

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7114560号

(P7114560)

(45)発行日 令和4年8月8日(2022.8.8)

(24)登録日 令和4年7月29日(2022.7.29)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

請求項の数 1 (全237頁)

(21)出願番号 特願2019-228763(P2019-228763)

(22)出願日 令和1年12月19日(2019.12.19)

(65)公開番号 特開2021-94287(P2021-94287A)

(43)公開日 令和3年6月24日(2021.6.24)

審査請求日 令和4年3月23日(2022.3.23)

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 小泉 早苗

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

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

発光可能な発光手段と、

所定条件が成立したことに基づいて、可変表示に対応する特定表示を表示する特定表示演出と、前記発光手段を発光させる特定発光演出と、を実行可能な演出実行手段と、を備え、

前記演出実行手段は、前記特定表示演出において前記特定表示の表示が完了するよりも前に前記発光手段の発光が遊技者から認識可能となるように前記特定発光演出を実行し、

前記特定発光演出が実行されないときよりも前記特定発光演出が実行されるときの方が有利状態に制御される割合が高く、

前記特定表示の表示態様として通常態様、特殊態様及び特別態様があり、

前記特別態様は、第1特別態様と該第1特別態様とは有利状態に制御される割合が異なる第2特別態様とを含み、

前記特殊態様の特定表示は前記第1特別態様と前記第2特別態様とのいずれにも変化可能であって、

前記特定発光演出が実行される場合に前記特殊態様の特定表示が表示される割合は、前記特定発光演出が実行される場合に前記第1特別態様の特定表示が表示される割合よりも高く、

さらに、

遊技者の操作に応じて遊技媒体を発射可能な発射手段と、

第1領域と第2領域とのうち、当該第2領域に向けて遊技媒体を発射させることを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領域に向けて遊技媒体を発射させることを前記発光手段の発光箇所を移動させることで遊技者に促す案内発光を行う案内発光手段と、を備え、

前記案内表示は、第1案内表示と第2案内表示とを含み、

前記案内表示手段は、

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

有利状態の制御が終了した後の特別状態において、前記第2案内表示を行い、

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

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、可変表示を実行可能であり、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】

従来の遊技機には、所定条件（遊技球の始動領域への進入）が成立したことに基づいて、該所定条件の成立に基づく特定表示（保留表示やアクティブ表示）を表示手段に表示するとともに、該所定条件の成立に基づく可変表示を対象として、該可変表示の開始前から有利状態に制御されることを示唆する先読み予告を実行可能なものがある。

【0003】

更に、従来の遊技機には、遊技機に設けられている発光手段を発光させることにより先読み予告（特定発光演出）を実行可能としているものがある（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2016-105941号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、特許文献1にあっては、特定表示の表示が開始されるタイミングと特定発光演出が開始されるタイミングによっては、特定発光演出の対象である特定表示を遊技者が認識し難くなってしまうことが考えられる。

【0006】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、特定発光演出の対象となっている特定表示を遊技者が認識し易くできる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

手段Aの遊技機は、

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

発光可能な発光手段と、

所定条件が成立したことに基づいて、可変表示に対応する特定表示を表示する特定表示演出と、前記発光手段を発光させる特定発光演出と、を実行可能な演出実行手段と、

10

20

30

40

50

を備え、
前記演出実行手段は、前記特定表示演出において前記特定表示の表示が完了するよりも前に前記発光手段の発光が遊技者から認識可能となるように前記特定発光演出を実行し、
前記特定発光演出が実行されないときよりも前記特定発光演出が実行されるときの方が有利状態に制御される割合が高く、
前記特定表示の表示態様として通常態様、特殊態様及び特別態様があり、
前記特別態様は、第1特別態様と該第1特別態様とは有利状態に制御される割合が異なる第2特別態様とを含み、
前記特殊態様の特定表示は前記第1特別態様と前記第2特別態様とのいずれにも変化可能であって、
前記特定発光演出が実行される場合に前記特殊態様の特定表示が表示される割合は、前記特定発光演出が実行される場合に前記第1特別態様の特定表示が表示される割合よりも高く、
さらに、
遊技者の操作に応じて遊技媒体を発射可能な発射手段と、
第1領域と第2領域とのうち、当該第2領域に向けて遊技媒体を発射させることを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領域に向けて遊技媒体を発射させることを前記発光手段の発光箇所を移動させることで遊技者に促す案内発光を行う案内発光手段と、を備え、
前記案内表示は、第1案内表示と第2案内表示とを含み、
前記案内表示手段は、
有利状態の制御の開始に関する開始演出が実行されているときに、前記第1案内表示および前記第2案内表示を行い、その後の期間において、前記第1案内表示を終了する一方で前記第2案内表示を行い、
有利状態の制御が終了した後の特別状態において、前記第2案内表示を行い、
前記案内発光手段は、前記発光手段を消灯させた後、前記第1案内表示を実行するとき
に前記案内発光を行う、
ことを特徴とする。
さらに、手段1の遊技機は、
可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、
発光可能な発光手段（例えば、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、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F）と、
可変表示に対応する特定表示（例えば、保留表示とアクティブ表示）を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置5）と、
所定条件が成立したこと（例えば、始動入賞の発生）に基づいて、前記特定表示を表示する特定表示演出（例えば、保留表示やアクティブ表示を表示パターンα～表示パターンγのいずれかで表示する部分）と、前記発光手段を発光させる特定発光演出（例えば、入賞時フラッシュ演出）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、
を備え、
前記演出実行手段は、前記特定表示演出において前記特定表示の表示が完了するよりも前に前記発光手段の発光が遊技者から認識可能となるように前記特定発光演出を実行し（例えば、図10-28、図10-29（A）～図10-32（H）、図10-49（A）～図10-50（D）に示すように、保留表示の表示が完了するよりも前から入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを点灯させる部分）、
前記特定発光演出が実行されないときよりも前記特定発光演出が実行されるときの方が有利状態に制御される割合が高く（例えば、図10-24に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、入賞時フラッシュ演出が実行されない場合よりも大当たり遊技

10

20

30

40

50

状態に制御される割合が高い部分)、

前記発光手段は、第1発光手段(例えば、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F)と、該第1発光手段とは異なる第2発光手段(例えば、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)と、を含み、

前記第1発光手段は、前記特定発光演出が開始されてから所定タイミングまでの第1期間(例えば、前期入賞時フラッシュ演出が開始されてから該前期入賞時フラッシュ演出の終了タイミングまでの期間)と該所定タイミングから該特定発光演出の対象である可変表示の特定タイミングまでの第2期間(例えば、後期入賞時フラッシュ演出が開始されてから入賞時フラッシュ演出対象である可変表示のリーチ演出開始タイミングまでの期間)において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し(例えば、図10-28に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度C1且つ周期T1にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度C2且つ周期T2にて点滅する部分)、

10

前記第2発光手段は、前記第1期間において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し、前記第2期間において実行中の可変表示に応じた態様にて発光し(例えば、図10-28に示すように、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、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度C1且つ周期T1にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度C2且つ周期T0にて点滅する部分)、

さらに、

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、

20

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、

30

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

この特徴によれば、特定表示の表示完了よりも前に発光手段が発光するため、特定発光演出の対象となっている特定表示を遊技者が認識し易くなるとともに、特定発光演出の第1期間においては、第1発光手段だけではなく、第2発光手段についても特定発光演出に応じた態様にて発光させることで特定発光演出をより際立たせることができるので、該特定発光演出の対象となっている特定表示をより一層、遊技者が認識し易くなる。また、所定方向に遊技球を発射させるように遊技者を促す指示を好適に実行することができる。

【0008】

40

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

【0009】

手段2の遊技機は、

可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利

50

状態に制御可能な遊技機であって、

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体を発射可能な発射手段と、

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

前記案内表示は、第1案内表示と第2案内表示とを含み、

前記案内表示手段は、

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

10

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

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

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

【0010】

尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであって良いし、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。

20

【図面の簡単な説明】

【0011】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】この実施の形態におけ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。

30

【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】パチンコ遊技機の正面図である。

【図10-2】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10-3】画像表示装置の正面図である。

【図10-4】(A)、(B)は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図10-5】各乱数を示す説明図である。

【図10-6】(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10-7】(A)は、大当たり種別判定テーブルの構成例を示す図であり、(B)は、各種大当たりの内容を示す図である。

40

【図10-8】変動パターンを例示する図である。

【図10-9】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10-10】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10-11】(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り、(C)はアクティブ表示バッファの構成例を示す図である。

【図10-12】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10-13】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10-14】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。

50

- 【図10-15】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートの一部である。
- 【図10-16】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10-17】先読予告としての保留表示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10-18】特定表示表示開始演出実行処理の一例を示すフローチャートの一部である。
- 【図10-19】特定表示表示開始演出Aの演出態様を示す図である。
- 【図10-20】特定表示表示開始演出Bの演出態様を示す図である。
- 【図10-21】入賞時フラッシュ演出実行処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図10-22】入賞時フラッシュ演出実行処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図10-23】前期入賞時フラッシュ演出と後期入賞時フラッシュ演出の演出態様を示す説明図である。
- 【図10-24】入賞時フラッシュ演出の実行割合を示す図である。
- 【図10-25】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10-26】(A)は遊技効果ランプが高輝度(C1)で点灯している状態のパチンコ遊技機の正面図であり、(B)は遊技効果ランプが消灯している状態のパチンコ遊技機の正面図である。
- 【図10-27】遊技効果ランプが低輝度(C2)で点灯している状態のパチンコ遊技機の正面図と、遊技効果ランプが低輝度で点灯している状態における遊技効果ランプの発光態様の遷移を示すパチンコ遊技機の正面図である。
- 【図10-28】入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプと遊技効果ランプ及び始動口ランプの点灯、エフェクト画像とシルエット画像の表示のタイミングを示すタイミングチャートである。
- 【図10-29】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
- 【図10-30】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
- 【図10-31】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
- 【図10-32】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
- 【図10-33】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
- 【図10-34】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
- 【図10-35】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
- 【図10-36】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
- 【図10-37】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
- 【図10-38】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
- 【図10-39】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
- 【図10-40】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。
- 【図10-41】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

10

20

30

40

50

【図10-66】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-67】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-68】可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-69】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプと遊技効果ランプ及び始動口ランプの点灯、エフェクト画像とシルエット画像の表示のタイミングを示すタイミングチャートである。

【図10-70】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

10

【図10-71】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-72】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-73】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-74】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-75】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

20

【図10-76】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-77】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-78】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-79】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-80】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

30

【図10-81】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-82】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-83】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-84】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-85】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

40

【図10-86】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-87】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-88】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-89】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-90】変形例における入賞時フラッシュ用ランプと遊技効果ランプ及び始動口ランプの点灯、エフェクト画像とシルエット画像の表示、可動体の動作のタイミングを示

50

すタイミングチャートである。

【図10-91】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-92】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-93】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-94】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-95】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

10

【図10-96】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-97】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-98】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-99】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-100】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

20

【図10-101】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-102】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-103】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-104】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-105】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

30

【図10-106】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-107】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-108】変形例における入賞時フラッシュ用ランプとシルエット画像の表示のタイミングを示すタイミングチャートである。

【図10-109】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-110】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

40

【図10-111】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-112】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-113】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-114】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-115】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出

50

態様を示す図である。

【図10-116】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-117】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-118】変形例における入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示での演出態様を示す図である。

【図10-119】変形例における入賞時フラッシュ用ランプと可動体の動作のタイミングを示すタイミングチャートと、入賞時フラッシュ用ランプの発光態様が変化するためのタイミングの決定割合を示す図である。

10

【図10-120】変形例における保留表示・アクティブ表示の表示態様と各表示態様の示唆内容及び入賞時フラッシュ演出実行決定時における選択割合を示す図である。

【図10-121】変形例における入賞時フラッシュ演出実行時での、保留表示とアクティブ表示とでの演出態様を示す図である。

【図10-122】変形例における入賞時フラッシュ演出実行時での、保留表示とアクティブ表示とでの演出態様を示す図である。

【図10-123】変形例における入賞時フラッシュ演出実行時での、保留表示とアクティブ表示とでの演出態様を示す図である。

【図10-124】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

20

【図10-125】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-126】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-127】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-128】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図10-129】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

30

【図10-130】変形例における可変表示中に入賞時フラッシュ演出の対象となる始動入賞が発生した場合の演出態様を示す図である。

【図11-1】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11-2】枠ランプを示す説明図である。

【図11-3】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11-4】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11-5】画像表示装置の正面図である。

【図11-6】当り種別表を示す説明図である。

【図11-7】各乱数を示す説明図である。

【図11-8】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。

40

【図11-9】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図11-10】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11-11】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11-12】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11-13】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11-14】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11-15】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11-16】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11-17】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-18】大当り中演出処理の一例を示すフローチャートである。

50

- 【図 1 1 - 1 9】 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 1 1 - 2 0】 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 1 1 - 2 1】 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 1 1 - 2 2】 ランプの点灯態様を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 2 3】 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 1 1 - 2 4】 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 1 1 - 2 5】 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 1 1 - 2 6】 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 1 1 - 2 7】 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 1 1 - 2 8】 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 1 1 - 2 9】 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 1 1 - 3 0】 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 1 1 - 3 1】 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 1 1 - 3 2】 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 1 1 - 3 3】 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 1 1 - 3 4】 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 1 1 - 3 5】 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 1 1 - 3 6】 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 1 1 - 3 7】 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 1 1 - 3 8】 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 1 1 - 3 9】 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 1 1 - 4 0】 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 1 1 - 4 1】 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 1 1 - 4 2】 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 1 1 - 4 3】 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 1 1 - 4 4】 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 1 1 - 4 5】 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 1 1 - 4 6】 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 1 1 - 4 7】 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 1 1 - 4 8】 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 1 1 - 4 9】 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 1 1 - 5 0】 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 1 1 - 5 1】 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 1 1 - 5 2】 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 1 1 - 5 3】 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 1 1 - 5 4】 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 1 1 - 5 5】 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 1 1 - 5 6】 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 1 1 - 5 7】 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 1 1 - 5 8】 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 1 1 - 5 9】 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。

10

20

30

40

50

【図 1 1 - 6 0】特図 1 当り時のエンディング演出中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 2】

(基本説明)

まず、パチンコ遊技機 1 の基本的な構成及び制御（一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。）について説明する。

【0 0 1 3】

(形態)

形態 1 の遊技機は、

可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

発光可能な発光手段（例えば、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F）と、

可変表示に対応する特定表示（例えば、保留表示とアクティブ表示）を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

所定条件が成立したこと（例えば、始動入賞の発生）に基づいて、前記特定表示を表示する特定表示演出（例えば、保留表示やアクティブ表示を表示パターン α ~ 表示パターン γ のいずれかで表示する部分、特定表示表示開始演出）と、前記発光手段を発光させる特定発光演出（例えば、入賞時フラッシュ演出）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、

を備え、

前記演出実行手段は、前記特定表示演出において前記特定表示の表示が完了するよりも前に前記発光手段の発光が遊技者から認識可能となるように前記特定発光演出を実行し（例えば、図 1 0 - 2 8、図 1 0 - 2 9 (A) ~ 図 1 0 - 3 2 (H)、図 1 0 - 4 9 (A) ~ 図 1 0 - 5 0 (D) に示すように、保留表示の表示が完了するよりも前から入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を点灯させる部分）、

前記特定発光演出が実行されないときよりも前記特定発光演出が実行されるときの方が有利状態に制御される割合が高く（例えば、図 1 0 - 2 4 に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、入賞時フラッシュ演出が実行されない場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分）、

前記発光手段は、第 1 発光手段（例えば、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F）と、該第 1 発光手段とは異なる第 2 発光手段（例えば、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d）と、を含み、

前記第 1 発光手段は、前記特定発光演出が開始されてから所定タイミングまでの第 1 期間（例えば、前期入賞時フラッシュ演出が開始されてから該前期入賞時フラッシュ演出の終了タイミングまでの期間）と該所定タイミングから該特定発光演出の対象である可変表示の特定タイミングまでの第 2 期間（例えば、後期入賞時フラッシュ演出が開始されてから入賞時フラッシュ演出対象である可変表示のリーチ演出開始タイミングまでの期間）において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し（例えば、図 1 0 - 2 8 に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F は、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度 C 1 且つ周期 T 1 にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度 C 2 且つ周期 T 2 にて点滅する部分）、

前記第 2 発光手段は、前記第 1 期間において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し、前記第 2 期間において実行中の可変表示に応じた態様にて発光する（例えば、図 1 0 - 2 8 に示すように、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d は、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度 C 1 且つ周期 T 1 にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度 C 2 且つ周期 T 0 にて点滅する部分）、@ ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示の表示完了よりも前に発光手段が発光するため、特定発光

10

20

30

40

50

演出の対象となっている特定表示を遊技者が認識し易くなるとともに、特定発光演出の第1期間においては、第1発光手段だけではなく、第2発光手段についても特定発光演出に応じた態様にて発光させることで特定発光演出をより際立たせることができるので、該特定発光演出の対象となっている特定表示をより一層、遊技者が認識し易くなる。

【0014】

形態2の遊技機は、形態1に記載の遊技機であって、

前記特定表示演出は、前記特定表示の出現演出が実行される出現演出部（例えば、図10-15、図10-30（D）～図10-32（H）、図10-49（B）～図10-50（D））に示すように、演出制御用CPU120が特定表示表示開始演出実行処理を実行することで、保留表示やアクティブ表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される部分）と、該出現演出後において所定位置にて前記特定表示の表示態様が周期的に変化する周期演出が実行される周期演出部（例えば、図10-15、図10-30（D）～図10-32（H）、図10-49（B）～図10-50（D））に示すように、演出制御用CPU120が特定表示回転表示演出実行処理を実行することで、保留表示やアクティブ表示が回転アニメーションとして表示される部分）とで構成され、

前記特定表示の表示が完了するタイミングは、前記周期演出の開始タイミングである（例えば、図10-19及び図10-20に示すように、保留表示やアクティブ表示の出現アニメーションが完了したタイミングから、これら保留表示やアクティブ表示の回転アニメーションが開始される部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示への遊技者の注目を高めることができる。

【0015】

形態3の遊技機は、形態1または形態2に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特定発光演出を前記特定表示演出の開始よりも前に開始可能である（例えば、図10-29（A）～図10-32（H）に示すように、特定表示表示開始演出Bを実行する場合は、保留表示やアクティブ表示の表示開始よりも前のタイミングから入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fやメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dが発光する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示演出の開始よりも前に特定発光演出を開始するので、特定発光演出をより際立たせることができる。

【0016】

形態4の遊技機は、形態1～形態3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定表示演出は、前記特定表示が出現する出現演出（例えば、特定表示表示開始演出）を含み、

前記表示手段は、前記特定表示を複数の異なる表示態様（例えば、保留表示やアクティブ表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションを実行するのみの特定表示表示開始演出Aと、キャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dやアクティブ表示エリア135SG005Aに作用した後に保留表示やアクティブ表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションを実行する特定表示表示開始演出B）にて表示可能であって、

前記出現演出の期間は、前記特定表示の表示態様によって異なり（例えば、特定表示表示開始演出Aは0.2秒であり、特定表示表示開始演出Bは1.2秒）、

前記特定発光演出は、最も短期間の前記出現演出の終了タイミングよりも前に開始される（例えば、図10-28及び図10-49（A）～図10-50（D）に示すように、入賞時フラッシュ演出は特定表示表示開始演出Aの終了タイミングよりも前から開始される部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示の表示態様がいずれであっても、出現演出が終了する前に特定発光演出を開始できるので、特定発光演出の対象となっている特定表示を確実に遊技

10

20

30

40

50

者が認識できる。

【0017】

形態5の遊技機は、形態1～形態4のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記第1発光手段と前記第2発光手段を低輝度状態に一旦制御した後、前記特定発光演出を開始する（例えば、図10-28、図10-29（A）、図10-29（B）、図10-49（A）、図10-49（B）に示すように、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行を決定した場合、一旦入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F、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を消灯する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出の開始を遊技者が認識し易くなる。

尚、本発明における「低輝度状態」は、低輝度にて発光している状態だけではなく、発光していない状態も含む。

【0018】

形態6の遊技機は、形態1～形態5のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記表示手段を低視認状態に一旦制御した後、前記特定発光演出を開始する（例えば、変形例135SG-11に示すように、入賞時フラッシュ演出を実行する場合は、一旦画像表示装置5に内蔵されているバックライト等の輝度を低下させることによって画像表示装置5に表示されている画像の視認性を低下させた後に入賞時フラッシュ演出を開始する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出の開始を遊技者が認識し易くなる。

尚、本発明における「低視認状態」は、表示手段における視認性が、直前の状態よりも低下した状態となるものであれば、表示手段の明るさの低下以外の手法により表示の視認性が低下した状態も含む。

【0019】

形態7の遊技機は、形態1～形態6のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、可変表示の実行中に有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（例えば、予告演出）を実行可能であるとともに、該示唆演出を実行しているときと該示唆演出を実行していないときとで前記特定発光演出を実行可能であって（例えば、図10-29（A）～図10-48（n）、図10-49（A）～図10-68（n）に示すように、予告演出の実行中である場合と実行中でない場合とで入賞時フラッシュ演出を実行可能な部分）、

可変表示に対応する可変表示対応音（図10-28に示す可変表示対応音）と、前記示唆演出に対応する示唆演出対応音（図10-29（A）に示す予告演出対応音）と、前記特定発光演出に対応する特定発光演出対応音（図10-29（B）に示す入賞時フラッシュ演出対応音）と、を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ8L、8R）を備え、

前記音出力手段は、

前記可変表示対応音を出力している場合に前記特定発光演出が実行されるときにおいて、出力中の該可変表示対応音よりも優先して前記特定発光演出対応音を出力可能であり（例えば、図10-29（B）に示すように、可変表示の実行中に入賞時フラッシュ演出を実行するときには、スピーカ8L、8Rから可変表示対応音を音量V2にて出力する一方で入賞時フラッシュ演出対応音を音量V1（ $V1 > V2$ ）にて出力する部分）、

前記示唆演出対応音を出力している場合に前記特定発光演出が実行されるときにおいて、出力中の該示唆演出対応音よりも優先して前記特定発光演出対応音を出力可能である（例えば、図10-29（B）に示すように、予告演出の実行中に入賞時フラッシュ演出を実行するときには、スピーカ8L、8Rから予告演出対応音を音量V2にて出力する一方で入賞時フラッシュ演出対応音を音量V1（ $V1 > V2$ ）にて出力する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示対応音や示唆演出対応音が出力されていても、特定発光演

10

20

30

40

50

出対応音を聞き取り易くなり、該特定発光演出対応音の出力によって特定発光演出の実行を遊技者が認識し易くなる。

【0020】

形態8の遊技機は、形態1～形態7のいずれかに記載の遊技機であって、音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ8L、8R）を備え、

前記演出実行手段は、前記特定発光演出において、前記特定表示の表示完了及び前記発光手段の発光のいずれよりも前に特定発光演出対応音を前記音出力手段から出力する（例えば、図10-28、図10-29（A）～図10-32（H）、図10-49（A）～図10-50（D）に示すように、始動入賞に応じて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が開始されてから入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅が開始されるとともに、保留表示やアクティブ表示の出現アニメーションが完了する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出対応音の出力により、所定条件の成立を遊技者にいち早く認識させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0021】

形態9の遊技機は、形態1～形態7のいずれかに記載の遊技機であって、音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ8L、8R）を備え、

前記演出実行手段は、前記特定発光演出において、

特定発光演出対応音を前記音出力手段から出力可能であり（例えば、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音を出力可能な部分）、

前記発光手段を、前記特定表示の表示完了及び前記特定発光演出対応音の出力よりも前に発光させる（例えば、変形例135SG-12に示すように、始動入賞に応じて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅が開始されてからスピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音が出力されるとともに保留表示やアクティブ表示の出現アニメーションが完了する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段の発光により、所定条件の成立を遊技者にいち早く認識させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0022】

形態10の遊技機は、形態1～形態9のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定発光演出は、前記第1期間において前記第1発光手段が前記特定発光演出に応じた態様である所定態様で発光し、前記第2期間において前記第1発光手段が前記所定態様よりも強調度合いが低い特定態様で発光する演出である（例えば、図10-28に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C1にて点滅させ、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C2（C1>C2）にて点滅させる部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、少なくとも第1発光手段を所定態様で発光させることによって遊技者に特定発光演出の開始を認識させることができるとともに、第1発光手段が第2期間においても所定態様にて継続して発光してしまうことによって他の演出の障害となって遊技興趣が低下することを抑えることができる。

尚、本発明における「強調度合いが低い特定態様」は、点滅速度が遅いことによって強調度合いが低い低速点滅態様を含む。

【0023】

形態11の遊技機は、形態10に記載の遊技機であって、

前記第2期間は、前記特定発光演出の対象である可変表示が実行される前の期間と、前記特定発光演出の対象である可変表示の実行中の期間とを含む（例えば、図10-28に示すように、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間は、入賞時フラッシュ演出の対象であ

る可変表示よりも前の可変表示が実行される期間と、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の実行期間とを含んでいる部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出の対象である可変表示の開始前後に亘って第1発光手段が特定態様にて発光するため、該対象の可変表示であることを遊技者が認識し易くなるので、遊技興趣を向上できる。

【0024】

形態12の遊技機は、形態10または形態11に記載の遊技機であって、

前記第1発光手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始されるときに、前記所定態様で発光する(例えば、変形例135SG-13に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されるときに、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C1且つ周期T1で点滅させる部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出の対象である可変表示であることを遊技者が認識し易くでき、遊技興趣を向上できる。

【0025】

形態13の遊技機は、形態1～形態12のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記第1期間において前記特定発光演出に対応する特定発光演出対応画像を第1表示態様にて表示し、前記第2期間において前記特定発光演出対応画像を前記第1表示態様よりも強調度合いが低い第2表示態様にて表示する(例えば、図10-28に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、画像表示装置5においてエフェクト画像135SG005Eを表示し、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、画像表示装置5においてシルエット画像135SG005Sを表示する部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1期間では表示手段にて特定発光演出対応画像を第1表示態様にて表示することによって遊技者に特定発光演出の開始を認識させることができ、第2期間では表示手段にて特定発光演出対応画像を第2表示態様にて表示することで、表示手段が特定発光演出対応画像を第1表示態様で表示し続けることにより他の表示の障害となって遊技興趣が低下することを抑えることができる。

【0026】

形態14の遊技機は、形態13に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始されるときに、前記特定発光演出対応画像を第1表示態様にて表示する(例えば、変形例135SG-13に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されるときに、画像表示装置5においてエフェクト画像135SG005Eを表示させる部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出の対象である可変表示であることを遊技者が認識し易くでき、遊技興趣を向上できる。

【0027】

形態15の遊技機は、形態1～形態14のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定発光演出に対応する特定発光演出対応音を出力可能な音出力手段(例えば、スピーカ8L、8R)を備え、

前記音出力手段は、前記第1期間において前記特定発光演出対応音を第1出力態様にて出力し、前記第2期間において前記特定発光演出対応音を出力しない若しくは前記第1出力態様よりも強度度合いが低い第2出力態様にて出力する(例えば、図10-28に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音を音量V1にて出力し、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音を音量V2($V1 > V2$)にて出力する部分)、

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

この特徴によれば、特定発光演出対応音が第1出力態様にて出力されることによって、特定発光演出が開始されたことを遊技者に容易に認識させることが可能となるとともに、特定発光演出の実行中は、特定発光演出対応音が出力されない若しくは第2出力態様にて出力されることによって、他の演出が特定発光演出対応音によって阻害されることによる遊技興趣の低下を抑えることができる。

【0028】

形態16の遊技機は、形態15に記載の遊技機であって、

前記音出力手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始されるときに、前記特定発光演出対応音を前記第1出力態様にて出力する（例えば、変形例135SG-13に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されるときに、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音を音量V1にて出力させる部分）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出の対象である可変表示であることを遊技者が認識し易くでき、遊技興趣を向上できる。

【0029】

形態17の遊技機は、形態1～形態16のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第1発光手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始される前の前記第2期間における可変表示の表示結果の表示期間において前記特定発光演出に応じた態様での発光を停止する（例えば、変形例135SG-1とし図10-69に示すように、演出制御用CPU120は、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に図柄確定コマンドを受信したことに基づいて、スピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力の停止、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの消灯、画像表示装置5におけるシルエット画像135SG005Sの非表示化、後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマをクリアする等によって、図柄確定期間中は後期入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光、シルエット画像135SG005Sの表示を実行しないようにし、第1可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、改めて後期入賞時フラッシュ演出プロセステーブルの選択と後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの再セット及びスタートを行うことによって、新たな可変表示の開始に応じて後期入賞時フラッシュ演出（入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光、シルエット画像135SG005Sの表示）を開始する部分）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段の発光を一旦停止することにより、可変表示が継続しているものと遊技者が誤認してしまうことを防止できる。

【0030】

形態18の遊技機は、形態1～形態17のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示が開始されてから表示結果が導出されるまでに一旦仮停止させた後に再度可変表示させる再可変表示演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な遊技機であって、

前記第1発光手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始される前の前記第2期間に実行される再可変表示演出が実行されるときに仮停止において前記特定発光演出に応じた態様での発光を継続する（例えば、変形例135SG-1として図10-69、図10-70（A）～図10-89（n）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前に実行される可変表示での飾り図柄の仮停止期間中においては、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2の点滅を継続する部分）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、仮停止であるにもかかわらず、可変表示が終了したと遊技者が誤認してしまうことを防止できる。

【0031】

形態19の遊技機は、形態1～形態18のいずれかに記載の遊技機であって、

50

可変表示が開始されてから表示結果が導出されるまでに一旦仮停止させた後に再度可変表示させる再可変表示演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な遊技機であって、

前記第１発光手段は、

前記特定発光演出の対象である可変表示中においても前記第２期間として前記特定発光演出に応じた態様にて発光し（例えば、変形例１３５ＳＧ－１として図１０－６９、図１０－７０（Ａ）～図１０－８９（ｎ）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中においても入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆを輝度Ｃ１且つ周期Ｔ２にて点滅させる部分）、

前記特定発光演出の対象である可変表示において前記再可変表示演出が実行されるときに仮停止においても、前記特定発光演出に応じた態様での発光を継続する（例えば、変形例１３５ＳＧ－１として図１０－６９、図１０－７０（Ａ）～図１０－８９（ｎ）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中の飾り図柄の仮停止期間中においては、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの輝度Ｃ２且つ周期Ｔ２の点滅を継続する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、仮停止であるにもかかわらず、可変表示が終了したと遊技者が誤認してしまうことを防止できる。

【００３２】

形態２０の遊技機は、形態１～形態１６のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第１発光手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始される前の前記第２期間における可変表示の表示結果の表示期間において前記特定発光演出に応じた態様での発光を継続する（例えば、図１０－２９（Ａ）～図１０－４８（ｎ）に示すように、後期入賞時フラッシュ演出の実行中において、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されるよりも前の可変表示の図柄確定期間では入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆの点滅を継続する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２期間における可変表示の表示結果の表示期間についても発光が継続されることにより、有利状態に制御されることへの遊技者の期待感を特定発光演出の対象である可変表示の開始までの確に維持することができ、遊技興趣を向上できる。

【００３３】

形態２１の遊技機は、形態２０に記載の遊技機であって、

前記表示手段において、第１演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示と該第１演出識別情報よりも視認性が低い第２演出識別情報（例えば、小図柄）の可変表示を実行可能な遊技機であって、

前記結果表示期間においては、停止状態の第２演出識別情報が前記表示手段に表示される（例えば、図１０－３３（Ｊ）等に示すように、図柄確定期間においては、小図柄が可変表示を停止した状態で表示される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、結果表示期間において発光が継続していても、停止状態の第２演出識別情報が表示されているので、結果表示期間であることを遊技者に認識させることができる。

【００３４】

形態２２の遊技機は、形態２１に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記第２期間において前記特定発光演出に対応する特定発光演出対応表示を、第２演出識別情報の表示に重複しないように表示可能である（例えば、図１０－３３（Ｊ）等に示すように、入賞時フラッシュ演出の実行中は、画像表示装置５の第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆの右部にてシルエット画像１３５ＳＧ００５Ｓが表示される一方で、小図柄１３５ＳＧ００５Ｍは画像表示装置５の第１表示領域１３５ＳＧ００５Ｆの左端部に表示されている部分）、

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

この特徴によれば、特定発光演出対応表示が第2演出識別情報の表示に重複表示されることによって可変表示の終了を遊技者が認識し難くしてしまうことを防ぐことができる。

【0035】

形態23の遊技機は、形態1～形態22のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する特定演出（例えば、スーパーリーチのリーチ演出）を実行可能であり、

前記第1発光手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示において前記特定演出が実行される場合に、該特定演出が開始されるまで前記特定発光演出に応じた態様で発光し、該特定演出が開始される際に該特定演出に応じた態様での発光を開始する（例えば、変形例135SG-2として図10-90に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象であるスーパーリーチの可変表示において、スーパーリーチのリーチ演出の開始前は入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C2且つ周期T2にて点滅させ、スーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングからは入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C2にて点灯させる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出が開始される際には、発光手段が特定発光演出に応じた態様に替えて特定演出に応じた態様で発光するので、特定演出の遊技興趣を向上できる。

【0036】

形態24の遊技機は、形態23に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記特定演出が開始されるときに該特定演出の開始に対応する特定演出開始画像を表示可能であって（例えば、図10-96（K）～図10-98（O）、図10-104（K）～図10-106（O）に示すように、第1表示領域135SG005Fを白色表示（ホワイトアウト）させる部分）、

前記第1発光手段は、前記表示手段の表示が前記特定演出開始画像に切り替わる際に低輝度状態となり、該低輝度状態となった後に前記特定演出に応じた態様にて発光する（例えば、図10-90に示すように、ホワイトアウトの期間中は、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを消灯させ、その後のスーパーリーチのリーチ演出開始タイミングから入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C2にて点灯させる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1発光手段の発光態様が、特定演出開始画像への切り替わりに伴う低輝度状態を挟んで変化するため、これら発光態様の変化により違和感を遊技者に与えてしまうことを防ぐことができるので、遊技興趣を向上できる。

【0037】

形態25の遊技機は、形態23または形態24に記載の遊技機であって、

可動体（例えば、可動体32）を備え、

前記演出実行手段は、前記特定演出として、該特定演出の開始時において前記可動体を動作させる動作演出（例えば、図10-90に示す可動体動作演出）と、該動作演出の実行を示唆する動作示唆演出（例えば、図10-90に示す可動体動作示唆演出）と、を実行可能であり、

前記第1発光手段は、前記動作示唆演出の実行に際して低輝度状態となり、該低輝度状態となった後に、前記特定演出に応じた態様である前記動作演出に応じた態様にて発光する（例えば、図10-90に示すように、ホワイトアウトの期間中である可動体動作示唆演出の実行期間中において入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを消灯させ、その後のスーパーリーチのリーチ演出開始タイミングから入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C2にて点灯させる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1発光手段の発光態様が、示唆演出の実行に伴う低輝度状態を挟んで変化するため、これら発光態様の変化により違和感を遊技者に与えてしまうことを防ぐことができるので、遊技興趣を向上できる。

【0038】

10

20

30

40

50

形態 26 の遊技機は、形態 1 ～ 形態 25 のいずれかに記載の遊技機であって、
前記第 1 発光手段は、

前記特定発光演出と異なる特別演出が前記演出実行手段によって実行されたときに該特別演出に応じた態様にて発光可能であり（例えば、変形例 135SG-3 として図 10-108（A）に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行されていない可変表示中にステップアップ演出を実行する場合は、該ステップアップ演出に応じた態様で入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F を点灯可能な部分）、

前記特別演出の実行中に前記特定発光演出が開始されたときは、前記特別演出に応じた態様よりも優先して前記特定発光演出に応じた態様にて発光する（例えば、変形例 135SG-3 として図 10-108（B）に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行されている可変表示中にステップアップ演出を実行する場合は、入賞時フラッシュ演出に応じた態様での入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の点灯（点滅）を継続する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別演出の終了タイミング等の不適切なタイミングで特定発光演出に応じた態様の発光が開始されてしまうことを防ぐことができる。

【0039】

形態 27 の遊技機は、形態 1 ～ 形態 26 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 1 発光手段の前記特定発光演出に応じた態様での発光は、該特定発光演出の対象である可変表示中における第 1 タイミングで終了するときと該第 1 タイミングよりも後の第 2 タイミングで終了するときとがあり（例えば、変形例 135SG-4 として図 10-119（A）及び図 10-119（B）に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様を終了するタイミングとしては、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中の可動体動作演出を開始するタイミングと、スーパーリーチのリーチ演出を開始するタイミングと、がある部分）、

前記第 1 発光手段の前記特定発光演出に応じた態様での発光が前記第 1 タイミングで終了するときと前記第 1 発光手段の前記特定発光演出に応じた態様での発光が前記第 2 タイミングで終了するときとで有利状態に制御される割合が異なる（例えば、変形例 135SG-4 として図 10-119（C）に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作演出の開始タイミングから該可動体動作演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当たり期待度が異なる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出に応じた態様での発光が終了するタイミング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。

【0040】

形態 28 の遊技機は、形態 27 に記載の遊技機であって、

前記特定発光演出に応じた態様での発光が、前記第 1 タイミングで終了するときと前記第 2 タイミングで終了するときとで、該終了の際に前記演出実行手段によって実行されている演出が異なる（例えば、変形例 135SG-4 として図 10-119 に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様を終了するタイミングに応じて、可動体動作演出の実行期間中である場合とスーパーリーチのリーチ演出の実行期間中である場合とがある）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、終了タイミングが、第 1 タイミングであるのか第 2 タイミングであるのかを遊技者が認識し易くできる。

【0041】

形態 29 の遊技機は、形態 1 ～ 形態 28 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、可変表示中に第 1 演出（例えば、変形例 135SG-4 として図 10-119 に示す可動体動作演出）と該第 1 演出とは異なる第 2 演出（例えば、変形例

10

20

30

40

50

135SG-4として図10-119に示すスーパーリーチのリーチ演出)を実行可能であり、

前記第1発光手段は、

前記特定発光演出の対象である可変表示中における前記第1演出の実行に伴って前記特定発光演出に応じた態様の発光から該第1演出に応じた態様の発光に変化可能であり(例えば、変形例135SG-4として図10-119(A)に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作演出の開始タイミングから該可動体動作演出に応じた発光態様に変化させる部分)、

前記特定発光演出の対象である可変表示中における前記第2演出の実行に伴って前記特定発光演出に応じた態様の発光から該第2演出に応じた態様の発光に変化可能であり(例えば、変形例135SG-4として図10-119(B)に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を、リーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様に変化させる部分)、

前記特定発光演出に応じた態様の発光から前記第1演出に応じた態様の発光に変化するときと前記特定発光演出に応じた態様の発光から前記第2演出に応じた態様の発光に変化するときとで有利状態に制御される割合が異なる(例えば、変形例135SG-4として図10-119(C)に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作演出の開始タイミングから該可動体動作演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当たり期待度が異なる部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1発光手段の発光態様が変化するときに行われている演出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。

【0042】

形態30の遊技機は、形態1～形態28のいずれかに記載の遊技機であって、

可動体(例えば、可動体32)を備え、

前記演出実行手段は、前記可動体を動作させる動作演出(例えば、可動体動作演出)と、該動作演出の実行を示唆する動作示唆演出(例えば、可動体動作示唆演出)と、有利状態に制御されることを示唆する特定演出(例えば、スーパーリーチのリーチ演出)と、を

実行可能であり、

前記第1発光手段は、

前記特定発光演出の対象である可変表示中における前記動作示唆演出の実行に伴って前記特定発光演出に応じた態様の発光から該動作示唆演出に応じた態様に変化可能であり(例えば、変形例135SG-4に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作示唆演出の開始タイミングから該可動体動作示唆演出に応じた発光態様に変化させる部分)、

前記特定発光演出の対象である可変表示中における前記特定演出の実行に伴って前記特定発光演出に応じた態様の発光から該特定演出に応じた態様の発光に変化可能であり(例えば、変形例135SG-4に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様からスーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様に変化させる部分)、

前記特定発光演出に応じた態様の発光から前記動作示唆演出に応じた態様に変化するときと前記特定演出に応じた態様の発光に変化するときとで有利状態に制御される割合が異なる(例えば、変形例135SG-4に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作示唆演出の開始タイミングから該可動体動作示唆演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当たり期待度が異なる部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1発光手段の発光態様が変化するときには実行されている演出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。

【0043】

形態31の遊技機は、形態1～形態30のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定表示の表示態様として通常態様（例えば、表示パターンα）、特殊態様（例えば、変形例135SG-5として図10-120に示す表示パターンδと表示パターンε）及び特別態様（例えば、表示パターンβと表示パターンγ）があり、

前記特別態様は、第1特別態様（例えば、表示パターンγ）と該第1特別態様とは異なる第2特別態様（例えば、表示パターンβ）とを含み、

前記特定表示が前記第1特別態様にて表示されるときは、前記特定表示が前記第2特別態様にて表示されるときよりも有利状態に制御される割合が高く（例えば、図10-17に示すように、保留表示やアクティブ表示が表示パターンγにて表示されるときは、表示パターンβにて表示されるときよりも高い割合で大当たり遊技状態に制御される部分）、

前記特殊態様の特定表示は前記第1特別態様と前記第2特別態様とのいずれにも変化可能であって（例えば、変形例135SG-5として図10-120に示すように、表示パターンδや表示パターンεにて表示されている保留表示やアクティブ表示が表示パターンβや表示パターンγの保留表示やアクティブ表示に変化可能な部分）、

前記特定表示が前記特殊態様にて表示されるときの方が前記特別態様にて表示されるときよりも前記特定発光演出が実行される割合が高い（例えば、変形例135SG-5として図10-120に示すように、保留表示やアクティブ表示が表示パターンδや表示パターンεで表示される場合の方が、保留表示やアクティブ表示が表示パターンβや表示パターンγで表示される場合よりも共に入賞時フラッシュ演出が実行される割合が高い部分）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示が特殊態様にて表示されるときに特定発光演出が高い割合で実行されることにより、該特殊態様が第1特別態様と第2特別態様のどちらに変化する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。

【0044】

形態32の遊技機は、形態31に記載の遊技機であって、

前記特殊態様は、特定色（例えば、変形例135SG-5として図10-120に示すように、白色の点滅）の態様であり、

前記特別態様は、前記特定色と異なる特別色（例えば、図10-17に示すように、青色や赤色）の態様であり、

前記通常態様は、前記特定色および前記特別色以外の色（例えば、白色）の態様であり、

前記特定色の特定表示は、前記特定発光演出が実行されていないときよりも前記特定発光演出が実行されているときの方が前記特別色に変化する割合が高い（例えば、変形例135SG-5に示すように、保留表示やアクティブ表示が表示パターンδや表示パターンεにて表示された場合については、共に入賞時フラッシュ演出が実行されているか否かに応じて該特定表示の表示パターンが表示パターンβや表示パターンγに変化する割合が異なる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示の態様の違いを色の違いによって容易に把握できるとともに、特定色の特定表示が表示されたときに、特定発光演出が実行されているか否かに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0045】

形態33の遊技機は、形態31または形態32に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特殊態様にて表示されている特定表示が前記特別態様に変化することを示唆する変化示唆演出を第1態様と該第1態様とは異なる第2態様にて実行可能であり（例えば、変形例135SG-5に示す第1作用演出と第2作用演出とを実行可能な部分）、

前記特殊態様は、前記変化示唆演出が前記第2態様にて実行されたときには前記第1態

10

20

30

40

50

様にて実行されたときよりも高い割合にて前記特別態様に変化し（例えば、変形例 1 3 5 S G - 5 に示すように、第 2 作用演出は、表示パターン δ にて表示されている特定表示に作用することで第 1 作用演出よりも高い割合で特定表示を表示パターン β や表示パターン γ に変化可能な演出である部分）、

前記変化示唆演出が前記第 2 態様にて実行されるときの方が前記第 1 態様にて実行されるときよりも前記特定発光演出が実行される割合が高い（例えば、変形例 1 3 5 S G - 5 に示すように、第 2 作用演出が実行されるときは、第 1 作用演出が実行されるときよりも高い割合で入賞時フラッシュ演出が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、変化示唆演出が第 1 態様と第 2 態様のいずれの態様にて実行されるかに遊技者を注目させることができるとともに、特定発光演出の実行によって、変化示唆演出が第 2 態様にて実行されることへの期待感を高めることができる。

【0046】

形態 3 4 の遊技機は、形態 3 3 に記載の遊技機であって、

前記特殊態様は、前記変化示唆演出が前記第 2 態様にて実行されて前記特別態様に変化する割合が低い第 1 特殊態様（例えば、変形例 1 3 5 S G - 5 として図 1 0 - 1 2 0 に示す表示パターン δ ）と、前記変化示唆演出が前記第 2 態様にて実行されて前記特別態様に変化する割合が前記第 1 特殊態様よりも高い第 2 特殊態様（例えば、変形例 1 3 5 S G - 5 として図 1 0 - 1 2 0 に示す表示パターン ε ）とを含み、

前記特定表示が前記第 2 特殊態様にて表示されているときの方が前記第 1 特殊態様にて表示されているときよりも前記特定発光演出が実行される割合が高い（例えば、特定表示が表示パターン ε にて表示されている場合は、特定表示が表示パターン δ にて表示されている場合よりも共に入賞時フラッシュ演出が実行される割合が高い部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示が第 1 特殊態様と第 2 特殊態様のいずれで表示されるかに遊技者を注目させることができるとともに、特別態様に変化する割合が高い第 2 特殊態様のときに高い割合で特定発光演出が実行されるので、特定発光演出の実行によって、第 2 特殊態様にて特定表示が表示されることへの期待感を高めることができる。

【0047】

形態 3 5 の遊技機は、形態 1 ~ 形態 3 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記特定発光演出中において該特定発光演出に対応する特定発光演出対応表示を、該特定発光演出の対象の可変表示に対応する特定表示に重なるように表示可能である（例えば、変形例 1 3 5 S G - 7 に示すように、入賞時フラッシュ演出として画像表示装置 5 に表示されるシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S を、アクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A 内のアクティブ表示に重複するように表示可能な部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出に対応する特定表示を遊技者が認識し易くできるとともに、特定発光演出対応表示によって特定表示が隠れるようになるので、遊技者に意外性を付与して遊技興趣を向上できる。

【0048】

形態 3 6 の遊技機は、形態 3 5 に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、種類が異なる複数の前記特定発光演出対応表示を表示可能であって（例えば、変形例 1 3 5 S G - 7 に示すように、入賞時フラッシュ演出として、画像表示装置 5 において大きさの異なるシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S を表示可能な部分）、

前記特定表示への重複態様が、前記特定発光演出対応表示の種類に応じて異なる（例えば、変形例 1 3 5 S G - 7 として図 1 0 - 1 2 9（L）や図 1 0 - 1 3 0（N）等）に示すように、表示されるシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の大きさに応じてシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S とアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A との重複態様が異なる部分）

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

この特徴によれば、複数の特定発光演出対応表示が表示されるとともに、表示される特定発光演出対応表示によって特定表示への重複態様が変化するので、遊技興趣を向上できる。

【0049】

形態37の遊技機は、形態35または形態36に記載の遊技機であって、

前記特定表示は、未だ実行されていない可変表示に対応する第1特定表示（例えば、保留表示）と、実行中の可変表示に対応する第2可変表示（例えば、アクティブ表示）と、を含み、

前記表示手段は、前記特定発光演出対応表示を、前記特定発光演出の対象である可変表示が開始される前においては該特定発光演出に対応する前記第1特定表示に重複するように表示可能であるとともに、前記特定発光演出の対象である可変表示中においては該特定発光演出に対応する前記第2特定表示に重複するように表示可能である（例えば、変形例135SG-7に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始される前では、第1保留記憶表示エリア135SG005Dに表示されている入賞時フラッシュ演出の対象である保留表示に重複するようにシルエット画像135SG005Sを表示し、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の実行中は、アクティブ表示エリア135SG005Aに表示されている入賞時フラッシュ演出の対象であるアクティブ表示に重複するようにシルエット画像135SG005Sを表示する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出に対応する第1特定表示並びに第2特定表示を遊技者が認識し易くできるとともに、特定発光演出対応表示によって第1特定表示だけではなく第2特定表示も隠れるようになるので、遊技者に意外性をより一層付与して遊技興趣を向上できる。

【0050】

形態38の遊技機は、形態1～形態37のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示が開始されてから表示結果が導出されるまでに一旦仮停止させた後に再度可変表示させる再可変表示演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な遊技機であって、

前記表示手段は、前記再可変表示演出に関する再可変関連表示を表示可能であるとともに、前記特定発光演出中において該特定発光演出に対応する特定発光演出対応表示を、前記再可変関連表示に重複して表示可能である（例えば、入賞時フラッシュ演出の実行中の可変表示において擬似連演出が実行される場合については、飾り図柄が仮停止する際に「中」の飾り図柄表示エリア5Cに停止する特殊図柄（図10-40等参照）に入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像135SG005Sが重複して表示可能な部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出対応表示によって再可変関連表示が隠れるようになるので、遊技者に意外性を付与して遊技興趣を向上できる。

【0051】

形態39の遊技機は、形態35～形態38のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記特定発光演出の対象である可変表示中においても前記特定発光演出対応表示を表示可能である（例えば、図10-28、図10-42（a）～図10-47（l）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても画像表示装置5においてシルエット画像135SG005Sが表示される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出の対象である可変表示であることを遊技者が認識し易くなるとともに、特定発光演出の対象である可変表示の興趣も向上できる。

【0052】

形態40の遊技機は、形態1～形態39のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特定発光演出に対応した可変表示中においても継続して前記第1発光手段を該特定発光演出に応じた態様にて発光させ、該特定発光演出に対応した可変表示が終了する前

10

20

30

40

50

の所定終了タイミングにおいて該発光を終了させる演出制御が可能であり（例えば、図 10-28 に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中は、リーチ演出の開始前において入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F を輝度 C2 且つ周期 T2 にて点滅させ、リーチ演出の開始タイミングにおいて入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F を消灯する部分）、

所定事象が発生したことにより前記所定終了タイミングにおいて前記第 1 発光手段の前記特定発光演出に応じた態様の発光が終了されなかった場合、前記所定終了タイミングよりも後の特定終了タイミングにおいて該第 1 発光手段の発光を終了させる特別終了制御を行う（例えば、図 10-22 に示すように、静電気の発生等によって演出制御用 CPU 120 が演出対象の可変表示のリーチ演出の開始タイミングであることを判定できなかった場合は、該リーチ演出の開始タイミングよりも後のタイミングである可変表示の終了タイミング（図柄確定コマンドの受信タイミング）において改めて入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の点滅を含めた後期入賞時フラッシュ演出を終了する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出に応じた態様の発光が正常に終了しなかった場合の違和感を低減できる。

【0053】

形態 41 の遊技機は、形態 40 に記載の遊技機であって、

遊技の進行を制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU 103）を備え、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに可変表示の終了を通知する可変表示終了情報を前記演出実行手段に対して送信可能であり（例えば、図 10-4（A）に示すように、CPU 103 が飾り図柄の可変表示の停止を指定する図柄確定コマンドを送信可能な部分）、

前記演出実行手段は、前記特定終了タイミングとして、前記可変表示終了情報を受信したことに基づいて前記特定終了制御を行う（例えば、図 10-22 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、図柄確定コマンドを受信したことに基づいて後期入賞時フラッシュ演出を終了する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光演出に応じた態様の発光を終了させる際の違和感をより一層低減できる。

【0054】

形態 42 の遊技機は、形態 39 ～形態 41 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記所定終了タイミングは第 1 所定終了タイミングと第 2 所定終了タイミングとを含み（例えば、変形例 135SG-4 に示すように、可動体動作示唆演出の開始タイミングとリーチ演出の開始タイミングとで入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の点滅を終了可能な部分）、

前記特定終了タイミングは前記所定終了タイミング及び前記第 2 所定終了タイミングよりも後のタイミングである（例えば、変形例 135SG-4 に示すように、静電気の発生等によって演出制御用 CPU 120 が入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の点滅を停止できなかった場合は、可動体動作示唆演出の開始タイミングやリーチ演出の開始タイミングよりも後のタイミングである可変表示の終了タイミングにおいて改めて入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の点滅を含めた後期入賞時フラッシュ演出を終了する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 所定終了タイミングで終了できなかった場合でも、特定終了タイミングにおいて特定発光演出に応じた態様の発光を終了させることができる。

【0055】

形態 43 の遊技機は、形態 1 ～形態 42 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する特定演出（例えば、スーパーリーチのリーチ演

10

20

30

40

50

出) を実行可能であり、

前記特定演出を実行している場合に前記所定条件が成立したときは、前記特定発光演出を実行しない(例えば、図10-21に示すように、スーパーリーチのリーチ演出の実行中に第1始動口への始動入賞が発生した場合には入賞時フラッシュ演出の実行を決定しない部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出への注目が低下してしまうことによる遊技興趣の低下を防止できる。

【0056】

形態44の遊技機は、形態1～形態43のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、可変表示の残り期間が所定期間と同一または該所定期間よりも短いときに前記所定条件が成立した場合には前記特定発光演出を実行せず、可変表示の残り期間が前記所定期間よりも長いときに前記所定条件が成立した場合には前記特定発光演出を実行可能である(例えば、変形例135SG-8に示すように、可変表示の実行中に第1始動口への始動入賞が発生した場合は、該可変表示の残り期間を特定し、該特定した期間が前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以下であれば、入賞時フラッシュ演出の実行を決定しない部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示の残り期間が短いときに特定発光演出が実行されることによって、特定発光演出の対象の特定表示が解り難くなってしまうことを防ぐことができる。

【0057】

形態45の遊技機は、形態1～形態44のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する特定演出を、有利状態に制御されない可変表示においても実行可能であり(例えば、図10-9に示すように、可変表示結果がはずれである可変表示においてもスーパーリーチのリーチ演出を実行可能な部分)、

有利状態に制御されない可変表示における前記特定演出の実行中に前記所定条件が成立したときは、該可変表示の次の可変表示の開始に応じて前記特定発光演出を実行可能である(例えば、変形例135SG-8に示すように、可変表示の実行中に第1始動口への始動入賞が発生した場合は、該可変表示の残り期間を特定し、該特定した期間が前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以下である場合は、該可変表示の可変表示結果がはずれであることを条件に、次の可変表示の開始タイミングから入賞時フラッシュ演出を実行可能な部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出と特定発光演出が重複して実行されることによる特定演出と特定発光演出の興趣が低下してしまうことを防止できる。

【0058】

形態46の遊技機は、形態1～形態45のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技媒体が通過することで前記所定条件が成立する特定領域(例えば、第1始動入賞口を形成する入賞球装置6A)と、

前記特定領域の周囲に設けられ、異なる発光態様にて発光可能な特定発光手段(例えば、始動口ランプ135SG009S)と、

を備え、

前記表示手段は、前記特定表示を有利状態に制御される割合が異なる複数の表示態様のいずれかの表示態様にて表示可能であり(例えば、図10-17に示すように、保留表示やアクティブ表示を大当り期待度の異なる表示パターンα～表示パターンγのいずれかで表示可能な部分)、

前記特定発光手段は、前記特定発光演出が実行されるか否かにかかわらず、前記特定表示の表示態様に対応した発光態様にて発光可能である(例えば、図10-28に示すように、始動口ランプ135SG009Sは、表示パターンβや表示パターンγでの表示が決

10

20

30

40

50

定した場合は、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅や遊技効果ランプ9等の発光態様にかかわらず、始動入賞の発生から該始動入賞に基づく可変表示の終了まで表示パターンβや表示パターンγに応じた色で発光する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示の表示態様を、特定領域の周囲に設けられた特定発光手段の発光態様によっても認識できるので、遊技興趣を向上できる。

【0059】

形態47の遊技機は、形態46に記載の遊技機であって、

前記特定発光手段が発光可能な発光態様の数の方が、前記第1発光手段が前記特定発光演出において発光可能な発光態様の数よりも多い（例えば、変形例135SG-9に示すように、始動口ランプ発光演出における始動口ランプ135SG009Sの発光態様数を入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様数よりも多く設ける部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光手段の発光バリエーションが多くなるため、遊技興趣を向上できる。

【0060】

形態48の遊技機は、形態46または形態47に記載の遊技機であって、

前記第1発光手段の発光領域は、前記特定発光手段の発光領域よりも大きく（例えば、変形例135SG-10に示すように、入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが発光する発光領域を、始動口ランプ発光演出として始動口ランプ135SG009Sが発光する発光領域よりも大きく設ける部分）、

1の前記所定条件の成立にもとづいて前記特定発光手段が前記特定表示の表示態様に応じた発光を行う期間は、該所定条件の成立にもとづいて前記第1発光手段が前記特定発光演出に応じた発光を行う期間よりも長い（始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出と保留表示予告演出の両方の実行が決定される場合については、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fは、始動入賞が発生してから始動入賞フラッシュ演出の対象である可変表示のリーチ演出の開始タイミングまで発光する一方で、始動口ランプ135SG009Sは、始動入賞が発生してから保留表示予告演出の対象である可変表示（入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示）の終了まで発光する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1発光手段による特定発光演出に応じた発光が過度に長く実行されることによる遊技興趣の低下を防止しつつ、特定発光手段の発光態様により有利状態となることへの遊技者の期待感を長く維持できる。

【0061】

形態49の遊技機は、形態46～形態48のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第1発光手段と前記特定発光手段は、いずれも点滅発光が可能であり（例えば、図10-28に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが点滅可能な部分と、変形例135SG-10に示すように、始動口ランプ135SG009Sが点滅可能な部分）、

前記第1発光手段の点滅周期は、前記特定発光手段の点滅周期と異なる（例えば、変形例135SG-10に示すように、始動口ランプ135SG009Sの点滅周期を入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅周期と異ならせる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、点滅周期が異なるので、第1発光手段と特定発光手段の双方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。

【0062】

（パチンコ遊技機1の構成等）

10

20

30

40

50

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。

【0063】

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

【0064】

なお、第 1 特別図柄表示装置 4 A において可変表示される特別図柄を「第 1 特図」ともいい、第 2 特別図柄表示装置 4 B において可変表示される特別図柄を「第 2 特図」ともいう。また、第 1 特図を用いた特図ゲームを「第 1 特図ゲーム」といい、第 2 特図を用いた特図ゲームを「第 2 特図ゲーム」ともいう。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は 1 種類であってもよい。

【0065】

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

【0066】

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

【0067】

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。

【0068】

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。

【0069】

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 25 A と第 2 保留表示器 25 B とが設けられている。第 1 保留表示器 25 A 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 25 B は、LED の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

【0070】

画像表示装置 5 の下方には入賞球装置 6 A が設けられており、該入賞球装置 6 A の右側方には、可変入賞球装置 6 B が設けられている。

【0071】

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

【0072】

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、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置6Aに近接し、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第2始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第2始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第2特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

10

【0073】

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（例えば10個）の遊技球が賞球として払い出される。

20

【0074】

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。

【0075】

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。

30

【0076】

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

【0077】

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。

【0078】

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。

40

【0079】

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。

【0080】

50

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

【0081】

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。

【0082】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R 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 9 a が設けられており、該メインランプ 9 a の左右には、遊技領域を包囲するように枠ランプ 9 b が設けられている。更に、遊技盤 2 における特別可変入賞球装置 7 の近傍位置にはアタッカランプ 9 c が設けられている。

【0083】

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

【0084】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）30 が設けられている。

【0085】

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。尚、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。

【0086】

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

【0087】

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 31 B が設けられている。プッシュボタン 31 B に対する操作は、プッシュセンサ 35 B（図 3 参照）により検出される。

【0088】

パチンコ遊技機 1 では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ 31 A やプッシュボタン 31 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【0089】

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等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する。設定キー 51 や設定切替スイッチ 52 は、例えば電源基板 17 の所定位置とい

10

20

30

40

50

った、主基板 11 の外部に取り付けられてもよい。

【0090】

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 31 が配置されている。表示モニタ 29 は、例えば 7 セグメントの LED 表示装置を用いて、構成されていけばよい。表示モニタ 29 および表示切替スイッチ 31 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。

【0091】

表示モニタ 29 は、例えば連比や役比、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（アタッカー）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（アタッカー）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。

【0092】

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。

【0093】

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けばよい。

【0094】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 30 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 41 を通過すると、普通図柄表示器 20 による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート 41 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 41 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば 4）まで保留される。

【0095】

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）。

【0096】

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。

【0097】

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。

【0098】

なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば4）までその実行が保留される。

【0099】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「7」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄、例えば「2」）が停止表示されれば、「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄、例えば「-」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。

10

【0100】

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。

【0101】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば29秒間や1.8秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば9個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる1のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15回や2回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

20

【0102】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

【0103】

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

30

【0104】

小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口が所定の開放態様で開放状態となる。例えば、小当り遊技状態では、一部の大当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放態様（大入賞口の開放回数が上記ラウンド数と同じであり、かつ、大入賞口の閉鎖タイミングも同じ等）で大入賞口が開放状態となる。なお、大当り種別と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

40

【0105】

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。

【0106】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

50

【0107】

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。

【0108】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか1つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。

【0109】

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

【0110】

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

【0111】

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。

【0112】

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

（演出の進行など）

【0113】

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。

【0114】

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。

【0115】

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

10

20

30

40

50

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た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。

【0116】

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「大当たり」となる割合（大当たり信頼度、大当たり期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当たり信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【0117】

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

【0118】

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

【0119】

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

【0120】

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、大当たり組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチハズレ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチハズレ」となる）こともある。

【0121】

パチンコ遊技機 1 が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当たり信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当た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）における大当たり信頼度を予告する先読予告演出がある。先読予告演出として、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变化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【0122】

10

20

30

40

50

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。

【0123】

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

【0124】

また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置 5 にデモ（デモンストレーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

【0125】

（基板構成）

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 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、例えば払出制御基板、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、電源基板 17 も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電氣的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【0126】

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、例えば交流（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（例えば直流 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。

【0127】

主基板 11 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、小当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板 11 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100、スイッチ回路 110、ソレノイド回路 111 などを有する。

【0128】

主基板 11 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、ROM（Read Only Memory）101 と、RAM（Random Access Memory）102 と、CPU（Central Processing Unit）103 と、乱数回路 104 と、I/O（Input/Output port）105 とを備える。

【0129】

CPU 103 は、ROM 101 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、ROM 101 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、RAM 102 がメインメモリとして使用される。RAM 102 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、ROM 101に記憶されたプログラムの全部または一部をRAM 102に展開して、RAM 102上で実行するようにしてもよい。

【0130】

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、CPU 103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。

【0131】

I/O 105は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普通図保留表示器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。

10

【0132】

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。

【0133】

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、例えば電源基板17に設けられたクリアスイッチに対する押下操作などに応じてオン状態となる。

20

【0134】

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

30

【0135】

主基板11には、表示モニタ29、表示切替スイッチ31、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。

【0136】

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

40

【0137】

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

50

【0138】

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。

【0139】

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

【0140】

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。

【0141】

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。

【0142】

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。

【0143】

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。

【0144】

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。

【0145】

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

【0146】

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。

【0147】

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

【0148】

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

10

20

30

40

50

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。

【0149】

(動作)

次に、パチンコ遊技機1の動作(作用)を説明する。

【0150】

(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を示すフローチャートである。

10

【0151】

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等)のレジスタ設定、RAM102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0152】

次いで、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、例えば電源基板17に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップ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。

20

【0153】

復旧条件が成立した場合には(ステップS3; Yes)、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、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

30

【0154】

復旧条件が成立しなかった場合には(ステップS3; No)、初期化处理(ステップS6)を実行した後に、設定変更処理(ステップS7)を実行する。ステップS6の初期化处理は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【0155】

