(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7248604号
(P7248604)

(45)発行日　令和5年3月29日(2023.3.29)

(24)登録日　令和5年3月20日(2023.3.20)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０
Ａ６３Ｆ　7/02　３０４Ｄ

請求項の数　１　（全212頁）

(21)出願番号　特願2020-14283(P2020-14283)
(22)出願日　令和2年1月31日(2020.1.31)
(65)公開番号　特開2021-119915(P2021-119915A)
(43)公開日　令和3年8月19日(2021.8.19)
審査請求日　令和4年7月22日(2022.7.22)
早期審査対象出願

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

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】

可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技者から視認可能に設けられた電子部品と、

前記電子部品の周辺に設けられた特定部材と、

透光性を有する部材であって遊技者が該部材を透して前記電子部品及び前記特定部材を視認可能に設けられた透光部材と、

表示手段と、

遊技者の操作に応じて遊技媒体を発射可能な発射手段と、

第１領域と第２領域とのうち、当該第２領域に向けて遊技媒体を発射させることを遊技者に促す案内表示を行う案内表示手段と、

前記第２領域に向けて遊技媒体を発射させることを発光手段の発光箇所を移動させることで遊技者に促す案内発光を行う案内発光手段と、を備え、

前記案内表示は、第１案内表示と第２案内表示とを含み、

前記案内表示手段は、

前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出が実行されている所定期間中の第１期間において前記第２案内表示を行い、

前記所定期間中であって前記第１期間に後続する第２期間において、前記第１案内表示および前記第２案内表示を行い、

前記所定期間の後の期間において、前記第１案内表示を終了する一方で前記第２案内表示を行い、

前記有利状態の制御が終了した後の特別状態において、前記第２案内表示を行い、

前記案内発光手段は、

前記第２期間が開始される前に前記発光手段を消灯させ、

前記第２期間が開始されるときに前記第１案内表示に連動して前記案内発光を行う、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

本発明は、遊技が可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【０００２】

遊技機の一例であるパチンコ遊技機やスロットマシンにおいて、液晶表示器などの表示手段やＬＥＤ（発光ダイオード）などの発光手段といった電子部品を備えたものがある。

【０００３】

従来、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機が知られている。たとえば、特許文献１には、装飾図柄表示装置において７図柄が揃って停止表示されたことに基づいて大当り遊技を実行可能な状態に制御する遊技機が開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００４】

【文献】特開２０１４－１４７５７５号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００５】

上述した遊技機によれば、大当り開始演出の実行中において、球発射ハンドルの操作によって遊技球を右方向に発射することを遊技者に促す右打ち指示を行うように構成されているが、このような所定方向に遊技球を発射させるように遊技者を促す指示についてはまだまだ改良の余地があった。

【０００６】

本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、所定方向に遊技球を発射させるように遊技者を促す指示を好適に実行することができる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【０００７】

手段Ａの遊技機は、

可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技者から視認可能に設けられた電子部品と、

前記電子部品の周辺に設けられた特定部材と、

透光性を有する部材であって遊技者が該部材を透して前記電子部品及び前記特定部材を視認可能に設けられた透光部材と、

表示手段と、

遊技者の操作に応じて遊技媒体を発射可能な発射手段と、

第１領域と第２領域とのうち、当該第２領域に向けて遊技媒体を発射させることを遊技者に促す案内表示を行う案内表示手段と、

前記第２領域に向けて遊技媒体を発射させることを発光手段の発光箇所を移動させることで遊技者に促す案内発光を行う案内発光手段と、を備え、

前記案内表示は、第１案内表示と第２案内表示とを含み、
前記案内表示手段は、
前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出が実行されている所定期間中の第１期間において前記第２案内表示を行い、
前記所定期間中であって前記第１期間に後続する第２期間において、前記第１案内表示および前記第２案内表示を行い、
前記所定期間の後の期間において、前記第１案内表示を終了する一方で前記第２案内表示を行い、
前記有利状態の制御が終了した後の特別状態において、前記第２案内表示を行い、
前記案内発光手段は、
前記第２期間が開始される前に前記発光手段を消灯させ、
前記第２期間が開始されるときに前記第１案内表示に連動して前記案内発光を行う、
ことを特徴としている。
さらに、手段１の遊技機は、
可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１、７５ＳＧ００１など）であって、
遊技者から視認可能に設けられた電子部品（例えば、ＬＥＤ基板３０３，４０３，６０３，８０３）と、
前記電子部品の周辺に設けられ、該電子部品と同系色に形成された特定部材（例えば、ベース部材３０１，４０１，６０１，８０１）と、
透光性を有する部材であって遊技者が該部材を透して前記電子部品及び前記特定部材を視認可能に設けられた透光部材（例えば、カバー部材３０２，４０２，６０２，８０２）と、
遊技者から視認困難または視認不能に設けられた所定電子部品（例えば、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、ソレノイド８１，８２など）と、
前記所定電子部品の周辺に設けられた所定部材（例えば、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、ソレノイド８１，８２などを固定する部材など）と、
遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体を発射可能な発射手段と、
前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第１流下経路と第２流下経路とのうち、当該第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示を行う案内表示手段と、
を備え、
前記透光部材（例えば、カバー部材３０２）は、前記電子部品（例えば、ＬＥＤ基板３０３）と前記特定部材（例えば、ベース部材３０１）とに跨るように形成された装飾パターン（例えば、装飾パターン３３１）を有し（図１０－１２参照）、
前記所定部材は、前記所定電子部品と非同系色であり、
前記案内表示は、第１案内表示と第２案内表示とを含み、
前記案内表示手段は、
前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後の所定期間において、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出の一部である当該有利状態の名称表示が完了する前から、前記第２案内表示を行い、当該有利状態の名称表示の完了以降に前記第１案内表示を行うとともに前記第２案内表示を継続し、
前記所定期間の後の期間において、前記第１案内表示を終了する一方で前記第２案内表示を継続し、
前記有利状態の制御が終了した後の特別状態において、前記第２案内表示を継続する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者から視認可能に電子部品を配置しても、装飾パターンによって電子部品が目立ちにくくなるため、設計の自由度を高めることができる。また、遊技者から視認困難または視認不能な所定電子部品については、所定部材との兼ね合いを考慮せ

ずに汎用品を使用できるため、製造コストを削減することができる。また、所定方向に遊技球を発射させるように遊技者を促す指示を好適に実行することができる。

【０００８】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の手段２の遊技機に係る発明が含まれる。従来より、遊技機において、特開２０１４－１４７５７５号公報に示されているような、大当り開始演出の実行中において、球発射ハンドルの操作によって遊技球を右方向に発射することを遊技者に促す右打ち指示を行うように構成されているものがあった。しかしながら、このような所定方向に遊技球を発射させるように遊技者を促す指示についてはまだまだ改良の余地があり、この点に鑑み、所定方向に遊技球を発射させるように遊技者を促す指示を好適に実行することができる遊技機の提供が求められている。

【０００９】

手段２の遊技機は、

可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体を発射可能な発射手段と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第１流下経路と第２流下経路とのうち、当該第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示を行う案内表示手段と、を備え、

前記案内表示は、第１案内表示と第２案内表示とを含み、

前記案内表示手段は、

前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後の所定期間において、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出の一部である当該有利状態の名称表示が完了する前から、前記第２案内表示を行い、当該有利状態の名称表示の完了以降に前記第１案内表示を行うとともに前記第２案内表示を継続し、

前記所定期間の後の期間において、前記第１案内表示を終了する一方で前記第２案内表示を継続し、

前記有利状態の制御が終了した後の特別状態において、前記第２案内表示を継続することを特徴としている。

この特徴によれば、所定方向に遊技球を発射させるように遊技者を促す指示を好適に実行することができる。

【００１０】

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良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであっても良い。

【図面の簡単な説明】

【００１１】

【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９１ＡＫ、９２ＡＫに係る演出制御基板の構成例を示す図である。

【図８－２】特徴部９１ＡＫ、９２ＡＫに係る記憶エリアの構成例を示す図である。

【図８－３】特徴部９１ＡＫ、９２ＡＫに係る動画像データとテキスト表示プロセステーブルの決定例を示す図である。

【図８－４】特徴部９１ＡＫ、９２ＡＫに係るテキスト表示プロセステーブルの構成例を示す図である。

【図８－５】特徴部９１ＡＫ、９２ＡＫに係るテキスト表示制御例を示す図である。

【図８－６】特徴部９１ＡＫ、９２ＡＫに係るテキスト表示設定情報の構成例を示す図である。
【図８－７】特徴部９１ＡＫ、９２ＡＫに係るテキスト表示例を示す図である。
【図８－８】特徴部９１ＡＫ、９２ＡＫに係るテキスト表示例を示す図である。
【図８－９】特徴部９１ＡＫ、９２ＡＫに係るテキスト表示例を示す図である。
【図９－１】特徴部０１ＡＫ、０２ＡＫに係る画面表示の構成例を示す図である。
【図９－２】特徴部０１ＡＫ、０２ＡＫに係るエフェクト用描画コマンドを示す図である。
【図９－３】特徴部０１ＡＫ、０２ＡＫに係る画面表示の構成例を示す図である。
【図９－４】特徴部０１ＡＫ、０２ＡＫに係るエフェクト描画合成処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－５】特徴部０１ＡＫ、０２ＡＫに係る画像処理の実行例を示す図である。
【図９－６】特徴部０１ＡＫ、０２ＡＫに係る画像表示例を示す図である。
【図９－７】特徴部０１ＡＫ、０２ＡＫに係るリーチ演出内容や描画処理パターンを示す図である。
【図９－８】特徴部０１ＡＫ、０２ＡＫに係る描画処理パターンの決定例を示す図である。
【図９－９】特徴部０１ＡＫ、０２ＡＫに係る演出実行期間を示す図である。
【図９－１０】特徴部０１ＡＫ、０２ＡＫに係る演出実行例を示す図である。
【図９－１１】特徴部０１ＡＫ、０２ＡＫに係る演出実行例を示す図である。
【図９－１２】特徴部０１ＡＫ、０２ＡＫに係る演出実行例を示す図である。
【図９－１３】特徴部０１ＡＫ、０２ＡＫに係る演出実行例を示す図である。
【図１０－１】特徴部７５ＳＧとしてのパチンコ遊技機を示す正面図である。
【図１０－２】特徴部７５ＳＧとしての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１０－３】特徴部７５ＳＧとしてのパチンコ遊技機の遊技盤を示す正面図である。
【図１０－４】図１０－３のＡ－Ａ断面図である。
【図１０－５】導光板装置を示す正面図である。
【図１０－６】（Ａ）は導光板装置の要部を示す拡大正面図、（Ｂ）は（Ａ）のＢ－Ｂ断面図、（Ｃ）は（Ｂ）の要部を示す拡大図である。
【図１０－７】（Ａ）は第１演出ユニットを示す正面図、（Ｂ）は背面図である。
【図１０－８】第１演出ユニットの構成を斜め前から見た状態を示す分解斜視図である。
【図１０－９】（Ａ）は図１０－７（Ａ）のＣ－Ｃ断面図、（Ｂ）は図１０－７（Ａ）のＤ－Ｄ断面図、（Ｃ）は図１０－７（Ａ）のＥ－Ｅ断面図である。
【図１０－１０】（Ａ）はベース部材を示す正面図、（Ｂ）はＬＥＤ基板を示す正面図、（Ｃ）はカバー部材を示す正面図である。
【図１０－１１】（Ａ）はカバー部材を取外した状態の第１演出ユニットを示す正面図、（Ｂ）はカバー部材を取付けた状態の第１演出ユニットを示す正面図である。
【図１０－１２】図１０－１１（Ｂ）の要部を示す拡大図である。
【図１０－１３】（Ａ）は可変入賞球ユニットを示す正面図、（Ｂ）は（Ａ）のＦ－Ｆ断面図である。
【図１０－１４】（Ａ）（Ｂ）は第１演出ユニットの要部を示す断面図、（Ｃ）（Ｄ）は可変入賞球ユニットの要部を示す断面図である。
【図１０－１５】第１演出ユニットと可変入賞球ユニットとを比較するための図である。
【図１０－１６】同系色を説明するための図である。
【図１０－１７】（Ａ）は第２演出ユニットを示す正面図、（Ｂ）はカバー部材を取外した状態の第２演出ユニットを示す正面図である。
【図１０－１８】（Ａ）は図１０－１７（Ａ）のＧ－Ｇ断面図、（Ｂ）は図１０－１７（Ａ）のＨ－Ｈ断面図である。
【図１０－１９】（Ａ）はベース部材とＬＥＤ基板の境界を説明する図、（Ｂ）は第２演出ユニットの構成を示す図である。
【図１０－２０】（Ａ）は第３演出ユニット及び第４演出ユニットを示す正面図である。

【図１０－２１】（Ａ）は図１０－２０のＩ－Ｉ断面図、（Ｂ）は図１０－２０のＪ－Ｊ断面図である。
【図１０－２２】図１０－２０のＫ－Ｋ断面図である。
【図１０－２３】第３演出ユニット及び第４演出ユニットの視認状況を示す説明図である。
【図１０－２４】第３演出ユニット及び第４演出ユニットの構成を示す図である。
【図１０－２５】第３演出ユニット及び第４演出ユニットが発光したときの演出態様を示す図である。
【図１０－２６】（Ａ）は第３演出ユニットが原点位置に位置している状態、（Ｂ）は第３演出ユニットが演出位置に位置している状態を示す概略正面図である。
【図１１】本実施の形態に係るパチンコ遊技機の背面斜視図である。
【図１２】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１３】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１４】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図１５－１】本実施の形態の特徴部に係るパチンコ遊技機の正面図である。
【図１５－２】枠ランプを示す説明図である。
【図１５－３】特図ＬＥＤ基板および第４図柄ユニットを示す説明図である。
【図１５－４】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１５－５】画像表示装置の正面図である。
【図１５－６】当り種別表を示す説明図である。
【図１５－７】各乱数を示す説明図である。
【図１５－８】大当り判定テーブルおよび大当り種別判定テーブルを示す説明図である。
【図１５－９】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図１５－１０】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－１１】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－１２】特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－１３】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－１４】大当り開放前処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－１５】大当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－１６】大当り開放後処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－１７】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－１８】大当り中演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－１９】当り変動中における処理の一例を示すタイミングチャートである。
【図１５－２０】大当り中における処理の一例を示すタイミングチャートである。
【図１５－２１】大当り終了後における処理の一例を示すタイミングチャートである。
【図１５－２２】ランプの点灯態様を示す説明図である。
【図１５－２３】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１５－２４】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１５－２５】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１５－２６】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１５－２７】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１５－２８】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１５－２９】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１５－３０】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１５－３１】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１５－３２】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１５－３３】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１５－３４】点灯データテーブルにおける親テーブルの一例を示す説明図である。
【図１５－３５】点灯データテーブルにおける子テーブルの一例を示す説明図である。
【図１５－３６】点灯データテーブルにおける孫テーブルの一例を示す説明図である。
【図１５－３７】点灯データテーブルにおける孫テーブルの一例を示す説明図である。

【図１５－３８】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１５－３９】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１５－４０】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１５－４１】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１５－４２】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１５－４３】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１５－４４】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１５－４５】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１５－４６】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１５－４７】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１５－４８】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１５－４９】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１５－５０】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１５－５１】特図１当りによるファンファーレ演出中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１５－５２】特図１当り時の大当り１ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１５－５３】特図１当り時の大当り１ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１５－５４】特図１当り時の大当り２ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１５－５５】特図１当り時の大当り２ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１５－５６】特図１当り時の大当り３ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１５－５７】特図１当り時の大当り４ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１５－５８】特図１当り時の大当り４ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１５－５９】特図１当り時の大当り最終ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１５－６０】特図１当り時のエンディング演出中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【発明を実施するための形態】
【００１２】
本発明に係る遊技機を実施するための形態を図面に基づいて以下に説明する。
【００１３】
（形態）
形態１の遊技機は、
遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機７５ＳＧ００１）であって、
遊技者から視認可能に設けられた電子部品（例えば、ＬＥＤ基板３０３，４０３，６０３，８０３）と、
前記電子部品の周辺に設けられ、該電子部品と同系色に形成された特定部材（例えば、ベース部材３０１，４０１，６０１，８０１）と、
透光性を有する部材であって遊技者が該部材を透して前記電子部品及び前記特定部材を視認可能に設けられた透光部材（例えば、カバー部材３０２，４０２，６０２，８０２）と、
を備える
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者から視認可能に電子部品を配置しても、同系色の特定部材に

よって電子部品が目立ちにくくなるため、設計の自由度を高めることができる。

【００１４】

形態２の遊技機は、形態１に記載の遊技機であって、

遊技者から視認困難または視認不能に設けられた所定電子部品（例えば、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、ソレノイド８１，８２など）と、

前記所定電子部品の周辺に設けられた所定部材（例えば、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、ソレノイド８１，８２などを固定する部材など）と、

を備え、

前記所定部材は、前記所定電子部品と非同系色である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者から視認困難または視認不能な所定電子部品については、所定部材との兼ね合いを考慮せずに汎用品を使用できるため、製造コストを削減することができる。

【００１５】

形態３の遊技機は、形態１または２に記載の遊技機であって、

表示手段（例えば、画像表示装置５）を備え、

前記電子部品（例えば、ＬＥＤ基板３０３）は、前記特定部材（例えば、ベース部材３０１の上部）よりも前記表示手段から離間した位置に設けられる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電子部品は、遊技者が注目する表示手段から離れた位置にあるので目立ちにくくなる。

【００１６】

形態４の遊技機は、形態１～３のいずれかに記載の遊技機であって、

前記電子部品（例えば、ＬＥＤ基板６０３，８０３）の上方に設けられ、該電子部品よりも遊技者側に突出する突出部（例えば、突出部３Ａ）を備え、

前記突出部は、前記電子部品よりも大きい

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電子部品が突出部の影になり目立ちにくくなる。

【００１７】

形態５の遊技機は、形態４に記載の遊技機であって、

前記電子部品（例えば、ＬＥＤ基板６０３，８０３）及び前記特定部材（例えば、ベース部材６０１，８０１）は暗色（例えば、黒色）である（変形例）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電子部品が突出部の影に紛れやすくなるのでより目立ちにくくなる。

【００１８】

形態６の遊技機は、形態１～５のいずれかに記載の遊技機であって、

前記電子部品よりも前記特定部材の方が色の明度または彩度が高い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定部材の方が電子部品よりも視認性が高くなるので、相対的に電子部品を目立ちにくくすることができる。

【００１９】

形態７の遊技機は、形態１～６のいずれかに記載の遊技機であって、

前記透光部材（例えば、カバー部材３０２）は、前記電子部品（例えば、ＬＥＤ基板３０３）と前記特定部材（例えば、ベース部材３０１）とに跨るように形成された装飾パターン（例えば、装飾パターン３３１）を有する（図１０－１２参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者から視認可能に電子部品を配置しても、装飾パターンによって電子部品が目立ちにくくなるため、設計の自由度を高めることができる。

【００２０】

形態８の遊技機は、形態１～７のいずれかに記載の遊技機であって、

前記電子部品（例えば、ＬＥＤ基板３０３）は回路基板であり、
前記特定部材（例えば、ベース部材３０１）には、前記回路基板に形成される回路パターン（例えば、プリント配線３２０）の態様と少なくとも一部の態様が共通する装飾パターン（例えば、装飾パターン３４１）が設けられている（図１０－１２参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、回路基板に形成される回路パターンが目立ちにくくなる。
【００２１】
形態９の遊技機は、形態７または８に記載の遊技機であって、
前記特定部材（例えば、ベース部材３０１）は、遊技者側から前記透光部材（例えば、カバー部材３０２）を透すことなく視認可能な所定領域（例えば、後壁部３１３Ａ～３１３Ｄ）を有し、
前記所定領域には、前記透光部材の装飾パターン（例えば、装飾パターン３３１）と態様が同一または類似の所定装飾パターン（例えば、装飾パターン３４１）が設けられている（図１０－１２参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定部材と透光部材とが異なる部材であることが分かりにくくなる。
【００２２】
形態１０の遊技機は、形態１～９のいずれかに記載の遊技機であって、
前記電子部品（例えば、ＬＥＤ基板４０３）と前記特定部材（例えば、ベース部材４０１）との境界（例えば、境界部ＢＤ）に対応する位置に設けられた装飾部（例えば、装飾部４２０）を備える（図１０－１９参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者から視認可能に電子部品を配置しても、電子部品と特定部材との境界が装飾部によって見えにくくなることで電子部品が目立ちにくくなるため、設計の自由度を高めることができる。
【００２３】
形態１１の遊技機は、形態１０に記載の遊技機であって、
前記装飾部は複数の装飾部を含み、
前記電子部品と前記特定部材との境界に対応しない位置に複数の所定装飾部が設けられ、
前記複数の装飾部は、前記複数の所定装飾部よりも数が多い
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電子部品と特定部材との境界が複数の装飾部によって見えにくくなるため、電子部品が目立ちにくくなる。
【００２４】
形態１２の遊技機は、形態１～１１のいずれかに記載の遊技機であって、
前記透光部材（例えば、カバー部材４０２）は、前記電子部品（例えば、ＬＥＤ基板４０３）と前記特定部材（例えば、ベース部材４０１）との境界（例えば、境界部ＢＤ）に対応する境界対応領域（例えば、凸部４１０）と前記電子部品と前記特定部材との境界に対応しない境界非対応領域（例えば、凸部４１０以外の領域）とを有し、
前記境界対応領域の透光性は、前記境界非対応領域の透光性よりも低い
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電子部品と特定部材との境界を遊技者から境界対応領域を透して視認しにくくなるため、電子部品が目立ちにくくなる。
【００２５】
形態１３の遊技機は、形態１１または１２に記載の遊技機であって、
前記装飾部（例えば、装飾部４２０）には、ロゴタイプ（例えば、「Ｖ」の文字）が表示されている（図１０－１９参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者がロゴタイプに注目して電子部品と特定部材との境界を意識しにくくなるため、電子部品が目立ちにくくなる。

【００２６】
形態１４の遊技機は、形態１１～１３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記電子部品（例えば、ＬＥＤ基板４０３）は、前記装飾部（例えば、装飾部４２０）を発光させることが可能な発光手段（例えば、第２演出用ＬＥＤ４０４Ａ）を含む（図１０－１８参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、装飾部が発光により目立つことで遊技者が電子部品と特定部材との境界を意識しにくくなるので、電子部品が目立ちにくくなる。
【００２７】
形態１５の遊技機は、形態１４に記載の遊技機であって、
前記発光手段（例えば、第２演出用ＬＥＤ４０４Ａ）は、前記装飾部（例えば、装飾部４２０）を面発光させることが可能に設けられている（例えば、第２演出用ＬＥＤ４０４Ａからの光がインナーレンズ４０５の前面全域から略均等に前方に出射されて凸部４１０に対応する領域に入射されることで、装飾部４２０を含む凸部４１０の前面全域が面発光する。）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、装飾部が面発光により目立つことで遊技者が電子部品と特定部材との境界を意識しにくくなるので、電子部品が目立ちにくくなる。
【００２８】
形態１６の遊技機は、形態１～１５のいずれかに記載の遊技機であって、
前記電子部品（例えば、ＬＥＤ基板８０３）及び前記特定部材（例えば、ベース部材８０１）の周辺に、前記電子部品及び前記特定部材よりも視認性が高い演出手段（例えば、第３演出ユニット６００）が設けられる（図１０－２０参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者から視認可能に電子部品を配置しても、演出手段の視認性が電子部品の視認性よりも高いことで電子部品が目立ちにくくなるため、設計の自由度を高めることができる。
【００２９】
形態１７の遊技機は、形態１６に記載の遊技機であって、
前記演出手段（例えば、第３演出ユニット６００）は、前記電子部品（例えば、ＬＥＤ基板８０３）よりも遊技者側（前面側）に設けられている（図１０－２２参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、演出手段の視認性を容易に高めることができる。
【００３０】
形態１８の遊技機は、形態１６または１７に記載の遊技機であって、
前記演出手段（例えば、第３演出ユニット６００）において遊技者から視認可能に設けられた演出部（例えば、発光演出部６３０）は、前記電子部品（例えば、ＬＥＤ基板８０３）よりも大きい（図１０－２０参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、演出手段の視認性を容易に高めることができる。
【００３１】
形態１９の遊技機は、形態１６～１８のいずれかに記載の遊技機であって、
前記演出手段（例えば、第３演出ユニット６００）において遊技者から視認可能に設けられた演出部（例えば、発光演出部６３０）は、前記電子部品（例えば、ＬＥＤ基板８０３）の色よりも視認性が高い色とされている
ことを特徴としている。
この特徴によれば、演出手段の視認性を容易に高めることができる。
【００３２】
形態２０の遊技機は、形態１６～１９のいずれかに記載の遊技機であって、
前記演出手段（例えば、第３演出ユニット６００）は、遊技者側に向けて光を照射可能

な発光手段（例えば、第３演出用ＬＥＤ６０４Ａ，６０４Ｂ）を有する（図１０－２１（Ａ）参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、演出手段の視認性を容易に高めることができる。
【００３３】
形態２１の遊技機は、形態１～２０のいずれかに記載の遊技機であって、
透光性を有する部材であって前記透光部材とは異なる位置に設けられた特定透光部材（例えば、可変入賞球ユニット７００のカバー板７０２Ａ）をさらに備え、
前記透光部材（例えば、カバー部材３０２）に進入した光を所定方向（例えば、Ｔ方向）へ透過する透過率（例えば、ＸＡ％、ＸＢ％）の方が、前記特定透光部材に進入した光を前記所定方向へ透過する透過率（例えば、Ｙ％）よりも低い（図１０－１４参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者から視認可能に電子部品を配置しても、透光部材の透光性が特定透光部材の透光性よりも低いことで電子部品が目立ちにくくなるため、設計の自由度を高めることができる。
【００３４】
形態２２の遊技機は、形態２１に記載の遊技機であって、
前記透光部材の板厚（例えば、カバー部材３０２の前後寸法Ｌ１Ａ，Ｌ１Ｂ）は、前記特定透光部材の板厚（例えば、カバー板７０２Ａの前後寸法Ｌ２）よりも厚い（図１０－１４参照）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、透光部材の透光性が低くなるので、電子部品が目立ちにくくなる。
【００３５】
形態２３の遊技機は、形態１～２２のいずれかに記載の遊技機であって、
前記透光部材（例えば、カバー部材３０２）は所定色に着色され、
前記所定色は、前記電子部品（例えば、ＬＥＤ基板３０３）及び前記特定部材（例えば、ベース部材３０１）と同系色である
ことを特徴としている。
この特徴によれば、透光部材が電子部品や特定部材と同化するので、電子部品が目立ちにくくなる。
【００３６】
（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。
【００３７】
（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。
【００３８】
遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左下）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂが設けられている。これらは、それぞれ、７セグメントのＬＥＤなどからなる。特別図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。
【００３９】
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（導出または導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

【００４０】

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。

【００４１】

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

【００４２】

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

【００４３】

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。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。

【００４４】

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。

【００４５】

また、遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左下）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。

【００４６】

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。

【００４７】

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。

【００４８】

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、

ソレノイド８１によって開閉駆動される始動入賞口扉を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに始動入賞口扉が閉鎖位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態であるときに始動入賞口扉が開放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、一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【００４９】

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。

【００５０】

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。

【００５１】

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。

【００５２】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば１４個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口および一般入賞口１０に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【００５３】

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

【００５４】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左下）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。

【００５５】

画像表示装置５の右方には、遊技球が通過可能な通過ゲート４１が設けられている。遊技球が通過ゲート４１を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

【００５６】

普通図柄表示器２０の下方には、普図保留表示器２５Ｃが設けられている。普図保留表示器２５Ｃは、例えば４個のＬＥＤを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をＬＥＤの点灯個数により表示する。

【００５７】

遊技盤２の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車および多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【００５８】
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。
【００５９】
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。
【００６０】
遊技機用枠３の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）３０が設けられている。
【００６１】
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。
【００６２】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３１Ａが取付けられている。スティックコントローラ３１Ａには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ３１Ａに対する操作は、コントローラセンサユニット３５Ａ（図２参照）により検出される。
【００６３】
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。
【００６４】
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。
【００６５】
（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。
【００６６】
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）。
【００６７】
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。
【００６８】
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。

【００６９】
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。
【００７０】
特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「７」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄、例えば「２」）が停止表示されれば、「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄、例えば「－」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。
【００７１】
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。
【００７２】
大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１５回や２回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。
【００７３】
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。
【００７４】
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、賞球の少ない大当り種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。
【００７５】
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。
【００７６】
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。
【００７７】
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。

【００７８】

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。

【００７９】

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。

【００８０】

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

【００８１】

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。

【００８２】

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。

【００８３】

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。

【００８４】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機１では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置５に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力、遊技効果ランプ９の点灯や消灯、可動体３２の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

【００８５】

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

【００８６】

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。

【００８７】

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

【００８８】

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

【００８９】

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。

【００９０】

特図ゲームの表示結果が「小当り」となるときには、画像表示装置５の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当り組合せとなる確定飾り図柄（例えば、「１　３　５」等）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別）の「大当り」となるときと、「小当り」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。

【００９１】

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

【００９２】

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

【００９３】
　また、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、１回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。
【００９４】
　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。
【００９５】
　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）。
【００９６】
　（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。
【００９７】
　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。
【００９８】
　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。
【００９９】
　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または一部をＲＡＭ１０２に展開して、ＲＡＭ１０２上で実行するようにしてもよい。
【０１００】
　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。
【０１０１】

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。

【０１０２】

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

【０１０３】

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

【０１０４】

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

【０１０５】

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。

【０１０６】

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。

【０１０７】

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。

【０１０８】

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。

【０１０９】

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。

【０１１０】

表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置５に供給することで、演出画像を画像表示装置５に表示させる。表示制御部１２３は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ９の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を

音声制御基板１３に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板１４に供給したりする。また、表示制御部１２３は、可動体３２を動作させる信号を当該可動体３２または当該可動体３２を駆動する駆動回路に供給する。

【０１１１】

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。

【０１１２】

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

【０１１３】

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

【０１１４】

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

【０１１５】

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

【０１１６】

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

【０１１７】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【０１１８】

（主基板１１の主要な動作）

まず、主基板１１における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機１に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理が実行される。図３は、主基板１１におけるＣＰＵ１０３が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【０１１９】

図３に示す遊技制御メイン処理では、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【０１２０】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップＳ３）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。初期化処理では、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするＲＡ

Ｍクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【０１２１】

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

【０１２２】

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

【０１２３】

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。

【０１２４】

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。

【０１２５】

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った場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【０１２６】

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

【０１２７】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板１２に演出制御コマンドを送信した

後には、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップＳ１０）。そして、所定時間（例えば２ｍｓ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されているＣＴＣのレジスタの設定を行い（ステップＳ１１）、割込みを許可する（ステップＳ１２）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば２ｍｓ）ごとにＣＴＣから割込み要求信号がＣＰＵ１０３へ送出され、ＣＰＵ１０３は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【０１２８】

こうした遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図４のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図４に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップＳ２１）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップＳ２２）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップＳ２３）。

【０１２９】

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

【０１３０】

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

【０１３１】

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

【０１３２】

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）。

【０１３３】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処

理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板１２に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図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。

【０１３４】

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

【０１３５】

ステップＳ１１０の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“０”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」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始動入賞口および第２始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

【０１３６】

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

【０１３７】

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

【０１３８】

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。

【０１３９】

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

の値が“３”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【０１４０】

ステップＳ１１３の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“３”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“４”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“８”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“０”に更新される。表示結果が「小当り」または「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【０１４１】

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

【０１４２】

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

【０１４３】

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

【０１４４】

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

【０１４５】

ステップＳ１１８の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“８”のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“９”に更新され、小当り開放前処理は終了す

る。

【０１４６】

ステップＳ１１９の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“９”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“１０”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

【０１４７】

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

【０１４８】

（演出制御基板１２の主要な動作）

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

【０１４９】

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。

【０１５０】

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

【０１５１】

ステップＳ７３にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップＳ７３；Ｙｅｓ）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップＳ７４）、コマンド解析処理を実行する（ステップＳ７５）。コマンド解析処理では、例えば主基板１

１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをＲＡＭ１２２の所定領域に格納したり、ＲＡＭ１２２に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部１２３に指示してもよい。

【０１５２】

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

【０１５３】

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

【０１５４】

図７は、演出制御プロセス処理として、図６のステップＳ７６にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図７に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップＳ１６１）。先読予告設定処理では、例えば、主基板１１から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読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。

【０１５５】

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

【０１５６】

ステップＳ１７０の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“０”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板１１から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置５における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置５における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“１”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【０１５７】

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

【０１５８】
　ステップＳ１７２の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“２”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を指示することで、ステップＳ１７１にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置５の表示画面に表示させることや、可動体３２を駆動させること、音声制御基板１３に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ８Ｌ、８Ｒから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板１４に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板１１から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“３”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。
【０１５９】
　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また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、大当り遊技状態また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、大当り遊技状態また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。
【０１６０】
　ステップＳ１７４の小当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“４”のときに実行される処理である。この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。
【０１６１】
　ステップＳ１７５の小当り終了演出処理は、演出プロセスフラグの値が“５”のときに実行される処理である。この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。
【０１６２】
　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。
【０１６３】

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。

【０１６４】

（基本説明の変形例）

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

【０１６５】

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。

【０１６６】

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

【０１６７】

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

【０１６８】

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

【０１６９】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラムおよびデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。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。

【０１７０】

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％」の割合または「１００％」未満の割合であることも含む。

【０１７１】

（設定値に関する特徴部の説明）

以下、パチンコ遊技機１における設定値に関する特徴部について説明する。

【０１７２】
　パチンコ遊技機１の主基板１１は、図示は省略しているが、第１部材と第２部材とにより開放可能に構成された基板ケースに収納された状態でパチンコ遊技機１の背面に搭載されている。また、主基板１１には、何れも図示は省略しているが、パチンコ遊技機１の設定値を変更可能な設定値変更状態に切り替えるための錠スイッチと、設定値変更状態において後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する設定切替スイッチと、遊技機用枠の開放を検知する開放センサと、が設けられている。なお、本実施の形態における設定値変更状態は、遊技場の係員等がパチンコ遊技機１に設定されている設定値を確認可能な状態（設定値確認状態）でもある。
【０１７３】
　これら錠スイッチ及び設定切替スイッチといった、遊技場の係員等が操作可能な操作部は、設定切替本体部に設けられ、主基板１１とともに基板ケース内に収容されている。錠スイッチ及び設定切替スイッチは、基板ケースを開放しなくても操作可能となるように、基板ケースの背面に形成された開口を介して背面側に露出している。
【０１７４】
　錠スイッチ及び設定切替スイッチを収容した基板ケースはパチンコ遊技機１の背面に設けられている。したがって、錠スイッチ及び設定切替スイッチは、遊技機用枠を閉鎖した状態では操作が極めて困難あるいは不可能であり、所定の扉キーを用いて遊技機用枠を開放することで操作が可能となる。また、錠スイッチは、遊技場の係員等が所持する設定キーの操作を要することから、設定キーを所持する管理者のみ操作が可能とされている。錠スイッチは、設定キーによって、ＯＮとＯＦＦの切替操作を実行可能なスイッチでもある。本実施の形態では、扉キーと設定キーとが別個のキーである形態を例示しているが、これらは１のキーにて兼用されていてもよい。
【０１７５】
　基板ケースには、設定値やベース値を表示可能な表示モニタが配置されている。表示モニタは、主基板１１に接続されているとともに、基板ケースの上部に配置されている。つまり、表示モニタは、基板ケースにおける主基板１１を視認する際の正面に配置されている。主基板１１は、遊技機用枠を開放していない状態では視認できないので、主基板１１を視認する際の正面とは、遊技機用枠を開放した状態における遊技盤２の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機１の正面とは異なる。このように、表示モニタは、遊技機用枠を開放した状態における遊技盤２の裏面側を視認する際の正面に配置されている。ただし、主基板１１を視認する際の正面とパチンコ遊技機１の正面とが共通するようにしてもよい。
【０１７６】
　表示モニタは、第１表示部、第２表示部、第３表示部、第４表示部を備えている。表示モニタの第１表示部～第４表示部は、いずれも「８」の字を描く７つのセグメントによって構成される７セグメントと、７セグメントの右側方下部に配置されたドットによって構成されている。表示モニタの第１表示部～第４表示部は、それぞれ種々の色、例えば赤色、青色、緑色、黄色、白色等で点灯や点滅が可能とされている。また、これらの色を極短周期で変化させながら異なる色やいわゆるレインボーで表示させることも可能である。
【０１７７】
　パチンコ遊技機１の遊技盤２の所定位置として、例えば遊技領域の左下方位置には、遊技情報表示部が設けられていてもよい。遊技情報表示部には、ラウンド表示器、右打ちランプ、確変ランプ、時短ランプが、まとめて配置されている。ラウンド表示器は、大当り遊技中に、大当り遊技のラウンド数や大当り種別を表示可能である。右打ちランプは、時短状態としての低確高ベース状態や大当り遊技状態といった、遊技球を右遊技領域に向けて打ち出す遊技状態において点灯する。確変ランプは、確変状態であるとき点灯する。時短ランプは、時短状態であるときに点灯する。ラウンド表示器は５個のセグメント（ＬＥＤ）から構成されている。
【０１７８】

パチンコ遊技機１は、設定値に応じて大当りの当選確率（出玉率）が変わる構成とされている。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率（出玉率）が変わるようになっている。設定値は１～６の６段階からなり、６が最も出玉率が高く、６、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど出玉率が低くなる。すなわち、設定値として６が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。また、設定値は、最も大きい値である６が最も遊技場側にとって不利な値であり、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど遊技場側にとって有利な値となる。なお、設定値に応じて出玉率が変われば、例えば、大当りの確率が設定値によって変わっていてもよいし、大当り確率は一定であるものの大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値によって変わっていてもよい。このように、パチンコ遊技機１は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されている。パチンコ遊技機１において設定されている設定値は、主基板１１の側から演出制御基板１２の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

【０１７９】

（特徴部９１ＡＫ、９２ＡＫに関する説明）

図８－１は、特徴部９１ＡＫ、９２ＡＫに関し、演出制御基板１２に搭載された各種回路の構成例を示している。図８－１に示す構成例では、演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００、入力回路９１ＡＫ１２１、メモリコントローラ９１ＡＫ１２２、演出データメモリ９１ＡＫ１２３、ＲＯＭ９１ＡＫ１２４、ＲＡＭ９１ＡＫ１２５、ウォッチドッグタイマ９１ＡＫ１２６といった、各種回路が演出制御基板１２に搭載されている。演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００は、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２、音声処理回路９１ＡＫ１３３、ランプ制御回路９１ＡＫ１３４、モータ制御回路１３５、内蔵メモリ９１ＡＫ１３６を備えている。ＶＤＰ９１ＡＫ１３２は、命令デコーダ９１ＡＫ１４１、デマルチプレクサ９１ＡＫ１４２、映像デコーダ９１ＡＫ１４３、動画像レンダラ９１ＡＫ１４４、キャラクタ画像レンダラ９１ＡＫ１４５、テキスト画像レンダラ９１ＡＫ１４６、ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７、表示駆動回路９１ＡＫ１４８を含んでいる。音声処理回路９１ＡＫ１３３は、音声デコーダ９１ＡＫ１５１を含んでいる。

【０１８０】

演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００は、主基板１１から受信した演出制御コマンドに基づいて、データ処理や信号処理を実行することなどにより、画像表示装置５、スピーカ８Ｌ、８Ｒ、遊技効果ランプ９その他の装飾用ＬＥＤ、可動体３２などの演出用可動部材といった、複数の演出装置のうち、一部または全部を用いた演出の実行を制御可能な回路が１チップに集積された統合型プロセッサであればよい。なお、演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００は、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２や内蔵メモリ９１ＡＫ１３６を備える一方で、音声処理回路９１ＡＫ１３３、ランプ制御回路９１ＡＫ１３４、モータ制御回路９１ＡＫ１３５のうち、一部または全部は、演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００の外部に設けられてもよい。

【０１８１】

入力回路９１ＡＫ１２１は、バッファ回路などを備えていればよい。入力回路９１ＡＫ１２１のバッファ回路は、中継基板１５を介して主基板１１から伝送された演出制御コマンドを受信するために用いられる。メモリコントローラ９１ＡＫ１２２は、演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００から供給される要求信号に応じて、演出データメモリ９１ＡＫ１２３の記憶データに対する各種処理を実行する。演出データメモリ９１ＡＫ１２３は、例えば画像表示装置５における表示画像を示す各種の画像データといった、演出装置を用いた演出の実行に使用可能な演出データを予め記憶している。演出データメモリ９１ＡＫ１２３が記憶する画像データには、動画像データと静止画像データとが含まれていればよい。静止画像データとして、例えば画像表示装置５の画面上において可変表示される複数種類の飾り図柄といった、複数種類の演出画像に対応した複数種類の画像要素デー

タとなるスプライト画像データであるキャラクタ画像データが用意されていればよい。飾り図柄に対応する演出画像は、キャラクタ画像に含まれてもよい。その他、画像表示装置５の画面上に表示される任意のキャラクタ画像、具体的には、人物、図形、記号などを示す演出画像、および背景画像の画像データが、予め演出データメモリ９１ＡＫ１２３に記憶されていればよい。静止画像データとして、例えば画像表示装置５の画面上において文字を表示可能にするテキスト画像データが用意されていればよい。画像データの他にも、演出データメモリ９１ＡＫ１２３には、スピーカ８Ｌ、８Ｒによる音声出力に用いられる音声データの一部または全部が記憶されていればよい。演出データメモリ９１ＡＫ１２３には、遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤといった発光部材に対する点灯駆動に用いられるランプ駆動データの一部または全部が記憶されてもよい。演出データメモリ９１ＡＫ１２３には、可動体３２などの可動部材を動作させる駆動モータの回転駆動に用いられるモータ駆動データの一部または全部が記憶されてもよい。演出データメモリ９１ＡＫ１２３は、例えばＮＡＮＤ型フラッシュメモリといった、電気的に消去や書込あるいは書換などが可能な不揮発性の半導体メモリであればよい。ただし、パチンコ遊技機１における演出の進行が制御される通常使用の状態であるときに、演出データメモリ９１ＡＫ１２３は、読出専用の記憶装置として使用される。

【０１８２】

ＲＯＭ９１ＡＫ１２４は、演出制御用のコンピュータプログラムや固定データなどを記憶する。ＲＡＭ９１ＡＫ１２５は、演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００のＣＰＵ９１ＡＫ１３１にワークエリアを提供する。ウォッチドッグタイマ９１ＡＫ１２６は、内蔵レジスタの設定に基づいてカウントアップまたはカウントダウンするカウンタ回路を有し、計測時間が開始時間（タイムアウト時間）を経過してタイムアウトが発生したときに、時間経過信号となるタイムアウト信号を発生させる。タイムアウト信号は、演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００のＣＰＵ９１ＡＫ１３１に入力される。タイムアウト信号の発生により、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１はリセット状態になり、演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００を再起動させる。

【０１８３】

ＲＯＭ９１ＡＫ１２４には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが格納されている。例えば、ＲＯＭ９１ＡＫ１２４には、演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００のＣＰＵ９１ＡＫ１３１が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ判定値と対応付けられた演出制御実行データ（表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、モータ制御データ、操作検出制御データなど）や終了コードなどを含んだプロセスデータから構成されている。演出制御パターンや演出制御実行データの一部または全部は、ディスプレイリストとして構成されていてもよい。ディスプレイリストは、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２に実行させる一連の転送命令などを画像処理の順番などにあわせて記述した命令群のデータである。ディスプレイリストには、表示制御用の命令群、音声制御用の命令群、ランプ制御用の命令群、モータ制御用の命令群が、混在して含まれていてもよい。このようなディスプレイリストを用いて演出の進行を制御することにより、演出用の電気部品を連携して制御できればよい。ＲＡＭ９１ＡＫ１２５には、演出用の電気部品を制御するために用いられるプログラムや各種データが記憶される。ＣＰＵ９１ＡＫ１３１は、ＲＯＭ９１ＡＫ１２４に格納されているプログラムやデータの読出時間よりも短い読出時間にて、ＲＡＭ９１ＡＫ１２５に記憶されたプログラムやデータを読み出すことができればよい。

【０１８４】

ＣＰＵ９１ＡＫ１３１は、演出制御用のコンピュータプログラムに従って制御処理を実行する。このとき、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１は、ＲＯＭ９１ＡＫ１２４から読み出したプログラムに従って、演出用の電気部品による演出の進行を制御するための演出制御処理を実行する。演出制御処理は、例えばＣＰＵ９１ＡＫ１３１がＲＯＭ９１ＡＫ１２４から固定

データを読み出す固定データ読出処理や、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１がＲＡＭ９１ＡＫ１２５に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込処理、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１がＲＡＭ９１ＡＫ１２５に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出処理、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１が外部から各種信号の入力を受け付ける受信処理、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１が外部へと各種信号を出力する送信処理、あるいは、これらの処理の一部または全部を含んでいてもよい。

【０１８５】

ＶＤＰ９１ＡＫ１３２は、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１からの表示制御指令やレジスタ設定などに基づいて、画像表示装置５における画像表示の制御内容を決定する。例えばＶＤＰ９１ＡＫ１３２は、画像表示装置５の画面上に表示させる演出画像の切替タイミングを決定することなどにより、飾り図柄の可変表示や各種の演出表示を実行させるための制御を行う。ＶＤＰ９１ＡＫ１３２は、高速描画機能や動画像データ分離機能、映像デコード機能といった画像データ処理機能を有する画像プロセッサである。なお、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２は、ＧＰＵ（Graphics Processing Unit）、ＧＣＬ（Graphics Controller LSI）、あるいは、より一般的にＤＳＰ（Digital Signal Processor）と称される画像処理用のマイクロプロセッサであってもよい。

【０１８６】

命令デコーダ９１ＡＫ１４１は、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１からの表示制御指令に含まれる命令部（命令コード）を解読して、解読結果に応じた画像処理などを指示する。例えば解読結果に含まれる表示制御用の命令群は、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２の内部回路に供給される。命令デコーダ９１ＡＫ１４１は、解読結果に応じた制御信号を生成し、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２の内部回路に供給してもよい。解読結果に含まれる音声制御用の命令群は、音声処理回路９１ＡＫ１３３に供給されてもよい。解読結果に含まれるランプ制御用の命令群は、ランプ制御回路９１ＡＫ１３４に供給されてもよい。解読結果に含まれるモータ制御用の命令群は、モータ制御回路９１ＡＫ１３５に供給されてもよい。

【０１８７】

デマルチプレクサ９１ＡＫ１４２は、演出データメモリ９１ＡＫ１２３などから読み出された動画像データが入力され、映像データと音声データとに分離して出力する。デマルチプレクサ９１ＡＫ１４２から出力された映像データは、映像デコーダ９１ＡＫ１４３に入力される。デマルチプレクサ９１ＡＫ１４２から出力された音声データは、音声処理回路９１ＡＫ１３３の音声デコーダ９１ＡＫ１５１に入力される。映像デコーダ９１ＡＫ１４３は、圧縮符号化された映像データを伸張復号化して出力する。映像デコーダ９１ＡＫ１４３から出力された映像データは、動画像レンダラ９１ＡＫ１４４に供給される。映像デコーダ９１ＡＫ１４３は、演出データメモリ９１ＡＫ１２３などから圧縮符号化されたキャラクタ画像データやテキスト画像データを読み出し、伸張復号化した後に、キャラクタ画像レンダラ９１ＡＫ１４５やテキスト画像レンダラ９１ＡＫ１４６に供給してもよい。

【０１８８】

動画像レンダラ９１ＡＫ１４４は、映像デコーダ９１ＡＫ１４３から供給された映像データを、ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７の所定領域に書き込んで記憶させる。動画像レンダラ９１ＡＫ１４４は、映像データに示される映像の色相、彩度、明度、あるいは、これらの一部または全部を調整可能な画像処理を実行して、調整後の映像データをＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７に一時記憶させてもよい。キャラクタ画像レンダラ９１ＡＫ１４５は、演出データメモリ９１ＡＫ１２３などから読み出されたキャラクタ画像データや映像デコーダ９１ＡＫ１４３から供給されたキャラクタ画像データが入力され、ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７の所定領域に書き込んで記憶させる。キャラクタ画像レンダラ９１ＡＫ１４５は、ベクター形式のキャラクタ画像データをビットマップ形式に変換して、ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７に一時記憶させてもよい。キャラクタ画像レンダラ９１ＡＫ１４５は、キャラクタ画像指定情報により指定されたキャラクタ画像を、キャラクタ表示設定情報により設定された表示スタイルや表示レイアウトを含めた表示態様で表示するための画像変換処理などを実行してもよい。テキスト画像レンダラ９１ＡＫ１４６は、演出データメモリ９１ＡＫ１２３など

から読み出されたテキスト画像データや映像デコーダ９１ＡＫ１４３から供給されたテキスト画像データが入力され、ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７の所定領域に書き込んで記憶させる。テキスト画像レンダラ９１ＡＫ１４６は、ベクター形式のテキスト画像データをビットマップ形式に変換して、ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７に一時記憶させてもよい。テキスト画像レンダラ９１ＡＫ１４６は、テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報により設定された表示スタイルや表示レイアウトを含めた表示態様で表示するための画像変換処理などを実行してもよい。

【０１８９】

ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７は、画像データを一時記憶して、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２による画像データ処理のワークエリアを提供する。ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７には、例えばパレットデータが配置されるパレット領域、キャラクタ画像データが格納されるキャラクタ用バッファ、テキスト画像データが格納されるテキスト用バッファ、ＣＧ用バッファなどの各領域を提供できればよい。ＣＧ用バッファは、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２による描画処理が実行されるときにキャラクタやテキストの表示色が定義されたパレットデータを一時的に保存したり、描画処理により作成される演出画像の表示データを一時的に保存したりするために用いられる。表示駆動回路９１ＡＫ１４８は、画像表示装置５の画面上に各種画像を表示させる信号を出力するための回路である。表示駆動回路９１ＡＫ１４８は、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２において作成された表示データに応じた色信号（階調制御信号）とともに、所定のクロック信号（ドットクロック信号）や走査信号（駆動制御信号）を画像表示装置５に出力すればよい。

【０１９０】

ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７の内部、または内蔵メモリ９１ＡＫ１３６といったＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７とは別個のメモリモジュールには、フレームバッファが設けられてもよい。フレームバッファは、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２による描画処理で作成される演出画像の表示データなどが展開記憶される仮想表示領域を提供する。フレームバッファに記憶される表示データは、例えばポイント、ライン、ポリゴンといった、ベクター形式の画像データ（ベクターデータ、ベクトルデータ）などに基づいて、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２が作成したビットマップ形式の画像データ（ピクセルデータ、ラスターデータ）などであればよい。なお、フレームバッファには、例えば画像表示装置５の画面上に表示される各種画像の表示データを記憶する実表示領域と、画像表示装置５の画面上には表示されない各種画像の表示データを記憶する仮想表示領域とが含まれていてもよい。あるいは、フレームバッファの仮想表示領域にて画像表示装置５の表示画面と同じ大きさの画面表示を行うための表示データが作成され、仮想表示領域の表示データが表示駆動回路９１ＡＫ１４８へと供給されることで、画像表示装置５の側に出力されるようにしてもよい。

【０１９１】

例えばフレームバッファの記憶領域には、画像表示領域と、画像描画領域とが割り当てられる。画像表示領域には、画像表示装置５の画面上に演出画像を表示させるための表示データが格納される。画像描画領域には、描画処理により作成された各演出画像の表示データが格納される。画像表示領域と画像描画領域は、Ｖブランクが発生するごとに互いに切り替わるようにしてもよい。Ｖブランクは、画像表示装置５の画面上に表示される画像を更新する周期で発生する。Ｖブランクが開始されるごとに、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２からＣＰＵ９１ＡＫ１３１に対してＶブランク割込信号が出力されるとともに、各種割込信号が、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２からＣＰＵ９１ＡＫ１３１に対して出力されてもよい。Ｖブランクが発生するごとに画像表示領域と画像描画領域とを切り替えることで、あるＶブランク周期（第１描画表示期間）において画像描画領域として割り当てられた記憶領域では各演出画像の表示データを作成する描画処理が行われるとともに、次のＶブランク周期（第２描画表示期間）おいては、この記憶領域が画像表示領域に切り替わる。したがって、第１描画表示期間における描画処理で作成された表示データは、第２描画表示期間にて画像表示装置５に向けて出力され、また、第２描画表示期間にて画像描画領域が割り当てられた記憶領域では、描画処理で作成された表示データの格納が行われる。

【０１９２】
音声処理回路９１ＡＫ１３３は、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１やＶＤＰ９１ＡＫ１３２からの命令やレジスタ設定に基づいて、スピーカ８Ｌ、８Ｒを用いた音声出力を可能にする音声信号を生成する。音声処理回路９１ＡＫ１３３の音声デコーダ９１ＡＫ１５１には、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２のデマルチプレクサ９１ＡＫ１４２から出力された音声データが供給される。音声デコーダ９１ＡＫ１５１は、圧縮符号化された音声データを伸張復号化して、音声信号を生成する。また、音声処理回路９１ＡＫ１３３は、動画像データに含まれない音声データを予め記憶可能な音声データメモリを含んでいてもよい。音声データメモリは、例えば演出データメモリ９１ＡＫ１２３やＲＯＭ９１ＡＫ１２４などに含まれることで、音声処理回路９１ＡＫ１３３の外部に設けられてもよい。音声処理回路９１ＡＫ１３３は、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１やＶＤＰ９１ＡＫ１３２からの命令やレジスタ設定に基づいて、音声データメモリから読み出した音声データを伸張復号化するなどして、音声信号を生成してもよい。

【０１９３】
ランプ制御回路９１ＡＫ１３４は、遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤといった発光部材の点灯、消灯、点滅などの点灯態様（発光態様）を制御する。ランプ制御回路９１ＡＫ１３４は、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１やＶＤＰ９１ＡＫ１３２からの命令やレジスタ設定に基づいて、ランプ制御データを生成し、ランプ制御基板１４やランプドライバ基板へと出力する。モータ制御回路９１ＡＫ１３５は、可動体３２などの演出用可動部材を動作可能に駆動する駆動モータに対し、回転、停止、回転速度、回転角度（位相）などの作動状態を制御する。モータ制御回路９１ＡＫ１３５は、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１やＶＤＰ１３２からの命令やレジスタ設定に基づいて、モータ制御データを生成し、モータドライバ基板へと出力する。内蔵メモリ９１ＡＫ１３６は、演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００に内蔵されたメモリ回路であり、演出の進行を制御するために用いられる各種データを記憶可能である。

【０１９４】
図８－２は、演出制御用の記憶エリアについて、記憶内容に応じた構成例を示している。この実施の形態では、複数の記憶エリアとして、記憶エリア９１ＡＫＭ０１、９１ＡＫＭ０２、９１ＡＫＭ１１～９１ＡＫＭ１４が設けられている。各記憶エリアは、例えば演出データメモリ９１ＡＫ１２３、ＲＯＭ９１ＡＫＭ１２４、内蔵メモリ９１ＡＫ１３６、あるいは、これらの一部または全部に含まれるように、設けられていればよい。複数の記憶エリアには、動画像に関するデータを記憶する記憶エリア９１ＡＫＭ１１と、テキスト画像に関するデータを記憶する記憶エリア９１ＡＫＭ１３とが、含まれている。

【０１９５】
記憶エリア９１ＡＫＭ０１は、演出制御用プログラムや演出制御管理データが記憶され、演出制御用のプログラム等管理エリアとして機能する。例えば演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００のＣＰＵ９１ＡＫ１３１が各種の判定や決定、設定を行うために用意された各種テーブルの構成データであるテーブルデータ、演出制御パターンを構成するパターンデータなどは、管理データとして記憶エリア９１ＡＫＭ０１に記憶されていればよい。

【０１９６】
記憶エリア９１ＡＫＭ０２は、表示制御用プログラムや表示制御管理データが記憶され、表示制御用のプログラム等管理エリアとして機能する。例えば演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００のＶＤＰ９１ＡＫ１３２が各種の画像処理を行うために用意された画像処理プログラム、演出画像を表示する手順などが定められた表示用のプロセステーブルなどは、記憶エリア９１ＡＫＭ０２に記憶されていればよい。画像処理プログラムは、ベクター形式の画像データを、ビットマップ形式の画像データに変換するプログラムを含んでいてもよい。画像処理プログラムは、文字コードを用いて記述されたテキストとフォントデータとに基づいて、ビットマップ形式のテキスト画像を生成するプログラムを含んでいてもよい。

【０１９７】
記憶エリア９１ＡＫＭ１１は、動画像データと、その関連データとを含めた動画像関連データが記憶される。動画像データは、元画像となる複数フレームの画像を用いて、例えば動き補償予測符号化といった圧縮符号化処理により、参照画像や予測画像などを含む画像圧縮情報が生成され、音声データと多重化された多重符号化ストリームであればよい。記憶エリア９１ＡＫＭ１１に記憶される動画像関連データは、動画像表示プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルを含んでいてもよい。動画像表示プロセステーブルは、パチンコ遊技機１における演出の進行に伴い、画像表示装置５の画面上に表示する動画像の表示内容や表示態様を、経過時間に応じて変更可能な表示制御処理に用いられる。動画像の表示内容は、動画像データに対応して再生表示される動画像の内容である。動画像の表示態様は、動画像の表示スタイルや表示レイアウトを含めた、動画像を再生表示するときの態様や形態である。なお、動画像表示プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルは、表示制御管理データとして、記憶エリア９１ＡＫＭ０２に記憶されてもよい。
【０１９８】
記憶エリア９１ＡＫＭ１２は、キャラクタ画像データと、その関連データとを含めたキャラクタ画像関連データが記憶される。キャラクタ画像データは、複数種類の飾り図柄、人物、図形、記号などを示す任意のキャラクタ画像を、ベクター形式あるいはビットマップ形式で記述した静止画像データであればよい。記憶エリア９１ＡＫＭ１２に記憶されるキャラクタ画像関連データは、キャラクタ表示プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルを含んでいてもよい。キャラクタ表示プロセステーブルは、パチンコ遊技機１における演出の進行に伴い、画像表示装置５の画面上に表示するキャラクタ画像の表示内容や表示態様を、経過時間に応じて変更可能な表示制御処理に用いられる。キャラクタ画像の表示内容は、キャラクタ画像データに対応して表示されるキャラクタ画像の内容である。キャラクタ画像の表示態様は、キャラクタ画像の表示スタイルや表示レイアウトを含めた、キャラクタ画像を表示するときの態様や形態である。なお、キャラクタ表示プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルは、表示制御管理データとして、記憶エリア９１ＡＫＭ０２に記憶されてもよい。
【０１９９】
記憶エリア９１ＡＫＭ１３は、テキスト画像データと、その関連データとを含めたテキスト画像関連データが記憶される。テキスト画像関連データは、アウトラインフォントデータを含んでいてもよい。アウトラインフォントデータは、テキスト画像の表示に使用される文字ごとに、輪郭を結ぶ複数の頂点座標などを組み合わせて指定することにより、ビットマップ形式の画像データにおける各文字の字形に変換可能なデータである。テキスト画像関連データは、アウトラインフォントデータに代えて、あるいはアウトラインフォントデータとともに、ベクターフォントデータあるいはストロークフォントデータを含んでいてもよい。ベクターフォントデータやストロークフォントデータは、テキスト画像の表示に使用される文字ごとに、直線や曲線のパラメータを指定することにより、ビットマップ形式の画像データにおける各文字の字形に変換可能なデータである。アウトラインフォントやベクターフォントは、フォントの拡大縮小によっても品質が劣化しにくいスケーラブルフォントに含まれる。テキスト画像データは、複数の文字画像を組み合わせた文字列を構成するテキスト画像を示し、文章、段落、文、文節、単語、あるいは、これらの一部または全部の組合せといった、任意に設定された言葉の単位を認識可能に示すものであればよい。また、テキスト画像データは、単一の文字画像のみによるテキスト画像を示すものであってもよい。テキスト画像データを用いて画像表示装置５の画面上に表示されるテキスト画像は、テロップ文字を示すものであってもよいし、字幕を示すものであってもよいし、その他の情報伝達文字や装飾文字を示すものであってもよい。テキスト画像データは、テキスト画像を表示するための演出データに含まれるので、演出データメモリ９１ＡＫ１２３に記憶されてもよい。これに対し、アウトラインフォントデータなどのフォントデータは、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２が画像処理プログラムを実行するときに用いられるので

、ＲＯＭ９１ＡＫ１２４や内蔵メモリ９１ＡＫ１３６のいずれかに記憶されてもよい。このように、記憶エリア９１ＡＫＭ１３は、演出データメモリ９１ＡＫ１２３と、ＲＯＭ９１ＡＫ１２４または内蔵メモリ９１ＡＫ１３６とに、設けられてもよい。他の記憶エリアについても同様に、演出データメモリ９１ＡＫ１２３、ＲＯＭ９１ＡＫＭ１２４、内蔵メモリ９１ＡＫ１３６といった、複数のメモリ装置の一部または全部に設けられてもよい。

【０２００】

記憶エリア９１ＡＫＭ１３に記憶されるテキスト画像関連データは、テキスト表示プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルを含んでいてもよい。テキスト表示プロセステーブルは、パチンコ遊技機１における演出の進行に伴い、画像表示装置５の画面上に表示するテキスト画像の表示内容や表示態様を、経過時間に応じて変更可能な表示制御処理に用いられる。テキスト画像の表示内容は、テキスト画像データに対応して表示されるテキスト画像の内容である。テキスト画像の表示態様は、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトを含めた、キャラクタ画像を表示するときの態様や形態である。なお、テキスト表示プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルは、表示制御管理データとして、記憶エリア９１ＡＫＭ０２に記憶されてもよい。

【０２０１】

記憶エリア９１ＡＫＭ１４は、音声データと、その関連データとを含めた音声関連データが記憶される。記憶エリア９１ＡＫＭ１４に記憶される音声データは、動画像表示による演出において画像と同期して再生出力される音声とは異なり、パチンコ遊技機１における演出の進行に伴い、任意の音声を再生出力可能にするものであればよい。記憶エリア９１ＡＫＭ１４に記憶される音声関連データは、音声出力プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルを含んでいてもよい。音声出力プロセステーブルは、パチンコ遊技機１における演出の進行に伴い、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力する効果音や楽曲などの音声を、経過時間に応じて変更可能な音声制御処理に用いられる。なお、音声出力プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルは、演出制御管理データとして、記憶エリア９１ＡＫＭ０１に記憶されてもよい。

【０２０２】

演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００のＶＤＰ９１ＡＫ１３２では、デマルチプレクサ９１ＡＫ１４２に、記憶エリア９１ＡＫＭ１１から読み出された動画像データが入力され、映像データと音声データとに分離される。映像データは映像デコーダ９１ＡＫ１４３に入力され、音声データは音声処理回路９１ＡＫ１３３の音声デコーダ９１ＡＫ１５１に入力される。映像デコーダ９１ＡＫ１４３は、圧縮符号化された映像データを伸張復号化して、動画像レンダラ９１ＡＫ１４４に供給する。動画像レンダラ９１ＡＫ１４４は、例えば動画像の表示スタイルや表示レイアウトを含めた表示態様に応じた映像データの変換処理などを実行し、変換後のデータをＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７の所定領域に書き込んで記憶させる。こうして、記憶エリア９１ＡＫＭ１１の記憶データである動画像データを用いて、動画像の表示が制御される。

【０２０３】

演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００のＶＤＰ９１ＡＫ１３２では、テキスト画像レンダラ９１ＡＫ１４６に、記憶エリア９１ＡＫＭ１３から読み出されたテキスト画像データが入力される。テキスト画像データが圧縮符号化されている場合には、映像デコーダ９１ＡＫ１４３により伸張復号化してから、テキスト画像レンダラ９１ＡＫ１４６に入力されてもよい。テキスト画像レンダラ９１ＡＫ１４６は、例えばテキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトを含めた表示態様に応じたテキスト画像データの変換処理などを実行し、変換後のデータをＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７の所定領域に書き込んで記憶させる。こうして、記憶エリア９１ＡＫＭ１３の記憶データであるテキスト画像データを用いて、テキスト画像の表示が制御される。

【０２０４】

図８－３は、リーチ演出内容に応じた動画像データとテキスト表示プロセステーブルの決定例を示している。ＳＰリーチＡやＳＰリーチＢといった、スーパーリーチのリーチ演

出では、動画像データを用いた動画像表示による演出と、テキスト画像データを用いたテキスト画像表示による演出とを、実行可能である。動画像表示による演出が実行される期間と、テキスト画像表示による演出が実行される期間は、一部または全部が同一期間であってもよいし異なる期間を含んでいてもよい。テキスト表示プロセステーブルは、例えば複数の文字画像を組み合わせたテキスト画像を表示する場合に、表示の制御に用いられるプロセスデータが設定されたテーブルである。

【０２０５】

図８－３に示す決定例では、リーチ演出内容に応じて、動画像データ９１ＡＫＤ０１、９１ＡＫＤ０２、９１ＡＫＤ１１、９１ＡＫＤ１２のいずれかに決定され、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１、９１ＡＫＴ０２、９１ＡＫＴ１１、９１ＡＫＴ１２のいずれかに決定される。このうち、動画像データは、リーチ演出内容と一対一に対応して決定される。例えばリーチ演出内容が「ＳＰリーチＡ（大当り）」である場合には、動画像データ９１ＡＫＤ０１に決定される。リーチ演出内容が「ＳＰリーチＢ（大当り）」である場合には、動画像データ９１ＡＫＤ０２に決定される。リーチ演出内容が「ＳＰリーチＡ（ハズレ）」である場合には、動画像データ９１ＡＫＤ１１に決定される。リーチ演出内容が「ＳＰリーチＢ（ハズレ）」である場合には、動画像データ９１ＡＫＤ１２に決定される。これに対して、テキスト表示プロセステーブルは、異なるリーチ演出内容でも共通して決定可能な場合と、決定不可となる場合とがある。例えばリーチ演出内容が「ＳＰリーチＡ（大当り）」である場合には、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１の決定割合が３０／１００であり、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２の決定割合が７０／１００である。リーチ演出内容が「ＳＰリーチＢ（大当り）」である場合には、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ１１の決定割合が２０／１００であり、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ１２の決定割合が８０／１００である。リーチ演出内容が「ＳＰリーチＡ（ハズレ）」である場合には、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１の決定割合が８０／１００であり、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２の決定割合が２０／１００である。リーチ演出内容が「ＳＰリーチＢ（ハズレ）」である場合には、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ１１の決定割合が７０／１００であり、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ１２の決定割合が３０／１００である。

【０２０６】

テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１、９１ＡＫＴ０２は、リーチ演出内容が「ＳＰリーチＡ（大当り）」または「ＳＰリーチＡ（ハズレ）」の場合に決定可能となり、リーチ演出内容が「ＳＰリーチＢ（大当り）」または「ＳＰリーチＢ（ハズレ）」の場合には決定不可となる。テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ１１、９１ＡＫＴ１２は、リーチ演出内容が「ＳＰリーチＢ（大当り）」または「ＳＰリーチＢ（ハズレ）」の場合に決定可能となり、リーチ演出内容が「ＳＰリーチＡ（大当り）」または「ＳＰリーチＡ（ハズレ）」の場合には決定不可となる。このように、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１、９１ＡＫＴ０２は、ＳＰリーチＡのリーチ演出が実行される場合に、テキスト画像の表示を制御するために用いられる。テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ１１、９１ＡＫＴ１２は、ＳＰリーチＢのリーチ演出が実行される場合に、テキスト画像の表示を制御するために用いられる。

【０２０７】

リーチ演出内容が「ＳＰリーチＡ（大当り）」の場合には動画像データ９１ＡＫＤ０１を用いた動画像表示による演出が実行され、リーチ演出内容が「ＳＰリーチＡ（ハズレ）」の場合には動画像データ９１ＡＫＤ１１を用いた動画像表示による演出が実行される。動画像データ９１ＡＫＤ０１を用いて表示される動画像と、動画像データ９１ＡＫＤ１１を用いて表示される動画像とに対して、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１、９１ＡＫＴ０２のいずれかを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。リーチ演出内容が「ＳＰリーチＢ（大当り）」の場合には動画像データ９１ＡＫＤ０２を用いた動画像表示による演出が実行され、リーチ演出内容が「ＳＰリーチＢ（ハズレ）」の場合には

動画像データ９１ＡＫＤ１２を用いた動画像表示による演出が実行される。動画像データ９１ＡＫＤ０２を用いて表示される動画像と、動画像データ９１ＡＫＤ１２を用いて表示される動画像とに対して、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ１１、９１ＡＫＴ１２のいずれかを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。したがって、異なる動画像データを用いて表示される複数の動画像に対して、共通のテキスト表示プロセステーブルを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。

【０２０８】

図８－４は、テキスト表示プロセステーブルの構成例を示している。このうち、図８－４（Ａ１）は、ＳＰリーチＡのリーチ演出に対応して使用可能なテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１の構成例を示し、図８－４（Ａ２）は、ＳＰリーチＡのリーチ演出に対応して使用可能なテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２の構成例を示している。図８－４（Ｂ）は、ＳＰリーチＢのリーチ演出に対応して使用可能なテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ１１の構成例を示している。

【０２０９】

それぞれのテキスト表示プロセステーブルでは、複数のテキスト表示期間に、テキスト画像指定情報およびテキスト表示設定情報が、それぞれ対応付けて設定されている。なお、テキスト表示プロセステーブルは、単一のテキスト表示期間に、テキスト画像指定情報およびテキスト表示設定情報が対応付けて設定されたものを含んでもよい。テキスト表示期間は、表示対象となるテキスト画像ごとに、その表示を開始する開始時間と、その表示を終了する終了時間とを指定する。テキスト表示期間における開始時間と終了時間は、リーチ演出における動画像の表示が開始されてからの経過時間を用いて指定されてもよし、可変表示が開始されてからの経過時間を用いて指定されてもよい。ただし、テキスト画像の表示内容が動画像の表示内容と関連性の高いものである場合には、動画像の表示が開始されてからの経過時間を用いて、テキスト表示期間における開始時間と終了時間を指定することが望ましい。可変表示が開始されてからの経過時間は、例えば可変表示がリーチ態様となる以前の経過時間も含むので、リーチ態様となる以前の可変表示演出などにより、共通のリーチ演出であっても動画像の表示が開始されるタイミングは異なる場合がある。このような場合でも、動画像の表示が開始されてからの経過時間を用いて、テキスト表示期間における開始時間と終了時間が指定されていれば、動画像における特定画像が表示されるタイミングと、特定のテキスト画像が表示されるタイミングとを容易に同期させることができ、動画像の表示とテキスト画像の表示との連動性を高めることができる。テキスト画像指定情報は、テキスト画像の表示に用いるテキスト画像データを特定可能に指定する。例えばテキスト画像指定情報は、記憶エリア９１ＡＫＭ１３におけるテキスト画像データの記憶アドレスや読出アドレス、データサイズなどを指定する情報であればよい。あるいは、テキスト画像指定情報は、例えばASCIIコードやUNICODE(UTF-１６またはUTF-8など)、JISコード（Shift_JISコードなど）といった、任意の文字コードを使用して、表示対象となるテキスト画像の内容が特定される情報であってもよい。テキスト表示設定情報は、表示対象となるテキスト画像の表示スタイル情報や表示レイアウト情報、その他のメタデータなどにより、テキスト画像の表示態様を設定可能に指定する情報である。テキスト表示プロセステーブルは、例えばＴＴＭＬ（Timed Text Markup Language）といった、所定のマークアップ言語を用いて記述されてもよい。その他、テキスト表示プロセステーブルは、任意のテーブルデータを用いることにより、テキスト表示期間に、テキスト画像指定情報およびテキスト表示設定情報を、対応付けて設定可能であればよい。

【０２１０】

図８－５は、テキスト表示プロセステーブルを用いたテキスト画像の表示制御例を示している。このうち、図８－５（Ａ１）は、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１の場合における表示制御例を示し、図８－５（Ａ２）は、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２の場合における表示制御例を示している。図８－５（Ｂ）は、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ１１の場合における表示制御例を示している。これらの表示制御例では、ＳＰリーチＡのリーチ演出が実行される場合に、タイミングＴ００である

ときに動画像の表示が開始され、ＳＰリーチＢのリーチ演出が実行される場合に、タイミングＴ１０であるときに動画像の表示が開始される。

【０２１１】

図８－４（Ａ１）に示されたテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１の場合には、図８－５（Ａ１）に示すように、タイミングＴ０１からタイミングＴ０５までのテキスト表示期間において、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０１により指定されたテキスト画像を表示させる。また、タイミングＴ０２からタイミングＴ０３までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０２により指定されたテキスト画像を表示させ、タイミングＴ０４からタイミングＴ０５までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０３により指定されたテキスト画像を表示させる。なお、タイミングＴ０２～Ｔ０４は、いずれもタイミングＴ０１からタイミングＴ０５までの期間に含まれている。タイミングＴ０５が経過した後には、タイミングＴ０６からタイミングＴ０８までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０４により指定されたテキスト画像を表示させ、タイミングＴ０７からタイミングＴ０９までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０５により指定されたテキスト画像を表示させる。なお、タイミングＴ０８はタイミングＴ０７よりも後に到来するタイミングである。

【０２１２】

図８－４（Ａ２）に示されたテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２の場合には、図８－５（Ａ２）に示すように、タイミングＴ０１からタイミングＴ０５までのテキスト表示期間において、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０１により指定されたテキスト画像を表示させる。また、タイミングＴ０２からタイミングＴ０３までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０２により指定されたテキスト画像を表示させ、タイミングＴ０４からタイミングＴ０５までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報９１ＡＫＡ１３により指定されたテキスト画像を表示させる。タイミングＴ０５が経過した後には、タイミングＴ０６からタイミングＴ０８までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報９１ＡＫＡ１４により指定されたテキスト画像を表示させ、タイミングＴ０７からタイミングＴ０９までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０５により指定されたテキスト画像を表示させる。

【０２１３】

このように、テキスト表示プロセステーブルにより設定された複数のテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を、画像表示装置５の画面上に表示させることができる。複数のテキスト表示期間に含まれる第１テキスト表示期間は、第１テキスト表示期間とは異なる第２テキスト表示期間と、一部または全部が共通する期間を含んでいてもよい。例えばテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１やテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２では、タイミングＴ０１からタイミングＴ０５までの第１テキスト表示期間に、タイミングＴ０２からタイミングＴ０３までの第２テキスト表示期間や、タイミングＴ０４からタイミングＴ０５までの第３テキスト表示期間が含まれるように設定されている。この場合に、第１テキスト表示期間は、一部の期間が第２テキスト表示期間と共通しており、他の一部の期間が第３テキスト表示期間と共通している。このように、第１テキスト表示期間は、第２テキスト表示期間と一部が共通する期間を含み、第３テキスト表示期間と一部が共通する期間を含んでいる。これに対して、第２テキスト表示期間は全部の期間が第１テキスト表示期間と共通しており、第３テキスト表示期間は全部の期間が第１テキスト表示期間と共通している。このように、第２テキスト表示期間は第１テキスト表示期間に全部の期間が含まれ、第３テキスト表示期間は第１テキスト表示期間に全部の期間が含まれている。また、タイミングＴ０６からタイミングＴ０８までのテキスト表示期間と、タイミングＴ０７からタイミングＴ０９までのテキスト表示期間とは、互いに一部が共通する期間を含んでいる。このように、第１テキスト表示期間は第２テキスト表示期間に一部の期間が含まれ、第２テキスト表示期間は第１テキスト表示期間に一部の期間が含まれてもよい。あるいは、第１テキスト表示期間は第２テキスト表示期間に全部の期間が含まれ、第２テキスト表示期間は第１テキスト表示期

間に全部の期間が含まれてもよい。

【０２１４】

テキスト表示プロセステーブルにおける設定により、複数のテキスト表示期間に応じて、テキスト画像指定情報により指定された異なるテキスト画像を表示させることができる。これにより、動画像に付加されたテキスト画像の表示期間において、テキスト画像の表示における複数の構成要素のうち、テキスト画像の表示内容に関する第１構成要素を、経過時間に応じて変更することが可能になる。例えばテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１やテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２における設定により、タイミングＴ０１からタイミングＴ０５までの第１テキスト表示期間では、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０１により指定されたテキスト画像が表示される。この第１テキスト表示期間に含まれる第２テキスト表示期間として、タイミングＴ０２からタイミングＴ０３までのテキスト表示期間では、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０２により指定されたテキスト画像が表示される。タイミングＴ０３にて第２テキスト表示期間が終了した後には、さらに第１テキスト表示期間に含まれる第３テキスト表示期間として、タイミングＴ０４からタイミングＴ０５までのテキスト表示期間では、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０３またはテキスト画像指定情報９１ＡＫＡ１３により指定されたテキスト画像が表示される。このような設定により、第１テキスト表示期間のうち、タイミングＴ０１からタイミングＴ０２までの期間と、タイミングＴ０３からタイミングＴ０４までの期間では、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０１により指定されたテキスト画像のみが表示される。その一方で、第１テキスト表示期間のうち、第２テキスト表示期間と共通するタイミングＴ０２からタイミングＴ０３までの期間では、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０１により指定された第１テキスト画像の表示に、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０２により指定された第２テキスト画像の表示が、付加されるようにテキスト画像の表示が変更される。他方では、第１テキスト表示期間のうち、第３テキスト表示期間と共通するタイミングＴ０４からタイミングＴ０５までの期間において、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０１により指定された第１テキスト画像の表示に、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０３により指定された第３テキスト画像の表示が、または、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ１３により指定された第４テキスト画像の表示が、付加されるようにテキスト画像の表示が変更される。この場合には、第１テキスト画像の表示に付加されるテキスト画像の表示を、テキスト表示プロセステーブルの決定結果に応じて、第３テキスト画像または第４テキスト画像のいずれかが表示されるように変更することが可能になる。

【０２１５】

テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１とテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２とでは、タイミングＴ０１からタイミングＴ０５までのテキスト表示期間において共通のテキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０１により指定されたテキスト画像を表示させ、タイミングＴ０２からタイミングＴ０３までのテキスト表示期間において共通のテキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０２により指定されたテキスト画像を表示させる。これに対し、タイミングＴ０４からタイミングＴ０５までのテキスト表示期間において、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１の場合にはテキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０３により指定されたテキスト画像を表示させ、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２の場合にはテキスト画像指定情報９１ＡＫＡ１３により指定されたテキスト画像を表示させる。テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１とテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２は、共通の動画像データ９１ＡＫＤ０１、９１ＡＫＤ１１に対応して決定可能である。したがって、共通の動画像データを用いた動画像が表示される場合であっても、複数のテキスト表示期間の少なくとも一部では、表示対象となるテキスト画像を異ならせることで、テキスト画像の表示における構成要素を変更可能である。なお、共通の動画像データを用いた動画像が表示される場合に、テキスト表示プロセステーブルの決定結果に応じて、複数のテキスト表示期間の全部において、表示態様となるテキスト画像を異ならせてもよい。共通の動画像データを用いた動画像が表示される場合に、テキスト表示プロセステーブルの決定結果に応じて、複数のテキスト表示期間について、開始時間、終了時

間、期間長の一部または全部を異ならせてもよい。このように、１の動画像に付加されたテキスト画像を表示する表示期間の一部または全部を変更可能としてもよいし、１の動画像に付加されたテキスト画像の一部または全部を変更可能としてもよい。

【０２１６】

図８－４（Ｂ）に示されたテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ１１の場合には、図８－５（Ｂ）に示すように、タイミングＴ１１からタイミングＴ１５までのテキスト表示期間において、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ２１により指定されたテキスト画像を表示させる。また、タイミングＴ１１からタイミングＴ１２までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報９１ＡＫＡ２２により指定されたテキスト画像を表示させ、タイミングＴ１３からタイミングＴ１４までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報９１ＡＫＡ２３により指定されたテキスト画像を表示させる。なお、タイミングＴ１２～Ｔ１４は、いずれもタイミングＴ１１からタイミングＴ１５までの期間に含まれている。タイミングＴ１５が経過した後には、タイミングＴ１６からタイミングＴ１７までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報９１ＡＫＡ２４により指定されたテキスト画像を表示させ、タイミングＴ１８からタイミングＴ１９までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報９１ＡＫＡ２５により指定されたテキスト画像を表示させる。

【０２１７】

図８－６は、テキスト表示設定情報の具体例を示している。テキスト表示設定情報は、例えばorigin、fontFamily、fontSize、fontWeight、color、backgroundColor、fontStyle、textAlign、textDecorationといった、複数フィールドに対応するデータを含んで構成されている。originフィールドは、テキスト画像を表示する場合の原点座標を設定可能である。fontFamilyフィールドは、テキスト画像に含まれる文字のフォントについて、フォントの種類となるフォントファミリーを設定可能である。fontSizeフィールドは、テキスト画像を表示する大きさとなるフォントサイズを設定可能である。fontWeightフィールドは、テキスト画像に含まれる文字の太さを設定可能である。colorフィールドは、テキスト画像に含まれる文字の表示色を設定可能である。backgroundColorフィールドは、テキスト画像における背景の表示色を設定可能である。fontStyleフィールドは、標準体やイタリック体または斜体といったテキスト画像における文字のスタイルを設定可能である。textAlignフィールドは、右詰め、中央、左詰めといった、テキスト画像に含まれる文字の配置を設定可能である。textDecorationフィールドは、例えばアンダーライン、オーバーライン、取消し線、その他のエフェクト画像といった、テキスト画像に付加される装飾表示を設定可能である。このように、テキスト表示設定情報は、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトといった、テキスト画像の表示態様を設定可能にする。

【０２１８】

図８－６（Ａ）は、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０１の構成例を示している。図８－６（Ｂ）は、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０２の構成例を示している。図８－６（Ｃ１）は、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０３の構成例を示している。図８－６（Ｃ２）は、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ１３の構成例を示している。テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０１は、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１、９１ＡＫＴ０２、９１ＡＫＴ１１に含まれている。テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０２は、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１、９１ＡＫＴ０２、９１ＡＫＴ１１に含まれている。テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０３は、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１、９１ＡＫＴ１１に含まれているが、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２には含まれていない。テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ１３は、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２に含まれているが、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１、９１ＡＫＴ１１には含まれていない。

【０２１９】

テキスト表示プロセステーブルにより設定された複数のテキスト表示期間では、テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報により設定され

た表示スタイルや表示レイアウトにて、画像表示装置５の画面上に表示させることができる。これにより、動画像に付加されたテキスト画像の表示期間において、テキスト画像の表示における複数の構成要素のうち、テキスト画像の表示態様に関する第２構成要素を、経過時間に応じて変更することが可能になる。例えばテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１やテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２における設定により、タイミングＴ０１からタイミングＴ０５までの第１テキスト表示期間では、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０１により指定されたテキスト画像が、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０１により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて表示される。この第１テキスト表示期間に含まれる第２テキスト表示期間として、タイミングＴ０２からタイミングＴ０３までのテキスト表示期間では、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０２により指定されたテキスト画像が、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０２により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて表示される。タイミングＴ０３にて第２テキスト表示期間が終了した後には、さらに第１テキスト表示期間に含まれる第３テキスト表示期間として、タイミングＴ０４からタイミングＴ０５までのテキスト表示期間では、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０３により指定されたテキスト画像がテキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０３により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて表示される場合と、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ１３により指定されたテキスト画像がテキスト表示設定情報９１ＡＫＢ１３により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて表示される場合とがある。このような設定により、第１テキスト表示期間のうち、タイミングＴ０１からタイミングＴ０２までの期間と、タイミングＴ０３からタイミングＴ０４までの期間では、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０１により指定されたテキスト画像のみが、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０１により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて表示される。その一方で、第１テキスト表示期間のうち、第２テキスト表示期間と共通するタイミングＴ０２からタイミングＴ０３までの期間では、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０１により指定されたテキスト画像の表示に付加されて、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０２により指定されたテキスト画像が、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０２により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて表示されるように、テキスト画像の表示が変更される。他方では、第１テキスト表示期間のうち、第３テキスト表示期間と共通するタイミングＴ０４からタイミングＴ０５までの期間において、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０１により指定されたテキスト画像の表示に付加されて、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０３により指定されたテキスト画像がテキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０３により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて表示される場合と、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ１３により指定されたテキスト画像がテキスト表示設定情報９１ＡＫＢ１３により表示された表示スタイルや表示レイアウトにて表示される場合とがあるように、テキスト画像の表示が変更される。

【０２２０】

タイミングＴ０２からタイミングＴ０３までの第２テキスト表示期間では、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０２により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０１により設定された表示スタイルや表示レイアウトとは異なり、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０２により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて、表示することができる。タイミングＴ０４からタイミングＴ０５までの第３テキスト表示期間では、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０３により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０１により設定された表示スタイルや表示レイアウトとは異なり、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０３により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて、表示する場合がある。あるいは、タイミングＴ０４からタイミングＴ０５までの第３テキスト表示期間では、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ１３により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０１により設定された表示スタイルや表示レイアウトとは異なり、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ１３により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて、表示する場合がある。このように、タイミングＴ０１からタイミングＴ０５までの第１テキスト表示期間のうち、タイミングＴ０２からタイミングＴ０３まで

の第２テキスト表示期間と共通する期間では、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０１により指定されたテキスト画像を第１表示態様で表示するとともに、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０２により指定されたテキスト画像を第１表示態様とは異なる第２表示態様に変更して表示することができる。タイミングＴ０１からタイミングＴ０５までの第１テキスト表示期間のうち、タイミングＴ０４からタイミングＴ０５までの第３テキスト表示期間と共通する期間では、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０１により指定されたテキスト画像を第１表示態様で表示するとともに、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０３により指定されたテキスト画像を第１表示態様および第２表示態様とは異なる第３表示態様に変更して表示する場合がある。あるいは、タイミングＴ０１からタイミングＴ０５までの第１テキスト表示期間のうち、タイミングＴ０４からタイミングＴ０５までの第３テキスト表示期間と共通する期間では、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０１により指定されたテキスト画像を第１表示態様で表示するとともに、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ１３により指定されたテキスト画像を第１～第３表示態様とは異なる第４表示態様に変更して表示する場合がある。したがって、動画像に付加されるテキスト画像の表示期間では、一部のテキスト画像を他のテキスト画像とは異なる表示態様に変更して表示することができる。また、第１表示態様のテキスト画像とともに第２表示態様のテキスト画像を表示した後には、第２表示態様のテキスト画像を第３表示態様のテキスト画像に変更して表示する場合と、第２表示態様のテキスト画像を第４表示態様のテキスト画像に変更して表示する場合とがあるように、テキスト画像の表示態様を変更して表示することができる。

