(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2021-49027
(P2021-49027A)
(43)公開日　令和3年4月1日(2021.4.1)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 7/02	(2006.01)	A63F	7/02	320	2C333

審査請求 未請求　請求項の数 1　ＯＬ　（全 110 頁）

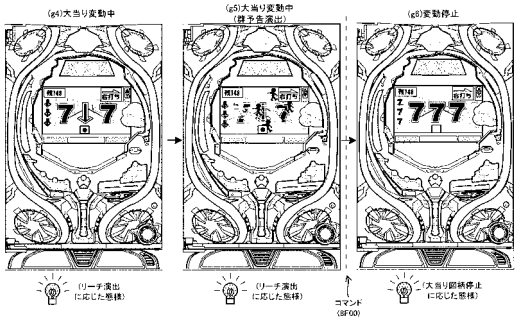
(21)出願番号　特願2019-173002(P2019-173002)
(22)出願日　令和1年9月24日(2019.9.24)

(71)出願人　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

Ｆターム(参考)　2C333 AA11　CA06　CA08　CA32　CA53
GA04　GA05

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】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。
【解決手段】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、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、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し、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によって小右打ち促進演出が影響を受けず、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。
【選択図】図１０－４９



【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、
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と、
音を出力する音出力手段と、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、前記有利状態の制御が開始されるまでの期間であり、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案内表示を継続し、
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、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、
前記所定期間の後の期間において、前記有利状態に対応する楽曲を出力する、遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、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に関する。
【背景技術】
【０００２】
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】
【０００３】
【特許文献１】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】
【０００４】
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。
【０００５】

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】

【０００６】

（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、

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と、

音を出力する音出力手段と、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、前記有利状態の制御が開始されるまでの期間であり、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案内表示を継続し、

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、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、

前記所定期間の後の期間において、前記有利状態に対応する楽曲を出力する。

【図面の簡単な説明】

【０００７】

【図１】本実施の形態に係るパチンコ遊技機の正面図である。

【図２】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３】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図４】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図５】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図６】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図７】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図８】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９】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１０－１】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１０－２】枠ランプを示す説明図である。

【図１０－３】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１０－４】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１０－５】画像表示装置の正面図である。

【図１０－６】当り種別表を示す説明図である。

【図１０－７】各乱数を示す説明図である。

【図１０－８】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１０－９】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図１０－１０】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１０－１１】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１０－１２】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１０－１３】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１０－１４】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１０－１５】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１０－１６】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１０－１７】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－１８】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１０－１９】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１０－２０】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１０－２１】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１０－２２】ランプの点灯態様を示す説明図である。
【図１０－２３】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１０－２４】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１０－２５】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１０－２６】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１０－２７】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１０－２８】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１０－２９】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１０－３０】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１０－３１】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１０－３２】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１０－３３】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１０－３４】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１０－３５】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１０－３６】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１０－３７】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１０－３８】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１０－３９】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１０－４０】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１０－４１】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１０－４２】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１０－４３】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１０－４４】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１０－４５】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１０－４６】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１０－４７】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１０－４８】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１０－４９】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１０－５０】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１０－５１】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１０－５２】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１０－５３】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１０－５４】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１０－５５】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１０－５６】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１０－５７】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１０－５８】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１０－５９】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１０－６０】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】
【０００８】
＜基本説明＞
まず、パチンコ遊技機１の基本的な構成および制御（一般的なパチンコ遊技機の構成および制御でもある。）について説明する。
【０００９】
［パチンコ遊技機１の構成など］
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。
【００１０】
なお、特別図柄の「可変表示」とは、たとえば、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また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また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。
【００１１】
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」や「第１特別図柄」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」や「第２特別図柄」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。
【００１２】
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、たとえばＬＣＤ（液晶表示装置）や有機ＥＬ（Electro Luminescence）などから構成され、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。
【００１３】
たとえば、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（たと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。

【００１４】
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。
【００１５】
保留されている可変表示の数は保留記憶数ともいう。第１特図ゲームに対応する保留記憶数を第１保留記憶数、第２特図ゲームに対応する保留記憶数を第２保留記憶数ともいう。第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計を合計保留記憶数ともいう。
【００１６】
遊技盤２の所定位置には、複数のＬＥＤを含んで構成された第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとが設けられている。第１保留表示器２５Ａは、ＬＥＤの点灯個数によって、第１保留記憶数を表示する。第２保留表示器２５Ｂは、ＬＥＤの点灯個数によって、第２保留記憶数を表示する。
【００１７】
画像表示装置５の下方には入賞球装置６Ａが設けられており、該入賞球装置６Ａの右側方には、可変入賞球装置６Ｂが設けられている。
【００１８】
入賞球装置６Ａは、たと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（たとえば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。
【００１９】
可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図３参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、たとえば、一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置６Ａに近接し、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第２始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（たとえば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。
【００２０】
遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左下方３箇所と可変入賞球装置６Ｂの上方１箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口１０が設けられる。この場合には、一般入賞口１０のいずれかに進入したときには、所定個数（たとえば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。
【００２１】
入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、ソレノイド８２（図３参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。
【００２２】
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。

【００２３】
大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（たとえば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、たとえば第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。
【００２４】
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。
【００２５】
遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器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。
【００２６】
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。
【００２７】
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、たとえば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。
【００２８】
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。
【００２９】
遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音などを再生出力するためのスピーカ８Ｌ，８Ｒが設けられている。遊技機用枠３における画像表示装置５の上方位置にはメインランプ９ａが設けられており、該メインランプ９ａの左右には、遊技領域を包囲するように枠ランプ９ｂが設けられている。さらに、遊技盤２における特別可変入賞球装置７の近傍位置にはアタッカランプ９ｃが設けられている。
【００３０】
遊技盤２の所定位置（図１では画像表示装置５の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体３２が設けられている。また、可動体３２には、可動体ランプ９ｄが設けられている。該可動体ランプ９ｄと前述したメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃとは纏めて遊技効果ランプ９と呼称する場合がある。なお、これらメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄは、ＬＥＤを含んで構成されている。
【００３１】
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など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。
【００３２】
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。なお、遊技機用枠３には、上皿とは別に、上皿満タン時に賞球が払い出される払出部（打球供給皿）を設けてもよい。
【００３３】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可

能なスティックコントローラ３１Ａが取り付けられている。スティックコントローラ３１Ａには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ３１Ａに対する操作は、コントローラセンサユニット３５Ａ（図３参照）により検出される。

【００３４】

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

【００３５】

パチンコ遊技機１では、遊技者の動作（操作など）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。

【００３６】

図２は、パチンコ遊技機１の背面斜視図である。パチンコ遊技機１の背面には、基板ケース２０１に収納された主基板１１が搭載されている。主基板１１には、設定キー５１や設定切替スイッチ５２が設けられている。設定キー５１は、設定変更状態または設定確認状態に切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。

【００３７】

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。

【００３８】

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。

【００３９】

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。

【００４０】

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５０Ａｂ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。

【００４１】

［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など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（たとえば４）まで保留される。

【００４２】

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）。

【００４３】

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。

【００４４】

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。

【００４５】

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（たとえば４）までその実行が保留される。

【００４６】

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、たとえば「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、たとえば「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、たとえば「－」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。

【００４７】

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。

【００４８】

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（たとえば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（たとえば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。

【００４９】

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ほど、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

【００５０】

なお、「大当り」には、大当り種別が設定されている。たとえば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（通常状態、時短状態、

確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない大当り種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。

【００５１】

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。たとえば、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など）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。

【００５２】

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。

【００５３】

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などにより、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。

【００５４】

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。

【００５５】

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などといった、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、回数切り確変など）ともいう。

【００５６】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態などの有利状態、時短状態、確変状態など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（たと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。

【００５７】

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

【００５８】

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。

【００５９】

なお、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（たとえば、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。たとえば、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。
（演出の進行など）
【００６０】
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。
【００６１】
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。
【００６２】
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。
【００６３】
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、たとえば、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。
【００６４】
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（たとえば、「７」など）が揃って停止表示される。
【００６５】
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（たとえば、「７」など）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（たとえば、「６」など）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。
【００６６】
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（たとえば、「１　３　５」など）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。

【００６７】

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。

【００６８】

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、たとえば、大当り信頼度を予告する予告演出など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。

【００６９】

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。

【００７０】

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、たと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。

【００７１】

また、たとえば特図ゲームなど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）。

【００７２】

［基板構成］

パチンコ遊技機１には、たとえば図３に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、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。

【００７３】

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。

【００７４】

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。

【００７５】

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。

【００７６】

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。

【００７７】

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。

【００７８】

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。

【００７９】

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。

【００８０】

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。

【００８１】
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。
【００８２】
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。
【００８３】
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。
【００８４】
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。
【００８５】
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。
【００８６】
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。
【００８７】
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。
【００８８】
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。
【００８９】
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。
【００９０】
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。
【００９１】
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。
【００９２】
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。
【００９３】
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。
【００９４】
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。
【００９５】
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。
【００９６】
［動作］
次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。
【００９７】
（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４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。
【００９８】
図４に示す遊技制御メイン処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポートなど）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定などが含まれる。
【００９９】
次に、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ３）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップＲＡＭが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機１の電力供給が開始されたときに、たとえば電源基板１７に設けられたクリアスイッチ９２が押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップＳ３にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップＲＡＭとなるＲＡＭ１０２に保存可能であればよい。ステップＳ３では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。
【０１００】
復旧条件が成立した場合には（ステップＳ３；Ｙ）、復旧処理（ステップＳ４）を実行

した後に、設定確認処理（ステップＳ５）を実行する。ステップＳ４の復旧処理により、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、たと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。

【０１０１】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップＳ３；Ｎ）、初期化処理（ステップＳ６）を実行した後に、設定変更処理（ステップＳ７）を実行する。ステップＳ６の初期化処理は、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。

【０１０２】

ステップＳ５の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、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。ステップＳ５の設定確認処理が実行されるのは、ステップＳ３において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。

【０１０３】

ステップＳ５の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機１において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては、パチンコ遊技機１にて設定されている設定値を表示モニタ２９の表示により確認することが可能となっている。設定確認状態を終了するときには、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

【０１０４】

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。

【０１０５】

ステップＳ７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。

【０１０６】

ステップＳ７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。

【０１０７】

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。

【０１０８】

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。

【０１０９】

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Ｓ６の初期化処理とともにステップＳ７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Ｓ４の復旧処理とともにステップＳ５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Ｓ６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Ｓ４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。

【０１１０】

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Ｓ８）。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Ｓ９）、割込みを許可する（ステップＳ１０）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（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。

【０１１１】

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５のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図５に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップＳ２１）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップＳ２２）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、たと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（大当りの発生回数などを示す情報）、始動情報（始動入賞の回数などを示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数などを示す情報）などのデータを出力する（ステップＳ２３）。

【０１１２】

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がタイマ割込みごと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。

【０１１３】

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がタイマ割込みごと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。

【０１１４】

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。

【０１１５】

図６は、特別図柄プロセス処理として、図５に示すステップＳ２５にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップＳ１０１）。

【０１１６】

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、先読判定など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、たとえば特別図柄プロセス処理が終了した後、図５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。

【０１１７】

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。

【０１１８】

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）。

【０１１９】

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。

【０１２０】

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などに基づき、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。

【０１２１】

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（リーチの有無など）、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）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

【０１２２】

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。

【０１２３】

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。

【０１２４】

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、たと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。

【０１２５】

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。

【０１２６】

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。

【０１２７】

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。

【０１２８】

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。

【０１２９】

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。

【０１３０】

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。

【０１３１】

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。

【０１３２】

図７は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図７（Ａ）は、変動特図が第１特図である場合に用いられる第１特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図７（Ｂ）は、変動特図が第２特図である場合に用いられる第２特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ＲＯＭ１０１に記憶されているデータの集まりである。表示結果判定テーブルでは、設定値に応じて、乱数値ＭＲ１と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果である特図表示結果に割り当てられている。乱数値ＭＲ１は、表示結果決定用の乱数値であり、０～６５５３５の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【０１３３】

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。

【０１３４】

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。

【０１３５】

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。

【０１３６】

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。

【０１３７】

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。

【０１３８】
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。
【０１３９】
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。
【０１４０】
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。
【０１４１】
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。
【０１４２】
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。

