

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2025-1476
(P2025-1476A)

(43)公開日 令和7年1月8日(2025.1.8)

(51)国際特許分類

F I

テーマコード (参考)

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

2 C 0 8 8

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全52頁)

(21)出願番号	特願2023-101095(P2023-101095)	(71)出願人	000135210
(22)出願日	令和5年6月20日(2023.6.20)		株式会社ニューギン
			愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目5番地
		(74)代理人	100105957
			弁理士 恩田 誠
		(74)代理人	100068755
			弁理士 恩田 博宣
		(74)代理人	100148563
			弁理士 山本 実
		(72)発明者	杉崎 正範
			東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
		(72)発明者	奥園 孝太
			東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号
			最終頁に続く

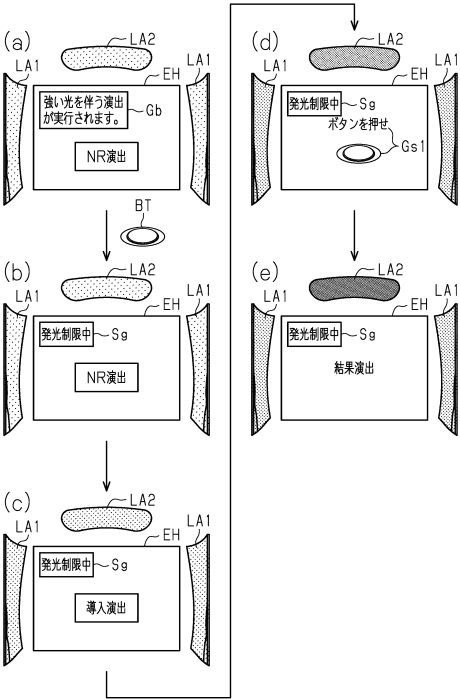
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】動画の撮影意欲の低下を抑制すること。

【解決手段】パチンコ遊技機が実行可能な演出には、特定色の発光を含む特定演出と、特定色の発光を示唆する又は報知する事前演出と、があり、事前演出の開始後、演出ボタンが操作されることに基づいて、特定演出における特定色の発光強度が基準設定よりも低い、又は特定演出において特定色に発光させない特定設定に設定可能であり、事前演出の非実行中、変動ゲームが実行されていない待機状態において、演出ボタンが操作されることに基づいて、特定設定に設定可能である。

【選択図】図9



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技者による操作が可能な操作手段と、
演出を実行する演出実行手段と、
前記演出実行手段を制御する演出制御手段と、を備え、
前記演出実行手段には、所定の発光が可能な発光手段を少なくとも含み、
前記演出には、特定色の発光を含む特定演出と、前記特定色の発光を示唆する又は報知する事前演出と、があり、
前記事前演出の開始後、前記操作手段が操作されることに基づいて、前記特定演出における前記特定色の発光強度が基準設定よりも低い、又は前記特定演出において前記特定色に発光させない特定設定に設定可能であり、
前記事前演出は、少なくとも変動ゲームが実行されている変動状態において実行され、前記事前演出の非実行中、前記変動ゲームが実行されていない待機状態において、前記操作手段が操作されることに基づいて、前記特定設定に設定可能である遊技機。

【請求項 2】

前記特定演出は、特典が付与されるときに実行可能な演出であり、
前記演出には、前記変動ゲームが実行されていない待機状態において実行可能であって、かつ、前記特定色の発光を含む特殊演出があり、
前記特殊演出における前記特定色の発光は、前記特定設定が設定されているときにも制限されない請求項 1 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来、遊技機の種類であるパチンコ遊技機の中には、例えば、特許文献 1 に記載された遊技機のように、各種演出を行う遊技機がある。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2008 - 119131 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

今日において、遊技機を遊技する遊技者には、遊技機を遊技する様子を動画に撮影し、当該動画を公開しようとする遊技者がいる。このような遊技者は、撮影した動画において、そのまま公開することが不適切な箇所を加工した後、動画を公開している。このため、加工する必要がある箇所が多い場合に動画の撮影意欲を低下させてしまう虞があった。

【課題を解決するための手段】**【0005】**

上記課題を解決する遊技機は、遊技者による操作が可能な操作手段と、演出を実行する演出実行手段と、前記演出実行手段を制御する演出制御手段と、を備え、前記演出実行手段には、所定の発光が可能な発光手段を少なくとも含み、前記演出には、特定色の発光を含む特定演出と、前記特定色の発光を示唆する又は報知する事前演出と、があり、前記事前演出の開始後、前記操作手段が操作されることに基づいて、前記特定演出における前記特定色の発光強度が基準設定よりも低い、又は前記特定演出において前記特定色に発光させない特定設定に設定可能であり、前記事前演出は、少なくとも変動ゲームが実行されている変動状態において実行され、前記事前演出の非実行中、前記変動ゲームが実行されていない待機状態において、前記操作手段が操作されることに基づいて、前記特定設定に設

定可能であることを要旨とする。

【発明の効果】

【0006】

本発明によれば、動画の撮影意欲の低下を抑制することができる。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図1】図1は、パチンコ遊技機の外観を示す図である。

【図2】図2は、遊技盤を正面から見たときの図である。

【図3】図3は、パチンコ遊技機の電氣的構成を示す図である。

【図4】図4は、変動パターンの一例を示す図である。

10

【図5】図5(a)～図5(d)は、スーパーリーチ演出の演出態様の一例を示す図である。

【図6】図6(a)は、事前演出の演出態様の一例を示す図である、図6(b)は、発光制限演出の演出態様の一例を示す図である。

【図7】図7(a)は、メニュー演出の演出態様の一例を示す図である、図7(b)は、設定状況演出の演出態様の一例を示す図である。

【図8】図8(a)は、注意喚起演出の演出態様の一例を示す図である、図8(b)は、デモンストレーション演出の演出態様の一例を示す図である。

【図9】図9(a)～図9(e)は、事前演出、及び特定演出の実行態様の一例を示す図である。

20

【図10】図10(a)～図10(e)は、事前演出、及び特定演出の実行態様の一例を示す図である。

【図11】図11(a)～図11(e)は、事前演出、及び特定演出の実行態様の一例を示す図である。

【図12】図12(a)～図12(e)は、第2実施形態における事前演出、及び特定演出の実行態様の一例を示す図である。

【図13】図13(a)～図13(d)は、第3実施形態におけるスペシャルリーチ演出の演出態様の一例を示す図である。

【図14】図14は、第3実施形態における出力制限演出の演出態様の一例を示す図である。

30

【図15】図15(a)は、第3実施形態におけるメニュー演出の演出態様の一例を示す図である、図15(b)は、第3実施形態における設定状況演出の演出態様の一例を示す図である。

【図16】図16(a)～図16(f)は、第3実施形態における第2事前演出、及び第2特定演出の実行態様の一例を示す図である。

【図17】図17は、第4実施形態におけるパチンコ遊技機の外観を示す図である。

【図18】図18は、第4実施形態における発光体の一例を示す図である。

【図19】図19(a)～図19(c)は、第4実施形態における特定演出の実行態様の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

40

【0008】

(第1実施形態)

以下、パチンコ遊技機の第1実施形態を説明する。

本明細書において、上、下、左、右、前(表)、及び後(裏)は、遊技者から見たときの各方向を示すものとする。

【0009】

遊技機の一例であるパチンコ遊技機10は、機内部で遊技球を循環させる循環式のパチンコ遊技機として構成される。これに限らず、パチンコ遊技機10は、賞球を払い出すとともに島設備等から遊技球の供給を受ける非循環式のパチンコ遊技機として構成されてもよい。遊技球は、磁性体であってもよく、非磁性体であってもよい。パチンコ遊技機10

50

は、単独で動作できるように構成されてもよく、機外部の管理ユニット又は管理サーバと協働して動作できるように構成されてもよい。

【 0 0 1 0 】

図 1 に示すように、パチンコ遊技機 1 0 は、枠体 1 1 を備える。枠体 1 1 は、機体を島設備に固定するための外枠 1 1 a と、各種の遊技部品を搭載するための搭載枠 1 1 b と、を備える。搭載枠 1 1 b には、後述する遊技盤 Y B が組み付けられている。搭載枠 1 1 b は、遊技盤 Y B を保護する保護枠を含んでもよい。

【 0 0 1 1 】

パチンコ遊技機 1 0 は、スピーカ S P を備える。一例として、スピーカ S P は、搭載枠 1 1 b の前面（表面）に設けられる。一例として、スピーカ S P は、搭載枠 1 1 b の左上
10
部、及び搭載枠 1 1 b の右上部に設けられる。スピーカ S P は、所定の音を出力する演出（以下、音演出と示す）を実行可能である。例えば、所定の音は、楽曲、人の声、及び効果音等である。スピーカ S P は、所定の音を出力可能な音出力手段の一例である。パチンコ遊技機 1 0 は、第 1 装飾ランプ L A 1、及び第 2 装飾ランプ L A 2 を備える。一例として、第 1 装飾ランプ L A 1 は、搭載枠 1 1 b の前面に設けられる。一例として、第 1 装飾
20
ランプ L A 1 は、搭載枠 1 1 b の左部、及び搭載枠 1 1 b の右部に設けられる。一例として、第 2 装飾ランプ L A 2 は、搭載枠 1 1 b の前面に設けられる。一例として、第 2 装飾
ランプ L A 2 は、搭載枠 1 1 b の上部に設けられる。第 1 装飾ランプ L A 1、及び第 2 装飾ランプ L A 2 のそれぞれは、内蔵された発光体（不図示）の点灯、点滅、及び消灯による演出（以下、発光演出と示す）を実行可能である。第 1 装飾ランプ L A 1 は、所定の発
20
光が可能な発光手段の一例である。第 2 装飾ランプ L A 2 は、発光手段としての第 1 装飾
ランプ L A 1 とは別の発光手段の一例である。第 1 装飾ランプ L A 1 は、所定の発光が可
能な第 1 発光手段の一例である。第 2 装飾ランプ L A 2 は、所定の発光が可能な第 2 発
光手段の一例である。

【 0 0 1 2 】

パチンコ遊技機 1 0 は、遊技球を発射するときに操作される発射ハンドル H D を備える。パチンコ遊技機 1 0 は、演出ボタン B T を備える。演出ボタン B T は、操作可能な単一の部分を含んで構成される。演出ボタン B T は、遊技者による操作が可能な操作手段の一例である。パチンコ遊技機 1 0 は、演出レバー L V を備える。演出レバー L V は、操作可能な単一の部分を含んで構成される。演出レバー L V は、操作手段としての演出ボタン B
30
T とは別の操作手段の一例である。パチンコ遊技機 1 0 は、十字ボタン J B を備える。十字ボタン J B は、それぞれ操作可能な複数の部分を含んで構成される。一例として、十字
ボタン J B は、それぞれ操作可能な複数の部分として、上ボタン J B u、下ボタン J B d、左ボタン J B l、及び右ボタン J B r を含んで構成される。一例として、十字ボタン J
B は、操作可能な単一の部分を含んで構成されてもよい。例えば、十字ボタン J B は、所謂ジョイスティックでもよい。なお、パチンコ遊技機 1 0 は、演出ボタン B T、演出レバ
30
ー L V、及び十字ボタン J B のうち一部又は全部を備えなくてもよく、これらとは異なる
操作手段を備えてもよい。

【 0 0 1 3 】

図 2 に示すように、遊技盤 Y B の前面には、正面視で略円形状の遊技領域 Y B a が形成
40
されている。遊技領域 Y B a の略中央には、表示窓口 Y B b が形成されている。遊技領域
Y B a の左方には、発射ハンドル H D の操作によって発射された遊技球を、遊技領域 Y B
a へ案内する発射通路 Y B c が形成されている。

【 0 0 1 4 】

パチンコ遊技機 1 0 は、第 1 特別図柄表示装置 1 9 a、第 2 特別図柄表示装置 1 9 b、
第 1 保留表示装置 1 9 c、第 2 保留表示装置 1 9 d、及び普通図柄表示装置 1 9 e を備える。一例として、各表示装置 1 9 a ~ 1 9 e は、遊技盤 Y B のうち、遊技者から視認可能な位置に設けられる。

【 0 0 1 5 】

第 1 特別図柄表示装置 1 9 a は、所定の図柄を変動表示させた後、最終的に第 1 特別図

10

20

30

40

50

柄を停止表示させる第1特別図柄変動ゲーム（以下、第1特別ゲームと示す）を実行可能である。第2特別図柄表示装置19bは、所定の図柄を変動表示させた後、最終的に第2特別図柄を停止表示させる第2特別図柄変動ゲーム（以下、第2特別ゲームと示す）を実行可能である。各特別図柄は、内部抽選（特別図柄の当り抽選）の結果を報知するための図柄である。以下、第1特別ゲーム、及び第2特別ゲームを纏めて「特別ゲーム」と示す。特別図柄には、大当り表示結果としての大当り図柄と、はずれ表示結果としてのはずれ図柄と、がある。特別図柄の当り抽選において大当りに当選した場合には、特別ゲームにて大当り図柄が停止表示される。その後、大当り図柄が停止表示された特別ゲームの終了後に大当り遊技が付与される。

【0016】

10

第1保留表示装置19cは、保留条件が成立したものの、開始条件が未だ成立していないことによって、その実行が保留されている第1特別ゲームの回数（以下、第1保留数と示す）を特定可能な情報を表示する。第2保留表示装置19dは、保留条件が成立したものの、開始条件が未だ成立していないことによって、その実行が保留されている第2特別ゲームの回数（以下、第2保留数と示す）を特定可能な情報を表示する。一例として、各保留数の上限数は4である。これに限らず、各保留数の上限数は、1～3であってもよく、5以上であってもよい。また、第1保留数と第2保留数とで上限数が異なってもよい。

【0017】

普通図柄表示装置19eは、所定の図柄を変動表示させた後、最終的に普通図柄を停止表示させる普通ゲームを実行可能である。普通図柄は、内部抽選（普通図柄の当り抽選）の結果を報知するための図柄である。普通図柄には、普通当り図柄と、普通はずれ図柄と、がある。普通図柄の当り抽選に当選した場合には、普通ゲームにおいて普通当り図柄が停止表示される。その後、普通当り図柄が停止表示された普通ゲームの終了後に普通当り遊技が付与される。

20

【0018】

パチンコ遊技機10は、普通保留表示装置、右打ち表示装置、及びラウンド表示装置を備えてもよい。普通保留表示装置は、保留条件が成立したものの、開始条件が未だ成立していないことによって、その実行が保留されている普通ゲームの回数（以下、普通保留数と示す）を特定可能な情報を表示する。右打ち表示装置は、右打ちを指示する情報を表示する。右打ちは、遊技球が遊技領域YBaのうち表示窓口YBbより右側の領域を流下するように、発射強度を強めに設定して遊技球を発射することである。ラウンド表示装置は、後述するラウンド遊技の上限回数を報知する。

30

【0019】

パチンコ遊技機10は、演出表示装置EHを備える。演出表示装置EHは、画像を表示可能な表示領域Rを有する。演出表示装置EHは、所定の情報を表示可能な表示手段の一例である。演出表示装置EHは、表示窓口YBbを介して表示領域Rを視認可能となるように、遊技盤YBに組み付けられる。一例として、演出表示装置EHは、液晶装置である。演出表示装置EHは、所定のオブジェクトを画像として表示する演出（以下、表示演出と示す）を実行可能である。例えば、所定のオブジェクトは、演出図柄（飾り図柄）、キャラクタ、風景、文字、数字、及び記号などである。以下、これらキャラクタ等について単に「表示する」と示す場合、これらキャラクタ等のオブジェクトを画像として表示することを意味する。演出表示装置EH、スピーカSP、第1装飾ランプLA1、及び第2装飾ランプLA2は、それぞれ演出を実行可能な演出装置である。演出表示装置EH、スピーカSP、第1装飾ランプLA1、及び第2装飾ランプLA2は、複数の演出装置からなる演出装置群ESを形成する。つまり、演出装置群ESには、演出表示装置EH、スピーカSP、第1装飾ランプLA1、及び第2装飾ランプLA2が含まれる。演出装置群ESは、演出を実行する演出実行手段の一例である。

40

【0020】

一例として、演出表示装置EHにおける表示演出には、複数列の演出図柄を用いた演出

50

図柄変動ゲーム（以下、演出ゲームと示す）がある。演出ゲームでは、複数列の演出図柄が変動表示された後、最終的に演出図柄の組合せ（以下、図柄組合せと示す）が停止表示される。演出図柄は、キャラクタ及び模様等の装飾が施された図柄であって、表示演出を多様化させるための図柄である。一例として、演出ゲームは、左図柄列、中図柄列、及び右図柄列の演出図柄をそれぞれ所定方向に変動表示させて行われる。

【 0 0 2 1 】

演出ゲームは、特別ゲームとともに開始される。演出ゲームは、特別ゲームとともに終了される。演出ゲームでは、特別ゲームで停止表示される特別図柄に応じた図柄組合せが停止表示される。特別ゲームにおいて、大当たり図柄が停止表示されるとき、演出ゲームでは、大当たりの図柄組合せが停止表示される。特別ゲームにおいて、はずれ図柄が停止表示されるとき、演出ゲームでは、はずれの図柄組合せが停止表示される。以下、第 1 特別ゲーム、及びこれに対応して実行される演出ゲームを纏めて「第 1 変動ゲーム」と示す。また、第 2 特別ゲーム、及びこれに対応して実行される演出ゲームを纏めて「第 2 変動ゲーム」と示す。また、第 1 変動ゲーム、及び第 2 変動ゲームを纏めて「変動ゲーム」と示す。

