

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7684258号
(P7684258)

(45)発行日 令和7年5月27日(2025.5.27)

(24)登録日 令和7年5月19日(2025.5.19)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 1 (全194頁)

(21)出願番号	特願2022-149763(P2022-149763)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和4年9月21日(2022.9.21)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2024-44310(P2024-44310A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43)公開日	令和6年4月2日(2024.4.2)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和5年10月30日(2023.10.30)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
		(72)発明者	株式会社三共内
			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	永田 美佐

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

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、

遊技媒体の発射に関する操作が可能な操作手段と、を備え、

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

遊技者が前記操作手段を第1操作方法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を前記有利状態において実行可能であり、

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、

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、

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に制御可能であり、前記演出実行手段は、

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、

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、

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せず、

前記有利状態は、遊技者が前記操作手段を前記第 2 操作方法で操作することが推奨される状態である、

ことを特徴とする遊技機。

【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、大当た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、大当たりが発生すると、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、大当たりとなって、ファンファーレ演出が実行され、大当たり中演出が実行され、大当た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、大当たりとなって、ファンファーレ演出が実行され、大当たり中演出が実行され、大当た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】

本発明の請求項 1 に記載の遊技機は、

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、

遊技媒体の発射に関する操作が可能な操作手段と、を備え、

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

遊技者が前記操作手段を第 1 操作方法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、

10

20

30

40

50

遊技者が前記操作手段を第２操作方法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を前記有利状態において実行可能であり、

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、

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、

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に制御可能であり、

前記演出実行手段は、

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、

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、

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せず、

前記有利状態は、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作することが推奨される状態である、

ことを特徴とする。

【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】大当た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たり 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たり 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たり 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たり 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たり 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たり 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たり 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たり 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たり 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たり 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たり 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たり 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。

10

20

30

40

50

【図 8-40】通常モードの光量調整と右打ちモードの大当り F F 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 F F 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 O F F 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 O N 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 O F F 設定演出と右打ちモードの大当り F F 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 O F F 設定演出と右打ちモードの大当り F F 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。

10

【図 8-47】通常モードのオートボタン O N 設定演出と右打ちモードの大当り F F 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 O N O 設定演出と右打ちモードの大当り F F 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。

20

【図 8-52】大当り A 及び大当り B に対応する大当り F F 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 F F 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 F F 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 F F 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 F F 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。

30

【図 8-56】大当り C に対応する大当り F F 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 F F 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 F F 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 F F 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 F F 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。

40

【図 8-60】（A）は、大当り A に対応した大当り E D 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 E D 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 E D 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 E D 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 E D 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 E D 演出に関する各演出の実行タイミングを

50

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 E D 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 E D 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 F F 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 F F 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】S T 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】S T 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 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B が設けられている。これらは、それぞれ、7 セグメントの L E D などからなる。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「ー」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、L E D を全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【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】

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置6Aに近接し、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第2始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第2始動入賞口に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。

40

50

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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つき、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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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】

30

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。

40

【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

50

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「ー」）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

10

20

30

40

50

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、飾り図柄の変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の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、飾り図柄の変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の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変表示中に実行される。予告演出には、実行中の変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の変表示（実行が保留されている変表示）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、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（Random Access Memory）102と、CPU（Central Processing Unit）103と、乱数回路104と、I/O（Input/Output port）105とを備える。

【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。

10

20

30

40

50

【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（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

ランプ 9 を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部 1 2 3 は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

【 0 0 8 6 】

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 3 2 の制御（可動体 3 2 を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 CPU 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

【 0 0 8 7 】

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

10

【 0 0 8 8 】

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

【 0 0 8 9 】

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

20

【 0 0 9 0 】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0 0 9 1 】

（主基板 1 1 の主要な動作）

まず、主基板 1 1 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、CPU 1 0 3 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 1 1 における CPU 1 0 3 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【 0 0 9 2 】

図 3 に示す遊技制御メイン処理では、CPU 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S 2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

30

【 0 0 9 3 】

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 S 3）。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 1 0 0 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 S 3；Yes）、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。初期化处理では、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアする RAM クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

40

【 0 0 9 4 】

また、CPU 1 0 3 は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する（ステップ S 9）。演出制御用 CPU 1 2 0 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。

【 0 0 9 5 】

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 S 3；No）、RAM 1 0 2（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 S 4）。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

50

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。

10

【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。

20

【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）、CPU103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つた場合には、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つ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。

30

【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。

40

【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、CPU10

50

3は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路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たり情報（大当たりの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ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、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態の制御、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（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読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

10

20

30

40

50

）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

【0108】

ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が"0"（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第 1 特図ゲーム又は第 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）。

10

【0109】

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

20

【0110】

ステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が"1"のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」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。

30

【0112】

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

40

【0113】

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

50

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

10

【0115】

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

【0116】

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

20

【0117】

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

30

【0118】

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

40

【0119】

ステップS119の小当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が"9"のときに実行される。この小当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、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た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、小当たり開放中処理は終了する。

【0120】

ステップS120の小当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が"10"のときに実行される。この小当たり終了処理には、小当たり遊技状態の終了を報知する演出動作が実行され

50

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 CPU 120 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 CPU 120 は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップ S71）、RAM 122 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 CPU 120 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない CPU を用いている場合には、割込み禁止命令（DI 命令）を発行することが望ましい。演出制御用 CPU 120 は、演出制御 INT 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O 125 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 RAM 122 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 CPU 120 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 RAM 122 の所定領域に格納したり、RAM 122 に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部 123 に指示してもよい。

【0125】

ステップ S75 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップ S76）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ 8L、8R からの音声出力動作、遊技効果ランプ

10

20

30

40

50

9 及び装飾用 L E D といった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【0126】

ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップ S 7 7）、演出制御基板 1 2 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップ S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【0127】

図 7 は、演出制御プロセス処理として、図 6 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 7 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読予告設定処理では、例えば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読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 S 1 6 1 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 1 7 0 ～ S 1 7 7 の処理のいずれかを選択して実行する。

【0129】

ステップ S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が " 0 "（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 1 1 から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を " 1 " に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【0130】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が " 1 " のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部 1 2 3 に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 1 2 3 に指示し、演出プロセスフラグの値を " 2 " に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 1 2 3 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【0131】

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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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】

50

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、「ー」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「ー」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の第 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分けられていなければならない。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

【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、

10

（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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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、大当た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「大当たり」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「大当たり」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、次回の大当た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た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「大当たり」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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

柄用]表示結果判定テーブルに設定された大当たり判定値と比較し、抽出値がいずれかの
大当たり判定値と一致すると、第1特別図柄に関して大当たり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たり
判定値と比較し、抽出値がいずれかの大当たり判定値と一致すると、第2特別図柄に関して
大当たり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「大当たり」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「大当たり」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「大当たり」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「大当たり」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】

(大当た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]大当たり種別判定
テーブル、及び、[第2特別図柄用]大当た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)大当た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)大当たり種別を
決定する場合のテーブルである。

【0182】

大当たり種別判定テーブルは、可変表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたとき
に、大当たり種別判定用の乱数(MR2)に基づいて、大当たりの種別を「大当たりA」、「大
当たりB」、「大当たり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たり種別について、図8-4(1)及び(2)を用いて

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～149までが「大当たりA」、150～299までが「大当たり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]大当た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「大当たり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%の割合で大当たり遊技状態の1ラウンド目に遊技球がV入賞口に入賞しやすい状態となることによって、大当たり遊技終了後に確変制御と時短制御との両方が実施される。更に、変動特図が第2特別図柄である場合は、100%の割合で大当たり遊技状態の1ラウンド目に遊技球がV入賞口に入賞しやすい状態となることによって、大当たり遊技終了後に確変制御と時短制御との両方が実施される。

10

【0193】

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

【0194】

なお、上記の実施形態では、図8-4の大当た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。

20

【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「大当たりA」となった場合、大当た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「大当たりA」となった場合、大当た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。

30

【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「大当たり」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、大当たり種別を大当た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、大当たり種別は、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。

40

【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。

50

図 8-7 は、S T 状態（後述する右打ちモード：S T モード）用の変動パターン判定テーブル（以下、適宜「[S T 状態（右打ちモード：S T 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、大当たり用の変動パターン判定テーブルの具体例（以下、適宜「[大当たり用] 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 5 0 0 0 m s 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 3 0 0 0 m s 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 2 0 0 0 m s 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 6 0 0 0 m s 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、S T 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た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 大当たり」、「ノーマルリーチ B はずれ」、「ノーマルリーチ B 大当たり」、「ノーマルリーチ C はずれ」、「ノーマルリーチ C 大当たり」）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 3 0 0 0 0 m s であり、「ノーマルリーチ A 大当たり」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は 3 5 0 0 0 m s 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 2 0 0 0 0 m s であり、「ノーマルリーチ B 大当たり」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は 2 2 0 0 0 m s 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 1 5 0 0 0 m s であり、「ノーマルリーチ C 大当たり」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は 1 7 0 0 0 m s 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（「S P リーチ A はずれ」、「S P リーチ A 大当たり」、「S P リーチ B はずれ」、「S P リーチ B 大当たり」、「S P リーチ C はずれ」、「S P リーチ C 大当たり」）では、大当た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たり

10

20

30

40

50

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「大当たり」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大当たり」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60000msであり、「SPリーチB大当たり」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大当たり」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、[大当たり用] 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大当たり」の変動パターン、101～997までが「SPリーチA大当たり」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、[大当たり用] 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大当たり」の変動パターン、51～150までが「ノーマルリーチB大当たり」の変動パターン、151～997までが「SPリーチB大当たり」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。

10

20

30

40

50

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

【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「大当たり開始時」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、大当たり種別に応じて、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、大当た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）、大当たり中演出処理（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】

まず、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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

る（ステップ S 0 2 T M 1 2 1 0）。即ち、遊技モードが大当りモード、時短モード、または、S T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 S 0 2 T M 1 2 1 0：N O）、演出制御用 C P U 1 2 0は、そのまま処理を終了する。

【0 2 6 4】

遊技モードが右打ちモードである場合（ステップ S 0 2 T M 1 2 1 0：Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0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 S 0 2 T M 1 2 2 0）。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 S 0 2 T M 1 2 2 0：Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0は、そのまま処理を終了する。

10

【0 2 6 5】

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 S 0 2 T M 1 2 2 0：N O）、演出制御用 C P U 1 2 0は、異常操作方法指示に関連する条件テーブル（図 8－1 0（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 S 0 2 T M 1 2 3 0）。

【0 2 6 6】

本実施形態では、C P U 1 0 3が、異常操作方法指示に関連する条件テーブル（図 8－1 0（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 C P U 1 2 0に送信することによって、演出制御用 C P U 1 2 0は判定結果を把握することができる。

20

【0 2 6 7】

異常左打ち検出条件が成立していない場合（ステップ S 0 2 T M 1 2 3 0：N O）、演出制御用 C P U 1 2 0は、そのまま処理を終了する。

【0 2 6 8】

異常左打ち検出条件が成立している場合（ステップ S 0 2 T M 1 2 3 0：Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0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 F F 期間」と称する。）に実行されているか否かを判定する（S 0 2 T M 1 2 4 0）。当該異常操作方法指示演出決定処理が大当り F F 期間に実行されている場合（S 0 2 T M 1 2 4 0：Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0は、そのまま処理を終了する。

30

【0 2 6 9】

当該異常操作方法指示演出決定処理が大当り F F 期間に実行されていない場合（S 0 2 T M 1 2 4 0：N O）、演出制御用 C P U 1 2 0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 S 0 2 T M 1 2 5 0）、異常右打ち指示フラグをセットし（S 0 2 T M 1 2 6 0）、そのまま処理を終了する。

【0 2 7 0】

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。

40

【0 2 7 1】

[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 8－1 0（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 8－1 0（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。

【0 2 7 2】

（異常左打ち検出条件）

50

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、大当た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。

10

20

30

40

50

【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。

10

【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】

まず、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。

20

【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。

30

【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。

40

【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ため、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

50

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。

10

【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」と称する。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。

20

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、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。

30

【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ことにおける、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。

40

【0298】

（3）の状態、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、1

50

54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、「大当たりB」からSTモードに制御される場合、当該大当た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)、「大当たりC」からSTモードに制御される場合、当該大当た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、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「大当たり」となると、大当たり遊技状態に制御される。本実施形態では、表示結果が「大当たり」となった場合の第2特別図柄の大当たり種別として「大当たりC」がある。

【0305】

(5)大当たり種別が「大当たりC」である場合の演出例として、「10R大当たり」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。

10

20

30

40

50

【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。

10

【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。

20

【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】

30

[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。

40

【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、指示音声は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から指示音声は再生出

50

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)

まず、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)

まず、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】

まず、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。

10

20

30

40

50

【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：大当たり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、大当たり遊技状態に制御され大当たりファンファーレ演出(大当たりFF演出)が開始された場合に
10
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、大当たり遊技状態に制御され大当たりファンファーレ演出(大当たりFF演出)が開始された場合に
20
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。大当たり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】

まず、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「大当たり」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
20
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
30
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が遊技状態を大当たり遊技状態に制御すると(図8-20:T3)、演出制御用CPU120は、大当たりFF演出を開始し、画像表示装置5に第1大当たり種別報知画像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から大当たり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(大当たりモード、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
50

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についても、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】

まず、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。

10

20

30

40

50

【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】

まず、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

10

20

30

40

50

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 1 D において、玉切れエラーが発生し、演出制御用 CPU 120 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 1 D とパチンコ遊技機 1 E 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 1 D 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 1 A ～パチンコ遊技機 1 E の遊技効果ランプ 9 の店員からの視認性が低くない。従って、パチンコ遊技機 1 D 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】

まず、図 8-26（1）に示すように、CPU 103 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 CPU 120 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 CPU 120 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 8 L、8 R から再生出力させている。

【0363】

このとき、演出制御用 CPU 120 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残り回数表示（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、CPU 103 が異常左打ちを検出すると（図 8-27：T2）、演出制御用 CPU 120 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 8 L、8 R 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 8 L、8 R 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に第 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

10

20

30

40

50

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：大当たり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：大当たりモード（大当たり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：大当たりモード（大当たり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が大当たり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、大当たり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、大当たり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（大当たりラウンド期間）：異常右打ち指示の演出例〕

図8-30は、右打ちモード（大当たりラウンド期間（以下、適宜「大当たり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（大当たり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】

まず、図8-30（1）に示すように、CPU103が遊技状態を大当たり遊技状態の大当たりRD期間に制御したときに（図8-31：T1）、演出制御用CPU120は、大当たりRD演出（1ラウンド目）を実行し、画像表示装置5に大当たり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、大当たりRD演出に関連して、大当たりラウンド演出音（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から大当た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、大当たりラウンド演出音<

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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、大当た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）、大当たり中演出処理（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】

まず、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

10

20

30

40

50

プ S 0 2 T M 3 0 3 0)、後述する音量調整フラグをセットし(ステップ S 0 2 T M 3 0 4 0)、ステップ S 0 3 T M 3 0 5 0 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 S 0 2 T M 3 0 7 0 参照)。