【０１４３】

（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、電源基板など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８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８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）のレジスタ設定などを行う。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。

【０１４４】

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、たとえばＣＴＣのレジスタ設定に基づき、所定時間（たとえば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；Ｎ）、ステップＳ７３の処理を繰り返し実行して待機する。

【０１４５】

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、たとえば主基板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）を発光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、たと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、たとえば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。

【０１４６】

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；Ｙ）、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、たとえば主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。たとえば、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などを演出制御プロセス処理など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。

【０１４７】

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、たとえば画像表示装置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などに応じた判定や決定、設定などが行われる。

【０１４８】

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。

【０１４９】

図９は、演出制御プロセス処理として、図８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９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、たとえば、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。

【０１５０】

ステップＳ１６１の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、たとえば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。

【０１５１】

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。

【０１５２】

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、その決定結果など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。

【０１５３】

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、たと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。

【０１５４】

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。

【０１５５】

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、たと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などを設定し、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、たとえば主基板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。

【０１５６】

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、たと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などを設定し、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。

【０１５７】

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、たと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などを設定し、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、たとえば主基板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。

【０１５８】

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、たと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などを設定し、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。

【０１５９】

［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。

【０１６０】

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。

【０１６１】

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（たとえば、「－」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）。

【０１６２】

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（たとえば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、ＲＴ、ＡＴ、ＡＲＴ、ＣＺ（以下、ボーナスなど）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。

【０１６３】

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、通信回線など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。

【０１６４】

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、通信回線などを介してダウンロードしたプログラムおよびデータを、内部メモリなどに一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線など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など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。

【０１６５】

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。たとえば、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。

【０１６６】

＜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１０－１～図１０－６０を参照して説明する。

【０１６７】

［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１０－１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１０－４参照）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。

【０１６８】

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。

【０１６９】

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。

【０１７０】

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１０－４参照）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。

【０１７１】

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。

【０１７２】

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１０－４参照）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。

【０１７３】

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。

【０１７４】

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。

【０１７５】

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。

【０１７６】

ここで、図１０－２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。

【０１７７】

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。

【０１７８】

ここで、図１０－３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１０－３(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。
【０１７９】
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。
【０１８０】
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。
【０１８１】
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。
【０１８２】

図１０－３(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。

【０１８３】

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。

【０１８４】

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。

【０１８５】

図１０－４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１０－４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。

【０１８６】

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。

【０１８７】

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。

【０１８８】
[画像表示装置]
図１０－５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。
【０１８９】
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。
【０１９０】
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。
【０１９１】
なお、図１０－５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。
【０１９２】
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。
【０１９３】
［各種テーブル］
図１０－６～図１０－８を参照しながら、各種テーブルについて説明する。
【０１９４】
（大当り種別）
図１０－６は、当り種別表を示す説明図である。図１０－６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。
【０１９５】
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。

【０１９６】

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。

【０１９７】

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。

【０１９８】

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。

【０１９９】

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。

【０２００】

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。

【０２０１】

（各乱数）

図１０－７は、各乱数を示す説明図である。図１０－７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。

【０２０２】

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。

【０２０３】

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。

【０２０４】

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。

【０２０５】

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。

【０２０６】

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。

【０２０７】

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。

【０２０８】

（大当り判定テーブル、大当り種別判定テーブル）
図１０－８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。
【０２０９】
図１０－８（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。
【０２１０】
通常時大当り判定テーブルには、図１０－８（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１０－８（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。
【０２１１】
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１０－８（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１０－８（Ａ）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す。
【０２１２】
図１０－８（Ｂ），（Ｃ）は、大当り種別判定テーブルを示す説明図である。図１０－８（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１０－８（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。
【０２１３】
図１０－８（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１０－８（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。
【０２１４】
また、図１０－８（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。
【０２１５】

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。

【０２１６】

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。

【０２１７】

（演出制御コマンド）

図１０－９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１０－９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。

【０２１８】

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。

【０２１９】

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。

【０２２０】

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。

【０２２１】

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。

【０２２２】

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。

【０２２３】

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。

【０２２４】

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。

【０２２５】

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。

【０２２６】

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。

【０２２７】

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。

【０２２８】

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。

【０２２９】

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。

【０２３０】

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。

【０２３１】

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。

【０２３２】

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。

【０２３３】

［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。

【０２３４】

（特別図柄通常処理）

図１０－１０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１０－１０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。

【０２３５】

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）。

【０２３６】

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。

【０２３７】

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。

【０２３８】

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。

【０２３９】

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。

【０２４０】

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。

【０２４１】

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。

【０２４２】

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。
【０２４３】
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１０－８参照）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。
【０２４４】
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１０－８（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１０－８（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１０－８（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。
【０２４５】
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。
【０２４６】
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。
【０２４７】
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１０－８（Ｂ）の第１特別図柄大当り種別判定用テーブルおよび図１０－８（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１０－８（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１０－８（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。
【０２４８】

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）。

【０２４９】

図１０－８（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。

【０２５０】

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。

【０２５１】

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。

【０２５２】

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）。

【０２５３】

（変動パターン設定処理）

図１０－１１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１０－１１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。

【０２５４】

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）。

【０２５５】

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）。

【０２５６】
（特別図柄変動処理）
図１０－１２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１０－１１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。
【０２５７】
（特別図柄停止処理）
図１０－１３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１０－１３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。
【０２５８】
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）、ＣＰＵ１０３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）。
【０２５９】
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。
【０２６０】
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。
【０２６１】
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。

【０２６２】

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。

【０２６３】

（大当り開放前処理）

図１０－１４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１０－１４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。

【０２６４】

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。

【０２６５】

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。

【０２６６】

（大当り開放中処理）

図１０－１５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１０－１５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）。

【０２６７】

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。

【０２６８】

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。

【０２６９】

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）。

【０２７０】

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０７５ＦＳ５０８）、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。

【０２７１】

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。

【０２７２】

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。

【０２７３】

（大当り開放後処理）

図１０－１６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１０－１６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）。

【０２７４】

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。

【０２７５】
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）。
【０２７６】
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）。
【０２７７】
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（Ｓ１５）に応じた値に更新し（ステップ０７５ＦＳ６１１）、処理を終了する。
【０２７８】
（大当り終了処理）
図１０－１７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１０－１７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）。
【０２７９】
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。
【０２８０】
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。
【０２８１】
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。
【０２８２】
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。

【０２８３】

（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１０－１８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１０－１８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。

【０２８４】

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）。

【０２８５】

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。

【０２８６】

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。

【０２８７】

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。

【０２８８】

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。

【０２８９】

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。

【０２９０】

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１０－４１参照）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。

【０２９１】

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１０－４２参照）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。

【０２９２】

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１０－４３参照）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。

【０２９３】

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１０－４４参照）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。

【０２９４】

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。

【０２９５】

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。

【０２９６】

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。

【０２９７】

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。

【０２９８】

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１０－４４参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。

【０２９９】

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。

【０３００】

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１０－４６，図１０－４７参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。

【０３０１】

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。

【０３０２】

［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。

【０３０３】

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。

【０３０４】

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。

【０３０５】

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。

【０３０６】

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。

【０３０７】

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。

【０３０８】

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。

【０３０９】

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。

【０３１０】

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。

【０３１１】

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。

【０３１２】

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。

【０３１３】

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。

【０３１４】

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。

【０３１５】

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。

【０３１６】

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。

【０３１７】

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。

【０３１８】

［処理の一例のタイミングチャート］

図１０－１９～図１０－２１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１０－１９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１０－２０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１０－２１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１０－１９～図１０－２１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。

【０３１９】

図１０－１９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。

【０３２０】

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ＣＰＵ１

２０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。

【０３２１】

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。

【０３２２】

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。

【０３２３】

図１０－２０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。

【０３２４】

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。

【０３２５】

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１０－４１参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。

【０３２６】

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。

【０３２７】

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１０－４２参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。

【０３２８】

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１０－４３参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。

【０３２９】

図１０－２１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１０－４２参照）を実行した後、Ｖを狙え演出（図１０－４３参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。

【０３３０】

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１０－４４参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。

【０３３１】

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。

【０３３２】

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。

【０３３３】

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。

【０３３４】

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。

【０３３５】

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。

【０３３６】

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。

【０３３７】

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１０－６０参照）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１０－６０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。

【０３３８】

［ランプの点灯態様］

図１０－２２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１０－２２（Ａ）に示すような黒塗りの態様で表す。

【０３３９】

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１０－２２（Ｂ）に示すような白塗りの態様で表す。

【０３４０】

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１０－２２（Ｃ）に示すようなハッチングの態様で表す。

【０３４１】

［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１０－２３～図１０－３３、および図１０－３８～図１０－５０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。

【０３４２】

図１０－２３（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１０－２３（ｂ１）～図１０－２４（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１０－２３（ｂ１）～図１０－２４（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。

【０３４３】

図１０－２３（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１０－２３（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。

【０３４４】

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。

【０３４５】

図１０－２４（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１０－２４（ｃ１）～図１０－３８（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１０－２４（ｃ１）～図１０－３８（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。

【０３４６】

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１０－２４（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１０－２４（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１０－２４（ｃ４）～図１０－３３（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。

【０３４７】

図１０－２４（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１０－２４（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。

【０３４８】

図１０－２４（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。

【０３４９】

図１０－２５（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１０－２４（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１０－２４（ｃ４）～図１０－３３（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。

【０３５０】

ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１０－３４～図１０－３７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。

【０３５１】

図１０－３４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１０－３４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。

【０３５２】

図１０－３５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１０－３５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。

【０３５３】

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２０００

ｍｓｅｃ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。

【０３５４】

図１０－３６および図１０－３７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１０－３６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１０－３６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１０－２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１０－３６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。

【０３５５】

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。

【０３５６】

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１０－２５（ｃ４）～図１０－３２（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。

【０３５７】

図１０－３７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１０－３７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１０－３７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。

【０３５８】

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。

【０３５９】

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１０－２５（ｃ４）～図１０－３２（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。

【０３６０】

また、図１０－３７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１０－３７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６０００００ｍｓｅｃ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。

【０３６１】

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。

【０３６２】

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６０００００ｍｓｅｃ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。

【０３６３】

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１０－２５（ｃ４）～図１０－３２（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。

【０３６４】

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。

【０３６５】

図１０－２５（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１０－２５（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。

【０３６６】

図１０－２５（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。

【０３６７】

図１０－２６（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。

【０３６８】

図１０－２６（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。
【０３６９】
図１０－２６（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。
【０３７０】
図１０－２７（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。
【０３７１】
図１０－２７（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。
【０３７２】
図１０－２７（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。
【０３７３】
図１０－２８（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。
【０３７４】
図１０－２８（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。
【０３７５】
図１０－２８（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。
【０３７６】
図１０－２９（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。
【０３７７】
図１０－２９（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。

【０３７８】

図１０－２９（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。

【０３７９】

図１０－３０（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。

【０３８０】

図１０－３０（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。

【０３８１】

図１０－３０（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。

【０３８２】

図１０－３１（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。

【０３８３】

図１０－３１（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。

【０３８４】

図１０－３１（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。

【０３８５】

図１０－３２（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。

【０３８６】

図１０－３２（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。

【０３８７】

図１０－３２（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。

【０３８８】

図１０－３３（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。

【０３８９】

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。

【０３９０】

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。

【０３９１】

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１０－２４（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。

【０３９２】

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。

【０３９３】

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。

【０３９４】

図１０－３８（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１０－３８（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１０－３８（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１０－３８（ｃ２８）の段階までの一連の演出データが設定される。

【０３９５】

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１０－３９（ｄ３）～図１０－４０（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１０－３９（ｄ３）～図１０－４０（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。

【０３９６】

図１０－３９（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。

【０３９７】

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。

【０３９８】

「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。

【０３９９】

「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。

【０４００】

たとえば、本実施の形態においては、図１０－３８（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１０－３８（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１０－３８（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。

【０４０１】

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。

【０４０２】

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。

【０４０３】

図１０－３９（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１０－３９（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。

【０４０４】

図１０－４０（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。

【０４０５】

図１０－４０（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。

【０４０６】

図１０－４０（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。

【０４０７】

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１０－４１（ｅ５）～図１０－４２（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１０－４１（ｅ５）～図１０－４２（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。

