

(19)日本国特許庁(JP)

**(12)特許公報(B2)**

(11)特許番号  
**特許第7542932号**  
**(P7542932)**

(45)発行日 令和6年9月2日(2024.9.2)

(24)登録日 令和6年8月23日(2024.8.23)

(51)国際特許分類

A 6 3 F	7/02 (2006.01)	A 6 3 F	7/02	3 2 0
A 6 3 F	5/04 (2006.01)	A 6 3 F	5/04	6 5 0

請求項の数 1 (全69頁)

(21)出願番号 特願2018-176072(P2018-176072)  
 (22)出願日 平成30年9月20日(2018.9.20)  
 (65)公開番号 特開2020-44175(P2020-44175A)  
 (43)公開日 令和2年3月26日(2020.3.26)  
 審査請求日 令和3年7月30日(2021.7.30)  
 審判番号 不服2023-2221(P2023-2221/J1)  
 審判請求日 令和5年2月9日(2023.2.9)

(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  
 合議体  
 審判長 藤田 年彦  
 審判官 小林 俊久  
 審判官 澤田 真治

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】**

遊技を行い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、  
 遊技者によって操作される操作部と、  
 前記操作部に対する操作を促す操作促進画像を表示する操作促進画像表示手段と、  
 移動可能な可動部材と、  
 前記操作部に対する操作が行われたことに基づいて前記可動部材を移動させる制御を行う可動部材移動制御手段と、

前記操作部に対する操作が行われたことに基づいて特定画像を表示する特定画像表示手段と、を備え、

前記操作促進画像表示手段は、前記操作部に対する操作が行われたことに基づいて所定期間が経過するまで前記操作促進画像を表示領域の特定位置に継続して表示し、前記所定期間が経過したときに前記操作促進画像の表示を全て消去し、

前記可動部材移動制御手段は、

前記操作部に対する操作が行われたことに基づいて前記所定期間が経過する前に前記可動部材の移動を開始し、

前記操作部に対する操作が行われたことに基づいて前記所定期間が経過した後に前記可動部材を前記特定位置に重なる位置に配置し、

前記特定画像表示手段は、前記操作部に対する操作が行われたことに基づいて前記所定期間が経過した後に前記特定画像を表示し、

前記特定画像は、前記有利状態に制御される割合が異なる複数種類の特定色のいずれかを含む画像であり、

前記特定画像表示手段は、白色の画像が表示された後に前記特定画像を表示可能であり、前記複数種類の特定色は、いずれも白色と異なり、

いずれの前記特定色を含む画像が表示される場合であっても前記白色の画像が表示される、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技を行う遊技機に関する。

10

【背景技術】

【0002】

遊技機として、所定の賭数を設定し、スタート操作が受け付けられたことに基づいて、複数種類の識別情報の可変表示が行われるスロットマシンや、遊技球等の遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、該遊技領域に設けられている入賞口等の始動領域に遊技媒体が入賞したときに複数種類の識別情報の可変表示が行われるパチンコ遊技機等がある。

【0003】

このような遊技機として、「PUSH ボタン連打」を表示して遊技者による演出用ボタンの連打操作を促す敵斬り演出を実行して大当たり確定となる可能性を示唆するものが提案されている（例えば、特許文献1参照）。特許文献1では、敵の残り人数が0人になると「PUSH ボタン連打」の表示を終了している。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2010-110517号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

特許文献1に記載の技術では、敵の残り人数が0人になるのと同時に「PUSH ボタン連打」の表示を終了するので、演出用ボタンの連打操作を行うために手元に注目していれば表示終了を見逃してしまい、遊技者が連打操作を終了してもよいタイミングを認識できない虞があり、演出用ボタンの操作を促す表示に関しては改良の余地がある。

30

【0006】

本発明は、上記実情に鑑みてなされたものであり、操作が受け付けられたことを遊技者が認識し易い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】

(A) 遊技を行い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、遊技者によって操作される操作部と、

40

前記操作部に対する操作を促す操作促進画像を表示する操作促進画像表示手段と、移動可能な可動部材と、

前記操作部に対する操作が行われたことに基づいて前記可動部材を移動させる制御を行う可動部材移動制御手段と、

前記操作部に対する操作が行われたことに基づいて特定画像を表示する特定画像表示手段と、を備え、

前記操作促進画像表示手段は、前記操作部に対する操作が行われたことに基づいて所定期間が経過するまで前記操作促進画像を表示領域の特定位置に継続して表示し、前記所定期間が経過したときに前記操作促進画像の表示を全て消去し、

前記可動部材移動制御手段は、

50

前記操作部に対する操作が行われたことに基づいて前記所定期間が経過する前に前記可動部材の移動を開始し、

前記操作部に対する操作が行われたことに基づいて前記所定期間が経過した後に前記可動部材を前記特定位置に重なる位置に配置し、

前記特定画像表示手段は、前記操作部に対する操作が行われたことに基づいて前記所定期間が経過した後に前記特定画像を表示し、

前記特定画像は、前記有利状態に制御される割合が異なる複数種類の特定色のいずれかを含む画像であり、

前記特定画像表示手段は、白色の画像が表示された後に前記特定画像を表示可能であり、前記複数種類の特定色は、いずれも白色と異なり、

いずれの前記特定色を含む画像が表示される場合であっても前記白色の画像が表示される。

(1) 遊技を行う遊技機（例えば、遊技機1）であって、

遊技者によって操作される操作部（例えば、演出用スイッチ56）と、

前記操作部に対する操作を促す操作促進表示（例えば、演出用スイッチ画像の表示、受付期間示唆画像の表示、操作促進画像の表示）を行う操作促進表示手段（例えば、サブ制御部91が実行する液晶表示器51において演出用スイッチ画像の表示、受付期間示唆画像の表示、操作促進画像の表示を行う処理）と、

前記操作促進表示を行っているときに前記操作部に設けられた発光部（例えば、演出用スイッチランプ）を特定態様（例えば、点灯、点滅）とする発光制御手段（例えば、サブ制御部91が実行する演出用スイッチ56の演出用スイッチランプを点灯、点滅させる処理）と、

前記操作部に対する操作が行われてから特定表示（例えば、特定表示、特定キャラ画像の表示、枠画像の色を変化させる表示、連続演出における演出結果の表示）を行う特定表示手段（例えば、サブ制御部91が演出用スイッチ56に対する操作が行われてから実行する液晶表示器51において特定表示、特定キャラ画像の表示、枠画像の色を変化させる表示、連続演出における演出結果の表示を行う処理）とを備え、

前記操作促進表示手段は、前記操作部に対する操作が行われてから所定期間（例えば、所定期間）が経過した後に前記操作促進表示を終了し（例えば、サブ制御部91が演出用スイッチ56に対する操作が行われてから所定期間が経過した後に液晶表示器51において演出用スイッチ画像の表示、受付期間示唆画像の表示、操作促進画像の表示を終了し）、

前記発光制御手段は、前記操作部に対する操作が行われてから前記所定期間が経過する前に前記発光部を前記特定態様から前記特定態様とは異なる態様に変化させる（例えば、サブ制御部91が演出用スイッチ56に対する操作が行われてから所定期間が経過する前に演出用スイッチ56に点灯、点滅している演出用スイッチランプを消灯させる）。

#### 【0008】

このような構成によれば、遊技者は操作部を操作するときに自身の手元で発光している操作部に注目してから操作促進表示に注目するので、操作部に対する操作が行われてから所定期間が経過する前に操作促進表示を終了する遊技機よりも遊技者が操作促進表示に注目する前に操作促進表示を終了し難くなり、遊技者が操作促進表示の終了を確認して操作部に対する操作が受け付けられたことを認識し易くなる。また、このような構成によれば、遊技者は操作部を操作するときに自身の手元で発光している操作部に注目しているので、操作部に対する操作が行われてから所定期間が経過した後に操作部に設けられた発光部を特定態様から特定態様とは異なる態様に変化させる遊技機よりも遊技者が操作促進表示に注目する前に操作部の発光が特定態様とは異なる態様に変化し易くなり、遊技者が発光部の態様の変化を確認して操作部に対する操作が受け付けられたことを認識し易くなる。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0009】

【図1】(A) 実施形態1に係る遊技機の構成の一例を示すブロック図、(B) 遊技機の正面図である。

【図 2】実施形態 1 に係る演出を説明するためのタイミングチャートである。

【図 3】実施形態 1 に係る演出の一例を示す図である。

【図 4】実施形態 2 に係る演出を説明するためのタイミングチャートである。

【図 5】実施形態 2 に係る演出の一例を示す図である。

【図 6】実施形態 3 に係る演出を説明するためのタイミングチャートである。

【図 7】実施形態 3 に係る演出の一例を示す図である。

【図 8】実施形態 4 に係る演出を説明するためのタイミングチャートである。

【図 9】実施形態 4 に係る演出の一例を示す図である。

【図 10】実施形態 5 に係る演出を説明するためのタイミングチャートである。

【図 11】実施形態 5 に係る演出の一例を示す図である。

【図 12】実施形態 6 に係る演出を説明するためのタイミングチャートである。

【図 13】実施形態 6 に係る演出の一例を示す図である。

【図 14】実施形態 7 に係る演出を説明するためのタイミングチャートである。

【図 15】実施形態 7 に係る演出の一例を示す図である。

【図 16】( A ) 実施形態 8 に係る遊技機の構成の一例を示すブロック図、( B ) 可動役物が初期位置で停止しているときの遊技機の正面図、( C ) 可動役物が画像表示位置で停止しているときの遊技機の正面図である。

【図 17】実施形態 8 に係る演出を説明するためのタイミングチャートである。

【図 18】実施形態 8 に係る演出の一例を示す図である。

【図 19】実施形態 9 に係る演出を説明するためのタイミングチャートである。

【図 20】実施形態 9 に係る演出の一例を示す図である。

【図 21】実施形態 10 に係る演出を説明するためのタイミングチャートである。

【図 22】実施形態 10 に係る演出の一例を示す図である。

【図 23】( A ) 実施形態 11 に係る遊技機の構成の一例を示すブロック図、( B ) 遊技機の正面図である。

【図 24】実施形態 11 に係る演出を説明するためのタイミングチャートである。

【図 25】実施形態 11 に係る演出の一例を示す図である。

【図 26】実施形態 12 に係る演出を説明するためのタイミングチャートである。

【図 27】実施形態 12 に係る演出の一例を示す図である。

【図 28】実施形態 13 に係る演出を説明するためのタイミングチャートである。

【図 29】実施形態 13 に係る演出の一例を示す図である。

【図 30】実施形態 14 に係る演出を説明するためのタイミングチャートである。

【図 31】実施形態 14 に係る演出の一例を示す図である。

【図 32】実施形態 14 に係る第 2 制御時における演出を説明するためのタイミングチャートである。

【図 33】実施形態 14 に係る第 2 制御時における演出の一例を示す図である。

【図 34】実施形態 14 に係る第 1 制御時における演出を説明するためのタイミングチャートである。

【図 35】( A ) 実施形態 14 に係る第 1 制御時における演出の一例を示す図、( A ) 実施形態 14 の変更例に係る第 1 制御時における演出の一例を示す図である。

【図 36】実施形態 15 に係る非付与制御時における演出を説明するためのタイミングチャートである。

【図 37】実施形態 15 に係る特定状況の非付与制御時における演出の一例を示す図である。

【図 38】実施形態 15 に係る付与制御時における演出を説明するためのタイミングチャートである。

【図 39】実施形態 15 に係る特定状況の付与制御時における演出の一例を示す図である。

【図 40】実施形態 15 に係る特別状況の付与制御時における演出の一例を示す図である。

【図 41】実施形態 16 に係る付与制御時における演出を説明するためのタイミングチャートである。

10

20

30

40

50

【図42】実施形態16に係る特定状況の付与制御時における演出の一例を示す図である。  
 【図43】実施形態16の変更例に係る非付与制御時における演出を説明するためのタイミングチャートである。

【図44】実施形態16の変更例に係る特定状況の非付与制御時における演出の一例を示す図である。

**【発明を実施するための形態】**

**【0010】**

以下、本発明の実施形態に係る遊技機について、図面を参照して説明する。

**【0011】**

**[実施形態1]**

10

本発明の実施形態1に係る遊技機1は、図1(A)に示すように、メイン制御部41を備える遊技制御基板によって遊技の進行が制御され、サブ制御部91を備える演出制御基板によって演出が制御され、電源基板によって駆動電源が生成されて各部品に供給される。図1(A)、図1(B)に示すように、メイン制御部41には、遊技進行用操作部7が接続され、サブ制御部91には、液晶表示器51、演出効果LED52、スピーカ53、54、演出用スイッチ56が接続されている。これらの演出装置51～54は、サブ制御部91による制御に基づいて駆動される。

**【0012】**

遊技機1に対する電源供給が開始されると、メイン制御部41及びサブ制御部91は、それぞれ起動処理を開始する。メイン制御部41は、起動処理において遊技進行用操作部7の制御を行うための初期化処理等を実行する。なお、遊技進行用操作部7とは、例えば、スロットマシンであれば、賭数を設定可能な賭数設定ボタン、リールを回転開始するためのスタートスイッチ、リールを停止させるためのストップスイッチ等であり、パチンコ遊技機であれば、遊技球を発射するための打球操作ハンドル等である。メイン制御部41は、起動処理が終了すると、遊技進行用操作部7への操作の受付を有効化して遊技を進行させるための通常制御が可能となり、遊技者は、遊技進行用操作部7の操作によって遊技を進行させることができが可能となる。このとき、メイン制御部41は、サブ制御部91に通常制御の開始を示す開始コマンドを送信する。

20

**【0013】**

一方、サブ制御部91は、起動処理において液晶表示器51等の初期化処理等を実行する。また、サブ制御部91は、初期化処理等の実行を終了してメイン制御部41から開始コマンドを受信すると、液晶表示器51にメイン制御部41が通常制御中である旨の表示(例えば、背景画像等の表示)を行う。メイン制御部41は、遊技の進行に応じて各種コマンドを送信し、サブ制御部91は、メイン制御部41から受信したコマンドの制御情報に基づいて演出の制御を行う。演出は、例えば、液晶表示器51、演出効果LED52、スピーカ53、54、演出用スイッチ56等を用いて行われる。なお、本実施形態の演出効果LED52は、液晶表示器51の上方、左方、右方、演出用スイッチ56の左方、右方にそれぞれ設けられており、演出用スイッチ56下方の下パネルにも設けられている。

30

**【0014】**

また、本実施形態の演出用スイッチ56には図示しない演出用スイッチランプが設けられている。本実施形態の演出用スイッチランプは、演出用スイッチ56の遊技者が操作を行うときに手で触れられる部分である被接触部(換言すると遊技者の手で押下操作されると凹む部分である被押下部)に設けられ、当該被接触部(被押下部)が発光可能となっている。なお、演出用スイッチランプは、演出用スイッチ56の被接触部(被押下部)が発光可能となるものに限定されず、例えば、演出用スイッチ56の枠部(換言すると操作部を囲んだ状態で支持している部分である支持部、操作部が凹んだり復元したりしたときのガイドとなる部分であるガイド部、前面扉に支持されている被支持部)に設けられて当該枠部(支持部、ガイド部、被支持部)が発光可能となってもよい。

40

**【0015】**

図2および図3を参照して演出における液晶表示器51の表示および演出用スイッチラ

50

ンプの点灯について説明する。図2に示すタイミングチャートは、上から順に、演出用スイッチ56の操作受付の有無(受付・非受付)、演出用スイッチ画像の表示の有無(表示・非表示)、演出用スイッチランプの点灯の有無(点灯・消灯)、特定表示の有無(表示・非表示)を示す。以降、本実施形態において、事象の発生したタイミングをt(t1、t2、...)で示す。

#### 【0016】

図2に示すように、t1以前において、サブ制御部91は、演出用スイッチ56の操作受付を行っている。なお、演出用スイッチ56の操作受付は、例えば、スロットマシンであれば、スタートスイッチやストップスイッチの操作後や、リール回転開始後、リールの第1停止～第3停止後から開始してもよく、パチンコ遊技機であれば、特別図柄の可変表示の開始前(特図ゲーム開始前)や可変表示中(特図ゲーム中)や可変表示の終了後(特図ゲーム終了後)に開始してもよい。特に、演出用スイッチ56に対する操作が行われてから後述する特定表示をするのが煽り演出等の演出結果が示されるとき(決着がつくとき)に行われる可能性が高く、演出用スイッチ56の操作受付は、例えば、スロットマシンであれば、第3停止の前後から開始することが好ましく、パチンコ遊技機であれば、特別図柄の可変表示終了(特図ゲーム終了)の前後から開始することが好ましい。

#### 【0017】

また、演出用スイッチ56の操作受付を行っているとき、サブ制御部91は、液晶表示器51に演出用スイッチ画像(演出用スイッチ56の画像)を表示するだけでなく、演出用スイッチ56の演出用スイッチランプを点灯する。なお、本実施形態の演出用スイッチ画像は、演出用スイッチランプが点灯している状態の演出用スイッチ56の画像である(図3参照)。

#### 【0018】

また、t1において、遊技者によって演出用スイッチ56に対する操作が行われると、サブ制御部91は、演出用スイッチ56の操作受付を終了する。このとき、サブ制御部91は、演出用スイッチ56の演出用スイッチランプを消灯するとともに、液晶表示器51において特定表示を開始する。なお、特定表示とは、演出用スイッチ56に対する操作に応じた表示である。特定表示は、例えば、スロットマシンであれば、内部抽選結果の示唆表示や、ボーナスやAT(アシストタイム)やCZ(チャンスゾーン)やATにおける上乗せ特化ゾーン等の有利状態に制御されるか否かの抽選結果を報知する表示であってもよく、パチンコ遊技機であれば、スーパーりーチ発展や大当たりや小当たり等の有利状態に制御されるか否かの抽選結果を報知する表示であってもよい。

#### 【0019】

一方、サブ制御部91は、t1において液晶表示器51での演出用スイッチ画像の表示を終了せず、演出用スイッチ56に対する操作が行われてから所定期間(約0.7秒)が経過したt2において終了する。すなわち、サブ制御部91は、演出用スイッチランプの消灯から所定期間経過後に演出用スイッチ画像の表示を終了している。

#### 【0020】

ここで、例えば、図3に示すように、背景画像(例えば、2つの山の画像)の表示中ににおいて演出用スイッチ56の操作受付を開始した場合について考える。このとき、液晶表示器51においては背景画像とともに演出用スイッチ画像が表示され、演出用スイッチ56においては演出用スイッチランプが点灯される。また、遊技者による演出用スイッチ56に対する操作が行われると、液晶表示器51においては背景画像の表示から特定表示(例えば、「チャンス!!」の文字画像の表示)に変更され、演出用スイッチ56においては演出用スイッチランプが消灯される。一方、このとき、液晶表示器51においては演出用スイッチ画像の表示が継続され、特定表示とともに演出用スイッチ画像が表示されている。そして、操作が行われてから所定期間が経過すると、液晶表示器51においては演出用スイッチ画像の表示が終了し、特定表示のみ継続している状態となる。

#### 【0021】

以上説明したように、本実施形態に係る遊技機1によれば、サブ制御部91は、演出用

スイッチ 5 6 の操作の受付期間において液晶表示器 5 1 に演出用スイッチ画像を表示するとともに演出用スイッチ 5 6 の演出用スイッチランプを点灯することで演出用スイッチ 5 6 の操作を促している。また、サブ制御部 9 1 は、演出用スイッチ 5 6 の操作の受付期間において演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われると液晶表示器 5 1 において特定表示を開始する。このとき、サブ制御部 9 1 は、操作が行われてから所定期間が経過した後に液晶表示器 5 1 での演出用スイッチ画像の表示を終了する一方、操作が行われてから所定期間が経過する前に演出用スイッチ 5 6 の演出用スイッチランプを消灯する。

#### 【 0 0 2 2 】

このようにすることで、遊技者は演出用スイッチ 5 6 を操作するときに自身の手元で発光している演出用スイッチ 5 6 に注目してから演出用スイッチ画像の表示に注目するので、演出用スイッチに対する操作が行われてから所定期間が経過する前に演出用スイッチ画像の表示を終了する遊技機よりも遊技者が演出用スイッチ画像の表示に注目する前に演出用スイッチ画像の表示を終了し難くなる。この結果、遊技者が演出用スイッチ画像の表示の終了を確認して演出用スイッチ 5 6 に対する操作が受け付けられたことを認識し易くなる。また、このようにすることで、遊技者は演出用スイッチ 5 6 を操作するときに自身の手元で発光している演出用スイッチ 5 6 に注目しているので、演出用スイッチに対する操作が行われてから所定期間が経過した後に演出用スイッチランプが消灯する遊技機よりも遊技者が演出用スイッチ画像の表示に注目する前に演出用スイッチランプが消灯し易くなる。この結果、遊技者が演出用スイッチランプの消灯を確認して演出用スイッチ 5 6 に対する操作が受け付けられたことを認識し易くなる。

#### 【 0 0 2 3 】

なお、本実施形態では、少なくとも遊技者が演出用スイッチ 5 6 に注目してから演出用スイッチ画像の表示に注目が移ったときに演出用スイッチ画像の表示の残像が残る程度の時間として所定期間を約 0 . 7 秒に予め設定しているが、遊技者が演出用スイッチ画像の表示に注目する前に演出用スイッチ画像の表示を終了し難くなる限りにおいて、所定期間が 0 . 7 秒よりも短い期間であってもよく、0 . 7 秒よりも長い期間であってもよい。なお、所定時間を長くする場合であっても、演出用スイッチ画像の表示が過度に長く行われないようにすることが好ましい。

#### 【 0 0 2 4 】

なお、本実施形態では、操作が行われてから所定期間が経過した  $t_2$  において演出用スイッチ画像の表示を終了したが、演出用スイッチ画像の表示を終了するタイミングは所定期間が経過した後であればよく、 $t_2$  よりも後のタイミングであってもよい。

また、本実施形態では、操作が行われた  $t_1$  において演出用スイッチ 5 6 の演出用スイッチランプを消灯したが、演出用スイッチランプを消灯するタイミングは所定期間が経過する前であればよく、 $t_1$  から  $t_2$  までの任意のタイミングであってもよい。

#### 【 0 0 2 5 】

また、本実施形態に係る遊技機 1 によれば、サブ制御部 9 1 は、演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われてから所定期間が経過する前に液晶表示器 5 1 での特定表示を開始する。

このようにすることで、操作が行われたときに演出用スイッチ画像の表示が行われていても速やかに特定表示を開始することができる。

なお、本実施形態では、操作が行われた  $t_1$  において特定表示を開始したが、特定表示を開始するタイミングは所定期間が経過する前であればよく、 $t_1$  から  $t_2$  までの任意のタイミングであってもよい。

#### 【 0 0 2 6 】

また、本実施形態に係る遊技機 1 によれば、サブ制御部 9 1 は、演出用スイッチ 5 6 の操作の受付期間において演出用スイッチ 5 6 の演出用スイッチランプを点灯することで演出用スイッチ 5 6 の操作を促す一方、演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われると演出用スイッチ 5 6 の演出用スイッチランプを消灯する。

このようにすることで、演出用スイッチ 5 6 の操作の受付期間であることや操作の受け

10

20

30

40

50

付けを終了したことを遊技者が直感的に認識できる。また、このようにすることで、演出用スイッチ画像の表示を行っているときに演出用スイッチランプを点灯するとともに演出用スイッチ 5 6に対する操作が行われてから所定期間が経過する前に演出用スイッチランプが消灯するので、演出用スイッチ画像の表示を行っているときに演出用スイッチランプを点灯しない遊技機や操作部に対する操作が行われてから所定期間が経過する前に演出用スイッチランプが消灯しない遊技機よりも遊技者が演出用スイッチランプの点灯から消灯に変化するのを確認して操作部に対する操作が受け付けられたことを認識し易くなる。

#### 【 0 0 2 7 】

なお、本実施形態のように、操作の受け付けを終了したことを遊技者が直感的に認識できるようにするために、演出用スイッチ 5 6に対する操作が行われると演出用スイッチランプが消灯されることが好ましいが、これに限定されず、例えば、演出用スイッチ 5 6の操作の受付期間において演出用スイッチランプを点灯しているときよりも演出用スイッチランプの輝度を低下させてもよい。

#### 【 0 0 2 8 】

特に、本実施形態に係る遊技機 1によれば、演出用スイッチ画像の表示は、演出用スイッチランプが点灯している演出用スイッチ 5 6の画像を表示したものである。

このようにすることで、演出用スイッチランプが点灯している演出用スイッチの画像を表示したものではない演出用スイッチ画像の表示を行う遊技機よりも演出用スイッチ画像の表示を確認した遊技者が演出用スイッチ 5 6に対する操作を促されている旨を認識し易くなる。

#### 【 0 0 2 9 】

なお、本実施形態では、演出用スイッチ画像の表示として演出用スイッチランプが点灯している演出用スイッチ 5 6の静止画像を表示したが、これに限定されず、例えば、演出用スイッチランプが点灯している演出用スイッチ 5 6の画像の拡大表示・縮小表示を繰り返する動画像の表示であってもよい。この場合、サブ制御部 9 1は、演出用スイッチ 5 6の操作の受付期間において操作が行われたときに演出用スイッチ画像の動画像表示を一時停止して静止画像表示にしてもよい。なお、演出用スイッチ画像の表示が動画像表示である場合においては、動画像表示だけでなく静止画像表示も本願における「操作促進表示」に含まれる。

#### 【 0 0 3 0 】

なお、本実施形態では、演出用スイッチ画像の表示として演出用スイッチランプが点灯している演出用スイッチ 5 6の画像のみを表示したが、これに限定されず、例えば、演出用スイッチ 5 6の画像の周囲を装飾する画像を追加してもよい。

なお、本実施形態のように、演出用スイッチ画像の表示として演出用スイッチランプが点灯している演出用スイッチ 5 6の画像を表示することが好ましいが、演出用スイッチ画像の表示として演出用スイッチランプが点灯している演出用スイッチ 5 6の画像を表示しなくてもよい。

#### 【 0 0 3 1 】

##### [ 実施形態 2 ]

上記実施形態 1では、演出用スイッチランプの点灯の態様が変化しないものを例示したが、点灯の態様が変化してもよい。以下、演出用スイッチランプの点灯の態様が第 1 態様から第 2 態様に変化する実施形態 2について説明する。

なお、本実施形態では、実施形態 1と同様の構成及び処理となる部分についてはその詳細な説明を省略し、主として上記実施形態 1とは異なる部分について説明する。

#### 【 0 0 3 2 】

図 4 および図 5 を参照して演出における液晶表示器 5 1の表示および演出用スイッチランプの点灯について説明する。図 4 に示すタイミングチャートは、上から順に、演出用スイッチ 5 6の操作受付の有無（受付・非受付）、演出用スイッチ画像の表示の有無（表示・非表示）、演出用スイッチランプの点灯の有無（点灯・消灯）、特定表示の有無と表示態様（第 1 態様で表示・第 2 態様で表示・非表示）を示す。

10

20

30

40

50

**【 0 0 3 3 】**

図4に示すように、t1において、演出用スイッチ56に対する操作が行われて演出用スイッチ56の操作受付を終了するとき、サブ制御部91は、演出用スイッチ56の演出用スイッチランプを消灯するとともに、液晶表示器51において第1態様で特定表示を開始する。また、t2よりも後のt3において、サブ制御部91は、液晶表示器51での特定表示の表示態様を第1態様から第2態様に変更する。すなわち、サブ制御部91は、演出用スイッチ56に対する操作が行われてから所定期間が経過した後に演出用スイッチ画像の表示を終了してから特定表示の表示態様を第1態様から第2態様に変更している。

**【 0 0 3 4 】**

よって、例えば、図5に示すように、液晶表示器51において背景画像と演出用スイッチ画像とが表示されて演出用スイッチランプが点灯された状態で演出用スイッチ56に対する操作が行われると、液晶表示器51においては背景画像の表示から第1態様の特定表示（例えば、「！！！」の文字画像の表示）に変更される。このとき、液晶表示器51においては演出用スイッチ画像の表示が継続され、第1態様の特定表示とともに演出用スイッチ画像が表示されている。そして、操作が行われてから所定期間が経過すると、液晶表示器51においては演出用スイッチ画像の表示が終了し、第1態様の特定表示のみ行われる状態となった後、特定表示の表示態様が第1態様から第2態様（例えば、「ボーナス確定！！」の文字画像の表示）に変更される。

10

**【 0 0 3 5 】**

以上説明したように、本実施形態に係る遊技機1によれば、特定表示の表示態様には第1態様と第2態様とが含まれ、サブ制御部91は、演出用スイッチ56に対する操作が行われてから所定期間が経過する前に第1態様で特定表示を開始した後、所定期間が経過した後に第1態様から第2態様に特定表示の表示態様を変更する。

20

このようにすることで、演出用スイッチ56に対する操作が行われたときに特定表示の表示態様が第1態様から第2態様に変化するので、特定表示の表示態様が第1態様から第2態様に変化しない遊技機よりも第2態様に対する遊技者の注目を高めることができる。

**【 0 0 3 6 】**

なお、本実施形態では、第1態様で特定表示を行ったときに「！！！」の文字画像を表示しているが、第1態様の特定表示についてはこれに限定されず、例えば、シャッタが閉じる動画像を表示したり、液晶表示器51の前面で開閉可能な役物（シャッタ部材やサブ液晶表示器等）を閉じる演出を実行したり、役物のランプを点灯したり、ランプの点灯態様を変更したりしてもよい。

30

なお、本実施形態では、操作が行われたt1において第1態様で特定表示を開始したが、第1態様で特定表示を開始するタイミングは所定期間が経過する前であればよく、t1からt2までの任意のタイミングであってもよい。