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、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー51がオン操作されている場合に成立する。ステップ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。

40

【0156】

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

50

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 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

【0157】

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 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0 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。

10

【0158】

ステップ S 7 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、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 5 1 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。

【0159】

ステップ S 7 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 1 1 から演出制御基板 1 2 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 2 9 に設定値が表示され、設定切替スイッチ 5 2 の操作を検出するごとに表示モニタ 2 9 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 5 1 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 2 9 に表示されている設定値を R A M 1 0 2 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 2 9 を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

20

【0160】

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。

【0161】

演出制御基板 1 2 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。例えば、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 8 L、8 R から所定の音を出したり、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。

30

【0162】

クリア信号は、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチ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 9 0 からの検出信号がオンであるとともに設定キー 5 1 がオンである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S 6 の初期化处理とともにステップ S 7 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、クリアスイッチがオフであればステップ S 4 の復旧処理とともにステップ S 5 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 9 0 からの検出信号がオフである場合、または設定キー 5 1 がオフである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S 6 の初期化处理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチがオフであればステップ S 4 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。

40

【0163】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S 8）。そして、所定時間（例えば 2 m s）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0

50

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（例えば2ms）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0164】

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、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップS23）。

【0165】

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

【0166】

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

【0167】

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

【0168】

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）。

【0169】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを

送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0170】

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。

10

【0171】

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）。

20

【0172】

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。

【0173】

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

30

【0174】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

40

【0175】

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。

【0176】

50

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

10

【 0 1 7 7 】

ステップ S 1 1 4 の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当たり種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

【 0 1 7 8 】

20

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

【 0 1 7 9 】

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

30

【 0 1 8 0 】

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

40

【 0 1 8 1 】

ステップ S 1 1 8 の小当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”のときに実行される。この小当たり開放前処理には、表示結果が「小当たり」となったことに基づき、小当たり遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”に更新され、小当たり開放前処理は終了する。

【 0 1 8 2 】

50

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。

【0183】

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。

【0184】

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。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率や出玉率が変わるようになっている。例えば設定値は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かか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。

【0185】

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。

【0186】

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。

【0187】

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かかわらず、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かかわらず、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。変動特図にかか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。

【0188】

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、設定値にかか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。

10

【0189】

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、設定値にかか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。

20

【0190】

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、設定値にかか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。

【0191】

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、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

30

【0192】

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、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

40

【0193】

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、設定値にかか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。

【0194】

50

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。例えば、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、通常状態での大当たり確率が $1/320$ 、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、通常状態での大当たり確率が $1/200$ 、大当た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た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た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、大当たり確率が $1/320$ で小当たり確率が $1/50$ 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た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たり確率や小当たり確率が高い一方で大当たり遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、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毎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た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。

【0195】

大当たり種別は、大当た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、大当たり種別は、設定値にかか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、設定値にかか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、設定値にかか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。

【0196】

（演出制御基板 12 の主要な動作）

次に、演出制御基板 12 における主要な動作を説明する。演出制御基板 12 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 CPU 120 が起動して、図 8 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 8 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 CPU 120 は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップ S71）、RAM 122 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 12 に搭載された CTC（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップ S72）。初期動作制御処理では、可動体 32 を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 32 の初期動作を行う制御が実行される。

【0197】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップ S73）。タイマ割込みフラグは、例えば CTC のレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば 2 ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップ S73；No）、ステップ S73 の処理を繰り返し実行して待機する。

【0198】

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

10

【0199】

ステップS73にてタイマ割込みフラグがオンである場合には(ステップS73; Yes)、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに(ステップS74)、コマンド解析処理を実行する(ステップS75)。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドを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。

20

【0200】

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

30

【0201】

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。

【0202】

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、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

40

【0203】

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

50

【0204】

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。

【0205】

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

【0206】

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

【0207】

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。

【0208】

ステップS174の小当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理で

10

20

30

40

50

は、例えば主基板 1 1 から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“ 5 ”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

【 0 2 0 9 】

ステップ S 1 7 5 の小当り終了演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

【 0 2 1 0 】

ステップ S 1 7 6 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 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 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。

【 0 2 1 1 】

ステップ S 1 7 7 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 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【 0 2 1 2 】

(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。

【 0 2 1 3 】

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。

【 0 2 1 4 】

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

【 0 2 1 5 】

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

【 0 2 1 6 】

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

10

20

30

40

50

およびデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

【0217】

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なく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラムおよびデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

10

【0218】

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「0%」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「0%」の割合で、他方が「100%」の割合または「100%」未満の割合であることも含む。

【0219】

（特徴部135SGに関する説明）

次に、本発明の実施の形態における特徴部135SG（以下、本特徴部135SGと略記する）について説明する。図10-1は、本特徴部135SGにおけるパチンコ遊技機1の正面図である。図10-1に示すように、本特徴部135SGのパチンコ遊技機1においては、画像表示装置5の右側方にキャラクタAを模した入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが設けられており、入賞球装置6Aの近傍には、該入賞球装置6A（第1始動口）を発光させるための始動口ランプ135SG009Sが設けられている。

20

【0220】

更に、スティックコントローラ31A内には該スティックコントローラ31Aを発光させるためのスティックランプ135SG009Xが設けられており、プッシュボタン31B内には該プッシュボタン31Bを発光させるためのボタンランプ135SG009Yが設けられている。これらスティックランプ135SG009Xとボタンランプ135SG009Yは、前述したメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dとともに本特徴部135SGにおける遊技効果ランプ9を構成する。

30

【0221】

図10-2に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F、始動口ランプ135SG009S、スティックランプ135SG009X、ボタンランプ135SG009Y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からの制御によって点灯（点滅）可能となっている。

【0222】

図10-3は、本特徴部135SGにおける画像表示装置5を示す説明図である。本特徴部135SGにおける画像表示装置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等の演出を表示するための第1表示領域135SG005Fを構成している。また、画像表示装置5の下端部は、第1特図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135SG005Dと、第2特図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135SG005Uと、遊技状態や実行中の演出等を示すテロップを表示可能なテロップ表示エリア135SG005Tと、を含む第2表示領域135SG005Saを構成している。

40

【0223】

そして、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135SG005Jと第1特図保留記憶数の表示及び第2特図保留記憶数の表示を含む第3表示領域135SG005Sbを構成している。

【0224】

このうち第1表示領域135SG005Fの中央部には、「左」、「中」、「右」の各

50

飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R 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 1 3 5 S G 0 0 5 F の左端部には、各飾り図柄よりも小さいサイズの小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M 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 5 L に表示されている飾り図柄、「中」の各飾り図柄表示エリア 5 C に表示されている飾り図柄、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 R 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 1 3 5 S G 0 0 5 M は、可変表示中は非表示化させることが無く、常時画像表示装置 5 の第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F 内に表示されている図柄でもある。

【0225】

尚、本特徴部 1 3 5 S G では、図 10-3 に示すように、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F の中央部に飾り図柄が配置されており、小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M は、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F 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 1 3 5 S G 0 0 5 M の視認性は、飾り図柄の視認性よりも低くなっている。

【0226】

更に、本特徴部 1 3 5 S G における第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F 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 1 3 5 S G 0 0 5 A が設けられている。

【0227】

以降、本特徴部 1 3 5 S G では、保留表示とアクティブ表示とを総称して特定表示と呼称する場合がある。

【0228】

図 10-4 (A) は、本特徴部 1 3 5 S G 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 M O D E (コマンドの分類) を示し、2 バイト目は E X T (コマンドの種類) を表す。M O D E データの先頭ビット (ビット 7) は必ず「1」とされ、E X T データの先頭ビットは「0」とされる。尚、図 10-4 (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。

【0229】

図 10-4 (A) に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示装置 4 A 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 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 4 B 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 8 1 X X H 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 5 L, 5 C, 5 R 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、X X H 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 E X T データが設定される。

【0230】

コマンド 8 C X X H 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 10-4 (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「大当たり」や「小当たり」であるかの決定結果 (事前決定結果) や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果 (大当たり種別決定結果) に応じて、異なる E X T データが設定される。

【0231】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図10-4(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。

【0232】

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。

【0233】

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。

【0234】

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。

【0235】

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。

【0236】

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。

【0237】

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。

【0238】

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。

【0239】

尚、図10-4（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。

【0240】

図10-5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10-5に示すように、本特徴部135SG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。

【0241】

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10-10に示す遊技制御カウンタ設定部135SG154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。

【0242】

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「大当たり」として大当た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。大当たり種別判定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当たり」とする場合における大当たり種別を「確変大当たりA」、「確変大当たりB」、「確変大当たりC」、「非確変大当たり」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。

【0243】

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。

10

【0244】

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「普図当たり」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。

【0245】

図10-6(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135SG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、本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。

20

【0246】

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「大当たり」として大当た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。

【0247】

本特徴部135SG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、「大当たり」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

30

【0248】

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「大当たり」として大当た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135SG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、「大当たり」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「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部135SGでは約1/300）に比べて、特図表示結果を「大当たり」として大当た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135SG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た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た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。

40

【0249】

また、図10-6(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

50

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。

【0250】

本特徴部135SG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。

【0251】

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135SG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味が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【0252】

図10-7(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135SG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。

【0253】

ここで、本特徴部135SGにおける大当り種別について、図10-7(B)を用いて説明すると、本特徴部135SG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。

【0254】

「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。また、

「確変大当たりC」「非確変大当たり」による大当たり遊技状態は、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たりである。よって、「確変大当たりA」を10ラウンド（10R）確変大当たりと呼称し、「確変大当たりB」を5ラウンド（5R）確変大当たりと呼称し、「確変大当たりC」を2ラウンド（2R）確変大当たりと呼称する場合がある。

【0255】

また、特に図示はしないが、本特徴部135SGにおける小当たり遊技状態は、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、小当たり遊技の終了後は、該小当たり遊技直前の遊技状態が引き継がれる。

【0256】

確変大当たりの大当た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、該大当たり遊技状態の終了後において再度大当たりが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当たりが確変大当たりである場合には、大当た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、大当た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。

【0257】

一方、「非確変大当たり」による大当た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135SG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たり遊技状態となることにより終了する。

【0258】

図10-7（A）に示す大当た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、「確変大当たりA」、「確変大当たりB」、「確変大当たりC」、「非確変大当たり」の大当た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「確変大当たりB」や「確変大当たりC」の大当た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、「確変大当たりB」や「確変大当たりC」の大当た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た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たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当たり種別をラウンド数の少ない「確変大当たりB」や「確変大当たり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たり種別を「確変大当たりB」や「確変大当たりC」としてラウンド数の少ない通常開放大当たり状態や高速開放大当た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た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。

【0259】

尚、図10-7（A）に示す大当たり種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当た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、非確変の大当たりとなる確率と確変の大当たりとなる確率は、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。

【0260】

よって、前述したように、「確変大当たりB」や「確変大当たり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、「確変大当たり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「確変大当たり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

10

20

30

40

50

設定されている。

【0261】

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。

【0262】

図10-8は、本特徴部135SGにおける変動パターンを示している。本特徴部135SG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。

【0263】

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135SGでは、ノーマルリーチ変動パターンとしては、後述する擬似連演出が実行されないノーマルリーチ変動パターンと、後述する擬似連演出が1回実行されるノーマルリーチ変動パターンとで、共通のノーマルリーチのリーチ演出が実行されるようになっている。更に、スーパーリーチ変動パターンとしては、後述する擬似連演出が2回実行されるスーパーリーチ変動パターンと、後述する擬似連演出が3回実行されるスーパーリーチ変動パターンとで、共通のスーパーリーチのリーチ演出が実行されるようになっている。つまり、本特徴部135SGでは、ノーマルリーチのリーチ演出やスーパーリーチのリーチ演出として、各1種類のリーチ演出のみが設けられている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチのリーチ演出やスーパーリーチのリーチ演出としては、複数のリーチ演出を設けてもよい。

【0264】

尚、本特徴部135SG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。

【0265】

図10-8に示すように、本特徴部135SG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。

【0266】

また、本特徴部135SGにおけるノーマルリーチ変動パターンには、可変表示中に飾り図柄の仮停止と再可変表示を行う擬似連演出を実行しない変動パターンと、可変表示中に擬似連演出を1回実行する変動パターンとがある。尚、ノーマルリーチ変動パターンにおいて、可変表示中に擬似連演出を実行しない変動パターンは、可変表示中に擬似連演出を1回実行する変動パターンよりも特図変動時間が短く設定されている。

【0267】

更に、本特徴部135SGにおけるスーパーリーチ変動パターンについては、可変表示中に擬似連演出を2回実行する変動パターンと、可変表示中に擬似連演出を3回実行する変動パターンとがある。尚、スーパーリーチ変動パターンにおいて、可変表示中に擬似連演出を2回実行する変動パターンは、可変表示中に擬似連演出を3回実行する変動パターンよりも特図変動時間が短く設定されている。

【0268】

尚、本特徴部135SGでは、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、非リーチの順に可変表示結果が「大当たり」となる大当たり期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては特図変動時間が長いほど大当たり期待度が高くなっている。

10

【0269】

つまり、本特徴部135SGにおけるノーマルリーチ変動パターンとスーパーリーチ変動パターンについては、可変表示中に実行する擬似連演出回数が多いほど大当たり期待度が高くなっている。

【0270】

また、本特徴部135SG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、本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。

20

【0271】

図10-9は、本特徴部135SG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135SG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。

【0272】

具体的には、図10-9に示すように、可変表示結果が非確変大当たりである場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルAを選択し、該大当た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たりの変動パターン）、PB1-2（ノーマルリーチ擬似連演出1回大当たりの変動パターン）、PB1-3（スーパーリーチ擬似連演出2回大当たりの変動パターン）、PB1-4（スーパーリーチ擬似連演出3回大当たりの変動パターン）とから決定する。また、可変表示結果が確変大当たりである場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルBを選択し、該大当たり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PB1-1（ノーマルリーチ大当たりの変動パターン）、PB1-2（ノーマルリーチ擬似連演出1回大当たりの変動パターン）、PB1-3（ノーマルリーチ擬似連演出2回大当たりの変動パターン）、PB1-4（ノーマルリーチ擬似連演出3回大当たりの変動パターン）とから決定する。

30

40

【0273】

尚、図10-9に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブルAと大当たり用変動パターン判定テーブルBとでは、PB1-1～PB1-4に対する決定割合が異なっている。具体的には、大当たり用変動パターン判定テーブルAでは、PB1-1を30%の割合で決定し、PB1-2を45%の割合で決定し、PB1-3を20%の割合で決定し、PB1-4を5%の割合で決定する。一方で、大当たり用変動パターン判定テーブルBでは、PB1-1を5%の割合で決定し、PB1-2を20%の割合で決定し、PB1-3を30%の割合で決定し、PB1-4を45%の割合で決定する。つまり、本特徴部135SGでは、可変表示結果が確変大当たりである場合は、可変表示結果が非確変大当りある場合より

50

も高い割合でスーパーリーチの変動パターンに決定されるようになっている。更に、擬似連演出の実行回数に注目すると、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りある場合よりも可変表示中に多くの擬似連演出が実行され易くなっている。このため、本特徴部 135SG では、可変表示における変動パターン及び擬似連演出の実行回数に対して遊技者を注目させることが可能となっている。

【0274】

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。

【0275】

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）、PA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、PA2-2（ノーマルリーチ擬似連演出1回はずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチ擬似連演出2回はずれの変動パターン）、PA2-4（スーパーリーチ擬似連演出3回はずれの変動パターン）から決定する。

【0276】

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）、PA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、PA2-2（ノーマルリーチ擬似連演出1回はずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチ擬似連演出2回はずれの変動パターン）、PA2-4（スーパーリーチ擬似連演出3回はずれの変動パターン）から決定する。

【0277】

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）、PA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、PA2-2（ノーマルリーチ擬似連演出1回はずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチ擬似連演出2回はずれの変動パターン）、PA2-4（スーパーリーチ擬似連演出3回はずれの変動パターン）から決定する。

【0278】

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）、PA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、PA2-2（ノーマルリーチ擬似連演出1回はずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチ擬似連演出2回はずれの変動パターン）、PA2-4（スーパーリーチ擬似連演出3回はずれの変動パターン）から決定する。

【0279】

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）、PA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、PA2-2（ノーマルリーチ擬似連演出1回はずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチ擬似連演出2回はずれの変動パターン）、PA2-4（スーパーリーチ擬似連演出3回はずれの変動パターン）とから決定する。

【0280】

10

20

30

40

50

つまり、本特徴部 135SG 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た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。

【0281】

本特徴部 135SG 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 10-10 に示すような遊技制御用データ保持エリア 135SG150 が設けられている。図 10-10 に示す遊技制御用データ保持エリア 135SG150 は、第 1 特図保留記憶部 135SG151A と、第 2 特図保留記憶部 135SG151B と、普図保留記憶部 135SG151C と、遊技制御フラグ設定部 135SG152 と、遊技制御タイマ設定部 135SG153 と、遊技制御カウンタ設定部 135SG154 と、遊技制御バッファ設定部 135SG155 とを備えている。

【0282】

第 1 特図保留記憶部 135SG151A 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 135SG151A 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 や大当た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值 (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 135SG151A 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) に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【0283】

第 2 特図保留記憶部 135SG151B 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 135SG151B 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 や大当た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值 (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 135SG151B 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) に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【0284】

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。

【0285】

普図保留記憶部 135SG151C は、通過ゲート 41 を通過した遊技球がゲートスイ

10

20

30

40

50

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 135SG151C 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。

【0286】

遊技制御フラグ設定部 135SG152 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 135SG152 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。

10

【0287】

遊技制御タイマ設定部 135SG153 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 135SG153 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。

【0288】

遊技制御カウンタ設定部 135SG154 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 135SG154 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 135SG154 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。

20

【0289】

遊技制御カウンタ設定部 135SG154 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。

30

【0290】

遊技制御バッファ設定部 135SG155 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 135SG155 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。

【0291】

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 10-11 (A) に示すような演出制御用データ保持エリア 135SG190 が設けられている。図 10-11 (A) に示す演出制御用データ保持エリア 135SG190 は、演出制御フラグ設定部 135SG191 と、演出制御タイマ設定部 135SG192 と、演出制御カウンタ設定部 135SG193 と、演出制御バッファ設定部 135SG194 とを備えている。

40

【0292】

演出制御フラグ設定部 135SG191 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 135SG191 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。

50

【0293】

演出制御タイマ設定部135SG192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135SG192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。

【0294】

演出制御カウンタ設定部135SG193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135SG193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。

【0295】

演出制御バッファ設定部135SG194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135SG194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。

【0296】

本特徴部135SGでは、図10-11(B)に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194Aを構成するデータが、演出制御バッファ設定部135SG194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135SG194A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)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135SG194A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)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135SG194A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を格納する領域と、図柄指定コマンドを格納する領域と、変動カテゴリ指定コマンドを格納する領域と、保留記憶数通知コマンドを格納する領域と、保留表示フラグを格納する領域と、後述する入賞時フラッシュ演出の対象であるか否かを示す入賞時フラッシュ演出対象フラグを格納する領域と、を保留記憶数に対応付けて、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。

【0297】

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、該開始条件が成立した保留記憶の内容(データ)が、図10-11(C)のアクティブ表示バッファ135SG194Bにコピーされるとともに、該コピーされた保留記憶の内容自体は始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194Aから削除される。そして削除された保留記憶よりも下位の格納領域の記憶内容は、1つつ上位の格納領域にシフトされていくようになっている。

【0298】

アクティブ表示バッファ135SG194Bには、上記したように、保留記憶(バッファ番号「1-1」または「2-1」)の可変表示が開始されるときに、該開始条件が成立した保留記憶の内容(データ)がコピーされるので、図10-11(C)に示すように、始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194Aと同様の格納領域が設けられている。つまり、始動口入賞指定コマンドを格納する領域と、図柄指定コマンドを格納する領域と、変動カテゴリコマンドを格納する領域と、保留記憶数通知コマンドを格納する領域と

10

20

30

40

50

、保留表示フラグを格納する領域と、後述する入賞時フラッシュ演出の対象であるか否かを示す入賞時フラッシュ演出対象フラグを格納する領域と、が設けられている。

【0299】

本特徴部135SGでは、可変表示が実行されておらず且つ保留記憶が存在しない場合に始動入賞が発生した場合は、該始動入賞に基づく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が、始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194Aを経由することなくアクティブ表示バッファ135SG194Bに格納されるようになっている。尚、保留表示フラグは、演出制御用CPU120が後述する先読予告設定処理(S161)を実行することでセットされる。

【0300】

そして、アクティブ表示バッファ135SG194Bの記憶内容は、可変表示を終了するとき実行される特図当り待ち処理においてクリア(削除)されるようになっている。

【0301】

尚、保留表示フラグは、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の表示態様を示すフラグである。詳細は後述するが、本特徴部135SGでは、これら保留表示やアクティブ表示の表示態様(保留表示フラグの値)によって大当り遊技状態に制御される割合を示唆可能となっている。

【0302】

次に、図6のステップS101において実行される本特徴部135SGの始動入賞判定処理について、図10-12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135SGS101a)。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135SGS101a; 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135SGS102)。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部135SG154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保留記憶数カウンタ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135SGS102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135SGS102; N)、例えば遊技制御バッファ設定部135SG155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135SGS103)。

【0303】

ステップ135SGS101a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135SGS101; N)、ステップ135SGS102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135SGS102; 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135SGS101b)。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135SGS101b; 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135SGS105)。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部135SG154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保留記憶数カウンタ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135SGS105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135SGS105; N)、例えば遊技制御バッファ設定部135SG155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135SGS106)。

【0304】

ステップ135SGS103、ステップ135SGS106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

10

20

30

40

50

加算するように更新する（ステップ135SGS107）。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135SGS108）。例えば、遊技制御カウンタ設定部135SG154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。

10

【0305】

ステップ135SGS108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135SG154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135SGS109）。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135SGS110）。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135SG151A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135SG151Bに乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される。

20

【0306】

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135SGS109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。

【0307】

30

ステップ135SGS110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135SGS111）。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。

40

【0308】

ステップ135SGS111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135SGS112）。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135SGS113）。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

50

ら演出制御基板 12 に対して伝送される。

【0309】

ステップ 135SGS113 の処理を実行した後は、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 135SGS114）。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば（ステップ 135SGS114；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 135SGS115）、ステップ 135SGS104 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 135SGS114；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 135SGS116）、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。

10

【0310】

図 10-13（A）は、入賞時乱数値判定処理として、図 10-12 のステップ 135SGS112 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 135SG 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、特別図柄通常処理（図 6 のステップ S110）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、変動パターン設定処理（図 6 のステップ S111）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。

【0311】

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 135SGS112 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。

20

30

【0312】

図 10-13（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 135SG152 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 135SGS121）。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。

【0313】

ステップ 135SGS121 の処理に続いて、図 10-6 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 135SGS122）。その後、図 10-12 のステップ 135SGS109 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 135SGS123）。大当り判定範囲には、ステップ 135SGS122 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 MR

40

50

1が大当た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「大当たり」に決定されると判定できる。

【0314】

ステップ135SGS123にて大当た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たりとならないと判定された場合には（ステップ135SGS123；N）、図10-6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135SGS124）。その後、図10-12のステップ135SGS109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たり判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ135SGS125）。

【0315】

乱数値MR1を示す数値データが所定の小当たり判定範囲内である場合、つまり、可変表示において小当たりとなると判定された場合には（ステップ135SGS125；Y）、可変表示結果が「小当たり」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135SGS126）、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135SGS127）して、ステップ135SGS138に進む。

【0316】

乱数値MR1を示す数値データが所定の小当た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135SGS128）、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135SGS129）。時短フラグがオフである場合は（ステップ135SGS129；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135SGS129；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135SGS131）。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。

【0317】

尚、本特徴部135SG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10-9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。

【0318】

このため、ステップ135SGS126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。

10

20

30

40

50

【0319】

また、ステップ135SGS123にて大当たり判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当たりとなると判定された場合には（ステップ135SGS123；Y）、図10-13（A）に示すように、大当たり種別判定用の乱数値MR2に基づいて、大当たり種別を判定する（ステップ135SGS132）。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、大当た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たり種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当たり種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当たり種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

10

【0320】

また、判定した大当たり種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、確変大当たりAである場合には第2図柄指定コマンド、確変大当たりBである場合には第3図柄指定コマンド、確変大当たりCである場合には第4図柄指定コマンド、非変大当た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135SGS133）、その後、判定した大当たり種別が、非確変大当たりであるか否かを判定する（ステップ135SGS134）。判定した大当たり種別が非確変大当たりである場合（ステップ135SGS134；Y）は、大当たり変動パターンを判定するためのテーブルとして、大当た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135SGS135）、ステップ135SGS138に進む。

20

【0321】

また、判定した大当たり種別が確変大当たりである場合（ステップ135SGS134；N）は、大当た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135SGS136）、ステップ135SGS138に進む。

【0322】

ステップ135SGS127、ステップ135SGS130、ステップ135SGS131、ステップ135SGS135、ステップ135SGS136の処理のいずれかを実行した後は、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135SGS138）。本特徴部135SGでは、図10-13（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。

30

【0323】

その後、ステップ135SGS138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135SGS139）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

40

【0324】

図10-14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10-14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135SGS221）。このとき、受信コマンドがなければ（ステップ135SGS221；N）、コマンド解析処理を終了する。

【0325】

ステップ135SGS221にて受信コマンドがある場合には（ステップ135SGS221；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

50

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135SGS222）。

【0326】

ステップ135SGS222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135SGS222；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135SGS224）。

【0327】

ステップ135SGS224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135SGS224；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135SGS226）。ステップ135SGS226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135SGS226；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135SGS227）。ステップ135SGS227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135SGS227；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135SGS228）。

【0328】

ステップ135SGS228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135SGS228；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135SGS230）。

【0329】

ステップ135SGS222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135SGS222；Y）や、ステップ135SGS224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135SGS224；Y）、ステップ135SGS226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135SGS226；Y）、ステップ135SGS227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135SGS227；Y）、ステップ135SGS228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（135SGS228；Y）、ステップ135SGS230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135SGS230；Y）は、受信コマンドを、図10-11に示す始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194Aまた、アクティブ表示バッファ135SG194Bにおける空き領域の先頭に格納し（ステップ135SGS233）、ステップ135SGS221の処理に戻る。

【0330】

ステップ135SGS233では、具体的には、保留記憶が存在せず、且つ可変表示の実行中でない場合は、受信コマンドをアクティブ表示バッファ135SG194Bに格納し、保留記憶が存在する場合や可変表示の実行中は、受信コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194Aにおける空き領域の先頭に格納すればよい。

【0331】

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135SG194A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135SG194A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。

【0332】

ステップ135SGS230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135SGS230；N）、その他の受信コマンドに応じた設定を行い（ステップ135SGS234）、ステップ135SGS221の処理に戻る。

【0333】

尚、本特徴部135SG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135SG194Aの空き領域の先頭から順次格納する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、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。

【0334】

次に、本特徴部135SGにおける演出制御プロセス処理について説明する。図10-15に示すように演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU120は、先読予告設定処理（ステップS161）を実行した後、アクティブ表示エリア135SG005A、第1保留記憶表示エリア135SG005Dや第2保留記憶表示エリア135SG005Uにおける保留表示の表示開始アニメーション、アクティブ表示エリア135SG005Aにおけるアクティブ表示の表示開始アニメーションとして特定表示表示開始演出を実行するための特定表示表示開始演出実行処理（ステップ135SGS162）を実行する。また、特定表示表示開始演出実行処理の後、演出制御用CPU120は、入賞時フラッシュ演出を実行するための入賞時フラッシュ演出実行処理（ステップ135SGS163）、前述した特定表示表示開始演出が終了した後の保留表示やアクティブ表示の表示態様フラグの値に応じた回転アニメーションとしての特定表示回転表示演出（図10-19（B-1）～図10-19（B-4）参照）を実行するための特定表示回転表示演出実行処理（ステップ135SGS164）、本特徴部135SGにおける先読予告として保留表示予告演出の実行が決定された場合に、該保留表示予告演出の対象である保留記憶に基づく可変表示が終了するまで、該保留記憶に基づく保留表示・アクティブ表示の表示態様に応じた色で始動口ランプ135SG009Sを発光させる始動口ランプ発光演出を実行するための始動口ランプ発光演出実行処理（ステップ135SG165）を実行し、ステップS170～ステップS177のいずれかの処理を実行する。

【0335】

尚、本特徴部135SGにおける特定表示回転表示演出実行処理は、可変表示の開始に基づいて各保留表示を次の表示位置にシフトさせて回転アニメーションとして表示する処理や、保留表示をアクティブ表示としてアクティブ表示エリア135SG005Aにシフトさせて回転アニメーションとして表示する処理も含んでいる。

【0336】

図10-16は、先読予告設定処理として、図10-15のステップ161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。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135SG194Aまたはアクティブ表示バッファ135SG194Bをチェックし（ステップ135SGS240）、表示態様フラグがセットされていないエントリが有るか否かを判定する（ステップ135SGS241）。表示態様フラグがセットされていないエントリが無い場合（ステップ135SGS241；N）は先読予告設定処理を終了し、表示態様フラグがセットされていないエントリが有る場合（ステップ135SGS241；Y）は、既に表示態様フラグが「1」または「2」にセットされているエントリが有るか否か、つまり、既に先読予告演出としての保留表示予告演出の実行中であるか否かを判定する（ステップ135SGS242）。

【0337】

表示態様フラグが「1」または「2」にセットされているエントリが無い場合（ステップ135SGS242；N）は、更に、該エントリの図柄指定コマンドが小当りを示しているか否かを判定する（ステップ135SGS243）。該エントリの図柄指定コマンドが小当りを示していない場合（ステップ135SGS243；N）は、該エントリの図柄指定コマンドから可変表示結果を特定する（ステップ135SGS244a）とともに、該エントリの変動カテゴリコマンドから変動カテゴリを特定する（ステップ135SGS

244b)。そして、演出制御用CPU120は、特定した可変表示結果及び変動カテゴリに基づいて、保留表示予告演出の実行の有無及び表示パターンを決定する（ステップ135SGS245）。

【0338】

具体的には、図10-17に示すように、可変表示結果がはずれであり且つ変動カテゴリが非リーチである場合は、95%の割合で保留表示予告演出の非実行（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を白色である表示パターンα）に決定し、5%の割合で保留表示予告演出を表示パターンβ（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を青色）で実行することに決定し、0%の割合で保留表示予告演出を表示パターンγ（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を赤色）で実行することに決定する。

10

【0339】

また、可変表示結果がはずれであり且つ変動カテゴリがその他（ノーマルリーチ）である場合は、80%の割合で保留表示予告演出の非実行（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を白色である表示パターンα）に決定し、20%の割合で保留表示予告演出を表示パターンβ（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を青色）で実行することに決定し、0%の割合で保留表示予告演出を表示パターンγ（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を赤色）で実行することに決定する。

【0340】

また、可変表示結果がはずれであり且つ変動カテゴリがスーパーリーチである場合は、65%の割合で保留表示予告演出の非実行（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を白色である表示パターンα）に決定し、25%の割合で保留表示予告演出を表示パターンβ（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を青色）で実行することに決定し、10%の割合で保留表示予告演出を表示パターンγ（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を赤色）で実行することに決定する。

20

【0341】

また、可変表示結果が大当たりである場合は、15%の割合で保留表示予告演出の非実行（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を白色である表示パターンα）に決定し、30%の割合で保留表示予告演出を表示パターンβ（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を青色）で実行することに決定し、55%の割合で保留表示予告演出を表示パターンγ（保留表示またはアクティブ表示の表示態様を赤色）で実行することに決定する。

30

【0342】

つまり、本特徴部135SGでは、保留表示やアクティブ表示が赤色で表示された場合が最も対象の可変表示結果が大当たりとなる割合（大当たり期待度）が高く、保留表示やアクティブ表示が白色で表示された場合が最も対象の可変表示結果がはずれとなる割合が高くなるように設定されている（保留表示やアクティブ表示の表示色に応じた大当たり期待度：赤色>青色>白色）。

【0343】

図10-16に戻り、演出制御用CPU120は、ステップ135SGS245において保留表示予告演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ135SGS246）。ステップ135SGS245において保留表示予告演出の実行を決定した場合（ステップ135SGS246；Y）は、該エントリの表示態様フラグに、決定した表示パターンに応じた値（「1」または「2」）をセットし（ステップ135SGS247）、先読予告設定処理を終了する。

40

【0344】

尚、既に表示態様フラグが「1」または「2」にセットされているエントリが有る場合（ステップ135SGS242；Y）、該エントリの図柄指定コマンドが小当たりを示している場合（ステップ135SGS243；Y）、保留表示予告演出の非実行を決定した場合（ステップ135SGS246；N）については、該エントリの表示態様フラグに掘るウ表示予告演出の非実行に対応する「0」をセットし（ステップ135SGS248）、先読予告設定処理を終了する。

50

【0345】

尚、本特徴部135SGでは、保留表示の表示態様を決定する先読予告演出と、アクティブ表示の表示態様を決定する演出とを、纏めて保留表示予告演出として実行可能な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、保留表示の表示態様を決定する先読予告演出と、アクティブ表示の表示態様を決定する演出とを、それぞれ異なる演出として個別に実行可能としてもよい。

【0346】

図10-18は、特定表示表示開始演出実行処理として、図10-15のステップ135SGS162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。特定表示表示開始演出実行処理において、演出制御用CPU120は、先ず、特定表示表示開始演出Aまたは特定表示表示開始演出Bのどちらかが実行中であるか否かを判定する（ステップ135SGS251）。尚、特定表示表示開始演出Aまたは特定表示表示開始演出Bのどちらかが実行中であるか否かは、後述する特定表示表示開始演出A用プロセスタイマまたは特定表示表示開始演出B用プロセスタイマの動作中が否かにより判定すればよい。

【0347】

特定表示表示開始演出Aまたは特定表示表示開始演出Bが実行中でない場合（ステップ135SGS251；N）は、始動入賞指定コマンドの受信が有るか否か（始動入賞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135SGS252）。始動入賞指定コマンドの受信が無い場合の場合（ステップ135SGS252；N）、特定表示表示開始演出実行処理を終了する。また、始動入賞指定コマンドの受信が有る場合（ステップ135SGS252；Y）、は、始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194A及びアクティブ表示バッファ135SG194Bを参照することにより新たに発生した保留記憶のエントリを特定し（263SGS273）、第1特図保留記憶であるか否かを判定する（ステップ135SGS253a）。尚、第1特図保留記憶であるか否かは、該エントリに格納されている始動口入賞指定コマンドにより判定すればよい。

【0348】

該エントリ（特定したエントリ）が第1特図保留記憶ではない場合（ステップ135SGS253a；N）は、ステップ135SGS255に進み、該エントリが第1特図保留記憶の場合（ステップ135SGS253a；Y）は、特定したエントリの表示態様フラグが0か否か、つまり、該エントリが保留表示予告演出の対象であるか否かを判定する（ステップ135SGS254）。特定したエントリの表示態様フラグが0である場合、つまり、該エントリが保留表示予告演出の対象でない場合（ステップ135SGS254；Y）は、ステップ135SGS255に進む。

【0349】

ステップ135SGS255の処理では、演出制御用CPU120は、特定表示（保留表示またはアクティブ表示）の表示位置に応じた特定表示表示開始演出A用プロセステーブルを選択する。そして、特定表示表示開始演出A用プロセスタイマをスタートさせる（ステップ135SGS256）。

【0350】

また、特定したエントリの表示態様フラグが0ではない場合、つまり、該エントリが保留表示予告演出の対象である場合（ステップ135SGS254；N）は、特定表示（保留表示またはアクティブ表示）の表示位置に応じた特定表示表示開始演出B用プロセステーブルを選択する（ステップ135SGS257）。そして、特定表示表示開始演出B用プロセスタイマをスタートさせる（ステップ135SGS258）。

【0351】

ステップ135SGS256またはステップ135SGS258の実行後、演出制御用CPU120は、セットした特定表示表示開始演出用プロセステーブルのプロセスデータ1の内容に従って演出装置を制御し（ステップ135SGS259）、特定表示表示開始演出実行処理を終了する。

【0352】

また、特定表示表示開始演出Aまたは特定表示表示開始演出Bが実行中である場合（ステップ135SGS251；Y）、演出制御用CPU120は、実行中の特定表示表示開始演出用プロセスタイマ（特定表示表示開始演出A用プロセスタイマまたは特定表示表示開始演出B用プロセスタイマ）の値を-1し（ステップ135SGS260）、該値を-1した特定表示表示開始演出用プロセスタイマ（実行中の特定表示表示開始演出用プロセスタイマ）がタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ135SGS261）。実行中の特定表示表示開始演出用プロセスタイマがタイマアウトしなかった場合（ステップ135SGS261；N）は、実行中の特定表示表示開始演出用プロセスタイマのプロセステータに応じた内容に従って演出装置を制御し（ステップ135SGS262）、特定表示表示開始演出実行処理を終了する。

10

【0353】

また、実行中の特定表示表示開始演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ135SGS261；Y）は、該特定表示表示開始演出用プロセスタイマが最後の特定表示表示開始演出用プロセスタイマであるか否かを判定する（ステップ135SGS263）。最後の特定表示表示開始演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ135SGS263；Y）は、特定表示表示開始演出を終了（ステップ135SGS267）し、特定表示表示開始演出実行処理を終了する。最後の特定表示表示開始演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合（ステップ135SGS263；N）は、プロセステータの切替を実行し、次の特定表示表示開始演出用プロセスタイマスタートさせ、次の特定表示表示開始演出用プロセスタイマのプロセステータに応じた内容に従って演出装置を制御（ステップ135SGS264、ステップ135SGS265、ステップ135SGS266）し、特定表示表示開始演出実行処理を終了する。

20

【0354】

以上のように、本特徴部135SGでは、始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて先読予告演出（保留表示予告演出）の非実行が決定された場合、または、該始動入賞が第2始動口への始動入賞である場合は、図10-19（A）及び図10-19（B）、図10-19（B-1）～図10-19（B-4）に示すように、アクティブ表示エリア135SG005Aまたは保留記憶表示エリア135SG005D、135SG005Uの保留記憶数に応じた位置において、特定表示表示開始演出Aとして、保留表示（アクティブ表示）が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される。

30

【0355】

尚、本特徴部135SGにおいて、始動入賞の発生から該特定表示表示開始演出Aとして保留表示（アクティブ表示）の出現アニメーションが終了するまでの期間は、約0.2秒である。そして、該特定表示表示開始演出A終了後の保留表示（アクティブ表示）は、前述した特定表示回転表示演出として、他の保留表示やアクティブ表示と同じくアクティブ表示エリア135SG005Aまたは保留記憶表示エリア135SG005D、135SG005Uにおける回転アニメーションでの表示に移行する。

【0356】

また、始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて先読予告演出（保留表示予告演出）の実行が決定されており、且つ該始動入賞が第1始動口への始動入賞である場合は、図10-20（A）～図10-20（C）、図10-20（C-1）～図10-20（C-4）に示すように、特定表示表示開始演出Bとして、先ず、画像表示装置5において入賞時フラッシュ用ランプ135SG009FからキャラクタAが出現するアニメーションが表示される。入賞時フラッシュ用ランプ135SG009FからキャラクタAが出現した後は、前記始動入賞のタイミングで可変表示が実行されている、または、第1特図保留記憶が既に存在している場合は、キャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dまで移動するアニメーションが表示される。このとき、キャラクタAは、第1保留記憶表示エリア135SG005Dまで移動する過程でアクティブ表示エリア135SG005Aの一部と重複して表示される。

40

【0357】

50

そして、キャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dまで移動すると、図10-20(C-1)~図10-20(C-4)に示すように、該キャラクタAが前記始動入賞に基づいて保留表示が表示される位置に対して攻撃する(作用する)アニメーションが表示される。該アニメーションの表示が終了すると、キャラクタAが攻撃した位置において保留表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される。
【0358】

本特徴部135SGにおいて、始動入賞の発生から該特定表示表示開始演出BとしてキャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dの保留表示が表示される位置に対して攻撃するアニメーションが終了するまでの期間が約1秒であり、該アニメーションの終了から保留表示の出現アニメーションが終了するまでの期間は、約0.2秒である。つまり、第1特図の保留表示を対象として特定表示表示開始演出Bを実行する場合は、始動入賞が発生してから該始動入賞に基づく保留表示の表示が完了するまでに1.2秒を要する。そして、該特定表示表示開始演出B終了後の保留表示は、前述した特定表示回転表示演出として、他の保留表示やアクティブ表示と同じく第1保留記憶表示エリア135SG005Dにおける回転アニメーションでの表示に移行する。

10

【0359】

尚、特定表示表示開始演出Bとして入賞時フラッシュ用ランプ135SG009FからキャラクタAが出現したとき、前記始動入賞のタイミングで可変表示が実行されておらず且つ第1特図保留記憶が存在していない場合は、キャラクタAがアクティブ表示エリア135SG005Aまで移動するアニメーションが表示される。そして、キャラクタAがアクティブ表示エリア135SG005Aまで移動すると、図10-20(C-1)~図10-20(C-4)と同じく、該キャラクタAが前記始動入賞に基づいてアクティブ表示が表示される位置、すなわち、アクティブ表示エリア135SG005Aに対して攻撃する(作用する)アニメーションが表示される。該アニメーションの表示が終了すると、キャラクタAが攻撃した位置においてアクティブ表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される。

20

【0360】

本特徴部135SGにおいて、始動入賞の発生から該特定表示表示開始演出BとしてキャラクタAがアクティブ表示エリア135SG005Aに対して攻撃するアニメーションが終了するまでの期間が約0.5秒であり、該アニメーションの終了からアクティブ表示の出現アニメーションが終了するまでの期間は、約0.2秒である。つまり、アクティブ表示を対象として特定表示表示開始演出Bを実行する場合は、始動入賞が発生してから該始動入賞に基づくアクティブ表示の表示が完了するまでに0.7秒を要する。そして、該特定表示表示開始演出B終了後のアクティブ表示は、前述した特定表示回転表示演出として、アクティブ表示エリア135SG005Aにおける回転アニメーションでの表示に移行する。

30

【0361】

図10-21及び図10-22は、入賞時フラッシュ演出実行処理として、図10-21のステップ135SGS163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。入賞時フラッシュ演出実行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135SG194A及びアクティブ表示バッファ135SG194Bをチェックし(ステップ135SGS272)、これら始動入賞時受信コマンドバッファ135SG194A及びアクティブ表示バッファ135SG194Bに表示態様フラグが「1」または「2」にセットされているエントリが有るか否か、つまり、保留表示予告演出の実行中であるか否かを判定する(ステップ135SGS273)。

40

【0362】

表示態様フラグが「1」または「2」にセットされているエントリが有る場合(ステップ135SGS273;Y)、演出制御用CPU120は、該エントリが第1始動口への始動入賞に基づくエントリであるか否かを判定する(ステップ135SGS274)。尚、該エントリが第1始動口への始動入賞に基づくエントリであるか否かは、該エントリに

50

格納されている始動口入賞指定コマンドから特定すればよい。

【0363】

該エントリが第1始動口への始動入賞に基づくエントリである場合（ステップ135SGS274；Y）、演出制御用CPU120は、遊技状態が通常状態であるか否かを判定する（ステップ135SGS275）。遊技状態が通常状態である場合（ステップ135SGS275；Y）は、更に演出制御プロセスフラグの値が0～3のいずれかであるか否か、つまり、当該遊技状態が大当り遊技状態や小当り遊技状態であるか否かを判定する（ステップ135SGS276）。演出制御プロセスフラグの値が0～3のいずれかである場合（ステップ135SGS276；Y）は、該エントリ（表示態様フラグが「1」または「2」にセットされているエントリ）の変動カテゴリがスーパーリーチであるか否かを判定する（ステップ135SGS277）。

10

【0364】

該エントリの変動カテゴリがスーパーリーチである場合（ステップ135SGS277；Y）は、演出制御プロセスフラグの値が2であるか否か、つまり、可変表示の実行中であるか否かを判定する（ステップ135SGS278）。演出制御プロセスフラグの値が2である場合（ステップ135SGS278；Y）、演出制御用CPU120は、リーチ演出の実行中か否かを判定する（ステップ135SGS279）。尚、リーチ演出の実行中か否かは、可変表示のプロセスデータの内容等から判定すればよい。

【0365】

演出制御プロセスフラグの値が2でない場合（ステップ135SGS278；N）やリーチ演出の実行中ではない場合（ステップ135SGS279；N）、演出制御用CPU120は、可変表示結果に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行・非実行を決定する。尚、可変表示結果は、入賞時フラッシュ演出対象フラグがセットされていないエントリの図柄指定コマンドから特定すればよい。

20

【0366】

図10-24に示すように、可変表示結果がはずれである場合は、入賞時フラッシュ演出の実行を10%の割合で決定し、入賞時フラッシュ演出の非実行を90%の割合で決定する。また、可変表示結果が大当りである場合は、入賞時フラッシュ演出の実行を20%の割合で決定し、入賞時フラッシュ演出の非実行を80%の割合で決定する。

【0367】

つまり、本特徴部135SGでは、始動入賞時から入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、入賞時フラッシュ演出が実行されない場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高く設定されている。

30

【0368】

図10-21に戻り、演出制御用CPU120は、入賞時フラッシュ演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ135SG279b）。入賞時フラッシュ演出の実行を決定している場合（ステップ135SG279b；Y）は、当該エントリ（入賞時フラッシュ演出対象フラグがセットされていないエントリ）の入賞時フラッシュ演出対象フラグに入賞時フラッシュ演出の対象の保留記憶であることを示す「1」をセットするとともに（ステップ135SG280）、入賞時フラッシュ演出実行中フラグをオン状態とする（ステップ135SG280a）。前期入賞時フラッシュ演出用プロセステーブルを選択し、前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマスタートさせ、プロセスデータ1の内容に従って演出装置を制御し（ステップ135SGS281～ステップ135SGS283）、ステップ135SGS292に進む。

40

【0369】

前期入賞時フラッシュ演出とは、図10-23に示すように、始動入賞の発生から1.5秒間に亘って、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fと遊技効果ランプ9とを該前期入賞時フラッシュ演出に応じた態様で点滅させ（図10-26（A）及び図10-26（B）に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fと遊技効果ランプ9とを、高輝度である輝度C1での点灯と消灯とを繰り返し実行する）、スピーカ8L

50

、8 Rから入賞時フラッシュ演出対応音を音量V1にて出力させ、画像表示装置5において入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fのエフェクト画像135SG005Eを表示させる演出である。尚、本特徴部135SGにおける入賞時フラッシュ演出対応音は、前期入賞時フラッシュ演出の実行中に出力される前期入賞時フラッシュ演出対応音と、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に出力される後期入賞時フラッシュ演出対応音と、に分かれる。このうち、前期入賞時フラッシュ演出対応音としては、電子音や特定のキャラクタのボイス音等、比較的出力期間が短い音（例えば、1秒間）を1回出力すればよい。また、後期入賞時フラッシュ演出対応音としては、専用のBGMやSE（サウンドエフェクト）等の前期入賞時フラッシュ演出対応音よりも出力期間が長い音を繰り返し出力すればよい。尚、本特徴部135SGにおけるパチンコ遊技機1では、前述した入賞時フラッシュ演出対応音の他、後述する予告演出対応音、可変表示対応音等の複数の演出音を、それぞれ異なるチャンネルを用いて異なる音量にてスピーカ8L、8Rから同時出力可能となっている。

10

【0370】

尚、該エントリが第2始動口への入賞に基づくエントリである場合（ステップ135SG274；N）、遊技状態が通常状態ではない場合（ステップ135SG275；N）、演出制御プロセスフラグが0～3のいずれでもない場合（ステップ135SG276；N）、該エントリの変動カテゴリがスーパーリーチではない場合（ステップ135SG277；N）、リーチ演出の実行中である場合（ステップ135SG279；Y）、入賞時フラッシュ演出の非実行を決定した場合（ステップ135SG279b）は、該エントリの入賞時フラッシュ演出対象フラグに、入賞時フラッシュ演出の対象ではないことを示す「0」をセットし（ステップ135SG279c）、入賞時フラッシュ演出実行処理を終了する。

20

【0371】

また、ステップ135SGS271において入賞時フラッシュ演出実行中フラグがオン状態である場合（ステップ135SGS271；Y）、演出制御用CPU120は、前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの動作中か否かを判定する（ステップ135SGS284）。前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの動作中である場合（ステップ135SGS284；Y）は、前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの値を-1し（ステップ135SGS285）、該値を-1した後の前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ135SGS286）。前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしなかった場合（ステップ135SGS286；N）、演出制御用CPU120は、実行中の前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマのプロセスデータに応じた内容に従って演出装置を制御し（ステップ135SGS287）、ステップ135SGS292に進む。

30

【0372】

また、前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ135SGS286；Y）は、最後の前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ135SGS288）。最後の前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合（ステップ135SGS288；N）、演出制御用CPU120は、プロセスデータの切替を実行し、次の前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマスタートさせ、次の前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマのプロセスデータに応じた内容に従って演出装置を制御し（ステップ135SGS289、ステップ135SGS290、ステップ135SGS291）、ステップ135SGS292に進む。

40

【0373】

そして、ステップ135SGS292では、演出制御用CPU120は、ボタンランプ135SG009Xとスティックランプ135SG009Yを除く遊技効果ランプ9（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）と入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを前期入賞時フラッシュ演出に応じた態様で点滅制御

50

させる。また、スピーカ 8 L、8 R から入賞時フラッシュ演出対応音を音量 V 1 にて出力し（ステップ 1 3 5 S G S 2 9 3）、入賞時フラッシュ演出実行処理を終了する。尚、前期入賞時フラッシュ演出に応じた態様としては、これらメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を白色や赤色で繰り返し発光させればよい。また、前記入賞時フラッシュ演出に応じた態様としては、ボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 X とスティックランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Y を除く遊技効果ランプ 9（メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d）と入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F とを、同色で発光させればよい。

【0 3 7 4】

また、ステップ 1 3 5 S G S 2 8 8 において、最後の前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ 1 3 5 S G S 2 8 8；Y）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、前期入賞時フラッシュ演出を終了する（ステップ 1 3 5 S G S 2 9 4）。そして、後期入賞時フラッシュ演出用プロセステーブルを選択し、後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマスタートし、プロセスデータ 1 の内容に従って演出装置を制御し（ステップ 1 3 5 S G S 2 9 4～ステップ 1 3 5 S G S 2 9 7）、ステップ 1 3 5 S G S 3 0 7 に進む。

【0 3 7 5】

後期入賞時フラッシュ演出とは、図 1 0 - 2 3 に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の終了から対象の可変表示のスーパーリーチのリーチ演出開始タイミングに亘って、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を該後期入賞時フラッシュ演出に応じた態様で点滅させ、スピーカ 8 L、8 R から入賞時フラッシュ演出対応音を音量 V 1 にて出力させ、画像表示装置 5 において入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F が模したキャラクター A のシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S を表示させる演出である。後期入賞時フラッシュ演出に応じた態様としては、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を、前期入賞時フラッシュ演出と同じく白色や赤色で繰り返し発光させればよい。尚、後期入賞時フラッシュ演出は、前期入賞時フラッシュ演出よりも低輝度で実施されるため（図 1 0 - 2 8 参照）、後期入賞時フラッシュ演出における実際の入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様は、前期入賞時フラッシュ演出よりも暗めの色での発光となる。

【0 3 7 6】

尚、図 1 0 - 2 7（A）に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行中を除く期間において遊技効果ランプ 9（特に枠ランプ 9 b）は、前述した輝度 C 1 よりも低輝度である輝度 C 2 にて点灯と（点滅）消灯を繰り返すようになっている。特に、輝度 C 2 での点滅周期は前期入賞時フラッシュ演出の実行時の点滅周期よりも長期間であるとともに、該点滅中は、図 1 0 - 2 7（B）～図 1 0 - 2 7（D）に示すように、枠ランプ 9 b は、画像表示装置 5 に表示されている背景画像に応じた態様にて、複数個所が段階的に発光色を変化させながら点滅するようになっている。このため、前期入賞時フラッシュ演出の実行中を除く期間での遊技効果ランプ 9 は、前期入賞時フラッシュ演出の実行中の遊技効果ランプ 9 よりも遊技者に与える印象度が抑えられている。

【0 3 7 7】

また、ステップ 1 3 5 S G S 2 8 4 において前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの動作中ではない場合、つまり、後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの動作中である場合（ステップ 1 3 5 S G S 2 8 4；N）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの値を - 1 し（ステップ 1 3 5 S G S 2 9 8）、該値を - 1 した後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ 1 3 5 S G S 2 9 9）。後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合（ステップ 1 3 5 S G S 2 9 9；N）は、実行中の後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマのプロセスデータに応じた内容に従って演出装置を制御し（ステップ 1 3 5 S G S 3 0 0）、ステップ 1 3 5 S G S 3 0 7 に進む。

【0 3 7 8】

そして、後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ135SGS299；Y）は、最後の後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ135SGS301）。最後の後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合（ステップ135SGS301；N）は、プロセスデータの切替を実行し、次の後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマスタートさせ、プロセスデータ1の内容に従って演出装置を制御し（ステップ135SGS302～ステップ135SGS304）、ステップ135SGS307に進む。
【0379】

また、最後の後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ135SGS301；Y）は、最初の後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマスタートし、プロセスデータ1の内容に従って演出装置を制御させ（ステップ135SGS305、ステップ135SGS306）、ステップ135SGS307に進む。

10

【0380】

ステップ135SGS307において演出制御用CPU120は、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを後期入賞時フラッシュ演出に応じた態様で点滅制御する。また、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音を音量V1にて出力する（ステップ135SGS308）。

【0381】

更に、演出制御用CPU120は、アクティブ表示バッファ135SG194Bをチェックし（ステップ135SGS309）、アクティブ表示バッファ135SG194Bの入賞時フラッシュ演出対象フラグに「1」がセットされているか否か、つまり、実行中の可変表示が入賞時フラッシュ演出の対象の可変表示であるか否かを判定する（ステップ135SGS310）。アクティブ表示バッファ135SG194Bの入賞時フラッシュ演出対象フラグに「0」がセットされている場合（ステップ135SGS310；N）は、入賞時フラッシュ演出実行処理を終了する。アクティブ表示バッファ135SG194Bの入賞時フラッシュ演出対象フラグに「1」がセットされている場合（ステップ135SGS310；Y）は、リーチ演出の開始タイミングか否かを判定する（ステップ135SGS311）。

20

【0382】

リーチ演出の開始タイミングである場合（ステップ135SGS311；Y）、演出制御用CPU120は、後期入賞時フラッシュ演出を終了し、入賞時フラッシュ演出実行中フラグをオフにし（ステップ135SGS312、ステップ135SGS313）、入賞時フラッシュ演出実行処理を終了する。

30

【0383】

また、リーチ演出の開始タイミングではない場合（ステップ135SGS311；N）、演出制御用CPU120は、図柄確定コマンドの受信が有るか否かを判定する（ステップ135SGS311a）。図柄確定コマンドの受信が有る場合（ステップ135SGS311a；Y）は、後期入賞時フラッシュ演出を終了し、入賞時フラッシュ演出実行中フラグをオフにし（ステップ135SGS312、ステップ135SGS313）、入賞時フラッシュ演出実行処理を終了する。図柄確定コマンドの受信が無い場合（ステップ135SGS311a；N）は、ステップ135SGS312及びステップ135SGS313の処理を実行することなく入賞時フラッシュ演出実行処理を終了する。

40

【0384】

以上のように、本特徴部135SGにおける前期入賞時フラッシュ演出は、予め定められた演出期間（例えば1.5秒）が経過することによって終了する演出である一方、後期入賞時フラッシュ演出は、演出対象の可変表示のリーチ演出の開始タイミングまで一定期間が経過する毎に終了することなく繰り返し実行される演出となっている。

【0385】

また、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に、静電気の発生等によって演出制御用CPU120が演出対象の可変表示のリーチ演出の開始タイミングであることを判定できな

50

った場合は、該リーチ演出の開始タイミングよりも後のタイミングである可変表示の終了タイミング（図柄確定コマンドの受信タイミング）において改めて入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅を含めた後期入賞時フラッシュ演出を終了することが可能となっている。

【0386】

尚、図10-21におけるステップ135SGS281及び図10-22におけるステップ135SGS295に示すように、本特徴部135SGでは、演出制御用CPU120は、前期入賞時フラッシュ演出用プロセステーブルとしての1の演出用プロセステーブルを選択し、後期入賞時フラッシュ演出用プロセステーブルとしての1の演出用プロセステーブルを選択する。つまり、本特徴部135SGの前期入賞時フラッシュ演出と後期入賞時フラッシュ演出の演出パターン（演出期間）としては、保留記憶数等にかかわらず必ず同一の演出態様・同一の演出期間にて前期入賞時フラッシュ演出及び後期入賞時フラッシュ演出が実行されるようになっている。

【0387】

図10-25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、変動時間タイマ、変動制御タイマのそれぞれの値を-1する（ステップ135SGS351，ステップ135SGS352，ステップ135SGS353）。尚、これらプロセスタイマ、可変表示時間タイマ、可変表示制御タイマは、可変表示開始設定処理においてセットされるタイマである。

【0388】

そして、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（ステップ135SGS356）。プロセスタイマがタイマアウトしていたら（ステップ135SGS356；Y）、プロセスタイマの切り替えを行う（ステップ135SGS357）。即ち、可変表示開始設定処理においてセットされた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135SGS358）。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135SGS359）。一方、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は（ステップ135SGS356；N）、プロセスタイマに対応するプロセスタイマの内容（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135SGS360）。

【0389】

特に、ステップ135SGS359及びステップ135SGS360の制御内容としては、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから実行中の可変表示に対応した可変表示対応音を音量V1よりも小さい音量V2にて出力する（ステップ135SGS361）。尚、本特徴部135SGにおける可変表示対応音とは、画像表示装置5に表示されている背景画像に応じたBGMや、可変表示中に実行された擬似連演出回数に応じたBGM等を指す。また、前期入賞時フラッシュ演出の非実行時（ステップ135SGS362；N）は、遊技効果ランプ9を実行中の可変表示に応じた態様にて点滅制御を行う（ステップ135SGS363）一方で、前期入賞時フラッシュ演出の実行中（ステップ135SGS362；Y）は、遊技効果ランプ9を実行中の可変表示に応じた態様での点滅制御を実行しない（図10-21及び図10-22に示すように、遊技効果ランプ9を前期入賞時フラッシュ演出に応じた態様で点滅制御を行う）ようになっている。

【0390】

次に、演出制御用CPU120は、予告演出実行処理を実行する（ステップ135SGS364）。該予告演出実行処理では、例えば、演出制御用CPU120が可変表示開始設定処理を実行した時点で可変表示の実行中に予告演出を実行するか否か及びいずれの演出パターンにて予告演出を実行するのかを決定しておき、該決定結果に応じて予告演出を実

10

20

30

40

50

行可能となっていればよい。また、前述した可変表示開始設定処理において予告演出の演出パターンを決定する際には、可変表示結果に応じて異なる割合で複数の演出パターンから1の演出パターンを決定することによって、予告演出がいずれの演出パターンにて実行されるかに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なるようにすればよい。

【0391】

尚、本特徴部135SGにおいて予告演出として実行される演出は、画像表示装置5においてキャラクタのセリフを表示し、該表示されるセリフに応じて大当り期待度が異なるセリフ予告演出である。

【0392】

また、演出制御用CPU120は、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135SGS365）。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135SGS365；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135SGS366）。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、飾り図柄の可変表示における背景画像、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135SGS367）。

【0393】

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135SGS365；N）やステップ135SGS366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を確認する（ステップ135SGS368）。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135SGS370）。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セットされていたら（ステップ135SGS369；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135SGS370）。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コマンドを受信したら可変表示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。

【0394】

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135SGS356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演出制御は終了する。

【0395】

次に、本特徴部135SGにおける入賞時フラッシュ演出実行時での各演出装置の動作態様について図10-28～図10-68に基づいて説明する。まず、図10-28は、可変表示の実行中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合のタイミングチャートである。尚、図10-28は、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行が決定したときに保留表示予告演出の実行が共に決定した場合と保留表示予告演出の非実行が決定した場合の両方に対応するタイミングチャート

である。図10-29～図10-48は、可変表示の実行中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて保留表示予告演出及び入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合の画像表示装置5及び入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fにおける演出態様を示す図である。図10-49～図10-68は、可変表示の実行中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された一方で保留表示予告演出の非実行が決定された場合の画像表示装置5及び入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fにおける演出態様を示す図である。

【0396】

尚、図10-29～図10-48に示す「保留表示予告演出及び入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合」、入賞時フラッシュ演出の対象である保留表示の表示態様が表示パターンβまたは表示パターンγで表示される（青色や赤色の丸形で表示される）場合であり、図10-49～図10-68に示す「入賞時フラッシュ演出の実行が決定された一方で保留表示予告演出の非実行が決定された場合」とは、入賞時フラッシュ演出の対象である保留表示の表示態様が表示パターンαにて表示される（白色の丸形で表示される）場合を指す。

【0397】

まず、図10-28及び図10-29（A）に示すように、可変表示の実行中は、画像表示装置5において飾り図柄の可変表示が実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは可変表示対応音が音量V2にて出力されている。また、可変表示の実行中は、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが消灯されているとともに、遊技効果ランプ9が可変表示に応じた周期T0にて点滅（図10-27（A）～図10-27（D）に示す態様での点滅）制御されている。

【0398】

更に、可変表示の実行中は、予告演出の実行期間中であれば画像表示装置5において該予告演出の演出パターンに応じた画像が表示されているとともに、スピーカ8L、8Rからは該予告演出の演出パターンに応じた音（例えば、画像表示装置5に表示された文字をキャラクタ等が喋る音等の予告演出対応音）が音量V2にて出力されている。また、保留記憶としては、第1特図保留記憶が3個存在している（第1保留記憶表示エリア135SG005Dに保留表示が3個表示されている）。

【0399】

このような可変表示中に第1始動口への入賞（始動入賞）が発生し、該始動入賞にもとづいて保留表示予告演出の実行と入賞時フラッシュ演出の実行とが決定された場合は、図10-28及び図10-29（B）に示すように、前期入賞時フラッシュ演出が開始される。

【0400】

該前期入賞時フラッシュ演出としては、まず、図10-28及び図10-29（B）に示すように、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量V1（ $V1 > V2$ ）にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F及び遊技効果ランプ9が一旦消灯される。そして、図10-28、図10-30（C）及び図10-30（D）に示すように、画像表示装置5における入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの周囲からエフェクト画像135SG005Eの表示が開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F、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、スティックランプ135SG009X、ボタンランプ135SG009Yの周期T1での点滅制御が開始される。尚、該点滅制御では、各ランプが輝度C2よりも高輝度である輝度C1にて点灯される。

【0401】

また、前期入賞時フラッシュ演出が開始されると、図10-30（D）、図10-31（E）、図10-31（F）に示すように、前述した特定表示表示開始演出Bとして、点滅制御されている入賞時フラッシュ用ランプ135SG009FからキャラクタAが出現するアニメーションが表示されるとともに、該キャラクタAが第1保留記憶表示エリア1

10

20

30

40

50

3 5 S G 0 0 5 D まで移動するアニメーションが表示される。そして、キャラクタ A が第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D まで移動した後は、キャラクタ A が該第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D における保留表示が表示される位置（本特徴部 1 3 5 S G であれば 4 個目の保留表示を表示する位置）に対して攻撃する（作用する）アニメーションが表示される。

