(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7688005号
(P7688005)

(45)発行日　令和7年6月3日(2025.6.3)

(24)登録日　令和7年5月26日(2025.5.26)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０

請求項の数　1　（全194頁）

(21)出願番号　特願2022-149863(P2022-149863)
(22)出願日　令和4年9月21日(2022.9.21)
(65)公開番号　特開2024-44374(P2024-44374A)
(43)公開日　令和6年4月2日(2024.4.2)
審査請求日　令和6年1月15日(2024.1.15)

(73)特許権者　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(72)発明者　小倉 敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
株式会社三共内
(72)発明者　中村 祐太
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
株式会社三共内
審査官　荒井 誠

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
特定識別情報の可変表示を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な第１有利状態または第２有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出を実行可能な演出実行手段と、
遊技媒体が進入容易な第１状態と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態とに制御可能な可変入賞手段と、
前記第１有利状態または前記第２有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段と、
前記第１有利状態または前記第２有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、
表示手段と、
前記表示手段に重畳する位置に配置可能であって、演出に用いられる演出手段と、を備え、
前記ラウンド制御手段は、前記複数回のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技において前記可変入賞手段を前記第１状態に制御しているときに、所定量の前記遊技媒体が該可変入賞手段に進入した場合に、該可変入賞手段を前記第２状態に変化させることによって、該一のラウンド遊技を終了し、

前記演出実行手段は、
前記第１有利状態または前記第２有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって付与される遊技価値に関する付与量の更新を実行可能であり、
前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入したときに、前記付与量の更新を第１期間にわたって実行可能であり、
前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の前記遊技媒体が前記可変入賞手段に進入したことに基づいて、該可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから第２期間が経過した後に、前記第１有利状態または前記第２有利状態が終了したことに対応する特定表示を表示可能であり、
前記第２期間は、前記第１期間より長く、
前記演出実行手段は、
前記第１有利状態に制御されるときに、該第１有利状態に対応する第１タイトル表示を表示可能であり、
前記第２有利状態に制御されるときに、該第２有利状態に対応する第２タイトル表示を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示を表示可能であり、
前記第１タイトル表示は、前記第１タイトル表示と前記第２タイトル表示とで共通する特定文字と、前記第１タイトル表示と前記第２タイトル表示とで共通しない所定文字と、を含み、
前記所定文字は、第１所定文字と、第２所定文字と、を含み、
前記第１タイトル表示は、前記演出手段によって該タイトル表示の一部の視認性が低下しうる表示位置とサイズで表示され、
前記演出実行手段は、前記第１タイトル表示を前記表示手段の表示部に該第１タイトル表示が収まらない特定態様にて表示可能であり、
前記特定態様は、前記第１タイトル表示の前記所定文字のうち前記第１所定文字と前記第２所定文字の双方が前記表示手段の表示部に収まらないとともに該第１所定文字の少なくとも一部と該第２所定文字の少なくとも一部とが視認可能である態様であり、
前記エラー表示は、前記演出手段によって該エラー表示の視認性が低下しない表示位置とサイズで表示される、遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機等の遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来より、大当り遊技状態に制御されるときにファンファーレ演出が実行される遊技機が提案されている。例えば、特許文献１には、大当りが発生すると、ファンファーレ演出が実行される遊技機が開示されている。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【文献】特開２０１９－１６９７８０号公報（段落　０３０４）
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
特許文献１に記載されたような遊技機に関しては、大当りとなって、ファンファーレ演出が実行され、大当り中演出が実行され、大当りが終了する流れにおいて、改良の余地がある。
【０００５】

この発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、大当りとなって、ファンファーレ演出が実行され、大当り中演出が実行され、大当りが終了する流れにおける演出について、改良することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【０００６】

特定識別情報の可変表示を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な第１有利状態または第２有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出を実行可能な演出実行手段と、

遊技媒体が進入容易な第１状態と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態とに制御可能な可変入賞手段と、

前記第１有利状態または前記第２有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段と、

前記第１有利状態または前記第２有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、

表示手段と、

前記表示手段に重畳する位置に配置可能であって、演出に用いられる演出手段と、を備え、

前記ラウンド制御手段は、前記複数回のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技において前記可変入賞手段を前記第１状態に制御しているときに、所定量の前記遊技媒体が該可変入賞手段に進入した場合に、該可変入賞手段を前記第２状態に変化させることによって、該一のラウンド遊技を終了し、

前記演出実行手段は、

前記第１有利状態または前記第２有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって付与される遊技価値に関する付与量の更新を実行可能であり、

前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入したときに、前記付与量の更新を第１期間にわたって実行可能であり、

前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の前記遊技媒体が前記可変入賞手段に進入したことに基づいて、該可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから第２期間が経過した後に、前記第１有利状態または前記第２有利状態が終了したことに対応する特定表示を表示可能であり、

前記第２期間は、前記第１期間より長く、

前記演出実行手段は、

前記第１有利状態に制御されるときに、該第１有利状態に対応する第１タイトル表示を表示可能であり、

前記第２有利状態に制御されるときに、該第２有利状態に対応する第２タイトル表示を表示可能であり、

エラーが発生したことを報知するエラー表示を表示可能であり、

前記第１タイトル表示は、前記第１タイトル表示と前記第２タイトル表示とで共通する特定文字と、前記第１タイトル表示と前記第２タイトル表示とで共通しない所定文字と、を含み、

前記所定文字は、第１所定文字と、第２所定文字と、を含み、

前記第１タイトル表示は、前記演出手段によって該タイトル表示の一部の視認性が低下しうる表示位置とサイズで表示され、

前記演出実行手段は、前記第１タイトル表示を前記表示手段の表示部に該第１タイトル表示が収まらない特定態様にて表示可能であり、

前記特定態様は、前記第１タイトル表示の前記所定文字のうち前記第１所定文字と前記第２所定文字の双方が前記表示手段の表示部に収まらないとともに該第１所定文字の少なく

とも一部と該第２所定文字の少なくとも一部とが視認可能である態様であり、
　前記エラー表示は、前記演出手段によって該エラー表示の視認性が低下しない表示位置とサイズで表示される。
【０００７】
　尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであってもよいし、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よい。
【図面の簡単な説明】
【０００８】
【図１】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。
【図２】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図３】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４】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５】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６】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７】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８－１】特徴部０２ＴＭにおけるパチンコ遊技機１の正面図である。
【図８－２】各乱数を示す説明図である。
【図８－３】（Ａ）は、表示結果判定テーブルを示す説明図であり、（Ｂ）は、大当り種別判定テーブルを示す説明図である。
【図８－４】大当り種別詳細情報テーブルを示す説明図である。
【図８－５】通常状態用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図８－６】時短状態用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図８－７】ＳＴ状態用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図８－８】（Ａ）は、操作方法指示演出一覧テーブルを示す説明図であり、（Ｂ）は、エラー報知演出一覧テーブルを示す説明図である。
【図８－９】異常操作方法指示演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図８－１０】（Ａ）は、異常操作方法指示に関連する条件テーブルを示す説明図であり、（Ｂ）は、エラー報知に関連する条件テーブルを示す説明図である。
【図８－１１】大当り開始時演出終了判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図８－１２】遊技フローの具体例を示す説明図である。
【図８－１３】（Ａ）は、レイヤ構造を模式的に示した概念図であり、（Ｂ）は、レイヤ構造の説明図である。
【図８－１４】通常モードの異常左打ち指示に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－１５】通常モードの異常左打ち指示（ＬＶ１）に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－１６】通常モードの異常左打ち指示（ＬＶ２）に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－１７】通常モードのエラー報知に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－１８】通常モードのエラー報知に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－１９】通常モードの異常左打ち指示と右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－２０】通常モードの異常左打ち指示と右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－２１】通常モードのエラー報知と右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－２２】通常モードのエラー報知と右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図８－２３】通常モードの異常左打ち指示とエラー報知と、右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－２４】通常モードの異常左対指示とエラー報知と、右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－２５】遊技機が設置されている遊技場の具体例を示す説明図である。
【図８－２６】右打ちモードの異常右打ち指示に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－２７】右打ちモードの異常右打ち指示に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－２８】右打ちモードの大当りＦＦ期間に異常左打ちを検出した場合に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－２９】右打ちモードの大当りＦＦ期間に異常左打ちを検出した場合に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－３０】右打ちモードの大当りＲＤ期間の異常右打ち指示に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－３１】右打ちモードの大当りＲＤ期間の異常右打ち指示に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－３２】音量調整演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図８－３３】音量調整に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－３４】音量調整に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－３５】光量調整演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図８－３６】光量調整に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－３７】光量調整に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－３８】通常モードの音量調整と右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－３９】通常モードの音量調整と右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－４０】通常モードの光量調整と右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－４１】通常モードの光量調整と右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－４２】オートボタン設定演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図８－４３】オートボタンＯＦＦモードに関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－４４】オートボタンＯＮモードに関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－４５】通常モードのオートボタンＯＦＦ設定演出と右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－４６】通常モードのオートボタンＯＦＦ設定演出と右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－４７】通常モードのオートボタンＯＮ設定演出と右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－４８】通常モードのオートボタンＯＮＯ設定演出と右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－４９】音量調整表示、光量調整表示、オートボタン設定表示が同時に表示される場合に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－５０】音量調整表示、光量調整表示、オートボタン設定表示が同時に表示される場合に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－５１】音量調整表示、光量調整表示、オートボタン設定表示が同時に表示される場合に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－５２】大当りＡ及び大当りＢに対応する大当りＦＦ演出（第１部）に関する各演出の具体例を示す説明図である。

【図８－５３】大当りＣに対応する大当りＦＦ演出（第１部）に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－５４】（Ａ）は、大当りＡ及び大当りＢに対応する大当りＦＦ演出に関する各演出の具体例を示す説明図であり、（Ｂ）は、大当りＣに対応する大当りＦＦ演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－５５】大当りＡ及び大当りＢに対応する大当りＦＦ演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－５６】大当りＣに対応する大当りＦＦ演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－５７】（Ａ）は、右打ちモードの大当りＡ及び大当りＢに対応した大当りＦＦ演出中のエラー報知に関する各演出の具体例を示す説明図であり、（Ｂ）は、右打ちモードの大当りＣに対応した大当りＦＦ演出中のエラー報知に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－５８】右打ちモードの大当りＡ及び大当りＢに対応した大当りＦＦ演出中のエラー報知に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－５９】右打ちモードの大当りＣに対応した大当りＦＦ演出中のエラー報知に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－６０】（Ａ）は、大当りＡに対応した大当りＥＤ演出に関する各演出の具体例を示す説明図であり、（Ｂ）は、大当りＢに対応した大当りＥＤ演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－６１】大当りＡに対応した大当りＥＤ演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－６２】大当りＢに対応した大当りＥＤ演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－６３】大当りＣに対応した大当りＥＤ演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－６４】大当りＣに対応した大当りＥＤ演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－６５】右打ちモードの大当りＥＤ演出中のエラー報知に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－６６】右打ちモードの大当りＥＤ演出中のエラー報知に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－６７】獲得賞球更新演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－６８】獲得賞球更新演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－６９】役物と画像表示装置の正面図である。
【図８－７０】（Ａ）役物を備えた遊技機における大当りＦＦ演出（第１部）中のエラー報知に関する各演出の具体例を示す説明図であり、役物を備えた遊技機における大当りＦＦ演出（第２部）中のエラー報知に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－７１】時短モードに移行した後に通常モードに制御される場合に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－７２】時短モードに移行した後に通常モードに制御される場合に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－７３】ＳＴモードに移行した後に通常モードに制御される場合に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－７４】ＳＴモードに移行した後に通常モードに制御される場合に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【発明を実施するための形態】
【０００９】
（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。

【００１０】

（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。

【００１１】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂが設けられている。これらは、それぞれ、７セグメントのＬＥＤなどからなる。特別図柄は、「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。特別図-柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【００１２】

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

【００１３】

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

【００１４】

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、プロジェクタ及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。

【００１５】

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特図ゲーム又は第２特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲーム及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。

【００１６】

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よい。保留表示及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。

【００１７】

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。また、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。

【００１８】

また、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、第１保留表示器２５Ａは、ＬＥＤの点灯個数によって、第１保留記憶数を表示し、第２保留表示器２５Ｂは、ＬＥＤの点灯個数によって、第２保留記憶数を表示する。

【００１９】

画像表示装置５の下方には、入賞球装置６Ａと、可変入賞球装置６Ｂとが設けられている。

【００２０】

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。

【００２１】

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

【００２２】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左右下方４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。

【００２３】

入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂの下方には、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２参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【００２４】

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。

【００２５】

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始動入賞口及び一般入賞口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。

【００２６】

一般入賞口１０を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第１始動入賞口、第２始動入賞口始動口）への入賞を始動入賞ともいう。

【００２７】
遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器２０が設けられている。一例として、普通図柄表示器２０は、７セグメントのＬＥＤなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。
【００２８】
画像表示装置５の左方には、遊技球が通過可能な通過ゲート４１が設けられている。遊技球が通過ゲート４１を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。
【００２９】
普通図柄表示器２０の上方には、普図保留表示器２５Ｃが設けられている。普図保留表示器２５Ｃは、例えば４個のＬＥＤを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をＬＥＤの点灯個数により表示する。
【００３０】
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及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。
【００３１】
遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ９が設けられている。遊技効果ランプ９は、ＬＥＤを含んで構成されている。
【００３２】
遊技盤２の所定位置（図１では図示略）には、演出に応じて動作する可動体３２が設けられている。
【００３３】
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。
【００３４】
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。上皿の下方には、上皿満タン時に賞球が払い出される打球供給皿（下皿）が設けられている。
【００３５】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３１Ａが取り付けられている。スティックコントローラ３１Ａには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ３１Ａに対する操作は、コントローラセンサユニット３５Ａ（図２参照）により検出される。
【００３６】
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２参照）により検出される。
【００３７】
パチンコ遊技機１では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂが設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。
【００３８】
（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機１が備える打球操作ハンドル３０への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート４１を通過すると、普通図柄表示器２０による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート４１を通過した場合（遊技球が通過ゲート４１を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば４）まで保留される。

【００３９】

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（普図ハズレ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置６Ｂを所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第２始動入賞口が開放状態になる）。

【００４０】

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

【００４１】

可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口に遊技球が進入すると、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図ゲームが開始される。

【００４２】

なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態や小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。

【００４３】

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所定の特別図柄（小当り図柄、例えば「２」）が停止表示されれば、「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄、例えば「－」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。

【００４４】

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。特図ゲームでの表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。

【００４５】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。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。

【００４６】

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。

【００４７】

なお、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（後述の、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、賞球の少ない又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。

【００４８】

小当り遊技状態では、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開放態様で開放状態となる。例えば、小当り遊技状態では、一部の大当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放態様（大入賞口の開放回数が上記ラウンド数と同じであり、かつ、大入賞口の閉鎖タイミングも同じ等）で大入賞口が開放状態となる。なお、大当り種別と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

【００４９】

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。

【００５０】

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。

【００５１】

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。

【００５２】

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。

【００５３】

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」となる確率及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。

【００５４】

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。

【００５５】

小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、特図ゲームの表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当り」発生時の特図ゲームが、上記回数切りにおける上記所定回数目の特図ゲームである場合には、当然遊技状態が変更される）。なお、特図ゲームの表示結果として「小当り」がなくてもよい。

【００５６】

なお、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過し

たとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。
【００５７】
（演出の進行など）
パチンコ遊技機１では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置５に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力、及び／又は、遊技効果ランプ９の点等／消灯、可動体３２の動作等により行われてもよい。
【００５８】
遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置５に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒでは、第１特図ゲーム又は第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。
【００５９】
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。
【００６０】
また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機１では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。
【００６１】
特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置５の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示される。
【００６２】
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。
【００６３】
特図ゲームの表示結果が「小当り」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、予め定められた小当り組合せとなる確定飾り図柄（例えば、「１　３　５」等）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別）の「大当り」となるときと、「小当り」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。

【００６４】
特図ゲームの表示結果が「ハズレ」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（「非リーチハズレ」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「非リーチハズレ」となる）ことがある。また、表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当り組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチハズレ」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「リーチハズレ」となる）こともある。
【００６５】
パチンコ遊技機１が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読み予告演出がある。先読み予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。
【００６６】
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。
【００６７】
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。また、小当り遊技状態中にも、小当り遊技状態を報知する小当り中演出が実行される。なお、小当り遊技状態中と、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当り種別）での大当り遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当り遊技状態中であるか、大当り遊技状態中であるかを遊技者に分からないようにしてもよい。そのような場合であれば、小当り遊技状態の終了後と大当り遊技状態の終了後とで共通の演出を実行することで、高確状態であるか低確状態であるかを識別できないようにしてもよい。
【００６８】
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）。
【００６９】
（基板構成）
パチンコ遊技機１には、例えば図２に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。
【００７０】
主基板１１は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機１における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、小当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００、スイッチ回路１１０、ソレノイド回路１１１などを有する。
【００７１】
主基板１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、例えば１チップのマイクロコンピュータであり、ＲＯＭ（Read Only Memory）１０１と、ＲＡＭ（Rand

om Access Memory）１０２と、ＣＰＵ（Central Processing Unit）１０３と、乱数回路１０４と、Ｉ／Ｏ（Input/Output port）１０５とを備える。

【００７２】

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

【００７３】

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

【００７４】

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

【００７５】

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（遊技球が通過又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、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

【００７６】

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。

【００７７】

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

【００７８】

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。

【００７９】

演出制御基板１２には、演出制御用ＣＰＵ１２０と、ＲＯＭ１２１と、ＲＡＭ１２２と、表示制御部１２３と、乱数回路１２４と、Ｉ／Ｏ１２５とが搭載されている。

【００８０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１に記憶されたプログラムを実行することによ

り、表示制御部１２３とともに演出を実行するための処理（演出制御基板１２の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ＲＯＭ１２１が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１２２がメインメモリとして使用される。

【００８１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、コントローラセンサユニット３５Ａやプッシュセンサ３５Ｂからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部１２３に指示することもある。

【００８２】

表示制御部１２３は、ＶＤＰ（Video Display Processor）、ＣＧＲＯＭ（Character Generator ROM）、ＶＲＡＭ（Video RAM）などを備え、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【００８３】

表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置５に供給することで、演出画像を画像表示装置５に表示させる。表示制御部１２３は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ９の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板１３に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板１４に供給したりする。また、表示制御部１２３は、可動体３２を動作させる信号を当該可動体３２又は当該可動体３２を駆動する駆動回路に供給する。

【００８４】

音声制御基板１３は、スピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力させる。

【００８５】

ランプ制御基板１４は、遊技効果ランプ９を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ９を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ９を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部１２３は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

【００８６】

なお、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体３２の制御（可動体３２を動作させる信号の供給等）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するようにしてもよい。

【００８７】

乱数回路１２４は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用ＣＰＵ１２０が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【００８８】

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

【００８９】

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

【００９０】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【００９１】

（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３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。

【００９２】
図３に示す遊技制御メイン処理では、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。

【００９３】
次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップＳ３）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。初期化処理では、ＣＰＵ１０３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ＲＡＭクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【００９４】
また、ＣＰＵ１０３は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信する（ステップＳ９）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置５において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

【００９５】
クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、ＲＡＭ１０２（バックアップＲＡＭ）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップＳ４）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機１への電力供給が停止したときには、ＣＰＵ１０３は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、ＲＡＭ１０２にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、ＲＡＭ１０２のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップＳ４では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでＲＡＭ１０２にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップＳ４；Ｎｏ）、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。

【００９６】
ＲＡＭ１０２にバックアップデータが記憶されている場合（ステップＳ４；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップＳ５）。ステップＳ５では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、ＲＡＭ１０２のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、ＲＡＭ１０２のデータが正常であると判定する。

【００９７】
ＲＡＭ１０２のデータが正常でないと判定された場合（ステップＳ５；Ｎｏ）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。

【００９８】
ＲＡＭ１０２のデータが正常であると判定された場合（ステップＳ５；Ｙｅｓ）、ＣＰ

Ｕ１０３は、主基板１１の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップＳ６）を行う。復旧処理では、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であった場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【００９９】

そして、ＣＰＵ１０３は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信する（ステップＳ７）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であった場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置５において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【０１００】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板１２に演出制御コマンドを送信した後には、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップＳ１０）。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Ｓ１１）、割込みを許可する（ステップＳ１２）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば２ｍｓ）ごとにＣＴＣから割込み要求信号がＣＰＵ１０３へ送出され、ＣＰＵ１０３は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【０１０１】

こうした遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図４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４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）。

【０１０２】

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、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

【０１０３】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップＳ２６）。ＣＰＵ１０３がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ２１からの検出信号に基づく（通過ゲート４１に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「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。

【０１０４】
普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、ＣＰＵ１０３は、コマンド制御処理を実行する（ステップＳ２７）。ＣＰＵ１０３は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップＳ２７のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板１２などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後には、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。
【０１０５】
図５は、特別図柄プロセス処理として、図４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）。
【０１０６】
始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板１２に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図４に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。
【０１０７】
Ｓ１０１にて始動入賞判定処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップＳ１１０～Ｓ１２０の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップＳ１１０～Ｓ１２０）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信するための送信設定が行われる。
【０１０８】
ステップＳ１１０の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が"０"（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第１特図ゲーム又は第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」または「小当り」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（大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が"１"に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図２優先消化ともいう）。また、第１始動入賞口及び第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）。
【０１０９】
乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ＲＯＭ１０１に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板１１における他の決定、演出制御基板１２における各種の決定についても同じである。演出制御基板１２においては、各種のテーブルがＲＯＭ１２１に格納されている。
【０１１０】
ステップＳ１１１の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が"１"のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」または「小当り」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。

【０１１１】

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。

【０１１２】

ステップＳ１１２の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が"２"のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が"３"に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【０１１３】

ステップＳ１１３の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が"３"のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が"４"に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が"８"に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が"０"に更新される。表示結果が「小当り」又は「ハズレ」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。

【０１１４】

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

【０１１５】

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

【０１１６】

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

の実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が"５"に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が"７"に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。

【０１１７】

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

【０１１８】

ステップＳ１１８の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が"８"のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態におい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。このときには、特図プロセスフラグの値が"９"に更新され、小当り開放前処理は終了する。

【０１１９】

ステップＳ１１９の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が"９"のときに実行される。この小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。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が"１０"に更新され、小当り開放中処理は終了する。

【０１２０】

ステップＳ１２０の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が"１０"のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作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などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機１における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が"０"に更新され、小当り終了処理は終了する。

【０１２１】

（演出制御基板１２の主要な動作）

次に、演出制御基板１２における主要な動作を説明する。演出制御基板１２では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、図６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６に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ７１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップＳ７２）。初期動作制御処理では、可動体３２を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体３２の初期動作を行う制御が実行される。

【０１２２】

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

【０１２３】

また、演出制御基板１２の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みと

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

【０１２４】

ステップＳ７３にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップＳ７３；Ｙｅｓ）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップＳ７４）、コマンド解析処理を実行する（ステップＳ７５）。コマンド解析処理では、例えば主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをＲＡＭ１２２の所定領域に格納したり、ＲＡＭ１２２に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部１２３に指示してもよい。

【０１２５】

ステップＳ７５にてコマンド解析処理を実行した後には、演出制御プロセス処理を実行する（ステップＳ７６）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置５の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力動作、遊技効果ランプ９及び装飾用ＬＥＤといった装飾発光体における点灯動作、可動体３２の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【０１２６】

ステップＳ７６の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップＳ７７）、演出制御基板１２の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップＳ７３の処理に戻る。ステップＳ７３の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【０１２７】

図７は、演出制御プロセス処理として、図６のステップＳ７６にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図７に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップＳ１６１）。先読予告設定処理では、例えば、主基板１１から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【０１２８】

ステップＳ１６１の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップＳ１７０～Ｓ１７７の処理のいずれかを選択して実行する。

【０１２９】

ステップＳ１７０の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が"０"（初期値

）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板１１から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置５における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置５における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を"１"に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【０１３０】

ステップＳ１７１の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が"１"のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部１２３に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部１２３に指示し、演出プロセスフラグの値を"２"に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部１２３は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【０１３１】

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。

【０１３２】

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又は小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、大当り遊技状態又は小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、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を"６"に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である"４"に更新する。また、大当り遊技状態又は小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「ハズレ」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。

【０１３３】

ステップＳ１７４の小当り中演出処理は、演出制御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。この小当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば小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小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板１１から小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小当り終了演出に対応した値である"５"

に更新し、小当り中演出処理を終了する。
【０１３４】
ステップＳ１７５の小当り終了演出処理は、演出制御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。この小当り終了演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば小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小当り遊技状態の終了時における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、小当り終了演出処理を終了する。
【０１３５】
ステップＳ１７６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、演出制御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"７"に更新し、大当り中演出処理を終了する。
【０１３６】
ステップＳ１７７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。
【０１３７】
（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、様々な変形及び応用が可能である。
【０１３８】
上記基本説明のパチンコ遊技機１は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。
【０１３９】
特別図柄の可変表示中に表示されるものは１種類の図柄（例えば、「－」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。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よい（表示結果としては「－」を示す記号が表示されなくてもよい）。
【０１４０】
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み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、ＲＴ、ＡＴ、ＡＲＴ、ＣＺ（以下、ボーナス等）のうち１以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。
【０１４１】
本発明を実現するためのプログラム及びデータは、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及びデータは、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。

【０１４２】
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及びデータを、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よい。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。
【０１４３】
なお、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よい。例えば、一方が「０％」の割合で、他方が「１００％」の割合又は「１００％」未満の割合であることも含む。
【０１４４】
［特徴部０２ＴＭ］
次に、［特徴部０２ＴＭ］に関して、図８－１～図８－７４を用いて説明する。
本実施形態では、遊技状態が、左打ちすべき通常状態に制御されているときに、遊技者が右打ちしてしまった場合に、左打ちするように指示する異常左打ち指示を実行可能である。この異常左打ち指示が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りファンファーレ演出が実行されると、実行されていた異常左打ち指示の実行を終了することが可能である。
【０１４５】
［盤面構成］
図８－１は、本実施形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。
図８－１に示すように、パチンコ遊技機１では、遊技領域において、遊技球が流下する流下経路のうちの第１経路が、正面から見て画像表示装置５よりも左側の領域に主に設けられ、遊技球が流下する流下経路のうち第１経路とは異なる第２経路が、正面から見て画像表示装置５よりも右側の領域に主に設けられている。
【０１４６】
第１経路に遊技球を流下させるために画像表示装置５の左側領域（左側遊技領域）に遊技球を打込むことが左打ちと呼ばれる。第２経路に遊技球を流下させるために画像表示装置５の右側領域（右側遊技領域）に遊技球を打込むことが右打ちと呼ばれる。第１経路は、遊技領域の左側に遊技球を打ち込むことにより遊技球が流下可能となる経路であるので、左打ち経路と呼ばれてもよい。また、第２経路は、遊技領域の右側に遊技球を打ち込むことにより遊技球が流下可能となる経路であるので、右打ち経路と呼ばれてもよい。
【０１４７】
なお、第１経路と第２経路とは、別の経路により構成されてもよく、一部が共有化された経路であってもよい。左遊技領域と右遊技領域とは、たとえば、遊技領域内における画像表示装置５の端面や遊技釘の配列等により区分けされていればよい。
【０１４８】
打球操作ハンドル３０の操作に応じて打球発射装置から発射されて遊技領域に打込まれた遊技球は、左遊技領域へと誘導された場合に、たとえば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、右遊技領域へは誘導不可能または誘導困難となる。また、遊技球は、右遊技領域へと誘導された場合に、たとえば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、左遊技領域へは誘導不可能または誘導困難となる。
【０１４９】
遊技領域のうちの左遊技領域に打分けられた遊技球が進入可能な構造物として、第１始動入賞口を構成する入賞球装置６Ａが設けられている。
【０１５０】
遊技領域のうちの右遊技領域に打分けられた遊技球が進入可能な構造物として、通過ゲート４１、第２始動入賞口を構成する可変入賞球装置６Ｂ、および大入賞口を構成する特

別可変入賞球装置７が設けられている。
【０１５１】
左遊技領域では、入賞口構造物のうち入賞球装置６Ａに遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、入賞球装置６Ａに遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を左打ちすればよい。また、右遊技領域では、入賞口構造物のうち可変入賞球装置６Ｂ、通過ゲート４１、および特別可変入賞球装置７に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、可変入賞球装置６Ｂ、通過ゲート４１、および特別可変入賞球装置７に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を右打ちすればよい。
【０１５２】
なお、右遊技領域に打分けられた遊技球が入賞球装置６Ａに進入する可能性があるようにしてもよいが、遊技性の観点から、その可能性は左遊技領域に打分けられた遊技球がそれらに進入する可能性に比べて極端に低くすることが望ましい。逆に、左遊技領域に打分けられた遊技球が通過ゲート４１、および、可変入賞球装置６Ｂに進入する可能性があるようにしてもよいが、遊技性の観点から、その可能性は右遊技領域に打分けられた遊技球がそれらに進入する可能性に比べて極端に低くすることが望ましい。
【０１５３】
本実施形態では、画像表示装置５の右下方部（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（不図示）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。
【０１５４】
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。
【０１５５】
大入賞口に遊技球が進入したときには、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。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。
【０１５６】
（大当りラウンド制御）
本実施形態では、ＣＰＵ１０３は、大当り遊技状態に制御しているときに、（Ａ）大当りラウンド開始指定コマンドを送信すると、特別可変入賞球装置７を閉鎖状態から開放状態とし、遊技球が大入賞口に入賞し易いように特別可変入賞球装置７の開放制御を行い、（Ｂ）大当りラウンド終了指定コマンドを送信すると、特別可変入賞球装置７を開放状態から閉鎖状態とし、遊技球が大入賞口に入賞し難いように特別可変入賞球装置７の閉鎖制御を行う。この（Ａ）及び（Ｂ）の一連の制御を、「大当りＲＤ制御」（大当りラウンド制御）と称する。（Ａ）における特別可変入賞球装置７の開放制御を、適宜「アタッカー開放制御」と称し、（Ｂ）における特別可変入賞球装置７の閉鎖制御を、適宜「アタッカー閉鎖制御」と称する。大当りＲＤ制御は、大当りのラウンド数の回数だけ実行される。
【０１５７】
本実施形態では、ｎラウンド目の大当りＲＤ制御（以下、適宜「大当りＲＤ制御（ｎラウンド目）」と称する。）において、ｎラウンド目のアタッカー閉鎖制御が実行されるとともに、大当りＲＤ制御（ｎラウンド目）を終了する。そして、次のアタッカー開放制御が実行されるとともに、大当りＲＤ制御（ｎ＋１ラウンド目）を開始する。
【０１５８】
本実施形態では、大当りＲＤ制御において、大入賞口に所定量（例えば、１０個）の遊

技球が進入した場合や、特別可変入賞球装置７を開放状態に制御して所定期間（例えば、６０秒間）が経過した場合などに、特別可変入賞球装置７を開放状態から閉鎖状態に制御する。

【０１５９】

また、本実施形態では、大当りＲＤ制御において、大入賞口に所定量（例えば、１０個）の遊技球が進入したときに、特別可変入賞球装置７を開放状態から閉鎖状態に制御する場合に、稀に大入賞口に所定量（例えば、１０個）よりも多い遊技球が進入することがある。このように大当りＲＤ制御において、所定量よりも多い遊技球が大入賞口に進入して、予め付与されることが想定されていた数よりも多い賞球が付与されることを「オーバー入賞」と称する。本実施形態における遊技盤の設計では、オーバー入賞が発生すること自体が極稀であり、オーバー入賞が発生した場合であっても、１回の大当りＲＤ制御において、オーバー入賞可能な遊技球の数は「１個」であるものとする。

【０１６０】

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

【０１６１】

主基板１１には、スイッチ回路１１０を介して、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（不図示）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（不図示）とが設けられている。

【０１６２】

本実施形態では、特別可変入賞球装置７は、透明の部材で形成され、内部を遊技球が通過する様子が視認可能な装置である。この特別可変入賞球装置７には、ＬＥＤランプ等の演出装置を設けてもよく、所定のタイミング（例えば、大入賞口に遊技球が進入したタイミング）でＬＥＤランプを発光（点滅）させる発光演出を実行してもよい。この場合、大入賞口に遊技球が進入したタイミングで、特別可変入賞球装置７で発光演出が実行され、画像表示装置５で後述する獲得賞球更新演出が実行されるので、大当り遊技中の興趣をより一層向上できる。

【０１６３】

本実施形態では、図８－１では不図示ではあるが、画像表示装置５の近傍に役物である第１役物と第２役物を備えている。第１役物と第２役物の設置位置や可動有無について、後述する図８－６９において説明する。

【０１６４】

［通常状態、時短状態、確変状態］

本実施形態では、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。

【０１６５】

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。

【０１６６】

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）と称し、本例では、このような遊技状態を「ＳＴ状態」と称する。

【０１６７】

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」となる確率及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。

【０１６８】

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。

【０１６９】

本実施形態では、遊技状態が低確／低ベース状態である場合を「通常状態」とし、遊技状態が低確／高ベース状態である場合を「時短状態」とし、遊技状態が高確／高ベース状態である場合を「ＳＴ状態」とする。また、本実施形態では、遊技状態に対応するモードとして「遊技モード」が設けられており、詳細については後述する図８－１２の遊技フローにおいて説明する。

【０１７０】

［乱数値］

図８－２は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図８－２に示すように、本実施形態では、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１の他、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４、ＭＲ４の初期値決定用の乱数値ＭＲ５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。

【０１７１】

なお、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。これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ５は、ＣＰＵ１０３にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路１０４によって更新されてもよい。乱数回路１０４は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ１００とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。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。

【０１７２】

なお、本実施形態では各乱数値ＭＲ１～ＭＲ５をそれぞれ図８－２に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値ＭＲ１～ＭＲ５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よい。

【０１７３】

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

【０１７４】

［テーブルデータ］
遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＯＭ１０１には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ＲＯＭ１０１には、ＣＰＵ１０３が各種の判定や決定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ＲＯＭ１０１には、ＣＰＵ１０３が主基板１１から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの可変表示における各図柄の可変表示態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。
【０１７５】
ＲＯＭ１０１が記憶する判定テーブルには、表示結果判定テーブル、大当り種別判定テーブル、大当り種別詳細情報テーブル（図示略）、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。
【０１７６】
＜表示結果判定テーブル＞
図８－３（Ａ）は、ＲＯＭ１０１に記憶されている［第１特別図柄用］表示結果判定テーブル、及び、［第２特別図柄用］表示結果判定テーブルを示す説明図である。このうち、図８－３（Ａ１）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（即ち、第１特別図柄の可変表示が行われるとき）表示結果を決定する場合のテーブルである。また、図８－３（Ａ２）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（即ち、第２特別図柄の可変表示が行われるとき）表示結果を決定する場合のテーブルである。
【０１７７】
ＣＰＵ１０３は、第１始動入賞口への始動入賞（第１始動入賞）、または、第２始動入賞口への始動入賞（第２始動入賞）が検出されると、所定のタイミングで、乱数回路１２４のカウント値（ＭＲ１）を抽出する。第１始動入賞については、抽出値を［第１特別図柄用］表示結果判定テーブルに設定された大当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの大当り判定値と一致すると、第１特別図柄に関して大当りにすることに決定する。第２始動入賞については、抽出値を［第２特別図柄用］表示結果判定テーブルに設定された大当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの大当り判定値と一致すると、第２特別図柄に関して大当りにすることに決定する。
【０１７８】
図８－３（Ａ）は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図８－３（Ａ１）は、変動表示の特別図柄が第１特別図柄である場合に用いられる［第１特別図柄用］表示結果判定テーブルの構成例を示し、図８－３（Ａ２）は、変動表示の特別図柄が第２特別図柄である場合に用いられる［第２特別図柄用］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、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特別図柄と第２特別図柄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よい。
【０１７９】
図８－３（Ａ１）に示すように、変動表示の特別図柄が第１特別図柄である場合については、遊技状態が低確状態（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、１０２０～１２２４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。
また、遊技状態が高確状態（確変状態）である場合は、前述の当り判定値のうち、１０２

０～１６８０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。

【０１８０】

図８－３（Ａ２）に示すように、変動表示の特別図柄が第２特別図柄である場合については、遊技状態が低確状態（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、１０２０～１２２４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。

また、遊技状態が高確状態（確変状態）である場合は、前述の当り判定値のうち、１０２０～１６８０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。

【０１８１】

（大当り種別判定テーブル）

図８－３（Ｂ）は、ＲＯＭ１０１に記憶されている［第１特別図柄用］大当り種別判定テーブル、及び、［第２特別図柄用］大当り種別判定テーブルを示す説明図である。このうち、図８－３（Ｂ１）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（即ち、第１特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図８－３（Ｂ２）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（即ち、第２特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。

【０１８２】

大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別判定用の乱数（ＭＲ２）に基づいて、大当りの種別を「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＣ」（図８－４参照）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。

【０１８３】

ここで、本実施形態における大当り種別について、図８－４（１）及び（２）を用いて説明する。本実施形態では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において最大で１００回の可変表示に亘って時短制御が実行される「大当りＡ」と、大当り遊技状態の終了後において最大で１５４回の可変表示に亘って時短制御が実行される「大当りＢ」及び「大当りＣ」とが設けられている。また、本実施形態では、時短制御が実行されない制御状態を、適宜「非時短制御」等と称する。

【０１８４】

また、これらの「大当りＡ」、「大当りＢ」、及び「大当りＣ」は、大当り遊技状態の１ラウンド目において遊技球が大入賞口に入賞した後に、Ｖ入賞口に入賞することによって、大当り遊技の終了後において最大で１５４回の可変表示に亘って確変制御が実行される大当りでもある。また、本実施形態では、確変制御が実行されない制御状態を、適宜「非確変制御」や「低確制御」等と称する。

【０１８５】

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

【０１８６】

「大当りＡ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目～３ラウンド目に大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りＡ」では、１ラウンド目に可変Ｖ入賞球装置がショート開放状態となることにより、遊技球をＶ入賞口に入賞させることは極めて困難であり、確変制御が実行されることが期待できないの

で、実質的な「通常大当り」となる。以下では「大当りＡ」を、適宜「３Ｒ通常大当り」、「通常大当り」、「３Ｒ大当り」等と称する。

【０１８７】

この「大当りＡ」において、イレギュラーであるものの、遊技球がＶ入賞口に入賞した場合には、最大で１５４回の可変表示に亘って確変制御が実行される。従って、この場合、最大で１００回の可変表示に亘って確変制御と時短制御が実行された後に、最大で５４回の可変表示に亘って確変制御と非時短制御が実行される。

【０１８８】

「大当りＢ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目～１０ラウンド目に大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りＢ」では、１ラウンド目に可変Ｖ入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球をＶ入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変大当りとなる。以下では「大当りＢ」を、適宜「３Ｒ確変大当り」、「確変大当り」、「１０Ｒ大当り」と称する。

【０１８９】

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

【０１９０】

なお、本実施形態においては、大当り種別として「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＣ」の３種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は３種類以下、又は３種類以上設けてもよい。

【０１９１】

図８－３（Ｂ１）に示すように、［第１特別図柄用］大当り種別判定テーブルにおいては、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～１４９までが「大当りＡ」、１５０～２９９までが「大当りＢ」に割り当てられている。一方で、図８－３（Ｂ２）に示すように、［第２特別図柄用］大当り種別判定テーブルにおいては、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、全ての判定値が「大当りＣ」に割り当てられている。

【０１９２】

つまり、本実施形態では、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。

【０１９３】

本例では、「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」又は「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」又は「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。

【０１９４】

なお、上記の実施形態では、図８－４の大当り種別の説明に示したように、確変制御の回数や時短制御の回数は、遊技状態に関わらず共通である例を示したが、このような形態に限らず、確変制御の回数や時短制御の回数を、遊技状態に応じて異ならせてもよい。

【０１９５】

例えば、前述したように、本来第１特別図柄の変動表示が主に実行されるべき低ベース状態に制御されているときに、第１特別図柄の変動表示が実行され、当該変動表示の表示結果が「大当りＡ」となった場合、大当り遊技状態の終了後において最大で１００回の可変表示に亘って低確制御及び時短制御が実行される。一方で、本来第２特別図柄の変動表示が主に実行されるべき高ベース状態に制御されているときに、第１特別図柄の変動表示が実行され、当該変動表示の表示結果が「大当りＡ」となった場合、大当り遊技状態の終了後において最大で４５０回の可変表示に亘って低確制御及び時短制御が実行される構成を採用してもよい。

【０１９６】

このような構成によれば、高ベース状態に制御されているときに、第１特別図柄の変動表示が実行され、当該変動表示の表示結果が「大当り」となってしまった場合であっても、時短制御回数として、通常の「最大で１００回」よりも多い回数（最大で４５０回）が付与され、遊技者が不利になり過ぎてしまうことを防止できる。

【０１９７】

なお、本実施形態では、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よい。

【０１９８】

［変動パターン］

図８－５～図８－７は、本実施形態における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８－５は、通常状態（後述する通常モード）用の変動パターン判定テーブル（以下、適宜「［通常状態（通常モード）用］変動パターン判定テーブル」と称する。）の具体例を示している。

図８－６は、時短状態（後述する右打ちモード：時短モード）用の変動パターン判定テーブル（以下、適宜「［時短状態（右打ちモード：時短モード）用］変動パターン判定テーブル」と称する。）の具体例を示している。

図８－７は、ＳＴ状態（後述する右打ちモード：ＳＴモード）用の変動パターン判定テーブル（以下、適宜「［ＳＴ状態（右打ちモード：ＳＴモード）用］変動パターン判定テーブル」と称する。）の具体例を示している。

このうち、図８－５～図８－７の（１）は、はずれ用の変動パターン判定テーブル（以下、適宜「［はずれ用］変動パターン判定テーブル」）の具体例を示しており、図８－５～図８－７の（２）は、大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例（以下、適宜「［大当り用］変動パターン判定テーブル」）を示している。

【０１９９】

＜リーチを伴わない変動パターン＞

本実施形態において、リーチを伴わない変動パターン（「非リーチはずれ」、「高速Ｂはずれ」、「高速Ｃはずれ」、「高速Ｃはずれリザルト表示」等）とは、変動表示が開始された後にリーチが成立せずに変動表示結果が「はずれ」となることを示す飾り図柄の組み合わせが停止表示される変動パターンである。

【０２００】

本実施形態において、リーチを伴わない変動パターンのうち、「非リーチはずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は５０００ｍｓであり、「高速Ｂはずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は３０００ｍｓであり、「高速Ｃはずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は２０００ｍｓであり、「高速Ｃはずれリザルト表示」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は６０００ｍｓである。

【０２０１】

本実施形態では、「高速Ｃはずれリザルト表示」の変動パターンは、ＳＴ状態の最終変動においてのみ実行される変動パターンであり、「高速Ｃはずれ」の変動パターンが実行された後に、遊技者が付与された賞球数や大当り回数に関連する情報を含むリザルト表示

が表示される変動パターンである。
【０２０２】
＜ノーマルリーチを伴う変動パターン＞
本実施形態において、ノーマルリーチを伴う変動パターン（「ノーマルリーチＡはずれ」、「ノーマルリーチＡ大当り」、「ノーマルリーチＢはずれ」、「ノーマルリーチＢ大当り」、「ノーマルリーチＣはずれ」、「ノーマルリーチＣ大当り」）とは、リーチ状態が成立した後に、後述するスーパーリーチ演出が実行されることなく、最終表示結果が確定停止される。
【０２０３】
本実施形態において、ノーマルリーチを伴う変動パターンのうち、「ノーマルリーチＡはずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は３００００ｍｓであり、「ノーマルリーチＡ大当り」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は３５０００ｍｓであり、「ノーマルリーチＢはずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は２００００ｍｓであり、「ノーマルリーチＢ大当り」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は２２０００ｍｓであり、「ノーマルリーチＣはずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は１５０００ｍｓであり、「ノーマルリーチＣ大当り」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は１７０００ｍｓである。
【０２０４】
＜スーパーリーチを伴う変動パターン＞
本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターン（「ＳＰリーチＡはずれ」、「ＳＰリーチＡ大当り」、「ＳＰリーチＢはずれ」、「ＳＰリーチＢ大当り」、「ＳＰリーチＣはずれ」、「ＳＰリーチＣ大当り」）では、大当りに当選しているか否かを報知するスーパーリーチ演出が実行されることによって、最終表示結果が確定停止される。
【０２０５】
（スーパーリーチ演出（バトル演出））
本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターンでは、変動表示が開始するとリーチ状態が成立し、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するスーパーリーチ演出（以下、適宜「バトル演出」と称する。）が実行される。ここで、最終表示結果が「はずれ」となる場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出（敗北演出）が実行される。一方、最終表示結果が「大当り」となる場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する演出（勝利演出）が実行される。
【０２０６】
本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち、「ＳＰリーチＡはずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は９００００ｍｓであり、「ＳＰリーチＡ大当り」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は１０００００ｍｓであり、「ＳＰリーチＢはずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は６０００ｍｓであり、「ＳＰリーチＢ大当り」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は６２０００ｍｓであり、「ＳＰリーチＣはずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は４５０００ｍｓであり、「ＳＰリーチＣ大当り」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は４７０００ｍｓである。
【０２０７】
＜［通常状態（通常モード）用］変動パターン判定テーブル＞
図８－５は、本実施形態における［通常状態（通常モード）用］変動パターン判定テーブルの具体例である。
【０２０８】
図８－５（１）に示すように、［はずれ用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～９５０までが「非リーチはずれ」の変動パターン、９５１～９９０までが「ノーマルリーチＡはずれ」の変動パターン、９９１～９９７までが「ＳＰリーチＡはずれ」の変動パターンに割り当てられている。

【０２０９】
図８－５（２）に示すように、［大当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～１００までが「ノーマルリーチＡ大当り」の変動パターン、１０１～９９７までが「ＳＰリーチＡ大当り」の変動パターンに割り当てられている。
【０２１０】
＜［時短状態（右打ちモード：時短モード）用］変動パターン判定テーブル＞
図８－６は、本実施形態における［時短状態（右打ちモード：時短モード）用］変動パターン判定テーブルの具体例である。
【０２１１】
図８－６（１）に示すように、［はずれ用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～９５０までが「高速Ｂはずれ」の変動パターン、９５１～９９０までが「ノーマルリーチＢはずれ」の変動パターン、９９１～９９７までが「ＳＰリーチＢはずれ」の変動パターンに割り当てられている。
【０２１２】
図８－６（２）に示すように、［大当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～５０までが「高速Ｂ大当り」の変動パターン、５１～１５０までが「ノーマルリーチＢ大当り」の変動パターン、１５１～９９７までが「ＳＰリーチＢ大当り」の変動パターンに割り当てられている。
【０２１３】
＜［ＳＴ状態（右打ちモード：ＳＴモード）用］変動パターン判定テーブル＞
図８－７は、本実施形態における［ＳＴ状態（右打ちモード：ＳＴモード）用］変動パターン判定テーブルの具体例である。
図８－７（Ａ）は、本実施形態における［ＳＴ状態（右打ちモード：ＳＴモード）＜１～１５３回転目＞用］変動パターン判定テーブルの具体例であり、図８－７（Ｂ）は、本実施形態における［ＳＴ状態（右打ちモード：ＳＴモード）＜１５４回転目＞用］変動パターン判定テーブルの具体例である。
【０２１４】
図８－７（Ａ）：（１）に示すように、［はずれ用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～９７０までが「高速Ｃはずれ」の変動パターン、９７１～９９３までが「ノーマルリーチＣはずれ」の変動パターン、９９４～９９７までが「ＳＰリーチＣはずれ」の変動パターンに割り当てられている。
【０２１５】
図８－７（Ａ）：（２）に示すように、［大当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～３００までが「高速Ｃ大当り」の変動パターン、３０１～６００までが「ノーマルリーチＣ大当り」の変動パターン、６０１～９９７までが「ＳＰリーチＣ大当り」の変動パターンに割り当てられている。
【０２１６】
図８－７（Ｂ）：（１）に示すように、［はずれ用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、全ての判定値が「高速Ｃはずれ＋リザルト表示」の変動パターンに割り当てられている。
【０２１７】
図８－７（Ｂ）：（２）に示すテーブルは、前述した図８－７（Ａ）：（２）のテーブルと同様であるので説明を省略する。
【０２１８】
［操作方法指示演出］
本実施形態では、特定の操作方法で遊技すべき遊技状態に制御されているときに、正しい操作方法で遊技するように指示する操作方法指示演出を実行可能である。この操作方法指示演出には、通常操作方法指示演出と、異常操作方法指示演出とが含まれている。以下では、操作方法指示演出を、適宜「操作方法指示」と称する。

【０２１９】
（通常操作方法指示演出）
本実施形態では、特定の操作方法で遊技すべき遊技状態に制御されているときに、遊技者に正しい操作方法で遊技するように指示する通常操作方法指示演出を実行可能である。この通常操作方法指示演出は、遊技者が正しい操作方法で遊技している場合や、遊技者が誤った操作方法で遊技している場合に関わらず、事前に決められた実行タイミングで実行される演出である。
【０２２０】
本実施形態では、右打ちで遊技すべき右打ちモードから左打ちで遊技すべき通常モード（左打ちモード）に制御されたとき（本例では、通常モードに制御された直後のタイミング）に、遊技者に正しい操作方法である左打ちで遊技するように指示する通常左打ち指示演出を実行可能である。この通常左打ち指示演出は、遊技者が正しい操作方法である左打ちで遊技している場合や、遊技者が誤った操作方法である右打ちで遊技している場合に関わらず実行される演出である。
【０２２１】
また、右打ちで遊技すべき右打ちモード（大当り遊技状態、時短状態、ＳＴ状態）に制御されたとき（本例では、右打ちモードに制御された直後のタイミング）に、遊技者に正しい操作方法である右打ちで遊技するように指示する通常右打ち指示演出を実行可能である。この通常右打ち指示演出は、遊技者が正しい操作方法である右打ちで遊技している場合や、遊技者が誤った操作方法である左打ちで遊技している場合に関わらず実行される演出である。
【０２２２】
（異常操作方法指示演出）
本実施形態では、特定の操作方法で遊技すべき遊技状態に制御されているときに、遊技者に正しい操作方法で遊技するように指示する異常操作方法指示演出を実行可能である。この異常操作方法指示演出は、遊技者が誤った操作方法で遊技することによって所定の条件（図８－１０（Ａ）参照）が成立した場合に実行される演出である。
【０２２３】
本実施形態では、左打ちで遊技すべき通常モード（左打ちモード）に制御されているときに、遊技者が誤った操作方法である右打ちで遊技することによって所定の条件（例えば、ゲートスイッチから遊技球の通過の信号を連続して５回検出）が成立した場合に、遊技者に正しい操作方法である左打ちで遊技するように指示する異常左打ち指示演出を実行可能である。この異常左打ち指示演出は、遊技者が正しい操作方法である左打ちで遊技している場合などには実行されない演出である。
【０２２４】
また、右打ちで遊技すべき右打ちモードに制御されているときに、遊技者が誤った操作方法である左打ちで遊技することによって所定の条件（例えば、第１始動口スイッチから遊技球の入賞を検出）が成立した場合に、遊技者に正しい操作方法である右打ちで遊技するように指示する異常右打ち指示演出を実行可能である。この異常右打ち指示演出は、遊技者が正しい操作方法である右打ちで遊技している場合など実行されない演出である。
【０２２５】
［操作方法指示演出一覧テーブル］
図８－８（Ａ）は、本実施形態における操作方法指示演出一覧テーブルの具体例の説明図である。図８－８（Ａ）には、各操作方法指示演出の名称や種別を示す「操作方法指示演出」、各操作方法指示演出が実行されるタイミングを示す「実行タイミング」、各操作方法指示演出で用いられる演出装置を示す「演出装置」、各操作方法指示演出の演出内容の例を示す「演出内容例」、及び、各操作方法指示演出が実行される期間を示す「演出実行期間」が設けられている。なお、図８－８（Ａ）の説明において、詳細を説明していない演出やモードなどについては、後述するものとする。
【０２２６】

図８－８（Ａ）に示すように、操作方法指示演出が「第１操作方法指示演出」である場合、「通常操作方法指示」のうち 「通常右打ち指示」であり、実行タイミングは「大当り開始時」であり、演出装置は「画像表示装置５」と「スピーカ８Ｌ、８Ｒ」であり、演出内容例は、画像表示装置５に「第１指示画像」が表示され、スピーカ８Ｌ、８Ｒから「第１指示音声（左打ちだ）」が再生出力され、演出実行期間は「１５００ｍｓ」、「３０００ｍｓ」である。本例では、大当り種別に応じて、第１操作方法指示演出の演出実行期間が異なっている（図８－５４、図８－５５、図８－５６参照）。

【０２２７】

また、操作方法指示演出が「第２操作方法指示演出」である場合、「通常操作方法指示」のうち 「通常右打ち指示」であり、実行タイミングは「時短開始時」であり、演出装置は「画像表示装置５」と「スピーカ８Ｌ、８Ｒ」であり、演出内容例は、画像表示装置５に「第２指示画像」が表示され、スピーカ８Ｌ、８Ｒから「第２指示音声（右打ちだ）」が再生出力され、演出実行期間は「３０００ｍｓ」である。

【０２２８】

また、操作方法指示演出が「第３操作方法指示演出」である場合、「通常操作方法指示」のうち 「通常左打ち指示」であり、実行タイミングは「時短制御終了時」であり、演出装置は「画像表示装置５」と「スピーカ８Ｌ、８Ｒ」であり、演出内容例は、画像表示装置５に「第３指示画像」が表示され、スピーカ８Ｌ、８Ｒから「第３指示音声（左打ちだ）」が再生出力され、演出実行期間は「５０００ｍｓ」である。この第３操作方法指示演出の実行タイミングである「時短制御終了時」とは、具体的には、右打ちモード（時短状態、ＳＴ状態）の制御が終了し、左打ちモード（通常状態）の制御が開始したタイミングである。

【０２２９】

また、操作方法指示演出が「第４操作方法指示演出」である場合、「異常操作方法指示」のうち 「異常右打ち指示」であり、実行タイミングは「右打ちモード中の異常左打ち検出時」であり、演出装置は「画像表示装置５」と「スピーカ８Ｌ、８Ｒ」であり、演出内容例は、画像表示装置５に「第４指示画像」が表示され、スピーカ８Ｌ、８Ｒから「第４指示音声（右打ちだ）」が再生出力され、演出実行期間は「５０００ｍｓ」である。この第４操作方法指示演出の実行タイミングである「右打ちモード中の異常左打ち検出時」とは、具体的には、右打ちモード（時短状態、ＳＴ状態）に制御されているときに、異常左打ち検出条件（図８－１０（Ａ）参照）が成立したタイミングである。

【０２３０】

また、操作方法指示演出が「第５操作方法指示演出」である場合、「異常操作方法指示」のうち 「異常左打ち指示」であり、実行タイミングは「左打ちモード中の異常右打ち検出時」であり、演出装置は「画像表示装置５」と「スピーカ８Ｌ、８Ｒ」であり、演出内容例は、画像表示装置５に「第５指示画像」が表示され、スピーカ８Ｌ、８Ｒから「第５指示音声（左打ちだ）」が再生出力される。

【０２３１】

本実施形態では、第５操作方法指示演出として、第５操作方法指示演出（ＬＶ１：ショート）と、第５操作方法指示演出（ＬＶ２：ロング）とがあり、第５操作方法指示演出（ＬＶ１：ショート）は、異常右打ち検出条件（ＬＶ１：ショート）（図８－１０（Ａ）参照）が成立したときに実行され、第５操作方法指示演出（ＬＶ２：ロング）は、異常右打ち検出条件（ＬＶ２：ロング）（図８－１０（Ａ）参照）が成立したときに実行される。以下では、第５操作方法指示演出（ＬＶ１：ショート）を、適宜「第５操作方法指示演出（ＬＶ１）」、「第５操作方法指示演出（ショート）」と称し、第５操作方法指示演出（ＬＶ２：ロング）を、適宜「第５操作方法指示演出（ＬＶ２）」、「第５操作方法指示演出（ロング）」と称する。

【０２３２】

操作方法指示演出が「第５操作方法指示演出（ＬＶ１）」である場合、演出実行期間は「５０００ｍｓ」であり、操作方法指示演出が「第５操作方法指示演出（ＬＶ２）」であ

る場合、演出実行期間は「１００００ｍｓ」である。このように、第５操作方法指示演出（ＬＶ１）の演出実行期間より第５操作方法指示演出（ＬＶ２）の演出実行期間の方が長いことによって、第５操作方法指示演出（ＬＶ１）より第５操作方法指示演出（ＬＶ２）の方が強調される演出となっている。

【０２３３】

なお、上記の実施形態では、第５操作方法指示演出（ＬＶ１）と、第５操作方法指示演出（ＬＶ２）とで、演出実行期間が異なる例を示したが、このような例に限定されず、第５操作方法指示演出（ＬＶ１）と、第５操作方法指示演出（ＬＶ２）とで、演出実行期間とは異なる要素が異なってもよいものとする。

【０２３４】

例えば、第５操作方法指示演出（ＬＶ１）において、画像表示装置５に「第５Ａ指示画像」が表示され、スピーカ８Ｌ、８Ｒから「第５Ａ指示音声」が再生出力され、第５操作方法指示演出（ＬＶ２）において、画像表示装置５に「第５Ｂ指示画像」が表示され、スピーカ８Ｌ、８Ｒから「第５Ｂ指示音声」が再生出力されるものとする。

【０２３５】

このとき、第５Ｂ指示画像は、第５Ａ指示画像よりも強調された画像であってもよい。強調された画像とは、「表示領域が大きい」、「使用される表示色が多い」などである。また、第５Ｂ指示音声は、第５Ａ指示音声よりも強調された音声であってもよい。強調された音声とは、「音声の音量が大きい」、「音声の文字数が多い」、「音声のキーが高い」などである。