なお、本実施形態では、操作が行われてから所定期間が経過したt2において第1態様から第2態様に特定表示の表示態様を変更したが、特定表示の表示態様を変更するタイミングは所定期間が経過した後であればよく、t2よりも後のタイミングであってもよい。

**【 0 0 3 7 】**

なお、本実施形態では、操作が行われてから所定期間が経過したt2において第1態様から第2態様に特定表示の表示態様を変更したが、所定期間が経過した後に特定表示の表示態様を変更するタイミングがある限りにおいて所定期間が経過する前に特定表示の表示態様を変更してもよい。例えば、t1からt2までの任意のタイミングにおいて第1態様から第2態様に特定表示の表示態様を変更した後、t2以降において第2態様から第3態様に特定表示の表示態様を変更してもよい。また、第3態様に特定表示の表示態様を変更した後、第4態様、第5態様、…と特定表示の表示態様を変更し続けてもよい。よって、t1からt2までの任意のタイミングにおいて特定表示の表示態様を第1態様から第3態様以降の表示態様まで複数回変更してもよい。

40

**【 0 0 3 8 】**

また、本実施形態では、操作が行われてから所定期間が経過したt2において第1態様

50

から第2態様に特定表示の表示態様を変更したが、例えば、第1態様から第2態様に特定表示の表示態様を変更した後、更に第2態様から第3態様に特定表示の表示態様を変更してもよい。また、第3態様に特定表示の表示態様を変更した後、第4態様、第5態様、…と特定表示の表示態様を変更し続けてもよい。よって、 $t_2$ 以降の任意のタイミングにおいて特定表示の表示態様を第2態様から第3態様以降の表示態様まで複数回変更してもよい。

#### 【0039】

##### [実施形態3]

上記実施形態1、2では、演出用スイッチ56に対する操作が行われてから所定期間が経過する前に特定表示を開始しているが、所定期間が経過した後に特定表示を開始してもよい。以下、所定期間が経過した後に特定表示を開始する実施形態3について説明する。

なお、本実施形態では、実施形態1、2と同様の構成及び処理となる部分についてはその詳細な説明を省略し、主として上記実施形態1、2とは異なる部分について説明する。

#### 【0040】

図6および図7を参照して演出における液晶表示器51の表示および演出用スイッチランプの点灯について説明する。図6に示すタイミングチャートは、図2に示す実施形態1のタイミングチャートと同様に、上から順に、演出用スイッチ56の操作受付の有無(受付・非受付)、演出用スイッチ画像の表示の有無(表示・非表示)、演出用スイッチランプの点灯の有無(点灯・消灯)、特定表示の有無(表示・非表示)を示す。

#### 【0041】

図6に示すように、 $t_1$ において、演出用スイッチ56に対する操作が行われて演出用スイッチ56の操作受付を終了するとき、サブ制御部91は、演出用スイッチ56の演出用スイッチランプを消灯する一方、液晶表示器51での特定表示を開始せず、 $t_2$ において液晶表示器51での特定表示を開始する。すなわち、サブ制御部91は、演出用スイッチ56に対する操作が行われてから所定期間が経過した後に演出用スイッチ画像の表示を終了するとともに特定表示の表示を開始している。

#### 【0042】

よって、例えば、図7に示すように、液晶表示器51において背景画像と演出用スイッチ画像とが表示されて演出用スイッチ56において演出用スイッチランプが点灯された状態で演出用スイッチ56に対する操作が行われても、液晶表示器51において背景画像と演出用スイッチ画像との表示を継続する。そして、操作が行われてから所定期間が経過すると、液晶表示器51においては演出用スイッチ画像の表示が終了して特定表示(例えば、「チャンス！」の文字画像の表示)が開始される。

#### 【0043】

以上説明したように、本実施形態に係る遊技機1によれば、サブ制御部91は、演出用スイッチ56に対する操作が行われてから所定期間が経過した後に液晶表示器51での特定表示を開始する。

このようにすることで、演出用スイッチ56に対する操作が行われたときに演出用スイッチ画像の表示が終了するとともに特定表示が開始されるので、演出用スイッチに対する操作が行われてから所定期間が経過する前に特定表示を開始する遊技機よりも演出用スイッチ画像の表示に対する遊技者の注目を特定表示に向けさせ易くすることができ、特定表示に対する遊技者の注目を高めることができる。

なお、本実施形態では、操作が行われてから所定期間が経過した $t_2$ において特定表示を開始したが、特定表示を開始するタイミングは所定期間が経過した後であればよく、 $t_2$ よりも後のタイミングであってもよい。

#### 【0044】

##### [実施形態4]

上記実施形態1～3では、演出用スイッチ56の操作の受付期間において液晶表示器51に演出用スイッチ画像を表示することで演出用スイッチ56の操作を促したが、演出用スイッチ56の操作の受付期間において液晶表示器51で演出用スイッチ56の操作を促

10

20

30

40

50

すその他の画像を表示してもよい。以下、液晶表示器 5 1において後述する受付期間示唆画像を表示する実施形態 3について説明する。

なお、本実施形態では、実施形態 1～3と同様の構成及び処理となる部分についてはその詳細な説明を省略し、主として上記実施形態 1～3とは異なる部分について説明する。

#### 【0045】

図 8 および図 9 を参照して演出における液晶表示器 5 1 の表示および演出用スイッチランプの点灯について説明する。図 8 に示すタイミングチャートは、上から順に、演出用スイッチ 5 6 の操作受付の有無（受付・非受付）、演出用スイッチ画像および受付期間示唆画像の表示の有無（表示・非表示）、演出用スイッチランプの点灯の有無（点灯・消灯）、特定表示の有無（表示・非表示）、受付期間示唆画像のメータの変化の有無（変化・停止）を示す。10

#### 【0046】

図 8 に示すように、 $t_1$ 以前において、サブ制御部 9 1 は、液晶表示器 5 1 に演出用スイッチ画像（演出用スイッチ 5 6 の画像）だけでなく受付期間示唆画像（演出用スイッチ 5 6 に対する操作の受付期間を示唆する画像）も表示している。なお、本実施形態の受付期間示唆画像は、演出用スイッチ画像の下方に設けられており、予め設定された演出用スイッチ 5 6 の受付期間（例えば、5 秒間）の残り期間に応じた目盛り量を示す横長棒状のメータの画像である。例えば、サブ制御部 9 1 は、受付期間示唆画像として、残り時間が 5 秒間であれば 100%（5 目盛り）のメータの画像を表示し、残り時間が 1 秒経過する度に 20%（1 目盛り）ずつ減少したメータの画像を表示する（図 9 参照）。すなわち、サブ制御部 9 1 は、液晶表示器 5 1 に受付期間示唆画像の表示を開始してから 1 秒経過する度にメータの画像の目盛りを 1 個減少させる。20 なお、本実施形態では、受付期間を有限に設定するため、例えば、パチンコ遊技機であれば表示期間が予め設定されている特図変動ゲーム中において適用し易くなっているが、期間の長さが予め設定されていないときにも本実施形態の構成を適用可能である。例えば、スロットマシンにおいて期間の長さが特に設定されていないゲーム終了から次のゲームを開始するまでの期間において本実施形態の構成を適用してもよい。

#### 【0047】

また、 $t_1$ において、演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われて演出用スイッチ 5 6 の操作受付を終了するとき、サブ制御部 9 1 は、演出用スイッチ 5 6 の演出用スイッチランプを消灯するとともに、液晶表示器 5 1 での特定表示を開始する。一方、サブ制御部 9 1 は、 $t_1$ において液晶表示器 5 1 での演出用スイッチ画像および受付期間示唆画像の表示を終了せずに、受付期間示唆画像の変化（目盛りの減少）を停止する。そして、サブ制御部 9 1 は、演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われてから所定期間が経過した  $t_2$  において液晶表示器 5 1 での演出用スイッチ画像および受付期間示唆画像の表示を終了する。すなわち、サブ制御部 9 1 は、演出用スイッチランプの消灯から所定期間経過後に演出用スイッチ画像および受付期間示唆画像の表示を終了している。30

#### 【0048】

よって、例えば、図 9 に示すように、液晶表示器 5 1 において背景画像と演出用スイッチ画像と受付期間示唆画像とが表示されて演出用スイッチ 5 6 において演出用スイッチランプが点灯された状態で演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われると、液晶表示器 5 1 においては演出用スイッチ画像および受付期間示唆画像の表示が継続され、特定表示とともに演出用スイッチ画像とメータの変化を停止した受付期間示唆画像とが表示される。そして、操作が行われてから所定期間が経過すると、液晶表示器 5 1 においては演出用スイッチ画像および受付期間示唆画像の表示が終了し、特定表示のみ継続している状態となる。40

#### 【0049】

以上説明したように、本実施形態に係る遊技機 1 によれば、サブ制御部 9 1 は、演出用スイッチ 5 6 の操作の受付期間において液晶表示器 5 1 に受付期間示唆画像を表示しており、受付期間の残り期間に応じてメータを変化させることで受付期間を示唆する。そして50

、サブ制御部91は、受付期間が経過するまで演出用スイッチ56に対する操作が行われたときには所定期間が経過するまで液晶表示器51でのメータの変化を停止し、所定期間が経過してから演出用スイッチ画像の表示を終了するとともに受付期間示唆画像の表示も終了する。

#### 【0050】

このようにすることで、演出用スイッチに対する操作が行われてから所定期間が経過するまで受付期間示唆画像のメータを変化させる遊技機よりも遊技者が演出用スイッチ画像の表示に注目した後に受付期間示唆画像の表示が変化しない旨を確認して演出用スイッチ56に対する操作が受け付けられたことを認識し易くなる。

なお、受付期間示唆画像の表示は本願における「受付期間示唆表示」だけでなく「操作促進表示」にも含まれる。また、受付期間示唆画像の表示は、メータが変化する動画像表示であるが、メータが変化する動画像表示だけでなくメータの変化が停止している静止画像表示も本願における「受付期間示唆表示」や「操作促進表示」に含まれる。

10

#### 【0051】

なお、本実施形態では、操作が行われてから所定期間が経過したt2において受付期間示唆画像の表示を終了したが、受付期間示唆画像の表示を終了するタイミングは所定期間が経過した後であればよく、t2よりも後のタイミングであってもよい。この場合であっても、遊技者が演出用スイッチ56に対する操作が受け付けられたことを認識し易くしつつ受付期間示唆画像の表示を過度に長く行わないようにするために、演出用スイッチ画像とともに受付期間示唆画像の表示を終了させることが好ましい。

20

なお、本実施形態のように、操作が行われたt1においてメータの変化を停止することが好ましいが、メータの変化を停止するタイミングは所定期間が経過する前であればよく、t1からt2までの任意のタイミングであってもよい。

#### 【0052】

なお、本実施形態では、操作が行われてから所定期間が経過した後に受付期間示唆画像の表示を終了したが、例えば、操作が行われたt1において受付期間示唆画像の表示を終了してもよい。この場合、所定期間ににおいて受付期間示唆画像が表示されないのでメータの変化を停止することが不要となる。また、例えば、t1からt2までの任意のタイミングにおいて受付期間示唆画像の表示を終了してもよい。この場合、t1から受付期間示唆画像の表示を終了するまでメータの変化を停止することが好ましい。

30

#### 【0053】

##### [実施形態5]

上記実施形態1～4では、演出用スイッチ56の操作の受付期間において演出用スイッチ56に対する操作が行われたときに演出用スイッチランプを消灯したが、演出用スイッチランプを消灯しなくてもよい。以下、演出用スイッチ56の操作の受付期間において演出用スイッチ56に対する操作が行われたときに演出用スイッチランプの発光部の態様を変更する実施形態5について説明する。

なお、本実施形態では、実施形態1～4と同様の構成及び処理となる部分についてはその詳細な説明を省略し、主として上記実施形態1～4とは異なる部分について説明する。

#### 【0054】

図10および図11を参照して演出における液晶表示器51の表示および演出用スイッチランプの点灯について説明する。図10に示すタイミングチャートは、上から順に、演出用スイッチ56の操作受付の有無（受付・非受付）、演出用スイッチ画像および受付期間示唆画像の表示の有無（表示・非表示）、演出用スイッチランプの点灯態様（青色点灯・レインボーカラー点灯）、特定表示の有無（表示・非表示）を示す。

40

#### 【0055】

図10に示すように、t1以前において、サブ制御部91は、演出用スイッチ56の演出用スイッチランプを青色（所定色）で点灯させている。なお、本実施形態の演出用スイッチ画像は、演出用スイッチランプが青色で点灯している状態の演出用スイッチ56の画像である。また、t1において、演出用スイッチ56に対する操作が行われると、サブ制

50

御部 9 1 は、演出用スイッチ 5 6 において演出用スイッチランプの点灯色を青色からレインボーカラーに変更（例えば、紫色 青色 水色 緑色 黄色 橙色 赤色 紫色 …の順に点灯）する。なお、本実施形態の特定表示は、有利状態に制御される旨を報知する表示（例えば、有利状態当選報知の特定表示）である。すなわち、本実施形態では、有利状態当選報知の特定表示が行われるときに演出用スイッチランプの点灯色が青色からレインボーカラーに変更される。

#### 【 0 0 5 6 】

一方、サブ制御部 9 1 は、t 1 において液晶表示器 5 1 での演出用スイッチ画像の表示を終了せず、演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われてから所定期間が経過した t 2 において終了する。すなわち、サブ制御部 9 1 は、演出用スイッチランプの消灯から所定期間経過後に演出用スイッチ画像の表示を終了している。10

#### 【 0 0 5 7 】

よって、例えば、図 1 1 に示すように、液晶表示器 5 1 において背景画像と演出用スイッチ画像（青色に点灯した演出用スイッチ 5 6 の画像）とが表示されて演出用スイッチランプが青色で点灯された状態で演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われると、液晶表示器 5 1 においては背景画像の表示から有利状態当選報知の特定表示（例えば、「ボーナス確定！！」の文字画像の表示）に変更され、演出用スイッチ 5 6 においては演出用スイッチランプの点灯色が青色からレインボーカラーに変更される。なお、このとき、液晶表示器 5 1 においては演出用スイッチ画像の表示が継続されており、特定表示の手前側に演出用スイッチ画像が重複して表示される。そして、操作が行われてから所定期間が経過すると、液晶表示器 5 1 においては演出用スイッチ画像の表示が終了し、特定表示のみ継続している状態となる。20

#### 【 0 0 5 8 】

以上説明したように、本実施形態に係る遊技機 1 によれば、サブ制御部 9 1 は、特定表示において有利状態に制御される旨を報知する等の遊技者にとって有利となる旨を示す表示を行うときに、演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われると演出用スイッチ 5 6 に演出用スイッチランプの点灯色を青色からレインボーカラーに変化させる。

このようにすることで、演出用スイッチ画像の表示を行っているときに演出用スイッチランプを青色で点灯するとともに操作部に対する操作が行われてから所定期間が経過する前に演出用スイッチランプをレインボーカラーに変化させながら点灯するので、演出用スイッチ画像の表示を行っているときに演出用スイッチランプを所定色で点灯して演出用スイッチに対する操作が行われてから所定期間が経過する前に演出用スイッチランプがレインボーカラーのように複数色の間で変化させながら点灯しない遊技機よりも遊技者が有利となる旨を認識し易くなる。30

#### 【 0 0 5 9 】

なお、本実施形態では、演出用スイッチ 5 6 の操作の受付期間において演出用スイッチランプを青色で点灯させているが、これに限定されず、レインボーカラー等の複数色でなければ任意の色で点灯させててもよい。

なお、本実施形態では、演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われると演出用スイッチランプをレインボーカラーで点灯させているが、複数色の間で変化させながら発光させていればよく、例えば、赤色と青色とを繰り返し発光してもよい。40

#### 【 0 0 6 0 】

なお、本実施形態では、演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われると演出用スイッチ画像を変更せずに青色で演出用スイッチランプが点灯している演出用スイッチ 5 6 の画像のまま表示したが、演出用スイッチ画像をレインボーカラーで演出用スイッチランプが点灯している演出用スイッチ 5 6 の画像に変更してもよい。

なお、本実施形態では、演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われた後に演出用スイッチ画像の表示が特定表示よりも手前側で重複しているが、特定表示が演出用スイッチ画像の表示よりも手前側で重複していてもよい。

#### 【 0 0 6 1 】

10

20

30

40

50

なお、本実施形態では、演出用スイッチ 5 6に対する操作が行われると演出用スイッチランプの点灯色を青色からレインボー色に変化させているが、演出用スイッチ 5 6に対する操作が行われてから演出用スイッチランプの点灯色を複数回変化させてもよい。この場合、例えば、実施形態 2 のように特定表示の表示態様が第 1 態様から第 2 態様に変更するのであれば特定表示の表示態様の変更に連動して演出用スイッチランプの点灯色を青色、赤色、レインボー色の順に 2 回変更してもよい。また、上述したように特定表示の表示態様が第 3 態様以降まで 2 回以上変更し続けるようにした場合には、特定表示の表示態様の変更に連動して演出用スイッチランプの点灯色も 3 回以上変更し続けるようにしてもよい。

#### 【 0 0 6 2 】

##### [ 実施形態 6 ]

上記実施形態 1 ~ 5 では、演出用スイッチ 5 6 の操作の受付期間において演出用スイッチ 5 6に対する操作が行われたときに液晶表示器 5 1 および演出用スイッチ 5 6 を制御したが、その他の演出に用いられる演出装置を制御してもよい。以下、演出用スイッチ 5 6 の操作の受付期間において演出用スイッチ 5 6に対する操作が行われたときに演出効果 LED 5 2 を制御する実施形態 6 について説明する。

なお、本実施形態では、実施形態 1 ~ 5 と同様の構成及び処理となる部分についてはその詳細な説明を省略し、主として上記実施形態 1 ~ 5 とは異なる部分について説明する。

#### 【 0 0 6 3 】

図 1 2 および図 1 3 を参照して演出における液晶表示器 5 1 の表示および演出用スイッチランプおよび演出効果 LED 5 2 の点灯について説明する。図 1 2 に示すタイミングチャートは、上から順に、演出用スイッチ 5 6 の操作受付の有無（受付・非受付）、演出用スイッチ画像および受付期間示唆画像の表示の有無（表示・非表示）、演出用スイッチランプの点灯の有無（点灯・消灯）、特定表示の有無（表示・非表示）、演出効果 LED 5 2 の点灯の有無（点灯・消灯）を示す。

#### 【 0 0 6 4 】

図 1 2 に示すように、t 1 以前において、サブ制御部 9 1 は、演出用スイッチ 5 6 の演出用スイッチランプを点灯している一方、演出効果 LED 5 2 を消灯させている。なお、また、t 1 において、演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われると、サブ制御部 9 1 は、演出用スイッチ 5 6 の演出用スイッチランプを消灯する一方、演出効果 LED 5 2 を点灯させる。なお、本実施形態の特定表示は、実施形態 5 の特定表示と同様に、有利状態に制御される旨を報知する表示（例えば、有利状態当選報知の特定表示）である。すなわち、本実施形態では、有利状態当選報知の特定表示が行われるときに演出効果 LED 5 2 を点灯しており、有利状態当選報知以外の特定表示が行われるときには演出効果 LED 5 2 を点灯しない。

#### 【 0 0 6 5 】

一方、サブ制御部 9 1 は、t 1 において液晶表示器 5 1 での演出用スイッチ画像の表示を終了せず、演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われてから所定期間が経過した t 2 において終了する。すなわち、サブ制御部 9 1 は、演出用スイッチランプの消灯および演出効果 LED 5 2 の点灯から所定期間経過後に演出用スイッチ画像の表示を終了している。

#### 【 0 0 6 6 】

よって、例えば、図 1 3 に示すように、液晶表示器 5 1 において背景画像と演出用スイッチ画像とが表示されて演出用スイッチ 5 6 において演出用スイッチランプが点灯された状態で演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われると、液晶表示器 5 1 においては背景画像の表示から有利状態当選報知の特定表示（例えば、「ボーナス確定！！」の文字画像の表示）に変更され、演出用スイッチ 5 6 においては演出用スイッチランプが消灯され、演出効果 LED 5 2 が点灯される。なお、このとき、図 1 3 に示すように、演出用スイッチ 5 6 の左方および右方の演出効果 LED 5 2 が点灯するだけでなく、液晶表示器 5 1 の上方、左方、右方の演出効果 LED 5 2 や下パネルの演出効果 LED 5 2 も点灯する。そして、操作が行われてから所定期間が経過すると、液晶表示器 5 1 においては演出用スイッ

10

20

30

40

50

チ画像の表示が終了し、特定表示および演出効果 L E D 5 2 の点灯が継続している状態となる。

#### 【 0 0 6 7 】

以上説明したように、本実施形態に係る遊技機 1 によれば、演出用スイッチ 5 6 の周辺に演出効果 L E D 5 2 が設けられており、サブ制御部 9 1 は、演出用スイッチ 5 6 の操作の受付期間において演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われてから所定期間が経過する前に演出効果 L E D 5 2 を点灯させる。

#### 【 0 0 6 8 】

このようにすることで、遊技者は演出用スイッチ 5 6 を操作するときに自身の手元で発光している演出用スイッチ 5 6 に注目しているので、演出用スイッチに対する操作が行われてから所定期間が経過した後に演出用スイッチの周辺に設けられた演出効果 L E D を点灯させる遊技機よりも遊技者が演出用スイッチ画像の表示に注目する前に演出効果 L E D 5 2 を点灯し易くなり、遊技者が演出用スイッチ 5 6 の左方や右方に設けられた演出効果 L E D 5 2 や下パネルに設けられた演出効果 L E D 5 2 の点灯を認識して演出用スイッチ 5 6 に対する操作が受け付けられたことを認識し易くなる。10

#### 【 0 0 6 9 】

また、このようにすることで、遊技者は演出用スイッチ 5 6 を操作するときに自身の手元で発光している演出用スイッチ 5 6 に注目してから演出用スイッチ画像の表示に注目するので、演出用スイッチに対する操作が行われてから所定期間が経過した後に液晶表示器の周辺に設けられた演出効果 L E D を点灯させる遊技機よりも遊技者が演出用スイッチ画像の表示に注目する前に演出効果 L E D 5 2 を点灯し易くなり、遊技者が液晶表示器 5 1 の上方や左方や右方に設けられた演出効果 L E D 5 2 の点灯を認識して演出用スイッチ 5 6 に対する操作が受け付けられたことを認識し易くなる。20

#### 【 0 0 7 0 】

なお、本実施形態では、演出効果 L E D 5 2 が演出用スイッチ 5 6 の左方、右方、下パネル、液晶表示器 5 1 の上方、左方、右方にそれぞれ設けられているが、演出用スイッチ 5 6 の周辺に 1 個以上設けられていれば、複数の演出効果 L E D 5 2 を省略してもよい。例えば、演出効果 L E D 5 2 が演出用スイッチ 5 6 の左方または右方に設けられていれば、その他の演出効果 L E D 5 2 については省略してもよい。

なお、本実施形態では、操作が行われた t 1 において演出効果 L E D 5 2 を点灯させたが、演出効果 L E D 5 2 を点灯させるタイミングは所定期間が経過する前であればよく、t 1 から t 2 までの任意のタイミングであってもよい。30

#### 【 0 0 7 1 】

##### [ 実施形態 7 ]

上記実施形態 1 ~ 6 では、演出用スイッチ 5 6 の操作の受付期間において演出用スイッチランプを点灯したが、その他の発光態様で演出用スイッチランプを発光させてもよい。以下、演出用スイッチ 5 6 の操作の受付期間において演出用スイッチランプを点滅させる実施形態 7 について説明する。

なお、本実施形態では、実施形態 1 ~ 6 と同様の構成及び処理となる部分についてはその詳細な説明を省略し、主として上記実施形態 1 ~ 6 とは異なる部分について説明する。40

#### 【 0 0 7 2 】

図 1 4 および図 1 5 を参照して演出における液晶表示器 5 1 の表示および演出用スイッチランプの点滅について説明する。図 1 4 に示すタイミングチャートは、上から順に、演出用スイッチ 5 6 の操作受付の有無（受付・非受付）、演出用スイッチ画像の表示の有無（表示・非表示）、演出用スイッチランプの点滅の有無（点滅・消灯）、特定表示の有無（表示・非表示）を示す。

#### 【 0 0 7 3 】

図 1 4 に示すように、t 1 以前において、サブ制御部 9 1 は、演出用スイッチ 5 6 の演出用スイッチランプを点滅させている。なお、本実施形態の演出用スイッチ画像は、演出用スイッチランプが点滅している状態の演出用スイッチ 5 6 の画像である（図 1 5 参照）50

。また、本実施形態では、演出用スイッチランプの点滅と、演出用スイッチ画像のランプの点滅表示とを同期させている（発光・消灯のタイミングを同期させている）。

#### 【0074】

よって、例えば、図15に示すように、液晶表示器51において背景画像と演出用スイッチ画像とが表示されて演出用スイッチ56において演出用スイッチランプが点滅された状態で演出用スイッチ56に対する操作が行われると、液晶表示器51においては背景画像の表示から有利状態当選報知の特定表示（例えば、「チャンス！！」の文字画像の表示）に変更され、演出用スイッチ56においては演出用スイッチランプが消灯される。

#### 【0075】

以上説明したように、本実施形態に係る遊技機1によれば、サブ制御部91は、演出用スイッチ56の操作の受付期間において演出用スイッチ56の演出用スイッチランプを点滅することで演出用スイッチ56の操作を促す一方、演出用スイッチ56に対する操作が行われると演出用スイッチ56の演出用スイッチランプを消灯する。

このようにすることで、演出用スイッチ56の操作の受付期間であることや操作の受け付けを終了したことを遊技者が直感的に認識できる。また、このようにすることで、演出用スイッチ画像の表示を行っているときに演出用スイッチランプを点滅するとともに演出用スイッチ56に対する操作が行われてから所定期間が経過する前に演出用スイッチランプが消灯するので、演出用スイッチ画像の表示を行っているときに演出用スイッチランプを点滅しない遊技機や操作部に対する操作が行われてから所定期間が経過する前に演出用スイッチランプが消灯しない遊技機よりも遊技者が演出用スイッチランプの点滅から消灯に変化するのを確認して操作部に対する操作が受け付けられたことを認識し易くなる。

#### 【0076】

特に、本実施形態に係る遊技機1によれば、演出用スイッチ画像の表示は、演出用スイッチランプが点滅している演出用スイッチ56の画像を表示したものである。

このようにすることで、演出用スイッチランプが点滅している演出用スイッチの画像を表示したものではない演出用スイッチ画像の表示を行う遊技機よりも演出用スイッチ画像の表示を確認した遊技者が演出用スイッチ56に対する操作を促されている旨を認識し易くなる。

さらに、本実施形態に係る遊技機1によれば、演出用スイッチ画像のランプの点滅表示は、演出用スイッチランプの点滅と同期している。

このようにすることで、演出用スイッチ画像のランプの点滅表示が演出用スイッチランプの点滅と同期していない遊技機よりも遊技者が演出用スイッチ画像のランプの点滅表示および演出用スイッチランプの点滅に興味を抱き易くなり、演出の興趣が向上する。

#### 【0077】

なお、本実施形態のように、演出用スイッチ画像の表示として演出用スイッチランプが点滅している演出用スイッチ56の画像を表示することが好ましいが、演出用スイッチ画像の表示として演出用スイッチランプが点滅している演出用スイッチ56の画像を表示しなくてもよい。例えば、演出用スイッチ画像の表示として演出用スイッチランプが点灯している演出用スイッチ56の画像を表示してもよい。

なお、本実施形態のように、演出用スイッチ画像のランプの点滅表示が演出用スイッチランプの点滅と同期していることが好ましいが、演出用スイッチ画像のランプの点滅表示が演出用スイッチランプの点滅と同期していなくてもよく、例えば、演出用スイッチ画像のランプが発光表示しているときに演出用スイッチランプが発光していない期間があってもよく、演出用スイッチ画像のランプが発光表示していないときに演出用スイッチランプが発光している期間があってもよい。

#### 【0078】

##### [実施形態8]

上記実施形態1～7では、演出用スイッチ56の操作の受付期間において演出用スイッチ56に対する操作が行われたときに液晶表示器51や演出効果LED52や演出用スイッチ56を制御したが、その他の演出に用いられる演出装置を制御してもよい。以下、演

10

20

30

40

50

出用スイッチ 5 6 の操作の受付期間において演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われたときに後述する可動役物 2 0 1 を制御する実施形態 8 について説明する。

なお、本実施形態では、実施形態 1 ~ 7 と同様の構成及び処理となる部分についてはその詳細な説明を省略し、主として上記実施形態 1 ~ 7 とは異なる部分について説明する。

#### 【 0 0 7 9 】

図 1 6 ( A ) に示すように、本実施形態のサブ制御部 9 1 には、可動役物 2 0 1 が接続されており、可動役物 2 0 1 は、サブ制御部 9 1 による制御に基づいて駆動される。サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 から受信したコマンドの制御情報に基づいて可動役物 2 0 1 を用いた演出の制御を行う。なお、本実施形態の可動役物 2 0 1 は、液晶表示器 5 1 の下方に設けられた初期位置（図 1 6 ( B ) 参照）と、液晶表示器 5 1 下部の前方を覆う画像表示位置（演出用スイッチ画像の表示が行われる位置、図 1 6 ( C ) 参照）との間を移動することが可能となっている。また、可動役物 2 0 1 には図示しない役物ランプが設けられている。なお、本実施形態では、可動役物 2 0 1 の移動を用いた演出を実行するため、実施形態 5、6 のように有利状態当選報知の特定表示が行われるときに適用し易くなっているが、有利状態当選報知以外の特定表示が行われるときにも本実施形態の構成を適用可能である。例えば、有利状態当選報知が行われる期待度が高くなっているときに本実施形態の構成を適用してもよい。