【0 4 0 2】

キャラクタ A が第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D に作用した後は、該作用した位置において、実行中の入賞時フラッシュ演出（前期入賞時フラッシュ演出）の対象である保留表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される（図 1 0 - 2 0（D - 1）～図 1 0 - 2 0（D - 5）参照）。尚、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D における出現アニメーションが完了した保留表示は、特定表示回転表示演出として、他の保留表示と同じく回転表示に移行する。

【0 4 0 3】

つまり、本特徴部 1 3 5 S G では、可変表示中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、該始動入賞に基づく保留表示の表示完了よりも先にスピーカ 8 L、8 R からの入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅、画像表示装置 5 におけるエフェクト画像 1 3 5 S G 0 0 5 E が開始されるようになっている。尚、本特徴部 1 3 5 S G における特定表示表示開始演出 B の実行を伴う保留表示（特定表示）の出現アニメーションは、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に完了する（図 1 0 - 3 2（G）及び図 1 0 - 3 2（H）参照）。

【0 4 0 4】

前期入賞時フラッシュ演出が終了すると、該終了タイミングから後期入賞時フラッシュ演出が開始される。後期入賞時フラッシュ演出としては、図 1 0 - 2 8、図 1 0 - 3 2（G）及び図 1 0 - 3 2（H）に示すように、スピーカ 8 L、8 R から入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量 V 2 にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の輝度 C 2 且つ周期 T 2（周期 T 2 > 周期 T 1）での点滅が開始される。また、画像表示装置 5 における入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の周囲でのキャラクタ A のシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の一定周期毎の表示が開始される。

【0 4 0 5】

尚、前期入賞時フラッシュ演出の終了タイミング且つ後期入賞時フラッシュ演出の開始タイミングでは、前期入賞時フラッシュ演出としてのスティックランプ 1 3 5 S G 0 0 9 X 及びボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Y を除く遊技効果ランプ 9（メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d）の前期入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様（輝度 C 1 且つ周期 T 1 での点滅）が終了する。そして、スティックランプ 1 3 5 S G 0 0 9 X 及びボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Y を除く遊技効果ランプ 9（メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d）の発光態様は、画像表示装置 5 に表示されている背景画像に応じた態様（図 1 0 - 2 7（A）～図 1 0 - 2 7（D）に示す輝度 C 2 且つ周期 T 0 での点滅）に切り替わる。つまり、スティックランプ 1 3 5 S G 0 0 9 X 及びボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Y を除く遊技効果ランプ 9（メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d）の発光態様は、前期入賞時フラッシュ演出の終了に基づいて、該前期入賞時フラッシュ演出の開始前の発光態様に戻る。尚、スティックランプ 1 3 5 S G 0 0 9 X とボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Y は、後期入賞時フラッシュ演出の開始タイミング以降は消灯した状態を維持する。

【0 4 0 6】

尚、スティックランプ 1 3 5 S G 0 0 9 X 及びボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Y を除く遊技効果ランプ 9（メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d）の輝度 C 2 且つ周期 T 0 での点滅としては、前述したように前期入賞時フラッシュ演出実行前の態様（図 1 0 - 2 9（A）に示す発光態様）と同一の態様として、画像表示装置 5 の背景画像に応じた色（例えば、背景画像が昼の画像であれば青系の色でのグラ

10

20

30

40

50

レーション、背景画像がタ方の画像であれば赤系の色でのグラデーション等)にて実行される。

【0407】

入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅周期である周期T2は、前述した周期T1よりも長い周期である一方で、前述した周期T0よりも短い周期である(ランプの点滅周期の長さ: $T0 > T2 > T1$)。尚、該後期入賞時フラッシュ演出の実行中、スティックランプ135SG009X及びボタンランプ135SG009Yが点灯されることはない。

【0408】

また、図10-32(H)、図10-33(I)及び図10-33(J)に示すように、画像表示装置5においてシルエット画像135SG005Sが表示される際には、画像表示装置5のアクティブ表示エリア135SG005Aを除く第1表示領域135SG005Fの全域に対して透過性を有する黒色画像135SG005Bが重複表示された状態でシルエット画像135SG005Sが表示されるようになっている。本特徴部135SGにおけるシルエット画像135SG005Sは、黒色画像135SG005Bと重複表示されたときに遊技者から視認され易いように青色にて表示される。

【0409】

尚、本特徴部135SGでは、黒色画像135SG005Bと重複表示されたときに遊技者から視認され易いようにシルエット画像135SG005Sを青色にて表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、シルエット画像135SG005Sを緑色や赤色等の青色以外の色で表示可能としてもよい。特に、シルエット画像135SG005Sを前述した青色、緑色や赤色等の複数色で表示可能とする場合は、シルエット画像135SG005Sがいずれの色で表示されるかに応じて大当たり期待度を異ならせるようにしてもよい。このようにすることで、シルエット画像135SG005Sの色に遊技者を注目させることが可能となるので、遊技興趣を向上できる。

【0410】

尚、図10-32(H)及び図10-33(J)に示すように、本特徴部135SGでは、シルエット画像135SG005Sは画像表示装置5の右部にて表示される一方で、画像表示装置5の左端部には小図柄135SG005Mが表示されている。このため、本特徴部135SGの入賞時フラッシュ演出では、シルエット画像135SG005Sと小図柄135SG005Mとが重複して表示されることが無く、遊技者は、入賞時フラッシュ演出の実行中においてシルエット画像135SG005Sの表示中であるか否かにかかわらず、小図柄135SG005Mを視認することによって可変表示の実行中であるか否かを確認することが可能となっている。

【0411】

図10-33(J)、図10-34(K)及び図10-34(L)に示すように、図柄確定コマンドの受信に基づいて可変表示が終了すると、画像表示装置5において飾り図柄及び小図柄135SG005Mがはずれを示す組合せで導出表示される(可変表示が停止した状態で表示される)とともに、スピーカ8L、8Rからの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア135SG005Aからアクティブ表示が消去される。尚、本特徴部135SGにおける後期入賞時フラッシュ演出は、図柄確定期間であるか否かに関わらず実行される。すなわち、図10-33(J)に示すように、図柄確定期間中においても画像表示装置5において黒色画像135SG005Bが重複表示された状態でシルエット画像135SG005Sが表示されるとともに、スピーカ8L、8Rからは入賞時フラッシュ演出対応音が音量V2にて出力されるようになっている。

【0412】

図柄確定期間が終了すると、新たな可変表示が開始される。このとき、画像表示装置5では、第1保留記憶表示エリア135SG005Dにおいて先頭に表示されている保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア135SG005Aに移動するとともに、第1保留記憶表示エリア135SG005Dに表示されている残りの保留表示の表示位

10

20

30

40

50

置が1個分ずつ右方向にシフトされる。また、スピーカ8 L、8 Rからの可変表示対応音の音量V 2での出力も開始される。

【0413】

以降、図10-34 (K)～図10-41 (Z)に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示では、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ8 L、8 Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量V 2での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C 2且つ周期T 2の点滅、画像表示装置5でのシルエット画像135SG005Sの表示が繰り返し実行される。

【0414】

特に図10-38 (S)～図10-40 (X)に示すように、擬似連演出が実行される可変表示においては、飾り図柄が仮停止している期間中(図10-40 (W)参照。本特徴部135SGでは左と右の飾り図柄表示エリア5 L、5 Rに通常の数字を示す飾り図柄が仮停止し、中の飾り図柄表示エリア5 Cに仮停止を報知する特殊図柄が仮停止する)においても後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ8 L、8 Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量V 2での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C 2且つ周期T 2の点滅、画像表示装置5でのシルエット画像135SG005Sの表示が実行される。

【0415】

更に、図10-41 (Y)及び図10-41 (Z)に示すように、擬似連演出の実行に応じてノーマルリーチはずれとなった可変表示が終了すると、画像表示装置5において飾り図柄及び小図柄135SG005Mがはずれを示す組合せで導出表示される(可変表示が停止した状態で表示される)とともに、スピーカ8 L、8 Rからの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア135SG005Aからアクティブ表示が消去される。尚、本特徴部135SGにおける後期入賞時フラッシュ演出は、ノーマルリーチはずれの可変表示の図柄確定期間においても実行される。すなわち、図10-41 (Y)及び図10-41 (Z)に示すように、該図柄確定期間中においても画像表示装置5において黒色画像135SG005Bが重複表示された状態でシルエット画像135SG005Sが表示されるとともに、スピーカ8 L、8 Rからは入賞時フラッシュ演出対応音が音量V 2にて出力されるようになっている。

【0416】

尚、図10-40 (W)及び図10-40 (X)に示すように、飾り図柄の仮停止の間中は、メインランプ9 a、枠ランプ9 b、アタッカランプ9 c、可動体ランプ9 dが該飾り図柄の仮停止に応じた発光態様(例えば、該可変表示において1回目の飾り図柄の仮停止であれば、輝度C 2での青色)にて発光し、再可変表示の実行に基づいて背景画像に応じた発光態様に戻る。更には、飾り図柄の仮停止している期間中は、該仮停止にかかわらず小図柄135SG005Mの可変表示が実行されているので、遊技者は、該小図柄135SG005Mの可変表示を視認することによって未だ可変表示が終了していないことを認識することが可能となっている。

【0417】

そして、図10-42 (a)及び図10-42 (b)に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されると、第1保留記憶表示エリア135SG005Dに表示されている該可変表示に対応する保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア135SG005Aに移動する。

【0418】

図10-43 (c)～図10-47 (l)に示すように、該可変表示では、引き続き後期入賞時フラッシュ演出が実行される。また、可変表示中は、予告演出が実行される場合もある(図10-43 (d)、図10-44 (e)参照)。更に、該可変表示はスーパーリーチの変動パターンでの可変表示であるので、可変表示中に少なくとも2回の擬似連演出が実行される(図10-45 (g)～図10-46 (j)参照)。

【0419】

特に、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても、飾り図柄が仮停止している期間中（図10-46（j）参照）に後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量V2での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2での点滅、画像表示装置5でのシルエット画像135SG005Sの表示が実行される。

【0420】

図10-45（g）、図10-46（j）に示すように、飾り図柄の仮停止の期間中は、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が該飾り図柄の仮停止に応じた発光態様（例えば、1回目の仮停止であれば輝度C2での青色、2回目の仮停止であれば輝度C2での緑色）にて発光し、再可変表示の実行に基づいて背景画像に応じた発光態様に戻る。尚、本特徴部135SGでは図示していないが、可変表示中に3回の擬似連演出を実行する場合は、3回目の飾り図柄の仮停止期間中において、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が該3回目の飾り図柄の仮停止に応じた発光態様（例えば、輝度C2での赤色）にて発光し、再可変表示の実行に基づいて背景画像に応じた発光態様に戻る。

【0421】

そして、図10-48（m）及び図10-48（n）に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の開始タイミングとなると、画像表示装置5のアクティブ表示エリア135SG005Aを除く第1表示領域135SG005Fが一旦ホワイトアウト（第1表示領域135SG005Fに表示されている演出画像が一旦非表示となり第1表示領域135SG005Fが白色の表示となる）した後、リーチ演出が開始される。尚、本特徴部135SGでは、第1表示領域135SG005Fがホワイトアウトすることによって、その後スーパーリーチのリーチ演出が実行されることを示唆している。

【0422】

尚、該ホワイトアウトタイミングでは、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2の点滅、画像表示装置5におけるシルエット画像135SG005Sの表示が終了する。

【0423】

また、ホワイトアウトタイミングでは、スティックランプ135SG009Xとボタンランプ135SG009Yを除く遊技効果ランプ9（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）の輝度C2且つ周期T0での点滅が終了する。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、ホワイトアウト期間中では消灯した状態を維持する。

【0424】

つまり、ホワイトアウトの期間中では、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F、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の消灯した状態が維持される。そして、ホワイトアウトが終了したタイミングからは、前述したリーチ演出に応じた態様として、これら入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F、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のリーチ演出に応じた発光態様（輝度C1での点灯）が開始される。

【0425】

また、ホワイトアウトの期間中は、スピーカ8L、8Rからの可変表示対応音の出力が停止する。つまり、ホワイトアウトの期間中は、スピーカ8L、8Rからいずれの音も出力されず無音となり、ホワイトアウトが終了したタイミングからは、前述した入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F、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のリーチ演出に応じた発光態様（輝度C1での点灯）が開始とともに、スピーカ8L、8Rからリーチ演出に応じた音であるリーチ演出対応音の出力が開始される。尚、本特徴部135SGにおけるリーチ演出対応音としては、遊技者がリーチ演出（スーパーリーチのリーチ演出）の実行中であることを認識できるように、可変表示

10

20

30

40

50

対応音とは異なるBGM等を出力すればよい。

【0426】

尚、図10-28に示すように、可変表示の実行中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて保留表示予告演出の実行が決定された場合は、始動口ランプ発光演出として、該始動入賞のタイミングから始動口ランプ135SG009Sが保留表示予告演出の表示パターンに応じた色（例えば、保留表示の表示パターンが表示パターンβである場合は青、保留表示の表示パターンが表示パターンγである場合は赤）で発光を開始する。

【0427】

該始動口ランプ135SG009Sの発光は、前述した入賞時フラッシュ演出とは完全に独立して実行される演出であり、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fや遊技効果ランプ9の点滅態様にかかわらず、前述の始動入賞時から該始動口ランプ発光演出の対象可変表示（入賞時フラッシュ演出の対象可変表示）の終了まで保留表示予告演出の表示パターンに応じた色での発光を継続する。

【0428】

次に、可変表示の実行中における始動入賞において、入賞時フラッシュ演出とともに保留表示予告演出の実行が決定されない場合について説明する。

【0429】

先ず、図10-28及び図10-49（A）に示すように、可変表示の実行中は、画像表示装置5において飾り図柄の可変表示が実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは可変表示対応音が音量V2にて出力されている。また、可変表示の実行中は、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが点灯されているとともに、遊技効果ランプ9が可変表示に応じた周期T0にて点滅（図10-27（A）～図10-27（D）に示す態様での点滅）制御されている。

【0430】

更に、可変表示の実行中は、予告演出の実行期間中であれば画像表示装置5において該予告演出の演出パターンに応じた画像が表示されているとともに、スピーカ8L、8Rからは該予告演出の演出パターンに応じた音（予告演出対応音）が音量V2にて出力されている。また、保留記憶としては、第1特図保留記憶が3個存在している（第1保留記憶表示エリア135SG005Dに保留表示が3個表示されている）。

【0431】

このような可変表示中に第1始動口への入賞（始動入賞）が発生し、該始動入賞にもとづいて保留表示予告演出の実行と入賞時フラッシュ演出の実行とが決定された場合は、図10-28及び図10-49（B）に示すように、前期入賞時フラッシュ演出が開始される。

【0432】

該前期入賞時フラッシュ演出としては、先ず、図10-28及び図10-49（B）に示すように、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量V1（ $V1 > V2$ ）にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F及び遊技効果ランプ9が一旦消灯される。そして、図10-28、図10-50（C）及び図10-50（D）に示すように、画像表示装置5における入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの周囲からエフェクト画像135SG005Eの表示が開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F、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、スティックランプ135SG00X、ボタンランプ135SG009Yの周期T1での点滅制御が開始される。尚、該点滅制御では、各ランプが輝度C2よりも高輝度である輝度C1にて点灯される。

【0433】

また、前期入賞時フラッシュ演出が開始されると、図10-49（B）、図10-50（C）、図10-50（D）に示すように、前述した特定表示表示開始演出Aとして、実行中の入賞時フラッシュ演出（前期入賞時フラッシュ演出）の対象である保留表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される（図10-19（B-1

10

20

30

40

50

）～図10-19（B-4）参照）。尚、第1保留記憶表示エリア135SG005Dにおける出現アニメーションが完了した保留表示は、特定表示回転表示演出として、他の保留表示と同じく回転表示に移行する。

【0434】

特に、特定表示表示開始演出Aを入賞時フラッシュ演出とともに実行する場合は、画像表示装置5においてエフェクト画像135SG005Eが未だ表示中である時点で保留表示の出現アニメーションが終了する。一方で、前述した特定表示表示開始演出Bを入賞時フラッシュ演出とともに実行する場合は、画像表示装置5においてエフェクト画像135SG005Eの表示が終了した後に保留表示の出現アニメーションが終了する（図10-29～図10-32参照）ようになっている。つまり、特定表示表示開始演出Aを実行する場合は、特定表示表示開始演出Bを実行する場合よりも早いタイミングで保留表示の表示（出現アニメーション）が完了し、回転アニメーションに移行するようになっている。

【0435】

つまり、本特徴部135SGでは、可変表示中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、該始動入賞に基づく保留表示の表示完了よりも先にスピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅、画像表示装置5におけるエフェクト画像135SG005Eが開始されるようになっている。尚、本特徴部135SGにおける特定表示表示開始演出Aの実行を伴う保留表示（特定表示）の出現アニメーションは、前期入賞時フラッシュ演出の実行中に完了する。

【0436】

前期入賞時フラッシュ演出が終了すると、該終了タイミングから後期入賞時フラッシュ演出が開始される。後期入賞時フラッシュ演出としては、図10-28、図10-52（G）及び図10-52（H）に示すように、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量V2にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2（周期T2>周期T1）での点滅が開始される。また、画像表示装置5における入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの周囲でのキャラクタAのシルエット画像135SG005Sの一定周期毎の表示が開始される。

【0437】

尚、前期入賞時フラッシュ演出の終了タイミング且つ後期入賞時フラッシュ演出の開始タイミングでは、前期入賞時フラッシュ演出としてのスティックランプ135SG009X及びボタンランプ135SG009Yを除く遊技効果ランプ9（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）の前期入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様（輝度C1且つ周期T1での点滅）が終了する。そして、スティックランプ135SG009X及びボタンランプ135SG009Yを除く遊技効果ランプ9（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）の発光態様は、画像表示装置5に表示されている背景画像に応じた態様（図10-27（A）～図10-27（D）に示す輝度C2且つ周期T0での点滅）に切り替わる。つまり、スティックランプ135SG009X及びボタンランプ135SG009Yを除く遊技効果ランプ9（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）の発光態様は、前期入賞時フラッシュ演出の終了に基づいて、該前期入賞時フラッシュ演出の開始前の発光態様に戻る。尚、スティックランプ135SG009Xとボタンランプ135SG009Yは、後期入賞時フラッシュ演出の開始タイミング以降は消灯した状態を維持する。

【0438】

尚、スティックランプ135SG009X及びボタンランプ135SG009Yを除く遊技効果ランプ9（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）の輝度C2且つ周期T0での点滅としては、前述したように前期入賞時フラッシュ演出実行前の態様（図10-29（A）に示す発光態様）と同一の態様として、画像表示装置5の背景画像に応じた色（例えば、背景画像が昼の画像であれば青系の色でのグラデーション、背景画像が夕方の画像であれば赤系の色でのグラデーション等）にて実行さ

10

20

30

40

50

れる。

【0439】

入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅周期である周期T2は、前述した周期T1よりも長い周期である一方で、前述した周期T0よりも短い周期である（ランプの点滅周期の長さ： $T0 > T2 > T1$ ）。尚、該後期入賞時フラッシュ演出の実行中、スティックランプ135SG009X及びボタンランプ135SG009Yが点灯されることはない。

【0440】

また、図10-52（H）、図10-53（I）及び図10-53（J）に示すように、画像表示装置5においてシルエット画像135SG005Sが表示される際には、画像表示装置5のアクティブ表示エリア135SG005Aを除く第1表示領域135SG005Fの全域に対して透過性を有する黒色画像135SG005Bが重複表示された状態でシルエット画像135SG005Sが表示されるようになっている。

10

【0441】

尚、図10-52（H）及び図10-53（J）に示すように、本特徴部135SGでは、シルエット画像135SG005Sは画像表示装置5の右部にて表示される一方で、画像表示装置5の左端部には小図柄135SG005Mが表示されている。このため、本特徴部135SGの入賞時フラッシュ演出では、シルエット画像135SG005Sと小図柄135SG005Mとが重複して表示されることが無く、遊技者は、入賞時フラッシュ演出の実行中においてシルエット画像135SG005Sの表示中であるか否かにかかわらず、小図柄135SG005Mを視認することによって可変表示の実行中であるか否かを確認することが可能となっている。

20

【0442】

図10-53（J）、図10-54（K）及び図10-54（L）に示すように図柄確定コマンドの受信に基づいて可変表示が終了すると、画像表示装置5において飾り図柄及び小図柄135SG005Mがはずれを示す組合せで導出表示される（可変表示が停止した状態で表示される）とともに、スピーカ8L、8Rからの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア135SG005Aからアクティブ表示が消去される。尚、本特徴部135SGにおける後期入賞時フラッシュ演出は、図柄確定期間であるか否かに関わらず実行される。すなわち、図10-53（J）に示すように、図柄確定期間中においても画像表示装置5において黒色画像135SG005Bが重複表示された状態でシルエット画像135SG005Sが表示されるとともに、スピーカ8L、8Rからは入賞時フラッシュ演出対応音が音量V2にて出力されるようになっている。

30

【0443】

図柄確定期間が終了すると、新たな可変表示が開始される。このとき、画像表示装置5では、第1保留記憶表示エリア135SG005Dにおいて先頭に表示されている保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア135SG005Aに移動するとともに、第1保留記憶表示エリア135SG005Dに表示されている残りの保留表示の表示位置が1個分ずつ右方向にシフトされる。また、スピーカ8L、8Rからの可変表示対応音の音量V2での出力も開始される。

40

【0444】

以降、図10-54（K）～図10-61（Z）に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示では、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量V2での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2での点滅、画像表示装置5でのシルエット画像135SG005Sの表示が繰り返し実行される。

【0445】

特に図10-58（S）～図10-60（X）に示すように、擬似連演出が実行される可変表示においては、飾り図柄が仮停止している期間中（図10-60（W）参照。本特徴部135SGでは左と右の飾り図柄表示エリア5L、5Rに通常の数字を示す飾り図柄

50

が仮停止し、中の飾り図柄表示エリア 5 C に仮停止を報知する特殊図柄が仮停止する) においても後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ 8 L、8 R からの入賞時フラッシュ演出対応音の音量 V 2 での出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の輝度 C 2 且つ周期 T 2 での点滅、画像表示装置 5 でのシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示が実行される。

【0446】

更に、図 10-61 (Y) 及び図 10-51 (Z) に示すように、擬似連演出の実行に応じてノーマルリーチはずれとなった可変表示が終了すると、画像表示装置 5 において飾り図柄及び小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M がはずれを示す組合せで導出表示される(可変表示が停止した状態で表示される)とともに、スピーカ 8 L、8 R からの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A からアクティブ表示が消去される。尚、本特徴部 1 3 5 S G における後期入賞時フラッシュ演出は、ノーマルリーチはずれの可変表示の図柄確定期間においても実行される。すなわち、図 10-61 (Y) 及び図 10-61 (Z) に示すように、該図柄確定期間中においても画像表示装置 5 において黒色画像 1 3 5 S G 0 0 5 B が重複表示された状態でシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S が表示されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からは入賞時フラッシュ演出対応音が音量 V 2 にて出力されるようになっている。

【0447】

尚、図 10-60 (W) 及び図 10-60 (X) に示すように、飾り図柄の仮停止の期間中は、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d が該飾り図柄の仮停止に応じた発光態様(例えば、該可変表示において 1 回目の飾り図柄の仮停止であれば、輝度 C 2 での青色)にて発光し、再可変表示の実行に基づいて背景画像に応じた発光態様に戻る。更には、飾り図柄の仮停止している期間中は、該仮停止にかかわらず小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M の可変表示が実行されているので、遊技者は、該小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M の可変表示を視認することによって未だ可変表示が終了していないことを認識することが可能となっている。

【0448】

そして、図 10-62 (a) 及び図 10-62 (b) に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されると、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D に表示されている該可変表示に対応する保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 A に移動する。

【0449】

図 10-63 (c) ~ 図 10-67 (l) に示すように、該可変表示では、引き続き後期入賞時フラッシュ演出が実行される。また、可変表示中は、予告演出が実行される場合もある(図 10-63 (d)、図 10-64 (e) 参照)。更に、該可変表示はスーパーリーチの変動パターンでの可変表示であるので、可変表示中に少なくとも 2 回の擬似連演出が実行される(図 10-65 (g) ~ 図 10-66 (j) 参照)。

【0450】

図 10-65 (g)、図 10-66 (j) に示すように、飾り図柄の仮停止の間中は、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d が該飾り図柄の仮停止に応じた発光態様(例えば、1 回目の仮停止であれば輝度 C 2 での青色、2 回目の仮停止であれば輝度 C 2 での緑色)にて発光し、再可変表示の実行に基づいて背景画像に応じた発光態様に戻る。尚、本特徴部 1 3 5 S G では図示していないが、可変表示中に 3 回の擬似連演出を実行する場合は、3 回目の飾り図柄の仮停止期間中において、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d が該 3 回目の飾り図柄の仮停止に応じた発光態様(例えば、輝度 C 2 での赤色)にて発光し、再可変表示の実行に基づいて背景画像に応じた発光態様に戻る。

【0451】

特に、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても、飾り図柄が仮停止している期間中(図 10-66 (j) 参照)に後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ

8 L、8 Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量V 2での出力、入賞時フラッシュ用ランプ1 3 5 S G 0 0 9 Fの輝度C 2且つ周期T 2での点滅、画像表示装置5でのシルエット画像1 3 5 S G 0 0 5 Sの表示が実行される。

【0 4 5 2】

そして、図1 0 - 6 8 (m) 及び図1 0 - 6 8 (n) に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の開始タイミングとなると、画像表示装置5のアクティブ表示エリア1 3 5 S G 0 0 5 Aを除く第1表示領域1 3 5 S G 0 0 5 Fが一旦ホワイトアウト（第1表示領域1 3 5 S G 0 0 5 Fに表示されている演出画像が一旦非表示となり第1表示領域1 3 5 S G 0 0 5 Fが白色の表示となる）した後、リーチ演出が開始される。尚、本特徴部1 3 5 S Gでは、第1表示領域1 3 5 S G 0 0 5 Fがホワイトアウトすることによって、その後スーパーリーチのリーチ演出が実行されることを示唆している。

10

【0 4 5 3】

尚、該ホワイトアウトタイミングでは、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ8 L、8 Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ1 3 5 S G 0 0 9 Fの輝度C 2且つ周期T 2の点滅、画像表示装置5におけるシルエット画像1 3 5 S G 0 0 5 Sの表示が終了する。

【0 4 5 4】

また、ホワイトアウトタイミングでは、スティックランプ1 3 5 S G 0 0 9 Xとボタンランプ1 3 5 S G 0 0 9 Yを除く遊技効果ランプ9（メインランプ9 a、枠ランプ9 b、アタッカランプ9 c、可動体ランプ9 d）の輝度C 2且つ周期T 0での点滅が終了する。これらメインランプ9 a、枠ランプ9 b、アタッカランプ9 c、可動体ランプ9 dは、ホワイトアウト期間中では消灯した状態を維持するが、ホワイトアウトが終了したタイミングからはリーチ演出に応じた態様にて発光する。

20

【0 4 5 5】

また、ホワイトアウトの期間中は、スピーカ8 L、8 Rからの可変表示対応音の出力が停止する。つまり、ホワイトアウトの期間中は、スピーカ8 L、8 Rからいずれの音も出力されず無音となり、ホワイトアウトが終了したタイミングからは、前述した入賞時フラッシュ用ランプ1 3 5 S G 0 0 9 F、メインランプ9 a、枠ランプ9 b、アタッカランプ9 c、可動体ランプ9 dのリーチ演出に応じた発光態様（輝度C 1での点灯）が開始とともに、スピーカ8 L、8 Rからリーチ演出に応じた音であるリーチ演出対応音の出力が開始される。尚、本特徴部1 3 5 S Gにおけるリーチ演出対応音としては、遊技者がリーチ演出（スーパーリーチのリーチ演出）の実行中であることを認識できるように、可変表示対応音とは異なるB G M等を出力すればよい。

30

【0 4 5 6】

以上、本特徴部1 3 5 S Gにおけるパチンコ遊技機1にあっては、図1 0 - 2 8、図1 0 - 2 9 (A) ~ 図1 0 - 3 2 (H)、図1 0 - 4 9 (A) ~ 図1 0 - 5 0 (D) に示すように、保留表示の表示が完了するよりも前から入賞時フラッシュ用ランプ1 3 5 S G 0 0 9 Fが発光することで、入賞時フラッシュ演出の対象である保留表示を遊技者が認識し易くなっている。更に、本発明における第1発光手段としての入賞時フラッシュ用ランプ1 3 5 S G 0 0 9 Fと、本発明における第2発光手段としてメインランプ9 a、枠ランプ9 b、アタッカランプ9 c、可動体ランプ9 dと、を有し、図1 0 - 2 8に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ1 3 5 S G 0 0 9 Fは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度C 1且つ周期T 1にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度C 2且つ周期T 2にて点滅する一方で、メインランプ9 a、枠ランプ9 b、アタッカランプ9 c、可動体ランプ9 dは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度C 1且つ周期T 1にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度C 2且つ周期T 0にて点滅するので、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中においては、入賞時フラッシュ用ランプ1 3 5 S G 0 0 9 Fだけでなく、メインランプ9 a、枠ランプ9 b、アタッカランプ9 c、可動体ランプ9 dについても輝度C 1且つ周期T 1にて点滅することで入賞時フラッシュ演出をより際立たせることができるので、該入賞時フラッシュ演出の対象である保

40

50

留表示をより一層遊技が認識し易くなっている。

【0457】

尚、本特徴部135SGでは、可変表示中に新たな始動入賞が発生した場合に、該始動入賞に基づく保留記憶を対象として入賞時フラッシュ演出の実行の有無と保留表示予告演出の実行の有無とを決定可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示が実行されておらず且つ保留記憶が存在しないときに新たな始動入賞が発生した場合、該始動入賞に基づく保留記憶を対象として入賞時フラッシュ演出の実行の有無と保留表示予告演出の実行の有無とを決定可能としてもよい。具体的には、可変表示中に新たな始動入賞が発生した場合は、特定表示表示開始演出Aまたは特定表示表示開始演出Bとして、アクティブ表示エリア135SG005Aに表示パターンα～表示パターンγ（保留表示予告演出の非実行の場合の表示パターンまたは保留表示予告演出の実行の場合の表示パターン）のいずれかの表示パターンのアクティブ表示の出現アニメーションを実行した後、特定表示回転表示演出として、該アクティブ表示の回転表示を実行するとともに、該始動入賞に基づく可変表示の開始に基づいて入賞時フラッシュ演出（前期入賞時フラッシュ演出と後期入賞時フラッシュ演出）を実行すればよい。

10

【0458】

また、図10-15、図10-30（D）～図10-32（H）、図10-49（B）～図10-50（D）に示すように、特定表示表示開始演出は、保留表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される部分と、図10-15、図10-30（D）～図10-32（H）、図10-49（B）～図10-50（D）に示すように、保留表示や回転アニメーションとして表示されると構成されており、図10-19及び図10-20に示すように、保留表示の出現アニメーションが完了したタイミングから、保留表示の回転アニメーションが開始されるので、保留表示への遊技者の注目を高めることができる。

20

【0459】

また、図10-29（A）～図10-32（H）に示すように、特定表示表示開始演出Bを実行する場合は、保留表示の表示開始よりも前のタイミングから入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fやメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dが発光するので、入賞時フラッシュ演出をより際立たせることができる。尚、本特徴部135SGでは、図10-49（A）～図10-50（D）特定表示表示開始演出Aを実行する場合においても保留表示の表示開始よりも前のタイミングから入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fやメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dが発光するので、入賞時フラッシュ演出をより際立たせることができるようになっている。

30

【0460】

また、特定表示表示開始演出Aの実行期間は0.2秒であり、特定表示表示開始演出Bの実行期間は1.2秒であるとともに、図10-28及び図10-49（A）～図10-50（D）に示すように、入賞時フラッシュ演出は特定表示表示開始演出Aの終了タイミングよりも前から開始されるので、保留表示の表示パターンが表示パターンα～表示パターンγのいずれであっても、特定表示表示開始演出が終了する前に入賞時フラッシュ演出を開始できるので、入賞時フラッシュ演出の対象となっている保留表示を確実に遊技者が認識できる。

40

【0461】

また、図10-28、図10-29（A）、図10-29（B）、図10-49（A）、図10-49（B）に示すように、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行を決定した場合は、一旦入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F、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を消灯することで、入賞時フラッシュ演出の開始を遊技者が認識できる。

【0462】

50

尚、本特徴部 135SG では、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行を決定した場合に一旦入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F、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 を消灯する、形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行を決定した場合には、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F、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 を直前の輝度よりも低輝度（例えば、それまで輝度 C2 にて発光していた場合は、該輝度 C2 よりも低輝度である C3）での発光に変化させてもよい。つまり、本発明における「低輝度状態」とは、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F、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 が低輝度にて発光している状態の他、消灯している状態（発光していない状態）も含まれている。

10

【0463】

また、図 10-29 (A) ~ 図 10-48 (n)、図 10-49 (A) ~ 図 10-68 (n) に示すように、可変表示中は、予告演出の実行中である場合と実行中でない場合とで入賞時フラッシュ演出を実行可能となっており、スピーカ 8L、8R は、図 10-29 (B) に示すように、可変表示の実行中に入賞時フラッシュ演出を実行するときには、可変表示対応音を音量 V2 にて出力する一方で入賞時フラッシュ演出対応音を音量 V1 ($V1 > V2$) にて出力し、予告演出の実行中に入賞時フラッシュ演出を実行するときには、予告演出対応音を音量 V2 にて出力する一方で入賞時フラッシュ演出対応音を音量 V1 ($V1 > V2$) にて出力する。このため、スピーカ 8L、8R から可変表示対応音や予告演出対応音が出力されていても、入賞時フラッシュ演出対応音を遊技者が聞き取り易いように出力することができるので、該入賞時フラッシュ演出対応音の出力によって入賞時フラッシュ演出の実行を遊技者が認識し易くできる。

20

【0464】

尚、本特徴部 135SG では、入賞時フラッシュ演出対応音を予告演出対応音や可変表示体対応音よりも優先して出力する形態として、スピーカ 8L、8R から入賞時フラッシュ演出対応音を音量 V1 にて出力し、予告演出対応音と可変表示対応音とを音量 V2 にて出力する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ演出対応音を予告演出対応音や可変表示体対応音よりも優先して出力する形態としては、入賞時フラッシュ演出対応音を音量 V2 にて出力する一方で、予告演出対応音と可変表示対応音とを音量 V2 よりも低音量（例えば、音量 V3）にて出力してもよい。

30

【0465】

また、本特徴部 135SG では、入賞時フラッシュ演出対応音を予告演出対応音や可変表示体対応音よりも優先して出力する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ演出対応音を予告演出対応音や可変表示体対応音よりも優先して出力しなくともよい。具体的には、入賞時フラッシュ演出の実行中（スピーカ 8L、8R から入賞時フラッシュ演出対応音とか変表示対応音を出力中）に予告演出が開始された場合は、スピーカ 8L、8R からの入賞時フラッシュ演出対応音の出力を一旦停止して可変表示対応音と予告演出対応音のみ、若しくは、予告演出対応音とか変表示対応音のいずれか一方のみを出力してもよい。このようにすることで、予告演出対応音や可変表示対応音が入賞時フラッシュ演出対応音によって遊技者が聞き取りにくくなっ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る。

40

【0466】

また、図 10-28、図 10-29 (A) ~ 図 10-32 (H)、図 10-49 (A) ~ 図 10-50 (D) に示すように、始動入賞に応じて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、スピーカ 8L、8R から入賞時フラッシュ演出対応音の出力が開始されてから入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の点滅が開始されるとともに保留表示の出現アニメーションが完了するので、スピーカ 8L、8R からの入賞時フラッシュ演出対応音の出力により、始動入賞の発生や入賞時フラッシュ演出の実行が決定されたことを遊技者にいち早く認識させることができるので、遊技興趣を向上できる。

50

【0467】

尚、本特徴部135SGでは、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が開始されてから入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅が開始されるとともに保留表示の出現アニメーションが完了する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が開始されてから入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fと保留表示の出現アニメーションとが開始されるようにしてもよい。

【0468】

また、図10-28に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C1にて点滅させ、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C2（C1>C2）にて点滅させることで、少なくとも入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C1にて点滅させることによって遊技者に入賞時フラッシュ演出の開始を認識させることができるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中においても輝度C1にて点滅してしまうことにより他の演出の障害となって遊技興趣が低下することを抑えることができる。

【0469】

本特徴部135SGでは、図10-28に示すように、前期入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C1且つ周期T2にて点滅させ、後期入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを、「強調度合いが低い特定態様」として輝度C1よりも低輝度である輝度C2且つ周期T1よりも長い周期である周期T2にて点滅させる形態を例示した。つまり、本特徴部135SGの後期入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの「強調度合いが低い特定態様」としては、点滅速度が遅い（点滅周期が長い）ことによって強調度合いが低い低速点滅態様であることと、輝度が低いことによって強調度合いが低い低輝度態様であることの両方を含んでいるが、本発明はこれに限定されるものではなく、後期入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの「強調度合いが低い特定態様」としては、これら低速点滅態様と低輝度態様のどちらか一方のみであってもよい。

【0470】

また、図10-28に示すように、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間は、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示が実行される期間と、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の実行期間とを含んでいるので、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の開始前後に亘って入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが輝度C2且つ周期T2にて点滅するため、該対象の可変表示であることを遊技者が認識し易くなり、遊技興趣を向上できる。

【0471】

また、図10-28に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、画像表示装置5においてエフェクト画像135SG005Eを表示し、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、画像表示装置5においてシルエット画像135SG005Sを表示することで、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、画像表示装置5にてエフェクト画像135SG005Eを表示することによって遊技者に入賞時フラッシュ演出の開始を認識させることができ、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、画像表示装置5にてシルエット画像135SG005Sを表示することで、画像表示装置5がエフェクト画像135SG005Eを表示し続けることにより他の表示の障害となって遊技興趣が低下することを抑えることができる。

【0472】

特に、本特徴部135SGでは、図10-30（D）～図10-31（F）及び図10-34（L）等に示すように、エフェクト画像135SG005Eは、シルエット画像135SG005Sと比較して明るい色で表示されるとともに、画像表示装置5における表

10

20

30

40

50

示領域も広いので、エフェクト画像 1 3 5 S G 0 0 5 E の表示により遊技者に入賞時フラッシュ演出の開始を効果的に認識させることができる。

【0 4 7 3】

また、図 1 0 - 2 8 に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、スピーカ 8 L、8 R から入賞時フラッシュ演出対応音を音量 V 1 にて出力し、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中では、スピーカ 8 L、8 R から入賞時フラッシュ演出対応音を音量 V 2 (V 1 > V 2) にて出力する。このように、入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ演出対応音が音量 V 1 にて出力されることによって、入賞時フラッシュ演出が開始されたことを遊技者に容易に認識させることが可能となるとともに、後期入賞時フラッシュ演出の実行中は、入賞時フラッシュ演出対応音が音量 V 2 にて出力されることによって、他の演出が入賞時フラッシュ演出対応音によって阻害されることによる遊技興趣の低下を抑えることができる。

10

【0 4 7 4】

尚、本特徴部 1 3 5 S G では、後期入賞時フラッシュ演出の実行中は、入賞時フラッシュ演出対応音を音量 V 2 にて出力することによって、他の演出が入賞時フラッシュ演出対応音によって阻害されることによる遊技興趣の低下を抑える形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、後期入賞時フラッシュ演出の実行中は入賞時フラッシュ演出対応音を出力しないことにより他の演出が入賞時フラッシュ演出対応音によって阻害されることによる遊技興趣の低下を防ぐようにしてもよい。

【0 4 7 5】

20

また、図 1 0 - 2 9 (A) ~ 図 1 0 - 4 8 (n) に示すように、後期入賞時フラッシュ演出の実行中において、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されるよりも前の可変表示の図柄確定期間では入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅を継続する、つまり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図柄確定コマンドを受信した(確定コマンド受信フラグがセットされた)か否か、或いは、可変表示時間タイマがタイマアウトしたか否かにかかわらず、図柄確定期間中についても入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅を継続して実行することにより、大当り遊技状態に制御されることへの遊技者の期待感を入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の開始までの確に維持することができる。

【0 4 7 6】

30

尚、本特徴部 1 3 5 S G では、前期入賞時フラッシュ演出として、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F とメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d を前期入賞時フラッシュ演出に応じた態様(輝度 C 1 且つ周期 T 1) にて発光させ、該前期入賞時フラッシュ演出の終了後は、後期入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を該後期入賞時フラッシュ演出に応じた態様(輝度 C 2 且つ周期 T 2) にて発光させる一方で、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d を背景画像に応じた態様(輝度 C 2 且つ周期 T 0) にて発光させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用 C P U 1 2 0 は、前期入賞時フラッシュ演出が終了したタイミングにおいて前期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマをクリアすることによって、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中に入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F やメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d が前期入賞時フラッシュ演出に応じた態様に発光してしまうことを防止してもよい。

40

【0 4 7 7】

また、図 1 0 - 3 に示すように、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 1 3 5 S G 0 0 5 F の左端部には小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M が配置されており、図 1 0 - 3 3 (J) 等のように、図柄確定期間においては、小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M が可変表示を停止した状態で表示されるので、図柄確定期間中において入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光が継続していても、小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 M ははずれを示す組み合わせで導出表示されるので、図柄確定期間中であることを遊技者に認識させることができる。

50

【0478】

また、図10-33(J)等に示すように、入賞時フラッシュ演出の実行中は、画像表示装置5の第1表示領域135SG005Fの右部にてシルエット画像135SG005Sが表示される一方で、小図柄135SG005Mは画像表示装置5の第1表示領域135SG005Fの左端部に表示されているので、シルエット画像135SG005Sが小図柄135SG005Mに重複表示されることによって可変表示の終了を遊技者が認識し難くなってしまうことを防ぐことができる。

【0479】

また、本特徴部135SGでは、可変表示中に画像表示装置5において飾り図柄の仮停止と再可変表示とを含む擬似連演出を実行可能となっており、入賞時フラッシュ演出の実行中の可変表示において擬似連演出が実行される場合については、飾り図柄が仮停止する際に「中」の飾り図柄表示エリア5Cに停止する特殊図柄(図10-40等参照)に入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像135SG005Sが重複して表示可能であるので、シルエット画像135SG005Sにより特殊図柄が隠れることにより、遊技者に意外性を付与して遊技興趣を向上できる。

【0480】

更に、図10-28、図10-42(a)~図10-47(l)に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても画像表示装置5においてシルエット画像135SG005Sが表示されるので、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示であることを遊技者が認識し易くなるとともに、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の興趣を向上できる。

【0481】

また、図10-28に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中は、リーチ演出の開始前において入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C2且つ周期T2にて点滅させ、リーチ演出の開始タイミングにおいて入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを消灯する一方で、図10-22に示すように、静電気の発生等によって演出制御用CPU120が演出対象の可変表示のリーチ演出の開始タイミングであることを判定できなかった場合は、該リーチ演出の開始タイミングよりも後のタイミングである可変表示の終了タイミング(図柄確定コマンドの受信タイミング)において改めて入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅を含めた後期入賞時フラッシュ演出を終了するので、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅がリーチ演出の開始のタイミングにおいて終了しなかった場合の違和感を低減することができる。

【0482】

更に、図10-22に示すように、静電気の発生等によって演出制御用CPU120が演出対象の可変表示のリーチ演出の開始タイミングであることを判定できなかった場合、演出制御用CPU120は、図柄確定コマンドを受信したことに基づいて後期入賞時フラッシュ演出を終了するので、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光を終了させる際の違和感をより一層低減できる。

【0483】

また、図10-21に示すように、スーパーリーチのリーチ演出の実行中に第1始動口への始動入賞が発生した場合には入賞時フラッシュ演出の実行を決定しないので、スーパーリーチのリーチ演出への注目が低下してしまうことによる遊技興趣の低下を防止できる。

【0484】

また、図10-17に示すように、本特徴部135SGでは、保留表示やアクティブ表示を大当り期待度の異なる表示パターンα~表示パターンγのいずれかで表示可能であるとともに、図10-28に示すように、始動口ランプ135SG009Sは、保留表示やアクティブ表示を表示パターンβや表示パターンγで表示することが決定した場合は、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅や遊技効果ランプ9等の発光態様にかかわらず、始動入賞の発生から該始動入賞に基づく可変表

10

20

30

40

50

示の終了まで表示パターンβや表示パターンγに応じた色で発光するので、遊技者は、保留表示やアクティブ表示の表示態様を始動口ランプ135SG009Sの発光態様（発光色）によっても認識することができるので、遊技興趣を向上できる。

【0485】

以上、本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、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。

【0486】

例えば、前記特徴部135SGにおける後期入賞時フラッシュ演出は、図柄確定期間中（可変表示の停止中）であるか否かに関わらず実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例135SG-1として図10-69～図10-89に示すように、後期入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光、シルエット画像135SG005Sの表示等は、図柄確定期間中は実行しないようにしてもよい。

【0487】

具体的には、図10-69及び図10-70（A）に示すように、可変表示の実行中は、画像表示装置5において飾り図柄の可変表示が実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは可変表示対応音が音量V2にて出力されている。また、可変表示の実行中は、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが点灯されているとともに、遊技効果ランプ9が可変表示に応じた周期T0にて点滅（図10-27（A）～図10-27（D）に示す態様での点滅）制御されている。

【0488】

更に、可変表示の実行中は、予告演出の実行期間中であれば画像表示装置5において該予告演出の演出パターンに応じた画像が表示されているとともに、スピーカ8L、8Rからは該予告演出の演出パターンに応じた音（予告演出対応音）が音量V2にて出力されている。また、保留記憶としては、第1特図保留記憶が3個存在している（第1保留記憶表示エリア135SG005Dに保留表示が3個表示されている）。

【0489】

このような可変表示中に第1始動口への入賞（始動入賞）が発生し、該始動入賞にもとづいて保留表示予告演出の実行と入賞時フラッシュ演出の実行とが決定された場合は、図10-69及び図10-70（B）に示すように、前期入賞時フラッシュ演出が開始される。

【0490】

該前期入賞時フラッシュ演出としては、先ず、図10-69及び図10-70（B）に示すように、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量V1（V1>V2）にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F及び遊技効果ランプ9が一旦消灯される。そして、図10-69、図10-71（C）及び図10-71（D）に示すように、画像表示装置5における入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの周囲からエフェクト画像135SG005Eの表示が開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F、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、スティックランプ135SG00X、ボタンランプ135SG009Yの周期T1での点滅制御が開始される。尚、該点滅制御では、各ランプが輝度C2よりも高輝度である輝度C1にて点灯される。

【0491】

また、前期入賞時フラッシュ演出が開始されると、図10-71（D）、図10-72（E）、図10-72（F）に示すように、前述した特定表示表示開始演出Bとして、点滅制御されている入賞時フラッシュ用ランプ135SG009FからキャラクタAが出現するアニメーションが表示されるとともに、該キャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dまで移動するアニメーションが表示される。そして、キャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dまで移動した後は、キャラクタAが該第1保留

記憶表示エリア135SG005Dにおける保留表示が表示される位置（本変形例135SG-1であれば4個目の保留表示を表示する位置）に対して攻撃する（作用する）アニメーションが表示される。

【0492】

キャラクタAが第1保留記憶表示エリア135SG005Dに作用した後は、該作用した位置において、実行中の入賞時フラッシュ演出（前期入賞時フラッシュ演出）の対象である保留表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される（図10-20（D-1）～図10-20（D-5）参照）。尚、第1保留記憶表示エリア135SG005Dにおける出現アニメーションが完了した保留表示は、特定表示回転表示演出として、他の保留表示と同じく回転表示に移行する。

10

【0493】

つまり、本変形例135SG-1では、可変表示中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、該始動入賞に基づく保留表示の表示完了よりも先にスピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅、画像表示装置5におけるエフェクト画像135SG005Eが開始されるようになっている。尚、本変形例135SG-1における特定表示表示開始演出Bの実行を伴う保留表示（特定表示）の出現アニメーションは、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に完了する（図10-73（G）及び図10-73（H）参照）。

【0494】

20

前期入賞時フラッシュ演出が終了すると、該終了タイミングから後期入賞時フラッシュ演出が開始される。後期入賞時フラッシュ演出としては、図10-69、図10-73（G）及び図10-73（H）に示すように、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量V2にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2（周期T2>周期T1）での点滅、スティックランプ135SG009X及びボタンランプ135SG009Yを除く遊技効果ランプ9の輝度C2且つ周期T2での点滅（図10-27（A）～図10-27（D）に示す態様での点滅）、画像表示装置5における入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの周囲でのキャラクタAのシルエット画像135SG005Sの一定周期毎の表示が開始される。

【0495】

30

尚、スティックランプ135SG009X及びボタンランプ135SG009Yを除く遊技効果ランプ9の輝度C2且つ周期T2での点滅としては、画像表示装置5の背景画像に応じた色（例えば、背景画像が昼の画像であれば青系の色でのグラデーション、背景画像が夕方の画像であれば赤系の色でのグラデーション等）にて実行される。

【0496】

入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅周期である周期T2は、前述した周期T1よりも長い周期である一方で、前述した周期T0よりも短い周期である（ランプの点滅周期の長さ：T0>T2>T1）。尚、該後期入賞時フラッシュ演出の実行中、スティックランプ135SG009X及びボタンランプ135SG009Yが点灯されることはない。

40

【0497】

また、図10-74（I）及び図10-74（J）に示すように、画像表示装置5においてシルエット画像135SG005Sが表示される際には、画像表示装置5のアクティブ表示エリア135SG005Aを除く第1表示領域135SG005Fの全域に対して透過性を有する黒色画像135SG005Bが重複表示された状態でシルエット画像135SG005Sが表示されるようになっている。

【0498】

図10-74（J）、図10-75（K）及び図10-75（L）に示すように図柄確定コマンドの受信に基づいて可変表示が終了すると、画像表示装置5において飾り図柄及び小図柄135SG005Mがはずれを示す組合せで導出表示される（可変表示が停止し

50

た状態で表示される)とともに、スピーカ 8 L、8 Rからの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 Aからアクティブ表示が消去される。そして、図 1 0 - 6 9、図 1 0 - 7 6 (M)及び図 1 0 - 7 6 (N)に示すように、該可変表示の終了タイミングから次の可変表示の開始タイミングまでの図柄確定期間中は、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ 8 L、8 Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力と、画像表示装置 5でのシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 Sの表示が停止され、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 dの画像表示装置 5に表示されている背景画像に応じた態様での点滅のみが継続して実行される。

【0499】

図柄確定期間が終了すると、新たな可変表示が開始される。このとき、画像表示装置 5では、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 Dにおいて先頭に表示されている保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 Aに移動するとともに、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 Dに表示されている残りの保留表示の表示位置が 1 個分ずつ右方向にシフトされる。また、スピーカ 8 L、8 Rからの可変表示対応音の音量 V 2での出力も開始される。

【0500】

以降、図 1 0 - 7 5 (K)～図 1 0 - 8 2 (Z)に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示では、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ 8 L、8 Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量 V 2での出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Fの輝度 C 2 且つ周期 T 2の点滅、画像表示装置 5でのシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 Sの表示が繰り返し実行される一方で、図柄確定期間中は、これら後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ 8 L、8 Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量 V 2での出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Fの輝度 C 2 且つ周期 T 2の点滅、画像表示装置 5でのシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 Sの表示が実行されることがない。

【0501】

尚、図 1 0 - 7 9 (S)～図 1 0 - 8 1 (X)に示すように、擬似連演出が実行される可変表示においては、飾り図柄が仮停止している期間中(図 1 0 - 8 1 (W)参照。本変形例 1 3 5 S G - 1では左と右の飾り図柄表示エリア 5 L、5 Rに通常の数字を示す飾り図柄が仮停止し、中の飾り図柄表示エリア 5 Cに仮停止を報知する特殊図柄が仮停止する)においては後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ 8 L、8 Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量 V 2での出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Fの輝度 C 2 且つ周期 T 2の点滅、画像表示装置 5でのシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 Sの表示が実行される。

【0502】

尚、図 1 0 - 8 1 (W)では、入賞時フラッシュ演出の実行中は、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示において飾り図柄が仮停止しているときについて、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Fの輝度 C 2 且つ周期 T 2での点滅が実行されていないが、仮停止のタイミングによっては、飾り図柄の仮停止中であっても入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Fの輝度 C 2 且つ周期 T 2での点滅が実行されるようになっている。つまり、本変形例 1 3 5 S G - 1においては、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示よりも前の可変表示については、飾り図柄の仮停止期間中において入賞時フラッシュ演出が継続して実行される。

【0503】

更に、図 1 0 - 8 2 (Y)及び図 1 0 - 8 2 (Z)に示すように、擬似連演出の実行に応じてノーマルリーチはずれとなった可変表示が終了すると、画像表示装置 5において飾り図柄及び小図柄 1 3 5 S G 0 0 5 Mがはずれを示す組合せで導出表示される(可変表示が停止した状態で表示される)とともに、スピーカ 8 L、8 Rからの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 Aからアクティブ表示が消去される。尚、本特徴部 1 3 5 S Gにおける後期入賞時フラッシュ演出は、ノーマル

リーチはずれの可変表示の図柄確定期間においても実行される。すなわち、図10-82(Y)及び図10-82(Z)に示すように、該図柄確定期間中においても画像表示装置5において黒色画像135SG005Bが重複表示された状態でシルエット画像135SG005Sが表示されるとともに、スピーカ8L、8Rからは入賞時フラッシュ演出対応音が音量V2にて出力されるようになっている。

【0504】

尚、図10-81(W)及び図10-81(X)に示すように、飾り図柄の仮停止している期間中は、該仮停止にかかわらず小図柄135SG005Mの可変表示が実行されているので、遊技者は、該小図柄135SG005Mの可変表示を視認することによって未だ可変表示が終了していないことを認識することが可能となっている。

【0505】

そして、図10-83(a)及び図10-83(b)に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されると、第1保留記憶表示エリア135SG005Dに表示されている該可変表示に対応する保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア135SG005Aに移動する。

【0506】

図10-84(c)～図10-88(l)に示すように、該可変表示では、引き続き後期入賞時フラッシュ演出が実行される。また、可変表示中は、予告演出が実行される場合もある(図10-84(d)、図10-85(e)参照)。更に、該可変表示はスーパーリーチの変動パターンでの可変表示であるので、可変表示中に少なくとも2回の擬似連演出が実行される(図10-86(g)～図10-87(j)参照)。

【0507】

特に、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても、飾り図柄が仮停止している期間中(図10-87(j)参照)に後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量V2での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2の点滅、画像表示装置5でのシルエット画像135SG005Sの表示が実行される。

【0508】

そして、図10-89(m)及び図10-89(n)に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の開始タイミングとなると、画像表示装置5のアクティブ表示エリア135SG005Aを除く第1表示領域135SG005Fが一旦ホワイトアウト(第1表示領域135SG005Fに表示されている演出画像が一旦非表示となり第1表示領域135SG005Fが白色の表示となる)した後、リーチ演出が開始される。尚、本変形例135SG-1では、第1表示領域135SG005Fがホワイトアウトすることによって、その後にスーパーリーチのリーチ演出が実行されることを示唆している。

【0509】

尚、該ホワイトアウトタイミングでは、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2の点滅、画像表示装置5におけるシルエット画像135SG005Sの表示が終了する。一方で、スピーカ8L、8Rからの可変表示対応音の音量V2での出力、スティックランプ135SG009Xとボタンランプ135SG009Yを除く遊技効果ランプ9の輝度C2且つ周期T0での点滅は継続して実行される。

【0510】

尚、図10-69に示すように、可変表示の実行中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて保留表示予告演出の実行が決定された場合は、始動口ランプ発光演出として、該始動入賞のタイミングから始動口ランプ135SG009Sが保留表示予告演出の表示パターンに応じた色(例えば、保留表示の表示パターンが表示パターンβである場合は青、保留表示の表示パターンが表示パターンγである場合は赤)で発光を開始する。

【0511】

該始動口ランプ135SG009Sの発光は、前述した入賞時フラッシュ演出とは完全

10

20

30

40

50

に独立して実行される演出であり、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F や遊技効果ランプ 9 の点滅態様にかかわらず、前述の始動入賞時から該始動口ランプ発光演出の対象可変表示（入賞時フラッシュ演出の対象可変表示）の終了まで保留表示予告演出の表示パターンに応じた色での発光を継続する。

【0512】

以上のように本変形例 1 3 5 S G - 1 では、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出が開始された場合は、図柄確定期間中に後期入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点灯が停止されるので、図柄確定期間中に継続して後期入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F が点灯することにより遊技者が可変表示の実行中であると誤認してしまうことを防止できるようになっている。更には、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中の飾り図柄の仮停止期間中及び入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の飾り図柄の仮停止期間中においては、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の輝度 C 2 且つ周期 T 2 の点滅を継続することによって、飾り図柄の仮停止期間中であるにもかかわらず可変表示が終了したと遊技が誤認してしまうこと防止できるようになっている。

10

【0513】

尚、本変形例 1 3 5 S G - 1 では、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中における図柄確定期間では、入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の後期入賞時フラッシュ演出の点灯、シルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示を停止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、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中における図柄確定期間では、遊技者が可変表示の実行中であると誤認してしまうことを防止可能であれば、これら入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の後期入賞時フラッシュ演出の点灯、シルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示のいずれかが 1 つまたは 2 つのみを実行するようにしてもよい。

20

【0514】

更に、本変形例 1 3 5 S G - 1 では、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中における図柄確定期間において後期入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光、シルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示等を実行しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中における図柄確定期間において後期入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光、シルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示等を実行しない形態としては、例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に図柄確定コマンドを受信したことに基づいて、後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマをクリアすることによって、図柄確定期間中は後期入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光、シルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示を実行しないようにしてもよい。

30

【0515】

この場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、改めて後期入賞時フラッシュ演出プロセステーブルの選択と後期入賞時フラッシュ演出用プロセスタイマの再セット及びスタートを行うことによって、新たな可変表示の開始に応じて後期入賞時フラッシュ演出（入賞時フラッシュ演出対応音の出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光、シルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示）を開始すればよい。

40

【0516】

また、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中における図柄確定期間において後期入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光を実行しない形態としては、例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に図柄確定コマンドを受信したことに基づいて、ランプ制御基板 1 4 に対して後期入

50

賞時フラッシュ演出用プロセスタイマのプロセスデータに応じた点灯制御データではなく、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの消灯を維持する点灯制御データ（例えば、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009FのRGB値として、消灯を示す「0：0：0」）を、可変表示開始コマンドを受信するまで継続して出力してもよい。

【0517】

また、このように図柄確定期間中に後期入賞時フラッシュ演出を実行しない場合は、新たな可変表示の開始タイミングから改めて入賞時フラッシュ演出対応音の出力や入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点灯、シルエット画像135SG005Sの表示を各周期の冒頭から実行し直してもよいし（図10-69参照）、新たな可変表示の開始タイミングから入賞時フラッシュ演出対応音の出力や入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点灯、シルエット画像135SG005Sの表示を各周期の途中から再開してもよい。

【0518】

また、本変形例135SG-1では、後期入賞時フラッシュ演出の実行中に可変表示が終了した場合は、該可変表示の図柄確定期間中において、後期入賞時フラッシュ演出としてのスピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の出力及びシルエット画像235SG005Sの表示を停止する一方で、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の画像表示装置5に表示されている背景画像に応じた態様での点滅は継続する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、図柄確定期間中は、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の点滅も停止してもよい。特に、図柄確定期間中にメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dの点滅を停止する形態としては、図柄確定期間中にインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dを消灯してもよいし、図柄確定期間中にインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dを一定の色（例えば、画像表示装置5に表示されている背景画像に応じた色）にて継続して点灯している状態で維持してもよい。

【0519】

また、前記特徴部135SGでは、図10-8の説明として、スーパーリーチのリーチ演出として複数のリーチ演出を設けてもよい旨を記載したが、このようにスーパーリーチのリーチ演出として複数のリーチ演出を設ける場合は、複数のスーパーリーチのリーチ演出間で大当たり期待度を異ならせる（例えば、スーパーリーチのリーチ演出として、スーパーリーチαのリーチ演出と、該スーパーリーチαのリーチ演出よりも大当たり期待度の高いスーパーリーチβのリーチ演出を設ける）ようにしてもよい。

【0520】

特にこのように、大当たり期待度の異なる複数のスーパーリーチのリーチ演出を実行可能とする場合は、変形例135SG-2として図10-90（A）及び図10-90（B）に示すように、可動体32を退避位置（例えば、画像表示装置5の上方位位置）と演出位置（例えば、画像表示装置5の正面視における中央前方位位置）との間で移動可能とするとともに、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示がスーパーリーチαの変動パターンでの可変表示（スーパーリーチαのリーチ演出を実行する可変表示）である場合は、該可変表示中の画像表示装置5のアクティブ表示エリア135SG005Aを除く第1表示領域135SG005Fが一旦ホワイトアウトする期間中において可動体32を退避位置と退避位置（例えば、前述した退避位置と演出位置との中間位置）との間を繰り返し移動させることで可動体32の演出位置に移動することを示唆する可動体動作示唆演出を実行し、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示がスーパーリーチβの変動パターンでの可変表示（スーパーリーチβのリーチ演出を実行する可変表示）である場合は、画像表示装置5のアクティブ表示エリア135SG005Aを除く第1表示領域135SG005Fが一旦ホワイトアウトする期間中において前述した可動体動作示唆演出を実行した後に、更に可動体32を退避位置から演出位置に移動させる可動体動作演出を実行してもよい。

【0521】

このようにすることで、ホワイトアウトの期間中は、可動体 3 2 の動作に遊技者を注目させることができるとともに、可動体 3 2 が演出位置に移動した場合（可動体動作演出を実行した場合）は、該可動体動作演出によってスーパーリーチ α のリーチ演出よりも大当り期待度が高いスーパーリーチ β のリーチ演出が実行されることを遊技者に報知することができるので、遊技興趣を向上できる。

【0522】

例えば、入賞時フラッシュ演出の対象がスーパーリーチ α の変動パターンでの可変表示である場合は、図 10-91 (A) 及び図 10-91 (B) に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されると、スピーカ 8 L、8 R からの可変表示対応音の出力が開始される。また、該可変表示では、引き続き後期入賞時フラッシュ演出が実行される。更に、該可変表示中は、予告演出が実行される場合もある（図 10-91 (B)、図 10-92 (C)、図 10-92 (D) 参照）。更に、該可変表示はスーパーリーチの変動パターンでの可変表示であるので、可変表示中に少なくとも 2 回の擬似連演出が実行される（図 10-93 (E) ~ 図 10-94 (H) 参照）。

10

【0523】

特に、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても、飾り図柄が仮停止している期間中（図 10-94 (H) 参照）に後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ 8 L、8 R からの入賞時フラッシュ演出対応音の音量 V 2 での出力、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の輝度 C 2 且つ周期 T 2 での点滅、画像表示装置 5 でのシルエット画像 135SG005S の表示が実行される。

20

【0524】

そして、図 10-95 (I) ~ 図 10-96 (L) に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の開始タイミングとなると、画像表示装置 5 のアクティブ表示エリア 135SG005A を除く第 1 表示領域 135SG005F が一旦ホワイトアウト（第 1 表示領域 135SG005F に表示されている演出画像が一旦非表示となり第 1 表示領域 135SG005F が白色の表示となる）する。尚、本変形例 135SG-2 では、第 1 表示領域 135SG005F がホワイトアウトすることによって、その後にスーパーリーチのリーチ演出が実行されることを示唆している。