【０４０８】

図１０－４１（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。

【０４０９】

図１０－４１（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。

【０４１０】

図１０－４１（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。

【０４１１】

図１０－４２（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（Ａ２０

２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。

【０４１２】

図１０－４２（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。

【０４１３】

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１０－４２（ｅ１０）～図１０－４３（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１０－４２（ｅ１０）～図１０－４３（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。

【０４１４】

図１０－４２（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。

【０４１５】

図１０－４３（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。

【０４１６】

図１０－４３（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。

【０４１７】

図１０－４３（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。

【０４１８】

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ＣＰ

Ｕ１２０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１０－４４（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１０－４４（ｅ１４）～図１０－４４（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。

【０４１９】

図１０－４４（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。

【０４２０】

図１０－４４（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。

【０４２１】

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１０－４４（ｅ１６）～図１０－４５（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１０－４４（ｅ１６）～図１０－４５（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。

【０４２２】

図１０－４４（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。

【０４２３】

図１０－４５（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。

【０４２４】

図１０－４５（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。

【０４２５】

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１０－４５（ｅ１９）～図１０－４６（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１０－４５（ｅ１９）～図１０－４６（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。
【０４２６】
図１０－４５（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。
【０４２７】
図１０－４６（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。
【０４２８】
図１０－４６（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１０－４６（ｆ１）～図１０－４７（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１０－４６（ｆ１）～図１０－４７（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。
【０４２９】
図１０－４６（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。
【０４３０】
図１０－４７（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。
【０４３１】
図１０－４７（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。
【０４３２】
図１０－４７（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。

【０４３３】

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１０－４８（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１０－４８（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。

【０４３４】

図１０－４８（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。

【０４３５】

図１０－４８（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。

【０４３６】

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１０－４８（ｇ３）～図１０－４９（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１０－４８（ｇ３）～図１０－４９（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。

【０４３７】

図１０－４８（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。

【０４３８】

図１０－４９（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。

【０４３９】

図１０－４９（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。

【０４４０】

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。

【０４４１】

図１０－４９（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１０－５０（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１０－５０（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。

【０４４２】

図１０－５０（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。

【０４４３】

図１０－５０（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１０－２５（ｃ４）～図１０－３２（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。

【０４４４】

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。

【０４４５】

図１０－５０（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。

【０４４６】

その後、図示は省略するが、図１０－４０～図１０－４６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１０－４６および図１０－４７に示すようにエンディング演出が実行される。そして、図１０－４８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。

【０４４７】

［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１０－５１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１０－５１に示す電断は、図１０－２０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。

【０４４８】

図１０－５１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１０－２４（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１０－２４（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１０－２８（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１０－３１（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。

【０４４９】

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。

【０４５０】

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１０－３９（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。

【０４５１】

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。

【０４５２】

図１０－５２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１０－５２に示す電断は、図１０－２０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。

【０４５３】

図１０－５２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１０－４０（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。

【０４５４】

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。

【０４５５】

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１０－４１（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。

【０４５６】

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。

【０４５７】

図１０－５３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１０－５３に示す電断は、図１０－２０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。

【０４５８】

図１０－５３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１０－４０（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。

【０４５９】

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。

【０４６０】

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１０－４１（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。

【０４６１】

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。

【０４６２】

図１０－５４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１０－５４に示す電断は、図１０－２０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。

【０４６３】

図１０－５４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１０－４１（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。

【０４６４】

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。

【０４６５】

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１０－４２（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１０－４２（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。

【０４６６】

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。

【０４６７】

図１０－５５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１０－５５に示す電断は、図１０－２０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。

【０４６８】

図１０－５５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１０－４２（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。

【０４６９】

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。

【０４７０】

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１０－４２（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１０－４２（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。

【０４７１】

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。

【０４７２】

図１０－５６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１０－５６に示す電断は、図１０－２１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。

【０４７３】

図１０－５６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１０－４３（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。

【０４７４】

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。

【０４７５】

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１０－４４（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１０－４４（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。

【０４７６】

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。

【０４７７】

図１０－５７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１０－５７に示す電断は、図１０－２１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。

【０４７８】

図１０－５７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１０－４４（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１０－４４（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。

【０４７９】

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。

【０４８０】

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１０－４５（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。

【０４８１】

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１０－５１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。

【０４８２】

図１０－５８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１０－５８に示す電断は、図１０－２１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。

【０４８３】

図１０－５８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１０－４５（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。

【０４８４】

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。

【０４８５】

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。

【０４８６】

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。
【０４８７】
図１０－５９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１０－５９に示す電断は、図１０－２１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。
【０４８８】
図１０－５９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１０－４６（ｅ２０）の状態）、または５Ｒ終了後の状態（図１０－４６（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。
【０４８９】
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。
【０４９０】
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１０－４６（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。
【０４９１】
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。
【０４９２】
図１０－６０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１０－６０に示す電断は、図１０－２１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。
【０４９３】
図１０－６０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１０－４６（ｆ１）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１０－４７（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１０－４７（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１０－４７（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。
【０４９４】
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。
【０４９５】

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１０－４８（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。

【０４９６】

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。

【０４９７】

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。

【０４９８】

［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。

【０４９９】

（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１０－３２（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１０－２４（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１０－４３（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１０－２５（ｃ４）～図１０－３８（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１０－３８（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１０－４３（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１０－４４（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１０－４４（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１０－３１（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１０－４４（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１０－５１および図１０－５７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）。

【０５００】

（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１０－３２（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１０－２４（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１０－４３（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１０－２５（ｃ４）～図１０－３８（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１０－３８（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１０－４３（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１０－４４（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１０－４４（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１０－３１（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１０－４４（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１０－５１および図１０－５７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）。

【０５０１】

（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１０－３２（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１０－２４（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１０－４３（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１０－２５（ｃ４）～図１０－３８（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１０－３８（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１０－４３（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１０－４４（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１０－４４（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１０－３１（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１０－４４（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１０－５１および図１０－５７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）。

【０５０２】

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。
【０５０３】
（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１０－３２（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１０－２４（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１０－２５（ｃ４）～図１０－３８（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１０－３９（ｅ１）～図１０－４６（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１０－４８および図１０－４９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１０－３８（ｄ１）～図１０－３９（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１０－４９（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）。
【０５０４】
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。

【０５０５】

（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１０－３２（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１０－２４（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１０－２４（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１０－２５～図１０－３３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１０－２５～図１０－３３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１０－２５（ｃ４）～図１０－３２（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１０－３２（ｃ２６）～図１０－３３（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１０－３９（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１０－５０（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）。

【０５０６】

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。

【０５０７】

（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１０－３２（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１０－２４（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１０－２４（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１０－２５～図１０－３３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１０－２５～図１０－３３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１０－２５（ｃ４）～図１０－３２（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１０－３２（ｃ２６）～図１０－３３（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１０－３９（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１０－５０（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）。

【０５０８】

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。

【０５０９】

（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１０－３２（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１０－２４（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１０－２４（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１０－２５～図１０－３３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１０－２５～図１０－３３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１０－２５（ｃ４）～図１０－３２（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１０－５０（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）。
【０５１０】
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。

【０５１１】

（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１０－３２（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１０－２４（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１０－２４（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１０－２５～図１０－３３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１０－２５～図１０－３３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１０－５０（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）。
【０５１２】
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。
【０５１３】
（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。
【０５１４】
具体的には、図１０－２５～図１０－３３に示す大右打ち促進演出における画像表示は、図１０－２４（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。
【０５１５】
（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。
【０５１６】
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。
【０５１７】
（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。
【０５１８】
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。
【０５１９】
（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１０－２５（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）。
【０５２０】
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。
【０５２１】
（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１０－３４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１０－３５に示す子テーブル）と、当該孫テーブル（たとえば、図１０－３６，図１０－３７に示す子テーブル）とを含む。
【０５２２】
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。
【０５２３】
（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。
【０５２４】

具体的には、図１０－３５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。

【０５２５】

（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１０－２５～図１０－３３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）。

【０５２６】

具体的には、図１０－２５～図１０－３３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。

【０５２７】

（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）。

【０５２８】

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。

【０５２９】

（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１０－３８（ｄ１）～図１０－３９（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）。

【０５３０】

具体的には、図１０－３８（ｄ１）～図１０－３９（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。

【０５３１】

（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１０－４９（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）。

【０５３２】

具体的には、図１０－４９（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。

【０５３３】

（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１０－５０（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）。

【０５３４】

具体的には、図１０－５０（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。

【０５３５】

［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。

【０５３６】

（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１０－２５（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。

【０５３７】

（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１０－３８（ｄ１）～図１０－３９（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。

【０５３８】

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。

【０５３９】

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。

【０５４０】

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。

【０５４１】

（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１０－４９（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。

【０５４２】

（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１０－４３（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。

【０５４３】

（大右打ち促進演出について）

本実施の形態においては、図１０－２５（ｃ４）～図１０－３１（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。

【０５４４】

（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１０－２４（ｃ１）～図１０－４７（ｆ４）に示す期間（図１０－２０のｔ３～図１０－２１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１０－３９（ｄ３）～図１０－４７（ｆ４）に示す期間（図１０－２０のｔ４～図１０－２１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。

【０５４５】

（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。

【０５４６】

（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１０－５０（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。

【０５４７】

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。

【０５４８】

（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。

【０５４９】

（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。

【０５５０】

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。

【０５５１】

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。

【０５５２】

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。

【０５５３】

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。

【０５５４】

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。

【０５５５】

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。

【０５５６】

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。

【０５５７】

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。

【０５５８】

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。

【０５５９】

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。

【０５６０】

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。

【０５６１】

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。

【０５６２】

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。

【０５６３】

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。

【０５６４】

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。

【０５６５】

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。

【０５６６】

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。

【０５６７】

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。

【０５６８】

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。

【０５６９】

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。

【０５７０】

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。

【０５７１】

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１０－２４（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。

【０５７２】

そして、図１０－２４（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。

【０５７３】

その後、図１０－２４（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１０－２５（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１０－２５（ｃ４）～図１０－３８（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１０－４８～図１０－５０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。

【０５７４】

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。

【０５７５】

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１０－２４（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。

【０５７６】

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。

【０５７７】

（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。

【０５７８】

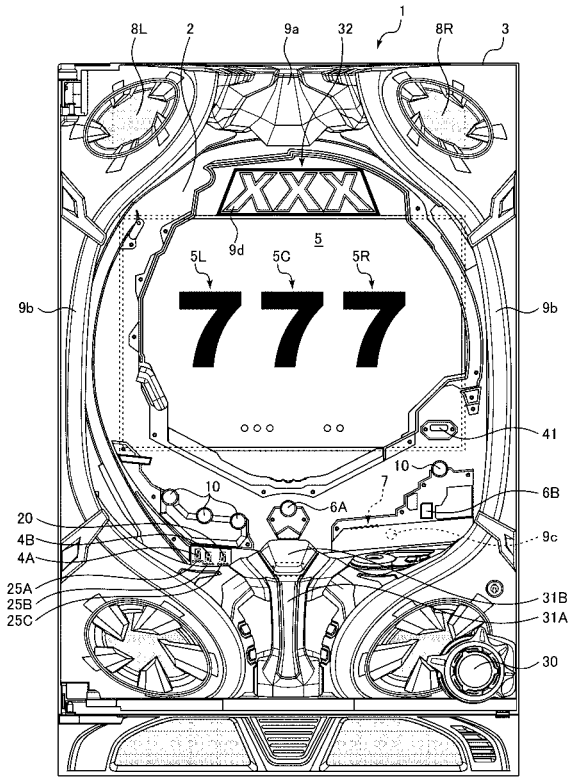
今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