10

【 0 0 2 2 】

演出ゲームは、リーチ演出を含む場合がある。リーチ演出は、リーチを形成するとともに、最終的に所定の図柄組合せを停止表示させる演出である。例えば、リーチは、左右の図柄列において、同一の演出図柄が仮停止表示されており、かつ、中図柄列において、演出図柄が引き続き変動表示されている状態である。リーチ演出には、ノーマルリーチ演出と、スーパーリーチ演出と、がある。以下の説明では、ノーマルリーチ演出を N R 演出と示し、スーパーリーチ演出を S R 演出と示す場合がある。S R 演出は、N R 演出に比して大当たり期待度が高い演出である。一例として、S R 演出は、N R 演出を経由して実行される場合と、N R 演出を経由せずに実行される場合とがある。

20

【 0 0 2 3 】

遊技領域 Y B a には、遊技球が入球可能な複数の入賞口（入球口）が形成されている。入賞口には、第 1 始動口 1 2 と、第 2 始動口 1 3 と、大入賞口 1 4 と、が少なくともある。第 1 始動口 1 2 は、賞球の付与条件、及び第 1 変動ゲームの始動条件を成立させるに際して遊技球を入球させる入賞口である。第 1 始動口 1 2 は、演出表示装置 E H の下方にあり、常時、遊技球を入球させることができるように開口している。遊技盤 Y B は、第 1 始動口 1 2 へ入球した遊技球を検知する第 1 始動センサ S E 1 を備える（図 3 参照）。

30

【 0 0 2 4 】

第 2 始動口 1 3 は、賞球の付与条件、及び第 2 変動ゲームの始動条件を成立させるに際して遊技球を入球させる入賞口である。第 2 始動口 1 3 は、第 1 始動口 1 2 の右方にある。第 2 始動口 1 3 は、扉状であることを一例とする普通開閉片 1 3 a を備える。第 2 始動口 1 3 は、普通当り遊技が付与されていない場合に、遊技球が入球しない、又は入球し難いように閉鎖される。第 2 始動口 1 3 は、普通当り遊技が付与された場合に、遊技球が入球する、又は入球し易いように開放される。遊技盤 Y B は、普通開閉片 1 3 a を動作させる手段として、普通ソレノイド S L 1 を備える（図 3 参照）。遊技盤 Y B は、第 2 始動口 1 3 へ入球した遊技球を検知する第 2 始動センサ S E 2 を備える（図 3 参照）。第 2 始動口 1 3 は、所謂「普通電動役物」である。

40

【 0 0 2 5 】

大入賞口 1 4 は、賞球の付与条件を成立させるに際して遊技球を入球させる入賞口である。大入賞口 1 4 は、演出表示装置 E H の右下方にある。大入賞口 1 4 は、扉状であることを一例とする特別開閉片 1 4 a を備える。大入賞口 1 4 は、大当り遊技が付与されていない場合に、遊技球が入球しないように閉鎖される。大入賞口 1 4 は、大当り遊技が付与された場合に、遊技球が入球する、又は入球し易いように開放される。遊技盤 Y B は、特別開閉片 1 4 a を動作させる手段として、特別ソレノイド S L 2 を備える（図 3 参照）。遊技盤 Y B は、大入賞口 1 4 へ入球した遊技球を検知するカウントセンサ S E 3 を備える（図 3 参照）。

50

【 0 0 2 6 】

遊技領域 Y B a には、ゲート 1 7 が配設されている。ゲート 1 7 は、遊技領域 Y B a の右方であって、第 2 始動口 1 3、及び大入賞口 1 4 の上方にある。ゲート 1 7 は、常時、遊技球を入球させることができるように開放されたゲート口 1 7 a を有する。ゲート口 1 7 a には、入球し、通過する遊技球を検知するゲートセンサ S E 4 が配設されている（図 3 参照）。ゲート 1 7 は、普通ゲームの始動条件を成立させるに際して遊技球を入球させる入球口である。ゲート 1 7 は、遊技球が入球しても賞球の付与条件が成立しない。

【 0 0 2 7 】

遊技領域 Y B a には、遊技球が入球可能なアウト口 1 8 が形成されている。アウト口 1 8 は、第 1 始動口 1 2、第 2 始動口 1 3、及び大入賞口 1 4 の何れにも入球しなかった遊技球を、遊技領域 Y B a から回収するための入球口である。 10

【 0 0 2 8 】

次に、大当り遊技について説明する。

大当り遊技では、最初に、予め定めた時間（以下、オープニング時間と示す）にわたって所定の演出が行われる。一例として、所定の演出は、大当り遊技の開始を認識可能なオープニング演出である。大当り遊技では、オープニング時間の経過後に、大入賞口 1 4 を開放するラウンド遊技が、予め定めた上限回数を上限として行われる。1 回のラウンド遊技は、予め定めた上限個数の遊技球が入球する個数条件、又は予め定めた上限時間が経過する時間条件が成立すると終了される。ラウンド遊技において、大入賞口 1 4 は、所定の開放態様（開放パターン）にて開放される。各ラウンド遊技では、ラウンド演出が行われる。大当り遊技では、最終回のラウンド遊技が終了すると、予め定めた時間（以下、エンディング時間と示す）にわたって所定の演出が行われる。一例として、所定の演出は、大当り遊技の終了を認識可能なエンディング演出である。大当り遊技は、エンディング時間の経過に伴って終了される。 20

【 0 0 2 9 】

パチンコ遊技機 1 0 の機能について説明する。

パチンコ遊技機 1 0 は、確率変動機能（以下、確変機能と示す）を備える。

確変機能は、特別図柄の当り抽選にて大当りに当選する確率（以下、大当り確率と示す）を変動させるための機能である。パチンコ遊技機 1 0 は、大当り確率が異なり得る状態として、確変機能が作動しない低確率状態と、確変機能が作動する高確率状態と、を備える。高確率状態は、低確率状態に比して大当り確率が高い。高確率状態では、大当り確率が低確率状態に比して高まる。高確率状態は、特別図柄の当り抽選にて大当りに当選し易くなることから、遊技者にとって有利な状態となる。高確率状態は、所謂「確率変動状態（確変状態）」である。 30

【 0 0 3 0 】

パチンコ遊技機 1 0 は、入球補助機能を備える。

入球補助機能は、第 2 始動口 1 3 への入賞を補助するための機能である。パチンコ遊技機 1 0 は、遊技球が第 2 始動口 1 3 へ入球する確率が異なる状態として、入球補助機能が作動しない低入球率状態と、入球補助機能が作動する高入球率状態と、を備える。高入球率状態は、低入球率状態に比して、遊技球が第 2 始動口 1 3 へ入球する確率が高い。高入球率状態では、遊技球が第 2 始動口 1 3 へ入球する確率が高まる。高入球率状態は、第 2 始動口 1 3 への遊技球の入球が容易になることから、遊技者にとって有利な状態（入球容易状態）となる。 40

【 0 0 3 1 】

例えば、高入球率状態は、次に説明する 3 つの制御のうち、任意に選択された 1 の制御を行うことによって、又は複数の制御を組み合わせる行うことによって実現できる。1 つめの制御は、普通ゲームの変動時間を、低入球率状態のときよりも短くする普通図柄の変動時間短縮制御である。2 つめの制御は、普通当り抽選に当選する確率（普通当り確率）を、低入球率状態のときよりも高確率に変動させる普通図柄の確率変動制御である。3 つめの制御は、1 回の普通当り遊技における第 2 始動口 1 3 の合計開放時間を、低入球率状 50

態のときよりも長くする開放時間延長制御である。開放時間延長制御は、1回の普通当り遊技における第2始動口13の開放回数を低入球率状態のときよりも多くする制御、及び普通当り遊技における第2始動口13の1回の開放時間を低入球率状態のときよりも長くする制御のうち、少なくとも一方であるとよい。

【0032】

高入球率状態は、次に説明する4つめの制御を組み合わせ実現してもよい。4つめの制御は、特別ゲームの変動時間（例えば平均の変動時間）を、低入球率状態のときよりも短くする特別図柄の変動時間短縮制御である。特別図柄の変動時間短縮制御を行う場合、高入球率状態は、特別図柄の変動時間短縮状態（時短状態）となる一方、低入球率状態は、特別図柄の非変動時間短縮状態（非時短状態）となる。

10

【0033】

パチンコ遊技機10における遊技状態は、確変機能の作動の有無と、入球補助機能の作動の有無と、の組み合わせによって規定される。以下の説明では、低確率状態、かつ低入球率状態である遊技状態を「低確非時短状態」と示す。また、高確率状態、かつ低入球率状態である遊技状態を「高確非時短状態」と示す。また、低確率状態、かつ高入球率状態である遊技状態を「低確時短状態」と示す。また、高確率状態、かつ高入球率状態である遊技状態を「高確時短状態」と示す。

【0034】

次に、パチンコ遊技機10の電氣的構成について説明する。

図3に示すように、パチンコ遊技機10は、遊技盤YBの裏側（後方）に、主基板40と、副基板50と、を備える。主基板40と、副基板50とは、主基板40から副基板50へと一方向に制御信号（制御コマンド）を出力可能となるように接続されている。主基板40は、所定の処理を実行し、副基板50へ制御信号を出力する。副基板50は、主基板40から入力した制御信号に基づいて所定の処理を実行する。

20

【0035】

主基板40について説明する。

主基板40は、主CPU41と、主ROM42と、主RAM43と、乱数生成回路44と、を備える。主CPU41は、主制御プログラムを実行することにより、遊技の進行に関する処理を実行する。主ROM42は、主制御プログラム、各種の判定や抽選に用いる判定値、及びテーブルなどを記憶している。

30

【0036】

主ROM42は、複数種類の変動パターンを記憶する。変動パターンは、変動ゲームが開始してから終了するまでの変動時間を特定する情報である。変動パターンは、変動ゲームの変動内容（演出内容）を特定する情報である。変動パターンには、大当り変動パターンと、はずれ変動パターンと、がある。大当り変動パターンは、演出ゲームにおいて、リーチ演出を経て最終的に大当りの図柄組合せを停止表示する変動内容を特定する。はずれ変動パターンは、演出ゲームにおいて、リーチ演出を経て、又はリーチ演出を経ないで最終的にはずれの図柄組合せを停止表示する変動内容を特定する。変動パターンの詳細については後述する。

【0037】

主RAM43は、主CPU41の処理結果に応じて書き換えられる様々な情報を記憶する。例えば、主RAM43が記憶する情報は、フラグ、カウンタ、及びタイマなどである。乱数生成回路44は、ハードウェア乱数を生成する。主基板40は、主CPU41による乱数生成処理によって、ソフトウェア乱数を生成可能に構成されていてもよい。

40

【0038】

主基板40は、各センサSE1～SE4と接続されている。主CPU41は、各センサSE1～SE4が遊技球を検知して出力する検知信号を入力可能である。主基板40は、各表示装置19a～19eと接続されている。主CPU41は、各表示装置19a～19eの表示内容を制御可能である。主基板40は、各ソレノイドSL1，SL2と接続されている。主CPU41は、各ソレノイドSL1，SL2の動作を制御することにより、第

50

2 始動口 1 3、及び大入賞口 1 4 の開放態様を制御可能である。

【 0 0 3 9 】

次に、副基板 5 0 について説明する。

副基板 5 0 は、副 CPU 5 1 と、副 ROM 5 2 と、副 RAM 5 3 と、を備える。副 CPU 5 1 は、副制御プログラムを実行することにより、演出に関する処理を行う。副 ROM 5 2 は、副制御プログラム、及び所定の抽選に用いる判定値などを記憶している。副 ROM 5 2 は、表示演出に用いる表示演出データ、発光演出に用いる発光演出データ、及び音演出に用いる音演出データを記憶している。副 RAM 5 3 は、パチンコ遊技機 1 0 の動作中に書き換えられる様々な情報を記憶する。例えば、副 RAM 5 3 が記憶する情報は、フラグ、カウンタ、及びタイマなどである。副基板 5 0 は、副 CPU 5 1 による乱数生成処理によって、ソフトウェア乱数を生成可能に構成されている。副基板 5 0 は、乱数生成回路を備えるとともに、当該乱数生成回路によって、ハードウェア乱数を生成可能に構成されていてもよい。

【 0 0 4 0 】

副基板 5 0 は、演出表示装置 E H と接続されている。副 CPU 5 1 は、演出表示装置 E H の表示領域 R における表示内容を制御可能である。副基板 5 0 は、スピーカ S P と接続されている。副 CPU 5 1 は、スピーカ S P の出力内容を制御可能である。副基板 5 0 は、第 1 装飾ランプ L A 1 と接続されている。副 CPU 5 1 は、第 1 装飾ランプ L A 1 の発光態様を制御可能である。副基板 5 0 は、第 2 装飾ランプ L A 2 と接続されている。副 CPU 5 1 は、第 2 装飾ランプ L A 2 の発光態様を制御可能である。演出表示装置 E H、スピーカ S P、第 1 装飾ランプ L A 1、及び第 2 装飾ランプ L A 2 を制御する副 CPU 5 1 は、演出実行手段としての演出装置群 E S を制御する演出制御手段の一例である。

【 0 0 4 1 】

副基板 5 0 は、演出ボタン B T と接続されている。副 CPU 5 1 は、演出ボタン B T が操作されたことを示す操作信号を入力可能である。副基板 5 0 は、演出レバー L V と接続されている。副 CPU 5 1 は、演出レバー L V が操作されたことを示す操作信号を入力可能である。副基板 5 0 は、十字ボタン J B と接続されている。副 CPU 5 1 は、十字ボタン J B が操作されたことを示す操作信号を入力可能である。一例として、副 CPU 5 1 は、上ボタン J B u が操作されたことを示す操作信号を入力可能である。一例として、副 CPU 5 1 は、下ボタン J B d が操作されたことを示す操作信号を入力可能である。一例として、副 CPU 5 1 は、左ボタン J B l が操作されたことを示す操作信号を入力可能である。一例として、副 CPU 5 1 は、右ボタン J B r が操作されたことを示す操作信号を入力可能である。

【 0 0 4 2 】

また、パチンコ遊技機 1 0 は、バックアップ機能を搭載している。この実施形態において主基板 4 0、及び副基板 5 0 のそれぞれは、バックアップ機能を搭載している。バックアップ機能を搭載したパチンコ遊技機 1 0 は、電力供給が停止した場合でも、主基板 4 0 の主 RAM 4 3 に記憶される遊技制御に関する情報（以下、主バックアップ情報と示す）を所定期間保持し、電力供給が開始されたときには主バックアップ情報に基づいて復帰可能である。また、バックアップ機能を搭載したパチンコ遊技機 1 0 は、電力供給が停止した場合でも、副基板 5 0 の副 RAM 5 3 に記憶される演出制御に関する情報（以下、副バックアップ情報と示す）を所定期間保持し、電力供給が開始されたときには副バックアップ情報に基づいて復帰可能である。

【 0 0 4 3 】

一例として、主バックアップ情報には、特別ゲームに関する情報、当り遊技に関する情報、遊技状態に関する情報を含む。特別ゲームに関する情報としては、当り抽選の結果を特定可能な情報、特別ゲームの変動パターンを特定可能な情報、特別ゲームで導出される特別図柄を特定可能な情報などである。当り遊技に関する情報としては、当り遊技の進行状況を特定可能な情報などである。遊技状態に関する情報としては、高確率状態であるかを特定可能な情報や入球率向上状態であるかを特定可能な情報、入球率向上状態である場

合における入球率向上状態を付与可能な特別ゲームの残り回数などである。

【 0 0 4 4 】

一例として、副バックアップ情報には、演出ゲームに関する情報、当り遊技演出に関する情報、演出モードに関する情報を含む。演出ゲームに関する情報としては、当り抽選の結果を特定可能な情報、変動パターンを特定可能な情報、演出ゲームの進行状況を特定可能な情報、各種演出、及び各種報知の進行状況を特定可能な情報などである。当り遊技演出に関する情報としては、当り遊技演出の進行状況を特定可能な情報などである。演出モードに関する情報としては、現在の演出モードを特定可能な情報、現在の演出モードに滞在してから実行された変動ゲームの回数などである。

【 0 0 4 5 】

一例として、所定期間は、バックアップ用電源（例えば電気二重層コンデンサ）が放電され、そのバックアップ用電源から電力供給不能になるまでの期間である。なお、パチンコ遊技機 1 0 は、主 R A M 4 3、及び副 R A M 5 3 への電力供給が行われていない状態であっても記憶内容を保持可能な不揮発性メモリであることにより、電力供給が停止した後にも各バックアップ情報を保持可能であってもよい。

【 0 0 4 6 】

パチンコ遊技機 1 0 に電力を供給して起動させると（復電時を含む）、主 C P U 4 1 は、主 R A M 4 3 に記憶されている主バックアップ情報の初期化を実行するか否かを判定する。例えば、主 C P U 4 1 は、図示しない初期化スイッチからの操作信号を入力している場合に主バックアップ情報の初期化を実行すると判定する。主バックアップ情報の初期化
20
を実行しないと判定した場合、主 R A M 4 3 に記憶されている主バックアップ情報が正常であるかを判定する。主バックアップ情報が正常である場合、主 C P U 4 1 は、主バックアップ情報に基づいて復帰させる処理を実行する。これにより、パチンコ遊技機 1 0 は、主 R A M 4 3 の主バックアップ情報に基づいて復帰される。主バックアップ情報が正常であるか、異常であるかの判定は、例えば主バックアップフラグの状態確認と主バックアップ情報のチェックサム的一致確認によって行われる。主 C P U 4 1 は、主バックアップ情報に基づいて復帰させる場合、主バックアップ情報に基づいて復帰したことを特定可能な
30
制御情報（以下、復帰コマンドと示す）を副 C P U 5 1 に出力する。副 C P U 5 1 は、復帰コマンドを入力すると、副バックアップ情報が正常であるかを判定する。副バックアップ情報が正常である場合、副 C P U 5 1 は、副バックアップ情報に基づいて復帰させる処理を実行する。これにより、パチンコ遊技機 1 0 は、副 R A M 5 3 の副バックアップ情報に基づいて復帰される。副バックアップ情報が正常であるか、異常であるかの判定は、例えば副バックアップフラグの状態確認と副バックアップ情報のチェックサム的一致確認によって行われる。副 C P U 5 1 は、副バックアップ情報に基づいて復帰させる場合、副バックアップ情報に基づいて復帰したことを認識可能な復帰報知を実行させるように演出装置群 E S を制御する。なお、主 R A M 4 3、及び副 R A M 5 3 に記憶される情報のうち、各バックアップ情報とは異なる一部の情報（以下、非バックアップ情報と示す）は、各バックアップ情報に基づいて復帰するにかかわらず、電力供給が開始されたときに初期化される。