【０２３６】

［エラー報知演出］

本実施形態では、エラーが発生したときに、エラーが発生したことを報知するエラー報知演出を実行可能である。このエラー報知演出には、エラーの種別に応じて第１エラー報知演出と、第２エラー報知演出と、第３エラー報知演出と、第４エラー報知演出とがある。以下では、エラー報知演出を、適宜「エラー報知」と称する。

【０２３７】

（第１エラー報知演出）

本実施形態では、玉切れエラーが発生したときに、玉切れエラーが発生したことを遊技者に報知する第１エラー報知演出（玉切れエラー報知）を実行可能である。この第１エラー報知演出は、第１エラー検出条件（図８－１０（Ｂ）参照）が成立した（玉切れエラーを検出した）ときに実行される演出である。

【０２３８】

（第２エラー報知演出）

本実施形態では、パチンコ遊技機１の上皿が遊技球で満タンになってしまったことに基づいて、満タンエラーが発生したときに、満タンエラーが発生したことを遊技者に報知する第２エラー報知演出（満タンエラー報知）を実行可能である。この第２エラー報知演出は、第２エラー検出条件（図８－１０（Ｂ）参照）が成立した（満タンエラーを検出した）ときに実行される演出である。

【０２３９】

（第３エラー報知演出）

本実施形態では、扉開放エラーが発生したときに、扉開放エラーが発生したことを遊技者に報知する第３エラー報知演出（扉開放エラー報知）を実行可能である。この第３エラー報知演出は、第３エラー検出条件（図８－１０（Ｂ）参照）が成立した（扉開放エラーを検出した）ときに実行される演出である。

【０２４０】

（第４エラー報知演出）

本実施形態では、磁気エラーが発生したときに、磁気エラーが発生したことを遊技者に報知する第４エラー報知演出（磁気エラー報知）を実行可能である。この第４エラー報知演出は、第４エラー検出条件（図８－１０（Ｂ）参照）が成立した（磁気エラーを検出し

た）ときに実行される演出である。
【０２４１】
［操作方法指示演出一覧テーブル］
図８－８（Ｂ）は、本実施形態におけるエラー報知演出一覧テーブルの具体例の説明図である。図８－８（Ｂ）には、各エラー報知演出の名称や種別を示す「エラー報知演出」、各エラー報知演出が実行されるタイミングを示す「実行タイミング」、各エラー報知演出で用いられる演出装置を示す「演出装置」、各エラー報知演出の演出内容の例を示す「演出内容例」、及び、各エラー報知演出が実行される期間を示す「演出実行期間」が設けられている。なお、図８－８（Ｂ）の説明において、詳細を説明していない演出やモードなどについては、後述するものとする。
【０２４２】
図８－８（Ｂ）に示すように、エラー報知演出が「第１エラー報知演出」である場合、「エラー報知」のうち 「玉切れエラー報知」であり、実行タイミングは「玉切れエラー検出時」であり、演出装置は「画像表示装置５」と「遊技効果ランプ９」であり、演出内容例は、画像表示装置５に「第１エラー画像」（「玉切れエラー」の文字を含む画像）が表示され、遊技効果ランプ９が「赤色点滅」で発光され、演出実行期間は「エラー解消まで」である。
【０２４３】
また、エラー報知演出が「第２エラー報知演出」である場合、「エラー報知」のうち 「満タンエラー報知」であり、実行タイミングは「満タンエラー検出時」であり、演出装置は「画像表示装置５」と「遊技効果ランプ９」であり、演出内容例は、画像表示装置５に「第２エラー画像」（「満タンエラー」の文字を含む画像）が表示され、遊技効果ランプ９が「赤色点滅」で発光され、演出実行期間は「エラー解消まで」である。
【０２４４】
また、エラー報知演出が「第３エラー報知演出」である場合、「エラー報知」のうち 「扉開放エラー報知」であり、実行タイミングは「扉開放エラー検出時」であり、演出装置は「画像表示装置５」と「遊技効果ランプ９」であり、演出内容例は、画像表示装置５に「第３エラー画像」（「扉開放エラー」の文字を含む画像）が表示され、遊技効果ランプ９が「赤色点滅」で発光され、演出実行期間は「エラー解消まで」である。
【０２４５】
また、エラー報知演出が「第４エラー報知演出」である場合、「エラー報知」のうち 「磁気エラー報知」であり、実行タイミングは「磁気エラー検出時」であり、演出装置は「画像表示装置５」と「遊技効果ランプ９」であり、演出内容例は、画像表示装置５に「第４エラー画像」（「磁気エラー」の文字を含む画像）が表示され、遊技効果ランプ９が「赤色点滅」で発光され、演出実行期間は「エラー解消まで」である。
【０２４６】
このように、操作方法指示は、画像表示装置５とスピーカ８Ｌ、８Ｒとを用いる演出であり、遊技者の視覚と聴覚に訴えかけることによって操作方法を指示することが可能である。一方で、エラー報知は、画像表示装置５と遊技効果ランプ９とを用いる演出であり、遊技者の視覚に訴えかけることによってエラーが発生していることを報知することが可能である。
【０２４７】
［異常操作方法指示演出決定処理］
図８－９は、変動開始待ち時、変動開始時、変動中、変動終了時、大当り中などに実行される異常操作方法指示演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図７に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始待ち処理（ステップＳ１７０）、可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）、可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）、大当り中演出処理（ステップＳ１７６）、エンディング処理（ステップＳ１７７）などにおいて、図８－９に示す異常操作方法指示演出決定処理を実行する。
【０２４８】

先ず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技モードが通常モードであるか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ１０１０）。遊技モードが通常モードでない場合（ステップＳ０２ＴＭ１０１０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０２ＴＭ１２００に処理を進める。

【０２４９】

遊技モードが通常モードである場合（ステップＳ０２ＴＭ１０１０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、後述する第２異常左打ち指示フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ１０２０）。第２異常左打ち指示フラグがセットされている場合（ステップＳ０２ＴＭ１０２０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０２ＴＭ１２００に処理を進める。

【０２５０】

第２異常左打ち指示フラグがセットされていない場合（ステップＳ０２ＴＭ１０２０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、異常右打ち検出条件（ＬＶ２）が成立しているか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ１０３０）。

【０２５１】

本実施形態では、ＣＰＵ１０３が、後述する異常操作方法指示に関連する条件テーブル（図８－１０（Ａ）参照）に基づいて異常右打ち検出条件（ＬＶ２）が成立しているか否かを判定し、その判定結果を含む演出用コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信することによって、演出制御用ＣＰＵ１２０は判定結果を把握することができる。

【０２５２】

異常右打ち検出条件（ＬＶ２）が成立していない場合（ステップＳ０２ＴＭ１０３０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０２ＴＭ１０８０に処理を進める。

【０２５３】

異常右打ち検出条件（ＬＶ２）が成立している場合（ステップＳ０２ＴＭ１０３０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、異常左打ち指示演出（ＬＶ２）を実行することに決定し（ステップＳ０２ＴＭ１０４０）、第２異常左打ち指示フラグをセットする（ステップＳ０２ＴＭ１０５０）。

【０２５４】

本実施形態では、第２異常左打ち指示フラグは、異常左打ち指示演出（ＬＶ２）が実行されることが決定されたことに基づいてセットされる演出フラグの一種である。第２異常左打ち指示フラグがセットされていることによって、異常操作方法指示演出決定処理や後述する大当り開始時演出終了判定処理において、既に異常左打ち指示演出（ＬＶ２）が実行されていることを判定可能となる。この第２異常左打ち指示フラグは、第２異常左打ち指示フラグがセットされたときの対象となる異常左打ち指示演出（ＬＶ２）が終了したときに消去される。

【０２５５】

ステップＳ０２ＴＭ１０５０の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、後述する第１異常左打ち指示フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ０２ＴＭ１０６０）。第１異常左打ち指示フラグがセットされていない場合（Ｓ０２ＴＭ１０６０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０２ＴＭ１２１０に処理を進める。

【０２５６】

第１異常左打ち指示フラグがセットされている場合（Ｓ０２ＴＭ１０６０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１異常左打ち指示フラグを消去し（ステップＳ０２ＴＭ１０７０）、ステップＳ０２ＴＭ１２１０に処理を進める。

【０２５７】

ステップＳ０２ＴＭ１０３０：ＮＯの場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１異常左打ち指示フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ０２ＴＭ１０８０）。第１異常左打ち指示フラグがセットされている場合（Ｓ０２ＴＭ１０８０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０２ＴＭ１２１０に処理を進める。

【０２５８】

第１異常左打ち指示フラグがセットされていない場合（Ｓ０２ＴＭ１０８０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、異常操作方法指示に関連する条件テーブル（図８－１０（Ａ）参照）に基づいて異常右打ち検出条件（ＬＶ１）が成立しているか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ１０９０）。

【０２５９】

本実施形態では、ＣＰＵ１０３が、異常操作方法指示に関連する条件テーブル（図８－１０（Ａ）参照）に基づいて異常右打ち検出条件（ＬＶ１）が成立しているか否かを判定し、その判定結果を含む演出用コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信することによって、演出制御用ＣＰＵ１２０は判定結果を把握することができる。

【０２６０】

異常右打ち検出条件（ＬＶ１）が成立していない場合（ステップＳ０２ＴＭ１０９０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０２ＴＭ１２１０に処理を進める。

【０２６１】

異常右打ち検出条件（ＬＶ１）が成立している場合（ステップＳ０２ＴＭ１０９０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、異常左打ち指示演出（ＬＶ１）を実行することに決定し（ステップＳ０２ＴＭ１１００）、第１異常左打ち指示フラグをセットし（ステップＳ０２ＴＭ１１１０）、ステップＳ０２ＴＭ１２１０に処理を進める。

【０２６２】

本実施形態では、第１異常左打ち指示フラグは、異常左打ち指示演出（ＬＶ１）が実行されることが決定されたことに基づいてセットされる演出フラグの一種である。第１異常左打ち指示フラグがセットされていることによって、異常操作方法指示演出決定処理や後述する大当り開始時演出終了判定処理において、既に異常左打ち指示演出（ＬＶ１）が実行されていることを判定可能となる。この第１異常左打ち指示フラグは、第１異常左打ち指示フラグがセットされたときの対象となる異常左打ち指示演出（ＬＶ２）が終了したときや、第２異常左打ち指示フラグがセットされたときに消去される。

【０２６３】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技モードが右打ちモードであるか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ１２１０）。即ち、遊技モードが大当りモード、時短モード、または、ＳＴモードのいずれかに制御されているか否かを判定する。遊技モードが右打ちモードでない場合（ステップＳ０２ＴＭ１２１０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。

【０２６４】

遊技モードが右打ちモードである場合（ステップＳ０２ＴＭ１２１０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、後述する異常右打ち指示フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ１２２０）。異常右打ち指示フラグがセットされている場合（ステップＳ０２ＴＭ１２２０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。

【０２６５】

異常右打ち指示フラグがセットされていない場合（ステップＳ０２ＴＭ１２２０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、異常操作方法指示に関連する条件テーブル（図８－１０（Ａ）参照）に基づいて異常左打ち検出条件が成立しているか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ１２３０）。

【０２６６】

本実施形態では、ＣＰＵ１０３が、異常操作方法指示に関連する条件テーブル（図８－１０（Ａ）参照）に基づいて異常左打ち検出条件が成立しているか否かを判定し、その判定結果を含む演出用コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信することによって、演出制御用ＣＰＵ１２０は判定結果を把握することができる。

【０２６７】

異常左打ち検出条件が成立していない場合（ステップＳ０２ＴＭ１２３０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。

【０２６８】
異常左打ち検出条件が成立している場合（ステップＳ０２ＴＭ１２３０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該異常操作方法指示演出決定処理が大当りファンファーレ期間（以下、適宜「大当りＦＦ期間」と称する。）に実行されているか否かを判定する（Ｓ０２ＴＭ１２４０）。当該異常操作方法指示演出決定処理が大当りＦＦ期間に実行されている場合（Ｓ０２ＴＭ１２４０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。
【０２６９】
当該異常操作方法指示演出決定処理が大当りＦＦ期間に実行されていない場合（Ｓ０２ＴＭ１２４０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、異常右打ち指示演出を実行することに決定し（ステップＳ０２ＴＭ１２５０）、異常右打ち指示フラグをセットし（Ｓ０２ＴＭ１２６０）、そのまま処理を終了する。
【０２７０】
本実施形態では、異常右打ち指示フラグは、異常右打ち指示演出が実行されることが決定されたことに基づいてセットされる演出フラグの一種である。異常右打ち指示フラグがセットされていることによって、異常操作方法指示演出決定処理や後述する大当り開始時演出終了判定処理において、既に異常右打ち指示演出が実行されていることを判定可能となる。この異常右打ち指示フラグは、異常右打ち指示フラグがセットされたときの対象となる異常右打ち指示演出が終了したときに消去される。
【０２７１】
［異常操作方法指示演出決定処理で参照されるテーブル］
＜異常操作方法指示に関連する条件テーブル＞
図８－１０（Ａ）は、異常操作方法指示に関連する条件テーブルの具体例を示す説明図である。図８－１０（Ａ）に示すように、この実施の形態では、各異常操作方法指示演出に対応して、それぞれ条件が設定されている。
【０２７２】
（異常左打ち検出条件）
異常右打ち指示に対応する条件として、異常左打ち検出条件が定められている。具体的には、異常左打ち検出条件として、「右打ちモードで第１始動口スイッチから信号を検出」が定められている。
【０２７３】
例えば、時短モード中に遊技者が左打ちで遊技を行ったことによって、第１始動入賞口に遊技球が進入してしまった場合や、ＳＴモード中に遊技者が左打ちで遊技を行ったことによって、第１始動入賞口に遊技球が進入してしまった場合や、大当りモード中に遊技者が左打ちで遊技を行ったことによって、第１始動入賞口に遊技球が進入してしまった場合などに、この異常左打ち検出条件が成立する。
【０２７４】
（異常右打ち検出条件　ＬＶ１：ショート）
異常左打ち指示に対応する条件として、異常右打ち検出条件（ＬＶ１：ショート）が定められている。具体的には、異常右打ち検出条件（ＬＶ１：ショート）として、「通常モード（左打ちモード）でゲートスイッチからの信号を連続して５回検出」が定められている。
【０２７５】
例えば、通常モード中に遊技者が右打ちで遊技を行ったことによって、通過ゲート４１を遊技球が連続して５個通過してしまった場合などに、この異常右打ち検出条件（ＬＶ１：ショート）が成立する。なお、本実施形態では、通過ゲート４１を遊技球が連続して５個通過したときの「連続」とは、１．５秒以内に次の遊技球が通過した場合を想定しているが、このような形態に限定されず、１．５秒よりも短い時間以内としてもよいし、１．５秒よりも長い時間以内としてもよい。
【０２７６】

（異常右打ち検出条件　ＬＶ２：ロング）
　異常左打ち指示に対応する条件として、異常右打ち検出条件（ＬＶ２：ロング）が定められている。具体的には、異常右打ち検出条件（ＬＶ２：ロング）として、「通常モード（左打ちモード）でゲートスイッチからの信号を連続して６回以上検出」または「通常モードで第２始動口スイッチからの信号を検出」が定められている。
【０２７７】
　例えば、通常モード中に遊技者が右打ちで遊技を行ったことによって、通過ゲート４１を遊技球が連続して６個以上通過してしまった場合や、通常モード中に遊技者が右打ちで遊技を行ったことによって、第２始動入賞口に遊技球が進入してしまった場合などに、この異常右打ち検出条件（ＬＶ２：ロング）が成立する。
【０２７８】
＜エラー報知に関連する条件テーブル＞
　図８－１０（Ｂ）は、エラー報知に関連する条件テーブルの具体例を示す説明図である。図８－１０（Ｂ）に示すように、この実施の形態では、各エラー報知演出に対応して、それぞれ条件と、条件成立時にセットされる演出フラグとが設定されている。
【０２７９】
（第１エラー検出条件）
　第１エラー報知（玉切れエラー報知）に対応する条件として、第１エラー検出条件が定められている。具体的には、第１エラー検出条件として、「玉切れエラー検出」が定められており、この条件が成立したときにセットされる演出フラグとして、「第１エラー指定フラグ」が定められている。
【０２８０】
（第２エラー検出条件）
　第２エラー報知（満タンエラー報知）に対応する条件として、第２エラー検出条件が定められている。具体的には、第２エラー検出条件として、「満タンエラー検出」が定められており、この条件が成立したときにセットされる演出フラグとして、「第２エラー指定フラグ」が定められている。
【０２８１】
（第３エラー検出条件）
　第３エラー報知（扉開放エラー報知）に対応する条件として、第３エラー検出条件が定められている。具体的には、第３エラー検出条件として、「扉開放エラー検出」が定められており、この条件が成立したときにセットされる演出フラグとして、「第３エラー指定フラグ」が定められている。
【０２８２】
（第４エラー検出条件）
　第４エラー報知（磁気エラー報知）に対応する条件として、第４エラー検出条件が定められている。具体的には、第４エラー検出条件として、「磁気エラー検出」が定められており、この条件が成立したときにセットされる演出フラグとして、「第４エラー指定フラグ」が定められている。
【０２８３】
［大当り開始時演出終了判定判定処理］
　図８－１１は、大当り開始時に実行される大当り開始時演出終了判定判定処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図７に示した演出制御プロセス処理の大当り中演出処理（ステップＳ１７６）において、図８－１１に示す大当り開始時演出終了判定判定処理を実行する。
【０２８４】
　先ず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、異常左打ち指示フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ０２ＴＭ２０１０）。即ち、第１異常左打ち指示フラグ、または、第２異常左打ち指示フラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。異常左打ち指示フラグがセットされていない場合（Ｓ０２ＴＭ２０１０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は

、ステップＳ０２ＴＭ２０３０に処理を進める。
【０２８５】
異常左打ち指示フラグがセットされている場合（Ｓ０２ＴＭ２０１０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行中の異常左打ち指示演出を終了し（ステップＳ０２ＴＭ２０２０）、ステップＳ０２ＴＭ２０３０に処理を進める。
【０２８６】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、異常右打ち指示フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ０２ＴＭ２０３０）。異常右打ち指示フラグがセットされていない場合（Ｓ０２ＴＭ２０３０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。
【０２８７】
異常右打ち指示フラグがセットされている場合（Ｓ０２ＴＭ２０３０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行中の異常右打ち指示演出を終了し（ステップＳ０２ＴＭ２０４０）、そのまま処理を終了する。
【０２８８】
このように、大当りＦＦ演出が開始されるときに実行される大当り開始時演出決定処理において、異常操作方法指示（異常左打ち指示、異常右打ち指示）を終了する処理が実行されるので、大当りＦＦ演出が実行されると、それまで実行されていた異常操作方法指示（異常左打ち指示、異常右打ち指示）は終了する。
【０２８９】
一方で、大当りＦＦ演出が開始されるときに実行される大当り開始時演出決定処理において、エラー報知や後述する音量調整演出や光量調整演出やオートボタン設定演出などを終了する処理が実行されないので、大当りＦＦ演出が実行されても、それまで実行されていたエラー報知や後述する音量調整演出や光量調整演出やオートボタン設定演出などは終了せずに継続して実行する。
【０２９０】
［遊技フロー］
次に、本実施形態における遊技フローを説明する。本例では、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御されているときの遊技モードを［通常モード］としており、遊技状態が時短状態（低確／高ベース状態）に制御されており、この時短状態の制御回数が最大で１００回であるときの遊技モードを［時短モード］としており、遊技状態が確変状態（高確／高ベース状態）に制御されており、この確変状態の制御回数が最大で１５４回であるときの遊技モードを［ＳＴモード］としており、遊技状態が大当り遊技状態に制御されているときの遊技モードを［大当りモード］としている。
【０２９１】
本実施形態では、［通常モード］は、主に左打ちで遊技する遊技モードであるので、適宜「左打ちモード」と称し、［時短モード］、［ＳＴモード］、［大当りモード］は、主に右打ちで遊技する遊技モードであるので、適宜「右打ちモード」と称する。
【０２９２】
本実施形態では、大当りが発生して確変領域に遊技球が入賞した場合に、（１）時短制御が規定回数行われ、且つ、（２）確変制御が規定回数行われる遊技状態を「確変状態」称する。以下、適宜「ＳＴ状態」、「ＳＴ」と称する。
【０２９３】
図８－１２に示す遊技フローの例では、（１）遊技モードが［通常モード］であるときに（２）大当り（初当り）が発生し、大当り遊技状態の終了後に時短状態（低確／高ベース状態）に制御され、（３）［時短モード］（チャンスタイム）（時短１００回転）、または、（４）［ＳＴモード］（パワフルラッシュ）（ＳＴ１５４回転）に移行し、これらの遊技モードに制御されているときに（５）大当りが発生した場合に（４）［ＳＴモード］（パワフルラッシュ）（ＳＴ１５４回転）に移行し、大当りが発生しなかった場合に（１）［通常モード］に移行する。
以下、遊技フローにおける（１）～（５）の遊技モードについて説明する。

【０２９４】
（１）遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御されているとき、遊技モードを［通常モード］としている。
【０２９５】
（２）前述した（１）の状態で、表示結果が「大当り」となる変動表示が実行されると、大当り遊技状態に制御される。本実施形態では、第１特別図柄の大当り種別として「大当りＡ」と「大当りＢ」とがあり、大当り種別が「大当りＡ」または「大当りＢ」である場合の演出例として、「３Ｒ大当り」または「１０Ｒ大当り」であることを報知する「ＢＯＮＵＳ」の文字が画像表示装置５に表示されている。
【０２９６】
本例では、（２）の大当りラウンド中（１Ｒ～３Ｒ）に当該大当りがいずれの大当り種別であるかを報知する演出（例えば、「パワフルラッシュ」の文字が示されたアイコンを獲得できるか否かの演出等）が実行され、この大当り遊技状態の終了後にいずれの遊技モードに制御されるかを遊技者に報知する。
【０２９７】
（３）前述した（２）大当り種別が「大当りＡ」である場合の大当りが終了すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が時短状態（低確／高ベース状態）に制御されて、１００回の可変表示が実行されるときにおける、遊技モードを［時短モード］（チャンスタイム）としている。遊技モードが［時短モード］である場合の演出例として、遊技モードが［時短モード］に移行することを報知する「チャンスタイム」の文字が画像表示装置５に表示されている。
【０２９８】
（３）の状態で、全ての表示結果が「はずれ」となる、時短状態における１００回の可変表示が実行されると、（１）の状態に制御される。
【０２９９】
（４）前述した（２）大当り種別が「大当りＢ」である場合の大当りが終了すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が確変状態（高確／高ベース状態）に制御されて、１５４回の可変表示が実行されるときにおける、遊技モードを［ＳＴモード］（パワフルラッシュ）としている。遊技モードが［ＳＴモード］である場合の演出例として、遊技モードが［ＳＴモード］に移行することを報知する「パワフルラッシュ」の文字が画像表示装置５に表示されている。
【０３００】
本実施形態では、遊技モードが［ＳＴモード］である場合、ＳＴモードにおいて演出性が異なる３つの演出モードが設定されており、これらの演出モードを遊技者が任意に選択することが可能である。以下では、遊技モードが［ＳＴモード］であり、演出モードがいずれかの演出モードに設定された場合、適宜「ＳＴモード［演出モード名］」と称する。
【０３０１】
本例では、ＳＴモード内の演出モードとして、［夢夢モード］、［ナナモード］、［ジャムモード］の３つの演出モードが設定されている。
［夢夢モード］は、リーチ演出などでキャラＡが主に登場する演出モードであり、［ナナモード］は、リーチ演出などでキャラＢが主に登場する演出モードであり、［夢夢モード］は、リーチ演出などでキャラＣが主に登場する演出モードである。なお、上記の実施形態に限定されず、演出モードによって、背景画像や対応表示（アクティブ表示、保留表示）のインターフェイスなどを異ならせてもよい。
【０３０２】
本例では、ＳＴモードの演出モードを選択する手法として、「大当りＢ」からＳＴモードに制御される場合、当該大当り遊技内で演出モードを選択することが可能であり（図８－６０（Ｂ）参照）、「大当りＣ」からＳＴモードに制御される場合、当該大当り遊技内で演出モードを選択することが可能である（不図示）。
【０３０３】

（４）の状態で、全ての表示結果が「はずれ」となる、確変状態における１５４回の可変表示が実行されると、（１）の状態に制御される。

【０３０４】

（５）遊技モードが、［時短モード］である場合（（３）参照）、または、［ＳＴモード］である場合（（４）参照）に、いずれかの変動表示の表示結果が「大当り」となると、大当り遊技状態に制御される。本実施形態では、表示結果が「大当り」となった場合の第２特別図柄の大当り種別として「大当りＣ」がある。

【０３０５】

（５）大当り種別が「大当りＣ」である場合の演出例として、「１０Ｒ大当り」であることを報知する「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字が画像表示装置５に表示されている。

【０３０６】

［飾り図柄、小図柄］

本実施形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別図柄の変動表示が開始されたことに対応して、飾り図柄の変動表示を画面中央領域（以下、適宜「図柄表示エリア」と称する。）で開始させるとともに、小図柄の変動表示を画面左上領域（以下、適宜「小図柄表示エリア」と称する。）で開始させる。

【０３０７】

そして、特別図柄の変動表示が終了して表示結果が導出表示されたことに対応して、表示結果となる飾り図柄の組合せを図柄表示エリアに確定停止させるとともに、表示結果となる小図柄の組合せを小図柄表示エリアに確定停止させる。

【０３０８】

［レイヤ構造］

図８－１３（Ａ）は、画像表示装置５における各種画像のレイヤ構造を模式的に表した概念図であり、図８－１３（Ｂ）は、画像表示装置５における各種画像のレイヤ構造の説明図である。本実施形態では、図８－１３（Ａ）及び（Ｂ）に示すように、レイヤ構造は、第１レイヤ、第２レイヤ、第３レイヤ、及び第４レイヤの４種類のレイヤから構成されている。

【０３０９】

図８－１３（Ａ）に示すように、第１レイヤは最前面のレイヤに表示され、第２レイヤは第１レイヤの１つ背面のレイヤに表示され、第３レイヤは第２レイヤの１つ背面に表示され、第４レイヤは第３レイヤの１つ背面、即ち、最背面のレイヤに表示される。従って、レイヤの表示優先度として、第１レイヤの表示優先度がもっとも高くなっており、第２レイヤ、第３レイヤの順で表示優先度が低くなり、第４レイヤの表示優先度がもっとも低くなっている。即ち、第４レイヤ＜第３レイヤ＜第２レイヤ＜第１レイヤの順で表示優先度が高くなっている。なお、表示優先度が高いレイヤの所定表示領域に表示された情報は、表示優先度が低いレイヤの所定表示領域に表示された情報よりも視認性が高い（遊技者から見て手前に表示されているように見える）ことになる。

【０３１０】

また、図８－１３（Ｂ）に示すように、第１レイヤには、小図柄などが表示される。第２レイヤには、エラー報知に関連するエラー報知画像（第１エラー画像、第２エラー画像、第３エラー画像、第４エラー画像）などが表示される。第３レイヤには、操作方法指示に関連する指示画像（第１指示画像、第２指示画像、第３指示画像、第４指示画像）や後述するシステム右打ち画像などが表示される。第４レイヤには、飾り図柄、背景画像、キャラクタ、対応表示（アクティブ表示、保留表示）などが表示される。

【０３１１】

以下の説明では、所定の画像が第ｎレイヤに配置される場合に、その所定の画像を、「所定の画像［第ｎレイヤ］」と称する場合がある。例えば、所定の画像としての飾り図柄が第４レイヤに配置される場合は、飾り図柄を、「飾り図柄［第４レイヤ］」と称する。

【０３１２】

なお、特定レイヤに関して、さらに表示優先度の異なるレイヤ構造を設けてもよい。例

えば、第４レイヤには、前述したように、飾り図柄、背景画像、対応表示（保留表示、アクティブ表示）、キャラクタなどを配置可能である。ここで、第４レイヤは、第４－１レイヤと、第４－２レイヤと、第４－３レイヤとで構成されるものとし、第４－１レイヤに対応表示が配置され、第４－２レイヤに飾り図柄とキャラクタが配置され、第４－３レイヤに背景画像が配置されるようにしてもよい。この場合には、第４－３レイヤ＜第４－２レイヤ＜第４－１レイヤの順で表示優先度が高いものとする。

【０３１３】

［通常モード：異常左打ち指示の演出例］

図８－１４は、通常モード中の異常左打ち指示（ＬＶ１、ＬＶ２）に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。図８－１５は、通常モード中の異常左打ち指示のうち異常左打ち指示（ＬＶ１）に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。図８－１６は、通常モード中の異常左打ち指示のうち異常左打ち指示（ＬＶ２）に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。図中の「Ｔ」はタイミングを示す。

【０３１４】

［特徴部０２ＴＭ］における図では、演出例の説明のために、便宜的に、画像表示装置５の近傍（右方等）に、スピーカ８Ｌ、８Ｒから再生出力される演出音や遊技効果ランプ９の演出光を示している。各装置（画像表示装置５、スピーカ８Ｌ、８Ｒ、遊技効果ランプ９）の実際の位置関係は、図８－１に示した通りである。

【０３１５】

また、［特徴部０２ＴＭ］における図では、演出例の特徴を明確に示すために、画像表示装置５の近傍のスピーカ８Ｌ、８Ｒから再生出力される演出音が図示されているが、ここに図示されている演出音は実際にスピーカ８Ｌ、８Ｒから再生出力されている演出音の一部に過ぎず、他の演出音が再生出力されている場合もあるものとする。例えば、スピーカ８Ｌ、８Ｒから演出音（楽曲、セリフ音、メッセージ音（指示音声）、効果音）のうち少なくとも２種類以上の演出音が再生出力されている場合であっても、指示音声が再生出力されていることを明確に示したい場合には、スピーカ８Ｌ、８Ｒから指示音声が再生出力されていることしか図示しない場合がある。また、遊技効果ランプ９の演出光についても同様である。

【０３１６】

また、スピーカ８Ｌ、８Ｒから２種類以上の演出音が再生出力されている場合を図示しているとき、「演出音」の文字のみで記載されている演出音の方が、「（演出音）」の括弧付きの文字で記載されている演出音よりも、再生出力優先度が高い状態で再生出力されるものとする。

【０３１７】

本実施形態では、再生出力優先度の高い状態で演出音を再生出力させる手法として、以下の手法を用いるものとする。

各演出音に割り当てられたチャンネルに指定される音量値であるチャンネル設定割合を、基準とされる出力音量の１００％となる最大ボリューム「１」から、０％となる全ミュート「０」までの間で設定可能であるものとする。再生出力優先度の高い状態で再生出力させたい演出音のチャンネル設定割合を「１」のまま設定し、再生出力優先度の低い状態で再生出力させたい演出音のチャンネル設定割合を「１」よりも低い値（例えば「０．３」）に設定することによって、再生出力優先度を異ならせることができる。

これらは、以下の図においても同様に適用可能であるので、以下では説明を省略する。

【０３１８】

（異常左打ち指示（ＬＶ１）の演出例）

先ず、図８－１４（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を実行しているときに（図８－１５：Ｔ１）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリアにおいて飾り図柄の変動表示を実行させている。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリアにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。このとき、画像表示

装置５の画面中央下のアクティブ表示領域に、アクティブ表示（本例では、丸形のオブジェクト）を表示させている。

【０３１９】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常モードに関連する通常モード演出音をスピーカ８Ｌ、８Ｒから再生出力させている。

【０３２０】

次いで、図８－１４（２）に示すように、ＣＰＵ１０３が異常右打ち（ＬＶ１）を検出すると（図８－１５：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、異常左打ち指示演出（ＬＶ１）を実行し、画像表示装置５の画面中央に第５指示画像ＩＰ５（本例では、左向き矢印のオブジェクトと「左打ち」の文字とを含む画像）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから第５指示音声（本例では、「左打ちだ」の音声）を再生出力させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常モード演出音が再生出力されているものの、再生出力優先度は、通常モード演出音＜第５指示音声となっている。

【０３２１】

本例では、異常左打ち指示演出（ＬＶ１）が実行されるときの第５指示画像ＩＰ５の左向き矢印のオブジェクトと「左打ち」の文字とを含む画像は、画像表示装置５の画面右端からフレームインして、画面左端に向かってフレームアウトする表示制御を行う映像である。異常左打ち指示演出（ＬＶ１）では、この表示制御を繰り返して２回行うものとする（５０００ｍｓ）。

【０３２２】

次いで、図８－１４（３）に示すように、異常左打ち指示演出（ＬＶ１）が開始してから５０００ｍｓが経過すると（図８－１５：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、異常左打ち指示演出（ＬＶ１）を終了し、画像表示装置５の画面中央から第５指示画像ＩＰ５（本例では、左向き矢印のオブジェクトと「左打ち」の文字とを含む画像）を消去させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから第５指示音声（本例では、「左打ちだ」の音声）の再生出力を終了させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常モード演出音が再生出力されている。

【０３２３】

（異常左打ち指示（ＬＶ２）の演出例）

先ず、図８－１４（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を実行しているときに（図８－１６：Ｔ１）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリアにおいて飾り図柄の変動表示を実行させている。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリアにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。このとき、アクティブ表示領域に、アクティブ表示を表示させている。

【０３２４】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常モードに関連する通常モード演出音をスピーカ８Ｌ、８Ｒから再生出力させている。

【０３２５】

次いで、図８－１４（２）に示すように、ＣＰＵ１０３が異常右打ち（ＬＶ２）を検出すると（図８－１６：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、異常左打ち指示演出（ＬＶ２）を実行し、画像表示装置５の画面中央に第５指示画像ＩＰ５（本例では、左向き矢印のオブジェクトと「左打ち」の文字とを含む画像）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから第５指示音声（本例では、「左打ちだ」の音声）を再生出力させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常モード演出音が再生出力されているものの、再生出力優先度は、通常モード演出音＜第５指示音声となっている。

【０３２６】

本例では、異常左打ち指示演出（ＬＶ２）が実行されるときの第５指示画像ＩＰ５の左向き矢印のオブジェクトと「左打ち」の文字とを含む画像は、画像表示装置５の画面右端からフレームインして、画面左端に向かってフレームアウトする表示制御を行う映像である。異常左打ち指示演出（ＬＶ２）では、この表示制御を繰り返して４回行うものとする（１００００ｍｓ）。

【０３２７】
次いで、図８－１４（３）に示すように、異常左打ち指示演出（ＬＶ２）が開始してから１００００ｍｓが経過すると（図８－１６：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、異常左打ち指示演出（ＬＶ２）を終了し、画像表示装置５の画面中央から第５指示画像ＩＰ５（本例では、左向き矢印のオブジェクトと「左打ち」の文字とを含む画像）を消去させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから第５指示音声（本例では、「左打ちだ」の音声）の再生出力を終了させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常モード演出音が再生出力されている。
【０３２８】
［通常モード：エラー報知の演出例］
図８－１７は、通常モード中のエラー報知に関連した各演出の演出画像と演出光の一例を示す説明図である。図８－１８は、通常モード中のエラー報知に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【０３２９】
先ず、図８－１７（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を実行しているときに（図８－１８：Ｔ１）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリアにおいて飾り図柄の変動表示を実行させている。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリアにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。このとき、アクティブ表示領域に、アクティブ表示を表示させている。
【０３３０】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常モードに関連する通常モード演出音をスピーカ８Ｌ、８Ｒから再生出力させている。
【０３３１】
次いで、図８－１７（２）に示すように、ＣＰＵ１０３が玉切れエラーを検出すると（図８－１８：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、玉切れエラー報知演出を実行し、画像表示装置５のエラー画像表示領域（画面右上）に第１エラー画像ＥＰ１（本例では、「玉切れエラー」の文字を含む画像）を表示させ、遊技効果ランプ９を赤色に点滅発光させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常モード演出音が継続して再生出力されている。
【０３３２】
次いで、図８－１７（３）に示すように、玉切れエラーが解消し、玉切れエラーの検出が終了すると（図８－１８：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、玉切れエラー報知演出を終了し、画像表示装置５のエラー画像表示領域から第１エラー画像ＥＰ１を消去させ、遊技効果ランプ９の赤色の点滅発光を終了させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常モード演出音が継続して再生出力されている。
【０３３３】
［通常モード：異常左打ち指示→右打ちモード：大当りＦＦ演出］
図８－１９は、通常モード中に開始された異常左打ち指示が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）が開始された場合に関連した各演出の演出画像と演出音と演出光の一例を示す説明図である。図８－２０は、通常モード中に開始された異常左打ち指示が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）が開始された場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。大当りＦＦ演出については、後述する図８－５４及び図８－５２において詳細を説明する。
【０３３４】
先ず、図８－１９（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を実行しているときに（図８－２０：Ｔ１）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリアにおいて、表示結果が「大当り」となることを示す飾り図柄の組合せ（本例では、「３３３」）を停止表示（揺動停止）させている。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリアにおいて、小図柄の変動表示を実行させている。このとき、アクティブ表示領域に、アクティブ表示を表示させている。
【０３３５】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常モードに関連する通常モード演出音をスピーカ８Ｌ、８Ｒから再生出力させている。

【０３３６】

次いで、図８－１９（２）に示すように、ＣＰＵ１０３が異常右打ち（ＬＶ１）を検出すると（図８－２０：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、異常左打ち指示演出（ＬＶ１）を実行し、画像表示装置５の画面中央に第５指示画像ＩＰ５を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから第５指示音声を再生出力させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常モード演出音が再生出力されているものの、再生出力優先度は、通常モード演出音＜第５指示音声となっている。

【０３３７】

次いで、図８－１９（３）に示すように、異常左打ち指示演出（ＬＶ１）が開始してから５０００ｍｓが経過するよりも前に、ＣＰＵ１０３が遊技状態を大当り遊技状態に制御すると（図８－２０：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出を開始し、画像表示装置５に第１大当り種別報知画像ＢＰ１（本例では、集中線と「ＢＯＮＵＳ」の文字とを含む画像）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから大当りＦＦ演出音（ファンファーレ演出音）を再生出力させ、遊技効果ランプ９を虹色に発光させる。

【０３３８】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、異常左打ち指示演出（ＬＶ１）を終了し、画像表示装置５から第５指示画像を消去させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから第５指示音声の再生出力を終了させる。

【０３３９】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、右打ちモードに制御されていることに基づいて、画像表示装置５の画面右上に右打ちで遊技を行うことを促進するシステム右打ち画像を表示させている。以下の演出例では、システム右打ち画像についての説明を省略する。

【０３４０】

本実施形態では。このシステム右打ち画像は、右打ちモード（大当りモード、時短モード、ＳＴモード）に制御されているときに、画像表示装置５の画面右上に常時表示される右打ちを促進する画像であり、特定のタイミングでしか表示されない通常右打ち指示や異常右打ち指示に関連する指示画像とは異なる画像である。

【０３４１】

大当りモードにおけるシステム右打ち画像は、大当り遊技状態の制御を開始することを示す演出用コマンドの一種である大当り開始指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０が受信したタイミングで表示を開始し、大当り遊技状態の制御を終了することを示す演出用コマンドの一種である大当り終了指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０が受信したタイミングで表示を終了する。

【０３４２】

同様に、時短モード、ＳＴモードにおけるシステム右打ち画像ついても、時短モードの制御を開始することを示す演出用コマンドの一種である時短開始指定コマンド、時短モードの制御を終了することを示す演出用コマンドの一種である時短終了指定コマンド、ＳＴモードの制御を開始することを示す演出用コマンドの一種であるＳＴ開始指定コマンド、ＳＴモードの制御を終了することを示す演出用コマンドの一種であるＳＴ終了指定コマンドの受信に基づいて表示を開始／終了させる。

【０３４３】

なお、本例では、異常左打ち指示演出（ＬＶ１）が実行されているときに、大当りＦＦ演出が実行され、異常左打ち指示演出（ＬＶ１）が終了する例を示したが、異常左打ち指示（ＬＶ２）についても同様であるので、説明を省略する。

【０３４４】

［通常モード：エラー報知→右打ちモード：大当りＦＦ演出］

図８－２１は、通常モード中に開始されたエラー報知が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）が開始された場合に関連

した各演出の演出画像と演出音と演出光の一例を示す説明図である。図８－２２は、通常モード中に開始されたエラー報知が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）が開始された場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【０３４５】

先ず、図８－２１（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を実行しているときに（図８－２２：Ｔ１）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリアにおいて、表示結果が「大当り」となることを示す飾り図柄の組合せ（本例では、「３３３」）を停止表示（揺動停止）させている。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリアにおいて、小図柄の変動表示を実行させている。このとき、アクティブ表示領域に、アクティブ表示を表示させている。

【０３４６】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常モードに関連する通常モード演出音をスピーカ８Ｌ、８Ｒから再生出力させている。

【０３４７】

次いで、図８－２１（２）に示すように、ＣＰＵ１０３が玉切れエラーを検出すると（図８－２２：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、玉切れエラー報知演出を実行し、画像表示装置５のエラー画像表示領域（画面右上）に第１エラー画像ＥＰ１（本例では、「玉切れエラー」の文字を含む画像）を表示させ、遊技効果ランプ９を赤色に点滅発光させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常モード演出音が継続して再生出力されている。

【０３４８】

次いで、図８－２１（３）に示すように、玉切れエラー報知演出が開始してエラーが解消するよりも前に、ＣＰＵ１０３が遊技状態を大当り遊技状態に制御すると（図８－２２：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出を開始し、画像表示装置５に第１大当り種別報知画像ＢＰ１（本例では、集中線と「ＢＯＮＵＳ」の文字とを含む画像）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから大当りＦＦ演出音（ファンファーレ演出音）を再生出力させる。

【０３４９】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、玉切れエラー報知演出を継続して実行し、画像表示装置５のエラー画像表示領域に第１エラー画像ＥＰ１（本例では、「玉切れエラー」の文字を含む画像）を継続して表示させる。また、本来であれば、遊技効果ランプ９を大当りＦＦ演出に対応する虹色に発光させるときであるが、本実施形態では、エラー報知の方が大当りＦＦ演出よりも演出の実行優先度が高いので、遊技効果ランプ９を継続して赤色に点滅発光させる。

【０３５０】

そして、玉切れエラーが解消すると（図８－２２：Ｔ４）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、玉切れエラー報知演出を終了し、画像表示装置５のエラー画像表示領域から第１エラー画像ＥＰ１（本例では、「玉切れエラー」の文字を含む画像）を消去させ、遊技効果ランプ９を赤色の点滅発光から大当りＦＦ演出に対応した虹色に発光させる（不図示）。

【０３５１】

［通常モード：異常左打ち指示、エラー報知→右打ちモード：大当りＦＦ演出］

図８－２３は、通常モード中に開始された異常左打ち指示とエラー報知が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りＦＦ演出が開始された場合に関連した各演出の演出画像と演出音と演出光の一例を示す説明図である。図８－２４は、通常モード中に開始された異常左打ち指示とエラー報知が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りＦＦ演出が開始された場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【０３５２】

先ず、図８－２３（１）及び（２）に示す演出例は、図８－１９（１）及び（２）に示した演出例と同様であるので説明を省略する。

【０３５３】
次いで、図８－２３（３）に示すように、ＣＰＵ１０３が玉切れエラーを検出すると（図８－２４：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、玉切れエラー報知演出を実行し、画像表示装置５のエラー画像表示領域に第１エラー画像ＥＰ１（本例では、「玉切れエラー」の文字を含む画像）を表示させ、遊技効果ランプ９を赤色に点滅発光させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから第５指示音声と通常モード演出音が継続して再生出力されている（再生出力優先度：通常モード演出音＜第５指示音声）。
【０３５４】
このとき、第１エラー画像は［第２レイヤ］であり、第５指示画像は［第３レイヤ］であるので、表示優先度は、第５指示画像［第３レイヤ］＜第１エラー画像［第２レイヤ］となっている。
【０３５５】
次いで、図８－２３（４）に示す演出例は、図８－２１（３）に示した演出例と同様であるので説明を省略する。
【０３５６】
［遊技場において遊技効果ランプ９を用いる演出が実行される場合の具体例］
図８－２５は、パチンコ遊技機１が５台連なって設置されている遊技場の一例である。この例では、パチンコ遊技機１の手前側に遊技場の店員が立っており、５台の全てのパチンコ遊技機１が遊技者に遊技されている様子を示す説明図である。この図において、最も店員の近くに設置されている（手前側に設置されている）パチンコ遊技機１を「パチンコ遊技機１Ａ」と称し、店員から見て奥側に向かって「パチンコ遊技機１Ｂ」、「パチンコ遊技機１Ｃ」、「パチンコ遊技機１Ｄ」、「パチンコ遊技機１Ｅ」と称する。なお、各パチンコ遊技機１の手前には遊技者が座って遊技しているものの、便宜的に遊技者の図は省略しているものとする。
【０３５７】
図８－２５に示すように、各パチンコ遊技機１（パチンコ遊技機１Ａ、パチンコ遊技機１Ｂ、パチンコ遊技機１Ｃ、パチンコ遊技機１Ｄ、パチンコ遊技機１Ｅ）において、画像表示装置５の図柄表示エリアで飾り図柄の変動表示が実行されている。
【０３５８】
このとき、パチンコ遊技機１Ｄにおいて、玉切れエラーが発生し、演出制御用ＣＰＵ１２０は、玉切れエラー報知演出を実行し、画像表示装置５に第１エラー画像ＥＰ１を表示させており、遊技効果ランプ９を赤色に点滅発光させている。
【０３５９】
店員の立ち位置やパチンコ遊技機１の設置場所によって、店員からのパチンコ遊技機１の画像表示装置５に対する視認性が低い場合がある。
本例では、図８－２５に示すように、パチンコ遊技機１Ｄとパチンコ遊技機１Ｅの画像表示装置５の店員からの視認性が著しく低くなっている。従って、パチンコ遊技機１Ｄの画像表示装置５に第１エラー画像が表示されていても、店員は第１エラー画像によってそのパチンコ遊技機でエラーが発生していることを認識することは困難である。
【０３６０】
一方で、店員の立ち位置やパチンコ遊技機１の設置場所がいずれであっても、店員からのパチンコ遊技機１の遊技効果ランプ９に対する視認性は大きく変わらない。
本例では、図８－２５に示すように、パチンコ遊技機１Ａ～パチンコ遊技機１Ｅの遊技効果ランプ９の店員からの視認性が低くなっていない。従って、パチンコ遊技機１Ｄの遊技効果ランプ９が赤色に点滅発光されていると、店員は遊技効果ランプ９の発光態様によってそのパチンコ遊技機でエラーが発生していることを認識することが容易となる。
【０３６１】
［右打ちモード：異常右打ち指示の演出例］
図８－２６は、右打ちモード（ＳＴモード）中の異常右打ち指示に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。図８－２７は、右打ちモード中の異常右打ち

指示に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【０３６２】

先ず、図８－２６（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を実行しているときに（図８－２７：Ｔ１）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリアにおいて飾り図柄の変動表示を実行させている。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリアにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。このとき、アクティブ表示領域に、アクティブ表示を表示させている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＳＴモードに関連するＳＴモード演出音（以下、適宜「ＳＴ演出音」と称する。）をスピーカ８Ｌ、８Ｒから再生出力させている。

【０３６３】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技モードがＳＴモード［夢夢モード］に制御されていることに基づいて、画像表示装置５の画面中央上に「パワフルＲＵＳＨ」の文字、画像表示装置５の画面左上に現在の演出モードを示す演出モードアイコン（本例では、「夢夢モード」の文字を含むアイコン）、画像表示装置５の画面右上にＳＴモードの残り制御回数を示すＳＴ残回数表示（本例では、「残り１５０回」の文字）を表示させている。

【０３６４】

次いで、図８－２６（２）に示すように、ＣＰＵ１０３が異常左打ちを検出すると（図８－２７：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、異常右打ち指示演出を実行し、画像表示装置５の画面中央に第４指示画像ＩＰ４（本例では、「右打ち」の文字と右向き矢印のオブジェクトとを含む画像）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから第４指示音声（本例では、「右打ちだ」の音声）を再生出力させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８ＲからＳＴモード演出音が再生出力されているものの、再生出力優先度は、ＳＴモード演出音＜第４指示音声となっている。

【０３６５】

本例では、異常右打ち指示演出が実行されるときの第４指示画像ＩＰ４の右向き矢印のオブジェクトと「右打ち」の文字とを含む画像は、画像表示装置５の画面左端からフレームインして、画面右端に向かってフレームアウトする表示制御を行う映像である。異常右打ち指示演出では、この表示制御を２回繰り返して行うものとする（５０００ｍｓ）。

【０３６６】

次いで、図８－２６（３）に示すように、異常右打ち指示演出が開始してから５０００ｍｓが経過すると（図８－２７：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、異常右打ち指示演出を終了し、画像表示装置５の画面中央から第４指示画像ＩＰ４（本例では、「右打ち」の文字と右向き矢印のオブジェクトとを含む画像）を消去させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから第４指示音声（本例では、「左打ちだ」の音声）の再生出力を終了させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８ＲからＳＴモード演出音が再生出力されている。

【０３６７】

［右打ちモード：大当りＦＦ期間に異常左打ち検出の演出例］

図８－２８は、右打ちモード：大当りモード（大当りＦＦ期間）中に異常左打ちを検出した場合に関連した各演出の演出画像と演出音と演出光の一例を示す説明図である。図８－２９は、右打ちモード：大当りモード（大当りＦＦ期間）中に異常左打ちを検出した場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【０３６８】

図８－２８（１）に示す演出例は、図８－１９（３）に示した演出例と同様であるので説明を省略する。

【０３６９】

次いで、図８－２８（２）に示すように、ＣＰＵ１０３が大当りＦＦ期間に異常左打ちを検出しても（図８－２９：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、異常右打ち指示演出を実行せず、画像表示装置５の画面中央に第４指示画像ＩＰ４（本例では、「右打ち」の文字と右向き矢印のオブジェクトとを含む画像）を表示させず、スピーカ８Ｌ、８Ｒから第４指示音声（本例では、「右打ちだ」の音声）も再生出力させない。

【０３７０】
これは、図８－９のステップＳ０２ＴＭ１２３０～ステップＳ０２ＴＭ１２４０で示したように、大当りＦＦ期間に異常左打ちを検出した場合であっても、ステップＳ０２ＴＭ１２５０の処理（異常右打ち指示演出を実行することに決定する処理）をスキップするので、大当りＦＦ期間に異常左打ちを検出しても、異常右打ち指示演出が実行されていない。
【０３７１】
［右打ちモード（大当りラウンド期間）：異常右打ち指示の演出例］
図８－３０は、右打ちモード（大当りラウンド期間（以下、適宜「大当りＲＤ期間」と称する。））中の異常右打ち指示に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。図８－３１は、右打ちモード（大当りＲＤ期間）の異常右打ち指示に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【０３７２】
先ず、図８－３０（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が遊技状態を大当り遊技状態の大当りＲＤ期間に制御したときに（図８－３１：Ｔ１）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＲＤ演出（１ラウンド目）を実行し、画像表示装置５に大当りＲＤ画像（本例では、山と太陽と音符の背景画像と、現在のラウンド数を示すラウンド表示（「１ＲＯＵＮＤ」）と、付与された賞球数を示す賞球数表示（０００００ｐｔ））を表示させ、遊技効果ランプ９を虹色に発光させている。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＲＤ演出に関連して、大当りラウンド演出音（以下、適宜「ラウンド演出音」と称する。）をスピーカ８Ｌ、８Ｒから再生出力させており、遊技効果ランプ９を虹色に発光されている。
【０３７３】
次いで、図８－３０（２）に示すように、ＣＰＵ１０３が異常左打ちを検出すると（図８－３１：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、異常右打ち指示演出を実行し、画像表示装置５の画面中央に第４指示画像ＩＰ４（本例では、「右打ち」の文字と右向き矢印のオブジェクトとを含む画像）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから第４指示音声（本例では、「右打ちだ」の音声）を再生出力させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから大当りラウンド演出音が再生出力されているものの、再生出力優先度は、大当りラウンド演出音＜第４指示音声となっている。
【０３７４】
次いで、図８－３０（３）に示すように、異常右打ち指示演出が開始してから５０００ｍｓが経過すると（図８－３１：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、異常右打ち指示演出を終了し、画像表示装置５の画面中央から第４指示画像ＩＰ４（本例では、「右打ち」の文字と右向き矢印のオブジェクトとを含む画像）を消去させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから第４指示音声（本例では、「左打ちだ」の音声）の再生出力を終了させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから大当りラウンド演出音が再生出力されている。
【０３７５】
［音量調整］
本実施形態では、演出音に関連する値として「音量値」が設けられている。音量値は、パチンコ遊技機１で出力可能な音量の上限値（音量値）である。本例では、音量値は、「１」～「３」の間で設定可能である。この音量値は、遊技者が所定の操作（例えば、パチンコ遊技機１に備えられた演出キーの上下ボタンを操作）を行うことにより任意の値に設定可能である。以下では、音量値を、適宜「マスターボリューム」、「音量」等と称する。
【０３７６】
本実施形態では、音量値を調整するためのボタンとしてパチンコ遊技機１に備えられた演出キーの上下ボタン（以下、適宜「音量調整ボタン」と称する。）が備えられている。演出キーの上下ボタンのうち上ボタン（以下、適宜「音量調整ボタン（＋）」と称する。）が操作されると、音量値が上ボタンを操作する前の音量値に「１」加算された値に設定され、演出キーの上下ボタンのうち下ボタン（以下、適宜「音量調整ボタン（－）」と称する。）が操作されると、音量値が下ボタンを操作する前の音量値に「１」減算された値に設定される。

【０３７７】
本実施形態では、音量値が最大値「３」に設定されている場合に、音量調整ボタン（＋）が操作されても、最大値よりも大きな値に音量値を設定できないので、音量調整ボタン（＋）の操作を受け付けず、音量値は変更されない。同様に、音量値が最小値「１」に設定されている場合に、音量調整ボタン（－）が操作されても、最小値よりも小さな値に音量値を設定できないので、音量調整ボタン（－）の操作を受け付けず、音量値は変更されない。
【０３７８】
本実施形態では、音量調整ボタンの操作を受け付けると、音量調整演出を実行可能である。音量調整演出は、（Ａ）画像表示装置５の画面右下の音量調整表示領域に音量調整された後の音量値を示す音量調整表示を表示する演出と、（Ｂ）スピーカ８Ｌ、８Ｒから音量調整された後の音量値を示す音量調整音声を再生出力する演出と、で構成される演出である。以下では、音量値が「Ｘ」であることに対応した音量調整演出を、適宜「音量調整演出（音量値：Ｘ）」、「音量調整演出（Ｘ）」等と称する。
【０３７９】
（Ａ）音量調整表示は、スピーカを模したオブジェクトと、音量値に対応したメーターとを含む画像である。
本例では、音量値が「１」である場合に、音量調整ボタン（＋）の操作を受け付けると、画像表示装置５の音量調整表示領域に音量値が「２」であることに対応した音量調整表示が表示される。以下では、音量値が「Ｘ」であることに対応した音量調整表示を、適宜「音量調整表示（音量値：Ｘ）」、「音量調整表示（Ｘ）」等と称する。
【０３８０】
なお、図８－１３のレイヤ構造で示すと、音量調整表示は第３レイヤに表示される画像である。従って、音量調整表示は、通常の演出画像［第４レイヤ］よりも表示優先度の高い画像である。
【０３８１】
（Ｂ）音量調整音声は、音量調整された後の音量値を示す音声であり、音量調整された後の音量値が「Ｘ」である場合、「音量をＸに設定しました」の音声が再生出力される。
本例では、音量値が「１」である場合に、音量調整ボタン（＋）の操作を受け付けると、スピーカ８Ｌ、８Ｒから音量値が「２」であることに対応した音量調整音声「音量を２に設定しました」が再生出力される。以下では、音量値が「Ｘ」であることに対応した音量調整音声を、適宜「音量調整音声（音量値：Ｘ）」、「音量調整音声（Ｘ）」等と称する。
【０３８２】
なお、上記の実施形態に限定されず、音量調整音声は「音量をＸに設定しました」のような文章を含むボイス音声とは異なる音声であってもよい。例えば、音量調整音声は文章を含まない音だけで構成される効果音などであってもよい。
【０３８３】
本実施形態では、音量調整ボタンの操作を受け付け、画像表示装置５の音量調整表示領域に音量調整表示が表示された後に、新たな音量調整ボタンの操作を受け付けずに所定期間（本例では、５秒間）が経過すると、画像表示装置５の音量調整表示領域から音量調整表示が消去される（図８－３２参照）。
【０３８４】
［音量調整演出決定処理］
図８－３２は、変動開始待ち時、変動開始時、変動中、変動終了時、大当り中などに実行される音量調整演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図７に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始待ち処理（ステップＳ１７０）、可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）、可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）、大当り中演出処理（ステップＳ１７６）、エンディング処理（ステップＳ１７７）などにおいて、図８－３２に示す音量調整演出決定処理を実行する。