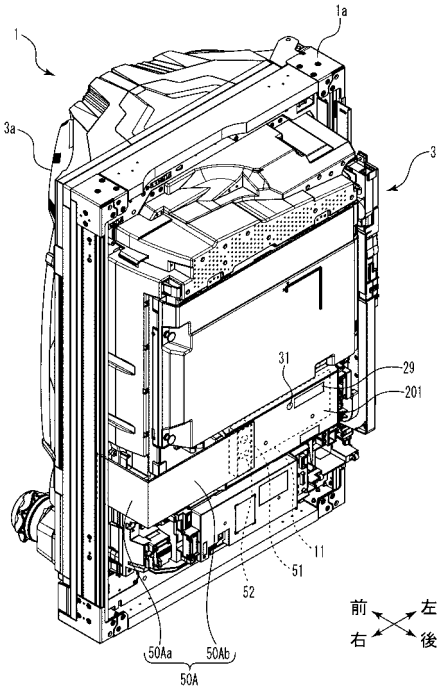
【０５７９】

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。

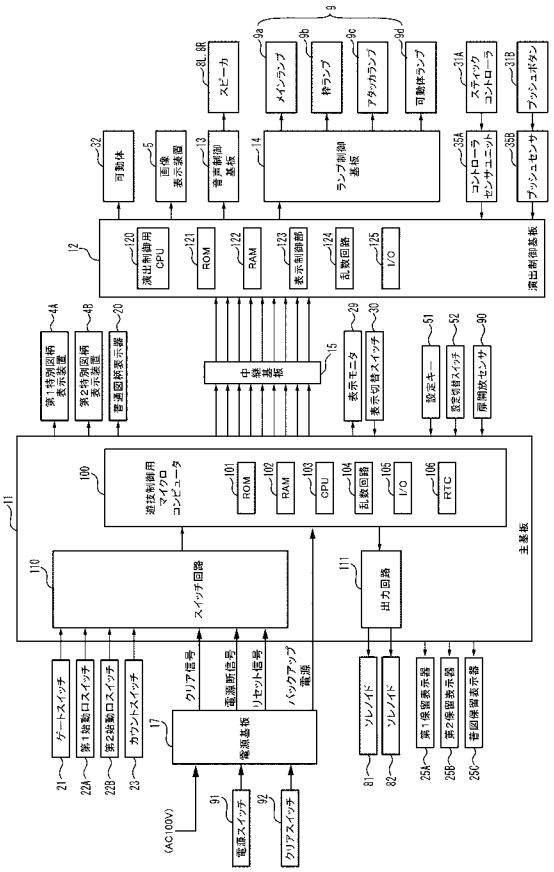
【図１】



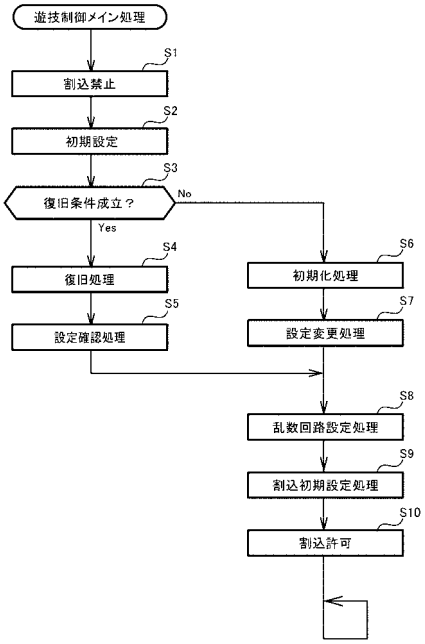
【図２】



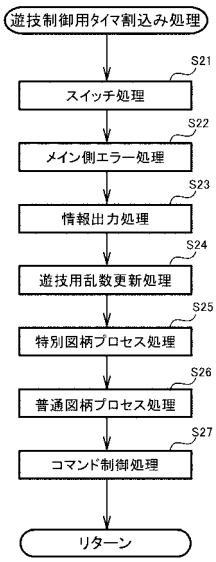
【図３】


9
8L 8R
スピーカ
9a
メインランプ
9b
枠ランプ
9c
アタッカランプ
9d
可動体ランプ
31A
スティック コントローラ
31B
プッシュボタン
32
可動体
5
画像表示装置
13
音声制御基板
14
ランプ制御基板
35A
コントローラセンサユニット
35B
プッシュセンサ
12
120
演出制御用CPU
121
ROM
122
RAM
123
表示制御部
124
乱数回路
125
I/O
演出制御基板
44A
第1特別図柄表示装置
44B
第2特別図柄表示装置
20
普通図柄表示器
15
中継端子板
29
表示モニタ
30
表示切替スイッチ
51
設定キー
52
設定切替スイッチ
90
扉開放センサ
11
100
遊技制御用マイクロコンピュータ
101
ROM
102
RAM
103
CPU
104
乱数回路
105
I/O
106
RTC
主基板
110
スイッチ回路
111
出力回路
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
17
クリア信号
電源断信号
リセット信号
バックアップ電源
電源基板
(AC100V)
91
電源スイッチ
92
クリアスイッチ
81
ソレノイド
82
ソレノイド
25A
第1特図表示器
25B
第2特図表示器
25C
普図保留表示器

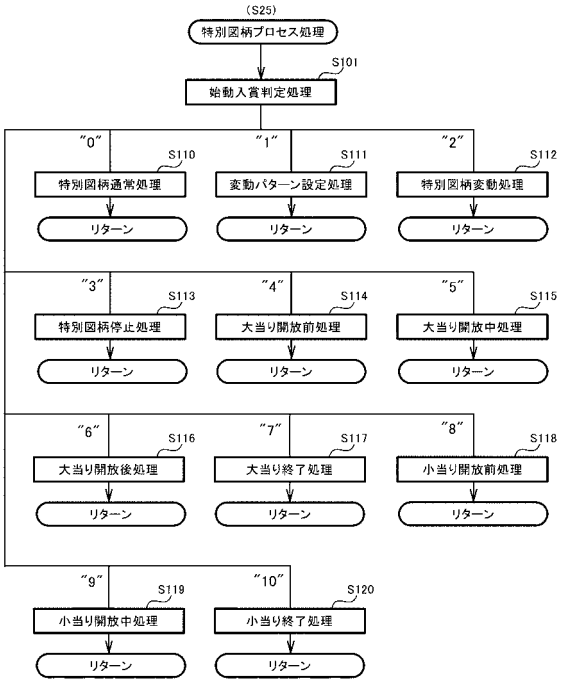
【図４】


遊技制御メイン処理
S1
割込禁止
S2
初期設定
S3
復旧条件成立？
No
Yes
S4
復旧処理
S5
設定確認処理
S6
初期化処理
S7
設定変更処理
S8
乱数回路設定処理
S9
割込初期設定処理
S10
割込許可

【図５】


遊技制御用タイマ割込み処理
S21
スイッチ処理
S22
メイン側エラー処理
S23
情報出力処理
S24
遊技用乱数更新処理
S25
特別図柄プロセス処理
S26
普通図柄プロセス処理
S27
コマンド制御処理
リターン

【図６】


(S25)
特別図柄プロセス処理
S101
始動入賞判定処理
"0"
S110
特別図柄通常処理
"1"
S111
変動パターン設定処理
"2"
S112
特別図柄変動処理
"3"
S113
特別図柄停止処理
"4"
S114
大当り開放前処理
"5"
S115
大当り開放中処理
"6"
S116
大当り開放後処理
"7"
S117
大当り終了処理
"8"
S118
小当り開放前処理
"9"
S119
小当り開放中処理
"10"
S120
小当り終了処理
リターン

【図７】

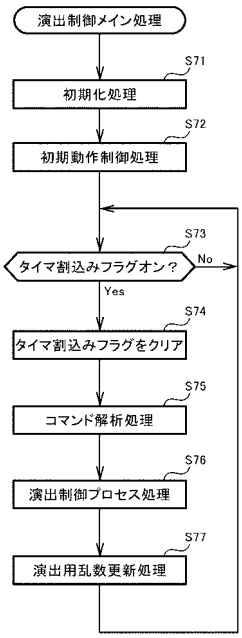
(A)第1特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
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