【0525】

図 10-90 (A) 及び図 10-96 (K) ~ 図 10-97 (N) に示すように、該ホワイトアウト期間中では、可動体動作示唆演出の開始タイミングにおいて入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の輝度 C 2 での点灯と、画像表示装置 5 におけるシルエット画像 135SG005S の表示が終了する。そして可動体動作示唆演出として可動体 3 2 が図示しない駆動機構によって退避位置と示唆位置との間を繰り返し所定回数往復（本変形例 135SG-2 では 4 往復）したことに基づいて可動体動作示唆演出が終了するとともにホワイトアウトの期間も終了する。尚、可動体動作示唆演出の実行期間では、スピーカ 8 L、8 R から、可変表示対応音に替えて可動体動作示唆演出対応音の出力が音量 V 2 にて実行される。尚、可動体動作示唆演出対応音としては、可動体 3 2 が退避位置と示唆位置との間を繰り返し移動していることを遊技者が認識可能な効果音（例えば、「ガタガタ」等の効果音）等を出力すればよい。

30

40

【0526】

図 10-90 (A)、図 10-98 (O) 及び図 10-98 (P) に示すように、該可動体動作示唆演出及びホワイトアウトが終了したタイミングからは、画像表示装置 5 においてスーパーリーチ α のリーチ演出が開始されるとともに、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の該リーチ演出に対応した態様での輝度 C 1 の点灯が開始され、スピーカ 8 L、8 R からはスーパーリーチ α のリーチ演出に対応したリーチ演出対応音（可変表示対応音とは異なる BGM 等）の出力が開始される。

【0527】

また、入賞時フラッシュ演出の対象がスーパーリーチ β の変動パターンでの可変表示で

50

ある場合は、図10-99(A)及び図10-99(B)に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されると、スピーカ8L、8Rからの可変表示対応音の出力が開始される。また、該可変表示では、引き続き後期入賞時フラッシュ演出が実行される。更に、該可変表示中は、予告演出が実行される場合もある(図10-99(B)、図10-100(C)、図10-100(D)参照)。更に、該可変表示はスーパーリーチの変動パターンでの可変表示であるので、可変表示中に少なくとも2回の擬似連演出が実行される(図10-101(E)~図10-102(H)参照)。

【0528】

特に、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示においても、飾り図柄が仮停止している期間中(図10-102(H)参照)に後期入賞時フラッシュ演出として、スピーカ8L、8Rからの入賞時フラッシュ演出対応音の音量V2での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2の点滅、画像表示装置5でのシルエット画像135SG005Sの表示が実行される。

【0529】

そして、図10-103(I)~図10-104(L)に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の開始タイミングとなると、画像表示装置5のアクティブ表示エリア135SG005Aを除く第1表示領域135SG005Fが一旦ホワイトアウト(第1表示領域135SG005Fに表示されている演出画像が一旦非表示となり第1表示領域135SG005Fが白色の表示となる)する。尚、本変形例135SG-2では、第1表示領域135SG005Fがホワイトアウトすることによって、その後にスーパーリーチのリーチ演出が実行されることを示唆している。

【0530】

図10-90(B)及び図10-104(K)~図10-105(N)に示すように、該ホワイトアウト期間中では、可動体動作示唆演出の開始タイミングにおいて入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2での点灯と、画像表示装置5におけるシルエット画像135SG005Sの表示が終了する。そして、可動体動作示唆演出として可動体32が図示しない駆動機構によって退避位置と示唆位置との間を繰り返し所定回数往復(本変形例135SG-2では4往復)したことに基づいて可動体動作示唆演出が終了する。尚、可動体動作示唆演出の実行期間では、スピーカ8L、8Rから、可変表示対応音に替えて可動体動作示唆演出対応音の出力が音量V2にて実行される。尚、可動体動作示唆演出対応音としては、可動体32が退避位置と示唆位置との間を繰り返し移動していることを遊技者が認識可能な効果音(例えば、「ガタガタ」等の効果音)等を出力すればよい。

【0531】

可動体動作示唆演出の終了後は、図10-90(B)及び図10-106(O)~図10-106(P)に示すように、共にホワイトアウト期間が終了し、可動体動作演出として可動体32が図示しない駆動機構によって退避位置から演出位置へ移動する。尚、該可動体動作演出の期間中は、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F、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を該可動体動作演出に応じた態様で輝度C1にて点灯する。また、図10-90(B)には図示されていないが、スピーカ8L、8Rからは可動体動作演出対応音が音量V1にて出力される(図10-106(P)参照)。尚、本特徴部135SGにおける可動体動作演出対応音としては、可動体が動作したことを遊技者が認識可能な効果音(例えば、「ズドン」等の効果音)等を出力すればよい。

【0532】

そして、図10-107(Q)に示すように、可動体32が演出位置から退避位置に戻ることに基づいて可動体動作演出が終了する。図10-90(B)、図10-107(Q)及び図10-107(R)に示すように、該可動体動作演出及びホワイトアウトが終了したタイミングからは、画像表示装置5においてスーパーリーチβのリーチ演出が開始されるとともに、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9

10

20

30

40

50

d、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの該リーチ演出に対応した態様での輝度C1の点灯が開始され、スピーカ8L、8Rからはスーパーリーチβのリーチ演出に対応したリーチ演出対応音の出力が開始される。尚、スーパーリーチβのリーチ演出に対応したリーチ演出対応音としては、スーパーリーチβのリーチ演出の実行中であることを遊技者が認識可能なように、可変表示対応音やスーパーリーチαのリーチ演出に対応したリーチ演出対応音とは異なるBGM等を出力すればよい。

【0533】

以上のように、本変形例135SG-2では、入賞時フラッシュ演出の対象であるスーパーリーチの可変表示において、スーパーリーチのリーチ演出の開始前は入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C2且つ周期T2にて点滅させ、スーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングからは入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C2にて点灯させる、つまり、リーチ演出が開始される際には、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが輝度C2且つ周期T2の点滅に替えてリーチ演出に応じた態様にて発光（輝度C2での点灯）するので、リーチ演出の遊技興趣を向上できる。

【0534】

特に、図10-96（K）～図10-98（O）、図10-104（K）～図10-106（O）に示すように、第1表示領域135SG005Fを白色表示（ホワイトアウト）させるとともに、ホワイトアウトの期間中は、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを消灯させ、その後のスーパーリーチのリーチ演出開始タイミングから入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C2にて点灯させることで、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様の变化により違和感を遊技者に与えてしまうことを防ぐことができるので、遊技興趣を向上できる。

【0535】

更に、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示がスーパーリーチβの変動パターンでの可変表示である場合は、ホワイトアウトの期間中に可動体動作示唆演出を実行するとともに、該可動体動作示唆演出の実行に応じて入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを消灯し、その後、可動体動作演出の実行（可動体32の演出位置への移動）に応じて入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを該可動体動作演出に応じた態様で輝度C1にて点灯する。つまり、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様は、可動体動作示唆演出の実行に伴う消灯を挟んで輝度C1にて点灯するため、これら発光態様の变化により違和感を遊技者に与えてしまうことを防ぐことができるので、遊技興趣を向上できるようになっている。

【0536】

また、前記特徴部135SGでは、可変表示中に可変表示結果が大当たりとなることを示唆する予告演出としてセリフ予告演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例135SG-3として、該予告演出としては、セリフ予告演出以外にも、画像表示装置5に表示される画像が段階的に変化していき、最終的な変化段階数に応じて大当たり期待度が異なるステップアップ演出や、画像表示装置5を複数体のキャラクタ群が横切る群予告演出等を実行可能としてもよい。

【0537】

特に、該変形例135SG-3としてステップアップ演出を実行可能とする場合は、図10-108（A）、図10-109（A）～図10-113（L）に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行されていない可変表示中にステップアップ演出を実行するときは、画像表示装置5において画像（ステップアップ画像）を表示するタイミングや該画像を段階的に変化させるタイミングで入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを輝度C2で一時的に点灯させることによって該ステップアップ演出の演出効果を高めるようにしてもよい。一方で、図10-108（B）、図10-114（A）～図10-118（F）に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行されている可変表示中にステップアップ演出を実行するときは、既に入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2での点滅が実行されているので、画像表示装置5において画像（ステップアップ

画像)を表示するタイミングや該画像を段階的に変化させるタイミングで入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを点灯させない、つまり、入賞時フラッシュ演出の実行中は、既に入賞時フラッシュ演出に応じた態様で発光している入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fをステップアップ演出に応じた態様で発光させないようにしてもよい。

【0538】

以上のように、本変形例135SG-3では、入賞時フラッシュ演出の実行中の可変表示においてステップアップ演出が開始された場合、つまり、入賞時フラッシュ演出として既に入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fが輝度C2且つ周期T2にて点滅している状態で更に入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを点灯させるステップアップ演出が開始された場合は、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅が優先して実行されるので、入賞時フラッシュ演出の終了タイミング等の不適切なタイミングからステップアップ演出に応じた態様での入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点灯が開始されてしまうことを防ぐことができる。

【0539】

また、前記特徴部135SGでは、スーパーリーチのリーチ演出の開始前には可動体32を動作させない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチのリーチ演出の開始前には、可動体32を退避位置(例えば、画像表示装置5の上方位置)から演出位置(例えば、画像表示装置5の正面視における中央前方位置)に移動させる可動体動作演出を実行可能とすることで、スーパーリーチのリーチ演出が実行されることを遊技者に対して報知できるようにしてもよい。

【0540】

このように、スーパーリーチのリーチ演出の前に可動体動作演出を実行可能とする場合は、変形例135SG-4として図10-119(A)及び図10-119(B)に示すように、該スーパーリーチの可変表示を対象として入賞時フラッシュ演出が実行されている場合に、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様から可動体動作演出に応じた発光態様とスーパーリーチのリーチ演出に応じた発光態様のどちらに変化させるかに応じて大当たり期待度が異なるようにしてもよい。

【0541】

例えば、図10-119(C)に示すように、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の可変表示結果が大当たりである場合は、該可変表示の開始時において、70%の割合で可動体動作演出開始タイミングから、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様から可動体動作演出に応じた発光態様に変化させることに決定し、30%の割合でリーチ演出開始タイミングから、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様からリーチ演出に応じた発光態様に変化させることに決定する。そして、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の可変表示結果がはずれである場合は、該可変表示の開始時において、30%の割合で可動体動作演出開始タイミングから、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様から可動体動作演出に応じた発光態様に変化させることに決定し、70%の割合でリーチ演出開始タイミングから、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様からリーチ演出に応じた発光態様に変化させることに決定する。

【0542】

尚、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた態様から可動体動作演出に応じた発光態様またはリーチ演出に応じた発光態様に変化させることを決定した場合は、該決定に応じたプロセスデータを選択し、可変表示の進行に応じて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入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを制御すればよい。

【0543】

以上のように、本変形例135SG-4では、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様を終了するタイミングに応じて、可動体

10

20

30

40

50

動作演出の実行期間中である場合とスーパーリーチのリーチ演出の実行期間中である場合とがあるので、該入賞時フラッシュ演出の終了タイミングが動体動作演出の実行期間中とスーパーリーチのリーチ演出の実行期間中とのどちらであるかを遊技者が認識し易くできる。特に、図10-119(C)に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作演出の開始タイミングから該可動体動作演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当たり期待度が異なっているので、入賞時フラッシュ演出の終了タイミングに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できるようになっている。

【0544】

尚、本変形例135SG-4では、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅が終了する（可動体動作演出に応じた発光態様やリーチ演出に応じた発光態様に变化する）タイミングに応じて大当たり期待度が異なる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅が終了するタイミングに応じて、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を示唆可能としてもよい。このようにすることによっても、入賞時フラッシュ演出の終了タイミングに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0545】

また、本変形例135SG-4では、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示中における可動体動作演出の開始時とスーパーリーチのリーチ演出の開始時のどちらかで入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を変化可能であり、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作演出の開始タイミングから該可動体動作演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当たり期待度が異なるので、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様が変化するタイミングで実行されている演出に遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0546】

尚、本変形例135SG-4では、スーパーリーチの可変表示において、スーパーリーチのリーチ演出の開始前に可動体動作演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体動作演出の実行前では、該可動体動作演出を実行することを示唆する可動体動作示唆演出を実行可能としてもよい。このように、可動体動作演出の実行前に可動体動作示唆演出を実行可能とする場合は、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作示唆演出の開始タイミングから該可動体動作示唆演出に応じた発光態様に变化させる場合を設け、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作示唆演出の開始タイミングから該可動体動作示唆演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当たり期待度が異なるようにしてもよい。このようにすることで、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様が変化するときに行われている演出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。

【0547】

更に、本変形例135SG-4では、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光態様を、入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作示唆演出の開始タイミングから該可動体動作示唆演出に応じた発光態様とする場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様とする場合とで大当たり期待度が異な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、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光（点滅）を、可動体動作示唆演出の開始タイミングで終了する場合とリーチ演出の開始タイミングとで終了する場合を設け、入賞時フラッシュ用ランプ135

10

20

30

40

50

S G 0 0 9 F の発光がいずれのタイミングで終了するかに応じて大当たり期待度が異なるようにしてもよい。尚、このように、1 の可変表示中において入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅を停止するタイミングを複数設ける場合においても、静電気の発生等によって演出制御用 C P U 1 2 0 が入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅を停止できなかった場合は、これらタイミングよりも後のタイミングである可変表示の終了タイミング（図柄確定コマンドの受信タイミング）において改めて入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅を含めた後期入賞時フラッシュ演出を終了すればよい。

【0548】

このようにすることで、入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅を可動体動作示唆演出の開始タイミングやリーチ演出の開始タイミングで終了できなかった場合においても、入賞時フラッシュ演出の対象の可変表示の終了タイミングにおいて、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の点滅を含めた後期入賞時フラッシュ演出を終了することができる。

【0549】

また、前記特徴部 1 3 5 S G では、特定表示（保留表示及びアクティブ表示）の表示パターンとして、大当たり期待度が最も低く白色の丸形である表示パターン α と、大当たり期待度が表示パターン α よりも高く青色の丸形である表示パターン β と、大当たり期待度が表示パターン β よりも高く赤色の丸形である表示パターン γ とを設けたが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定表示の表示パターンとしては、これら表示パターン α ～表示パターン γ 以外の表示パターンを設けてもよい。

【0550】

例えば、変形例 1 3 5 S G - 5 として図 1 0 - 1 2 0 に示すように、特定表示の表示パターンとしては、前述の表示パターン α ～表示パターン γ に加えて、保留表示またはアクティブ表示としての表示中のいずれかのタイミングで表示パターン β や表示パターン γ に変化する可能性のある（表示パターン β や表示パターン γ への変化期待度：低）白色点滅の丸形である表示パターン δ 、保留表示またはアクティブ表示としての表示中のいずれかのタイミングで表示パターン β や表示パターン γ に変化する可能性が表示パターン δ よりも高い（表示パターン β や表示パターン γ への変化期待度：高）特定のキャラクタ形の丸の表示パターン ε を設けてもよい。

【0551】

つまり、変形例 1 3 5 S G - 5 における保留表示やアクティブ表示の表示パターンとしては、表示パターン α ～表示パターン γ については、表示パターン γ （赤色表示）が最も大当たり期待度が高く、表示パターン α （白色表示）が最も大当たり期待度が低く設定されている。一方で、表示パターン β や表示パターン γ に変化しない場合の表示パターン δ 、表示パターン ε の大当たり期待度については、表示パターン α よりも大当たり期待度を低く設定してもよいし、表示パターン α よりも大当たり期待度が高く且つ表示パターン β よりも大当たり期待度を低く設定してもよい。

【0552】

また、本変形例 1 3 5 S G - 5 では、保留表示やアクティブ表示表示パターンとして、表示パターン β や表示パターン γ に変化する可能性のある表示パターン δ や表示パターン ε を設けたが、本発明はこれに限定されるものではなく、表示パターン α についても表示パターン δ や表示パターン ε よりも低い割合で表示パターン β や表示パターン γ に変化する場合を設けてもよい。更に、表示パターン β の保留表示やアクティブ表示についても、表示パターン γ に変化する場合を設けてもよい。

【0553】

更に、前記特徴部 1 3 5 S G では、保留表示予告演出（保留表示やアクティブ表示を表示パターン β や表示パターン β にて表示する演出）の実行の有無や表示パターンを、入賞時フラッシュ演出の実行の決定と関わらず決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら保留表示予告演出の実行の有無や表示パターンの決定と入

10

20

30

40

50

賞時フラッシュ演出の実行の決定とを関連して決定してもよい。

【0554】

例えば、前述の変形例135SG-5として図10-120に示すように、始動入賞時に基づいて入賞時フラッシュ演出の実行を決定した場合は、該始動入賞に基づく保留表示やアクティブ表示の表示態様として、表示パターンεを最も高い割合で決定し、表示パターンδを表示パターンεよりも低い割合で決定し、表示パターンγを表示パターンδよりも低い割合で決定し、表示パターンβを表示パターンγよりも低い割合で決定し、表示パターンαを最も低い割合で決定すればよい（入賞時フラッシュ演出実行決定時における表示パターンの決定割合：表示パターンε>表示パターンδ>表示パターンγ>表示パターンβ>表示パターンα）。

10

【0555】

以上のように、特定表示（保留表示とアクティブ表示）の表示態様として表示パターンα～表示パターンεを設け、特定表示が表示パターンδや表示パターンεにて表示される場合は、特定表示が表示パターンβや表示パターンγにて表示される場合よりも入賞時フラッシュ演出がともに実行される割合が高いため、入賞時フラッシュ演出の実行により特定表示に遊技者を注目させることができるとともに、該特定表示が表示パターンδや表示パターンεから表示パターンβと表示パターンγのどちらに変化するかについても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。

【0556】

更には、表示パターンαは特定表示を白色の丸形で表示する表示パターン、表示パターンβは特定表示を青色の丸形で表示する表示パターン、表示パターンγは特定表示を赤色の丸形で表示する表示パターン、表示パターンδは特定表示を白色に点滅する丸形で表示する表示パターンであるので、遊技者は、表示色や点滅態様にて特定表示の違いを容易に特定することができる。

20

【0557】

尚、本変形例135SG-5では、特定表示が表示パターンδや表示パターンεにて表示される場合については、入賞時フラッシュ演出の実行の有無により該特定表示の表示パターンが表示パターンβや表示パターンγに変化する割合について記載されていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定表示が表示パターンδや表示パターンεにて表示された場合については、共に入賞時フラッシュ演出が実行されているか否かに応じて該特定表示の表示パターンが表示パターンβや表示パターンγに変化する割合が異なるようにしてもよい。このようにすることで、特定表示が表示パターンδや表示パターンεにて表示されたときに入賞時フラッシュ演出が実行されてい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。

30

【0558】

尚、本変形例135SG-5では、本発明における特定表示の特殊態様として、白色に点滅する表示パターンδを例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明における特定表示の特殊態様（表示パターンδ）としては、本発明における特定表示の通常態様や特別態様である白色、青色、赤色の以外の色（例えば、紫や黒等）としてもよい。

【0559】

また、本変形例135SG-5では、特定表示を表示パターンδにて表示することによって、該特定表示が表示パターンβや表示パターンγに変化することを示唆する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、表示パターンδにて表示されている特定表示に作用することによって該特定表示を表示パターンβや表示パターンγに変化可能な作用演出を実行可能として実行可能もよい。

40

【0560】

特に、作用演出をとする場合、合は、該作用演出の演出態様として、表示パターンδにて表示されている特定表示を表示パターンβや表示パターンγに変化させる割合が異なる複数の演出態様（例えば、表示パターンδにて表示されている特定表示に作用することで該特定表示を表示パターンβや表示パターンγに変化可能な第1作用演出と、第1作用演出

50

とは演出態様が異なる作用演出であり、表示パターン δ にて表示されている特定表示に作用することで第1作用演出よりも高い割合で特定表示を表示パターン β や表示パターン γ に変化可能な第2作用演出)を設け、第2作用演出が実行されるときは、第1作用演出が実行されるときよりも高い割合で入賞時フラッシュ演出が実行されるようにしてもよい。

【0561】

このようにすることで、作用演出が第1作用演出と第2作用演出のどちらで実行されるかに遊技者を注目させることができるとともに、入賞時フラッシュ演出の実行によって、作用演出が第2作用演出にて実行されることに対する期待感を高めることができる。

【0562】

また、本変形例135SG-5では、特定表示が表示パターン ϵ にて表示されている場合は、特定表示が表示パターン δ にて表示されている場合よりも共に入賞時フラッシュ演出が実行される割合が高いため、特定表示が表示パターン ϵ にて表示され且つ入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、該特定表示の表示パターンが表示パターン β や表示パターン γ に変化することに対して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。

【0563】

また、前記変形例135SG-5では、特定表示(保留表示とアクティブ表示)の表示パターンとして、キャラクタを表示する表示パターン ϵ を設け、該特定表示としてのキャラクタに対して作用演出が実行されることで該特定表示の表示パターンが表示パターン β や表示パターン γ に変化可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例135SG-6として、特定表示としてのキャラクタが他のキャラクタに作用し、該作用結果として特定表示の表示パターンが表示パターン β や表示パターン γ に変化可能としてもよい。

【0564】

具体的には、図10-121(A)及び図10-121(B)に示すように、第1特図保留記憶数が3個で可変表示中である場合に第1始動口への入賞(始動入賞)が発生し、該始動入賞にもとづいて保留表示予告演出として該始動入賞に基づく保留表示の表示パターンが表示パターン ϵ に決定されると、第1保留記憶表示エリア135SG005Dの4個目の保留表示として味方キャラクタが表示されるとともに、アクティブ表示エリア135SG005Aに表示されているアクティブ表示が敵キャラクタに変化する(図10-121(B-1)参照)。

【0565】

この状態において可変表示が終了して新たな可変表示が開始される、つまり図10-122(A)及び図10-122(B)に示すように、第1保留記憶表示エリア135SG005Dに表示されている味方キャラクタ(表示パターン ϵ の保留表示)が4個目の保留表示の表示位置から3個目の保留表示の表示位置に移動すると、該味方キャラクタがアクティブ表示エリア135SG005Aに表示されている敵キャラクタに対して作用(射撃)する。

【0566】

次いで、再び可変表示が終了して新たな可変表示が開始される毎、つまり図10-122(C)及び図10-122(D)に示すように、第1保留記憶表示エリア135SG005Dに表示されている味方キャラクタが3個目の保留表示の表示位置から2個目の保留表示の表示位置に移動する場合と、第1保留記憶表示エリア135SG005Dに表示されている味方キャラクタが2個目の保留表示の表示位置から1個目の保留表示の表示位置に移動する場合とで、該味方キャラクタがアクティブ表示エリア135SG005Aに表示されている敵キャラクタに対して作用(射撃)する。

【0567】

更に可変表示が終了して保留表示予告演出の対象である可変表示が開始されると、第1保留記憶表示エリア135SG005Dの1個目の保留表示の表示位置に表示されている味方キャラクタがアクティブ表示エリア135SG005Aに移動し、該アクティブ表示

10

20

30

40

50

エリア135SG005A内において味方キャラクタが敵キャラクタに直接作用する（味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル演出が実行される）。

【0568】

そして、図10-123（G）及び図10-123（H）に示すように、該バトル演出の演出結果として味方キャラクタが勝利した場合は、アクティブ表示エリア135SG005Aにおいて該味方キャラクタが表示パターンβまたは表示パターンγのアクティブ表示に変化する。一方で、図10-123（I）及び図10-123（J）に示すように、該バトル演出の結果として味方キャラクタが敗北した場合は、アクティブ表示エリア135SG005Aにおいて敵キャラクタまたは味方キャラクタが表示パターンαのアクティブ表示に変化する。

10

【0569】

尚、本変形例135SG-6では、保留表示を表示パターンεにて表示する場合は、該表示パターンεの保留表示としての味方キャラクタがアクティブ表示エリア135SG005Aにて敵キャラクタを倒すことで、アクティブ表示となった味方キャラクタを表示パターンβや表示パターンγのアクティブ表示に変化可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留表示を表示パターンεにて表示する場合は、該保留表示が第1保留記憶表示エリア135SG005Dに表示されているときに敵キャラクタを倒すことで、保留表示としての味方キャラクタを表示パターンβや表示パターンγの保留表示に変化可能としてもよい。

【0570】

20

また、保留表示を表示パターンεにて表示するときは、共に入賞時フラッシュ演出が実行される場合の方が、共に入賞時フラッシュ演出が実行されない場合よりも高い割合で該表示パターンεの保留表示が表示パターンβや表示パターンγの保留表示（またはアクティブ表示）に変化可能としてもよい。このようにすることで、表示パターンεの保留表示としての味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル結果に遊技者を注目させることができるばかりか、該バトルの実行中に入賞時フラッシュ演出が実行されているか否かについても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。

【0571】

また、前記変形例135SG-5や前記変形例135SG-6では、保留表示やアクティブ表示の表示パターンとして、前記特徴部135SGに記載の表示パターンα～表示パターンγに表示パターンδと表示パターンεとを追加した形態を例示したが、保留表示やアクティブ表示をこれら表示パターンδや表示パターンεにて表示する場合は、保留表示やアクティブ表示を表示パターンα～表示パターンγにて表示する場合と同様に、特定表示表示開始演出Aまたは特定表示表示開始演出Bを実行すればよい。

30

【0572】

より具体的には、保留表示やアクティブ表示を表示パターンδで表示する場合は、表示パターンαの場合と同じく特定表示表示開始演出A（図10-19参照）を実行し、保留表示やアクティブ表示を表示パターンεで表示する場合は、表示パターンβや表示パターンγの場合と同じく特定表示表示開始演出B（図10-20参照）、若しくは、保留表示やアクティブ表示の表示が完了する期間が特定表示開始演出Aよりも長く且つ特定表示表示開始演出Bよりも短い特定表示表示開始演出を実行すればよい。このようにすることで、保留表示やアクティブ表示を表示パターンδや表示パターンεで表示する場合は、前記特徴部135SGと同様に、保留表示やアクティブ表示の表示が完了するよりも前のタイミングから、入賞時フラッシュ演出音や入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの発光が遊技者から認識されるようになる。

40

【0573】

また、前記特徴部135SGでは、入賞時フラッシュ演出として、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅とともに画像表示装置5においてシルエット画像135SG005Sを表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例135SG-7として、入賞時フラッシュ演出の進行に応じて、画像表示装置5に表

50

示するシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示態様を段階的に変化可能としてもよい。

【0 5 7 4】

例えば、図 1 0 - 1 2 4 (A) 及び図 1 0 - 1 2 4 (B) に示すように、第 1 特図保留記憶が 3 個存在している状態での可変表示中において第 1 始動口への入賞（始動入賞）が発生し、該始動入賞にもとづいて保留表示予告演出の実行と入賞時フラッシュ演出の実行とが決定された場合は、図 1 0 - 1 2 4 (B) に示すように、前期入賞時フラッシュ演出が開始される。

【0 5 7 5】

該前期入賞時フラッシュ演出としては、先ず、図 1 0 - 1 2 4 (B) に示すように、スピーカ 8 L、8 R から入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量 V_1 ($V_1 > V_2$) にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F 及び遊技効果ランプ 9 が一旦消灯される。そして、図 1 0 - 1 2 5 (C) 及び図 1 0 - 1 2 5 (D) に示すように、画像表示装置 5 における入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の周囲からエフェクト画像 1 3 5 S G 0 0 5 E の表示が開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、スティックランプ 1 3 5 S G 0 0 X、ボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Y の周期 T_1 での点滅制御が開始される。尚、該点滅制御では、各ランプが輝度 C_2 よりも高輝度である輝度 C_1 にて点灯される。

【0 5 7 6】

また、前期入賞時フラッシュ演出が開始されると、図 1 0 - 1 2 5 (D)、図 1 0 - 1 2 6 (E)、図 1 0 - 1 2 6 (F) に示すように、前述した特定表示表示開始演出 B として、点滅制御されている入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F からキャラクタ A が出現するアニメーションが表示されるとともに、該キャラクタ A が第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D まで移動するアニメーションが表示される。そして、キャラクタ A が第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D まで移動した後は、キャラクタ A が該第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D における保留表示が表示される位置（本特微部 1 3 5 S G であれば 4 個目の保留表示を表示する位置）に対して攻撃する（作用する）アニメーションが表示される。

【0 5 7 7】

キャラクタ A が第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D に作用した後は、該作用した位置において、実行中の入賞時フラッシュ演出（前期入賞時フラッシュ演出）の対象である保留表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される（図 1 0 - 2 0 (D-1) ~ 図 1 0 - 2 0 (D-5) 参照）。尚、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 5 S G 0 0 5 D における出現アニメーションが完了した保留表示は、特定表示回転表示演出として、他の保留表示と同じく回転表示に移行する。

【0 5 7 8】

前期入賞時フラッシュ演出が終了すると、該終了タイミングから後期入賞時フラッシュ演出が開始される。後期入賞時フラッシュ演出としては、図 1 0 - 1 2 7 (G) 及び図 1 0 - 1 2 7 (H) に示すように、スピーカ 8 L、8 R から入賞時フラッシュ演出対応音の出力が音量 V_2 にて開始されるとともに、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の輝度 C_2 且つ周期 T_2 (周期 $T_2 > T_1$) での点滅、スティックランプ 1 3 5 S G 0 0 9 X 及びボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Y を除く遊技効果ランプ 9 の輝度 C_2 且つ周期 T_2 での点滅（図 1 0 - 2 7 (A) ~ 図 1 0 - 2 7 (D) に示す態様での点滅）、画像表示装置 5 における入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の周囲でのキャラクタ A のシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の一定周期毎の表示が開始される。

【0 5 7 9】

尚、スティックランプ 1 3 5 S G 0 0 9 X 及びボタンランプ 1 3 5 S G 0 0 9 Y を除く遊技効果ランプ 9 の輝度 C_2 且つ周期 T_2 での点滅としては、画像表示装置 5 の背景画像に応じた色（例えば、背景画像が昼の画像であれば青系の色でのグラデーション、背景画像が夕方の画像であれば赤系の色でのグラデーション等）にて実行される。

10

20

30

40

50

【0580】

入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅周期である周期T2は、前述した周期T1よりも長い周期である一方で、前述した周期T0よりも短い周期である（ランプの点滅周期の長さ： $T0 > T2 > T1$ ）。尚、該後期入賞時フラッシュ演出の実行中、スティックランプ135SG009X及びボタンランプ135SG009Yが点灯されることはない。

【0581】

また、図10-128（I）及び図10-128（J）に示すように、画像表示装置5においてシルエット画像135SG005Sが表示される際には、画像表示装置5のアクティブ表示エリア135SG005Aを除く第1表示領域135SG005Fの全域に対して透過性を有する黒色画像135SG005Bが重複表示された状態でシルエット画像135SG005Sが表示されるようになっている。

10

【0582】

図10-128（J）、図10-129（K）及び図10-129（L）に示すように図柄確定コマンドの受信に基づいて可変表示が終了すると、画像表示装置5において飾り図柄及び小図柄135SG005Mがはずれを示す組合せで導出表示される（可変表示が停止した状態で表示される）とともに、スピーカ8L、8Rからの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア135SG005Aからアクティブ表示が消去される。尚、本変形例135SG-7における後期入賞時フラッシュ演出は、図柄確定期間であるか否かに関わらず実行される。すなわち、図10-128（J）に示すように、図柄確定期間中においても画像表示装置5において黒色画像135SG005Bが重複表示された状態でシルエット画像135SG005Sが表示されるとともに、スピーカ8L、8Rからは入賞時フラッシュ演出対応音が音量V2にて出力されるようになっている。

20

【0583】

図柄確定期間が終了すると、新たな可変表示が開始される。このとき、画像表示装置5では、第1保留記憶表示エリア135SG005Dにおいて先頭に表示されている保留表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア135SG005Aに移動するとともに、第1保留記憶表示エリア135SG005Dに表示されている残りの保留表示の表示位置が1個分ずつ右方向にシフトされる。また、スピーカ8L、8Rからの可変表示対応音の音量V2での出力も開始される。

30

【0584】

尚、該可変表示では、図10-129（K）及び図10-129（L）に示すように、画像表示装置5において黒色画像135SG005Bとともに表示されるシルエット画像135SG005Sが前回の可変表示よりも大きく表示される場合がある。このようにシルエット画像135SG005Sが前回の可変表示よりも大きく表示されることによって、該シルエット画像はアクティブ表示エリア135SG005Aに重複して表示される。

【0585】

図10-130（M）、図10-130（N）に示すように図柄確定コマンドの受信に基づいて可変表示が終了すると、画像表示装置5において飾り図柄及び小図柄135SG005Mがはずれを示す組合せで導出表示される（可変表示が停止した状態で表示される）とともに、スピーカ8L、8Rからの可変表示対応音の出力が停止する。このとき、アクティブ表示エリア135SG005Aからアクティブ表示が消去される。該図柄確定期間中においても後期入賞時フラッシュ演出は実行される。すなわち、図10-130（N）に示すように、図柄確定期間中においても画像表示装置5において黒色画像135SG005Bが重複表示された状態でシルエット画像135SG005Sが表示される。特に、該シルエット画像135SG005Sは、アクティブ表示エリア135SG005Aとも重複して表示される。また、スピーカ8L、8Rからは入賞時フラッシュ演出対応音が音量V2にて出力されるようになっている。

40

【0586】

50

尚、本変形例 135SG-7では、入賞時フラッシュ演出としての画像表示装置5にて表示されるシルエット画像135SG005Sとして大きさの異なる2つのシルエット画像135SG005Sのいずれかを表示可能とし、大きいサイズのシルエット画像135SG005Sが表示された場合は、該シルエット画像135SG005Sとアクティブ表示エリア135SG005Aとが重複して表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大きいサイズのシルエット画像135SG005Sとアクティブ表示エリア135SG005Aとが重複して表示されるのは、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の実行時のみとしてもよい。このようにすることで、遊技者は、入賞時フラッシュ演出に対応する可変表示を認識し易くできるとともに、シルエット画像135SG005Sによってアクティブ表示エリア135SG005A、すなわち、入賞時フラッシュ演出に対応するアクティブ表示が隠れるようになるので、遊技者に対して意外性を付与して遊技興趣を向上できる。

10

【0587】

また、本変形例 135SG-7では、入賞時フラッシュ演出として大きさの異なるシルエット画像135SG005Sを画像表示装置5に表示可能であり、表示されるシルエット画像135SG005Sの大きさに応じてシルエット画像135SG005Sとアクティブ表示エリア135SG005Aとの重複態様が異なるので、遊技興趣を向上できる。

【0588】

尚、本変形例 135SG-7では、画像表示装置5に表示されるシルエット画像135SG005Sの大きさに応じて該シルエット画像135SG005Sとアクティブ表示エリア135SG005Aとが重複する場合と重複しない場合とを設けたが、本発明はこれに限定されるものではなく、画像表示装置5に表示するシルエット画像135SG005Sの大きさに応じて該シルエット画像135SG005Sとアクティブ表示エリア135SG005Aとの重複面積が異なる場合（例えば、アクティブ表示エリア135SG005Aの一部のみがシルエット画像135SG005Sと重複している場合と、アクティブ表示エリア135SG005Aの全域がシルエット画像135SG005Sと重複している場合等）を設けてもよい。

20

【0589】

また、本変形例 135SG-7では、画像表示装置5に表示されるシルエット画像135SG005Sの大きさに応じて該シルエット画像135SG005Sとアクティブ表示エリア135SG005Aとが重複する場合を設けたが、本発明はこれに限定されるものではなく、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始される前では、第1保留記憶表示エリア135SG005Dに表示されている入賞時フラッシュ演出の対象である保留表示に重複するようにシルエット画像135SG005Sを表示し、該入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示の実行中は、アクティブ表示エリア135SG005Aに表示されている入賞時フラッシュ演出の対象であるアクティブ表示に重複するようにシルエット画像135SG005Sを表示してもよい。このようにすることで、遊技者は、入賞時フラッシュ演出に対応する保留表示やアクティブ表示を認識し易くできるとともに、シルエット画像135SG005Sによって保留表示だけでなくアクティブ表示も隠れるようになるので、遊技者に意外性をより一層付与して遊技興趣を向上できる。

30

40

【0590】

尚、本変形例 135SG-7では、入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像135SG005Sの表示によって、保留表示とアクティブ表示のいずれか一方のみが隠れ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、入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像135SG005Sの表示によって、保留表示とアクティブ表示の両方が隠れる場合を設けてもよい。

【0591】

また、本変形例 135SG-7では、入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像135SG005Sがアクティブ表示エリア135SG005Aや第1保留記憶表示エリア135SG005Dに重複して表示可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定さ

50

れるものではなく、前記特徴部 1 3 5 S G に例示したように入賞時フラッシュ演出の実行中の可変表示において擬似連演出が実行される場合については、飾り図柄が仮停止する際に「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に停止する特殊図柄（図 1 0 - 4 0 等参照）に入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S が重複して表示可能なようにしてもよい。このようにすることで、入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S によって仮停止を報知するための特殊図柄が隠れるようになるので、遊技者に意外性を付与して遊技興趣を向上できる。

【 0 5 9 2 】

尚、本変形例 1 3 5 S G - 7 では、本発明における再可変表示演出として、特殊図柄が「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に停止する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、再可変表示演出としては、画像表示装置 5 において特殊図柄とは異なる画像を表示可能とし、入賞時フラッシュ演出としてのシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S が該画像と重複して表示されるようにしてもよい。

【 0 5 9 3 】

また、前記特徴部 1 3 5 S G では、スーパーリーチのリーチ演出の実行中に第 1 始動口への始動入賞が発生した場合は、該始動入賞に基づく入賞時フラッシュ演出の実行を決定しない（非実行に決定する）形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 1 3 5 S G - 8 として、可変表示の実行中に第 1 始動口への始動入賞が発生した場合は、該可変表示の残り期間を特定し、該特定した期間が前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以下であれば、入賞時フラッシュ演出の実行を決定しない（非実行に決定する）ようにしてもよい。このようにすることで、可変表示の残り期間が前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以下である等の短いときに入賞時フラッシュ演出（前期入賞時フラッシュ演出）が実行されることによって、入賞時フラッシュ演出の対象の特定表示（保留表示やアクティブ表示）が解り難くなってしまうことを防ぐことができる。

【 0 5 9 4 】

尚、本変形例 1 3 5 S G - 8 では、入賞時フラッシュ演出を実行するか否かを、可変表示の残り期間と前期入賞時フラッシュ演出の実行期間とを基準に判定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ演出を実行するか否かは、可変表示の残り期間と前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以外の期間（例えば、5 秒や 1 0 秒等の期間）とを基準に判定してもよい。

【 0 5 9 5 】

更に、本変形例 1 3 5 S G - 8 では、可変表示の実行中に第 1 始動口への始動入賞が発生した場合は、該可変表示の残り期間を特定し、該特定した期間が前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以下であれば、入賞時フラッシュ演出の実行を決定しない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、特定した期間が前期入賞時フラッシュ演出の実行期間以下である場合は、該可変表示の可変表示結果がはずれであることを条件に、次の可変表示の開始タイミングから入賞時フラッシュ演出を実行可能としてもよい。このようにすることで、スーパーリーチのリーチ演出と入賞時フラッシュ演出が重複して実行されることによるスーパーリーチのリーチ演出と入賞時フラッシュ演出の興趣が低下してしまうことを防止できる。

【 0 5 9 6 】

また、前記特徴部 1 3 5 S G では、入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様として、輝度 C 1 且つ周期 T 1 での点滅（前期入賞時フラッシュ演出での発光態様）と輝度 C 2 且つ周期 T 2 での点滅（後期入賞時フラッシュ演出での発光態様）との 2 つの発光態様が設けられている。一方で、始動口ランプ発光演出における始動口ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 S の発光態様としては、表示パターン β に応じた輝度 C 2 での青色の発光と、表示パターン γ に応じた輝度 C 2 での赤色の発光と、が設けられている。つまり、前記特徴部 1 3 5 S G では、入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様数と、始動口ランプ発光演出における始動口ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 S の発光態様数と、が同数であ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、変形例 135SG-9 として、入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の発光態様数と始動口ランプ発光演出における始動口ランプ 135SG009S の発光態様数とは異なってもよい。

【0597】

特に、変形例 135SG-5 に示すように、保留表示やアクティブ表示の表示パターンとして表示パターン δ や表示パターン ε を設けるとともに、始動口ランプ発光演出における始動口ランプ 135SG009S の発光態様としてこれら表示パターン δ や表示パターン ε に応じた発光態様を設けることによって、始動口ランプ発光演出における始動口ランプ 135SG009S の発光態様数を入賞時フラッシュ演出における入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の発光態様数よりも多く設けてもよい。このようにすることで、始動口ランプ 135SG009S の発光のバリエーションが多くなるため、遊技興趣を向上できる。

【0598】

また、前記特徴部 135SG では、入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F を発光させ、始動口ランプ発光演出において始動口ランプ 135SG009S を発光させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 135SG-10 として、入賞時フラッシュ演出として入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F が発光する発光領域を、始動口ランプ発光演出として始動口ランプ 135SG009S が発光する発光領域よりも大きく設けてもよい。

【0599】

また、図 10-28 に示すように、始動入賞に基づいて入賞時フラッシュ演出と保留表示予告演出の両方の実行が決定される場合については、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F は、始動入賞が発生してから始動入賞フラッシュ演出の対象である可変表示のリーチ演出の開始タイミングまで発光する一方で、始動口ランプ 135SG009S は、始動入賞が発生してから保留表示予告演出の対象である可変表示（入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示）の終了まで発光するので、該変形例 135SG-10 を適用することによって、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F による入賞時フラッシュ演出に応じた発光が過度に長く実行されることによる遊技興趣の低下を防止しつつ、始動口ランプ 135SG009S の発光態様により大当たり遊技状態に制御されることへの遊技者の期待感を維持することができる。

【0600】

また、前記特徴部 135SG では、始動口ランプ発光演出として始動口ランプ 135SG009S を点滅させずに発光させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、始動口ランプ発光演出として始動口ランプ 135SG009S を点滅させてもよい。更に、このように始動口ランプ発光演出として始動口ランプ 135SG009S を点滅させる場合は、該始動口ランプ 135SG009S の点滅周期を入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の点滅周期（周期 T2）と異ならせてもよい。このように入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の点滅周期と始動口ランプ 135SG009S の点滅周期とを異ならせることによって、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F の点滅と始動口ランプ 135SG009S の点滅との双方に遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0601】

また、前記特徴部 135SG では、図 10-28 に示すように、入賞時フラッシュ演出を実行する場合は、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 等を一旦消灯させ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、変形例 135SG-11 として、入賞時フラッシュ演出を実行する場合は、一旦画像表示装置 5 に内蔵されているバックライト等の輝度を低下させることによって画像表示装置 5 に表示されている画像の視認性を低下させた後に入賞時フラッシュ演出を開始するようにしてもよい。このように、入賞時フラッシュ演出を実行する場合は、画像表示装置 5

に表示されている画像の視認性を低下させることによって遊技者が入賞時フラッシュ演出の開始を認識し易くできる。

【0602】

尚、本変形例135SG-11では、画像表示装置5に内蔵されているバックライト等の輝度を低下させることによって画像表示装置5に表示されている画像の視認性を低下させる、つまり、画像表示装置5の明るさを変化させることによって画像表示装置5を直前の状態よりも視認性の低い低視認状態に変化させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、て画像表示装置5に表示されている画像の視認性を低下させる形態としては、画像表示装置の5輝度（明るさ）を低下させる他にも、画像表示装置5における画像の表示を一旦停止するもの、可動体32を画像表示装置5の正面で動作させるもの、画像表示装置5自体を上下方向等に繰り返し動作させるもの、遊技効果ランプ9の輝度を高めることによって相対的に画像表示装置5に表示されている画像の視認性を低下させるもの等であってもよい。

【0603】

つまり、本発明における「低視認状態」とは、画像表示装置5における視認性が、直前の状態よりも低下した状態となるものであれば、画像表示装置5の明るさの低下以外の手法により画像の視認性が低下するものを含んでいる。

【0604】

また、前記特徴部135SGでは、図10-28に示すように、始動入賞に応じて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、スピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音の出力が開始されてから入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅が開始される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例135SG-12として、始動入賞に応じて入賞時フラッシュ演出の実行が決定された場合は、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅が開始されてからスピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音の出力されるとともに保留表示やアクティブ表示の出現アニメーションが完了するようにしてもよい。このようにすることで、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅（発光）により始動入賞が発生したこと、および入賞時フラッシュ演出の実行が決定されたことを遊技者にいち早く認識させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0605】

尚、本変形例135SG-12では、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅が開始されてからスピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音の出力されるとともに保留表示やアクティブ表示の出現アニメーションが完了する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの点滅が開始されてからスピーカ8L、8Rから入賞時フラッシュ演出対応音の出力されるとともに保留表示やアクティブ表示の出現アニメーションが開始されるようにしてもよい。

【0606】

また、前記特徴部135SGでは、図10-28に示すように、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、スピーカ8L、8Rによる入賞時フラッシュ演出対応音の音量V1での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C1且つ周期T1での点滅、画像表示装置5におけるエフェクト画像135SG005Eの表示を実行し、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、スピーカ8L、8Rによる入賞時フラッシュ演出対応音の音量V2での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C2且つ周期T2での点滅、画像表示装置5におけるシルエット画像135SG005Sの表示をそれぞれ繰り返し実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例135SG-13として、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中であっても、入賞時フラッシュ演出対象である可変表示が開始されるときには前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中と同じく、スピーカ8L、8Rによる入賞時フラッシュ演出対応音の音量V1での出力、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fの輝度C1且つ周期T1での

点滅、画像表示装置 5 におけるエフェクト画像 1 3 5 S G 0 0 5 E の表示を一時的に実行してもよい。このようにすることで、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中であっても、前期入賞時フラッシュ演出と同じくスピーカ 8 L、8 R による入賞時フラッシュ演出対応音の音量 V 1 での出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の輝度 C 1 且つ周期 T 1 での点滅、画像表示装置 5 におけるエフェクト画像 1 3 5 S G 0 0 5 E の表示が実行されることによって、入賞時フラッシュ演出の対象である可変表示が開始されることを遊技者が認識し易くできるので、遊技興趣を向上できる。

【0607】

尚、本変形例 1 3 5 S G - 1 3 では、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中であっても、入賞時フラッシュ演出対象である可変表示が開始されるときには前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中と同じく、スピーカ 8 L、8 R による入賞時フラッシュ演出対応音の音量 V 1 での出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の輝度 C 1 且つ周期 T 1 での点滅、画像表示装置 5 におけるエフェクト画像 1 3 5 S G 0 0 5 E の表示を一時的に実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、後期入賞時フラッシュ演出の実行期間中に入賞時フラッシュ演出対象である可変表示が開始されるときには、スピーカ 8 L、8 R による入賞時フラッシュ演出対応音の音量 V 1 での出力、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の輝度 C 1 且つ周期 T 1 での点滅、画像表示装置 5 におけるエフェクト画像 1 3 5 S G 0 0 5 E の表示の内の 1 つのみ或いは 2 つのみを実行するようにしてもよい。

【0608】

また、本明細書のパチンコ遊技機 1 としては、設定されている設定値に応じて大当たり確率が異なるもの（図 1 ～図 9）、始動入賞に基づいて保留表示予告演出や入賞時フラッシュ演出を実行可能であり、入賞時フラッシュ演出としての発光態様の変化がランプに応じて異なるもの（特徴部 1 3 5 S G、図 1 0 - 1 ～図 1 0 - 6 8）、可変表示の図柄確定期間中は入賞時フラッシュ演出を停止するもの（変形例 1 3 5 S G - 1、図 1 0 - 6 9 ～図 1 0 - 8 9）、大当たり期待度の異なるスーパーリーチのリーチ演出を実行可能であるとともに大当たり期待度の高いリーチ演出前に可動体動作演出を実行可能であり、該可動体動作演出を実行する場合には、可動体動作演出の開始タイミングから入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様を該可動体動作演出に応じた発光態様に変化させるもの（変形例 2、図 1 0 - 9 0 ～図 1 0 - 1 0 7）、可変表示中にステップアップ演出を実行可能であり、入賞時フラッシュ演出の非実行時にステップアップ演出を実行する場合には入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F を該ステップアップ演出に応じた態様で発光させる一方で、入賞時フラッシュ演出の実行中にステップアップ演出を実行する場合には入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様を入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から変化させないもの（変形例 1 3 5 S G - 3、図 1 0 - 1 0 8 ～図 1 0 - 1 1 8）、スーパーリーチのリーチ演出の開始前に可動体動作演出を実行可能であり、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F の発光態様が入賞時フラッシュ演出に応じた発光態様から可動体動作演出の開始タイミングから該可動体動作演出に応じた発光態様に変化する場合とリーチ演出の開始タイミングから該リーチ演出に応じた発光態様に変化する場合とで大当たり期待度が異なるもの（変形例 1 3 5 S G - 4、図 1 0 - 1 1 9）、保留表示やアクティブ表示の表示態様として表示パターン α ～表示パターン ε が設けられており、始動入賞により入賞時フラッシュ演出の実行が決定されたことに応じて、保留表示やアクティブ表示の表示パターンとしていずれの表示パターンが決定されるかの割合が異なるもの（変形例 1 3 5 S G - 5、図 1 0 - 1 2 0）、保留表示の表示パターンとして表示パターン ε が決定された場合に、作用演出の実行に応じて該表示パターン ε から表示パターン α ～表示パターン γ のいずれかに変化するもの（変形例 1 3 5 S G - 6、図 1 0 - 1 2 1 ～図 1 0 - 1 2 3）、入賞時フラッシュ演出の進行に応じて画像表示装置 5 に表示されるシルエット画像 1 3 5 S G 0 0 5 S の表示態様が変化していくもの（変形例 1 3 5 S G - 7、図 1 0 - 1 2 4 ～図 1 0 - 1 3 0）等を開示しているが、本発明のパチンコ遊技機としてはこれら複数の特徴部や変形例から 2 つ以上の特徴部や変形例を組み合わせ

10

20

30

40

50

施してもよい。

【0609】

また、前記特徴部135SGでは、所定の遊技を行う遊技機としてパチンコ遊技機1を例示したが、本発明はこれに限定するものではなく、所定の遊技を行う遊技機とは、少なくとも所定の遊技を行うものであればパチンコ遊技機1の他スロットマシンや一般ゲーム機であってもよい。

【0610】

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

【0611】

また、上述した実施の形態及び各変形例に示した構成、後述の形態例及び各変形例に示した構成のうち、全部又は一部の構成を任意に組み合わせることとしてもよい。

【0612】

なお、今回開示された上述の実施形態及び後述の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。この発明の範囲は上述の説明及び後述の説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等な意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【0613】

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（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、発光可能な発光手段（例えば、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、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F）と、可変表示に対応する特定表示（例えば、保留表示とアクティブ表示）を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置5）と、所定条件が成立したこと（例えば、始動入賞の発生）に基づいて、前記特定表示を表示する特定表示演出（例えば、保留表示やアクティブ表示を表示パターンα～表示パターンγのいずれかで表示する部分）と、前記発光手段を発光させる特定発光演出（例えば、入賞時フラッシュ演出）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、前記演出実行手段は、前記特定表示演出において前記特定表示の表示が完了するよりも前に前記発光手段の発光が遊技者から認識可能となるように前記特定発光演出を実行し（例えば、図10-28、図10-29（A）～図10-32（H）、図10-49（A）～図10-50（D）に示すように、保留表示の表示が完了するよりも前から入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを点灯させる部分）、前記特定発光演出が実行されないときよりも前記特定発光演出が実行されるときの方が有利状態に制御される割合が高く（例えば、図10-24に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、入賞時フラッシュ演出が実行されない場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分）、前記発光手段は、第1発光手段（例えば、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F）と、該第1発光手段とは異なる第2発光手段（例えば、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）と、を含み、前記第1発光手段は、前記特定発光演出が開始されてから所定タイミングまでの第1期間（例えば、前期入賞時フラッシュ演出が開始されてから該前期入賞時フラッシュ演出の終了タイミングまでの期間）と該所定タイミングから該特定発光演出の対象である可変表示の特定タイミングまでの第2期間（例えば、後期入賞時フラッシュ演出が開始されてから入賞時フラッシュ演出対象である可変表示のリーチ演出開始タイミングまでの期間）において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し（例えば、図10-28に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度C1且つ周期T1にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度C2且つ周期T2にて点滅する部分）、前記第2発光手段は、前記第1期間において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し、前記第2期間において実行中の可変表示に応じた態様にて発光し（例えば、図10-28に示

10

20

30

40

50

すように、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d は、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度 C 1 且つ周期 T 1 にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度 C 2 且つ周期 T 0 にて点滅する部分）、さらに、遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体を発射可能な発射手段と、前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第 1 流下経路と第 2 流下経路とのうち、当該第 2 流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示を行う案内表示手段と、を備え、前記案内表示は、第 1 案内表示と第 2 案内表示とを含み、前記案内表示手段は、前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後の所定期間において、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出の一部である当該有利状態の名称表示が完了する前から、前記第 2 案内表示を行い、当該有利状態の名称表示の完了以降に前記第 1 案内表示を行うとともに前記第 2 案内表示を継続し、前記所定期間の後の期間において、前記第 1 案内表示を終了する一方で前記第 2 案内表示を継続し、前記有利状態の制御が終了した後の特別状態において、前記第 2 案内表示を継続する遊技機が挙げられる。

10

【0614】

このような構成によれば、特定表示の表示完了よりも前に発光手段が発光するため、特定発光演出の対象となっている特定表示を遊技者が認識し易くなるとともに、特定発光演出の第 1 期間においては、第 1 発光手段だけではなく、第 2 発光手段についても特定発光演出に応じた態様にて発光させることで特定発光演出をより際立たせることができるので、該特定発光演出の対象となっている特定表示をより一層、遊技者が認識し易くなる。また、所定方向に遊技球を発射させるように遊技者を促す指示を好適に実行することができる。

20

【0615】

つまり、発光手段の発光態様により特定発光演出の対象となっている特定表示を遊技者が認識し易い遊技機とすることができるとともに、可変表示の表示結果が特定表示結果となった後の所定期間において第 1 案内表示と第 2 案内表示とで所定方向に遊技球を発射させる指示を強調し、その後は第 1 案内表示を引き継ぐことなく第 2 案内表示を引き継いで所定方向に遊技球を発射させることを指示することにより、指示を強調し過ぎないことで煩わしさを感じさせないようにでき、しかも、先に第 2 案内表示を行って控えめにこれから所定方向に遊技球を発射させることを指示し、その後、有利状態の名称を認識させ、認識させた後に第 1 案内表示によって所定方向に遊技球を発射させることをしっかり指示することができる。すなわち、遊技場に設置したときに演出が遊技者にわかりやすく有利状態において遊技球を発射すべき方向の指示がわかりやすい遊技機を提供することができる。

30

【0616】

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

40

【0617】

<特徴部 075F に関する説明>

50

次に、本実施の形態の特徴部 075F に係る遊技機について、図 11-1 ～ 図 11-60 を参照して説明する。

【0618】

〔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 11-1 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 11-4 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。

10

【0619】

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。

20

【0620】

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。

【0621】

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 11-4 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。

30

【0622】

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。

40

【0623】

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 11-4 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、大当た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。

50

【0624】

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。

【0625】

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。

【0626】

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。

【0627】

ここで、図11-2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。

【0628】

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。

【0629】

ここで、図11-3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11-3(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。

【0630】

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。

【0631】

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。

【0632】

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流下経路を通過して、第1始動入賞口の方へと流れ込む。遊技者が第2流下経路に向けて遊技球を発射させると、遊技球が第2流下経路を通過して、第2始動入賞口や大入賞口（通常大入賞口、V大入賞口）の方へと流れ込む。本実施の形態においては、大当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、右打ちをすることを遊技者に促す。遊技者は、右打ちをすることを促す表示が行われている間に右打ちをすることで、第2始動入賞口に遊技球を進入させて所定個（たとえば3個）の賞球が払い出されるとともに第2特図ゲームの権利を得ることができたり、また、通常大入賞口に遊技球を進入させて所定個（たとえば10個）の賞球が払い

10

20

30

40

50

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。

【0633】

図11-3(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。

【0634】

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。

【0635】

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

【0636】

図11-4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11-4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

10

20

30

40

50

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。

【０６３７】

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。

【０６３８】

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。

【０６３９】

〔画像表示装置〕

図１１－５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。

【０６４０】

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。

【０６４１】

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。

【０６４２】

なお、図１１－５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。

【０６４３】

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。

【０６４４】

〔各種テーブル〕

図１１－６～図１１－８を参照しながら、各種テーブルについて説明する。

【０６４５】

（大当り種別）

図１１－６は、当り種別表を示す説明図である。図１１－６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。

【０６４６】

10

20

30

40

50

具体的には、大当りの種別としては、5 R 通常大当り、5 R 確変大当り、および 10 R 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 1 R 目、2 ラウンド目は 2 R 目とも称する。5 R 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。

10

【0647】

5 R 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所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。

【0648】

10 R 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所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。

20

【0649】

5 R 通常大当りおよび 5 R 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、5 R 通常大当りおよび 5 R 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、5 R 通常大当りおよび 5 R 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、5 R 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、4 R 目）において V 大入賞口が開放する。このとき、遊技者が V 大入賞口を狙って右打ちをすることで遊技球を V 大入賞口に進入させることができれば、遊技状態が確変状態に制御される。

30

【0650】

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

40

【0651】

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

50

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。

【0652】

(各乱数)

図11-7は、各乱数を示す説明図である。図11-7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。

10

【0653】

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。

20

【0654】

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。

【0655】

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。

30

【0656】

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。

40

【0657】

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

50

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。

【0658】

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。

【0659】

(大当り判定テーブル、大当り種別判定テーブル)

図11-8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。

10

【0660】

図11-8(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、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、ランダムRと比較される大当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。

【0661】

通常時大当り判定テーブルには、図11-8(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11-8(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。

20

【0662】

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11-8(A)に示すいずれかの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11-8(A)に示す「確率」は、大当りになる確率(割合)を示す。

30

【0663】

図11-8(B)、(C)は、大当り種別判定テーブルを示す説明図である。図11-8(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11-8(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。

【0664】

図11-8(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11-8(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。

40

【0665】

また、図11-8(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

50

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。

【0666】

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

10

【0667】

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。

【0668】

(演出制御コマンド)

図11-9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11-9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。

20

【0669】

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。

30

【0670】

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。

【0671】

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。

40

【0672】

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

50

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。

【0673】

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。

【0674】

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。

【0675】

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

【0676】

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。

【0677】

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。

【0678】

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。

【0679】

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保留記憶数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。

【0680】

10

20

30

40

50

コマンド C 4 X X (H) およびコマンド C 6 X X (H) は、第 1 始動入賞口または第 2 始動入賞口への始動入賞時における大当たり判定、大当たり種別判定、変動パターン種別判定などの入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドである。このうち、コマンド C 4 X X (H) は、入賞時判定結果のうち、大当たりとなるか否か、および、大当たりの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンド C 3 X X (H) は、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果（変動パターン種別の判定結果）を示す変動種別コマンドである。

【0681】

C 7 X X (H) は、X X で示す回数目（ラウンド）の大入賞口への遊技球の通過を示す大入賞口入賞指定コマンドである。

【0682】

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

【0683】

遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、始動入賞時に、大当たりとなるか否か、大当たりの種別、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する。そして、図柄指定コマンドの E X T データに、大当たりとなることを指定する値、および、大当たりの種別を指定する値を設定し、演出制御用 C P U 120 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 E X T データに変動パターン種別の判定結果としての判定値の範囲を指定する値を設定し、演出制御用 C P U 120 に送信する制御を行う。演出制御用 C P U 120 は、図柄指定コマンドに設定されている値に基づいて、表示結果が大当たりとなるか否か、大当たりの種別を認識できるとともに、変動種別コマンドに基づいて、変動パターン種別を認識できる。

【0684】

〔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 C P U 103 による処理について説明する。

【0685】

（特別図柄通常処理）

図 11-10 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 11-10 に示すように、特別図柄通常処理において、C P U 103 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のタイマ割込以降の特別図柄通常処理を実行する場合には、客待ちデモ指定コマンド送信済フラグがセットされていることに基づいて、重ねて客待ちデモ指定コマンドを送信しないように制御される。このような客待ちデモ指定コマンド送信済フラグは、次の特別図柄の変動表示が開始されるときにリセットされる。

【0686】

10

20

30

40

50

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）。

10

【0687】

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。

【0688】

20

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。

【0689】

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。

30

【0690】

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。

40

【0691】

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。

【0692】

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

50

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。

【0693】

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。

【0694】

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（大当たり判定用乱数）を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する（ステップ075FS011）。なお、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファに予め格納した大当たり判定用乱数を読み出し、大当たり判定を行う。大当たり判定モジュールは、予め決められている大当たり判定値（図11-8参照）と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定の処理を実行するプログラムである。

【0695】

大当たり判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確率状態）の場合は、遊技状態が非確変状態（通常遊技状態および時短状態）の場合よりも、大当たりとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、予め大当たり判定値の数が多く設定されている確変時大当たり判定テーブル（図11-8（A）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当たり判定値の数が確変時大当たり判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当たり判定テーブル（図11-8（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、確変時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行い、遊技状態が通常状態や時短状態であるときは、通常時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行う。すなわち、CPU103は、大当たり判定用乱数（ランダムR）の値が図11-8（A）に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たりとすることに決定する。大当たりとすることに決定した場合には（ステップ075FS011でY）、ステップ075FS012に移行する。なお、大当たりとするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄における停止図柄を大当たり図柄とするか否か決定するということでもある。

【0696】

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

【0697】

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

【0698】

ステップ075FS011において大当たり判定用乱数（ランダムR）の値がいずれかの大当たり判定値に一致すれば、CPU103は、大当たりであることを示す大当たりフラグをセットする（ステップ075FS012）。なお、大当たりフラグは、大当たり遊技が終了するときにリセットされる。そして、大当たり種別を複数種類のうちのいずれかに決定するため

10

20

30

40

50

に使用するテーブルとして、図 11-8 (B) の第 1 特別図柄大当り種別判定用テーブルおよび図 11-8 (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 11-8 (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 11-8 (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。

【0699】

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)。

【0700】

図 11-8 (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。

【0701】

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。

【0702】

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。

【0703】

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)。

【0704】

(変動パターン設定処理)

図 11-11 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 11-11 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。

【0705】

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）。

【0706】

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）。

【0707】

（特別図柄変動処理）

図11-12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11-11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。

【0708】

（特別図柄停止処理）

図11-13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11-13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、大当た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、大当た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。

【0709】

大当た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、大当た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）。

【0710】

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通常大当たりの場合、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確変大当たりの場合、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確変大当たりの場合、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。

【0711】

また、大入賞口制御タイマに、大当たり表示時間であるファンファーレ時間（大当た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

10

20

30

40

50

(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。

【0712】

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。

【0713】

ステップ075FS312の後、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。

【0714】

(大当り開放前処理)

図11-14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11-14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。

【0715】

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。

【0716】

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。

【0717】

(大当り開放中処理)

図11-15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11-15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)。

【0718】

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。

10

【0719】

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。

【0720】

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)。

20

【0721】

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。

30

【0722】

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

【0723】

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。

40

【0724】

(大当り開放後処理)

図11-16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11-16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

50

であるか否かを判定する（ステップ075FS601）。

【0725】

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。

【0726】

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）。

【0727】

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）。

【0728】

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。

【0729】

（大当り終了処理）

図11-17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11-17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）。

【0730】

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。

【0731】

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。

【0732】

10

20

30

40

50

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。

【0733】

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。

10

【0734】

（大当たり中演出処理）

次に、演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120による処理について説明する。図11-18は、大当たり中演出処理の一例を示すフローチャートである。図11-18に示すように、大当たり中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、大当たり終了指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ075FS651）。ここで、大当たり終了指定コマンド受信フラグなどのフラグは、ROM121に形成されるコマンド受信バッファに大当たり終了指定コマンドを受信した旨のデータが格納されている場合に、演出制御用CPU120によりセットされ、大当たり遊技が終了するなどの所定のタイミングで消去される。