【０３８５】
先ず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、音量調整ボタンを遊技者が操作したか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ３０１０）。音量調整ボタンを遊技者が操作していない場合（ステップＳ０２ＴＭ３０１０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０２ＴＭ３０５０に処理を進める。
【０３８６】
音量調整ボタンを遊技者が操作している場合（ステップＳ０２ＴＭ３０１０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、音量調整ボタンの操作を受け付ける否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ３０２０）。
【０３８７】
音量調整ボタンの操作を受け付ける場合とは、音量調整ボタンが操作されたときに音量値の変更が可能な場合である。例えば、音量値が「１」であるときに、音量調整ボタン（＋）が操作された場合（音量値：１→２）や、音量値が「２」であるときに、音量調整ボタン（＋）が操作された場合（音量値：２→３）が、音量調整ボタンの操作を受け付ける場合などである。
【０３８８】
一方で、音量調整ボタンの操作を受け付けない場合とは、音量調整ボタンが操作されたときであっても、音量値の変更ができない場合である。例えば、音量値が「１」であるときに、音量調整ボタン（－）が操作された場合（音量値：１→×）や、音量値が「３」であるときに、音量調整ボタン（＋）が操作された場合（音量値：３→×）が、音量調整ボタンの操作を受け付けない場合である。
【０３８９】
音量調整ボタンの操作を受け付けない場合（ステップＳ０２ＴＭ３０２０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０２ＴＭ３０５０に処理を進める。
【０３９０】
音量調整ボタンの操作を受け付ける場合（ステップＳ０２ＴＭ３０２０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、音量調整ボタンの操作に基づく音量調整演出を実行し（ステップＳ０２ＴＭ３０３０）、後述する音量調整フラグをセットし（ステップＳ０２ＴＭ３０４０）、ステップＳ０３ＴＭ３０５０に処理を進める。
【０３９１】
本実施形態では、音量調整フラグは、音量調整演出が実行されることに基づいてセットされる演出フラグの一種である。音量調整フラグがセットされていることによって、既に音量調整演出が実行されていることを判定可能となる。この音量調整フラグは、音量調整演出が終了したときに消去される（ステップＳ０２ＴＭ３０７０参照）。
【０３９２】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、音量調整フラグがセットされてから５秒経過したか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ３０５０）。音量調整フラグがセットされてから５秒経過していない場合（ステップＳ０２ＴＭ３０５０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。
【０３９３】
音量調整フラグがセットされてから５秒経過している場合（ステップＳ０２ＴＭ３０５０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、音量調整演出を終了し（ステップＳ０２ＴＭ３０６０）、音量調整フラグを消去し（ステップＳ０２ＴＭ３０７０）、そのまま処理を終了する。
【０３９４】
［音量調整の演出例］
図８－３３は、音量調整に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。図８－３４は、音量調整に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【０３９５】

図８－３３（１）に示す演出例は、図８－１４（１）に示した演出例と同様である部分についての説明を省略する。
このとき、音量は「１」に設定されている。
【０３９６】
次いで、図８－３３（２）に示すように、音量調整ボタン（＋）の操作を受け付けると（図８－３４：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、音量調整演出（音量値：２）を実行し、画像表示装置５の音量調整表示領域に音量調整表示ＶＰ（音量値：２）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから音量調整音声（音量値：２）（本例では、「音量を２に設定しました」の音声）を再生出力させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常モード演出音が再生出力されているものの、再生出力優先度は、通常モード演出音＜音量調整音声となっている。
【０３９７】
次いで、図８－３３（３）に示すように、音量調整ボタン（＋）の操作を受け付けた後に新たな音量調整ボタンの操作を受け付けることなく５秒間が経過すると（図８－３４：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、音量調整演出（音量値：２）を終了し、画像表示装置５の音量調整表示領域から音量調整表示ＶＰ（音量値：２）を消去させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから音量調整音声（音量値：２）（本例では、「音量を２に設定しました」の音声）の再生出力を終了させる。
【０３９８】
［光量調整］
本実施形態では、演出光に関連する値として「光量値」が設けられている。光量値は、パチンコ遊技機１で発光可能な光量の上限値（光量値）である。本例では、光量値は、「１」～「３」の間で設定可能である。この光量値は、遊技者が所定の操作（例えば、パチンコ遊技機１に備えられた演出キーの左右ボタンを操作）を行うことにより任意の値に設定可能である。以下では、光量値を、適宜「光量」等と称する。
【０３９９】
本実施形態では、光量値を調整するためのボタンとしてパチンコ遊技機１に備えられた演出キーの左右ボタン（以下、適宜「光量調整ボタン」と称する。）が備えられている。演出キーの左右ボタンのうち右ボタン（以下、適宜「光量調整ボタン（＋）」と称する。）が操作されると、光量値が右ボタンを操作する前の光量値に「１」加算された値に設定され、演出キーの左右ボタンのうち左ボタン（以下、適宜「光量調整ボタン（－）」と称する。）が操作されると、光量値が左ボタンを操作する前の光量値に「１」減算された値に設定される。
【０４００】
本実施形態では、光量値が最大値「３」に設定されている場合に、光量調整ボタン（＋）が操作されても、最大値よりも大きな値に光量値を設定できないので、光量調整ボタン（＋）の操作を受け付けない。同様に、光量値が最小値「１」に設定されている場合に、光量調整ボタン（－）が操作されても、最小値よりも小さな値に光量値を設定できないので、光量調整ボタン（－）の操作を受け付けない。
【０４０１】
なお、図８－１３のレイヤ構造で示すと、光量調整表示は第３レイヤに表示される画像である。従って、光量調整表示は、通常の演出画像［第４レイヤ］よりも表示優先度の高い画像である。
【０４０２】
本実施形態では、光量調整ボタンの操作を受け付けると、光量調整演出を実行可能である。光量調整演出は、（Ａ）画像表示装置５の画面右下の光量調整表示領域に光量調整された後の光量値を示す光量調整表示を表示する演出と、（Ｂ）スピーカ８Ｌ、８Ｒから光量調整された後の光量値を示す光量調整音声を再生出力する演出と、で構成される演出である。以下では、光量値が「Ｙ」であることに対応した光量調整演出を、適宜「光量調整演出（光量値：Ｙ）」、「光量調整演出（Ｙ）」等と称する。

【０４０３】
なお、本実施形態では、音量調整表示が表示される音量調整表示領域と、光量調整表示が表示される光量調整表示領域とは、いずれも画像表示装置５の画面右下の領域であるものの、それぞれの領域が重畳することのない異なる領域であるものとする。従って、音量調整表示と光量調整表示とが同時に表示される場合であっても、いずれも重畳することなく表示され、視認性が低下することがない。
【０４０４】
（Ａ）光量調整表示は、電球を模したオブジェクトと、光量値に対応したメーターとを含む画像である。
本例では、光量値が「１」である場合に、光量調整ボタン（＋）の操作を受け付けると、画像表示装置５の光量調整表示領域に光量値が「２」であることに対応した光量調整表示が表示される。以下では、光量値が「Ｙ」であることに対応した光量調整表示を、適宜「光量調整表示（光量値：Ｙ）」、「光量調整表示（Ｙ）」等と称する。
【０４０５】
（Ｂ）光量調整音声は、光量調整された後の光量値を示す音声であり、光量調整された後の光量値が「Ｙ」である場合、「光量をＹに設定しました」の音声が再生出力される。
本例では、光量値が「１」である場合に、光量調整ボタン（＋）の操作を受け付けると、スピーカ８Ｌ、８Ｒから光量値が「２」であることに対応した光量調整音声「光量を２に設定しました」が再生出力される。以下では、光量値が「Ｙ」であることに対応した光量調整音声を、適宜「光量調整音声（光量値：Ｙ）」、「光量調整音声（Ｙ）」等と称する。
【０４０６】
なお、上記の実施形態に限定されず、光量調整音声は「光量をＹに設定しました」のような文章を含むボイス音声とは異なる音声であってもよい。例えば、光量調整音声は文章を含まない音だけで構成される効果音などであってもよい。
【０４０７】
本実施形態では、光量調整ボタンの操作を受け付け、画像表示装置５の光量調整表示領域に光量調整表示が表示された後に、新たな光量調整ボタンの操作を受け付けずに所定期間（本例では、５秒間）が経過すると、画像表示装置５の光量調整表示領域から光量調整表示が消去される（図８－３５参照）。
【０４０８】
本実施形態では、客待ちデモ指定コマンドを受信した後の変動開始待ち期間に、音量調整や光量調整や後述するオートボタン設定を行うことが可能なメニュー画面を表示可能であり、このメニュー画面において音量調整や光量調整の設定を行うことができる。
【０４０９】
[光量調整演出決定処理]
図８－３５は、変動開始待ち時、変動開始時、変動中、変動終了時、大当り中などに実行される光量調整演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図７に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始待ち処理（ステップＳ１７０）、可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）、可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）、大当り中演出処理（ステップＳ１７６）、エンディング処理（ステップＳ１７７）などにおいて、図８－３５に示す光量調整演出決定処理を実行する。
【０４１０】
先ず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、光量調整ボタンを遊技者が操作したか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ４０１０）。光量調整ボタンを遊技者が操作していない場合（ステップＳ０２ＴＭ４０１０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０２ＴＭ４０５０に処理を進める。
【０４１１】
光量調整ボタンを遊技者が操作している場合（ステップＳ０２ＴＭ４０１０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、光量調整ボタンの操作を受け付ける否かを判定する（ステ

ップＳ０２ＴＭ４０２０）。
【０４１２】
光量調整ボタンの操作を受け付ける場合とは、光量調整ボタンが操作されたときに光量値の変更が可能な場合である。例えば、光量値が「１」であるときに、光量調整ボタン（＋）が操作された場合（光量値：１→２）や、光量値が「２」であるときに、光量調整ボタン（＋）が操作された場合（光量値：２→３）が、光量調整ボタンの操作を受け付ける場合などである。
【０４１３】
一方で、光量調整ボタンの操作を受け付けない場合とは、光量調整ボタンが操作されたときであっても、光量値の変更ができない場合である。例えば、光量値が「１」であるときに、光量調整ボタン（－）が操作された場合（光量値：１→×）や、光量値が「３」であるときに、光量調整ボタン（＋）が操作された場合（光量値：３→×）が、光量調整ボタンの操作を受け付けない場合である。
【０４１４】
光量調整ボタンの操作を受け付けない場合（ステップＳ０２ＴＭ４０２０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０２ＴＭ４０５０に処理を進める。
【０４１５】
光量調整ボタンの操作を受け付ける場合（ステップＳ０２ＴＭ４０２０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、光量調整ボタンの操作に基づく光量調整演出を実行し（ステップＳ０２ＴＭ４０３０）、後述する光量調整フラグをセットし（ステップＳ０２ＴＭ４０４０）、ステップＳ０３ＴＭ４０５０に処理を進める。
【０４１６】
本実施形態では、光量調整フラグは、光量調整演出が実行されることに基づいてセットされる演出フラグの一種である。光量調整フラグがセットされていることによって、既に光量調整演出が実行されていることを判定可能となる。この光量調整フラグは、光量調整演出が終了したときに消去される（ステップＳ０２ＴＭ４０７０参照）。
【０４１７】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、光量調整フラグがセットされてから５秒経過したか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ４０５０）。光量調整フラグがセットされてから５秒経過していない場合（ステップＳ０２ＴＭ４０５０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。
【０４１８】
光量調整フラグがセットされてから５秒経過している場合（ステップＳ０２ＴＭ４０５０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、光量調整演出を終了し（ステップＳ０２ＴＭ４０６０）、光量調整フラグを消去し（ステップＳ０２ＴＭ４０７０）、そのまま処理を終了する。
【０４１９】
［光量調整の演出例］
図８－３６は、光量調整に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。図８－３７は、光量調整に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【０４２０】
図８－３６（１）に示す演出例は、図８－１４（１）に示した演出例と同様である部分についての説明を省略する。
このとき、光量は「１」に設定されている。
【０４２１】
次いで、図８－３６（２）に示すように、光量調整ボタン（＋）の操作を受け付けると（図８－３７：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、光量調整演出（音量値：２）を実行し、画像表示装置５の光量調整表示領域に光量調整表示ＬＰ（音量値：２）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから光量調整音声（音量値：２）（本例では、「光量を２に設定しま

した」の音声）を再生出力させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常モード演出音が再生出力されているものの、再生出力優先度は、通常モード演出音＜光量調整音声となっている。

【０４２２】

次いで、図８－３６（３）に示すように、光量調整ボタン（＋）の操作を受け付けた後に新たな光量調整ボタンの操作を受け付けることなく５秒間が経過すると（図８－３７：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、光量調整演出（音量値：２）を終了し、画像表示装置５の光量調整表示領域から光量調整表示ＬＰ（音量値：２）を消去させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから光量調整音声（音量値：２）（本例では、「光量を２に設定しました」の音声）の再生出力を終了させる。

【０４２３】

［通常モード：音量調整→右打ちモード：大当りＦＦ演出］

図８－３８は、通常モード中に開始された音量調整演出が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りＦＦ演出が開始された場合に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。図８－３９は、通常モード中に開始された音量調整演出が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りＦＦ演出が開始された場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【０４２４】

先ず、図８－３８（１）に示す演出例は、図８－２１（１）に示した演出例と同様である部分についての説明を省略する。

このとき、音量は「１」に設定されている。

【０４２５】

次いで、図８－３８（２）に示すように、音量調整ボタン（＋）の操作を受け付けると（図８－３９：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、音量調整演出（音量値：２）を実行し、画像表示装置５の音量調整表示領域に音量調整表示ＶＰ（音量値：２）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから音量調整音声（音量値：２）（本例では、「音量を２に設定しました」の音声のうち「音量を２に」の部分の音声）を再生出力させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常モード演出音が再生出力されているものの、再生出力優先度は、通常モード演出音＜音量調整音声となっている。

【０４２６】

次いで、図８－３８（３）に示すように、音量調整演出が開始して５秒が経過するよりも前に、ＣＰＵ１０３が遊技状態を大当り遊技状態に制御すると（図８－３９：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出を開始し、画像表示装置５に第１大当り種別報知画像ＢＰ１（本例では、集中線と「ＢＯＮＵＳ」の文字とを含む画像）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから大当りＦＦ演出音を再生出力させる。

【０４２７】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、音量調整演出を継続して実行し、画像表示装置５の音量調整表示領域に音量調整表示ＶＰ（音量値：２）を継続して表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから音量調整音声（音量値：２）（本例では、「音量を２に設定しました」の音声のうち「音量を２に」の後の部分である「設定しました」の音声）を継続して再生出力させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから大当りＦＦ演出音も再生出力されているが、再生出力優先度は、大当りＦＦ演出音＝音量調整音声となっている。即ち。大当りＦＦ演出音と、音量調整音声とが同じように遊技者には聞こえている。

【０４２８】

そして、音量調整演出が開始して５秒が経過すると（図８－３９：Ｔ４）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、音量調整演出を終了し、画像表示装置５の音量調整表示領域から音量調整表示ＶＰ（音量値：２）を消去させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから音量調整音声（音量値：２）の再生出力を終了させる（不図示）。

【０４２９】

［通常モード：光量調整→右打ちモード：大当りＦＦ演出］

図８－４０は、通常モード中に開始された光量調整演出が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りＦＦ演出が開始された場合に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。図８－４１は、通常モード中に開始された光量調整演出が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りＦＦ演出が開始された場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【０４３０】

先ず、図８－４０（１）に示す演出例は、図８－２１（１）に示した演出例と同様である部分についての説明を省略する。

このとき、光量は「１」に設定されている。

【０４３１】

次いで、図８－４０（２）に示すように、光量調整ボタン（＋）の操作を受け付けると（図８－４１：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、光量調整演出（光量値：２）を実行し、画像表示装置５の光量調整表示領域に光量調整表示ＬＰ（光量値：２）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから光量調整音声（光量値：２）（本例では、「光量を２に設定しました」の音声のうち「光量を２に」の部分の音声）を再生出力させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常モード演出音が再生出力されているものの、再生出力優先度は、通常モード演出音＜光量調整音声となっている。

【０４３２】

次いで、図８－４０（３）に示すように、光量調整演出が開始して５秒が経過するよりも前に、ＣＰＵ１０３が遊技状態を大当り遊技状態に制御すると（図８－４１：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出を開始し、画像表示装置５に第１大当り種別報知画像ＢＰ１（本例では、集中線と「ＢＯＮＵＳ」の文字とを含む画像）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから大当りＦＦ演出音を再生出力させる。

【０４３３】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、光量調整演出を継続して実行し、画像表示装置５の光量調整表示領域に光量調整表示ＬＰ（光量値：２）を継続して表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから光量調整音声（光量値：２）（本例では、「光量を２に設定しました」の音声のうち「光量を２に」の後の部分である「設定しました」の音声）を継続して再生出力させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから大当りＦＦ演出音も再生出力されているが、再生出力優先度は、大当りＦＦ演出音＝光量調整音声となっている。

【０４３４】

そして、光量調整演出が開始して５秒が経過すると（図８－４１：Ｔ４）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、光量調整演出を終了し、画像表示装置５の光量調整表示領域から光量調整表示ＬＰ（光量値：２）を消去させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから光量調整音声（光量値：２）の再生出力を終了させる（不図示）。

【０４３５】

［オートボタン］

本実施形態では、操作部（スティックコントローラ３１Ａ、プッシュボタン３１Ｂ等）に対する操作を契機に各種演出（以下、適宜「要操作演出」と称する。）を実行可能である。操作部を操作するように遊技者に促す演出を「操作促進演出」と称する。本実施形態では、操作促進演出が実行された後に、要操作演出が実行される。

【０４３６】

操作促進演出における操作部の操作が必要な場面で、操作部の操作をパチンコ遊技機１において自動で行う「オートボタン」を実装可能である。このオートボタンに関連するモードを「オートボタンモード」と称し、オートボタンモードが有効になっている場合を「オートボタンＯＮモード」と称し、このオートボタンのモードが無効になっている場合を「オートボタンＯＦＦモード」と称する。

【０４３７】

オートボタンＯＦＦモードに設定されているときに、操作促進演出において操作部の操作を要求された場合、操作部を操作すると、その後の要操作演出が実行される一方で、操

作部を操作しないと、その後の要操作演出が実行されない（図８－４３参照）。
　また、オートボタンＯＮモードに設定されているときに、操作促進演出において操作部の操作を要求された場合、操作部の操作の有無に関わらず、その後の要操作演出が実行される（図８－４４参照）。
【０４３８】
　本実施形態では、要操作演出として、リーチ成立前にカットイン画像を用いて大当り期待度を示唆する期待度予告演出や、ＳＰリーチにおいて操作部への操作に基づいて表示結果を報知する最終決めボタン演出や、初当り中に当該大当り後にＳＴモードに制御されるか否かを報知するＲＵＳＨ突入報知演出などがある。
【０４３９】
　本実施形態では、操作部に対して特定の操作を行うことによって、オートボタンモードを切り替えることが可能となっている。
　例えば、オートボタンＯＦＦモードに設定されており、且つ、要操作演出が実行されていないときに、プッシュボタン３１Ｂを３秒間長押しすると、オートボタンＯＦＦモードからオートボタンＯＮモードに切り替わる。また、オートボタンＯＮモードに設定されているときに、プッシュボタン３１Ｂを３秒間長押しすると、オートボタンＯＮモードからオートボタンＯＦＦモードに切り替わる。
【０４４０】
　また、客待ちデモ指定コマンドを受信した後の変動開始待ち期間に、音量調整や光量調整やオートボタン設定を行うことが可能なメニュー画面を表示可能であり、このメニュー画面においてオートボタンモードの設定を行うことができる。
【０４４１】
　本実施形態では、オートボタンモードが切り替わったときに、新たに設定されたオートボタンモードを遊技者に示すオートボタン設定演出を実行可能である。
【０４４２】
　オートボタンＯＦＦモードに設定された場合のオートボタン設定演出では、画像表示装置５のオートボタン設定表示領域（画面左下）にオートボタンＯＦＦ設定表示（本例では、「オートボタンを解除しました」の文字を含むアイコン）が表示されるとともに、スピーカ８Ｌ、８ＲからオートボタンオートボタンＯＦＦ設定音声（本例では、「オートボタンを解除しました」の音声）が再生出力される。このようなオートボタンＯＦＦモードに設定された場合のオートボタン設定演出を、適宜「オートボタンＯＦＦ設定演出」と称する。
【０４４３】
　オートボタンＯＮモードに設定された場合のオートボタン設定演出では、画像表示装置５のオートボタン設定表示領域（画面左下）にオートボタンＯＮ設定表示（本例では、「オートボタンに設定されました」の文字を含むアイコン）が表示されるとともに、スピーカ８Ｌ、８ＲからオートボタンオートボタンＯＮ設定音声（本例では、「オートボタンに設定されました」の音声）が再生出力される。このようなオートボタンＯＮモードに設定された場合のオートボタン設定演出を、適宜「オートボタンＯＮ設定演出」と称する。
【０４４４】
　なお、図８－１３のレイヤ構造で示すと、オートボタン設定表示は第３レイヤに表示される画像である。従って、オートボタン設定表示は、通常の演出画像［第４レイヤ］よりも表示優先度の高い画像である。
【０４４５】
　なお、上記の実施形態に限定されず、オートボタン設定音声（オートボタンＯＦＦ設定音声、オートボタンＯＮ設定音声）は、文章を含むボイス音声とは異なる音声であってもよい。例えば、オートボタン設定音声は文章を含まない音だけで構成される効果音などであってもよい。
【０４４６】
　本実施形態では、画像表示装置５のオートボタン設定表示領域にオートボタン設定表示（オートボタンＯＦＦ設定表示、オートボタンＯＮ設定表示）が表示された後に、新たに

オートボタンモードが切り替わらずに所定期間（本例では、５秒間）が経過すると、画像表示装置５のオートボタン設定表示領域からオートボタン設定表示が消去される（図８－４２参照）

【０４４７】

［オートボタン演出決定処理］

図８－４２は、変動開始待ち時、変動開始時、変動中、変動終了時、大当り中などに実行されるオートボタン演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図７に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始待ち処理（ステップＳ１７０）、可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）、可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）、大当り中演出処理（ステップＳ１７６）、エンディング処理（ステップＳ１７７）などにおいて、図８－４２に示すオートボタン演出決定処理を実行する。

【０４４８】

先ず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、新たにオートボタンＯＦＦモードに設定されたか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ５０１０）。オートボタンＯＦＦモードに設定されていない場合（ステップＳ０２ＴＭ５０１０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０２ＴＭ５０４０に処理を進める。

【０４４９】

オートボタンＯＦＦモードに設定されている場合（ステップＳ０２ＴＭ５０１０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＦＦ設定演出を実行することに決定し（ステップＳ０２ＴＭ５０２０）、後述するオートボタンＯＦＦ設定フラグをセットし（ステップＳ０２ＴＭ５０３０）、ステップＳ０２ＴＭ５０４０に処理を進める。

【０４５０】

本実施形態では、オートボタンＯＦＦ設定フラグは、オートボタンＯＦＦ設定演出が実行されることに基づいてセットされる演出フラグの一種である。オートボタンＯＦＦ設定フラグがセットされていることによって、既にオートボタンＯＦＦ設定演出が実行されていることを判定可能となる。このオートボタンＯＦＦ設定フラグは、オートボタンＯＦＦ設定演出が終了したときや後述するオートボタンＯＮ設定フラグがセットされたときに消去される。

【０４５１】

次いで、オートボタンＯＦＦ設定フラグがセットされてから５秒間経過しているか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ５０４０）。この判定では、オートボタンＯＦＦ設定フラグがセットされた状態で、オートボタンＯＦＦ設定フラグがセットされてから５秒間経過しているか否かを判定する。

【０４５２】

オートボタンＯＦＦ設定フラグがセットされてから５秒間経過していない場合（ステップＳ０２ＴＭ５０４０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＮ設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Ｓ０２ＴＭ５０４５）。オートボタンＯＮ設定フラグがセットされていない場合（ステップＳ０２ＴＭ５０４５：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０２ＴＭ５０６０に処理を進める。

【０４５３】

オートボタンＯＮ設定フラグがセットされている場合（ステップＳ０２ＴＭ５０４５：ＹＥＳ）、又は、ステップＳ０２ＴＭ５０４０：ＹＥＳの後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＦＦ設定演出を終了することに決定し（ステップＳ０２ＴＭ５０５０）、ステップＳ０２ＴＭ５０６０に処理を進める。

【０４５４】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、新たにオートボタンＯＮモードに設定されたか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ５０６０）。オートボタンＯＮモードに設定されていない場合（ステップＳ０２ＴＭ５０６０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０２ＴＭ５０９０に処理を進める。

【０４５５】

オートボタンＯＮモードに設定されている場合（ステップＳ０２ＴＭ５０６０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＮ設定演出を実行することに決定し（ステップＳ０２ＴＭ５０７０）、後述するオートボタンＯＮ設定フラグをセットし（ステップＳ０２ＴＭ５０８０）、ステップＳ０２ＴＭ５０９０に処理を進める。

【０４５６】

本実施形態では、オートボタンＯＮ設定フラグは、オートボタンＯＮ設定演出が実行されることに基づいてセットされる演出フラグの一種である。オートボタンＯＮ設定フラグがセットされていることによって、既にオートボタンＯＮ設定演出が実行されていることを判定可能となる。このオートボタンＯＮ設定フラグは、オートボタンＯＮ設定演出が終了したときやオートボタンＯＦＦ設定フラグがセットされたときに消去される。

【０４５７】

次いで、オートボタンＯＮ設定フラグがセットされてから５秒間経過しているか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ５０９０）。この判定では、オートボタンＯＮ設定フラグがセットされた状態で、オートボタンＯＮ設定フラグがセットされてから５秒間経過しているか否かを判定する。

【０４５８】

オートボタンＯＮ設定フラグがセットされてから５秒間経過していない場合（ステップＳ０２ＴＭ５０９０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＦＦ設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Ｓ０２ＴＭ５０９５）。オートボタンＯＦＦ設定フラグがセットされていない場合（ステップＳ０２ＴＭ５０９５：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。

【０４５９】

オートボタンＯＦＦ設定フラグがセットされている場合（ステップＳ０２ＴＭ５０９５：ＹＥＳ）、又は、ステップＳ０２ＴＭ５０９０：ＹＥＳの後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＮ設定演出を終了することに決定し（ステップＳ０２ＴＭ５１００）、そのまま処理を終了する。

【０４６０】

本実施形態では、オートボタン設定演出決定処理において、オートボタン設定演出（オートボタンＯＦＦ設定演出、オートボタンＯＮ設定演出）を実行することに決定した場合、そのオートボタン設定演出を実行することに決定した処理と同時にオートボタン設定演出を実行してもよいし、そのオートボタン設定演出を実行することに決定した処理の後の所定のタイミングでオートボタン設定演出を実行してもよい。

【０４６１】

本例では、オートボタン設定演出決定処理において、オートボタン設定演出を実行することに決定した場合、そのオートボタン設定演出を実行することに決定した処理の後の所定のタイミングでオートボタン設定演出を実行するものとする。

【０４６２】

オートボタン設定演出決定処理において、いずれのオートボタン設定演出も実行されていないときに、新たにオートボタン設定演出を実行することに決定した場合には、当該オートボタン設定演出決定処理を終了した直後に、その新たなオートボタン設定演出を実行する。同様に、オートボタン設定演出決定処理において、いずれか一方のオートボタン設定演出が実行されているときに、新たに他方のオートボタン設定演出を実行することに決定した場合には、当該オートボタン設定演出決定処理を終了した直後に、その新たなオートボタン設定演出を実行する。

【０４６３】

本実施形態では、オートボタン設定演出決定処理において、オートボタン設定演出（オートボタンＯＦＦ設定演出、オートボタンＯＮ設定演出）を終了することに決定した場合、そのオートボタン設定演出を終了することに決定した処理と同時にオートボタン設定演出を終了してもよいし、そのオートボタン設定演出を終了することに決定した処理の後の所定のタイミングでオートボタン設定演出を終了してもよい。

【０４６４】
本例では、オートボタン設定演出決定処理において、オートボタン設定演出を終了することに決定した場合、そのオートボタン設定演出を終了することに決定した処理と同時にオートボタン設定演出を終了するものとする。
【０４６５】
［オートボタンＯＦＦモードの演出例］
図８－４３は、オートボタンＯＦＦモードに関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。
【０４６６】
図８－４３（１）に示すように、オートボタンＯＦＦモードに設定されると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＦＦ設定演出を実行し、画像表示装置５のオートボタン設定表示領域（画面左下）にオートボタンＯＦＦ設定表示ＡＢＰ１（本例では、「オートボタンを解除しました」の文字を含むアイコン）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８ＲからオートボタンＯＦＦ設定音声（本例では、「オートボタンを解除しました」の音声）を再生出力させる。
その他の演出例については、図８－１４（１）に示した演出例と同様であるので説明を省略する。
【０４６７】
次いで、図８－４３（２）に示すように、オートボタンＯＦＦモードに設定された状態で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、期待度予告演出に対応したボタン演出（操作促進演出）を実行し、画像表示装置５の画面中央に操作部（本例では、プッシュボタン３１Ｂ）を操作するよう遊技者に促す操作促進表示ＢＴ（本例では、プッシュボタン３１Ｂを模した画像と、「押せ！！」の文字と、下向き矢印のオブジェクトと、操作部への操作の有効期間を示すタイムバーとを含む画像）を飾り図柄などの演出画像に重畳表示させる。
【０４６８】
この状態で、操作部に対して遊技者による操作があった場合は図８－４３（３Ａ）に進み、操作部に対して遊技者による操作がなかった場合は図８－４３（３Ｂ）に進む。
【０４６９】
（操作部に対して操作あり）
図８－４３（３Ａ）に示すように、オートボタンＯＦＦモードに設定された状態で、遊技者が操作部に対して操作を行うと、演出制御用ＣＰＵ１２０は、期待度予告演出を実行し、画像表示装置５の画面中央にカットン画像ＣＩＰ（本例では、「チャンス」の文字を含む画像）を飾り図柄などの演出画像に重畳表示させる。
【０４７０】
（操作部に対して操作なし）
図８－４３（３Ｂ）に示すように、オートボタンＯＦＦモードに設定された状態で、遊技者が操作部に対して操作を行わないと、演出制御用ＣＰＵ１２０は、期待度予告演出を実行せず、画像表示装置５にカットン画像ＣＩＰを表示させない。
【０４７１】
［オートボタンＯＮモードの演出例］
図８－４４は、オートボタンＯＮモードに関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。
【０４７２】
図８－４４（１）に示すように、オートボタンＯＮモードに設定されると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＮ設定演出を実行し、画像表示装置５のオートボタン設定表示領域（画面左下）にオートボタンＯＮ設定表示ＡＢＰ２（本例では、「オートボタンに設定されました」の文字を含むアイコン）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒからオートボタンオン設定音声（本例では、「オートボタンに設定されました」の音声）を再生出力させる。
その他の演出例については、図８－１４（１）に示した演出例と同様であるので説明を

省略する。
【０４７３】
次いで、図８－４４（２）に示すように、オートボタンＯＮモードに設定された状態で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、期待度予告演出に対応したボタン演出（操作促進演出）を実行し、画像表示装置５の画面中央に操作部（本例では、プッシュボタン３１Ｂ）を操作するよう遊技者に促す操作促進表示ＢＴ（本例では、プッシュボタン３１Ｂを模した画像と、「押せ！！」の文字と、下向き矢印のオブジェクトと、操作部への操作の有効期間を示すタイムバーとを含む画像）を飾り図柄などの演出画像に重畳表示させる。
【０４７４】
この状態で、操作部に対して遊技者による操作があった場合は図８－４４（３Ａ）に進み、操作部に対して遊技者による操作がなかった場合は図８－４４（３Ｂ）に進む。
【０４７５】
（操作部に対して操作あり）
図８－４４（３Ａ）に示すように、オートボタンＯＮモードに設定された状態で、遊技者が操作部に対して操作を行うと、演出制御用ＣＰＵ１２０は、期待度予告演出を実行し、画像表示装置５の画面中央にカットン画像ＣＩＰ（本例では、「チャンス」の文字を含む画像）を飾り図柄などの演出画像に重畳表示させる。
【０４７６】
（操作部に対して操作なし）
図８－４４（３Ｂ）に示すように、オートボタンＯＮモードに設定された状態で、遊技者が操作部に対して操作を行わないと、演出制御用ＣＰＵ１２０は、期待度予告演出を実行し、画像表示装置５の画面中央にカットン画像ＣＩＰ（本例では、「チャンス」の文字を含む画像）を飾り図柄などの演出画像に重畳表示させる。
【０４７７】
従って、オートボタンＯＦＦモードでは、操作促進演出において操作部への操作が行われていないと、その後の要操作演出が実行されていない一方で、オートボタンＯＮモードでは、操作促進演出において操作部への操作に関わらず、その後の要操作演出が実行されている。
【０４７８】
［通常モード：オートボタンＯＦＦモード→右打ちモード：大当りＦＦ演出］
図８－４５は、通常モード中に開始されたオートボタンＯＦＦ設定演出が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りＦＦ演出が開始された場合に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。図８－４６は、通常モード中に開始されたオートボタンＯＦＦ設定演出が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りＦＦ演出が開始された場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【０４７９】
先ず、図８－４５（１）に示す演出例は、図８－２１（１）に示した演出例と同様である部分についての説明を省略する。
【０４８０】
次いで、図８－４５（２）に示すように、オートボタンＯＦＦモードに設定されると（図８－４６：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＦＦ設定演出を実行し、画像表示装置５のオートボタン設定表示領域（画面左下）にオートボタンＯＦＦ設定表示ＡＢＰ１（本例では、「オートボタンを解除しました」の文字を含むアイコン）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒからオートボタンオフ設定音声（本例では、「オートボタンを解除しました」の音声のうち「オートボタンを」の部分の音声）を再生出力させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常モード演出音が再生出力されているものの、再生出力優先度は、通常モード演出音＜オートボタンＯＦＦ設定音声となっている。
【０４８１】
次いで、図８－４５（３）に示すように、オートボタンＯＦＦ設定演出が開始して３秒

が経過するよりも前に、ＣＰＵ１０３が遊技状態を大当り遊技状態に制御すると（図８－４６：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出を開始し、画像表示装置５に第１大当り種別報知画像ＢＰ１（本例では、集中線と「ＢＯＮＵＳ」の文字とを含む画像）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから大当りＦＦ演出音を再生出力させる。

【０４８２】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＦＦ設定演出を継続して実行し、画像表示装置５のオートボタン設定表示領域（画面左下）にオートボタンＯＦＦ設定表示ＡＢＰ１（本例では、「オートボタンを解除しました」の文字を含むアイコン）を継続して表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒからオートボタンオフ設定音声（本例では、「オートボタンを解除しました」の音声のうち「解除しました」の部分の音声）を再生出力させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから大当りＦＦ演出音も再生出力されているが、再生出力優先度は、大当りＦＦ演出音＝オートボタンＯＦＦ設定音声となっている。即ち、大当りＦＦ演出音と、オートボタンＯＦＦ設定音声とが遊技者には同じように聞こえている。

【０４８３】

そして、オートボタンＯＦＦ設定演出が開始して３秒が経過すると（図８－４６：Ｔ４）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＦＦ設定演出を終了し、画像表示装置５のオートボタン設定表示領域からオートボタンＯＦＦ設定表示ＡＢＰ１（本例では、「オートボタンを解除しました」の文字を含むアイコン）を消去させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒからオートボタンオフ設定音声の再生出力を終了させる。（不図示）。

【０４８４】

［通常モード：オートボタンＯＮモード→右打ちモード：大当りＦＦ演出］

図８－４７は、通常モード中に開始されたオートボタンＯＮ設定演出が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りＦＦ演出が開始された場合に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。図８－４８は、通常モード中に開始されたオートボタンＯＮ設定演出が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りＦＦ演出が開始された場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【０４８５】

先ず、図８－４７（１）に示す演出例は、図８－２１（１）に示した演出例と同様である部分についての説明を省略する。

【０４８６】

次いで、図８－４７（２）に示すように、オートボタンＯＮモードに設定されると（図８－４８：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＮ設定演出を実行し、画像表示装置５のオートボタン設定表示領域（画面左下）にオートボタンＯＮ設定表示ＡＢＰ２（本例では、「オートボタンに設定されました」の文字を含むアイコン）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒからオートボタンオン設定音声（本例では、「オートボタンに設定されました」の音声のうち「オートボタンに」の部分の音声）を再生出力させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常モード演出音が再生出力されているものの、再生出力優先度は、通常モード演出音＜オートボタンＯＮ設定音声となっている。

【０４８７】

次いで、図８－４７（３）に示すように、オートボタンＯＮ設定演出が開始して３秒が経過するよりも前に、ＣＰＵ１０３が遊技状態を大当り遊技状態に制御すると（図８－４８：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出を開始し、画像表示装置５に第１大当り種別報知画像ＢＰ１（本例では、集中線と「ＢＯＮＵＳ」の文字とを含む画像）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから大当りＦＦ演出音を再生出力させる。

【０４８８】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＮ設定演出を継続して実行し、画像表示装置５のオートボタン設定表示領域（画面左下）にオートボタンＯＮ設定表示ＡＢＰ２（本例では、「オートボタンに設定されました」の文字を含むアイコン）を継続して表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒからオートボタンオン設定音声（本例では、「オートボタンに設定されました」の音声のうち「設定されました」の部分の音声）を再生出力させ

る。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから大当りＦＦ演出音も再生出力されているが、再生出力優先度は、大当りＦＦ演出音＝オートボタンＯＮ設定音声となっている。即ち、大当りＦＦ演出音と、オートボタンＯＮ設定音声とが遊技者には同じように聞こえている。

【０４８９】

そして、オートボタンＯＮ設定演出が開始して３秒が経過すると（図８－４８：Ｔ４）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＮ設定演出を終了し、画像表示装置５のオートボタン設定表示領域からオートボタンＯＮ設定表示ＡＢＰ２（本例では、「オートボタンに設定されました」の文字を含むアイコン）を消去させ、スピーカ８Ｌ、８ＲからオートボタンＯＮ設定音声の再生出力を終了させる。（不図示）。

【０４９０】

［音量調整演出、光量調整演出、オートボタン設定演出の同時実行について］

本実施形態では、音量調整演出と、光量調整演出と、オートボタン設定演出とのうち少なくとも２つ以上の演出を同時に実行することが可能である。音量調整演出に関連する音量調整表示を表示可能な音量調整表示領域と、光量調整演出に関連する光量調整表示を表示可能な光量調整表示領域と、オートボタン設定演出に関連するオートボタン設定表示を表示可能なオートボタン設定表示領域とは、前述したようにいずれも異なる領域であるので、演出画像の点でこれらの演出を同時に実行することが可能となっている。

【０４９１】

また、音量調整演出と、光量調整演出と、オートボタン設定演出とに関連する演出音を再生出力させる手法として以下に示す（Ｘ１）～（Ｘ３）の演出制御手法を採用することによって、演出音の点でこれらの演出を同時に実行することが可能となる。

【０４９２】

以下では、異なるタイミングで開始された２つの演出が、ある期間において同時に実行される場合について説明するものとする。先に開始された方の演出を「第１演出」と称し、当該第１演出の実行中に開始された方の演出を「第２演出」と称する。また、第１演出に関連する演出音を「第１演出音」、演出画像を「第１演出画像」と称し、第２演出に関連する演出音を「第２演出音」、演出画像を「第２演出画像」と称する。以下の（Ｘ１）～（Ｘ３）は、第１演出音が再生出力されている途中に第２演出音が再生出力される場合の演出制御手法の一例である。

（Ｘ１）第１演出音を最後まで再生出力した後に、第２演出音を再生出力させる

（Ｘ２）第１演出音の再生出力を中段して、第２演出音を再生出力させる

（Ｘ３）第１演出音の再生出力を継続した状態で、第２演出音を再生出力させる

【０４９３】

（Ｘ１）第１演出音を最後まで再生出力した後に、第２演出音を再生出力させる

第１演出音を構成する文章の最後の文字まで再生出力させた後に、第２演出音を再生出力させることによって、第１演出と第２演出を同時に実行することが可能となる。

【０４９４】

例えば、第１演出が音量調整演出（音量値：２）、第２演出が光量調整演出（光量値：２）である場合、スピーカ８Ｌ、８Ｒから音量調整音声「音量を２に設定しました」の「た」までが再生出力された後に、スピーカ８Ｌ、８Ｒから光量調整音声「光量を２に設定しました」の再生出力が開始される。従って、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは「音量を２に設定しました」＋「光量を２に設定しました」の音声が再生出力される。

【０４９５】

なお、第１演出音が同じフレーズを２回以上繰り返す場合、１回分のフレーズのみが再生出力された後に、第２演出音の再生出力が開始されてもよい。例えば、第１演出音が「音量をＸに設定しました」のフレーズを２回繰り返す構成であった場合、「音量をＸに設定しました」のフレーズを１回再生出力させた後に、第１演出音の再生出力を終了し、第２演出音の再生出力を開始させてもよい。

【０４９６】

（Ｘ２）第１演出音の再生出力を中段して、第２演出音を再生出力させる

第１演出音を再生出力させている途中であっても、第２演出が開始されたタイミングで、第１演出音の再生出力を中段（終了）し、第２演出音を再生出力させることによって、第１演出と第２演出を同時に実行することが可能となる。

【０４９７】

例えば、第１演出が音量調整演出（音量値：２）、第２演出が光量調整演出（光量値：２）である場合、スピーカ８Ｌ、８Ｒから音量調整音声「音量を２に設定しました」の「音量を２に」までが再生出力されたタイミングで、光量調整演出が実行されると、音量調整音声の再生出力を即時に中断し、スピーカ８Ｌ、８Ｒから光量調整音声「光量を２に設定しました」の再生出力が開始される。従って、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは「音量を２に」＋「光量を２に設定しました」の音声が再生出力される。

【０４９８】

（Ｘ３）第１演出音の再生出力を継続した状態で、第２演出音を再生出力させる

第１演出音が再生出力されている途中における第２演出が開始されたタイミングで、第１演出音の再生出力を継続し、第２演出音を再生出力させることによって、第１演出と第２演出を同時に実行することが可能となる。

【０４９９】

例えば、第１演出が音量調整演出（音量値：２）、第２演出が光量調整演出（光量値：２）である場合、スピーカ８Ｌ、８Ｒから音量調整音声「音量を２に設定しました」の「音量を２に」までが再生出力されたタイミングで、光量調整演出が実行されると、音量調整音声「音量を２に設定しました」の「設定しました」以降の再生出力を継続するとともに、光量調整音声「光量を２に設定しました」の再生出力が開始される。従って、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは「音量を２に」の音声の後に、「設定しました」の音声と「光量を２に設定しました」の音声が同時に再生出力される。

【０５００】

この場合、音声が重複して再生出力されるので、各音声に再生出力優先度を設定してもよいし、しなくてもよい。

例えば、第１演出音と第２演出音が重複して再生出力される場合の再生出力優先度として、第１演出音＝第２演出音、第１演出音＜第２演出音、第２演出音＜第１演出音としてもよい。

【０５０１】

本実施形態では、第１演出が実行されているときに第２演出が実行される場合における、第２演出の各演出（第２演出画像、第２演出音）の開始タイミングについては、

（Ａ）演出画像：第２演出が開始されるとともに演出画像の表示が開始される

（Ｂ）演出音：前述した（１）～（３）の手法に応じて演出音の再生出力が開始される

の演出制御を採用するものとする。

【０５０２】

なお、上記の実施形態に限定されず、第２演出の演出画像についても、前述した演出音の演出制御手法（Ｘ１）～（Ｘ３）と同様の演出制御手法を採用してもよい。

【０５０３】

例えば、演出画像に関して、以下に示す（Ｙ１）～（Ｙ３）の演出制御手法を用いてもよい。

（Ｙ１）第１演出画像を最後まで表示した後に、第２演出画像を表示させる

→第１演出の終了後に第２演出を開始する

（Ｙ２）第１演出画像の表示を中段して、第２演出画像を表示させる

→第１演出を中段して第２演出を開始する

（Ｙ３）第１演出画像の表示を継続した状態で、第２演出画像を表示させる

→第１演出を継続した状態で第２演出を開始する

【０５０４】

なお、上記の実施形態に限定されず、前述した演出音に関する演出制御手法と、前述した演出画像に関する演出制御手法とを組み合わせて採用してもよい。

【０５０５】
例えば、第２演出（演出画像、演出音）に関して、以下に示す（Ｚ１）～（Ｚ９）の演出制御手法を用いてもよい。
（Ｚ１）：演出音（Ｘ１）＋演出画像（Ｙ１）
（Ｚ２）：演出音（Ｘ１）＋演出画像（Ｙ２）
（Ｚ３）：演出音（Ｘ１）＋演出画像（Ｙ３）
（Ｚ４）：演出音（Ｘ２）＋演出画像（Ｙ１）
（Ｚ５）：演出音（Ｘ２）＋演出画像（Ｙ２）
（Ｚ６）：演出音（Ｘ２）＋演出画像（Ｙ３）
（Ｚ７）：演出音（Ｘ３）＋演出画像（Ｙ１）
（Ｚ８）：演出音（Ｘ３）＋演出画像（Ｙ２）
（Ｚ９）：演出音（Ｘ３）＋演出画像（Ｙ３）
【０５０６】
なお、なお、第１演出と第２演出とが同時に開始される場合であっても、上記の演出制御手法を用いて、それぞれの演出を実行可能である。
【０５０７】
[音量調整表示、光量調整表示、オートボタン設定表示が同時に表示される演出例]
図８－４９および図８－５０は、音量調整表示、光量調整表示、オートボタン設定表示が同時に表示される場合に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。図８－５１は、音量調整表示、光量調整表示、オートボタン設定表示が同時に表示される場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【０５０８】
本例では、音量調整演出と、光量調整演出と、オートボタン設定演出とに関連する演出音を再生出力させる手法として、前述した（１）の手法を採用している場合の演出例を示すものとする。
【０５０９】
先ず、図８－４９（１）に示す演出例（図８－５１：Ｔ１）は、図８－３３（２）に示した演出例と同様である部分についての説明を省略する。
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、音量調整演出を実行し、スピーカ８Ｌ、８Ｒから音量調整音声（音量値：２）の「音量を２に」の部分を再生出力させる。
【０５１０】
次いで、図８－４９（２）に示す演出例（図８－５１：Ｔ２）は、図８－３６（２）に示した演出例と同様である部分についての説明を省略する。
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、音量調整演出を実行するとともに、光量調整演出を実行し、画像表示装置５の音量調整表示領域に音量調整表示ＶＰを表示させた状態で、画像表示装置５の光量調整表示領域に光量調整表示ＬＰを表示させる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから音量調整音声（音量値：２）の「音量を２に」の後の部分である「設定しました」の部分を再生出力させる。
【０５１１】
次いで、図８－４９（３）に示すように、音量調整音声の再生出力が終了したタイミングで（図８－５１：Ｔ１Ｂ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから光量調整音声（光量値：２）の「光量を」の部分を再生出力させる。
【０５１２】
次いで、図８－５０（４）に示すように、オートボタンＯＮモードに設定されると（図８－５１：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＮ設定演出を実行し、画像表示装置５の音量調整表示領域に音量調整表示ＶＰを、画像表示装置５の光量調整表示領域に光量調整表示ＬＰを表示させた状態で、画像表示装置５のオートボタン設定表示領域にオートボタンＯＮ設定表示ＡＢＰ２（本例では、「オートボタンに設定されました」の文字を含むアイコン）を表示させる。
【０５１３】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから光量調整音声（音量値：２）の「光量を」の後の部分である「２に設定しました」の部分を再生出力させる。
【０５１４】
次いで、図８－５０（５）に示すように、光量調整音声の再生出力が終了したタイミングで（図８－５１：Ｔ２Ｂ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒからオートボタンオン設定音声の「オートボタンに設定しました」の部分を再生出力させる。
【０５１５】
［大当りＦＦ演出］
本実施形態では、表示結果が「大当り」となる変動表示が実行された後に大当り遊技状態に制御され、大当り開始指定コマンドを受信すると、大当りＦＦ演出（大当りファンファーレ演出）が実行される。大当りＦＦ演出では、大当り種別を示唆するとともに大当りのタイトルを表示する大当りＦＦ演出（第１部）と、大当りＲＤ遊技（大当りラウンド遊技）での操作方法を指示する通常右打ち指示が実行される大当りＦＦ演出（第２部）とで構成される。
【０５１６】
＜大当りＡ、大当りＢ＞
本実施形態では、初当り（大当りＡ、大当りＢ）に対応した大当りＦＦ演出（第１部）において、画像表示装置５の画面全体に第１大当り種別報知画像が表示される。第１大当り種別報知画像は、集中線と、「ＢＯＮＵＳ」の文字とを含む画像である。また、初当りに対応した大当りＦＦ演出（第１部）は、前段と、後段（１）～（５）とで構成されており、前段→後段（１）→後段（２）→後段（３）→後段（４）→後段（５）の順で実行される。初当りに対応した大当りＦＦ演出（第１部）の前段と、後段（１）～（５）とは、以下に示す演出構成となっている。
【０５１７】
図８－５２は、初当り（大当りＡ、大当りＢ）に対応した大当りＦＦ演出（第１部）に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。
【０５１８】
図８－５２に示すように、
（１）大当りＦＦ演出（第１部：前段）：集中線のみが表示される
（２）大当りＦＦ演出（第１部：後段（１））：集中線と「Ｂ」の文字とが表示される
（３）大当りＦＦ演出（第１部：後段（２））：集中線と「ＢＯ」の文字とが表示される
（４）大当りＦＦ演出（第１部：後段（３））：集中線と「ＢＯＮ」の文字とが表示される
（５）大当りＦＦ演出（第１部：後段（４））：集中線と「ＢＯＮＵ」の文字とが表示される
（６）大当りＦＦ演出（第１部：後段（５））：集中線と「ＢＯＮＵＳ」の文字とが表示される。即ち、第１大当り種別報知画像ＢＰ１が表示される。
【０５１９】
本実施形態では、初当り（大当りＡ、大当りＢ）に対応した大当りＦＦ演出（第２部）において、画像表示装置５の画面全体に第１指示画像のうち第１Ａ指示画像が表示される。第１Ａ指示画像は、右向き矢印のオブジェクトと、「右打ち」の文字とを含む画像である。第１Ａ指示画像は、画像表示装置５の画面左から画面右に向かって移動するアニメション動画であり、最終的に「右打ち」文字のうち「ち」の文字が画面外（画面右方）に見切れるように表示される。
【０５２０】
＜大当りＣ＞
本実施形態では、大当りＣに対応した大当りＦＦ演出（第１部）において、画像表示装置５の画面全体に第２大当り種別報知画像が表示される。第２大当り種別報知画像は、集中線と、「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字とを含む画像である。また、大当りＣに対応した大当りＦＦ演出（第１部）は、前段と、後段（１）～（２）とで構成されており、前段→後段（１）→後段（２）の順で実行される。大当りＣに対応した大当りＦＦ演出（第１部）の

前段と、後段（１）～（２）とは、以下に示す演出構成となっている。
【０５２１】
図８－５３は、大当りＣに対応した大当りＦＦ演出（第１部）に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。
【０５２２】
図８－５３に示すように、
（１）大当りＦＦ演出（第１部：前段）：集中線のみが表示される
（２）大当りＦＦ演出（第１部：後段（１））：集中線と「夢夢」の文字とが表示される
（３）大当りＦＦ演出（第１部：後段（２））：集中線と「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字とが表示される。即ち、第２大当り種別報知画像ＢＰ２が表示される。
【０５２３】
本実施形態では、大当りＣに対応した大当りＦＦ演出（第２部）において、画像表示装置５の画面全体に第１指示画像のうち第１Ｂ指示画像が表示される。第１Ｂ指示画像は、右向き矢印のオブジェクトと、「右打ち」の文字とを含む画像である。第１Ｂ指示画像は、画像表示装置５の画面左から画面右に向かって移動するアニメション動画であり、最終的に「右打ち」文字のうち「ち」の文字が画面外（画面右方）に見切れるように表示される。なお、第１Ｂ指示画像の右向き矢印のオブジェクトと「右打ち」の文字の画像よりも、第１Ａ指示画像の右向き矢印のオブジェクトと「右打ち」の文字の画像の方が、移動距離が長く、表示される期間も長いものとする。
【０５２４】
［大当りタイトル表示］
本実施形態では、大当り種別報知画像（第１大当り種別報知画像、第２大当り種別報知画像）の「ＢＯＮＵＳ」や「夢夢ＢＯＮＵＳ」を、「大当りタイトル表示」と称する。この大当りタイトル表示は、大当りであることを示す第１種別文字と、その大当りの種別を示唆する第２種別文字とで構成されている。
【０５２５】
本例では、大当りタイトル表示が「夢夢ＢＯＮＵＳ」である場合、第１種別文字が「ＢＯＮＵＳ」の文字であり、第２種別文字が「夢夢」の文字である。第１種別文字の「ＢＯＮＵＳ」の文字は、大当りであることを示しており、第２種別文字の「夢夢」の文字は、本パチンコ遊技機１にタイアップされているコンテンツの主人公の名前であり、本パチンコ遊技機１に搭載されている遊技者にとって最も有利な種別の大当りであることを示しているので、この大当りタイトル表示が表示された時点で、遊技者に最も有利な大当りであることを認識させることができる。
【０５２６】
また、大当りタイトル表示は、必ずしも第１種別文字＋第２種別文字で構成されなくてもよく、大当りタイトル表示は第１種別文字のみで構成されてもよい。例えば、大当りタイトル表示が「ＢＯＮＵＳ」である場合、第１種別文字が「ＢＯＮＵＳ」の文字であり、第２種別文字はいずれの文字も設定されていない。この場合、第１種別文字の「ＢＯＮＵＳ」の文字のみで大当りであることのみを示しているので、大当りであることを示しながら、いずれの種別の大当りであるかを遊技者に分からなくすることで、遊技者にその後の展開を注目させることができる。
【０５２７】
［第１指示画像］
本実施形態では、第１指示画像（第１Ａ指示画像、第１Ｂ指示画像）は、右打ちで遊技することを文字を用いて示す指示文字情報と、右打ちで遊技することをオブジェクトを用いて示す指示図形情報とで構成されている。
【０５２８】
本例では、第１指示画像が第１Ａ指示画像や第１Ｂ指示画像である場合、指示文字情報が「右打ち」の文字であり、指示図形情報が右向き矢印のオブジェクトである。指示文字情報の「右打ち」の文字も、指示図形情報の右向き矢印のオブジェクトも、右打ちで遊技

することを示しているので、文字に関する情報と図形に関する情報の両面から遊技方法を指示することができる。

【０５２９】

本実施形態では、第１指示画像において、指示文字情報が指示図形情報に重畳表示されている例を示しているが、このような形態に限定されず、第１指示画像において、指示文字情報が指示図形情報に重畳表示されていなくてもよい。

【０５３０】

［初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の演出例］

図８－５４（Ａ）は、初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。図８－５５は、初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【０５３１】

先ず、図８－５４（Ａ）：（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を終了し、図柄確定指定コマンドを送信すると（図８－５５：Ｔ１）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリアに表示結果が「大当り」となることを示す飾り図柄の組合せ（本例では、「３３３」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリアにおいて、飾り図柄に対応した小図柄の組合せ（本例では、「３３３」）も確定停止させている。このとき、アクティブ表示領域からアクティブ表示を消去させている。

【０５３２】

次いで、図８－５４（Ａ）：（２）に示すように、図柄確定期間（０．５秒）が経過した後に、ＣＰＵ１０３が遊技状態を大当り遊技状態に制御を開始し、大当り開始指定コマンドを送信すると（図８－５５：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出（第１部）を実行する。この図では、大当りＦＦ演出（第１部：後段（５））が実行されている様子が示されている。

【０５３３】

次いで、図８－５４（Ａ）：（３）に示すように、大当りＦＦ演出（第１部）が開始して４秒が経過したタイミングで（図８－５５：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出（第２部）を実行し、画像表示装置５に第１Ａ指示画像ＩＰ１Ａを表示させる。このときの第１Ａ指示画像ＩＰ１Ａは、「右打ち」の文字と右向き矢印のオブジェクトの全てが視認可能な状態が示されている。

【０５３４】

次いで、図８－５４（Ａ）：（４）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出（第２部）を継続して実行し、画像表示装置５に第１Ａ指示画像ＩＰ１Ａを表示させる（図８－５５：Ｔ４）。このときの第１Ａ指示画像ＩＰ１Ａは、「右打ち」の「ち」の文字と右向き矢印のオブジェクトの右部分が視認困難な状態（見切れた状態）が示されている。

【０５３５】

［大当りＣの大当りＦＦ演出の演出例］

図８－５４（Ｂ）は、大当りＣの大当りＦＦ演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。図８－５６は、大当りＣの大当りＦＦ演出に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【０５３６】

先ず、図８－５４（Ｂ）：（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を終了し、図柄確定指定コマンドを送信すると（図８－５６：Ｔ１）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリアに表示結果が「大当り」となることを示す飾り図柄の組合せ（本例では、「７７７」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリアにおいて、飾り図柄に対応した小図柄の組合せ（本例では、「７７７」）も確定停止させている。このとき、アクティブ表示領域からアクティブ表示を消去させている。