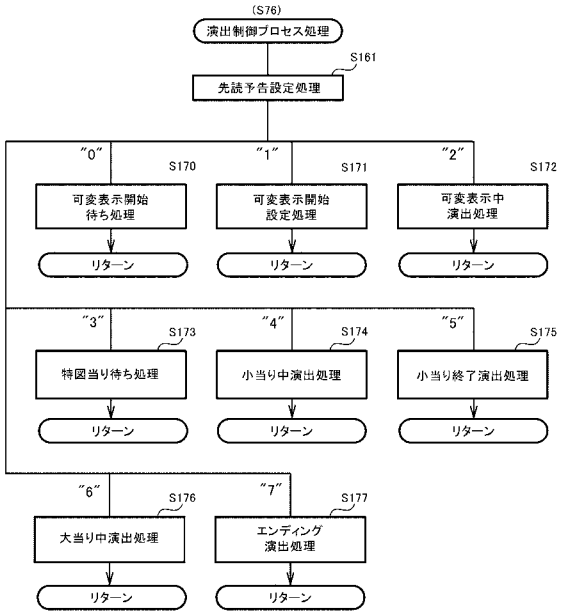
(B)第2特図用表示結果判定テーブル

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

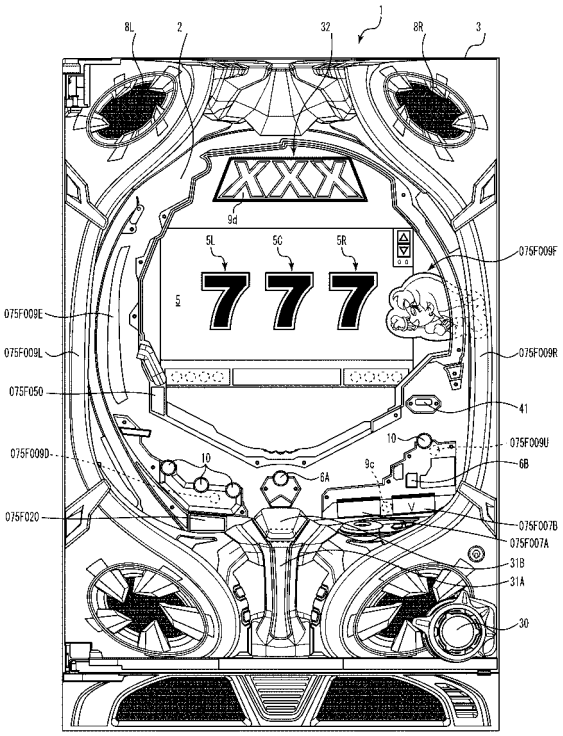
【図８】



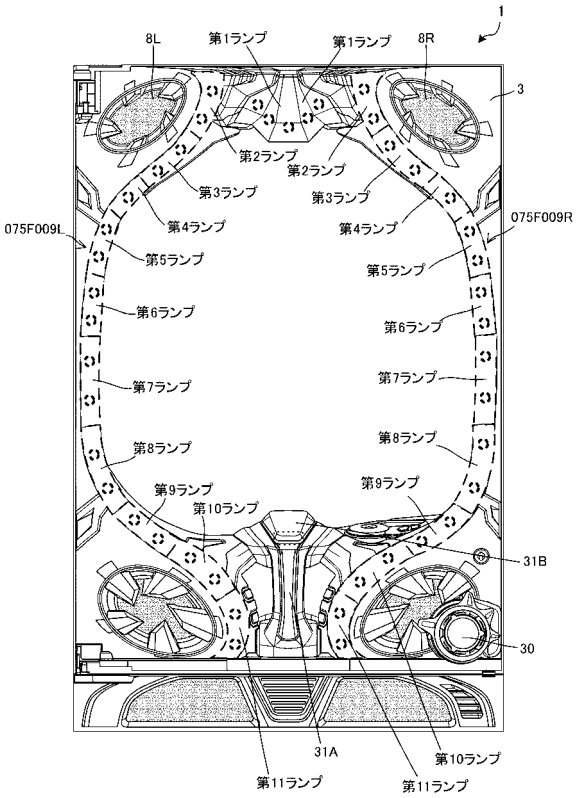
【図９】



【図１０－１】

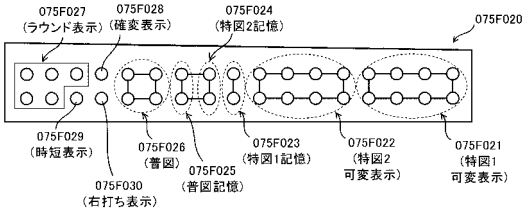


【図１０－２】

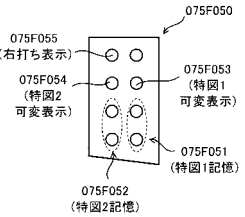


【図１０－３】

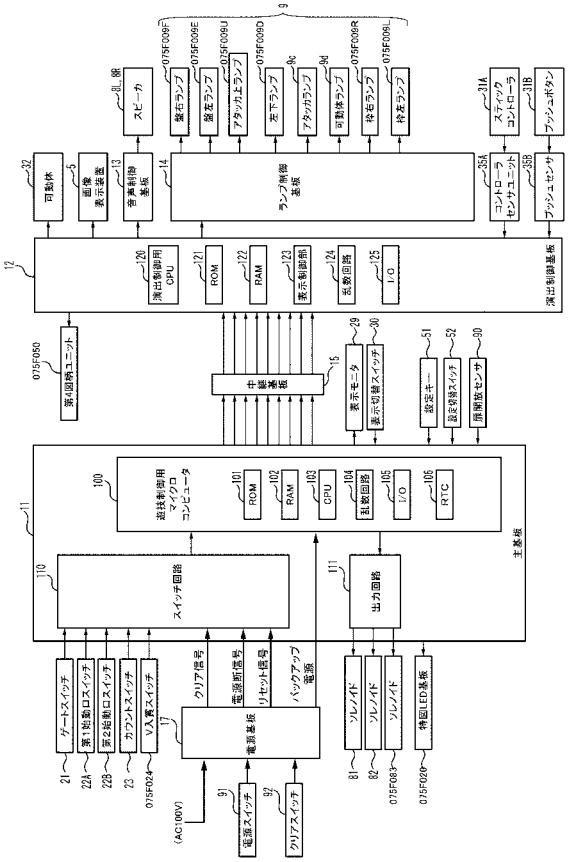
(a)特図LED基板



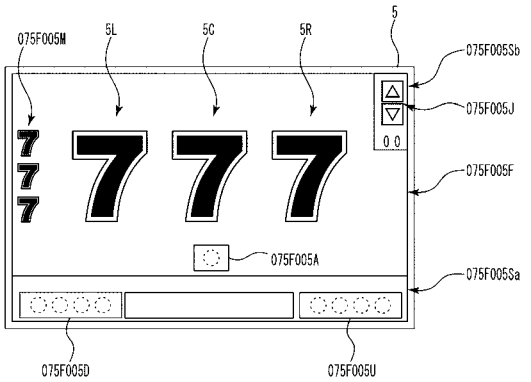
(b)第4図柄ユニット



【図１０－４】



【図１０－５】



【図１０－６】

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１０－７】

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１０－８】

(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

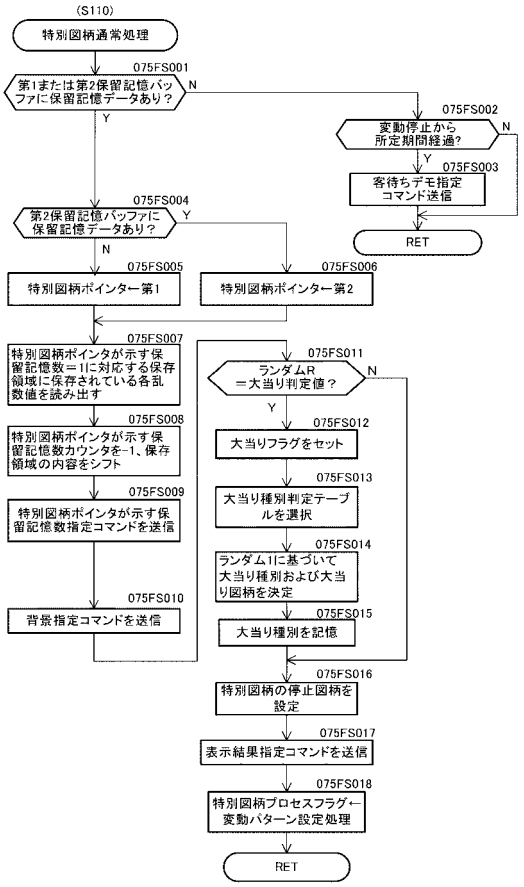
(C)第2特別図柄大当り種別判定テーブル

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

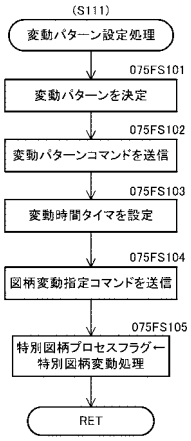
【図１０－９】

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

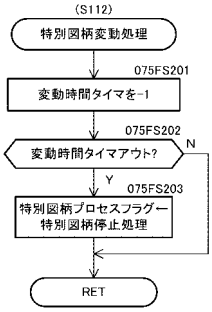
【図１０－１０】



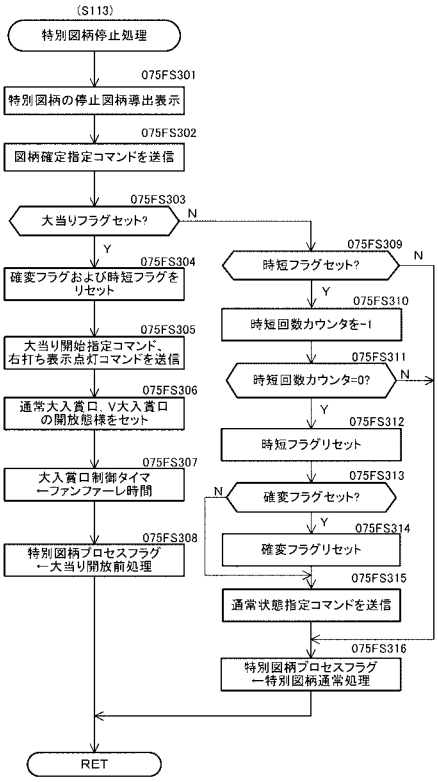
【図１０－１１】



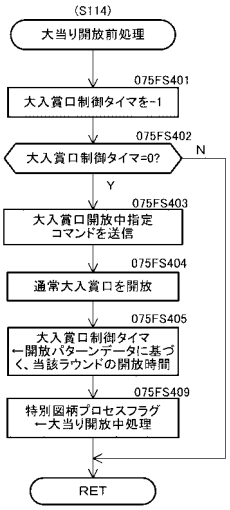
【図１０－１２】



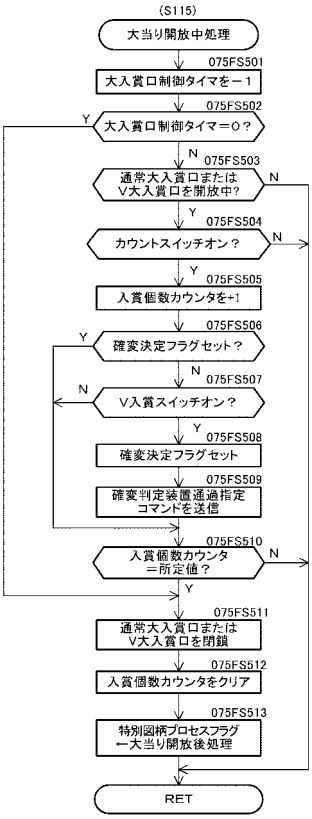
【図１０－１３】



