(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7234168号
(P7234168)

(45)発行日　令和5年3月7日(2023.3.7)

(24)登録日　令和5年2月27日(2023.2.27)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02　(2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０
Ａ６３Ｆ　7/02　３０４Ｄ

請求項の数　1　（全236頁）

(21)出願番号　特願2020-5625(P2020-5625)
(22)出願日　令和2年1月17日(2020.1.17)
(65)公開番号　特開2021-112324(P2021-112324A)
(43)公開日　令和3年8月5日(2021.8.5)
審査請求日　令和4年5月24日(2022.5.24)
早期審査対象出願

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

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であるとともに、通常状態と該通常状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別状態に制御可能な遊技機であって、
遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体を発射可能な発射手段と、
前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第１流下経路と第２流下経路とのうち、当該第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示を行う案内表示手段と、
前記第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを発光手段の発光箇所を移動させることで遊技者に促す案内発光を行う案内手段と、
前記通常状態から前記有利状態または前記特別状態のいずれかに制御されたときから前記通常状態に一度も制御されていない有利期間において発生した前記有利状態の回数が特定回数に達しているときに所定数値データを第１の値から第２の値へ更新可能な更新手段と、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、
第１表示領域にて前記第１案内表示を行い、
前記第１表示領域と異なる領域であって前記第１表示領域よりも小さい第２表示領域にて前記第２案内表示を行い、

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が実行されている所定期間中の第１期間において前記第２案内表示を行い、
前記所定期間中であって前記第１期間よりも後の第２期間において、前記第１案内表示および前記第２案内表示を行い、
前記第２期間において、前記第２案内表示を継続的に行う一方で前記第１案内表示を所定回実行可能であり、
前記所定期間の後の期間において、前記第１案内表示を終了する一方で前記第２案内表示を継続し、
前記有利状態の制御が終了した後の前記特別状態において、前記第２案内表示を継続し、
前記案内手段は、
前記第１期間において、前記案内発光とは異なる発光態様により前記発光手段を発光可能であり、
前記第２期間が開始される前に前記発光手段を消灯させ、
前記第２期間が開始されるときに前記第１案内表示に連動して前記案内発光を行い、
前記第２期間において、前記第１案内表示は、段階的に視認性が高くなるように表示態様が変化し、前記第２案内表示は、段階的に視認性が高くなるように表示態様が変化することがない、
ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機が知られている。たとえば、特許文献１には、装飾図柄表示装置において７図柄が揃って停止表示されたことに基づいて大当り遊技を実行可能な状態に制御する遊技機が開示されている。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【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】
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】
（Ａ）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（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であるとともに、通常状態と該通常状態

よりも前記有利状態に制御されやすい特別状態（例えば、時短状態（高確高ベース状態や低確高ベース状態））に制御可能な遊技機（例えば、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を発射可能な発射手段（例えば、打球操作ハンドル（操作ノブ）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（例えば、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（例えば、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（例えば、右打ちを促す画像表示）を行う案内表示手段（例えば、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流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを発光手段（例えば、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒおよび枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌ）の発光箇所を移動させることで遊技者に促す案内発光を行う案内手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０によって枠ランプによる右打ち示唆演出を実行する処理）と、
前記通常状態から前記有利状態または前記特別状態のいずれかに制御されたときから前記通常状態に一度も制御されていない有利期間（例えば、連荘状態の期間）において発生した前記有利状態の回数が特定回数に達しているとき（例えば、連荘回数が第１判定回数である「５」以上であるとき）に所定数値データを第１の値（例えば、「０」）から第２の値（例えば、「１」や「２」）へ更新可能な更新手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図１２－１３に示す出玉状態判定処理を実行する部分）と、を備え、
前記案内表示は、第１案内表示（例えば、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（例えば、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、
第１表示領域にて前記第１案内表示を行い、
前記第１表示領域と異なる領域であって前記第１表示領域よりも小さい第２表示領域にて前記第２案内表示を行い、
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（例えば、ファンファーレ演出）が実行されている所定期間中の第１期間において前記第２案内表示を行い、
前記所定期間中であって前記第１期間よりも後の第２期間において、前記第１案内表示および前記第２案内表示（例えば、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）を行い、
前記第２期間において、前記第２案内表示を継続的に行う一方で前記第１案内表示を所定回実行可能であり、
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（例えば、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）、
前記有利状態の制御が終了した後の前記特別状態（例えば、確変状態、時短状態）において、前記第２案内表示を継続し（例えば、図１０－４８および図１０－４９に示すように大当り後の確変状態において小右打ち促進演出に対応する画像表示を継続する部分）、
前記案内手段は、
前記第１期間において、前記案内発光とは異なる発光態様により前記発光手段を発光可能であり、
前記第２期間が開始される前に前記発光手段を消灯させ、
前記第２期間が開始されるときに前記第１案内表示に連動して前記案内発光を行い（例えば、図１０－２５～図１０－３３に示すように一旦消灯した後に大右打ち促進演出に対応する画像表示に連動して枠ランプを左側から右側に向かってアーチを描くように点灯させることを行う部分）、

前記第２期間において、前記第１案内表示は、段階的に視認性が高くなるように表示態様が変化し、前記第２案内表示は、段階的に視認性が高くなるように表示態様が変化することがない、

ことを特徴としている。

（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であるとともに、通常状態と該通常状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別状態（例えば、時短状態（高確高ベース状態や低確高ベース状態））に制御可能な遊技機（例えば、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を発射可能な発射手段と、

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

前記案内表示は、第１案内表示と第２案内表示とを含み、

前記案内表示手段は、

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

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

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

前記第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを発光手段（たとえば、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒおよび枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌ）の発光箇所を移動させることで遊技者に促す案内発光を行う案内手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０によって枠ランプによる右打ち示唆演出を実行する処理）と、

さらに、

前記遊技制御手段から送信される制御情報（例えば、図１２－２に示す演出制御コマンド）にもとづいて演出を制御可能な演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

前記通常状態から前記有利状態または前記特別状態のいずれかに制御されたときから前記通常状態に一度も制御されていない有利期間（例えば、連荘状態の期間）において発生した前記有利状態の回数が特定回数に達しているとき（例えば、連荘回数が第１判定回数である「５」以上であるとき）に所定数値データを第１の値（例えば、「０」）から第２の値（例えば、「１」や「２」）へ更新可能な更新手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図１２－１３に示す出玉状態判定処理を実行する部分）と、

前記所定数値データが前記第２の値であるときに、単位期間において付与される遊技価値の付与速度が低下するように調整する調整手段（例えば、図１２－１３及び図１２－２１に示すように、ＣＰＵ１０３が出玉状態判定処理において出玉状態フラグ値を「１」や「２」にセットすることによって大当り遊技中のファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間を長期化する部分）と、

を備え、

前記遊技制御手段は、前記所定数値データが前記第２の値であることを特定可能な制御情報を前記演出制御手段に送信可能であって（例えば、図１２－１３に示すように、ＣＰＵ１０３がステップ１６２ＳＧＳ１７の処理で出玉状態指定コマンドの送信設定を実行した後、図５に示すコマンド制御処理を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記所定数値データが前記第２の値であることを特定可能な制御情報にもとづいた演出制御を実行可能である（例えば、図１２－２７及び図１２－２８に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、予告演出決定処理において、受信した出玉状態指定コマンドから出玉状態を特定し、該特定した出玉状態に応じた予告演出種別決定用テーブルを用いて可変表示中に予告演出を実行するか否か及び実行する予告演出の演出種別を決定可能な部分）、

ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定方向に遊技球を発射させるように遊技者を促す指示を好適に実行することができる。さらに、所定数値データが第２の値であるときにおいて遊技価値の付与速度を低下させる調整が実行されるため、所定数値データが第２の値であるときにおいて短期間に過度の遊技価値が付与されて射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことができるとともに、所定数値データが第２の値であるか否かに対応した演出制御を実行できるので、遊技興趣を向上できる。
【０００７】
また、後述する発明を実施するための形態には、以下の手段２に係る発明が含まれる。
従来より遊技機において特開２０１６－８３５８０号公報に示されているような、通常状態よりも有利状態である大当り状態に制御されやすい特別状態である高確率状態（確変状態）に所定回数の可変表示回数に亘って制御される遊技機がある。
【０００８】
しかしながら、高確率状態（確変状態）が終了するまでに、再度高確率状態（確変状態）に制御される有利状態（大当り状態）が繰り返し発生することによって、多量の遊技媒体である遊技球が短期間にて付与されてしまう場合があり、遊技者の射幸心を過度に煽ってしまう畏れがあるという問題があった。
【０００９】
この発明は、このような問題点に着目してなされたもので、短期間に過度の遊技価値が付与されて射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことのできる遊技機を提供することを目的とする。
【００１０】
手段１の遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であるとともに、通常状態と該通常状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別状態（例えば、時短状態（高確高ベース状態や低確高ベース状態））に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
遊技の進行を制御可能な遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
前記遊技制御手段から送信される制御情報（例えば、図１２－２に示す演出制御コマンド）にもとづいて演出を制御可能な演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
前記通常状態から前記有利状態または前記特別状態のいずれかに制御されたときから前記通常状態に一度も制御されていない有利期間（例えば、連荘状態の期間）において発生した前記有利状態の回数が特定回数に達しているとき（例えば、連荘回数が第１判定回数である「５」以上であるとき）に所定数値データを第１の値（例えば、「０」）から第２の値（例えば、「１」や「２」）へ更新可能な更新手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図１２－１３に示す出玉状態判定処理を実行する部分）と、
前記所定数値データが前記第２の値であるときに、単位期間において付与される遊技価値の付与速度が低下するように調整する調整手段（例えば、図１２－１３及び図１２－２１に示すように、ＣＰＵ１０３が出玉状態判定処理において出玉状態フラグ値を「１」や「２」にセットすることによって大当り遊技中のファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間を長期化する部分）と、
を備え、
前記遊技制御手段は、前記所定数値データが前記第２の値であることを特定可能な制御情報を前記演出制御手段に送信可能であって（例えば、図１２－１３に示すように、ＣＰＵ１０３がステップ１６２ＳＧＳ１７の処理で出玉状態指定コマンドの送信設定を実行した後、図５に示すコマンド制御処理を実行する部分）、
前記演出制御手段は、前記所定数値データが前記第２の値であることを特定可能な制御情報にもとづいた演出制御を実行可能である（例えば、図１２－２７及び図１２－２８に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、予告演出決定処理において、受信した出玉状態指定コマンドから出玉状態を特定し、該特定した出玉状態に応じた予告演出種別決定用テーブルを用いて可変表示中に予告演出を実行するか否か及び実行する予告演出の演出種別

を決定可能な部分）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、所定数値データが第２の値であるときにおいて遊技価値の付与速度を低下させる調整が実行されるため、所定数値データが第２の値であるときにおいて短期間に過度の遊技価値が付与されて射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことができるとともに、所定数値データが第２の値であるか否かに対応した演出制御を実行できるので、遊技興趣を向上できる。
【００１１】
　尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであって良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであっても良い。
【図面の簡単な説明】
【００１２】
【図１】本実施の形態に係るパチンコ遊技機の正面図である。
【図２】本実施の形態に係るパチンコ遊技機の背面斜視図である。
【図３】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図４】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図５】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図６】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図７】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図８】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図９】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－１】本実施の形態の特徴部に係るパチンコ遊技機の正面図である。
【図１０－２】枠ランプを示す説明図である。
【図１０－３】特図ＬＥＤ基板および第４図柄ユニットを示す説明図である。
【図１０－４】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図１０－５】画像表示装置の正面図である。
【図１０－６】当り種別表を示す説明図である。
【図１０－７】各乱数を示す説明図である。
【図１０－８】大当り判定テーブルおよび大当り種別判定テーブルを示す説明図である。
【図１０－９】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図１０－１０】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－１１】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－１２】特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－１３】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－１４】大当り開放前処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－１５】大当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－１６】大当り開放後処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－１７】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－１８】大当り中演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－１９】当り変動中における処理の一例を示すタイミングチャートである。
【図１０－２０】大当り中における処理の一例を示すタイミングチャートである。
【図１０－２１】大当り終了後における処理の一例を示すタイミングチャートである。
【図１０－２２】ランプの点灯態様を示す説明図である。
【図１０－２３】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－２４】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－２５】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－２６】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－２７】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－２８】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。

【図１０－２９】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－３０】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－３１】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－３２】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－３３】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－３４】点灯データテーブルにおける親テーブルの一例を示す説明図である。
【図１０－３５】点灯データテーブルにおける子テーブルの一例を示す説明図である。
【図１０－３６】点灯データテーブルにおける孫テーブルの一例を示す説明図である。
【図１０－３７】点灯データテーブルにおける孫テーブルの一例を示す説明図である。
【図１０－３８】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－３９】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－４０】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－４１】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－４２】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－４３】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－４４】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－４５】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－４６】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－４７】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－４８】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－４９】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－５０】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－５１】特図１当りによるファンファーレ演出中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－５２】特図１当り時の大当り１ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－５３】特図１当り時の大当り１ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－５４】特図１当り時の大当り２ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－５５】特図１当り時の大当り２ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－５６】特図１当り時の大当り３ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－５７】特図１当り時の大当り４ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－５８】特図１当り時の大当り４ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－５９】特図１当り時の大当り最終ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１０－６０】特図１当り時のエンディング演出中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１１－１】パチンコ遊技機の正面図である。
【図１１－２】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図１１－３】可動体ユニットの概略図である。
【図１１－４】（Ａ），（Ｂ）は、演出制御コマンドを例示する図である。
【図１１－５】各乱数を示す説明図である。
【図１１－６】（Ａ）は、表示結果判定テーブル１を示す説明図であり、（Ｂ）は、表示結果判定テーブル２を示す説明図である。
【図１１－７】（Ａ）は、大当り種別判定テーブルの構成例を示す図であり、（Ｂ）は、

各種大当りの内容を示す図である。
【図１１－８】変動パターンを例示する図である。
【図１１－９】可変表示結果と変動パターンと関係について示す説明図である。
【図１１－１０】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。
【図１１－１１】（Ａ）は、演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図であり、（Ｂ）は、始動入賞時受信コマンドバッファの構成例を示す図である。
【図１１－１２】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－１３】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－１４】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－１５】先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－１６】先読予告演出の実行の有無と表示パターンの決定割合を示す図である。
【図１１－１７】第１保留記憶表示エリア及び第２保留記憶表示エリアの更新例を示す図である。
【図１１－１８】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－１９】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－２０】可変表示制御タイマと可動体制御タイマの説明図である。
【図１１－２１】スーパーリーチα１大当り、スーパーリーチα２大当りの可変表示におけるタイミングチャートである。
【図１１－２２】スーパーリーチα１はずれ、スーパーリーチα２はずれの可変表示におけるタイミングチャートである。
【図１１－２３】スーパーリーチβ１大当り、スーパーリーチβ２大当りの可変表示におけるタイミングチャートである。
【図１１－２４】スーパーリーチβ１はずれ、スーパーリーチβ２はずれの可変表示におけるタイミングチャートである。
【図１１－２５】各拡大表示期間における可動体示唆動作の有無と画像拡大率を示す図である。
【図１１－２６】（Ａ）は各可動体動作示唆演出の演出態様を示す図であり、（Ｂ）は各可動体動作演出の演出態様を示す図である。
【図１１－２７】画像表示装置におけるリーチ演出までの演出態様を示す図である。
【図１１－２８】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
【図１１－２９】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
【図１１－３０】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
【図１１－３１】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
【図１１－３２】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
【図１１－３３】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
【図１１－３４】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
【図１１－３５】画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
【図１１－３６】変形例での画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
【図１１－３７】変形例での画像表示装置におけるリーチ演出の演出態様を示す図である。
【図１２－１】特徴部１６２ＳＧのパチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図１２－２】（Ａ），（Ｂ），（Ｃ）は、演出制御コマンドを例示する図である。
【図１２－３】各乱数を示す説明図である。
【図１２－４】（Ａ）は、表示結果判定テーブル１を示す説明図であり、（Ｂ）は、表示結果判定テーブル２を示す説明図である。
【図１２－５】（Ａ）は、大当り種別判定テーブルの構成例を示す図であり、（Ｂ）は、各種大当りの内容を示す図である。
【図１２－６】変動パターンを例示する図である。
【図１２－７】可変表示結果と変動パターンと関係について示す説明図である。
【図１２－８】各変動パターンの可変表示時間と出玉状態フラグとの関係を示す説明図で

ある。
【図１２－９】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。
【図１２－１０】（Ａ）は、演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図であり、（Ｂ）は、始動入賞時受信コマンドバッファの構成例を示す図である。
【図１２－１１】特徴部１６２ＳＧのパチンコ遊技機におけ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。
【図１２－１２】特徴部１６２ＳＧのパチンコ遊技機における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１２－１３】（ａ）は、出玉状態判定処理の一例を示すフローチャートであり、（ｂ）は、出玉状態フラグ値と各調整との関係を示す説明図である。
【図１２－１４】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２－１５】（Ａ）は、入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートであり、（Ｂ）は、変動カテゴリコマンドの内容を示す図である。
【図１２－１６】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１２－１７】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１２－１８】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１２－１９】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２－２０】大当りの進行状況と大入賞口の開閉状況との関係を示す説明図である。
【図１２－２１】出玉状態フラグ値と大当り状態における各期間との関係を示す説明図である。
【図１２－２２】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２－２３】先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２－２４】（Ａ）は、大当り（確変大当りＣを除く）の保留記憶についての表示パターン決定割合の例を示す図であり、（Ｂ）は、はずれの保留記憶についての表示パターン決定割合の例を示す図である。
【図１２－２５】（Ａ）は、第１保留記憶表示エリア及び第２保留記憶表示エリアを示す図であり、（Ｂ）は、第１保留記憶表示エリア及び第２保留記憶表示エリアの更新例を示す図である。
【図１２－２６】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２－２７】予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２－２８】予告演出種別決定用テーブルＡ～Ｃを示す図である。
【図１２－２９】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２－３０】はずれ用変動パターン判定テーブルを示す図である。
【図１２－３１】出玉状態フラグの値に応じて選択するはずれ用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【発明を実施するための形態】
【００１３】
＜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。
【００１４】
［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。
【００１５】
なお、特別図柄の「可変表示」とは、たとえば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表

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

【００１６】

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。

【００１７】

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。

【００１８】

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

【００１９】

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。

【００２０】

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。

【００２１】

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。

【００２２】

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。

【００２３】

入賞球装置６Ａは、たとえば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第１始動入賞口を形成する。第１始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（たとえば３個）の賞球が払い出されるとともに、第１特図ゲームが開始され得る。

【００２４】

可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図３参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、たとえば

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

【００２５】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左下方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。

【００２６】

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。

【００２７】

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。

【００２８】

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。

【００２９】

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。

【００３０】

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。

【００３１】

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。

【００３２】

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。

【００３３】

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。
【００３４】
遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音などを再生出力するためのスピーカ８Ｌ，８Ｒが設けられている。遊技機用枠３における画像表示装置５の上方位置にはメインランプ９ａが設けられており、該メインランプ９ａの左右には、遊技領域を包囲するように枠ランプ９ｂが設けられている。さらに、遊技盤２における特別可変入賞球装置７の近傍位置にはアタッカランプ９ｃが設けられている。
【００３５】
遊技盤２の所定位置（図１では画像表示装置５の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体３２が設けられている。また、可動体３２には、可動体ランプ９ｄが設けられている。該可動体ランプ９ｄと前述したメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃとは纏めて遊技効果ランプ９と呼称する場合がある。なお、これらメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄは、ＬＥＤを含んで構成されている。
【００３６】
遊技機用枠３の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者などによって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）３０が設けられている。
【００３７】
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。
【００３８】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３１Ａが取り付けられている。スティックコントローラ３１Ａには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ３１Ａに対する操作は、コントローラセンサユニット３５Ａ（図３参照）により検出される。
【００３９】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、プッシュセンサ３５Ｂ（図３参照）により検出される。
【００４０】
パチンコ遊技機１では、遊技者の動作（操作など）を検出する検出手段として、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂが設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。
【００４１】
図２は、パチンコ遊技機１の背面斜視図である。パチンコ遊技機１の背面には、基板ケース２０１に収納された主基板１１が搭載されている。主基板１１には、設定キー５１や設定切替スイッチ５２が設けられている。設定キー５１は、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ５２は、設定変更状態において大当りの当選確率や出玉率などの設定値を変更するための設定スイッチとして機能する。設定キー５１や設定切替スイッチ５２は、たとえば電源基板１７の所定位置といった、主基板１１の外部に取り付けられてもよい。
【００４２】
主基板１１の背面中央には、表示モニタ２９が配置され、表示モニタ２９の側方には表示切替スイッチ３０が配置されている。表示モニタ２９は、たとえば７セグメントのＬＥＤ表示装置を用いて、構成されていればよい。表示モニタ２９および表示切替スイッチ３０は、遊技機用枠３を開放した状態で遊技盤２の裏面側を視認した場合に、主基板１１を

視認する際の正面に配置されている。
【００４３】
表示モニタ２９は、たとえば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比は、賞球合計数のうち大入賞口（アタッカ）への入賞による賞球数が占める割合である。役比は、賞球合計数のうち第２始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と大入賞口（アタッカ）への入賞による賞球数が占める割合である。ベースは、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合である。設定変更状態や設定確認状態であるときに、表示モニタ２９は、パチンコ遊技機１における設定値を表示可能である。表示モニタ２９は、設定変更状態や設定確認状態であるときに、変更や確認の対象となる設定値などを表示可能であればよい。
【００４４】
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。
【００４５】
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。
【００４６】
［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。
【００４７】
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）。
【００４８】
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。
【００４９】
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。
【００５０】
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。
【００５１】
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。

【００５２】

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。

【００５３】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（たとえば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（たとえば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１５回や２回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【００５４】

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。

【００５５】

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。

【００５６】

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。

【００５７】

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。

【００５８】

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。

【００５９】

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。

【００６０】

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。

【００６１】

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。

【００６２】

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。

【００６３】

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。

【００６４】

なお、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（たとえば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。たとえば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

（演出の進行ど）

【００６５】

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

【００６６】

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

【００６７】

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。

【００６８】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機１では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や

飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、たとえば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【００６９】

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

【００７０】

大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（たとえば、「７」など）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図柄（たとえば、「６」など）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

【００７１】

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

【００７２】

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

【００７３】

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

【００７４】

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

【００７５】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り

中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。また、小当り遊技状態中にも、小当り遊技状態を報知する小当り中演出が実行される。なお、小当り遊技状態中と、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別で、たとえばその後の遊技状態を高確状態とする大当り種別）での大当り遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当り遊技状態中であるか、大当り遊技状態中であるかを遊技者に分からないようにしてもよい。そのような場合であれば、小当り遊技状態の終了後と大当り遊技状態の終了後とで共通の演出を実行することで、高確状態であるか低確状態であるかを識別できないようにしてもよい。

【００７６】

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）。

【００７７】

［基板構成］

パチンコ遊技機１には、たとえば図３に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、たとえば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源スイッチ９１に接続された電源基板１７も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電気的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【００７８】

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。

【００７９】

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。

【００８０】

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。

【００８１】

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。

【００８２】

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。

【００８３】

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

【００８４】

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

【００８５】

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

【００８６】

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

【００８７】

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

【００８８】

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

【００８９】

演出制御基板１２は、主基板１１とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体３２の駆動、エラー報知、電断復旧の報知などの各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【００９０】

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

【００９１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部１２３とともに演出を実行するための処理（演出制御基板１２の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定などを含む）を行う。このとき、ＲＯＭ１２１が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１２２がメインメモリとして使用される。

【００９２】

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

【００９３】

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

【００９４】

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

【００９５】

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

【００９６】

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

【００９７】

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

【００９８】

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

【００９９】

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

【０１００】

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

【０１０１】

［動作］

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【０１０２】
（主基板１１の主要な動作）
まず、主基板１１における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機１に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理が実行される。図４は、主基板１１におけるＣＰＵ１０３が実行する遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【０１０３】
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。
【０１０４】
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。
【０１０５】
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。
【０１０６】
復旧条件が成立しなかった場合には（ステップＳ３；Ｎ）、初期化処理（ステップＳ６）を実行した後に、設定変更処理（ステップＳ７）を実行する。ステップＳ６の初期化処理は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。
【０１０７】
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。
【０１０８】
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。
【０１０９】

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

【０１１０】

ステップＳ７の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、たとえば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー５１がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでいてもよい。

【０１１１】

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。

【０１１２】

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。

【０１１３】

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。

【０１１４】

クリア信号は、たとえば電源基板１７に設けられたクリアスイッチ９２の押下操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオンであるとともに設定キー５１がオンである場合には、クリアスイッチ９２がオンであればステップＳ６の初期化処理とともにステップＳ７の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチ９２がオフであればステップＳ４の復旧処理とともにステップＳ５の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオフである場合、または設定キー５１がオフである場合には、クリアスイッチ９２がオンであればステップＳ６の初期化処理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチ９２がオフであればステップＳ４の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

【０１１５】

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。

【０１１６】

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）。

【０１１７】

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。

【０１１８】

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

【０１１９】

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

【０１２０】

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）。

【０１２１】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板１２に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定などの判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、たとえば特別図柄プロセス処理が終了した後、図５に示すステップＳ２７のコ

マンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【０１２２】

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

【０１２３】

ステップＳ１１０の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“０”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“１”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図２優先消化ともいう）。また、第１始動入賞口および第２始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

【０１２４】

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

【０１２５】

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

【０１２６】

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。

【０１２７】

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

【０１２８】

ステップＳ１１３の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“３”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置

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

【０１２９】

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

【０１３０】

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

【０１３１】

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

【０１３２】

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

【０１３３】

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

【０１３４】

ステップＳ１１９の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“９”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測す

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

【０１３５】

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

【０１３６】

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

【０１３７】

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

【０１３８】

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。

【０１３９】

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。

【０１４０】
第１特図用表示結果判定テーブルおよび第２特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態の場合に、当り判定値のうち１０２０から１２３７までの範囲が、設定値に関わらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が１の場合は、１０２０から１２３７までが「大当り」に割り当てられ、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている一方で、設定値２～設定値６の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、１２３８から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。
【０１４１】
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。
【０１４２】
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。
【０１４３】
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。
【０１４４】
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。
【０１４５】
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。
【０１４６】
パチンコ遊技機１に設定可能な設定値は、５個以下や７個以上であってもよい。パチンコ遊技機１に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。パチンコ遊技機１に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。た

とえば、パチンコ遊技機１に設定される設定値が１である場合は、通常状態での大当り確率が１／３２０、確変状態が６５％の割合でループする遊技性（いわゆる確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が２である場合は、通常状態での大当り確率が１／２００、大当り遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置７の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当り遊技中に遊技球が所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（いわゆるＶ確変タイプ）とし、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が３である場合は、大当り確率が１／３２０で小当り確率が１／５０であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置７の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技状態に制御する遊技性（いわゆる１種２種混合タイプ）としてもよい。パチンコ遊技機１に設定されている設定値が１～３のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が１～３のいずれかである場合よりも大当り確率や小当り確率が高い一方で大当り遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（たとえば、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が４～６のいずれかである場合）を設けてもよい。設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、設定値が１～３の場合は、特別可変入賞球装置７内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過するごとに所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が４～６の場合は、所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当り遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

【０１４７】

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。

【０１４８】

（演出制御基板１２の主要な動作）

次に、演出制御基板１２における主要な動作を説明する。演出制御基板１２では、電源基板などから電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、図８のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図８に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ７１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定などを行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップＳ７２）。初期動作制御処理では、可動体３２を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体３２の初期動作を行う制御が実行される。

【０１４９】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップＳ７３）。タイマ割込みフラグは、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。

【０１５０】

また、演出制御基板１２の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板１１からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割

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

【０１５１】

ステップＳ７３にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップＳ７３；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。

【０１５２】

ステップＳ７５にてコマンド解析処理を実行した後には、演出制御プロセス処理を実行する（ステップＳ７６）。演出制御プロセス処理では、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。

【０１５３】

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

【０１５４】

図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。

【０１５５】

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。

【０１５６】

ステップＳ１７０の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“０”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板１１から可変表

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

【０１５７】

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

【０１５８】

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

【０１５９】

ステップＳ１７３の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“３”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“６”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“４”に更新する。また、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【０１６０】

ステップＳ１７４の小当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“４”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、たとえば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターンなどを設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、たとえば主基板１１から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“５”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

【０１６１】
ステップＳ１７５の小当り終了演出処理は、演出プロセスフラグの値が“５”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、たとえば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターンなどを設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。
【０１６２】
ステップＳ１７６の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“６”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、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。
【０１６３】
ステップＳ１７７のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“７”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、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。
【０１６４】
［基本説明の変形例］
この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機１に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形および応用が可能である。
【０１６５】
上記基本説明のパチンコ遊技機１は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。
【０１６６】
特別図柄の可変表示中に表示されるものは１種類の図柄（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）。
【０１６７】
上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機１を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組合せになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（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。
【０１６８】
本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、パチンコ遊技機１に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線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。
【０１６９】
そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線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。
【０１７０】
なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「０％」の割合であることを含んでもよい。たとえば、一方が「０％」の割合で、他方が「１００％」の割合または「１００％」未満の割合であることも含む。
【０１７１】
＜特徴部０７５Ｆに関する説明＞
次に、本実施の形態の特徴部０７５Ｆに係る遊技機について、図１０－１～図１０－６０を参照して説明する。
【０１７２】
［特徴部０７５Ｆに係るパチンコ遊技機１の構成など］
本実施の形態の特徴部０７５Ｆに係るパチンコ遊技機１の正面図である。図１０－１に示すように、本特徴部０７５Ｆのパチンコ遊技機１においては、図１に示した特別可変入賞球装置７の代わりに、特別可変入賞球装置０７５Ｆ００７Ａが設けられている。特別可変入賞球装置０７５Ｆ００７Ａは、ソレノイド８２（図１０－４参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する大入賞口（以下、通常大入賞口と称する）を形成する。
【０１７３】
たとえば、特別可変入賞球装置０７５Ｆ００７Ａは、パチンコ遊技機１の奥側に位置する遊技盤２と、パチンコ遊技機１の手前側（遊技者側）に位置するガラス扉枠３ａとの間の空間に大入賞口扉を備えており、この大入賞口扉がパチンコ遊技機１の奥側と手前側との間を水平方向にスライド開閉することで、遊技球による通常大入賞口への経路が開放される。具体的には、ソレノイド８２がオフ状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機１の手前側にスライド移動することで通常大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が通常大入賞口に進入（通過）できなくなる。一方、ソレノイド８２がオン状態である場合、大入賞口扉がパチンコ遊技機１の奥側にスライド移動することで通常大入賞口を開放状態として、遊技球が通常大入賞口に進入しやすくなる。
【０１７４】
通常大入賞口に進入した遊技球は、通常大入賞口の内部に設けられた領域を通過することでカウントスイッチ２３によって検出される。遊技球がカウントスイッチ２３によって検出されることで、賞球として検出に応じた遊技球（たとえば、１回の検出ごとに１０個）が遊技者に払い出される。また、カウントスイッチ２３によって検出された遊技球の個数が上限数（たとえば、１０個）に達すると、１ラウンドが終了し、通常大入賞口が閉鎖状態に制御される。
【０１７５】
パチンコ遊技機１においては、特別可変入賞球装置０７５Ｆ００７Ａの隣にＶ可変入賞球装置０７５Ｆ００７Ｂが設けられている。Ｖ可変入賞球装置０７５Ｆ００７Ｂは、ソレノイド０７５Ｆ０８３（図１０－４参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する大入賞口（以下、Ｖ大入賞口と称する）を形成する。
【０１７６】
たとえば、特別可変入賞球装置０７５Ｆ００７Ｂは、遊技盤２とガラス扉枠３ａとの間

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

【０１７７】

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。

【０１７８】

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。

【０１７９】

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。

【０１８０】

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。

【０１８１】

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。
【０１８２】
　また、パチンコ遊技機１は、遊技盤２の左下に特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０を備える。特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００によって制御され、図１に示した、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃ、普通図柄表示器２０、第１特別図柄表示装置４Ａ、および第２特別図柄表示装置４Ｂなどの役割をＬＥＤの点灯／点滅／消灯によって担う基板である。さらに、パチンコ遊技機１は、画像表示装置５の左下に第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０を備える。第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０は、演出制御用ＣＰＵ１２０によって制御され、特図の変動や保留記憶数、右打ち表示などを、ＬＥＤの点灯／点滅／消灯によって報知するＬＥＤ基板である。
【０１８３】
　ここで、図１０－３は、特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０および第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０を示す説明図である。図１０－３(ａ）に示すように、特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０は、第１特図の可変表示を示す特図１可変表示部０７５Ｆ０２１と、第２特図の可変表示を示す特図２可変表示部０７５Ｆ０２２と、第１特図ゲームに対応する第１保留記憶数を示す特図１記憶表示部０７５Ｆ０２３と、第２特図ゲームに対応する第２保留記憶数を示す特図２記憶表示部０７５Ｆ０２４と、普図保留記憶数を示す普図記憶表示部０７５Ｆ０２５と、普通図柄の可変表示を示す普図表示部０７５Ｆ０２６と、遊技者に対して右打ちを促す右打ち表示部０７５Ｆ０３０と、確変状態の有無を示す確変表示部０７５Ｆ０２８と、時短状態の有無を示す時短表示部０７５Ｆ０２９と、大当りのラウンド数を示すラウンド表示部０７５Ｆ０２７とを備える。各表示部は、ＬＥＤなどの点灯手段による点灯または点滅によって、特図や普通図柄の可変表示の有無やその結果、現在の遊技状態、および保留数などを、遊技者に対して報知することができる。
【０１８４】
　たとえば、特図１可変表示部０７５Ｆ０２１は、第１特図ゲームにおける第１特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第１特別図柄の停止図柄を、ＬＥＤなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって遊技者に報知する。特図２可変表示部０７５Ｆ０２２は、第２特図ゲームにおける第２特別図柄の可変表示が行われているか否か、および当該可変表示の結果によって決まった第２特別図柄の停止図柄を、ＬＥＤなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって遊技者に報知する。
【０１８５】
　さらに、特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０は、右打ち表示部０７５Ｆ０３０におけるＬＥＤなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって、右打ちをすることを遊技者に促すことができる。本実施の形態においては、右打ちをすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部０７５Ｆ０３０におけるＬＥＤなどの点灯手段が点灯（発光）し、右打ちをすることを遊技者に促さない場合、すなわち左打ちすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部０７５Ｆ０３０におけるＬＥＤなどの点灯手段が消灯する。ＣＰＵ１０３は、図柄確定後に、演出制御用ＣＰＵ１２０に右打ち表示点灯コマンドを送信するとともに、右打ち表示部０７５Ｆ０３０を点灯させ、通常状態に戻る前の高ベース状態において最終変動によって図柄が確定した後に、演出制御用ＣＰＵ１２０に右打ち表示消灯指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部０７５Ｆ０３０を消灯させる。なお、パチンコ遊技機１が大当り遊技球状態後に高ベースに制御されない大当りや小当りを有する場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りラウンド中においてのみ、右打ち表示部０７５Ｆ０３０を点灯させてもよい。この場合、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に大当り終了指定コマンドを送信するとともに、右打ち表示部０７５Ｆ０３０を消灯させる。
【０１８６】
　ここで、右打ちとは、遊技盤２に設けられた遊技領域において遊技媒体が流下可能な第１流下経路と第２流下経路とのうち、当該第２流下経路に向けて遊技球を発射させるように打球操作ハンドル３０を操作すること（打ち方）である。第１流下経路は、たとえば、

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

【０１８７】

図１０－３(ｂ）に示すように、第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０は、第１特図ゲームに対応する第１保留記憶数を示す特図１記憶表示部０７５Ｆ０５１と、第２特図ゲームに対応する第２保留記憶数を示す特図２記憶表示部０７５Ｆ０５２と、第１特図の可変表示の状況または表示結果を示す特図１可変表示部０７５Ｆ０５３と、第２特図の可変表示の状況または表示結果を示す特図２可変表示部０７５Ｆ０５４と、遊技者に対して右打ちを促す右打ち表示部０７５Ｆ０５５とを備える。各表示部は、ＬＥＤなどの点灯手段による点灯／点滅／消灯によって、特図の可変表示の有無、保留数、および右打ち指示などを、遊技者に対して報知することができる。

【０１８８】

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

【０１８９】

さらに、本実施の形態においては、右打ちをすることを遊技者に促す場合、第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０の右打ち表示部０７５Ｆ０５５におけるＬＥＤなどの点灯手段が点灯（発光）し、右打ちをすることを遊技者に促さない場合、すなわち左打ちすることを遊技者に促す場合、右打ち表示部０７５Ｆ０５５におけるＬＥＤなどの点灯手段が消灯する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄確定後に、ＣＰＵ１０３から右打ち表示点灯コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部０７５Ｆ０５５を点灯させ、通常状態に戻る前の高ベース状態において最終変動によって図柄が確定した後に、ＣＰＵ１０３から右打ち

表示消灯指定コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部０７５Ｆ０５５を消灯させる。なお、パチンコ遊技機１が大当り遊技球状態後に高ベースに制御されない大当りや小当りを有する場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りラウンド中においてのみ、右打ち表示部０７５Ｆ０５５を点灯させてもよい。この場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から大当り終了指定コマンドを受信したことに基づいて、右打ち表示部０７５Ｆ０５５を消灯させる。

【０１９０】

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。

【０１９１】

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。

【０１９２】

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。

【０１９３】

[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。

【０１９４】

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。

【０１９５】

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。

【０１９６】

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。
【０１９７】
さらに、第１表示領域０７５Ｆ００５Ｆの中央下部には、実行中の可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示として表示するためのアクティブ表示エリア０７５Ｆ００５Ａが設けられている。
【０１９８】
［各種テーブル］
図１０－６～図１０－８を参照しながら、各種テーブルについて説明する。
【０１９９】
（大当り種別）
図１０－６は、当り種別表を示す説明図である。図１０－６に示すように、当り種別表においては、大当りにおける当りの種別ごとに、大当り遊技状態の終了後の大当り確率、大当り遊技状態の終了後のベース、大当り遊技状態終了後の変動時間、および、大当りにおける開放回数（ラウンド数）が示されている。
【０２００】
具体的には、大当りの種別としては、５Ｒ通常大当り、５Ｒ確変大当り、および１０Ｒ確変大当りが設けられている。なお、以下では、各ラウンドの標記を「Ｒ」で表すことがある。たとえば、１ラウンド目は１Ｒ目、２ラウンド目は２Ｒ目とも称する。５Ｒ通常大当りは、アタッカ内の振分部材（図示せず）の制御パターンがＶ入賞し難い制御パターン（たとえば、Ｖ大入賞口を開閉する蓋を開ける時間を所定時間よりも短くする制御や蓋の開閉を繰り返すことで遊技球を特定領域内に進入させない制御など）であり、５ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、低確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。通常大当りにおいては、このような低確高ベース状態が、変動表示が１００回という所定回数実行されるまでという条件と、次回の大当りが発生するまでという条件とのいずれか早い方の条件が成立するまで継続する。
【０２０１】
５Ｒ確変大当りは、アタッカ内の振分部材（図示せず）の制御パターンがＶ入賞し易い制御パターン（たとえば、Ｖ大入賞口を開閉する蓋を常に開ける制御や蓋を開ける時間を特定時間よりも長くする制御など）であり、５ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、高確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。確変大当りにおいては、このような高確高ベース状態が、変動表示が１５０回という所定回数実行されるまでという条件と、次回の大当りが発生するまでという条件とのいずれか早い方の条件が成立するまで継続する。
【０２０２】
１０Ｒ確変大当りは、アタッカ内の振分部材（図示せず）の制御パターンがＶ入賞し易い制御パターン（たとえば、Ｖ大入賞口を開閉する蓋を常に開ける制御や蓋を開ける時間を特定時間よりも長くする制御など）であり、１０ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、高確率状態かつ高ベース状態に制御される大当りである。確変大当りにおいては、このような高確高ベース状態が、変動表示が１５０回という所定回数実行されるまでという条件と、次回の大当りが発生するまでという条件とのいずれか早い方の条件が成立するまで継続する。
【０２０３】
５Ｒ通常大当りおよび５Ｒ確変大当りは、大当りが発生する際に停止する飾り図柄が互いに共通する。また、５Ｒ通常大当りおよび５Ｒ確変大当りは、いずれも大当りが発生したときに行われるファンファーレ演出の演出態様（たとえば、背景や登場するキャラクタ、効果音など）が互いに共通し、大当り遊技状態のラウンド中に行われるラウンド演出の演出態様（たとえば、背景や登場するキャラクタ、効果音など）が互いに共通し、さらに、大当り遊技状態のラウンド数も互いに共通する。このため、遊技者は、停止した飾り図柄、ファンファーレ演出、およびラウンド演出を見る限りにおいては、５Ｒ通常大当りおよび５Ｒ確変大当りのいずれが発生したのかを認識し難くなっている。ここで、５Ｒ確変

大当りの場合、所定ラウンド目（本実施の形態においては、４Ｒ目）においてＶ大入賞口が開放する。このとき、遊技者がＶ大入賞口を狙って右打ちをすることで遊技球をＶ大入賞口に進入させることができれば、遊技状態が確変状態に制御される。

【０２０４】

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

【０２０５】

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

【０２０６】

（各乱数）

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

【０２０７】

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

【０２０８】

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

【０２０９】

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。
【０２１０】
このような変動パターン種別は、表示結果がハズレとなる場合に、時短状態であるときと、時短状態でないときとで、変動パターン種別の選択割合が異なる（時短状態では、時短状態でないときと比べて、通常変動パターン種別のような変動表示時間が短い変動パターン種別が選択される割合が高く設定されている）ように設定されていることにより、時短状態であるときには、時短状態でないときと比べて、変動表示時間が短縮される。
【０２１１】
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。
【０２１２】
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。
【０２１３】
（大当り判定テーブル、大当り種別判定テーブル）
図１０－８は、大当り判定テーブルおよび大当り種別判定テーブルを示す説明図である。これらテーブルは、ＲＯＭ１０１に記憶されている。
【０２１４】
図１０－８（Ａ）は、大当り判定テーブルを示す説明図である。大当り判定テーブルとは、ＲＯ１０１に記憶されているデータの集まりであって、ランダムＲと比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブルには、通常状態（確変状態でない遊技状態、すなわち非確変状態）において用いられる通常時（非確変時）大当り判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。
【０２１５】
通常時大当り判定テーブルには、図１０－８（Ａ）の左欄に記載されている各数値が大当り判定値として設定され、確変時大当り判定テーブルには、図１０－８（Ｂ）の右欄に記載されている各数値が大当り判定値として設定されている。確変時大当り判定テーブルに設定された大当り判定値は、通常時大当り判定テーブルに設定された大当り判定値と共通の大当り判定値（通常時大当り判定値または第１大当り判定値という）に、確変時固有の大当り判定値が加えられたことにより、確変時大当り判定テーブルよりも多い個数の大当り判定値（確変時大当り判定値または第２大当り判定値という）が設定されている。これにより、確変状態には、通常状態よりも高い確率で大当りとする判定がなされる。
【０２１６】
ＣＰＵ１０３は、所定の時期に、乱数回路１０４のカウント値を抽出して抽出値を大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値と比較するのであるが、大当り判定用乱数値が図１０－８（Ａ）に示すいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（通常大当り、または、確変大当り）にすることに決定する。なお、図１０－８（Ａ）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す。
【０２１７】
図１０－８（Ｂ），（Ｃ）は、大当り種別判定テーブルを示す説明図である。図１０－８（Ｂ）は、第１特別図柄により大当りと判定されたときの大当り種別を決定するために

用いる第１特図大当り種別判定テーブルである。図１０－８（Ｃ）は、第２特別図柄により大当りと判定されたときの大当り種別を決定するために用いる第２特図大当り種別判定テーブルである。

【０２１８】

図１０－８（Ｂ）の第１特図大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用のランダム１の値と比較される数値であって、「５Ｒ通常大当り」、「５Ｒ確変大当り」、および、「１０Ｒ確変大当り」のそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。図１０－８（Ｃ）の第２特別図柄大当り種別判定テーブルには、ランダム１の値と比較される数値であって、「１０Ｒ確変大当り」に対応した大当り判定値が設定されている。

【０２１９】

また、図１０－８（Ｂ），（Ｃ）に示すように、大当り種別判定値は、第１特別図柄および第２特別図柄の大当り図柄を決定する判定値（大当り図柄判定値）としても用いられる。たとえば、「５Ｒ通常大当り」に対応した判定値は、大当り図柄の「１」に対応した判定値としても設定されている。「５Ｒ確変大当り」に対応した判定値は、大当り図柄の「３」に対応した判定値としても設定されている。「１０Ｒ確変大当り」に対応した判定値は、大当り図柄の「７」に対応した判定値としても設定されている。特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０における特図１可変表示部０７５Ｆ０２１および特図２可変表示部０７５Ｆ０２２は、各大当り図柄に対応する点灯態様でＬＥＤなどの点灯手段が点灯または点滅することで、停止した大当り図柄を示すことができる。同様に、第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０における特図１可変表示部０７５Ｆ０５３および特図２可変表示部０７５Ｆ０５４は、各大当り図柄に対応する点灯態様でＬＥＤなどの点灯手段が点灯または点滅することで、停止した大当り図柄を示すことができる。

【０２２０】

このような各種の大当り種別判定テーブルを用いて、ＣＰＵ１０３は、大当り種別として、ランダム１の値が一致した大当り種別判定値に対応する種別を決定するともに、大当り図柄として、ランダム１の値が一致した大当り図柄を決定する。これにより、大当り種別と、大当り種別に対応する大当り図柄とが同時に決定される。

【０２２１】

このような各種の大当り種別判定テーブルによれば、第２特別図柄の大当りについて、第１特別図柄で選択可能な大当り種別と比べて、「１０Ｒ確変大当り」が選択される割合が高く、遊技者にとって有利な大当り種別が選択される割合が高い。

【０２２２】

（演出制御コマンド）

図１０－９は、演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、遊技制御状態に応じて、各種の演出制御コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０へ送信する。演出制御コマンドは、たとえば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を示す。なお、図１０－９に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。なお、以下において、「（Ｈ）」は１６進数であることを示すが、本明細書においては、省略する場合もある。

【０２２３】

コマンド８００１（Ｈ）は、第１特図の可変表示の開始を指定する第１可変表示開始コマンドである。コマンド８００２（Ｈ）は、第２特図の可変表示の開始を指定する第２可変表示開始コマンドである。演出制御用ＣＰＵ１０１は、コマンド８００１（Ｈ）またはコマンド８００２（Ｈ）を受信すると、画像表示装置５において飾り図柄の変動表示を開始するように制御する。

【０２２４】

コマンド８１ＸＸ（Ｈ）は、特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置５において変動表示される飾り図柄の変動パターンを指定する変動パターンコマンドである（それぞれ変動パターンＸＸに対応）。つまり、複数種類の変動パターンのそれぞれに対して一意な

番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。

【０２２５】

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

【０２２６】

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

【０２２７】

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

【０２２８】

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

【０２２９】

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

【０２３０】

コマンドＡ３０１（Ｈ）は、５Ｒ通常大当りの終了を指定する大当り終了１指定コマンドである。コマンドＡ３０２（Ｈ）は、５Ｒ確変大当りの終了を指定する大当り終了２指定コマンドである。コマンドＡ３０３（Ｈ）は、１０Ｒ確変大当りの終了を指定する大当り終了３指定コマンドである。大当り終了１指定コマンド、大当り終了２指定コマンド、および大当り終了３指定コマンドの各々、あるいはこれらをまとめてＡ３系コマンドとも称する。

【０２３１】

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

【０２３２】

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

【０２３３】

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

【０２３４】

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

【０２３５】

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

【０２３６】

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

【０２３７】

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

【０２３８】

［動作］

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

【０２３９】

（特別図柄通常処理）

図１０－１０は、特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。図１０－１０に示すように、特別図柄通常処理において、ＣＰＵ１０３は、第１保留記憶バッファ（第１特別図柄の保留記憶情報を記憶するための記憶バッファ）または第２保留記憶バッファ

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

【０２４０】

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）。

【０２４１】

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。

【０２４２】

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。

【０２４３】

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。

【０２４４】

そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント

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

【０２４５】

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

【０２４６】

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。

【０２４７】

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

【０２４８】

次に、ＣＰＵ１０３は、背景指定コマンドを送信し（ステップ０７５ＦＳ０１０）、保留記憶バッファからランダムＲ（大当り判定用乱数）を読み出し、大当り判定モジュールを実行する（ステップ０７５ＦＳ０１１）。なお、この場合、ＣＰＵ１０３は、始動入賞判定処理で抽出し第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファに予め格納した大当り判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、予め決められている大当り判定値（図１０－８参照）と大当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定の処理を実行するプログラムである。

【０２４９】

大当り判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確率状態）の場合は、遊技状態が非確変状態（通常遊技状態および時短状態）の場合よりも、大当りとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、予め大当り判定値の数が多く設定されている確変時大当り判定テーブル（図１０－８（Ａ）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当り判定値の数が確変時大当り判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当り判定テーブル（図１０－８（Ａ）の左側の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、ＣＰＵ１０３は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行い、遊技状態が通常状態や時短状態であるときは、通常時大当り判定テーブルを使用して大当りの判定の処理を行う。すなわち、ＣＰＵ１０３は、大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値が図１０－８（Ａ）に示すいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることに決定する。大当りとすることに決定した場合には（ステップ０７５ＦＳ０１１でＹ）、ステップ０７５ＦＳ０１２に移行する。なお、大当りとするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄における停止図柄を大当り図柄とするか否か決定するということでもある。

【０２５０】

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

【０２５１】

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

【０２５２】

ステップ０７５ＦＳ０１１において大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値がいずれかの大当り判定値に一致すれば、ＣＰＵ１０３は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする（ステップ０７５ＦＳ０１２）。なお、大当りフラグは、大当り遊技が終了するときにリセットされる。そして、大当り種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、図１０－８（Ｂ）の第１特別図柄大当り種別判定用テーブルおよび図１０－８（Ｃ）の第２特別図柄大当り種別判定用テーブルのうち、いずれかのテーブルを選択する（ステップ０７５ＦＳ０１３）。具体的には、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合には、図１０－８（Ｂ）に示す第１特別図柄大当り種別判定用テーブルを選択する。また、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第２」を示している場合において、図１０－８（Ｃ）の第２特別図柄大当り種別判定用テーブルを選択する。

【０２５３】

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

【０２５４】

図１０－８（Ｂ），（Ｃ）に示すように、第１特別図柄および第２特別図柄については、大当り種別ごとに大当り図柄が異なるように大当り種別と大当り図柄との関係が設定されており、大当り種別と大当り図柄とが同時に決定されるので、大当り図柄と、大当り種別に応じた遊技制御との対応関係が単純化するため、遊技制御の複雑化を防ぐことができる。

【０２５５】

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

【０２５６】

次に、ＣＰＵ１０３は、特別図柄の停止図柄を設定する（ステップ０７５ＦＳ０１６）。具体的には、大当りフラグがセットされていない場合には、ハズレ図柄となる「－」を特別図柄の停止図柄として設定する。大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別の決定結果に応じて、ステップ０７５ＦＳ０１４により決定された大当り図柄を特別図柄の停止図柄に設定する。すなわち、大当り種別が「５Ｒ通常大当り」に決定されたときには「１」を特別図柄の停止図柄に設定する。大当り種別が「５Ｒ確変大当り」に決定されたときには「３」を特別図柄の停止図柄に設定する。大当り種別が「１０Ｒ確変大当り」に決定した場合には「７」を特別図柄の停止図柄に決定する。

【０２５７】
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）。
【０２５８】
（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。
【０２５９】
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）。
【０２６０】
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）。
【０２６１】
（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。
【０２６２】
（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。
【０２６３】
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）。

【０２６４】
　また、ＲＯ１０１に記憶されている開放パターンデータを参照し、通常大入賞口およびＶ大入賞口について、開放回数（たとえば、５回や１０回）、開放時間（たとえば、２９秒）、ラウンド間のインターバル時間（たとえば、０．５秒）などの開放態様を示すデータを所定の記憶領域にセットする（ステップ０７５ＦＳ３０６）。具体的には、５Ｒ通常大当りの場合、１～５Ｒの全てにおいて通常大入賞口を開放させる開放態様などをＲＡＭ１０２に設けられる所定の記憶領域に記憶する。５Ｒ確変大当りの場合、１～３Ｒ目および５Ｒ目に通常大入賞口を開放させ、４Ｒ目にＶ大入賞口を開放させる開放態様などをＲＡＭ１０２に設けられる所定の記憶領域に記憶する。また、１０Ｒ確変大当りの場合、１～８Ｒ目および１０Ｒ目に通常大入賞口を開放させ、９Ｒ目にＶ大入賞口を開放させる開放態様などをＲＡＭ１０２に設けられる所定の記憶領域に記憶する。開放回数（５回や１０回）のデータは、開放回数を計数するための開放回数カウンタにセットされる。
【０２６５】
　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。
【０２６６】
　ステップ０７５ＦＳ３０３で大当りフラグがセットされていないと判定された場合には（ステップ０７５ＦＳ３０３でＮ）、ＣＰＵ１０３は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ０７５ＦＳ３０９）。時短フラグがセットされていない場合は（ステップ０７５ＦＳ３０９でＮ）、ステップ０７５ＦＳ３１６の処理へ移行する。時短フラグがセットされている場合には（ステップ０７５ＦＳ３０９でＹ）、時短状態の残り変動回数を示す時短回数カウンタのカウンタ値を１減算する（ステップ０７５ＦＳ３１０）。次に、ＣＰＵ１０３は、時短回数カウンタの値が０になったか否かを確認する（ステップ０７５ＦＳ３１１）。時短回数カウンタの値が０になった場合は（ステップ０７５ＦＳ３１１でＹ）、時短状態の継続期間が終了したと判断して、時短フラグをリセットする（ステップ０７５ＦＳ３１２）。これにより、時短状態においてハズレ表示結果となる変動表示が特定回数（１５０回）行われたときに、遊技状態が時短状態から非時短状態に移行する。ステップ０７５ＦＳ３１１において、時短回数カウンタの値が０になっていない場合には（ステップ０７５ＦＳ３１１でＮ）、ステップ０７５ＦＳ３１６の処理へ移行する。
【０２６７】
　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。
【０２６８】
　（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。

【０２６９】

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。

【０２７０】

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

【０２７１】

（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）。

【０２７２】

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。

【０２７３】

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。

【０２７４】

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）。

【０２７５】

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。

【０２７６】

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

【０２７７】

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。

【０２７８】

（大当り開放後処理）

図１０－１６は、大当り開放後処理の一例を示すフローチャートである。図１０－１６に示すように、大当り開放後処理において、ＣＰＵ１０３は、開放回数カウンタの値が０であるか否かを判定する（ステップ０７５ＦＳ６０１）。

【０２７９】

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。

【０２８０】

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）。

【０２８１】

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）。

【０２８２】

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。

【０２８３】

（大当り終了処理）

図１０－１７は、大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。図１０－１７に示すように、大当り終了処理において、ＣＰＵ１０３は、大当り終了時間が設定された大入賞口制御タイマの値を１減算する（ステップ０７５ＦＳ７０１）。そして、ＣＰＵ１０３は、大入賞口制御タイマの値が０になっているか否か（大当り終了時間が経過したか否か）を判定する（ステップ０７５ＦＳ７０２）。大入賞口制御タイマの値が０になっていなければ（ステップ０７５ＦＳ７０２でＮ）、処理を終了する。大入賞口制御タイマの値が０になっていれば（ステップ０７５ＦＳ７０２でＹ）、大当りフラグをリセットする（

ステップ０７５ＦＳ７０３）。
【０２８４】
次に、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞領域を通過することでセットされる確変決定フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ０７５ＦＳ７０４）。確変決定フラグがセットされていなければ（ステップ０７５ＦＳ７０４でＮ）、ステップ０７５ＦＳ７０５の処理へ移行する。ステップ０７５ＦＳ７０４において、確変決定フラグがセットされていれば（ステップ０７５ＦＳ７０４でＹ）、確変状態であることを示す確変フラグをセットする（ステップ０７５ＦＳ７０７）。次に、演出制御用ＣＰＵ１２０に確変状態指定コマンドを送信し（ステップ０７５ＦＳ７０８）、確変決定フラグをリセットし（ステップ０７５ＦＳ７０９）、ステップ０７５ＦＳ７１０の処理へ移行する。
【０２８５】
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。
【０２８６】
一方、ステップ０７５ＦＳ７０４において、確変決定フラグがセットされていなければ（ステップ０７５ＦＳ７０４でＮ）、ステップ０７５ＦＳ７０５では、時短状態であることを示す時短フラグをセットし（ステップ０７５ＦＳ７０５）、時短回数カウンタに１００をセットし（ステップ０７５ＦＳ７０６）、ステップ０７５ＦＳ７１２の処理へ移行する。
【０２８７】
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。
【０２８８】
（大当り中演出処理）
次に、演出制御基板１２に搭載された演出制御用ＣＰＵ１２０による処理について説明する。図１０－１８は、大当り中演出処理の一例を示すフローチャートである。図１０－１８に示すように、大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、大当り終了指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ０７５ＦＳ６５１）。ここで、大当り終了指定コマンド受信フラグなどのフラグは、ＲＯＭ１２１に形成されるコマンド受信バッファに大当り終了指定コマンドを受信した旨のデータが格納されている場合に、演出制御用ＣＰＵ１２０によりセットされ、大当り遊技が終了するなどの所定のタイミングで消去される。
【０２８９】
大当り終了指定コマンド受信フラグがセットされていないときは（ステップ０７５ＦＳ６５１でＮ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマの値を１減算する（ステップ０７５ＦＳ６５２）。
【０２９０】
次に、プロセスタイマがタイムアウトしたか否かを判定する（ステップ０７５ＦＳ６５３）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ０７５ＦＳ６５３でＹ）、プロセスデータの切替えを行う（ステップ０７５ＦＳ６５５）。そして、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（ステップ０７５ＦＳ６５６）。また、その次に設定されているプロセスデータの内容に従って、演出装置（画像表示装置５、スピーカ８Ｌ，８Ｒ、遊技効果ランプ９など）の制御を実行する（ステップ０７５ＦＳ６５７）。たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５においてラウンド中演出に応じ

た画像を表示させるために、プロセスデータの内容に従ってＲＯＭ１２１から画像データを読み出し、読み出した画像データを画像表示装置５に出力する。また、遊技効果ランプ９などの各種ランプを点灯／点滅／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板１４に対して制御信号を出力する。また、スピーカ８Ｌ，８Ｒに音声出力を行わせるために、音声制御基板１３に対して制御信号（音番号データ）を出力する。そして、処理を終了する。

【０２９１】

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

【０２９２】

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

【０２９３】

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

【０２９４】

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

【０２９５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、５Ｒ確変大当りの２Ｒ開始時においてＣＰＵ１０３から大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０２コマンド）を受信した場合、Ｖ確変示唆演出（図１０－４１参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、既に受信していた大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）に基づき大当りの種別（この場合、５Ｒ確変大当り）を特定するとともに、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０２コマンド）に基づき大当りのラウンド（この場合、２Ｒ）を特定し、特定した大当り中のラウンドに応じた演出（この場合、Ｖ確変示唆演出）を実行するためのプロセスデータを設定する。

【０２９６】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、５Ｒ確変大当りの３Ｒ開始時においてＣＰＵ１０３から大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０３コマンド）を受信した場合、次の４Ｒ目がＶ開放ラウンドであることを予告するＶ予告演出（図１０－４２参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、既に受信していた大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）に基づき大当りの種別（この場合、５Ｒ確変大当り）を特定するとともに、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０３コマンド）に基づき大当りのラウンド（この場合、３Ｒ）を特定し、特定した大当り中のラウンドに応じた演出

（この場合、Ｖ予告演出）を実行するためのプロセスデータを設定する。
【０２９７】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、５Ｒ確変大当りの３Ｒ後においてＣＰＵ１０３から大入賞口開放後指定コマンド（Ａ２０３コマンド）を受信した場合、ラウンド間において特定領域であるＶ大入賞口に遊技球を進入させることを狙わせるＶを狙え演出（図１０－４３参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、既に受信していた大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）に基づき大当りの種別（この場合、５Ｒ確変大当り）を特定するとともに、大入賞口開放後指定コマンド（Ａ２０３コマンド）に基づき終了した大当りのラウンド（この場合、３Ｒ）を特定し、特定した大当り中のラウンド後に応じた演出（この場合、Ｖを狙え演出）を実行するためのプロセスデータを設定する。Ｖを狙え演出は、特定領域であるＶ大入賞口に関する画像表示を用いた案内表示である。具体的には、Ｖを狙え演出においては、特定領域であるＶ大入賞口を狙って遊技球を発射させるように遊技者に右打ちを促す画像が表示される。Ｖを狙え演出においては、特定領域であるＶ大入賞口そのものを指すような画像が表示されてもよいし、特定領域であるＶ大入賞口付近を指すような画像が表示されてもよいし、特定領域であるＶ大入賞口に至るまでの経路を指すような画像が表示されてもよい。
【０２９８】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、５Ｒ確変大当りの４Ｒの開始時においてＣＰＵ１０３から大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０４コマンド）を受信した場合、引き続きＶを狙え演出（図１０－４４参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、既に受信していた大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）に基づき大当りの種別（この場合、５Ｒ確変大当り）を特定するとともに、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０４コマンド）に基づき大当りのラウンド（この場合、４Ｒ）を特定し、特定した大当り中のラウンドに応じた演出（この場合、Ｖを狙え演出）を実行するためのプロセスデータを設定する。
【０２９９】
　演出制御用ＣＰＵ１２０は、１０Ｒ確変大当りの８Ｒ開始時においてＣＰＵ１０３から大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０８コマンド）を受信した場合、次の９Ｒ目がＶ開放ラウンドであることを予告するＶ予告演出を実行するためのプロセスデータを設定する。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、既に受信していた大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）に基づき大当りの種別（この場合、１０Ｒ確変大当り）を特定するとともに、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０８コマンド）に基づき大当りのラウンド（この場合、８Ｒ）を特定し、特定した大当り中のラウンドに応じた演出（この場合、Ｖ予告演出）を実行するためのプロセスデータを設定する。
【０３００】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１０Ｒ確変大当りの８Ｒ後においてＣＰＵ１０３から大入賞口開放後指定コマンド（Ａ２０８コマンド）を受信した場合、ラウンド間において特定領域であるＶ大入賞口に遊技球を進入させることを狙わせるＶを狙え演出を実行するためのプロセスデータを設定する。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、既に受信していた大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）に基づき大当りの種別（この場合、１０Ｒ確変大当り）を特定するとともに、大入賞口開放後指定コマンド（Ａ２０８コマンド）に基づき終了した大当りのラウンド（この場合、８Ｒ）を特定し、特定した大当り中のラウンド後に応じた演出（この場合、Ｖを狙え演出）を実行するためのプロセスデータを設定する。
【０３０１】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１０Ｒ確変大当りの９Ｒの開始時においてＣＰＵ１０３から大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０９コマンド）を受信した場合、引き続きＶを狙え演出を実行するためのプロセスデータを設定する。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、既に受信していた大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）に基づき大当りの種別（この場合、１０Ｒ確変大当り）を特定するとともに、大入賞口開放中指定コマンド

（Ａ１０９コマンド）に基づき大当りのラウンド（この場合、９Ｒ）を特定し、特定した大当り中のラウンドに応じた演出（この場合、Ｖを狙え演出）を実行するためのプロセスデータを設定する。

【０３０２】

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

【０３０３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、５Ｒ確変大当りの４Ｒ中においてＣＰＵ１０３から確変判定装置通過指定コマンド（ＡＤ００コマンド）を受信した場合、Ｖ入賞演出（図１０－４４参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。

【０３０４】

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

【０３０５】

その他、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り遊技状態が終了したことに基づきＣＰＵ１０３から大当り終了指定コマンド（Ａ３系コマンド）を受信した場合、大当り遊技状態の終了を示すエンディング演出（図１０－４６，図１０－４７参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。

【０３０６】

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。

【０３０７】

［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。

【０３０８】

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

【０３０９】

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

【０３１０】

大当り遊技状態のラウンド中においては、大入賞口が所定回数（たとえば、５Ｒ通常大当りおよび５Ｒ確変大当りの場合は５回、１０Ｒ確変大当りの場合は１０回）に亘って開

放する。大入賞口の１回の開放は、所定期間（たとえば２９秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（たとえば１０個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。

【０３１１】

５Ｒ通常大当りの場合、１Ｒ目～３Ｒ目、および５Ｒ目においては通常大入賞口が開放するが、４Ｒ目に限ってはＶ大入賞口が開放する。但し、アタッカ内の振分部材（図示せず）の制御パターンがＶ入賞し難い制御パターンであるため、Ｖ入賞することはない。また、Ｖ入賞しないため、４Ｒ目にはＶを狙え演出も実行されず、１Ｒ目と同様の背景画像が表示される。具体的には、５Ｒ通常大当りの場合、１Ｒ目および２Ｒ目において通常大入賞口が開放するとともに、２Ｒ目においては、確変大当りであるか否かを示唆するＶ確変示唆演出が実行される。そして、Ｖ確変示唆演出の結果、確変大当りでなく通常大当りであることが報知される。その後、４Ｒ目にＶ大入賞口が開放するがＶ入賞が発生せず、その後の５Ｒ目において通常大入賞口が開放して、５Ｒ目が終了するとエンディング演出が実行される。

【０３１２】

５Ｒ確変大当りの場合、１Ｒ目～３Ｒ目、および５Ｒ目においては通常大入賞口が開放するが、４Ｒ目に限ってはＶ大入賞口が開放する。具体的には、５Ｒ確変大当りの場合、５Ｒ通常大当りと同様に、１Ｒ目および２Ｒ目において通常大入賞口が開放するとともに、２Ｒ目においては、確変大当りであるか否かを示唆するＶ確変示唆演出が実行される。そして、Ｖ確変示唆演出の結果、確変大当りであることが報知される。そして、その後の３Ｒ目においては、次の４Ｒ目がＶ開放ラウンドであることを予告するＶ予告演出が実行される。４Ｒ目においては、Ｖ大入賞口が開放し、Ｖ大入賞口に進入した遊技球がＶ入賞スイッチ０７５Ｆ０２４によって検出されると、Ｖ入賞が発生する。これにより、大当りラウンド終了後の遊技状態が確変状態に制御されるための権利が遊技者に付与される。その後、５Ｒ目においては、再び通常大入賞口が開放し、５Ｒ目が終了するとエンディング演出が実行される。

【０３１３】

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

【０３１４】

大当り遊技状態後のエンディング演出が終了すると、所定回数（たとえば、５Ｒ通常大当りの場合は１００回、５Ｒ確変大当りおよび１０Ｒ確変大当りの場合は１５０回）の変動に亘って遊技状態が時短状態に制御される。さらに、５Ｒ確変大当りおよび１０Ｒ確変大当りの場合であって、かつ大当りラウンド中にＶ入賞が発生した場合、時短状態に制御されている所定回数（１５０回）の変動に亘って遊技状態が確変状態に制御される。つまり、５Ｒ通常大当りの場合、大当りラウンド後の遊技状態が低確高ベース状態となり、５Ｒ確変大当りや１０Ｒ確変大当りの場合、大当りラウンド後の遊技状態が高確高ベース状態となる。

【０３１５】

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。

【０３１６】

時短状態においては、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御が実行されたり、また、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御が実行されたり、さらに、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる制御が実行されたりする。また、時短状態においては、第２始動入賞口を形成する可変入賞球装置６Ｂが開状態になる頻度を高くすることにより第２始動入賞口に遊技球が進入する頻度を高くして第２始動入賞口への入賞を容易化（高進入化、高頻度化）する電チューサポート制御が行われてもよい。

【０３１７】

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

【０３１８】

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

【０３１９】

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

【０３２０】

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

【０３２１】

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

【０３２２】

初当りの大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態、および連チャン当りの大当りラウンドが終了した後の確変状態や時短状態のいずれかで大当りが発生することなく確変状態や時短状態が終了すると、通常状態（低確低ベース状態）に遊技状態が制御され、画像表示装置５、右打ち表示部０７５Ｆ０３０、および右打ち表示部０７５Ｆ０５５による右打ち促進演出も終了する。これにより、遊技者は、再び左打ちによって、遊技領域

のうちの左側の領域を通る第１流下経路に向けて遊技球を発射させることになる。
【０３２３】
［処理の一例のタイミングチャート］
図１０－１９～図１０－２１を参照しながら、特徴部０７５Ｆに係るパチンコ遊技機１が実行する主な処理のタイミングについて説明する。図１０－１９は、当り変動中における処理の一例を示すタイミングチャートである。図１０－２０は、大当り中における処理の一例を示すタイミングチャートである。図１０－２１は、大当り終了後における処理の一例を示すタイミングチャートである。なお、図１０－１９～図１０－２１は、５Ｒ確変大当りが発生した場合における処理のタイミングを示している。
【０３２４】
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。
【０３２５】
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。
【０３２６】
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。
【０３２７】
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。
【０３２８】
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ＣＰＵ

１２０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。
【０３２９】
その後、ｔ５で１Ｒ目が終了すると、ＣＰＵ１０３は、通常大入賞口を閉鎖させるとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大入賞口開放後指定コマンド（Ａ２０１コマンド）を送信する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口開放後指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。
【０３３０】
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。
【０３３１】
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。
【０３３２】
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。
【０３３３】
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。
【０３３４】
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。
【０３３５】
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。
【０３３６】
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。
【０３３７】
その後、ｔ１３で５Ｒ目が開始すると、ＣＰＵ１０３は、通常大入賞口を開放させるとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０５コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、５Ｒ目におけるラウンド中演出を実行するためのプロセスデータを設定する。
【０３３８】
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。
【０３３９】
その後、ｔ１５において、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大当り終了指定コマンド（Ａ３系コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、エンディング演出を実行するためのプロセスデータを設定する。
【０３４０】
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。
【０３４１】
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。
【０３４２】
一方、ＣＰＵ１０３は、保留記憶数が０を超えていない場合、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、背景指定コマンド（９５系コマンド）および客待ちデモ指定コマンド（９Ｆ系コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技が行われていないことを特定可能な客待ちデモンストレーション演出（図１０－６０参照）を行う。たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、飾り図柄や小図柄として初期値（たとえば、１２３）の画像を画像表示装置５に表示させたり、スピーカ８Ｌ，８Ｒからの音の出力を停止したりする。なお、客待ちデモンストレーション演出は、図１０－６０に示すような態様に限らず、キャラクタ画像やパチンコ遊技機１のメーカのロゴが表示されるようなものなど、遊技が行われていないことを遊技者が特定可能な演出であればいずれのものであってもよい。
【０３４３】
［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。
【０３４４】
また、本実施の形態においては、遊技効果ランプ９（可動体ランプ９ｄ、アタッカランプ９ｃ、アタッカ上ランプ０７５Ｆ００９Ｕ、左下ランプ０７５Ｆ００９Ｄ、盤右ランプ

０７５Ｆ００９Ｆ、盤左ランプ０７５Ｆ００９Ｅ、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒ、枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌ）、特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０の右打ち表示部０７５Ｆ０３０、および第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０の右打ち表示部０７５Ｆ０５５の各々が点灯している様子を、図１０－２２（Ｂ）に示すような白塗りの態様で表す。

【０３４５】

さらに、本実施の形態においては、遊技効果ランプ９（可動体ランプ９ｄ、アタッカランプ９ｃ、アタッカ上ランプ０７５Ｆ００９Ｕ、左下ランプ０７５Ｆ００９Ｄ、盤右ランプ０７５Ｆ００９Ｆ、盤左ランプ０７５Ｆ００９Ｅ、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒ、枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌ）、特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０の右打ち表示部０７５Ｆ０３０、および第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０の右打ち表示部０７５Ｆ０５５の各々が演出や画像表示装置５に表示された背景に応じた態様で点灯／点滅／消灯している様子を、図１０－２２（Ｃ）に示すようなハッチングの態様で表す。

【０３４６】

［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。

【０３４７】

図１０－２３（ａ）に示すように、前回ゲームの特別図柄の変動によってハズレ図柄が停止すると、遊技効果ランプ９がハズレ図柄の停止に応じた態様で点灯する。その後、第１保留記憶数がある場合、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、保留記憶数指定コマンド（Ｃ１系コマンド）、背景指定コマンド（９５系コマンド）、図柄変動指定コマンド（８Ｄ系コマンド）、表示結果指定コマンド（８Ｃ系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（８１系コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３からのコマンドに基づき、第１特別図柄の変動に対応させて飾り図柄を変動表示させたり、第１特別図柄の変動に合わせて変動中演出（たとえば、リーチ演出や予告演出など）を実行させたりする。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１０－２３（ｂ１）～図１０－２４（ｂ３）の各演出のデータを、保留記憶数指定コマンド（Ｃ１系コマンド）、背景指定コマンド（９５系コマンド）、図柄変動指定コマンド（８Ｄ系コマンド）、表示結果指定コマンド（８Ｃ系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（８１系コマンド）に基づき設定する。言い換えると、図１０－２３（ｂ１）～図１０－２４（ｂ３）の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【０３４８】

図１０－２３（ｂ１）に示すように、第１特別図柄の変動に対応する態様で遊技効果ランプ９が点灯する。また、図１０－２３（ｂ２）に示すように、大当り変動である場合、画像表示装置５においてリーチ演出に対応する画像が表示されるとともに、スピーカ８Ｌ，８Ｒからリーチ演出に対応する音が出力し、遊技効果ランプ９が、リーチ演出に応じた態様で点灯する。

【０３４９】

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

【０３５０】

図１０－２４（ｂ３）に示すように、特別図柄の変動停止の結果、大当りが発生すると、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）および右打ち表示点灯コマンド（ＦＤ系コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３からのコマンドに基づき、ファンファーレ演出を実行するとともに、第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０の右打ち表示部０７５Ｆ０５５におけるＬＥＤなどの点灯手段を点灯させる。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１０

－２４（ｃ１）～図１０－３８（ｄ２）の各演出のデータを、大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）および右打ち表示点灯コマンド（ＦＤ系コマンド）に基づき設定する。言い換えると、図１０－２４（ｃ１）～図１０－３８（ｄ２）の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【０３５１】

ここで、ファンファーレ演出について詳細に説明する。ファンファーレ演出は、複数の演出パートに分かれている。本実施の形態においては、ファンファーレ演出は、祝福パートと、名称表示パートと、右打ち促進パートとを含む。祝福パートは、大当りとなったことを祝福する演出が実行される演出パートであり、図１０－２４（ｃ１）で後述するように、大当りとなったことを祝福する画像が画像表示装置５に表示されたり、大当りとなったことを祝福する音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力されたり、大当りとなったことを祝福する点灯態様となるように遊技効果ランプ９の点灯態様が変化したりする。名称表示パートは、発生した大当り遊技状態の名称を報知することで、大当りラウンドが開始することを遊技者に知らせるとともに、発生した大当り遊技状態の種類を遊技者に知らせる演出パートであり、図１０－２４（ｃ２），（ｃ３）で後述するように、大当り遊技状態の名称を示す名称画像が画像表示装置５に表示されたり、大当りの開始に対応する音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力されたり、大当りの開始に対応する点灯態様となるように遊技効果ランプ９の点灯態様が変化したりする。右打ち促進パートは、右打ちすることを遊技者に促す演出パートであり、図１０－２４（ｃ４）～図１０－３３（ｃ２９）で後述するように、文字および図形の画像表示を用いて遊技者に右打ちすることを促す大右打ち促進演出が実行される。演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り図柄が停止して図柄が確定した後に図柄確定指定コマンド（８Ｆ００）をＣＰＵ１０３から受信し、その後、大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）をＣＰＵ１０３から受信したことに基づいて、ファンファーレ演出を開始し、通常大入賞口が開放して大当りラウンドが開始するまで、ファンファーレを実行する。

【０３５２】

図１０－２４（ｃ１）に示すように、ファンファーレ演出における祝福パートとして、大当りとなったことを祝福する画像（この例ではキャラクタ画像とともに「おめでとー！！」の文字画像）が画像表示装置５に表示されたり、大当りとなったことを祝福する音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力されたり、大当りとなったことを祝福する点灯態様となるように遊技効果ランプ９の点灯態様が変化したりする。また、右打ち促進演出として、図形（この例では右方向を示す矢印）および文字（この例では「右打ち」の文字）からなる画像を画像表示装置５の右上に小さく表示させる小右打ち促進演出が実行される。画像表示装置５は、複数の層を有しており、各々の層において所定の画像を表示させることができる。図１０－２４（ｃ１）に示すように、小右打ち促進演出における図形および文字からなる画像は、大当りとなったことを祝福する画像（この例ではキャラクタ画像とともに「おめでとー！！」の文字画像）よりも前面側（パチンコ遊技機１側から見て遊技者の方向）の層に表示される。また、ファンファーレ演出においては、右打ちを促す音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力されたり、さらに、右打ち促進演出として、右打ち表示部０７５Ｆ０３０および右打ち表示部０７５Ｆ０５５の点灯態様が右打ちを促す態様（この例では点灯）に変化したりする。なお、上述した画像表示や点灯などの開始順は以下となる。まず、ＣＰＵ１０３は、図柄確定後に、大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）および右打ち表示点灯コマンド（ＦＤ系コマンド）を送信するとともに、右打ち表示部０７５Ｆ０３０を点灯させる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した右打ち表示点灯コマンド（ＦＤ系コマンド）に基づき右打ち表示部０７５Ｆ０５５を点灯する一方で、受信した大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）に基づき、小右打ち促進演出における図形および文字からなる画像、および大当りとなったことを祝福する画像を画像表示装置５に表示させる。このとき、より前面側に位置する小右打ち促進演出における図形および文字からなる画像は、大当りとなったことを祝福する画像よりも早いタイミングで画像表示装置５に表示される。つまり、まず、右打ち表示部０７５Ｆ０３０、右打ち表示部０７５Ｆ０５５の順番