【0392】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 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 S 0 2 T M 3 0 5 0)。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 S 0 2 T M 3 0 5 0 : N O)、演出制御用 C P U 1 2 0 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 S 0 2 T M 3 0 5 0 : Y E S)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、音量調整演出を終了し(ステップ S 0 2 T M 3 0 6 0)、音量調整フラグを消去し(ステップ S 0 2 T M 3 0 7 0)、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 : T 2)、演出制御用 C P U 1 2 0 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 V P (音量値: 2)を表示させ、スピーカ 8 L、8 R 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 8 L、8 R 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 : T 3)、演出制御用 C P U 1 2 0 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 V P (音量値: 2)を消去させ、スピーカ 8 L、8 R 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

10

20

30

40

50

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 - 3 5 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 - 3 5 は、変動開始待ち時、変動開始時、変動中、変動終了時、大当た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 CPU 120 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 S 170）、可変表示開始設定処理（ステップ S 171）、可変表示中演出処理（ステップ S 172）、大当たり中演出処理（ステップ S 176）、エンディング処理（ステップ S 177）などにおいて、図 8 - 3 5 に示す光量調整演出決定処理を実行する。

【0410】

まず、演出制御用 CPU 120 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 S 02TM4010）。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 S 02TM4010：NO）、演出制御用 CPU 120 は、ステップ S 02TM4050 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 S 02TM4010：YES）、演出制御用 CPU 120 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 S 02TM4020）。

【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 S 02TM4020：NO）、演出制御用 CPU 120 は、ステップ S 02TM4050 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 S 02TM4020：YES）、演出制御用 CPU 120 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 S 02TM4030）、後述する光量調整フラグをセットし（ステップ S 02TM4040）、ステップ S 03TM4050 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 S 02TM4070 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：大当たり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、大当たり遊技状態に制御され大当たり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、大当たり遊技状態に制御され大当たり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】

まず、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

10

20

30

40

50

カ 8 L、8 R 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、CPU 103 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 CPU 120 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 8 L、8 R 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 CPU 120 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 8 L、8 R 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 8 L、8 R 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 CPU 120 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 8 L、8 R 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】

まず、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 CPU 120 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 8 L、8 R 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 8 L、8 R 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、CPU 103 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 CPU 120 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 8 L、8 R 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 CPU 120 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 8 L、8 R 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

10

20

30

40

50

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、初当た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

10

20

30

40

50

、「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 8 L、8 R 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）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 8 L、8 R からオートボタン 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。

10

【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。

20

【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、大当た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 CPU 120 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）、大当たり中演出処理（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。

30

【0448】

まず、演出制御用 CPU 120 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 CPU 120 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 CPU 120 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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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】

50

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。

10

20

30

40

50

【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)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

10

20

30

40

50

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】

まず、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OFF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 CPU 120 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 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。

10

【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、CPU 103 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 CPU 120 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 CPU 120 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 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。

20

【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 CPU 120 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)。

30

【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。

40

【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)

50

～(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」の音声と同時に再生出力される。

【0500】

この場合、音声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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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」の部分再生出力させる。

10

【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。

20

【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ON設定音声の「オートボタンに設定しました」の部分再生出力させる。

【0515】

30

〔大当たりFF演出〕

本実施形態では、表示結果が「大当たり」となる変動表示が実行された後に大当たり遊技状態に制御され、大当たり開始指定コマンドを受信すると、大当たりFF演出（大当たりファンファーレ演出）が実行される。大当たりFF演出では、大当たり種別を示唆するとともに大当たりのタイトルを表示する大当たりFF演出（第1部）と、大当たりRD遊技（大当たりラウンド遊技）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たりFF演出（第2部）とで構成される。

【0516】

<大当たりA、大当たりB>

本実施形態では、初当たり（大当たりA、大当たりB）に対応した大当たり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大当たり種別報知画像が表示される。第1大当たり種別報知画像は、集中線と、「BONUS」の文字とを含む画像である。また、初当たりに対応した大当たり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。初当たりに対応した大当たり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。

40

【0517】

図8-52は、初当たり（大当たりA、大当たりB）に対応した大当たり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】

50

図 8-52 に示すように、

- (1) 大当り F F 演出 (第 1 部：前段)：集中線のみが表示される
- (2) 大当り F F 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 F F 演出 (第 1 部：後段 (2))：集中線と「B O」の文字とが表示される
- (4) 大当り F F 演出 (第 1 部：後段 (3))：集中線と「B O N」の文字とが表示される
- (5) 大当り F F 演出 (第 1 部：後段 (4))：集中線と「B O N U」の文字とが表示される
- (6) 大当り F F 演出 (第 1 部：後段 (5))：集中線と「B O N U S」の文字とが表示される。即ち、第 1 大当り種別報知画像 B P 1 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 F F 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 1 A 指示画像が表示される。第 1 A 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 1 A 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ーション動画であり、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 F F 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 B O N U S」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 F F 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 F F 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 F F 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 F F 演出 (第 1 部：前段)：集中線のみが表示される
- (2) 大当り F F 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 F F 演出 (第 1 部：後段 (2))：集中線と「夢夢 B O N U S」の文字とが表示される。即ち、第 2 大当り種別報知画像 B P 2 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 F F 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 1 B 指示画像が表示される。第 1 B 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 1 B 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ーション動画であり、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 1 B 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 1 A 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「B O N U S」や「夢夢 B O N U S」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 B O N U S」である場合、第 1 種別文字が「B

10

20

30

40

50

ONUS」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】

まず、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、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

10

20

30

40

50

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。

10

【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】

まず、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。

20

【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、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。

30

【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。

40

【0540】

まず、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

50

装置 5 に第 1 大当り種別報知画像 B P 1 (本例では、集中線と「B O N U S」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「B O N U S」の「U S」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 F F 演出 (第 1 部) が開始されて 4 秒が経過すると (図 8-58 : T 3)、演出制御用 C P U 1 2 0 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 E P 1 (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 C P U 1 2 0 は、大当り F F 演出 (第 2 部) を実行し、画像表示装置 5 に第 1 A 指示画像 I P 1 A (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 1 A 指示画像の表示優先度の関係は、第 1 A 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 1 A 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 C P U 1 2 0 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 E P 1 (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 : T 4)。

【0547】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り F F 演出 (第 2 部) を継続して実行し、画像表示装置 5 に第 1 A 指示画像 I P 1 A (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 1 A 指示画像の表示優先度の関係は、第 1 A 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 1 A 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 F F 演出

図 8-57 (B) は、大当り C の大当り F F 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 F F 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、C P U 1 0 3 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 : T 2 A)、演出制御用 C P U 1 2 0 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 E P 1 (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 C P U 1 2 0 は、大当り F F 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 B P 2 (本例では、集中線と「夢夢 B O N U S」の文字とを含む画像)を表示させている。

【0552】

10

20

30

40

50

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】

10

20

30

40

50

<大当り B>

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

【0561】

（大当り E D 演出（第 1 B 部））

本実施形態では、大当り B に対応した大当り E D 演出（第 1 B 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: 01500 pt」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 E D 演出（第 2 B 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 S T モードの演出モードを選択するための R U S H モード選択画像（以下、適宜「S T 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。R U S H 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、R U S H 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 31 B）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 31 B 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、R U S H 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 E D 演出（第 3 B 部））

本実施形態では、大当り B に対応した大当り E D 演出（第 3 B 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 S T モードに制御されることを示す S T 突入画像が表示される。S T 突入画像は、「パワフル R U S H 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 E D 演出は、大当り E D 演出（第 1 C 部）と、大当り E D 演出（第 2 C 部）とで構成されており、大当り E D 演出（第 1 C 部）→大当り E D 演出（第 2 C 部）の順で実行される。

【0566】

（大当り E D 演出（第 1 C 部））

本実施形態では、大当り A に対応した大当り E D 演出（第 1 C 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

10

20

30

40

50

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: 01950 pt」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。

10

【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。

20

【0569】

まず、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: 00450 pt」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。

30

【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。

40

【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

50

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が大当た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、大当たり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。

10

【0575】

次いで、図8-60(B)：(2)に示すように、大当たり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、大当たり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。

20

【0577】

次いで、図8-60(B)：(3)に示すように、大当たり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、大当たり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、大当たり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、大当たり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)。

30

【0579】

(C) 大当たりCの大当たりED演出

図8-63(C)は、大当たりCの大当たり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、大当たりCの大当たり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が大当た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、大当たり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。

40

【0581】

次いで、図8-63(C)：(2)に示すように、大当たり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、大当たり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。

50

【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。

10

【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。

20

【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高さ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高さ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。

30

【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（00000pt、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。

40

【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の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】

50

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、大当たり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、大当たり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、大当たり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】

まず、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

10

20

30

40

50

置されているので、第2役物Y M 2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I P 1 Aの下部分の視認性が低下している）。

【0601】

例えば、第2役物Y M 2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Y M 2が初期位置にあるときに、第2役物Y M 2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Y M 1や第2役物Y M 2が初期位置から動作位置に動作する過程や、第2役物Y M 2が動作位置にあるときに、第1役物Y M 1や第2役物Y M 2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Y M 1や第2役物Y M 2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F F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Y M 2は動作位置にあり、それ以外の期間では、第2役物Y M 2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F F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Y M 1も第2役物Y M 2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F F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B O N U S」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F F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Y M 1は初期位置（第1初期位置）にあり、第2役物Y M 2は動作

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【0614】

まず、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。

30

【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。

40

【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。

50

【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モードで大当た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モードで大当た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。

10

【0622】

本例では、通常モードに制御されているときに、大当たり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た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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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 I P 3（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 CPU 120 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たり F F 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たり F F 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、大当たり F F 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、大当たり遊技状態に制御されたときに、大当たり F F 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、大当たり F F 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、大当た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、大当たり F F 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、大当たり F F 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、大当たり F F 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（L V 1：ショート）と、異常左打ち指示（L V 2：ロング）とがある。異常左打ち指示（L V 1：ショート）の実行期間は 5000ms であり、異常左打ち指示（L V 2：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（L V 1）の実行条件は、異常右打ち検出条件（L V 1）が成立したときであり、異常左打ち指示（L V 2）の実行条件は、異常右打ち検出条件（L V 2）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、大当たり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、大当たり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、大当たりFF演出の邪魔をせずに、その後の大当た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、大当たり遊技状態に制御され大当たり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、表示優先度や大当たり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、大当たり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、大当たり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、大当たり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、大当たりFF演出の特別感が増し、大当た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、大当たり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、大当たりFF演出音の再生出力の邪魔をせず、大当た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、大当たり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

10

20

30

40

50

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。

10

【0650】

このような構成によれば、操作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。

20

【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。

30

【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)。

40

【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】

50

また、大当り F F 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 F F 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 F F 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 F F 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 F F 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 F F 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 F F 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 F F 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 F F 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 F F 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 F F 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 F F 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 F F 演出の邪魔をせずに、音量調整表示や光量

10

20

30

40

50

調整表示を確認できる。

結果的に、大当たり F F 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たり F F 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たり F F 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、大当たり F F 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、大当たり遊技状態に制御されたときに、大当たり F F 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、大当たり F F 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は継続して再生出力されることによって、大当たり F F 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たり F F 演出を楽しむことができる。

結果的に、大当たり F F 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変換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の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の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。

10

【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】

20

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】

30

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。

40

【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。

50

【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設定音声が続い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、大当た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（大当たりタイトル表示、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（大当たりタイトル表示、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】

10

20

30

40

50

(効果 9 - 2)

図 8 - 6 5 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 of 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 P P 1 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 P P 2 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 of 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。

【 0 7 0 6 】

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。

10

【 0 7 0 7 】

(効果 1 0)

図 8 - 6 8 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 - 6 1、図 8 - 6 2、及び図 8 - 6 4 に示したように、最終ラウンドの大当たり R D 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たり E D 演出（第 1 A 部、第 1 B 部、第 1 C 部）を実行した後に、当該大当たりが終了することを報知する大当たり E D 演出（第 2 A 部、第 3 B 部、第 2 C 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、大当たり E D 演出（第 1 A 部、第 1 B 部、第 1 C 部）の実行期間の方が、長い（1 . 5 秒 < 4 . 5 秒）。

【 0 7 0 8 】

20

このような構成によれば、最終ラウンドの大当たり R D 制御において、所定量（本例では、1 0 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、大当たり遊技状態が終了したことに対応する大当たり E D 演出（第 2 A 部、第 3 B 部、第 2 C 部）に関する画像（時短突入画像、S T 突入画像、S T 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、大当た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。

【 0 7 0 9 】

(効果 1 0 - 1)

図 8 - 6 8 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 - 6 1、図 8 - 6 2、及び図 8 - 6 4 に示したように、最終ラウンドの大当たり R D 制御を終了した後の大当たり E D 演出（第 1 A 部、第 1 B 部、第 1 C 部）の実行期間は 4 . 5 秒間である。

30

【 0 7 1 0 】

ここで、最終ラウンドの大当たり R D 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たり R D 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（1 0 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（1 1 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）。

【 0 7 1 1 】

40

このような構成によれば、最終ラウンドの大当たり R D 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たり E D 演出（第 2 A 部、第 3 B 部、第 2 C 部）に関する画像（時短突入画像、S T 突入画像、S T 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、大当たり R D 遊技における不満を防止できる。

【 0 7 1 2 】

(効果 1 0 - 2)

図 8 - 6 7 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

50

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、大当たり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たりRD制御を終了した後の大当たり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、大当たり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、大当たり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たり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たり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、大当たり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)で発生する初当たり(大当たりA、大当たりB)の大当たり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)で発生する大当たりCの大当たり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「大当たり」が導出されてから大当た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)で発生する初当たり(大当たりA、大当たりB)の大当たりFF演出と、時短状態やST状態(右打ちモード)で発生する大当たりCの大当たりFF演出とは、大当た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)で発生する初当たり(大当たりA、大当たりB)の大当たり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)で発生する大当たりCの大当たり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

10

20

30

40

50

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「大当たり」が導出されてから大当た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、大当たりに応じて大当たりFF演出が異なるので、大当たり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）で発生する初当たり（大当たりA、大当たりB）の大当たり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）で発生する大当たりCの大当たりED演出の実行期間（8秒間）の方が、短い。

10

【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た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（大当たり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「大当たりB」に対応した大当たり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、当該大当たり（初当たり）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。

20

【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「大当たりC」に対応した大当たり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、当該大当たりの後に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。

30

【0726】

このような構成によれば、初当たり時に初めて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に興味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）で発生する初当たり（大当たりA、大当たりB）の大当たり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）で発生する初当たり（大当たりA、大当たりB）の大当たりFF演出の実行期間（7秒間）の方が、短い。

40

【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）で発生する大当たりCの大当たり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）で発生する大当たりCの大当たり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た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

50

なるまでの期間（大当たり E D 期間）より、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当たり」が導出されてから大当たりラウンド遊技が開始されるまでの期間（大当たり F F 期間）の方が短いことによって、大当た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、大当た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、「大当たりA」は、実質的な「通常大当たり」であり、ラウンド数が3ラウンドの「3R大当たり」であり、「大当たりB」は、実質的な「確変大当たり」であり、ラウンド数が10ラウンドの「10R大当たり」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、大当たりAより大当たりBの方が遊技者にとって有利な大当たりである。

10

【0731】

また、図8-55に示したように、大当たりAが発生するときの、図柄確定期間と大当たり F F 演出の実行期間を合わせた期間と、大当たりBが発生するときの、図柄確定期間と大当たり F F 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、大当たりAの大当たり E D 演出の実行期間（9秒間）より、図8-62に示したように、大当たりBの大当たり E D 演出の実行期間（19秒間）の方が、長い。