#### 【 0 0 8 0 】

図 1 7 および図 1 8 を参照して演出における液晶表示器 5 1 の表示と可動役物の移動と役物ランプの点灯とについて説明する。図 1 7 に示すタイミングチャートは、上から順に、演出用スイッチ 5 6 の操作受付の有無（受付・非受付）、演出用スイッチ画像の表示の有無（表示・非表示）、可動役物の停止位置（初期位置・画像表示位置）、特定表示の有無（第 1 様様で表示・第 2 様様で表示・非表示）を示す。

#### 【 0 0 8 1 】

図 1 7 に示すように、t 1 以前において、サブ制御部 9 1 は、可動役物 2 0 1 に初期位置で停止させた状態で役物ランプを消灯させている。また、t 1 において、演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われて演出用スイッチ 5 6 の操作受付を終了すると、サブ制御部 9 1 は、可動役物 2 0 1 に初期位置から画像表示位置への移動を開始するとともに、液晶表示器 5 1 において第 1 様様で特定表示を開始する。また、t 2 よりも後の t 3 において、サブ制御部 9 1 は、可動役物 2 0 1 に移動を終了させて画像表示位置で停止させた状態で役物ランプを点灯させるとともに、液晶表示器 5 1 において特定表示の表示態様を第 1 様様から第 2 様様に変更する。すなわち、サブ制御部 9 1 は、演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われてから所定期間が経過した後に画像表示位置で役物ランプを点灯するとともに特定表示の表示態様を第 1 様様から第 2 様様に変更している。

#### 【 0 0 8 2 】

よって、例えば、図 1 8 に示すように、液晶表示器 5 1 において背景画像と演出用スイッチ画像とが表示された状態で演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われると、液晶表示器 5 1 においては背景画像の表示から第 1 様様の特定表示（例えば、「!!!」の文字画像の表示）に変更される。このとき、液晶表示器 5 1 においては演出用スイッチ画像の表示が継続され、第 1 様様の特定表示とともに演出用スイッチ画像が表示されている。また、このとき、可動役物が役物ランプを消灯した状態で初期位置から画像表示位置への移動を開始している。そして、操作が行われてから所定期間が経過すると、液晶表示器 5 1 においては演出用スイッチ画像の表示が終了し、第 1 様様の特定表示のみ行われる状態となつた後、特定表示の表示態様が第 1 様様から第 2 様様（例えば、「ボーナス確定！！」の文字画像の表示）に変更される。このとき、可動役物が移動を終了して画像表示位置に停止した状態で役物ランプが点灯される。

#### 【 0 0 8 3 】

以上説明したように、本実施形態に係る遊技機 1 によれば、サブ制御部 9 1 は、演出用スイッチ 5 6 の操作の受付期間において液晶表示器 5 1 に演出用スイッチ画像を表示することで演出用スイッチ 5 6 の操作を促している。また、サブ制御部 9 1 は、演出用スイッ

チ 5 6 の操作の受付期間において演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われると液晶表示器 5 1 において特定表示を開始するとともに可動役物 2 0 1 の移動を開始させる。このとき、サブ制御部 9 1 は、操作が行われてから所定期間が経過した後に液晶表示器 5 1 での演出用スイッチ画像の表示を終了する一方、操作が行われてから所定期間が経過する前に可動役物 2 0 1 の移動を開始させる。

#### 【 0 0 8 4 】

このようにすることで、遊技者は演出用スイッチ 5 6 を操作するときに自身の手元の演出用スイッチ 5 6 に注目してから演出用スイッチ画像の表示に注目するので、演出用スイッチに対する操作が行われてから所定期間が経過する前に演出用スイッチ画像の表示を終了する遊技機よりも遊技者が演出用スイッチ画像の表示に注目する前に演出用スイッチ画像の表示を終了し難くなる。この結果、遊技者が演出用スイッチ画像の表示の終了を確認して演出用スイッチ 5 6 に対する操作が受け付けられたことを認識し易くなる。また、このようにすることで、演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われたときに演出用スイッチ画像の表示が行われている間に可動部材を速やかに移動させることで、演出用スイッチに対する操作が行われてから所定期間が経過した後に可動役物の移動を開始する遊技機よりも物理的な移動に時間がかかる可動役物 2 0 1 を用いた演出に対する遊技者の違和感を低減できる。

なお、本実施形態では、操作が行われた  $t_1$  において可動役物 2 0 1 の移動を開始したが、可動役物 2 0 1 の移動を開始するタイミングは所定期間が経過する前であればよく、 $t_1$  から  $t_2$  までの任意のタイミングであってもよい。

#### 【 0 0 8 5 】

また、本実施形態に係る遊技機 1 によれば、サブ制御部 9 1 は、演出用スイッチ 5 6 の操作の受付期間において演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われると可動役物 2 0 1 を演出用スイッチ画像の表示が行われている画像表示位置に移動させる。

このようにすることで、演出用スイッチ画像の表示に対する遊技者の注目をそのまま可動役物 2 0 1 に向けさせることができ、可動役物を演出用スイッチ画像の表示が行われている位置に移動させない遊技機よりも可動役物 2 0 1 に対する遊技者の注目を高めることができる。

#### 【 0 0 8 6 】

なお、本実施形態のように、演出用スイッチ画像の表示に対する遊技者の注目をそのまま可動役物 2 0 1 に向けさせるために、可動役物 2 0 1 を画像表示位置に移動させることができが、可動役物 2 0 1 を画像表示位置とは異なる位置に移動させてもよい。例えば、可動役物 2 0 1 を特定表示が行われる特定表示位置に移動させてもよい。この場合、可動役物 2 0 1 を用いた演出を組み合わせた特定表示を行うことができ、可動役物を特定表示位置に移動させない遊技機よりも特定表示に対する遊技者の注目を高めることができる。

#### 【 0 0 8 7 】

また、本実施形態に係る遊技機 1 によれば、サブ制御部 9 1 は、演出用スイッチ 5 6 の操作の受付期間において可動役物 2 0 1 に役物ランプを消灯させており、演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われると可動役物 2 0 1 が画像表示位置に移動するまで役物ランプを点灯させず、可動役物 2 0 1 が画像表示位置に移動してから役物ランプを点灯させる。

このようにすることで、可動役物が画像表示位置に移動するまでに役物ランプを点灯させる遊技機よりも可動役物 2 0 1 の移動を目立ち難くすることができる。

なお、本実施形態では、演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われると可動役物 2 0 1 が画像表示位置に移動してから役物ランプを点灯させているが、これに限定されず、例えば、可動役物 2 0 1 にサブ液晶表示器を設けた上で、可動役物 2 0 1 が画像表示位置に移動してからサブ液晶表示器に画像を表示してもよい。

#### 【 0 0 8 8 】

なお、可動役物 2 0 1 の移動を目立ち難くするために、役物ランプが点灯していない可動役物 2 0 1 の移動中に演出効果 LED 5 2 を発光させて可動役物 2 0 1 への注目を逸ら

10

20

30

40

50

せるようにしてもよい。この場合、演出効果 L E D 5 2 は、図 1 6 ( B )、図 1 6 ( C ) に示すように、可動役物 2 0 1 が画像表示位置に移動するまでの経路上から離れた位置に設けられてもよいが、経路上に設けられてもよい。例えば、演出効果 L E D 5 2 は、初期位置や、初期位置から画像表示位置までの中間位置において可動役物 2 0 1 の前方に設けられて、可動役物 2 0 1 が演出効果 L E D 5 2 の後方を移動するようにしてもよい。また、可動役物 2 0 1 の移動を目立ち難くするために発光させる装飾部については演出効果 L E D 5 2 に限定されず、例えば、図示しない導光板であってもよく、導光板を可動役物 2 0 1 が画像表示位置に移動するまでの経路上から離れた位置に設けたり、経路上の初期位置や中間位置に設けたりしてもよい。なお、導光板が可動役物 2 0 1 の移動経路上に設けられた場合、可動役物 2 0 1 が導光板の後方を移動可能な構成が必要である。また、可動役物 2 0 1 を用いた演出の演出効果が損なわれないようにするために、演出効果 L E D 5 2 や導光板は、画像表示位置に移動したときの可動役物 2 0 1 と重複しない位置に設けられる必要がある。

#### 【 0 0 8 9 】

また、本実施形態に係る遊技機 1 によれば、特定表示の表示態様には第 1 態様と第 2 態様とが含まれ、サブ制御部 9 1 は、演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われてから所定期間が経過する前に第 1 態様で特定表示を開始した後、所定期間が経過した後に第 1 態様から第 2 態様に特定表示の表示態様の変更を行っている。そして、サブ制御部 9 1 は、第 1 態様で特定表示が行われているときに可動役物 2 0 1 の移動を開始して可動役物 2 0 1 を初期位置から移動させ、第 2 態様で特定表示が行われているときに可動役物 2 0 1 の移動を終了して可動役物 2 0 1 を画像表示位置で停止させる。

このようにすることで、特定表示の表示態様に応じて可動役物 2 0 1 を移動させることができ、特定表示と可動役物 2 0 1 の移動とが連動するので、特定表示と可動役物の移動とが連動しない遊技機よりも特定表示や可動役物 2 0 1 を用いた演出に対して遊技者が興味を抱き易くなり、遊技の興趣が向上する。

#### 【 0 0 9 0 】

なお、本実施形態のように、特定表示や可動役物 2 0 1 を用いた演出に対して遊技者が興味を抱き易くするために、特定表示と可動役物 2 0 1 の移動とを連動させることが好ましいが、特定表示と可動役物 2 0 1 の移動とを連動させなくてもよい。例えば、t 1 以降に第 1 態様で特定表示が行われるのであれば t 1 から第 1 態様で特定表示が行われる前に可動役物 2 0 1 の移動を開始して可動役物 2 0 1 を初期位置から移動させてもよく、第 2 態様で特定表示が行われる前に可動役物 2 0 1 の移動を終了して可動役物 2 0 1 を画像表示位置で停止させてもよい。また、例えば、t 2 までに第 2 態様で特定表示が行われるのであれば第 2 態様で特定表示が行われてから t 2 までに可動役物 2 0 1 の移動を開始して可動役物 2 0 1 を初期位置から移動させてもよく、t 1 以降に第 1 態様で特定表示が行われるのであれば t 1 から第 1 態様で特定表示が行われる前に可動役物 2 0 1 の移動を終了して可動役物 2 0 1 を画像表示位置で停止させてもよい。

#### 【 0 0 9 1 】

##### [ 実施形態 9 ]

上記実施形態 1 ~ 8 では、演出用スイッチ 5 6 の操作の受付期間において演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われたときに液晶表示器 5 1 や演出効果 L E D 5 2 や演出用スイッチ 5 6 や可動役物 2 0 1 を制御したが、その他の演出に用いられる演出装置を制御してもよい。以下、演出用スイッチ 5 6 の操作の受付期間において演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われたときにスピーカ 5 3、5 4 の出力を制御する実施形態 9 について説明する。

なお、本実施形態では、実施形態 1 ~ 8 と同様の構成及び処理となる部分についてはその詳細な説明を省略し、主として上記実施形態 1 ~ 8 とは異なる部分について説明する。

#### 【 0 0 9 2 】

図 1 9 および図 2 0 を参照して演出における液晶表示器 5 1 の表示とスピーカ 5 3、5 4 の出力について説明する。図 1 9 に示すタイミングチャートは、上から順に、演出用

スイッチ56の操作受付の有無(受付・非受付)、演出用スイッチ画像の表示の有無(表示・非表示)、スピーカ53、54の出力の有無(第1特定音・第2特定音・無音)、特定表示の有無(第1態様で表示・第2態様で表示・非表示)を示す。

#### 【0093】

図19に示すように、t1以前において、サブ制御部91は、スピーカ53、54に特定音を出力させず、無音状態に制御している。また、t1において、演出用スイッチ56に対する操作が行われて演出用スイッチ56の操作受付を終了するとき、サブ制御部91は、スピーカ53、54に第1特定音(例えば、「ピンポーン~」の音声)の出力を開始させるとともに、液晶表示器51において第1態様で特定表示を開始する。また、t2よりも後のt3において、サブ制御部91は、スピーカ53、54に第2特定音(例えば、「おめでとう~」の音声)の出力を開始させるとともに、液晶表示器51において特定表示の表示態様を第1態様から第2態様に変更する。すなわち、サブ制御部91は、演出用スイッチ56に対する操作が行われてから所定期間が経過した後に第1特定音から第2特定音に特定音の出力を変更するとともに特定表示の表示態様を第1態様から第2態様に変更している。10

#### 【0094】

なお、本実施形態では、特定音ファイル(特定音を収録した音ファイル、音源ファイル)は、第1特定音から第2特定音まで繋がった状態で収録されている一つの音ファイルであり、サブ制御部91は、t1において特定音ファイルに基づいてスピーカ53、54から特定音を出力することでt3において第1特定音から第2特定音に切り替わるように予め設定されている。20

#### 【0095】

よって、例えば、図20に示すように、液晶表示器51において背景画像と演出用スイッチ画像とが表示された状態で演出用スイッチ56に対する操作が行われると、液晶表示器51においては背景画像の表示から第1態様の特定表示(例えば、「!!!!」の文字画像の表示)に変更される。このとき、液晶表示器51においては演出用スイッチ画像の表示が継続され、第1態様の特定表示とともに演出用スイッチ画像が表示されている。また、このとき、スピーカ53、54においては無音状態から第1特定音の出力を開始している。そして、操作が行われてから所定期間が経過すると、液晶表示器51においては演出用スイッチ画像の表示が終了し、第1態様の特定表示のみ行われる状態となった後、特定表示の表示態様が第1態様から第2態様(例えば、「ボーナス確定!!」の文字画像の表示)に変更される。このとき、スピーカ53、54においては第1特定音の出力を終了して出力される特定音が第1特定音から第2特定音に変更される。30

#### 【0096】

以上説明したように、本実施形態に係る遊技機1によれば、サブ制御部91は、演出用スイッチ56の操作の受付期間において液晶表示器51に演出用スイッチ画像を表示することで演出用スイッチ56の操作を促している。また、サブ制御部91は、演出用スイッチ56の操作の受付期間において演出用スイッチ56に対する操作が行われると液晶表示器51において特定表示を開始するとともにスピーカ53、54に特定音の出力を開始させる。このとき、サブ制御部91は、操作が行われてから所定期間が経過した後に液晶表示器51での演出用スイッチ画像の表示を終了する一方、操作が行われてから所定期間が経過する前に特定音の出力を開始させる。40

#### 【0097】

このようにすることで、遊技者は演出用スイッチ56を操作するときに自身の手元の演出用スイッチ56に注目してから演出用スイッチ画像の表示に注目するので、演出用スイッチに対する操作が行われてから所定期間が経過する前に演出用スイッチ画像の表示を終了する遊技機よりも遊技者が演出用スイッチ画像の表示に注目する前に演出用スイッチ画像の表示を終了し難くなる。この結果、遊技者が演出用スイッチ画像の表示の終了を確認して演出用スイッチ56に対する操作が受け付けられたことを認識し易くなる。また、このような構成によれば、演出用スイッチ56に対する操作が行われたときに演出用スイッ50

チ画像の表示が行われている間に速やかに特定音の出力を開始することで、演出用スイッチに対する操作が行われてから所定期間が経過した後に特定音の出力を開始する遊技機よりも遊技者が演出用スイッチ画像の表示に注目する前に特定音の出力を認識して演出用スイッチ 5 6 に対する操作が受け付けられたことを認識し易くなる。

なお、本実施形態では、操作が行われた  $t_1$  において特定音の出力を開始したが、特定音の出力を開始するタイミングは所定期間が経過する前であればよく、 $t_1$  から  $t_2$  までの任意のタイミングであってもよい。

#### 【 0 0 9 8 】

また、本実施形態に係る遊技機 1 によれば、特定表示の表示態様には第 1 態様と第 2 態様とが含まれ、サブ制御部 9 1 は、演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われてから所定期間が経過する前に第 1 態様で特定表示を開始した後、所定期間が経過した後に第 1 態様から第 2 態様に特定表示の表示態様の変更を行っている。そして、特定音には第 1 特定音と第 2 特定音とが含まれ、サブ制御部 9 1 は、第 1 態様で特定表示が行われているときにスピーカ 5 3、5 4 に対して第 1 特定音の出力を開始させ、第 2 態様で特定表示が行われているときにスピーカ 5 3、5 4 に対して第 2 特定音の出力を開始させる。

このようにすることで、特定表示の表示態様に応じた特定音を出力することができ、特定表示と特定音の出力とが連動するので、特定表示と特定音の出力とが連動しない遊技機よりも特定表示や特定音の出力を用いた演出に対して遊技者が興味を抱き易くなり、遊技の興奮が向上する。

なお、本実施形態では、特定表示の表示態様を第 1 態様から第 2 態様に変更するのに連動して特定音を第 1 特定音から第 2 特定音に変更しているが、上述したように特定表示の表示態様が第 3 態様以降まで 2 回以上変更し続けるようにした場合には、特定表示の表示態様の変更に連動して特定音も第 3 特定音以降まで 2 回以上変更し続けるようにしてもよい。

#### 【 0 0 9 9 】

なお、本実施形態のように、特定表示や特定音の出力を用いた演出に対して遊技者が興味を抱き易くするために、特定表示と特定音の出力とを連動させることが好ましいが、特定表示と特定音の出力とを連動させなくてもよい。例えば、 $t_1$  以降に第 1 態様で特定表示が行われるのであれば  $t_1$  から第 1 態様で特定表示が行われる前に第 1 特定音の出力を開始してもよく、第 2 態様で特定表示が行われる前に第 2 特定音の出力を開始してもよい。また、例えば、 $t_2$  までに第 2 態様で特定表示が行われるのであれば第 2 態様で特定表示が行われた後から  $t_2$  までに第 1 特定音の出力を開始してもよく、 $t_1$  以降に第 1 態様で特定表示が行われるのであれば  $t_1$  から第 1 態様で特定表示が行われる前に第 2 特定音の出力を終了してもよい。

#### 【 0 1 0 0 】

また、本実施形態に係る遊技機 1 によれば、サブ制御部 9 1 は、第 1 特定音から第 2 特定音まで繋がった状態で収録されている一つの音ファイル（特定音ファイル）に基づいてスピーカ 5 3、5 4 に特定音の出力を実行させており、特定表示の表示態様の変更が行われる  $t_3$  において第 1 特定音から第 2 特定音への変更が行われるようになっている。

このようにすることで、第 1 特定音から第 2 特定音に変化させるタイミングを調整する制御を行わずに特定音を出力できる。

#### 【 0 1 0 1 】

なお、本実施形態のように、第 1 特定音から第 2 特定音に変化させるタイミングを調整する制御を行わずに特定音を出力するために第 1 特定音から第 2 特定音まで繋がった状態で収録されている一つの特定音ファイルに基づいて特定音の出力を実行することが好ましいが、第 1 特定音と第 2 特定音とを別々の特定音ファイルに収録してもよい。この場合、サブ制御部 9 1 は、例えば、 $t_3$  において、第 1 特定音が収録された特定音ファイルから第 2 特定音が収録された特定音ファイルに変更して特定音の出力を変化させる制御を行う必要がある。

#### 【 0 1 0 2 】

10

20

30

40

50

また、本実施形態に係る遊技機 1 によれば、サブ制御部 9 1 は、演出用スイッチ画像の表示を行っているときにはスピーカ 5 3、5 4 から音を出力せず、無音状態に制御している。すなわち、サブ制御部 9 1 は、演出用スイッチ画像の表示を行っているときには演出用スイッチ画像の表示を行っていないときよりも音量を低下させている。

このようにすることで、演出用スイッチ画像の表示を行っているときに演出用スイッチ画像の表示を行っていないときよりも音量を低下させない遊技機よりも演出用スイッチ画像の表示を際立たせる（遊技者の注目を向け易くする）ことができるとともに、演出用スイッチ画像の表示を終了した後の特定音の出力も際立たせる（遊技者の注目を向け易くする）ことができる。

なお、本実施形態では、演出スイッチ画像の表示を行っているときには無音状態に制御しているが、これに限定されず、演出スイッチ画像の表示を行っているときに演出用スイッチ画像の表示を行っていないときよりも音量が低下していればよい。

#### 【0103】

##### [実施形態 10]

上記実施形態 1 ~ 9 では、演出用スイッチ 5 6 の操作の受付期間において演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われたときに演出用スイッチランプを消灯したが、演出用スイッチ 5 6 に対してその他の制御を行ってもよい。以下、演出用スイッチ 5 6 の操作の受付期間において演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われたときに演出用スイッチ 5 6 を振動させる実施形態 10 について説明する。

なお、本実施形態では、実施形態 1 ~ 9 と同様の構成及び処理となる部分についてはその詳細な説明を省略し、主として上記実施形態 1 ~ 9 とは異なる部分について説明する。

#### 【0104】

図 2 1 および図 2 2 を参照して演出における液晶表示器 5 1 の表示および演出用スイッチランプの振動について説明する。図 2 1 に示すタイミングチャートは、上から順に、演出用スイッチ 5 6 の操作受付の有無（受付・非受付）、演出用スイッチ画像の表示の有無（表示・非表示）、演出用スイッチランプの振動の有無（ON・OFF）、特定表示の有無（表示・非表示）を示す。

#### 【0105】

図 2 1 に示すように、t 1 以前において、サブ制御部 9 1 は、演出用スイッチ 5 6 に振動を停止させている。なお、本実施形態の演出用スイッチ 5 6 には、図示しない振動部が設けられており、サブ制御部 9 1 は、振動部のオン・オフによって振動させたり振動を停止させたりすることが可能となっている。また、t 1 において、演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われると、サブ制御部 9 1 は、演出用スイッチ 5 6 に振動を開始させるとともに、液晶表示器 5 1 において特定表示を開始する。なお、本実施形態の演出用スイッチ画像の表示は、演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われてから所定期間が経過するまで演出用スイッチ 5 6 を消灯させた状態で振動させている動画像の表示に変更される。

#### 【0106】

一方、サブ制御部 9 1 は、t 1 において液晶表示器 5 1 での演出用スイッチ画像の表示を終了せず、演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われてから所定期間が経過した t 2 において終了して特定表示を開始する。なお、本実施形態の特定表示は、実施形態 5、6 の特定表示と同様に、有利状態に制御される旨を報知する表示（例えば、有利状態当選報知の特定表示）である。すなわち、本実施形態では、有利状態当選報知の特定表示が行われるときに演出用スイッチ 5 6 を振動させる。また、サブ制御部 9 1 は、t 1 から演出用スイッチ 5 6 の振動を遊技者が認識するのに十分な期間（例えば 1 秒間）が経過した t 4 において演出用スイッチ 5 6 に振動を終了させる。そして、サブ制御部 9 1 は、t 2 から特定表示期間（特定表示を行う期間）が経過した t 5 において液晶表示器 5 1 での特定表示を終了する。

#### 【0107】

なお、本実施形態では、t 5 において現在の遊技を終了して次の遊技を開始する。すなわち、特定表示は、現在の遊技を終了して次の遊技を開始するまで継続されるように予め

10

20

30

40

50

設定されている。また、本実施形態では、特定表示期間において  $t_4$  となり、 $t_4$  の後に  $t_5$  となるように予め設計されている。すなわち、演出用スイッチ 5 6 の振動を終了した後に特定表示が終了するように予め設計されている。

#### 【0108】

よって、例えば、図 2 2 に示すように、液晶表示器 5 1 において背景画像と演出用スイッチ画像とが表示された状態で演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われると、演出用スイッチ 5 6 においては振動が開始される。なお、このとき、液晶表示器 5 1 においては演出用スイッチ画像の表示が継続される。そして、操作が行われてから所定期間が経過すると、液晶表示器 5 1 においては演出用スイッチ画像の表示が終了して背景画像の表示から有利状態当選報知の特定表示（例えば、「ボーナス確定！！」の文字画像の表示）に変更される。このとき、演出用スイッチ 5 6 においては振動が継続しており、遊技者が認識するのに十分な期間が経過してから振動が終了する。その後、次の遊技を開始するときに特定表示も終了して背景画像の表示に戻る。なお、このとき、液晶表示器 5 1 においては背景画像の表示だけでなく特別表示（例えば、「～ボーナス確定中～」の文字画像の表示）も行われた状態となる。

#### 【0109】

以上説明したように、本実施形態に係る遊技機 1 によれば、サブ制御部 9 1 は、ブ制御部 9 1 は、演出用スイッチ 5 6 の操作の受付期間において液晶表示器 5 1 に演出用スイッチ画像を表示することで演出用スイッチ 5 6 の操作を促している。また、サブ制御部 9 1 は、演出用スイッチ 5 6 の操作の受付期間において演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われると液晶表示器 5 1 において特定表示を開始するとともに演出用スイッチ 5 6 に振動を開始させる。このとき、サブ制御部 9 1 は、操作が行われてから所定期間が経過した後に液晶表示器 5 1 での演出用スイッチ画像の表示を終了する一方、操作が行われてから所定期間が経過する前に演出用スイッチ 5 6 に振動を開始させる。

#### 【0110】

このようにすることで、遊技者は演出用スイッチ 5 6 を操作するときに自身の手元の演出用スイッチ 5 6 に注目してから演出用スイッチ画像の表示に注目するので、演出用スイッチに対する操作が行われてから所定期間が経過する前に演出用スイッチ画像の表示を終了する遊技機よりも遊技者が演出用スイッチ画像の表示に注目する前に演出用スイッチ画像の表示を終了し難くなる。この結果、遊技者が演出用スイッチ画像の表示の終了を確認して演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われたことを認識し易くなる。また、このような構成によれば、演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われたときに演出用スイッチ画像の表示が行われている間に速やかに演出用スイッチ 5 6 の振動を開始することで、演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われてから所定期間が経過した後に演出用スイッチ 5 6 の振動を開始する遊技機よりも遊技者が演出用スイッチ画像の表示に注目する前に演出用スイッチ 5 6 の振動を認識して演出用スイッチ 5 6 に対する操作が受け付けられたことを認識し易くなる。

なお、本実施形態では、操作が行われた  $t_1$  において演出用スイッチ 5 6 の振動を開始したが、演出用スイッチ 5 6 の振動を開始するタイミングは所定期間が経過する前であればよく、 $t_1$  から  $t_2$  までの任意のタイミングであってもよい。

#### 【0111】

また、本実施形態に係る遊技機 1 によれば、サブ制御部 9 1 は、特定表示において有利状態に制御される旨を報知する等の遊技者にとって有利となる旨を示す表示を行うときに、演出用スイッチ 5 6 を振動させる。

このようにすることで、遊技者にとって有利となる旨を示す表示を行うときに速やかに演出用スイッチ 5 6 の振動を開始することで、遊技者が有利となることをいち早く認識することができる。

なお、本実施形態では、特定表示において遊技者にとって有利となる旨を示す表示を行っているが、特定表示において遊技者にとって有利となる旨を示す表示を行わなくてもよい。この場合、演出用スイッチ 5 6 を振動させないようにすることが好ましい。

10

20

30

40

50

**【 0 1 1 2 】**

また、本実施形態に係る遊技機 1 によれば、演出用スイッチ 5 6 を振動させる演出は、演出用スイッチ 5 6 を操作する遊技者の手の触覚に作用する演出である。

このようにすることで、遊技者が演出用スイッチ 5 6 を操作する手の触覚に直接作用させることができる。

**【 0 1 1 3 】**

なお、本実施形態では、演出用スイッチ 5 6 を振動させる演出を行っているが、振動させる機器については演出用スイッチ 5 6 に限定されず、例えば、液晶表示器 5 1 や演出効果 L E D 5 2 や可動役物 2 0 1 を振動させててもよい。また、例えば、遊技機 1 の筐体内部に大型のウーハー（ウーファー）を設けて筐体内部で大音量の重低音を出力する等して筐体全体を振動させててもよい。すなわち、遊技機 1 の部品を振動させる演出については、演出用スイッチ 5 6 の振動を用いた演出のように遊技者の触覚に作用する演出に限定されず、遊技者の触覚に作用しない演出であってもよい。なお、この場合であっても、遊技の進行を妨げないようにする必要があり、遊技者が遊技進行用操作部 7 を操作することで遊技を進行することが可能なときに遊技進行用操作部 7 が振動しないようにする必要がある。

10

**【 0 1 1 4 】**

また、本実施形態に係る遊技機 1 によれば、特定表示が有利状態に制御される旨を報知する等の遊技者にとって有利となる旨を示す表示であり、サブ制御部 9 1 は、液晶表示器 5 1 において特定表示を開始する前に演出用スイッチ 5 6 に振動を開始させるとともに、液晶表示器 5 1 において特定表示を開始してから終了するまでの間に演出用スイッチ 5 6 に振動を終了させる。

20

このようにすることで、演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われたときに特定表示が行われている間に速やかに演出用スイッチ 5 6 の振動を開始して遊技者に対して有利となることをいち早く認識させつつ演出用スイッチ 5 6 の振動が過度に長く行わないようにすることができる。

**【 0 1 1 5 】**

なお、本実施形態のように、有利となることをいち早く認識させるために、特定表示を開始する前に演出用スイッチ 5 6 に振動を開始させることが好ましいが、特定表示を開始する前に演出用スイッチ 5 6 に振動を開始させなくともよく、例えば、t 1 において特定表示を開始するとともに演出用スイッチ 5 6 に振動を開始させてもよい。

30

なお、本実施形態では、次の遊技が開始する t 5 において特定表示を終了しているが、演出用スイッチ 5 6 の振動を終了する t 4 よりも後に特定表示を終了する限りにおいて、次の遊技が開始する前であっても特定表示を終了してもよい。すなわち、特定表示期間が経過した t 5 が演出用スイッチ 5 6 の振動を認識するのに十分な期間が経過した t 4 よりも後のタイミングであれば次の遊技が開始する前であってもよい。