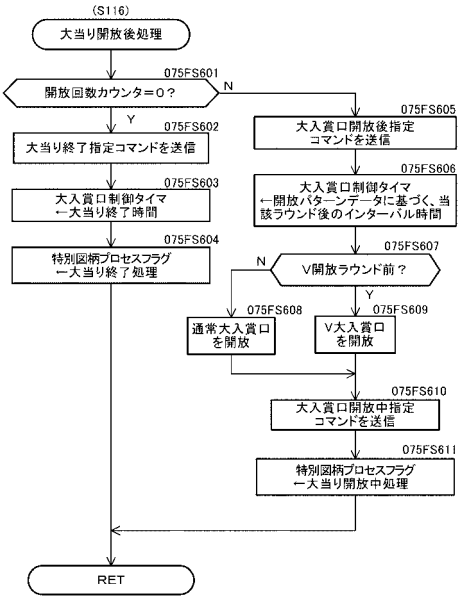
【図１０－１４】



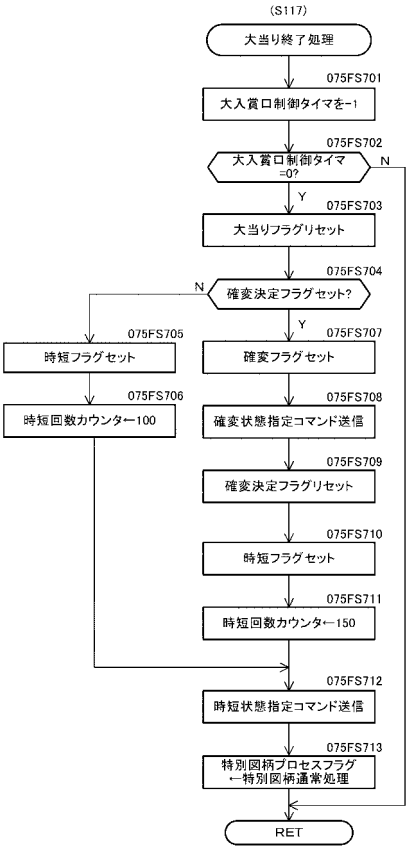
【図１０－１５】



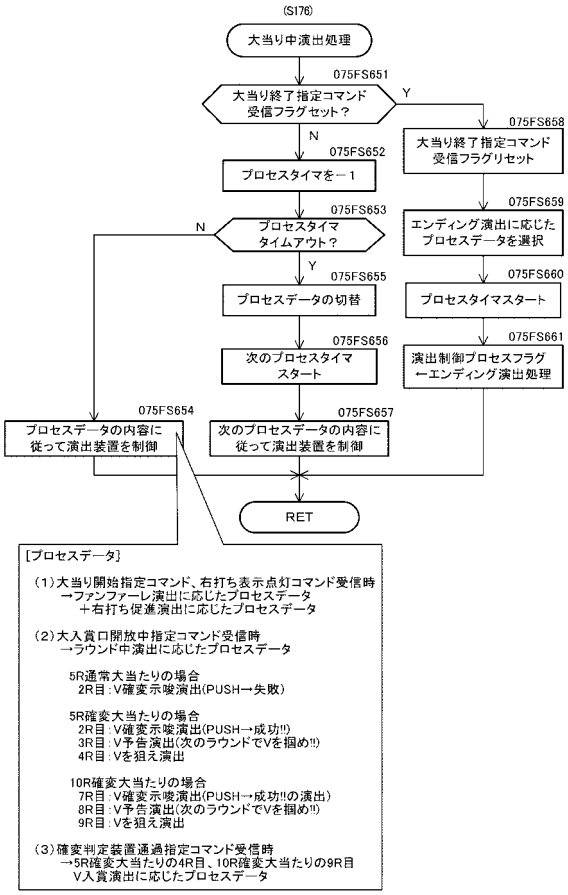
【図１０－１６】



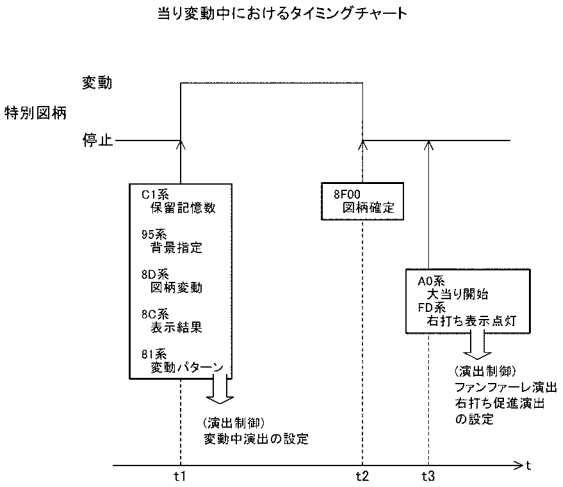
【図１０－１７】



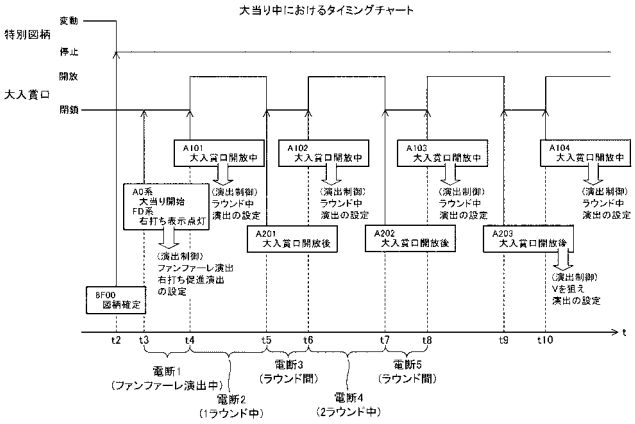
【図１０－１８】



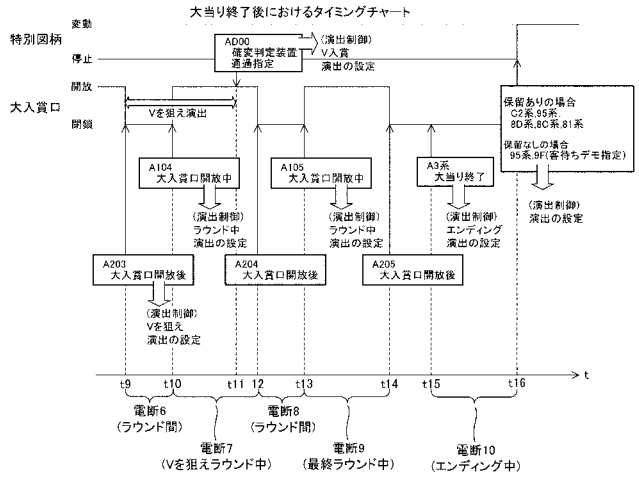
【図１０－１９】



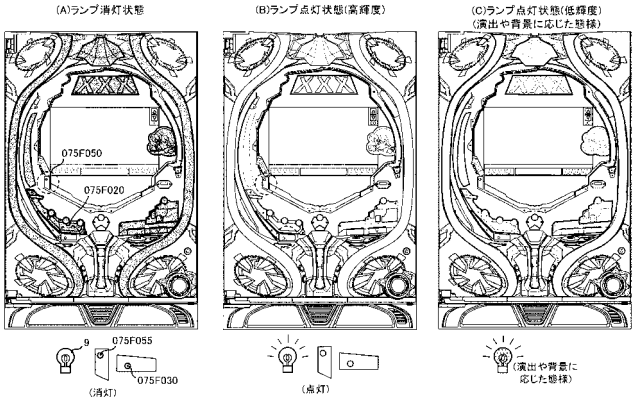
【図１０－２０】



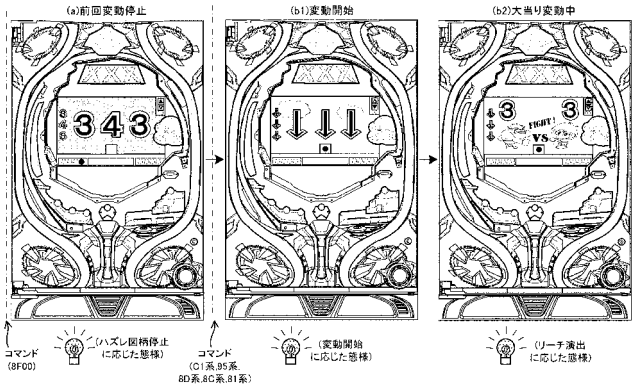
【図１０－２１】



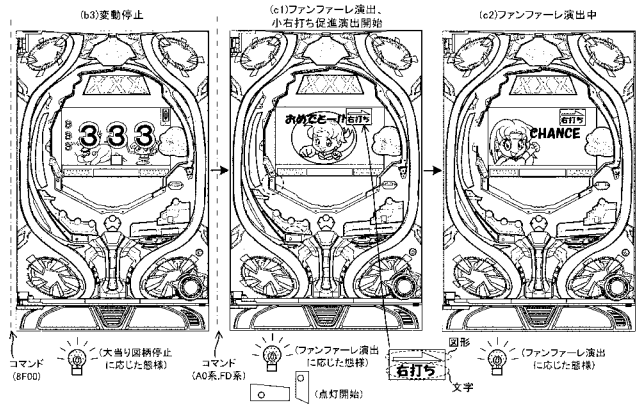
【図１０－２２】



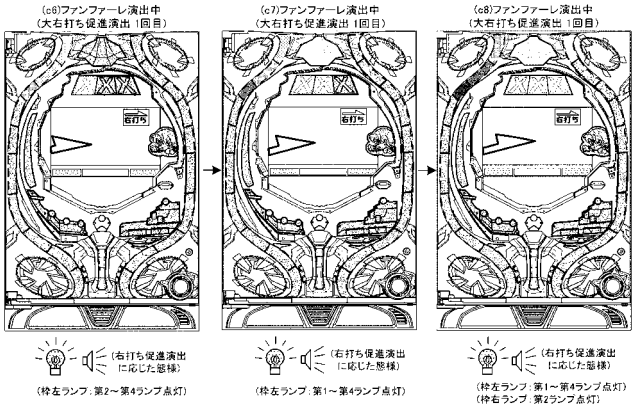
【図１０－２３】



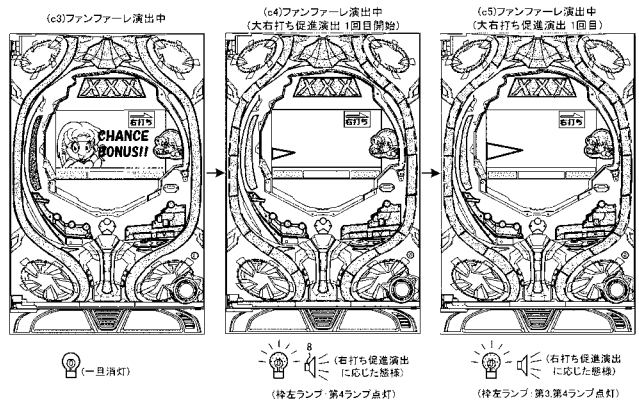
【図１０－２４】



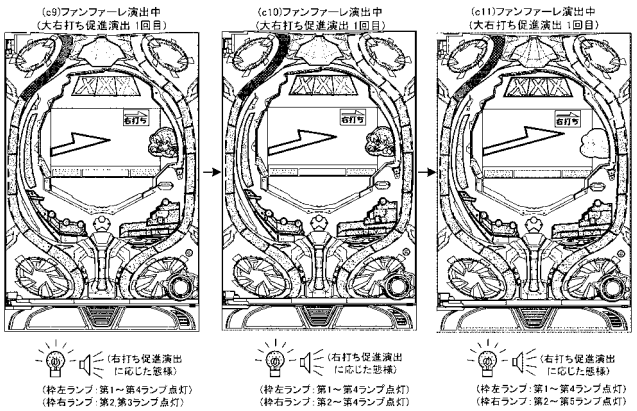
【図１０－２６】



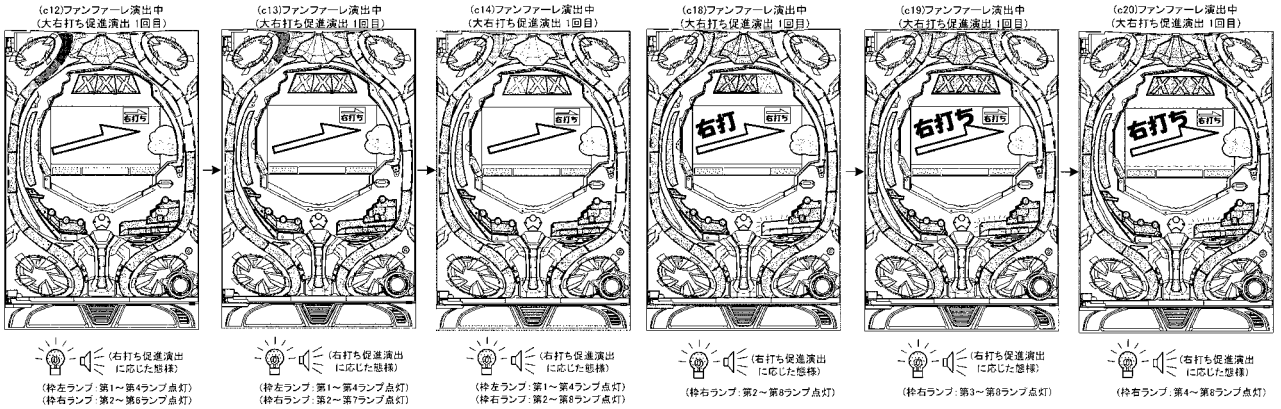
【図１０－２５】



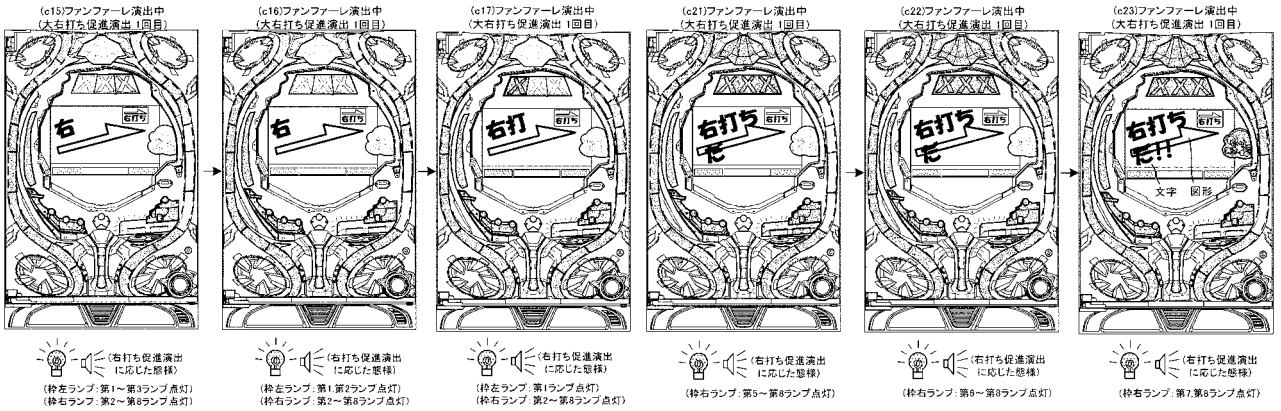
【図１０－２７】



【図１０－２８】



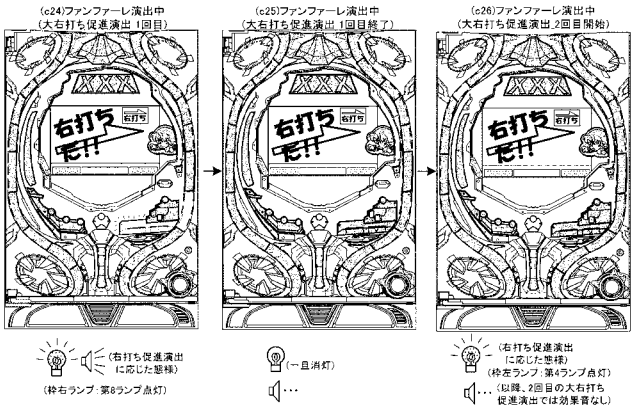
【図１０－２９】



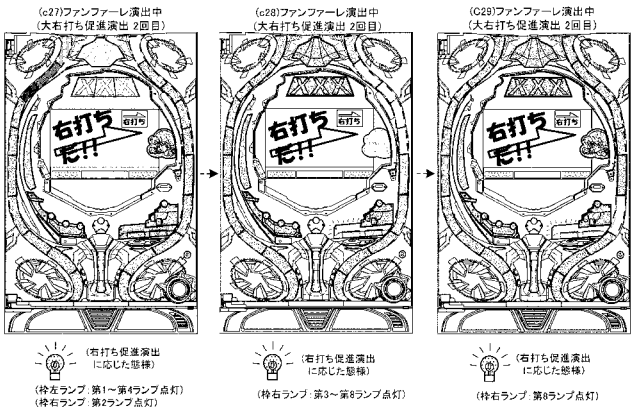
【図１０－３０】

【図１０－３１】

【図１０－３２】



【図１０－３３】



【図１０－３４】

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１０－３５】

点灯データテーブル
（子テーブル）

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

ファンファーレ演出
大右打ち促進演出
330msec(A11a)→1350msec(A11b)→320msec(A11c)