【0733】

20

このような構成によれば、大当たりAと、大当たりBとにおいて、図柄確定期間と大当たり F F 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、いずれの大当たり遊技状態に制御される場合であっても、大当た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、大当たり E D 演出の実行期間に関して、大当たりAより大当たりBの方が長い期間が設定されているので、大当たり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）

30

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「大当たりA」に対応した大当たり E D 演出では、S Tモードの演出モードを選択するための R U S Hモード選択画面（画像）を表示する期間はなく、当該大当たり（初当たり）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「大当たりB」に対応した大当たり E D 演出では、S Tモードの演出モードを選択するための R U S H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、当該大当たり（初当たり）の後に初めてS Tモードに制御されることを示す（S Tモードに突入することを報知する）S T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。

40

【0737】

このような構成によれば、初当たり時に初めてS Tモードに突入されるときは、R U S Hモードを選択する期間やS T突入画像を表示する期間を、S T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S Tモードに制御されるときに興味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、大当たり F F 演出において、大当たり F F 演出（第1部）：大当たりタイトル表示（「B O N U S」、「夢夢 B O N U S」）と、大当たり F F 演出（第2部

50

）：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。

10

【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。

20

【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】

30

（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】

40

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に興味を向上できる。

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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に画像表示装置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に印象を強くすることができる。

40

【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

50

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、大当たりタイトル表示（「夢夢BONUS」等）の文字の見切れる部分として、大当た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、大当たりタイトル表示によって、大当たりが発生することの特別感をより一層強調でき、大当た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、大当た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、大当た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、大当た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、大当たりタイトル表示によって、大当たりが発生することの特別感をより一層強調でき、大当た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、大当たり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に画像表示装置5や役物に注目させることができ、大当た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、遊技者に大当たり遊技状態に制御され、第1指示画像が表示されるときに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

10

20

30

40

50

(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上である。

【0776】

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

くさせ、好適なエラー報知を行うことができる。

結果的に、大当たり F F 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 1 A 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 1 A 指示画像に重畳して表示されることによって、第 1 A 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 2 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たり F F 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たり F F 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、大当たり F F 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、大当たり遊技状態に制御されたときに、大当たり F F 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、大当たり F F 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、大当た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、大当たり F F 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 2 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たり F F 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たり F F 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たり R D 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たり E D 演出（第 1 A 部、第 1 B 部、第 1 C 部）を実行した後に、当該大当たりが終了することを報知する大当たり E D 演出（第 2 A 部、第 3 B 部、第 2 C 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、大当たり E D 演出（第 1 A 部、第 1 B 部、第 1 C 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、大当たり F F 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、大当たり遊技状態に制御されたときに、大当たり F F 演出の邪魔を

10

20

30

40

50

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 F F 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 F F 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 E D 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 S T 状態（右打ちモード）で発生する大当り C の大当り E D 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 F F 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 F F 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 F F 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やすくさせ、好適なエラー報知を行うことができる。

結果的に、大当り F F 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 S T 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 E D 期間）が通常状態より短いことによって、時短状態や S T 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 S T 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 F F 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 F F 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 E D 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 F F 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 S T 状態（右打ちモード）で発生する大当り C の大当り E D 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 S T 状態（右打ちモード）で発生する大当り C の大当り E D 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 F F 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 F F 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 F F 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

10

20

30

40

50

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やすくさせ、好適なエラー報知を行うことができる。

結果的に、大当り F F 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 S T 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 E D 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 F F 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。

10

【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 F F 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 F F 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 F F 演出において、大当り F F 演出（第 1 部）：大当りタイトル表示（「BONUS」、「夢夢 BONUS」）と、大当り F F 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 1 A 指示画像、第 1 B 指示画像）と、を表示している。

20

【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 F F 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 F F 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 F F 演出（第 1 部）の実行期間（2 秒間）の方が、大当り C の大当り F F 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 F F 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 F F 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。

30

【0818】

また、大当り F F 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やすくさせ、好適なエラー報知を行うことができる。

結果的に、大当り F F 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。

40

【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 F F 演出を実

50

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 F F 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 F F 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 B O N U S」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 F F 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 F F 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 F F 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やすくさせ、好適なエラー報知を行うことができる。

結果的に、大当り F F 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に画像表示装置 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に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ため、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 F F 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 F F 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、第 2 役物) が備えられた状態で、大当り F F 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】

10

20

30

40

50

このような構成によれば、大当り F F 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 F F 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 F F 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やすくさせ、好適なエラー報知を行うことができる。

結果的に、大当り F F 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。

10

【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に画像表示装置 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に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ため、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。

20

【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】

30

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やすくすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。

【0839】

40

(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 1 A 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 1 A 指示画像に重畳表示しており、この第 1 A 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 1 A 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

50

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たり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たりED演出(第1A部、第1B部、第1C部)を実行した後に、当該大当たりが終了することを報知する大当たり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、大当たり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たり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、大当たり遊技状態が終了したことに対応する大当たり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、大当た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)で発生する初当たり(大当たりA、大当たりB)の大当たり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)で発生する大当たりCの大当たり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

10

20

30

40

50

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「大当たり」が導出されてから大当た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。

10

【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）で発生する初当たり（大当たりA、大当たりB）の大当たり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）で発生する大当たりCの大当たり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。

20

【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た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（大当たり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。

30

【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）で発生する初当たり（大当たりA、大当たりB）の大当たり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）で発生する初当たり（大当たりA、大当たりB）の大当たり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）で発生する大当たりCの大当たり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）で発生する大当たりCの大当たりFF演出の実行期間（3.5秒間）の方が、短い。

40

【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た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（大当たりED期間）より、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当たり」が導出されてから

50

大当たりラウンド遊技が開始されるまでの期間（大当たり F F 期間）の方が短いことによって、大当た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、大当た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、大当たり F F 演出において、大当たり F F 演出（第1部）：大当たりタイトル表示（「BONUS」、「夢夢BONUS」）と、大当たり F F 演出（第2部）：大当た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、大当たりAや大当たりBの大当たり F F 演出（第1部）の実行期間（4秒間）の方が、大当たりAや大当たりBの大当たり F F 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、大当たりCの大当たり F F 演出（第1部）の実行期間（2秒間）の方が、大当たりCの大当たり F F 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、大当た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、大当たりタイトル表示に遊技者を注目させることができ、大当た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、大当た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、大当た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、大当たり F F 演出（第1部）が実行されると、役物によって大当たりタイトル表示「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。

10

20

30

40

50

【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に画像表示装置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に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ため、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。

10

【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】

20

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に画像表示装置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に印象を強くすることができる。

30

【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ため、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)

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)。

【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

50

示しており、大当たりタイトル表示「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、大当た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たり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、大当たり遊技状態が終了したことに対応する大当たり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、大当た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、大当た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、エラー画像が大当たりタイトル表示に重畳して表示されることによって、大当た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たり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たりED演出（第1A部、第1B部、第1C部）を実行した後に、当該大当たりが終了することを報知する大当たり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、大当たり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たり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、大当たり遊技状態が終了したことに対応する大当たり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、大当た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たり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たりED演出（第1A部、第1B部、第1C部）を実行した後に、当該大当たりが終了することを報知する大当たり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、大当たりED演出（第1A部、第1B部、第1C部）の実

10

20

30

40

50

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）で発生する初当たり（大当たりA、大当たりB）の大当たり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）で発生する大当たりCの大当たりFF演出の実行期間（3.5秒間）の方が、短い。

10

【0890】

このような構成によれば、最終ラウンドの大当たり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、大当たり遊技状態が終了したことに対応する大当たり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、大当た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「大当たり」が導出されてから大当た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。

20

【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たり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たりED演出（第1A部、第1B部、第1C部）を実行した後に、当該大当たりが終了することを報知する大当たり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、大当たり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）。

30

【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）で発生する初当たり（大当たりA、大当たりB）の大当たり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）で発生する大当たりCの大当たり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たり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、大当たり遊技状態が終了したことに対応する大当たり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、大当た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。

40

【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た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（大当たりED期間）が通常状態より短いことによって、時短状

50

態やS T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S T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たり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たりED演出（第1A部、第1B部、第1C部）を実行した後に、当該大当たりが終了することを報知する大当たり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、大当たり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）。

10

【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）で発生する初当たり（大当たりA、大当たりB）の大当たり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）で発生する初当たり（大当たりA、大当たりB）の大当たり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S T状態（右打ちモード）で発生する大当たりCの大当たり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S T状態（右打ちモード）で発生する大当たりCの大当たりFF演出の実行期間（3.5秒間）の方が、短い。

20

【0899】

このような構成によれば、最終ラウンドの大当たり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、大当たり遊技状態が終了したことに対応する大当たりED演出（第2A部、第3B部、第2C部）に関する画像（時短突入画像、S T突入画像、S T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、大当た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】

30

また、通常状態と、時短状態やS T状態（右打ちモード）とにおいて、最終ラウンドの大当た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（大当たりED期間）より、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当たり」が導出されてから大当たりラウンド遊技が開始されるまでの期間（大当たりFF期間）の方が短いことによって、大当た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、大当た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たり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たりED演出（第1A部、第1B部、第1C部）を実行した後に、当該大当たりが終了することを報知する大当たり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、大当たり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）。

40

【0902】

図8-54に示したように、大当たりFF演出において、大当たりFF演出（第1部）：大当たりタイトル表示（「BONUS」、「夢夢BONUS」）と、大当たりFF演出（第2部）：大当た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。

50

【0903】

また、図8-55に示したように、大当たりAや大当たりBの大当たりFF演出（第1部）の実行期間（4秒間）の方が、大当たりAや大当たりBの大当たり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、大当たりCの大当たりFF演出（第1部）の実行期間（2秒間）の方が、大当たりCの大当たり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たり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、大当たり遊技状態が終了したことに対応する大当たり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、大当た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。

10

【0905】

また、第1指示画像が表示される期間より、大当た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、大当たりタイトル表示に遊技者を注目させることができ、大当た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、大当た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、大当た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。

20

【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たり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たりED演出（第1A部、第1B部、第1C部）を実行した後に、当該大当たりが終了することを報知する大当たり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、大当たり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）。

30

【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、大当たりFF演出（第1部）が実行されると、役物によって大当たりタイトル表示「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。

40

【0910】

このような構成によれば、最終ラウンドの大当たり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、大当たり遊技状態が終了したことに対応する大当たり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、大当た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】

50

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に画像表示装置 5 や役物に注目させることができ、大当たり遊技状態に制御されることを祝福するための大当た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、遊技者に大当たり遊技状態に制御されるときに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ため、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たり 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たり ED 演出（第 1 A 部、第 1 B 部、第 1 C 部）を実行した後に、当該大当たりが終了することを報知する大当たり ED 演出（第 2 A 部、第 3 B 部、第 2 C 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、大当たり ED 演出（第 1 A 部、第 1 B 部、第 1 C 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、大当たり 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たり 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、大当たり遊技状態が終了したことに対応する大当たり ED 演出（第 2 A 部、第 3 B 部、第 2 C 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、大当た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に画像表示装置 5 や役物に注目させることができ、大当た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、遊技者に大当たり遊技状態に制御され、第 1 指示画像が表示されるときに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ため、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。

10

20

30

40

50

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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

10

20

30

40

50

短状態やS T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S T状態（右打ちモード）とにおいて、最終ラウンドの大当た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（大当たりE D期間）より、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当たり」が導出されてから大当たりラウンド遊技が開始されるまでの期間（大当たりF F期間）の方が短いことによって、大当た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、大当た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S T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）で発生する初当たり（大当たりA、大当たりB）の大当たりF F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S T状態（右打ちモード）で発生する大当たりCの大当たりF F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、大当たりF F演出において、大当たりF F演出（第1部）：大当たりタイトル表示（「BONUS」、「夢夢BONUS」）と、大当たりF F演出（第2部）：大当た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、大当たりAや大当たりBの大当たりF F演出（第1部）の実行期間（4秒間）の方が、大当たりAや大当たりBの大当たりF F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、大当たりCの大当たりF F演出（第1部）の実行期間（2秒間）の方が、大当たりCの大当たりF F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S T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「大当たり」が導出されてから大当た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S T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S T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、大当た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、大当たりタイトル表示に遊技者を注目させることができ、大当た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、大当た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、大当た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S T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）で発生する初当たり（大当たり

10

20

30

40

50

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。

10

【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】

20

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に画像表示装置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に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】

30

(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】

40

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

50

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印象を強くすることができる。

10

【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ため、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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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されるときに（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、大当たりが発生して確変領域に遊技球が入賞（V入賞）した場合、大当た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「大当たり」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。

10

【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。

20

【0974】

例えば、異常左打ち指示演出が実行されるとき第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。

30

【0976】

例えば、異常右打ち指示演出が実行されるとき第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】

40

(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

50

行されると、音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もので、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、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もので、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。

【0982】

例えば、音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:1)が点滅表示され、音量調整音声「音量が最小です」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

10

20

30

40

50

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たり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（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

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（大当たり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たり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たり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、大当たり

10

20

30

40

50

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 S 0 2 T M 1 2 4 0 : Y E S 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 CPU 120）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 CPU 120）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 CPU 120）は、

前記音量および前記光量を遊技者が調整するとき、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。

10

20

30

40

50

【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を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（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用 CPU 120）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 CPU 120）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（大当たり 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（押しボタン 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 CPU 120）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たり 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たり 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たり 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。

10

20

30

40

50

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（押しボタン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

10

20

30

40

50

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8-5

10

20

30

40

50

7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、

10

20

30

40

50

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たり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たりED演出（第1A部、第1B部、第1C部）を実行した後に、当該大当たりが終了することを報知する大当たりED演出（第2A部、第3B部、第2C部）を実行し）、

10

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（大当たり）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（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

20

遊技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（大当たり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、

30

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）で発生する初当たり（大当たりA、大当たりB）の大当たり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）で発生する大当たりCの大当たり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。

40

【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（大当たり）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（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技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

50

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（大当たり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）で発生する初当たり（大当たりA、大当たりB）の大当たり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）で発生する大当たりCの大当たり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（大当たり）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（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技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（大当たり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）で発生する初当たり（大当たりA、大当たりB）の大当たり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）で発生する初当たり（大当たりA、大当たりB）の大当たり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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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 R D 制御を実行可能な C P U 1 0 3）と、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用 C P U 1 2 0）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 C P U 1 2 0 は、大当り F F 演出において、大当り F F 演出（第 1 部）：大当りタイトル表示（「B O N U S」等）と、大当り F F 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 1 A 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 F F 演出（第 1 部）の実行期間（4 秒間）の方が、大当り F F 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 R D 制御を実行可能な C P U 1 0 3）と、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用 C P U 1 2 0）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、S T 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 C P U 1 2 0 は、大当り F F 演出において、初当り（大当り A、大当り B）の大当り F F 演出（第 1 部）：大当りタイトル表示（「B O N U S」）と、大当り F F 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 1 A 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 C P U 1 2 0 は、大当り C の大当り F F 演出において、大当り F F 演出（第 1 部）：大当りタイトル表示（「夢夢 B O N U S」）と、大当り F F 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 CPU 120）と、を備え、

前記演出実行手段（演出制御用 CPU 120）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 1 A 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 CPU 120）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 CPU 120）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

10

20

30

40

50

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た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(大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(パチンコ遊技機1)であって、

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(大当たり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たり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たり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(大当たりタイトル表示(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、大当たりタイトル表示(「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エラー画像を大当た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、大当たりタイトル表示「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、大当た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