なお、本実施形態のように、演出用スイッチ 5 6 の振動が過度に長く行わないようにするために、特定表示を終了する前に演出用スイッチ 5 6 に振動を終了させることが好ましいが、特定表示を終了する前に演出用スイッチ 5 6 に振動を終了させなくともよく、例えば、特定表示期間が経過した t 5 において特定表示を終了するとともに演出用スイッチ 5 6 に振動を終了させてもよい。

40

**【 0 1 1 6 】**

なお、本実施形態では、演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われると演出用スイッチ画像を変更せずに演出用スイッチランプが点灯している演出用スイッチ 5 6 の画像のまま表示したが、演出用スイッチ画像を演出用スイッチ 5 6 が振動している動画像に変更してもよい。なお、演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われると演出用スイッチ画像を演出用スイッチ 5 6 が振動している動画像に変更した場合、演出用スイッチ 5 6 の振動と演出用スイッチ画像の振動表示とを同期させてもよい。例えば、演出用スイッチ 5 6 の振動が 0 . 3 秒間の振動を行った後に 0 . 2 秒間停止することを繰り返す間欠的な振動であれば、演出用スイッチ画像の振動表示において 0 . 3 秒間の振動を動画像表示で表現した後に 0 . 2 秒間停止を静止画像表示で表現することを繰り返すことで演出用スイッチ 5 6 の振

50

動と演出用スイッチ画像の振動表示とを同期させててもよい。

#### 【0117】

##### [実施形態11]

上記実施形態10では、演出用スイッチ56の操作の受付期間において演出用スイッチ56に対する操作が行われたときに演出用スイッチ56を振動させて演出用スイッチ56を操作する遊技者の手の触覚に作用させたが、遊技者の手の触覚に作用させるその他の触覚作用演出を実行してもよい。以下、演出用スイッチ56の操作の受付期間において演出用スイッチ56に対する操作が行われたときに演出用スイッチ56に送風する実施形態11について説明する。

なお、本実施形態では、実施形態1～10と同様の構成及び処理となる部分についてはその詳細な説明を省略し、主として上記実施形態1～10とは異なる部分について説明する。

#### 【0118】

図23(A)に示すように、本実施形態のサブ制御部91には、送風部301が接続されており、送風部301は、サブ制御部91による制御に基づいて駆動される。サブ制御部91は、メイン制御部41から受信したコマンドの制御情報に基づいて送風部301を用いた演出の制御を行う。なお、本実施形態の送風部301は、図示しない羽根を回転させることで風を発生させて演出用スイッチ56の後方に設けられた送风口(図16(B)参照)から前方の演出用スイッチ56に向かって送風することが可能となっている。

#### 【0119】

図24および図25を参照して演出における液晶表示器51の表示および送風部301からの送風について説明する。図24に示すタイミングチャートは、上から順に、演出用スイッチ56の操作受付の有無(受付・非受付)、演出用スイッチ画像の表示の有無(表示・非表示)、送風部からの送風の有無(送風・停止)、特定表示の有無(表示・非表示)を示す。

#### 【0120】

図24に示すように、t1以前において、サブ制御部91は、送風部301に送風を停止させている。また、t1において、演出用スイッチ56に対する操作が行われると、サブ制御部91は、送風部301に送風を開始させる。一方、サブ制御部91は、t1において液晶表示器51での演出用スイッチ画像の表示を終了せず、演出用スイッチ56に対する操作が行われてから所定期間が経過したt2において終了して特定表示を開始する。なお、本実施形態の特定表示は、実施形態5、6、10の特定表示と同様に、有利状態に制御される旨を報知する表示(例えば、有利状態当選報知の特定表示)である。すなわち、本実施形態では、有利状態当選報知の特定表示が行われるときに送風部301に送風させる。また、サブ制御部91は、t1から送風部301からの送風を遊技者が認識するのに十分な期間(例えば1秒間)が経過したt4において送風部301に送風を終了させる。そして、サブ制御部91は、t2から特定表示期間(特定表示を行う期間)が経過したt5において液晶表示器51での特定表示を終了する。

#### 【0121】

なお、本実施形態では、実施形態10と同様に、t5において現在の遊技を終了して次の遊技を開始しており、特定表示は、現在の遊技を終了して次の遊技を開始するまで継続されるように予め設定されている。また、本実施形態では、実施形態10と同様に、特定表示期間においてt4となり、t4の後にt5となるように予め設計されており、演出用スイッチ56の振動を終了した後に特定表示が終了するように予め設計されている。

#### 【0122】

よって、例えば、図25に示すように、液晶表示器51において背景画像と演出用スイッチ画像とが表示された状態で演出用スイッチ56に対する操作が行われると、送風部301からの送風が開始される。なお、このとき、液晶表示器51においては演出用スイッチ画像の表示が継続され、操作が行われてから所定期間が経過すると演出用スイッチ画像の表示が終了し、背景画像の表示から有利状態当選報知の特定表示(例えば、「ボーナス

10

20

30

40

50

確定！！」の文字画像の表示)に変更される。このとき、送風部301からの送風が継続しており、遊技者が認識するのに十分な期間が経過してから送風が終了する。その後、次の遊技を開始するときに特定表示も終了して背景画像の表示に戻る。なお、このとき、液晶表示器51においては背景画像の表示だけでなく特別表示(例えば、「～ボーナス確定中～」の文字画像の表示)も行われた状態となる。

#### 【0123】

以上説明したように、本実施形態に係る遊技機1によれば、サブ制御部91は、演出用スイッチ56の操作の受付期間において液晶表示器51に演出用スイッチ画像を表示することで演出用スイッチ56の操作を促している。また、サブ制御部91は、演出用スイッチ56の操作の受付期間において演出用スイッチ56に対する操作が行われると液晶表示器51において特定表示を開始するとともに送風部301に送風を開始させる。このとき、サブ制御部91は、操作が行われてから所定期間が経過した後に液晶表示器51での演出用スイッチ画像の表示を終了する一方、操作が行われてから所定期間が経過する前に送風部301に送風を開始させる。

10

#### 【0124】

このようにすることで、遊技者は演出用スイッチ56を操作するときに自身の手元の演出用スイッチ56に注目してから演出用スイッチ画像の表示に注目するので、演出用スイッチに対する操作が行われてから所定期間が経過する前に演出用スイッチ画像の表示を終了する遊技機よりも遊技者が演出用スイッチ画像の表示に注目する前に演出用スイッチ画像の表示を終了し難くなる。この結果、遊技者が演出用スイッチ画像の表示の終了を確認して演出用スイッチ56に対する操作が行われたことを認識し易くなる。また、このような構成によれば、演出用スイッチ56に対する操作が行われたときに演出用スイッチ画像の表示が行われている間に速やかに送風部301からの送風を開始することで、演出用スイッチ56に対する操作が行われてから所定期間が経過した後に演出用スイッチ56の振動を開始する遊技機よりも遊技者が演出用スイッチ画像の表示に注目する前に送風部301からの送風を認識して演出用スイッチ56に対する操作が受け付けられたことを認識し易くなる。

20

なお、本実施形態では、操作が行われたt1において送風部301からの送風を開始したが、送風部301からの送風を開始するタイミングは所定期間が経過する前であればよく、t1からt2までの任意のタイミングであってもよい。

30

#### 【0125】

また、本実施形態に係る遊技機1によれば、サブ制御部91は、特定表示において有利状態に制御される旨を報知する等の遊技者にとって有利となる旨を示す表示を行うときに、送風部301に送風させる。

このようにすることで、遊技者にとって有利となる旨を示す表示を行うときに速やかに送風部301が送風を開始することで、遊技者が有利となることをいち早く認識することができる。

なお、本実施形態では、特定表示において遊技者にとって有利となる旨を示す表示を行っているが、特定表示において遊技者にとって有利となる旨を示す表示を行わなくてもよい。この場合、送風部301に送風させないようにすることが好ましい。

40

#### 【0126】

また、本実施形態に係る遊技機1によれば、送風部301に送風させる演出は、演出用スイッチ56を操作する遊技者の手の触覚に作用する演出である。

このようにすることで、遊技者が演出用スイッチ56を操作する手の触覚に直接作用させることができる。

なお、本実施形態では、送風部301から演出用スイッチ56に向けて送風することで遊技者の手の触覚に作用させているが、これに限定されず、例えば、遊技者の顔に向けて送風することで遊技者の顔の触覚に作用させてもよい。すなわち、送風部301に送風させる演出については、遊技者が演出用スイッチ56を操作する手の触覚に作用する演出に限定されず、例えば、遊技者の顔の触覚に作用する演出であってもよい。

50

なお、本実施形態では、遊技者の触覚に作用させる演出として、演出用スイッチ 5 6 に向けて送風したが、これに限定されず、遊技の進行に関連しないその他の操作部や遊技機 1 の各部材に向けて送風してもよい。但し、遊技の進行を妨げる虞があるため、遊技進行用操作部 7 に向けて送風しないようにする必要がある。

#### 【 0 1 2 7 】

また、本実施形態に係る遊技機 1 によれば、特定表示が有利状態に制御される旨を報知する等の遊技者にとって有利となる旨を示す表示であり、サブ制御部 9 1 は、液晶表示器 5 1 において特定表示を開始する前に送風部 3 0 1 に送風を開始させるとともに、液晶表示器 5 1 において特定表示を開始してから終了するまでの間に送風部 3 0 1 に送風を終了させる。

このようにすることで、演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われたときに特定表示が行われている間に速やかに送風部 3 0 1 からの送風を開始して遊技者に対して有利となることをいち早く認識させつつ送風部 3 0 1 からの送風が過度に長く行わないようにすることができる。

#### 【 0 1 2 8 】

なお、本実施形態のように、有利となることをいち早く認識させるために、特定表示を開始する前に送風部 3 0 1 からの送風を開始させることが好ましいが、特定表示を開始する前に送風部 3 0 1 からの送風を開始させなくともよく、例えば、 $t_1$ において特定表示を開始するとともに送風部 3 0 1 からの送風を開始させてもよい。

なお、本実施形態のように、送風部 3 0 1 からの送風が過度に長く行わないようにするために、特定表示を終了する前に送風部 3 0 1 からの送風を終了させることが好ましいが、特定表示を終了する前に送風部 3 0 1 からの送風を終了させなくともよく、例えば、特定表示期間が経過した  $t_5$  において特定表示を終了するとともに送風部 3 0 1 からの送風を終了させてもよい。

#### 【 0 1 2 9 】

##### [ 実施形態 1 2 ]

上記実施形態 1 ~ 1 1 では、特定表示として文字画像を表示したが、特定表示としてその他の画像を表示してもよい。以下、特定表示として有利となる旨を示唆する特定キャラ画像を表示する実施形態 1 2 について説明する。

なお、本実施形態では、実施形態 1 ~ 1 1 と同様の構成及び処理となる部分についてはその詳細な説明を省略し、主として上記実施形態 1 ~ 1 1 とは異なる部分について説明する。

#### 【 0 1 3 0 】

図 2 6 および図 2 7 を参照して演出における液晶表示器 5 1 の表示について説明する。図 2 6 に示すタイミングチャートは、上から順に、演出用スイッチ 5 6 の操作受付の有無（受付・非受付）、演出用スイッチ画像の表示の有無（表示・非表示）、特定表示の有無（表示・非表示）、後述するフラッシュ演出の実行の有無（実行・非実行）を示す。

#### 【 0 1 3 1 】

図 2 6 に示すように、 $t_1$ において、サブ制御部 9 1 は、演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われると、演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われてから所定期間が経過した  $t_2$  において液晶表示器 5 1 での演出用スイッチ画像の表示を終了する。また、 $t_2$  において、サブ制御部 9 1 は、液晶表示器 5 1 においてフラッシュ演出の実行を開始する。ここで、フラッシュ演出とは、液晶表示器 5 1 の画面全体が瞬間に発光する所謂閃光の画像を表示する演出である。なお、本実施形態のフラッシュ演出では、白色の閃光の画像が表示される。そして、サブ制御部 9 1 は、 $t_2$  よりも後の  $t_3$  において、サブ制御部 9 1 は、液晶表示器 5 1 においてフラッシュ演出の実行を終了して特定表示を開始する。すなわち、サブ制御部 9 1 は、演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われてから所定期間が経過した後に演出用スイッチ画像の表示を終了するとともにフラッシュ演出を実行してから特定表示を開始している。

#### 【 0 1 3 2 】

10

20

30

40

50

なお、本実施形態の特定表示は、特定キャラ画像の表示である。また、本実施形態では、特定キャラ画像における特定キャラの服の色がその後の遊技において有利状態当選報知が行われる期待度に応じて変化する（例えば、期待度が通常よりも低ければ青色、期待度が通常であれば緑色、期待度が通常よりも高ければ赤色）。

#### 【0133】

よって、例えば、図27に示すように、液晶表示器51において背景画像と演出用スイッチ画像とが表示された状態で演出用スイッチ56に対する操作が行われてから所定期間が経過すると、液晶表示器51においては演出用スイッチ画像の表示が終了してフラッシュ演出が実行され、白色の閃光の画像が表示された後に特定表示が開始されて服の色が特定色（例えば、赤色）の特定キャラ画像が表示される。

10

#### 【0134】

以上説明したように、本実施形態に係る遊技機1によれば、サブ制御部91は、演出用スイッチ56の操作の受付期間において液晶表示器51に演出用スイッチ画像を表示することで演出用スイッチ56の操作を促している。また、サブ制御部91は、演出用スイッチ56の操作の受付期間において演出用スイッチ56に対する操作が行われると液晶表示器51において特定表示を開始する。このとき、サブ制御部91は、操作が行われてから所定期間が経過した後に液晶表示器51での演出用スイッチ画像の表示を終了する。また、サブ制御部91は、液晶表示器51に所定色の閃光の画像が表示されてから特定表示として服の色が所定色とは異なる特定色の特定キャラ画像の表示を開始する。

#### 【0135】

このようにすることで、遊技者は演出用スイッチ56を操作するときに自身の手元の演出用スイッチ56に注目してから演出用スイッチ画像の表示に注目するので、演出用スイッチに対する操作が行われてから所定期間が経過する前に演出用スイッチ画像の表示を終了する遊技機よりも遊技者が演出用スイッチ画像の表示に注目する前に演出用スイッチ画像の表示を終了し難くなる。この結果、遊技者が演出用スイッチ画像の表示の終了を確認して演出用スイッチ56に対する操作が受け付けられたことを認識し易くなる。また、このようにすることで、所定色のフラッシュ画像が表示された後に特定キャラ画像の服の色が特定色で表示されない遊技機よりも特定キャラ画像の服の表示が目立ち易くなる。よって、演出用スイッチ画像の表示に注目した後に特定表示に注目が移行したときに特定キャラ画像の服の色に注目してその後の遊技において有利状態当選報知が行われる期待度に遊技者が興味を抱き易くなり、遊技の興趣が向上する。

20

#### 【0136】

なお、本実施形態では、特定キャラ画像の服の色で有利状態当選報知が行われる期待度を示唆しているが、特定キャラ画像の服の色での示唆については有利状態当選報知が行われる期待度に限定されず、例えば、プレミア演出が実行される期待度であってもよく、設定値であってもよい。また、例えば、スロットマシンであれば内部当選役であってもよい。

30

なお、本実施形態では、特定キャラ画像の服の色（特定色）で有利状態当選報知が行われる期待度を示唆しているが、有利状態当選報知が行われる期待度を示唆するのが特定キャラ画像の服の色に限定されず、例えば、特定キャラ画像の髪の色や肌の色や服以外の所有物の色によって示唆してもよい。

40

なお、本実施形態のように、特定キャラ画像の服の色（特定色）で有利状態当選報知が行われる期待度を示唆することが好みだが、特定キャラ画像の服の色で示唆するものがなくてもよい。

#### 【0137】

また、本実施形態に係る遊技機1によれば、特定色には青色と緑色と赤色とが含まれる一方、特定キャラ画像の服の色がどの色で表示されるかに関わらず特定キャラ画像の表示前に白色の閃光の画像が表示される。

このようにすることで、特定キャラ画像の服の色がどの色で表示されても、白色の閃光の画像の表示から服の色が特定色の特定キャラの画像の表示に変化することで、色の変化

50

を目立たせることができる。

なお、本実施形態では、特定キャラ画像の服の色がどの色で表示されるかに関わらず特定キャラ画像の表示前に白色の閃光の画像を表示したが、特定キャラ画像の服の色に応じて特定キャラ画像の表示前に白色の閃光の画像を表示するようにしてもよい。例えば、特定キャラ画像の服の色が緑色のときには特定キャラ画像の表示前に白色の閃光の画像を表示せず、特定キャラ画像の服の色が赤色のときには特定キャラ画像の表示前に白色の閃光の画像を表示するようにしてもよい。

#### 【0138】

また、本実施形態に係る遊技機1によれば、フラッシュ演出で表示される閃光の画像の色が白色に予め設定されている。

このようにすることで、最も輝度が高い白色を表示してから服の色が特定色となる特定キャラ画像の表示を行うことで色の変化にメリハリをつけることができる。

なお、本実施形態のように、色の変化にメリハリをつけるためにフラッシュ演出で表示される閃光の画像の色が白色であることが好ましいが、閃光の画像の色が白色でなくてもよい。この場合であっても、色の変化にメリハリをつけ易くするために、輝度が高い色（例えば、黄色等）であることが好ましい。

#### 【0139】

##### [実施形態13]

上記実施形態12では、特定表示として特定キャラ画像を表示したが、特定表示としてその他の画像を表示してもよい。以下、特定表示として枠画像を表示する実施形態13について説明する。

なお、本実施形態では、実施形態1～12と同様の構成及び処理となる部分についてはその詳細な説明を省略し、主として上記実施形態1～12とは異なる部分について説明する。

#### 【0140】

図28および図29を参照して演出における液晶表示器51の表示について説明する。図28に示すタイミングチャートは、上から順に、演出用スイッチ56の操作受付の有無（受付・非受付）、演出用スイッチ画像の表示の有無（表示・非表示）、1回目の枠画像表示の色（緑色表示・白色表示・赤色表示・非表示）、2回目の枠画像表示の色（赤色表示・白色表示・レインボーカラー表示・非表示）を示す。

#### 【0141】

図28に示すように、1回目の枠画像表示であれば、t1以前において、サブ制御部91は、枠画像（画像形成装置51の表示領域の四方の端部を囲んだ枠の画像）を緑色に表示している。なお、本実施形態では、枠画像と演出用スイッチ画像とが重畠しない位置でそれぞれ表示されている（図29参照）。また、本実施形態では、枠画像の色がその後の遊技において有利状態当選報知が行われる期待度が高まるに連れて変化する（例えば、緑色、赤色、レインボーカラーの順に変化する）。

#### 【0142】

また、t1において、サブ制御部91は、演出用スイッチ56に対する操作が行われると、演出用スイッチ56に対する操作が行われてから所定期間が経過したt2において液晶表示器51での演出用スイッチ画像の表示を終了する。このとき、サブ制御部91は、液晶表示器51において枠画像の色を緑色から白色に変更する。そして、サブ制御部91は、t2よりも後のt3において、サブ制御部91は、液晶表示器51において枠画像の色を白色から赤色に変更する。すなわち、サブ制御部91は、演出用スイッチ56に対する操作が行われてから所定期間が経過した後に演出用スイッチ画像の表示を終了する一方、所定期間が経過する前に枠画像を緑色から白色に変化した後、所定期間が経過してから枠画像を白色から赤色に変化している。なお、2回目の枠画像表示については、「緑色」を「赤色」とし、「赤色」を「レインボーカラー」とすれば1回目の枠画像表示の上記説明と同様の説明となるため、冗長な説明を低減するため、詳細な説明を省略する。

#### 【0143】

10

20

30

40

50

よって、例えば、図29に示すように、枠画像が緑色で表示されていれば、液晶表示器51において背景画像と演出用スイッチ画像とが表示された状態で演出用スイッチ56に対する操作が行われると、枠画像が緑色から白色に変更される。また、操作が行われてから所定期間が経過すると、演出用スイッチ画像の表示が終了した後、枠画像が白色から赤色に変更される。また、その後も遊技が進行して枠画像が赤色で表示されている状況において、液晶表示器51において背景画像と演出用スイッチ画像とが表示された状態で演出用スイッチ56に対する操作が行われると、枠画像が赤色から白色に変更される。また、操作が行われてから所定期間が経過すると、演出用スイッチ画像の表示が終了した後、枠画像が白色からレインボー色に変更される。

## 【0144】

10

以上説明したように、本実施形態に係る遊技機1によれば、サブ制御部91は、演出用スイッチ56の操作の受付期間において液晶表示器51での演出用スイッチ画像を表示することで演出用スイッチ56の操作を促している。また、サブ制御部91は、演出用スイッチ56の操作の受付期間において演出用スイッチ56に対する操作が行われると液晶表示器51において特定表示を開始する。このとき、サブ制御部91は、操作が行われてから所定期間が経過した後に液晶表示器51での演出用スイッチ画像の表示を終了する。また、サブ制御部91は、液晶表示器51において所定色(白色)の枠画像が表示してから特定表示として所定色とは異なる特定色(赤色、レインボー色)の枠画像の表示に変更する。

## 【0145】

20

このようにすることで、遊技者は演出用スイッチ56を操作するときに自身の手元の演出用スイッチ56に注目してから演出用スイッチ画像の表示に注目するので、演出用スイッチに対する操作が行われてから所定期間が経過する前に演出用スイッチ画像の表示を終了する遊技機よりも遊技者が演出用スイッチ画像の表示に注目する前に演出用スイッチ画像の表示を終了し難くなる。この結果、遊技者が演出用スイッチ画像の表示の終了を確認して演出用スイッチ56に対する操作が受け付けられたことを認識し易くなる。また、このようにすることで、所定色の枠画像が表示された後に枠画像が特定色で表示されない遊技機よりも特定色の枠画像の表示が目立ち易くなる。よって、演出用スイッチ画像の表示に注目した後に枠画像の表示に注目が移行したときに枠画像の色に注目してその後の遊技において有利状態当選報知が行われる期待度に遊技者が興味を抱き易くなり、遊技の興趣が向上する。

30

なお、本実施形態では、枠画像の色で有利状態当選報知が行われる期待度を示唆しているが、枠画像の色での示唆については有利状態当選報知が行われる期待度に限定されず、例えば、プレミア演出が実行される期待度であってもよく、スロットマシンであれば内部当選役であってもよい。

## 【0146】

また、本実施形態に係る遊技機1によれば、特定色には赤色とレインボー色が含まれる一方、枠画像が赤色に表示変更されるかレインボー色に表示変更されるかに関わらず枠画像が特定色に表示変更される前に枠画像が所定色(白色)で表示される。

このようにすることで、枠画像が赤色で表示されるときだけでなくレインボー色で表示されるときにも、枠画像における所定色から特定色への色の変化を目立たせることができる。

40

## 【0147】

なお、本実施形態では、枠画像の色がどの特定色に表示変更されるかに関わらず枠画像の特定色表示変更前に枠画像を白色に表示変更したが、表示変更後の枠画像の特定色に応じて特定色表示変更前に枠画像を白色に表示変更するようにしてもよい。例えば、特定色が赤色であれば特定色表示変更前に枠画像を白色に表示変更せず、特定色がレインボー色であれば特定色表示変更前に枠画像を白色に表示変更するようにしてもよい。

なお、本実施形態では、事前表示の枠画像の色に関わらず特定色表示変更前に枠画像を白色に表示変更したが、事前表示の枠画像の色に応じて特定色表示変更前に枠画像を白色

50

に表示変更するようにしてもよい。例えば、事前表示の枠画像の色が緑色であれば特定色表示変更前に枠画像を白色に表示変更せず、事前表示の枠画像の色が赤色であれば特定色表示変更前に枠画像を白色で表示するようにしてもよい。

#### 【0148】

また、本実施形態に係る遊技機1によれば、所定色が白色に予め設定されている。

このようにすることで、枠画像が最も輝度が高い白色に表示されてから特定色に表示変更することで色の変化にメリハリをつけることができる。

なお、本実施形態のように、色の変化にメリハリをつけるために特定色表示変更前に枠画像を白色に表示変更することが好ましいが、特定色表示変更前に枠画像を表示変更する色が白色でなくともよい。この場合であっても、色の変化にメリハリをつけ易くするために、輝度が高い色（例えば、黄色等）であることが好ましい。

10

#### 【0149】

また、本実施形態に係る遊技機1によれば、サブ制御部91は、演出用スイッチ56に対する操作が行われる前に液晶表示器51において枠画像を特定色（赤色、レインボー色）とは異なる色（緑色、赤色）で表示しており、演出用スイッチ56に対する操作が行われてから液晶表示器51において枠画像を所定色で表示する。

このようにすることで、演出用スイッチ56の操作の前後で枠画像が特定色とは異なる色から所定色に変化する事前表示が行われてから特定色で表示される特定表示が行われるので、事前表示が行われてから特定表示が行われない遊技機よりも枠画像の色の変化が目立ち易くなる。

20

なお、本実施形態のように、事前表示から特定色表示への枠画像の色の変化に遊技者が興味を抱くようにするために、特定色の枠画像を表示する前に枠画像の事前表示を行うことが好ましいが、事前表示については行わなくてもよい。

#### 【0150】

また、本実施形態に係る遊技機1によれば、液晶表示器51の表示領域中央部の演出用スイッチ画像の表示と表示領域端部の枠画像の表示とが重畳しないように予め設計されている。

このようにすることで、演出用スイッチ画像の表示と枠画像の表示とが互いに視認性を妨げないようにすることができる。

30

なお、本実施形態のように、視認性を妨げないようにするために、演出用スイッチ画像の表示と枠画像の表示とが重畳しないようにすることが好ましいが、演出用スイッチ画像の表示の一部と枠画像の表示とが重畳してもよい。この場合、演出用スイッチ画像が枠画像の手前側に表示されていることが好ましいが、枠画像が演出用スイッチ画像の手前側に表示されていてもよい。

#### 【0151】

##### [実施形態14]

上記実施形態1～13では、演出用スイッチ画像を表示して演出用スイッチ56の操作を促したが、演出用スイッチ画像の表示中にその他の画像を表示してもよい。以下、演出用スイッチ画像の表示中に演出用スイッチ56に対する操作を促す操作促進画像を表示する実施形態14について説明する。

なお、本実施形態では、実施形態1～13と同様の構成及び処理となる部分についてはその詳細な説明を省略し、主として上記実施形態1～13とは異なる部分について説明する。

40

#### 【0152】

本実施形態では、サブ制御部91は、操作促進画像を表示する前にエフェクト集合演出を実行する第1制御と、操作促進画像を表示する前にエフェクト集合演出を実行しない第2制御とを行うことが可能となっている。ここで、エフェクト集合演出とは、演出用スイッチ画像が表示される可能性を示唆する示唆演出の一例であって、演出用スイッチ画像が表示されるか否かを煽る煽り演出の一例である。本実施形態のエフェクト演出は、演出用スイッチ画像の輪郭に向かって光のエフェクトが集まってくる動画像である（図31参照）

50

)。

#### 【0153】

なお、本実施形態では、遊技の結果が示される契機として操作促進画像を表示するときには第1制御が行われる割合が高くなっている。例えば、スロットマシンであれば、リールの第3停止後に操作促進画像を表示するときに第1制御が80%、第2制御が20%の選択率でそれぞれ行われてもよく、第1制御が100%の割合で行われてもよい。また、例えば、パチンコ遊技機であればリーチ演出の演出結果を表示するときに第1制御が80%、第2制御が20%の選択率でそれぞれ行われてもよく、第1制御が100%の割合で行われてもよい。なお、本実施形態では、第1制御が行われて操作促進画像を表示するときには演出用スイッチ56の操作が行われると必ず特定表示において有利状態当選報知が行われるように予め設計されている。10

#### 【0154】

また、本実施形態では、遊技が開始される契機として操作促進画像を表示するときには第2制御が行われる割合が高くなっている。例えば、スロットマシンであれば、リールの回転を開始するレバーオン時に操作促進画像を表示するときに第2制御が80%の割合で行われ、第1制御が20%の割合で行われてもよく、第2制御が80%の割合で行われてもよい。また、例えば、パチンコ遊技機であれば特図ゲームの実行開始時に第2制御が80%の割合で行われ、第1制御が20%の割合で行われてもよく、第2制御が100%の割合で行われてもよい。なお、本実施形態では、第2制御が行われて操作促進画像を表示するときには演出用スイッチ56の操作が行われると必ず特定表示において有利状態当選報知以外の報知が行われるように予め設計されている。20

#### 【0155】

図30～図35を参照して演出における液晶表示器51の表示について説明する。図30に示すタイミングチャートは、上から順に、演出用スイッチ56の操作受付の有無(受付・非受付)、演出用スイッチ画像および操作促進画像の表示の有無(表示・非表示)、第1制御におけるエフェクト集合演出の実行の有無(実行・非実行)、第2制御におけるエフェクト集合演出の実行の有無(実行・非実行)、特定表示の有無(表示・非表示)を示す。

#### 【0156】

図30に示すように、第1制御が行われるのであれば、t1以前のt6において、サブ制御部91は、液晶表示器51でのエフェクト集合演出の実行を開始する。また、t6からエフェクト集合演出の実行期間(例えば、5秒間)が経過したt7において、サブ制御部91は、演出用スイッチ56の操作の受け付けを開始するとともに、液晶表示器51においてエフェクト集合演出の実行を終了して演出用スイッチ画像および操作促進画像の表示を開始する。また、t1において、サブ制御部91は、演出用スイッチ56に対する操作が行われると、液晶表示器51において特定表示を開始するとともに、演出用スイッチ56に対する操作が行われてから所定期間が経過したt2において液晶表示器51での演出用スイッチ画像および操作促進画像の表示を終了する。30