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

【０３５３】

図１０－２４（ｃ２）に示すように、ファンファーレ演出における名称表示パートとして、発生した大当り遊技状態の名称を示す名称画像の一部（この例では「ＣＨＡＮＣＥ　ＢＯＮＵＳ！！」の文字画像のうちの「ＣＨＡＮＣＥ」）が画像表示装置５の中央に表示されたり、大当りの開始に対応する音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力されたり、大当りの開始に対応する点灯態様となるように遊技効果ランプ９の点灯態様が変化したりする。

【０３５４】

図１０－２５（ｃ３）に示すように、ファンファーレ演出における名称表示パートとして、図１０－２４（ｃ２）に続いて、発生した大当り遊技状態の名称を示す名称画像の残りの部分（この例では「ＣＨＡＮＣＥ　ＢＯＮＵＳ！！」の文字画像のうちの「ＢＯＮＵＳ！！」）が新たに追加されて画像表示装置５の中央に表示される。これにより、発生した大当り遊技状態の名称を示す名称画像として、「ＣＨＡＮＣＥ　ＢＯＮＵＳ！！」」の文字画像が画像表示装置５の中央に表示される。また、次のタイミングから始まるファンファーレ演出における右打ち促進パートで実行される大右打ち促進演出に控えて、一旦、遊技効果ランプ９が消灯する。その後、図１０－２４（ｃ４）～図１０－３３（ｃ２９）に亘って、右打ち促進演出として、図形（この例では右方向を示す矢印）および文字（この例では「右打ち」の文字）からなる画像を画像表示装置５の中央に大きく表示させる大右打ち促進演出が実行される。

【０３５５】

ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１０－３４～図１０－３７に示す点灯データテーブルに格納された点灯データに基づき、ファンファーレ演出および大右打ち促進演出において遊技効果ランプ９を制御する。これら点灯データテーブルは、ＲＯＭ１２１に格納されている。たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、点灯データテーブルに格納された点灯データに基づき、右打ちすることを枠ランプの発光箇所を移動させることで遊技者に促す案内発光を行う。本実施の形態において、発光箇所とは、文字通り発光している箇所を指し、たとえば、枠ランプに含まれる複数のランプのうち、点灯しているランプが位置する箇所を発光箇所と言い、その他の点灯していないランプ（つまり、消灯しているランプ）が位置する箇所を発光箇所とは言わない。なお、他の例において、発光箇所とは、高い輝度で発光している箇所を指し、たとえば、枠ランプに含まれる複数のランプのうち、高い輝度で点灯しているランプが位置する箇所を発光箇所と言い、当該発光箇所に位置するランプの輝度よりも低い輝度で点灯しているランプが位置する箇所を発光箇所とは言わないものであってもよい。以下、演出制御用ＣＰＵ１２０による各種ランプの点灯制御（発光制御）について具体的に説明する。

【０３５６】

図１０－３４は、点灯データテーブルにおける親テーブルの一例を示す説明図である。

図１０－３４に示すように、点灯データテーブルにおける親テーブルでは、枠ランプ（枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒ、枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌ）、可動体ランプ９ｄ、左下ランプ０７５Ｆ００９Ｄ、アタッカ上ランプ０７５Ｆ００９Ｕ、盤左ランプ０７５Ｆ００９Ｅ、盤右ランプ０７５Ｆ００９Ｆ、およびアタッカランプ９ｃといった、遊技効果ランプ９に含まれる各ランプについて、ファンファーレ演出および大右打ち促進演出の各々の演出時間が規定されている。たとえば、遊技効果ランプ９における各ランプは、ファンファーレ演出を９８８０ｍｓｅｃに亘って実行した後、大右打ち促進演出を２０００ｍｓｅｃに亘って実行するようになっている。なお、大右打ち促進演出は複数回（本実施の形態においては、２回）繰り返されるように構成されているため、遊技効果ランプ９は、２０００ｍｓｅｃの大右打ち促進演出を２回繰り返すことになる。

【０３５７】

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。

【０３５８】

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。

【０３５９】

図１０－３６および図１０－３７は、点灯データテーブルにおける孫テーブルの一例を示す説明図である。図１０－３６には、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒおよび枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌ用の孫テーブルＷ１１におけるデータが示されている。図１０－３６に示すように、枠右ランプ用の孫テーブルＷ１１においては、３０ｍｓｅｃ間隔でＴ１～Ｔ５６に亘ってＲＧＢのデータが規定され、さらに最後の時間である１０００ｍｓｅｃ（Ｔ５７）では全てのランプに消灯（０ｘ０００００００）のデータが規定されている。なお、孫テーブルでは、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒおよび枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの各々について、図１０－２で示したような第１～第１１ランプのデータが規定されている。また、図１０－３６においては、枠ランプに含まれる各ランプについて、点灯期間を分かり易く示すために、点灯を開始するタイミングにおけるデータ（Ｆ００）、および点灯を終了するタイミングにおけるデータ（０００）に対して破線の丸印が付されている。

【０３６０】

孫テーブルＷ１１におけるデータを参照すると、最初にＴ１で枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第４ランプが点灯し、次にＴ２で枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第３ランプが点灯し、次にＴ３で枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第２ランプが点灯し、次にＴ４で枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第１ランプが点灯し、次にＴ５で枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第２ランプが点灯し、次にＴ６で枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第３ランプが点灯し、次にＴ７で枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第４ランプが点灯し、次にＴ８で枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第５ランプが点灯し、次にＴ９で枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第６ランプが点灯し、次にＴ１０で枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第７ランプが点灯し、次にＴ１１で枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第８ランプが点灯する。点灯を開始した後、各ランプは、七色となるように色変化させながら点灯し続ける。その後、最初にＴ４６で枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第４ランプが消灯し、次にＴ４７で枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第

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

【０３６１】

上述したようなデータが格納された、孫テーブルＷ１１を用いれば、図１０－２５（ｃ４）～図１０－３２（ｃ２４）に示すように、枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第４ランプの点灯から始まって、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第８ランプまで、左側から右側に向かってアーチを描くように枠ランプが七色に点灯するようになる。このような枠ランプによる大右打ち促進演出が２回に亘って行われる。

【０３６２】

図１０－３７には、可動体ランプ９ｄ用の孫テーブルＫ１１およびアタッカランプ９ｃ用の孫テーブルＡ１１ａ～Ａ１１ｃにおけるデータが示されている。図１０－３７に示すように、可動体ランプ９ｄ用の孫テーブルＫ１１においては、３０ｍｓｅｃ間隔でＴ１～Ｔ５６に亘ってＲＧＢのデータが規定され、さらに最後の時間である１０００ｍｓｅｃ（Ｔ５７）では全てのランプに消灯（０ｘ０００００００）のデータが規定されている。なお、孫テーブルＫ１１では、可動体ランプ９ｄについて、可動体３２に付された文字「ＸＸＸ」のうち、左のＸ（左Ｘ）、中のＸ（中Ｘ）、右のＸ（右Ｘ）の各々について、データが規定されている。また、図１０－３７においては、可動体ランプ９ｄに含まれる各ランプについて、点灯期間を分かり易く示すために、点灯を開始するタイミングにおけるデータ（Ｆ００）、および点灯を終了するタイミングにおけるデータ（０００）に対して破線の丸印が付されている。

【０３６３】

孫テーブルＫ１１におけるデータを参照すると、最初にＴ３で可動体ランプ９ｄの左Ｘのランプが点灯し、次にＴ４で可動体ランプ９ｄの中Ｘのランプが点灯し、次にＴ５で可動体ランプ９ｄの右Ｘのランプが点灯する。点灯を開始した後、各ランプは、七色となるように色変化させながら点灯し続ける。その後、最初にＴ４８で可動体ランプ９ｄの左Ｘのランプが消灯し、次にＴ４９で可動体ランプ９ｄの中Ｘのランプが消灯し、次にＴ５０で可動体ランプ９ｄの右Ｘのランプが消灯する。その後、各ランプは、１回の大右打ち促進演出における２０００ｍｓｅｃが経過するまで消灯する。なお、Ｔ５０で全てのランプが消灯し、その後Ｔ５６に至るまで消灯を継続した後、１回の大右打ち促進演出における２０００ｍｓｅｃが経過するまでの残り時間は３２０ｍｓｅｃほどである。すなわち、点灯などに使った時間が３０ｍｓｅｃ×５６＝１６８０ｍｓｅｃであるため、残りは３２０ｍｓｅｃほどしか残っていないが、その残り時間を確実に消灯させるために、最後の消灯時間は残り時間よりも多い１０００ｍｓｅｃ（Ｔ５７）となっている。また、枠ランプの孫テーブルＷ１１と比較すると、可動体ランプ９ｄは、枠ランプよりも遅れて点灯し始め（つまり、最初のＴ１およびＴ２は消灯のまま）、枠ランプよりも早くに消灯する。

【０３６４】

上述したようなデータが格納された、孫テーブルＫ１１を用いれば、図１０－２５（ｃ

４）～図１０－３２（ｃ２４）に示すように、枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第４ランプ、第３ランプが点灯している間は可動体ランプ９ｄが消灯し、その後、枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第２ランプが点灯する同じタイミングで可動体ランプ９ｄの左Ｘが点灯し、その後、中Ｘおよび右Ｘのランプが点灯すると、その後は各ランプが七色で点灯し続け、枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第２ランプが消灯する同じタイミングで可動体ランプ９ｄの左Ｘが消灯し、その後、中Ｘおよび右Ｘのランプが消灯する。これにより、左Ｘの点灯から始まって、中Ｘのランプ、および右Ｘのランプへと、左側から右側に向かってアーチを描くように可動体ランプ９ｄが七色に点灯するようになる。このような可動体ランプ９ｄによる大右打ち促進演出が２回に亘って行われる。

【０３６５】

また、図１０－３７には、アタッカランプ９ｃ用の孫テーブルＡ１１ａ、Ａ１１ｂ、Ａ１１ｃにおけるデータが示されている。図１０－３７に示すように、アタッカランプ９ｃの孫テーブルＡ１１ａにおいては、点灯対象となる３３０ｍｓｅｃに対して６０００００ｍｓｅｃという非常に長い時間に亘ってＲＧＢのデータが規定されており、そのデータとしては消灯（０ｘ０００００００）のデータが規定されている。

【０３６６】

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

【０３６７】

アタッカランプ９ｃの孫テーブルＡ１１ｃにおいては、点灯対象となる３２０ｍｓｅｃに対して６０００００ｍｓｅｃという非常に長い時間に亘ってＲＧＢのデータが規定されており、そのデータとしては消灯（０ｘ０００００００）のデータが規定されている。

【０３６８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、大右打ち促進演出が開始されると、最初の３３０ｍｓｅｃに亘って孫テーブルＡ１１ａを参照することでアタッカランプ９ｃを消灯させ、その後、１３５０ｍｓｅｃに亘って孫テーブルＡ１１ｂを２８０ｎｓｅｃ間隔で複数回参照することで所定のパターン（たとえば、七色）の色の変化をアタッカランプ９ｃに繰り返させ、その後、最後の３２０ｍｓｅｃに亘って孫テーブルＡ１１ｃを参照することでアタッカランプ９ｃを消灯させる。これにより、図１０－２５（ｃ４）～図１０－３２（ｃ２４）に示すように、枠ランプが左側から右側に向かってアーチを描くように点灯し、やがて枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第８ランプがアタッカ付近に到達した後、アタッカランプ９ｃが点灯し、その後、枠ランプが左側から右側に向かってアーチを描くように消灯し、やがて枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第８ランプが消灯した後、アタッカランプ９ｃが消灯するようになる。このようなアタッカランプ９ｃによる大右打ち促進演出が２回に亘って行われる。

【０３６９】

また、アタッカランプ９ｃの孫テーブルＡ１１ａ、Ａ１１ｂ、Ａ１１ｃのように、最初が消灯し、途中が所定のパターンの色を繰り返し、その後が消灯するような点灯パターンの場合、アタッカランプ９ｃの点灯を３段階に分けてシナリオ化するとともに、真ん中の所定のパターンの色の繰り返しについては同じ孫テーブルＡ１１ｂを繰り返し参照させることで、２０００ｍｓｅｃの点灯について最初から最後まで全ての時間についてデータを用意する必要がなく、繰り返す部分のみのデータを用意すればよい。このため、ＲＯＭ１２１において使用される点灯データの容量を極力削減することができる。

【０３７０】

図１０－２５（ｃ４）に戻り、ファンファーレ演出における右打ち促進パートで実行される大右打ち促進演出における演出態様について説明する。図１０－２５（ｃ４）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像の先端が表示される。遊技効果ランプ９については、枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第４ランプが点灯を開始する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。

【０３７１】

図１０－２５（ｃ５）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像の先端がさらに表示される。遊技効果ランプ９については、枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第３ランプが点灯を開始する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。

【０３７２】

図１０－２６（ｃ６）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像の先端がさらに表示される。遊技効果ランプ９については、枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第２ランプが点灯を開始する。さらに、枠ランプが可動体ランプ９ｄの付近に到達したため、可動体ランプ９ｄの左Ｘが点灯を開始する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。

【０３７３】

図１０－２６（ｃ７）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像の先端がさらに表示される。遊技効果ランプ９については、枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第１ランプが点灯を開始する。さらに、可動体ランプ９ｄの中Ｘが点灯を開始する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。

【０３７４】

図１０－２６（ｃ８）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像の先端がさらに表示される。遊技効果ランプ９については、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第２ランプが点灯を開始する。さらに、可動体ランプ９ｄの右Ｘが点灯を開始する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。

【０３７５】

図１０－２７（ｃ９）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像がさらに表示される。遊技効果ランプ９については、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第３ランプが点灯を開始する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。

【０３７６】

図１０－２７（ｃ１０）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像がさらに表示される。遊技効果ランプ９については、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第４ランプが点灯を開始する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。

【０３７７】

図１０－２７（ｃ１１）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像がさらに表示される。遊技効果ランプ９については、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第５ランプが点灯を開始する。さらに、枠ランプが盤右ランプ０７５Ｆ００９Ｆの付近に到達したため、盤右ランプ０７５Ｆ００９Ｆが点灯を開始する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。

【０３７８】

図１０－２８（ｃ１２）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像がさらに表示される。遊技効果ランプ９については、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第６ランプが点灯を開始する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯

に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。
【０３７９】
図１０－２８（ｃ１３）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像がさらに表示される。遊技効果ランプ９については、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第７ランプが点灯を開始する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。
【０３８０】
図１０－２８（ｃ１４）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像が表示され続ける。遊技効果ランプ９については、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第８ランプが点灯を開始する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。
【０３８１】
図１０－２９（ｃ１５）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ９については、枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第４ランプが消灯する。さらに、枠ランプがアタッカランプ９ｃの付近に到達したため、アタッカランプ９ｃが点灯を開始する。なお、アタッカランプ９ｃはそれ以降、点灯と消灯とを繰り返す（つまり、点滅する）。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。
【０３８２】
図１０－２９（ｃ１６）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右」の文字画像が表示され続ける。遊技効果ランプ９については、枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第３ランプが消灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。
【０３８３】
図１０－２９（ｃ１７）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ９については、枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第２ランプが消灯する。さらに、可動体ランプ９ｄの左Ｘも消灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。
【０３８４】
図１０－３０（ｃ１８）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ９については、枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第１ランプが消灯する。さらに、可動体ランプ９ｄの中Ｘも消灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。
【０３８５】
図１０－３０（ｃ１９）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打ち」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ９については、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第２ランプが消灯する。さらに、可動体ランプ９ｄの右Ｘも消灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。
【０３８６】
図１０－３０（ｃ２０）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打ち」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ９については、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第３ランプが消灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。
【０３８７】
図１０－３１（ｃ２１）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打ちだ」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ９については、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第４ランプが消灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技

効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。
【０３８８】
図１０－３１（ｃ２２）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打ちだ」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ９については、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第５ランプが消灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。
【０３８９】
図１０－３１（ｃ２３）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打ちだ！！」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ９については、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第６ランプが消灯する。さらに、盤右ランプ０７５Ｆ００９Ｆが消灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。
【０３９０】
図１０－３２（ｃ２４）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打ちだ！！」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ９については、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第７ランプが消灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、遊技効果ランプ９の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力される。
【０３９１】
図１０－３２（ｃ２５）に示すように、画像表示装置５においては右方向に向けられた矢印画像に重ねて「右打ちだ！！」の文字画像が表示される。遊技効果ランプ９については、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒの第８ランプが消灯する。さらに、点滅していたアタッカランプ９ｃも消灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからも、音の出力が停止する。これにより、一連の１回目の大右打ち促進演出が終了する。
【０３９２】
図１０－３２（ｃ２６）に示すように、２回目の大右打ち促進演出が開始する。このとき、遊技効果ランプ９については、枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第４ランプのみが点灯を開始する。なお、２回目の大右打ち促進演出においては、スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力されないようになっている。これにより、大右打ち促進演出が終了した後に大当りラウンド中に移行したときに、当該大当りラウンド中のＢＧＭ（大当りラウンドの背景に応じた音）と大右打ち促進演出における音とが重複しないようになっている。
【０３９３】
図１０－３３（ｃ２７）～（ｃ２９）に示すように、２回目の大右打ち促進演出においては、１回目の大右打ち促進演出と同様の態様で遊技効果ランプ９が点灯／点滅／消灯し、その間、スピーカ８Ｌ，８Ｒからは、右打ち促進演出に応じた態様で音が出力されない。
【０３９４】
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。
【０３９５】
また、１回目の大右打ち促進演出においてはスピーカ８Ｌ，８Ｒから右打ち促進演出に応じた態様で音（たとえば、キュイーンとう効果音）が出力されることで、遊技者に対して効果的に右打ちを促すことができる一方で、２回目の大右打ち促進演出においてはスピーカ８Ｌ，８Ｒから右打ち促進演出に応じた態様で音が出力されないことで、その後に開始する大当りラウンド中のＢＧＭを阻害しないようにすることができる。
【０３９６】
また、大右打ち促進演出では、矢印画像および文字画像が段階的に徐々に現れるように表示され、しかも遊技効果ランプ９によるランプの点灯や点滅などによって右打ちすることを効果的に促すものであり、その演出は図１０－２４（ｃ２）で示した大当り遊技状態

の名称画像を表示する演出よりも派手なものである。たとえば、大右打ち促進演出における文字画像は１文字ずつ現れるが、大当り遊技状態の名称画像における文字画像は全ての文字画像が一度に現れる。また、大右打ち促進演出における文字画像の大きさは大当り遊技状態の名称画像における文字画像は全ての文字画像よりも大きい。さらに、大右打ち促進演出の実行時間は、名称画像を表示する演出の実行時間よりも長くなっている。これにより、大当り遊技状態の名称画像が表示されて大当りとなったことを遊技者に報知した後、大右打ち促進演出によって右打ちすることをより強調して遊技者に報知することができる。

【０３９７】

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。

【０３９８】

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

【０３９９】

図１０－３８（ｃ２６）に示すように、遊技効果ランプ９が消灯して大右打ち促進演出の２回目が終了すると、図１０－３８（ｃ２７）に示すように、大当りラウンドへの切替が開始する。具体的には、矢印画像および「右打ちだ！！」の文字画像がフェードアウトすることで段階的に視認性が低下する。遊技効果ランプ９はフェードアウトに応じた態様で点灯する。その後、図１０－３８（ｃ２８）に示すように、画像表示装置５の画面全体が真っ白になる。なお、画面の右上に表示されている小右打ち促進演出の画像はフェードアウトの影響を受けることなく表示が維持される。なお、前述したように大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）に基づいては、この図１０－３８（ｃ２８）の段階までの一連の演出データが設定される。

【０４００】

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。

【０４０１】

図１０－３９（ｄ３）に示すように、画像表示装置５の画面全体が真っ白になった状態から大当りラウンド中の背景画像がフェードインによって現れる。遊技効果ランプ９はフェードインに応じた態様で点灯する。なお、画面の右上に表示されている小右打ち促進演出の画像はフェードインの影響を受けることなく表示が維持される。

【０４０２】

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。

【０４０３】

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

【０４０４】

「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。

【０４０５】

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。

【０４０６】

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。

【０４０７】

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。

【０４０８】

図１０－３９（ｄ４）に示すように、大当りラウンド中の背景画像がフェードインによって現れた後、図１０－３９（ｅ１）に示すように、１Ｒが開始すると、通常大入賞口が開放し、画像表示装置５の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像が表示される。なお、画像表示装置５の画面左下には、大当りラウンド中に得られる賞球の数に対応するポイント画像が表示される。さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ９はラウンド中演出に応じた態様で点灯する。また、スピーカ８Ｌ，８Ｒからはラウンド中演出に応じた態様でＢＧＭ（大当りラウンドの背景に応じた音）の出力が開始する。なお、前述したように、このＢＧＭが出力される時点においては既に大右打ち促進演出に応じた音の出力は終了している。

【０４０９】

図１０－４０（ｅ２）に示すように、１Ｒ中においては、画像表示装置５の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像が表示され、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。

【０４１０】

図１０－４０（ｅ３）に示すように、１Ｒ目が終了すると、通常大入賞口が閉鎖し、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大入賞口開放後指定コマンド（Ａ２０１コマンド）を送信する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口開放後指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。

【０４１１】

図１０－４０（ｅ４）に示すように、ラウンド間においては、通常大入賞口が閉鎖したままとなり、画像表示装置５の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像が表示され、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。

【０４１２】

ラウンド間が終了すると、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０２コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３からのコマンドに基づき、２Ｒ目におけるラウンド中演出を実行する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１０－４１（ｅ５）～図１０－４２（ｅ８）の各演出のデータを、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０２コマンド）に基づき設定する。言い換えると、図１０－４１（ｅ５）～図１０－４２（ｅ８）の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【０４１３】

図１０－４１（ｅ５）に示すように、２Ｒ目が開始すると、通常大入賞口が開放し、画像表示装置５の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像が表示され、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ９は

ラウンド中演出に応じた態様で点灯する。
【０４１４】
図１０－４１（ｅ６）に示すように、２Ｒ中においては、Ｖ確変示唆演出が実行される。具体的には、画像表示装置５の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像に重なるようにして、プッシュボタン３１Ｂの操作を促す画像とともに「ＰＵＳＨ！！」の文字画像が表示される。なお、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ９はラウンド中演出（Ｖ確変示唆演出など）に応じた態様で点灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからもラウンド中演出（Ｖ確変示唆演出など）に応じた態様で音が出力される。
【０４１５】
図１０－４１（ｅ７）に示すように、Ｖ確変示唆演出において、遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作すると、画像表示装置５の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像に重なるようにしてＶ確変大当りであることを報知する演出として「成功！！」の文字画像が表示される。なお、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ９はラウンド中演出（Ｖ確変示唆演出など）に応じた態様で点灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからもラウンド中演出（Ｖ確変示唆演出など）に応じた態様で音が出力される。
【０４１６】
図１０－４２（ｅ８）に示すように、２Ｒ目が終了すると、通常大入賞口が閉鎖し、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大入賞口開放後指定コマンド（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。
【０４１７】
図１０－４２（ｅ９）に示すように、ラウンド間においては、通常大入賞口が閉鎖したままとなり、画像表示装置５の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像に重なるようにして、「成功！！」の文字画像が表示され、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。
【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（Ａ１０３コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３からのコマンドに基づき、３Ｒ目におけるラウンド中演出を実行する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１０－４２（ｅ１０）～図１０－４３（ｅ１２）の各演出のデータを、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０３コマンド）に基づき設定する。言い換えると、図１０－４２（ｅ１０）～図１０－４３（ｅ１２）の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。
【０４１９】
図１０－４２（ｅ１０）に示すように、３Ｒ目が開始すると、通常大入賞口が開放し、Ｖ予告演出が実行される。具体的には、画像表示装置５の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像に重なるようにして、キャラクタ画像とともに「次のラウンドでＶを掴め！！」の文字画像が表示される。なお、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ９はラウンド中演出（Ｖ予告演出など）に応じた態様で点灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからもラウンド中演出（Ｖ予告演出など）に応じた態様で音が出力される。
【０４２０】
図１０－４３（ｅ１１）に示すように、３Ｒ中においては、Ｖ予告演出が引き続き実行され、画像表示装置５の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像に重なるようにして、キャラクタ画像とともに「次のラウンドでＶを掴め！！」の文字画像が表示され、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ９はラウンド中演出（Ｖ予告演出など）に応じた態様で点灯する。スピーカ８Ｌ，

８Ｒからもラウンド中演出（Ｖ予告演出など）に応じた態様で音が出力される。
【０４２１】
図１０－４３（ｅ１２）に示すように、３Ｒ目が終了すると、通常大入賞口が閉鎖し、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大入賞口開放後指定コマンド（Ａ２０３コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３からのコマンドに基づき、３Ｒ目後から４Ｒ目に至るまでのラウンド間においてＶを狙え演出を実行する。
【０４２２】
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。
【０４２３】
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。
【０４２４】
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。
【０４２５】
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。
【０４２６】
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。
【０４２７】
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。

【０４２８】

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。

【０４２９】

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。

【０４３０】

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。

【０４３１】

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。

【０４３２】

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。

【０４３３】

図１０－４６（ｅ２１）に示すように、５Ｒ目が終了すると、通常大入賞口が閉鎖し、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大入賞口開放後指定コマンド（Ａ２０５コマンド）を送信する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口開放後指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。さらに、それ以降の所定タイミングにおいて、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大当り終了指定コマンド（Ａ３系コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３からのコマンドに基づき、エンディング演出を実行する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１０－４６（ｆ１）～図１０－４７（ｆ４）の各演出のデータを、大当り終了指定コマンド（Ａ３系コマンド）に基づき設定する。言い換えると、図１０－４６（ｆ１）～図１０－４７（ｆ４）の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【０４３４】

図１０－４６（ｆ１）に示すように、エンディング演出が開始すると、画像表示装置５の画面中央に大当り遊技状態後の確変状態におけるステージを選択させる画像が表示される。さらに、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ９はエンディング演出に応じた態様で点灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからもエンディング演出に応じた態様で音が出力される。

【０４３５】
図１０－４７（ｆ２）に示すように、エンディング演出中においては、キャラクタ画像とともに確変状態の名称を示す名称画像（この例では「夢夢ＲＵＳＨ！！」の文字画像）が画像表示装置５の中央に表示される。さらに、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ９はエンディング演出に応じた態様で点灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからもエンディング演出に応じた態様で音が出力される。
【０４３６】
図１０－４７（ｆ３）に示すように、エンディング演出中においては、のめり込み抑制報知演出が実行される。具体的には、「のめり込みに注意しましょう。パチンコは適度に楽しむ遊びです。」といった遊技者による遊技に対するのめり込みを防止するための画像が画像表示装置５の中央に表示される。さらに、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ９はエンディング演出に応じた態様で点灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからもエンディング演出に応じた態様で音が出力される。なお、連チャン当り時においては、エンディング演出中に、たとえば、画面の下方において、大当り遊技状態における遊技の結果（たとえば、賞球数など）を示す遊技結果画像が表示されるが、初当り時においても、エンディング演出中に、このような遊技結果画像が表示されてもよい。
【０４３７】
図１０－４７（ｆ４）に示すように、プリペイドカードや会員カードなど、遊技に関する遊技者所有のカードの取り忘れを防止するための取り忘れ防止画像が画像表示装置５の中央に表示される。さらに、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ９はエンディング演出に応じた態様で点灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからもエンディング演出に応じた態様で音が出力される。
【０４３８】
エンディング演出が終了した後、第２保留記憶数がある場合、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、保留記憶数指定コマンド（Ｃ２系コマンド）、背景指定コマンド（９５系コマンド）、図柄変動指定コマンド（８Ｄ系コマンド）、表示結果指定コマンド（８Ｃ系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（８１系コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３からのコマンドに基づき、第２特別図柄の変動に対応させて飾り図柄を変動表示させたり、第２特別図柄の変動に合わせて変動中演出（たとえば、リーチ演出や予告演出など）を実行させたりする。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１０－４８（ｇ１），（ｇ２）の各演出のデータを、保留記憶数指定コマンド（Ｃ２系コマンド）、背景指定コマンド（９５系コマンド）、図柄変動指定コマンド（８Ｄ系コマンド）、表示結果指定コマンド（８Ｃ系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（８１系コマンド）に基づき設定する。言い換えると、図１０－４８（ｇ１），（ｇ２）の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。
【０４３９】
図１０－４８（ｇ１）に示すように、第２特別図柄の変動中においても、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ９は特別図柄の変動開始に応じた態様で点灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからも特別図柄の変動開始に応じた態様で音が出力される。
【０４４０】
図１０－４８（ｇ２）に示すように、第２特別図柄の変動が停止してハズレ図柄が表示される。このときも、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ９はハズレ図柄停止に応じた態様で点灯する。スピーカ８Ｌ，８Ｒからもハズレ図柄停止に応じた態様で音が出力される。
【０４４１】

第２特別図柄の変動が停止した後、第２保留記憶数がある場合、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、保留記憶数指定コマンド（Ｃ２系コマンド）、背景指定コマンド（９５系コマンド）、図柄変動指定コマンド（８Ｄ系コマンド）、表示結果指定コマンド（８Ｃ系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（８１系コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３からのコマンドに基づき、第２特別図柄の変動に対応させて飾り図柄を変動表示させたり、第２特別図柄の変動に合わせて変動中演出（たとえば、リーチ演出や予告演出など）を実行させたりする。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１０－４８（ｇ３）～図１０－４９（ｇ５）の各演出のデータを、保留記憶数指定コマンド（Ｃ２系コマンド）、背景指定コマンド（９５系コマンド）、図柄変動指定コマンド（８Ｄ系コマンド）、表示結果指定コマンド（８Ｃ系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（８１系コマンド）に基づき設定する。言い換えると、図１０－４８（ｇ３）～図１０－４９（ｇ５）の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【０４４２】

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。

【０４４３】

図１０－４９（ｇ４）に示すように、大当り変動である場合、画像表示装置５においてリーチ演出に対応する画像が表示されるとともに、スピーカ８Ｌ，８Ｒからリーチ演出に対応する音が出力し、遊技効果ランプ９が、リーチ演出に応じた態様で点灯する。画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。

【０４４４】

図１０－４９（ｇ５）に示すように、大当り変動中の予告演出として、群予告演出が実行される。群予告演出とは、画像表示装置５の画面上において、キャラクタなどのオブジェクトが段階的あるいは一度に出現することでリーチ図柄の視認性を困難な状態にした後、オブジェクトが消えることで特定の図柄揃い（たとえば、７７７など）を出現させるような演出である。このようなリーチ態様において図柄の視認性を困難にさせる予告演出が実行された場合でも、画面の右上においては、引き続き演出画像の表示による影響を受けることなく右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。ここで、「演出画像の表示による影響を受ける」とは、群予告などの演出画像の表示によって、遊技者が小右打ち促進演出の画像を完全に見えなかったり、遊技者が小右打ち促進演出の画像を少しは見えるがその画像が示す意味（右打ち促進）を理解できなかったりといったように、小右打ち促進演出の画像に対する遊技者の視認性が阻害されたり低下したりするなど、遊技者の視認性が何らかの影響を与えられることを意味する。反対に、上述したような現象が起こることなく、小右打ち促進演出の画像に対する遊技者の視認性が阻害されたり低下したりしていない状況は、小右打ち促進演出の画像が演出画像の表示による影響を受けていないと言える。

【０４４５】

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。

【０４４６】

図１０－４９（ｇ６）に示すように、特別図柄の変動停止の結果、大当り（１０Ｒ確変大当り）が発生すると、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）を送信する。なお、すでに右打ち促進演出は実行されているので、右打ち表示点灯コマンド（ＦＤ系コマンド）は送信されない。これに対して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３からのコマンドに基づき、ファンファーレ演出

を実行する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１０－５０（ｈ１），（ｈ２）の各演出のデータを、大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）に基づき設定する。言い換えると、図１０－５０（ｈ１），（ｈ２）の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【０４４７】

図１０－５０（ｈ１）に示すように、ファンファーレ演出として、大当りとなったことを祝福する画像（この例ではキャラクタ画像とともに「ヤッタね！！」の文字画像）が画像表示装置５に表示されたり、大当りとなったことを祝福する音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力されたり、大当りとなったことを祝福する点灯態様となるように遊技効果ランプ９の点灯態様が変化したりする。画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。

【０４４８】

図１０－５０（ｈ２）に示すように、ファンファーレ演出が開始された後、発生した大当り遊技状態の名称を示す名称画像（この例では「ＳＰＥＣＩＡＬ　ＢＯＮＵＳ！！」の文字画像）が画像表示装置５の中央に表示されたり、大当りの開始に対応する音がスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力されたり、大当りの開始に対応する点灯態様となるように遊技効果ランプ９の点灯態様が変化したりする。なお、特図２当りでの連チャン当りの場合、既に特図１当り時に大右打ち促進演出を実行しているため、改めて大右打ち促進演出は実行されない。このため、図１０－２５（ｃ４）～図１０－３２（ｃ２４）に示したように、スピーカ８Ｌ，８Ｒからも大右打ち促進演出に応じた態様で音が出力されることがなく、さらに、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯することもない。

【０４４９】

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。

【０４５０】

図１０－５０（ｉ１）に示すように、大当り１Ｒが開始すると、通常大入賞口が開放し、画像表示装置５の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像が表示され、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。遊技効果ランプ９はラウンド中演出に応じた態様で点灯する。

【０４５１】

その後、図示は省略するが、図１０－４０～図１０－４６に示すようにラウンド中においてＶ予告演出、Ｖを狙え演出、およびＶ入賞などの各種演出を実行し、やがて大当りラウンドが終了すると、図１０－４６および図１０－４７に示すようにエンディング演出が実行される。そして、図１０－４８に示すように再び大当り遊技状態後の確変状態に制御される。この一連の遊技において、画像表示装置５の画面右上には、小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示されるとともに、特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０の右打ち表示部０７５Ｆ０３０、および第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０の右打ち表示部０７５Ｆ０５５の各々が点灯し続ける。やがて、大当りが発生することなく大当り遊技状態後の確変状態が終了して通常状態に制御されると、ＣＰＵ１０３から演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、右打ち表示消灯指定コマンドが送信され、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面右上の小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）を消去するとともに、特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０の右打ち表示部０７５Ｆ０３０、および第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０の右打ち表示部０７５Ｆ０５５の各々を消灯する。これにより、遊技者は、通常状態において再び左打ちをすることになる。

【０４５２】

［電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機１の演出態様］

図１０－５１は、特図１当りによるファンファーレ演出中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機１の演出態様を示す説明図である。図１０－５１に示す電断は、図１

０－２０に示すように、ファンファーレ演出中にパチンコ遊技機１の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断１を想定する。

【０４５３】

図１０－５１に示すように、大当りとなったことを祝福する画像（この例ではキャラクタ画像とともに「おめでとー！！」の文字画像）が画像表示装置５に表示された状態（図１０－２４（ｃ１）の状態）、大当り遊技状態の名称を示す名称画像（この例では「ＣＨＡＮＣＥ　ＢＯＮＵＳ！！」の文字画像）が画像表示装置５に表示された状態（図１０－２４（ｃ２）の状態）、大右打ち促進演出における矢印画像のみが画像表示装置５に表示された状態（図１０－２８（ｃ１４）の状態）、および大右打ち促進演出における矢印画像とともに「右打ちだ！！」の文字画像が画像表示装置５に表示された状態（図１０－３１（ｃ２３）の状態）のいずれかの状態において電断が発生した場合、画像表示装置５に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中…」の文字画像が画像表示装置５に表示される。

【０４５４】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置５の右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０の右打ち表示部０７５Ｆ０３０および第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０の右打ち表示部０７５Ｆ０５５においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【０４５５】

その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０１コマンド）を受信するまで待機し、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０１コマンド）を受信すると、当該大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０１コマンド）に基づき、図１０－３９（ｅ１）のような１Ｒ中における演出画像を画像表示装置５に表示させる。また、大当りとなったことを祝福する画像（この例ではキャラクタ画像とともに「おめでとー！！」の文字画像）、大当り遊技状態の名称を示す名称画像（この例では「ＣＨＡＮＣＥ　ＢＯＮＵＳ！！」の文字画像）、大右打ち促進演出における矢印画像、および大右打ち促進演出における矢印画像に加わる「右打ちだ！！」の文字画像のいずれの画像も電源投入後はキャンセルされて表示されない。

【０４５６】

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。

【０４５７】

図１０－５２は、特図１当り時の大当り１ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機１の演出態様を示す説明図である。図１０－５２に示す電断は、図１０－２０に示すように、１Ｒ中にパチンコ遊技機１の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断２を想定する。

【０４５８】

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。

【０４５９】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置５の右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０の右打ち表示部０７５Ｆ０３０および第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０の右打ち表示部０７５Ｆ０５５においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【０４６０】

その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０２コマンド）を受信するまで待機し、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０２コマンド）を受信すると、当該大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０２コマンド）に基づき、図１０－４１（ｅ５）のような２Ｒ中における演出画像を画像表示装置５に表示させる。なお、大当りラウンド中に得られる賞球の数に対応するポイント画像については、ＲＡＭ１２２におけるポイントの記憶が電断によって消去されるため、０ｐｔで表示される。その後のラウンド中に賞球を得られた場合、たとえば、１０個得られるごとに１０ｐｔ加算するなど、再び０ｐｔを起点として、ポイントを加算していけばよい。なお、ポイント画像について、電断から復帰後は０ｐｔで表示されるものに限らず、「？？」のように所定画像によってポイントが分からないようにしてもよい。

【０４６１】

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。

【０４６２】

図１０－５３は、特図１当り時の大当り１ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機１の演出態様を示す説明図である。図１０－５３に示す電断は、図１０－２０に示すように、１Ｒ後のラウンド間にパチンコ遊技機１の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断３を想定する。

【０４６３】

図１０－５３に示すように、ラウンド間の演出に対応する画像が画像表示装置５に表示された状態（図１０－４０（ｅ４）の状態）において電断が発生した場合、画像表示装置５に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中…」の文字画像が画像表示装置５に表示される。

【０４６４】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置５の右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０の右打ち表示部０７５Ｆ０３０および第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０の右打ち表示部０７５Ｆ０５５においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【０４６５】

その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０２コマンド）を受信するまで待機し、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０２コマンド）を受信すると、当該大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０２コマンド）に基づき、図１０－４１（ｅ５）のような２Ｒ中における演出画像を画像表示装置５に表示させる。なお、大当りラウンド中に得られる賞球の数に対応するポイント画像については、ＲＡＭ１２２におけるポイントの記憶が電断によって消去されるため、０ｐｔで表示される。

【０４６６】

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。

【０４６７】

図１０－５４は、特図１当り時の大当り２ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機１の演出態様を示す説明図である。図１０－５４に示す電断は、図１０－２０に示すように、２Ｒ中にパチンコ遊技機１の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断４を想定する。

【０４６８】

図１０－５４に示すように、２Ｒ中のＶ確変示唆演出に対応する画像が画像表示装置５に表示された状態（図１０－４１（ｅ７）の状態）において電断が発生した場合、画像表示装置５に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中…」の文字画像が画像表示装置５に表示される。

【０４６９】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置５の右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０の右打ち表示部０７５Ｆ０３０および第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０の右打ち表示部０７５Ｆ０５５においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【０４７０】

その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０３コマンド）を受信するまで待機し、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０３コマンド）を受信すると、当該大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０３コマンド）に基づき、２Ｒ中における演出画像を画像表示装置５に表示させる。なお、大当りラウンド中に得られる賞球の数に対応するポイント画像については、ＲＡＭ１２２におけるポイントの記憶が電断によって消去されるため、０ｐｔで表示される。また、大当りの種別についての記憶データが消去されてしまっているため、図１０－４２（ｅ１０）のようなＶ予告演出に対応する画像について電源投入後はキャンセルされて表示されない。なお、電断から復帰した後、ＣＰＵ１０３が大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０３コマンド）に加えて大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）を演出制御用ＣＰＵ１２０に送信するように構成すれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から受信した、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０３コマンド）および大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）に基づき、図１０－４２（ｅ１０）のようなＶ予告演出を実行するように構成することもできる。

【０４７１】

このように、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。

【０４７２】

図１０－５５は、特図１当り時の大当り２ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機１の演出態様を示す説明図である。図１０－５５に示す電断は、図１０－２０に示すように、２Ｒ後のラウンド間にパチンコ遊技機１の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断５を想定する。

【０４７３】

図１０－５５に示すように、２Ｒ後のラウンド間に対応する画像が画像表示装置５に表示された状態（図１０－４２（ｅ９）の状態）において電断が発生した場合、画像表示装置５に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中…」の文字画像が画像表示装置５に表示される。

【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（Ａ１０３コマンド）を受信するまで待機し、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０３コマンド）を受信すると、当該大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０３コマンド）に基づき、２Ｒ中における演出画像を画像表示装置５に表示させる。なお、大当りラウンド中に得られる賞球の数に対応するポイント画像については、ＲＡＭ１２２におけるポイントの記憶

が電断によって消去されるため、０ｐｔで表示される。また、大当りの種別についての記憶データが消去されてしまっているため、図１０－４２（ｅ１０）のようなＶ予告演出に対応する画像について電源投入後はキャンセルされて表示されない。なお、電断から復帰した後、ＣＰＵ１０３が大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０３コマンド）に加えて大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）を演出制御用ＣＰＵ１２０に送信するように構成すれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から受信した、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０３コマンド）および大当り開始指定コマンド（Ａ０系コマンド）に基づき、図１０－４２（ｅ１０）のようなＶ予告演出を実行するように構成することもできる。

【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。

【０４７７】

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。

【０４７８】

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。

【０４７９】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置５の右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０の右打ち表示部０７５Ｆ０３０および第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０の右打ち表示部０７５Ｆ０５５においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【０４８０】

その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から大入賞口開放中指定コマンド（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。

【０４８１】

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。

【０４８２】
図１０－５７は、特図１当り時の大当り４ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機１の演出態様を示す説明図である。図１０－５７に示す電断は、図１０－２１に示すように、４Ｒ中にパチンコ遊技機１の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断７を想定する。
【０４８３】
図１０－５７に示すように、４Ｒ中のＶを狙え演出に対応する画像が画像表示装置５に表示された状態（図１０－４４（ｅ１５）の状態）、またはＶ入賞演出に対応する画像が画像表示装置５に表示された状態（図１０－４４（ｅ１６）の状態）において電断が発生した場合、画像表示装置５に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中…」の文字画像が画像表示装置５に表示される。
【０４８４】
ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置５の右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０の右打ち表示部０７５Ｆ０３０および第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０の右打ち表示部０７５Ｆ０５５においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。
【０４８５】
その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０５コマンド）を受信するまで待機し、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０５コマンド）を受信すると、当該大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０５コマンド）に基づき、図１０－４５（ｅ１９）のような５Ｒ中における演出画像を画像表示装置５に表示させる。なお、大当りラウンド中に得られる賞球の数に対応するポイント画像については、ＲＡＭ１２２におけるポイントの記憶が電断によって消去されるため、０ｐｔで表示される。
【０４８６】
このように、大当りラウンド中に電断が生じた場合でも、その後の電源投入した時点から小右打ち促進演出については実行されるため、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができ、右打ちすることを忘れてしまって次のラウンドで通常大入賞口に遊技球を進入させることができないなどの不利益を遊技者に与えてしまうことを極力防ぐことができる。さらに、４Ｒ中のように、Ｖを狙え演出とともに小右打ち促進演出を実行している間に電断が生じた場合と、前述した図１０－５１に示すように大右打ち促進演出とともに小右打ち促進演出を実行している間に電断が生じた場合とでは、互いに共通して電断から復帰した後にＶを狙え演出や大右打ち促進演出が実行されない一方で小右打ち促進演出は最低限実行されている。このため、いずれの状況においても共通した態様で、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができる。
【０４８７】
図１０－５８は、特図１当り時の大当り４ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機１の演出態様を示す説明図である。図１０－５８に示す電断は、図１０－２１に示すように、４Ｒ後のラウンド間にパチンコ遊技機１の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断８を想定する。
【０４８８】
図１０－５８に示すように、４Ｒ後のラウンド間においてＶ入賞演出に対応する画像が画像表示装置５に表示された状態（図１０－４５（ｅ１８）の状態）において電断が発生した場合、画像表示装置５に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中…」の文字画像が画像表示装置５に表示される。
【０４８９】
ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置５の右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０の右打ち表示部０７５Ｆ０３０および第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０の右打ち表示部０７５Ｆ０５５においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【０４９０】
その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０５コマンド）を受信するまで待機し、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０５コマンド）を受信すると、当該大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０５コマンド）に基づき、５Ｒ中における演出画像を画像表示装置５に表示させる。なお、大当りラウンド中に得られる賞球の数に対応するポイント画像については、ＲＡＭ１２２におけるポイントの記憶が電断によって消去されるため、０ｐｔで表示される。
【０４９１】
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。
【０４９２】
図１０－５９は、特図１当り時の大当り最終ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機１の演出態様を示す説明図である。図１０－５９に示す電断は、図１０－２１に示すように、５Ｒ中にパチンコ遊技機１の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断９を想定する。
【０４９３】
図１０－５９に示すように、５Ｒ中のラウンド中演出に対応する画像が画像表示装置５に表示された状態（図１０－４６（ｅ２０）の状態）、または５Ｒ終了後の状態（図１０－４６（ｅ２１）の状態）において電断が発生した場合、画像表示装置５に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中…」の文字画像が画像表示装置５に表示される。
【０４９４】
ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置５の右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図ＬＥＤ基板０７５Ｆ０２０の右打ち表示部０７５Ｆ０３０および第４図柄ユニット０７５Ｆ０５０の右打ち表示部０７５Ｆ０５５においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。
【０４９５】
その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から大当り終了指定コマンド（Ａ３系コマンド）を受信するまで待機し、大当り終了指定コマンド（Ａ３系コマンド）を受信すると、当該大当り終了指定コマンド（Ａ３系コマンド）に基づき、図１０－４６（ｆ１）のようなエンディング演出に対応する演出画像を画像表示装置５に表示させる。
【０４９６】
このように、大当りの最終ラウンド中に電断が生じた場合でも、その後の電源投入した時点から小右打ち促進演出については実行されるため、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができ、右打ちすることを忘れてしまうことを極力防ぐことができる。
【０４９７】
図１０－６０は、特図１当り時のエンディング演出中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機１の演出態様を示す説明図である。図１０－６０に示す電断は、図１０－２１に示すように、エンディング演出中にパチンコ遊技機１の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断１０を想定する。
【０４９８】
図１０－６０に示すように、エンディング演出のうち、大当り遊技状態後の確変状態におけるステージを選択させる画像が画像表示装置５に表示された状態（図１０－４６（ｆ１）の状態）、キャラクタ画像とともに確変状態の名称を示す名称画像が画像表示装置５に表示された状態（図１０－４７（ｆ２）の状態）、のめり込み抑制報知演出に対応する画像と大当り遊技状態における遊技の結果を示す遊技結果画像とが画像表示装置５に表示

された状態（図１０－４７（ｆ３）の状態）、および遊技者所有のカードの取り忘れを防止するための取り忘れ防止画像が画像表示装置５に表示された状態（図１０－４７（ｆ４）の状態）のいずれかにおいて電断が発生した場合、画像表示装置５に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中…」の文字画像が画像表示装置５に表示される。

【０４９９】

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。

【０５００】

その後、保留記憶数がある場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から保留記憶数指定コマンド（Ｃ１系コマンド，Ｃ２系コマンド）、背景指定コマンド（９５系コマンド）、図柄変動指定コマンド（８Ｄ系コマンド）、表示結果指定コマンド（８Ｃ系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（８１系コマンド）を受信するまで待機し、これらのコマンドを受信すると、保留記憶数指定コマンド（Ｃ１系コマンド，Ｃ２系コマンド）、背景指定コマンド（９５系コマンド）、図柄変動指定コマンド（８Ｄ系コマンド）、表示結果指定コマンド（８Ｃ系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（８１系コマンド）に基づき、図１０－４８（ｇ１）のような特別図柄の変動に対応する演出画像を画像表示装置５に表示させる。

【０５０１】

一方、保留記憶数がない場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から背景指定コマンド（９５系コマンド）および客待ちデモ指定コマンド（９Ｆ００コマンド）を受信するまで待機し、これらのコマンドを受信すると、背景指定コマンド（９５系コマンド）および客待ちデモ指定コマンド（９Ｆ００コマンド）に基づき、初期図柄（この例では飾り図柄および小図柄として「１２３」）が停止した状態で画像表示装置５における表示を復帰させる。

【０５０２】

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。

【０５０３】

［特徴部０７５Ｆにより得られる主な効果］

以下に、前述した特徴部０７５Ｆの各種の構成により得られる技術的効果を個別に列挙する。

【０５０４】

（１－１）　可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体（たとえば、遊技球）を発射可能な発射手段（たとえば、打球操作ハンドル３０）と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第１流下経路（たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路）と第２流下経路（たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路）とのうち、当該第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示（たとえば、右打ちを促す画像表示）を行う案内表示手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０によって右打ち示唆演出やＶを狙え演出を実行する処理）と、

前記第２流下経路を流下する遊技媒体が進入可能な特定領域（たとえば、特別可変入賞球装置０７５Ｆ００７Ｂの内部に設けられたＶ大入賞口を通過した後のＶ入賞スイッチ０

７５Ｆ０２４の検出領域）と、を備え、
前記案内表示は、文字および図形の画像表示を用いた第１案内表示（たとえば、図１０－３２（ｃ２５）に示す画面中央に位置する大右打ち促進演出に対応する画像表示）と、当該第１案内表示よりも小さい画像表示を用いた第２案内表示（たとえば、図１０－２４（ｃ１）に示す画面右上に位置する小右打ち促進演出に対応する画像表示）と、前記特定領域に関する画像表示を用いた第３案内表示（たとえば、図１０－４３（ｅ１３）に示すＶを狙え演出に対応する画像表示）とを含み、
前記案内表示手段は、
前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出（たとえば、ファンファーレ演出）の実行中において、前記第１案内表示および前記第２案内表示を行い（たとえば、図１０－２５（ｃ４）～図１０－３８（ｃ２６）に示す大右打ち示唆演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示）、
その後、前記第１案内表示を終了する一方で前記第２案内表示を継続し（たとえば、図１０－３８（ｄ１），（ｄ２）に示すように大右打ち示唆演出に対応する画像表示を終了する一方で小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分）、
その後、遊技媒体が前記特定領域に進入不可能な状態のうちから前記第３案内表示を行うとともに前記第２案内表示を継続し（たとえば、図１０－４３（ｅ１３）に示すようにＶを狙え演出に対応する画像表示を行うとともに小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分）、
その後、遊技媒体が前記特定領域に進入不可能な状態から遊技媒体が前記特定領域に進入可能な状態となった以降においても前記第２案内表示および前記第３案内表示を継続し（たとえば、図１０－４４（ｅ１５）に示すようにＶを狙え演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分）、
その後、遊技媒体が前記特定領域に進入したときに、前記第３案内表示を終了する一方で前記第２案内表示を継続し（たとえば、図１０－４４（ｅ１６）に示すようにＶを狙え演出に対応する画像表示を終了する一方で小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分）、
前記第１案内表示および前記第２案内表示を行っている間（たとえば、図１０－３１（ｃ２３）に示すように大右打ち示唆演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を行っている間）に電断が発生し当該電断から復帰したときと、前記第２案内表示および前記第３案内表示を行っている間（たとえば、図１０－４４（ｅ１５）に示すようにＶを狙え演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を行っている間）に電断が発生し当該電断から復帰したときとのいずれにおいても、前記第１案内表示および前記第３案内表示が行われずかつ前記第２案内表示が行われる態様で画像表示が再び行われる（たとえば、図１０－５１および図１０－５７に示す電源投入後に「復旧中…」の文字画像および小右打ち促進演出の画像が表示される部分）。
【０５０５】
（１－２） 可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、
遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体（たとえば、遊技球）を発射可能な発射手段（たとえば、打球操作ハンドル３０）と、
前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第１流下経路（たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路）と第２流下経路（たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路）とのうち、当該第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示（たとえば、右打ちを促す画像表示）を行う案内表示手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０によって右打ち示唆演出やＶを狙え演出を実行する処理）と、
前記第２流下経路を流下する遊技媒体が進入可能な特定領域（たとえば、特別可変入賞

球装置０７５Ｆ００７Ｂの内部に設けられたＶ大入賞口を通過した後のＶ入賞スイッチ０７５Ｆ０２４の検出領域）と、を備え、
前記案内表示は、文字および図形の画像表示を用いた第１案内表示（たとえば、図１０－３２（ｃ２５）に示す画面中央に位置する大右打ち促進演出に対応する画像表示）と、当該第１案内表示よりも小さい画像表示を用いた第２案内表示（たとえば、図１０－２４（ｃ１）に示す画面右上に位置する小右打ち促進演出に対応する画像表示）と、 前記特定領域に関する画像表示を用いた第３案内表示（たとえば、図１０－４３（ｅ１３）に示すＶを狙え演出に対応する画像表示）とを含み、
前記案内表示手段は、
前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出（たとえば、ファンファーレ演出）の実行中において、前記第１案内表示および前記第２案内表示を行い（たとえば、図１０－２５（ｃ４）～図１０－３８（ｃ２６）に示す大右打ち示唆演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示）、
その後、最初のラウンドに対応するアタッカが開放されることに連動して、前記第１案内表示を終了する一方で前記第２案内表示を継続し（たとえば、図１０－３８（ｄ１），（ｄ２）に示すように大右打ち示唆演出に対応する画像表示を終了する一方で小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分）、
その後、特定領域に進入可能とするラウンドの前のラウンドに対応するアタッカが閉鎖することに連動して、前記第３案内表示を行うとともに前記第２案内表示を継続し（たとえば、図１０－４３（ｅ１３）に示すようにＶを狙え演出に対応する画像表示を行うとともに小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分）、
その後、特定領域に進入可能とするラウンドの前のラウンドに対応するアタッカが開放されることに連動して、前記第２案内表示および前記第３案内表示を継続し（たとえば、図１０－４４（ｅ１５）に示すようにＶを狙え演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分）、
その後、遊技媒体が前記特定領域に進入したことに連動して、前記第３案内表示を終了する一方で前記第２案内表示を継続し（たとえば、図１０－４４（ｅ１６）に示すようにＶを狙え演出に対応する画像表示を終了する一方で小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分）、
前記第１案内表示および前記第２案内表示を行っている間（たとえば、図１０－３１（ｃ２３）に示すように大右打ち示唆演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を行っている間）に電断が発生し当該電断から復帰したときと、前記第２案内表示および前記第３案内表示を行っている間（たとえば、図１０－４４（ｅ１５）に示すようにＶを狙え演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を行っている間）に電断が発生し当該電断から復帰したときとのいずれにおいても、前記第１案内表示および前記第３案内表示が行われずかつ前記第２案内表示が行われる態様で画像表示が再び行われる（たとえば、図１０－５１および図１０－５７に示す電源投入後に「復旧中…」の文字画像および小右打ち促進演出の画像が表示される部分）。
【０５０６】
（１－３） 可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、
遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体（たとえば、遊技球）を発射可能な発射手段（たとえば、打球操作ハンドル３０）と、
前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第１流下経路（たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路）と第２流下経路（たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路）とのうち、当該第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示（たとえば、右打ちを促す画像表示）を行う案内表示手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０によって右打ち示唆演出やＶを狙え演出を実行する処理

）と、
前記第２流下経路を流下する遊技媒体が進入可能な特定領域（たとえば、特別可変入賞球装置０７５Ｆ００７Ｂの内部に設けられたＶ大入賞口を通過した後のＶ入賞スイッチ０７５Ｆ０２４の検出領域）と、を備え、
前記案内表示は、文字および図形の画像表示を用いた第１案内表示（たとえば、図１０－３２（ｃ２５）に示す画面中央に位置する大右打ち促進演出に対応する画像表示）と、当該第１案内表示よりも小さい画像表示を用いた第２案内表示（たとえば、図１０－２４（ｃ１）に示す画面右上に位置する小右打ち促進演出に対応する画像表示）と、 前記特定領域に関する画像表示を用いた第３案内表示（たとえば、図１０－４３（ｅ１３）に示すＶを狙え演出に対応する画像表示）とを含み、
前記案内表示手段は、
前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出（たとえば、ファンファーレ演出）の実行中において、前記第１案内表示および前記第２案内表示を行い（たとえば、図１０－２５（ｃ４）～図１０－３８（ｃ２６）に示す大右打ち示唆演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示）、
その後、１Ｒ開放コマンド（たとえば、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０１コマンド）を受信することで、前記第１案内表示を終了する一方で前記第２案内表示を継続し（たとえば、図１０－３８（ｄ１），（ｄ２）に示すように大右打ち示唆演出に対応する画像表示を終了する一方で小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分）、
その後、３Ｒ終了後コマンド（たとえば、大入賞口開放後指定コマンド（Ａ２０３コマンド））を受信することで、前記第３案内表示を行うとともに前記第２案内表示を継続し（たとえば、図１０－４３（ｅ１３）に示すようにＶを狙え演出に対応する画像表示を行うとともに小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分）、
その後、４Ｒ開放コマンド（たとえば、大入賞口開放中指定コマンド（Ａ１０４コマンド）を受信することで、前記第２案内表示および前記第３案内表示を継続し（たとえば、図１０－４４（ｅ１５）に示すようにＶを狙え演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分）、
その後、Ｖ通過コマンド（たとえば、確変判定装置通過指定コマンド（ＡＤ００コマンド））を受信することで、前記第３案内表示を終了する一方で前記第２案内表示を継続し（たとえば、図１０－４４（ｅ１６）に示すようにＶを狙え演出に対応する画像表示を終了する一方で小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分）、
前記第１案内表示および前記第２案内表示を行っている間（たとえば、図１０－３１（ｃ２３）に示すように大右打ち示唆演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を行っている間）に電断が発生し当該電断から復帰したときと、前記第２案内表示および前記第３案内表示を行っている間（たとえば、図１０－４４（ｅ１５）に示すようにＶを狙え演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を行っている間）に電断が発生し当該電断から復帰したときとのいずれにおいても、前記第１案内表示および前記第３案内表示が行われずかつ前記第２案内表示が行われる態様で画像表示が再び行われる（たとえば、図１０－５１および図１０－５７に示す電源投入後に「復旧中…」の文字画像および小右打ち促進演出の画像が表示される部分）。
【０５０７】
具体的には、ファンファーレ演出の実行中においては、大右打ち促進演出および小右打ち促進演出を実行して右打ち促進を強調することで、それ以降の遊技において右打ちすることを遊技者に確実に認識させ、その後は、大右打ち促進演出を終了させる一方で小右打ち促進演出をそのまま継続させることで過度に右打ちすることを遊技者にアピールしないようにすることができる。また、Ｖ大入賞口を狙わせるためのＶを狙え演出については、未だＶ大入賞口が閉鎖している時点から実行するとともに、Ｖ大入賞口が開放した後もそのまま継続することで、Ｖ大入賞口を狙うことの重要性を遊技者にアピールするとともに、Ｖ大入賞口に遊技球を進入させることを確実なものとすることができる。また、Ｖ入賞

が発生してＶ大入賞口が閉鎖した後はＶを狙え演出を終了することで、不要な促進報知を遊技者に行うことを防止することができる。さらに、上述した流れの中で、小右打ち促進演出については継続して実行されるため、Ｖ大入賞口が開放する前からＶ入賞が発生した以降においても常に右打ちすることを遊技者に促すことができる。これにより、遊技者に対する右打ちすることの指示を好適に実行することができる。また、大右打ち示唆演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を行っている間に電断が発生し当該電断から復帰したときと、Ｖを狙え演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を行っている間に電断が発生し当該電断から復帰したときとのいずれにおいても、電源投入後に「復旧中…」の文字画像および小右打ち促進演出の画像が表示されるため、電断が起こったとしてもその後の遊技において引き続き右打ちすることを遊技者に最低限促すことができる。

【０５０８】

（２） 可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体（たとえば、遊技球）を発射可能な発射手段（たとえば、打球操作ハンドル３０）と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第１流下経路（たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路）と第２流下経路（たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路）とのうち、当該第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示（たとえば、右打ちを促す画像表示）を行う案内表示手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０によって右打ち促進演出を実行する処理）と、を備え、

前記案内表示は、第１案内表示（たとえば、図１０－３２（ｃ２５）に示す画面中央に位置する大右打ち促進演出に対応する画像表示）と第２案内表示（たとえば、図１０－２４（ｃ１）に示す画面右上に位置する小右打ち促進演出に対応する画像表示）とを含み、

前記案内表示手段は、

前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出（たとえば、ファンファーレ演出）が実行されている所定期間中において、前記第１案内表示および前記第２案内表示を行い（たとえば、図１０－２５（ｃ４）～図１０－３８（ｃ２６）に示す大右打ち促進演出に対応する画像表示および小右打ち促進演出に対応する画像表示）、

前記所定期間の後の期間において、前記第１案内表示を終了する一方で前記第２案内表示を継続し（たとえば、図１０－３９（ｅ１）～図１０－４６（ｅ２１）に示すように大当たりラウンド中に大右打ち促進演出に対応する画像表示を行わない一方で小右打ち促進演出に対応する画像表示を継続する部分）、

前記有利状態の制御が終了した後の特別状態（たとえば、確変状態，時短状態）において、前記第２案内表示を継続し（たとえば、図１０－４８および図１０－４９に示すように大当り後の確変状態において小右打ち促進演出に対応する画像表示を継続する部分）、

前記第２案内表示は、前記有利状態の制御に関連して行われる背景画像の切替表示（たとえば、フェードアウトおよびフェードインによる切替表示）による影響を受けず（たとえば、図１０－３８（ｄ１）～図１０－３９（ｄ４）に示すようにフェードインおよびフェードアウトによる背景画像の切替表示に影響されることなく小右打ち促進演出に対応する画像表示を継続する部分）、

前記第２案内表示は、前記特別状態における演出画像の表示（たとえば、群予告演出による画像表示）による影響を受けない（たとえば、図１０－４９（ｇ５）に示すように群予告演出による画像表示に影響されることなく小右打ち促進演出に対応する画像表示を継続する部分）。

【０５０９】

具体的には、ファンファーレ演出の実行中においては、大右打ち促進演出および小右打ち促進演出を実行して右打ち促進を強調することで、それ以降の遊技において右打ちする

ことを遊技者に確実に認識させ、その後の大当りラウンド中においては、大右打ち促進演出を終了させる一方で小右打ち促進演出をそのまま継続させることで過度に右打ちすることを遊技者にアピールしないようにすることができる。また、大当り遊技状態が終了した後の確変状態や時短状態においても小右打ち促進演出を継続して実行することで、常に右打ちすることを遊技者に促すことができる。さらに、大当りが発生した後、ファンファーレ演出が実行されてから大当りラウンドに切り替わる際に行われる切替表示（フェードアウトやフェードインなど）によって小右打ち促進演出が影響を受けず、また、大当り遊技状態が終了した後の確変状態や時短状態において行われる群予告演出などによる画像表示によっても小右打ち促進演出が影響を受けないため、常に右打ちすることを遊技者に促すことができる。これにより、遊技者に対する右打ちすることの指示を好適に実行することができる。

【０５１０】

（３－１） 可変表示を行い、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体（たとえば、遊技球）を発射可能な発射手段（たとえば、打球操作ハンドル３０）と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第１流下経路（たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路）と第２流下経路（たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路）とのうち、当該第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示（たとえば、右打ちを促す画像表示）を行う案内表示手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０によって右打ち促進演出を実行する処理）と、

前記第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを発光手段（たとえば、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒおよび枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌ）の発光箇所を移動させることで遊技者に促す案内発光を行う案内手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０によって枠ランプによる右打ち示唆演出を実行する処理）と、

音を出力する音出力手段（たとえば、スピーカ８Ｌ，８Ｒ）と、を備え、

前記案内表示は、第１案内表示（たとえば、図１０－３２（ｃ２５）に示す画面中央に位置する大右打ち促進演出に対応する画像表示）と、第２案内表示（たとえば、図１０－２４（ｃ１）に示す画面右上に位置する小右打ち促進演出に対応する画像表示）とを含み、

前記第１案内表示として、前記第２案内表示よりも強調する態様で、前記第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを遊技者に促す画像表示が行われ（たとえば、大右打ち促進演出は小右打ち促進演出よりも大きな文字および図形の画像表示を用いた態様）、

前記案内表示手段は、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出（たとえば、ファンファーレ演出）の一部である当該有利状態の名称表示（たとえば、大当り遊技状態の名称を示す名称画像の表示）が完了する前から、前記第２案内表示を行い（たとえば、図１０－２４（ｃ１）に示すように大当り遊技状態の名称を示す名称画像の表示が完了する前から小右打ち促進演出に対応する画像表示を行う部分）、前記有利状態の名称表示の完了以降に前記第１案内表示を行い（図１０－２５～図１０－３３に示すように大当り遊技状態の名称を示す名称画像の表示が完了した後に大右打ち促進演出に対応する画像表示を行う部分）、

前記案内手段は、前記第１案内表示に連動して前記案内発光を複数回繰り返して行い（たとえば、図１０－２５～図１０－３３に示すように大右打ち促進演出に対応する画像表示に連動して枠ランプを左側から右側に向かってアーチを描くように点灯させることを２回に亘って行う部分）、

前記音出力手段は、

複数回の前記案内発光のうち、最初の前記案内発光が行われることに連動して当該案内発光に対応する対応音を出力し（たとえば、図１０－２５（ｃ４）～図１０－３２（ｃ２４）に示すように１回目の大右打ち促進演出における枠ランプの点灯時にはスピーカ８Ｌ，８Ｒから右打ち促進演出に応じた態様で音を出力する部分）、

複数回の前記案内発光のうち、最後の前記案内発光が行われるときは前記対応音を出力せず（たとえば、図１０－３２（ｃ２６）～図１０－３３（ｃ２９）に示すように２回目の大右打ち促進演出における枠ランプの点灯時にはスピーカ８Ｌ，８Ｒから右打ち促進演出に応じた態様で音を出力しない部分）、

前記有利状態の制御が開始された以降において、当該有利状態に対応する音を出力し（たとえば、図１０－３９（ｅ１）に示すように大当りラウンドの開始以降においてスピーカ８Ｌ，８Ｒからラウンド中演出に応じた態様で音を出力する部分）、

前記有利状態とは異なる状態であって当該有利状態の制御が終了した後の遊技者にとって有利な特別状態（たとえば、確変状態、時短状態）において、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となったときは前記対応音を出力しない（たとえば、図１０－５０（ｈ２）に示すように、特図２当りでの連チャン大当りの場合はスピーカ８Ｌ，８Ｒから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力しない部分）。

【０５１１】

具体的には、大当りが発生した後、まずは小右打ち促進演出を実行することで控えめに右打ちすることを遊技者に促し、その後、大当り遊技状態の名称を示す名称画像を表示することで大当り遊技状態に制御されることを遊技者に認識させることができる。そして、大当りラウンドが開始することを遊技者に認識させた後で大右打ち促進演出によって強調した態様で右打ちすることを報知することで、それ以降の遊技において右打ちすることを遊技者に確実に認識させることができる。また、大右打ち促進演出を実行している間においては、枠ランプによるランプの点灯箇所が右方向に移動することで右打ち促進が行われるため、より効果的に右打ちすることを遊技者に促すことができる。さらに、１回目の枠ランプによる右打ち促進が行われるときにはそれに連動してスピーカ８Ｌ，８Ｒから右打ち促進に応じた態様で音が出力されるのに対して、最後（本実施の形態においては２回目）の枠ランプによる右打ち促進が行われるときにはスピーカ８Ｌ，８Ｒから右打ち促進に応じた態様で音が出力されないため、大右打ち促進演出が実行された後に出力される大当りラウンド中のＢＧＭに対して右打ち促進に応じた態様の音が被ることがなく、スムーズに大当りラウンド中のＢＧＭを遊技者に聞こえさせることができる。また、大当り遊技状態後の確変状態や時短状態において、特図２当りでの連チャン当りが発生した場合には、既に右打ち促進を行っていることから、特図１当りでの初当り時のように大右打ち促進演出を実行することがなく、それに連動する右打ち促進演出に応じた態様での音も出力されないため、頻繁に強調する態様で右打ち促進が行われることで遊技者が煩わしく感じることを防止することができる。これにより、遊技者に対する右打ちすることの指示を好適に実行することができる。

【０５１２】

（３－２）　可変表示を行い、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体（たとえば、遊技球）を発射可能な発射手段（たとえば、打球操作ハンドル３０）と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第１流下経路（たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路）と第２流下経路（たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路）とのうち、当該第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示（たとえば、右打ちを促す画像表示）を行う案内表示手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０によって右打ち促進演出を実行する処理）と、

前記第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを発光手段（たとえば、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒおよび枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌ）の発光箇所を移動させることで遊技者に促す案内発光を行う案内手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０によって枠ランプによる右打ち示唆演出を実行する処理）と、

音を出力する音出力手段（たとえば、スピーカ８Ｌ，８Ｒ）と、を備え、

前記案内表示は、第１案内表示（たとえば、図１０－３２（ｃ２５）に示す画面中央に

位置する大右打ち促進演出に対応する画像表示）と、第２案内表示（たとえば、図１０－２４（ｃ１）に示す画面右上に位置する小右打ち促進演出に対応する画像表示）とを含み、
前記第１案内表示として、前記第２案内表示よりも強調する態様で、前記第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを遊技者に促す画像表示が行われ（たとえば、大右打ち促進演出は小右打ち促進演出よりも大きな文字および図形の画像表示を用いた態様）、
前記案内表示手段は、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出（たとえば、ファンファーレ演出）の一部である当該有利状態の名称表示（たとえば、大当り遊技状態の名称を示す名称画像の表示）が完了する前から、前記第２案内表示を行い（たとえば、図１０－２４（ｃ１）に示すように大当り遊技状態の名称を示す名称画像の表示が完了する前から小右打ち促進演出に対応する画像表示を行う部分）、前記有利状態の名称表示の完了以降に前記第１案内表示を行い（図１０－２５～図１０－３３に示すように大当り遊技状態の名称を示す名称画像の表示が完了した後に大右打ち促進演出に対応する画像表示を行う部分）、
前記案内手段は、前記第１案内表示に連動して前記案内発光を複数回繰り返して行い（たとえば、図１０－２５～図１０－３３に示すように大右打ち促進演出に対応する画像表示に連動して枠ランプを左側から右側に向かってアーチを描くように点灯させることを２回に亘って行う部分）、
前記音出力手段は、
複数回の前記案内発光のうち、最初の前記案内発光が行われることに連動して当該案内発光に対応する対応音を出力し（たとえば、図１０－２５（ｃ４）～図１０－３２（ｃ２４）に示すように１回目の大右打ち促進演出における枠ランプの点灯時にはスピーカ８Ｌ，８Ｒから右打ち促進演出に応じた態様で音を出力する部分）、
複数回の前記案内発光のうち、最後の前記案内発光が行われるときは前記対応音を出力せず（たとえば、図１０－３２（ｃ２６）～図１０－３３（ｃ２９）に示すように２回目の大右打ち促進演出における枠ランプの点灯時にはスピーカ８Ｌ，８Ｒから右打ち促進演出に応じた態様で音を出力しない部分）、
前記有利状態の制御が開始された以降において、当該有利状態に対応する音を出力し（たとえば、図１０－３９（ｅ１）に示すように大当りラウンドの開始以降においてスピーカ８Ｌ，８Ｒからラウンド中演出に応じた態様で音を出力する部分）、
前記案内手段は、前記有利状態とは異なる状態であって当該有利状態の制御が終了した後の遊技者にとって有利な特別状態（たとえば、確変状態、時短状態）において、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となったときは前記案内発光を行わない（たとえば、図１０－５０（ｈ２）に示すように、特図２当りでの連チャン大当りの場合は枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯しない部分）。

【０５１３】

具体的には、大当りが発生した後、まずは小右打ち促進演出を実行することで控えめに右打ちすることを遊技者に促し、その後、大当り遊技状態の名称を示す名称画像を表示することで大当り遊技状態に制御されることを遊技者に認識させることができる。そして、大当りラウンドが開始することを遊技者に認識させた後で大右打ち促進演出によって強調した態様で右打ちすることを報知することで、それ以降の遊技において右打ちすることを遊技者に確実に認識させることができる。また、大右打ち促進演出を実行している間においては、枠ランプによるランプの点灯箇所が右方向に移動することで右打ち促進が行われるため、より効果的に右打ちすることを遊技者に促すことができる。さらに、１回目の枠ランプによる右打ち促進が行われるときにはそれに連動してスピーカ８Ｌ，８Ｒから右打ち促進に応じた態様で音が出力されるのに対して、最後（本実施の形態においては２回目）の枠ランプによる右打ち促進が行われるときにはスピーカ８Ｌ，８Ｒから右打ち促進に応じた態様で音が出力されないため、大右打ち促進演出が実行された後に出力される大当りラウンド中のＢＧＭに対して右打ち促進に応じた態様の音が被ることがなく、スムーズに大当りラウンド中のＢＧＭを遊技者に聞こえさせることができる。また、大当り遊技状態後の確変状態や時短状態において、特図２当りでの連チャン当りが発生した場合には、

既に右打ち促進を行っていることから、特図１当りでの初当り時のように大右打ち促進演出を実行することがなく、それに連動する右打ち促進演出に応じた態様での枠ランプの点灯も行われないため、頻繁に強調する態様で右打ち促進が行われることで遊技者が煩わしく感じることを防止することができる。これにより、遊技者に対する右打ちすることの指示を好適に実行することができる。

【０５１４】

（４－１） 可変表示を行い、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体（たとえば、遊技球）を発射可能な発射手段（たとえば、打球操作ハンドル３０）と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第１流下経路（たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路）と第２流下経路（たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路）とのうち、当該第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示（たとえば、右打ちを促す画像表示）を行う案内表示手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０によって右打ち促進演出を実行する処理）と、

前記第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを発光手段（たとえば、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒおよび枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌ）の発光箇所を移動させることで遊技者に促す案内発光を行う案内手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０によって枠ランプによる右打ち示唆演出を実行する処理）と、

音を出力する音出力手段（たとえば、スピーカ８Ｌ，８Ｒ）と、を備え、

前記案内表示は、第１案内表示（たとえば、図１０－３２（ｃ２５）に示す画面中央に位置する大右打ち促進演出に対応する画像表示）と、第２案内表示（たとえば、図１０－２４（ｃ１）に示す画面右上に位置する小右打ち促進演出に対応する画像表示）とを含み、

前記第１案内表示として、前記第２案内表示よりも強調する態様で、前記第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを遊技者に促す画像表示が行われ（たとえば、大右打ち促進演出は小右打ち促進演出よりも大きな文字および図形の画像表示を用いた態様）、

前記案内表示手段は、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出（たとえば、ファンファーレ演出）の一部である当該有利状態の名称表示（たとえば、大当り遊技状態の名称を示す名称画像の表示）が完了する前から、前記第２案内表示を行い（たとえば、図１０－２４（ｃ１）に示すように大当り遊技状態の名称を示す名称画像の表示が完了する前から小右打ち促進演出に対応する画像表示を行う部分）、前記有利状態の名称表示の完了以降に前記第１案内表示を行い（図１０－２５～図１０－３３に示すように大当り遊技状態の名称を示す名称画像の表示が完了した後に大右打ち促進演出に対応する画像表示を行う部分）、

前記案内手段は、前記発光手段を消灯させた後に前記第１案内表示に連動して前記案内発光を行い（たとえば、図１０－２５～図１０－３３に示すように一旦消灯した後に大右打ち促進演出に対応する画像表示に連動して枠ランプを左側から右側に向かってアーチを描くように点灯させることを行う部分）、

前記音出力手段は、

前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記案内発光が行われることに連動して当該案内発光に対応する対応音を出力し（たとえば、図１０－２５（ｃ４）～図１０－３２（ｃ２４）に示すように１回目の大右打ち促進演出における枠ランプの点灯時にはスピーカ８Ｌ，８Ｒから右打ち促進演出に応じた態様で音を出力する部分）、

その後、前記有利状態とは異なる状態であって当該有利状態の制御が終了した後の遊技者にとって有利な特別状態（たとえば、確変状態、時短状態）において、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となったときは前記対応音を出力しない（たとえば、図１０－５０（ｈ２）に示すように、特図２当りでの連チャン大当りの場合はスピーカ８Ｌ，８Ｒから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力しない部分）。

【０５１５】

具体的には、大当りが発生した後、まずは小右打ち促進演出を実行することで控えめに右打ちすることを遊技者に促し、その後、大当り遊技状態の名称を示す名称画像を表示することで大当り遊技状態に制御されることを遊技者に認識させることができる。そして、大当りラウンドが開始することを遊技者に認識させた後で大右打ち促進演出によって強調した態様で右打ちすることを報知することで、それ以降の遊技において右打ちすることを遊技者に確実に認識させることができる。また、大右打ち促進演出を実行している間においては、枠ランプが一旦消灯した後にランプの点灯箇所が右方向に移動することで右打ち促進が行われるため、より分かり易くかつ効果的に右打ちすることを遊技者に促すことができる。さらに、枠ランプによる右打ち促進が行われるときにはそれに連動してスピーカ８Ｌ，８Ｒから右打ち促進に応じた態様で音が出力されることで、音によっても右打ちすることを遊技者に促すことができる。また、大当り遊技状態後の確変状態や時短状態において、特図２当りでの連チャン当りが発生した場合には、既に右打ち促進を行っていることから、特図１当りでの初当り時のように大右打ち促進演出を実行することがなく、それに連動する右打ち促進演出に応じた態様での音も出力されないため、頻繁に強調する態様で右打ち促進が行われることで遊技者が煩わしく感じることを防止することができる。これにより、遊技者に対する右打ちすることの指示を好適に実行することができる。