10

20

30

40

50

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（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

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（大当たり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たり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たり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

10

20

30

40

50

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（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

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（大当たり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たり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たり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

10

20

30

40

50

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。

10

【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（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

20

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（大当たり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（大当たりRD制御において賞球を付与可能なCPU103）と、を備え、

30

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（大当たりFF演出）を実行可能であり、

40

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たり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

50

るときに大当り F F 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 CPU 120）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、

10

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 1 A 部、第 1 B 部、第 1 C 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 2 A 部、第 3 B 部、第 2 C 部）を実行し）、

20

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。

30

【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、

40

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用 CPU 120）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 CPU 103）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

50

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】

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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)で発生する大当たりCの大当たり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)で発生する大当たりCの大当たり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(大当たり)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(大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(パチンコ遊技機1)であって、

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(大当たり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(大当たり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))

10

20

30

40

50

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、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、

10

20

30

40

50

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に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ため、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

10

20

30

40

50

よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用 CPU 120）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 CPU 120）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 CPU 120）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（大当たり 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たり 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たり 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 1 A 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、大当たり 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やすくさせ、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

10

20

30

40

50

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ため、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。

10

【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、

20

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）、

30

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。

40

【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

50

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（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

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（大当たり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（大当たりＲＤ制御において賞球を付与可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、

10

20

30

40

50

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ラウンド目の大当た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、当該大当た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たり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たりED演出（第1A部、第1B部、第1C部）を実行した後に、当該大当たりが終了することを報知する大当たり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（大当たり）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（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

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

10

20

30

40

50

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 R D 制御を実行可能な C P U 1 0 3）と、を備え、

前記演出実行手段（演出制御用 C P U 1 2 0）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 - 6 5 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）、

10

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、S T 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 - 5 5 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 F F 演出の実行期間（7 秒間）より、図 8 - 5 6 に示すように、時短状態、S T 状態（右打ちモード）で発生する大当り C の大当り F F 演出の実行期間（3.5 秒間）の方が、短い）、遊技機。

20

【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。

30

【1064】

手段 3 4 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 C P U 1 2 0）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、

40

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 R D 制御を実行可能な C P U 1 0 3）と、を備え、

前記演出実行手段（演出制御用 C P U 1 2 0）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 - 6 5 に示すよ

50

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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

一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。

10

【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。

20

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、

30

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）、

40

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）、

50

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。

10

【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に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。

20

【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、

30

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、

40

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

50

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に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ため、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（大当たりタイトル表示（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、大当たりタイトル表示（「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エラー画像を大当た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、大当たりタイトル表示「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、大当た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伴う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（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

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（大当たり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（大当たり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ラウンド目の大当た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、当該大当た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、

10

20

30

40

50

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）、

10

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）、

20

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。

30

【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、

40

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

50

R D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R D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)、

10

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R D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E D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E D演出(第2A部、第3B部、第2C部)を実行し)、

20

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、S T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F F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、S T状態(右打ちモード)で発生する大当りCの大当りF F演出の実行期間(3.5秒間)の方が、短い)、遊技機。

30

【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。

40

【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

50

よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用 CPU 120）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（大当たり RD 制御を実行可能な CPU 103）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（大当たり RD 制御において賞球を付与可能な CPU 103）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 ラウンド目の大当た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、当該大当たりラウンド制御を終了し）、

前記演出実行手段（演出制御用 CPU 120）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たり 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たり ED 演出（第 1 A 部、第 1 B 部、第 1 C 部）を実行した後に、当該大当たりが終了することを報知する大当たり ED 演出（第 2 A 部、第 3 B 部、第 2 C 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）で発生する初当たり（大当たり A、大当たり B）の大当たり 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）で発生する大当たり C の大当たり 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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

R D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(大当たり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ラウンド目の大当た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、当該大当た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たり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たりED演出(第1A部、第1B部、第1C部)を実行した後に、当該大当たりが終了することを報知する大当たり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(大当たりタイトル表示)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、大当たりFF演出(第1部)が実行されると、役物によって大当たりタイトル表示(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ため、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

10

20

30

40

50

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、大当たり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に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（大当たり）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（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技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（大当たり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）で発生する初当たり（大当たりA、大当たりB）の大当たり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）で発生する大当たりCの大当たりFF演出の実行期間（3.5秒間）の方が、短く）、

10

20

30

40

50

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（大当たりタイトル表示（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、大当たりタイトル表示（「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エラー画像を大当た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、大当たりタイトル表示「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、大当た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（大当たり）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（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技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（大当たり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）で発生する初当たり（大当たりA、大当たりB）の大当たり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）で発生する大当たりCの大当たり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、

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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に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ため、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。

10

【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、

遊技媒体が進出容易な第1状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進出不能または進出困難な第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、

20

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）、

30

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、

40

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）、

50

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に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印象を強くすることができる。

10

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

4 A 第1特別図柄表示装置

4 B 第2特別図柄表示装置

5 画像表示装置

103 CPU

120 演出制御用CPU

20

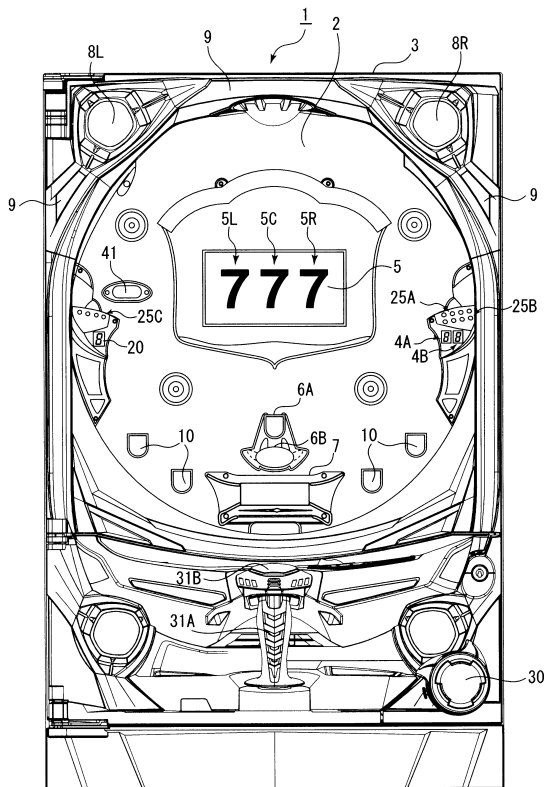
30

40

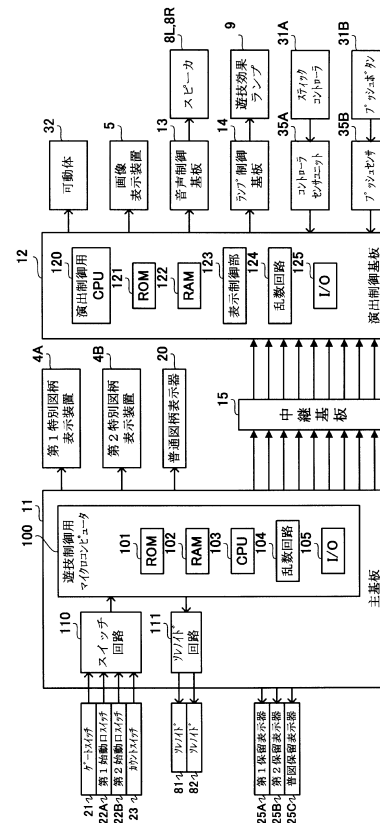
50

【図面】

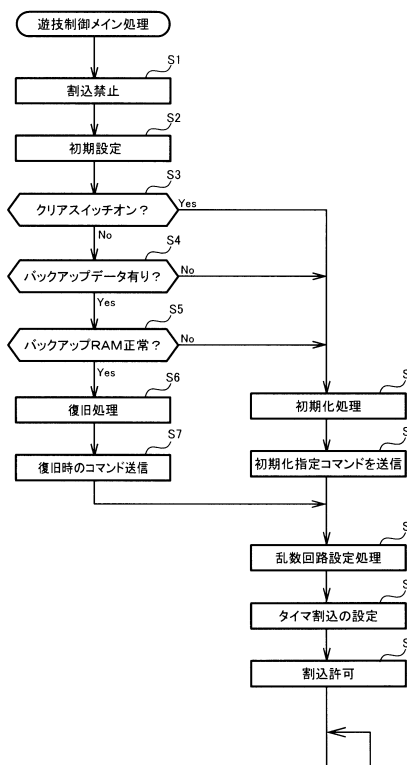
【図 1】



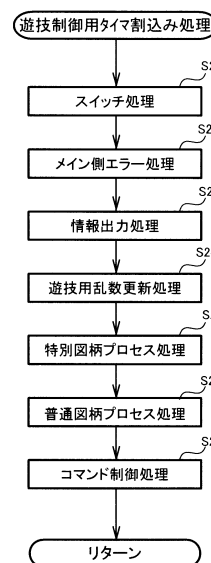
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

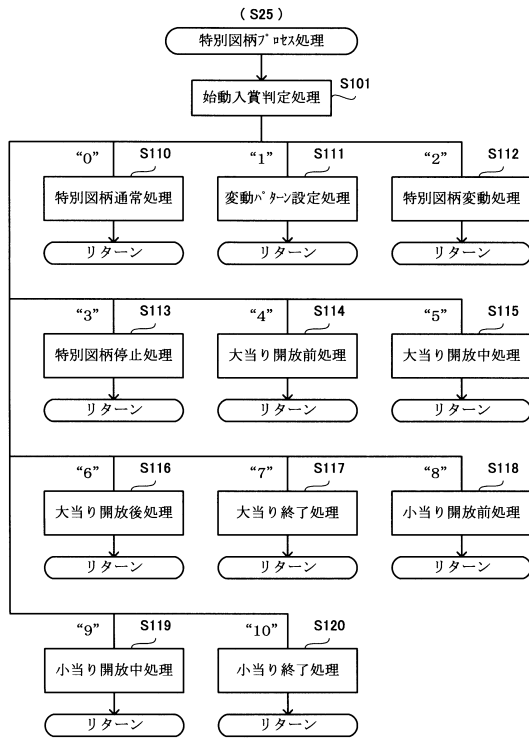
20

30

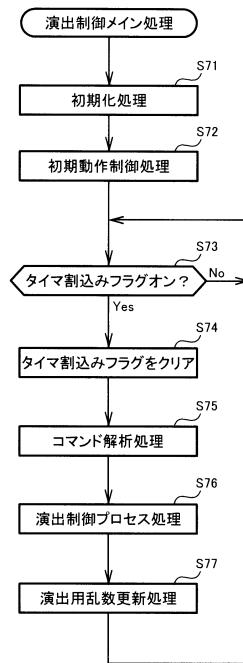
40

50

【図 5】



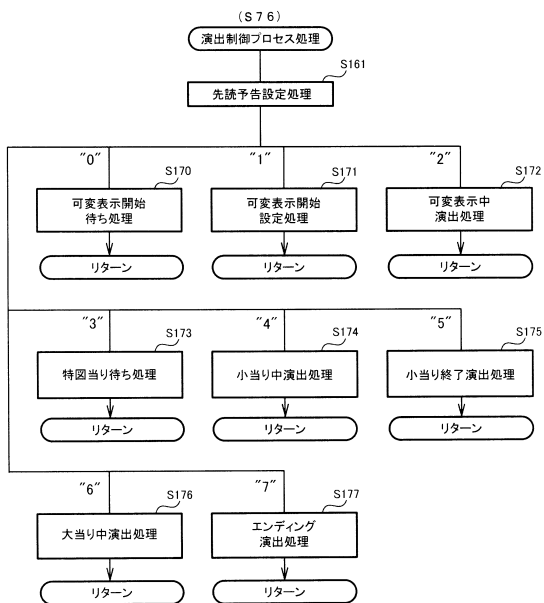
【図 6】



10

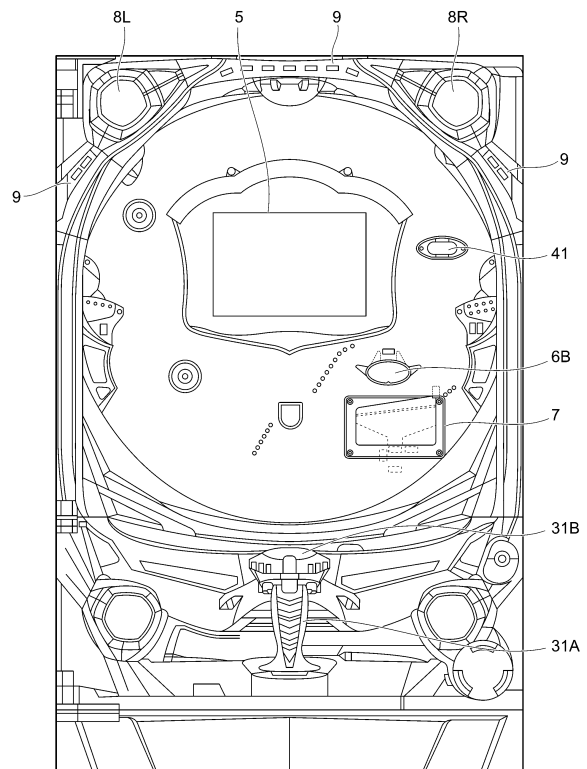
20

【図 7】



【図 8 - 1】

【図8-1】



30

40

50

【図 8 - 2】

【図8-2】

数乱	範囲	適用	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 (Vフタ:ショート開放)	大入賞口 (V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 (Vフタ:ロング開放)	大入賞口 (V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 (Vフタ:ロング開放)	大入賞口 (V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

10

20

30

40

50

【圖 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】

【图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

【圖 8-8】

【图8-8】

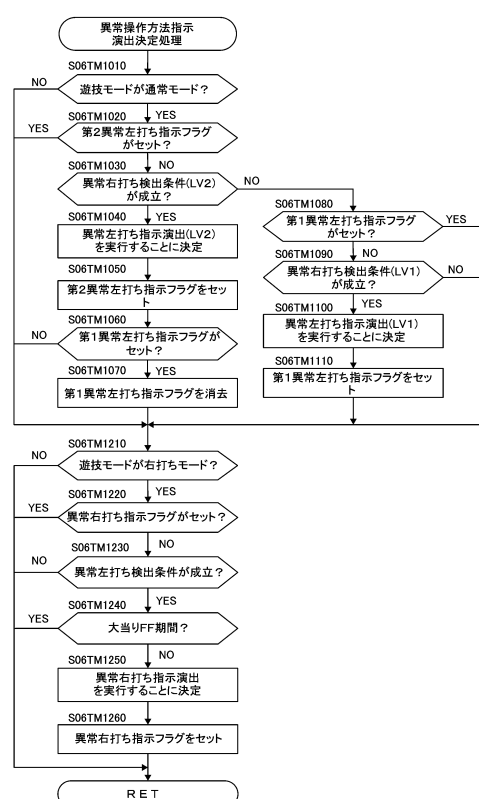
[illegible]

B) エラー - 報知演出 - 一覧テーブル

[illegible]

