

(19)日本特許庁(JP)

## (12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7150678号

(P7150678)

(45)発行日 令和4年10月11日(2022.10.11)

(24)登録日 令和4年9月30日(2022.9.30)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全113頁)

(21)出願番号 特願2019-173115(P2019-173115)

(22)出願日 令和1年9月24日(2019.9.24)

(65)公開番号 特開2021-49035(P2021-49035A)

(43)公開日 令和3年4月1日(2021.4.1)

審査請求日 令和4年2月18日(2022.2.18)

早期審査対象出願

(73)特許権者 000144153

株式会社三共

東京都渋谷区渋谷三丁目2-9番14号

(72)発明者 小倉 敏男

東京都渋谷区渋谷三丁目2-9番14号

株式会社三共内

審査官 篠崎 正

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

## (57)【特許請求の範囲】

## 【請求項1】

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

遊技者の操作に応じて遊技媒体を発射可能な発射手段と、

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

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

前記案内表示は、第1案内表示と第2案内表示とを含み、

前記案内表示手段は、

前記有利状態の制御の開始に関する開始演出が実行されているときに、前記第1案内表示および前記第2案内表示を行い、その後の期間において、前記第1案内表示を終了する一方で前記第2案内表示を行い、

前記開始演出の一部である当該有利状態の名称表示が完了する前から、前記第2案内表示を行うことが可能であり、前記有利状態の名称表示の完了以降に前記第1案内表示を行うことが可能であり、

前記有利状態の制御が終了した後の特別状態において、前記第2案内表示を行い、

前記案内発光は、前記第1領域側から前記第2領域側に向かって前記発光箇所が移動するパターンでの発光であり、

10

20

前記案内発光手段は、前記第 1 案内表示を実行するときに、前記発光手段を消灯させた後、前記案内発光を行う、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、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。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2014 - 147575 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

20

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】

30

(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媒体を発射可能な発射手段と、

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

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

前記案内表示は、第 1 案内表示と第 2 案内表示とを含み、

前記案内表示手段は、

前記有利状態の制御の開始に関する開始演出が実行されているときに、前記第 1 案内表示および前記第 2 案内表示を行い、その後の期間において、前記第 1 案内表示を終了する一方で前記第 2 案内表示を行い、

40

前記開始演出の一部である当該有利状態の名称表示が完了する前から、前記第 2 案内表示を行うことが可能であり、前記有利状態の名称表示の完了以降に前記第 1 案内表示を行うことが可能であり、

前記有利状態の制御が終了した後の特別状態において、前記第 2 案内表示を行い、

前記案内発光は、前記第 1 領域側から前記第 2 領域側に向かって前記発光箇所が移動するパターンでの発光であり、

前記案内発光手段は、前記第 1 案内表示を実行するときに、前記発光手段を消灯させた後、前記案内発光を行う（図 10 - 25 ~ 図 10 - 33 参照）。

50

## 【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 7 】

【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。

10

【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 L E D 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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

- 【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。 10
- 【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。 20
- 【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。 30

【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。 40

【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 50

、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特図ゲームと同期して、「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、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド81がオフ状態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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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】

30

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】

40

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

50

９ a が設けられており、該メインランプ ９ a の左右には、遊技領域を包囲するように枠ランプ ９ b が設けられている。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 ９ c が設けられている。

【 ０ ０ ３ ０ 】

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 ３ ２ が設けられている。また、可動体 ３ ２ には、可動体ランプ ９ d が設けられている。該可動体ランプ ９ d と前述したメインランプ ９ a 、枠ランプ ９ b 、アタッカランプ ９ c とは纏めて遊技効果ランプ ９ と呼称する場合がある。なお、これらメインランプ ９ a 、枠ランプ ９ b 、アタッカランプ ９ c 、可動体ランプ ９ d は、ＬＥＤを含んで構成されている。

10

【 ０ ０ ３ １ 】

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）３ ０ が設けられている。

【 ０ ０ ３ ２ 】

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。

【 ０ ０ ３ ３ 】

20

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 ３ １ A が取り付けられている。スティックコントローラ ３ １ A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ ３ １ A に対する操作は、コントローラセンサユニット ３ ５ A（図 ３ 参照）により検出される。

【 ０ ０ ３ ４ 】

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 ３ １ B が設けられている。プッシュボタン ３ １ B に対する操作は、プッシュセンサ ３ ５ B（図 ３ 参照）により検出される。

【 ０ ０ ３ ５ 】

30

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 ３ １ A やプッシュボタン ３ １ B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【 ０ ０ ３ ６ 】

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 ２ ０ １ に収納された主基板 １ １ が搭載されている。主基板 １ １ には、設定キー ５ １ や設定切替スイッチ ５ ２ が設けられている。設定キー ５ １ 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 ５ ２ 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 ５ １ や設定切替スイッチ ５ ２ は、たとえば電源基板 １ ７ の所定位置といった、主基板 １ １ の外部に取り付けられてもよい。

40

【 ０ ０ ３ ７ 】

主基板 １ １ の背面中央には、表示モニタ ２ ９ が配置され、表示モニタ ２ ９ の側方には表示切替スイッチ ３ ０ が配置されている。表示モニタ ２ ９ 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 ２ ９ および表示切替スイッチ ３ ０ 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 １ １ を視認する際の正面に配置されている。

【 ０ ０ ３ ８ 】

表示モニタ ２ ９ 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

50

。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。

10

#### 【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】

20

#### [ 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）。

30

#### 【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】

40

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。

50



## 【 0 0 4 7 】

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。

## 【 0 0 4 8 】

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 2 9 秒間や 1 . 8 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（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（1 5 回や 2 回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

10

## 【 0 0 4 9 】

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。

## 【 0 0 5 0 】

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。

20

## 【 0 0 5 1 】

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。

30

## 【 0 0 5 2 】

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。

## 【 0 0 5 3 】

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。

40

## 【 0 0 5 4 】

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。

## 【 0 0 5 5 】

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。

50

## 【 0 0 5 6 】

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。

## 【 0 0 5 7 】

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。

10

## 【 0 0 5 8 】

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。

## 【 0 0 5 9 】

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。

20

（演出の進行ど）

## 【 0 0 6 0 】

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 8 L、8 R からの音声出力、遊技効果ランプ 9 の点灯や消灯、可動体 3 2 の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

30

## 【 0 0 6 1 】

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

## 【 0 0 6 2 】

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。

40

## 【 0 0 6 3 】

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伴ってリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機 1 では、演出態様に伴って表示結果（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。

50

## 【 0 0 6 4 】

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

## 【 0 0 6 5 】

大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当たり」である場合には、奇数の飾り図柄（たとえば、「7」など）が揃って停止表示され、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当たり（通常大当たり）」である場合には、偶数の飾り図柄（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「確変大当たり」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

10

## 【 0 0 6 6 】

特図ゲームの表示結果が「小当たり」となるときには、画像表示装置 5 の画面上において、飾り図柄の変表示の表示結果として、予め定められた小当た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（飾り図柄の変表示の表示結果が「小当たり」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R における所定の有効ライン上に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、一部の大当たり種別（小当たり遊技状態と同様の態様の大当たり遊技状態の大当たり種別）の「大当たり」となるときと、「小当たり」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。

20

## 【 0 0 6 7 】

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

30

## 【 0 0 6 8 】

パチンコ遊技機 1 が実行可能な演出には、上記の変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、たとえば、大当たり信頼度を予告する予告演出などが飾り図柄の変表示中に実行される。予告演出には、実行中の変表示における大当たり信頼度を予告する予告演出や、実行前の変表示（実行が保留されている変表示）における大当た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、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。

40

## 【 0 0 6 9 】

また、画像表示装置 5 において、飾り図柄の変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、1 回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

## 【 0 0 7 0 】

大当たり遊技状態中にも、大当たり遊技状態を報知する大当たり中演出が実行される。大当たり中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当た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、小当たり遊技状態中にも、小当たり遊技状態を報知する小当たり中演出が実行される。なお、小当たり遊技状態中と、一部の大当たり種別（小当たり遊技状態と同様の態様の大当たり遊技状態の大当たり種別で、たとえばその後の遊技状態を高

50

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氣的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【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。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 7 8 】

I / O 1 0 5 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 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普通図柄表示器 2 5 Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を送送するための出力ポートとを含んで構成される。

## 【 0 0 7 9 】

スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 2 始動口スイッチ 2 2 B）、カウントスイッチ 2 3）からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

10

## 【 0 0 8 0 】

スイッチ回路 1 1 0 には、電源基板 1 7 からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵 IC、システムリセット IC のいずれかを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 1 7 に設けられたクリアスイッチ 9 2 に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

20

## 【 0 0 8 1 】

出力回路 1 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号（たとえば、ソレノイド 8 1 やソレノイド 8 2 をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド 8 1 や大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に伝送する。

## 【 0 0 8 2 】

主基板 1 1 には、表示モニタ 2 9、表示切替スイッチ 3 0、設定キー 5 1、設定切替スイッチ 5 2、扉開放センサ 9 0 が接続されている。扉開放センサ 9 0 は、ガラス扉枠 3 a を含めた遊技機用枠 3 の開放を検知する。

## 【 0 0 8 3 】

主基板 1 1（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）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 1 2 に供給する。主基板 1 1 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 1 5 により中継され、演出制御基板 1 2 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 1 1 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（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（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。

30

## 【 0 0 8 4 】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 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 3 2 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。

40

## 【 0 0 8 5 】

演出制御基板 1 2 には、演出制御用 CPU 1 2 0 と、ROM 1 2 1 と、RAM 1 2 2 と、表示制御部 1 2 3 と、乱数回路 1 2 4 と、I / O 1 2 5 とが搭載されている。

## 【 0 0 8 6 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、ROM 1 2 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部 1 2 3 とともに演出を実行するための処理（演出制御基板 1 2 の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定などを含む）を行う。このとき、R O

50

M 1 2 1 が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、R A M 1 2 2 がメインメモリとして使用される。

【 0 0 8 7 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、コントローラセンサユニット 3 5 A やプッシュセンサ 3 5 B からの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部 1 2 3 に指示することもある。

【 0 0 8 8 】

表示制御部 1 2 3 は、V D P（Video Display Processor）、C G R O M（Character Generator ROM）、V R A M（Video RAM）などを備え、演出制御用 C P U 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

10

【 0 0 8 9 】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することで、演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。表示制御部 1 2 3 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯 / 消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板 1 3 に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯 / 消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 または当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

【 0 0 9 0 】

音声制御基板 1 3 は、スピーカ 8 L , 8 R を駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ 8 L , 8 R を駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ 8 L , 8 R から出力させる。

20

【 0 0 9 1 】

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

【 0 0 9 2 】

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

30

【 0 0 9 3 】

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

【 0 0 9 4 】

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

40

【 0 0 9 5 】

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

【 0 0 9 6 】

〔動作〕

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0 0 9 7 】

（主基板 1 1 の主要な動作）

まず、主基板 1 1 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給

50

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)、初期化处理(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の初期化处理は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【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

10

20

30

40

50

、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の初期化处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の初期化处理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチ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】

10

20

30

40

50



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)。

10

#### 【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」に基づく可变入賞球装置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。

20

#### 【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。

30

#### 【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。

40

#### 【0117】

50

ステップ S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 1 0 ~ S 1 2 0 の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S 1 1 0 ~ S 1 2 0）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

【 0 1 1 8 】

ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第 1 特図ゲームまたは第 2 特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」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）。

【 0 1 1 9 】

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

【 0 1 2 0 】

ステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かの事前決定結果などに基づき、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。

【 0 1 2 1 】

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。

【 0 1 2 2 】

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

【 0 1 2 3 】

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

オフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。表示結果が「小当り」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。

【 0 1 2 4 】

ステップ S 1 1 4 の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、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。

10

【 0 1 2 5 】

ステップ S 1 1 5 の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

20

【 0 1 2 6 】

ステップ S 1 1 6 の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。

30

【 0 1 2 7 】

ステップ S 1 1 7 の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、大当り終了処理は終了する。

【 0 1 2 8 】

ステップ S 1 1 8 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。

40

【 0 1 2 9 】

ステップ S 1 1 9 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“ 1

50

0 ” に更新され、小当り開放中処理は終了する。

【 0 1 3 0 】

ステップ S 1 2 0 の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が “ 1 0 ” 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。

【 0 1 3 1 】

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 1 1 の側から演出制御基板 1 2 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。

【 0 1 3 2 】

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、ROM 1 0 1 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 M R 1 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 M R 1 は、表示結果決定用の乱数値であり、0 ～ 6 5 5 3 5 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。

【 0 1 3 3 】

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。

【 0 1 3 4 】

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。

【 0 1 3 5 】

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 1 0 2 0 から 1 2 3 7 までの範

10

20

30

40

50

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。

10

#### 【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。

20

#### 【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。

30

#### 【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。

40

#### 【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

50

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こ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。

10

#### 【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。

20

#### 【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 CPU 120 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 CPU 120 は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップ S71）、RAM 122 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 12 に搭載された CTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定などを行う。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。

30

#### 【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。

40

#### 【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 CPU 120 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状

50

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”

10

20

30

40

50

に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【 0 1 5 2 】

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

10

【 0 1 5 3 】

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

20

【 0 1 5 4 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態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。

30

【 0 1 5 5 】

ステップ S 1 7 4 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 C P U 1 2 0 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 1 1 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。

40

【 0 1 5 6 】

ステップ S 1 7 5 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 C P U 1 2 0 は、た

50



例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターンなどを設定し、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。

10

【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]

20

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）。

30

【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。

40

【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

50

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。

【 0 1 6 5 】

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「 1 0 0 % 」の割合または「 1 0 0 % 」未満の割合であることも含む。

10

【 0 1 6 6 】

< 特徴部 0 7 5 F に関する説明 >

次に、本実施の形態の特徴部 0 7 5 F に係る遊技機について、図 1 0 - 1 ~ 図 1 0 - 6 0 を参照して説明する。

【 0 1 6 7 】

[ 特徴部 0 7 5 F 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 0 7 5 F に係るパチンコ遊技機 1 の正面図である。図 1 0 - 1 に示すように、本特徴部 0 7 5 F 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 0 7 5 F 0 0 7 A が設けられている。特別可変入賞球装置 0 7 5 F 0 0 7 A は、ソレノイド 8 2（図 1 0 - 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。

20

【 0 1 6 8 】

たとえば、特別可変入賞球装置 0 7 5 F 0 0 7 A 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 3 a 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 8 2 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 8 2 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。

30

【 0 1 6 9 】

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 2 3 によって検出される。遊技球がカウントスイッチ 2 3 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 1 0 個）が遊技者に払い出される。また、カウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の個数が上限数（たとえば、1 0 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。

【 0 1 7 0 】

40

パチンコ遊技機 1 においては、特別可変入賞球装置 0 7 5 F 0 0 7 A の隣に V 可変入賞球装置 0 7 5 F 0 0 7 B が設けられている。V 可変入賞球装置 0 7 5 F 0 0 7 B は、ソレノイド 0 7 5 F 0 8 3（図 1 0 - 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。

【 0 1 7 1 】

たとえば、特別可変入賞球装置 0 7 5 F 0 0 7 B は、遊技盤 2 とガラス扉枠 3 a 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 0 7 5 F 0 8 3 がオフ状態である場合、大入賞口扉がパチン

50

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。

10

#### 【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】

20

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。

30

#### 【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】

40

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

50

。特図 L E D 基板 0 7 5 F 0 2 0 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 によって制御され、図 1 に示した、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普通図柄表示器 2 5 C、普通図柄表示器 2 0、第 1 特別図柄表示装置 4 A、および第 2 特別図柄表示装置 4 B などの役割を L E D 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 0 7 5 F 0 5 0 を備える。第 4 図柄ユニット 0 7 5 F 0 5 0 は、演出制御用 C P U 1 2 0 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、L E D の点灯 / 点滅 / 消灯によって報知する L E D 基板である。

#### 【 0 1 7 8 】

ここで、図 1 0 - 3 は、特図 L E D 基板 0 7 5 F 0 2 0 および第 4 図柄ユニット 0 7 5 F 0 5 0 を示す説明図である。図 1 0 - 3 ( a ) に示すように、特図 L E D 基板 0 7 5 F 0 2 0 は、第 1 特図の可変表示を示す特図 1 可変表示部 0 7 5 F 0 2 1 と、第 2 特図の可変表示を示す特図 2 可変表示部 0 7 5 F 0 2 2 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 0 7 5 F 0 2 3 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 0 7 5 F 0 2 4 と、普通図柄の可変表示を示す普通図表示部 0 7 5 F 0 2 5 と、普通図柄の可変表示を示す普通図表示部 0 7 5 F 0 2 6 と、遊技者に対して右打ちを促す右打ち表示部 0 7 5 F 0 3 0 と、確変状態の有無を示す確変表示部 0 7 5 F 0 2 8 と、時短状態の有無を示す時短表示部 0 7 5 F 0 2 9 と、大当りのラウンド数を示すラウンド表示部 0 7 5 F 0 2 7 とを備える。各表示部は、L E D 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。

#### 【 0 1 7 9 】

たとえば、特図 1 可変表示部 0 7 5 F 0 2 1 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、L E D 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 0 7 5 F 0 2 2 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、L E D 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。