【 0 0 4 7 】

一方、主バックアップ情報の初期化を実行すると判定した場合、及び主 R A M 4 3 に記憶されている主バックアップ情報が異常である場合、主 C P U 4 1 は、主バックアップ情報の初期化を実行する。その後、主 C P U 4 1 は、初期化後の主バックアップ情報に基づいて起動させる処理を実行する。主 C P U 4 1 は、主バックアップ情報の初期化を実行する場合、主バックアップ情報を初期化したことを特定可能な制御情報（以下、初期化コマンドと示す）を副 C P U 5 1 に出力する。初期化コマンドを入力した場合、及び副 R A M 5 3 に記憶されている副バックアップ情報が異常である場合、副 C P U 5 1 は、副バックアップ情報の初期化を実行する。その後、副 C P U 5 1 は、初期化後の副バックアップ情報に基づいて起動させる処理を実行する。副 C P U 5 1 は、副バックアップ情報の初期化
40
を実行する場合、副バックアップ情報を初期化したことを認識可能な初期化報知を実行さ
50

せるように演出装置群 E S を制御する。

【 0 0 4 8 】

次に、主 C P U 4 1 が行う各種の処理について説明する。

主 C P U 4 1 は、所定の制御周期（例えば 4 m s ）毎に行うタイマ割り込み処理として、特別図柄入力処理、及び特別図柄開始処理などを実行する。

【 0 0 4 9 】

特別図柄入力処理について説明する。

主 C P U 4 1 は、第 1 始動センサ S E 1 から検知信号を入力したか否かに基づいて、遊技球が第 1 始動口 1 2 へ入球したか否かを判定する。遊技球が第 1 始動口 1 2 へ入球した場合、主 C P U 4 1 は、主 R A M 4 3 に記憶されている第 1 保留数が上限数未満であるか否かを判定する。第 1 保留数が上限数未満である場合、主 C P U 4 1 は、第 1 保留数を 1 加算して更新する。続けて、主 C P U 4 1 は、更新後の第 1 保留数を特定可能な情報を表示するように、第 1 保留表示装置 1 9 c を制御する。主 C P U 4 1 は、加算後の第 1 保留数を特定可能な制御コマンド（以下、第 1 保留数コマンドと示す）を副基板 5 0 へ出力する。このように、第 1 特別ゲームの保留条件は、第 1 保留数が上限数未満であり、かつ遊技球が第 1 始動センサ S E 1 によって検知されると成立し得る。

10

【 0 0 5 0 】

次に、主 C P U 4 1 は、乱数生成回路 4 4 が生成する乱数を取得し、当該取得した乱数に基づく乱数情報を主 R A M 4 3 に記憶させる。例えば、乱数は、特別図柄の当り抽選に用いる当り乱数、当り図柄の決定に用いる当り図柄乱数、及び変動パターンの決定に用いる変動パターン乱数などである。主 C P U 4 1 は、第 1 特別ゲーム用の乱数情報であること、及び乱数情報の記憶順序を特定可能となるように、乱数情報を記憶させる。乱数情報は、取得した乱数そのものであってもよく、乱数を所定の手法により加工した情報であってもよい。パチンコ遊技機 1 0 は、第 1 特別ゲームに用いる乱数情報を主 R A M 4 3 に記憶することによって、第 1 特別ゲームの開始条件が成立するまで、その実行を保留できる。

20

【 0 0 5 1 】

主 C P U 4 1 は、第 1 特別ゲーム用の乱数情報を主 R A M 4 3 に記憶させた場合、遊技球が第 1 始動口 1 2 へ入球していない場合、及び第 1 保留数が上限数未満ではない場合、第 2 始動センサ S E 2 から検知信号を入力したか否かに基づいて、遊技球が第 2 始動口 1 3 へ入球したか否かを判定する。遊技球が第 2 始動口 1 3 へ入球している場合、主 C P U 4 1 は、主 R A M 4 3 に記憶されている第 2 保留数が上限数未満であるか否かを判定する。第 2 保留数が上限数未満である場合、主 C P U 4 1 は、第 2 保留数を 1 加算して更新する。主 C P U 4 1 は、加算後の第 2 保留数を特定可能な情報を表示するように、第 2 保留表示装置 1 9 d を制御する。主 C P U 4 1 は、加算後の第 2 保留数を特定可能な制御コマンド（以下、第 2 保留数コマンドと示す）を副基板 5 0 へ出力する。第 2 特別ゲームの保留条件は、第 2 保留数が上限数未満であり、かつ、遊技球が第 2 始動センサ S E 2 によって検知されると成立し得る。

30

【 0 0 5 2 】

次に、主 C P U 4 1 は、主基板 4 0 内で生成している乱数を取得し、当該取得した乱数に基づく乱数情報を主 R A M 4 3 に記憶させる。主 C P U 4 1 は、第 2 特別ゲームに用いる乱数情報であること、及び乱数情報の記憶順序を特定可能となるように、乱数情報を記憶させる。パチンコ遊技機 1 0 は、第 2 特別ゲームに用いる乱数情報を主 R A M 4 3 に記憶させておくことで、当該第 2 特別ゲームの開始条件が成立するまで、その実行を保留できる。第 2 特別ゲーム用の乱数情報を主 R A M 4 3 に記憶させた場合、遊技球が第 2 始動口 1 3 へ入球していない場合、及び第 2 保留数が上限数未満ではない場合、主 C P U 4 1 は、特別図柄入力処理を終了する。

40

【 0 0 5 3 】

次に、特別図柄開始処理について説明する。

主 C P U 4 1 は、特別ゲームの開始条件が成立しているか否かを判定する。主 C P U 4

50

1 は、大当り遊技中、及び特別ゲームの実行中の何れでもない場合に肯定判定する一方、大当り遊技中、又は特別ゲームの実行中である場合に否定判定する。特別ゲームの開始条件が成立していない場合、主CPU 41は、特別図柄開始処理を終了する。特別ゲームの開始条件が成立している場合、主CPU 41は、第2保留数が零よりも大きいか否かを判定する。

【0054】

第2保留数が零よりも大きい場合、主CPU 41は、第2特別ゲームを実行させる処理を行う。具体的に、主CPU 41は、第2保留数を1減算して更新する。主CPU 41は、減算後の第2保留数を特定可能な情報を表示するように、第2保留表示装置19dを制御する。主CPU 41は、減算後の第2保留数を特定可能な第2保留数コマンドを副基板50へ出力する。次に、主CPU 41は、第2特別ゲーム用の乱数情報のうち、最先に記憶された乱数情報を主RAM 43から取得する。主CPU 41は、取得した乱数情報から特定される当り乱数を用いて、大当りに当選とするか否かの大当り抽選（大当り判定）を行う。主CPU 41は、現在の確率状態に応じた大当り確率にて大当り抽選を行う。

10

【0055】

大当りに当選しなかった場合、主CPU 41は、はずれ変動処理を行う。はずれ変動処理において、主CPU 41は、第2特別ゲームにて停止表示させるはずれ図柄を決定する。主CPU 41は、乱数情報から特定可能な変動パターン乱数を用いて変動パターン決定抽選を行い、複数のはずれ変動パターンの中から変動パターンを決定する。その後、主CPU 41は、特別図柄開始処理を終了する。

20

【0056】

図4に示すように、一例として、はずれ変動パターンには、変動パターンHP1、変動パターンHP2、変動パターンHP3、及び変動パターンHP4がある。変動パターンHP1は、演出ゲームにおいて、リーチ演出を経ずに最終的にはずれの図柄組合せを停止表示する変動内容を特定する変動パターンである。変動パターンHP2は、演出ゲームにおいて、NR演出を経て最終的にはずれの図柄組合せを停止表示する変動内容を特定する変動パターンである。一例として、変動パターンHP3、及び変動パターンHP4は、演出ゲームにおいて、SR演出を経て最終的にはずれの図柄組合せを停止表示する変動内容を特定する変動パターンである。変動パターンHP3は、NR演出を経てSR演出に発展する変動内容を特定する変動パターンである。変動パターンHP4は、NR演出を経ずにSR演出に発展する変動内容を特定する変動パターンである。

30

【0057】

大当りに当選した場合、主CPU 41は、大当り変動処理を行う。大当り変動処理において、主CPU 41は、乱数情報から特定可能な当り図柄乱数を用いて、大当り図柄抽選を行い、第2特別ゲームにて停止表示させる大当り図柄を決定する。主CPU 41は、乱数情報から特定可能な変動パターン乱数を用いて変動パターン決定抽選を行い、複数ある大当り変動パターンの中から変動パターンを決定する。その後、主CPU 41は、特別図柄開始処理を終了する。

【0058】

一例として、大当り変動パターンには、変動パターンHP5、変動パターンHP6、及び変動パターンHP7がある。変動パターンHP5は、演出ゲームにおいて、NR演出を経て最終的に大当りの図柄組合せを停止表示する変動内容を特定する大当り変動パターンである。変動パターンHP6、及び変動パターンHP7は、演出ゲームにおいて、SR演出を経て最終的に大当りの図柄組合せを停止表示する変動内容を特定する変動パターンである。変動パターンHP6は、NR演出を経てSR演出に発展する変動内容を特定する変動パターンである。変動パターンHP7は、NR演出を経ずにSR演出に発展する変動内容を特定する変動パターンである。

40

【0059】

第2保留数が零である場合、主CPU 41は、第1保留数が零よりも大きいか否かを判定する。第1保留数が零である場合、主CPU 41は、特別図柄開始処理を終了する。第

50

1 保留数が零よりも大きい場合、主CPU41は、第1特別ゲームを実行させる処理を行う。具体的に、主CPU41は、第1保留数を1減算して更新する。主CPU41は、減算後の第1保留数を特定可能な情報を表示するように、第1保留表示装置19cを制御する。主CPU41は、減算後の第1保留数を特定可能な第1保留数コマンドを副基板50へ出力する。次に、主CPU41は、第1特別ゲーム用の乱数情報のうち、最先に記憶された乱数情報を主RAM43から取得する。主CPU41は、取得した乱数情報から特定される当り乱数を用いて、大当りに当選とするか否かの大当り抽選（大当り判定）を行う。主CPU41は、現在の確率状態に応じた大当り確率にて大当り抽選を行う。

【0060】

大当りに当選しなかった場合、主CPU41は、はずれ変動処理を行う。はずれ変動処理において、主CPU41は、第1特別ゲームにて停止表示させるはずれ図柄を決定する。主CPU41は、乱数情報から特定可能な変動パターン乱数を用いて変動パターン決定抽選を行い、複数のはずれ変動パターンの中から変動パターンを決定する。一例として、主CPU41は、乱数情報から特定可能な変動パターン乱数を用いて変動パターン決定抽選を行い、変動パターンHP1、変動パターンHP2、変動パターンHP3、又は変動パターンHP4を変動パターンとして決定する。その後、主CPU41は、特別図柄開始処理を終了する。

【0061】

大当りに当選した場合、主CPU41は、大当り変動処理を行う。大当り変動処理において、主CPU41は、乱数情報から特定可能な当り図柄乱数を用いて、大当り図柄抽選を行い、第1特別ゲームにて停止表示させる大当り図柄を決定する。主CPU41は、乱数情報から特定可能な変動パターン乱数を用いて変動パターン決定抽選を行い、複数ある大当り変動パターンの中から変動パターンを決定する。一例として、主CPU41は、乱数情報から特定可能な変動パターン乱数を用いて変動パターン決定抽選を行い、変動パターンHP5、変動パターンHP6、又は変動パターンHP7を変動パターンとして決定する。その後、主CPU41は、特別図柄開始処理を終了する。

【0062】

主CPU41は、大当り変動処理、及びはずれ変動処理において、変動開始コマンド、及び特別図柄コマンドを副基板50へ出力する。変動開始コマンドは、各変動処理にて決定した変動パターンと、変動ゲームの開始と、を特定可能な制御コマンドである。特別図柄コマンドは、各変動処理において決定した特別図柄（大当り図柄又ははずれ図柄）を特定可能な制御コマンドである。なお、変動開始コマンド、及び特別図柄コマンドは、第1特別ゲームの変動処理が実行されたときと、第2特別ゲームの変動処理が実行されたときとで異なる制御コマンドである。

【0063】

特別図柄開始処理を終了すると、主CPU41は、特別図柄開始処理とは別の処理によって、第1特別ゲーム又は第2特別ゲームを実行させる。主CPU41は、第1特別ゲームを実行させる場合、所定の図柄の変動表示を開始するように、第1特別図柄表示装置19aを制御する。主CPU41は、変動パターンに定められた変動時間を計測する。主CPU41は、変動パターンに定められた変動時間が経過すると、特別図柄開始処理において決定した特別図柄を停止表示するように、第1特別図柄表示装置19aを制御する。主CPU41は、変動パターンに定められた変動時間が経過すると、変動ゲームの終了を特定可能な制御コマンド（以下、変動終了コマンドと示す）を副基板50へ出力する。

【0064】

主CPU41は、第2特別ゲームを実行させる場合、所定の図柄の変動表示を開始するように、第2特別図柄表示装置19bを制御する。主CPU41は、変動パターンに定められた変動時間を計測する。主CPU41は、変動パターンに定められた変動時間が経過すると、特別図柄開始処理において決定した特別図柄を停止表示するように、第2特別図柄表示装置19bを制御する。主CPU41は、変動パターンに定められた変動時間が経過すると、変動終了コマンドを副基板50へ出力する。以上のように、主CPU41は、

特別図柄入力処理及び特別図柄開始処理を実行することによって、始動口への遊技球の入球を契機に当り抽選を行うように構成されている。主CPU41は、変動ゲームを実行する変動ゲーム実行手段の一例である。

【0065】

大当り遊技処理について説明する。

大当り遊技処理は、大当り遊技を付与するための処理である。主CPU41は、特別ゲームにおいて大当り図柄を停止表示させると、大当りの特別ゲームの終了後に大当り遊技処理を実行する。主CPU41は、特別図柄開始処理にて決定した大当り図柄（即ち、大当りの種類）に基づいて、大当り遊技の種類を特定する。主CPU41は、特定した種類の大当り遊技を付与する。一例として、大当りには、大当り図柄のうち第1大当り図柄に基づく第1大当りと、第1大当り図柄とは異なる第2大当り図柄に基づく第2大当りとがある。以下の説明では、第1大当りに基づく大当り遊技を第1大当り遊技と示し、第2大当りに基づく大当り遊技を第2大当り遊技と示す。第1大当り遊技と、第2大当り遊技とは、終了後の遊技状態が異なる大当り遊技である。

10

【0066】

最初に、主CPU41は、オープニング時間の開始を特定可能な制御コマンド（以下、オープニングコマンドと示す）を副基板50へ出力する。一例として、オープニングコマンドは、大当り遊技の種類を特定可能な情報を含み得る。主CPU41は、オープニング時間が経過すると、ラウンド遊技を実行させるための処理を行う。即ち、主CPU41は、特定した大当り遊技用の開放制御データを用いて特別ソレノイドSL2を制御し、大入賞口14を開放する。主CPU41は、カウントセンサSE3による遊技球の検知数が上述の上限個数に達するか、又は上述の上限時間が経過すると、大入賞口14を閉鎖するように特別ソレノイドSL2を制御することで、ラウンド遊技を終了させる。主CPU41は、このようなラウンド遊技を実行させるための処理を、大当り遊技に定められた上限回数のラウンド遊技が終了するまで繰り返し行う。主CPU41は、ラウンド遊技を開始する毎に、大当りのラウンド遊技の開始を特定可能な制御コマンド（以下、ラウンドコマンドと示す）を副基板50へ出力する。主CPU41は、最終回のラウンド遊技が終了すると、エンディング時間の開始を特定可能な制御コマンド（以下、エンディング開始コマンドと示す）を副基板50へ出力する。主CPU41は、エンディング時間が経過すると、大当り遊技を終了する。主CPU41は、エンディング時間の経過を特定可能な制御コマンド（以下、エンディング終了コマンド）を副基板50へ出力する。これにより、当り抽選の結果に基づいて変動ゲームを実行可能であって、当該変動ゲームの終了後に当り抽選の結果に基づいて大当り遊技が付与される。大当り遊技は、特典の一例である。主CPU41は、特典の一例である大当り遊技を付与する特典付与手段の一例である。

20

30

【0067】

遊技状態を移行させる遊技状態移行処理について説明する。

遊技状態移行処理には、確率状態を移行させる確率移行処理と、入球率状態を移行させる入球率移行処理と、がある。一例として、遊技状態移行処理では、確率移行処理、入球率移行処理の順で処理が実行される。