【圖 8-9】

【图8-9】



【図 8 - 1 0】

【図8-10】

(A) 異常操作方法指示に関連する条件テーブル

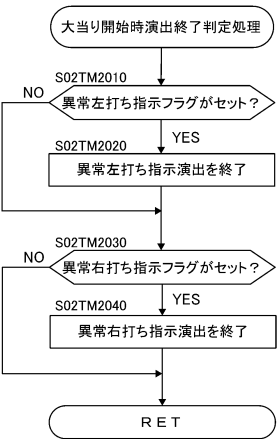
異常操作方法指示演出		条件
異常操作方法指示	異常右打ち指示	異常左打ち検出条件 ・右打ちモードで第1始動ロスイッチからの信号を検出
	異常左打ち指示	異常右打ち検出条件(LV1:ショート) ・通常モードでゲートスイッチからの信号を連続して5回検出 異常右打ち検出条件(LV2:ロング) ・通常モードでゲートスイッチからの信号を連続して6回以上検出 または ・通常モードで第2始動ロスイッチからの信号を検出

(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 - 1 1】

【図8-11】

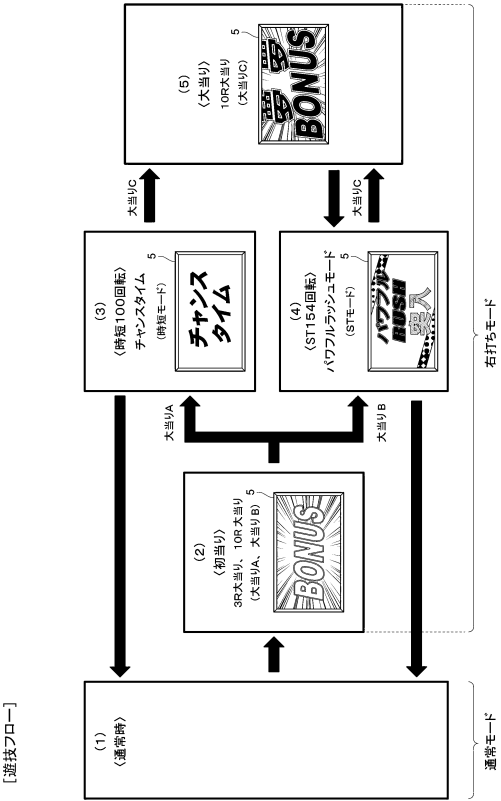


10

20

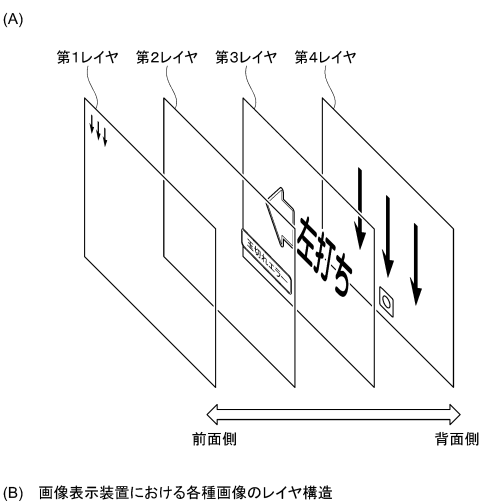
【図 8 - 1 2】

【図8-12】



【図 8 - 1 3】

【図8-13】



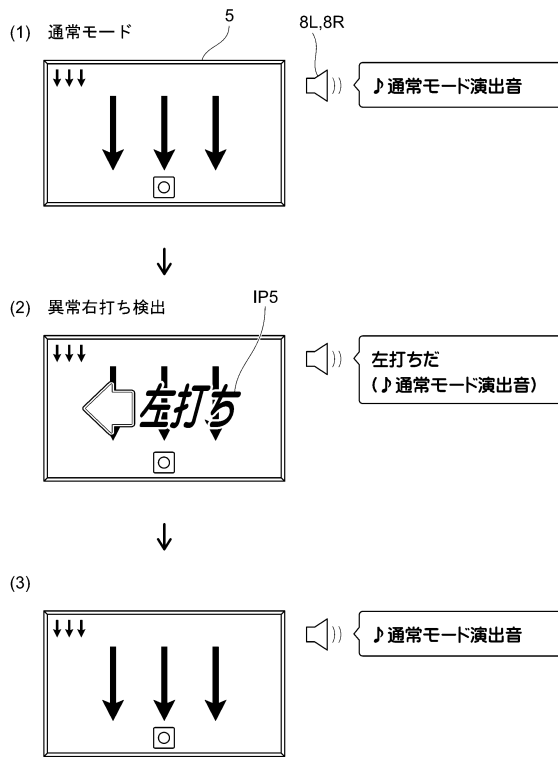
30

40

50

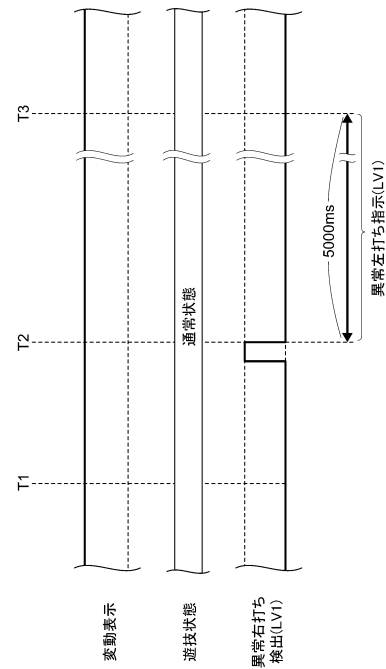
【図 8 - 1 4】

【図8-14】[通常モード: 異常左打ち指示]



【図 8 - 1 5】

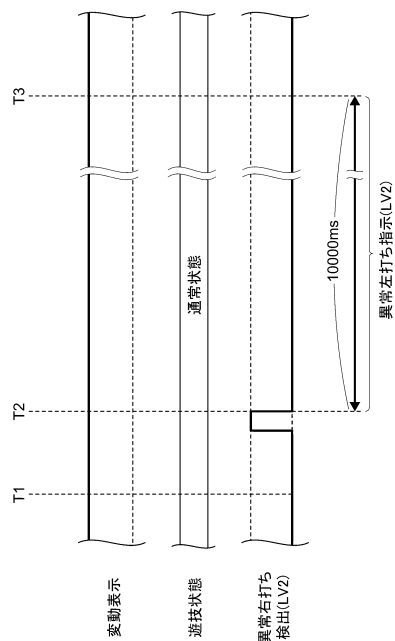
【図8-15】



【異常左打ち指示(LV1)】

【図 8 - 1 6】

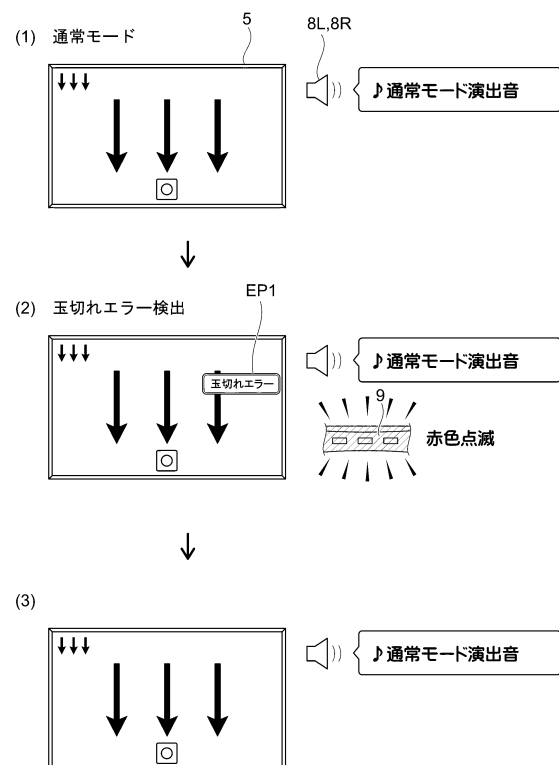
【図8-16】



【異常左打ち指示(LV2)】

【図 8 - 1 7】

【図8-17】[通常モード: エラー報知]



10

20

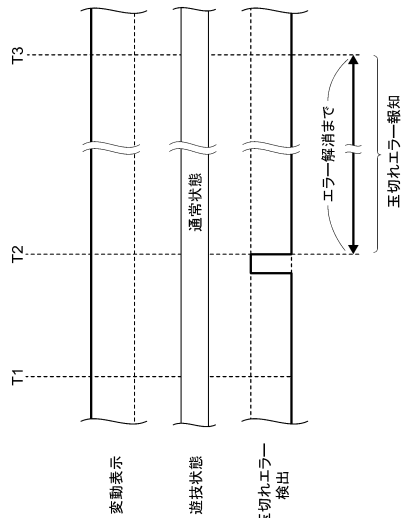
30

40

50

【図 8 - 18】

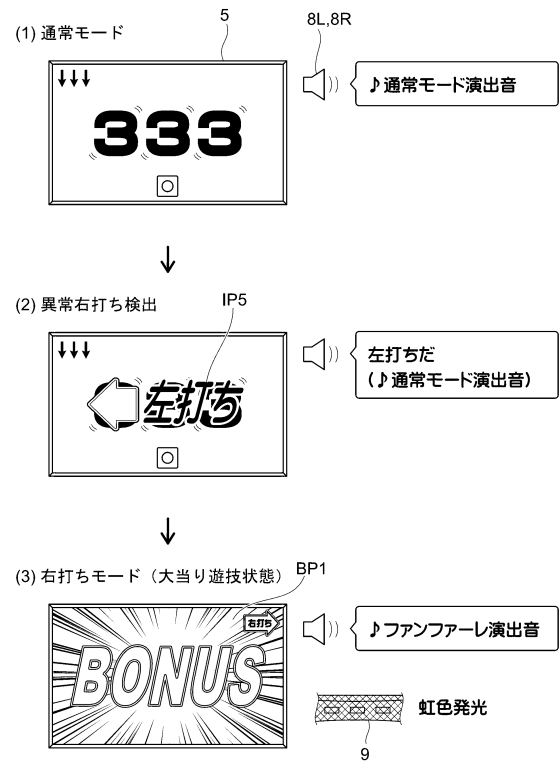
【図8-18】



【エラー報知】

【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]

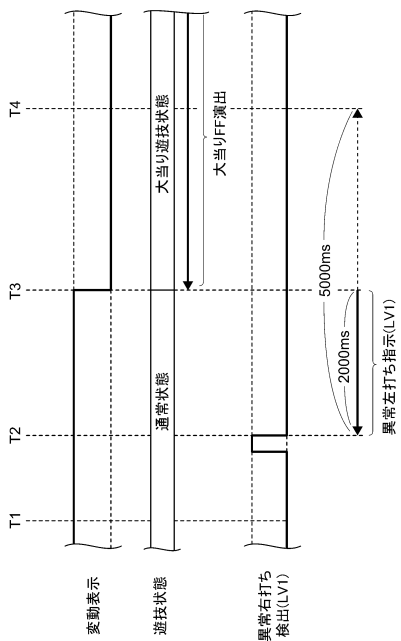


10

20

【図 8 - 20】

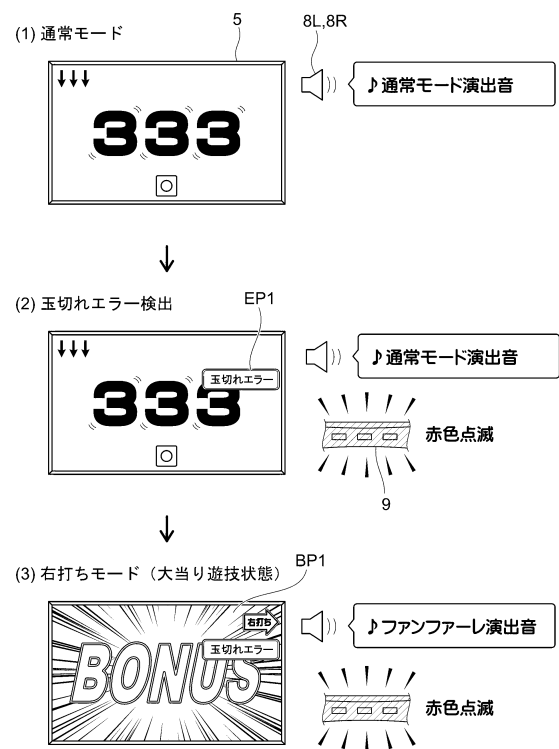
【図8-20】



【異常左打ち指示中の大当りFF演出】

【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]



30

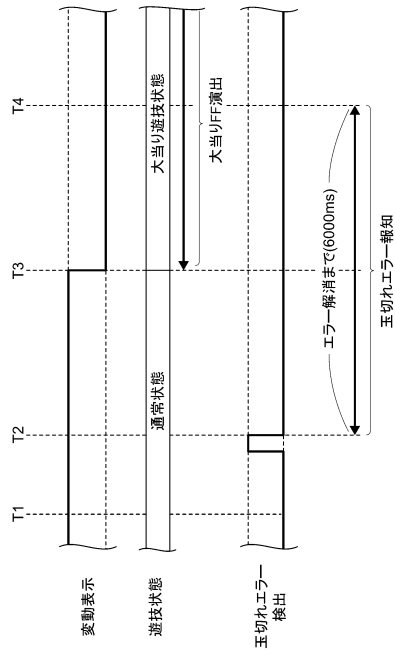
40

50

【図 8 - 2 2】

【図8-22】

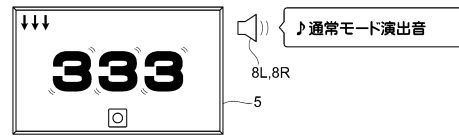
【エラー報知中の大当りFF演出】



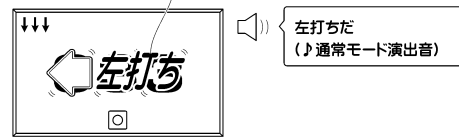
【図 8 - 2 3】

【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〕

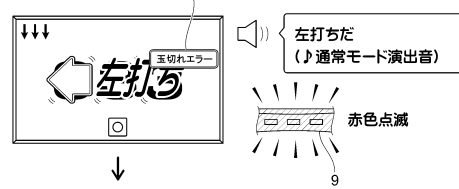
(1) 通常モード



(3) 異常右打ち検出



(3) 玉切れエラー検出



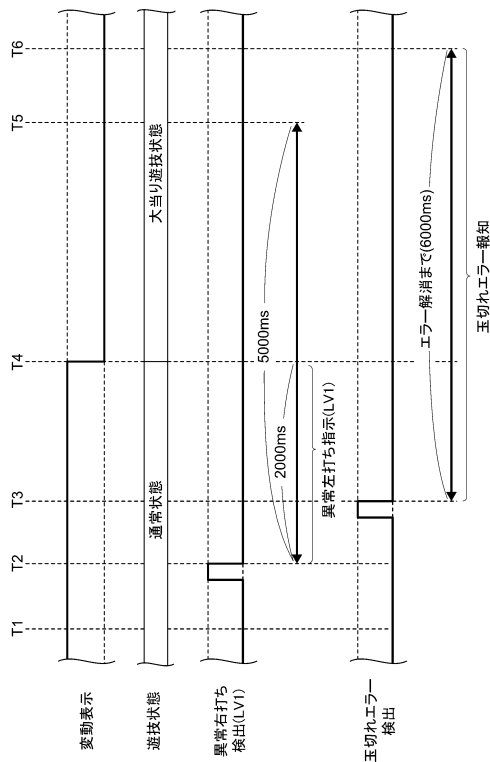
(4) 右打ちモード (大当り遊技状態)