#### 【 0 1 8 0 】

さらに、特図 L E D 基板 0 7 5 F 0 2 0 は、右打ち表示部 0 7 5 F 0 3 0 における L E D 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 0 7 5 F 0 3 0 における L E D 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、すなわち左打ちをすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部 0 7 5 F 0 3 0 における L E D などの点灯手段が消灯する。C P U 1 0 3 は、図柄確定後に、演出制御用 C P U 1 2 0 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 0 7 5 F 0 3 0 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 C P U 1 2 0 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 0 7 5 F 0 3 0 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 C P U 1 2 0 は、大当りラウンド中においてのみ、右打ち表示部 0 7 5 F 0 3 0 を点灯させてもよい。この場合、C P U 1 0 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 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 0 7 5 F 0 3 0 を消灯させる。

#### 【 0 1 8 1 】

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 3 0 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 6 A 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 6 B 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 6 B 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 流下経路を通過して、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 流下経路を通過して、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、大当たりが発生した後の大当たり遊技、および大当た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 0 7 5 F 0 3 0 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をすることで、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をすることで、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をすることで、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。

#### 【 0 1 8 2 】

図 10 - 3 (b) に示すように、第 4 図柄ユニット 0 7 5 F 0 5 0 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 0 7 5 F 0 5 1 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 0 7 5 F 0 5 2 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 0 7 5 F 0 5 3 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 0 7 5 F 0 5 4 と、遊技者に対して右打ちを促す右打ち表示部 0 7 5 F 0 5 5 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。

#### 【 0 1 8 3 】

たとえば、特図 1 可変表示部 0 7 5 F 0 5 3 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 0 7 5 F 0 5 4 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 0 7 5 F 0 2 1 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 0 7 5 F 0 5 4 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。

#### 【 0 1 8 4 】

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 0 7 5 F 0 5 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 5 5 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 0 7 5 F 0 5 5 における LED などの点灯手段が消灯する。演出制御用 CPU 120 は、図柄確定後に、CPU 103 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 0 7 5 F 0 5 5 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、CPU 103 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 0 7 5 F 0 5 5 を消灯させる。なお、パチンコ遊技機 1 が大当たり遊技球状態後に高ベースに制御されない大当たりや小当たりを有する場合、演出制御用 CPU 120 は、大当た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 から大当た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。

10

#### 【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。

20

#### 【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。

30

#### 【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。

40

#### 【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

50

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 0 7 5 F 0 0 5 A が設けられている。

【 0 1 9 3 】

[ 各種テーブル ]

図 1 0 - 6 ~ 図 1 0 - 8 を参照しながら、各種テーブルについて説明する。

【 0 1 9 4 】

( 大当たり種別 )

図 1 0 - 6 は、大当たり種別表を示す説明図である。図 1 0 - 6 に示すように、大当たり種別表においては、大当たりにおける当りの種別ごとに、大当たり遊技状態の終了後の大当たり確率、大当たり遊技状態の終了後のベース、大当たり遊技状態終了後の変動時間、および、大当たりにおける開放回数 ( ラウンド数 ) が示されている。

10

【 0 1 9 5 】

具体的には、大当たりの種別としては、5 R 通常大当たり、5 R 確変大当たり、および 1 0 R 確変大当た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 1 R 目、2 ラウンド目は 2 R 目とも称する。5 R 通常大当たりは、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 ラウンドの大当た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たりである。通常大当たりにおいては、このような低確高ベース状態が、変動表示が 1 0 0 回という所定回数実行されるまでという条件と、次回の大当た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。

20

【 0 1 9 6 】

5 R 確変大当たりは、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か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 ラウンドの大当た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たりである。確変大当たりにおいては、このような高確高ベース状態が、変動表示が 1 5 0 回という所定回数実行されるまでという条件と、次回の大当た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。

30

【 0 1 9 7 】

1 0 R 確変大当たりは、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か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、1 0 ラウンドの大当た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たりである。確変大当たりにおいては、このような高確高ベース状態が、変動表示が 1 5 0 回という所定回数実行されるまでという条件と、次回の大当た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。

【 0 1 9 8 】

5 R 通常大当たりおよび 5 R 確変大当たりは、大当た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、5 R 通常大当たりおよび 5 R 確変大当たりは、いずれも大当た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、大当た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、大当た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、5 R 通常大当たりおよび 5 R 確変大当た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、5 R 確変大当たりの場合、所定ラウンド目 ( 本実施の形態においては、4 R 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。

40

50

## 【 0 1 9 9 】

このように、5 R 通常大当りおよび5 R 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。

## 【 0 2 0 0 】

10 R 確変大当りについても、5 R 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、9 R 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、10 R 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ー、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、5 R 通常大当りおよび5 R 確変大当りの場合とは異なる。このため、10 R 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10 R 確変大当りを、スペシャルボーナスとも称する。

10

## 【 0 2 0 1 】

（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、10 MHz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5 R 通常大当り、5 R 確変大当り、および10 R 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。

20

## 【 0 2 0 2 】

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5 R 通常大当り、5 R 確変大当り、および、10 R 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。

30

## 【 0 2 0 3 】

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徵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。

40

## 【 0 2 0 4 】

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。

## 【 0 2 0 5 】

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

50



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】

（大当たり判定テーブル、大当たり種別判定テーブル）

図10-8は、大当たり判定テーブルおよび大当た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、大当たり判定テーブルを示す説明図である。大当たり判定テーブルとは、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、ランダムRと比較される大当たり判定値が設定されているテーブルである。大当た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）大当たり判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当たり判定テーブルとがある。

#### 【0210】

通常時大当た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たり判定値として設定され、確変時大当た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たり判定値として設定されている。確変時大当たり判定テーブルに設定された大当たり判定値は、通常時大当たり判定テーブルに設定された大当たり判定値と共通の大当たり判定値（通常時大当たり判定値または第1大当たり判定値という）に、確変時固有の大当たり判定値が加えられたことにより、確変時大当たり判定テーブルよりも多い個数の大当たり判定値（確変時大当たり判定値または第2大当たり判定値という）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た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たり判定用乱数（ランダムR）の値と比較するのであるが、大当たり判定用乱数値が図10-8(A)に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たり（通常大当たり、または、確変大当たり）にすることに決定する。なお、図10-8(A)に示す「確率」は、大当たりになる確率（割合）を示す。

#### 【0212】

図10-8(B)、(C)は、大当た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たりと判定されたときの大当たり種別を決定するために用いる第1特図大当た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たりと判定されたときの大当たり種別を決定するために用いる第2特図大当たり種別判定テーブルである。

## 【 0 2 1 3 】

図 1 0 - 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、「 5 R 通常大当り」、「 5 R 確変大当り」、および、「 1 0 R 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 1 0 - 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、「 1 0 R 確変大当り」に対応した大当り判定値が設定されている。

## 【 0 2 1 4 】

また、図 1 0 - 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、「 5 R 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。「 5 R 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。「 1 0 R 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 L E D 基板 0 7 5 F 0 2 0 における特図 1 可変表示部 0 7 5 F 0 2 1 および特図 2 可変表示部 0 7 5 F 0 2 2 は、各大当り図柄に対応する点灯態様で L E D 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 0 7 5 F 0 5 0 における特図 1 可変表示部 0 7 5 F 0 5 3 および特図 2 可変表示部 0 7 5 F 0 5 4 は、各大当り図柄に対応する点灯態様で L E D 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。

## 【 0 2 1 5 】

このような各種の大当り種別判定テーブルを用いて、C P U 1 0 3 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。

## 【 0 2 1 6 】

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、「 1 0 R 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。

## 【 0 2 1 7 】

( 演出制御コマンド )

図 1 0 - 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 1 0 0 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 C P U 1 2 0 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 M O D E ( コマンドの分類 ) を示し、2 バイト目は E X T ( コマンドの種類 ) を示す。なお、図 1 0 - 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 1 6 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。

## 【 0 2 1 8 】

コマンド 8 0 0 1 ( 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 8 0 0 2 ( 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 C P U 1 0 1 は、コマンド 8 0 0 1 ( H ) またはコマンド 8 0 0 2 ( 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。

## 【 0 2 1 9 】

コマンド 8 1 X X ( 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 X X 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。

## 【 0 2 2 0 】

コマンド 8 C 0 1 ( 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 8 C 0 2 ( H ) は、5 R 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 ( 5 R 通常大当り指定コマンド ) である。コマンド 8 C 0 3 ( H ) は、5 R 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 ( 5 R 確変大当り指定コマンド ) である。コマンド 8 C 0 4 ( H ) は、1 0 R 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 ( 1 0 R 確変大当り指定コマンド ) である。ハズレ指定コマンド、5 R 通常大当り指定コマンド、5 R 確変大当り指定コマンド、および 1 0 R 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 8 C 系コマンドとも称する。

【 0 2 2 1 】

コマンド 8 D 0 1 ( 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 8 D 0 2 ( 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 8 D 系コマンドとも称する。コマンド 8 F 0 0 ( 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。

【 0 2 2 2 】

コマンド 9 0 0 0 ( 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 9 2 0 0 ( 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 9 5 0 0 ( 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 9 5 0 1 ( 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 9 5 0 2 ( 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 9 5 系コマンドや背景指定コマンドとも称する。コマンド 9 F 0 0 ( 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。

【 0 2 2 3 】

コマンド A 0 0 1 ( H ) は、5 R 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 A 0 0 2 ( H ) は、5 R 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 A 0 0 3 ( H ) は、1 0 R 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 A 0 系コマンドとも称する。

【 0 2 2 4 】

A 1 X X ( H ) は、X X で示す回数 ( 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、A 1 系コマンドとも称する。A 2 X X ( H ) は、X X で示す回数 ( 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、A 2 系コマンドとも称する。

【 0 2 2 5 】

コマンド A 3 0 1 ( H ) は、5 R 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 A 3 0 2 ( H ) は、5 R 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 A 3 0 3 ( H ) は、1 0 R 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 A 3 系コマンドとも称する。

【 0 2 2 6 】

コマンド A D 0 0 ( 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 0 7 5 F 0 2 4 により検出されるときに送信されるコマン

10

20

30

40

50

ドである。

【 0 2 2 7 】

コマンド B 1 0 0 ( 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 B 2 0 0 ( 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。

【 0 2 2 8 】

コマンド C 1 X X ( H ) は、第 1 保留記憶数が X X 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、C 1 系コマンドとも称する。コマンド C 2 X X ( H ) は、第 2 保留記憶数が X X 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、C 2 系コマンドとも称する。

10

【 0 2 2 9 】

コマンド C 4 X X ( H ) およびコマンド C 6 X X ( 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たり判定、大当たり種別判定、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 C 4 X X ( H ) は、入賞時判定結果のうち、大当たりとなるか否か、および、大当た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 C 3 X X ( 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。

【 0 2 3 0 】

C 7 X X ( H ) は、X X 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。

20

【 0 2 3 1 】

MODE が F D ( H ) でありかつ、E X T の 4 b i t 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 F D ( H ) でありかつ、E X T データの 4 b i t 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、F D 系コマンドとも称する。

【 0 2 3 2 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、始動入賞時に、大当たりとなるか否か、大当たりの種別、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 E X T データに、大当たりとなることを指定する値、および、大当たりの種別を指定する値を設定し、演出制御用 C P U 1 2 0 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 1 0 0 は、変動種別コマンドの E X T 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 C P U 1 2 0 に送信する制御を行う。演出制御用 C P U 1 2 0 は、図柄指定コマンドに設定されている値に基づいて、表示結果が大当たりとなるか否か、大当た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。

30

【 0 2 3 3 】

[ 動作 ]

次に、特徴部 0 7 5 F 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 1 1 に搭載された C P U 1 0 3 による処理について説明する。

【 0 2 3 4 】

（特別図柄通常処理）

図 1 0 - 1 0 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 1 0 - 1 0 に示すように、特別図柄通常処理において、C P U 1 0 3 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 0 7 5 F S 0 0 1）。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 0 7 5 F S 0 0 1 で

40

50

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。

10

#### 【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)。

20

#### 【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。

30

#### 【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。

40

#### 【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

50

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。

#### 【 0 2 4 0 】

すなわち、CPU 103 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合に、RAM 102 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、RAM 102 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。

10

#### 【 0 2 4 1 】

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。

#### 【 0 2 4 2 】

次に、CPU 103 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 CPU 120 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、CPU 103 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、CPU 103 は、第 2 保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。

20

#### 【 0 2 4 3 】

次に、CPU 103 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（大当たり判定用乱数）を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する（ステップ 075FS011）。なお、この場合、CPU 103 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たり判定用乱数を読み出し、大当たり判定を行う。大当たり判定モジュールは、予め決められている大当たり判定値（図 10 - 8 参照）と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当た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、大当たり判定の処理を実行するプログラムである。

30

#### 【 0 2 4 4 】

大当たり判定の処理では、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、大当た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、予め大当たり判定値の数が多く設定されている確変時大当たり判定テーブル（図 10 - 8（A）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当たり判定値の数が確変時大当た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たり判定テーブル（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、CPU 103 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、確変時大当たり判定テーブルを使用して大当た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、通常時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行う。すなわち、CPU 103 は、大当たり判定用乱数（ランダム R）の値が図 10 - 8（A）に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たりとすることに決定する。大当た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、大当たりとするか否か決定するということは、大当た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たり図柄とするか否か決定するということでもある。

40

#### 【 0 2 4 5 】

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、大当たり遊技

50

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、次回の大当た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】

大当たり判定用乱数（ランダムＲ）の値がいずれの大当た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において大当たり判定用乱数（ランダムＲ）の値がいずれかの大当たり判定値に一致すれば、ＣＰＵ１０３は、大当たりであることを示す大当たりフラグをセットする（ステップ０７５ＦＳ０１２）。なお、大当たりフラグは、大当たり遊技が終了するときにリセットされる。そして、大当た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特別図柄大当たり種別判定用テーブルおよび図１０－８（Ｃ）の第２特別図柄大当た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特別図柄大当た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特別図柄大当た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たり種別判定用乱数を読み出し、ステップ０７５ＦＳ０１３で選択した大当た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た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たり種別および大当たり図柄を決定する（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、大当たり種別ごとに大当たり図柄が異なるように大当たり種別と大当たり図柄との関係が設定されており、大当たり種別と大当たり図柄とが同時に決定されるので、大当たり図柄と、大当た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、決定した大当たりの種別を示す大当たり種別データをＲＡＭ１０２における大当たり種別バッファに設定する（ステップ０７５ＦＳ０１５）。たとえば、大当たり種別が「５Ｒ通常大当たり」の場合には、大当たり種別データとして「０１」が設定される。大当たり種別が「５Ｒ確変大当たり」の場合には、大当たり種別データとして「０２」が設定される。大当たり種別が「１０Ｒ確変大当たり」の場合には、大当た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、大当た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。大当たりフラグがセットされている場合には、大当た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たり図柄を特別図柄の停止図柄に設定する。すなわち、大当たり種別が「５Ｒ通常大当たり」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。大当たり種別が「５Ｒ確変大当たり」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。大当たり種別が「１０Ｒ確変大当たり」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。

10

【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）。

20

【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。

30

【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）。

40

【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

50



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ト値を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】

10

20

30

40

50

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

10

【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。

20

【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)。

30

【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。

40

【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)になっているか否かを判定する(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。

50

## 【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）

10

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。

20

## 【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）。

30

## 【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（S115）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）

40

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

50

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いければ（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。

10

#### 【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いければ（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。

20

#### 【0283】

（大当たり中演出処理）

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、大当た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、大当たり中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、大当た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、大当た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た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、大当た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。

30

#### 【0284】

大当た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

40

50

して制御信号を出力する。また、スピーカ 8 L , 8 R に音声出力を行わせるために、音声制御基板 1 3 に対して制御信号（音番号データ）を出力する。そして、処理を終了する。

【 0 2 8 6 】

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 0 7 5 F S 6 5 3 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 8 L , 8 R 、遊技効果ランプ 9 など）の制御を実行する（ステップ 0 7 5 F S 6 5 4 ）。そして、処理を終了する。

【 0 2 8 7 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 に搭載された C P U 1 0 3 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 C P U 1 2 0 は、大当たりが発生したことに基づき C P U 1 0 3 から大当たり開始指定コマンド（A 0 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 C P U 1 2 0 は、大当たりが発生したことに基づき C P U 1 0 3 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 0 7 5 F 0 5 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 5 5 における L E D などの点灯手段を点灯させる。

【 0 2 8 8 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当たりの各ラウンドの開始時において C P U 1 0 3 から大入賞口開放中指定コマンド（A 1 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。

【 0 2 8 9 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、5 R 通常大当たりの 2 R 開始時において C P U 1 0 3 から大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 2 コマンド）を受信した場合、確変大当た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 C P U 1 2 0 は、既に受信していた大当たり開始指定コマンド（A 0 系コマンド）に基づき大当たりの種別（この場合、5 R 通常大当たり）を特定するとともに、大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 2 コマンド）に基づき大当たりのラウンド（この場合、2 R ）を特定し、特定した大当た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。

【 0 2 9 0 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、5 R 確変大当たりの 2 R 開始時において C P U 1 0 3 から大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 2 コマンド）を受信した場合、V 確変示唆演出（図 1 0 - 4 1 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 C P U 1 2 0 は、既に受信していた大当たり開始指定コマンド（A 0 系コマンド）に基づき大当たりの種別（この場合、5 R 確変大当たり）を特定するとともに、大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 2 コマンド）に基づき大当たりのラウンド（この場合、2 R ）を特定し、特定した大当た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。