【図１０－３６】

点灯データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW11）

時間[msec]	枠左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	0x0[illegible]F00	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000	
30(T2)	0x000000	0xF00F02	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000	
30(T3)	0x00F[illegible]	0xF02F04	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)	0xF02F04	0xF06F08	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x00[illegible]F00	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000	
30(T6)	0xF04F06	0xF08F0A	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x00[illegible]F02	0x[illegible]F00	0x000000	0x000000	0x000000	0x000	
30(T7)	0xF06F08	0xF0AF0C	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x00[illegible]F04	0xF[illegible]F02	0x000000	0x000000	0x000000	0x000	
30(T8)	0xF08F0A	0xF0CF0E	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x00[illegible]F06	0xF04F02	0x[illegible]F00	0x000000	0x000000	0x000	
30(T9)	0xF0AF0C	0xF0EF0F	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x00[illegible]F08	0xF06F04	0xF[illegible]F02	0x000000	0x000000	0x000	
30(T10)	0xF0CF0E	0xD0F0F0	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x00[illegible]F0A	0xF08F06	0xF04F02	0xF00[illegible]	0x000000	0x000	
30(T11)	0xF0F0F0	0xE0F0F0	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x00[illegible]F0C	0xF0AF08	0xF06F04	0xF[illegible]F06	0x000000	0x000	
30(T12)	0xD0F0E0	0x90F70F	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x00[illegible]F0E	0xF0CF0A	0xF08F06	0xF04F02	0x000000	0x000	
30(T13)	0xB0F90F	0x70F50F	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x00[illegible]F0F	0xF0EF0C	0xF0AF08	0xF06F04	0x000000	0x000	
...														
30(T43)	0xFB0FB0	0xF70F50	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000F[illegible]	0xFF0CF0	0xAF08F0	0x6F04F0	0x000000	0x000	
30(T44)	0xF80F70	0xF50F30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000F80	0xFD0FF0	0xCF0AF0	0xBF06F0	0x000000	0x000	
30(T45)	0xF70F50	0xF30F10	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000F90	0xFB0FD0	0xFF0CF0	0xAF08F0	0x000000	0x000	
30(T46)	0xF50F30	0xF10000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000F70	0xF80FB0	0xFD0FF0	0xCF0AF0	0x000000	0x000	
30(T47)	0xF30F10	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000F50	0xF70F90	0xFF0CF0	0xFF08F0	0x000000	0x000	
30(T48)	0xF10000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000F30	0xF50F70	0xFF0DF0	0xFF0AF0	0x000000	0x000	
30(T49)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000E10	0xF30F50	0xF70F90	0xFB0FD0	0x000000	0x000	
30(T50)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000000	0xF10F30	0xF50F70	0xF80FB0	0x000000	0x000	
30(T51)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000000	0x000000	0xF30F50	0xF70F90	0x000000	0x000	
30(T52)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000000	0x000000	0xF10F30	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	0xF10F30	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１０－３７】

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)	0xF00F00	0x000
30(T5)	0xF04F02	0xF00
30(T6)	0xF08F04	0xF02
30(T7)	0xF08F06	0xF04
...	...	...
30(T45)	0xF50F70	0xF90
30(T46)	0xF30F50	0xF70
30(T47)	0xF10F30	0xF50
30(T48)	0xF000F10	0xF30
30(T49)	0x000000	0xF10
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）