#### 【0157】

一方、第2制御が行われるのであれば、t6において、サブ制御部91は、液晶表示器51でのエフェクト集合演出の実行を開始せず、t7において、演出用スイッチ56の操作の受け付けを開始するとともに、液晶表示器51において演出用スイッチ画像および操作促進画像の表示を開始する。また、t1において、サブ制御部91は、演出用スイッチ56に対する操作が行われると、液晶表示器51において特定表示を開始するとともに、演出用スイッチ56に対する操作が行われてから所定期間が経過したt2において液晶表示器51での演出用スイッチ画像および操作促進画像の表示を終了する。40

#### 【0158】

よって、例えば、図31(A)に示すように、第1制御が行われるのであれば、液晶表示器51において背景画像が表示された状態でエフェクト集合演出が実行された後、演出用スイッチ画像と操作促進用画像(例えば、「押せ！！」の文字画像)が表示される。ま50

た、背景画像と演出用スイッチ画像と操作促進画像とが表示された状態で演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われると、液晶表示器 5 1においては演出用スイッチ画像および操作促進画像の表示が継続される一方で背景画像の表示から有利状態当選報知の特定表示（例えば、「ボーナス確定！！」の文字画像の表示）に変更される。そして、操作が行われてから所定期間が経過すると、液晶表示器 5 1においては演出用スイッチ画像および操作促進画像の表示が終了し、特定表示のみ継続している状態となる。

#### 【0159】

また、例えば、図 3 1 (B) に示すように、第 2 制御が行われるのであれば、液晶表示器 5 1において背景画像が表示された状態からエフェクト集合演出が実行されずに演出用スイッチ画像と操作促進用画像（例えば、「押せ！！」の文字画像）が表示される。また、背景画像と演出用スイッチ画像と操作促進画像とが表示された状態で演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われると、液晶表示器 5 1においては演出用スイッチ画像および操作促進画像の表示が継続される一方で背景画像の表示から特定表示（例えば、「チャンス！！」の文字画像の表示）に変更される。そして、操作が行われてから所定期間が経過すると、液晶表示器 5 1においては演出用スイッチ画像および操作促進画像の表示が終了し、特定表示のみ継続している状態となる。

#### 【0160】

なお、本実施形態では、第 2 制御が行われるのであれば、第 1 制御が行われていればエフェクト集合演出の実行期間が経過した  $t_7$  において演出用スイッチ 5 6 の操作の受け付けを開始するとともに液晶表示器 5 1において演出用スイッチ画像および操作促進画像の表示を開始しているが、エフェクト集合演出を実行しないのであれば、 $t_6$  において液晶表示器 5 1での演出用スイッチ画像および操作促進画像の表示を開始してもよい（図 3 2 参照）。すなわち、第 2 制御が行われるのであれば、第 1 制御においてエフェクト集合演出の実行を開始する  $t_6$  のタイミングに演出用スイッチ 5 6 の操作の受け付けを開始する  $t_7$  のタイミングとなってもよい。

#### 【0161】

また、本実施形態では、サブ制御部 9 1は、第 2 制御が行われたときには、演出用スイッチ 5 6 の操作の受付期間が経過しても操作が行われなければ、液晶表示器 5 1に特定表示を行わせない。

図 3 2 に示すタイミングチャートは、上から順に、演出用スイッチ 5 6 の操作受付の有無（受付・非受付）、演出用スイッチ画像および操作促進画像の表示の有無（表示・非表示）、第 2 制御におけるエフェクト集合演出の実行の有無（実行・非実行）、特定表示の有無（表示・非表示）を示す。具体的には、図 3 2 に示すように、第 2 制御が行われるのであれば、 $t_7$  から操作の受付期間が経過した  $t_8$  において、サブ制御部 9 1は、液晶表示器 5 1での演出用スイッチ画像および操作促進画像の表示を終了する一方で特定表示を開始しない。

#### 【0162】

よって、例えば、図 3 3 に示すように、第 2 制御が行われるのであれば、液晶表示器 5 1において背景画像が表示された状態からエフェクト集合演出が実行されずに演出用スイッチ画像と操作促進用画像が表示されて背景画像と演出用スイッチ画像と操作促進画像とが表示された状態で演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われずに受付期間が経過すると、液晶表示器 5 1においては演出用スイッチ画像および操作促進画像の表示が終了されて背景画像のみが表示された状態に戻る。

#### 【0163】

一方、サブ制御部 9 1は、第 1 制御が行われたときには、演出用スイッチ 5 6 の操作の受付期間が経過するまでに操作が行われたか否かに関わらず、液晶表示器 5 1において特定表示を行う。

図 3 4 に示すタイミングチャートは、上から順に、演出用スイッチ 5 6 の操作受付の有無（受付・非受付）、演出用スイッチ画像および操作促進画像の表示の有無（表示・非表示）、第 1 制御におけるエフェクト集合演出の実行の有無（実行・非実行）、特定表示の

10

20

30

40

50

有無（表示・非表示）を示す。具体的には、図34に示すように、第1制御が行われるのであれば、t7から操作の受付期間が経過したt8において、サブ制御部91は、液晶表示器51での演出用スイッチ画像および操作促進画像の表示を終了するとともに特定表示を開始する。

#### 【0164】

よって、例えば、図35(A)に示すように、第1制御が行われるのであれば、液晶表示器51において背景画像が表示された状態でエフェクト集合演出が実行された後に演出用スイッチ画像と操作促進用画像が表示されて背景画像と演出用スイッチ画像と操作促進画像とが表示された状態で演出用スイッチ56に対する操作が行われずに受付期間が経過すると、液晶表示器51においては演出用スイッチ画像および操作促進画像の表示が終了されるとともに有利状態当選報知の特定表示が表示される。その後、次の遊技を開始するときに特定表示も終了して背景画像の表示に戻る。なお、このとき、液晶表示器51においては背景画像の表示だけでなく特別表示（例えば、「～ボーナス確定中～」の文字画像の表示）も行われた状態となる。

10

#### 【0165】

以上説明したように、本実施形態に係る遊技機1によれば、サブ制御部91は、演出用スイッチ56の操作の受付期間において液晶表示器51での操作促進画像を表示することで演出用スイッチ56に対する操作を促している。また、サブ制御部91は、遊技の結果が示される契機として操作促進画像を表示するときには第1制御が行われる割合を高くしている一方、遊技が開始される契機として操作促進画像を表示するときには第2制御が行われる割合を高くしている。

20

#### 【0166】

このようにすることで、遊技の結果が以降に示される遊技が開始される状況であればエフェクト集合演出を実行せずに操作促進画像や演出用スイッチ画像を表示することで遊技を速やかに進行させることができる。また、このようにすることで、既に遊技の結果が示された状況であればエフェクト集合演出を実行してから操作促進画像や演出用スイッチ画像を表示することで、遊技の結果が示される契機として操作促進画像や演出用スイッチ画像を表示するときに第1制御が行われる割合が高くなり遊技機や遊技が開始される契機として操作促進画像や演出用スイッチ画像を表示するときに第2制御が行われる割合が高くなり遊技機よりも操作促進画像や演出用スイッチ画像の表示に対する遊技者の注目を好適に高めることができる。

30

#### 【0167】

また、本実施形態に係る遊技機1によれば、演出用スイッチ56に対する操作によって有利状態当選報知の特定表示が行われるときには必ず第1制御が行われる一方、演出用スイッチ56に対する操作によって有利状態当選報知以外の特定表示が行われるときには必ず第2制御が行われる。

このようにすることで、報知内容に応じて行われる制御を変化させて示唆演出を実行するか否かを調整することができ、演出用スイッチに対する操作によって有利状態当選報知等の特典が付与される旨の報知が行われるときに第1制御が行われる割合が高くなり遊技機や演出用スイッチに対する操作によって特典が付与される旨の報知とは異なる報知が行われるときに第2制御が行われる割合が高くなり遊技機よりも操作促進画像や演出用スイッチ画像の表示に対する遊技者の注目を好適に高めることができる。

40

#### 【0168】

なお、本実施形態では、演出用スイッチ56に対する操作によって有利状態当選報知の特定表示が行われるときには必ず第1制御が行われ、演出用スイッチ56に対する操作によって有利状態当選報知以外の特定表示が行われるときには必ず第2制御が行われているが、これに限定されず、有利状態当選報知の特定表示が行われるときには必ずしも第1制御が行われなくともよく、有利状態当選報知以外の特定表示が行われるときには必ずしも第2制御が行われなくともよい。この場合、演出用スイッチ56に対する操作によって有利状態当選報知の特定表示が行われるときには第1制御が行われる割合が高く、演出用ス

50

イッチ 5 6 に対する操作によって有利状態当選報知以外の特定表示が行われるときには第 2 制御が行われる割合が高いほうが好ましい。例えば、有利状態当選報知の特定表示が行われるときには、第 1 制御が 80%、第 2 制御が 20% の選択率でそれぞれ行われてもよい。一方、有利状態当選報知以外の特定表示が行われるときには、第 2 制御が 80%、第 1 制御が 20% の選択率でそれぞれ行われてもよい。

#### 【 0 1 6 9 】

このようにすることで、報知内容に応じて第 1 制御や第 2 制御が行われる割合を変化させて示唆演出を実行するか否かを調整することができ、演出用スイッチに対する操作によって特典が付与される旨の報知が行われるときに第 1 制御が行われる割合が高くなない遊技機や演出用スイッチに対する操作によって特典が付与される旨の報知とは異なる報知が行われるときに第 2 制御が行われる割合が高くなない遊技機よりも操作促進画像や演出用スイッチ画像の表示に対する遊技者の注目を好適に高めることができる。

10

#### 【 0 1 7 0 】

また、本実施形態に係る遊技機 1 によれば、サブ制御部 9 1 は、第 2 制御が行われて液晶表示器 5 1 においてエフェクト集合演出が実行されずに操作促進画像や演出用スイッチ画像が表示された後に演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われずに受付期間が経過したときには液晶表示器 5 1 において特定表示を行わない。

このようにすることで、遊技の進行を妨げないようにすることができる。

なお、本実施形態のように、遊技の進行を妨げないようにするために、第 2 制御が行われて操作促進画像や演出用スイッチ画像が表示された後に演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われずに受付期間が経過したときには特定表示を行わないようにすることができる。20  
また、この場合、例えば、第 2 制御において遊技者にとって有利となる旨の報知を行うときのみ特定表示を行うようにしてもよい。

20

#### 【 0 1 7 1 】

一方、本実施形態に係る遊技機 1 によれば、サブ制御部 9 1 は、第 1 制御が行われて液晶表示器 5 1 においてエフェクト集合演出が実行されて操作促進画像や演出用スイッチ画像が表示された後に演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われずに受付期間が経過したときには液晶表示器 5 1 において有利状態当選報知の特定表示を行う。

30

このようにすることで、おいて有利状態当選報知のように遊技者にとって有利となる旨の報知を行うときには特定表示が行われて遊技者が有利となる旨を認識できる。

#### 【 0 1 7 2 】

なお、本実施形態では、第 1 制御が行われてエフェクト集合演出実行後に操作促進画像や演出用スイッチ画像が表示された後に演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われずに受付期間が経過したときには操作が行われたときと同様に特定表示が行われているが、特定表示が行われなくてもよい。例えば、図 35 (B) に示すように、有利状態当選報知の特定表示が行われずに背景画像の表示に戻り特別表示も行われた状態としてもよい。すなわち、受付期間が経過したときには、操作が行われたときと同様に特定表示が行われるような直接的な演出結果の報知に限定されず、操作が行われたときと同様に特別表示が行われることで、操作が行われていれば特定表示が行われていたことを遊技者が認識できるような間接的な演出結果の報知であってもよい。

40

#### 【 0 1 7 3 】

なお、本実施形態では、第 1 制御が行われてエフェクト集合演出実行後に操作促進画像や演出用スイッチ画像が表示された後に演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われずに受付期間が経過したときには特定表示を行っているが、第 1 制御が行われてエフェクト集合演出実行後に操作促進画像や演出用スイッチ画像が表示された後に演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われずに受付期間が経過したときであっても特定表示を行わなくてもよい。この場合、操作が行われていれば特定表示が行われていたことを遊技者が認識できるような間接的な演出結果の報知もなくてもよい。このようにすることで、遊技の進行を妨げ

50

ないようにすることができる。

【0174】

なお、本実施形態では、遊技の進行を妨げないようにするために、第2制御が行われてエフェクト集合演出が実行されずに操作促進画像や演出用スイッチ画像が表示された後に演出用スイッチ56に対する操作が行われずに受付期間が経過したときに特定表示を行わないようにしたが、これに限定されず、第1制御であるか第2制御であるかに関わらず遊技の結果が示される契機として操作促進画像を表示するときには演出用スイッチ56に対する操作が行われずに受付期間が経過すれば特定表示を行う一方で遊技が開始される契機として操作促進画像を表示するときには演出用スイッチ56に対する操作が行われずに受付期間が経過すれば特定表示を行わないようにしてもよい。

10

【0175】

なお、本実施形態では、遊技の結果が示される契機として操作促進画像を表示するときには第1制御が行われる割合を高くするとともに、遊技が開始される契機として操作促進画像を表示するときには第2制御が行われる割合を高くしているが、第1制御が行われる割合を高くしたり、第2制御が行われる割合を高くしたりする条件についてはこれに限定されず、例えば、操作促進画像において特定態様の操作が促されるときには第1制御が行われる割合を高くするとともに、操作促進画像において通常態様の操作が促されるときには第2制御が行われる割合を高くしてもよい。例えば、操作促進画像において演出用スイッチ56の連打操作や長押し操作が促されるときには、第1制御が80%、第2制御が20%の選択率でそれぞれ行われてもよく、第1制御が100%の割合で行われてもよい。一方、操作促進画像において演出用スイッチ56の1回の押下操作が促されるときには、第2制御が80%、第1制御が20%の選択率でそれぞれ行われてもよく、第2制御が100%の割合で行われてもよい。

20

【0176】

このようにすることで、演出用スイッチ56について促す操作態様に応じて第1制御や第2制御が行われる割合を変化させてエフェクト集合演出を実行するか否かを調整することができ、操作促進画像や演出用スイッチ画像において特定態様の操作が促されるときに第1制御が行われる割合が高くないう遊技機や操作促進画像や演出用スイッチ画像において通常態様の操作が促されるときに第2制御が行われる割合が高くないう遊技機よりも操作促進画像や演出用スイッチ画像の表示に対する遊技者の注目を好適に高めることができる。

30

【0177】

なお、この場合であっても、本実施形態のように遊技の結果が示される契機として操作促進画像を表示するときに第1制御が行われる割合が高くなるとともに遊技が開始される契機として操作促進画像を表示するときに第2制御が行われる割合が高くなることが好ましい。例えば、操作促進画像において演出用スイッチ56の連打操作や長押し操作が促されるときには遊技の結果が示される契機として制御を行う割合を高くする一方、操作促進画像において演出用スイッチ56の1回の押下操作が促されるときには遊技が開始される契機として制御を行う割合を高くすることで、遊技の結果が示される契機として操作促進画像を表示するときに第1制御が行われる割合を高くするとともに遊技が開始される契機として操作促進画像を表示するときに第2制御が行われる割合を高くしてもよい。

40

【0178】

なお、本実施形態では、遊技の結果が示される契機として操作促進画像を表示するときには第1制御が行われる割合を高くするとともに、遊技が開始される契機として操作促進画像を表示するときには第2制御が行われる割合を高くしているが、第1制御が行われる割合を高くしたり、第2制御が行われる割合を高くしたりする条件についてはこれに限定されず、例えば、演出用スイッチ56に対する操作によって可動役物201が移動するときには第1制御が行われる割合を高くするとともに、演出用スイッチ56に対する操作によって可動役物201が移動しないときには第2制御が行われる割合を高くしてもよい。例えば、操作促進画像の表示後に演出用スイッチ56に対する操作によって可動役物201が移動するときには、第1制御が80%、第2制御が20%の選択率でそれぞれ行われ

50

てもよく、第1制御が100%の割合で行われてもよい。一方、操作促進画像の表示後に演出用スイッチ56に対する操作によって可動役物201が移動しないときには、第2制御が80%、第1制御が20%の選択率でそれぞれ行われてもよく、第2制御が100%の割合で行われてもよい。

#### 【0179】

このようにすることで、操作によって物理的な移動に時間がかかる可動役物201を用いた演出が実行されるか否かに応じて第1制御や第2制御が行われる割合を変化させて示唆演出を実行するか否かを調整することができ、演出用スイッチ56に対する操作によって可動役物201が移動するときに第1制御が行われる割合が高くなれば遊技機や演出用スイッチ56に対する操作によって可動役物201が移動しないときに第2制御が行われる割合が高くなれば遊技機よりも操作促進画像や演出用スイッチ画像の表示に対する遊技者の注目を好適に高めることができる。10

#### 【0180】

なお、この場合であっても、本実施形態のように遊技の結果が示される契機として操作促進画像を表示するときに第1制御が行われる割合が高くなるとともに遊技が開始される契機として操作促進画像を表示するときに第2制御が行われる割合が高くなることが好ましい。例えば、可動役物201が移動するときには遊技の結果が示される契機として制御を行う割合を高くする一方、可動役物201が移動しないときには遊技が開始される契機として制御を行う割合を高くすることで、遊技の結果が示される契機として操作促進画像を表示するときに第1制御が行われる割合を高くるとともに遊技が開始される契機として操作促進画像を表示するときに第2制御が行われる割合を高くしてもよい。20

#### 【0181】

なお、本実施形態では、遊技の進行を妨げないようにするために、第2制御が行われてエフェクト集合演出が実行されずに操作促進画像や演出用スイッチ画像が表示された後に演出用スイッチ56に対する操作が行われずに受付期間が経過したときに特定表示を行わないようにしたが、これに限定されず、第1制御であるか第2制御であるかに関わらず可動役物201が移動するときには演出用スイッチ56に対する操作が行われずに受付期間が経過すれば特定表示を行う一方で可動役物201が移動しないときには演出用スイッチ56に対する操作が行われずに受付期間が経過すれば特定表示を行わないようにしてもよい。30

#### 【0182】

なお、本実施形態では、遊技の結果が示される契機として操作促進画像を表示するには第1制御が行われる割合を高くるとともに、遊技が開始される契機として操作促進画像を表示するには第2制御が行われる割合を高くしているが、第1制御が行われる割合を高くしたり、第2制御が行われる割合を高くしたりする条件についてはこれに限定されず、例えば、スロットマシンであれば、レア役（特に、入賞させるために所謂目押し操作が要求される役、例えば、チエリー、スイカ）に内部当選していないときには第1制御が行われる割合を高くるとともに、レア役に内部当選しているときには第2制御が行われる割合を高くしてもよい。例えば、レア役に内部当選していないときには、第1制御が80%、第2制御が20%の選択率でそれぞれ行われてもよく、第1制御が100%の割合で行われてもよい。一方、レア役に内部当選しているときには、第2制御が80%、第1制御が20%の選択率でそれぞれ行われてもよく、第2制御が100%の割合で行われてもよい。40

#### 【0183】

このようにすることで、内部抽選結果に応じて第1制御や第2制御が行われる割合を変化させてエフェクト集合演出を実行するか否かを調整することができ、内部抽選結果がレア役非当選であるときに第1制御が行われる割合が高くなれば遊技機やレア役当選であるときに第2制御が行われる割合が高くなれば遊技機よりも操作促進画像や演出用スイッチ画像の表示に対する遊技者の注目を好適に高めることができる。また、このようにすることで、内部抽選結果がレア役当選であって目押し操作が要求されるときには第2制御が行われる割50

合を高くしてエフェクト集合演出が実行され難くすることができ、内部抽選結果がレア役当選であるときに第2制御が行われる割合が高くない遊技機よりも、例えば、レバーオン後に遊技者が目押し操作に努めなければならないときにエフェクト集合演出による操作促進画像や演出用スイッチ画像の表示に対するアピールを控えることができ、遊技者がエフェクト集合演出に対して煩わしいとの感情を抱くことを低減できる。

#### 【0184】

なお、この場合であっても、本実施形態のように遊技の結果が示される契機（例えば、第3停止時）として操作促進画像を表示するときに第1制御が行われる割合が高くなるとともに遊技が開始される契機（例えば、レバーオン時）として操作促進画像を表示するときに第2制御が行われる割合が高くなることが好ましい。例えば、レア役当選時にはレバーオン時に制御を行う割合を高くする一方、レア役非当選時には第3停止時に制御を行う割合を高くすることで、第3停止時に操作促進画像を表示するときに第1制御が行われる割合を高くするとともにレバーオン時に操作促進画像を表示するときに第2制御が行われる割合を高くしてもよい。

10

#### 【0185】

なお、本実施形態では、遊技の進行を妨げないようにするために、第2制御が行われてエフェクト集合演出が実行されずに操作促進画像や演出用スイッチ画像が表示された後に演出用スイッチ56に対する操作が行われずに受付期間が経過したときに特定表示を行わないようにしたが、これに限定されず、第1制御であるか第2制御であるかに関わらずレア役当選時には演出用スイッチ56に対する操作が行われずに受付期間が経過すれば特定表示を行う一方でレア役非当選時には演出用スイッチ56に対する操作が行われずに受付期間が経過すれば特定表示を行わないようにしてもよい。

20

#### 【0186】

##### [実施形態15]

上記実施形態14では、エフェクト集合演出を実行したときには必ず操作促進画像や演出用スイッチ画像を表示したが、エフェクト集合演出を実行したときに必ずしも操作促進画像や演出用スイッチ画像を表示しなくてもよい。以下、エフェクト集合演出を実行した後に操作促進画像や演出用スイッチ画像を表示しない後述する非付与制御を実行可能な実施形態15について説明する。

なお、本実施形態では、実施形態1~14と同様の構成及び処理となる部分についてはその詳細な説明を省略し、主として上記実施形態1~14とは異なる部分について説明する。

30

#### 【0187】

本実施形態では、サブ制御部91は、連続演出を実行することが可能となっており、連続演出において演出用スイッチ56に対する操作を行わせる操作機会を付与するときと付与しないときとがある特定状況に制御することが可能となっている。ここで、連続演出とは、複数ゲーム間に亘って遊技者にとって有利となる旨が報知されるか否かを煽る煽り演出の一例である。本実施形態の連続演出は、複数ゲーム間に亘って味方キャラと敵キャラが対決する所謂バトル演出であり、液晶表示器51にバトルの動画像を再生（動画像を表示）するとともにスピーカ53、54から特定音を出力する演出である。

40

#### 【0188】

また、サブ制御部91は、特定状況において操作機会を付与しないときにはエフェクト集合演出を実行してから操作促進画像を表示しない非付与時制御を行う一方、特定状況において操作機会を付与するときにはエフェクト集合演出を実行してから操作促進画像を表示する付与時制御を行う。なお、本実施形態では、特定状況として連続演出において特典（例えば、有利状態への制御）が付与されるか否かが報知される状況が予め設定されている。

また、本実施形態では、サブ制御部91は、連続演出において演出用スイッチ56に対する操作を行わせる操作機会を必ず付与する特別状況に制御することも可能となっており、特別状況においては必ず付与時制御を行う。なお、本実施形態では、特別状況として連

50

続演出において付与された特典の有利度合い（例えば、スロットマシンであればボーナスの種類、パチンコ遊技機であれば大当りの種類や大当りのラウンド数）が報知される状況が予め設定されている。

#### 【0189】

図36～図40を参照して演出における液晶表示器51の表示およびスピーカ53、54の出力について説明する。図36に示すタイミングチャートは、上から順に、非付与時制御における演出用スイッチ56の操作受付の有無（受付・非受付）、非付与時制御における演出用スイッチ画像および操作促進画像の表示の有無（表示・非表示）、エフェクト集合演出の実行の有無（実行・非実行）、連続演出の動画像再生の状況（再生・一時停止）、スピーカ53、54による特定音の出力の有無（特定音・無音）を示す。

10

#### 【0190】

図36に示すように、特定状況において非付与時制御が行われるのであれば、t6以前において、サブ制御部91は、液晶表示器51において連続演出の動画像を再生するとともに、スピーカ53、54から特定音を出力させる。また、t6において、サブ制御部91は、液晶表示器51でのエフェクト集合演出の実行を開始するとともに、連続演出の動画像の再生を一時停止する。また、t6からエフェクト集合演出の実行期間が経過したt7において、サブ制御部91は、液晶表示器51でのエフェクト集合演出の実行を終了するとともに、液晶表示器51において連続演出の動画像再生の一時停止を解除して動画像の再生を再開する。このとき、サブ制御部91は、演出用スイッチ56の操作の受け付けを開始せず、液晶表示器51において演出用スイッチ画像および操作促進画像の表示を開始しない。一方、サブ制御部91は、t6以後においてもスピーカ53、54からの特定音の出力を継続させている。

20

#### 【0191】

よって、例えば、図37に示すように、特定状況において非付与時制御が行われるのであれば、液晶表示器51において連続演出の動画像（例えば、味方キャラと敵キャラとが向かい合ってから味方キャラが敵キャラに攻撃する動画像）が再生されるとともにスピーカ53、54から特定音が出力された状態で、動画像が一時停止（例えば、味方キャラと敵キャラとが向かい合って「これで最後だ！！」の文字が表示された状態の画像で一時停止）される。このとき、液晶表示器51においてはエフェクト集合演出が実行された後、動画像の一時停止が解除されて動画像（例えば、敵キャラに味方キャラが倒された後に画面が暗転して「LOSE」の文字が表示される動画像）が再生される。なお、スピーカ53、54からの特定音の出力については停止されることなく、動画像が一時停止したときにも継続されている。

30

#### 【0192】

なお、本実施形態では、非付与時制御が行われるときには特典が付与されない旨が報知される動画像が再生されているが、特典が付与される旨が報知される動画像（例えば、味方キャラに敵キャラが倒された後に「WIN」の文字が表示される動画像）が再生されるときにも非付与時制御が行われてもよい。なお、この場合であっても、付与時制御が行われたときの遊技者の期待感を高めるために、非付与時制御が行われたときに特典が付与される旨が報知される動画像が再生される割合が低く設定されていることが好ましい。

40

#### 【0193】

また、図38に示すタイミングチャートは、上から順に、付与時制御における演出用スイッチ56の操作受付の有無（受付・非受付）、付与時制御における演出用スイッチ画像および操作促進画像の表示の有無（表示・非表示）、エフェクト集合演出の実行の有無（実行・非実行）、連続演出の動画像再生の状況（再生・一時停止）、スピーカ53、54による特定音の出力の有無（特定音・無音）を示す。図38に示すように、特定状況または特別状況において付与時制御が行われるのであれば、t6以前において、サブ制御部91は、液晶表示器51で連続演出の動画像を再生するとともに、スピーカ53、54から特定音を出力させる。また、t6において、サブ制御部91は、液晶表示器51でのエフェクト集合演出の実行を開始するとともに、連続演出の動画像再生を一時停止する。また

50

、 $t_6$ からエフェクト集合演出の実行期間が経過した $t_7$ において、サブ制御部91は、出用スイッチ56の操作の受け付けを開始するとともに、液晶表示器51においてエフェクト集合演出の実行を終了して演出用スイッチ画像および操作促進画像の表示を開始する。

#### 【0194】

このとき、サブ制御部91は、スピーカ53、54からの特定音の音量を低下させて無音状態にする。また、 $t_1$ において、サブ制御部91は、演出用スイッチ56に対する操作が行われると、液晶表示器51での連続演出の動画像再生の一時停止を解除して動画像の再生を再開するとともに、スピーカ53、54からの特定音の音量を復帰させて特定音の出力を再開させる。そして、サブ制御部91は、演出用スイッチ56に対する操作が行われてから所定期間が経過した $t_2$ において液晶表示器51での演出用スイッチ画像および操作促進画像の表示を終了する。10

#### 【0195】

よって、例えば、図39に示すように、特定状況において付与時制御が行われるのであれば、液晶表示器51において連続演出の動画像（例えば、味方キャラと敵キャラとが向かい合ってから味方キャラが敵キャラに攻撃する動画像）が再生されるとともにスピーカ53、54から特定音が出力された状態で、動画像が一時停止（例えば、味方キャラと敵キャラとが向かい合って「これで最後だ！！」の文字が表示された状態の画像で一時停止）される。このとき、液晶表示器51においてはエフェクト集合演出が実行された後、演出用スイッチ画像および操作促進画像（例えば、「押せ！！」の文字画像）が表示されるとともに、スピーカ53、54からの音量が低下して無音状態となる。20

#### 【0196】

また、連続演出の一時停止された状態の画像と演出用スイッチ画像と操作促進画像とが表示された状態で演出用スイッチ56に対する操作が行われると、液晶表示器51においては動画像の一時停止が解除されて動画像（例えば、味方キャラに敵キャラが倒された後に「WIN」の文字が表示される動画像、または、敵キャラに味方キャラが倒された後に画面が暗転して「LOSE」の文字が表示される動画像）が再生される。このとき、スピーカ53、54からの音量が復帰して特定音の出力が再開される。そして、操作が行われてから所定期間が経過すると、液晶表示器51においては演出用スイッチ画像および操作促進画像の表示が終了し、連続演出の動画像のみ再生している状態となる。30

#### 【0197】

また、例えば、図40に示すように、特別状況において付与時制御が行われるときも特定状況において付与時制御が行われるときと同様に、液晶表示器51において連続演出の動画像（例えば、味方キャラに敵キャラが倒された状態で表示される「BONUS確定」の文字に装飾が表示される動画像）が再生されるとともにスピーカ53、54から特定音が出力された状態で、動画像が一時停止される。このとき、液晶表示器51においてはエフェクト集合演出が実行された後、演出用スイッチ画像および操作促進画像（例えば、「押せ！！」の文字画像）が表示されるとともに、スピーカ53、54からの音量が低下して無音状態となる。