【 0 2 9 1 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、5 R 確変大当たりの 3 R 開始時において C P U 1 0 3 から大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 3 コマンド）を受信した場合、次の 4 R 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 1 0 - 4 2 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 C P U 1 2 0 は、既に受信していた大当たり開始指定コマンド（A 0 系コマンド）に基づき大当たりの種別（この場合、5 R 確変大当たり）を特定するとともに、大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 3 コマンド）に基づき大当たりのラウンド（この場合、3 R ）を特定し、特定した大当た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。

【 0 2 9 2 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、5 R 確変大当たりの 3 R 後において C P U 1 0 3 から

10

20

30

40

50

大入賞口開放後指定コマンド（A 2 0 3 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 - 4 3 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CPU 1 2 0 は、既に受信していた大当たり開始指定コマンド（A 0 系コマンド）に基づき大当たりの種別（この場合、5 R 確変大当たり）を特定するとともに、大入賞口開放後指定コマンド（A 2 0 3 コマンド）に基づき終了した大当たりのラウンド（この場合、3 R）を特定し、特定した大当た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。

10

**【0 2 9 3】**

また、演出制御用CPU 1 2 0 は、5 R 確変大当たりの4 R の開始時においてCPU 1 0 3 から大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 4 コマンド）を受信した場合、引き続きVを狙え演出（図10 - 4 4 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CPU 1 2 0 は、既に受信していた大当たり開始指定コマンド（A 0 系コマンド）に基づき大当たりの種別（この場合、5 R 確変大当たり）を特定するとともに、大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 4 コマンド）に基づき大当たりのラウンド（この場合、4 R）を特定し、特定した大当た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。

20

**【0 2 9 4】**

演出制御用CPU 1 2 0 は、1 0 R 確変大当たりの8 R 開始時においてCPU 1 0 3 から大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 8 コマンド）を受信した場合、次の9 R 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CPU 1 2 0 は、既に受信していた大当たり開始指定コマンド（A 0 系コマンド）に基づき大当たりの種別（この場合、1 0 R 確変大当たり）を特定するとともに、大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 8 コマンド）に基づき大当たりのラウンド（この場合、8 R）を特定し、特定した大当た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。

30

**【0 2 9 5】**

また、演出制御用CPU 1 2 0 は、1 0 R 確変大当たりの8 R 後においてCPU 1 0 3 から大入賞口開放後指定コマンド（A 2 0 8 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CPU 1 2 0 は、既に受信していた大当たり開始指定コマンド（A 0 系コマンド）に基づき大当たりの種別（この場合、1 0 R 確変大当たり）を特定するとともに、大入賞口開放後指定コマンド（A 2 0 8 コマンド）に基づき終了した大当たりのラウンド（この場合、8 R）を特定し、特定した大当た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。

40

**【0 2 9 6】**

また、演出制御用CPU 1 2 0 は、1 0 R 確変大当たりの9 R の開始時においてCPU 1 0 3 から大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 9 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CPU 1 2 0 は、既に受信していた大当たり開始指定コマンド（A 0 系コマンド）に基づき大当たりの種別（この場合、1 0 R 確変大当たり）を特定するとともに、大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 9 コマンド）に基づき大当たりのラウンド（この場合、9 R）を特定し、特定した大当た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。

50

## 【 0 2 9 7 】

さらに、演出制御用CPU120は、大当た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。

## 【 0 2 9 8 】

演出制御用CPU120は、5R確変大当たりの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。

## 【 0 2 9 9 】

演出制御用CPU120は、10R確変大当たりの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。

## 【 0 3 0 0 】

その他、演出制御用CPU120は、大当たり遊技状態が終了したことに基づきCPU103から大当たり終了指定コマンド(A3系コマンド)を受信した場合、大当た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。

## 【 0 3 0 1 】

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。

## 【 0 3 0 2 】

## [ 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。

## 【 0 3 0 3 】

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が大当たり図柄を示す表示態様となると、大当たりが発生する。

## 【 0 3 0 4 】

第1特図ゲームにおける大当たりの種別としては、前述したように、5R通常大当たり、5R確変大当たり、10R確変大当たりがある。大当たりが発生すると、ファンファーレ演出が実行されるとともに、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。

## 【 0 3 0 5 】

大当た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通常大当たりおよび5R確変大当たりの場合は5回、10R確変大当たりの場合は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。

10

20

30

40

50

## 【 0 3 0 6 】

5 R 通常大当りの場合、1 R 目～3 R 目、および5 R 目においては通常大入賞口が開放するが、4 R 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、4 R 目にはVを狙え演出も実行されず、1 R 目と同様の背景画像が表示される。具体的には、5 R 通常大当りの場合、1 R 目および2 R 目において通常大入賞口が開放するとともに、2 R 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、4 R 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5 R 目において通常大入賞口が開放して、5 R 目が終了するとエンディング演出

10

## 【 0 3 0 7 】

5 R 確変大当りの場合、1 R 目～3 R 目、および5 R 目においては通常大入賞口が開放するが、4 R 目に限ってはV大入賞口が開放する。具体的には、5 R 確変大当りの場合、5 R 通常大当りと同様に、1 R 目および2 R 目において通常大入賞口が開放するとともに、2 R 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3 R 目においては、次の4 R 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。4 R 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、5 R 目においては、再び通常大入賞口が開放し、5 R 目が終了するとエンディング演出が実行される。

20

## 【 0 3 0 8 】

10 R 確変大当りの場合、1 R 目～8 R 目、および10 R 目においては通常大入賞口が開放するが、9 R 目に限ってはV大入賞口が開放する。具体的には、10 R 確変大当りの場合、1 R 目～7 R 目において通常大入賞口が開放するとともに、7 R 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8 R 目においては、次の9 R 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。9 R 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、10 R 目においては、再び通常大入賞口が開放し、10 R 目が終了するとエンディング演出が実行される。

30

## 【 0 3 0 9 】

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、5 R 通常大当りの場合は100回、5 R 確変大当りおよび10 R 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、5 R 確変大当りおよび10 R 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、5 R 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、5 R 確変大当りや10 R 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。

40

## 【 0 3 1 0 】

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。

## 【 0 3 1 1 】

50



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「普図当たり」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】

大当た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が大当たり図柄を示す表示態様となると、大当たり（連チャン当たりとも称する）が発生する。

10

【0313】

第2特図ゲームにおける大当たりの種別としては、前述したように、10R確変大当たりがある。大当たりが発生すると、ファンファーレ演出が実行される。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、初当たり時から継続している。

【0314】

大当た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。

20

【0315】

10R確変大当たりであるため、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、初当たり時と同様に、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、大当た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。

30

【0316】

そして、大当たり遊技状態後のエンディング演出が終了すると、初当たり時と同様に、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。連チャン当たりにおける大当た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、初当たりが発生した以降、大当た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たりが発生し、当該連チャン当たりの大当た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。

40

【0317】

初当たりの大当たりラウンドが終了した後の確変状態や時短状態、および連チャン当たりの大当た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た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 ]

50

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

#### 【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

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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、大当た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のメーカー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

10

20

30

40

50

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。

#### 【 0 3 4 0 】

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 9 d、アタッカランプ 9 c、アタッカ上ランプ 0 7 5 F 0 0 9 U、左下ランプ 0 7 5 F 0 0 9 D、盤右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 F、盤左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 E、枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R、枠左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 L)、特図 LED 基板 0 7 5 F 0 2 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 3 0、および第 4 図柄ユニット 0 7 5 F 0 5 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 5 5 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。

#### 【 0 3 4 1 】

##### [ 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。

#### 【 0 3 4 2 】

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、CPU 103 は、演出制御用 CPU 120 に対して、保留記憶数指定コマンド ( C 1 系コマンド )、背景指定コマンド ( 9 5 系コマンド )、図柄変動指定コマンド ( 8 D 系コマンド )、表示結果指定コマンド ( 8 C 系コマンド )、および変動パターン指定コマンド ( 8 1 系コマンド ) を送信する。これに対して、演出制御用 CPU 120 は、CPU 103 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 CPU 120 は、図 10 - 23 ( b 1 ) ~ 図 10 - 24 ( b 3 ) の各演出のデータを、保留記憶数指定コマンド ( C 1 系コマンド )、背景指定コマンド ( 9 5 系コマンド )、図柄変動指定コマンド ( 8 D 系コマンド )、表示結果指定コマンド ( 8 C 系コマンド )、および変動パターン指定コマンド ( 8 1 系コマンド ) に基づき設定する。言い換えると、図 10 - 23 ( b 1 ) ~ 図 10 - 24 ( b 3 ) 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。

#### 【 0 3 4 3 】

図 10 - 23 ( b 1 ) 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 ( b 2 ) に示すように、大当たり変動である場合、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 8 L、8 R 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。

#### 【 0 3 4 4 】

その後、特別図柄の変動が停止するときに、CPU 103 は、演出制御用 CPU 120 に対して、図柄確定指定コマンド ( 8 F 0 0 ) を送信する。なお、演出制御用 CPU 120 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。

#### 【 0 3 4 5 】

図 10 - 24 ( b 3 ) に示すように、特別図柄の変動停止の結果、大当たりが発生すると、CPU 103 は、演出制御用 CPU 120 に対して、大当たり開始指定コマンド ( A 0 系コマンド ) および右打ち表示点灯コマンド ( F D 系コマンド ) を送信する。これに対して、演出制御用 CPU 120 は、CPU 103 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 0 7 5 F 0 5 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 5 5 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 CPU 120 は、図 10 - 24 ( c 1 ) ~ 図 10 - 38 ( d 2 ) の各演出のデータを、大当たり開始指定コマンド ( A 0 系コマンド ) および右打ち表示点灯コマンド ( F D 系コマンド ) に基づき設定する。言い換えると、図 10 - 24 ( c 1 ) ~ 図 10 - 38 ( d 2 ) の間に行われる各演出は、

10

20

30

40

50

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。

【 0 3 4 6 】

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、大当た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 1 0 - 2 4 ( c 1 ) で後述するように、大当た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、大当たりとなったことを祝福する音がスピーカ 8 L , 8 R から出力されたり、大当た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、発生した大当たり遊技状態の名称を報知することで、大当たりラウンドを開始することを遊技者に知らせるとともに、発生した大当た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 1 0 - 2 4 ( c 2 ) , ( c 3 ) で後述するように、大当た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、大当たりの開始に対応する音がスピーカ 8 L , 8 R から出力されたり、大当た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 1 0 - 2 4 ( c 4 ) ~ 図 1 0 - 3 3 ( c 2 9 ) 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 C P U 1 2 0 は、大当た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 ( 8 F 0 0 ) を C P U 1 0 3 から受信し、その後、大当たり開始指定コマンド ( A 0 系コマンド ) を C P U 1 0 3 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たりラウンドを開始するまで、ファンファーレを実行する。

10

20

【 0 3 4 7 】

図 1 0 - 2 4 ( c 1 ) 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、大当た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、大当たりとなったことを祝福する音がスピーカ 8 L , 8 R から出力されたり、大当た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 1 0 - 2 4 ( c 1 ) 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、大当た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 8 L , 8 R 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 0 7 5 F 0 3 0 および右打ち表示部 0 7 5 F 0 5 5 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、C P U 1 0 3 は、図柄確定後に、大当たり開始指定コマンド ( A 0 系コマンド ) および右打ち表示点灯コマンド ( F D 系コマンド ) を送信するとともに、右打ち表示部 0 7 5 F 0 3 0 を点灯させる。演出制御用 C P U 1 2 0 は、受信した右打ち表示点灯コマンド ( F D 系コマンド ) に基づき右打ち表示部 0 7 5 F 0 5 5 を点灯する一方で、受信した大当たり開始指定コマンド ( A 0 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、および大当た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、大当た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 0 7 5 F 0 3 0、右打ち表示部 0 7 5 F 0 5 5 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、大当た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 0 7 5 F 0 3 0 および右打ち

30

40

50

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。

10

#### 【0348】

図 10 - 24 (c2) に示すように、ファンファール演出における名称表示パートとして、発生した大当た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、大当た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、大当た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、ファンファール演出における名称表示パートとして、図 10 - 24 (c2) に続いて、発生した大当た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、発生した大当た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ル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。

20

30

#### 【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、ファンファール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。

40

#### 【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 075F009

50

E、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。

10

#### 【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2000msecをさらに複数期間に細分化して、複数の孫テーブルが指定されている。たとえば、330msecに対しては孫テーブルA11aが指定され、1350msecに対しては孫テーブルA11bが指定され、320msecに対しては孫テーブルA11cが指定されている。

20

#### 【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（0x000000）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。

30

#### 【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

40

50



3 ランプが消灯し、次に T 5 2 で枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R の第 4 ランプが消灯し、次に T 5 3 で枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R の第 5 ランプが消灯し、次に T 5 4 で枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R の第 6 ランプが消灯し、次に T 5 5 で枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R の第 7 ランプが消灯し、次に T 5 6 で枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R 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 2 0 0 0 m s e c が経過するまで消灯する。なお、T 5 6 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 2 0 0 0 m s e c が経過するまでの残り時間は 3 2 0 m s e c ほどである。すなわち、点灯に使った時間が  $3 0 \text{ m s e c} \times 5 6 = 1 6 8 0 \text{ m s e c}$  であるため、残りは 3 2 0 m s e c 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 1 0 0 0 m s e c ( T 5 7 ) となっている。なお、枠左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 L の第 1、第 5 ~ 第 1 1 ランプ、および枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R の第 1、第 9 ~ 第 1 1 ランプは全時間において消灯する。

10

#### 【 0 3 5 6 】

上述したようなデータが格納された、孫テーブル W 1 1 を用いれば、図 1 0 - 2 5 ( c 4 ) ~ 図 1 0 - 3 2 ( c 2 4 ) に示すように、枠左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 L の第 4 ランプの点灯から始まって、枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R 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。

#### 【 0 3 5 7 】

図 1 0 - 3 7 には、可動体ランプ 9 d 用の孫テーブル K 1 1 およびアタッカランプ 9 c 用の孫テーブル A 1 1 a ~ A 1 1 c におけるデータが示されている。図 1 0 - 3 7 に示すように、可動体ランプ 9 d 用の孫テーブル K 1 1 においては、3 0 m s e c 間隔で T 1 ~ T 5 6 に亘って R G B のデータが規定され、さらに最後の時間である 1 0 0 0 m s e c ( T 5 7 ) では全てのランプに消灯 ( 0 x 0 0 0 0 0 0 ) のデータが規定されている。なお、孫テーブル K 1 1 では、可動体ランプ 9 d について、可動体 3 2 に付された文字「X X X」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 1 0 - 3 7 においては、可動体ランプ 9 d 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 ( F 0 0 )、および点灯を終了するタイミングにおけるデータ ( 0 0 0 ) に対して破線の丸印が付されている。

20

30

#### 【 0 3 5 8 】

孫テーブル K 1 1 におけるデータを参照すると、最初に T 3 で可動体ランプ 9 d の左 X のランプが点灯し、次に T 4 で可動体ランプ 9 d の中 X のランプが点灯し、次に T 5 で可動体ランプ 9 d 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 T 4 8 で可動体ランプ 9 d の左 X のランプが消灯し、次に T 4 9 で可動体ランプ 9 d の中 X のランプが消灯し、次に T 5 0 で可動体ランプ 9 d 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 2 0 0 0 m s e c が経過するまで消灯する。なお、T 5 0 で全てのランプが消灯し、その後 T 5 6 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 2 0 0 0 m s e c が経過するまでの残り時間は 3 2 0 m s e c ほどである。すなわち、点灯などに使った時間が  $3 0 \text{ m s e c} \times 5 6 = 1 6 8 0 \text{ m s e c}$  であるため、残りは 3 2 0 m s e c 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 1 0 0 0 m s e c ( T 5 7 ) となっている。また、枠ランプの孫テーブル W 1 1 と比較すると、可動体ランプ 9 d は、枠ランプよりも遅れて点灯し始め (つまり、最初の T 1 および T 2 は消灯のまま)、枠ランプよりも早くに消灯する。

40

#### 【 0 3 5 9 】

上述したようなデータが格納された、孫テーブル K 1 1 を用いれば、図 1 0 - 2 5 ( c 4 ) ~ 図 1 0 - 3 2 ( c 2 4 ) に示すように、枠左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 L 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 9 d が消灯し、その後、枠左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 L 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 9 d の左 X が点灯し、

50

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 0 7 5 F 0 0 9 L 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 9 d 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 9 d が七色に点灯するようになる。このような可動体ランプ 9 d による大右打ち促進演出が 2 回に亘って行われる。

#### 【 0 3 6 0 】

また、図 1 0 - 3 7 には、アタッカランプ 9 c 用の孫テーブル A 1 1 a、A 1 1 b、A 1 1 c におけるデータが示されている。図 1 0 - 3 7 に示すように、アタッカランプ 9 c の孫テーブル A 1 1 a においては、点灯対象となる 3 3 0 m s e c に対して 6 0 0 0 0 0 m s e c という非常に長い時間に亘って R G B のデータが規定されており、そのデータとしては消灯 ( 0 x 0 0 0 0 0 0 ) のデータが規定されている。

10

#### 【 0 3 6 1 】

アタッカランプ 9 c の孫テーブル A 1 1 b においては、点灯対象となる 1 3 5 0 m s e c に対して 2 0 m s e c 間隔で R G B のデータが規定されている。ただし、アタッカランプ 9 c は、1 3 5 0 m s e c 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 A 1 1 b では、1 回のパターンの色の変化についてのみ 2 8 0 n s e c 分だけ規定されている。つまり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 3 5 0 m s e c において、孫テーブル A 1 1 b を 1 回参照するごとに 2 8 0 n s e c に亘ってアタッカランプ 9 c を点灯させ、その後、1 3 5 0 m s e c が終了するまで、孫テーブル A 1 1 b 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。