【0068】

まず、確率移行処理について説明する。

主CPU41は、第1大当り遊技を終了すると、主RAM43に高確フラグをセットする。つまり、主CPU41は、高確率状態に制御する。主CPU41は、第1大当り遊技の終了後、次回の大当り遊技が付与されるまで、高確フラグを消去しない。一方、主CPU41は、第2大当り遊技を終了すると、主RAM43に高確フラグをセットしない。つまり、主CPU41は、低確率状態に制御する。主CPU41は、大当り遊技を開始させる場合であって、高確フラグがセットされているとき、当該高確フラグを消去する。つまり、主CPU41は、大当り遊技中、低確率状態に制御する。

40

【0069】

次に、入球率移行処理について説明する。

50

主CPU41は、第1大当り遊技、又は第2大当り遊技が終了すると、主RAM43に作動フラグをセットする。つまり、主CPU41は、高入球率状態に制御する。主CPU41は、第2大当り遊技の終了後、特別ゲームを開始させる毎に、主RAM43に記憶されている実行カウンタの値を更新することによって、大当り遊技の終了後における特別ゲームの実行回数を計数する。主CPU41は、大当り遊技の終了後における特別ゲームの実行回数が作動回数に達した特別ゲームが終了すると、主RAM43に記憶されている作動フラグを消去する。つまり、主CPU41は、第2大当り遊技の終了後、作動回数目の特別ゲームが終了すると低入球率状態に制御する。主CPU41は、第1大当り遊技の終了後、次回の大当り遊技が付与されるまで、作動フラグを消去しない。主CPU41は、大当り遊技を開始させる場合であって、作動フラグがセットされているとき、当該作動フラグを消去する。つまり、主CPU41は、大当り遊技中、低入球率状態に制御する。

10

【0070】

確率移行処理、及び入球率移行処理によって、第1大当り遊技の終了後には、高確率状態に制御されるとともに、高入球率状態に制御される。つまり、第1大当り遊技の終了後には、高確時短状態に制御される。また、第2大当り遊技の終了後には、低確率状態に制御されるとともに、高入球率状態に制御される。つまり、第2大当り遊技の終了後には、低確時短状態に制御される。このように、主CPU41は、大当り遊技の終了を契機として、遊技者にとって有利な遊技状態に制御可能である。つまり、パチンコ遊技機10では、当り抽選の結果に基づいて変動ゲームを実行可能であって、当該変動ゲームの終了後に当り抽選の結果に基づいて、遊技者にとって有利な遊技状態が付与される。第1大当り遊技は、大当り遊技終了後、第2大当り遊技の終了後に比して、より有利な遊技状態に制御される大当り遊技である。遊技者にとって有利な遊技状態は、特典の一例である。主CPU41は、特典の一例である「遊技者にとって有利な遊技状態」を付与する特典付与手段の一例である。

20

【0071】

普通図柄入力処理について説明する。

主CPU41は、タイマ割り込み処理として、普通図柄入力処理を実行する。普通図柄入力処理において、主CPU41は、ゲートセンサSE4から検知信号を入力したか否かに基づいて、遊技球がゲート17へ入球したか否かを判定する。遊技球がゲート17へ入球した場合、主CPU41は、主RAM43に記憶されている普通保留数が上限数未満であるか否かを判定する。一例として、普通保留数の上限数は4である。普通保留数が上限数未満である場合、主CPU41は、普通保留数を1加算して更新する。

30

【0072】

次に、主CPU41は、乱数生成回路44が生成する乱数を取得し、当該取得した乱数に基づく乱数情報を主RAM43に記憶させる。例えば、乱数は、普通図柄の当り抽選に用いる当り乱数、及び普通図柄の決定に用いる当り図柄乱数などである。主CPU41は、乱数情報の記憶順序を特定可能となるように、乱数情報を記憶させる。

【0073】

次に、普通図柄開始処理について説明する。

主CPU41は、タイマ割り込み処理として、普通図柄開始処理を実行する。普通図柄開始処理において、主CPU41は、普通ゲームの開始条件が成立しているか否かを判定する。主CPU41は、普通当り遊技中、及び普通ゲームの実行中の何れでもない場合に肯定判定する一方、普通当り遊技中、又は普通ゲームの実行中である場合に否定判定する。普通ゲームの開始条件が成立していない場合、主CPU41は、普通図柄開始処理を終了する。普通ゲームの開始条件が成立している場合、主CPU41は、普通保留数が零よりも大きいか否かを判定する。普通保留数が零である場合、主CPU41は、普通図柄開始処理を終了する。

40

【0074】

普通保留数が零よりも大きい場合、主CPU41は、普通ゲームを実行させる処理を行う。具体的に、主CPU41は、普通保留数を1減算して更新する。主CPU41は、普

50

通ゲーム用の乱数情報のうち、最先に記憶された乱数情報を主 R A M 4 3 から取得する。主 C P U 4 1 は、取得した乱数情報から特定される当り乱数を用いて、普通当りに当選と
するか否かの普通当り抽選を行う。主 C P U 4 1 は、現在の入球率状態に応じた普通当り
確率にて普通当り抽選を行う。一例として、高入球率状態の普通当り確率は、1 又は略 1
である。一例として、低入球率状態の普通当り確率は、零又は略零である。

【 0 0 7 5 】

普通当りに当選した場合、主 C P U 4 1 は、普通当り変動処理を行う。普通当り変動処
理において、主 C P U 4 1 は、乱数情報から特定可能な普通当り図柄乱数を用いて、普通
当り図柄抽選を行い、普通ゲームにて停止表示させる普通当り図柄を決定する。普通当り
に当選しなかった場合、主 C P U 4 1 は、普通はずれ変動処理を行う。普通はずれ変動処
理において、主 C P U 4 1 は、普通ゲームにて停止表示させる普通はずれ図柄を決定する
。

10

【 0 0 7 6 】

主 C P U 4 1 は、複数ある普通変動パターンの中から、入球率状態に応じて、変動パタ
ーンを決定する。一例として、主 C P U 4 1 は、現在の入球率状態が低入球率状態である
とき、現在の入球率状態が高入球率状態であるときに比して長い変動時間を定めた変動パ
ターンを決定する。なお、各入球率状態のそれぞれにおいて、決定され得る変動パターン
は、複数あってもよい。この場合、主 C P U 4 1 は、所定の乱数を用いて普通ゲームの変
動パターン決定抽選を行い、複数ある普通変動パターンの中から変動パターンを決定する
とよい。主 C P U 4 1 は、変動パターンを決定した後、普通図柄開始処理を終了する。

20

【 0 0 7 7 】

普通図柄開始処理を終了すると、主 C P U 4 1 は、普通図柄開始処理とは別の処理によ
って、普通ゲームを実行させる。主 C P U 4 1 は、普通ゲームを実行させる場合、所定の
図柄の変動表示を開始するように、普通図柄表示装置 1 9 e を制御する。主 C P U 4 1 は
、変動パターンに定められた変動時間を計測する。主 C P U 4 1 は、変動パターンに定め
られた変動時間が経過すると、普通図柄開始処理において決定した普通図柄を停止表示す
るように、普通図柄表示装置 1 9 e を制御する。

【 0 0 7 8 】

普通当り遊技処理について説明する。

普通当り遊技処理は、普通当り遊技を付与するための処理である。主 C P U 4 1 は、普
通ゲームにおいて普通当り図柄を停止表示させると、普通当りの普通ゲームの終了後に普
通当り遊技処理を実行する。主 C P U 4 1 は、普通図柄開始処理にて決定した普通当り図
柄に応じた開放制御データを用いて普通ソレノイド S L 1 を制御し、第 2 始動口 1 3 を開
放する。

30

【 0 0 7 9 】

次に、副 C P U 5 1 が実行する各種の処理について説明する。

大当り演出処理について説明する。

大当り演出処理は、大当り遊技中の演出（以下、大当り演出と示す）を実行させるた
めの処理である。副 C P U 5 1 は、オープニングコマンドを入力すると、オープニング演出
を実行するように演出装置群 E S を制御する。副 C P U 5 1 は、ラウンドコマンドを入力
すると、ラウンド演出を実行するように演出装置群 E S を制御する。副 C P U 5 1 は、エ
ンディング開始コマンドを入力すると、エンディング演出を実行するように演出装置群 E
S を制御する。副 C P U 5 1 は、エンディング終了コマンドを入力すると、エンディング
演出を終了するように演出装置群 E S を制御する。

40

【 0 0 8 0 】

演出ゲーム処理について説明する。

演出ゲーム処理は、特別ゲームの実行中、当該特別ゲームに関連した表示演出の 1 つと
して、演出ゲームを実行させるための処理である。副 C P U 5 1 は、変動開始コマンド、
及び特別図柄コマンドを入力すると、演出ゲームを実行するように演出表示装置 E H を含
む演出装置群 E S を制御する。

50

【 0 0 8 1 】

副CPU51は、特別図柄コマンドに基づいて、演出ゲームにて停止表示させる図柄組合せを決定する。副CPU51は、特別図柄コマンドから大当り図柄を特定可能である場合に、大当りの図柄組合せ（例えば777）を決定する。副CPU51は、特別図柄コマンドからはずれ図柄を特定可能である場合に、はずれの図柄組合せを決定する。副CPU51は、はずれの図柄組合せを決定する際、リーチ演出を実行させる条件（以下、リーチ条件と示す）が成立している場合に、リーチを含む図柄組合せ（例えば787）を決定する。副CPU51は、はずれの図柄組合せを決定する際、リーチ条件が成立していない場合に、リーチを含まない図柄組合せ（例えば783）を決定する。一例として、副CPU51は、入力した変動開始コマンドから特定可能な変動パターンに基づいて、リーチ条件が成立しているか否かを判定する。一例として、副CPU51は、変動パターンからリーチ演出を含む変動内容を特定した場合にリーチ条件が成立していると判定する。つまり、副CPU51は、入力した変動開始コマンドから、変動パターンHP2、変動パターンHP3、又は変動パターンHP4を特定した場合にリーチ条件が成立したと判定する。

10

【 0 0 8 2 】

副CPU51は、変動パターンに基づいて、演出ゲームの具体的な変動内容（演出内容）を決定する。一例として、副CPU51は、変動パターンに基づいて、演出ゲームの変動内容を特定可能な補助変動パターンを決定する。例えば、副CPU51は、変動パターンに1つ対応付けられた補助変動パターンを選択してもよい。例えば、副CPU51は、変動パターンに対応付けられた複数の補助変動パターンから1つを選択してもよい。補助変動パターンは、変動パターンから特定可能な変動内容を含むとよい。副CPU51は、決定した変動内容に基づいて、各図柄列において演出図柄の変動表示を開始するように、演出表示装置EHを制御する。つまり、副CPU51は、演出ゲームを開始させる。

20

【 0 0 8 3 】

副CPU51は、演出ゲームの開始後、所定のタイミングが到来すると、図柄組合せを仮で停止表示させる。副CPU51は、変動終了コマンドの入力を契機に、図柄組合せを確定で停止表示させる。副CPU51は、変動パターンに定められた変動時間の経過を契機として、図柄組合せを確定で停止表示させてもよい。この場合、変動終了コマンドは省略してもよい。副CPU51は、変動ゲームを実行する変動ゲーム実行手段の一例である。

30

【 0 0 8 4 】

次に、パチンコ遊技機10において実行される各種演出について説明する。

一例として、各種演出には、特定演出がある。特定演出は、特定発光演出を含む演出である。一例として、特定発光演出は、特定発光態様により発光する演出である。一例として、特定発光態様は、基準値以上の発光強度による特定色の発光を含む発光態様である。一例として、特定発光態様は、基準値以上の発光強度による特定点滅の発光を含む発光態様である。本実施形態において、第1装飾ランプLA1、及び第2装飾ランプLA2のそれぞれの発光強度は、第1発光強度、第2発光強度、第3発光強度、第4発光強度、及び第5発光強度に切り分けることができる。一例として、基準値以上の発光強度とは、第4発光強度、及び第5発光強度である。一例として、第1発光強度は、最大発光強度を100%としたときの0%~20%の発光強度である。一例として、第2発光強度は、最大発光強度を100%としたときの21%~40%の発光強度である。一例として、第3発光強度は、最大発光強度を100%としたときの41%~60%の発光強度である。一例として、第4発光強度は、最大発光強度を100%としたときの61%~80%の発光強度である。一例として、第5発光強度は、最大発光強度を100%としたときの、81%~100%の発光強度である。一例として、特定色の発光は、赤の発光である。一例として、特定色の発光は、赤、緑、青のうち、赤の発光強度が緑の発光強度、及び青の発光強度よりも強い発光である。一例として、特定点滅の発光は、1秒あたり15回~20回の点滅を行う発光である。

40

【 0 0 8 5 】

50

特定演出は、変動ゲームの実行中において実行可能な演出である。一例として、特定演出は、SR演出の一部である。一例として、SR演出は、導入演出、特定演出の一例である分岐演出、特定演出の一例である結果演出を含んで構成される。SR演出は、特典の一例である大当たり遊技が付与されるか否かを認識可能な演出である。SR演出は、特典の一例である大当たり遊技が付与される期待度（以下、特典期待度と示す）を認識可能な演出である。特定演出としての分岐演出、及び結果演出を含んで構成されるSR演出は、当該SR演出が実行されない場合に比して特典期待度が高い演出である。特定演出としての分岐演出、及び結果演出を含んで構成されるSR演出は、特典が付与されるときに実行可能な演出である。

【0086】

10

ここで、所定の内容について「認識可能」とは、所定の内容を遊技者に対して仄めかすことなど、所定の内容を遊技者に対して明示しないことを含み得る。また、所定の内容について「認識可能」とは、所定の内容を遊技者に対して明示することを含み得る。つまり、所定の内容について「認識可能」とは、所定の内容を遊技者に対して確定的に認識させることを含み得る。一例として、特典期待度について「認識可能」とは、キャラクタ、及びエフェクト等の表示によって、特典期待度が相対的に高い程度のことを示唆することを含み得る。一例として、特典期待度について「認識可能」とは、大当たり確定演出のように、特定の特典期待度であることを報知することを含み得る。

【0087】

図5(a)に示すように、SR演出では、最初に導入演出が実行される。一例として、導入演出は、所定の導入画像を表示する表示演出を含み得る。一例として、導入画像は、特典期待度を認識可能な画像である。一例として、導入演出は、特定発光演出を含まない演出である。一例として、導入演出は、特定発光演出とは異なる非特定発光演出を含む演出である。一例として、非特定発光演出は、第1装飾ランプLA1、及び第2装飾ランプLA2のそれぞれが、特定発光態様とは異なる非特定発光態様により発光する演出である。非特定発光態様は、特定色とは異なる非特定色の発光、特定点滅とは異なる非特定点滅の発光、基準値以下の発光強度による特定色の発光、及び基準値以下の発光強度による特定点滅の発光の一部又は全部によって構成される発光態様である。一例として、非特定発光態様は、第3発光強度以下の発光強度により発光する発光態様である。

20

【0088】

30

図5(b)、及び図5(c)に示すように、SR演出では、導入演出が終了すると、特定演出としての分岐演出が実行される。特定演出としての分岐演出は、特定発光演出を含む。一例として、分岐演出における特定発光演出は、第1装飾ランプLA1、及び第2装飾ランプLA2のそれぞれが、第4発光強度による特定色の発光を含む特定発光態様により発光する発光演出である。一例として、分岐演出における特定発光演出は、第1装飾ランプLA1、及び第2装飾ランプLA2のそれぞれが、第4発光強度による特定点滅の発光を含む特定発光態様による発光演出である。

【0089】

図5(b)に示すように、一例として、分岐演出には、その実行中に、演出ボタンBTの操作を受け付ける第1操作受付期間を含む第1分岐演出がある。一例として、第1分岐演出は、演出ボタンBTの操作を促す促進画像Gs1が表示される表示演出を含み得る。一例として、促進画像Gs1は、第1操作受付期間において表示され得る。一例として、促進画像Gs1は、「演出ボタンを押せ」の文字列を模した画像を含み得る。一例として、促進画像Gs1は、演出ボタンBTを模した画像を含み得る。一例として、促進画像Gs1は、特典期待度を認識可能な画像である。

40

【0090】

図5(c)に示すように、一例として、分岐演出には、その実行中に、演出レバーLVの操作を受け付ける第2操作受付期間を含む第2分岐演出がある。一例として、第2分岐演出は、演出レバーLVの操作を促す促進画像Gs2を表示する表示演出を含み得る。一例として、促進画像Gs2は、第2操作受付期間において表示され得る。一例として、促

50

進画像 G s 2 は、「演出レバーを押せ」の文字列を模した画像を含み得る。一例として、促進画像 G s 2 は、演出レバー L V を模した画像を含み得る。一例として、促進画像 G s 2 は、特典期待度を認識可能な画像である。一例として、促進画像 G s 2 は、促進画像 G s 1 によって認識可能な特典期待度と異なる特典期待度を認識可能な画像である。一例として、促進画像 G s 2 は、促進画像 G s 1 によって認識可能な特典期待度に比して高い特典期待度を認識可能な画像である。

【 0 0 9 1 】

図 5 (d) に示すように、S R 演出では、分岐演出が終了すると、特定演出としての結果演出が実行される。特定演出としての結果演出は、特定発光演出を含む。一例として、結果演出における特定発光演出は、第 1 装飾ランプ L A 1、及び第 2 装飾ランプ L A 2 のそれぞれが、第 5 発光強度による特定色の発光を含む特定発光態様により発光する発光演出である。一例として、結果演出における特定発光演出は、第 1 装飾ランプ L A 1、及び第 2 装飾ランプ L A 2 のそれぞれが、第 5 発光強度による特定点滅の発光を含む特定発光態様による発光演出である。一例として、結果演出は、所定の結果画像を表示する表示演出を含み得る。一例として、結果画像は、特典の一例である大当り遊技が付与されるか否かを認識可能な画像である。一例として、結果画像は、その後に停止表示される演出図柄の組み合わせを認識可能な画像である。一例として、結果画像は、その後に停止表示される演出図柄の組み合わせそのものであってもよい。