【０２２１】

図８－４（Ａ１）に示されたテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１と図８－４（Ａ２）に示されたテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２とでは、タイミングＴ０１からタイミングＴ０５までのテキスト表示期間において、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０１により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０１により設定された表示態様で表示させる。また、タイミングＴ０２からタイミングＴ０３までのテキスト表示期間において、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０２により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０２により設定された表示態様で表示させる。これにより、共通のテキスト画像を、共通の表示態様で表示させることができる。一方において、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１では、タイミングＴ０４からタイミングＴ０５までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０３により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０３により設定された表示態様で表示させる。テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２では、タイミングＴ０４からタイミングＴ０５までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ１３により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ１３により設定された表示態様で表示させる。これにより、異なるテキスト画像を、異なる表示態様で表示させることができる。他方において、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ１１では、タイミングＴ１１からタイミングＴ１５までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ２１により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０１により設定された表示態様で表示させる。また、タイミングＴ１１からタイミングＴ１２までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ２２により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０２により設定された表示態様で表示させる。この場合には、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ２１により指定されたテキスト画像を、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０１により指定されたテキスト画像と、共通の表示態様で表示させることができる。また、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ２２により指定されたテキスト画像を、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０２により指定されたテキスト画像と、共通の表示態様で表示させることができる。このように、異なる動画像に付加される異なるテキスト画像であっても、共通のテキスト表示設定情報による設定データに応じて、共通の表示態様で表示させることができるようにしてもよい。あるいは、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１では、タイミングＴ０７からタイミングＴ０９までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画

像指定情報９１ＡＫＡ０５により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０５により設定された表示態様で表示させる。テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２では、タイミングＴ０７からタイミングＴ０９までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０５により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ１５により設定された表示態様で表示させる。このように、共通のテキスト画像であっても、テキスト表示設定情報に応じて、異なる表示態様で表示させることができるようにしてもよい。

【０２２２】

テキスト表示プロセステーブルでは、複数のテキスト表示期間に、テキスト画像指定情報およびテキスト表示設定情報が、それぞれ対応付けて設定されている。また、複数のテキスト表示プロセステーブルにおいて、複数のテキスト表示期間に対応付けて設定されたテキスト画像指定情報およびテキスト表示設定情報のうち、少なくとも一部の情報を共通の情報として設定可能であり、また、一部または全部の情報を異なる情報として設定可能である。これらの設定により、テキスト画像の表示内容や表示態様といった、テキスト画像に関する第１構成要素や第２構成要素を、個別に変更して表示することができる。

【０２２３】

図８－６（Ａ）に示されたテキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０１では、colorフィールドにより、テキスト画像の表示色が#FF0040から#4000FFへと段階的に変化するように設定される。図８－４（Ａ１）に示されたテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１と図８－４（Ａ２）に示されたテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２とでは、タイミングＴ０１からタイミングＴ０５までのテキスト表示期間において、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０１により設定された表示態様のテキスト画像を表示させる。図８－４（Ｂ）に示されたテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ１１では、タイミングＴ１１からタイミングＴ１５までのテキスト表示期間において、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０１により設定された表示態様のテキスト画像を表示させる。これらの場合に、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０１により設定された表示態様のテキスト画像は、対応するテキスト表示期間において、共通の第１構成要素となる表示内容に対応するテキスト画像として表示されるときに、そのテキスト画像の表示色といった、テキスト画像に関する第２構成要素となる表示態様を、経過時間に応じて変更することができる。なお、例えばcolorフィールドにより設定されるテキスト画像の表示色は、テキスト画像指定情報により同一のテキスト画像が指定される場合であっても、リーチ演出内容などに応じて、変更可能であってもよい。この場合には、例えば可変表示の表示結果が「大当り」であるか否かといった、有利状態に制御されるか否かに応じて異なる割合で、テキスト画像の表示色を変更するか否かが決定されてもよいし、複数の表示色のいずれかに決定されてもよい。また、例えばcolorフィールドにより設定されるテキスト画像の表示色は、テキスト画像指定情報により同一のテキスト画像が指定される場合であっても、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１による演出制御用プログラムの実行結果などに応じて、変更可能であってもよい。この場合に、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２は、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１からの表示制御指令やレジスタ設定などに基づいて、colorフィールドにより設定されるテキスト画像の表示色を、異なる表示色に変更できればよい。このように、テキスト表示プロセステーブルに含まれるテキスト画像に関するデータの一部を変更するだけで、テキスト画像の表示スタイルといった表示態様を変更できるので、データ容量の増大や処理負担の増大を防止しつつ、多様なテキスト画像の表示が可能になる。テキスト画像の表示色を変更する場合には、他の表示スタイルも対応して変更可能であってもよい。例えばテキスト画像の表示色が白色である場合に、テキスト画像の表示は遊技者が視認しやすくなり、テキスト画像の表示色が赤色である場合に、テキスト画像の表示は遊技者が認識しにくくなる傾向がある。そこで、テキスト画像の表示色が赤色に変更された場合には、テキスト画像の表示色が白色である場合よりも、フォントサイズが大きくなるように、例えばfontSizeフィールドにより設定されるテキスト画像を表示する大きさが変更されてもよい。具体的な一例として、表示色が白色である場合にフォントサイズが１０.5pxで表示されるテキスト画像は、その表示色が赤色に変

更されて表示される場合に、フォントサイズが１１pxで表示されるように変更できればよい。これにより、テキスト画像の表示における遊技者の違和感を抑制しつつ、遊技者が視認しやすいテキスト画像の表示が可能になる。

【０２２４】

図８－７は、テキスト表示プロセステーブルを用いてテキスト画像が表示される演出の実行例を示している。この実行例では、ＳＰリーチＡのリーチ演出が実行される場合の動画像表示に伴い、複数のテキスト表示期間に応じたテキスト画像の表示が行われる。ＳＰリーチＡのリーチ演出は、可変表示の表示結果が「大当り」となる場合に動画像データ９１ＡＫＤ０１を用いた動画像表示が行われ、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合に動画像データ９１ＡＫＤ１１を用いた動画像表示が行われる。動画像データ９１ＡＫＤ０１を用いた動画像表示と、動画像データ９１ＡＫＤ１１を用いた動画像表示とでは、共通する味方キャラクタと敵方キャラクタが対戦するバトル演出となる演出表示が行われ、例えば対戦結果が報知されるタイミングまでは、共通する演出表示の内容となっていればよい。また、可変表示の表示結果が「大当り」となる場合にはテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２の決定割合が高くなり、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合にはテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１の決定割合が高くなる。したがって、ＳＰリーチＡのリーチ演出では、共通する演出表示の内容となる動画像表示期間であっても、テキスト表示プロセステーブルに応じたテキスト画像の表示内容に応じて、大当り期待度を異ならせることができる。

【０２２５】

図８－７（Ａ）に示す演出実行例９１ＡＫＤ１１は、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１、９１ＡＫＴ０２で共通する演出内容であり、タイミングＴ０１からタイミングＴ０５までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０１により指定されたテキスト画像が、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０１により設定された表示態様で表示される。この場合に、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０１により指定された「ＳＰリーチＡ」というリーチ名を示すテキスト画像は、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０１により設定された表示態様として、例えば原点座標が(300,30)、フォントファミリーがAA_gothicというゴシック体に分類される書体、フォントサイズが48px、文字の太さがboldに対応する太字の線幅、テキスト画像の表示色が#FF0040から#4000FFへと段階的に変化、背景表示色が#CCF0F0、文字スタイルがitalicに対応するイタリック体または斜体、文字配置が中央、文字装飾が無設定となるように、テキスト画像の表示における構成要素が制御される。演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００では、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２のテキスト画像レンダラ９１ＡＫ１４６が、テキスト表示指定情報により指定された表示スタイルや表示レイアウトを含めた表示態様でテキスト画像を表示するための画像変換処理などを実行すればよい。

【０２２６】

また、図８－７（Ａ）に示す演出実行例９１ＡＫＤ１１では、タイミングＴ０２からタイミングＴ０３までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０２により指定されたテキスト画像が、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０２により設定された表示態様で表示される。この場合に、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０２により指定された「このキャラが勝てば・・・」というセリフを示すテキスト画像は、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０２により設定された表示態様として、例えば原点座標が(250,600)、フォントファミリーがBB_minchoという明朝体に分類される書体、フォントサイズが36px、文字の太さがnormalに対応する通常の線幅、テキスト画像の表示色が#FFFFFF、背景表示色が#220C0C、文字スタイルがnormalに対応する通常体、文字配置が左詰め、文字装飾が無設定となるように、テキスト画像の表示における構成要素が制御される。

【０２２７】

図８－７（Ｂ１）に示す演出実行例９１ＡＫＤ２１は、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１を用いた場合において、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２とは異なる演出内容を含み、タイミングＴ０４からタイミングＴ０５までのテキスト表示期

間に対応して、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０３により指定されたテキスト画像が、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０３により設定された表示態様で表示される。この場合に、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０３により指定された「チャンス！！」というセリフを示すテキスト画像は、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０３により設定された表示態様として、例えば原点座標が(250,600)、フォントファミリーがCC_gothicというゴシック体に分類される書体、フォントサイズが60px、文字の太さがnormalに対応する通常の線幅、テキスト画像の表示色が#000000、背景表示色が#FFFFFF、文字スタイルがnormalに対応する通常体、文字配置が中央、文字装飾が無設定となるように、テキスト画像における構成要素が制御される。このテキスト画像は、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０２により指定されたテキスト画像と比較して、原点座標や文字装飾が共通であり、フォントファミリー、フォントサイズ、文字の太さ、テキスト画像の表示色、背景表示色、文字スタイル、文字配置が変更されている。このように、テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を表示する場合に、テキスト表示設定情報に含まれる複数のフィールドに対応するデータのうち、一部を変更して表示可能であってもよい。

【０２２８】

図８－７（Ｂ２）に示す演出実行例９１ＡＫＤ２２は、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２を用いた場合において、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１とは異なる演出内容を含み、タイミングＴ０４からタイミングＴ０５までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ１３により指定されたテキスト画像が、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ１３により設定された表示態様で表示される。この場合に、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ１３により指定された「激アツ」というセリフを示すテキスト画像は、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ１３により設定された表示態様として、例えば原点座標が(250,600)、フォントファミリーがDD_minchoという明朝体に分類される書体、フォントサイズが72px、文字の太さがboldに対応する太字の線幅、テキスト画像の表示色が"gold"に対応する金色、背景表示色が#000000、文字スタイルがnormalに対応する通常体、文字配置が中央、文字装飾がeffect_goldによる金色表示用のエフェクト表示設定となるように、テキスト画像における構成要素が制御される。このテキスト画像は、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０２により指定されたテキスト画像と比較して、原点座標のみが共通であり、フォントファミリー、フォントサイズ、文字の太さ、テキスト画像の表示色、背景表示色、文字スタイル、文字配置、文字装飾が変更されている。このように、テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を表示する場合に、テキスト表示設定情報に含まれる複数のフィールドに対応するデータのうち、変更するデータと変更しないデータとを、個別に設定可能であってもよい。このテキスト画像は、テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０１により指定されたテキスト画像と比較すると、原点座標も含めて、全部の設定が変更されている。このように、テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を表示する場合に、テキスト表示設定情報に含まれる複数のフィールドに対応するデータのうち、全部を変更して表示可能であってもよい。テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を表示する場合に、テキスト表示設定情報に含まれる複数のフィールドに対応するデータのうち、１のデータを変更して表示する場合には、１のデータと予め対応付けられた他のデータも変更して表示可能であってもよい。例えばテキスト画像の表示色を"gold"に対応する金色に変更して表示する場合には、文字装飾をeffect_goldによる金色表示用のエフェクト表示設定に変更して表示することができればよい。

【０２２９】

テキスト画像の表示色や背景表示色は、Ｒ（赤）、Ｇ（緑）、Ｂ（青）の各表示色について、例えば輝度（階調）が「０」～「２５５」のうちいずれかのレベルとなるように、２５６段階で設定可能である。テキスト表示設定情報において、colorフィールドやbackgroundColorフィールドを構成するフィールドデータは、例えばキャラクタ画像の表示に用いられるキャラクタ表示設定情報において、colorフィールドやbackgroundColorフィールドを構成するフィールドデータと共通のデータフォーマットを有していればよい。ま

た、テキスト画像を表示する場合の原点座標は、画像表示装置５の画面上における水平方向のｘ座標と垂直方向のｙ座標との組合せにより設定可能である。テキスト表示設定情報において、originフィールドを構成するフィールドデータは、例えばキャラクタ表示設定情報において、originフィールドを構成するフィールドデータと共通のデータフォーマットを有していればよい。このように、テキスト表示設定情報に含まれる一部または全部のフィールドデータは、キャラクタ表示設定情報といった、テキスト画像とは異なる演出画像の表示に用いられる設定情報に含まれるフィールドデータと、共通のデータフォーマットを有していてもよい。このようなテキスト表示設定情報により、テキスト画像とは異なる演出画像と共通の情報を用いて、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトといった、テキスト画像に関する第２構成要素を変更可能であればよい。これにより、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトといった、テキスト画像に関する第２構成要素を変更する処理負担を軽減することができる。

【０２３０】

テキスト画像を表示する場合に設定可能なフォントファミリーは、キャラクタ画像を表示する場合には設定されない。テキスト表示設定情報において、fontFamilyフィールドを構成するフィールドデータは、キャラクタ表示設定情報には含まれない特有のフィールドデータであればよい。また、テキスト画像を表示する場合に設定可能なフォントサイズに代えて、キャラクタ画像を表示する場合にはキャラクタサイズを設定可能であればよい。テキスト表示設定情報において、fontSizeフィールドを構成するフィールドデータは、キャラクタ表示設定情報において、characterSizeフィールドを構成するフィールドデータに相当するものの、特有のフィールドフォーマットを有していてもよい。このように、テキスト表示設定情報に含まれる一部または全部のフィールドデータは、キャラクタ表示設定情報といった、テキスト画像とは異なる演出画像の表示に用いられる設定情報に含まれるフィールドデータとは異なる特有のデータフォーマットを有していてもよい。このようなテキスト表示設定情報により、テキスト画像とは異なる演出画像では用いられない特有の情報を用いて、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトといった、テキスト画像に関する第２構成要素を変更可能であってもよい。これにより、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトといった、テキスト画像に関する第２構成要素を、柔軟に変更して多様なテキスト画像を表示することができる。

【０２３１】

テキスト画像の表示色として、例えば"gold"に対応する金色が設定された場合には、文字装飾がeffect_goldによる金色表示用のエフェクト表示設定となる。テキスト表示設定情報において、colorフィールドにより"gold"が設定される場合には、textDecorationフィールドによりeffect_goldが設定されることで、光沢性を有するテキスト画像を表示するとともに、そのテキスト画像の周囲に金色表示用のエフェクト画像を付加して表示可能である。図８－７（Ｂ２）に示された演出実行例９１ＡＫＤ２２では、テキスト画像指定情報９１Ａ１３により「激アツ」というセリフを示す特定テキスト画像が指定された場合に、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ１３により金色表示用の表示スタイルなどが設定されることで、「激アツ」というセリフを示す特定テキスト画像が光沢性を有して表示されるとともに、特定テキスト画像の周囲に金色表示用のエフェクト画像が表示される。これにより、テキスト画像の表示に対する遊技者の印象を高めて、テキスト画像表示による演出の興趣を向上させるように、適切な表示の制御が可能になる。

【０２３２】

パチンコ遊技機１では、動画像データを用いた動画像表示による演出が実行される場合に、テキスト画像データを用いたテキスト画像表示による演出を付加することで、演出内容を遊技者が認識しやすくなり、演出内容とは異なる情報の提供も容易になる。この場合に、動画像データに含まれる映像データとして、テキスト画像データを圧縮符号化して多重化するなどしたデータ構成では、伸張復号化して再生されたテキスト画像データを用いたテキスト画像表示において、輪郭が滲んで表示品質が劣化するなどの問題が生じるおそれがある。また、動画像表示に付加されるテキスト画像表示の表示内容に応じて、異なる

動画像データを用意した場合には、動画像データのデータ容量が増大しやすくなり、画像データの処理負担も増大しやすくなる。テキスト画像表示における表示品質の劣化を防止するために、特別な圧縮符号化処理や伸張復号化処理を実行する場合には、さらに画像データの処理負担が増大するおそれがある。

【０２３３】

特徴部９１ＡＫ、９２ＡＫでは、記憶エリア９１ＡＫＭ１１から読み出した動画像データを用いた動画像表示による演出が実行される場合に、記憶エリア９１ＡＫＭ１３から読み出したテキスト画像データを用いたテキスト画像表示による演出を付加することで、多様なテキスト画像表示が容易かつ高品質で実行可能になり、演出内容などを遊技者が認識しやすくなる。また、動画像データとは別個に記憶されたテキスト画像データを用いたテキスト画像表示による演出を付加するので、動画像データのデータ容量が増大することや、画像データの処理負担が増大することを、可及的に防止できる適切な表示の制御が可能になる。

【０２３４】

動画像データを用いた動画像表示に付加されるテキスト画像表示は、テキスト表示プロセステーブルを用いて制御される。同様に、動画像表示は動画像表示プロセステーブルを用いて制御され、キャラクタ画像表示はキャラクタ表示プロセステーブルを用いて制御され、音声出力は音声出力プロセスデータを用いて制御される。テキスト表示プロセステーブルでは、複数のテキスト表示期間に、テキスト画像指定情報およびテキスト表示設定情報が、それぞれ対応付けて設定されている。テキスト画像指定情報は、テキスト画像に関する第１構成要素として、テキスト画像データに応じたテキスト画像の表示内容を指定する。テキスト表示設定情報は、テキスト画像に関する第２構成要素として、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトといった、テキスト画像の表示態様を設定する。演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００のＶＤＰ９１ＡＫ１３２では、例えばテキスト画像レンダラ９１ＡＫ１４６が、テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報により設定された表示スタイルや表示レイアウトを含めた表示態様で表示するための画像変換処理などを実行可能である。これにより、１の動画像に付加されたテキスト画像の表示期間において、第１構成要素となるテキスト画像の表示内容や、第２構成要素となるテキスト画像の表示態様を、経過時間などに応じて変更可能にする。１の動画像に付加されたテキスト画像に関する第１構成要素や第２構成要素を変更可能にすることで、多様なテキスト画像表示が容易かつ高品質で実行されるとともに、データ容量や処理負担の増大が防止されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【０２３５】

リーチ演出内容が「ＳＰリーチＡ（大当り）」である場合には、動画像データ９１ＡＫＤ０１を用いた動画像表示による演出が実行されるときに、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１、９１ＡＫＴ０２のいずれかを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。リーチ演出内容が「ＳＰリーチＡ（ハズレ）」である場合には、動画像データ９１ＡＫＤ１１を用いた動画像表示による演出が実行されるときに、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１、９１ＡＫＴ０２のいずれかを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。また、リーチ演出内容が「ＳＰリーチＢ（大当り）」である場合には、動画像データ９１ＡＫＤ０２を用いた動画像表示による演出が実行されるときに、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ１１、９１ＡＫＴ１２のいずれかを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。リーチ演出内容が「ＳＰリーチＢ（ハズレ）」である場合には、動画像データ９１ＡＫＤ１２を用いた動画像表示による演出が実行されるときに、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ１１、９１ＡＫＴ１２のいずれかを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。このように、互いに異なる複数の動画像に対して、例えば共通のテキスト表示プロセステーブルといった、共通のテキスト画像に関するデータを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。複数の動画像に対して共通データを用いたテキスト画像を付加して表示可能にすることで、多様なテキスト画像表示が容易かつ高品質で実行されるとともに、データ容量や処理負担の増大が防止されるように、適切な

表示の制御が可能になる。

【０２３６】

テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２では、タイミングＴ０４からタイミングＴ０５までのテキスト表示期間に対応付けて設定されたテキスト画像指定情報９１ＡＫＡ１３およびテキスト表示設定情報９１ＡＫＢ１３により、「激アツ」というセリフを示すテキスト画像を、複数のタイミングにて表示スタイルなどを変更可能に表示させてもよい。「激アツ」というセリフを示すテキスト画像は、例えば可変表示の表示結果が「大当り」になる割合が高いことを示唆する表示内容となるテキスト画像といった、特定の第１構成要素グループに対応する特定テキスト画像であればよい。このように、特定の第１構成要素グループに対応する特定テキスト画像を表示する場合には、特定テキスト画像に関する表示態様といった第２構成要素を、複数のタイミングにて変更可能であってもよい。

【０２３７】

図８－８は、「激アツ」というセリフを示すテキスト画像を、複数のタイミングにて表示スタイルを変更可能にした場合の表示制御例を示している。この表示制御例では、タイミングＴ０４からタイミングＴ０５までのテキスト表示期間のうち、タイミングＴ０４からタイミングＴ０４１までのテキスト表示期間では表示色が黒色で文字装飾が無設定となり、タイミングＴ０４１からタイミングＴ０４２までのテキスト表示期間では表示色が金色で文字装飾が無設定となり、タイミングＴ０４２からタイミングＴ０５までのテキスト表示期間では表示色が金色で文字装飾が金色表示用のエフェクト表示設定となる。なお、タイミングＴ０４かたタイミングＴ０５までのテキスト表示期間に共通するテキスト画像の表示スタイルとして、fontFamilyフィールドによりフォントファミリーがDD_minchoという明朝体に分類される書体、fontSizeフィールドによりフォントサイズが72pxに、それぞれ設定されている。

【０２３８】

図８－８（Ａ）は、タイミングＴ０４からタイミングＴ０４１までのテキスト表示期間において、「激アツ」というセリフのテキスト画像が表示される場合を示している。このテキスト表示期間におけるテキスト画像の表示スタイルとして、colorフィールドによりテキスト画像の表示色が#000000に対応する黒色、textDecorationフィールドにより文字装飾がnoneに対応する無設定に、それぞれ設定される。これにより、「激アツ」というセリフを示すテキスト画像は、表示色が黒色で文字装飾が無設定となるように、表示スタイルを含めた表示態様が制御される。

【０２３９】

図８－８（Ｂ）は、タイミングＴ０４１からタイミングＴ０４２までのテキスト表示期間において、「激アツ」というセリフのテキスト画像が表示される場合を示している。このテキスト表示期間におけるテキスト画像の表示スタイルとして、colorフィールドによりテキスト画像の表示色が"gold"に対応する金色、textDecorationフィールドにより文字装飾がnoneに対応する無設定に、それぞれ設定される。これにより、「激アツ」というセリフを示すテキスト画像は、表示色が金色で文字装飾が無設定となるように、表示スタイルを含めた表示態様が制御される。テキスト画像の表示色を金色に設定した場合には、例えばテキスト画像のグラデーション表示などにより、光沢性を有するテキスト画像を表示させることができる。しかしながら、テキスト画像の表示が光沢性を有するだけでは、遊技者が金色表示を認識することが困難になるおそれがある。

【０２４０】

図８－８（Ｃ）は、タイミングＴ０４２からタイミングＴ０５までのテキスト表示期間において、「激アツ」というセリフのテキスト画像が表示される場合を示している。このテキスト表示期間におけるテキスト画像の表示スタイルとして、colorフィールドによりテキスト画像の表示色が"gold"に対応する金色、textDecorationフィールドにより文字装飾がeffect_goldに対応する金色表示用のエフェクト表示設定に、それぞれ設定される。これにより、「激アツ」というセリフを示すテキスト画像は、表示色が金色で文字装飾が金色表示用のエフェクト表示設定となるように、表示スタイルを含めた表示態様が制御

される。テキスト画像の表示色を金色に設定したことに加えて、テキスト画像の文字装飾を金色表示用のエフェクト表示設定とした場合には、テキスト画像のグラデーション表示に加えて、例えばテキスト画像における輪郭の縁取りや陰影の表示色、ベベルやエンボスによる境界表示、光彩を付加するレイヤースタイル、これらの一部または全部の組合せなどにより、テキスト画像の周囲にエフェクト画像を付加して表示させることができる。これにより、テキスト画像の表示が光沢性を有することに加えて、テキスト画像の周囲にエフェクト画像を付加して表示することで、遊技者が金色表示を認識しやすくなり、テキスト画像の表示に対する遊技者の印象を高めることができる。

【０２４１】

テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１、９１ＡＫＴ０２では、タイミングＴ０２からタイミングＴ０３までのテキスト表示期間に対応付けて設定されたテキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０２およびテキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０２により、テキスト画像の一部分を、他の部分とは異なる表示スタイルで表示させてもよい。テキスト画像指定情報９１ＡＫＡ０２は、「このキャラが勝てば・・・」というセリフのテキスト画像を指定する。テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０２は、「このキャラが勝てば・・・」というセリフを示すテキスト情報のうち、「キャラ」というテキスト画像の一部分を、他の部分とは異なるテキスト画像の表示色と背景表示色と文字スタイルとなるように設定すればよい。

【０２４２】

図８－９は、テキスト画像の一部分を、他の部分とは異なる表示スタイルとした場合の表示例を示している。この表示例では、「キャラ」というテキスト画像の一部分を、表示色が白色で背景表示色が黒色で文字スタイルが斜体となるように表示させ、テキスト画像の他の部分を、表示色が黒色で背景表示色が白色で文字スタイルが通常体となるように表示させる。テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０２は、「キャラ」というテキスト画像の一部分に対応して、colorフィールドによりテキスト画像の表示色が#FFFFFFに対応する白色、backgroundColorフィールドにより背景表示色が#000000に対応する黒色、fontStyleフィールドにより文字スタイルがitalicに対応する斜体を、それぞれ設定する。また、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０２は、テキスト画像の他の部分に対応して、colorフィールドによりテキスト画像の表示色が#000000に対応する黒色、背景表示色が#FFFFFFに対応する白色、fontStyleフィールドにより文字スタイルがnormalに対応する通常体を、それぞれ設定する。これにより、テキスト画像の一部分を、他の部分とは異なる表示スタイルで表示させることで、テキスト画像の表示に対する遊技者の印象を高めることができる。

【０２４３】

複数の文字画像を組み合わせた文字列を構成するテキスト画像の表示において、他の部分とは異なる表示スタイルで表示させる一部分は、動画像表示による演出の進行に応じて変更可能であってもよい。例えば動画像表示に伴い楽曲の演奏やセリフの音声再生が進行する場合に、進行状況に対応するテキスト画像の一部分を、特定色表示またはハイライト表示といった、他の部分とは異なる表示スタイルで表示させてもよい。楽曲の演奏やセリフの音声再生が進行する状況に対応して、テキスト画像の一部分を、フェードイン表示またはフェードアウト表示するように、表示スタイルを変更可能であってもよい。動画像表示に伴う楽曲の演奏やセリフの音声再生が進行する状況に限定されず、他の部分とは異なる表示スタイルで表示させるテキスト画像の一部分を、任意の演出実行における経過時間に応じて変更可能であってもよい。これにより、テキスト画像の表示において、他の部分とは異なる表示スタイルで表示させる一部分が、演出の進行に応じて変更されることで、テキスト画像の表示に対する遊技者の印象を高めることができる。

【０２４４】

この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形および応用が可能である。例えばパチンコ遊技機１は、上記実施の形態で示された全ての技術的特徴を備えるものでなくてもよく、従来技術における少なくとも１つの課題を解決できるように、上記実施の形態で示された構成の一部を備えたものであってもよい。

【０２４５】
具体的な一例として、１の動画像に付加されたテキスト画像の表示期間において、第１構成要素となるテキスト画像の表示内容や、第２構成要素となるテキスト画像の表示態様を、経過時間などに応じて変更可能にする表示の制御と、複数の動画像に対して共通のテキスト画像に関するデータを用いたテキスト画像を付加して表示可能にする表示の制御とのうち、いずれか一方を実行して他方を実行しないものであってもよい。テキスト画像に関する第１構成要素と第２構成要素は、例えばテキスト画像の表示内容と表示態様について、任意の構成要素を変更可能であってもよい。テキスト画像の表示内容と表示態様の一部または全部に代えて、あるいは、テキスト画像の表示内容と表示態様の一部または全部に加えて、テキスト画像の表示に関する任意の構成要素を変更可能であってもよい。例えばテキスト画像を移動表示する場合に表示位置を更新する時間間隔や移動幅、テキスト画像を拡大または縮小して表示する場合の拡大率や縮小率、これらの拡大率や縮小率を経過時間に応じて変化させる場合に拡大率や縮小率を更新する時間間隔や変化量といった、テキスト画像の表示に関して設定可能な任意の構成要素を変更可能であればよい。
【０２４６】
共通の表示内容に対応するテキスト画像を表示するときに、そのテキスト画像の表示態様を変更するものは、図８－６（Ａ）に示されたテキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０１により設定されたテキスト画像の表示色を変更するものに限定されず、任意の表示スタイルや表示レイアウトといった表示態様を変更可能であればよい。例えばテキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０１により設定された表示態様のテキスト画像は、対応するテキスト表示期間において、テキスト画像の表示色に代えて、あるいは、テキスト画像の表示色に加えて、原点座標、フォントファミリー、フォントサイズ、文字の太さ、背景表示色、文字のスタイル、文字の配置、装飾表示、これらの一部または全部の組合せといった、任意の表示態様を変更可能であればよい。テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０１とは異なるテキスト表示設定情報により設定された表示態様のテキスト画像は、テキスト表示設定情報９１ＡＫＢ０１により設定された表示態様のテキスト画像とは異なる表示態様を変更可能であってもよい。
【０２４７】
テキスト画像データは、動画像データとは異なるデータとして、記憶エリア９１ＡＫＭ１３に記憶されるものに限定されず、少なくとも一部のテキスト画像データが動画像データに含まれてもよい。例えば草書体や筆記体といった、デザイン性の高い文字を表示するためのテキスト画像データは、動画像データの一部として多重化や圧縮符号化され、この動画像データから分離された映像データを伸張復号化することなどにより、特定態様のテキスト画像を表示可能であってもよい。この場合に、特定態様のテキスト画像に関するデータは、動画像データに含められて記憶エリア９１ＡＫＭ１１に記憶される。このように、テキスト画像に関するデータは、動画像データに含められて記憶エリア９１ＡＫＭ１１に記憶される特定テキスト画像関連データと、記憶エリア９１ＡＫＭ１３に記憶される通常テキスト画像関連データとを、含むものであってもよい。
【０２４８】
テキスト表示プロセステーブルに含まれるテキスト表示設定情報は、複数フィールドに対応するデータとして、origin、fontFamily、fontSize、fontWeight、color、backgroundColor、fontStyle、textAlign、textDecorationの一部に対応するフィールドデータにより構成されてもよいし、これらとは異なるフィールドデータを含んで構成されてもよい。例えばテキスト画像指定情報により記憶エリア９１ＡＫＭ１３におけるテキスト画像データの記憶アドレスや読出アドレス、データサイズなどを指定する場合には、フォントデータを用いることなく、記憶エリア９１ＡＫＭ１３に記憶されたテキスト画像データを読み出して、対応するテキスト画像を表示させることができる。この場合に、テキスト表示設定情報は、フォントの設定に関するフィールドデータが不要なので、例えばfontFamily、fontSize、fontWeight、fontStyleといった、フォントの設定に関するフィールドデータを含まずに構成されてもよい。その一方で、この場合には、テキスト画像の表

示サイズを設定するために、テキスト表示設定情報は、例えばtextSizeといった、テキスト表示の設定に関する別個のフィールドデータを含んで構成されてもよい。

【０２４９】

記憶エリア９１ＡＫＭ１３に記憶されるアウトラインフォントデータやベクターフォントデータなどのスケーラブルフォントデータは、パチンコ遊技機１における表示演出で用いられるテキスト画像に対応するデータのみが用意されてもよいし、例えば汎用の日本語フォントデータといった、パチンコ遊技機１における表示演出で用いられるテキスト画像に限定されないテキスト画像に対応するデータが用意されてもよい。表示演出で用いられるテキスト画像に対応するフォントデータのみが記憶エリア９１ＡＫＭ１３に記憶される場合には、表示演出で用いられるテキスト画像が少量である場合に、データ容量の増大を防止することができる。表示演出で用いられるテキスト画像に限定されないテキスト画像に対応する汎用のフォントデータが記憶エリア９１ＡＫＭ１３に記憶される場合には、フォントデータの再利用が容易になるので、テキスト画像を表示させる演出の設計負担を軽減することができ、また、表示演出で用いられるテキスト画像が大量になる場合に、データ容量の増大を防止することができる。

【０２５０】

テキスト画像に関する第２構成要素として、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトを含めた表示態様を複数のタイミングにて変更可能な特定テキスト画像は、「激アツ」というセリフを示すテキスト画像に限定されず、特定の第１構成要素グループに対応する特定テキスト画像として予め設定された任意のテキスト画像であればよい。例えば複数種類のテキスト画像のうちで、楽曲の歌詞表示用として予め用意されたテキスト画像や、動画像の字幕表示用として予め用意されたテキスト画像を、特定テキスト画像としてもよい。このように、楽曲の再生出力や動画像の再生表示といった、経過時間に応じて演出内容が変化する音声演出や表示演出に対応する特定テキスト画像について、表示態様などの第２構成要素を複数のタイミングにて変更可能であってもよい。あるいは、テキスト画像の表示色が虹色となるレインボー表示用のテキスト画像や、テキスト画像の模様や文字装飾がサクラ柄となるモチーフ表示用のテキスト画像といった、特定の表示態様が設定されるテキスト画像を、特定テキスト画像としてもよい。あるいは、可変表示の表示結果が「大当り」である割合が高いことを示唆する表示内容のテキスト画像に限定されず、任意の有利状態に制御される割合が高いことを示唆する表示内容のテキスト画像を、特定テキスト画像としてもよい。有利状態は大当り遊技状態に限定されず、時短状態や確変状態といった特別遊技状態が含まれてもよい。その他、大当り遊技状態にて実行可能なラウンド遊技の上限回数が第２ラウンド数（例えば「７」）よりも多い第１ラウンド数（例えば「１５」）となること、時短状態にて実行可能な可変表示の上限回数が第２回数（例えば「５０」）よりも多い第１回数（例えば「１００」）となること、確変状態における大当り確率が第２確率（例えば１／５０）よりも高い第１確率（例えば１／２０）となること、通常状態に制御されることなく大当り遊技状態に繰り返し制御される回数である連チャン回数が第２連チャン数（例えば「５」）よりも多い第１連チャン数（例えば「１０」）となることの一部または全部といった、遊技者にとってより有利な遊技状況となることが含まれていてもよい。

【０２５１】

光沢性を有するテキスト画像は、テキスト画像の表示色として"gold"に対応する金色が設定された場合に限定されず、例えば銀色や銅色、その他の金属色、あるいは、金属色とは異なる任意の表示色が設定された場合を含んでいてもよい。テキスト画像の表示色に限定されず、予め設定された特定テキスト画像を表示する場合に、その特定テキスト画像が光沢性を有する表示態様で表示されてもよい。光沢性を有する任意のテキスト画像を表示する場合には、そのテキスト画像の周囲にエフェクト画像を付加して表示可能となるように、テキスト表示設定情報におけるtextDecorationフィールドなどによる設定が行われるようにすればよい。

【０２５２】

テキスト画像をレインボー表示する場合には、テキスト画像の表示における文字内座標や表示時間といった所定範囲にて、複数の表示色を順次に変更して表示させてもよい。例えばテキスト表示設定情報におけるcolorフィールドによりテキスト画像の表示色が"rainbow"に対応した虹色に設定された場合には、テキスト画像の文字内座標ごとに、異なる表示色を遷移させていくことで、レインボー表示が可能になればよい。例えば１の文字内座標では、経過時間に応じて、表示色を赤色とした後に橙色から黄色とし、続いて緑色としてから水色とし、その後には青色とし、続いて青紫色から赤紫色とするように、複数の表示色を順次に変更すればよい。このときに、赤色は人間の目に強く印象を与える色であることや、青色の変化が暗くなってしまうことなどを考慮して、レインボー表示における各表示色に対応した輝度を調整し、各文字内座標における表示色を、赤、橙、黄、緑、水、青、青紫、赤紫の順に変更すればよい。赤紫の後には、再び赤に戻って表示色を変更すればよい。これにより、遊技者は、表示色の変化を滑らかに、かつ明確に認識することができる。こうして、テキスト表示設定情報におけるcolorフィールドによりテキスト画像の表示色が"rainbow"に対応した虹色に設定された場合のように、文字画像構成要素として特殊要素が設定された場合に、テキスト表示プロセステーブルに含まれるテキスト表示期間に対応したテキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像の文字内座標や表示時間の範囲において、複数の表示色が順次に変更されるテキスト画像を表示可能であってもよい。これにより、テキスト画像の表示に対する遊技者の印象を高めて、テキスト画像表示による演出の興趣を向上させるように、適切な表示の制御が可能になる。なお、テキスト画像の文字内座標に応じて異なる表示色を順次に変更することで、テキスト画像の表示が、全体においてレインボー表示されてもよい。あるいは、全部の文字内座標について共通の表示色を順次に変更することで、テキスト画像の表示が、経過時間に応じてレインボー表示となるように変更されてもよい。このように、文字内座標と表示時間とのうち、いずれか一方の所定範囲にて、複数の表示色が順次に変更されるテキスト画像を表示させてもよい。

【０２５３】

テキスト画像に関する第１構成要素や第２構成要素は、遊技者の特定動作が検出されたか否かに応じて、異なる構成要素に変更可能であってもよいし、異なる割合で複数の構成要素のいずれかに変更可能であってもよい。テキスト画像に関する第１構成要素や第２構成要素を変更可能にする遊技者の特定動作は、例えばＶコントローラとなるスティックコントローラ３１Ａの操作桿に対する押し操作や引き操作、その他、スティックコントローラ３１Ａの操作桿を傾倒操作する任意の動作であってもよいし、プッシュボタン３１ｂを押下操作する動作であってもよい。遊技者の動作を検出可能なものに限定されず、例えば検出対象における処理や制御の実行状態、検出対象の形状、模様、色彩の変化といった、検出対象における任意の変化や差異の検出結果に基づいて、テキスト画像に関する第１構成要素や第２構成要素を変更可能であってもよい。検出対象における動作や変化、差異などを検出可能な検出装置は、例えば赤外線センサや超音波センサ、ＣＣＤセンサ、ＣＭＯＳセンサのように、検出対象の状態を、機械的、電気的、電磁的に、検出できる任意の構成であればよい。あるいは、所定のカメラを用いて検出対象を撮影した結果を解析（ビデオ式モーションキャプチャ）して、検出対象の状態を検出できるようにしてもよい。カメラを用いて検出対象の状態を検出する一例として、携帯端末の画面表示状態を検出して、検出結果に基づいてテキスト画像の表示内容や表示態様を変更可能にしてもよい。

【０２５４】

テキスト画像データを用いたテキスト画像表示による演出は、一部または全部の演出が、パチンコ遊技機１における設定値を示唆可能な設定示唆演出として実行されてもよい。例えばリーチ演出内容が「ＳＰリーチＡ（大当り）」である場合には、パチンコ遊技機１における設定値に応じて異なる割合で、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１、９１ＡＫＴ０２が決定されてもよい。このような場合において、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１の決定割合は、設定値が１であれば３５／１００（＝３５％）であり、設定値が２であれば３０／１００（＝３０％）であり、設定値が３であれば２５／１

００（＝２５％）であり、設定値が４であれば２０／１００（＝２０％）であり、設定値が５であれば１５／１００（＝１５％）であり、設定値が６であれば１０／１００（＝１０％）であるように、設定されてもよい。これに対応して、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２の決定割合は、設定値が１であれば６５／１００（＝６５％）であり、設定値が２であれば７０／１００（＝７０％）であり、設定値が３であれば７５／１００（＝７５％）であり、設定値が４であれば８０／１００（＝８０％）であり、設定値が５であれば８５／１００（＝８５％）であり、設定値が６であれば９０／１００（＝９０％）であるように、設定されてもよい。こうした決定割合の設定によれば、リーチ演出内容が「ＳＰリーチＡ（大当り）」である場合には、テキスト表示プロセスパターン９１ＡＫＴ０１、９１ＡＫＴ０２のいずれかに応じたテキスト画像表示による演出が実行される比率を、パチンコ遊技機１における設定値に応じて異ならせている。例えばパチンコ遊技機１における設定値が１である場合には、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１に応じたテキスト画像表示による演出が実行されやすく、設定値が増加するに従って、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２に応じたテキスト画像表示による演出が実行される比率が高くなる。したがって、リーチ演出内容が「ＳＰリーチＡ（大当り）」である場合に、テキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０２に応じたテキスト画像表示による演出が実行されると、パチンコ遊技機１における設定値が遊技者にとって有利な設定値である期待度が高くなる。

【０２５５】

その他、パチンコ遊技機１における設定値に応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。例えば、特定設定値である場合には、特定設定値以外の設定値である場合よりも高い割合で設定示唆演出を実行可能にしてもよい。この場合に、設定値が特定設定値以外である範囲では、設定値が特定設定値である範囲よりも、設定示唆演出の実行割合が低くなるという限界としての制限が設けられる。特定設定値である場合には所定割合で実行可能となり、特定設定値以外の設定値である場合には実行されない設定示唆演出を設けてもよい。このように、設定値が特定設定値である範囲では、所定割合で設定示唆演出を実行可能となる。その一方で、設定値が特定設定値以外である範囲では、設定示唆演出が実行されないという限界としての制限が設けられる。

【０２５６】

特別期間であるか否かに応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。例えば、特別期間である場合には、特別期間以外の期間である場合よりも高い割合で設定示唆演出を実行可能にしてもよい。この場合に、特別期間以外の期間である範囲では、特別期間である範囲よりも、設定示唆演出の実行割合が低くなるという限界としての制限が設けられる。特別期間である場合には所定割合で実行可能となり、特別期間以外の期間である場合には実行されない設定示唆演出を設けてもよい。このように、特別期間である範囲では、所定割合で設定示唆演出を実行可能となる。その一方で、特別期間以外の期間である範囲では、設定示唆演出が実行されないという限界としての制限が設けられる。

【０２５７】

特別期間であるか否かに限定されず、任意の特別条件が成立したか否かに応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。例えば、特別条件が成立した場合には、特別条件が成立しない場合よりも高い割合で設定示唆演出を実行可能にしてもよい。この場合に、特別条件が成立していない範囲では、特別条件が成立した範囲よりも、設定示唆演出の実行割合が低くなるという限界としての制限が設けられる。特別条件が成立した場合には所定割合で実行可能となり、特別条件が成立していない場合には実行されない設定示唆演出を設けてもよい。このように、特別条件が成立した範囲では、所定割合で設定示唆演出を実行可能となる。その一方で、特別条件が成立していない範囲では、設定示唆演出が実行されないという限界としての制限が設けられる。特別条件は、パチンコ遊技機１における遊技の進行または履歴あるいは遊技の判定や決定の結果に応じて成立可能な任意の条件であってもよいし、パチンコ遊技機１における演出の進行また

は履歴あるいは演出の判定や決定に応じて成立可能な任意の条件であってもよい。設定示唆演出に限定されず、任意の演出は、予め設定された条件が成立したか否かに応じて異なる割合で実行可能としたものであってもよいし、そのような条件が成立したか否かに応じて異なる割合で演出態様が決定されるものであってもよいし、そのような条件が成立したか否かに応じて異なる割合で実行タイミングが決定されるものであってもよい。また、任意の演出は、予め設定された制限条件が成立した範囲では、特定の演出が実行されないという限界としての制限が設けられてもよく、あるいは制限条件が成立していない範囲と比較して実行割合が低下し実行されにくいという限界としての制限が設けられてもよい。

【０２５８】

（特徴部９１ＡＫの課題解決手段および効果）

遊技を実行可能な、例えばパチンコ遊技機１などの遊技機であって、例えばＳＰリーチＡやＳＰリーチＢのリーチ演出などの文字画像が付加された動画像を表示する特定演出を実行可能な、例えば演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００などの演出実行手段と、例えば記憶エリア９１ＡＫＭ１１など、動画像に関するデータを記憶する第１記憶領域と、例えば記憶エリア９１ＡＫＭ１３など、文字画像に関するデータを記憶する第２記憶領域と、第１記憶領域の記憶データを用いて動画像の表示を制御する、例えば映像デコーダ９１ＡＫ１４３、動画像レンダラ９１ＡＫ１４４などの動画像制御手段と、第２記憶領域の記憶データを用いて文字画像の表示を制御する、例えば映像デコーダ９１ＡＫ１４３、テキスト画像レンダラ９１ＡＫ１４６などの文字画像制御手段とを備え、第２記憶領域の記憶データは、例えばテキスト画像指定情報により指定されるテキスト画像などの第１構成要素と、例えばテキスト表示設定情報により設定される表示スタイルなどの第２構成要素とを含む複数の文字画像構成要素に関するデータを含み、文字画像制御手段は、１の動画像に付加された文字画像の表示期間において、例えば図８－７に示すように、第１構成要素と第２構成要素とを変更可能である。これにより、多様な文字画像表示が容易かつ高品質で実行されるとともに、データ容量や処理負担の増大が防止されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【０２５９】

文字画像制御手段は、例えば図８－８に示すように、表示期間において、共通の第１構成要素に対応する文字画像を表示するときに、文字画像に関する第２構成要素を変更可能であってもよい。これにより、多様な文字画像表示が実行されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【０２６０】

文字画像制御手段は、例えばcolorフィールドを構成するフィールドデータなど、文字画像とは異なる特定画像と共通の情報を用いて、例えば図８－６に示すように、文字画像に関する第２構成要素を変更可能であってもよい。これにより、処理負担を軽減するように、適切な表示の制御が可能になる。

【０２６１】

文字画像制御手段は、例えば「激アツ」を示すテキスト画像など、特定の第１構成要素グループに対応する特定文字画像を表示可能であり、例えば図８－８に示すように、特定文字画像に関する第２構成要素を、複数のタイミングにて変更可能であってもよい。これにより、多様な文字画像表示が実行されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【０２６２】

文字画像制御手段は、例えば図８－４に示すように、文字画像に関する第１構成要素と第２構成要素とを、個別に変更して表示可能であってもよい。これにより、多様な文字画像表示が実行されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【０２６３】

第２記憶領域の記憶データは、例えばアウトラインフォントデータなど、文字画像の表示に使用可能なアウトラインデータを含んでもよい。これにより、多様な文字画像表示が容易かつ高品質で実行されるとともに、データ容量や処理負担の増大が防止されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【０２６４】
　文字画像構成要素として、例えばcolorフィールドが"gold"の場合などの特定要素が設定された場合に、例えば図８－８に示すように、光沢性を有する文字画像を表示するとともに、文字画像の周囲にエフェクト画像を付加して表示可能であってもよい。これにより、文字画像表示に対する遊技者の印象を高めて、文字画像表示による演出の興趣を向上させるように、適切な表示の制御が可能になる。
【０２６５】
　文字画像構成要素として、例えばcolorフィールドが"rainbow"の場合などの特殊要素が設定された場合に、例えば文字内座標や表示時間の範囲などの所定範囲で、例えば赤、橙、黄、緑、水、青、青紫、赤紫の順に変更など、複数の表示色が順次に変更される文字画像を表示可能であってもよい。これにより、文字画像表示に対する遊技者の印象を高めて、文字画像表示による演出の興趣を向上させるように、適切な表示の制御が可能になる。
【０２６６】
　（特徴部９２ＡＫの課題解決手段および効果）
　遊技を実行可能な、例えばパチンコ遊技機１などの遊技機であって、例えばＳＰリーチＡやＳＰリーチＢのリーチ演出などの文字画像が付加された動画像を表示する特定演出を実行可能な、例えば演出制御用マイクロプロセッサ９１ＡＫ１００などの演出実行手段と、例えば記憶エリア９１ＡＫＭ１１など、動画像に関するデータを記憶する第１記憶領域と、例えば記憶エリア９１ＡＫＭ１３など、文字画像に関するデータを記憶する第２記憶領域と、第１記憶領域の記憶データを用いて動画像の表示を制御する、例えば映像デコーダ９１ＡＫ１４３、動画像レンダラ９１ＡＫ１４４などの動画像制御手段と、第２記憶領域の記憶データを用いて文字画像の表示を制御する、例えば映像デコーダ９１ＡＫ１４３、テキスト画像レンダラ９１ＡＫ１４６などの文字画像制御手段とを備え、第２記憶領域の記憶データは、例えばテキスト画像指定情報により指定されるテキスト画像などの第１構成要素と、例えばテキスト表示設定情報により設定される表示スタイルなどの第２構成要素とを含む複数の文字画像構成要素に関するデータを含み、文字画像制御手段は、例えば動画像データ９１ＡＫＤ０１を用いた動画像などの第１動画像と、第１動画像とは異なる、例えば動画像データ９１ＡＫＤ１１を用いた動画像などの第２動画像とに対して、例えばテキスト表示プロセステーブル９１ＡＫＴ０１、９１ＡＫＴ０２に応じたテキスト画像など、共通の文字画像に関するデータを用いた文字画像を付加して表示可能である。これにより、多様な文字画像表示が容易かつ高品質で実行されるとともに、データ容量や処理負担の増大が防止されるように、適切な表示の制御が可能になる。
【０２６７】
　文字画像制御手段は、例えば図８－８に示すように、１の動画像に付加された文字画像の表示期間において、共通の第１構成要素に対応する文字画像を表示するときに、文字画像に関する第２構成要素を変更可能であってもよい。これにより、多様な文字画像表示が実行されるように、適切な表示の制御が可能になる。
【０２６８】
　文字画像制御手段は、例えばcolorフィールドを構成するフィールドデータなど、文字画像とは異なる特定画像と共通の情報を用いて、例えば図８－６に示すように、文字画像に関する第２構成要素を変更可能であってもよい。これにより、処理負担を軽減するように、適切な表示の制御が可能になる。
【０２６９】
　文字画像制御手段は、例えば「激アツ」を示すテキスト画像など、特定の第１構成要素グループに対応する特定文字画像を表示可能であり、例えば図８－８に示すように、特定文字画像に関する第２構成要素を、複数のタイミングにて変更可能であってもよい。これにより、多様な文字画像表示が実行されるように、適切な表示の制御が可能になる。
【０２７０】
　文字画像制御手段は、例えば図８－４に示すように、文字画像に関する第１構成要素と第２構成要素とを、個別に変更して表示可能であってもよい。これにより、多様な文字画

像表示が実行されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【０２７１】

第２記憶領域の記憶データは、例えばアウトラインフォントデータなど、文字画像の表示に使用可能なアウトラインデータを含んでもよい。これにより、多様な文字画像表示が容易かつ高品質で実行されるとともに、データ容量や処理負担の増大が防止されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【０２７２】

文字画像構成要素として、例えばcolorフィールドが"gold"の場合などの特定要素が設定された場合に、例えば図８－８に示すように、光沢性を有する文字画像を表示するとともに、文字画像の周囲にエフェクト画像を付加して表示可能であってもよい。これにより、文字画像表示に対する遊技者の印象を高めて、文字画像表示による演出の興趣を向上させるように、適切な表示の制御が可能になる。

【０２７３】

文字画像構成要素として、例えばcolorフィールドが"rainbow"の場合などの特殊要素が設定された場合に、例えば文字内座標や表示時間の範囲などの所定範囲で、例えば赤、橙、黄、緑、水、青、青紫、赤紫の順に変更など、複数の表示色が順次に変更される文字画像を表示可能であってもよい。これにより、文字画像表示に対する遊技者の印象を高めて、文字画像表示による演出の興趣を向上させるように、適切な表示の制御が可能になる。

【０２７４】

（特徴部の関連付けに係る説明）

特徴部９１ＡＫ、９２ＡＫに関する構成は、特徴部６０ＡＫに関する構成などの一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。例えば、所定期間の経過後に実行する操作演出を、示唆演出態様の操作演出である設定示唆演出として実行可能であるとともに、１の動画像に付加された文字画像の表示期間において、第１構成要素と第２構成要素とを変更可能であってもよいし、第１動画像と、第１動画像とは異なる第２動画像とに対して、共通の文字画像に関するデータを用いた文字画像を付加して表示可能であってもよい。

【０２７５】

（特徴部０１ＡＫ、０２ＡＫに関する説明）

図９－１は、特徴部０１ＡＫ、０２ＡＫに関し、画像表示装置５における画面表示の構成例０１ＡＫＰ０を示している。構成例０１ＡＫＰ０において、画像表示装置５の画面上には、アクティブ表示エリア０１ＡＫＡ１、第１保留表示エリア０１ＡＫＢ１、第２保留表示エリア０１ＡＫＢ２、小図柄表示エリア０１ＡＫＣ１が設けられている。

【０２７６】

アクティブ表示エリア０１ＡＫＡ１では、実行中の可変表示に対応した演出画像の表示によるアクティブ表示が行われる。第１保留表示エリア０１ＡＫＢ１では、第１保留記憶数に応じて、実行が保留されている可変表示に対応した演出画像の表示による保留表示が行われる。第２保留表示エリア０１ＡＫＢ２では、第２保留記憶数に応じて、実行が保留されている可変表示に対応した演出画像の表示による保留表示が行われる。このように、アクティブ表示エリア０１ＡＫＡ１、第１保留表示エリア０１ＡＫＢ１、第２保留表示エリア０１ＡＫＢ２では、可変表示に関する情報に基づいて特定表示となるアクティブ表示や保留表示が可能である。第１保留表示エリア０１ＡＫＢ１における保留表示は「第１保留表示」とも称され、第２保留表示エリア０１ＡＫＢ２における保留表示は「第２保留表示」とも称される。

【０２７７】

第１保留表示エリア０１ＡＫＢ１は、例えば右端から順に保留番号の「１」、「２」、「３」、「４」と対応付けられた保留表示が可能であり、右詰めで第１保留表示が行われるように表示領域が構成されていればよい。第２保留表示エリア０１ＡＫＢ２は、例えば左端から順に保留番号の「１」、「２」、「３」、「４」と対応付けられた保留表示が可能であり、左詰めで第２保留表示が行われるように表示領域が構成されていればよい。アクティブ表示エリア０１ＡＫＡ１では、第１特図ゲームの開始に対応して第１保留表示エ

リア０１ＡＫＢ１にて消去（消化）された第１保留表示に応じたアクティブ表示が開始され、第２特図ゲームの開始に対応して第２保留表示エリア０１ＡＫＢ２にて消去（消化）された第２保留表示に応じたアクティブ表示が開始される。アクティブ表示エリア０１ＡＫＡ１にて表示可能なアクティブ表示は、第１保留表示や第２保留表示と色彩や模様が共通するものであればよく、例えばアクティブ表示は第１保留表示や第２保留表示と共通の演出画像が各保留表示よりも大きく表示されるものであってもよい。アクティブ表示の表示態様は、アクティブ表示変化演出が実行されることにより、第１保留表示や第２保留表示のときとは異なる表示態様に変化する場合があってもよい。また、アクティブ表示エリア０１ＡＫＡ１では、例えばアクティブ表示の下方に台座を示す演出画像が表示されることにより、アクティブ表示を第１保留表示や第２保留表示とは区別して認識可能にしてもよい。

【０２７８】

画像表示装置５の画面上における所定位置には、小図柄表示エリア０１ＡＫＣ１が配置されている。小図柄表示エリア０１ＡＫＣ１は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒよりも小さく、例えば画像表示装置５の画面上における右側端部といった所定位置に設けられている。小図柄表示エリア０１ＡＫＣ１では、特別図柄や飾り図柄の可変表示に対応して、小図柄の可変表示が実行される。小図柄を示す演出画像は、飾り図柄を示す演出画像である識別情報画像よりも縮小され、飾り図柄を示す識別情報画像のそれぞれと一部または全部が共通する態様で、可変表示を実行可能な縮小識別情報画像であればよい。例えば飾り図柄を示す識別情報画像が数字を示す部位とキャラクタを示す部位とを含んでいる場合に、小図柄を示す演出画像は、飾り図柄に含まれる数字を示す部位と同様の図柄番号に対応した数字を示す画像であり、キャラクタを示す部位を含んでいないため、飾り図柄を示す演出画像よりも簡素な態様により小図柄を表示可能であればよい。小図柄表示エリア０１ＡＫＣ１では簡素な態様により小図柄を表示することにより、小図柄の表示内容や表示結果が遊技者に誤認されることを防止できればよい。画像表示装置５の画面上に設けられた小図柄表示エリア０１ＡＫＣ１では、縮小識別情報となる小図柄の可変表示が行われ、表示結果となる確定小図柄が導出される。小図柄を示す演出画像は、常時視認可能な位置に表示してもよい。

【０２７９】

図９－２は、エフェクト用描画コマンドの構成例を示している。この実施例では、複数のエフェクト用描画コマンドとして、コマンド０１ＡＫＧ０１～０１ＡＫＧ０６が予め用意されている。コマンド０１ＡＫＧ０１は、バイリニアサンプリングによるぼかし用のカラーブレンドが命令される描画コマンドである。コマンド０１ＡＫＧ０２は、色情報を反転させるカラーブレンドが命令される描画コマンドである。コマンド０１ＡＫＧ０３は、倍率変更によるぼかし用のカラーブレンドが命令される描画コマンドである。コマンド０１ＡＫＧ０４は、モノクロ変換させるカラーブレンドが命令される描画コマンドである。コマンド０１ＡＫＧ０５は、回転によるぼかし用のカラーブレンドが命令される描画コマンドである。コマンド０１ＡＫＧ０６は、画像位置のオフセット量を変更することが命令される描画コマンドである。

【０２８０】

エフェクト用描画コマンドは、１の描画コマンドとして用意されたものであってもよいし、ディスプレイリストとして用意されたものであってもよい。ディスプレイリストは、描画制御を行うコマンド群であり、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２に対する複数のコマンドを組み合わせたコマンド列として、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１により作成可能である。ＶＤＰ９１ＡＫ１３２では、ディスプレイリストの記述順に描画処理を実行可能である。エフェクト用描画コマンドは、複数種類の画素間演算設定を行うコマンド群の組合せにより構成されてもよい。例えばカラーブレンドが命令される描画コマンドにおいて、適用するエフェクトに応じたパラメータを設定することにより、それぞれのエフェクト用描画コマンドとして機能できるものであってもよい。例えばＶＤＰ９１ＡＫ１３２の内部レジスタには、ディスプレイリストに含まれる演算対象を指定する制御データやパラメータを指定する数値デ

ータ、その他のレジスタ値が格納され、実行コマンドに応じたレジスタ値が格納されることにより、ディスプレイリストに従った描画が開始される。

【０２８１】

コマンド０１ＡＫＧ０１に対応して、バイリニアサンプリングによるぼかし用のカラーブレンドを実行する場合には、例えば画像データに対するバイリニア補間方式のテクスチャマッピングにより縮小画像を生成する。この縮小画像を生成するときには、サンプリング点グループが異なる複数の縮小画像を生成してもよい。こうして生成された複数の縮小画像を用いて、例えばアルファブレンディングといった、カラーブレンドによる合成処理を実行することで、合成された縮小画像を生成する。その後、合成された縮小画像の拡大処理を実行することで、ぼかし処理が施された画像となるように、画像データに含まれる色情報を変更して生成された画像を描画することができる。

【０２８２】

コマンド０１ＡＫＧ０２に対応して、色情報を反転させるカラーブレンドを実行する場合には、例えば画像データにて示される各画素（１ピクセル）の色情報であるＲＧＢ値について、最大値（例えば２５５）との差分演算処理を実行する。例えば「赤」に対応するＲ値が「８０」である場合には、２５５－８０＝１７５が得られることで、色情報を反転させることができる。「緑」に対応するＧ値、「青」に対応するＢ値についても、同様の差分演算処理を実行することで、色情報を反転させた画像となるように、画像データに含まれる色情報を変更して生成された画像を描画することができる。

【０２８３】

コマンド０１ＡＫＧ０３に対応して、倍率変更によるぼかし用のカラーブレンドを実行する場合には、例えば画像データに対するスケーリング処理により複数の拡大画像または縮小画像を生成する。このときには、画像の拡大率や縮小率といった倍率が異なる複数の拡大画像または縮小画像を生成する。例えば表示倍率１００％の画像に対し、表示倍率１０２％の画像、表示倍率１０４％の画像といった、２種類の拡大画像を生成する。こうして生成された複数の拡大画像または縮小画像と、オリジナルの画像データに対応する画像（原画像）とを用いて、例えばアルファブレンディングといった、カラーブレンドによる合成処理を実行することで、ぼかし処理が施された画像となるように、画像データに含まれる色情報を変更して生成された画像を描画することができる。

【０２８４】

コマンド０１ＡＫＧ０４に対応して、モノクロ変換させるカラーブレンドを実行する場合には、例えば画像データにて示される各画素（１ピクセル）の色情報であるＲＧＢ値について、画素ごとにモノクロ変換演算処理を実行する。モノクロ変換演算処理では、色調変換用の演算式にＲＧＢ値を代入することで、画像がモノクロ化するように色情報を変更することができる。このように、モノクロ変換演算処理を実行することで、モノクロ変換が施された画像となるように、画像データに含まれる色情報を変更して生成された画像を描画することができる。

【０２８５】

コマンド０１ＡＫＧ０５に対応して、回転によるぼかし用のカラーブレンドを実行する場合には、例えば画像データに対する回転演算処理により複数の回転画像を生成する。このときには、画像の回転角度が異なる複数の回転画像を生成する。例えば回転角度０°の画像に対し、回転角度２°の画像、回転角度４°の画像といった、２種類の回転画像を生成する。こうして生成された複数の回転画像と、オリジナルの画像データに対応する画像（原画像）とを用いて、例えばアルファブレンディングといった、カラーブレンドによる合成処理を実行することで、ぼかし処理が施された画像となるように、画像データに含まれる色情報を変更して生成された画像を描画することができる。

【０２８６】

コマンド０１ＡＫＧ０６に対応して、画像位置のオフセット量を変更する場合には、例えば画像データに対する座標値変換処理により画像の位置情報を変更する。座標値変換処理は、パラメータとして設定されたオフセット量に応じて、例えばＵＶ座標値といった、

画像を描画する場合の位置情報が変更する。ＵＶ座標値は、テクスチャをオブジェクトにマッピングする場合のテクスチャ座標属性値として与えられる。座標値変換処理を実行することで、テクスチャの配置が異なる画像となるように、画像データに対応する位置情報を変更して生成された画像を描画することができる。

【０２８７】

このように、エフェクト用描画コマンドは、コマンド０１ＡＫＧ０１～０１ＡＫＧ０５のように、画像データに含まれる色情報を変更して生成された画像を描画可能にするコマンドを含んでいてもよい。また、エフェクト用描画コマンドは、コマンド０１ＡＫＧ０６のように、画像データに対応する位置情報を変更して生成された画像を描画可能にするコマンドを含んでいてもよい。その他、エフェクト用描画コマンドは、画像データに関する任意の属性情報を変更して生成された画像を描画可能にするコマンドを含んでいてもよい。

【０２８８】

これらのエフェクト用描画コマンドとは異なり、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１は、通常表示用描画コマンドも生成可能である。通常表示用描画コマンドは、カラーブレンドによる合成処理などを実行しないことで、画像データに含まれる色情報などを変更せずに、画像データに対応する画像を描画する処理を実行させる。

【０２８９】

図９－３は、画像表示装置５の画面上に表示可能な各種の演出画像を含む画面表示の構成例を示している。画像表示装置５に表示される複数の演出画像は、複数の表示レイヤに分けて描画される。複数の表示レイヤは、演出画像の表示層として、予め異なる表示優先度が設定されている。図９－３に示す構成例では、複数の表示レイヤとして、レイヤ０１ＡＫＬ１～０１ＡＫＬ５が設けられている。このうち、レイヤ０１ＡＫＬ１は、表示優先度が最も高い表示レイヤであり、小図柄表示エリア０１ＡＫＣ１における小図柄を示す演出画像などを表示可能に描画する。レイヤ０１ＡＫＬ２は、表示優先度がレイヤ０１ＡＫＬ１の次に高い表示レイヤであり、保留表示やアクティブ表示に対応する演出画像を表示可能に描画する。また、レイヤ０１ＡＫＬ２は、アクティブ表示の下方に台座を示す演出画像を表示可能に描画してもよい。レイヤ０１ＡＫＬ３は、表示優先度がレイヤ０１ＡＫＬ２の次に高い表示レイヤであり、リーチ中チャンスアップとなるチャンスアップ演出に用いられる演出画像などを表示可能に描画する。レイヤ０１ＡＫＬ４は、表示優先度がレイヤ０１ＡＫＬ３の次に高い表示レイヤであり、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける飾り図柄を示す演出画像などを表示可能に描画する。レイヤ０１ＡＫＬ５は、表示優先度が最も低い表示レイヤであり、背景画像となる演出画像などを表示可能に描画する。

【０２９０】

複数の演出画像が配置される表示レイヤは、例えばディスプレイリストに含まれる表示優先度情報などにより指定される。ディスプレイリストでは、レイヤ０１ＡＫＬ５に配置される演出画像が最初の描画対象に指定され、その後、レイヤ０１ＡＫＬ４、０１ＡＫＬ３、０１ＡＫＬ２、０１ＡＫＬ１の順に、各表示レイヤに配置される演出画像が描画対象に指定されてもよい。また、例えば各レイヤ０１ＡＫＬ１～０１ＡＫＬ５に描画される演出画像の画像データには、それぞれの演出画像を重畳して描画するときに用いられる奥行き値となるＺ値が設定されてもよい。Ｚ値設定テーブルによるＺ値の設定により、各レイヤ０１ＡＫＬ１～０１ＡＫＬ５に描画される演出画像のＺ値は、描画先のレイヤに応じて異なる値となればよい。例えばＺ値として小さい値が割り当てられた表示レイヤは、Ｚ値として大きい値が割り当てられた表示レイヤよりも、Ｚ軸方向の手前側（前方側）に配置され、画像の表示優先度が高くなるようにすればよい。

【０２９１】

ＶＤＰ９１ＡＫ１３２は、演出データメモリ９１ＡＫ１２３などから読み出した画像データをＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７などに設けられたフレームバッファに書き込むときに、Ｚ値の比較演算を行うことで、表示優先度の判定を行えばよい。このときに、例えばＺ値が小さい値である演出画像の画像データは、Ｚ値が大きい値である演出画像の画像データよ

りも優先してフレームバッファに書き込まれる。これにより、Ｚ値として小さい値が割り当てられた表示レイヤに描画する演出画像は、Ｚ値として大きい値が割り当てられた表示レイヤに描画する演出画像よりも表示優先度が高くなり、遊技者からみて手前側（前方側）に配置することができる。その一方で、Ｚ値として大きい値が割り当てられた表示レイヤに描画する演出画像は、Ｚ値として小さい値が割り当てられた表示レイヤに描画する演出画像よりも表示優先度が低くなり、遊技者からみて奥側（後方側）に配置することができる。なお、Ｚ値と表示優先度との関係は、逆の関係であってもよく、Ｚ値として大きい値が割り当てられた表示レイヤは、Ｚ値として小さい値が割り当てられた表示レイヤよりも、Ｚ軸方向の手前側（前方側）に配置され、画像の表示優先度が高くなるようにしてもよい。

【０２９２】

こうして、表示レイヤに応じた演出画像の描画処理を実行して、複数の演出画像を含んだ表示画像０１ＡＫＤ１が生成される。表示画像０１ＡＫＤ１は、表示優先度が異なる複数の表示レイヤとして、レイヤ０１ＡＫＬ１～０１ＡＫＬ５に描画される画像を重畳可能に合成した後、画像表示装置５の画面上にて表示される。

【０２９３】

レイヤ０１ＡＫＬ１～０１ＡＫＬ５のうち、レイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２は特別レイヤとなり、レイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５は特定レイヤとなる。特定レイヤに含まれるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５では、特別レイヤに含まれるレイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２に描画される演出画像とは異なる描画処理により、演出画像を描画して表示可能である。

【０２９４】

図９－４は、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２が実行するエフェクト描画合成処理の一例を示すフローチャートである。エフェクト描画合成処理は、例えばＶＤＰ９１ＡＫ１３２の命令デコーダ９１ＡＫ１４１による命令コードの解読結果に基づいて、エフェクト用描画コマンドを含むディスプレイリストが転送されたときに実行される。エフェクト描画合成処理が開始されると、エフェクト処理の対象となる画像データが読み出される（ステップ０１ＡＫＳ０１）。例えばＶＤＰ９１ＡＫ１３２では、演出データメモリ９１ＡＫ１２３などから処理対象の画像データを読み出し、ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７のワークエリアなどに格納して一時記憶させる。ＶＤＰ９１ＡＫ１３２のデータ転送回路は、描画コマンドにより指定された画像データのアドレスにアクセスすることで、演出データメモリ９１ＡＫ１２３やＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７のバッファエリアなどから処理対象の画像データを読み出し、ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７のワークエリアなどに転送して記憶させればよい。エフェクト処理の対象となる画像データは、描画コマンドにより、複数の表示レイヤのうち、特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５のいずれかに描画される画像を示す画像データが指定される。

【０２９５】

その後、描画コマンドに応じて、エフェクト用カラーブレンドを実行する（ステップ０１ＡＫＳ０２）。例えばＶＤＰ９１ＡＫ１３２は、動画像レンダラ９１ＡＫ１４４、キャラクタ画像レンダラ９１ＡＫ１４５、テキスト画像レンダラ９１ＡＫ１４６の一部または全部により、描画コマンドで指定された画素間演算処理などを実行することで、例えばコマンド０１ＡＫＧ０１～０１ＡＫＧ０５のいずれかに応じたカラーブレンドを実行すればよい。コマンド０１ＡＫＧ０６の場合には、テクスチャマッピングにおける画像位置のオフセット量を変更する座標値変換処理が実行されてもよい。

【０２９６】

ステップ０１ＡＫＳ０２の次には、低優先度の表示レイヤに対応して、画像を合成して描画する（ステップ０１ＡＫＳ０３）。このときには、ステップ０１ＡＫＳ０２にてエフェクト用カラーブレンドを実行した画像について、ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７のスクリーン表示用となるフレームバッファに描画する。例えばＶＤＰ９１ＡＫ１３２は、動画像レンダラ９１ＡＫ１４４、キャラクタ画像レンダラ９１ＡＫ１４５、テキスト画像レンダラ９

１ＡＫ１４６の一部または全部により、描画コマンドで指定された画素間演算処理などを実行することで、レイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５にそれぞれ描画される画像を、表示優先度に応じて合成しながらスクリーン表示用のフレームバッファに記憶させればよい。これにより、特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５のいずれかに描画される画像は、エフェクト用カラーブレンドを実行することで、画像データの色情報などを変更した後に、スクリーン表示用として描画することができる。

【０２９７】

ステップ０１ＡＫＳ０３の後には、高優先度の表示レイヤに対応して、画像を合成して描画する（ステップ０１ＡＫＳ０４）。例えばＶＤＰ９１ＡＫ１３２では、演出データメモリ９１ＡＫ１２３などから描画対象の画像データを読み出し、ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７のスクリーン表示用となるフレームバッファに描画する。このフレームバッファには、ステップ０１ＡＫＳ０３により、既に低優先度の表示レイヤにおける画像が描画されている。ＶＤＰ９１ＡＫ１３２のデータ転送回路は、描画コマンドにより指定された画像データのアドレスにアクセスすることで、演出データメモリ９１ＡＫ１２３やＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７のバッファエリアなどから描画対象の画像データを読み出し、ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７にてスクリーン表示用となるフレームバッファに転送して記憶させればよい。このときには、動画像レンダラ９１ＡＫ１４４、キャラクタ画像レンダラ９１ＡＫ１４５、テキスト画像レンダラ９１ＡＫ１４６の一部または全部により、描画コマンドで指定された画素間演算処理などを実行することで、レイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２にそれぞれ描画される画像を、表示優先度に応じて合成しながらスクリーン表示用のフレームバッファに記憶させればよい。ステップ０１ＡＫＳ０４にて描画対象となる画像データは、描画コマンドにより、複数の表示レイヤのうち、特別レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２のいずれかに描画される画像を示す画像データが指定される。これにより、特別レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２のいずれかに描画される画像は、エフェクト用カラーブレンドを実行することなく、画像データの色情報などが変更されずに、スクリーン表示用として描画することができる。

【０２９８】

このように、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２は、演出データメモリ９１ＡＫ１２３やＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７の所定領域に記憶された画像データを用いて、画像表示装置５の画面上に各種画像を表示するための描画処理を実行可能である。また、エフェクト描画合成処理を実行することで、一方では、特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５のいずれかに描画される画像に関して、画像データに含まれる色情報を変更して描画することができ、他方では、特別レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２のいずれかに描画される画像に関して、画像データに対応して描画することができる。

【０２９９】

エフェクト用描画コマンドを含まず通常表示用描画コマンドを含むディスプレイリストが転送された場合に、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２は、エフェクト描画合成処理とは異なる通常描画合成処理を実行可能である。通常描画合成処理において、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２のデータ転送回路は、描画コマンドにより指定された画像データのアドレスにアクセスすることで、演出データメモリ９１ＡＫ１２３やＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７のバッファエリアなどから描画対象の画像データを読み出し、ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７にてスクリーン表示用となるフレームバッファに転送して記憶させればよい。このときには、動画像レンダラ９１ＡＫ１４４、キャラクタ画像レンダラ９１ＡＫ１４５、テキスト画像レンダラ９１ＡＫ１４６の一部または全部により、描画コマンドで指定された画素間演算処理などを実行することで、レイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２にそれぞれ描画される画像を、表示優先度に応じて合成しながらスクリーン表示用のフレームバッファに記憶させればよい。この場合に、特別レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２および特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５のいずれかに描画される画像は、エフェクト用カラーブレンドを実行することなく、画像データの色情報などが変更されずに、スクリーン表示用として描画することができる。

【０３００】
　図９－５は、エフェクト描画合成処理による画像処理の実行例を示している。この場合に、エフェクト用描画コマンドを含むディスプレイリストでは、エフェクト処理の対象となる画像データとして、特定レイヤに含まれるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５のうち、レイヤ０１ＡＫＬ３に配置される演出画像の画像データ０１ＡＫＤ０３、レイヤ０１ＡＫＬ４に配置される演出画像の画像データ０１ＡＫＤ０４、レイヤ０１ＡＫＬ５に配置される演出画像の画像データ０１ＡＫＤ０５が、それぞれ指定される。ＶＤＰ９１ＡＫ１３２は、エフェクト描画合成処理のステップ９１ＡＫＳ０１にて、これらの画像データを読み出すと、ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７のワークエリアなどに設けられたサブフレームバッファ０１ＡＫＦ０１に格納して一時記憶させる。これにより、図９－５（Ａ１）に示すように、レイヤ０１ＡＫＬ３に配置される演出画像の画像データ０１ＡＫＤ０３と、レイヤ０１ＡＫＬ４に配置される演出画像の画像データ０１ＡＫＤ０４と、レイヤ０１ＡＫＬ５に配置される演出画像の画像データ０１ＡＫＤ０５は、サブフレームバッファ０１ＡＫＦ０１に記憶される。

【０３０１】
　続いて、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２は、エフェクト描画合成処理のステップ９１ＡＫＳ０２により、サブフレームバッファ０１ＡＫＦ０１に記憶されている画像データに対して、エフェクト用カラーブレンドを実行する。例えばエフェクト用描画コマンドとして、コマンド０１ＡＫＧ０４によりモノクロ変換させるカラーブレンドが指定された場合には、モノクロ変換演算処理を実行することで、画像データに含まれる色情報を変更する。これにより、レイヤ０１ＡＫＬ３に配置される演出画像の画像データ０１ＡＫＤ０３は、図９－５（Ａ２）に示すようなモノクロ変換された画像データ０１ＡＫＤ１３となるように色情報が変更される。レイヤ０１ＡＫＬ４に配置される演出画像の画像データ０１ＡＫＤ０４は、図９－５（Ａ２）に示すようなモノクロ変換された画像データ０１ＡＫＤ１４となるように色情報が変更される。レイヤ０１ＡＫＬ５に配置される演出画像の画像データ０１ＡＫＤ０５は、図９－５（Ａ２）に示すようなモノクロ変換された画像データ０１ＡＫＤ１５となるように色情報が変更される。

【０３０２】
　その後、ＶＤＰ９１ＡＫ１３２は、エフェクト描画合成処理のステップ９１ＡＫＳ０３により、低優先度の表示レイヤに対応した画像を合成する。例えば表示優先度が低い表示レイヤから順番に、サブフレームバッファ０１ＡＫＦ０１から読み出した画像データを、メインフレームバッファ０１ＡＫＦ０２に書き込んで記憶させる。このときには、表示優先度に応じて、画像データの上書きや隠面消去を実行すればよい。図９－５（Ａ２）に示すサブフレームバッファ０１ＡＫＦ０１に記憶されている画像データ０１ＡＫＤ１３～０１ＡＫＤ１５のうち、レイヤ０１ＡＫＬ５に配置される演出画像の画像データ０１ＡＫＤ１５を１番目に読み出し、メインフレームバッファ０１ＡＫＦ０２に書き込んで記憶させる。レイヤ０１ＡＫＬ４に配置される演出画像の画像データ０１ＡＫＤ１４を２番目に読み出し、メインフレームバッファ０１ＡＫＦ０２に記憶されている画像データ０１ＡＫＤ１５に重畳して書き込んで合成する。レイヤ０１ＡＫＬ３に配置される演出画像の画像データ０１ＡＫＤ１３を３番目に読み出し、メインフレームバッファ０１ＡＫＦ０２に記憶されている画像データ０１ＡＫＤ１４、０１ＡＫＤ１５に重畳して書き込んで合成する。

【０３０３】
　そして、ＶＤＰ９１ＡＫＤ１３２は、エフェクト描画合成処理のステップ９１ＡＫＳ０４により、高優先度の表示レイヤに対応した画像を合成する。このときには、例えばディスプレイリストに含まれる描画コマンドにより、描画対象となる画像データとして、特別レイヤに含まれるレイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２のうち、レイヤ０１ＡＫＬ２に配置される演出画像の画像データ０１ＡＫＤ０２が最初に指定され、レイヤ０１ＡＫＬ１に配置される演出画像の画像データ０１ＡＫＤ０１が次に指定される。ＶＤＰ９１ＡＫ１３２は、これらの画像データを読み出すごとに、メインフレームバッファ０１ＡＫＦ０２に書き込んで記憶させる。すなわち、描画対象となる画像データ０１ＡＫＤ０１、０１ＡＫＤ

０２のうち、レイヤ０１ＡＫＬ２に配置される演出画像の画像データ０１ＡＫＤ０２を１番目に読み出し、メインフレームバッファ０１ＡＫＦ０２に記憶されている画像データ０１ＡＫＤ１３～０１ＡＫＤ１５に重畳して書き込んで合成する。レイヤ０１ＡＫＬ１に配置される演出画像の画像データ０１ＡＫＤ０１を最後に読み出し、メインフレームバッファ０１ＡＫＦ０２に記憶されている画像データ０１ＡＫＤ０２、０１ＡＫＤ１３～０１ＡＫＤ１５に重畳して書き込んで合成する。

【０３０４】

このように、サブフレームバッファ０１ＡＫＦ０１に一時記憶させた画像データ０１ＡＫＤ０３～０１ＡＫＤ０５は、エフェクト用カラーブレンドにより色情報を変更した画像データ０１ＡＫＤ１３～０１ＡＫＤ１５に変換され、変換後の画像データ０１ＡＫＤ１３～０１ＡＫＤ１５が表示優先度に応じた順番でメインフレームバッファ０１ＡＫＦ０２に書き込まれる。その後、画像データ０１ＡＫＤ０１、０１ＡＫＤ０２は、エフェクト用カラーブレンドを実行しないことで色情報を変更せず、表示優先度に応じた順番でメインフレームバッファ０１ＡＫＦ０２に書き込まれる。したがって、特定レイヤとなる０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５では、エフェクト用カラーブレンドといった特定描画処理により描画して、背景画像、飾り図柄を示す演出画像、リーチ中チャンスアップの演出画像といった、各種の演出用画像を表示可能である。これに対し、特別レイヤとなる０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２では、エフェクト用カラーブレンドを行わない通常描画処理により描画して、保留表示やアクティブ表示を示す演出画像、小図柄を示す演出画像といった、遊技の進行に関連する所定画像を表示可能である。

【０３０５】

図９－６は、エフェクト描画合成処理の実行による画像表示例を示している。ＶＤＰ９１ＡＫ１３２は、エフェクト用描画コマンドを含むディスプレイリストが転送された場合に、エフェクト描画合成処理を実行することにより、画像データに含まれる色情報などを変更して描画した演出用画像を表示可能である。

【０３０６】

図９－６（Ａ）は、モノクロ変換の場合における画像表示例０１ＡＫＭ０１を示している。エフェクト用描画コマンドとして、コマンド０１ＡＫＧ０４を含むディスプレイリストが転送された場合には、特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５において、エフェクト用カラーブレンドのうちでモノクロ変換演算処理などにより描画した演出用画像を表示可能である。モノクロ変換演算処理は、画像データに含まれる色情報よりも色数を少なくして描画するための処理である。これにより、画像表示例０１ＡＫＭ０１の特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５では、特定描画処理として、画像データに含まれる色情報よりも色数を少なくして描画するモノクロ変換演算処理などにより描画して、演出用画像を表示可能である。画像表示例０１ＡＫＭ０１の特別レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２では、通常描画処理により画像データに含まれる色情報などを変更せずに描画して、遊技の進行に関する所定画像を表示可能である。

【０３０７】

図９－６（Ｂ）は、色情報反転の場合における画像表示例０１ＡＫＭ０２を示している。エフェクト用描画コマンドとして、コマンド０１ＡＫＧ０２を含むディスプレイリストが転送された場合には、特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５において、エフェクト用カラーブレンドのうちで差分演算処理などにより描画した演出用画像を表示可能である。差分演算処理は、画像データに含まれる色情報の値を、最大値との差分により反転するように変換して描画するための処理である。これにより、画像表示例０１ＡＫＭ０２の特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５では、特定描画処理として、画像データに含まれる色情報の値を変換して描画する差分演算処理などにより描画して、演出用画像を表示可能である。画像表示例０１ＡＫＭ０２の特別レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２では、通常描画処理により画像データに含まれる色情報の値などを変換せずに描画して、遊技の進行に関する所定画像を表示可能である。

【０３０８】

その他、エフェクト用描画コマンドとして、コマンド０１ＡＫＧ０１を含むディスプレイリストが転送された場合に、特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５では、特定描画処理として、バイリニアサンプリングによるぼかし用のカラーブレンドを行う合成処理により、画像データに含まれる色情報を変更して描画した演出用画像を表示可能である。この場合に、特別レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２では、通常描画処理により画像データに含まれる色情報などを変更せずに描画して、遊技の進行に関する所定画像を表示可能であればよい。

【０３０９】

エフェクト用描画コマンドとして、コマンド０１ＡＫＧ０３を含むディスプレイリストが転送された場合に、特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５では、特定描画処理として、倍率変更によるぼかし用のカラーブレンドを行う合成処理により、画像データに含まれる色情報を変更して描画した演出用画像を表示可能である。この場合に、特別レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２では、通常描画処理により画像データに含まれる色情報などを変更せずに描画して、遊技の進行に関する所定画像を表示可能であればよい。

【０３１０】

エフェクト用描画コマンドとして、コマンド０１ＡＫＧ０５を含むディスプレイリストが転送された場合に、特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５では、特定描画処理として、回転によるぼかし用のカラーブレンドを行う合成処理により、画像データに含まれる色情報を変更して描画した演出用画像を表示可能である。この場合に、特別レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２では、通常描画処理により画像データに含まれる色情報などを変更せずに描画して、遊技の進行に関する所定画像を表示可能であればよい。

【０３１１】

エフェクト用描画コマンドとして、コマンド０１ＡＫＧ０６を含むディスプレイリストが転送された場合に、特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５では、特定描画処理として、画像位置のオフセット量を変更する座標値変換処理により、画像データに対応する位置情報を変更して描画した演出用画像を表示可能である。この場合に、特別レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２では、通常描画処理により画像データに対応する位置情報などを変更せずに描画して、遊技の進行に関する所定画像を表示可能であればよい。

【０３１２】

これらのエフェクト用描画コマンドを用いることで、画像データに含まれる色情報を変更して描画した演出用画像や、画像データに対応する位置情報を変更して描画した演出用画像を、特定レイヤにて表示することができる。これにより、共通の画像データを用いて描画される演出用画像であっても、エフェクト用描画コマンドに応じて異なる画像処理を実行可能にすることで、色情報または位置情報を変更して描画することができるので、画像データのデータ量が増大することを防止しつつ、多様な表示演出を実行して、遊技興趣を向上させることができる。

【０３１３】

図９－７（Ａ）は、リーチ演出内容に応じた大当り信頼度の設定例を示している。リーチ演出ごとの大当り信頼度は、それぞれのリーチ演出が実行された場合のうちで、可変表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態に制御される場合の割合である。この設定例では、ＳＰリーチＡ１～Ａ３あるいはＳＰリーチＢといった、複数種類のスーパーリーチとなるリーチ演出に応じて、大当り信頼度が異なるように設定されている。例えば可変表示パターン決定テーブルにおいて、可変表示パターン決定用の乱数値と比較される決定値の割当てにより、複数種類のリーチ演出に応じて可変表示結果が「大当り」となる割合が異なるように設定されていればよい。