【０５１６】

（４－２） 可変表示を行い、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１）であって、

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体（たとえば、遊技球）を発射可能な発射手段（たとえば、打球操作ハンドル３０）と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第１流下経路（たとえば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路）と第２流下経路（たとえば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路）とのうち、当該第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示（たとえば、右打ちを促す画像表示）を行う案内表示手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０によって右打ち促進演出を実行する処理）と、

前記第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを発光手段（たとえば、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒおよび枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌ）の発光箇所を移動させることで遊技者に促す案内発光を行う案内手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０によって枠ランプによる右打ち示唆演出を実行する処理）と、

音を出力する音出力手段（たとえば、スピーカ８Ｌ，８Ｒ）と、を備え、

前記案内表示は、第１案内表示（たとえば、図１０－３２（ｃ２５）に示す画面中央に位置する大右打ち促進演出に対応する画像表示）と、第２案内表示（たとえば、図１０－２４（ｃ１）に示す画面右上に位置する小右打ち促進演出に対応する画像表示）とを含み、

前記第１案内表示として、前記第２案内表示よりも強調する態様で、前記第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを遊技者に促す画像表示が行われ（たとえば、大右打ち促進演出は小右打ち促進演出よりも大きな文字および図形の画像表示を用いた態様）、

前記案内表示手段は、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出（たとえば、ファンファーレ演出）の一部である当該有利状態の名称表示（たとえば、大当り遊技状態の名称を示す名称画像の表示）が完了する前から、前記第２案内表示を行い（たとえば、図１０－２４（ｃ１）に示すように大当り遊技状態の名称を示す名称画像の表示が完了する前から小右打ち促進演出に対応する画像表示を行う部分）、前記有利状態の名称表示の完了以降に前記第１案内表示を行い（図１０－２５～図１０－３３に示すように大当り遊技状態の名称を示す名称画像の表示が完了した後に大右打ち促進演出に対応する画像表示を行う部分）、

前記案内手段は、

前記発光手段を消灯させた後に前記第１案内表示に連動して前記案内発光を行い（たとえば、図１０－２５～図１０－３３に示すように一旦消灯した後に大右打ち促進演出に対応する画像表示に連動して枠ランプを左側から右側に向かってアーチを描くように点灯

させることを行う部分）、
　その後、前記有利状態とは異なる状態であって当該有利状態の制御が終了した後の遊技者にとって有利な特別状態（たとえば、確変状態、時短状態）において、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となったときは前記案内発光を行わない（たとえば、図１０－５０（ｈ２）に示すように、特図２当りでの連チャン大当りの場合は枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯しない部分）。
【０５１７】
　具体的には、大当りが発生した後、まずは小右打ち促進演出を実行することで控えめに右打ちすることを遊技者に促し、その後、大当り遊技状態の名称を示す名称画像を表示することで大当り遊技状態に制御されることを遊技者に認識させることができる。そして、大当りラウンドが開始することを遊技者に認識させた後で大右打ち促進演出によって強調した態様で右打ちすることを報知することで、それ以降の遊技において右打ちすることを遊技者に確実に認識させることができる。また、大右打ち促進演出を実行している間においては、枠ランプが一旦消灯した後にランプの点灯箇所が右方向に移動することで右打ち促進が行われるため、より分かり易くかつ効果的に右打ちすることを遊技者に促すことができる。さらに、枠ランプによる右打ち促進が行われるときにはそれに連動してスピーカ８Ｌ，８Ｒから右打ち促進に応じた態様で音が出力されることで、音によっても右打ちすることを遊技者に促すことができる。また、大当り遊技状態後の確変状態や時短状態において、特図２当りでの連チャン当りが発生した場合には、既に右打ち促進を行っていることから、特図１当りでの初当り時のように大右打ち促進演出を実行することがなく、それに連動する右打ち促進演出に応じた態様での枠ランプの点灯も行われないため、頻繁に強調する態様で右打ち促進が行われることで遊技者が煩わしく感じることを防止することができる。これにより、遊技者に対する右打ちすることの指示を好適に実行することができる。
【０５１８】
　（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。
【０５１９】
　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。
【０５２０】
　（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。
【０５２１】
　具体的には、複数回に亘る枠ランプによる右打ち促進演出のうち、１回目の右打ち促進に連動してスピーカ８Ｌ，８Ｒから右打ち促進演出に対応する音が出力されるが、２回目以降の右打ち促進についてはスピーカ８Ｌ，８Ｒから右打ち促進演出に対応する音が出力されない。たとえば、枠ランプによる右打ち促進演出が３回に亘って実行される場合、スピーカ８Ｌ，８Ｒは、右打ち促進演出用の音データに基づき１回目の右打ち促進に連動して音を出力するとともに２回目以降の右打ち促進に連動して音を出力しない。つまり、右打ち促進演出用の音データには、１回目の右打ち促進に連動する音データしか含まれない

。これにより、大右打ち促進演出が実行された後に出力される大当りラウンド中のＢＧＭに対して右打ち促進に応じた態様の音が被ることがなく、スムーズに大当りラウンド中のＢＧＭを遊技者に聞こえさせることができる。

【０５２２】

（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。

【０５２３】

具体的には、複数回に亘る枠ランプによる右打ち促進演出のうち、１回目の右打ち促進に連動してスピーカ８Ｌ，８Ｒから右打ち促進演出に対応する音が出力され、さらにその後の右打ち促進についても連動してスピーカ８Ｌ，８Ｒから右打ち促進演出に対応する音が出力されるが、最後の右打ち促進についてはスピーカ８Ｌ，８Ｒから右打ち促進演出に対応する音が出力されない。たとえば、枠ランプによる右打ち促進演出が３回に亘って実行される場合、スピーカ８Ｌ，８Ｒは、右打ち促進演出用の音データに基づき１回目および２回目の各々の右打ち促進に連動して音を出力するとともに３回目の右打ち促進に連動して音を出力しない。つまり、右打ち促進演出用の音データには、１回目および２回目の各々の右打ち促進に連動する音データしか含まれない。なお、音データには、１回分の右打ち促進に連動する音データしか含まれず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１回分の右打ち促進に連動する音データを２ループ実行するものであってもよい。あるいは、音データには、２回分の右打ち促進に連動する音データが含まれ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、２回分の右打ち促進に連動する音データを１回実行するものであってもよい。これにより、大右打ち促進演出が実行された後に出力される大当りラウンド中のＢＧＭに対して右打ち促進に応じた態様の音が被ることがなく、スムーズに大当りラウンド中のＢＧＭを遊技者に聞こえさせることができる。

【０５２４】

（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）。

【０５２５】

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。

【０５２６】

（９） 前記発光手段は、点灯データテーブルによって規定されたデータに基づき前記第１案内表示に連動して前記案内発光を行うものであり、

前記点灯データテーブルは、前記案内発光の実行時間を規定する親テーブル（たとえば、図１０－３４に示す親テーブル）と、前記発光手段が参照するデータが規定された孫テーブルを示す子テーブル（たとえば、図１０－３５に示す子テーブル）と、当該孫テーブル（たとえば、図１０－３６，図１０－３７に示す子テーブル）とを含む。

【０５２７】

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。
【０５２８】
（１０） 前記発光手段のうち、前記案内発光を行わない発光手段に対応する前記孫テーブルについては、前記子テーブルに規定されない。
【０５２９】
具体的には、図１０－３５に示すように、左下ランプ０７５Ｆ００９Ｄ、アタッカ上ランプ０７５Ｆ００９Ｕ、および盤左ランプ０７５Ｆ００９Ｅは、大右打ち促進演出において用いられずに消灯するため、孫テーブルが設けられていない。これにより、ＲＯＭ１２１において使用される点灯データの容量を極力削減することができる。
【０５３０】
（１１） 前記案内手段は、遊技者が遊技媒体を発射させる方向に向けて順番に前記発光手段の発光箇所を移動させることで、前記案内発光を行う（たとえば、図１０－２５～図１０－３３に示すように遊技領域の左側から右側に向かって枠ランプに含まれる各ランプを順番に点灯させる部分）。
【０５３１】
具体的には、図１０－２５～図１０－３３に示すように、遊技領域の左側から右側に向かって枠ランプに含まれる各ランプを順番に点灯させることで、大右打ち促進演出を実行することで、遊技者に対して右打ちすることを分かり易く促すことができる。
【０５３２】
（１２） 前記案内手段は、前記発光手段の発光色を変化させながら、前記案内発光を行う（たとえば、枠ランプを七色に点灯させる部分）。
【０５３３】
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。
【０５３４】
（１３） 前記第２案内表示は、前記有利状態の制御に関連して行われる背景画像の切替表示として、フェードインおよびフェードアウトによる切替表示による影響を受けない（たとえば、図１０－３８（ｄ１）～図１０－３９（ｄ４）に示すようにフェードインおよびフェードアウトによる背景画像の切替表示に影響されることなく小右打ち促進演出に対応する画像表示を継続する部分）。
【０５３５】
具体的には、図１０－３８（ｄ１）～図１０－３９（ｄ４）に示すように、小右打ち促進演出は、ファンファーレ演出から大当りラウンドに切り替わる際のフェードインおよびフェードアウトによる背景画像の切替表示に影響されることなく継続される。これにより、背景画像の切替表示によってファンファーレ演出から大当りラウンドに切り替わったとしても、引き続き右打ちすることを遊技者に促すことができる。
【０５３６】
（１４） 前記第２案内表示は、前記特別状態における演出画像の表示として、可変表示の表示結果が前記特定表示結果となることを示唆する予告演出における表示による影響を受けない（たとえば、図１０－４９（ｇ５）に示すように群予告演出による画像表示に影響されることなく小右打ち促進演出に対応する画像表示を継続する部分）。
【０５３７】
具体的には、図１０－４９（ｇ５）に示すように、小右打ち促進演出は、大当り有利状態が終了した後の確変状態において、大当りが発生することを示唆する予告演出における表示に影響されることなく継続される。これにより、予告演出が実行されることで飾り図柄の視認性が困難になったとしても、小右打ち促進演出における矢印画像および文字画像は視認性が阻害されることなく表示され続けるため、引き続き右打ちすることを遊技者に促すことができる。
【０５３８】
（１５） 前記特別状態において、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となっ

たときは前記対応音を出力しないとともに、前記案内発光も行わない（たとえば、図１０－５０（ｈ２）に示すように、特図２当りでの連チャン当りの場合はスピーカ８Ｌ，８Ｒから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力せず、かつ枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯しない部分）。

【０５３９】

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。

【０５４０】

［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。

【０５４１】

（大右打ち促進演出の実行前の消灯について）

本実施の形態においては、図１０－２５（ｃ３）に示すように、枠ランプの全てのランプを一旦消灯した後に大右打ち促進演出に応じた態様で枠ランプを点灯させるものであったが、全てのランプを消灯するものに限らず一部のランプについては点灯していてもよい。たとえば、大右打ち促進演出において最初に点灯するランプ（この例では、枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌの第４ランプ）については点灯していてもよい。このようにすれば、その後に大右打ち促進演出に応じた態様で枠ランプを点灯させるときの繋がりをよく見せることができる。

【０５４２】

（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。

【０５４３】

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。

【０５４４】

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。

【０５４５】

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。

【０５４６】

（大当り遊技球状態後の確変状態における演出画像の表示について）

本実施の形態においては、図１０－４９（ｇ５）に示すように、大当り遊技球状態後の確変状態における演出画像の表示として、群予告演出による画像表示を例示したが、これに限らない。たとえば、大当り遊技球状態後の確変状態における演出画像の表示としては、リーチ演出中に真っ白な画面を挿入するホワイトアウトや、真っ黒な画面を挿入するブラックアウトの演出効果を用いてもよいし、複数回の飾り図柄の変動および仮停止を繰り返す擬似連予告の演出効果を用いてもよいし、遊技領域の前面側に設けられた導光板を点灯や点滅させることで飾り図柄の視認性を困難にさせる演出効果を用いてもよい。いずれ

においても、大当り遊技球状態後の確変状態おいて特殊な演出表示が行われたとしても、小右打ち促進演出に対応する画像表示が影響されないようにすればよい。

【０５４７】

（Ｖを狙え演出について）

本実施の形態においては、特定領域として、特別可変入賞球装置０７５Ｆ００７Ｂの内部に設けられたＶ大入賞口を通過した後のＶ入賞スイッチ０７５Ｆ０２４の検出領域を例示するとともに、Ｖを狙え演出として、図１０－４３（ｅ１３）に示すようにＶ大入賞口を指す画像を表示するものであった。しかし、これに限らず、特定領域に関する画像表示を用いた第３案内表示であるＶを狙え演出における画像表示は、Ｖ大入賞口そのものを指すものに限らず、Ｖ大入賞口付近を指すものであってもよいし、Ｖ大入賞口に至るまでの経路、たとえばＶ大入賞口の上流側に位置するＶ大入賞口を開閉させる蓋部分を指すものであってもよい。

【０５４８】

（大右打ち促進演出について）

本実施の形態においては、図１０－２５（ｃ４）～図１０－３１（ｃ２３）に示すように、先に矢印の図形画像が現れ、その後、「右打ちだ！！」の文字画像が現れるものであったが、これに限らない。たとえば、先に「右打ちだ！！」の文字画像が現れ、その後、矢印の図形画像が現れるものであってもよい。また、第１案内表示の一例である大右打ち促進演出の画像表示では、矢印画像および文字画像で構成されるのに対して、第２案内表示の一例である小右打ち促進演出の画像表示では、矢印画像のみ、あるいは文字画像のみで構成されてもよい。

【０５４９】

（有利状態について）

本実施の形態においては、「有利状態」の期間として、図１０－２４（ｃ１）～図１０－４７（ｆ４）に示す期間（図１０－２０のｔ３～図１０－２１のｔ１６までの期間）を例示したが、これに限らない。たとえば、「有利状態」の期間としては、ファンファーレ演出期間を除く期間、すなわち、図１０－３９（ｄ３）～図１０－４７（ｆ４）に示す期間（図１０－２０のｔ４～図１０－２１のｔ１６までの期間）であってもよい。また、ファンファーレ演出および大右打ち促進演出は、大当りが発生する図柄が確定する期間（図柄確定期間）に実行されてもよい。

【０５５０】

（初当りの場合の右打ち促進演出について）

本実施の形態においては、特図１当りでの大当りの場合、スピーカ８Ｌ，８Ｒから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力したり、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯したりしていたが、これに限らない。たとえば、特図１当りでの大当りの種別に応じて、スピーカ８Ｌ，８Ｒおよび枠ランプの大右打ち促進演出の態様を異ならせてもよい。たとえば、特図１当りでの大当りが通常大当りである場合、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯する一方で、スピーカ８Ｌ，８Ｒから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力しないようにし、特図１当りでの大当りが確変大当りである場合、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯するとともに、スピーカ８Ｌ，８Ｒから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力してもよい。また、特図１当りでの大当りが通常大当りである場合、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯せず、かつスピーカ８Ｌ，８Ｒから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力しないようにしてもよい。

【０５５１】

（特図２当りでの連チャン当りの場合の右打ち促進演出について）

本実施の形態においては、図１０－５０（ｈ２）に示すように、特図２当りでの連チャン当りの場合、スピーカ８Ｌ，８Ｒから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力したり、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯したりしないが、これに限らない。たとえば、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯する一方でスピーカ８Ｌ，８Ｒから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力しないものであってもよい。

【０５５２】
　また、特図２当りでの連チャン当りの種別に応じて、スピーカ８Ｌ，８Ｒおよび枠ランプの大右打ち促進演出の態様を異ならせてもよい。たとえば、特図１当りでの大当りが通常大当りである場合、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯する一方で、スピーカ８Ｌ，８Ｒから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力しないようにし、特図２当りでの連チャン当りが確変大当りである場合、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯するとともに、スピーカ８Ｌ，８Ｒから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力してもよい。また、特図２当りでの連チャン当りが通常大当りである場合、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯せず、かつスピーカ８Ｌ，８Ｒから大右打ち促進演出に応じた態様で音を出力しないようにしてもよい。特図２当りでの連チャン当りが確変大当りである場合、特図１当りでの初当り時とは異なり、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた特別な態様（たとえば、金色や七色など）で点灯してもよいし、スピーカ８Ｌ，８Ｒから大右打ち促進演出に応じた特別な態様で音を出力してもよい。また、画像表示装置５の画面上においても、特図１当りでの初当り時とは異なる特別な態様（たとえば、特別なキャラクタが出現するなど）で大右打ち促進演出が実行されてもよい。
【０５５３】
　（第３案内表示について）
　本実施の形態においては、特定領域に関する画像表示を用いた第３案内表示として、確変大当りにおける大当りラウンド中に、Ｖ大入賞口を指す画像を例示したが、これに限らない。たとえば、第３案内表示として、大当り遊技状態が終了した後の確変状態において、第２始動入賞口を狙って遊技球を発射させることを遊技者に促す画像を表示すること、あるいは、可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）を狙って遊技球を発射させることを遊技者に促す画像を表示することなどを適用してもよい。たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、エンディング演出が終了した後、ＣＰＵ１０３から、保留記憶数指定コマンド（Ｃ２系コマンド）、背景指定コマンド（９５系コマンド）、図柄変動指定コマンド（８Ｄ系コマンド）、表示結果指定コマンド（８Ｃ系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（８１系コマンド）を受信したことに基づき、第２始動入賞口や可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）を指す矢印画像とともに「狙え！」の文字画像を画像表示装置５に表示してもよい。このような画像表示が行われたとしても、小右打ち促進演出における図形および文字画像は継続して表示し続ければよい。
【０５５４】
　（ハズレ図柄の表示による時短状態の制御について）
　上記した各特徴部や変形例においては、時短状態（高ベース状態）への移行については、必ず特別可変入賞球装置７や特別可変入賞球装置０７５Ｆ００７Ａが作動する大当り状態や小当り状態を経由して移行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、特別図柄として時短図柄が導出表示された場合に、特別可変入賞球装置７や特別可変入賞球装置０７５Ｆ００７Ａを作動させることなく時短状態（高ベース状態）に移行するようにしてもよい。
【０５５５】
　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。
【０５５６】
　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。
【０５５７】
　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。

【０５５８】

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。

【０５５９】

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。

【０５６０】

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。

【０５６１】

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。

【０５６２】

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。

【０５６３】

また、時短図柄の抽選結果の判定タイミングは、大当り判定後のタイミングにおいて実行すればよい。なお、時短図柄の抽選は、抽選に使用する乱数値がいずれの乱数値であっても、時短状態（高ベース）や高確率時においては実行せずに、低確率低ベース状態においてのみ実行する。但し、既に、時短状態となっている状態で、時短図柄が導出表示された場合に、時短回数の再セットや抽選しないことのずれであっても、遊技機ごとに決まっていればよい。

【０５６４】

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。

【０５６５】

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。

【０５６６】

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。

【０５６７】

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。

【０５６８】

また、時短終了図柄の導出抽選（時短終了抽選）を実行し、時短回数を時短開始後において時短終了図柄が導出表示されるまで、あるいは大当り図柄が導出表示されるまでの回数としてもよい。つまり、時短の回数を設定せずに、原則、無制限としてもよい。

【０５６９】

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。

【０５７０】

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。

【０５７１】

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。

【０５７２】

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。

【０５７３】

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。

【０５７４】

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。

【０５７５】

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。

【０５７６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄確定時間の３０秒間において、時短状態の名称を示す名称画像（たとえば、「時短ＲＵＳＨ」）を画像表示装置５に表示するとともに、スピーカ８Ｌ，８Ｒから時短状態の制御に対応する態様で音を出力し、遊技効果ランプ９を時短

状態の制御に対応する態様で点灯させる。このような時短ファンファーレ演出の一部の演出は、図１０－２４（ｃ２）に示すようなファンファーレ演出の一部の演出に対応させることができる。

【０５７７】

そして、図１０－２４（ｃ１）に示す例と同様に、この時短ファンファーレ演出による名称画像（「時短ＲＵＳＨ」）が表示される前から、時短状態となることを祝福する画像（たとえば、「おめでとー！！」の文字画像）を画像表示装置５に表示したり、時短状態となったことを祝福する音をスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力したり、時短状態となったことを祝福する点灯態様となるように遊技効果ランプ９の点灯態様を変化させたりしてもよい。また、小右打ち促進演出として、図形（右方向を示す矢印）および文字（「右打ち」の文字）からなる画像を画像表示装置５の右上に小さく表示させる小右打ち促進演出を実行し、右打ちを促す音をスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力したり、右打ち表示部０７５Ｆ０３０および右打ち表示部０７５Ｆ０５５の点灯態様を右打ちを促す態様（点灯）に変化したりしてもよい。なお、画像表示装置５の右上に表示された小右打ち促進演出における画像と、右打ち表示部０７５Ｆ０３０および右打ち表示部０７５Ｆ０５５による点灯とは、同じタイミングで開始し、同じタイミングで終了する。すなわち、両者は、同じ期間に亘って右打ちをすることを遊技者に促すようになっている。

【０５７８】

その後、図１０－２４（ｃ２）に示す例と同様に、時短ファンファーレ演出による名称画像（「時短ＲＵＳＨ」）が表示される間も引き続き小右打ち促進演出を実行し、その後、図１０－２５（ｃ３）に示す例と同様に一旦遊技効果ランプ９を消灯させた後に、図１０－２５（ｃ４）～図１０－３８（ｃ２６）に示す例と同様に時短ファンファーレ演出中において大右打ち促進演出を実行してもよい。この間、小右打ち促進演出は実行され続ける。そして、大右打ち促進演出を実行した後、図１０－４８～図１０－５０に示す例と同様に遊技状態を時短状態に制御し、小右打ち促進演出を継続させてもよい。

【０５７９】

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。

【０５８０】

なお、ハズレ図柄を契機として時短状態に制御される場合において、上述したように図柄確定時間を利用して大右打ち促進演出や小右打ち促進演出を実行するものに限らず、時短付与のハズレ図柄が確定した遊技の次の遊技（変動）を行うためのハズレに対応する保留記憶があれば、当該次の遊技（変動）において、時短ファンファーレ演出を実行するとともに大右打ち促進演出や小右打ち促進演出を実行してもよい。具体的には、ハズレ図柄が確定した遊技の次の遊技（変動）がハズレ変動の場合、リーチ演出や予告演出などの当りを期待させるような演出を実行することなく、代わりに時短ファンファーレ演出を実行するとともに大右打ち促進演出や小右打ち促進演出を実行してもよい。但し、ハズレ図柄が確定した遊技の次の遊技（変動）が大当りの場合、その後、図１０－２４（ｃ１）に示すようなファンファーレ演出が実行されるため、時短ファンファーレ演出を実行しない。

【０５８１】

一方、時短付与のハズレ図柄が確定した遊技の次の遊技（変動）を行うための保留記憶がなければ、図柄が変動していない状態で時短ファンファーレ演出を実行するとともに大右打ち促進演出や小右打ち促進演出を実行してもよい。但し、この場合、客待ちデモンストレーション演出が実行されて時短ファンファーレ演出が阻害されないようにするために、ＣＰＵ１０３から演出制御用ＣＰＵ１２０に対して客待ちデモ指定コマンド（９Ｆ系コマンド）を送信しないようにする。あるいは、ＣＰＵ１０３から客待ちデモ指定コマンド（９Ｆ系コマンド）を受信したとしても、演出制御用ＣＰＵ１２０は、客待ちデモンストレーション演出を実行することなく、時短ファンファーレ演出を実行してもよい。

【０５８２】

（特徴部の関連づけに係る説明）
特徴部に関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組合せられてもよい。このように組合せられた特徴部、あるいは、組合せられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組合せられてもよい。
【０５８３】
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。
【０５８４】
本発明は、以上に説明したものに限られるものではない。また、その具体的な構成は上述の実施形態や後述の他の形態例に加えて、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。
【０５８５】
また、上述した実施の形態及び各変形例に示した構成、後述の形態例及び各変形例に示した構成のうち、全部または一部の構成を任意に組み合わせることとしてもよい。
【０５８６】
なお、今回開示された上述の実施形態及び後述の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上述の説明及び後述の説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内での全ての変更が含まれることが意図される。
【０５８７】
本発明の遊技機としては、他にも、可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であるとともに、通常状態と該通常状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別状態（例えば、時短状態（高確高ベース状態や低確高ベース状態））に制御可能な遊技機（例えば、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を発射可能な発射手段と、
前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第１流下経路と第２流下経路とのうち、当該第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示を行う案内表示手段と、を備え、
前記案内表示は、第１案内表示と第２案内表示とを含み、
前記案内表示手段は、
前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後の所定期間において、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出の一部である当該有利状態の名称表示が完了する前から、前記第２案内表示を行い、当該有利状態の名称表示の完了以降に前記第１案内表示を行うとともに前記第２案内表示を継続し、
前記所定期間の後の期間において、前記第１案内表示を終了する一方で前記第２案内表示を継続し、
前記有利状態の制御が終了した後の特別状態において、前記第２案内表示を継続し、
前記第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを発光手段（たとえば、枠右ランプ０７５Ｆ００９Ｒおよび枠左ランプ０７５Ｆ００９Ｌ）の発光箇所を移動させることで遊技者に促す案内発光を行う案内手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０によって枠ランプによる右打ち示唆演出を実行する処理）と
さらに、
前記遊技制御手段から送信される制御情報（例えば、図１２－２に示す演出制御コマンド）にもとづいて演出を制御可能な演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
前記通常状態から前記有利状態または前記特別状態のいずれかに制御されたときから前記通常状態に一度も制御されていない有利期間（例えば、連荘状態の期間）において発生した前記有利状態の回数が特定回数に達しているとき（例えば、連荘回数が第１判定回数

である「５」以上であるとき）に所定数値データを第１の値（例えば、「０」）から第２の値（例えば、「１」や「２」）へ更新可能な更新手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図１２－１３に示す出玉状態判定処理を実行する部分）と、
前記所定数値データが前記第２の値であるときに、単位期間において付与される遊技価値の付与速度が低下するように調整する調整手段（例えば、図１２－１３及び図１２－２１に示すように、ＣＰＵ１０３が出玉状態判定処理において出玉状態フラグ値を「１」や「２」にセットすることによって大当り遊技中のファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間を長期化する部分）と、
を備え、
前記遊技制御手段は、前記所定数値データが前記第２の値であることを特定可能な制御情報を前記演出制御手段に送信可能であって（例えば、図１２－１３に示すように、ＣＰＵ１０３がステップ１６２ＳＧＳ１７の処理で出玉状態指定コマンドの送信設定を実行した後、図５に示すコマンド制御処理を実行する部分）、
前記演出制御手段は、前記所定数値データが前記第２の値であることを特定可能な制御情報にもとづいた演出制御を実行可能である（例えば、図１２－２７及び図１２－２８に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、予告演出決定処理において、受信した出玉状態指定コマンドから出玉状態を特定し、該特定した出玉状態に応じた予告演出種別決定用テーブルを用いて可変表示中に予告演出を実行するか否か及び実行する予告演出の演出種別を決定可能な部分）、遊技機が挙げられる。
この特徴によれば、所定方向に遊技球を発射させるように遊技者を促す指示を好適に実行することができる。さらに、所定数値データが第２の値であるときにおいて遊技価値の付与速度を低下させる調整が実行されるため、所定数値データが第２の値であるときにおいて短期間に過度の遊技価値が付与されて射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことができるとともに、所定数値データが第２の値であるか否かに対応した演出制御を実行できるので、遊技興趣を向上できる。
【０５８８】
つまり、可変表示の表示結果が特定表示結果となった後の所定期間において第１案内表示と第２案内表示とで所定方向に遊技球を発射させる指示を強調し、その後は第１案内表示を引き継ぐことなく第２案内表示を引き継いで所定方向に遊技球を発射させることを指示することにより、指示を強調し過ぎないことで煩わしさを感じさせないようにでき、しかも、先に第２案内表示を行って控えめにこれから所定方向に遊技球を発射させることを指示し、その後、有利状態の名称を認識させ、認識させた後に第１案内表示によって所定方向に遊技球を発射させることをしっかり指示することができるとともに、遊技価値の付与速度を低下させる調整（例えば、変動パターン選択において遊技価値の付与速度を低下させない場合よりも可変表示時間が長くなるようにする調整）が実行されたときに該調整に応じた演出が行われるため、短期間に過度の遊技価値が付与されることを防ぎながら遊技興趣の低下を防止できる。すなわち、遊技場に設置したときに有利状態において遊技球を発射すべき方向の指示がわかりやすく適度な射幸性で遊技者の興味をひきやすい遊技機を提供することができる。
【０５８９】
また、案内表示と調整手段とを関連付けてもよい。例えば、調整手段により付与速度が低下した場合としていない場合とで、案内表示の表示態様を変更させてもよい。この場合、案内表示の色を変化させたり、表示する大きさを変化させることで速度を認識できるようにするのが好ましい。
【０５９０】
さらに、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、また、興趣を向上させることが可能な遊技機の他の一例として、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であるとともに、通常状態と該通常状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別状態（例えば、時短状態（高確高ベース状態や低確高ベース状態））に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

遊技の進行を制御可能な遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
前記遊技制御手段から送信される制御情報（例えば、図１２－２に示す演出制御コマンド）にもとづいて演出を制御可能な演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
前記通常状態から前記有利状態または前記特別状態のいずれかに制御されたときから前記通常状態に一度も制御されていない有利期間（例えば、連荘状態の期間）において発生した前記有利状態の回数が特定回数に達しているとき（例えば、連荘回数が第１判定回数である「５」以上であるとき）に所定数値データを第１の値（例えば、「０」）から第２の値（例えば、「１」や「２」）へ更新可能な更新手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図１２－１３に示す出玉状態判定処理を実行する部分）と、
前記所定数値データが前記第２の値であるときに、単位期間において付与される遊技価値の付与速度が低下するように調整する調整手段（例えば、図１２－１３及び図１２－２１に示すように、ＣＰＵ１０３が出玉状態判定処理において出玉状態フラグ値を「１」や「２」にセットすることによって大当り遊技中のファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間を長期化する部分）と、
を備え、
前記遊技制御手段は、前記所定数値データが前記第２の値であることを特定可能な制御情報を前記演出制御手段に送信可能であって（例えば、図１２－１３に示すように、ＣＰＵ１０３がステップ１６２ＳＧＳ１７の処理で出玉状態指定コマンドの送信設定を実行した後、図５に示すコマンド制御処理を実行する部分）、
前記演出制御手段は、前記所定数値データが前記第２の値であることを特定可能な制御情報にもとづいた演出制御を実行可能である（例えば、図１２－２７及び図１２－２８に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、予告演出決定処理において、受信した出玉状態指定コマンドから出玉状態を特定し、該特定した出玉状態に応じた予告演出種別決定用テーブルを用いて可変表示中に予告演出を実行するか否か及び実行する予告演出の演出種別を決定可能な部分）、遊技機が挙げられる。以下にこの遊技機の形態例を他の形態例として説明する。

【０５９１】

図１１－１は、本特徴部１０９ＳＧにおけるパチンコ遊技機１の正面図である。図１１－１に示すように、本特徴部１０９Ｓのパチンコ遊技機１においては、遊技盤２とその背面側に設けられている画像表示装置５との間に可動体ユニット１０９ＳＧ４００が設けられている。

【０５９２】

該可動体ユニット１０９ＳＧ４００は、図１１－３（Ａ）に示すように、基台１０９ＳＧ４１０を有している。該基台１０９ＳＧ４１０の左右幅方向の中央部には第１可動体１０９ＳＧ４０１が、基台１０９ＳＧ４１０の左右幅方向の左部には第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌが、基台１０９ＳＧ４１０の左右幅方向の右部には第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒが、それぞれ配置されている。

【０５９３】

また、該可動体ユニット１０９ＳＧ４００には、第１可動体１０９ＳＧ４０１を動作させるための第１可動体用モータ１０９ＳＧ４２１と、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌを動作させるための第２可動体用モータ１０９ＳＧ４２２と、第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒを動作させるための第３可動体用モータ１０９ＳＧ４２３と、を有している。このため、本特徴部１０９ＳＧにおける第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌと第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒとは、第１可動体１０９ＳＧ４０１とは個別に動作可能となっている。また、第１可動体１０９ＳＧ４０１の所定位置（例えば、第１可動体１０９ＳＧ４０１の上部位置）には、可動体ＬＥＤ１０９ＳＧ４９５が内蔵されている。

【０５９４】

これら第１可動体１０９ＳＧ４０１、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌ、第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒのうち、第１可動体１０９ＳＧ４０１は、第１可動体用モータ１０９ＳＧ４２１の駆動によって、画像表示装置５の下方位置である退避位置（図１１－３（Ａ）参

照）から、該退避位置よりも上方の示唆位置（図１１－３（Ｂ）参照）、該示唆位置よりも上方であり画像表示装置５の正面位置でもある演出位置（図１１－３（Ｃ）参照）に移動可能となっている。

【０５９５】

尚、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌと第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒとは、第２可動体用モータ１０９ＳＧ４２２と第３可動体用モータ１０９ＳＧ４２３との駆動により、画像表示装置５の下方位置である退避位置（図１１－３（Ａ）参照）から、演出位置に移動した第１可動体１０９ＳＧ４０１の左右近接位置（図１１－３（Ｃ）参照）に移動可能となっている。

【０５９６】

尚、本特徴部１０９ＳＧでは、図１１－３（Ａ）～図１１－３（Ｃ）に示すように、第１可動体１０９ＳＧ４０１、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌ、第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒが全て退避位置に位置している状態を可動体ユニット１０９ＳＧ４００の第１状態、第１可動体１０９ＳＧ４０１が示唆位置に位置している一方で、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌ及び第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒが退避位置に位置している状態を可動体ユニット１０９ＳＧ４００の第２状態、第１可動体１０９ＳＧ４０１が演出位置に位置しており、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌ及び第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒが該演出位置に位置している第１可動体１０９ＳＧ４０１の左右近接位置に位置している状態を可動体ユニット１０９ＳＧ４００の第３状態とする。

【０５９７】

図１１－４（Ａ）は、本特徴部１０９ＳＧで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を表す。ＭＯＤＥデータの先頭ビット（ビット７）は必ず「１」とされ、ＥＸＴデータの先頭ビットは「０」とされる。尚、図１１－４（Ａ）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。また、この例では、制御コマンドが２つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、１であってもよいし、３以上の複数であってもよい。

【０５９８】

図１１－４（Ａ）に示す例において、コマンド８００１Ｈは、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームにおける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８００２Ｈは、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームにおける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。コマンド８１ＸＸＨは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、ＸＸＨは不特定の１６進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０５９９】

コマンド８ＣＸＸＨは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図１１－４（Ｂ）に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当り」や「小当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０６００】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図１１－４（Ｂ）に示すように、コマンド８Ｃ００Ｈは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第１可変表示結果

指定コマンドである。コマンド８Ｃ０１Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＡ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第２可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０２Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＢ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第３可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０３Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＣ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第４可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０４Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変大当り」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第５可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０５Ｈは、可変表示結果が「小当り」となる旨の事前決定結果を通知する第６可変表示結果指定コマンドである。

【０６０１】

コマンド８Ｆ００Ｈは、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド９５ＸＸＨは、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機１における現在の遊技状態に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。具体的な一例として、コマンド９５００Ｈを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第１遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０１Ｈを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第２遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド９５０２Ｈを確変制御が行われる一方で時短制御は行われない遊技状態（高確低ベース状態、時短なし確変状態）に対応した第３遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０３Ｈを時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態（高確高ベース状態、時短付確変状態）に対応した第４遊技状態指定コマンドとする。

【０６０２】

コマンドＡ０ＸＸＨは、大当り遊技や小当り遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンドＡ１ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドＡ２ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドＡ３ＸＸＨは、大当り遊技や小当りの終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

【０６０３】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様のＥＸＴデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるＥＸＴデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるＥＸＴデータとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する通常開放大当り状態や高速開放大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「１」～「１０」）に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０６０４】

コマンドＢ１００Ｈは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第１始動口スイッチ２２Ａにより検出されて始動入賞（第１始動入賞）が発生したことに基づき、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームを実行するための第１始動条件が成立したことを通知する第１始動口入賞指定コマンドである。コマンドＢ２００Ｈは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第２始動口スイッチ２２Ｂにより検出されて始動入賞（第２始動入賞）が発生したことに基づき、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームを実行するための第２始動条件が成立したことを通知する第２始動口入賞指定コマンドである。

【０６０５】
コマンドＣ１ＸＸＨは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第１特図保留記憶数を通知する第１保留記憶数通知コマンドである。コマンドＣ２ＸＸＨは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第２特図保留記憶数を通知する第２保留記憶数通知コマンドである。第１保留記憶数通知コマンドは、例えば第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１始動条件が成立したことに基づいて、第１始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。第２保留記憶数通知コマンドは、例えば第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２始動条件が成立したことに基づいて、第２始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。また、第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドは、第１開始条件と第２開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。
【０６０６】
第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。
【０６０７】
コマンドＣ４ＸＸＨおよびコマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドＣ４ＸＸＨは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変）の判定結果および小当りとなることを示す図柄指定コマンドである。また、コマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。
【０６０８】
尚、図１１－４（Ａ）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート４１を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。
【０６０９】
図１１－５は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図１１－５に示すように、本特徴部１０９ＳＧでは、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。
【０６１０】
乱数回路１０４は、これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ４の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。ＣＰＵ１０３は、例えば図１１－１０に示す遊技制御カウンタ設定部１０９ＳＧ１５４に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路１０４とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値ＭＲ１～ＭＲ４の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。
【０６１１】
特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結

果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「６５５３６」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」、「非確変大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「１００」の範囲の値をとる。

【０６１２】

変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「９９７」の範囲の値をとる。

【０６１３】

普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４は、普通図柄表示器２０による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「３」～「１３」の範囲の値をとる。

【０６１４】

図１１－６（Ａ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される特図表示結果判定テーブル１の構成例を示している。本特徴部１０９ＳＧでは、特図表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、この発明はこれに限定されるものではなく、第１特図と第２特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【０６１５】

特図表示結果判定テーブル１は、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームや第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【０６１６】

本特徴部１０９ＳＧにおける特図表示結果判定テーブル１では、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【０６１７】

特図表示結果判定テーブル１において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部１０９ＳＧにおける特図表示結果判定テーブル１では、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（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部１０９ＳＧでは約１／３００）に比べて、特図表示結果を「大当り」とし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（本特徴部１０９ＳＧでは約１／３０）。即ち、特図表示結果判定テーブル１では、パチンコ遊技機１における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短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ように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【０６１８】

また、図１１－６（Ｂ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される特図表示結果判定テーブル２の構成例を示している。特図表示結果判定テーブル２は、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームや第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結

果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【０６１９】

本特徴部１０９ＳＧにおける特図表示結果判定テーブル２では、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかにかかわらず、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される数値（判定値）が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。

【０６２０】

特図表示結果判定テーブル２において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される判定値を示すテーブルデータは、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か否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部１０９ＳＧにおける特図表示結果判定テーブル２では、第１特図の特図ゲームである場合と第２特図である場合とで「小当り」に割り当てられている判定値数が異なっている。具体的には、第１特図の特図ゲームである場合は、「小当り」に判定値が割り当てられているが、第２特図の特図ゲームである場合には「小当り」に判定値が割り当てられていない。よって、後述するように、第２特図の可変表示が第１特図の可変表示よりも優先して実行され、時短制御が実行されることにより可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口への入賞が発生して第２特図の可変表示が多く実行される高ベース状態では、「小当り」がほぼ発生しないようになっており、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が進入しやすい高ベース状態において、遊技球を多く獲得できない小当りの発生を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【０６２１】

図１１－７（Ａ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部１０９ＳＧにおける大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第１特図（第１特別図柄表示装置お４Ａによる特図ゲーム）であるか第２特図（第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

【０６２２】

ここで、本特徴部１０９ＳＧにおける大当り種別について、図１１－７（Ｂ）を用いて説明すると、本特徴部１０９ＳＧでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当りＡ」や「確変大当りＢ」と、大当り遊技状態の終了後において高確制御が実行されるが時短制御が実行されない高確低ベース状態に移行する「確変大当りＣ」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

【０６２３】

「確変大当りＡ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが１０回（いわゆる１０ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。一方、「確変大当りＢ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが５回（いわゆる５ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。そして、「確変大当りＣ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるランドが２回（いわゆる２ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。また、「確変大当りＣ」「非確変大当り」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが２回（いわゆる２ラウンド）、繰返

し実行される通常開放大当りである。よって、「確変大当りＡ」を１０ラウンド（１０Ｒ）確変大当りと呼称し、「確変大当りＢ」を５ラウンド（５Ｒ）確変大当りと呼称し、「確変大当りＣ」を２ラウンド（２Ｒ）確変大当りと呼称する場合がある。

【０６２４】

また、特に図示はしないが、本特徴部１０９ＳＧにおける小当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に２回変化させるとともに、該開放時間が０．１秒となっている。尚、小当り遊技の終了後は、該小当り遊技直前の遊技状態が引き継がれる。

【０６２５】

確変大当りの大当り遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御は、該大当り遊技状態の終了後において再度大当りが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当りが確変大当りである場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

【０６２６】

一方、「非確変大当り」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本特徴部１０９ＳＧでは１００回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

【０６２７】

図１１－７（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第１特図であるか第２特図であるかに応じて、「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第１特図である場合には、所定範囲の判定値（「８１」～「１００」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第２特図である場合には、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームを開始するための第１開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームを開始するための第２開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第２特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」としてラウンド数の少ない通常開放大当り状態や高速開放大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【０６２８】

尚、図１１－７（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかにかかわらず同一とされている。

【０６２９】

よって、前述したように、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」に対する判定値の割り当てが、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに応じて異なることに応じて、「確変大当りＡ」に対する判定値の割り当ても第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当りＡ」については、第２特図の特図ゲームである場合の方が第１特図の特図ゲームである場合よりも決定され易くなるように設定されている。

【０６３０】

尚、第２特図の特図ゲームである場合にも、第１特図の特図ゲームである場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第２特図の特図ゲームである場合には、第１特図の特図ゲームである場合に比べて少ない判定値が、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられてもよい。あるいは、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別の決定を行うようにしてもよい。

【０６３１】

図１１－８は、本特徴部１０９ＳＧにおける変動パターンを示している。本特徴部１０９ＳＧでは、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」や「小当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

【０６３２】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本特徴部１０９ＳＧでは、ノーマルリーチ変動パターンを１種類のみしか設けていないが、この発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチα、ノーマルリーチβ、…のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。

【０６３３】

尚、本特徴部１０９ＳＧにおける変動パターンには、可変表示結果が「小当り」または可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「確変大当りＣ」である場合に対応する特殊当りの変動パターン（ＰＣ１－１）も含まれている。

【０６３４】

図１１－８に示すように、本特徴部１０９ＳＧにおけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図可変表示時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

【０６３５】

また、本特徴部１０９ＳＧにおいては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３のみを用いて決定するようにしているが、この発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

【０６３６】

図１１－９は、本特徴部１０９ＳＧにおける変動パターンの決定方法の説明図である。本特徴部１０９ＳＧでは、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【０６３７】

具体的には、図１１－９に示すように、可変表示結果が非確変大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＡを用いて変動パターンをＰＢ１－１（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）とＰＢ１－２（スーパーリーチα１大当りの変動パターン）とＰＢ１－３（スーパーリーチα２大当りの変動パターン）とＰＢ１－４（スーパーリーチβ１大当りの変動パターン）とＰＢ１－５（スーパーリーチβ２大当りの変動パターン）とから決定する。

【０６３８】

また、可変表示結果が確変大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＡを用いて変動パターンをＰＢ１－１（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）とＰＢ１－２（スーパーリーチα１大当りの変動パターン）とＰＢ１－３（スーパーリーチα２大当りの変動パターン）とＰＢ１－４（スーパーリーチβ１大当りの変動パターン）とＰＢ１－５（スーパーリーチβ２大当りの変動パターン）とから決定する。

【０６３９】

尚、図１１－９に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルＡと大当り用変動パターン判定テーブルＢとでは、ＰＢ１－１に対する判定値の割当数は同一である一方で、ＰＢ１－２、ＰＢ１－３、ＰＢ１－４、ＰＢ１－５に対する判定値の割当数が異なっている。具体的には、大当り用変動パターン判定テーブルＡでは、ＰＢ１－１に２個、ＰＢ１－２に４５個、ＰＢ１－３に１５０個、ＰＢ１－４に３００個、ＰＢ１－５に５００個の判定値がそれぞれ割り当てられている。一方で、大当り用変動パターン判定テーブルＢでは、ＰＢ１－１に２個、ＰＢ１－２に３０個、ＰＢ１－３に１３５個、ＰＢ１－４に３１５個、ＰＢ１－５に５１５個の判定値がそれぞれ割り当てられている。つまり、本特徴部１０９ＳＧでは、可変表示結果が確変大当りである場合は、可変表示結果が非確変大当ある場合よりも高い割合で変動パターンがスーパーリーチβ１、β２の変動パターンであるＰＢ１－４またはＰＢ１－５に決定されるようになっているため、可変表示における変動パターンに対して遊技者を注目させることが可能となっている。

【０６４０】

また、可変表示結果が小当りである場合は、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択し、該特殊当り用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンをＰＣ１－１（特殊当りの変動パターン）に決定する。つまり、本特徴部１０９ＳＧでは、可変表示結果が確変大当りＣとなる場合と小当りとなる場合とで同一の変動パターンにて可変表示が実行されるので、遊技者は、該変動パターンから可変表示結果が確変大当りＣであるか小当りであるかを特定することが困難となっている。

【０６４１】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が２個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＡを用いて変動パターンをＰＡ１－１（非リーチはずれの変動パターン）とＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とＰＡ２－２（スーパーリーチα１はずれの変動パターン）とＰＡ２－３（スーパーリーチα２はずれの変動パターン）とＰＡ２－４（スーパーリーチβ１はずれの変動パターン）とＰＡ２－５（スーパーリーチβ２はずれの変動パターン）とから決定する。

【０６４２】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が３個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＢを用いて変動パターンをＰＡ１－２（非リーチはずれの短縮変動パターン）とＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とＰＡ２－２（スーパーリーチα１はずれの変動パターン）とＰＡ２－３（スーパーリーチα２はずれの変動パターン）とＰＡ２－４（スーパーリーチβ１はずれの変動パターン）とＰＡ２－５（スーパーリーチβ２はずれの変動パターン）とから決定する。

【０６４３】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が４個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＣを用いて変動パターンをＰＡ１－３（非リーチはずれの短縮変動パターン）とＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とＰＡ２－２（スーパーリーチα１はずれの変動パターン）とＰＡ２－３（スーパーリーチα２はずれの変動パターン）とＰＡ２－４（スーパーリーチβ１はずれの変動パターン）とＰＡ２－５（スーパーリーチβ２はずれの変動パターン）とから決定する。

【０６４４】

また、時短状態（高ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＤを用いて変動パターンをＰＡ１－４（非リーチはずれの時短用短縮変動パターン）とＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とＰＡ２－２（スーパーリーチα１はずれの変動パターン）とＰＡ２－３（スーパーリーチα２はずれの変動パターン）とＰＡ２－４（スーパーリーチβ１はずれの変動パターン）とＰＡ２－５（スーパーリーチβ２はずれの変動パターン）とから決定する。

【０６４５】

つまり、本特徴部１０９ＳＧにおいて可変表示結果が「はずれ」となる場合は、変動特図の保留記憶数が３個や４個等であること、或いは、時短状態であることにもとづいて、特図可変表示時間が通常の非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－１）よりも短い短縮用の変動パターン（ＰＡ１－２、ＰＡ１－３、ＰＡ１－４）により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が大当りとなるまでの期間を短縮することが可能となっている。

【０６４６】

尚、図１１－２８～図１１－３５に示すように、本特徴部１０９ＳＧにおけるスーパーリーチα１の可変表示（変動パターンＰＡ２－２、ＰＢ１－２の可変表示）は、特図可変表示時間が４０秒であり、スーパーリーチのリーチ演出として味方キャラクタＡと敵キャラクタＡとのバトル演出を実行する可変表示である。スーパーリーチα２の可変表示（変動パターンＰＡ２－３、ＰＢ１－３の可変表示）は、特図可変表示時間が５０秒であり、スーパーリーチのリーチ演出として味方キャラクタＡと敵キャラクタＢとのバトル演出を実行する可変表示である。スーパーリーチβ１の可変表示（変動パターンＰＡ２－４、ＰＢ１－４の可変表示）は、特図可変表示時間が６０秒であり、スーパーリーチのリーチ演出として味方キャラクタＡと敵キャラクタＡとのバトル演出を実行する可変表示である。スーパーリーチβ２の可変表示（変動パターンＰＡ２－５、ＰＢ１－５の可変表示）は、特図可変表示時間が６０秒であり、スーパーリーチのリーチ演出として味方キャラクタＡと敵キャラクタＡとのバトル演出を実行する可変表示である。

【０６４７】

そして、図１１－９に示すように、本特徴部１０９ＳＧにおける各可変表示の大当り期待度としては、スーパーリーチβ２の大当り期待度が最も高く設定されており、以降、スーパーリーチβ１、スーパーリーチα２、スーパーリーチα１、ノーマルリーチ、非リーチの順に大当り期待度が高く設定されている（本特徴部１０９ＳＧにおける各可変表示での大当り期待度：スーパーリーチβ２＞スーパーリーチβ１＞スーパーリーチα２＞スーパーリーチα１＞ノーマルリーチ＞非リーチ）。

【０６４８】

つまり、スーパーリーチの可変表示に注目すると、本特徴部１０９ＳＧでは、バトル演出（スーパーリーチのリーチ演出）として表示される味方キャラクタが味方キャラクタＡと味方キャラクタＢのどちらであるか、バトル演出（スーパーリーチのリーチ演出）として表示される敵キャラクタが敵キャラクタＡと敵キャラクタＢのどちらであるかの組み合わせによって大当り期待度が異なっている。

【０６４９】

本特徴部１０９ＳＧにおけるＲＡＭ１０２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行

などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図１１－１０に示すような遊技制御用データ保持エリア１０９ＳＧ１５０が設けられている。図１１－１０に示す遊技制御用データ保持エリア１０９ＳＧ１５０は、第１特図保留記憶部１０９ＳＧ１５１Ａと、第２特図保留記憶部１０９ＳＧ１５１Ｂと、普図保留記憶部１０９ＳＧ１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部１０９ＳＧ１５２と、遊技制御タイマ設定部１０９ＳＧ１５３と、遊技制御カウンタ設定部１０９ＳＧ１５４と、遊技制御バッファ設定部１０９ＳＧ１５５とを備えている。

【０６５０】

第１特図保留記憶部１０９ＳＧ１５１Ａは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第１始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第１特図保留記憶部１０９ＳＧ１５１Ａは、第１始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。こうして第１特図保留記憶部１０９ＳＧ１５１Ａに記憶された保留データは、第１特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【０６５１】

第２特図保留記憶部１０９ＳＧ１５１Ｂは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第２始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第２特図保留記憶部１０９ＳＧ１５１Ｂは、第２始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第２始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。こうして第２特図保留記憶部１０９ＳＧ１５１Ｂに記憶された保留データは、第２特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【０６５２】

尚、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第１始動条件の成立に基づく保留情報（第１保留情報）と、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第２始動入賞の成立に基づく保留情報（第２保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第１始動入賞口と第２始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

【０６５３】

普図保留記憶部１０９ＳＧ１５１Ｃは、通過ゲート４１を通過した遊技球がゲートスイッチ２１によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器２０により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部１０９ＳＧ１５１Ｃは、遊技球が通過ゲート４１を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【０６５４】

遊技制御フラグ設定部１０９ＳＧ１５２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行状

況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部１０９ＳＧ１５２には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【０６５５】

遊技制御タイマ設定部１０９ＳＧ１５３には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部１０９ＳＧ１５３には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【０６５６】

遊技制御カウンタ設定部１０９ＳＧ１５４には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部１０９ＳＧ１５４には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部１０９ＳＧ１５４には、遊技用乱数の一部または全部をＣＰＵ１０３がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【０６５７】

遊技制御カウンタ設定部１０９ＳＧ１５４のランダムカウンタには、乱数回路１０４で生成されない乱数値、例えば、乱数値ＭＲ２～ＭＲ４を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、ＣＰＵ１０３によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。ＣＰＵ１０３がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路１０４における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路１０４から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【０６５８】

遊技制御バッファ設定部１０９ＳＧ１５５には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部１０９ＳＧ１５５には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【０６５９】

演出制御基板１２に搭載されたＲＡＭ１２２には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図１１－１１（Ａ）に示すような演出制御用データ保持エリア１０９ＳＧ１９０が設けられている。図１１－１１（Ａ）に示す演出制御用データ保持エリア１０９ＳＧ１９０は、演出制御フラグ設定部１０９ＳＧ１９１と、演出制御タイマ設定部１０９ＳＧ１９２と、演出制御カウンタ設定部１０９ＳＧ１９３と、演出制御バッファ設定部１０９ＳＧ１９４とを備えている。

【０６６０】

演出制御フラグ設定部１０９ＳＧ１９１には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部１０９ＳＧ１９１には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【０６６１】

演出制御タイマ設定部１０９ＳＧ１９２には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部１０９ＳＧ１９２には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【０６６２】

演出制御カウンタ設定部１０９ＳＧ１９３には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部１０

９ＳＧ１９３には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【０６６３】

演出制御バッファ設定部１０９ＳＧ１９４には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部１０９ＳＧ１９４には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【０６６４】

本特徴部１０９ＳＧでは、図１１－１１（Ｂ）に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ１０９ＳＧ１９４Ａを構成するデータが、演出制御バッファ設定部１０９ＳＧ１９４の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ１０９ＳＧ１９４Ａには、第１特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「１－１」～「１－４」に対応した領域）と、可変表示中の第１特図に対応した格納領域（バッファ番号「１－０」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ１０９ＳＧ１９４Ａには、第２特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「２－１」～「２－４」に対応した領域）と、可変表示中の第２特図に対応した格納領域（バッファ番号「２－０」に対応した領域）とが設けられている。第１始動入賞口や第２始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第１始動口入賞指定コマンドまたは第２始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド（第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンド）という４つのコマンドが１セットとして、主基板１１から演出制御基板１２へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ１０９ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶に対応した格納領域と第２特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第１特図保留記憶と第２特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【０６６５】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「１－１」またはバッファ番号「２－１」）の可変表示が開始されるときに、後述するように１つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「１－０」またはバッファ番号「２－０」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。

【０６６６】

更に、本特徴部１０９ＳＧの始動入賞時受信コマンドバッファ１０９ＳＧ１９４Ａには、保留記憶表示の表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグを第１特図保留記憶及び第２特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。

【０６６７】

尚、保留表示フラグには、後述する先読予告設定処理において、先読予告演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留記憶表示の表示パターンに対応する「０」が格納されることで、通常の表示態様（例えば、白抜き○）の保留記憶表示が画像表示装置５の下部に設けられている第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄ、第２保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｕに表示され、先読予告演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様（例えば、四角形（◇）や星（☆））の保留記憶表示の表示パターンに対応する「１」（四角形（◇））または「２」（星（☆））がセットされることで、通常の表示態様とは異なる特別態様の保留記憶表示が第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄ、第２保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｕに表示されて、該保留記憶表示に対応する可変表示において、大当りとなる可能性やスーパーリーチとなる可能性が

高いことが予告されるようになっている。
【０６６８】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ１０９ＳＧ１９４Ａの第１特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第２始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ１０９ＳＧ１９４Ａの第２特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第１特図保留記憶または第２特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「１」～「４」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。
【０６６９】
図１１－１１（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ１０９ＳＧ１９４Ａに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－０」または「２－０」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－１」または「２－１」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図１１－１１（Ｂ）に示す格納状態において第１特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「０」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「１」に格納されている各コマンドがバッファ番号「０」にシフトされるとともに、バッファ番号「２」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「１」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「３」、「４」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「２」、「３」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「０」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。
【０６７０】
次に、図５のステップＳ１０１において実行される本特徴部１０９ＳＧの始動入賞判定処理について、図１１－１２にもとづいて説明する。始動入賞判定処理においてＣＰＵ１０３は、まず、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に対応して設けられた第１始動口スイッチ２２Ａからの検出信号に基づき、第１始動口スイッチ２２Ａがオン状態であるか否かを判定する（ステップ１０９ＳＧＳ１０１ａ）。このとき、第１始動口スイッチ２２Ａがオン状態であれば（ステップ１０９ＳＧＳ１０１ａ；Ｙ）、第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第１特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（ステップ１０９ＳＧＳ１０２）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部１０９ＳＧ１５４に設けられた第１保留記憶数カウンタの格納値である第１保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第１特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ１０９ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ１０９ＳＧＳ１０２；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部１０９ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「１」に設定する（ステップ１０９ＳＧＳ１０３）。
【０６７１】
ステップ１０９ＳＧＳ１０１ａにて第１始動口スイッチ２２Ａがオフであるときや（ステップ１０９ＳＧＳ１０１；Ｎ）、ステップ１０９ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値に達しているときには（ステップ１０９ＳＧＳ１０２；Ｙ）、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に対応して設けられた第２始動口スイッチ２２Ｂからの検出信号に基づき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオン状態であるか否かを判定する（ステップ１０９ＳＧＳ１０１ｂ）。このとき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオン状態であれば（ステップ１０９ＳＧＳ１０１ｂ；Ｙ）、第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第

２特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（ステップ１０９ＳＧＳ１０５）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部１０９ＳＧ１５４に設けられた第２保留記憶数カウンタの格納値である第２保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第２特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ１０９ＳＧＳ１０５にて第２特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ１０９ＳＧＳ１０５；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部１０９ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「２」に設定する（ステップ１０９ＳＧＳ１０６）。

【０６７２】

ステップ１０９ＳＧＳ１０３，ステップ１０９ＳＧＳ１０６の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を１加算するように更新する（ステップ１０９ＳＧＳ１０７）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには第１保留記憶数カウント値を１加算する一方で、始動口バッファ値が「２」であるときには第２保留記憶数カウント値を１加算する。こうして、第１保留記憶数カウント値は、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１特図を用いた特図ゲームに対応した第１始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。また、第２保留記憶数カウント値は、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２特図を用いた特図ゲームに対応した第２始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も１加算するように更新する（ステップ１０９ＳＧＳ１０８）。例えば、遊技制御カウンタ設定部１０９ＳＧ１５４に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、１加算するように更新すればよい。

【０６７３】

ステップ１０９ＳＧＳ１０８の処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部１０９ＳＧ１５４のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データを抽出する（ステップ１０９ＳＧＳ１０９）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（ステップ１０９ＳＧＳ１１０）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには、第１特図保留記憶部１０９ＳＧ１５１Ａに乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「２」であるときには、第２特図保留記憶部１０９ＳＧ１５１Ｂに乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す数値データが格納される。

【０６７４】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。ＣＰＵ１０３は、ステップ１０９ＳＧＳ１０９の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【０６７５】

ステップ１０９ＳＧＳ１１０の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップ１０９ＳＧＳ１１１）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときにはＲＯＭ１０１における第１始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第１始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときにはＲＯＭ１０１における第２始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第２始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図４に示すステップ

Ｓ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【０６７６】

ステップ１０９ＳＧＳ１１１の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップ１０９ＳＧＳ１１２）。その後、例えばＲＯＭ１０１における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップ１０９ＳＧＳ１１３）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図４に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【０６７７】

ステップ１０９ＳＧＳ１１３の処理を実行した後には、始動口バッファ値が「１」であるか否かを判定する（ステップ１０９ＳＧＳ１１４）。このとき、始動口バッファ値が「１」であれば（ステップ１０９ＳＧＳ１１４；Ｙ）始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（ステップ１０９ＳＧＳ１１５）、ステップ１０９ＳＧＳ１０４の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときには（ステップ１０９ＳＧＳ１１４；Ｎ）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（ステップ１０９ＳＧＳ１１６）、始動入賞処理を終了する。これにより、第１始動口スイッチ２２Ａと第２始動口スイッチ２２Ｂの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【０６７８】

図１１－１３（Ａ）は、入賞時乱数値判定処理として、図１１－１２のステップ１０９ＳＧＳ１１２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。本特徴部１０９ＳＧにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理（図５のステップＳ２２、図１１－１１）により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理（図５のステップＳ２３、図１１－１２）において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第１始動入賞口または第２始動入賞口）にて検出されたタイミングで、ＣＰＵ１０３がステップ１０９ＳＧＳ１１２の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用ＣＰＵ１２０などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

【０６７９】

図１１－１３（Ａ）に示す入賞時乱数値判定処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部１０９ＳＧ１５２などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を特定する（ステップ１０９ＳＧＳ１２１）。ＣＰＵ１０３は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフであり時短フラグがオン状態であるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

【０６８０】

ステップ１０９ＳＧＳ１２１の処理に続いて、図１１－６に示す特図表示結果判定テーブル１を選択してセットする（ステップ１０９ＳＧＳ１２２）。その後、図１１－１２の

ステップ１０９ＳＧＳ１０９にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ１０９ＳＧＳ１２３）。大当り判定範囲には、ステップ１０９ＳＧＳ１２２の処理により選択された特図表示結果判定テーブル１において「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値ＭＲ１と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値ＭＲ１が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値ＭＲ１が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値ＭＲ１を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

【０６８１】

ステップ１０９ＳＧＳ１２３にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当りとならないと判定された場合には（ステップ１０９ＳＧＳ１２３；Ｎ）、図１１－６に示す特図表示結果判定テーブル２を選択してセットする（ステップ１０９ＳＧＳ１２４）。その後、図１１－１２のステップ１０９ＳＧＳ１０９にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データが所定の小当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ１０９ＳＧＳ１２５）。

【０６８２】

乱数値ＭＲ１を示す数値データが所定の小当り判定範囲内である場合、つまり、可変表示において小当りとなると判定された場合には（ステップ１０９ＳＧＳ１２５；Ｙ）、可変表示結果が「小当り」となることに応じた図柄指定コマンドである第６図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ１０９ＳＧＳ１２６）、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする（ステップ１０９ＳＧＳ１２７）して、ステップ１０９ＳＧＳ１３８に進む。

【０６８３】

乱数値ＭＲ１を示す数値データが所定の小当り判定範囲内でない場合、つまり、可変表示において可変表示結果が「はずれ」となる場合には、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第１図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ１０９ＳＧＳ１２８）、時短フラグがオン状態であるか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判定する（ステップ１０９ＳＧＳ１２９）。時短フラグがオフである場合は（ステップ１０９ＳＧＳ１２９；Ｎ）、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択してセットし、時短フラグがオン状態である場合は（ステップ１０９ＳＧＳ１２９；Ｙ）、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択してセットする（ステップ１０９ＳＧＳ１３１）。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルＡは、保留記憶数が２個以下である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。また、はずれ用変動パターン判定テーブルＤは、遊技状態が時短制御の実行されている高ベース状態である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。

【０６８４】

尚、本特徴部１０９ＳＧでは、これらのはずれ用変動パターン判定テーブルＡやはずれ用変動パターン判定テーブルＤに加えて、保留記憶数が３個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルＢと、保留記憶数が４個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルＣが予め用意されているが、図１１－９に示すように、これらはずれ用変動パターン判定テーブルＡ～Ｃのうち、はずれ用変動パターン判定テーブルＡでは、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち０～５９９までの６００個の判定値が割り当てられており、はずれ用変動パターン判定テーブルＢでは非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち０～６９９までの７００個の判定値が割り当てられており、はずれ用変動パターン判定テーブルＣでは非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち０～７９９までの８００個の判定値が割り当てら

れている。一方、はずれ用変動パターン判定テーブルＡ～Ｃでは、スーパーリーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち９０１～９９７までの９７個の判定値が割り当てられている。

【０６８５】

このため、ステップ１０９ＳＧＳ１２６においてはずれ用変動パターン判定テーブルＡを用いて変動パターンを判定することで、非リーチとスーパーリーチの判定は、該判定後に保留記憶数が変化しても必ず非リーチまたはスーパーリーチの変動パターンとなるので、始動入賞時の判定においては、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを用いて判定するようになっている。

【０６８６】

また、ステップ１０９ＳＧＳ１２３にて大当り判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当りとなると判定された場合には（ステップ１０９ＳＧＳ１２３；Ｙ）、図１１－１３（Ａ）に示すように、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づいて、大当り種別を判定する（ステップ１０９ＳＧＳ１３２）。このとき、ＣＰＵ１０３は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「１」に対応する「第１特図」または「２」に対応する「第２特図」）に応じて、大当り種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当り種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当り種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当り種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

【０６８７】

また、判定した大当り種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、確変大当りＡである場合には第２図柄指定コマンド、確変大当りＢである場合には第３図柄指定コマンド、確変大当りＣである場合には第４図柄指定コマンド、非変大当りである場合には第５図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ１０９ＳＧＳ１３３）、その後、判定した大当り種別が、非確変大当りであるか否かを判定する（ステップ１０９ＳＧＳ１３４ａ）。判定した大当り種別が非確変大当りである場合（ステップ１０９ＳＧＳ１３４ａ；Ｙ）は、大当り変動パターンを判定するためのテーブルとして、大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択してセットして（ステップ１０９ＳＧＳ１３５）、ステップ１０９ＳＧＳ１３８に進む。

【０６８８】

また、判定した大当り種別が確変大当りである場合（ステップ１０９ＳＧＳ１３４ａ；Ｎ）は、大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択してセットして（ステップ１０９ＳＧＳ１３６）、ステップ１０９ＳＧＳ１３８に進む。

【０６８９】

ステップ１０９ＳＧＳ１２７，ステップ１０９ＳＧＳ１３０，ステップ１０９ＳＧＳ１３１，ステップ１０９ＳＧＳ１３５，ステップ１０９ＳＧＳ１３６の処理のいずれかを実行した後には、これらの各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データとを用いて、乱数値ＭＲ３が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する（ステップ１０９ＳＧＳ１３８）。本特徴部１０９ＳＧでは、図１１－１３（Ｂ）に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様（例えばノーマルリーチ）となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値ＭＲ３に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

【０６９０】

その後、ステップ１０９ＳＧＳ１３８の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板１２に対して送信するための設定を行ってから（ステップ１０９ＳＧＳ１３２）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【０６９１】

次に、演出制御基板１２の動作を説明する。図１１－１４は、コマンド解析処理として、図６のステップＳ７５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１１－１４に示すコマンド解析処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、演出制御コマンド受信用バッファの記憶内容を確認することなどにより、中継基板１５を介して伝送された主基板１１からの受信コマンドがあるか否かを判定する（ステップ１０９ＳＧＳ２２１）。このとき、受信コマンドがなければ（ステップ１０９ＳＧＳ２２１；Ｎ）、コマンド解析処理を終了する。

【０６９２】

ステップ１０９ＳＧＳ２２１にて受信コマンドがある場合には（ステップ１０９ＳＧＳ２２１；Ｙ）、例えば受信コマンドのＭＯＤＥデータを確認することなどにより、その受信コマンドが第１始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ１０９ＳＧＳ２２２）。

【０６９３】

ステップ１０９ＳＧＳ２２２にて受信コマンドが第１始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップ１０９ＳＧＳ２２２；Ｎ）、その受信コマンドは第２始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ１０９ＳＧＳ２２４）。

【０６９４】

ステップ１０９ＳＧＳ２２４にて受信コマンドが第２始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップ１０９ＳＧＳ２２４；Ｎ）、その受信コマンドは図柄指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ１０９ＳＧＳ２２６）。ステップ１０９ＳＧＳ２２６にて受信コマンドが図柄指定コマンドではない場合には（ステップ１０９ＳＧＳ２２６；Ｎ）、その受信コマンドは変動カテゴリコマンドであるか否かを判定する（ステップ１０９ＳＧＳ２２７）。ステップ１０９ＳＧＳ２２７にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドではない場合には（ステップ１０９ＳＧＳ２２７；Ｎ）、その受信コマンドは第１保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップ１０９ＳＧＳ２２８）。

【０６９５】

ステップ１０９ＳＧＳ２２８にて受信コマンドが第１保留記憶数通知コマンドではない場合には（ステップ１０９ＳＧＳ２２８；Ｎ）、その受信コマンドは第２保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップ１０９ＳＧＳ２３０）。

【０６９６】

ステップ１０９ＳＧＳ２２２において受信コマンドが第１始動口入賞指定コマンドである場合（ステップ１０９ＳＧＳ２２２；Ｙ）や、ステップ１０９ＳＧＳ２２４において受信コマンドが第２始動口入賞指定コマンドである場合（ステップ１０９ＳＧＳ２２４；Ｙ）、ステップ１０９ＳＧＳ２２６において受信コマンドが図柄指定コマンドである場合（ステップ１０９ＳＧＳ２２６；Ｙ）、ステップ１０９ＳＧＳ２２７において受信コマンドが変動カテゴリコマンドである場合（ステップ１０９ＳＧＳ２２７；Ｙ）、ステップ１０９ＳＧＳ２２８において受信コマンドが第１保留記憶数通知コマンドである場合（１０９ＳＧＳ２２８；Ｙ）、ステップ１０９ＳＧＳ２３０において受信コマンドが第２保留記憶数通知コマンドである場合（ステップ１０９ＳＧＳ２３０；Ｙ）は、受信コマンドを、図１１－１１に示す始動入賞時受信コマンドバッファ１０９ＳＧ１９４Ａにおける空き領域の先頭に格納し（ステップ１０９ＳＧＳ２３３）、ステップ１０９ＳＧＳ２２１の処理に戻る。

【０６９７】

尚、可変表示開始コマンド（第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンド）とともに保留記憶数通知コマンド（第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンド）を受信した場合には、保留記憶数通知コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ１０９ＳＧ１９４Ａに格納しないようにしてもよい。即ち、始動入賞の発生に対応して受信した演出制御コマンドを、始動入賞時受信コマンドバッファ１０９ＳＧ１９４Ａにおける空き領域の先頭から順次に格納することができればよい。

【０６９８】

ステップ１０９ＳＧＳ２３０にて受信コマンドが第２保留記憶数通知コマンドではない場合には（ステップ１０９ＳＧＳ２３０；Ｎ）、その他の受信コマンドに応じた設定を行い（ステップ１０９ＳＧＳ２３４）、ステップ１０９ＳＧＳ２２１の処理に戻る。

【０６９９】

特に本特徴部１６２ＳＧＳ２３４の処理では、受信コマンドが第１出玉状態指定コマンドである場合は、出玉状態が低出玉状態であると判定して演出用出玉状態フラグの値を「０」にセット（更新）し、受信コマンドが第２出玉状態指定コマンドである場合は、出玉状態が第１高出玉状態であると判定して演出用出玉状態フラグの値を「１」にセット（更新）し、受信コマンドが第３出玉状態指定コマンドである場合は、出玉状態が第２高出玉状態であると判定して演出用出玉状態フラグの値を「２」にセット（更新）する。

【０７００】

尚、本特徴部１０９ＳＧのコマンド解析処理では、受信コマンドが始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドのいずれかである場合は、該受信したコマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ１０９ＳＧ１９４Ａの空き領域の先頭から順次格納する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、受信コマンドが第始動口入賞指定コマンドである場合は、保留記憶数通知コマンドの受信待ちを行うためのタイマをセットし、該タイマがタイマアウトする前に保留記憶数通知コマンドの受信が無い場合は、該保留記憶数通知コマンドを受信していないエントリ保留記憶を後述の先読予告演出の対象外に設定してもよい。

【０７０１】

図１１－１５は、先読予告設定処理として、図５のステップＳ１６１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１１－１５に示す先読予告設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、始動入賞時受信コマンドバッファ１０９ＳＧ１９４Ａをチェックし（ステップ１０９ＳＧＳ２４１）、保留表示フラグがセットされていない保留記憶（エントリ）が有るか否かを判定する（ステップ１０９ＳＧＳ２４２ａ）。保留表示フラグがセットされていない保留記憶が無い場合（ステップ１０９ＳＧＳ２４２ａ；Ｎ）は先読予告設定処理を終了し、保留表示フラグがセットされていない保留記憶が有る場合（ステップ１０９ＳＧＳ２４２ａ；Ｙ）は、更にスーパーリーチのリーチ演出の実行中であるか否かを判定する（ステップ１０９ＳＧＳ２４２ｂ）。

【０７０２】

尚、スーパーリーチのリーチ演出の実行中であるか否かは、演出制御プロセスフラグの値が２であるか否か（可変表示の実行中であるか否か）と、演出制御プロセスフラグの値が２であれば、実行中の可変表示のプロセスデータの内容を参照し、スーパーリーチのリーチ演出の実行中であるか否かを判定すればよい。

【０７０３】

スーパーリーチのリーチ演出の実行中である場合（ステップ１０９ＳＧＳ２４２ｂ；Ｙ）はステップ１０９ＳＧＳ２５０に進み、スーパーリーチのリーチ演出の実行中でない場合（ステップ１０９ＳＧＳ２４２ｂｂ；Ｎ）は、更に、該エントリ（保留表示フラグがセットされていないエントリ）に格納されている図柄指定コマンドは小当りを示す図柄指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ１０９ＳＧＳ２４３ａ）。該エントリに格納されている図柄指定コマンドが小当りを示す図柄指定コマンドである場合（ステップ１０９ＳＧＳ２４３ａ；Ｙ）は、ステップ１０９ＳＧＳ２５０に進み、該エントリに格納されている図柄指定コマンドがはずれまたは大当りを示す図柄指定コマンドである場合（ステップ１０９ＳＧＳ２４３ａ；Ｎ）は、該エントリに格納されている図柄指定コマンドが第１図柄指定コマンド（はずれを示す図柄指定コマンド）であるか否かを判定する（ステップ１０９ＳＧＳ２４３ｂ）。

【０７０４】

該エントリに格納されている図柄指定コマンドが第１図柄指定コマンドではない場合、すなわち、該エントリに格納されている図柄指定コマンドが大当りを示す図柄指定コマンドである場合（ステップ１０９ＳＧＳ２４３ｂ；Ｎ）は、当該エントリの図柄指定コマン

ドから大当り種別を特定する（ステップ１０９ＳＧＳ２４４）。
【０７０５】
そして、例えば乱数回路１２４や演出制御カウンタ設定部１０９ＳＧ１９３のランダムカウンタなどから抽出した先読予告演出用の乱数値を示す数値データとステップ１０９ＳＧＳ２４４において特定した大当り種別に基づいて、図示しない大当り時先読予告演出判定テーブルを参照することにより、先読予告演出を実行するか否かと、先読予告演出を実行する場合における表示パターンと、を決定する（ステップ１０９ＳＧＳ２４５）。
【０７０６】
ステップ１０９ＳＧＳ２４５においては、例えば、図１１－１６に示すような決定割合で先読予告演出の実行の有無と表示パターン（予告種別）とを決定する。図１１－１６に示す決定割合の設定例では、ステップ１０９ＳＧＳ２４４の処理において特定した大当り種別に応じて、先読予告演出の有無や表示パターン（予告種別）の決定割合を異ならせている。
【０７０７】
具体的には、先読予告演出の表示パターン（予告種別）として、表示パターンα及び表示パターンβの２種類が設けられている。このうち、先読予告演出の表示パターンが表示パターンαに決定された場合には、保留記憶表示が白色の四角形（◇）で第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄまたは第２保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｕに表示され、先読予告演出の表示パターン（予告種別）が表示パターンβに決定された場合には、保留記憶表示が白色の星形（☆）で第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄまたは第２保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｕに表示される。
【０７０８】
また、図１１－１６に示すように、大当り種別が「確変大当り」である場合には、表示パターン（予告種別）として表示パターンβが決定される割合は、表示パターンαが決定される割合よりも高く設定されている。一方で、大当り種別が「非確変大当り」である場合には、表示パターン（予告種別）として表示パターンβが決定される割合は、表示パターンαが決定される割合よりも低く設定されている。
【０７０９】
このような設定により、可変表示結果が「大当り」であり、かつ表示パターン（予告種別）として表示パターンβの表示が実行された場合は、表示パターンαの表示が実行された場合よりも大当り種別が確変大当りである割合が高くなり、遊技者の確変大当りとなることに対する期待感を高めることができる。
【０７１０】
尚、本特徴部１０９ＳＧでは、可変表示結果が大当りである場合は、必ず先読予告演出の実行を決定することで保留記憶表示を白色の四角（◇）に表示する表示パターンαまたは白色の星形（☆）に表示する表示パターンβのいずれか一方の表示パターンを実行しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果が大当りである場合であっても、可変表示結果が「はずれ」である場合と同様に先読予告演出の非実行を決定する場合を設けてもよい。
【０７１１】
また、ステップ１０９ＳＧＳ２４３ｂにおいて、表示未決定フラグがオン状態であるエントリの図柄指定コマンドが第１図柄指定コマンドである場合、つまり、はずれを示すコマンドである場合は（ステップ１０９ＳＧＳ２４３ｂ；Ｙ）、表示未決定フラグがオン状態である当該エントリの変動カテゴリ指定コマンドが示す変動カテゴリを特定する（ステップ１０９ＳＧＳ２４７）。具体的には、該エントリの変動カテゴリ指定コマンドがＣ６００Ｈであれば、「非リーチ」の変動パターンのカテゴリであると特定し、Ｃ６０１Ｈであれば、「スーパーリーチ」の変動パターンのカテゴリであると特定し、Ｃ６０２Ｈであれば、ノーマルリーチを含む「その他」の変動パターンのカテゴリであると特定すればよい。
【０７１２】