20

【0735】

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

【0736】

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。

30

40

【0737】

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。

【0738】

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、大当たりが発生したに基づきCPU103から大当た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

50

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、大当た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。

【0739】

また、演出制御用CPU120は、大当た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。

【0740】

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

【0741】

演出制御用CPU120は、5R確変大当たりの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11-41参照）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たり開始指定コマンド（A0系コマンド）に基づき大当たりの種別（この場合、5R確変大当たり）を特定するとともに、大入賞口開放中指定コマンド（A102コマンド）に基づき大当たりのラウンド（この場合、2R）を特定し、特定した大当たり中のラウンドに応じた演出（この場合、V確変示唆演出）を実行するためのプロセスデータを設定する。

【0742】

また、演出制御用CPU120は、5R確変大当たりの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11-42参照）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たり開始指定コマンド（A0系コマンド）に基づき大当たりの種別（この場合、5R確変大当たり）を特定するとともに、大入賞口開放中指定コマンド（A103コマンド）に基づき大当たりのラウンド（この場合、3R）を特定し、特定した大当たり中のラウンドに応じた演出（この場合、V予告演出）を実行するためのプロセスデータを設定する。

【0743】

また、演出制御用CPU120は、5R確変大当たりの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11-43参照）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たり開始指定コマンド（A0系コマンド）に基づき大当たりの種別（この場合、5R確変大当たり）を特定するとともに、大入賞口開放後指定コマンド（A203コマンド）に基づき終了した大当たりのラウンド（この場合、3R）を特定し、特定した大当たり中のラウンド後に応じた演出（この場合、Vを狙え演出）を実行するためのプロセスデータを設定する。Vを狙え演出は、特定領域であるV大入賞口に関する画像表示を用いた案内表示である。具体的には、Vを狙え演出においては、特定領域であるV大入賞口を狙って遊技球を発射させるように遊技者に右打ちを促す画像が表示される。Vを狙え演出においては、特定領域であるV大入賞口そのものを指すような画像が表示されてもよいし、特定領域であるV大入賞口付近を指すような画像が表示されてもよいし、特定

10

20

30

40

50

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。

【0744】

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11-44参照)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。

10

【0745】

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。

20

【0746】

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。

30

【0747】

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。

40

【0748】

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。

【0749】

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11-44参照)を実行するためのプロセスデータを設定する。

【0750】

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

50

ロセデータを設定する。

【0751】

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11-46，図11-47参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。

【0752】

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。

10

【0753】

〔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。

【0754】

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。

20

【0755】

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。

30

【0756】

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。

【0757】

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。

40

【0758】

50

5 R 確変大当りの場合、1 R 目～3 R 目、および 5 R 目においては通常大入賞口が開放するが、4 R 目に限っては V 大入賞口が開放する。具体的には、5 R 確変大当りの場合、5 R 通常大当りと同様に、1 R 目および 2 R 目において通常大入賞口が開放するとともに、2 R 目においては、確変大当りであるか否かを示唆する V 確変示唆演出が実行される。そして、V 確変示唆演出の結果、確変大当りであることが報知される。そして、その後の 3 R 目においては、次の 4 R 目が V 開放ラウンドであることを予告する V 予告演出が実行される。4 R 目においては、V 大入賞口が開放し、V 大入賞口に進入した遊技球が V 入賞スイッチ 0 7 5 F 0 2 4 によって検出されると、V 入賞が発生する。これにより、大当りラウンド終了後の遊技状態が確変状態に制御されるための権利が遊技者に付与される。その後、5 R 目においては、再び通常大入賞口が開放し、5 R 目が終了するとエンディング演出が実行される。

10

【0 7 5 9】

1 0 R 確変大当りの場合、1 R 目～8 R 目、および 1 0 R 目においては通常大入賞口が開放するが、9 R 目に限っては V 大入賞口が開放する。具体的には、1 0 R 確変大当りの場合、1 R 目～7 R 目において通常大入賞口が開放するとともに、7 R 目においては、確変大当りであるか否かを示唆する V 確変示唆演出が実行される。そして、V 確変示唆演出の結果、確変大当りであることが報知される。そして、その後の 8 R 目においては、次の 9 R 目が V 開放ラウンドであることを予告する V 予告演出が実行される。9 R 目においては、V 大入賞口が開放し、V 大入賞口に進入した遊技球が V 入賞スイッチ 0 7 5 F 0 2 4 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、1 0 R 目においては、再び通常大入賞口が開放し、1 0 R 目が終了するとエンディング演出が実行される。

20

【0 7 6 0】

大当り遊技状態後のエンディング演出が終了すると、所定回数（たとえば、5 R 通常大当りの場合は 1 0 0 回、5 R 確変大当りおよび 1 0 R 確変大当りの場合は 1 5 0 回）の変動に亘って遊技状態が時短状態に制御される。さらに、5 R 確変大当りおよび 1 0 R 確変大当りの場合であって、かつ大当りラウンド中に V 入賞が発生した場合、時短状態に制御されている所定回数（1 5 0 回）の変動に亘って遊技状態が確変状態に制御される。つまり、5 R 通常大当りの場合、大当りラウンド後の遊技状態が低確高ベース状態となり、5 R 確変大当りや 1 0 R 確変大当りの場合、大当りラウンド後の遊技状態が高確高ベース状態となる。

30

【0 7 6 1】

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 0 7 5 F 0 3 0、および右打ち表示部 0 7 5 F 0 5 5 によって右打ち促進演出が継続して実行される。このため、遊技者は、最初の大当り（初当りとも称する）が発生した以降、大当りラウンドが終了した後の時短状態においても、常に右打ち促進演出によって右打ちするように促される。

【0 7 6 2】

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 6 B 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。

40

【0 7 6 3】

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 6 B 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 0 7 5 F 0 2 2 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。

50

【0764】

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。

【0765】

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。

【0766】

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。

【0767】

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。

【0768】

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。

【0769】

〔処理の一例のタイミングチャート〕

図11-19～図11-21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11-19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11-20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11-21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11-19～図11-21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。

【0770】

図11-19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C

P U 1 2 0 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。

【 0 7 7 1 】

たとえば、演出制御用 C P U 1 2 0 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 0 7 5 F 0 0 5 D の表示を更新したり、特図 1 記憶表示部 0 7 5 F 0 5 1 の点灯態様を更新したりする。また、演出制御用 C P U 1 2 0 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 C P U 1 2 0 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 C P U 1 2 0 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 C P U 1 2 0 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。

【 0 7 7 2 】

その後、特別図柄の変動が t 2 で停止するときに、C P U 1 0 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して、図柄確定指定コマンド（8 F 0 0）を送信する。なお、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図柄確定指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。

【 0 7 7 3 】

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 t 3 において、C P U 1 0 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して、大当り開始指定コマンド（A 0 系コマンド）および右打ち表示点灯コマンド（F D 系コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用 C P U 1 2 0 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 0 7 5 F 0 5 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 5 5 における L E D などの点灯手段を点灯させる。たとえば、演出制御用 C P U 1 2 0 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 8 L，8 R 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 C P U 1 2 0 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 8 L，8 R から出力させたりする。

【 0 7 7 4 】

図 1 1 - 2 0 に示すように、その後、t 4 で大当りラウンドが開始すると、C P U 1 0 3 は、通常大入賞口を開放させるとともに、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して、大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 1 コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 R 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。

【 0 7 7 5 】

その後、t 5 で 1 R 目が終了すると、C P U 1 0 3 は、通常大入賞口を閉鎖させるとともに、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して、大入賞口開放後指定コマンド（A 2 0 1 コマンド）を送信する。なお、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大入賞口開放後指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。

【 0 7 7 6 】

その後、t 6 で 2 R 目が開始すると、C P U 1 0 3 は、通常大入賞口を開放させるとともに、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して、大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 2 コマンド）を送信する。これに対して、演出制御用 C P U 1 2 0 は、2 R 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 C P U 1 2 0 は、大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 2 コマンド）に基づいて、V 確変示唆演出（図 1 1 - 4 1 参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。

【 0 7 7 7 】

その後、t 7 で 2 R 目が終了すると、C P U 1 0 3 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。

【0778】

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11-42参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。

10

【0779】

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11-43参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。

【0780】

図11-21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11-42参照）を実行した後、Vを狙え演出（図11-43参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。

20

【0781】

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11-44参照）を実行するためのプロセスデータを設定する。

30

【0782】

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。

【0783】

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。

40

【0784】

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。

【0785】

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

50

【0786】

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。

【0787】

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。

10

【0788】

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11-60参照）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11-60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。

20

【0789】

[ランプの点灯態様]

図11-22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11-22（A）に示すような黒塗りの態様で表す。

30

【0790】

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11-22（B）に示すような白塗りの態様で表す。

【0791】

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11-22（C）に示すようなハッチングの態様で表す。

40

【0792】

[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11-23～

50

図11-33、および図11-38～図11-50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。

【0793】

図11-23(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11-23(b1)～図11-24(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11-23(b1)～図11-24(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。

【0794】

図11-23(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11-23(b2)に示すように、大当たり変動である場合、画像表示装置5においてリーチ演出に対応する画像が表示されるとともに、スピーカ8L、8Rからリーチ演出に対応する音が出力し、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。

【0795】

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。

【0796】

図11-24(b3)に示すように、特別図柄の変動停止の結果、大当たりが発生すると、CPU103は、演出制御用CPU120に対して、大当たり開始指定コマンド(A0系コマンド)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11-24(c1)～図11-38(d2)の各演出のデータを、大当たり開始指定コマンド(A0系コマンド)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11-24(c1)～図11-38(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。

【0797】

ここで、ファンファーレ演出について詳細に説明する。ファンファーレ演出は、複数の演出パートに分かれている。本実施の形態においては、ファンファーレ演出は、祝福パートと、名称表示パートと、右打ち促進パートとを含む。祝福パートは、大当たりとなったことを祝福する演出が実行される演出パートであり、図11-24(c1)で後述するように、大当たりとなったことを祝福する画像が画像表示装置5に表示されたり、大当たりとなったことを祝福する音がスピーカ8L、8Rから出力されたり、大当たりとなったことを祝福する点灯態様となるように遊技効果ランプ9の点灯態様が変化したりする。名称表示パートは、発生した大当たり遊技状態の名称を報知することで、大当たりラウンドを開始することを遊技者に知らせるとともに、発生した大当たり遊技状態の種類を遊技者に知らせる演出パートであり、図11-24(c2)、(c3)で後述するように、大当たり遊技状態の名称

10

20

30

40

50

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11-24(c4)~図11-33(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。

10

【0798】

図11-24(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「おめでとう!!」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11-24(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「おめでとう!!」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。

20

30

40

50

【0799】

図11-24(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、発生した大当たり遊技状態の名称を示す名称画像の一部（この例では「CHANCE BONUS!!」の文字画像のうちの「CHANCE」）が画像表示装置5の中央に表示されたり、大当たりの開始に対応する音がスピーカ8L, 8Rから出力されたり、大当たりの開始に対応する点灯態様となるように遊技効果ランプ9の点灯態様が変化したりする。

【0800】

図11-25(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11-24(c2)に続いて、発生した大当たり遊技状態の名称を示す名称画像の残りの部分（この例では「CHANCE BONUS!!」の文字画像のうちの「BONUS!!」）が新たに追加されて画像表示装置5の中央に表示される。これにより、発生した大当たり遊技状態の名称を示す名称画像として、「CHANCE BONUS!!」の文字画像が画像表示装置5の中央に表示される。また、次のタイミングから始まるファンファー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11-24(c4)～図11-33(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。

【0801】

ここで、演出制御用CPU120は、図11-34～図11-37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。

【0802】

図11-34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11-34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。

【0803】

図11-35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11-35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。

【0804】

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。

10

【0805】

図11-36および図11-37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11-36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11-36に示すように、枠右ランプ用の孫テーブルW11においては、30msec間隔でT1～T56に亘ってRGBのデータが規定され、さらに最後の時間である1000msec（T57）では全てのランプに消灯（0x000000）のデータが規定されている。なお、孫テーブルでは、枠右ランプ075F009Rおよび枠左ランプ075F009Lの各々について、図11-2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11-36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。

20

【0806】

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。

30

40

50

【0807】

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11-25(c4)～図11-32(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。

【0808】

図11-37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11-37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(0x000000)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「XX」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11-37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。

【0809】

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。

【0810】

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11-25(c4)～図11-32(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。

【0811】

また、図11-37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11-37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(0x000000)のデータが規定されている。

【0812】

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1350mscに対して20msc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、1350msc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、1350msc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、1350msc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。

【0813】

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320mscに対して600000msc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（0x000000）のデータが規定されている。

【0814】

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330msc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、1350msc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320msc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11-25（c4）～図11-32（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。

【0815】

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、2000msc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。

【0816】

図11-25（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11-25（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。

【0817】

図11-25（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。

【0818】

図11-26（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

10

20

30

40

50

達したため、可動体ランプ 9 d の左 X が点灯を開始する。スピーカ 8 L , 8 R からは、遊技効果ランプ 9 の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0819】

図 11-26 (c 7) に示すように、画像表示装置 5 においては右方向に向けられた矢印画像の先端がさらに表示される。遊技効果ランプ 9 については、枠左ランプ 075F009L の第 1 ランプが点灯を開始する。さらに、可動体ランプ 9 d の中 X が点灯を開始する。スピーカ 8 L , 8 R からは、遊技効果ランプ 9 の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0820】

図 11-26 (c 8) に示すように、画像表示装置 5 においては右方向に向けられた矢印画像の先端がさらに表示される。遊技効果ランプ 9 については、枠右ランプ 075F009R の第 2 ランプが点灯を開始する。さらに、可動体ランプ 9 d の右 X が点灯を開始する。スピーカ 8 L , 8 R からは、遊技効果ランプ 9 の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

10

【0821】

図 11-27 (c 9) に示すように、画像表示装置 5 においては右方向に向けられた矢印画像がさらに表示される。遊技効果ランプ 9 については、枠右ランプ 075F009R の第 3 ランプが点灯を開始する。スピーカ 8 L , 8 R からは、遊技効果ランプ 9 の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0822】

20

図 11-27 (c 10) 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 8 L , 8 R からは、遊技効果ランプ 9 の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0823】

図 11-27 (c 11) 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 8 L , 8 R からは、遊技効果ランプ 9 の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

30

【0824】

図 11-28 (c 12) 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 8 L , 8 R からは、遊技効果ランプ 9 の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0825】

図 11-28 (c 13) 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 8 L , 8 R からは、遊技効果ランプ 9 の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

40

【0826】

図 11-28 (c 14) 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 8 L , 8 R からは、遊技効果ランプ 9 の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0827】

図 11-29 (c 15) 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 9 c

50

の付近に到達したため、アタッカランプ 9 c が点灯を開始する。なお、アタッカランプ 9 c 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 8 L, 8 R からは、遊技効果ランプ 9 の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0828】

図 11-29 (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 8 L, 8 R からは、遊技効果ランプ 9 の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0829】

図 11-29 (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 9 d の左 X も消灯する。スピーカ 8 L, 8 R からは、遊技効果ランプ 9 の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0830】

図 11-30 (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 9 d の中 X も消灯する。スピーカ 8 L, 8 R からは、遊技効果ランプ 9 の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0831】

図 11-30 (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 9 d の右 X も消灯する。スピーカ 8 L, 8 R からは、遊技効果ランプ 9 の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0832】

図 11-30 (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 8 L, 8 R からは、遊技効果ランプ 9 の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0833】

図 11-31 (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 8 L, 8 R からは、遊技効果ランプ 9 の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0834】

図 11-31 (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 8 L, 8 R からは、遊技効果ランプ 9 の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0835】

図 11-31 (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 8 L, 8 R からは、遊技効果ランプ 9 の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0836】

図 11-32 (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

10

20

30

40

50

は、枠右ランプ 0 7 5 F 0 0 9 R の第 7 ランプが消灯する。スピーカ 8 L, 8 R からは、遊技効果ランプ 9 の点灯に合わせて、右打ち促進演出に応じた態様で音出力される。

【0837】

図 11-32 (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 0 7 5 F 0 0 9 R 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 9 c も消灯する。スピーカ 8 L, 8 R 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。

【0838】

図 11-32 (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 0 7 5 F 0 0 9 L 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 8 L, 8 R からは、右打ち促進演出に応じた態様で音出力されないようになっている。これにより、大右打ち促進演出が終了した後に大当りラウンド中に移行したときに、当該大当りラウンド中の BGM (大当りラウンドの背景に応じた音) と大右打ち促進演出における音とが重複しないようになっている。

【0839】

図 11-33 (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 8 L, 8 R からは、右打ち促進演出に応じた態様で音出力されない。

【0840】

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。

【0841】

また、1 回目の大右打ち促進演出においてはスピーカ 8 L, 8 R から右打ち促進演出に応じた態様で音 (たとえば、キューーンとう効果音) が出力されることで、遊技者に対して効果的に右打ちを促すことができる一方で、2 回目の大右打ち促進演出においてはスピーカ 8 L, 8 R から右打ち促進演出に応じた態様で音出力されないことで、その後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。

【0842】

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 11-24 (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。

【0843】

アタッカランプ 9 c 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 9 c 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。

【0844】

以下の例では、5 R 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

10

20

30

40

50

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。

【0845】

図11-38(c26)に示すように、遊技効果ランプ9が消灯して大右打ち促進演出の2回目終了すると、図11-38(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11-38(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11-38(c28)の段階までの一連の演出データが設定される。

【0846】

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11-39(d3)~図11-40(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11-39(d3)~図11-40(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。

【0847】

図11-39(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。

【0848】

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。

【0849】

「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。

【0850】

「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。

10

【0851】

たとえば、本実施の形態においては、図11-38（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11-38（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11-38（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、大当た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層目における大当たりラウンド中の背景画像を遊技者に見せる。

20

【0852】

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。

30

【0853】

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。

40

50

【0854】

図11-39(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11-39(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。

10

【0855】

図11-40(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。

【0856】

図11-40(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。

【0857】

図11-40(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。

20

【0858】

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11-41(e5)~図11-42(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11-41(e5)~図11-42(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。

30

【0859】

図11-41(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。

【0860】

図11-41(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、押しボタン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)に応じた態様で音出力される。

40

【0861】

図11-41(e7)に示すように、V確変示唆演出において、遊技者が押しボタン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

50

ど)に応じた態様で点灯する。スピーカ 8 L, 8 R からもラウンド中演出 (V 確変示唆演出など) に応じた態様で音出力される。

【0862】

図 11-42 (e8) に示すように、2 R 目が終了すると、通常大入賞口が閉鎖し、CPU 103 は、演出制御用 CPU 120 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 CPU 120 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。

【0863】

図 11-42 (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。

10

【0864】

ラウンド間が終了すると、CPU 103 は、演出制御用 CPU 120 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 CPU 120 は、CPU 103 からのコマンドに基づき、3 R 目におけるラウンド中演出を実行する。なお、演出制御用 CPU 120 は、図 11-42 (e10) ~ 図 11-43 (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 11-42 (e10) ~ 図 11-43 (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。

20

【0865】

図 11-42 (e10) に示すように、3 R 目が開始すると、通常大入賞口が開放し、V 予告演出が実行される。具体的には、画像表示装置 5 の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像に重なるようにして、キャラクタ画像とともに「次のラウンドで V を掴め!!」の文字画像が表示される。なお、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像 (矢印および文字) が表示される。遊技効果ランプ 9 はラウンド中演出 (V 予告演出など) に応じた態様で点灯する。スピーカ 8 L, 8 R からもラウンド中演出 (V 予告演出など) に応じた態様で音出力される。

【0866】

30

図 11-43 (e11) に示すように、3 R 中においては、V 予告演出が引き続き実行され、画像表示装置 5 の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像に重なるようにして、キャラクタ画像とともに「次のラウンドで V を掴め!!」の文字画像が表示され、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像 (矢印および文字) が表示される。遊技効果ランプ 9 はラウンド中演出 (V 予告演出など) に応じた態様で点灯する。スピーカ 8 L, 8 R からもラウンド中演出 (V 予告演出など) に応じた態様で音出力される。

【0867】

図 11-43 (e12) に示すように、3 R 目が終了すると、通常大入賞口が閉鎖し、CPU 103 は、演出制御用 CPU 120 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 CPU 120 は、CPU 103 からのコマンドに基づき、3 R 目後から 4 R 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。

40

【0868】

図 11-43 (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

50

(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)に応じた態様で音出力される。

【0869】

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11-44(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11-44(e14)~図11-44(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。

10

【0870】

図11-44(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)に応じた態様で音出力される。

【0871】

図11-44(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)に応じた態様で音出力される。

20

【0872】

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11-44(e16)~図11-45(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11-44(e16)~図11-45(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。

30

【0873】

図11-44(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)に応じた態様で音出力される。

【0874】

図11-45(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。

40

【0875】

図11-45(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。

【0876】

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CP

50

U120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11-45(e19)～図11-46(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11-45(e19)～図11-46(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。

【0877】

図11-45(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。

10

【0878】

図11-46(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。

【0879】

図11-46(e21)に示すように、5R目が終了すると、通常大入賞口が閉鎖し、CPU103は、演出制御用CPU120に対して、大入賞口開放後指定コマンド(A205コマンド)を送信する。なお、演出制御用CPU120は、大入賞口開放後指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。さらに、それ以降の所定タイミングにおいて、CPU103は、演出制御用CPU120に対して、大当たり終了指定コマンド(A3系コマンド)を送信する。これに対して、演出制御用CPU120は、CPU103からのコマンドに基づき、エンディング演出を実行する。なお、演出制御用CPU120は、図11-46(f1)～図11-47(f4)の各演出のデータを、大当たり終了指定コマンド(A3系コマンド)に基づき設定する。言い換えると、図11-46(f1)～図11-47(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。

20

【0880】

図11-46(f1)に示すように、エンディング演出が開始すると、画像表示装置5の画面中央に大当たり遊技状態後の確変状態におけるステージを選択させる画像が表示される。さらに、画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像(矢印および文字)が表示される。遊技効果ランプ9はエンディング演出に応じた態様で点灯する。スピーカ8L、8Rからもエンディング演出に応じた態様で音が出力される。

30

【0881】

図11-47(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。

40

【0882】

図11-47(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

50

例えば、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。

【0883】

図11-47（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。

【0884】

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11-48（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11-48（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。

【0885】

図11-48（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。

【0886】

図11-48（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。

【0887】

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11-48（g3）～図11-49（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11-48（g3）～図11-49（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。

【0888】

図11-48（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 8 L，8 R から特別図柄の変動開始に応じた態様で音出力される。

【0889】

図 11-49（g 4）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 8 L，8 R からリーチ演出に対応する音出力し、遊技効果ランプ 9 が、リーチ演出に応じた態様で点灯する。画面の右上においては、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。

【0890】

図 11-49（g 5）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。

【0891】

特別図柄の変動が停止するときに、CPU 103 は、演出制御用 CPU 120 に対して、図柄確定指定コマンド（8F00）を送信する。なお、演出制御用 CPU 120 は、図柄確定指定コマンドに基づいては特に演出の設定を行わない。

【0892】

図 11-49（g 6）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、CPU 103 は、演出制御用 CPU 120 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 CPU 120 は、CPU 103 からのコマンドに基づき、ファンファーレ演出を実行する。なお、演出制御用 CPU 120 は、図 11-50（h 1），（h 2）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 11-50（h 1），（h 2）の間に行われる各演出は、演出制御コマンドをトリガーとするのではなく、時間経過によって進行する。

【0893】

図 11-50（h 1）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 8 L，8 R 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。

【0894】

図 11-50（h 2）に示すように、ファンファーレ演出が開始された後、発生した大当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

10

20

30

40

50

カ 8 L, 8 R 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 1 1 - 2 5 (c 4) ~ 図 1 1 - 3 2 (c 2 4) に示したように、スピーカ 8 L, 8 R から大右打ち促進演出に応じた態様で音出力されることがなく、さらに、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯することもない。

【0895】

ファンファーレ演出が終了すると、CPU 103 は、演出制御用 CPU 120 に対して、大入賞口開放中指定コマンド (A 101 コマンド) を送信する。これに対して、演出制御用 CPU 120 は、CPU 103 からのコマンドに基づき、ファンファーレ演出からラウンド中演出へと切り替えて、1 R 目におけるラウンド中演出を実行する。

10

【0896】

図 1 1 - 5 0 (i 1) に示すように、大当り 1 R が開始すると、通常大入賞口が開放し、画像表示装置 5 の画面中央にラウンド中演出に応じた背景画像が表示され、さらに、引き続き右上に小右打ち促進演出の画像 (矢印および文字) が表示される。遊技効果ランプ 9 はラウンド中演出に応じた態様で点灯する。

【0897】

その後、図示は省略するが、図 1 1 - 4 0 ~ 図 1 1 - 4 6 に示すようにラウンド中において V 予告演出、V を狙え演出、および V 入賞などの各種演出を実行し、やがて大当りラウンドが終了すると、図 1 1 - 4 6 および図 1 1 - 4 7 に示すようにエンディング演出が実行される。そして、図 1 1 - 4 8 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 075 F 020 の右打ち表示部 075 F 030、および第 4 図柄ユニット 075 F 050 の右打ち表示部 075 F 055 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、CPU 103 から演出制御用 CPU 120 に対して、右打ち表示消灯指定コマンドが送信され、演出制御用 CPU 120 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 075 F 020 の右打ち表示部 075 F 030、および第 4 図柄ユニット 075 F 050 の右打ち表示部 075 F 055 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。

20

30

【0898】

〔電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機 1 の演出態様〕

図 1 1 - 5 1 は、特図 1 当りによるファンファーレ演出中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機 1 の演出態様を示す説明図である。図 1 1 - 5 1 に示す電断は、図 1 1 - 2 0 に示すように、ファンファーレ演出中にパチンコ遊技機 1 の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断 1 を想定する。

【0899】

図 1 1 - 5 1 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 1 1 - 2 4 (c 1) 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 1 1 - 2 4 (c 2) 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 1 1 - 2 8 (c 1 4) 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 1 1 - 3 1 (c 2 3) 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。

40

【0900】

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

50

(矢印および文字)が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図 L E D 基板 0 7 5 F 0 2 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 3 0 および第 4 図柄ユニット 0 7 5 F 0 5 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 5 5 においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。
【0901】

その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、C P U 1 0 3 から大入賞口開放中指定コマンド (A 1 0 1 コマンド) を受信するまで待機し、大入賞口開放中指定コマンド (A 1 0 1 コマンド) を受信すると、当該大入賞口開放中指定コマンド (A 1 0 1 コマンド) に基づき、図 1 1 - 3 9 (e 1) のような 1 R 中における演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。また、大当たりとなったことを祝福する画像 (この例ではキャラクタ画像とともに「おめでとー!!」の文字画像)、大当たり遊技状態の名称を示す名称画像 (この例では「C H A N C E B O N U S !!」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。

10

【0902】

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。

【0903】

20

図 1 1 - 5 2 は、特図 1 当り時の大当たり 1 ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機 1 の演出態様を示す説明図である。図 1 1 - 5 2 に示す電断は、図 1 1 - 2 0 に示すように、1 R 中にパチンコ遊技機 1 の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断 2 を想定する。

【0904】

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

【0905】

30

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置 5 の右上に小右打ち促進演出の画像 (矢印および文字) が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図 L E D 基板 0 7 5 F 0 2 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 3 0 および第 4 図柄ユニット 0 7 5 F 0 5 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 5 5 においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【0906】

その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、C P U 1 0 3 から大入賞口開放中指定コマンド (A 1 0 2 コマンド) を受信するまで待機し、大入賞口開放中指定コマンド (A 1 0 2 コマンド) を受信すると、当該大入賞口開放中指定コマンド (A 1 0 2 コマンド) に基づき、図 1 1 - 4 1 (e 5) のような 2 R 中における演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。なお、大当たりラウンド中に得られる賞球の数に対応するポイント画像については、R A M 1 2 2 におけるポイントの記憶が電断によって消去されるため、0 p t で表示される。その後のラウンド中に賞球を得られた場合、たとえば、1 0 個得られるごとに 1 0 p t 加算するなど、再び 0 p t を起点として、ポイントを加算していけばよい。なお、ポイント画像について、電断から復帰後は 0 p t で表示されるものに限らず、「??」のように所定画像によってポイントが分からないようにしてもよい。

40

【0907】

このように、大当たりラウンド中に電断が生じた場合でも、その後の電源投入した時点から小右打ち促進演出については実行されるため、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができ、右打ちすることを忘れてしまって次のラウンドで通常大入賞口に遊技球を進入させることができないなどの不利益を遊技者に与えてし

50

まうことを極力防ぐことができる。

【0908】

図11-53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11-53に示す電断は、図11-20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。

【0909】

図11-53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11-40（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。

【0910】

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。

【0911】

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11-41（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。

【0912】

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。

【0913】

図11-54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11-54に示す電断は、図11-20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。

【0914】

図11-54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11-41（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。

【0915】

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。

【0916】

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

10

20

30

40

50

が電断によって消去されるため、O p t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11-42(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、C P U 1 0 3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C P U 1 2 0に送信するように構成すれば、演出制御用C P U 1 2 0は、C P U 1 0 3から受信した、大入賞口開放中指定コマンド(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11-42(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。

【0917】

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。

【0918】

図11-55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11-55に示す電断は、図11-20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。

【0919】

図11-55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11-42(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。

【0920】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置5の右上に小右打ち促進演出の画像(矢印および文字)が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図L E D基板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。

【0921】

その後、演出制御用C P U 1 2 0は、C P U 1 0 3から大入賞口開放中指定コマンド(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、R A M 1 2 2におけるポイントの記憶が電断によって消去されるため、O p t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11-42(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、C P U 1 0 3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C P U 1 2 0に送信するように構成すれば、演出制御用C P U 1 2 0は、C P U 1 0 3から受信した、大入賞口開放中指定コマンド(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11-42(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。

【0922】

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。

【0923】

10

20

30

40

50

図11-56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11-56に示す電断は、図11-21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。

【0924】

図11-56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11-43（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。

【0925】

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。

【0926】

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11-44（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11-44（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。

【0927】

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。

【0928】

図11-57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11-57に示す電断は、図11-21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。

【0929】

図11-57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11-44（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11-44（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。

【0930】

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075

10

20

30

40

50

F 0 5 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 5 5 においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。
【0931】

その後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、CPU 1 0 3 から大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 5 コマンド）を受信するまで待機し、大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 5 コマンド）を受信すると、当該大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 5 コマンド）に基づき、図 1 1 - 4 5（e 1 9）のような 5 R 中における演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。なお、大当たりラウンド中に得られる賞球の数に対応するポイント画像については、RAM 1 2 2 におけるポイントの記憶が電断によって消去されるため、0 p t で表示される。

【0932】

このように、大当たりラウンド中に電断が生じた場合でも、その後の電源投入した時点から小右打ち促進演出については実行されるため、電断から復帰した直後において最低限、遊技者に右打ちすることを促すことができ、右打ちすることを忘れてしまって次のラウンドで通常大入賞口に遊技球を進入させることができないなどの不利益を遊技者に与えてしまうことを極力防ぐことができる。さらに、4 R 中のように、V を狙え演出とともに小右打ち促進演出を実行している間に電断が生じた場合と、前述した図 1 1 - 5 1 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。

【0933】

図 1 1 - 5 8 は、特図 1 当り時の大当たり 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 1 1 - 5 8 に示す電断は、図 1 1 - 2 1 に示すように、4 R 後のラウンド間にパチンコ遊技機 1 の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断 8 を想定する。

【0934】

図 1 1 - 5 8 に示すように、4 R 後のラウンド間において V 入賞演出に対応する画像が画像表示装置 5 に表示された状態（図 1 1 - 4 5（e 1 8）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。

【0935】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置 5 の右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図 L E D 基板 0 7 5 F 0 2 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 3 0 および第 4 図柄ユニット 0 7 5 F 0 5 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 5 5 においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【0936】

その後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、CPU 1 0 3 から大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 5 コマンド）を受信するまで待機し、大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 5 コマンド）を受信すると、当該大入賞口開放中指定コマンド（A 1 0 5 コマンド）に基づき、5 R 中における演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。なお、大当たりラウンド中に得られる賞球の数に対応するポイント画像については、RAM 1 2 2 におけるポイントの記憶が電断によって消去されるため、0 p t で表示される。

【0937】

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。

【0938】

図 1 1 - 5 9 は、特図 1 当り時の大当たり最終ラウンド中に電断から復帰した場合におけ

るパチンコ遊技機 1 の演出態様を示す説明図である。図 1 1 - 5 9 に示す電断は、図 1 1 - 2 1 に示すように、5 R 中にパチンコ遊技機 1 の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断 9 を想定する。

【0939】

図 1 1 - 5 9 に示すように、5 R 中のラウンド中演出に対応する画像が画像表示装置 5 に表示された状態（図 1 1 - 4 6（e 2 0）の状態）、または 5 R 終了後の状態（図 1 1 - 4 6（e 2 1）の状態）において電断が発生した場合、画像表示装置 5 に画像が表示されなくなった後、電源投入によって「復旧中…」の文字画像が画像表示装置 5 に表示される。

【0940】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置 5 の右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図 L E D 基板 0 7 5 F 0 2 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 3 0 および第 4 図柄ユニット 0 7 5 F 0 5 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 5 5 においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【0941】

その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、C P U 1 0 3 から大当り終了指定コマンド（A 3 系コマンド）を受信するまで待機し、大当り終了指定コマンド（A 3 系コマンド）を受信すると、当該大当り終了指定コマンド（A 3 系コマンド）に基づき、図 1 1 - 4 6（f 1）のようなエンディング演出に対応する演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。

【0942】

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。

【0943】

図 1 1 - 6 0 は、特図 1 当り時のエンディング演出中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機 1 の演出態様を示す説明図である。図 1 1 - 6 0 に示す電断は、図 1 1 - 2 1 に示すように、エンディング演出中にパチンコ遊技機 1 の電力供給が遮断し、その後、当該電力供給が復帰した場合の電断 1 0 を想定する。

【0944】

図 1 1 - 6 0 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 1 1 - 4 6（f 1）の状態）、キャラクタ画像とともに確変状態の名称を示す名称画像が画像表示装置 5 に表示された状態（図 1 1 - 4 7（f 2）の状態）、のめり込み抑制報知演出に対応する画像と大当り遊技状態における遊技の結果を示す遊技結果画像とが画像表示装置 5 に表示された状態（図 1 1 - 4 7（f 3）の状態）、および遊技者所有のカードの取り忘れを防止するための取り忘れ防止画像が画像表示装置 5 に表示された状態（図 1 1 - 4 7（f 4）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。

【0945】

ここで、復旧中においても、引き続き画像表示装置 5 の右上に小右打ち促進演出の画像（矢印および文字）が表示される。さらに、図示は省略するが、電源投入とともに、特図 L E D 基板 0 7 5 F 0 2 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 3 0 および第 4 図柄ユニット 0 7 5 F 0 5 0 の右打ち表示部 0 7 5 F 0 5 5 においても点灯手段の点灯によって右打ちを促す。

【0946】

その後、保留記憶数がある場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、C P U 1 0 3 から保留記憶数指定コマンド（C 1 系コマンド、C 2 系コマンド）、背景指定コマンド（9 5 系コマンド）、図柄変動指定コマンド（8 D 系コマンド）、表示結果指定コマンド（8 C 系コマンド）、および変動パターン指定コマンド（8 1 系コマンド）を受信するまで待機し、これらのコマンドを受信すると、保留記憶数指定コマンド（C 1 系コマンド、C 2 系コマン

10

20

30

40

50

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11-48(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。

【0947】

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。

10

【0948】

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。

【0949】

[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效果を個別に列挙する。

20

【0950】

(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、

30

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11-32(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11-24(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11-43(e13)に示すVを狙え演出に対応する画像表示)とを含み、

40

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11-25(c4)~図11-38(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11-38(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

50

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11-43(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11-44(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11-44(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11-31(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11-44(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11-51および図11-57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)。

【0951】

(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11-32(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11-24(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11-43(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11-25(c4)~図11-38(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

10

20

30

40

50

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11-38（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11-43（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11-44（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）、

10

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11-44（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11-31（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11-44（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11-51および図11-57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）。

20

【0952】

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

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、

30

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11-32（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11-24（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11-43（e13）に示すVを狙え演出に対応する画像表示）とを含み、

40

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11-25（c4）～図11-38（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

50

画像表示)、

その後、1 R 開放コマンド (たとえば、大入賞口開放中指定コマンド (A 1 0 1 コマンド)) を受信することで、前記第 1 案内表示を終了する一方で前記第 2 案内表示を継続し (たとえば、図 1 1 - 3 8 (d 1), (d 2) に示すように大右打ち示唆演出に対応する画像表示を終了する一方で小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分)、

その後、3 R 終了後コマンド (たとえば、大入賞口開放後指定コマンド (A 2 0 3 コマンド)) を受信することで、前記第 3 案内表示を行うとともに前記第 2 案内表示を継続し (たとえば、図 1 1 - 4 3 (e 1 3) に示すように V を狙え演出に対応する画像表示を行うとともに小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分)、

その後、4 R 開放コマンド (たとえば、大入賞口開放中指定コマンド (A 1 0 4 コマンド)) を受信することで、前記第 2 案内表示および前記第 3 案内表示を継続し (たとえば、図 1 1 - 4 4 (e 1 5) に示すように V を狙え演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分)、

10

その後、V 通過コマンド (たとえば、確変判定装置通過指定コマンド (A D 0 0 コマンド)) を受信することで、前記第 3 案内表示を終了する一方で前記第 2 案内表示を継続し (たとえば、図 1 1 - 4 4 (e 1 6) に示すように V を狙え演出に対応する画像表示を終了する一方で小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分)、

前記第 1 案内表示および前記第 2 案内表示を行っている間 (たとえば、図 1 1 - 3 1 (c 2 3) に示すように大右打ち示唆演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を行っている間) に電断が発生し当該電断から復帰したときと、前記第 2 案内表示および前記第 3 案内表示を行っている間 (たとえば、図 1 1 - 4 4 (e 1 5) に示すように V を狙え演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示を行っている間) に電断が発生し当該電断から復帰したときとのいずれにおいても、前記第 1 案内表示および前記第 3 案内表示が行われずかつ前記第 2 案内表示が行われる状態で画像表示が再び行われる (たとえば、図 1 1 - 5 1 および図 1 1 - 5 7 に示す電源投入後に「復旧中…」の文字画像および小右打ち促進演出の画像が表示される部分)。

20

【0953】

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。

30

40

【0954】

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

50

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11-32（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11-24（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11-25（c4）～図11-38（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11-39（e1）～図11-46（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11-48および図11-49に示すように大当たり後の確変状態において小右打ち促進演出に対応する画像表示を継続する部分）、

前記第2案内表示は、前記有利状態の制御に関連して行われる背景画像の切替表示（たとえば、フェードアウトおよびフェードインによる切替表示）による影響を受けず（たとえば、図11-38（d1）～図11-39（d4）に示すようにフェードインおよびフェードアウトによる背景画像の切替表示に影響されことなく小右打ち促進演出に対応する画像表示を継続する部分）、

前記第2案内表示は、前記特別状態における演出画像の表示（たとえば、群予告演出による画像表示）による影響を受けない（たとえば、図11-49（g5）に示すように群予告演出による画像表示に影響されことなく小右打ち促進演出に対応する画像表示を継続する部分）。

【0955】

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

【0956】

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

10

20

30

40

50

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11-32（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11-24（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、大当たり遊技状態の名称を示す名称画像の表示）が完了する前から、前記第2案内表示を行い（たとえば、図11-24（c1）に示すように大当たり遊技状態の名称を示す名称画像の表示が完了する前から小右打ち促進演出に対応する画像表示を行う部分）、前記有利状態の名称表示の完了以降に前記第1案内表示を行い（図11-25～図11-33に示すように大当たり遊技状態の名称を示す名称画像の表示が完了した後に大右打ち促進演出に対応する画像表示を行う部分）、

前記案内手段は、前記第1案内表示に連動して前記案内発光を複数回繰り返して行い（たとえば、図11-25～図11-33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11-25（c4）～図11-32（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11-32（c26）～図11-33（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11-39（e1）に示すように大当た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11-50（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）。

【0957】

具体的には、大当たりが発生した後、まずは小右打ち促進演出を実行することで控えめに右打ちすることを遊技者に促し、その後、大当たり遊技状態の名称を示す名称画像を表示す

10

20

30

40

50

ることで大当り遊技状態に制御されることを遊技者に認識させることができる。そして、大当りラウンドが開始することを遊技者に認識させた後で大右打ち促進演出によって強調した態様で右打ちすることを報知することで、それ以降の遊技において右打ちすることを遊技者に確実に認識させることができる。また、大右打ち促進演出を実行している間においては、枠ランプ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。

【0958】

(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11-32(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11-24(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11-24(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11-25～図11-33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11-25～図11-33に示すように大右打ち促進演出に対応する画像表

10

20

30

40

50

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11-25(c4)~図11-32(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11-32(c26)~図11-33(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11-39(e1)に示すように大当た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11-50(h2)に示すように、特図2当りでの連チャン大当た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)。

【0959】

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

【0960】

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

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

10

20

30

40

50

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11-32(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11-24(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、大当たり遊技状態の名称を示す名称画像の表示)が完了する前から、前記第2案内表示を行い(たとえば、図11-24(c1)に示すように大当たり遊技状態の名称を示す名称画像の表示が完了する前から小右打ち促進演出に対応する画像表示を行う部分)、前記有利状態の名称表示の完了以降に前記第1案内表示を行い(図11-25~図11-33に示すように大当たり遊技状態の名称を示す名称画像の表示が完了した後に大右打ち促進演出に対応する画像表示を行う部分)、

前記案内手段は、前記発光手段を消灯させた後に前記第1案内表示に連動して前記案内発光を行い(たとえば、図11-25~図11-33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11-25(c4)~図11-32(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11-50(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)。

【0961】

具体的には、大当たりが発生した後、まずは小右打ち促進演出を実行することで控えめに右打ちすることを遊技者に促し、その後、大当たり遊技状態の名称を示す名称画像を表示することで大当た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、大当たりラウンドを開始することを遊技者に認識させた後で大右打ち促進演出によって強調した態様で右打ちすることを報知することで、それ以降の遊技において右打ちすることを遊技者に確実に認識させることができる。また、大右打ち促進演出を実行している間においては、枠ランプ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、大当た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当りでの初当た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。

【0962】

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

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

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

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11-32(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11-
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、大当たり遊技状態の名称を示す名称画像の表示）が完
了する前から、前記第2案内表示を行い（たとえば、図11-24(c1)に示すように
大当たり遊技状態の名称を示す名称画像の表示が完了する前から小右打ち促進演出に対応
する画像表示を行う部分）、前記有利状態の名称表示の完了以降に前記第1案内表示を行い
（図11-25～図11-33に示すように大当たり遊技状態の名称を示す名称画像の表示
が完了した後に大右打ち促進演出に対応する画像表示を行う部分）、

前記案内手段は、

前記発光手段を消灯させた後に前記第1案内表示に連動して前記案内発光を行い（た
とえば、図11-25～図11-33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1
1-50(h2)に示すように、特図2当りでの連チャン大当た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）。

【0963】

具体的には、大当たりが発生した後、まずは小右打ち促進演出を実行することで控えめに
右打ちすることを遊技者に促し、その後、大当たり遊技状態の名称を示す名称画像を表示す
ることで大当た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、
大当た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

10

20

30

40

50

できる。さらに、枠ランプによる右打ち促進が行われるときにはそれに連動してスピーカ 8 L, 8 R から右打ち促進に応じた態様で音出力されることで、音によっても右打ちすることを遊技者に促すことができる。また、大当た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 当りでの初当た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。

【0964】

(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。

【0965】

具体的には、図 11-25～図 11-33 に示す大右打ち促進演出における画像表示は、図 11-24 (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。

【0966】

(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。

【0967】

具体的には、複数回に亘る枠ランプによる右打ち促進演出のうち、1 回目の右打ち促進に連動してスピーカ 8 L, 8 R から右打ち促進演出に対応する音出力されるが、2 回目以降の右打ち促進についてはスピーカ 8 L, 8 R から右打ち促進演出に対応する音出力されない。たとえば、枠ランプによる右打ち促進演出が 3 回に亘って実行される場合、スピーカ 8 L, 8 R は、右打ち促進演出用の音データに基づき 1 回目の右打ち促進に連動して音出力するとともに 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たりラウンド中の BGM に対して右打ち促進に応じた態様の音が被ることがなく、スムーズに大当たりラウンド中の BGM を遊技者に聞こえさせることができる。

【0968】

(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。

【0969】

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

10

20

30

40

50

に連動してスピーカ 8 L, 8 R から右打ち促進演出に対応する音出力され、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 8 L, 8 R から右打ち促進演出に対応する音出力されるが、最後の右打ち促進についてはスピーカ 8 L, 8 R から右打ち促進演出に対応する音出力されない。たとえば、枠ランプによる右打ち促進演出が 3 回に亘って実行される場合、スピーカ 8 L, 8 R は、右打ち促進演出用の音データに基づき 1 回目および 2 回目の各々の右打ち促進に連動して音出力するとともに 3 回目の右打ち促進に連動して音出力しない。つまり、右打ち促進演出用の音データには、1 回目および 2 回目の各々の右打ち促進に連動する音データしか含まれない。なお、音データには、1 回分の右打ち促進に連動する音データしか含まれず、演出制御用 CPU 120 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 CPU 120 は、2 回分の右打ち促進に連動する音データを 1 回実行するものであってもよい。これにより、大右打ち促進演出が実行された後に出力される大当たりラウンド中の BGM に対して右打ち促進に応じた態様の音が被ることがなく、スムーズに大当たりラウンド中の BGM を遊技者に聞こえさせることができる。

【0970】

(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 11-25 (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）。

【0971】

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。

【0972】

(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 11-34 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 11-35 に示す子テーブル）と、当該孫テーブル（たとえば、図 11-36, 図 11-37 に示す子テーブル）とを含む。

【0973】

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。

【0974】

(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。

【0975】

具体的には、図 11-35 に示すように、左下ランプ 075 F009 D、アタッカ上ランプ 075 F009 U、および盤左ランプ 075 F009 E は、大右打ち促進演出において用いられずに消灯するため、孫テーブルが設けられていない。これにより、ROM 121 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。

【0976】

(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 11-25 ~ 図 11-33 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）。

【0977】

10

20

30

40

50

具体的には、図 1 1 - 2 5 ~ 図 1 1 - 3 3 に示すように、遊技領域の左側から右側に向かって枠ランプに含まれる各ランプを順番に点灯させることで、大右打ち促進演出を実行することで、遊技者に対して右打ちすることを分かり易く促すことができる。

【0978】

(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）。

【0979】

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。

【0980】

(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 1 1 - 3 8 (d1) ~ 図 1 1 - 3 9 (d4) に示すようにフェードインおよびフェードアウトによる背景画像の切替表示に影響されことなく小右打ち促進演出に対応する画像表示を継続する部分）。

【0981】

具体的には、図 1 1 - 3 8 (d1) ~ 図 1 1 - 3 9 (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たりラウンドに切り替わる際のフェードインおよびフェードアウトによる背景画像の切替表示に影響されことなく継続される。これにより、背景画像の切替表示によってファンファーレ演出から大当たりラウンドに切り替わったとしても、引き続き右打ちすることを遊技者に促すことができる。

【0982】

(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 1 1 - 4 9 (g5) に示すように群予告演出による画像表示に影響されことなく小右打ち促進演出に対応する画像表示を継続する部分）。

【0983】

具体的には、図 1 1 - 4 9 (g5) に示すように、小右打ち促進演出は、大当たり有利状態が終了した後の確変状態において、大当たりが発生することを示唆する予告演出における表示に影響され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。

【0984】

(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、前記案内発光も行わない（たとえば、図 1 1 - 5 0 (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）。

【0985】

具体的には、図 1 1 - 5 0 (h2) に示すように、特図2当りでの連チャン当りの場合は、初当た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。

【0986】

〔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。

【0987】

(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 11-25 (c3) に示すように、枠ランプの全てのランプを一旦消灯した後に大右打ち促進演出に応じた態様で枠ランプを点灯させるものであったが、全てのランプを消灯するものに限らず一部のランプについては点灯していてもよい。たとえば、大右打ち促進演出において最初に点灯するランプ（この例では、枠左ランプ 075F009L の第 4 ランプ）については点灯していてもよい。このようにすれば、その後大右打ち促進演出に応じた態様で枠ランプを点灯させるときの繋がりをよく見せることができる。

【0988】

（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 11-38 (d1) ～図 11-39 (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。

10

【0989】

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てもよい。

【0990】

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てもよい。

20

【0991】

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。

【0992】

（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 11-49 (g5) に示すように、大当り遊技球状態後の確変状態における演出画像の表示として、群予告演出による画像表示を例示したが、これに限らない。たとえば、大当り遊技球状態後の確変状態における演出画像の表示としては、リーチ演出中に真っ白な画面を挿入するホワイトアウトや、真っ黒な画面を挿入するブラックアウトの演出効果を用いてもよいし、複数回の飾り図柄の変動および仮停止を繰り返す擬似連予告の演出効果を用いてもよいし、遊技領域の前面側に設けられた導光板を点灯や点滅させることで飾り図柄の視認性を困難にさせる演出効果を用いてもよい。いずれにおいても、大当り遊技球状態後の確変状態において特殊な演出表示が行われたとしても、小右打ち促進演出に対応する画像表示が影響されないようにすればよい。

30

【0993】

（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 11-43 (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。

40

【0994】

（大右打ち促進演出について）

本実施の形態においては、図 11-25 (c4) ～図 11-31 (c23) に示すよう

50

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。

【0995】

（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11-24(c1)～図11-47(f4)に示す期間（図11-20のt3～図11-21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11-39(d3)～図11-47(f4)に示す期間（図11-20のt4～図11-21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、大当たりが発生する図柄が確定する期間（図柄確定期間）に実行されてもよい。

【0996】

（初当たりの場合の右打ち促進演出について）

本実施の形態においては、特図1当りでの大当たりの場合、スピーカ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当りでの大当たりの種別に応じて、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当りでの大当たりが通常大当たりである場合、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯する一方で、スピーカ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当りでの大当たりが確変大当たりである場合、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯するとともに、スピーカ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当りでの大当たりが通常大当たりである場合、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯せず、かつスピーカ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。

【0997】

（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11-50(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。

【0998】

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当りでの大当たりが通常大当たりである場合、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯する一方で、スピーカ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たりである場合、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯するとともに、スピーカ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たりである場合、枠ランプが大右打ち促進演出に応じた態様で点灯せず、かつスピーカ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たりである場合、特図1当りでの初当たり時とは異なり、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当りでの初当た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。

【0999】

(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られよい。

10

【1000】

(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。

20

【1001】

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。

【1002】

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。

30

【1003】

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。

【1004】

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。

40

【1005】

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。

【1006】

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

50

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。

【1007】

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。

【1008】

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。

【1009】

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。

【1010】

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。

【1011】

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。

【1012】

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。

【1013】

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。

【1014】

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。

【1015】

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。

【1016】

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。

【1017】

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。

10

20

30

40

50

【1018】

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。

【1019】

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。

【1020】

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。

【1021】

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。

【1022】

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11-24（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。

【1023】

そして、図11-24（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

10

20

30

40

50

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。

【1024】

その後、図11-24(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11-25(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11-25(c4)～図11-38(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11-48～図11-50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。

10

【1025】

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。

【1026】

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11-24(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。

20

【1027】

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。

30

【1028】

(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。

40

【1029】

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

【符号の説明】

【1030】

- 1 パチンコ遊技機
- 2 遊技盤
- 3 遊技機用枠

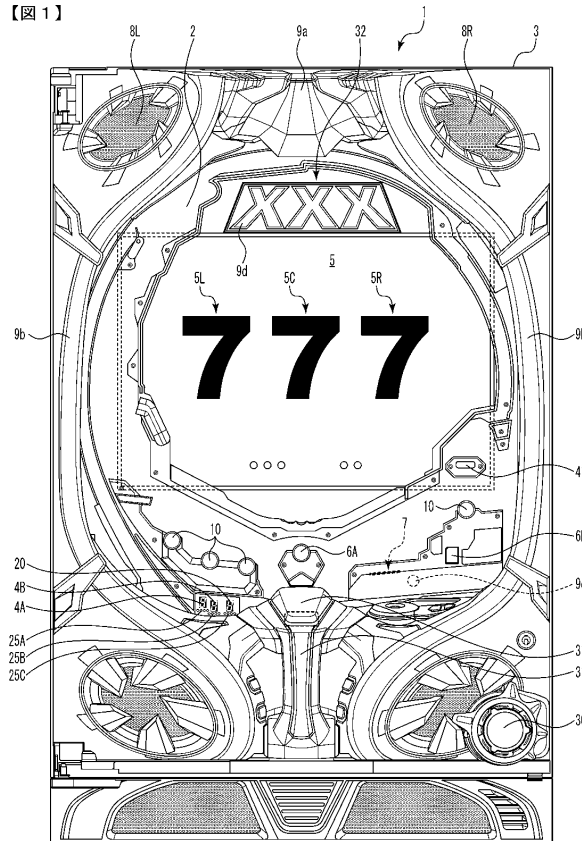
50

4 A	第 1 特別図柄表示装置	
4 B	第 2 特別図柄表示装置	
5	画像表示装置	
5 C, 5 L, 5 R	飾り図柄表示エリア	
6 A	入賞球装置	
6 B	可変入賞球装置	
7	特別可変入賞球装置	
8 L, 8 R	スピーカ	
9	遊技効果ランプ	
1 0	一般入賞口	10
1 1	主基板	
1 2	演出制御基板	
1 3	音声制御基板	
1 4	ランプ制御基板	
1 5	中継基板	
2 1	ゲートスイッチ	
2 2 A	第 1 始動口スイッチ	
2 2 B	第 2 始動口スイッチ	
2 3	カウントスイッチ	
2 5 A	第 1 保留表示器	20
2 5 B	第 2 保留表示器	
2 5 C	普図保留表示器	
3 0	打球操作ハンドル	
3 1 A	スティックコントローラ	
3 1 B	プッシュボタン	
3 2	可動体	
3 5 A	コントローラセンサユニット	
3 5 B	プッシュセンサ	
4 1	通過ゲート	
8 1, 8 2	ソレノイド	30
1 0 0	遊技制御用マイクロコンピュータ	
1 0 1, 1 2 1	R O M	
1 0 2, 1 2 2	R A M	
1 0 4, 1 2 4	乱数回路	
1 0 6	R T C	
1 1 0	スイッチ回路	
1 1 1	出力回路	
1 2 3	表示制御部	

【図面】

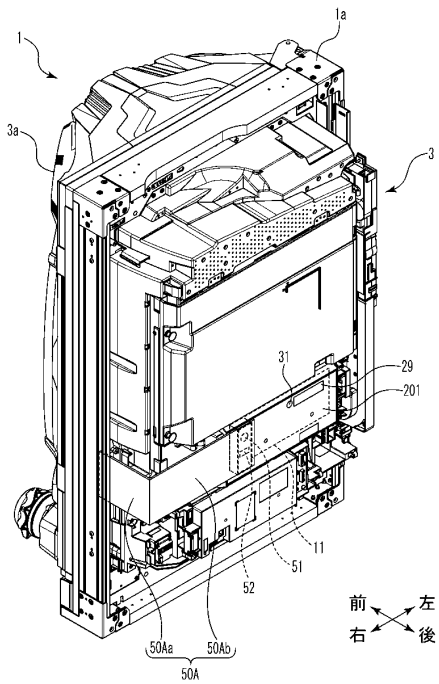
【図 1】

【図 1】



【図 2】

【図 2】

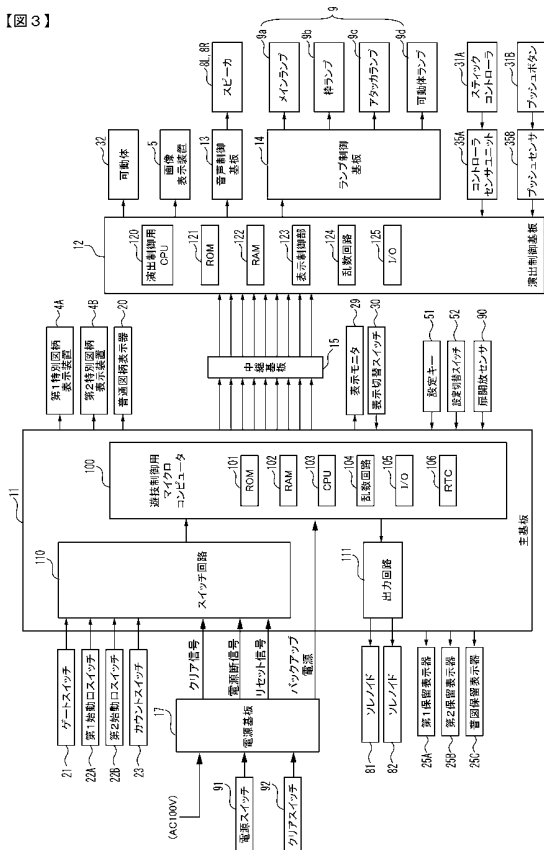


10

20

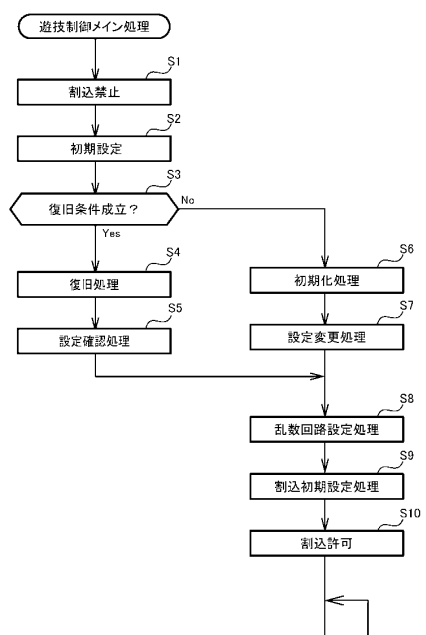
【図 3】

【図 3】



【図 4】

【図 4】



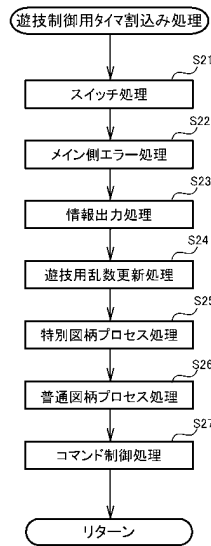
30

40

50

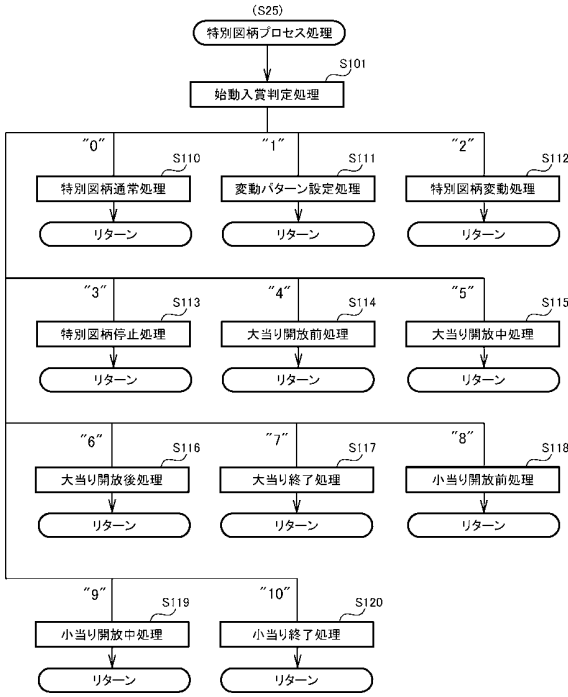
【図 5】

【図 5】



【図 6】

【図 6】



【図 7】

【図 7】

(A) 第1特別図柄表示結果判定テーブル

遊技状態	特別表示結果	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1/200)	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

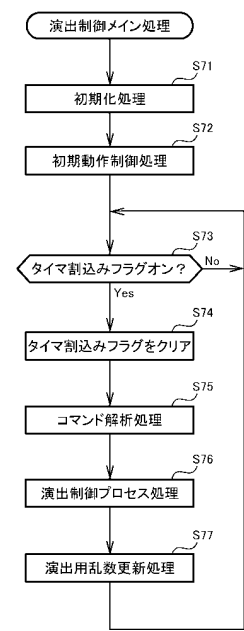
【図 8】

【図 8】

(B) 第2特別図柄表示結果判定テーブル

遊技状態	特別表示結果	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1/200)	1020~1253 (確率1/280)	1020~1272 (確率1/260)	1020~1292 (確率1/240)	1020~1317 (確率1/220)	1020~1346 (確率1/200)
	小当り	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020~1346 (確率1/200)	1020~1383 (確率1/180)	1020~1429 (確率1/160)	1020~1487 (確率1/140)	1020~1556 (確率1/120)	1020~1674 (確率1/100)
	小当り	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)	32767~33421 (確率1/100)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