【０３１４】

ＳＰリーチＡ１～Ａ３は、ＳＰリーチＢよりも大当り信頼度が低いスーパーリーチのリ

ーチ演出であり、「弱ＳＰリーチ」とも称される。ＳＰリーチＢは、ＳＰリーチＡ１～Ａ３よりも大当り信頼度が高いスーパーリーチのリーチ演出であり、「強ＳＰリーチ」とも称される。例えばＳＰリーチＡ１の大当り信頼度は２０％であり、ＳＰリーチＡ２の大当り信頼度は２５％であり、ＳＰリーチＡ３の大当り信頼度は３０％であり、ＳＰリーチＢの大当り信頼度は８０％である。したがって、ＳＰリーチＡ１のリーチ演出が実行された場合に可変表示結果が「大当り」になるのは、５回中の１回程度である。これに対し、ＳＰリーチＢのリーチ演出が実行された場合に可変表示結果が「大当り」になるのは、５回中の４回程度である。リーチ演出内容は、ＳＰリーチＡ１～Ａ３の場合に、一部が共通性を認識できる演出態様を含んでいてもよい。例えばＳＰリーチＡ１～Ａ３は、背景画像として、互いに共通の動画像が再生表示されてもよい。あるいは、ＳＰリーチＡ１～Ａ３は、共通のキャラクタ画像がアニメーション表示されてもよい。リーチ演出内容は、ＳＰリーチＢの場合に、ＳＰリーチＡ１～Ａ３の場合との相違性を認識できる演出態様を含んでいてもよい。例えばＳＰリーチＢは、背景画像として、ＳＰリーチＡ１～Ａ３とは異なる動画像が再生表示されてもよい。あるいは、ＳＰリーチＢは、ＳＰリーチＡ１～Ａ３とは異なるキャラクタ画像がアニメーション表示されてもよい。リーチ演出内容は、ＳＰリーチＡ１～Ａ３のいずれかの場合に、他の場合との相違性を認識できる演出態様を含んでいてもよい。例えばＳＰリーチＡ１～Ａ３は、背景画像として、互いに異なる動画像が再生表示されてもよい。あるいは、ＳＰリーチＡ１～Ａ３は、互いに異なるキャラクタ画像がアニメーション表示されてもよい。その他、相違性を認識できる演出態様は、画像表示装置５の画面上における任意の表示、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される任意の音声、遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤといった発光部材を用いた任意の発光、演出用可動部材を用いた任意の動作、あるいは、これらの一部または全部の組合せによるものであればよい。

【０３１５】

ＳＰリーチＡ１～Ａ３といった、スーパーリーチとなるリーチ演出が実行される場合には、エフェクト用描画コマンドに応じて描画した画像の表示による描画演出を実行する場合が含まれている。描画演出として、エフェクト用描画コマンドに応じて異なる描画処理により描画した画像を表示可能な複数種類の表示演出のうち、いずれかの表示演出を選択して実行可能であってもよい。描画演出として、エフェクト用描画コマンドに応じて描画した画像の表示は行われないが、エフェクト用描画コマンドとは異なる描画コマンドに応じて描画した画像を表示可能な表示演出を実行可能であってもよい。スーパーリーチとなるリーチ演出が実行される場合には、特定の描画演出を実行せずに、通常表示用描画コマンドのみに応じて描画した画像の表示による演出を実行する場合が含まれていてもよい。

【０３１６】

図９－７（Ｂ）は、描画演出パターンに応じた描画演出内容の設定例を示している。この設定例では、複数の描画演出パターンとして、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１、０２ＡＫＡ０２、０２ＡＫＢ０１、０２ＡＫＢ０２、０２ＡＫＢ１１、０２ＡＫＢ１２が予め用意されている。これら複数の描画演出パターンに応じて、描画演出内容の一部または全部が異なっている。描画演出内容には、エフェクト表示による描画演出の有無や種類と、ストロボ表示による描画演出の有無とが含まれている。エフェクト表示やストロボ表示を含まない描画演出は、通常描画演出ともいう。エフェクト表示やストロボ表示による描画演出は、特定描画演出ともいう。

【０３１７】

エフェクト表示は、エフェクト用描画コマンドが生成されて転送された場合に、画像データに含まれる色情報を変更して描画する演出表示である。エフェクト表示の種類には、モノクロ変換エフェクトと、色情報反転エフェクトとが含まれている。モノクロ変換エフェクトは、エフェクト用描画コマンドのうちでコマンド０１ＡＫＧ０４を用いて、モノクロ変換が施された演出画像を描画して表示する。色情報反転エフェクトは、エフェクト用描画コマンドのうちでコマンド０２を用いて、色情報を反転させた演出画像を描画して表示する。このように、エフェクト表示は、画像データに含まれる色情報を変更して描画した演出画像を表示可能であればよい。なお、エフェクト表示は、例えばエフェクト用描画

コマンドのうちでコマンド０１ＡＫＧ０６を用いて、画像データに対応する位置情報を変更して描画した演出画像を表示可能であってもよい。

【０３１８】

ストロボ表示は、所定数のフレームごとに、画像データを用いて描画した画像と、画像データとは異なる設定による単一色（例えば黒色または白色）の画像とを、交互に繰り返し切り替えて表示する演出表示である。ストロボ表示は、エフェクト用描画コマンドとは異なる描画コマンドが生成されて転送された場合に、特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５に描画される画像に対して実行可能であればよい。これに対し、ストロボ表示は、特別レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２にお描画される画像に対して実行されないようにしてもよい。このように、ストロボ表示は、特定レイヤに描画される画像の範囲で実行可能となる一方で、特別レイヤに描画される画像の範囲では実行されないという限界としての制限が設けられてもよい。ストロボ表示とともに、一時停止表示を行う場合があってもよい。一時停止表示は、所定数の連続するフレームにわたり同じ画像を継続して表示することで、画像の表示による演出の進行が一時停止した印象を与える演出表示である。なお、ストロボ表示が実行されない場合に、一時停止表示を行う場合があってもよい。

【０３１９】

図９－８は、描画演出パターンの決定例を示している。例えばステップＳ７６の演出制御プロセス処理では、ステップＳ１７１にて可変表示開始設定処理が実行されたときに、図９－８に示すような可変表示結果やリーチ演出内容に応じた割合で、複数の描画演出パターンのいずれかに決定できればよい。ＣＰＵ９１ＡＫ１３１は、スーパーリーチのリーチ演出に対応する可変表示パターンが指定された場合に、描画演出パターン決定用の乱数値を抽出し、その乱数値に基づき、可変表示結果やリーチ演出内容に応じて、描画演出パターン決定テーブルを参照することで、描画演出パターンを決定すればよい。

【０３２０】

図９－８に示す決定例では、可変表示結果が「ハズレ」である場合に、リーチ演出内容がＳＰリーチＡ１～Ａ３のいずれかであれば、６０％（＝６０／１００）の割合で描画演出パターン０２ＡＫＡ０１に決定され、１０％（＝１０／１００）の割合で描画演出パターン０２ＡＫＡ０２に決定され、１０％（＝１０／１００）の割合で描画演出パターン０２ＡＫＢ０１に決定され、５％（＝５／１００）の割合で描画演出パターン０２ＡＫＢ０２に決定され、１０％（＝１０／１００）の割合で描画演出パターン０２ＡＫＢ１１に決定され、５％＝（５／１００）の割合で描画演出パターン０２ＡＫＢ１２に決定される。これに対し、可変表示結果が「大当り」である場合に、リーチ演出内容がＳＰリーチＡ１～Ａ３のいずれかであれば、５％（＝５／１００）の割合で描画演出パターン０２ＡＫＡ０１に決定され、１０％（＝１０／１００）の割合で描画演出パターン０２ＡＫＡ０２に決定され、１５％（＝１５／１００）の割合で描画演出パターン０２ＡＫＢ０１に決定され、２０％（＝２０／１００）の割合で描画演出パターン０２ＡＫＢ０２に決定され、２０％（＝２０／１００）の割合で描画演出パターン０２ＡＫＢ１１に決定され、３０％（＝３０／１００）の割合で描画演出パターン０２ＡＫＢ１２に決定される。このような決定割合により、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１と、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１以外の描画演出パターンとでは、可変表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態に制御される割合が異なっている。

【０３２１】

描画演出パターン０２ＡＫＡ０１は、エフェクト表示やストロボ表示による描画演出である特定描画演出を実行しないパターンである。これに対し、描画演出パターン０２ＡＫＡ０２、０２ＡＫＢ０１、０２ＡＫＢ０２、０２ＡＫＢ１１、０２ＡＫＢ１２は、エフェクト表示やストロボ表示の一方または双方による特定描画演出を実行するパターンである。そして、リーチ演出内容がＳＰリーチＡ１～Ａ３のいずれかである場合のうち、可変表示結果が「大当り」である場合には、可変表示結果が「ハズレ」である場合よりも、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１以外の描画演出パターンに決定される割合が高くなる。した

がって、リーチ演出内容がＳＰリーチＡ１～Ａ３のいずれかである場合のうち、エフェクト表示やストロボ表示による描画演出である特定描画演出が実行された場合には、特定描画演出が実行されない場合よりも、可変表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態に制御される割合が高くなる。また、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１以外の描画演出パターンは、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１よりも大当り遊技状態に制御される割合が高くなるように、決定割合が可変表示結果に応じて設定されている。

【０３２２】

リーチ演出内容がＳＰリーチＢである場合には、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１のみに決定可能であり、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１以外には決定されないように制限が設けられる。リーチ演出内容がＳＰリーチＢである場合には、ＳＰリーチＡ１～Ａ３である場合よりも大当り信頼度が高い「強ＳＰリーチ」となるスーパーリーチのリーチ演出が実行される。このような場合に、エフェクト表示やストロボ表示による特定描画演出が実行されると、遊技者は大当り信頼度が高いスーパーリーチのリーチ演出を視認することが困難になり、遊技興趣を低下させるおそれがある。そこで、リーチ演出内容がＳＰリーチＢである範囲では、エフェクト表示やストロボ表示による特定描画演出を実行しないという限界としての制限が設けられる。これにより、大当り信頼度が高いスーパーリーチのリーチ演出に対する遊技者の注目が妨げられることを防止して、遊技興趣を適切に向上させることができる。

【０３２３】

リーチ演出内容がＳＰリーチＡ１～Ａ３のいずれかである場合には、可変表示結果に応じて異なる割合で、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１、０２ＡＫＡ０２、０２ＡＫＢ０１、０２ＡＫＢ０２、０２ＡＫＢ１１、０２ＡＫＢ１２のいずれかに決定可能である。リーチ演出内容がＳＰリーチＡ１～Ａ３のいずれかである場合には、ＳＰリーチＢである場合よりも大当り信頼度が低い「弱ＳＰリーチ」となるスーパーリーチのリーチ演出が実行される。このような場合に、エフェクト表示やストロボ表示による特定描画演出が実行されると、可変表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態に制御される割合が高くなる。こうして、リーチ演出内容がＳＰリーチＡ１～Ａ３のいずれかである場合には、特定描画演出が実行されることで、大当り遊技状態に制御される割合が高くなるので、大当り信頼度が低いスーパーリーチのリーチ演出であっても、特定描画演出の実行により遊技者の期待感を高めて、遊技興趣を適切に向上させることができる。

【０３２４】

なお、リーチ演出内容がＳＰリーチＢである場合にも、所定割合で描画演出パターン０２ＡＫＡ０１以外に決定可能としてもよい。ただし、リーチ演出内容がＳＰリーチＢである場合には、リーチ演出内容がＳＰリーチＡ１～Ａ３である場合よりも低い割合で、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１以外に決定可能とすればよい。このように、リーチ演出内容がＳＰリーチＢである範囲では、リーチ演出内容がＳＰリーチＡ１～Ａ３である範囲よりも、エフェクト表示やストロボ表示による特定描画演出が低い割合で実行可能になるという限界としての制限が設けられてもよい。

【０３２５】

図９－９（Ａ）は、スーパーリーチの可変表示における演出実行期間を示している。スーパーリーチの可変表示が実行される場合には、可変表示開始から可変表示終了までの期間を、演出実行期間Ｄ０～Ｄ４といった複数の演出実行期間に分けることができる。演出実行期間Ｄ０は、可変表示開始からリーチ成立後にリーチ演出の実行が開始されるまでの期間である。演出実行期間Ｄ１は、スーパーリーチとなるリーチ演出が実行されるリーチ演出実行期間が開始されてから、チャンスアップ演出を実行可能なチャンスアップ演出実行期間が開始されるまでの期間である。演出実行期間Ｄ２は、チャンスアップ演出実行期間が開始されてから、そのチャンスアップ演出実行期間が終了した後に、結果報知演出を実行可能な結果報知演出実行期間が開始されるまでの期間である。結果報知演出は、スーパーリーチとなるリーチ演出において可変表示の表示結果と対応した演出結果を報知する演出であればよい。演出実行期間Ｄ３は、結果報知演出実行期間が開始されてから終了す

るまでの期間である。演出実行期間Ｄ４は、結果報知演出実行期間が終了してから可変表示終了までの期間である。

【０３２６】

図９－９（Ｂ）は、それぞれの演出実行期間における演出制御例０２ＡＫＣ０１を示している。複数の演出実行期間Ｄ０～Ｄ４のうち、チャンスアップ演出実行期間の開始から結果報知演出実行期間の開始までとなる演出実行期間Ｄ２では、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１以外である場合に、特定描画演出ＳＰＥを実行可能になる。描画演出パターン０２ＡＫＡ０１である場合は、特定描画演出ＳＰＥを実行しないので、演出実行期間Ｄ２であっても特定描画演出ＳＰＥは実行されず通常描画演出ＮＯＲが実行可能になる。

【０３２７】

複数の演出実行期間Ｄ０～Ｄ４のうち、可変表示開始からスーパーリーチのリーチ演出が開始されるまでの演出実行期間Ｄ０では、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１であるか描画演出パターン０２ＡＫＡ０１以外であるかにかかわらず、特定描画演出ＳＰＥは実行されず通常描画演出ＮＯＲが実行可能になる。例えば演出実行期間Ｄ０では、飾り図柄の可変表示が開始されるときに、ＢＧＭや効果音出力に対応して、遊技効果ランプ９その他の装飾用ＬＥＤなどを用いた発光演出を実行可能であればよい。また、演出実行期間Ｄ０では、「左」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにて飾り図柄が停止表示（仮停止表示）される場合や、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて擬似連チャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される場合に、ＢＧＭや効果音出力に対応して、遊技効果ランプ９その他の装飾用ＬＥＤなどを用いた発光演出を実行可能であってもよい。その他、演出実行期間Ｄ０の全体において、通常描画演出ＮＯＲが実行されるとともに、可変表示の実行中におけるＢＧＭや効果音出力に対応して、遊技効果ランプ９その他の装飾用ＬＥＤなどを用いた発光演出を実行可能であってもよい。

【０３２８】

可変表示の実行中にスーパーリーチのリーチ演出などが実行される演出実行期間Ｄ１～Ｄ４のうちでは、演出実行期間Ｄ０に続く演出実行期間Ｄ１において、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１であるか描画演出パターン０２ＡＫＡ０１以外であるかにかかわらず、特定描画演出ＳＰＥは実行されず通常描画演出ＮＯＲが実行可能になる。こうした演出実行期間Ｄ１よりも後の演出実行期間Ｄ２では、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１である場合に通常描画演出ＮＯＲを実行可能であり、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１以外である場合に特定描画演出ＳＰＥを実行可能である。描画演出パターン０２ＡＫＡ０１による通常描画演出ＮＯＲでは、通常描画処理により描画した画像を表示可能である。描画演出パターン０２ＡＫＡ０１以外による特定描画演出ＳＰＥでは、例えば特定レイヤとなる０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５にて、特定描画処理により描画した画像を表示可能である。なお、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１以外による特定描画演出ＳＰＥが実行される場合でも、例えば特別レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２では、通常描画処理により描画した画像を表示可能であればよい。

【０３２９】

演出実行期間Ｄ２よりも後の演出実行期間Ｄ３や演出実行期間Ｄ４では、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１であるか描画演出パターン０２ＡＫＡ０１以外であるかにかかわらず、特定描画演出ＳＰＥは実行されず通常描画演出ＮＯＲが実行可能になる。なお、演出実行期間Ｄ３では、演出実行期間Ｄ２と同様に、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１である場合に通常描画演出ＮＯＲを実行可能であり、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１以外である場合に特定描画演出ＳＰＥを実行可能であってもよい。演出実行期間Ｄ３にて特定描画演出ＳＰＥを実行可能とした場合には、可変表示結果となる確定飾り図柄などを確定報知するための演出実行期間Ｄ４にて、特定描画演出ＳＰＥの実行を通常描画演出ＮＯＲの実行へと戻すようにすればよい。また、複数の演出実行期間Ｄ１～Ｄ４の全部において、特定描画演出ＳＰＥを実行可能にしてもよい。スーパーリーチのリーチ演出が実行される可変表示よりも前に、始動入賞時の判定結果として、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるとの判定結果に基づいて、特定描画演出ＳＰＥの実行を開始できるようにしてもよい。

こうした演出実行期間Ｄ２以外の期間で特定描画演出ＳＰＥを実行可能となる場合でも、演出実行期間Ｄ２にて特定描画演出ＳＰＥを実行する場合と同様に、例えば特定レイヤとなる０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５にて、特定描画処理により描画した画像を表示可能であり、例えば特別レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２では、通常描画処理により描画した画像を表示可能であればよい。

【０３３０】

複数の演出実行期間Ｄ０～Ｄ４のうち、演出実行期間Ｄ０以外の期間でも、通常描画演出ＮＯＲが実行される場合には、遊技効果ランプ９その他の装飾用ＬＥＤといった発光部材を用いた発光演出を実行可能である。これに対し、演出実行期間Ｄ２などにて特定描画演出ＳＰＥが実行される場合には、発光演出が実行されないように制御される。例えば特定描画演出ＳＰＥが実行されるときには、遊技効果ランプ９その他の装飾用ＬＥＤといった発光部材を消灯状態とすることで、発光演出が実行されないようにすればよい。このように、通常描画処理により描画した画像を表示可能な通常描画演出ＮＯＲが実行される場合には、遊技効果ランプ９などの発光部材による発光演出を実行可能である。その一方で、特定描画処理により描画した画像を表示可能な特定描画演出ＳＰＥが実行される場合には、遊技効果ランプ９などの発光部材による発光演出を実行しない。したがって、通常描画処理により描画した画像を表示可能な通常描画演出ＮＯＲが実行される演出実行期間の範囲では、発光部材の発光による発光演出を実行可能にする一方で、特定描画処理により描画した画像を表示可能な特定描画演出ＳＰＥが実行される演出実行期間の範囲では、発光部材の発光による発光演出を実行しないという限界としての制限が設けられる。エフェクト表示やストロボ表示による特定描画演出ＳＰＥが実行される場合には、発光演出を実行しないようにすることで、特定描画処理により描画した画像を遊技者が容易に認識することができる適切な画像表示により、遊技興趣を向上させることができる。

【０３３１】

なお、演出実行期間Ｄ２などにて特定描画演出ＳＰＥが実行される場合には、発光部材の発光による発光演出を実行しないという制限が設けられるものに限定されず、例えば通常描画演出ＮＯＲが実行される場合よりも発光演出の演出量を減少させるといった、発光演出の演出態様に制限が設けられてもよい。特定描画演出ＳＰＥが実行される場合には、通常描画演出ＮＯＲが実行される場合よりも、発光演出における発光部材の発光量（輝度）を低下させることで、演出量を減少させるように制限が設けられてもよい。あるいは、特定描画演出ＳＰＥが実行される場合には、通常描画演出ＮＯＲが実行される場合よりも、発光演出において発光可能な発光部材の個数を減少させることで、演出量を減少させるように制限が設けられてもよい。あるいは、特定描画演出ＳＰＥが実行される場合には、通常描画処理ＮＯＲが実行される場合よりも、発光演出において使用する発光色を減少（例えば単色発光など）させることで、演出量を減少させるように制限が設けられてもよい。

【０３３２】

図９－１０～図９－１３は、リーチ演出や描画演出の実行例を示している。図９－１０は、スーパーリーチとなるリーチ演出が実行される場合のうち、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１に決定された場合の演出実行例を示している。図９－１１は、描画演出パターン０２ＡＫＡ０２に決定された場合の演出実行期間Ｄ２における演出実行例を示している。図９－１２は、描画演出パターン０２ＡＫＢ０２に決定された場合の演出実行期間Ｄ２における演出実行例を示している。図９－１３は、描画演出パターン０２ＡＫＢ１２に決定された場合の演出実行期間Ｄ２における演出実行例を示している。

【０３３３】

図９－１０（Ａ）は、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様でリーチ成立となる場合の演出実行例０２ＡＫＭ０１を示している。このときには、「左」と「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにて、「７」の数字に対応する共通の飾り図柄が揃って停止表示（仮停止表示）されることによりリーチ成立となり、ノーマルリーチのリーチ演出が実行される。演出実行例０２ＡＫＭ０１の場合には、演出実行期間Ｄ０であることに対応して、適宜、発光演出を伴う通常描画演出ＮＯＲを実行可能である。例えばリーチ成立からスーパ

ーリーチに発展するまでのＢＧＭや効果音出力に対応して、遊技効果ランプ９その他の装飾用ＬＥＤといった発光部材を用いた発光演出を実行可能であればよい。

【０３３４】

図９－１０（Ｂ）は、演出実行期間Ｄ１の開始に対応して、ノーマルリーチのリーチ演出がスーパーリーチのリーチ演出に移行するリーチ発展となる場合の演出実行例０２ＡＫＭ０２を示している。図９－１０（Ｃ）および図９－１０（Ｄ）は、演出実行期間Ｄ１においてスーパーリーチのリーチ演出が進行するときの演出実行例０２ＡＫＭ０３、０２ＡＫＭ０４を示している。演出実行例０２ＡＫＭ０２～０２ＡＫＭ０４の場合には、演出実行期間Ｄ１であることに対応して、描画演出パターンの決定結果にかかわらず、発光演出を伴う通常描画演出ＮＯＲを実行可能であり、特定描画演出ＳＰＥを実行しない。

【０３３５】

図９－１０（Ｅ）は、演出実行期間Ｄ２においてリーチ中チャンスアップ演出が実行される場合の演出実行例０２ＡＫＭ０５を示している。図９－１０（Ｆ）は、演出実行期間Ｄ２におけるチャンスアップ演出後のリーチ演出が実行される場合の演出実行例０２ＡＫＭ０６を示している。演出実行例０２ＡＫＭ０５、０２ＡＫＭ０６の場合には、演出実行期間Ｄ２であることに対応して、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１による発光演出を伴う通常描画演出ＮＯＲが実行される。このときには、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１であることから、エフェクト表示やストロボ表示による特定描画演出ＳＰＥを実行しない。

【０３３６】

図９－１０（Ｇ）は、演出実行期間Ｄ３において結果報知演出が実行される場合の演出実行例０２ＡＫＭ０７を示している。このときには、スーパーリーチのリーチ演出として、可変表示結果に応じて演出内容が異なるリーチ演出が実行され、また、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて、確定飾り図柄が揺れ表示などにより仮停止表示される。演出実行例０２ＡＫＭ０７の場合には、演出実行期間Ｄ３であることに対応して、描画演出パターンの決定結果にかかわらず、発光演出を伴う通常描画演出ＮＯＲを実行可能であり、特定描画演出ＳＰＥを実行しない。

【０３３７】

図９－１０（Ｈ）は、演出実行期間Ｄ４において可変表示結果の確定報知が実行される場合の演出実行例０２ＡＫＭ０８を示している。このときには、スーパーリーチのリーチ演出が終了することに伴い、確定飾り図柄が完全停止表示により停止表示される。演出実行例０２ＡＫＭ０８の場合には、演出実行期間Ｄ４であることに対応して、描画演出パターンの決定結果にかかわらず、発光演出を伴う通常描画演出ＮＯＲを実行可能であり、特定描画演出ＳＰＥを実行しない。

【０３３８】

図９－１１（Ａ）は、演出実行期間Ｄ２の開始に対応して、リーチ中チャンスアップ演出が実行されるときの演出実行例０２ＡＫＭ１１を示している。このときの演出表示は、演出実行例０２ＡＫＭ０５における演出表示と同様であればよい。ただし、描画演出パターン０２ＡＫＡ０２であることに対応して、一時停止表示が開始されてもよい。例えば、特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５にて描画した画像は、ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７に設けられたコピー領域に複写して、再利用可能に記憶させればよい。また、ストロボ表示による特定描画演出ＳＰＥが実行されることに対応して、発光演出を実行しないように制御される。

【０３３９】

図９－１１（Ｂ）は、演出実行例０２ＡＫＭ１１に続いて、ストロボ表示を実行する場合の演出実行例０２ＡＫＭ１２を示している。演出実行例０２ＡＫＭ１２の場合には、特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５にて、単一色の画像として、全体が黒色の画像を描画して表示する。このとき、特別レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２では、通常描画処理により描画した画像を表示可能であればよい。

【０３４０】

図９－１１（Ｃ）は、演出実行例０２ＡＫＭ１２に続いて、ストロボ表示中に一時停止

表示となる演出表示を実行する場合の演出実行例０２ＡＫＭ１３を示している。演出実行例０２ＡＫＭ１３の場合には、演出実行例０２ＡＫＭ１１にて開始された一時停止表示を繰り返すことで、ストロボ表示中に一時停止表示を実行できればよい。例えば、特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～レイヤ０１ＡＫＬ５では、ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７のコピー領域から読み出した画像を描画することで、演出実行例０２ＡＫＭ１１と同様の画像一時停止してを繰り返し表示すればよい。

【０３４１】

図９－１１（Ｄ）は、演出実行例０２ＡＫＭ１３に続いて、演出実行例０２ＡＫＭ１２と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例０２ＡＫＭ１４を示している。図９－１１（Ｅ）は、演出実行例０２ＡＫＭ１４に続いて、演出実行例０２ＡＫＭ１１、０２ＡＫＭ１３と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例０２ＡＫＭ１５を示している。図９－１１（Ｆ）は、演出実行例０２ＡＫＭ１５に続いて、演出実行例０２ＡＫＭ１２、０２ＡＫＭ１４と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例０２ＡＫＭ１６を示している。図９－１１（Ｇ）は、演出実行例０２ＡＫＭ１６に続いて、演出実行例０２ＡＫＭ１１、０２ＡＫＭ１３、０２ＡＫＭ１５と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例０２ＡＫＭ１７を示している。図９－１１（Ｈ）は、演出実行例０２ＡＫＭ１７に続いて、演出実行例０２ＡＫＭ１２、０２ＡＫＭ１４、０２ＡＫＭ１６と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例０２ＡＫＭ１８を示している。このように、画像データを用いて描画した画像と、画像データとは異なる設定による単一色の画像とを、交互に繰り返し切り替えて表示することにより、ストロボ表示とともに、一時停止表示を行うことができる。演出実行例０２ＡＫＭ１８のストロボ表示が終了した後には、通常描画演出ＮＯＲの実行に戻るとともに、発光演出を実行するように制御される。

【０３４２】

このようなストロボ表示は、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１からＶＤＰ９１ＡＫ１３２へと転送された描画コマンドに応じて、画像データとは異なる設定による画像を用いて、専用の画像データによらず実行可能である。これにより、共通の画像データを用いて描画される演出用画像であっても、描画コマンドに応じてストロボ表示による特定描画演出ＳＰＥを実行可能にすることで、通常描画演出ＮＯＲとは遊技者に異なる印象を与えることができるので、画像データのデータ量が増大することを防止しつつ、多様な表示演出を実行して、遊技興趣を向上させることができる。

【０３４３】

図９－１２（Ａ）は、演出実行期間Ｄ２の開始に対応して、リーチ中チャンスアップ演出が実行されるときに、描画演出パターン０２ＡＫＢ０２に応じたモノクロ変換エフェクトによる特定描画演出ＳＰＥが実行される演出実行例０２ＡＫＭ２１を示している。このときの演出表示は、演出実行例０２ＡＫＭ０５における演出表示と比較して、特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５では、特定描画処理となるモノクロ変換演算処理などにより描画した画像が表示される点で相違している。

【０３４４】

図９－１２（Ｂ）は、演出実行例０２ＡＫＭ２１に続いて、ストロボ表示を実行する場合の演出実行例０２ＡＫＭ２２を示している。演出実行例０２ＡＫＭ２２の場合には、演出実行例０２ＡＫＭ１２などと同様に、特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５にて、単一色の画像として、全体が黒色の画像を描画して表示する。このとき、特別レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２では、通常描画処理により描画した画像を表示可能であればよい。

【０３４５】

図９－１２（Ｃ）は、演出実行例０２ＡＫＭ２２に続いて、リーチ中チャンスアップ演出の実行中に、描画演出パターン０２ＡＫＢ０２に応じたモノクロ変換エフェクトによる特定描画演出ＳＰＥが実行される演出実行例０２ＡＫＭ２３を示している。演出実行例０２ＡＫＭ２３の場合には、演出実行例０２ＡＫＭ２１にて開始されたリーチ中チャンスアップ演出を継続して実行できればよい。なお、ストロボ表示中のチャンスアップ演出とし

て、一時停止表示を実行できるようにしてもよい。あるいは、モノクロ変換エフェクトによる特定描画演出ＳＰＥでは、ストロボ表示が実行される場合でも、演出実行例０２ＡＫＭ０５の場合と同様に、経過時間に従って読み出した画像データを用いて描画した画像を表示することにより、チャンスアップ演出の一時停止表示を実行しないようにしてもよい。

【０３４６】

図９－１２（Ｄ）は、演出実行例０２ＡＫＭ２３に続いて、演出実行例０２ＡＫＭ２２と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例０２ＡＫＭ２４を示している。図９－１２（Ｅ）は、演出実行例０２ＡＫＭ２４に続いて、演出実行期間Ｄ２におけるチャンスアップ演出後のリーチ演出が実行される場合の演出実行例０２ＡＫＭ２５を示している。このときの演出表示は、演出実行例０２ＡＫＭ０６における演出表示と比較して、特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５では、特定描画処理となるモノクロ変換演算処理などにより描画した画像が表示される点で相違している。

【０３４７】

図９－１２（Ｆ）は、演出実行例０２ＡＫＭ２５に続いて、演出実行例０２ＡＫＭ２２、０２ＡＫＭ２４と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例０２ＡＫＭ２６を示している。図９－１２（Ｇ）は、演出実行例０２ＡＫＭ２６に続いて、演出実行期間Ｄ２における演出実行例０２ＡＫＭ２５より後のリーチ演出が実行される場合の演出実行例０２ＡＫＭ２７を示している。演出実行例０２ＡＫＭ２７の場合には、演出実行例０２ＡＫＭ２５にて実行されたリーチ演出を継続して実行できればよい。なお、ストロボ表示中のリーチ演出として、一時停止表示を実行できるようにしてもよいし、色情報変換エフェクトによる特定描画演出ＳＰＥとして一時停止表示を実行しないようにしてもよい。図９－１２（Ｈ）は、演出実行例０２ＡＫＭ２７に続いて、演出実行例０２ＡＫＭ２２、０２ＡＫＭ２４、０２ＡＫＭ２６と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例０２ＡＫＭ２８を示している。このように、画像データを用いたモノクロ変換演算処理などにより色情報の色数を少なくして描画したモノクロ変換による画像と、画像データとは異なる設定による単一色の画像とを、交互に繰り返し切り替えて表示することにより、ストロボ表示とともに、モノクロ変換エフェクトによる特定描画演出ＳＰＥを実行することができる。

【０３４８】

モノクロ変換エフェクトとなるエフェクト表示は、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１からＶＤＰ９１ＡＫ１３２へと転送されたエフェクト用描画コマンドに応じて、画像データに含まれる色情報よりも色数を少なくして描画した画像を用いて、専用の画像データによらず実行可能である。これにより、共通の画像データを用いて描画される演出用画像であっても、エフェクト用描画コマンドに応じてモノクロ変換エフェクトによる特定描画演出ＳＰＥを実行可能にすることで、通常描画演出ＮＯＲとは遊技者に与える印象を異ならせることができるので、画像データのデータ量が増大することを防止しつつ、多様な表示演出を実行して、遊技興趣を向上させることができる。また、モノクロ変換エフェクトとなるエフェクト表示と、ストロボ表示とを組み合わせることにより、表示画像の色変化を遊技者が容易に認識可能となり、画像データのデータ量が増大することを防止しつつ、表示演出の印象を高めて、遊技興趣を向上させることができる。

【０３４９】

図９－１３（Ａ）は、演出実行期間Ｄ２の開始に対応して、リーチ中チャンスアップ演出が実行されるときに、描画演出パターン０２ＡＫＢ１２に応じた色情報反転エフェクトによる特定描画演出ＳＰＥが実行される演出実行例０２ＡＫＭ３１を示している。このときの演出表示は、演出実行例０２ＡＫＭ０５における演出表示と比較して、特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５では、特定描画処理となる差分演算処理などにより色情報の値を変換して描画した画像が表示される点で相違している。

【０３５０】

図９－１３（Ｂ）は、演出実行例０２ＡＫＭ３１に続いて、ストロボ表示を実行する場合の演出実行例０２ＡＫＭ３２を示している 。演出実行例０２ＡＫＭ３２の場合には、演出実行例０２ＡＫＭ１２、０２ＡＫＭ２２などと同様に、特定レイヤとなるレイヤ０１Ａ

ＫＬ３～０１ＡＫＬ５にて、単一色の画像として、全体が黒色の画像を描画して表示する。このとき、特別レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２では、通常描画処理により描画した画像を表示可能であればよい。

【０３５１】

図９－１３（Ｃ）は、演出実行例０２ＡＫＭ３２に続いて、リーチ中チャンスアップ演出の実行中に、描画演出パターン０２ＡＫＢ１２に応じた色情報反転エフェクトによる特定描画演出ＳＰＥが実行される演出実行例０２ＡＫＭ３３を示している。演出実行例０２ＡＫＭ３３の場合には、演出実行例０２ＡＫＭ３１にて開始されたリーチ中チャンスアップ演出を継続して実行できればよい。なお、ストロボ表示中のチャンスアップ演出として、一時停止表示を実行できるようにしてもよい。あるいは、色情報反転エフェクトによる特定描画演出ＳＰＥでは、ストロボ表示が実行される場合でも、演出実行例０２ＡＫＭ０５の場合と同様に、経過時間に従って読み出した画像データを用いて描画した画像を表示することにより、チャンスアップ演出の一時停止表示を実行しないようにしてもよい。

【０３５２】

図９－１３（Ｄ）は、演出実行例０２ＡＫＭ３３に続いて、演出実行例０２ＡＫＭ３２と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例０２ＡＫＭ３４を示している。図９－１３（Ｅ）は、演出実行例０２ＡＫＭ３４に続いて、演出実行期間Ｄ２におけるチャンスアップ演出後のリーチ演出が実行される場合の演出実行例０２ＡＫＭ３５を示している。このときの演出表示は、演出実行例０２ＡＫＭ０６における演出表示と比較して、特定レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５では、特定描画処理となる差分演算処理などにより色情報の値を変換して描画した画像が表示される点で相違している。

【０３５３】

図９－１３（Ｆ）は、演出実行例０２ＡＫＭ３５に続いて、演出実行例０２ＡＫＭ３２、０２ＡＫＭ０３４と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例０２ＡＫＭ３６を示している。図９－１３（Ｇ）は、演出実行例０２ＡＫＭ３６に続いて、演出実行期間Ｄ２における演出実行例０２ＡＫＭ３５より後のリーチ演出が実行される場合の演出実行例０２ＡＫＭ３７を示している。演出実行例０２ＡＫＭ３７の場合には、演出実行例０２ＡＫＭ３５にて実行されたリーチ演出を継続して実行できればよい。なお、ストロボ表示中のリーチ演出として一時停止表示を実行できるようにしてもよいし、色情報変換エフェクトによる特定描画演出ＳＰＥとして一時停止表示を実行しないようにしてもよい。図９－１３（Ｈ）は、演出実行例０２ＡＫＭ３７に続いて、演出実行例０２ＡＫＭ３２、０２ＡＫＭ３４、０２ＡＫＭ３６と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例０２ＡＫＭ３８を示している。このように、画像データを用いた差分演算処理などにより色情報の値を変換して描画した色情報反転による画像と、画像データとは異なる設定による単一色の画像とを、交互に繰り返し切り替えて表示することにより、ストロボ表示とともに、色情報反転エフェクトによる特定描画演出ＳＰＥを実行することができる。

【０３５４】

色情報反転エフェクトとなるエフェクト表示は、ＣＰＵ９１ＡＫ１３１からＶＤＰ９１ＡＫ１３２へと転送されたエフェクト用描画コマンドに応じて、画像データに含まれる色情報の値を変換して描画した画像を用いて、専用の画像データによらず実行可能である。これにより、共通の画像データを用いて描画される演出用画像であっても、エフェクト用描画コマンドに応じて色情報反転エフェクトによる特定描画演出ＳＰＥを実行可能にすることで、通常描画演出ＮＯＲとは遊技者に与える印象を異ならせることができるので、画像データのデータ量が増大することを防止しつつ、多様な表示演出を実行して、遊技興趣を向上させることができる。また、色情報反転エフェクトとなるエフェクト表示と、ストロボ表示とを組み合わせることにより、表示画像の色変化を遊技者が容易に認識可能となり、画像データのデータ量が増大することを防止しつつ、表示演出の印象を高めて、遊技興趣を向上させることができる。

【０３５５】

エフェクト表示やストロボ表示による特定描画演出ＳＰＥを実行することで、通常描画

演出ＮＯＲにはない表示演出の違和感を遊技者に与えることができる。リーチ演出内容がＳＰリーチＡ１～Ａ３のいずれかである場合には、ＳＰリーチＢである場合よりも大当り信頼度が低い「弱ＳＰリーチ」となるスーパーリーチのリーチ演出が実行される一方で、通常描画演出ＮＯＲにはない表示演出の違和感を与える特定描画演出ＳＰＥを実行可能である。そして、特定描画演出ＳＰＥが実行された場合には、大当り遊技状態に制御される割合が高くなるので、遊技者の期待感を高めて、遊技興趣を適切に向上させることができる。

【０３５６】

特徴部０１ＡＫ、０２ＡＫに関する発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形および応用が可能である。例えばパチンコ遊技機１は、特徴部０１ＡＫ、０２ＡＫに関する全ての技術的特徴を備えるものでなくてもよく、従来技術における少なくとも１つの課題を解決できるように、上記実施の形態で示された構成の一部を備えたものであってもよい。

【０３５７】

ストロボ表示は、画像データを用いて描画した画像と、画像データとは異なる設定による単一色の画像とを、交互に繰り返し切り替えて表示することにより実行するものとして説明した。このようなストロボ表示において、単一色の画像について一部または全部を、予め用意された特定画像に差し替えて表示する場合があってもよい。例えば特定画像として、キャラクタ画像となる演出画像を差し込んで表示する場合には、単一色の画像を繰り返して表示する場合よりも、可変表示の表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態に制御される割合が高くなるように、描画演出パターンの描画演出内容や決定割合が設定されてもよい。

【０３５８】

特定描画演出ＳＰＥが実行される場合には、発光部材を用いた発光演出が実行されないものとして説明した。このような発光部材を用いた発光演出には、導光板の表示部を発光させることによる発光表示演出が含まれてもよい。例えば画像表示装置５の表示画面における一部または全部よりも手前側（前方側）に、光透過性を有する透明導光部材としての導光板を設ける。また、導光板の近傍には導光板ＬＥＤといった発光部材を設け、発光部材からの光が導光板の端面を介して導入され、導光板の内部にて予め形成された反射部により反射されることで、所定の絵柄などを表示させる発光表示演出が実行されるものであってもよい。そして、描画演出パターンなどに対応して、通常描画演出ＮＯＲが実行される演出実行期間では、発光表示演出パターンの決定結果などに基づいて、発光表示演出を実行可能であればよい。これに対し、描画演出パターンなどに対応して、特定描画演出ＳＰＥが実行される演出実行期間では、発光表示演出を実行しないように制御すればよい。

【０３５９】

また、このような発光部材を用いた発光演出には、プッシュボタン３１Ｂの内部に装着されたボタン発光部を発光させることによるボタン発光演出が含まれてもよい。この場合には、描画演出パターンなどに対応して、通常描画演出ＮＯＲが実行される演出実行期間では、ボタン発光演出パターンの決定結果などに基づいて、ボタン発光演出を実行可能であればよい。これに対し、描画演出パターンなどに対応して、特定描画演出ＳＰＥが実行される演出実行期間では、ボタン発光演出を実行しないように制御すればよい。

【０３６０】

複数の表示レイヤが設けられる場合に、各表示レイヤを特別レイヤとするか特定レイヤとするかの設定は、パチンコ遊技機１の仕様などに基づいて任意に変更可能である。例えば保留表示やアクティブ表示に対応する演出画像を表示可能に描画するレイヤ０１ＡＫＬ２は、特別レイヤではなく特定レイヤに含まれてもよい。レイヤ０１ＡＫＬ２が特定レイヤに含まれる設定では、特定描画演出ＳＰＥが実行された場合に、保留表示やアクティブ表示に対応する演出画像は、特定描画処理により描画して表示されることで、色情報などが変更されてもよい。そして、モノクロ変換エフェクトによる特定描画演出ＳＰＥが実行される場合には、保留表示やアクティブ表示に対応する演出画像を色数の少ないモノクロ

画像に変更して表示可能であればよい。このような保留表示やアクティブ表示のモノクロ表示を可能にする一方で、保留表示やアクティブ表示といった、可変表示に関する特定表示の表示色を変化させる変化演出を実行可能である場合に、特定描画演出ＳＰＥの実行中に変化演出を実行した場合には、特定表示の表示色を変化させたときに特定描画演出ＳＰＥの実行を終了して、通常描画演出ＮＯＲの実行を開始または再開してもよい。特定表示の表示色は、大当り遊技状態に制御される期待度に応じて異なっていればよい。変化演出には、特定表示の表示色を変化させる成功パターンと、特定表示の表示色を変化させない失敗パターンとがある場合に、特定描画演出ＳＰＥの実行中に成功パターンの変化演出が実行され、特定表示の表示色が特定色に変化したときに特定描画演出ＳＰＥの実行を終了して、通常描画演出ＮＯＲの実行を開始または再開してもよい。保留表示が表示されたタイミングで特定描画演出ＳＰＥの実行を開始し、その保留表示に対応する可変表示とアクティブ表示が行われた後、成功パターンの変化演出が実行され、アクティブ表示の表示色が特定色に変化したときに特定描画演出ＳＰＥの実行を終了して、通常描画演出ＮＯＲの実行を開始または再開してもよい。

【０３６１】

特別レイヤに含まれる表示レイヤとして、遊技球の発射方向を示す演出画像などを表示可能に描画する方向表示レイヤが含まれてもよい。例えば方向表示レイヤでは、左打ち演出や右打ち演出となる操作促進演出として、発射促進演出が実行される場合に、遊技球を左側遊技領域または右側遊技領域に向けて発射するよう促す演出画像を描画して表示可能であればよい。パチンコ遊技機１では、遊技媒体として、遊技球を発射することにより遊技が可能であり、遊技球が流下可能な移動経路として、第１経路と第２経路とが設けられている。第１経路は遊技領域において右側遊技領域となる右打ち経路であり、第２経路は遊技領域において左側遊技領域となる左打ち領域であればよい。そして、第１経路に遊技球を流下させることが有利な第１状態であるときに、第１経路に向けた遊技媒体の発射を促す第１促進画像を、方向表示レイヤに描画して表示可能であればよい。また、第２経路に遊技球を流下させることが有利な第２状態であるときに、予め定めた条件成立に基づいて、第２経路に向けた遊技媒体の発射を促す第２促進画像を、方向表示レイヤに描画して表示可能であってもよい。このように、方向表示レイヤが特別レイヤに含まれることにより、特定描画演出ＳＰＥが実行される演出実行期間にて、特定レイヤでは特定描画処理により描画した画像を表示可能であるのに対し、方向表示レイヤでは通常描画処理により描画した画像を表示可能であればよい。したがって、遊技球を左側遊技領域または右側遊技領域に向けて発射するよう促す演出画像は、遊技に関連する所定画像として、通常描画処理により特別レイヤにて描画して表示可能であればよい。遊技媒体の発射を促す画像を特定描画処理ではなく通常描画処理により描画して表示可能であることにより、遊技媒体の発射を促す画像の視認性を適切に確保しつつ、多様な表示演出を実行して、遊技興趣を向上させることができる。

【０３６２】

操作促進演出として、音量、画面輝度、発光量の一部または全部といった、演出出力量を変更可能に示す演出画像を描画して表示可能であってもよい。特別レイヤに含まれる表示レイヤとして、このような操作促進演出における演出画像などを表示可能に描画する操作表示レイヤが含まれてもよい。

【０３６３】

特別レイヤに含まれる表示レイヤとして、パチンコ遊技機１における異常の発生を報知する警告画像などを表示可能に描画する警告表示レイヤが含まれてもよい。例えば警告表示レイヤでは、パチンコ遊技機１において主基板１１に接続されている磁気センサ、電波センサ、振動センサ、扉開放センサ、大入賞口扉センサ、満タンセンサ、球切れセンサといった、各種センサによる検出状態や、払出基板の状態、始動口スイッチ、カウントスイッチによる遊技球の検知状態などに基づいて、各種エラーが発生したと判定された場合に、発生したエラーに応じた警告画像を描画して表示可能であればよい。警告表示レイヤは、複数の表示レイヤのうちで表示優先度が最も高い表示レイヤに設定されてもよい。この

ように、警告表示レイヤが特別レイヤに含まれることにより、特定描画演出ＳＰＥが実行される演出実行期間にて、特定レイヤでは特定描画処理により描画した画像を表示可能であるのに対し、警告表示レイヤでは通常描画処理により描画した画像を表示可能であればよい。したがって、異常の発生を報知する警告画像は、遊技に関連する所定画像として、通常描画処理により特別レイヤにて描画して表示可能であればよい。異常の発生を報知する警告画像を特定描画処理ではなく通常描画処理により描画して表示可能であることにより、異常の発生を報知する画像の視認性を適切に確保しつつ、多様な表示演出を実行して、遊技興趣を向上させることができる。異常の発生を報知する場合には、たとえ発光演出が実行されない特定描画演出ＳＰＥの実行中であっても、発光部材を発光させることによる異常時発光報知を実行してもよい。このように、異常の発生に関する報知は、他の演出よりも高い優先度で実行されてもよい。

【０３６４】

特別レイヤに含まれる表示レイヤとして、設定示唆演出における演出画像を表示可能に描画する示唆表示レイヤが含まれてもよい。例えば示唆表示レイヤでは、パチンコ遊技機１における設定値に応じて、異なる割合で決定された設定示唆画像を描画して表示可能であればよい。パチンコ遊技機１では、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能であり、設定値の設定に関する示唆として、設定値に応じて実行有無や演出態様の決定割合が異なる設定示唆演出を実行可能であればよい。例えば設定値に応じて異なる割合で、複数の設定示唆画像のうちいずれかを選択し、選択された設定示唆画像を示唆表示レイヤに描画して表示可能であってもよい。このように、示唆表示レイヤが特別レイヤに含まれることにより、特定描画演出ＳＰＥが実行される演出実行期間にて、特定レイヤでは特定描画処理により描画した画像を表示可能であるのに対し、示唆表示レイヤでは通常描画処理により描画した画像を表示可能であればよい。パチンコ遊技機１における設定値を示唆する画像を特定描画処理ではなく通常描画処理により特別レイヤにて描画して表示可能であることにより、遊技者にとっての有利度が異なる設定値を示唆する画像の視認性を適切に確保しつつ、多様な表示演出を実行して、遊技興趣を向上させることができる。あるいは、示唆表示レイヤは、特別レイヤではなく特定レイヤに含まれてもよい。このように、示唆表示レイヤが特定レイヤに含まれることにより、特定描画演出ＳＰＥが実行される演出実行期間にて、特別レイヤでは通常描画処理により描画した画像を表示可能であるのに対し、示唆表示レイヤでは特定描画処理により描画した画像を表示可能であればよい。パチンコ遊技機１における設定値を示唆する画像を特定描画処理により特定レイヤにて描画して表示可能であることにより、遊技者にとっての有利度が異なる設定値を示唆する画像の表示を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【０３６５】

パチンコ遊技機１が有する特徴の少なくとも一部は、パチンコ遊技機１に限らずスロットマシンなどにも適用できる。このスロットマシンに適用する例として、内部抽選結果に応じて遊技者にとって有利となる停止順を報知するナビ報知を実行可能な報知期間となるアシストタイム（ＡＴともいう）に制御可能である場合に、ナビ報知として、画像表示装置の画面上に停止順を識別可能に報知する演出画像が表示されてもよい。この場合に、特別レイヤに含まれる表示レイヤとして、ナビ報知に用いられる演出画像を表示可能に描画する報知表示レイヤが含まれていてもよい。例えば報知表示レイヤでは、左中右の各リールによる可変表示を停止させる順番を報知する場合に、ストップスイッチによる停止操作の順番を示す停止順画像を報知表示レイヤに描画して表示可能であればよい。このように、報知表示レイヤが特別レイヤに含まれることにより、特定描画演出ＳＰＥが実行される演出実行期間にて、特定レイヤでは特定描画処理により描画した画像を表示可能であるのに対し、報知表示レイヤでは通常描画処理により描画した画像を表示可能であればよい。スロットマシンにおける可変表示を停止させる場合の操作態様を報知する画像を、特定描画処理ではなく通常描画処理により特別レイヤにて描画して表示可能であることにより、操作態様を報知する画像の視認性を適切に確保しつつ、多様な表示演出を実行して、遊技興趣を向上させることができる。

【０３６６】
（特徴部０１ＡＫの課題解決手段および効果）
本実施の形態には、以下に示す発明が含まれている。つまり、パチンコ遊技機等の遊技を実行可能な遊技機において、例えば、特開２０１８－１７１１２９号公報等に記載されたもののように、パチンコ遊技機等の遊技機において、ディスプレイリストの指示により演出画像を傾斜変形して表示可能とする技術や、特開２０１２－２９９４７号公報等に記載されたもののように、反転画像を用いて生成した変形画像を複数配置した処理画像を描画する遊技機の技術も提案されていた。上記特許公報に記載の遊技機では、画像の全体が変更されてしまうことにより、重要な画像の視認性が低下するおそれがあった。そこで、画像の視認性を適切に確保しつつ、遊技興趣を向上させる遊技機を提供することを目的として、
特徴部０１ＡＫに関する遊技機は、遊技を実行可能な、例えばパチンコ遊技機１などの遊技機であって、例えば演出データメモリ９１ＡＫ１２３、ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７など、画像データを記憶する記憶手段と、画像データを用いた描画処理を実行可能な、例えばＶＤＰ９１ＡＫ１３２などの画像処理手段とを備え、画像処理手段は、画像データに対応して描画する、例えば通常表示用描画コマンドに応じた描画処理などの通常描画処理と、少なくとも画像データに含まれる色情報を変更して描画する、例えばエフェクト用描画コマンドに応じた描画処理などの特定描画処理とを実行可能であり、例えばレイヤ０１ＡＫＬ１～０１ＡＫＬ５など、優先度が異なる複数のレイヤそれぞれにおける画像を表示可能であり、複数のレイヤは、例えばレイヤＡＫＬ０３～ＡＫＬ０５などの特定レイヤと、該特定レイヤよりも優先度が高い、例えばレイヤＡＫＬ０１、ＡＫＬ０２などの特別レイヤとを含み、例えばステップ０１ＡＫＳ０１～０１ＡＫＳ０３により、特定レイヤでは、特定描画処理により描画して、演出用画像を表示可能であり、例えばステップ０１ＡＫＳ０４により、特別レイヤでは、通常描画処理により描画して、遊技の進行に関連する所定画像を表示可能である。これにより、データ容量の増大を防止するとともに、画像の視認性を適切に確保しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。
【０３６７】
特定描画処理は、例えばモノクロ変換などのように、画像データに含まれる色情報よりも色数を少なくして描画（例えばモノクロ変換など）してもよい。これにより、データ容量の増大を防止しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。
【０３６８】
特定描画処理は、例えば色情報反転などのように、画像データに含まれる色情報の値を変換して描画（例えば色情報反転など）してもよい。これにより、データ容量の増大を防止しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。
【０３６９】
例えば演出制御例０２ＡＫＣ０１のように、例えば演出実行期間Ｄ１などの特定描画処理を実行しない第１期間（例えば演出実行期間Ｄ１など）と、例えば演出実行期間Ｄ２などの特定描画処理を実行する第２期間（例えば演出実行期間Ｄ２など）とを含む複数の期間のうち、第１期間では発光手段を発光させることが可能であり、第２期間では発光手段を発光させないようにしてもよい。これにより、画像の視認性を適切に確保しつつ、遊技興趣を向上させることができる。
【０３７０】
あるいは、例えば演出実行期間Ｄ１などの特定描画処理を実行しない第１期間（例えば演出実行期間Ｄ１など）と、例えば演出実行期間Ｄ２などの特定描画処理を実行する第２期間（例えば演出実行期間Ｄ２など）とを含む複数の期間のうち、第１期間では発光手段を通常態様で発光させることが可能であり、第２期間では発光手段の発光を通常態様よりも制限してもよい。これにより、画像の視認性を適切に確保しつつ、遊技興趣を向上させることができる。

【０３７１】
遊技者にとっての有利度が異なる、例えば１から６までの値など複数の設定値のうちいずれかの設定値（例えば１から６までの値など）に設定可能な、例えば設定値変更処理Ｓ６Ａを実行するＣＰＵ１０３などの設定手段（例えば設定値変更処理Ｓ６Ａを実行するＣＰＵ１０３など）を備え、設定手段の設定に関する示唆を、特定態様の表示により行う、例えば演出実行例６０ＡＫＤ８～６０ＡＫＤ１２による演出などの設定示唆演出（例えば演出実行例６０ＡＫＤ８～６０ＡＫＤ１２による演出など）を実行可能であり、設定示唆演出により表示される画像として、特定描画処理により描画した画像を表示しないようにしてもよい。これにより、画像の視認性を適切に確保しつつ、遊技興趣を向上させることができる。

【０３７２】
遊技者にとっての有利度が異なる、例えば１から６までの値など複数の設定値のうちいずれかの設定値（例えば１から６までの値など）に設定可能な、例えば設定値変更処理Ｓ６Ａを実行するＣＰＵ１０３など設定手段（例えば設定値変更処理Ｓ６Ａを実行するＣＰＵ１０３など）を備え、設定手段の設定に関する示唆を、特定態様の表示により行う、例えば演出実行例６０ＡＫＤ８～６０ＡＫＤ１２による演出などの設定示唆演出（例えば演出実行例６０ＡＫＤ８～６０ＡＫＤ１２による演出など）を実行可能であり、設定示唆演出により表示される画像として、特定描画処理により描画した画像を表示可能であってもよい。これにより、画像の視認性を適切に確保しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【０３７３】
例えば描画演出パターン０２ＡＫＡ０２による特定描画演出など、画像を一時停止して表示させる特定演出（例えば描画演出パターン０２ＡＫＡ０２による特定描画演出など）を実行可能であってもよい。これにより、データ容量の増大を防止しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【０３７４】
例えば演出実行例０２ＡＫＭ２１～０２ＡＫＭ２８のように、特定レイヤでは、画像データを用いて描画した画像と単色画像とを交互に表示可能（例えば演出実行例０２ＡＫＭ２１～０２ＡＫＭ２８を参照）であってもよい。これにより、データ容量の増大を防止しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【０３７５】
例えば「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける飾り図柄の可変表示（例えば「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける飾り図柄の可変表示など）などのように、識別情報画像の可変表示と、例えば小図柄表示エリア０１ＡＫＣ１における小図柄の可変表示などのように、識別情報画像よりも縮小された態様による縮小識別情報画像の可変表示（例えば小図柄表示エリア０１ＡＫＣ１における小図柄の可変表示など）とを実行可能であり、例えば図９－５に示すように、識別情報画像は特定描画処理により描画して表示可能であり、縮小識別情報画像は通常描画処理により描画して表示可能であってもよい。これにより、画像の視認性を適切に確保しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【０３７６】
（特徴部０２ＡＫの課題解決手段および効果）
特徴部０２ＡＫに関する遊技機は、遊技を実行可能な、例えばパチンコ遊技機１などの遊技機であって、例えば演出データメモリ９１ＡＫ１２３、ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７など、画像データを記憶する記憶手段と、画像データを用いた描画処理を実行可能な、例えばＶＤＰ９１ＡＫ１３２などの画像処理手段とを備え、例えば大当り遊技状態などの遊技者にとって有利な有利状態に制御されることを示唆する、例えばスーパーリーチのリーチ演出などの特定演出を、可変表示中に実行可能であり、特定演出の演出パターンは、有利状態に制御される割合が異なる、例えば描画演出パターン０２ＡＫＡ０１などの第１パターンと、例えば描画演出パターン０２ＡＫＡ０２などの第２パターンとを含み、 特定演出が

実行される演出期間のうち、少なくとも、例えば演出実行期間Ｄ１などの第１期間では、第１パターンと第２パターンのいずれであるかにかかわらず、例えば通常描画演出時の描画コマンドに応じた描画処理などの通常描画処理により描画した画像を表示可能であり、特定演出が実行される演出期間のうち、第１期間よりも後の、例えば演出実行期間Ｄ２などの第２期間では、第１パターンである場合に通常描画処理により描画した画像を表示可能であり、第２パターンである場合に、例えば特定描画演出時の描画コマンドに応じた描画処理などの特定描画処理により描画した画像を表示可能である。これにより、データ容量の増大を防止するとともに、多様な表示による演出を実行可能にしつつ、遊技者の期待感を適切に高めて、遊技興趣を向上させることができる。

【０３７７】

特定描画処理は、例えばモノクロ変換などのように、画像データに含まれる色情報よりも色数を少なくして描画してもよい。これにより、データ容量の増大を防止しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【０３７８】

特定描画処理は、例えば色情報反転などのように、画像データに含まれる色情報の値を変換して描画してもよい。これにより、データ容量の増大を防止しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【０３７９】

例えば演出制御例０２ＡＫＣ０１のように、特定演出において通常描画処理により描画した画像の表示に対応して、発光手段による発光演出を実行可能であり、特定演出において特定描画処理により描画した画像の表示に対応して、発光演出を実行しないようにしてもよい。これにより、画像の視認性を適切に確保しつつ、遊技興趣を向上させることができる。

【０３８０】

あるいは、特定演出において通常描画処理により描画した画像の表示に対応して、発光手段による発光演出を通常態様で実行可能であり、特定演出において特定描画処理により描画した画像の表示に対応して、発光演出を通常態様よりも制限してもよい。これにより、画像の視認性を適切に確保しつつ、遊技興趣を向上させることができる。

【０３８１】

遊技者にとっての有利度が異なる、例えば１から６までの値など複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な、例えば設定値変更処理Ｓ６Ａを実行するＣＰＵ１０３などの設定手段を備え、設定手段の設定に関する示唆を、特定態様の表示により行う、例えば演出実行例６０ＡＫＤ８～６０ＡＫＤ１２による演出などの設定示唆演出を実行可能であり、設定示唆演出により表示される画像として、特定描画処理により描画した画像を表示しないようにしてもよい。これにより、画像の視認性を適切に確保しつつ、遊技興趣を向上させることができる。

【０３８２】

遊技者にとっての有利度が異なる、例えば１から６までの値など複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な、例えば設定値変更処理Ｓ６Ａを実行するＣＰＵ１０３など設定手段を備え、設定手段の設定に関する示唆を、特定態様の表示により行う、例えば演出実行例６０ＡＫＤ８～６０ＡＫＤ１２による演出などの設定示唆演出を実行可能であり、設定示唆演出により表示される画像として、特定描画処理により描画した画像を表示可能であってもよい。これにより、画像の視認性を適切に確保しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【０３８３】

第２期間では、例えば描画演出パターン０２ＡＫＡ０２による特定描画演出などのように、第２パターンである場合に画像を一時停止して表示させる演出を実行可能であってもよい。これにより、データ容量の増大を防止しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【０３８４】

第２期間では、例えば演出実行例０２ＡＫＭ２１～０２ＡＫＭ２８などのように、第２パターンである場合に画像データを用いて描画した画像と単色画像とを交互に表示可能であってもよい。これにより、データ容量の増大を防止しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【０３８５】

例えば「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける飾り図柄の可変表示などのように、識別情報画像の可変表示と、例えば小図柄表示エリア０１ＡＫＣ１における小図柄の可変表示などのように、識別情報画像よりも縮小された態様による縮小識別情報画像の可変表示とを実行可能であり、例えば図９－５に示すように、識別情報画像は特定描画処理により描画して表示可能であり、縮小識別情報画像は通常描画処理により描画して表示可能であってもよい。これにより、画像の視認性を適切に確保しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【０３８６】

特徴部０１ＡＫ、０２ＡＫに関する構成は、特徴部９１ＡＫ、９２ＡＫに関する構成や、特徴部６０ＡＫに関する構成などのうち、一部または全部の構成と、適宜、組み合わせられてもよい。例えば、所定期間の経過後に実行する操作演出を、示唆演出態様の操作演出である設定示唆演出として実行可能である構成、１の動画像に付加された文字画像の表示期間において、第１構成要素と第２構成要素とを変更可能である構成、または、第１動画像と、第１動画像とは異なる第２動画像とに対して、共通の文字画像に関するデータを用いた文字画像を付加して表示可能である構成において、特定レイヤでは、特定描画処理により描画して、演出用画像を表示可能であり、特定レイヤよりも優先度が高い特別レイヤでは、通常描画処理により描画して、遊技の進行に関連する所定画像を表示可能であってもよいし、第１期間よりも後の第２期間では、第１パターンである場合に通常描画処理により描画した画像を表示可能であり、第１パターンとは有利状態に制御される割合が異なる第２パターンである場合に特定描画処理により描画した画像を表示可能であってもよい。

【０３８７】

（特徴部７５ＳＧに関する説明）

次に、本実施の形態における特徴部７５ＳＧのパチンコ遊技機７５ＳＧ００１について、図１０－１～図１０－２６に基づいて説明する。図１０－１は、特徴部７５ＳＧとしてのパチンコ遊技機を示す正面図である。図１０－２は、特徴部７５ＳＧとしての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１０－３は、特徴部７５ＳＧとしてのパチンコ遊技機の遊技盤を示す正面図である。図１０－４は、図１０－３のＡ－Ａ断面図である。尚、以下の説明においては、遊技者が位置する方向をパチンコ遊技機７５ＳＧ００１の前方とし、その反対の方向を後方とする。また、パチンコ遊技機７５ＳＧ００１の前方に位置する遊技者からみて上下左右の方向を基準として説明する。また、前記実施の形態と同様の部位に関しては、同じ符号を付すことで詳細な説明は省略する。

【０３８８】

図１０－１～図１０－４に示すように、パチンコ遊技機７５ＳＧ００１は、遊技盤面を構成する遊技盤２（ゲージ盤２とも言う）と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠３（台枠３とも言う）とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域Ｙが形成され、この遊技領域Ｙ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。また、遊技機用枠３には、ガラス窓５０ａを有するガラス扉枠５０が左側辺を中心として回動可能に設けられ、該ガラス扉枠５０により遊技領域Ｙを開閉できるようになっており、ガラス扉枠５０を閉鎖したときにガラス窓５０ａを通して遊技領域Ｙを透視できるようになっている。

【０３８９】

遊技盤２は、アクリル樹脂、ポリカーボネート樹脂、メタクリル樹脂等の透光性を有する（透明な）合成樹脂材にて正面視略四角形状に形成され、前面である遊技盤面に障害釘（図示略）、ガイドレール２１１、外レール飾り２１２等が設けられた盤面板２００と、

該盤面板２００の背面側に一体的に取付けられるスペーサ部材２０１と、から構成されている。尚、遊技盤２は、ベニヤ板等の非透光性部材にて正面視略四角形状に構成され、前面である遊技盤面に障害釘（図示略）やガイドレール２１１等が設けられた盤面板にて構成されていてもよい。

【０３９０】

遊技盤２の盤面板２００及びスペーサ部材２０１には開口２ｃが形成されており、遊技盤２から背面側に離れた位置に設けられた画像表示装置５の表示領域を、開口２ｃを通して遊技者側（前面側）から視認することができるようになっている。また、画像表示装置５の表示領域において盤面板２００に重複する領域は、盤面板２００を通して視認可能とされている。

【０３９１】

また、盤面板２００の開口２ｃにはセンター飾り枠５１が取付けられており、このセンター飾り枠５１とガイドレール２１１及び外レール飾り２１２とに囲まれる領域が遊技領域Ｙにおける遊技球の流下領域とされている。また、このセンター飾り枠５１に囲まれた開口２ｃに対応する位置には、後述する導光板装置５００が設けられている。

【０３９２】

盤面板２００の背面側下部位置、つまり、画像表示装置５の下方位置には、第１演出ユニット３００が設けられている。センター飾り枠５１に囲まれた領域の右側、つまり、画像表示装置５の表示領域右側に対応する位置には、第２演出ユニット４００が設けられている。センター飾り枠５１に囲まれた領域の上部、つまり、画像表示装置５の表示領域の上部に対応する位置には、第３演出ユニット６００が設けられている。盤面板２００の背面側左上部位置、つまり、画像表示装置５の上方左側の位置には、第４演出ユニット８００が設けられている。また、盤面板２００の右側下部位置には、遊技領域Ｙを流下する遊技球が入賞可能な可変入賞球ユニット７００が設けられている。

【０３９３】

第１演出ユニット３００と第４演出ユニット８００は、盤面板２００の背面側に設けられていることで、盤面板２００を透して遊技者側（パチンコ遊技機７５ＳＧ００１の前側）から視認可能とされている。一方、第２演出ユニット４００と第３演出ユニット６００は、少なくとも前面が盤面板２００の前面である遊技盤面よりも前方に位置しており、開口２ｃ内に配置されていることで、導光板装置５００の導光板５０１を透して遊技者側から視認可能とされている。

【０３９４】

（導光板装置５００）

次に、導光板装置５００について、図１０－５及び図１０－６に基づいて説明する。図１０－５は、導光板装置を示す正面図である。図１０－６は、（Ａ）は導光板装置の要部を示す拡大正面図、（Ｂ）は（Ａ）のＢ－Ｂ断面図、（Ｃ）は（Ｂ）の要部を示す拡大図である。尚、ここでは、理解を助けるために発光領域５０６をドット（網点）で示し、ドット（網点）がない非発光領域５０７を白色で示す。

【０３９５】

図１０－５及び図１０－６に示すように、導光板装置５００は、センター飾り枠５１に囲まれた領域のうち右側及び下部領域を除いて閉鎖するように設けられる導光板５０１と、該導光板５０１の右端面５０１ａに光を入射するための導光板ＬＥＤ５０２が複数搭載されたＬＥＤ基板５０３と、導光板ＬＥＤ５０２からの光を導光板５０１の右端面５０１ａに向けて集光するための集光レンズ５０４と、を主に有する。尚、導光板装置５００は、遊技盤２の背面やセンター飾り枠５１に固定されたベース部材（図示略）に支持されている。

【０３９６】

導光板５０１は、所定の前後幅寸法（板厚＝約５ｍｍ）を有するアクリルやポリカーボネートなどの透明な合成樹脂等の材質で形成された板部材であって、図１０－４に示すように、第３演出ユニット６００よりも前方であって、ガラス窓５０ａに近接するように配

置されている。

【０３９７】

また、導光板５０１は、右端面５０１ａから内部に入射された導光板ＬＥＤ５０２からの光を前方へ反射して前面から出射させる所定の導光パターンを形成する第１領域としての発光領域５０６、つまり、導光板５０１の右端面５０１ａから内部に入射された光により発光する発光領域（図１０－５及び図１０－６（Ａ）における網点領域を参照）と、右端面５０１ａから内部に入射された導光板ＬＥＤ５０２からの光を前方へ反射して前面から出射させる所定の導光パターンを形成しない第２領域としての非発光領域５０７、つまり、導光板５０１の内部に入射された光により発光しない非発光領域（図１０－５及び図１０－６（Ａ）における白色領域を参照）と、を有する。

【０３９８】

発光領域５０６は、導光板５０１の略中央位置に周縁が放射状の図形が表れるように形成されており、導光板５０１の内部に光が入射したときには、発光領域５０６が光を反射して前方へ出射することで、導光板５０１に所定の画像が発光表示されるようになっている。

【０３９９】

図１０－６（Ｂ）（Ｃ）に示すように、発光領域５０６は、右端面５０１ａから内部に入射された導光板ＬＥＤ５０２からの入射光を誘導して前面から出射させるように微細な凹凸状態（粗面）に背面側に形成されている。具体的には、発光領域５０６は、光の進行方向を側方から見たときの断面視で一定ピッチの略半円形状をなす凹凸状態（粗面）に形成されている。図１０－６（Ｃ）では、理解を助けるために、凹凸状態（粗面）を拡大して図示しているが、実際の発光領域５０６は、肉眼で確認することが困難な大きさの微細な凹凸状態となっている。

【０４００】

導光板５０１の右端面５０１ａから内部に光が入射されると、発光領域５０６に形成された複数の凹部５１０からなるドットパターンによって導光板５０１に所定の画像（静止画像）が表示される（図１０－５における網点領域を参照）。つまり、右端面５０１ａから内部に入射された導光板ＬＥＤ５０２からの光を前方へ反射して前面から出射させる所定の導光パターンを形成する第１領域としての発光領域５０６は、複数の凹部５１０からなるドットパターンが形成された領域であり、右端面５０１ａから内部に入射された導光板ＬＥＤ５０２からの光を前方へ反射して前面から出射させる所定の導光パターンを形成しない第２領域としての非発光領域５０７は、複数の凹部５１０からなるドットパターンが形成されていない領域である。また、特徴部７５ＳＧでは、導光板５０１により表示可能とする表示情報として所定の画像（図形）が例示されているが、これら以外にも、絵柄、文字、記号、図柄、あるいは模様等の装飾も含む他の表示情報を表示可能としても良い。

【０４０１】

尚、導光板５０１は、右端面５０１ａから光が入射されていない状態では、発光領域５０６の部分を含む導光板５０１全体は無色透明の状態となり、後方の画像表示装置５の表示画像や、第２演出ユニット４００や第３演出ユニット６００を導光板５０１の前方から視認（透視）可能である。また、右端面５０１ａから光が入射された状態では、発光領域５０６の部分は発光するが、発光領域５０６以外の部分は無色透明の状態が維持される。

【０４０２】

尚、特徴部７５ＳＧでは、発光領域５０６が略半円形状をなす凹凸状態に形成されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、発光領域５０６をスタンパーやインジェクションにより導光板５０１の背面（後面）に凹凸部をつける成型方式にて構成しても良い。また、アクリル板に白色インクで反射ドットを印刷したシルク印刷方式や、アクリル板と反射板とをドット状の粘着材で貼り付けた貼着ドット方式や、溝加工方式等により反射部を構成しても良い。

【０４０３】

尚、特徴部７５ＳＧでは、導光板５０１の背面（後面）における発光領域５０６の各凹

凸の形状が断面視で略半円形状となっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら発光領域５０６の各凹凸の断面形状を略三角形状等、光を正面（前面）に向けて反射可能な反射面を構成するものであれば種々に変形可能である。

【０４０４】

集光レンズ５０４は、アクリルまたはポリカーボネート等の透光性を有する部材によって上下方向に延びる長尺板状に形成される。集光レンズ５０４の導光板５０１側の面には、正面視で導光板５０１側に膨出する半円形状の複数の凸部５０４Ａが上下方向に連続して形成されている。集光レンズ５０４は、複数の凸部５０４Ａが一体に設けられた単一の部材で構成されている。各凸部５０４Ａは、導光板ＬＥＤ５０２のそれぞれに対応して１つずつ形成されている。

【０４０５】

尚、凸部５０４Ａは導光板ＬＥＤ５０２に一対一に対応することに限らず、例えば１つの凸部５０４Ａが２以上の導光板ＬＥＤ５０２に対応していてもよい。また、集光レンズ５０４は、複数の凸部５０４Ａが一体に設けられた単一の部材で構成されることに限らず、導光板ＬＥＤ５０２に対応して別個に形成された複数の集光レンズを用いてもよい。

【０４０６】

図１０－６（Ｃ）に示すように、集光レンズ５０４の導光板５０１側の前後幅は、集光レンズ５０４の導光板ＬＥＤ５０２側の前後幅よりも小さくなっている。また、集光レンズ５０４の導光板５０１側の前後幅は、導光板５０１の受光面の前後幅と略同じとなっていることで、集光レンズ５０４からの出射光は前後方向に拡散されることなく（光の漏れなく）導光板５０１に入射される。

【０４０７】

集光レンズ５０４の前面は、導光板ＬＥＤ５０２側から導光板５０１側に向けて漸次後側に傾斜する平坦な傾斜面となっており、集光レンズ５０４の後面は、導光板ＬＥＤ５０２側から導光板５０１側に向けて漸次前側に傾斜する平坦な傾斜面となっている。つまり、集光レンズ５０４は、導光板ＬＥＤ５０２側から導光板５０１側に向けて漸次板厚が薄くなるテーパ状に形成されている。

【０４０８】

また、集光レンズ５０４と導光板５０１との間に僅かな隙間が設けられる。例えば、この隙間の間隔は、パチンコ遊技機７５ＳＧ００１の輸送や使用の際に振動が生じた場合であっても、集光レンズ５０４と導光板５０１とが接触しない程度の大きさとなっている。これにより、パチンコ遊技機７５ＳＧ００１の輸送や使用の際に生じる振動によって、集光レンズ５０４や導光板５０１に傷が付くことを防止することができる。

【０４０９】

次に、導光板ＬＥＤ５０２からの出射光の導光状態について説明する。各導光板ＬＥＤ５０２から出射された出射光は、集光レンズ５０４に入射される。ここで、集光レンズ５０４の入射面はレンズ面をなすように湾曲状に形成されているので、導光板ＬＥＤ５０２からの出射光の指向性が高い場合であっても、集光レンズ５０４に入射する光は、集光レンズ５０４内で左右方向に放射状に拡散される。そして、集光レンズ５０４に入射する光は、内側の湾曲状のレンズ面を通過する際に、右方向に向けて屈折して出射される。

【０４１０】

これにより、導光板ＬＥＤ５０２からの出射光の指向性が高い場合であっても、導光板ＬＥＤ５０２からの出射光を、集光レンズ５０４によってある程度放射状に拡散させることができ、導光板５０１における発光領域を広げることが可能となる。また、集光レンズ５０４からの出射光は、水平方向に向けて誘導されるため（放射状に拡がることが抑制されるため）、各導光板ＬＥＤ５０２に対応する部分のみを発光させることができる。また、導光板ＬＥＤ５０２から集光レンズ５０４に入射された光は、前後方向に全反射を繰り返しつつ、前後方向の略中央位置に向けて集光され、最終的に集光レンズ５０４のうち導光板５０１側の端面（前後幅が最も小さい部分）から出射される。

【０４１１】

このような構成により、導光板ＬＥＤ５０２からの光を前後方向に拡散させることなく集光して導光板５０１に導くことができる。特に、導光板ＬＥＤ５０２の発光面の前後幅が、集光レンズ５０４の導光板ＬＥＤ５０２側の前後幅よりも大きい場合であっても、導光板ＬＥＤ５０２からの光を前後方向に拡散させることなく導光板５０１に導くことができるので、導光板ＬＥＤ５０２からの光が周囲に拡散されることを防止することができる。

【０４１２】

集光レンズ５０４からの光が導光板５０１内に導かれ、発光領域５０６に到達すると、発光領域５０６にて光が前面側（遊技者の側）に向けて反射される。これにより、遊技者から見て、導光板５０１のうち発光領域５０６が反射光により発光することで、導光板５０１の前面に、図１０－５において網点で表された領域が面発光することで図形が表示されるようになる。

【０４１３】

図１０－４に示すように、遊技者から見て（前後方向で）、画像表示装置５は奥、導光板装置５００は手前に配置される。遊技者から見て、画像表示装置５は横長長方形状をなす。例えば、画像表示装置５は、液晶パネルを備える液晶表示装置を用いる。尚、画像表示装置５は、液晶表示装置に限らず、有機ＥＬ表示装置、無機ＥＬ表示装置等のＥＬ表示装置を用いてもよい。

【０４１４】

（第１演出ユニット３００）

次に、第１演出ユニット３００について、図１０－７～図１０－１２に基づいて説明する。図１０－７は、（Ａ）は第１演出ユニットを示す正面図、（Ｂ）は背面図である。図１０－８は、第１演出ユニットの構成を斜め前から見た状態を示す分解斜視図である。図１０－９は、（Ａ）は図１０－７（Ａ）のＣ－Ｃ断面図、（Ｂ）は図１０－７（Ａ）のＤ－Ｄ断面図、（Ｃ）は図１０－７（Ａ）のＥ－Ｅ断面図である。図１０－１０は、（Ａ）はベース部材を示す正面図、（Ｂ）はＬＥＤ基板を示す正面図、（Ｃ）はカバー部材を示す正面図である。図１０－１１は、（Ａ）はカバー部材を取外した状態の第１演出ユニットを示す正面図、（Ｂ）はカバー部材を取付けた状態の第１演出ユニットを示す正面図である。図１０－１２は、図１０－１１（Ｂ）の要部を示す拡大図である。

【０４１５】

図１０－７～図１０－９に示すように、第１演出ユニット３００は、ベース部材３０１と、ベース部材３０１の前面側を被覆するように配置され、複数のネジＮ１によりベース部材３０１に取付けられるカバー部材３０２と、複数のネジＮ２によりベース部材３０１の前面に取付けられるＬＥＤ基板３０３と、から主に構成され、パチンコ遊技機７５ＳＧ００１の前方、つまり、パチンコ遊技機７５ＳＧ００１に対峙する遊技者側からガラス窓５０ａ及び盤面板２００を透して視認可能に設けられている。

【０４１６】

ベース部材３０１は、非透光性を有する合成樹脂材により正面視横長形状に形成され、表面（前後面及び周面）は黒色とされている。ベース部材３０１の前面は、平坦面からなる平坦部３１１と、平坦部３１１の下部に形成される正面視横長長方形状の凹部３１２と、平坦部３１１のやや後側に位置する後壁部３１３Ａ～３１３Ｄと、を有する。

【０４１７】

平坦部３１１の上部は、後述する装飾パターン３３１の一部を構成する台形状の凸部３１４Ａ～３１４Ｅが長手方向に向けて複数形成されており、これら各凸部３１４Ａ～３１４Ｅの間から後壁部３１３Ａ～３１３Ｄを視認できるようになっている。尚、後壁部３１３Ａ～３１３Ｄは、上方に向けて後側に傾斜するように形成されている（図１０－９（Ｂ）参照）。また、後壁部３１３Ａ～３１３Ｄの前面には、所定の装飾パターン３４１が刻設されている。

【０４１８】

図１０－９に示すように、凹部３１２は、正面視で横長長方形状をなし、ＬＥＤ基板３０３を収容可能な深さを有し、正面視において周囲が平坦部３１１により囲まれるように

形成されている。そして、ＬＥＤ基板３０３が取付けられた状態において、ＬＥＤ基板３０３の前面と平坦部３１１とが略面一をなし、後述する第１演出用ＬＥＤ３０４のみが平坦部３１１より前方に位置するようになっている。また、凹部３１２には縦長状の複数の放熱孔３１５やＬＥＤ基板３０３に接続されるケーブル（図示略）を背面側に引き回すための開口３１６が形成されている。

【０４１９】

図１０－８～図１０－９に示すように、ＬＥＤ基板３０３の前面には、前方に向けて光を照射可能な複数の第１演出用ＬＥＤ３０４や他の電子部品（図示略）が複数搭載されているとともに、複数本のプリント配線３２０が形成されている（図１０－１０（Ｂ）の拡大図参照）。一方、ＬＥＤ基板３０３の背面には、該ＬＥＤ基板３０３にケーブル（図示略）を接続するための基板側コネクタＣＮや電子部品（図示略）が搭載されている。また、ＬＥＤ基板３０３の表面（前面及び背面におけるプリント配線３２０を除く絶縁部）は黒色とされている。

【０４２０】

カバー部材３０２は、透光性を有する（透明な）合成樹脂材により正面視横長形状に形成され、ベース部材３０１の平坦部３１１及び凹部３１２の一部に対応する第１透光部３２１と、主に第１演出用ＬＥＤ３０４に対応する第２透光部３２２Ａ，３２２Ｂと、を有している。また、ベース部材３０１の凸部３１４Ａ～３１４Ｅに対応する位置には、台形状の凸部３２４Ａ～３２４Ｅが長手方向に向けて複数形成されている。

【０４２１】

図１０－９に示すように、第２透光部３２２Ａ，３２２Ｂは、前面が第１透光部３２１の前面より前方に突出しているとともに、背面には凹部３２２Ｄが形成されていることで、第１演出用ＬＥＤ３０４を収容可能としている。また、第２透光部３２２Ａ，３２２Ｂの背面には微細な凹凸部からなる光拡散部３２２Ｃが形成されており、後方の第１演出用ＬＥＤ３０４からの光を拡散して前方へ出射可能とされている。尚、凹凸部は、例えば、サンドブラスト加工により形成されてもよいし、ダイヤカット加工などにより形成されてもよく、形成方法や形状等は種々に変更可能である。

【０４２２】

また、図１０－１０（Ｃ）に示すように、第１透光部３２１には、正面視六角形状をなす装飾パターン３３１が複数設けられている。詳しくは、一の装飾パターン３３１は、左右方向に延びる複数の横ラインからなる装飾部３３１Ａ及び左斜め及び右斜め方向に延びる傾斜ラインからなる装飾部３３１Ｂ，３３１Ｃと、正面視横長長方形状をなす装飾部３３１Ｄと、正面視三角形状をなす装飾部３３１Ｅと、を有し、装飾部３３１Ａ～３３１Ｃを隣り合う装飾パターン３３１と共用することで、複数の装飾パターン３３１が連続的に設けられている。

【０４２３】

また、これら各装飾部３３１Ａ～３３１Ｅは、例えば、カバー部材３０２の背面（または前面）にサンドブラスト加工を施して微細な凹凸部を形成したり、半透明のシール等を貼着したりすること等により、遊技者側から視認したときに各装飾部３３１Ａ～３３１Ｅが乳白色または半透明に見えるようになっている。

【０４２４】

図１０－１１（Ａ）に示すように、第１演出用ＬＥＤ３０４を有する電子部品としてのＬＥＤ基板３０３は、ベース部材３０１の前面側に配置されており、その前面側はカバー部材３０２により被覆されている。しかし、カバー部材３０２は透光性を有する合成樹脂材にて形成されていることで、遊技者側からカバー部材３０２を透してベース部材３０１やＬＥＤ基板３０３の前面を視認することは可能である。

【０４２５】

ここで、黒色のＬＥＤ基板３０３の周囲（周辺）に、同じ黒色のベース部材３０１が配置されることにより、ＬＥＤ基板３０３がその周囲のベース部材３０１と同化して、ＬＥＤ基板３０３とカバー部材３０２との境界部ＢＤが分かりにくくなっている。つまり、ベ

ース部材３０１の前面の一部にＬＥＤ基板３０３が設けられていることが分かりにくくなるため、電子部品であるＬＥＤ基板３０３が目立ちにくくなる。

【０４２６】

次いで、図１０－１１（Ｂ）に示すように、ベース部材３０１の凹部３１２にＬＥＤ基板３０３を配置した状態で、ベース部材３０１の前面側にカバー部材３０２を取付けると、ベース部材３０１やＬＥＤ基板３０３の前面を被覆するようにカバー部材３０２がハイ位置され、ベース部材３０１やＬＥＤ基板３０３の前面を遊技者側から第１透光部３２１を透して視認することが容易である一方で、第１演出用ＬＥＤ３０４については、遊技者側から第２透光部３２２Ａ，３２２Ｂを透して視認することが困難となっている。また、カバー部材３０２に施された乳白色または半透明の各装飾部３３１Ａ～３３１Ｅがベース部材３０１及びＬＥＤ基板３０３の前面側に配置されることで、黒色の背景の前面側に乳白色または半透明の装飾パターン３３１を視認できる。

【０４２７】

図１０－１２に示すように、ベース部材３０１の前面側にカバー部材３０２を配置した状態において、複数の装飾パターン３３１のうち所定の装飾パターン３３１（例えば、図１０－１２における装飾パターン３３１Ｊ～３３１Ｍなど）は、遊技者側から視認したときにＬＥＤ基板３０３とカバー部材３０２とに跨るように形成され（設けられ）ている。詳しくは、傾斜ラインからなる装飾部３３１Ｂ，３３１Ｃが、左右方向を向くＬＥＤ基板３０３とカバー部材３０２との境界部ＢＤに対し交差するように配置され、一の装飾パターン３３１が２つの部材（ＬＥＤ基板３０３とカバー部材３０２）に跨って設けられていることで、一の装飾パターン３３１があたかも一の部材に設けられているように見えるため、その背面側にあるＬＥＤ基板３０３とカバー部材３０２とが別部材であることを認識し難くなる。

【０４２８】

また、ＬＥＤ基板３０３とカバー部材３０２との境界部ＢＤの一部が、前面側に重複する装飾部３３１Ｂ，３３１Ｃにより遊技者側から視認し難くなるため、ＬＥＤ基板３０３が目立ちにくくなる。尚、装飾部３３１Ｂ，３３１Ｃは線状であるため、境界部ＢＤの前面側に重複するように配置されても、境界部ＢＤと重複する領域は小さいが、装飾パターン３３１がＬＥＤ基板３０３とカバー部材３０２の前面ほぼ全域にわたり形成されていることで、ＬＥＤ基板３０３とカバー部材３０２とが別部材であることを認識し難くなる。

【０４２９】

また、各装飾パターン３３１の装飾部３３１Ａは、境界部ＢＤと略平行に配置されることで、境界部ＢＤと態様が類似するので見分けがつきにくくなり、また、境界部ＢＤより前面側に配置され、かつ、黒色よりも明度が高い乳白色の場合は目立つため、ＬＥＤ基板３０３が目立ちにくくなる。尚、装飾部３３１Ａを境界部ＢＤに沿って重複するように配置することで、境界部ＢＤの一部を装飾部３３１Ａにより遊技者側から視認し難くしてもよい。

【０４３０】

また、これら装飾部３３１Ａ～３３１Ｃは、ＬＥＤ基板３０３に設けられたプリント配線３２０と同じように線状に形成され、かつ、プリント配線３２０の一部と略平行に配置されることで、プリント配線３２０の配線パターンと態様が類似（または共通）するので見分けがつきにくくなるため、ＬＥＤ基板３０３が目立ちにくくなる。

【０４３１】

さらに、装飾部３３１Ｄ，３３１Ｅは、プリント配線３２０や境界部ＢＤと態様は異なるが、プリント配線３２０や境界部ＢＤよりも太く面積が大きいことで、プリント配線３２０や境界部ＢＤよりも目立つ。また、一部はプリント配線３２０の前面側に重複して配置されることでプリント配線３２０が視認し難くなるため、ＬＥＤ基板３０３が目立ちにくくなる。