#### 【0198】

また、連続演出の一時停止された状態の画像と演出用スイッチ画像と操作促進画像とが表示された状態で演出用スイッチ56に対する操作が行われると、液晶表示器51においては動画像の一時停止が解除されて動画像（例えば、「BIG BONUS確定！！」の文字が表示された後に「おめでとう！！」の文字と装飾が大きく表示される動画像、または、「REGULAR BONUS確定！！」の文字が表示された後に「おめでとう！！」の文字が小さく表示される動画像）が再生される。このとき、スピーカ53、54からの音量が復帰して特定音の出力が再開される。そして、操作が行われてから所定期間が経過すると、液晶表示器51においては演出用スイッチ画像および操作促進画像の表示が終了し、連続演出の動画像のみ再生している状態となる。40

#### 【0199】

10

20

30

40

50

以上説明したように、本実施形態に係る遊技機 1 によれば、サブ制御部 9 1 は、演出用スイッチ 5 6 に対する操作を行わせる操作機会を付与するときと付与しないときがある特定状況と、操作機会を必ず付与する特別状況とに制御可能である。そして、サブ制御部 9 1 は、特定状況においては操作機会を付与するときにエフェクト集合演出を実行してから操作促進画像や演出用スイッチ画像を表示する付与時制御、または、操作機会を付与しないときにエフェクト集合演出を実行してから操作促進画像や演出用スイッチ画像を表示しない非付与時制御を行う一方、特別状況においても付与時制御を行う。

このようにすることで、操作機会を必ず付与する特別状況においてもエフェクト集合演出が行われることで、特別状況において付与時制御を行わない遊技機よりも操作促進画像や演出用スイッチ画像の表示に対する遊技者の注目を好適に高めることができる。

#### 【0200】

なお、本実施形態では、特定状況においては付与時制御または非付与時制御を必ず行うようにしたが、特定状況であっても付与時制御および非付与時制御を行わない、すなわち、エフェクト集合演出を行わないときがあつてもよい。例えば、特定状況においては遊技者にとって有利となる旨の報知が行われないときには 20 % の割合で付与時制御を行い、40 % の割合で非付与時制御を行い、40 % の割合で付与時制御および非付与時制御を行わないようにしてもよい。

#### 【0201】

また、本実施形態では、特別状況においては付与時制御を必ず行うようにしたが、特別状況であつても付与時制御を行わない（エフェクト集合演出を行わない）ときがあつてもよい。例えば、特別状況において、スロットマシンであれば、ビッグボーナスである旨の報知が行われるときには 90 % の割合で付与時制御を行い、10 % の割合で付与時制御を行わないようにする一方、レギュラーボーナスである旨の報知が行われるときには 60 % の割合で付与時制御を行い、40 % の割合で付与時制御を行わないようにしてもよい。また、例えば、特別状況において、パチンコ遊技機であれば、確変大当たりである旨の報知が行われるときには 90 % の割合で付与時制御を行い、10 % の割合で付与時制御を行わないようにする一方、確変大当たりである旨の報知が行われないときには 60 % の割合で付与時制御を行い、40 % の割合で付与時制御を行わないようにしてもよい。

#### 【0202】

また、本実施形態に係る遊技機 1 によれば、サブ制御部 9 1 は、スピーカ 5 3、5 4 からの音量を調整することが可能であり、特定状況において演出用スイッチ 5 6 の操作の受付期間に音量を低下させて無音状態に制御するとともに、特別状況においても操作の受付期間に音量を低下させて無音状態に制御する。すなわち、サブ制御部 9 1 は、演出用スイッチ 5 6 の操作の受付期間においては受付期間以外の期間よりも音量を低下させている。

このようにすることで、操作促進画像や演出用スイッチ画像の表示を行っているときに操作促進画像や演出用スイッチ画像の表示を行っていないときよりも音量を低下させない遊技機よりも操作促進画像や演出用スイッチ画像の表示を際立たせる（遊技者の注目を向かへ易くする）ことができ、操作促進画像や演出用スイッチ画像の表示に対する遊技者の注目を好適に高めることができる。

なお、本実施形態では、操作促進画像や演出用スイッチ画像の表示を行っているときには無音状態に制御しているが、これに限定されず、操作促進画像や演出用スイッチ画像の表示を行っているときに操作促進画像や演出用スイッチ画像の表示を行っていないときよりも音量が低下していればよい。

#### 【0203】

また、本実施形態に係る遊技機 1 によれば、サブ制御部 9 1 は、特定状況において、演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われたときに液晶表示器 5 1 において連続演出を実行して特典が付与されるか否かを報知する。すなわち、特定状況は、演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われたときに特典が付与されるか否かが報知される状況である。

このようにすることで、特定状況において特典が付与されるか否かに遊技者が注目するようになる。

10

20

30

40

50

なお、本実施形態では、特定状況が演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われたときに特典が付与されるか否かが報知される状況としたが、特典が付与される旨が報知される割合が低い状況であってもよく、特典が付与される旨が報知される割合が高い状況であってもよい。また、特典が付与されるか否かが報知される状況でなくてもよく、例えば、本実施形態の特別状況のように付与されている特典の有利度合いを報知する状況であってもよい。また、例えば、設定値が示唆される状況であってもよい。

#### 【 0 2 0 4 】

また、本実施形態に係る遊技機 1 によれば、サブ制御部 9 1 は、特別状況において、演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われたときに液晶表示器 5 1 において連続演出を実行して付与されている特典の有利度合いを報知する。すなわち、特別状況は、演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われたときに付与されている特典の有利度合いが報知される状況である。

このようにすることで、特別状況において付与されている特典の有利度合いに遊技者が注目するようになる。

なお、本実施形態では、特別状況が演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われたときに付与されている特典の有利度合いが報知される状況としたが、付与されている特典の有利度合いが報知される状況でなくてもよく、例えば、本実施形態の特定状況のように特典が付与されるか否かが報知される状況であってもよく、特典が付与される旨が報知される割合が高い状況であってもよい。また、例えば、設定値が示唆される状況であってもよい。

#### 【 0 2 0 5 】

また、本実施形態に係る遊技機 1 によれば、サブ制御部 9 1 は、連続演出を実行するときに液晶表示器 5 1 において動画像を再生しており、動画像の再生中にエフェクト集合演出を実行するときには液晶表示器 5 1 において動画像の再生を一時停止している。

このようにすることで、動画像の再生中にエフェクト集合演出を実行するときに動画像の再生を一時停止しない遊技機よりもエフェクト集合演出やエフェクト集合演出の実行後に操作促進画像や演出用スイッチ画像が表示されるか否かに対する遊技者の注目を高めることができる。

なお、本実施形態のように、エフェクト集合演出やエフェクト集合演出の実行後に操作促進画像や演出用スイッチ画像が表示されるか否かに対する遊技者の注目を高めるために、動画像の再生中にエフェクト集合演出を実行するときには動画像の再生を一時停止することが好ましいが、動画像を一時停止せずに再生を継続してもよい（後述する図 4 2、図 4 4 参照）。

#### 【 0 2 0 6 】

##### [ 実施形態 1 6 ]

上記実施形態 1 5 では、付与時制御においてエフェクト集合演出を 1 回実行したが、エフェクト集合演出を複数回実行してもよい。以下、付与時制御においてエフェクト集合演出を複数回実行する実施形態 1 6 について説明する。

なお、本実施形態では、実施形態 1 ~ 1 5 と同様の構成及び処理となる部分についてはその詳細な説明を省略し、主として上記実施形態 1 ~ 1 5 とは異なる部分について説明する。

#### 【 0 2 0 7 】

本実施形態の遊技機 1 は、スロットマシンであり、サブ制御部 9 1 は、特定状況において付与時制御を行うのであれば、連続演出実行中の 1 ゲーム（図示しない 3 つのリールが変動表示を開始してから全てのリールの変動表示が停止するまでの 1 ゲーム）において、リールの第 1 停止時、第 2 停止時、第 3 停止時の計 3 回に亘ってエフェクト集合演出を実行する。なお、このように制御するために、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 からリール停止コマンドを受信している。

#### 【 0 2 0 8 】

図 4 1 および図 4 2 を参照して演出における液晶表示器 5 1 の表示について説明する。図 4 1 に示すタイミングチャートは、上から順に、付与時制御における演出用スイッチ 5

10

20

30

40

50

6 の操作受付の有無（受付・非受付）、付与時制御における演出用スイッチ画像および操作促進画像の表示の有無（表示・非表示）、エフェクト集合演出の実行の有無（実行・非実行）を示す。

#### 【 0 2 0 9 】

図 4 1 に示すように、特定状況において付与時制御が行われるのであれば、 $t_7$  以前にリールの第 1 停止が行われた  $t_{11}$  において、サブ制御部 9 1 は、液晶表示器 5 1 でエフェクト集合演出の実行を開始し、リールの第 2 停止が行われる前の  $t_{12}$  においてエフェクト集合演出の実行を終了する。また、リールの第 2 停止が行われた  $t_{21}$  において、サブ制御部 9 1 は、液晶表示器 5 1 でエフェクト集合演出の実行を開始し、リールの第 3 停止が行われる前の  $t_{22}$  においてエフェクト集合演出の実行を終了する。また、リールの第 3 停止が行われた  $t_{31}$  において、サブ制御部 9 1 は、液晶表示器 5 1 でエフェクト集合演出の実行を開始し、演出用スイッチ 5 6 の操作の受付期間を開始する  $t_{32}$ （実施形態 15 における  $t_7$ ）においてエフェクト集合演出の実行を終了するとともに操作促進演出および演出用スイッチ画像の表示を開始する。そして、 $t_{32}$  において、サブ制御部 9 1 は、演出用スイッチ 5 6 の操作の受付期間を開始する。10

#### 【 0 2 1 0 】

よって、例えば、図 4 2 に示すように、特定状況において付与時制御が行われるのであれば、液晶表示器 5 1 において連続演出の動画像（例えば、味方キャラと敵キャラとが向かい合ってから味方キャラと敵キャラとが互いに攻撃し合う動画像）が再生されている状態で第 1 停止時や第 2 停止時にはエフェクト集合演出が実行される。また、液晶表示器 5 1 において動画像（例えば、味方キャラと敵キャラとが向かい合って「これで最後だ！！」の文字が表示された状態の動画像）が再生されている状態で第 3 停止時にもエフェクト集合演出が実行された後、演出用スイッチ画像および操作促進画像（例えば、「押せ！！」の文字画像）が表示される。20

#### 【 0 2 1 1 】

また、連続演出の動画像と演出用スイッチ画像と操作促進画像とが表示された状態で演出用スイッチ 5 6 に対する操作が行われると、液晶表示器 5 1 においては動画像（例えば、味方キャラに敵キャラが倒された後に「W I N」の文字が表示される動画像、または、敵キャラに味方キャラが倒された後に画面が暗転して「L O S E」の文字が表示される動画像）が継続して再生される。そして、操作が行われてから所定期間が経過すると、液晶表示器 5 1 においては演出用スイッチ画像および操作促進画像の表示が終了し、連続演出の動画像のみ再生している状態となる。30

#### 【 0 2 1 2 】

以上説明したように、本実施形態に係る遊技機 1 によれば、サブ制御部 9 1 は、第 3 停止時において液晶表示器 5 1 でエフェクト集合演出を実行してから演出用スイッチ 5 6 の操作の受け付けを行うとともに液晶表示器 5 1 において操作促進画像や演出用スイッチ画像の表示を開始する。一方、サブ制御部 9 1 は、第 1 停止時や第 2 停止時においては液晶表示器 5 1 でエフェクト集合演出を実行するだけで、演出用スイッチ 5 6 の操作の受け付けを行わず、液晶表示器 5 1 において操作促進画像や演出用スイッチ画像の表示も行わない。40

#### 【 0 2 1 3 】

このようにすることで、遊技の進行に応じてエフェクト集合演出や操作促進画像や演出用スイッチ画像の表示を行うことができ、第 3 停止時に操作機会が付与される可能性がない遊技機や第 1 停止時や第 2 停止時にもエフェクト集合演出を実行しない遊技機よりも遊技の興奮が向上する。

なお、本実施形態では、特定状況において付与時制御を行うときにエフェクト集合演出を 3 回実行したが、これに限定されず、例えば、特定状況において付与時制御を行うときに第 1 停止時から第 3 停止時までの間にエフェクト集合演出を少なくとも 1 回実行してもよく、4 回以上実行してもよい。

#### 【 0 2 1 4 】

10

20

30

40

50

なお、本実施形態では、特定状況において付与時制御を行うときにエフェクト集合演出を3回実行したが、これに限定されず、例えば、特別状況において付与時制御を行うときにもエフェクト集合演出を3回実行してもよい。また、例えば、特別状況において付与時制御を行うときに第1停止時から第3停止時までの間にエフェクト集合演出を少なくとも1回実行してもよく、4回以上実行してもよい。

#### 【0215】

なお、本実施形態では、特定状況において付与時制御を行うときにエフェクト集合演出を3回実行したが、これに限定されず、例えば、特定状況において非付与時制御を行うときもエフェクト集合演出を3回実行してもよい。この場合、特定状況において付与時制御を行うゲームの前に特定状況において非付与時制御を行うゲームを繰り返してもよく、例えば、3ゲーム間に亘ってエフェクト集合演出を1ゲーム各3回実行してから最後の1ゲームの第3停止時に演出用スイッチ56の操作の受付期間が開始されて操作促進画像や演出用スイッチ画像の表示が開始されてもよい。

#### 【0216】

図43および図44を参照して演出における液晶表示器51の表示について説明する。図43に示すタイミングチャートは、上から順に、非付与時制御における演出用スイッチ56の操作受付の有無（受付・非受付）、非付与時制御における演出用スイッチ画像および操作促進画像の表示の有無（表示・非表示）、エフェクト集合演出の実行の有無（実行・非実行）を示す。

#### 【0217】

図43に示すように、特定状況において非付与時制御が行われるのであれば、リールの第1停止が行われたt11において、サブ制御部91は、液晶表示器51でエフェクト集合演出の実行を開始し、リールの第2停止が行われる前のt12においてエフェクト集合演出の実行を終了する。また、リールの第2停止が行われたt21において、サブ制御部91は、液晶表示器51でエフェクト集合演出の実行を開始し、リールの第3停止が行われる前のt22においてエフェクト集合演出の実行を終了する。また、リールの第3停止が行われたt31において、サブ制御部91は、液晶表示器51でエフェクト集合演出の実行を開始し、付与時制御であれば演出用スイッチ56の操作の受付期間を開始するt32においてエフェクト集合演出の実行を終了する。そして、t32において、サブ制御部91は、演出用スイッチ56の操作の受け付けを行わず、液晶表示器51において操作促進演出および演出用スイッチ画像の表示を開始しない。

#### 【0218】

よって、例えば、図44に示すように、特定状況において非付与時制御が行われるのであれば、液晶表示器51において連続演出の動画像（例えば、味方キャラと敵キャラとが向かい合ってから味方キャラと敵キャラとが互いに攻撃し合った後で味方キャラと敵キャラとが再び向かい合う動画像）が再生されている状態で第1停止時、第2停止時、第3停止時にはエフェクト集合演出が実行される。

#### 【0219】

このようにすることで、遊技の進行に応じてエフェクト集合演出や操作促進画像や演出用スイッチ画像の表示を行うことができ、複数ゲーム間に亘って第3停止時に操作機会が付与されるか否かを煽ることができ、特定状況において非付与時制御が行われるときにエフェクト集合演出を複数回実行しない遊技機よりも遊技の興趣が向上する。

なお、本実施形態では、特定状況において非付与時制御を行うときにエフェクト集合演出を3回実行したが、これに限定されず、例えば、特定状況において非付与時制御を行うときに第1停止時から第3停止時までの間にエフェクト集合演出を少なくとも1回実行してもよく、4回以上実行してもよい。

なお、本実施形態では、動画像の再生中にエフェクト集合演出を実行するときに動画像の再生を継続したが、エフェクト集合演出を実行するときに動画像を一時停止してもよい。

#### 【0220】

10

20

30

40

50

(1) 上述したように、本願においては、

遊技を行う遊技機（例えば、遊技機1）であって、

遊技者によって操作される操作部（例えば、演出用スイッチ56）と、

前記操作部に対する操作を促す操作促進表示（例えば、演出用スイッチ画像の表示、受付期間示唆画像の表示、操作促進画像の表示）を行う操作促進表示手段（例えば、サブ制御部91が実行する液晶表示器51において演出用スイッチ画像の表示、受付期間示唆画像の表示、操作促進画像の表示を行う処理）と、

前記操作促進表示を行っているときに前記操作部に設けられた発光部（例えば、演出用スイッチランプ）を特定態様（例えば、点灯、点滅）とする発光制御手段（例えば、サブ制御部91が実行する演出用スイッチ56の演出用スイッチランプを点灯、点滅させる処理）と、

前記操作部に対する操作が行われてから特定表示（例えば、特定表示、特定キャラ画像の表示、枠画像の色を変化させる表示、連続演出における演出結果の表示）を行う特定表示手段（例えば、サブ制御部91が演出用スイッチ56に対する操作が行われてから実行する液晶表示器51において特定表示、特定キャラ画像の表示、枠画像の色を変化させる表示、連続演出における演出結果の表示を行う処理）とを備え、

前記操作促進表示手段は、前記操作部に対する操作が行われてから所定期間（例えば、所定期間）が経過した後に前記操作促進表示を終了し（例えば、サブ制御部91が演出用スイッチ56に対する操作が行われてから所定期間が経過した後に液晶表示器51において演出用スイッチ画像の表示、受付期間示唆画像の表示、操作促進画像の表示を終了し）

、  
前記発光制御手段は、前記操作部に対する操作が行われてから前記所定期間が経過する前に前記発光部を前記特定態様から前記特定態様とは異なる態様に変化させる（例えば、サブ制御部91が演出用スイッチ56に対する操作が行われてから所定期間が経過する前に演出用スイッチ56に点灯、点滅している演出用スイッチランプを消灯させる）、遊技機について開示されている。

#### 【0221】

このような構成によれば、遊技者は操作部を操作するときに自身の手元で発光している操作部に注目してから操作促進表示に注目するので、操作部に対する操作が行われてから所定期間が経過する前に操作促進表示を終了する遊技機よりも遊技者が操作促進表示に注目する前に操作促進表示を終了し難くなり、遊技者が操作促進表示の終了を確認して操作部に対する操作が受け付けられたことを認識し易くなる。また、このような構成によれば、遊技者は操作部を操作するときに自身の手元で発光している操作部に注目しているので、操作部に対する操作が行われてから所定期間が経過した後に操作部に設けられた発光部を特定態様から特定態様とは異なる態様に変化させる遊技機よりも遊技者が操作促進表示に注目する前に操作部の発光が特定態様とは異なる態様に変化し易くなり、遊技者が発光部の態様の変化を確認して操作部に対する操作が受け付けられたことを認識し易くなる。

#### 【0222】

(2) また、本願においては、

前記特定表示手段は、前記操作部に対する操作が行われてから前記所定期間が経過する前に前記特定表示を行う（例えば、サブ制御部91が演出用スイッチ56に対する操作が行われてから所定期間が経過する前に液晶表示器51において特定表示、特定キャラ画像の表示、枠画像の色を変化させる表示、連続演出における演出結果の表示を開始する）、遊技機についても開示されている。

#### 【0223】

このような構成によれば、操作部に対する操作が行われたときに操作促進表示が行われても速やかに特定表示を行うことができる。

#### 【0224】

(3) また、本願においては、

前記特定表示の表示態様は、少なくとも第1態様（例えば、第1態様）と第2態様（例

10

20

30

40

50

えば、第2態様)とを含み、

前記特定表示手段は、前記操作部に対する操作が行われてから前記所定期間が経過する前に前記第1態様で特定表示を行った後、前記所定期間が経過した後に前記第2態様で特定表示を行う(例えば、サブ制御部91が演出用スイッチ56に対する操作が行われてから所定期間が経過する前に液晶表示器51において第1態様で特定表示を開始した後で所定期間が経過した後に液晶表示器51において特定表示の表示態様を第1態様から第2態様に変更する)、遊技機についても開示されている。

#### 【0225】

このような構成によれば、操作部に対する操作が行われたときに特定表示の表示態様が第1態様から第2態様に変化するので、特定表示の表示態様が第1態様から第2態様に変化しない遊技機よりも第2態様に対する遊技者の注目を高めることができる。10

#### 【0226】

(4)また、本願においては、

前記特定表示手段は、前記操作部に対する操作が行われてから前記所定期間が経過した後に前記特定表示を行う(例えば、サブ制御部91が演出用スイッチ56に対する操作が行われてから所定期間が経過した後に液晶表示器51において特定表示、特定キャラ画像の表示、枠画像の色を変化させる表示、連続演出における演出結果の表示を開始する)、遊技機についても開示されている。

#### 【0227】

このような構成によれば、操作部に対する操作が行われたときに操作促進表示が終了するとともに特定表示が行われるので、操作部に対する操作が行われてから所定期間が経過する前に特定表示を行う遊技機よりも操作促進表示に対する遊技者の注目を特定表示に向けさせ易くすることができ、特定表示に対する遊技者の注目を高めることができる。20

#### 【0228】

(5)また、本願においては、

前記操作部に対する操作の受付期間を示唆する表示である受付期間示唆表示(例えば、受付期間示唆画像の表示)を行う受付期間示唆表示手段(例えば、サブ制御部91が実行する液晶表示器51において受付期間示唆画像の表示を行う処理)を備え、

前記受付期間示唆表示手段は、前記受付期間の残り期間に応じて前記受付期間示唆表示を変化させるとともに、前記受付期間が経過するまでに前記操作部に対する操作が行われたときには前記所定期間が経過するまで前記受付期間示唆表示を変化させない(例えば、サブ制御部91が受付期間の残り期間に応じて液晶表示器51に受付期間示唆画像のメタ表示を変化させる一方で受付期間が経過するまでに演出用スイッチ56に対する操作が行われたときには所定期間が経過するまで受付期間示唆画像のメタ表示を変化させない)、遊技機についても開示されている。30

#### 【0229】

このような構成によれば、操作部に対する操作が行われてから所定期間が経過するまで受付期間示唆表示を変化させる遊技機よりも遊技者が操作促進表示に注目した後に受付期間示唆表示が変化しない旨を確認して操作部に対する操作が受け付けられたことを認識し易くなる。

#### 【0230】

(6)また、本願においては、

前記特定態様は、前記発光部を点灯している態様であり(例えば、サブ制御部91が演出用スイッチ56の操作の受付期間において演出用スイッチ56の演出用スイッチランプを点灯させる一方)、

前記特定態様とは異なる態様は、前記発光部を消灯している態様である(例えば、サブ制御部91が演出用スイッチ56の操作の受付期間以外の期間において演出用スイッチ56の演出用スイッチランプを消灯させる)、遊技機についても開示されている。

#### 【0231】

このような構成によれば、操作促進表示を行っているときに発光部を点灯するとともに40

10

20

30

40

50

操作部に対する操作が行われてから所定期間が経過する前に発光部が消灯するので、操作促進表示を行っているときに発光部を点灯しない遊技機や操作部に対する操作が行われてから所定期間が経過する前に発光部が消灯しない遊技機よりも遊技者が発光部の態様が点灯から消灯に変化するのを確認して操作部に対する操作が受け付けられたことを認識し易くなる。

#### 【0232】

(7) また、本願においては、

前記特定表示は、遊技者にとって有利となる旨を示す表示であり（例えば、サブ制御部91が液晶表示器51において有利状態当選報知の特定表示を行い）、

前記特定態様は、前記発光部を所定色で点灯している態様であり（例えば、サブ制御部91が演出用スイッチ56の操作の受付期間において演出用スイッチ56の演出用スイッチランプを青色で点灯させ）、

前記特定態様とは異なる態様は、前記発光部を複数種類の発光色のうちの何れかの発光色に変化させながら点灯している態様である（例えば、サブ制御部91が演出用スイッチ56に対する操作が行われると演出用スイッチ56の演出用スイッチランプの点灯色を青色からレインボー色に変更する）、遊技機についても開示されている。

#### 【0233】

このような構成によれば、操作促進表示を行っているときに発光部を所定色で点灯するとともに操作部に対する操作が行われてから所定期間が経過する前に発光部が複数種類の発光色のうちの何れかの発光色に変化させながら点灯するので、操作促進表示を行っているときに発光部を所定色で点灯して操作部に対する操作が行われてから所定期間が経過する前に発光部が複数種類の発光色のうちの何れかの発光色に変化させながら点灯しない遊技機よりも遊技者が有利となる旨を認識し易くなる。

#### 【0234】

(8) また、本願においては、

前記操作部の周辺に設けられた装飾部（例えば、演出用スイッチ56の左方および右方や演出用スイッチ56の近傍の下パネルに設けられた演出効果LED52）と、

前記操作部に対する操作が行われてから前記所定期間が経過する前に前記装飾部に設けられた発光部を特別態様とする装飾部発光制御手段（例えば、サブ制御部91が演出用スイッチ56に対する操作が行われてから所定期間が経過する前に実行する演出効果LED52に点灯させる処理）とを備える、遊技機についても開示されている。

#### 【0235】

このような構成によれば、遊技者は操作部を操作するときに自身の手元で発光している操作部に注目しているので、操作部に対する操作が行われてから所定期間が経過した後に装飾部に設けられた発光部を特別態様とする遊技機よりも遊技者が操作促進表示に注目する前に装飾部の発光部が特別態様になり易くなり、遊技者が装飾部の発光を認識して操作部に対する操作が受け付けられたことを認識し易くなる。

なお、遊技者は操作部を操作するときに自身の手元で発光している操作部に注目しているので、装飾部の発光を認識し易くするために装飾部が操作部の周辺に設けられることが好ましいが、装飾部が操作部の周辺に設けられていなくてもよく、例えば、遊技機の前面扉の外枠等に設けられてもよい（例えば、演出効果LED52が液晶表示器51の上方、左方、右方に設けられていてもよい）。

#### 【0236】

(9) また、本願においては、

前記操作促進表示は、前記発光部を前記特定態様としたときの前記操作部の画像を表示したものである（例えば、サブ制御部91が液晶表示器51に演出用スイッチ画像として点灯、点滅している演出用スイッチ56の画像を表示させる）、遊技機についても開示されている。

#### 【0237】

このような構成によれば、発光部を特定態様としたときの操作部の画像を表示したもの

10

20

30

40

50

ではない操作促進表示を行う遊技機よりも操作促進表示を確認した遊技者が操作部に対する操作を促している旨を認識し易くなる。

#### 【0238】

(10) また、本願においては、

遊技を行う遊技機（例えば、遊技機1）であって、

遊技者によって操作される操作部（例えば、演出用スイッチ56）と、

前記操作部に対する操作を促す操作促進表示（例えば、演出用スイッチ画像の表示、受付期間示唆画像の表示、操作促進画像の表示）を行う操作促進表示手段（例えば、サブ制御部91が実行する液晶表示器51において演出用スイッチ画像の表示、受付期間示唆画像の表示、操作促進画像の表示を行う処理）と、

動作可能な可動部材（例えば、可動役物201）と、

前記操作部に対する操作が行われてから前記可動部材を動作させる制御を行う可動部材動作制御手段（例えば、サブ制御部91が演出用スイッチ56に対する操作が行われてから実行する可動役物201に移動させる処理）と、

前記操作部に対する操作が行われてから特定表示（例えば、特定表示、特定キャラ画像の表示、枠画像の色を変化させる表示、連続演出における演出結果の表示）を行う特定表示手段（例えば、サブ制御部91が演出用スイッチ56に対する操作が行われてから実行する液晶表示器51において特定表示、特定キャラ画像の表示、枠画像の色を変化させる表示、連続演出における演出結果の表示を行う処理）とを備え、

前記操作促進表示手段は、前記操作部に対する操作が行われてから所定期間（例えば、所定期間）が経過した後に前記操作促進表示を終了し（例えば、サブ制御部91が演出用スイッチ56に対する操作が行われてから所定期間が経過した後に液晶表示器51において演出用スイッチ画像の表示、受付期間示唆画像の表示、操作促進画像の表示を終了し）、

前記可動部材動作制御手段は、前記操作部に対する操作が行われてから前記所定期間が経過する前に前記可動部材の動作を開始する（例えば、サブ制御部91が演出用スイッチ56に対する操作が行われてから所定期間が経過する前に可動役物201に移動を開始させる）、遊技機についても開示されている。

#### 【0239】

このような構成によれば、遊技者は操作部を操作するときに自身の手元の操作部に注目してから操作促進表示に注目するので、操作部に対する操作が行われてから所定期間が経過する前に操作促進表示を終了する遊技機よりも遊技者が操作促進表示に注目する前に操作促進表示を終了し難くなり、遊技者が操作促進表示の終了を確認して操作部に対する操作が受け付けられたことを認識し易くなる。また、このような構成によれば、操作部に対する操作が行われたときに操作促進表示が行われている間に可動部材を速やかに移動させることで、操作部に対する操作が行われてから所定期間が経過した後に可動部材の動作を開始する遊技機よりも物理的な移動に時間がかかる可動部材を用いた演出に対する遊技者の違和感を低減できる。

#### 【0240】

(11) また、本願においては、

前記可動部材動作制御手段は、前記可動部材を前記操作促進表示が行われていた位置（例えば、画像表示位置）に移動させる（例えば、サブ制御部91が可動役物201を画像表示位置に移動させる）、遊技機についても開示されている。