【図 8】



10

20

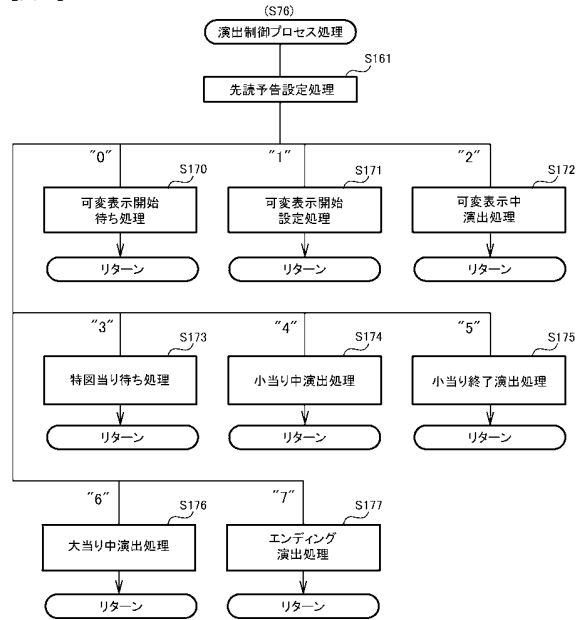
30

40

50

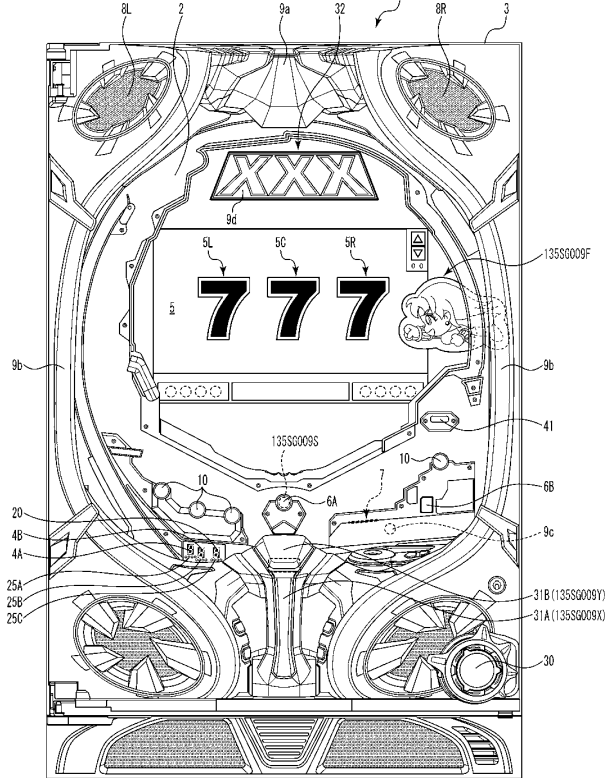
【図 9】

【図 9】



【図 10-1】

【図 10-1】

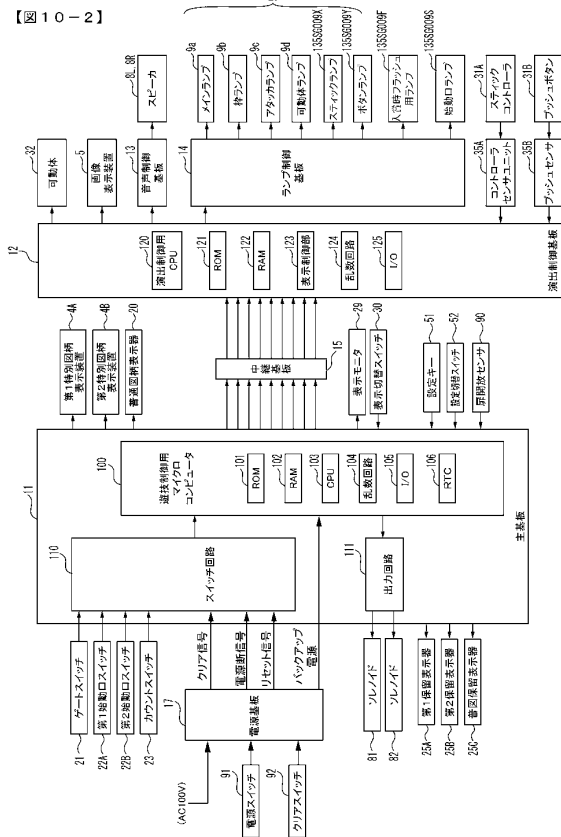


10

20

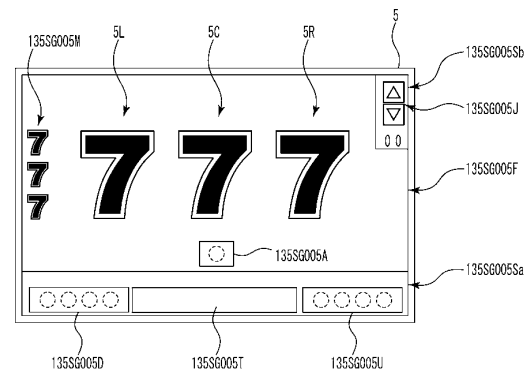
【図 10-2】

【図 10-2】



【図 10-3】

【図 10-3】



30

40

50

【図 10-4】

【図 10-4】

(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 10-6】

【図 10-6】

(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	54000~54851(1/100)	小当り
第2特図	—	小当り

【図 10-5】

【図 10-5】

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 10-7】

【図 10-7】

(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	2

10

20

30

40

50

【図 10-8】

【図 10-8】

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	25000	ノーマルリーチ(疑似連1回はずれ)
PA2-3	50000	スーパーリーチ(疑似連2回はずれ)
PA2-4	55000	スーパーリーチ(疑似連3回はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	25000	ノーマルリーチ(疑似連1回大当り)
PB1-3	50000	スーパーリーチ(疑似連2回大当り)
PB1-4	55000	スーパーリーチ(疑似連3回大当り)
PC1-1	5000	特殊当り(小当り)

【図 10-9】

【図 10-9】

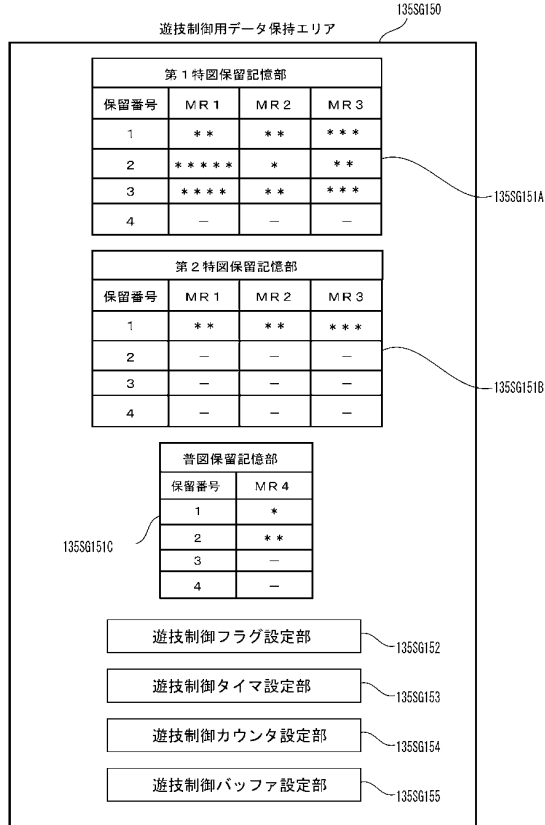
可変表示結果	非確変大当り	確変大当り	小当り	はずれ(保留数2以下)	はずれ(保留数3)	はずれ(保留数4)	はずれ(時短時)
変動パターン判定テーブル	太初回短縮判定テーブル	太初回短縮判定テーブル	特図短縮判定テーブル	はずれ用短縮判定テーブル	はずれ用短縮判定テーブル	はずれ用短縮判定テーブル	はずれ用短縮判定テーブル
PA1-1(非Rはずれ短縮なし)	-	-	-	50	-	-	-
PA1-2(非Rはずれ短縮1)	-	-	-	-	60	-	-
PA1-3(非Rはずれ短縮2)	-	-	-	-	-	70	-
PA1-4(非Rはずれ時短)	-	-	-	-	-	-	80
PA2-1(ノーマルRはずれ)	-	-	-	30	20	10	10
PA2-2(ノーマルR疑似連1回はずれ)	-	-	-	10	10	10	5
PA2-3(スーパーR疑似連2回はずれ)	-	-	-	7	7	7	3
PA2-4(スーパーR疑似連3回はずれ)	-	-	-	3	3	3	2
PB1-1(ノーマルR大当り)	30	5	-	-	-	-	-
PB1-2(ノーマルR疑似連1回大当り)	45	20	-	-	-	-	-
PB1-3(スーパーR疑似連2回大当り)	20	30	-	-	-	-	-
PB1-4(スーパーR疑似連3回大当り)	5	45	-	-	-	-	-
PC1-1(特殊当り)	-	-	100	-	-	-	-

(数値は%)

10

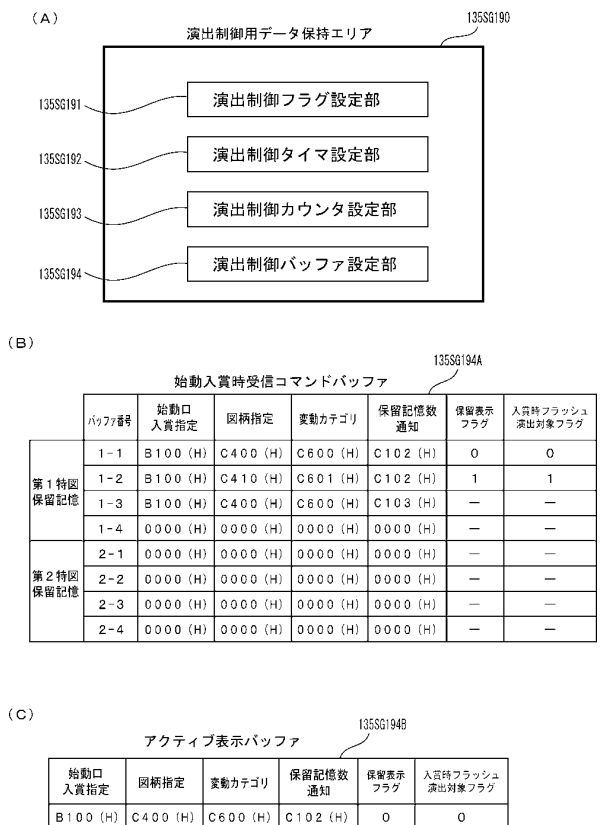
【図 10-10】

【図 10-10】



【図 10-11】

【図 10-11】



20

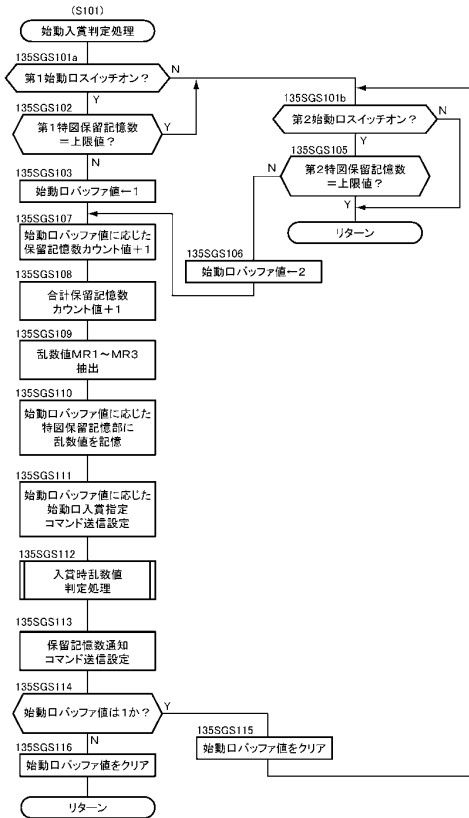
30

40

50

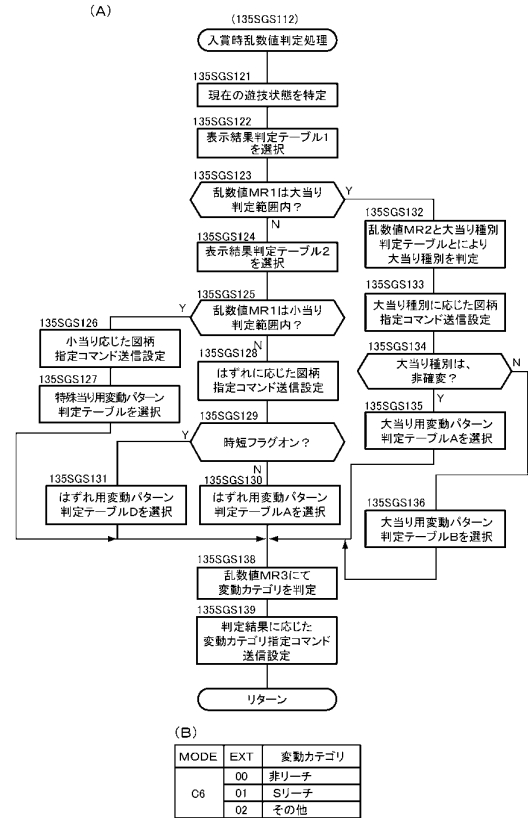
【図 10-12】

【図 10-12】



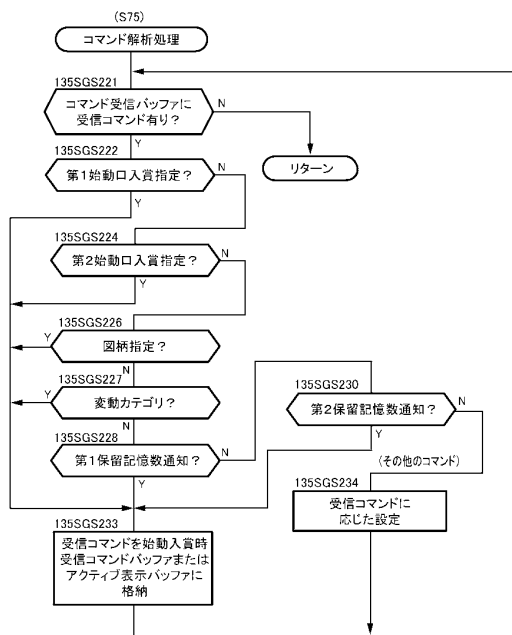
【図 10-13】

【図 10-13】



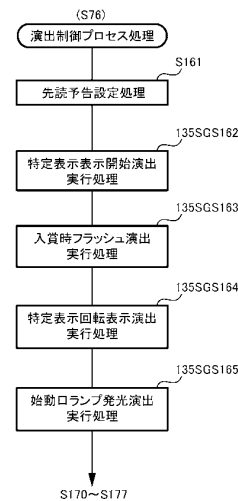
【図 10-14】

【図 10-14】



【図 10-15】

【図 10-15】



10

20

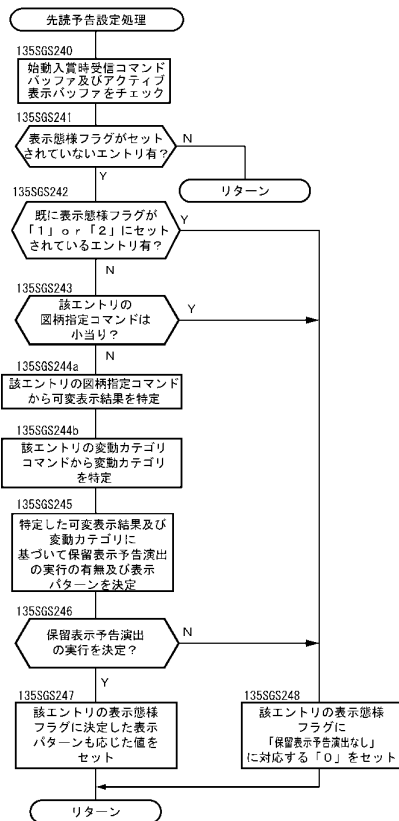
30

40

50

【図 10-16】

【図 10-16】



【図 10-17】

【図 10-17】

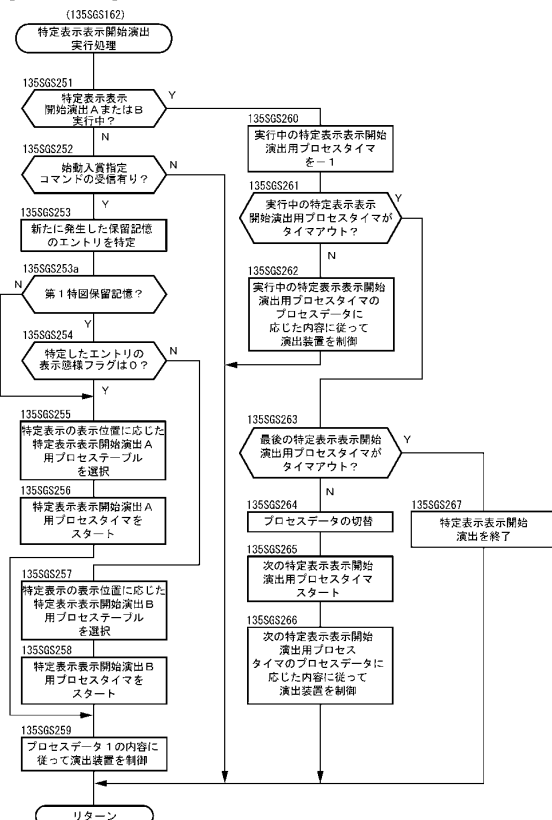
可変表示結果	保留表示 予告演出なし	保留表示予告演出あり	
	表示パターンα	表示パターンβ	表示パターンγ
はずれ（非リーチ）	95%	5%	0%
はずれ（その他）	80%	20%	0%
はずれ（Sリーチ）	65%	25%	10%
大当たり	15%	30%	55%

10

20

【図 10-18】

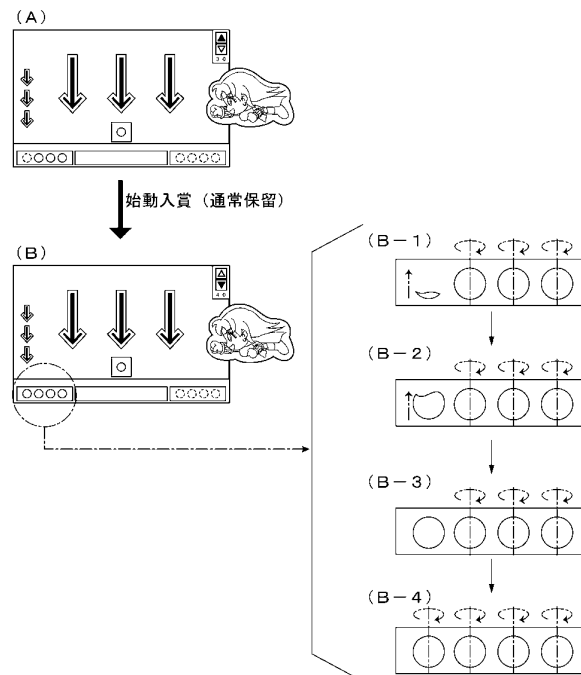
【図 10-18】



【図 10-19】

【図 10-19】

特定表示表示開始演出A



30

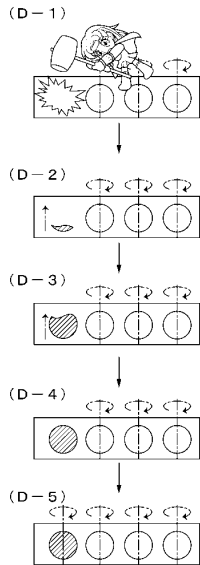
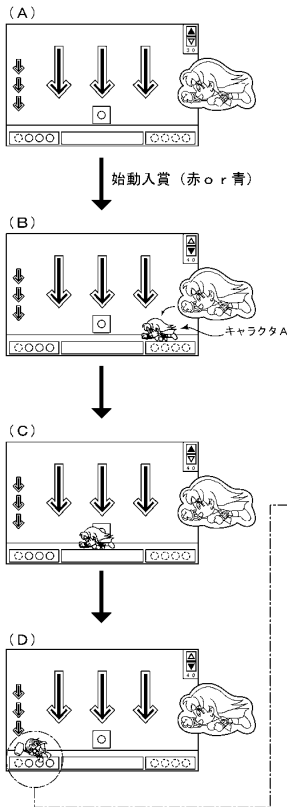
40

50

【図 10-20】

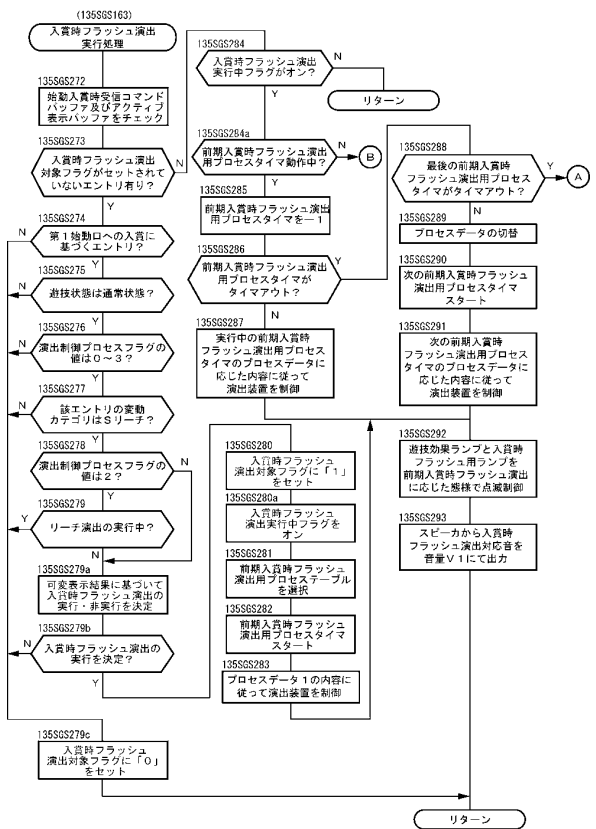
【図 10-20】

特定表示開始演出B



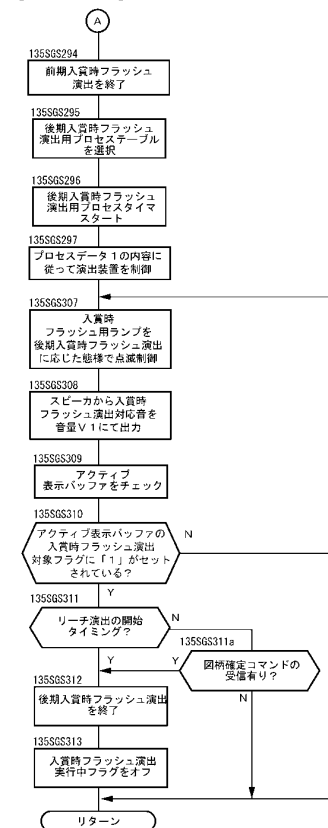
【図 10-21】

【図 10-21】



【図 10-22】

【図 10-22】



【図 10-23】

【図 10-23】

名称	演出実行期間	点滅制御対象	出力対象画像	表示対象画像
前期入賞時フラッシュ演出	初期入賞時フラッシュ演出の終了から対象演出のリーチ演出開始まで	入賞時フラッシュ演出用ランプ	入賞時フラッシュ演出対応音 (音量: V1)	入賞時フラッシュ演出用ランプの発光エフェクト画像
後期入賞時フラッシュ演出	前期入賞時フラッシュ演出の終了から対象演出のリーチ演出開始まで	入賞時フラッシュ演出用ランプ	入賞時フラッシュ演出対応音 (音量: V2)	入賞時フラッシュ演出用ランプの発光エフェクト画像

10

20

30

40

50

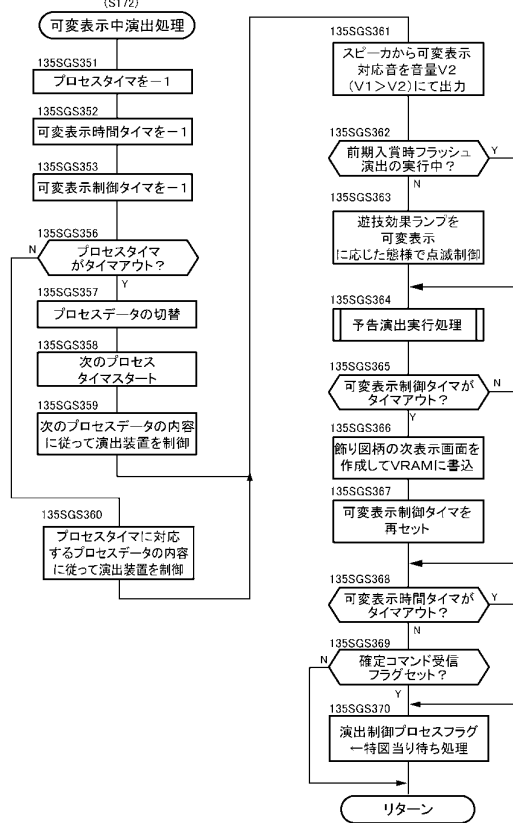
【図 10-24】

【図 10-24】

可変表示結果	入賞時フラッシュ演出	
	実行	非実行
はずれ	10%	90%
大当たり	20%	80%

【図 10-25】

【図 10-25】

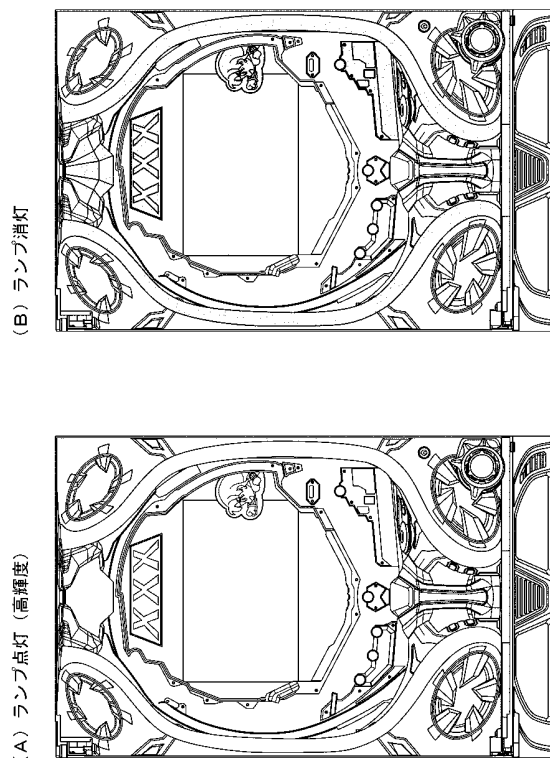


10

20

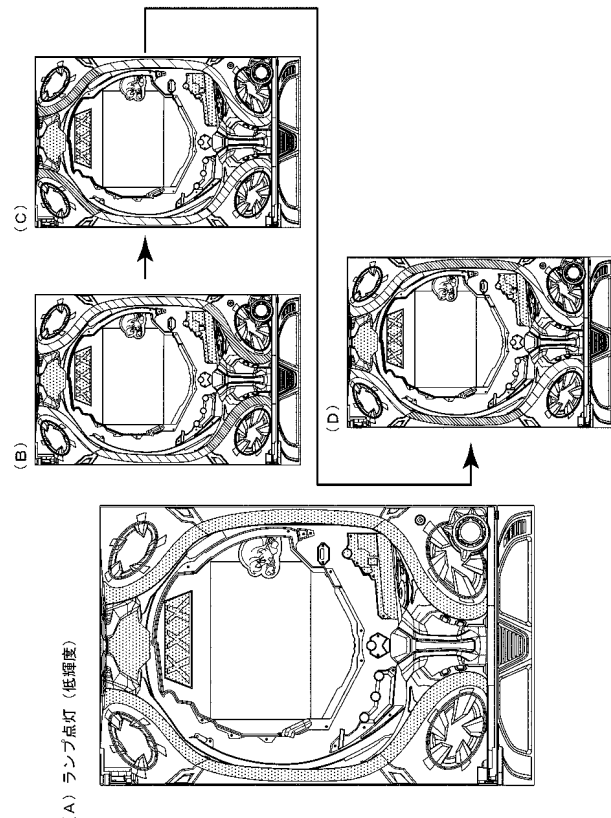
【図 10-26】

【図 10-26】



【図 10-27】

【図 10-27】



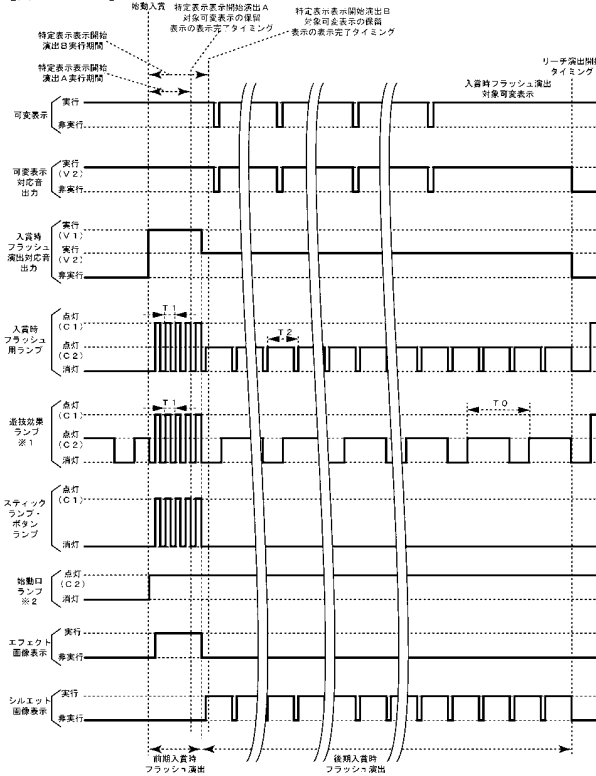
30

40

50

【図 10-28】

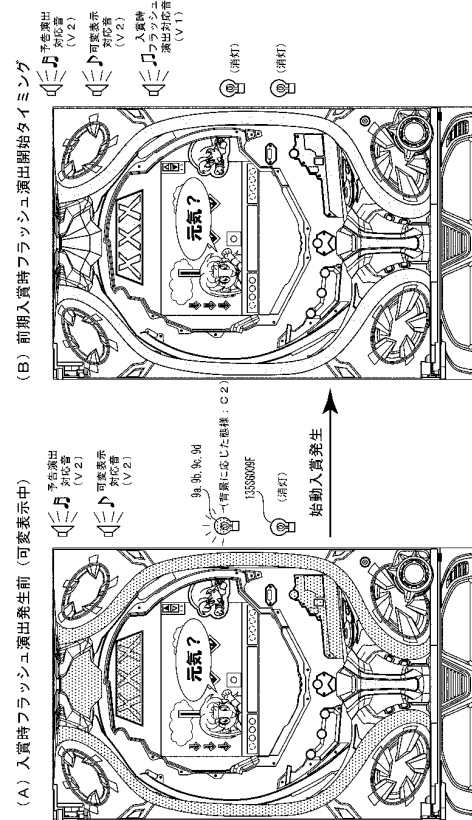
【図 10-28】



※1：メインランプ、棒ランプ、アタックランプ、可動棒ランプ
※2：地盤入賞時から対象可変表示終了まで保留表示（アクティブ表示）の表示態様に応じた色で発光

【図 10-29】

【図 10-29】

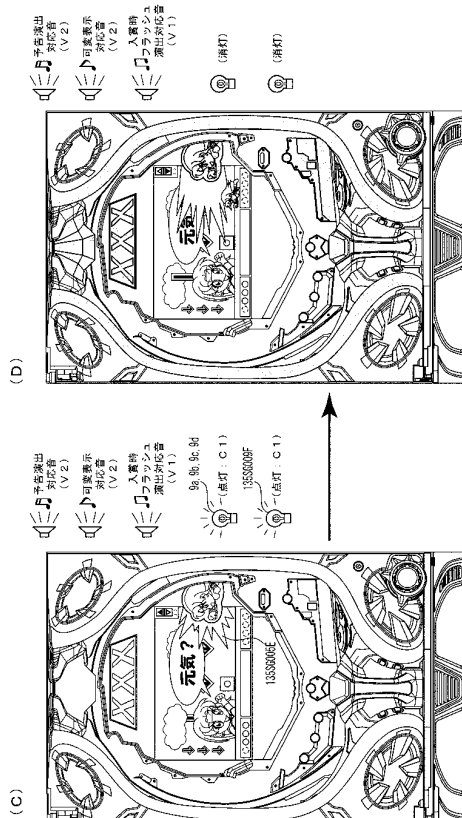


10

20

【図 10-30】

【図 10-30】

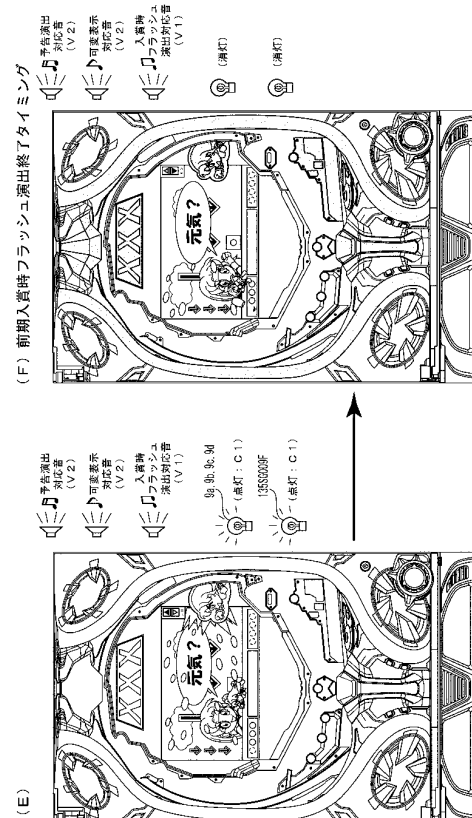


30

40

【図 10-31】

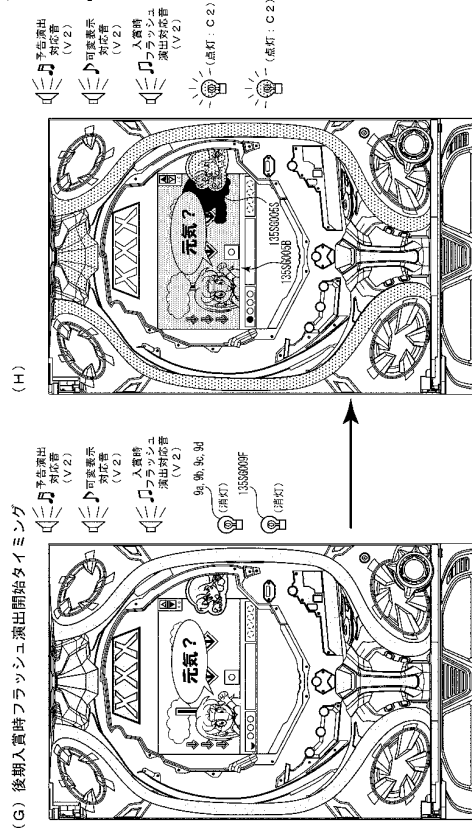
【図 10-31】



50

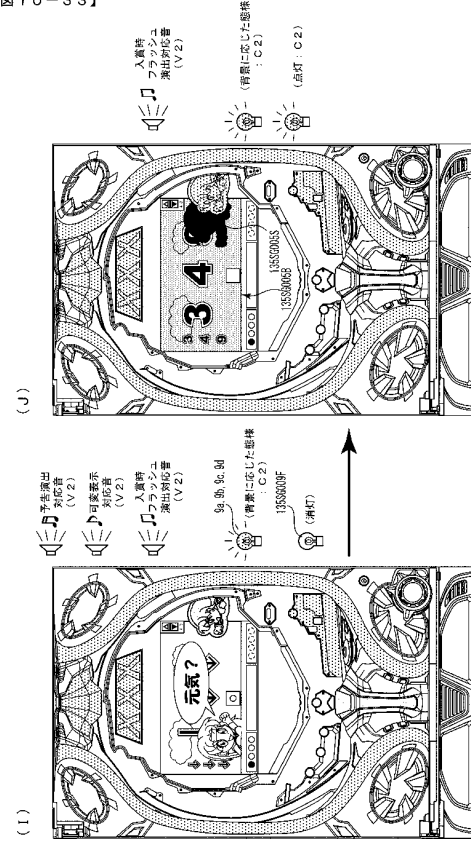
【図 10-32】

【図 10-32】



【図 10-33】

【図 10-33】

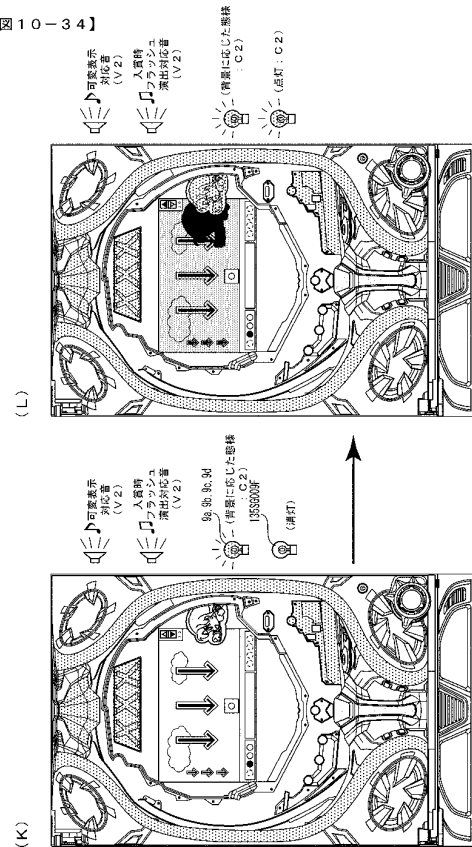


10

20

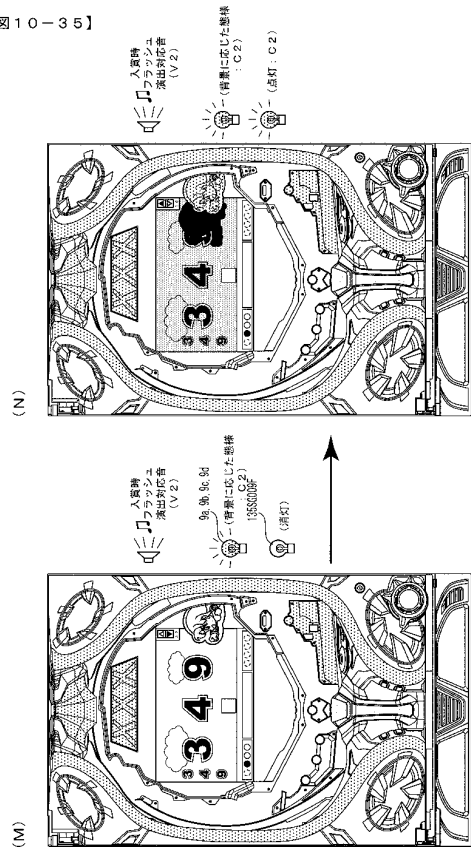
【図 10-34】

【図 10-34】



【図 10-35】

【図 10-35】



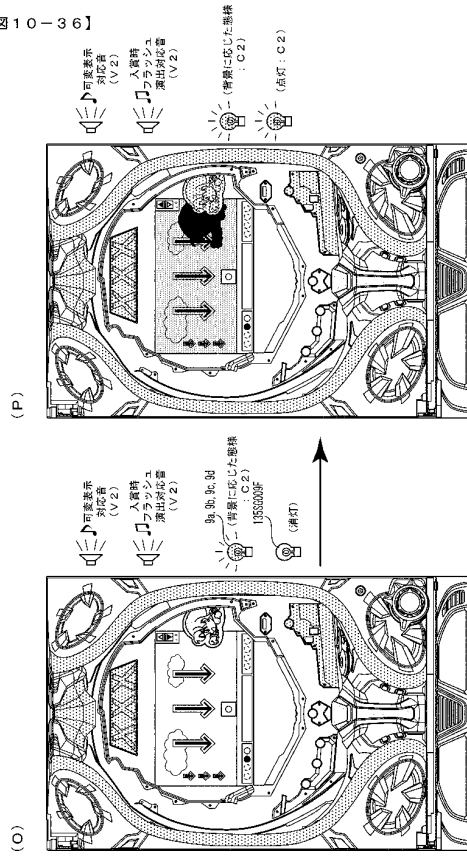
30

40

50

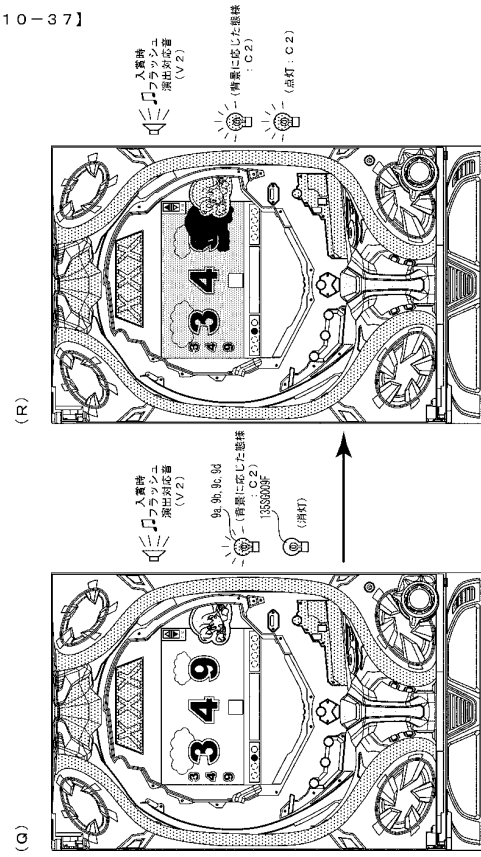
【図 10-36】

【図 10-36】



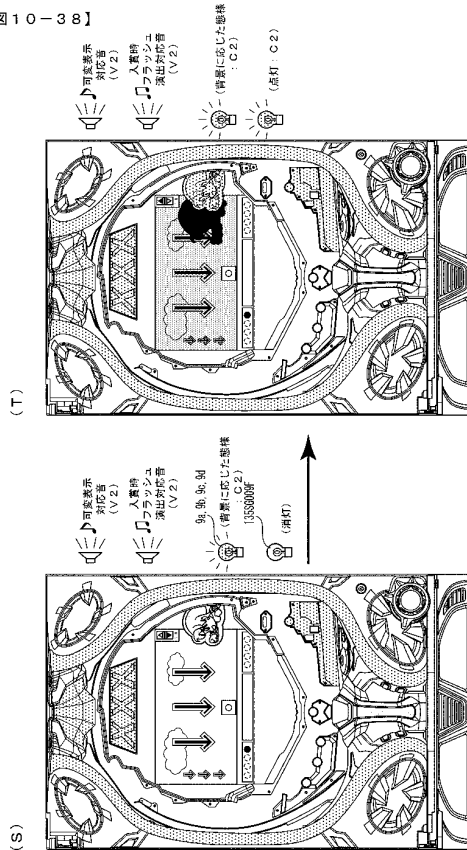
【図 10-37】

【図 10-37】



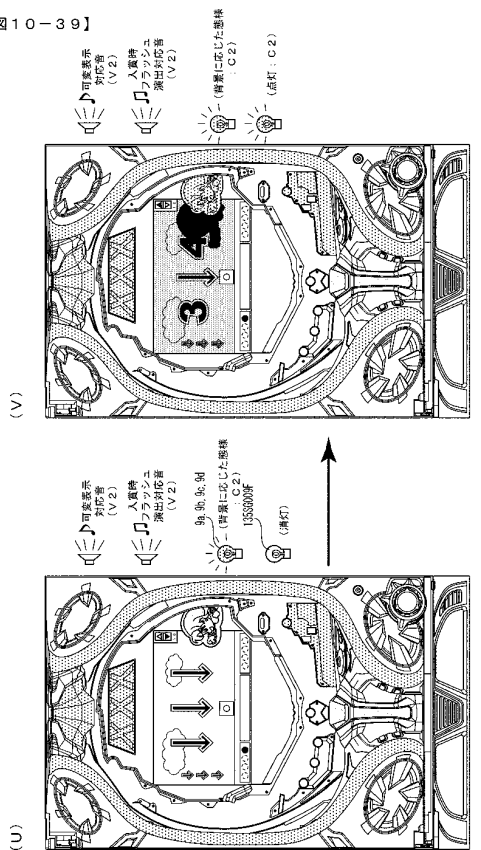
【図 10-38】

【図 10-38】



【図 10-39】

【図 10-39】



10

20

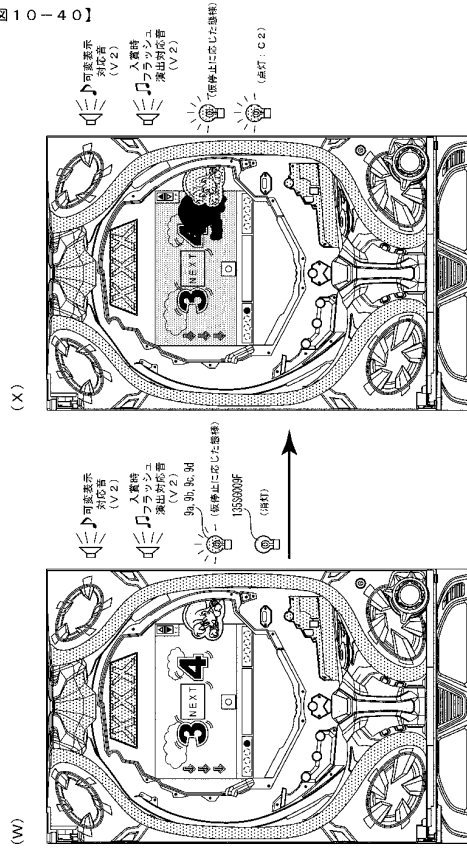
30

40

50

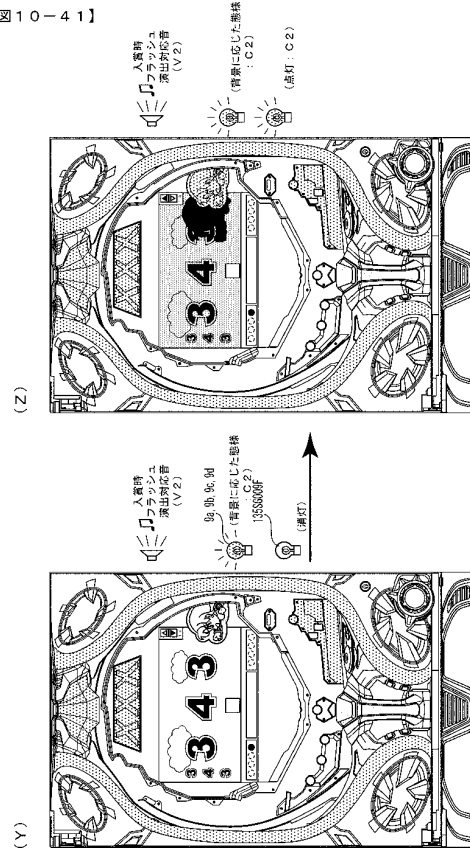
【図 10-40】

【図 10-40】



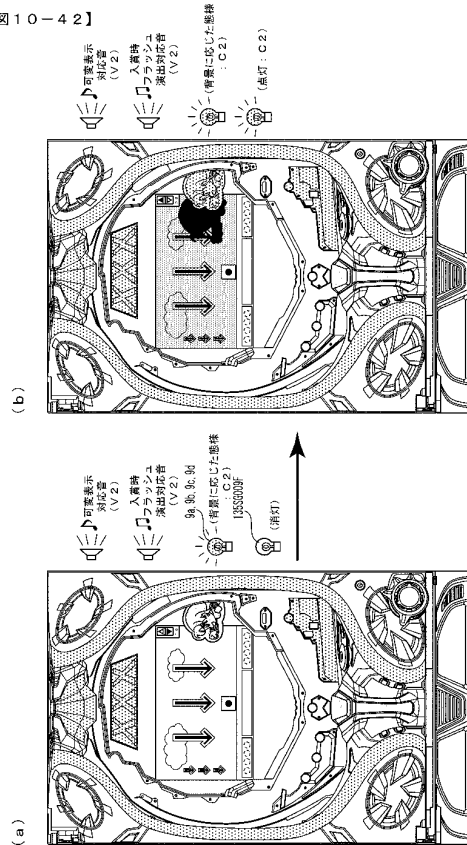
【図 10-41】

【図 10-41】



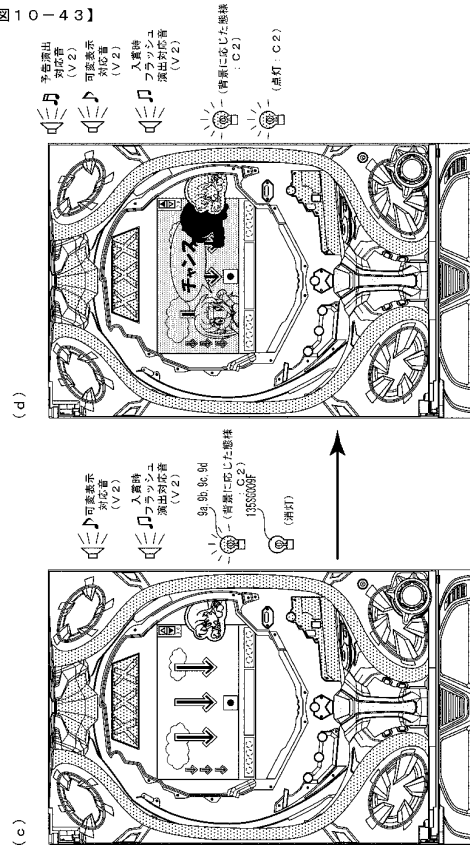
【図 10-42】

【図 10-42】



【図 10-43】

【図 10-43】



10

20

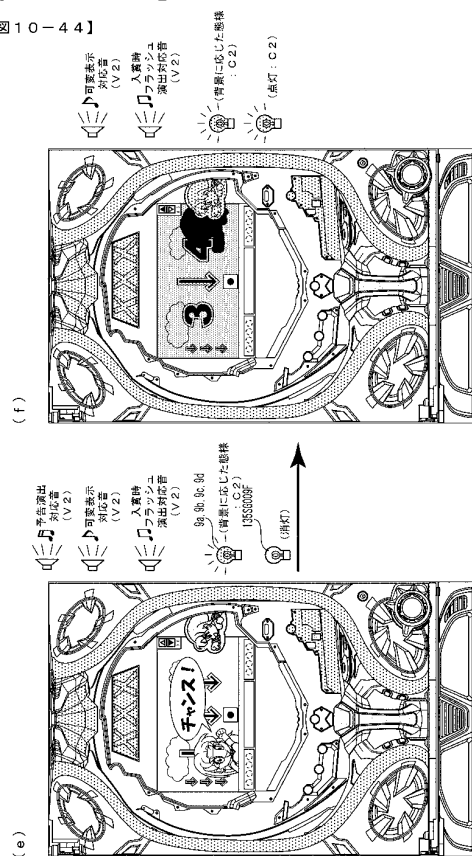
30

40

50

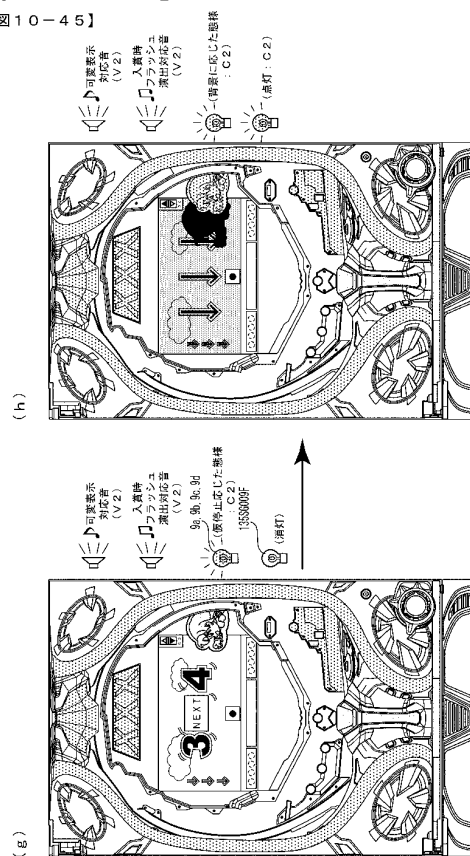
【圖 10-44】

【图 10-44】



【圖 10-45】

【図 10-45】

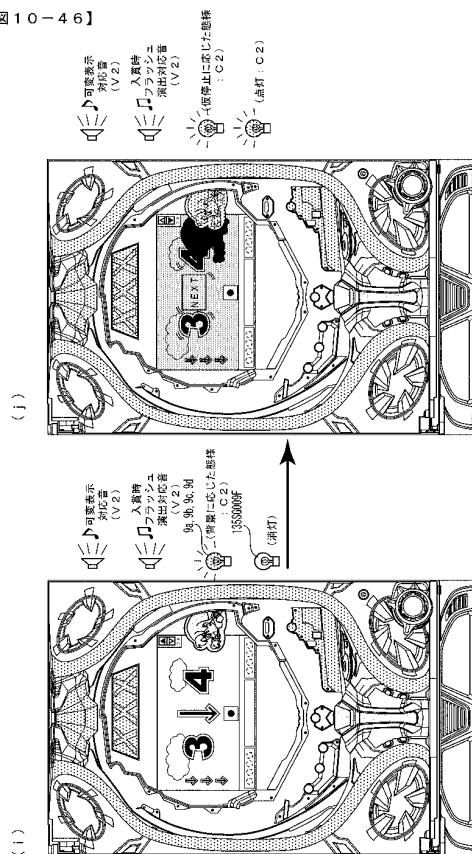


10

20

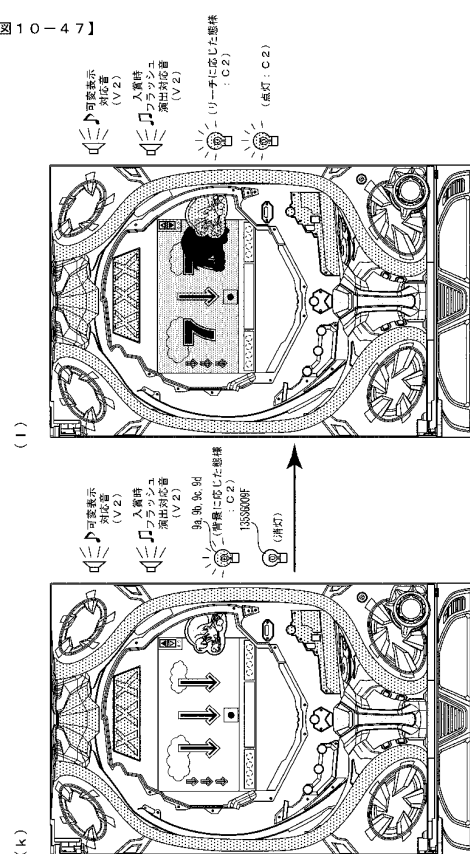
【圖 10-46】

【図 10-46】



【圖 10-47】

【图 10-47】



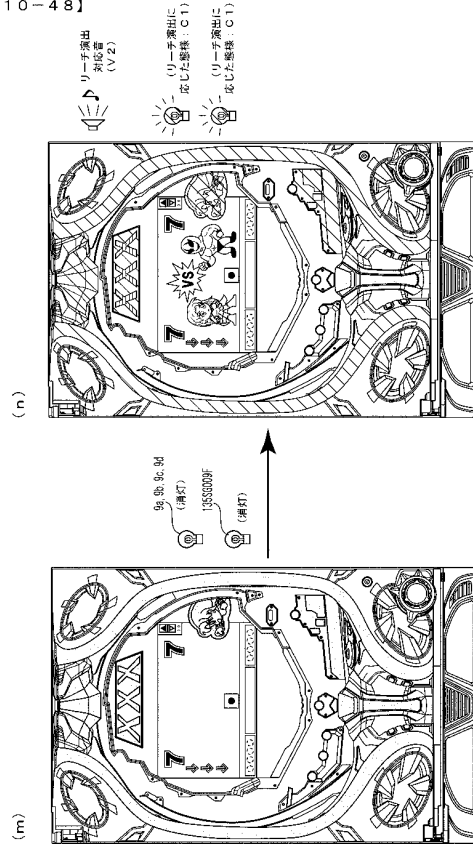
30

40

50

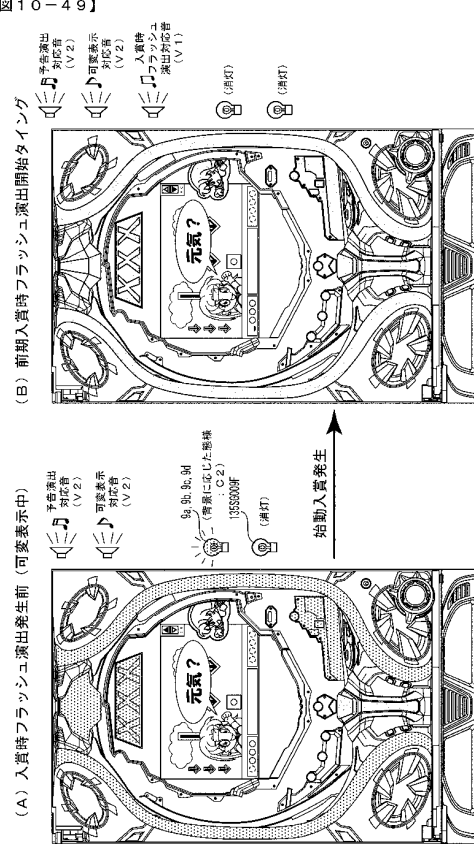
【図 10-48】

【図 10-48】



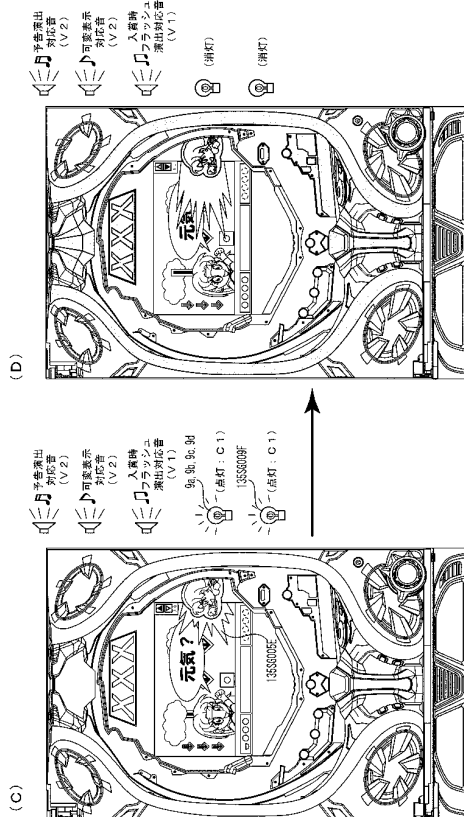
【図 10-49】

【図 10-49】



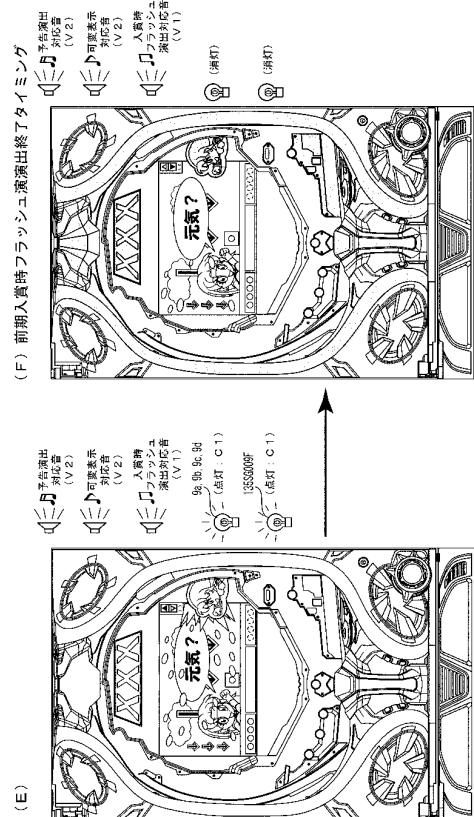
【図 10-50】

【図 10-50】



【図 10-51】

【図 10-51】



10

20

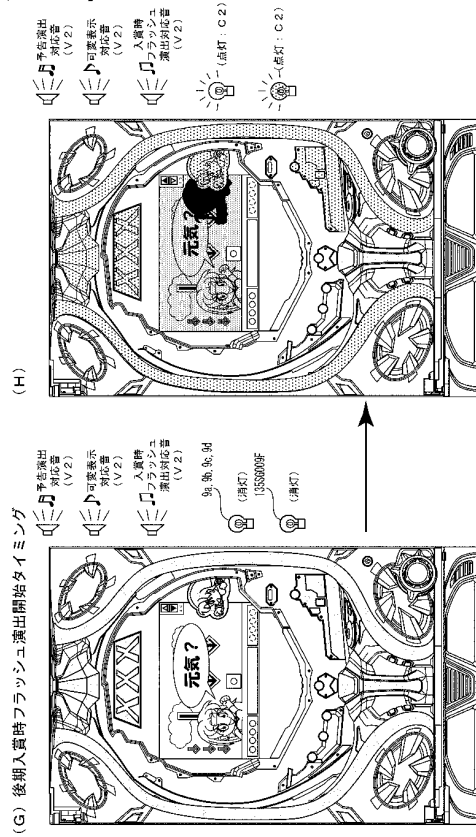
30

40

50

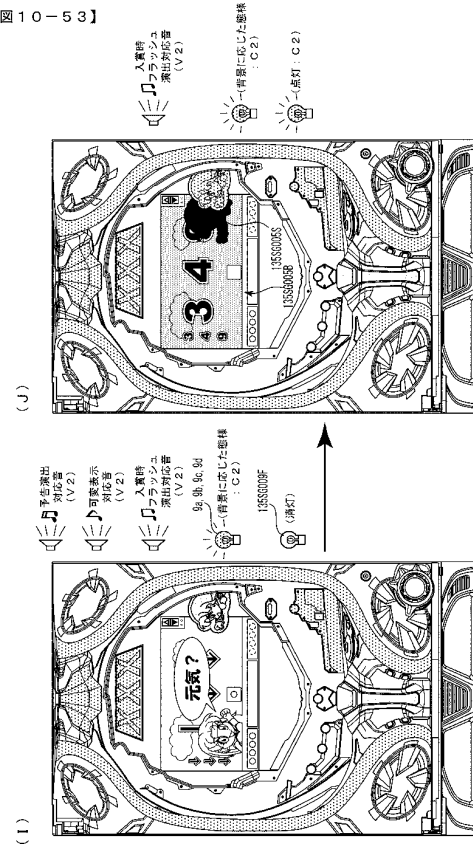
【図 10-52】

【図 10-52】



【図 10-53】

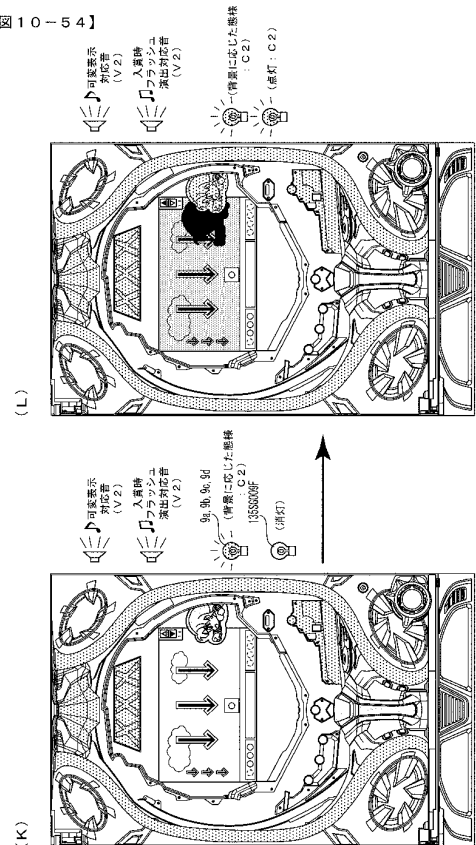
【図 10-53】



10

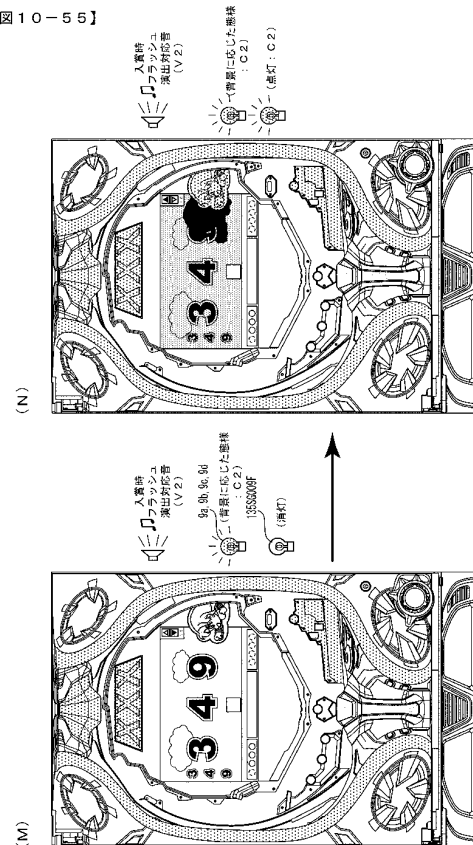
【図 10-54】

【図 10-54】



【図 10-55】

【図 10-55】



30

(K)