10

【 0 0 9 2 】

事前演出について説明する。

20

一例として、パチンコ遊技機 1 0 において実行される各種演出には、事前演出がある。事前演出は、特定演出が実行されるとき、当該特定演出の実行前に実行される演出である。本実施形態では、特定演出が実行されるとき、事前演出が必ず実行される。つまり、事前演出は、特定発光態様の発光を示唆する、又は報知する演出である。一例として、事前演出は、特定色の発光を示唆する、又は報知する演出である。一例として、事前演出は、特定点滅の発光を示唆する、又は報知する演出である。

【 0 0 9 3 】

図 6 (a) に示すように、一例として、事前演出は、特定演出が実行されることを認識可能な事前画像 G b を表示する表示演出を含み得る。事前画像 G b は、特定発光態様の発光を認識可能な画像である。一例として、事前画像 G b は、「強い光を伴う演出が実行されます」の文字列を模した画像である。一例として、事前演出が開始してから、特定演出が終了するまでの期間には、演出ボタン B T の操作を受け付ける第 3 操作受付期間を含み得る。一例として、第 3 操作受付期間は、事前演出が開始してから、特定演出が終了するまでの期間の全てである。なお、第 3 操作受付期間は、事前演出が開始してから、特定演出が終了するまでの期間とは異なる期間を含んでいてもよい。一例として、第 3 操作受付期間は、事前演出が開始してから、最初の変動ゲームが終了するまで、又は次の変動ゲームが開始するまでの期間であってよい。

30

【 0 0 9 4 】

次に、特定発光態様による発光の制限について説明する。

本実施形態のパチンコ遊技機 1 0 は、特定発光態様による発光を制限可能に構成される。一例として、特定発光態様による発光の制限は、発光強度を基準値以下にすることである。一例として、特定発光態様による発光の制限は、第 4 発光強度による発光、及び第 5 発光強度による発光を、第 3 発光強度以下の発光にすることである。なお、発光強度を基準値以下にすることは、発光強度を 0 にすることを含み得る。つまり、特定発光態様による発光の制限は、特定発光態様による発光の禁止を含み得る。

40

【 0 0 9 5 】

一例として、パチンコ遊技機 1 0 では、変動ゲームの実行中に特定発光態様による発光を制限可能である。一例として、パチンコ遊技機 1 0 では、第 3 操作受付期間において、演出ボタン B T が操作されることによって、特定発光態様による発光に関する設定を基準設定から特定設定に設定可能である。一例として、特定設定は、特定発光態様による発光

50

の発光強度が基準設定よりも低い設定である。つまり、特定設定は、特定色による発光の発光強度が基準設定よりも低い設定である。より具体的に、特定設定は、基準設定よりも赤の発光強度が低下する設定である。また、特定設定は、特定点滅による発光の発光強度が基準設定よりも低い設定である。パチンコ遊技機 10 では、第 3 操作受付期間において、演出ボタン B T が操作されることによって特定設定に設定されることで、特定発光態様による発光を制限可能である。

【 0 0 9 6 】

図 6 (b) に示すように、特定発光態様による発光に関する設定が特定設定であるとき、特定発光態様による発光が制限されていることを認識可能な発光制限演出が実行される。つまり、第 3 操作受付期間において、演出ボタン B T が操作されると、発光制限演出が 10 実行される。一例として、発光制限演出は、特定発光態様による発光が制限されていることを認識可能な発光制限画像 S g を表示する表示演出を含み得る。一例として、発光制限画像 S g は、「発光制限中」の文字列を模した画像である。

【 0 0 9 7 】

また、一例として、パチンコ遊技機 10 では、事前演出の非実行中、変動ゲームが実行されていない待機状態において、特定発光態様による発光を制限可能である。

パチンコ遊技機 10 では、待機状態中、演出ボタン B T の操作を受け付ける第 4 操作受付期間において、演出ボタン B T がされることによって、特定発光態様による発光に関する設定を変更するための、設定変更演出が実行される。設定変更演出では、特定発光態様 20 による発光に関する設定に加えて、各種設定を変更可能である。一例として、設定変更演出では、各種演出、及び各種報知の音量に関する設定を変更可能である。一例として、設定変更演出では、各種演出、及び各種報知の光量に関する設定を変更可能である。一例として、設定変更演出では、各種演出のカスタマイズに関する設定を変更可能である。

【 0 0 9 8 】

図 7 (a) に示すように、設定変更演出は、設定を変更する項目を認識可能なメニュー演出が実行される。メニュー演出は、項目画像 G m を表示する表示演出を含み得る。項目画像 G m には、特定発光態様による発光に関する設定に対応する項目画像 G m を含み得る。一例として、項目画像 G m には、各種演出、及び各種報知の音量に関する設定に対応する項目画像 G m を含み得る。一例として、項目画像 G m には、各種演出、及び各種報知の 30 光量に関する設定に対応する項目画像 G m を含み得る。一例として、項目画像 G m には、各種演出のカスタマイズに関する設定に対応する項目画像 G m を含み得る。メニュー演出の実行中、演出ボタン B T、及び十字ボタン J B の操作を受け付ける第 5 操作受付期間において、十字ボタン J B が操作されることによって、設定を変更する項目を選択可能である。一例として、メニュー演出は、選択中の項目を特定可能なように実行される。一例として、メニュー演出は、選択中の項目を指し示す画像を表示する表示演出を含み得る。一例として、項目画像 G m は、選択中の項目画像 G m に対応する項目画像 G m を別の項目に対応する項目画像 G m と異なる表示態様となるように表示され得る。

【 0 0 9 9 】

図 7 (b) に示すように、第 5 操作受付期間において、演出ボタン B T が操作されることによって、メニュー演出において選択中の項目の設定状況を認識可能な設定状況演出が 40 実行される。一例として、メニュー演出は、設定状況演出の実行に伴って終了する。一例として、設定状況演出は、設定状況画像 G f を表示する表示演出を含み得る。一例として、設定状況画像 G f は、選択中の項目の設定状況を認識可能な画像である。設定状況演出の実行中、演出ボタン B T の操作を受け付ける第 6 操作受付期間において、演出ボタン B T が操作されることによって、選択中の項目の設定を変更可能である。つまり、事前演出の非実行中、変動ゲームが実行されていない待機状態において、演出ボタン B T が操作されることに基づいて、特定発光態様による発光に関する設定を特定設定に設定可能である。また、第 6 操作受付期間において、演出ボタン B T を操作することによって、各種演出、及び各種報知の音量に関する設定 50 を変更可能である。また、第 6 操作受付期間において、演出ボタン B T を操作することによって、各種演出、及び各種報知の光量に関する設定

を変更可能である。また、第 6 操作受付期間において、演出ボタン B T を操作することによって、各種演出のカスタマイズに関する設定を変更可能である。

【 0 1 0 0 】

次に、待機状態において実行可能な待機演出について説明する。

一例として、待機演出は、待機状態に制御されてから所定時間が経過されたことを契機として実行される。一例として、待機演出は、特定状態になることを注意喚起する注意喚起演出を含み得る。一例として、特定状態は、パチンコ遊技機 1 0 の各種演出や、各種報知による悪影響を受けた状態である。一例として、特定状態は、特定発光態様による発光の悪影響を受けた状態である。一例として、特定状態は、眩暈、頭痛、及び痙攣などが生じた状態である。一例として、この注意喚起の対象は、動画を撮影する遊技者、動画を編集する編集者、及び動画を視聴する視聴者などである。

10

【 0 1 0 1 】

図 8 (a) に示すように、注意喚起演出は、所定の注意喚起画像 C g を表示する表示演出を含み得る。一例として、注意喚起画像 C g は、特定状態になることを注意喚起する画像である。一例として、注意喚起画像 C g は、パチンコ遊技機 1 0 の各種演出や、各種報知による悪影響を受けることを注意喚起する画像である。一例として、注意喚起画像 C g は、特定発光態様の発光により悪影響を受けることを注意喚起する画像である。一例として、注意喚起画像 C g は、動画の視聴によって特定状態になることを注意喚起する画像である。一例として、注意喚起画像 C g は、「動画では実際の発光態様と異なる場合があります。」の文字列を模した画像を含み得る。一例として、注意喚起画像 C g は、「強い光を見続けると気分が悪くなることがあります。」の文字列を模した画像を含み得る。一例として、注意喚起演出は、非特定発光演出を含み得る。一例として、注意喚起演出における非特定発光演出は、第 1 装飾ランプ L A 1、及び第 2 装飾ランプ L A 2 のそれぞれが、第 1 発光強度により発光する発光演出である。本実施形態では、待機状態において注意喚起演出を実行可能に構成することによって、事前演出の開始前に、注意喚起を実行可能である。

20

【 0 1 0 2 】

一例として、待機演出は、デモンストレーション演出（以下、「デモ演出」と示す）を含み得る。デモ演出は、客寄せ効果を得るための演出である。

図 8 (b) に示すように、一例として、デモ演出は、客寄せ効果を得るためのデモ画像を表示する表示演出を含み得る。一例として、デモ画像は、変動ゲームの実行中に実行される表示演出において表示される画像や、当該画像に関連した画像である。一例として、デモ演出は、特殊発光演出を含み得る。一例として、特殊発光演出は、特定発光態様により発光する演出である。一例として、特殊発光演出は、第 1 装飾ランプ L A 1、及び第 2 装飾ランプ L A 2 のそれぞれが、第 4 発光強度による特定色の発光を含む特定発光態様により発光する発光演出である。一例として、特殊発光演出は、第 1 装飾ランプ L A 1、及び第 2 装飾ランプ L A 2 のそれぞれが、第 4 発光強度による特定点滅の発光を含む特定発光態様による発光演出である。一例として、デモ演出は、特殊演出の一例である。一例として、待機演出は、注意喚起演出、デモ演出の順に、注意喚起演出、及びデモ演出が繰り返し実行される。なお、待機演出は、デモ演出、注意喚起演出の順に実行されてもよい。

30

40

【 0 1 0 3 】

これらの演出、及び報知を実行させるために副 C P U 5 1 が実行する制御について説明する。

まず、S R 演出、及び事前演出を実行させるための制御について説明する。

【 0 1 0 4 】

副 C P U 5 1 は、変動開始コマンドを入力すると、当該変動開始コマンドから特定可能な変動ゲームの変動内容に基づいて、S R 演出を実行させるか否かを決定する。一例として、副 C P U 5 1 は、入力した変動開始コマンドから、変動パターン H P 3、変動パターン H P 4、変動パターン H P 6、又は変動パターン H P 7 を特定した場合に S R 演出を実行させると決定し得る。また、副 C P U 5 1 は、S R 演出を実行させる場合、当該 S R 演

50

出の演出態様を決定する。一例として、副CPU51は、入力した変動開始コマンドから、変動パターンHP3、又は変動パターンHP6を特定した場合、第1分岐演出を含んで構成されるSR演出の実行を決定する。一方、副CPU51は、入力した変動開始コマンドから、変動パターンHP4、又は変動パターンHP7を特定した場合、第1分岐演出、又は第2分岐演出を含んで構成されるSR演出の実行を決定する。一例として、副CPU51は、入力した変動開始コマンドから、変動パターンHP4、又は変動パターンHP7を特定した場合、所定の抽選を行うとともに、当該所定の抽選の結果に応じて、第1分岐演出を含んで構成されるSR演出、又は第2分岐演出を含んで構成されるSR演出の実行を決定する。これにより、SR演出が実行されるとき遊技の進行状況に応じて(NR演出が実行されたか否かに応じて)、第1分岐演出が実行される場合と、第1分岐演出又は第2分岐演出が実行される場合とが生じる。

10

【0105】

副CPU51は、SR演出の実行を決定した場合、事前演出の実行を決定する。副CPU51は、事前演出の実行を決定した場合、事前演出の実行タイミングを決定する。一例として、副CPU51は、入力した変動開始コマンドから、変動パターンHP3、又は変動パターンHP6を特定した場合、事前演出の実行タイミングとして第1タイミングを決定する。一方、副CPU51は、入力した変動開始コマンドから、変動パターンHP4、又は変動パターンHP7を特定した場合、事前演出の実行タイミングとして第2タイミングを決定する。一例として、第1タイミングは、NR演出からSR演出に発展するときである。一例として、第2タイミングは、SR演出が開始するときである。

20

【0106】

事前演出の実行タイミングとして第1タイミングを決定した場合、副CPU51は、NR演出からSR演出への発展タイミングが到来したことを契機として、事前演出を実行させるように演出装置群ESを制御する。事前演出の実行タイミングとして第2タイミングを決定した場合、副CPU51は、SR演出の開始タイミングが到来したことを契機として事前演出を実行させるように演出装置群ESを制御する。副CPU51は、事前演出を開始させる場合、演出ボタンBTの操作を受け付ける第3操作受付期間を開始する。第3操作受付期間において、副CPU51は、演出ボタンBTの操作信号に基づいて、演出ボタンBTが操作されたことを特定すると、特定発光態様による発光に関する設定を変更する。一例として、副CPU51は、副RAM53に記憶される設定情報を参照する。設定情報は、各種設定の設定状況を特定可能な情報である。一例として、設定情報は、非バックアップ情報である。つまり、設定情報は、電力供給が開始されたときに初期化される情報である。副CPU51は、設定情報から、特定発光態様による発光に関する設定が基準設定であると特定した場合、特定発光態様による発光に関する設定を特定設定に変更するとともに、特定発光態様による発光に関する設定が特定設定であることを特定可能なように設定情報を更新する。副CPU51は、設定情報から、特定発光態様による発光に関する設定が特定設定であると特定した場合、特定発光態様による発光に関する設定を基準設定に変更するとともに、特定発光態様による発光に関する設定が基準設定であることを特定可能なように設定情報を更新する。その後、副CPU51は、事前演出の終了タイミングが経過したことを契機として、事前演出を終了させるように演出装置群ESを制御する。一例として、第1タイミングで事前演出を開始した場合、副CPU51は、SR演出の開始タイミングが到来したことを契機として事前演出の終了タイミングが到来したと判定する。一例として、第2タイミングで事前演出を開始させた場合、副CPU51は、分岐演出の開始タイミングが到来したことを契機として事前演出の終了タイミングが到来したと判定する。副CPU51は、第3操作受付期間の終了タイミングが到来したことを契機として、第3操作受付期間を終了する。一例として、副CPU51は、変動ゲームの終了タイミングが到来したことを契機として第3操作受付期間の終了タイミングが到来したと判定する。

30

40

【0107】

SR演出の実行を決定した場合、副CPU51は、SR演出の開始タイミングが到来し

50

たことを契機として、S R 演出を実行させるように演出装置群 E S を制御する。より、具体的に、S R 演出の実行を決定した場合、副 C P U 5 1 は、S R 演出の開始タイミングが到来したことを契機として、導入演出を実行させるように演出装置群 E S を制御する。一例として、副 C P U 5 1 は、変動パターン H P 3、又は変動パターン H P 6 に基づく変動ゲームが実行されるとき、当該変動ゲームが開始されてから第 1 所定時間（例えば、20 秒）が経過したことを契機として、S R 演出の開始タイミングが到来したと判定する。一例として、副 C P U 5 1 は、変動パターン H P 4、又は変動パターン H P 7 に基づく変動ゲームが実行されるとき、当該変動ゲームが開始されてから第 2 所定時間（例えば、15 秒）が経過したことを契機として S R 演出の開始タイミングが到来したと判定する。一例として、第 2 所定時間は、第 1 所定時間よりも短い時間である。

10

【0108】

副 C P U 5 1 は、分岐演出の開始タイミングが到来したことを契機として分岐演出を実行させるように演出装置群 E S を制御する。具体的に、副 C P U 5 1 は、第 1 分岐演出を含んで構成される S R 演出の実行を決定した場合、分岐演出の開始タイミングが到来したことを契機として、第 1 分岐演出を実行させるように演出装置群 E S を制御する。副 C P U 5 1 は、第 2 分岐演出を含んで構成される S R 演出の実行を決定した場合、分岐演出の開始タイミングが到来したことを契機として、第 2 分岐演出を実行させるように演出装置群 E S を制御する。副 C P U 5 1 は、導入演出の演出時間が経過したことを契機として分岐演出の開始タイミングが到来したと判定する。つまり、導入演出の演出時間が経過すると、副 C P U 5 1 は、導入演出に代えて、分岐演出を実行させるように演出装置群 E S を制御する。一例として、副 C P U 5 1 は、第 1 分岐演出を実行させる場合、演出ボタン B T の操作を受け付ける第 1 操作受付期間を開始する。一例として、副 C P U 5 1 は、第 2 分岐演出を実行させる場合、演出レバー L V の操作を受け付ける第 2 操作受付期間を開始する。

20

【0109】

副 C P U 5 1 は、結果演出の開始タイミングが到来したことを契機として結果演出を実行させるように演出装置群 E S を制御する。具体的に、副 C P U 5 1 は、当り抽選に当選している場合、結果演出の開始タイミングが到来したことを契機として当りの結果演出を実行させるように演出装置群 E S を制御する。副 C P U 5 1 は、当り抽選に当選していない場合、結果演出の開始タイミングが到来したことを契機としてはずれの結果演出を実行させるように演出装置群 E S を制御する。一例として、副 C P U 5 1 は、分岐演出の演出時間が経過した場合、第 1 操作受付期間において演出ボタン B T が操作された場合、又は第 2 操作受付期間において演出レバー L V が操作された場合に結果演出の開始タイミングが到来したと判定する。一例として、副 C P U 5 1 は、結果演出の開始タイミングが到来したことを契機として第 1 操作受付期間、又は第 2 操作受付期間を終了する。