【０４３２】

また、ベース部材３０１の各後壁部３１３Ａ～３１３Ｄの前面には、上下に偏平した六

角形状をなす線状の凸部からなる装飾パターン３４１が遊技者側から視認可能に設けられており、この装飾パターン３４１は、プリント配線３２０の配線パターンに態様が類似（または共通）することで、ベース部材３０１においてカバー部材３０２に被覆されていない領域においても、プリント配線３２０の配線パターンに態様が類似する装飾パターン３４１を形成することができるため、ＬＥＤ基板３０３が目立ちにくくなる。

【０４３３】

また、ベース部材３０１は、遊技者側からカバー部材３０２を透すことなく視認可能な所定領域としての後壁部３１３Ａ～３１３Ｄを有し、後壁部３１３Ａ～３１３Ｄには、カバー部材３０２に設けられた装飾パターン３３１と態様が同一または類似の所定装飾パターンとしての装飾パターン３４１が設けられていることで、ベース部材３０１とカバー部材３０２とが異なる部材であることが分かりにくくなるため、ＬＥＤ基板３０３が目立ちにくくなる。

【０４３４】

また、ＬＥＤ基板３０３は、ベース部材３０１の下部に形成された凹部３１２に配置されていることで、ベース部材３０１における凹部３１２の上部領域よりも下方、つまり、画像表示装置５から離間した位置に設けられていることで、遊技者が注目する画像表示装置５から離れた位置にあるので目立ちにくくなる。

【０４３５】

このように、複数の装飾パターン３３１のうち所定の装飾パターン３３１（例えば、図１０－１２における装飾パターン３３１Ｊ～３３１Ｍなど）は、遊技者側から視認したときにＬＥＤ基板３０３とカバー部材３０２とに跨るように設けられていることで、電子部品であるＬＥＤ基板３０３が目立ちにくくなる。よって、見栄えやデザイン性の観点から本来であれば遊技者に見せたくないＬＥＤ基板３０３などの電子部品でも、遊技者側から視認可能な前面側などに設けることが可能となるため、設計自由度を高めることができる。

【０４３６】

（可変入賞球ユニット７００）

次に、可変入賞球ユニット７００について、図１０－１３に基づいて簡単に説明する。図１０－１３は、（Ａ）は可変入賞球ユニットを示す正面図、（Ｂ）は（Ａ）のＦ－Ｆ断面図である。

【０４３７】

図１０－１３に示すように、可変入賞球ユニット７００は、盤面板２００に前面側から取付けられるベース部材７０１と、ベース部材７０１の前面側に設けられるカバー部材７０２とを有し、可変入賞球装置６Ｂと特別可変入賞球装置７とが一体に設けられたユニットとして構成されている。

【０４３８】

可変入賞球ユニット７００の右上には特別可変入賞球装置７が設けられ、左下には可変入賞球装置６Ｂが設けられており、ベース部材７０１のベース板７０１Ａと、カバー部材７０２のカバー板７０２Ａとの間には、特別可変入賞球装置７の大入賞口に遊技球（遊技球Ｐ）が進入可能な遊技球経路７０５Ａや、可変入賞球装置６Ｂの第２始動入賞口に遊技球（遊技球Ｐ）が進入可能な遊技球経路７０５Ｂが設けられている。また、特別可変入賞球装置７の下方には、前方に向けて光を照射可能な複数の演出用ＬＥＤ７０４が設けられたＬＥＤ基板７０３が設けられている。

【０４３９】

ベース部材７０１及びカバー部材７０２は、透光性を有する合成樹脂材により形成されている。よって、遊技者側からカバー板７０２Ａを透して遊技球経路７０５Ａ，７０５Ｂを通過する遊技球を視認可能とされている。

【０４４０】

（第１演出ユニット３００と可変入賞球ユニット７００）

次に、第１演出ユニット３００と可変入賞球ユニット７００とについて、図１０－１４～図１０－１６に基づいて説明する。図１０－１４は、（Ａ）（Ｂ）は第１演出ユニット

の要部を示す断面図、（Ｃ）（Ｄ）は可変入賞球ユニットの要部を示す断面図である。図１０－１５は、第１演出ユニットと可変入賞球ユニットとを比較するための図である。図１０－１６は、同系色を説明するための図である。

【０４４１】

まず、図１０－３に示すように、第１演出ユニット３００と可変入賞球ユニット７００とは、画像表示装置５の下方位置に左右に並設されており、遊技者側から視認したときに第１演出ユニット３００の右端部が可変入賞球ユニット７００の左端部に重複または近接するように設けられている。また、図１０－４及び図１０－１３（Ｂ）に示すように、可変入賞球ユニット７００の前部は盤面板２００の前面側に配置される一方で、第１演出ユニット３００は盤面板２００の背面側に配置されている。

【０４４２】

図１０－１４（Ａ）（Ｂ）に示すように、第１演出ユニット３００の第１透光部３２１におけるカバー部材３０２の板厚寸法である前後寸法Ｌ１Ａは、第２透光部３２２Ａ，３２２Ｂにおけるカバー部材３０２の板厚寸法である前後寸法Ｌ１Ｂよりも長寸とされている（Ｌ１Ａ＞Ｌ１Ｂ）。

【０４４３】

カバー部材３０２の第１透光部３２１において、該第１透光部３２１の前面に対し直交する方向（Ｔ方向）に前方から進入した光のうち、Ｔ方向に透過する光の透過率はＸＡ％である。また、カバー部材３０２の第２透光部３２２Ａ，３２２Ｂにおいて、該第２透光部３２２Ａ，３２２Ｂの前面に対し直交する方向（Ｔ方向）に前方から進入した光のうち、Ｔ方向に透過する光の透過率はＸＢ％である。つまり、第１透光部３２１や第２透光部３２２Ａ，３２２Ｂに前方から進入した光の全て（１００％）がＴ方向に透過するわけではなく、一部の光は前面にて反射したり、後方にてＴ方向とは異なる方向に（周囲に広がるように）出射される。特に第２透光部３２２Ａ，３２２Ｂは、背面に凹凸部からなる光拡散部３２２Ｃが形成されていることで、第１透光部３２１よりもＴ方向とは異なる方向に光を透過しやすいため、Ｔ方向の光の透過率は第１透光部３２１の透過率よりも低い（透光性が低い。ＸＡ％＞ＸＢ％）。

【０４４４】

図１０－１４（Ｃ）（Ｄ）に示すように、カバー板７０２Ａにおいて、前面に対し直交する方向（Ｔ方向）に前方から進入した光のうち、Ｔ方向に透過する光の透過率はＹ％である。ここで、カバー板７０２Ａの前後寸法Ｌ２は、カバー部材３０２の第１透光部３２１や第２透光部３２２Ａ，３２２Ｂの前後寸法Ｌ１Ａ，Ｌ１Ｂよりも短寸であることで（Ｌ２＜Ｌ１Ａ、Ｌ２＜Ｌ１Ｂ）、前面から入射された光が内部においてＴ方向に誘導され背面から出射されるまでに周囲に拡散されにくく、また、第２透光部３２２Ａ，３２２Ｂのように光拡散部がない平板であるため、カバー板７０２ＡのＴ方向への光の透過率は、カバー部材３０２のＴ方向への光の透過率よりも高い（Ｙ％＞ＸＡ％、Ｙ％＞ＸＢ％）。

【０４４５】

言い換えると、カバー部材３０２の透光性は、カバー板７０２Ａの透光性よりも低いため、遊技者側からカバー板７０２Ａを透して該カバー板７０２Ａの背面側のある所定部（例えば、遊技球Ｐ）を視認する場合よりも、遊技者側からカバー部材３０２を透して該カバー部材３０２の背面側の所定部（例えば、第１演出用ＬＥＤ３０４やＬＥＤ基板３０３）を視認する場合の方が視認性が低いため、電子部品である第１演出用ＬＥＤ３０４を含むＬＥＤ基板３０３が目立ちにくくなる。

【０４４６】

図１０－１５に示すように、第１演出ユニット３００は、電子部品である第１演出用ＬＥＤ３０４を含むＬＥＤ基板３０３とその周囲に配置されるベース部材３０１とが同色（黒色）であることで、ＬＥＤ基板３０３が目立ちにくくなっている。また、第１演出ユニット３００のカバー部材３０２の前後寸法Ｌ１Ａ，Ｌ１Ｂは、可変入賞球ユニット７００のカバー板７０２Ａの前後寸法Ｌ２よりも長寸であり（Ｌ１Ａ，Ｌ１Ｂ＞Ｌ２）、第１演出ユニット３００のカバー部材３０２のＴ方向への光の透過率（ＸＡ％、ＸＡ％）は、可

変入賞球ユニット７００のカバー部材７０２のＴ方向への光の透過率（Ｙ％）よりも低いことで（Ｙ％＞ＸＡ％、Ｙ％＞ＸＢ％）、ＬＥＤ基板３０３が目立ちにくくなっている。

【０４４７】

よって、第１演出ユニット３００と、該第１演出ユニット３００とは異なる位置（右側方）に設けられた可変入賞球ユニット７００とを遊技者側から視認したときに、カバー部材７０２を透して遊技球Ｐを視認したときの視認性よりも、カバー部材３０２を透してＬＥＤ基板３０３を視認したときの視認性の方が低いため、第１演出ユニット３００の近傍にある可変入賞球ユニット７００と比較して、透光部材であるカバー部材３０２の背面側に配置されているＬＥＤ基板３０３がより見えにくく感じるようになる。また、カバー板７０２Ａよりもカバー部材３０２の方が背面側に配置されているとともに、ベース部材３０１とＬＥＤ基板３０３とは暗色である黒色であることで、ＬＥＤ基板３０３がより目立たなくなる。

【０４４８】

また、本実施の形態の特徴部７５ＳＧでは、電子部品であるＬＥＤ基板３０３とその周囲に配置される特定部材であるベース部材３０１とが同色（黒色）である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、電子部品と特定部材とは同色でなくてもよく、例えば、同系色や類似色であってもよい。

【０４４９】

色には、色相（色味）、明度（明るさ）、彩度（鮮やかさ）の３つの属性があり、「同系色」とは、１．トーン（明度（明るさ）と彩度（鮮やかさ）が同じ色相グループ）は同じで色相上隣り合う色（隣接色）の組合せ、２．トーンは異なるが同じ色相の組合せ、３．明度もしくは彩度だけが異なる色の組合せ、が含まれる。

【０４５０】

ここで、上記「１．トーン（明度（明るさ）と彩度（鮮やかさ）が同じ色相グループ）は同じで色相上隣り合う色（隣接色）の組合せ」の例を、図１０－１６に基づいて説明すると、所定数（ここでは２４色）の色相環において、色料の３原色であるシアン（Ｃ）、マゼンタ（Ｍ）、イエロー（Ｙ）を１２０度の角度間隔で配置した場合、各３色は互いに非同系色となる。この色相環の角度で３０～６０度の範囲において色相差がある色は「同系色」となり、色相環上で隣り合う隣接色同士の組合せに限定されるものではない。

【０４５１】

例えば、シアン（Ｃ）を基準色とした場合、マゼンタ（Ｍ）側に３０度、イエロー（Ｙ）側に３０度（計６０度）の範囲に属する色がシアン（Ｃ）と同系色となり、マゼンタ（Ｍ）を基準色とした場合、シアン（Ｃ）側に３０度、イエロー（Ｙ）側に３０度（計６０度）の範囲に属する色がマゼンタ（Ｍ）の同系色となり、イエロー（Ｙ）を基準色とした場合、シアン（Ｃ）側に３０度、マゼンタ（Ｍ）側に３０度（計６０度）の範囲に属する色がイエロー（Ｙ）の同系色となる。よって、色相環の色数が２４色未満あるいは２４色以上であった場合でも、色相環の角度で３０～６０度の範囲において色相差がある色の組合せを「同系色」とすればよい。

【０４５２】

また、同系色は、赤色や黄色などの暖みを感じさせる有彩色である暖色や、青色や紫色など、冷たさを感じさせる有彩色である寒色に含まれる色の組合せや、緑色や紫色など暖色と寒色の中間に位置する有彩色である中性色に含まれる色の組合せを含むことが好ましい。

【０４５３】

（第２演出ユニット４００）

次に、第２演出ユニット４００について、図１０－１７～図１０－１９に基づいて説明する。図１０－１７は、（Ａ）は第２演出ユニットを示す正面図、（Ｂ）はカバー部材を取外した状態の第２演出ユニットを示す正面図である。図１０－１８は、（Ａ）は図１０－１７（Ａ）のＧ－Ｇ断面図、（Ｂ）は図１０－１７（Ａ）のＨ－Ｈ断面図である。図１０－１９は、（Ａ）はベース部材とＬＥＤ基板の境界を説明する図、（Ｂ）は第２演出ユ

ニットの構成を示す図である。

【０４５４】

図１０－１７及び図１０－１８に示すように、第２演出ユニット４００は、ベース部材４０１と、ベース部材４０１の前面側を被覆するように配置されるカバー部材４０２と、ベース部材４０１の前面に取付けられるＬＥＤ基板４０３と、ＬＥＤ基板４０３の前面側に配置されるインナーレンズ４０５と、から主に構成され、図１０－３に示すように、導光板５０１の右側方において、パチンコ遊技機７５ＳＧ００１の前方、つまり、パチンコ遊技機７５ＳＧ００１に対峙する遊技者側からガラス窓５０ａ及び導光板５０１を透して視認可能に設けられている。

【０４５５】

ベース部材４０１は、非透光性を有する合成樹脂材により正面視略半月状に形成され、表面（前後面及び周面）は白色とされている。

【０４５６】

ＬＥＤ基板４０３は、正面視略四角形状をなし、ベース部材４０１の前面に突設されたボスの前端に取付けられている。ＬＥＤ基板４０３の前面には、複数の第２演出用ＬＥＤ４０４Ａ，４０４Ｂや他の電子部品（図示略）が前面に複数搭載されている。また、ＬＥＤ基板４０３の背面には、上方に向けて光を照射可能な複数の第２演出用ＬＥＤ４０４Ｃ及び下方に向けて光を照射可能な複数の第２演出用ＬＥＤ４０４Ｄや他の電子部品（図示略）が複数搭載されている。第２演出用ＬＥＤ４０４Ａ～４０４Ｄは、ＬＥＤ基板４０３の実装面に対し平行または略平行に光を照射可能なアングル型ＬＥＤとされている。また、ＬＥＤ基板４０３の表面（前面及び背面におけるプリント配線を除く絶縁部）は白色とされている。

【０４５７】

インナーレンズ４０５は、透光性を有する合成樹脂材にて構成され、ＬＥＤ基板４０３とほぼ同形に形成され、ＬＥＤ基板４０３の前面における上辺に沿って配置された複数の第２演出用ＬＥＤ４０４Ａと、ＬＥＤ基板４０３の前面における下辺に沿って配置された複数の第２演出用ＬＥＤ４０４Ｂとの間に配置されており、第２演出用ＬＥＤ４０４Ａからの光が前端面に入射され、第２演出用ＬＥＤ４０４Ｂからの光が後端面に入射されるようになっている。

【０４５８】

図１０－１８（Ａ）に示すように、インナーレンズ４０５の背面には、第２演出用ＬＥＤ４０４Ａ，４０４Ｂから入射された光を前方に向けて反射させるための反射部４０６により前方に向けて反射され、インナーレンズ４０５の前面全域から略均等に前方に出射される。インナーレンズ４０５の前面は平坦面であるため導光板のように面発光する。

【０４５９】

反射部４０６は、インナーレンズ４０５の内部を導光される光の進行方向の断面視が一定ピッチの略三角波形状をなす凹凸状態（粗面）に形成されている。具体的には、スタンパーやインジェクションによりインナーレンズ４０５の背面に凹凸部をつける成型方式にて構成されているが、例えばアクリル板に白色インクで反射ドットを印刷したシルク印刷方式や、アクリル板と反射板とをドット状の粘着材で貼り付けた貼着ドット方式や、溝加工方式等により反射部を構成してもよい。

【０４６０】

カバー部材４０２は、透光性を有する（透明な）合成樹脂材により背面が開口する箱状をなし、ベース部材４０１及びＬＥＤ基板４０３の前面側を被覆可能に形成されている。カバー部材４０２の前面におけるＬＥＤ基板４０３に対応する位置には、正面視でＬＥＤ基板４０３をやや拡大した形状をなす凸部４１０が前方に向けて突設されている。

【０４６１】

凸部４１０の前面には、「Ｖ」の文字（ロゴタイプ）からなる装飾部４２０が、透光性を有する有色の塗料により印刷または文字が印刷された透光性を有するシートを貼着すること等により、光を透過可能に設けられている。また、凸部４１０の背面には凹凸部から

なる光拡散部４０２Ａが形成されており、インナーレンズ４０５からの光を拡散して前方へ出射可能とされている。

【０４６２】

カバー部材４０２の背面における凸部４１０の上方領域には、背面側に突出する複数の凸条部４２１Ａが、各第２演出用ＬＥＤ４０４Ｃに対応する位置において上下方向に延設されている。また、カバー部材４０２の背面における凸部４１０の下方領域には、背面側に突出する複数の凸条部４２１Ｂが、各第２演出用ＬＥＤ４０４Ｄに対応する位置において上下方向に延設されている。尚、カバー部材４０２の背面における凸条部４２１Ａ，４２１Ｂが形成されていない部分にも、凹凸部からなる光拡散部が形成されていてもよい。また、カバー部材４０２は、凸部４１０から上方及び下方に向けて後側に傾斜するように形成されている。

【０４６３】

複数の凸条部４２１Ａ，４２１Ｂは、後端面に凹凸部が連続的に形成されているとともに、長手方向の途中位置には段部４２１Ｃが形成されており、凸部４１０から上方及び下方に向けて後側に傾斜するように延設されていることで、第２演出用ＬＥＤ４０４Ｃ，４０４Ｄから上方及び下方に出射された光をこれら凹凸部と段部４２１Ｃとから入光可能としているとともに、入光された光が凹凸部により拡散されて前方に出射されるようになっている。

【０４６４】

このように第２演出ユニット４００は、第２演出用ＬＥＤ４０４Ａ，４０４Ｂが発光することで、第２演出用ＬＥＤ４０４Ａ，４０４Ｂからの光がインナーレンズ４０５により前方に出射された光がカバー部材４０２の凸部４１０に対応する領域に入射されることで、装飾部４２０を含む凸部４１０の前面全域が面発光する。

【０４６５】

図１０－１９（Ａ）に示すように、第２演出用ＬＥＤ４０４Ａ～４０４Ｄを有する電子部品としてのＬＥＤ基板４０３は、ベース部材４０１の前面側に配置されており、その前面側はカバー部材４０２により被覆されている。しかし、カバー部材４０２は透光性を有する合成樹脂材にて形成されていることで、遊技者側からカバー部材４０２における凸条部４２１Ａ，４２１Ｂ以外の部分に光拡散部が形成されているとしても、該凸条部４２１Ａ，４２１Ｂ以外の部分を透してベース部材４０１やＬＥＤ基板４０３の前面を視認することは可能である。

【０４６６】

ここで、図１０－１９（Ｂ）に示すように、白色のＬＥＤ基板４０３の周囲（周辺）に同じ白色のベース部材４０１が配置されることにより、ＬＥＤ基板４０３がその周囲のベース部材４０１と同化して、ＬＥＤ基板４０３とカバー部材４０２との境界部ＢＤが分かりにくくなっている。つまり、ベース部材４０１の前面の一部にＬＥＤ基板４０３が設けられていることが分かりにくくなるため、電子部品であるＬＥＤ基板４０３が目立ちにくくなる。

【０４６７】

また、図１０－１９（Ａ）に示すように、凸部４１０の前面に設けられた装飾部４２０は、遊技者側から視認したときに電子部品であるＬＥＤ基板４０３とベース部材４０１との境界部ＢＤにおける上辺及び下辺の一部に対応する位置に設けられている。つまり、装飾部４２０の一部が、境界部ＢＤの前面側において該境界部ＢＤの一部に掛かる（重複する）ように配置されていることで、境界部ＢＤの一部が装飾部４２０によって見えにくくなることでＬＥＤ基板４０３が目立ちにくくなる。よって、見栄えやデザイン性の観点から本来であれば遊技者に見せたくないＬＥＤ基板４０３などの電子部品でも、遊技者側から視認可能な前面側などに設けることが可能となるため、設計自由度を高めることができる。

【０４６８】

また、装飾部４２０は、前述した装飾パターン３３１に比べて境界部ＢＤの前面側を被

覆する（重複する）領域が大きくなるように設けられ、境界部ＢＤを視認し難くすることによりＬＥＤ基板４０３を目立たなくしている。

【０４６９】

尚、本実施の形態では、装飾部４２０が、遊技者側から視認したときに境界部ＢＤにおける上辺及び下辺の一部に対応する位置に部分的に掛かる（重複する）形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、境界部ＢＤの全ての部位に対応する位置に装飾部４２０が配置されるようにしてもよい。尚、境界部ＢＤの約１／３以上に重複するように設けられることが好ましい。

【０４７０】

また、装飾部４２０には、ロゴタイプとして「Ｖ」の文字が表示されていることで、遊技者がロゴタイプに注目してＬＥＤ基板４０３とベース部材４０１との境界部ＢＤを意識しにくくなるため、ＬＥＤ基板４０３が目立ちにくくなる。

【０４７１】

尚、本実施の形態では、ロゴタイプとして大当りを示す「Ｖ」の文字を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、「大当り」、「ＢＯＮＵＳ」、「ＲＵＳＨ」など可変表示結果を示す文字や、「熱」、「激熱」、「！！」といった大当りを示唆する文字や、遊技機の機種名、タイトル、登場するキャラクタの名前などの文字でもよい。さらに、文字だけでなく、キャラクタ、記号、図柄、絵柄、模様などの装飾などを装飾部として表示してもよい。

【０４７２】

また、ＬＥＤ基板４０３は、装飾部４２０を発光させることが可能な発光手段としての第２演出用ＬＥＤ４０４Ａを有することで、装飾部４２０が発光により目立つことで遊技者がＬＥＤ基板４０３とベース部材４０１との境界部ＢＤを意識しにくくなるので、ＬＥＤ基板４０３が目立ちにくくなる。

【０４７３】

また、第２演出用ＬＥＤ４０４Ａは、装飾部４２０が、インナーレンズ４０５を介して面発光させることが可能に設けられていることで、装飾部４２０が面発光により目立つことで遊技者がＬＥＤ基板４０３とベース部材４０１との境界部ＢＤを意識しにくくなるので、ＬＥＤ基板４０３が目立ちにくくなる。

【０４７４】

また、本実施の形態では、装飾部４２０を「Ｖ」の文字からなる一の装飾部とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、カバー部材４０２の凸部４１０の領域に複数の装飾部４２０を設けるとともに、カバー部材４０２の凸部４１０以外の領域に、装飾部４２０とは態様が異なる複数の所定装飾部（例えば、絵柄など）を設ける場合、複数の装飾部は、複数の所定装飾部よりも数が多いことが好ましい。このようにすることで、ＬＥＤ基板４０３とベース部材４０１との境界部ＢＤが複数の装飾部によって見えにくくなるとともに、他の領域に設けられた複数の所定装飾部よりも数が多く目立ちやすくなるため、ＬＥＤ基板４０３が目立ちにくくなる。

【０４７５】

尚、この場合、複数の装飾部と複数の所定装飾部とは態様が異なっていれば良く、例えば、所定装飾部は装飾部の拡大態様または縮小態様であってもよいし、外形、形態、色、大きさなどのうちいずれか１つが異なるものであってもよい。

【０４７６】

また、カバー部材４０２は、ＬＥＤ基板４０３とベース部材４０１との境界部ＢＤに対応する境界対応領域である凸部４１０と、ＬＥＤ基板４０３とベース部材４０１との境界部ＢＤに対応しない凸部４１０以外の領域とを有し、凸部４１０の透光性は、凸部４１０以外の領域の透光性よりも低くしてもよい。このようにすることで、ＬＥＤ基板４０３とベース部材４０１との境界部ＢＤを遊技者から凸部４１０を透して視認しにくくなるため、ＬＥＤ基板４０３が目立ちにくくなる。

【０４７７】

（第３演出ユニット６００と第４演出ユニット８００）

次に、第３演出ユニット６００と第４演出ユニット８００について、図１０－２０～図１０－２６に基づいて説明する。図１０－２０は、（Ａ）は第３演出ユニット及び第４演出ユニットを示す正面図である。図１０－２１は、（Ａ）は図１０－２０のＩ－Ｉ断面図、（Ｂ）は図１０－２０のＪ－Ｊ断面図である。図１０－２２は、図１０－２０のＫ－Ｋ断面図である。図１０－２３は、第３演出ユニット及び第４演出ユニットの視認状況を示す説明図である。図１０－２４は、第３演出ユニット及び第４演出ユニットの構成を示す図である。図１０－２５は、第３演出ユニット及び第４演出ユニットが発光したときの演出態様を示す図である。図１０－２６は、（Ａ）は第３演出ユニットが原点位置に位置している状態、（Ｂ）は第３演出ユニットが演出位置に位置している状態を示す概略正面図である。

【０４７８】

（第３演出ユニット６００）

図１０－２０、図１０－２１（Ａ）及び図１０－２６に示すように、第３演出ユニット６００は、ベース部材６０１と、ベース部材６０１の前面側を被覆するように配置されるカバー部材６０２と、ベース部材６０１の前面に取付けられるＬＥＤ基板６０３と、ＬＥＤ基板６０３の前面側に配置されるインナーレンズ６０５と、からなる発光演出部６３０と、発光演出部６３０を図１０－２６（Ａ）に示す原点位置と図１０－２６（Ｂ）に示す演出位置との間で上下方向に移動可能とする駆動源である演出用モータ６３１（図１０－２参照）と、演出用モータ６３１の動力を発光演出部６３０に伝達するための動力伝達部材６３２と、を有し、図１０－２０に示すように、センター飾り枠５１に囲まれた領域の上部において、パチンコ遊技機７５ＳＧ００１の前方、つまり、パチンコ遊技機７５ＳＧ００１に対峙する遊技者側からガラス窓５０ａ及び導光板５０１を透して視認可能に設けられている。

【０４７９】

ベース部材６０１は、非透光性を有する合成樹脂材により正面視略台形状に形成され、表面（前後面及び周面）は白色とされている。

【０４８０】

ＬＥＤ基板６０３は、正面視略台形状をなし、ベース部材６０１の前面周縁に突設された立壁の前端に取付けられている。ＬＥＤ基板６０３の前面には、複数の第３演出用ＬＥＤ６０４Ａ，６０４Ｂや他の電子部品（図示略）が複数搭載されている。第３演出用ＬＥＤ６０４Ａ，６０４Ｂは、前方に向けて光を照射可能とされている。また、ＬＥＤ基板６０３の表面（前面及び背面におけるプリント配線を除く絶縁部）は白色とされている。尚、ＬＥＤ基板６０３と演出制御基板１２とを接続するケーブルＣは、動力伝達部材６３２に沿うように配線されている（図１０－２６参照）。

【０４８１】

インナーレンズ６０５は、透光性を有する合成樹脂材にて構成され、ＬＥＤ基板６０３とほぼ同形に形成され、ＬＥＤ基板６０３の前面に配置された複数の第３演出用ＬＥＤ６０４Ａ，６０４Ｂを前面側から被覆するように配置されている。

【０４８２】

図１０－２１（Ａ）に示すように、インナーレンズ６０５の前面及び背面には、背面側に配置された第３演出用ＬＥＤ６０４Ａ，６０４Ｂからの光を前方に向けて拡散して出射するための凹凸部からなる光拡散部６０５Ａが設けられていることで面発光するようになっている。

【０４８３】

カバー部材６０２は、透光性を有する（透明な）合成樹脂材により背面が開口する箱状をなし、ベース部材６０１及びＬＥＤ基板６０３の前面側を被覆可能に形成されている。

【０４８４】

カバー部材６０２の前面には、「ＸＸＸ」の文字（ロゴタイプ）からなる装飾部６２０が、透光性を有する有色の塗料により印刷または文字が印刷された透光性を有するシート

を貼着すること等により、光を透過可能に設けられている。また、カバー部材６０２の背面には凹凸部からなる光拡散部６０２Ａが形成されており、インナーレンズ６０５からの光を拡散して前方へ出射可能とされている。

【０４８５】

尚、本実施の形態では、ロゴタイプとして大当りを示す「ＸＸＸ」の文字を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技機の機種名、タイトル、登場するキャラクタの名前などの文字や、「大当り」、「ＢＯＮＵＳ」、「ＲＵＳＨ」など可変表示結果を示す文字、「熱」、「激熱」、「！！」といった大当りを示唆する文字などでもよい。さらに、文字だけでなく、キャラクタ、記号、図柄、絵柄、模様などの装飾などを装飾部として表示してもよい。

【０４８６】

このように第３演出ユニット６００は、第３演出用ＬＥＤ６０４Ａ，６０４Ｂが発光することで、第３演出用ＬＥＤ６０４Ａ，６０４Ｂからインナーレンズ６０５を透して前方に出射された光が、さらにカバー部材６０２を透して拡散され前方に出射されることで、装飾部６２０を含むカバー部材６０２の前面全域が発光する。

【０４８７】

また、図１０－２０に示すように、複数の第３演出用ＬＥＤ６０４Ａは、装飾部６２０を構成する「ＸＸＸ」の文字の周縁に沿うように配置され、複数の第３演出用ＬＥＤ６０４Ｂは、装飾部６２０に対応しない位置に配置されている。このように複数の第３演出用ＬＥＤ６０４Ａが装飾部６２０を構成する「ＸＸＸ」の文字の周縁に沿うように配置されていることで、第３演出用ＬＥＤ６０４Ａが発光したときに、「ＸＸＸ」の文字の周縁が点光りするため、装飾部６２０の形状を認識しやすくなる。

【０４８８】

また、発光演出部６３０に動力を伝達する動力伝達部材の一部を構成する動力伝達部材６３２は、一端が前後方向を向く回動軸を中心として回動可能に軸支され、他端に発光演出部６３０が設けられたアーム部材であるが、動力伝達部材は種々に変更可能であり、発光演出部６３０を上下方向に移動可能に動力を伝達可能なものであれば、ラックギヤとピニオンギヤなどであってもよい。

【０４８９】

（第４演出ユニット８００）

図１０－２０及び図１０－２１（Ｂ）に示すように、第４演出ユニット８００は、ベース部材８０１と、ベース部材８０１の前面側を被覆するように配置されるカバー部材８０２と、ベース部材８０１の前面に取付けられるＬＥＤ基板８０３と、ＬＥＤ基板８０３の前面側に配置されるインナーレンズ８０５と、から主に構成され、図１０－２０に示すように、ガイドレール２１１に囲まれた領域の左上部において、パチンコ遊技機７５ＳＧ００１の前方、つまり、パチンコ遊技機７５ＳＧ００１に対峙する遊技者側からガラス窓５０ａ及び盤面板２００を透して視認可能に設けられている。

【０４９０】

ベース部材８０１は、非透光性を有する合成樹脂材により前面が開口する箱状に形成され、周縁の一部がガイドレール２１１に沿うように円弧状に形成されている。また、表面（前後面及び周面）は白色とされている。

【０４９１】

ＬＥＤ基板８０３は、ベース部材８０１より正面視形状が小さくなるように形成され、ベース部材８０１の前面に立設されたボス（図示略）の前端に取付けられている。ＬＥＤ基板８０３の前面には、複数の第４演出用ＬＥＤ８０４や他の電子部品（図示略）が複数搭載されている。第４演出用ＬＥＤ８０４は、ＬＥＤ基板８０３の実装面に対し平行または略平行に光を照射可能なアングル型ＬＥＤとされ、ＬＥＤ基板８０３の前面における周縁部に沿って複数配置されている。また、ＬＥＤ基板８０３の表面（前面及び背面におけるプリント配線を除く絶縁部）は白色とされている。

【０４９２】

インナーレンズ８０５は、透光性を有する合成樹脂材にて構成され、ＬＥＤ基板８０３の前面における複数の第４演出用ＬＥＤ８０４に囲まれた領域に載置されている。

【０４９３】

図１０－２１（Ｂ）に示すように、インナーレンズ８０５の背面には、第４演出用ＬＥＤ８０４から入射された光を前方に向けて反射させるための反射部８０６により前方に向けて反射され、インナーレンズ８０５の前面全域から略均等に前方に出射される。インナーレンズ８０５の前面は平坦面であるため導光板のように面発光する。

【０４９４】

カバー部材８０２は、透光性を有する（透明な）合成樹脂材により形成され、ベース部材８０１及びＬＥＤ基板８０３の前面側を被覆可能に形成されている。詳しくは、カバー部材８０２は、ベース部材８０１の前面周縁に立設された立壁のうち、ガイドレール２１１に沿う部分の立壁８０１Ａの前端を被覆せず、ガイドレール２１１に沿う部分以外の立壁８０１Ｂの前端を被覆している。また、カバー部材８０２の背面には凹凸部からなる光拡散部８０２Ａが形成されており、インナーレンズ８０５からの光を拡散して前方へ出射可能とされている。

【０４９５】

このように第４演出ユニット８００は、第４演出用ＬＥＤ８０４が発光することで、第４演出用ＬＥＤ８０４からインナーレンズ８０５を透して前方に出射された光が、さらにカバー部材８０２を透して拡散され前方に出射されることで、カバー部材８０２の前面全域が面発光する。

【０４９６】

次に、第３演出ユニット６００と第４演出ユニット８００とについて説明する。図１０－２４に示すように、第３演出ユニット６００と第４演出ユニット８００は、それぞれのベース部材６０１，８０１とＬＥＤ基板６０３，８０３の表面が同色である白色とされ、これらベース部材６０１，８０１とＬＥＤ基板６０３，８０３の前面側が透光性を有するカバー部材６０２，８０２により被覆され、第３演出用ＬＥＤ６０４Ａ，６０４Ｂ及び第４演出用ＬＥＤ８０４が点灯することにより前面が発光する発光演出体とされている。

【０４９７】

図１０－２０及び図１０－２１（Ａ）に示すように、第３演出用ＬＥＤ６０４Ａ，６０４Ｂを有する電子部品としてのＬＥＤ基板６０３は、ベース部材６０１の前面側に配置され、その前面側はカバー部材６０２により被覆されている。しかし、カバー部材６０２は透光性を有する合成樹脂材にて形成されていることで、カバー部材６０２に光拡散部６０２Ａが形成されているとしても、遊技者側からカバー部材６０２を透して背面側を視認することは可能であるが、その背面側には、前後面に光拡散部６０５Ａが形成されたインナーレンズ６０５がＬＥＤ基板６０３を前面側から被覆するように設けられていることで、ＬＥＤ基板６０３の前面を視認することは可能であるものの、視認することは極めて困難とされている。

【０４９８】

ここで、図１０－２１（Ａ）に示すように、白色のＬＥＤ基板６０３の周囲（周辺）に同じ白色のベース部材６０１の立壁が配置されることにより、ＬＥＤ基板６０３がその周囲のベース部材６０１と同化して、ＬＥＤ基板６０３とカバー部材６０２との境界部ＢＤが分かりにくくなっている。つまり、ベース部材６０１にＬＥＤ基板６０３が設けられていることが分かりにくくなるため、電子部品であるＬＥＤ基板６０３が目立ちにくくなる。

【０４９９】

一方、図１０－２０及び図１０－２１（Ｂ）に示すように、第４演出用ＬＥＤ８０４を有する電子部品としてのＬＥＤ基板８０３は、ベース部材８０１の前面側に配置されており、その前面側はカバー部材８０２により被覆されている。しかし、カバー部材８０２は透光性を有する合成樹脂材にて形成されていることで、カバー部材８０２に光拡散部８０２Ａが形成されているとしても、遊技者側からカバー部材８０２を透してベース部材８０１やＬＥＤ基板８０３の前面を視認することは可能である。

【０５００】
ここで、図１０－２１（Ｂ）に示すように、白色のＬＥＤ基板８０３の周囲（周辺）に同じ白色のベース部材８０１が配置されることにより、ＬＥＤ基板８０３がその周囲のベース部材８０１と同化して、ＬＥＤ基板８０３とカバー部材８０２との境界部ＢＤが分かりにくくなっている。つまり、ベース部材８０１の前面の一部にＬＥＤ基板８０３が設けられていることが分かりにくくなるため、電子部品であるＬＥＤ基板８０３が目立ちにくくなる。
【０５０１】
しかし、第４演出用ＬＥＤ８０４は、インナーレンズ８０５の側端面から光を入射するアングル型ＬＥＤであり、ＬＥＤ基板８０３の周縁部に沿って配置されていることで、第４演出用ＬＥＤ８０４を含むＬＥＤ基板８０３の前面周縁部の前面側がインナーレンズ８０５により被覆されておらず、また、インナーレンズ８０５は、インナーレンズ６０５に比べて反射部や光拡散部が形成されている面積が小さいため、遊技者側からインナーレンズ８０５を透して第４演出用ＬＥＤ８０４を含むＬＥＤ基板８０３を視認したときの視認性が、遊技者側からインナーレンズ６０５を透して第３演出用ＬＥＤ６０４Ａ，６０４Ｂを含むＬＥＤ基板６０３を視認したときの視認性より高い。つまり、ＬＥＤ基板８０３の方がＬＥＤ基板６０３よりも目立ちやすい。
【０５０２】
ここで、図１０－２４に示すように、第３演出ユニット６００の発光演出部６３０は、遊技者側から視認したときに第４演出ユニット８００のＬＥＤ基板８０３よりも大きく（図１０－２０参照）、また、前面の前後方向の配置位置が、第４演出ユニット８００の前面の配置位置よりも前方（遊技者側）であり（図１０－２２、図１０－２３参照）、さらに、第４演出ユニット８００の第４演出用ＬＥＤ８０４による発光態様が面発光であるのに対し、第３演出ユニット６００の第３演出用ＬＥＤ６０４Ａ，６０４Ｂによる発光態様が点光りである（図１０－２５参照）。尚、図１０－２５においては、発光態様を説明する便宜上、第３演出ユニット６００と第４演出ユニット８００の背景を黒色で表している。
【０５０３】
このように第３演出ユニット６００の発光演出部６３０は、遊技者側から視認したときに第４演出ユニット８００のＬＥＤ基板８０３よりも大きく、遊技者に近い位置にあり、かつ、強い光で発光するため、遊技者側から視認したときの視認性が第４演出ユニット８００よりも高い演出手段とされている。すなわち、第４演出ユニット８００の近傍位置には、第４演出ユニット８００よりも遊技者側から視認したときの視認性が高い演出手段である第３演出ユニット６００が設けられていることで、第４演出ユニット８００よりも第３演出ユニット６００の方が目立って遊技者の注目度が高いことから、第４演出ユニット８００の電子部品であるＬＥＤ基板８０３が目立ちにくくなる。
【０５０４】
尚、本実施の形態では、第３演出ユニット６００の発光演出部６３０は、遊技者側から視認したときに第４演出ユニット８００のＬＥＤ基板８０３よりも大きく、遊技者に近い位置にあり、かつ、強い光で発光することで、ＬＥＤ基板８０３及びベース部材８０１よりも視認性が高い演出手段として構成されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第３演出ユニット６００の発光演出部６３０は、遊技者側から視認したときの大きさ、遊技者に対する位置、発光態様のうち少なくともいずれかの態様が第４演出ユニット８００のＬＥＤ基板８０３と異なることで視認性が高くなっていればよい。
【０５０５】
また、演出手段としての第３演出ユニット６００の発光演出部６３０の前面を、ＬＥＤ基板８０３の表面色よりも視認性が高い色にて着色したり、視認性が高い色の装飾部を設けたり、視認性が高い色にて成形されたカバー部材６０２とすることで、発光演出部６３０の視認性を容易に高めるようにしてもよい。さらに、第３演出用ＬＥＤ６０４Ａ，６０４Ｂの発光態様（例えば、点灯色、点灯態様、輝度など）により発光演出部６３０の視認性を容易に高めるようにしてもよい。

【０５０６】
　また、演出手段として、発光手段により発光可能であり、かつ、演出用モータ６３１により動作可能な第３演出ユニット６００の発光演出部６３０を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技機用枠３における第４演出ユニット８００の周辺に設けられた発光手段（ランプ部など）や、発光手段により発光しない演出手段であってもよいし、所定の駆動源により動作せず所定位置に固定された演出部であってもよい。
【０５０７】
　また、図１０－２３に示すように、遊技機用枠３の前面上部には、遊技盤２やガラス窓５０ａよりも前方に突出する突出部３Ａ（庇部）が形成されている。突出部３Ａは、遊技領域Ｙの上部を通過する遊技球を、視認を妨げることがないように遊技領域Ｙよりも上方に形成されているが、前方に大きく突出していることで、例えば、パチンコ遊技機７５ＳＧ００１が遊技場の遊技島に設置された状態において、突出部３Ａの下方の領域Ｅ１（図中網点で示す領域）は、遊技場の外光が突出部３Ａにより遮断され影となることで暗くなる。
【０５０８】
　よって、第３演出ユニット６００や第４演出ユニット８００は、遊技領域Ｙの上部において領域Ｅ１に対応する位置に設けられていることで、ＬＥＤ基板６０３，８０３が突出部３Ａの影に紛れやすくなるのでより目立たなくなる。
【０５０９】
　また、ＬＥＤ基板６０３，８０３の上方には、ＬＥＤ基板６０３，８０３よりも遊技者側に突出する突出部３Ａが設けられており、突出部３Ａは、ＬＥＤ基板６０３，８０３よりも大きいことで（図１０－２３参照）、ＬＥＤ基板６０３，８０３が突出部３Ａの影になり目立ちにくくなる。
【０５１０】
　また、ＬＥＤ基板６０３，８０３及びベース部材６０１，８０１は白色である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらを暗色（例えば、黒色）としてもよく、このようにすることで、ＬＥＤ基板６０３，８０３及びベース部材６０１，８０１が突出部３Ａの影に紛れやすくなるのでより目立ちにくくなる。
【０５１１】
　尚、本実施の形態では、電子部品及び特定部材よりも上方で遊技者側に突出する突出部として、ＬＥＤ基板６０３，８０３よりも上方で遊技者側に突出する突出部３Ａを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、突出部は、遊技機用枠３の一部に突設される突出部に限定されるものではなく、例えば、遊技盤２や遊技領域Ｙに設けられた他の遊技用装置（例えば、入賞球装置など）や演出装置により構成されるものであってもよい。また、突出部３Ａは、遊技機用枠３の前面に固設されたものだけでなく、所定タイミングにて原点位置から突出位置まで動作することにより、電子部品及び特定部材よりも上方で遊技者側に突出する突出部であってもよい。
【０５１２】
　次に、図１０－２６に示すように、導光板５０１の発光領域５０６は、導光板５０１の背面側で動作する第３演出ユニット６００の発光演出部６３０及び動力伝達部材６３２が移動する際の移動領域Ｅ２（図１０－２６において１点鎖線で囲まれた領域）の大部分に対して前後に重畳するように形成されている。
【０５１３】
　詳しくは、発光演出部６３０及び動力伝達部材６３２の移動領域Ｅ２は、発光演出部６３０が原点位置から演出位置に移動する領域であり、原点位置と演出位置を含む領域である。導光板５０１は、右端面５０１ａから光が入射されると発光領域５０６が発光した状態となり、後方の画像表示装置５の表示画像や発光演出部６３０及び動力伝達部材６３２が遊技者側から導光板５０１を透して視認困難または視認不能となる。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１２０は、発光演出部６３０及び動力伝達部材６３２を少なくとも原点位置か

ら演出位置へ移動させる移動期間や演出位置に位置している演出期間において、導光板ＬＥＤ５０２を点灯させて発光領域５０６を発光させる発光演出を実行することで、発光演出部６３０及び動力伝達部材６３２が遊技者側から導光板５０１を透して視認困難または視認不能となるため、移動期間や演出期間において動力伝達部材６３２に沿って設けられるケーブルＣ（電子部品）等が目立つことを抑制することができる。

【０５１４】

また、発光演出部６３０が演出位置まで移動した後、導光板ＬＥＤ５０２が消灯して発光領域５０６の発光演出が終了した場合、動力伝達部材６３２やケーブルＣ等が視認可能となるが、発光演出部６３０の第３演出用ＬＥＤ６０４Ａ，６０４Ｂを点灯して発光演出部６３０を目立たせることで、動力伝達部材６３２やケーブルＣを目立ちにくくすることができる。

【０５１５】

また、このように動作可能に設けられた電子部品（例えば、ＬＥＤ基板６０３やケーブルＣ）については、原点位置に待機している待期期間や移動期間においては遊技者側から視認可能とされていてもよいが、少なくとも演出位置に位置する演出期間においては、遊技者側から視認困難または視認不能となるようにすることが好ましい。このようにすることで、遊技者が注目する演出期間において電子部品が目立つことを抑制できる。

【０５１６】

また、本実施の形態の特徴部７５ＳＧのパチンコ遊技機７５ＳＧ００１は、

遊技者から視認可能に設けられた電子部品（例えば、ＬＥＤ基板３０３，４０３，６０３，８０３）と、

前記電子部品の周辺に設けられ、該電子部品と同系色に形成された特定部材（例えば、ベース部材３０１，４０１，６０１，８０１）と、

透光性を有する部材であって遊技者が該部材を透して前記電子部品及び前記特定部材を視認可能に設けられた透光部材（例えば、カバー部材３０２，４０２，６０２，８０２）と、

を備える

ことを特徴としている。

このようにすることで、遊技者から視認可能に電子部品を配置しても、同系色の特定部材によって電子部品が目立ちにくくなるため、設計の自由度を高めることができる。

尚、電子部品と特定部材とは、同系色であれば任意の色に変更可能である。また、上記実施例のように電子部品と特定部材とが同色（例えば、黒色と黒色、白色と白色など）であるものを含む。

【０５１７】

（特徴部７５ＳＧの変形および応用に関する説明）

この発明は、上記で説明したパチンコ遊技機７５ＳＧ００１に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形および応用が可能である。

【０５１８】

例えば、前記実施の形態の特徴部７５ＳＧでは、電子部品として、第１演出用ＬＥＤ３０４、第２演出用ＬＥＤ４０４Ａ～４０４Ｄ、第３演出用ＬＥＤ６０４Ａ，６０４Ｂ、第４演出用ＬＥＤ８０４といった発光ダイオードが設けられたＬＥＤ基板３０３，４０３，６０３，８０３を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、発光ダイオードが設けられていない回路基板（演出用ではない主基板１１や、演出制御基板１２や中継基板等を含む）や、センサ、ソレノイド、モータ、コネクタ、ケーブル（配線）などの電子部品及びこれらを固定する基板や部材等を含む。

【０５１９】

また、前記実施の形態の特徴部７５ＳＧでは、特定部材として、電子部品としてのＬＥＤ基板３０３，４０３，６０３，８０３を配置するためのベース部材３０１，４０１，６０１，８０１を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記のように電子部品を配置または収容するユニット（装置）の一部を構成する部材でなく

ても、電子部品の周辺に設けられる部材であれば、該電子部品を配置または収容するユニット（装置）とは別個に設けられた異なる部材（例えば、他のユニットの一部を構成する部材や、遊技盤２や遊技機用枠３の一部を構成する部材など）であってもよい。

【０５２０】

また、前記実施の形態の特徴部７５ＳＧでは、透光部材として、電子部品を配置または収容するユニット（装置）の一部を構成するカバー部材３０２，４０２，６０２，８０２を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記のように電子部品を配置または収容するユニット（装置）の一部を構成する部材でなくても、透光性を有する部材であって遊技者が該部材を透して電子部品及び特定部材を視認可能に設けられた部材であれば、該電子部品を配置または収容するユニット（装置）とは別個に設けられた異なる部材（例えば、他のユニットの一部を構成する部材や、遊技盤２や遊技機用枠３の一部を構成する部材など）であってもよい。

【０５２１】

また、前記実施の形態の特徴部７５ＳＧでは、電子部品と該電子部品の周辺に設けられる特定部材とが同色（同一色）である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、電子部品と該電子部品の周辺に設けられる特定部材とが前述した同系色であれば、電子部品と特定部材とが同色であるものに限定されるものではない。

【０５２２】

また、前記実施の形態の特徴部７５ＳＧでは、特定部材としてのベース部材３０１，４０１，６０１，８０１は、電子部品としてのＬＥＤ基板３０３，４０３，６０３，８０３の背面側において一部が重複するとともに、重複しない部分がＬＥＤ基板３０３，４０３，６０３，８０３の周囲に配置される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、電子部品と特定部材とは、遊技者側から視認したときに一部が重複することなく上側、下側、左側、右側の少なくともいずれかに並んで配置されていてもよい。また、遊技者側から視認したときに電子部品の周辺に特定部材が配置されて見えるようになっていれば、電子部品と特定部材とは、上下方向、左右方向、前後方向などに離れて配置されていてもよい。

【０５２３】

尚、電子部品の周辺に設けられる特定部材とは、遊技者側から電子部品とともに視認可能な位置に設けられる特定部材を含み、例えば、電子部品から約５ｃｍの範囲内に離れて配置されている特定部材を含んでもよい。

【０５２４】

また、前記実施の形態の特徴部７５ＳＧでは、透光部材として、透光性を有する合成樹脂材からなるカバー部材３０２，４０２，６０２，８０２を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、透光性を有する部材であれば材質は任意であり、ガラス材などであってもよい。また、遊技者が当該部材を透して電子部品及び特定部材を視認可能であれば、透明または半透明であってもよいし、所定の色に着色されていてもよい。また、光の透過率は１００％または１００％に近似する値でなくてもよい。

【０５２５】

また、前記実施の形態の特徴部７５ＳＧでは、透光部材としてのカバー部材３０２，４０２，６０２，８０２は、遊技者が該部材を透して電子部品としてのＬＥＤ基板３０３，４０３，６０３，８０３及び特定部材としてのベース部材３０１，４０１，６０１，８０１の一部または全域を視認可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、少なくとも電子部品の一部が該部材を透して視認可能に設けられていれば、特定部材の少なくとも一部が該部材を透して視認可能とされていなくても、電子部品と特定部材とを一緒に視認できるように設けられていればよい。

【０５２６】

また、前記実施の形態の特徴部７５ＳＧでは、透光部材としてのカバー部材３０２，４０２，６０２，８０２は、電子部品としてのＬＥＤ基板３０３，４０３，６０３，８０３及び特定部材としてのベース部材３０１，４０１，６０１，８０１の前面側において電子

部品及び特定部材に沿うように配置される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、必ずしも電子部品及び特定部材に沿うように配置されていなくてもよい。つまり、透光部材に対し電子部品や特定部材が斜めに傾斜した状態で配置されていてもよい。

【０５２７】

また、前記実施の形態の特徴部７５ＳＧでは、ＬＥＤ基板３０３，４０３，６０３，８０３やベース部材３０１，４０１，６０１，８０１の表面全域が所定の色（黒色または白色）とされた形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、電子部品及び特定部材において透光部材を透して視認可能な部分の色（例えば、電子部品及び特定部材の前面色）が同系色とされていれば、必ずしも表面全域が同系色とされていなくてもよい。また、これら電子部品と特定部材の色は、部材の成型時に着色されてもよいし、成型後に塗装または印刷により着色されてもよいし、シール等が貼着されることで所定の色になっていてもよい。

【０５２８】

また、前記実施の形態の特徴部７５ＳＧでは、電子部品と該電子部品の周辺に設けられる特定部材とが同色（同一色）である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、電子部品としてのＬＥＤ基板３０３，４０３，６０３，８０３や特定部材としてのベース部材３０１，４０１，６０１，８０１とは別個に、遊技者から視認困難または視認不能に設けられた所定電子部品（例えば、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、ソレノイド８１，８２など）と、該所定電子部品の周辺に設けられた所定部材（例えば、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、ソレノイド８１，８２などを固定する部材など）と、を備えるものにおいて、所定電子部品（例えば、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、ソレノイド８１，８２など）は、所定部材（例えば、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、ソレノイド８１，８２などを固定する部材など）と非同系色であることが好ましい。

【０５２９】

このように、遊技者から視認困難または視認不能に設けられる第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、ソレノイド８１，８２などの所定電子部品については、これらを固定する所定部材との兼ね合いを考慮せずに汎用品を使用できるため、製造コストを削減することができる。

【０５３０】

また、特定部材の色を、色相が同じであって電子部品の色の明度または彩度のいずれかが高い色とすることで、特定部材の方が電子部品よりも視認性が高くなるので、相対的に電子部品を目立ちにくくすることができる。

【０５３１】

また、透光部材を、電子部品及び特定部材と同系色にて着色することで、透光部材が電子部品や特定部材と同化するので、電子部品がより目立ちにくくすることができる。

【０５３２】

また、例えば、遊技盤２の右側に黒色のＬＥＤ基板などの電子部品が配置されている場合において、画像表示装置５を挟んで反対側の遊技盤２の左側に、電子部品の周辺に設けられる特定部材とは別個に、該電子部品と同色または同系色の外レール飾り２１２を遊技者から視認可能に設けることで、画像表示装置５の左右側に黒色の部材がバランス良く配置されることになり、遊技者に違和感を与えにくくなるため、電子部品をより目立ちにくくすることができる。このように、特定部材とは別個に、電子部品と同色または同系色の部材を離れた位置に対象に配置することによって、電子部品をより目立ちにくくすることができる。

【０５３３】

また、特徴部７５ＳＧに関する構成は、特徴部９１ＡＫ、９２ＡＫ、０１ＡＫ、０２ＡＫに関する構成などのうち、一部または全部の構成と、適宜、組み合わせられてもよい。例えば、特徴部９１ＡＫ、９２ＡＫ、０１ＡＫ、０２ＡＫにて説明した演出を画像表示装

置５において実行可能とする場合、画像表示装置５の周りに設けられた特徴部７５ＳＧにて説明した第１演出ユニット３００、第２演出ユニット４００、第３演出ユニット６００、第４演出ユニット８００の電子部品が目立ちにくくなるので、上記演出を好適に見せることが可能である。

【０５３４】

具体的には、例えば、図９－９～図９－１１にて説明したように、複数の演出実行期間Ｄ０～Ｄ４のうち演出実行期間Ｄ０以外の期間でも、通常描画演出ＮＯＲが実行される場合には、遊技効果ランプ９その他の装飾用ＬＥＤといった第１発光部材を用いた発光演出を実行可能であり、演出実行期間Ｄ２などにて特定描画演出ＳＰＥを実行するときに、発光演出が実行されないように制御する場合等においては、電子部品（例えば、ＬＥＤ基板３０３，４０３，６０３，８０３）及び特定部材（例えば、ベース部材３０１，４０１，６０１，８０１）の周辺（例えば、遊技効果ランプ９などよりも近い位置）に設けられる第２発光部材を用いた発光演出についても実行しない（または遊技効果ランプ９などの光量よりも光量を低くする）ように制御してもよい。このようにすることで、第１発光部材を用いた発光演出を制限したときに第２発光部材を用いた発光演出が実行されることにより、かえって電子部品や特定部材が目立ってしまうことを防止できる。

【０５３５】

また、電子部品及び特定部材の周辺に設けられる第２発光部材のうち、電子部品及び特定部材の前面側に配置される透光部材の装飾部４２０を面発光させることが可能な第２演出用ＬＥＤ４０４Ａなど、発光を継続しても目立たない発光部材については、第１発光部材を用いた発光演出を実行しないように制御する場合でも、光量を維持する（実行を制限しない）ようにしてもよい。このようにすることで、演出効果を下げすぎることなく、電子部品や特定部材が目立たないようにすることができる。

【０５３６】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機１，７５ＳＧ００１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、例えば、予め定められた球数の遊技球が遊技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にも本発明を適用可能である。これら封入式遊技機においては遊技球ではなく得点やポイントが遊技者に付与されるので、これら付与される得点やポイントが遊技価値に該当する。

【０５３７】

また、前記実施の形態では、遊技媒体の一例として、球状の遊技球（パチンコ球）が適用されていたが、球状の遊技媒体に限定されるものではなく、例えば、メダル等の非球状の遊技媒体であってもよい。

【０５３８】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて１ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な変動表示装置に変動表示結果が導出されることにより１ゲームが終了し、該変動表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。

【０５３９】

本発明の遊技機は、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機やスロットマシンなどにも適用することができる。また、遊技が可能な遊技機とは、少なくとも遊技を行うものであれば良く、パチンコ遊技機やスロットマシンに限らず、一般ゲーム機であっても良い。

【０５４０】

本発明は、以上に説明したものに限られるものではない。また、その具体的な構成は、上述の実施形態や後述の他の形態例に加えて、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があってもこの発明に含まれる。

【０５４１】
　また、上述した実施の形態及び各変形例に示した構成、後述の形態例及び各変形例に示した構成のうち、全部又は一部の構成を任意に組み合わせることとしてもよい。
【０５４２】
　なお、今回開示された上述の実施形態及び後述の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。この発明の範囲は上述の説明及び後述の説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等な意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。
【０５４３】
　本発明の遊技機としては、他にも、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１、７５ＳＧ００１など）であって、遊技者から視認可能に設けられた電子部品（例えば、ＬＥＤ基板３０３，４０３，６０３，８０３）と、前記電子部品の周辺に設けられ、該電子部品と同系色に形成された特定部材（例えば、ベース部材３０１，４０１，６０１，８０１）と、透光性を有する部材であって遊技者が該部材を透して前記電子部品及び前記特定部材を視認可能に設けられた透光部材（例えば、カバー部材３０２，４０２，６０２，８０２）と、遊技者から視認困難または視認不能に設けられた所定電子部品（例えば、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、ソレノイド８１，８２など）と、前記所定電子部品の周辺に設けられた所定部材（例えば、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、ソレノイド８１，８２などを固定する部材など）と、遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体を発射可能な発射手段と、前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第１流下経路と第２流下経路とのうち、当該第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示を行う案内表示手段と、を備え、前記透光部材（例えば、カバー部材３０２）は、前記電子部品（例えば、ＬＥＤ基板３０３）と前記特定部材（例えば、ベース部材３０１）とに跨るように形成された装飾パターン（例えば、装飾パターン３３１）を有し（図１０－１２参照）、前記所定部材は、前記所定電子部品と非同系色であり、前記案内表示は、第１案内表示と第２案内表示とを含み、前記案内表示手段は、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後の所定期間において、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出の一部である当該有利状態の名称表示が完了する前から、前記第２案内表示を行い、当該有利状態の名称表示の完了以降に前記第１案内表示を行うとともに前記第２案内表示を継続し、前記所定期間の後の期間において、前記第１案内表示を終了する一方で前記第２案内表示を継続し、前記有利状態の制御が終了した後の特別状態において、前記第２案内表示を継続する遊技機が挙げられる。
【０５４４】
　このような構成によれば、遊技者から視認可能に電子部品を配置しても、装飾パターンによって電子部品が目立ちにくくなるため、設計の自由度を高めることができる。また、遊技者から視認困難または視認不能な所定電子部品については、所定部材との兼ね合いを考慮せずに汎用品を使用できるため、製造コストを削減することができる。また、所定方向に遊技球を発射させるように遊技者を促す指示を好適に実行することができる。
【０５４５】
　つまり、設計の自由度を高めつつ見栄えのよい遊技機とすることができるとともに、可変表示の表示結果が特定表示結果となった後の所定期間において第１案内表示と第２案内表示とで所定方向に遊技球を発射させる指示を強調し、その後は第１案内表示を引き継ぐことなく第２案内表示を引き継いで所定方向に遊技球を発射させることを指示することにより、指示を強調し過ぎないことで煩わしさを感じさせないようにでき、しかも、先に第２案内表示を行って控えめにこれから所定方向に遊技球を発射させることを指示し、その後、有利状態の名称を認識させ、認識させた後に第１案内表示によって所定方向に遊技球を発射させることをしっかり指示することができる。すなわち、遊技場に設置したときに見栄えがよく有利状態において遊技球を発射すべき方向の指示がわかりやすい遊技機を提

供することができる。

【０５４６】

さらに、設計の自由度を高めることができ、また、所定方向に遊技球を発射させるように遊技者を促す指示を好適に実行することができる遊技機の形態の一例として、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体を発射可能な発射手段と、前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第１流下経路と第２流下経路とのうち、当該第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示を行う案内表示手段と、を備え、前記案内表示は、第１案内表示と第２案内表示とを含み、前記案内表示手段は、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後の所定期間において、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出の一部である当該有利状態の名称表示が完了する前から、前記第２案内表示を行い、当該有利状態の名称表示の完了以降に前記第１案内表示を行うとともに前記第２案内表示を継続し、前記所定期間の後の期間において、前記第１案内表示を終了する一方で前記第２案内表示を継続し、前記有利状態の制御が終了した後の特別状態において、前記第２案内表示を継続する遊技機が挙げられる。以下に、これらの遊技機の形態例の一例を他の形態例として説明する。

【０５４７】

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

【０５４８】

主基板１１の背面中央には、表示モニタ２９が配置され、表示モニタ２９の側方には表示切替スイッチ３０が配置されている。表示モニタ２９は、たとえば７セグメントのＬＥＤ表示装置を用いて、構成されていればよい。表示モニタ２９および表示切替スイッチ３０は、遊技機用枠３を開放した状態で遊技盤２の裏面側を視認した場合に、主基板１１を視認する際の正面に配置されている。

【０５４９】

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

【０５５０】

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

【０５５１】

パチンコ遊技機１において、縦長の方形枠状に形成された外枠１ａの右端部には、セキュリティカバー５０Ａが取り付けられている。セキュリティカバー５０Ａは、遊技機用枠３を閉鎖したときに、設定キー５１や設定切替スイッチ５２を含む基板ケース２０１の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー５０Ａは、短片５０Ａａおよび長片５

０Ａｂを含む略Ｌ字状の部材であり、透明性を有する合成樹脂により構成されていればよい。

【０５５２】

［基板構成］

パチンコ遊技機１には、たとえば図１２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、たとえば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源スイッチ９１に接続された電源基板１７も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電気的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【０５５３】

パチンコ遊技機１では、商用電源などの外部電源におけるＡＣ１００Ｖといった交流電源からの電力を、電源基板１７により主基板１１や演出制御基板１２などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板１７は、たとえば交流（ＡＣ）を直流（ＤＣ）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（たとえば直流１２Ｖや直流５Ｖなど）に変換するための電源回路などを備えている。

【０５５４】

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、出力回路１１１などを有する。

【０５５５】

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、たとえば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、ＲＴＣ（Real Time Clock）１０６とを備える。

【０５５６】

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または一部をＲＡＭ１０２に展開して、ＲＡＭ１０２上で実行するようにしてもよい。

【０５５７】

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。

【０５５８】

Ｉ／Ｏ１０５は、たとえば各種信号（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。

【０５５９】

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

【０５６０】

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

【０５６１】

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

【０５６２】

主基板１１には、表示モニタ２９、表示切替スイッチ３０、設定キー５１、設定切替スイッチ５２、扉開放センサ９０が接続されている。扉開放センサ９０は、ガラス扉枠３ａを含めた遊技機用枠３の開放を検知する。

【０５６３】

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（遊技の進行状況などを指定（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、たとえば主基板１１における各種の決定結果（たとえば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（たとえば、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）、エラーの発生などを指定するコマンドなどが含まれる。

【０５６４】

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、電断復旧の報知などの各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【０５６５】

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。

【０５６６】

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などを含む）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。

【０５６７】

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。

【０５６８】
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。
【０５６９】
表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置５に供給することで、演出画像を画像表示装置５に表示させる。表示制御部１２３は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ９の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板１３に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板１４に供給したりする。また、表示制御部１２３は、可動体３２を動作させる信号を当該可動体３２または当該可動体３２を駆動する駆動回路に供給する。
【０５７０】
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。
【０５７１】
ランプ制御基板１４は、遊技効果ランプ９を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ９を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ９を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部１２３は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。
【０５７２】
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など）、可動体３２の制御（可動体３２を動作させる信号の供給など）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するようにしてもよい。
【０５７３】
乱数回路１２４は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用ＣＰＵ１２０が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。
【０５７４】
演出制御基板１２に搭載されたＩ／Ｏ１２５は、たとえば主基板１１などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。
【０５７５】
演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４といった、主基板１１以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機１のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、１のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。
【０５７６】
［動作］
次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。
【０５７７】
（主基板１１の主要な動作）
まず、主基板１１における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機１に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理が実行される。図１３は、主基板１１におけるＣＰＵ１０３が実行する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。
【０５７８】
図１３に示す遊技制御メイン処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ９０１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ９０２）。初期設

定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【０５７９】

次に、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ９０３）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップＲＡＭが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機１の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップＳ９０３にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップＲＡＭとなるＲＡＭ１０２に保存可能であればよい。ステップＳ９０３では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【０５８０】

復旧条件が成立した場合には（ステップＳ９０３；Ｙｅｓ）、復旧処理（ステップＳ９０４）を実行した後に、設定確認処理（ステップＳ９０５）を実行する。ステップＳ９０４の復旧処理により、ＲＡＭ１０２の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。ＲＡＭ１０２に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【０５８１】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップＳ９０３；Ｎｏ）、初期化処理（ステップＳ９０６）を実行した後に、設定変更処理（ステップＳ９０７）を実行する。ステップＳ９０６の初期化処理は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【０５８２】

ステップＳ９０５の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー５１がオン操作されている場合に成立する。ステップＳ９０５の設定確認処理が実行されるのは、ステップＳ９０３において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。

【０５８３】

ステップＳ９０５の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機１において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては、パチンコ遊技機１にて設定されている設定値を表示モニタ２９の表示により確認することが可能となっている。設定確認状態を終了するときには、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

【０５８４】

パチンコ遊技機１が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機１における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドルの操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０において、ハズレ図柄などを停止表示したり、ハズレ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

【０５８５】

ステップＳ９０７の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否か

を判定する。設定変更条件は、たとえば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー５１がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでいてもよい。

【０５８６】

ステップＳ９０７の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機１において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ２９に設定値が表示され、設定切替スイッチ５２の操作を検出するごとに表示モニタ２９に表示している数値を順次更新して表示する。その後、設定キー５１が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ２９に表示されている設定値をＲＡＭ１０２のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ２９を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

【０５８７】

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

【０５８８】

演出制御基板１２側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。たとえば、画像表示装置５において所定の画像を表示したり、スピーカ８Ｌ，８Ｒから所定の音を出力したり、遊技効果ランプ９といった発光部材を所定の態様により発光させたりしてもよい。

【０５８９】

クリア信号は、たとえば電源基板１７に設けられたクリアスイッチ９２の押下操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオンであるとともに設定キー５１がオンである場合には、クリアスイッチ９２がオンであればステップＳ９０６の初期化処理とともにステップＳ９０７の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチ９２がオフであればステップＳ９０４の復旧処理とともにステップＳ９０５の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオフである場合、または設定キー５１がオフである場合には、クリアスイッチ９２がオンであればステップＳ９０６の初期化処理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチ９２がオフであればステップＳ９０４の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

【０５９０】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップＳ９０８）。そして、所定時間（たとえば２ｍｓ）ごと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Ｓ９０９）、割込みを許可する（ステップＳ９０１０）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（たとえば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。

【０５９１】

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。

【０５９２】

パチンコ遊技機１は、設定値に応じて大当りの当選確率や出玉率が変わる構成とされている。たとえば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表

示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率や出玉率が変わるようになっている。たとえば設定値は１～６の６段階からなり、６が最も大当りの当選確率が高く、６、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど大当りの当選確率が低くなる。この例において、設定値として６が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、６、５、４、３、２、１の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当りの当選確率が変われば、出玉率も設定値に応じて変わってもよい。大当りの当選確率は設定値に関わらず一定であるのに対し、大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機１は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機１において設定されている設定値は、主基板１１の側から演出制御基板１２の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

【０５９３】

図１４は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図１４（Ａ）は、変動特図が第１特図である場合に用いられる第１特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図１４（Ｂ）は、変動特図が第２特図である場合に用いられる第２特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ＲＯＭ１０１に記憶されているデータの集まりである。表示結果判定テーブルでは、設定値に応じて、乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果である特図表示結果に割り当てられている。乱数値ＭＲ１は、表示結果決定用の乱数値であり、０～６５５３５の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【０５９４】

表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機１において確変制御が行われる確変状態といった高確状態であるときには、通常状態または時短状態といった低確状態であるときに比べて、大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる。

【０５９５】

第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値に関わらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一値となるように判定値が割り当てられている。第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値に関わらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が第１特図用表示結果判定テーブルとは異なる同一値となるように判定値が割り当てられている。なお、設定値に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を異ならせてもよい。変動特図に関わらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を同一確率としてもよい。

【０５９６】

第１特図用表示結果判定テーブルおよび第２特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態の場合に、当り判定値のうち１０２０から１２３７までの範囲が、設定値に関わらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が１の場合は、１０２０から１２３７までが「大当り」に割り当てられ、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている一方で、設定値２～設定値６の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、１２３８から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。

【０５９７】

第１特図用表示結果判定テーブルおよび第２特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態の場合に、当り判定値のうち１０２０から１３４６までの範囲が、設定値に関わらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が１の場合は、１０２０から１３４６までが「大当り」に割り当てられることで、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定され、その一方で、設定値２～

設定値６の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、１３４６から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定される。

【０５９８】

第１特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち３２７６７から３３０９４までの範囲が、設定値に関わらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が１～６のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【０５９９】

第１特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち３２７６７から３３０９４までの範囲が、設定値に関わらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が１～６のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【０６００】

第２特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち３２７６７から３３４２１までの範囲が、設定値に関わらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が１～６のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【０６０１】

第２特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち３２７６７から３３４２１までの範囲が、設定値に関わらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が１～６のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【０６０２】

パチンコ遊技機１に設定可能な設定値は、５個以下や７個以上であってもよい。パチンコ遊技機１に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。パチンコ遊技機１に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。たとえば、パチンコ遊技機１に設定される設定値が１である場合は、通常状態での大当り確率が１／３２０、確変状態が６５％の割合でループする遊技性（いわゆる確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が２である場合は、通常状態での大当り確率が１／２００、大当り遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置７の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当り遊技中に遊技球が所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（いわゆるＶ確変タイプ）とし、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が３である場合は、大当り確率が１／３２０で小当り確率が１／５０であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置７の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技状態に制御する遊技性（いわゆる１種２種混合タイプ）としてもよい。パチンコ遊技機１に設定されている設定値が１～３のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が１～３のいずれかである場合よりも大当り確率や小当り確率が高い一方で大当り遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（たとえば、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が４～６のいずれかである場合）を設けてもよい。

設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、設定値が１～３の場合は、特別可変入賞球装置７内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過するごとに所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が４～６の場合は、所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当り遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

【０６０３】

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

【０６０４】

＜特徴部０７５Ｆに関する説明＞

次に、本実施の形態の特徴部０７５Ｆに係る遊技機について、図１５－１～図１５－６０を参照して説明する。

【０６０５】

［特徴部０７５Ｆに係るパチンコ遊技機１の構成など］

本実施の形態の特徴部０７５Ｆに係るパチンコ遊技機１の正面図である。図１５－１に示すように、本特徴部０７５Ｆのパチンコ遊技機１においては、図１に示した特別可変入賞球装置７の代わりに、特別可変入賞球装置０７５Ｆ００７Ａが設けられている。特別可変入賞球装置０７５Ｆ００７Ａは、ソレノイド８２（図１５－４参照）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大入賞口（以下、通常大入賞口と称する）を形成する。

【０６０６】

たとえば、特別可変入賞球装置０７５Ｆ００７Ａは、パチンコ遊技機１の奥側に位置する遊技盤２と、パチンコ遊技機１の手前側（遊技者側）に位置するガラス扉枠３ａとの間の空間に大入賞口扉を備えており、この大入賞口扉がパチンコ遊技機１の奥側と手前側との間を水平方向にスライド開閉することで、遊技球による通常大入賞口への経路が開放される。具体的には、ソレノイド８２がオフ状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機１の手前側にスライド移動することで通常大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が通常大入賞口に進入（通過）できなくなる。一方、ソレノイド８２がオン状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機１の奥側にスライド移動することで通常大入賞口を開放状態として、遊技球が通常大入賞口に進入しやすくなる。

【０６０７】

通常大入賞口に進入した遊技球は、通常大入賞口の内部に設けられた領域を通過することでカウントスイッチ２３によって検出される。遊技球がカウントスイッチ２３によって検出されることで、賞球として検出に応じた遊技球（たとえば、１回の検出ごとに１０個）が遊技者に払い出される。また、カウントスイッチ２３によって検出された遊技球の個数が上限数（たとえば、１０個）に達すると、１ラウンドが終了し、通常大入賞口が閉鎖状態に制御される。

【０６０８】

パチンコ遊技機１においては、特別可変入賞球装置０７５Ｆ００７Ａの隣にＶ可変入賞球装置０７５Ｆ００７Ｂが設けられている。Ｖ可変入賞球装置０７５Ｆ００７Ｂは、ソレノイド０７５Ｆ０８３（図１５－４参照）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大入賞口（以下、Ｖ大入賞口と称

する）を形成する。

【０６０９】

たとえば、特別可変入賞球装置０７５Ｆ００７Ｂは、遊技盤２とガラス扉枠３ａとの間の空間に大入賞口扉を備えており、この大入賞口扉がパチンコ遊技機１の奥側と手前側との間を水平方向にスライド開閉することで、遊技球によるＶ大入賞口への経路が開放される。具体的には、ソレノイド０７５Ｆ０８３がオフ状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機１の手前側にスライド移動することでＶ大入賞口を閉鎖状態として、遊技球がＶ大入賞口に進入（通過）できなくなる。一方、ソレノイド０７５Ｆ０８３がオン状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機１の奥側にスライド移動することでＶ大入賞口を開放状態として、遊技球がＶ大入賞口に進入しやすくなる。

【０６１０】

Ｖ大入賞口に進入した遊技球は、Ｖ大入賞口の内部に設けられた特定領域（Ｖ入賞領域とも称する）を通過することでＶ入賞スイッチ０７５Ｆ０２４（図１５－４参照）によって検出される。遊技球がＶ入賞スイッチ０７５Ｆ０２４によって検出されることで、遊技状態が確変状態に制御される。つまり、本実施の形態においては、大当り遊技状態のラウンド中においてＶ大入賞口に遊技球が進入したことを条件にＶ入賞が発生し、遊技状態が確変状態に制御されるようになっている。なお、通常大入賞口およびＶ大入賞口をまとめて大入賞口とも称する。また、大入賞口をアタッカとも称する。

【０６１１】

パチンコ遊技機１は、遊技盤２において複数のランプを備える。具体的には、パチンコ遊技機１は、可動体３２に設けられた可動体ランプ９ｄ、および通常大入賞口やＶ大入賞口付近に設けられたアタッカランプ９ｃの他に、アタッカの上方に設けられたアタッカ上ランプ０７５Ｆ００９Ｕと、遊技盤２の左下に設けられた左下ランプ０７５Ｆ００９Ｄと、画像表示装置５の右側方に設けられた盤右ランプ０７５Ｆ００９Ｆと、画像表示装置５の左側方に設けられた盤左ランプ０７５Ｆ００９Ｅとを備える。

【０６１２】

可動体ランプ９ｄは、可動体３２の停止状態あるいは動作状態においてＬＥＤなどの点灯手段が点灯または点滅することで、可動体３２に付された文字（たとえば、パチンコ遊技機１のタイトル、この例では「ＸＸＸ」）を発光させる。アタッカランプ９ｃは、ＬＥＤなどの点灯手段が点灯または点滅することで、アタッカ付近を発光させる。アタッカ上ランプ０７５Ｆ００９Ｕは、ＬＥＤなどの点灯手段が点灯または点滅することで、アタッカの上方付近を発光させる。左下ランプ０７５Ｆ００９Ｄは、ＬＥＤなどの点灯手段が点灯または点滅することで、遊技盤２の左下付近を発光させる。盤右ランプ０７５Ｆ００９Ｆは、キャラクタを模した筐体に設けられたランプであり、ＬＥＤなどの点灯手段が点灯または点滅することで、画像表示装置５の右側方のキャラクタを模した筐体を発光させる。盤左ランプ０７５Ｆ００９Ｅは、ＬＥＤなどの点灯手段が点灯または点滅することで、画像表示装置５の左側方付近を発光させる。なお、盤左ランプ０７５Ｆ００９Ｅは、盤右ランプ０７５Ｆ００９Ｆと同様に、キャラクタを模した筐体に設けられてもよい。また、盤右ランプ０７５Ｆ００９Ｆおよび盤左ランプ０７５Ｆ００９Ｅは、可動体ランプ９ｄと同様に、所定方向（左右方向や上下方向など）に移動可能であってもよい。

【０６１３】

パチンコ遊技機１は、遊技機用枠３において複数のランプを備える。具体的には、パチンコ遊技機１は、遊技機用枠３における左側方に設けられた枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌと、遊技機用枠３における右側方に設けられた枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒとからなる枠ランプを備える。

【０６１４】

ここで、図１５－２は、枠ランプを示す説明図である。枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌは、遊技機用枠３の上方から下方に亘って左回りに、第１ランプ～第１１ランプの１１個のランプ群を有する。枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌは、複数のランプ（この例では１１個のランプ）を各々点灯または点滅することで、遊技機用枠３の左側付近を発光させる。一方

、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒは、遊技機用枠３の上方から下方に亘って右回りに、第１ランプ～第１１ランプの１１個のランプ群を有する。枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒは、複数のランプ（この例では１１個のランプ）を各々点灯または点滅することで、遊技機用枠３の右側付近を発光させる。

【０６１５】

また、パチンコ遊技機１は、遊技盤２の左下に特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０を備える。特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００によって制御され、図１に示した、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃ、普通図柄表示器２０、第１特別図柄表示装置４Ａ、および第２特別図柄表示装置４Ｂなどの役割をＬＥＤの点灯／点滅／消灯によって担う基板である。さらに、パチンコ遊技機１は、画像表示装置５の左下に第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０を備える。第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０は、演出制御用ＣＰＵ１２０によって制御され、特図の変動や保留記憶数、右打ち表示などを、ＬＥＤの点灯／点滅／消灯によって報知するＬＥＤ基板である。

【０６１６】

ここで、図１５－３は、特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０および第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０を示す説明図である。図１５－３(ａ）に示すように、特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０は、第１特図の可変表示を示す特図１可変表示部０７５Ｆ０２１と、第２特図の可変表示を示す特図２可変表示部０７５Ｆ０２２と、第１特図ゲームに対応する第１保留記憶数を示す特図１記憶表示部０７５Ｆ０２３と、第２特図ゲームに対応する第２保留記憶数を示す特図２記憶表示部０７５Ｆ０２４と、普図保留記憶数を示す普図記憶表示部０７５Ｆ０２５と、普通図柄の可変表示を示す普図表示部０７５Ｆ０２６と、遊技者に対して右打ちを促す右打ち表示部０７５Ｆ０３０と、確変状態の有無を示す確変表示部０７５Ｆ０２８と、時短状態の有無を示す時短表示部０７５Ｆ０２９と、大当りのラウンド数を示すラウンド表示部０７５Ｆ０２７とを備える。各表示部は、ＬＥＤなどの点灯手段による点灯または点滅によって、特図や普通図柄の可変表示の有無やその結果、現在の遊技状態、および保留数などを、遊技者に対して報知することができる。

【０６１７】

たとえば、特図１可変表示部０７５Ｆ０２１は、第１特図ゲームにおける第１特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第１特別図柄の停止図柄を、ＬＥＤなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって遊技者に報知する。特図２可変表示部０７５Ｆ０２２は、第２特図ゲームにおける第２特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第２特別図柄の停止図柄を、ＬＥＤなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって遊技者に報知する。

【０６１８】

さらに、特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０は、右打ち表示部０７５Ｆ０３０におけるＬＥＤなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって、右打ちをすることを遊技者に促すことができる。本実施の形態においては、右打ちをすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部０７５Ｆ０３０におけるＬＥＤなどの点灯手段が点灯（発光）し、右打ちをすることを遊技者に促さない場合、すなわち左打ちすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部０７５Ｆ０３０におけるＬＥＤなどの点灯手段が消灯する。ＣＰＵ１０３は、図柄確定後に、演出制御用ＣＰＵ１２０に右打ち表示点灯コマンドを送信するとともに、右打ち表示部０７５Ｆ０３０を点灯させ、通常状態に戻る前の高ベース状態において最終変動によって図柄が確定した後に、演出制御用ＣＰＵ１２０に右打ち表示消灯指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部０７５Ｆ０３０を消灯させる。なお、パチンコ遊技機１が大当り遊技球状態後に高ベースに制御されない大当りや小当りを有する場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りラウンド中においてのみ、右打ち表示部０７５Ｆ０３０を点灯させてもよい。この場合、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に大当り終了指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部０７５Ｆ０３０を消灯させる。

【０６１９】

ここで、右打ちとは、遊技盤２に設けられた遊技領域において遊技媒体が流下可能な第１流下経路と第２流下経路とのうち、当該第２流下経路に向けて遊技球を発射させるように打球操作ハンドル３０を操作すること（打ち方）である。第１流下経路は、たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路であって、その先には入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口が存在する一方で、可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口が存在しない経路である。第２流下経路は、たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路であって、その先には可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口や大入賞口（通常大入賞口，Ｖ大入賞口）が存在する経路である。遊技者が第１流下経路に向けて遊技球を発射させると、遊技球が第１流下経路を通って、第１始動入賞口の方へと流れ込む。遊技者が第２流下経路に向けて遊技球を発射させると、遊技球が第２流下経路を通って、第２始動入賞口や大入賞口（通常大入賞口，Ｖ大入賞口）の方へと流れ込む。本実施の形態においては、大当りが発生した後の大当り遊技、および大当り遊技後の遊技状態（時短状態や確変状態）において、遊技者が右打ちをすることで、遊技領域の右側に設けられた第２始動入賞口や大入賞口に遊技球を進入させるようになっており、その間、右打ち表示部０７５Ｆ０３０は、右打ちすることを遊技者に促す。遊技者は、右打ちすることを促す表示が行われている間に右打ちすることで、第２始動入賞口に遊技球を進入させて所定個（たとえば３個）の賞球が払い出されるとともに第２特図ゲームの権利を得ることができたり、また、通常大入賞口に遊技球を進入させて所定個（たとえば１０個）の賞球が払い出されたりする。さらに、詳しくは後述するが、確変大当たりのラウンド中においてはＶ大入賞口が開放するが、遊技者は、右打ちすることを促す表示が行われている間に右打ちすることで、Ｖ大入賞口に遊技球を進入させて確変状態に制御されるための権利を得ることもできる。このため、右打ちすることを促す表示が行われている間に右打ちすることで、遊技者は総合的に有利となり得る。なお、右打ちとは異なり、第１流下経路に向けて遊技球を発射させるように打球操作ハンドル３０を操作すること（打ち方）を、左打ちとも称する。

【０６２０】

図１５－３(ｂ）に示すように、第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０は、第１特図ゲームに対応する第１保留記憶数を示す特図１記憶表示部０７５Ｆ０５１と、第２特図ゲームに対応する第２保留記憶数を示す特図２記憶表示部０７５Ｆ０５２と、第１特図の可変表示の状況または表示結果を示す特図１可変表示部０７５Ｆ０５３と、第２特図の可変表示の状況または表示結果を示す特図２可変表示部０７５Ｆ０５４と、遊技者に対して右打ちを促す右打ち表示部０７５Ｆ０５５とを備える。各表示部は、ＬＥＤなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって、特図の可変表示の有無、保留数、および右打ち指示などを、遊技者に対して報知することができる。

【０６２１】

たとえば、特図１可変表示部０７５Ｆ０５３は、第１特図ゲームにおける第１特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第１特別図柄の停止図柄を、ＬＥＤなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって遊技者に報知する。特図２可変表示部０７５Ｆ０５４は、第２特図ゲームにおける第２特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第２特別図柄の停止図柄を、ＬＥＤなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって遊技者に報知する。以下では、特図１可変表示部０７５Ｆ０２１におけるＬＥＤなどの点灯手段によって第１特別図柄の停止図柄の変動を表すことを、第１特別図柄の変動表示とも称する。また、特図２可変表示部０７５Ｆ０５４におけるＬＥＤなどの点灯手段によって第２特別図柄の停止図柄の変動を表すことを、第２特別図柄の変動表示とも称する。

【０６２２】

さらに、本実施の形態においては、右打ちをすることを遊技者に促す場合、第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０の右打ち表示部０７５Ｆ０５５におけるＬＥＤなどの点灯手段が点灯（発光）し、右打ちをすることを遊技者に促さない場合、すなわち左打ちすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部０７５Ｆ０５５におけるＬＥＤなどの点灯手段が消灯する

。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄確定後に、ＣＰＵ１０３から右打ち表示点灯コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部０７５Ｆ０５５を点灯させ、通常状態に戻る前の高ベース状態において最終変動によって図柄が確定した後に、ＣＰＵ１０３から右打ち表示消灯指定コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部０７５Ｆ０５５を消灯させる。なお、パチンコ遊技機１が大当り遊技球状態後に高ベースに制御されない大当りや小当りを有する場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りラウンド中においてのみ、右打ち表示部０７５Ｆ０５５を点灯させてもよい。この場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から大当り終了指定コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部０７５Ｆ０５５を消灯させる。

【０６２３】

図１５－４は、パチンコ遊技機１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１５－４に示すように、可動体ランプ９ｄ、アタッカランプ９ｃ、アタッカ上ランプ０７５Ｆ００９Ｕ、左下ランプ０７５Ｆ００９Ｄ、盤右ランプ０７５Ｆ００９Ｆ、盤左ランプ０７５Ｆ００９Ｅ、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒ、および枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの各々は、ランプ制御基板１４に接続されており、該ランプ制御基板１４を介した演出制御用ＣＰＵ１２０の制御によって点灯（点滅）可能となっている。なお、これら可動体ランプ９ｄ、アタッカランプ９ｃ、アタッカ上ランプ０７５Ｆ００９Ｕ、左下ランプ０７５Ｆ００９Ｄ、盤右ランプ０７５Ｆ００９Ｆ、盤左ランプ０７５Ｆ００９Ｅ、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒ、および枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの各々、あるいはこれらをまとめて遊技効果ランプ９とも称する。

【０６２４】

第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０は、演出制御基板１２に接続されており、制御用ＣＰＵ１２０の制御によって各表示部を点灯（点滅）可能となっている。

【０６２５】

特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０は、主基板１１に接続されており、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の制御によって各表示部を点灯（点滅）可能となっている。

【０６２６】

[画像表示装置]