【図 8 - 2 4】

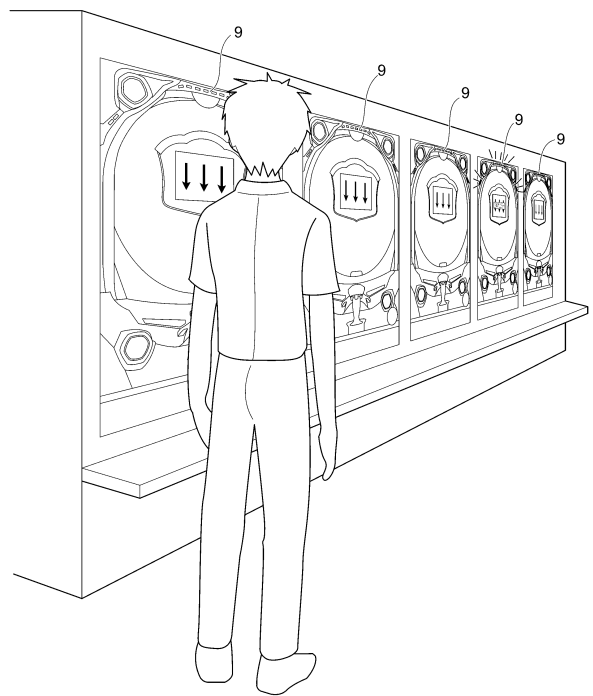
【図8-24】

【異常左打ち指示、エラー報知中の大当りFF演出】



【図 8 - 2 5】

【図8-25】



10

20

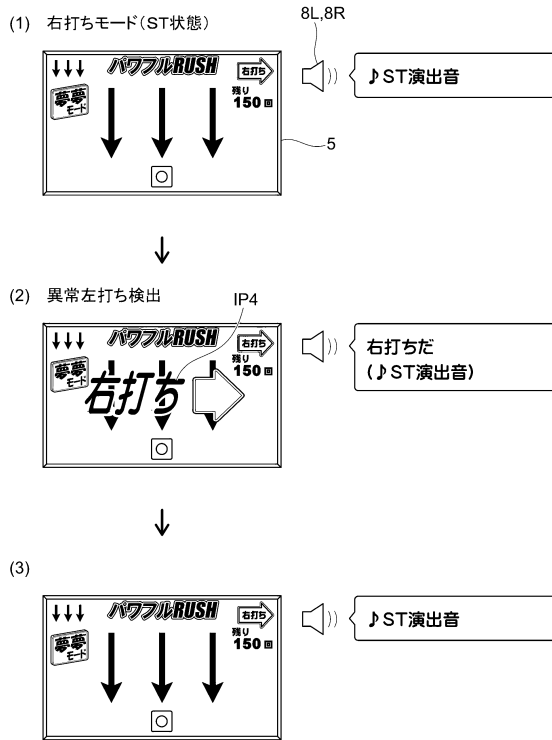
30

40

50

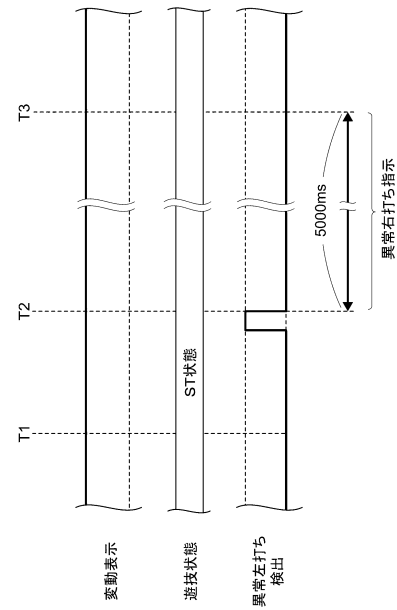
【図 8 - 2 6】

【図8-26】[右打ちモード:異常右打ち指示]



【図 8 - 2 7】

【図8-27】



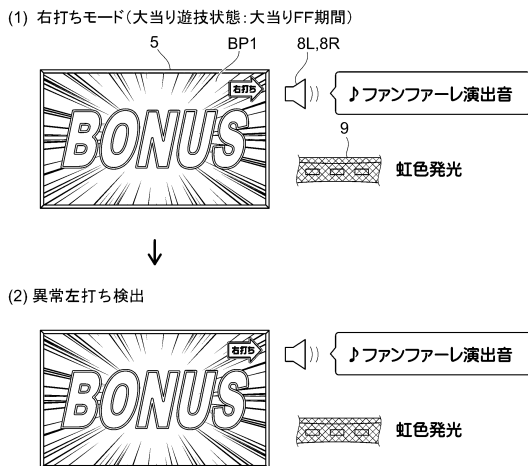
10

20

[右打ちモード:異常右打ち指示]

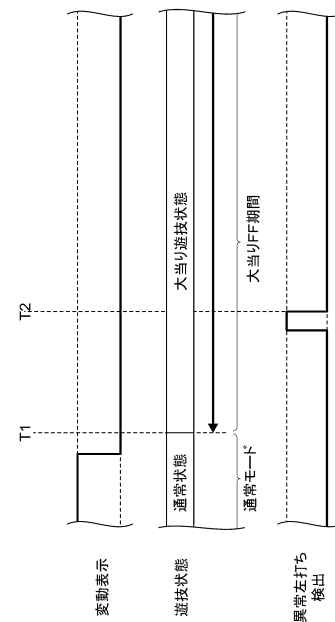
【図 8 - 2 8】

【図8-28】[大当りFF期間に異常左打ち検出]



【図 8 - 2 9】

【図8-29】



30

40

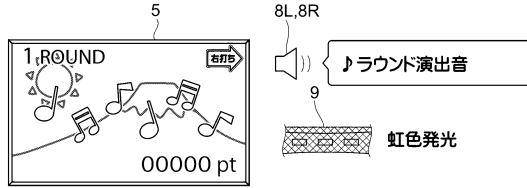
[大当りFF期間に異常左打ち検出]

50

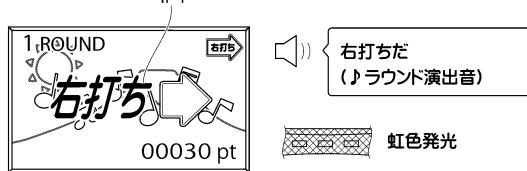
【図 8 - 3 0】

【図8-30】[右打ちモード(大当たりRD期間):異常右打ち指示]

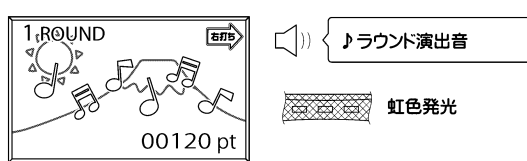
(1) 右打ちモード(大当たり遊技状態:大当たりRD期間)



(2) 異常左打ち検出

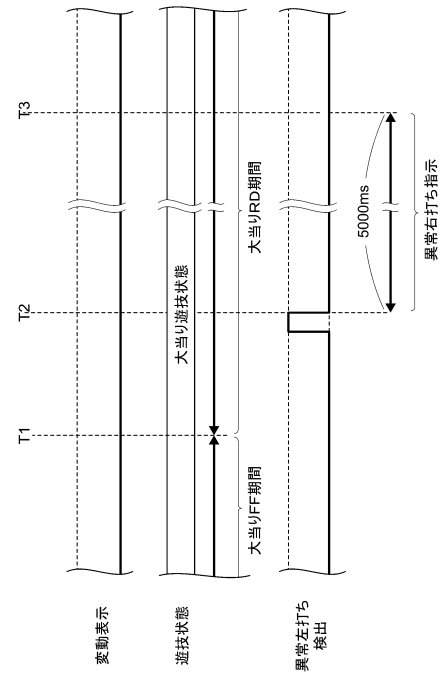


(3)



【図 8 - 3 1】

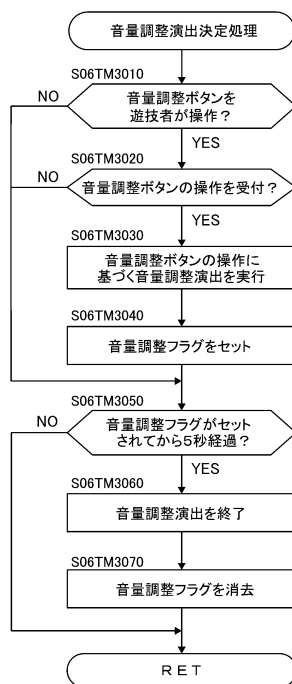
【図8-31】



【右打ちモード(大当たりRD期間):異常右打ち指示]

【図 8 - 3 2】

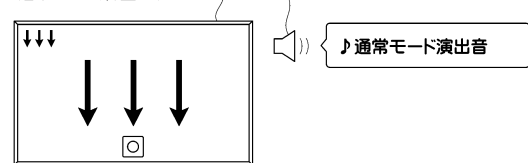
【図8-32】



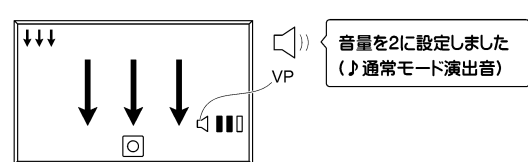
【図 8 - 3 3】

【図8-33】[音量調整]

(1) 通常モード(音量:1)

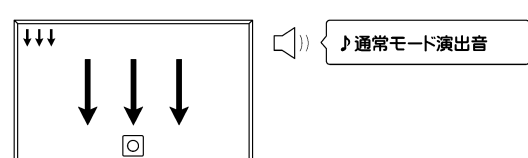


(2) 音量調整ボタン(+)1回操作(音量:2)



↓ 5秒間音量調整ボタンの操作なし

(3) 音量調整表示消去



10

20

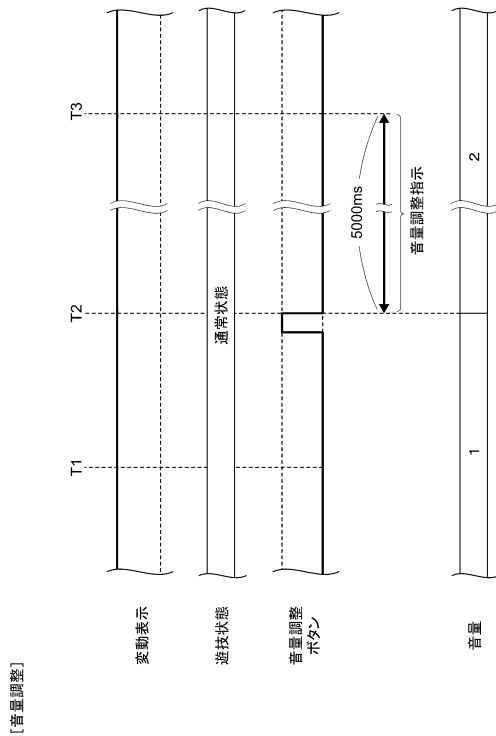
30

40

50

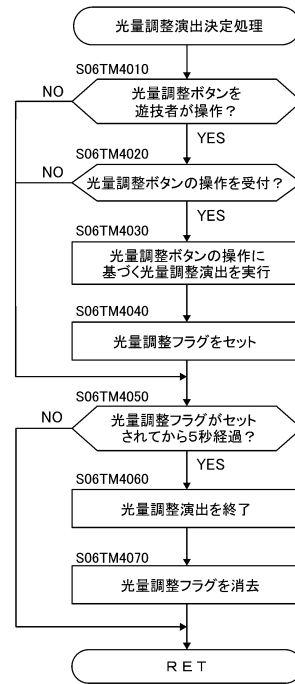
【図 8 - 3 4】

【図8-34】



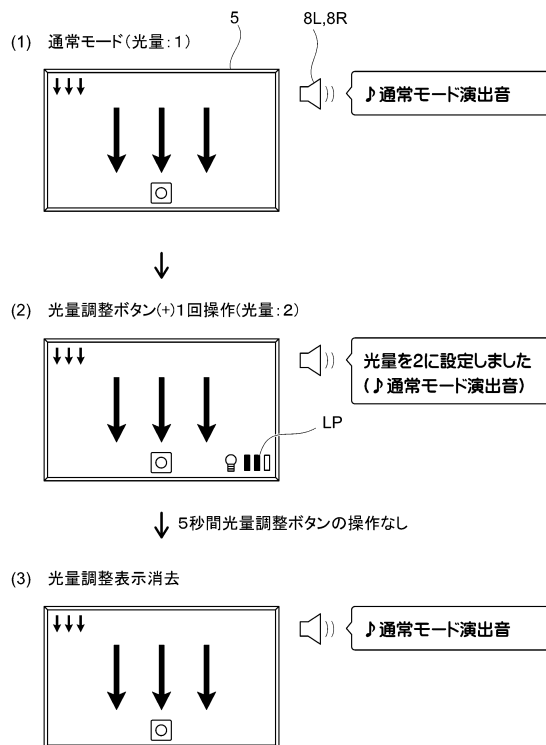
【図 8 - 3 5】

【図8-35】



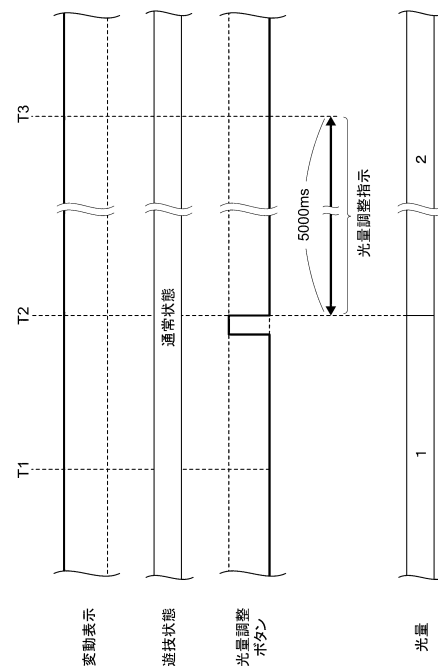
【図 8 - 3 6】

【図8-36】[音量調整]



【図 8 - 3 7】

【図8-37】



【音量調整】

10

20

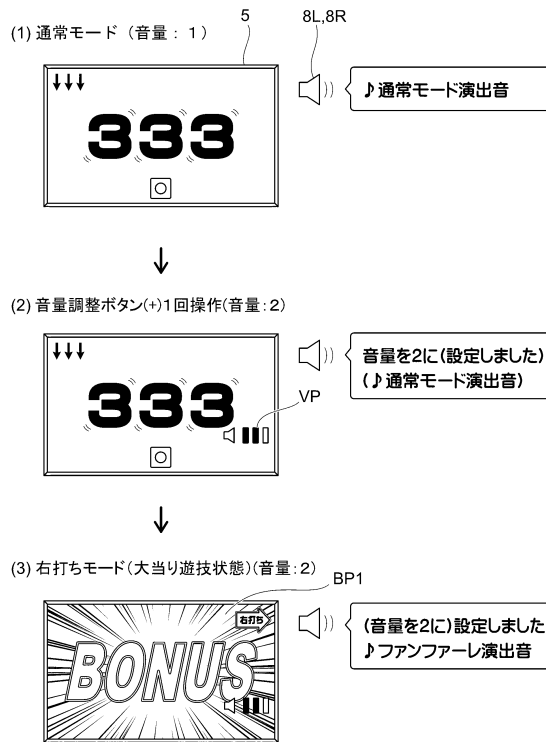
30

40

50

【図 8 - 3 8】

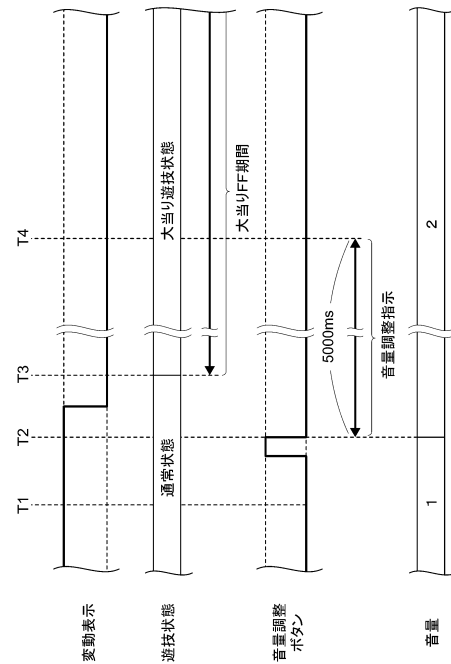
【図8-38】[通常モード:音量調整→右打ちモード:大当りFF演出]