30

【0110】

次に、待機状態における制御について説明する。

副 C P U 5 1 は、待機状態となったことを契機として、演出ボタン B T の操作を受け付ける第 4 操作受付期間を開始する。一例として、副 C P U 5 1 は、待機状態となってから予め定められた時間（例えば 10 秒）が経過したことを契機として、演出ボタン B T の操作を受け付ける第 4 操作受付期間を開始する。第 4 操作受付期間において、副 C P U 5 1 は、演出ボタン B T の操作信号に基づいて、演出ボタン B T が操作されたことを特定すると、設定変更演出を実行させるように演出装置群 E S を制御する。具体的に、第 4 操作受付期間において、副 C P U 5 1 は、演出ボタン B T の操作信号に基づいて、演出ボタン B T が操作されたことを特定すると、メニュー演出を実行させるように演出装置群 E S を制御する。第 4 操作受付期間において、副 C P U 5 1 は、演出ボタン B T の操作信号に基づいて、演出ボタン B T が操作されたことを特定すると、第 4 操作受付期間を終了する。設定変更演出を開始させるとき、副 C P U 5 1 は、副 R A M 5 3 に記憶される項目情報を初期化する。項目情報は、選択中の項目を特定可能な情報である。一例として、初期化後の項目情報は、各種演出、及び各種報知の音量に関する設定を特定可能な情報である。

40

50

【 0 1 1 1 】

次に、副CPU51は、演出ボタンBT、及び十字ボタンJBの操作を受け付ける第5操作受付期間を開始する。第5操作受付期間において、副CPU51は、十字ボタンJBの操作信号に基づいて、十字ボタンJBが操作されたことを特定すると、十字ボタンJBの操作態様に応じて、選択中の項目を変更可能である。一例として、副CPU51は、上ボタンJBuが操作される毎に、...各種演出、及び各種報知の音量に関する設定 特定発光態様による発光に関する設定 各種演出のカスタマイズに関する設定 各種演出、及び各種報知の光量に関する設定 各種演出、及び各種報知の音量に関する設定...の順に選択中の設定を変更する。一例として、副CPU51は、下ボタンJBdが操作される毎に、...各種演出、及び各種報知の音量に関する設定 各種演出、及び各種報知の光量に関する設定 各種演出のカスタマイズに関する設定 特定発光態様による発光に関する設定 各種演出、及び各種報知の音量に関する設定...の順に選択中の項目を変更する。副CPU51は、選択中の項目を変更する場合、変更後の選択中の項目を特定可能なように設定種情報を更新する。第5操作受付期間において、副CPU51は、演出ボタンBTの操作信号に基づいて、演出ボタンBTが操作されたことを特定すると、メニュー演出に代えて、選択中の項目の設定状況を認識可能な設定状況演出を実行させるように演出装置群ESを制御する。第5操作受付期間において、副CPU51は、演出ボタンBTの操作信号に基づいて、演出ボタンBTが操作されたことを特定すると、第5操作受付期間を終了する。

【 0 1 1 2 】

次に、副CPU51は、演出ボタンBTの操作を受け付ける第6操作受付期間を開始する。第6操作受付期間において、副CPU51は、演出ボタンBTの操作信号に基づいて、演出ボタンBTが操作されたことを特定すると、メニュー演出において選択した項目の設定を変更する。つまり、特定発光態様による発光に関する設定の設定状況を認識可能な設定状況演出の実行中である場合、演出ボタンBTが操作される毎に、特定発光態様による発光に関する設定が、基準設定 特定設定 基準設定のように変更される。一例として、副CPU51は、任意の操作手段の操作を受け付けるとともに、当該操作手段が操作された場合、第6操作受付期間を終了する。一例として、第6操作受付期間を終了するとき、副CPU51は、設定変更演出を終了させるように演出装置群ESを制御する。なお、同じ操作手段による操作を受け付ける複数の操作受付期間が重複して開始されている場合、予め定められた優先順位の高い操作受付期間における操作のみを受け付けてもよく、全ての操作受付期間における操作を受け付けてもよい。つまり、1の操作によって、複数の操作受付期間における操作を受け付けてもよい。

【 0 1 1 3 】

また、副CPU51は、待機状態となったことを契機として、待機演出を実行させるように演出装置群ESを制御する。一例として、副CPU51は、待機状態となってから所定時間（例えば15秒）が経過したことを契機として、注意喚起演出を実行させるように演出装置群ESを制御する。一例として、注意喚起演出の演出時間が経過すると、副CPU51は、注意喚起演出を終了させるとともに、デモ演出を実行させるように演出装置群ESを制御する。その後、副CPU51は、待機状態が終了するか、設定変更演出が実行されるまで、注意喚起演出、及びデモ演出を交互に実行させるように演出装置群ESを制御する。

【 0 1 1 4 】

特定発光態様の発光を制限するために副CPU51が実行する処理について説明する。一例として、副CPU51は、特定発光態様による発光の制限中、つまり、特定発光態様による発光に関する設定が特定設定である場合、特定発光態様による発光の制限用の発光演出データに基づいて、第1装飾ランブルA1、及び第2装飾ランブルA2を制御する。つまり、特定発光態様による発光の制限は、特定発光態様による発光の非制限用の発光演出データと、特定発光態様による発光の制限用の発光演出データとを備えるとともに、特定発光態様による発光に関する設定に基づいて、参照する発光演出データを切り替えることによって実現される。一例として、副CPU51は、電力供給が開始されたとき、新

たな変動ゲームが開始されるまで、特定発光態様による発光に関する設定が特定設定であるか否かにかかわらず、特定発光態様による発光を制限する。

【 0 1 1 5 】

一例として、特定発光態様による発光の制限用の発光演出データは、特定色を含まない発光による発光演出データである。一例として、特定発光態様による発光の制限用の発光演出データは、特定点滅を含まない発光による発光演出データである。一例として、特定発光態様による発光の制限用の発光演出データは、基準値以上の発光強度による特定色を含まない発光による発光演出データである。一例として、特定発光態様による発光の制限用の発光演出データは、基準値以上の発光強度による特定点滅を含まない発光による発光演出データである。なお、特定発光態様による発光の制限は、副CPU51が、発光演出データにおける、第4発光強度による発光、及び第5発光強度による発光を示す情報を、第3発光強度以下である特定発光強度による発光を示す情報と見做して、第1装飾ランプLA1、及び第2装飾ランプLA2を制御することによって実現してもよい。

10

【 0 1 1 6 】

本実施形態において、副CPU51は、第1装飾ランプLA1における特定発光態様による発光、及び第2装飾ランプLA2における特定発光態様による発光のうち、第1装飾ランプLA1における特定発光態様による発光を制限する。つまり、副CPU51は、第2装飾ランプLA2における特定発光態様による発光を制限しない。また、本実施形態において、副CPU51は、変動ゲームの実行中における特定発光態様による発光、及び変動ゲームの非実行中における特定発光態様による発光のうち、変動ゲームの実行中における特定発光態様による発光を制限する。つまり、副CPU51は、変動ゲームの非実行中における特定発光態様による発光を制限しない。これにより、特殊演出としてのデモ演出における特定色の発光は、特定発光態様による発光に関する設定に特定設定が設定されているときにも制限されない。また、特殊演出としてのデモ演出における特定点滅の発光は、特定発光態様による発光に関する設定に特定設定が設定されているときにも制限されない。

20

【 0 1 1 7 】

特定演出、及び事前演出の具体的な実行態様の一例について、説明する。

図9(a)には、NR演出からSR演出に発展するときの状況を示している。このとき、NR演出からSR演出に発展することを契機として、演出表示装置EHでは、事前演出が実行される。これにより、遊技者は、特定発光態様の発光を含む特定演出が実行されることを事前に認識可能である。また、このとき、事前演出の開始に伴って、第3操作受付期間が開始される。

30

【 0 1 1 8 】

図9(b)に示すように、第3操作受付期間において、演出ボタンBTが操作されたことによって、特定発光態様による発光に関する設定が基準設定から特定設定に変更されると、演出表示装置EHでは、発光制限演出が実行される。これにより、遊技者は、その後実行される特定演出において特定発光態様による発光が制限されることを認識可能である。

【 0 1 1 9 】

40

図9(c)に示すように、SR演出が開始されたとする。つまり、導入演出が開始されたとする。このとき、特定発光態様による発光に関する設定が特定設定であることから、演出表示装置EHでは、発光制限演出が継続して実行される。一方、上述したように、導入演出は、特定発光態様により発光する特定発光演出を含まず、非特定発光態様により発光する非特定発光演出を含む演出である。このため、導入演出における発光演出(非特定発光演出)は、制限されない。

【 0 1 2 0 】

図9(d)に示すように、導入演出が終了し、特定演出としての分岐演出が開始されたとする。なお、このとき、分岐演出として第1分岐演出が開始されたとする。上述したように、特定演出としての分岐演出は、特定発光態様により発光する特定発光演出を含む演

50

出である。そして、特定発光態様による発光が制限中であることから、第1装飾ランプLA1における特定発光態様による発光が制限される。一方、第2装飾ランプLA2における特定発光態様による発光が制限されない。

【0121】

図9(e)に示すように、分岐演出が終了し、特定演出としての結果演出が開始されたとする。上述したように、特定演出としての結果演出は、特定発光態様により発光する特定発光演出を含む演出である。そして、特定発光態様による発光が制限中であることから、第1装飾ランプLA1における特定発光態様による発光が制限される。一方、第2装飾ランプLA2における特定発光態様による発光が制限されない。これにより、特定発光態様による発光が制限中であっても、特定演出としての分岐演出と、特定演出としての結果演出との発光強度の違いを第2装飾ランプLA2の発光態様により認識可能である。

10

【0122】

図10(a)、及び図10(b)には、NR演出を経ずにSR演出が開始される状況を示している。このとき、SR演出が開始されることを契機として、演出表示装置EHでは、事前演出が実行される。これにより、遊技者は、特定発光態様の発光を含む特定演出が実行されることを事前に認識可能である。また、このとき、事前演出の開始に伴って、第3操作受付期間が開始される。

【0123】

図10(c)に示すように、第3操作受付期間において、演出ボタンBTが操作されたことによって、特定発光態様による発光に関する設定が基準設定から特定設定に変更されると、演出表示装置EHでは、発光制限演出が実行される。これにより、遊技者は、その後実行される特定演出において特定発光態様による発光が制限されることを認識可能である。なお、上述したように、導入演出は、特定発光態様により発光する特定発光演出を含まないため、導入演出における発光演出(非特定発光演出)は、制限されない。

20

【0124】

図10(d)に示すように、導入演出が終了し、特定演出としての分岐演出が開始されたとする。なお、このとき、分岐演出として第2分岐演出が開始されたとする。上述したように、特定演出としての分岐演出は、特定発光態様により発光する特定発光演出を含む演出である。そして、特定発光態様による発光が制限中であることから、第1装飾ランプLA1における特定発光態様による発光が制限される。一方、第2装飾ランプLA2における特定発光態様による発光が制限されない。

30

【0125】

図10(e)に示すように、分岐演出が終了し、特定演出としての結果演出が開始されたとする。上述したように、特定演出としての結果演出は、特定発光態様により発光する特定発光演出を含む演出である。そして、特定発光態様による発光が制限中であることから、第1装飾ランプLA1における特定発光態様による発光が制限される。一方、第2装飾ランプLA2における特定発光態様による発光が制限されない。これにより、特定発光態様による発光が制限中であっても、特定演出としての分岐演出と、特定演出としての結果演出との発光強度の違いを第2装飾ランプLA2の発光態様により認識可能である。

【0126】

40

このように、事前演出の開始後、演出ボタンBTが操作されることに基づいて、特定演出における特定色の発光強度が基準設定よりも低い、又は特定演出において特定色に発光させない特定設定に設定可能である。また、事前演出の開始後、演出ボタンBTが操作されることに基づいて、特定演出における特定点滅の発光強度が基準設定よりも低い、又は特定演出において特定点滅に発光させない特定設定に設定可能である。また、事前演出の開始タイミングから、特定演出の開始タイミングまでの期間は、遊技の進行状況に応じて異なることがある一方、事前演出の開始タイミングから、特定演出の開始タイミングまでの期間の長さが異なっても、事前演出の開始後、演出ボタンBTが操作されることに基づいて、特定発光態様による発光に関する設定を特定設定に設定可能である。これに対して、本実施形態では、遊技の進行状況に応じて特定演出としての分岐演出の演出態様が

50

異なることがある。これにより、特定発光態様による発光に関する設定を特定設定に設定し易くしつつ、遊技の進行状況に応じた特定演出を楽しませることができる。

【 0 1 2 7 】

図 1 1 (a) には、特定発光態様による発光の制限中であって、かつ、導入演出の実行中である状況を示している。

図 1 1 (b)、及び図 1 1 (c) に示すように、導入演出の実行中に電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始されたとする。上述したように、本実施形態では、電力供給が開始されたとき、副バックアップ情報に基づいて復帰可能である。つまり、本実施形態では、電力供給が遮断されたときの演出状態に復帰可能である。一方、設定情報は、副バックアップ情報ではないことから、電力供給が開始されたときに初期化される。つまり、特定発光態様による発光に関する設定が基準設定となる。このため、電力供給が開始されたとき、導入演出が実行される一方、発光制限演出は実行されない。

10

【 0 1 2 8 】

図 1 1 (d) に示すように、導入演出が終了し、特定演出としての分岐演出が開始されたとする。上述したように、電力供給が開始されたとき、新たな変動ゲームが開始されるまでは、特定発光態様による発光が制限される。このため、特定演出としての分岐演出では、第 1 装飾ランプ L A 1 における特定発光態様による発光が制限される。一方、第 2 装飾ランプ L A 2 における特定発光態様による発光が制限されない。

【 0 1 2 9 】

図 1 1 (e) に示すように、分岐演出が終了し、特定演出としての結果演出が開始されたとする。このとき、電力供給が開始された後、新たな変動ゲームが開始されていないため、特定発光態様による発光が制限される。このため、特定演出としての結果演出では、第 1 装飾ランプ L A 1 における特定発光態様による発光が制限される。一方、第 2 装飾ランプ L A 2 における特定発光態様による発光が制限されない。

20

【 0 1 3 0 】

このように、特定演出の実行中であって、かつ、特定発光態様による発光に関する設定に特定設定が設定されているとき、電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始されるとき、特定発光態様による発光に関する設定に基準設定が設定される。一方、復帰後の特定演出における特定色の発光が制限される。また、特定演出の実行中であって、かつ、特定発光態様による発光に関する設定に特定設定が設定されているとき、電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始されるとき、特定発光態様による発光に関する設定に基準設定が設定される。一方、復帰後の特定演出における特定点滅の発光が制限される。

30

【 0 1 3 1 】

本実施形態の効果について説明する。

(1 - 1) 発光演出は、動画の撮影時や視聴時のフレームレートによって、本来の発光態様と異なる発光態様となる虞がある。これにより、発光演出は、遊技者が撮影した動画を視聴する視聴者に意図しない悪影響を与えてしまう虞がある。このような前提のもと、本実施形態では、意図しない悪影響を与える虞がある発光態様として、特定色の発光を示唆する又は報知する事前演出の開始後、演出ボタン B T が操作されることに基づいて、特定演出における特定色の発光強度が基準設定よりも低い、又は特定演出において特定色に発光させない特定設定に設定可能である。これにより、特定演出が実行された際に視聴者に意図しない悪影響を与えてしまうことを抑制することができる結果、撮影した動画を遊技者が加工する手間を低減できる。これにより、動画を撮影しようとする遊技者の撮影意欲の低下を抑制することができる。

40

【 0 1 3 2 】

(1 - 2) また、本実施形態では、意図しない悪影響を与える虞がある発光態様として、特定点滅の発光を示唆する又は報知する事前演出の開始後、演出ボタン B T が操作されることに基づいて、特定演出における特定点滅の発光強度が基準設定よりも低い、又は特定演出において特定点滅で発光させない特定設定に設定可能である。これにより、特定演出が実行された際に視聴者に意図しない悪影響を与えてしまうことを抑制することができ

50

る結果、撮影した動画を遊技者が加工する手間を低減できる。これにより、動画を撮影しようとする遊技者の撮影意欲の低下を抑制することができる。

【 0 1 3 3 】

(1 - 3) また、本実施形態では、特定発光態様による発光に関する設定とは別に、各種演出、及び各種報知の光量に関する設定によって、特定色であるか否かにかかわらず発光強度を調整可能である。よって、遊技者は、各種演出を、自身の好みの発光強度に調整しつつ、特定演出については、動画の撮影状況に応じた設定にすることができる。

【 0 1 3 4 】

(1 - 4) また、本実施形態では、特定発光態様による発光に関する設定とは別に、各種演出、及び各種報知の光量に関する設定によって、特定点滅であるか否かにかかわらず発光強度を調整可能である。よって、遊技者は、各種演出を、自身の好みの発光強度に調整しつつ、特定演出については、動画の撮影状況に応じた設定にすることができる。

【 0 1 3 5 】

(1 - 5) また、本実施形態では、事前演出が実行されていないときであっても、変動ゲームが実行されていない待機状態であれば、特定発光態様による発光に関する設定を特定設定に設定可能である。これによれば、遊技を開始する前に、特定発光態様による発光に関する設定を特定設定に設定することが可能であるため、特定発光態様による発光に関する設定が特定設定に設定されていないことによって特定演出が基準設定に基づいて実行されてしまうことを抑制することができる。