#### 【0241】

このような構成によれば、操作促進表示に対する遊技者の注目をそのまま可動部材に向けさせることができ、可動部材を操作促進表示が行われていた位置に移動させない遊技機よりも可動部材に対する遊技者の注目を高めることができる。

#### 【0242】

(12) また、本願においては、

前記操作部に対する操作が行われてから前記可動部材に設けられた発光部（例えば、役

10

20

30

40

50

物ランプ)を発光させる可動部材発光制御手段(例えば、サブ制御部91が演出用スイッチ56に対する操作が行われてから実行する可動役物201に役物ランプを点灯させる処理)を備え、

前記可動部材発光制御手段は、前記可動部材が特定位置(例えば、画像表示位置)に移動するまで前記発光部を発光させず、前記可動部材が前記特定位置に移動してから前記発光部を発光させる(例えば、サブ制御部91が可動役物201を画像表示位置に移動させてから可動役物201に役物ランプを点灯させる)、遊技機についても開示されている。

#### 【0243】

このような構成によれば、可動部材が特定位置に移動するまでに発光部を発光させる遊技機よりも可動部材の移動を目立ち難くすることができる。

なお、可動部材の移動を目立ち難くするために、発光部が発光していない可動部材の移動中に装飾部の発光部(例えば、導光板)を発光させてもよい。この場合、装飾部は可動部材が特定位置に移動するまでの経路上(例えば、初期位置、中間位置)に設けられていてもよく、経路上から離れた位置に設けられていてもよい。

#### 【0244】

(13)また、本願においては、

前記特定表示の表示態様は、少なくとも第1態様(例えば、第1態様)と第2態様(例えば、第2態様)とを含み、

前記特定表示手段は、前記操作部に対する操作が行われてから前記第1態様で特定表示を行った後、前記第2態様で特定表示を行い(例えば、サブ制御部91が演出用スイッチ56に対する操作が行われてから所定期間が経過する前に液晶表示器51において第1態様で特定表示を開始した後で所定期間が経過した後に液晶表示器51において特定表示の表示態様を第1態様から第2態様に変更し)、

前記可動部材動作制御手段は、前記第1態様で特定表示が行われているときに前記可動部材の移動を開始して前記可動部材を初期位置から移動させ、前記第2態様で特定表示が行われているときに前記可動部材の移動を終了して前記可動部材を前記特定位置で停止させる(例えば、サブ制御部91が第1態様で特定表示が行われているときに可動役物201に移動を開始させて可動役物201を初期位置から移動させて第2態様で特定表示が行われているときに可動役物201に移動を終了させて可動役物201を画像表示位置で停止させる)、遊技機についても開示されている。

#### 【0245】

このような構成によれば、特定表示の表示態様に応じて可動部材を移動させることができ、特定表示と可動部材の移動とが連動するので、特定表示と可動部材の移動とが連動しない遊技機よりも特定表示や可動部材を用いた演出に対して遊技者が興味を抱き易くなり、遊技の興趣が向上する。

#### 【0246】

(14)また、本願においては、

遊技を行う遊技機(例えば、遊技機1)であって、

遊技者によって操作される操作部(例えば、演出用スイッチ56)と、

前記操作部に対する操作を促す操作促進表示(例えば、演出用スイッチ画像の表示、受付期間示唆画像の表示、操作促進画像の表示)を行う操作促進表示手段(例えば、サブ制御部91が実行する液晶表示器51において演出用スイッチ画像の表示、受付期間示唆画像の表示、操作促進画像の表示を行う処理)と、

前記操作部に対する操作が行われてから特定音(例えば、特定音)を出力可能な特定音出力手段(例えば、サブ制御部91が演出用スイッチ56に対する操作が行われてから実行するスピーカ53、54に特定音を出力させる処理)と、

前記操作部に対する操作が行われてから特定表示(例えば、特定表示、特定キャラ画像の表示、枠画像の色を変化させる表示、連続演出における演出結果の表示)を行う特定表示手段(例えば、サブ制御部91が演出用スイッチ56に対する操作が行われてから実行する液晶表示器51において特定表示、特定キャラ画像の表示、枠画像の色を変化させる

10

20

30

40

50

表示、連続演出における演出結果の表示を行う処理)とを備え、

前記操作促進表示手段は、前記操作部に対する操作が行われてから所定期間(例えば、所定期間)が経過した後に前記操作促進表示を終了し(例えば、サブ制御部91が演出用スイッチ56に対する操作が行われてから所定期間が経過した後に液晶表示器51において演出用スイッチ画像の表示、受付期間示唆画像の表示、操作促進画像の表示を終了し)、

前記特定音出力手段は、前記操作部に対する操作が行われてから前記所定期間が経過する前に前記特定音の出力を開始する(例えば、サブ制御部91が演出用スイッチ56に対する操作が行われてから所定期間が経過する前にスピーカ53、54に特定音の出力を開始させる)、遊技機についても開示されている。

#### 【0247】

このような構成によれば、遊技者は操作部を操作するときに自身の手元の操作部に注目してから操作促進表示に注目するので、操作部に対する操作が行われてから所定期間が経過する前に操作促進表示を終了する遊技機よりも遊技者が操作促進表示に注目する前に操作促進表示を終了し難くなり、遊技者が操作促進表示の終了を確認して操作部に対する操作が受け付けられたことを認識し易くなる。また、このような構成によれば、操作部に対する操作が行われたときに操作促進表示が行われている間に速やかに特定音の出力を開始することで、操作部に対する操作が行われてから所定期間が経過した後に特定音の出力を開始する遊技機よりも遊技者が操作促進表示に注目する前に特定音の出力を認識して操作部に対する操作が受け付けられたことを認識し易くなる。

#### 【0248】

(15) また、本願においては、

前記特定表示の表示態様は、少なくとも第1態様(例えば、第1態様)と第2態様(例えば、第2態様)とを含み、

前記特定表示手段は、前記操作部に対する操作が行われてから前記第1態様で特定表示を行った後、前記第2態様で特定表示を行い(例えば、サブ制御部91が演出用スイッチ56に対する操作が行われてから所定期間が経過する前に液晶表示器51において第1態様で特定表示を開始した後で所定期間が経過した後に液晶表示器51において特定表示の表示態様を第1態様から第2態様に変更し)、

前記特定音は、少なくとも第1特定音(例えば、第1特定音)と第2特定音(例えば、第2特定音)とを含み

前記特定音出力手段は、前記第1態様で特定表示が行われているときに前記第1特定音を出力し、前記第2態様で特定表示が行われているときに前記第2特定音を出力する(例えば、サブ制御部91が第1態様で特定表示が行われているときにスピーカ53、54に第1特定音の出力を開始させて第2態様で特定表示が行われているときにスピーカ53、54に第2特定音の出力を開始させる)、遊技機についても開示されている。

#### 【0249】

このような構成によれば、特定表示の表示態様に応じた特定音を出力することができ、特定表示と特定音の出力とが連動するので、特定表示と特定音の出力とが連動しない遊技機よりも特定表示や特定音の出力を用いた演出に対して遊技者が興味を抱き易くなり、遊技の興奮が向上する。

#### 【0250】

(16) また、本願においては、

前記特定音出力手段は、前記第1特定音と前記第2特定音とを含む一つの音データに基づいて特定音の出力をを行う(例えば、サブ制御部91が第1特定音から第2特定音まで繋がった状態で収録されている一つの特定音ファイルに基づいてスピーカ53、54に特定音の出力をさせており、特定表示の表示態様の変更が行われるt3において第1特定音から第2特定音への変更が行われる)、遊技機についても開示されている。

#### 【0251】

このような構成によれば、第1特定音から第2特定音に変化させるタイミングを調整す

10

20

30

40

50

る制御を行わずに特定音を出力できる。

【0252】

(17) また、本願においては、

前記操作促進表示を行っているときには前記操作促進表示を行っていないときよりも音量を所定音量低下させる音量調整手段（サブ制御部91が実行する演出用スイッチ画像の表示を行っているときに演出用スイッチ画像の表示を行っていないときよりも音量を低下させる処理）を備える、遊技機についても開示されている。

【0253】

このような構成によれば、操作促進表示を行っているときに操作促進表示を行っていないときよりも音量を所定音量低下させない遊技機よりも操作促進表示を際立たせることができるとともに操作促進表示を終了した後の特定音の出力も際立たせることができる。10

なお、所定音量はゼロであってもよい。すなわち、音量調整手段は、無音状態に制御してもよい。

【0254】

(18) また、本願においては、

遊技を行う遊技機（例えば、遊技機1）であって、

遊技者によって操作される操作部（例えば、演出用スイッチ56）と、

前記操作部に対する操作を促す操作促進表示（例えば、演出用スイッチ画像の表示、受付期間示唆画像の表示、操作促進画像の表示）を行う操作促進表示手段（例えば、サブ制御部91が実行する液晶表示器51において演出用スイッチ画像の表示、受付期間示唆画像の表示、操作促進画像の表示を行う処理）と、20

前記操作部に対する操作が行われてから遊技者の触覚に作用する触覚作用演出（例えば、演出用スイッチ56の振動、送風部301からの送風）を実行する触覚作用演出実行手段（例えば、サブ制御部91が演出用スイッチ56に対する操作が行われてから実行する演出用スイッチ56に振動させる処理、サブ制御部91が演出用スイッチ56に対する操作が行われてから実行する送風部301に送風させる処理）と、

前記操作部に対する操作が行われてから特定表示（例えば、特定表示、特定キャラ画像の表示、枠画像の色を変化させる表示、連続演出における演出結果の表示）を行う特定表示手段（例えば、サブ制御部91が演出用スイッチ56に対する操作が行われてから実行する液晶表示器51において特定表示、特定キャラ画像の表示、枠画像の色を変化させる表示、連続演出における演出結果の表示を行う処理）とを備え、30

前記操作促進表示手段は、前記操作部に対する操作が行われてから所定期間（例えば、所定期間）が経過した後に前記操作促進表示を終了し（例えば、サブ制御部91が演出用スイッチ56に対する操作が行われてから所定期間が経過した後に演出用スイッチ画像の表示、受付期間示唆画像の表示、操作促進画像の表示を終了し）、

前記触覚作用演出実行手段は、前記操作部に対する操作が行われてから前記所定期間が経過する前に前記触覚作用演出の実行を開始する（例えば、サブ制御部91が演出用スイッチ56に対する操作が行われてから所定期間が経過する前に演出用スイッチ56に振動を開始させる、サブ制御部91が演出用スイッチ56に対する操作が行われてから所定期間が経過する前に送風部301に送風を開始させる）、遊技機についても開示されている。40

【0255】

このような構成によれば、遊技者は操作部を操作するときに自身の手元の操作部に注目してから操作促進表示に注目するので、操作部に対する操作が行われてから所定期間が経過する前に操作促進表示を終了する遊技機よりも遊技者が操作促進表示に注目する前に操作促進表示を終了し難くなり、遊技者が操作促進表示の終了を確認して操作部に対する操作が受け付けられたことを認識し易くなる。また、このような構成によれば、操作部に対する操作が行われたときに操作促進表示が行われている間に速やかに触覚作用演出の実行を開始することで、操作部に対する操作が行われてから所定期間が経過した後に触覚作用演出の実行を開始する遊技機よりも遊技者が操作促進表示に注目する前に触覚作用演出を50

認識して操作部に対する操作が受け付けられたことを認識し易くなる。

**【0256】**

(19) また、本願においては、

前記特定表示手段は、前記特定表示として遊技者にとって有利となる旨を示す表示を行うときと行わないときがあり（例えば、サブ制御部91が特定表示において有利状態当選報知等の遊技者にとって有利となる旨を示す表示を行うときと行わないときとがあり）、

前記触覚作用演出実行手段は、前記特定表示として遊技者にとって有利となる旨を示す表示が行われるときに前記触覚作用演出を実行する（例えば、サブ制御部91が特定表示において遊技者にとって有利となる旨を示す表示を行うときに演出用スイッチ56を振動させる、サブ制御部91が特定表示において遊技者にとって有利となる旨を示す表示を行うときに送風部301に送風させる）、遊技機についても開示されている。10

**【0257】**

このような構成によれば、遊技者にとって有利となる旨を示す表示を行うときに速やかに触覚作用演出の実行を開始することで、遊技者が有利となることをいち早く認識することができる。

**【0258】**

(20) また、本願においては、

前記触覚作用演出は、前記操作部を操作する遊技者の手の触覚に作用する演出である（例えば、演出用スイッチ56を振動させる演出が演出用スイッチ56を操作する遊技者の手の触覚に作用する演出である、送風部301に送風させる演出が演出用スイッチ56を操作する遊技者の手の触覚に作用する演出である）、遊技機についても開示されている。20

**【0259】**

このような構成によれば、遊技者が操作部を操作する手の触覚に作用させることができる。

**【0260】**

(21) また、本願においては、

前記特定表示は、遊技者にとって有利となる旨を示す表示であり（例えば、サブ制御部91が液晶表示器51に有利状態当選報知の特定表示を行わせ）、

前記触覚作用演出実行手段は、前記特定表示手段が前記特定表示を開始する前に前記触覚作用演出の実行を開始し、前記特定表示手段が前記特定表示を開始してから終了するまでの間に前記触覚作用演出の実行を終了する（例えば、サブ制御部91が液晶表示器51において特定表示を開始する前に演出用スイッチ56に振動を開始させるとともに液晶表示器51において特定表示を開始してから終了するまでの間に演出用スイッチ56に振動を終了させる、サブ制御部91が液晶表示器51において特定表示を開始する前に送風部301に送風を開始させるとともに液晶表示器51において特定表示を開始してから終了するまでの間に送風部301に送風を終了させる）、遊技機についても開示されている。30

**【0261】**

このような構成によれば、操作部に対する操作が行われたときに特定表示が行われている間に速やかに触覚作用演出の実行を開始して遊技者に対して有利となることをいち早く認識させつつ触覚作用演出の実行を過度に長く行わないようにすることができます。

**【0262】**

(22) また、本願においては、

遊技を行う遊技機（例えば、遊技機1）であって、

遊技者によって操作される操作部（例えば、演出用スイッチ56）と、

前記操作部に対する操作を促す操作促進表示（例えば、演出用スイッチ画像の表示、受付期間示唆画像の表示、操作促進画像の表示）を行う操作促進表示手段（例えば、サブ制御部91が実行する液晶表示器51において演出用スイッチ画像の表示、受付期間示唆画像の表示、操作促進画像の表示を行う処理）と、

前記操作部に対する操作が行われてから特定表示（例えば、特定表示、特定キャラ画像の表示、枠画像の色を変化させる表示、連続演出における演出結果の表示）を行う特定表40

10

20

30

40

50

示手段（例えば、サブ制御部91が演出用スイッチ56に対する操作が行われてから実行する液晶表示器51において特定表示、特定キャラ画像の表示、枠画像の色を変化させる表示、連続演出における演出結果の表示を行う処理）とを備え、

前記操作促進表示手段は、前記操作部に対する操作が行われてから所定期間（例えば、所定期間）が経過した後に前記操作促進表示を終了し（例えば、サブ制御部91が演出用スイッチ56に対する操作が行われてから所定期間が経過した後に演出用スイッチ画像の表示、受付期間示唆画像の表示、操作促進画像の表示を終了し）、

前記特定表示は、特定色（例えば、青色、緑色、赤色、レインボーカラー）による特定オブジェクト（例えば、特定キャラ画像、枠画像）の表示であり（例えば、サブ制御部91が特定表示として特定キャラ画像を表示し、サブ制御部91が特定表示として枠画像の色を変化させる表示を行い）、

前記特定表示手段は、前記特定色とは異なる所定色（例えば、白色）が表示（例えば、閃光の画像が表示、フラッシュ演出が実行）された後に前記特定オブジェクトを前記特定色で表示する（例えば、サブ制御部91が液晶表示器51においてフラッシュ演出を実行して白色の閃光の画像が表示された後に特定キャラの服の色が特定色の特定キャラ画像を表示する、サブ制御部91が液晶表示器51において枠画像の色を白色に変化させた後に枠画像の色を特定色に変化させる）、遊技機についても開示されている。

#### 【0263】

このような構成によれば、遊技者は操作部を操作するときに自身の手元の操作部に注目してから操作促進表示に注目するので、操作部に対する操作が行われてから所定期間が経過する前に操作促進表示を終了する遊技機よりも遊技者が操作促進表示に注目する前に操作促進表示を終了し難くなり、遊技者が操作促進表示の終了を確認して操作部に対する操作が受け付けられたことを認識し易くなる。また、このような構成によれば、所定色が表示された後に特定オブジェクトが特定色で表示されない遊技機よりも特定オブジェクトの表示が目立ち易くなる。

#### 【0264】

(23) また、本願においては、

前記特定色は、少なくとも第1特定色（例えば、青色、緑色）と第2特定色（例えば、赤色、レインボーカラー）とを含み、

前記特定オブジェクトが前記第1特定色で表示されるか前記第2特定色で表示されるかに関わらず、前記特定オブジェクトの表示前に前記所定色が表示される（例えば、特定キャラ画像の服の色がどの色で表示されるかに関わらず特定キャラ画像の表示前に白色の閃光の画像が表示される、枠画像が赤色に表示変更されるかレインボーカラーに表示変更されるかに関わらず枠画像が特定色に変更される前に枠画像が白色で表示される）、遊技機についても開示されている。

#### 【0265】

このような構成によれば、特定オブジェクトが第1特定色で表示されるときだけでなく第2特定色で表示されるときにも、所定色の表示から特定色の特定オブジェクトの表示への変化による色の変化を目立たせることができる。

#### 【0266】

(24) また、本願においては、

前記所定色は白色である（例えば、所定色が白色に予め設定されている）、遊技機についても開示されている。

#### 【0267】

このような構成によれば、最も輝度が高い白色を表示してから特定色の特定オブジェクトの表示を行うことで色の変化にメリハリをつけることができる。

#### 【0268】

(25) また、本願においては、

前記操作部に対する操作が行われる前に前記特定オブジェクトを前記特定色とは異なる色（例えば、特定色が赤色であれば緑色、レインボーカラーであれば赤色）で表示する事前表

10

20

30

40

50

示を行う特定オブジェクト事前表示手段（例えば、サブ制御部91が演出用スイッチ56に対する操作が行われる前に実行する液晶表示器51において枠画像を赤色やレインボーカーとは異なる緑色や赤色で表示させる処理）を備え、

前記特定オブジェクト事前表示手段は、前記操作部に対する操作が行われてから前記特定オブジェクトを前記所定色で表示する（例えば、サブ制御部91が演出用スイッチ56に対する操作が行われてから液晶表示器51において枠画像を白色で表示させる）、遊技機についても開示されている。

#### 【0269】

このような構成によれば、操作部に対する操作の前後で特定オブジェクトが特定色とは異なる色から所定色に変化する事前表示が行われてから特定オブジェクトが特定色で表示される特定表示が行われるので、事前表示が行われてから特定表示が行われない遊技機よりも特定オブジェクトの色の変化が目立ち易くなる。

#### 【0270】

(26) また、本願においては、

前記操作促進表示と前記特定オブジェクトの表示とが重畳しない（例えば、液晶表示器51の表示領域中央部の演出用スイッチ画像の表示と表示領域端部の枠画像の表示とが重畳しないように予め設計されている）、遊技機についても開示されている。

#### 【0271】

このような構成によれば、操作促進表示と特定オブジェクトの表示とが互いに視認性を妨げないようにすることができる。

#### 【0272】

(27) また、本願においては、

前記操作部に対する操作を促す操作促進画像（例えば、操作促進画像、演出用スイッチ画像）を表示する操作促進画像表示手段（例えば、サブ制御部91が実行する液晶表示器51において操作促進画像や演出用スイッチ画像を表示する処理）と、

前記操作促進画像の表示を示唆する示唆演出（例えば、エフェクト集合演出）を実行してから前記操作促進画像を表示する第1制御（例えば、第1制御）を行う第1制御手段（例えば、サブ制御部91が実行する第1制御を行う処理）と、

前記示唆演出を実行せずに前記操作促進画像を表示する第2制御（例えば、第2制御）を行う第2制御手段（例えば、サブ制御部91が実行する第2制御を行う処理）とを備え、

遊技の結果が示される契機として前記操作促進画像を表示するときには前記第1制御が行われる割合が高い一方、遊技が開始される契機として前記操作促進画像を表示するときには前記第2制御が行われる割合が高い（例えば、遊技の結果が示される契機として操作促進画像を表示するときには第1制御が行われる割合を高くするとともに、遊技が開始される契機として操作促進画像を表示するときには第2制御が行われる割合を高くする）、遊技機についても開示されている。

#### 【0273】

このような構成によれば、遊技の結果が以降に示される遊技が開始される状況であれば示唆演出を実行せずに操作促進画像を表示することで遊技を速やかに進行させることができる。また、このような構成によれば、既に遊技の結果が示された状況であれば示唆演出を実行してから操作促進画像を表示することで、遊技の結果が示される契機として操作促進画像を表示するときに第1制御が行われる割合が高くなり遊技機や遊技が開始される契機として操作促進画像を表示するときに第2制御が行われる割合が高くなり遊技機よりも操作促進画像の表示に対する遊技者の注目を好適に高めることができる。

#### 【0274】

(28) また、本願においては、

前記操作部に対する操作を促す操作促進画像（例えば、操作促進画像、演出用スイッチ画像）を表示する操作促進画像表示手段（例えば、サブ制御部91が実行する液晶表示器51において操作促進画像や演出用スイッチ画像を表示する処理）と、

10

20

30

40

50

前記操作促進画像の表示を示唆する示唆演出（例えば、エフェクト集合演出）を実行してから前記操作促進画像を表示する第1制御（例えば、第1制御）を行う第1制御手段（例えば、サブ制御部91が実行する第1制御を行う処理）と、

前記示唆演出を実行せずに前記操作促進画像を表示する第2制御（例えば、第2制御）を行う第2制御手段（例えば、サブ制御部91が実行する第2制御を行う処理）とを備え、

前記操作促進画像において特定態様の操作（例えば、連打操作、長押し操作）が促されるときには前記第1制御が行われる割合が高い一方、前記操作促進画像において通常態様の操作（例えば、通常の押下操作）が促されるときには前記第2制御が行われる割合が高い（例えば、操作促進画像において連打操作や長押し操作が促されるときには第1制御が行われる割合を高くするとともに、操作促進画像において通常の押下操作が促されるときには第2制御が行われる割合を高くなる）、遊技機についても開示されている。10

#### 【0275】

このような構成によれば、促す操作態様に応じて第1制御や第2制御が行われる割合を変化させて示唆演出を実行するか否かを調整することができ、操作促進画像において特定態様の操作が促されるときに第1制御が行われる割合が高くなり遊技機や操作促進画像において通常態様の操作が促されるときに第2制御が行われる割合が高くなり遊技機よりも操作促進画像の表示に対する遊技者の注目を好適に高めることができる。

#### 【0276】

(29) また、本願においては、20

前記操作部に対する操作を促す操作促進画像（例えば、操作促進画像、演出用スイッチ画像）を表示する操作促進画像表示手段（例えば、サブ制御部91が実行する液晶表示器51において操作促進画像や演出用スイッチ画像を表示する処理）と、

前記操作促進画像の表示を示唆する示唆演出（例えば、エフェクト集合演出）を実行してから前記操作促進画像を表示する第1制御（例えば、第1制御）を行う第1制御手段（例えば、サブ制御部91が実行する第1制御を行う処理）と、

前記示唆演出を実行せずに前記操作促進画像を表示する第2制御（例えば、第2制御）を行う第2制御手段（例えば、サブ制御部91が実行する第2制御を行う処理）とを備え、

前記操作部に対する操作によって前記可動部材が移動するときには前記第1制御が行われる割合が高い一方、前記操作部に対する操作によって前記可動部材が移動しないときには前記第2制御が行われる割合が高い（例えば、演出用スイッチ56に対する操作によって可動役物201が移動するときには第1制御が行われる割合を高くするとともに、演出用スイッチ56に対する操作によって可動役物201が移動しないときには第2制御が行われる割合を高くなる）、遊技機についても開示されている。30

#### 【0277】

このような構成によれば、操作によって物理的な移動に時間がかかる可動部材を用いた演出が実行されるか否かに応じて第1制御や第2制御が行われる割合を変化させて示唆演出を実行するか否かを調整することができ、操作部に対する操作によって可動部材が移動するときに第1制御が行われる割合が高くなり遊技機や操作部に対する操作によって可動部材が移動しないときに第2制御が行われる割合が高くなり遊技機よりも操作促進画像の表示に対する遊技者の注目を好適に高めることができる。40

#### 【0278】

(30) また、本願においては、

前記操作部に対する操作を促す操作促進画像（例えば、操作促進画像、演出用スイッチ画像）を表示する操作促進画像表示手段（例えば、サブ制御部91が実行する液晶表示器51において操作促進画像や演出用スイッチ画像を表示する処理）と、

前記操作促進画像の表示を示唆する示唆演出（例えば、エフェクト集合演出）を実行してから前記操作促進画像を表示する第1制御（例えば、第1制御）を行う第1制御手段（例えば、サブ制御部91が実行する第1制御を行う処理）と、50

前記示唆演出を実行せずに前記操作促進画像を表示する第2制御（例えば、第2制御）を行う第2制御手段（例えば、サブ制御部91が実行する第2制御を行う処理）とを備え、

前記操作部に対する操作によって特典が付与される旨の報知が行われるときには前記第1制御が行われる割合が高い一方、前記操作部に対する操作によって前記特典が付与される旨の報知とは異なる報知が行われるときには前記第2制御が行われる割合が高い（例えば、演出用スイッチ56に対する操作によって有利状態当選報知の特定表示が行われるときには第1制御が行われる割合を高くするとともに、演出用スイッチ56に対する操作によって有利状態当選報知以外の特定表示が行われるときには第2制御が行われる割合を高くなる）、遊技機についても開示されている。

#### 【0279】

このような構成によれば、報知内容に応じて第1制御や第2制御が行われる割合を変化させて示唆演出を実行するか否かを調整することができ、操作部に対する操作によって特典が付与される旨の報知が行われるときに第1制御が行われる割合が高くなり遊技機や操作部に対する操作によって特典が付与される旨の報知とは異なる報知が行われるときに第2制御が行われる割合が高くなり遊技機よりも操作促進画像の表示に対する遊技者の注目を好適に高めることができる。

#### 【0280】

(31) また、本願においては、

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部（例えば、リール）を備え、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能であり、

導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段（例えば、サブ制御部91が実行する内部抽選処理）と、

前記操作部に対する操作を促す操作促進画像（例えば、操作促進画像、演出用スイッチ画像）を表示する操作促進画像表示手段（例えば、サブ制御部91が実行する液晶表示器51において操作促進画像や演出用スイッチ画像を表示する処理）と、

前記操作促進画像の表示を示唆する示唆演出（例えば、エフェクト集合演出）を実行してから前記操作促進画像を表示する第1制御（例えば、第1制御）を行う第1制御手段（例えば、サブ制御部91が実行する第1制御を行う処理）と、

前記示唆演出を実行せずに前記操作促進画像を表示する第2制御（例えば、第2制御）を行う第2制御手段（例えば、サブ制御部91が実行する第2制御を行う処理）とを更に備え、

前記事前決定手段の決定結果が特定表示結果の導出を許容する特定決定結果とは異なる決定結果であるときには前記第1制御が行われる割合が高い一方、前記事前決定手段の決定結果が前記特定決定結果であるときには前記第2制御が行われる割合が高い（例えば、スロットマシンであれば、レア役に内部当選していないときには第1制御が行われる割合を高くするとともに、レア役に内部当選しているときには第2制御が行われる割合を高くなる）、遊技機についても開示されている。

#### 【0281】

このような構成によれば、事前決定手段の決定結果に応じて第1制御や第2制御が行われる割合を変化させて示唆演出を実行するか否かを調整することができ、事前決定手段の決定結果が特定決定結果とは異なる決定結果であるときに第1制御が行われる割合が高くなり遊技機や事前決定手段の決定結果が特定決定結果であるときに第2制御が行われる割合が高くなり遊技機よりも操作促進画像の表示に対する遊技者の注目を好適に高めることができる。また、このような構成によれば、事前決定手段の決定結果が特定決定結果であって特定表示結果の導出を許容するときには第2制御が行われる割合が高く示唆演出を実行し難くすることで、事前決定手段の決定結果が特定決定結果であるときに第2制御が行われる割合が高くなり遊技機よりも、例えば、遊技を開始するときに遊技者が特定表示結

10

20

30

40

50

果の導出に努めなければならないときに示唆演出による操作促進画像の表示に対するアピールを控えることができる。

#### 【0282】

(32) また、本願においては、

前記第2制御が行われて前記操作促進画像が表示された後に前記操作部に対する操作が行われずに遊技が進行した場合、前記操作部に対する操作が行われたときに示される演出結果を示さずに前記操作部に対する操作の受け付けを終了する（例えば、第2制御が行われて液晶表示器51においてエフェクト集合演出が実行されずに操作促進画像や演出用スイッチ画像が表示された後に演出用スイッチ56に対する操作が行われずに受付期間が経過したときにはサブ制御部91が液晶表示器51において特定表示を行わない）、遊技機についても開示されている。10

#### 【0283】

このような構成によれば、遊技の進行を妨げないようにすることができる。

なお、このような遊技機においては、

前記第1制御が行われて前記操作促進画像が表示された後に前記操作部に対する操作が行われずに遊技が進行した場合、前記操作部に対する操作が行われたときに示される演出結果を示してから前記操作部に対する操作の受け付けを終了してもよい。この場合、演出結果については直接的なものに限定されず、間接的なものであってもよい。20

#### 【0284】

(33) また、本願においては、

前記操作部に対する操作を行わせる操作機會を付与するときと付与しないときとがある特定状況（例えば、特定状況）における制御を行う特定状況制御手段（例えば、サブ制御部91が実行する特定状況に制御する処理）と、20