図１５－５は、画像表示装置５の正面図である。画像表示装置５の表示領域の大部分は、飾り図柄の可変表示やリーチ演出などの演出を表示するための第１表示領域０７５Ｆ００５Ｆを構成している。また、画像表示装置５の下端部は、第１保留記憶数を円形の保留表示の数によって表示可能な第１保留記憶表示エリア０７５Ｆ００５Ｄと、第２保留記憶数を円形の保留表示の数によって表示可能な第２保留記憶表示エリア０７５Ｆ００５Ｕとを含む第２表示領域０７５Ｆ００５Ｓａを構成している。

【０６２７】

画像表示装置５の右上端部は、特別図柄の可変表示中であることを示す第４図柄０７５Ｆ００５Ｊと第１保留記憶数の表示および第２保留記憶数の表示を含む第３表示領域０７５Ｆ００５Ｓｂを構成している。

【０６２８】

このうち第１表示領域０７５Ｆ００５Ｆの中央部には、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒが配置されており、飾り図柄の可変表示を実行可能となっている。また、第１表示領域０７５Ｆ００５Ｆの左端部には、各飾り図柄よりも小さいサイズの小図柄０７５Ｆ００５Ｍが表示されている。該小図柄は、「左」の各飾り図柄表示エリア５Ｌに表示されている飾り図柄、「中」の各飾り図柄表示エリア５Ｃに表示されている飾り図柄、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｒに表示されている飾り図柄のそれぞれに対応する図柄が縦に並列されている。また、該小図柄０７５Ｆ００５Ｍは、可変表示中は非表示化させることがなく、常時画像表示装置５の第１表示領域０７５Ｆ００５Ｆ内に表示されている図柄でもある。

【０６２９】

なお、図１５－５に示すように、画像表示装置５の第１表示領域０７５Ｆ００５Ｆの中

央部に飾り図柄が配置されており、小図柄０７５Ｆ００５Ｍは、画像表示装置５の第１表示領域０７５Ｆ００５Ｆの左端部において飾り図柄よりも小さいサイズにて配置されている。このため、小図柄０７５Ｆ００５Ｍの視認性は、飾り図柄の視認性よりも低くなっている。

【０６３０】

さらに、第１表示領域０７５Ｆ００５Ｆの中央下部には、実行中の可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示として表示するためのアクティブ表示エリア０７５Ｆ００５Ａが設けられている。

【０６３１】

［各種テーブル］

図１５－６～図１５－８を参照しながら、各種テーブルについて説明する。

【０６３２】

（大当り種別）

図１５－６は、当り種別表を示す説明図である。図１５－６に示すように、当り種別表においては、大当りにおける当りの種別ごとに、大当り遊技状態の終了後の大当り確率、大当り遊技状態の終了後のベース、大当り遊技状態終了後の変動時間、および、大当りにおける開放回数（ラウンド数）が示されている。

【０６３３】

具体的には、大当りの種別としては、５Ｒ通常大当り、５Ｒ確変大当り、および１０Ｒ確変大当りが設けられている。なお、以下では、各ラウンドの標記を「Ｒ」で表すことがある。たとえば、１ラウンド目は１Ｒ目、２ラウンド目は２Ｒ目とも称する。５Ｒ通常大当りは、アタッカ内の振分部材（図示せず）の制御パターンがＶ入賞し難い制御パターン（たとえば、Ｖ大入賞口を開閉する蓋を開ける時間を所定時間よりも短くする制御や蓋の開閉を繰り返すことで遊技球を特定領域内に進入させない制御など）であり、５ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、低確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。通常大当りにおいては、このような低確高ベース状態が、変動表示が１００回という所定回数実行されるまでという条件と、次回の大当りが発生するまでという条件とのいずれか早い方の条件が成立するまで継続する。

【０６３４】

５Ｒ確変大当りは、アタッカ内の振分部材（図示せず）の制御パターンがＶ入賞し易い制御パターン（たとえば、Ｖ大入賞口を開閉する蓋を常に開ける制御や蓋を開ける時間を特定時間よりも長くする制御など）であり、５ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、高確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。確変大当りにおいては、このような高確高ベース状態が、変動表示が１５０回という所定回数実行されるまでという条件と、次回の大当りが発生するまでという条件とのいずれか早い方の条件が成立するまで継続する。

【０６３５】

１０Ｒ確変大当りは、アタッカ内の振分部材（図示せず）の制御パターンがＶ入賞し易い制御パターン（たとえば、Ｖ大入賞口を開閉する蓋を常に開ける制御や蓋を開ける時間を特定時間よりも長くする制御など）であり、１０ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、高確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。確変大当りにおいては、このような高確高ベース状態が、変動表示が１５０回という所定回数実行されるまでという条件と、次回の大当りが発生するまでという条件とのいずれか早い方の条件が成立するまで継続する。

【０６３６】

５Ｒ通常大当りおよび５Ｒ確変大当りは、大当りが発生する際に停止する飾り図柄が互いに共通する。また、５Ｒ通常大当りおよび５Ｒ確変大当りは、いずれも大当りが発生したときに行われるファンファーレ演出の演出態様（たとえば、背景や登場するキャラクタ、効果音など）が互いに共通し、大当り遊技状態のラウンド中に行われるラウンド演出の演出態様（たとえば、背景や登場するキャラクタ、効果音など）が互いに共通し、さらに

、大当り遊技状態のラウンド数も互いに共通する。このため、遊技者は、停止した飾り図柄、ファンファーレ演出、およびラウンド演出を見る限りにおいては、５Ｒ通常大当りおよび５Ｒ確変大当りのいずれが発生したのかを認識し難くなっている。ここで、５Ｒ確変大当りの場合、所定ラウンド目（本実施の形態においては、４Ｒ目）においてＶ大入賞口が開放する。このとき、遊技者がＶ大入賞口を狙って右打ちをすることで遊技球をＶ大入賞口に進入させることができれば、遊技状態が確変状態に制御される。

【０６３７】

このように、５Ｒ通常大当りおよび５Ｒ確変大当りは、ラウンドの途中まで確変大当りが発生したか否かについて遊技者が認識し難くなっているため、これらの大当りをチャンスボーナスとも称する。

【０６３８】

１０Ｒ確変大当りについても、５Ｒ確変大当りと同様に、所定ラウンド目（本実施の形態においては、９Ｒ目）においてＶ大入賞口が開放する。このとき、遊技者がＶ大入賞口を狙って右打ちをすることで遊技球をＶ大入賞口に進入させることができれば、遊技状態が確変状態に制御される。ただし、１０Ｒ確変大当りの場合、大当りが発生する際に停止する飾り図柄、およびファンファーレ演出の演出態様（たとえば、背景や登場するキャラクタ、効果音など）や大当り遊技状態のラウンド中に行われるラウンド演出の演出態様が、５Ｒ通常大当りおよび５Ｒ確変大当りの場合とは異なる。このため、１０Ｒ確変大当りが発生した場合、遊技者は、確変大当りが発生したことについて認識することができるようになっている。このような１０Ｒ確変大当りを、スペシャルボーナスとも称する。

【０６３９】

（各乱数）

図１５－７は、各乱数を示す説明図である。図１５－７に示すように、各乱数は、以下のように使用される。具体的には、ランダムＲは、大当りにするか否かを判定する当り判定用のランダムカウンタである。ランダムＲは、１０ＭＨｚで１ずつ更新され、０から加算更新されてその上限である６５５３５まで加算更新された後、再度０から加算更新される。ランダム１は、大当り種別を５Ｒ通常大当り、５Ｒ確変大当り、および１０Ｒ確変大当りのいずれかに決定する（大当り種別決定用）ランダムカウンタである。ランダム２は、変動パターンの種類（種別）を決定する（変動パターン種別判定用）ランダムカウンタである。ランダム３は、変動パターン（変動時間）を決定する（変動パターン判定用）ランダムカウンタである。ランダム４は、普通図柄に基づく当りを発生させるか否か決定する（普通図柄当り判定用）ランダムカウンタである。ランダム５は、ランダム４の初期値を決定する（ランダム４初期値決定用）ランダムカウンタである。

【０６４０】

本実施の形態では、遊技者にとって有利な有利状態としての大当り遊技状態に制御されるか否かが大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値に基づいて決定される。そして、大当り遊技状態としての５Ｒ通常大当り、５Ｒ確変大当り、および、１０Ｒ確変大当りといった複数種類の大当りのうち、いずれの大当りとするかが、大当り種別判定用乱数（ランダム１）の値に基づいて決定される。このとき、ランダム１の値に基づいて大当り図柄も決定するようにすればよい。

【０６４１】

また、まず、変動パターン種別判定用乱数（ランダム３）を用いて変動パターン種別が決定され、変動パターン判定用乱数（ランダム４）を用いて、決定した変動パターン種別に含まれるいずれかの変動パターンが決定される。このように、この実施の形態では、２段階の抽選処理によって変動パターンが決定される。変動パターン種別とは、複数の変動パターンをその変動態様の特徴にしたがってグループ化したものである。変動パターン種別には、１または複数の変動パターンが属している。

【０６４２】

たとえば、大当りである場合には、変動パターンが、ノーマルリーチを伴うノーマルリーチ変動パターン種別と、スーパーリーチを伴うスーパーリーチ変動パターン種別とに種

別分けされている。このような変動パターン種別は、予め定められた割合で選択される。また、ハズレである場合には、リーチを伴わない変動パターン種別である通常変動パターン種別と、ノーマルリーチ変動パターン種別と、スーパーリーチ変動パターン種別とに種別分けされている。

【０６４３】

このような変動パターン種別は、表示結果がハズレとなる場合に、時短状態であるときと、時短状態でないときとで、変動パターン種別の選択割合が異なる（時短状態では、時短状態でないときと比べて、通常変動パターン種別のような変動表示時間が短い変動パターン種別が選択される割合が高く設定されている）ように設定されていることにより、時短状態であるときには、時短状態でないときと比べて、変動表示時間が短縮される。

【０６４４】

なお、このような変動パターン種別は、変動表示をする各特別図柄の保留記憶数が所定数以上であるときと、所定数未満であるときとで選択割合が異なるように設定されることにより、変動表示をする各特別図柄の保留記憶数が所定数以上であるときには、各特別図柄の保留記憶数が所定数未満であるときと比べて、変動表示時間が短縮される保留数短縮制御を実行するようにしてもよい。たとえば、保留数短縮制御状態では、保留数短縮制御状態でないときと比べて、通常変動パターン種別のような変動表示時間が短い変動パターン種別が選択される割合が高くなるように設定されることで、保留数短縮制御状態でないときと比べて、変動表示時間の平均時間が短くなるようにしてもよい。また、保留数短縮制御では、保留数短縮制御状態でないときと比べて、同じ変動パターン種別が選択される場合でも、その変動パターン種別の変動表示時間自体を短くしてもよい。

【０６４５】

また、変動パターンは、変動パターン種別を決定してから変動パターンを決定する２段階の決定方法ではなく、１回の乱数抽選により変動パターンが決定される１段階の決定方法としてもよい。

【０６４６】

（大当り判定テーブル、大当り種別判定テーブル）

図１５－８は、大当り判定テーブルおよび大当り種別判定テーブルを示す説明図である。これらテーブルは、ＲＯＭ１０１に記憶されている。

【０６４７】

図１５－８（Ａ）は、大当り判定テーブルを示す説明図である。大当り判定テーブルとは、ＲＯ１０１に記憶されているデータの集まりであって、ランダムＲと比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブルには、通常状態（確変状態でない遊技状態、すなわち非確変状態）において用いられる通常時（非確変時）大当り判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。

【０６４８】

通常時大当り判定テーブルには、図１５－８（Ａ）の左欄に記載されている各数値が大当り判定値として設定され、確変時大当り判定テーブルには、図１５－８（Ｂ）の右欄に記載されている各数値が大当り判定値として設定されている。確変時大当り判定テーブルに設定された大当り判定値は、通常時大当り判定テーブルに設定された大当り判定値と共通の大当り判定値（通常時大当り判定値または第１大当り判定値という）に、確変時固有の大当り判定値が加えられたことにより、確変時大当り判定テーブルよりも多い個数の大当り判定値（確変時大当り判定値または第２大当り判定値という）が設定されている。これにより、確変状態には、通常状態よりも高い確率で大当りとする判定がなされる。

【０６４９】

ＣＰＵ１０３は、所定の時期に、乱数回路１０４のカウント値を抽出して抽出値を大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値と比較するのであるが、大当り判定用乱数値が図１５－８（Ａ）に示すいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（通常大当り、または、確変大当り）にすることに決定する。なお、図１５－８（Ａ）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す。

【０６５０】
図１５－８（Ｂ），（Ｃ）は、大当り種別判定テーブルを示す説明図である。図１５－８（Ｂ）は、第１特別図柄により大当りと判定されたときの大当り種別を決定するために用いる第１特図大当り種別判定テーブルである。図１５－８（Ｃ）は、第２特別図柄により大当りと判定されたときの大当り種別を決定するために用いる第２特図大当り種別判定テーブルである。
【０６５１】
図１５－８（Ｂ）の第１特図大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用のランダム１の値と比較される数値であって、「５Ｒ通常大当り」、「５Ｒ確変大当り」、および、「１０Ｒ確変大当り」のそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。図１５－８（Ｃ）の第２特別図柄大当り種別判定テーブルには、ランダム１の値と比較される数値であって、「１０Ｒ確変大当り」に対応した大当り判定値が設定されている。
【０６５２】
また、図１５－８（Ｂ），（Ｃ）に示すように、大当り種別判定値は、第１特別図柄および第２特別図柄の大当り図柄を決定する判定値（大当り図柄判定値）としても用いられる。たとえば、「５Ｒ通常大当り」に対応した判定値は、大当り図柄の「１」に対応した判定値としても設定されている。「５Ｒ確変大当り」に対応した判定値は、大当り図柄の「３」に対応した判定値としても設定されている。「１０Ｒ確変大当り」に対応した判定値は、大当り図柄の「７」に対応した判定値としても設定されている。特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０における特図１可変表示部０７５Ｆ０２１および特図２可変表示部０７５Ｆ０２２は、各大当り図柄に対応する点灯態様でＬＥＤなどの点灯手段が点灯または点滅することで、停止した大当り図柄を示すことができる。同様に、第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０における特図１可変表示部０７５Ｆ０５３および特図２可変表示部０７５Ｆ０５４は、各大当り図柄に対応する点灯態様でＬＥＤなどの点灯手段が点灯または点滅することで、停止した大当り図柄を示すことができる。
【０６５３】
このような各種の大当り種別判定テーブルを用いて、ＣＰＵ１０３は、大当り種別として、ランダム１の値が一致した大当り種別判定値に対応する種別を決定するともに、大当り図柄として、ランダム１の値が一致した大当り図柄を決定する。これにより、大当り種別と、大当り種別に対応する大当り図柄とが同時に決定される。
【０６５４】
このような各種の大当り種別判定テーブルによれば、第２特別図柄の大当りについて、第１特別図柄で選択可能な大当り種別と比べて、「１０Ｒ確変大当り」が選択される割合が高く、遊技者にとって有利な大当り種別が選択される割合が高い。
【０６５５】
（演出制御コマンド）
図１５－９は、演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、遊技制御状態に応じて、各種の演出制御コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０へ送信する。演出制御コマンドは、たとえば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を示す。なお、図１５－９に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。なお、以下において、「（Ｈ）」は１６進数であることを示すが、本明細書においては、省略する場合もある。
【０６５６】
コマンド８００１（Ｈ）は、第１特図の可変表示の開始を指定する第１可変表示開始コマンドである。コマンド８００２（Ｈ）は、第２特図の可変表示の開始を指定する第２可変表示開始コマンドである。演出制御用ＣＰＵ１０１は、コマンド８００１（Ｈ）またはコマンド８００２（Ｈ）を受信すると、画像表示装置５において飾り図柄の変動表示を開始するように制御する。
【０６５７】

コマンド８１ＸＸ（Ｈ）は、特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置５において変動表示される飾り図柄の変動パターンを指定する変動パターンコマンドである（それぞれ変動パターンＸＸに対応）。つまり、複数種類の変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。

【０６５８】

コマンド８Ｃ０１（Ｈ）は、ハズレに決定されていることを示す表示結果１指定コマンド（ハズレ指定コマンド）である。コマンド８Ｃ０２（Ｈ）は、５Ｒ通常大当りに決定されていることを示す表示結果２指定コマンド（５Ｒ通常大当り指定コマンド）である。コマンド８Ｃ０３（Ｈ）は、５Ｒ確変大当りに決定されていることを示す表示結果３指定コマンド（５Ｒ確変大当り指定コマンド）である。コマンド８Ｃ０４（Ｈ）は、１０Ｒ確変大当りに決定されていることを示す表示結果４指定コマンド（１０Ｒ確変大当り指定コマンド）である。ハズレ指定コマンド、５Ｒ通常大当り指定コマンド、５Ｒ確変大当り指定コマンド、および１０Ｒ確変大当り指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて８Ｃ系コマンドとも称する。

【０６５９】

コマンド８Ｄ０１（Ｈ）は、第１特図の変動表示を開始することを示す第１図柄変動指定コマンドである。コマンド８Ｄ０２（Ｈ）は、第２特図の変動表示を開始することを示す第２図柄変動指定コマンドである。第１図柄変動指定コマンドおよび第２図柄変動指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて８Ｄ系コマンドとも称する。コマンド８Ｆ００（Ｈ）は、第１特図や第２特図の変動を終了することを指定する図柄確定指定コマンドである。

【０６６０】

コマンド９０００（Ｈ）は、遊技機に関する電力供給が開始されたときに送信される初期化を指定（電源投入時の初期画面を表示することを指定）する初期化指定コマンドである。コマンド９２００（Ｈ）は、遊技機に関する電力供給が再開されたときに送信される停電の復旧を指定（停電復旧画面を表示することを指定）する停電復旧指定コマンドである。コマンド９５００（Ｈ）は、通常状態の背景を指定する通常状態指定コマンドである。コマンド９５０１（Ｈ）は、時短状態の背景を指定する時短状態指定コマンドである。コマンド９５０２（Ｈ）は、確変状態の背景を指定する確変状態指定コマンドである。通常状態指定コマンド、時短状態指定コマンド、および確変状態指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめて９５系コマンドや背景指定コマンドとも称する。コマンド９Ｆ００（Ｈ）は、客待ちのデモンストレーションを指定する客待ちデモ指定コマンドである。

【０６６１】

コマンドＡ００１（Ｈ）は、５Ｒ通常大当りの開始を指定する大当り開始１指定コマンドである。コマンドＡ００２（Ｈ）は、５Ｒ確変大当りの開始を指定する大当り開始２指定コマンドである。コマンドＡ００３（Ｈ）は、１０Ｒ確変大当りの開始を指定する確変大当り開始３指定コマンドである。大当り開始１指定コマンド、大当り開始２指定コマンド、および大当り開始３指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめてＡ０系コマンドとも称する。

【０６６２】

Ａ１ＸＸ（Ｈ）は、ＸＸで示す回数目（ラウンド）の大入賞口の開放中を示す大入賞口開放中指定コマンドである。大入賞口開放中指定コマンドを、Ａ１系コマンドとも称する。Ａ２ＸＸ（Ｈ）は、ＸＸで示す回数目（ラウンド）の大入賞口の閉鎖を示す大入賞口開放後指定コマンドである。大入賞口開放後指定コマンドを、Ａ２系コマンドとも称する。

【０６６３】

コマンドＡ３０１（Ｈ）は、５Ｒ通常大当りの終了を指定する大当り終了１指定コマンドである。コマンドＡ３０２（Ｈ）は、５Ｒ確変大当りの終了を指定する大当り終了２指定コマンドである。コマンドＡ３０３（Ｈ）は、１０Ｒ確変大当りの終了を指定する大当り終了３指定コマンドである。大当り終了１指定コマンド、大当り終了２指定コマンド、

および大当り終了３指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめてＡ３系コマンドとも称する。

【０６６４】

コマンドＡＤ００（Ｈ）は、Ｖ入賞が発生したことを指定する確変判定装置通過指定コマンドである。確変判定装置通過指定コマンドは、Ｖ大入賞口を通過した遊技球がＶ入賞領域に進入してＶ入賞スイッチ０７５Ｆ０２４により検出されるときに送信されるコマンドである。

【０６６５】

コマンドＢ１００（Ｈ）は、第１始動入賞があったことを指定する第１始動入賞指定コマンドである。コマンドＢ２００（Ｈ）は、第２始動入賞があったことを指定する第２始動入賞指定コマンドである。

【０６６６】

コマンドＣ１ＸＸ（Ｈ）は、第１保留記憶数がＸＸで示す数になったことを指定する第１保留記憶数指定コマンドである。第１保留記憶数指定コマンドを、Ｃ１系コマンドとも称する。コマンドＣ２ＸＸ（Ｈ）は、第２保留記憶数がＸＸで示す数になったことを指定する第２保留記憶する指定コマンドである。第２保留記憶数指定コマンドを、Ｃ２系コマンドとも称する。

【０６６７】

コマンドＣ４ＸＸ（Ｈ）およびコマンドＣ６ＸＸ（Ｈ）は、第１始動入賞口または第２始動入賞口への始動入賞時における大当り判定、大当り種別判定、変動パターン種別判定などの入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドである。このうち、コマンドＣ４ＸＸ（Ｈ）は、入賞時判定結果のうち、大当りとなるか否か、および、大当りの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドＣ３ＸＸ（Ｈ）は、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果（変動パターン種別の判定結果）を示す変動種別コマンドである。

【０６６８】

Ｃ７ＸＸ（Ｈ）は、ＸＸで示す回数目（ラウンド）の大入賞口への遊技球の通過を示す大入賞口入賞指定コマンドである。

【０６６９】

ＭＯＤＥがＦＤ（Ｈ）でありかつ、ＥＸＴの４ｂｉｔ目が０であるコマンドは、右打ち表示の消灯を示す右打ち表示消灯指定コマンドである。ＭＯＤＥデータがＦＤ（Ｈ）でありかつ、ＥＸＴデータの４ｂｉｔ目が１であるコマンドは、右打ち表示の点灯を示す右打ち表示点灯指定コマンドである。本実施の形態においては、特に右打ち表示点灯指定コマンドを、ＦＤ系コマンドとも称する。

【０６７０】

遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、始動入賞時に、大当りとなるか否か、大当りの種別、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する。そして、図柄指定コマンドのＥＸＴデータに、大当りとなることを指定する値、および、大当りの種別を指定する値を設定し、演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、変動種別コマンドのＥＸＴデータに変動パターン種別の判定結果としての判定値の範囲を指定する値を設定し、演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄指定コマンドに設定されている値に基づいて、表示結果が大当りとなるか否か、大当りの種別を認識できるとともに、変動種別コマンドに基づいて、変動パターン種別を認識できる。

【０６７１】

［動作］

次に、特徴部０７５Ｆに係るパチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。まず、主基板１１に搭載されたＣＰＵ１０３による処理について説明する。

【０６７２】

（特別図柄通常処理）

図１５－１０は、特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。図１５－１０に示すように、特別図柄通常処理において、ＣＰＵ１０３は、第１保留記憶バッファ（第１特別図柄の保留記憶情報を記憶するための記憶バッファ）または第２保留記憶バッファ（第２特別図柄の保留記憶情報を記憶するための記憶バッファ）に保留記憶データがあるか否かを判定する（ステップ０７５ＦＳ００１）。第１保留記憶バッファおよび第２保留記憶バッファのどちらにも保留記憶データがない場合には（ステップ０７５ＦＳ００１でＮ）、変動停止から所定期間が経過したか否かを判定する（ステップ０７５ＦＳ００２）。変動停止から所定期間が経過しない場合（ステップ０７５ＦＳ００２でＮ）、特別図柄通常処理を終了する。一方、変動停止から所定期間が経過している場合（ステップ０７５ＦＳ００２でＹ）、客待ちデモ指定コマンドを送信するための処理をし（ステップ０７５ＦＳ００３）、特別図柄通常処理を終了する。ここで、客待ちデモ指定コマンドを送信すると、客待ちデモ指定コマンドを送信したことを示す客待ちデモ指定コマンド送信済フラグをセットする。そして、客待ちデモ指定コマンドを送信した後に次回のタイマ割込以降の特別図柄通常処理を実行する場合には、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグがセットされていることに基づいて、重ねて客待ちデモ指定コマンドを送信しないように制御される。このような客待ちデモ指定コマンド送信済フラグは、次回の特別図柄の変動表示が開始されるときにリセットされる。

【０６７３】

第１保留記憶バッファまたは第２保留記憶バッファに保留記憶データがあるときには（ステップ０７５ＦＳ００１でＹ）、ＣＰＵ１０３は、保留特定領域に設定されているデータのうち１番目のデータが「第２」を示すデータであるか否かを判定する（ステップ０７５ＦＳ００４）。保留特定領域に設定されている１番目のデータが「第２」を示すデータでない（すなわち、「第１」を示すデータである）場合（ステップ０７５ＦＳ００４でＮ）、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタ（第１特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第２特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第１」を示すデータを設定する（ステップ０７５ＦＳ００５）。保留特定領域に設定されている１番目のデータが「第２」を示すデータである場合（ステップ０７５ＦＳ００４でＹ）、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタに「第２」を示すデータを設定する（ステップ０７５ＦＳ００６）。

【０６７４】

この実施の形態では、以下、特別図柄ポインタに「第１」を示すデータが設定されたか「第２」を示すデータが設定されたかに応じて、第１特別図柄の変動表示と、第２特別図柄の変動表示とを、共通の処理ルーチンを用いて実行する。特別図柄ポインタに「第１」を示すデータが設定されたときには、第１保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第１特別図柄の変動表示が行われる。一方、特別図柄ポインタに「第２」を示すデータが設定されたときには、第２保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第２特別図柄の変動表示が行われる。

【０６７５】

ステップ０７５ＦＳ００４～ステップ０７５ＦＳ００６の制御により、第２保留記憶バッファ内に第２保留記憶のデータが１つでも存在すれば、その第２保留記憶のデータに基づいた第２特別図柄の変動表示が、第１保留記憶のデータに基づいた第１特別図柄の変動表示に優先して実行される。

【０６７６】

次に、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭ１０２の保留記憶バッファに格納する（ステップ０７５ＦＳ００７）。具体的には、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合には、第１保留記憶バッファにおける第１保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭ１０２の保留記憶バッファに格納する。また、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第２」を示している場合には、第２保留記憶バッファにおける第２保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱

数値を読み出してＲＡＭ１０２の保留記憶バッファに格納する。

【０６７７】

そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ０７５ＦＳ００８）。具体的には、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合には、第１保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し、かつ、第１保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第２」を示している場合に、第２保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し、かつ、第２保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

【０６７８】

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

【０６７９】

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

【０６８０】

次に、ＣＰＵ１０３は、減算後の特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタの値に基づいて、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０７５ＦＳ００９）。この場合、特別図柄ポインタに「第１」を示す値が設定されている場合には、ＣＰＵ１０３は、第１保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第２」を示す値が設定されている場合には、ＣＰＵ１０３は、第２保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。

【０６８１】

次に、ＣＰＵ１０３は、背景指定コマンドを送信し（ステップ０７５ＦＳ０１０）、保留記憶バッファからランダムＲ（大当り判定用乱数）を読み出し、大当り判定モジュールを実行する（ステップ０７５ＦＳ０１１）。なお、この場合、ＣＰＵ１０３は、始動入賞判定処理で抽出し第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファに予め格納した大当り判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、予め決められている大当り判定値（図１５－８参照）と大当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定の処理を実行するプログラムである。

【０６８２】

大当り判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確率状態）の場合は、遊技状態が非確変状態（通常遊技状態および時短状態）の場合よりも、大当りとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、予め大当り判定値の数が多く設定されている確変時大当り判定テーブル（図１５－８（Ａ）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当り判定値の数が確変時大当り判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当り判定テーブル（図１５－８（Ａ）の左側の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、ＣＰＵ１０３は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行い、遊技状態が通常状態や時短状態であるときは、通常時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行う。すなわち、ＣＰＵ１０３は、大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値が図１５－８（Ａ）に示すいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることに決定する。大当りとすることに決定した場合には（ステップ０７５ＦＳ０１１でＹ）、ステップ０７５ＦＳ０１２に移行する。なお、大当りとするか否か決定する

ということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄における停止図柄を大当り図柄とするか否か決定するということでもある。

【０６８３】

なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、確変フラグがセットされているか否かにより行われる。確変フラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、確変状態を終了するときにリセットされる。具体的には、確変フラグは、大当り遊技を終了する処理においてセットされ、その後、所定回数（１５０回）の変動表示が行われたという条件と、次回の大当りが決定されたという条件とのいずれか早い方の条件が成立したときに、特別図柄の変動表示を終了して停止図柄を停止表示するタイミングでリセットされる。

【０６８４】

大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値がいずれの大当り判定値にも一致しなければ（ステップ０７５ＦＳ０１１でＮ）、後述するステップ０７５ＦＳ０１６に進む。

【０６８５】

ステップ０７５ＦＳ０１１において大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値がいずれかの大当り判定値に一致すれば、ＣＰＵ１０３は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする（ステップ０７５ＦＳ０１２）。なお、大当りフラグは、大当り遊技が終了するときにリセットされる。そして、大当り種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、図１５－８（Ｂ）の第１特別図柄大当り種別判定用テーブルおよび図１５－８（Ｃ）の第２特別図柄大当り種別判定用テーブルのうち、いずれかのテーブルを選択する（ステップ０７５ＦＳ０１３）。具体的には、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合には、図１５－８（Ｂ）に示す第１特別図柄大当り種別判定用テーブルを選択する。また、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第２」を示している場合において、図１５－８（Ｃ）の第２特別図柄大当り種別判定用テーブルを選択する。

【０６８６】

次に、ＣＰＵ１０３は、始動入賞判定処理で抽出し第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファに予め格納した大当り種別判定用乱数を読み出し、ステップ０７５ＦＳ０１３で選択した大当り種別判定テーブルを用いて、保留記憶バッファに格納された大当り種別判定用の乱数（ランダム１）の値と一致する値に対応した大当り種別および大当り図柄を決定する（ステップ０７５ＦＳ０１４）。

【０６８７】

図１５－８（Ｂ），（Ｃ）に示すように、第１特別図柄および第２特別図柄については、大当り種別ごとに大当り図柄が異なるように大当り種別と大当り図柄との関係が設定されており、大当り種別と大当り図柄とが同時に決定されるので、大当り図柄と、大当り種別に応じた遊技制御との対応関係が単純化するため、遊技制御の複雑化を防ぐことができる。

【０６８８】

また、ＣＰＵ１０３は、決定した大当りの種別を示す大当り種別データをＲＡＭ１０２における大当り種別バッファに設定する（ステップ０７５ＦＳ０１５）。たとえば、大当り種別が「５Ｒ通常大当り」の場合には、大当り種別データとして「０１」が設定される。大当り種別が「５Ｒ確変大当り」の場合には、大当り種別データとして「０２」が設定される。大当り種別が「１０Ｒ確変大当り」の場合には、大当り種別データとして「０３」が設定される。

【０６８９】

次に、ＣＰＵ１０３は、特別図柄の停止図柄を設定する（ステップ０７５ＦＳ０１６）。具体的には、大当りフラグがセットされていない場合には、ハズレ図柄となる「－」を特別図柄の停止図柄として設定する。大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別の決定結果に応じて、ステップ０７５ＦＳ０１４により決定された大当り図柄を特別図柄の停止図柄に設定する。すなわち、大当り種別が「５Ｒ通常大当り」に決定されたと

きには「１」を特別図柄の停止図柄に設定する。大当り種別が「５Ｒ確変大当り」に決定されたときには「３」を特別図柄の停止図柄に設定する。大当り種別が「１０Ｒ確変大当り」に決定した場合には「７」を特別図柄の停止図柄に決定する。

【０６９０】

そして、ＣＰＵ１０３は、表示結果指定コマンドを送信し（ステップ０７５ＦＳ０１７）、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（Ｓ１１１）に対応した値に更新する（ステップ０７５ＦＳ０１８）。

【０６９１】

（変動パターン設定処理）

図１５－１１は、変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。図１５－１１に示すように、変動パターン設定処理において、ＣＰＵ１０３は、変動パターンを決定する（ステップ０７５ＦＳ１０１）。具体的には、ＣＰＵ１０３は、大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別に応じた大当り用変動パターン種別判定テーブルを選択し、大当りフラグがセットされていない場合には、ハズレ用変動パターン種別判定テーブルを選択する。そして、ＣＰＵ１０３は、第１保留記憶バッファまたは第２保留記憶バッファからランダム２（変動パターン種別判定用乱数）を読み出し、選択したテーブルを参照することによって、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定する。

【０６９２】

次に、ＣＰＵ１０３は、決定した変動パターンに対応する変動パターンコマンドを、演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０７５ＦＳ１０２）。

【０６９３】

次に、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する（ステップ０７５ＦＳ１０３）。そして、ＣＰＵ１０３は、図柄変動指定コマンドを、演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行い（ステップ０７５ＦＳ１０４）、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動処理（Ｓ１１２）に対応した値に更新する（ステップ０７５ＦＳ１０５）。

【０６９４】

（特別図柄変動処理）

図１５－１２は、特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。図１５－１１に示すように、特別図柄変動処理において、ＣＰＵ１０３は、変動時間タイマを１減算し（ステップ０７５ＦＳ２０１）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ０７５ＦＳ２０２でＹ）、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（Ｓ１１３）に対応した値に更新する（ステップ０７５ＦＳ２０３）。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には（ステップ０７５ＦＳ２０２でＮ）、そのまま処理を終了する。

【０６９５】

（特別図柄停止処理）

図１５－１３は、特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。図１５－１３に示すように、特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、終了フラグをセットして特別図柄の変動表示を終了させ、特図１可変表示部０７５Ｆ０２１または特図２可変表示部０７５Ｆ０２２に停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップ０７５ＦＳ３０１）。なお、特別図柄ポインタに「第１」を示すデータが設定されている場合には特図１可変表示部０７５Ｆ０２１での第１特別図柄の変動を終了させ、特別図柄ポインタに「第２」を示すデータが設定されている場合には特図２可変表示部０７５Ｆ０２２での第２特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０に図柄確定指定コマンドをセットする（ステップ０７５ＦＳ３０２）。これにより、図柄確定指定コマンドが演出制御用ＣＰＵ１２０に送信される。次に、ＣＰＵ１０３は、大当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ０７５ＦＳ３０３）。そして、大当りフラグがセットされていない場合には（ステップ０７５ＦＳ３０３でＮ）、ステップ０７５ＦＳ３０９に移行する。

【０６９６】

大当りフラグがセットされている場合には（ステップ０７５ＦＳ３０３でＹ）、ＣＰＵ

１０３は、確変フラグおよび時短フラグをリセットする（ステップ０７５ＦＳ３０４）。次に、演出制御用ＣＰＵ１２０に、大当り開始指定コマンドおよび右打ち表示点灯コマンドを送信する（ステップ０７５ＦＳ３０５）。

【０６９７】

また、ＲＯ１０１に記憶されている開放パターンデータを参照し、通常大入賞口およびＶ大入賞口について、開放回数（たとえば、５回や１０回）、開放時間（たとえば、２９秒）、ラウンド間のインターバル時間（たとえば、０．５秒）などの開放態様を示すデータを所定の記憶領域にセットする（ステップ０７５ＦＳ３０６）。具体的には、５Ｒ通常大当りの場合、１～５Ｒの全てにおいて通常大入賞口を開放させる開放態様などをＲＡＭ１０２に設けられる所定の記憶領域に記憶する。５Ｒ確変大当りの場合、１～３Ｒ目および５Ｒ目に通常大入賞口を開放させ、４Ｒ目にＶ大入賞口を開放させる開放態様などをＲＡＭ１０２に設けられる所定の記憶領域に記憶する。また、１０Ｒ確変大当りの場合、１～８Ｒ目および１０Ｒ目に通常大入賞口を開放させ、９Ｒ目にＶ大入賞口を開放させる開放態様などをＲＡＭ１０２に設けられる所定の記憶領域に記憶する。開放回数（５回や１０回）のデータは、開放回数を計数するための開放回数カウンタにセットされる。

【０６９８】

また、大入賞口制御タイマに、大当り表示時間であるファンファーレ時間（大当りが発生したことをたとえば、画像表示装置５において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップ０７５ＦＳ３０７）。以降、大当り開放前処理において、大入賞口制御タイマが１減算されて、０になると大入賞口が開放されてラウンドが開始される。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（Ｓ１１４）に対応した値に更新し（ステップ０７５ＦＳ３０８）、処理を終了する。

【０６９９】

ステップ０７５ＦＳ３０３で大当りフラグがセットされていないと判定された場合には（ステップ０７５ＦＳ３０３でＮ）、ＣＰＵ１０３は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ０７５ＦＳ３０９）。時短フラグがセットされていない場合は（ステップ０７５ＦＳ３０９でＮ）、ステップ０７５ＦＳ３１６の処理へ移行する。時短フラグがセットされている場合には（ステップ０７５ＦＳ３０９でＹ）、時短状態の残り変動回数を示す時短回数カウンタのカウンタ値を１減算する（ステップ０７５ＦＳ３１０）。次に、ＣＰＵ１０３は、時短回数カウンタの値が０になったか否かを確認する（ステップ０７５ＦＳ３１１）。時短回数カウンタの値が０になった場合は（ステップ０７５ＦＳ３１１でＹ）、時短状態の継続期間が終了したと判断して、時短フラグをリセットする（ステップ０７５ＦＳ３１２）。これにより、時短状態においてハズレ表示結果となる変動表示が特定回数（１５０回）行われたときに、遊技状態が時短状態から非時短状態に移行する。ステップ０７５ＦＳ３１１において、時短回数カウンタの値が０になっていない場合には（ステップ０７５ＦＳ３１１でＮ）、ステップ０７５ＦＳ３１６の処理へ移行する。

【０７００】

ステップ０７５ＦＳ３１２の後は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ０７５ＦＳ３１３）。確変フラグがセットされている場合には（ステップ０７５ＦＳ３１３でＹ）、確変フラグをリセットする（ステップ０７５ＦＳ３１４）。次に、ＣＰＵ１０３は、遊技状態が時短状態から通常状態（低確率／低ベース状態）に移行したことに応じて、演出制御用ＣＰＵ１２０に通常状態指定コマンドを送信し（ステップ０７５ＦＳ３１５）、ステップ０７５ＦＳ３１６に進む。ステップ０７５ＦＳ３１３において確変フラグがセットされていない場合には（ステップ０７５ＦＳ３１３でＮ）、ステップ０７５ＦＳ３１４の処理を行わずに、ステップ０７５ＦＳ３１５に移行する。そして、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（Ｓ１１０）に対応した値に更新し（ステップ０７５ＦＳ３１６）、処理を終了する。

【０７０１】

（大当り開放前処理）

図１５－１４は、大当り開放前処理の一例を示すフローチャートである。図１５－１４に示すように、大当り開放前処理において、ＣＰＵ１０３は、大入賞口制御タイマの値を－１（減算更新）する（ステップ０７５ＦＳ４０１）。そして、大入賞口制御タイマの値が０であるか否かを判定し（ステップ０７５ＦＳ４０２）、大入賞口制御タイマの値が０になっていなければ（ステップ０７５ＦＳ４０２でＮ）、処理を終了する。

【０７０２】

大入賞口制御タイマの値が０になっている場合には（ステップ０７５ＦＳ４０２でＹ）、演出制御用ＣＰＵ１２０に大入賞口開放中指定コマンドを送信する（ステップ０７５ＦＳ４０３）。そして、開放パターンに応じてソレノイド８２を駆動して通常大入賞口を開放する（ステップ０７５ＦＳ４０４）。これにより、１Ｒ目においては通常大入賞口が開放する。

【０７０３】

次に、ＣＰＵ１０３は、開放パターンデータ（たとえば、ステップ０７５ＦＳ３０６によりＲＡＭ１０２に記憶されたデータ）に基づいて、大入賞口制御タイマに、大入賞口が開放可能な最大時間（大入賞口開放時間）に応じた大入賞口開放時間（２９秒）を設定する（ステップ０７５ＦＳ４０５）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放中処理（Ｓ１１５）に応じた値に更新し（ステップ０７５ＦＳ４０６）、処理を終了する。

【０７０４】

（大当り開放中処理）

図１５－１５は、大当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。図１５－１５に示すように、大当り開放中処理において、ＣＰＵ１０３は、大入賞口制御タイマの値を－１（減算更新）する（ステップ０７５ＦＳ５０１）。

【０７０５】

そして、ＣＰＵ１０３は、大入賞口制御タイマの値が０になったか否かを確認する（ステップ０７５ＦＳ５０２）。大入賞口制御タイマの値が０になっているときは（ステップ０７５ＦＳ５０１でＹ）、ステップ０７５ＦＳ５１１の処理へ移行する。大入賞口制御タイマの値が０になっていないときは（ステップ０７５ＦＳ５０２でＮ）、通常大入賞口またはＶ大入賞口を開放中か否かを判定する（ステップ０７５ＦＳ５０３）。通常大入賞口またはＶ大入賞口が開放中か否かは、開放回数カウンタの値により判定すればよい。

【０７０６】

ステップ０７５ＦＳ５０３で、通常大入賞口またはＶ大入賞口が開放中でないと判定された場合には（ステップ０７５ＦＳ５０３でＮ）、処理を終了する。

【０７０７】

通常大入賞口またはＶ大入賞口が開放中であれば（ステップ０７５ＦＳ５０３でＹ）、カウントスイッチ２３またはＶ入賞スイッチ０７５Ｆ０２４がオンになっているか否かを判定する（ステップ０７５ＦＳ５０４）。カウントスイッチ２３とＶ入賞スイッチ０７５Ｆ０２４のいずれもがオンになっていなければ（ステップ０７５ＦＳ５０４でＮ）、処理を終了する。一方、カウントスイッチ２３またはＶ入賞スイッチ０７５Ｆ０２４のいずれか一方がオンとなっていれば（ステップ０７５ＦＳ５０４でＹ）、入賞個数カウンタを＋１（加算更新）する（ステップ０７５ＦＳ５０５）。

【０７０８】

次に、確変決定フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ０７５ＦＳ５０６）。確変決定フラグは、Ｖ入賞が発生したときに確変状態に制御されることが決定されたことによりセットされるフラグである。確変決定フラグがセットされていれば（ステップ０７５ＦＳ５０６でＹ）、ステップ０７５ＦＳ５１０の処理へ移行する。一方、確変決定フラグがセットされていなければ（ステップ０７５ＦＳ５０６でＮ）、Ｖ入賞スイッチ０７５Ｆ０２４がオンになっているか否かを判定する（ステップ０７５ＦＳ５０７）。Ｖ入賞スイッチ０７５Ｆ０２４がオンになっていなければ（ステップ０７５ＦＳ５０７でＮ）、ステップ０７５ＦＳ５１０の処理へ移行する。一方、Ｖ入賞スイッチがオンになっていれば（ステップ０７５ＦＳ５０７でＹ）、確変決定フラグをセットし（ステップ０７５

ＦＳ５０８）、確変判定装置通過指定コマンドを送信し（ステップ０７５ＦＳ５０９）、ステップ０７５ＦＳ５１０の処理へ移行する。

【０７０９】

そして、ＣＰＵ１０３は、入賞個数カウンタの値が所定数（たとえば１０）になっているか否を判定する（ステップ０７５ＦＳ５１０）。入賞個数カウンタの値が所定数になっていなければ（ステップ０７５ＦＳ５１０でＮ）、処理を終了する。

【０７１０】

入賞個数カウンタの値が所定数になっているときには（ステップ０７５ＦＳ５１０でＹ）、ＣＰＵ１０３は、ソレノイド８２を駆動して通常大入賞口を閉鎖する制御、または、ソレノイド０７５Ｆ０８３を駆動してＶ大入賞口を閉鎖する制御のいずれか一方の制御を行う（ステップ０７５ＦＳ５１１）。次に、ＣＰＵ１０３は、入賞個数カウンタの値をクリアする（０にする）処理を行う（ステップ０７５ＦＳ５１２）。次に、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放後処理（Ｓ１１６）に応じた値に更新し（ステップ０７５ＦＳ５１３）、処理を終了する。

【０７１１】

（大当り開放後処理）

図１５－１６は、大当り開放後処理の一例を示すフローチャートである。図１５－１６に示すように、大当り開放後処理において、ＣＰＵ１０３は、開放回数カウンタの値が０であるか否かを判定する（ステップ０７５ＦＳ６０１）。

【０７１２】

開放回数カウンタの値が０であれば（ステップ０７５ＦＳ６０１でＹ）、演出制御用ＣＰＵ１２０に大当り終了指定マンドを送信し（ステップ０７５ＦＳ６０２）、大入賞口制御タイマに大当り終了時間（大当り遊技が終了したことをたとえば、画像表示装置５において報知する時間）に相当する値を設定し（ステップ０７５ＦＳ６０３）、特別図柄プロセスフラグの値を大当り終了処理（Ｓ１１７）に応じた値に更新し（ステップ０７５ＦＳ６０４）、処理を終了する。

【０７１３】

ステップ０７５ＦＳ６０１において、開放回数カウンタの値が０でなければ（ステップ０７５ＦＳ６０１でＮ）、演出制御用ＣＰＵ１２０に大入賞口開放後指定マンドを送信し（ステップ０７５ＦＳ６０５）、大入賞口制御タイマに、ラウンドが終了してから次のラウンドが開始するまでのインターバル時間に相当する値を設定する（ステップ０７５ＦＳ６０６）。

【０７１４】

次に、ＣＰＵ１０３は、Ｖ大入賞口が開放するラウンド（Ｖ開放ラウンドとも称する）の前、すなわち、次のラウンドがＶ開放ラウンドであるか否かを判定する（ステップ０７５ＦＳ６０７）。Ｖ開放ラウンド前でない場合（ステップ０７５ＦＳ６０７でＮ）、ソレノイド８２を駆動して通常大入賞口を開放する制御を行う（ステップ０７５ＦＳ６０８）。一方、Ｖ開放ラウンド前である場合（ステップ０７５ＦＳ６０７でＹ）、ソレノイド０７５Ｆ０８３を駆動してＶ大入賞口を開放する制御を行う（ステップ０７５ＦＳ６０９）。

【０７１５】

ステップ０７５ＦＳ６０８またはステップ０７５ＦＳ６０９の後、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に大入賞口開放中指定マンドを送信する（ステップ０７５ＦＳ６１０）。そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放中処理（Ｓ１１５）に応じた値に更新し（ステップ０７５ＦＳ６１１）、処理を終了する。

【０７１６】

（大当り終了処理）

図１５－１７は、大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。図１５－１７に示すように、大当り終了処理において、ＣＰＵ１０３は、大当り終了時間が設定された大入賞口制御タイマの値を１減算する（ステップ０７５ＦＳ７０１）。そして、ＣＰＵ１０３は、大入賞口制御タイマの値が０になっているか否か（大当り終了時間が経過したか否

か）を判定する（ステップ０７５ＦＳ７０２）。大入賞口制御タイマの値が０になっていなければ（ステップ０７５ＦＳ７０２でＮ）、処理を終了する。大入賞口制御タイマの値が０になっていれば（ステップ０７５ＦＳ７０２でＹ）、大当りフラグをリセットする（ステップ０７５ＦＳ７０３）。

【０７１７】

次に、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞領域を通過することでセットされる確変決定フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ０７５ＦＳ７０４）。確変決定フラグがセットされていなければ（ステップ０７５ＦＳ７０４でＮ）、ステップ０７５ＦＳ７０５の処理へ移行する。ステップ０７５ＦＳ７０４において、確変決定フラグがセットされていれば（ステップ０７５ＦＳ７０４でＹ）、確変状態であることを示す確変フラグをセットする（ステップ０７５ＦＳ７０７）。次に、演出制御用ＣＰＵ１２０に確変状態指定コマンドを送信し（ステップ０７５ＦＳ７０８）、確変決定フラグをリセットし（ステップ０７５ＦＳ７０９）、ステップ０７５ＦＳ７１０の処理へ移行する。

【０７１８】

ステップ０７５ＦＳ７１０では、時短状態であることを示す時短フラグをセットし（ステップ０７５ＦＳ７１０）、時短回数カウンタに１５０をセットする（ステップ０７５ＦＳ７１１）。そして、ステップ０７５ＦＳ７１２の処理へ移行する。

【０７１９】

一方、ステップ０７５ＦＳ７０４において、確変決定フラグがセットされていなければ（ステップ０７５ＦＳ７０４でＮ）、ステップ０７５ＦＳ７０５では、時短状態であることを示す時短フラグをセットし（ステップ０７５ＦＳ７０５）、時短回数カウンタに１００をセットし（ステップ０７５ＦＳ７０６）、ステップ０７５ＦＳ７１２の処理へ移行する。

【０７２０】

ステップ０７５ＦＳ７１２では、演出制御用ＣＰＵ１２０に時短状態指定コマンドを送信する（ステップ０７５ＦＳ７１２）。そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（Ｓ１１０）に対応した値に更新し（ステップ０７５ＦＳ７１３）、処理を終了する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０側は、ＣＰＵ１０３から送信される確変状態指定コマンドなどにより、確変、時短、通常のいずれの遊技状態にあるかを認識することが可能となる。

【０７２１】

（大当り中演出処理）

次に、演出制御基板１２に搭載された演出制御用ＣＰＵ１２０による処理について説明する。図１５－１８は、大当り中演出処理の一例を示すフローチャートである。図１５－１８に示すように、大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、大当り終了指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ０７５ＦＳ６５１）。ここで、大当り終了指定コマンド受信フラグなどのフラグは、ＲＯＭ１２１に形成されるコマンド受信バッファに大当り終了指定コマンドを受信した旨のデータが格納されている場合に、演出制御用ＣＰＵ１２０によりセットされ、大当り遊技が終了するなどの所定のタイミングで消去される。

【０７２２】

大当り終了指定コマンド受信フラグがセットされていないときは（ステップ０７５ＦＳ６５１でＮ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマの値を１減算する（ステップ０７５ＦＳ６５２）。

【０７２３】

次に、プロセスタイマがタイムアウトしたか否かを判定する（ステップ０７５ＦＳ６５３）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ０７５ＦＳ６５３でＹ）、プロセスデータの切替えを行う（ステップ０７５ＦＳ６５５）。そして、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（ステップ０７５ＦＳ６５６）。また、その

次に設定されているプロセスデータの内容に従って、演出装置（画像表示装置５、スピーカ８Ｌ，８Ｒ、遊技効果ランプ９など）の制御を実行する（ステップ０７５ＦＳ６５７）。たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５においてラウンド中演出に応じた画像を表示させるために、プロセスデータの内容に従ってＲＯＭ１２１から画像データを読み出し、読み出した画像データを画像表示装置５に出力する。また、遊技効果ランプ９などの各種ランプを点灯／点滅／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板１４に対して制御信号を出力する。また、スピーカ８Ｌ，８Ｒに音声出力を行わせるために、音声制御基板１３に対して制御信号（音番号データ）を出力する。そして、処理を終了する。

【０７２４】

プロセスタイマがタイムアウトしていない場合（ステップ０７５ＦＳ６５３でＮ）、引き続き、設定されているプロセスデータの内容に従って、演出装置（画像表示装置５、スピーカ８Ｌ，８Ｒ、遊技効果ランプ９など）の制御を実行する（ステップ０７５ＦＳ６５４）。そして、処理を終了する。

【０７２５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１に搭載されたＣＰＵ１０３から受けた演出制御コマンドに基づき、上述したプロセスデータを設定する。たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りが発生したことに基づきＣＰＵ１０３から大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）を受信した場合、演出装置の制御によってファンファーレ演出を実行するために、ファンファーレ演出に対応したプロセスデータを設定する。さらに、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りが発生したことに基づきＣＰＵ１０３から右打ち表示点灯コマンドを受信した場合、遊技者に対して右打ちを促すために第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０の右打ち表示部０７５Ｆ０５５におけるＬＥＤなどの点灯手段を点灯させる。

【０７２６】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りの各ラウンドの開始時においてＣＰＵ１０３から大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１系コマンド）を受信した場合、以下のように、演出装置の制御によってラウンド中演出を実行するために、ラウンド中演出に対応したプロセスデータを設定する。

【０７２７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、５Ｒ通常大当りの２Ｒ開始時においてＣＰＵ１０３から大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０２コマンド）を受信した場合、確変大当りであるか否かを示唆するＶ確変示唆演出を実行するためのプロセスデータを設定する。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、既に受信していた大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）に基づき大当りの種別（この場合、５Ｒ通常大当り）を特定するとともに、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０２コマンド）に基づき大当りのラウンド（この場合、２Ｒ）を特定し、特定した大当り中のラウンドに応じた演出（この場合、Ｖ確変示唆演出）を実行するためのプロセスデータを設定する。

【０７２８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、５Ｒ確変大当りの２Ｒ開始時においてＣＰＵ１０３から大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０２コマンド）を受信した場合、Ｖ確変示唆演出（図１５－４１参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、既に受信していた大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）に基づき大当りの種別（この場合、５Ｒ確変大当り）を特定するとともに、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０２コマンド）に基づき大当りのラウンド（この場合、２Ｒ）を特定し、特定した大当り中のラウンドに応じた演出（この場合、Ｖ確変示唆演出）を実行するためのプロセスデータを設定する。

【０７２９】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、５Ｒ確変大当りの３Ｒ開始時においてＣＰＵ１０３から大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０３コマンド）を受信した場合、次の４Ｒ目がＶ開放ラウンドであることを予告するＶ予告演出（図１５－４２参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、既に受信していた大当

り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）に基づき大当りの種別（この場合、５Ｒ確変大当り）を特定するとともに、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０３コマンド）に基づき大当りのラウンド（この場合、３Ｒ）を特定し、特定した大当り中のラウンドに応じた演出（この場合、Ｖ予告演出）を実行するためのプロセスデータを設定する。

【０７３０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、５Ｒ確変大当りの３Ｒ後においてＣＰＵ１０３から大入賞口開放後指定コマンド（Ａ２０３コマンド）を受信した場合、ラウンド間において特定領域であるＶ大入賞口に遊技球を進入させることを狙わせるＶを狙え演出（図１５－４３参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、既に受信していた大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）に基づき大当りの種別（この場合、５Ｒ確変大当り）を特定するとともに、大入賞口開放後指定コマンド（Ａ２０３コマンド）に基づき終了した大当りのラウンド（この場合、３Ｒ）を特定し、特定した大当り中のラウンド後に応じた演出（この場合、Ｖを狙え演出）を実行するためのプロセスデータを設定する。Ｖを狙え演出は、特定領域であるＶ大入賞口に関する画像表示を用いた案内表示である。具体的には、Ｖを狙え演出においては、特定領域であるＶ大入賞口を狙って遊技球を発射させるように遊技者に右打ちを促す画像が表示される。Ｖを狙え演出においては、特定領域であるＶ大入賞口そのものを指すような画像が表示されてもよいし、特定領域であるＶ大入賞口付近を指すような画像が表示されてもよいし、特定領域であるＶ大入賞口に至るまでの経路を指すような画像が表示されてもよい。

【０７３１】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、５Ｒ確変大当りの４Ｒの開始時においてＣＰＵ１０３から大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０４コマンド）を受信した場合、引き続きＶを狙え演出（図１５－４４参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、既に受信していた大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）に基づき大当りの種別（この場合、５Ｒ確変大当り）を特定するとともに、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０４コマンド）に基づき大当りのラウンド（この場合、４Ｒ）を特定し、特定した大当り中のラウンドに応じた演出（この場合、Ｖを狙え演出）を実行するためのプロセスデータを設定する。

【０７３２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、１０Ｒ確変大当りの８Ｒ開始時においてＣＰＵ１０３から大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０８コマンド）を受信した場合、次の９Ｒ目がＶ開放ラウンドであることを予告するＶ予告演出を実行するためのプロセスデータを設定する。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、既に受信していた大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）に基づき大当りの種別（この場合、１０Ｒ確変大当り）を特定するとともに、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０８コマンド）に基づき大当りのラウンド（この場合、８Ｒ）を特定し、特定した大当り中のラウンドに応じた演出（この場合、Ｖ予告演出）を実行するためのプロセスデータを設定する。

【０７３３】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１０Ｒ確変大当りの８Ｒ後においてＣＰＵ１０３から大入賞口開放後指定コマンド（Ａ２０８コマンド）を受信した場合、ラウンド間において特定領域であるＶ大入賞口に遊技球を進入させることを狙わせるＶを狙え演出を実行するためのプロセスデータを設定する。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、既に受信していた大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）に基づき大当りの種別（この場合、１０Ｒ確変大当り）を特定するとともに、大入賞口開放後指定コマンド（Ａ２０８コマンド）に基づき終了した大当りのラウンド（この場合、８Ｒ）を特定し、特定した大当り中のラウンド後に応じた演出（この場合、Ｖを狙え演出）を実行するためのプロセスデータを設定する。

【０７３４】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１０Ｒ確変大当りの９Ｒの開始時においてＣＰＵ１０３から大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０９コマンド）を受信した場合、引き続きＶ

を狙え演出を実行するためのプロセスデータを設定する。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、既に受信していた大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）に基づき大当りの種別（この場合、１０Ｒ確変大当り）を特定するとともに、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０９コマンド）に基づき大当りのラウンド（この場合、９Ｒ）を特定し、特定した大当り中のラウンドに応じた演出（この場合、Ｖを狙え演出）を実行するためのプロセスデータを設定する。

【０７３５】

さらに、出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りラウンド中においてＣＰＵ１０３から確変判定装置通過指定コマンド（ＡＤ００コマンド）を受信した場合、以下のように、演出装置の制御によってＶ入賞演出を実行するために、Ｖ入賞演出に対応したプロセスデータを設定する。

【０７３６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、５Ｒ確変大当りの４Ｒ中においてＣＰＵ１０３から確変判定装置通過指定コマンド（ＡＤ００コマンド）を受信した場合、Ｖ入賞演出（図１５－４４参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。

【０７３７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、１０Ｒ確変大当りの９Ｒ中においてＣＰＵ１０３から確変判定装置通過指定コマンド（ＡＤ００）を受信した場合、Ｖ入賞演出を実行するためのプロセスデータを設定する。

【０７３８】

その他、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り遊技状態が終了したことに基づきＣＰＵ１０３から大当り終了指定コマンド（Ａ３系コマンド）を受信した場合、大当り遊技状態の終了を示すエンディング演出（図１５－４６，図１５－４７参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。

【０７３９】

このように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から受けた演出制御コマンドに基づきプロセスデータを設定することで、画像表示装置５、スピーカ８Ｌ，８Ｒ、遊技効果ランプ９などの演出装置を制御して各種の演出を実行する。

【０７４０】

［遊技の進行の概略］

上述したように構成されている特徴部０７５Ｆに係るパチンコ遊技機１においては、以下のように遊技が進行する。なお、既に説明している基本的なパチンコ遊技機１において行われる遊技の内容についても、特徴部０７５Ｆに係るパチンコ遊技機１は有するが、以下では特に特徴部０７５Ｆに関連する部分の遊技について説明する。

【０７４１】

パチンコ遊技機１においては、遊技者はまず左打ちによって、遊技領域のうちの左側の領域を通る第１流下経路に向けて遊技球を発射させる。発射された遊技球が入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口に進入すると、第１特図ゲームが開始される。第１特図ゲームの結果、特図１可変表示部０７５Ｆ０２１が大当り図柄を示す表示態様となると、大当りが発生する。

【０７４２】

第１特図ゲームにおける大当りの種別としては、前述したように、５Ｒ通常大当り、５Ｒ確変大当り、１０Ｒ確変大当りがある。大当りが発生すると、ファンファーレ演出が実行されるとともに、遊技者に対して右打ちを促す右打ち促進演出が実行される。右打ち促進演出としては、画像表示装置５の画面上に右打ちを促す文字（たとえば、「右打ち」）および図形（たとえば、第２流下経路の方向である右方向に向けられた矢印）の画像を表示するとともに、特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０の右打ち表示部０７５Ｆ０３０および第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０の右打ち表示部０７５Ｆ０５５においてもたとえばＬＥＤなどの点灯手段の点灯によって右打ちを促す。これにより、遊技者は、それ以降、右打ちをすることになる。

【０７４３】
　大当り遊技状態のラウンド中においては、大入賞口が所定回数（たとえば、５Ｒ通常大当りおよび５Ｒ確変大当りの場合は５回、１０Ｒ確変大当りの場合は１０回）に亘って開放する。大入賞口の１回の開放は、所定期間（たとえば２９秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（たとえば１０個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。
【０７４４】
　５Ｒ通常大当りの場合、１Ｒ目～３Ｒ目、および５Ｒ目においては通常大入賞口が開放するが、４Ｒ目に限ってはＶ大入賞口が開放する。但し、アタッカ内の振分部材（図示せず）の制御パターンがＶ入賞し難い制御パターンであるため、Ｖ入賞することはない。また、Ｖ入賞しないため、４Ｒ目にはＶを狙え演出も実行されず、１Ｒ目と同様の背景画像が表示される。具体的には、５Ｒ通常大当りの場合、１Ｒ目および２Ｒ目において通常大入賞口が開放するとともに、２Ｒ目においては、確変大当りであるか否かを示唆するＶ確変示唆演出が実行される。そして、Ｖ確変示唆演出の結果、確変大当りでなく通常大当りであることが報知される。その後、４Ｒ目にＶ大入賞口が開放するがＶ入賞が発生せず、その後の５Ｒ目において通常大入賞口が開放して、５Ｒ目が終了するとエンディング演出が実行される。
【０７４５】
　５Ｒ確変大当りの場合、１Ｒ目～３Ｒ目、および５Ｒ目においては通常大入賞口が開放するが、４Ｒ目に限ってはＶ大入賞口が開放する。具体的には、５Ｒ確変大当りの場合、５Ｒ通常大当りと同様に、１Ｒ目および２Ｒ目において通常大入賞口が開放するとともに、２Ｒ目においては、確変大当りであるか否かを示唆するＶ確変示唆演出が実行される。そして、Ｖ確変示唆演出の結果、確変大当りであることが報知される。そして、その後の３Ｒ目においては、次の４Ｒ目がＶ開放ラウンドであることを予告するＶ予告演出が実行される。４Ｒ目においては、Ｖ大入賞口が開放し、Ｖ大入賞口に進入した遊技球がＶ入賞スイッチ０７５Ｆ０２４によって検出されると、Ｖ入賞が発生する。これにより、大当りラウンド終了後の遊技状態が確変状態に制御されるための権利が遊技者に付与される。その後、５Ｒ目においては、再び通常大入賞口が開放し、５Ｒ目が終了するとエンディング演出が実行される。
【０７４６】
　１０Ｒ確変大当りの場合、１Ｒ目～８Ｒ目、および１０Ｒ目においては通常大入賞口が開放するが、９Ｒ目に限ってはＶ大入賞口が開放する。具体的には、１０Ｒ確変大当りの場合、１Ｒ目～７Ｒ目において通常大入賞口が開放するとともに、７Ｒ目においては、確変大当りであるか否かを示唆するＶ確変示唆演出が実行される。そして、Ｖ確変示唆演出の結果、確変大当りであることが報知される。そして、その後の８Ｒ目においては、次の９Ｒ目がＶ開放ラウンドであることを予告するＶ予告演出が実行される。９Ｒ目においては、Ｖ大入賞口が開放し、Ｖ大入賞口に進入した遊技球がＶ入賞スイッチ０７５Ｆ０２４によって検出されると、Ｖ入賞が発生する。これにより、大当りラウンド終了後の遊技状態が確変状態に制御されるための権利が遊技者に付与される。その後、１０Ｒ目においては、再び通常大入賞口が開放し、１０Ｒ目が終了するとエンディング演出が実行される。
【０７４７】
　大当り遊技状態後のエンディング演出が終了すると、所定回数（たとえば、５Ｒ通常大当りの場合は１００回、５Ｒ確変大当りおよび１０Ｒ確変大当りの場合は１５０回）の変動に亘って遊技状態が時短状態に制御される。さらに、５Ｒ確変大当りおよび１０Ｒ確変大当りの場合であって、かつ大当りラウンド中にＶ入賞が発生した場合、時短状態に制御されている所定回数（１５０回）の変動に亘って遊技状態が確変状態に制御される。つまり、５Ｒ通常大当りの場合、大当りラウンド後の遊技状態が低確高ベース状態となり、５Ｒ確変大当りや１０Ｒ確変大当りの場合、大当りラウンド後の遊技状態が高確高ベース状態となる。
【０７４８】

大当りラウンド後の確変状態や時短状態においても、引き続き、画像表示装置５、右打ち表示部０７５Ｆ０３０、および右打ち表示部０７５Ｆ０５５によって右打ち促進演出が継続して実行される。このため、遊技者は、最初の大当り（初当りとも称する）が発生した以降、大当りラウンドが終了した後の時短状態においても、常に右打ち促進演出によって右打ちするように促される。

【０７４９】

時短状態においては、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が実行されたり、また、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る制御が実行されたり、さらに、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制御が実行されたりする。また、時短状態においては、第２始動入賞口を形成する可変入賞球装置６Ｂが開状態になる頻度を高くすることにより第２始動入賞口に遊技球が進入する頻度を高くして第２始動入賞口への入賞を容易化（高進入化、高頻度化）する電チューサポート制御が行われてもよい。

【０７５０】

大当りラウンド後の時短状態においては、発射された遊技球が可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口に進入することで、第２特図ゲームが開始される。第２特図ゲームの結果、特図２可変表示部０７５Ｆ０２２が大当り図柄を示す表示態様となると、大当り（連チャン当りとも称する）が発生する。

【０７５１】

第２特図ゲームにおける大当りの種別としては、前述したように、１０Ｒ確変大当りがある。大当りが発生すると、ファンファーレ演出が実行される。なお、画像表示装置５、右打ち表示部０７５Ｆ０３０、および右打ち表示部０７５Ｆ０５５による右打ち促進演出は、初当り時から継続している。

【０７５２】

大当り遊技状態のラウンド中においては、大入賞口が所定回数（たとえば、１０回）に亘って開放する。大入賞口の１回の開放は、所定期間（たとえば２９秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（たとえば１０個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。

【０７５３】

１０Ｒ確変大当りであるため、１Ｒ目～８Ｒ目、および１０Ｒ目においては通常大入賞口が開放するが、９Ｒ目に限ってはＶ大入賞口が開放する。具体的には、初当り時と同様に、１Ｒ目～７Ｒ目において通常大入賞口が開放する。そして、その後の８Ｒ目においては、次の９Ｒ目がＶ開放ラウンドであることを予告するＶ予告演出が実行される。９Ｒ目においては、Ｖ大入賞口が開放し、Ｖ大入賞口に進入した遊技球がＶ入賞スイッチ０７５Ｆ０２４によって検出されると、Ｖ入賞が発生する。これにより、大当りラウンド終了後の遊技状態が確変状態に制御されるための権利が遊技者に付与される。その後、１０Ｒ目においては、再び通常大入賞口が開放し、１０Ｒ目が終了するとエンディング演出が実行される。

【０７５４】

そして、大当り遊技状態後のエンディング演出が終了すると、初当り時と同様に、所定回数（たとえば、１５０回）の変動に亘って遊技状態が時短状態かつ確変状態（高確高ベース状態）に制御される。連チャン当りにおける大当りラウンド後の確変状態においても、引き続き、画像表示装置５、右打ち表示部０７５Ｆ０３０、および右打ち表示部０７５Ｆ０５５によって右打ち促進演出が継続して実行される。このため、遊技者は、初当りが発生した以降、大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態において連チャン当りが発生し、当該連チャン当りの大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態においても、常に右打ち促進演出によって右打ちするように促される。

【０７５５】

初当りの大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態、および連チャン当りの大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態のいずれかで大当りが発生することなく

確変状態や時短状態が終了すると、通常状態（低確低ベース状態）に遊技状態が制御され、画像表示装置５、右打ち表示部０７５Ｆ０３０、および右打ち表示部０７５Ｆ０５５による右打ち促進演出も終了する。これにより、遊技者は、再び左打ちによって、遊技領域のうちの左側の領域を通る第１流下経路に向けて遊技球を発射させることになる。

【０７５６】

［処理の一例のタイミングチャート］

図１５－１９～図１５－２１を参照しながら、特徴部０７５Ｆに係るパチンコ遊技機１が実行する主な処理のタイミングについて説明する。図１５－１９は、当り変動中における処理の一例を示すタイミングチャートである。図１５－２０は、大当り中における処理の一例を示すタイミングチャートである。図１５－２１は、大当り終了後における処理の一例を示すタイミングチャートである。なお、図１５－１９～図１５－２１は、５Ｒ確変大当りが発生した場合における処理のタイミングを示している。

【０７５７】

図１５－１９に示すように、ｔ１において、遊技球が第１始動入賞口に進入することで第１特図ゲームが開始すると、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、保留記憶数指定コマンド（Ｃ１系コマンド）、背景指定コマンド（９５系コマンド）、図柄変動指定コマンド（８Ｄ系コマンド）、表示結果指定コマンド（８Ｃ系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（８１系コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特別図柄の変動に対応させて飾り図柄を変動表示させたり、第１特別図柄の変動に合わせて変動中演出（たとえば、リーチ演出や予告演出など）を実行させたりするためのプロセスデータを設定する。

【０７５８】

たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留記憶数指定コマンドに基づき第１保留記憶数を特定することで、第１保留記憶表示エリア０７５Ｆ００５Ｄの表示を更新したり、特図１記憶表示部０７５Ｆ０５１の点灯態様を更新したりする。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、背景指定コマンドに基づき制御中の遊技状態を特定することで、当該遊技状態に対応する背景画像などを表示するように画像表示装置５を制御する。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄変動指定コマンドに基づき特別図柄の変動が開始することを特定し、演出の開始タイミングを設定する。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示結果指定コマンドに基づき大当りの有無および大当りの種別を特定し、それに応じた飾り図柄を決定する。さらに、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに基づき、飾り図柄の可変表示の実行時間、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無など）、および飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類など）を設定する。

【０７５９】

その後、特別図柄の変動がｔ２で停止するときに、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、図柄確定指定コマンド（８Ｆ００）を送信する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄確定指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。

【０７６０】

特別図柄の変動停止の結果、大当りが発生すると、その後のｔ３において、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）および右打ち表示点灯コマンド（ＦＤ系コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ファンファーレ演出を実行するためのプロセスデータを設定するとともに、第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０の右打ち表示部０７５Ｆ０５５におけるＬＥＤなどの点灯手段を点灯させる。たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ファンファーレ演出として、大当りとなったことを祝福する画像を画像表示装置５に表示させたり、大当りとなったことを祝福する音をスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力させたりするためのプロセスデータを設定する。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、右打ち促進演出として、右打ちを促す画像を画像表示装置５に表示させたり、右打ちを促す音をスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力させたりする。

【０７６１】

図１５－２０に示すように、その後、ｔ４で大当りラウンドが開始すると、ＣＰＵ１０３は、通常大入賞口を開放させるとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０１コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１Ｒ目におけるラウンド中演出を実行するためのプロセスデータを設定する。

【０７６２】

その後、ｔ５で１Ｒ目が終了すると、ＣＰＵ１０３は、通常大入賞口を閉鎖させるとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大入賞口開放後指定コマンド（Ａ２０１コマンド）を送信する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口開放後指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。

【０７６３】

その後、ｔ６で２Ｒ目が開始すると、ＣＰＵ１０３は、通常大入賞口を開放させるとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０２コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、２Ｒ目におけるラウンド中演出を実行するためのプロセスデータを設定する。たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０２コマンド）に基づいて、Ｖ確変示唆演出（図１５－４１参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。

【０７６４】

その後、ｔ７で２Ｒ目が終了すると、ＣＰＵ１０３は、通常大入賞口を閉鎖させるとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大入賞口開放後指定コマンド（Ａ２０２コマンド）を送信する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口開放後指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。

【０７６５】

その後、ｔ８で３Ｒ目が開始すると、ＣＰＵ１０３は、通常大入賞口を開放させるとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０３コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、３Ｒ目におけるラウンド中演出を実行するためのプロセスデータを設定する。たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０３コマンド）に基づいて、Ｖ予告演出（図１５－４２参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。

【０７６６】

その後、ｔ９で３Ｒ目が終了すると、ＣＰＵ１０３は、通常大入賞口を閉鎖させるとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大入賞口開放後指定コマンド（Ａ２０３コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、３Ｒ目後から４Ｒ目に至るまでのラウンド間におけるラウンド間演出を実行するためのプロセスデータを設定する。たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口開放後指定コマンド（Ａ２０３コマンド）に基づいて、Ｖを狙え演出（図１５－４３参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。

【０７６７】

図１５－２１に示すように、その後、ｔ１０で４Ｒ目が開始すると、ＣＰＵ１０３は、通常大入賞口を開放させるとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０４コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、４Ｒ目におけるラウンド中演出を実行するためのプロセスデータを設定する。たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０４コマンド）に基づいて、Ｖ予告演出（図１５－４２参照）を実行した後、Ｖを狙え演出（図１５－４３参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。

【０７６８】

その後、ｔ１１でＶ入賞が発生すると、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、確変判定装置通過指定コマンド（ＡＤ００コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、Ｖ入賞演出（図１５－４４参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。

【０７６９】

その後、ｔ１２で４Ｒ目が終了すると、ＣＰＵ１０３は、通常大入賞口を閉鎖させるとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大入賞口開放後指定コマンド（Ａ２０４コマンド）を送信する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口開放後指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。

【０７７０】

その後、ｔ１３で５Ｒ目が開始すると、ＣＰＵ１０３は、通常大入賞口を開放させるとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０５コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、５Ｒ目におけるラウンド中演出を実行するためのプロセスデータを設定する。

【０７７１】

その後、ｔ１４で５Ｒ目が終了すると、ＣＰＵ１０３は、通常大入賞口を閉鎖させるとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大入賞口開放後指定コマンド（Ａ２０５コマンド）を送信する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口開放後指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。

【０７７２】

その後、ｔ１５において、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大当り終了指定コマンド（Ａ３系コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、エンディング演出を実行するためのプロセスデータを設定する。

【０７７３】

その後、確変状態かつ時短状態（高確高ベース状態）に制御されるが、当該状態において、ＣＰＵ１０３は、保留記憶数が０を超えているか否かに応じて、演出制御コマンドを変更する。

【０７７４】

たとえば、ｔ１６において、ＣＰＵ１０３は、保留記憶数が０を超えている場合、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、保留記憶数指定コマンド（Ｃ２系コマンド）、背景指定コマンド（９５系コマンド）、図柄変動指定コマンド（８Ｄ系コマンド）、表示結果指定コマンド（８Ｃ系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（８１系コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２特別図柄の変動に対応させて飾り図柄を変動表示させたり、第２特別図柄の変動に合わせて変動中演出（たとえば、リーチ演出や予告演出など）を実行させたりするためのプロセスデータを設定する。

【０７７５】

一方、ＣＰＵ１０３は、保留記憶数が０を超えていない場合、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、背景指定コマンド（９５系コマンド）および客待ちデモ指定コマンド（９Ｆ系コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技が行われていないことを特定可能な客待ちデモンストレーション演出（図１５－６０参照）を行う。たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、飾り図柄や小図柄として初期値（たとえば、１２３）の画像を画像表示装置５に表示させたり、スピーカ８Ｌ，８Ｒからの音の出力を停止したりする。なお、客待ちデモンストレーション演出は、図１５－６０に示すような態様に限らず、キャラクタ画像やパチンコ遊技機１のメーカのロゴが表示されるようなものなど、遊技が行われていないことを遊技者が特定可能な演出であればいずれのものであってもよい。

【０７７６】

［ランプの点灯態様］

図１５－２２は、ランプの点灯態様を示す説明図である。本実施の形態においては、遊技効果ランプ９（可動体ランプ９ｄ、アタッカランプ９ｃ、アタッカ上ランプ０７５Ｆ００９Ｕ、左下ランプ０７５Ｆ００９Ｄ、盤右ランプ０７５Ｆ００９Ｆ、盤左ランプ０７５Ｆ００９Ｅ、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒ、枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌ）、特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０の右打ち表示部０７５Ｆ０３０、および第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０の右打ち表示部０７５Ｆ０５５の各々が消灯している様子を、図１５－２２（Ａ）に示すような黒塗りの態様で表す。

【０７７７】
　また、本実施の形態においては、遊技効果ランプ９（可動体ランプ９ｄ、アタッカランプ９ｃ、アタッカ上ランプ０７５Ｆ００９Ｕ、左下ランプ０７５Ｆ００９Ｄ、盤右ランプ０７５Ｆ００９Ｆ、盤左ランプ０７５Ｆ００９Ｅ、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒ、枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌ）、特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０の右打ち表示部０７５Ｆ０３０、および第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０の右打ち表示部０７５Ｆ０５５の各々が点灯している様子を、図１５－２２（Ｂ）に示すような白塗りの態様で表す。
【０７７８】
　さらに、本実施の形態においては、遊技効果ランプ９（可動体ランプ９ｄ、アタッカランプ９ｃ、アタッカ上ランプ０７５Ｆ００９Ｕ、左下ランプ０７５Ｆ００９Ｄ、盤右ランプ０７５Ｆ００９Ｆ、盤左ランプ０７５Ｆ００９Ｅ、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒ、枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌ）、特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０の右打ち表示部０７５Ｆ０３０、および第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０の右打ち表示部０７５Ｆ０５５の各々が演出や画像表示装置５に表示された背景に応じた態様で点灯／点滅／消灯している様子を、図１５－２２（Ｃ）に示すようなハッチングの態様で表す。
【０７７９】
　［パチンコ遊技機１の演出態様］
　次に、遊技中におけるパチンコ遊技機１の演出態様について説明する。図１５－２３～図１５－３３、および図１５－３８～図１５－５０は、遊技中におけるパチンコ遊技機１の演出態様を示す説明図である。
【０７８０】
　図１５－２３（ａ）に示すように、前回ゲームの特別図柄の変動によってハズレ図柄が停止すると、遊技効果ランプ９がハズレ図柄の停止に応じた態様で点灯する。その後、第１保留記憶数がある場合、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、保留記憶数指定コマンド（Ｃ１系コマンド）、背景指定コマンド（９５系コマンド）、図柄変動指定コマンド（８Ｄ系コマンド）、表示結果指定コマンド（８Ｃ系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（８１系コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３からのコマンドに基づき、第１特別図柄の変動に対応させて飾り図柄を変動表示させたり、第１特別図柄の変動に合わせて変動中演出（たとえば、リーチ演出や予告演出など）を実行させたりする。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１５－２３（ｂ１）～図１５－２４（ｂ３）の各演出のデータを、保留記憶数指定コマンド（Ｃ１系コマンド）、背景指定コマンド（９５系コマンド）、図柄変動指定コマンド（８Ｄ系コマンド）、表示結果指定コマンド（８Ｃ系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（８１系コマンド）に基づき設定する。言い換えると、図１５－２３（ｂ１）～図１５－２４（ｂ３）の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。
【０７８１】
　図１５－２３（ｂ１）に示すように、第１特別図柄の変動に対応する態様で遊技効果ランプ９が点灯する。また、図１５－２３（ｂ２）に示すように、大当り変動である場合、画像表示装置５においてリーチ演出に対応する画像が表示されるとともに、スピーカ８Ｌ，８Ｒからリーチ演出に対応する音が出力し、遊技効果ランプ９が、リーチ演出に応じた態様で点灯する。
【０７８２】
　その後、特別図柄の変動が停止するときに、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、図柄確定指定コマンド（８Ｆ００）を送信する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄確定指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。
【０７８３】
　図１５－２４（ｂ３）に示すように、特別図柄の変動停止の結果、大当りが発生すると、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）および右打ち表示点灯コマンド（ＦＤ系コマンド）を送信する。これに対して

、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３からのコマンドに基づき、ファンファーレ演出を実行するとともに、第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０の右打ち表示部０７５Ｆ０５５におけるＬＥＤなどの点灯手段を点灯させる。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１５－２４（ｃ１）～図１５－３８（ｄ２）の各演出のデータを、大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）および右打ち表示点灯コマンド（ＦＤ系コマンド）に基づき設定する。言い換えると、図１５－２４（ｃ１）～図１５－３８（ｄ２）の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【０７８４】

ここで、ファンファーレ演出について詳細に説明する。ファンファーレ演出は、複数の演出パートに分かれている。本実施の形態においては、ファンファーレ演出は、祝福パートと、名称表示パートと、右打ち促進パートとを含む。祝福パートは、大当りとなったことを祝福する演出が実行される演出パートであり、図１５－２４（ｃ１）で後述するように、大当りとなったことを祝福する画像が画像表示装置５に表示されたり、大当りとなったことを祝福する音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力されたり、大当りとなったことを祝福する点灯態様となるように遊技効果ランプ９の点灯態様が変化したりする。名称表示パートは、発生した大当り遊技状態の名称を報知することで、大当りラウンドが開始することを遊技者に知らせるとともに、発生した大当り遊技状態の種類を遊技者に知らせる演出パートであり、図１５－２４（ｃ２），（ｃ３）で後述するように、大当り遊技状態の名称を示す名称画像が画像表示装置５に表示されたり、大当りの開始に対応する音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力されたり、大当りの開始に対応する点灯態様となるように遊技効果ランプ９の点灯態様が変化したりする。右打ち促進パートは、右打ちすることを遊技者に促す演出パートであり、図１５－２４（ｃ４）～図１５－３３（ｃ２９）で後述するように、文字および図形の画像表示を用いて遊技者に右打ちすることを促す大右打ち促進演出が実行される。演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り図柄が停止して図柄が確定した後に図柄確定指定コマンド（８Ｆ００）をＣＰＵ１０３から受信し、その後、大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）をＣＰＵ１０３から受信したことに基づいて、ファンファーレ演出を開始し、通常大入賞口が開放して大当りラウンドが開始するまで、ファンファーレを実行する。

【０７８５】

図１５－２４（ｃ１）に示すように、ファンファーレ演出における祝福パートとして、大当りとなったことを祝福する画像（この例ではキャラクタ画像とともに「おめでとー！！」の文字画像）が画像表示装置５に表示されたり、大当りとなったことを祝福する音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力されたり、大当りとなったことを祝福する点灯態様となるように遊技効果ランプ９の点灯態様が変化したりする。また、右打ち促進演出として、図形（この例では右方向を示す矢印）および文字（この例では「右打ち」の文字）からなる画像を画像表示装置５の右上に小さく表示させる小右打ち促進演出が実行される。画像表示装置５は、複数の層を有しており、各々の層において所定の画像を表示させることができる。図１５－２４（ｃ１）に示すように、小右打ち促進演出における図形および文字からなる画像は、大当りとなったことを祝福する画像（この例ではキャラクタ画像とともに「おめでとー！！」の文字画像）よりも前面側（パチンコ遊技機１側から見て遊技者の方向）の層に表示される。また、ファンファーレ演出においては、右打ちを促す音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力されたり、さらに、右打ち促進演出として、右打ち表示部０７５Ｆ０３０および右打ち表示部０７５Ｆ０５５の点灯態様が右打ちを促す態様（この例では点灯）に変化したりする。なお、上述した画像表示や点灯などの開始順は以下となる。まず、ＣＰＵ１０３は、図柄確定後に、大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）および右打ち表示点灯コマンド（ＦＤ系コマンド）を送信するとともに、右打ち表示部０７５Ｆ０３０を点灯させる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した右打ち表示点灯コマンド（ＦＤ系コマンド）に基づき右打ち表示部０７５Ｆ０５５を点灯する一方で、受信した大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）に基づき、小右打ち促進演出における図形および文字からなる画像、および大当りとなったことを祝福する画像を画像表示装置５に表示させる。

このとき、より前面側に位置する小右打ち促進演出における図形および文字からなる画像は、大当りとなったことを祝福する画像よりも早いタイミングで画像表示装置５に表示される。つまり、まず、右打ち表示部０７５Ｆ０３０、右打ち表示部０７５Ｆ０５５の順番でランプが点灯し、その後、小右打ち促進演出における図形および文字からなる画像、大当りとなったことを祝福する画像の順番で画像が表示される。また、小右打ち促進演出における図形および文字からなる画像の表示と、右打ち表示部０７５Ｆ０３０および右打ち表示部０７５Ｆ０５５における点灯は、通常状態に戻る前の高ベース状態において最終変動によって図柄が確定するまで行われる。その際、まず、ＣＰＵ１０３は、図柄確定後に、背景指定コマンドとともに右打ち表示消灯指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部０７５Ｆ０３０を消灯させる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した右打ち表示消灯指定コマンドに基づき右打ち表示部０７５Ｆ０５５を消灯する一方で、受信した背景指定コマンドに基づき、小右打ち促進演出における図形および文字からなる画像の表示を終了するとともに通常状態の背景画像を画像表示装置５に表示させる。なお、小右打ち促進演出における図形および文字からなる画像と、右打ち表示部０７５Ｆ０３０および右打ち表示部０７５Ｆ０５５による点灯とは、同じタイミングで開始し、同じタイミングで終了してもよい。このようにすれば、小右打ち促進演出における図形および文字からなる画像の表示期間と、右打ち表示部０７５Ｆ０３０および右打ち表示部０７５Ｆ０５５による点灯期間とが一致するため、右打ちする期間を遊技者がより分かり易くなる。

【０７８６】

図１５－２４（ｃ２）に示すように、ファンファーレ演出における名称表示パートとして、発生した大当り遊技状態の名称を示す名称画像の一部（この例では「ＣＨＡＮＣＥ　ＢＯＮＵＳ！！」の文字画像のうちの「ＣＨＡＮＣＥ」）が画像表示装置５の中央に表示されたり、大当りの開始に対応する音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力されたり、大当りの開始に対応する点灯態様となるように遊技効果ランプ９の点灯態様が変化したりする。

【０７８７】

図１５－２５（ｃ３）に示すように、ファンファーレ演出における名称表示パートとして、図１５－２４（ｃ２）に続いて、発生した大当り遊技状態の名称を示す名称画像の残りの部分（この例では「ＣＨＡＮＣＥ　ＢＯＮＵＳ！！」の文字画像のうちの「ＢＯＮＵＳ！！」）が新たに追加されて画像表示装置５の中央に表示される。これにより、発生した大当り遊技状態の名称を示す名称画像として、「ＣＨＡＮＣＥ　ＢＯＮＵＳ！！」」の文字画像が画像表示装置５の中央に表示される。また、次のタイミングから始まるファンファーレ演出における右打ち促進パートで実行される大右打ち促進演出に控えて、一旦、遊技効果ランプ９が消灯する。その後、図１５－２４（ｃ４）～図１５－３３（ｃ２９）に亘って、右打ち促進演出として、図形（この例では右方向を示す矢印）および文字（この例では「右打ち」の文字）からなる画像を画像表示装置５の中央に大きく表示させる大右打ち促進演出が実行される。