【 0 1 3 6 】

(1 - 6) 待機状態において実行可能な特殊演出としてのデモ演出は、遊技者でなくとも、その実行を楽しむことができる演出である。このため、公開される動画では、このような演出が実行されている様子が含まれないことが多い。また、待機状態となっている状況では、撮影者である遊技者が遊技を中断している状況が考えられる。よって、特殊演出としてのデモ演出については、特定色の発光（特定発光態様による発光）を含む演出であるものの、特定発光態様による発光に関する設定として特定設定が設定されていることによる制限の対象外とすることで、動画を撮影しようとする遊技者の撮影意欲の低下を抑制しつつ、特殊演出としてのデモ演出による客寄せ効果が低減されることを抑制することができる。

【 0 1 3 7 】

(1 - 7) また、特殊演出としてのデモ演出については、特定点滅の発光（特定発光態様による発光）を含む演出であるものの、特定発光態様による発光に関する設定として特定設定が設定されていることによる制限の対象外とすることで、動画を撮影しようとする遊技者の撮影意欲の低下を抑制しつつ、特殊演出としてのデモ演出による客寄せ効果が低減されることを抑制することができる。

【 0 1 3 8 】

(1 - 8) また、本実施形態では、特定演出が実行されるときの方が、特定演出が実行されないときに比して特典期待度が高い。即ち、特定演出は、動画を撮影しようとする遊技者にとっても動画に残したい演出である。このため、このような演出を撮影した場合であっても、動画の加工が不要になることで、動画を撮影しようとする遊技者の撮影意欲の低下を効果的に抑制することができる。

【 0 1 3 9 】

(1 - 9) 遊技の実行中に、電力供給が遮断される状況では、遊技機において予期しない問題が発生した状況が想定される。このような状況では、特定色の発光強度に関わる設定など遊技の進行に関わらない情報は初期化することで、遊技機における問題を解消させ易くすることができる。しかしながら、電力供給が再開されたときの特定演出について、初期化後の基準設定に基づいて実行されてしまうと、遊技者が特定設定に再設定する機会を得られない状況で特定演出が実行されてしまい、撮影した動画を遊技者が加工する手間が生じる結果、動画を撮影しようとする遊技者の撮影意欲が低下する虞がある。このような虞があるところ、本実施形態では、電力供給が再開されたときの特定演出について、特

10

20

30

40

50

定色の発光を制限することで、撮影した動画を遊技者が加工する手間を低減できる。これにより、動画を撮影しようとする遊技者の撮影意欲の低下を抑制することができる。

【 0 1 4 0 】

(1 - 1 0) また、本実施形態では、電力供給が再開されたときの特定演出について、特定点滅の発光を制限することで、撮影した動画を遊技者が加工する手間を低減できる。これにより、動画を撮影しようとする遊技者の撮影意欲の低下を抑制することができる。

【 0 1 4 1 】

(1 - 1 1) 本実施形態では、事前演出の開始タイミングから、特定演出の開始タイミングまでの期間は、遊技の進行状況に応じて異なることがある。一方、その長さにかかわらず、事前演出の開始後、演出ボタン B T が操作されることに基づいて、特定発光態様による発光に関する設定を特定設定に設定可能である。これにより、特定演出が開始される前に特定発光態様による発光に関する設定を特定設定に設定し易い結果、撮影した動画を遊技者が加工する手間を低減できる。

10

【 0 1 4 2 】

(1 - 1 2) 本実施形態では、遊技の進行状況に応じて、特定演出としての分岐演出の演出態様が異なることがある。このため、特定演出が開始される際の遊技の進行状況について、遊技者の注意を向けさせ易くすることができる。

【 0 1 4 3 】

(1 - 1 3) 本実施形態において、特定色の発光は、赤、緑、青のうち、赤の発光強度が緑の発光強度、及び青の発光強度よりも強い発光である。一般的に、赤による発光は、緑の発光、及び青の発光に比して遊技者に悪影響を与え易い。このため、このような色の発光強度を低下させることで、効果的に発光強度を低減することができる。

20

【 0 1 4 4 】

(1 - 1 4) 本実施形態では、事前演出の開始前に、注意喚起を実行することで、特定演出が実行された際に視聴者に意図しない悪影響を与えてしまうことを遊技者が事前に認識し易い結果、特定発光態様による発光に関する設定を特定設定に設定することを促し易い。

【 0 1 4 5 】

(1 - 1 5) 一般的に、発光手段によっては、視聴者に与える影響が小さいことが考えられる。このような前提のもと、発光手段の種類に応じて、特定色の発光を制限するか否かを異ならせることで、好適に特定色の発光を制限することができる。

30

【 0 1 4 6 】

(1 - 1 6) また、発光手段の種類に応じて、特定点滅の発光を制限するか否かを異ならせることで、好適に特定点滅の発光を制限することができる。

(第 2 実施形態)

第 2 実施形態のパチンコ遊技機について説明する。

【 0 1 4 7 】

以下の説明では、既に説明した実施形態と同一構成及び同一制御について、同一の符号を付すなどし、その重複する説明を省略又は簡略化する。

第 2 実施形態では、N R 演出を経由して S R 演出が実行されるときと、N R 演出を経由せずに S R 演出が実行されるときとで、事前演出の開始タイミングから、特定演出の開始タイミングまでの期間が同じである点で、第 1 実施形態と異なる。N R 演出を経由して S R 演出が実行されるときは、遊技の進行状況が第 1 の状況であるときの一例である。N R 演出を経由せずに S R 演出が実行されるときは、遊技の進行状況が第 2 の状況であるときの一例である。

40

【 0 1 4 8 】

第 2 実施形態において事前演出を実行させるための制御について説明する。

副 C P U 5 1 は、事前演出の実行を決定した場合、事前演出の実行タイミングを決定する。一例として、副 C P U 5 1 は、入力した変動開始コマンドから、変動パターン H P 3、変動パターン H P 4、変動パターン H P 6、及び変動パターン H P 7 の何れを特定した

50

場合であっても、事前演出の実行タイミングとして第2タイミングを決定する。つまり、副CPU51は、事前演出の実行を決定する場合に、事前演出の実行タイミングとして予め定められた1の実行タイミングを決定する。事前演出の実行を決定した場合、副CPU51は、SR演出の開始タイミングが到来したことを契機として事前演出を実行させるように演出装置群ESを制御する。

【0149】

第2実施形態における特定演出、及び事前演出の具体的な実行態様の一例について、説明する。

図12(a)には、NR演出からSR演出に発展するときの状況を示している。上述したように、第2実施形態では、NR演出からSR演出に発展する場合であってもSR演出の開始タイミングが到来したときに事前演出が実行される。このため、第2実施形態では、NR演出からSR演出に発展するタイミングにおいて事前演出が実行されない。

10

【0150】

図12(b)に示すように、SR演出が開始されたとする。つまり、導入演出が開始されたとする。このとき、SR演出が開始されることを契機として、演出表示装置EHでは、事前演出が実行される。これにより、遊技者は、特定発光態様の発光を含む特定演出が実行されることを事前に認識可能である。また、このとき、事前演出の開始に伴って、第3操作受付期間が開始される。

【0151】

図12(c)に示すように、第3操作受付期間において、演出ボタンBTが操作されたことによって、特定発光態様による発光に関する設定が基準設定から特定設定に変更されると、演出表示装置EHでは、発光制限演出が実行される。これにより、遊技者は、その後実行される特定演出において特定発光態様による発光が制限されることを認識可能である。上述したように、導入演出は、特定発光態様により発光する特定発光演出を含まず、非特定発光態様により発光する非特定発光演出を含む演出である。このため、導入演出における発光演出(非特定発光演出)は、制限されない。

20

【0152】

図12(d)に示すように、導入演出が終了し、特定演出としての分岐演出が開始されたとする。なお、このとき、分岐演出として第2分岐演出が開始されたとする。上述したように、特定演出としての分岐演出は、特定発光態様により発光する特定発光演出を含む演出である。そして、特定発光態様による発光が制限中であることから、第1装飾ランプLA1における特定発光態様による発光が制限される。一方、第2装飾ランプLA2における特定発光態様による発光が制限されない。

30

【0153】

図12(e)に示すように、分岐演出が終了し、特定演出としての結果演出が開始されたとする。上述したように、特定演出としての結果演出は、特定発光態様により発光する特定発光演出を含む演出である。そして、特定発光態様による発光が制限中であることから、第1装飾ランプLA1における特定発光態様による発光が制限される。一方、第2装飾ランプLA2における特定発光態様による発光が制限されない。これにより、特定発光態様による発光が制限中であっても、特定演出としての分岐演出と、特定演出としての結果演出との発光強度の違いを第2装飾ランプLA2の発光態様により認識可能である。

40

【0154】

このように、本実施形態では、遊技の進行状況が第1の状況であるときと、遊技の進行状況が第2の状況であるときとで、事前演出の開始タイミングから、特定演出の開始タイミングまでの期間が同じである。

【0155】

本実施形態の効果について説明する。

(2-1) 本実施形態によれば、遊技の進行状況が第1の状況であるときと、遊技の進行状況が第2の状況であるときとで、事前演出の開始タイミングから、特定演出の開始タイミングまでの期間が同じである。これにより、遊技の進行状況が第1の状況で事前演出

50

が実行されるときと、遊技の進行状況が第 2 の状況で事前演出が実行されるときとで、当該事前演出の開始後、特定演出が開始される前までに特特定発光態様による発光に関する設定を定設定に設定し易い。

【 0 1 5 6 】

(第 3 実施形態)

第 3 実施形態のパチンコ遊技機について説明する。

第 3 実施形態では、リーチ演出として、スペシャルリーチ演出（以下、S P 演出と示す）を実行可能な点で第 1 実施形態と異なる。一例として、S P 演出は、S R 演出に比して大当たり期待度が高い演出である。一例として、S P 演出は、S R 演出を経由して実行され得る。一例として、S P 演出は、S R 演出を経由せずに実行され得る。一例として、S P 演出は、S R 演出を経由せずに実行される場合、N R 演出を経由して実行されてもよく、N R 演出を経由せずに実行されてもよい。

10

【 0 1 5 7 】

一例として、S P 演出は、第 1 実施形態において説明した事前演出（以下、第 1 事前演出と示す）とは異なる事前演出（以下、第 2 事前演出と示す）と、第 1 実施形態において説明した特定演出（以下、第 1 特定演出と示す）とは異なる特定演出（以下、第 2 特定演出と示す）と、を含み得る。

【 0 1 5 8 】

図 1 3 (a) に示すように、S P 演出では、最初に第 2 事前演出が実行される。一例として、第 2 事前演出は特定の楽曲が出力されることを示唆する又は報知する演出である。一例として、第 2 事前演出は、事前画像 G j を表示する表示演出を含み得る。一例として、事前画像 G j は、特典期待度を認識可能な画像である。一例として、事前画像 G j は、特定の楽曲が出力されることを報知する画像である。一例として、事前画像 G j は、「まもなく開演」の文字列を模した画像を含み得る。

20

【 0 1 5 9 】

図 1 3 (b) に示すように、S P 演出では、第 2 事前演出が終了すると、第 2 特定演出としての導入演出が実行される。一例として、S P 演出の導入演出は、所定のキャラクタを模したキャラクタ画像 G c が表示される表示演出を含み得る。一例として、S P 演出の導入演出は、特定の楽曲を出力する音演出を含み得る。具体的に、特定の楽曲を出力する音演出は、上記所定のキャラクタによる歌唱を伴う楽曲である。

30

【 0 1 6 0 】

図 1 3 (c) に示すように、S P 演出では、導入演出が終了すると、分岐演出が実行される。一例として、S P 演出の分岐演出の実行期間には、その実行中に、演出レバー L V の操作を受け付ける第 7 操作受付期間を含み得る。一例として、S P 演出の分岐演出は、演出レバー L V の操作を促す促進画像 G s 3 を表示する表示演出を含み得る。一例として、促進画像 G s 3 は、第 7 操作受付期間において表示され得る。一例として、促進画像 G s 3 は、「演出レバーを押せ」の文字列を模した画像を含み得る。一例として、促進画像 G s 3 は、演出レバー L V を模した画像を含み得る。一例として、促進画像 G s 3 は、特典期待度を認識可能な画像である。一例として、促進画像 G s 3 は、促進画像 G s 2 と異なる画像である。一例として、促進画像 G s 3 は、促進画像 G s 1 によって認識可能な特典期待度、及び促進画像 G s 2 によって認識可能な特典期待度と異なる特典期待度を認識可能な画像である。一例として、促進画像 G s 3 は、促進画像 G s 2 によって認識可能な特典期待度 に比して高い特典期待度を認識可能な画像である。なお、促進画像 G s 3 は、促進画像 G s 2 と同じ画像であってもよい。一例として、S P 演出の分岐演出は、特定の楽曲を出力する音演出を含んでもよい。具体的に、S P 演出の分岐演出では、特定の楽曲を出力する音演出が、S P 演出の導入演出から継続して実行される。つまり、S P 演出の分岐演出は、第 2 特定演出であってもよい。

40

【 0 1 6 1 】

図 1 3 (d) に示すように、S P 演出では、分岐演出が終了すると、結果演出が実行される。一例として、S P 演出の結果演出は、所定の結果画像を表示する表示演出を含み得

50

る。一例として、結果画像は、特典の一例である大当り遊技が付与されるか否かを認識可能な画像である。一例として、結果画像は、その後に停止表示される演出図柄の組み合わせを認識可能な画像である。一例として、結果画像は、その後に停止表示される演出図柄の組み合わせそのものであってもよい。一例として、S P演出の結果演出は、特定の楽曲を出力する音演出を含んでもよい。具体的に、S P演出の結果演出では、特定の楽曲を出力する音演出が、S P演出の導入演出、又はS P演出の分岐演出から継続して実行される。つまり、S P演出の結果演出は、第2特定演出であってもよい。一例として、S P演出の結果演出は、大当りの結果を表示する場合と、はずれの結果を表示する場合とのうち、大当りの結果を表示する場合に特定の楽曲を出力する音演出を含んでもよい。

【0162】

10

次に、特定の楽曲の出力の制限について説明する。

本実施形態のパチンコ遊技機10は、特定の楽曲の出力を制限可能に構成される。一例として、特定の楽曲の出力の制限は、特定の楽曲の可聴性を基準値以下にすることである。なお、特定の楽曲の可聴性を基準値以下にすることは、特定の楽曲の可聴性を0にすることを含み得る。つまり、特定の楽曲の出力の制限は、特定の楽曲の出力の禁止を含み得る。

【0163】

一例として、パチンコ遊技機10では、変動ゲームの実行中に特定の楽曲の出力を制限可能である。一例として、パチンコ遊技機10では、第8操作受付期間において、演出ボタンBTが操作されることによって、特定の楽曲の可聴性に関する設定を基準設定から特別設定に設定可能である。一例として、特別設定は、特定の楽曲の可聴性が基準設定よりも低い設定である。パチンコ遊技機10では、第8操作受付期間において、演出ボタンBTが操作されることによって特別設定に設定されることで、特定の楽曲の出力を制限可能である。一例として、第8操作受付期間は、第2事前演出が開始してから、第2特定演出が終了するまでの期間のうち一部、又は全部の期間である。なお、第8操作受付期間は、第2事前演出が開始してから、第2特定演出が終了するまでの期間とは異なる期間を含んでもよい。一例として、第8操作受付期間は、第2事前演出が開始してから、最初の変動ゲームが終了するまで、又は次の変動ゲームが開始するまでの期間であってもよい。

20

【0164】

図14に示すように、特定の楽曲の可聴性に関する設定が特別設定であるとき、特定の楽曲の出力が制限されていることを認識可能な楽曲制限演出が実行される。つまり、第8操作受付期間において、演出ボタンBTが操作されると、楽曲制限演出が実行される。一例として、楽曲制限演出は、特定の楽曲の出力が制限されていることを認識可能な楽曲制限画像Sggを表示する表示演出を含み得る。一例として、楽曲制限画像Sggは、「楽曲制限中」の文字列を模した画像である。

30

【0165】

また、一例として、パチンコ遊技機10では、事前演出の非実行中、変動ゲームが実行されていない待機状態において、特定の楽曲の出力を制限可能である。

一例として、第3実施形態の設定変更演出では、第1実施形態の設定変更演出において変更可能な設定に加えて、特定の楽曲の可聴性に関する設定を変更可能である。

40

【0166】

図15(a)に示すように、第3実施形態のメニュー演出において、項目画像Gmには、特定の楽曲の可聴性に関する設定に対応する項目画像Gmを含み得る。

図15(b)に示すように、特定の楽曲の可聴性に関する設定の設定状況を認識可能な設定状況演出の実行中、第6操作受付期間において、演出ボタンBTを操作することによって、特定の楽曲の可聴性に関する設定を基準設定から特別設定に変更可能である。

【0167】

S P演出を実行させるための制御について説明する。

第3実施形態のはずれ変動処理において、主CPU41は、第1実施形態のはずれ変動処理において決定可能な変動パターンに加えて、S P演出を経て最終的にはずれの図柄組

50

合せを停止表示する変動内容を特定する変動パターンを決定可能である。第3実施形態の大当たり変動処理において、主CPU41は、第1実施形態の大当たり変動処理において決定可能な変動パターンに加えて、SP演出を経て最終的に大当たりの図柄組合せを停止表示する変動内容を特定する変動パターンを決定可能である。