そして、例えば乱数回路１２４や演出制御カウンタ設定部１０９ＳＧ１９３のランダムカウンタなどから抽出した先読予告演出用の乱数値を示す数値データと、ステップ１０９ＳＧＳ２４７において特定した変動パターンのカテゴリとに基づいて、図示しないはずれ時先読予告演出判定テーブルを参照することにより、先読予告演出を実行するか否かと、先読予告演出を実行する場合における表示パターン（予告種別）と、を決定する（ステップ１０９ＳＧＳ２４８）。

【０７１３】

ステップ１０９ＳＧＳ２４８においては、例えば、図１１－１６に示すような決定割合で先読予告演出の実行の有無と表示パターン（予告種別）とを決定する。図１１－１６に示す決定割合の設定例では、ステップ１０９ＳＧＳ２４７の処理において特定した変動パターンのカテゴリに応じて、先読予告演出の実行の有無や表示パターン（予告種別）の決定割合を異ならせている。

【０７１４】

具体的には、表示パターン（予告種別）として、表示パターンα及び表示パターンβの２種類が設けられている。このうち、表示パターン（予告種別）が表示パターンαに決定された場合には、保留記憶表示が特定態様である白色の四角形（◇）で第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄまたは第２保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｕに表示され、表示パターン（予告種別）が表示パターンβに決定された場合には、保留記憶表示が特定態様である白色の星形（☆）で第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄまたは第２保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｕに表示される。尚、先読予告演出が非実行に決定される場合は、保留記憶表示が通常態様である丸型（○）で第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄまたは第２保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｕに表示される。

【０７１５】

図１１－１６に示すように、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合には、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」である場合よりも先読予告演出が実行される割合（「予告演出なし」以外に決定される割合）が高く設定されている。また、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「スーパーリーチ」である場合には、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合よりも先読予告演出が実行される割合（「予告演出なし」以外に決定される割合）が高く設定されている。

【０７１６】

可変表示結果が「はずれ」である場合において先読予告演出の実行が決定される際には、変動カテゴリが「その他」である場合には、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」である場合よりも表示パターンαが決定される割合が高く設定されている。また、変動パターンのカテゴリが「スーパーリーチ」である場合には、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合よりも表示パターンαが決定される割合が高く設定されている。更に、可変表示結果が「はずれ」である場合において先読予告演出の実行が決定される際には、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合には、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」である場合よりも表示パターンβが決定される割合が高く設定されており、変動パターンのカテゴリが「スーパーリーチ」である場合には、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合よりも表示パターンβが決定される割合が高く設定されている。

【０７１７】

尚、可変表示結果が「はずれ」である場合においては、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」、「その他」、「スーパーリーチ」のいずれにおいても、先読予告演出が非実行に決定される割合が最も高く設定されており、先読予告演出が実行に決定され、かつ表示パターンβが決定される割合が最も低く設定されている。

【０７１８】

更に、可変表示結果が「大当り」である場合においては、先読予告演出が非実行（予告演出なし）に決定されることがないとともに、先読予告演出が実行に決定され、かつ表示パターンαまたは表示パターンβが決定される割合は、可変表示結果が「はずれ」である

場合のいずれの変動パターンのカテゴリにおける表示パターンαまたは表示パターンβが決定される割合よりも高く設定されている。

【０７１９】

更に、可変表示結果が「はずれ（非リーチ）」、「はずれ（スーパーリーチ）」、「はずれ（その他）」である場合において、先読予告演出の実行が決定される際には、表示パターンαが決定される割合が、表示パターンβが決定される割合よりも高く設定されている。一方、可変表示結果が「大当り（確変大当り）」である場合において、先読予告演出の実行が決定される際には、表示パターンβが決定される割合が、表示パターンαが決定される割合よりも高く設定されている。

【０７２０】

このような設定により、先読予告演出の表示パターン（予告種別）として表示パターンαまたは表示パターンβが実行（表示）された場合には、表示パターンαまたは表示パターンβが実行（表示）されない場合よりも可変表示結果が「大当り」となる可能性が高く、特に表示パターンβが実行（表示）された場合には、可変表示結果が「大当り」であり、かつ大当り種別が「確変大当り」となる割合が高まるため、遊技者の期待感を高めることができる。

【０７２１】

ステップ１０９ＳＧＳ２４８の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１０９ＳＧＳ２４７において先読予告演出の実行が決定されたか否か、つまり、表示パターン（予告種別）を表示パターンαと表示パターンβのいずれかに決定したか否かを判定する（ステップ１０９ＳＧＳ２４９）。

【０７２２】

ステップ１０９ＳＧＳ２４５の実行後または先読予告演出の実行が決定された場合は（ステップ１０９ＳＧＳ２４９；Ｙ）、決定した表示パターン（予告種別）に対応するフラグ値を当該エントリの保留表示フラグにセットする（ステップ１０９ＳＧＳ２４６）。具体的には、ステップ１０９ＳＧＳ２４５またはステップ１０９ＳＧＳ２４８において決定した表示パターン（予告種別）が保留記憶表示を「◇」で示す表示パターンαであれば当該エントリの保留表示フラグに「１」をセットし、ステップ１０９ＳＧＳ２４５またはステップ１０９ＳＧＳ２４８において決定した表示パターン（予告種別）が保留記憶表示を「☆」で示す表示パターンβであれば当該エントリの保留表示フラグに「２」をセットした後、ステップ１０９ＳＧＳ２５２に進む。

【０７２３】

また、ステップ１０９ＳＧＳ２４９において、先読予告演出の実行が決定されていない場合は（ステップ１０９ＳＧＳ２４９；Ｎ）、当該エントリの保留表示フラグに、白色の「○」を示す「０」をセットした後（ステップ１０９ＳＧＳ２５０）、ステップ１０９ＳＧＳ２５２に進む。

【０７２４】

また、前述したように、スーパーリーチのリーチ演出の実行中（ステップ１０９ＳＧＳ２４２ｂ；Ｙ）や、該エントリの図柄指定コマンドが小当りを示す図柄指定コマンドである場合（ステップ１０９ＳＧＳ２４３ａ）においても、当該エントリの保留表示フラグに、白色の「○」を示す「０」をセットした後（ステップ１０９ＳＧＳ２５０）、ステップ１０９ＳＧＳ２５２に進む。

【０７２５】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時受信コマンドバッファ１０９ＳＧ１９４Ａの記憶内容にもとづいて保留表示を更新する（ステップ１０９ＳＧＳ２５２）。これにより、始動入賞時受信コマンドバッファ１０９ＳＧ１９４Ａに新たに格納された保留記憶が、保留表示フラグにセットされた「０」、「１」、「２」のいずれかに対応した表示態様にて表示される。また、可変表示が実行されて、始動入賞時受信コマンドバッファ１０９ＳＧ１９４Ａの記憶内容がシフトされた場合にも、該シフト後の始動入賞時受信コマンドバッファ１０９ＳＧ１９４Ａの記憶内容に応じて、図１１－１７に示すように、画像

表示装置５の下方位置に設けられている第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄおよび第２保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｕの保留表示が更新される。

【０７２６】

具体的には、図１１－１７に示すように、第１特図保留記憶数が１つであれば１つの保留記憶表示を表示する。この保留記憶表示の表示態様としては、該保留記憶に対応する保留表示フラグのフラグ値が「０」である場合には、図１１－１７に示すように「○」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「１」である場合には、「◇」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「２」である場合には、「☆」の表示態様にて表示される。尚、第１特図保留記憶数が２つであれば、２つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄに表示される。また、第１特図保留記憶数が３つであれば、３つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄに表示される。また、第１特図保留記憶数が４つであれば、４つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄに表示される。

【０７２７】

また、第２特図保留記憶数が１つであれば１つの保留記憶表示を表示する。この保留記憶表示の表示態様としては、第１特図の場合と同じく、該保留記憶に対応する保留表示フラグのフラグ値が「０」である場合には、「○」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「１」である場合には、「◇」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「２」である場合には、「☆」の表示態様にて表示される。尚、第２特図保留記憶数が２つであれば、例えば、図１１－１７に示すように、２つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様として、例えば、１の保留記憶表示が「○」の表示態様、１の保留記憶表示が「☆」の表示態様にて第２保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｕに表示される。また、第２特図保留記憶数が３つであれば、３つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第２保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｕに表示される。また、第２特図保留記憶数が４つであれば、４つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第２保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｕに表示される。

【０７２８】

そして、可変表示が実行される毎に、保留記憶が減少（消費）されることに応じて、図１１－１７に示すように、保留記憶表示も、所定のシフト方向（本特徴部１０９ＳＧでは画面の中央方向）にシフトする。

【０７２９】

つまり、可変表示の開始時に実行される、後述する可変表示開始設定処理において保留記憶が消費されて、始動入賞時受信コマンドバッファ１０９ＳＧ１９４Ａの保留記憶がシフトされた場合には、シフト後の始動入賞時受信コマンドバッファ１０９ＳＧ１９４Ａの保留記憶にもとづいて、第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄや第２保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｕにおける保留記憶表示もシフトされて表示されるとともに、始動入賞により、新たな保留記憶があった場合には、当該保留記憶の表示パターンが決定されて保留表示フラグにセットされ、該保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた表示態様にて、第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄや第２保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｕに表示されるようになる。

【０７３０】

尚、本特徴部１０９ＳＧにおいては、ステップ１０９ＳＧＳ２５２の処理を先読予告設定処理において実行する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではな

く、これら第１保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｄおよび第２保留記憶表示エリア１０９ＳＧ００５Ｕの保留表示が更新するための処理を、先読予告設定処理とは異なる処理（例えば、保留表示更新処理）として個別に実行するようにしてもよい。

【０７３１】

また、本特徴部１０９ＳＧでは、ステップ１０９ＳＧＳ２４２において始動入賞時のコマンドの新たな格納が有ることを条件に該始動入賞における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行を決定しているが、第１始動入賞口への始動入賞と第２始動入賞口への始動入賞が同時に発生したことによりステップ１０９ＳＧＳ２４２において第１特図と第２特図との双方で始動入賞時のコマンドの新たな格納が有ると判定された場合、つまり、表示未決定フラグがオン状態であるエントリが第１特図保留記憶にも第２特図保留記憶にも存在する場合には、双方のエントリを先読予告演出の実行と非実行の決定対象としている。第１特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶と第２特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶の双方を先読予告演出の実行と非実行の決定対象とする場合は、先読予告演出の実行を示す「１」または「２」の保留表示フラグのエントリが存在しなければ第１特図の保留記憶の保留表示と第２特図の保留表示の双方において先読予告演出が同時に実行される場合がある。

【０７３２】

また、本特徴部１０９ＳＧでは、前述のように第１始動入賞口への始動入賞と第２始動入賞口への始動入賞が同時に発生した場合には、第１特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶と第２特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶の双方を先読予告演出の実行と非実行の決定の対象としているが、この発明はこれに限定されるものではなく、このような場合は、第１特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行、第２特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行を、いずれか一方のみに決定するようにしてもよい。

【０７３３】

具体的には、遊技状態が、高開放制御が行われない通常状態である場合は、第１特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定を第２特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定よりも優先して行う。そして、第１特図における保留記憶での先読予告演出の実行を決定した場合は、第２特図における保留記憶の先読予告演出の実行を一義的に非実行に決定し、第１特図における保留記憶での先読予告演出の非実行を決定した場合は、第２特図における保留記憶の先読予告演出の実行と非実行を決定すればよい。

【０７３４】

一方、遊技状態が、高開放制御が行われる時短状態（高確高ベース状態・低確高ベース状態）である場合は、第２特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定を第１特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定よりも優先して行う。そして、第２特図における保留記憶での先読予告演出の実行を決定した場合は、第１特図における保留記憶の先読予告演出の実行を一義的に非実行に決定し、第２特図における保留記憶での先読予告演出の非実行を決定した場合は、第１特図における保留記憶の先読予告演出の実行と非実行を決定すればよい。

【０７３５】

図１１－１８は、図７に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、第１可変表示開始コマンド受信フラグオン状態であるか否かを判定する（ステップ１０９ＳＧＳ２７１）。第１可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ１０９ＳＧＳ２７１；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ１０９ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶のバッファ番号「１－０」～「１－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（ステップ１０９ＳＧＳ２７２）。尚、バッファ番号「１－０」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消

去される。
【０７３６】
具体的には、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－１」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－０」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－２」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－１」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－３」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－２」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－３」に対応付けて格納するようにシフトする。
【０７３７】
また、ステップ１０９ＳＧＳ２７１において第１可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ１０９ＳＧＳ２７１；Ｎ）、第２可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ１０９ＳＧＳ２７３）。第２可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ１０９ＳＧＳ２７３；Ｎ）、可変表示開始設定処理を終了し、第２可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ１０９ＳＧＳ２７３；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ１０９ＳＧ１９４Ａにおける第２特図保留記憶のバッファ番号「２－０」～「２－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（ステップ１０９ＳＧＳ２７４）。尚、バッファ番号「２－０」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。
【０７３８】
具体的には、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－１」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－０」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－２」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－１」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－３」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－２」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－３」に対応付けて格納するようにシフトする。
【０７３９】
ステップ１０９ＳＧＳ２７２またはステップ１０９ＳＧＳ２７４の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ１０９ＳＧＳ２７５）。
【０７４０】
次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ１０９ＳＧＳ２７６）。この場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。
【０７４１】
尚、本特徴部１０９ＳＧでは、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りＡに該当する第２可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄として３図柄が「７」で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りＢに該当する第３可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「７」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「１１１」、「３３３」、「５５５」、「９９９」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りＣに該当する第４可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、小当りと同一のチャンス目となる「３３４」、「７７８」の中から決定する。また、受信した可変

表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する第５可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄として３図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが小当りに該当する第６可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、確変大当りＣと同一のチャンス目となる「３３４」、「７７８」の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第１可変表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として３図柄が不揃いとなる飾り図柄であって、上記したチャンス目以外の組合せ（はずれ図柄）を決定する。

【０７４２】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。

【０７４３】

そして、ステップ１０９ＳＧＳ２８１において演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ１におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ１０９ＳＧＳ２８２）。

【０７４４】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置５の表示を制御するための表示制御実行データ、各ＬＥＤの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ８Ｌ，８Ｒから出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータｎ（１～Ｎ番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

【０７４５】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音制御実行データ１、操作部制御実行データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ、操作部（プッシュボタン３１Ｂ、スティックコントローラ３１Ａ等））の制御を実行する（ステップ１０９ＳＧＳ２８３）。例えば、画像表示装置５において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部１２３に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板１４に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ８Ｌ，８Ｒからの音声出力を行わせるために、音声制御基板１３に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【０７４６】

尚、本特徴部１０９ＳＧでは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに１対１に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【０７４７】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ１０９ＳＧＳ２８４）。また、可変表示制御タイマに第１時間を設定する（ステップ１０９ＳＧＳ２８５）。尚、第１時間は例えば３３ｍｓであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、該第１時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データを含む可変表示中の画像データをＶＲＡＭに書き込み、表示制御部１２３がＶＲＡＭに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置５に出力し、画像表示装置５が信号に応じた画像を表示する。これにより、飾り図柄の可変表示及びその他の演出の動画の表示が実現される（図１１－２０参照）。

【０７４８】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ１０９ＳＧＳ２８７）。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合（ステップ１０９ＳＧＳ２８７；Ｙ）は、可動体制御タイマに第２時間を設定する（ステップ１０９ＳＧＳ２８８）。尚、第２時間は例えば１ｍｓであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、該第１時間が経過する毎に第１可動体用モータ１０９ＳＧ４２１、第２可動体用モータ１０９ＳＧ４２２、第３可動体用モータ１０９ＳＧ４２３の制御を行う。これにより、第１可動体１０９ＳＧ４０１、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌ、第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒの移動制御が実現される（図１１－２０参照）。
【０７４９】
　ステップ１０９ＳＧＳ２８８の実行後、または、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンではない場合（ステップ１０９ＳＧＳ２８７；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）に対応した値にし、可変表示開始設定処理を終了する（ステップ１０９ＳＧＳ２８６）。
【０７５０】
　図１１－１９は、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマ、可変表示時間タイマ、可変表示制御タイマのそれぞれの値を－１する（ステップ１０９ＳＧＳ３０１，ステップ１０９ＳＧＳ３０２，ステップ１０９ＳＧＳ３０３）。また、当該可変表示がスーパーリーチの可変表示である場合（ステップ１０９ＳＧＳ３０３ｂ；Ｙ）は、可動体制御タイマの値を－１する（ステップ１０９ＳＧＳ３０３ｃ）。
【０７５１】
　尚、ステップ１０９ＳＧＳ３０３ｃの実行後、または、スーパーリーチの可変表示ではない場合（ステップ１０９ＳＧＳ３０３ｂ；Ｎ）は、ステップ１０９ＳＧＳ３０６に進む。
【０７５２】
　ステップ１０９ＳＧＳ３０６において演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマがタイマアウトしたか否か確認する。プロセスタイマがタイマアウトしていたら、プロセスデータの切り替えを行う（ステップ１０９ＳＧＳ３０７）。即ち、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１０９ＳＧＳ３０８）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等にもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（ステップ１０９ＳＧＳ３０９ａ）。一方、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容（表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等）に従って演出装置（演出用部品）の制御を実行する（ステップ１０９ＳＧＳ３０９ｂ）。
【０７５３】
　ステップ１０９ＳＧＳ３０９ａまたはステップ１０９ＳＧＳ３０９ｂの処理の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該可変表示がスーパーリーチの可変表示であるか否かを判定する（ステップ１０９ＳＧＳ３０９ｆ）。
【０７５４】
　当該可変表示がスーパーリーチの可変表示である場合（ステップ１０９ＳＧＳ３０９ｆ；Ｙ）は、更に可動体制御タイマがタイマアウトしているか否かを判定する（１０９ＳＧＳ３０９ｇ）。可動体制御タイマがタイマアウトしている場合（ステップ１０９ＳＧＳ３０９ｇ；Ｙ）は、プロセスデータの内容に従って第１可動体用モータ１０９ＳＧ４２１、第２可動体用モータ１０９ＳＧ４２２、第３可動体用モータ１０９ＳＧ４２３を駆動させる（ステップ１０９ＳＧＳ３０９ｈ）。そして、可動体制御タイマを再セット（可動体制御タイマに再度第２時間をセット）してステップ１０９ＳＧＳ３１０に進む（ステップ１０

９ＳＧＳ３０９ｉ）。
【０７５５】
尚、当該可変表示がスーパーリーチの可変表示ではない場合（ステップ１０９ＳＧＳ３０９ｆ；Ｎ）と可動体制御タイマがタイマアウトしていない場合（ステップ１０９ＳＧＳ３０９ｇ；Ｎ）は、ステップ１０９ＳＧＳ３０９ｈとステップ１０９ＳＧＳ３０９ｉの処理を実行せずにステップ１０９ＳＧＳ３１０に進む。
【０７５６】
次に、可変表示制御タイマがタイマアウトしているか否かを確認する（ステップ１０９ＳＧＳ３１０）。可変表示制御タイマがタイマアウトしている場合には（ステップ１０９ＳＧＳ３１０；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、左中右の飾り図柄を含む可変表示中の次表示画面（前回の画像の更新時点から３３ｍｓ経過後に表示されるべき画面）の画像データを作成し、ＶＲＡＭの所定領域に書き込む（ステップ１０９ＳＧＳ３１１）。そのようにして、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示制御やその他の画像の表示制御（動画の表示制御）が実現される。表示制御部１２３は、設定されている背景画像等の所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を画像表示装置５に出力する。そのようにして、画像表示装置５において、飾り図柄の変動における背景画像、キャラクタ画像及び飾り図柄が表示される。また、可変表示制御タイマに第１時間を再セットする（ステップ１０９ＳＧＳ３１２）。
【０７５７】
また、可変表示制御タイマがタイマアウトしていない場合（ステップ１０９ＳＧＳ３１０；Ｎ）、ステップ１０９ＳＧＳ３１２の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示時間タイマがタイマアウトしているか否か確認する（ステップ１０９ＳＧＳ３１３）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていれば、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップＳ１７３）に応じた値に更新する（ステップ１０９ＳＧＳ３１５）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがオン状態であれば（ステップ１０９ＳＧＳ３１４；Ｙ）、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップＳ１７３）に応じた値に更新する（ステップ１０９ＳＧＳ３１５）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターン指定コマンドを受信したような場合でも、正規の可変表示時間経過時（特別図柄の可変表示終了時）に、飾り図柄の可変表示を終了させることができる。
【０７５８】
尚、飾り図柄の可変表示制御に用いられているプロセステーブルには、飾り図柄の可変表示中のプロセスデータが設定されている。つまり、プロセステーブルにおけるプロセスデータ１～ｎのプロセスタイマ設定値の和は飾り図柄の可変表示時間に相当する。よって、ステップ１０９ＳＧＳ３０６の処理において最後のプロセスデータｎのプロセスタイマがタイマアウトしたときには、切り替えるべきプロセスデータ（表示制御実行データやランプ制御実行データ等）はなく、プロセステーブルにもとづく飾り図柄の可変表示制御は終了する。
【０７５９】
次に特徴部１０９ＳＧにおけるスーパーリーチα１、スーパーリーチα２、スーパーリーチβ１、スーパーリーチβ２のリーチ演出中における各演出装置の動作態様について説明する。可変表示の演出態様について、図１１－２１～図１１－２４に基づいて説明する。
【０７６０】
先ず、図１１－２１、図１１－２２に示すように、スーパーリーチα１及びスーパーリーチα２の可変表示については、スーパーリーチα１、スーパーリーチα２のリーチ演出が開始されると、第１拡大表示期間、第２拡大表示期間、第３拡大表示期間にて画像表示装置５に表示されているキャラクタ画像（スーパーリーチα１のリーチ演出であれば味方

キャラクタＡと敵キャラクタＡ、スーパーリーチα２のリーチ演出であれば味方キャラクタＡと敵キャラクタＢ）の拡大表示が実行される。

【０７６１】

具体的には、第１拡大表示期間では、キャラクタ画像を通常表示倍率（１倍）から表示倍率ｍ１まで等速で拡大していき、第２拡大表示期間では、キャラクタ画像を表示倍率ｍ１から表示倍率ｍ２まで等速で拡大していき、第３拡大表示期間では、キャラクタ画像を表示倍率ｍ２から表示倍率ｍ３まで等速で拡大していく。そして、第３拡大表示期間が終了してからは、所定期間に亘ってキャラクタ画像の表示倍率をｍ３で維持するとともに、該所定期間が経過したタイミングでキャラクタ画像の表示倍率を通常表示倍率に戻す。

【０７６２】

尚、本特徴部１０９ＳＧでは、第１拡大表示期間、第２拡大表示期間、第３拡大表示期間は、全て同一の長さの期間である。また、図１１－２１及び図１１－２２に示すように、各表示倍率間の差は、通常表示倍率と表示倍率ｍ１との間の差が最も大きく、表示倍率ｍ２と表示倍率ｍ３との差が最も小さくなっている。つまり、本特徴部１０９ＳＧでは、キャラクタ画像の拡大速度については、第１拡大表示期間の拡大速度が最も速く、第３拡大表示期間の拡大速度が最も遅く設定されている（キャラクタ画像の拡大速度：第１拡大表示期間＞第２拡大表示期間＞第３拡大表示期間）。尚、本特徴部１０９ＳＧにおいて「拡大速度が速い」とは、単位時間あたりの画像の拡大率が大きいことを指す。

【０７６３】

以降、本特徴部１０９ＳＧでは、前述した第１拡大表示期間と第２拡大表示期間とを併せた期間（可動体動作示唆演出を実行する期間）を期間Ｔ２、第３拡大表示期間とキャラクタ画像の表示倍率をｍ３で維持する所定期間とを併せた期間を期間Ｔ３と呼称する場合がある。

【０７６４】

尚、図１１－２１に示すように、スーパーリーチα１、スーパーリーチα２のリーチ演出中は、可変表示結果が大当りとなる場合であれば、期間Ｔ３の終了タイミングから可変表示の終了タイミングに亘って、可変表示結果が大当りであることを報知する演出として、第１可動体１０９ＳＧ４０１を退避位置から演出位置に移動させるとともに第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌと第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒとを第１可動体１０９ＳＧ４０１の左右近接位置に移動させた後（可動体ユニット１０９ＳＧ４００を第１状態から第３状態に変化させた後）、暫くしてから第１可動体１０９ＳＧ４０１、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌ、第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒを各退避位置に移動させる（可動体ユニット１０９ＳＧ４００を第３状態から第１状態に変化させる）可動体動作演出Ａを実行する。

【０７６５】

一方で、図１１－２２に示すように、スーパーリーチα１、スーパーリーチα２のリーチ演出中は、可変表示結果がはずれとなる場合は、期間Ｔ３の終了タイミングから可変表示の終了タイミングに亘って、第１可動体１０９ＳＧ４０１、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌ、第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒを動作しないことにより可変表示結果がはずれであることを報知するはずれ報知演出を実行する。

【０７６６】

以降、本特徴部１０９ＳＧでは、可動体演出Ａ及びはずれ報知演出の実行期間を期間Ｔ４と呼称する場合がある。これら期間Ｔ２～期間Ｔ４については、期間Ｔ３が最も短い期間であり、期間Ｔ４が最も長い期間となっている（期間Ｔ２～期間Ｔ４の長さ：期間Ｔ４＞期間Ｔ２＞期間Ｔ３）。

【０７６７】

また、スーパーリーチα１、スーパーリーチα２のリーチ演出中は、可動体動作示唆演出Ａ及び可動体動作演出Ａ（可変表示結果が大当りの場合のみ）として、画像表示装置５においてエフェクト画像の表示も行う。

【０７６８】

具体的には、図１１－２１及び図１１－２２に示すように、画像表示装置５では、前述

した期間Ｔ２（第１拡大表示期間と第２拡大表示期間）に亘って、第１可動体１０９ＳＧ４０１に向けて複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓが速度Ｖ１にて移動する可動体動作示唆演出Ａが実行される。

【０７６９】

更に、可変表示結果が大当りとなる場合は、前述した可動体動作演出Ａの一部として、期間Ｔ４に亘って、第１可動体１０９ＳＧ４０１から複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓが速度Ｖ２にて画像表示装置５の端縁に向けて移動する（拡散する）。尚、速度Ｖ２の絶対値は、速度Ｖ１の絶対値よりも大きい。つまり、本特徴部１０９ＳＧにおける可動体動作演出Ａは、可動体動作示唆演出Ａよりも高速で星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓが移動する演出でもある。

【０７７０】

また、スーパーリーチα１、スーパーリーチα２のリーチ演出中は、可動体ＬＥＤ１０９ＳＧ４９５の発光も実行される。具体的には、図１１－２１及び図１１－２２に示すように、可動体ＬＥＤ１０９ＳＧ４９５は、前述した期間Ｔ２（第１拡大表示期間と第２拡大表示期間）及び期間Ｔ３の途中（より正確には第１拡大表示期間の開始タイミングから第３拡大表示期間の終了タイミング）に亘って可動体ＬＥＤ１０９ＳＧ４９５を輝度Ｃ１にて発光させる。更に、可変表示結果が大当りとなる場合は、期間Ｔ４に亘って可動体ＬＥＤ１０９ＳＧ４９５を輝度Ｃ１よりも高輝度である輝度Ｃ２にて発光させる。

【０７７１】

また、スーパーリーチα１、スーパーリーチα２のリーチ演出中は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから、楽曲等のＢＧＭ、ＳＥ（効果音）、動作示唆音、大当り報知音の４種類の演出音を出力可能となっており、リーチ演出中の時期に応じて出力される音の種類が異なっている。

【０７７２】

具体的には、図１１－２１及び図１１－２２に示すように、ＢＧＭは、可変表示の開始時からスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される演出音であり、期間Ｔ３においてのみスピーカ８Ｌ、８Ｒからの出力が停止される。つまり、リーチ演出におけるＢＧＭの出力は、該リーチ演出の開始タイミングから期間Ｔ２の終了タイミングまでと、期間Ｔ４に亘って実行される。

【０７７３】

また、ＳＥ（効果音）は、ＢＧＭと同じく可変表示の開始時からスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される演出音であるが、ＢＧＭと異なりスピーカ８Ｌ、８Ｒからの出力が停止される期間が存在しない。つまり、リーチ演出におけるＳＥの出力は、リーチ演出全体に亘って実行される。

【０７７４】

動作示唆音は、可動体動作示唆演出Ａの一部としてスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される効果音である。つまり、動作示唆音は、可動体動作示唆演出Ａの実行期間である期間Ｔ２においてのみ出力され、その他の期間では出力されない。大当り報知音は、可動体動作演出Ａの一部としてスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される効果音である。つまり、大当り報知音は、可変表示結果が大当りとなる場合の可動体動作演出Ａの実行期間である期間Ｔ４においてのみ出力され、その他の期間では出力されない。

【０７７５】

図１１－２３、図１１－２４に示すように、スーパーリーチβ１及びスーパーリーチβ２の可変表示については、スーパーリーチβ１、スーパーリーチβ２のリーチ演出が開始されると、第１拡大表示期間、第２拡大表示期間、第３拡大表示期間にて画像表示装置５に表示されているキャラクタ画像（スーパーリーチβ１のリーチ演出であれば味方キャラクタＢと敵キャラクタＡ、スーパーリーチβ２のリーチ演出であれば味方キャラクタＢと敵キャラクタＢ）の拡大表示が実行される。

【０７７６】

以降、スーパーリーチβ１及びスーパーリーチβ２の可変表示におけるキャラクタ画像

の拡大表示、可動体ＬＥＤ１０９ＳＧ４９５の発光態様、スピーカ８Ｌ、８ＲからのＢＧＭ、ＳＥ、動作示唆音、大当り報知音の出力については図１１－２１及び図１１－２２に示すスーパーリーチα１及びスーパーリーチα２の可変表示と同一態様であるための説明を省略する。

【０７７７】

図１１－２３に示すように、スーパーリーチβ１、スーパーリーチβ２のリーチ演出中は、可変表示結果が大当りとなる場合であれば、期間Ｔ３の終了タイミングから可変表示の終了タイミングに亘って、可変表示結果が大当りであることを報知する演出として、第１可動体１０９ＳＧ４０１を退避位置から演出位置に移動させるとともに第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌと第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒとを第１可動体１０９ＳＧ４０１の近接位置に移動させた後（可動体ユニット１０９ＳＧ４００を第１状態から第３状態に変化させた後）、暫くしてから第１可動体１０９ＳＧ４０１、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌ、第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒを各退避位置に移動させる（可動体ユニット１０９ＳＧ４００を第３状態から第１状態に変化させる）可動体動作演出Ｂを実行する。

【０７７８】

一方で、図１１－２４に示すように、スーパーリーチβ１、スーパーリーチβ２のリーチ演出中は、可変表示結果がはずれとなる場合は、期間Ｔ３の終了タイミングから可変表示の終了タイミングに亘って、第１可動体１０９ＳＧ４０１、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌ、第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒを動作しないことにより可変表示結果がはずれであることを報知するはずれ報知演出を実行する。可動体演出Ｂは、前述した可動体演出Ａ及びはずれ報知演出と同じく期間Ｔ４に亘って実行される演出である。

【０７７９】

また、スーパーリーチβ１、スーパーリーチβ２のリーチ演出中は、図１１－２３及び図１１－２４に示すように、前述した期間Ｔ２（第１拡大表示期間と第２拡大表示期間）に亘って、第１可動体１０９ＳＧ４０１を退避位置と示唆位置との間で繰り返し移動（往復移動）させる可動体動作示唆演出Ｂを実行する。尚、該可動体動作示唆演出Ｂにおける第１可動体１０９ＳＧ４０１の退避位置と示唆位置との間での１回の往復移動に要する期間Ｔ１は、前述した期間Ｔ３よりも短い期間となっている（期間Ｔ１～期間Ｔ４の長さ：期間Ｔ４＞期間Ｔ２＞期間Ｔ３＞期間Ｔ１）。

【０７８０】

以上のように、スーパーリーチα１、スーパーリーチα２、スーパーリーチβ１、スーパーリーチβ２の可変表示においては、図１１－２５に示すように、第１拡大表示期間と第２拡大表示期間とでは可動体動作示唆演出が実行される一方で第３拡大表示期間では可動体動作示唆演出が実行されない。また、第１拡大表示期間、第２拡大表示期間、第３拡大表示期間では、第１拡大表示期間が最もキャラクタ画像の拡大速度が速く（単位時間あたりの画像の拡大率が大きく）、第３拡大表示期間が最もキャラクタ画像の拡大速度が遅く（単位時間あたりの画像の拡大率が小さく）設定されている。

【０７８１】

更に、図１１－２６（Ａ）に示すように、可動体動作示唆演出Ａと可動体動作示唆演出Ｂとを比較すると、可動体動作示唆演出Ａは、画像表示装置５において星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓが第１可動体１０９ＳＧ４０１に対して繰り返し作用する（複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓが速度Ｖ１にて第１可動体１０９ＳＧ４０１に向けて移動していく）演出であり、第１可動体１０９ＳＧ４０１自体は動作しないのに対して、可動体動作示唆演出Ｂは、第１可動体１０９ＳＧ４０１が退避位置と示唆位置との間を繰り返し移動する演出である点が異なっている。一方で、可動体動作示唆演出Ａと可動体動作示唆演出Ｂとは、どちらも演出の実行期間中に可動体ＬＥＤ１０９ＳＧ４９５が輝度Ｃ１にて発光することが共通している。

【０７８２】

図１１－２６（Ｂ）に示すように、可動体動作演出Ａと可動体動作演出Ｂとを比較すると、可動体動作演出Ａは、第１可動体１０９ＳＧ４０１を退避位置から演出位置に移動さ

せるとともに、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌと第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒとを該演出位置に移動した第１可動体の近接位置に移動させ（可動体ユニット１０９ＳＧ４００を第１状態から第３状態に変化させ）、複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓが速度Ｖ２にて第１可動体１０９ＳＧ４０１から拡散していく演出である。可動体動作演出Ｂは、第１可動体１０９ＳＧ４０１を退避位置から演出位置に移動させるとともに、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌと第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒとを該演出位置に移動した第１可動体の近接位置に移動させる（可動体ユニット１０９ＳＧ４００を第１状態から第３状態に変化させる）演出であり、複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓが速度Ｖ２にて第１可動体１０９ＳＧ４０１から拡散していく表示が実行されないことが可動体動作演出Ａとは異なっている。更に、可動体動作演出Ａと可動体動作演出Ｂとはどちらも演出の実行期間中に可動体ＬＥＤ１０９ＳＧ４９５が輝度Ｃ１にて発光することが共通している。

【０７８３】

次に、スーパーリーチα１、スーパーリーチα２、スーパーリーチβ１、スーパーリーチβ２の可変表示における画像表示装置５でのリーチ演出の表示態様について図１１－２７～図１１－３５に基づいて説明する。

【０７８４】

先ず、図１１－２７（Ａ）及び図１１－２７（Ｂ）に示すように、スーパーリーチα１、スーパーリーチα２、スーパーリーチβ１、スーパーリーチβ２のいずれかの可変表示が開始されてから暫くすると、「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌと「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒとで表示されている飾り図柄がリーチを示す組み合わせで停止する。そして、該リーチの状態で更に所定期間が経過すると、当該可変表示がスーパーリーチα１の可変表示であればリーチ演出として味方キャラクタＡと敵キャラクタＡのバトル演出が開始され（図１１－２７（Ｃ）及び図１１－２８（Ａ）参照）、当該可変表示がスーパーリーチα２の可変表示であればリーチ演出として味方キャラクタＡと敵キャラクタＢのバトル演出が開始され（図１１－２７（Ｄ）及び図１１－３０（Ａ）参照）、当該可変表示がスーパーリーチβ１の可変表示であればリーチ演出として味方キャラクタＢと敵キャラクタＡのバトル演出が開始され（図１１－２７（Ｅ）及び図１１－３２（Ａ）参照）、当該可変表示がスーパーリーチβ２の可変表示であればリーチ演出として味方キャラクタＢと敵キャラクタＢのバトル演出が開始される（図１１－２７（Ｆ）及び図１１－３４（Ａ）参照）。

【０７８５】

尚、これらスーパーリーチのリーチ演出の開始時には、「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌと「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒとに表示されていた飾り図柄が画像表示装置５の表示領域の左右上端部にそれぞれ移動して表示され、「中」の飾り図柄の表示エリア５Ｃｎｉ表示されていた飾り図柄は一時的に視認不能な状態となる。

【０７８６】

図１１－２８（Ａ）及び図１１－２８（Ｂ）に示すように、スーパーリーチα１のリーチ演出であるバトル演出の後半に差し掛かると、図１１－２８（Ｃ）に示すように、味方キャラクタＡが敵キャラクタＡに攻撃する動画の表示が開始される。該動画中では、図１１－２８（Ｃ）～図１１－２８（Ｆ）に示すように、前述した第１拡大表示期間、第２拡大表示期間、第３拡大表示期間として、味方キャラクタＡが敵キャラクタＡに近接攻撃を加えようとする場面で該味方キャラクタＡと敵キャラクタＡの画像の拡大表示が行われる。

【０７８７】

特に、第１拡大表示期間と第２拡大表示期間（図１１－２８（Ｄ）～図１１－２８（Ｆ））とでは、画像表示装置５において味方キャラクタＡと敵キャラクタＡの画像が第１拡大表示期間以前（図１１－２８（Ａ）～図１１－２８（Ｃ））よりも低コントラストで表示されるとともに、これら低コントラストとなった味方キャラクタＡと敵キャラクタＡの画像に重複して、第１可動体１０９ＳＧ４０１に向けて複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓが速度Ｖ１にて移動する画像（可動体動作示唆演出Ａ）が表示される。こ

のとき、星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓは、第１拡大表示期間以前と同一のコントラストで表示されるので、遊技者は、これら複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓが速度Ｖ１にて第１可動体１０９ＳＧ４０１に向けて移動する様を認識し易くなっている。

【０７８８】

また、第１拡大表示期間～第３拡大表示期間は、第１可動体１０９ＳＧ４０１に設けられた可動体ＬＥＤ１０９ＳＧ４９５の輝度Ｃ１での発光も実行される。

【０７８９】

そして、図１１－２８（Ｅ）～図１１－２８（Ｆ）に示すように、第３拡大表示期間が経過した場合は、所定期間に亘って味方キャラクタＡと敵キャラクタＡとを表示倍率ｍ３にて表示する。尚、該所定期間中は、可動体ＬＥＤ１０９ＳＧ４９５の発光は実行されない。

【０７９０】

図１１－２９（Ｈ）及び図１１－２９（Ｉ）に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、可動体動作演出Ａとして、画像表示装置５の中央部において味方キャラクタＡと敵キャラクタＡの画像に重複して爆発のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｂが表示されるとともに、画像表示装置５の中央部から画像表示装置５の端縁に向けて速度Ｖ２にて移動するように複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓが表示される。

【０７９１】

更にこのとき、第１可動体１０９ＳＧ４０１が退避位置から演出位置に移動するとともに、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌと第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒとが演出位置に移動した第１可動体１０９ＳＧ４０１の左右近接位置に移動する（可動体ユニット１０９ＳＧ４００が第１状態から第３状態に変化する）。つまり、爆発のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｂは第１可動体１０９ＳＧ４０１の背後で表示されるとともに、複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓは速度Ｖ２にて画像表示装置５の端縁に向けて移動するように表示される。

【０７９２】

以降、各可動体の動作が終了した後（可動体ユニット１０９ＳＧ４００が第３状態から第１状態に変化した後）は、画像表示装置５における爆発のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｂの表示が終了した後に第１可動体１０９ＳＧ４０１、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌ、第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒの各退避位置への移動が完了し、画像表示装置５において味方キャラクタＡの攻撃が敵キャラクタＡにヒットして味方キャラクタＡが勝利する動画の表示が実行され、大当り遊技状態に制御される旨が報知される。尚、このとき、画像表示装置５では、飾り図柄（「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｃに表示されていた飾り図柄）が、可変表示結果が大当りであることに応じた数値として該画像表示装置５の奥側から手前側に向けて高速で移動してきた後、該画像表示装置５の中央部にて揺動しつつ停止する。

【０７９３】

そして、特別図柄の可変表示が終了する（画像表示装置５の右端部にて表示されている小図柄が大当りを示す組み合わせで停止する）と、大当り遊技状態に制御される。

【０７９４】

一方で、可変表示結果がはずれである場合は、図１１－２９（Ｊ）及び図１１－２９（Ｋ）に示すように、はずれ報知演出として、画像表示装置５において敵キャラクタＡの攻撃が味方キャラクタＡにヒットして味方キャラクタが敗北する動作の表示が実行され、大当り遊技状態に制御されない旨（はずれである旨）が報知される。尚、このとき、画像表示装置５では、飾り図柄（「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｃに表示されていた飾り図柄）が、可変表示結果がはずれであることに応じた数値として低速（図１１－２９（Ｉ）に示す大当り時よりも低速）で該画像表示装置５の上方から移動してきた後に該画像表示装置５の中央部にて揺動しつつ停止する。

【０７９５】

図１１－３０（Ａ）及び図１１－３０（Ｂ）に示すように、スーパーリーチα２のリーチ演出としてのバトル演出（リーチ演出）の後半に差し掛かると、図１１－３０（Ｃ）に示すように、味方キャラクタＡが敵キャラクタＢに攻撃する動画の表示が開始される。該動画中では、図１１－３０（Ｃ）～図１１－３０（Ｆ）に示すように、前述した第１拡大表示期間、第２拡大表示期間、第３拡大表示期間として、味方キャラクタＡが敵キャラクタＢに近接攻撃を加えようとする場面で該味方キャラクタＡと敵キャラクタＢの画像の拡大表示が行われる。

【０７９６】

特に、第１拡大表示期間と第２拡大表示期間（図１１－３０（Ｄ）～図１１－３０（Ｆ））とでは、画像表示装置５において味方キャラクタＡと敵キャラクタＢの画像が第１拡大表示期間以前（図１１－３０（Ａ）～図１１－３０（Ｃ））よりも低コントラストで表示されるとともに、これら低コントラストとなった味方キャラクタＡと敵キャラクタＢの画像に重複して、第１可動体１０９ＳＧ４０１に向けて複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓが速度Ｖ１にて移動する画像（可動体動作示唆演出Ａ）が表示される。このとき、星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓは、第１拡大表示期間以前と同一のコントラストで表示されるので、遊技者は、これら複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓが速度Ｖ１にて第１可動体１０９ＳＧ４０１に向けて移動する様を認識し易くなっている。

【０７９７】

また、第１拡大表示期間～第３拡大表示期間は、第１可動体１０９ＳＧ４０１に設けられた可動体ＬＥＤ１０９ＳＧ４９５の輝度Ｃ１での発光も実行される。

【０７９８】

そして、図１１－３０（Ｆ）に示すように、第３拡大表示期間が経過した場合は、所定期間に亘って味方キャラクタＡと敵キャラクタＢとを表示倍率ｍ３にて表示する。尚、該所定期間中は、可動体ＬＥＤ１０９ＳＧ４９５の発光は実行されない。

【０７９９】

図１１－３１（Ｇ）～図１１－３１（Ｉ）に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、可動体動作演出Ａとして、画像表示装置５の中央部において味方キャラクタＡと敵キャラクタＢの画像に重複して爆発のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｂが表示されるとともに、画像表示装置５の中央部から画像表示装置５の端縁に向けて速度Ｖ２にて移動するように複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓが表示される。

【０８００】

更にこのとき、第１可動体１０９ＳＧ４０１が退避位置から演出位置に移動するとともに、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌと第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒとが演出位置に移動した第１可動体１０９ＳＧ４０１の左右近接位置に移動する（可動体ユニット１０９ＳＧ４００が第１状態から第３状態に変化する）。つまり、爆発のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｂは第１可動体１０９ＳＧ４０１の背後で表示されるとともに、複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓは速度Ｖ２にて画像表示装置５の端縁に向けて移動するように表示される。

【０８０１】

以降、各可動体の動作が終了した後（可動体ユニット１０９ＳＧ４００が第３状態から第１状態に変化した後）は、画像表示装置５における爆発のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｂの表示が終了した後に第１可動体１０９ＳＧ４０１、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌ、第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒの各退避位置への移動が完了し、画像表示装置５において味方キャラクタＡの攻撃が敵キャラクタＢにヒットして味方キャラクタＡが勝利する動画の表示が実行され、大当り遊技状態に制御される旨が報知される。尚、このとき、画像表示装置５では、飾り図柄（「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｃに表示されていた飾り図柄）が、可変表示結果が大当りであることに応じた数値として該画像表示装置５の奥側から手前側に向けて高速で移動してきた後、該画像表示装置５の中央部にて揺動しつつ停止する。

【０８０２】
そして、特別図柄の可変表示が終了する（画像表示装置５の右端部にて表示されている小図柄が大当りを示す組み合わせで停止する）と、大当り遊技状態に制御される。
【０８０３】
一方で、可変表示結果がはずれである場合は、図１１－３１（Ｊ）及び図１１－３１（Ｋ）に示すように、はずれ報知演出として、画像表示装置５において敵キャラクタＢの攻撃が味方キャラクタＡにヒットして味方キャラクタが敗北する動作の表示が実行され、大当り遊技状態に制御されない旨（はずれである旨）が報知される。尚、このとき、画像表示装置５では、飾り図柄（「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｃに表示されていた飾り図柄）が、可変表示結果がはずれであることに応じた数値として低速（図１１－２９（Ｉ）に示す大当り時よりも低速）で該画像表示装置５の上方から移動してきた後に該画像表示装置５の中央部にて揺動しつつ停止する。
【０８０４】
図１１－３２（Ａ）及び図１１－３２（Ｂ）に示すように、スーパーリーチβ１のリーチ演出としてバトル演出（リーチ演出）の後半に差し掛かると、図１１－３２（Ｃ）に示すように、味方キャラクタＢが敵キャラクタＡに攻撃する動画の表示が開始される。該動画中では、図１１－３２（Ｃ）～図１１－３２（Ｆ）に示すように、前述した第１拡大表示期間、第２拡大表示期間、第３拡大表示期間として、味方キャラクタＢが敵キャラクタＡに近接攻撃を加えようとする場面で該味方キャラクタＢと敵キャラクタＡの画像の拡大表示が行われる。
【０８０５】
特に、第１拡大表示期間と第２拡大表示期間とでは、可動体動作示唆演出Ｂとして、第１可動体１０９ＳＧ４０１の退避位置と示唆位置との間での移動が繰り返し実行される（可動体ユニット１０９ＳＧ４００の第１状態から第２状態への変化と第２状態から第１状態への変化が繰り返し実行される）。
【０８０６】
また、図１１－３２（Ｄ）及び図１１－３２（Ｅ）に示すように、味方キャラクタＢと敵キャラクタＡの画像の拡大表示期間中は、画像表示装置５においてエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｘが表示され、該エフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｘによって味方キャラクタＢと敵キャラクタＡの画像の拡大表示が強調される。
【０８０７】
また、第１拡大表示期間～第３拡大表示期間は、第１可動体１０９ＳＧ４０１に設けられた可動体ＬＥＤ１０９ＳＧ４９５の輝度Ｃ１での発光も実行される。
【０８０８】
そして、図１１－３２（Ｆ）に示すように、第３拡大表示期間が経過した場合は、所定期間に亘って味方キャラクタＢと敵キャラクタＡとを表示倍率ｍ３にて表示する。尚、該所定期間中は、可動体ＬＥＤ１０９ＳＧ４９５の発光は実行されない。
【０８０９】
図１１－３３（Ｇ）～図１１－３３（Ｉ）に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、可動体動作演出Ｂとして、画像表示装置５の中央部において味方キャラクタＢと敵キャラクタＡの画像に重複して爆発のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｂが表示される。
【０８１０】
更にこのとき、第１可動体１０９ＳＧ４０１が退避位置から演出位置に移動するとともに、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌと第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒとが演出位置に移動した第１可動体１０９ＳＧ４０１の左右近接位置に移動する（可動体ユニット１０９ＳＧ４００が第１状態から第３状態に変化する）。つまり、爆発のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｂは第１可動体１０９ＳＧ４０１の背後で表示される。
【０８１１】
以降、各可動体の動作が終了した後（可動体ユニット１０９ＳＧ４００が第３状態から第１状態に変化した後）は、画像表示装置５における爆発のエフェクト画像１０９ＳＧ０

０５Ｂの表示が終了した後に第１可動体１０９ＳＧ４０１、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌ、第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒの各退避位置への移動が完了し、画像表示装置５において味方キャラクタＢの攻撃が敵キャラクタＡにヒットして味方キャラクタＡが勝利する動画の表示が実行され、大当り遊技状態に制御される旨が報知される。尚、このとき、画像表示装置５では、飾り図柄（「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｃに表示されていた飾り図柄）が、可変表示結果が大当りであることに応じた数値として該画像表示装置５の奥側から手前側に向けて高速で移動してきた後、該画像表示装置５の中央部にて揺動しつつ停止する。

【０８１２】

そして、特別図柄の可変表示が終了する（画像表示装置５の右端部にて表示されている小図柄が大当りを示す組み合わせで停止する）と、大当り遊技状態に制御される。

【０８１３】

一方で、可変表示結果がはずれである場合は、図１１－３３（Ｊ）及び図１１－３３（Ｋ）に示すように、はずれ報知演出として、画像表示装置５において敵キャラクタＡの攻撃が味方キャラクタＢにヒットして味方キャラクタが敗北する動作の表示が実行され、大当り遊技状態に制御されない旨（はずれである旨）が報知される。尚、このとき、画像表示装置５では、飾り図柄（「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｃに表示されていた飾り図柄）が、可変表示結果がはずれであることに応じた数値として低速（図１１－２９（Ｉ）に示す大当り時よりも低速）で該画像表示装置５の上方から移動してきた後に該画像表示装置５の中央部にて揺動しつつ停止する。

【０８１４】

図１１－３４（Ａ）及び図１１－３４（Ｂ）に示すように、スーパーリーチβ２のリーチ演出としてバトル演出（リーチ演出）の後半に差し掛かると、図１１－３４（Ｃ）に示すように、味方キャラクタＢが敵キャラクタＢに攻撃する動画の表示が開始される。該動画中では、図１１－３４（Ｃ）～図１１－３４（Ｆ）に示すように、前述した第１拡大表示期間、第２拡大表示期間、第３拡大表示期間として、味方キャラクタＢが敵キャラクタＢに近接攻撃を加えようとする場面で該味方キャラクタＢと敵キャラクタＢの画像の拡大表示が行われる。

【０８１５】

特に、第１拡大表示期間と第２拡大表示期間とでは、可動体動作示唆演出Ｂとして、第１可動体１０９ＳＧ４０１の退避位置と示唆位置との間での移動が繰り返し実行される（可動体ユニット１０９ＳＧ４００の第１状態から第２状態への変化と第２状態から第１状態への変化が繰り返し実行される）。

【０８１６】

また、図１１－３４（Ｄ）及び図１１－３４（Ｅ）に示すように、味方キャラクタＢと敵キャラクタＡの画像の拡大表示期間中は、画像表示装置５においてエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｘが表示され、該エフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｘによって味方キャラクタＢと敵キャラクタＡの画像の拡大表示が強調される。

【０８１７】

また、第１拡大表示期間～第３拡大表示期間は、第１可動体１０９ＳＧ４０１に設けられた可動体ＬＥＤ１０９ＳＧ４９５の輝度Ｃ１での発光も実行される。

【０８１８】

そして、図１１－３４（Ｆ）に示すように、第３拡大表示期間が経過した場合は、所定期間に亘って味方キャラクタＢと敵キャラクタＢとを表示倍率ｍ３にて表示する。尚、該所定期間中は、可動体ＬＥＤ１０９ＳＧ４９５の発光は実行されない。

【０８１９】

そして、図１１－３５（Ｇ）～図１１－３５（Ｉ）に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、可動体動作演出Ｂとして、画像表示装置５の中央部において味方キャラクタＢと敵キャラクタＢの画像に重複して爆発のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｂが表示されるとともに、画像表示装置５の中央部から画像表示装置５の端縁に向けて速度Ｖ２

にて移動するように複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓが表示される。
【０８２０】
更にこのとき、第１可動体１０９ＳＧ４０１が退避位置から演出位置に移動するとともに、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌと第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒとが演出位置に移動した第１可動体１０９ＳＧ４０１の左右近接位置に移動する（可動体ユニット１０９ＳＧ４００が第１状態から第３状態に変化する）。つまり、爆発のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｂは第１可動体１０９ＳＧ４０１の背後で表示される。
【０８２１】
以降、各可動体の動作が終了した後（可動体ユニット１０９ＳＧ４００が第３状態から第１状態に変化した後）は、画像表示装置５における爆発のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｂの表示が終了した後に第１可動体１０９ＳＧ４０１、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌ、第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒの各退避位置への移動が完了し、画像表示装置５において味方キャラクタＢの攻撃が敵キャラクタＢにヒットして味方キャラクタＡが勝利する動画の表示が実行され、大当り遊技状態に制御される旨が報知される。尚、このとき、画像表示装置５では、飾り図柄（「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｃに表示されていた飾り図柄）が、可変表示結果が大当りであることに応じた数値として該画像表示装置５の奥側から手前側に向けて高速で移動してきた後、該画像表示装置５の中央部にて揺動しつつ停止する。
【０８２２】
そして、特別図柄の可変表示が終了する（画像表示装置５の右端部にて表示されている小図柄が大当りを示す組み合わせで停止する）と、大当り遊技状態に制御される。
【０８２３】
一方で、可変表示結果がはずれである場合は、図１１－３５（Ｊ）及び図１１－３５（Ｋ）に示すように、はずれ報知演出として、画像表示装置５において敵キャラクタＢの攻撃が味方キャラクタＢにヒットして味方キャラクタが敗北する動作の表示が実行され、大当り遊技状態に制御されない旨（はずれである旨）が報知される。
尚、このとき、画像表示装置５では、飾り図柄（「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｃに表示されていた飾り図柄）が、可変表示結果がはずれであることに応じた数値として低速（図１１－２９（Ｉ）に示す大当り時よりも低速）で該画像表示装置５の上方から移動してきた後に該画像表示装置５の中央部にて揺動しつつ停止する。
【０８２４】
以上、本特徴部１０９ＳＧにおけるパチンコ遊技機１は、１０－３１～図１１－３５に示すように、可動体動作示唆演出Ｂの実行中は、画像表示装置５において爆発のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｂを表示しない一方で、可動体動作演出Ｂの実行中は、画像表示装置５において爆発のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｂを表示するので、該爆発のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｂの表示によってリーチ演出中の味方キャラクタや敵キャラクタの画像の拡大表示や可動体（第１可動体１０９ＳＧ４０１、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌ、第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒ）による可動体動作演出Ｂの演出動作をより一層目立たせることができるので、遊技興趣を向上できる。
【０８２５】
また、図１１－２１～図１１－２４に示すように、第１拡大表示期間と第２拡大表示期間とで各キャラクタの画像の拡大速度が異なることによって拡大表示期間における演出効果を向上できる上、第１拡大表示期間と第２拡大表示期間とで第１可動体１０９ＳＧ４０１の動作速度は同一となっているので、可動体動作演出における第１可動体１０９ＳＧ４０１の制御負荷を低減することができる。
【０８２６】
また、図１１－２１～図１１－２４に示すように、第２拡大表示期間は第１拡大表示期間よりも拡大速度が遅く、可動体動作示唆演出が終了した後の第３拡大表示期間は第２拡大表示期間よりも拡大速度が更に遅いので、可動体動作示唆演出が終了しても味方キャラクタと敵キャラクタの画像の拡大表示が継続されるので、遊技興趣を向上できる。尚、本

特徴部１０９ＳＧでは、第１拡大表示期間の拡大速度の最も速く、第３拡大表示期間の拡大速度が最も遅い形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、第３拡大表示期間の拡大速度の最も速く、第１拡大表示期間の拡大速度が最も遅くてもよいし、また、第２拡大表示期間の拡大速度が最も速くともよい。

【０８２７】

また、図１１－２１～図１１－２４に示すように、拡大表示期間を含むリーチ演出中は先読予告演出の実行が制限されるので、先読予告演出の実行によってリーチ演出への遊技者の注目が低下してしまうことを防ぐことができる。尚、本特徴部１０９ＳＧでは、リーチ演出の実行期間中全体に亘って先読予告演出の実行を制限する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、先読予告演出の実行を制限する期間は、リーチ演出中の一部のみ（例えば、第１拡大表示期間～第３拡大表示期間のみ）であってもよい。また、本特徴部１０９ＳＧでは、先読予告演出の実行を制限する形態として、リーチ演出中は先読予告演出を実行しない形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出中は、他の期間よりも低い割合で先読予告演出を実行してもよい。

【０８２８】

また、図１１－３２及び図１１－３４に示すように、可動体動作示唆演出Ｂの実行中は遊技者がリーチ演出を視認可能であるが、図１１－３３及び図１１－３５に示すように、可動体動作演出Ｂの実行中は、画像表示装置５において爆発のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｂが表示されることによってリーチ演出の視認性が低下する。つまり、第１可動体１０９ＳＧ４０１の動作状況に応じてリーチ演出の演出画像（味方キャラクタと敵キャラクタの画像）の視認性が変化するので、第１可動体１０９ＳＧ４０１の動作が可動体動作示唆演出としての動作なのか可動体動作演出としての動作なのかを解り易くできるとともに、第１可動体１０９ＳＧ４０１とリーチ演出の演出画像の注目度合いを調整できる。

【０８２９】

また、図１１－２１及び図１１－２３に示すように、可動体動作示唆演出の実行中は、スピーカ８Ｌ、８ＲからＢＧＭ、ＳＥ、動作示唆音を出力する一方で、可動体動作演出の実行中はスピーカ８Ｌ、８ＲからＢＧＭ、ＳＥ、大当り報知音を出力するので、第３拡大表示期間が終了してから可動体動作演出の開始タイミングまでの期間の前後において、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される演出音が変化していることを遊技者が認識し易くできる。

【０８３０】

また、図１１－２１～図１１－２４に示すように、期間Ｔ３は、第１可動体１０９ＳＧ４０１の退避位置と示唆位置との間での１回の往復移動に要する期間Ｔ１よりも長い期間であり、期間Ｔ３は、可動体動作示唆演出を実行する期間Ｔ２よりも短い期間であるので、可動体動作演出における第１可動体１０９ＳＧ４０１の動作が可動体動作示唆演出における第１可動体１０９ＳＧ４０１の動作であると遊技者に誤認されてしまうことを防ぐことができるとともに、可動体動作示唆演出実行期間が示唆対象のリーチ演出における可動体動作演出の実行期間よりも長くなってしまうことによる遊技興趣の低下も防ぐことができる。

【０８３１】

また、図１１－２１～図１１－２４に示すように、第３拡大表示期間の終了から可動体動作演出またははずれ報知演出の開始までの期間において可動体ＬＥＤ１０９ＳＧ４９５を消灯することによって、可動体ＬＥＤ１０９ＳＧ４９５が消灯している期間は、第１可動体１０９ＳＧ４０１が動作していないことを遊技者に認識し易くできる。

【０８３２】

また、図１１－３２及び図１１－３４に示すように、可動体動作示唆演出Ｂでは、第１可動体１０９ＳＧ４０１のみを動作させ、図１１－３３及び図１１－３５に示すように、可動体動作演出Ｂでは、第１可動体１０９ＳＧ４０１、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌ、第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒの全てを動作させるので、可動体の動作が可動体動作示唆演出としての動作であるのか可動体動作演出としても動作であるかのを遊技者が区別し易

くできる。
【０８３３】
　また、図１１－２１～図１１－２４に示すように、第１拡大表示期間、第２拡大表示期間、第３拡大表示期間では可動体ＬＥＤ１０９ＳＧ４９５を輝度Ｃ１にて発光させるとともに、可動体動作演出の実行中は可動体ＬＥＤ１０９ＳＧ４９５を輝度Ｃ１よりも高輝度である輝度Ｃ２にて発光させるので、可動体ＬＥＤ１０９ＳＧ４９５の輝度によって、可動体動作演出の実行中であることを遊技者に認識させ易くできるとともに、可動体動作演出の実行中における遊技興趣も向上できる。
【０８３４】
　また、図１１－２８及び図１１－３０に示すように、可動体動作示唆演出Ａの実行中は、画像表示装置５において複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓを表示するとともに、他のリーチ演出の演出画像（味方キャラクタＡと敵キャラクタＡまたは敵キャラクタＢの画像）が第１拡大表示期間以前よりも低コントラストで表示される、つまり、可動体動作示唆演出Ａの実行中はリーチ演出の演出画像の視認性が低下するので、星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓを目立たせることができるとともに、これら星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓの速度Ｖ１での移動によって第１可動体１０９ＳＧ４０１に遊技者を注目させることができるため、第１可動体１０９ＳＧ４０１の動作による演出効果を高めることができる。
【０８３５】
　更に、図１１－２９及び図１１－３１に示すように、可動体動作演出Ａの実行時は、画像表示装置５において、複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓが速度Ｖ１よりも高速である速度Ｖ２にて第１可動体１０９ＳＧ４０１から画像表示装置５の端縁に向けて移動するように表示されるので、可動体動作演出Ａにおいて複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓを目立たせることができるとともに、これら複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓの速度Ｖ２での移動によって第１可動体１０９ＳＧ４０１に遊技者を注目させることができるため、第１可動体１０９ＳＧ４０１の動作による演出効果を高めることができるので、遊技興趣を向上できる。
【０８３６】
　また、図１１－２８（Ｆ）及び図１１－３０（Ｆ）に示すように、可動体動作演出Ａまたははずれ報知演出の実行前は、画像表示装置５において星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓを非表示とするので、これから実行される演出が可動体動作演出またははずれ報知演出であることを遊技者が認識し易くできる。
【０８３７】
　以上、この発明の特徴部１０９ＳＧを図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら特徴部に限られるものではなく、この発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があってもこの発明に含まれる。
【０８３８】
　例えば、前記特徴部１０９ＳＧでは、図１１－２１～図１１－２４に示すように、可動体動作示唆演出の開始タイミングと拡大表示期間（第１拡大表示期間）の開始タイミングが同一である、つまり、第１可動体１０９ＳＧ４０１の退避位置と示唆位置との間での往復動作の開始タイミングとリーチ演出の演出画像（味方キャラクタと敵キャラクタの画像）の拡大表示開始タイミングとが同一である形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作示唆演出の開始タイミングと拡大表示期間（第１拡大表示期間）の開始タイミングは異なっていてもよい。特に、可動体動作示唆演出の開始タイミングを拡大表示期間（第１拡大表示期間）の開始タイミングよりも前のタイミングとする場合は、可動体動作示唆演出としての第１可動体１０９ＳＧ４０１の往復動作への遊技者の注目を高めることができる。
【０８３９】
　また、前記特徴部１０９ＳＧでは、拡大表示期間終了後の画像表示装置５における画像の表示態様と、拡大表示期間終了直前の画像表示装置５における画像の表示態様がほぼ同

一（僅かに表示倍率が異なるのみ）である形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、変形例１０９ＳＧ－２として、拡大表示期間終了後は、画像表示装置５において特定の演出の表示やエフェクト画像の表示等を行うことで、拡大表示期間終了直前における画像表示装置５での画像の表示態様と異ならせてもよい。このようにすることで、拡大表示期間が終了した後は、遊技者に対して拡大表示期間が終了したことを遊技者に認識させ易くすることができる。

【０８４０】

また、前記特徴部１０９ＳＧでは、画像表示装置５において、リーチ演出中の第１可動体１０９ＳＧ４０１、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌ、第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒの動作に応じた爆発のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｂを表示可能な形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例１０９ＳＧ－３にとして、画像表示装置５では、リーチ演出として実行される味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル演出の進行に応じたエフェクト画像を表示可能としてもよい。

【０８４１】

尚、このように、画像表示装置５において可動体の動作に応じた爆発のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｂとバトル演出の進行に応じたエフェクト画像の両方を表示可能とする場合は、これら可動体の動作に応じた爆発のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｂとバトル演出の進行に応じたエフェクト画像との大きさを異ならせてもよい。このようにすることで、画像表示装置５において、リーチ演出中に可動体の動作とバトル演出との違いに対応した適切な大きさのエフェクト画像を表示することができるので、遊技興趣を向上できる。

【０８４２】

更に、画像表示装置５において可動体の動作に応じた爆発のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｂとバトル演出の進行に応じたエフェクト画像の両方を表示可能とする場合は、これら可動体の動作に応じた爆発のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｂとバトル演出の進行に応じたエフェクト画像との画像透過度を異ならせてもよい。このようにすることで、画像表示装置５において、リーチ演出中に可動体の動作とバトル演出との違いに対応した適切な画像透過度のエフェクト画像を表示することができるので、遊技興趣を向上できる。

【０８４３】

また、前記特徴部１０９ＳＧでは、可動体動作示唆演出及び拡大表示期間が終了してから可動体動作演出またははずれ報知演出の開始タイミングまでの期間において画像表示装置５における味方キャラクタと敵キャラクタとの視認性を変化させない形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例１０９ＳＧ－４として、可動体動作示唆演出及び拡大表示期間が終了してから可動体動作演出またははずれ報知演出の開始タイミングまでの期間では、画像表示装置５におけるコントラストや輝度を拡大表示期間が終了するよりも前よりも低い第１低視認状態とすることにより、味方キャラクタと敵キャラクタの視認性を低下させてもよい。更に、可動体動作演出を実行する場合（可変表示結果が大当りとなる場合）は、画像表示装置５におけるコントラストや輝度を前記第１低視認状態から更に低い第２低視認状態とすることにより、味方キャラクタと敵キャラクタの視認性をより一層低下させてもよい。このようにすることで、拡大表示期間の終了後は、画像表示装置５における味方キャラクタと敵キャラクタの視認性の低下により拡大表示期間が終了したことを遊技者に容易に認識させることができるとともに、可動体演出の実行時は、第１可動体１０９ＳＧ４０１、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌ、第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒの動作への注目を高めることができる。

【０８４４】

また、前記特徴部１０９ＳＧでは、図１１－２８～図１１－３５に示すように、可動体動作示唆演出の実行中と可動体動作演出の実行中とでは、画像表示装置５において同一の演出画像（同一の味方キャラクタと敵キャラクタ）とを表示する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例１０９ＳＧ－５として、可動体動作演出の実行中とでは、画像表示装置５において異なる演出画像を表示するようにしてもよい。特に、可動体動作示唆演出の実行中に画像表示装置５にて表示される演出画像の種類数

を、可動体動作演出の実行中に画像表示装置５にて表示される演出画像の種類数よりも多くしてもよい。このようにすることで、可動体動作示唆演出の実行中において画像表示装置５に表示される演出画像のバリエーション数を増やすことができるので、可動体動作示唆演出の実行時における遊技興趣を向上できる。

【０８４５】

また、前記特徴部１０９ＳＧでは、図１１－２８～図１１－３５に示すように、可動体動作示唆演出の実行中と可動体動作演出の実行中とでは、画像表示装置５において同一の演出画像（同一の味方キャラクタと敵キャラクタ）とを表示する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例１０９ＳＧ－６として、可動体動作示唆演出の実行中は、画像表示装置５において該可動体動作示唆演出に対応する可動体動作示唆演出対応画像を表示する一方で、可動体動作演出の実行中は、画像表示装置５において該可動体動作演出に対応する可動体動作演出対応画像として、前記可動体動作示唆演出対応画像とは異なる画像を表示してもよい。

【０８４６】

更に、画像表示装置５において可動体動作示唆演出対応画像や可動体動作演出対応画像を表示可能とする場合は、可動体動作示唆演出対応画像の表示期間と可動体動作演出対応画像の表示期間を異ならせてもよい。このようにすることで、可動体動作示唆演出対応画像と可動体動作演出対応画像とを第１可動体１０９ＳＧ４０１、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌ、第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒの動作（可動体動作示唆演出の実行であるか可動体動作演出の実行であるか）に対応した適切な期間で表示することが可能となる。

【０８４７】

更に、画像表示装置５において可動体動作演出対応画像を表示するとき、画像表示装置５のコントラストや輝度を低下させることによって、可動体動作演出対応画像の視認性を低下させてもよい。このようにすることで、可動体動作演出が実行される場合は、可動体動作演出対応画像ではなく可動体動作演出に対して遊技者の注目を高めることができる。

【０８４８】

更に、画像表示装置５において可動体動作示唆演出対応画像を表示するときは、スピーカ８Ｌ８Ｒから該可動体動作示唆演出対応画像に対応する可動体動作示唆演出対応音を出力するとともに、画像表示装置５において可動体動作演出対応画像を表示するときは、スピーカ８Ｌ８Ｒから該可動体動作演出対応画像に対応する可動体動作演出対応音を出力してもよい。このようにすることで、可動体動作示唆演出の実行時と可動体動作演出の実行時とで画像表示装置５に表示される各画像に対応した音をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力することができるので、可動体動作示唆演出の実行中や可動体動作演出の実行中であることを遊技者に容易に認識させることができる。

【０８４９】

更に、リーチ演出中に可動体動作演出を実行する場合（可変表示結果が大当りとなる場合）は、可動体動作演出の開始よりも前のタイミングから画像表示装置５において画像表示装置５にて可動体動作演出対応画像の表示を開始してもよい。このようにすることで、スーパーリーチのリーチ演出中に可動体動作演出が開始されることに対する遊技者の期待感を高めることができるとともに、可動体動作演出への注目も高めることができる。

【０８５０】

また、前記特徴部１０９ＳＧでは、スーパーリーチα１やスーパーリーチα２のリーチ演出では、可動体動作示唆演出Ａとして、画像表示装置５において複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓが第１可動体１０９ＳＧ４０１に向けて速度Ｖ１にて移動する表示が実行される形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例１０９ＳＧ－７として、速度Ｖ１を一定の速度ではなく、所定の範囲内で可変としてもよい。この場合は、例えば、可動体動作示唆演出Ａとして、複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓが第１可動体１０９ＳＧ４０１に向けて移動する際に、星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓの速度を第１可動体１０９ＳＧ４０１に接近するにつれて低速に変化させる（速度Ｖ１を低速に変化させる）ようにする。尚、可動体動作演出Ａの実行

時の複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓの速度Ｖ２については、速度Ｖ１の最大速度よりも速い速度とすればよい。このようにすることで、可動体動作示唆演出Ａの実行時は、画像表示装置５に表示される複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓの移動速度（速度Ｖ１）が変化するので、遊技興趣を向上できる。

【０８５１】

また、前記特徴部１０９ＳＧでは、可動体動作示唆演出の実行に応じてスピーカ８Ｌ、８Ｒから１の動作示唆音を出力し、可動体動作演出の実行に応じてスピーカ８Ｌ、８Ｒから１の大当り報知音を出力する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、これらスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される動作示唆音や大当り報知音としては、複数の音を出力可能としてもよい。

【０８５２】

更に、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される動作示唆音や大当り報知音として複数の音を出力可能とする場合については、動作示唆音や大当り報知音の出力開始タイミングを複数設け、いずれのタイミングで動作示唆音や大当り報知音の出力が開始されるかに応じてスピーカ８Ｌ、８Ｒから異なる音を出力可能としてもよい。このようにすることで、遊技者は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音によって可動体動作示唆演出または可動体動作演出の実行中であることを認識し易くできるとともに、出力されるタイミングに応じてこれら動作示唆音や大当り報知音が変化するので、遊技興趣を向上できる。

【０８５３】

特に、動作示唆音の出力タイミングを複数のタイミングから決定する場合は、可変表示結果に応じて異なる割合で出力タイミングを決定してもよい。この場合は、いずれのタイミングから動作示唆音の出力が開始されるかに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。また、大当り報知音の出力タイミングを複数のタイミングから決定する場合は、大当り種別やパチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じて異なる割合で出力タイミングを決定してもよい。この場合は、いずれのタイミングから大当り報知音の出力が開始されるかに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【０８５４】

また、前記特徴部１０９ＳＧでは、図１１－２１～図１１－２４に示すように、可動体動作示唆演出の実行期間において第１可動体１０９ＳＧ４０１を退避位置と示唆位置との間で等速にて往復移動させる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作示唆演出の実行期間における第１可動体１０９ＳＧ４０１を退避位置と示唆位置との間で往復移動させる場合は、第１可動体１０９ＳＧ４０１を退避位置と示唆位置とで一旦停止させたり、退避位置と示唆位置の近傍位置において第１可動体１０９ＳＧ４０１の減速や加速を実行してもよい。このようにすることで、第１可動体１０９ＳＧ４０１を動作させるための第１可動体用モータ１０９ＳＧ４２１にて脱調が生じてしまうことを防ぐことができる。

【０８５５】

また、前記特徴部１０９ＳＧでは、可動体動作示唆演出が終了した後は、可動体動作演出またははずれ報知演出が開始されるまで第１可動体１０９ＳＧ４０１を退避位置にて待機させる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作示唆演出が終了した後は、可動体動作演出またははずれ報知演出が開始されるまで第１可動体１０９ＳＧ４０１を示唆位置に待機させるようにしてもよい。このようにすることで、可動体動作演出が実行される場合は、即座に第１可動体１０９ＳＧ４０１を演出位置に移動させることができるので、遊技興趣を向上できる。更に可動体動作示唆演出が終了してから、第１可動体１０９ＳＧ４０１が示唆位置に維持されるので、可動体動作演出が実行されることに対する遊技者の期待感を惹起させることができる。

【０８５６】

また、前記特徴部１０９ＳＧでは、図１１－２１～図１１－２４に示すように、可動体動作示唆演出の実行時と可動体動作演出の実行時とでは、第１可動体１０９ＳＧ４０１の立ち上がり速度が同一となっているが、この発明はこれに限定されるものではなく、可動

体動作示唆演出の実行時と可動体動作演出の実行時とでは、第１可動体１０９ＳＧ４０１の立ち上がり速度を異ならせてもよい。

【０８５７】

また、前記特徴部１０９ＳＧでは、図１１－２０に示すように、画像表示装置５に表示される演出画像の更新制御と可動体（第１可動体１０９ＳＧ４０１、第２可動体１０９ＳＧ４０２Ｌ、第３可動体１０９ＳＧ４０２Ｒ）の移動制御とをそれぞれ制御タイマに基づいて実行する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、これら画像表示装置５に表示される演出画像の更新制御と可動体の移動制御に加えて、パチンコ遊技機１に設けられているＬＥＤの点灯制御やスピーカ８Ｌ、８Ｒからの演出音の出力制御等も各専用の制御タイマに基づいて実行してもよい。

【０８５８】

尚、このように、画像表示装置５に表示される演出画像の更新制御、可動体の移動制御、ＬＥＤの点灯制御、演出音の出力制御を実行する場合は、例えば、１ｍｓ毎に演出制御用ＣＰＵ１２０がタイマ割込みを実行する（図８に示す演出制御メイン処理のうちＳ７３～Ｓ７７を１ｍｓ毎に実行する）ようにし、演出画像の更新制御を３３ｍｓ毎、可動体の移動制御を１ｍｓ毎、ＬＥＤの点灯制御を１０ｍｓ毎、演出音の出力制御を１ｍｓ毎に実行すればよい。特に、演出画像の更新制御、ＬＥＤの点灯制御、演出音の出力制御の実行時は必ず可動体の移動制御（第１可動体用モータ１０９ＳＧ４２１、第２可動体用モータ１０９ＳＧ４２２、第３可動体用モータ１０９ＳＧ４２３の駆動制御）が共に実行されるようになっているので、可動体の移動制御と、演出画像の更新制御、ＬＥＤの点灯制御、演出音の出力制御とを好適実行することができる。

【０８５９】

また、前記特徴部１０９ＳＧでは、可動体動作示唆演出の実行中に可動体ＬＥＤ１０９ＳＧ４９５を発光させる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、該可動体ＬＥＤ１０９ＳＧ４９５の発光態様を複数設け、可動体動作示唆演出の実行中に可動体ＬＥＤ１０９ＳＧ４９５がいずれの態様にて発光するかに応じて大当り遊技状態に制御される割合を異ならせるようにしてもよい。

【０８６０】

また、前記特徴部１０９ＳＧでは、可動体動作示唆演出Ａとして、画像表示装置５において複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓを表示する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作示唆演出Ａとして画像表示装置５に表示される星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓの表示態様を複数設け、可動体動作示唆演出Ａとして星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓがいずれかの態様にて表示されるかに応じて大当り遊技状態に制御される割合を異ならせてもよい。

【０８６１】

また、前記特徴部１０９ＳＧでは、図１１－２５に示すように、第３拡大表示期間においては第１可動体１０９ＳＧ４０１の退避位置と示唆位置との間での往復動作（可動体動作示唆演出）を実行しない形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、第３拡大表示期間においても第１可動体１０９ＳＧ４０１の退避位置と示唆位置との間での往復動作を実行する場合を設けてもよい。特に、可変表示結果が大当りとなる場合の一部において第３拡大表示期間にて第１可動体１０９ＳＧ４０１の退避位置と示唆位置との間での往復動作を実行可能とすることで、第３拡大表示期間において第１可動体１０９ＳＧ４０１が退避位置と示唆位置との間で往復動作するか否かに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【０８６２】