【０７８８】

ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１５－３４～図１５－３７に示す点灯データテーブルに格納された点灯データに基づき、ファンファーレ演出および大右打ち促進演出において遊技効果ランプ９を制御する。これら点灯データテーブルは、ＲＯＭ１２１に格納されている。たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、点灯データテーブルに格納された点灯データに基づき、右打ちすることを枠ランプの発光箇所を移動させることで遊技者に促す案内発光を行う。本実施の形態において、発光箇所とは、文字通り発光している箇所を指し、たとえば、枠ランプに含まれる複数のランプのうち、点灯しているランプが位置する箇所を発光箇所と言い、その他の点灯していないランプ（つまり、消灯しているランプ）が位置する箇所を発光箇所とは言わない。なお、他の例において、発光箇所とは、高い輝度で発光している箇所を指し、たとえば、枠ランプに含まれる複数のランプのうち、高い輝度で点灯しているランプが位置する箇所を発光箇所と言い、当該発光箇所に位置するランプの輝度よりも低い輝度で点灯しているランプが位置する箇所を発光箇所とは言わないものであってもよい。以下、演出制御用ＣＰＵ１２０による各種ランプの点灯制御（発

光制御）について具体的に説明する。

【０７８９】

図１５－３４は、点灯データテーブルにおける親テーブルの一例を示す説明図である。図１５－３４に示すように、点灯データテーブルにおける親テーブルでは、枠ランプ（枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒ、枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌ）、可動体ランプ９ｄ、左下ランプ０７５Ｆ００９Ｄ、アタッカ上ランプ０７５Ｆ００９Ｕ、盤左ランプ０７５Ｆ００９Ｅ、盤右ランプ０７５Ｆ００９Ｆ、およびアタッカランプ９ｃといった、遊技効果ランプ９に含まれる各ランプについて、ファンファーレ演出および大右打ち促進演出の各々の演出時間が規定されている。たとえば、遊技効果ランプ９における各ランプは、ファンファーレ演出を９８８０ｍｓｅｃに亘って実行した後、大右打ち促進演出を２０００ｍｓｅｃに亘って実行するようになっている。なお、大右打ち促進演出は複数回（本実施の形態においては、２回）繰り返されるように構成されているため、遊技効果ランプ９は、２０００ｍｓｅｃの大右打ち促進演出を２回繰り返すことになる。

【０７９０】

図１５－３５は、点灯データテーブルにおける子テーブルの一例を示す説明図である。図１５－３５に示すように、点灯データテーブルにおける子テーブルでは、遊技効果ランプ９における各ランプについて、ファンファーレ演出および大右打ち促進演出の各々の時間を細分化するとともに、各時間帯で参照される孫テーブルが指定されている。

【０７９１】

ここで、大右打ち促進演出について、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒおよび枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌは互いに共通の孫テーブルＷ１１が指定されている。また、左下ランプ０７５Ｆ００９Ｄ、アタッカ上ランプ０７５Ｆ００９Ｕ、および盤左ランプ０７５Ｆ００９Ｅは、大右打ち促進演出において用いられずに消灯するため、孫テーブルが設けられていない。このため、ＲＯＭ１２１において使用される点灯データの容量を極力削減することができる。アタッカランプ９ｃについては、大右打ち促進演出の実行時間である２０００ｍｓｅｃをさらに複数期間に細分化して、複数の孫テーブルが指定されている。たとえば、３３０ｍｓｅｃに対しては孫テーブルＡ１１ａが指定され、１３５０ｍｓｅｃに対しては孫テーブルＡ１１ｂが指定され、３２０ｍｓｅｃに対しては孫テーブルＡ１１ｃが指定されている。

【０７９２】

図１５－３６および図１５－３７は、点灯データテーブルにおける孫テーブルの一例を示す説明図である。図１５－３６には、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒおよび枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌ用の孫テーブルＷ１１におけるデータが示されている。図１５－３６に示すように、枠右ランプ用の孫テーブルＷ１１においては、３０ｍｓｅｃ間隔でＴ１～Ｔ５６に亘ってＲＧＢのデータが規定され、さらに最後の時間である１０００ｍｓｅｃ（Ｔ５７）では全てのランプに消灯（０ｘ０００００００）のデータが規定されている。なお、孫テーブルでは、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒおよび枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの各々について、図１５－２で示したような第１～第１１ランプのデータが規定されている。また、図１５－３６においては、枠ランプに含まれる各ランプについて、点灯期間を分かり易く示すために、点灯を開始するタイミングにおけるデータ（Ｆ００）、および点灯を終了するタイミングにおけるデータ（０００）に対して破線の丸印が付されている。

【０７９３】

孫テーブルＷ１１におけるデータを参照すると、最初にＴ１で枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第４ランプが点灯し、次にＴ２で枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第３ランプが点灯し、次にＴ３で枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第２ランプが点灯し、次にＴ４で枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第１ランプが点灯し、次にＴ５で枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第２ランプが点灯し、次にＴ６で枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第３ランプが点灯し、次にＴ７で枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第４ランプが点灯し、次にＴ８で枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第５ランプが点灯し、次にＴ９で枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第６ランプが点灯し、次にＴ１０で枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第７ランプが点灯し、次にＴ１１

で枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第８ランプが点灯する。点灯を開始した後、各ランプは、七色となるように色変化させながら点灯し続ける。その後、最初にＴ４６で枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第４ランプが消灯し、次にＴ４７で枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第３ランプが消灯し、次にＴ４８で枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第２ランプが消灯し、次にＴ４９で枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第１ランプが消灯し、次にＴ５０で枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第２ランプが消灯し、次にＴ５１で枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第３ランプが消灯し、次にＴ５２で枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第４ランプが消灯し、次にＴ５３で枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第５ランプが消灯し、次にＴ５４で枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第６ランプが消灯し、次にＴ５５で枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第７ランプが消灯し、次にＴ５６で枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第８ランプが消灯する。その後、各ランプは、１回の大右打ち促進演出における２０００ｍｓｅｃが経過するまで消灯する。なお、Ｔ５６で全てのランプが消灯した後、１回の大右打ち促進演出における２０００ｍｓｅｃが経過するまでの残り時間は３２０ｍｓｅｃほどである。すなわち、点灯に使った時間が３０ｍｓｅｃ×５６＝１６８０ｍｓｅｃであるため、残りは３２０ｍｓｅｃほどしか残っていないが、その残り時間を確実に消灯させるために、最後の消灯時間は残り時間よりも多い１０００ｍｓｅｃ（Ｔ５７）となっている。なお、枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第１、第５～第１１ランプ、および枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第１、第９～第１１ランプは全時間において消灯する。

【０７９４】

上述したようなデータが格納された、孫テーブルＷ１１を用いれば、図１５－２５（ｃ４）～図１５－３２（ｃ２４）に示すように、枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第４ランプの点灯から始まって、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第８ランプまで、左側から右側に向かってアーチを描くように枠ランプが七色に点灯するようになる。このような枠ランプによる大右打ち促進演出が２回に亘って行われる。

【０７９５】

図１５－３７には、可動体ランプ９ｄ用の孫テーブルＫ１１およびアタッカランプ９ｃ用の孫テーブルＡ１１ａ～Ａ１１ｃにおけるデータが示されている。図１５－３７に示すように、可動体ランプ９ｄ用の孫テーブルＫ１１においては、３０ｍｓｅｃ間隔でＴ１～Ｔ５６に亘ってＲＧＢのデータが規定され、さらに最後の時間である１０００ｍｓｅｃ（Ｔ５７）では全てのランプに消灯（０ｘ０００００００）のデータが規定されている。なお、孫テーブルＫ１１では、可動体ランプ９ｄについて、可動体３２に付された文字「ＸＸＸ」のうち、左のＸ（左Ｘ）、中のＸ（中Ｘ）、右のＸ（右Ｘ）の各々について、データが規定されている。また、図１５－３７においては、可動体ランプ９ｄに含まれる各ランプについて、点灯期間を分かり易く示すために、点灯を開始するタイミングにおけるデータ（Ｆ００）、および点灯を終了するタイミングにおけるデータ（０００）に対して破線の丸印が付されている。

【０７９６】

孫テーブルＫ１１におけるデータを参照すると、最初にＴ３で可動体ランプ９ｄの左Ｘのランプが点灯し、次にＴ４で可動体ランプ９ｄの中Ｘのランプが点灯し、次にＴ５で可動体ランプ９ｄの右Ｘのランプが点灯する。点灯を開始した後、各ランプは、七色となるように色変化させながら点灯し続ける。その後、最初にＴ４８で可動体ランプ９ｄの左Ｘのランプが消灯し、次にＴ４９で可動体ランプ９ｄの中Ｘのランプが消灯し、次にＴ５０で可動体ランプ９ｄの右Ｘのランプが消灯する。その後、各ランプは、１回の大右打ち促進演出における２０００ｍｓｅｃが経過するまで消灯する。なお、Ｔ５０で全てのランプが消灯し、その後Ｔ５６に至るまで消灯を継続した後、１回の大右打ち促進演出における２０００ｍｓｅｃが経過するまでの残り時間は３２０ｍｓｅｃほどである。すなわち、点灯などに使った時間が３０ｍｓｅｃ×５６＝１６８０ｍｓｅｃであるため、残りは３２０ｍｓｅｃほどしか残っていないが、その残り時間を確実に消灯させるために、最後の消灯時間は残り時間よりも多い１０００ｍｓｅｃ（Ｔ５７）となっている。また、枠ランプの孫テーブルＷ１１と比較すると、可動体ランプ９ｄは、枠ランプよりも遅れて点灯し始め

（つまり、最初のＴ１およびＴ２は消灯のまま）、枠ランプよりも早くに消灯する。

【０７９７】

上述したようなデータが格納された、孫テーブルＫ１１を用いれば、図１５－２５（ｃ４）～図１５－３２（ｃ２４）に示すように、枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第４ランプ、第３ランプが点灯している間は可動体ランプ９ｄが消灯し、その後、枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第２ランプが点灯する同じタイミングで可動体ランプ９ｄの左Ｘが点灯し、その後、中Ｘおよび右Ｘのランプが点灯すると、その後は各ランプが七色で点灯し続け、枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第２ランプが消灯する同じタイミングで可動体ランプ９ｄの左Ｘが消灯し、その後、中Ｘおよび右Ｘのランプが消灯する。これにより、左Ｘの点灯から始まって、中Ｘのランプ、および右Ｘのランプへと、左側から右側に向かってアーチを描くように可動体ランプ９ｄが七色に点灯するようになる。このような可動体ランプ９ｄによる大右打ち促進演出が２回に亘って行われる。

【０７９８】

また、図１５－３７には、アタッカランプ９ｃ用の孫テーブルＡ１１ａ、Ａ１１ｂ、Ａ１１ｃにおけるデータが示されている。図１５－３７に示すように、アタッカランプ９ｃの孫テーブルＡ１１ａにおいては、点灯対象となる３３０ｍｓｅｃに対して６００００００ｍｓｅｃという非常に長い時間に亘ってＲＧＢのデータが規定されており、そのデータとしては消灯（０ｘ０００００００）のデータが規定されている。

【０７９９】

アタッカランプ９ｃの孫テーブルＡ１１ｂにおいては、点灯対象となる１３５０ｍｓｅｃに対して２０ｍｓｅｃ間隔でＲＧＢのデータが規定されている。ただし、アタッカランプ９ｃは、１３５０ｍｓｅｃに亘って所定のパターン（たとえば、七色）の色の変化を繰り返すのみであるため、孫テーブルＡ１１ｂでは、１回のパターンの色の変化についてのみ２８０ｎｓｅｃ分だけ規定されている。つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１３５０ｍｓｅｃにおいて、孫テーブルＡ１１ｂを１回参照するごとに２８０ｎｓｅｃに亘ってアタッカランプ９ｃを点灯させ、その後、１３５０ｍｓｅｃが終了するまで、孫テーブルＡ１１ｂを繰り返し参照して、所定のパターン（たとえば、七色）の色の変化を繰り返す。

【０８００】

アタッカランプ９ｃの孫テーブルＡ１１ｃにおいては、点灯対象となる３２０ｍｓｅｃに対して６００００００ｍｓｅｃという非常に長い時間に亘ってＲＧＢのデータが規定されており、そのデータとしては消灯（０ｘ０００００００）のデータが規定されている。

【０８０１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、大右打ち促進演出が開始されると、最初の３３０ｍｓｅｃに亘って孫テーブルＡ１１ａを参照することでアタッカランプ９ｃを消灯させ、その後、１３５０ｍｓｅｃに亘って孫テーブルＡ１１ｂを２８０ｎｓｅｃ間隔で複数回参照することで所定のパターン（たとえば、七色）の色の変化をアタッカランプ９ｃに繰り返させ、その後、最後の３２０ｍｓｅｃに亘って孫テーブルＡ１１ｃを参照することでアタッカランプ９ｃを消灯させる。これにより、図１５－２５（ｃ４）～図１５－３２（ｃ２４）に示すように、枠ランプが左側から右側に向かってアーチを描くように点灯し、やがて枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第８ランプがアタッカ付近に到達した後、アタッカランプ９ｃが点灯し、その後、枠ランプが左側から右側に向かってアーチを描くように消灯し、やがて枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第８ランプが消灯した後、アタッカランプ９ｃが消灯するようになる。このようなアタッカランプ９ｃによる大右打ち促進演出が２回に亘って行われる。

【０８０２】

また、アタッカランプ９ｃの孫テーブルＡ１１ａ、Ａ１１ｂ、Ａ１１ｃのように、最初が消灯し、途中が所定のパターンの色を繰り返し、その後が消灯するような点灯パターンの場合、アタッカランプ９ｃの点灯を３段階に分けてシナリオ化するとともに、真ん中の所定のパターンの色の繰り返しについては同じ孫テーブルＡ１１ｂを繰り返し参照させることで、２０００ｍｓｅｃの点灯について最初から最後まで全ての時間についてデータを

用意する必要がなく、繰り返す部分のみのデータを用意すればよい。このため、ＲＯＭ１２１において使用される点灯データの容量を極力削減することができる。

【０８０３】

図１５－２５（ｃ４）に戻り、ファンファーレ演出における右打ち促進パートで実行される大右打ち促進演出における演出態様について説明する。図１５－２５（ｃ４）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像の先端が表示される。遊技効果ランプ９については、枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第４ランプが点灯を開始する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。

【０８０４】

図１５－２５（ｃ５）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像の先端がさらに表示される。遊技効果ランプ９については、枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第３ランプが点灯を開始する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。

【０８０５】

図１５－２６（ｃ６）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像の先端がさらに表示される。遊技効果ランプ９については、枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第２ランプが点灯を開始する。さらに、枠ランプが可動体ランプ９ｄの付近に到達したため、可動体ランプ９ｄの左Ｘが点灯を開始する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。

【０８０６】

図１５－２６（ｃ７）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像の先端がさらに表示される。遊技効果ランプ９については、枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第１ランプが点灯を開始する。さらに、可動体ランプ９ｄの中Ｘが点灯を開始する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。

【０８０７】

図１５－２６（ｃ８）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像の先端がさらに表示される。遊技効果ランプ９については、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第２ランプが点灯を開始する。さらに、可動体ランプ９ｄの右Ｘが点灯を開始する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。

【０８０８】

図１５－２７（ｃ９）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像がさらに表示される。遊技効果ランプ９については、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第３ランプが点灯を開始する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。

【０８０９】

図１５－２７（ｃ１０）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像がさらに表示される。遊技効果ランプ９については、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第４ランプが点灯を開始する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。

【０８１０】

図１５－２７（ｃ１１）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像がさらに表示される。遊技効果ランプ９については、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第５ランプが点灯を開始する。さらに、枠ランプが盤右ランプ０７５Ｆ００９Ｆの付近に到達したため、盤右ランプ０７５Ｆ００９Ｆが点灯を開始する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。

【０８１１】

図１５－２８（ｃ１２）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像がさらに表示される。遊技効果ランプ９については、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第６ランプが点灯を開始する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。

【０８１２】

図１５－２８（ｃ１３）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像がさらに表示される。遊技効果ランプ９については、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第７ランプが点灯を開始する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。

【０８１３】

図１５－２８（ｃ１４）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像が表示され続ける。遊技効果ランプ９については、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第８ランプが点灯を開始する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。

【０８１４】

図１５－２９（ｃ１５）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ９については、枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第４ランプが消灯する。さらに、枠ランプがアタッカランプ９ｃの付近に到達したため、アタッカランプ９ｃが点灯を開始する。なお、アタッカランプ９ｃはそれ以降、点灯と消灯とを繰り返す（つまり、点滅する）。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。

【０８１５】

図１５－２９（ｃ１６）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右」の文字画像が表示され続ける。遊技効果ランプ９については、枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第３ランプが消灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。

【０８１６】

図１５－２９（ｃ１７）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ９については、枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第２ランプが消灯する。さらに、可動体ランプ９ｄの左Ｘも消灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。

【０８１７】

図１５－３０（ｃ１８）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ９については、枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第１ランプが消灯する。さらに、可動体ランプ９ｄの中Ｘも消灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。

【０８１８】

図１５－３０（ｃ１９）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打ち」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ９については、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第２ランプが消灯する。さらに、可動体ランプ９ｄの右Ｘも消灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。

【０８１９】

図１５－３０（ｃ２０）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打ち」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ９については、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第３ランプが消灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。

【０８２０】

図１５－３１（ｃ２１）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打ちだ」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ９については、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第４ランプが消灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。

【０８２１】

図１５－３１（ｃ２２）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打ちだ」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ９については、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第５ランプが消灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。

【０８２２】

図１５－３１（ｃ２３）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打ちだ！！」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ９については、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第６ランプが消灯する。さらに、盤右ランプ０７５Ｆ００９Ｆが消灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。

【０８２３】

図１５－３２（ｃ２４）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打ちだ！！」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ９については、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第７ランプが消灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。

【０８２４】

図１５－３２（ｃ２５）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打ちだ！！」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ９については、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第８ランプが消灯する。さらに、点滅していたアタッカランプ９ｃも消灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからも、音の出力が停止する。これにより、一連の１回目の大右打ち促進演出が終了する。

【０８２５】

図１５－３２（ｃ２６）に示すように、２回目の大右打ち促進演出が開始する。このとき、遊技効果ランプ９については、枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第４ランプのみが点灯を開始する。なお、２回目の大右打ち促進演出においては、スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力されないようになっている。これにより、大右打ち促進演出が終了した後に大当りラウンド中に移行したときに、当該大当りラウンド中のＢＧＭ（大当りラウンドの背景に応じた音）と大右打ち促進演出における音とが重複しないようになっている。

【０８２６】

図１５－３３（ｃ２７）～（ｃ２９）に示すように、２回目の大右打ち促進演出においては、１回目の大右打ち促進演出と同様の態様で遊技効果ランプ９が点灯／点滅／消灯し、その間、スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力されない。

【０８２７】

このように、大右打ち促進演出は、小右打ち促進演出よりも大きな文字および図形の画像表示を用いており、小右打ち促進演出よりも強調する態様で右打ちを遊技者に促す演出である。このため、ファンファーレ演出中に大右打ち促進演出が実行されることで、遊技者に対して分かり易く右打ちを促すことができる。

【０８２８】

また、１回目の大右打ち促進演出においてはスピーカ８Ｌ，８Ｒから右打ち促進演出に応じた態様で音（たとえば、キュイーンとう効果音）が出力されることで、遊技者に対して効果的に右打ちを促すことができる一方で、２回目の大右打ち促進演出においてはスピーカ８Ｌ，８Ｒから右打ち促進演出に応じた態様で音が出力されないことで、その後に開始する大当りラウンド中のＢＧＭを阻害しないようにすることができる。

【０８２９】

また、大右打ち促進演出では、矢印画像および文字画像が段階的に徐々に現れるように表示され、しかも遊技効果ランプ９によるランプの点灯や点滅などによって右打ちすることを効果的に促すものであり、その演出は図１５－２４（ｃ２）で示した大当り遊技状態の名称画像を表示する演出よりも派手なものである。たとえば、大右打ち促進演出における文字画像は１文字ずつ現れるが、大当り遊技状態の名称画像における文字画像は全ての文字画像が一度に現れる。また、大右打ち促進演出における文字画像の大きさは大当り遊技状態の名称画像における文字画像は全ての文字画像よりも大きい。さらに、大右打ち促進演出の実行時間は、名称画像を表示する演出の実行時間よりも長くなっている。これにより、大当り遊技状態の名称画像が表示されて大当りとなったことを遊技者に報知した後、大右打ち促進演出によって右打ちすることをより強調して遊技者に報知することができる。

【０８３０】

アタッカランプ９ｃは、実際に遊技者が遊技球を運ぶために、遊技球の発射時に狙う所であるため、七色などの派手で遊技者が認識し易い色で点灯するとともに、点滅することで、遊技者に狙う所により注目させることができる。なお、アタッカランプ９ｃは、点滅することなく、常に七色などの所定の色で点灯してもよい。

【０８３１】

以下の例では、５Ｒ確変大当りが発生した場合のパチンコ遊技機１の演出態様を説明する。１０Ｒ確変大当りについてはラウンド数が異なるが、その他の演出態様などは５Ｒ確変大当りと同じである。また、５通常大当りについては、Ｖ予告演出やＶ入賞演出が実行されない点で異なるが、その他の演出態様などは５Ｒ確変大当りと同じである。

【０８３２】

図１５－３８（ｃ２６）に示すように、遊技効果ランプ９が消灯して大右打ち促進演出の２回目が終了すると、図１５－３８（ｃ２７）に示すように、大当りラウンドへの切替が開始する。具体的には、矢印画像および「右打ちだ！！」の文字画像がフェードアウトすることで段階的に視認性が低下する。遊技効果ランプ９はフェードアウトに応じた態様で点灯する。その後、図１５－３８（ｃ２８）に示すように、画像表示装置５の画面全体が真っ白になる。なお、画面の右上に表示されている小右打ち促進演出の画像はフェードアウトの影響を受けることなく表示が維持される。なお、前述したように大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）に基づいては、この図１５－３８（ｃ２８）の段階までの一連の演出データが設定される。

【０８３３】

ファンファーレ演出が終了すると、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０１コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３からのコマンドに基づき、ファンファーレ演出からラウンド中演出へと切り替えて、１Ｒ目におけるラウンド中演出を実行する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１５－３９（ｄ３）～図１５－４０（ｅ４）の各演出のデータを、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０１コマンド）に基づき設定する。言い換えると、図１５－３９（ｄ３）～図１５－４０（ｅ４）の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【０８３４】

図１５－３９（ｄ３）に示すように、画像表示装置５の画面全体が真っ白になった状態から大当りラウンド中の背景画像がフェードインによって現れる。遊技効果ランプ９はフェードインに応じた態様で点灯する。なお、画面の右上に表示されている小右打ち促進演出の画像はフェードインの影響を受けることなく表示が維持される。

【０８３５】

ここで、「フェードイン」および「フェードアウト」について、具体的に説明する。フェードインおよびフェードアウトは、「トランジション」という画像表示における効果の一種である。「トランジション」とは、映像を編集する際に、第１カット（画像）から第２カット（画像）へと映像の場面が切り替わるときに、第１カットと第２カットとの間に

挿入する切替効果のことである。フェードインやフェードアウトの他に、ワイプやオーバーラップなど、映像編集における種々の手法がトランジションに含まれる。

【０８３６】

「フェードイン」とは、何らかのオブジェクト（背景やキャラクタなど）を示す画像が画面上に徐々に現れる効果である。具体的な手法として、フェードインでは、オブジェクト（画像）の透明度（透過率とも言える）を第１度合い（たとえば、１００％や９９％）から当該第１度合いよりも低い第２度合い（たとえば、０％や１％）へと、所定時間に亘って時間を掛けて変化させている。たとえば、所定時間が２秒であれば、０～１秒の間の１秒間を使って透明度（透過率）を１００％（第１度合い）から５０％へと徐々に低くなるように変化させ、その後の１～２秒の間の１秒間を使って透明度（透過率）を５０％から０％（第２度合い）へと徐々に低くなるように変化させる。一方、１００％（第１度合い）から０％（第２度合い）へと透明度（透過率）を一気に切り替えてオブジェクト（画像）を不透明に変化させる手法のように、所定時間を掛けて透明度（透過率）を徐々に低く変化させないものはフェードインではない。なお、透明度（透過率）ではなく不透明度（不透過率とも言える）を変化させる場合には、上述した％の値が逆になる。すなわち、フェードインでは、オブジェクト（画像）の不透明度（不透過率）を第２度合い（たとえば、０％や１％）から当該第２度合いよりも高い第１度合い（たとえば、１００％や９９％）へと、所定時間に亘って時間を掛けて変化させることになる。

【０８３７】

「フェードアウト」とは、何らかのオブジェクト（背景やキャラクタなど）を示す画像が画面上から徐々に消える効果である。具体的な手法として、フェードアウトでは、オブジェクト（画像）の透明度（透過率）を第２度合い（たとえば、０％や１％）から当該第１度合いよりも高い第１度合い（たとえば、１００％や９９％）へと、所定時間に亘って時間を掛けて変化させている。たとえば、所定時間が２秒であれば、０～１秒の間の１秒間を使って透明度（透過率）を０％（第２度合い）から５０％へと徐々に高くなるように変化させ、その後の１～２秒の間の１秒間を使って透明度（透過率）を５０％から１００％（第１度合い）へと徐々に高くなるように変化させる。一方、０％（第２度合い）から１００％（第１度合い）へと透明度（透過率）を一気に切り替えてオブジェクト（画像）を透明に変化させる手法のように、所定時間を掛けて透明度（透過率）を徐々に高く変化させないものはフェードアウトではない。なお、透明度（透過率）ではなく不透明度（不透過率）を変化させる場合には、フェードアウトでは、オブジェクト（画像）の不透明度（不透過率）を第１度合い（たとえば、１００％や９９％）から当該第１度合いよりも低い第２度合い（たとえば、０％や１％）へと、所定時間に亘って時間を掛けて変化させることになる。

【０８３８】

たとえば、本実施の形態においては、図１５－３８（ｃ２６），（ｄ１）に示すように、矢印画像および「右打ちだ！！」の文字画像を示す画面の第１層目の透明度（透過率）が０％である状態において、当該画面の第１層目の透明度（透過率）を１００％へと徐々に高くなるようにすることで、矢印画像および「右打ちだ！！」の文字画像を段階的に透明にして視認困難な状態にさせる（フェードアウト）。これによって、図１５－３８（ｄ２）に示すように、画面の第１層目よりも奥側に位置する画面の第２層目における白色の画像のみを遊技者に見せる。その後、図１５－３８（ｄ３）に示すように、画面の第１層目の透明度（透過率）が１００％である状態において、当該画面の第１層目の透明度（透過率）を０％へと徐々に低くなるようにすることで、大当りラウンド中の背景画像を段階的に不透明にして視認容易な状態にさせる（フェードイン）。これによって、画面の第２層目よりも手前に位置する第１層目における大当りラウンド中の背景画像を遊技者に見せる。

【０８３９】

なお、トランジションとしては、「クロスフェード」という手法もある。クロスフェードは、たとえば、何らかのオブジェクトを示す画面の第１層目をフェードアウトさせる一

方で、当該第１層目よりも奥側に位置する何らかのオブジェクトを示す画面の第２層目をフェードインさせることで、見た目としては画面の第１層目を見せた後に画面の第２層目を見せる手法である。一方、本実施の形態の場合、上述したように、画面の第１層目をフェードアウトし、その後フェードインすることで、奥側に位置する画面の第２層目で常に表示された白色の画像を、ＥＤ第１期間における画像からＥＤ第２期間における画像への切替途中で一旦見せるものであるため、クロスフェードのような手法とは異なる。

【０８４０】

本実施の形態においては、上述したようなトランジションなどの背景画像の切替表示が実行されたとしても、画面の右上に表示されている小右打ち促進演出の画像は背景画像の切替表示による影響を受けることなく表示が維持される。ここで、「背景画像の切替表示による影響を受ける」とは、フェードインやフェードアウトなどの背景画像の切替表示によって、遊技者が小右打ち促進演出の画像を完全に見えなかったり、遊技者が小右打ち促進演出の画像を少しは見えるがその画像が示す意味（右打ち促進）を理解できなかったりといったように、小右打ち促進演出の画像に対する遊技者の視認性が阻害されたり低下したりするなど、遊技者の視認性が何らかの影響を与えられることを意味する。反対に、上述したような現象が起こることなく、小右打ち促進演出の画像に対する遊技者の視認性が阻害されたり低下したりしていない状況は、小右打ち促進演出の画像が背景画像の切替表示による影響を受けていないと言える。

【０８４１】

図１５－３９（ｄ４）に示すように、大当りラウンド中の背景画像がフェードインによって現れた後、図１５－３９（ｅ１）に示すように、１Ｒが開始すると、通常大入賞口が開放し、画像表示装置５の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像が表示される。なお、画像表示装置５の画面左下には、大当りラウンド中に得られる賞球の数に対応するポイント画像が表示される。さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ９はラウンド中演出に応じた態様で点灯する。また、スピーカ８Ｌ，８Ｒからはラウンド中演出に応じた態様でＢＧＭ（大当りラウンドの背景に応じた音）の出力が開始する。なお、前述したように、このＢＧＭが出力される時点においては既に大右打ち促進演出に応じた音の出力は終了している。

【０８４２】

図１５－４０（ｅ２）に示すように、１Ｒ中においては、画像表示装置５の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像が表示され、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。

【０８４３】

図１５－４０（ｅ３）に示すように、１Ｒ目が終了すると、通常大入賞口が閉鎖し、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大入賞口開放後指定コマンド（Ａ２０１コマンド）を送信する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口開放後指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。

【０８４４】

図１５－４０（ｅ４）に示すように、ラウンド間においては、通常大入賞口が閉鎖したままとなり、画像表示装置５の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像が表示され、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。

【０８４５】

ラウンド間が終了すると、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０２コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３からのコマンドに基づき、２Ｒ目におけるラウンド中演出を実行する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１５－４１（ｅ５）～図１５－４２（ｅ８）の各演出のデータを、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０２コマンド）に基づき設定する。言い換えると、図１５－４１（ｅ５）～図１５－４２（ｅ８）の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【０８４６】

図１５－４１（ｅ５）に示すように、２Ｒ目が開始すると、通常大入賞口が開放し、画像表示装置５の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像が表示され、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ９はラウンド中演出に応じた態様で点灯する。

【０８４７】

図１５－４１（ｅ６）に示すように、２Ｒ中においては、Ｖ確変示唆演出が実行される。具体的には、画像表示装置５の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像に重なるようにして、プッシュボタン３１Ｂの操作を促す画像とともに「ＰＵＳＨ！！」の文字画像が表示される。なお、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ９はラウンド中演出（Ｖ確変示唆演出など）に応じた態様で点灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからもラウンド中演出（Ｖ確変示唆演出など）に応じた態様で音が出力される。

【０８４８】

図１５－４１（ｅ７）に示すように、Ｖ確変示唆演出において、遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作すると、画像表示装置５の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像に重なるようにしてＶ確変大当りであることを報知する演出として「成功！！」の文字画像が表示される。なお、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ９はラウンド中演出（Ｖ確変示唆演出など）に応じた態様で点灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからもラウンド中演出（Ｖ確変示唆演出など）に応じた態様で音が出力される。

【０８４９】

図１５－４２（ｅ８）に示すように、２Ｒ目が終了すると、通常大入賞口が閉鎖し、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大入賞口開放後指定コマンド（Ａ２０２コマンド）を送信する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口開放後指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。

【０８５０】

図１５－４２（ｅ９）に示すように、ラウンド間においては、通常大入賞口が閉鎖したままとなり、画像表示装置５の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像に重なるようにして、「成功！！」の文字画像が表示され、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。

【０８５１】

ラウンド間が終了すると、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０３コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３からのコマンドに基づき、３Ｒ目におけるラウンド中演出を実行する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１５－４２（ｅ１０）～図１５－４３（ｅ１２）の各演出のデータを、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０３コマンド）に基づき設定する。言い換えると、図１５－４２（ｅ１０）～図１５－４３（ｅ１２）の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【０８５２】

図１５－４２（ｅ１０）に示すように、３Ｒ目が開始すると、通常大入賞口が開放し、Ｖ予告演出が実行される。具体的には、画像表示装置５の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像に重なるようにして、キャラクタ画像とともに「次のラウンドでＶを掴め！！」の文字画像が表示される。なお、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ９はラウンド中演出（Ｖ予告演出など）に応じた態様で点灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからもラウンド中演出（Ｖ予告演出など）に応じた態様で音が出力される。

【０８５３】

図１５－４３（ｅ１１）に示すように、３Ｒ中においては、Ｖ予告演出が引き続き実行され、画像表示装置５の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像に重なるようにして

、キャラクタ画像とともに「次のラウンドでＶを掴め！！」の文字画像が表示され、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ９はラウンド中演出（Ｖ予告演出など）に応じた態様で点灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからもラウンド中演出（Ｖ予告演出など）に応じた態様で音が出力される。

【０８５４】

図１５－４３（ｅ１２）に示すように、３Ｒ目が終了すると、通常大入賞口が閉鎖し、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大入賞口開放後指定コマンド（Ａ２０３コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３からのコマンドに基づき、３Ｒ目後から４Ｒ目に至るまでのラウンド間においてＶを狙え演出を実行する。

【０８５５】

図１５－４３（ｅ１３）に示すように、ラウンド間においては、大入賞口が閉鎖したまま、すなわち遊技球が大入賞口に進入不可能な状態で、Ｖを狙え演出が実行される。具体的には、画像表示装置５の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像に重なるようにして、右打ちによって遊技者に狙わせる対象（場所）であるＶ可変入賞球装置０７５Ｆ００７Ｂ（Ｖ大入賞口）を指す矢印画像と「狙え」の文字画像とが表示される。このように、Ｖを狙え演出によれば、Ｖ大入賞口に関する画像表示を用いて、遊技者にＶ大入賞口へ遊技球を進入させるように右打ちを促すことができる。遊技効果ランプ９はラウンド中演出（Ｖを狙え演出など）に応じた態様で点灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからもラウンド中演出（Ｖを狙え演出など）に応じた態様で音が出力される。

【０８５６】

ラウンド間が終了すると、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０４コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０４からのコマンドに基づき、４Ｒ目におけるラウンド中演出を実行する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１５－４４（ｅ１４），（ｅ１５）の各演出のデータを、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０４コマンド）に基づき設定する。言い換えると、図１５－４４（ｅ１４）～図１５－４４（ｅ１５）の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【０８５７】

図１５－４４（ｅ１４）に示すように、４Ｒ目が開始すると、Ｖ大入賞口が開放し、引き続きＶを狙え演出が実行される。これにより、遊技者が右打ちをすることでＶ大入賞口を狙うようになる。遊技効果ランプ９はラウンド中演出（Ｖを狙え演出など）に応じた態様で点灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからもラウンド中演出（Ｖを狙え演出など）に応じた態様で音が出力される。

【０８５８】

図１５－４４（ｅ１５）に示すように、４Ｒ中においては、Ｖを狙え演出が実行されるとともに、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ９はラウンド中演出（Ｖを狙え演出など）に応じた態様で点灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからもラウンド中演出（Ｖを狙え演出など）に応じた態様で音が出力される。

【０８５９】

Ｖ大入賞口に遊技球が進入してＶ入賞が発生すると、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、確変判定装置通過指定コマンド（ＡＤ００コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、Ｖ入賞演出を実行する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１５－４４（ｅ１６）～図１５－４５（ｅ１８）の各演出のデータを、確変判定装置通過指定コマンド（ＡＤ００コマンド）に基づき設定する。言い換えると、図１５－４４（ｅ１６）～図１５－４５（ｅ１８）の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【０８６０】

図１５－４４（ｅ１６）に示すように、Ｖ入賞演出が実行すると、画像表示装置５の画

面中央にラウンド中演出に応じた背景画像に重なるようにして、Ｖ入賞が発生したことを示す「Ｖ」の画像が表示され、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ９はラウンド中演出（Ｖ入賞演出など）に応じた態様で点灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからもラウンド中演出（Ｖ入賞演出など）に応じた態様で音が出力される。

【０８６１】

図１５－４５（ｅ１７）に示すように、４Ｒ目が終了すると、Ｖ大入賞口が閉鎖し、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大入賞口開放後指定コマンド（Ａ２０４コマンド）を送信する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口開放後指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。

【０８６２】

図１５－４５（ｅ１８）に示すように、ラウンド間においては、Ｖ大入賞口および通常大入賞口が閉鎖したままとなり、画像表示装置５の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像に重なるようにして、「Ｖ」の文字画像が表示され、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。

【０８６３】

ラウンド間が終了すると、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０５コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３からのコマンドに基づき、５Ｒ目におけるラウンド中演出を実行する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１５－４５（ｅ１９）～図１５－４６（ｅ２１）の各演出のデータを、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０５コマンド）に基づき設定する。言い換えると、図１５－４５（ｅ１９）～図１５－４６（ｅ２１）の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【０８６４】

図１５－４５（ｅ１９）に示すように、５Ｒ目が開始すると、通常大入賞口が開放し、画像表示装置５の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像が表示され、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ９はラウンド中演出に応じた態様で点灯する。

【０８６５】

図１５－４６（ｅ２０）に示すように、５Ｒ中においては、画像表示装置５の画面中央にラウンド中演出が実行され、さらに、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ９はラウンド中演出に応じた態様で点灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからもラウンド中演出に応じた態様で音が出力される。

【０８６６】

図１５－４６（ｅ２１）に示すように、５Ｒ目が終了すると、通常大入賞口が閉鎖し、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大入賞口開放後指定コマンド（Ａ２０５コマンド）を送信する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口開放後指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。さらに、それ以降の所定タイミングにおいて、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大当り終了指定コマンド（Ａ３系コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３からのコマンドに基づき、エンディング演出を実行する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１５－４６（ｆ１）～図１５－４７（ｆ４）の各演出のデータを、大当り終了指定コマンド（Ａ３系コマンド）に基づき設定する。言い換えると、図１５－４６（ｆ１）～図１５－４７（ｆ４）の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【０８６７】

図１５－４６（ｆ１）に示すように、エンディング演出が開始すると、画像表示装置５の画面中央に大当り遊技状態後の確変状態におけるステージを選択させる画像が表示され

る。さらに、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ９はエンディング演出に応じた態様で点灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからもエンディング演出に応じた態様で音が出力される。

【０８６８】

図１５－４７（ｆ２）に示すように、エンディング演出中においては、キャラクタ画像とともに確変状態の名称を示す名称画像（この例では「夢夢ＲＵＳＨ！！」の文字画像）が画像表示装置５の中央に表示される。さらに、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ９はエンディング演出に応じた態様で点灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからもエンディング演出に応じた態様で音が出力される。

【０８６９】

図１５－４７（ｆ３）に示すように、エンディング演出中においては、のめり込み抑制報知演出が実行される。具体的には、「のめり込みに注意しましょう。パチンコは適度に楽しむ遊びです。」といった遊技者による遊技に対するのめり込みを防止するための画像が画像表示装置５の中央に表示される。さらに、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ９はエンディング演出に応じた態様で点灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからもエンディング演出に応じた態様で音が出力される。なお、連チャン当り時においては、エンディング演出中に、たとえば、画面の下方において、大当り遊技状態における遊技の結果（たとえば、賞球数など）を示す遊技結果画像が表示されるが、初当り時においても、エンディング演出中に、このような遊技結果画像が表示されてもよい。

【０８７０】

図１５－４７（ｆ４）に示すように、プリペイドカードや会員カードなど、遊技に関する遊技者所有のカードの取り忘れを防止するための取り忘れ防止画像が画像表示装置５の中央に表示される。さらに、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ９はエンディング演出に応じた態様で点灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからもエンディング演出に応じた態様で音が出力される。

【０８７１】

エンディング演出が終了した後、第２保留記憶数がある場合、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、保留記憶数指定コマンド（Ｃ２系コマンド）、背景指定コマンド（９５系コマンド）、図柄変動指定コマンド（８Ｄ系コマンド）、表示結果指定コマンド（８Ｃ系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（８１系コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３からのコマンドに基づき、第２特別図柄の変動に対応させて飾り図柄を変動表示させたり、第２特別図柄の変動に合わせて変動中演出（たとえば、リーチ演出や予告演出など）を実行させたりする。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１５－４８（ｇ１），（ｇ２）の各演出のデータを、保留記憶数指定コマンド（Ｃ２系コマンド）、背景指定コマンド（９５系コマンド）、図柄変動指定コマンド（８Ｄ系コマンド）、表示結果指定コマンド（８Ｃ系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（８１系コマンド）に基づき設定する。言い換えると、図１５－４８（ｇ１），（ｇ２）の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【０８７２】

図１５－４８（ｇ１）に示すように、第２特別図柄の変動中においても、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ９は特別図柄の変動開始に応じた態様で点灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからも特別図柄の変動開始に応じた態様で音が出力される。

【０８７３】

図１５－４８（ｇ２）に示すように、第２特別図柄の変動が停止してハズレ図柄が表示される。このときも、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（

矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ９はハズレ図柄停止に応じた態様で点灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからもハズレ図柄停止に応じた態様で音が出力される。

【０８７４】

第２特別図柄の変動が停止した後、第２保留記憶数がある場合、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、保留記憶数指定コマンド（Ｃ２系コマンド）、背景指定コマンド（９５系コマンド）、図柄変動指定コマンド（８Ｄ系コマンド）、表示結果指定コマンド（８Ｃ系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（８１系コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３からのコマンドに基づき、第２特別図柄の変動に対応させて飾り図柄を変動表示させたり、第２特別図柄の変動に合わせて変動中演出（たとえば、リーチ演出や予告演出など）を実行させたりする。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１５－４８（ｇ３）～図１５－４９（ｇ５）の各演出のデータを、保留記憶数指定コマンド（Ｃ２系コマンド）、背景指定コマンド（９５系コマンド）、図柄変動指定コマンド（８Ｄ系コマンド）、表示結果指定コマンド（８Ｃ系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（８１系コマンド）に基づき設定する。言い換えると、図１５－４８（ｇ３）～図１５－４９（ｇ５）の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【０８７５】

図１５－４８（ｇ３）に示すように、第２特別図柄の変動中においても、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ９は特別図柄の変動開始に応じた態様で点灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからも特別図柄の変動開始に応じた態様で音が出力される。

【０８７６】

図１５－４９（ｇ４）に示すように、大当り変動である場合、画像表示装置５においてリーチ演出に対応する画像が表示されるとともに、スピーカ８Ｌ，８Ｒからリーチ演出に対応する音が出力し、遊技効果ランプ９が、リーチ演出に応じた態様で点灯する。画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。

【０８７７】

図１５－４９（ｇ５）に示すように、大当り変動中の予告演出として、群予告演出が実行される。群予告演出とは、画像表示装置５の画面上において、キャラクタなどのオブジェクトが段階的あるいは一度に出現することでリーチ図柄の視認性を困難な状態にした後、オブジェクトが消えることで特定の図柄揃い（たとえば、７７７など）を出現させるような演出である。このようなリーチ態様において図柄の視認性を困難にさせる予告演出が実行された場合でも、画面の右上においては、引き続き演出画像の表示による影響を受けることなく右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。ここで、「演出画像の表示による影響を受ける」とは、群予告などの演出画像の表示によって、遊技者が小右打ち促進演出の画像を完全に見えなかったり、遊技者が小右打ち促進演出の画像を少しは見えるがその画像が示す意味（右打ち促進）を理解できなかったりといったように、小右打ち促進演出の画像に対する遊技者の視認性が阻害されたり低下したりするなど、遊技者の視認性が何らかの影響を与えられることを意味する。反対に、上述したような現象が起こることなく、小右打ち促進演出の画像に対する遊技者の視認性が阻害されたり低下したりしていない状況は、小右打ち促進演出の画像が演出画像の表示による影響を受けていないと言える。

【０８７８】

特別図柄の変動が停止するときに、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、図柄確定指定コマンド（８Ｆ００）を送信する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄確定指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。

【０８７９】

図１５－４９（ｇ６）に示すように、特別図柄の変動停止の結果、大当り（１０Ｒ確変大当り）が発生すると、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大当り開始

指定コマンド（Ａ０系コマンド）を送信する。なお、すでに右打ち促進演出は実行されているので、右打ち表示点灯コマンド（ＦＤ系コマンド）は送信されない。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３からのコマンドに基づき、ファンファーレ演出を実行する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１５－５０（ｈ１），（ｈ２）の各演出のデータを、大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）に基づき設定する。言い換えると、図１５－５０（ｈ１），（ｈ２）の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【０８８０】

図１５－５０（ｈ１）に示すように、ファンファーレ演出として、大当りとなったことを祝福する画像（この例ではキャラクタ画像とともに「ヤッタね！！」の文字画像）が画像表示装置５に表示されたり、大当りとなったことを祝福する音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力されたり、大当りとなったことを祝福する点灯態様となるように遊技効果ランプ９の点灯態様が変化したりする。画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。

【０８８１】

図１５－５０（ｈ２）に示すように、ファンファーレ演出が開始された後、発生した大当り遊技状態の名称を示す名称画像（この例では「ＳＰＥＣＩＡＬ　ＢＯＮＵＳ！！」の文字画像）が画像表示装置５の中央に表示されたり、大当りの開始に対応する音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力されたり、大当りの開始に対応する点灯態様となるように遊技効果ランプ９の点灯態様が変化したりする。なお、特図２当りでの連チャン当りの場合、既に特図１当り時に大右打ち促進演出を実行しているため、改めて大右打ち促進演出は実行されない。このため、図１５－２５（ｃ４）～図１５－３２（ｃ２４）に示したように、スピーカ８Ｌ，８Ｒからも大右打ち促進演出に応じた態様で音が出力されることがなく、さらに、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯することもない。

【０８８２】

ファンファーレ演出が終了すると、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０１コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３からのコマンドに基づき、ファンファーレ演出からラウンド中演出へと切り替えて、１Ｒ目におけるラウンド中演出を実行する。

【０８８３】

図１５－５０（ｉ１）に示すように、大当り１Ｒが開始すると、通常大入賞口が開放し、画像表示装置５の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像が表示され、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ９はラウンド中演出に応じた態様で点灯する。

【０８８４】

その後、図示は省略するが、図１５－４０～図１５－４６に示すようにラウンド中においてＶ予告演出、Ｖを狙え演出、およびＶ入賞などの各種演出を実行し、やがて大当りラウンドが終了すると、図１５－４６および図１５－４７に示すようにエンディング演出が実行される。そして、図１５－４８に示すように再び大当り遊技状態後の確変状態に制御される。この一連の遊技において、画像表示装置５の画面右上には、小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示されるとともに、特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０の右打ち表示部０７５Ｆ０３０、および第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０の右打ち表示部０７５Ｆ０５５の各々が点灯し続ける。やがて、大当りが発生することなく大当り遊技状態後の確変状態が終了して通常状態に制御されると、ＣＰＵ１０３から演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、右打ち表示消灯指定コマンドが送信され、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面右上の小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）を消去するとともに、特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０の右打ち表示部０７５Ｆ０３０、および第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０の右打ち表示部０７５Ｆ０５５の各々を消灯する。これにより、遊技者は、通常状態において再び左打ちをすることになる。

【０８８５】

［電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機１の演出態様］

図１５－５１は、特図１当りによるファンファーレ演出中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機１の演出態様を示す説明図である。図１５－５１に示す電断は、図１５－２０に示すように、ファンファーレ演出中にパチンコ遊技機１の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断１を想定する。

【０８８６】

図１５－５１に示すように、大当りとなったことを祝福する画像（この例ではキャラクタ画像とともに「おめでとー！！」の文字画像）が画像表示装置５に表示された状態（図１５－２４（ｃ１）の状態）、大当り遊技状態の名称を示す名称画像（この例では「ＣＨＡＮＣＥ　ＢＯＮＵＳ！！」の文字画像）が画像表示装置５に表示された状態（図１５－２４（ｃ２）の状態）、大右打ち促進演出における矢印画像のみが画像表示装置５に表示された状態（図１５－２８（ｃ１４）の状態）、および大右打ち促進演出における矢印画像とともに「右打ちだ！！」の文字画像が画像表示装置５に表示された状態（図１５－３１（ｃ２３）の状態）のいずれかの状態において電断が発生した場合、画像表示装置５に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中…」の文字画像が画像表示装置５に表示される。

【０８８７】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置５の右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０の右打ち表示部０７５Ｆ０３０および第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０の右打ち表示部０７５Ｆ０５５においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【０８８８】

その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０１コマンド）を受信するまで待機し、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０１コマンド）を受信すると、当該大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０１コマンド）に基づき、図１５－３９（ｅ１）のような１Ｒ中における演出画像を画像表示装置５に表示させる。また、大当りとなったことを祝福する画像（この例ではキャラクタ画像とともに「おめでとー！！」の文字画像）、大当り遊技状態の名称を示す名称画像（この例では「ＣＨＡＮＣＥ　ＢＯＮＵＳ！！」の文字画像）、大右打ち促進演出における矢印画像、および大右打ち促進演出における矢印画像に加わる「右打ちだ！！」の文字画像のいずれの画像も電源投入後はキャンセルされて表示されない。

【０８８９】

このように、大右打ち促進演出が実行される前や、大右打ち促進演出が完了するまでなどに電断が生じた場合でも、その後の電源投入した時点から小右打ち促進演出については実行されるため、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができ、右打ちすることを忘れてしまって通常大入賞口に遊技球を進入させることができないなどの不利益を遊技者に与えてしまうことを極力防ぐことができる。

【０８９０】

図１５－５２は、特図１当り時の大当り１ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機１の演出態様を示す説明図である。図１５－５２に示す電断は、図１５－２０に示すように、１Ｒ中にパチンコ遊技機１の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断２を想定する。

【０８９１】

図１５－５２に示すように、１Ｒ中の演出に対応する画像が画像表示装置５に表示された状態（図１５－４０（ｅ２）の状態）において電断が発生した場合、画像表示装置５に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中…」の文字画像が画像表示装置５に表示される。

【０８９２】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置５の右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図

ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０の右打ち表示部０７５Ｆ０３０および第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０の右打ち表示部０７５Ｆ０５５においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【０８９３】

その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０２コマンド）を受信するまで待機し、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０２コマンド）を受信すると、当該大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０２コマンド）に基づき、図１５－４１（ｅ５）のような２Ｒ中における演出画像を画像表示装置５に表示させる。なお、大当りラウンド中に得られる賞球の数に対応するポイント画像については、ＲＡＭ１２２におけるポイントの記憶が電断によって消去されるため、０ｐｔで表示される。その後のラウンド中に賞球を得られた場合、たとえば、１０個得られるごとに１０ｐｔ加算するなど、再び０ｐｔを起点として、ポイントを加算していけばよい。なお、ポイント画像について、電断から復帰後は０ｐｔで表示されるものに限らず、「？？」のように所定画像によってポイントが分からないようにしてもよい。

【０８９４】

このように、大当りラウンド中に電断が生じた場合でも、その後の電源投入した時点から小右打ち促進演出については実行されるため、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができ、右打ちすることを忘れてしまって次のラウンドで通常大入賞口に遊技球を進入させることができないなどの不利益を遊技者に与えてしまうことを極力防ぐことができる。

【０８９５】

図１５－５３は、特図１当り時の大当り１ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機１の演出態様を示す説明図である。図１５－５３に示す電断は、図１５－２０に示すように、１Ｒ後のラウンド間にパチンコ遊技機１の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断３を想定する。

【０８９６】

図１５－５３に示すように、ラウンド間の演出に対応する画像が画像表示装置５に表示された状態（図１５－４０（ｅ４）の状態）において電断が発生した場合、画像表示装置５に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中…」の文字画像が画像表示装置５に表示される。

【０８９７】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置５の右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０の右打ち表示部０７５Ｆ０３０および第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０の右打ち表示部０７５Ｆ０５５においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【０８９８】

その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０２コマンド）を受信するまで待機し、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０２コマンド）を受信すると、当該大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０２コマンド）に基づき、図１５－４１（ｅ５）のような２Ｒ中における演出画像を画像表示装置５に表示させる。なお、大当りラウンド中に得られる賞球の数に対応するポイント画像については、ＲＡＭ１２２におけるポイントの記憶が電断によって消去されるため、０ｐｔで表示される。

【０８９９】

このように、ラウンド間に電断が生じた場合でも、その後の電源投入した時点から小右打ち促進演出については実行されるため、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができ、右打ちすることを忘れてしまって次のラウンドで通常大入賞口に遊技球を進入させることができないなどの不利益を遊技者に与えてしまうことを極力防ぐことができる。

【０９００】

図１５－５４は、特図１当り時の大当り２ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機１の演出態様を示す説明図である。図１５－５４に示す電断は、図１５－

２０に示すように、２Ｒ中にパチンコ遊技機１の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断４を想定する。

【０９０１】

図１５－５４に示すように、２Ｒ中のＶ確変示唆演出に対応する画像が画像表示装置５に表示された状態（図１５－４１（ｅ７）の状態）において電断が発生した場合、画像表示装置５に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中…」の文字画像が画像表示装置５に表示される。

【０９０２】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置５の右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０の右打ち表示部０７５Ｆ０３０および第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０の右打ち表示部０７５Ｆ０５５においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【０９０３】

その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０３コマンド）を受信するまで待機し、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０３コマンド）を受信すると、当該大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０３コマンド）に基づき、２Ｒ中における演出画像を画像表示装置５に表示させる。なお、大当りラウンド中に得られる賞球の数に対応するポイント画像については、ＲＡＭ１２２におけるポイントの記憶が電断によって消去されるため、０ｐｔで表示される。また、大当りの種別についての記憶データが消去されてしまっているため、図１５－４２（ｅ１０）のようなＶ予告演出に対応する画像について電源投入後はキャンセルされて表示されない。なお、電断から復帰した後、ＣＰＵ１０３が大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０３コマンド）に加えて大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）を演出制御用ＣＰＵ１２０に送信するように構成すれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から受信した、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０３コマンド）および大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）に基づき、図１５－４２（ｅ１０）のようなＶ予告演出を実行するように構成することもできる。

【０９０４】

このように、大当りラウンド中に電断が生じた場合でも、その後の電源投入した時点から小右打ち促進演出については実行されるため、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができ、右打ちすることを忘れてしまって次のラウンドで通常大入賞口に遊技球を進入させることができないなどの不利益を遊技者に与えてしまうことを極力防ぐことができる。

【０９０５】

図１５－５５は、特図１当り時の大当り２ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機１の演出態様を示す説明図である。図１５－５５に示す電断は、図１５－２０に示すように、２Ｒ後のラウンド間にパチンコ遊技機１の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断５を想定する。

【０９０６】

図１５－５５に示すように、２Ｒ後のラウンド間に対応する画像が画像表示装置５に表示された状態（図１５－４２（ｅ９）の状態）において電断が発生した場合、画像表示装置５に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中…」の文字画像が画像表示装置５に表示される。

【０９０７】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置５の右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０の右打ち表示部０７５Ｆ０３０および第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０の右打ち表示部０７５Ｆ０５５においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【０９０８】

その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０３コマンド）を受信するまで待機し、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０３コマ

ンド）を受信すると、当該大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０３コマンド）に基づき、２Ｒ中における演出画像を画像表示装置５に表示させる。なお、大当りラウンド中に得られる賞球の数に対応するポイント画像については、ＲＡＭ１２２におけるポイントの記憶が電断によって消去されるため、０ｐｔで表示される。また、大当りの種別についての記憶データが消去されてしまっているため、図１５－４２（ｅ１０）のようなＶ予告演出に対応する画像について電源投入後はキャンセルされて表示されない。なお、電断から復帰した後、ＣＰＵ１０３が大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０３コマンド）に加えて大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）を演出制御用ＣＰＵ１２０に送信するように構成すれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から受信した、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０３コマンド）および大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）に基づき、図１５－４２（ｅ１０）のようなＶ予告演出を実行するように構成することもできる。

【０９０９】

このように、ラウンド間に電断が生じた場合でも、その後の電源投入した時点から小右打ち促進演出については実行されるため、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができ、右打ちすることを忘れてしまって次のラウンドで通常大入賞口に遊技球を進入させることができないなどの不利益を遊技者に与えてしまうことを極力防ぐことができる。

【０９１０】

図１５－５６は、特図１当り時の大当り３ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。図１５－５６に示す電断は、図１５－２１に示すように、３Ｒ後のラウンド間にパチンコ遊技機１の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断６を想定する。

【０９１１】

図１５－５６に示すように、３Ｒ後のラウンド間に対応する画像が画像表示装置５に表示された状態（図１５－４３（ｅ１３）の状態）において電断が発生した場合、画像表示装置５に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中…」の文字画像が画像表示装置５に表示される。

【０９１２】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置５の右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０の右打ち表示部０７５Ｆ０３０および第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０の右打ち表示部０７５Ｆ０５５においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【０９１３】

その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０４コマンド）を受信するまで待機し、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０４コマンド）を受信すると、当該大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０４コマンド）に基づき、４Ｒ中における演出画像を画像表示装置５に表示させる。なお、大当りラウンド中に得られる賞球の数に対応するポイント画像については、ＲＡＭ１２２におけるポイントの記憶が電断によって消去されるため、０ｐｔで表示される。また、大当りの種別についての記憶データが消去されてしまっているため、図１５－４４（ｅ１４）のようなＶを狙え演出に対応する画像について電源投入後はキャンセルされて表示されない。なお、電断から復帰した後、ＣＰＵ１０３が大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０４コマンド）に加えて大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）を演出制御用ＣＰＵ１２０に送信するように構成すれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から受信した、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０３コマンド）および大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）に基づき、図１５－４４（ｅ１４）のようなＶを狙え演出を実行するように構成することもできる。

【０９１４】

このように、ラウンド間に電断が生じた場合でも、その後の電源投入した時点から小右打ち促進演出については実行されるため、電断から復帰した直後において最低限、遊技者

に右打ちすることを促すことができ、右打ちすることを忘れてしまって次のラウンドでＶ大入賞口に遊技球を進入させることができないなどの不利益を遊技者に与えてしまうことを極力防ぐことができる。

【０９１５】

図１５－５７は、特図１当り時の大当り４ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機１の演出態様を示す説明図である。図１５－５７に示す電断は、図１５－２１に示すように、４Ｒ中にパチンコ遊技機１の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断７を想定する。

【０９１６】

図１５－５７に示すように、４Ｒ中のＶを狙え演出に対応する画像が画像表示装置５に表示された状態（図１５－４４（ｅ１５）の状態）、またはＶ入賞演出に対応する画像が画像表示装置５に表示された状態（図１５－４４（ｅ１６）の状態）において電断が発生した場合、画像表示装置５に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中…」の文字画像が画像表示装置５に表示される。

【０９１７】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置５の右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０の右打ち表示部０７５Ｆ０３０および第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０の右打ち表示部０７５Ｆ０５５においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【０９１８】

その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０５コマンド）を受信するまで待機し、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０５コマンド）を受信すると、当該大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０５コマンド）に基づき、図１５－４５（ｅ１９）のような５Ｒ中における演出画像を画像表示装置５に表示させる。なお、大当りラウンド中に得られる賞球の数に対応するポイント画像については、ＲＡＭ１２２におけるポイントの記憶が電断によって消去されるため、０ｐｔで表示される。

【０９１９】

このように、大当りラウンド中に電断が生じた場合でも、その後の電源投入した時点から小右打ち促進演出については実行されるため、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができ、右打ちすることを忘れてしまって次のラウンドで通常大入賞口に遊技球を進入させることができないなどの不利益を遊技者に与えてしまうことを極力防ぐことができる。さらに、４Ｒ中のように、Ｖを狙え演出とともに小右打ち促進演出を実行している間に電断が生じた場合と、前述した図１５－５１に示すように大右打ち促進演出とともに小右打ち促進演出を実行している間に電断が生じた場合とでは、互いに共通して電断から復帰した後にＶを狙え演出や大右打ち促進演出が実行されない一方で小右打ち促進演出は最低限実行されている。このため、いずれの状況においても共通した態様で、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができる。

【０９２０】

図１５－５８は、特図１当り時の大当り４ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機１の演出態様を示す説明図である。図１５－５８に示す電断は、図１５－２１に示すように、４Ｒ後のラウンド間にパチンコ遊技機１の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断８を想定する。

【０９２１】

図１５－５８に示すように、４Ｒ後のラウンド間においてＶ入賞演出に対応する画像が画像表示装置５に表示された状態（図１５－４５（ｅ１８）の状態）において電断が発生した場合、画像表示装置５に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中…」の文字画像が画像表示装置５に表示される。

【０９２２】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置５の右上に小右打ち促進演出の画像

（矢印および文字）が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０の右打ち表示部０７５Ｆ０３０および第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０の右打ち表示部０７５Ｆ０５５においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【０９２３】

その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０５コマンド）を受信するまで待機し、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０５コマンド）を受信すると、当該大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０５コマンド）に基づき、５Ｒ中における演出画像を画像表示装置５に表示させる。なお、大当りラウンド中に得られる賞球の数に対応するポイント画像については、ＲＡＭ１２２におけるポイントの記憶が電断によって消去されるため、０ｐｔで表示される。

【０９２４】

このように、ラウンド間に電断が生じた場合でも、その後の電源投入した時点から小右打ち促進演出については実行されるため、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができ、右打ちすることを忘れてしまって次のラウンドで通常大入賞口に遊技球を進入させることができないなどの不利益を遊技者に与えてしまうことを極力防ぐことができる。

【０９２５】

図１５－５９は、特図１当り時の大当り最終ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機１の演出態様を示す説明図である。図１５－５９に示す電断は、図１５－２１に示すように、５Ｒ中にパチンコ遊技機１の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断９を想定する。

【０９２６】

図１５－５９に示すように、５Ｒ中のラウンド中演出に対応する画像が画像表示装置５に表示された状態（図１５－４６（ｅ２０）の状態）、または５Ｒ終了後の状態（図１５－４６（ｅ２１）の状態）において電断が発生した場合、画像表示装置５に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中…」の文字画像が画像表示装置５に表示される。

【０９２７】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置５の右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０の右打ち表示部０７５Ｆ０３０および第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０の右打ち表示部０７５Ｆ０５５においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【０９２８】

その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から大当り終了指定コマンド（Ａ３系コマンド）を受信するまで待機し、大当り終了指定コマンド（Ａ３系コマンド）を受信すると、当該大当り終了指定コマンド（Ａ３系コマンド）に基づき、図１５－４６（ｆ１）のようなエンディング演出に対応する演出画像を画像表示装置５に表示させる。

【０９２９】

このように、大当りの最終ラウンド中に電断が生じた場合でも、その後の電源投入した時点から小右打ち促進演出については実行されるため、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができ、右打ちすることを忘れてしまうことを極力防ぐことができる。

【０９３０】

図１５－６０は、特図１当り時のエンディング演出中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機１の演出態様を示す説明図である。図１５－６０に示す電断は、図１５－２１に示すように、エンディング演出中にパチンコ遊技機１の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断１０を想定する。

【０９３１】

図１５－６０に示すように、エンディング演出のうち、大当り遊技状態後の確変状態におけるステージを選択させる画像が画像表示装置５に表示された状態（図１５－４６（ｆ

１）の状態）、キャラクタ画像とともに確変状態の名称を示す名称画像が画像表示装置５に表示された状態（図１５－４７（ｆ２）の状態）、のめり込み抑制報知演出に対応する画像と大当り遊技状態における遊技の結果を示す遊技結果画像とが画像表示装置５に表示された状態（図１５－４７（ｆ３）の状態）、および遊技者所有のカードの取り忘れを防止するための取り忘れ防止画像が画像表示装置５に表示された状態（図１５－４７（ｆ４）の状態）のいずれかにおいて電断が発生した場合、画像表示装置５に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中…」の文字画像が画像表示装置５に表示される。

【０９３２】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置５の右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０の右打ち表示部０７５Ｆ０３０および第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０の右打ち表示部０７５Ｆ０５５においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【０９３３】

その後、保留記憶数がある場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から保留記憶数指定コマンド（Ｃ１系コマンド，Ｃ２系コマンド）、背景指定コマンド（９５系コマンド）、図柄変動指定コマンド（８Ｄ系コマンド）、表示結果指定コマンド（８Ｃ系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（８１系コマンド）を受信するまで待機し、これらのコマンドを受信すると、保留記憶数指定コマンド（Ｃ１系コマンド，Ｃ２系コマンド）、背景指定コマンド（９５系コマンド）、図柄変動指定コマンド（８Ｄ系コマンド）、表示結果指定コマンド（８Ｃ系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（８１系コマンド）に基づき、図１５－４８（ｇ１）のような特別図柄の変動に対応する演出画像を画像表示装置５に表示させる。

【０９３４】

一方、保留記憶数がない場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から背景指定コマンド（９５系コマンド）および客待ちデモ指定コマンド（９Ｆ００コマンド）を受信するまで待機し、これらのコマンドを受信すると、背景指定コマンド（９５系コマンド）および客待ちデモ指定コマンド（９Ｆ００コマンド）に基づき、初期図柄（この例では飾り図柄および小図柄として「１２３」）が停止した状態で画像表示装置５における表示を復帰させる。

【０９３５】

このように、エンディング中に電断が生じた場合でも、その後の電源投入した時点から小右打ち促進演出については実行されるため、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができ、右打ちすることを忘れてしまって大当り遊技状態後の確変状態において第２始動入賞口に入賞させることができないなどの不利益を遊技者に与えてしまうことを極力防ぐことができる。

【０９３６】

［特徴部０７５Ｆにより得られる主な効果］

以下に、前述した特徴部０７５Ｆの各種の構成により得られる技術的効果を個別に列挙する。

【０９３７】

（１－１）　可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体（たとえば、遊技球）を発射可能な発射手段（たとえば、打球操作ハンドル３０）と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第１流下経路（たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路）と第２流下経路（たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路）とのうち、当該第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示（たとえば、右打ちを促す画像表示）を行う案内表示手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０によって右打ち示唆演出やＶを狙え演出を実行する処理

）と、
　前記第２流下経路を流下する遊技媒体が進入可能な特定領域（たとえば、特別可変入賞球装置０７５Ｆ００７Ｂの内部に設けられたＶ大入賞口を通過した後のＶ入賞スイッチ０７５Ｆ０２４の検出領域）と、を備え、
　前記案内表示は、文字および図形の画像表示を用いた第１案内表示（たとえば、図１５－３２（ｃ２５）に示す画面中央に位置する大右打ち促進演出に対応する画像表示）と、当該第１案内表示よりも小さい画像表示を用いた第２案内表示（たとえば、図１５－２４（ｃ１）に示す画面右上に位置する小右打ち促進演出に対応する画像表示）と、前記特定領域に関する画像表示を用いた第３案内表示（たとえば、図１５－４３（ｅ１３）に示すＶを狙え演出に対応する画像表示）とを含み、
　前記案内表示手段は、
　　前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出（たとえば、ファンファーレ演出）の実行中において、前記第１案内表示および前記第２案内表示を行い（たとえば、図１５－２５（ｃ４）～図１５－３８（ｃ２６）に示す大右打ち示唆演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示）、
　　その後、前記第１案内表示を終了する一方で前記第２案内表示を継続し（たとえば、図１５－３８（ｄ１），（ｄ２）に示すように大右打ち示唆演出に対応する画像表示を終了する一方で小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分）、
　　その後、遊技媒体が前記特定領域に進入不可能な状態のうちから前記第３案内表示を行うとともに前記第２案内表示を継続し（たとえば、図１５－４３（ｅ１３）に示すようにＶを狙え演出に対応する画像表示を行うとともに小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分）、
　　その後、遊技媒体が前記特定領域に進入不可能な状態から遊技媒体が前記特定領域に進入可能な状態となった以降においても前記第２案内表示および前記第３案内表示を継続し（たとえば、図１５－４４（ｅ１５）に示すようにＶを狙え演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分）、
　　その後、遊技媒体が前記特定領域に進入したときに、前記第３案内表示を終了する一方で前記第２案内表示を継続し（たとえば、図１５－４４（ｅ１６）に示すようにＶを狙え演出に対応する画像表示を終了する一方で小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分）、
　前記第１案内表示および前記第２案内表示を行っている間（たとえば、図１５－３１（ｃ２３）に示すように大右打ち示唆演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を行っている間）に電断が発生し当該電断から復帰したときと、前記第２案内表示および前記第３案内表示を行っている間（たとえば、図１５－４４（ｅ１５）に示すようにＶを狙え演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を行っている間）に電断が発生し当該電断から復帰したときとのいずれにおいても、前記第１案内表示および前記第３案内表示が行われずかつ前記第２案内表示が行われる態様で画像表示が再び行われる（たとえば、図１５－５１および図１５－５７に示す電源投入後に「復旧中…」の文字画像および小右打ち促進演出の画像が表示される部分）。
【０９３８】
　（１－２）　可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、
　遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体（たとえば、遊技球）を発射可能な発射手段（たとえば、打球操作ハンドル３０）と、
　前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第１流下経路（たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路）と第２流下経路（たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路）とのうち、当該第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示（たとえば、右打ちを促す画像表示）を行う案内表示手段（た

とえば、演出制御用ＣＰＵ１２０によって右打ち示唆演出やＶを狙え演出を実行する処理）と、

前記第２流下経路を流下する遊技媒体が進入可能な特定領域（たとえば、特別可変入賞球装置０７５Ｆ００７Ｂの内部に設けられたＶ大入賞口を通過した後のＶ入賞スイッチ０７５Ｆ０２４の検出領域）と、を備え、

前記案内表示は、文字および図形の画像表示を用いた第１案内表示（たとえば、図１５－３２（ｃ２５）に示す画面中央に位置する大右打ち促進演出に対応する画像表示）と、当該第１案内表示よりも小さい画像表示を用いた第２案内表示（たとえば、図１５－２４（ｃ１）に示す画面右上に位置する小右打ち促進演出に対応する画像表示）と、 前記特定領域に関する画像表示を用いた第３案内表示（たとえば、図１５－４３（ｅ１３）に示すＶを狙え演出に対応する画像表示）とを含み、

前記案内表示手段は、

前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出（たとえば、ファンファーレ演出）の実行中において、前記第１案内表示および前記第２案内表示を行い（たとえば、図１５－２５（ｃ４）～図１５－３８（ｃ２６）に示す大右打ち示唆演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示）、

その後、最初のラウンドに対応するアタッカが開放されることに連動して、前記第１案内表示を終了する一方で前記第２案内表示を継続し（たとえば、図１５－３８（ｄ１），（ｄ２）に示すように大右打ち示唆演出に対応する画像表示を終了する一方で小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分）、

その後、特定領域に進入可能とするラウンドの前のラウンドに対応するアタッカが閉鎖することに連動して、前記第３案内表示を行うとともに前記第２案内表示を継続し（たとえば、図１５－４３（ｅ１３）に示すようにＶを狙え演出に対応する画像表示を行うとともに小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分）、

その後、特定領域に進入可能とするラウンドの前のラウンドに対応するアタッカが開放されることに連動して、前記第２案内表示および前記第３案内表示を継続し（たとえば、図１５－４４（ｅ１５）に示すようにＶを狙え演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分）、

その後、遊技媒体が前記特定領域に進入したことに連動して、前記第３案内表示を終了する一方で前記第２案内表示を継続し（たとえば、図１５－４４（ｅ１６）に示すようにＶを狙え演出に対応する画像表示を終了する一方で小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分）、

前記第１案内表示および前記第２案内表示を行っている間（たとえば、図１５－３１（ｃ２３）に示すように大右打ち示唆演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を行っている間）に電断が発生し当該電断から復帰したときと、前記第２案内表示および前記第３案内表示を行っている間（たとえば、図１５－４４（ｅ１５）に示すようにＶを狙え演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を行っている間）に電断が発生し当該電断から復帰したときとのいずれにおいても、前記第１案内表示および前記第３案内表示が行われずかつ前記第２案内表示が行われる態様で画像表示が再び行われる（たとえば、図１５－５１および図１５－５７に示す電源投入後に「復旧中…」の文字画像および小右打ち促進演出の画像が表示される部分）。

【０９３９】

（１－３） 可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体（たとえば、遊技球）を発射可能な発射手段（たとえば、打球操作ハンドル３０）と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第１流下経路（たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路）と第２流下経路（たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通

る経路）とのうち、当該第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示（たとえば、右打ちを促す画像表示）を行う案内表示手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０によって右打ち示唆演出やＶを狙え演出を実行する処理）と、

前記第２流下経路を流下する遊技媒体が進入可能な特定領域（たとえば、特別可変入賞球装置０７５Ｆ００７Ｂの内部に設けられたＶ大入賞口を通過した後のＶ入賞スイッチ０７５Ｆ０２４の検出領域）と、を備え、

前記案内表示は、文字および図形の画像表示を用いた第１案内表示（たとえば、図１５－３２（ｃ２５）に示す画面中央に位置する大右打ち促進演出に対応する画像表示）と、当該第１案内表示よりも小さい画像表示を用いた第２案内表示（たとえば、図１５－２４（ｃ１）に示す画面右上に位置する小右打ち促進演出に対応する画像表示）と、 前記特定領域に関する画像表示を用いた第３案内表示（たとえば、図１５－４３（ｅ１３）に示すＶを狙え演出に対応する画像表示）とを含み、

前記案内表示手段は、

前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出（たとえば、ファンファーレ演出）の実行中において、前記第１案内表示および前記第２案内表示を行い（たとえば、図１５－２５（ｃ４）～図１５－３８（ｃ２６）に示す大右打ち示唆演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示）、

その後、１Ｒ開放コマンド（たとえば、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０１コマンド）を受信することで、前記第１案内表示を終了する一方で前記第２案内表示を継続し（たとえば、図１５－３８（ｄ１），（ｄ２）に示すように大右打ち示唆演出に対応する画像表示を終了する一方で小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分）、

その後、３Ｒ終了後コマンド（たとえば、大入賞口開放後指定コマンド（Ａ２０３コマンド））を受信することで、前記第３案内表示を行うとともに前記第２案内表示を継続し（たとえば、図１５－４３（ｅ１３）に示すようにＶを狙え演出に対応する画像表示を行うとともに小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分）、

その後、４Ｒ開放コマンド（たとえば、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０４コマンド）を受信することで、前記第２案内表示および前記第３案内表示を継続し（たとえば、図１５－４４（ｅ１５）に示すようにＶを狙え演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分）、

その後、Ｖ通過コマンド（たとえば、確変判定装置通過指定コマンド（ＡＤ００コマンド））を受信することで、前記第３案内表示を終了する一方で前記第２案内表示を継続し（たとえば、図１５－４４（ｅ１６）に示すようにＶを狙え演出に対応する画像表示を終了する一方で小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分）、

前記第１案内表示および前記第２案内表示を行っている間（たとえば、図１５－３１（ｃ２３）に示すように大右打ち示唆演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を行っている間）に電断が発生し当該電断から復帰したときと、前記第２案内表示および前記第３案内表示を行っている間（たとえば、図１５－４４（ｅ１５）に示すようにＶを狙え演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を行っている間）に電断が発生し当該電断から復帰したときとのいずれにおいても、前記第１案内表示および前記第３案内表示が行われずかつ前記第２案内表示が行われる態様で画像表示が再び行われる（たとえば、図１５－５１および図１５－５７に示す電源投入後に「復旧中…」の文字画像および小右打ち促進演出の画像が表示される部分）。

【０９４０】

具体的には、ファンファーレ演出の実行中においては、大右打ち促進演出および小右打ち促進演出を実行して右打ち促進を強調することで、それ以降の遊技において右打ちすることを遊技者に確実に認識させ、その後は、大右打ち促進演出を終了させる一方で小右打ち促進演出をそのまま継続させることで過度に右打ちすることを遊技者にアピールしないようにすることができる。また、Ｖ大入賞口を狙わせるためのＶを狙え演出については、

未だＶ大入賞口が閉鎖している時点から実行するとともに、Ｖ大入賞口が開放した後もそのまま継続することで、Ｖ大入賞口を狙うことの重要性を遊技者にアピールするとともに、Ｖ大入賞口に遊技球を進入させることを確実なものとすることができる。また、Ｖ入賞が発生してＶ大入賞口が閉鎖した後はＶを狙え演出を終了することで、不要な促進報知を遊技者に行うことを防止することができる。さらに、上述した流れの中で、小右打ち促進演出については継続して実行されるため、Ｖ大入賞口が開放する前からＶ入賞が発生した以降においても常に右打ちすることを遊技者に促すことができる。これにより、遊技者に対する右打ちすることの指示を好適に実行することができる。また、大右打ち示唆演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を行っている間に電断が発生し当該電断から復帰したときと、Ｖを狙え演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を行っている間に電断が発生し当該電断から復帰したときとのいずれにおいても、電源投入後に「復旧中…」の文字画像および小右打ち促進演出の画像が表示されるため、電断が起こったとしてもその後の遊技において引き続き右打ちすることを遊技者に最低限促すことができる。

【０９４１】

（２）　可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体（たとえば、遊技球）を発射可能な発射手段（たとえば、打球操作ハンドル３０）と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第１流下経路（たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路）と第２流下経路（たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路）とのうち、当該第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示（たとえば、右打ちを促す画像表示）を行う案内表示手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０によって右打ち促進演出を実行する処理）と、を備え、

前記案内表示は、第１案内表示（たとえば、図１５－３２（ｃ２５）に示す画面中央に位置する大右打ち促進演出に対応する画像表示）と第２案内表示（たとえば、図１５－２４（ｃ１）に示す画面右上に位置する小右打ち促進演出に対応する画像表示）とを含み、

前記案内表示手段は、

前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出（たとえば、ファンファーレ演出）が実行されている所定期間中において、前記第１案内表示および前記第２案内表示を行い（たとえば、図１５－２５（ｃ４）～図１５－３８（ｃ２６）に示す大右打ち促進演出に対応する画像表示および小右打ち促進演出に対応する画像表示）、

前記所定期間の後の期間において、前記第１案内表示を終了する一方で前記第２案内表示を継続し（たとえば、図１５－３９（ｅ１）～図１５－４６（ｅ２１）に示すように大当たりラウンド中に大右打ち促進演出に対応する画像表示を行わない一方で小右打ち促進演出に対応する画像表示を継続する部分）、

前記有利状態の制御が終了した後の特別状態（たとえば、確変状態，時短状態）において、前記第２案内表示を継続し（たとえば、図１５－４８および図１５－４９に示すように大当り後の確変状態において小右打ち促進演出に対応する画像表示を継続する部分）、

前記第２案内表示は、前記有利状態の制御に関連して行われる背景画像の切替表示（たとえば、フェードアウトおよびフェードインによる切替表示）による影響を受けず（たとえば、図１５－３８（ｄ１）～図１５－３９（ｄ４）に示すようにフェードインおよびフェードアウトによる背景画像の切替表示に影響されることなく小右打ち促進演出に対応する画像表示を継続する部分）、

前記第２案内表示は、前記特別状態における演出画像の表示（たとえば、群予告演出による画像表示）による影響を受けない（たとえば、図１５－４９（ｇ５）に示すように群予告演出による画像表示に影響されることなく小右打ち促進演出に対応する画像表示を継続する部分）。

【０９４２】
具体的には、ファンファーレ演出の実行中においては、大右打ち促進演出および小右打ち促進演出を実行して右打ち促進を強調することで、それ以降の遊技において右打ちすることを遊技者に確実に認識させ、その後の大当りラウンド中においては、大右打ち促進演出を終了させる一方で小右打ち促進演出をそのまま継続させることで過度に右打ちすることを遊技者にアピールしないようにすることができる。また、大当り遊技状態が終了した後の確変状態や時短状態においても小右打ち促進演出を継続して実行することで、常に右打ちすることを遊技者に促すことができる。さらに、大当りが発生した後、ファンファーレ演出が実行されてから大当りラウンドに切り替わる際に行われる切替表示（フェードアウトやフェードインなど）によって小右打ち促進演出が影響を受けず、また、大当り遊技状態が終了した後の確変状態や時短状態において行われる群予告演出などによる画像表示によっても小右打ち促進演出が影響を受けないため、常に右打ちすることを遊技者に促すことができる。これにより、遊技者に対する右打ちすることの指示を好適に実行することができる。

【０９４３】
（３－１）　可変表示を行い、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、
遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体（たとえば、遊技球）を発射可能な発射手段（たとえば、打球操作ハンドル３０）と、
前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第１流下経路（たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路）と第２流下経路（たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路）とのうち、当該第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示（たとえば、右打ちを促す画像表示）を行う案内表示手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０によって右打ち促進演出を実行する処理）と、
前記第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを発光手段（たとえば、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒおよび枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌ）の発光箇所を移動させることで遊技者に促す案内発光を行う案内手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０によって枠ランプによる右打ち示唆演出を実行する処理）と、
音を出力する音出力手段（たとえば、スピーカ８Ｌ，８Ｒ）と、を備え、
前記案内表示は、第１案内表示（たとえば、図１５－３２（ｃ２５）に示す画面中央に位置する大右打ち促進演出に対応する画像表示）と、第２案内表示（たとえば、図１５－２４（ｃ１）に示す画面右上に位置する小右打ち促進演出に対応する画像表示）とを含み、
前記第１案内表示として、前記第２案内表示よりも強調する態様で、前記第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを遊技者に促す画像表示が行われ（たとえば、大右打ち促進演出は小右打ち促進演出よりも大きな文字および図形の画像表示を用いた態様）、
前記案内表示手段は、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出（たとえば、ファンファーレ演出）の一部である当該有利状態の名称表示（たとえば、大当り遊技状態の名称を示す名称画像の表示）が完了する前から、前記第２案内表示を行い（たとえば、図１５－２４（ｃ１）に示すように大当り遊技状態の名称を示す名称画像の表示が完了する前から小右打ち促進演出に対応する画像表示を行う部分）、前記有利状態の名称表示の完了以降に前記第１案内表示を行い（図１５－２５～図１５－３３に示すように大当り遊技状態の名称を示す名称画像の表示が完了した後に大右打ち促進演出に対応する画像表示を行う部分）、
前記案内手段は、前記第１案内表示に連動して前記案内発光を複数回繰り返して行い（たとえば、図１５－２５～図１５－３３に示すように大右打ち促進演出に対応する画像表示に連動して枠ランプを左側から右側に向かってアーチを描くように点灯させることを２回に亘って行う部分）、
前記音出力手段は、
複数回の前記案内発光のうち、最初の前記案内発光が行われることに連動して当該案

内発光に対応する対応音を出力し（たとえば、図１５－２５（ｃ４）～図１５－３２（ｃ２４）に示すように１回目の大右打ち促進演出における枠ランプの点灯時にはスピーカ８Ｌ，８Ｒから右打ち促進演出に応じた態様で音を出力する部分）、

複数回の前記案内発光のうち、最後の前記案内発光が行われるときは前記対応音を出力せず（たとえば、図１５－３２（ｃ２６）～図１５－３３（ｃ２９）に示すように２回目の大右打ち促進演出における枠ランプの点灯時にはスピーカ８Ｌ，８Ｒから右打ち促進演出に応じた態様で音を出力しない部分）、

前記有利状態の制御が開始された以降において、当該有利状態に対応する音を出力し（たとえば、図１５－３９（ｅ１）に示すように大当りラウンドの開始以降においてスピーカ８Ｌ，８Ｒからラウンド中演出に応じた態様で音を出力する部分）、

前記有利状態とは異なる状態であって当該有利状態の制御が終了した後の遊技者にとって有利な特別状態（たとえば、確変状態、時短状態）において、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となったときは前記対応音を出力しない（たとえば、図１５－５０（ｈ２）に示すように、特図２当りでの連チャン大当りの場合はスピーカ８Ｌ，８Ｒから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力しない部分）。

【０９４４】

具体的には、大当りが発生した後、まずは小右打ち促進演出を実行することで控えめに右打ちすることを遊技者に促し、その後、大当り遊技状態の名称を示す名称画像を表示することで大当り遊技状態に制御されることを遊技者に認識させることができる。そして、大当りラウンドが開始することを遊技者に認識させた後で大右打ち促進演出によって強調した態様で右打ちすることを報知することで、それ以降の遊技において右打ちすることを遊技者に確実に認識させることができる。また、大右打ち促進演出を実行している間においては、枠ランプによるランプの点灯箇所が右方向に移動することで右打ち促進が行われるため、より効果的に右打ちすることを遊技者に促すことができる。さらに、１回目の枠ランプによる右打ち促進が行われるときにはそれに連動してスピーカ８Ｌ，８Ｒから右打ち促進に応じた態様で音が出力されるのに対して、最後（本実施の形態においては２回目）の枠ランプによる右打ち促進が行われるときにはスピーカ８Ｌ，８Ｒから右打ち促進に応じた態様で音が出力されないため、大右打ち促進演出が実行された後に出力される大当りラウンド中のＢＧＭに対して右打ち促進に応じた態様の音が被ることがなく、スムーズに大当りラウンド中のＢＧＭを遊技者に聞こえさせることができる。また、大当り遊技状態後の確変状態や時短状態において、特図２当りでの連チャン当りが発生した場合には、既に右打ち促進を行っていることから、特図１当りでの初当り時のように大右打ち促進演出を実行することがなく、それに連動する右打ち促進演出に応じた態様での音も出力されないため、頻繁に強調する態様で右打ち促進が行われることで遊技者が煩わしく感じることを防止することができる。これにより、遊技者に対する右打ちすることの指示を好適に実行することができる。

【０９４５】

（３－２）　可変表示を行い、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体（たとえば、遊技球）を発射可能な発射手段（たとえば、打球操作ハンドル３０）と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第１流下経路（たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路）と第２流下経路（たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路）とのうち、当該第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示（たとえば、右打ちを促す画像表示）を行う案内表示手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０によって右打ち促進演出を実行する処理）と、

前記第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを発光手段（たとえば、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒおよび枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌ）の発光箇所を移動させることで遊技者に促す案内発光を行う案内手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０によって枠ラ