【０５３７】
次いで、図８－５４（Ｂ）：（２）に示すように、図柄確定期間（０．５秒）が経過した後に、ＣＰＵ１０３が遊技状態を大当り遊技状態に制御を開始し、大当り開始指定コマンドを送信すると（図８－５６：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出（第１部）を実行する。この図では、大当りＦＦ演出（第１部：後段（２））が実行されている様子が示されている。
【０５３８】
次いで、図８－５４（Ｂ）：（３）に示すように、大当りＦＦ演出（第１部）が開始して２秒が経過したタイミングで（図８－５６：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出（第２部）を実行し、画像表示装置５に第１Ｂ指示画像ＩＰ１Ｂを表示させる。このときの第１Ｂ指示画像ＩＰ１Ｂは、「右打ち」の「ち」の文字と右向き矢印のオブジェクトの右部分が視認困難な状態（見切れた状態）が示されている。
【０５３９】
[右打ちモード：大当りＦＦ演出中のエラー報知の演出例]
（Ａ）初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出
図８－５７（Ａ）は、初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出中にエラー報知が実行される場合に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。図８－５８は、初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出中にエラー報知が実行される場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【０５４０】
先ず、図８－５７（Ａ）：（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が遊技状態を大当り遊技状態に制御しているときに、玉切れエラーを検出すると（図８－５８：Ｔ２Ａ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、玉切れエラー報知演出を実行し、画像表示装置５のエラー画像表示領域に第１エラー画像ＥＰ１（本例では、「玉切れエラー」の文字を含む画像）を表示させる。
【０５４１】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出（第１部）を実行し、画像表示装置５に第１大当り種別報知画像ＢＰ１（本例では、集中線と「ＢＯＮＵＳ」の文字とを含む画像）を表示させている。
【０５４２】
このとき、第１エラー画像と第１大当り種別報知画像の表示優先度の関係は、第１大当り種別報知画像＜第１エラー画像となっており、第１エラー画像は、第１大当り種別報知画像の「ＢＯＮＵＳ」の「ＵＳ」の文字に重畳表示されている。
【０５４３】
次いで、図８－５７（Ａ）：（２）に示すように、玉切れエラーが解消されない状態で、大当りＦＦ演出（第１部）が開始されて４秒が経過すると（図８－５８：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、玉切れエラー報知演出を継続して実行し、画像表示装置５のエラー画像表示領域に第１エラー画像ＥＰ１（本例では、「玉切れエラー」の文字を含む画像）を継続して表示させる。
【０５４４】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出（第２部）を実行し、画像表示装置５に第１Ａ指示画像ＩＰ１Ａ（本例では、「右打ち」の文字全てが視認可能な画像）を表示させている。
【０５４５】
このとき、第１エラー画像と第１Ａ指示画像の表示優先度の関係は、第１Ａ指示画像＜第１エラー画像となっており、第１エラー画像は、第１Ａ指示画像の「右打ち」の「ち」の文字と、右向き矢印のオブジェクトとに重畳表示されている。
【０５４６】
次いで、図８－５７（Ａ）：（３）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、玉切れエラー報知演出を継続して実行し、画像表示装置５のエラー画像表示領域に第１エラー画

像ＥＰ１（本例では、「玉切れエラー」の文字を含む画像）を継続して表示させる（図８－５８：Ｔ４）。

【０５４７】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出（第２部）を継続して実行し、画像表示装置５に第１Ａ指示画像ＩＰ１Ａ（本例では、「右打ち」の「ち」の文字が視認困難な画像）を表示させている。

【０５４８】

このとき、第１エラー画像と第１Ａ指示画像の表示優先度の関係は、第１Ａ指示画像＜第１エラー画像となっており、第１エラー画像は、第１Ａ指示画像の「右打ち」の３文字と、右向き矢印のオブジェクトとに重畳表示されている。

【０５４９】

（Ｂ）大当りＣの大当りＦＦ演出

図８－５７（Ｂ）は、大当りＣの大当りＦＦ演出中にエラー報知が実行される場合に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。図８－５９は、大当りＣの大当りＦＦ演出中にエラー報知が実行される場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【０５５０】

先ず、図８－５７（Ｂ）：（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が遊技状態を大当り遊技状態に制御しているときに、玉切れエラーを検出すると（図８－５９：Ｔ２Ａ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、玉切れエラー報知演出を実行し、画像表示装置５のエラー画像表示領域に第１エラー画像ＥＰ１（本例では、「玉切れエラー」の文字を含む画像）を表示させる。

【０５５１】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出（第１部）を実行し、画像表示装置５に第２大当り種別報知画像ＢＰ２（本例では、集中線と「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字とを含む画像）を表示させている。

【０５５２】

このとき、第１エラー画像と第２大当り種別報知画像の表示優先度の関係は、第２大当り種別報知画像＜第１エラー画像となっており、第１エラー画像は、第２大当り種別報知画像の「夢夢ＢＯＮＵＳ」の「夢」と「Ｓ」の文字に重畳表示されている。

【０５５３】

次いで、図８－５７（Ｂ）：（２）に示すように、玉切れエラーが解消されない状態で、大当りＦＦ演出（第１部）が開始されて２秒が経過すると（図８－５９：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、玉切れエラー報知演出を継続して実行し、画像表示装置５のエラー画像表示領域に第１エラー画像ＥＰ１（本例では、「玉切れエラー」の文字を含む画像）を継続して表示させる。

【０５５４】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出（第２部）を実行し、画像表示装置５に第１Ｂ指示画像ＩＰ１Ｂ（本例では、「右打ち」の「ち」の文字が視認困難な画像）を表示させている。

【０５５５】

このとき、第１エラー画像と第１Ｂ指示画像の表示優先度の関係は、第１Ｂ指示画像＜第１エラー画像となっており、第１エラー画像は、第１Ｂ指示画像の「右打ち」の「打ち」の文字と、右向き矢印のオブジェクトとに重畳表示されている。

【０５５６】

［大当りＥＤ演出］

本実施形態では、大当り遊技状態に制御されているときに、大当り終了指定コマンドを受信すると、大当りＥＤ演出（大当りエンディング演出）が実行される。大当りＥＤ演出では、付与された総賞球数を示す総獲得賞球数画面（画像）が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）と、当該大当りが終了することを報知するとともに、

当該大当りの後に制御される右打ちモードの種類を示す画面（画像）が表示される大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）と、ＳＴモードの演出モードを選択するためのＲＵＳＨモード選択画面（画像）が表示される大当りＥＤ演出（第２Ｂ部）とで構成される。

【０５５７】

＜大当りＡ＞

本実施形態では、大当りＡに対応した大当りＥＤ演出は、大当りＥＤ演出（第１Ａ部）と、大当りＥＤ演出（第２Ａ部）とで構成されており、大当りＥＤ演出（第１Ａ部）→大当りＥＤ演出（第２Ａ部）の順で実行される。

【０５５８】

（大当りＥＤ演出（第１Ａ部））

本実施形態では、大当りＡに対応した大当りＥＤ演出（第１Ａ部）において、画像表示装置５の画面全体に、付与された総賞球数を示す総獲得賞球画像が表示される。総獲得賞球画像は、当該大当りにおいて付与された総賞球数表示（例えば、「ＴＯＴＡＬ：００４５０ｐｔ」の文字）と、パチンコ遊技に対して遊技者がのめり込み過ぎてしまうことを防止するためののめり込み防止画像（例えば、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊技です」の文字を含むアイコン）と、予め支払い済み金額のうち利用していない分の残高金額や遊技球の持ち玉を含むプリペイドカードの取り忘れを防止するための取り忘れ防止画像（例えば、「！」を含むオブジェクトと「カードの取り忘れにご注意ください」の文字とを含むアイコン）とを含む画像である。

【０５５９】

（大当りＥＤ演出（第２Ａ部））

本実施形態では、大当りＡに対応した大当りＥＤ演出（第２Ａ部）において、画像表示装置５の画面全体に、当該大当りが終了することを報知するとともに、当該大当りの後に制御される右打ちモードの種類が時短モードであることを示す時短突入画像が表示される。時短突入画像は、「チャンスタイム」の文字を含む画像である。

【０５６０】

＜大当りＢ＞

本実施形態では、大当りＢに対応した大当りＥＤ演出は、大当りＥＤ演出（第１Ｂ部）と、大当りＥＤ演出（第２Ｂ部）と、大当りＥＤ演出（第３Ｂ部）とで構成されており、大当りＥＤ演出（第１Ｂ部）→大当りＥＤ演出（第２Ｂ部）→大当りＥＤ演出（第３Ｂ部）の順で実行される。

【０５６１】

（大当りＥＤ演出（第１Ｂ部））

本実施形態では、大当りＢに対応した大当りＥＤ演出（第１Ｂ部）において、画像表示装置５の画面全体に、付与された総賞球数を示す総獲得賞球画像が表示される。総獲得賞球画像は、当該大当りにおいて付与された総賞球数表示（例えば、「ＴＯＴＡＬ：０１５００ｐｔ」の文字）と、パチンコ遊技に対して遊技者がのめり込み過ぎてしまうことを防止するためののめり込み防止画像（例えば、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊技です」の文字を含むアイコン）と、予め支払い済み金額のうち利用していない分の残高金額や遊技球の持ち玉を含むプリペイドカードの取り忘れを防止するための取り忘れ防止画像（例えば、「！」を含むオブジェクトと「カードの取り忘れにご注意ください」の文字とを含むアイコン）とを含む画像である。

【０５６２】

本実施形態では、大当りＢに対応した大当りＥＤ演出（第２Ｂ部）において、画像表示装置５の画面全体に、当該大当りの後に制御されるＳＴモードの演出モードを選択するためのＲＵＳＨモード選択画像（以下、適宜「ＳＴモード選択画像」、「演出モード選択画像」と称する。）が表示される。ＲＵＳＨモード選択画像は、画像左部に［夢夢モード］に対応した夢夢モード表示（例えば、キャラクタＡと「夢夢モード」の文字を含む画像）と、画像中央部に［ナナモード］に対応したナナモード表示（例えば、キャラクタＢと「

ナナモード」の文字を含む画像）と、画像右部に［ジャムモード］に対応したジャムモード表示（例えば、キャラクタＣと「ジャムモード」の文字を含む画像）と、を含む画像である。以下では、夢夢モード表示、ナナモード表示、ジャムモード表示を、適宜総称して「モード表示」と称する。

【０５６３】

また、ＲＵＳＨモード選択画像の画像左下部には、操作部（例えば、プッシュボタン３１Ｂ）を操作するよう遊技者に促す操作促進表示（例えば、プッシュボタン３１Ｂを模した画像と、「でモードを選択」の文字とを含む画像）が表示されている。

本例では、ＲＵＳＨモード選択画像が表示されているときに、操作部が遊技者によって操作されると、選択するモード表示が切り替わる。図８－６０（Ｂ）：（２）の例では、夢夢モード表示が選択されている状態が示されており、他のモード表示は選択されていない状態（本例では、ハッチング処理が施され視認性が低下した状態）が示されている。

【０５６４】

（大当りＥＤ演出（第３Ｂ部））

本実施形態では、大当りＢに対応した大当りＥＤ演出（第３Ｂ部）において、画像表示装置５の画面全体に、当該大当り（初当り）が終了することを報知するとともに、当該大当り（初当り）の後に初めてＳＴモードに制御されることを示すＳＴ突入画像が表示される。ＳＴ突入画像は、「パワフルＲＵＳＨ突入」の文字を含む画像である。

【０５６５】

＜大当りＣ＞

本実施形態では、大当りＣに対応した大当りＥＤ演出は、大当りＥＤ演出（第１Ｃ部）と、大当りＥＤ演出（第２Ｃ部）とで構成されており、大当りＥＤ演出（第１Ｃ部）→大当りＥＤ演出（第２Ｃ部）の順で実行される。

【０５６６】

（大当りＥＤ演出（第１Ｃ部））

本実施形態では、大当りＡに対応した大当りＥＤ演出（第１Ｃ部）において、画像表示装置５の画面全体に、付与された総賞球数を示す総獲得賞球画像が表示される。総獲得賞球画像は、初当りから当該大当りまでの大当りにおいて付与された総賞球数表示（例えば、「ＴＯＴＡＬ：０１９５０ｐｔ」の文字）と、パチンコ遊技に対して遊技者がのめり込み過ぎてしまうことを防止するためののめり込み防止画像（本例では、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊技です」の文字を含むアイコン）と、予め支払い済み金額のうち利用していない分の残高金額や遊技球の持ち玉を含むプリペイドカードの取り忘れを防止するための取り忘れ防止画像（本例では、「！」を含むオブジェクトと「カードの取り忘れにご注意ください」の文字とを含むアイコン）とを含む画像である。

【０５６７】

（大当りＥＤ演出（第２Ｃ部））

本実施形態では、大当りＣに対応した大当りＥＤ演出（第２Ｃ部）において、画像表示装置５の画面全体に、当該大当りが終了することを報知するとともに、当該大当りの後に再びＳＴモードに制御されることを示すＳＴ継続画像が表示される。ＳＴ継続画像は、「パワフルＲＵＳＨ継続」の文字を含む画像である。但し、時短モードにおいて、第２特別図柄の変動表示の表示結果が「大当り」（大当りＣ）となり、当該大当りの後にＳＴモードに制御される場合は、初当り以降初めてＳＴモードに制御されるので、ＳＴ継続画像は、「パワフルＲＵＳＨ突入」の文字を含む画像である。

【０５６８】

［大当りＥＤ演出の演出例］

（Ａ）大当りＡの大当りＥＤ演出

図８－６０（Ａ）は、大当りＡの大当りＥＤ演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。図８－６１は、大当りＡの大当りＥＤ演出に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【０５６９】

先ず、図８－６０（Ａ）：（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が大当り終了指定コマンドを送信すると（図８－６１：Ｔ１）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＥＤ演出（第１Ａ部）を実行し、画像表示装置５の画面全体に、総獲得賞球画像を表示させる。総獲得賞球画像は、総賞球数表示（本例では、「ＴＯＴＡＬ：００４５０ｐｔ」の文字）と、のめり込み防止画像ＰＰ１（本例では、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊技です」の文字を含むアイコン）と、取り忘れ防止画像ＰＰ２（本例では、「！」を含むオブジェクトと「カードの取り忘れにご注意ください」の文字とを含むアイコン）とを含む画像である。

【０５７０】

ここで、図８－６１：Ｔ１のタイミングは、当該大当りの大当りラウンドにおける最終ラウンドの大当りＲＤ制御が終了したタイミングであり、即ち、最終ラウンドのアタッカー閉鎖制御が実行されたタイミングである。後述する図８－６２：Ｔ１のタイミング、及び、図８－６４：Ｔ１のタイミングについても同様であるので、以下では説明を省略する。

【０５７１】

次いで、図８－６０（Ａ）：（２）に示すように、大当りＥＤ演出（第１Ａ部）を開始して４．５秒が経過すると（図８－６１：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＥＤ演出（第２Ａ部）を実行し、画像表示装置５の画面全体に、時短突入画像を表示させる。時短突入画像は、「チャンスタイム」の文字を含む画像である。

【０５７２】

次いで、大当りＥＤ演出（第２Ａ部）を開始して４．５秒が経過すると（図８－６１：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技モードが時短モードに制御されたことに基づいて、大当りＥＤ演出（第２Ａ部）を終了し、画像表示装置５に時短モードに関連する演出画像を表示させる（不図示）。

【０５７３】

（Ｂ）大当りＢの大当りＥＤ演出

図８－６０（Ｂ）は、大当りＢの大当りＥＤ演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。図８－６２は、大当りＢの大当りＥＤ演出に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【０５７４】

先ず、図８－６０（Ｂ）：（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が大当り終了指定コマンドを送信すると（図８－６２：Ｔ１）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＥＤ演出（第１Ｂ部）を実行し、画像表示装置５の画面全体に、総獲得賞球画像を表示させる。総獲得賞球画像は、総賞球数表示（本例では、「ＴＯＴＡＬ：０１５００ｐｔ」の文字）と、のめり込み防止画像ＰＰ１（本例では、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊技です」の文字を含むアイコン）と、取り忘れ防止画像ＰＰ２（本例では、「！」を含むオブジェクトと「カードの取り忘れにご注意ください」の文字とを含むアイコン）とを含む画像である。

【０５７５】

次いで、図８－６０（Ｂ）：（２）に示すように、大当りＥＤ演出（第１Ｂ部）を開始して４．５秒が経過すると（図８－６２：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＥＤ演出（第２Ｂ部）を実行し、画像表示装置５の画面全体にＲＵＳＨモード選択画像（本例では、夢夢モード表示ＡＭＰ、ナナモード表示ＢＭＰ、ジャムモード表示ＣＭＰを含む画像）を表示させる。

【０５７６】

このとき、ＲＵＳＨモード選択画像は、操作部が遊技者による操作に基づいて、夢夢モード表示ＡＭＰが選択されている状態が示されており、他のナナモード表示ＢＭＰ及びジャムモード表示ＣＭＰは選択されていない状態（本例では、ハッチング処理が施され視認性が低下した状態）が示されている。

【０５７７】

次いで、図８－６０（Ｂ）：（３）に示すように、大当りＥＤ演出（第２Ｂ部）を開始

して１０秒が経過すると（図８－６２：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＥＤ演出（第３Ｂ部）を実行し、画像表示装置５の画面全体に、ＳＴ突入画像を表示させる。ＳＴ突入画像は、「パワフルＲＵＳＨ突入」の文字を含む画像である。

【０５７８】

次いで、大当りＥＤ演出（第３Ｂ部）を開始して４．５秒が経過すると（図８－６２：Ｔ４）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技モードがＳＴモードに制御されたことに基づいて、大当りＥＤ演出（第３Ｂ部）を終了し、画像表示装置５にＳＴモードに関連する演出画像を表示させる（不図示）。

【０５７９】

（Ｃ）大当りＣの大当りＥＤ演出

図８－６３（Ｃ）は、大当りＣの大当りＥＤ演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。図８－６４は、大当りＣの大当りＥＤ演出に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【０５８０】

先ず、図８－６３（Ｃ）：（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が大当り終了指定コマンドを送信すると（図８－６４：Ｔ１）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＥＤ演出（第１Ｃ部）を実行し、画像表示装置５の画面全体に、総獲得賞球画像を表示させる。総獲得賞球画像は、総賞球数表示（本例では、「ＴＯＴＡＬ：０１９５０ｐｔ」の文字）と、のめり込み防止画像ＰＰ１（本例では、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊技です」の文字を含むアイコン）と、取り忘れ防止画像ＰＰ２（本例では、「！」を含むオブジェクトと「カードの取り忘れにご注意ください」の文字とを含むアイコン）とを含む画像である。

【０５８１】

次いで、図８－６３（Ｃ）：（２）に示すように、大当りＥＤ演出（第１Ｃ部）を開始して４．５秒が経過すると（図８－６４：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＥＤ演出（第２Ｃ部）を実行し、画像表示装置５の画面全体に、ＳＴ継続画像を表示させる。ＳＴ継続画像は、「パワフルＲＵＳＨ継続」の文字を含む画像である。

【０５８２】

次いで、大当りＥＤ演出（第２Ｃ部）を開始して３．５秒が経過すると（図８－６４：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技モードがＳＴモードに制御されたことに基づいて、大当りＥＤ演出（第２Ｃ部）を終了し、画像表示装置５にＳＴモードに関連する演出画像を表示させる（不図示）。

【０５８３】

［右打ちモード：大当りＥＤ演出中のエラー報知の演出例］

図８－６５は、大当りＡの大当りＥＤ演出中にエラー報知が実行される場合に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。図８－６６は、大当りＡの大当りＥＤ演出中にエラー報知が実行される場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【０５８４】

先ず、図８－６５に示すように、大当りＥＤ演出（第１Ａ部）が実行されているときに、玉切れエラーを検出すると（図８－６６：Ｔ１Ａ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、玉切れエラー報知演出を実行し、画像表示装置５のエラー画像表示領域に第１エラー画像ＥＰ１（本例では、「玉切れエラー」の文字を含む画像）を表示させる。

その他の演出画像は、前述した図８－６０（Ａ）：（１）と同様であるので説明を省略する。

【０５８５】

このとき、第１エラー画像ＥＰ１は画像表示装置５のエラー画像表示領域（画面右上）に表示されており、のめり込み防止画像ＰＰ１は画像表示装置５の画面左下に表示されており、取り忘れ防止画像ＰＰ２は画像表示装置５の画面右下に表示されているので、各画像の表示領域が重畳していない。また、第１エラー画像ＥＰ１より、のめり込み防止画像

ＰＰ１や取り忘れ防止画像ＰＰ２の方が、大きい表示領域で表示されている。
【０５８６】
本実施形態では、画像表示装置５のエラー画像表示領域（画面右上）は、遊技者がパチンコ遊技機１の正面に座って遊技する場合の一般的な身長の遊技者の目線の高さの位置となるように設定されており、のめり込み防止画像ＰＰ１が表示される画像表示装置５の画面左下や、取り忘れ防止画像ＰＰ２が表示される画像表示装置５の画面右下は、遊技者がパチンコ遊技機１の正面に座って遊技する場合の一般的な身長の遊技者の目線の高さから少し低い位置となるように設定されている。
【０５８７】
［大当りＲＤ演出］
本実施形態では、大当り遊技状態に制御されているときに、大当りラウンド開始指定コマンドを受信し、大当りＲＤ制御が開始されると、大当りＲＤ演出（大当りラウンド演出）が実行される。大当りＲＤ演出では、大当りＲＤ用の背景画像が表示され、大当りＲＤ用のＢＧＭが再生出力されるとともに、現在のラウンド数を示すラウンド表示（１ＲＯＵＮＤ、２ＲＯＵＮＤ等）、当該大当りラウンド遊技で付与された賞球数を示す賞球数表示（００００００ｐｔ、０００１５ｐｔ等）が表示される。
【０５８８】
＜獲得賞球更新演出＞
本実施形態では、大入賞口（アタッカー）に遊技球が進入すると遊技者に賞球が付与される。このとき、大当りＲＤ演出では、遊技者に付与された賞球に関連する情報である賞球数表示を更新する獲得賞球更新演出を実行可能である。
【０５８９】
獲得賞球数演出では、大入賞口に遊技球が進入したときに、賞球数表示の表示態様を更新態様（更新される桁に対応する部分が変動表示を行っている表示態様）に変化させるとともに、画像表示装置５の画面右下隅（画像表示装置５に対して大入賞口がある方向の位置）を中心とする四分円状の波紋エフェクト表示が表示される（図８－６７参照）。
【０５９０】
そして、獲得賞球更新演出が開始されて１．５秒が経過したタイミングで、獲得賞球更新演出を終了し、賞球数表示を更新態様から更新後の数値に変化させるとともに、画像表示装置５の画面右下隅から波紋エフェクト表示が消去される。
【０５９１】
［獲得賞球更新演出の演出例］
図８－６７は、大当りＲＤ演出における獲得賞球更新演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。図８－６８は、大当りＲＤ演出における獲得賞球更新演出に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【０５９２】
本例では、大当りＲＤ遊技の１ラウンド目において、大入賞口に遊技球が１個も入賞していない状態から、大入賞口に遊技球が１個入賞したときの例を示している。
【０５９３】
先ず、図８－６７（１）の演出例は、図８－３０（１）の演出例と同様であるので説明を省略する。
【０５９４】
次いで、図８－６７（２）に示すように、大入賞口に遊技球が１個入賞すると（図８－６８：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、獲得賞球更新演出を実行し、画像表示装置５の画面右下の賞球数表示の表示態様を更新態様に変化させるとともに、波紋エフェクト表示ＷＰを表示させる。
【０５９５】
次いで、図８－６７（３）に示すように、獲得賞球更新演出が開始されて１．５秒が経過すると（図８－６８：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、獲得賞球更新演出を終了し、画像表示装置５の画面右下の賞球数表示を更新後の数値（本例では、「０００１５ｐｔ

」）に変化させ、波紋エフェクト表示ＷＰを消去させる。
【０５９６】
［第１役物、第２役物］
本実施形態では、画像表示装置５の近傍（左方、右下方など）に役物である第１役物と第２役物を備えている。第１役物と第２役物の設置位置や可動有無について、図８－６９を用いて以下に説明する。
【０５９７】
第１役物ＹＭ１は、第１初期位置（図８－６９（１）及び（２）に示す位置）から動作しない役物である。一方で、第２役物ＹＭ２は、演出制御基板１２の制御に従って、第２初期位置（図８－６９（１）に示す位置）と、動作位置（図８－６９（２）に示す位置）との間において動作可能な役物である。
【０５９８】
図８－６９（１）及び（２）に示すように、第１役物ＹＭ１は、画像表示装置５の左方且つ前方に設置されており、第１役物ＹＭ１の一部分（右部分）が画像表示装置５に重畳するように設置されているので、第１役物ＹＭ１によって画像表示装置５の一部分（左部分）の視認性が低下している。
【０５９９】
図８－６９（１）に示すように、第２役物ＹＭ２は、画像表示装置５の右下方且つ前方に設置されており、第２役物ＹＭ２が初期位置にある場合、第２役物ＹＭ２の全体が画像表示装置５に重畳しないように設置されているので、第２役物ＹＭ２によって画像表示装置５の視認性が低下していない。即ち、画像表示装置５の画面において表示される画像は、初期位置にある第２役物によって視認性が低下しない。この図では、第２役物ＹＭ２の一部（キャラＡの頭の一部）しか表示されていないが、実際には第２役物ＹＭ２の全体を視認できるものとする。
【０６００】
一方で、図８－６９（２）に示すように、第２役物ＹＭ２が動作位置にある場合、第２役物ＹＭ２の一部分（キャラＡの頭と上半身部分）が画像表示装置５に重畳するように設置されているので、第２役物ＹＭ２によって画像表示装置５の一部分（右下部分）の視認性が低下している。即ち、画像表示装置５の画面において表示される画像は、動作位置にある第２役物によって視認性が低下する（画像表示装置５の画面右部の第１Ａ指示画像ＩＰ１Ａの下部分の視認性が低下している）。
【０６０１】
例えば、第２役物ＹＭ２は、初期位置→動作位置→初期位置と動作したり、初期位置→動作位置→初期位置→動作位置→初期位置と動作したり、初期位置→初期位置と動作位置との間の状態（一旦停止）→動作位置→初期位置と動作したり、初期位置→初期位置と動作位置との間の状態（一旦停止）→初期位置と動作したりしてもよい。
【０６０２】
本実施形態では、図８－６９に示すように、第２役物ＹＭ２が初期位置にあるときに、第２役物ＹＭ２は、画像表示装置５の前方に位置しないようになっている。一方で、第１役物ＹＭ１や第２役物ＹＭ２が初期位置から動作位置に動作する過程や、第２役物ＹＭ２が動作位置にあるときに、第１役物ＹＭ１や第２役物ＹＭ２の少なくとも一部が、画像表示装置５の前方に位置するようになっている。このとき、第１役物ＹＭ１や第２役物ＹＭ２は、画像表示装置５の領域に重複し、画像表示装置５の画面に表示される映像の視認性に影響を与える構成となっている。
【０６０３】
本実施形態では、大当りＦＦ演出の第２部（大当り開始時の右打ち指示）が実行されるときや、変動表示において表示結果が「大当り」であることが報知されるときに、第２役物ＹＭ２は動作位置にあり、それ以外の期間では、第２役物ＹＭ２は初期位置にあるものとする。
【０６０４】

［大当り種別報知画面でのエラー報知］
図８－７０（Ａ）は、大当りＦＦ演出（第１部）中にエラー報知が実行される場合に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。
【０６０５】
図８－７０（Ａ）の演出画像は、前述した図８－５７（Ｂ）：（１）の演出画像と同様であるので説明を省略する。
このとき、第１役物ＹＭ１も第２役物ＹＭ２も初期位置（第１初期位置、第２初期位置）にある。
【０６０６】
このように、第１役物および第２役物が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第１部）が実行されると、役物によって大当りタイトル表示（本例では、「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字）の一部（本例では、「夢」の文字の左下部分と「Ｂ」の文字の左上部分）の視認性が低下している。
【０６０７】
一方で、第１役物および第２役物が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像の視認性が低下していない。また、遊技者がいずれの角度から画像表示装置５を見た場合であっても、役物によってエラー画像の視認性が低下しないように、役物が設置されるとともに、エラー画像の表示領域が設定されている。
【０６０８】
［通常右打ち指示画面でのエラー報知］
図８－７０（Ｂ）は、大当りＦＦ演出（第２部）中にエラー報知が実行される場合に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。
【０６０９】
図８－７０（Ｂ）の演出画像は、前述した図８－５７（Ａ）：（３）の演出画像と同様であるので説明を省略する。
このとき、第１役物ＹＭ１は初期位置（第１初期位置）にあり、第２役物ＹＭ２は動作位置にある。
【０６１０】
このように、第１役物および第２役物が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第２部）が実行されると、役物によって第１指示画像（本例では、右向き矢印オブジェクトと「右打ち」の文字）の一部（本例では、右向き矢印オブジェクトの下部分と「打」の文字の下部分）の視認性が低下している。
【０６１１】
一方で、第１役物および第２役物が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像の視認性が低下していない。また、遊技者がいずれの角度から画像表示装置５を見た場合であっても、役物によってエラー画像の視認性が低下しないように、役物が設置されるとともに、エラー画像の表示領域が設定されている。
【０６１２】
［時短モードに移行した後に通常モードに制御される場合の演出例］
図８－７１は、時短モードに制御され、当該時短モードで大当りが発生することなく通常モードに制御される場合に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。図８－７２は、時短モードに制御され、当該時短モードで大当りが発生することなく通常モードに制御される場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【０６１３】
本例では、通常モードに制御されているときに、大当りＡが発生し、時短モードに制御され、この時短モード中に新たに大当りが発生することなく、通常モードに制御された場合について例示する。
【０６１４】

先ず、図８－７１（１）の演出画像は、前述した図８－５４（Ａ）：（１）の演出画像と同様である部分についての説明を省略する。

【０６１５】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリアに表示結果が「大当り」となることを示す飾り図柄の組合せ（本例では、「２２２」）を確定停止させている。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリアにおいて、飾り図柄に対応した小図柄の組合せ（本例では、「２２２」）も確定停止させている。

【０６１６】

図８－７１（２）～（４）の演出画像は、前述した図８－５４（Ａ）：（２）、並びに、図８－６０（Ａ）：（１）及び（２）の演出画像と同様であるので説明を省略する。

【０６１７】

次いで、図８－７１（５）に示すように、時短モードに制御されているときに、ＣＰＵ１０３が、第２特別図柄の変動表示（時短最終変動）を終了し、図柄確定指定コマンドを送信すると（図８－７２：Ｔ６）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリアに表示結果が「はずれ」となることを示す飾り図柄の組合せ（本例では、「２４１」）を確定停止させている。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリアにおいて、飾り図柄に対応した小図柄の組合せ（本例では、「２４１」）も確定停止させている。

【０６１８】

このとき、時短モードの最終変動であることに基づいて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面中央上に「チャンスタイム」の文字と、画像表示装置５の画面右上に時短モードの残り制御回数を示す時短残回数表示（本例では、「残り０回」の文字）とを表示させている。

【０６１９】

次いで、図８－７１（６）に示すように、図柄確定期間の０．５秒が経過し、時短モードから通常モードに制御されると（図８－７２：Ｔ７）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３操作方法指示演出を実行し、画像表示装置５の画面中央に第３指示画像ＩＰ３（本例では、左向き矢印のオブジェクトと「左打ち」の文字とを含む画像）を表示させる。

【０６２０】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリアに、直前に実行された時短最終変動の最終的な飾り図柄の組合せ（本例では、「２４１」）をそのまま確定停止させている。小図柄についても同様である。

【０６２１】

［ＳＴモードに移行した後に通常モードに制御される場合の演出例］

図８－７３は、ＳＴモードに制御され、当該ＳＴモードで大当りが発生することなく通常モードに制御される場合に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。図８－７４は、ＳＴモードに制御され、当該ＳＴモードで大当りが発生することなく通常モードに制御される場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【０６２２】

本例では、通常モードに制御されているときに、大当りＢが発生し、ＳＴモード［夢夢モード］に制御され、このＳＴモード中に新たに大当りが発生することなく、通常モードに制御された場合について例示する。

【０６２３】

図８－７１（１）～（４）の演出画像は、前述した図８－５４（Ａ）：（１）、図８－５４（Ａ）：（２）、並びに、図８－６０（Ｂ）：（１）及び（３）の演出画像と同様であるので説明を省略する。

【０６２４】

次いで、図８－７３（５）に示すように、ＳＴモードに制御されているときに、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示（時短最終変動）を実行しており、変動パターン「高速Ｃはずれリザルト表示」（図８－７（Ｂ）：（１）参照）における飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで（図８－７４：Ｔ６）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置

５の図柄表示エリアに表示結果が「はずれ」となることを示す飾り図柄の組合せ（本例では、「２４１」）を停止表示させている。このとき、第２特別図柄の変動表示が継続して実行されていることに基づいて、画像表示装置５の小図柄表示エリアにおいて、小図柄の変動表示を継続して実行させている。

【０６２５】

このとき、ＳＴモード［夢夢モード］の最終変動であることに基づいて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面中央上に「パワフルＲＵＳＨ」の文字、画像表示装置５の画面左上に現在の演出モードを示す演出モードアイコン（本例では、「夢夢モード」の文字を含むアイコン）、画像表示装置５の画面右上にＳＴモードの残り制御回数を示すＳＴ残回数表示（本例では、「残り０回」の文字）を表示させている。

【０６２６】

次いで、図８－７３（６）に示すように、ＳＴモードに制御されているときに、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示（時短最終変動）を実行しており、変動パターン「高速Ｃはずれリザルト表示」（図８－７（Ｂ）：（１）参照）におけるリザルト表示を開始させるべきタイミングで（図８－７４：Ｔ７）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面全体にリザルト表示ＲＰ（本例では、「パワフルＲＵＳＨ終了」の文字と、「ＴＯＴＡＬ：０１５００ｐｔ」の文字とを含む画像）を表示させる。このとき、第２特別図柄の変動表示が継続して実行されていることに基づいて、画像表示装置５の小図柄表示エリアにおいて、小図柄の変動表示を継続して実行させている。

【０６２７】

次いで、図８－７３（７）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示（時短最終変動）を終了し、図柄確定指定コマンドを送信すると（図８－７２：Ｔ８）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の小図柄表示エリアにおいて、飾り図柄に対応した小図柄の組合せ（本例では、「２４１」）を確定停止させる。

【０６２８】

次いで、図８－７３（８）に示すように、図柄確定期間の０．５秒が経過し、ＳＴモードから通常モードに制御されると（図８－７４：Ｔ９）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３操作方法指示演出を実行し、画像表示装置５の画面中央に第３指示画像ＩＰ３（本例では、左向き矢印のオブジェクトと「左打ち」の文字とを含む画像）を表示させる。

【０６２９】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリアに、直前に実行された時短最終変動の最終的な飾り図柄の組合せ（本例では、「２４１」）をそのまま確定停止させている。小図柄についても同様である。

【０６３０】

（効果１）

図８－１９に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了しており、図８－２１に示したように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行している。

【０６３１】

このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中の異常左打ち指示を終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしまうことを防止できる。

【０６３２】

また、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、大当り遊技状態に制御されてもエラーが発生していることを遊技者に認識し易くさせ、好適なエラー報知を行うことができる。

結果的に、大当りＦＦ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【０６３３】
（効果１－１）
図８－８（Ｂ）のエラー報知演出一覧テーブルに示したように、エラー報知として、玉切れエラーが発生したときに、玉切れエラーが発生したことを遊技者に報知する第１エラー報知演出（玉切れエラー報知）と、満タンエラーが発生したときに、満タンエラーが発生したことを遊技者に報知する第２エラー報知演出（満タンエラー報知）と、扉開放エラーが発生したときに、扉開放エラーが発生したことを遊技者に報知する第３エラー報知演出（扉開放エラー報知）と、磁気エラーが発生したときに、磁気エラーが発生したことを遊技者に報知する第４エラー報知演出（磁気エラー報知）と、を実行可能である。
【０６３４】
これらのエラー報知のうちいずれのエラー報知は、大当りＦＦ演出が実行された場合であっても、継続して実行されるものとする。
【０６３５】
このような構成によれば、いずれのエラーが発生した場合であっても、大当りＦＦ演出が実行されたときに、継続してエラー報知が実行されるので、エラーが発生したことを遊技者に認識させやすくすることができる。
【０６３６】
（効果１－２）
図８－８（Ａ）の操作方法指示演出一覧テーブルに示したように、第５操作指示演出（異常左打ち指示）には、実行条件（発生条件）と実行期間の異なる異常左打ち指示（ＬＶ１：ショート）と、異常左打ち指示（ＬＶ２：ロング）とがある。異常左打ち指示（ＬＶ１：ショート）の実行期間は５０００ｍｓであり、異常左打ち指示（ＬＶ２：ロング）の実行期間は１００００ｍｓである。
【０６３７】
また、図８－９及び図８－１０（Ａ）に示したように、異常左打ち指示（ＬＶ１）の実行条件は、異常右打ち検出条件（ＬＶ１）が成立したときであり、異常左打ち指示（ＬＶ２）の実行条件は、異常右打ち検出条件（ＬＶ２）が成立したときである。
【０６３８】
図８－１９に示したように、異常左打ち指示演出（ＬＶ１）または異常左打ち指示（ＬＶ２）のいずれかが実行されているときに、大当りＦＦ演出が実行されると、実行されていた異常左打ち指示演出が終了している。
【０６３９】
このような構成によれば、いずれの異常左打ち指示が実行されているときであっても、大当りＦＦ演出が実行されると、実行されていた異常左打ち指示を終了するので、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、その後の大当り遊技状態において遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしまうことを防止できる。
【０６４０】
（効果１－３）
図８－２３に示したように、通常モード中に開始された異常左打ち指示とエラー報知が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りＦＦ演出が開始されると、異常左打ち指示を終了する一方で、エラー報知を継続して実行している。
【０６４１】
また、図８－１３及び図８－２３に示したように、異常左打ち指示とエラー報知とが同時に実行されている場合、エラー報知の方が異常左打ち指示よりも表示優先度が高いので、遊技者からは手前に表示されているように見える。
【０６４２】
このような構成によれば、異常左打ち指示とエラー報知が同時に実行される場合であっても、表示優先度や大当りＦＦ演出が実行されたときの実行有無に関して、異常左打ち指示よりもエラー報知の方が、優先度が高いので、エラーが発生していることを遊技者に認識させやすくすることができる。

【０６４３】
（効果１－４）
図８－８に示したように、異常操作方法指示（異常左打ち指示、異常右打ち指示）は、画像表示装置５とスピーカ８Ｌ、８Ｒの演出装置を用いて実行される演出である。また、図８－１９に示したように、大当りＦＦ演出が実行されたことにより実行中の異常操作方法指示を終了する場合、画像表示装置５の第５指示画像の表示と、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの第５指示音声の再生出力との両方を終了している。
【０６４４】
また、大当りＦＦ演出音（ファンファーレ演出音）は、他の演出音（通常モード演出音等）よりも強調された態様の音声である。例えば、大当りＦＦ演出音（ファンファーレ演出音）の方が、他の演出音より、チャンネル設定割合が高くなっている。これにより、大当りＦＦ演出の特別感が増し、大当りにおける遊技の興趣を向上できる。
【０６４５】
このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されるときに、異常操作方法指示に関連する指示音声の再生出力を終了するので、大当りＦＦ演出音の再生出力の邪魔をせず、大当りにおいて興趣が低下してしまうことを防止できる。
【０６４６】
（効果１－５）
図８－８に示したように、エラー報知は、画像表示装置５と遊技効果ランプ９の演出装置を用いて実行される演出である。また、図８－２１に示したように、大当りＦＦ演出が実行されたことにより実行中のエラー報知を継続する場合、画像表示装置５の第１エラー画像の表示と、遊技効果ランプ９の赤色の点滅発光との両方を継続している。
【０６４７】
また、図８－２５に示したように、パチンコ遊技機１Ｄの画像表示装置５に第１エラー画像が表示されていても、店員は第１エラー画像によってそのパチンコ遊技機でエラーが発生していることを認識することは困難である。一方で、パチンコ遊技機１の遊技効果ランプ９が赤色に点滅発光されていると、店員は遊技効果ランプ９の発光態様によってそのパチンコ遊技機でエラーが発生していることを認識することが容易となる。
【０６４８】
このような構成によれば、遊技効果ランプ９を用いた演出に関して、大当りＦＦ演出よりもエラー報知の方が、優先して実行されるので、エラーが発生したことを遊技者のみならず店員にも認識させることが容易となる。
【０６４９】
（効果１－６）
図８－１９の説明で示したように、演出制御用ＣＰＵ１２０が大当り開始指定コマンドを受信したタイミングから表示を開始しており、演出制御用ＣＰＵ１２０が大当り終了指定コマンドを受信したタイミングまで表示を継続している。
【０６５０】
このような構成によれば、操作法法指示に関連する指示画像は、特定のタイミングでのみ画像表示装置５に表示される一方で、システム右打ち画像は、右打ちモードに制御されている期間に、画像表示装置５に常に表示されることによって、いずれのタイミングであっても遊技者に適確に操作方法を指示することができる。
【０６５１】
（効果１－７）
図８－５４に示したように、大当りＡ、大当りＢ、大当りＣのいずれの種別の大当りであっても、大当りＦＦ演出において、右打ちすることを指示する第１指示画像が表示される大当りＦＦ演出（第２部）が実行される。この大当りＦＦ演出は、異常左打ちの検出有無に関わらず、大当り遊技状態に制御され、大当りＦＦ演出が実行されると必ず実行される演出である。
【０６５２】

このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されているときに、異常左打ちを検出した場合に、異常右打ち指示をしないような構成を採用しても、その後の大当りＲＤ遊技で遊技者が不利になることなく、遊技を進めることができる。

【０６５３】

（効果２）

図８－１９に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了しており、図８－２１に示したように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行している。

【０６５４】

図８－９の異常操作方法指示演出決定処理に示したように、異常左打ち検出条件が成立した場合、異常右打ち指示を実行可能であり（ステップＳ０２ＴＭ１２３０：ＹＥＳ→ステップＳ０２ＴＭ１２５０と進むことが可能である）。また、大当りＦＦ期間が終了した後の大当りＲＤ期間や大当りＥＤ期間である場合、異常右打ち指示を実行可能である（ステップＳ０２ＴＭ１２４０：ＮＯ→ステップＳ０２ＴＭ１２５０と進むことが可能である）。また、大当りＦＦ期間内である場合、異常右打ち指示を実行しない（ステップＳ０２ＴＭ１２４０：ＹＥＳ→ステップＳ０２ＴＭ１２５０の処理をスキップする）。

【０６５５】

このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中の異常左打ち指示を終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしまうことを防止できる。

【０６５６】

また、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、大当り遊技状態に制御されてもエラーが発生していることを遊技者に認識し易くさせ、好適なエラー報知を行うことができる。

【０６５７】

また、大当りＦＦ演出が終了した後に異常右打ち指示が実行されるので、大当りＦＦ演出中に異常左打ち検出条件が成立した場合であっても、異常右打ち指示を実行しないことによって、大当りＦＦ演出の邪魔をせず、興趣の低下を防止できる。

結果的に、大当りＦＦ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【０６５８】

（効果２－１）

図８－９及び図８－１０に示したように、右打ちモードに制御されているときの大当りＦＦ期間以外の期間に、異常左打ち検出条件が成立すると、異常右打ち指示を実行可能である。

【０６５９】

上記の実施形態では、異常左打ち検出条件と異常右打ち検出条件が異なる例を示したが、このような形態に限定されず、異常左打ち検出条件と異常右打ち検出条件が同じであってもよい。

【０６６０】

このような構成によれば、大当りＦＦ期間以外の右打ちモード中に異常右打ち指示が実行可能となるので、大当りＦＦ期間以外の右打ちモード中に、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【０６６１】

（効果２－２）

図８－１４に示したように、異常左打ち指示演出（ＬＶ１）が実行されるときの第５指示画像ＩＰ５の左向き矢印のオブジェクトと「左打ち」の文字とを含む画像は、画像表示装置５の画面右端からフレームインして、画面左端に向かってフレームアウトする表示制

御を繰り返して２回行う映像である。
【０６６２】
　また、図８－１４に示したように、異常左打ち指示演出（ＬＶ２）が実行されるときの第５指示画像ＩＰ５の左向き矢印のオブジェクトと「左打ち」の文字とを含む画像は、画像表示装置５の画面右端からフレームインして、画面左端に向かってフレームアウトする表示制御を繰り返して４回行う映像である。
【０６６３】
　図８－２６に示したように、異常右打ち指示演出が実行されるときの第４指示画像ＩＰ４の右向き矢印のオブジェクトと「右打ち」の文字とを含む画像は、画像表示装置５の画面左端からフレームインして、画面右端に向かってフレームアウトする表示制御を繰り返して２回行う映像である。
【０６６４】
（効果３）
　図８－１９に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了している。
【０６６５】
　また、図８－３８及び図８－４０に示したように、音量調整表示や光量調整表示を表示しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、音量調整表示や光量調整表示を継続して表示している。
【０６６６】
　このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されているときに実行中の異常左打ち指示が終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしまうことを防止できる。
【０６６７】
　また、大当りＦＦ演出が実行されているときに表示中の音量調整表示や光量調整表示が継続して表示されることによって、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、音量調整表示や光量調整表示を確認できる。
　結果的に、大当りＦＦ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【０６６８】
（効果４）
　図８－１９に示したように、第５指示音声を再生出力しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、第５指示音声の再生出力を終了している。
【０６６９】
　図８－３８及び図８－４０に示したように、音量調整音声や光量調整音声を再生出力しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、音量調整音声や光量調整音声を継続して再生出力している。
【０６７０】
　このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されているときに再生出力中の第５指示音声の再生出力が終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしまうことを防止できる。
【０６７１】
　また、大当りＦＦ演出が実行されているときに再生出力中の音量調整音声や光量調整音声が継続して再生出力されることによって、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、音量調整音声や光量調整音声を確認できるので、適切な音量および光量で大当りＦＦ演出を楽しむことができる。
　結果的に、大当りＦＦ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【０６７２】
（効果４－１）
図８－３３及び図８－３６に示したように、音量調整表示や光量調整表示は、音量調整ボタンや光量調整ボタンの操作を受け付けない状態で、５秒間が経過すると画像表示装置５から消去されている。
【０６７３】
このような構成によれば、音量や光量を確認した後に、遊技者による操作を必要とせずにこれらの音量調整表示や光量調整表示が非表示となってくれるので、遊技者に音量調整表示や光量調整表示を消去するための手間を与えず、遊技に集中させることができる。
【０６７４】
（効果４－２）
上記に示したように、音量調整音声は、「音量をＸに設定しました」のような文章を含むボイス音声や、文章を含まない音だけで構成される効果音などであってもよい。同様に、光量調整音声は、「光量をＹに設定しました」のような文章を含むボイス音声や、文章を含まない音だけで構成される効果音などであってもよい。
【０６７５】
このような構成によれば、音量調整音声や光量調整音声の種類を増やすことができ、音量調整や光量調整が実行されるときのバリエーションを増やすことができる。
【０６７６】
（効果４－３）
上記に示したように、音量調整演出と、光量調整演出とに関連する演出音を再生出力させる手法として以下に示す（Ｘ１）～（Ｘ３）の演出制御手法を採用することによって、演出音の点でこれらの演出を同時に実行することが可能となる。先に開始された方の演出を「第１演出」、当該第１演出の実行中に開始された方の演出を「第２演出」とする。
（Ｘ１）第１演出音を最後まで再生出力した後に、第２演出音を再生出力させる
（Ｘ２）第１演出音の再生出力を中段して、第２演出音を再生出力させる
（Ｘ３）第１演出音の再生出力を継続した状態で、第２演出音を再生出力させる
【０６７７】
このような構成によれば、音量調整演出と、光量調整演出とが同時に実行される場合でも、円滑に演出制御を行うことができる。
【０６７８】
（効果４－４）
図８－３８及び図８－４０に示したように、通常モードに制御されているときに、音量調整音声や光量調整音声が再生出力される場合、通常モード演出音の再生出力優先度を音量調整音声や光量調整音声よりも低下させている。一方で、右打ちモードに制御されているとき（大当りＦＦ演出が実行されているとき）に、音量調整音声や光量調整音声が再生出力される場合、大当りＦＦ演出音の再生出力優先度を音量調整音声や光量調整音声よりも低下させていない。
【０６７９】
このような構成によれば、大当りＦＦ演出音は、大当りが発生したことを祝福するときの演出音であるので、再生出力優先度を音量調整音声や光量調整音声よりも低下させないことによって、大当りＦＦ演出おける不満を遊技者に与えてしまうことを防止できる。
【０６８０】
（効果５）
図８－１９に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了している。
【０６８１】
また、図８－４５に示したように、オートボタンＯＦＦ設定表示を表示しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、オートボタンＯＦＦ設定表示を継続して表示しており、図８－４７に示したように、オートボタンＯＮ設定表示を表示しているときに大当りＦＦ演

出を実行すると、オートボタンＯＮ設定表示を継続して表示している。
【０６８２】
　このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されているときに実行中の異常左打ち指示が終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしまうことを防止できる。
【０６８３】
　また、大当りＦＦ演出が実行されているときに表示中のオートボタンＯＦＦ設定表示やオートボタンＯＮ設定表示が継続して表示されることによって、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、オートボタンＯＦＦモードまたはオートボタンＯＮモードのいずれのモードに制御されているのかを確認できる。
　結果的に、大当りＦＦ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【０６８４】
（効果６）
　図８－１９に示したように、第５指示音声を再生出力しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、第５指示音声の再生出力を終了している。
【０６８５】
　また、図８－４５に示したように、オートボタンＯＦＦ設定音声を再生出力しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、オートボタンＯＦＦ設定音声を継続して再生出力しており、図８－４７に示すように、オートボタンＯＮ設定音声を再生出力しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、オートボタンＯＮ設定音声を継続して再生出力している。
【０６８６】
　このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されているときに再生出力中の第５指示音声の再生出力が終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしまうことを防止できる。
【０６８７】
　また、大当りＦＦ演出が実行されているときに再生出力中のオートボタンＯＦＦ設定音声やオートボタンＯＮ設定音声が継続して再生出力されることによって、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、オートボタンＯＦＦモードまたはオートボタンＯＮモードのいずれのモードに制御されているのかを確認できる。
　結果的に、大当りＦＦ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【０６８８】
（効果６－１）
　図８－５０に示したように、音量調整演出に関連する音量調整表示を表示可能な音量調整表示領域と、光量調整演出に関連する光量調整表示を表示可能な光量調整表示領域と、オートボタン設定演出に関連するオートボタン設定表示を表示可能なオートボタン設定表示領域とは、いずれも異なる領域であるので、これらの画像を同時に表示することが可能となっている。
【０６８９】
　このような構成によれば、音量調整演出と、光量調整演出と、オートボタン設定演出とが同時に実行される場合でも、円滑に演出制御を行うことができる。
【０６９０】
（効果７）
　図８－５７に示したように、大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」の文字）を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を大当りタイトル表示に重畳表示しており、大当りタイトル表示「ＢＯＮＵＳ」は２文字以上で構成されている。そして、第１エラー画像は、大当りタイトル表示のうちの「ＵＳ」の２文字に重畳表示している。

【０６９１】
このような構成によれば、大当りタイトル表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー画像が大当りタイトル表示に重畳して表示されることによって、大当りタイトル表示に注目していた遊技者にエラー画像を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。
【０６９２】
（効果８）
図８－５７に示したように、第１Ａ指示画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を第１Ａ指示画像に重畳表示しており、この第１Ａ指示画像「右打ち」は３文字で構成されている。そして、第１エラー画像は、第１Ａ指示画像のうちの「右打ち」の３文字に重畳表示している。
【０６９３】
このような構成によれば、第１Ａ指示画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第１エラー画像が第１Ａ指示画像に重畳して表示されることによって、第１Ａ指示画像に注目していた遊技者に第１エラー画像を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。
【０６９４】
（効果８－１）
上記に示したように、大当りタイトル表示（夢夢ＢＯＮＵＳ）は、大当りであることを示す第１種別文字（ＢＯＮＵＳ）と、その大当りの種別を示唆する第２種別文字（夢夢）とで構成されている。
【０６９５】
図８－５７（Ｂ）：（１）に示したように、大当りタイトル表示（夢夢ＢＯＮＵＳ）が表示されているときに、エラー画像が表示されると、エラー画像は、大当りタイトル表示（夢夢ＢＯＮＵＳ）の第１種別文字（ＢＯＮＵＳ）と第２種別文字（夢夢）との両方に重畳して表示されている。
【０６９６】
また、第１指示画像（第１Ａ指示画像、第１Ｂ指示画像）は、右打ちで遊技することを文字を用いて示す指示文字情報（「右打ち」の文字）と、右打ちで遊技することをオブジェクトを用いて示す指示図形情報（右向き矢印のオブジェクト）とで構成されている。
【０６９７】
図８－５７（Ａ）及び（Ｂ）に示したように、第１指示画像（第１Ａ指示画像、第１Ｂ指示画像）が表示されているときに、エラー画像が表示されると、エラー画像は、第１指示画像（第１Ａ指示画像、第１Ｂ指示画像）の指示文字情報（「右打ち」の文字）と指示図形情報（右向き矢印のオブジェクト）との両方に重畳して表示されている。
【０６９８】
このような構成によれば、大当りタイトル表示や第１指示画像が表示されるときに、エラーが発生した場合に、異なる種別の情報のそれぞれにエラー画像が重畳して表示されることによって、遊技者がいずれの種別の情報に注目していた場合でも、エラー画像に注目させることができる。
【０６９９】
（効果８－２）
上記の実施形態では、エラー画像で用いられる文字の書体（フォント）と、エラー画像以外の画像（大当りタイトル表示、操作方法指示画像、音量調整表示、光量調整表示、オートボタンＯＮ／ＯＦＦ設定表示等）で用いられる文字の書体とは、異なっている。エラー画像で用いられる文字の書体（フォント）は、シンプルな装飾されていない書体である一方で、エラー画像以外の画像（大当りタイトル表示、操作方法指示画像、音量調整表示、光量調整表示、オートボタンＯＮ／ＯＦＦ設定表示等）で用いられる文字の書体は、派手に装飾されていてもよいものとする。
【０７００】

このような構成によれば、エラー画像で用いられる文字の書体が、エラー画像以外の画像で用いられる文字の書体と異なることによって、エラー画像に注目させることができ、エラー報知の特別感を増すことができる。

【０７０１】

（効果９）

図８－６５に示したように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している。

【０７０２】

このような構成によれば、のめり込み防止画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第１エラー画像がのめり込み防止画像に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。

【０７０３】

（効果９－１）

図８－６５に示したように、第１エラー画像ＥＰ１は画像表示装置５のエラー画像表示領域（画面右上）に表示されており、のめり込み防止画像ＰＰ１は画像表示装置５の画面左下に表示されており、取り忘れ防止画像ＰＰ２は画像表示装置５の画面右下に表示されているので、各画像の表示領域が重畳していない。また、第１エラー画像ＥＰ１より、のめり込み防止画像ＰＰ１や取り忘れ防止画像ＰＰ２の方が、大きい表示領域で表示されている。

【０７０４】

このような構成によれば、ある程度の文字数を表記する必要があるのめり込み防止画像（本例では、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊技です」の文字を含むアイコン）と、取り忘れ防止画像（本例では、「！」を含むオブジェクトと「カードの取り忘れにご注意ください」の文字とを含むアイコン）とにおいて、十分な文字数を表記するためのスペースを確保することができる。

【０７０５】

（効果９－２）

図８－６５に示したように、画像表示装置５のエラー画像表示領域（画面右上）は、遊技者がパチンコ遊技機１の正面に座って遊技する場合の一般的な身長の遊技者の目線の高さの位置となるように設定されており、のめり込み防止画像ＰＰ１が表示される画像表示装置５の画面左下や、取り忘れ防止画像ＰＰ２が表示される画像表示装置５の画面右下は、遊技者がパチンコ遊技機１の正面に座って遊技する場合の一般的な身長の遊技者の目線の高さから少し低い位置となるように設定されている。

【０７０６】

このような構成によれば、エラー画像と、のめり込み防止画像と、取り忘れ防止画像とが同時に表示される場合に、より一層エラー画像に注目させることができる。

【０７０７】

（効果１０）

図８－６８に示したように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行している。また、図８－６１、図８－６２、及び図８－６４に示したように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了した後に、４．５秒間にわたって総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行している。従って、獲得賞球更新演出の実行期間よりも、大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）の実行期間の方が、長い（１．５秒＜４．５秒）。

【０７０８】

このような構成によれば、最終ラウンドの大当りＲＤ制御において、所定量（本例では、１０個）の遊技球が特別可変入賞球装置７に進入したことに基づく付与された賞球数の更新に関する獲得賞球更新演出が実行された後に、大当り遊技状態が終了したことに対応

する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）に関する画像（時短突入画像、ＳＴ突入画像、ＳＴ継続画像）が表示されるので、遊技者は付与された賞球数の更新を確認することができ、大当り遊技状態において付与された賞球数の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。

【０７０９】

（効果１０－１）

図８－６８に示したように、獲得賞球更新演出の実行期間は１．５秒間であり、図８－６１、図８－６２、及び図８－６４に示したように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了した後の大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）の実行期間は４．５秒間である。

【０７１０】

ここで、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了するときに、オーバー入賞が発生した場合であっても、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了するタイミングから、大入賞口に進入した所定量目（１０個目）の遊技球に対応する獲得賞球更新演出を実行し（１．５秒間）、大入賞口に進入したオーバー入賞分（１１個目）の遊技球に対応する獲得賞球更新演出を実行する（１．５秒間）ことが可能である（１．５秒間＋１．５秒間＜４．５秒間）。

【０７１１】

このような構成によれば、最終ラウンドの大当りＲＤ制御において、所定量目の遊技球とオーバー入賞分の遊技球に対応する獲得賞球更新演出を実行するための期間を確保することができ、獲得賞球更新演出を実行してから大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）に関する画像（時短突入画像、ＳＴ突入画像、ＳＴ継続画像）の表示に切り替えるので、遊技者が付与された賞球数の確認を確実にでき、大当りＲＤ遊技における不満を防止できる。

【０７１２】

（効果１０－２）

図８－６７に示したように、獲得賞球数演出では、大入賞口に遊技球が進入したときに、賞球数表示の表示態様を更新態様（更新される桁に対応する部分が変動表示を行っている表示態様）に変化させているとともに、画像表示装置５の画面右下隅（画像表示装置５に対して大入賞口がある方向の位置）を中心とする四分円状の波紋エフェクト表示が表示されている。

【０７１３】

このような構成によれば、画像表示装置５から見てアタッカーが備えられている方向である画像表示装置５の画面右下において、賞球数表示の更新に注目させることができ、大当りＲＤ遊技の興趣を向上させることができる。