また、前記特徴部１０９ＳＧでは、複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓを第１可動体１０９ＳＧ４０１に向けて移動させる（可動体動作示唆演出Ａ）または第１可動体１０９ＳＧ４０１を退避位置と示唆位置との間で繰り返し移動させる（可動体動作示唆演出Ｂ）ことで可動体動作演出Ａまたは可動体動作演出Ｂの実行を示唆する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、これら特定の画像の表示や第１可動

体１０９ＳＧ４０１自体の動作以外の態様で可動体動作演出Ａまたは可動体動作演出Ｂの実行を示唆してもよい。例えば、前記特徴部１０９ＳＧに示すように第１可動体１０９ＳＧ４０１にＬＥＤ（可動体ＬＥＤ１０９ＳＧ４９５）を備えている場合は、該ＬＥＤの点灯や点滅周期、点灯色等によって可動体動作演出Ａまたは可動体動作演出Ｂの実行を示唆してもよい。

【０８６３】

また、前記特徴部１０９ＳＧでは、図１１－２８及び図１１－３０に示すように、可動体動作示唆演出Ａとして、画像表示装置５において味方キャラクタＡと敵キャラクタＡまたは敵キャラクタＢの画像のコントラストを低下させた状態で複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓを表示（図１１－２８（Ｄ）及び図１１－３０（Ｄ）参照）する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作示唆演出Ａとしては、画像表示装置５において味方キャラクタＡと敵キャラクタＡまたは敵キャラクタＢの画像のコントラストを低下させるよりも前のタイミング（例えば、図１１－２８（Ｃ）や図１１－３０（Ｃ）のタイミング）から複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓの表示を開始してもよい。

【０８６４】

尚、このように画像表示装置５において味方キャラクタＡと敵キャラクタＡまたは敵キャラクタＢの画像のコントラストを低下させるよりも前のタイミングから複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓの表示を開始する場合は、複数の星型のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｓの透過度（透明度）を上げることで、画像表示装置５にて表示中の演出画像（図１１－２８や図１１－３０の例では味方キャラクタＡと敵キャラクタＡまたは敵キャラクタＢの画像）がコントラストを低下させたときよりも視認し易いようにしてもよい。

【０８６５】

また、前記特徴部１０９ＳＧでは、図１１－２９（Ｇ）等に示すように、可動体動作演出の実行時には画像表示装置５において爆発のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｂが表示され、画像表示装置５にて表示されている演出画像の一部が該爆発のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｂによって視認不能な状態となる形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作演出の実行時には画像表示装置５の表示領域の全体で爆発のエフェクト画像１０９ＳＧ００５Ｂ或いは可動体動作演出専用の画像を表示し、その他の演出画像全てが視認不能な状態となるようにしてもよい。

【０８６６】

また、前記特徴部１０９ＳＧでは、スーパーリーチのリーチ演出中に可動体動作演出を実行する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作演出を実行するタイミングは、スーパーリーチのリーチ演出中以外のタイミングでもよい。例えば、変形例１０９ＳＧ－８として、図１１－３６（Ａ）、図１１－３６（Ｂ）及び図１１－３７（Ｃ）～図１１－３７（Ｈ）に示すように、飾り図柄の組み合わせがリーチとなってからスーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングまでの期間中に可動体動作演出を実行可能としてもよい。

【０８６７】

この場合は、図１１－３６（Ｂ）に示すように、リーチとなってから先ず可動体動作示唆演出を開始するとともに、画像表示装置５では、この後に実行するリーチ演出が高期待度（大当り遊技状態に制御される割合が高い）のリーチ演出（例えば、前記特徴部１０９ＳＧに記載したスーパーリーチα１、スーパーリーチα２、スーパーリーチβ１、スーパーリーチβ２のリーチ演出）と低期待度（大当り遊技状態に制御される割合が低い）のリーチ演出（例えば、前記特徴部１０９ＳＧに記載したスーパーリーチα１、スーパーリーチα２、スーパーリーチβ１、スーパーリーチβ２のリーチ演出よりも低期待度のリーチ演出）のどちらに分岐するかを報知する分岐演出として、目を瞑った状態のキャラクタの画像を表示する該分岐演出としては、図１１－３７（Ｃ）に示すように、可動体動作示唆演出の実行中においてキャラクタを漸次拡大表示していく。

【０８６８】
そして、該可変表示が低期待度のリーチ演出を実行する可変表示である場合は、図１１－３７（Ｃ）～図１１－３７（Ｅ）に示すように、画像表示装置５に表示されているキャラクタが目を開くことなく画像表示装置５の表示領域が漸次暗転していく。つまり、該分岐演出では、画像表示装置５に表示されているキャラクタが目を開くことなく暗転することによって高期待度のリーチ演出が実行されない（低期待度のリーチ演出が実行される）ことが報知される。そして、画像表示装置５の表示領域が完全に暗転した後（分岐演出が終了した後）は、低期待度のリーチ演出が実行される。
【０８６９】
一方で、該可変表示が高期待度のリーチ演出を実行する可変表示である場合は、図１１－３７（Ｆ）～図１１－３７（Ｈ）に示すように、画像表示装置５に表示されているキャラクタが目を開くことによって高期待度のリーチ演出が実行されることが報知される。また、このとき、併せて可動体動作演出が実行される。そして、可動体動作演出と分岐演出が終了した後は、高期待度のリーチ演出が実行される。
【０８７０】
つまり、可動体動作演出は、前記特徴部１０９ＳＧに例示したように大当り遊技状態に制御されることを報知する演出として実行してもよいが、高期待度のリーチ演出が実行されることを報知する演出（大当り遊技状態に制御される期待度が高いことを報知する演出）として実行してもよい。
【０８７１】
尚、本変形例１０９ＳＧ－８では、図１１－３６（Ｂ）及び図１１－３７（Ｃ）に示すように、画像表示装置５において分岐演出として目を瞑った状態のキャラクタを漸次拡大表示していく形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、分岐演出として目を瞑った状態のキャラクタを漸次拡大表示していく際には、画像表示装置５において該キャラクタとともに集中線等の効果画像を表示することで、該キャラクタが目を開くか否かに遊技者を注目させることができるようにしてもよい。
【０８７２】
以上のように、前記特徴部１０９ＳＧでは、スーパーリーチのリーチ演出中に、可変表示結果が大当りとなるか否かの分岐としてこの発明を適用する形態を例示したが、本変形例１０９ＳＧ－８に示すように、低期待度のリーチ演出と高期待度のリーチ演出のどちらが実行されるかの分岐としてこの発明を適用してもよい。この場合は、この発明における特定画像がキャラクタの画像（第１特定画像が目を瞑った状態のキャラクタの画像、第２特定画像が目を開いた状態のキャラクタの画像）、この発明における効果画像が上述した集中線等の画像に該当する。
【０８７３】
尚、図１１－３６及び図１１－３７に示すように、本変形例１０９ＳＧ－８では、可動体動作演出を高期待度のリーチ演出が実行されることを報知する演出として実行する場合は、可動体動作演出の実行前に可動体動作示唆演出を実行する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作示唆演出は実行しなくともよい。また、可動体動作示唆演出を実行する場合と実行しない場合とでその後に可動体動作演出の実行割合が異なる（高期待度のリーチ演出が実行される割合が異なる）ようにしてもよい。（特徴部１６２ＳＧに関する説明）
次に、この発明の実施の形態における特徴部１６２ＳＧ（以下、本特徴部１６２ＳＧと略記する）について説明する。尚、特徴部１６２ＳＧのパチンコ遊技機１６２ＳＧ００１は、前述した基本構成のパチンコ遊技機１と同一の構成を有しており、基本構成と同一の符号が付されている同一構成については、ここでの説明を省略するものとし、基本構成のパチンコ遊技機１と異なる特徴部１６２ＳＧのパチンコ遊技機１６２ＳＧ００１の特徴構成について以下に説明するものとする。
【０８７４】
図１２－１は、特徴部１６２ＳＧのパチンコ遊技機１６２ＳＧ００１の構成を示すブロ

ック図である。図１２－１のブロック図に示すように、特徴部１６２ＳＧのパチンコ遊技機１６２ＳＧ００１では、第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０とともに、遊技盤２の所定位置である遊技領域の左側下位置に、高出玉状態と判定されたことによって、単位期間に払い出される（遊技者に付与される）遊技球の数を調整するための後述する可変表示時間延長調整や大当り期間延長調整が実行されていることを点灯によって報知するための高出玉状態報知ＬＥＤ１６２ＳＧ０７１が、遊技者から視認可能に設けられている。

【０８７５】

これら高出玉状態報知ＬＥＤ１６２ＳＧ０７１は、第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０と同じく主基板１１に接続されており、主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）によって、後述する出玉状態判定処理（図１２－１３参照）が実行されることによって点灯・消灯が制御されるようになっており、これら点灯・消灯の制御周期は、第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０の制御周期と同一周期とされている。

【０８７６】

このように、特徴部１６２ＳＧのパチンコ遊技機１６２ＳＧ００１では、高出玉状態報知ＬＥＤ１６２ＳＧ０７１の点灯により、高出玉状態と判定されることによって可変表示時間延長調整や大当り期間延長調整が実行されていることを確認（把握）できるようになっている。

【０８７７】

図１２－２（Ａ）は、本特徴部１６２ＳＧで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を表す。ＭＯＤＥデータの先頭ビット（ビット７）は必ず「１」とされ、ＥＸＴデータの先頭ビットは「０」とされる。尚、図１２－２（Ａ）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。また、この例では、制御コマンドが２つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、１であってもよいし、３以上の複数であってもよい。

【０８７８】

図１２－２（Ａ）に示す例において、コマンド８００１Ｈは、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームにおける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８００２Ｈは、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームにおける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。コマンド８１ＸＸＨは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、ＸＸＨは不特定の１６進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０８７９】

コマンド８ＣＸＸＨは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図１２－２（Ｂ）に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当り」や「小当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０８８０】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図１２－２（Ｂ）に示すように、コマンド８Ｃ００Ｈは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第１可変表示結果

指定コマンドである。コマンド８Ｃ０１Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＡ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第２可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０２Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＢ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第３可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０３Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＣ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第４可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０４Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変大当り」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第５可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０５Ｈは、可変表示結果が「小当り」となる旨の事前決定結果を通知する第６可変表示結果指定コマンドである。

【０８８１】

コマンド８Ｆ００Ｈは、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド９５ＸＸＨは、パチンコ遊技機１６２ＳＧ００１における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機１６２ＳＧ００１における現在の遊技状態に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。具体的な一例として、コマンド９５００Ｈを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第１遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０１Ｈを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第２遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド９５０２Ｈを確変制御が行われる一方で時短制御は行われない遊技状態（高確低ベース状態、時短なし確変状態）に対応した第３遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０３Ｈを時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態（高確高ベース状態、時短付確変状態）に対応した第４遊技状態指定コマンドとする。

【０８８２】

コマンド９６ＸＸＨは、パチンコ遊技機１６２ＳＧ００１における出玉状態判定の判定状況を指定する出玉状態指定コマンドである。出玉状態指定コマンドでは、図１２－２（Ｃ）に示すように、出玉状態判定の判定状況に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。具体的な一例として、コマンド９６００Ｈを、高出玉状態と判定されていない低出玉状態に対応した出玉状態１指定コマンドとし、コマンド９６０１Ｈを、大当りの連荘回数が第１判定回数（５回）以上で第２判定回数（１０回）未満である第１高出玉状態と判定されている判定状態に対応した出玉状態２指定コマンドとし、コマンド９６０２Ｈを、大当りの連荘回数が第２判定回数（１０回）以上である第２高出玉状態と判定されている判定状態に対応した出玉状態３指定コマンドとする。

【０８８３】

コマンド９７ＸＸＨは、高出玉状態と判定されてから該判定された高出玉状態にて発生した大当り状態の回数である判定後連荘回数を通知するコマンドであり、判定後連荘回数に対応したＥＸＴデータが設定されることにより、該ＥＸＴデータによって判定後連荘回数が演出制御基板１２側において特定される。

【０８８４】

コマンド９８ＸＸＨは、高出玉状態と判定されてから実行された可変表示回数（高ベース状態終了後の可変表示回数を含む）である判定後可変表示残回数を通知するコマンドであり、判定後可変表示残回数に対応したＥＸＴデータが設定されることにより、該ＥＸＴデータによって判定後可変表示残回数が演出制御基板１２側において特定される。

【０８８５】

コマンドＡ０ＸＸＨは、大当り遊技や小当り遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンドＡ１ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドＡ２ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口

開放後通知コマンドである。コマンドＡ３ＸＸＨは、大当り遊技や小当りの終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

【０８８６】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様のＥＸＴデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるＥＸＴデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるＥＸＴデータとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する通常開放大当り状態や高速開放大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「１」～「１０」）に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０８８７】

コマンドＢ１００Ｈは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第１始動口スイッチ２２Ａにより検出されて始動入賞（第１始動入賞）が発生したことに基づき、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームを実行するための第１始動条件が成立したことを通知する第１始動口入賞指定コマンドである。コマンドＢ２００Ｈは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第２始動口スイッチ２２Ｂにより検出されて始動入賞（第２始動入賞）が発生したことに基づき、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームを実行するための第２始動条件が成立したことを通知する第２始動口入賞指定コマンドである。

【０８８８】

コマンドＣ１ＸＸＨは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第１特図保留記憶数を通知する第１保留記憶数通知コマンドである。コマンドＣ２ＸＸＨは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第２特図保留記憶数を通知する第２保留記憶数通知コマンドである。第１保留記憶数通知コマンドは、例えば第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１始動条件が成立したことに基づいて、第１始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。第２保留記憶数通知コマンドは、例えば第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２始動条件が成立したことに基づいて、第２始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。また、第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドは、第１開始条件と第２開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

【０８８９】

第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

【０８９０】

コマンドＣ４ＸＸＨおよびコマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドＣ４ＸＸＨは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変や突確）の判定結果および小当りとなることを示す図柄指定コマンドである。また、コマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

【０８９１】

尚、図１２－２（Ａ）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞

したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート４１を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

【０８９２】

図１２－３は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図１２－３に示すように、本特徴部１６２ＳＧでは、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【０８９３】

乱数回路１０４は、これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ４の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。ＣＰＵ１０３は、例えば図１２－９に示す遊技制御カウンタ設定部１６２ＳＧ１５４に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路１０４とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値ＭＲ１～ＭＲ４の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【０８９４】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「６５５３６」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」、「非確変大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「１００」の範囲の値をとる。

【０８９５】

変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「９９７」の範囲の値をとる。

【０８９６】

普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４は、普通図柄表示器２０による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「３」～「１３」の範囲の値をとる。

【０８９７】

図１２－４（Ａ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される表示結果判定テーブル１の構成例を示している。本特徴部１６２ＳＧでは、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ているが、この発明はこれに限定されるものではなく、第１特図と第２特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【０８９８】

表示結果判定テーブル１は、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームや第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【０８９９】

本特徴部１６２ＳＧにおける表示結果判定テーブル１では、パチンコ遊技機１６２ＳＧ００１における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【０９００】

表示結果判定テーブル１において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部１６２ＳＧにおける表示結果判定テーブル１では、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１６２ＳＧ００１において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部１６２ＳＧでは約１／３００）に比べて、特図表示結果を「大当り」とし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（本特徴部１６２ＳＧでは約１／３０）。即ち、表示結果判定テーブル１では、パチンコ遊技機１６２ＳＧ００１における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短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ように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【０９０１】

また、図１２－４（Ｂ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される表示結果判定テーブル２の構成例を示している。表示結果判定テーブル２は、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームや第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【０９０２】

本特徴部１６２ＳＧにおける表示結果判定テーブル２では、パチンコ遊技機１６２ＳＧ００１における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかにかかわらず、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される数値（判定値）が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。

【０９０３】

表示結果判定テーブル２において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される判定値を示すテーブルデータは、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か否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部１６２ＳＧにおける表示結果判定テーブル２では、第１特図の特図ゲームである場合と第２特図である場合とで「小当り」に割り当てられている判定値数が異なっている。具体的には、第１特図の特図ゲームである場合は、「小当り」に判定値が割り当てられているが、第２特図の特図ゲームである場合には「小当り」に判定値が割り当てられていない。よって、後述するように、第２特図の可変表示が第１特図の可変表示よりも優先して実行され、時短制御が実行されることにより可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口への入賞が発生して第２特図の可変表示が多く実行される高ベース状態では、「小当り」がほぼ発生しないようになっており、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が進入しやすい高ベース状態において、遊技球を多く獲得できない小当りの発生を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【０９０４】

図１２－５（Ａ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部１６２ＳＧにおける大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第１特図（第１特別図柄表示装置お４Ａによる特図ゲーム）であるか第２特図（第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」といった複数種類の大当り種別に割り当てられて

いる。
【０９０５】
ここで、本特徴部１６２ＳＧにおける大当り種別について、図１２－５（Ｂ）を用いて説明すると、本特徴部１６２ＳＧでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当りＡ」や「確変大当りＢ」と、大当り遊技状態の終了後において高確制御が実行されるが時短制御が実行されない高確低ベース状態に移行する「確変大当りＣ」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。
【０９０６】
「確変大当りＡ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが１０回（いわゆる１０ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。一方、「確変大当りＢ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが５回（いわゆる５ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。また、「非確変大当り」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが１０回（いわゆる１０ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。よって、「確変大当りＡ」を１０ラウンド（１０Ｒ）確変大当りと呼称し、「確変大当りＢ」を５ラウンド（５Ｒ）確変大当りと呼称する場合がある。更に、「確変大当りＣ」による大当り遊技は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが２回（いわゆる２ラウンド）繰り返し実行されるとともに、各ラウンドでの特別可変入賞球装置７の開放期間が他の大当り遊技よりも短い（例えば、０．１秒）高速開放大当りである。尚、いずれの大当り種別の大当り遊技中においても、確変制御や時短制御は実行されないようになっている。
【０９０７】
また、特に図示はしないが、本特徴部１６２ＳＧにおける小当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に２回変化させるとともに、該開放時間が確変大当りＣと同じ開放期間（本特徴部１６２ＳＧでは０．１秒）となっている。尚、小当り遊技の終了後は、該小当り遊技直前の遊技状態が引き継がれる。
【０９０８】
つまり、本特徴部１６２ＳＧにおいては、「確変大当りＣ」や「小当り」とすることが決定された場合には、同じ変動パターン（図１２－６に示すＰＣ１－１）にて可変表示が実行されるとともに、可変表示結果としてチャンス目が停止表示され、更に、特別可変入賞球装置７の開放パターンが同一となっているため、これらの可変表示や特別可変入賞球装置７の開放パターンからは、確変制御が実行される「確変大当りＣ」であるのか、確変制御が実行されずに前の遊技状態が継続される「小当り」であるのかを区別することができないので、確変大当りＣの大当り遊技や小当り遊技の終了後、遊技者に対して確変制御が実行されていることに期待させつつ遊技を続行させることが可能となっている。
【０９０９】
確変大当りＡや確変大当りＢの大当り遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御は、該大当り遊技状態の終了後において再度大当りが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当りが確変大当りＡや確変大当りＢである場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。
【０９１０】
一方、「非確変大当り」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本特徴部１６２ＳＧでは１００回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。
【０９１１】
尚、低ベース状態にて発生した大当りを初大当り（初当り）と記載する場合があるとと

もに、時短状態（高確高ベース状態および低確高ベース状態）において発生した大当りを連荘大当り（連荘当り）と記載する場合がある。また、初大当り（初当り）が発生したときからその後に通常状態に制御されるまでの大当り状態と高ベース状態の期間を連荘期間（有利期間）ともいう。尚、本特徴部１６２ＳＧでは確変大当りＣが発生しても該大当り後に高ベースに制御されないので、確変大当りＣを初大当り（初当り）とはせずに該確変大当りＣ後の確変状態において大当りが発生した場合該大当りを初大当り（初当り）とするようにしているが、この発明はこれに限定されるものではなく、これら確変大当りＣを初大当り（初当り）として、該確変大当りＣ後の高確低ベース状態の期間も連荘期間（有利期間）に含めるようにしてもよい。

【０９１２】

尚、本特徴部１６２ＳＧにおいては実施していないが、確変大当りＣに代えて、該大当り後の遊技状態を低確高ベース状態となる突然時短大当りを設けるようにしてもよく、この場合にあっては、突然時短大当りが初大当り（初当り）となる。

【０９１３】

更には、例えば、停止図柄として時短図柄（例えば１３７の停止図柄や可変表示において表示されない時短専用の停止図柄）が導出表示されたときに、特別可変入賞球装置７を開放するラウンド遊技を実行することなく高ベース状態に制御するようにしてもよく、このように通常状態から高ベース状態に直接制御される場合には、該高ベース状態の開始が連荘期間（有利期間）の開始のタイミングとなる。

【０９１４】

つまり、連荘期間（有利期間）は、通常状態から大当り状態（有利状態）または高ベース状態（特別状態）のいずれかに制御されたときから、その後において通常状態に制御されるときまでの期間である。

【０９１５】

図１２－５（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第１特図であるか第２特図であるかに応じて、「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第１特図である場合には、所定範囲の判定値（「８１」～「１００」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第２特図である場合には、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームを開始するための第１開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームを開始するための第２開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第２特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」としてラウンド数の少ない通常開放大当り状態や高速開放大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【０９１６】

尚、図１２－５（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかにかかわらず同一とされている。

【０９１７】

よって、前述したように、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」に対する判定値の割り当てが、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに応じて異なることに応じて、

「確変大当りＡ」に対する判定値の割り当ても第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当りＡ」については、第２特図の特図ゲームである場合の方が第１特図の特図ゲームである場合よりも決定され易くなるように設定されている。

【０９１８】

尚、第２特図の特図ゲームである場合にも、第１特図の特図ゲームである場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第２特図の特図ゲームである場合には、第１特図の特図ゲームである場合に比べて少ない判定値が、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられてもよい。あるいは、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別の決定を行うようにしてもよい。

【０９１９】

図１２－６は、本特徴部１６２ＳＧにおける変動パターンを示している。本特徴部１６２ＳＧでは、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」や「小当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

【０９２０】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本特徴部１６２ＳＧでは、ノーマルリーチ変動パターンを１種類のみしか設けていないが、この発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチα、ノーマルリーチβ、…のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチα、スーパーリーチβ、…のように、複数のスーパーリーチ変動パターンを設けてもよい。

【０９２１】

尚、本特徴部１６２ＳＧにおける変動パターンには、可変表示結果が「小当り」または可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「確変大当りＣ」である場合に対応する特殊当りの変動パターン（ＰＣ１－１）も含まれている。

【０９２２】

図１２－６に示すように、本特徴部１６２ＳＧにおけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図可変表示時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

【０９２３】

また、本特徴部１６２ＳＧにおいては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３のみを用いて決定するようにしているが、この発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パ

ターンを決定するようにしてもよい。
【０９２４】
図１２－７は、本特徴部１６２ＳＧにおける変動パターンの決定方法の説明図である。本特徴部１６２ＳＧでは、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。
【０９２５】
具体的には、図１２－７に示すように、可変表示結果が非確変大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＡを用いて変動パターンをＰＢ１－１（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）とＰＢ１－２（スーパーリーチ大当りの変動パターン）とから決定する。また、可変表示結果が確変大当りＡまたは確変大当りＢである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＡを用いて変動パターンをＰＢ１－１（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）とＰＢ１－２（スーパーリーチ大当りの変動パターン）とから決定する。
【０９２６】
尚、図１２－７に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルＡと大当り用変動パターン判定テーブルＢとでは、ＰＢ１－１とＰＢ１－２に対する判定値の割当数が異なっている。具体的には、大当り用変動パターン判定テーブルＡでは、ＰＢ１－１に４９８個の判定値が割り当てられており、ＰＢ１－２に４９７個の判定値が割り当てられている。一方で、大当り用変動パターン判定テーブルＢでは、ＰＢ１－１に２５０個の判定値が割り当てられており、ＰＢ１－２に７４７個の判定値が割り当てられている。つまり、本特徴部１６２ＳＧでは、可変表示結果が確変大当りＡや確変大当りＢである場合は、可変表示結果が非確変大当ある場合よりも高い割合で変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるＰＢ１－２に決定されるようになっているため、可変表示における変動パターンに対して遊技者を注目させることが可能となっている。
【０９２７】
また、可変表示結果が確変大当りＣや小当りである場合は、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択し、該特殊当り用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンをＰＣ１－１（特殊当りの変動パターン）に決定する。つまり、本特徴部１６２ＳＧでは、可変表示結果が確変大当りＣとなる場合と小当りとなる場合とで同一の変動パターンにて可変表示が実行されるので、遊技者は、該変動パターンから可変表示結果が確変大当りＣであるか小当りであるかを特定することが困難となっている。
【０９２８】
また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が２個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＡを用いて変動パターンをＰＡ１－１（非リーチはずれの変動パターン）とＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とＰＡ２－２（スーパーリーチはずれの変動パターン）とから決定する。
【０９２９】
また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が４個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＣを用いて変動パターンをＰＡ１－３（非リーチはずれの短縮変動パターン）とＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とＰＡ２－２（スーパーリーチはずれの変動パターン）とから決定する。
【０９３０】
また、時短状態（高ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＤを用いて変動パターンをＰＡ１－４（非リーチはずれの時短用短縮変動パターン）とＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とＰＡ２－２（スーパーリーチはずれの変動パターン）とから決定する。

【０９３１】
つまり、本特徴部１６２ＳＧにおいて可変表示結果が「はずれ」となる場合は、変動特図の保留記憶数が３個や４個等であること、或いは、時短状態であることにもとづいて、特図可変表示時間が通常の非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－１）よりも短い短縮用の変動パターン（ＰＡ１－２、ＰＡ１－３、ＰＡ１－４）により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が大当りとなるまでの期間を短縮することが可能となっている。
【０９３２】
次に、図１２－８を用いて変動パターンと出玉状態との関係について説明する。図１２－８における出玉状態フラグは、後述する図１２－１３に示す出玉状態判定処理によって更新されるフラグであって、低出玉状態である場合に「０」がセットされ、第１高出玉状態である場合に「１」がセットされ、第２高出玉状態である場合に「２」がセットされるフラグであり、該出玉状態フラグの値によって、その時点の出玉状態が、低出玉状態、第１高出玉状態、第２高出玉状態のいずれであるのかを特定できるようになっている。
【０９３３】
出玉状態フラグに「０」がセットされている低出玉状態に対応する各変動パターンの可変表示時間は、図１２－６に示した各変動パターンの可変表示時間と同一であり、出玉状態フラグに「０」がセットされている場合に対応する可変表示時間については延長されないが、出玉状態フラグに「１」がセットされている第１高出玉状態に対応する変動パターンの可変表示時間は、出現頻度が高い非リーチはずれ（ＰＡ１－１～ＰＡ１－４）の変動パターンの可変表示時間が、出玉状態フラグに「０」に対応する非リーチはずれ（ＰＡ１－１～ＰＡ１－４）の変動パターンの可変表示時間よりも長い可変表示時間が設定されて延長されており、出玉状態フラグに「１」がセットされている場合には、これら延長された可変表示時間の非リーチはずれの可変表示が実行されることによって、平均の可変表示時間が長くなる。
【０９３４】
また、出玉状態フラグに「２」がセットされている第２高出玉状態に対応する変動パターンの可変表示時間は、出現頻度が高い非リーチはずれ（ＰＡ１－１～ＰＡ１－４）とノーマルリーチはずれ（ＰＡ２－１）とノーマルリーチ大当り（ＰＢ１－１）の変動パターンの可変表示時間が、出玉状態フラグに「１」に対応する非リーチはずれ（ＰＡ１－１～ＰＡ１－４）とノーマルリーチはずれ（ＰＡ２－１）とノーマルリーチ大当りの変動パターンの可変表示時間よりもさらに長い可変表示時間が設定されて延長されており、出玉状態フラグに「２」がセットされている場合には、これら延長された可変表示時間の非リーチはずれとノーマルリーチはずれとノーマルリーチ大当りの可変表示が実行されることによって、平均の可変表示時間がさらに長くなる。
【０９３５】
これら延長される可変表示時間としては、非短縮の変動パターンである非リーチＰＡ１－１に関しては、出玉状態フラグが「１」である第１高出玉状態においては１秒であり、出玉状態フラグが「２」である第２高出玉状態においては１．５秒であり、短縮の変動パターンである非リーチＰＡ１－２～非リーチＰＡ１－４に関しては、出玉状態フラグが「１」である第１高出玉状態においては０．５秒であり、出玉状態フラグが「２」である第２高出玉状態においては１．０秒であり、リーチの変動パターンであるＰＡ２－１やＰＢ１－１に関しては、出玉状態フラグが「１」である第１高出玉状態においては０秒であり、出玉状態フラグが「２」である第２高出玉状態においては５秒である。
【０９３６】
尚、図１２－８に示した延長する可変表示時間の長さは、一例であって、これらの長さとは異なる延長を行うようにしてもよい。例えば、第２高出玉状態においては、第１高出玉状態における延長よりも長い延長を行うようにしてもよい。
【０９３７】
また、図１２－８に示した例では、決定割合が高いことで実行頻度の高い非リーチはず

れの変動パターンや、スーパーリーチに比較して実行頻度の高いノーマルリーチの変動パターンを延長することで、平均の可変表示時間を効率良く長くできるとともに、可変表示時間が長いことで演出に関するデータ量が多いリーチやスーパーリーチの変動パターンについて、可変表示時間の延長によって複数のデータを記憶することによってデータ容量が増大してしまうことも防止できるようにした形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、全ての変動パターンについて、所定の延長時間として「１秒」を一律に可変表示時間に加算して延長するようにし、これら延長した期間については、各変動パターンにおいて共通の演出データを使用した共通の演出を実行するようにしてもよい。

【０９３８】

また、図１２－８に示した例では、出玉状態フラグが「１」である第１高出玉状態では、非リーチはずれの変動パターンのみを延長し、出玉状態フラグが「２」である第２高出玉状態となった場合にリーチの変動パターンについても延長するように、第２高出玉状態においては延長対象の変動パターンを多くすることで、平均の可変表示時間をより一層効率良く延長できるようにしているが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、出玉状態フラグが「２」においても、出玉状態フラグが「１」において延長された変動パターンについてのみ更に延長するようにして、延長対象の変動パターンを出玉状態に応じて変化しないようにすることで、延長に関する制御負荷が過度に増大してしまうことを防ぐことができるようにしてもよい。

【０９３９】

また、図１２－８に示した例では、連荘期間において可変表示が実行される遊技状態である時短状態（高ベース状態）に対応する非リーチＰＡ１－４の変動パターンだけではなく、後述するように、連荘期間（有利期間）が終了して通常状態に制御されてから少ない可変表示回数にて再び大当りが発生する場合にも対応できるように、これら連荘期間（有利期間）が終了したときの通常状態における可変表示についても、延長できるように、通常状態に対応する非リーチＰＡ１－１～非リーチＰＡ１－３の変動パターンについても延長した形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、連荘期間において可変表示が実行される遊技状態である時短状態（高ベース状態）に対応する非リーチＰＡ１－４の変動パターンについてのみ延長するようにしてもよい。

【０９４０】

本特徴部１６２ＳＧにおけるＲＡＭ１０２には、パチンコ遊技機１６２ＳＧ００１における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図１２－９に示すような遊技制御用データ保持エリア１６２ＳＧ１５０が設けられている。図１２－９に示す遊技制御用データ保持エリア１６２ＳＧ１５０は、第１特図保留記憶部１６２ＳＧ１５１Ａと、第２特図保留記憶部１６２ＳＧ１５１Ｂと、普図保留記憶部１６２ＳＧ１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部１６２ＳＧ１５２と、遊技制御タイマ設定部１６２ＳＧ１５３と、遊技制御カウンタ設定部１６２ＳＧ１５４と、遊技制御バッファ設定部１６２ＳＧ１５５とを備えている。

【０９４１】

第１特図保留記憶部１６２ＳＧ１５１Ａは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第１始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第１特図保留記憶部１６２ＳＧ１５１Ａは、第１始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。こうして第１特図保留記憶部１６２ＳＧ１５１Ａに記憶された保留データは、第１特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当

りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。
【０９４２】
第２特図保留記憶部１６２ＳＧ１５１Ｂは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第２始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第２特図保留記憶部１６２ＳＧ１５１Ｂは、第２始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第２始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。こうして第２特図保留記憶部１６２ＳＧ１５１Ｂに記憶された保留データは、第２特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。
【０９４３】
尚、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第１始動条件の成立に基づく保留情報（第１保留情報）と、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第２始動入賞の成立に基づく保留情報（第２保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第１始動入賞口と第２始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。
【０９４４】
普図保留記憶部１６２ＳＧ１５１Ｃは、通過ゲート４１を通過した遊技球がゲートスイッチ２１によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器２０により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部１６２ＳＧ１５１Ｃは、遊技球が通過ゲート４１を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。
【０９４５】
遊技制御フラグ設定部１６２ＳＧ１５２には、パチンコ遊技機１６２ＳＧ００１における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部１６２ＳＧ１５２には、前述の出玉状態フラグを含む複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。
【０９４６】
遊技制御タイマ設定部１６２ＳＧ１５３には、パチンコ遊技機１６２ＳＧ００１における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部１６２ＳＧ１５３には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。
【０９４７】
遊技制御カウンタ設定部１６２ＳＧ１５４には、パチンコ遊技機１６２ＳＧ００１における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部１６２ＳＧ１５４には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部１６２ＳＧ１５４には、遊技用乱数の一部または全部をＣＰＵ１０３がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。
【０９４８】
遊技制御カウンタ設定部１６２ＳＧ１５４のランダムカウンタには、乱数回路１０４で生成されない乱数値、例えば、乱数値ＭＲ２～ＭＲ４を示す数値データが、ランダムカウ

ント値として記憶され、ＣＰＵ１０３によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。ＣＰＵ１０３がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路１０４における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路１０４から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【０９４９】

遊技制御バッファ設定部１６２ＳＧ１５５には、パチンコ遊技機１６２ＳＧ００１における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部１６２ＳＧ１５５には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【０９５０】

図１２－１に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＡＭ１２２には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図１２－１０（Ａ）に示すような演出制御用データ保持エリア１６２ＳＧ１９０が設けられている。図１２－１０（Ａ）に示す演出制御用データ保持エリア１６２ＳＧ１９０は、演出制御フラグ設定部１６２ＳＧ１９１と、演出制御タイマ設定部１６２ＳＧ１９２と、演出制御カウンタ設定部１６２ＳＧ１９３と、演出制御バッファ設定部１６２ＳＧ１９４とを備えている。

【０９５１】

演出制御フラグ設定部１６２ＳＧ１９１には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部１６２ＳＧ１９１には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【０９５２】

演出制御タイマ設定部１６２ＳＧ１９２には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部１６２ＳＧ１９２には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【０９５３】

演出制御カウンタ設定部１６２ＳＧ１９３には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部１６２ＳＧ１９３には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【０９５４】

演出制御バッファ設定部１６２ＳＧ１９４には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部１６２ＳＧ１９４には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【０９５５】

本特徴部１６２ＳＧでは、図１２－１０（Ｂ）に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ１６２ＳＧ１９４Ａを構成するデータが、演出制御バッファ設定部１６２ＳＧ１９４の所定領域に記憶されている。始動入賞時受信コマンドバッファ１６２ＳＧ１９４Ａには、第１特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「１－１」～「１－４」に対応した領域）と、可変表示中の第１特図に対応した格納領域（バッファ番号「１－０」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ１６２ＳＧ１９４Ａには、第２特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「２－１」～「２－４」に対応した領域）と、可変表示中の第２特図に対応した格納領域（バッファ番号「２－０」に対応した領域）とが設けられている。第１始動入賞口や第２始動入賞口への始動入

賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第１始動口入賞指定コマンドまたは第２始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド（第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンド）という４つのコマンドが１セットとして、主基板１１から演出制御基板１２へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ１６２ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶に対応した格納領域と第２特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第１特図保留記憶と第２特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【０９５６】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「１－１」またはバッファ番号「２－１」）の可変表示が開始されるときに、後述するように１つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「１－０」またはバッファ番号「２－０」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。

【０９５７】

更に、本特徴部１６２ＳＧの始動入賞時受信コマンドバッファ１６２ＳＧ１９４Ａには、先読予告設定処理（図９）において先読予告演出の実行の有無の決定に伴う表示パターンの決定が未決定であるか否か、つまり、新たな始動入賞の発生によって、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドが新たに格納されたことにより表示パターンの決定が未決定である旨を示す表示未決定フラグと、保留記憶表示の表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグと、を第１特図保留記憶及び第２特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。

【０９５８】

また、本特徴部１６２ＳＧの始動入賞時受信コマンドバッファ１６２ＳＧ１９４Ａには、演出制限フラグを第１特図保留記憶及び第２特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。尚、演出制限フラグとは、コマンド解析処理（図１２－２２）において、第１始動入賞口や第２始動入賞口にて始動入賞が発生したが図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドが後述する第１保留記憶数通知待ち時間、または第２保留記憶数通知待ち時間内に受信されない場合に、当該エントリが先読予告演出の対象ではないことを示すフラグである。

【０９５９】

尚、保留表示フラグには、後述する先読予告設定処理において、先読予告演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留記憶表示の表示パターンに対応する「０」が格納されることで、通常の表示態様（例えば、白抜き○）の保留記憶表示が画像表示装置５の下部に設けられている第１保留記憶表示エリア５Ｄ、第２保留記憶表示エリア５Ｕに表示され、先読予告演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様（例えば、四角形（◇）や星（☆））の保留記憶表示の表示パターンに対応する「１」（四角形（◇））または「２」（星（☆））がセットされることで、通常の表示態様とは異なる特別態様の保留記憶表示が第１保留記憶表示エリア５Ｄ、第２保留記憶表示エリア５Ｕに表示されて、該保留記憶表示に対応する可変表示において、大当りとなる可能性やスーパーリーチとなる可能性が高いことが予告されるようになっている。

【０９６０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ１６２ＳＧ１９４Ａの第１特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第２始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ１６２ＳＧ１９４Ａの第

２特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第１特図保留記憶または第２特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「１」～「４」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

【０９６１】

図１２－１０（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ１６２ＳＧ１９４Ａに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－０」または「２－０」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－１」または「２－１」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図１２－１０（Ｂ）に示す格納状態において第１特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「０」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「１」に格納されている各コマンドがバッファ番号「０」にシフトされるとともに、バッファ番号「２」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「１」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「３」、「４」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「２」、「３」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「０」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

【０９６２】

次に、図１２－１１にもとづいて、本特徴部１６２ＳＧの遊技制御メイン処理について説明する。図１２－１１に示すように、本特徴部１６２ＳＧの遊技制御メイン処理でも、図４の基本構成における遊技制御メイン処理とほぼ同じ処理を実行するが、本特徴部１６２ＳＧの遊技制御メイン処理の特徴としては、Ｓ４の復旧処理の内容が異なっていることとともに、ステップＳ６ａの初期化処理に加えて、出玉状態フラグの初期設定に関するステップＳ６ｂの処理が追加されている点である。

【０９６３】

本特徴部１６２ＳＧの遊技制御メイン処理のステップＳ４の復旧処理においては、出玉状態フラグを電断前の状態に復旧する処理を実行する。尚、後述するように、図１２－１２に示す本特徴部１６２ＳＧの遊技制御用タイマ割込処理におけるステップＳ１９の電断処理において、電断発生時に記憶されるバックアップデータには、該電断発生時の出玉状態フラグのフラグ値のデータが含まれている。

【０９６４】

出玉状態フラグの具体的な復旧状況としては、電断発生時において出玉状態フラグの値が低出玉状態に対応した「０」であるときには、復旧処理によって出玉状態フラグに「０」がセットされ、電断発生時において出玉状態フラグの値が第１出玉状態に対応した「１」であるときには、復旧処理によって出玉状態フラグに「１」がセットされ、電断発生時において出玉状態フラグの値が第２出玉状態に対応した「２」であるときには、復旧処理によって出玉状態フラグに「２」がセットされる。つまり、Ｓ４の復旧処理によって、出玉状態フラグの値に電断発生前の値がセットされて電断前の出玉状態が復旧される。

【０９６５】

尚、上記したバックアップデータには、後述する判定後連荘回数や判定後可変表示残回数のデータも含まれており、これらの判定後連荘回数や判定後可変表示残回数のデータもＳ４の復旧処理によって電断時のデータに復旧される。

【０９６６】

このように、ステップＳ４の復旧処理によって出玉状態フラグの値が電断発生前の値に復旧されるとともに、判定後連荘回数や判定後可変表示残回数のデータが復旧されることによって、出玉速度の調整が実施されている第１出玉状態や第２出玉状態において電断が

発生しても、これら出玉速度の調整が該電断によって終了せずに、電断復旧後も継続される。

【０９６７】

一方、ステップＳ３において復旧条件が成立してしないことによってステップＳ６ａの初期化処理が実行されて電源投入時等における初期設定（連荘回数等の各種遊技データの初期化を含む）が実行された後においては、出玉状態フラグに、電源投入時における初期値である低出玉状態に対応した値である「０」をセットする。このように、電断復旧条件が成立していない電源投入時（電断復旧以外の電源供給開始時）においては、低出玉状態に対応した値である「０」が出玉状態フラグにセットされることによって、電源投入時に出玉速度の調整が不適切に実行されてしまうことを防止できるようになっている。

【０９６８】

次に、図１２－１２にもとづいて、本特徴部１６２ＳＧの遊技制御用タイマ割込処理について説明する。本特徴部１６２ＳＧの遊技制御用タイマ割込処理は、基本構成における図５の遊技制御用タイマ割込処理と同じくステップＳ２１～Ｓ２７の各処理を実行するが、これらの処理に加えて、基本構成においては省略していたステップＳ１９の電断処理と、本特徴部１６２ＳＧの遊技制御用タイマ割込処理の特徴点である出玉状態判定処理を有している点が異なる。

【０９６９】

ステップＳ１９の電断処理においては、電源基板１７から電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する。電源断信号は、例えば電源基板１７に搭載されている電源監視回路が、供給される電源の電圧の低下を検出した場合に出力される信号である。電源断信号が出力されたことを検出した場合には、前述したように、パチンコ遊技機１６２ＳＧ００１の状態を、電断時の状態に復旧させるために必要となる前述した出玉状態フラグ等を含む各遊技用データを、バックアップデータとして遊技制御用のバックアップＲＡＭとなるＲＡＭ１０２に保存する。尚、電源断信号が出力されたことを検出していない場合には、電断処理を終了する。そして、ステップＳ２０の出玉状態判定処理を実行した後、ステップＳ２１～Ｓ２７の各処理を実行する。

【０９７０】

ここで、本特徴部１６２ＳＧのステップＳ２０の出玉状態判定処理について、図１２－１３（ａ）を用いて説明する。図１２－１３（ａ）は、ステップＳ２０の出玉状態判定処理の処理内容の一例を示すフロー図である。

【０９７１】

出玉状態判定処理において遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、まず、出玉状態フラグの値が「０」であるか否か、つまり、出玉状態が低出玉状態であるか第１高出玉状態若しくは第２高出玉状態であるかを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ０１）。

【０９７２】

出玉状態フラグの値が「０」である場合（ステップ１６２ＳＧＳ０１；Ｙ）には、ＲＡＭ１０２の遊技制御用データ保持エリア１６２ＳＧ１５０に記憶さている連荘回数が第１判定回数である「５」以上であるか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ０２）。第１判定回数である「５」以上でない場合、つまり、連荘状態となっていないか或いは連荘状態であっても連荘回数が５回未満である場合には（ステップ１６２ＳＧＳ０２；Ｎ）、出玉状態判定処理を終了する。一方、連荘回数が第１判定回数である「５」以上である場合には（ステップ１６２ＳＧＳ０２；Ｙ）、更に、連荘回数が第２判定回数である「１０」以上であるか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ０３）。

【０９７３】

連荘回数が第２判定回数である「１０」以上でない場合（ステップ１６２ＳＧＳ０３；Ｎ）、つまり、連荘回数が第１判定回数である「５」に到達したときには、第１出玉状態となったと判定して出玉状態フラグに第１出玉状態に対応する「１」をセットし（ステップ１６２ＳＧＳ０６）、図１２－１３（ｂ）に示すように第１段階の調整を開始する（ステップ１６２ＳＧＳ０７）。尚、連荘回数の更新は、後述するように大当り終了処理にお

いて更新されるので、連荘回数５回目の大当りは、第１段階の大当り期間延長調整が実行されない大当りであり、第１段階の大当り期間延長調整は、連荘回数６回目～１０回目の大当りについて実行される。

【０９７４】

尚、大当り期間延長調整は、図１２－２１に示すように、大入賞口を構成する特別可変入賞球装置７が開放されていない期間である大当り状態の開始時におけるファンファーレ演出期間、ラウンド遊技終了から次ぎのラウンド遊技開始までのインターバル期間、大当り状態の終了時におけるエンディング演出期間が、出玉状態フラグに「０」がセットされる低出玉状態よりも延長されることにより、同数の遊技球が払い出される大当り遊技の期間が延長されることで、単位時間において払い出される遊技球の数が低減されることになる。

【０９７５】

そして、これらファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間の延長長さとしては、図１２－２１に示すように、出玉状態フラグに「１」がセットされる第１高出玉状態よりも出玉状態フラグに「２」がセットされる第２高出玉状態の方が長く設定されており、出玉状態フラグに「１」がセットされる第１高出玉状態の大当り期間延長調整は、延長長さが比較的短い第１段階の大当り期間延長調整であり、出玉状態フラグに「２」がセットされる第２高出玉状態の大当り期間延長調整は、延長長さが比較的長い第２段階の大当り期間延長調整である。

【０９７６】

そして、高出玉状態報知ＬＥＤ１６２ＳＧ０７１の点灯を開始して、高出玉状態となったことの報知を開始するとともに（ステップ１６２ＳＧＳ０８）、高出玉状態と判定されてからの可変表示回数が所定回数である１００回となるまでの残回数を特定するための判定後可変表示残回数（１００）をセットするとともに、高出玉状態と判定されてから発生した連荘大当りの回数である判定後連荘回数に初期値である「０」をセットした後（ステップ１６２ＳＧＳ０９）、ステップ１６２ＳＧＳ１７に進む。尚、本特徴部１６２ＳＧでは、所定回数を１００回とした形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、これら回数は、大当り確率や大当り継続率等の仕様に応じて適宜に変更してもよい。

【０９７７】

一方、連荘回数が第２判定回数である「１０」以上である場合（ステップ１６２ＳＧＳ０３；Ｙ）、つまり、連荘回数が第２判定回数である「１０」に到達したときには、第２出玉状態となったと判定して出玉状態フラグに第２出玉状態に対応する「２」をセットし（ステップ１６２ＳＧＳ０４）、図１２－１３（ｂ）に示すように第２段階の調整を開始した後（ステップ１６２ＳＧＳ０５）、ステップ１６２ＳＧＳ１７に進む。尚、連荘回数の更新は、後述するように大当り終了処理において更新されるので、第２段階の大当り期間延長調整は、連荘回数１１回目以降の大当りについて実行されることになる。

【０９７８】

また、出玉状態フラグの値が「０」でない場合（ステップ１６２ＳＧＳ０１；Ｎ）には、判定後連荘回数が、調整を終了するための終了判定回数である１０回以上であるか否か、つまり、判定後連荘回数が終了判定回数である１０回に達しているか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ１０）。尚、本特徴部１６２ＳＧでは、終了判定回数を１０回とした形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、これら回数は、大当り確率や大当り継続率等の仕様に応じて適宜に変更してもよい。

【０９７９】

判定後連荘回数が終了判定回数である１０回以上である場合（ステップ１６２ＳＧＳ１０；Ｎ）、つまり、連荘回数が５回以上となって高出玉状態と判定された以降において連荘状態が終了することなく発生した連荘大当りの回数が１０回に達した場合には、遊技状態が低ベース状態であるか否か、つまり、連荘状態が終了した状態であるか否かを判定し（ステップ１６２ＳＧＳ１１）、遊技状態が低ベース状態である場合には（ステップ１６

２ＳＧＳ１１；Ｙ）、ステップ１６２ＳＧＳ１３に進む。尚、連荘状態が終了して低ベース状態となるときに連荘回数はリセットされる。

【０９８０】

一方、判定後連荘回数が終了判定回数である１０回以上でない場合（ステップ１６２ＳＧＳ１０；Ｎ）、若しくは、判定後連荘回数が終了判定回数である１０回以上であるが（ステップ１６２ＳＧＳ１０；Ｙ）遊技状態が低ベース状態でない場合には（ステップ１６２ＳＧＳ１１；Ｎ）、更に、ステップ１６２ＳＧＳ０９においてセットされた判定後可変表示残回数が「０」であるか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ１２）。

【０９８１】

判定後可変表示残回数が「０」でない場合（ステップ１６２ＳＧＳ１２；Ｎ）、つまり、連荘回数が５回以上となって高出玉状態と判定された以降において所定回数である１００回の可変表示が実行されていない場合には、該出玉状態判定処理を終了する。

【０９８２】

判定後可変表示残回数が「０」である場合（ステップ１６２ＳＧＳ１２；Ｙ）、つまり、高出玉状態と判定された以降において所定回数である１００回の可変表示が実行されている場合には、ステップ１６２ＳＧＳ１３に進む。

【０９８３】

ステップ１６２ＳＧＳ１３においては、出玉状態フラグを「０」に更新することで、前述した第１段階または第２段階の調整を終了した後（ステップ１６２ＳＧＳ１４）、高出玉状態報知ＬＥＤ１６２ＳＧ０７１の点灯を終了して、高出玉状態で調整が実施されていることの報知を終了した後（ステップ１６２ＳＧＳ１５）、判定後可変表示残回数と判定後連荘回数をリセットして（ステップ１６２ＳＧＳ１６）、ステップ１６２ＳＧＳ１７に進む。

【０９８４】

ステップ１６２ＳＧＳ１７においては、ステップ１６２ＳＧＳ０４、ステップ１６２ＳＧＳ０６、ステップ１６２ＳＧＳ１３のいずれかのステップにてセットされた出玉状態フラグの値に対応した出玉状態指定コマンドの送信設定を実行した後、該出玉状態判定処理を終了する。尚、このようにして送信設定された出玉状態指定コマンドは、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で、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。

【０９８５】

以上のように、図１２－１３（ａ）に示す出玉状態判定処理が実行されることによって、図１２－１３（ｂ）に示すように、出玉状態フラグの値が電源供給開始時と同じく「０」である場合には、可変表示時間が延長される可変表示時間延長調整並びに大当り遊技の期間が延長される大当り期間延長調整のいずれも実行されないが、出玉状態判定処理において第１高出玉状態と判定されることで出玉状態フラグの値が「１」に更新された場合には、可変表示時間が第１段階の長さに延長される第１段階の可変表示時間延長調整と、大当り遊技の期間が第１段階の長さに延長される第１段階の大当り期間延長調整のいずれもが実行される。更に、出玉状態判定処理において第２高出玉状態と判定されることで出玉状態フラグの値が「２」に更新された場合には、可変表示時間が第１段階よりも長い第２段階長さに延長される第２段階の可変表示時間延長調整と、大当り遊技の期間が第１段階よりも長い第２段階長さに延長される第２段階の大当り期間延長調整のいずれもが実行され、これらの調整が実行されていることが高出玉状態報知ＬＥＤ１６２ＳＧ０７１の点灯によって報知される。

【０９８６】

更に、出玉状態フラグの値「１」や「２」である場合に判定後連荘回数が終了判定回数に達した場合や判定後可変表示残回数が０となった場合（出玉状態フラグの値が「１」や「２」にセットされてから１００回の可変表示が実行された場合）は、出玉状態フラグの値が「０」に更新されて可変表示時間延長調整と大当り期間延長調整が終了する。

【０９８７】

また、本特徴部１６２ＳＧでは、出玉状態フラグの値が「０」から「１」に更新されたタイミングから高出玉状態報知ＬＥＤ１６２ＳＧ０７１を点灯させる形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、高出玉状態報知ＬＥＤ１６２ＳＧ０７１は、通常の遊技中に出玉状態フラグの値が「０」から「１」に更新されたタイミングからは点灯させず、出玉状態フラグの値が「１」または「２」にセットされている状態で電断が発生した場合の電断復旧時から一定期間のみ点灯するようにしてもよい。

【０９８８】

また、本特徴部１６２ＳＧでは、出玉状態フラグの値が「１」や「２」である場合には、可変表示時間延長調整と大当り期間延長調整の両方を実行する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、出玉状態フラグの値が「１」や「２」である場合には、可変表示時間延長調整と大当り期間延長調整の一方のみ実行してもよい。更には、出玉状態フラグの値が「１」の場合には、可変表示時間延長調整と大当り期間延長調整のいずれかの一方のみを実行し、出玉状態フラグの値が「２」である場合には、可変表示時間延長調整と大当り期間延長調整の両方を実行してもよい。

【０９８９】

また、前記特徴部１６２ＳＧでは、図１２－１３（ａ）に示すように、ＣＰＵ１０３は、出玉状態フラグの値が変化した場合のみ出玉状態指定コマンドを演出制御基板１２に対して送信する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、ＣＰＵ１０３は、出玉状態判定処理を実行する毎、或いは、可変表示を実行する毎に必ず出玉状態指定コマンドを演出制御基板１２に対して送信するようにしてもよい。更には、前記特徴部１６２ＳＧでは、演出制御コマンドの一部として出玉状態指定コマンドを設ける形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、これら出玉状態指定コマンドに替えて、各出玉状態（低出玉状態、第１高出玉状態、第２高出玉状態）に対応した遊技状態指定コマンドを設けてもよい。

【０９９０】

次に、図６のステップＳ１０１において実行される本特徴部１６２ＳＧの始動入賞判定処理について、図１２－１４にもとづいて説明する。始動入賞判定処理においてＣＰＵ１０３は、まず、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に対応して設けられた第１始動口スイッチ２２Ａからの検出信号に基づき、第１始動口スイッチ２２Ａがオン状態であるか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ１０１）。このとき、第１始動口スイッチ２２Ａがオン状態であれば（ステップ１６２ＳＧＳ１０１；Ｙ）、第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第１特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ１０２）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部１６２ＳＧ１５４に設けられた第１保留記憶数カウンタの格納値である第１保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第１特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ１６２ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ１６２ＳＧＳ１０２；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部１６２ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「１」に設定する（ステップ１６２ＳＧＳ１０３）。

【０９９１】

ステップ１６２ＳＧＳ１０１にて第１始動口スイッチ２２Ａがオフであるときや（ステップ１６２ＳＧＳ１０１；Ｎ）、ステップ１６２ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値に達しているときには（ステップ１６２ＳＧＳ１０２；Ｙ）、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に対応して設けられた第２始動口スイッチ２２Ｂからの検出信号に基づき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオン状態であるか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ１０４）。このとき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオン状態であれば（ステップ１６２ＳＧＳ１０４；Ｙ）、第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第２特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ１０５）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部１６２ＳＧ１５４に設けられた第２保留記憶数カウンタの格納値である第２保留記憶

数カウント値を読み取ることにより、第２特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ１６２ＳＧＳ１０５にて第２特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ１６２ＳＧＳ１０５；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部１６２ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「２」に設定する（ステップ１６２ＳＧＳ１０６）。

【０９９２】

ステップ１６２ＳＧＳ１０３，ステップ１６２ＳＧＳ１０６の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を１加算するように更新する（ステップ１６２ＳＧＳ１０７）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには第１保留記憶数カウント値を１加算する一方で、始動口バッファ値が「２」であるときには第２保留記憶数カウント値を１加算する。こうして、第１保留記憶数カウント値は、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１特図を用いた特図ゲームに対応した第１始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。また、第２保留記憶数カウント値は、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２特図を用いた特図ゲームに対応した第２始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も１加算するように更新する（ステップ１６２ＳＧＳ１０８）。例えば、遊技制御カウンタ設定部１６２ＳＧ１５４に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、１加算するように更新すればよい。

【０９９３】

ステップ１６２ＳＧＳ１０８の処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部１６２ＳＧ１５４のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データを抽出する（ステップ１６２ＳＧＳ１０９）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（ステップ１６２ＳＧＳ１１０）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには、第１特図保留記憶部１６２ＳＧ１５１Ａに乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「２」であるときには、第２特図保留記憶部１６２ＳＧ１５１Ｂに乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す数値データが格納される。

【０９９４】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。ＣＰＵ１０３は、ステップ１６２ＳＧＳ１０９の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【０９９５】

ステップ１６２ＳＧＳ１１０の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップ１６２ＳＧＳ１１１）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときにはＲＯＭ１０１における第１始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第１始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときにはＲＯＭ１０１における第２始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第２始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図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。

【０９９６】

ステップ１６２ＳＧＳ１１１の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップ１６２ＳＧＳ１１２）。その後、例えばＲＯＭ１０１における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップ１６２ＳＧＳ１１３）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図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。

【０９９７】

ステップ１６２ＳＧＳ１１３の処理を実行した後には、始動口バッファ値が「１」であるか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ１１４）。このとき、始動口バッファ値が「１」であれば（ステップ１６２ＳＧＳ１１４；Ｙ）始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（ステップ１６２ＳＧＳ１１５）、ステップ１６２ＳＧＳ１０４の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときには（ステップ１６２ＳＧＳ１１４；Ｎ）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（ステップ１６２ＳＧＳ１１６）、始動入賞処理を終了する。これにより、第１始動口スイッチ２２Ａと第２始動口スイッチ２２Ｂの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【０９９８】

図１２－１５（Ａ）は、入賞時乱数値判定処理として、図１２－１４のステップ１６２ＳＧＳ１１２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。本特徴部１６２ＳＧにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理（図６のステップＳ１１０、図１２－１６）により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理（図６のステップＳ１１１、図１２－１７）において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第１始動入賞口または第２始動入賞口）にて検出されたタイミングで、ＣＰＵ１０３がステップ１６２ＳＧＳ１１２の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用ＣＰＵ１２０などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

【０９９９】

図１２－１５（Ａ）に示す入賞時乱数値判定処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（ＣＰＵ１０３）は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部１６２ＳＧ１５２などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機１６２ＳＧ００１における現在の遊技状態を特定する（ステップ１６２ＳＧＳ１２１）。ＣＰＵ１０３は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフであり時短フラグがオン状態であるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

【１０００】

ステップ１６２ＳＧＳ１２１の処理に続いて、図１２－４に示す表示結果判定テーブル１を選択してセットする（ステップ１６２ＳＧＳ１２２）。その後、図１２－１４のステップ１６２ＳＧＳ１０９にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ１２３）

。大当り判定範囲には、ステップ１６２ＳＧＳ１２２の処理により選択された表示結果判定テーブル１において「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値ＭＲ１と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値ＭＲ１が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値ＭＲ１が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値ＭＲ１を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

【１００１】

ステップ１６２ＳＧＳ１２３にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当りとならないと判定された場合には（ステップ１６２ＳＧＳ１２３；Ｎ）、図１２－４に示す表示結果判定テーブル２を選択してセットする（ステップ１６２ＳＧＳ１２４）。その後、図１２－１４のステップ１６２ＳＧＳ１０９にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データが所定の小当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ１２５）。

【１００２】

乱数値ＭＲ１を示す数値データが所定の小当り判定範囲内である場合、つまり、可変表示において小当りとなると判定された場合には（ステップ１６２ＳＧＳ１２５；Ｙ）、可変表示結果が「小当り」となることに応じた図柄指定コマンドである第６図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ１６２ＳＧＳ１２６）、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする（ステップ１６２ＳＧＳ１２７）して、ステップ１６２ＳＧＳ１３８に進む。

【１００３】

乱数値ＭＲ１を示す数値データが所定の小当り判定範囲内でない場合、つまり、可変表示において可変表示結果が「はずれ」となる場合には、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第１図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ１６２ＳＧＳ１２８）、時短フラグがオン状態であるか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ１２９）。時短フラグがオフである場合は（ステップ１６２ＳＧＳ１２９；Ｎ）、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択してセットし、時短フラグがオン状態である場合は（ステップ１６２ＳＧＳ１２９；Ｙ）、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択してセットする（ステップ１６２ＳＧＳ１３１）。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルＡは、保留記憶数が２個以下である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。また、はずれ用変動パターン判定テーブルＤは、遊技状態が時短制御の実行されている高ベース状態である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。

【１００４】

尚、本特徴部１６２ＳＧでは、これらのはずれ用変動パターン判定テーブルＡやはずれ用変動パターン判定テーブルＤに加えて、保留記憶数が３個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルＢと、保留記憶数が４個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルＣが予め用意されているが、図１２－７に示すように、これらはずれ用変動パターン判定テーブルＡ～Ｃのうち、はずれ用変動パターン判定テーブルＡでは、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち０～５９９までの６００個の判定値が割り当てられており、はずれ用変動パターン判定テーブルＢ，Ｃでは、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち０～Ａを超える値が割り当てられている。一方、はずれ用変動パターン判定テーブルＡ～Ｃでは、スーパーリーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち９０１～９９７までの９７小の判定値が割り当てられている。

【１００５】

このため、ステップ１６２ＳＧＳ１２６においてはずれ用変動パターン判定テーブルＡを用いて変動パターンを判定することで、非リーチとスーパーリーチの判定は、該判定後に保留記憶数が変化しても必ず非リーチまたはスーパーリーチの変動パターンとなるので、始動入賞時の判定においては、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを用いて判定するようになっている。

【１００６】

また、ステップ１６２ＳＧＳ１２３にて大当り判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当りとなると判定された場合には（ステップ１６２ＳＧＳ１２３；Ｙ）、図１２－１５（Ａ）に示すように、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づいて、大当り種別を判定する（ステップ１６２ＳＧＳ１３２）。このとき、ＣＰＵ１０３は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「１」に対応する「第１特図」または「２」に対応する「第２特図」）に応じて、大当り種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当り種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当り種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当り種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

【１００７】

また、判定した大当り種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、確変大当りＡである場合には第２図柄指定コマンド、確変大当りＢである場合には第３図柄指定コマンド、確変大当りＣである場合には第４図柄指定コマンド、非変大当りである場合には第５図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ１６２ＳＧＳ１３３）、その後、判定した大当り種別が、非確変大当りであるか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ１３４ａ）。判定した大当り種別が非確変大当りである場合（ステップ１６２ＳＧＳ１３４ａ；Ｙ）は、大当り変動パターンを判定するためのテーブルとして、大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択してセットして（ステップ１６２ＳＧＳ１３５）、ステップ１６２ＳＧＳ１３８に進む。

【１００８】

また、判定した大当り種別が非確変大当りでない場合（ステップ１６２ＳＧＳ１３４ａ；Ｎ）は、更に、判定した大当り種別が、確変大当りＡまたは確変大当りＢであるか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ１３４ｂ）。

【１００９】

判定した大当り種別が確変大当りＡまたは確変大当りＢである場合（ステップ１６２ＳＧＳ１３４ｂ；Ｙ）は、大当り変動パターンを判定するためのテーブルとして、大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択してセットして（ステップ１６２ＳＧＳ１３６）、ステップ１６２ＳＧＳ１３８に進む。

【１０１０】

判定した大当り種別が確変大当りＡまたは確変大当りＢでない場合（ステップ１６２ＳＧＳ１３４ｂ；Ｎ）、つまり、判定した大当り種別が確変大当りＣである場合には、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットして（ステップ１６２ＳＧＳ１３７）、ステップ１６２ＳＧＳ１３８に進む。

【１０１１】

ステップ１６２ＳＧＳ１２７，ステップ１６２ＳＧＳ１３０，ステップ１６２ＳＧＳ１３１，ステップ１６２ＳＧＳ１３５，ステップ１６２ＳＧＳ１３６，ステップ１６２ＳＧＳ１３７の処理のいずれかを実行した後には、これらの各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データとを用いて、乱数値ＭＲ３が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ１３８）。本特徴部１６２ＳＧでは、図１２－１５（Ｂ）に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様（例えばノーマルリーチ）となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値ＭＲ３に基づい

て、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。
【１０１２】
その後、ステップ１６２ＳＧＳ１３８の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板１２に対して送信するための設定を行ってから（ステップ１６２ＳＧＳ１３２）、入賞時乱数値判定処理を終了する。
【１０１３】
図１２－１６は、特別図柄通常処理として、図６のＳ１１０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１２－１６に示す特別図柄通常処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、第２特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ１４１）。第２特図保留記憶数は、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ１６２ＳＧＳ１４１の処理では、遊技制御カウンタ設定部１６２ＳＧ１５４に記憶されている第２保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。
【１０１４】
ステップ１６２ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップ１６２ＳＧＳ１４１；Ｎ）、第２特図保留記憶部１６２ＳＧ１５１Ｂにて保留番号「１」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ１６２ＳＧＳ１４２）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。
【１０１５】
ステップ１６２ＳＧＳ１４２の処理に続いて、第２特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第２特図保留記憶数と合計保留記憶数を１減算させるように更新するとともに、第２特図保留記憶部１６２ＳＧ１５１Ｂのデータを更新する。具体的には、第２特図保留記憶部１６２ＳＧ１５１Ｂにて保留番号「１」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「４」に対応するエントリ）に記憶された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す保留データを、１エントリずつ上位にシフトする（ステップ１６２ＳＧＳ１４３）。
【１０１６】
その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「２」に更新した後（ステップ１６２ＳＧＳ１４４）、ステップ１６２ＳＧＳ１４９に移行する。
【１０１７】
一方、ステップ１６２ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」であるときには（ステップ１６２ＳＧＳ１４１；Ｙ）、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ１４５）。第１特図保留記憶数は、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ１６２ＳＧＳ１４５の処理では、遊技制御カウンタ設定部１６２ＳＧ１５４にて第１保留記憶数カウンタが記憶する第１保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ１６２ＳＧＳ１４５の処理は、ステップ１６２ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」であると判定されたときに実行されて、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する。これにより、第２特図を用いた特図ゲームは、第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。
【１０１８】
尚、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ものに限定されず、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口を遊技球が進入（通過）して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第１特図と第２特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかを決定できればよい。
【１０１９】

ステップ１６２ＳＧＳ１４５にて第１特図保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップ１６２ＳＧＳ１４５；Ｎ）、第１特図保留記憶部１６２ＳＧ１５１Ａにて保留番号「１」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ１６２ＳＧＳ１４６）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【１０２０】

ステップ１６２ＳＧＳ１４６の処理に続いて、第１特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第１特図保留記憶数と合計保留記憶数を１減算させるように更新するとともに、第１特図保留記憶部１６２ＳＧ１５１Ａのデータを更新する。具体的には、第１特図保留記憶部１６２ＳＧ１５１Ａにて保留番号「１」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「４」に対応するエントリ）に記憶された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す保留データを、１エントリずつ上位にシフトする（ステップ１６２ＳＧＳ１４７）。

【１０２１】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「１」に更新した後（ステップ１６２ＳＧＳ１４８）、ステップ１６２ＳＧＳ１４９に移行する。

【１０２２】

ステップ１６２ＳＧＳ１４９においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図１２－４に示す表示結果判定テーブル１を選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データを、「大当り」や「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定する（ステップ１６２ＳＧＳ１５０ａ）。尚、このステップ１６２ＳＧＳ１５０ａにおいては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン状態である高確状態（確変状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１が高確状態（確変状態）に対応する１００００～１２１８０の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態であれば、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１が１～２１９の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

【１０２３】

このように、ステップ１６２ＳＧＳ１４９で選択される表示結果判定テーブル１においては、その時点の遊技状態（高確、低確）に対応して異なる判定値が「大当り」に割り当てられていることから、ステップ１６２ＳＧＳ１５０ａの処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときの遊技状態が高確状態であるか否かに応じて、異なる判定用データ（判定値）を用いて特図表示結果を「大当り」とするか否かが決定されることで、遊技状態が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当り」と判定（決定）される。

【１０２４】

ステップ１６２ＳＧＳ１５０ａにて「大当り」であると判定された場合には（ステップ１６２ＳＧＳ１５０ａ；Ｙ）、遊技制御フラグ設定部１６２ＳＧ１５２に大当りフラグをオン状態とする（ステップ１６２ＳＧＳ１５２）。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図１２－５（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルを選択してセットする（ステップ１６２ＳＧＳ１５３）。こうしてセットされた大当り種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データと、大当り種別判定テーブルにおいて「非確変大当り」、「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」の各大当り種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当り種別を複数種別のいずれとするかを決定する（ステップ１６２ＳＧＳ１５４）。

【１０２５】

ステップ１６２ＳＧＳ１５４の処理にて大当り種別を決定することにより、大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部１６２ＳＧ１５５に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ１６２ＳＧＳ１５５）、決定された大当り種別を記憶する。一例として、大当り種別が非確変大当りに対応する「非確変大当り」であれば大当り種別バッファ値を「０」とし、確変大当りＡに対応する「確変Ａ」であれば「１」とし、確変大当りＢに対応する「確変Ｂ」であれば「２」とし、確変大当りＣに対応する「確変Ｃ」であれば「３」とすればよい。

【１０２６】

一方、ステップ１６２ＳＧＳ１５０ａにて「大当り」ではないと判定された場合には（ステップ１６２ＳＧＳ１５０ａ；Ｎ）、Ｓ１５０ｂに進んで、図１２－４に示す表示結果判定テーブル２を選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データを、「小当り」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「小当り」とするか否かを決定する（ステップ１６２ＳＧＳ１５０ｃ）。尚、ステップ１６２ＳＧＳ１５０ｃにおいては、変動特図が第１特図である場合には、第１特図に対応する判定値を用いて特図表示結果を「小当り」とするか否かを決定し、変動特図が第２特図である場合には、第２特図に対応する判定値を用いて特図表示結果を「小当り」とするか否かを決定する。

【１０２７】

ステップ１６２ＳＧＳ１５０ｃにおいて特図表示結果を「小当り」とすると決定された場合には（ステップ１６２ＳＧＳ１５０ｃ；Ｙ）、遊技制御フラグ設定部１６２ＳＧ１５２に設けられた小当りフラグをオン状態にする（ステップ１６２ＳＧＳ１５１）。

【１０２８】

一方、ステップ１６２ＳＧＳ１５０ｃにおいて特図表示結果を「小当り」とすると決定しなかった場合には（ステップ１６２ＳＧＳ１５０ｃ；Ｎ）、ステップ１６２ＳＧＳ１５６に進む。

【１０２９】

ステップ１６２ＳＧＳ１５６においては、大当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、小当り遊技状態に制御するか否か（小当りフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、更には、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「－」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ１６２ＳＧＳ１５０ａにて特図表示結果が「大当り」であると判定された場合には、ステップ１６２ＳＧＳ１５４における大当り種別が「確変大当りＡ」である場合には「７」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りＢ」である場合には、「５」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「非確変大当り」である場合には、「３」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りＣ」である場合には、「１」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、特図表示結果を「小当り」とする旨の事前決定結果に対応して、小当り図柄となる「２」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

【１０３０】

ステップ１６２ＳＧＳ１５６にて確定特別図柄を設定した後には、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“１”に更新してから（ステップ１６２ＳＧＳ１５７）、特別図柄通常処理を終了する。

【１０３１】

尚、ステップ１６２ＳＧＳ１４５にて第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「０」である場合には（ステップ１６２ＳＧＳ１４５；Ｙ）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ１６２ＳＧＳ１５８）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置５において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【１０３２】

図１２－１７は、変動パターン設定処理として、図６のステップＳ１１１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１２－１７に示す変動パターン設定処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、大当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ１６１）。そして、大当りフラグがオン状態にされていれば（ステップ１６２ＳＧＳ１６１；Ｙ）、大当り種別バッファ値から大当り種別を特定する（ステップ１６２ＳＧＳ１６２）。

【１０３３】

そして、特定した大当り種別が「確変大当りＣ」であるか否かを判定し（ステップ１６２ＳＧＳ１６３）、「確変大当りＣ」ではない場合、つまり、「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「非確変大当り」のいずれかである場合には（ステップ１６２ＳＧＳ１６３；Ｎ）、特定した大当り種別に応じて大当り用変動パターン判定テーブルＡまたは大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択してセットする。具体的には、特定した大当り種別が「非確変大当り」である場合には、大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択してセットし、特定した大当り種別が「確変大当りＡ」または「確変大当りＢ」である場合には、大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択してセットする。

【１０３４】

一方、特定した大当り種別が「確変大当りＣ」である場合には（ステップ１６２ＳＧＳ１６３；Ｙ）、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする（ステップ１６２ＳＧＳ１６５）。

【１０３５】

ステップ１６２ＳＧＳ１６１における判定において、大当りフラグがオン状態にされていなければ（ステップ１６２ＳＧＳ１６１；Ｎ）、更に、小当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ１６６）。小当りフラグがオン状態にされている場合には（ステップ１６２ＳＧＳ１６６；Ｙ）、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットし（ステップ１６２ＳＧＳ１６７）、ステップ１６２ＳＧＳ１７５に進む。

【１０３６】

一方、小当りフラグがオフである場合には（ステップ１６２ＳＧＳ１６６；Ｎ）、遊技制御フラグ設定部１６２ＳＧ１５２に時短フラグがオン状態にされているか否かを判定することにより、遊技状態が確変状態や時短状態で時短制御が行われる時短制御中であるか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ１６８）。そして、時短フラグがオン状態にされていれば（ステップ１６２ＳＧＳ１６８；Ｙ）、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択してセットする（ステップ１６２ＳＧＳ１６９）。

【１０３７】

一方、時短制御中ではないとき、つまり、時短フラグがオン状態にされていないときには（ステップ１６２ＳＧＳ１６８；Ｎ）、例えば遊技制御カウンタ設定部１６２ＳＧ１５４に設けられた、変動特図の保留記憶数カウンタの格納値を読み取ることなどにより、変動特図の保留記憶数を特定し、該特定した変動特図の保留記憶数が１または２であるか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ１７０）。

【１０３８】
特定した変動特図の保留記憶数が１または２である場合（ステップ１６２ＳＧＳ１７０；Ｎ）には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択してセットする（ステップ１６２ＳＧＳ１７１）。
【１０３９】
また、特定した変動特図の保留記憶数が１または２ではない場合には（ステップ１６２ＳＧＳ１７０；Ｎ）、特定した変動特図の保留記憶数が３であるか否かを更に判定する（ステップ１６２ＳＧＳ１７２）。
【１０４０】
特定した変動特図の保留記憶数が３である場合（ステップ１６２ＳＧＳ１７２；Ｙ）には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択してセットする（ステップ１６２ＳＧＳ１７３）。
【１０４１】
また、特定した変動特図の保留記憶数が３ではない場合、つまり、特定した変動特図の保留記憶数が４である場合（ステップ１６２ＳＧＳ１７２；Ｎ）には、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、はずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択してセットして（ステップ１６２ＳＧＳ１７４）、ステップ１６２ＳＧＳ１７５に進む。
【１０４２】
ステップ１６２ＳＧＳ１６４，ステップ１６２ＳＧＳ１６５，ステップ１６２ＳＧＳ１６７，ステップ１６２ＳＧＳ１６９，ステップ１６２ＳＧＳ１７１，ステップ１６２ＳＧＳ１７３，ステップ１６２ＳＧＳ１７４の処理のいずれかを実行した後には、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどに基づき、選択（セット）された大当り用変動パターン判定テーブル、特殊当り用変動パターン判定テーブル、またははずれ用変動パターン判定テーブルＡ～Ｄのいずれかを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップ１６２ＳＧＳ１７５）。尚、この場合において決定される変動パターンは、同じ変動パターンであっても、その時点の出玉状態フラグの値が、「１」である場合には、第１高出玉状態に対応する第１段階の延長調整がされた可変表示時間の変動パターンが決定されることになるとともに、その時点の出玉状態フラグの値が「２」である場合には、第２高出玉状態に対応する第２段階の延長調整がされた可変表示時間の変動パターンが決定されることになる。
【１０４３】
つまり、ステップ１６２ＳＧＳ１７５においては、出玉状態フラグの値に応じて可変表示時間の変動パターンが決定される。
【１０４４】
尚、大当りフラグがオフであるときには、ステップ１６２ＳＧＳ１７５の処理にて変動パターンを決定することにより、飾り図柄の可変表示態様を「リーチ」とするか否かが決定される。即ち、ステップ１６２ＳＧＳ１７０の処理には、可変表示結果が「はずれ」となる場合に、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定する処理が含まれている。
【１０４５】
ステップ１６２ＳＧＳ１７５にて変動パターンを決定した後には、変動特図指定バッファ値に応じて、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームと、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ１６２ＳＧＳ１７６）。一例として、変動特図指定バッファ値が「１」であれば、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「２」であれば、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図の表示を更