ンプによる右打ち示唆演出を実行する処理）と、
　音を出力する音出力手段（たとえば、スピーカ８Ｌ，８Ｒ）と、を備え、
　前記案内表示は、第１案内表示（たとえば、図１５－３２（ｃ２５）に示す画面中央に位置する大右打ち促進演出に対応する画像表示）と、第２案内表示（たとえば、図１５－２４（ｃ１）に示す画面右上に位置する小右打ち促進演出に対応する画像表示）とを含み、
　前記第１案内表示として、前記第２案内表示よりも強調する態様で、前記第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを遊技者に促す画像表示が行われ（たとえば、大右打ち促進演出は小右打ち促進演出よりも大きな文字および図形の画像表示を用いた態様）、
　前記案内表示手段は、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出（たとえば、ファンファーレ演出）の一部である当該有利状態の名称表示（たとえば、大当り遊技状態の名称を示す名称画像の表示）が完了する前から、前記第２案内表示を行い（たとえば、図１５－２４（ｃ１）に示すように大当り遊技状態の名称を示す名称画像の表示が完了する前から小右打ち促進演出に対応する画像表示を行う部分）、前記有利状態の名称表示の完了以降に前記第１案内表示を行い（図１５－２５～図１５－３３に示すように大当り遊技状態の名称を示す名称画像の表示が完了した後に大右打ち促進演出に対応する画像表示を行う部分）、
　前記案内手段は、前記第１案内表示に連動して前記案内発光を複数回繰り返して行い（たとえば、図１５－２５～図１５－３３に示すように大右打ち促進演出に対応する画像表示に連動して枠ランプを左側から右側に向かってアーチを描くように点灯させることを２回に亘って行う部分）、
　前記音出力手段は、
　　複数回の前記案内発光のうち、最初の前記案内発光が行われることに連動して当該案内発光に対応する対応音を出力し（たとえば、図１５－２５（ｃ４）～図１５－３２（ｃ２４）に示すように１回目の大右打ち促進演出における枠ランプの点灯時にはスピーカ８Ｌ，８Ｒから右打ち促進演出に応じた態様で音を出力する部分）、
　　複数回の前記案内発光のうち、最後の前記案内発光が行われるときは前記対応音を出力せず（たとえば、図１５－３２（ｃ２６）～図１５－３３（ｃ２９）に示すように２回目の大右打ち促進演出における枠ランプの点灯時にはスピーカ８Ｌ，８Ｒから右打ち促進演出に応じた態様で音を出力しない部分）、
　　前記有利状態の制御が開始された以降において、当該有利状態に対応する音を出力し（たとえば、図１５－３９（ｅ１）に示すように大当りラウンドの開始以降においてスピーカ８Ｌ，８Ｒからラウンド中演出に応じた態様で音を出力する部分）、
　前記案内手段は、前記有利状態とは異なる状態であって当該有利状態の制御が終了した後の遊技者にとって有利な特別状態（たとえば、確変状態、時短状態）において、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となったときは前記案内発光を行わない（たとえば、図１５－５０（ｈ２）に示すように、特図２当りでの連チャン大当りの場合は枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯しない部分）。
【０９４６】
　具体的には、大当りが発生した後、まずは小右打ち促進演出を実行することで控えめに右打ちすることを遊技者に促し、その後、大当り遊技状態の名称を示す名称画像を表示することで大当り遊技状態に制御されることを遊技者に認識させることができる。そして、大当りラウンドが開始することを遊技者に認識させた後で大右打ち促進演出によって強調した態様で右打ちすることを報知することで、それ以降の遊技において右打ちすることを遊技者に確実に認識させることができる。また、大右打ち促進演出を実行している間においては、枠ランプによるランプの点灯箇所が右方向に移動することで右打ち促進が行われるため、より効果的に右打ちすることを遊技者に促すことができる。さらに、１回目の枠ランプによる右打ち促進が行われるときにはそれに連動してスピーカ８Ｌ，８Ｒから右打ち促進に応じた態様で音が出力されるのに対して、最後（本実施の形態においては２回目）の枠ランプによる右打ち促進が行われるときにはスピーカ８Ｌ，８Ｒから右打ち促進に応じた態様で音が出力されないため、大右打ち促進演出が実行された後に出力される大当

りラウンド中のＢＧＭに対して右打ち促進に応じた態様の音が被ることがなく、スムーズに大当りラウンド中のＢＧＭを遊技者に聞こえさせることができる。また、大当り遊技状態後の確変状態や時短状態において、特図２当りでの連チャン当りが発生した場合には、既に右打ち促進を行っていることから、特図１当りでの初当り時のように大右打ち促進演出を実行することがなく、それに連動する右打ち促進演出に応じた態様での枠ランプの点灯も行われないため、頻繁に強調する態様で右打ち促進が行われることで遊技者が煩わしく感じることを防止することができる。これにより、遊技者に対する右打ちすることの指示を好適に実行することができる。

【０９４７】

（４－１）　可変表示を行い、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体（たとえば、遊技球）を発射可能な発射手段（たとえば、打球操作ハンドル３０）と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第１流下経路（たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路）と第２流下経路（たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路）とのうち、当該第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示（たとえば、右打ちを促す画像表示）を行う案内表示手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０によって右打ち促進演出を実行する処理）と、

前記第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを発光手段（たとえば、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒおよび枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌ）の発光箇所を移動させることで遊技者に促す案内発光を行う案内手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０によって枠ランプによる右打ち示唆演出を実行する処理）と、

音を出力する音出力手段（たとえば、スピーカ８Ｌ，８Ｒ）と、を備え、

前記案内表示は、第１案内表示（たとえば、図１５－３２（ｃ２５）に示す画面中央に位置する大右打ち促進演出に対応する画像表示）と、第２案内表示（たとえば、図１５－２４（ｃ１）に示す画面右上に位置する小右打ち促進演出に対応する画像表示）とを含み、

前記第１案内表示として、前記第２案内表示よりも強調する態様で、前記第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを遊技者に促す画像表示が行われ（たとえば、大右打ち促進演出は小右打ち促進演出よりも大きな文字および図形の画像表示を用いた態様）、

前記案内表示手段は、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出（たとえば、ファンファーレ演出）の一部である当該有利状態の名称表示（たとえば、大当り遊技状態の名称を示す名称画像の表示）が完了する前から、前記第２案内表示を行い（たとえば、図１５－２４（ｃ１）に示すように大当り遊技状態の名称を示す名称画像の表示が完了する前から小右打ち促進演出に対応する画像表示を行う部分）、前記有利状態の名称表示の完了以降に前記第１案内表示を行い（図１５－２５～図１５－３３に示すように大当り遊技状態の名称を示す名称画像の表示が完了した後に大右打ち促進演出に対応する画像表示を行う部分）、

前記案内手段は、前記発光手段を消灯させた後に前記第１案内表示に連動して前記案内発光を行い（たとえば、図１５－２５～図１５－３３に示すように一旦消灯した後に大右打ち促進演出に対応する画像表示に連動して枠ランプを左側から右側に向かってアーチを描くように点灯させることを行う部分）、

前記音出力手段は、

前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記案内発光が行われることに連動して当該案内発光に対応する対応音を出力し（たとえば、図１５－２５（ｃ４）～図１５－３２（ｃ２４）に示すように１回目の大右打ち促進演出における枠ランプの点灯時にはスピーカ８Ｌ，８Ｒから右打ち促進演出に応じた態様で音を出力する部分）、

その後、前記有利状態とは異なる状態であって当該有利状態の制御が終了した後の遊技者にとって有利な特別状態（たとえば、確変状態、時短状態）において、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となったときは前記対応音を出力しない（たとえば、図１

５－５０（ｈ２）に示すように、特図２当りでの連チャン大当りの場合はスピーカ８Ｌ，８Ｒから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力しない部分）。

【０９４８】

具体的には、大当りが発生した後、まずは小右打ち促進演出を実行することで控えめに右打ちすることを遊技者に促し、その後、大当り遊技状態の名称を示す名称画像を表示することで大当り遊技状態に制御されることを遊技者に認識させることができる。そして、大当りラウンドが開始することを遊技者に認識させた後で大右打ち促進演出によって強調した態様で右打ちすることを報知することで、それ以降の遊技において右打ちすることを遊技者に確実に認識させることができる。また、大右打ち促進演出を実行している間においては、枠ランプが一旦消灯した後にランプの点灯箇所が右方向に移動することで右打ち促進が行われるため、より分かり易くかつ効果的に右打ちすることを遊技者に促すことができる。さらに、枠ランプによる右打ち促進が行われるときにはそれに連動してスピーカ８Ｌ，８Ｒから右打ち促進に応じた態様で音が出力されることで、音によっても右打ちすることを遊技者に促すことができる。また、大当り遊技状態後の確変状態や時短状態において、特図２当りでの連チャン当りが発生した場合には、既に右打ち促進を行っていることから、特図１当りでの初当り時のように大右打ち促進演出を実行することがなく、それに連動する右打ち促進演出に応じた態様での音も出力されないため、頻繁に強調する態様で右打ち促進が行われることで遊技者が煩わしく感じることを防止することができる。これにより、遊技者に対する右打ちすることの指示を好適に実行することができる。

【０９４９】

（４－２）　可変表示を行い、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体（たとえば、遊技球）を発射可能な発射手段（たとえば、打球操作ハンドル３０）と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第１流下経路（たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路）と第２流下経路（たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路）とのうち、当該第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示（たとえば、右打ちを促す画像表示）を行う案内表示手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０によって右打ち促進演出を実行する処理）と、

前記第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを発光手段（たとえば、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒおよび枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌ）の発光箇所を移動させることで遊技者に促す案内発光を行う案内手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０によって枠ランプによる右打ち示唆演出を実行する処理）と、

音を出力する音出力手段（たとえば、スピーカ８Ｌ，８Ｒ）と、を備え、

前記案内表示は、第１案内表示（たとえば、図１５－３２（ｃ２５）に示す画面中央に位置する大右打ち促進演出に対応する画像表示）と、第２案内表示（たとえば、図１５－２４（ｃ１）に示す画面右上に位置する小右打ち促進演出に対応する画像表示）とを含み、

前記第１案内表示として、前記第２案内表示よりも強調する態様で、前記第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを遊技者に促す画像表示が行われ（たとえば、大右打ち促進演出は小右打ち促進演出よりも大きな文字および図形の画像表示を用いた態様）、

前記案内表示手段は、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出（たとえば、ファンファーレ演出）の一部である当該有利状態の名称表示（たとえば、大当り遊技状態の名称を示す名称画像の表示）が完了する前から、前記第２案内表示を行い（たとえば、図１５－２４（ｃ１）に示すように大当り遊技状態の名称を示す名称画像の表示が完了する前から小右打ち促進演出に対応する画像表示を行う部分）、前記有利状態の名称表示の完了以降に前記第１案内表示を行い（図１５－２５～図１５－３３に示すように大当り遊技状態の名称を示す名称画像の表示が完了した後に大右打ち促進演出に対応する画像表示を行う部分）、

前記案内手段は、

前記発光手段を消灯させた後に前記第１案内表示に連動して前記案内発光を行い（たとえば、図１５－２５～図１５－３３に示すように一旦消灯した後に大右打ち促進演出に対応する画像表示に連動して枠ランプを左側から右側に向かってアーチを描くように点灯させることを行う部分）、

その後、前記有利状態とは異なる状態であって当該有利状態の制御が終了した後の遊技者にとって有利な特別状態（たとえば、確変状態、時短状態）において、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となったときは前記案内発光を行わない（たとえば、図１５－５０（ｈ２）に示すように、特図２当りでの連チャン大当りの場合は枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯しない部分）。

【０９５０】

具体的には、大当りが発生した後、まずは小右打ち促進演出を実行することで控えめに右打ちすることを遊技者に促し、その後、大当り遊技状態の名称を示す名称画像を表示することで大当り遊技状態に制御されることを遊技者に認識させることができる。そして、大当りラウンドが開始することを遊技者に認識させた後で大右打ち促進演出によって強調した態様で右打ちすることを報知することで、それ以降の遊技において右打ちすることを遊技者に確実に認識させることができる。また、大右打ち促進演出を実行している間においては、枠ランプが一旦消灯した後にランプの点灯箇所が右方向に移動することで右打ち促進が行われるため、より分かり易くかつ効果的に右打ちすることを遊技者に促すことができる。さらに、枠ランプによる右打ち促進が行われるときにはそれに連動してスピーカ８Ｌ，８Ｒから右打ち促進に応じた態様で音が出力されることで、音によっても右打ちすることを遊技者に促すことができる。また、大当り遊技状態後の確変状態や時短状態において、特図２当りでの連チャン当りが発生した場合には、既に右打ち促進を行っていることから、特図１当りでの初当り時のように大右打ち促進演出を実行することがなく、それに連動する右打ち促進演出に応じた態様での枠ランプの点灯も行われないため、頻繁に強調する態様で右打ち促進が行われることで遊技者が煩わしく感じることを防止することができる。これにより、遊技者に対する右打ちすることの指示を好適に実行することができる。

【０９５１】

（５）　前記第２案内表示は、前記開始演出の一部である前記有利状態の名称表示よりも、強調される態様で表示される。

【０９５２】

具体的には、図１５－２５～図１５－３３に示す大右打ち促進演出における画像表示は、図１５－２４（ｃ２）に示すファンファーレ演出における名称画像の表示よりも、文字画像が大きく、かつ段階的に１文字ずつ現れ、しかも実行時間が長く、強調された態様で表示される。これにより、右打ちすることを遊技者に強調することができる。

【０９５３】

（６）　前記案内手段は、前記第１案内表示に連動して前記案内発光を複数回繰り返して行い、

前記音出力手段は、

複数回の前記案内発光のうち、最初の前記案内発光が行われることに連動して当該案内発光に対応する対応音を出力し、

複数回の前記案内発光のうち、途中の前記案内発光が行われることに連動して当該案内発光に対応する対応音を出力せず、

複数回の前記案内発光のうち、最後の前記案内発光が行われるときは前記対応音を出力しない。

【０９５４】

具体的には、複数回に亘る枠ランプによる右打ち促進演出のうち、１回目の右打ち促進に連動してスピーカ８Ｌ，８Ｒから右打ち促進演出に対応する音が出力されるが、２回目以降の右打ち促進についてはスピーカ８Ｌ，８Ｒから右打ち促進演出に対応する音が出力されない。たとえば、枠ランプによる右打ち促進演出が３回に亘って実行される場合、ス

ピーカ８Ｌ，８Ｒは、右打ち促進演出用の音データに基づき１回目の右打ち促進に連動して音を出力するとともに２回目以降の右打ち促進に連動して音を出力しない。つまり、右打ち促進演出用の音データには、１回目の右打ち促進に連動する音データしか含まれない。これにより、大右打ち促進演出が実行された後に出力される大当りラウンド中のＢＧＭに対して右打ち促進に応じた態様の音が被ることがなく、スムーズに大当りラウンド中のＢＧＭを遊技者に聞こえさせることができる。

【０９５５】

（７）　前記案内手段は、前記第１案内表示に連動して前記案内発光を複数回繰り返して行い、

前記音出力手段は、

複数回の前記案内発光のうち、最初の前記案内発光が行われることに連動して当該案内発光に対応する対応音を出力し、

複数回の前記案内発光のうち、途中の前記案内発光が行われることに連動して当該案内発光に対応する対応音を出力し、

複数回の前記案内発光のうち、最後の前記案内発光が行われるときは前記対応音を出力しない。

【０９５６】

具体的には、複数回に亘る枠ランプによる右打ち促進演出のうち、１回目の右打ち促進に連動してスピーカ８Ｌ，８Ｒから右打ち促進演出に対応する音が出力され、さらにその後の右打ち促進についても連動してスピーカ８Ｌ，８Ｒから右打ち促進演出に対応する音が出力されるが、最後の右打ち促進についてはスピーカ８Ｌ，８Ｒから右打ち促進演出に対応する音が出力されない。たとえば、枠ランプによる右打ち促進演出が３回に亘って実行される場合、スピーカ８Ｌ，８Ｒは、右打ち促進演出用の音データに基づき１回目および２回目の各々の右打ち促進に連動して音を出力するとともに３回目の右打ち促進に連動して音を出力しない。つまり、右打ち促進演出用の音データには、１回目および２回目の各々の右打ち促進に連動する音データしか含まれない。なお、音データには、１回分の右打ち促進に連動する音データしか含まれず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１回分の右打ち促進に連動する音データを２ループ実行するものであってもよい。あるいは、音データには、２回分の右打ち促進に連動する音データが含まれ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、２回分の右打ち促進に連動する音データを１回実行するものであってもよい。これにより、大右打ち促進演出が実行された後に出力される大当りラウンド中のＢＧＭに対して右打ち促進に応じた態様の音が被ることがなく、スムーズに大当りラウンド中のＢＧＭを遊技者に聞こえさせることができる。

【０９５７】

（８）　前記発光手段は、複数のランプによって構成され、当該複数のランプの全てを消灯させた後に前記第１案内表示に連動して前記案内発光を行う（たとえば、図１５－２５（ｃ３）に示すように枠ランプの全てのランプを一旦消灯した後に大右打ち促進演出に応じた態様で枠ランプを点灯させる部分）。

【０９５８】

具体的には、枠ランプの全てのランプを一旦消灯した後に大右打ち促進演出に応じた態様で枠ランプを点灯させるため、より分かり易くかつ効果的に右打ちすることを遊技者に促すことができる。

【０９５９】

（９）　前記発光手段は、点灯データテーブルによって規定されたデータに基づき前記第１案内表示に連動して前記案内発光を行うものであり、

前記点灯データテーブルは、前記案内発光の実行時間を規定する親テーブル（たとえば、図１５－３４に示す親テーブル）と、前記発光手段が参照するデータが規定された孫テーブルを示す子テーブル（たとえば、図１５－３５に示す子テーブル）と、当該孫テーブル（たとえば、図１５－３６，図１５－３７に示す子テーブル）とを含む。

【０９６０】

具体的には、枠ランプを含む遊技効果ランプ９は、親テーブルを参照することで大右打ち促進演出の実行時間を特定し、子テーブルを参照することで点灯データが規定された孫テーブルを特定し、孫テーブルを参照することで点灯／点滅／消灯を行う。これにより、遊技効果ランプ９は、適切な点灯態様で効率よく点灯することができる。

【０９６１】

（１０）　前記発光手段のうち、前記案内発光を行わない発光手段に対応する前記孫テーブルについては、前記子テーブルに規定されない。

【０９６２】

具体的には、図１５－３５に示すように、左下ランプ０７５Ｆ００９Ｄ、アタッカ上ランプ０７５Ｆ００９Ｕ、および盤左ランプ０７５Ｆ００９Ｅは、大右打ち促進演出において用いられずに消灯するため、孫テーブルが設けられていない。これにより、ＲＯＭ１２１において使用される点灯データの容量を極力削減することができる。

【０９６３】

（１１）　前記案内手段は、遊技者が遊技媒体を発射させる方向に向けて順番に前記発光手段の発光箇所を移動させることで、前記案内発光を行う（たとえば、図１５－２５～図１５－３３に示すように遊技領域の左側から右側に向かって枠ランプに含まれる各ランプを順番に点灯させる部分）。

【０９６４】

具体的には、図１５－２５～図１５－３３に示すように、遊技領域の左側から右側に向かって枠ランプに含まれる各ランプを順番に点灯させることで、大右打ち促進演出を実行することで、遊技者に対して右打ちすることを分かり易く促すことができる。

【０９６５】

（１２）　前記案内手段は、前記発光手段の発光色を変化させながら、前記案内発光を行う（たとえば、枠ランプを七色に点灯させる部分）。

【０９６６】

具体的には、枠ランプは、七色に点灯しながら大右打ち促進演出を実行するため、遊技者に対して右打ちすることをより効果的に促すことができる。

【０９６７】

（１３）　前記第２案内表示は、前記有利状態の制御に関連して行われる背景画像の切替表示として、フェードインおよびフェードアウトによる切替表示による影響を受けない（たとえば、図１５－３８（ｄ１）～図１５－３９（ｄ４）に示すようにフェードインおよびフェードアウトによる背景画像の切替表示に影響されることなく小右打ち促進演出に対応する画像表示を継続する部分）。

【０９６８】

具体的には、図１５－３８（ｄ１）～図１５－３９（ｄ４）に示すように、小右打ち促進演出は、ファンファーレ演出から大当りラウンドに切り替わる際のフェードインおよびフェードアウトによる背景画像の切替表示に影響されることなく継続される。これにより、背景画像の切替表示によってファンファーレ演出から大当りラウンドに切り替わったとしても、引き続き右打ちすることを遊技者に促すことができる。

【０９６９】

（１４）　前記第２案内表示は、前記特別状態における演出画像の表示として、可変表示の表示結果が前記特定表示結果となることを示唆する予告演出における表示による影響を受けない（たとえば、図１５－４９（ｇ５）に示すように群予告演出による画像表示に影響されることなく小右打ち促進演出に対応する画像表示を継続する部分）。

【０９７０】

具体的には、図１５－４９（ｇ５）に示すように、小右打ち促進演出は、大当り有利状態が終了した後の確変状態において、大当りが発生することを示唆する予告演出における表示に影響されることなく継続される。これにより、予告演出が実行されることで飾り図柄の視認性が困難になったとしても、小右打ち促進演出における矢印画像および文字画像は視認性が阻害されることなく表示され続けるため、引き続き右打ちすることを遊技者に

促すことができる。
【０９７１】
（１５）　前記特別状態において、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となったときは前記対応音を出力しないとともに、前記案内発光も行わない（たとえば、図１５－５０（ｈ２）に示すように、特図２当りでの連チャン当りの場合はスピーカ８Ｌ，８Ｒから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力せず、かつ枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯しない部分）。
【０９７２】
具体的には、図１５－５０（ｈ２）に示すように、特図２当りでの連チャン当りの場合は、初当り時のようにスピーカ８Ｌ，８Ｒから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力したり、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯したりしない。これにより、頻繁に強調する態様で右打ち促進が行われることで遊技者が煩わしく感じることを防止することができる。
【０９７３】
［特徴部０７５Ｆの変形例］
上述した特徴部０７５Ｆに係るパチンコ遊技機１の変形例について説明する。
【０９７４】
（大右打ち促進演出の実行前の消灯について）
本実施の形態においては、図１５－２５（ｃ３）に示すように、枠ランプの全てのランプを一旦消灯した後に大右打ち促進演出に応じた態様で枠ランプを点灯させるものであったが、全てのランプを消灯するものに限らず一部のランプについては点灯していてもよい。たとえば、大右打ち促進演出において最初に点灯するランプ（この例では、枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第４ランプ）については点灯していてもよい。このようにすれば、その後に大右打ち促進演出に応じた態様で枠ランプを点灯させるときの繋がりをよく見せることができる。
【０９７５】
（大当りラウンド中の切替表示について）
本実施の形態においては、図１５－３８（ｄ１）～図１５－３９（ｄ４）に示すように、大当りラウンド中の切替表示として、ファンファーレ演出から大当りラウンドへ切り替わる際に、フェードインおよびフェードアウトによる背景画像の切替表示を実行することを例示したが、これに限らない。たとえば、大当りラウンド中の切替表示としては、ファンファーレ演出と大当りラウンドとの間に真っ白な画面を挿入するホワイトアウトや、真っ黒な画面を挿入するブラックアウトなどの演出効果を用いてもよい。
【０９７６】
また、大当りラウンド中の切替表示としては、ＢＧＭ（楽曲）を選択させるためのＢＧＭ選択画面を表示し、当該ＢＧＭ選択画面によって選択されたＢＧＭに対応する背景画像に切り替わるものであったもよい。
【０９７７】
また、大当りラウンド中の切替表示としては、演出モードを選択させるためのモード選択画面を表示し、当該モード選択画面によって選択されたモードに対応する背景画像に切り替わるものであったもよい。
【０９７８】
いずれにおいても、大当りラウンド中に特殊な切替表示が行われたとしても、小右打ち促進演出に対応する画像表示が影響されないようにすればよい。
【０９７９】
（大当り遊技球状態後の確変状態における演出画像の表示について）
本実施の形態においては、図１５－４９（ｇ５）に示すように、大当り遊技球状態後の確変状態における演出画像の表示として、群予告演出による画像表示を例示したが、これに限らない。たとえば、大当り遊技球状態後の確変状態における演出画像の表示としては、リーチ演出中に真っ白な画面を挿入するホワイトアウトや、真っ黒な画面を挿入するブ

ラックアウトの演出効果を用いてもよいし、複数回の飾り図柄の変動および仮停止を繰り返す擬似連予告の演出効果を用いてもよいし、遊技領域の前面側に設けられた導光板を点灯や点滅させることで飾り図柄の視認性を困難にさせる演出効果を用いてもよい。いずれにおいても、大当り遊技球状態後の確変状態おいて特殊な演出表示が行われたとしても、小右打ち促進演出に対応する画像表示が影響されないようにすればよい。

【０９８０】

（Ｖを狙え演出について）

本実施の形態においては、特定領域として、特別可変入賞球装置０７５Ｆ００７Ｂの内部に設けられたＶ大入賞口を通過した後のＶ入賞スイッチ０７５Ｆ０２４の検出領域を例示するとともに、Ｖを狙え演出として、図１５－４３（ｅ１３）に示すようにＶ大入賞口を指す画像を表示するものであった。しかし、これに限らず、特定領域に関する画像表示を用いた第３案内表示であるＶを狙え演出における画像表示は、Ｖ大入賞口そのものを指すものに限らず、Ｖ大入賞口付近を指すものであってもよいし、Ｖ大入賞口に至るまでの経路、たとえばＶ大入賞口の上流側に位置するＶ大入賞口を開閉させる蓋部分を指すものであってもよい。

【０９８１】

（大右打ち促進演出について）

本実施の形態においては、図１５－２５（ｃ４）～図１５－３１（ｃ２３）に示すように、先に矢印の図形画像が現れ、その後、「右打ちだ！！」の文字画像が現れるものであったが、これに限らない。たとえば、先に「右打ちだ！！」の文字画像が現れ、その後、矢印の図形画像が現れるものであってもよい。また、第１案内表示の一例である大右打ち促進演出の画像表示では、矢印画像および文字画像で構成されるのに対して、第２案内表示の一例である小右打ち促進演出の画像表示では、矢印画像のみ、あるいは文字画像のみで構成されてもよい。

【０９８２】

（有利状態について）

本実施の形態においては、「有利状態」の期間として、図１５－２４（ｃ１）～図１５－４７（ｆ４）に示す期間（図１５－２０のｔ３～図１５－２１のｔ１６までの期間）を例示したが、これに限らない。たとえば、「有利状態」の期間としては、ファンファーレ演出期間を除く期間、すなわち、図１５－３９（ｄ３）～図１５－４７（ｆ４）に示す期間（図１５－２０のｔ４～図１５－２１のｔ１６までの期間）であってもよい。また、ファンファーレ演出および大右打ち促進演出は、大当りが発生する図柄が確定する期間（図柄確定期間）に実行されてもよい。

【０９８３】

（初当りの場合の右打ち促進演出について）

本実施の形態においては、特図１当りでの大当りの場合、スピーカ８Ｌ，８Ｒから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力したり、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯したりしていたが、これに限らない。たとえば、特図１当りでの大当りの種別に応じて、スピーカ８Ｌ，８Ｒおよび枠ランプの大右打ち促進演出の態様を異ならせてもよい。たとえば、特図１当りでの大当りが通常大当りである場合、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯する一方で、スピーカ８Ｌ，８Ｒから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力しないようにし、特図１当りでの大当りが確変大当りである場合、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯するとともに、スピーカ８Ｌ，８Ｒから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力してもよい。また、特図１当りでの大当りが通常大当りである場合、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯せず、かつスピーカ８Ｌ，８Ｒから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力しないようにしてもよい。

【０９８４】

（特図２当りでの連チャン当りの場合の右打ち促進演出について）

本実施の形態においては、図１５－５０（ｈ２）に示すように、特図２当りでの連チャン当りの場合、スピーカ８Ｌ，８Ｒから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力したり

、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯したりしないが、これに限らない。たとえば、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯する一方でスピーカ８Ｌ，８Ｒから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力しないものであってもよい。

【０９８５】

また、特図２当りでの連チャン当りの種別に応じて、スピーカ８Ｌ，８Ｒおよび枠ランプの大右打ち促進演出の態様を異ならせてもよい。たとえば、特図１当りでの大当りが通常大当りである場合、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯する一方で、スピーカ８Ｌ，８Ｒから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力しないようにし、特図２当りでの連チャン当りが確変大当りである場合、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯するとともに、スピーカ８Ｌ，８Ｒから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力してもよい。また、特図２当りでの連チャン当りが通常大当りである場合、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯せず、かつスピーカ８Ｌ，８Ｒから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力しないようにしてもよい。特図２当りでの連チャン当りが確変大当りである場合、特図１当りでの初当り時とは異なり、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた特別な態様（たとえば、金色や七色など）で点灯してもよいし、スピーカ８Ｌ，８Ｒから大右打ち促進演出に応じた特別な態様で音を出力してもよい。また、画像表示装置５の画面上においても、特図１当りでの初当り時とは異なる特別な態様（たとえば、特別なキャラクタが出現するなど）で大右打ち促進演出が実行されてもよい。

【０９８６】

（第３案内表示について）

本実施の形態においては、特定領域に関する画像表示を用いた第３案内表示として、確変大当りにおける大当りラウンド中に、Ｖ大入賞口を指す画像を例示したが、これに限らない。たとえば、第３案内表示として、大当り遊技状態が終了した後の確変状態において、第２始動入賞口を狙って遊技球を発射させることを遊技者に促す画像を表示すること、あるいは、可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）を狙って遊技球を発射させることを遊技者に促す画像を表示することなどを適用してもよい。たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、エンディング演出が終了した後、ＣＰＵ１０３から、保留記憶数指定コマンド（Ｃ２系コマンド）、背景指定コマンド（９５系コマンド）、図柄変動指定コマンド（８Ｄ系コマンド）、表示結果指定コマンド（８Ｃ系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（８１系コマンド）を受信したことに基づき、第２始動入賞口や可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）を指す矢印画像とともに「狙え！」の文字画像を画像表示装置５に表示してもよい。このような画像表示が行われたとしても、小右打ち促進演出における図形および文字画像は継続して表示し続ければよい。

【０９８７】

（ハズレ図柄の表示による時短状態の制御について）

上記した各特徴部や変形例においては、時短状態（高ベース状態）への移行については、必ず特別可変入賞球装置７や特別可変入賞球装置０７５Ｆ００７Ａが作動する大当り状態や小当り状態を経由して移行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、特別図柄として時短図柄が導出表示された場合に、特別可変入賞球装置７や特別可変入賞球装置０７５Ｆ００７Ａを作動させることなく時短状態（高ベース状態）に移行するようにしてもよい。

【０９８８】

なお、上記した時短図柄としては、これらの時短図柄をハズレ図柄の一部としてもよいし、小当り図柄の一部としてもよい。

【０９８９】

また、時短図柄の導出表示に関する抽選処理を行う場合には、これらの抽選処理に、時短図柄抽選用の専用の乱数を用いて抽選を実行してもよいし、ハズレ図柄の抽選乱数や大当り図柄の抽選乱数や小当り図柄の抽選乱数、大当り抽選判定用乱数、転落抽選の抽選乱数などの他の抽選を行う乱数を用いて抽選を行うようにしてもよい。

【０９９０】

また、これら時短図柄については、複数種類の図柄であってよいとともに、その他の図柄である小当り図柄やハズレ図柄で表示される図柄の組合せと併用してもよい。なお、この場合、併用する小当り図柄によって時短状態の移行の有無を決定してもよい。但し、時短図柄に当選した場合に、さらに抽選によって時短状態への移行の有無を抽選することや、時短回数を抽選することは行わない。

【０９９１】

また、時短図柄の抽選を行う場合であって、設定値を変更可能である場合には、設定値に応じて時短図柄の抽選確率は変化しない、つまり、全ての設定値において時短図柄の抽選確率は同一とするが、これら時短図柄の抽選確率を第１特図と第２特図とで異なる確率としてもよい。

【０９９２】

また、時短図柄の抽選を行う場合の乱数取得のタイミングについては、専用の乱数を使用する場合であっても、他の乱数を使用する場合であっても、始動口（第１始動入賞口、第２始動入賞口）への入賞時でよい。

【０９９３】

また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、専用の乱数（時短抽選乱数）を用いる場合は専用の乱数（時短抽選乱数）による抽選結果を当選値とし、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合は特定の小当り図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に転落抽選判定値用乱数を用いる場合は転落抽選判定値用乱数を当選値とすることができるとともに、構造物を用いた抽選、たとえば、特別可変入賞球装置７内部に時短領域を設け、該時短領域を遊技球が通過したことを時短図柄の当選としてもよい。

【０９９４】

なお、時短図柄の抽選を、構造物を用いて行う場合において小当り図柄が時短図柄を併用する際に、時短状態の可変表示回数（時短回数）は、時短領域の通過の有無で変化しないようにする。

【０９９５】

また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、時短図柄の抽選にハズレ図柄乱数を用いる場合は特定のハズレ図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に大当り図柄乱数を用いる場合は特定の大当り図柄乱数値を当選値とすることができる。但し、これらの乱数値を当選値とする場合には、設定によって大当り確率以外の性能に差異がでることから、設定値の変更が不能なものに限り可能である。

【０９９６】

また、時短図柄の抽選結果の判定タイミングは、大当り判定後のタイミングにおいて実行すればよい。なお、時短図柄の抽選は、抽選に使用する乱数値がいずれの乱数値であっても、時短状態（高ベース）や高確率時においては実行せずに、低確率低ベース状態においてのみ実行する。但し、既に、時短状態となっている状態で、時短図柄が導出表示された場合に、時短回数の再セットや抽選しないことのずれであっても、遊技機ごとに決まっていればよい。

【０９９７】

また、時短図柄が導出表示されたときの時短回数については、当選値（図柄）と遊技状態ごとに応じて、予め定められた複数の時短回数をもつことができる。また、時短図柄ごとに時短の付与条件を異なるようにすることもできる。

【０９９８】

また、時短図柄に応じて時短回数が異なるときには、特図１と特図２で、時短図柄の振り分け抽選を変更することができる。

【０９９９】

また、同一の時短図柄が導出表示されたときでも、その時の遊技状態に応じて付与される時短回数が異なるようにしてもよい。ただし、遊技状態に対して予め定められたものであることを要する。

【１０００】

また、低確率低ベース状態における時短図柄の抽選結果として「時短回数０回」の抽選結果を含めることができる。

【１００１】

また、時短終了図柄の導出抽選（時短終了抽選）を実行し、時短回数を時短開始後において時短終了図柄が導出表示されるまで、あるいは大当り図柄が導出表示されるまでの回数としてもよい。つまり、時短の回数を設定せずに、原則、無制限としてもよい。

【１００２】

また、時短図柄により制御される時短状態と、大当りの発生によって制御される時短状態とで、時短回数や付与条件を異なるようにしてもよい。

【１００３】

また、時短図柄が導出表示された場合において時短状態に制御されるタイミングは、時短図柄の図柄確定時間が経過した時点となる。但し、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合にあって、小当りに当選して時短状態に移行する場合には、小当りの動作終了時が時短状態に制御されるタイミングとなる。

【１００４】

また、構造物を用いた抽選の場合に時短状態に制御されるタイミングは、構造物を動作させる遊技状態（たとえば、小当り状態）における構造物の動作終了時のタイミングとなる。

【１００５】

また、大当り後において所定の可変表示回数に亘って高確率低ベース状態に制御される遊技機（所謂、規定回数確変機（ＳＴ機））の場合に、遊技場の開店時に高確率低ベース状態であり、該高確率低ベース状態が規定回数の可変表示が実行されて終了した後、時短状態に制御するようにしてもよい。

【１００６】

また、時短リミッタ機能を搭載する場合にあって、時短図柄が導出表示された場合には、時短リミッタの回数を更新する。また、時短図柄の図柄確定時間を、他の図柄の図柄確定時間と異なる時間としてもよい。

【１００７】

特徴部０７５Ｆに係るパチンコ遊技機１においては、遊技状態が時短状態に制御されるためには必ず大当り遊技状態を経由するものであったので、時短状態において右打ちすることを遊技者に促すための大右打ち促進演出や小右打ち促進演出を、大当りが発生したときに実行するファンファーレ演出中において行うことができた。しかし、上述したようなハズレ図柄を時短図柄とした場合、大当り遊技状態を経由せずとも遊技状態が時短状態に制御されるため、ハズレ図柄の表示を契機として時短状態に制御される場合、ハズレ図柄が表示されてから時短状態に制御されるまでの間において大右打ち促進演出や小右打ち促進演出を実行するための時間を確保しなければならない。そこで、以下に示すような手法で大右打ち促進演出や小右打ち促進演出を実行すればよい。

【１００８】

たとえば、時短図柄ではないハズレ図柄の変動が停止するまでの図柄確定時間を０．５秒間とした場合に、時短図柄であるハズレ図柄が停止するまでの図柄確定時間をそれよりも長い３０秒間とし、その間に時短状態の制御の開始を報知する時短ファンファーレ演出を実行してもよい。なお、ＣＰＵ１０３は、表示結果指定コマンド（８Ｃ系コマンド）において、ハズレ指定のコマンドとして、時短が付与されない通常のハズレ変動を示す表示結果指定コマンドとは別に、時短が付与される時短用のハズレ変動を示す表示結果指定コマンドを用意し、時短図柄のハズレ変動であるか否かに応じて両者のコマンドを使い分けて演出制御用ＣＰＵ１２０に演出制御コマンドを送信すればよい。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常のハズレ変動を示す表示結果指定コマンドを受信すれば図柄確定時間を０．５秒間とし、時短用のハズレ変動を示す表示結果指定コマンドを受信すれば図柄確定時間を３０秒間とすればよい。

【１００９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄確定時間の３０秒間において、時短状態の名称を示す名称画像（たとえば、「時短ＲＵＳＨ」）を画像表示装置５に表示するとともに、スピーカ８Ｌ，８Ｒから時短状態の制御に対応する態様で音を出力し、遊技効果ランプ９を時短状態の制御に対応する態様で点灯させる。このような時短ファンファーレ演出の一部の演出は、図１５－２４（ｃ２）に示すようなファンファーレ演出の一部の演出に対応させることができる。

【１０１０】

そして、図１５－２４（ｃ１）に示す例と同様に、この時短ファンファーレ演出による名称画像（「時短ＲＵＳＨ」）が表示される前から、時短状態となることを祝福する画像（たとえば、「おめでとー！！」の文字画像）を画像表示装置５に表示したり、時短状態となったことを祝福する音をスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力したり、時短状態となったことを祝福する点灯態様となるように遊技効果ランプ９の点灯態様を変化させたりしてもよい。また、小右打ち促進演出として、図形（右方向を示す矢印）および文字（「右打ち」の文字）からなる画像を画像表示装置５の右上に小さく表示させる小右打ち促進演出を実行し、右打ちを促す音をスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力したり、右打ち表示部０７５Ｆ０３０および右打ち表示部０７５Ｆ０５５の点灯態様を右打ちを促す態様（点灯）に変化したりしてもよい。なお、画像表示装置５の右上に表示された小右打ち促進演出における画像と、右打ち表示部０７５Ｆ０３０および右打ち表示部０７５Ｆ０５５による点灯とは、同じタイミングで開始し、同じタイミングで終了する。すなわち、両者は、同じ期間に亘って右打ちをすることを遊技者に促すようになっている。

【１０１１】

その後、図１５－２４（ｃ２）に示す例と同様に、時短ファンファーレ演出による名称画像（「時短ＲＵＳＨ」）が表示される間も引き続き小右打ち促進演出を実行し、その後、図１５－２５（ｃ３）に示す例と同様に一旦遊技効果ランプ９を消灯させた後に、図１５－２５（ｃ４）～図１５－３８（ｃ２６）に示す例と同様に時短ファンファーレ演出中において大右打ち促進演出を実行してもよい。この間、小右打ち促進演出は実行され続ける。そして、大右打ち促進演出を実行した後、図１５－４８～図１５－５０に示す例と同様に遊技状態を時短状態に制御し、小右打ち促進演出を継続させてもよい。

【１０１２】

このように、ハズレ図柄を契機として時短状態に制御される場合であっても、時短図柄でないハズレ図柄における図柄確定時間よりも多くの図柄確定時間を確保することで、当該図柄確定時間において大右打ち促進演出や小右打ち促進演出を実行することができる。

【１０１３】

なお、ハズレ図柄を契機として時短状態に制御される場合において、上述したように図柄確定時間を利用して大右打ち促進演出や小右打ち促進演出を実行するものに限らず、時短付与のハズレ図柄が確定した遊技の次の遊技（変動）を行うためのハズレに対応する保留記憶があれば、当該次の遊技（変動）において、時短ファンファーレ演出を実行するとともに大右打ち促進演出や小右打ち促進演出を実行してもよい。具体的には、ハズレ図柄が確定した遊技の次の遊技（変動）がハズレ変動の場合、リーチ演出や予告演出などの当りを期待させるような演出を実行することなく、代わりに時短ファンファーレ演出を実行するとともに大右打ち促進演出や小右打ち促進演出を実行してもよい。但し、ハズレ図柄が確定した遊技の次の遊技（変動）が大当りの場合、その後、図１５－２４（ｃ１）に示すようなファンファーレ演出が実行されるため、時短ファンファーレ演出を実行しない。

【１０１４】

一方、時短付与のハズレ図柄が確定した遊技の次の遊技（変動）を行うための保留記憶がなければ、図柄が変動していない状態で時短ファンファーレ演出を実行するとともに大右打ち促進演出や小右打ち促進演出を実行してもよい。但し、この場合、客待ちデモンストレーション演出が実行されて時短ファンファーレ演出が阻害されないようにするために、ＣＰＵ１０３から演出制御用ＣＰＵ１２０に対して客待ちデモ指定コマンド（９Ｆ系コマンド）を送信しないようにする。あるいは、ＣＰＵ１０３から客待ちデモ指定コマンド

（９Ｆ系コマンド）を受信したとしても、演出制御用ＣＰＵ１２０は、客待ちデモンストレーション演出を実行することなく、時短ファンファーレ演出を実行してもよい。

【１０１５】

（特徴部の関連づけに係る説明）

特徴部に関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組合せられてもよい。このように組合せられた特徴部、あるいは、組合せられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組合せられてもよい。

【１０１６】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

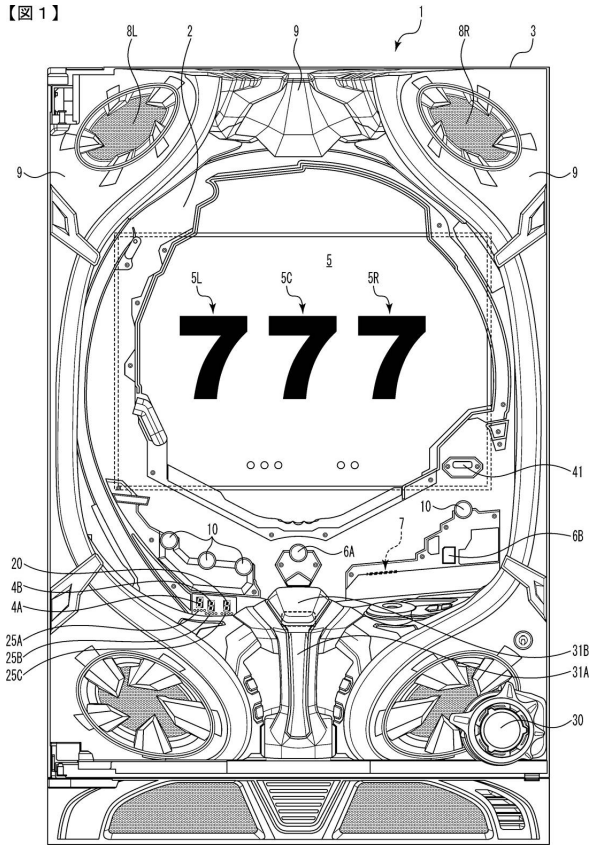
【１０１７】

１　パチンコ遊技機
２　遊技盤
３　遊技機用枠
４Ａ　第１特別図柄表示装置
４Ｂ　第２特別図柄表示装置
５　画像表示装置
５Ｃ，５Ｌ，５Ｒ　飾り図柄表示エリア
６Ａ　入賞球装置
６Ｂ　可変入賞球装置
７　特別可変入賞球装置
８Ｌ，８Ｒ　スピーカ
９　遊技効果ランプ
１０　一般入賞口
１１　主基板
１２　演出制御基板
１３　音声制御基板
１４　ランプ制御基板
１５　中継基板
２１　ゲートスイッチ
２２Ａ　第１始動口スイッチ
２２Ｂ　第２始動口スイッチ
２３　カウントスイッチ
２５Ａ　第１保留表示器
２５Ｂ　第２保留表示器
２５Ｃ　普図保留表示器
３０　打球操作ハンドル
３１Ａ　スティックコントローラ
３１Ｂ　プッシュボタン
３２　可動体
３５Ａ　コントローラセンサユニット
３５Ｂ　プッシュセンサ
４１　通過ゲート
８１，８２　ソレノイド
１００　遊技制御用マイクロコンピュータ
１０１，１２１　ＲＯＭ

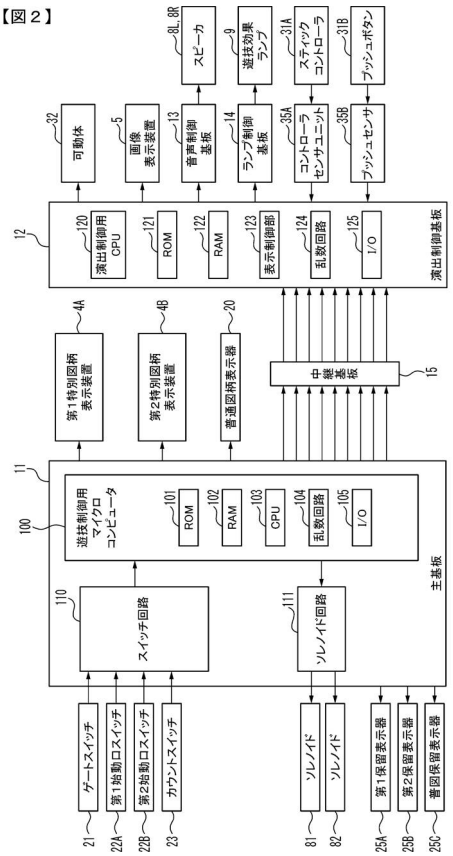
１０２，１２２　ＲＡＭ
１０４，１２４　乱数回路
１０６　ＲＴＣ
１１０　スイッチ回路
１１１　出力回路
１２３　表示制御部
７５ＳＧ００１　パチンコ遊技機
３００　第１演出ユニット
３０１　ベース部材
３０２　カバー部材
３０３　ＬＥＤ基板
３３１　装飾パターン
４００　第２演出ユニット
４０１　ベース部材
４０２　カバー部材
４０３　ＬＥＤ基板
４２０　装飾部
６００　第３演出ユニット
８００　第４演出ユニット
８０１　ベース部材
８０２　カバー部材
８０３　ＬＥＤ基板

【図面】

【図１】

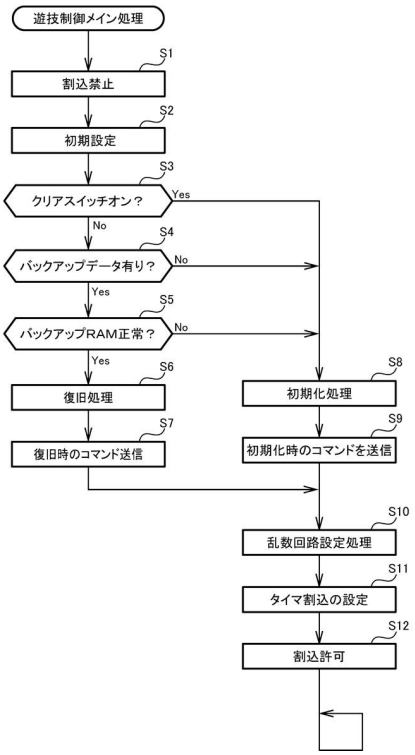


【図２】



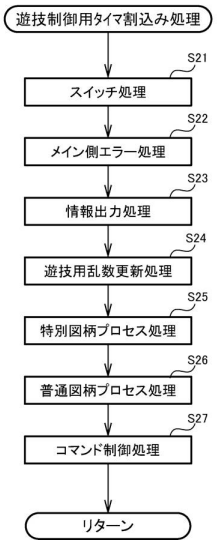
【図３】

【図３】



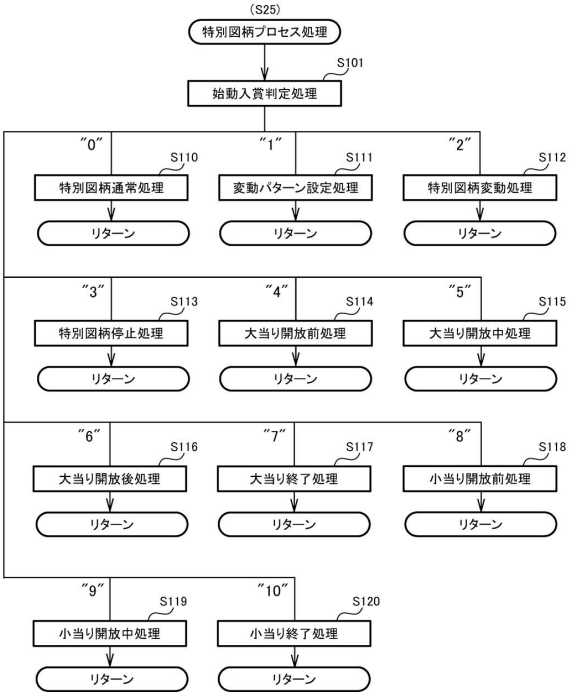
【図４】

【図４】



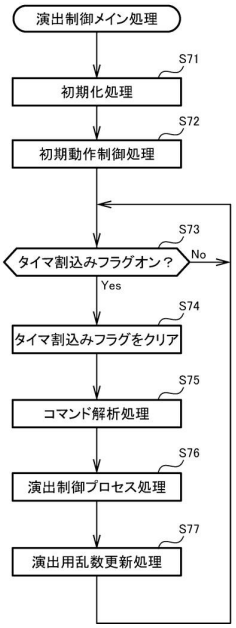
【図５】

【図５】



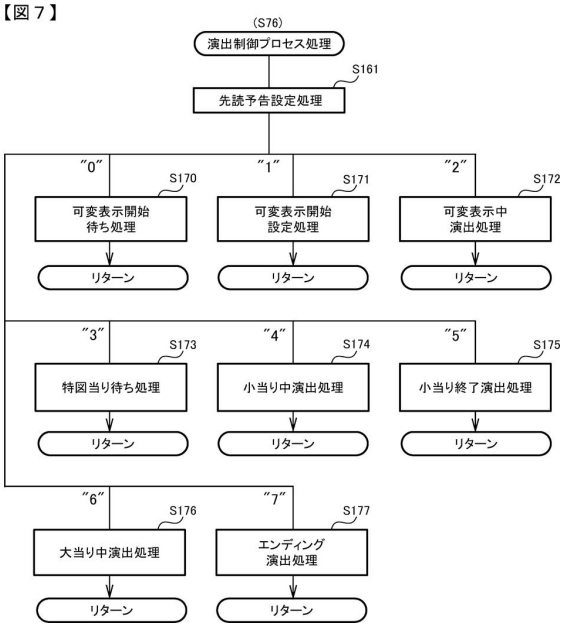
【図６】

【図６】



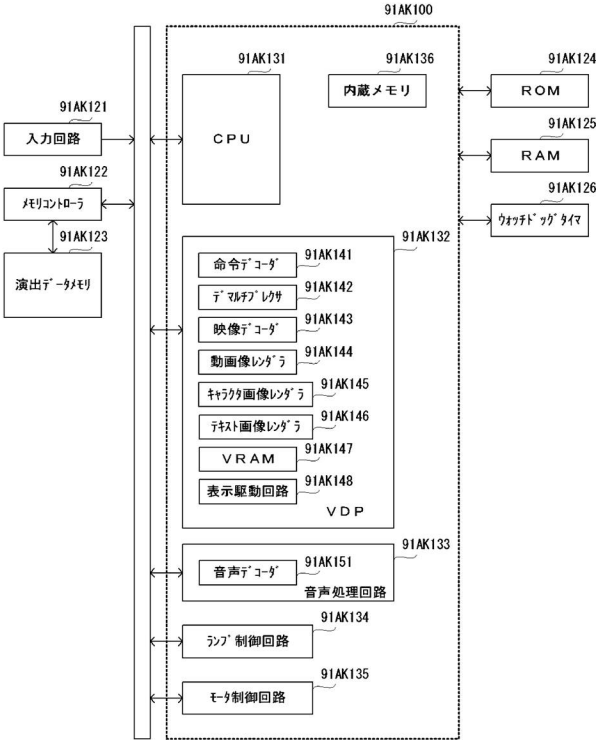
【図７】

【図７】



【図８－１】

【図８－１】



【図８－２】

【図８－２】

記憶エリア	記憶内容
91AKM01	演出制御用ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ 演出制御管理ﾃﾞｰﾀ
91AKM02	表示制御用ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ 表示制御管理ﾃﾞｰﾀ
91AKM11	動画像関連ﾃﾞｰﾀ
91AKM12	ｷｬﾗｸﾀ画像関連ﾃﾞｰﾀ
91AKM13	ﾃｷｽﾄ画像関連ﾃﾞｰﾀ (ｱｳﾄﾗｲﾝﾌｫﾝﾄﾃﾞｰﾀ)
91AKM14	音声関連ﾃﾞｰﾀ

【図８－３】

【図８－３】

ﾘｰﾁ演出内容	動画像ﾃﾞｰﾀ	ﾃｷｽﾄ表示ﾌﾟﾛｾｽﾃｰﾌﾞﾙ	決定割合
SPﾘｰﾁA(大当り)	91AKD01	91AKT01	30／100
		91AKT02	70／100
SPﾘｰﾁB(大当り)	91AKD02	91AKT11	20／100
		91AKT12	80／100
SPﾘｰﾁA(ﾊｽﾞﾚ)	91AKD11	91AKT01	80／100
		91AKT02	20／100
SPﾘｰﾁB(ﾊｽﾞﾚ)	91AKD12	91AKT11	70／100
		91AKT12	30／100

【図８－４】

【図８－４】

（A1） 91AKT01

テキスト表示期間 (開始時間,終了時間)	テキスト画像指定情報 テキスト表示設定情報
(T01,T05)	91AKA01
	91AKB01
(T02,T03)	91AKA02
	91AKB02
(T04,T05)	91AKA03
	91AKB03
(T06,T08)	91AKA04
	91AKB04
(T07,T09)	91AKA05
	91AKB05

（A2） 91AKT02

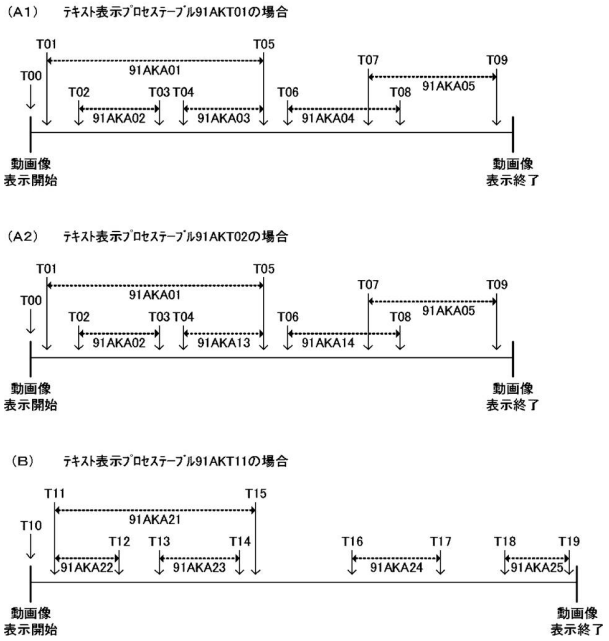
テキスト表示期間 (開始時間,終了時間)	テキスト画像指定情報 テキスト表示設定情報
(T01,T05)	91AKA01
	91AKB01
(T02,T03)	91AKA02
	91AKB02
(T04,T05)	91AKA13
	91AKB13
(T06,T08)	91AKA14
	91AKB14
(T07,T09)	91AKA05
	91AKB15

（B） 91AKT11

テキスト表示期間 (開始時間,終了時間)	テキスト画像指定情報 テキスト表示設定情報
(T11,T15)	91AKA21
	91AKB01
(T11,T12)	91AKA22
	91AKB02
(T13,T14)	91AKA23
	91AKB03
(T16,T17)	91AKA24
	91AKB04
(T18,T19)	91AKA25
	91AKB05

【図８－５】

【図８－５】



【図８－６】

【図８－６】

（A） 91AKB01

origin	(300,30)
fontFamily	AA_gothic
fontSize	48px
fontWeight	bold
color	#FF0040⇒#4000FF
backgroundColor	#CCF0F0
fontStyle	italic
textAlign	center
textDecoration	none

（B） 91AKB02

origin	(250,600)
fontFamily	BB_mincho
fontSize	36px
fontWeight	normal
color	#FFFFFF
backgroundColor	#220C0C
fontStyle	normal
textAlign	left
textDecoration	none

（C1） 91AKB03

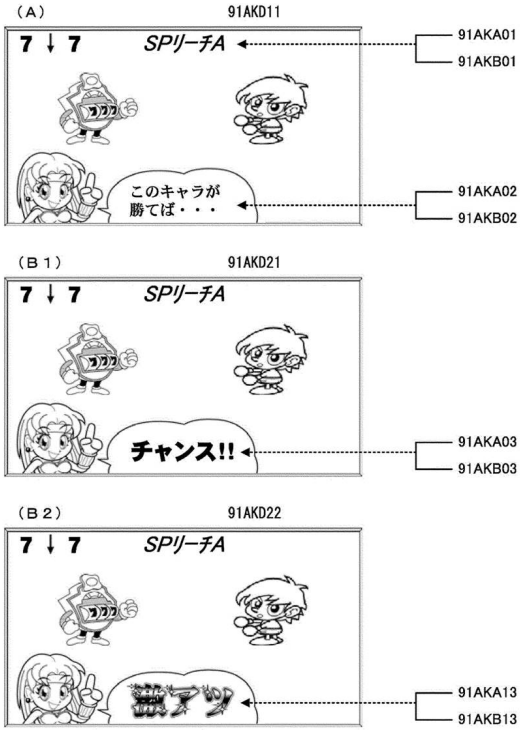
origin	(250,600)
fontFamily	CC_gothic
fontSize	60px
fontWeight	bold
color	#000000
backgroundColor	#FFFFFF
fontStyle	normal
textAlign	center
textDecoration	none

（C2） 91AKB13

origin	(250,600)
fontFamily	DD_mincho
fontSize	72px
fontWeight	bold
color	"gold"
backgroundColor	#000000
fontStyle	normal
textAlign	center
textDecoration	effect_gold

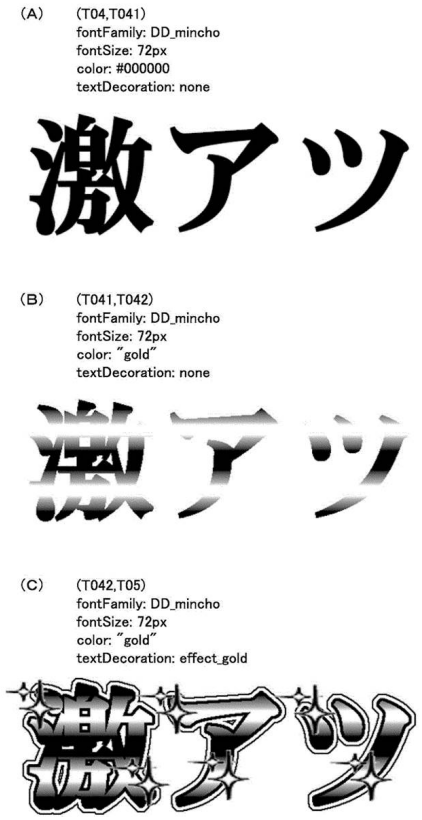
【図８－７】

【図８－７】



【図８－８】

【図８－８】

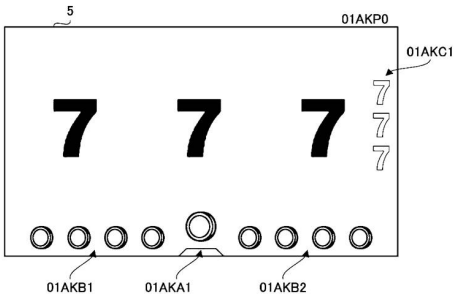


【図８－９】

【図８－９】

【図９－１】

【図９－１】

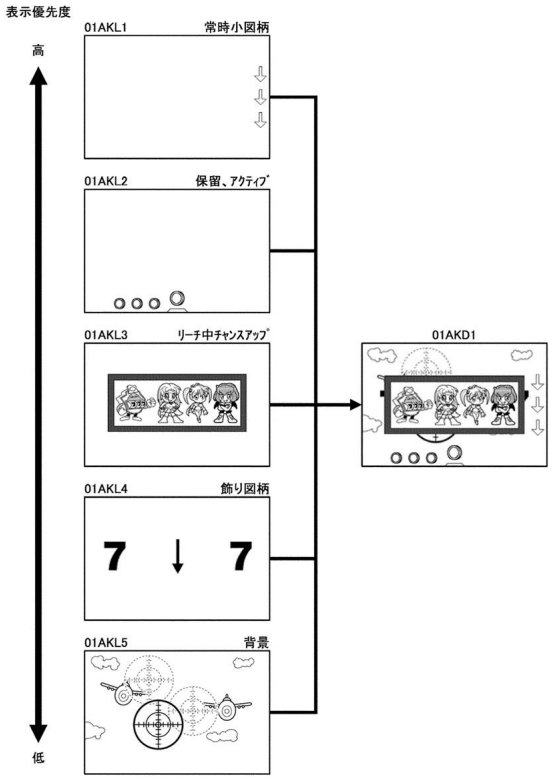


【図９－２】

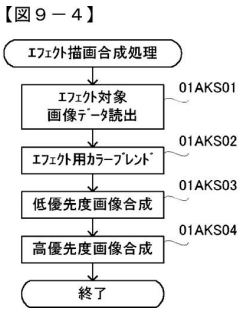
【図９－２】

ｴﾌｪｸﾄ用描画ｺﾏﾝﾄﾞ	画像処理内容
01AKG01	ﾊﾞｲﾘﾆｱｻﾝﾌﾟﾘﾝｸﾞによるぼかし用のｶﾗｰﾌﾞﾚﾝﾄﾞ
01AKG02	色情報を反転させるｶﾗｰﾌﾞﾚﾝﾄﾞ
01AKG03	倍率変更によるぼかし用のｶﾗｰﾌﾞﾚﾝﾄﾞ
01AKG04	ﾓﾉｸﾛ変換させるｶﾗｰﾌﾞﾚﾝﾄﾞ
01AKG05	回転によるぼかし用のｶﾗｰﾌﾞﾚﾝﾄﾞ
01AKG06	画像位置のｵﾌｾｯﾄ量を変更

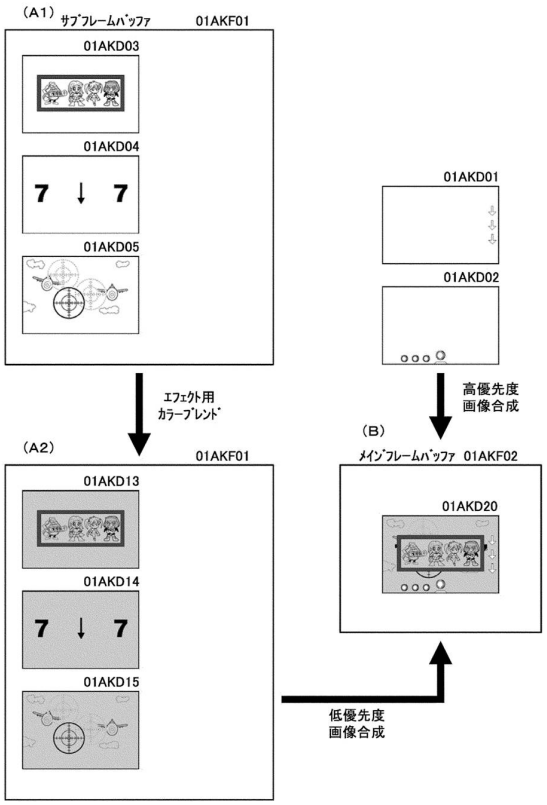
【図９－３】



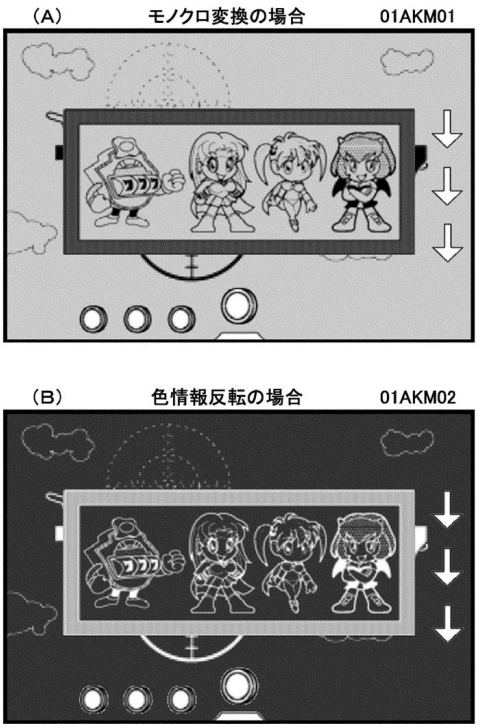
【図９－４】



【図９－５】



【図９－６】



【図９－７】

【図９－７】

（A）

リーチ演出内容	大当り信頼度
SPリーチA1	20%
SPリーチA2	25%
SPリーチA3	30%
SPリーチB	80%

（B）

描画演出ﾊﾟﾀｰﾝ	描画演出内容
02AKA01	エフェクトなし ストロボなし
02AKA02	エフェクトなし ストロボあり（一時停止）
02AKB01	モノクロ変換エフェクト ストロボなし
02AKB02	モノクロ変換エフェクト ストロボあり
02AKB11	色情報反転エフェクト ストロボなし
02AKB12	色情報反転エフェクト ストロボあり

【図９－８】

【図９－８】

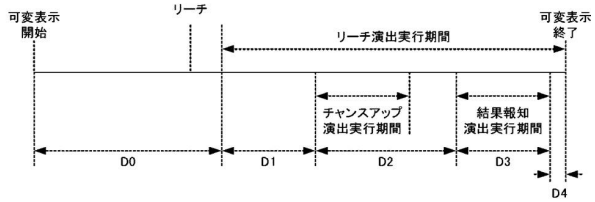
可変表示結果	ﾘｰﾁ演出内容	描画演出ﾊﾟﾀｰﾝ	決定割合
ハズレ	SPリーチA1	02AKA01	60%
		02AKA02	10%
		02AKB01	10%
		02AKB02	5%
		02AKB11	10%
		02AKB12	5%
	SPリーチA2	02AKA01	60%
		02AKA02	10%
		02AKB01	10%
		02AKB02	5%
		02AKB11	10%
		02AKB12	5%
	SPリーチA3	02AKA01	60%
		02AKA02	10%
		02AKB01	10%
		02AKB02	5%
		02AKB11	10%
		02AKB12	5%
	SPリーチB	02AKA01	100%
		02AKA02	0%
		02AKB01	0%
		02AKB02	0%
		02AKB11	0%
		02AKB12	0%
大当り	SPリーチA1	02AKA01	5%
		02AKA02	10%
		02AKB01	15%
		02AKB02	20%
		02AKB11	20%
		02AKB12	30%
	SPリーチA2	02AKA01	5%
		02AKA02	10%
		02AKB01	15%
		02AKB02	20%
		02AKB11	20%
		02AKB12	30%
	SPリーチA3	02AKA01	5%
		02AKA02	10%
		02AKB01	15%
		02AKB02	20%
		02AKB11	20%
		02AKB12	30%
	SPリーチB	02AKA01	100%
		02AKB01	0%
		02AKB02	0%
		02AKB11	0%
		02AKB12	0%

【図９－９】

【図９－９】

（A）

スーパーリーチの可変表示における演出実行期間



（B）

演出実行期間における演出制御例

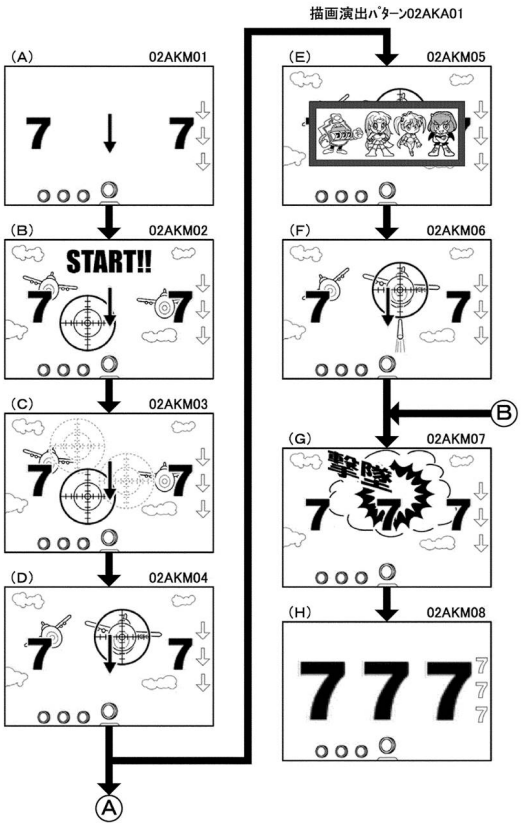
02AKC01

	D1	D2	D3	D4
02AKA01	NOR	NOR	NOR	NOR
02AKA02 02AKB01 02AKB02 02AKB10 02AKB11	NOR	SPE	NOR	NOR

NOR：通常描画演出（発光演出あり）
SPE：特定描画演出（発光演出なし）
期間D0・・・適宜、NOR実行可能

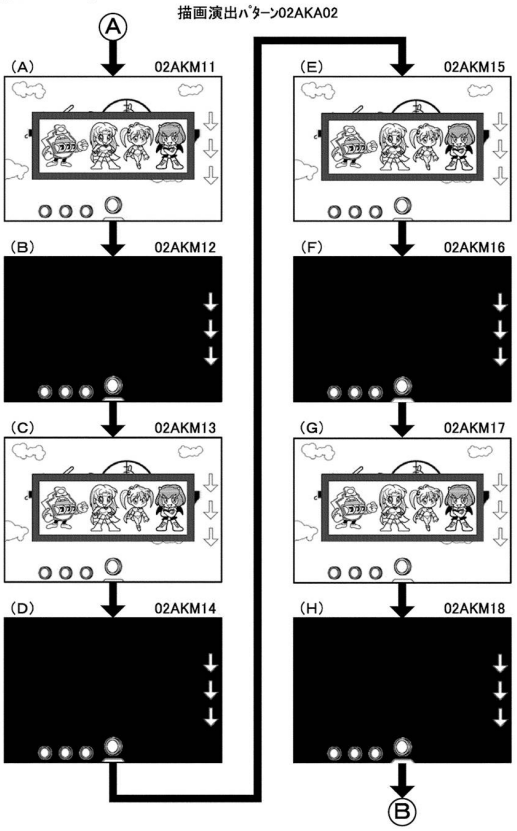
【図９－１０】

【図９－１０】



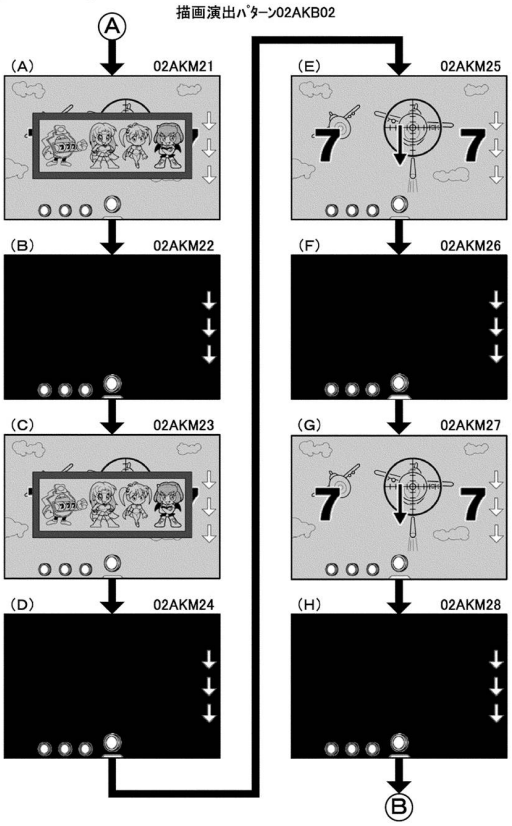
【図９－１１】

【図９－１１】



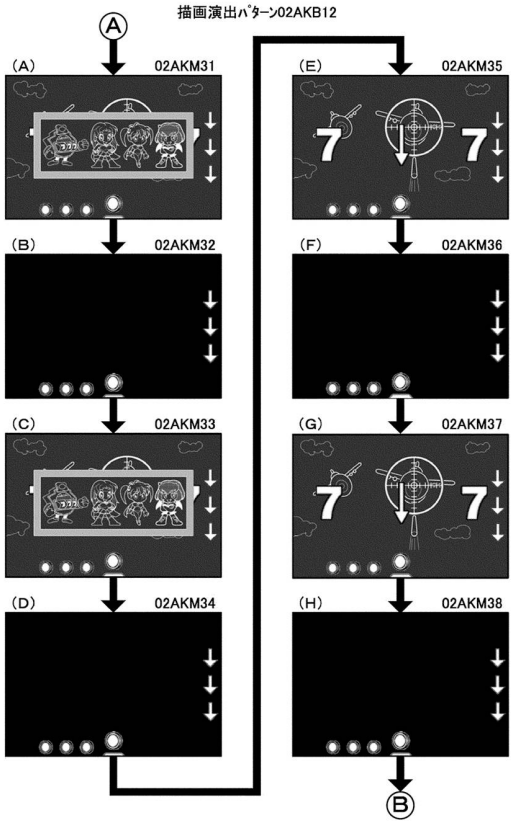
【図９－１２】

【図９－１２】



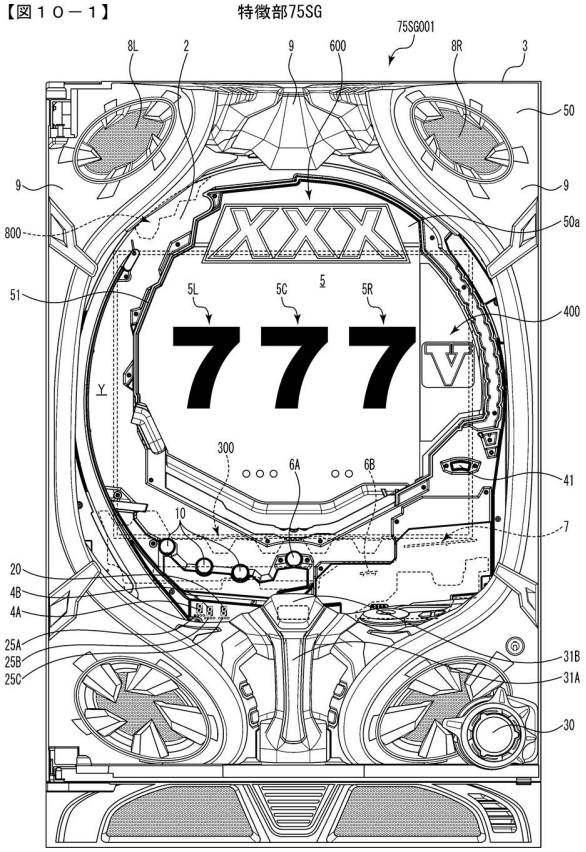
【図９－１３】

【図９－１３】

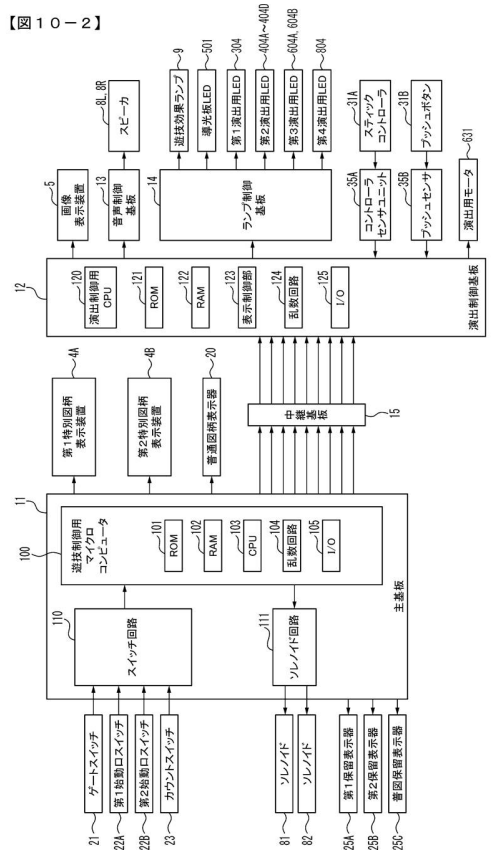


【図１０－１】

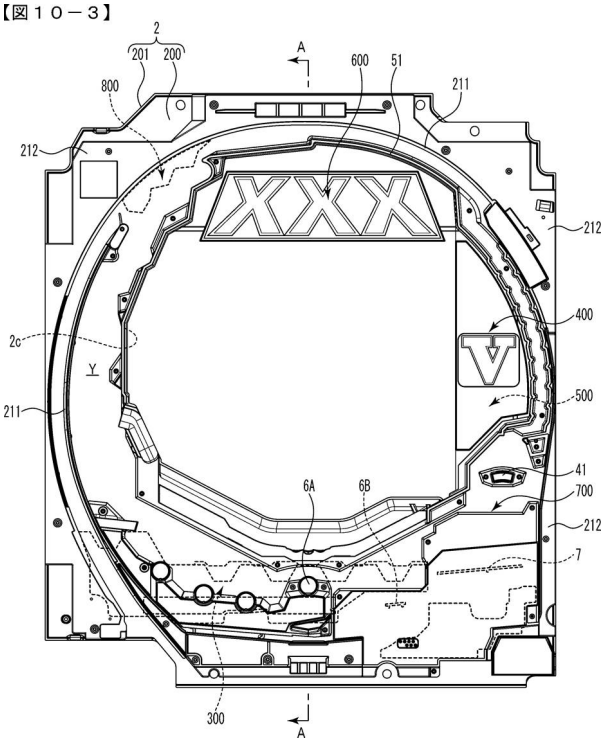
【図１０－１】 特徴部75SG



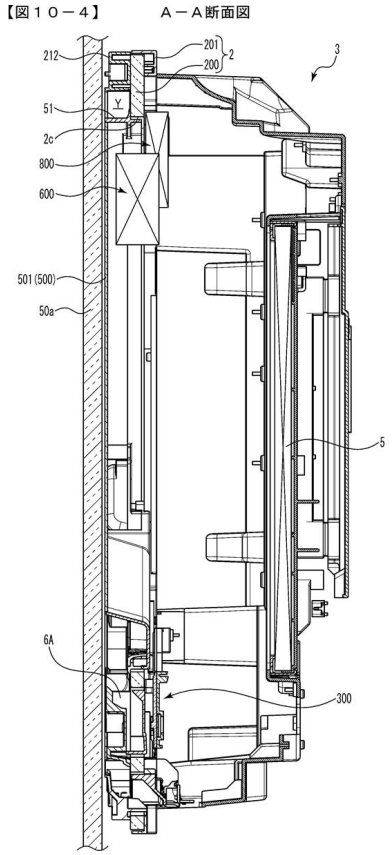
【図１０－２】



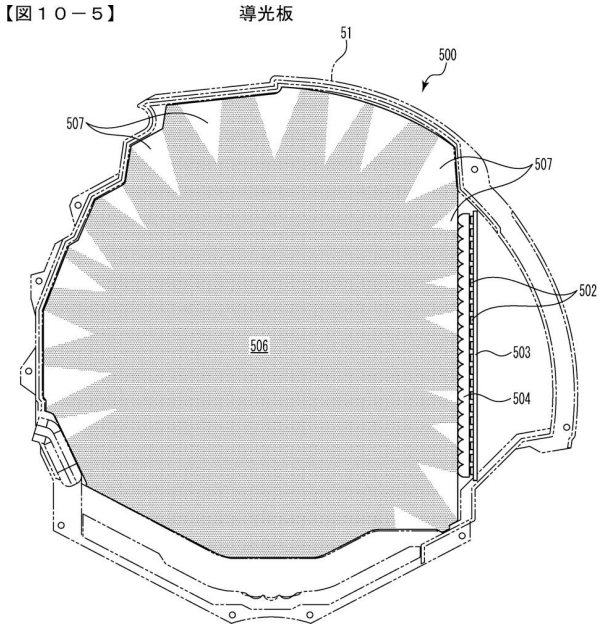
【図１０－３】



【図１０－４】

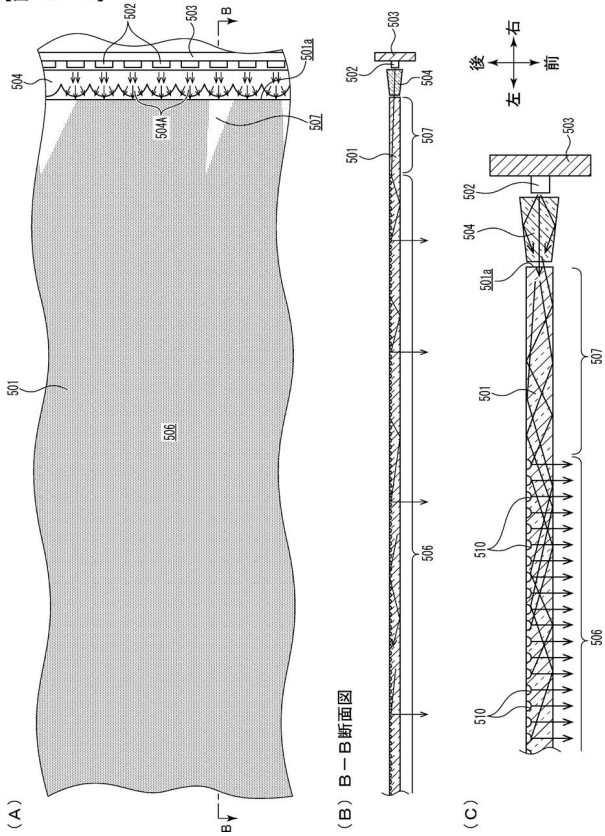


【図１０－５】



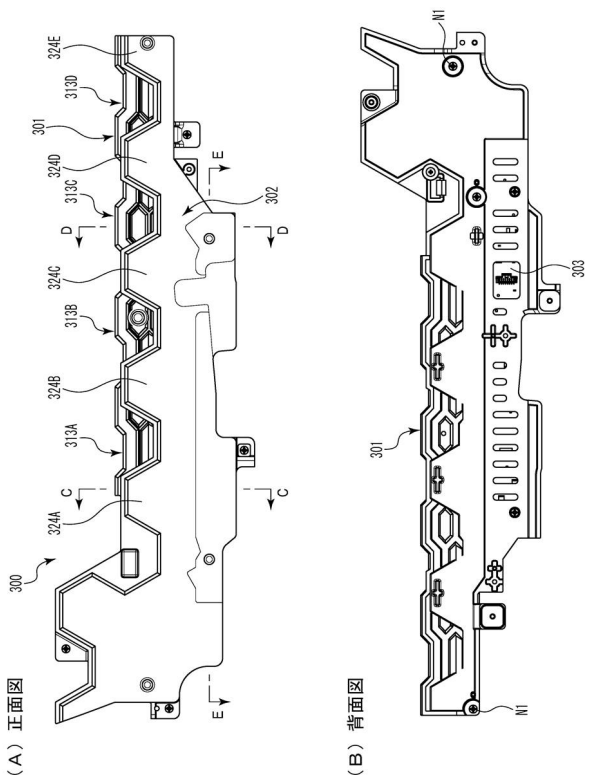
【図１０－６】

【図１０－６】



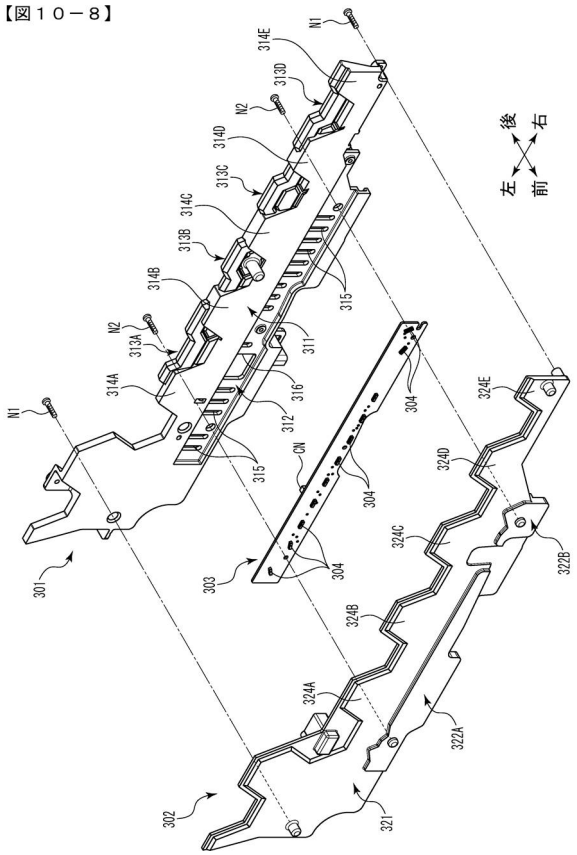
【図１０－７】

【図１０－７】



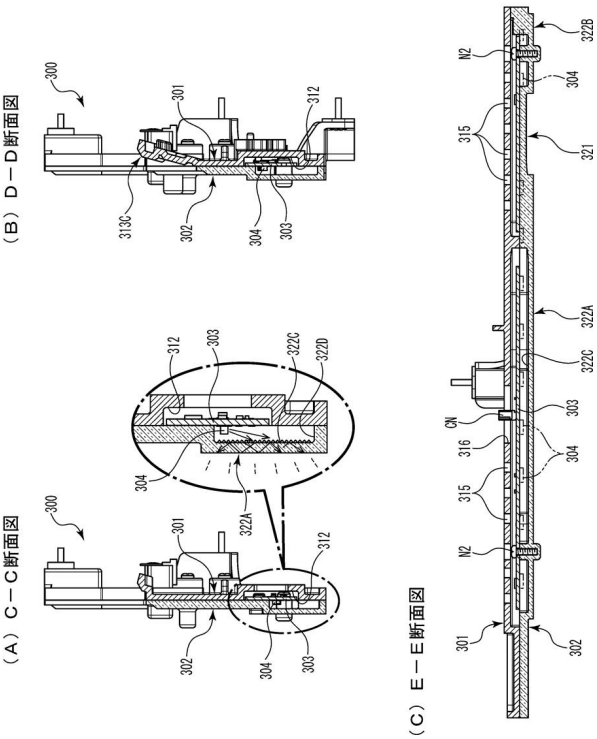
【図１０－８】

【図１０－８】



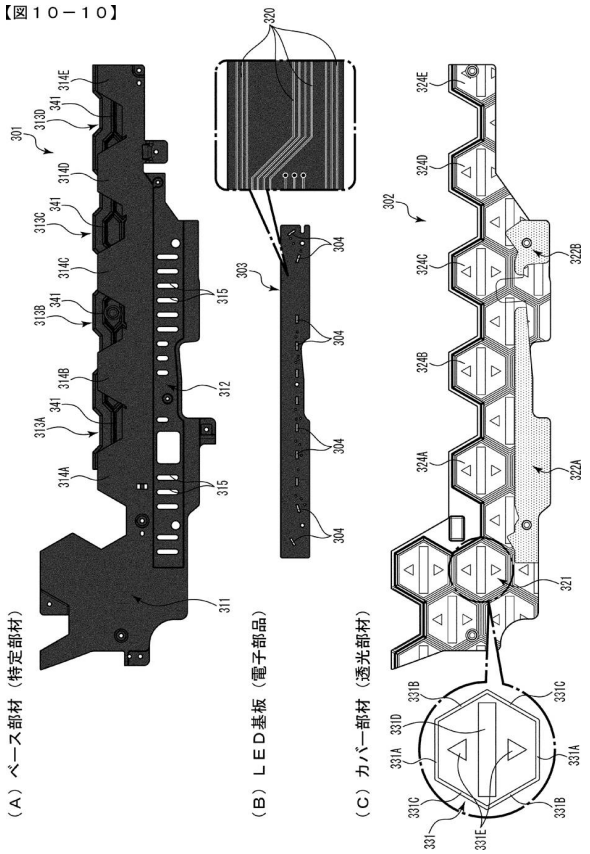
【図１０－９】

【図１０－９】



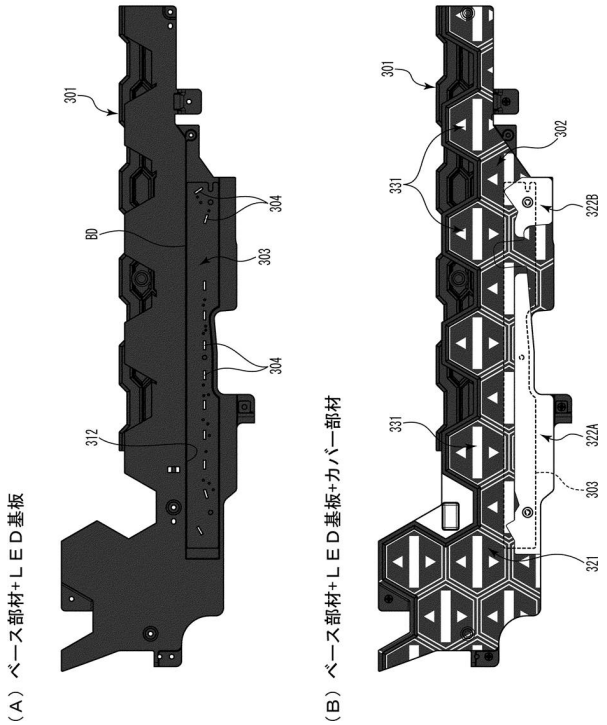
【図１０－１０】

【図１０－１０】



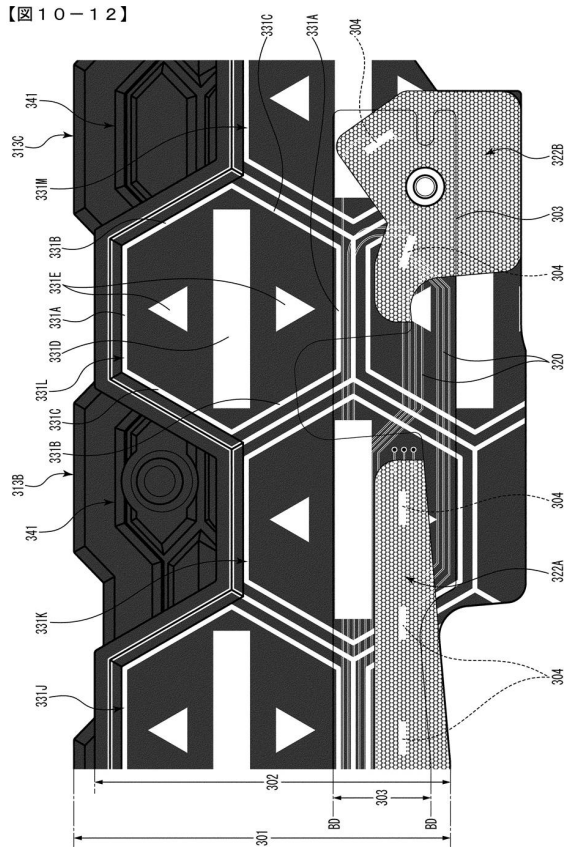
【図１０－１１】

【図１０－１１】



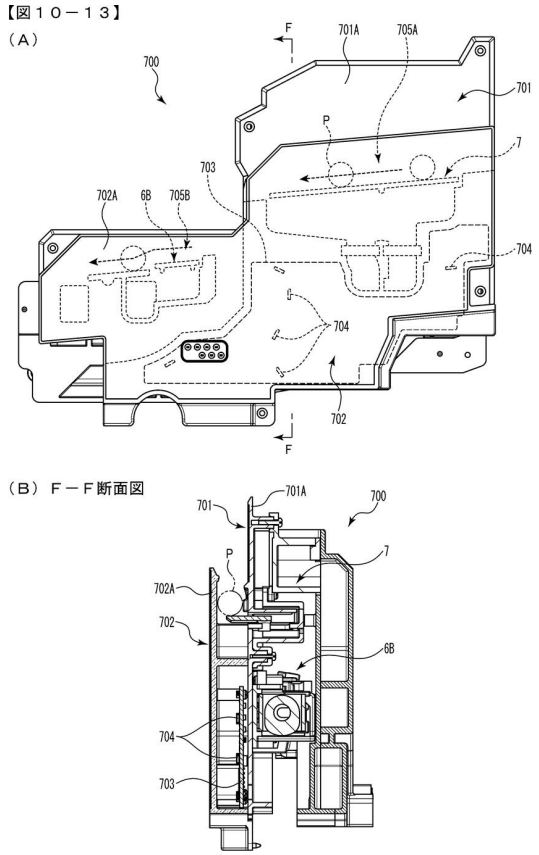
【図１０－１２】

【図１０－１２】



【図１０－１３】

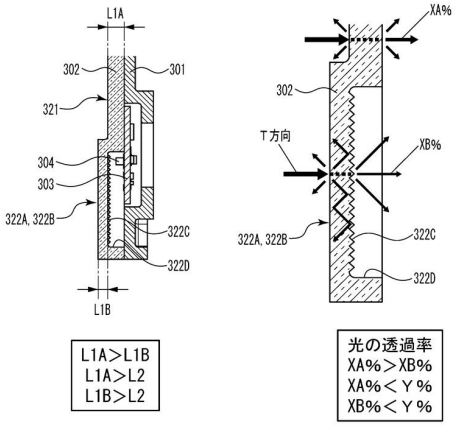
【図１０－１３】



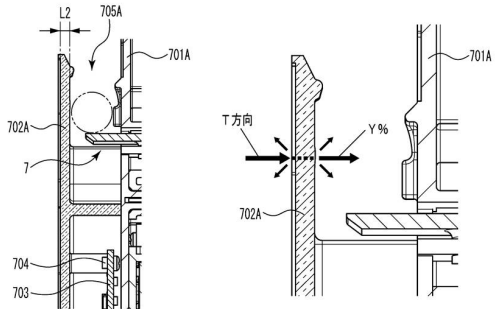
【図１０－１４】

【図１０－１４】

（Ａ）第１演出ユニット３００　　（Ｂ）



（Ｃ）可変入賞球ユニット７００　　（Ｄ）



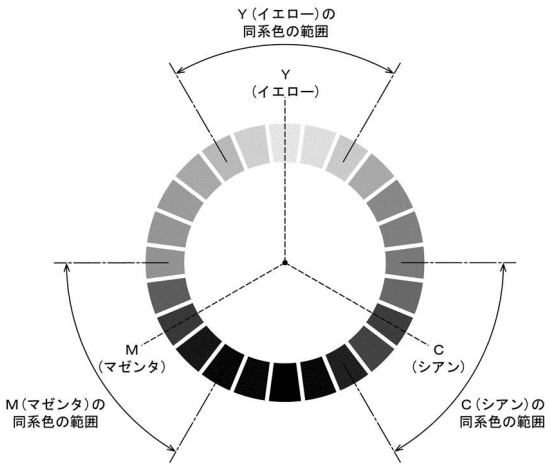
【図１０－１５】

【図１０－１５】

部材名	第１演出ユニット３００	可変入賞球ユニット７００
ベース部材（特定部材）	黒色	－
ＬＥＤ基板（電子部品）	黒色	－
カバー部材（透光部材）	透明	透明
カバー部材の板厚	長寸（L1A, L1B）	短寸（L2）
カバー部材のＴ方向への光の透過率	低（XA, XB%）	高（Ｙ%）