【０７１４】

（効果１０－３）

図８－６８に示したように、獲得賞球更新演出の実行期間は１．５秒間であり、図８－６１、図８－６２、及び図８－６４に示したように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了した後の大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）の実行期間は４．５秒間である。本例では、大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）の実行期間は、獲得賞球更新演出の実行期間の３倍である。このような形態に限定されず、大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）の実行期間は、獲得賞球更新演出の実行期間の２倍であってもよいし、４倍であってもよい。

【０７１５】

このような構成によれば、最終ラウンドの大当りＲＤ制御において、獲得賞球更新演出を実行するための期間を確保することができ、獲得賞球更新演出を実行してから大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）に関する画像（時短突入画像、ＳＴ突入画像、ＳＴ継続画像）の表示に切り替えるので、遊技者が付与された賞球数の確認を確実にでき、大当りＲＤ遊技における不満を防止できる。

【０７１６】

（効果１１）
上記に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態（左打ちモード）より、特別図柄の変動表示が実行されやすく変動効率が向上する遊技者にとって有利な遊技状態である。
【０７１７】
また、図８－５５に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い。
【０７１８】
このような構成によれば、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態より変動表示が実行されやすいとともに、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【０７１９】
（効果１１－１）
図８－５４に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出と、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出とは、大当りタイトル表示や第１指示画像がそれぞれ異なっている。
【０７２０】
また、図８－５５に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い。
【０７２１】
このような構成によれば、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態より変動表示が実行されやすいとともに、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。また、大当りに応じて大当りＦＦ演出が異なるので、大当りＦＦ演出における興趣を向上できる。
【０７２２】
（効果１２）
図８－６１及び図８－６２に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－６４に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）の方が、短い。
【０７２３】
このような構成によれば、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態よりも変動表示が実行されやすいとともに、最終ラウンドの大当りラウンド遊技が終了してから特別図柄の変動表示が実行可能となるまでの期間（大当りＥＤ期間）が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【０７２４】
（効果１２－１）
図８－６０及び図８－６２に示したように、通常モードで発生した「大当りＢ」に対応した大当りＥＤ演出では、ＳＴモードの演出モードを選択するためのＲＵＳＨモード選択画面（画像）を表示する期間を確保するための１０秒間と、当該大当り（初当り）の後に

初めてＳＴモードに制御されることを示す（ＳＴモードに突入することを報知する）ＳＴ突入画像を表示する期間を確保するための４．５秒間と、が設けられている。

【０７２５】

また、図８－６３及び図８－６４に示したように、右打ちモードで発生した「大当りＣ」に対応した大当りＥＤ演出では、ＳＴモードの演出モードを選択するためのＲＵＳＨモード選択画面（画像）を表示する期間はなく、当該大当りの後にＳＴモードの制御が継続されることを示す（ＳＴモードが継続することを報知する）ＳＴ継続画像を表示する期間を確保するための３．５秒間が設けられている。

【０７２６】

このような構成によれば、初当り時に初めてＳＴモードに突入されるときは、ＲＵＳＨモードを選択する期間やＳＴ突入画像を表示する期間を、ＳＴモードが継続されるときよりも十分に確保することによって、初めてＳＴモードに制御されるときの興趣や祝福感をより一層向上させることができる。

【０７２７】

（効果１３）

図８－６１及び図８－６２に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－５５に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）の方が、短い。

【０７２８】

また、図８－６４に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）より、図８－５６に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い。

【０７２９】

このような構成によれば、通常状態と、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）とにおいて、最終ラウンドの大当りラウンド遊技が終了してから特別図柄の変動表示が実行可能となるまでの期間（大当りＥＤ期間）より、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間（大当りＦＦ期間）の方が短いことによって、大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮できるとともに、大当り遊技状態が終了したときの余韻をより一層長く楽しませることができる。

【０７３０】

（効果１４）

図８－４に示したように、「大当りＡ」は、実質的な「通常大当り」であり、ラウンド数が３ラウンドの「３Ｒ大当り」であり、「大当りＢ」は、実質的な「確変大当り」であり、ラウンド数が１０ラウンドの「１０Ｒ大当り」であるので、確変制御の有無の面とラウンド数の面とにおいて、大当りＡより大当りＢの方が遊技者にとって有利な大当りである。

【０７３１】

また、図８－５５に示したように、大当りＡが発生するときの、図柄確定期間と大当りＦＦ演出の実行期間を合わせた期間と、大当りＢが発生するときの、図柄確定期間と大当りＦＦ演出の実行期間を合わせた期間とは、いずれも７．５秒間である。

【０７３２】

また、図８－６１に示したように、大当りＡの大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間）より、図８－６２に示したように、大当りＢの大当りＥＤ演出の実行期間（１９秒間）の方が、長い。

【０７３３】

このような構成によれば、大当りＡと、大当りＢとにおいて、図柄確定期間と大当りＦＦ演出の実行期間を合わせた期間を共通とすることによって、いずれの大当り遊技状態に制御される場合であっても、大当り遊技状態に制御される前の祝福を同様に行うための期

間を確保することができる。
【０７３４】
　また、大当りＥＤ演出の実行期間に関して、大当りＡより大当りＢの方が長い期間が設定されているので、大当りＢに制御されていたことの余韻を遊技者により一層楽しませることができる。
【０７３５】
（効果１４－１）
　図８－６０及び図８－６１に示したように、通常モードで発生した「大当りＡ」に対応した大当りＥＤ演出では、ＳＴモードの演出モードを選択するためのＲＵＳＨモード選択画面（画像）を表示する期間はなく、当該大当り（初当り）の後に時短モードに制御されることを示す（時短モードに突入することを報知する）時短突入画像を表示する期間を確保するための４．５秒間と、が設けられている。
【０７３６】
　また、図８－６０及び図８－６２に示したように、通常モードで発生した「大当りＢ」に対応した大当りＥＤ演出では、ＳＴモードの演出モードを選択するためのＲＵＳＨモード選択画面（画像）を表示する期間を確保するための１０秒間と、当該大当り（初当り）の後に初めてＳＴモードに制御されることを示す（ＳＴモードに突入することを報知する）ＳＴ突入画像を表示する期間を確保するための４．５秒間と、が設けられている。
【０７３７】
　このような構成によれば、初当り時に初めてＳＴモードに突入されるときは、ＲＵＳＨモードを選択する期間やＳＴ突入画像を表示する期間を、ＳＴモードに突入しないときよりも十分に確保することによって、初めてＳＴモードに制御されるときの興趣や祝福感をより一層向上させることができる。
【０７３８】
（効果１５）
　図８－５４に示したように、大当りＦＦ演出において、大当りＦＦ演出（第１部）：大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」、「夢夢ＢＯＮＵＳ」）と、大当りＦＦ演出（第２部）：大当り遊技での右打ちを指示する第１指示画像（第１Ａ指示画像、第１Ｂ指示画像）と、を表示している。
【０７３９】
　また、図８－５５に示したように、大当りＡや大当りＢの大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（４秒間）の方が、大当りＡや大当りＢの大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（３秒間）より長い。同様に、図８－５６に示したように、大当りＣの大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（２秒間）の方が、大当りＣの大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（１．５秒間）より長い。
【０７４０】
　このような構成によれば、第１指示画像が表示される期間より、大当りタイトル表示が表示される期間の方を長くすることによって、大当りタイトル表示に遊技者を注目させることができ、大当り遊技状態に制御されることを遊技者に強調できる。
【０７４１】
　また、大当りタイトル表示の表示が終了した後に、第１指示画像が表示されることによって、大当りタイトル表示に注目していた遊技者を引き続き第１指示画像に注目させることができる。
【０７４２】
（効果１５－１）
　図８－５５に示したように、大当りＡ及び大当りＢに対応する大当りＦＦ演出が実行されるときに関して、図柄確定期間（０．５秒間）＜大当りＦＦ演出（第２部）（３秒間）＜大当りＦＦ演出（第１部）（４秒間）の関係性となっている。
【０７４３】
　同様に、図８－５６に示したように、大当りＣに対応する大当りＦＦ演出が実行される

ときに関して、図柄確定期間（０．５秒間）＜大当りＦＦ演出（第２部）（１．５秒間）＜大当りＦＦ演出（第１部）（２秒間）の関係性となっている。
【０７４４】
　このような構成によれば、大当りタイトル表示が表示される大当りＦＦ演出（第１部）が最も長い実行期間であることによって、遊技者に確実に大当りのタイトルを認識させることができる。
【０７４５】
（効果１５－２）
　上記の実施形態では、
図柄確定期間：飾り図柄が確定停止してから大当りタイトル表示の表示を開始する（大当りＦＦ演出（第１部：前段）：集中線のみが表示される）までの期間、
大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間：大当りタイトル表示の表示を開始してから第１指示画像の表示が開始されるまでの期間、
大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間：第１指示画像の表示が開始されてからアタッカーが開放状態となるまでの期間、
と規定するものとする。
【０７４６】
　このような構成によれば、大当りとなる特別図柄の変動表示が終了してから、大当りＦＦ演出が実行され、アタッカーが開放するまでの各期間を適確に定義付けすることができ、大当りＦＦ演出が実行されるときの興趣を向上できる。
【０７４７】
（効果１６）
　図８－５４（Ａ）に示したように、大当りＦＦ演出において、初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出（第１部）：大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」）と、大当りＦＦ演出（第２部）：大当り遊技での右打ちを指示する第１指示画像（第１Ａ指示画像）とを表示しており、図８－５４（Ｂ）に示したように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＣの大当りＦＦ演出において、大当りＦＦ演出（第１部）：大当りタイトル表示（「夢夢ＢＯＮＵＳ」）と、大当りＦＦ演出（第２部）：大当り遊技での右打ちを指示する第１指示画像（第１Ｂ指示画像等）とを表示している。
【０７４８】
　また、図８－５５に示したように、初当り（大当りＡ、大当りＢ）に関して、大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（４秒間）の方が、大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（３秒間）より長い。また、図８－５６に示したように、大当りＣに関して、大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（２秒間）の方が、大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（１．５秒間）より長い。
【０７４９】
　このような構成によれば、通常状態、時短状態、または、ＳＴ状態の少なくともいずれか一方に制御されているときに、第１指示画像が表示される期間より、大当りタイトル表示が表示される期間の方を長くすることによって、大当りタイトル表示に遊技者を注目させることができ、大当り遊技状態に制御されることを遊技者に強調できる。
【０７５０】
　また、大当りタイトル表示の表示が終了した後に、第１指示画像が表示されることによって、大当りタイトル表示に注目していた遊技者を引き続き第１指示画像に注目させることができる。
【０７５１】
（効果１６－１）
　図８－５４（Ａ）及び（Ｂ）に示したように、初当り（大当りＡ、大当りＢ）に対応した大当りＦＦ演出の演出態様と、大当りＣに対応した大当りＦＦ演出の演出態様と、は異なっている。
【０７５２】

このような構成によれば、大当りが発生した遊技モードに応じて、大当りＦＦ演出が異なるので、大当り遊技における興趣を向上できる。

【０７５３】

（効果１７）

図８－７０（Ａ）に示したように、役物（第１役物、第２役物）が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第１部）が実行されると、役物によって大当りタイトル表示「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字のうち、「夢」の文字の左下部分と「Ｂ」の文字の左上部分の視認性が低下している。

【０７５４】

また、図８－７０（Ａ）に示したように、役物（第１役物、第２役物）が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域（画面右上）には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像（第１エラー画像）の視認性が低下していない。

【０７５５】

このような構成によれば、役物が、画像表示装置５に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの画像表示装置５や役物に注目させることができ、大当り遊技状態に制御されることを祝福するための大当りタイトル表示の一部が、役物によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に大当り遊技状態に制御されるときの印象を強くすることができる。

【０７５６】

一方で、エラー画像は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、役物によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。

【０７５７】

（効果１７－１）

図８－５３（Ｂ）：（３）に示したように、大当りＣに対応した大当りＦＦ演出における大当りタイトル表示では、「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字を含む画像が表示されており、このときの「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字の一部（画面上部分）が画像表示装置５の画面から見切れた状態（視認困難な状態）で表示されている。

【０７５８】

また、上記の実施形態に限定されず、大当りタイトル表示（「夢夢ＢＯＮＵＳ」等）の文字の見切れる部分として、大当りタイトル表示の文字の画面左部分、画面右部分、画面下部分などであってもよく、これらのうち複数の部分であってもよい。

【０７５９】

このような構成によれば、大当りタイトル表示によって、大当りが発生することの特別感をより一層強調でき、大当り遊技における興趣を向上できる。

【０７６０】

（効果１７－２）

図８－５４に示したように、第１指示画像の指示文字情報（「右打ち」の文字）と指示図形情報（右向き矢印のオブジェクト）の両方が、画像表示装置５の画面から見切れた状態（視認困難な状態）で表示されている。

【０７６１】

同様に、大当りタイトル表示の第１種別文字（「ＢＯＮＵＳ」の文字）と第２種別文字（「夢夢」）の両方が、画像表示装置５の画面から見切れた状態（視認困難な状態）となるような表示位置やサイズで表示されてもよい。

例えば、大当りタイトル表示の第１種別文字（「ＢＯＮＵＳ」の文字）の「Ｂ」の文字と第２種別文字（「夢夢」）の一文字目の「夢」の文字が、画像表示装置５の画面左部分から見切れた状態となり、大当りタイトル表示の第１種別文字（「ＢＯＮＵＳ」の文字）の「Ｓ」の文字と第２種別文字（「夢夢」）の二文字目の「夢」の文字が、画像表示装置５の画面右部分から見切れた状態となるような表示位置やサイズで表示されてもよい。

【０７６２】
　このような構成によれば、大当りタイトル表示によって、大当りが発生することの特別感をより一層強調でき、大当り遊技における興趣を向上できる。
【０７６３】
（効果１８）
　図８－７０（Ｂ）に示したように、役物（第１役物、第２役物）が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第２部）が実行されると、役物によって第１指示画像（本例では、右向き矢印オブジェクトと「右打ち」の文字）の一部（右向き矢印オブジェクトの下部分と「打」の文字の下部分）の視認性が低下している。
【０７６４】
　図８－７０（Ｂ）に示したように、役物（第１役物、第２役物）が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像（第１エラー画像）の視認性が低下していない。
【０７６５】
　このような構成によれば、役物が、画像表示装置５に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの画像表示装置５や役物に注目させることができ、大当り遊技状態における操作方法を示唆する第１指示画像の一部が、役物によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に大当り遊技状態に制御され、第１指示画像が表示されるときの印象を強くすることができる。
【０７６６】
　一方で、エラー画像は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、役物によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。
【０７６７】
（効果１８－１）
　図８－５４（Ａ）：（４）に示したように、第１Ａ指示画像の「右打ち」の文字の右部分（「ち」の文字）と右向き矢印のオブジェクトの右部分（矢の部分）が視認困難な状態（見切れた状態）で表示されている。また、図８－５４（Ｂ）：（３）に示したように、第１Ｂ指示画像ＩＰ１Ｂの「右打ち」の文字の右部分（「ち」の文字）と右向き矢印のオブジェクトの右部分（矢の部分）が視認困難な状態（見切れた状態）で表示されている。
【０７６８】
　このような構成によれば、第１指示画像の一部（本例では右側）を視認困難な状態で表示させることによって、大当り遊技における操作方法を指示するときの興趣を向上させることができるとともに、第１指示画像の一部（本例では左側）を視認困難な状態で表示させないことによって、大当り遊技における操作方法を適確に指示することができる。
【０７６９】
（効果１９）
　図８－７３に示したように、初当りが発生しＳＴ状態に制御される場合に、ＳＴ状態において新たに大当りが発生することなくＳＴ状態が終了し通常状態に制御されるときに、遊技者が付与された賞球数や大当り回数に関連する情報を含むリザルト表示を表示している。
【０７７０】
　一方で、図８－７１に示したように、初当りが発生し時短状態に制御される場合に、時短状態において新たに大当りが発生することなく時短状態が終了し通常状態に制御されるときに、遊技者が付与された賞球数や大当り回数に関連する情報を含むリザルト表示を表示していない。
【０７７１】
　このような構成によれば、ＳＴ状態に制御されなかった場合（時短状態に制御された場合）にリザルト表示が表示されないことによって、時短状態よりも大当りが発生し易いＳＴ状態に制御された場合に付与される可能性のあった賞球が付与されなかったことに関す

る情報（総獲得賞球数に関する情報等）を遊技者に報知しないので、遊技者に悲壮感やストレスを与えることを防止できる。

【０７７２】

（効果１９－１）

図８－６３に示したように、大当りＣの大当りＥＤ演出において、初当りから当該大当りまでの大当りにおいて付与された賞球数に関する総賞球数表示が表示されている。これは、初当りから当該大当りまでにおいて付与された賞球数に関するリザルト表示ともいえる。

【０７７３】

このような構成によれば、右打ちモードに制御されているときに発生した大当りにおいて、大当りが発生する毎にリザルト表示を表示することができ、遊技者に付与された賞球数を報知する機会を増やすことができる。

【０７７４】

（効果１９－２）

図８－４に示したように、初当りが発生し時短状態に制御される場合に、時短状態において新たに大当りが発生することなく時短状態が終了し通常状態に制御されるときに、最終的に遊技者が付与された出玉は、初当り時の「大当りＡ」であるので４５０個である。また、初当りが発生しＳＴ状態に制御される場合に、ＳＴ状態において新たに大当りが発生することなくＳＴ状態が終了し通常状態に制御されるときに、最終的に遊技者が付与された出玉は、初当り時の「大当りＢ」であるので１５００個である。

【０７７５】

従って、初当りが発生し時短状態に制御される場合に、時短状態において新たに大当りが発生することなく時短状態が終了し通常状態に制御されるときに、最終的に遊技者が付与された出玉数は、初当りが発生しＳＴ状態に制御される場合に、ＳＴ状態において新たに大当りが発生することなくＳＴ状態が終了し通常状態に制御されるときに、最終的に遊技者が付与された出玉数の半分以下である。

【０７７６】

このような構成によれば、初当りが発生し時短状態に制御される場合に、時短状態において新たに大当りが発生することなく時短状態が終了し通常状態に制御されるときに、リザルト表示を表示させないことの効果をより一層向上できる。

【０７７７】

（効果２０）

図８－１９に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了しており、図８－２１に示したように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行している。

【０７７８】

また、図８－５７に示したように、大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」の文字）を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を大当りタイトル表示に重畳表示しており、大当りタイトル表示「ＢＯＮＵＳ」は２文字以上で構成されている。そして、第１エラー画像は、大当りタイトル表示のうちの「ＵＳ」の２文字に重畳表示している。

【０７７９】

このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中の異常左打ち指示を終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしまうことを防止できる。

【０７８０】

また、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、大当り遊技状態に制御されてもエラーが発生していることを遊技者に認識し易

くさせ、好適なエラー報知を行うことができる。
　結果的に、大当りＦＦ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【０７８１】
　また、大当りタイトル表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー画像が大当りタイトル表示に重畳して表示されることによって、大当りタイトル表示に注目していた遊技者にエラー画像を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。
【０７８２】
（効果２１）
　図８－１９に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了しており、図８－２１に示したように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行している。
【０７８３】
　また、図８－５７に示したように、第１Ａ指示画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を第１Ａ指示画像に重畳表示しており、この第１Ａ指示画像「右打ち」は３文字で構成されている。そして、第１エラー画像は、第１Ａ指示画像のうちの「右打ち」の３文字に重畳表示している。
【０７８４】
　このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中の異常左打ち指示を終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしまうことを防止できる。
【０７８５】
　また、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、大当り遊技状態に制御されてもエラーが発生していることを遊技者に認識し易くさせ、好適なエラー報知を行うことができる。
　結果的に、大当りＦＦ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【０７８６】
　また、第１Ａ指示画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第１エラー画像が第１Ａ指示画像に重畳して表示されることによって、第１Ａ指示画像に注目していた遊技者に第１エラー画像を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。
【０７８７】
（効果２２）
　図８－１９に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了しており、図８－２１に示したように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行している。
【０７８８】
　図８－６５に示したように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している。
【０７８９】
　このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中の異常左打ち指示を終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしまうことを防止できる。
【０７９０】

また、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、大当り遊技状態に制御されてもエラーが発生していることを遊技者に認識し易くさせ、好適なエラー報知を行うことができる。
結果的に、大当りＦＦ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【０７９１】
また、のめり込み防止画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第１エラー画像がのめり込み防止画像に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。
【０７９２】
（効果２３）
図８－１９に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了しており、図８－２１に示したように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行している。
【０７９３】
また、図８－６８に示したように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行している。また、図８－６１、図８－６２、及び図８－６４に示したように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了した後に、４．５秒間にわたって総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行している。従って、獲得賞球更新演出の実行期間よりも、大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）の実行期間の方が、長い（１．５秒＜４．５秒）。
【０７９４】
このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中の異常左打ち指示を終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしまうことを防止できる。
【０７９５】
また、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、大当り遊技状態に制御されてもエラーが発生していることを遊技者に認識し易くさせ、好適なエラー報知を行うことができる。
結果的に、大当りＦＦ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【０７９６】
また、最終ラウンドの大当りＲＤ制御において、所定量（本例では、１０個）の遊技球が特別可変入賞球装置７に進入したことに基づく付与された賞球数の更新に関する獲得賞球更新演出が実行された後に、大当り遊技状態が終了したことに対応する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）に関する画像（時短突入画像、ＳＴ突入画像、ＳＴ継続画像）が表示されるので、遊技者は付与された賞球数の更新を確認することができ、大当り遊技状態において付与された賞球数の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。
【０７９７】
（効果２４）
図８－１９に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了しており、図８－２１に示したように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行している。
【０７９８】

上記に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態（左打ちモード）より、特別図柄の変動表示が実行されやすく変動効率が向上する遊技者にとって有利な遊技状態である。

【０７９９】

また、図８－５５に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い。

【０８００】

このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中の異常左打ち指示を終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしまうことを防止できる。

【０８０１】

また、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、大当り遊技状態に制御されてもエラーが発生していることを遊技者に認識し易くさせ、好適なエラー報知を行うことができる。

結果的に、大当りＦＦ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【０８０２】

また、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態より変動表示が実行されやすいとともに、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【０８０３】

（効果２５）

図８－１９に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了しており、図８－２１に示したように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行している。

【０８０４】

また、図８－６１及び図８－６２に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－６４に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）の方が、短い。

【０８０５】

このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中の異常左打ち指示を終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしまうことを防止できる。

【０８０６】

また、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、大当り遊技状態に制御されてもエラーが発生していることを遊技者に認識し易くさせ、好適なエラー報知を行うことができる。

結果的に、大当りＦＦ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【０８０７】

このような構成によれば、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態よりも変動表示が実行されやすいとともに、最終ラウンドの大当りラウンド遊技が終了してから特

別図柄の変動表示が実行可能となるまでの期間（大当りＥＤ期間）が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【０８０８】

（効果２６）

図８－１９に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了しており、図８－２１に示したように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行している。

【０８０９】

図８－６１及び図８－６２に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－５５に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）の方が、短い。

【０８１０】

また、図８－６４に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）より、図８－５６に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い。

【０８１１】

このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中の異常左打ち指示を終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしまうことを防止できる。

【０８１２】

また、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、大当り遊技状態に制御されてもエラーが発生していることを遊技者に認識し易くさせ、好適なエラー報知を行うことができる。

結果的に、大当りＦＦ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【０８１３】

また、通常状態と、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）とにおいて、最終ラウンドの大当りラウンド遊技が終了してから特別図柄の変動表示が実行可能となるまでの期間（大当りＥＤ期間）より、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間（大当りＦＦ期間）の方が短いことによって、大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮できるとともに、大当り遊技状態が終了したときの余韻をより一層長く楽しませることができる。

【０８１４】

（効果２７）

図８－１９に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了しており、図８－２１に示したように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行している。

【０８１５】

また、図８－５４に示したように、大当りＦＦ演出において、大当りＦＦ演出（第１部）：大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」、「夢夢ＢＯＮＵＳ」）と、大当りＦＦ演出（第２部）：大当り遊技での右打ちを指示する第１指示画像（第１Ａ指示画像、第１Ｂ指示画像）と、を表示している。

【０８１６】

また、図８－５５に示したように、大当りＡや大当りＢの大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（４秒間）の方が、大当りＡや大当りＢの大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（３秒間）より長い。同様に、図８－５６に示したように、大当りＣの大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（２秒間）の方が、大当りＣの大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（１．５秒間）より長い。

【０８１７】

このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中の異常左打ち指示を終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしまうことを防止できる。

【０８１８】

また、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、大当り遊技状態に制御されてもエラーが発生していることを遊技者に認識し易くさせ、好適なエラー報知を行うことができる。

結果的に、大当りＦＦ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【０８１９】

また、第１指示画像が表示される期間より、大当りタイトル表示が表示される期間の方を長くすることによって、大当りタイトル表示に遊技者を注目させることができ、大当り遊技状態に制御されることを遊技者に強調できる。

【０８２０】

また、大当りタイトル表示の表示が終了した後に、第１指示画像が表示されることによって、大当りタイトル表示に注目していた遊技者を引き続き第１指示画像に注目させることができる。

【０８２１】

（効果２８）

図８－１９に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了しており、図８－２１に示したように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行している。

【０８２２】

図８－７０（Ａ）に示したように、役物（第１役物、第２役物）が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第１部）が実行されると、役物によって大当りタイトル表示「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字のうち、「夢」の文字の左下部分と「Ｂ」の文字の左上部分の視認性が低下している。

【０８２３】

また、図８－７０（Ａ）に示したように、役物（第１役物、第２役物）が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域（画面右上）には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像（第１エラー画像）の視認性が低下していない。

【０８２４】

このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中の異常左打ち指示を終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしまうことを防止できる。

【０８２５】

また、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、大当り遊技状態に制御されてもエラーが発生していることを遊技者に認識し易くさせ、好適なエラー報知を行うことができる。

結果的に、大当りＦＦ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うこと

ができる。
【０８２６】
　また、役物が、画像表示装置５に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの画像表示装置５や役物に注目させることができ、大当り遊技状態に制御されることを祝福するための大当りタイトル表示の一部が、役物によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に大当り遊技状態に制御されるときの印象を強くすることができる。
【０８２７】
　一方で、エラー画像は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、役物によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。
【０８２８】
（効果２９）
　図８－１９に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了しており、図８－２１に示したように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行している。
【０８２９】
　図８－７０（Ｂ）に示したように、役物（第１役物お、第２役物）が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第２部）が実行されると、役物によって第１指示画像（本例では、右向き矢印オブジェクトと「右打ち」の文字）の一部（右向き矢印オブジェクトの下部分と「打」の文字の下部分）の視認性が低下している。
【０８３０】
　図８－７０（Ｂ）に示したように、役物（第１役物、第２役物）が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像（第１エラー画像）の視認性が低下していない。
【０８３１】
　このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中の異常左打ち指示を終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしまうことを防止できる。
【０８３２】
　また、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、大当り遊技状態に制御されてもエラーが発生していることを遊技者に認識し易くさせ、好適なエラー報知を行うことができる。
　結果的に、大当りＦＦ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【０８３３】
　また、役物が、画像表示装置５に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの画像表示装置５や役物に注目させることができ、大当り遊技状態における操作方法を示唆する第１指示画像の一部が、役物によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に大当り遊技状態に制御され、第１指示画像が表示されるときの印象を強くすることができる。
【０８３４】
　一方で、エラー画像は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、役物によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。
【０８３５】
（効果３０）
　図８－６５に示したように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラー

が発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している。
【０８３６】
図８－５７に示したように、大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」の文字）を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を大当りタイトル表示に重畳表示しており、大当りタイトル表示「ＢＯＮＵＳ」は２文字以上で構成されている。そして、第１エラー画像は、大当りタイトル表示のうちの「ＵＳ」の２文字に重畳表示している。
【０８３７】
このような構成によれば、のめり込み防止画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第１エラー画像がのめり込み防止画像に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。
【０８３８】
また、大当りタイトル表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー画像が大当りタイトル表示に重畳して表示されることによって、大当りタイトル表示に注目していた遊技者にエラー画像を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。
【０８３９】
（効果３１）
図８－６５に示したように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している。
【０８４０】
図８－５７に示したように、第１Ａ指示画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を第１Ａ指示画像に重畳表示しており、この第１Ａ指示画像「右打ち」は３文字で構成されている。そして、第１エラー画像は、第１Ａ指示画像のうちの「右打ち」の３文字に重畳表示している。
【０８４１】
このような構成によれば、のめり込み防止画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第１エラー画像がのめり込み防止画像に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。
【０８４２】
また、第１Ａ指示画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第１エラー画像が第１Ａ指示画像に重畳して表示されることによって、第１Ａ指示画像に注目していた遊技者に第１エラー画像を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。
【０８４３】
（効果３２）
図８－６５に示したように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している。
【０８４４】
図８－６８に示したように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行している。また、図８－６１、図８－６２、及び図８－６４に示したように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了した後に、４．５秒間にわたって総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行している。従って、獲得賞球更新演出の実行期間よりも、大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）の実行期間の方が、長い（１．５秒＜４．５秒）。
【０８４５】
このような構成によれば、のめり込み防止画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第１エラー画像がのめり込み防止画像に重畳しないように表示されることに

よって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。

【０８４６】

また、最終ラウンドの大当りＲＤ制御において、所定量（本例では、１０個）の遊技球が特別可変入賞球装置７に進入したことに基づく付与された賞球数の更新に関する獲得賞球更新演出が実行された後に、大当り遊技状態が終了したことに対応する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）に関する画像（時短突入画像、ＳＴ突入画像、ＳＴ継続画像）が表示されるので、遊技者は付与された賞球数の更新を確認することができ、大当り遊技状態において付与された賞球数の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。

【０８４７】

（効果３３）

図８－６５に示したように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している。

【０８４８】

上記に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態（左打ちモード）より、特別図柄の変動表示が実行されやすく変動効率が向上する遊技者にとって有利な遊技状態である。

【０８４９】

また、図８－５５に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い。

【０８５０】

このような構成によれば、のめり込み防止画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第１エラー画像がのめり込み防止画像に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。

【０８５１】

また、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態より変動表示が実行されやすいとともに、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【０８５２】

（手段３４）

図８－６５に示したように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している。

【０８５３】

図８－６１及び図８－６２に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－６４に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）の方が、短い。

【０８５４】

このような構成によれば、のめり込み防止画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第１エラー画像がのめり込み防止画像に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。

【０８５５】

また、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態よりも変動表示が実行されや

すいとともに、最終ラウンドの大当りラウンド遊技が終了してから特別図柄の変動表示が実行可能となるまでの期間（大当りＥＤ期間）が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【０８５６】

（効果３５）

図８－６５に示したように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している。

【０８５７】

図８－６１及び図８－６２に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－５５に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）の方が、短い。

【０８５８】

また、図８－６４に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）より、図８－５６に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い。

【０８５９】

このような構成によれば、のめり込み防止画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第１エラー画像がのめり込み防止画像に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。

【０８６０】

また、通常状態と、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）とにおいて、最終ラウンドの大当りラウンド遊技が終了してから特別図柄の変動表示が実行可能となるまでの期間（大当りＥＤ期間）より、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間（大当りＦＦ期間）の方が短いことによって、大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮できるとともに、大当り遊技状態が終了したときの余韻をより一層長く楽しませることができる。

【０８６１】

（効果３６）

図８－６５に示したように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している。

【０８６２】

図８－５４に示したように、大当りＦＦ演出において、大当りＦＦ演出（第１部）：大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」、「夢夢ＢＯＮＵＳ」）と、大当りＦＦ演出（第２部）：大当り遊技での右打ちを指示する第１指示画像（第１Ａ指示画像、第１Ｂ指示画像）と、を表示している。

【０８６３】

また、図８－５５に示したように、大当りＡや大当りＢの大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（４秒間）の方が、大当りＡや大当りＢの大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（３秒間）より長い。同様に、図８－５６に示したように、大当りＣの大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（２秒間）の方が、大当りＣの大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（１．５秒間）より長い。

【０８６４】

このような構成によれば、のめり込み防止画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第１エラー画像がのめり込み防止画像に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。

【０８６５】
　また、第１指示画像が表示される期間より、大当りタイトル表示が表示される期間の方を長くすることによって、大当りタイトル表示に遊技者を注目させることができ、大当り遊技状態に制御されることを遊技者に強調できる。
【０８６６】
　また、大当りタイトル表示の表示が終了した後に、第１指示画像が表示されることによって、大当りタイトル表示に注目していた遊技者を引き続き第１指示画像に注目させることができる。
【０８６７】
（効果３７）
　図８－６５に示したように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している。
【０８６８】
　図８－７０（Ａ）に示したように、役物（第１役物、第２役物）が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第１部）が実行されると、役物によって大当りタイトル表示「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字のうち、「夢」の文字の左下部分と「Ｂ」の文字の左上部分の視認性が低下している。
【０８６９】
　また、図８－７０（Ａ）に示したように、役物（第１役物、第２役物）が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域（画面右上）には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像（第１エラー画像）の視認性が低下していない。
【０８７０】
　このような構成によれば、のめり込み防止画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第１エラー画像がのめり込み防止画像に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。
【０８７１】
　また、役物が、画像表示装置５に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの画像表示装置５や役物に注目させることができ、大当り遊技状態に制御されることを祝福するための大当りタイトル表示の一部が、役物によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に大当り遊技状態に制御されるときの印象を強くすることができる。
【０８７２】
　一方で、エラー画像は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、役物によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。
【０８７３】
（効果３８）
　図８－６５に示したように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している。
【０８７４】
　図８－７０（Ｂ）に示したように、役物（第１役物お、第２役物）が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第２部）が実行されると、役物によって第１指示画像（本例では、右向き矢印オブジェクトと「右打ち」の文字）の一部（右向き矢印オブジェクトの下部分と「打」の文字の下部分）の視認性が低下している。
【０８７５】
　図８－７０（Ｂ）に示したように、役物（第１役物、第２役物）が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像（第１エラー画像）の視認性が低下していない。

【０８７６】
このような構成によれば、のめり込み防止画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第１エラー画像がのめり込み防止画像に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。
【０８７７】
また、役物が、画像表示装置５に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの画像表示装置５や役物に注目させることができ、大当り遊技状態における操作方法を示唆する第１指示画像の一部が、役物によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に大当り遊技状態に制御され、第１指示画像が表示されるときの印象を強くすることができる。
【０８７８】
一方で、エラー画像は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、役物によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。
【０８７９】
（効果３９）
図８－６８に示したように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行している。また、図８－６１、図８－６２、及び図８－６４に示したように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了した後に、４．５秒間にわたって総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行している。従って、獲得賞球更新演出の実行期間よりも、大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）の実行期間の方が、長い（１．５秒＜４．５秒）。
【０８８０】
図８－５７に示したように、大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」の文字）を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を大当りタイトル表示に重畳表示しており、大当りタイトル表示「ＢＯＮＵＳ」は２文字以上で構成されている。そして、第１エラー画像は、大当りタイトル表示のうちの「ＵＳ」の２文字に重畳表示している。
【０８８１】
このような構成によれば、最終ラウンドの大当りＲＤ制御において、所定量（本例では、１０個）の遊技球が特別可変入賞球装置７に進入したことに基づく付与された賞球数の更新に関する獲得賞球更新演出が実行された後に、大当り遊技状態が終了したことに対応する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）に関する画像（時短突入画像、ＳＴ突入画像、ＳＴ継続画像）が表示されるので、遊技者は付与された賞球数の更新を確認することができ、大当り遊技状態において付与された賞球数の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。
【０８８２】
また、大当りタイトル表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー画像が大当りタイトル表示に重畳して表示されることによって、大当りタイトル表示に注目していた遊技者にエラー画像を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。
【０８８３】
（効果４０）
図８－６８に示したように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行している。また、図８－６１、図８－６２、及び図８－６４に示したように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了した後に、４．５秒間にわたって総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行している。従って、獲得賞球更新演出の実行期間よりも、大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）の実

行期間の方が、長い（１．５秒＜４．５秒）。
【０８８４】
図８－５７に示したように、第１Ａ指示画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を第１Ａ指示画像に重畳表示しており、この第１Ａ指示画像「右打ち」は３文字で構成されている。そして、第１エラー画像は、第１Ａ指示画像のうちの「右打ち」の３文字に重畳表示している。
【０８８５】
このような構成によれば、最終ラウンドの大当りＲＤ制御において、所定量（本例では、１０個）の遊技球が特別可変入賞球装置７に進入したことに基づく付与された賞球数の更新に関する獲得賞球更新演出が実行された後に、大当り遊技状態が終了したことに対応する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）に関する画像（時短突入画像、ＳＴ突入画像、ＳＴ継続画像）が表示されるので、遊技者は付与された賞球数の更新を確認することができ、大当り遊技状態において付与された賞球数の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。
【０８８６】
また、第１Ａ指示画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第１エラー画像が第１Ａ指示画像に重畳して表示されることによって、第１Ａ指示画像に注目していた遊技者に第１エラー画像を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。
【０８８７】
（効果４１）
図８－６８に示したように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行している。また、図８－６１、図８－６２、及び図８－６４に示したように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了した後に、４．５秒間にわたって総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行している。従って、獲得賞球更新演出の実行期間よりも、大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）の実行期間の方が、長い（１．５秒＜４．５秒）。
【０８８８】
上記に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態（左打ちモード）より、特別図柄の変動表示が実行されやすく変動効率が向上する遊技者にとって有利な遊技状態である。
【０８８９】
また、図８－５５に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い。
【０８９０】
このような構成によれば、最終ラウンドの大当りＲＤ制御において、所定量（本例では、１０個）の遊技球が特別可変入賞球装置７に進入したことに基づく付与された賞球数の更新に関する獲得賞球更新演出が実行された後に、大当り遊技状態が終了したことに対応する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）に関する画像（時短突入画像、ＳＴ突入画像、ＳＴ継続画像）が表示されるので、遊技者は付与された賞球数の更新を確認することができ、大当り遊技状態において付与された賞球数の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。
【０８９１】
また、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態より変動表示が実行されやすいとともに、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（

右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【０８９２】
（効果４２）
図８－６８に示したように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行している。また、図８－６１、図８－６２、及び図８－６４に示したように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了した後に、４．５秒間にわたって総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行している。従って、獲得賞球更新演出の実行期間よりも、大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）の実行期間の方が、長い（１．５秒＜４．５秒）。
【０８９３】
図８－６１及び図８－６２に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－６４に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）の方が、短い。
【０８９４】
このような構成によれば、最終ラウンドの大当りＲＤ制御において、所定量（本例では、１０個）の遊技球が特別可変入賞球装置７に進入したことに基づく付与された賞球数の更新に関する獲得賞球更新演出が実行された後に、大当り遊技状態が終了したことに対応する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）に関する画像（時短突入画像、ＳＴ突入画像、ＳＴ継続画像）が表示されるので、遊技者は付与された賞球数の更新を確認することができ、大当り遊技状態において付与された賞球数の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。
【０８９５】
また、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態よりも変動表示が実行されやすいとともに、最終ラウンドの大当りラウンド遊技が終了してから特別図柄の変動表示が実行可能となるまでの期間（大当りＥＤ期間）が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【０８９６】
（効果４３）
図８－６８に示したように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行している。また、図８－６１、図８－６２、及び図８－６４に示したように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了した後に、４．５秒間にわたって総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行している。従って、獲得賞球更新演出の実行期間よりも、大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）の実行期間の方が、長い（１．５秒＜４．５秒）。
【０８９７】
図８－６１及び図８－６２に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－５５に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）の方が、短い。
【０８９８】
また、図８－６４に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）より、図８－５６に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い。
【０８９９】
このような構成によれば、最終ラウンドの大当りＲＤ制御において、所定量（本例では

、１０個）の遊技球が特別可変入賞球装置７に進入したことに基づく付与された賞球数の更新に関する獲得賞球更新演出が実行された後に、大当り遊技状態が終了したことに対応する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）に関する画像（時短突入画像、ＳＴ突入画像、ＳＴ継続画像）が表示されるので、遊技者は付与された賞球数の更新を確認することができ、大当り遊技状態において付与された賞球数の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。

【０９００】

また、通常状態と、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）とにおいて、最終ラウンドの大当りラウンド遊技が終了してから特別図柄の変動表示が実行可能となるまでの期間（大当りＥＤ期間）より、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間（大当りＦＦ期間）の方が短いことによって、大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮できるとともに、大当り遊技状態が終了したときの余韻をより一層長く楽しませることができる。

【０９０１】

（効果４４）

図８－６８に示したように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行している。また、図８－６１、図８－６２、及び図８－６４に示したように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了した後に、４．５秒間にわたって総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行している。従って、獲得賞球更新演出の実行期間よりも、大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）の実行期間の方が、長い（１．５秒＜４．５秒）。

【０９０２】

図８－５４に示したように、大当りＦＦ演出において、大当りＦＦ演出（第１部）：大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」、「夢夢ＢＯＮＵＳ」）と、大当りＦＦ演出（第２部）：大当り遊技での右打ちを指示する第１指示画像（第１Ａ指示画像、第１Ｂ指示画像）と、を表示している。

【０９０３】

また、図８－５５に示したように、大当りＡや大当りＢの大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（４秒間）の方が、大当りＡや大当りＢの大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（３秒間）より長い。同様に、図８－５６に示したように、大当りＣの大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（２秒間）の方が、大当りＣの大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（１．５秒間）より長い。

【０９０４】

このような構成によれば、最終ラウンドの大当りＲＤ制御において、所定量（本例では、１０個）の遊技球が特別可変入賞球装置７に進入したことに基づく付与された賞球数の更新に関する獲得賞球更新演出が実行された後に、大当り遊技状態が終了したことに対応する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）に関する画像（時短突入画像、ＳＴ突入画像、ＳＴ継続画像）が表示されるので、遊技者は付与された賞球数の更新を確認することができ、大当り遊技状態において付与された賞球数の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。

【０９０５】

また、第１指示画像が表示される期間より、大当りタイトル表示が表示される期間の方を長くすることによって、大当りタイトル表示に遊技者を注目させることができ、大当り遊技状態に制御されることを遊技者に強調できる。

【０９０６】

また、大当りタイトル表示の表示が終了した後に、第１指示画像が表示されることによって、大当りタイトル表示に注目していた遊技者を引き続き第１指示画像に注目させることができる。

【０９０７】

（効果４５）
図８－６８に示したように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行している。また、図８－６１、図８－６２、及び図８－６４に示したように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了した後に、４．５秒間にわたって総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行している。従って、獲得賞球更新演出の実行期間よりも、大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）の実行期間の方が、長い（１．５秒＜４．５秒）。
【０９０８】
図８－７０（Ａ）に示したように、役物（第１役物、第２役物）が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第１部）が実行されると、役物によって大当りタイトル表示「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字のうち、「夢」の文字の左下部分と「Ｂ」の文字の左上部分の視認性が低下している。
【０９０９】
また、図８－７０（Ａ）に示したように、役物（第１役物、第２役物）が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域（画面右上）には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像（第１エラー画像）の視認性が低下していない。
【０９１０】
このような構成によれば、最終ラウンドの大当りＲＤ制御において、所定量（本例では、１０個）の遊技球が特別可変入賞球装置７に進入したことに基づく付与された賞球数の更新に関する獲得賞球更新演出が実行された後に、大当り遊技状態が終了したことに対応する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）に関する画像（時短突入画像、ＳＴ突入画像、ＳＴ継続画像）が表示されるので、遊技者は付与された賞球数の更新を確認することができ、大当り遊技状態において付与された賞球数の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。
【０９１１】
また、役物が、画像表示装置５に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの画像表示装置５や役物に注目させることができ、大当り遊技状態に制御されることを祝福するための大当りタイトル表示の一部が、役物によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に大当り遊技状態に制御されるときの印象を強くすることができる。
【０９１２】
一方で、エラー画像は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、役物によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。
【０９１３】
（効果４６）
図８－６８に示したように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行している。また、図８－６１、図８－６２、及び図８－６４に示したように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了した後に、４．５秒間にわたって総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行している。従って、獲得賞球更新演出の実行期間よりも、大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）の実行期間の方が、長い（１．５秒＜４．５秒）。
【０９１４】
図８－７０（Ｂ）に示したように、役物（第１役物お、第２役物）が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第２部）が実行されると、役物によって第１指示画像（本例では、右向き矢印オブジェクトと「右打ち」の文字）の一部（右向き矢印オブジェクトの下部分と「打」の文字の下部分）の視認性が低下している。

【０９１５】
図８－７０（Ｂ）に示したように、役物（第１役物、第２役物）が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像（第１エラー画像）の視認性が低下していない。
【０９１６】
このような構成によれば、最終ラウンドの大当りＲＤ制御において、所定量（本例では、１０個）の遊技球が特別可変入賞球装置７に進入したことに基づく付与された賞球数の更新に関する獲得賞球更新演出が実行された後に、大当り遊技状態が終了したことに対応する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）に関する画像（時短突入画像、ＳＴ突入画像、ＳＴ継続画像）が表示されるので、遊技者は付与された賞球数の更新を確認することができ、大当り遊技状態において付与された賞球数の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。
【０９１７】
また、役物が、画像表示装置５に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの画像表示装置５や役物に注目させることができ、大当り遊技状態における操作方法を示唆する第１指示画像の一部が、役物によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に大当り遊技状態に制御され、第１指示画像が表示されるときの印象を強くすることができる。
【０９１８】
一方で、エラー画像は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、役物によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。
【０９１９】
（効果４７）
上記に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態（左打ちモード）より、特別図柄の変動表示が実行されやすく変動効率が向上する遊技者にとって有利な遊技状態である。
【０９２０】
また、図８－５５に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い。
【０９２１】
図８－５７に示したように、大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」の文字）を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を大当りタイトル表示に重畳表示しており、大当りタイトル表示「ＢＯＮＵＳ」は２文字以上で構成されている。そして、第１エラー画像は、大当りタイトル表示のうちの「ＵＳ」の２文字に重畳表示している。
【０９２２】
このような構成によれば、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態より変動表示が実行されやすいとともに、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【０９２３】
このような構成によれば、大当りタイトル表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー画像が大当りタイトル表示に重畳して表示されることによって、大当りタイトル表示に注目していた遊技者にエラー画像を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。
【０９２４】
（効果４８）

上記に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態（左打ちモード）より、特別図柄の変動表示が実行されやすく変動効率が向上する遊技者にとって有利な遊技状態である。

【０９２５】

また、図８－５５に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い。

【０９２６】

図８－５７に示したように、第１Ａ指示画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を第１Ａ指示画像に重畳表示しており、この第１Ａ指示画像「右打ち」は３文字で構成されている。そして、第１エラー画像は、第１Ａ指示画像のうちの「右打ち」の３文字に重畳表示している。

【０９２７】

このような構成によれば、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態より変動表示が実行されやすいとともに、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【０９２８】

また、第１Ａ指示画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第１エラー画像が第１Ａ指示画像に重畳して表示されることによって、第１Ａ指示画像に注目していた遊技者に第１エラー画像を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。

【０９２９】

（効果４９）

上記に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態（左打ちモード）より、特別図柄の変動表示が実行されやすく変動効率が向上する遊技者にとって有利な遊技状態である。

【０９３０】

また、図８－５５に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い。

【０９３１】

図８－６１及び図８－６２に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－６４に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）の方が、短い。

【０９３２】

このような構成によれば、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態より変動表示が実行されやすいとともに、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間（大当りＦＦ期間）が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【０９３３】

また、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態よりも変動表示が実行されやすいとともに、最終ラウンドの大当りラウンド遊技が終了してから特別図柄の変動表示が実行可能となるまでの期間（大当りＥＤ期間）が通常状態より短いことによって、時短状

態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【０９３４】

（効果５０）

上記に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態（左打ちモード）より、特別図柄の変動表示が実行されやすく変動効率が向上する遊技者にとって有利な遊技状態である。

【０９３５】

また、図８－５５に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い。

【０９３６】

図８－６１及び図８－６２に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－５５に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）の方が、短い。

【０９３７】

また、図８－６４に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）より、図８－５６に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い。

【０９３８】

このような構成によれば、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態より変動表示が実行されやすいとともに、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【０９３９】

また、通常状態と、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）とにおいて、最終ラウンドの大当りラウンド遊技が終了してから特別図柄の変動表示が実行可能となるまでの期間（大当りＥＤ期間）より、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間（大当りＦＦ期間）の方が短いことによって、大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮できるとともに、大当り遊技状態が終了したときの余韻をより一層長く楽しませることができる。

【０９４０】

（効果５１）

上記に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態（左打ちモード）より、特別図柄の変動表示が実行されやすく変動効率が向上する遊技者にとって有利な遊技状態である。

【０９４１】

また、図８－５５に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い。

【０９４２】

図８－５４に示したように、大当りＦＦ演出において、大当りＦＦ演出（第１部）：大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」、「夢夢ＢＯＮＵＳ」）と、大当りＦＦ演出（第２部）：大当り遊技での右打ちを指示する第１指示画像（第１Ａ指示画像、第１Ｂ指示画像）と、を表示している。

【０９４３】
　また、図８－５５に示したように、大当りＡや大当りＢの大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（４秒間）の方が、大当りＡや大当りＢの大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（３秒間）より長い。同様に、図８－５６に示したように、大当りＣの大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（２秒間）の方が、大当りＣの大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（１．５秒間）より長い。
【０９４４】
　このような構成によれば、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態より変動表示が実行されやすいとともに、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【０９４５】
　また、第１指示画像が表示される期間より、大当りタイトル表示が表示される期間の方を長くすることによって、大当りタイトル表示に遊技者を注目させることができ、大当り遊技状態に制御されることを遊技者に強調できる。
【０９４６】
　また、大当りタイトル表示の表示が終了した後に、第１指示画像が表示されることによって、大当りタイトル表示に注目していた遊技者を引き続き第１指示画像に注目させることができる。
【０９４７】
（効果５２）
　上記に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態（左打ちモード）より、特別図柄の変動表示が実行されやすく変動効率が向上する遊技者にとって有利な遊技状態である。
【０９４８】
　また、図８－５５に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い。
【０９４９】
　図８－７０（Ａ）に示したように、役物（第１役物、第２役物）が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第１部）が実行されると、役物によって大当りタイトル表示「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字のうち、「夢」の文字の左下部分と「Ｂ」の文字の左上部分の視認性が低下している。
【０９５０】
　また、図８－７０（Ａ）に示したように、役物（第１役物、第２役物）が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域（画面右上）には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像（第１エラー画像）の視認性が低下していない。
【０９５１】
　このような構成によれば、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態より変動表示が実行されやすいとともに、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【０９５２】
　また、役物が、画像表示装置５に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの画像表示装置５や役物に注目させることができ、大当り遊技状態に制御されることを祝福するための大当りタイトル表示の一部が、役物によって視認

性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に大当り遊技状態に制御されるときの印象を強くすることができる。

【０９５３】

一方で、エラー画像は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、役物によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。

【０９５４】

（効果５３）

上記に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態（左打ちモード）より、特別図柄の変動表示が実行されやすく変動効率が向上する遊技者にとって有利な遊技状態である。

【０９５５】

また、図８－５５に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い。

【０９５６】

図８－７０（Ｂ）に示したように、役物（第１役物お、第２役物）が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第２部）が実行されると、役物によって第１指示画像（本例では、右向き矢印オブジェクトと「右打ち」の文字）の一部（右向き矢印オブジェクトの下部分と「打」の文字の下部分）の視認性が低下している。

【０９５７】

図８－７０（Ｂ）に示したように、役物（第１役物、第２役物）が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像（第１エラー画像）の視認性が低下していない。

【０９５８】

このような構成によれば、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態より変動表示が実行されやすいとともに、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【０９５９】

また、役物が、画像表示装置５に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの画像表示装置５や役物に注目させることができ、大当り遊技状態における操作方法を示唆する第１指示画像の一部が、役物によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に大当り遊技状態に制御され、第１指示画像が表示されるときの印象を強くすることができる。

【０９６０】

一方で、エラー画像は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、役物によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。

【０９６１】

［その他の変形例］

（１）上記の実施形態における遊技機は、［Ｖ－ＳＴ機］の遊技性を有する例を示したが、このような形態に限定されず、異なる遊技性を有する遊技機に対して［特徴部０２ＴＭ］に示した各種の演出や構成を適用してもよい。［Ｖ－ＳＴ機］は、大当り遊技状態の１ラウンド目において遊技球が、可変Ｖ入賞球装置（Ｖフタ）に入賞した後に、Ｖ入賞口に入賞することによって、大当り遊技の終了後において最大で１５４回の可変表示に亘って確変制御が実行される遊技性を有する遊技機である。

【０９６２】

（１－１）［一種＋二種混合機］
例えば、［一種＋二種混合機］の遊技性を有する遊技機に対して上記の実施形態に示した演出を適用してもよい。（ｉ）変動表示の表示結果が「大当り」となったことに基づいて大当り遊技状態に制御する［一種大当り］と、（ｉｉ）変動表示の表示結果が「小当り」となったことに基づいて小当り遊技状態に制御してＶ入賞装置内のＶ入賞領域に遊技媒体が進入可能な状態とし、Ｖ入賞領域に遊技媒体が進入したことに基づいて大当り遊技状態に制御する［二種大当り］と、を備える遊技機である。即ち、（ｉ＋ｉｉ）大当り遊技状態に制御するパターンとして［一種大当り］と［二種大当り］とのパターンを有する［一種＋二種混合機］を備える遊技機である。

【０９６３】
（１－２）［Ｖ－確変機］
また、［Ｖ－確変機］の遊技性を有する遊技機に対して上記の実施形態に示した演出を適用してもよい。［Ｖ－確変機］では、低確状態である通常状態と、高確状態である確変状態（確変制御が実行される遊技状態）とを設けるものとする。大当り種別として、確変制御が実行されない「通常大当り」と、確変制御が実行される「確変大当り」とが設けられるものとする。［Ｖ－確変機］は、大当り遊技状態の１ラウンド目において遊技球が、前述した可変Ｖ入賞球装置（Ｖフタ）に入賞した後に、Ｖ入賞口に入賞することによって、大当り遊技の終了後において次回の大当りが発生するまでの期間に亘って確変制御が実行される遊技性を有する遊技機である。

【０９６４】
第１特別図柄の変動表示に基づいて大当りが発生した場合に、５０％の割合で「３Ｒ通常大当り」と判定され、５０％の割合で「３Ｒ確変大当り」とされる。また、第２特別図柄の変動表示に基づいて大当りが発生した場合に、２０％の割合で「１０Ｒ通常大当り」と判定され、８０％の割合で「１０Ｒ確変大当り」と判定される。

【０９６５】
（１－３）［確変転落機］
また、［確変転落機］の遊技性を有する遊技機に対して上記の実施形態に示した演出を適用してもよい。パチンコ遊技機として、遊技状態が高確状態に制御されている状態で、遊技状態を低確状態に移行させるか否かの確変転落判定を実行して、確変転落判定の結果に基づいて遊技状態を低確状態に移行させるパチンコ遊技機が存在する。上記の実施形態に記載された発明は、確変転落判定を実行するパチンコ遊技機にも適用可能である。以下、確変転落判定を実行するパチンコ遊技機について説明する。

【０９６６】
このようなパチンコ遊技機では、始動入賞（第１始動入賞口又は第２始動入賞口への入賞）が発生すると、確変転落判定用の乱数が抽出され、高確状態において当該始動入賞に基づく特別図柄の変動表示が実行されるときに、確変転落判定用の乱数に基づいて高確状態を終了させるか否か（所謂確変転落の有無）を判定して、判定結果に基づいて高確状態を終了させるようにしている。具体的には、ＣＰＵ１０３は、図４のステップＳ２１に示したスイッチ処理で第１始動入賞口又は第２始動入賞口への入賞が検出されると、確変転落判定用の乱数を抽出し、高確状態において当該入賞に基づく特別図柄の変動表示が開始れるときに（図５のステップＳ１１０に示す特別図柄通常処理で）確変転落判定用の乱数に基づいて高確状態を終了させるか否かを判定する確変転落判定を実行し、その判定結果に基づいて高確状態を終了させて低確状態に移行する。

【０９６７】
この確変転落判定では、確変転落判定用の乱数を使用した判定によって「確変転落なし」又は「確変転落あり」の何れかに決定され、「確変転落なし」と決定されたことに基づいて高確状態が継続され、「確変転落あり」と決定されたことに基づいて高確状態が終了し、低確状態に制御する。

【０９６８】
このように、始動入賞（第１始動入賞口、又は、第２始動入賞口への入賞）が発生する

と、確変転落判定用の乱数が抽出され、高確状態において当該始動入賞に基づく特別図柄の変動表示が実行されるときに、確変転落判定用の乱数に基づいて高確状態を終了させるか否か（所謂確変転落の有無）を判定して、判定結果に基づいて高確状態を終了させるようにしている。従って、高確状態（確変状態）において変動表示を開始するタイミングで、確変転落判定で「確変転落あり」と判定すると、当該変動表示を含む以降の変動表示に関しては、低確状態（通常状態または時短状態）用の表示結果判定テーブル（第１特図用表示結果判定テーブル又は第２特図用表示結果判定テーブル）に基づいて表示結果を判定する。

【０９６９】

＜確変転落判定を有する遊技機の遊技フロー＞

次に、確変転落判定を実行するパチンコ遊技機における遊技フローを説明する。本遊技フローの例では、大当りが発生して確変領域に遊技球が入賞（Ｖ入賞）した場合、大当り遊技状態終了後に確変状態（高確／高ベース状態）に制御され、確変状態において変動表示が開始されるときに確変転落判定が実行されるものとする。ここで、確変状態において実行される変動表示の表示結果が「大当り」となることなく１００回目の変動表示が開始されるまでに、（ｉ）１００回目までの変動表示に対応して実行された何れかの確変転落判定で「確変転落あり」と判定されたときに、「確変転落あり」と判定された当該確変転落判定に対応した変動表示（１回目～１００回目までの何れかの変動表示）の開始から時短状態（低確／高ベース状態）に制御され、１００回目の変動表示が終了するまで時短状態に維持された後に、通常状態（低確／低ベース状態）に制御される。