新させる駆動信号を送信するための設定を行う。
【１０４６】
ステップ１６２ＳＧＳ１７６の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップ１６２ＳＧＳ１７７）。例えば、変動特図指定バッファ値が「１」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第１変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第１保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第１変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部１６２ＳＧ１５５に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「２」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第２保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第２変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレスを示す設定データを、遊技制御バッファ設定部１６２ＳＧ１５５に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。
【１０４７】
ステップ１６２ＳＧＳ１７７の処理を実行した後、ステップ１６２ＳＧＳ１７５にて決定した変動パターンについて、出玉状態フラグの値に対応した特別図柄の可変表示時間である特図可変表示時間を設定する（ステップ１６２ＳＧＳ１７８）。特別図柄の可変表示時間となる特図可変表示時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が停止表示されるまでの所要時間である。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である“２”に更新してから（ステップ１６２ＳＧＳ１７９）、変動パターン設定処理を終了する。
【１０４８】
ステップ１６２ＳＧＳ１７７でのコマンド送信設定に基づいて、変動パターン設定処理が終了してから図５に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第１変動開始コマンドまたは第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンドが、順次に送信されることになる。尚、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果指定コマンドを最初に送信してから、第１変動開始コマンドまたは第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。
【１０４９】
図１２－１８は、特別図柄停止処理として、図６のステップＳ１１３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。特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ１１３の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをオン状態として特別図柄の変動を終了させ、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂに停止図柄を停止表示する制御を行う（ステップ１６２ＳＧＳ１８０）。尚、変動特図指定バッファ値が第１特図を示す「１」である場合には、第１特別図柄表示装置４Ａでの第１特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第２特図を示す「２」である場合には、第２特別図柄表示装置４Ｂでの第２特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板１２に図柄確定コマンドを送信する制御を行う（ステップ１６２ＳＧＳ１８１）。そして、大当りフラグがオン状態にされているか否かを判定し（ステップ１６２ＳＧＳ１８２）、大当りフラグがオフにされている場合（ステップ１６２ＳＧＳ１８２；Ｎ）には、更に、小当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ１８３）。
【１０５０】
小当りフラグがオン状態にされている場合には、演出制御基板１２に、小当りに対応す

る当り開始５指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ１６２ＳＧＳ１９０ａ）。そして、小当り表示時間タイマに小当り表示時間に相当する値を設定する（ステップ１６２ＳＧＳ１９０ｂ）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、２回）をセットする（ステップ１６２ＳＧＳ１９０ｃ）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開放前処理（ステップＳ１１８）に対応した値である“８”に更新し（ステップ１６２ＳＧＳ１９０ｄ）、特別図柄停止処理を終了する。

【１０５１】

一方、大当りフラグがオン状態にされている場合（ステップ１６２ＳＧＳ１８２；Ｙ）にＣＰＵ１０３は、確変フラグや時短フラグがオン状態にされていれば、確変フラグ及び時短フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ１６２ＳＧＳ１８４）、演出制御基板１２に、記憶されている大当りの種別に応じて当り開始１指定コマンド（確変大当りＡ）、当り開始２指定コマンド（確変大当りＢ）、当り開始３指定コマンド（確変大当りＣ）、当り開始４指定コマンド（非確変）を送信するための設定を行う（ステップ１６２ＳＧＳ１８５）。

【１０５２】

更にＣＰＵ１０３は、演出制御基板１２に通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ１６２ＳＧＳ１８６）。

【１０５３】

そして、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、画像表示装置５において報知するファンファーレ演出の実行期間に相当する時間）に相当する値を設定する（ステップ１６２ＳＧＳ１８７）。この際、大当り表示時間タイマに設定される大当り表示時間としては、出玉状態フラグに応じた大当り表示時間が設定される。

【１０５４】

具体的には、図１２－２１に示すように、出玉状態フラグの値が「０」であれば、低出玉状態に対応する非延長のファンファーレ演出期間である３００００ミリ秒に対応した３００００ミリ秒が大当り表示時間として設定される。

【１０５５】

出玉状態フラグの値が「１」であれば、第１高出玉状態に対応する第１段階延長のファンファーレ演出期間である４００００ミリ秒に対応した４００００ミリ秒が大当り表示時間として設定され、出玉状態フラグの値が「２」であれば、第２高出玉状態に対応する第２段階延長のファンファーレ演出期間である６００００ミリ秒に対応した６００００ミリ秒が大当り表示時間として設定される。

【１０５６】

そして、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、非確変大当りや確変大当りＡの場合には１０回、確変大当りＢの場合には５回、確変大当りＣの場合には２回）をセットした後（ステップ１６２ＳＧＳ１８８）、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（ステップＳ１１４）に対応した値である“４”に更新する（ステップ１６２ＳＧＳ１８９）。

【１０５７】

一方、小当りフラグがオフである場合には（ステップ１６２ＳＧＳ１８３；Ｎ）、ステップ１６２ＳＧＳ１９０においてＣＰＵ１０３は、時短回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定する。尚、本特徴部１６２ＳＧでは、特に図示していないが、ＣＰＵ１０３は、大当り遊技終了処理において終了した大当り遊技の大当り種別が確変大当りＡや確変大当りＢであった場合は、確変フラグと時短フラグの両方をオン状態とする（遊技状態を高確高ベース状態に制御する）とともに時短回数カウンタの値として「０」をセットし、大当り遊技終了処理において終了した大当り遊技の大当り種別が確変大当りＣであった場合は、確変フラグをオン状態とする（遊技状態を高確低ベース状態に制御する）とともに時短回数カウンタの値として「０」をセットする。そして、ＣＰＵ１０３は、大当り遊技終了処理において終了した大当り遊技の大当り種別が非確変大当りであった場合は、時短フラグをオン状態とするとともに時短回数カウンタの値として「１００」をセットするよ

うになっている。時には、ステップ１６２ＳＧＳ１９６に進む。
【１０５８】
一方、時短回数カウンタの値が「０」でない場合（ステップ１６２ＳＧＳ１９０；Ｎ）、つまり、時短回数が残存している高ベース状態である場合には、該時短回数カウンタの値を－１する（ステップ１６２ＳＧＳ１９１）。そして、減算後の時短回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定し（ステップ１６２ＳＧＳ１９３）、「０」でない場合（ステップ１６２ＳＧＳ１９３；Ｎ）にはステップ１６２ＳＧＳ１９６に進み、時短回数カウンタの値が「０」である場合（ステップ１６２ＳＧＳ１９３；Ｙ）には、時短制御を終了させるために、時短フラグをクリアしてオフ状態とした後（ステップ１６２ＳＧＳ１９４）、確変フラグまたは時短フラグの状態に対応した遊技状態（具体的には低確低ベース）に対応した遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ１６２ＳＧＳ１９５）、ステップ１６２ＳＧＳ１９６に進む。尚、ステップ１６２ＳＧＳ１９５の実行に伴って、連荘回数もリセットされる。
【１０５９】
そして、判定後可変表示残回数更新処理を実行する（ステップ１６２ＳＧＳ１９６）。この判定後可変表示残回数更新処理においては、判定後可変表示残回数が「０」であるか否かを判定し、「０」でない場合（残回数が存在する場合）に、残回数を１減算更新し、「０」である場合には、該判定後可変表示残回数更新処理を終了する。
【１０６０】
次いで、ステップ１６２ＳＧＳ１９７では、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“０”に更新してから、当該特別図柄停止処理を終了する。
【１０６１】
図１２－１９は、大当り終了処理として、図６のＳ１１７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。
【１０６２】
大当り終了処理において、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマが動作中、つまりタイマカウント中であるか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ２０１）。大当り終了表示タイマが動作中でない場合（ステップ１６２ＳＧＳ２０１；Ｎ）には、大当り終了表示タイマに、画像表示装置５において大当り終了表示を行うエンディング演出の実行期間に相当する値を大当り終了表示時間として設定し（ステップ１６２ＳＧＳ２０２）、処理を終了する。
【１０６３】
この際、大当り終了表示タイマに設定される大当り終了表示時間としては、出玉状態フラグに応じた大当り終了表示時間が設定される。具体的には、図１２－２１に示すように、出玉状態フラグの値が「０」であれば、低出玉状態に対応する非延長のエンディング演出期間である６００００ミリ秒に対応したタイマ値が設定される。また、出玉状態フラグの値が「１」であれば、第１高出玉状態に対応する第１段階延長のエンディング演出期間である７００００ミリ秒に対応したタイマ値が設定され、出玉状態フラグの値が「２」であれば、第２高出玉状態に対応する第２段階延長のエンディング演出期間である９０００ミリ秒に対応したタイマ値が設定される。
【１０６４】
一方、大当り終了表示タイマが動作中である場合（ステップ１６２ＳＧＳ２０１；Ｙ）には、大当り終了表示タイマの値を１減算する（ステップ１６２ＳＧＳ２０３）。そして、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマの値が０になっているか否か、即ち、大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ１６２ＳＧＳ２０４）。経過していなければ処理を終了する。
【１０６５】
大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ１６２ＳＧＳ２０４；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、記憶されている大当り種別が非確変大当りであるかを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ２０５）。

【１０６６】
記憶されている大当り種別が非確変大当りでない場合（ステップ１６２ＳＧＳ２０５；Ｎ）には、更に、記憶されている大当り種別が確変大当りＣであるか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ２０６）。
【１０６７】
記憶されている大当り種別が確変大当りＣである場合には（ステップ１６２ＳＧＳ２０６；Ｙ）、確変フラグをオン状態にした後（ステップ１６２ＳＧＳ２１０）、ステップ１６２ＳＧＳ２１３に進む。
【１０６８】
一方、記憶されている大当り種別が確変大当りＣでない場合、つまり、大当り種別が確変大当りＡまたは確変大当りＢである場合には（ステップ１６２ＳＧＳ２０６；Ｎ）、確変フラグをオン状態にし（ステップ１６２ＳＧＳ２０７）、時短フラグをオン状態にし（ステップ１６２ＳＧＳ２０８）、時短回数カウンタに「０」をセットした後（ステップ１６２ＳＧＳ２０９）、ステップ１６２ＳＧＳ２１３に進む。
【１０６９】
一方、大当り種別が非確変大当りである場合には（ステップ１６２ＳＧＳ２０５；Ｙ）には、ステップ１６２ＳＧＳ２１１とステップ１６２ＳＧＳ２１２を実行することで、時短フラグをオン状態にするとともに時短回数カウンタに「１００」をセットした後、ステップ１６２ＳＧＳ２１３に進む。
【１０７０】
ステップ１６２ＳＧＳ２１３では、大当りフラグをオフ状態とし、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信設定を行う（ステップ１６２ＳＧＳ２１４）。そして、オン状態にされた確変フラグや時短フラグに基づく遊技状態を演出制御基板１２に通知するための遊技状態指定コマンドの送信設定を行う（ステップ１６２ＳＧＳ２１５）。
【１０７１】
そして、連荘回数と判定後連荘回数の更新処理を実行する（ステップ１６２ＳＧＳ２１６）。この更新処理では、具体的には、終了した大当りが、前述したように低ベース状態において発生した初大当りであるか、高ベース状態において発生した連荘大当りであるのかを、例えば、終了した大当りの発生前の状態に対応する大当り開始前状態フラグの値（低ベースであれば「０」、高ベースであれば「１」）から特定し、初大当りである場合には、連荘回数に「１」をセットする。一方、連荘大当りの場合には、既に、連荘回数が「０」以外の値となっていることから、該連荘回数に１を加算更新する。また、連荘大当りの場合には、判定後連荘回数に初期値がセットされていれば、判定後連荘回数に１を加算更新する。
【１０７２】
そして、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“０”に更新する（ステップ１６２ＳＧＳ２１７）。
【１０７３】
尚、本特徴部１６２ＳＧでは、特に図示しないが、ＣＰＵ１０３は、大当り開放後処理（ステップＳ１１６）においてラウンドの実行回数が設定された上限回数に到達していない場合、出玉状態フラグの値に応じたインターバル期間タイマを設定する。具体的には、図１２－２１に示すように、出玉状態フラグの値が「０」であれば、低出玉状態に対応する非延長のインターバル期間である５０００ミリ秒に対応したタイマ値を設定する。また、出玉状態フラグの値が「１」であれば、第１高出玉状態に対応する第１段階延長のインターバル期間である６０００ミリ秒に対応したタイマ値を設定する。また、出玉状態フラグの値が「２」であれば、第２高出玉状態に対応する第２段階延長のインターバル期間である７０００ミリ秒に対応したタイマ値を設定する。
【１０７４】
ＣＰＵ１０３は、これらタイマ値をインターバル期間タイマに設定した後は、大当り開放後処理を実行する毎にインターバル期間タイマの値を減算更新していき、該インターバ

ル期間タイマがタイマアウトしたことに基づいて大入賞口の開放制御を行うとともに、特図プロセスの値を大当り開放中処理に応じた値に更新する、つまり、新たなラウンド遊技を開始する。

【１０７５】

このように、本特徴部１６２ＳＧでは、図１２－２０に示すように、大当り図柄が導出表示されてから該大当り図柄の導出表示に基づく大当り遊技の終了までの期間においては、出玉状態フラグの値にかかわらず一定の開放期間（例えば、２９秒）が経過するか、一定数（例えば、１０球）の遊技球が大入賞口に入賞するまでラウンド遊技が継続するので、出玉状態フラグの値に応じて各ラウンド遊技において払い出し可能な賞球数自体は変化しない。一方で、図１２－２０及び図１２－２１に示すように、大入賞口が閉鎖されていることにより遊技球が大入賞口に入賞不能である、つまり、賞球を獲得不能であるファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間については、出玉状態フラグの値が０→１→２と変化していくに従って長期化していく。

【１０７６】

このため、各ラウンド遊技において払い出し可能な賞球数が出玉状態フラグの値に応じて変化しないことにより遊技者が獲得可能な賞球数が減少してしまうことを防ぎつつ、遊技球が大入賞口に入賞不能な期間であるファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間を出玉状態フラグの値に応じて変化（長期化）させていくことで、単位時間あたりに払い出される賞球数を抑えることが可能となっている。

【１０７７】

次に、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行可能な処理について説明する。

【１０７８】

図１２－２２は、コマンド解析処理として、図８のステップＳ７５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１２－２２に示すコマンド解析処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、演出制御コマンド受信用バッファの記憶内容を確認することなどにより、中継基板１５を介して伝送された主基板１１からの受信コマンドがあるか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ２２１）。

【１０７９】

ステップ１６２ＳＧＳ２２１にて受信コマンドがある場合には（ステップ１６２ＳＧＳ２２１；Ｙ）、例えば受信コマンドのＭＯＤＥデータを確認することなどにより、その受信コマンドが第１始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ２２２）。そして、第１始動口入賞指定コマンドであるときには（ステップ１６２ＳＧＳ２２２；Ｙ）、第１保留記憶数通知待ち時間を設定する（ステップ１６２ＳＧＳ２２３）。例えば、ステップ１６２ＳＧＳ２２３の処理では、第１保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、演出制御タイマ設定部１６２ＳＧ１９２に設けられたコマンド受信制御タイマにセットされればよい。

【１０８０】

ステップ１６２ＳＧＳ２２２にて受信コマンドが第１始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップ１６２ＳＧＳ２２２；Ｎ）、その受信コマンドは第２始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ２２４）。そして、第２始動口入賞指定コマンドであるときには（ステップ１６２ＳＧＳ２２４；Ｙ）、第２保留記憶数通知待ち時間を設定する（ステップ１６２ＳＧＳ２２５）。例えば、ステップ１６２ＳＧＳ２２５の処理では、第２保留記憶数通知コマンドの受信待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、コマンド受信制御タイマにセットされればよい。

【１０８１】

ステップ１６２ＳＧＳ２２４にて受信コマンドが第２始動口入賞指定コマンドではない場合には（ステップ１６２ＳＧＳ２２４；Ｎ）、その受信コマンドは図柄指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ２２６）。ステップ１６２ＳＧＳ２２６にて受信コマンドが図柄指定コマンドではない場合には（ステップ１６２ＳＧＳ２２６；Ｎ）、その受信コマンドは変動カテゴリコマンドであるか否かを判定する（ステップ１６２

ＳＧＳ２２７）。ステップ１６２ＳＧＳ２２７にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドではない場合には（ステップ１６２ＳＧＳ２２７；Ｎ）、その受信コマンドは第１保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ２２８）。そして、第１保留記憶数通知コマンドであるときには（ステップ１６２ＳＧＳ２２８；Ｙ）、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第１保留記憶数通知待ち時間をクリアする（ステップ１６２ＳＧＳ２２９）。

【１０８２】

ステップ１６２ＳＧＳ２２８にて受信コマンドが第１保留記憶数通知コマンドではない場合には（ステップ１６２ＳＧＳ２２８；Ｎ）、その受信コマンドは第２保留記憶数通知コマンドであるか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ２３０）。そして、第２保留記憶数通知コマンドであるときには（ステップ１６２ＳＧＳ２３０；Ｙ）、例えばコマンド受信制御タイマによる計時動作を初期化することなどにより、第２保留記憶数通知待ち時間をクリアする（ステップ１６２ＳＧＳ２３１）。

【１０８３】

そして、ステップ１６２ＳＧＳ２２９，ステップ１６２ＳＧＳ２３１の処理のいずれかを実行した後は、格納したエントリの表示未決定フラグに、保留表示態様が未決定である旨を示す「１」をセットする（表示未決定フラグをオン状態とする）とともに、未受信のコマンドが有れば演出制限フラグに「１」をセットする（表示制限フラグをオン状態にする）（ステップ１６２ＳＧＳ２３２）。

【１０８４】

ステップ１６２ＳＧＳ２２６にて受信コマンドが図柄指定コマンドである場合や（ステップ１６２ＳＧＳ２２６；Ｙ）、ステップ１６２ＳＧＳ２２７にて受信コマンドが変動カテゴリコマンドである場合（ステップ１６２ＳＧＳ２２７；Ｙ）、あるいはステップ１６２ＳＧＳ２２３，ステップ１６２ＳＧＳ２２５，ステップ１６２ＳＧＳ２３２の処理のいずれかを実行した後には、受信コマンドを図示しない始動入賞時受信コマンドバッファ１６２ＳＧ１９４Ａにおける空き領域の先頭に格納し（ステップ１６２ＳＧＳ２３３）、ステップ１６２ＳＧＳ２２１の処理に戻る。

【１０８５】

尚、可変表示開始コマンド（第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンド）とともに保留記憶数通知コマンド（第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンド）を受信した場合には、保留記憶数通知コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ１６２ＳＧ１９４Ａに格納しないようにしてもよい。即ち、始動入賞の発生に対応して受信した演出制御コマンドを、始動入賞時受信コマンドバッファ１６２ＳＧ１９４Ａにおける空き領域の先頭から順次に格納することができればよい。

【１０８６】

ステップ１６２ＳＧＳ２３０にて受信コマンドが第２保留記憶数通知コマンドではない場合には（ステップ１６２ＳＧＳ２３０；Ｎ）、その他の受信コマンドに応じた設定を行ってから（ステップ１６２ＳＧＳ２３４）、ステップ１６２ＳＧＳ２２１の処理に戻る。例えば、受信コマンドが出玉状態指定コマンドである場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１６２ＳＧＳ２３４の処理において、該出玉状態指定コマンドから出玉状態を特定するとともに、該特定した出玉状態に応じたフラグをオン状態とする等の処理を実行すればよい。このようにすることで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、該フラグを参照することによって出玉状態を特定することが可能とする。

【１０８７】

尚、ステップ１６２ＳＧＳ２２１においてコマンド受信バッファに受信コマンドが無い場合（ステップ１６２ＳＧＳ２２１；Ｎ）は、第１保留記憶数通知待ち時間または第２保留記憶数通知待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ２３７）。第１保留記憶数通知待ち時間または第２保留記憶数通知待ち時間が経過していない場合（ステップ１６２ＳＧＳ２３７；Ｎ）はコマンド解析処理を終了し、第１保留記憶数通知待ち時間または第２保留記憶数通知待ち時間が経過した場合（ステップ１６２ＳＧＳ２３７；

Ｙ）は、該当する格納未完了のエントリの表示未決定フラグを演出制限フラグに「１」をセットし（表示未決定フラグをオン状態にし）、コマンド解析処理を終了する。

【１０８８】

図１２－２３は、先読予告設定処理として、図９のステップＳ１６１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１２－２３に示す先読予告設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、始動入賞時受信コマンドバッファ１６２ＳＧ１９４Ａをチェックし（ステップ１６２ＳＧＳ２４１）、始動入賞時のコマンドの新たな格納が有るか否かを、表示未決定フラグがオン状態であるエントリが有るか否かにより判定する（ステップ１６２ＳＧＳ２４２ａ）。

【１０８９】

表示未決定フラグがオン状態であるエントリが無い場合は（ステップ１６２ＳＧＳ２４２ａ；Ｎ）、ステップ１６２ＳＧＳ２５２に進み、表示未決定フラグがオン状態であるエントリが有る場合は（ステップ１６２ＳＧＳ２４２ａ；Ｙ）、さらに、判定後可変表示残回数が先読み制限回数以下であるか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ２４２ｂ）。判定後可変表示残回数が先読み制限回数以下である場合（ステップ１６２ＳＧＳ２４２ｂ；Ｙ）は、ステップ１６２ＳＧＳ２５０に進むことで、後述するように、通常の表示態様に対応する「０」が、保留表示フラグにセットされる。

【１０９０】

また、判定後可変表示残回数が先読み制限回数よりも多い場合（ステップ１６２ＳＧＳ２４２ｂ；Ｎ）は、当該エントリの演出制限フラグがオン状態であるか否か（「１」がセットされているか否か）を判定する（ステップ１６２ＳＧＳ２４２ｃ）。演出制限フラグがオン状態である場合には（ステップ１６２ＳＧＳ２４２ｃ；Ｙ）、ステップ１６２ＳＧＳ２５０に進むことで、後述するように、通常の表示態様に対応する「０」が、保留表示フラグにセットされる。

【１０９１】

一方、演出制限フラグがオフである場合には（ステップ１６２ＳＧＳ２４２ｂ；Ｎ）、該エントリの図柄指定コマンドが第４図柄指定または第６図柄指定コマンドであるか否か、つまり、図柄指定コマンドが確変大当りＣまたは小当りを示す図柄指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ２４３ａ）。図柄指定コマンドが確変大当りＣまたは小当りを示す図柄指定コマンドである場合には（ステップ１６２ＳＧＳ２４３ａ；Ｙ）、ステップ１６２ＳＧＳ２５０に進むことで、後述するように、通常の表示態様に対応する「０」が、保留表示フラグにセットされる。つまり、確変大当りＣまたは小当りとなる保留記憶については、先読予告演出を実行しないようになっている。

【１０９２】

一方、図柄指定コマンドが確変大当りＣまたは小当りを示す図柄指定コマンドでない場合には、該エントリの図柄指定コマンドが第１図柄指定コマンドであるか否か、つまり、図柄指定コマンドがはずれを示すコマンドであるか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ２４３ｂ）。該エントリの図柄指定コマンドが第１図柄指定コマンドでない場合、つまり、大当り（確変大当りＡ、確変大当りＢ、非確変大当りのいずれか）を示すコマンドである場合は（ステップ１６２ＳＧＳ２４３ｂ；Ｎ）、当該エントリの図柄指定コマンドから大当り種別を特定する（ステップ１６２ＳＧＳ２４４）。

【１０９３】

そして、例えば乱数回路１２４や演出制御カウンタ設定部１６２ＳＧ１９３のランダムカウンタなどから抽出した先読予告演出用の乱数値を示す数値データとステップ１６２ＳＧＳ２４４において特定した大当り種別に基づいて、図示しない大当り時先読予告演出判定テーブルを参照することにより、先読予告演出を実行するか否かと、先読予告演出を実行する場合における表示パターンと、を決定する（ステップ１６２ＳＧＳ２４５）。

【１０９４】

ステップ１６２ＳＧＳ２４５においては、例えば、図１２－２４（Ａ）に示すような決定割合で先読予告演出の実行の有無と表示パターン（予告種別）とを決定する。図１２－

２４（Ａ）に示す決定割合の設定例では、ステップ１６２ＳＧＳ２４４の処理において特定した大当り種別に応じて、先読予告演出の有無や表示パターン（予告種別）の決定割合を異ならせている。

【１０９５】

具体的には、先読予告演出の表示パターン（予告種別）として、表示パターンα及び表示パターンβの２種類が設けられている。このうち、先読予告演出の表示パターンが表示パターンαに決定された場合には、保留記憶表示が白色の四角形（◇）で第１保留記憶表示エリア５Ｄまたは第２保留記憶表示エリア５Ｕに表示され、先読予告演出の表示パターン（予告種別）が表示パターンβに決定された場合には、保留記憶表示が白色の星形（☆）で第１保留記憶表示エリア５Ｄまたは第２保留記憶表示エリア５Ｕに表示される。

【１０９６】

尚、可変表示結果が確変大当りＣ以外の大当りとなる場合は、先読予告演出が非実行に決定される場合が無く、必ず先読予告演出の実行が決定されて表示パターン（予告種別）として表示パターンαまたは表示パターンβのどちらかの表示パターン（予告種別）が決定される。

【１０９７】

また、図１２－２４（Ａ）に示すように、大当り種別が「確変大当りＡ」である場合には、表示パターン（予告種別）として表示パターンβが決定される割合は、表示パターンαが決定される割合よりも高く設定されている。一方で、大当り種別が「確変大当りＢ」または「非確変大当り」である場合には、表示パターン（予告種別）として表示パターンβが決定される割合は、表示パターンαが決定される割合よりも低く設定されている。

【１０９８】

このような設定により、可変表示結果が「大当り」であり、かつ表示パターン（予告種別）として表示パターンβの表示が実行された場合は、表示パターンαの表示が実行された場合よりも大当り種別が確変大当りＡである割合が高くなり、遊技者の確変大当りＡとなることに対する期待感を高めることができる。

【１０９９】

尚、本特徴部１６２ＳＧでは、可変表示結果が確変大当りＣ以外の「大当り」である場合は、必ず先読予告演出の実行を決定することで保留記憶表示を白色の四角（◇）に表示する表示パターンαまたは白色の星形（☆）に表示する表示パターンβのいずれか一方の表示パターンを実行しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果が確変大当りＣ以外の「大当り」である場合であっても、可変表示結果が「はずれ」である場合と同様に先読予告演出の非実行を決定する場合を設けてもよい。

【１１００】

また、ステップ１６２ＳＧＳ２４３ｂにおいて、表示未決定フラグがオン状態であるエントリの図柄指定コマンドが第１図柄指定コマンドである場合、つまり、はずれを示すコマンドである場合は（ステップ１６２ＳＧＳ２４３ｂ；Ｙ）、表示未決定フラグがオン状態である当該エントリの変動カテゴリ指定コマンドが示す変動カテゴリを特定する（ステップ１６２ＳＧＳ２４７）。具体的には、該エントリの変動カテゴリ指定コマンドがＣ６００Ｈであれば、「非リーチ」の変動パターンのカテゴリであると特定し、Ｃ６０１Ｈであれば、「スーパーリーチ」の変動パターンのカテゴリであると特定し、Ｃ６０２Ｈであれば、ノーマルリーチを含む「その他」の変動パターンのカテゴリであると特定すればよい。

【１１０１】

そして、例えば乱数回路１２４や演出制御カウンタ設定部１６２ＳＧ１９３のランダムカウンタなどから抽出した先読予告演出用の乱数値を示す数値データと、ステップ１６２ＳＧＳ２４７において特定した変動パターンのカテゴリとに基づいて、図示しないはずれ時先読予告演出判定テーブルを参照することにより、先読予告演出を実行するか否かと、先読予告演出を実行する場合における表示パターン（予告種別）と、を決定する（ステップ１６２ＳＧＳ２４８）。

【１１０２】
ステップ１６２ＳＧＳ２４８においては、例えば、図１２－２４（Ｂ）に示すような決定割合で先読予告演出の実行の有無と表示パターン（予告種別）とを決定する。図１２－２４（Ｂ）に示す決定割合の設定例では、ステップ１６２ＳＧＳ２４７の処理において特定した変動パターンのカテゴリに応じて、先読予告演出の実行の有無や表示パターン（予告種別）の決定割合を異ならせている。
【１１０３】
具体的には、表示パターン（予告種別）として、表示パターンα及び表示パターンβの２種類が設けられている。このうち、表示パターン（予告種別）が表示パターンαに決定された場合には、保留記憶表示が特定態様である白色の四角形（◇）で第１保留記憶表示エリア５Ｄまたは第２保留記憶表示エリア５Ｕに表示され、表示パターン（予告種別）が表示パターンβに決定された場合には、保留記憶表示が特定態様である白色の星形（☆）で第１保留記憶表示エリア５Ｄまたは第２保留記憶表示エリア５Ｕに表示される。尚、先読予告演出が非実行に決定される場合は、保留記憶表示が通常態様である丸型（○）で第１保留記憶表示エリア５Ｄまたは第２保留記憶表示エリア５Ｕに表示される。
【１１０４】
図１２－２４（Ｂ）に示すように、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合には、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」である場合よりも先読予告演出が実行される割合（「予告演出なし」以外に決定される割合）が高く設定されている。また、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「スーパーリーチ」である場合には、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合よりも先読予告演出が実行される割合（「予告演出なし」以外に決定される割合）が高く設定されている。
【１１０５】
可変表示結果が「はずれ」である場合において先読予告演出の実行が決定される際には、変動カテゴリが「その他」である場合には、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」である場合よりも表示パターンαが決定される割合が高く設定されている。また、変動パターンのカテゴリが「スーパーリーチ」である場合には、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合よりも表示パターンαが決定される割合が高く設定されている。更に、可変表示結果が「はずれ」である場合において先読予告演出の実行が決定される際には、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合には、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」である場合よりも表示パターンβが決定される割合が高く設定されており、変動パターンのカテゴリが「スーパーリーチ」である場合には、変動パターンのカテゴリが「その他」である場合よりも表示パターンβが決定される割合が高く設定されている。
【１１０６】
尚、可変表示結果が「はずれ」である場合においては、変動パターンのカテゴリが「非リーチ」、「その他」、「スーパーリーチ」のいずれにおいても、先読予告演出が非実行に決定される割合が最も高く設定されており、先読予告演出が実行に決定され、かつ表示パターンβが決定される割合が最も低く設定されている。
【１１０７】
更に、図１２－２４（Ａ）に示すように、可変表示結果が「大当り」である場合においては、先読予告演出が非実行（予告演出なし）に決定されることがないとともに、先読予告演出が実行に決定され、かつ表示パターンαまたは表示パターンβが決定される割合は、可変表示結果が「はずれ」である場合のいずれの変動パターンのカテゴリにおける表示パターンαまたは表示パターンβが決定される割合よりも高く設定されている。
【１１０８】
更に、可変表示結果が「はずれ（非リーチ）」、「はずれ（スーパーリーチ）」、「はずれ（その他）」である場合において、先読予告演出の実行が決定される際には、表示パターンαが決定される割合が、表示パターンβが決定される割合よりも高く設定されている。一方、可変表示結果が「大当り（確変Ａ）」である場合において、先読予告演出の実

行が決定される際には、表示パターンβが決定される割合が、表示パターンαが決定される割合よりも高く設定されている。

【１１０９】

このような設定により、先読予告演出の表示パターン（予告種別）として表示パターンαまたは表示パターンβが実行（表示）された場合には、表示パターンαまたは表示パターンβが実行（表示）されない場合よりも可変表示結果が「大当り」となる可能性が高く、特に表示パターンβが実行（表示）された場合には、可変表示結果が「大当り」であり、かつ大当り種別が「確変大当りＡ」となる割合が高まるため、遊技者の期待感を高めることができる。

【１１１０】

ステップ１６２ＳＧＳ２４８の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１６２ＳＧＳ２４７において先読予告演出の実行が決定されたか否か、つまり、表示パターン（予告種別）を表示パターンαと表示パターンβのいずれかに決定したか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ２４９）。

【１１１１】

ステップ１６２ＳＧＳ２４５の実行後または先読予告演出の実行が決定された場合は（ステップ１６２ＳＧＳ２４９；Ｙ）、決定した表示パターン（予告種別）に対応するフラグ値を当該エントリの保留表示フラグにセットする（ステップ１６２ＳＧＳ２４６）。具体的には、ステップ１６２ＳＧＳ２４５またはステップ１６２ＳＧＳ２４８において決定した表示パターン（予告種別）が保留記憶表示を「◇」で示す表示パターンαであれば当該エントリの保留表示フラグに「１」をセットし、ステップ１６２ＳＧＳ２４５またはステップ１６２ＳＧＳ２４８において決定した表示パターン（予告種別）が保留記憶表示を「☆」で示す表示パターンβであれば当該エントリの保留表示フラグに「２」をセットした後、ステップ１６２ＳＧＳ２５１に進む。

【１１１２】

また、ステップ１６２ＳＧＳ２４９において、先読予告演出の実行が決定されていない場合は（ステップ１６２ＳＧＳ２４９；Ｎ）、当該エントリの保留表示フラグに、白色の「○」を示す「０」をセットした後（ステップ１６２ＳＧＳ２５０）、ステップ１６２ＳＧＳ２５１に進む。

【１１１３】

尚、ステップ１６２ＳＧＳ２４６またはステップ１６２ＳＧＳ２５０実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該エントリの表示未決定フラグの値を「０」に変更する（ステップ１６２ＳＧＳ２５１）。その後、始動入賞時受信コマンドバッファ１６２ＳＧ１９４Ａの記憶内容にもとづいて保留表示を更新する（ステップ１６２ＳＧＳ２５２）。これにより、始動入賞時受信コマンドバッファ１６２ＳＧ１９４Ａに新たに格納された保留記憶が、保留表示フラグにセットされた「０」、「１」、「２」のいずれかに対応した表示態様にて表示される。また、可変表示が実行されて、始動入賞時受信コマンドバッファ１６２ＳＧ１９４Ａの記憶内容がシフトされた場合にも、該シフト後の始動入賞時受信コマンドバッファ１６２ＳＧ１９４Ａの記憶内容に応じて、図１２－２５（Ａ）に示すように、画像表示装置５の下方位置に設けられている第１保留記憶表示エリア５Ｄおよび第２保留記憶表示エリア５Ｕの保留表示が更新される。

【１１１４】

具体的には、図１２－２５（Ｂ）に示すように、第１特図保留記憶数が１つであれば１つの保留記憶表示を表示する。この保留記憶表示の表示態様としては、該保留記憶に対応する保留表示フラグのフラグ値が「０」である場合には、図１２－２５（Ｂ）に示すように「○」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「１」である場合には、「◇」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「２」である場合には、「☆」の表示態様にて表示される。尚、第１特図保留記憶数が２つであれば、２つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第１保留記憶表示エリア５Ｄに表示される。また、

第１特図保留記憶数が３つであれば、３つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第１保留記憶表示エリア５Ｄに表示される。また、第１特図保留記憶数が４つであれば、４つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第１保留記憶表示エリア５Ｄに表示される。

【１１１５】

また、第２特図保留記憶数が１つであれば１つの保留記憶表示を表示する。この保留記憶表示の表示態様としては、第１特図の場合と同じく、該保留記憶に対応する保留表示フラグのフラグ値が「０」である場合には、「○」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「１」である場合には、「◇」の表示態様にて表示され、保留表示フラグのフラグ値が「２」である場合には、「☆」の表示態様にて表示される。尚、第２特図保留記憶数が２つであれば、例えば、図１２－２５（Ｂ）に示すように、２つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様として、例えば、１の保留記憶表示が「○」の表示態様、１の保留記憶表示が「☆」の表示態様にて第２保留記憶表示エリア５Ｕに表示される。また、第２特図保留記憶数が３つであれば、３つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第２保留記憶表示エリア５Ｕに表示される。また、第２特図保留記憶数が４つであれば、４つの保留記憶表示が表示され、それぞれの保留記憶表示が、対応する保留記憶の保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた態様にて第２保留記憶表示エリア５Ｕに表示される。

【１１１６】

そして、可変表示が実行される毎に、保留記憶が減少（消費）されることに応じて、図１２－２５（Ｂ）に示すように、保留記憶表示も、所定のシフト方向（本特徴部１６２ＳＧでは画面の中央方向）にシフトする。

【１１１７】

つまり、可変表示の開始時に実行される、後述する可変表示開始設定処理において保留記憶が消費されて、始動入賞時受信コマンドバッファ１６２ＳＧ１９４Ａの保留記憶がシフトされた場合には、シフト後の始動入賞時受信コマンドバッファ１６２ＳＧ１９４Ａの保留記憶にもとづいて、第１保留記憶表示エリア５Ｄや第２保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶表示もシフトされて表示されるとともに、始動入賞により、新たな保留記憶があった場合には、当該保留記憶の表示パターンが決定されて保留表示フラグにセットされ、該保留表示フラグにセットされたフラグ値に応じた表示態様にて、第１保留記憶表示エリア５Ｄや第２保留記憶表示エリア５Ｕに表示されるようになる。

【１１１８】

尚、本特徴部１６２ＳＧにおいては、ステップ１６２ＳＧＳ２５２の処理を先読予告設定処理において実行する形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、これら第１保留記憶表示エリア５Ｄおよび第２保留記憶表示エリア５Ｕの保留表示が更新するための処理を、先読予告設定処理とは異なる処理（例えば、保留表示更新処理）として個別に実行するようにしてもよい。

【１１１９】

また、本特徴部１６２ＳＧでは、ステップ１６２ＳＧＳ２４２において始動入賞時のコマンドの新たな格納が有ることを条件に該始動入賞における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行を決定しているが、第１始動入賞口への始動入賞と第２始動入賞口への始動入賞が同時に発生したことによりステップ１６２ＳＧＳ２４２において第１特図と第２特図との双方で始動入賞時のコマンドの新たな格納が有ると判定された場合、つまり、表示未決定フラグがオン状態であるエントリが第１特図保留記憶にも第２特図保留記憶にも存在する場合には、双方のエントリを先読予告演出の実行と非実行の決定対象としている。第１特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶と第２特図における

始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶の双方を先読予告演出の実行と非実行の決定対象とする場合は、先読予告演出の実行を示す「１」または「２」の保留表示フラグのエントリが存在しなければ第１特図の保留記憶の保留表示と第２特図の保留表示の双方において先読予告演出が同時に実行される場合がある。

【１１２０】

また、本特徴部１６２ＳＧでは、前述のように第１始動入賞口への始動入賞と第２始動入賞口への始動入賞が同時に発生した場合には、第１特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶と第２特図における始動入賞時のコマンドが新たに格納された保留記憶の双方を先読予告演出の実行と非実行の決定の対象としているが、この発明はこれに限定されるものではなく、このような場合は、第１特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行、第２特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行を、いずれか一方のみに決定するようにしてもよい。

【１１２１】

具体的には、遊技状態が、高開放制御が行われない通常状態である場合は、第１特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定を第２特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定よりも優先して行う。そして、第１特図における保留記憶での先読予告演出の実行を決定した場合は、第２特図における保留記憶の先読予告演出の実行を一義的に非実行に決定し、第１特図における保留記憶での先読予告演出の非実行を決定した場合は、第２特図における保留記憶の先読予告演出の実行と非実行を決定すればよい。

【１１２２】

一方、遊技状態が、高開放制御が行われる時短状態（高確高ベース状態・低確高ベース状態）である場合は、第２特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定を第１特図における保留記憶での先読予告演出の実行と非実行の決定よりも優先して行う。そして、第２特図における保留記憶での先読予告演出の実行を決定した場合は、第１特図における保留記憶の先読予告演出の実行を一義的に非実行に決定し、第２特図における保留記憶での先読予告演出の非実行を決定した場合は、第１特図における保留記憶の先読予告演出の実行と非実行を決定すればよい。

【１１２３】

図１２－２６は、図９に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、第１変動開始コマンド受信フラグオン状態であるか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ２７１）。第１変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ１６２ＳＧＳ２７１；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ１６２ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶のバッファ番号「１－０」～「１－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（ステップ１６２ＳＧＳ２７２）。尚、バッファ番号「１－０」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【１１２４】

具体的には、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－１」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－０」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－２」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－１」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－３」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－２」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－３」に対応付けて格納するようにシフトする。

【１１２５】

また、ステップ１６２ＳＧＳ２７１において第１変動開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ１６２ＳＧＳ２７１；Ｎ）、第２変動開始コマンド受信フラグがオ

ン状態であるか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ２７３）。第２変動開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ１６２ＳＧＳ２７３；Ｎ）、可変表示開始設定処理を終了し、第２変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ１６２ＳＧＳ２７３；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ１６２ＳＧ１９４Ａにおける第２特図保留記憶のバッファ番号「２－０」～「２－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（ステップ１６２ＳＧＳ２７４）。尚、バッファ番号「２－０」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【１１２６】

具体的には、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－１」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－０」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－２」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－１」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－３」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－２」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－３」に対応付けて格納するようにシフトする。

【１１２７】

ステップ１６２ＳＧＳ２７２またはステップ１６２ＳＧＳ２７４の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ１６２ＳＧＳ２７５）。

【１１２８】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ１６２ＳＧＳ２７６）。この場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【１１２９】

尚、本特徴部１６２ＳＧでは、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りＡに該当する第２可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄として３図柄が「７」で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りＢに該当する第３可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「７」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「１１１」、「３３３」、「５５５」、「９９９」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りＣに該当する第４可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、小当りと同一のチャンス目となる「３３４」、「７７８」等の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する第５可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄として３図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが小当りに該当する第６可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、確変大当りＣと同一のチャンス目となる「３３４」、「７７８」等の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第１可変表示結果指定コマンドである場合には、変動パターンが非リーチの変動パターンであれば、停止図柄として３図柄が不揃いとなる飾り図柄であって、上記したチャンス目以外の組合せ（はずれ図柄）を決定し、変動パターンがリーチの変動パターンであれば、「１２１」や「４６４」等のリーチはずれの飾り図柄の組合せ（はずれ図柄）を決定する。

【１１３０】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられてい

る停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。

【１１３１】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１２－２７に示す予告演出決定処理を実施して、当該可変表示において予告演出を実行するか否かを決定する（ステップ１６２ＳＧＳ２７７）。尚、本特徴部１６２ＳＧでは、予告演出決定処理において、後述するように予告演出Ａ～予告演出Ｄの４個の予告演出のうちからいずれかの実行を決定可能な形態を例示するが、この発明はこれに限定されるものではなく、実行可能な予告演出は３個以下または５個以上であってもよい。

【１１３２】

本特徴部１６２ＳＧの予告演出決定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、出玉状態を特定するとともに、該特定した出玉状態に対応する予告演出種別決定用テーブルをセットする（ステップ１６２ＳＧＳ２９０）。尚、出玉状態は、例えば、コマンド解析処理において出玉状態指定コマンドを受信した際にオン状態としたフラグの値等から特定すればよい。

【１１３３】

ここで、図１２－２８に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、出玉状態を低出玉状態と特定した場合は、予告演出種別決定用テーブルＡを選択し、出玉状態を第１高出玉状態と特定した場合は、予告演出種別決定用テーブルＢを選択し、出玉状態を第２高出玉状態と特定した場合は、予告演出種別決定用テーブルＣを選択すればよい。

【１１３４】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示結果と変動パターンとを特定する（ステップ１６２ＳＧＳ２９１）。可変表示結果は、可変表示の開始時において主基板１１から送信される可変表示結果（はずれ、確変大当りＡ、確変大当りＢ、確変大当りＣ、非確変大当り、小当り）を指定するための可変表示結果指定コマンドを格納するための可変表示結果指定コマンド格納領域に記憶されている可変表示結果指定コマンドにより特定することができる。また、変動パターンは、前述したように、変動パターン指定コマンド格納領域に記憶されている変動パターン指定コマンドにて特定できる。

【１１３５】

そして、予告演出決定用乱数を抽出するとともに、ステップ１６２ＳＧ２９０にてセットした予告演出種別決定用テーブルを用いて予告演出の実行の有無と実行する場合の予告演出種別を決定する（ステップ１６２ＳＧＳ２９２）。

【１１３６】

具体的には、図１２－２８に示すように、出玉状態が低出玉状態である場合は、予告演出種別決定用テーブルＡを用いて、可変表示結果が非リーチはずれであれば、８５％の割合で予告演出の非実行を決定し、１０％の割合で予告演出Ａの実行を決定し、５％の割合で予告演出Ｂの実行を決定し、０％の割合で予告演出Ｃの実行を決定し、０％の割合で予告演出Ｄの実行を決定する。可変表示結果がスーパーリーチはずれであれば、２０％の割合で予告演出の非実行を決定し、５０％の割合で予告演出Ａの実行を決定し、３０％の割合で予告演出Ｂの実行を決定し、０％の割合で予告演出Ｃの実行を決定し、０％の割合で予告演出Ｄの実行を決定する。そして、可変表示結果が大当りＣを除く大当りであれば、１０％の割合で予告演出の非実行を決定し、２５％の割合で予告演出Ａの実行を決定し、６５％の割合で予告演出Ｂの実行を決定し、０％の割合で予告演出Ｃの実行を決定し、０％の割合で予告演出Ｄの実行を決定する。

【１１３７】

また、出玉状態が第１高出玉状態である場合は、予告演出種別決定用テーブルＢを用いて、可変表示結果が非リーチはずれであれば、８５％の割合で予告演出の非実行を決定し、１０％の割合で予告演出Ａの実行を決定し、５％の割合で予告演出Ｂの実行を決定し、０％の割合で予告演出Ｃの実行を決定し、０％の割合で予告演出Ｄの実行を決定する。可

変表示結果がスーパーリーチはずれであれば、２０％の割合で予告演出の非実行を決定し、５０％の割合で予告演出Ａの実行を決定し、２５％の割合で予告演出Ｂの実行を決定し、５％の割合で予告演出Ｃの実行を決定し、０％の割合で予告演出Ｄの実行を決定する。そして、可変表示結果が大当りＣを除く大当りであれば、１０％の割合で予告演出の非実行を決定し、２５％の割合で予告演出Ａの実行を決定し、５０％の割合で予告演出Ｂの実行を決定し、１５％の割合で予告演出Ｃの実行を決定し、０％の割合で予告演出Ｄの実行を決定する。

【１１３８】

また、出玉状態が第２高出玉状態である場合は、予告演出種別決定用テーブルＣを用いて、可変表示結果が非リーチはずれであれば、８５％の割合で予告演出の非実行を決定し、８％の割合で予告演出Ａの実行を決定し、４％の割合で予告演出Ｂの実行を決定し、３％の割合で予告演出Ｃの実行を決定し、０％の割合で予告演出Ｄの実行を決定する。可変表示結果がスーパーリーチはずれであれば、２０％の割合で予告演出の非実行を決定し、４５％の割合で予告演出Ａの実行を決定し、２０％の割合で予告演出Ｂの実行を決定し、１０％の割合で予告演出Ｃの実行を決定し、０％の割合で予告演出Ｄの実行を決定する。そして、可変表示結果が大当りＣを除く大当りであれば、１０％の割合で予告演出の非実行を決定し、１５％の割合で予告演出Ａの実行を決定し、４５％の割合で予告演出Ｂの実行を決定し、２０％の割合で予告演出Ｃの実行を決定し、１０％の割合で予告演出Ｄの実行を決定する。

【１１３９】

つまり、本特徴部１６２ＳＧにおける予告演出としては、予告演出Ｄが最も大当り期待度（可変表示結果が大当りとなる割合）が高く設定されており、予告演出Ｃは予告演出Ｄよりも大当り期待度が低く設定されており、予告演出Ｂは予告演出Ｃよりも大当り期待度が低く設定されており、予告演出Ａは予告演出Ｂよりも大当り期待度が低く設定されている。そして、予告演出を非実行とする場合は、いずれの予告演出を実行する場合よりも大当り期待度が低く設定されている（大当り期待度：予告演出Ｄ＞予告演出Ｃ＞予告演出Ｂ＞予告演出Ａ＞予告演出非実行）。

【１１４０】

また、各出玉状態において実行可能な予告演出数に注目すると、低出玉状態にて実行可能な予告演出は予告演出Ａと予告演出Ｂの２個、第１高出玉状態にて実行可能な予告演出は予告演出Ａ、予告演出Ｂ、予告演出Ｃの３個、第２高出玉状態にて実行可能な予告演出は、予告演出Ａ、予告演出Ｂ、予告演出Ｃ、予告演出Ｄの４個である。つまり、本特徴部１６２ＳＧでは、初当りが発生してから連荘状態を継続していくことによって可変表示中に実行可能な予告演出が増加していくため、連荘中において遊技が間延びしてしまうことによる遊技興趣の低下を抑えることが可能となっている。

【１１４１】

特に、第２高出玉状態においては、可変表示結果が大当りとなることが確定する予告演出Ｄが実行可能となるので、第２高出玉状態における可変表示中においては、予告演出Ｄが実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【１１４２】

図１２－２７に戻り、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１６２ＳＧＳ２９２の実行後、予告演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ１６２ＳＧＳ２９３）。予告演出の実行を決定していない場合（ステップ１６２ＳＧＳ２９３；Ｎ）は予告演出決定処理を終了する。また、予告演出の実行を決定した場合（ステップ１６２ＳＧＳ２９３；Ｙ）は、ステップ１６２ＳＧＳ２９２において決定した予告演出種別を記憶するとともに（ステップ１６２ＳＧＳ２９４）、予告演出実行決定フラグをオン状態とし（ステップ１６２ＳＧＳ２９５）、予告演出決定処理を終了する。

【１１４３】

予告演出決定処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１２－２６に示す可変表示開始設定処理に戻り、ステップ１６２ＳＧＳ２７８において演出制御用ＣＰＵ１２０

は、予告演出実行決定フラグがオン状態とされているか否か、つまり、ステップ１６２ＳＧＳ２７７の予告演出決定処理において「予告演出Ａ」、「予告演出Ｂ」のいずれかの予告演出が決定されたか否かを判定する。

【１１４４】

予告演出実行決定フラグがオン状態にされている場合には、ステップ１６２ＳＧＳ２７９に進んで、予告演出開始待ちタイマに、予告演出開始までの期間に応じた値をセットし（ステップ１６２ＳＧＳ２７９）、予告演出実行決定フラグをオフ状態として（ステップ１６２ＳＧＳ２８０）、ステップ１６２ＳＧＳ２８１に進む。一方、予告演出実行決定フラグがオフである場合には、ステップ１６２ＳＧＳ２７９とステップ１６２ＳＧＳ２８０とを経由することなくステップ１６２ＳＧＳ２８１に進む。

【１１４５】

これら予告演出開始までの期間としては、本特徴部１６２ＳＧでは、予告演出が開始されるタイミングの前に、該予告演出の実行の前兆を示す演出（図示略）が実施され、該前兆を開始するタイミングが予告演出の開始タイミングとされているので、予告演出を開始するまでの期間よりも短い期間が設定され、これら予告演出の開始タイミングは、予告演出の開始から実行される予告演出のプロセステーブルに基づいて特定されて予告演出が開始されるようになっているが、この発明はこれに限定されるものではなく、これら前兆の演出を予告演出において実施しない場合にあっては、予告演出の開始タイミングが予告演出の開始タイミングとなるので、予告演出の開始タイミングまでの期間を予告演出開始待ちタイマに設定すればよい。

【１１４６】

ステップ１６２ＳＧＳ２８１において演出制御用ＣＰＵ１２０は、出玉状態を特定し、該特定した出玉状態と変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ１におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ１６２ＳＧＳ２８２）。

【１１４７】

尚、ステップ１６２ＳＧＳ２８１において演出制御用ＣＰＵ１２０は、コマンド解析処理のステップ１６２ＳＧＳ２３４の処理にてセットされた演出用出玉状態フラグの値を参照することで出玉状態を特定すればよい。

【１１４８】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置５の表示を制御するための表示制御実行データ、各ＬＥＤの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ８Ｌ，８Ｒから出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータｎ（１～Ｎ番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

【１１４９】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音制御実行データ１、操作部制御実行データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ、操作部（プッシュボタン３１Ｂ、スティックコントローラ３１Ａ等））の制御を実行する（ステップ１６２ＳＧＳ２８３）。例えば、画像表示装置５において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部１２３に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板１４に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ８Ｌ，８Ｒからの音声出力を行わせるために、音声制御基板１３に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【１１５０】

尚、この実施例では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに１対１に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから

、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。
【１１５１】
そして、可変表示時間タイマに、特定した出玉状態と変動パターン指定コマンドとで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ１６２ＳＧＳ２８４）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ１６２ＳＧＳ２８５）。尚、所定時間は例えば３０ｍｓであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをＶＲＡＭに書き込み、表示制御部１２３がＶＲＡＭに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置５に出力し、画像表示装置５が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）に対応した値にする（ステップ１６２ＳＧＳ２８６）。
【１１５２】
以上のように演出制御用ＣＰＵ１２０が可変表示開始設定処理を実行することで、本特徴部１６２ＳＧでは、出玉状態が低出玉状態、第１高出玉状態、第２高出玉状態のいずれであっても、特図可変表示時間と連動して飾り図柄の可変表示を実行することが可能となっている。尚、本特徴部１６２ＳＧでは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出用出玉状態フラグの値と変動パターン指定コマンドによって出玉状態に応じた飾り図柄の可変表示を実行可能となっている形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、ＣＰＵ１０３は、変動パターン指定コマンドとともに該変動パターン指定コマンドがいずれの出玉状態にて決定されたかを指定する変動パターン決定状態指定コマンドを演出制御基板１２（演出制御用ＣＰＵ１２０）に対して送信可能とし、演出制御用ＣＰＵ１２０は、これら変動パターン指定コマンドと変動パターン決定状態指定コマンドを受信する毎に出玉状態に応じた飾り図柄の可変表示を実行するようにしてもよい。
【１１５３】
図１２－２９は、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマ、可変表示時間タイマ、可変表示制御タイマのそれぞれの値を－１する（ステップ１６２ＳＧＳ３０１，ステップ１６２ＳＧＳ３０２，ステップ１６２ＳＧＳ３０３）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、予告演出開始待ちタイマがセットされている（予告演出を行うことに決定されている）か、または予告演出実行中フラグがオン状態である（予告演出の実行中である）場合には（ステップ１６２ＳＧＳ３０４；Ｙ）、予告演出処理を実行する（ステップ１６２ＳＧＳ３０５）。予告演出開始待ちタイマも予告演出実行中フラグもオフである場合には、ステップ１６２ＳＧＳ３０５の予告演出処理を実施することなく、ステップ１６２ＳＧＳ３０６に進む。
【１１５４】
ステップ１６２ＳＧＳ３０６において演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマがタイマアウトしたか否か確認する。プロセスタイマがタイマアウトしていたら、プロセスデータの切り替えを行う（ステップ１６２ＳＧＳ３０７）。即ち、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１６２ＳＧＳ３０８）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等にもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（ステップ１６２ＳＧＳ３０９ａ）。一方、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容（表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等）に従って演出装置（演出用部品）の制御を実行する（ステップ１６２ＳＧＳ３０９ｂ）。
【１１５５】
次に、可変表示制御タイマがタイマアウトしているか否かを確認する（ステップ１６２ＳＧＳ３１０）。可変表示制御タイマがタイマアウトしている場合には（ステップ１６２ＳＧＳ３１０；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、左中右の飾り図柄の次表示画面（前回

の飾り図柄の表示切り替え時点から３０ｍｓ経過後に表示されるべき画面）の画像データを作成し、ＶＲＡＭの所定領域に書き込む（ステップ１６２ＳＧＳ３１１）。そのようにして、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示制御が実現される。表示制御部１２３は、設定されている背景画像等の所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を画像表示装置５に出力する。そのようにして、画像表示装置５において、飾り図柄の変動における背景画像、キャラクタ画像及び飾り図柄が表示される。また、可変表示制御タイマに所定値を再セットする（ステップ１６２ＳＧＳ３１２）。

【１１５６】

また、可変表示制御タイマがタイマアウトしていない場合（ステップ１６２ＳＧＳ３１０；Ｎ）、ステップ１６２ＳＧＳ３１２の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示時間タイマがタイマアウトしているか否か確認する（ステップ１６２ＳＧＳ３１３）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていれば、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップＳ１７３）に応じた値に更新する（ステップ１６２ＳＧＳ３１５）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがオン状態であれば（ステップ１６２ＳＧＳ３１４；Ｙ）、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップＳ１７３）に応じた値に更新する（ステップ１６２ＳＧＳ３１５）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターン指定コマンドを受信したような場合でも、正規の可変表示時間経過時（特別図柄の可変表示終了時）に、飾り図柄の可変表示を終了させることができる。

【１１５７】

尚、飾り図柄の可変表示制御に用いられているプロセステーブルには、飾り図柄の可変表示中のプロセスデータが設定されている。つまり、プロセステーブルにおけるプロセスデータ１～ｎのプロセスタイマ設定値の和は飾り図柄の可変表示時間に相当する。よって、ステップ１６２ＳＧＳ３０６の処理において最後のプロセスデータｎのプロセスタイマがタイマアウトしたときには、切り替えるべきプロセスデータ（表示制御実行データやランプ制御実行データ等）はなく、プロセステーブルにもとづく飾り図柄の可変表示制御は終了する。

【１１５８】

尚、予告演出開始待ちタイマがセットされている状態で予告演出を実行する場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、該予告演出処理において、先ず、予告演出開始待ちタイマの値を減算更新し、予告演出開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。予告演出開始待ちタイマがタイマアウトした場合、すなわち、予告演出の開始タイミングとなった場合は、実行を決定した予告演出種別に応じた予告演出用プロセステーブルを選択するとともに、該予告演出用のプロセスタイマをスタートさせる。すなわち、該予告演出用プロセステーブルにおける最初のプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を行う。また、予告演出実行中フラグをオン状態として予告演出処理を終了する。

【１１５９】

そして、予告演出実行中フラグがオン状態であるときに予告演出を実行する場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、予告演出用のプロセスタイマの減算更新を行い、該予告演出用のプロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。予告演出用のプロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、実行中のプロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行し、予告演出用のプロセスタイマがタイマアウトしている場合は、プロセスデータの切替を行う。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、改めて次の予告演出用のプロセスタイマをスタートさせ、次のプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行すればよい。以上のように予告演出処理を実行することで、可変表示中に予告演出を実行できる。

【１１６０】

尚、上記した特徴部１６２ＳＧにおいては、高出玉状態報知ＬＥＤ１６２ＳＧ０７１では、点灯・消灯のみを行う形態を例示しているが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、高出玉状態において可変表示が実行されていることで可変表示時間延長調整が実行されているが大当り状態ではないことで大当り期間延長調整が実行されていないときには緑色（第１態様）にて点灯し、高出玉状態において大当り状態であることで大当り期間延長調整が実行されているが可変表示が実行されていないことで可変表示時間延長調整が実行されていないときには赤色（第２態様）にて点灯することで、いずれの調整が実行されているのかを確認（把握）できるようにしてもよい。

【１１６１】

また、上記した特徴部１６２ＳＧにおいては、連荘状態が継続して出玉状態フラグの値が０→１→２と更新されていくこと（出玉状態が低出玉状態から第１高出玉状態、第２高出玉に変化していくこと）に応じて、該連荘状態中における大当り遊技のファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間を長期化していくことで単位時間あたりの出玉数を抑える、すなわち賞球の付与速度を低下させる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、第１高出玉状態や第２高出玉状態では、低出玉状態よりもスーパーリーチの変動パターン等の特図変動時間が長い変動パターンの決定割合が高い高出玉状態用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定することで、大当り遊技状態に制御されるまでの期間を長期化し、単位時間あたりの出玉数を抑えるようにしてもよい。

【１１６２】

また、このように第１高出玉状態や第２高出玉状態において高出玉状態用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定可能な形態について先読予告演出を実行可能とすると、判定後可変表示残回数が未だ１以上の値でセットされているときに判定後可変表示残回数が０となった後に実行される可変表示の保留記憶が発生した場合、先読予告演出の演出パターンが示唆する変動パターンと実際に可変表示において選択される変動パターンとの間に大きな差（例えば、先読予告演出としてスーパーリーチの変動パターンでの可変表示を示唆したにも関わらず実際には非リーチの変動パターンにて可変表示が実行される等）が生じてしまい、先読予告演出が不適切なものとなってしまう虞がある。

【１１６３】

そこで、上述の特徴部１６２ＳＧの先読予告設定処理（図１２－２３参照）のステップ１６２ＳＧＳ２４２ａに示すように、判定後可変表示残回数が先読み制限回数以下である場合については先読予告演出の実行を制限することによって、先読予告演出の演出パターンが示唆する変動パターンと実際に可変表示において選択される変動パターンとに大きな差が生じてしまうことを防ぐことで、先読予告演出が不適切となってしまうことを防止できる。

【１１６４】

また、本特徴部１６２ＳＧでは特に図示していないが、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図９に示す大当り中演出処理において演出用出玉状態フラグの値を参照し、該演出用出玉状態フラグの値に応じたファンファーレ演出用のプロセステーブルを選択してプロセスタイマの値に応じて演出装置を制御することによって出玉状態に応じたファンファーレ演出を実行すればよい。

【１１６５】

更に、本特徴部１６２ＳＧでは特に図示していないが、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図９に示すエンディング演出処理において演出用出玉状態フラグの値を参照し、該演出用出玉状態フラグの値に応じたエンディング演出用のプロセステーブルを選択してプロセスタイマの値に応じて演出装置を制御することによって出玉状態に応じたエンディング演出を実行すればよい。

【１１６６】

以上、本特徴部１６２ＳＧにおけるパチンコ遊技機１にあっては、ＣＰＵ１０３は、図１２－１３に示す出玉状態判定処理を実行することにより出玉状態が低出玉状態であるか

高出玉状態であるかを判定可能であり、出玉状態が高出玉状態であると判定した場合は、出玉状態フラグの値を低出玉状態であることに対応した「０」から高出玉状態に応じた値である「１」にセットすることにより、大当り遊技中のファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間を長期化する（単位時間あたりの賞球の払い出し速度を低下させる調整を開始する）ことが可能となっている。また、出玉状態フラグを「１」にセットした後は、１００回の可変表示が実行されたことに基づいて出玉状態フラグの値を「０」にセットする、つまり、出玉状態を高出玉状態から低出玉状態に更新することで大当り遊技中のファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間を元の期間に戻す（単位時間あたりの賞球の払い出し速度を低下させる調整を終了する）。このため、連荘状態である期間において単位時間あたり払い出される賞球数を少なくすることができ、短期間に過度の賞球が払い出されることにより射幸性が過度に高まってしまうこと防ぐことができる。

【１１６７】

また、本特徴部１６２ＳＧでは、出玉状態フラグの値を「０」から「１」にセットする場合は、図１２－８に示すように、非リーチの変動パターンの特図可変表示時間のみを長期化し、ノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンの特図可変表示時間については長期化しないことにより、可変表示にかかわるデータ量の増加を抑えているとともに、スーパーリーチやノーマルリーチの可変表示時間が長期化することによる興趣の低下を防止している。

【１１６８】

尚、本特徴部１６２ＳＧでは、出玉状態フラグの値を「０」から「１」にセットすることにより単位時間あたりの賞球の払い出し速度を低下させる調整を開始し、１００回の可変表示が実行されたことに基づいて出玉状態フラグの値を再度「０」にセットすることにより賞球の払い出し速度を低下させる調整を終了する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、時間を計測可能な計時手段（例えば、リアルタイムクロックやタイマ）を備え、該計時手段が前記調整の開始から一定時間（例えば、１５分や３０分等）を計測したことにもとづいて前記調整を終了してもよい。つまり、この発明における終了条件としては、「ＣＰＵ１０３が出玉状態フラグの値を「１」にセットしてから連荘状態の期間中に一定時間が経過したこと」としてもよい。

【１１６９】

更には、本特徴部１６２ＳＧでは、単位時間あたりの賞球の払い出し速度を低下させる調整を終了する終了条件として、１００回の可変表示が実行されること１つのみを設ける形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、単位時間あたりの賞球の払い出し速度を低下させる調整を終了する終了条件を複数設けてもよい。尚、このように調整を終了する終了条件を複数設ける場合は、いずれか１の終了条件が成立したときに前記調整を終了するようにしてもよいし、複数の終了条件が成立したときに前記調整を終了するようにしてもよい。

【１１７０】

また、図１２－８に示すように、出玉状態フラグの値が「１」や「２」にセットされているとき、すなわち、出玉状態が第１高出玉状態や第２高出玉状態であるときは、出玉状態フラグの値が「０」にセットされているとき（出玉状態が低出玉状態であるとき）よりも変動パターンにおける特図可変表示時間が長く設定されているので、可変表示に要する期間を長期化することにより連荘状態の期間中において可変表示結果が大当りとなるまでの時間間隔を長くすることができ、大当り遊技状態にて払い出される賞球数を低減させることなく連荘状態の期間中における賞球の払い出し速度を低下させることができる。

【１１７１】

また、図１２－２０及び図１２－２１に示すように、大当り遊技中については、出玉状態フラグの値として「１」や「２」がセットされている場合は、出玉状態フラグの値として「０」がセットされている場合よりも、遊技球が大入賞口に入賞不能であるファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間が長く設定されている。このた

め、出玉状態フラグの値に応じて各ラウンド遊技中に遊技球が入賞可能な遊技球数を低減させることなく大当り遊技中における各ラウンド遊技間の大入賞口に遊技球が入賞不能な期間を長期化させることができ、連荘状態の期間中における単位時間あたりの賞球の払い出し速度を低下させることができる。

【１１７２】

尚、本特徴部１６２ＳＧでは、出玉状態フラグの値として「１」や「２」がセットされている場合は、出玉状態フラグの値として「０」がセットされている場合よりも大当り遊技中におけるファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間の計３つの期間を長期化させる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、出玉状態フラグの値として「１」や「２」がセットされている場合は、出玉状態フラグの値として「０」がセットされている場合よりも大当り遊技中におけるファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間のうちいずれか１つまたは２つの期間を長期化させるようにしてもよい。

【１１７３】

更に、本特徴部１６２ＳＧでは、出玉状態フラグの値を０→１→２と更新していくことにより大当り遊技中におけるファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間が段階的に長期化していく形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、出玉状態フラグの値を「０」から「１」に更新した場合は、ファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間のうちいずれか１つまたは２つの期間を長期化し、出玉状態フラグの値を「１」から「２」に更新した場合は、残りの期間を長期化してもよい。

【１１７４】

また、図１２－１１に示すように、パチンコ遊技機１の起動時にＣＰＵ１０３が遊技制御メイン処理を実行するとき、復旧条件が成立していなければ、ＣＰＵ１０３が出玉状態フラグの値として低出玉状態に対応する「０」をセットするので、パチンコ遊技機１の起動時から単位時間あたりの賞球の払い出し速度を低下させる調整が実施されてしまうことを防ぐことができる。更には、復旧上限が成立している場合、すなわち、電断が発生して改めてパチンコ遊技機１を起動した場合は、電断発生時に出玉状態フラグの値として「１」または「２」がセットされていれば、ＣＰＵ１０３は再度出玉状態フラグの値として「１」または「２」をセットするので、パチンコ遊技機１が電断から復旧したときから賞球の払い出し速度を低下させる調整を再開することができる。

【１１７５】

尚、本特徴部１６２ＳＧでは、パチンコ遊技機１が電断から復旧する際に、電断発生時に出玉状態フラグの値として「１」または「２」がセットされていれば、ＣＰＵ１０３が出玉状態フラグの値として再度「１」または「２」をセットする形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１が電断から復旧する際には、出玉状態フラグの値として「０」をセットする、つまり、電断発生時に実行していた賞球の払い出し速度を低下させる調整を実行しないようにしてもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機１に電断が発生した際にバックアップデータとして格納するデータ量を減らすことができる。

【１１７６】

また、図１２－１３に示すように、ＣＰＵ１０３が出玉状態判定処理において、高出玉状態であると判定した場合は、該ＣＰＵ１０３の制御によって高出玉状態報知ＬＥＤ１６２ＳＧ０７１の点灯が開始されるので、該高出玉状態報知ＬＥＤ１６２ＳＧ０７１の点灯により、賞球の払い出し速度を低下させる調整が実行されていることをパチンコ遊技機１外から認識することができる。

【１１７７】

尚、本特徴部１６２ＳＧでは、高出玉状態報知ＬＥＤ１６２ＳＧ０７１をＣＰＵ１０３の制御により点灯可能な形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、高出玉状態報知ＬＥＤ１６２ＳＧ０７１は、演出制御用ＣＰＵ１２０の制御によって点灯

可能なＬＥＤとしてもよい。この場合は、例えは、遊技制御手段（ＣＰＵ１０３）は、前記高付与状態であるか否かを特定可能な制御情報（演出制御コマンド）を演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）に送信可能であって、演出制御手段は、制御情報から高付与状態であることを特定したことに応じて高付与状態に制御されていることを報知可能な報知手段（高出玉状態報知ＬＥＤ１６２ＳＧ０７１）を備えていればよい。

【１１７８】

また、本特徴部１６２ＳＧでは、この発明における高付与状態（高出玉状態）と判定されていることを報知可能な報知手段として、高出玉状態報知ＬＥＤ１６２ＳＧ０７１を設ける形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、前記報知手段は、高出玉状態と判定されていることを特定の音出力により報知する音出力手段（例えば、スピーカ８Ｌ、８Ｒ）、高出玉状態と判定されていることを特定の画像の表示により報知する画像表示手段（例えば、画像表示装置５）、高出玉状態と判定されていることに応じた情報（信号）を出力可能な情報出力手段等であってもよい。

【１１７９】

また、高出玉状態報知ＬＥＤ１６２ＳＧ０７１の点灯・消灯の制御周期を、第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０の点灯・消灯の制御周期と同一とすることで、ＣＰＵ１０３は、これら第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０と共通した点灯・消灯制御にて高出玉状態報知ＬＥＤ１６２ＳＧ０７１による報知を実行することが可能となっている。

【１１８０】

また、ＣＰＵ１０３は、図１２－１３に示す出玉状態判定処理において出玉状態指定コマンドの送信設定を実行した後に、図５に示すコマンド制御処理を実行することで、演出制御基板１２（演出制御用ＣＰＵ１２０）に対して出玉状態指定コマンドを送信可能であ。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１２－２７及び図１２－２８に示すように、予告演出決定処理において、受信した出玉状態指定コマンドから出玉状態を特定し、該特定した出玉状態に応じた予告演出種別決定用テーブルを用いて可変表示中に予告演出を実行するか否か及び実行する予告演出の演出種別を決定可能となっている。特に、本特徴部１６２ＳＧでは、出玉状態が低出玉状態である場合、第１高出玉状態である場合、第２出玉状態である場合でそれぞれ実行可能な予告演出（予告演出種別）が異なっているので、これら出玉状態に応じた予告演出を実行することにより遊技興趣を向上できるようになっている。

【１１８１】

尚、本特徴部１６２ＳＧでは、図１２－２８に示すように、出玉状態が低出玉状態である場合、第１高出玉状態である場合、第２出玉状態である場合でそれぞれ実行可能な予告演出（予告演出種別）が異なる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、出玉状態が低出玉状態である場合、第１高出玉状態である場合、第２出玉状態である場合で、それぞれ実行可能な予告演出（予告演出種別）は同一であるが各予告演出種別の決定割合が異なっていてもよいし、また、出玉状態が低出玉状態である場合、第１高出玉状態である場合、第２出玉状態である場合のいずれにおいても、実行可能な予告演出（予告演出種別）と各予告演出種別の決定割合が同一であってもよい。

【１１８２】

また、本特徴部１６２ＳＧでは、可変表示中に可変表示結果が大当りとなることを示唆する予告演出を実行可能とし、出玉状態に応じて該実行可能な予告演出種別を異ならせる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば、大当り遊技中に該大当り遊技終了後に確変状態に制御されること示唆する確変示唆演出や、大当り遊技中に該大当り遊技が１０ラウンドまで継続することを示唆する継続示唆演出等を複数の演出種別で実行可能とし、出玉状態が低出玉状態である場合、第１高出玉状態である場合、第２高出玉状態である場合で、これら確変示唆演出や継続示唆演出として実行可能な演出種別や実行可能な演出種別の決定割合を異ならせてもよい。

【１１８３】

また、図１２－２３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先読予告設定処理を実行することによって、始動入賞により発生した新たな保留記憶の保留表示を複数の表示パターンにて表示可能な先読予告演出を実行可能であり、保留表示がいずれの表示パターンにて表示されるかに応じて可変表示結果が大当りとなる割合を異ならせている。更に、本特徴部１６２ＳＧでは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先読予告設定処理において判定後可変表示残回数が先読制限回数以下である場合は先読予告演出を実行しない（保留表示を通常の白抜き○で表示する）ようになっているので、第１高出玉状態や第２高出玉状態での始動入賞において発生した保留記憶を対象として先読予告演出の実行した場合、該先読予告演出の対象である保留記憶に基づく可変表示が開始されるよりも前に出玉状態が低出玉状態に変化することによって先読予告演出が不適切となってしまうことを防止できるようになっている。

【１１８４】

また、本特徴部１６２ＳＧでは、出玉状態が第１高出玉状態や第２高出玉状態である場合、判定後可変表示残回数が先読制限回数以下であれば先読予告演出を実行しない形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、出玉状態が第１高出玉状態や第２高出玉状態である場合は一義的に先読予告演出を実行しないようにしてもよい。

【１１８５】

以上、この発明の特徴部を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら特徴部に限られるものではなく、この発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があってもこの発明に含まれる。

【１１８６】

例えば、前記特徴部１６２ＳＧでは、出玉状態が高出玉状態である場合は、出玉状態が低出玉状態である場合よりも大当り遊技中のファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間を長期化するとともに、一部の変動パターンの特図可変表示時間を長期化することで単位時間あたりの賞球の払い出し速度を低下させる調整を行ったが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例１６２ＳＧ－１として、出玉状態が高出玉状態である場合は、出玉状態が低出玉状態である場合よりも大当り種別として確変大当りＡの決定割合を低下させるとともに確変大当りＢの決定割合を高めてもよい。このようにすることで、出玉状態が高出玉状態であるときは、大当り種別としてラウンド数が５ラウンドである確変大当りＢに決定され易くなるとともにランド数が１０ラウンドである確変大当りＡに決定され難くなるので、１回の大当り遊技において払い出される賞球数を低減できるため、結果として高出玉状態における賞球の払い出し速度を低下させる調整を実現することができる。

【１１８７】

更には、変形例１６２ＳＧ－２として、出玉状態が高出玉状態である場合は、出玉状態が低出玉状態ある場合よりも大当り種別として確変大当り（確変当りＡ、確変大当りＢ、確変大当りＣ）の決定割合を低下させるとともに非確変大当りの決定割合を高めることによって、大当り遊技終了後に時短状態（低確高ベース状態）に制御されやすくしてもよい。このようにすることで、時短状態（低確高ベース状態）では、確変状態（高確高ベース状態）よりも可変表示結果が大当りとなる割合が低下するので、結果的に時短状態における１００回の可変表示が実行されることにより連荘状態の終了が決定され易くなって通常状態に制御され易くなるため、高ベース状態を介して大当り遊技が連続する回数を低減することができるので、高出玉状態における賞球の払い出し速度を低下させる調整を実現することができる。尚、この場合のこの発明における「有利期間終了決定手段」は、ＣＰＵ１０３が図１２－１８に示す特別図柄停止処理においてステップ１６２ＳＧＳ１９０～ステップ１６２ＳＧＳ１９４の処理（時短回数カウンタの値を判定する処理と、時短回数カウンタの値を減算する処理、減算後の時短回数カウンタの値を改めて判定する処理、時短フラグをオフにする処理）を実行する部分が該当する。

【１１８８】

また、前記特徴部１６２ＳＧのＣＰＵ１０３は、非確変大当りの大当り遊技終了後の１

００回の可変表示が終了したことにもとづいて遊技状態を時短状態（低確高ベース状態）から通常状態（低確低ベース状態）に制御する、つまり、連荘状態を終了させる形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、ＣＰＵ１０３は、高ベース状態（高確高ベース状態、低確高ベース状態）では、特別図柄通常処理にて可変表示を開始する毎、或いは特別図柄停止処理にて可変表示を終了する毎に高ベース状態の転落抽選（終了抽選）を実行するようにし、該抽選に当選したことに基づいて高ベース状態（高確高ベース状態、低確高ベース状態）低確低ベース状態に制御する、つまり、連荘状態を終了させるようにしてもよい。尚、可変表示を開始する毎や可変表示を終了する毎に転落抽選を実行する場合については、例えば、出玉状態が高出玉状態である場合は、出玉状態が低出玉状態である場合よりも高い割合で転落抽選に当選し易くすればよい。このようにすることで、高出玉状態においては連荘状態の終了が決定され易くなって通常状態に制御され易くなるため、高ベース状態を介して連続する大当り遊技の発生回数を低減することができるので、結果として高出玉状態における賞球の払い出し速度を低下させる調整を実現することができる。尚、この場合におけるこの発明の「有利期間終了決定手段」は、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理にて可変表示を開始するとき、または、特別図柄停止処理を実行するときに転落抽選を実行する処理と、該転落抽選に当選した場合に確変フラグや時短フラグをオフにする処理が該当する。

【１１８９】

また、前記特徴部１６２ＳＧでは、ＣＰＵ１０３は、可変表示が１００回実行されたことを条件に出玉状態フラグの値を「１」または「２」から「０」にセットする、つまり、ＣＰＵ１０３は、第１高出玉状態や第２高出玉状態に制御されてから１００回の可変表示が実行されたことを条件に第１高出玉状態や第２高出玉状態を低出玉状態に制御する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例１６２ＳＧ－３として、ＣＰＵ１０３は、出玉状態フラグの値を「１」にセットしてから、連荘状態の期間中に所定回数（例えば、１０回）の大当り遊技を実行したことにもとづいて出玉状態フラグの値を「０」にセットする、つまり、この発明における「終了条件」を「出玉状態フラグの値を「１」にセットしてから連荘状態の期間中に所定回数の大当り遊技を実行したこと」としてもよい。このようにすることで、ＣＰＵ１０３は、出玉状態フラグの値を「１」にセットしてから実行した大当り遊技の実行回数が終了回数である所定回数（例えば、１０回）に達したことにもとづいて出玉状態フラグの値を「１」や「２」から再度「０」にリセットすることができる。