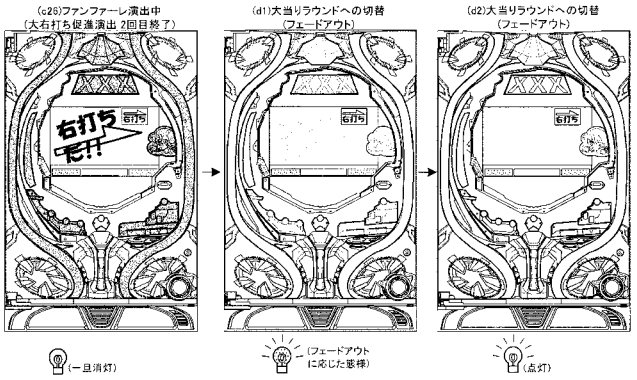
ループしながら繰り返し参照

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

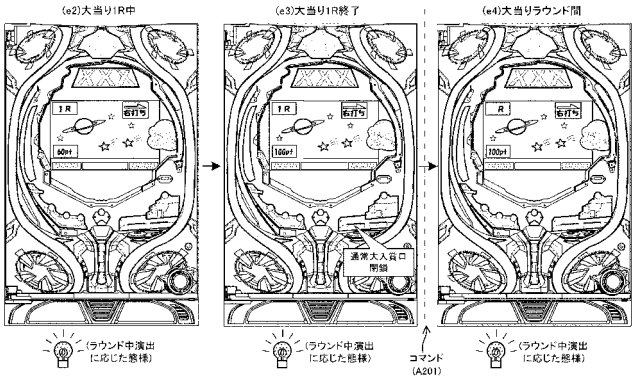
（アタッカランプ用孫テーブルA11c）

時間[msec]	アタッカランプの点灯データ
600000	0x000000

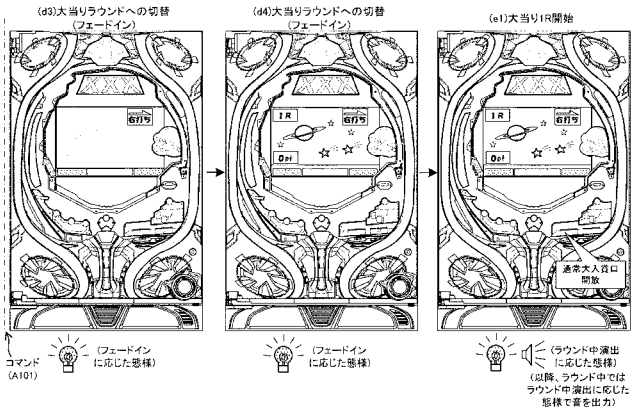
【図１０－３８】



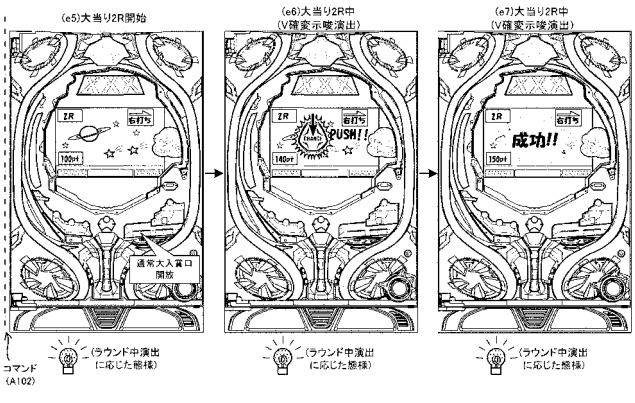
【図１０－４０】



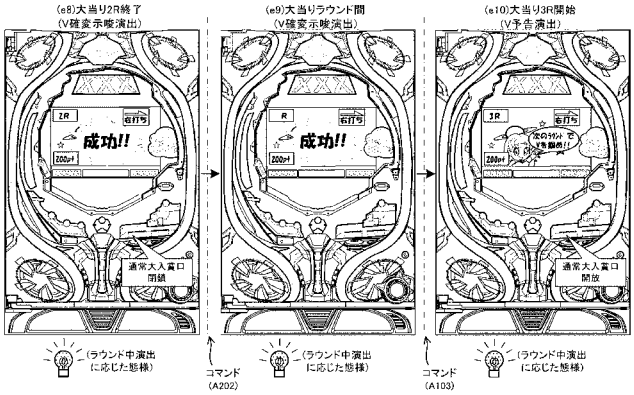
【図１０－３９】



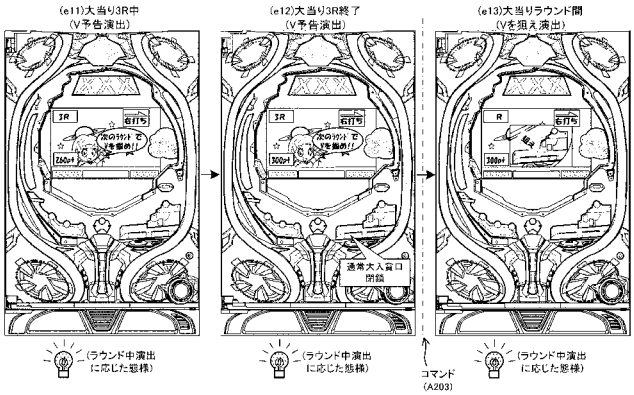
【図１０－４１】



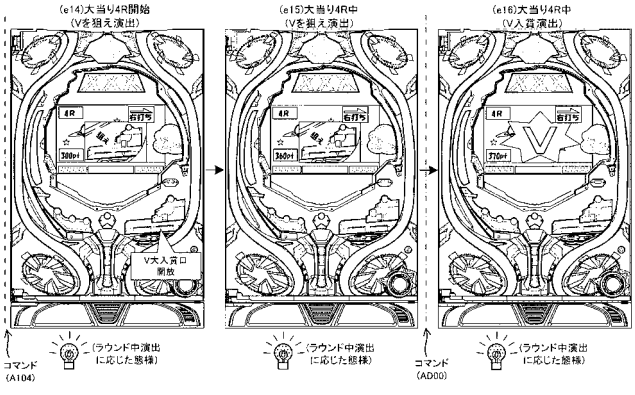
【図１０－４２】



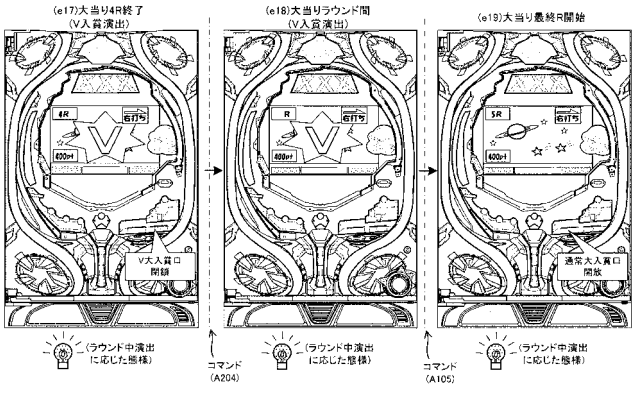
【図１０－４３】



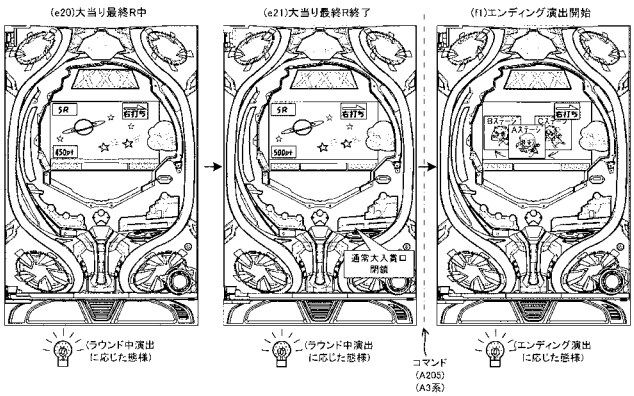
【図１０－４４】



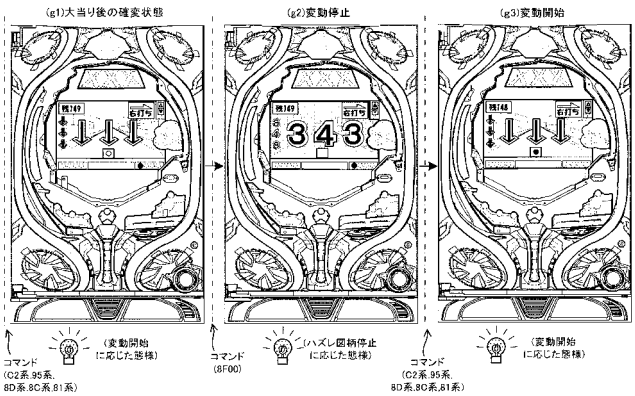
【図１０－４５】



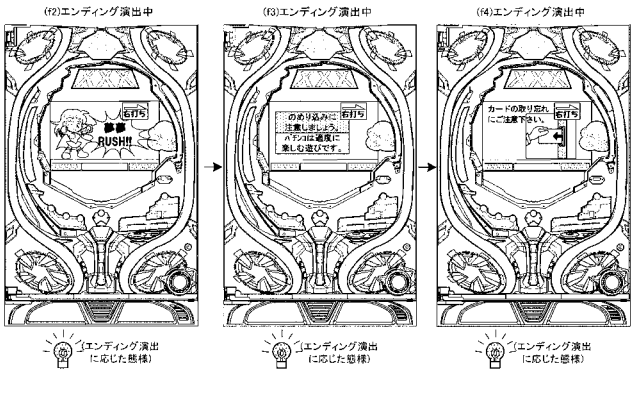
【図１０－４６】



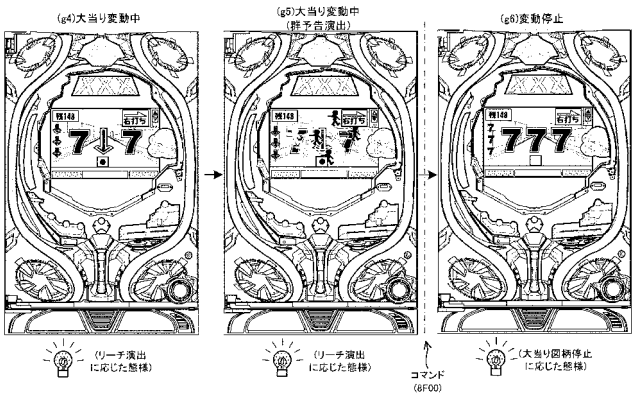
【図１０－４８】



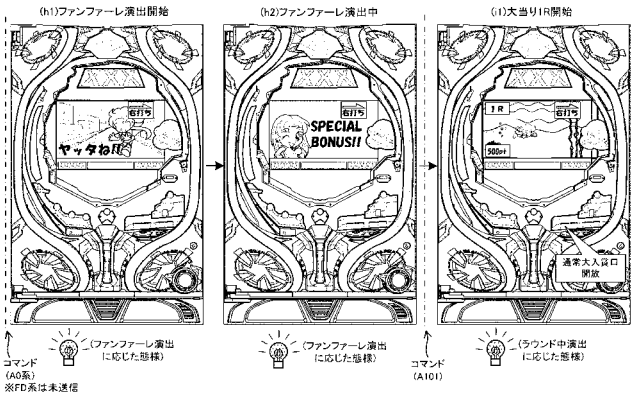
【図１０－４７】



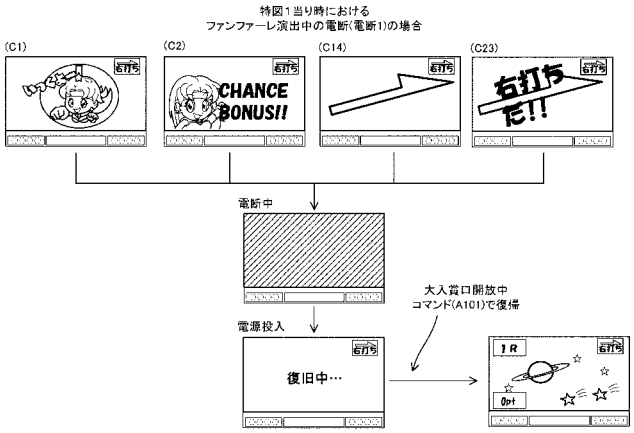
【図１０－４９】



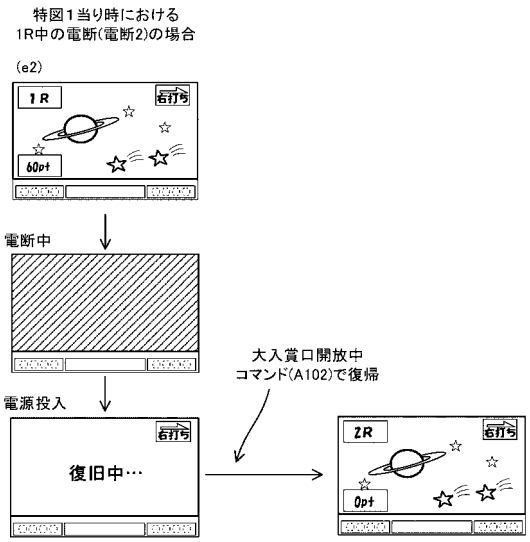
【図１０－５０】



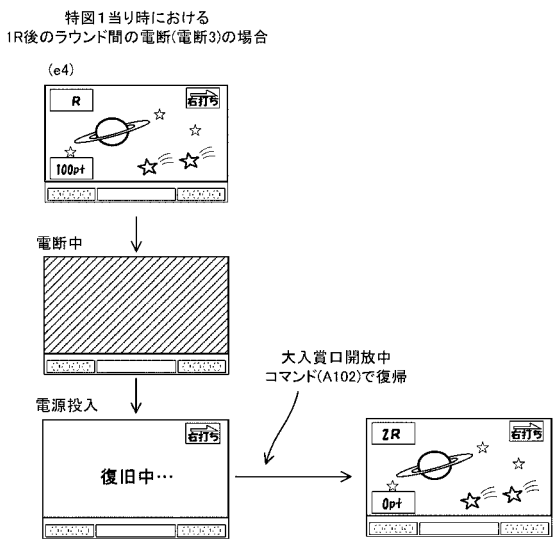
【図１０－５１】



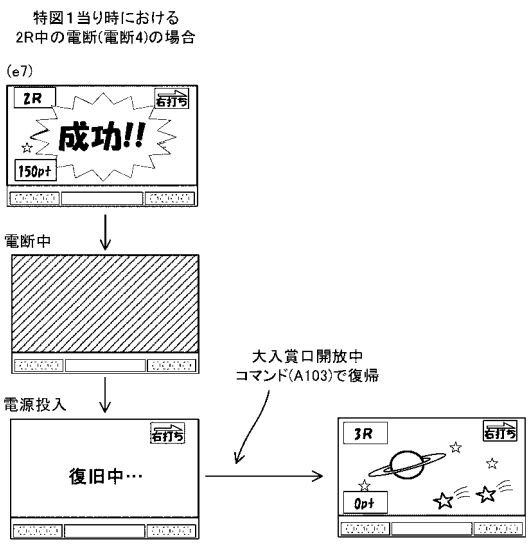
【図１０－５２】



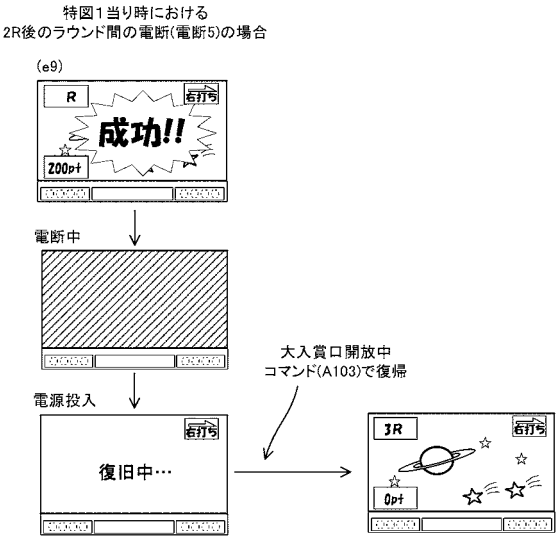
【図１０－５３】



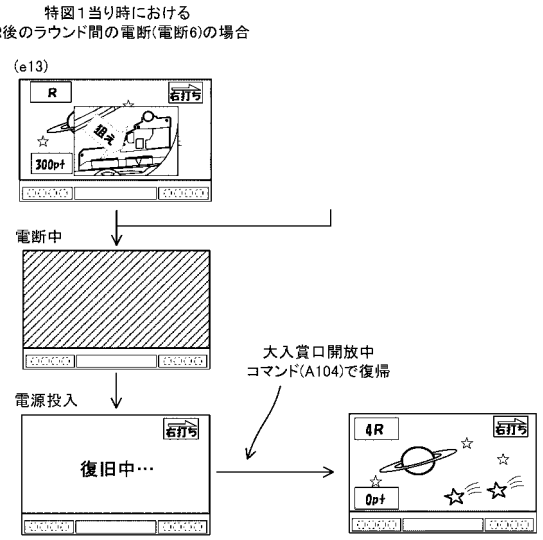
【図１０－５４】



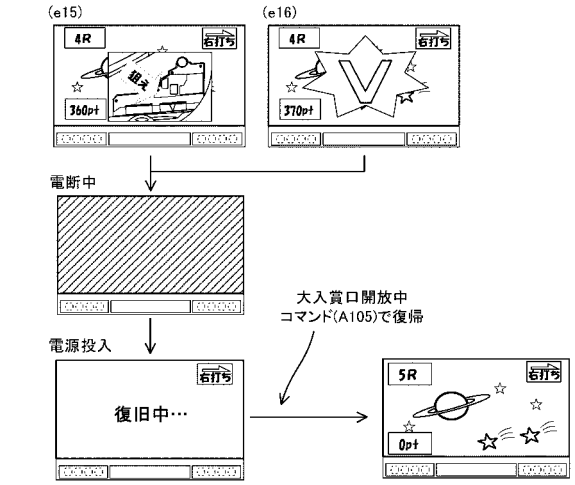
【図１０－５５】



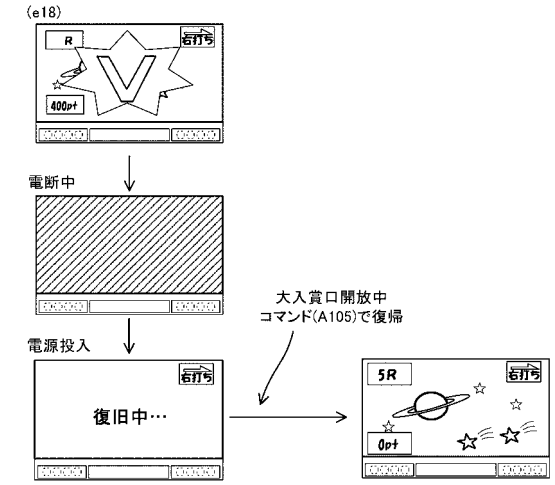
【図１０－５６】



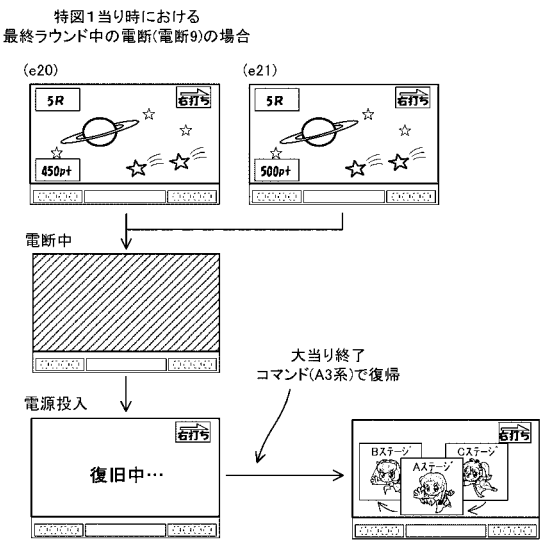
【図１０－５７】



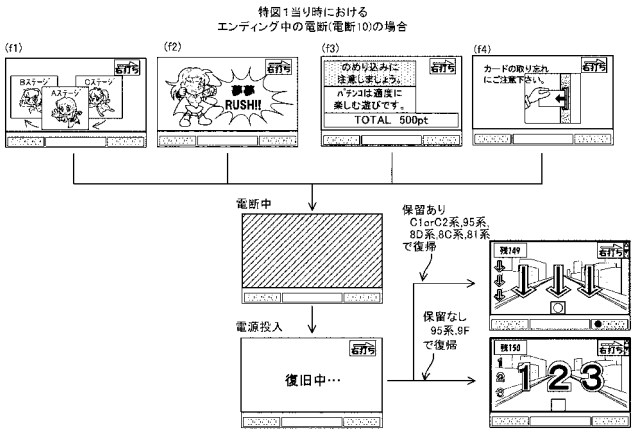
【図１０－５８】



【図１０－５９】


特図1当り時における
最終ラウンド中の電断(電断9)の場合
(e20)
(e21)
5R
450pt
500pt
電断中
電源投入
復旧中…
大当り終了
コマンド(A3系)で復帰
Bステージ
Aステージ
Cステージ

【図１０－６０】


特図1当り時における
エンディング中の電断(電断10)の場合
(f1)
(f2)
(f3)
(f4)
TOTAL 500pt
電断中
電源投入
復旧中…
保留あり
C1orC2系,95系,
8D系,8C系,81系
で復帰
保留なし
95系,9F
で復帰