20

#### 【 0 3 6 2 】

アタッカランプ 9 c の孫テーブル A 1 1 c においては、点灯対象となる 3 2 0 m s e c に対して 6 0 0 0 0 0 m s e c という非常に長い時間に亘って R G B のデータが規定されており、そのデータとしては消灯 ( 0 x 0 0 0 0 0 0 ) のデータが規定されている。

#### 【 0 3 6 3 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、大右打ち促進演出が開始されると、最初の 3 3 0 m s e c に亘って孫テーブル A 1 1 a を参照することでアタッカランプ 9 c を消灯させ、その後、1 3 5 0 m s e c に亘って孫テーブル A 1 1 b を 2 8 0 n s e c 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 9 c に繰り返させ、その後、最後の 3 2 0 m s e c に亘って孫テーブル A 1 1 c を参照することでアタッカランプ 9 c を消灯させる。これにより、図 1 0 - 2 5 ( c 4 ) ~ 図 1 0 - 3 2 ( c 2 4 ) 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 0 7 5 F 0 0 9 R 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 9 c 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 0 7 5 F 0 0 9 R の第 8 ランプが消灯した後、アタッカランプ 9 c が消灯するようになる。このようなアタッカランプ 9 c による大右打ち促進演出が 2 回に亘って行われる。

30

#### 【 0 3 6 4 】

また、アタッカランプ 9 c の孫テーブル A 1 1 a、A 1 1 b、A 1 1 c 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 9 c 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 A 1 1 b を繰り返し参照させることで、2 0 0 0 m s e c 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、R O M 1 2 1 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。

40

#### 【 0 3 6 5 】

図 1 0 - 2 5 ( c 4 ) 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 1 0 - 2 5 ( c 4 ) 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

50

技効果ランプ 9 については、枠左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 L の第 4 ランプが点灯を開始する。スピーカ 8 L , 8 R 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出力される。

【 0 3 6 6 】

図 1 0 - 2 5 ( c 5 ) 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 0 7 5 F 0 0 9 L の第 3 ランプが点灯を開始する。スピーカ 8 L , 8 R 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出力される。

【 0 3 6 7 】

図 1 0 - 2 6 ( c 6 ) 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 0 7 5 F 0 0 9 L 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 9 d の付近に到達したため、可動体ランプ 9 d の左 X が点灯を開始する。スピーカ 8 L , 8 R 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出力される。

【 0 3 6 8 】

図 1 0 - 2 6 ( c 7 ) 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 0 7 5 F 0 0 9 L の第 1 ランプが点灯を開始する。さらに、可動体ランプ 9 d の中 X が点灯を開始する。スピーカ 8 L , 8 R 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出力される。

【 0 3 6 9 】

図 1 0 - 2 6 ( c 8 ) 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 0 7 5 F 0 0 9 R の第 2 ランプが点灯を開始する。さらに、可動体ランプ 9 d の右 X が点灯を開始する。スピーカ 8 L , 8 R 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出力される。

【 0 3 7 0 】

図 1 0 - 2 7 ( c 9 ) 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 0 7 5 F 0 0 9 R の第 3 ランプが点灯を開始する。スピーカ 8 L , 8 R 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出力される。

【 0 3 7 1 】

図 1 0 - 2 7 ( c 1 0 ) 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 0 7 5 F 0 0 9 R の第 4 ランプが点灯を開始する。スピーカ 8 L , 8 R 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出力される。

【 0 3 7 2 】

図 1 0 - 2 7 ( c 1 1 ) 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 0 7 5 F 0 0 9 R 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 0 7 5 F 0 0 9 F の付近に到達したため、盤右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 F が点灯を開始する。スピーカ 8 L , 8 R 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出力される。

【 0 3 7 3 】

図 1 0 - 2 8 ( c 1 2 ) 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 0 7 5 F 0 0 9 R の第 6 ランプが点灯を開始する。スピーカ 8 L , 8 R 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出力される。

【 0 3 7 4 】

図 1 0 - 2 8 ( c 1 3 ) 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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

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クランプ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、キューーンとう効果音)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出力されないことで、その後を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

10

20

30

40

50

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、大当たり遊技状態の名称画像が表示されて大当た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。

10

#### 【0393】

以下の例では、5R確変大当た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確変大当た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確変大当たりと同じである。また、5通常大当たりについては、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確変大当たりと同じである。

#### 【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回目終了すると、図10-38(c27)に示すように、大当た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た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。

20

#### 【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。

30

#### 【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た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】

40

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%)

50

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。

10

#### 【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。

20

#### 【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。

30

40

#### 【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。

50

## 【 0 4 0 2 】

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。

10

## 【 0 4 0 3 】

図 1 0 - 3 9 ( d 4 ) 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 1 0 - 3 9 ( e 1 ) に示すように、1 R 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 8 L , 8 R からはラウンド中演出に応じた態様で B G M （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 B G M 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。

20

## 【 0 4 0 4 】

図 1 0 - 4 0 ( e 2 ) に示すように、1 R 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。

## 【 0 4 0 5 】

図 1 0 - 4 0 ( e 3 ) に示すように、1 R 目が終了すると、通常大入賞口が閉鎖し、C P U 1 0 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して、大入賞口開放後指定コマンド（A 2 0 1 コマンド）を送信する。なお、演出制御用 C P U 1 2 0 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。

30

## 【 0 4 0 6 】

図 1 0 - 4 0 ( e 4 ) 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。

## 【 0 4 0 7 】

ラウンド間が終了すると、C P U 1 0 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して、大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 2 コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用 C P U 1 2 0 は、C P U 1 0 3 からのコマンドに基づき、2 R 目におけるラウンド中演出を実行する。なお、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 0 - 4 1 ( e 5 ) ~ 図 1 0 - 4 2 ( e 8 ) の各演出のデータを、大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 2 コマンド）に基づき設定する。言い換えると、図 1 0 - 4 1 ( e 5 ) ~ 図 1 0 - 4 2 ( e 8 ) 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。

40

## 【 0 4 0 8 】

図 1 0 - 4 1 ( e 5 ) に示すように、2 R 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。

## 【 0 4 0 9 】

図 1 0 - 4 1 ( e 6 ) に示すように、2 R 中においては、V 確変示唆演出が実行される

50



。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 3 1 B の操作を促す画像とともに「P U S H ! !」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 8 L , 8 R からラウンド中演出（V 確変示唆演出など）に応じた態様で音出力される。

【 0 4 1 0 】

図 1 0 - 4 1 ( e 7 ) 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 3 1 B 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 8 L , 8 R からラウンド中演出（V 確変示唆演出など）に応じた態様で音出力される。

10

【 0 4 1 1 】

図 1 0 - 4 2 ( e 8 ) に示すように、2 R 目が終了すると、通常大入賞口が閉鎖し、C P U 1 0 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して、大入賞口開放後指定コマンド（A 2 0 2 コマンド）を送信する。なお、演出制御用 C P U 1 2 0 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。

【 0 4 1 2 】

20

図 1 0 - 4 2 ( e 9 ) 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。

【 0 4 1 3 】

ラウンド間が終了すると、C P U 1 0 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して、大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 3 コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用 C P U 1 2 0 は、C P U 1 0 3 からのコマンドに基づき、3 R 目におけるラウンド中演出を実行する。なお、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 0 - 4 2 ( e 1 0 ) ~ 図 1 0 - 4 3 ( e 1 2 ) の各演出のデータを、大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 3 コマンド）に基づき設定する。言い換えると、図 1 0 - 4 2 ( e 1 0 ) ~ 図 1 0 - 4 3 ( e 1 2 ) 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。

30

【 0 4 1 4 】

図 1 0 - 4 2 ( e 1 0 ) に示すように、3 R 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 8 L , 8 R からラウンド中演出（V 予告演出など）に応じた態様で音出力される。

40

【 0 4 1 5 】

図 1 0 - 4 3 ( e 1 1 ) に示すように、3 R 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 8 L , 8 R からラウンド中演出（V 予告演出など）に応じた態様で音出力される。

【 0 4 1 6 】

図 1 0 - 4 3 ( e 1 2 ) に示すように、3 R 目が終了すると、通常大入賞口が閉鎖し、

50

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。

10

#### 【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CPU120は、CPU104からのコマンドに基づき、4R目におけるラウンド中演出を実行する。なお、演出制御用CPU120は、図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。

20

#### 【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。

30

#### 【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。

40

#### 【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】

50

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、大当た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、大当た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の画面中央に大当た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)

10

20

30

40

50

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 8 L , 8 R からエンディング演出に応じた態様で音出力される。

#### 【 0 4 3 1 】

図 1 0 - 4 7 ( f 3 ) 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 8 L , 8 R からエンディング演出に応じた態様で音出力される。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。

10

#### 【 0 4 3 2 】

図 1 0 - 4 7 ( f 4 ) 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 8 L , 8 R からエンディング演出に応じた態様で音出力される。

20

#### 【 0 4 3 3 】

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、CPU 1 0 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 に対して、保留記憶数指定コマンド（C 2 系コマンド）、背景指定コマンド（9 5 系コマンド）、図柄変動指定コマンド（8 D 系コマンド）、表示結果指定コマンド（8 C 系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（8 1 系コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用 CPU 1 2 0 は、CPU 1 0 3 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 CPU 1 2 0 は、図 1 0 - 4 8 ( g 1 ) , ( g 2 ) の各演出のデータを、保留記憶数指定コマンド（C 2 系コマンド）、背景指定コマンド（9 5 系コマンド）、図柄変動指定コマンド（8 D 系コマンド）、表示結果指定コマンド（8 C 系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（8 1 系コマンド）に基づき設定する。言い換えると、図 1 0 - 4 8 ( g 1 ) , ( g 2 ) 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。

30

#### 【 0 4 3 4 】

図 1 0 - 4 8 ( g 1 ) 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 8 L , 8 R から特別図柄の変動開始に応じた態様で音出力される。

40

#### 【 0 4 3 5 】

図 1 0 - 4 8 ( g 2 ) 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 8 L , 8 R からハズレ図柄停止に応じた態様で音出力される。

#### 【 0 4 3 6 】

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、CPU 1 0 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 に対して、保留記憶数指定コマンド（C 2 系コマンド）、背景指定コマンド（9 5 系コマンド）、図柄変動指定コマンド（8 D 系コマンド）、表示結果指定コ

50

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。

10

#### 【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、大当たり変動である場合、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。

20

#### 【０４３９】

図１０－４９（ｇ５）に示すように、大当た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。

30

#### 【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。

40

#### 【０４４１】

図１０－４９（ｇ６）に示すように、特別図柄の変動停止の結果、大当たり（１０Ｒ確変大当たり）が発生すると、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大当た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、大当た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

50

リガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【 0 4 4 2 】

図 1 0 - 5 0 ( h 1 ) に示すように、ファンファーレ演出として、大当た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、大当たりとなったことを祝福する音がスピーカ 8 L , 8 R から出力されたり、大当た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。

【 0 4 4 3 】

図 1 0 - 5 0 ( h 2 ) に示すように、ファンファーレ演出が開始された後、発生した大当た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、大当たりの開始に対応する音がスピーカ 8 L , 8 R から出力されたり、大当た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 1 0 - 2 5 ( c 4 ) ~ 図 1 0 - 3 2 ( c 2 4 ) に示したように、スピーカ 8 L , 8 R から大右打ち促進演出に応じた態様で音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。

【 0 4 4 4 】

ファンファーレ演出が終了すると、CPU 1 0 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 に対して、大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 1 コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用 CPU 1 2 0 は、CPU 1 0 3 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、1 R 目におけるラウンド中演出を実行する。

【 0 4 4 5 】

図 1 0 - 5 0 ( i 1 ) に示すように、大当たり 1 R 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。

【 0 4 4 6 】

その後、図示は省略するが、図 1 0 - 4 0 ~ 図 1 0 - 4 6 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、やがて大当たりラウンドが終了すると、図 1 0 - 4 6 および図 1 0 - 4 7 に示すようにエンディング演出が実行される。そして、図 1 0 - 4 8 に示すように再び大当た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 0 7 5 F 0 2 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 3 0、および第 4 図柄ユニット 0 7 5 F 0 5 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 5 5 の各々が点灯し続ける。やがて、大当たりが発生することなく大当た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、CPU 1 0 3 から演出制御用 CPU 1 2 0 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 CPU 1 2 0 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 0 7 5 F 0 2 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 3 0、および第 4 図柄ユニット 0 7 5 F 0 5 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 5 5 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。

【 0 4 4 7 】

[ 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 1 0 - 5 1 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 1 0 - 5 1 に示す電断は、図 1 0 - 2 0 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。

【 0 4 4 8 】

10

20

30

40

50

図 10 - 51 に示すように、大当た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）、大当た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。

10

**【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 CPU 120 は、CPU 103 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、大当た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）、大当た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。

20

**【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。

30

**【0452】**

図 10 - 52 は、特図 1 当り時の大当たり 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。

40

**【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 CPU 120 は、CPU 103 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、

50

図 1 0 - 4 1 ( e 5 ) のような 2 R 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、大当た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、R A M 1 2 2 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、0 p t 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、1 0 個得られるごとに 1 0 p t 加算するなど、再び 0 p t 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 0 p t 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。

#### 【 0 4 5 6 】

このように、大当た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。

10

#### 【 0 4 5 7 】

図 1 0 - 5 3 は、特図 1 当り時の大当たり 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 1 0 - 5 3 に示す電断は、図 1 0 - 2 0 に示すように、1 R 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。

#### 【 0 4 5 8 】

図 1 0 - 5 3 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 1 0 - 4 0 ( e 4 ) 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。

20

#### 【 0 4 5 9 】

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 L E D 基板 0 7 5 F 0 2 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 3 0 および第 4 図柄ユニット 0 7 5 F 0 5 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 5 5 においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

#### 【 0 4 6 0 】

その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、C P U 1 0 3 から大入賞口開放中指定コマンド(A 1 0 2 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(A 1 0 2 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(A 1 0 2 コマンド)に基づき、図 1 0 - 4 1 ( e 5 ) のような 2 R 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、大当た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、R A M 1 2 2 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、0 p t で表示される。

30

#### 【 0 4 6 1 】

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。

40

#### 【 0 4 6 2 】

図 1 0 - 5 4 は、特図 1 当り時の大当たり 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 1 0 - 5 4 に示す電断は、図 1 0 - 2 0 に示すように、2 R 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。

#### 【 0 4 6 3 】

図 1 0 - 5 4 に示すように、2 R 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 1 0 - 4 1 ( e 7 ) 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

50



像表示装置 5 に表示される。

【 0 4 6 4 】

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 L E D 基板 0 7 5 F 0 2 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 3 0 および第 4 図柄ユニット 0 7 5 F 0 5 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 5 5 においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【 0 4 6 5 】

その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、C P U 1 0 3 から大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 3 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（A 1 0 3 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（A 1 0 3 コマンド）に基づき、2 R 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、大当た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、R A M 1 2 2 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、0 p t で表示される。また、大当た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 1 0 - 4 2（e 1 0）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、C P U 1 0 3 が大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 3 コマンド）に加えて大当たり開始指定コマンド（A 0 系コマンド）を演出制御用 C P U 1 2 0 に送信するように構成すれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、C P U 1 0 3 から受信した、大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 3 コマンド）および大当たり開始指定コマンド（A 0 系コマンド）に基づき、図 1 0 - 4 2（e 1 0）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。

【 0 4 6 6 】

このように、大当た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た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。

【 0 4 6 7 】

図 1 0 - 5 5 は、特図 1 当り時の大当たり 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 1 0 - 5 5 に示す電断は、図 1 0 - 2 0 に示すように、2 R 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。

【 0 4 6 8 】

図 1 0 - 5 5 に示すように、2 R 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 1 0 - 4 2（e 9）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。

【 0 4 6 9 】

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 L E D 基板 0 7 5 F 0 2 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 3 0 および第 4 図柄ユニット 0 7 5 F 0 5 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 5 5 においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【 0 4 7 0 】

その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、C P U 1 0 3 から大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 3 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（A 1 0 3 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（A 1 0 3 コマンド）に基づき、2 R 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、大当た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、R A M 1 2 2 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、0 p t で表示される。また、大当た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 1 0 - 4 2（e 1 0）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。

10

#### 【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。

20

#### 【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。

30

40

#### 【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

50

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、4 R 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、4 R 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 CPU 120 は、CPU 103 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 5 R 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、RAM 122 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、0 pt 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、4 R 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、4 R 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、4 R 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 CPU 120 は、CPU 103 から大入賞口開放中指定コマンド（

10

20

30

40

50

A 1 0 5 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(A 1 0 5 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(A 1 0 5 コマンド)に基づき、5 R 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、大当た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、R A M 1 2 2 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、0 p t で表示される。

【0 4 8 6】

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。

10

【0 4 8 7】

図 1 0 - 5 9 は、特図 1 当り時の大当た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 1 0 - 5 9 に示す電断は、図 1 0 - 2 1 に示すように、5 R 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。

【0 4 8 8】

図 1 0 - 5 9 に示すように、5 R 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 1 0 - 4 6 (e 2 0)の状態)、または 5 R 終了後の状態(図 1 0 - 4 6 (e 2 1)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。