【１１９０】

また、前記特徴部１６２ＳＧでは、ＣＰＵ１０３は、可変表示が１００回実行されたことを条件に出玉状態フラグの値を「１」または「２」から「０」にセットする、つまり、ＣＰＵ１０３は、第１高出玉状態や第２高出玉状態に制御されてから１００回の可変表示が実行されたことを条件に第１高出玉状態や第２高出玉状態を低出玉状態に制御する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、変形例１６２ＳＧ－４として、ＣＰＵ１０３は、出玉状態フラグの値を「１」にセットしてから、連荘状態の期間中に各入賞口へ入賞した遊技球やアウト口に進入した遊技球の合計数が所定個数（例えば、１０００球）に達したことにもとづいて出玉状態フラグの値を「０」にセットする、つまり、この発明における「終了条件」を「出玉状態フラグの値を「１」にセットしてから連荘状態の期間中に遊技に使用された遊技球数が所定個数に達したこと」としてもよい。このようにすることで、ＣＰＵ１０３は、出玉状態フラグの値を「１」にセットしてから遊技に使用された遊技球数が所定個数（例えば、１０００球）に達したことにもとづいて出玉状態フラグの値を「１」や「２」から再度「０」にリセットすることができる。

【１１９１】

また、前記特徴部１６２ＳＧでは、出玉状態フラグの値が「１」（第１高出玉状態）や「２」（第２高出玉状態）の場合は、各変動パターンにおける特図可変表示時間を長期化することによって高出玉状態における賞球の払い出し速度を低下させる調整を実行する形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、出玉状態フラグの値に応じ

て各変動パターンの決定割合を異ならせることによって高出玉状態における賞球の払い出し速度を低下させる調整を実行してもよい。

【１１９２】

具体的には、変形例１６２ＳＧ－５として図１２－３０及び図１２－３１に示すように、出玉状態フラグの値が「０」（低出玉状態）であるとき用のはずれ用変動パターン判定テーブルＡ、出玉状態フラグの値が「１」（第１出玉状態）であるとき用のはずれ用変動パターン判定テーブルＢ、出玉状態フラグの値が「２」（第２出玉状態）であるとき用のはずれ用変動パターン判定テーブルＣをそれぞれ設ける。

【１１９３】

図１２－３０（Ａ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＡでは、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の取り得る範囲１～９９７のうち、１～６００までが非リーチの変動パターンＰＡ１－１に割り当てられており、６０１～９００までがノーマルリーチの変動パターンＰＡ２－１に割り当てられており、９０１～９９７までのスーパーリーチの変動パターンＰＡ２－２に割り当てられている。

【１１９４】

図１２－３０（Ｂ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＢでは、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の取り得る範囲１～９９７のうち、１～４００までが非リーチの変動パターンＰＡ１－１に割り当てられており、４０１～８００までがノーマルリーチの変動パターンＰＡ２－１に割り当てられており、８０１～９９７までのスーパーリーチの変動パターンＰＡ２－２に割り当てられている。

【１１９５】

図１２－３０（Ｃ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＣでは、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３の取り得る範囲１～９９７のうち、１～２００までが非リーチの変動パターンＰＡ１－１に割り当てられており、２０１～７００までがノーマルリーチの変動パターンＰＡ２－１に割り当てられており、７０１～９９７までのスーパーリーチの変動パターンＰＡ２－２に割り当てられている。

【１１９６】

ここで、はずれ用変動パターン判定テーブルＡとはずれ用変動パターン判定テーブルＢを比較すると、はずれ用変動パターン判定テーブルＢは、はずれ用変動パターン判定テーブルＡよりも非リーチの変動パターンが決定される割合が低い一方で、ノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンが決定される割合が高く設定されている。つまり、はずれ用変動パターン判定テーブルＢは、はずれ用変動パターン判定テーブルＡよりも可変表示時間の長い変動パターンが決定され易い変動パターン判定テーブルである。

【１１９７】

また、はずれ用変動パターン判定テーブルＢとはずれ用変動パターン判定テーブルＣを比較すると、はずれ用変動パターン判定テーブルＣは、はずれ用変動パターン判定テーブルＢよりも非リーチの変動パターンが決定される割合が低い一方で、ノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンが決定される割合が高く設定されている。つまり、はずれ用変動パターン判定テーブルＣは、はずれ用変動パターン判定テーブルＢよりも可変表示時間の長い変動パターンが決定され易い変動パターン判定テーブルである。

【１１９８】

つまり、これらはずれ用変動パターン判定テーブルＡ、はずれ用変動パターン判定テーブルＢ、はずれ用変動パターン判定テーブルＣでは、はずれ用変動パターン判定テーブルＣが最も平均可変表示時間が長く、はずれ用変動パターン判定テーブルＡが最も平均可変表示時間が短くなっている。

【１１９９】

そして、図１２－３１に示すように、出玉状態フラグの値が「０」である場合に可変表示結果がはずれとなる場合には、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択して変動パターンを決定し、出玉状態フラグの値が「１」である場合に可変表示結果がはずれとなる場合には、はずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択して変動パターンを決定し、出玉

状態フラグの値が「２」である場合に可変表示結果がはずれとなる場合には、はずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択して変動パターンを決定するこればよい。このように、出玉状態フラグの値に応じた変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定することによって、高出玉状態における賞球の払い出し速度を低下させる調整を実行することができる。

【１２００】

また、前記特徴部１６２ＳＧでは、この発明における「有利状態」を大当り遊技状態とし、連荘状態の期間中に大当り遊技状態に特定回数（前記特徴部１６２ＳＧでは５回）制御されたことにもとづいて出玉状態フラグの値を「０」から「１」にセットする形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、この発明における「有利状態」には小当り遊技状態を含んでもよい。特に、この発明を連荘状態の期間中に小当り遊技状態に頻繁に制御可能とし、且つこれら小当り遊技状態における大入賞口への遊技球の入賞によって賞球を払い出す遊技性を有する遊技機（所謂小当りラッシュ機）に適用する場合については、連荘状態の期間中に大当り遊技状態に制御された回数と小当り遊技状態に制御された回数の合計回数が特定回数（例えば、１００回）に達したことにもとづいて出玉状態フラグの値を「０」から「１」にセットすることで、高出玉状態における賞球の払い出し速度を低下させる調整を実現することができる。

【１２０１】

また、前記特徴部１６２ＳＧでは、非確変大当りの大当り遊技状態に制御された場合、該大当り遊技後の１００回の可変表示にて時短制御が回実行される形態を例示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、大当り遊技終了後に実行される時短制御回数が１００回より少ない（例えば、５０回や３０回）非確変大当りを設けてもよい。尚、このように時短制御回数が５０回や３０回等の非確変大当りを設ける場合は、出玉状態フラグの値が「１」や「２」にセットされている状態（高出玉状態）で該非確変大当り遊技の実行後、該非確変大当りに応じた時短制御回数の可変表示が実行されたとき、出玉状態フラグの値が「１」にセットされてから１００回の可変表示が実行されていなくとも出玉状態フラグの値を「０」にセットしてもよい。換言すれば、連荘状態で非確変大当りに当選し、且つ該非確変大当りの大当り遊技終了後の時短状態にて大当りに当選せず通常状態となった場合は、該通常状態となったことにもとづいて高出玉状態における賞球の払い出し速度を低下させる調整も終了してよい。

【１２０２】

また、本明細書では、特徴部１０９ＳＧの発明を適用したパチンコ遊技機と、特徴部１６２ＳＧの発明を適用したパチンコ遊技機の両方を開示したが、この発明はこれに限定されるものではなく、１のパチンコ遊技機に対して特徴部１０９の発明と特徴部１６２ＳＧの発明の両方を適用してもよい。

【符号の説明】

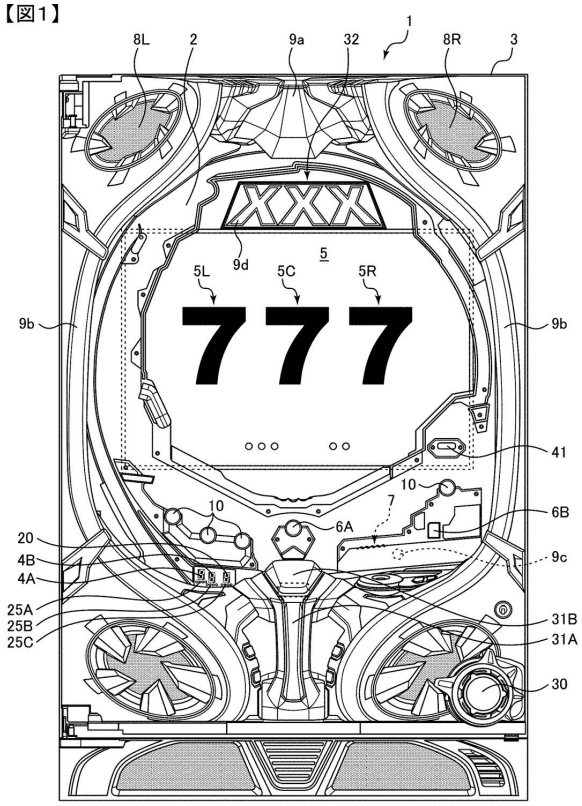
【１２０３】

１　パチンコ遊技機、２　遊技盤、３　遊技機用枠、４Ａ　第１特別図柄表示装置、４Ｂ　第２特別図柄表示装置、５　画像表示装置、５Ｃ，５Ｌ，５Ｒ　飾り図柄表示エリア、６Ａ　入賞球装置、６Ｂ　可変入賞球装置、７　特別可変入賞球装置、８Ｌ，８Ｒ　スピーカ、９　遊技効果ランプ、１０　一般入賞口、１１　主基板、１２　演出制御基板、１３　音声制御基板、１４　ランプ制御基板、１５　中継基板、２１　ゲートスイッチ、２２Ａ　第１始動口スイッチ、２２Ｂ　第２始動口スイッチ、２３　カウントスイッチ、２５Ａ　第１保留表示器、２５Ｂ　第２保留表示器、２５Ｃ　普図保留表示器、３０　打球操作ハンドル、３１Ａ　スティックコントローラ、３１Ｂ　プッシュボタン、３２　可動体、３５Ａ　コントローラセンサユニット、３５Ｂ　プッシュセンサ、４１　通過ゲート、８１，８２　ソレノイド、１００　遊技制御用マイクロコンピュータ、１０１，１２１　ＲＯＭ、１０２，１２２　ＲＡＭ、１０４，１２４　乱数回路、１０６　ＲＴＣ、１１０　スイッチ回路、１１１　出力回路、１２３　表示制御部。

【図面】

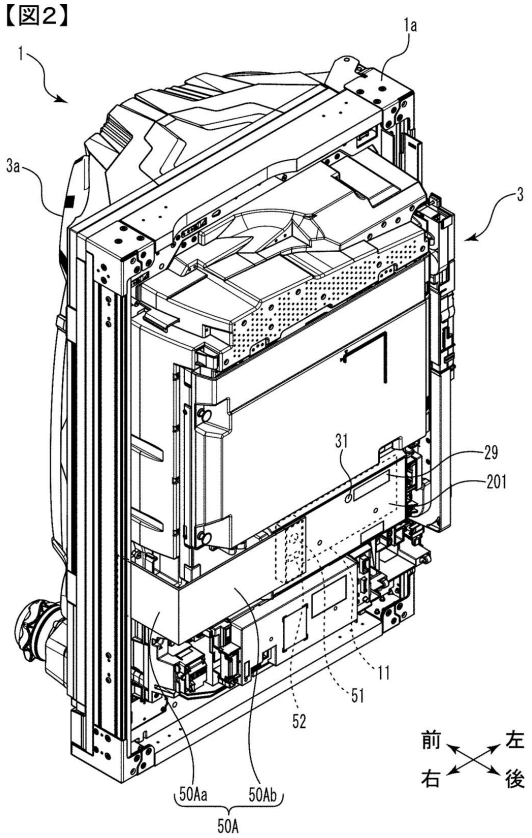
【図１】

【図1】

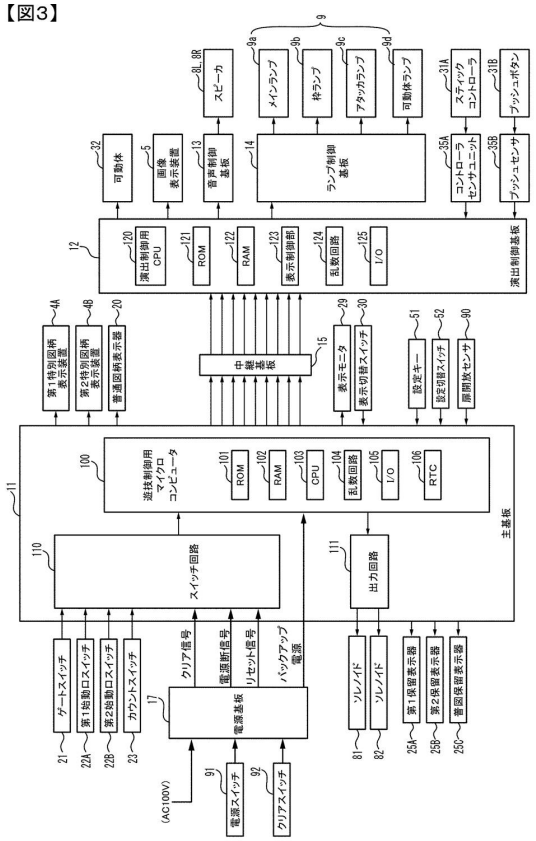

1
8L
2
9a
32
8R
3
XXX
5
5L
9d
5C
5R
777
9b
9b
41
10
10
6A
7
6B
20
4B
4A
9c
25A
25B
25C
31B
31A
30

【図２】

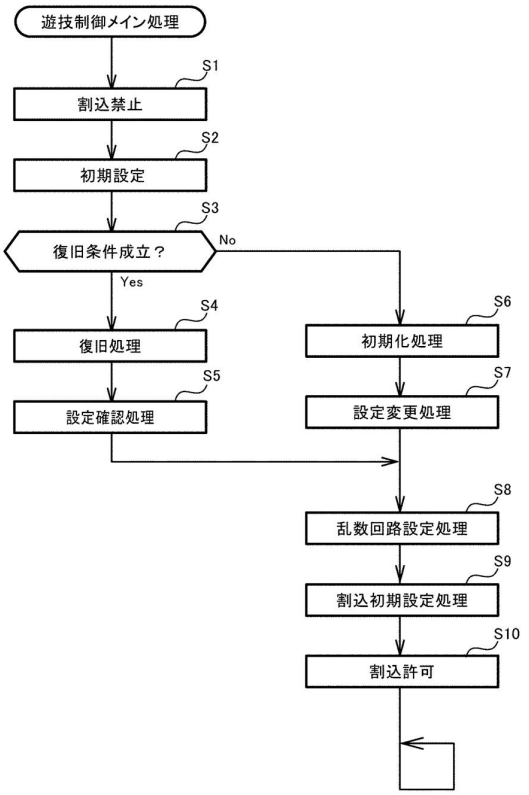
【図2】


1
1a
3a
3
31
29
201
11
51
52
50Aa
50Ab
50A
前
左
右
後

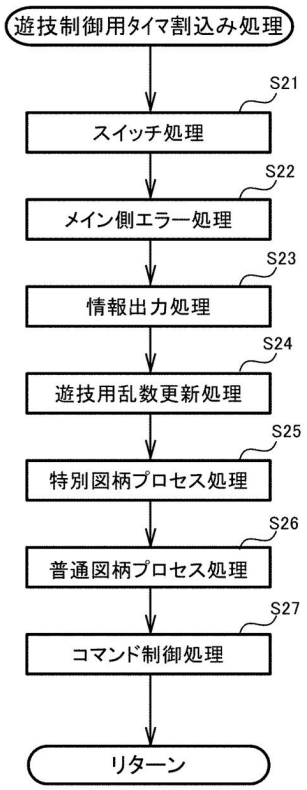
【図３】
【図3】



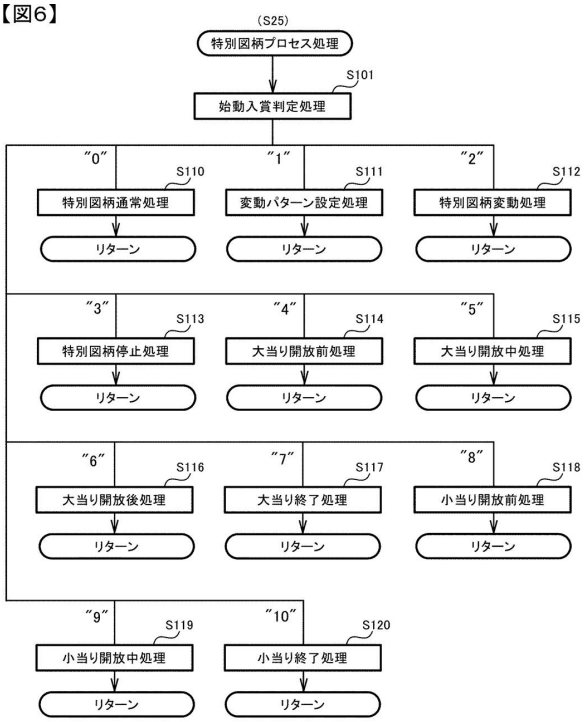
【図４】
【図4】



【図５】
【図5】



【図６】
【図6】



【図７】

【図7】

(A)第1特図用表示結果判定テーブル

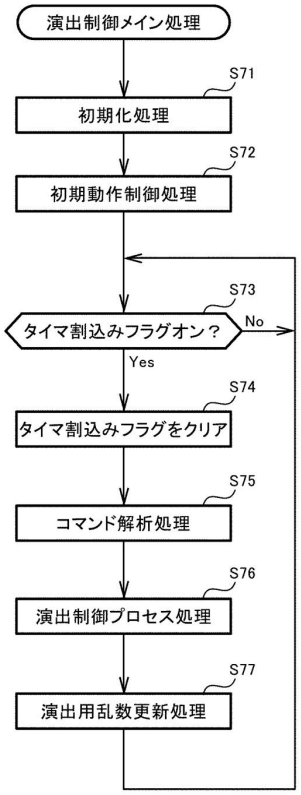
遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態または時短状態	大当り	1020～1237（確率:1/300）	1020～1253（確率:1/280）	1020～1272（確率:1/260）	1020～1292（確率:1/240）	1020～1317（確率:1/220）	1020～1346（確率:1/200）
	小当り	32767～33094（確率:1/200）	32767～33094（確率:1/200）	32767～33094（確率:1/200）	32767～33094（確率:1/200）	32767～33094（確率:1/200）	32767～33094（確率:1/200）
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020～1346（確率:1/200）	1020～1383（確率:1/180）	1020～1429（確率:1/160）	1020～1487（確率:1/140）	1020～1556（確率:1/120）	1020～1674（確率:1/100）
	小当り	32767～33094（確率:1/200）	32767～33094（確率:1/200）	32767～33094（確率:1/200）	32767～33094（確率:1/200）	32767～33094（確率:1/200）	32767～33094（確率:1/200）
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

(B)第2特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態または時短状態	大当り	1020～1237（確率:1/300）	1020～1253（確率:1/280）	1020～1272（確率:1/260）	1020～1292（確率:1/240）	1020～1317（確率:1/220）	1020～1346（確率:1/200）
	小当り	32767～33421（確率:1/100）	32767～33421（確率:1/100）	32767～33421（確率:1/100）	32767～33421（確率:1/100）	32767～33421（確率:1/100）	32767～33421（確率:1/100）
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020～1346（確率:1/200）	1020～1383（確率:1/180）	1020～1429（確率:1/160）	1020～1487（確率:1/140）	1020～1556（確率:1/120）	1020～1674（確率:1/100）
	小当り	32767～33421（確率:1/100）	32767～33421（確率:1/100）	32767～33421（確率:1/100）	32767～33421（確率:1/100）	32767～33421（確率:1/100）	32767～33421（確率:1/100）
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

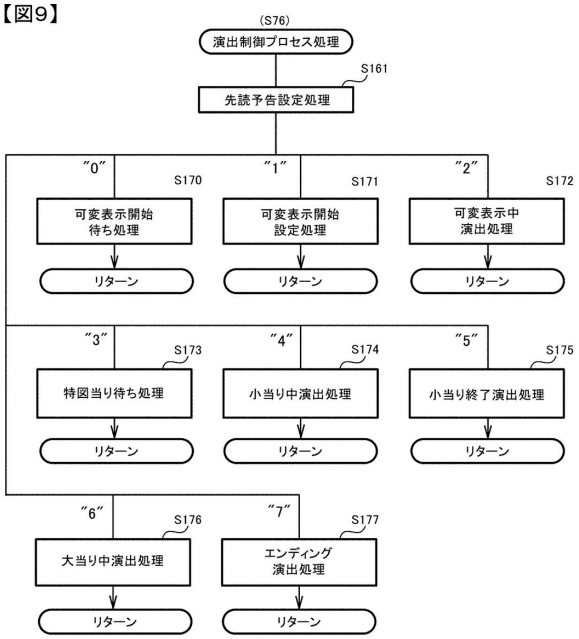
【図８】

【図8】



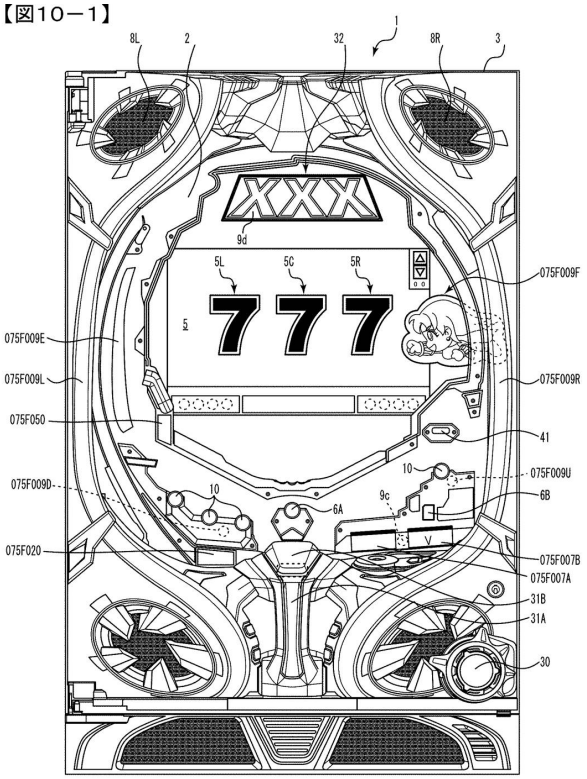
【図９】

【図9】

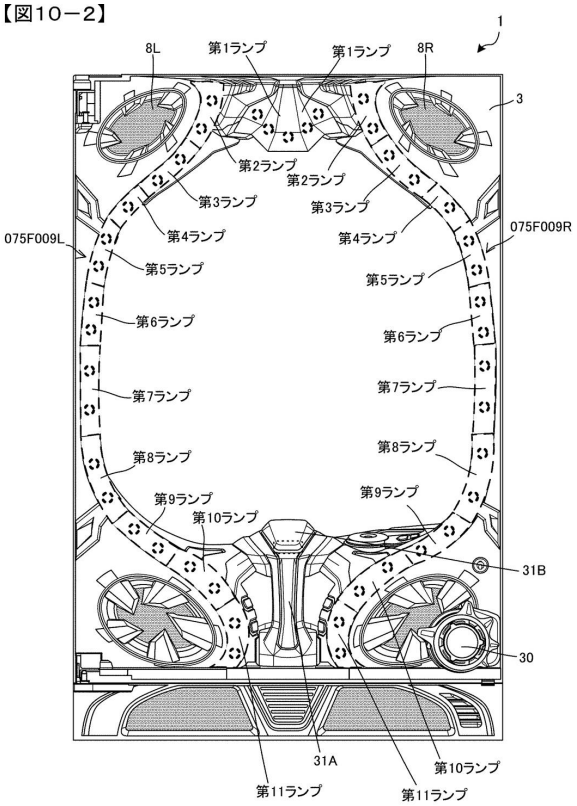


【図１０－１】

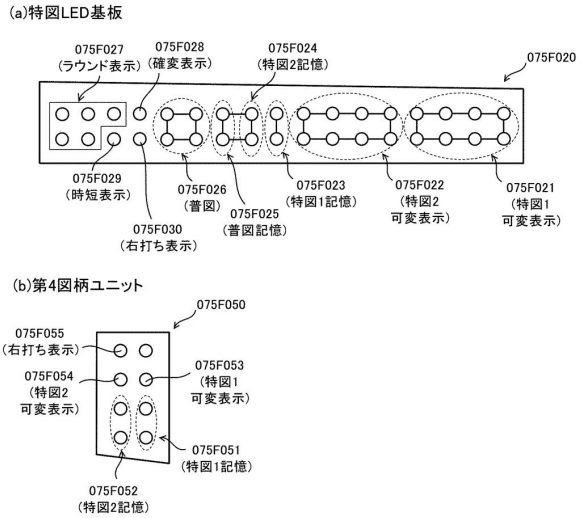
【図10－1】



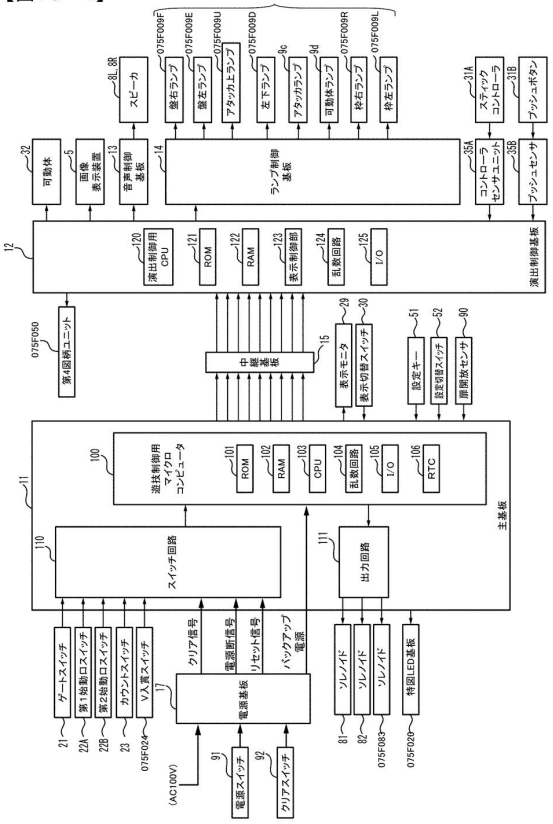
【図１０－２】
【図10－2】



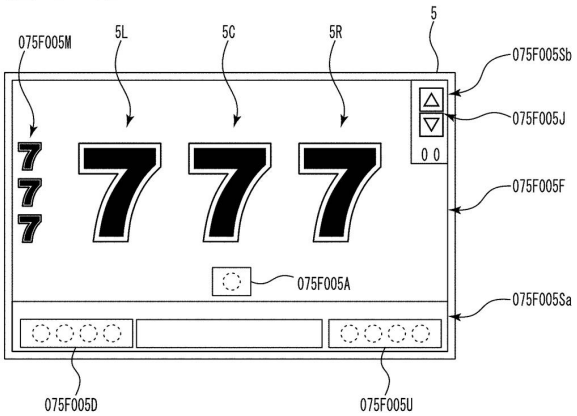
【図１０－３】
【図10－3】



【図１０－４】
【図10－4】



【図１０－５】
【図10－5】



【図１０－６】
【図10－6】
当り種別表

当り種別	当り後 大当り確率	当り後ベース	当り後 変動時間	開放 回数
5R通常大当り （チャンスボーナス）	低確率	高ベ ース （変動100回まで）	時短 （変動100回まで）	5回
5R確変大当り （チャンスボーナス）	高確率 （変動150回まで）	高ベ ース （変動150回まで）	時短 （変動150回まで）	5回
10R確変大当り （スペシャルボーナス）	高確率 （変動150回まで）	高ベ ース （変動150回まで）	時短 （変動150回まで）	10回

【図１０－７】
【図10－7】
各乱数

乱数	範囲	用途	加算条件
ランダムR	0～65535	大当り判定用	10MHzで1加算
ランダム1	0～9	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム2	1～251	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
ランダム3	1～220	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
ランダム4	1～201	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム5	1～201	ランダム4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算

【図１０－８】
【図10－8】
(A)大当り判定テーブル

大当り判定値（ランダムR[0～65535]と比較）	
通常時（非確変時）	確変時
1020～1080,13320～13477（確率：1/300）	1000～1300,13320～13675（確率：1/100）

(B)第1特別図柄大当り種別判定テーブル

大当り種類	大当り図柄	ランダム1（個数）
5R通常大当り	1	5
5R確変大当り	3	1
10R確変大当り	7	4

(C)第2特別図柄大当り種別判定テーブル

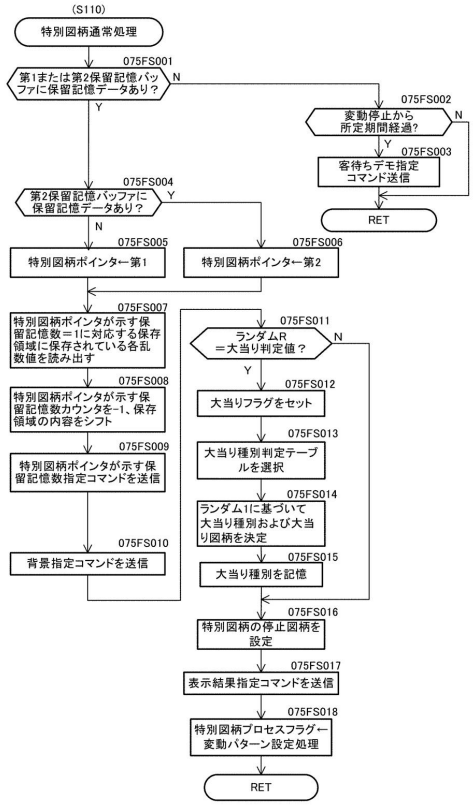
大当り種類	大当り図柄	ランダム1（個数）
10R確変大当り	7	10

【図１０－９】
【図10－9】

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特別図柄の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特別図柄の可変表示の開始を指定
81	××	変動パターン××指定	図柄の変動パターンの指定（××＝変動パターン番号）
8C	01	表示結果1指定（はずれ指定）	はずれに決定されていることの指定
8C	02	表示結果2指定（5R通常大当り指定）	5R通常大当りに決定されていることの指定
8C	03	表示結果3指定（5R確変大当り指定）	5R確変大当りに決定されていることの指定
8C	04	表示結果4指定（15R確変大当り指定）	10R確変大当りに決定されていることの指定
8D	01	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定（第1飾り図柄の変動開始指定）
8D	02	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定（第2飾り図柄の変動開始指定）
8F	00	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
90	00	初期化指定（電源投入指定）	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
95	00	通常状態指定	通常状態の背景を指定
95	01	時短状態指定	時短状態の背景を指定
95	02	確変状態指定	確変状態の背景を指定
9F	00	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A0	01	大当り開始1指定	5R通常大当りを開始することの指定
A0	02	大当り開始2指定	5R確変大当りを開始することの指定
A0	03	大当り開始3指定	10R確変大当りを開始することの指定
A1	××	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中表示指定（XX＝01(H)～0F(H)）
A2	××	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後表示指定（XX＝01(H)～0F(H)）
A3	01	大当り終了1指定	5R通常大当りを終了することの指定
A3	02	大当り終了2指定	5R確変大当りを終了することの指定
A3	03	大当り終了3指定	10R確変大当りを終了することの指定
AD	00	確変判定装置通過指定	確変判定装置への通過を指定
B1	00	第1始動入賞指定	第1始動入賞があったことの指定
B2	00	第2始動入賞指定	第2始動入賞があったことの指定
C1	××	第1保留記憶数指定	第1保留記憶数が××で示す数になったことの指定
C2	××	第2保留記憶数指定	第2保留記憶数が××で示す数になったことの指定
C4	××	図柄指定コマンド	始動入賞時の入賞時判定結果（表示結果）を指定
C6	××	変動種別コマンド	始動入賞時の入賞時判定結果（変動パターン種別）を指定
C7	××	大入賞口入賞指定	××で示す回数目の大入賞口への通過を指定
FD	bit4=0	右打ち表示消灯指定	右打ち表示の消灯を指定
FD	bit4=1	右打ち表示点灯指定	右打ち表示の点灯を指定

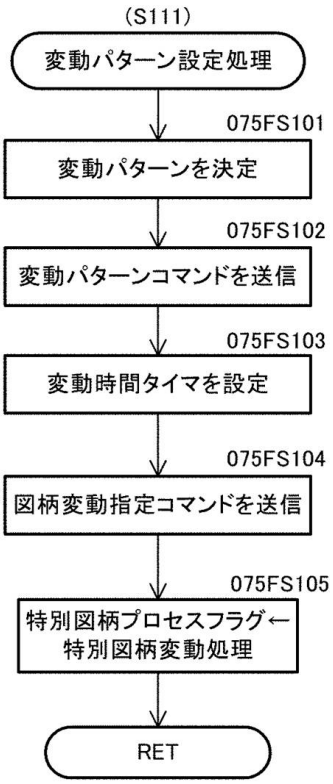
【図１０－１０】

【図10－10】



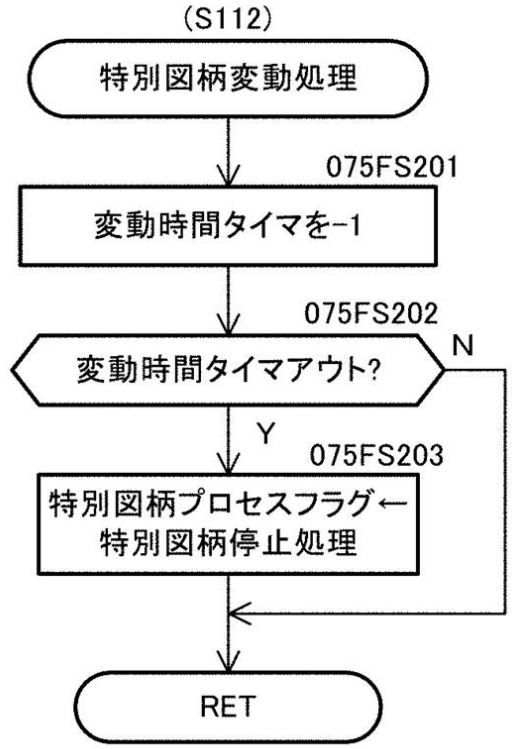
【図１０－１１】

【図10－11】



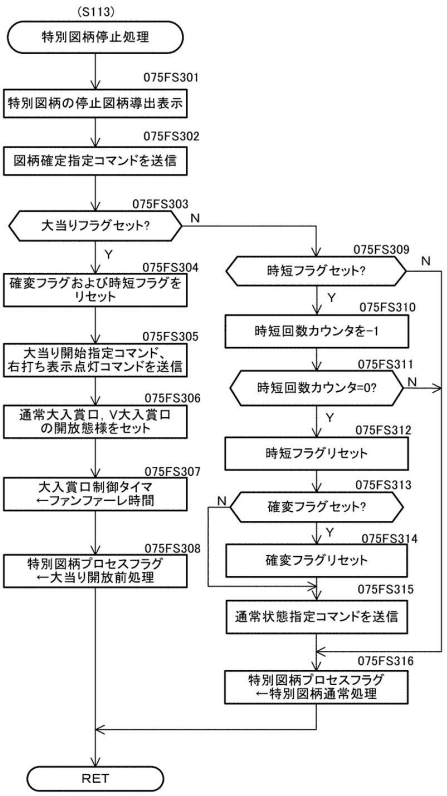
【図１０－１２】

【図10－12】



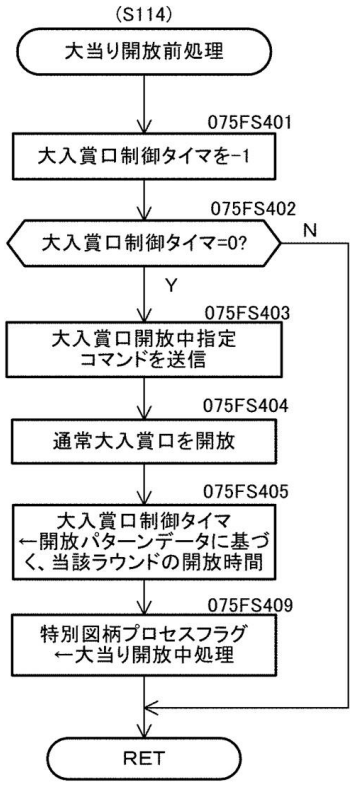
【図１０－１３】

【図10－13】



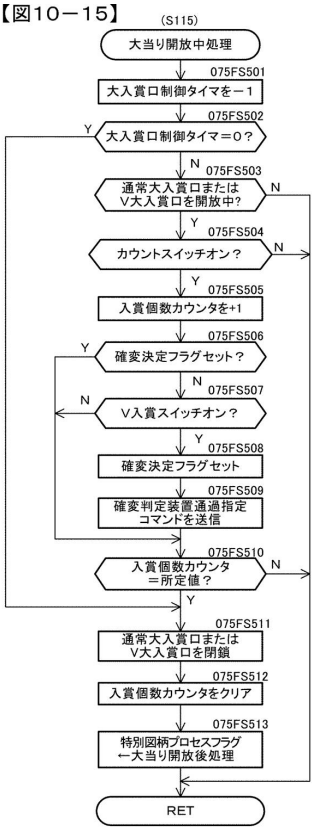
【図１０－１４】

【図10－14】



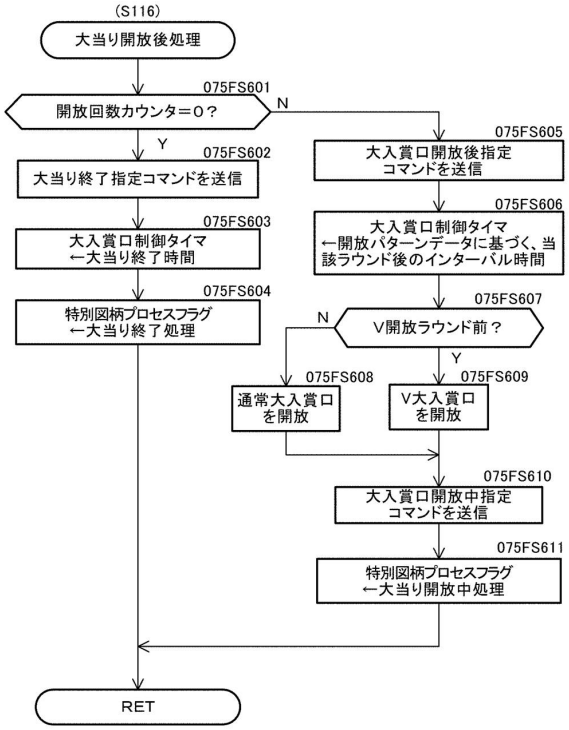
【図１０－１５】

【図10－15】



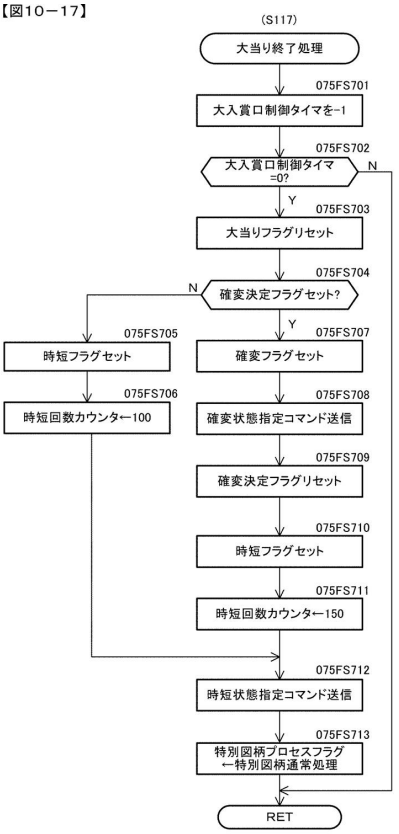
【図１０－１６】

【図10－16】



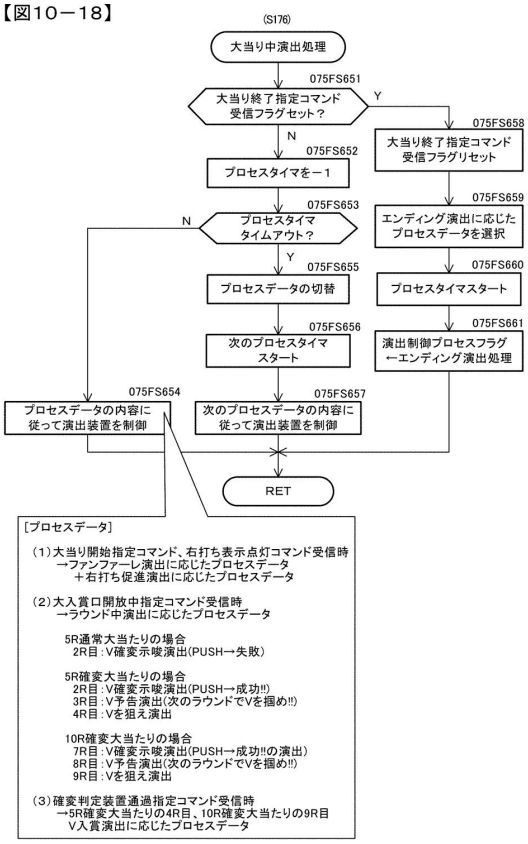
【図１０－１７】

【図10－17】



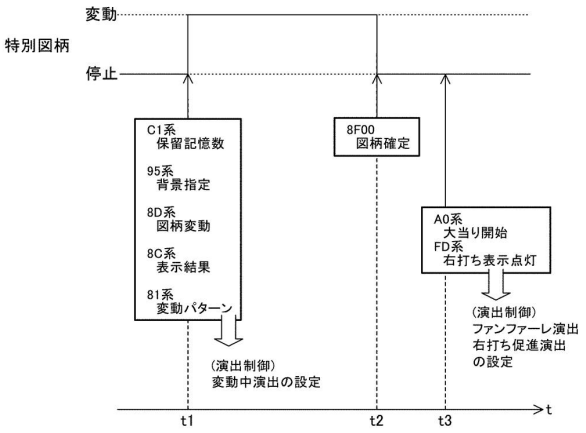
【図１０－１８】

【図10－18】



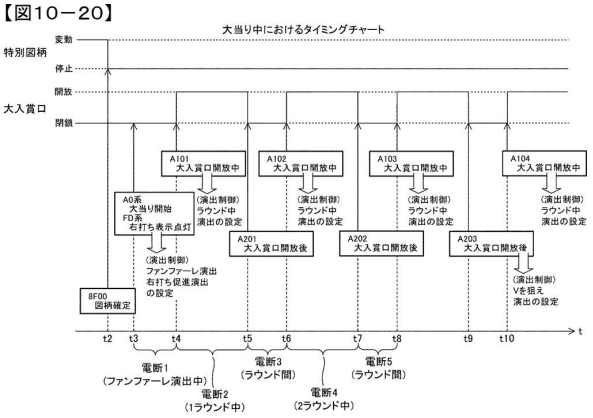
【図１０－１９】

【図10－19】　当り変動中におけるタイミングチャート



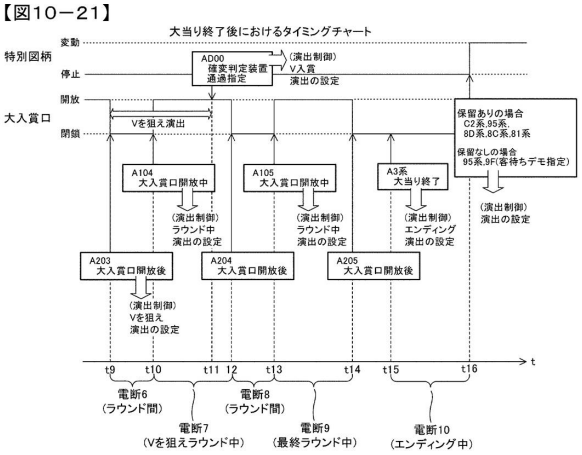
【図１０－２０】

【図10－20】



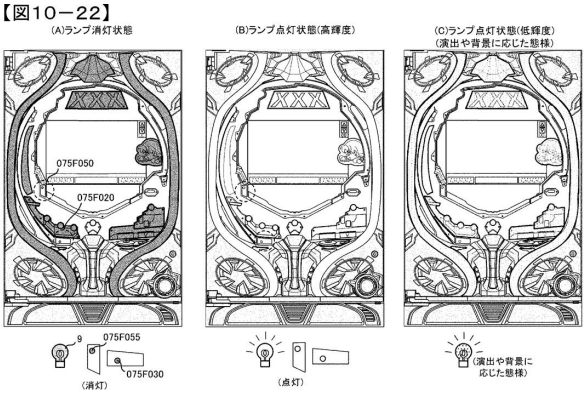
【図１０－２１】

【図10－21】



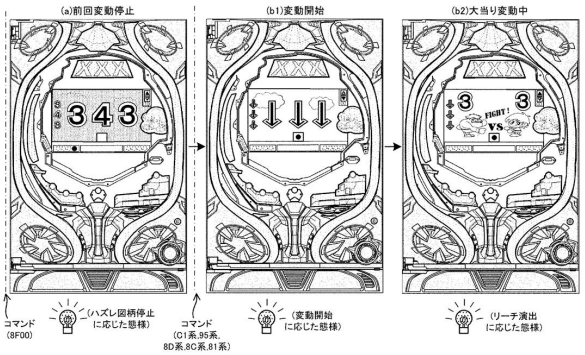
【図１０－２２】

【図10－22】



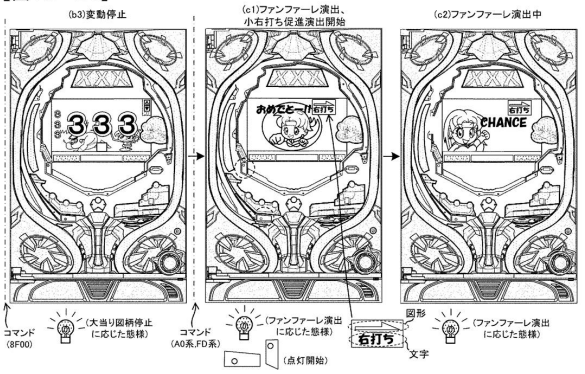
【図１０－２３】

【図10－23】



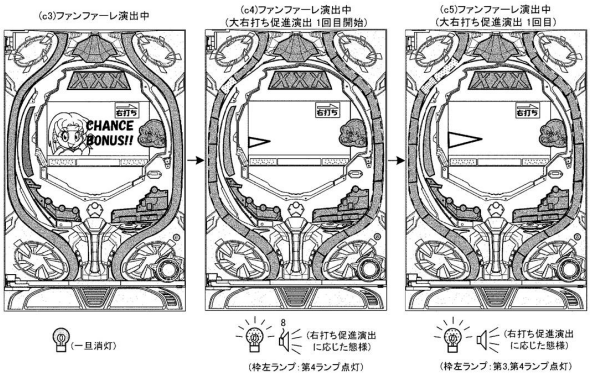
【図１０－２４】

【図10－24】



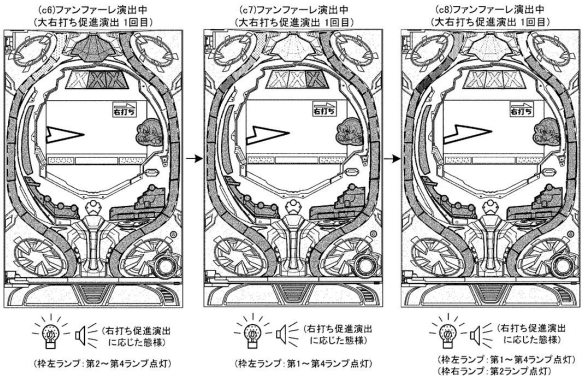
【図１０－２５】

【図10－25】



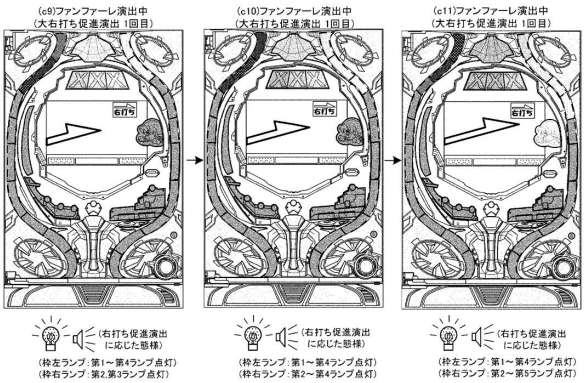
【図１０－２６】

【図10－26】



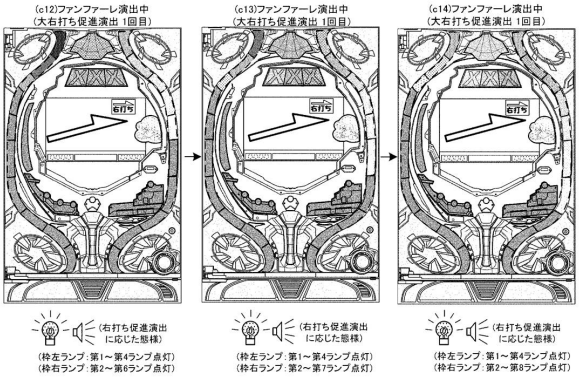
【図１０－２７】

【図10－27】



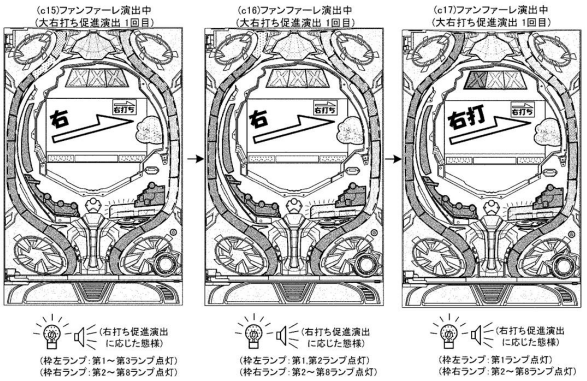
【図１０－２８】

【図10－28】



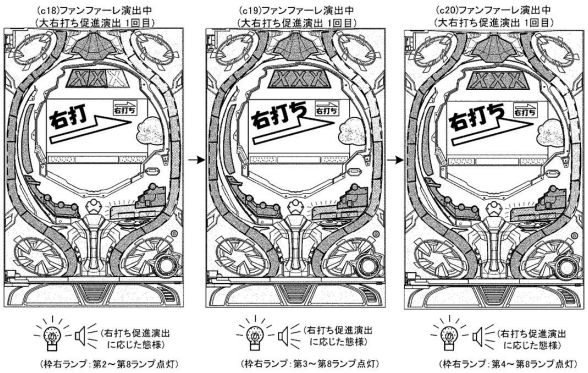
【図１０－２９】

【図10－29】



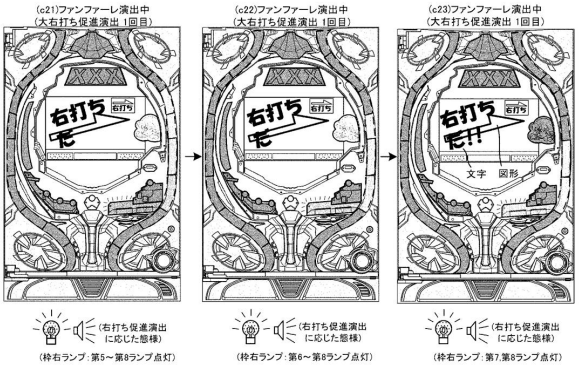
【図１０－３０】

【図10－30】



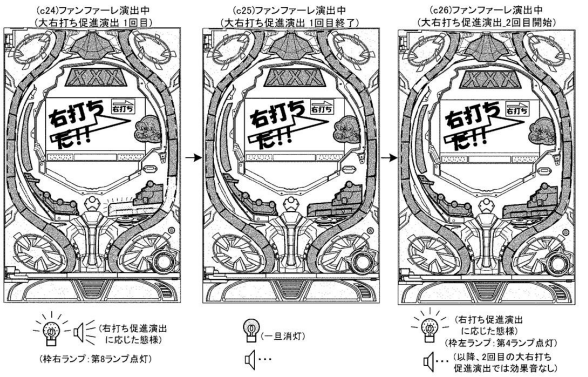
【図１０－３１】

【図10－31】



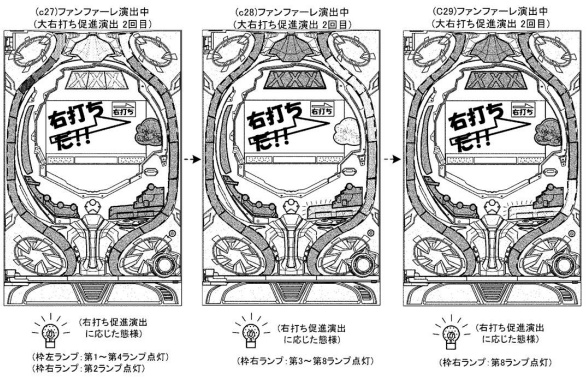
【図１０－３２】

【図10－32】



【図１０－３３】

【図10－33】



【図１０－３４】

【図10－34】

点灯データテーブル
（親テーブル）

点灯箇所	演出時間[msec]
枠ランプ(右＆左)	9880(ファンファーレ演出)
	2000(大右打ち促進演出)
可動体ランプ	9880(ファンファーレ演出)
	2000(大右打ち促進演出)
左下ランプ	9880(ファンファーレ演出)
	2000(大右打ち促進演出)
アタッカ上ランプ	9880(ファンファーレ演出)
	2000(大右打ち促進演出)
盤左ランプ	9880(ファンファーレ演出)
	2000(大右打ち促進演出)
盤右ランプ	9880(ファンファーレ演出)
	2000(大右打ち促進演出)
アタッカランプ	9880(ファンファーレ演出)
	2000(大右打ち促進演出)

【図１０－３５】

【図10－35】

点灯データテーブル
（子テーブル）

点灯箇所	時間ごとに参照する孫テーブル																	
	300	330	1670	200	130	240	130	70	160	340	160	370	130	370	100	130	270	4030	420	2000
枠ランプ(右＆左)	W01	W02	W03	W04	W05	W06	W07	W08	W09	W0A	W09	W0A	W0B	W07	W0C	W0D	W0E	W0F	W10	W11
可動体ランプ	K01	K02	K03	K04	K05	K06	K07	K08	K09	K0A	K09	K0A	K0B	K07	K0C	K0D	K0E	K0F	K10	K11
左下ランプ	H01	H02	H03	H04	H05	H06	H07	H08	H09	H0A	H09	H0A	H0B	H07	H0C	H0D	H0E	H0F	H10	－
アタッカ上ランプ	U01	U02	U03	U04	U05	U06	U07	U08	U09	U0A	U09	U0A	U0B	U07	U0C	U0D	U0E	U0F	U10	－
盤左ランプ	L01	L02	L03	L04	L05	L06	L07	L08	L09	L0A	L09	L0A	L0B	L07	L0C	L0D	L0E	L0F	L10	－
盤右ランプ	R01	R02	R03	R04	R05	R06	R07	R08	R09	R0A	R09	R0A	R0B	R07	R0C	R0D	R0E	R0F	R10	R11
アタッカランプ	A01	A02	A03	A04	A05	A06	A07	A08	A09	A0A	A09	A0A	A0B	A07	A0C	A0D	A0E	A0F	A10	A11

ファンファーレ演出　大右打ち促進演出

330msec(A11a)→1350msec(A11b)→320msec(A11c)

【図１０－３６】

【図10－36】

点灯データテーブル
（枠ランプ用孫テーブルW11）

時間[msec]	枠左ランプの点灯データ							枠右ランプの点灯データ						
	第1,第2	第3,第4	第5,第6	第7,第8	第9,第10	第11		第1,第2	第3,第4	第5,第6	第7,第8	第9,第10	第11	
30(T1)	0x000000	0x00F00F	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000	
30(T2)	0x000000	0xFF0FF0	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000	
30(T3)	0x00F00F	0xF03F04	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000	
30(T4)	0xF00F02	0xF04F06	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000	
30(T5)	0xFF0FF4	0xFF0F08	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x00F00F	0x020000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000	
30(T6)	0xF04F06	0xF08F0A	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000F02	0xF00F00	0x000000	0x000000	0x000000	0x000	
30(T7)	0xF06F08	0xF0AF0C	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000F04	0xF0FF00	0x020000	0x000000	0x000000	0x000	
30(T8)	0xF08F0A	0xF0CF0F	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000F08	0xF04F02	0x000000	0x000000	0x000000	0x000	
30(T9)	0xF0AF0C	0xF0DF0F	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000F08	0xF06F04	0xF0F00F	0x020000	0x000000	0x000	
30(T10)	0xF0CF0F	0xD0FB0F	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000F0A	0xF08F06	0xF04F02	0x000000	0x000000	0x000	
30(T11)	0xF0FD0F	0xB0F90F	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000F0C	0xF0AF08	0xF06F04	0xF0FF00	0x000000	0x000	
30(T12)	0xD0FB0F	0x90F70F	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000F0F	0xF0CF0A	0xF08F06	0xF04F02	0x000000	0x000	
30(T13)	0xB0F90F	0x70F50F	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000D0F	0xF0FF0C	0xF0AF08	0xF06F04	0x000000	0x000	
…	…	…	…	…	…	…		…	…	…	…	…	…	
30(T43)	0xFB0F90	0xF70F50	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000FD0	0xFF0CF0	0xAF08F0	0x6F04F0	0x000000	0x000	
30(T44)	0xF90F70	0xF50F30	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000FB0	0xFD0FF0	0xCF0AF0	0x8F06F0	0x000000	0x000	
30(T45)	0xF70F50	0xF30FJ0	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000F90	0xFB0FD0	0xFF0CF0	0xAF08F0	0x000000	0x000	
30(T46)	0xF50F30	0xFJ0F10	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000F70	0xF90FB0	0xFD0FF0	0xCF0AF0	0x000000	0x000	
30(T47)	0xF30FJ0	0xF10F00	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000F50	0xF70F90	0xFB0FD0	0xFF0CF0	0x000000	0x000	
30(T48)	0xFJ0F10	0xF00F00	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000F30	0xF50F70	0xF90FB0	0xFD0FF0	0x000000	0x000	
30(T49)	0xF10F00	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000FJ0	0xF30F50	0xF70F90	0xFB0FD0	0x000000	0x000	
30(T50)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000F10	0xFJ0F30	0xF50F70	0xF90FB0	0x000000	0x000	
30(T51)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000000	0xF10F00	0xF30F50	0xF70F90	0x000000	0x000	
30(T52)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000000	0x000000	0xFJ0F30	0xF50F70	0x000000	0x000	
30(T53)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000000	0x000000	0xF10F00	0xF30F50	0x000000	0x000	
30(T54)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000000	0x000000	0x000000	0xFJ0F30	0x000000	0x000	
30(T55)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000000	0x000000	0x000000	0xF10F00	0x000000	0x000	
30(T56)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000	
1000(T57)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000		0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000	

【図１０－３７】

【図10－37】

点灯データテーブル
（可動体ランプ用孫テーブルK11）

時間[msec]	可動体ランプの点灯データ	
	左X中X	右X
30(T1)	0x000000	0x000
30(T2)	0x000000	0x000
30(T3)	0xF00F00	0x000
30(T4)	0xFF0FF0	0x000
30(T5)	0xF04F02	0xF00F
30(T6)	0xF06F04	0xF02
30(T7)	0xF08F06	0xF04
…	…	…
30(T45)	0xF50F70	0xF90
30(T46)	0xF30F50	0xF70
30(T47)	0xFJ0F30	0xF50
30(T48)	0xF00F10	0xF30
30(T49)	0x000000	0xF10
30(T50)	0x000000	0x000
30(T51)	0x000000	0x000
30(T52)	0x000000	0x000
30(T53)	0x000000	0x000
30(T54)	0x000000	0x000
30(T55)	0x000000	0x000
30(T56)	0x000000	0x000
1000(T57)	0x000000	0x000

点灯データテーブル

（アタッカランプ用孫テーブルA11a）

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

（アタッカランプ用孫テーブルA11b）

ループしながら繰り返し参照

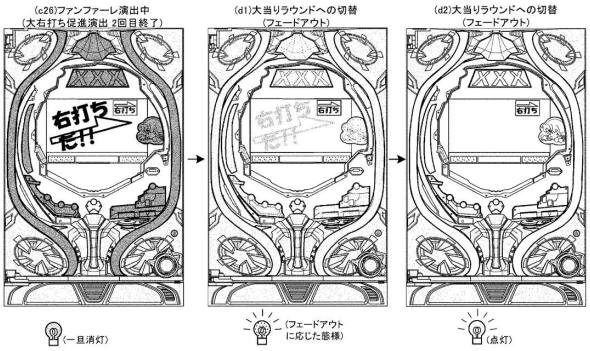
時間[msec]	アタッカランプの点灯データ
20	0xF00F00
20	0x000000
20	0xF30F30
20	0x000000
20	0xFF0FF0
20	0x000000
20	0xF00F00
20	0x000000
20	0x00F00F
20	0x000000
20	0x70F70F
20	0x000000
20	0xF0FF0F
20	0x000000

（アタッカランプ用孫テーブルA11c）

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

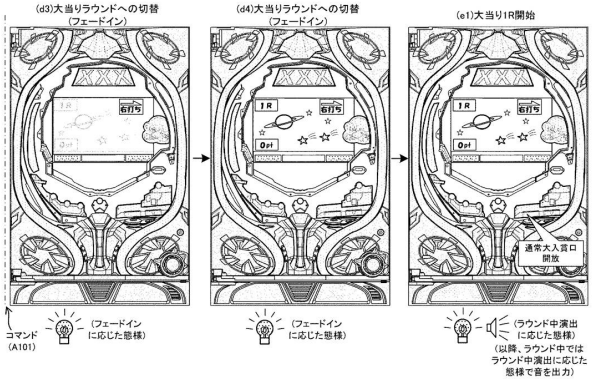
【図１０－３８】

【図10－38】



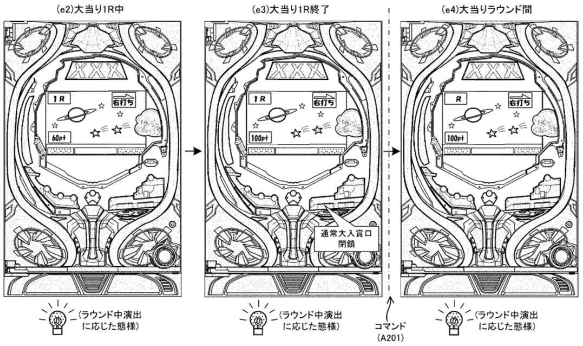
【図１０－３９】

【図10－39】



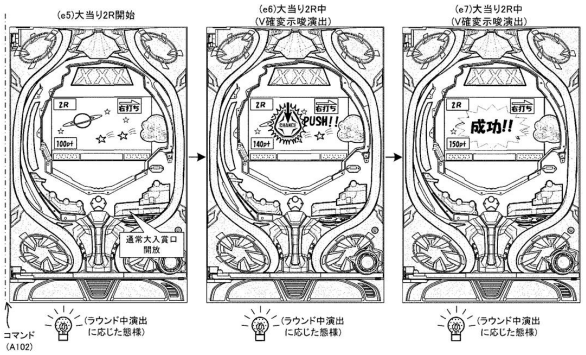
【図１０－４０】

【図10－40】



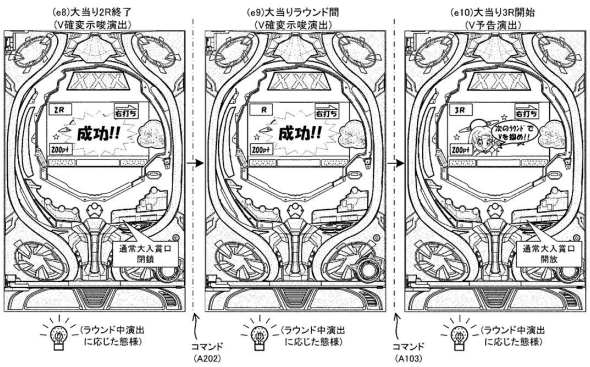
【図１０－４１】

【図10－41】



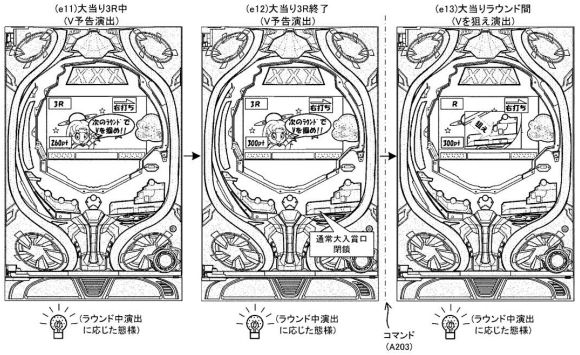
【図１０－４２】

【図10－42】



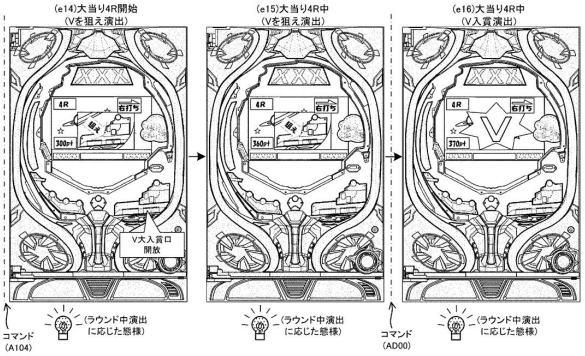
【図１０－４３】

【図10－43】



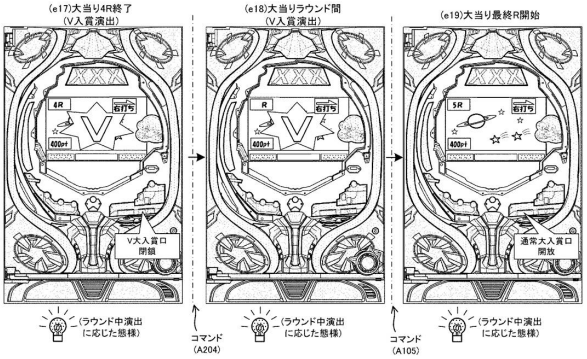
【図１０－４４】

【図10－44】



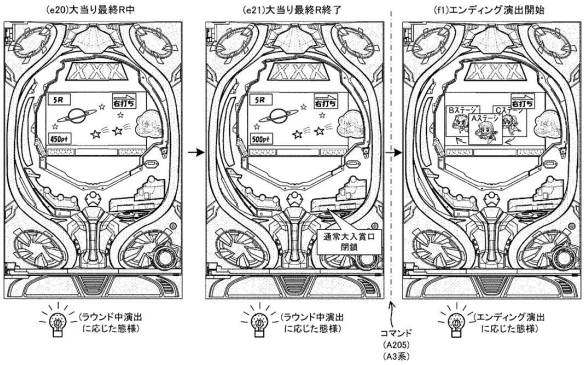
【図１０－４５】

【図10－45】



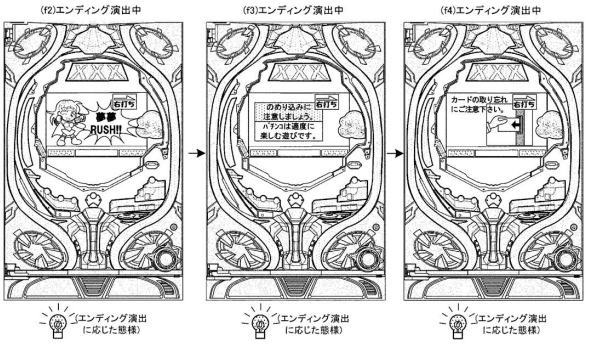
【図１０－４６】

【図10－46】



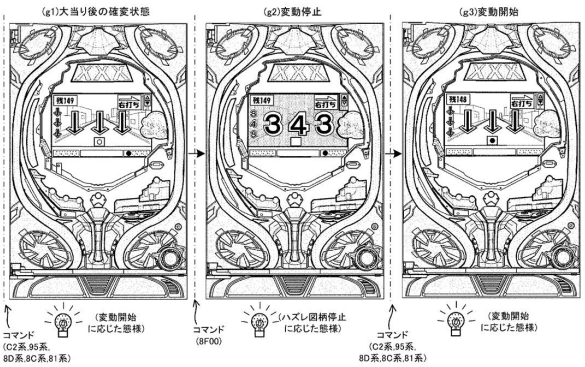
【図１０－４７】

【図10－47】



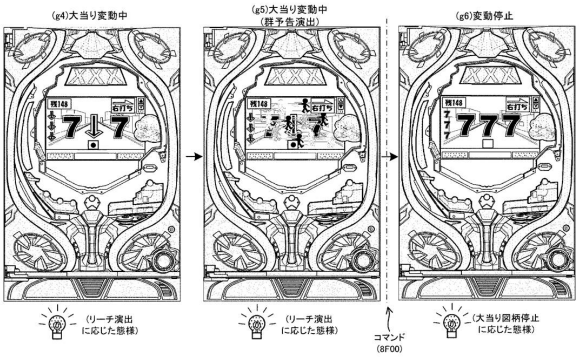
【図１０－４８】

【図10－48】



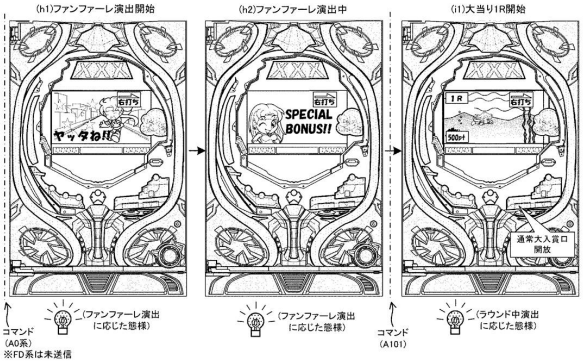
【図１０－４９】

【図10－49】



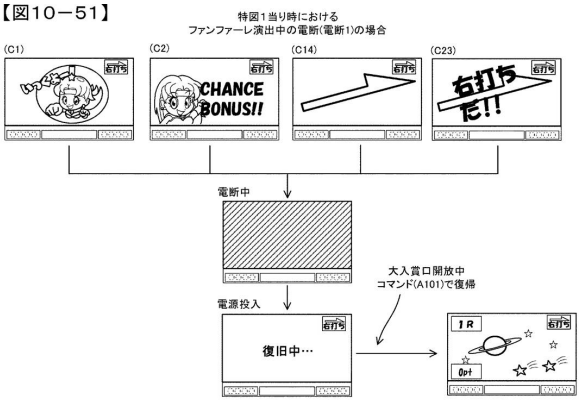
【図１０－５０】

【図10－50】



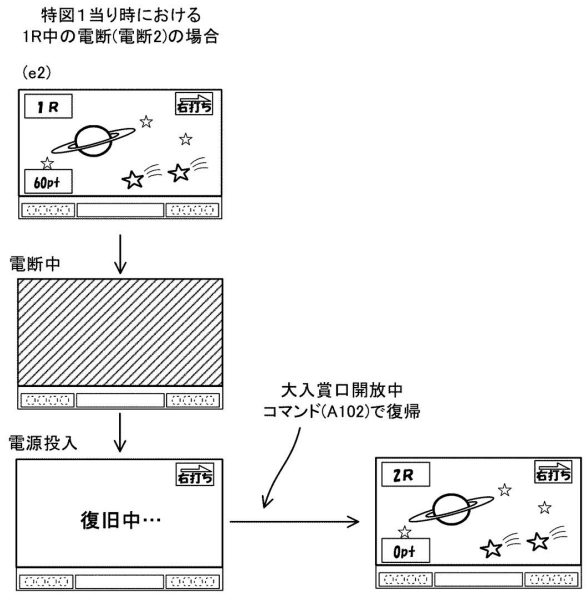
【図１０－５１】

【図10－51】



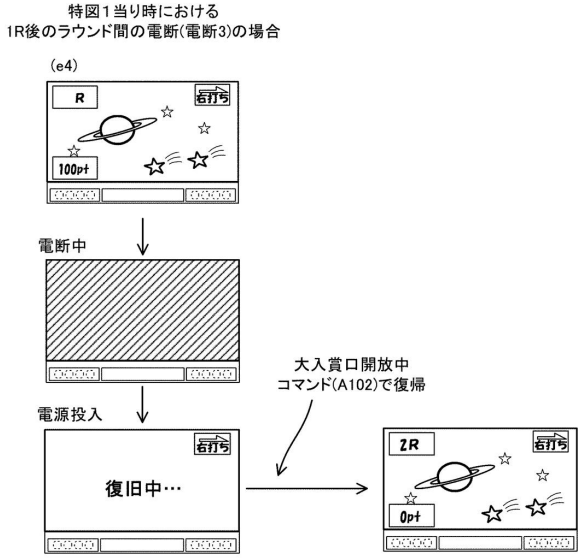
【図１０－５２】

【図10－52】

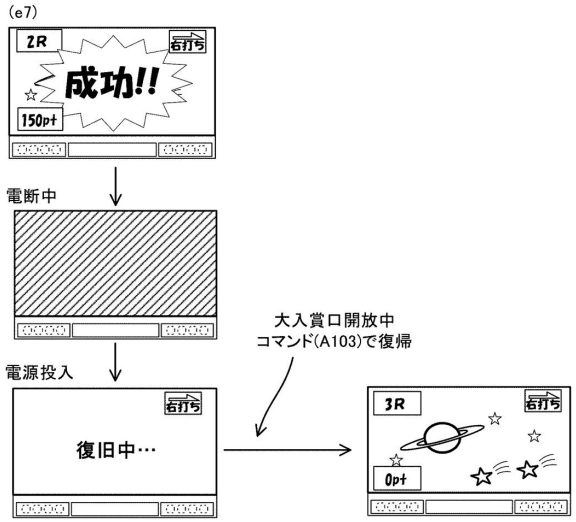


【図１０－５３】

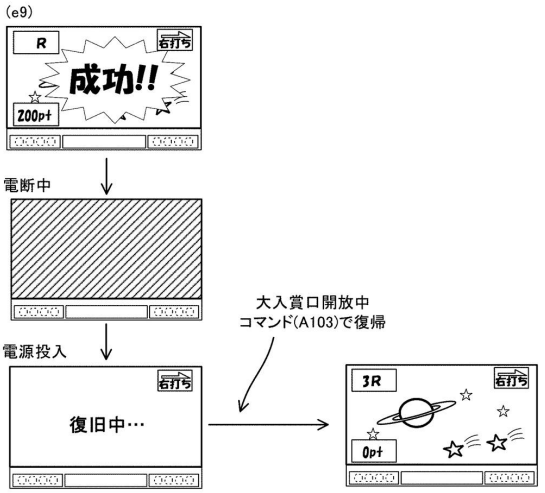
【図10－53】



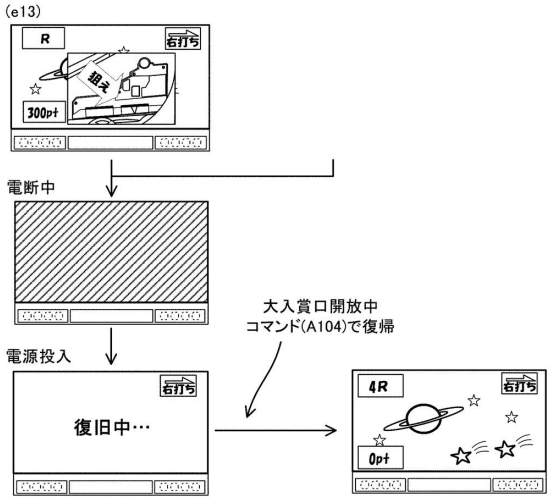
【図１０－５４】
【図10－54】
特図1当り時における
2R中の電断(電断4)の場合



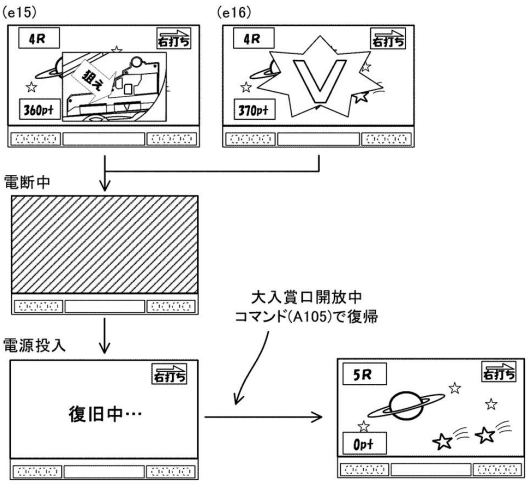
【図１０－５５】
【図10－55】
特図1当り時における
2R後のラウンド間の電断(電断5)の場合