【図 8 - 3 9】

【図8-39】

[通常モード:音量調整→右打ちモード:大当りFF演出]

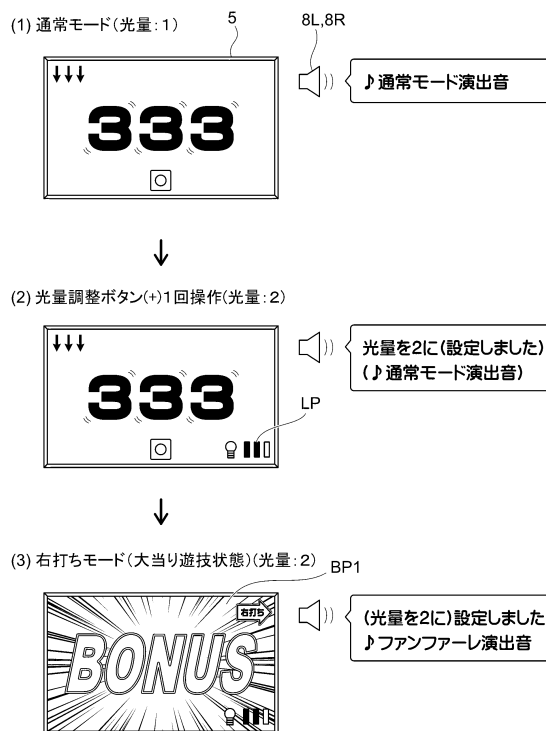


10

20

【図 8 - 4 0】

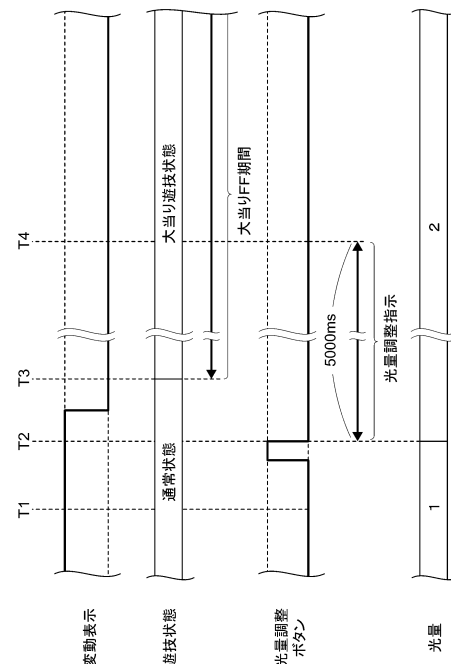
【図8-40】[通常モード:光量調整→右打ちモード:大当りFF演出]



【図 8 - 4 1】

【図8-41】

[通常モード:光量調整→右打ちモード:大当りFF演出]



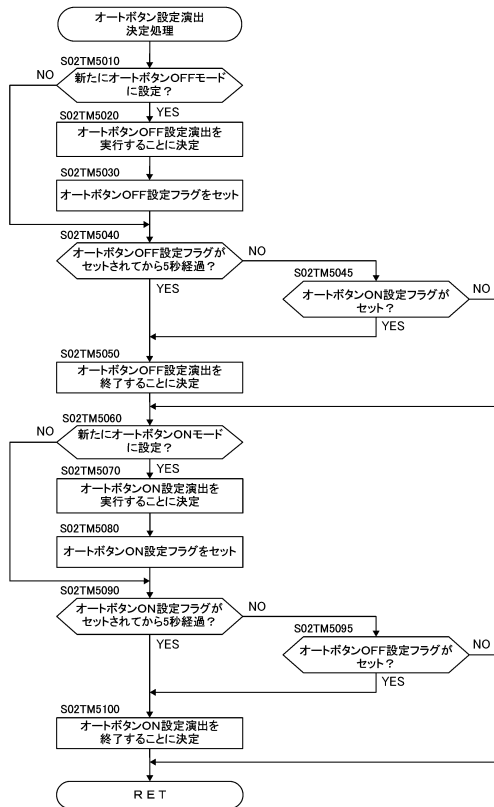
30

40

50

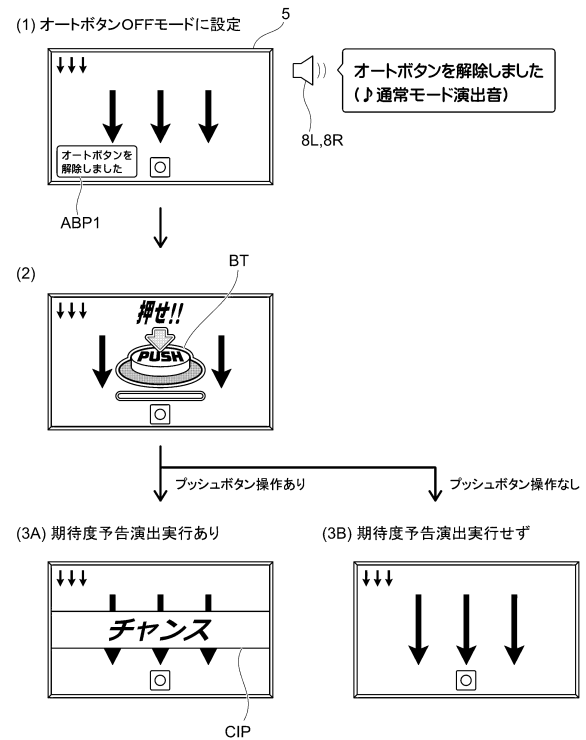
【図 8 - 4 2】

【図8-42】



【図 8 - 4 3】

【図8-43】[オートボタンOFFモード]

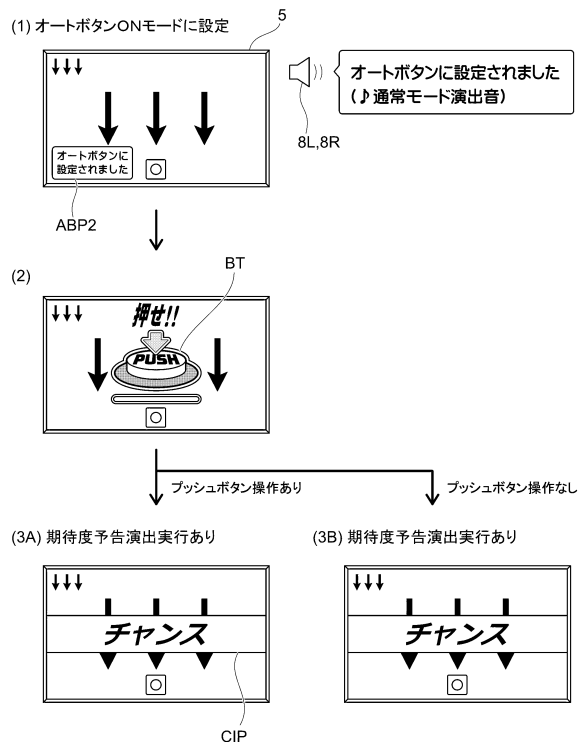


10

20

【図 8 - 4 4】

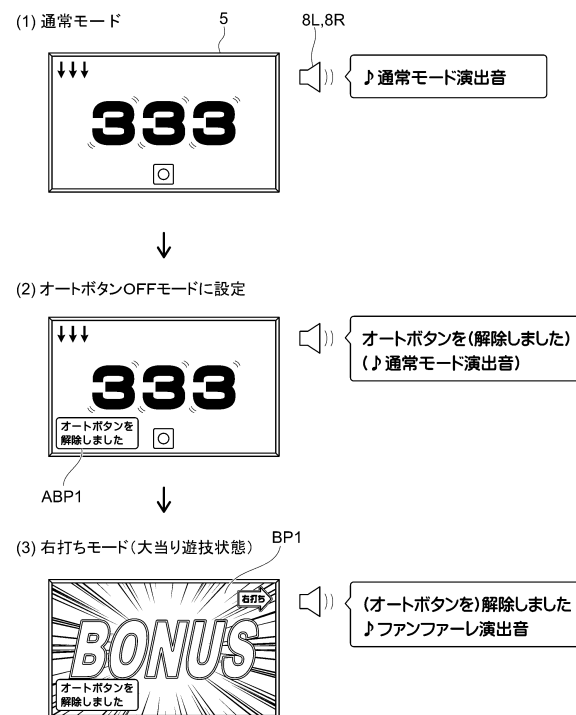
【図8-44】[オートボタンONモード]



【図 8 - 4 5】

【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: 大当たりFF演出]



30

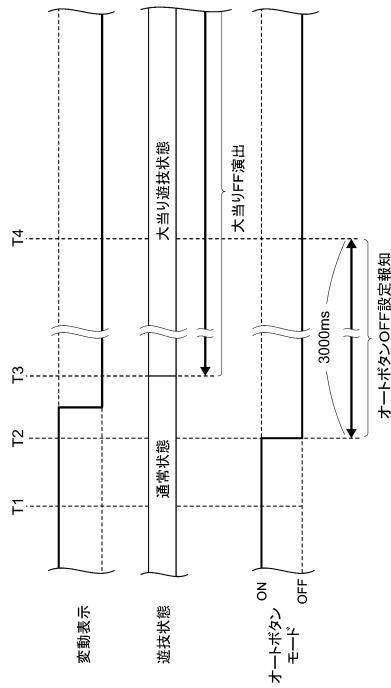
40

50

【図 8 - 4 6】

【図8-46】

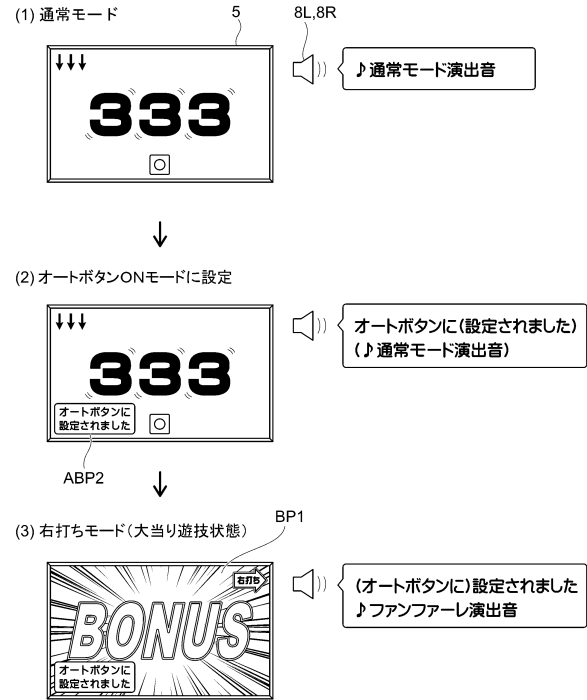
【通常モード:オートボタンOFFモードに設定→右打ちモード:大当りFF演出】



【図 8 - 4 7】

【図8-47】

【通常モード:オートボタンONモードに設定→右打ちモード:大当りFF演出】



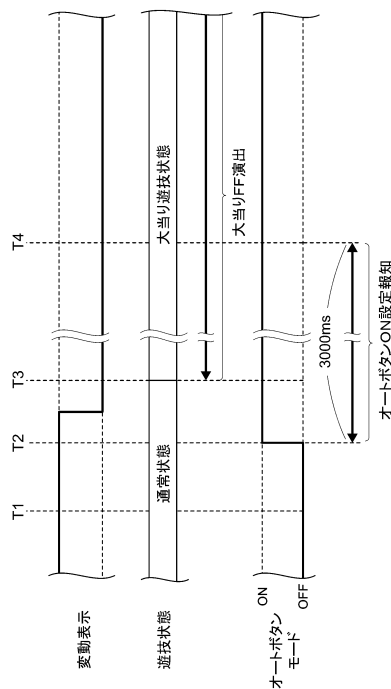
10

20

【図 8 - 4 8】

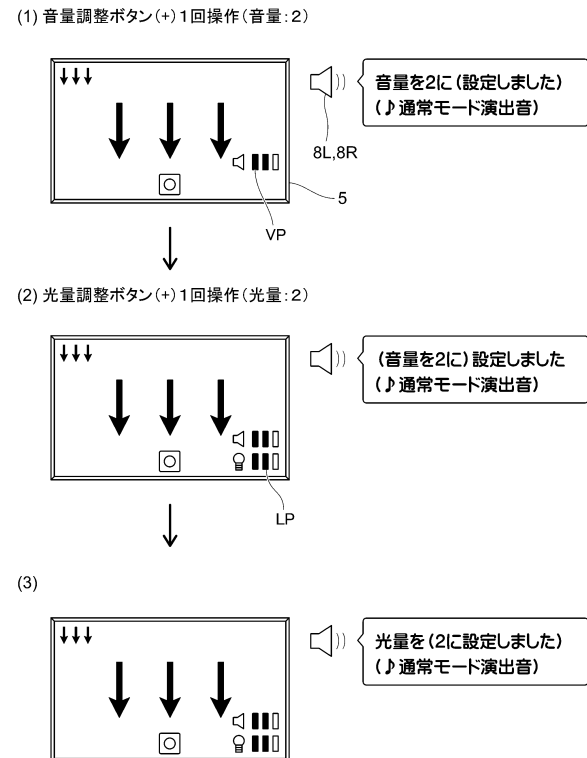
【図8-48】

【通常モード:オートボタンONモードに設定→右打ちモード:大当りFF演出】



【図 8 - 4 9】

【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]