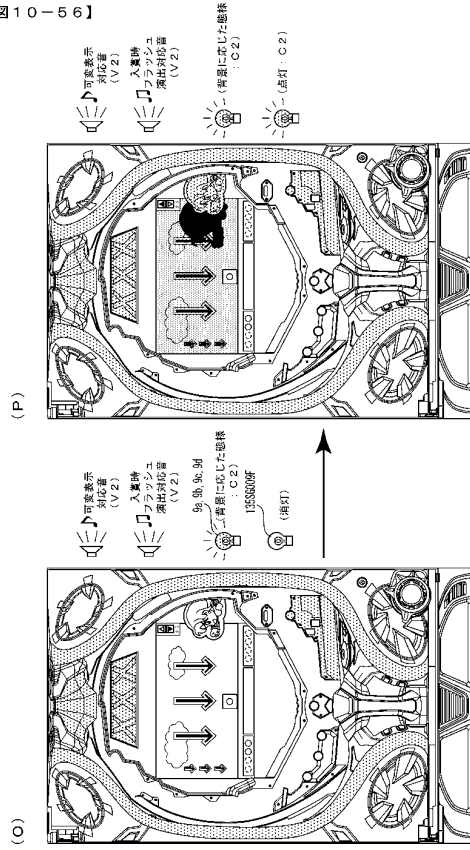
(M)

40

50

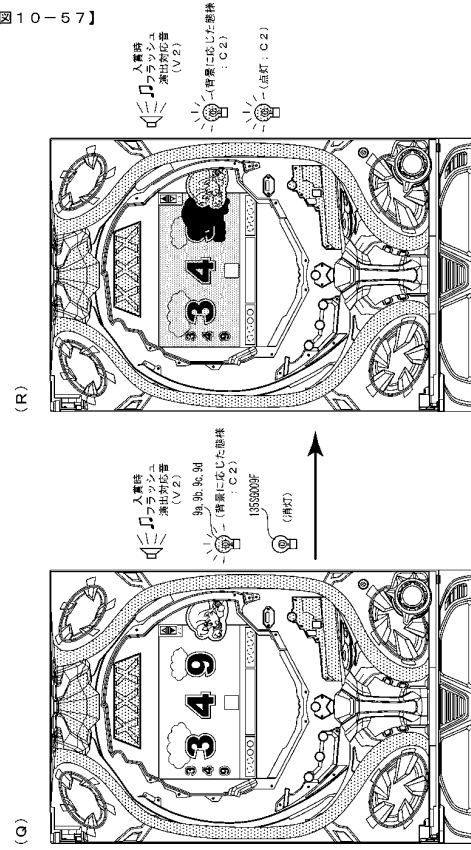
【図 10-56】

【図 10-56】



【図 10-57】

【図 10-57】

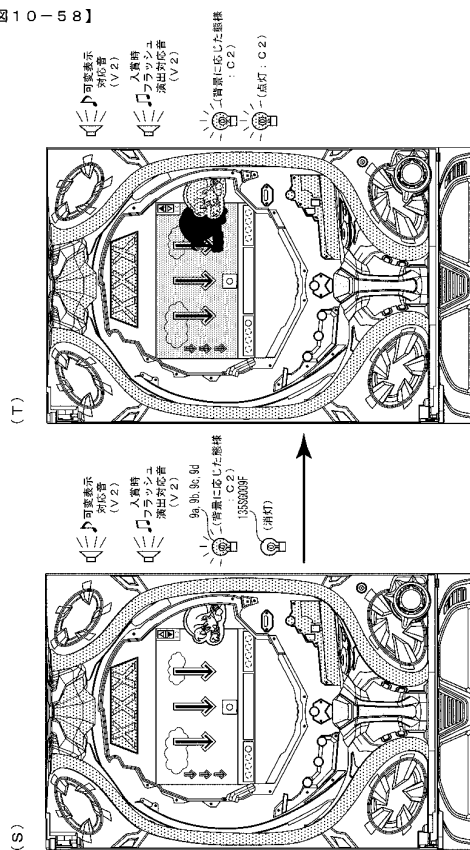


10

20

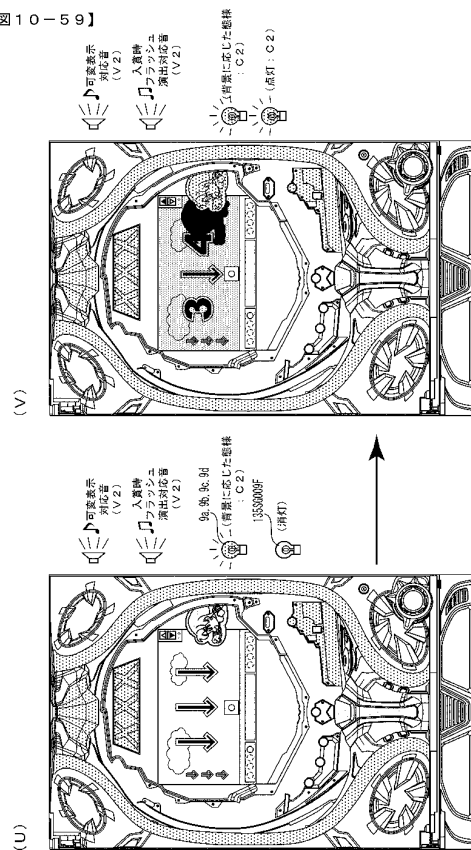
【図 10-58】

【図 10-58】



【図 10-59】

【図 10-59】



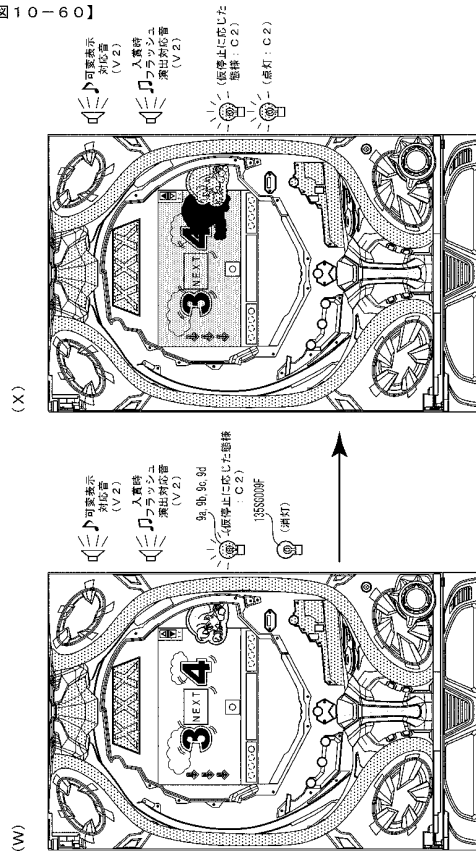
30

40

50

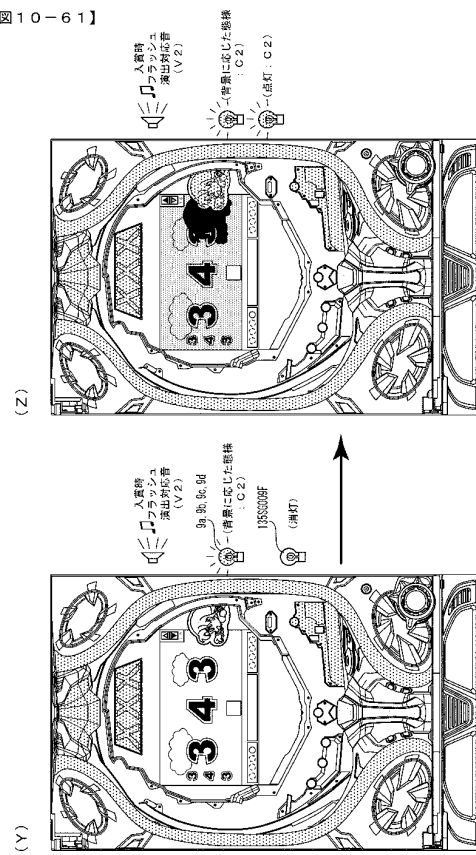
【図 10-60】

【図 10-60】



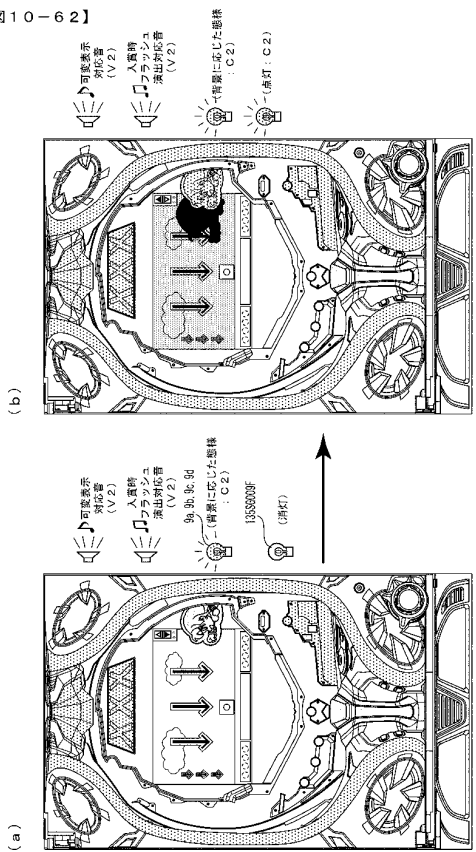
【図 10-61】

【図 10-61】



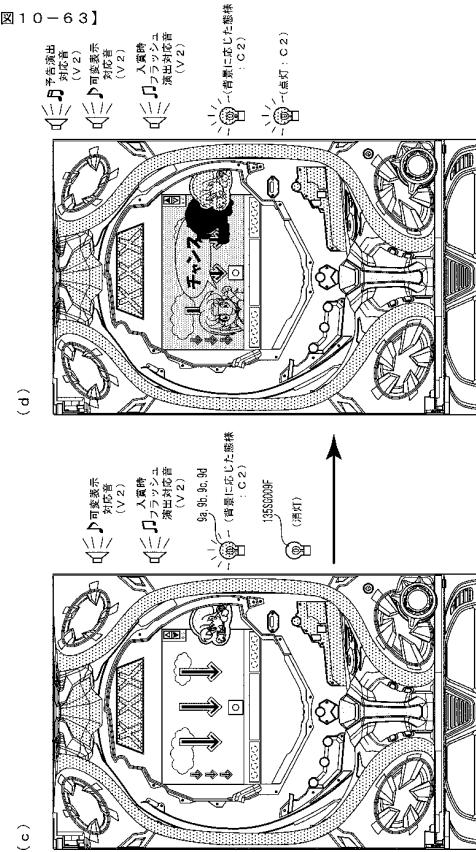
【図 10-62】

【図 10-62】



【図 10-63】

【図 10-63】



10

20

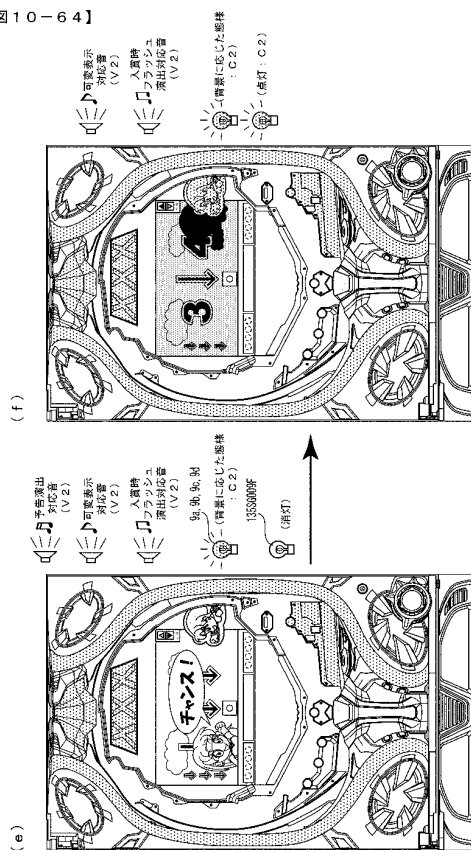
30

40

50

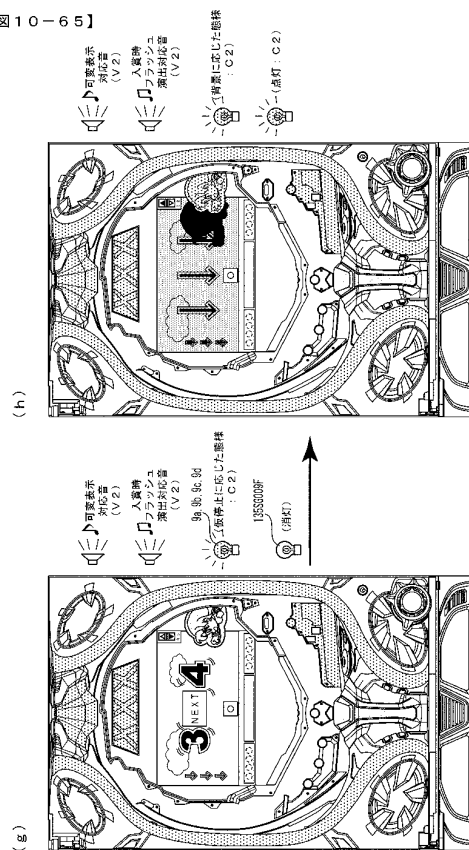
【圖 10-64】

【图 10-64】



【圖 10-65】

【图 10-65】

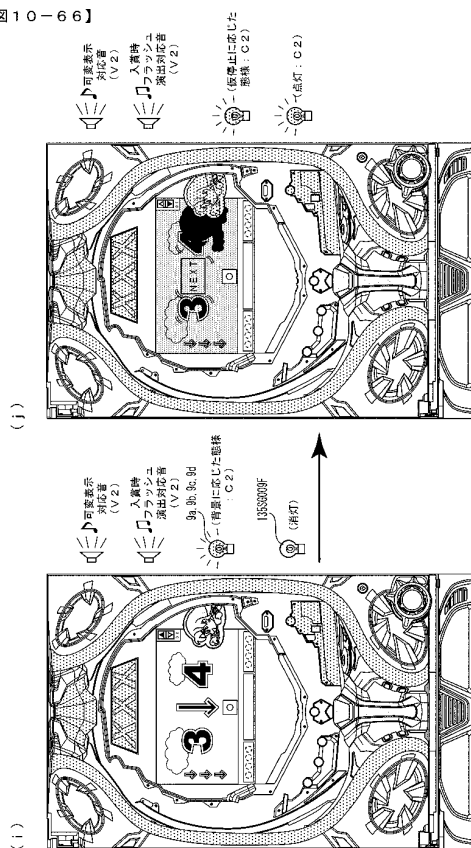


10

20

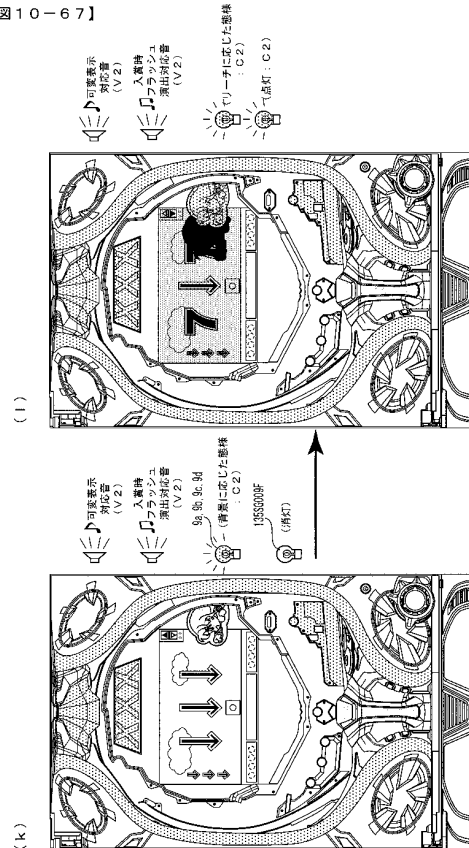
【圖 10-66】

【图 10-66】



【圖 10-67】

【图 10-67】



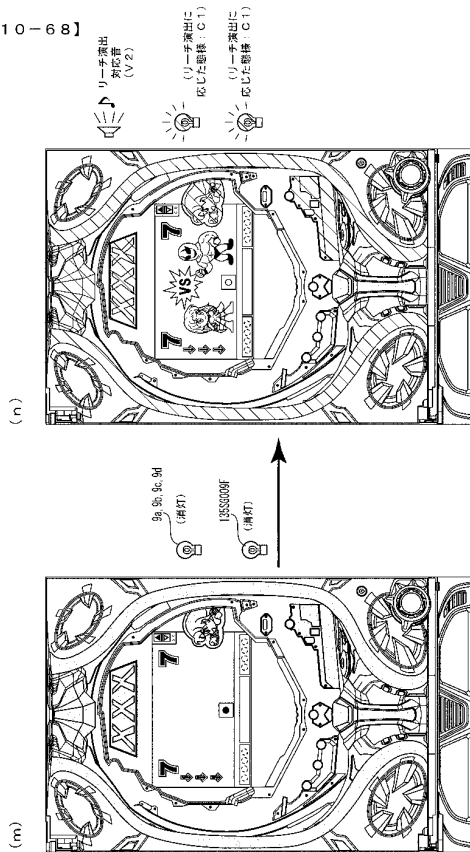
30

40

50

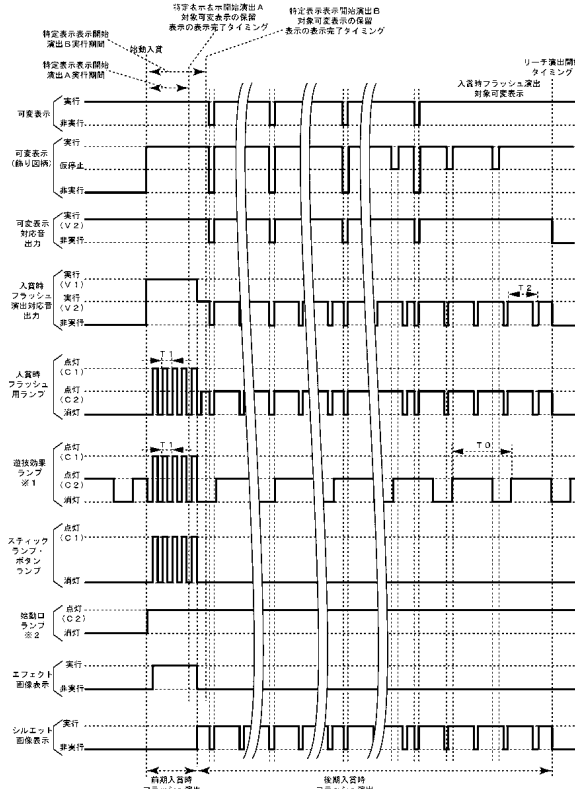
【圖 10-68】

【图 10-68】



【図 10-69】

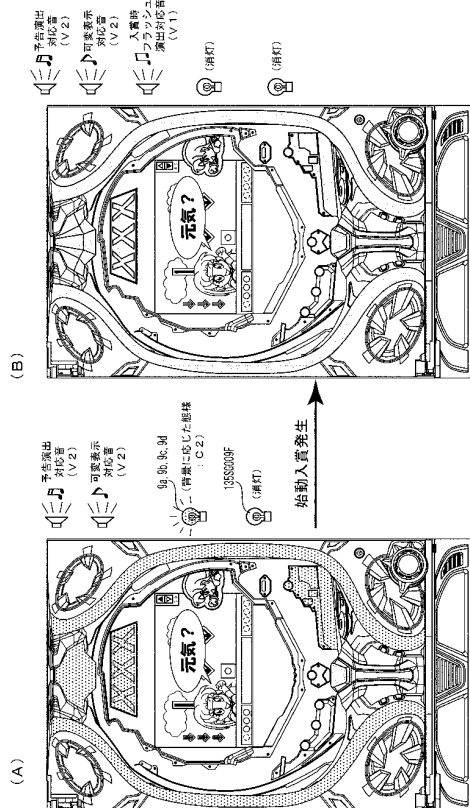
【图10-69】变形例135SG-1



※1:メインランプ、枠ランプ、アタックランプ、可動体ランプ
※2:始動入局時から対象可変表示終了まで保留表示(アクティブ表示)の表示態様に応じた色で発光

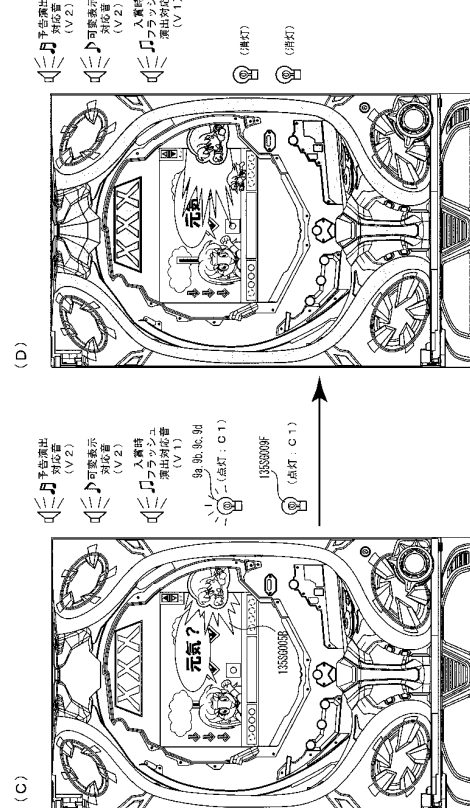
【図 10-70】

【图10-70】变形例135SG-1



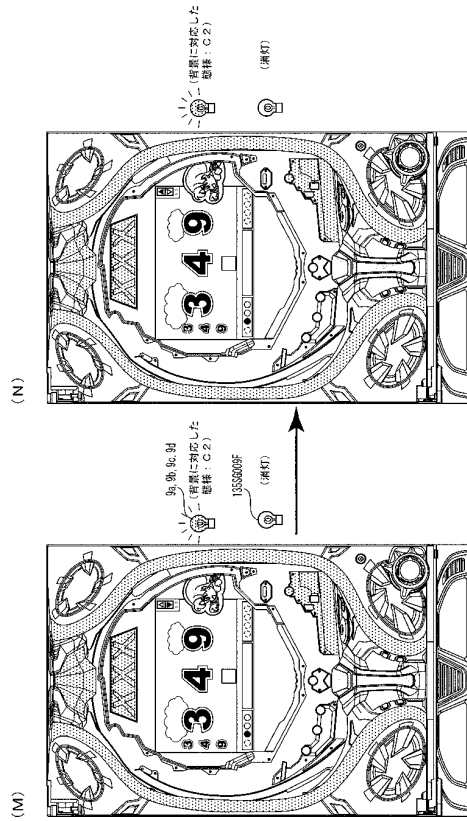
【図 10-71】

【図10-71】変形例135SG-1



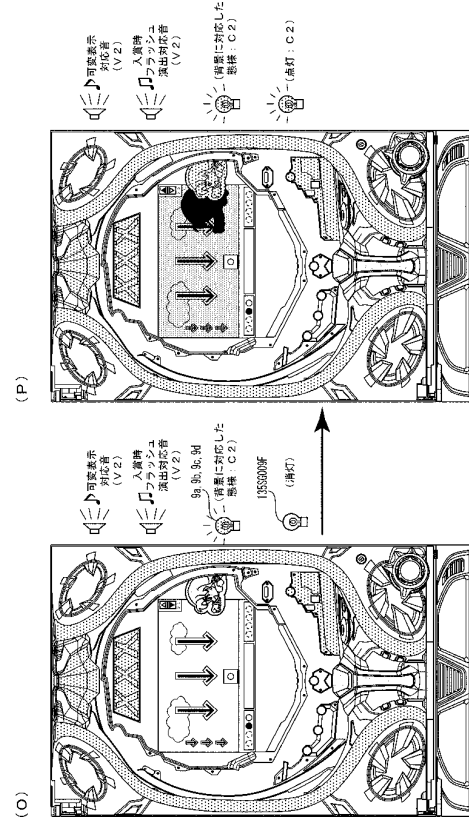
【図 10-76】

【図 10-76】変形例 135SG-1



【図 10-77】

【図 10-77】変形例 135SG-1

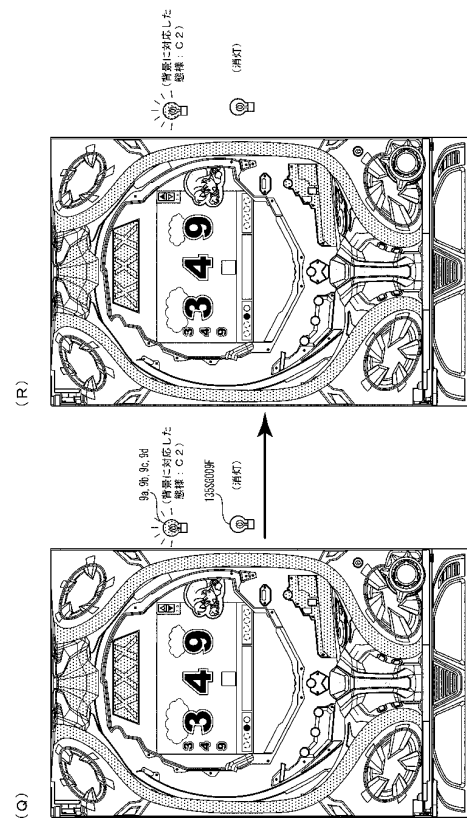


10

20

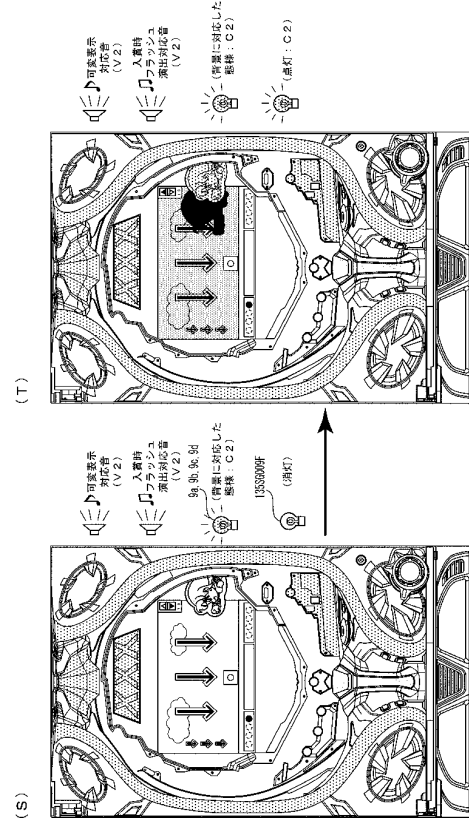
【図 10-78】

【図 10-78】変形例 135SG-1



【図 10-79】

【図 10-79】変形例 135SG-1



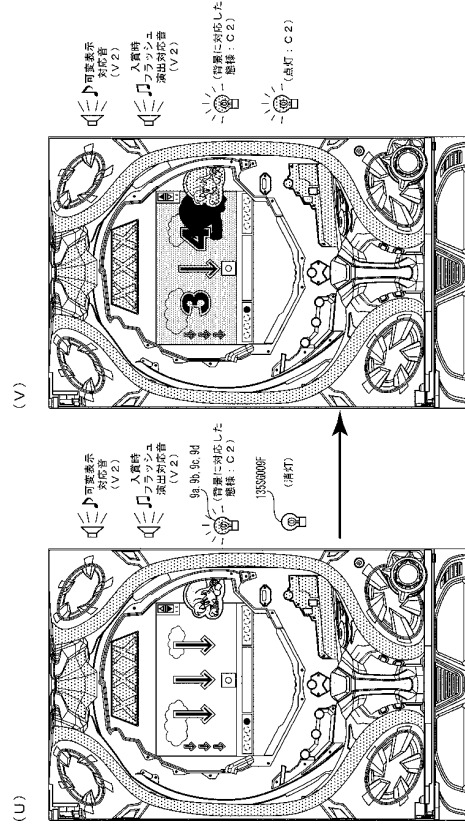
30

40

50

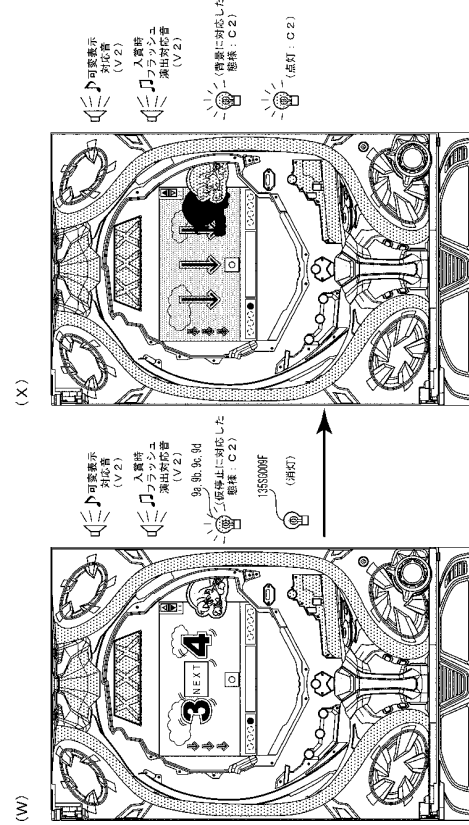
【図 10-80】

【図 10-80】変形例 135SG-1



【図 10-81】

【図 10-81】変形例 135SG-1

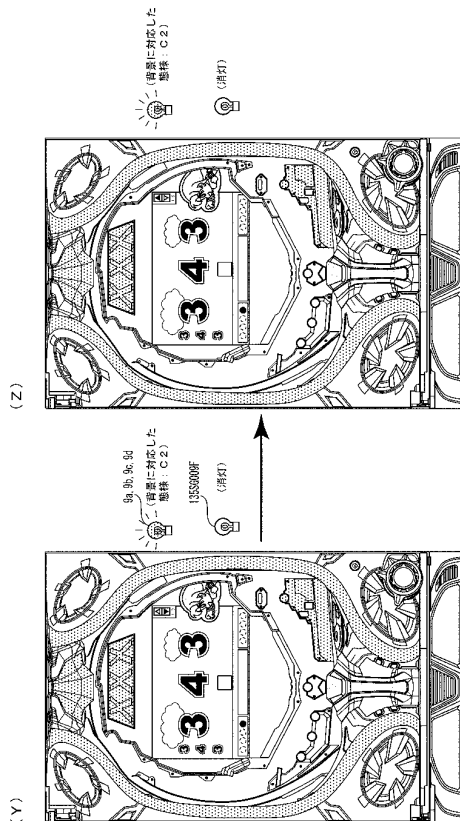


10

20

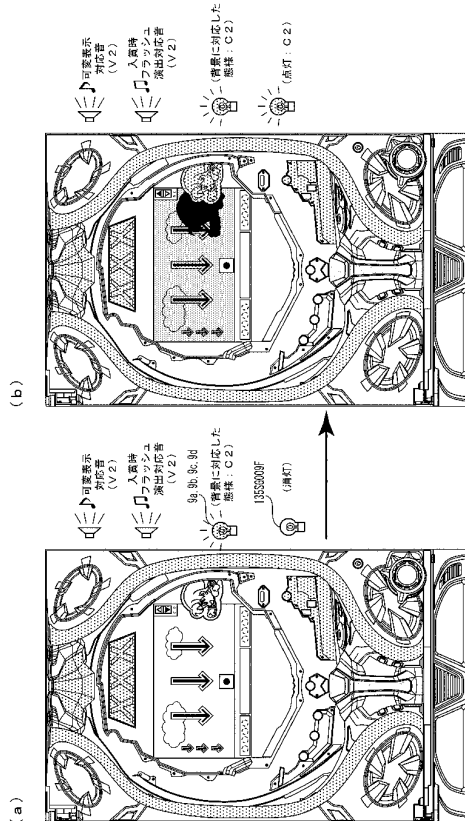
【図 10-82】

【図 10-82】変形例 135SG-1



【図 10-83】

【図 10-83】変形例 135SG-1



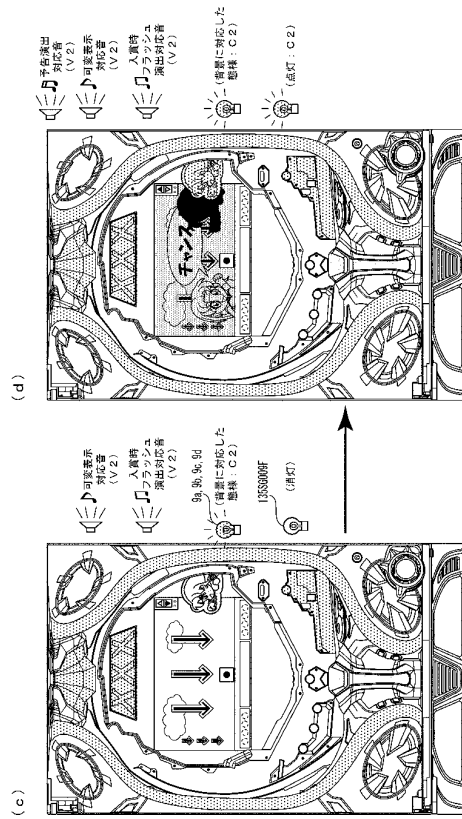
30

40

50

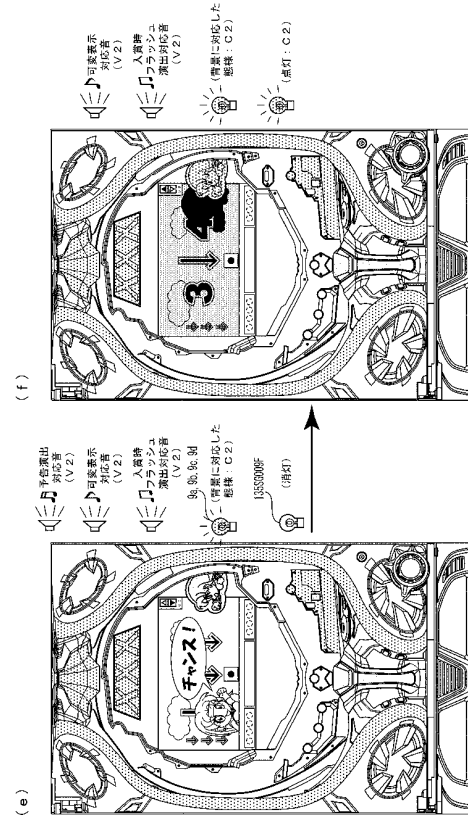
【図 10-84】

【図 10-84】変形例 135SG-1



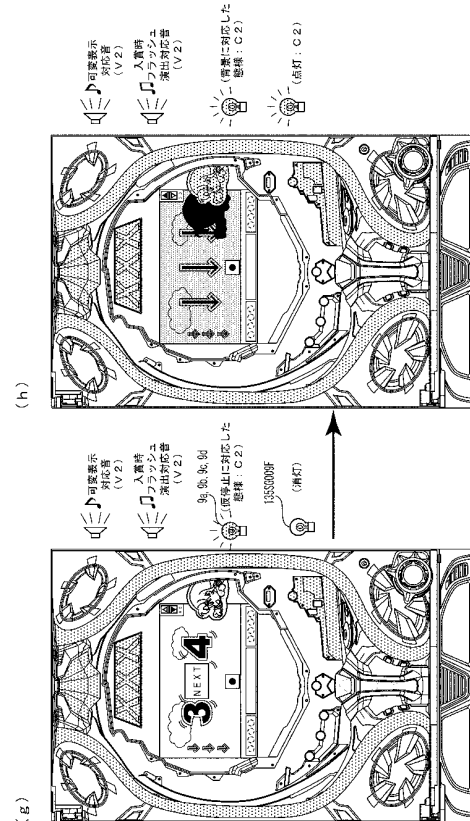
【図 10-85】

【図 10-85】変形例 135SG-1



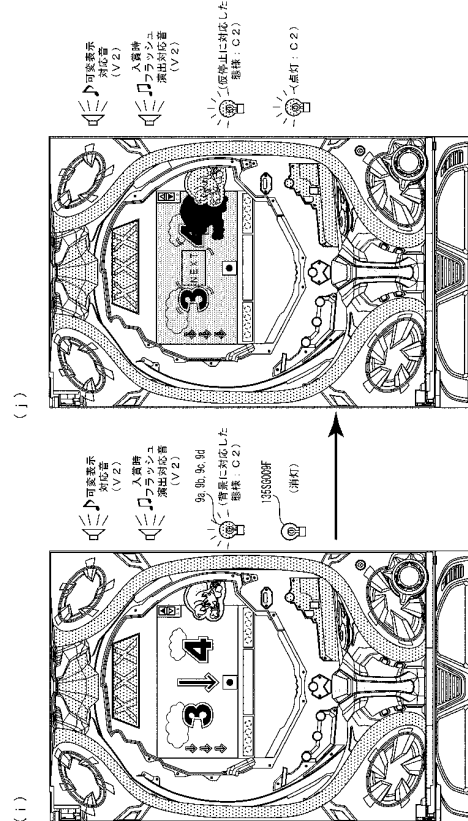
【図 10-86】

【図 10-86】変形例 135SG-1



【図 10-87】

【図 10-87】変形例 135SG-1



10

20

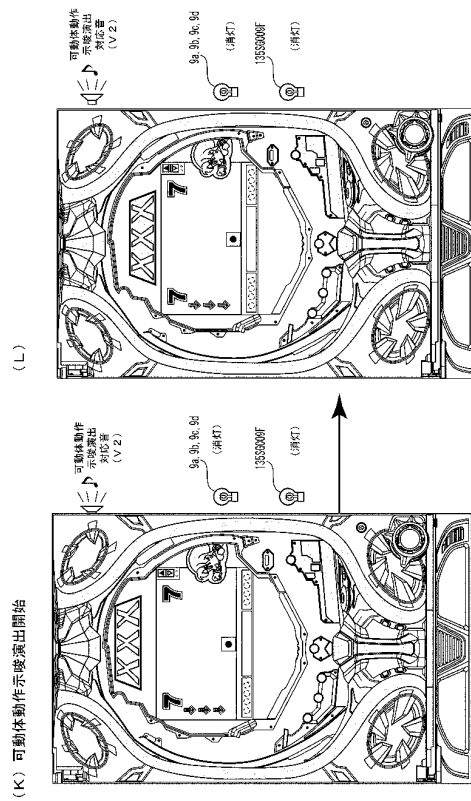
30

40

50

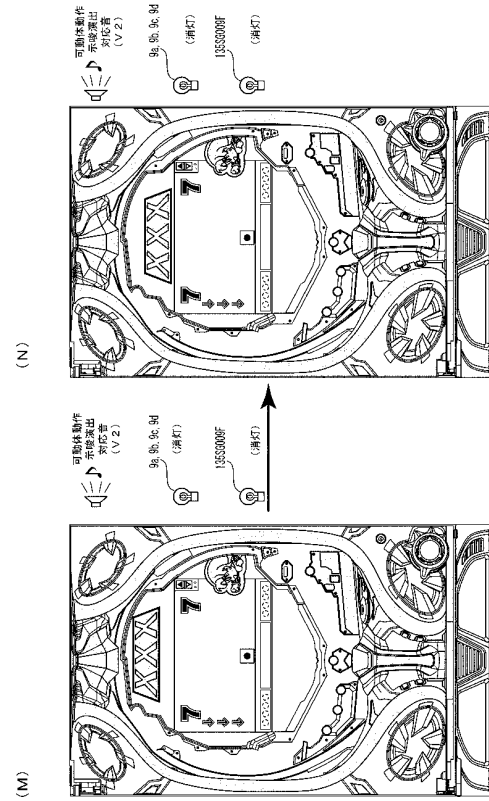
【図10-96】

【図10-96】変形例135SG-2



【図10-97】

【図10-97】変形例135SG-2

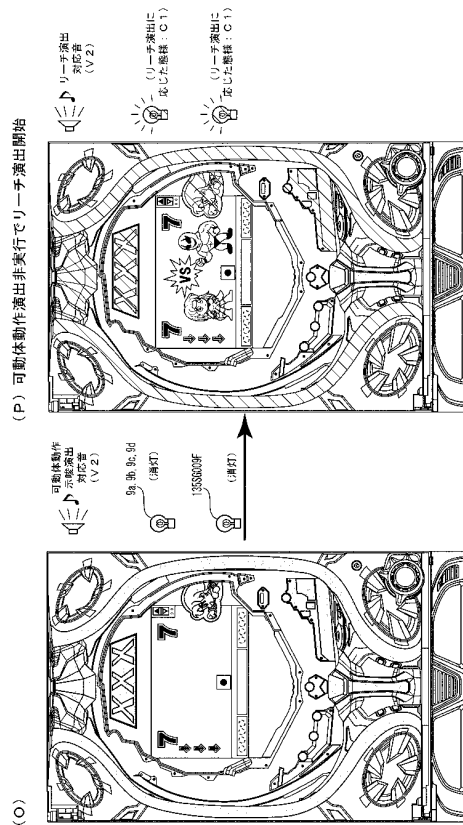


10

20

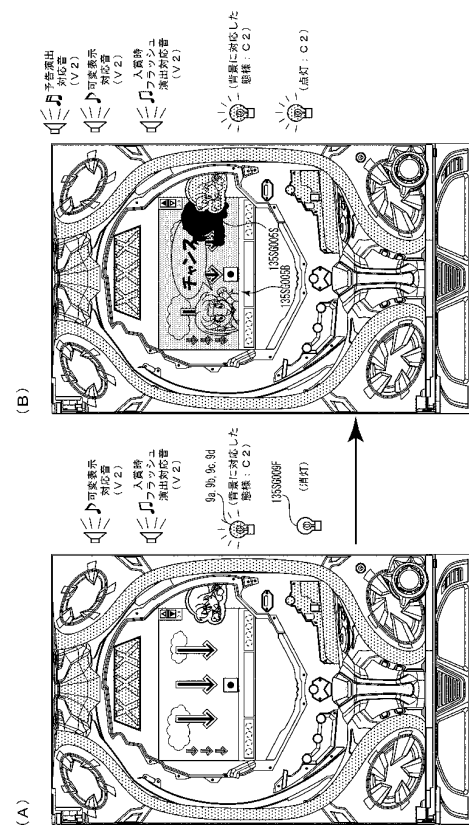
【図10-98】

【図10-98】変形例135SG-2



【図10-99】

【図10-99】変形例135SG-2



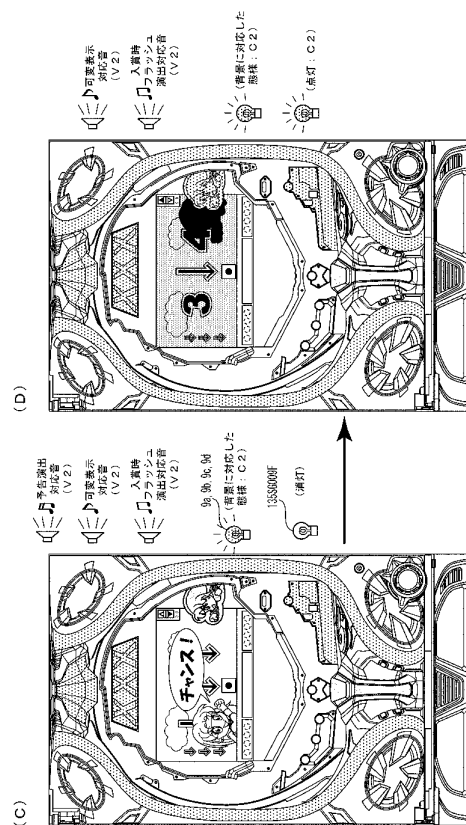
30

40

50

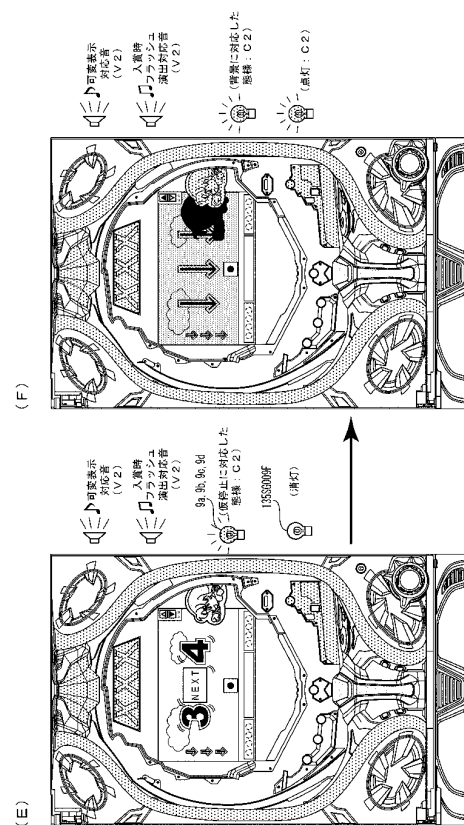
【図 10-100】

【図10-100】変形例135SG-2



【図 10-101】

【図10-101】変形例135SG-2

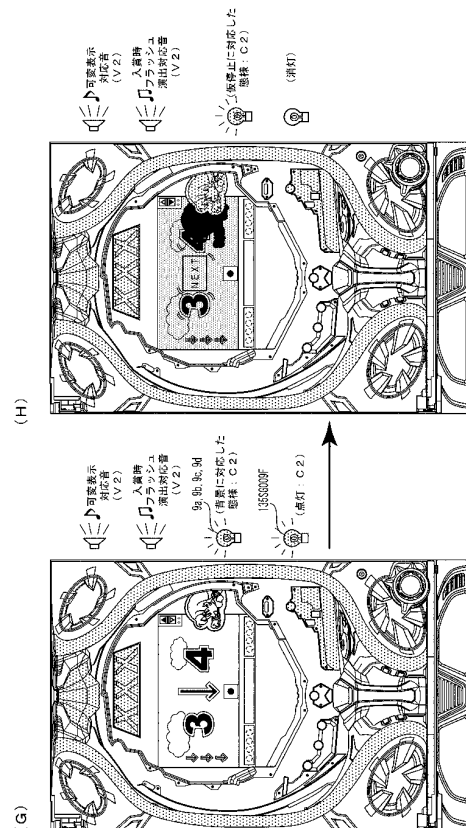


10

20

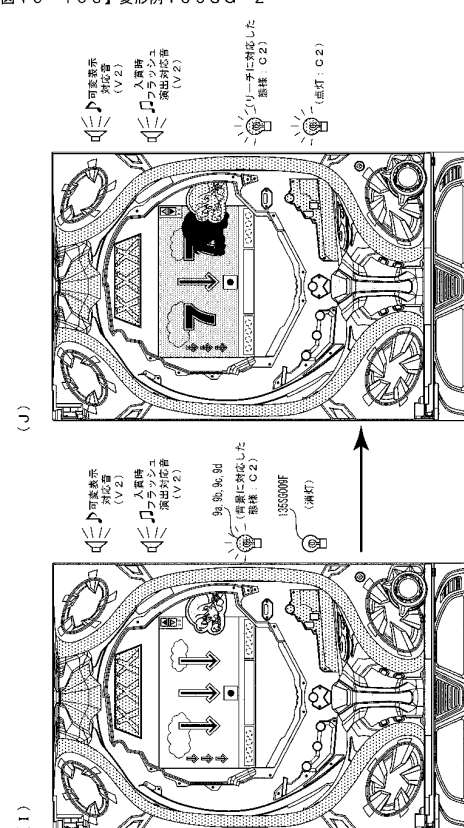
【図 10-102】

【图 10-102】变形例 135SG-2



【図 10-103】

【图10-103】变形例135SG-2

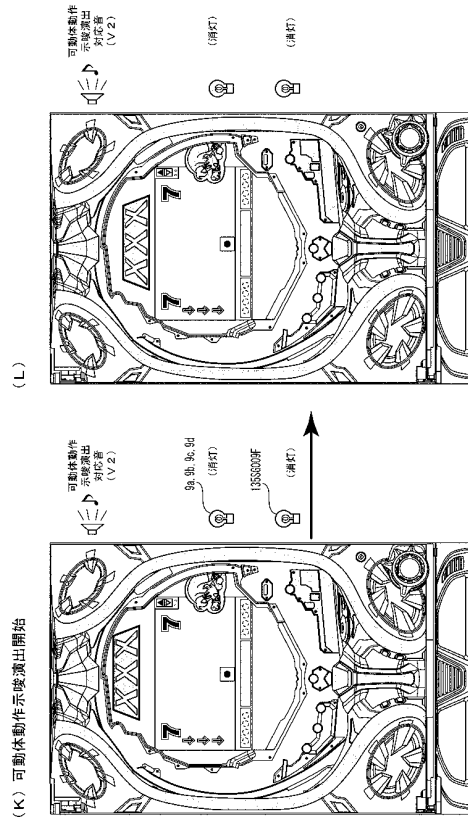


30

40

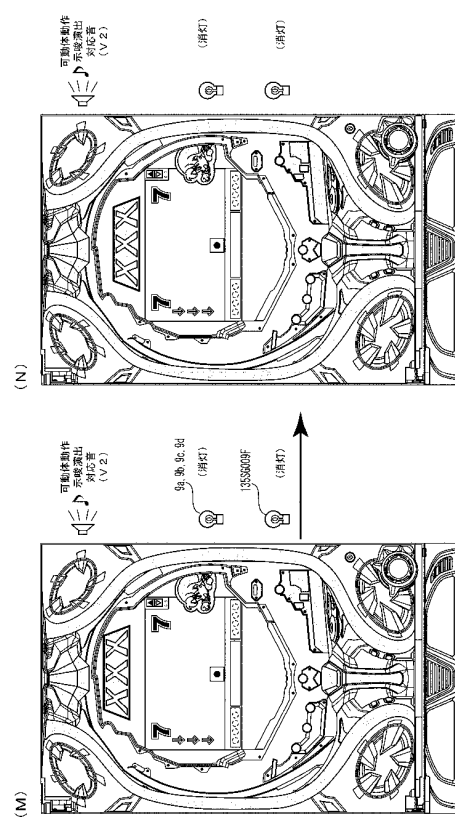
【図10-104】

【図10-104】変形例135SG-2



【図10-105】

【図10-105】変形例135SG-2

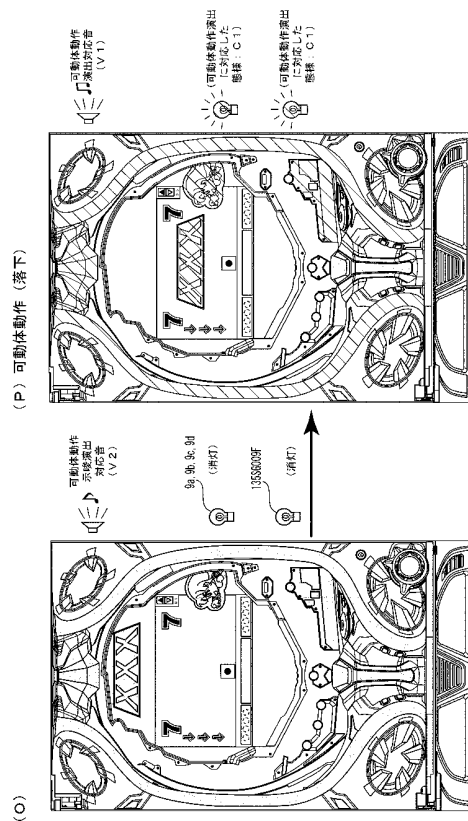


10

20

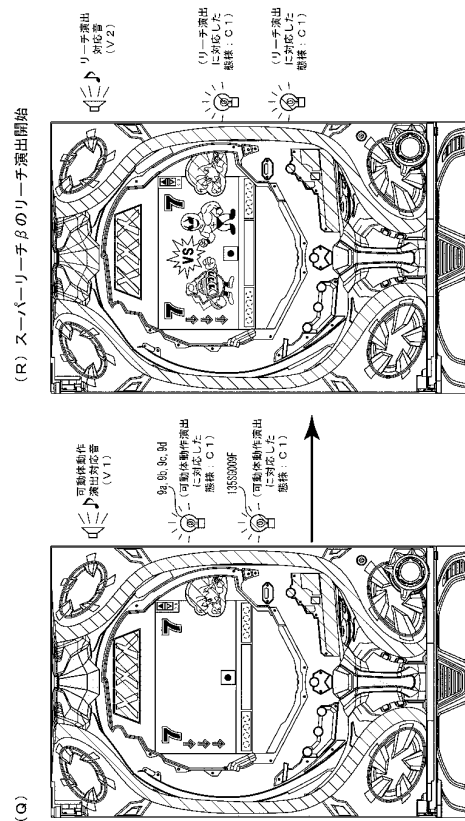
【図10-106】

【図10-106】変形例135SG-2



【図10-107】

【図10-107】変形例135SG-2



30

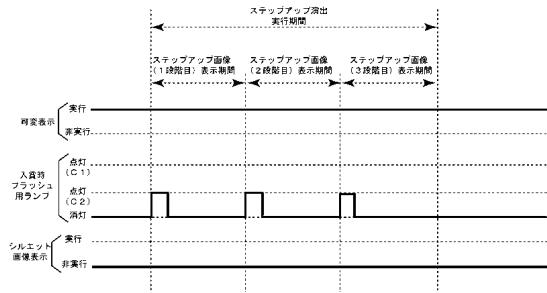
40

50

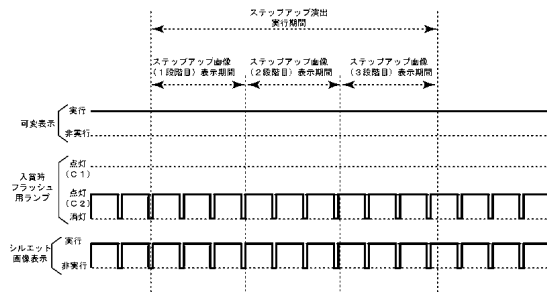
【図 10-108】

【図 10-108】変形例 135SG-3

(A) 入賞時フラッシュ演出の非実行時にステップアップ演出を実行する場合

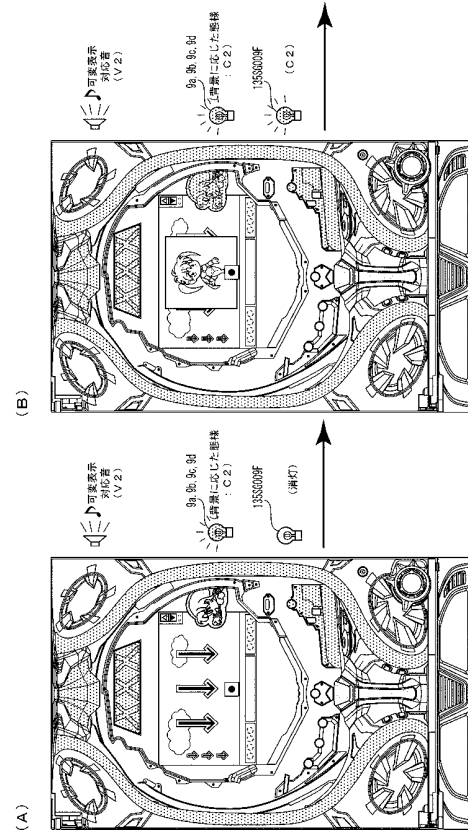


(B) 入賞時フラッシュ演出の実行時にステップアップ演出を実行する場合



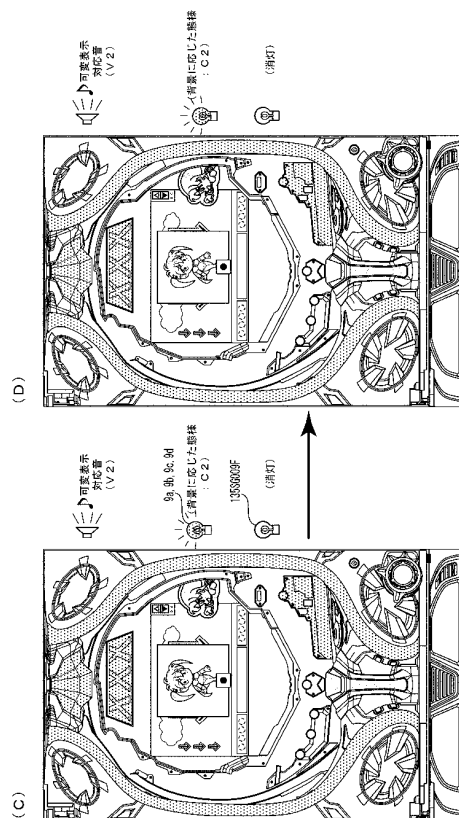
【図 10-109】

【図 10-109】変形例 135SG-3



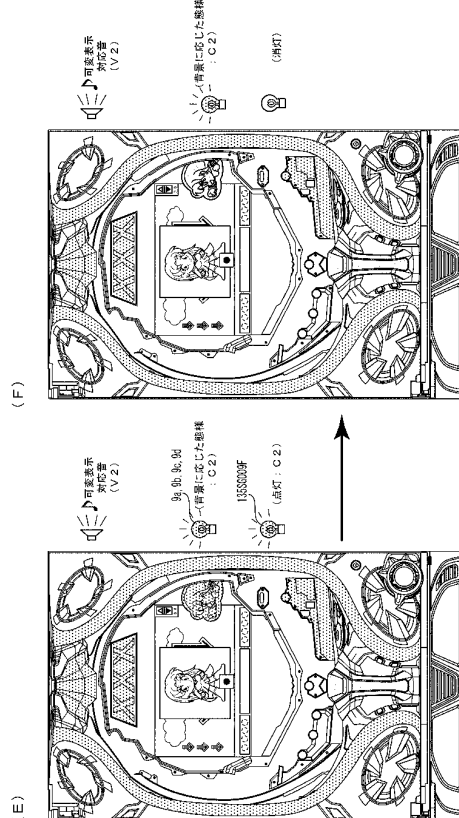
【図 10-110】

【図 10-110】変形例 135SG-3



【図 10-111】

【図 10-111】変形例 135SG-3



10

20

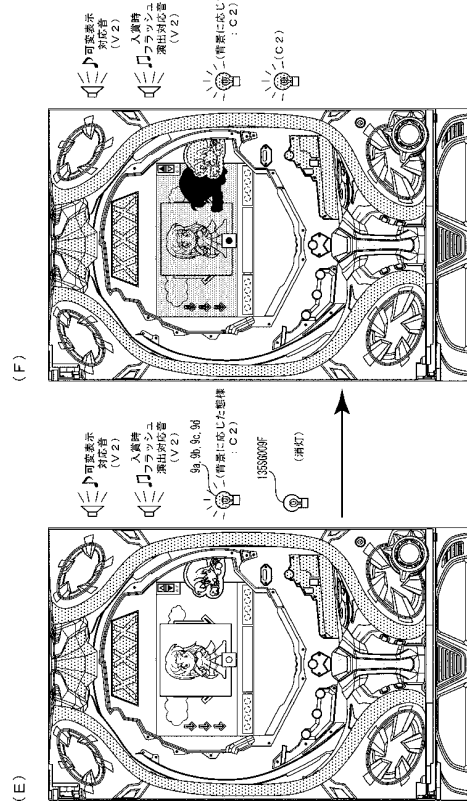
30

40

50

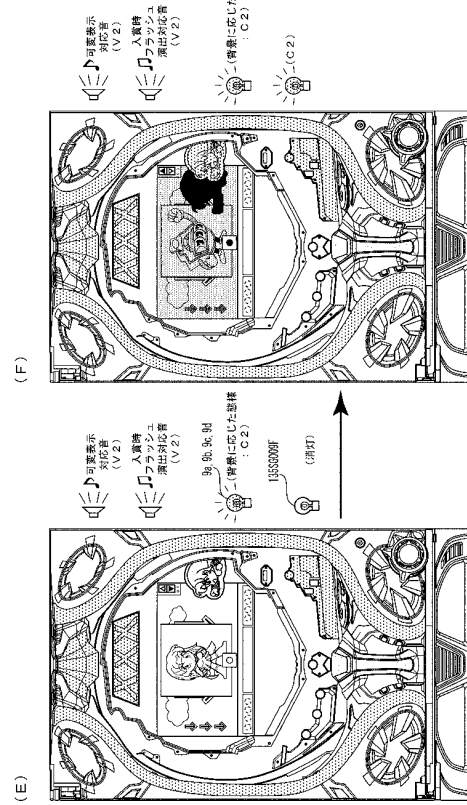
【図 10-116】

【図10-116】変形例135SG-3



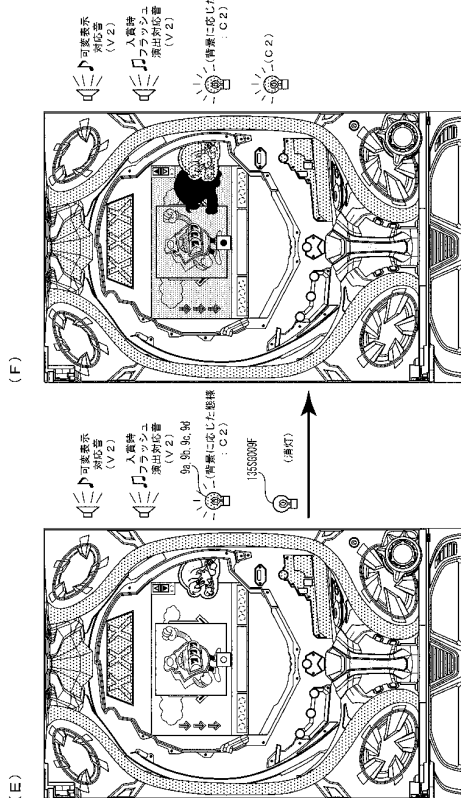
【図 10-117】

【図10-117】変形例135SG-3



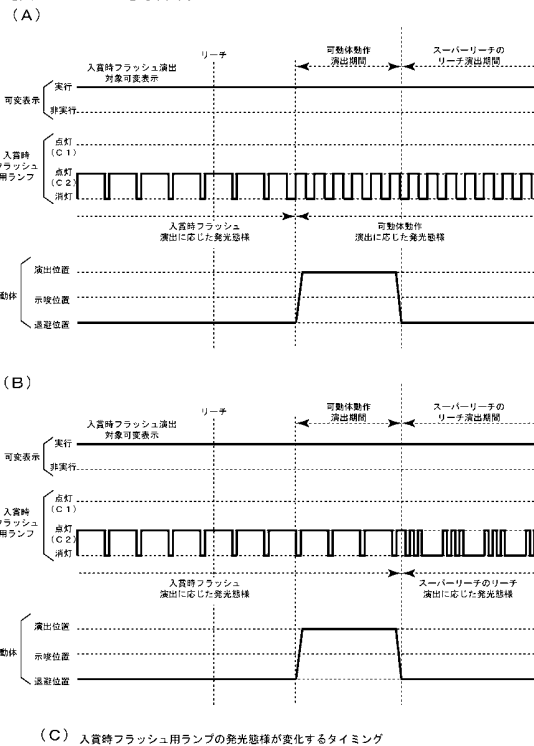
【図 10-118】

【図10-118】変形例135SG-3



【図 10-119】

【図10-119】変形例135SG-4



(C) 入賞時フラッシュ用ランプの発光態様が変化するタイミング

可変表示結果	可動体動作演出 開始タイミング	リーチ演出 開始タイミング
大当り	7.0%	3.0%
はずれ	3.0%	7.0%

10

20

30

40

50

【図 10-120】

【図10-120】変形例135SG-5

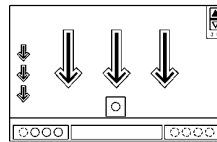
保留表示・アクティブ表示の表示態様

表示パターン	表示態様	示像内容	入替時フラッシュ演出実行決定 時にける選択割合
表示パターンα	白	大当期期待度：低	
表示パターンβ	青	大当期期待度：中	
表示パターンγ	赤	大当期期待度：高	
表示パターンδ	白（点滅）	表示パターンβまたは表示パターンγへの変化	
表示パターンε	キャラクタ	表示パターンβまたは表示パターンγへの変化	

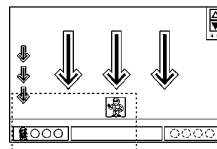
【図 10-121】

【図10-121】変形例135SG-6

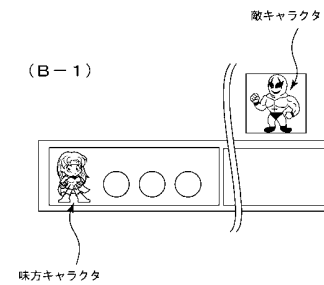
(A)