【図１０－５６】
【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

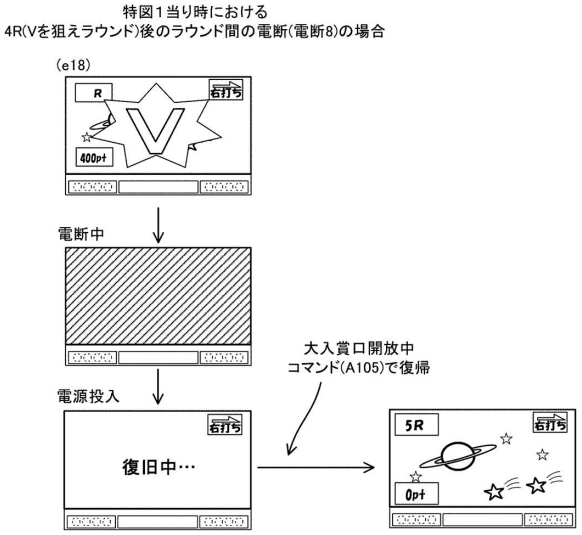


【図１０－５７】
【図10－57】
特図1当り時における
4R(Vを狙えラウンド)中の電断(電断7)の場合



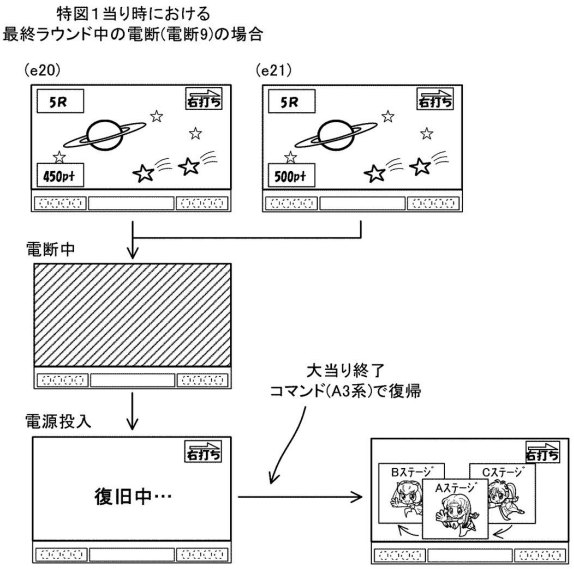
【図１０－５８】

【図10－58】



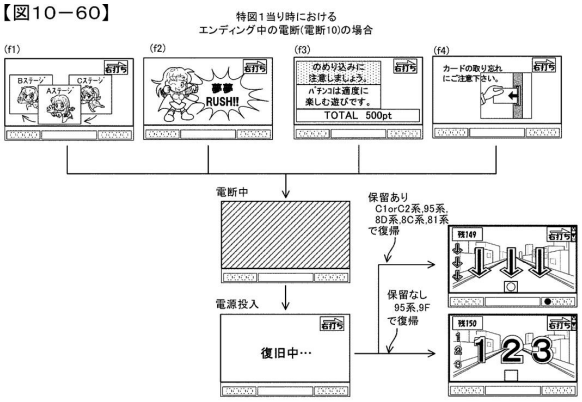
【図１０－５９】

【図10－59】



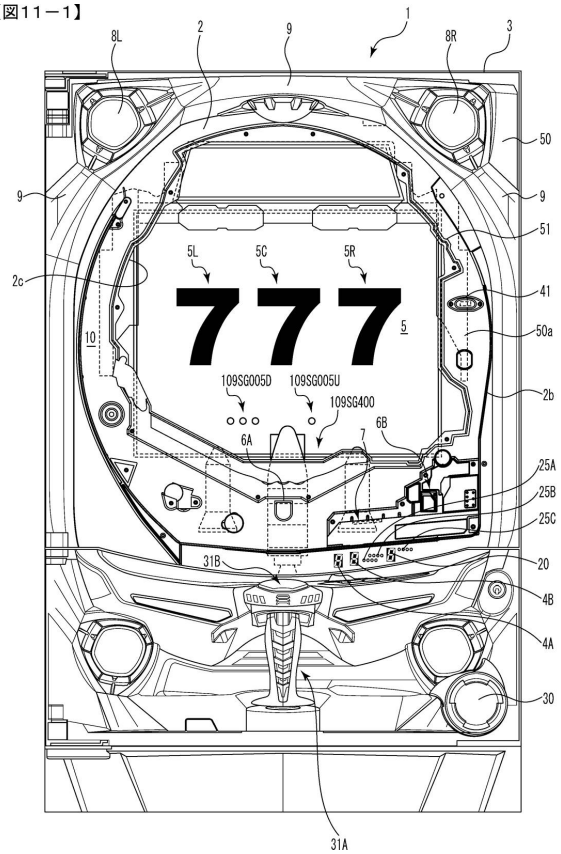
【図１０－６０】

【図10－60】



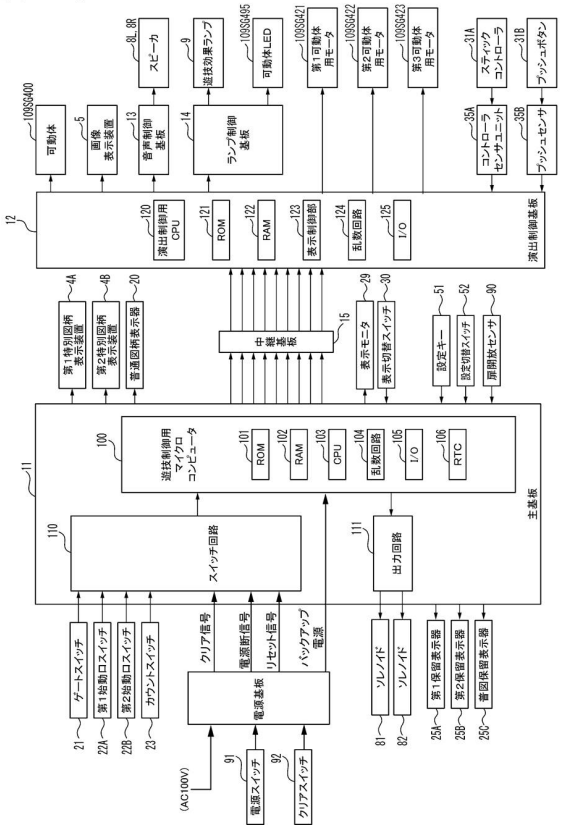
【図１１－１】

【図11－1】



【図１１－２】

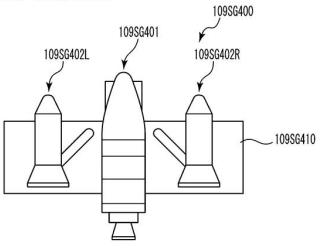
【図11－2】



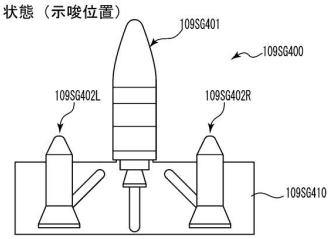
【図１１－３】

【図11－3】

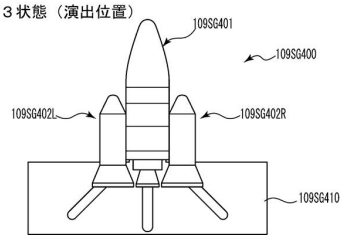
（Ａ）第１状態（退避位置）



（Ｂ）第２状態（示唆位置）



（Ｃ）第３状態（演出位置）



【図１１－４】

【図11－4】

（Ａ）

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当りまたは小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当りまたは小当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定

（Ｂ）

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)
8C	05	第6可変表示結果指定	小当り

【図１１－５】

【図11－5】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当り種別判定用
MR3	1～997	変動パターン判定用
MR4	3～13	普図表示結果判定用

【図１１－６】
【図11－6】

（Ａ）表示結果判定テーブル１

遊技状態	判定値（MR1）	特図表示結果
通常状態	1～219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

（Ｂ）表示結果判定テーブル２

特図種別	判定値（MR1）	特図表示結果
第1特図	54000～54651（1/100）	小当り
第2特図	―	小当り

【図１１－７】
【図11－7】

（A）大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値（MR2）	大当り種別
第1特図	1～50	非確変
	51～80	確変A
	81～95	確変B
	96～100	確変C
第2特図	1～50	非確変
	51～100	確変A

（B）大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当りまで	次回大当りまで	10
確変B	次回大当りまで	次回大当りまで	5
確変C	次回大当りまで	次回大当りまで	2
非確変	無し	100回 （100回以内の大当りまで）	2

【図１１－８】
【図11－8】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし（通常状態）→非リーチ（はずれ）
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮（通常状態）→非リーチ（はずれ）
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮（通常状態）→非リーチ（はずれ）
PA1-4	3000	短縮（時短制御中）→非リーチ（はずれ）
PA2-1	20000	ノーマルリーチ（はずれ）
PA2-2	40000	スーパーリーチα1（はずれ）
PA2-3	50000	スーパーリーチα2（はずれ）
PA2-4	60000	スーパーリーチβ1（はずれ）
PA2-5	70000	スーパーリーチβ2（はずれ）
PB1-1	20000	ノーマルリーチ（大当り）
PB1-2	40000	スーパーリーチα1（大当り）
PB1-3	50000	スーパーリーチα2（大当り）
PB1-4	60000	スーパーリーチβ1（大当り）
PB1-5	70000	スーパーリーチβ2（大当り）
PC1-1	5000	特殊当り（小当り）

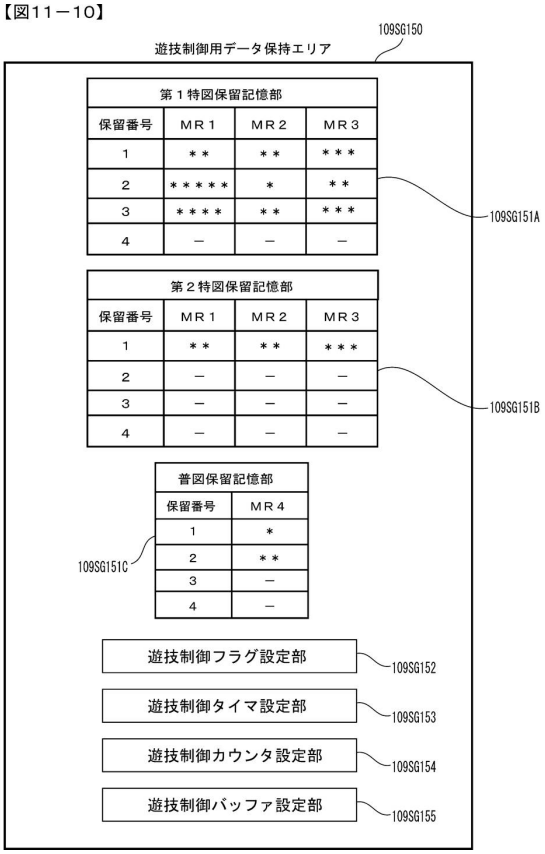
【図１１－９】
【図11－9】

可変表示結果	非確変大当り	確変大当り	小当り	はずれ（保留数2以下）	はずれ（保留数3）	はずれ（保留数4）	はずれ（時短時）
変動パターン判定テーブル	大当り用変動P判定テーブルA	大当り用変動P判定テーブルB	特殊当り用変動P判定テーブル	はずれ用変動P判定テーブルA	はずれ用変動P判定テーブルB	はずれ用変動P判定テーブルC	はずれ用変動P判定テーブルD
PA1-1(非Rはずれ短縮なし)	－	－	－	600	－	－	－
PA1-2(非Rはずれ短縮1)	－	－	－	－	700	－	－
PA1-3(非Rはずれ短縮2)	－	－	－	－	－	800	－
PA1-4(非Rはずれ時短)	－	－	－	－	－	－	800
PA2-1(ノーマルRはずれ)	－	－	－	300	200	100	100
PA2-2(スーパーRα1はずれ)	－	－	－	50	50	50	50
PA2-3(スーパーRα2はずれ)	－	－	－	22	22	22	22
PA2-4(スーパーRβ1はずれ)	－	－	－	15	15	15	15
PA2-5(スーパーRβ2はずれ)	－	－	－	10	10	10	10
PB1-1(ノーマルR大当り)	2	2	－	－	－	－	－
PB1-2(スーパーRα1大当り)	45	30	－	－	－	－	－
PB1-3(スーパーRα2大当り)	150	135	－	－	－	－	－
PB1-4(スーパーRβ1大当り)	300	315	－	－	－	－	－
PB1-5(スーパーRβ2大当り)	500	515	－	－	－	－	－
PC1-1(特殊当り)	－	－	997	－	－	－	－

（数値は判定値数）

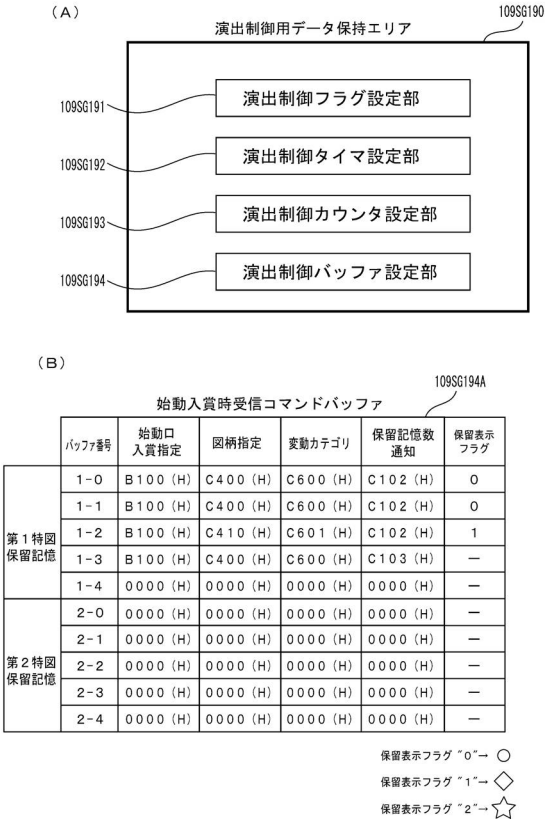
【図１１－１０】

【図11－10】



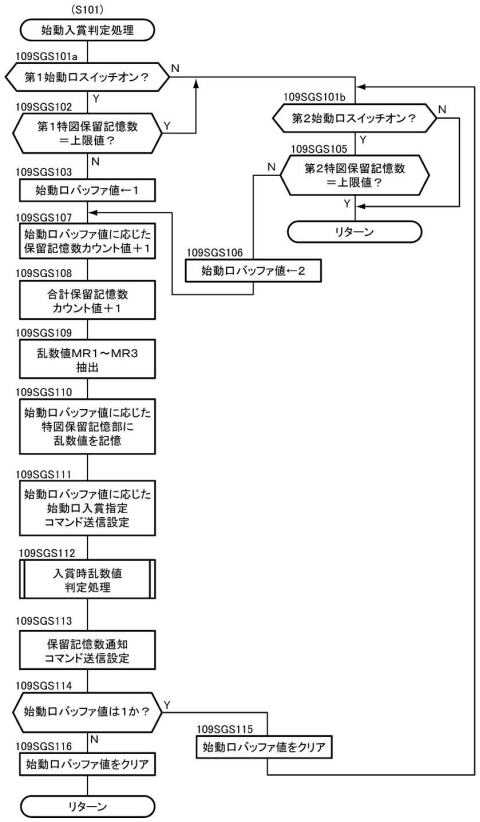
【図１１－１１】

【図11－11】



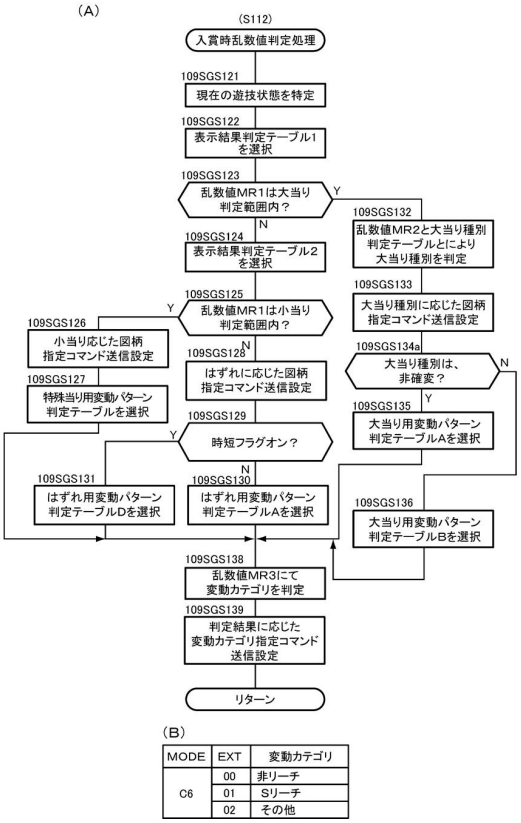
【図１１－１２】

【図11－12】

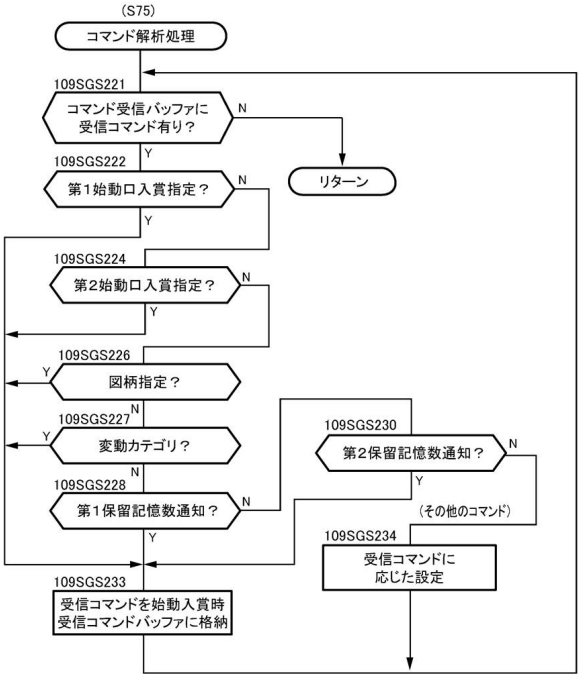


【図１１－１３】

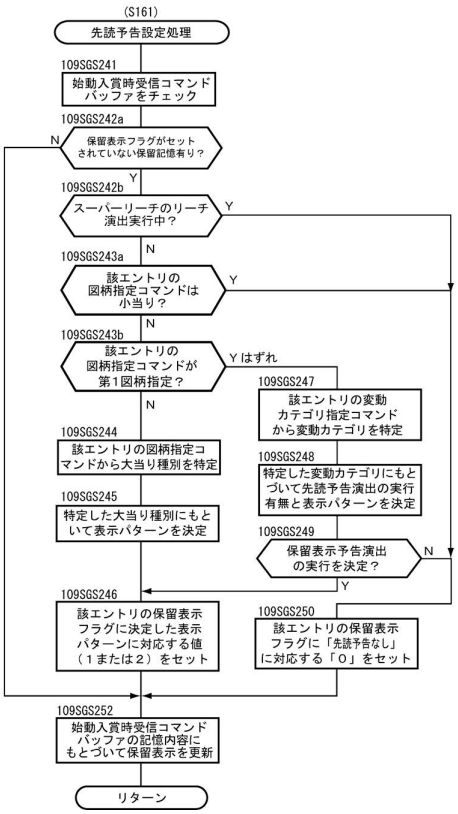
【図11－13】



【図１１－１４】
【図11－14】



【図１１－１５】
【図11－15】



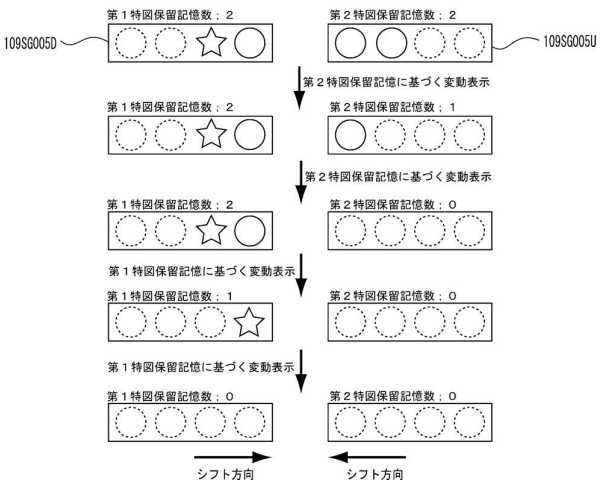
【図１１－１６】
【図11－16】

先読み予告演出実行の有無と表示パターン決定割合

変動表示結果	先読予告演出なし	先読予告演出あり	
		表示パターンα	表示パターンβ
	○	◇	☆
大当り（非確変大当り）	０％	７０％	３０％
大当り（確変大当り）	０％	３０％	７０％
はずれ（非リーチ）	９５％	５％	０％
はずれ（その他）	７５％	２０％	５％
はずれ（Ｓリーチ）	６５％	２５％	１０％

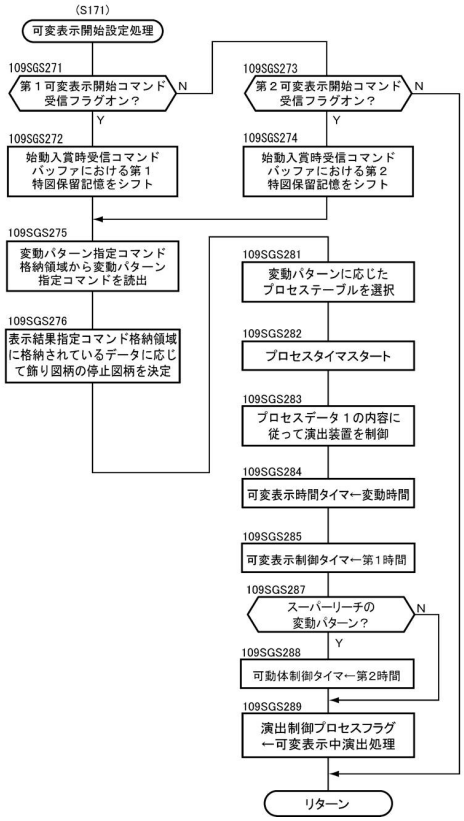
【図１１－１７】
【図11－17】

第１保留記憶表示エリア及び第２保留記憶表示エリアの更新例



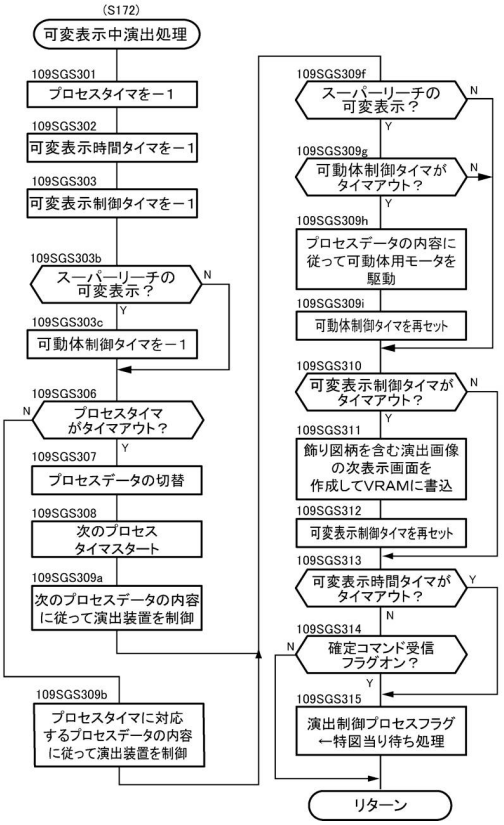
【図１１－１８】

【図11－18】



【図１１－１９】

【図11－19】



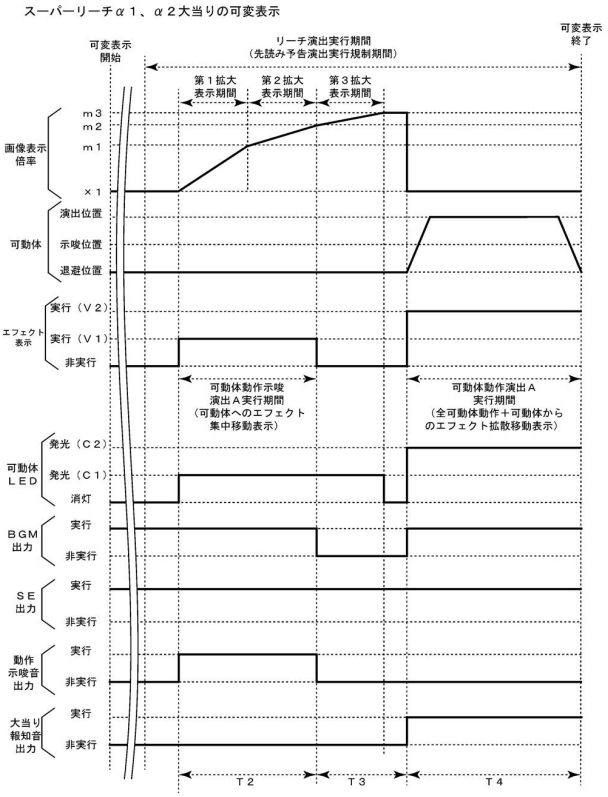
【図１１－２０】

【図11－20】

名称	用途	セット時間
可変表示制御タイマ	画像表示装置に表示される演出画像の表示	第１時間（３３ｍｓ）
可動体制御タイマ	可動体の移動制御	第２時間（１ｍｓ）

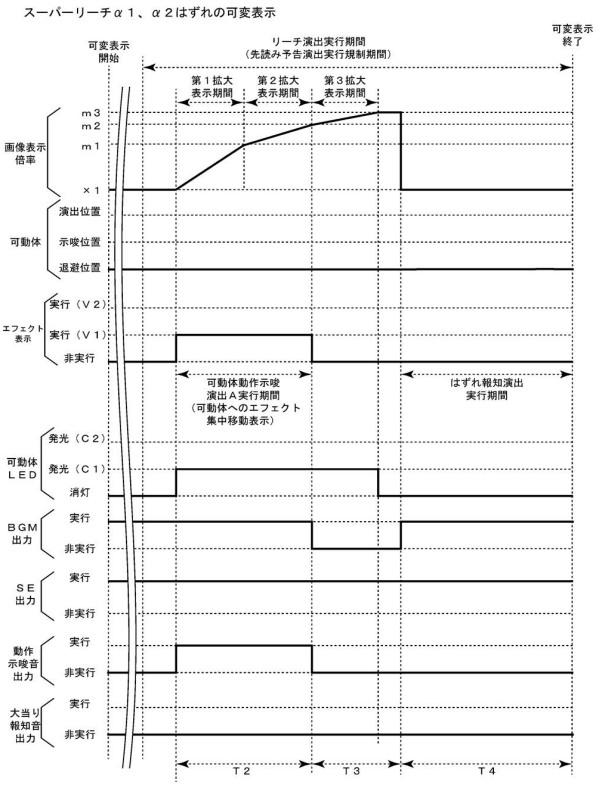
【図１１－２１】

【図11－21】



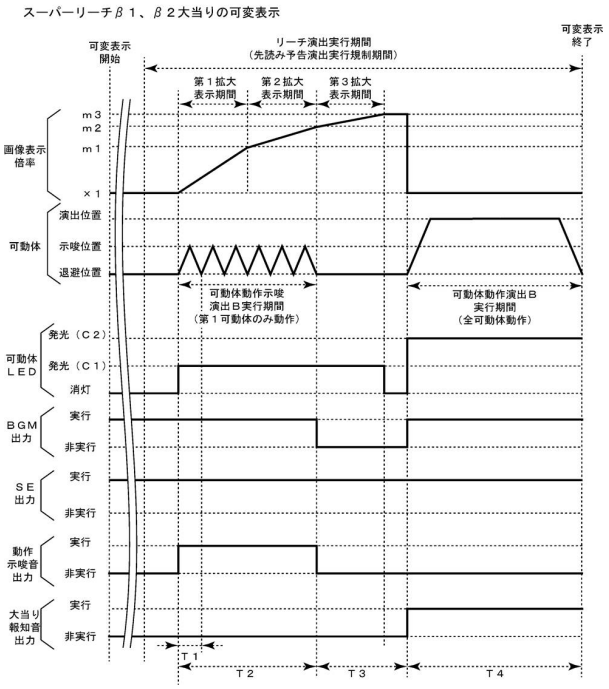
【図１１－２２】

【図11－22】



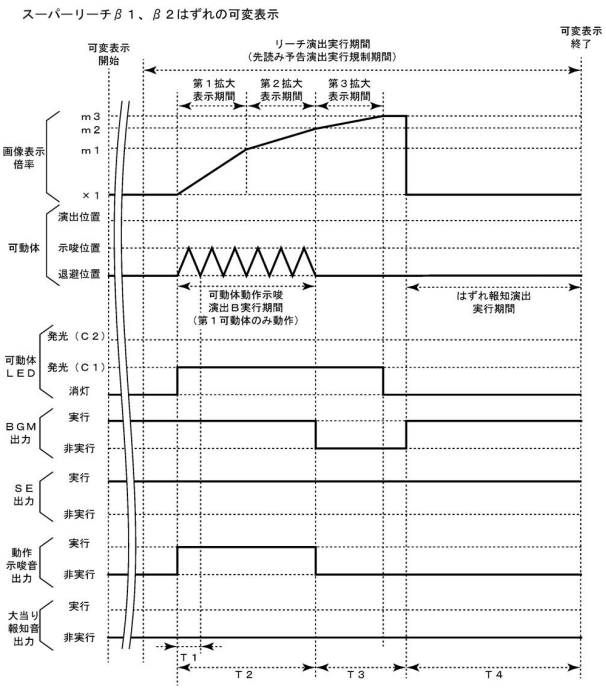
【図１１－２３】

【図11－23】



【図１１－２４】

【図11－24】



【図１１－２５】

【図11－25】

名称	可動体示唆動作	単位時間あたりの画像拡大率
第１拡大表示期間	有	大
第２拡大表示期間	有	中
第３拡大表示期間	無	小

【図１１－２６】

【図11－26】

（Ａ）

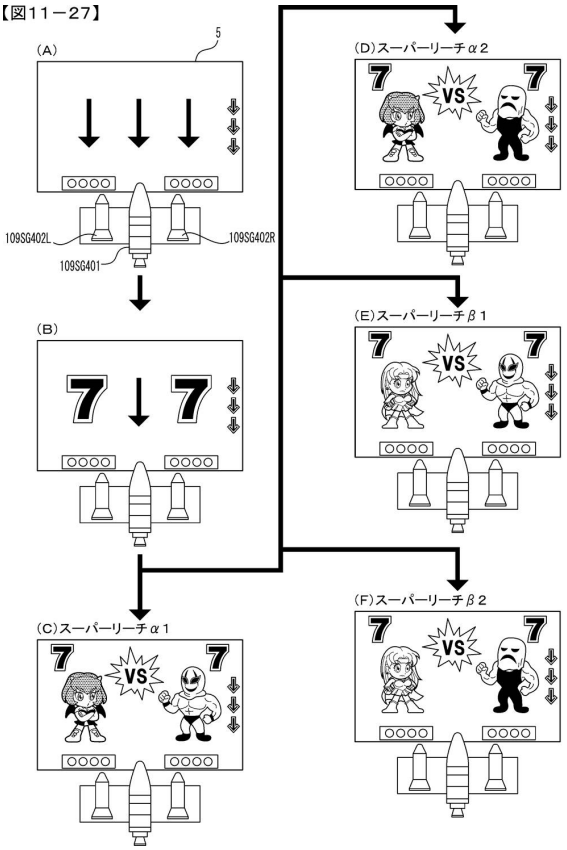
名称	演出態様	可動体ＬＥＤ
可動体動作示唆演出Ａ	星型のエフェクト画像が 第１可動体に対して繰り返し作用 （複数の星型のエフェクト画像が速度Ｖ１ にて第１可動体に向けて移動）	輝度Ｃ１にて発光
可動体動作示唆演出Ｂ	第１可動体が退避位置と 示唆位置との間を繰り返し移動	

（Ｂ）

名称	演出態様	可動体ＬＥＤ
可動体動作演出Ａ	・可動体ユニットが第１状態から第３状態に変化 ・複数の星型のエフェクト画像が速度Ｖ２ にて第１可動体から拡散	輝度Ｃ２にて発光
可動体動作演出Ｂ	・可動体ユニットが第１状態から第３状態に変化 ・爆発エフェクト画像表示	

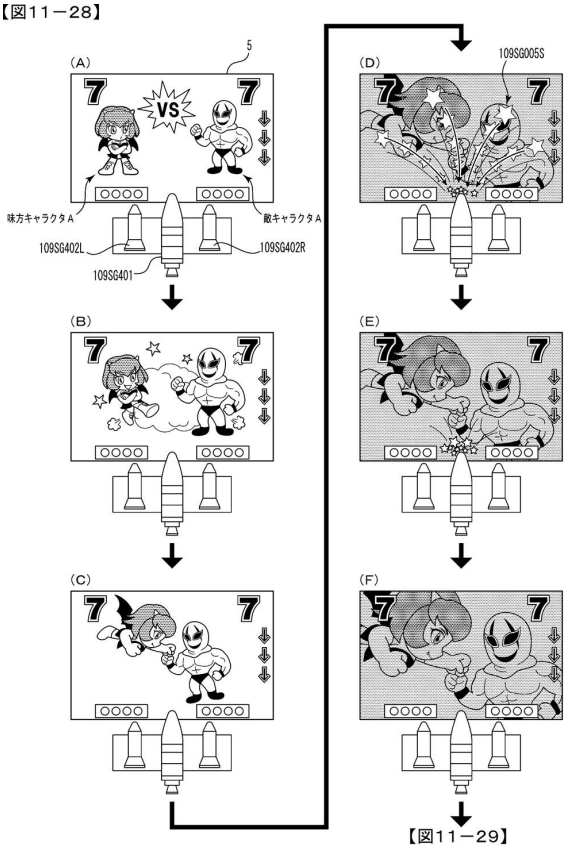
【図１１－２７】

【図11－27】



【図１１－２８】

【図11－28】

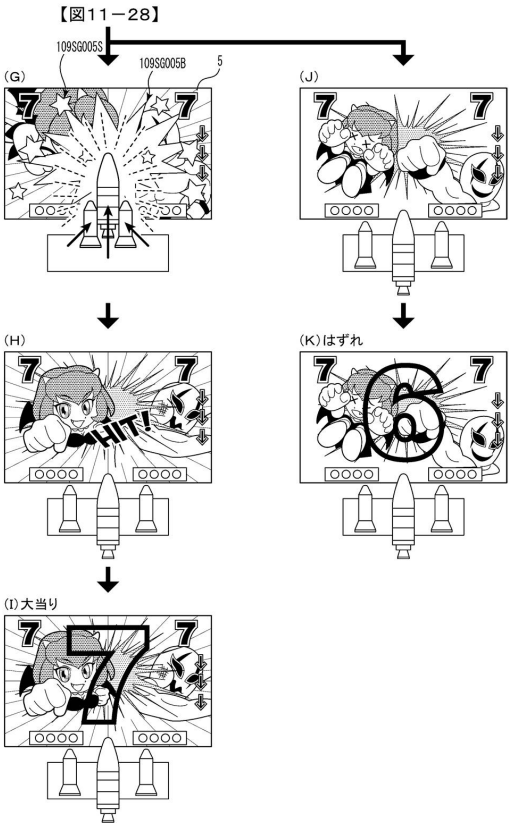


【図11－29】

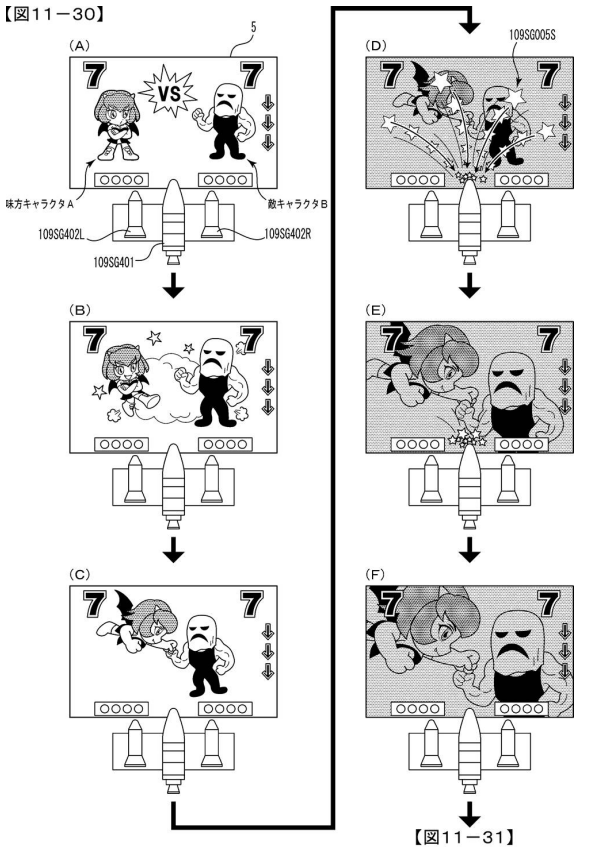
【図１１－２９】

【図11－29】

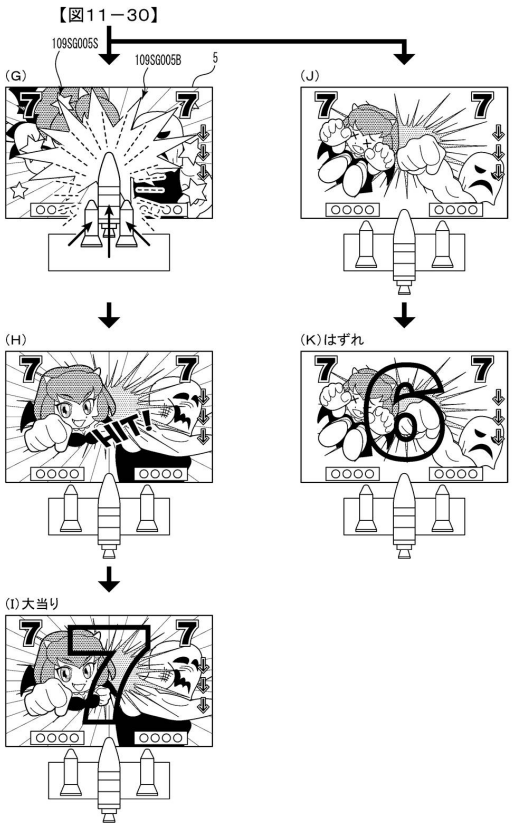
【図11－28】



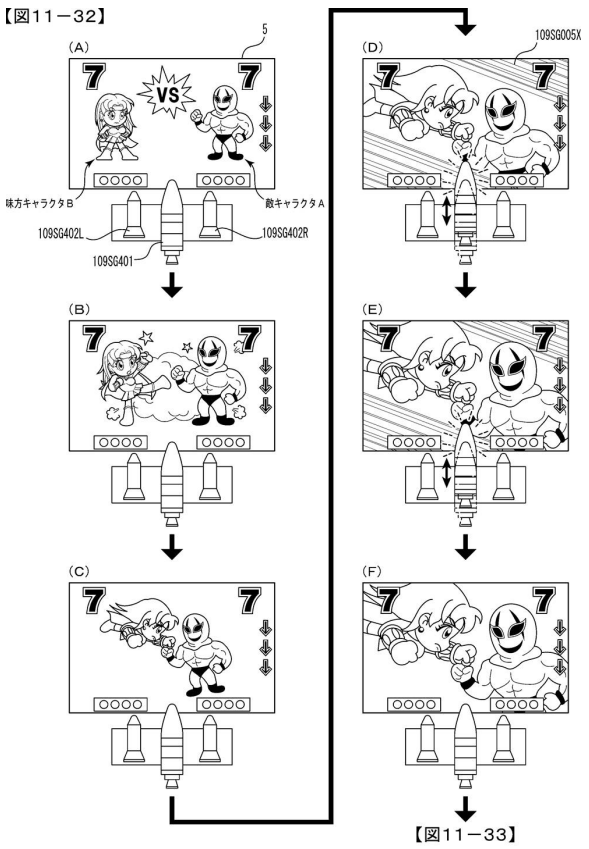
【図１１－３０】



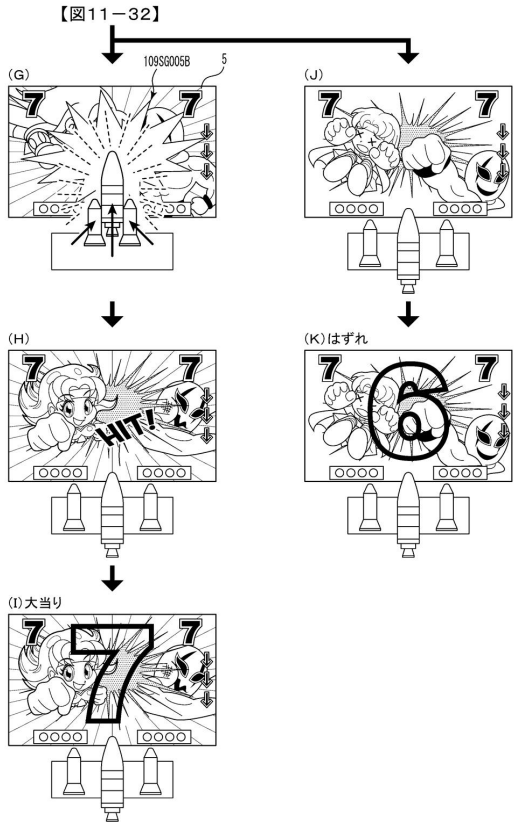
【図１１－３１】



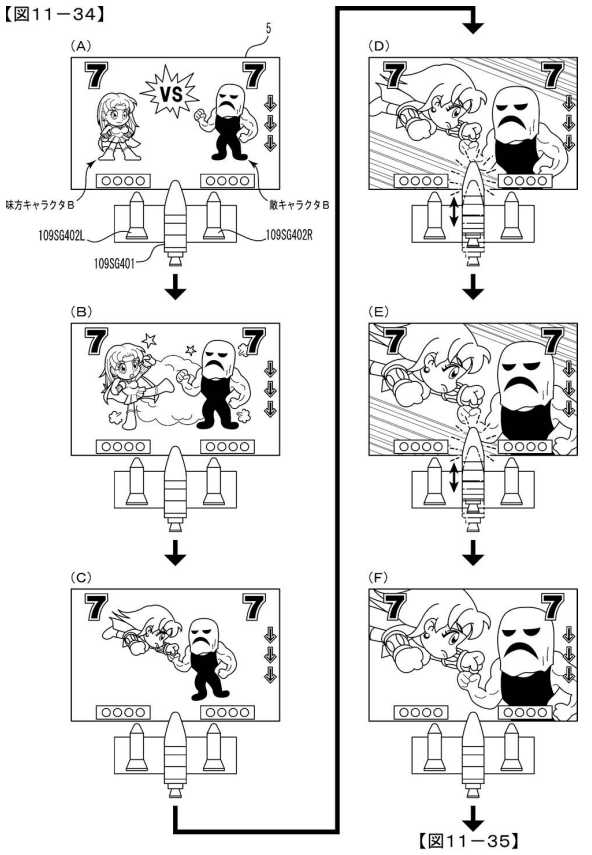
【図１１－３２】



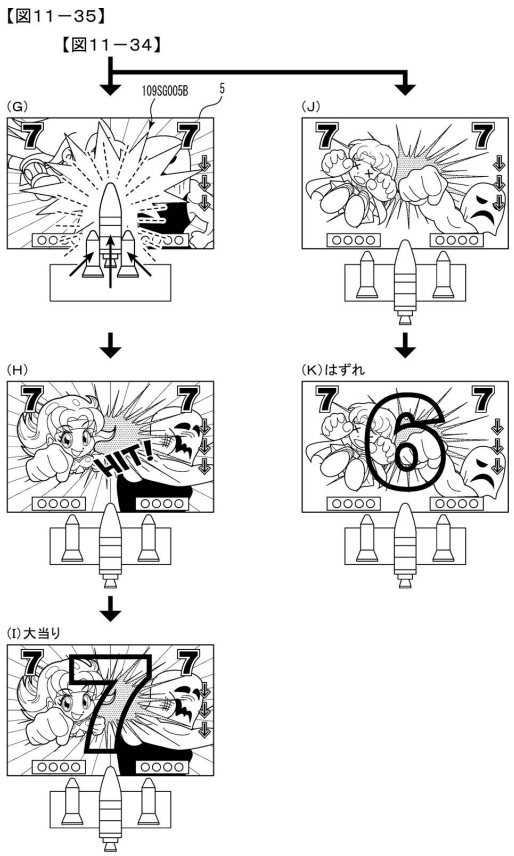
【図１１－３３】



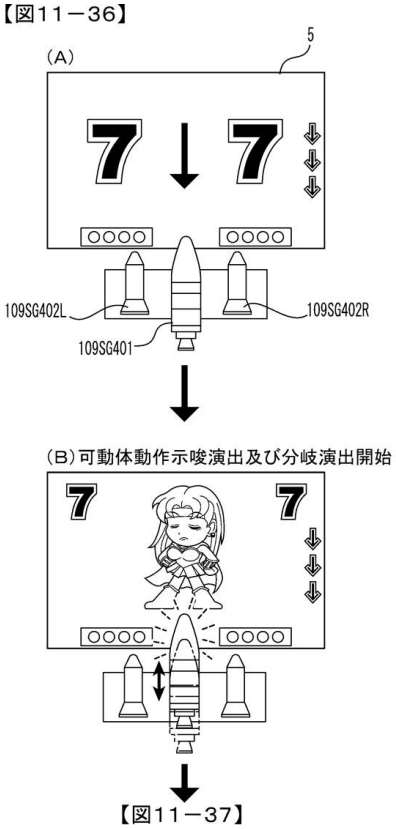
【図１１－３４】



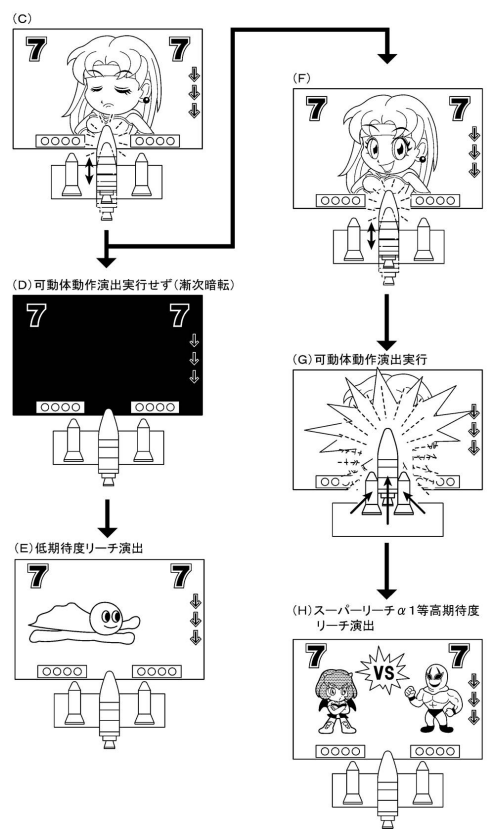
【図１１－３５】



【図１１－３６】

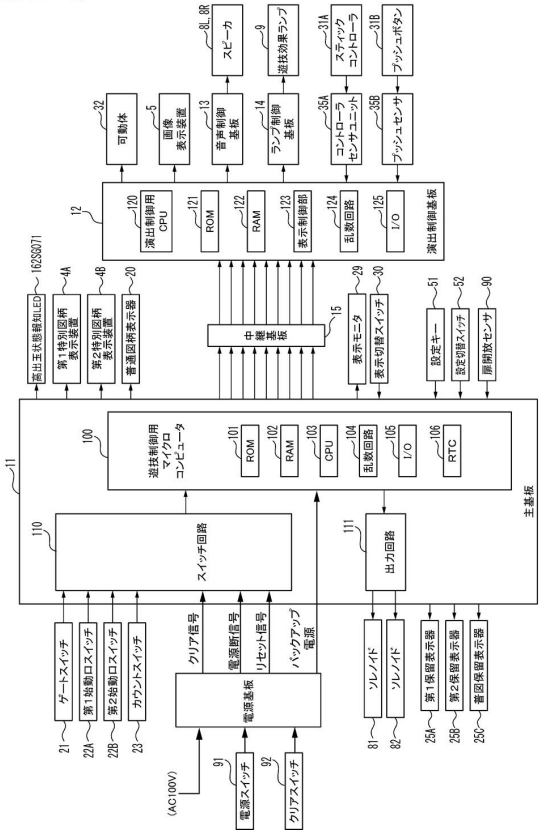


【図１１－３７】



【図１２－１】

【図12－1】



【図１２－２】

【図12－2】

（A）

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン（可変表示時間）を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	XX	出玉状態指定	現在の出玉状態を指定
97	XX	判定後連荘回数指定	現在の判定後連荘回数を指定
98	XX	判定後可変表示残回数指定	現在の判定後可変表示残回数を指定
A0	XX	当り開始指定	大当りまたは小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当りまたは小当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果（表示結果）を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果（変動カテゴリ）を指定

（B）

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り（確変A）
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り（確変B）
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り（確変C）
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り（非確変）
8C	05	第6可変表示結果指定	小当り

（C）

MODE	EXT	名称	指定内容
96	00	出玉状態1指定	低出玉状態を指定
96	01	出玉状態2指定	第1高出玉状態を指定
96	02	出玉状態3指定	第2高出玉状態を指定

【図１２－３】

【図12－3】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当り種別判定用
MR3	1～997	変動パターン判定用
MR4	3～13	普図表示結果判定用

【図１２－４】

【図12－4】

（A）表示結果判定テーブル１

遊技状態	判定値（MR1）	特図表示結果
通常状態	1～219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

（B）表示結果判定テーブル２

特図種別	判定値（MR1）	特図表示結果
第1特図	54000～54651（1/100）	小当り
第2特図	—	小当り

【図１２－５】

【図12－5】

(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1～50	非確変
	51～80	確変A
	81～95	確変B
	96～100	確変C
第2特図	1～50	非確変
	51～100	確変A

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当りまで	次回大当りまで	10(通常開放ラウンド)
確変B	次回大当りまで	次回大当りまで	5(通常開放ラウンド)
確変C(突確)	次回大当りまで	無し	2(高速開放ラウンド)
非確変	無し	100回 (100回以内の大当りまで)	10(通常開放ラウンド)

【図１２－６】

【図12－6】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	3000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	50000	スーパーリーチ(はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	50000	スーパーリーチ(大当り)
PC1-1	5000	特殊当り(小当りまたは突確大当り)

【図１２－７】

【図12－7】

可変表示結果	非確変大当り	確変大当りAorB	確変大当りCor小当り	はずれ(保留数2以下)	はずれ(保留数3)	はずれ(保留数4)	はずれ(時短時)
変動パターン判定テーブル	大当り用変動P判定テーブルA	大当り用変動P判定テーブルB	特殊当り用変動P判定テーブル	はずれ用変動P判定テーブルA	はずれ用変動P判定テーブルB	はずれ用変動P判定テーブルC	はずれ用変動P判定テーブルD
PA1-1(非Rはずれ短縮なし)	－	－	－	600	－	－	－
PA1-2(非Rはずれ短縮1)	－	－	－	－	700	－	－
PA1-3(非Rはずれ短縮2)	－	－	－	－	－	800	－
PA1-4(非Rはずれ時短)	－	－	－	－	－	－	800
PA2-1(ノーマルRはずれ)	－	－	－	300	200	100	100
PA2-2(スーパーRはずれ)	－	－	－	97	97	97	97
PB1-1(ノーマルR大当り)	498	250	－	－	－	－	－
PB1-2(スーパーR大当り)	499	747	－	－	－	－	－
PC1-1(特殊当り)	－	－	997	－	－	－	－

(数値は判定値数)

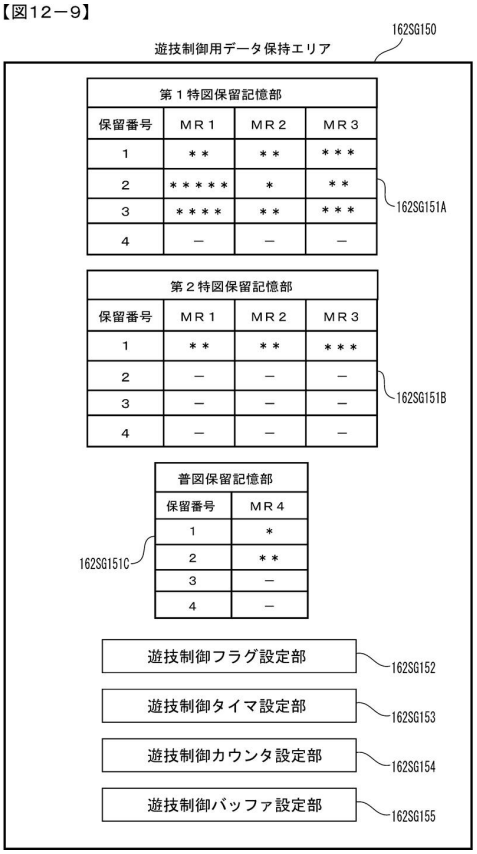
【図１２－８】

【図12－8】

変動パターン	出玉状態フラグ＝0 特図可変表示時間(ms)	出玉状態フラグ＝1 特図可変表示時間(ms)	出玉状態フラグ＝2 特図可変表示時間(ms)
PA1-1	12000	13000	13500
PA1-2	5750	6250	6750
PA1-3	3750	4250	4750
PA1-4	3000	4000	4500
PA2-1	20000	20000	25000
PA2-2	50000	50000	50000
PB1-1	20000	20000	25000
PB1-2	50000	50000	50000
PC1-1	5000	5000	5000

【図１２－９】

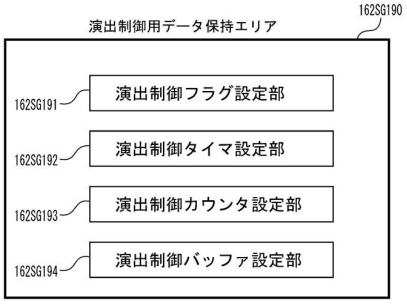
【図12－9】



【図１２－１０】

【図12－10】

（A）



（B）

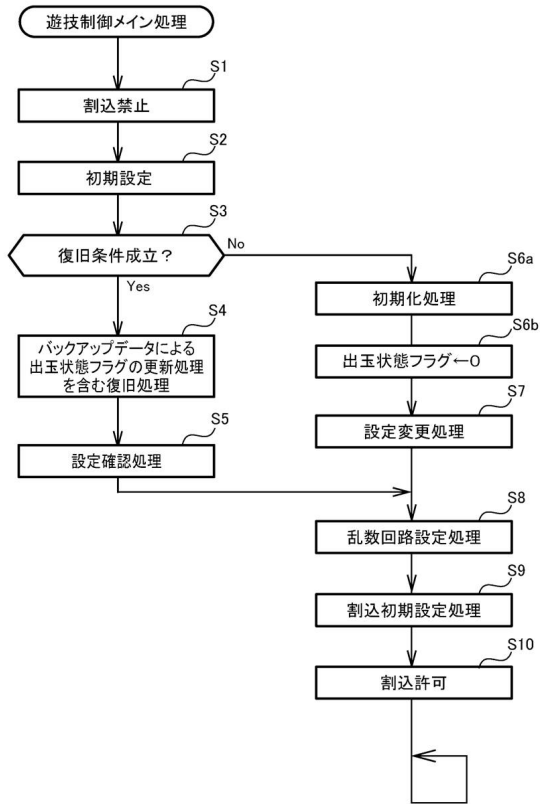
始動入賞時受信コマンドバッファ 162SG194A

	バッファ番号	始動口入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数通知	表示未決定フラグ	保留表示フラグ	演出制限フラグ
第１特図保留記憶	1-0	B100（H）	C400（H）	C600（H）	C102（H）	0	0	－
	1-1	B100（H）	C400（H）	C600（H）	C102（H）	0	0	－
	1-2	B100（H）	C410（H）	C601（H）	C102（H）	0	1	－
	1-3	B100（H）	C400（H）	C600（H）	C103（H）	1	－	－
	1-4	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	－	－	－
第２特図保留記憶	2-0	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	－	－	－
	2-1	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	－	－	－
	2-2	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	－	－	－
	2-3	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	－	－	－
	2-4	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	－	－	－

保留表示フラグ"0"→○
保留表示フラグ"1"→◇
保留表示フラグ"2"→☆

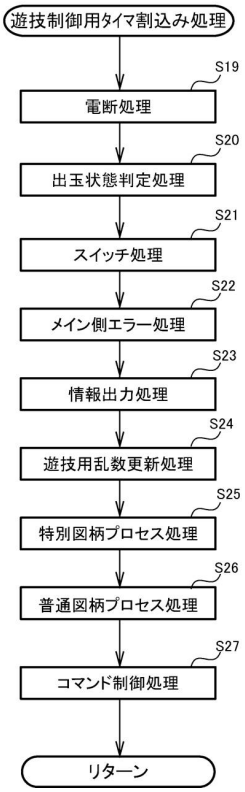
【図１２－１１】

【図12－11】

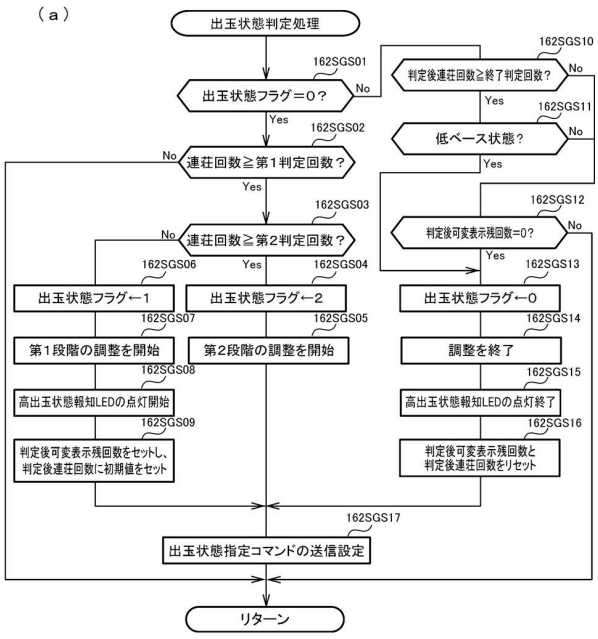


【図１２－１２】

【図12－12】



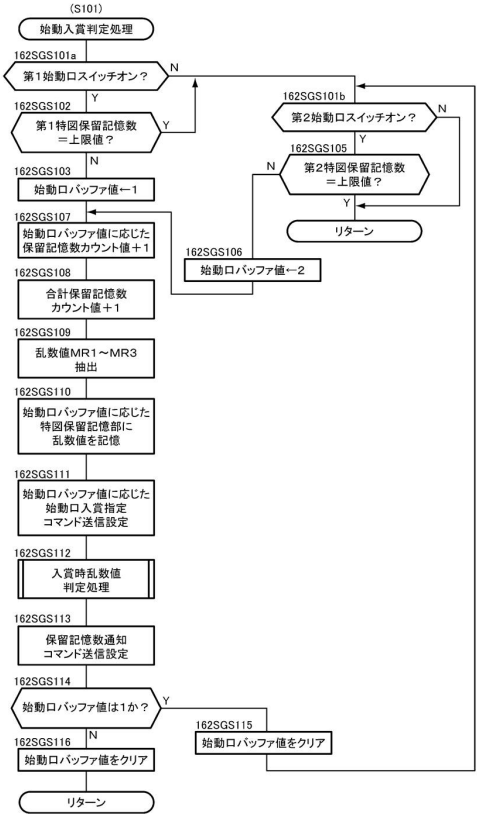
【図１２－１３】
【図12－13】



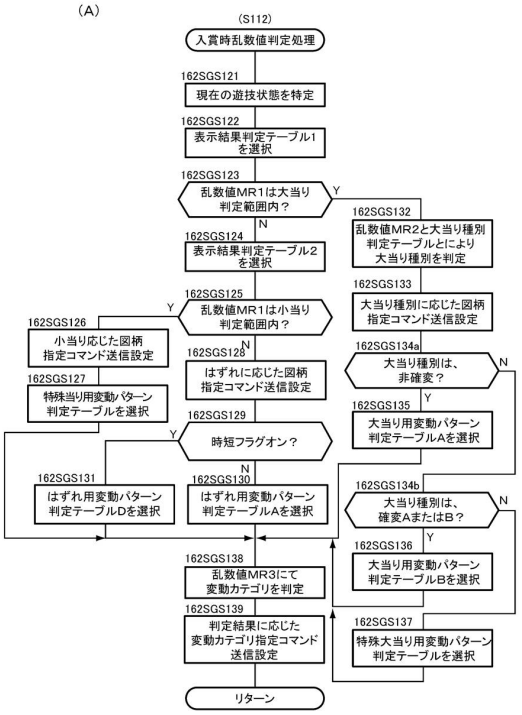
（ｂ）

出玉状態フラグ値	可変表示時間延長調整	大当り期間延長調整
0	なし	なし
1	あり（第1段階）	あり（第1段階）
2	あり（第2段階）	あり（第2段階）

【図１２－１４】
【図12－14】



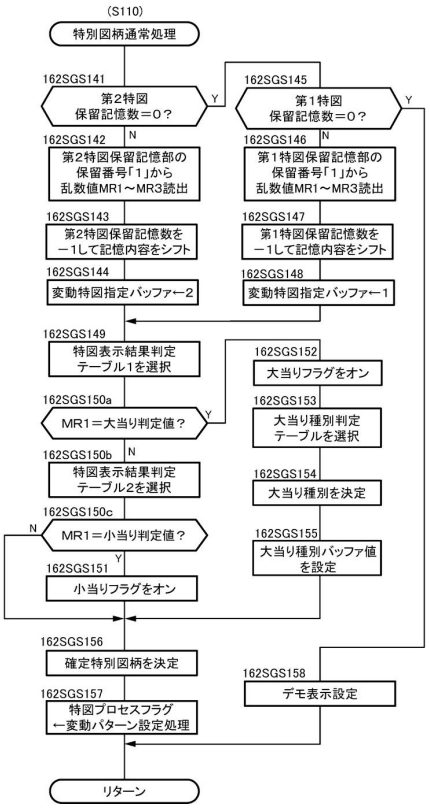
【図１２－１５】
【図12－15】



（B）

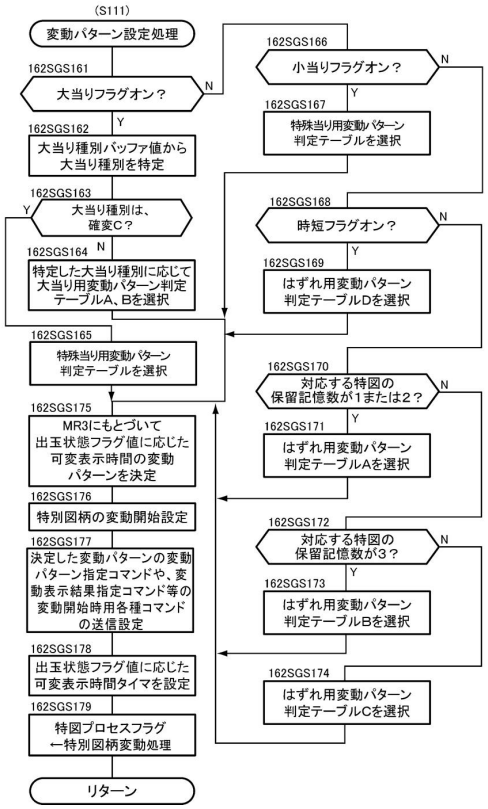
MODE	EXT	変動カテゴリ
C6	00	非リーチ
	01	Sリーチ
	02	その他

【図１２－１６】
【図12－16】



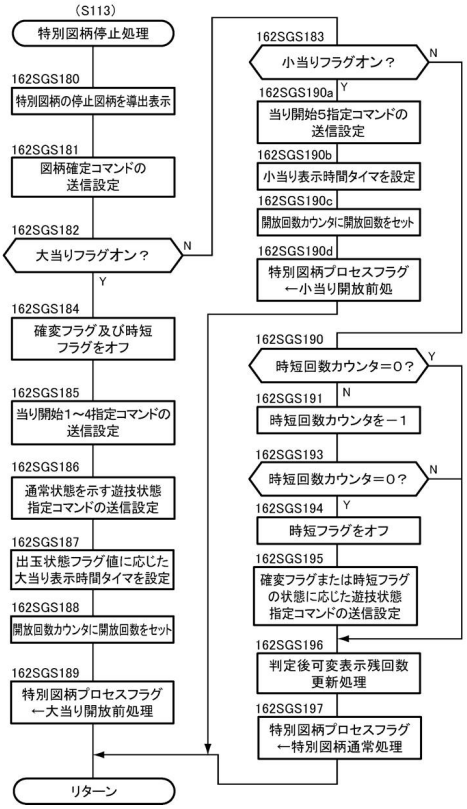
【図１２－１７】

【図12－17】



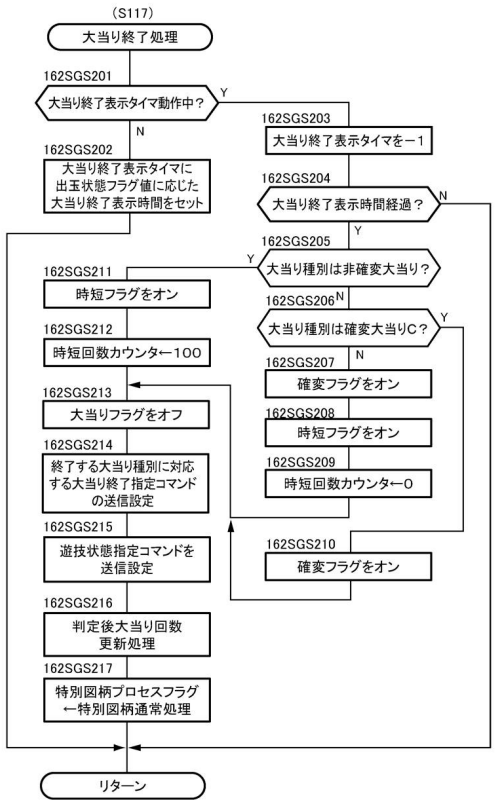
【図１２－１８】

【図12－18】



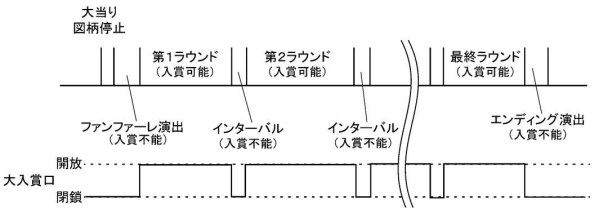
【図１２－１９】

【図12－19】



【図１２－２０】

【図12－20】



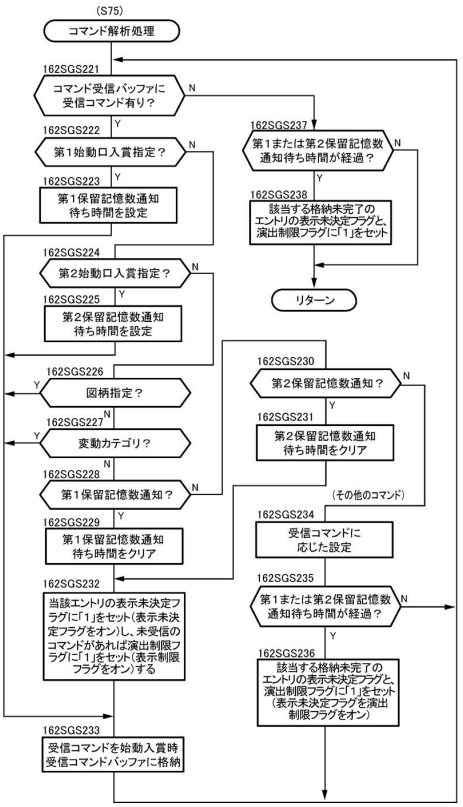
【図１２－２１】

【図12－21】

出玉状態フラグ値	ファンファーレ演出期間（ms）	インターバル期間	エンディング演出期間
0	30000	5000	60000
1	40000	6000	70000
2	60000	7000	90000

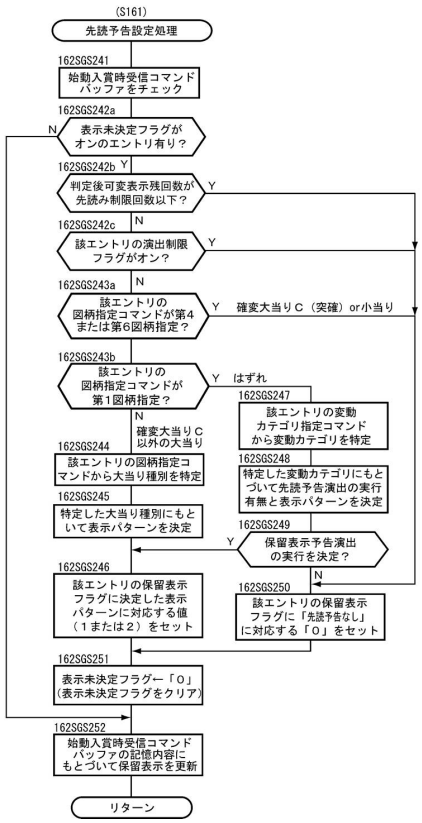
【図１２－２２】

【図12－22】



【図１２－２３】

【図12－23】



【図１２－２４】

【図12－24】

（Ａ）１６２ＳＧＳ２４５における決定割合

変動表示結果	先読予告演出なし	先読予告演出あり	
		表示パターンα	表示パターンβ
	○	◇	☆
大当り（非確変・確変Ｂ）	０％	７０％	３０％
大当り（確変Ａ）	０％	３０％	７０％

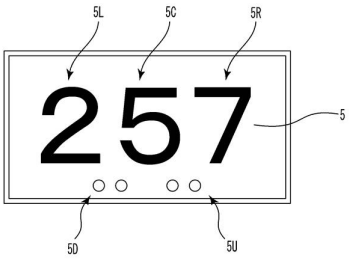
（Ｂ）１６２ＳＧＳ２４８における決定割合

変動表示結果及び変動カテゴリ	先読予告演出なし	先読予告演出あり	
		表示パターンα	表示パターンβ
	○	◇	☆
はずれ（非リーチ）	９５％	５％	０％
はずれ（その他）	７５％	２０％	５％
はずれ（Ｓリーチ）	６５％	２５％	１０％

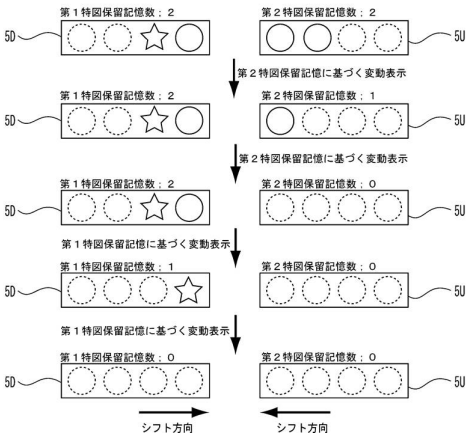
【図１２－２５】

【図12－25】

（Ａ）

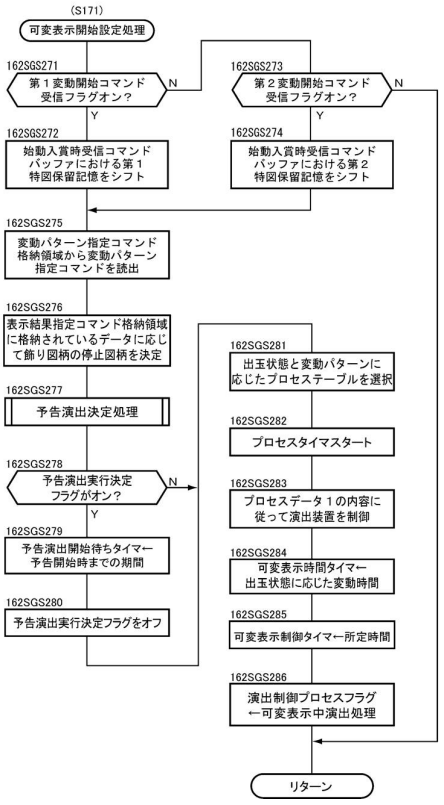


（Ｂ）第１保留記憶表示エリア５Ｄ及び第２保留記憶表示エリア５Ｕの更新例



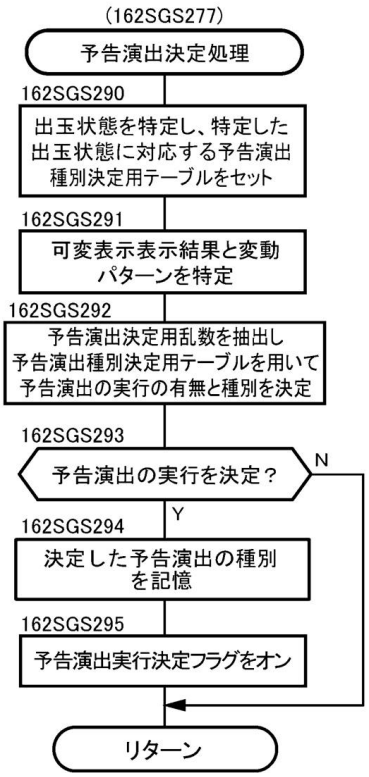
【図１２－２６】

【図12－26】



【図１２－２７】

【図12－27】



【図１２－２８】

【図12－28】

予告演出種別決定用テーブルA（低出玉状態）

演出種別	予告演出なし	予告演出A	予告演出B	予告演出C	予告演出D
非リーチはずれ	85	10	5	0	0
Sリーチはずれ	20	50	30	0	0
大当り（確変大当り含む）	10	25	65	0	0

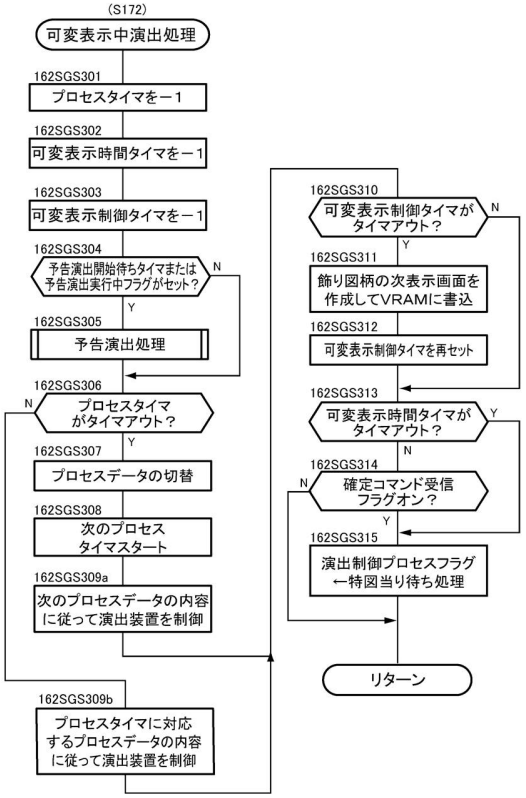
予告演出種別決定用テーブルB（第1高出玉状態）

演出種別	予告演出なし	予告演出A	予告演出B	予告演出C	予告演出D
非リーチはずれ	85	10	5	0	0
Sリーチはずれ	20	50	25	5	0
大当り（確変大当り含む）	10	25	50	15	0

予告演出種別決定用テーブルC（第2高出玉状態）

演出種別	予告演出なし	予告演出A	予告演出B	予告演出C	予告演出D
非リーチはずれ	85	8	4	3	0
Sリーチはずれ	20	45	20	10	0
大当り（確変大当り含む）	10	15	45	20	10

【図１２－２９】
【図12－29】



【図１２－３０】
【図12－30】

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルA(低出玉状態用)

変動パターン	判定値
非リーチPA1-1	1～600
ノーマルPA2-1	601～900
スーパーPA2-2	901～997

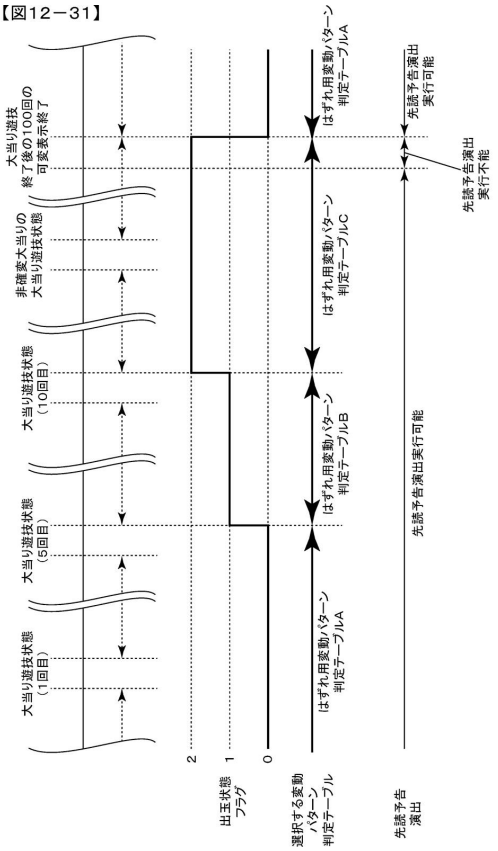
(B)はずれ用変動パターン判定テーブルB(第1高出玉状態用)

変動パターン	判定値
非リーチPA1-1	1～400
ノーマルPA2-1	401～800
スーパーPA2-2	801～997

(C)はずれ用変動パターン判定テーブルC(第2高出玉状態用)

変動パターン	判定値
非リーチPA1-1	1～200
ノーマルPA2-1	201～700
スーパーPA2-2	701～997

【図１２－３１】
【図12－31】



フロントページの続き

(56)参考文献　特開２０２１－１１２３２３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１９－０６３４９８（ＪＰ，Ａ）
特開２０１１－１２０８３６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１５－０５８２１５（ＪＰ，Ａ）
特開２０１５－０７７４８０（ＪＰ，Ａ）
特許第６９７８４７５（ＪＰ，Ｂ２）
特開２０２１－１１２３２２（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２