20

【0 4 8 9】

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 L E D 基板 0 7 5 F 0 2 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 3 0 および第 4 図柄ユニット 0 7 5 F 0 5 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 5 5 においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【0 4 9 0】

その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、C P U 1 0 3 から大当たり終了指定コマンド(A 3 系コマンド)を受信するまで待機し、大当たり終了指定コマンド(A 3 系コマンド)を受信すると、当該大当たり終了指定コマンド(A 3 系コマンド)に基づき、図 1 0 - 4 6 (f 1)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。

30

【0 4 9 1】

このように、大当た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。

【0 4 9 2】

図 1 0 - 6 0 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 1 0 - 6 0 に示す電断は、図 1 0 - 2 1 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 1 0 を想定する。

40

【0 4 9 3】

図 1 0 - 6 0 に示すように、エンディング演出のうち、大当た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 1 0 - 4 6 (f 1)の状態)、キャラクタ画像とともに確変状態の名称を示す名称画像が画像表示装置 5 に表示された状態(図 1 0 - 4 7 (f 2)の状態)、のめり込み抑制報知演出に対応する画像と大当た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 1 0 - 4 7 (f 3)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 1 0 - 4 7 (f 4

50

）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。

【 0 4 9 4 】

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 L E D 基板 0 7 5 F 0 2 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 3 0 および第 4 図柄ユニット 0 7 5 F 0 5 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 5 5 においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【 0 4 9 5 】

その後、保留記憶数がある場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、C P U 1 0 3 から保留記憶数指定コマンド（C 1 系コマンド、C 2 系コマンド）、背景指定コマンド（9 5 系コマンド）、図柄変動指定コマンド（8 D 系コマンド）、表示結果指定コマンド（8 C 系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（8 1 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（C 1 系コマンド、C 2 系コマンド）、背景指定コマンド（9 5 系コマンド）、図柄変動指定コマンド（8 D 系コマンド）、表示結果指定コマンド（8 C 系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（8 1 系コマンド）に基づき、図 1 0 - 4 8（g 1）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。

【 0 4 9 6 】

一方、保留記憶数がない場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、C P U 1 0 3 から背景指定コマンド（9 5 系コマンド）および客待ちデモ指定コマンド（9 F 0 0 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（9 5 系コマンド）および客待ちデモ指定コマンド（9 F 0 0 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「1 2 3」）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。

【 0 4 9 7 】

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。

【 0 4 9 8 】

〔特徴部 0 7 5 F により得られる主な効果〕

以下に、前述した特徴部 0 7 5 F の各種の構成により得られる技術的效果を個別に列挙する。

【 0 4 9 9 】

（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 3 0）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 C P U 1 2 0 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 0 7 5 F 0 0 7 B 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 0 7 5 F 0 2 4 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 1 0

10

20

30

40

50

- 3 2 ( c 2 5 ) 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 1 0 - 2 4 ( c 1 ) 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 1 0 - 4 3 ( e 1 3 ) 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 1 0 - 2 5 ( c 4 ) ~ 図 1 0 - 3 8 ( c 2 6 ) 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 ) 、

10

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 1 0 - 3 8 ( d 1 ) , ( d 2 ) 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 1 0 - 4 3 ( e 1 3 ) 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 1 0 - 4 4 ( e 1 5 ) 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 ) 、

20

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 1 0 - 4 4 ( e 1 6 ) 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 1 0 - 3 1 ( c 2 3 ) 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 1 0 - 4 4 ( e 1 5 ) 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 1 0 - 5 1 および図 1 0 - 5 7 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 ) 。

30

【 0 5 0 0 】

( 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、大当たり遊技状態 ) 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 3 0 ) と、

40

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 C P U 1 2 0 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 0 7 5 F 0 0 7 B 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 0 7 5 F 0 2 4 の検出領域 ) と、を備え、

50

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）、

10

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）、

20

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）。

30

#### 【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、大当たり遊技状態）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、

40

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

50

球装置 0 7 5 F 0 0 7 B 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 0 7 5 F 0 2 4 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 1 0 - 3 2 ( c 2 5 ) 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 1 0 - 2 4 ( c 1 ) 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 1 0 - 4 3 ( e 1 3 ) 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 案内表示を行いく(たとえば、図 1 0 - 2 5 ( c 4 ) ~ 図 1 0 - 3 8 ( c 2 6 ) 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)、

10

その後、1 R 開放コマンド(たとえば、大入賞口開放中指定コマンド(A 1 0 1 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 1 0 - 3 8 ( d 1 ) , ( d 2 ) 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、3 R 終了後コマンド(たとえば、大入賞口開放後指定コマンド(A 2 0 3 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 1 0 - 4 3 ( e 1 3 ) 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)、

20

その後、4 R 開放コマンド(たとえば、大入賞口開放中指定コマンド(A 1 0 4 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 1 0 - 4 4 ( e 1 5 ) 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(A D 0 0 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 1 0 - 4 4 ( e 1 6 ) 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)、

30

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 1 0 - 3 1 ( c 2 3 ) 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 1 0 - 4 4 ( e 1 5 ) 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 1 0 - 5 1 および図 1 0 - 5 7 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)。

【 0 5 0 2 】

40

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事ができる。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

50



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、大当たり遊技状態)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に示すように大当た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、その後の大当た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

10

20

30

40

50

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、大当た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、大当たりが発生した後、ファンファーレ演出が実行されてから大当た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、大当た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。

#### 【 0 5 0 5 】

( 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、大当たり遊技状態）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 3 0 ）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 CPU 1 2 0 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 0 7 5 F 0 0 9 R および枠左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 L ）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 CPU 1 2 0 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 8 L , 8 R ）と、を備え、

前記案内表示は、第 1 案内表示（たとえば、図 1 0 - 3 2 ( c 2 5 ) 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 1 0 - 2 4 ( c 1 ) 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、大当た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 1 0 - 2 4 ( c 1 ) に示すように大当た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 1 0 - 2 5 ~ 図 1 0 - 3 3 に示すように大当た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 1 0 - 2 5 ~ 図 1 0 - 3 3 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 1 0 - 2 5 ( c 4 ) ~ 図 1 0 - 3 2 ( c 2 4 ) 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 8 L , 8 R 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 1 0 - 3 2 ( c 2 6 ) ~ 図 1 0 - 3 3 ( c 2 9 ) に示すように 2 回

10

20

30

40

50

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 8 L , 8 R 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 1 0 - 3 9 ( e 1 ) 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 8 L , 8 R 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 1 0 - 5 0 ( h 2 ) 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 8 L , 8 R 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)。

#### 【 0 5 0 6 】

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、大当りラウンドを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 8 L , 8 R から右打ち促進に応じた態様で音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 8 L , 8 R から右打ち促進に応じた態様で音出力されないため、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 B G M 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 B G M 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。

#### 【 0 5 0 7 】

( 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 3 0 )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 C P U 1 2 0 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 0 7 5 F 0 0 9 R および枠左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 L )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 C P U 1 2 0 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 8 L , 8 R )と、を備え、

前記案内表示は、第 1 案内表示(たとえば、図 1 0 - 3 2 ( c 2 5 ) 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 1 0 - 2 4 ( c 1 ) 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、

10

20

30

40

50

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（c 1）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）、

10

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（c 4）~ 図 10 - 32（c 24）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 8 L，8 R から右打ち促進演出に応じた態様で音を出力する部分）、

20

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（c 26）~ 図 10 - 33（c 29）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 8 L，8 R 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（e 1）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 8 L，8 R 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（h 2）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）。

30

#### 【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 8 L，8 R から右打ち促進に応じた態様で音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 8 L，8 R から右打ち促進に応じた態様で音出力されないため、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

40

50

灯も行われなため、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。

#### 【 0 5 0 9 】

( 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、大当たり遊技状態）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 3 0 ）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 CPU 1 2 0 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 0 7 5 F 0 0 9 R および枠左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 L ）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 CPU 1 2 0 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 8 L , 8 R ）と、を備え、

前記案内表示は、第 1 案内表示（たとえば、図 1 0 - 3 2 ( c 2 5 ) 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 1 0 - 2 4 ( c 1 ) 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、大当た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 1 0 - 2 4 ( c 1 ) に示すように大当た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 1 0 - 2 5 ~ 図 1 0 - 3 3 に示すように大当た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 1 0 - 2 5 ~ 図 1 0 - 3 3 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 1 0 - 2 5 ( c 4 ) ~ 図 1 0 - 3 2 ( c 2 4 ) 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 8 L , 8 R から右打ち促進演出に応じた態様で音を出力する部分）、

その後、前記有利状態とは異なる状態であって当該有利状態の制御が終了した後の遊技者にとって有利な特別状態（たとえば、確変状態、時短状態）において、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となったときは前記対応音を出力しない（たとえば、図 1 0 - 5 0 ( h 2 ) 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 8 L , 8 R 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）。

#### 【 0 5 1 0 】

具体的には、大当たりが発生した後、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、大当たり遊技状態の名称を示す名称画像を表示す

10

20

30

40

50

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 8 L , 8 R から右打ち促進に応じた態様で音出力されることで、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。

【 0 5 1 1 】

( 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 3 0 ）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 CPU 1 2 0 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 0 7 5 F 0 0 9 R および枠左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 L ）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 CPU 1 2 0 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 8 L , 8 R ）と、を備え、

前記案内表示は、第 1 案内表示（たとえば、図 1 0 - 3 2 ( c 2 5 ) 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 1 0 - 2 4 ( c 1 ) 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 1 0 - 2 4 ( c 1 ) 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 1 0 - 2 5 ~ 図 1 0 - 3 3 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 1 0 - 2 5 ~ 図 1 0 - 3 3 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

10

20

30

40

50

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 8 L , 8 R から右打ち促進に応じた態様で音出力されることで、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。

10

20

#### 【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。

30

#### 【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。

40

#### 【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 8 L , 8 R から右打ち促進演出に対応する音出力されるが、2 回目以降の右打ち促進についてはスピーカ 8 L , 8 R から右打ち促進演出に対応する音出力されない。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 8 L , 8 R 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

50

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。

10

【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出力するとともに3回目の右打ち促進に連動して音出力しない。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たりラウンド中の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、スムーズに大当たりラウンド中のBGMを遊技者に聞こえさせることができる。

20

【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)。

30

【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、

40

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】

50



( 1 0 ) 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。

【 0 5 2 4 】

具体的には、図 1 0 - 3 5 に示すように、左下ランプ 0 7 5 F 0 0 9 D、アタッカ上ランプ 0 7 5 F 0 0 9 U、および盤左ランプ 0 7 5 F 0 0 9 E 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、ROM 1 2 1 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。

【 0 5 2 5 】

( 1 1 ) 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 1 0 - 2 5 ~ 図 1 0 - 3 3 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）。

10

【 0 5 2 6 】

具体的には、図 1 0 - 2 5 ~ 図 1 0 - 3 3 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。

【 0 5 2 7 】

( 1 2 ) 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）。

【 0 5 2 8 】

20

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。

【 0 5 2 9 】

( 1 3 ) 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 1 0 - 3 8 ( d 1 ) ~ 図 1 0 - 3 9 ( d 4 ) 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）。

【 0 5 3 0 】

具体的には、図 1 0 - 3 8 ( d 1 ) ~ 図 1 0 - 3 9 ( d 4 ) 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た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た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。

30

【 0 5 3 1 】

( 1 4 ) 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 1 0 - 4 9 ( g 5 ) 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）。

【 0 5 3 2 】

40

具体的には、図 1 0 - 4 9 ( g 5 ) に示すように、小右打ち促進演出は、大当たり有利状態が終了した後の確変状態において、大当た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。

【 0 5 3 3 】

( 1 5 ) 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 1 0 - 5 0 ( h 2 ) 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 8 L , 8 R

50

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に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。

10

20

30

40

50

## 【 0 5 4 2 】

( 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 0 7 5 F 0 0 7 B 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 0 7 5 F 0 2 4 の検出領域を例示するとともに、V を狙え演出として、図 1 0 - 4 3 ( e 1 3 ) 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。

10

## 【 0 5 4 3 】

( 大右打ち促進演出について )

本実施の形態においては、図 1 0 - 2 5 ( c 4 ) ~ 図 1 0 - 3 1 ( c 2 3 ) 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。

20

## 【 0 5 4 4 】

( 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 1 0 - 2 4 ( c 1 ) ~ 図 1 0 - 4 7 ( f 4 ) に示す期間 ( 図 1 0 - 2 0 の t 3 ~ 図 1 0 - 2 1 の t 1 6 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 1 0 - 3 9 ( d 3 ) ~ 図 1 0 - 4 7 ( f 4 ) に示す期間 ( 図 1 0 - 2 0 の t 4 ~ 図 1 0 - 2 1 の t 1 6 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、大当た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。

30

## 【 0 5 4 5 】

( 初当た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 当りでの大当たりの場合、スピーカ 8 L , 8 R 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 当りでの大当たりの種別に応じて、スピーカ 8 L , 8 R 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 当りでの大当たりが通常大当たりである場合、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 8 L , 8 R 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 当りでの大当たりが確変大当たりである場合、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 8 L , 8 R 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 当りでの大当たりが通常大当たりである場合、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 8 L , 8 R 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。

40

## 【 0 5 4 6 】

( 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 1 0 - 5 0 ( h 2 ) 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 8 L , 8 R 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 8 L , 8 R 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。

## 【 0 5 4 7 】

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 8 L , 8 R および枠ラン

50

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 8 L , 8 R 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 8 L , 8 R 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 8 L , 8 R 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 8 L , 8 R 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。

10

#### 【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 6 B（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 CPU 1 2 0 は、エンディング演出が終了した後、CPU 1 0 3 から、保留記憶数指定コマンド（C 2 系コマンド）、背景指定コマンド（9 5 系コマンド）、図柄変動指定コマンド（8 D 系コマンド）、表示結果指定コマンド（8 C 系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（8 1 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 6 B（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られよい。

20

#### 【0549】

（ハズレ図柄の表示による時短状態の制御について）

30

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 0 7 5 F 0 0 7 A 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 0 7 5 F 0 0 7 A 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】

40

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。

50

## 【 0 5 5 3 】

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。

## 【 0 5 5 4 】

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。

## 【 0 5 5 5 】

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。

## 【 0 5 5 6 】

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。

## 【 0 5 5 7 】

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。

## 【 0 5 5 8 】

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いずれであっても、遊技機ごとに決まっていればよい。

## 【 0 5 5 9 】

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。

## 【 0 5 6 0 】

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。

## 【 0 5 6 1 】

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。

## 【 0 5 6 2 】

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。

## 【 0 5 6 3 】

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

10

20

30

40

50

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

10

20

30

40

50

ことができる。

#### 【 0 5 7 2 】

そして、図 1 0 - 2 4 ( c 1 ) 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 R U S H」)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 8 L , 8 R 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 8 L , 8 R から出力したり、右打ち表示部 0 7 5 F 0 3 0 および右打ち表示部 0 7 5 F 0 5 5 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 0 7 5 F 0 3 0 および右打ち表示部 0 7 5 F 0 5 5 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。

10

#### 【 0 5 7 3 】

その後、図 1 0 - 2 4 ( c 2 ) 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 R U S H」)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 1 0 - 2 5 ( c 3 ) 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 1 0 - 2 5 ( c 4 ) ~ 図 1 0 - 3 8 ( c 2 6 ) 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 1 0 - 4 8 ~ 図 1 0 - 5 0 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。

20

#### 【 0 5 7 4 】

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。

#### 【 0 5 7 5 】

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 1 0 - 2 4 ( c 1 ) 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。

30

#### 【 0 5 7 6 】

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、C P U 1 0 3 から演出制御用 C P U 1 2 0 に対して客待ちデモ指定コマンド(9 F 系コマンド)を送信しないようにする。あるいは、C P U 1 0 3 から客待ちデモ指定コマンド(9 F 系コマンド)を受信したとしても、演出制御用 C P U 1 2 0 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。

40

#### 【 0 5 7 7 】

(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

50

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。

【 0 5 7 8 】

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 】

【 0 5 7 9 】

1 パチンコ遊技機、2 遊技盤、3 遊技機用枠、4 A 第1特別図柄表示装置、4 B 第2特別図柄表示装置、5 画像表示装置、5 C , 5 L , 5 R 飾り図柄表示エリア、6 A 入賞球装置、6 B 可変入賞球装置、7 特別可変入賞球装置、8 L , 8 R 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、22 A 第1始動口スイッチ、22 B 第2始動口スイッチ、23 カウントスイッチ、25 A 第1保留表示器、25 B 第2保留表示器、25 C 普図保留表示器、30 打球操作ハンドル、31 A スティックコントローラ、31 B プッシュボタン、32 可動体、35 A コントローラセンサユニット、35 B 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。