始動入賞 (表示パターン ε)

(B) キャラクタ保留発生・
アクティブ表示が敵
キャラクタに変化



(B-1)



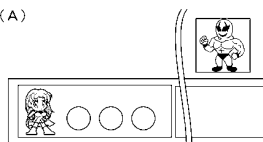
敵キャラクタ

味方キャラクタ

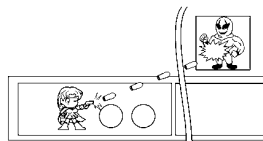
【図 10-122】

【图 10-122】变形例 135 SG-6

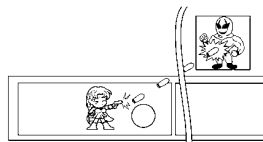
(A)



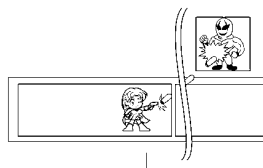
(B) 保留表示シフトタイミング



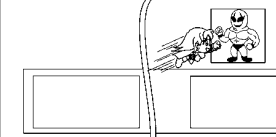
(C) 保留表示シフトタイミング



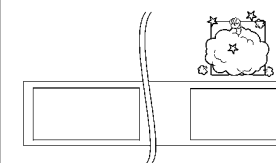
(D) 保留表示シフトタイミング



(E) 保留表示シフトタイミング
(対象の可変表示開始タイミング)



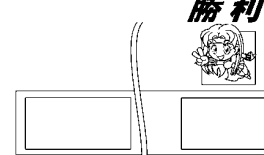
(F) アクティブ表示領域でバトル



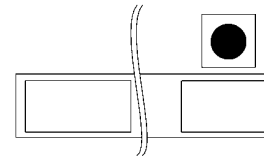
【図 10-123】

【图 10-123】变形例 135 SG-6

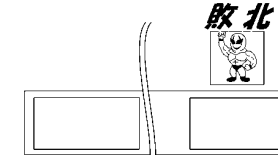
(G) バトル勝利の場合



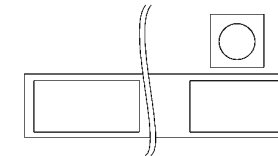
(H) 表示パターン β ・表示パターン γ
のアクティブ表示に変化



(I) バトル敗北の場合

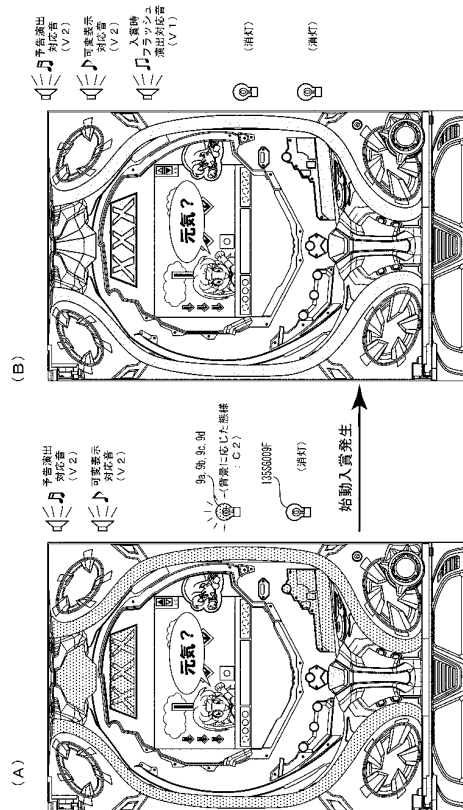


(J) 表示パターン α のアクティブ表示に変化



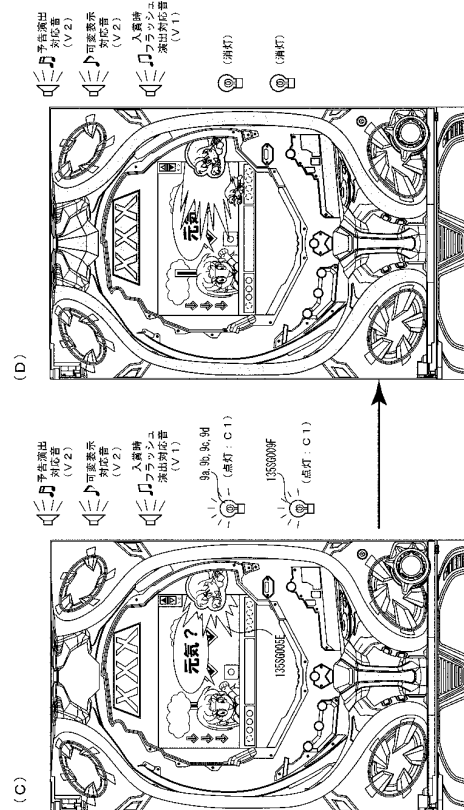
【図 10-124】

【图10-124】变形例135SG-7



【図 10-125】

【图10-125】变形例135SG-7

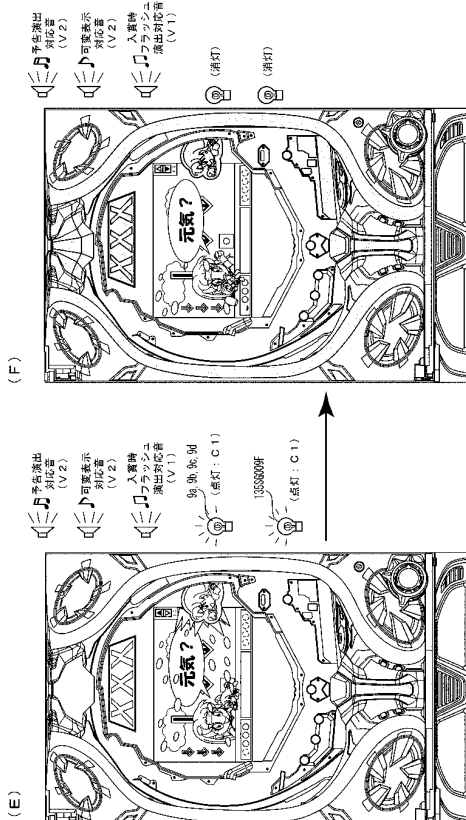


10

20

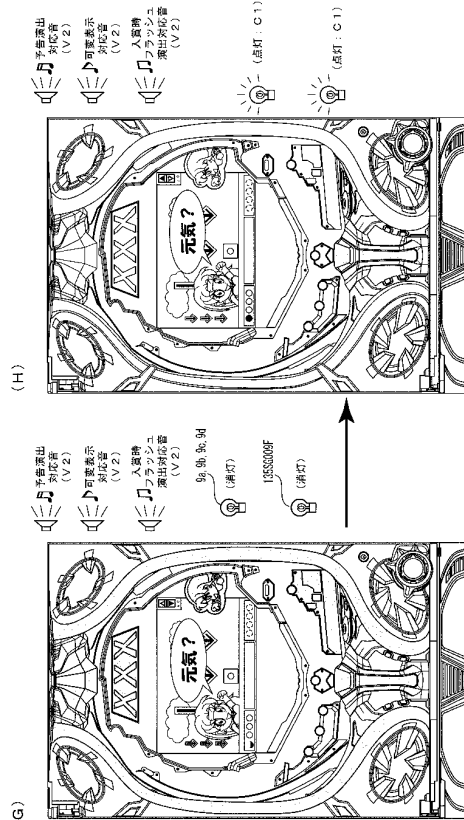
【図 10-126】

【図10-126】変形例135SG-7



【図 10-127】

【图 10-127】变形例 135SG-7



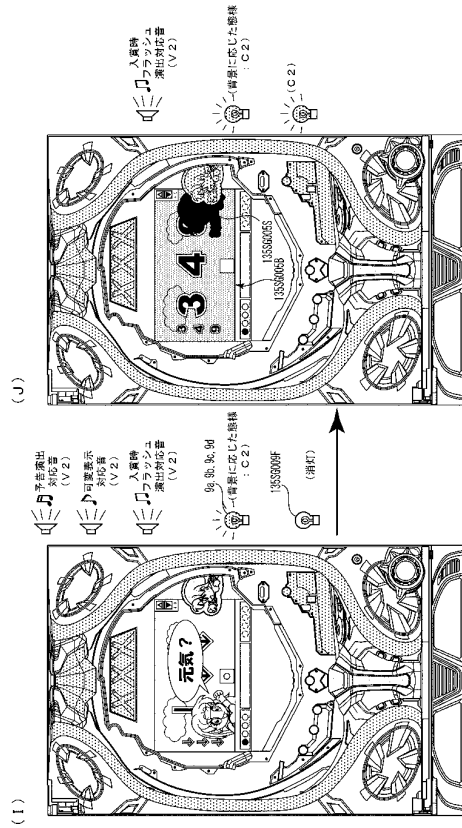
30

40

50

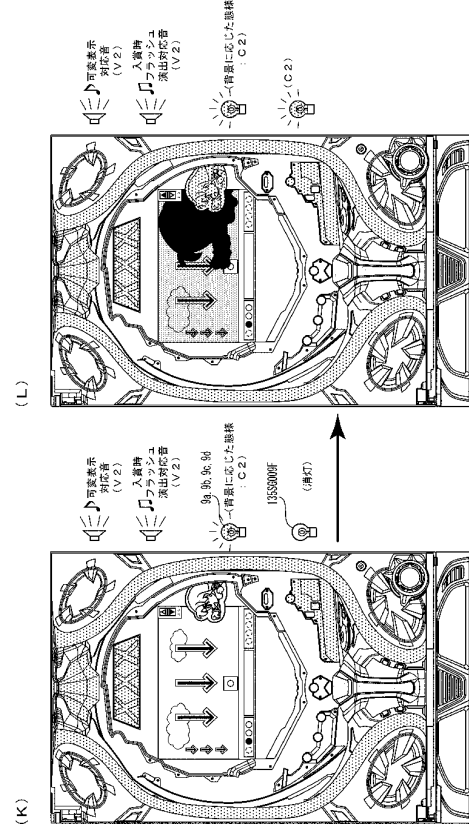
【図10-128】

【図10-128】変形例135SG-7



【図10-129】

【図10-129】変形例135SG-7

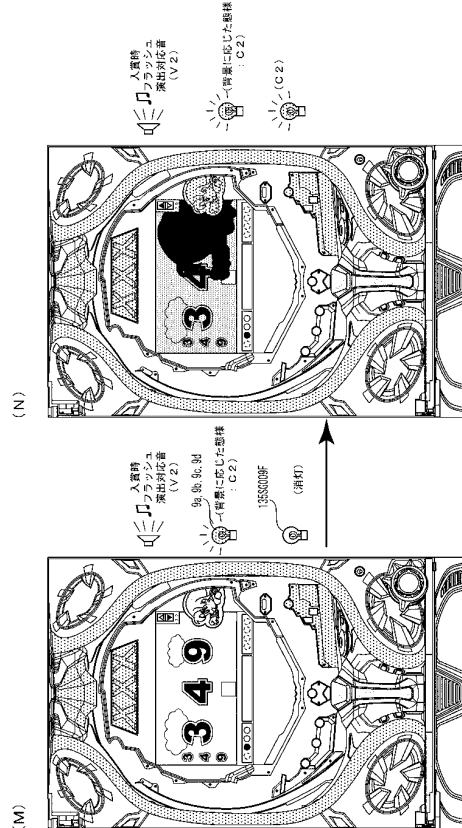


10

20

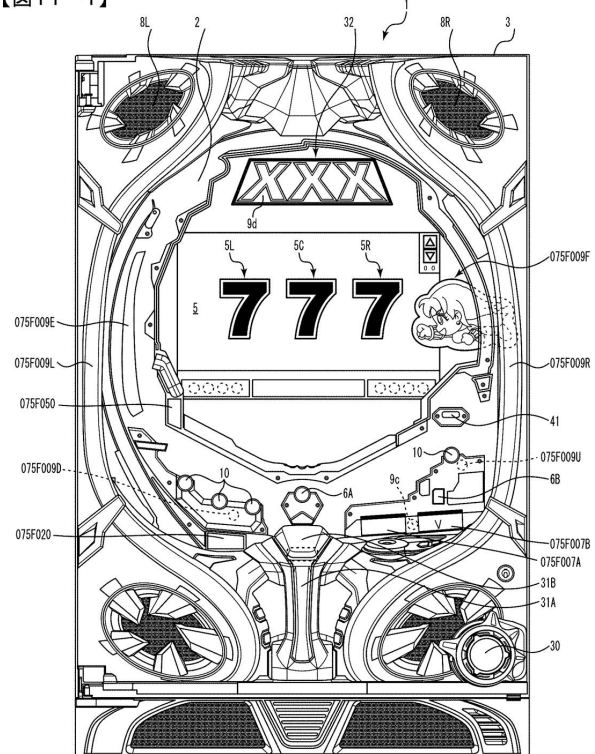
【図10-130】

【図10-130】変形例135SG-7



【図11-1】

【図11-1】



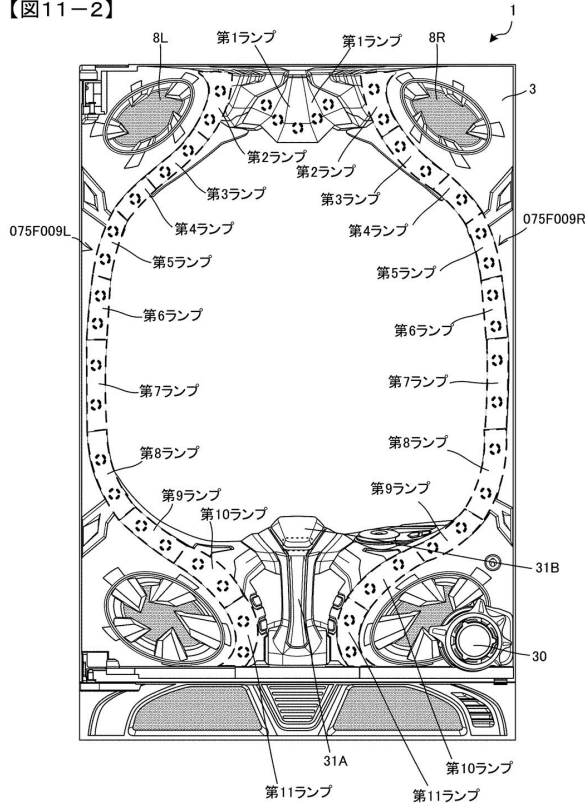
30

40

50

【図 11-2】

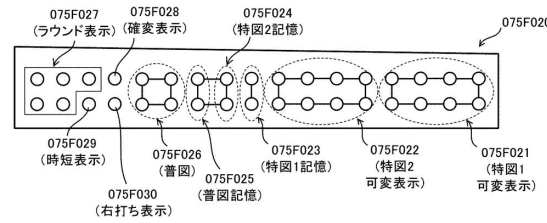
【図 11-2】



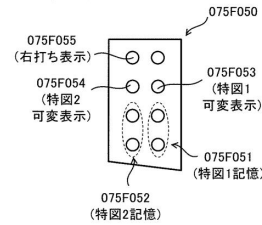
【図 11-3】

【図 11-3】

(a)特図LED基板



(b)第4図柄ユニット

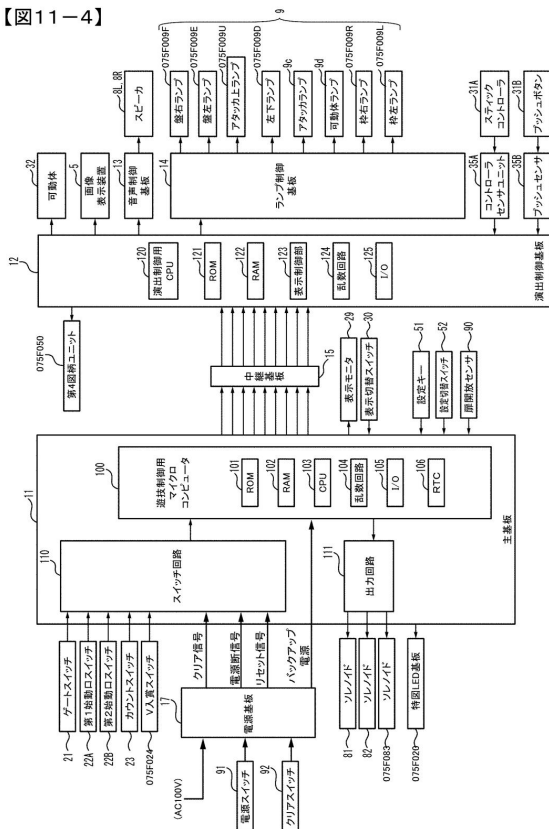


10

20

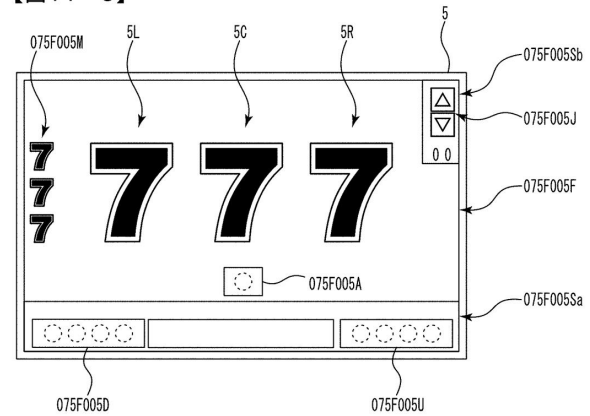
【図 11-4】

【図 11-4】



【図 11-5】

【図 11-5】



30

40

50

【図 1 1－6】

【図 11－6】

当り種別表

当り種別	当り後 大当り確率	当り後ベース	当り後 変動時間	開放 回数
5R通常大当り (チャンスボーナス)	低確率	高ベース (変動100回まで)	時短 (変動100回まで)	5回
5R確変大当り (チャンスボーナス)	高確率 (変動150回まで)	高ベース (変動150回まで)	時短 (変動150回まで)	5回
10R確変大当り (スペシャルボーナス)	高確率 (変動150回まで)	高ベース (変動150回まで)	時短 (変動150回まで)	10回

【図 1 1－7】

【図 11－7】

各乱数

乱数	範囲	用途	加算条件
ランダムR	0～65535	大当り判定用	10MHzで1加算
ランダム1	0～9	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム2	1～251	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間 に1ずつ加算
ランダム3	1～220	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間 に1ずつ加算
ランダム4	1～201	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム5	1～201	ランダム4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理余り時間 に1ずつ加算

10

【図 1 1－8】

【図 11－8】

(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 1 1－9】

【図 11－9】

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(10R確変大当り指定)	10R確変大当りに決定されていることの指定
8D	01	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定(第1飾り図柄の変動開始指定)
8D	02	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定(第2飾り図柄の変動開始指定)
8F	00	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
90	00	初期化指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
95	00	通常状態指定	通常状態の背景を指定
95	01	時短状態指定	時短状態の背景を指定
95	02	確変状態指定	確変状態の背景を指定
9F	00	待ちデモ指定	待ちデモ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

20

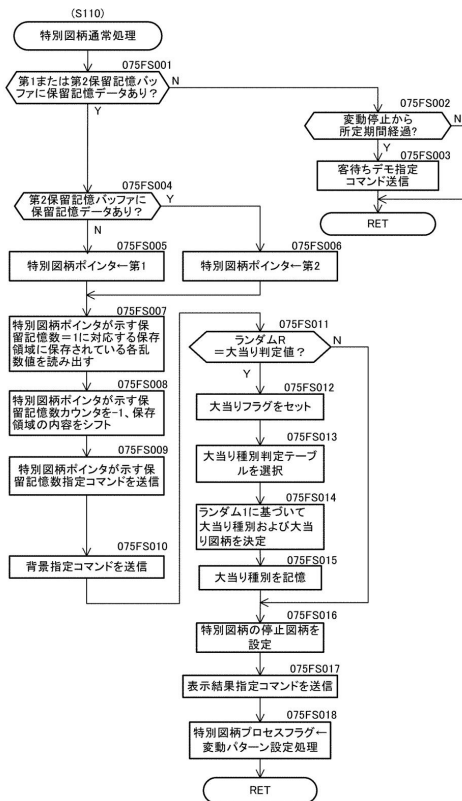
30

40

50

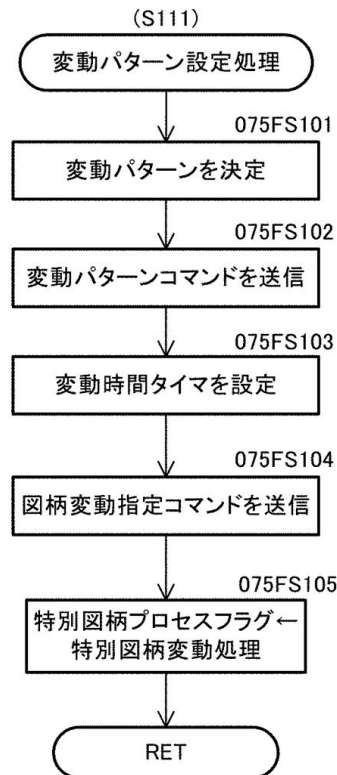
【図 11-10】

【図11-10】



【図 11-11】

【図11-11】

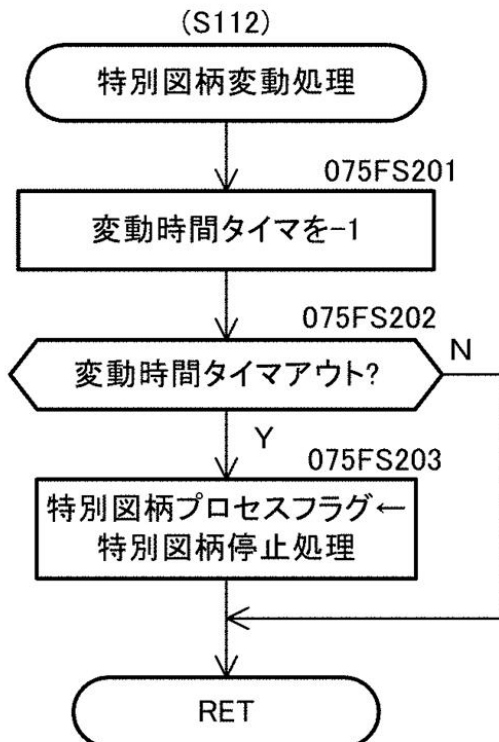


10

20

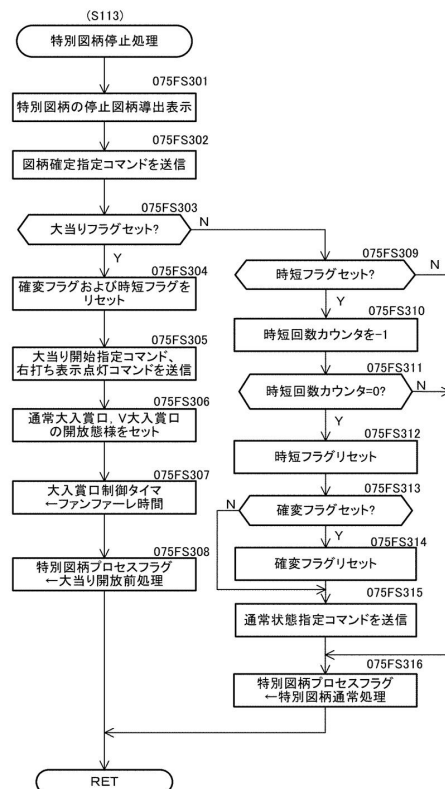
【図 11-12】

【図11-12】



【図 11-13】

【図11-13】



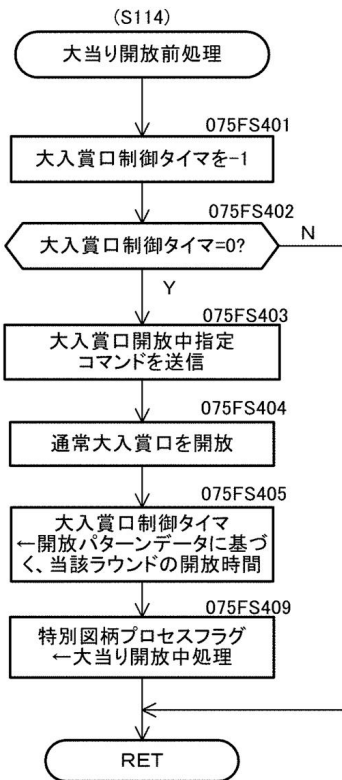
30

40

50

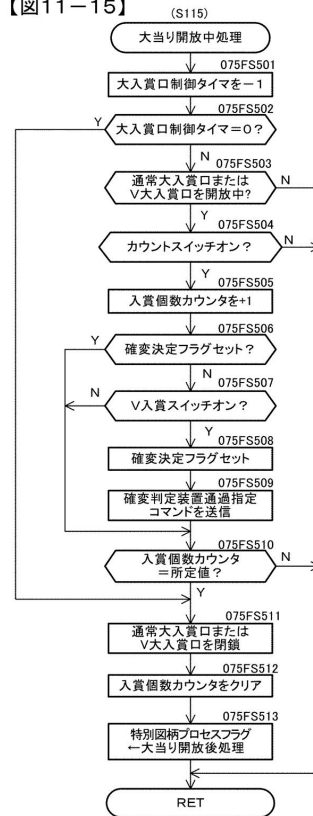
【図 11-14】

【図 11-14】



【図 11-15】

【図 11-15】

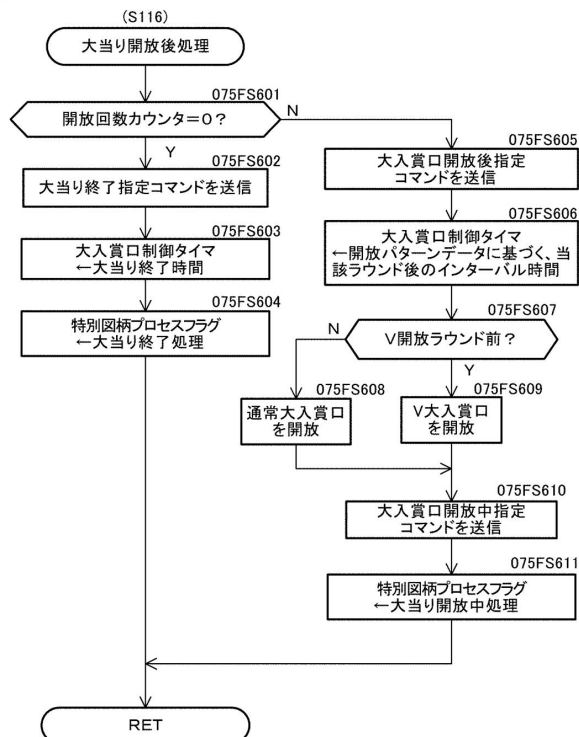


10

20

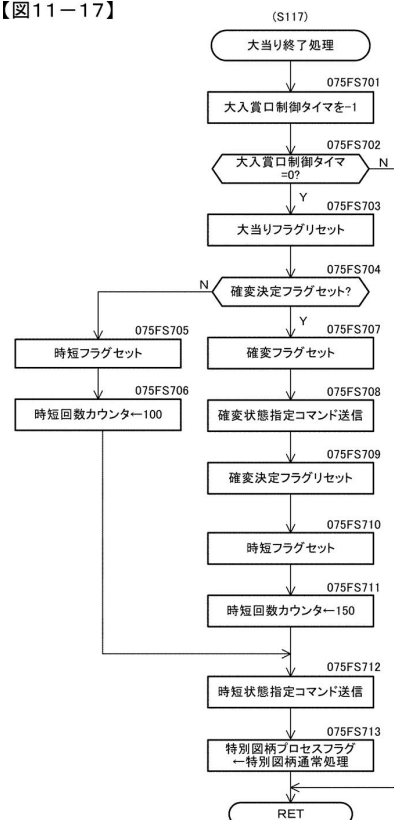
【図 11-16】

【図 11-16】



【図 11-17】

【図 11-17】



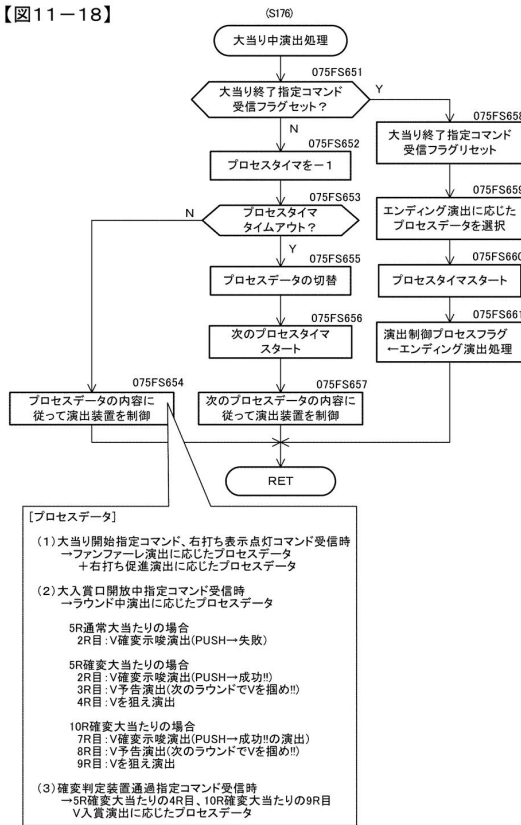
30

40

50

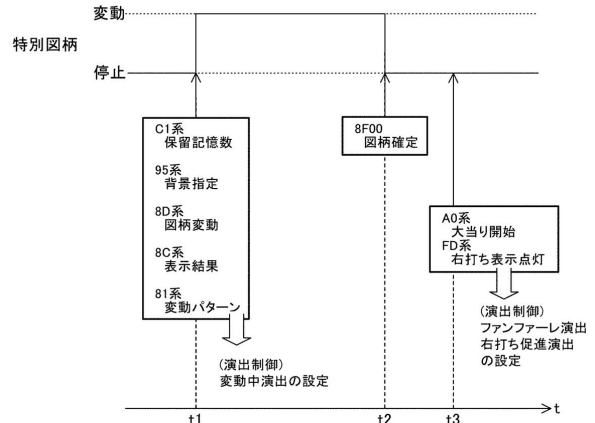
【図 11-18】

【图11-18】



【図 11-19】

【図11-19】 当り変動中におけるタイミングチャート

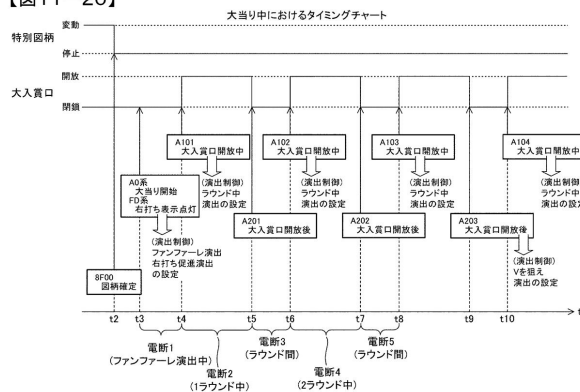


10

20

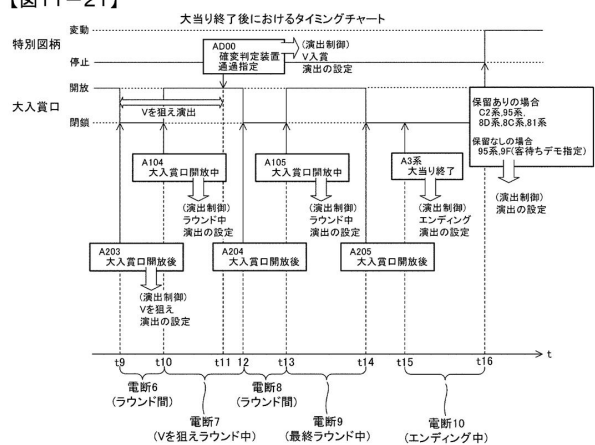
【図 1 1 - 2 0】

【図11-20】



【図 1 1 - 2 1】

【图11-21】



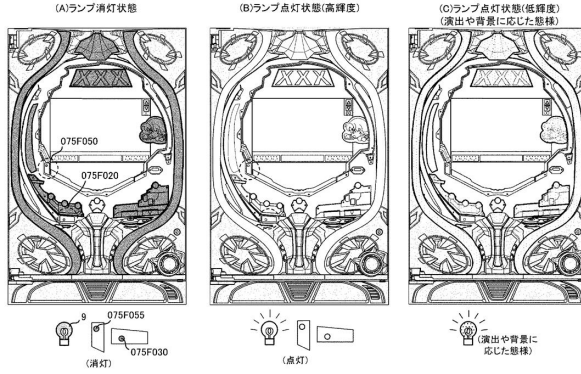
30

40

50

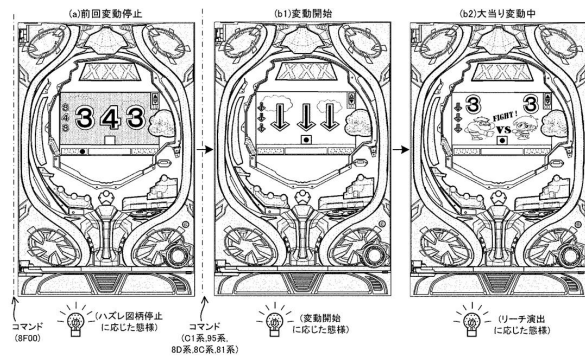
【図 11-22】

【図 11-22】



【図 11-23】

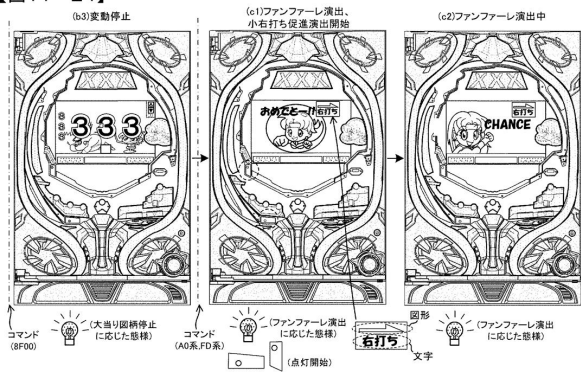
【図 11-23】



10

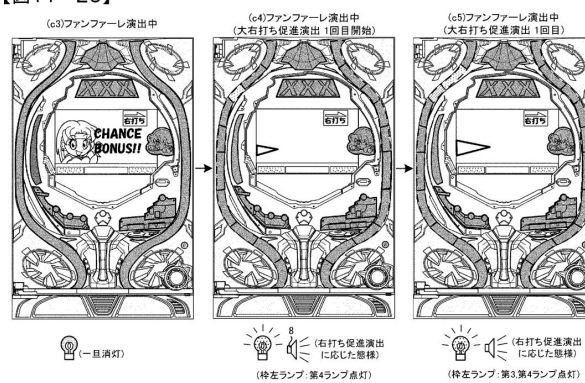
【図 11-24】

【図 11-24】



【図 11-25】

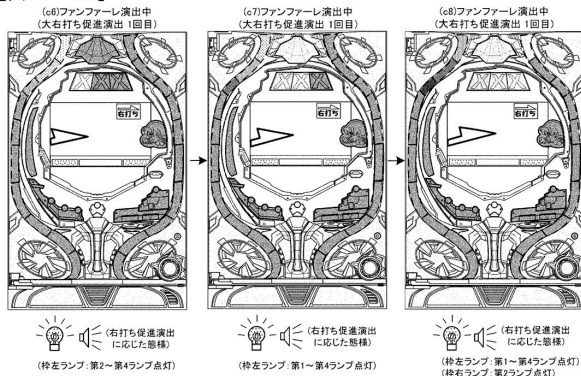
【図 11-25】



20

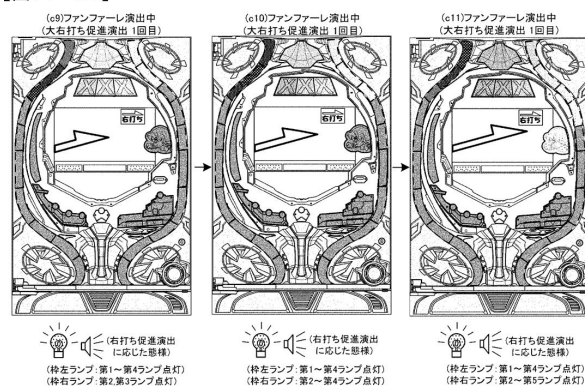
【図 11-26】

【図 11-26】



【図 11-27】

【図 11-27】



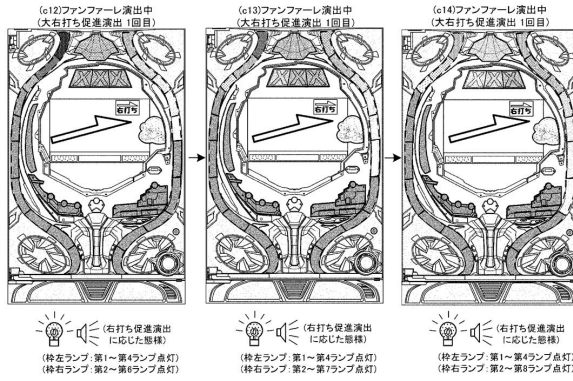
30

40

50

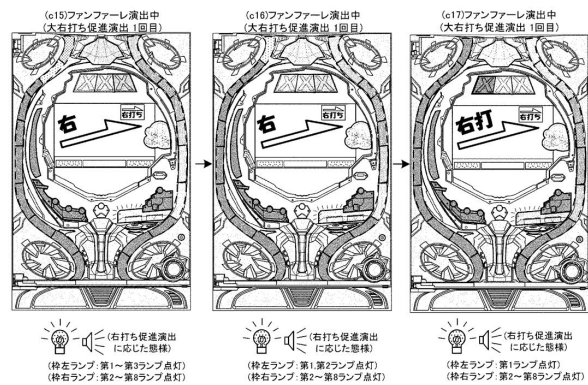
【図 11-28】

【図11-28】



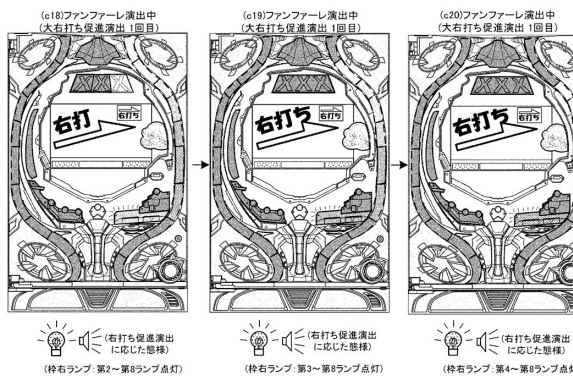
【図 11-29】

【図11-29】



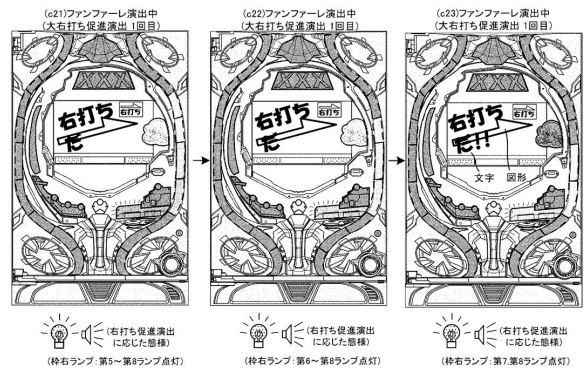
【図 11-30】

【図11-30】



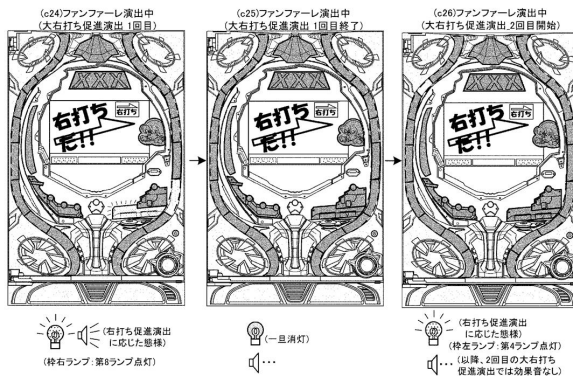
【図 11-31】

【図11-31】



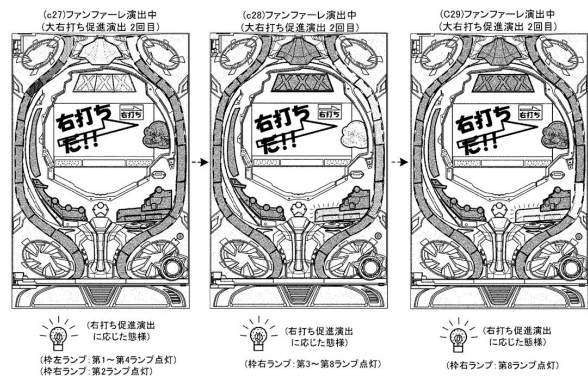
【図 11-32】

【図11-32】



【図 11-33】

【図11-33】



10

20

30

40

50

【図 1 1 - 3 4】

【図 1 1 - 3 4】

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 1 1 - 3 5】

【図 1 1 - 3 5】

点灯箇所	時間ごとに参照する孫テーブル																			
	300	330	1670	200	130	240	130	70	160	340	160	370	130	370	100	130	270	4030	420	2000
枠ランプ(右 & 左)	W01	W02	W03	W04	W05	W06	W07	W08	W09	W0A	W09	W0A	W0B	W07	W0C	W0D	W0E	W0F	W10	W11
可動体ランプ	K01	K02	K03	K04	K05	K06	K07	K08	K09	K0A	K09	K0A	K0B	K07	K0C	K0D	K0E	K0F	K10	K11
左下ランプ	H01	H02	H03	H04	H05	H06	H07	H08	H09	H0A	H09	H0A	H0B	H07	H0C	H0D	H0E	H0F	H10	-
アタッカ上ランプ	U01	U02	U03	U04	U05	U06	U07	U08	U09	U0A	U09	U0A	U0B	U07	U0C	U0D	U0E	U0F	U10	-
盤左ランプ	L01	L02	L03	L04	L05	L06	L07	L08	L09	L0A	L09	L0A	L0B	L07	L0C	L0D	L0E	L0F	L10	-
盤右ランプ	R01	R02	R03	R04	R05	R06	R07	R08	R09	R0A	R09	R0A	R0B	R07	R0C	R0D	R0E	R0F	R10	R11
アタッカランプ	A01	A02	A03	A04	A05	A06	A07	A08	A09	A0A	A09	A0A	A0B	A07	A0C	A0D	A0E	A0F	A10	A11

330msec(A11a)→1350msec(A11b)→320msec(A11c)

10

20

【図 1 1 - 3 6】

【図 1 1 - 3 6】

点灯データテーブル
(枠ランプ用孫テーブルK11)

時間[msec]	第1番	第2番	第3番	第4番	第5番	第6番	第7番	第8番	第9番	第10番	第11番	第12番	第13番	第14番	第15番	第16番	第17番	第18番	第19番	第20番
30(T1)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30(T2)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30(T3)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30(T4)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30(T5)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30(T6)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30(T7)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
30(T14)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30(T15)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30(T16)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30(T17)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
30(T45)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30(T46)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30(T47)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30(T48)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30(T49)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30(T50)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30(T51)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30(T52)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30(T53)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30(T54)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30(T55)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
30(T56)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000
1000(T57)	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000	0x000000

30

【図 1 1 - 3 7】

【図 1 1 - 3 7】

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
30(T1)	0x000000
30(T2)	0x000000
30(T3)	0x000000
30(T4)	0x000000
30(T5)	0x000000
30(T6)	0x000000
30(T7)	0x000000
...	...
30(T14)	0x000000
30(T15)	0x000000
30(T16)	0x000000
30(T17)	0x000000
...	...
30(T45)	0x000000
30(T46)	0x000000
30(T47)	0x000000
30(T48)	0x000000
30(T49)	0x000000
30(T50)	0x000000
30(T51)	0x000000
30(T52)	0x000000
30(T53)	0x000000
30(T54)	0x000000
30(T55)	0x000000
30(T56)	0x000000
1000(T57)	0x000000

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)

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	0xF00F00
20	0x000000
20	0xF00F00
20	0x000000
20	0x00F00F
20	0x000000
20	0x00F00F
20	0x000000
20	0x00F00F
20	0x000000
20	0x00F00F
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

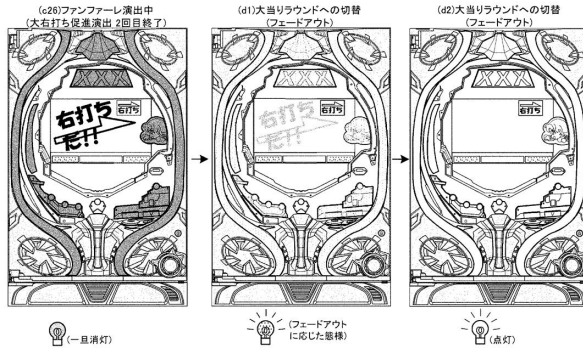
ループしながら
繰り返し参
照

40

50

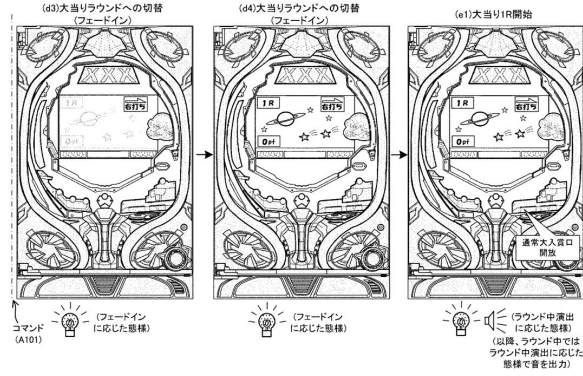
【図 11-38】

【図11-38】



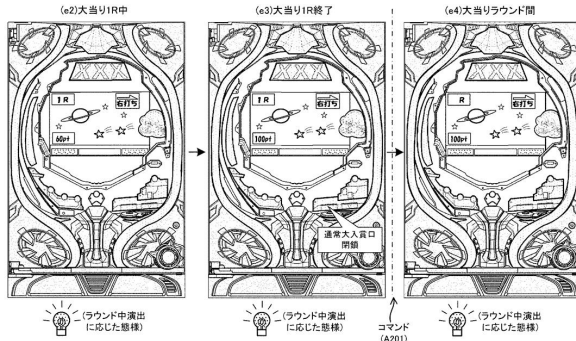
【図 11-39】

【図11-39】



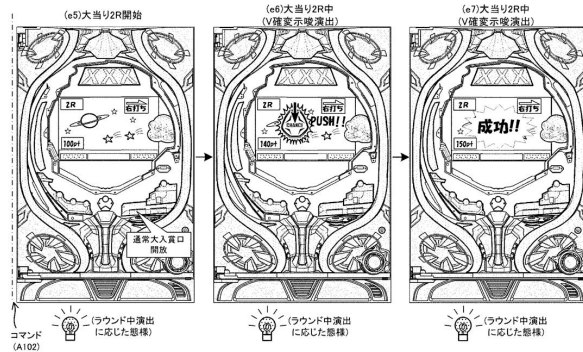
【図 11-40】

【図11-40】



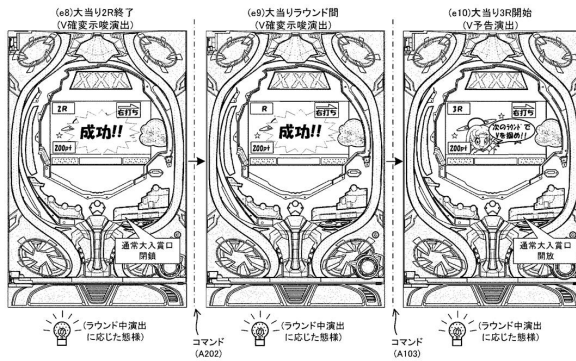
【図 11-41】

【図11-41】



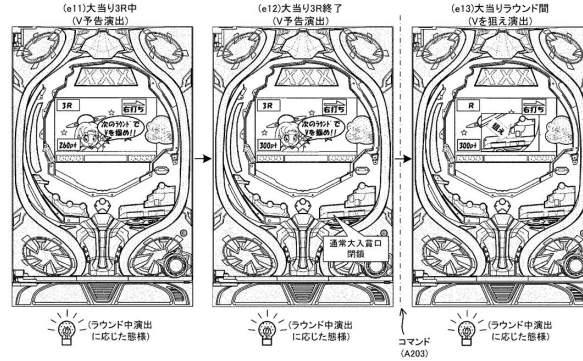
【図 11-42】

【図11-42】



【図 11-43】

【図11-43】



10

20

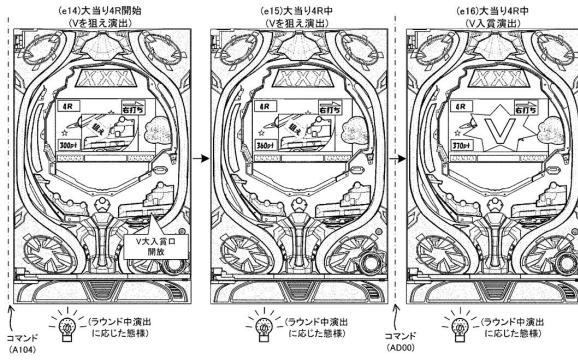
30

40

50

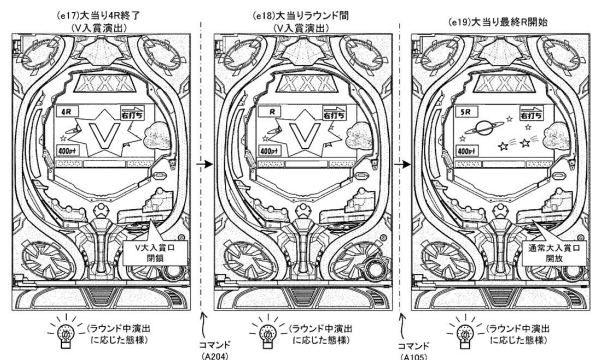
【図 11-44】

【図 11-44】



【図 11-45】

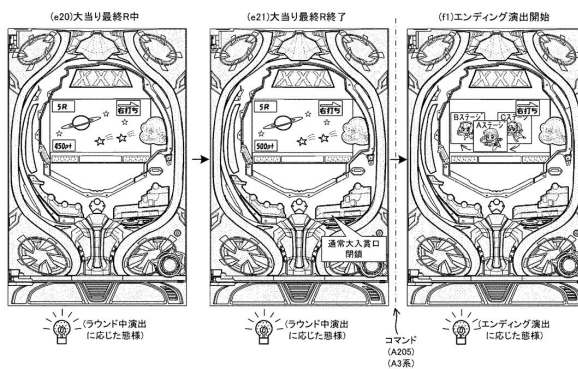
【図 11-45】



10

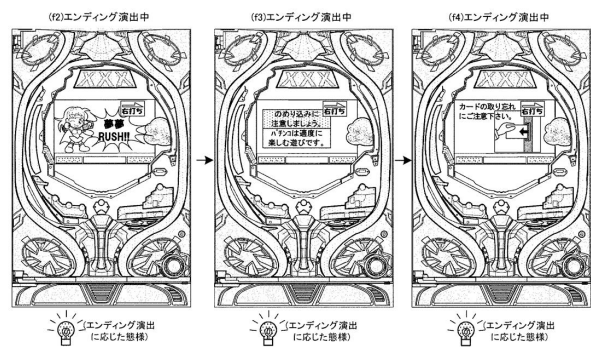
【図 11-46】

【図 11-46】



【図 11-47】

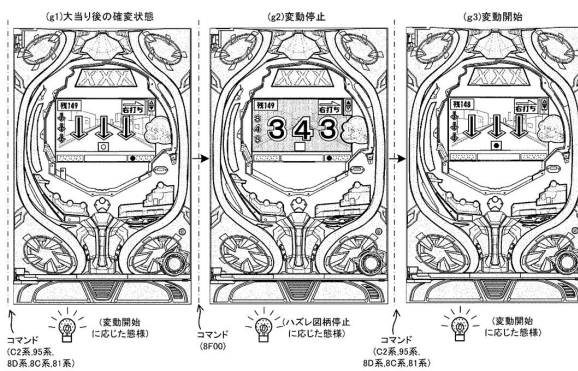
【図 11-47】



20

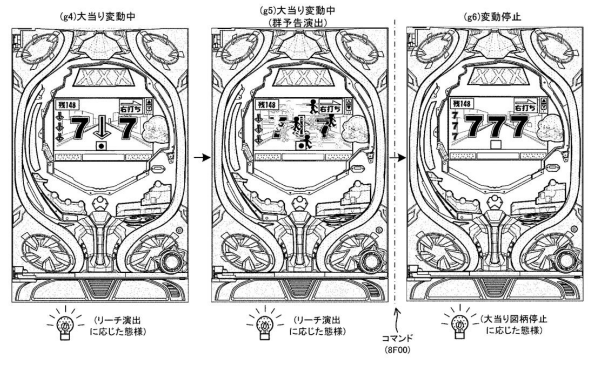
【図 11-48】

【図 11-48】



【図 11-49】

【図 11-49】



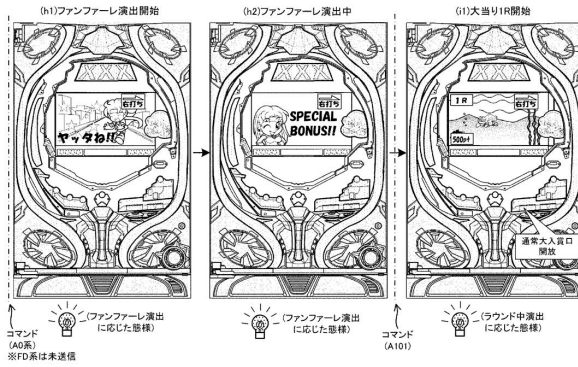
30

40

50

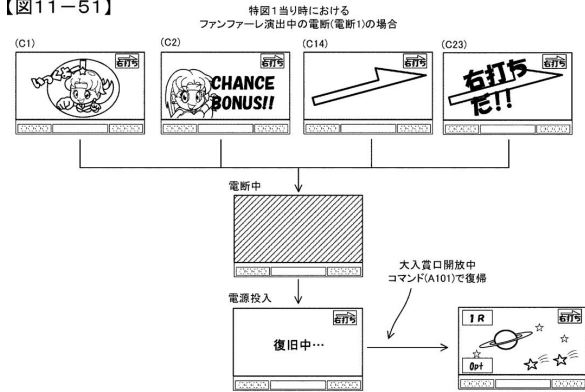
【図11-50】

【図11-50】



【図11-51】

【図11-51】

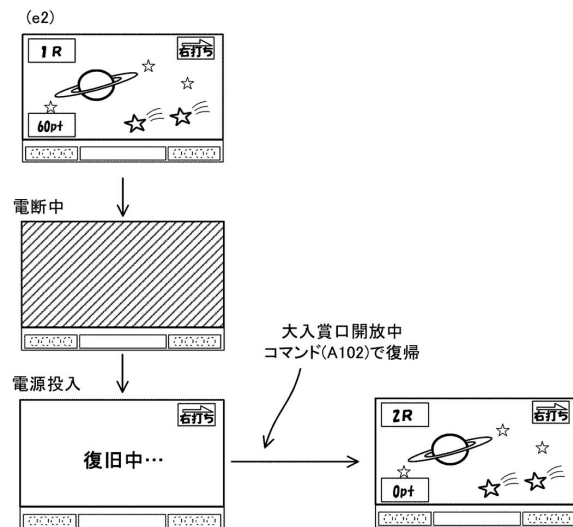


10

【図11-52】

【図11-52】

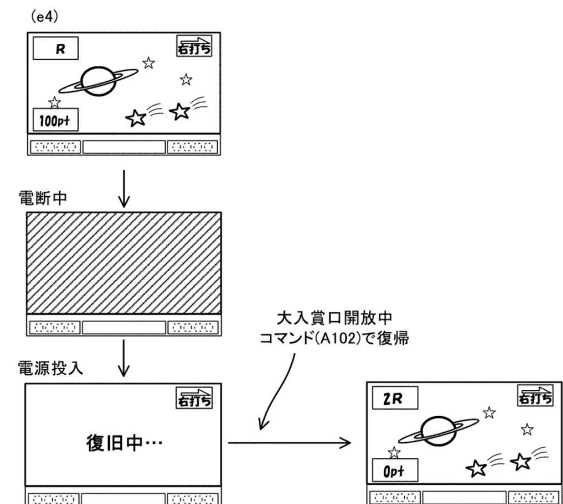
特図1当り時における
1R中の電断(電断2)の場合



【図11-53】

【図11-53】

特図1当り時における
1R後のラウンド間の電断(電断3)の場合



20

30

40

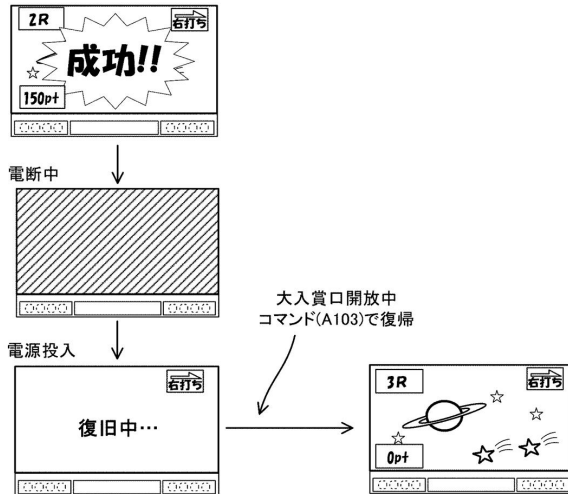
50

【図 11-54】

【図11-54】

特図1当り時における
2R中の電断(電断4)の場合

(e7)

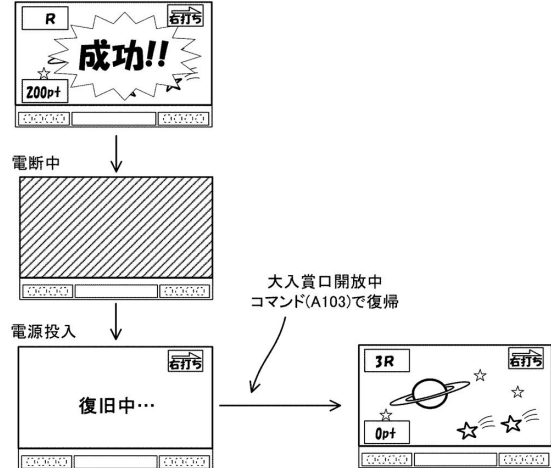


【図 11-55】

【図11-55】

特図1当り時における
2R後のラウンド間の電断(電断5)の場合

(e9)



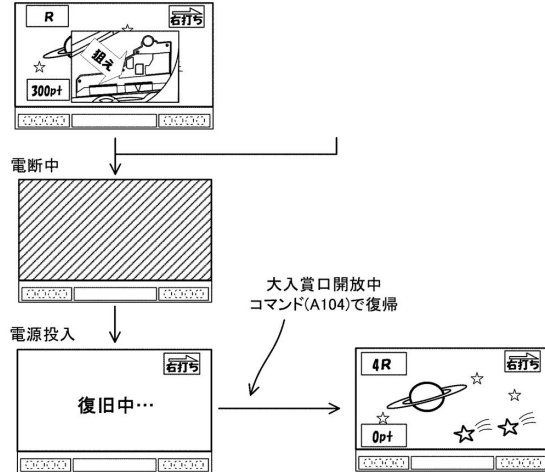
10

【図 11-56】

【図11-56】

特図1当り時における
3R後のラウンド間の電断(電断6)の場合

(e13)

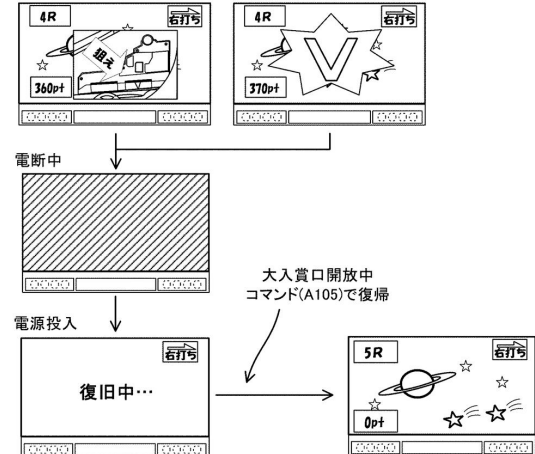


【図 11-57】

【図11-57】

特図1当り時における
4R(Vを狙えラウンド)中の電断(電断7)の場合

(e15)



30

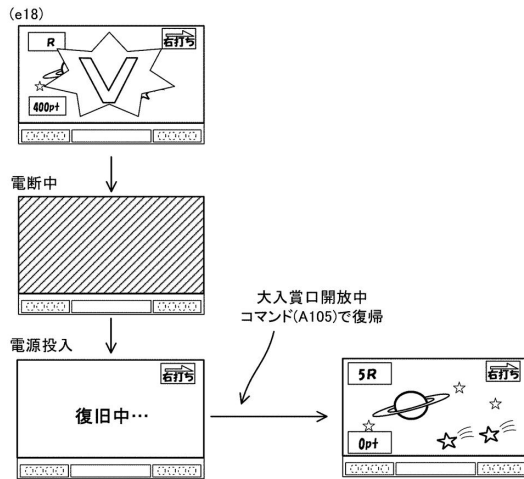
40

50

【図 11-58】

【図11-58】

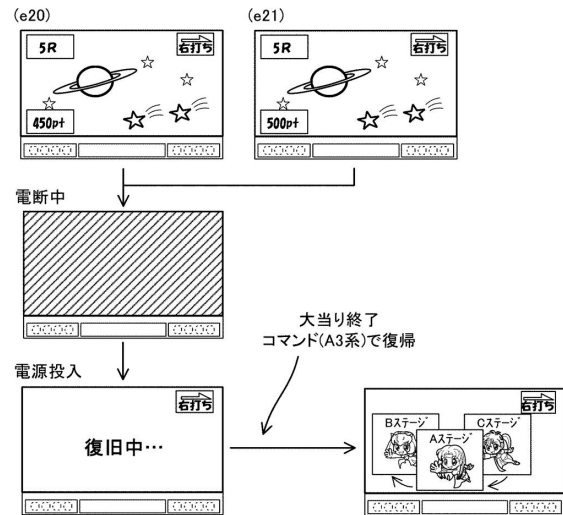
特図1当り時における
4R(Vを狙えラウンド)後のラウンド間の電断(電断8)の場合



【図 11-59】

【図11-59】

特図1当り時における
最終ラウンド中の電断(電断9)の場合

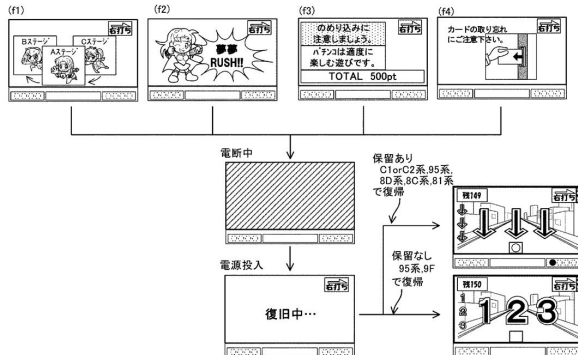


10

【図 11-60】

【図11-60】

特図1当り時における
エンディング中の電断(電断10)の場合



20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2014-180354 (JP, A)
特開 2019-63260 (JP, A)
特開 2019-115635 (JP, A)
特開 2012-157513 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02