【０９７０】

一方、（ｉｉ）１００回目までの変動表示に対応して実行された何れの確変転落判定でも「確変転落あり」と判定されなかった場合には、少なくとも１００回目の変動表示が終了するまで確変状態（高確／高ベース状態）に維持され、１０１回目以降の変動表示に対応して実行された確変転落判定で「確変転落あり」と判定されたときに、「確変転落あり」と判定された当該確変転落判定に対応した変動表示の開始から通常状態（低確／低ベース状態）に制御される。

【０９７１】

（２）上記の実施形態では、第５指示画像のうち１回目～２回目のいずれの表示制御が実行されているときであっても、大当りＦＦ演出が実行されると、異常左打ち指示演出を即時に終了し、第５指示画像の表示も終了する例を示したが、このような形態に限定されず、第５指示画像のうち１回目～２回目のいずれの表示制御が実行されているときに、大当りＦＦ演出が実行されると、異常左打ち指示演出を即時に終了せずに、第５指示画像の表示も即時に終了しなくてもよい。

【０９７２】

例えば、第５指示画像のうち１回目の表示制御が実行されている途中に、大当りＦＦ演出が実行された場合、第５指示画像のうち１回目の表示制御が終了するまでは異常左打ち指示演出を継続して実行し、第５指示画像のうち１回目の表示制御が終了した後に、異常左打ち指示演出を終了してもよい。即ち、第５指示画像のうち２回目の表示制御は実行しない。

【０９７３】

（３）上記の実施形態では、異常左打ち指示演出が実行されるときの第５指示画像の左向き矢印のオブジェクトと「左打ち」の文字とを含む画像は、画像表示装置５の画面右端からフレームインして、画面左端に向かってフレームアウトする表示制御を行う映像である例を示したが、このような形態に限定されず、異常左打ち指示演出が実行されるときの第５指示画像の左向き矢印のオブジェクトと「左打ち」の文字とを含む画像は、画像表示装置５の画面右端からフレームインして、画面左端に向かってフレームアウトする表示制御とは異なる表示制御を行う映像であってもよい。

【０９７４】

例えば、異常左打ち指示演出が実行されるときの第５指示画像の左向き矢印のオブジェ

クトと「左打ち」の文字とを含む画像は、画像表示装置５の画面左端からフレームインして、画面右端に向かってフレームアウトする表示制御を行う映像であってもよく、画像表示装置５の画面奥から、画面手前に向かって拡大する表示制御を行う映像であってもよい。

【０９７５】

（４）上記の実施形態では、異常右打ち指示演出が実行されるときの第４指示画像の右向き矢印のオブジェクトと「右打ち」の文字とを含む画像は、画像表示装置５の画面左端からフレームインして、画面右端に向かってフレームアウトする表示制御を行う映像である例を示したが、このような形態に限定されず、異常右打ち指示演出が実行されるときの第４指示画像の右向き矢印のオブジェクトと「右打ち」の文字とを含む画像は、画像表示装置５の画面左端からフレームインして、画面右端に向かってフレームアウトする表示制御とは異なる表示制御を行う映像であってもよい。

【０９７６】

例えば、異常右打ち指示演出が実行されるときの第４指示画像の右向き矢印のオブジェクトと「右打ち」の文字とを含む画像は、画像表示装置５の画面右端からフレームインして、画面左端に向かってフレームアウトする表示制御を行う映像であってもよく、画像表示装置５の画面奥から、画面手前に向かって拡大する表示制御を行う映像であってもよい。

【０９７７】

（５）上記の実施形態では、音量を上げるときの音量調整演出（音量調整表示、音量調整音声）が実行されているときに、大当りＦＦ演出が実行されると、音量調整演出が継続して実行される例を示したが、このような形態に限定されず、音量を下げるときの音量調整演出（音量調整表示、音量調整音声）が実行されているときに、大当りＦＦ演出が実行されると、音量調整演出が継続して実行される。

【０９７８】

同様に、上記の実施形態では、光量を上げるときの光量調整演出（光量調整表示、光量調整音声）が実行されているときに、大当りＦＦ演出が実行されると、光量調整演出が継続して実行される例を示したが、このような形態に限定されず、光量を下げるときの光量調整演出（光量調整表示、光量調整音声）が実行されているときに、大当りＦＦ演出が実行されると、光量調整演出が継続して実行される。

【０９７９】

（６）上記の実施形態では、音量値が最大値や最小値に設定されている場合に、音量を最大値以上または最小値以下にしようとする音量調整ボタンの操作を受け付けず、音量値は変更されないので、音量調整演出も実行されない例を示したが、このような形態に限定されず、音量値が最大値や最小値に設定されている場合に、音量値は変更されないものの、音量を最大値以上または最小値以下にしようとする音量調整ボタンの操作を受け付けて、音量調整演出が実行されてもよい。

【０９８０】

例えば、音量値が最大値に設定されている場合に、音量を最大値以上にしようとする音量調整ボタン（＋）が操作されると、音量値は変更されないものの、音量調整演出が実行される。このときの音量調整演出では、音量調整表示（音量値：３）が点滅表示され、音量調整音声「音量が最大です」が再生出力される。

【０９８１】

同様に、上記の実施形態では、光量値が最大値や最小値に設定されている場合に、光量を最大値以上または最小値以下にしようとする光量調整ボタンの操作を受け付けず、光量値は変更されないので、光量調整演出も実行されない例を示したが、このような形態に限定されず、光量値が最大値や最小値に設定されている場合に、光量値は変更されないものの、光量を最大値以上または最小値以下にしようとする光量調整ボタンの操作を受け付けて、光量調整演出が実行されてもよい。

【０９８２】

例えば、光量値が最小値に設定されている場合に、音量を最小値以下にしようとする光量調整ボタン（－）が操作されると、光量値は変更されないものの、光量調整演出が実行

される。このときの光量調整演出では、光量調整表示（音量値：１）が点滅表示され、光量調整音声「光量が最小です」が再生出力される。

【０９８３】

以上に説明した［特徴部０２ＴＭ］には、以下に示す各構成が含まれる。

【０９８４】

手段１の遊技機は、

通常状態と、該通常状態よりも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、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、を備え、

前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路（左打ち経路）と、該第１経路とは異なる第２経路（右打ち経路）とがあり、

遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、

遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、

前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、

前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示）を実行可能であり、

エラーが発生したことを報知するエラー報知（エラー報知（玉切れエラー報知等））を実行可能であり、

前記注意喚起を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図８－１９に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、

前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行する（図８－２１に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行する）、遊技機。

【０９８５】

このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中の注意喚起を終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第１操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。

また、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、有利状態に制御されてもエラーが発生していることを認識し易くさせ、遊技者に好適なエラー報知を行うことができる。

結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【０９８６】

手段２の遊技機は、

通常状態と、該通常状態よりも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、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、を備え、

前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路（左打ち経路）と、該第１経路とは異なる第２経路（右打ち経路）とがあり、

遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、
遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する第１操作促進報知（異常左打ち指示）を実行可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー報知（玉切れエラー報知）を実行可能であり、
前記第１操作促進報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該第１操作促進報知を終了し（図８－１９に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、
前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行し（図８－２１に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行し）、
前記有利状態に制御された後に、前記通常状態とは異なる特別状態（時短状態、ＳＴ状態）に制御可能であり、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記特別状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第１操作方法で操作することによって所定条件が成立した場合に、前記第２操作方法で操作するように報知する第２操作促進報知を実行可能であり（図８－９のステップＳ０２ＴＭ１２３０：ＹＥＳに示すように、異常左打ち検出条件が成立した場合、異常右打ち指示を実行可能であり）、
前記ファンファーレ演出を開始してから所定期間が経過した後に、第２操作促進報知を実行可能であり（図８－９のステップＳ０２ＴＭ１２４０：ＮＯに示すように、大当りＦＦ期間が終了した後の大当りＲＤ期間や大当りＥＤ期間である場合、異常右打ち指示を実行可能であり）、
前記ファンファーレ演出を実行しているときに、該ファンファーレ演出を開始してから前記所定期間が経過する前に、遊技者が前記操作手段を前記第１操作方法で操作することによって前記所定条件が成立した場合に、前記第２操作促進報知を実行しない（図８－９のステップＳ０２ＴＭ１２４０：ＹＥＳに示すように、大当りＦＦ期間である場合、異常右打ち指示を実行しない）、遊技機。

【０９８７】

このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中の第１操作促進報知を終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第１操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。
また、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、有利状態に制御されてもエラーが発生していることを認識し易くさせ、遊技者に好適なエラー報知を行うことができる。
また、ファンファーレ演出が開始してから所定期間が経過した後に第２操作促進報知が実行されるので、ファンファーレ演出が開始してから所定期間が経過する前に所定条件が成立した場合であっても、第２操作促進報知を実行しないことによって、ファンファーレ演出の邪魔をせず、興趣の低下を防止できる。
結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【０９８８】

手段３の遊技機は、
通常状態と、該通常状態よりも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、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、を備え、
前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路（左打ち経路）と、該第１経路とは異なる第２経路（右打ち経路）とがあり、
遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、
遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示）を実行可能であり、
音量および光量を遊技者が調整可能であり（音量調整、光量調整を実行可能であり）、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記音量および前記光量を遊技者が調整するときに、前記音量および前記光量に関する調整表示（音量調整表示、光量調整表示）を表示可能であり、
前記注意喚起を実行しているときに、前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図８－１９に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、
前記調整表示を表示しているときに、前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該調整表示を継続して表示する（図８－３８及び図８－４０に示すように、音量調整表示や光量調整表示を表示しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、音量調整表示や光量調整表示を継続して表示する）、遊技機。

【０９８９】

このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されているときに実行中の注意喚起が終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第１操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。
また、ファンファーレ演出が実行されているときに実行中の調整表示が継続して表示されることによって、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、音量および光量に関する調整表示を確認できる。
結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【０９９０】

手段４の遊技機は、
通常状態と、該通常状態よりも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、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、を備え、
前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路（左打ち経路）と、該第１経路とは異なる第２経路（右打ち経路）とがあり、
遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、
遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起音（異常左打ち指示に対応した第５指示音声）を出力可能であり、
音量および光量を遊技者が調整可能であり（音量調整、光量調整を実行可能であり）、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記音量および前記光量を遊技者が調整するときに、前記音量および前記光量が変更されたことに対応する特定音（音量調整音声、光量調整音声）を出力可能であり、
前記注意喚起音を出力しているときに、前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起音の出力を終了し（図８－１９に示すように、第５指示音声を再生出力しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、第５指示音声の再生出力を終了し）、
前記特定音を出力しているときに、前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該特定音を継続して出力する（図８－３８及び図８－４０に示すように、音量調整音声や光量調整音声を再生出力しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、音量調整音声や光量調整音声を継続して再生出力する）、遊技機。

【０９９１】

このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されているときに出力中の注意喚起音の出力が終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第１操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。
また、ファンファーレ演出が実行されているときに出力中の特定音が継続して出力されることによって、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、特定音を確認できるので、適切な音量および光量でファンファーレ演出を楽しむことができる。
結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【０９９２】

手段５の遊技機は、
通常状態と、該通常状態よりも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、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、を備え、
前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路（左打ち経路）と、該第１経路とは異なる第２経路（右打ち経路）とがあり、
遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、
遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示）を実行可能であり、
前記操作手段とは異なる演出用操作手段（操作部（プッシュボタン３１Ｂ、スティックコントローラ３１Ａ））を備え、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記演出用操作手段の操作を促す演出用操作促進演出（ボタン演出）を実行可能であり、

演出用操作促進演出を実行しているときに、遊技者が前記演出用操作手段を操作することで、該演出用操作促進演出に対応する演出を実行する第１モード（オートボタンＯＦＦモード）と、演出用操作促進演出を実行しているときに、遊技者が前記演出用操作手段を操作せずに、該演出用操作促進演出に対応する演出を実行する第２モード（オートボタンＯＮモード）と、のいずれかのモードに制御可能であり、

前記第１モードに制御しているときに、該第１モードに制御していることを示唆する第１表示（オートボタンＯＦＦ設定表示）を表示可能であり、

前記第２モードに制御しているときに、該第２モードに制御していることを示唆する第２表示（オートボタンＯＮ設定表示）を表示可能であり、

前記注意喚起を実行しているときに、前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図８－１９に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、

前記第１表示を表示しているときに、前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該第１表示を継続して表示し（図８－４５に示すように、オートボタンＯＦＦ設定表示を表示しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、オートボタンＯＦＦ設定表示を継続して表示し）、

前記第２表示を表示しているときに、前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該第２表示を継続して表示する（図８－４７に示すように、オートボタンＯＮ設定表示を表示しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、オートボタンＯＮ設定表示を継続して表示する）、遊技機。

【０９９３】

このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されているときに実行中の注意喚起が終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第１操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。

また、ファンファーレ演出が実行されているときに表示中の第１表示や第２表示が継続して表示されることによって、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、第１モードまたは第２モードのいずれのモードに制御されているのかを確認できる。

結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【０９９４】

手段６の遊技機は、

通常状態と、該通常状態よりも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、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、を備え、

前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路（左打ち経路）と、該第１経路とは異なる第２経路（右打ち経路）とがあり、

遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、

遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、

前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、

前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起音（異常左打ち指示に対応する第５指示音声）を出力可能であり、

前記操作手段とは異なる演出用操作手段（操作部（プッシュボタン３１Ｂ、スティックコントローラ３１Ａ））を備え、

前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記演出用操作手段の操作を促す演出用操作促進演出（ボタン演出）を実行可能であり、
演出用操作促進演出を実行しているときに、遊技者が前記演出用操作手段を操作することで、該演出用操作促進演出に対応する演出を実行する第１モード（オートボタンＯＦＦモード）と、演出用操作促進演出を実行しているときに、遊技者が前記演出用操作手段を操作せずに、該演出用操作促進演出に対応する演出を実行する第２モード（オートボタンＯＮモード）と、のいずれかのモードに制御可能であり、
前記第１モードに制御しているときに、該第１モードに制御していることを示唆する第１音（オートボタンＯＦＦ設定音声）を出力可能であり、
前記第２モードに制御しているときに、該第２モードに制御していることを示唆する第２音（オートボタンＯＮ設定音声）を出力可能であり、
前記注意喚起音を出力しているときに、前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起音の出力を終了し（図８－１９に示すように、第５指示音声を再生出力しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、第５指示音声の再生出力を終了し）、
前記第１音を出力しているときに、前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該第１音を継続して出力し（図８－４５に示すように、オートボタンＯＦＦ設定音声を再生出力しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、オートボタンＯＦＦ設定音声を継続して再生出力し）、
前記第２音を表示しているときに、前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該第２音を継続して出力する（図８－４７に示すように、オートボタンＯＮ設定音声を再生出力しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、オートボタンＯＮ設定音声を継続して再生出力する）、遊技機。

【０９９５】

このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されているときに出力中の注意喚起音の出力が終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第１操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。
また、ファンファーレ演出が実行されているときに出力中の第１音や第２音が継続して出力されることによって、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、第１モードまたは第２モードのいずれのモードに制御されているのかを確認できる。
結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【０９９６】

手段７の遊技機は、
通常状態と、該通常状態よりも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、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されることに対応する特定表示（大当りタイトル表示（ＢＯＮＵＳ、夢夢ＢＯＮＵＳ等））を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記特定表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記特定表示に重畳して表示可能であり（図８－５７に示すように、大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」の文字）を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を大当りタイトル表示に重畳表示しており）、
前記特定表示は、複数文字で構成されており（図８－５７に示すように、大当りタイトル表示「ＢＯＮＵＳ」は２文字以上で構成されており）、
前記エラー表示が前記特定表示に重畳して表示されるとき、該エラー表示は、前記特定

表示の文字のうち少なくとも２文字以上の文字に重畳して表示される（図８－５７に示すように、第１エラー画像は、大当りタイトル表示のうちの「ＵＳ」の２文字に重畳表示している）、遊技機。

【０９９７】

このような構成によれば、特定表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示が特定表示に重畳して表示されることによって、特定表示に注目していた遊技者にエラー表示を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。

【０９９８】

手段８の遊技機は、

通常状態と、該通常状態よりも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、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、

前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記有利状態に制御されるときに、該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示（通常右打ち指示（第１Ａ指示画像、第１Ｂ指示画像）「右打ち」）を表示可能であり、

エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、

前記操作促進表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記操作促進表示に重畳して表示可能であり（図８－５７に示すように、第１Ａ指示画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を第１Ａ指示画像に重畳表示しており）、

前記操作促進表示は、複数文字で構成されており（図８－５７に示すように、第１Ａ指示画像「右打ち」は２文字以上で構成されており）、

前記エラー表示が前記操作促進表示に重畳して表示されるとき、該エラー表示は、前記操作促進表示の文字のうち少なくとも２文字以上の文字に重畳して表示される（図８－５７に示すように、第１エラー画像は、第１Ａ指示画像のうちの「右打ち」の３文字に重畳表示している）、遊技機。

【０９９９】

このような構成によれば、操作促進表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示が操作促進表示に重畳して表示されることによって、操作促進表示に注目していた遊技者にエラー表示を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。

【１０００】

手段９の遊技機は、

通常状態と、該通常状態よりも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、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、

前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記有利状態が終了することに関連して、遊技に対するのめり込みを防止することに関するのめり込み防止表示（のめり込み防止画像）を表示可能であり、

エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、

前記のめり込み防止表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記のめり込み防止表示に重畳しないように表示可能である（図８－６５に示すように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している）、遊技機。

【１００１】

このような構成によれば、のめり込み防止表示が表示されているときに、エラーが発生

した場合に、エラー表示がのめり込み防止表示に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。

【１００２】

手段１０の遊技機は、

通常状態と、該通常状態よりも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、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

遊技媒体（遊技球）が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（大当りＲＤ制御において賞球を付与可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、

前記ラウンド制御手段は、前記複数回のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技において前記可変入賞手段を前記第１状態に制御しているときに、所定量の前記遊技媒体が該可変入賞手段に進入した場合に、該可変入賞手段を前記第２状態に変化させることによって、該一のラウンド遊技を終了し（ｎラウンド目の大当りラウンド制御において、特別可変入賞球装置７に１０個の遊技球が進入した場合、特別可変入賞球装置７を閉鎖状態とし、当該大当りラウンド制御を終了し）、

前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって付与される遊技価値に関する付与量の更新（獲得賞球更新演出）を実行可能であり、

前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入したときに、前記付与量の更新を第１期間にわたって実行可能であり（図８－６８に示すように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行し）、

前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の前記遊技媒体が前記可変入賞手段に進入したことに基づいて、該可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから第２期間が経過した後に、前記有利状態が終了したことに対応する特定表示を表示可能であり（図８－６１、図８－６２、図８－６４に示すように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了し、４．５秒間に亘って総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行し）、

前記第２期間は、前記第１期間より長い（１．５秒＜４．５秒）、遊技機。

【１００３】

このような構成によれば、複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の遊技媒体が可変入賞手段に進入したことに基づく付与量の更新が実行された後に、有利状態が終了したことに対応する特定表示が表示されるので、遊技者は付与量の更新を確認することができ、有利状態において付与量の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。

【１００４】

手段１１の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも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、

遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間の方が、短い（図８－５５に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い）、遊技機。

【１００５】

このような構成によれば、特別状態は、通常状態より可変表示が実行されやすいとともに、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【１００６】

手段１２の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも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、
遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間の方が、短い（図８－６１及び図８－６２に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－６４に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）の方が、短い）、遊技機。

【１００７】

このような構成によれば、特別状態は、通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに、最後のラウンド遊技が終了してから特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【１００８】
手段１３の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも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、
遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間の方が、短く（図８－６１及び図８－６２に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－５５に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）の方が、短く）、
前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間の方が、短い（図８－６４に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）より、図８－５６に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い）、遊技機。
【１００９】
このような構成によれば、通常状態と特別状態とにおいて、最後のラウンド遊技が終了してから特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間の方が短いことによって、有利状態に制御されるまでの期間を短縮できるとともに、有利状態が終了したときの余韻をより一層長く楽しませることができる。
【１０１０】
手段１４の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも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、
遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、

前記有利状態として、第１有利状態（大当りＡ）と、該第１有利状態よりも遊技者にとって有利な第２有利状態（大当りＢ）とがあり、
前記第１有利状態に制御されるときと、前記第２有利状態に制御されるときとにおいて、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間は共通であり（図８－５５に示すように、大当りＡが発生するときの、図柄確定期間と大当りＦＦ演出の実行期間を合わせた期間と、大当りＢが発生するときの、図柄確定期間と大当りＦＦ演出の実行期間を合わせた期間とは、いずれも７．５秒間であり）、
前記第１有利状態に制御される場合に、該第１有利状態での前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記第２有利状態に制御される場合に、該第２有利状態での前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間の方が、長い（図８－６１に示すように、大当りＡの大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間）より、図８－６２に示すように、大当りＢの大当りＥＤ演出の実行期間（１９秒間）の方が、長い）、遊技機。
【１０１１】
このような構成によれば、第１有利状態と、第２有利状態とにおいて、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてから可変入賞手段が第１状態に変化するまでの期間を共通とすることによって、いずれの有利状態に制御される場合であっても、有利状態に制御される前の祝福を同様に行うことができる。
また、最後のラウンド遊技が終了してから特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間に関して、第１有利状態より第２有利状態の方が長い期間が設定されているので、第２有利状態に制御されていたことの余韻を遊技者により一層楽しませることができる。
【１０１２】
手段１５の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも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、
遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記演出実行手段は、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間において、前記有利状態に対応するタイトル表示と、該タイトル表示の表示が終了した後に該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示と、を表示可能であり（図８－５４に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出において、大当りＦＦ演出（第１部）：大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」等）と、大当りＦＦ演出（第２部）：大当り遊技での右打ちを指示する第１指示画像（第１Ａ指示画像等）と、を表示しており）、
前記タイトル表示が表示される期間の方が、前記操作促進表示が表示される期間より長い（図８－５５等に示すように、大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（４秒間）の方が、大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（３秒間）より長い）、遊技機。
【１０１３】
このような構成によれば、操作促進表示が表示される期間より、タイトル表示が表示される期間の方を長くすることによって、タイトル表示に遊技者を注目させることができ、有利状態に制御されることを遊技者に強調できる。

また、タイトル表示の表示が終了した後に、操作促進表示が表示されることによって、タイトル表示に注目していた遊技者を引き続き操作促進表示に注目させることができる。

【１０１４】

手段１６の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも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、

遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、

前記演出実行手段は、前記通常状態に制御されているときと、前記特別状態に制御されているときとで、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間において、前記有利状態に対応するタイトル表示と、該タイトル表示の表示が終了した後に該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示と、を表示可能であり（図８－５４（Ａ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出において、初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出（第１部）：大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」）と、大当りＦＦ演出（第２部）：大当り遊技での右打ちを指示する第１指示画像（第１Ａ指示画像）とを表示しており、図８－５４（Ｂ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＣの大当りＦＦ演出において、大当りＦＦ演出（第１部）：大当りタイトル表示（「夢夢ＢＯＮＵＳ」）と、大当りＦＦ演出（第２部）：大当り遊技での右打ちを指示する第１指示画像（第１Ｂ指示画像等）とを表示しており）、

前記タイトル表示が表示される期間の方が、前記操作促進表示が表示される期間より長い（図８－５５に示すように、初当り（大当りＡ、大当りＢ）に関して、大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（４秒間）の方が、大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（３秒間）より長い。また、図８－５６に示すように、大当りＣに関して、大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（２秒間）の方が、大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（１．５秒間）より長い）、遊技機。

【１０１５】

このような構成によれば、通常状態または特別状態の少なくともいずれか一方に制御されているときに、操作促進表示が表示される期間より、タイトル表示が表示される期間の方を長くすることによって、タイトル表示に遊技者を注目させることができ、有利状態に制御されることを遊技者に強調できる。

また、タイトル表示の表示が終了した後に、操作促進表示が表示されることによって、タイトル表示に注目していた遊技者を引き続き操作促進表示に注目させることができる。

【１０１６】

手段１７の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも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、

表示手段（画像表示装置５）と、

前記表示手段に重畳する位置に配置可能であって、演出に用いられる演出手段（第１役物、第２役物）と、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、該有利状態に対応するタイトル表示（大当りタイトル表示）を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記タイトル表示は、前記演出手段によって該タイトル表示の一部の視認性が低下する表示位置とサイズで表示され（図８－７０（Ａ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第１部）が実行されると、役物によって大当りタイトル表示（本例では、「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字）の一部（本例では、「夢」の文字の左下部分と「Ｂ」の文字の左上部分）の視認性が低下しており）、
前記エラー表示は、前記演出手段によって該エラー表示の視認性が低下しない表示位置とサイズで表示される（図８－７０（Ａ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像の視認性が低下していない）、遊技機。
【１０１７】
このような構成によれば、演出で用いられる演出手段が、表示手段に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの表示手段や演出手段に注目させることができ、有利状態に制御されることを祝福するためのタイトル表示の一部が、演出手段によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に有利状態に制御されるときの印象を強くすることができる。
一方で、エラー表示は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、演出手段によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。
【１０１８】
手段１８の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも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、
表示手段（画像表示装置５）と、
前記表示手段に重畳する位置に配置可能であって、演出に用いられる演出手段（第１役物、第２役物）と、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示（第１指示画像（第１Ａ指示画像等））を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記操作促進表示は、前記演出手段によって該操作促進表示の一部の視認性が低下する表示位置とサイズで表示され（図８－７０（Ｂ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第２部）が実行されると、役物によって第１指示画像（本例では、右向き矢印オブジェクトと「右打ち」の文字）の一部（本例では、右向き矢印オブジェクトの下部分と「打」の文字の下部分）の視認性が低下しており）、
前記エラー表示は、前記演出手段によって該エラー表示の視認性が低下しない表示位置とサイズで表示される（図８－７０（Ｂ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像の視認性が低下していない）、遊技機。

【１０１９】
　このような構成によれば、演出で用いられる演出手段が、表示手段に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの表示手段や演出手段に注目させることができ、有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示の一部が、演出手段によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に有利状態に制御され、操作促進表示が表示されるときの印象を強くすることができる。
　一方で、エラー表示は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、演出手段によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。
【１０２０】
　手段１９の遊技機は、
　特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも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、
　演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、
　前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態（ＳＴ状態）に制御可能であり、
　前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　　前記通常状態から前記有利状態に制御された後に前記特別状態に制御される場合に、前記特別状態が終了して前記通常状態に制御されるときに、付与された遊技価値の付与量に関するリザルト表示を表示し（図８－７３に示すように、ＳＴ状態に制御される場合に、ＳＴ状態が終了し通常状態に制御されるときに、遊技者が付与された賞球数や大当り回数に関連する情報を含むリザルト表示を表示し）、
　　前記通常状態から前記有利状態に制御された後に前記特別状態に制御されない場合に、前記有利状態が終了して前記通常状態に制御されるときに、前記リザルト表示を表示しない（図８－７１に示すように、時短状態に制御される場合に、時短状態が終了し通常状態に制御されるときに、遊技者が付与された賞球数や大当り回数に関連する情報を含むリザルト表示を表示しない）、遊技機。
【１０２１】
　このような構成によれば、特別状態に制御されなかった場合にリザルト表示が表示されないことによって、特別状態に制御された場合に付与される可能性のあった遊技価値が付与されなかったことに関する情報を遊技者に報知しないので、遊技者に悲壮感やストレスを与えることを防止できる。
【１０２２】
　手段２０の遊技機は、
　通常状態と、該通常状態よりも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、
　演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
　遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、を備え、
　前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路（左打ち経路）と、該第１経路とは異なる第２経路（右打ち経路）とがあり、
　遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、
　遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、
　前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　　前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、

前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示）を実行可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー報知（エラー報知（玉切れエラー報知等））を実行可能であり、
前記注意喚起を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図８－１９に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、
前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行し（図８－２１に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行し）、
前記有利状態に制御されることに対応する特定表示（大当りタイトル表示（ＢＯＮＵＳ、夢夢ＢＯＮＵＳ等））を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記特定表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記特定表示に重畳して表示可能であり（図８－５７に示すように、大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」の文字）を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を大当りタイトル表示に重畳表示しており）、
前記特定表示は、複数文字で構成されており（図８－５７に示すように、大当りタイトル表示「ＢＯＮＵＳ」は２文字以上で構成されており）、
前記エラー表示が前記特定表示に重畳して表示されるとき、該エラー表示は、前記特定表示の文字のうち少なくとも２文字以上の文字に重畳して表示される（図８－５７に示すように、第１エラー画像は、大当りタイトル表示のうちの「ＵＳ」の２文字に重畳表示している）、遊技機。
【１０２３】
このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中の注意喚起を終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第１操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。
また、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、有利状態に制御されてもエラーが発生していることを認識し易くさせ、遊技者に好適なエラー報知を行うことができる。
結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【１０２４】
また、特定表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示が特定表示に重畳して表示されることによって、特定表示に注目していた遊技者にエラー表示を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。
【１０２５】
手段２１の遊技機は、
通常状態と、該通常状態よりも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、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、を備え、
前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路（左打ち経路）と、該第１経路とは異なる第２経路（右打ち経路）とがあり、
遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、
遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経

路に前記遊技媒体が発射され、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示）を実行可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー報知（エラー報知（玉切れエラー報知等））を実行可能であり、
前記注意喚起を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図８－１９に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、
前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行し（図８－２１に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行し）、
前記有利状態に制御されるときに、該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示（通常右打ち指示（第１Ａ指示画像、第１Ｂ指示画像）「右打ち」）を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記操作促進表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記操作促進表示に重畳して表示可能であり（図８－５７に示すように、第１Ａ指示画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を第１Ａ指示画像に重畳表示しており）、
前記操作促進表示は、複数文字で構成されており（図８－５７に示すように、第１Ａ指示画像「右打ち」は２文字以上で構成されており）、
前記エラー表示が前記操作促進表示に重畳して表示されるとき、該エラー表示は、前記操作促進表示の文字のうち少なくとも２文字以上の文字に重畳して表示される（図８－５７に示すように、第１エラー画像は、第１Ａ指示画像のうちの「右打ち」の３文字に重畳表示している）、遊技機。

【１０２６】
このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中の注意喚起を終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第１操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。
また、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、有利状態に制御されてもエラーが発生していることを認識し易くさせ、遊技者に好適なエラー報知を行うことができる。
結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【１０２７】
また、操作促進表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示が操作促進表示に重畳して表示されることによって、操作促進表示に注目していた遊技者にエラー表示を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。

【１０２８】
手段２２の遊技機は、
通常状態と、該通常状態よりも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、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と

、を備え、
前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路（左打ち経路）と、該第１経路とは異なる第２経路（右打ち経路）とがあり、
遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、
遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示）を実行可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー報知（エラー報知（玉切れエラー報知等））を実行可能であり、
前記注意喚起を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図８－１９に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、
前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行し（図８－２１に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行し）、
前記有利状態が終了することに関連して、遊技に対するのめり込みを防止することに関するのめり込み防止表示（のめり込み防止画像）を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記のめり込み防止表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記のめり込み防止表示に重畳しないように表示可能である（図８－６５に示すように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している）、遊技機。
【１０２９】
このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中の注意喚起を終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第１操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。
また、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、有利状態に制御されてもエラーが発生していることを認識し易くさせ、遊技者に好適なエラー報知を行うことができる。
結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【１０３０】
また、のめり込み防止表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示がのめり込み防止表示に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。
【１０３１】
手段２３の遊技機は、
通常状態と、該通常状態よりも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、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、
遊技媒体（遊技球）が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能ま

たは進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（大当りＲＤ制御において賞球を付与可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路（左打ち経路）と、該第１経路とは異なる第２経路（右打ち経路）とがあり、
遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、
遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示）を実行可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー報知（エラー報知（玉切れエラー報知等））を実行可能であり、
前記注意喚起を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図８－１９に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、
前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行し（図８－２１に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行し）、
前記ラウンド制御手段は、前記複数回のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技において前記可変入賞手段を前記第１状態に制御しているときに、所定量の前記遊技媒体が該可変入賞手段に進入した場合に、該可変入賞手段を前記第２状態に変化させることによって、該一のラウンド遊技を終了し（ｎラウンド目の大当りラウンド制御において、特別可変入賞球装置７に１０個の遊技球が進入した場合、特別可変入賞球装置７を閉鎖状態とし、当該大当りラウンド制御を終了し）、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって付与される遊技価値に関する付与量の更新（獲得賞球更新演出）を実行可能であり、
前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入したときに、前記付与量の更新を第１期間にわたって実行可能であり（図８－６８に示すように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行し）、
前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の前記遊技媒体が前記可変入賞手段に進入したことに基づいて、該可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから第２期間が経過した後に、前記有利状態が終了したことに対応する特定表示を表示可能であり（図８－６１、図８－６２、図８－６４に示すように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了し、４．５秒間に亘って総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行し）、
前記第２期間は、前記第１期間より長い（１．５秒＜４．５秒）、遊技機。
【１０３２】

このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中の注意喚起を終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第１操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。
また、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、有利状態に制御されてもエラーが発生していることを認識し易くさせ、遊技者に好適なエラー報知を行うことができる。
結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【１０３３】
また、複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の遊技媒体が可変入賞手段に進入したことに基づく付与量の更新が実行された後に、有利状態が終了したことに対応する特定表示が表示されるので、遊技者は付与量の更新を確認することができ、有利状態において付与量の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。
【１０３４】
手段２４の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも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、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、
遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路（左打ち経路）と、該第１経路とは異なる第２経路（右打ち経路）とがあり、
遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、
遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示）を実行可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー報知（エラー報知（玉切れエラー報知等））を実行可能であり、
前記注意喚起を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図８－１９に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、
前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行し（図８－２１に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行し）、
前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間

より、前記特別状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間の方が、短い（図８－５５に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い）、遊技機。

【１０３５】

このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中の注意喚起を終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第１操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。

また、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、有利状態に制御されてもエラーが発生していることを認識し易くさせ、遊技者に好適なエラー報知を行うことができる。

結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【１０３６】

また、特別状態は、通常状態より可変表示が実行されやすいとともに、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【１０３７】

手段２５の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも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、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、

遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、

前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路（左打ち経路）と、該第１経路とは異なる第２経路（右打ち経路）とがあり、

遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、

遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、

前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、

前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示）を実行可能であり、

エラーが発生したことを報知するエラー報知（エラー報知（玉切れエラー報知等））を実行可能であり、

前記注意喚起を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図８－１９に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、

前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行し（図８－２１に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行し）、
前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間の方が、短い（図８－６１及び図８－６２に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－６４に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）の方が、短い）、遊技機。

【１０３８】

このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中の注意喚起を終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第１操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。
また、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、有利状態に制御されてもエラーが発生していることを認識し易くさせ、遊技者に好適なエラー報知を行うことができる。
結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【１０３９】

また、特別状態は、通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに、最後のラウンド遊技が終了してから特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【１０４０】

手段２６の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも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、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、
遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路（左打ち経路）と、該第１経路とは異なる第２経路（右打ち経路）とがあり、
遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、
遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、

前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示）を実行可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー報知（エラー報知（玉切れエラー報知等））を実行可能であり、
前記注意喚起を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図８－１９に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、
前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行し（図８－２１に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行し）、
前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間の方が、短く（図８－６１及び図８－６２に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－５５に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）の方が、短く）、
前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間の方が、短い（図８－６４に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）より、図８－５６に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い）、遊技機。

【１０４１】

このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中の注意喚起を終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第１操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。
また、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、有利状態に制御されてもエラーが発生していることを認識し易くさせ、遊技者に好適なエラー報知を行うことができる。
結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【１０４２】

また、通常状態と特別状態とにおいて、最後のラウンド遊技が終了してから特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間の方が短いことによって、有利状態に制御されるまでの期間を短縮できるとともに、有利状態が終了したと

きの余韻をより一層長く楽しませることができる。
【１０４３】
手段２７の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも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、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、
遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路（左打ち経路）と、該第１経路とは異なる第２経路（右打ち経路）とがあり、
遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、
遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示）を実行可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー報知（エラー報知（玉切れエラー報知等））を実行可能であり、
前記注意喚起を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図８－１９に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、
前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行し（図８－２１に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行し）、
前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間において、前記有利状態に対応するタイトル表示と、該タイトル表示の表示が終了した後に該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示と、を表示可能であり（図８－５４に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出において、大当りＦＦ演出（第１部）：大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」等）と、大当りＦＦ演出（第２部）：大当り遊技での右打ちを指示する第１指示画像（第１Ａ指示画像等）と、を表示しており）、
前記タイトル表示が表示される期間の方が、前記操作促進表示が表示される期間より長い（図８－５５等に示すように、大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（４秒間）の方が、大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（３秒間）より長い）、遊技機。
【１０４４】
このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中の注意喚起を終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第１操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。
また、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、有利状態に制御されてもエラーが発生していることを認識し易くさせ、遊

技者に好適なエラー報知を行うことができる。
結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【１０４５】
　また、操作促進表示が表示される期間より、タイトル表示が表示される期間の方を長くすることによって、タイトル表示に遊技者を注目させることができ、有利状態に制御されることを遊技者に強調できる。
　また、タイトル表示の表示が終了した後に、操作促進表示が表示されることによって、タイトル表示に注目していた遊技者を引き続き操作促進表示に注目させることができる。
【１０４６】
　手段２８の遊技機は、
　特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも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、
　演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
　遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、
　表示手段（画像表示装置５）と、
　前記表示手段に重畳する位置に配置可能であって、演出に用いられる演出手段（第１役物、第２役物）と、
　演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
　前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路（左打ち経路）と、該第１経路とは異なる第２経路（右打ち経路）とがあり、
　遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、
　遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、
　前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　　前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、
　　前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示）を実行可能であり、
　　エラーが発生したことを報知するエラー報知（エラー報知（玉切れエラー報知等））を実行可能であり、
　　前記注意喚起を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図８－１９に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、
　　前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行し（図８－２１に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行し）、
　　前記有利状態に制御されるときに、該有利状態に対応するタイトル表示（大当りタイトル表示）を表示可能であり、
　　エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
　前記タイトル表示は、前記演出手段によって該タイトル表示の一部の視認性が低下する表示位置とサイズで表示され（図８－７０（Ａ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第１部）が実行されると、役物によって大当りタイトル表示（本例では、「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字）の一部（本例では、「夢」の文字の左下部分と「Ｂ」の文字の左上部分）の視認性が低下しており）、

前記エラー表示は、前記演出手段によって該エラー表示の視認性が低下しない表示位置とサイズで表示される（図８－７０（Ａ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像の視認性が低下していない）、遊技機。

【１０４７】

このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中の注意喚起を終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第１操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。

また、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、有利状態に制御されてもエラーが発生していることを認識し易くさせ、遊技者に好適なエラー報知を行うことができる。

結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【１０４８】

また、演出で用いられる演出手段が、表示手段に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの表示手段や演出手段に注目させることができ、有利状態に制御されることを祝福するためのタイトル表示の一部が、演出手段によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に有利状態に制御されるときの印象を強くすることができる。

一方で、エラー表示は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、演出手段によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。

【１０４９】

手段２９の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも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、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

前記表示手段に重畳する位置に配置可能であって、演出に用いられる演出手段（第１役物、第２役物）と、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路（左打ち経路）と、該第１経路とは異なる第２経路（右打ち経路）とがあり、

遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、

遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、

前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、

前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示）を実行可能であり、

エラーが発生したことを報知するエラー報知（エラー報知（玉切れエラー報知等））を実行可能であり、

前記注意喚起を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注

意喚起を終了し（図８－１９に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、
　前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行し（図８－２１に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行し）、
　前記有利状態に制御されるときに、該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示（第１指示画像（第１Ａ指示画像等））を表示可能であり、
　エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
　前記操作促進表示は、前記演出手段によって該操作促進表示の一部の視認性が低下する表示位置とサイズで表示され（図８－７０（Ｂ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第２部）が実行されると、役物によって第１指示画像（本例では、右向き矢印オブジェクトと「右打ち」の文字）の一部（本例では、右向き矢印オブジェクトの下部分と「打」の文字の下部分）の視認性が低下しており）、
　前記エラー表示は、前記演出手段によって該エラー表示の視認性が低下しない表示位置とサイズで表示される（図８－７０（Ｂ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像の視認性が低下していない）、遊技機。
【１０５０】
　このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中の注意喚起を終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第１操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。
　また、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、有利状態に制御されてもエラーが発生していることを認識し易くさせ、遊技者に好適なエラー報知を行うことができる。
　結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【１０５１】
　また、演出で用いられる演出手段が、表示手段に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの表示手段や演出手段に注目させることができ、有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示の一部が、演出手段によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に有利状態に制御され、操作促進表示が表示されるときの印象を強くすることができる。
　一方で、エラー表示は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、演出手段によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。
【１０５２】
　手段３０の遊技機は、
　通常状態と、該通常状態よりも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、
　演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、
　前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　前記有利状態が終了することに関連して、遊技に対するのめり込みを防止することに関するのめり込み防止表示（のめり込み防止画像）を表示可能であり、
　エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
　前記のめり込み防止表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記のめり込み防止表示に重畳しないように表示可能であり（図８－６５に示すように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラ

ー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示しており）、
　前記有利状態に制御されることに対応する特定表示（大当りタイトル表示（ＢＯＮＵＳ、夢夢ＢＯＮＵＳ等））を表示可能であり、
　エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
　前記特定表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記特定表示に重畳して表示可能であり（図８－５７に示すように、大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」の文字）を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を大当りタイトル表示に重畳表示しており）、
　前記特定表示は、複数文字で構成されており（図８－５７に示すように、大当りタイトル表示「ＢＯＮＵＳ」は２文字以上で構成されており）、
　前記エラー表示が前記特定表示に重畳して表示されるとき、該エラー表示は、前記特定表示の文字のうち少なくとも２文字以上の文字に重畳して表示される（図８－５７に示すように、第１エラー画像は、大当りタイトル表示のうちの「ＵＳ」の２文字に重畳表示している）、遊技機。
【１０５３】
　このような構成によれば、のめり込み防止表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示がのめり込み防止表示に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。
【１０５４】
　また、特定表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示が特定表示に重畳して表示されることによって、特定表示に注目していた遊技者にエラー表示を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。
【１０５５】
　手段３１の遊技機は、
　通常状態と、該通常状態よりも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、
　演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、
　前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　前記有利状態が終了することに関連して、遊技に対するのめり込みを防止することに関するのめり込み防止表示（のめり込み防止画像）を表示可能であり、
　エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
　前記のめり込み防止表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記のめり込み防止表示に重畳しないように表示可能であり（図８－６５に示すように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示しており）、
　前記有利状態に制御されるときに、該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示（通常右打ち指示（第１Ａ指示画像、第１Ｂ指示画像）「右打ち」）を表示可能であり、
　エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
　前記操作促進表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記操作促進表示に重畳して表示可能であり（図８－５７に示すように、第１Ａ指示画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を第１Ａ指示画像に重畳表示しており）、
　前記操作促進表示は、複数文字で構成されており（図８－５７に示すように、第１Ａ指示画像「右打ち」は２文字以上で構成されており）、
　前記エラー表示が前記操作促進表示に重畳して表示されるとき、該エラー表示は、前記

操作促進表示の文字のうち少なくとも２文字以上の文字に重畳して表示される（図８－５７に示すように、第１エラー画像は、第１Ａ指示画像のうちの「右打ち」の３文字に重畳表示している）、遊技機。

【１０５６】

このような構成によれば、のめり込み防止表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示がのめり込み防止表示に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。

【１０５７】

また、操作促進表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示が操作促進表示に重畳して表示されることによって、操作促進表示に注目していた遊技者にエラー表示を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。

【１０５８】

手段３２の遊技機は、

通常状態と、該通常状態よりも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、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

遊技媒体（遊技球）が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（大当りＲＤ制御において賞球を付与可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、

前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記有利状態が終了することに関連して、遊技に対するのめり込みを防止することに関するのめり込み防止表示（のめり込み防止画像）を表示可能であり、

エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、

前記のめり込み防止表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記のめり込み防止表示に重畳しないように表示可能であり（図８－６５に示すように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示しており）、

前記ラウンド制御手段は、前記複数回のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技において前記可変入賞手段を前記第１状態に制御しているときに、所定量の前記遊技媒体が該可変入賞手段に進入した場合に、該可変入賞手段を前記第２状態に変化させることによって、該一のラウンド遊技を終了し（ｎラウンド目の大当りラウンド制御において、特別可変入賞球装置７に１０個の遊技球が進入した場合、特別可変入賞球装置７を閉鎖状態とし、当該大当りラウンド制御を終了し）、

前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって付与される遊技価値に関する付与量の更新（獲得賞球更新演出）を実行可能であり、

前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入したときに、前記付与量の更新を第１期間にわたって実行可能であり（図８－６８に示すように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行し）、

前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の前記遊技媒

体が前記可変入賞手段に進入したことに基づいて、該可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから第２期間が経過した後に、前記有利状態が終了したことに対応する特定表示を表示可能であり（図８－６１、図８－６２、図８－６４に示すように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了し、４．５秒間に亘って総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行し）、

前記第２期間は、前記第１期間より長い（１．５秒＜４．５秒）、遊技機。

【１０５９】

このような構成によれば、のめり込み防止表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示がのめり込み防止表示に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。

【１０６０】

また、複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の遊技媒体が可変入賞手段に進入したことに基づく付与量の更新が実行された後に、有利状態が終了したことに対応する特定表示が表示されるので、遊技者は付与量の更新を確認することができ、有利状態において付与量の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。

【１０６１】

手段３３の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも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、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、

前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記有利状態が終了することに関連して、遊技に対するのめり込みを防止することに関するのめり込み防止表示（のめり込み防止画像）を表示可能であり、

エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、

前記のめり込み防止表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記のめり込み防止表示に重畳しないように表示可能であり（図８－６５に示すように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示しており）、

前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、

前記通常状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間の方が、短い（図８－５５に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い）、遊技機。

【１０６２】

このような構成によれば、のめり込み防止表示が表示されているときに、エラーが発生

した場合に、エラー表示がのめり込み防止表示に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。

【１０６３】

また、特別状態は、通常状態より可変表示が実行されやすいとともに、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【１０６４】

手段３４の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも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、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、

前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記有利状態が終了することに関連して、遊技に対するのめり込みを防止することに関するのめり込み防止表示（のめり込み防止画像）を表示可能であり、

エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、

前記のめり込み防止表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記のめり込み防止表示に重畳しないように表示可能であり（図８－６５に示すように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示しており）、

前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、

前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間の方が、短い（図８－６１及び図８－６２に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－６４に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）の方が、短い）、遊技機。

【１０６５】

このような構成によれば、のめり込み防止表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示がのめり込み防止表示に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。

【１０６６】

また、特別状態は、通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに、最後のラウン

ド遊技が終了してから特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【１０６７】

手段３５の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも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、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、

前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記有利状態が終了することに関連して、遊技に対するのめり込みを防止することに関するのめり込み防止表示（のめり込み防止画像）を表示可能であり、

エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、

前記のめり込み防止表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記のめり込み防止表示に重畳しないように表示可能であり（図８－６５に示すように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示しており）、

前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、

前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間の方が、短く（図８－６１及び図８－６２に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－５５に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）の方が、短く）、

前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間の方が、短い（図８－６４に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）より、図８－５６に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い）、遊技機。

【１０６８】

このような構成によれば、のめり込み防止表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示がのめり込み防止表示に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生し

ていることを遊技者に認識させることができる。
【１０６９】
　また、通常状態と特別状態とにおいて、最後のラウンド遊技が終了してから特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間の方が短いことによって、有利状態に制御されるまでの期間を短縮できるとともに、有利状態が終了したときの余韻をより一層長く楽しませることができる。
【１０７０】
　手段３６の遊技機は、
　特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも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、
　演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
　遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
　前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
　前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　　前記有利状態が終了することに関連して、遊技に対するのめり込みを防止することに関するのめり込み防止表示（のめり込み防止画像）を表示可能であり、
　　エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
　　前記のめり込み防止表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記のめり込み防止表示に重畳しないように表示可能であり（図８－６５に示すように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示しており）、
　　前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間において、前記有利状態に対応するタイトル表示と、該タイトル表示の表示が終了した後に該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示と、を表示可能であり（図８－５４に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出において、大当りＦＦ演出（第１部）：大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」等）と、大当りＦＦ演出（第２部）：大当り遊技での右打ちを指示する第１指示画像（第１Ａ指示画像等）と、を表示しており）、
　前記タイトル表示が表示される期間の方が、前記操作促進表示が表示される期間より長い（図８－５５等に示すように、大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（４秒間）の方が、大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（３秒間）より長い）、遊技機。
【１０７１】
　このような構成によれば、のめり込み防止表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示がのめり込み防止表示に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。
【１０７２】
　また、操作促進表示が表示される期間より、タイトル表示が表示される期間の方を長くすることによって、タイトル表示に遊技者を注目させることができ、有利状態に制御されることを遊技者に強調できる。
　また、タイトル表示の表示が終了した後に、操作促進表示が表示されることによって、タイトル表示に注目していた遊技者を引き続き操作促進表示に注目させることができる。
【１０７３】

手段３７の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも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、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
前記表示手段に重畳する位置に配置可能であって、演出に用いられる演出手段（第１役物、第２役物）と、を備え、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態が終了することに関連して、遊技に対するのめり込みを防止することに関するのめり込み防止表示（のめり込み防止画像）を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記のめり込み防止表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記のめり込み防止表示に重畳しないように表示可能であり（図８－６５に示すように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示しており）、
前記有利状態に制御されるときに、該有利状態に対応するタイトル表示（大当りタイトル表示）を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記タイトル表示は、前記演出手段によって該タイトル表示の一部の視認性が低下する表示位置とサイズで表示され（図８－７０（Ａ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第１部）が実行されると、役物によって大当りタイトル表示（本例では、「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字）の一部（本例では、「夢」の文字の左下部分と「Ｂ」の文字の左上部分）の視認性が低下しており）、
前記エラー表示は、前記演出手段によって該エラー表示の視認性が低下しない表示位置とサイズで表示される（図８－７０（Ａ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像の視認性が低下していない）、遊技機。
【１０７４】
このような構成によれば、のめり込み防止表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示がのめり込み防止表示に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。
【１０７５】
また、演出で用いられる演出手段が、表示手段に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの表示手段や演出手段に注目させることができ、有利状態に制御されることを祝福するためのタイトル表示の一部が、演出手段によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に有利状態に制御されるときの印象を強くすることができる。
一方で、エラー表示は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、演出手段によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。
【１０７６】
手段３８の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態

よりも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、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
前記表示手段に重畳する位置に配置可能であって、演出に用いられる演出手段（第１役物、第２役物）と、を備え、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態が終了することに関連して、遊技に対するのめり込みを防止することに関するのめり込み防止表示（のめり込み防止画像）を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記のめり込み防止表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記のめり込み防止表示に重畳しないように表示可能であり（図８－６５に示すように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示しており）、
前記有利状態に制御されるときに、該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示（第１指示画像（第１Ａ指示画像等））を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記操作促進表示は、前記演出手段によって該操作促進表示の一部の視認性が低下する表示位置とサイズで表示され（図８－７０（Ｂ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第２部）が実行されると、役物によって第１指示画像（本例では、右向き矢印オブジェクトと「右打ち」の文字）の一部（本例では、右向き矢印オブジェクトの下部分と「打」の文字の下部分）の視認性が低下しており）、
前記エラー表示は、前記演出手段によって該エラー表示の視認性が低下しない表示位置とサイズで表示される（図８－７０（Ｂ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像の視認性が低下していない）、遊技機。

【１０７７】
このような構成によれば、のめり込み防止表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示がのめり込み防止表示に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。

【１０７８】
また、演出で用いられる演出手段が、表示手段に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの表示手段や演出手段に注目させることができ、有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示の一部が、演出手段によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に有利状態に制御され、操作促進表示が表示されるときの印象を強くすることができる。
一方で、エラー表示は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、演出手段によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。

【１０７９】
手段３９の遊技機は、
通常状態と、該通常状態よりも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、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体（遊技球）が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置

７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（大当りＲＤ制御において賞球を付与可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
前記ラウンド制御手段は、前記複数回のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技において前記可変入賞手段を前記第１状態に制御しているときに、所定量の前記遊技媒体が該可変入賞手段に進入した場合に、該可変入賞手段を前記第２状態に変化させることによって、該一のラウンド遊技を終了し（ｎラウンド目の大当りラウンド制御において、特別可変入賞球装置７に１０個の遊技球が進入した場合、特別可変入賞球装置７を閉鎖状態とし、当該大当りラウンド制御を終了し）、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって付与される遊技価値に関する付与量の更新（獲得賞球更新演出）を実行可能であり、
前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入したときに、前記付与量の更新を第１期間にわたって実行可能であり（図８－６８に示すように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行し）、
前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の前記遊技媒体が前記可変入賞手段に進入したことに基づいて、該可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから第２期間が経過した後に、前記有利状態が終了したことに対応する特定表示を表示可能であり（図８－６１、図８－６２、図８－６４に示すように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了し、４．５秒間に亘って総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行し）、
前記第２期間は、前記第１期間より長く（１．５秒＜４．５秒）、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されることに対応する特定表示（大当りタイトル表示（ＢＯＮＵＳ、夢夢ＢＯＮＵＳ等））を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記特定表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記特定表示に重畳して表示可能であり（図８－５７に示すように、大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」の文字）を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を大当りタイトル表示に重畳表示しており）、
前記特定表示は、複数文字で構成されており（図８－５７に示すように、大当りタイトル表示「ＢＯＮＵＳ」は２文字以上で構成されており）、
前記エラー表示が前記特定表示に重畳して表示されるとき、該エラー表示は、前記特定表示の文字のうち少なくとも２文字以上の文字に重畳して表示される（図８－５７に示すように、第１エラー画像は、大当りタイトル表示のうちの「ＵＳ」の２文字に重畳表示している）、遊技機。
【１０８０】
このような構成によれば、複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の遊技媒体が可変入賞手段に進入したことに基づく付与量の更新が実行された後に、有利状態が終了したことに対応する特定表示が表示されるので、遊技者は付与量の更新を確認することができ、有利状態において付与量の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。
【１０８１】

また、特定表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示が特定表示に重畳して表示されることによって、特定表示に注目していた遊技者にエラー表示を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。

【１０８２】

手段４０の遊技機は、

通常状態と、該通常状態よりも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、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

遊技媒体（遊技球）が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（大当りＲＤ制御において賞球を付与可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、

前記ラウンド制御手段は、前記複数回のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技において前記可変入賞手段を前記第１状態に制御しているときに、所定量の前記遊技媒体が該可変入賞手段に進入した場合に、該可変入賞手段を前記第２状態に変化させることによって、該一のラウンド遊技を終了し（ｎラウンド目の大当りラウンド制御において、特別可変入賞球装置７に１０個の遊技球が進入した場合、特別可変入賞球装置７を閉鎖状態とし、当該大当りラウンド制御を終了し）、

前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって付与される遊技価値に関する付与量の更新（獲得賞球更新演出）を実行可能であり、

前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入したときに、前記付与量の更新を第１期間にわたって実行可能であり（図８－６８に示すように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行し）、

前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の前記遊技媒体が前記可変入賞手段に進入したことに基づいて、該可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから第２期間が経過した後に、前記有利状態が終了したことに対応する特定表示を表示可能であり（図８－６１、図８－６２、図８－６４に示すように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了し、４．５秒間に亘って総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行し）、

前記第２期間は、前記第１期間より長く（１．５秒＜４．５秒）、

前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記有利状態に制御されるときに、該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示（通常右打ち指示（第１Ａ指示画像、第１Ｂ指示画像）「右打ち」）を表示可能であり、

エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、

前記操作促進表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記操作促進表示に重畳して表示可能であり（図８－５７に示すように、第１Ａ指示画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を第１Ａ指示画像に重畳表示しており）、

前記操作促進表示は、複数文字で構成されており（図８－５７に示すように、第１Ａ指示画像「右打ち」は２文字以上で構成されており）、

前記エラー表示が前記操作促進表示に重畳して表示されるとき、該エラー表示は、前記操作促進表示の文字のうち少なくとも２文字以上の文字に重畳して表示される（図８－５７に示すように、第１エラー画像は、第１Ａ指示画像のうちの「右打ち」の３文字に重畳表示している）、遊技機。

【１０８３】

このような構成によれば、複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の遊技媒体が可変入賞手段に進入したことに基づく付与量の更新が実行された後に、有利状態が終了したことに対応する特定表示が表示されるので、遊技者は付与量の更新を確認することができ、有利状態において付与量の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。

【１０８４】

また、操作促進表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示が操作促進表示に重畳して表示されることによって、操作促進表示に注目していた遊技者にエラー表示を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。

【１０８５】

手段４１の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも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、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

遊技媒体（遊技球）が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（大当りＲＤ制御において賞球を付与可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、

前記ラウンド制御手段は、前記複数回のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技において前記可変入賞手段を前記第１状態に制御しているときに、所定量の前記遊技媒体が該可変入賞手段に進入した場合に、該可変入賞手段を前記第２状態に変化させることによって、該一のラウンド遊技を終了し（ｎラウンド目の大当りラウンド制御において、特別可変入賞球装置７に１０個の遊技球が進入した場合、特別可変入賞球装置７を閉鎖状態とし、当該大当りラウンド制御を終了し）、

前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって付与される遊技価値に関する付与量の更新（獲得賞球更新演出）を実行可能であり、