10

20

30

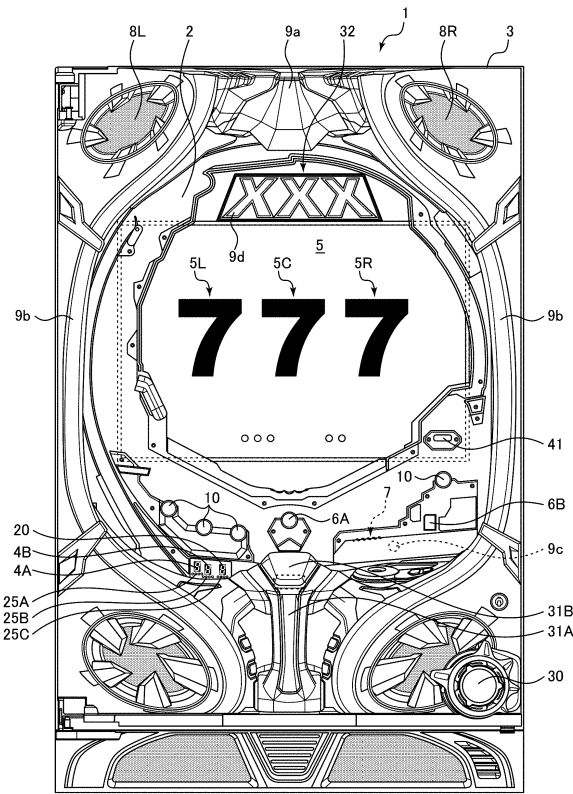
40

50

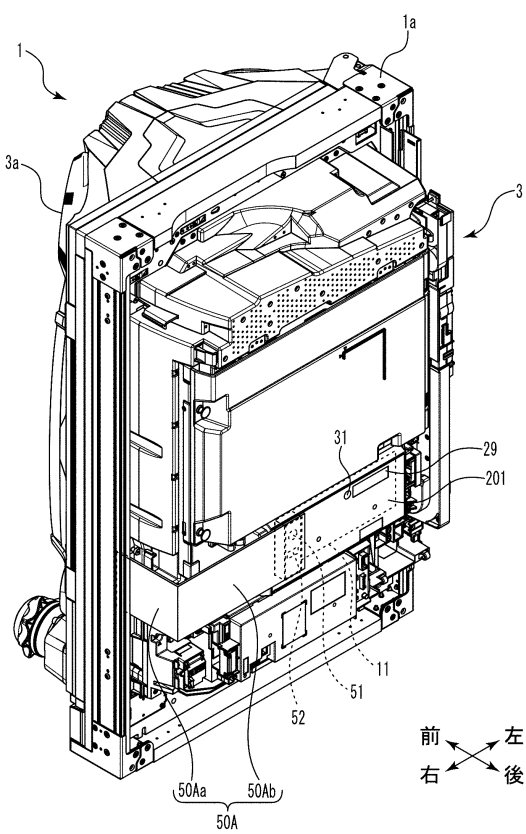


【図面】

【図 1】



【図 2】



10

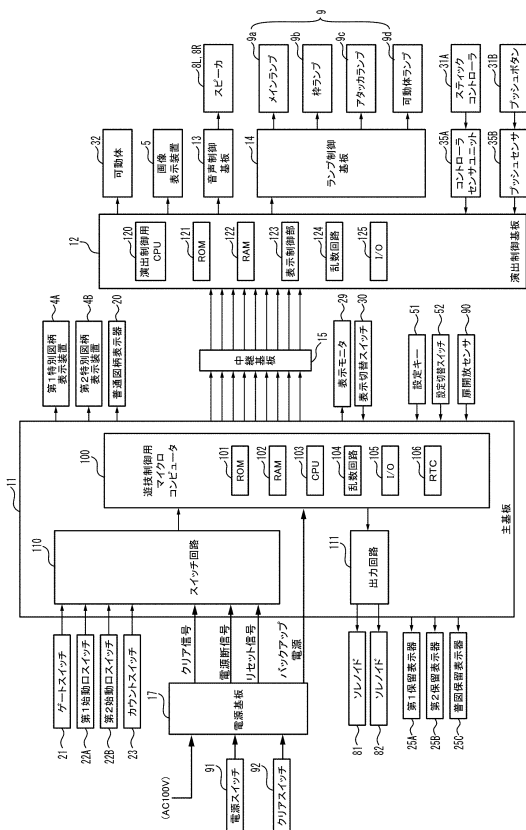
20

30

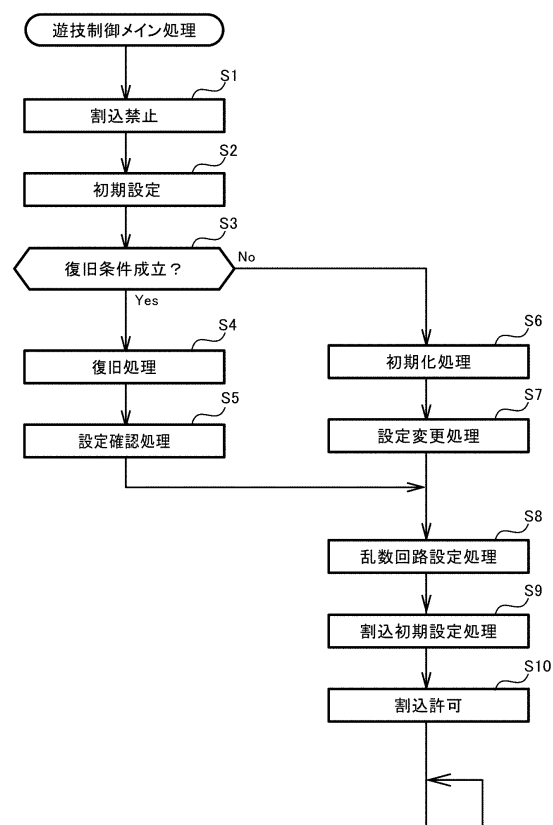
40

50

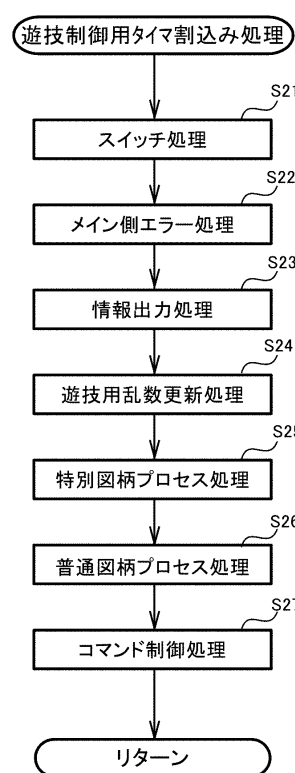
【図 3】



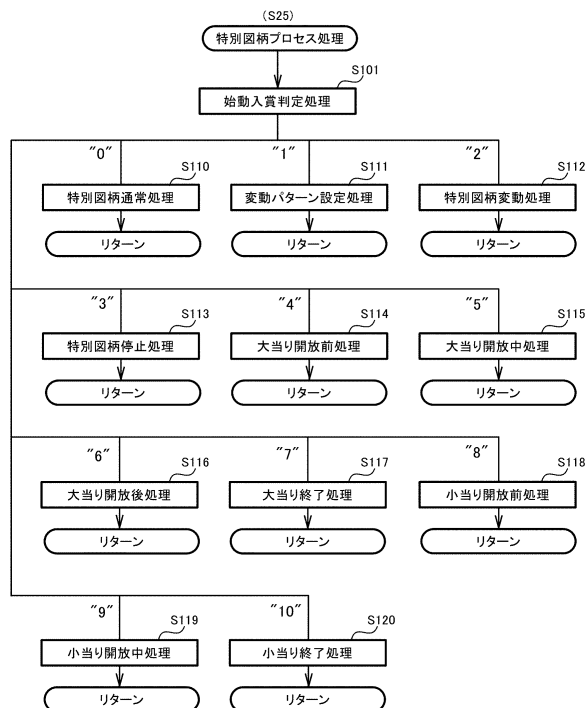
【図 4】



【図 5】



【図 6】



10

20

30

40

50

【図 7】

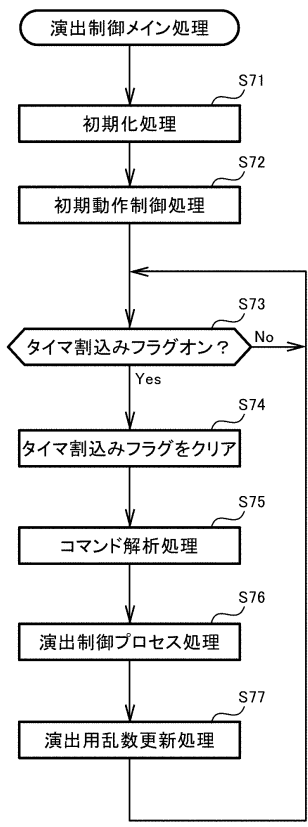
(A) 第1特図用表示結果判定テーブル

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

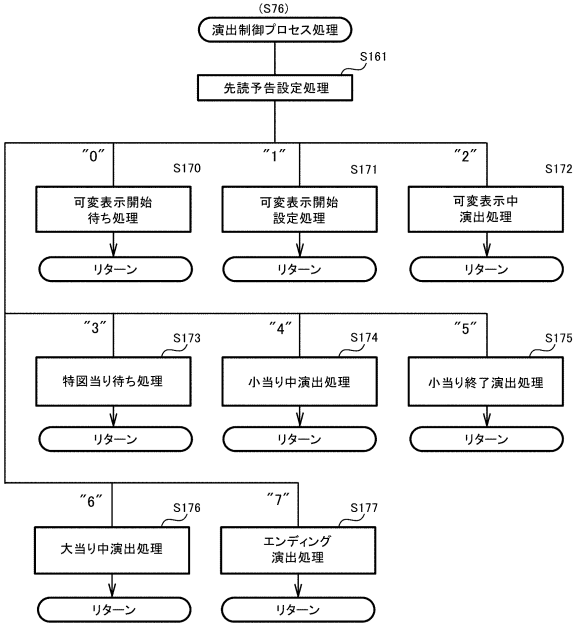
【図 8】



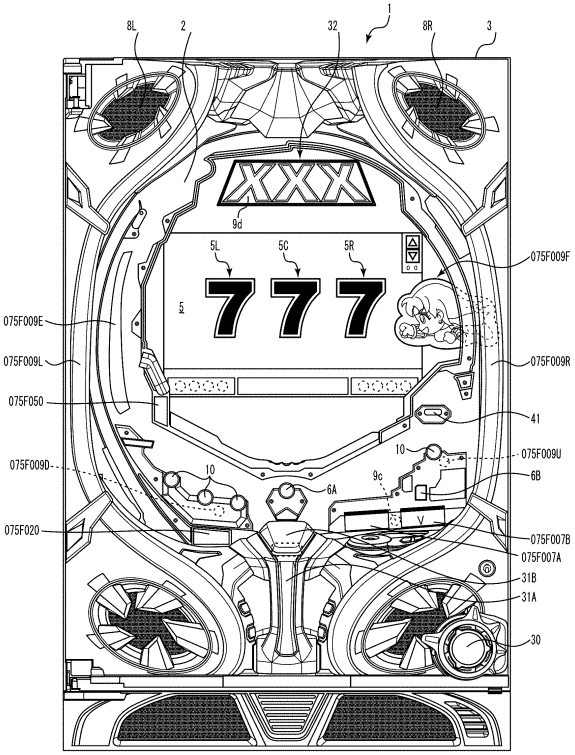
10

20

【図 9】



【図 10 - 1】



30

40

50



【図 1 0 - 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 1 0 - 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

10

【図 1 0 - 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

大当り種別	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

大当り種別	大当り図柄	ランダム1(個数)
10R確変大当り	7	10

【図 1 0 - 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を指定(× × =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(10R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	待ちデモ指定	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
O4	× ×	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