30

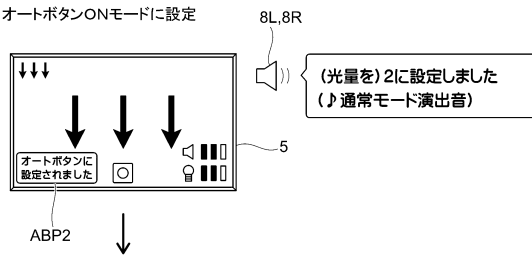
40

50

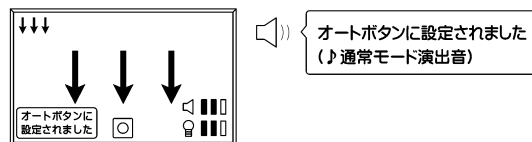
【図 8 - 5 0】

【図8-50】

(4) オートボタンONモードに設定

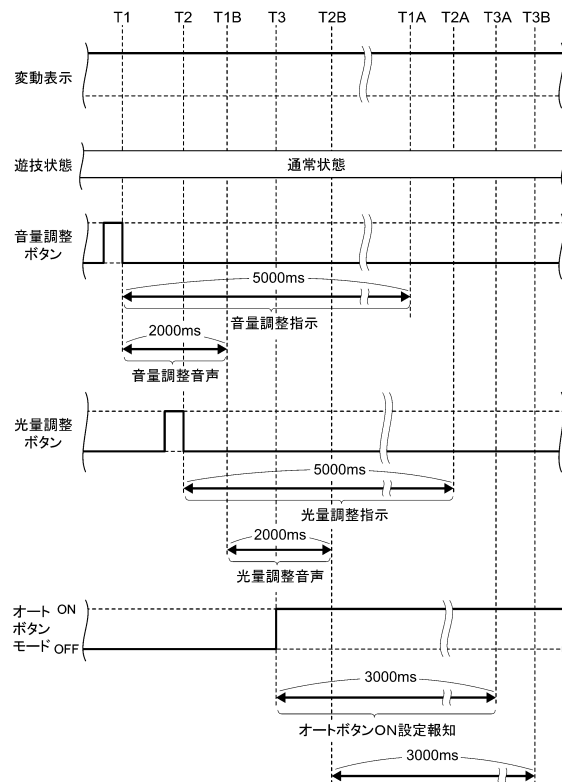


(5)



【図 8 - 5 1】

【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 - 5 2】

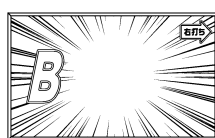
【図8-52】

(A) 大当りA、大当りB

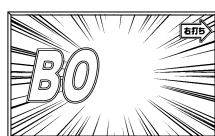
(1) 大当りFF演出(第1部:前段)



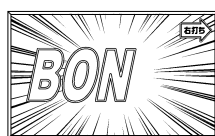
(2) 大当りFF演出(第1部:後段(1))



(3) 大当りFF演出(第1部:後段(2))



(4) 大当りFF演出(第1部:後段(3))



(5) 大当りFF演出(第1部:後段(4))



(6) 大当りFF演出(第1部:後段(5)) BP1



(7) 大当りFF演出(第2部)

【図 8 - 5 3】

【図8-53】 [大当りFF演出(第1部)]

(B) 大当りC

(1) 大当りFF演出(第1部:前段)



(2) 大当りFF演出(第1部:後段(1))



(3) 大当りFF演出(第1部:後段(2))



(4) 大当りFF演出(第2部)

10

20

30

40

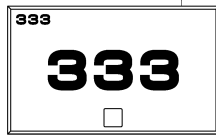
50

【図 8 - 5 4】

【図8-54】[大当りFF演出]

(A) 大当りA、大当りB

(1) 図柄確定停止



(2) 大当りFF演出(第1部) BP1



(3) 大当りFF演出(第2部) IP1A



(4)



(B) 大当りC

(1) 図柄確定停止



(2) 大当りFF演出(第1部) BP2

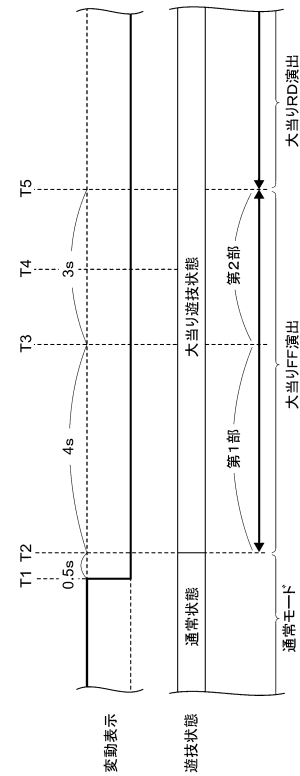


(3) 大当りFF演出(第2部) IP1B



【図 8 - 5 5】

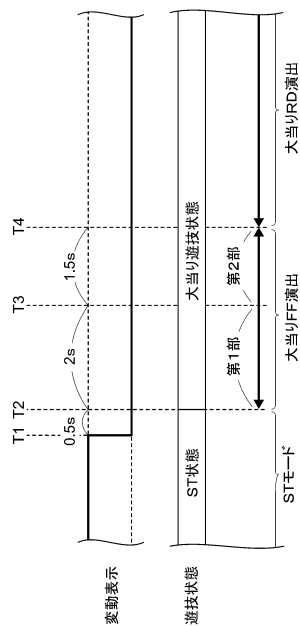
【図8-55】



【大当りFF演出(大当りA、大当りB)】

【図 8 - 5 6】

【図8-56】



【大当りFF演出(大当りC)】

【図 8 - 5 7】

【図8-57】[右打ちモード:大当りFF演出中のエラー報知]

(A) 大当りA、大当りB

(1) 大当りFF演出(第1部)中に
玉切れエラー検出



(2) 大当りFF演出(第2部) IP1A



(3)



(B) 大当りC

(1) 大当りFF演出(第1部)中に
玉切れエラー検出



(2) 大当りFF演出(第2部) IP1B



10

20

30

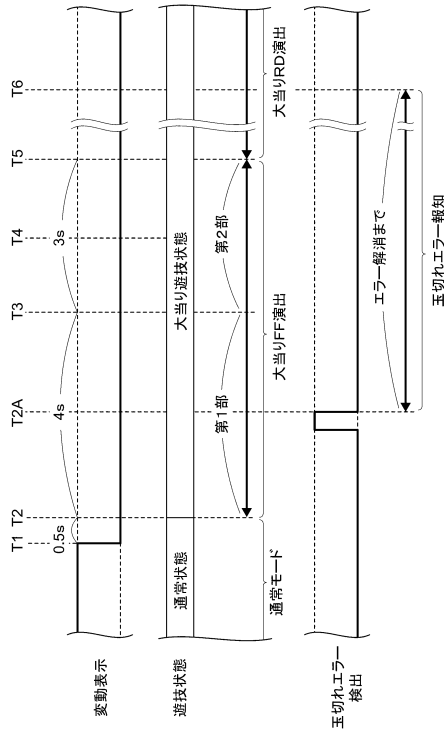
40

50

【図 8 - 5 8】

【図8-58】

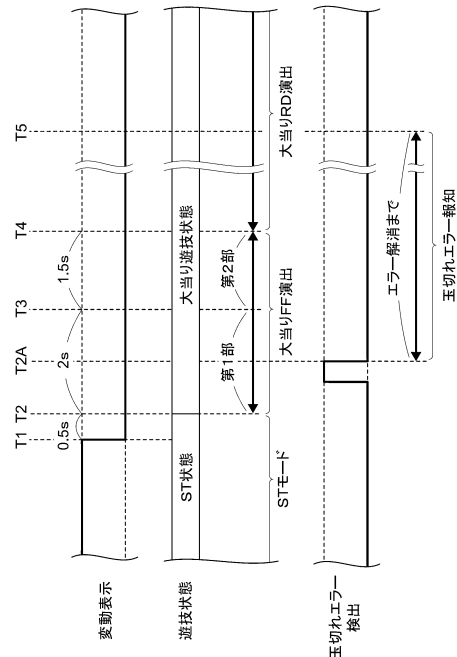
【右打ちモード：大当りFF演出（大当りA、大当りB）中のエラー報知】



【図 8 - 5 9】

【図8-59】

【大当りFF演出（大当りC）】



【図 8 - 6 0】

【図8-60】[大当りED演出]

(A) 大当りA

(1) 大当りED演出
(第1A部：総獲得賞球画面)

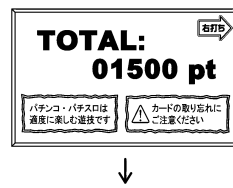


(2) 大当りED演出
(第2A部：時短突入画面)



(B) 大当りB

(1) 大当りED演出
(第1B部：総獲得賞球画面)



(2) 大当りED演出
(第2B部：RUSHモード選択画面)



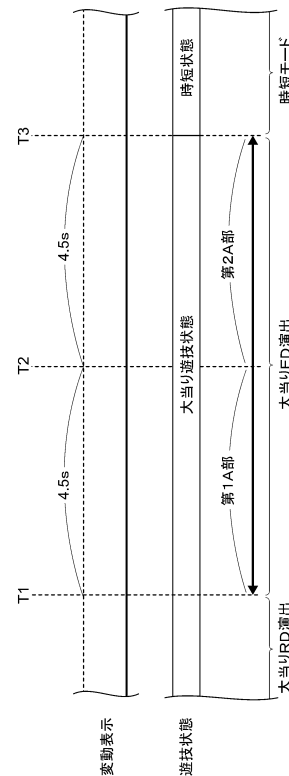
(3) 大当りED演出
(第3B部：RUSH突入画面)



【図 8 - 6 1】

【図8-61】

【大当りED演出（大当りA）】



10

20

30

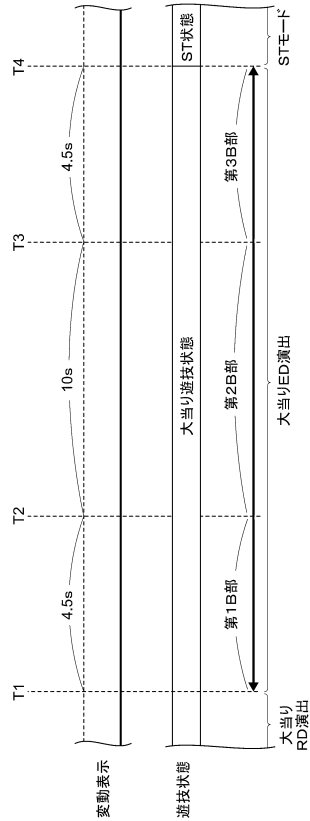
40

50

【図 8 - 6 2】

【図8-62】

【大当りED演出(大当りB)】

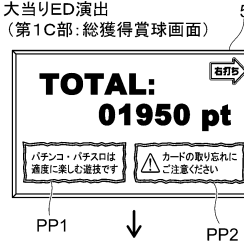


【図 8 - 6 3】

【図8-63】[大当りED演出]

(C) 大当りC

(1) 大当りED演出
(第1C部:総獲得賞球画面)



(2) 大当りED演出
(第2C部:RUSH継続画面)



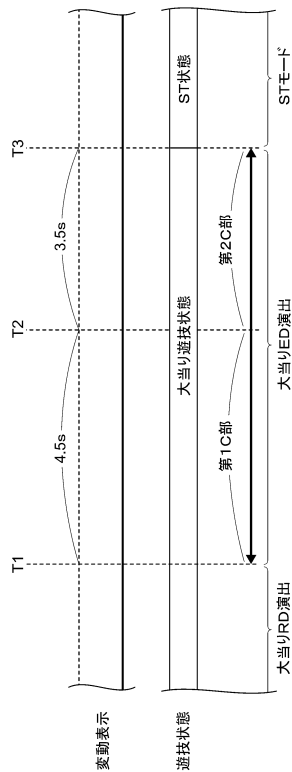
10

20

【図 8 - 6 4】

【図8-64】

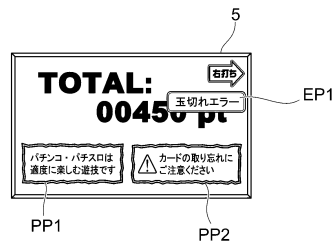
【大当りED演出(大当りC)】



【図 8 - 6 5】

【図8-65】[右打ちモード:大当りED演出中のエラー報知]

大当りED演出(第1A部に玉切れエラー検出)



30

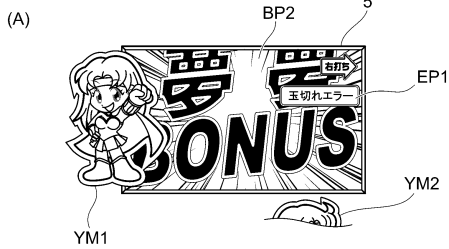
40

50

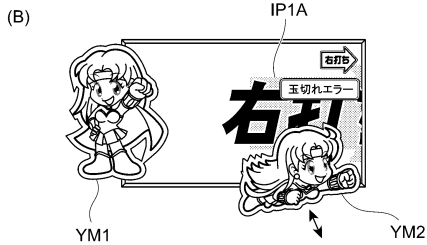
【図 8 - 7 0】

【図8-70】

[大当り種別報知画面でのエラー報知]

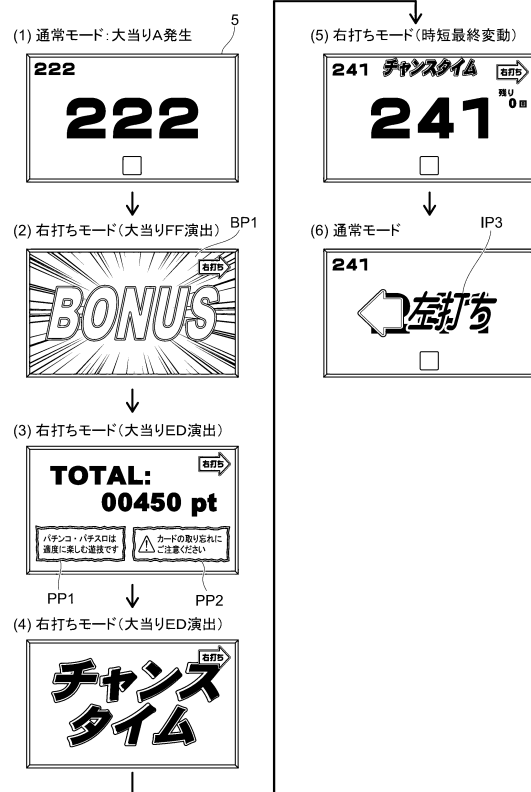


[通常右打ち指示画面でのエラー報知]



【図 8 - 7 1】

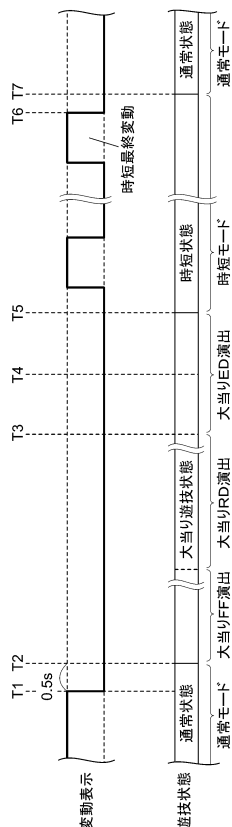
【図8-71】[時短モードに移行した後に通常モードに制御される場合の演出例]



【図 8 - 7 2】

【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]



【図 8 - 7 3】

【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]



10

20

30

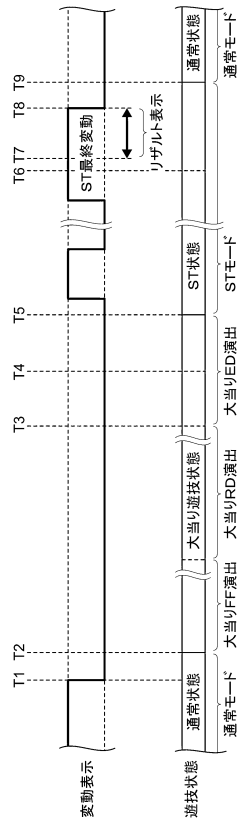
40

50

【図 8 - 7 4】

【図8-74】

【STモードに移行した後、通常モードに制御される場合】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2012-024470 (JP, A)
特開 2019-030493 (JP, A)
特開 2019-084267 (JP, A)
特開 2017-185160 (JP, A)
特開 2018-102603 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02