前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入したときに、前記付与量の更新を第１期間にわたって実行可能であり（図８－６８に示すように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行し）、

前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の前記遊技媒体が前記可変入賞手段に進入したことに基づいて、該可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから第２期間が経過した後に、前記有利状態が終了したことに対応する特定表示を表示可能であり（図８－６１、図８－６２、図８－６４に示すように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了し、４．５秒間に亘って総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了す

ることを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行し）、
　前記第２期間は、前記第１期間より長く（１．５秒＜４．５秒）、
　前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
　前記通常状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間の方が、短い（図８－５５に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い）、遊技機。
【１０８６】
　このような構成によれば、複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の遊技媒体が可変入賞手段に進入したことに基づく付与量の更新が実行された後に、有利状態が終了したことに対応する特定表示が表示されるので、遊技者は付与量の更新を確認することができ、有利状態において付与量の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。
【１０８７】
　また、特別状態は、通常状態より可変表示が実行されやすいとともに、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【１０８８】
　手段４２の遊技機は、
　特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも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、
　演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
　遊技媒体（遊技球）が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
　前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、
　前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（大当りＲＤ制御において賞球を付与可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
　前記ラウンド制御手段は、前記複数回のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技において前記可変入賞手段を前記第１状態に制御しているときに、所定量の前記遊技媒体が該可変入賞手段に進入した場合に、該可変入賞手段を前記第２状態に変化させることによって、該一のラウンド遊技を終了し（ｎラウンド目の大当りラウンド制御において、特別可変入賞球装置７に１０個の遊技球が進入した場合、特別可変入賞球装置７を閉鎖状態とし、当該大当りラウンド制御を終了し）、
　前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　　前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって付与される遊技価値に関する付与量の更新（獲得賞球更新演出）を実行可能であり、
　　前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入したときに、前記付与量の更新を第１期間に

わたって実行可能であり（図８－６８に示すように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行し）、
　前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の前記遊技媒体が前記可変入賞手段に進入したことに基づいて、該可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから第２期間が経過した後に、前記有利状態が終了したことに対応する特定表示を表示可能であり（図８－６１、図８－６２、図８－６４に示すように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了し、４．５秒間に亘って総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行し）、
　前記第２期間は、前記第１期間より長く（１．５秒＜４．５秒）、
　前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
　前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間の方が、短い（図８－６１及び図８－６２に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－６４に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）の方が、短い）、遊技機。
【１０８９】
　このような構成によれば、複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の遊技媒体が可変入賞手段に進入したことに基づく付与量の更新が実行された後に、有利状態が終了したことに対応する特定表示が表示されるので、遊技者は付与量の更新を確認することができ、有利状態において付与量の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。
【１０９０】
　また、特別状態は、通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに、最後のラウンド遊技が終了してから特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【１０９１】
　手段４３の遊技機は、
　特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも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、
　演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
　遊技媒体（遊技球）が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
　前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、
　前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（大当りＲＤ制御において賞球を付与

可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
　前記ラウンド制御手段は、前記複数回のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技において前記可変入賞手段を前記第１状態に制御しているときに、所定量の前記遊技媒体が該可変入賞手段に進入した場合に、該可変入賞手段を前記第２状態に変化させることによって、該一のラウンド遊技を終了し（ｎラウンド目の大当りラウンド制御において、特別可変入賞球装置７に１０個の遊技球が進入した場合、特別可変入賞球装置７を閉鎖状態とし、当該大当りラウンド制御を終了し）、
　前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　　前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって付与される遊技価値に関する付与量の更新（獲得賞球更新演出）を実行可能であり、
　　前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入したときに、前記付与量の更新を第１期間にわたって実行可能であり（図８－６８に示すように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行し）、
　　前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の前記遊技媒体が前記可変入賞手段に進入したことに基づいて、該可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから第２期間が経過した後に、前記有利状態が終了したことに対応する特定表示を表示可能であり（図８－６１、図８－６２、図８－６４に示すように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了し、４．５秒間に亘って総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行し）、
　前記第２期間は、前記第１期間より長く（１．５秒＜４．５秒）、
　前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
　前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間の方が、短く（図８－６１及び図８－６２に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－５５に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）の方が、短く）、
　前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間の方が、短い（図８－６４に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）より、図８－５６に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い）、遊技機。
【１０９２】
　このような構成によれば、複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の遊技媒体が可変入賞手段に進入したことに基づく付与量の更新が実行された後に、有利状態が終了したことに対応する特定表示が表示されるので、遊技者は付与量の更新を確認することができ、有利状態において付与量の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。

【１０９３】
　また、通常状態と特別状態とにおいて、最後のラウンド遊技が終了してから特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間の方が短いことによって、有利状態に制御されるまでの期間を短縮できるとともに、有利状態が終了したときの余韻をより一層長く楽しませることができる。
【１０９４】
　手段４４の遊技機は、
　特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも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、
　演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
　遊技媒体（遊技球）が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
　前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、
　前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（大当りＲＤ制御において賞球を付与可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
　前記ラウンド制御手段は、前記複数回のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技において前記可変入賞手段を前記第１状態に制御しているときに、所定量の前記遊技媒体が該可変入賞手段に進入した場合に、該可変入賞手段を前記第２状態に変化させることによって、該一のラウンド遊技を終了し（ｎラウンド目の大当りラウンド制御において、特別可変入賞球装置７に１０個の遊技球が進入した場合、特別可変入賞球装置７を閉鎖状態とし、当該大当りラウンド制御を終了し）、
　前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　　前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって付与される遊技価値に関する付与量の更新（獲得賞球更新演出）を実行可能であり、
　　前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入したときに、前記付与量の更新を第１期間にわたって実行可能であり（図８－６８に示すように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行し）、
　　前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の前記遊技媒体が前記可変入賞手段に進入したことに基づいて、該可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから第２期間が経過した後に、前記有利状態が終了したことに対応する特定表示を表示可能であり（図８－６１、図８－６２、図８－６４に示すように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了し、４．５秒間に亘って総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行し）、
　前記第２期間は、前記第１期間より長く（１．５秒＜４．５秒）、
　前記演出実行手段は、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間において、前記有利状態に対応するタイトル表示と、該タイトル表示の表示が終了した後に該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示と、を表示可能であり（図８－５４に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出において、大当りＦＦ演出（第１部）：大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」等）と、大当りＦＦ演出（第２部）：大当り遊技での右打ちを指示する第１指示画像（第１Ａ指示画像等）と、を表示しており）、

前記タイトル表示が表示される期間の方が、前記操作促進表示が表示される期間より長い（図８－５５等に示すように、大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（４秒間）の方が、大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（３秒間）より長い）、遊技機。

【１０９５】

このような構成によれば、複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の遊技媒体が可変入賞手段に進入したことに基づく付与量の更新が実行された後に、有利状態が終了したことに対応する特定表示が表示されるので、遊技者は付与量の更新を確認することができ、有利状態において付与量の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。

【１０９６】

また、操作促進表示が表示される期間より、タイトル表示が表示される期間の方を長くすることによって、タイトル表示に遊技者を注目させることができ、有利状態に制御されることを遊技者に強調できる。

また、タイトル表示の表示が終了した後に、操作促進表示が表示されることによって、タイトル表示に注目していた遊技者を引き続き操作促進表示に注目させることができる。

【１０９７】

手段４５の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも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、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

遊技媒体（遊技球）が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（大当りＲＤ制御において賞球を付与可能なＣＰＵ１０３）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

前記表示手段に重畳する位置に配置可能であって、演出に用いられる演出手段（第１役物、第２役物）と、を備え、

前記ラウンド制御手段は、前記複数回のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技において前記可変入賞手段を前記第１状態に制御しているときに、所定量の前記遊技媒体が該可変入賞手段に進入した場合に、該可変入賞手段を前記第２状態に変化させることによって、該一のラウンド遊技を終了し（ｎラウンド目の大当りラウンド制御において、特別可変入賞球装置７に１０個の遊技球が進入した場合、特別可変入賞球装置７を閉鎖状態とし、当該大当りラウンド制御を終了し）、

前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって付与される遊技価値に関する付与量の更新（獲得賞球更新演出）を実行可能であり、

前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入したときに、前記付与量の更新を第１期間にわたって実行可能であり（図８－６８に示すように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行し）、

前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の前記遊技媒体が前記可変入賞手段に進入したことに基づいて、該可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから第２期間が経過した後に、前記有利状態が終了したことに対応

する特定表示を表示可能であり（図８－６１、図８－６２、図８－６４に示すように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了し、４．５秒間に亘って総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行し）、
前記第２期間は、前記第１期間より長く（１．５秒＜４．５秒）、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、該有利状態に対応するタイトル表示（大当りタイトル表示）を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記タイトル表示は、前記演出手段によって該タイトル表示の一部の視認性が低下する表示位置とサイズで表示され（図８－７０（Ａ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第１部）が実行されると、役物によって大当りタイトル表示（本例では、「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字）の一部（本例では、「夢」の文字の左下部分と「Ｂ」の文字の左上部分）の視認性が低下しており）、
前記エラー表示は、前記演出手段によって該エラー表示の視認性が低下しない表示位置とサイズで表示される（図８－７０（Ａ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像の視認性が低下していない）、
遊技機。
【１０９８】
このような構成によれば、複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の遊技媒体が可変入賞手段に進入したことに基づく付与量の更新が実行された後に、有利状態が終了したことに対応する特定表示が表示されるので、遊技者は付与量の更新を確認することができ、有利状態において付与量の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。
【１０９９】
また、演出で用いられる演出手段が、表示手段に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの表示手段や演出手段に注目させることができ、有利状態に制御されることを祝福するためのタイトル表示の一部が、演出手段によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に有利状態に制御されるときの印象を強くすることができる。
一方で、エラー表示は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、演出手段によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。
【１１００】
手段４６の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも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、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体（遊技球）が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（大当りＲＤ制御において賞球を付与

可能なＣＰＵ１０３）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
前記表示手段に重畳する位置に配置可能であって、演出に用いられる演出手段（第１役物、第２役物）と、を備え、
前記ラウンド制御手段は、前記複数回のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技において前記可変入賞手段を前記第１状態に制御しているときに、所定量の前記遊技媒体が該可変入賞手段に進入した場合に、該可変入賞手段を前記第２状態に変化させることによって、該一のラウンド遊技を終了し（ｎラウンド目の大当りラウンド制御において、特別可変入賞球装置７に１０個の遊技球が進入した場合、特別可変入賞球装置７を閉鎖状態とし、当該大当りラウンド制御を終了し）、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって付与される遊技価値に関する付与量の更新（獲得賞球更新演出）を実行可能であり、
前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入したときに、前記付与量の更新を第１期間にわたって実行可能であり（図８－６８に示すように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行し）、
前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の前記遊技媒体が前記可変入賞手段に進入したことに基づいて、該可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから第２期間が経過した後に、前記有利状態が終了したことに対応する特定表示を表示可能であり（図８－６１、図８－６２、図８－６４に示すように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了し、４．５秒間に亘って総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行し）、
前記第２期間は、前記第１期間より長く（１．５秒＜４．５秒）、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示（第１指示画像（第１Ａ指示画像等））を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記操作促進表示は、前記演出手段によって該操作促進表示の一部の視認性が低下する表示位置とサイズで表示され（図８－７０（Ｂ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第２部）が実行されると、役物によって第１指示画像（本例では、右向き矢印オブジェクトと「右打ち」の文字）の一部（本例では、右向き矢印オブジェクトの下部分と「打」の文字の下部分）の視認性が低下しており）、
前記エラー表示は、前記演出手段によって該エラー表示の視認性が低下しない表示位置とサイズで表示される（図８－７０（Ｂ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像の視認性が低下していない）、
遊技機。
【１１０１】
このような構成によれば、複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の遊技媒体が可変入賞手段に進入したことに基づく付与量の更新が実行された後に、有利状態が終了したことに対応する特定表示が表示されるので、遊技者は付与量の更新を確認することができ、有利状態において付与量の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。
【１１０２】
また、演出で用いられる演出手段が、表示手段に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの表示手段や演出手段に注目させることができ、有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示の一部が、演出手段によって視認性

が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に有利状態に制御され、操作促進表示が表示されるときの印象を強くすることができる。
　一方で、エラー表示は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、演出手段によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。
【１１０３】
　手段４７の遊技機は、
　特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも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、
　遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
　前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、
　演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
　前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
　前記通常状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間の方が、短く（図８－５５に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短く）、
　前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　　前記有利状態に制御されることに対応する特定表示（大当りタイトル表示（ＢＯＮＵＳ、夢夢ＢＯＮＵＳ等））を表示可能であり、
　　エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
　　前記特定表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記特定表示に重畳して表示可能であり（図８－５７に示すように、大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」の文字）を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を大当りタイトル表示に重畳表示しており）、
　前記特定表示は、複数文字で構成されており（図８－５７に示すように、大当りタイトル表示「ＢＯＮＵＳ」は２文字以上で構成されており）、
　前記エラー表示が前記特定表示に重畳して表示されるとき、該エラー表示は、前記特定表示の文字のうち少なくとも２文字以上の文字に重畳して表示される（図８－５７に示すように、第１エラー画像は、大当りタイトル表示のうちの「ＵＳ」の２文字に重畳表示している）、遊技機。
【１１０４】
　このような構成によれば、特別状態は、通常状態より可変表示が実行されやすいとともに、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【１１０５】
　また、特定表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示が特定表示に重畳して表示されることによって、特定表示に注目していた遊技者にエラー表示を

認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。
【１１０６】
手段４８の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも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、
遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間の方が、短く（図８－５５に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短く）、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示（通常右打ち指示（第１Ａ指示画像、第１Ｂ指示画像）「右打ち」）を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記操作促進表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記操作促進表示に重畳して表示可能であり（図８－５７に示すように、第１Ａ指示画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を第１Ａ指示画像に重畳表示しており）、
前記操作促進表示は、複数文字で構成されており（図８－５７に示すように、第１Ａ指示画像「右打ち」は２文字以上で構成されており）、
前記エラー表示が前記操作促進表示に重畳して表示されるとき、該エラー表示は、前記操作促進表示の文字のうち少なくとも２文字以上の文字に重畳して表示される（図８－５７に示すように、第１エラー画像は、第１Ａ指示画像のうちの「右打ち」の３文字に重畳表示している）、遊技機。
【１１０７】
このような構成によれば、特別状態は、通常状態より可変表示が実行されやすいとともに、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【１１０８】
また、操作促進表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示が操作促進表示に重畳して表示されることによって、操作促進表示に注目していた遊技者にエラー表示を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。
【１１０９】

手段４９の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも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、
遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間の方が、短く（図８－５５に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短く）、
前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間の方が、短い（図８－６１及び図８－６２に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－６４に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）の方が、短い）、遊技機。
【１１１０】
このような構成によれば、特別状態は、通常状態より可変表示が実行されやすいとともに、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短く、さらに、最後のラウンド遊技が終了してから特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【１１１１】
手段５０の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも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、
遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、

前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間の方が、短く（図８－５５に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短く）、
前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間の方が、短く（図８－６１及び図８－６２に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－５５に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）の方が、短く）、
前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間の方が、短い（図８－６４に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）より、図８－５６に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い）、遊技機。
【１１１２】
このような構成によれば、特別状態は、通常状態より可変表示が実行されやすいとともに、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【１１１３】
また、通常状態と特別状態とにおいて、最後のラウンド遊技が終了してから特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間の方が短いことによって、有利状態に制御されるまでの期間を短縮できるとともに、有利状態が終了したときの余韻をより一層長く楽しませることができる。
【１１１４】
手段５１の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも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、
遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２

状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間の方が、短く（図８－５５に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短く）、
前記演出実行手段は、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間において、前記有利状態に対応するタイトル表示と、該タイトル表示の表示が終了した後に該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示と、を表示可能であり（図８－５４に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出において、大当りＦＦ演出（第１部）：大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」等）と、大当りＦＦ演出（第２部）：大当り遊技での右打ちを指示する第１指示画像（第１Ａ指示画像等）と、を表示しており）、
前記タイトル表示が表示される期間の方が、前記操作促進表示が表示される期間より長い（図８－５５等に示すように、大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（４秒間）の方が、大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（３秒間）より長い）、遊技機。
【１１１５】
このような構成によれば、特別状態は、通常状態より可変表示が実行されやすいとともに、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【１１１６】
また、操作促進表示が表示される期間より、タイトル表示が表示される期間の方を長くすることによって、タイトル表示に遊技者を注目させることができ、有利状態に制御されることを遊技者に強調できる。
また、タイトル表示の表示が終了した後に、操作促進表示が表示されることによって、タイトル表示に注目していた遊技者を引き続き操作促進表示に注目させることができる。
【１１１７】
手段５２の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも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、
遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
前記表示手段に重畳する位置に配置可能であって、演出に用いられる演出手段（第１役物、第２役物）と、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状

態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間の方が、短く（図８－５５に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短く）、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、該有利状態に対応するタイトル表示（大当りタイトル表示）を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記タイトル表示は、前記演出手段によって該タイトル表示の一部の視認性が低下する表示位置とサイズで表示され（図８－７０（Ａ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第１部）が実行されると、役物によって大当りタイトル表示（本例では、「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字）の一部（本例では、「夢」の文字の左下部分と「Ｂ」の文字の左上部分）の視認性が低下しており）、
前記エラー表示は、前記演出手段によって該エラー表示の視認性が低下しない表示位置とサイズで表示される（図８－７０（Ａ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像の視認性が低下していない）、遊技機。
【１１１８】
このような構成によれば、特別状態は、通常状態より可変表示が実行されやすいとともに、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【１１１９】
また、演出で用いられる演出手段が、表示手段に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの表示手段や演出手段に注目させることができ、有利状態に制御されることを祝福するためのタイトル表示の一部が、演出手段によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に有利状態に制御されるときの印象を強くすることができる。
一方で、エラー表示は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、演出手段によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。
【１１２０】
手段５３の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも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、
遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、
表示手段（画像表示装置５）と、

前記表示手段に重畳する位置に配置可能であって、演出に用いられる演出手段（第１役物、第２役物）と、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間の方が、短く（図８－５５に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短く）、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示（第１指示画像（第１Ａ指示画像等））を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記操作促進表示は、前記演出手段によって該操作促進表示の一部の視認性が低下する表示位置とサイズで表示され（図８－７０（Ｂ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第２部）が実行されると、役物によって第１指示画像（本例では、右向き矢印オブジェクトと「右打ち」の文字）の一部（本例では、右向き矢印オブジェクトの下部分と「打」の文字の下部分）の視認性が低下しており）、
前記エラー表示は、前記演出手段によって該エラー表示の視認性が低下しない表示位置とサイズで表示される（図８－７０（Ｂ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像の視認性が低下していない）、遊技機。

【１１２１】

このような構成によれば、特別状態は、通常状態より可変表示が実行されやすいとともに、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【１１２２】

また、演出で用いられる演出手段が、表示手段に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの表示手段や演出手段に注目させることができ、有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示の一部が、演出手段によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に有利状態に制御され、操作促進表示が表示されるときの印象を強くすることができる。
一方で、エラー表示は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、演出手段によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。

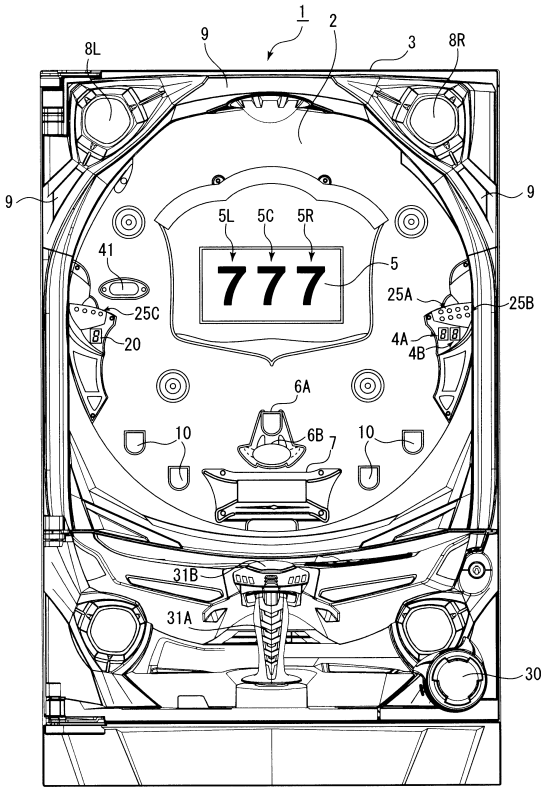
【符号の説明】

【１１２３】

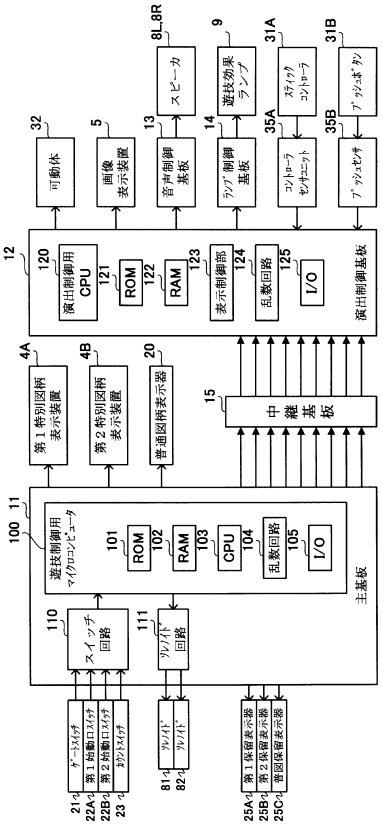
１ パチンコ遊技機
４Ａ 第１特別図柄表示装置
４Ｂ 第２特別図柄表示装置
５ 画像表示装置
１０３ ＣＰＵ
１２０ 演出制御用ＣＰＵ

【図面】

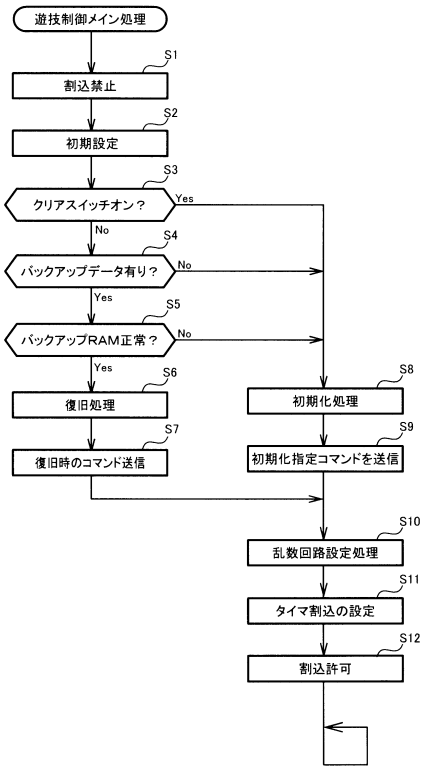
【図１】


1
2
3
8L
8R
9
5L
5C
5R
777
5
41
25A
25B
25C
20
4A
4B
6A
6B
7
10
31B
31A
30

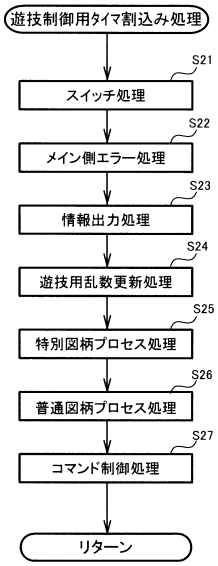
【図２】


8L,8R
スピーカ
9
遊技効果ランプ
31A
スティックコントローラ
31B
プッシュボタン
32
可動体
5
画像表示装置
13
音声制御基板
14
ランプ制御基板
35A
コントローラセンサユニット
35B
プッシュセンサ
12
演出制御基板
120
演出制御用CPU
121
ROM
122
RAM
123
表示制御部
124
乱数回路
125
I/O
4A
第１特別図柄表示装置
4B
第２特別図柄表示装置
20
普通図柄表示器
15
中継基板
11
100
主基板
遊技制御用マイクロコンピュータ
101
ROM
102
RAM
103
CPU
104
乱数回路
105
I/O
110
スイッチ回路
111
ソレノイド回路
ゲートスイッチ
第１始動口スイッチ
第２始動口スイッチ
カウントスイッチ
ソレノイド
ソレノイド
第１保留表示器
第２保留表示器
普図保留表示器
21
22A
22B
23
81
82
25A
25B
25C

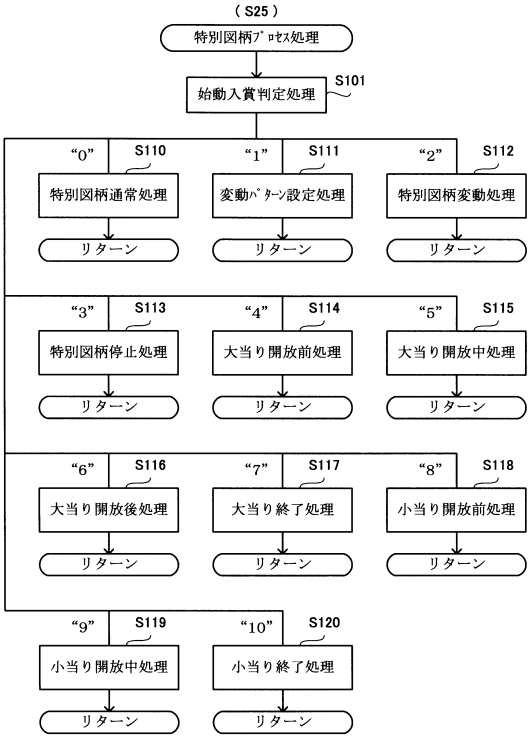
【図３】


遊技制御メイン処理
S1
割込禁止
S2
初期設定
S3
クリアスイッチオン？
Yes
No
S4
バックアップデータ有り？
No
Yes
S5
バックアップRAM正常？
No
Yes
S6
復旧処理
S7
復旧時のコマンド送信
S8
初期化処理
S9
初期化指定コマンドを送信
S10
乱数回路設定処理
S11
タイマ割込の設定
S12
割込許可

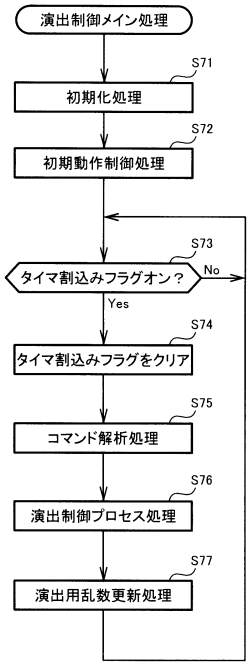
【図４】


遊技制御用タイマ割込み処理
S21
スイッチ処理
S22
メイン側エラー処理
S23
情報出力処理
S24
遊技用乱数更新処理
S25
特別図柄プロセス処理
S26
普通図柄プロセス処理
S27
コマンド制御処理
リターン

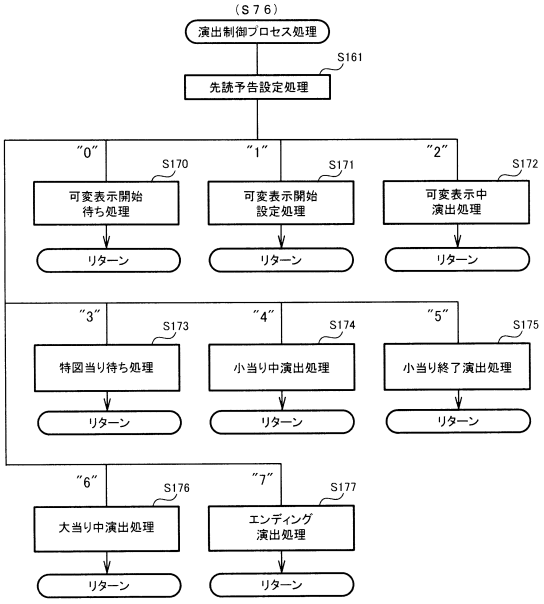
【図５】



【図６】

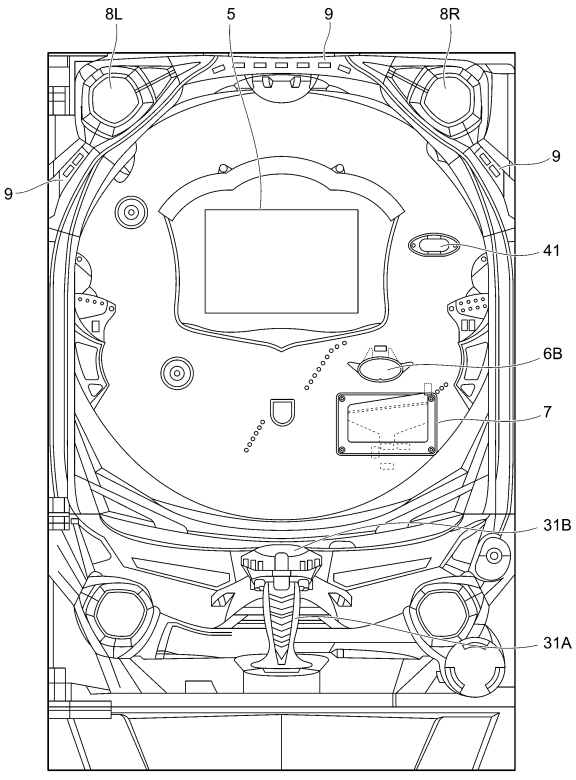


【図７】



【図８－１】

【図８－１】



【図８－２】

【図8－2】

数乱	囲範	途用	算加
MR1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0～299	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	1～997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
MR4	3～23	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3～23	MR4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算

【図８－３】

【図8－3】

（A）表示結果判定テーブル

（A1） ［第1特別図柄用］表示結果判定テーブル

遊技状態	判定結果 （表示結果）	MR1
低確状態	大当り	1020～1224
	はずれ	上記数値以外
高確状態	大当り	1020～1680
	はずれ	上記数値以外

（A2） ［第2特別図柄用］表示結果判定テーブル

遊技状態	判定結果 （表示結果）	MR1
低確状態	大当り	1020～1224
	はずれ	上記数値以外
高確状態	大当り	1020～1680
	はずれ	上記数値以外

（B）大当り種別判定テーブル

（B1） ［第1特別図柄用］大当り種別判定テーブル

判定結果 （大当り種別）	MR2
大当りA （3R通常大当り）	0～149
大当りB （10R確変大当り）	150～299

（B2） ［第2特別図柄用］表示結果判定テーブル

判定結果 （大当り種別）	MR2
大当りC （10R確変大当り）	0～299

【図８－４】

【図8－4】

（1）［第1特別図柄用］大当り種別詳細情報テーブル

大当り種別	1ラウンド目 開放対象	2ラウンド目以降 開放対象	確変制御 ※1	時短制御	ラウンド数 （付与賞球数）
大当りA （3R通常大当り）	大入賞口 （ソフタ：ショート開放）	大入賞口 （ソフタ：閉鎖）	154回 （154回以内の大当りまで）	100回	3 （450玉）
大当りB （10R確変大当り）	大入賞口 （ソフタ：ロング開放）	大入賞口 （ソフタ：閉鎖）	154回 （154回以内の大当りまで）	154回	10 （1500玉）

※1 1ラウンド目でのV入賞が条件

（2）［第2特別図柄用］大当り種別詳細情報テーブル

大当り種別	1ラウンド目 開放対象	2ラウンド目以降 開放対象	確変制御 ※1	時短制御	ラウンド数 （付与賞球数）
大当りC （10R確変大当り）	大入賞口 （ソフタ：ロング開放）	大入賞口 （ソフタ：閉鎖）	154回 （154回以内の大当りまで）	154回	10 （1500玉）

※1 1ラウンド目でのV入賞が条件

【図８－５】

【図8－5】［通常状態(通常モード)用］変動パターン判定テーブル

（1）［はずれ用］変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示時間 (ms)	MR3
非リーチはずれ	5000	1～950
ノーマルリーチAはずれ	30000	951～990
SPリーチAはずれ	90000	991～997

（2）［大当り用］変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示時間 (ms)	MR3
ノーマルリーチA大当り	35000	1～100
SPリーチA大当り	100000	101～997

【図８－６】

【図８－６】［時短状態(右打ちモード：時短モード)用］変動パターン判定テーブル

（1）［はずれ用］変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示時間 (ms)	MR3
高速Bはずれ	3000	1～950
ノーマルリーチBはずれ	20000	951～990
SPリーチBはずれ	60000	991～997

（2）［大当り用］変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示時間 (ms)	MR3
高速B大当り	5000	1～50
ノーマルリーチB大当り	22000	51～150
SPリーチB大当り	62000	151～997

【図８－７】

【図８－７】

（A）［ST状態(右打ちモード：STモード)＜1～153回転目＞用］変動パターン判定テーブル

（1）［はずれ用］変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示時間 (ms)	MR3
高速Cはずれ	2000	1～970
ノーマルリーチCはずれ	15000	971～993
SPリーチCはずれ	45000	994～997

（2）［大当り用］変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示時間 (ms)	MR3
高速C大当り	4000	1～300
ノーマルリーチC大当り	17000	301～600
SPリーチC大当り	47000	601～997

（B）［ST状態(右打ちモード：STモード)＜154回転目＞用］変動パターン判定テーブル

（1）［はずれ用］変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示時間 (ms)	MR3
高速Cはずれ リザルト表示	6000	1～997

（2）［大当り用］変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示時間 (ms)	MR3
高速C大当り	4000	1～300
ノーマルリーチC大当り	17000	301～600
SPリーチC大当り	47000	601～997

【図８－８】

【図８－８】

（A）操作方法指示演出一覧テーブル

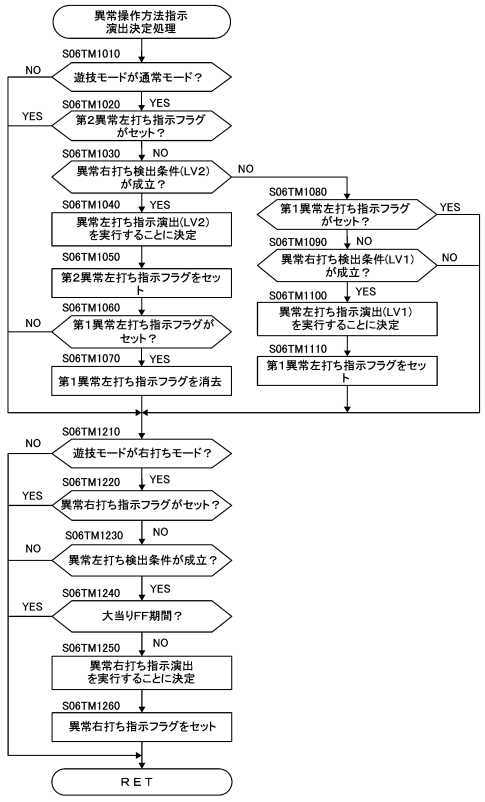
出演示指法方作様		実行タイミング	演出装置	演出内容例	演出実行期間
第1操作方法指示演出	通常操作方法指示	大当り開始時	画像表示装置5	第1指示画像 第1指示音声「右打ちだ」	3000ms
第2操作方法指示演出		時短制御開始時	画像表示装置5	第2指示画像 第2指示音声「右打ちだ」	3000ms
第3操作方法指示演出		時短制御終了時	画像表示装置5	第3指示画像 第3指示音声「左打ちだ」	5000ms
第4操作方法指示演出	異常操作方法指示	右打ちモード中 異常左打ち検出時	画像表示装置5	第4指示画像 第4指示音声「右打ちだ」	5000ms
第5操作方法指示演出		通常モード中 異常右打ち検出時	画像表示装置5	第5指示画像 第5指示音声「左打ちだ」	5000ms（LV1ショート） 10000ms（LV2ロング）

（B）エラー報知演出一覧テーブル

エラー報知演出		実行タイミング	演出装置	演出内容例	演出実行期間
第1エラー報知演出	エラー報知	玉切れエラー検出時	遊技効果ランプ9	第1エラー画像 赤色点滅	エラー解消まで
			画像表示装置5		
第2エラー報知演出		満タンエラー検出時	遊技効果ランプ9	第2エラー画像 赤色点滅	エラー解消まで
			画像表示装置5		
第3エラー報知演出		扉開放エラー検出時	遊技効果ランプ9	第3エラー画像 赤色点滅	エラー解消まで
			画像表示装置5		
第4エラー報知演出		磁気エラー検出時	遊技効果ランプ9	第4エラー画像 赤色点滅	エラー解消まで
			画像表示装置5		

【図８－９】

【図８－９】



【図８－１０】

【図8－10】

(A) 異常操作方法指示に関連する条件テーブル

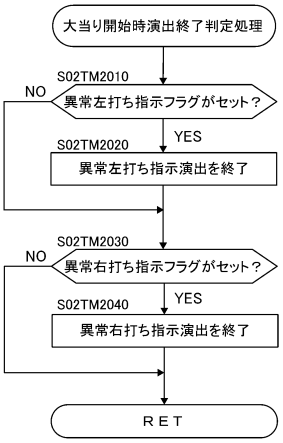
異常操作方法指示演出		条件
異常操作方法指示	異常右打ち指示	異常左打ち検出条件 ・右打ちモードで第1始動口スイッチからの信号を検出
	異常左打ち指示	異常右打ち検出条件（LV1：ショート） ・通常モードでゲートスイッチからの信号を連続して5回検出 異常右打ち検出条件（LV2：ロング） ・通常モードでゲートスイッチからの信号を連続して6回以上検出 または ・通常モードで第2始動口スイッチからの信号を検出

(B) エラー報知に関連する条件テーブル

エラー報知	条件	条件成立時にセットされるフラグ
第1エラー報知 （玉切れエラー報知）	第1エラー検出条件 ・玉切れエラー検出	第1エラー指定フラグ
第2エラー報知 （満タンエラー報知）	第2エラー検出条件 ・満タンエラー検出	第2エラー指定フラグ
第3エラー報知 （扉開放エラー報知）	第3エラー検出条件 ・扉開放エラー検出	第3エラー指定フラグ
第4エラー報知 （磁気エラー報知）	第4エラー検出条件 ・磁気エラー検出	第4エラー指定フラグ

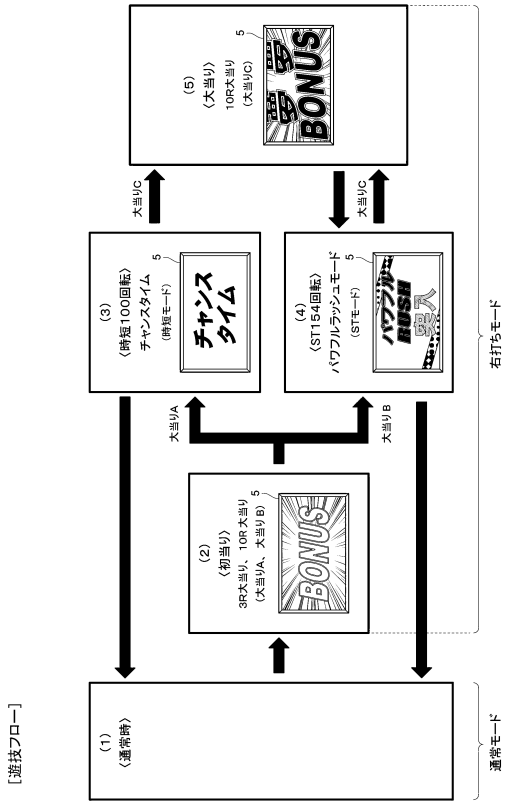
【図８－１１】

【図8－11】



【図８－１２】

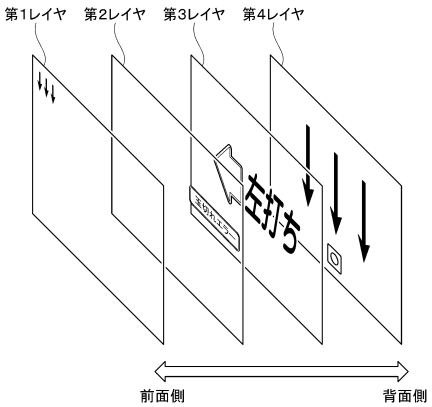
【図8－12】



【図８－１３】

【図8－13】

(A)

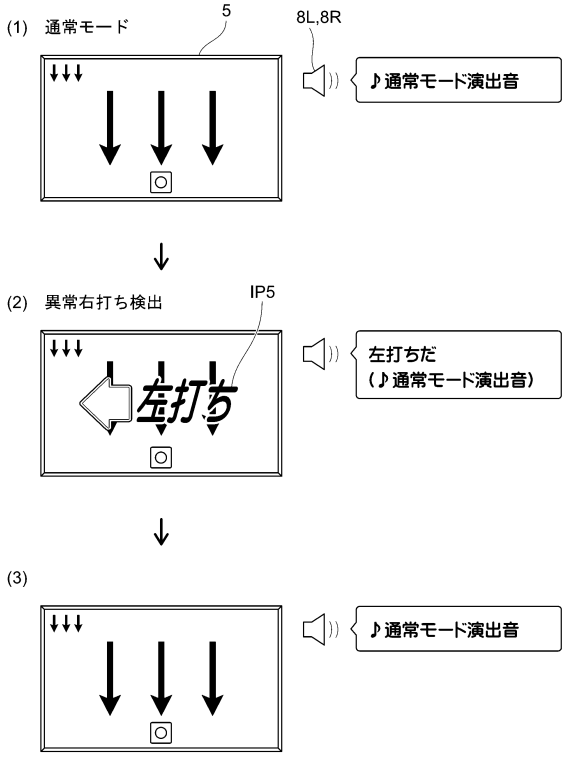


(B) 画像表示装置における各種画像のレイヤ構造

レイヤ名称	演出、報知、指示に係る画像例	表示優先度
第1レイヤ	小図柄等	高 （前面側）
第2レイヤ	エラー報知等	
第3レイヤ	指示画像、システム右打ち等	
第4レイヤ	飾り図柄、背景画像、キャラクタ、 保留表示、アクティブ表示等	低 （背面側）

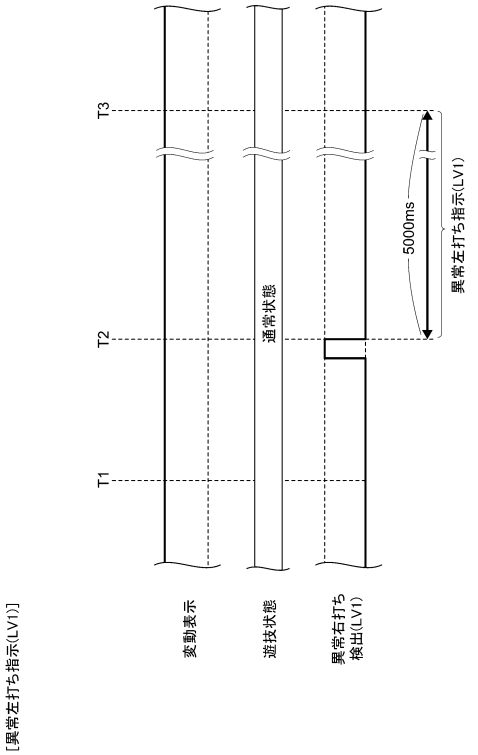
【図８－１４】

【図8－14】[通常モード:異常左打ち指示]



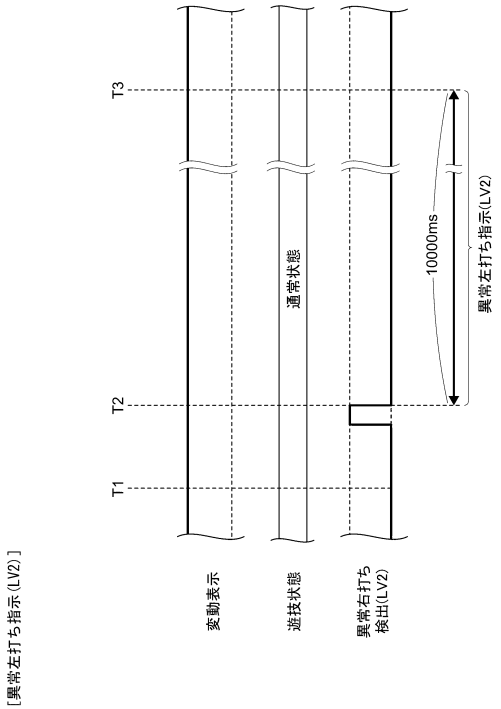
【図８－１５】

【図8－15】



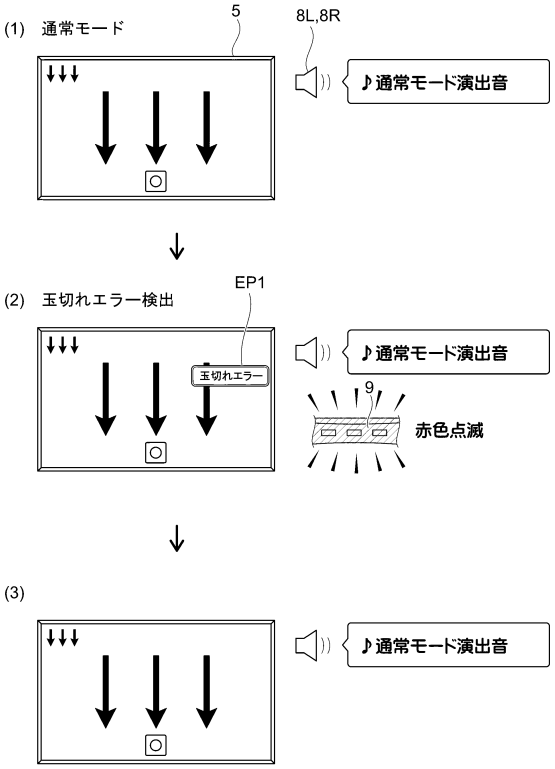
【図８－１６】

【図8－16】



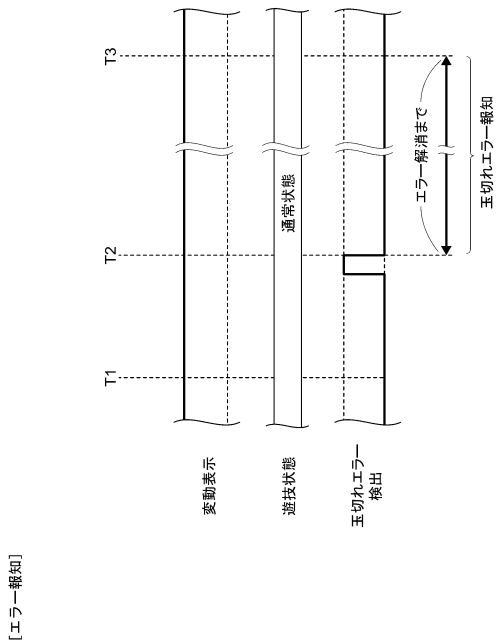
【図８－１７】

【図8－17】[通常モード:エラー報知]



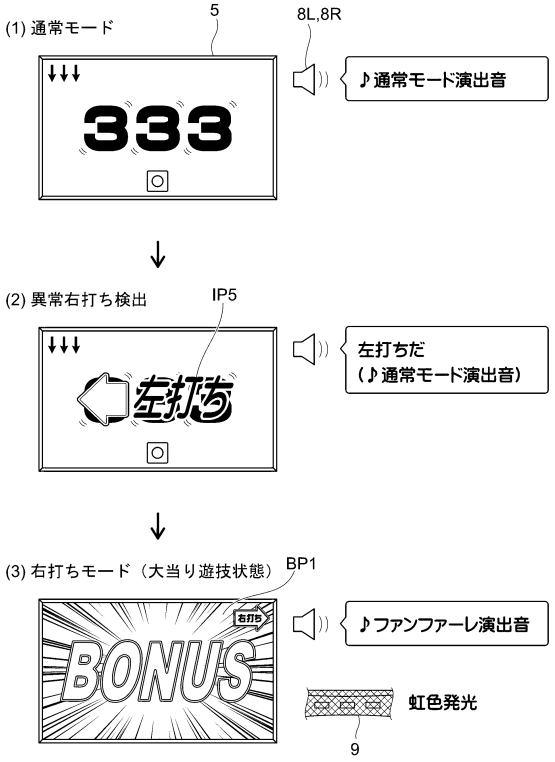
【図８－１８】

【図8－18】



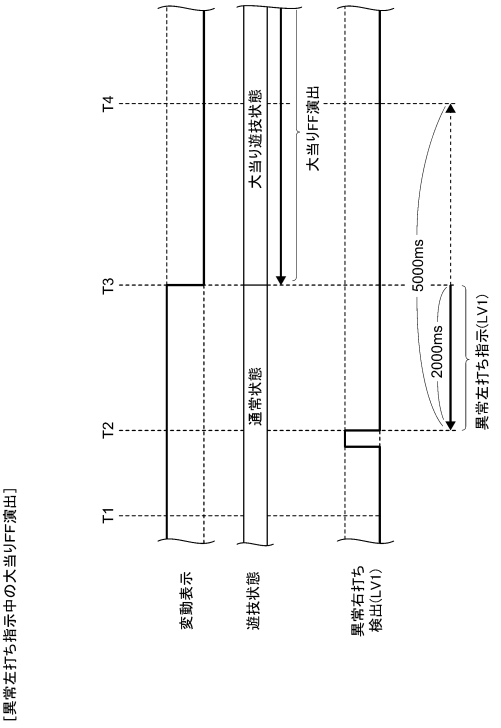
【図８－１９】

【図8－19】［通常モード：異常左打ち指示 → 右打ちモード：大当りFF演出］



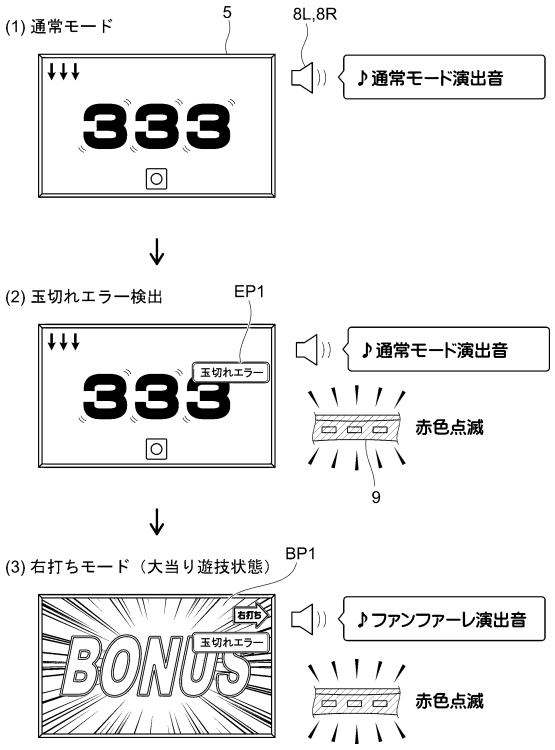
【図８－２０】

【図8－20】



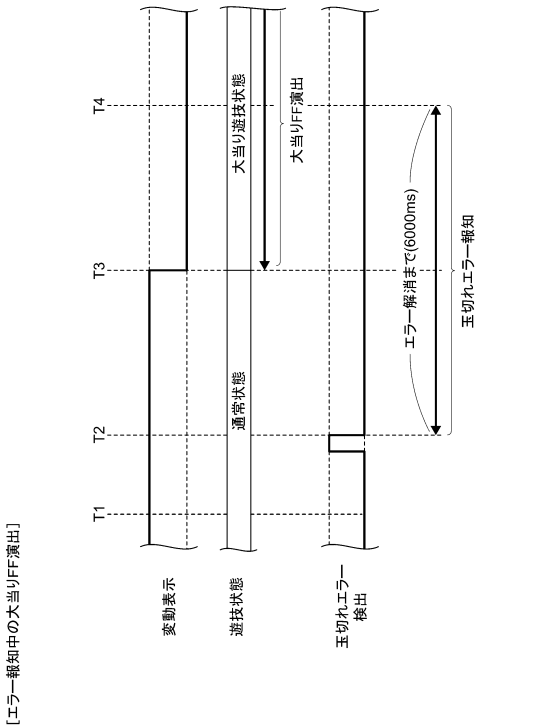
【図８－２１】

【図8－21】［通常モード：エラー報知 → 右打ちモード：大当りFF演出］



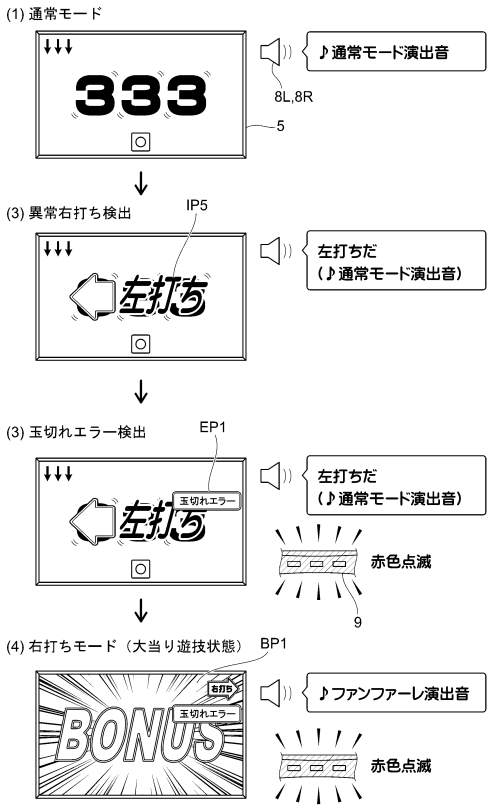
【図８－２２】

【図8－22】



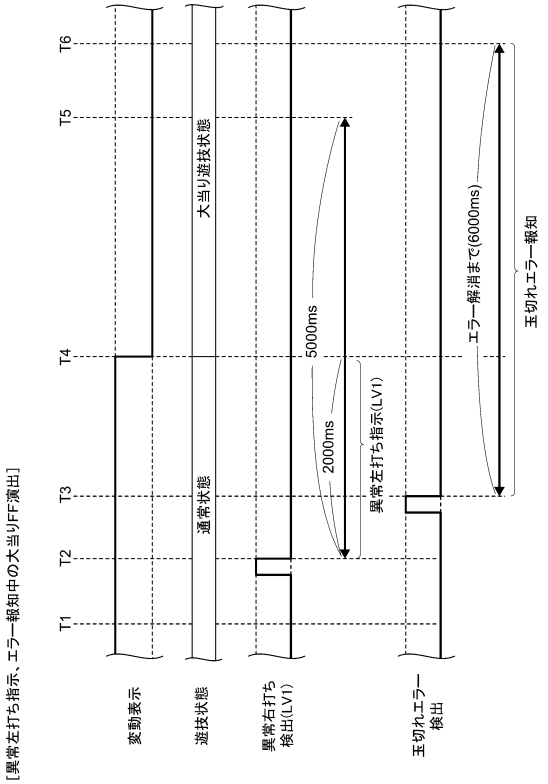
【図８－２３】

【図8－23】[通常モード：異常左打ち指示、エラー報知 → 右打ちモード：大当りFF演出]



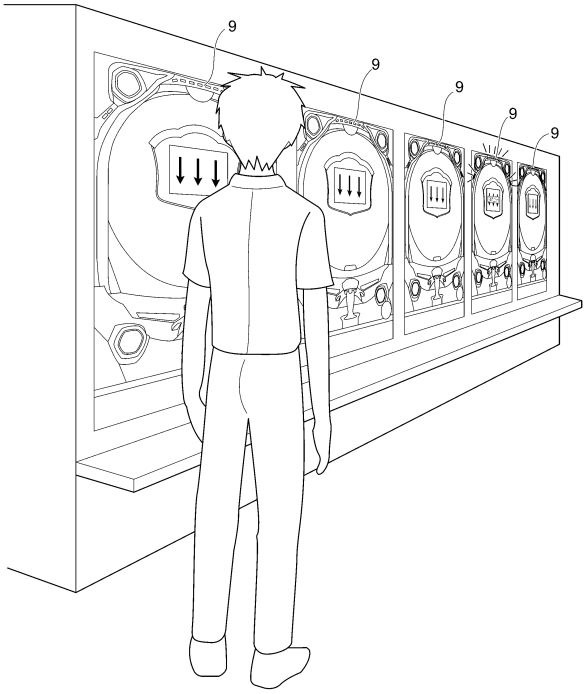
【図８－２４】

【図8－24】



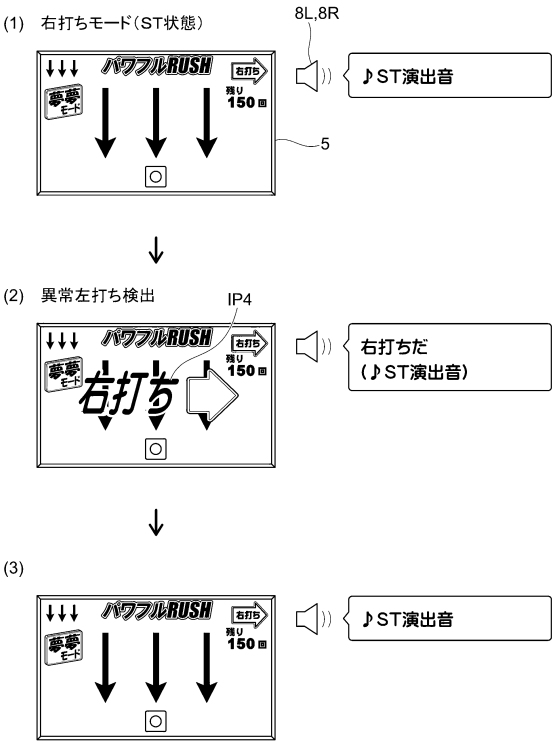
【図８－２５】

【図8－25】



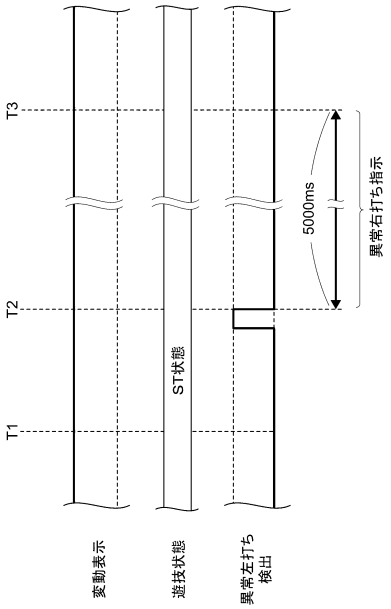
【図８－２６】

【図8－26】[右打ちモード：異常右打ち指示]