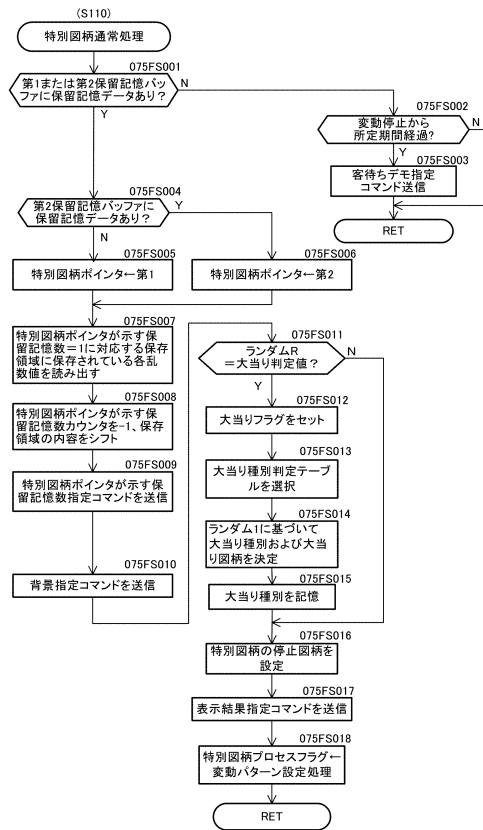
20

30

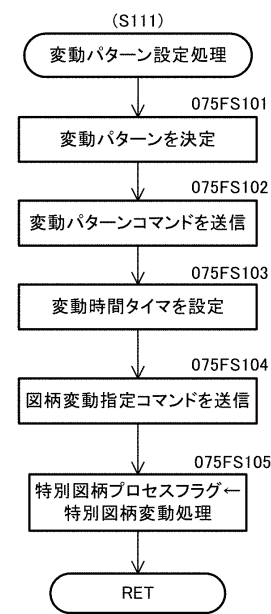
40

50

【図 10 - 10】



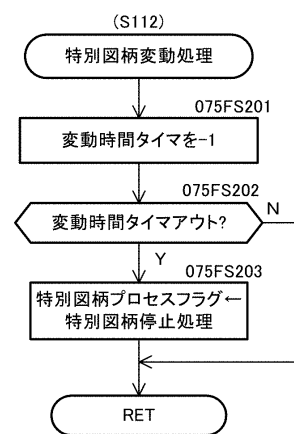
【図 10 - 11】



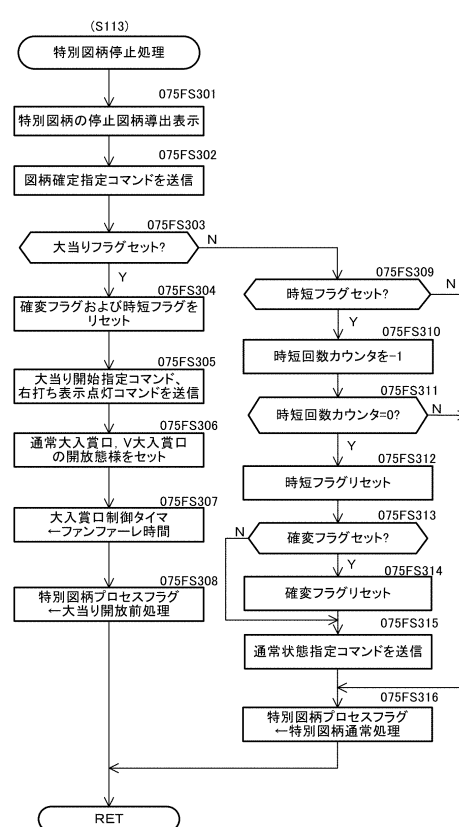
10

20

【図 10 - 12】



【図 10 - 13】

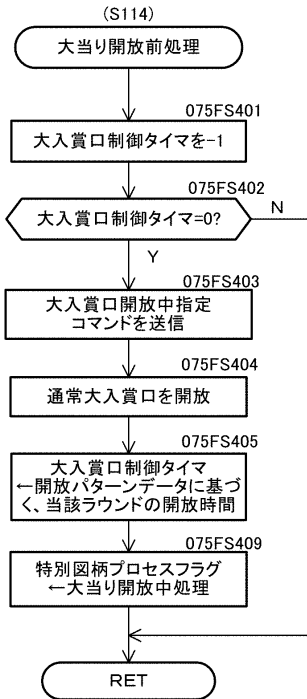


30

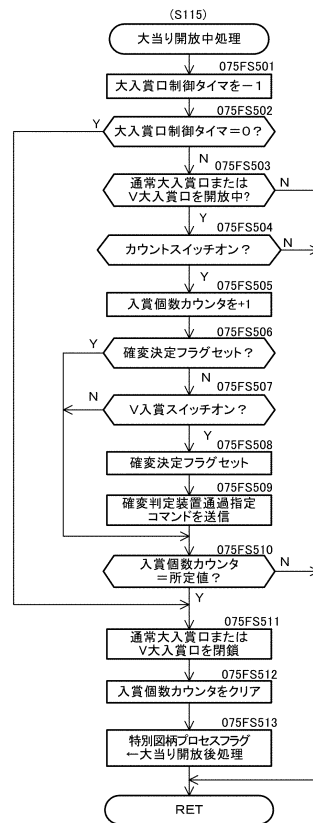
40

50

【図 10 - 14】



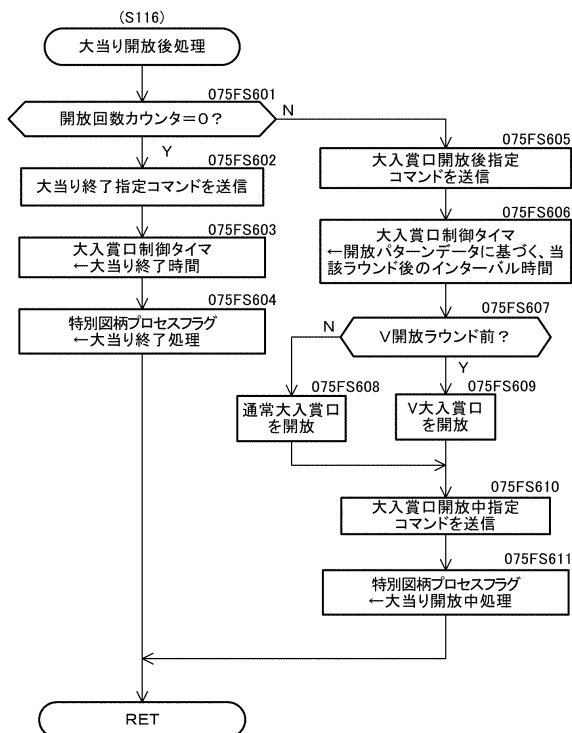
【図 10 - 15】



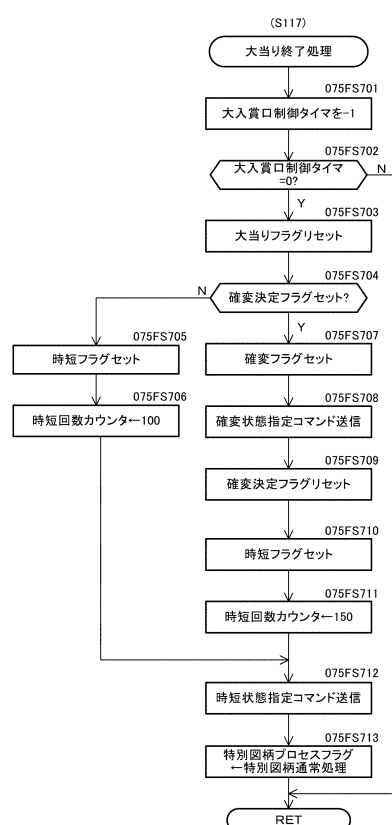
10

20

【図 10 - 16】



【図 10 - 17】

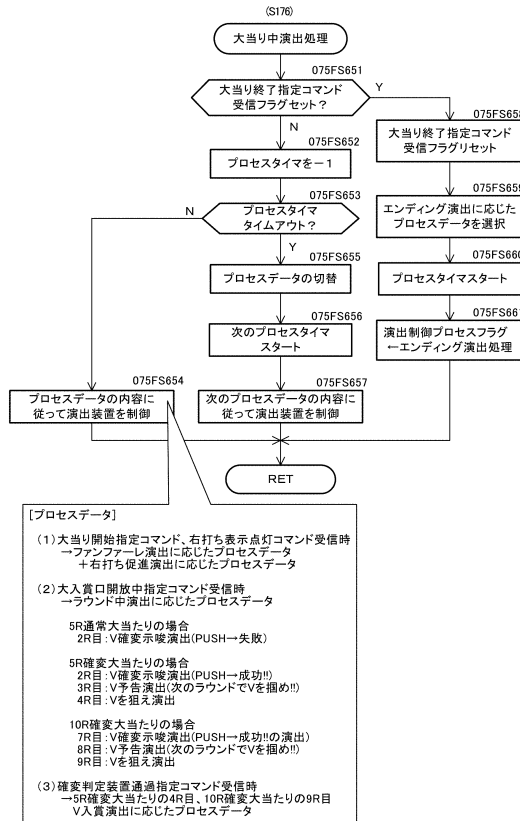


30

40

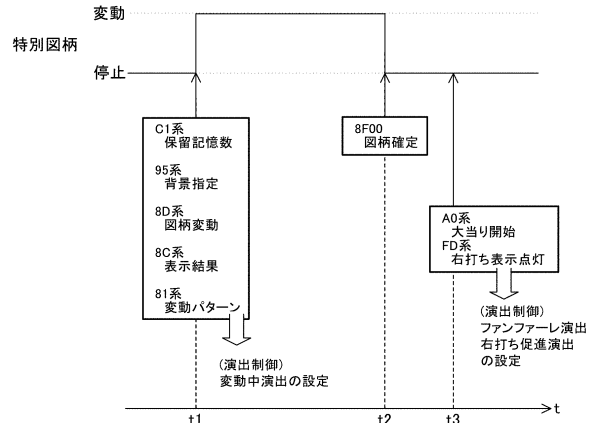
50

【 図 1 0 - 1 8 】



【 図 1 0 - 1 9 】

当り変動中におけるタイミングチャート

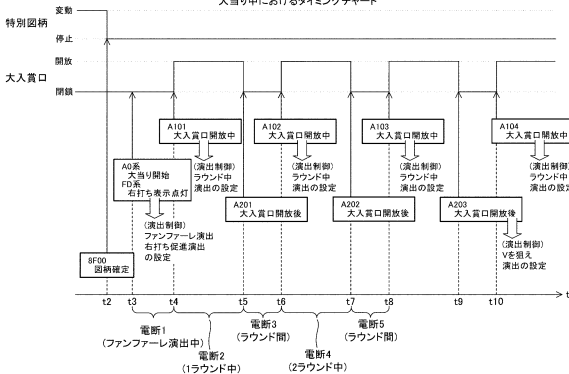


10

20

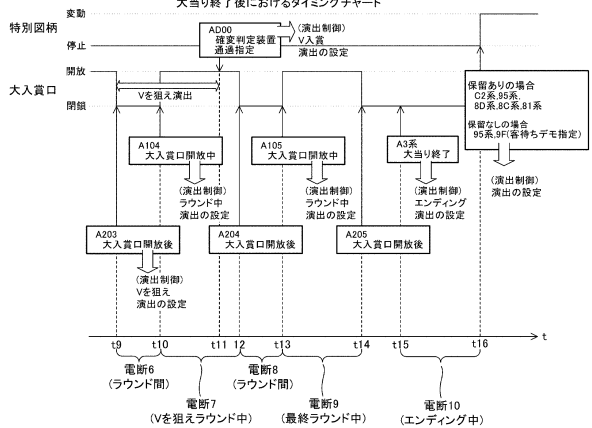
【 図 1 0 - 2 0 】

大当たり中におけるタイミングチャート



【 図 1 0 - 2 1 】

大当り終了後におけるタイミングチャート



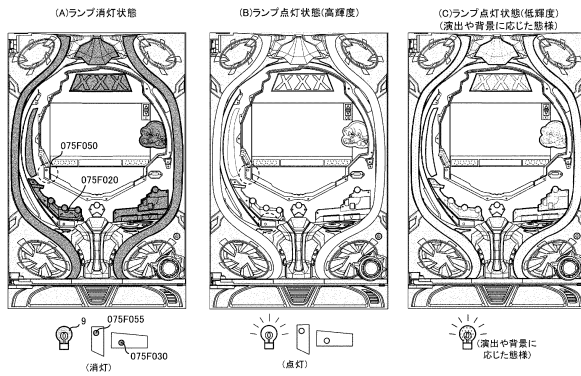
30

40

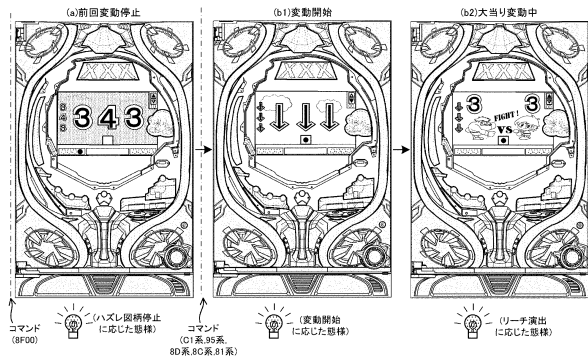
50



## 【図 10 - 22】

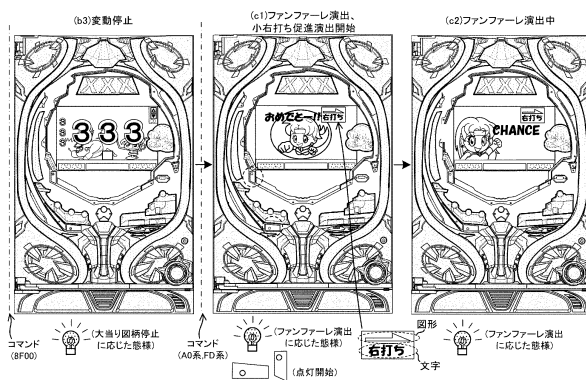


## 【図 10 - 23】

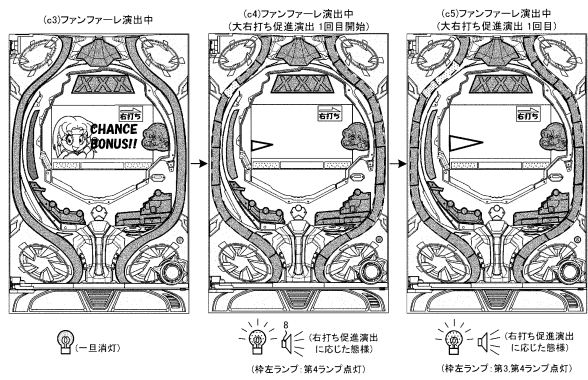


10

## 【図 10 - 24】

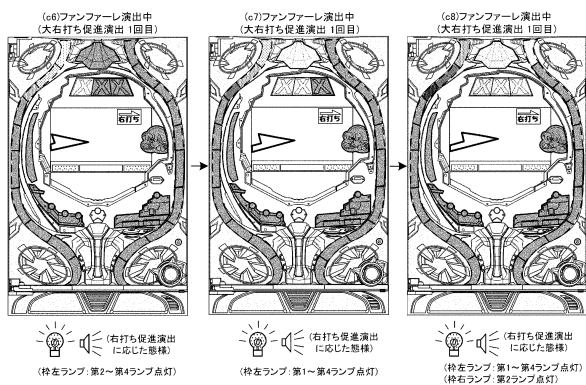


## 【図 10 - 25】

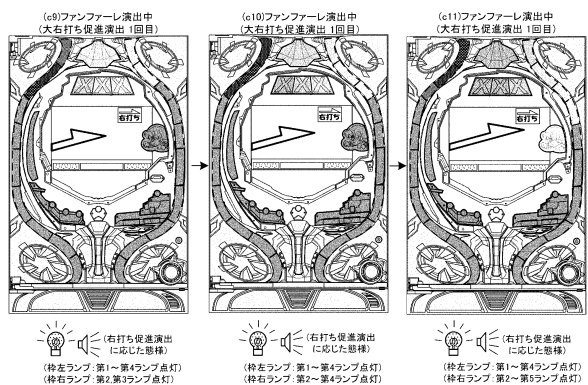


20

## 【図 10 - 26】



## 【図 10 - 27】

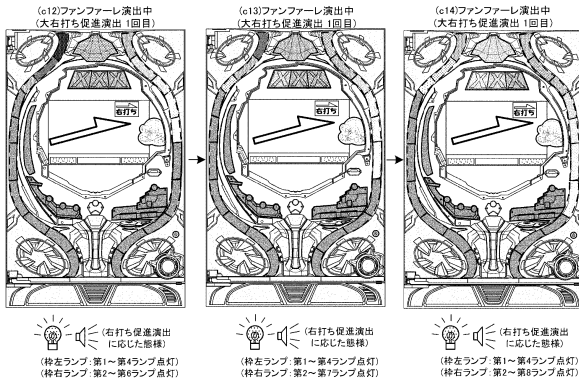


30

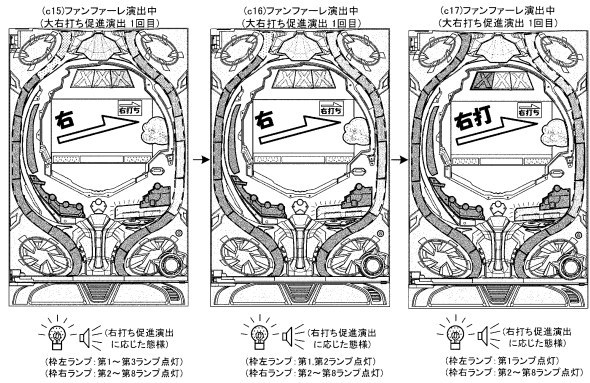
40

50

## 【図 10 - 28】

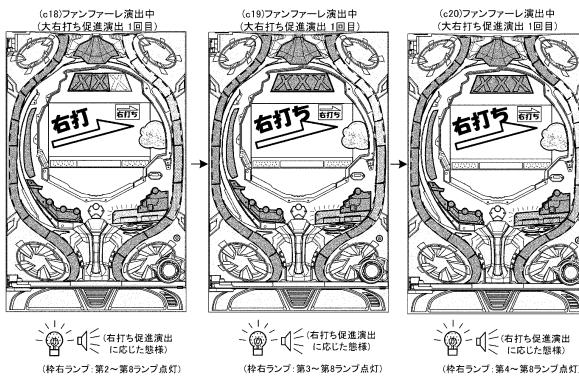


## 【図 10 - 29】

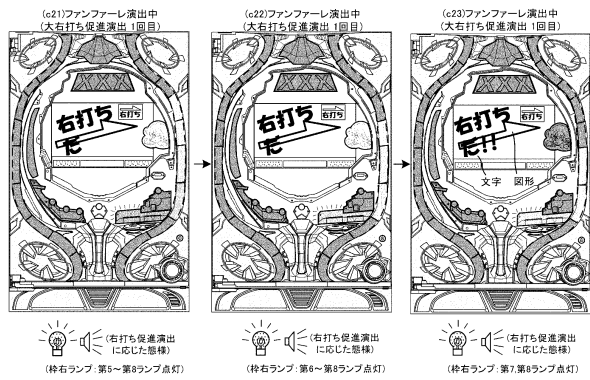


10

## 【図 10 - 30】

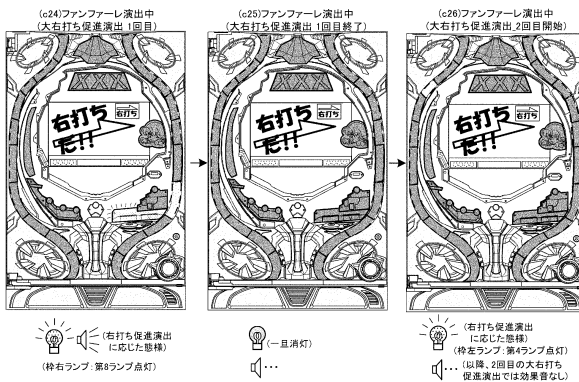


## 【図 10 - 31】

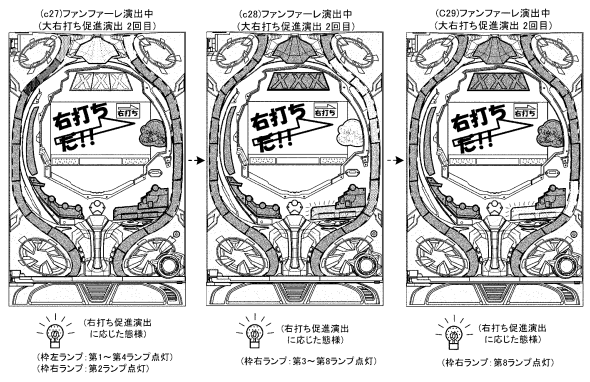


20

## 【図 10 - 32】



## 【図 10 - 33】



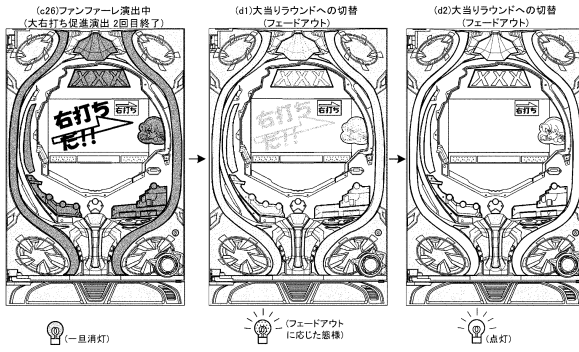
30

40

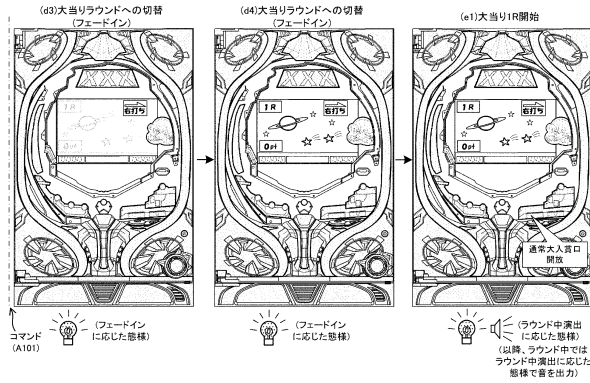
50



【図 10 - 38】

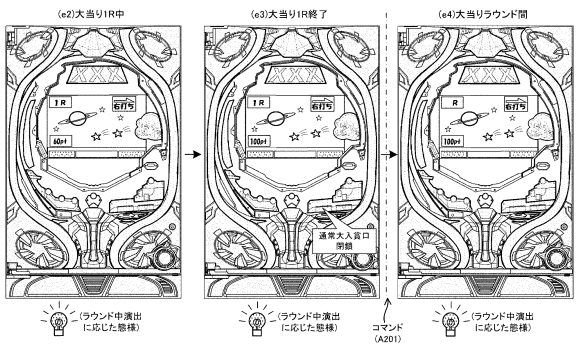


【図 10 - 39】

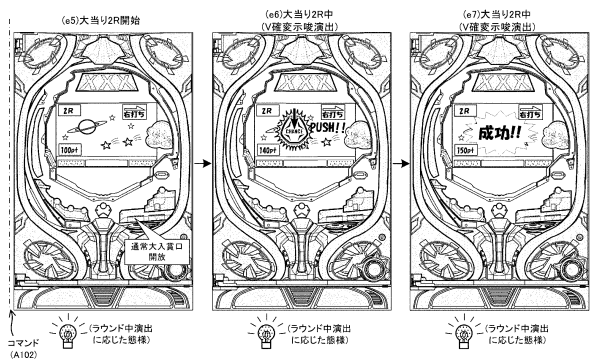


10

【図 10 - 40】

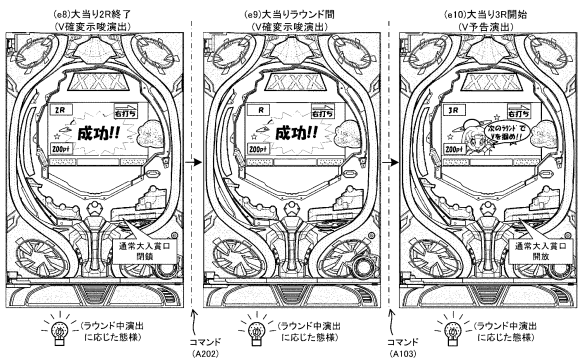


【図 10 - 41】

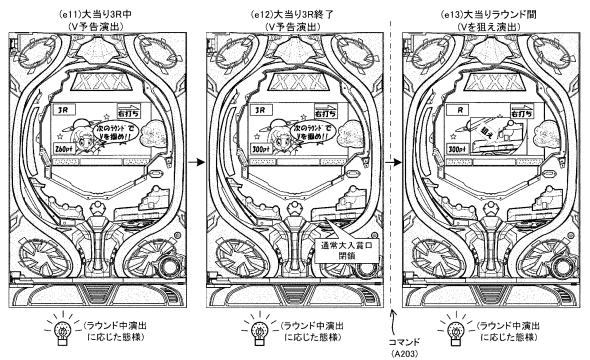


20

【図 10 - 42】



【図 10 - 43】