前記操作機會を必ず付与する特別状況（例えば、特別状況）における制御を行う特別状況制御手段（例えば、サブ制御部91が実行する特別状況に制御する処理）とを備え、

前記特定状況制御手段は、前記特定状況において、前記操作機會を付与するときに前記操作部に対する操作を促す操作促進画像（例えば、操作促進画像、演出用スイッチ画像）の表示を示唆する示唆演出（例えば、エフェクト集合演出）を実行してから前記操作促進画像を表示する付与時制御（例えば、付与時制御）と、前記操作機會を付与しないときに前記示唆演出を実行してから前記操作促進画像を表示しない非付与時制御（例えば、非付与時制御）との何れかの制御を行うことが可能であり（例えば、サブ制御部91が特定状況において付与時制御または非付与時制御を行い）、30

前記特別状況制御手段は、前記特別状況においても前記付与時制御を行うことが可能である（例えば、サブ制御部91が特別状況においても付与時制御を行う）、遊技機についても開示されている。

#### 【0285】

このような構成によれば、操作機會を必ず付与する特別状況においても示唆演出が行われることで、特別状況において付与時制御を行わない遊技機よりも操作促進画像の表示に対する遊技者の注目を好適に高めることができる。

#### 【0286】

(34) また、本願においては、

音量を調整する音量調整手段（例えば、サブ制御部91が実行するスピーカ53、54からの特定音の音量を調整する処理）を備え、40

前記音量調整手段は、前記特定状況において前記操作機會を付与するときに前記操作機會を付与しないときよりも音量を所定音量低下させるとともに、前記特別状況においても音量を前記所定音量低下させる（例えば、サブ制御部91が特定状況において演出用スイッチ56の操作の受付期間に音量を低下させて無音状態にするとともに、特別状況においても操作の受付期間に音量を低下させて無音状態にする）、遊技機についても開示されている。

#### 【0287】

10

20

30

40

50

このような構成によれば、操作機会を付与するときに音量を所定音量低下させることで、操作機会を付与するときに音量を所定音量低下させない遊技機よりも操作促進画像の表示に対する遊技者の注目を好適に高めることができる。

【0288】

(35) また、本願においては、

前記特定状況は、前記操作部に対する操作が行われたときに特典が付与されるか否かが報知される状況である（例えば、特定状況が演出用スイッチ56に対する操作が行われたときに特典が付与されるか否かが報知される状況である）、遊技機についても開示されている。

【0289】

10  
このような構成によれば、特定状況において特典が付与されるか否かに遊技者が注目するようになる。

【0290】

(36) また、本願においては、

前記特別状況は、前記操作部に対する操作が行われたときに付与されている特典の有利度合いが報知される状況である（例えば、特別状況が演出用スイッチ56に対する操作が行われたときに付与されている特典の有利度合いが報知される状況である）、遊技機についても開示されている。

【0291】

20  
このような構成によれば、特別状況において付与されている特典の有利度合いに遊技者が注目するようになる。

【0292】

(37) また、本願においては、

動画像（例えば、連続演出の動画像）を再生表示する動画像再生表示手段（例えば、サブ制御部91が実行する液晶表示器51において連続演出の動画像を再生する処理）を備え、

前記動画像表示手段は、前記動画像の再生表示中に前記示唆演出を実行するときには前記動画像の再生表示を一時停止する（例えば、サブ制御部91が動画像の再生表示中にエフェクト集合演出を実行するときには液晶表示器51において動画像の再生を一時停止する）、遊技機についても開示されている。

【0293】

30  
このような構成によれば、動画像の再生表示中に示唆演出を実行するときに動画像の再生表示を一時停止しない遊技機よりも示唆演出や示唆演出の実行後に操作促進画像が表示されるか否かに対する遊技者の注目を高めることができる。

【0294】

(38) また、本願においては、

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部（例えば、リール）を複数備え、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、複数の可変表示部の表示結果の組合せである表示結果組合せに応じて入賞が発生可能であり、

40  
全ての前記可変表示部の変動表示を停止したときに前記操作機会が付与される可能性があり（例えば、サブ制御部91が第3停止時において液晶表示器51でエフェクト集合演出を実行してから演出用スイッチ56の操作の受け付けを行うとともに液晶表示器51において操作促進画像や演出用スイッチ画像の表示を開始し）、

前記可変表示部の変動表示を停止したときに全ての前記可変表示部の変動表示を停止しないければ前記示唆演出を実行可能である（サブ制御部91が第1停止時や第2停止時においては液晶表示器51でエフェクト集合演出を実行するだけで演出用スイッチ56の操作の受け付けを行わずに液晶表示器51において操作促進画像や演出用スイッチ画像の表示も行わない）、遊技機についても開示されている。

10

20

30

40

50

**【 0 2 9 5 】**

このような構成によれば、遊技の進行に応じて示唆演出や操作促進画像の表示を行うことができ、全ての可変表示部の変動表示を停止したときに操作機会が付与される可能性がない遊技機や可変表示部の変動表示を停止したときに全ての可変表示部の変動表示を停止していくなくても示唆演出を実行しない遊技機よりも遊技の興趣が向上する。

**【 符号の説明 】****【 0 2 9 6 】**

1 遊技機、7 遊技進行用操作部、4 1 メイン制御部、5 1 液晶表示器、5 2 演出効果 LED、5 3、5 4 スピーカ、5 6 演出用スイッチ、9 1 サブ制御部、2 0 1 可動役物、3 0 1 送風部

10

20

30

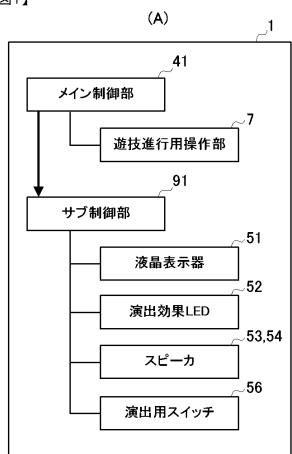
40

50

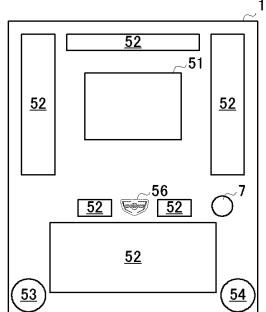
## 【図面】

## 【図1】

【図1】

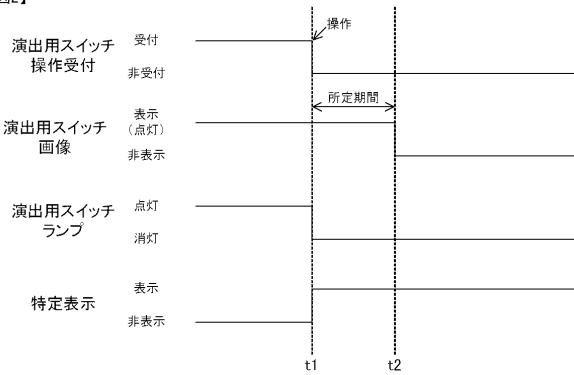


(B)



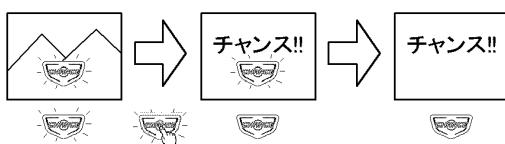
## 【図2】

【図2】



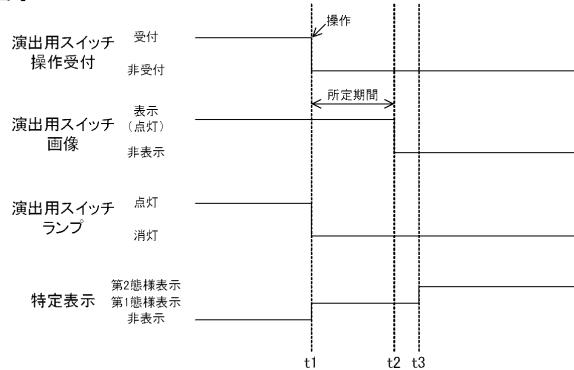
## 【図3】

【図3】



## 【図4】

【図4】

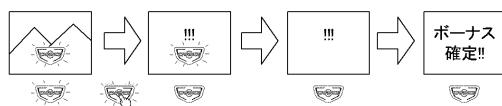


40

50

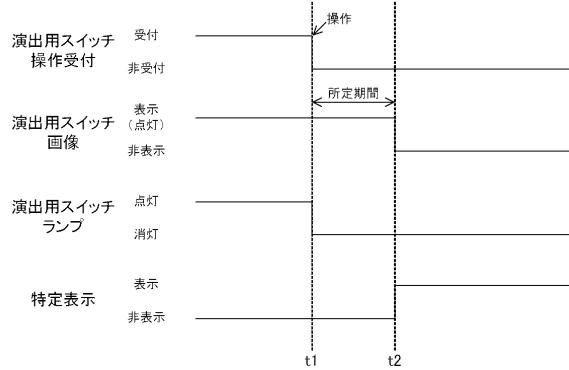
【図 5】

【図5】



【図 6】

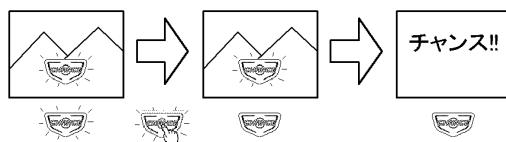
【図6】



10

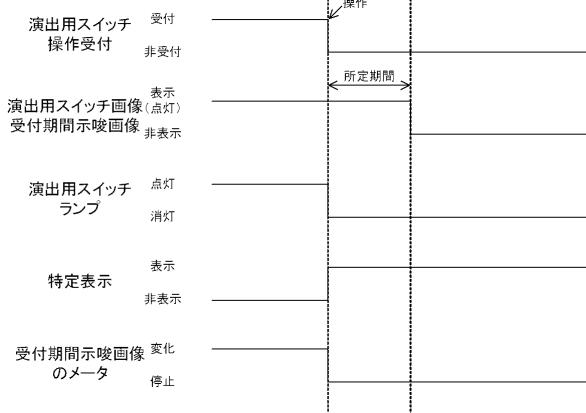
【図 7】

【図7】



【図 8】

【図8】



20

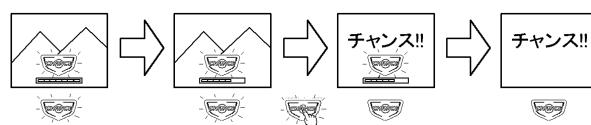
30

40

50

【図 9】

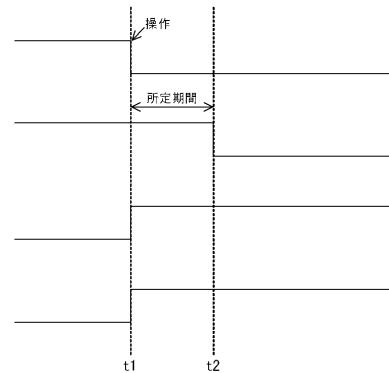
【図9】



【図 10】

【図10】

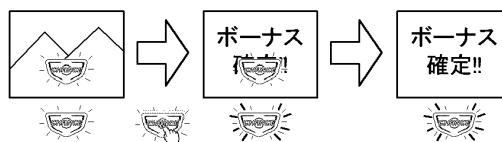
演出用スイッチ 操作受付	受付
	非受付
演出用スイッチ(青色点灯) 画像	表示
	非表示
演出用スイッチ ランプ	レインボー 色点灯
	青色点灯
特定表示 (有利状態当選報知)	表示
	非表示



10

【図 11】

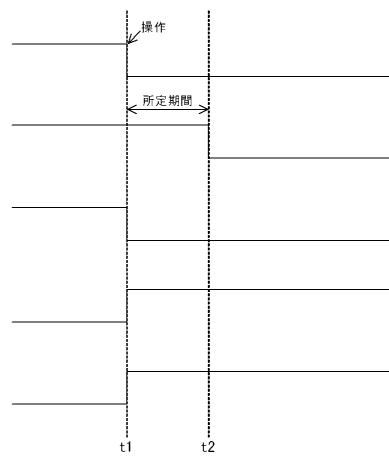
【図11】



【図 12】

【図12】

演出用スイッチ 操作受付	受付
	非受付
演出用スイッチ 画像	表示
	非表示
演出用スイッチ ランプ	点灯
	消灯
特定表示 (有利状態当選報知)	表示
	非表示
演出効果LED	点灯
	消灯



20

30

40

50

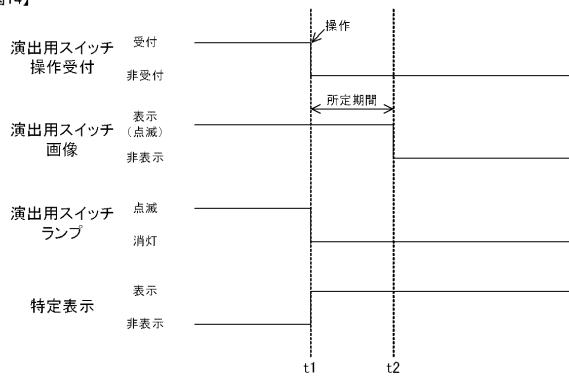
【図 1 3】

【図13】



【図 1 4】

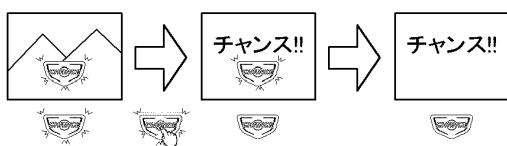
【図14】



10

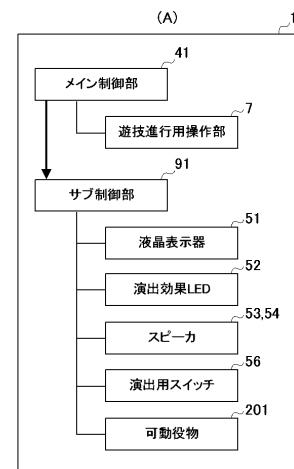
【図 1 5】

【図15】



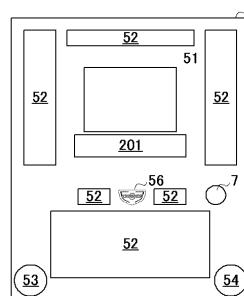
【図 1 6】

【図16】

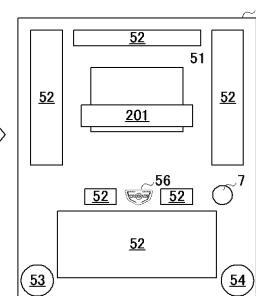


20

(B) 可動役物が初期位置で停止



(C) 可動役物が画像表示位置で停止



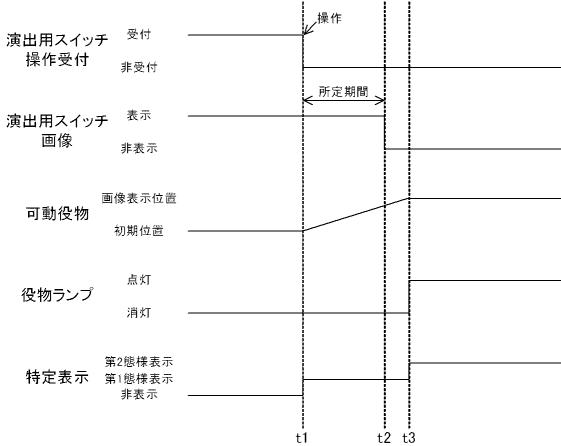
30

40

50

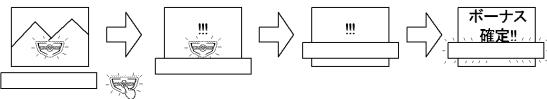
【図17】

【図17】



【図18】

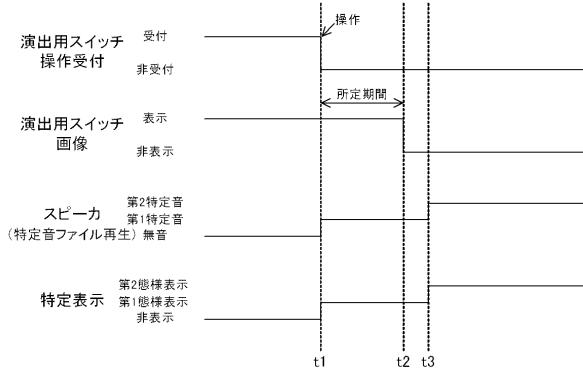
【図18】



10

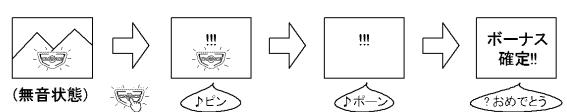
【図19】

【図19】



【図20】

【図20】

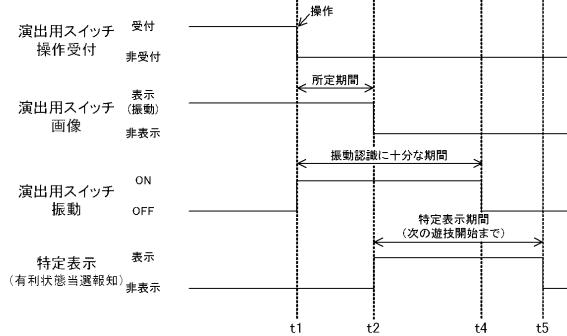


20

※: 特定音ファイルは「♪ピンポン～？おめでとう～…」まで繋がる一つの音ファイル

【図21】

【図21】



【図22】

【図22】



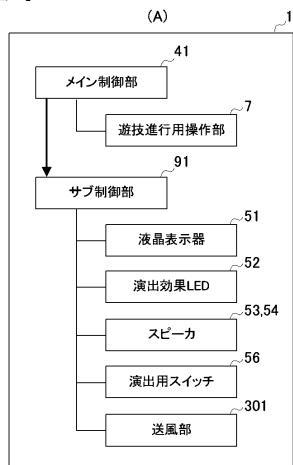
30

40

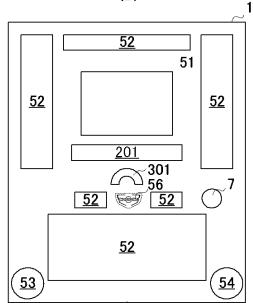
50

【図 2 3】

【図23】



(B)



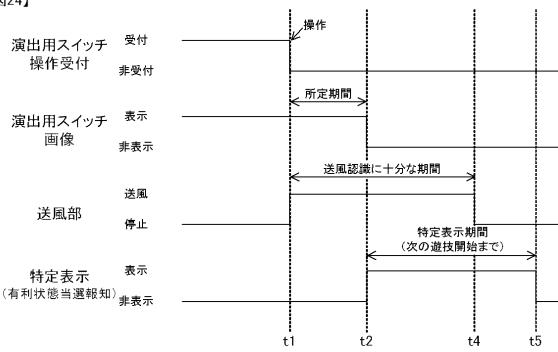
10

20

30

【図 2 4】

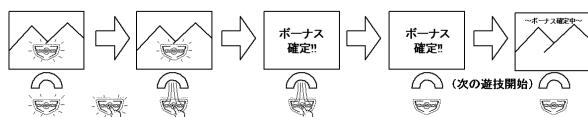
【図24】



40

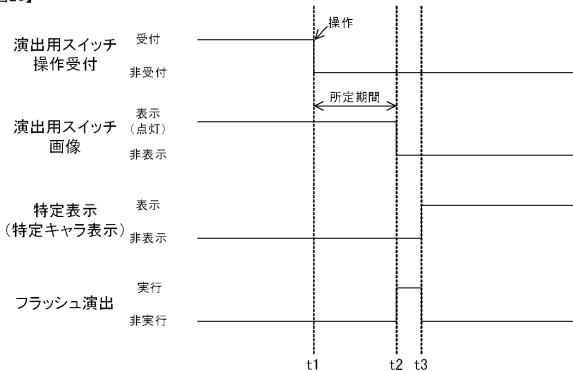
【図 2 5】

【図25】



【図 2 6】

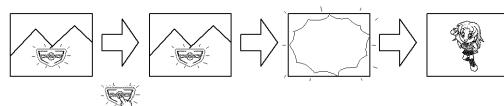
【図26】



50

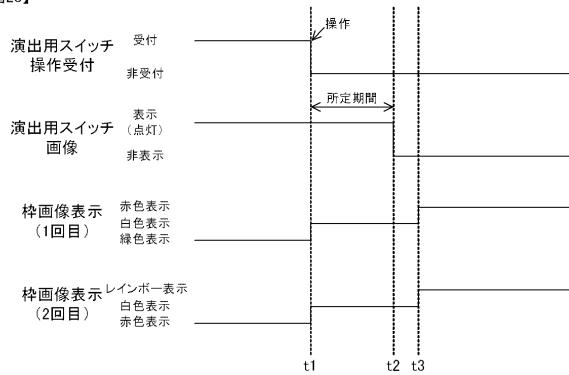
【図27】

【図27】



【図28】

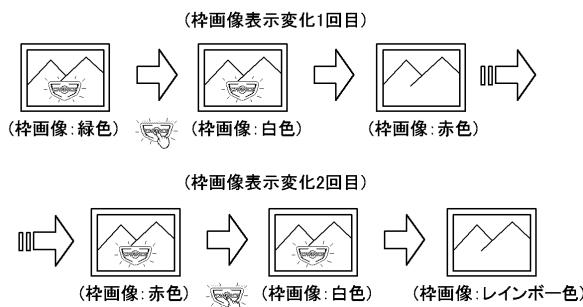
【図28】



10

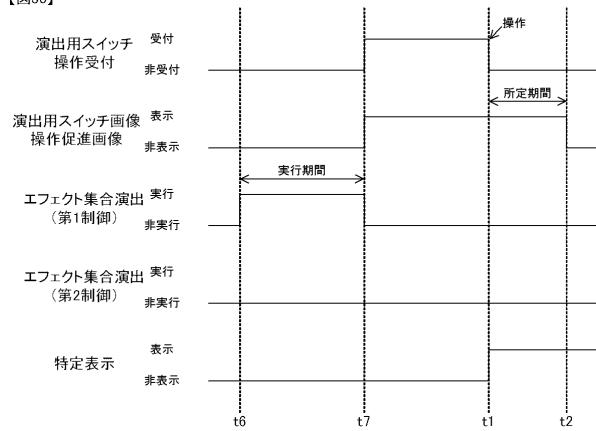
【図29】

【図29】



【図30】

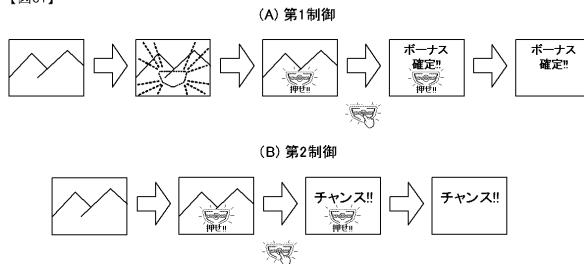
【図30】



20

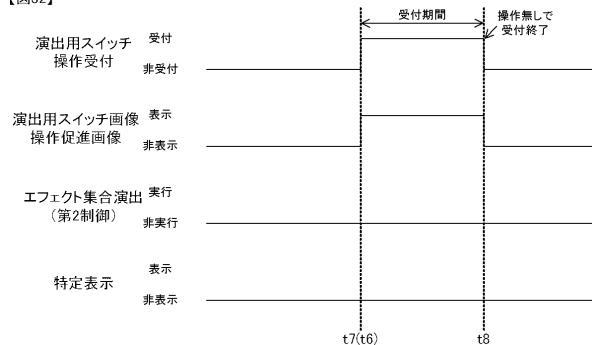
【図31】

【図31】



【図32】

【図32】



30

40

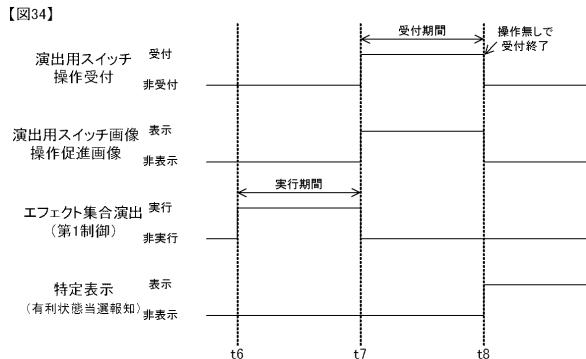
50

【図33】

【図33】



【図34】



10

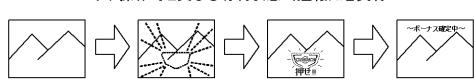
【図35】

【図35】

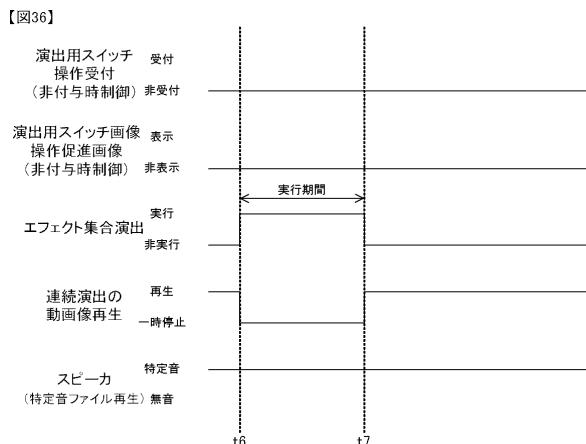
(A) 操作時と同じ有利状態当選報知を実行



(B) 操作時と異なる有利状態当選報知を実行



【図36】

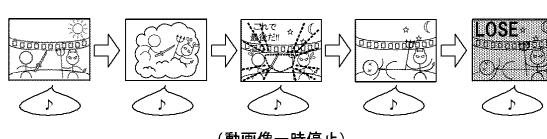


20

【図37】

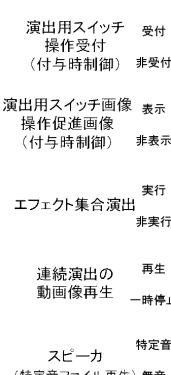
【図37】

特定状況(非付与時制御)



【図38】

【図38】

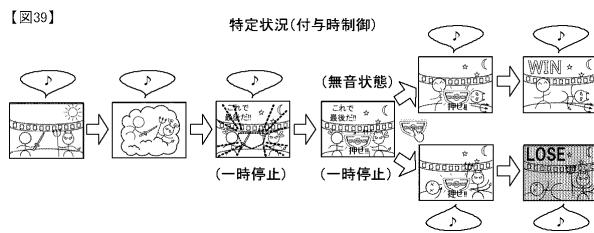


30

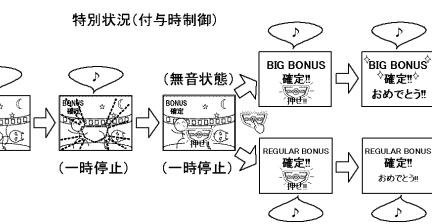
40

50

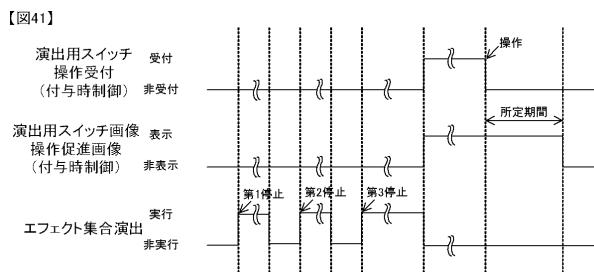
【図39】



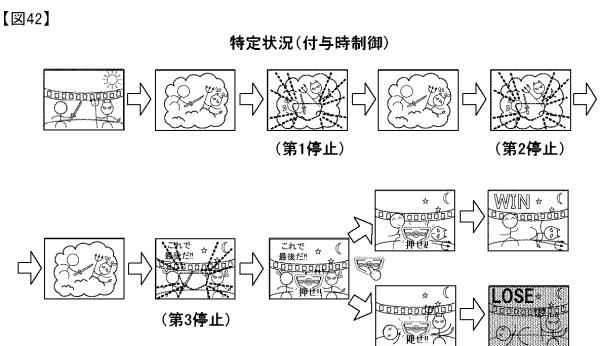
【図40】



【図41】



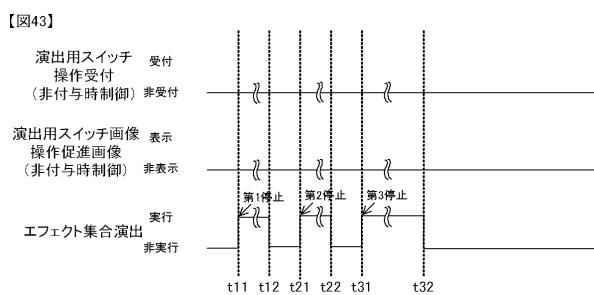
【図42】



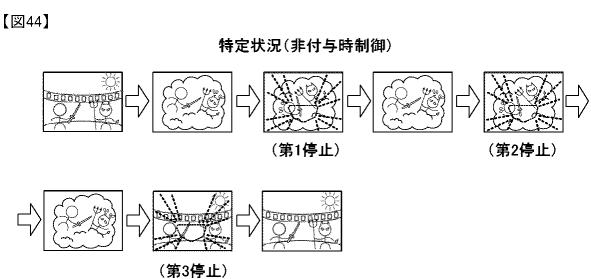
10

20

【図43】



【図44】



30

40

50

---

フロントページの続き

- (56)参考文献
- 特開2017-104383 (JP, A)  
特開2020-44176 (JP, A)  
特開2018-111015 (JP, A)  
特開2016-59388 (JP, A)  
特開2017-196032 (JP, A)  
特開2018-102550 (JP, A)  
特開2010-158451 (JP, A)  
特開2015-167750 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
- A63F 7/02  
A63F 5/04