【図８－２７】

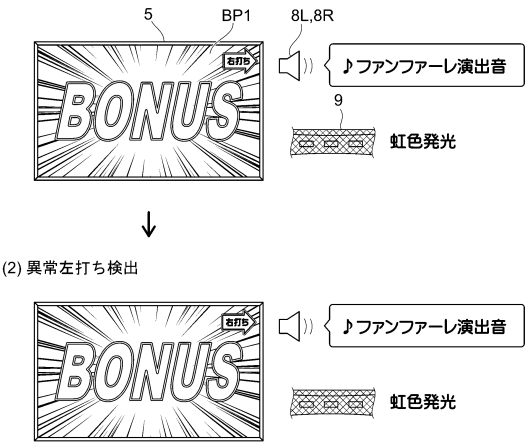
【図8－27】



[右打ちモード：異常右打ち指示]

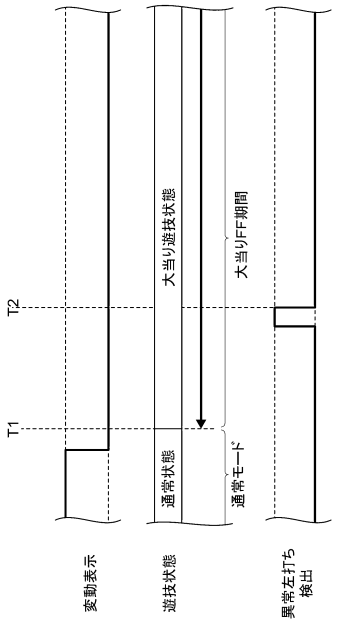
【図８－２８】

【図8－28】[大当りFF期間に異常左打ち検出]



【図８－２９】

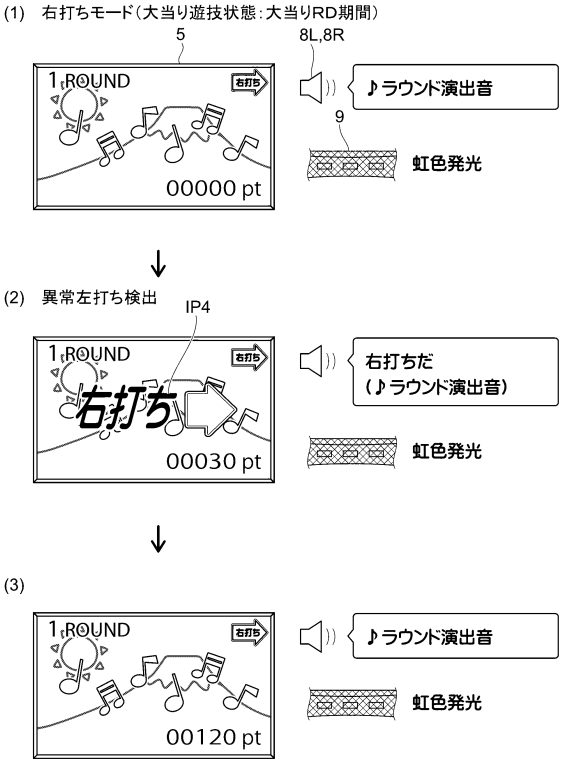
【図8－29】



[大当りFF期間に異常左打ち検出]

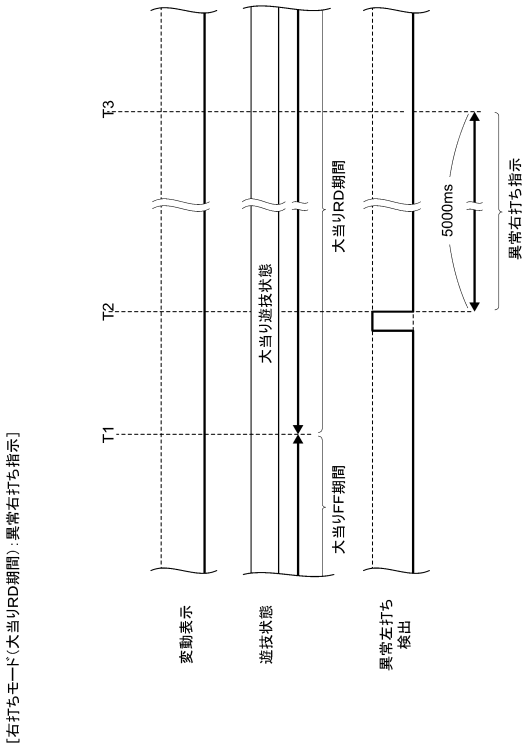
【図８－３０】

【図8－30】[右打ちモード（大当りRD期間）：異常右打ち指示]



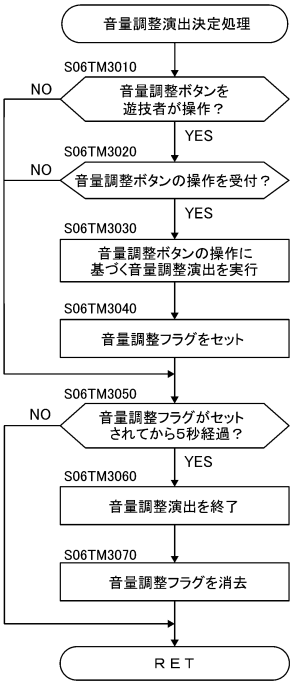
【図８－３１】

【図8－31】



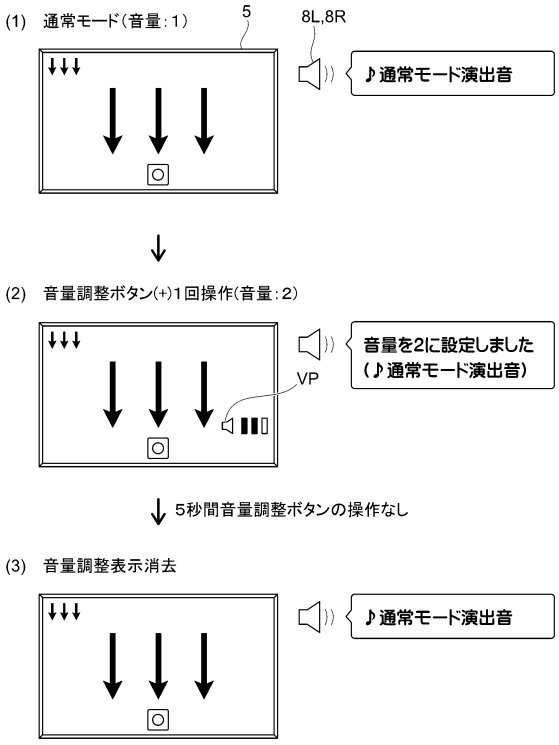
【図８－３２】

【図8－32】



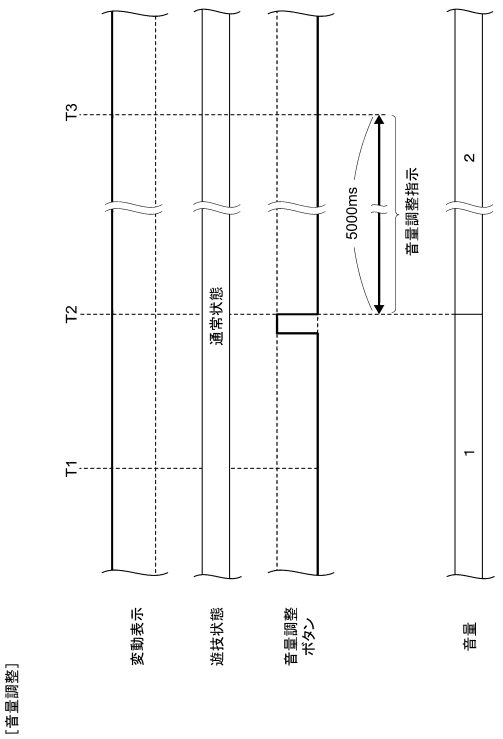
【図８－３３】

【図8－33】[音量調整]



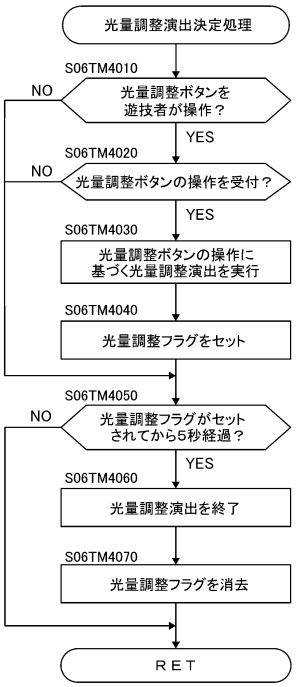
【図８－３４】

【図8－34】



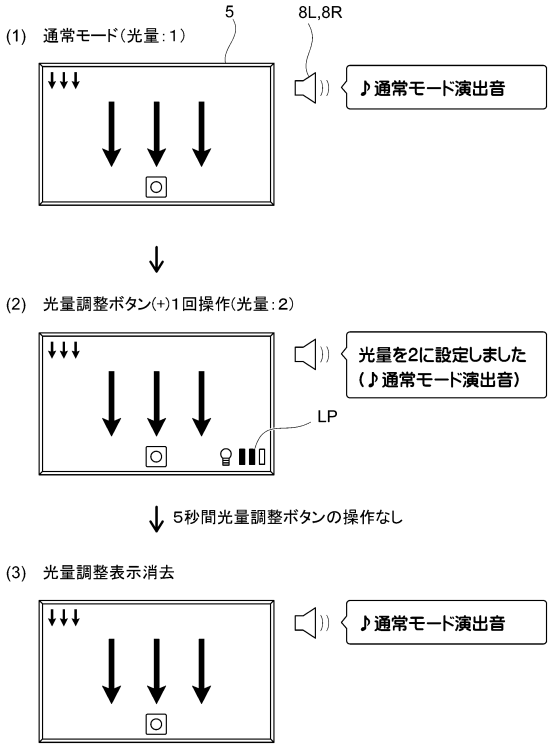
【図８－３５】

【図8－35】



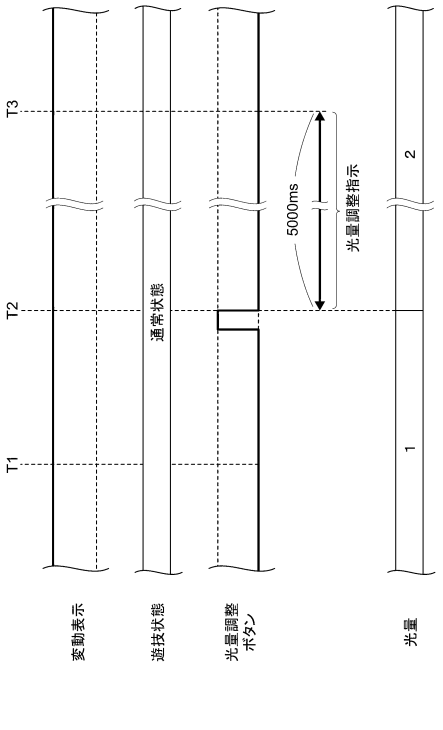
【図８－３６】

【図8－36】[光量調整]



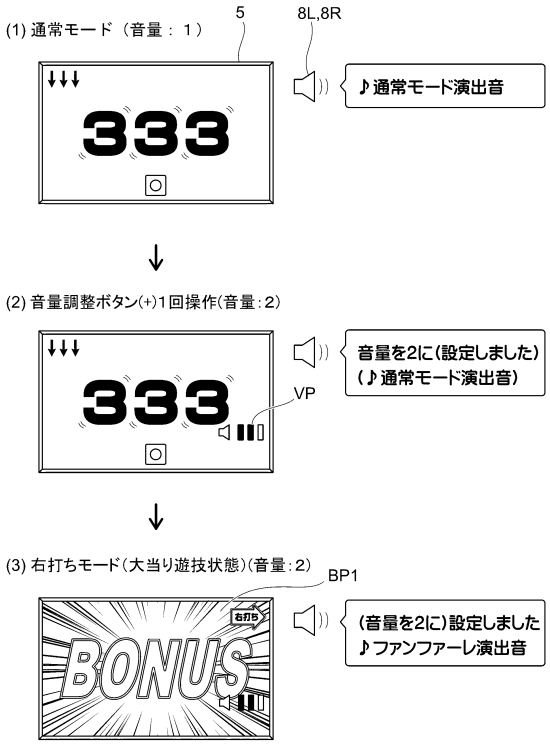
【図８－３７】

【図8－37】



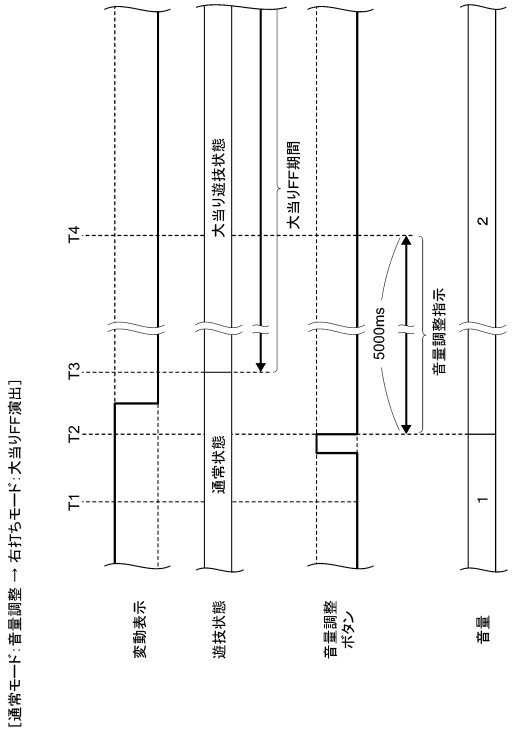
【図８－３８】

【図8－38】[通常モード：音量調整→右打ちモード：大当りFF演出]



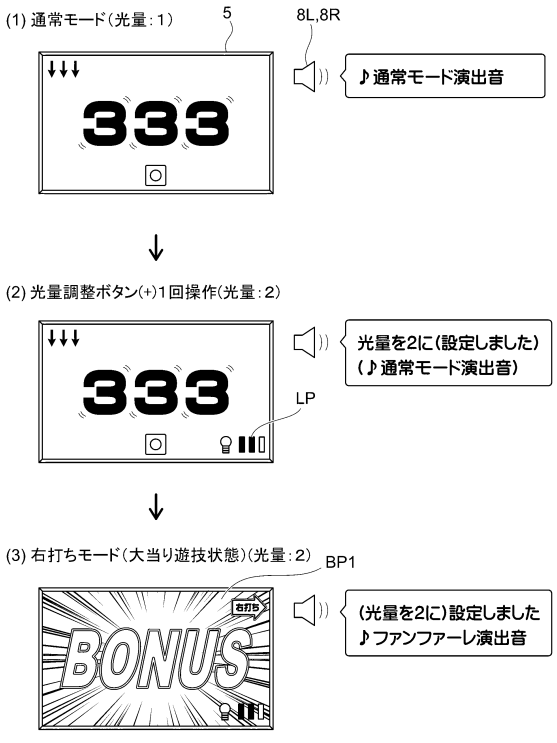
【図８－３９】

【図8－39】



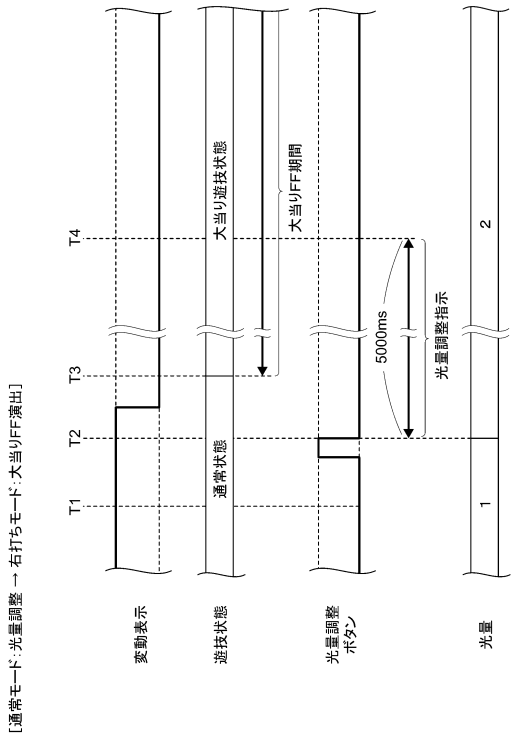
【図８－４０】

【図8－40】[通常モード：光量調整→右打ちモード：大当りFF演出]



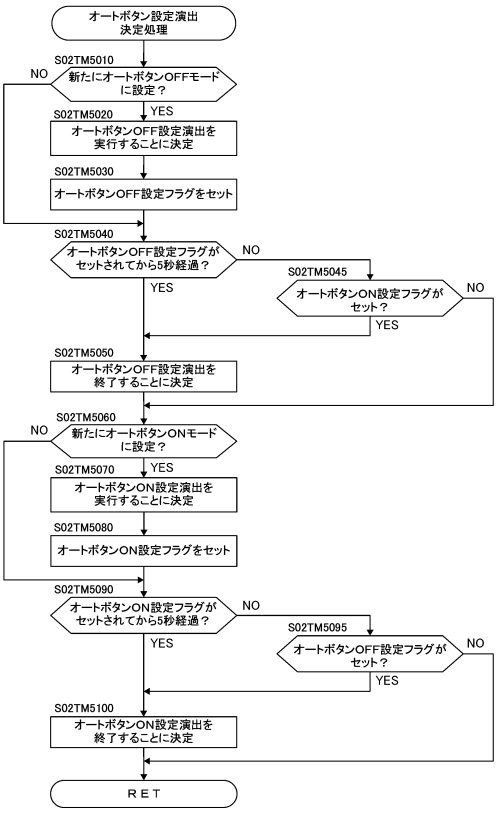
【図８－４１】

【図8－41】



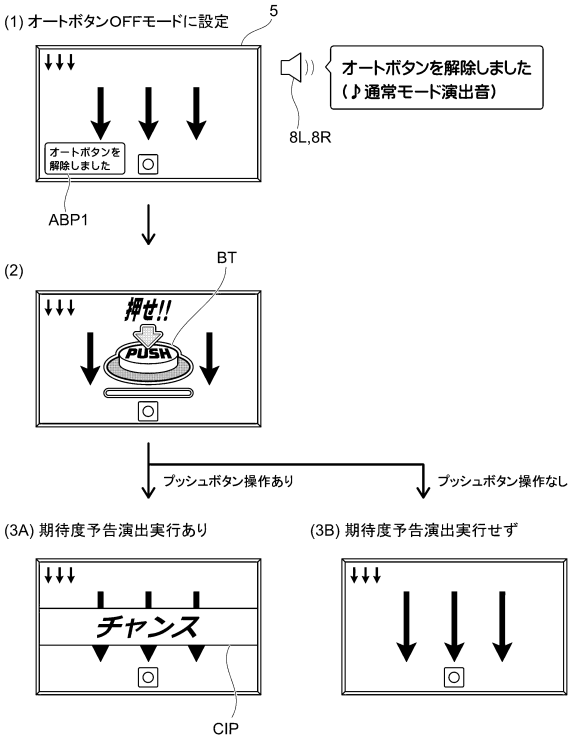
【図８－４２】

【図8－42】



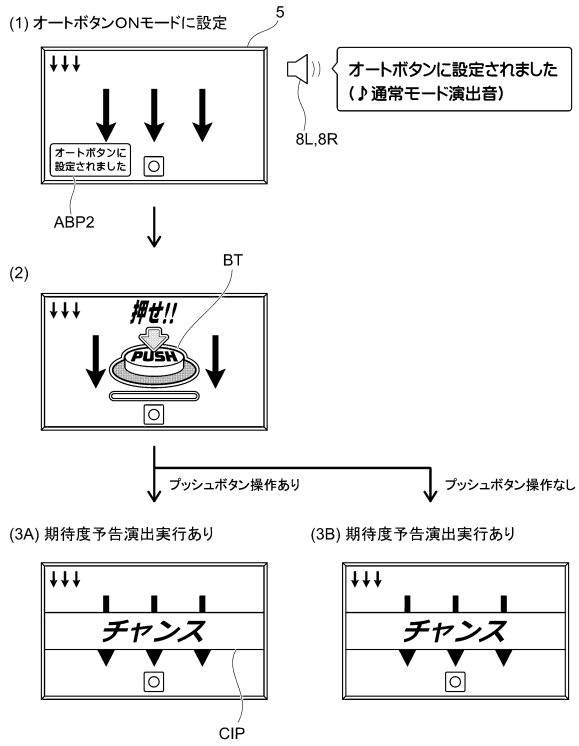
【図８－４３】

【図8－43】[オートボタンOFFモード]



【図８－４４】

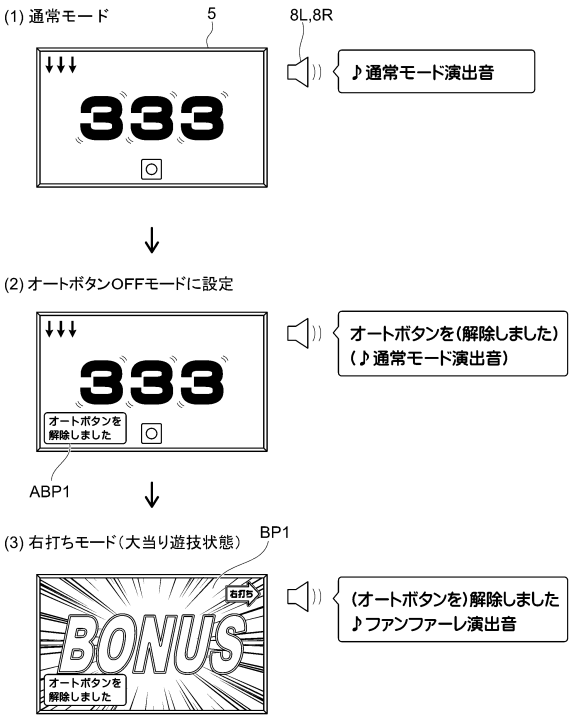
【図8－44】[オートボタンONモード]



【図８－４５】

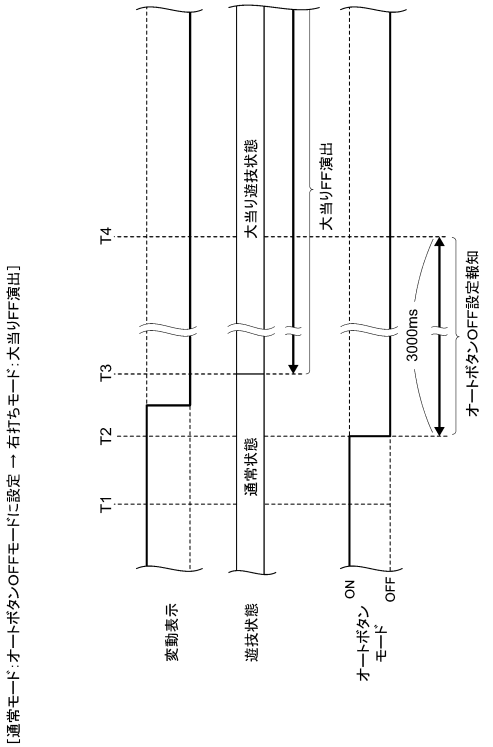
【図8－45】

[通常モード:オートボタンOFFモードに設定→右打ちモード:大当りFF演出]



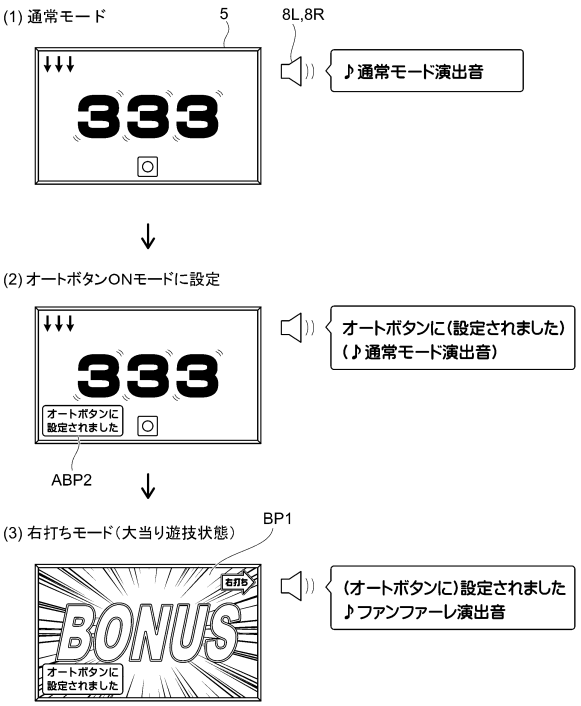
【図８－４６】

【図8－46】



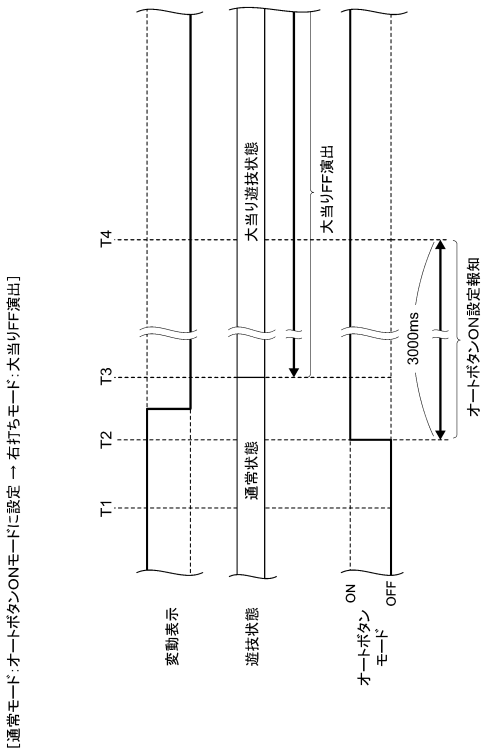
【図８－４７】

【図8－47】



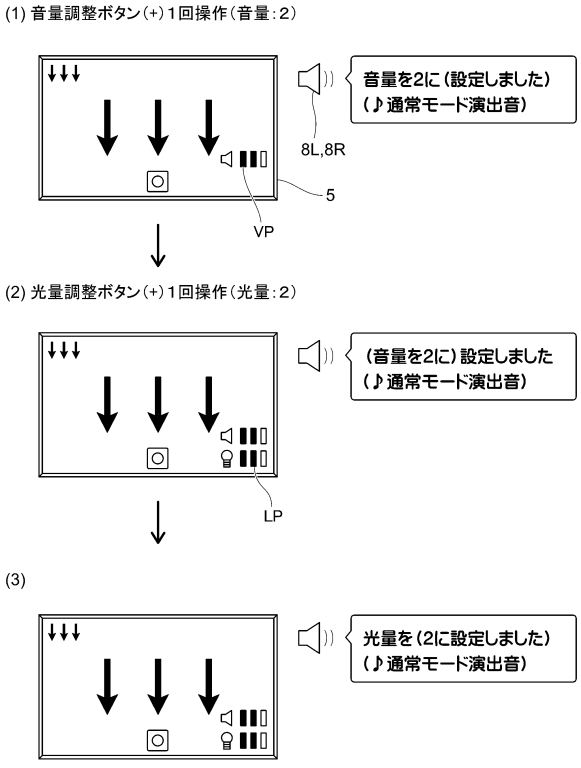
【図８－４８】

【図8－48】



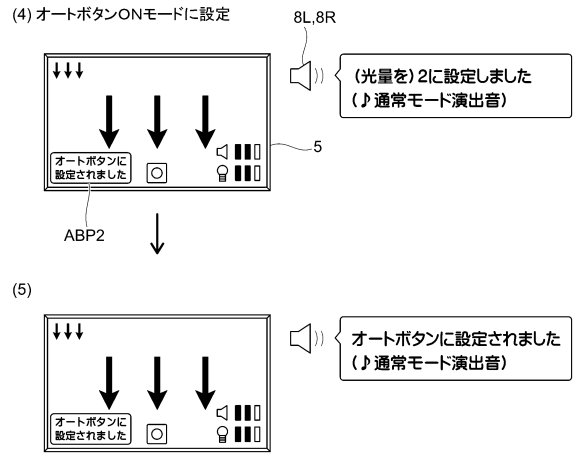
【図８－４９】

【図8－49】[音量調整表示、光量調整表示、オートボタン設定表示が
同時に表示される場合の演出例]



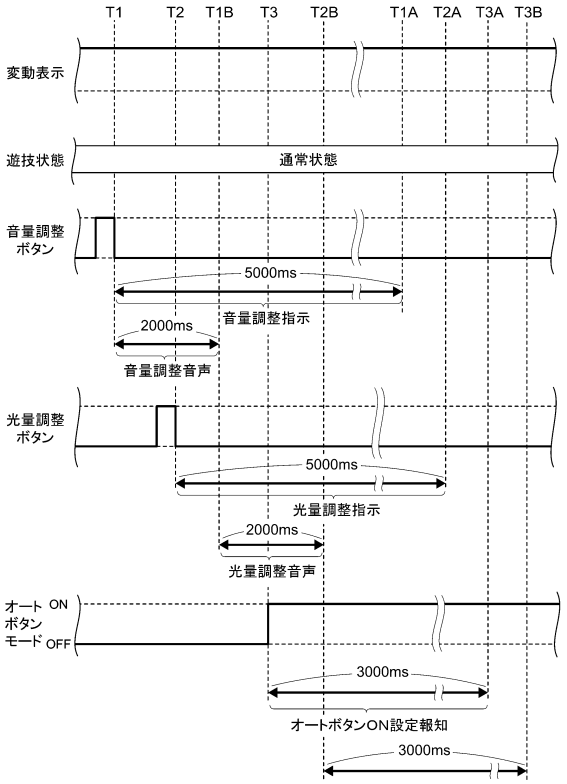
【図８－５０】

【図8－50】



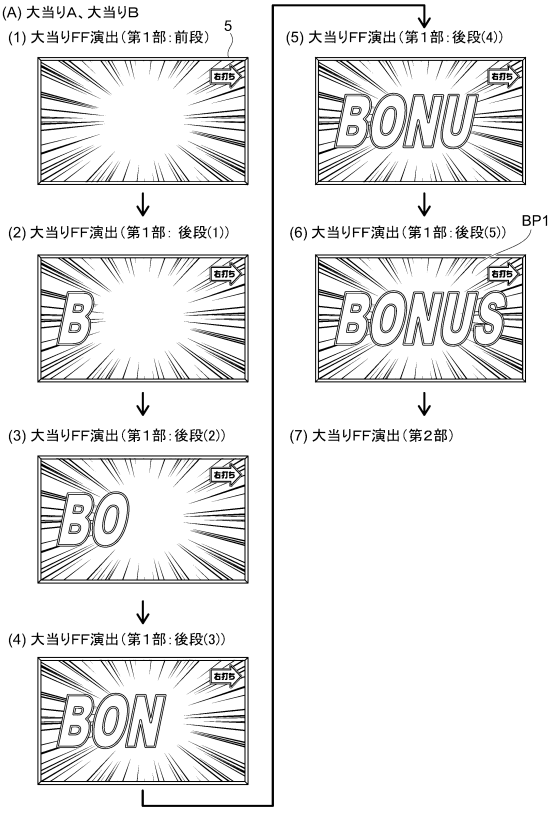
【図８－５１】

【図8－51】［音量調整表示、光量調整表示、オートボタン設定表示が同時に表示される場合のタイムチャート］



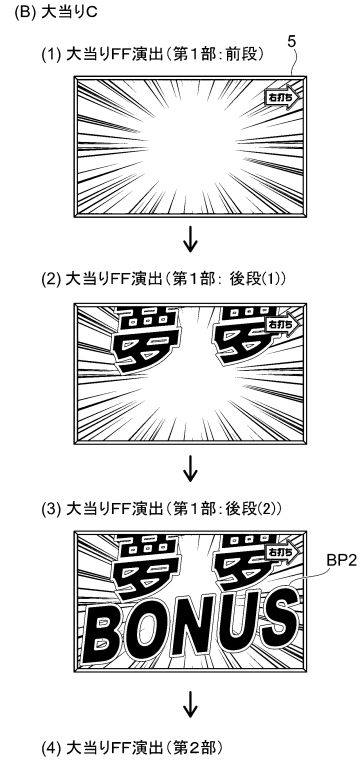
【図８－５２】

【図8－52】



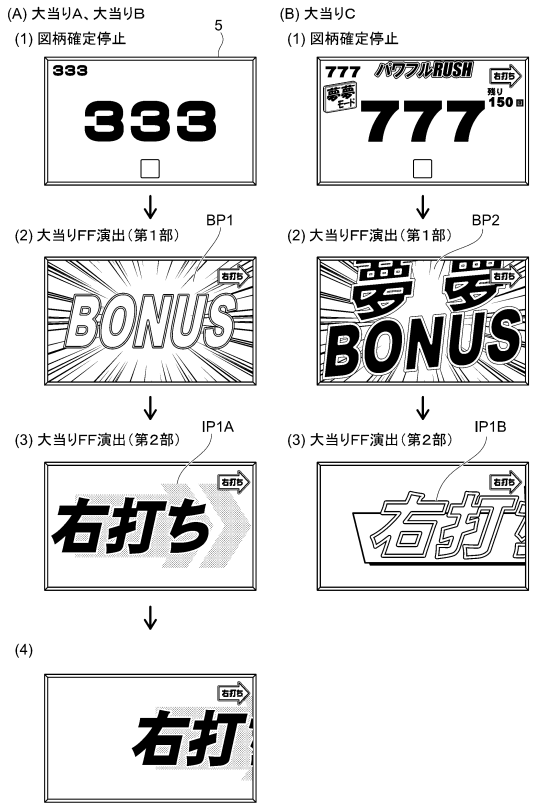
【図８－５３】

【図8－53】［大当りFF演出(第1部)］



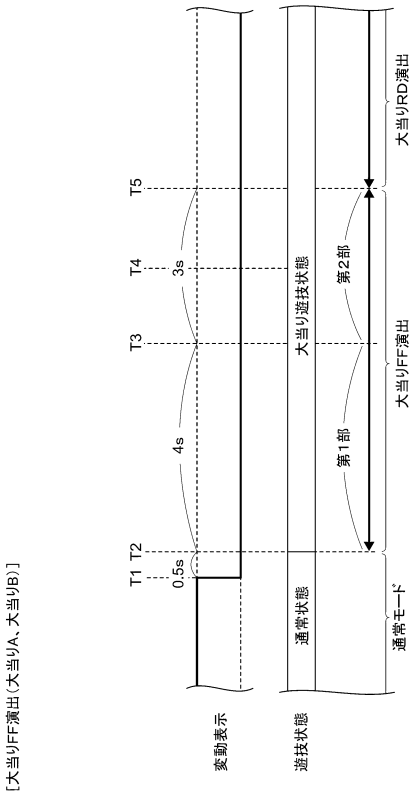
【図８－５４】

【図8－54】[大当りFF演出]



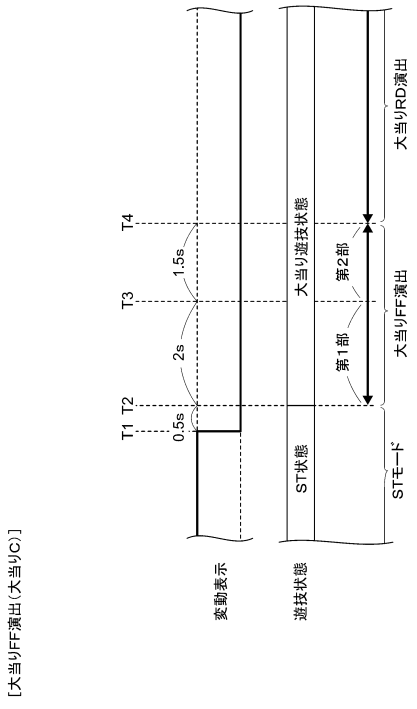
【図８－５５】

【図8－55】



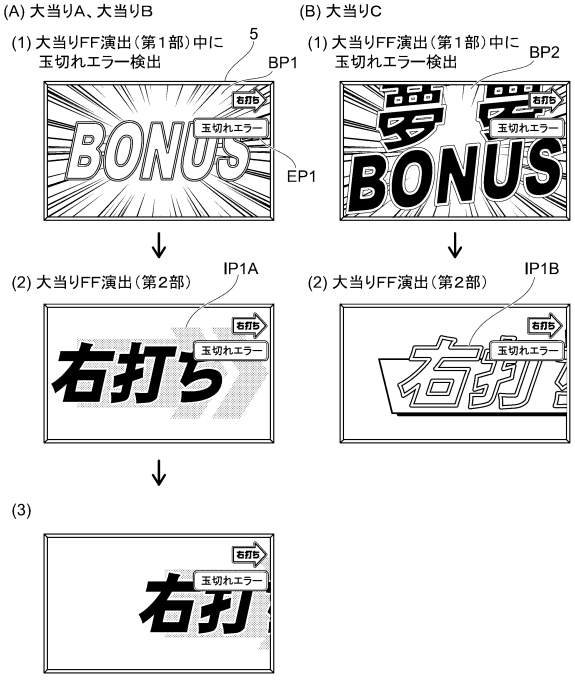
【図８－５６】

【図8－56】



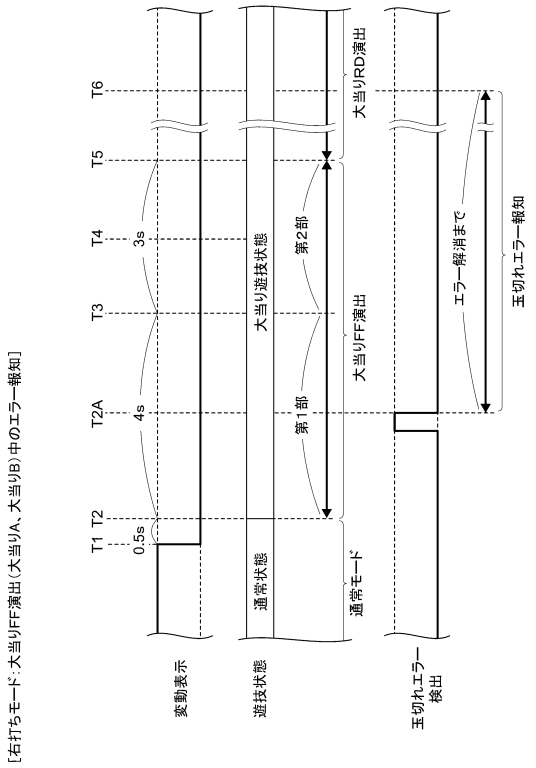
【図８－５７】

【図8－57】[右打ちモード：大当りFF演出中のエラー報知]



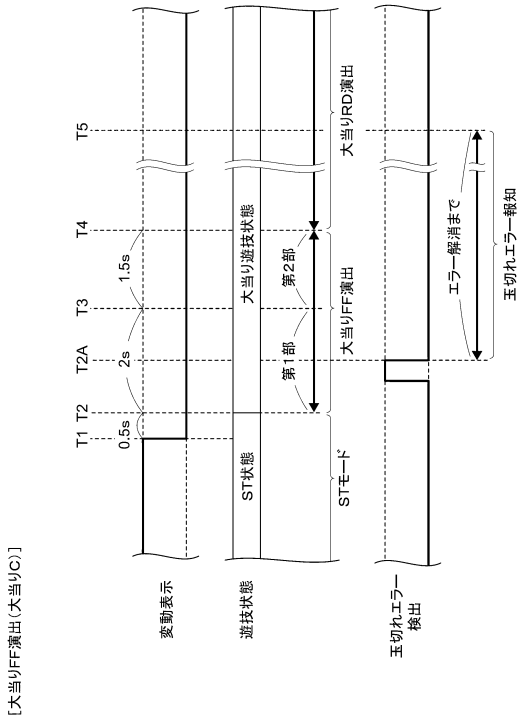
【図８－５８】

【図8－58】



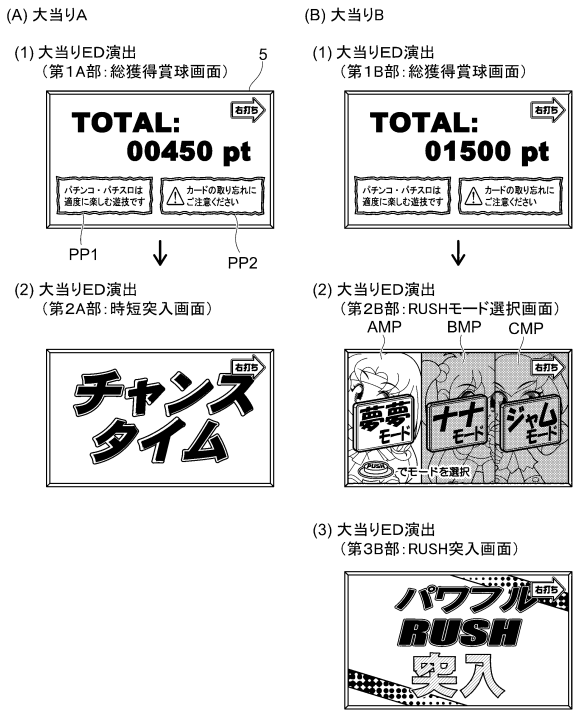
【図８－５９】

【図8－59】



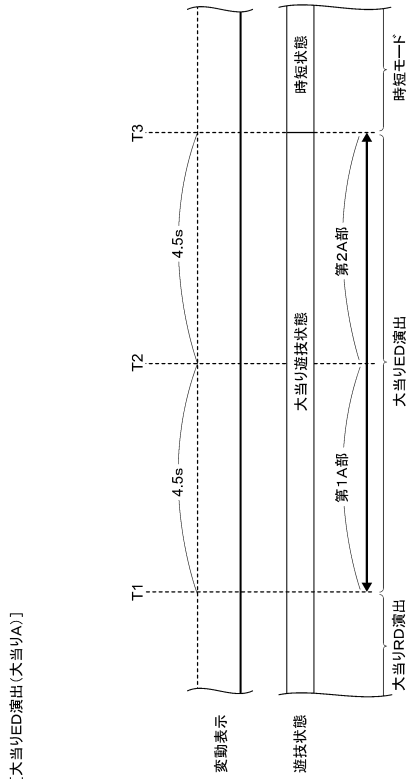
【図８－６０】

【図8－60】[大当りED演出]



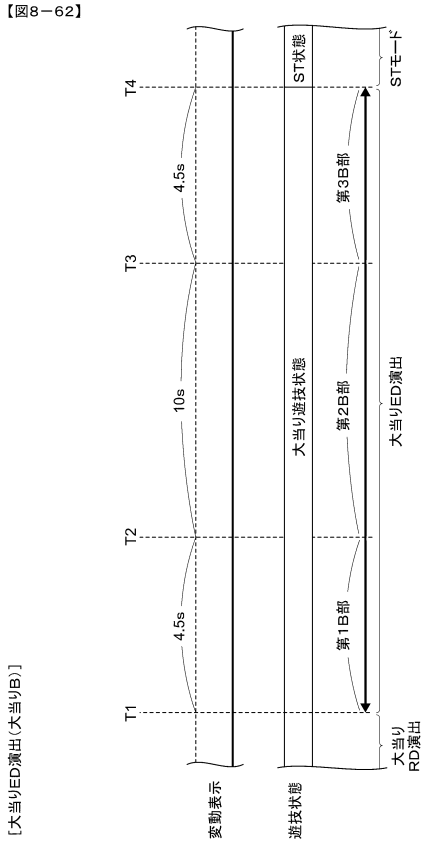
【図８－６１】

【図8－61】



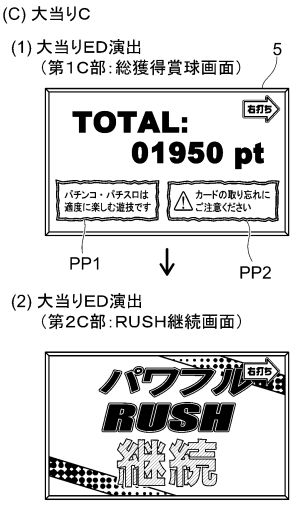
【図８－６２】

【図8－62】



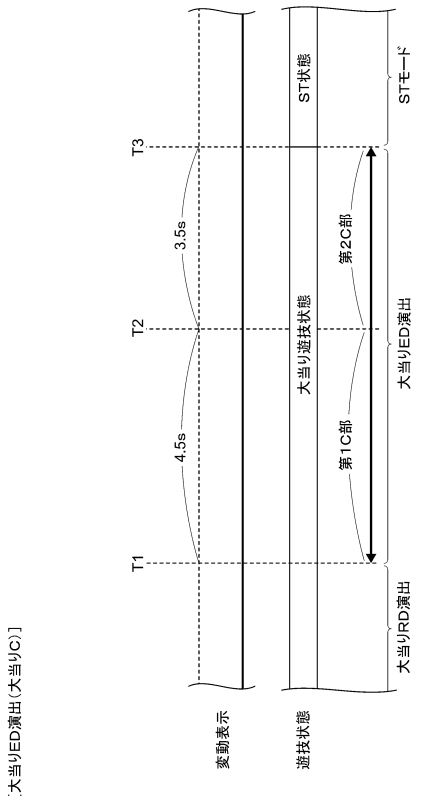
【図８－６３】

【図8－63】[大当りED演出]



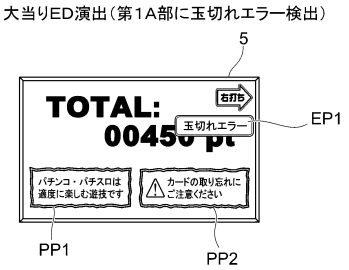
【図８－６４】

【図8－64】



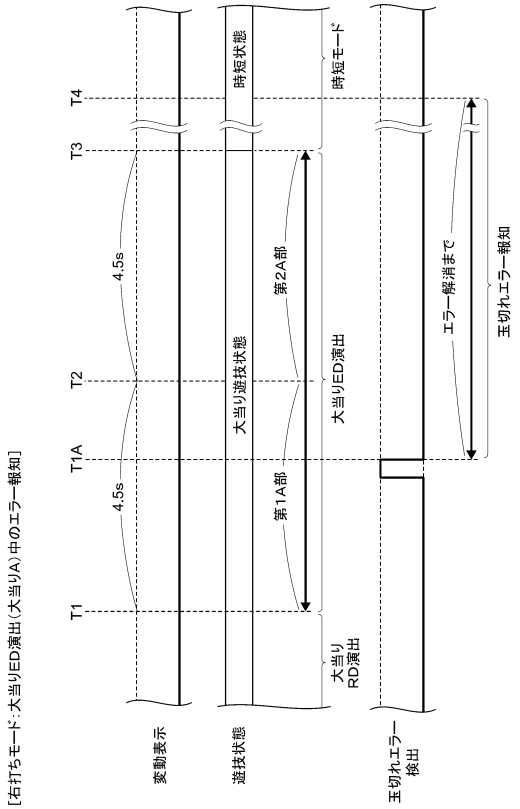
【図８－６５】

【図8－65】[右打ちモード：大当りED演出中のエラー報知]



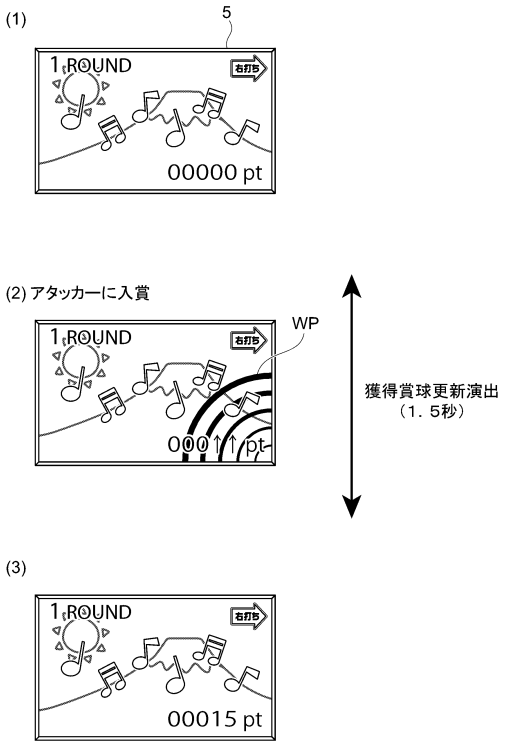
【図８－６６】

【図8－66】



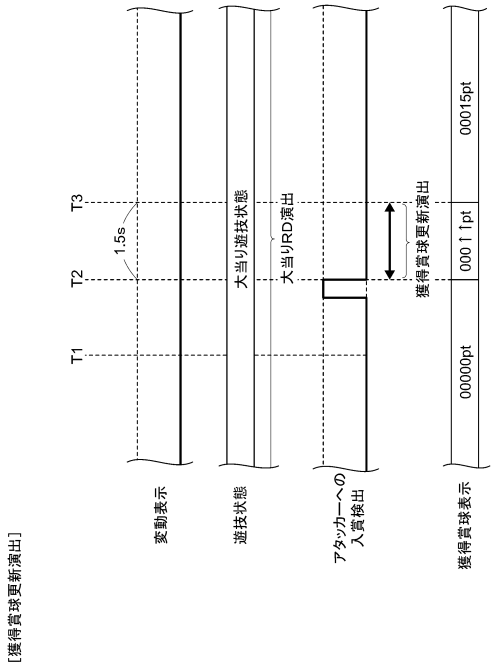
【図８－６７】

【図8－67】[獲得賞球更新演出]



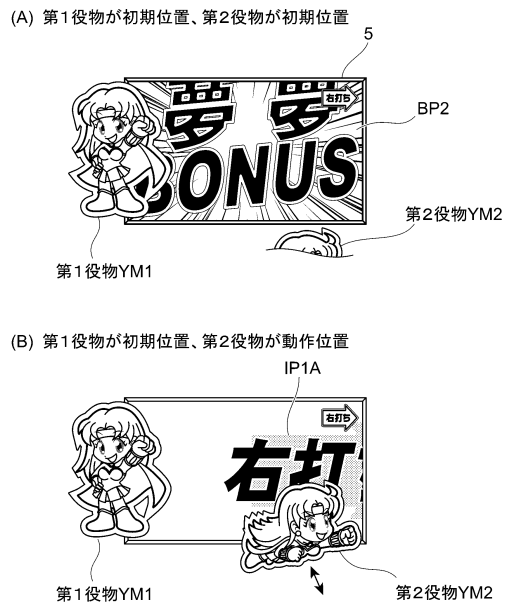
【図８－６８】

【図8－68】



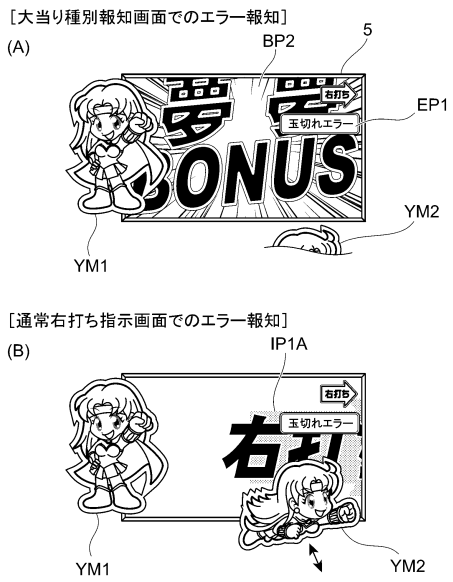
【図８－６９】

【図8－69】[第1役物、第2役物]



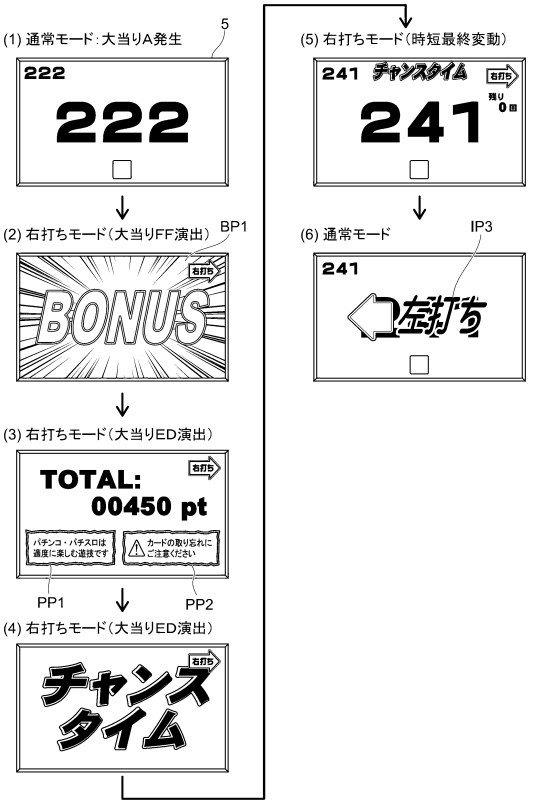
【図８－７０】

【図8－70】



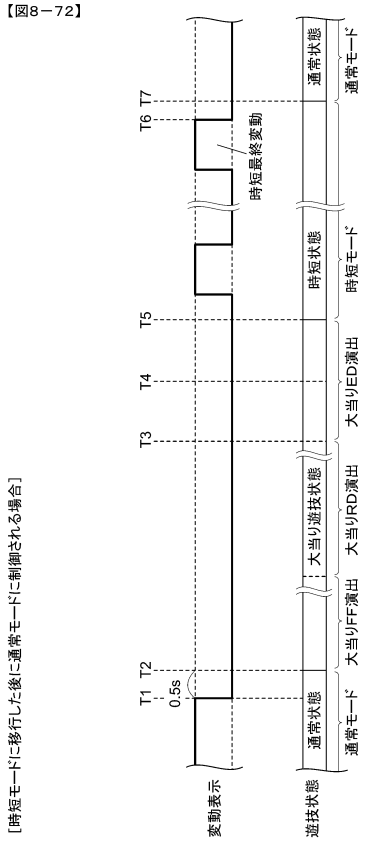
【図８－７１】

【図8－71】［時短モードに移行した後に通常モードに制御される場合の演出例］



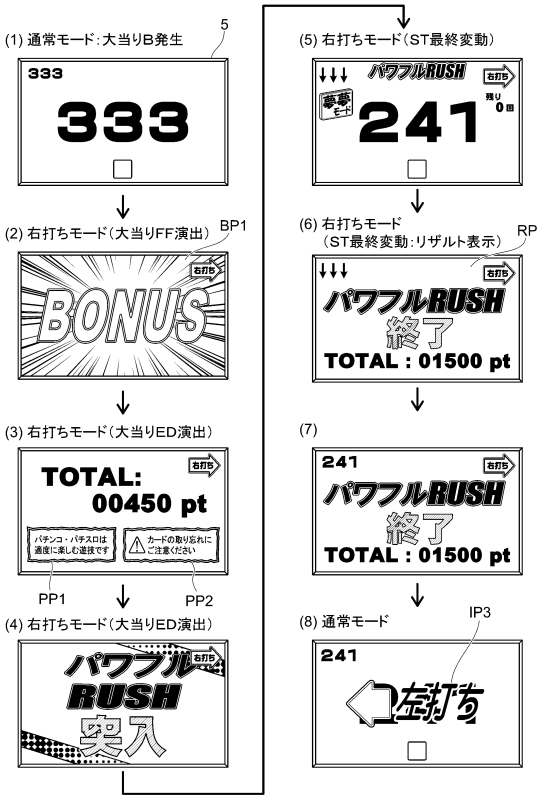
【図８－７２】

【図8－72】

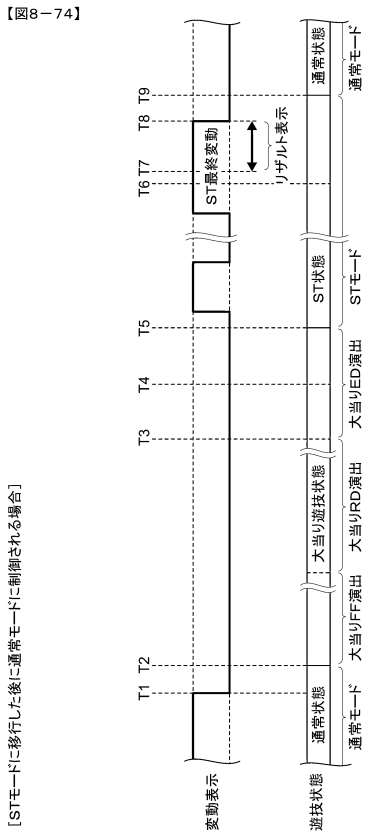


【図８－７３】

【図8－73】［STモードに移行した後に通常モードに制御される場合の演出例］



【図８－７４】


【図8－74】
［STモードに移行した後に通常モードに制御される場合］
変動表示
遊技状態
T1
T2
T3
T4
T5
T6
T7
T8
T9
ST最終変動
リザルト表示
通常状態
大当り遊技状態
ST状態
通常状態
通常モード
大当りFF演出
大当りRD演出
大当りED演出
STモード
通常モード

フロントページの続き

(56)参考文献　　特開２０１６－０３６４８９（ＪＰ，Ａ）
特開２０２０－０１８４４３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－０８２９９２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１５－１５００６６（ＪＰ，Ａ）
特開２０２０－１７８７９０（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　５／０４
Ａ６３Ｆ　７／０２