【図１０－１６】

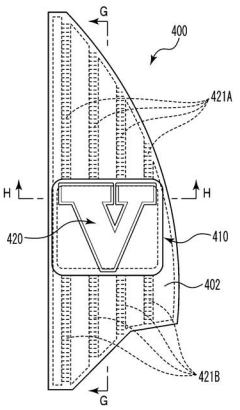
【図１０－１６】　　同系色の説明



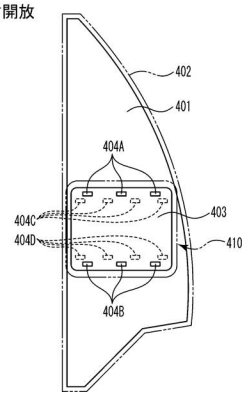
【図１０－１７】

【図１０－１７】

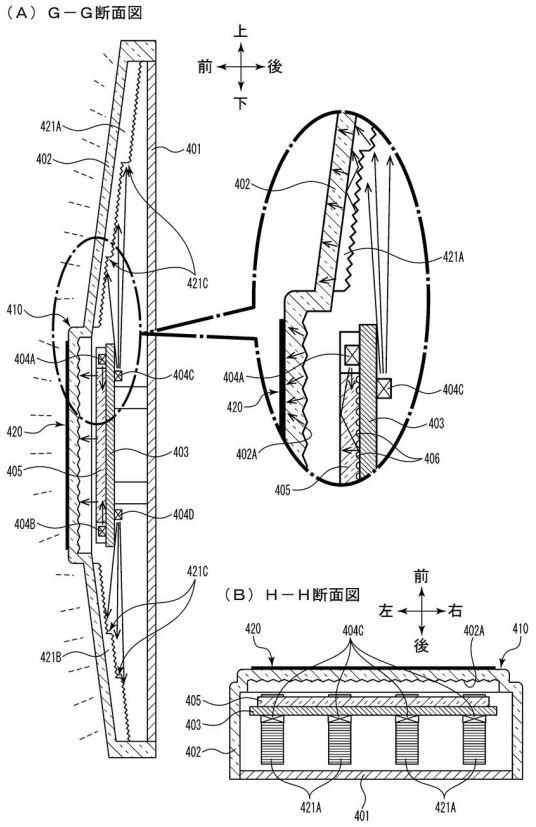
（Ａ）



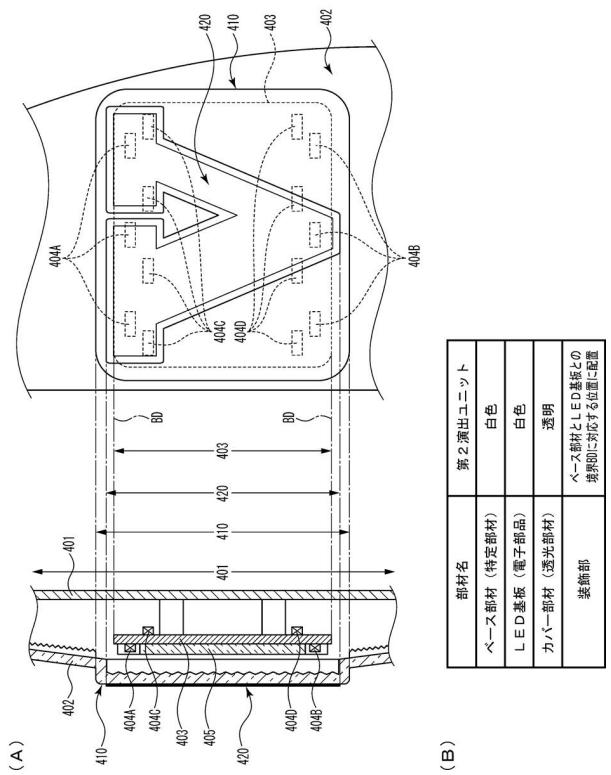
（Ｂ）カバー部材開放



【図１０－１８】

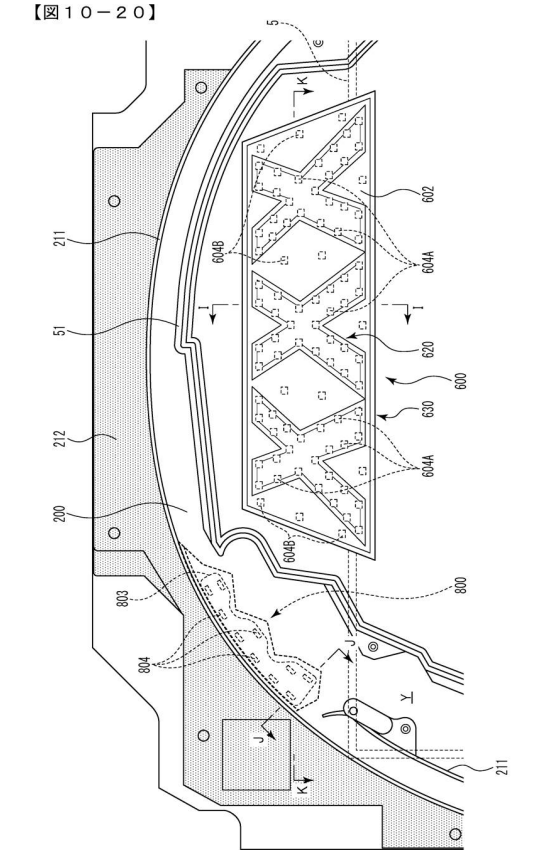


【図１０－１９】

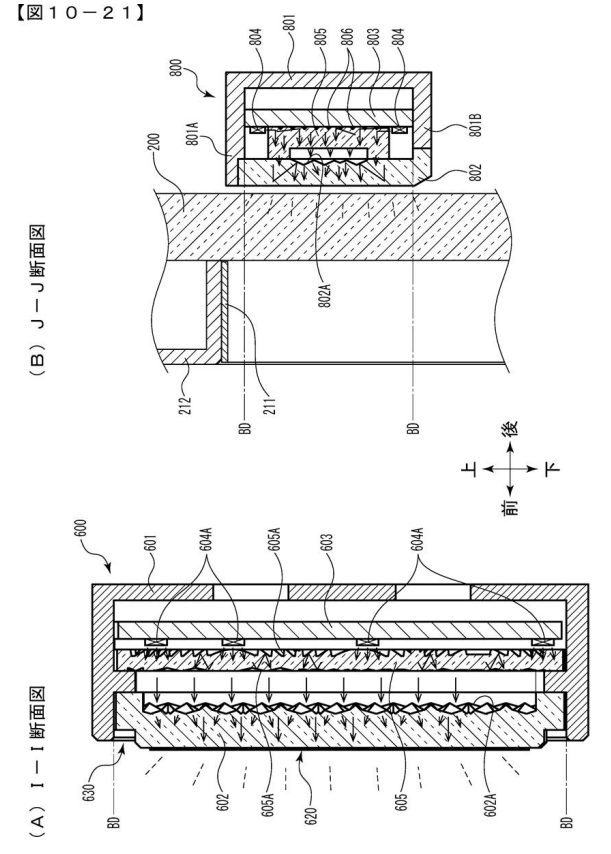


部材名	第２演出ユニット
ベース部材（特定部材）	白色
ＬＥＤ基板（電子部品）	白色
カバー部材（透光部材）	透明
装飾部	ベース部材とＬＥＤ基板との境界BDに対応する位置に配置

【図１０－２０】

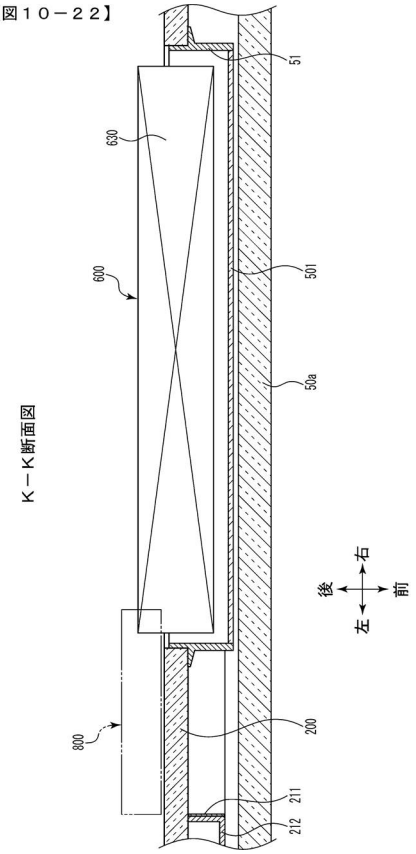


【図１０－２１】



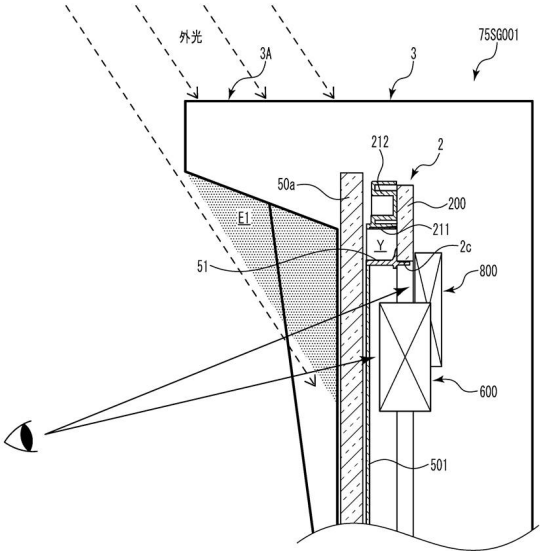
【図１０－２２】

【図１０－２２】



【図１０－２３】

【図１０－２３】



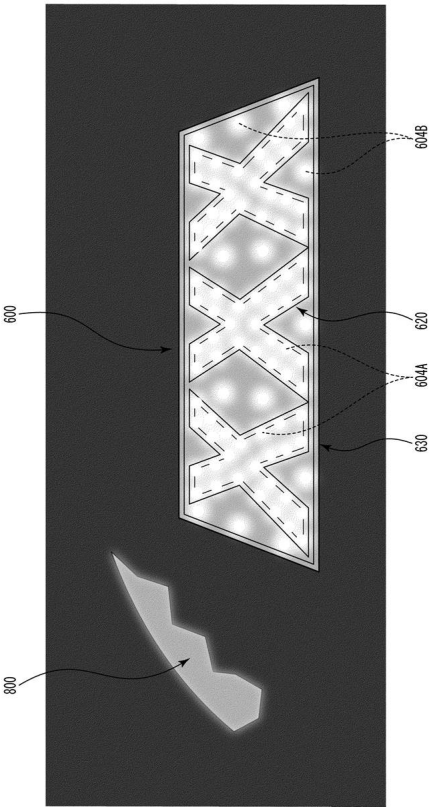
【図１０－２４】

【図１０－２４】

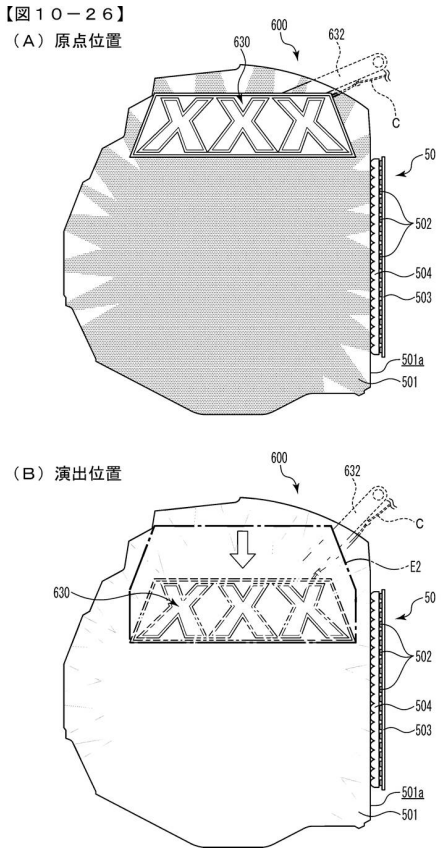
部材名	第３演出ユニット６００	第４演出ユニット８００
ベース部材（特定部材）	白色	白色
ＬＥＤ基板（電子部品）	白色	白色
カバー部材（透光部材）	透明	透明
大きさ	大	小
配置位置	前	後
発光態様	点光り	面発光

【図１０－２５】

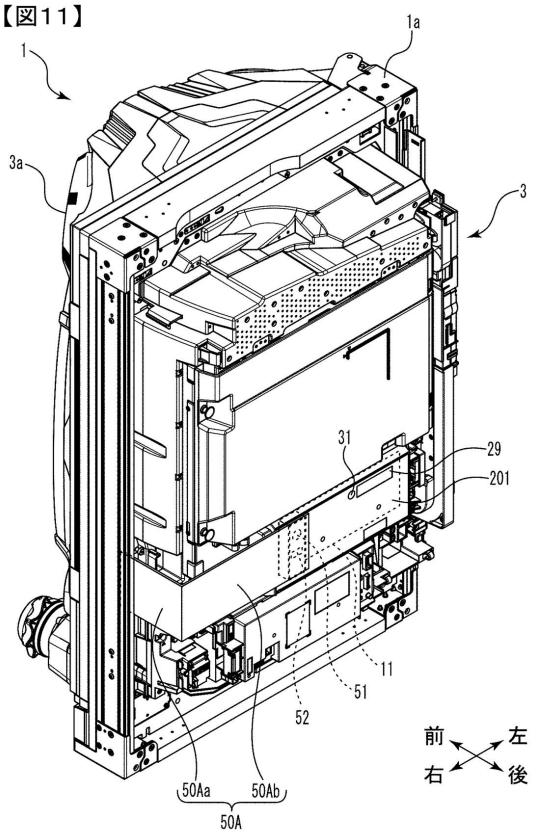
【図１０－２５】



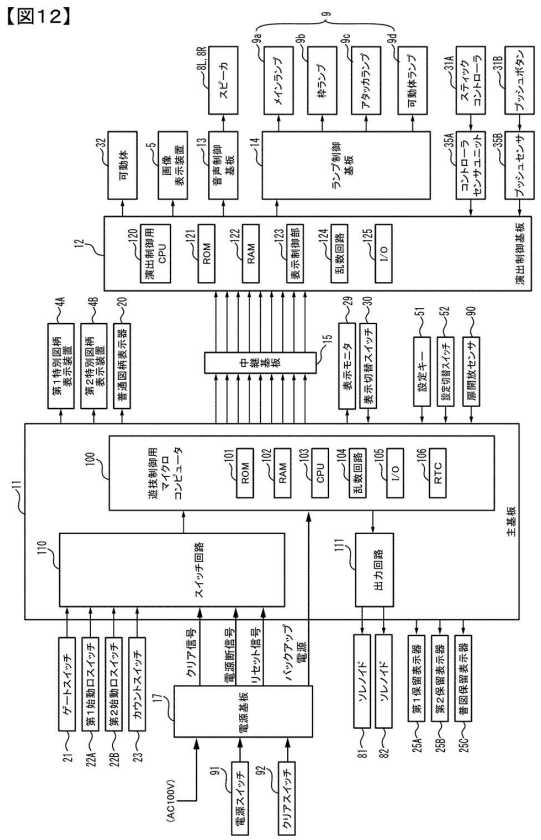
【図１０－２６】



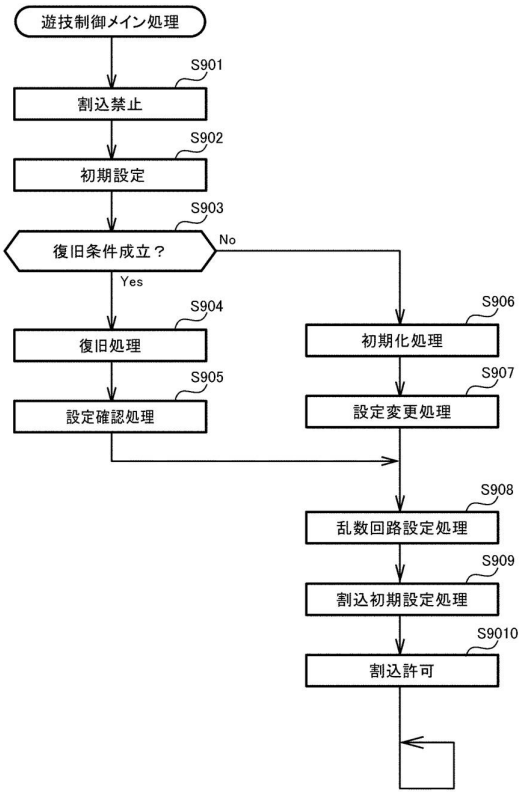
【図１１】



【図１２】



【図１３】



【図１４】

【図14】

(A)第1特図用表示結果判定テーブル

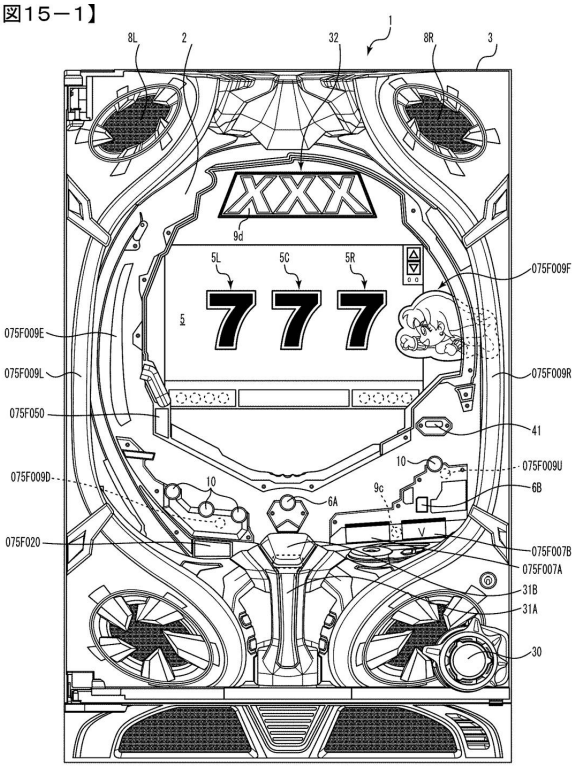
遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態または時短状態	大当り	1020～1237（確率:1/300）	1020～1253（確率:1/280）	1020～1272（確率:1/260）	1020～1292（確率:1/240）	1020～1317（確率:1/220）	1020～1346（確率:1/200）
	小当り	32767～33094（確率:1/200）	32767～33094（確率:1/200）	32767～33094（確率:1/200）	32767～33094（確率:1/200）	32767～33094（確率:1/200）	32767～33094（確率:1/200）
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020～1346（確率:1/200）	1020～1383（確率:1/180）	1020～1429（確率:1/160）	1020～1487（確率:1/140）	1020～1556（確率:1/120）	1020～1674（確率:1/100）
	小当り	32767～33094（確率:1/200）	32767～33094（確率:1/200）	32767～33094（確率:1/200）	32767～33094（確率:1/200）	32767～33094（確率:1/200）	32767～33094（確率:1/200）
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

(B)第2特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態または時短状態	大当り	1020～1237（確率:1/300）	1020～1253（確率:1/280）	1020～1272（確率:1/260）	1020～1292（確率:1/240）	1020～1317（確率:1/220）	1020～1346（確率:1/200）
	小当り	32767～33421（確率:1/100）	32767～33421（確率:1/100）	32767～33421（確率:1/100）	32767～33421（確率:1/100）	32767～33421（確率:1/100）	32767～33421（確率:1/100）
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020～1346（確率:1/200）	1020～1383（確率:1/180）	1020～1429（確率:1/160）	1020～1487（確率:1/140）	1020～1556（確率:1/120）	1020～1674（確率:1/100）
	小当り	32767～33421（確率:1/100）	32767～33421（確率:1/100）	32767～33421（確率:1/100）	32767～33421（確率:1/100）	32767～33421（確率:1/100）	32767～33421（確率:1/100）
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

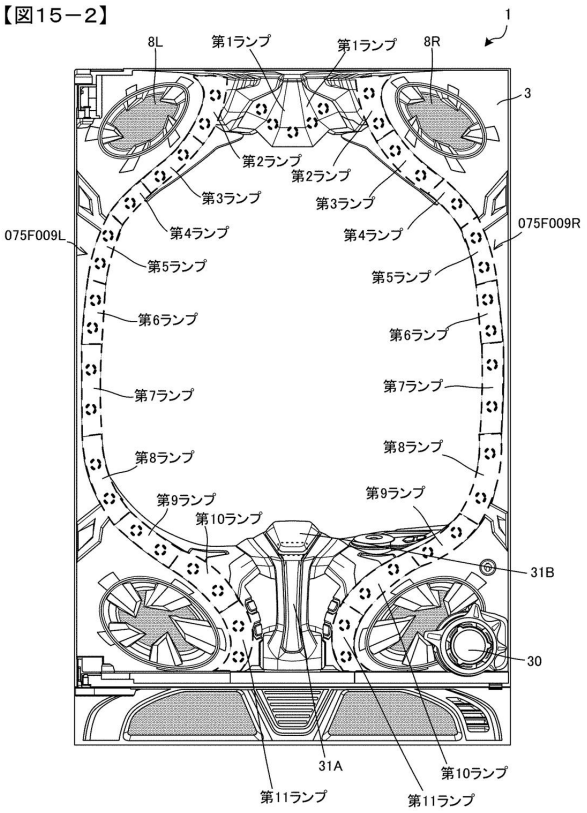
【図１５－１】

【図15－1】



【図１５－２】

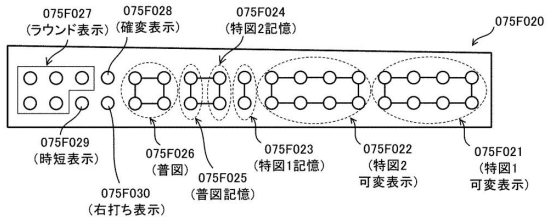
【図15－2】



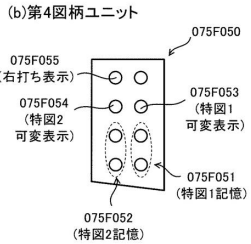
【図１５－３】

【図15－3】

(a)特図LED基板

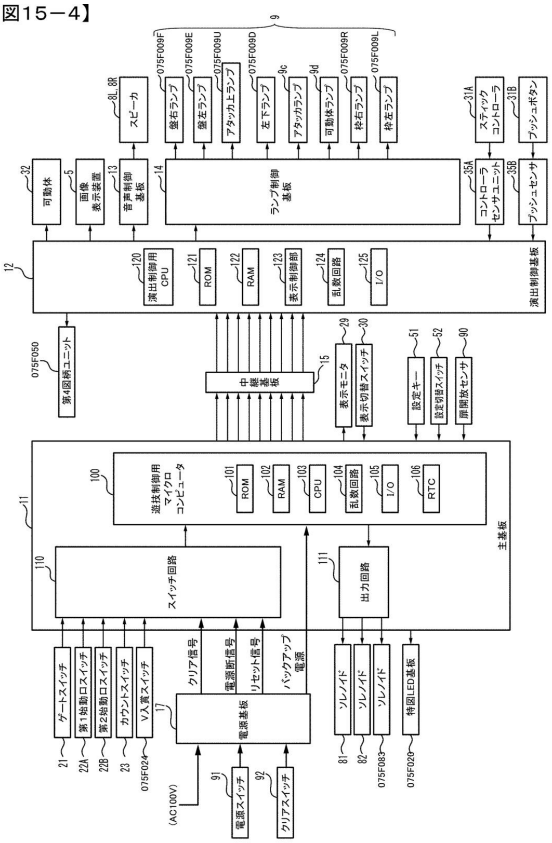


(b)第4図柄ユニット



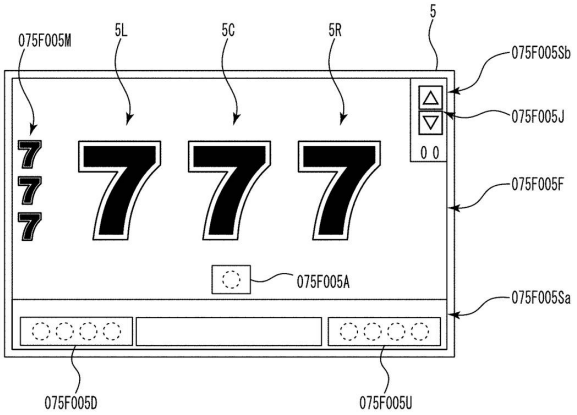
【図１５－４】

【図15－4】



【図１５－５】

【図15－5】



【図１５－６】

【図15－6】

当り種別表

当り種別	当り後 大当り確率	当り後ベース	当り後 変動時間	開放 回数
5R通常大当り （チャンスボーナス）	低確率	高ベ ース （変動100回まで）	時短 （変動100回まで）	5回
5R確変大当り （チャンスボーナス）	高確率 （変動150回まで）	高ベ ース （変動150回まで）	時短 （変動150回まで）	5回
10R確変大当り （スペシャルボーナス）	高確率 （変動150回まで）	高ベ ース （変動150回まで）	時短 （変動150回まで）	10回

【図１５－７】

【図15－7】

各乱数

乱数	範囲	用途	加算条件
ランダムR	0～65535	大当り判定用	10MHzで1加算
ランダム1	0～9	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム2	1～251	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
ランダム3	1～220	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
ランダム4	1～201	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム5	1～201	ランダム4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１５－８】

【図15－8】

(A)大当り判定テーブル

大当り判定値（ランダムR[0～65535]と比較）	
通常時（非確変時）	確変時
1020～1080,13320～13477（確率：1/300）	1000～1300,13320～13675（確率：1/100）

(B)第1特別図柄大当り種別判定テーブル

大当り種類	大当り図柄	ランダム1（個数）
5R通常大当り	1	5
5R確変大当り	3	1
10R確変大当り	7	4

(C)第2特別図柄大当り種別判定テーブル

大当り種類	大当り図柄	ランダム1（個数）
10R確変大当り	7	10

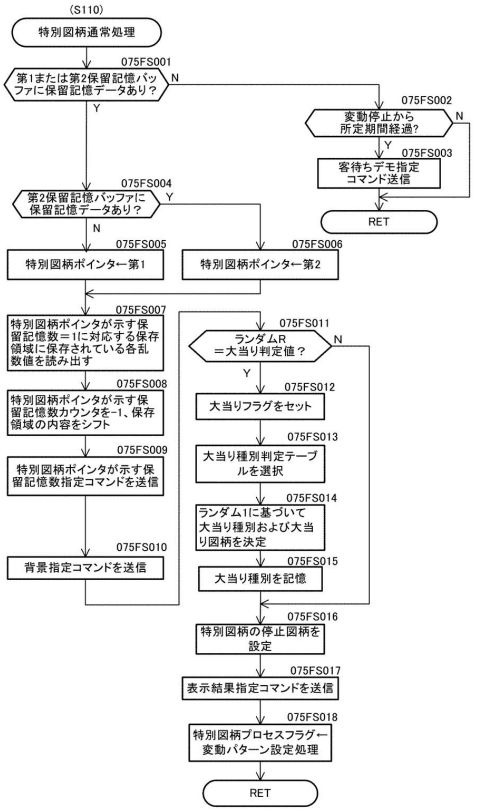
【図１５－９】

【図15－9】

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特別図柄の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特別図柄の可変表示の開始を指定
81	××	変動パターン××指定	図柄の変動パターンの指定（××＝変動パターン番号）
8C	01	表示結果1指定（はずれ指定）	はずれに決定されていることの指定
8C	02	表示結果2指定（5R通常大当り指定）	5R通常大当りに決定されていることの指定
8C	03	表示結果3指定（5R確変大当り指定）	5R確変大当りに決定されていることの指定
8C	04	表示結果4指定（15R確変大当り指定）	10R確変大当りに決定されていることの指定
8D	01	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定（第1飾り図柄の変動開始指定）
8D	02	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定（第2飾り図柄の変動開始指定）
8F	00	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
90	00	初期化指定（電源投入指定）	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
95	00	通常状態指定	通常状態の背景を指定
95	01	時短状態指定	時短状態の背景を指定
95	02	確変状態指定	確変状態の背景を指定
9F	00	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A0	01	大当り開始1指定	5R通常大当りを開始することの指定
A0	02	大当り開始2指定	5R確変大当りを開始することの指定
A0	03	大当り開始3指定	10R確変大当りを開始することの指定
A1	××	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中表示指定（XX＝01(H)～0F(H)）
A2	××	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後表示指定（XX＝01(H)～0F(H)）
A3	01	大当り終了1指定	5R通常大当りを終了することの指定
A3	02	大当り終了2指定	5R確変大当りを終了することの指定
A3	03	大当り終了3指定	10R確変大当りを終了することの指定
AD	00	確変判定装置通過指定	確変判定装置への通過を指定
B1	00	第1始動入賞指定	第1始動入賞があったことの指定
B2	00	第2始動入賞指定	第2始動入賞があったことの指定
C1	××	第1保留記憶数指定	第1保留記憶数が××で示す数になったことの指定
C2	××	第2保留記憶数指定	第2保留記憶数が××で示す数になったことの指定
C4	××	図柄指定コマンド	始動入賞時の入賞時判定結果（表示結果）を指定
C6	××	変動種別コマンド	始動入賞時の入賞時判定結果（変動パターン種別）を指定
C7	××	大入賞口入賞指定	××で示す回数目の大入賞口への通過を指定
FD	bit4=0	右打ち表示消灯指定	右打ち表示の消灯を指定
FD	bit4=1	右打ち表示点灯指定	右打ち表示の点灯を指定

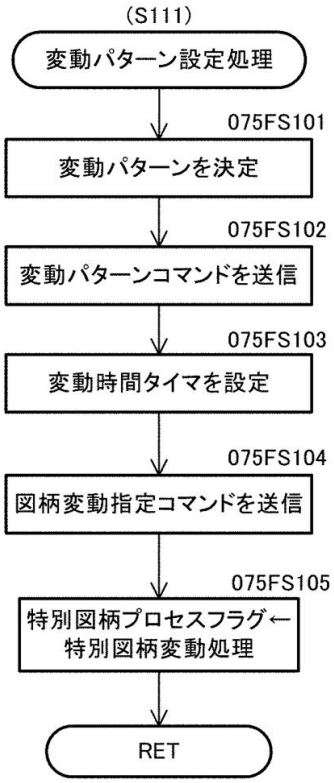
【図１５－１０】

【図15－10】

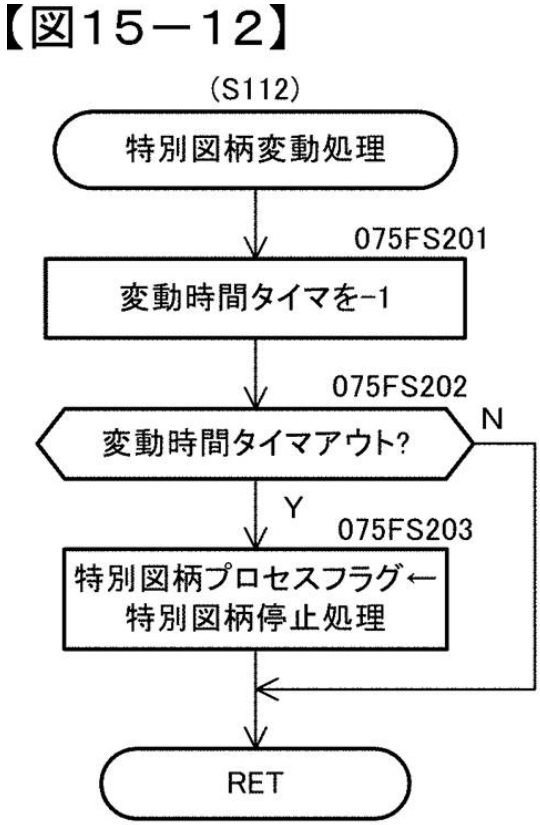


【図１５－１１】

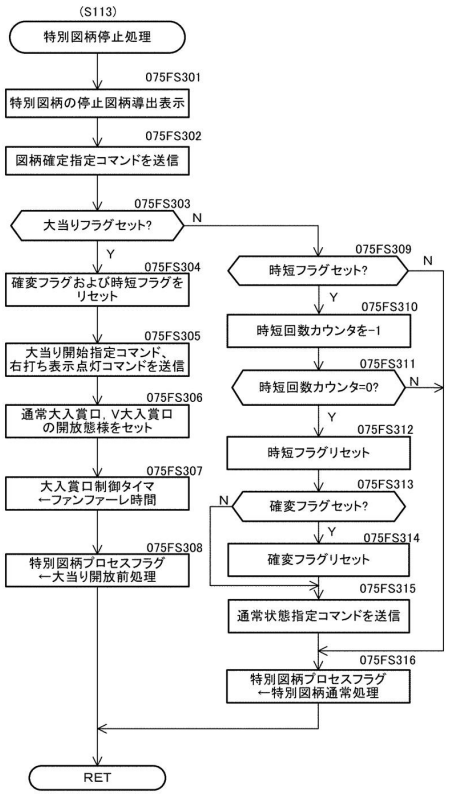
【図15－11】



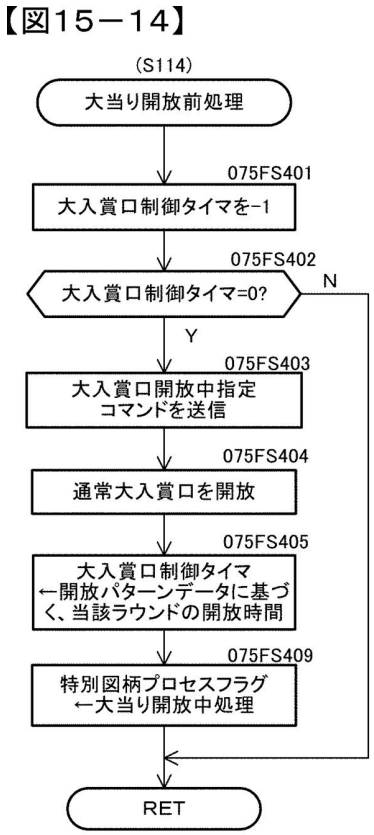
【図１５－１２】



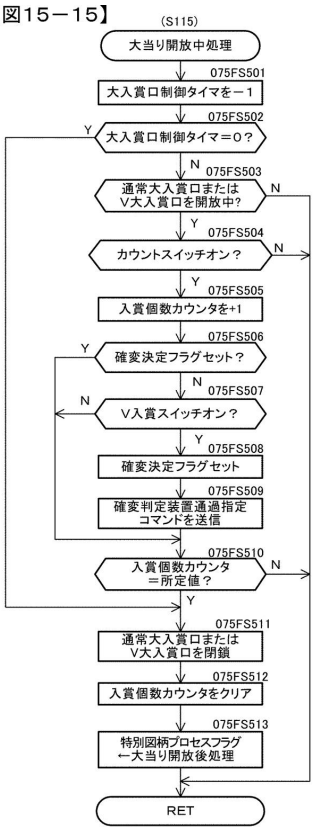
【図１５－１３】



【図１５－１４】

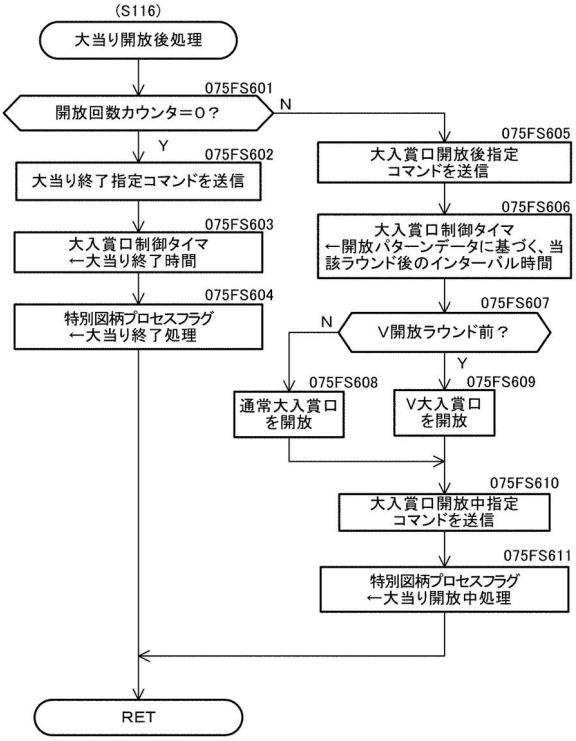


【図１５－１５】



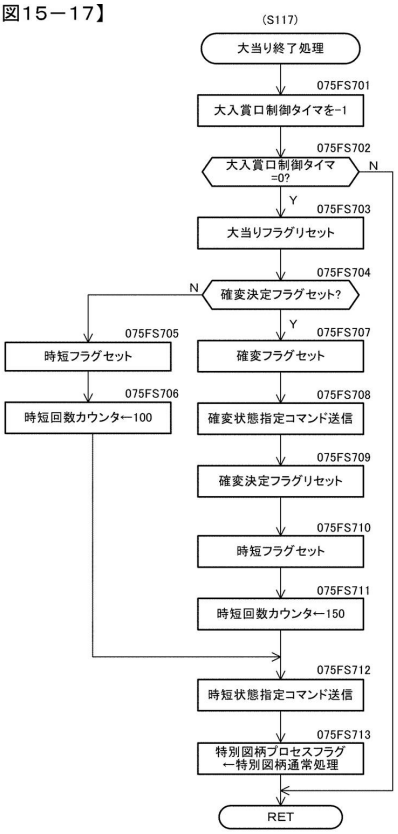
【図１５－１６】

【図15－16】



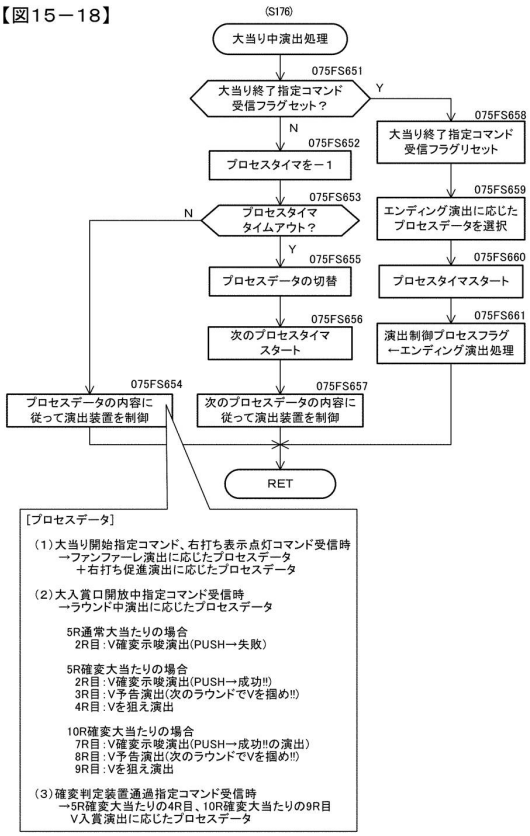
【図１５－１７】

【図15－17】



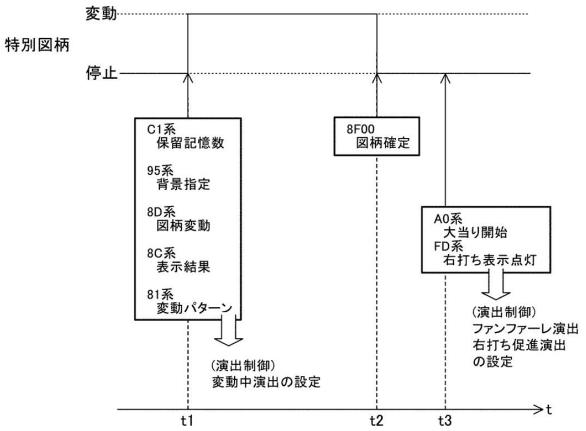
【図１５－１８】

【図15－18】



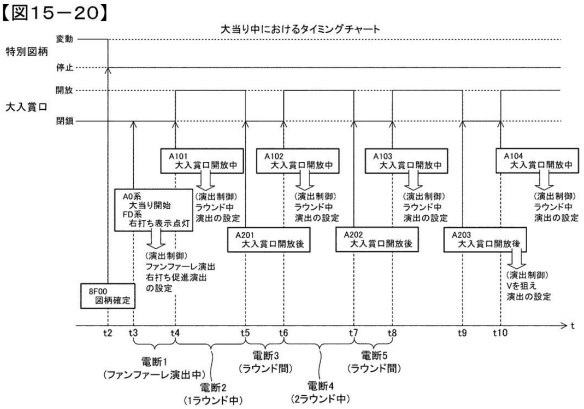
【図１５－１９】

【図15－19】 当り変動中におけるタイミングチャート



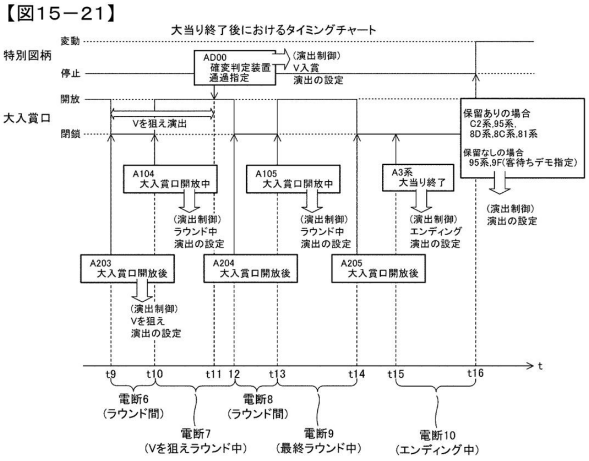
【図１５－２０】

【図15－20】



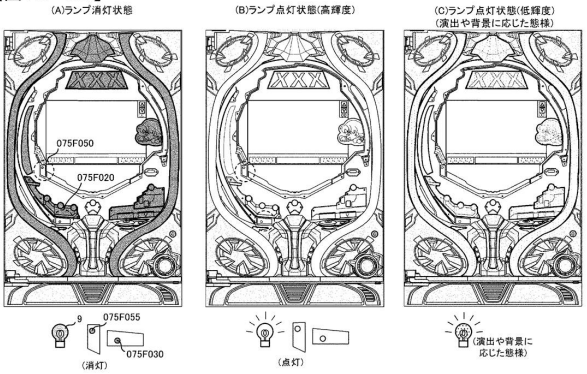
【図１５－２１】

【図15－21】



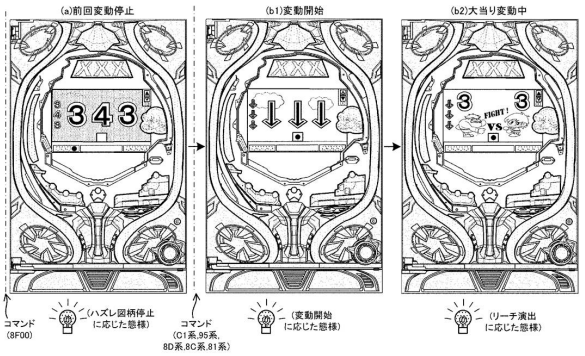
【図１５－２２】

【図15－22】



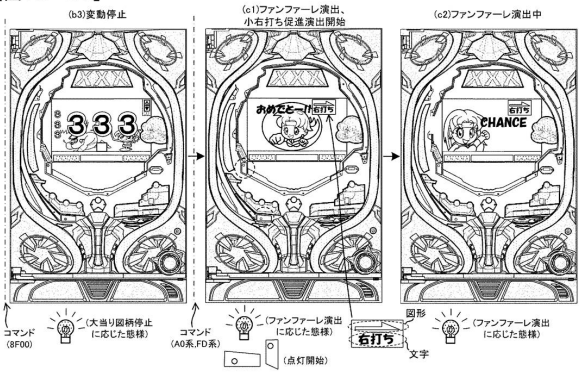
【図１５－２３】

【図15－23】



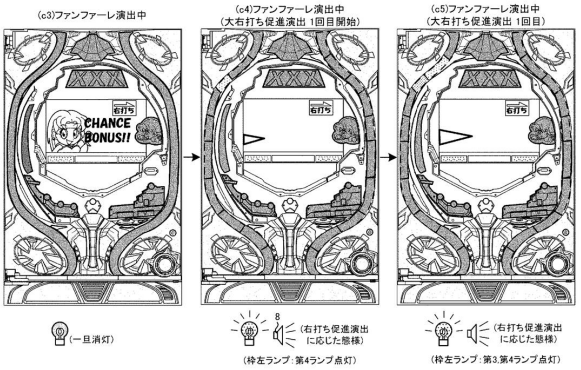
【図１５－２４】

【図15－24】



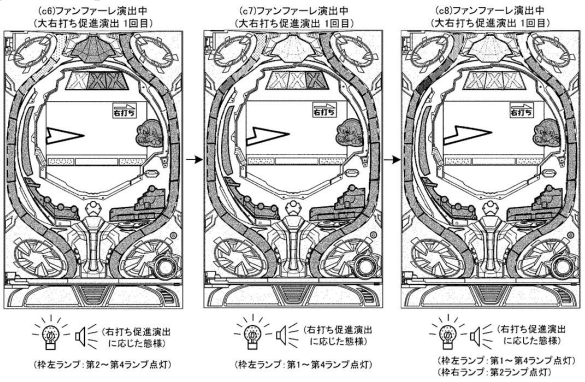
【図１５－２５】

【図15－25】



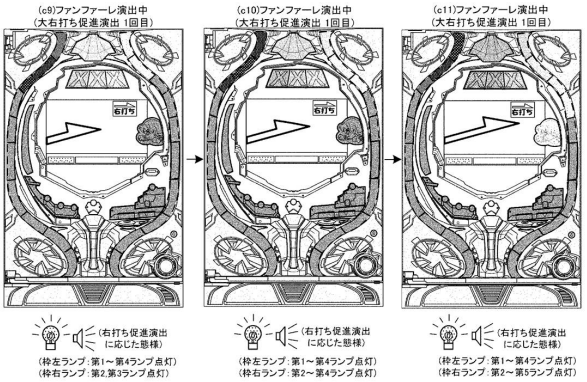
【図１５－２６】

【図15－26】



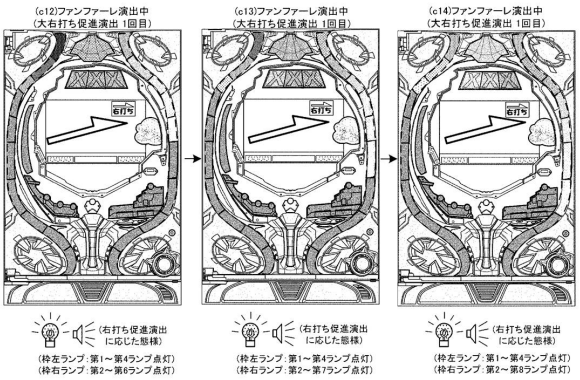
【図１５－２７】

【図15－27】



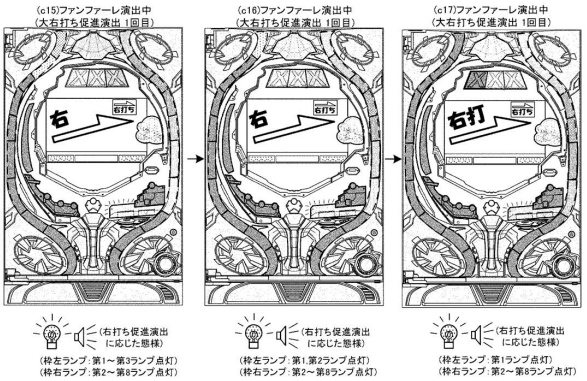
【図１５－２８】

【図15－28】



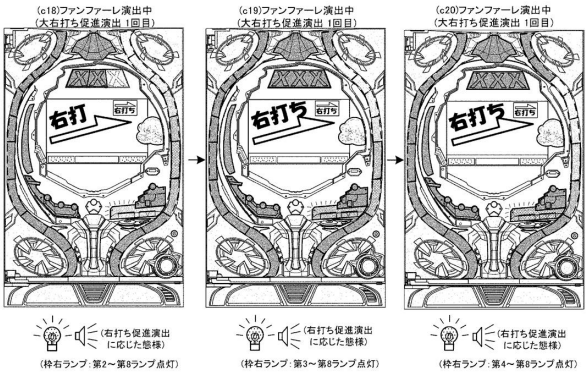
【図１５－２９】

【図15－29】



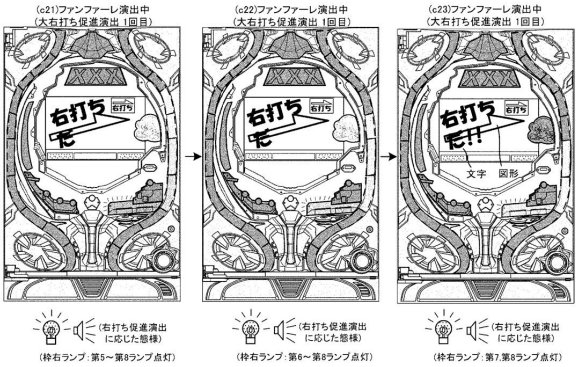
【図１５－３０】

【図15－30】



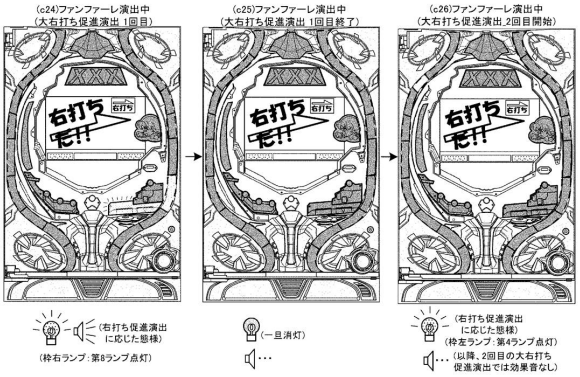
【図１５－３１】

【図15－31】



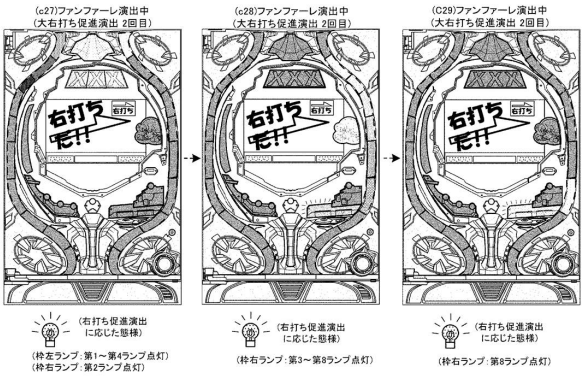
【図１５－３２】

【図15－32】



【図１５－３３】

【図15－33】



【図１５－３４】

【図15－34】

点灯データテーブル
（親テーブル）

点灯箇所	演出時間[msec]
枠ランプ(右＆左)	9880(ファンファーレ演出)
	2000(大右打ち促進演出)
可動体ランプ	9880(ファンファーレ演出)
	2000(大右打ち促進演出)
左下ランプ	9880(ファンファーレ演出)
	2000(大右打ち促進演出)
アタッカ上ランプ	9880(ファンファーレ演出)
	2000(大右打ち促進演出)
盤左ランプ	9880(ファンファーレ演出)
	2000(大右打ち促進演出)
盤右ランプ	9880(ファンファーレ演出)
	2000(大右打ち促進演出)
アタッカランプ	9880(ファンファーレ演出)
	2000(大右打ち促進演出)

【図１５－３５】

【図15－35】

点灯データテーブル
（子テーブル）

ファンファーレ演出　大右打ち促進演出

点灯箇所	時間ごとに参照する孫テーブル																	
	300	330	1670	200	130	240	130	70	160	340	160	370	130	370	100	130	270	4030	420	2000
枠ランプ(右＆左)	W01	W02	W03	W04	W05	W06	W07	W08	W09	W0A	W09	W0A	W0B	W07	W0C	W0D	W0E	W0F	W10	W11
可動体ランプ	K01	K02	K03	K04	K05	K06	K07	K08	K09	K0A	K09	K0A	K0B	K07	K0C	K0D	K0E	K0F	K10	K11
左下ランプ	H01	H02	H03	H04	H05	H06	H07	H08	H09	H0A	H09	H0A	H0B	H07	H0C	H0D	H0E	H0F	H10	－
アタッカ上ランプ	U01	U02	U03	U04	U05	U06	U07	U08	U09	U0A	U09	U0A	U0B	U07	U0C	U0D	U0E	U0F	U10	－
盤左ランプ	L01	L02	L03	L04	L05	L06	L07	L08	L09	L0A	L09	L0A	L0B	L07	L0C	L0D	L0E	L0F	L10	－
盤右ランプ	R01	R02	R03	R04	R05	R06	R07	R08	R09	R0A	R09	R0A	R0B	R07	R0C	R0D	R0E	R0F	R10	R11
アタッカランプ	A01	A02	A03	A04	A05	A06	A07	A08	A09	A0A	A09	A0A	A0B	A07	A0C	A0D	A0E	A0F	A10	A11

330msec(A11a)→1350msec(A11b)→320msec(A11c)

【図１５－３６】

【図15－36】

点灯データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW11）

時間[msec]	枠右ランプの点灯データ							枠右ランプの点灯データ					
	第1,第2	第3,第4	第5,第6	第7,第8	第9,第10	第11		第1,第2	第3,第4	第5,第6	第7,第8	第9,第10	第11
30(T1)	0x000000	0x00F00	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000
30(T2)	0x000000	0xFF0FF0	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000
30(T3)	0x00F00	0xF0F04	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000
30(T4)	0xF00F02	0xF04F06	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000
30(T5)	0xF0F04	0xF06F08	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000
30(T6)	0xF04F06	0xF08F0A	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000F02	0xF00000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000
30(T7)	0xF06F08	0xF0AF0C	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000F04	0xF0F00	0x000000	0x000000	0x000000	0x000
30(T8)	0xF08F0A	0xF0CF0F	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000F06	0xF04F02	0xF00000	0x000000	0x000000	0x000
30(T9)	0xF0AF0C	0xF0FD0F	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000F08	0xF06F04	0xF0F00	0x000000	0x000000	0x000
30(T10)	0xF0CF0F	0xD0FB0F	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000F0A	0xF08F06	0xF04F02	0xF00000	0x000000	0x000
30(T11)	0xF0FD0F	0xB0F90F	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000F0C	0xF0AF08	0xF06F04	0xF0F00	0x000000	0x000
30(T12)	0xD0FB0F	0x90F70F	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000F0F	0xF0CF0A	0xF08F06	0xF04F02	0x000000	0x000
30(T13)	0xB0F90F	0x70F50F	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000D0F	0xF0FD0C	0xF0AF08	0xF06F04	0x000000	0x000
…	…	…	…	…	…	…		…	…	…	…	…	…
30(T43)	0xFB0F90	0xF70F50	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000FD0	0xFF0CF0	0xAF08F0	0x6F04F0	0x000000	0x000
30(T44)	0xF90F70	0xF50F30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000FB0	0xFD0FF0	0xCF0AF0	0x8F06F0	0x000000	0x000
30(T45)	0xF70F50	0xF30FJ0	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000F90	0xFB0FD0	0xFF0CF0	0xAF08F0	0x000000	0x000
30(T46)	0xF50F30	0xFJ0000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000F70	0xF90FB0	0xFD0FF0	0xCF0AF0	0x000000	0x000
30(T47)	0xF30FJ0	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000F50	0xF70F90	0xFB0FD0	0xFF0CF0	0x000000	0x000
30(T48)	0xFJ0000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000F30	0xF50F70	0xF90FB0	0xFD0FF0	0x000000	0x000
30(T49)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000FJ0	0xF30F50	0xF70F90	0xFB0FD0	0x000000	0x000
30(T50)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000000	0xFJ0F30	0xF50F70	0xF90FB0	0x000000	0x000
30(T51)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000000	0x000FJ0	0xF30F50	0xF70F90	0x000000	0x000
30(T52)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000000	0x000000	0xFJ0F30	0xF50F70	0x000000	0x000
30(T53)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000000	0x000000	0x000000	0xF30F50	0x000000	0x000
30(T54)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000000	0x000000	0x000000	0xFJ0F30	0x000000	0x000
30(T55)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000
30(T56)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000
1000(T57)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000

【図１５－３７】

【図15－37】

点灯データテーブル
（可動体ランプ用孫テーブルK11）

時間[msec]	可動体ランプの点灯データ	
	左X中X	右X
30(T1)	0x000000	0x000
30(T2)	0x000000	0x000
30(T3)	0xF00000	0x000
30(T4)	0xF0F00	0x000
30(T5)	0xF04F02	0xF00
30(T6)	0xF06F04	0xF02
30(T7)	0xF08F06	0xF04
…	…	…
30(T45)	0xF50F70	0xF90
30(T46)	0xF30F50	0xF70
30(T47)	0xFJ0F30	0xF50
30(T48)	0x000FJ0	0xF30
30(T49)	0x000000	0xFJ0
30(T50)	0x000000	0x000
30(T51)	0x000000	0x000
30(T52)	0x000000	0x000
30(T53)	0x000000	0x000
30(T54)	0x000000	0x000
30(T55)	0x000000	0x000
30(T56)	0x000000	0x000
1000(T57)	0x000000	0x000

点灯データテーブル

（アタッカランプ用孫テーブルA11a）

時間[msec]	アタッカランプの点灯データ
600000	0x000000

（アタッカランプ用孫テーブルA11b）

ループしながら繰り返し参照

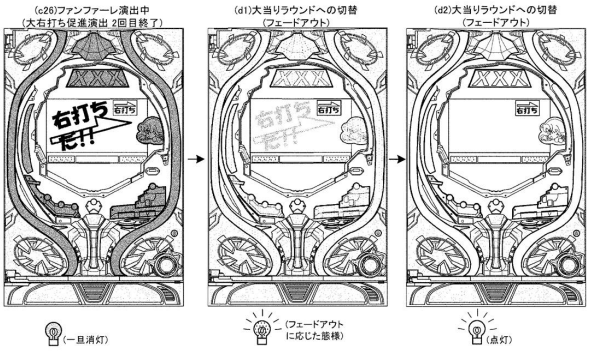
時間[msec]	アタッカランプの点灯データ
20	0xF00F00
20	0x000000
20	0xF30F30
20	0x000000
20	0xFF0FF0
20	0x000000
20	0xF00F00
20	0x000000
20	0x00F00F
20	0x000000
20	0x70F70F
20	0x000000
20	0xF0FF0F
20	0x000000

（アタッカランプ用孫テーブルA11c）

時間[msec]	アタッカランプの点灯データ
600000	0x000000

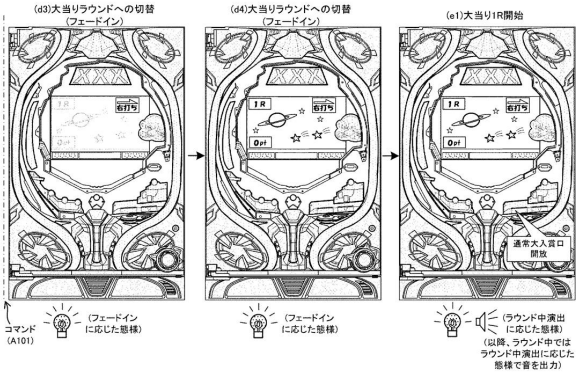
【図１５－３８】

【図15－38】



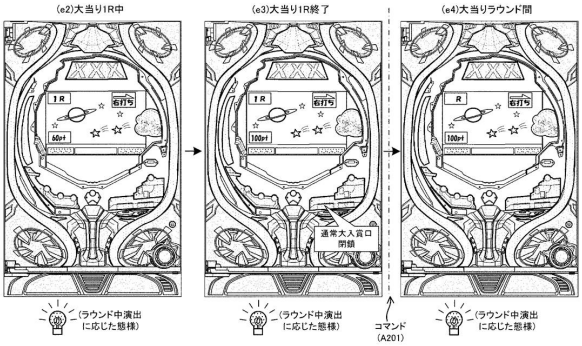
【図１５－３９】

【図15－39】



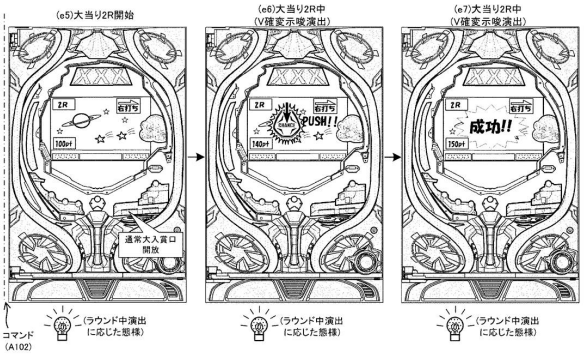
【図１５－４０】

【図15－40】



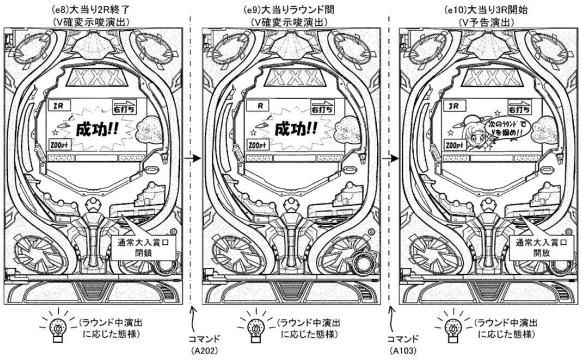
【図１５－４１】

【図15－41】



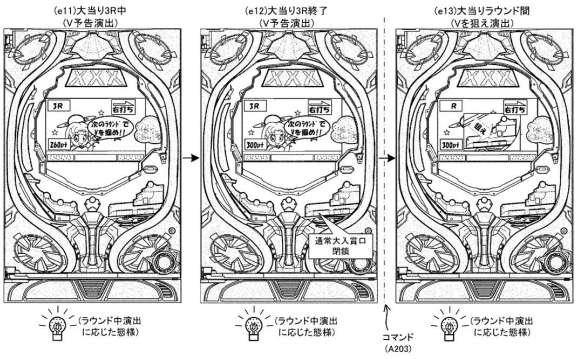
【図１５－４２】

【図15－42】



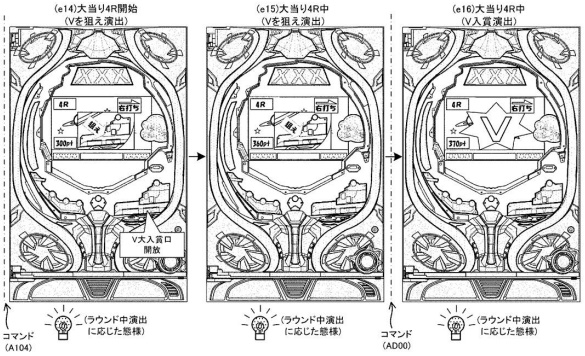
【図１５－４３】

【図15－43】



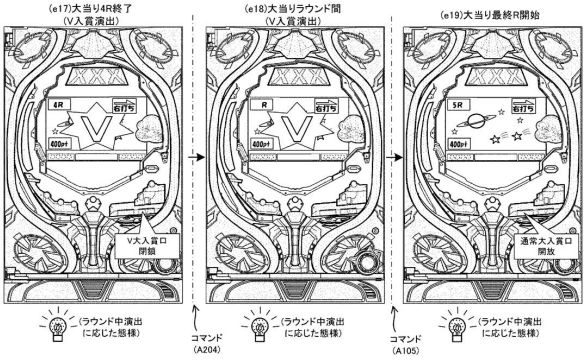
【図１５－４４】

【図15－44】



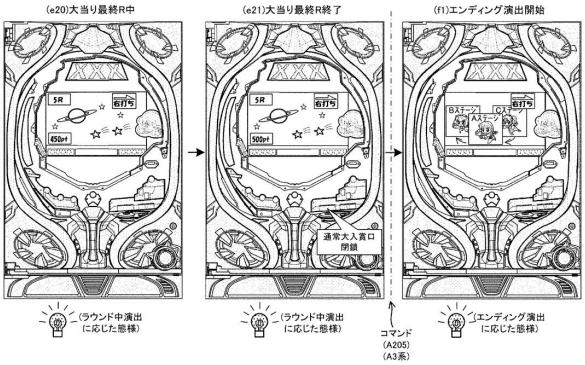
【図１５－４５】

【図15－45】



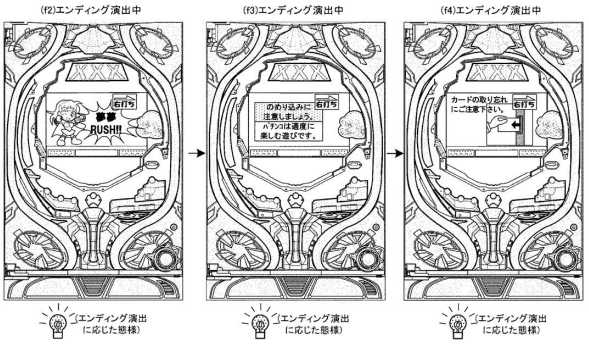
【図１５－４６】

【図15－46】



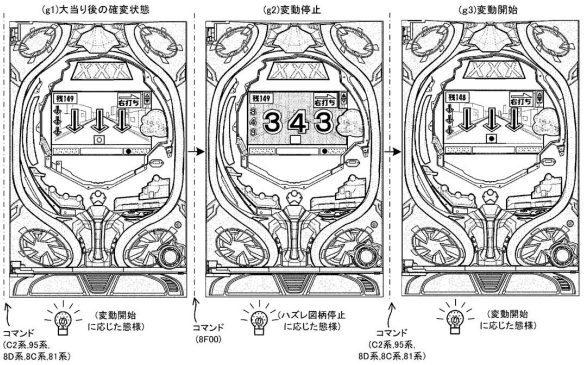
【図１５－４７】

【図15－47】



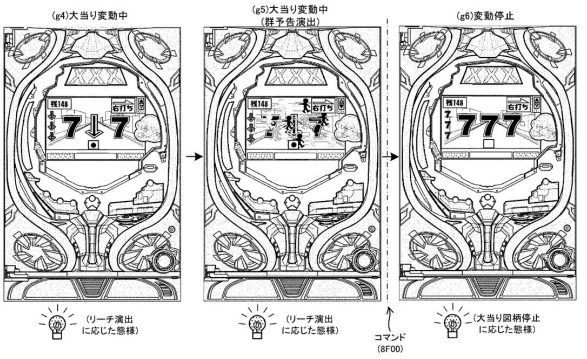
【図１５－４８】

【図15－48】



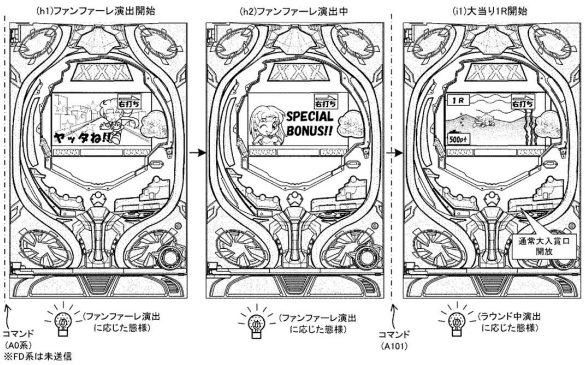
【図１５－４９】

【図15－49】



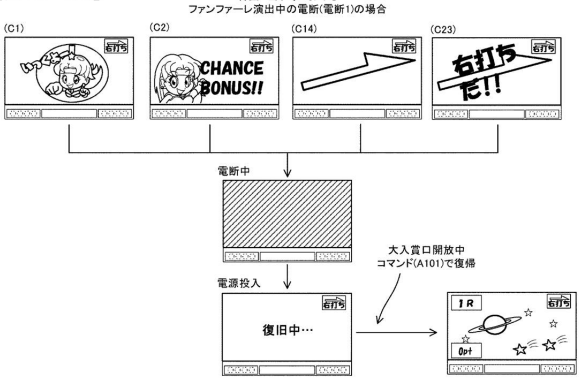
【図１５－５０】

【図15－50】



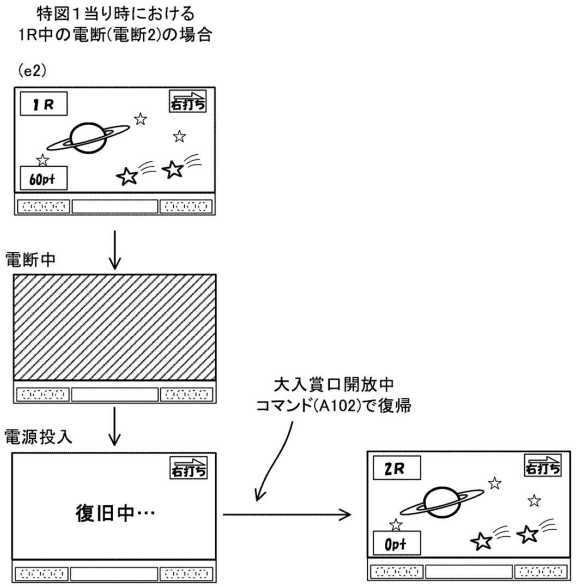
【図１５－５１】

【図15－51】



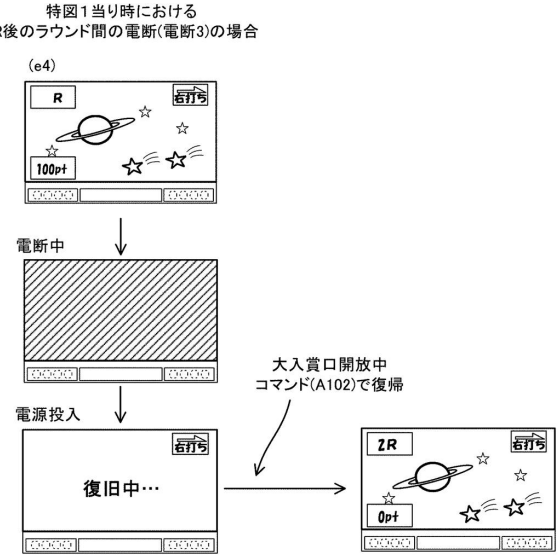
【図１５－５２】

【図15－52】



【図１５－５３】

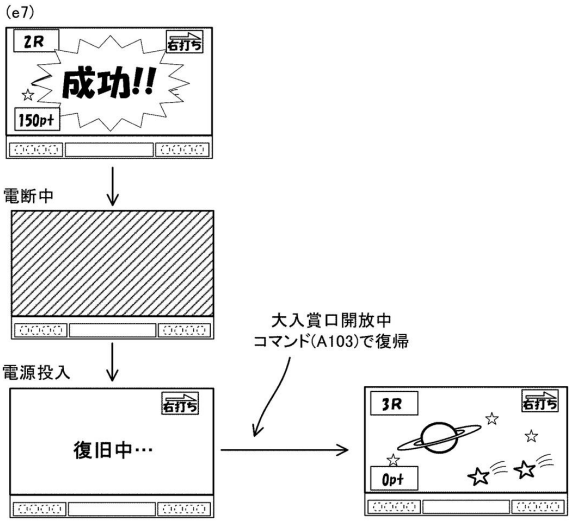
【図15－53】



【図１５－５４】

【図15－54】

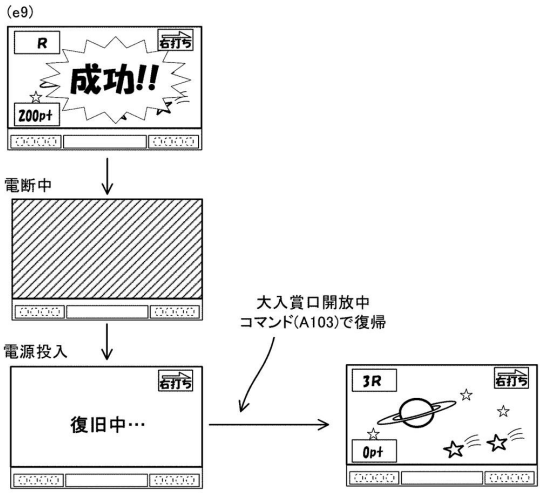
特図1当り時における
2R中の電断(電断4)の場合



【図１５－５５】

【図15－55】

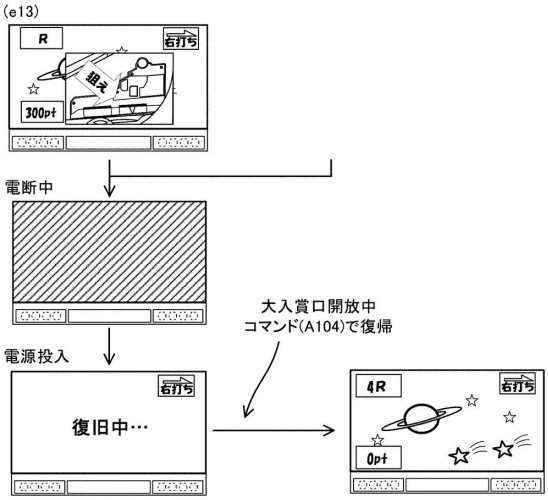
特図1当り時における
2R後のラウンド間の電断(電断5)の場合



【図１５－５６】

【図15－56】

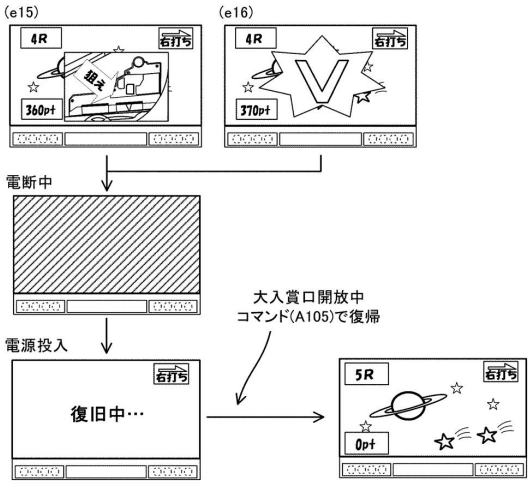
特図1当り時における
3R後のラウンド間の電断(電断6)の場合



【図１５－５７】

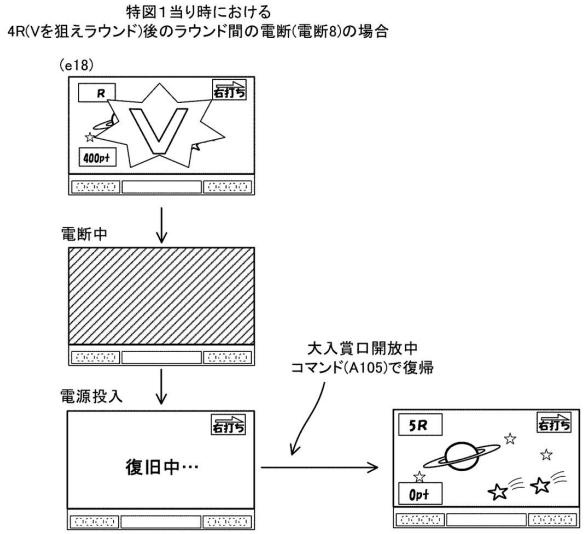
【図15－57】

特図1当り時における
4R(Vを狙えラウンド)中の電断(電断7)の場合



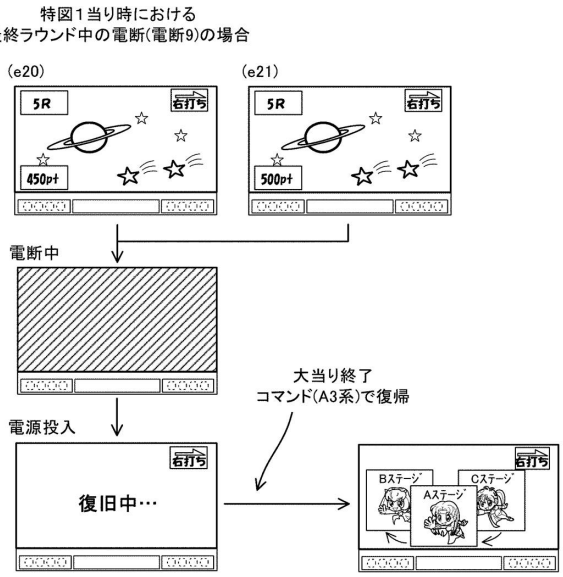
【図１５－５８】

【図15－58】



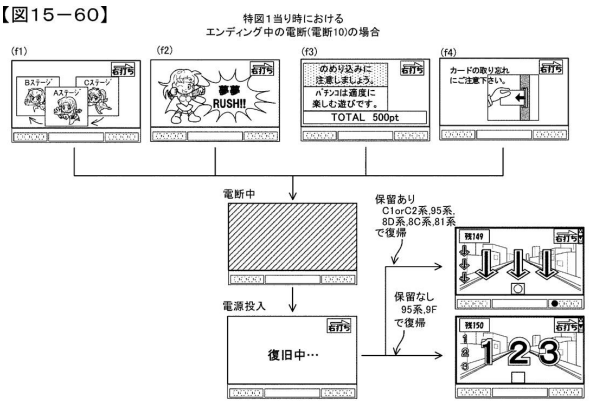
【図１５－５９】

【図15－59】



【図１５－６０】

【図15－60】



フロントページの続き

(56)参考文献　特開２０１９－０４２３１４（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－１９２５８０（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－１０５７９２（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２