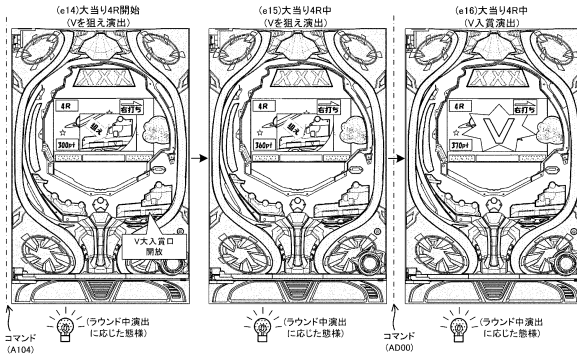


30

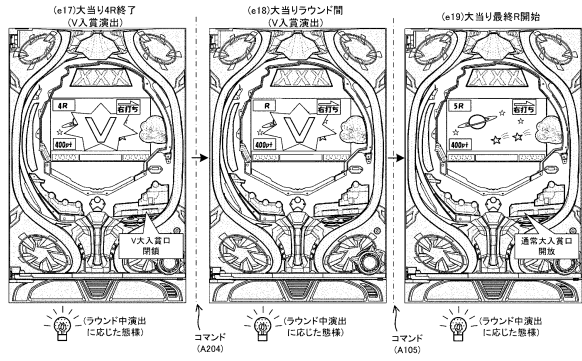
40

50

## 【図10-44】

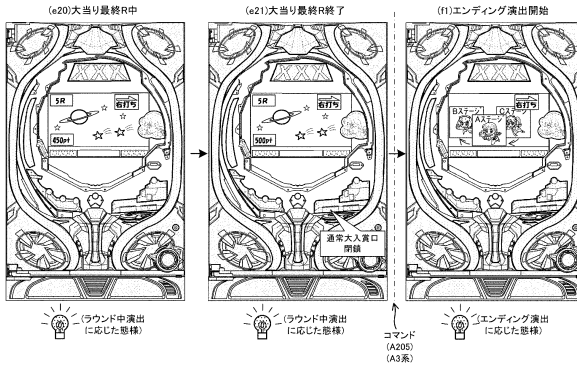


## 【図10-45】

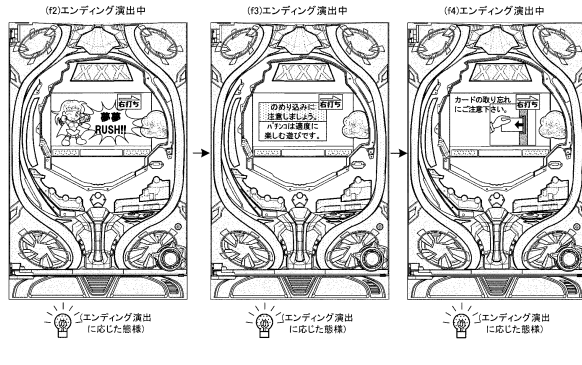


10

## 【図10-46】

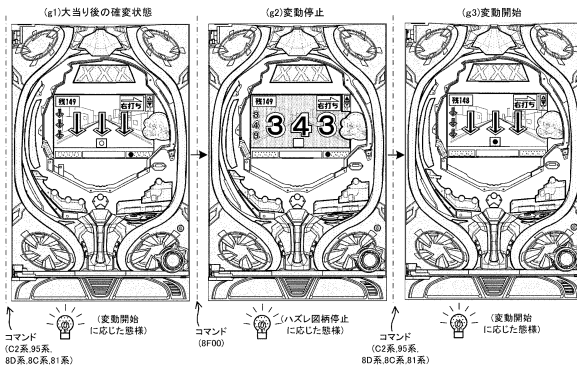


## 【図10-47】

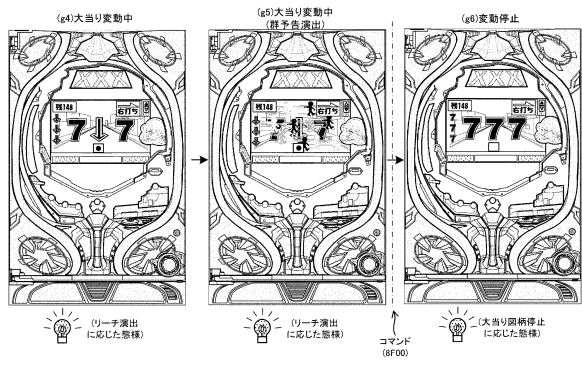


20

## 【図10-48】



## 【図10-49】

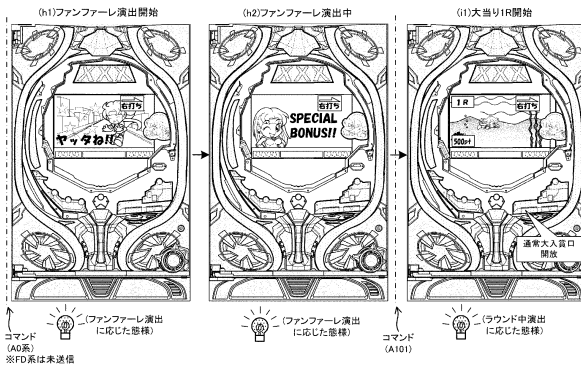


30

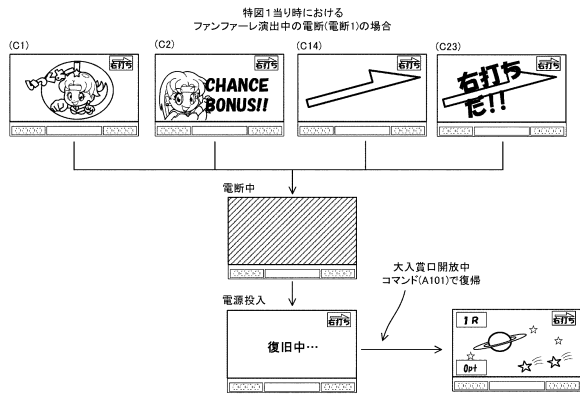
40

50

## 【図10-50】



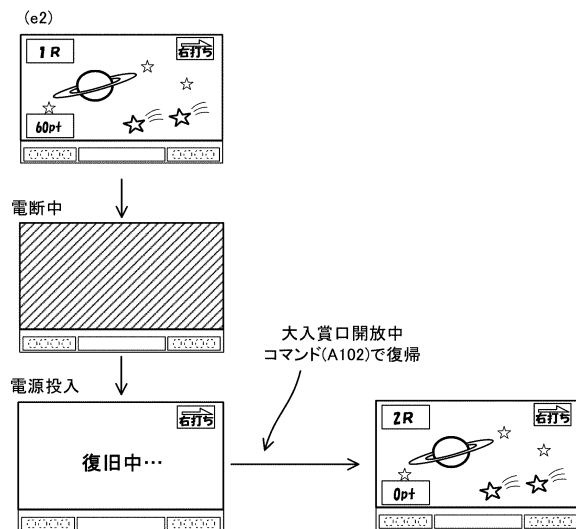
## 【図10-51】



10

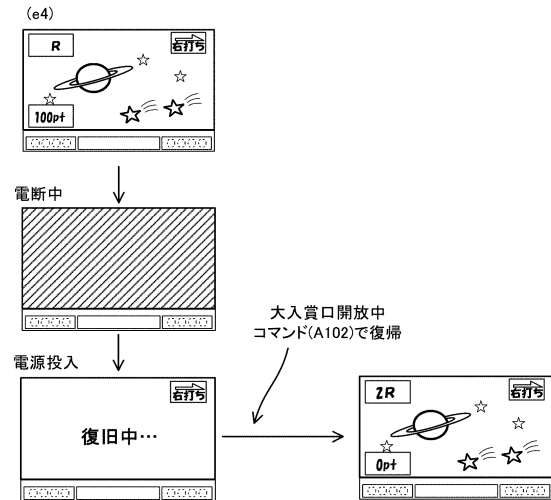
## 【図10-52】

特図1当り時における  
1R中の電断(電断2)の場合



## 【図10-53】

特図1当り時における  
1R後のラウンド間の電断(電断3)の場合



20

30

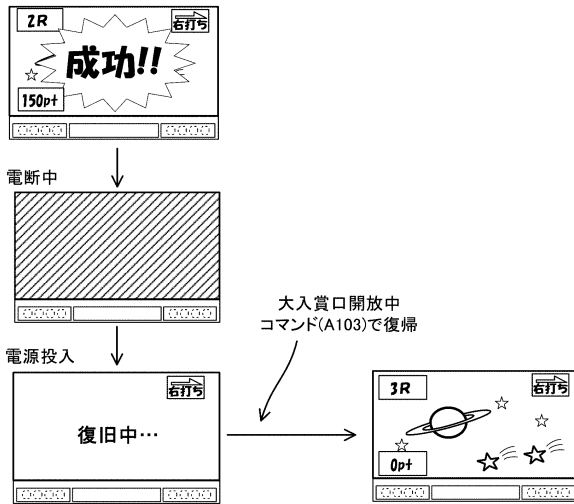
40

50

## 【図 10 - 54】

特図1当り時における  
2R中の電断(電断4)の場合

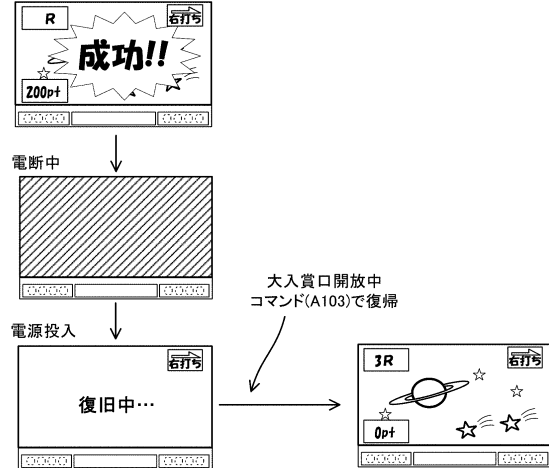
(e7)



## 【図 10 - 55】

特図1当り時における  
2R後のラウンド間の電断(電断5)の場合

(e9)

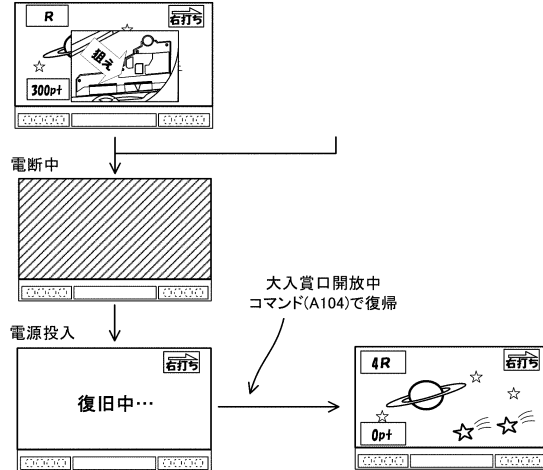


10

## 【図 10 - 56】

特図1当り時における  
3R後のラウンド間の電断(電断6)の場合

(e13)

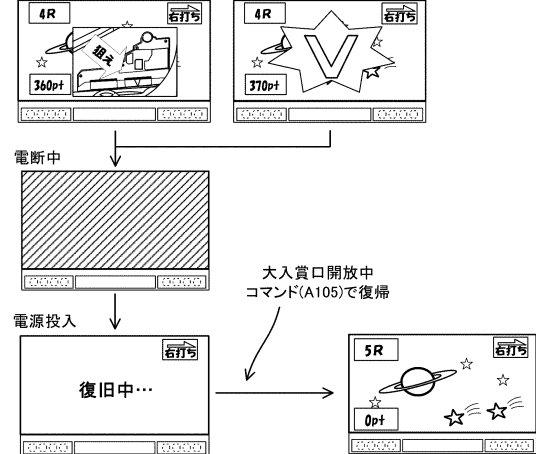


## 【図 10 - 57】

特図1当り時における  
4R(Vを狙えラウンド)中の電断(電断7)の場合

(e15)

(e16)



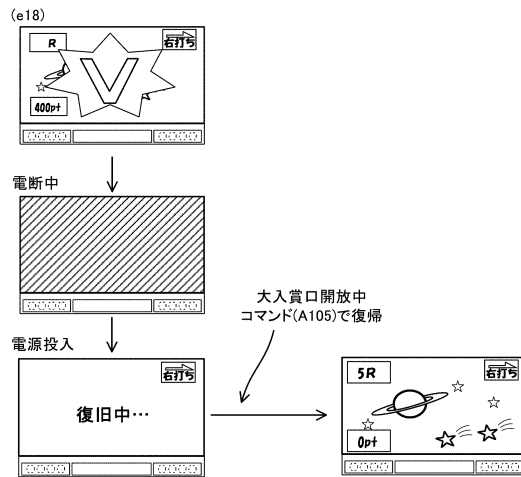
30

40

50

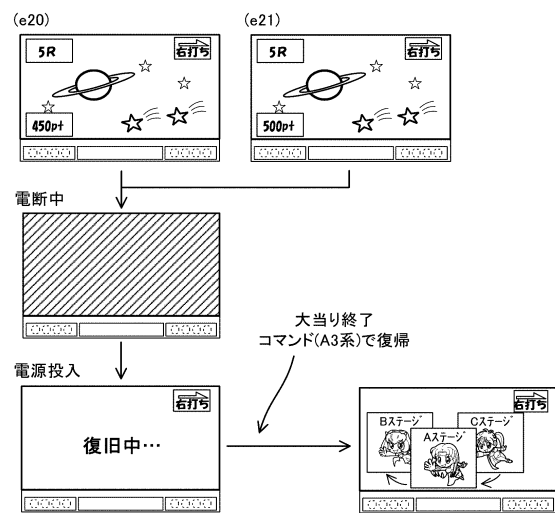
## 【図 10 - 58】

特図1当り時における  
4R(Vを狙えラウンド)後のラウンド間の電断(電断8)の場合



## 【図 10 - 59】

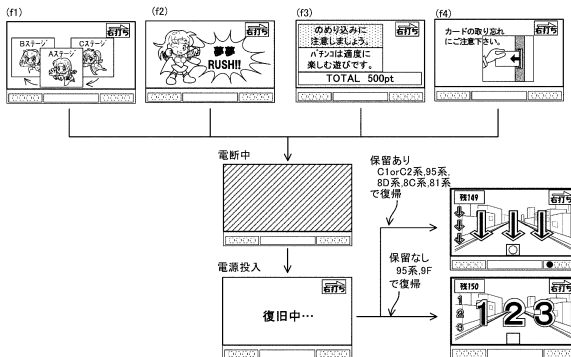
特図1当り時における  
最終ラウンド中の電断(電断9)の場合



10

## 【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



20

30

40

50



---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 9 - 1 1 5 6 3 5 ( J P , A )  
特開 2 0 1 9 - 0 6 3 2 6 0 ( J P , A )  
特開 2 0 1 8 - 1 3 9 8 6 8 ( J P , A )  
特開 2 0 0 9 - 2 9 7 2 4 8 ( J P , A )  
特開 2 0 1 8 - 1 1 7 8 4 5 ( J P , A )  
特許第 6 9 7 8 4 7 5 ( J P , B 2 )  
特開 2 0 1 4 - 1 4 7 5 7 5 ( J P , A )  
特許第 6 9 8 9 5 7 3 ( J P , B 2 )  
特許第 6 9 7 0 1 4 9 ( J P , B 2 )  
特許第 6 9 9 7 1 5 1 ( J P , B 2 )  
特開 2 0 1 9 - 1 5 0 7 0 0 ( J P , A )
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)  
A 6 3 F 7 / 0 2