【0168】

副CPU51は、変動開始コマンドを入力すると、当該変動開始コマンドから特定可能な変動ゲームの変動内容に基づいて、SP演出を実行させるか否かを決定する。一例として、副CPU51は、入力した変動開始コマンドから、SP演出を含む変動内容の変動パターンを特定した場合にSP演出を実行させると決定し得る。また、副CPU51は、SP演出を実行させる場合、当該SP演出の演出態様を決定する。一例として、副CPU51は、入力した変動開始コマンドから、特別図柄のはずれ図柄を特定したか、特別図柄の大当たり図柄を特定したかに基づいて、SP演出の演出態様を決定する。

10

【0169】

SP演出の実行を決定した場合、副CPU51は、SP演出の開始タイミングが到来したことを契機として、SP演出を実行させるように演出装置群ESを制御する。より、具体的に、SP演出の実行を決定した場合、副CPU51は、SP演出の開始タイミングが到来したことを契機として、第2事前演出を実行させるように演出装置群ESを制御する。一例として、副CPU51は、SP演出を含む変動内容の変動パターンに基づく変動ゲームが実行されるとき、当該変動ゲームが開始してから第2所定時間が経過したことを契機として、SP演出の開始タイミングが到来したと判定する。つまり、副CPU51は、NR演出、及びSR演出を経由せずにSP演出を実行させるように演出装置群ESを制御する。一例として、副CPU51は、第2事前演出を実行させる場合、演出ボタンBTの操作を受け付ける第8操作受付期間を開始する。

20

【0170】

副CPU51は、SP演出の導入演出の開始タイミングが到来したことを契機としてSP演出の導入演出を実行させるように演出装置群ESを制御する。副CPU51は、第2事前演出の演出時間が経過したことを契機としてSP演出の導入演出の開始タイミングが到来したと判定する。つまり、第2事前演出の演出時間が経過すると、副CPU51は、第2事前演出に代えて、SP演出の導入演出を実行させるように演出装置群ESを制御する。

30

【0171】

副CPU51は、SP演出の分岐演出の開始タイミングが到来したことを契機としてSP演出の分岐演出を実行させるように演出装置群ESを制御する。一例として、副CPU51は、SP演出の導入演出の演出時間が経過したことを契機としてSP演出の分岐演出の開始タイミングが到来したと判定する。つまり、SP演出の導入演出の演出時間が経過すると、副CPU51は、SP演出の導入演出に代えて、SP演出の分岐演出を実行させるように演出装置群ESを制御する。一例として、副CPU51は、SP演出の分岐演出を実行させる場合、演出レバーLVの操作を受け付ける第7操作受付期間を開始する。

【0172】

副CPU51は、SP演出の結果演出の開始タイミングが到来したことを契機としてSP演出の結果演出を実行させるように演出装置群ESを制御する。具体的に、副CPU51は、当り抽選に当選している場合、SP演出の結果演出の開始タイミングが到来したことを契機として当りの結果演出を実行させるように演出装置群ESを制御する。副CPU51は、当り抽選に当選していない場合、SP演出の結果演出の開始タイミングが到来したことを契機としてはずれの結果演出を実行させるように演出装置群ESを制御する。一例として、副CPU51は、SP演出の分岐演出の演出時間が経過した場合、又は第7操作受付期間において演出レバーLVが操作された場合にSP演出の結果演出の開始タイミングが到来したと判定する。一例として、副CPU51は、SP演出の結果演出の開始タイミングが到来したことを契機として第7操作受付期間を終了する。

40

【0173】

50

次に、第3実施形態の待機状態における制御について説明する。

第5操作受付期間において、副CPU51は、十字ボタンJBの操作信号に基づいて、十字ボタンJBが操作されたことを特定すると、十字ボタンJBの操作態様に応じて、選択中の項目を変更可能である。一例として、副CPU51は、上ボタンJBuが操作される毎に、...各種演出、及び各種報知の音量に関する設定 特定の楽曲の可聴性に関する設定 特定発光態様による発光に関する設定 各種演出のカスタマイズに関する設定 各種演出、及び各種報知の光量に関する設定 各種演出、及び各種報知の音量に関する設定...の順に選択中の設定を変更する。一例として、副CPU51は、下ボタンJBdが操作される毎に、...各種演出、及び各種報知の音量に関する設定 各種演出、及び各種報知の光量に関する設定 各種演出のカスタマイズに関する設定 特定発光態様による発光に関する設定 特定の楽曲の可聴性に関する設定 各種演出、及び各種報知の音量に関する設定...の順に選択中の項目を変更する。

10

【0174】

特定の楽曲の可聴性に関する設定の設定状況を認識可能な設定状況演出の実行中、第6操作受付期間において、副CPU51は、演出ボタンBTの操作信号に基づいて、演出ボタンBTが操作されたことを特定すると、演出ボタンBTが操作される毎に、特定の楽曲の可聴性に関する設定が、基準設定 特別設定 基準設定のように変更される。

【0175】

特定の楽曲の出力を制限するために副CPU51が実行する処理について説明する。

一例として、副CPU51は、特定の楽曲の出力の制限中、つまり、特定の楽曲の可聴性に関する設定が特別設定である場合、特定の楽曲を出力する際、その可聴性が基準値以下となるように、スピーカSPを制御する。

20

【0176】

以下、第2事前演出、及び第2特定演出の具体的な実行態様の一例について、説明する。

図16(a)、及び図16(b)には、SP演出が実行されるときの状態を示している。上述したように、SP演出では、最初に第2事前演出が開始される。これにより、遊技者は、特定の楽曲が出力される第2特定演出が実行されることを事前に認識可能である。このとき、第2事前演出の開始に伴って、第8操作受付期間が開始される。

【0177】

30

図16(c)に示すように、第8操作受付期間において、演出ボタンBTが操作されたことによって、特定の楽曲の可聴性に関する設定が基準設定から特別設定に変更されると、演出表示装置EHでは、楽曲制限演出が実行される。これにより、遊技者は、その後に行われる第2特定演出において特定の楽曲の出力が制限されることを認識可能である。

【0178】

図16(d)に示すように、第2事前演出が終了し、特定演出としての導入演出が開始されたとする。上述したように、特定演出としての導入演出は、特定の楽曲が出力される音演出を含む演出である。そして、特定の楽曲の可聴性に関する設定が特別設定であることから、特定の楽曲の出力が制限される。

【0179】

40

図16(e)に示すように、導入演出が終了し、分岐演出が開始されたとする。上述したように、分岐演出は、特定の楽曲が出力される音演出を含み得る。この場合、特定の楽曲の可聴性に関する設定が特別設定であることから、特定の楽曲の出力が制限される。

【0180】

図16(f)に示すように、分岐演出が終了し、結果演出が開始されたとする。上述したように、結果演出は、特定の楽曲が出力される音演出を含み得る。この場合、特定の楽曲の可聴性に関する設定が特別設定であることから、特定の楽曲の出力が制限される。

【0181】

このように、本実施形態では、第2事前演出の開始後、演出ボタンBTが操作されることに基づいて、特定の楽曲の可聴性に関する設定を、第2特定演出における特定の楽曲の

50

可聴性が基準設定よりも低い、又は第2特定演出において特定の楽曲を出力させない設定に設定可能である。

【0182】

本実施形態の効果について説明する。

(3-1) 一般的に、楽曲が出力される音演出は、2次利用が制限される場合がある。このような場合、楽曲が出力される音演出が実行されている様子を撮影した動画では、動画における音量を一時的に0にするなど、撮影した動画を遊技者が加工する手間が生じる。本実施形態によれば、特定の楽曲が出力されることを示唆する又は報知する第2事前演出の開始後、演出ボタンBTが操作されることに基づいて、第2特定演出における特定の楽曲の可聴性が基準設定よりも低い、又は第2特定演出において特定の楽曲を出力させない設定に設定可能である。これにより、第2特定演出が実行された際に、撮影した動画を遊技者が加工する手間を低減できる。よって、動画を撮影しようとする遊技者の撮影意欲の低下を抑制することができる。

10

【0183】

(第4実施形態)

第4実施形態のパチンコ遊技機について説明する。

第4実施形態では、特定発光態様による発光の制限態様が第1実施形態、第2実施形態、及び第3実施形態と異なる。第4実施形態の第1装飾ランプLA1は、第1状態から第2状態に変位可能であるとともに、第1装飾ランプLA1が変位することによって、動画を撮影するための機材(例えば、カメラ)の設置位置における受光量を変化させることができる。以下、詳細に説明する。

20

【0184】

図17に示すように、第1装飾ランプLA1は、発光体Hと、当該発光体Hを覆う被覆部材Jとによって構成される。一例として、被覆部材Jは、内側面(パチンコ遊技機10の中心側の面)が無色透明であって、外側面が不透明の部材である。つまり、発光体Hは、外側面が不透明な部材によって覆われている。一例として、被覆部材Jは、外側面が乳白色の部材である。

【0185】

図18に示すように、発光体Hは、可動体Kと、LED基板1kとを備える。一例として、可動体Kは、上下方向に垂直に延びる円柱状の部材である。一例として、発光体Hは、可動体Kを可動させるための可動アクチュエータAKを備える。一例として、可動アクチュエータAKは、ステッピングモータである。一例として、可動アクチュエータAKは、可動体Kの上部に設けられる。一例として、可動体Kは、可動アクチュエータAKによって、横方向に回転可能である。一例として、LED基板1kには、1又は複数のLEDが実装されている。一例として、LED基板1kは、可動体Kに対して釘やネジ等を用いて固定される。つまり、LED基板1kは、可動体Kが回転することによって、その実装面が回転する。一例として、発光体Hは、可動体Kが動作することによって、第1状態と、第2状態とに変位可能である。一例として、発光体Hの第2状態は、発光体Hの第1状態に比して所定位置の受光量が増加する状態である。一例として、所定位置は、遊技位置である。一例として、遊技位置は、遊技者が遊技を行うことが想定される位置である。一例として、遊技位置は、パチンコ遊技機10の前方50センチメートルの位置である。可動アクチュエータAKは、副基板50と接続されている。副CPU51は、可動アクチュエータAKの動作を制御することにより、可動体Kの動作を制御可能である。

30

40

【0186】

第4実施形態において、特定発光態様の発光を制限するために副CPU51が実行する処理について説明する。

一例として、副CPU51は、特定発光態様による発光の制限中、つまり、特定発光態様による発光に関する設定が特定設定である場合、特定発光態様による発光を含む発光演出を実行させる場合、発光体Hが第2状態となるように可動体Kを制御する。副CPU51は、特定発光態様による発光の制限中、つまり、特定発光態様による発光に関する設定

50

が特定設定である場合、特定発光態様による発光を含まない発光演出を実行させる場合、発光体 H が第 1 状態となるように可動体 K を制御する。

【 0 1 8 7 】

一例として、副 CPU 5 1 は、特定発光態様により発光するように第 1 装飾ランプ L A 1 を制御しているとき、特定発光態様による発光に関する設定が基準設定から特定設定に変更されると、発光体 H が第 2 状態となるように可動体 K を制御する。一例として、副 CPU 5 1 は、特定発光態様により発光するように第 1 装飾ランプ L A 1 を制御しているとき、特定発光態様による発光に関する設定が特定設定から基準設定に変更されると、発光体 H が第 1 状態となるように可動体 K を制御する。

【 0 1 8 8 】

第 4 実施形態における特定演出の実行態様の具体的な一例について説明する。

図 1 9 (a) には、特定演出 (第 1 特定演出) としての分岐演出が実行されている状況を示している。なお、このとき、特定発光態様による発光に関する設定は、基準設定であるとする。このため、特定演出 (第 1 特定演出) としての分岐演出では、発光体 H が第 1 状態であることによって、動画を撮影するための機材 (例えば、カメラ) の設置位置における受光量が制限されていない。

【 0 1 8 9 】

図 1 9 (b) に示すように、第 3 操作受付期間において、演出ボタン B T が操作されたことによって、特定発光態様による発光に関する設定が基準設定から特定設定に変更されたとする。演出表示装置 E H では、特定発光態様による発光に関する設定が基準設定から特定設定に変更されたことによって、発光制限演出が実行される。また、発光体 H は、特定発光態様による発光に関する設定が基準設定から特定設定に変更されたことによって、第 1 状態から第 2 状態に変位する。これにより、所定位置における受光量が増加することとなる。この結果、動画を撮影するための機材 (例えば、カメラ) の設置位置における受光量が減少する。

【 0 1 9 0 】

図 1 9 (c) に示すように、分岐演出が終了し、特定演出 (第 1 特定演出) としての結果演出が開始されたとする。上述したように、特定演出 (第 1 特定演出) としての結果演出は、特定発光態様により発光する特定発光演出を含む演出である。このため、発光体 H は、第 2 状態に維持される。

【 0 1 9 1 】

このように、本実施形態において、第 1 装飾ランプ L A 1 が特定発光態様により発光する特定発光演出は、演出ボタン B T が操作されることに基づいて第 1 装飾ランプ L A 1 が第 1 状態から第 2 状態に変位することによって、所定位置における受光量が増加する演出である。一方、第 2 装飾ランプ L A 2 は、別の状態に変位することがないため、特定発光演出は、第 2 装飾ランプ L A 2 の発光による所定位置における受光量は変化しない演出である。

【 0 1 9 2 】

本実施形態の効果について説明する。

(4 - 1) 本実施形態において、意図しない悪影響を与える虞がある発光態様としての特定発光態様により発光する特定発光演出では、演出ボタン B T が操作されることに基づいて、第 1 装飾ランプ L A 1 が第 1 状態から第 2 状態に変位することによって、所定位置における受光量が増加する。したがって、動画を撮影しようとする遊技者は、所定位置とは異なる位置にカメラを設置するとともに、特定発光演出において演出ボタン B T を操作することによって、特定発光演出が実行されたとき、撮影中の動画における発光強度を低下させることができる。これにより、撮影した動画を遊技者が加工する手間を低減できる。よって、動画を撮影しようとする遊技者の撮影意欲の低下を抑制することができる。

【 0 1 9 3 】

(4 - 2) ここで、発光手段によっては、カメラが設置されることが想定される位置での受光量に与える影響が小さい、つまり、撮影した動画を視聴する視聴者に与える影響が

10

20

30

40

50

小さいことが考えられる。このような前提のもと、発光手段の種類に応じて、第1状態から第2状態に変位可能にすることで、好適に、カメラが設置されることが想定される位置における受光量を低下させることができる。

【0194】

(4-3) 一般的にカメラの設置位置は、遊技者の遊技位置よりも外側である。このため、第1装飾ランプLA1の外側面を不透明な部材によって覆うことで、第1装飾ランプLA1が第1状態であるか第2状態であるかにかかわらず、カメラが設置されることが想定される位置での受光量を低下させることができる結果、撮影中の動画における発光強度を低下させることができる。これにより、撮影した動画を遊技者が加工する手間を低減できる。

10

【0195】

上記実施形態は、以下のように変更して実施することができる。上記実施形態及び以下の変更例は、技術的に矛盾しない範囲で互いに組み合わせて実施することができる。

・第1実施形態と、第2実施形態とにおいて、事前演出の開始タイミングから、特定演出の開始タイミングまでの期間が遊技の進行状況に応じて異なることと、事前演出の開始タイミングから、特定演出の開始タイミングまでの期間が遊技の進行状況に応じて同じであることを例示したがこれに限らない。一例として、事前演出の開始タイミングから、特定演出の開始タイミングまでの期間が遊技の進行状況に応じて異なる場合と、事前演出の開始タイミングから、特定演出の開始タイミングまでの期間が遊技の進行状況に応じて同じとなる場合の両方があってもよい。つまり、遊技の進行状況が第1の状況であるときと、遊技の進行状況が第2の状況であるときとは、事前演出の開始タイミングから、特定演出の開始タイミングまでの期間が同じである一方、遊技の進行状況が第3の状況であるときには、遊技の進行状況が第1の状況であるとき、及び遊技の進行状況が第2の状況であるときと事前演出の開始タイミングから、特定演出の開始タイミングまでの期間が異なってもよい。

20

【0196】

・第1実施形態と、第4実施形態とは、両方を採用してもよく、一方のみを採用してもよい。つまり、特定発光態様の発光を制限することは、特定発光態様で発光させないことと、第1装飾ランプLA1を第1状態から第2状態に変位させることとのうち、一方、又は両方によって実現されてもよい。

30

【0197】

・第3実施形態において、第2特定演出は、第1特定演出と同時期に実行可能な演出であってもよい。一例として、SR演出、及びSP演出の少なくとも一方は、特定発光態様による発光演出、及び特定の楽曲を出力する音演出の両方を含んで構成されていてもよい。この場合、第2事前演出は、第1事前演出と同じ演出であってもよい。つまり、第1事前演出であって、かつ、第2事前演出である事前演出は、特定発光態様による発光を示唆又は報知するとともに、特定の楽曲が出力されることを示唆又は報知する演出であってもよい。

【0198】

・第4実施形態において、第1装飾ランプLA1が第1状態から第2状態に変位することによって、受光量が増加する所定位置として遊技位置を例示したがこれに限らず、任意の位置であってもよい。この場合であっても、撮影者としての遊技者は、所定位置とは異なる位置に撮影するための機材を設置することで、撮影位置における受光量を低下させることができる。

40

【0199】

・第4実施形態において、第1装飾ランプLA1は、第1状態であるときと、第2状態であるときとで、発光位置が異なってもよい。この場合、第1装飾ランプLA1は、第2状態であるとき、第1状態に比してパチンコ遊技機10の中心に近い位置に位置するとよい。これにより、第1装飾ランプLA1が第2状態であるとき、第1状態であるときに比して、所定位置における受光量が増加する。なお、第1装飾ランプLA1が第1状態

50

(第1位置)から第2状態(第2位置)に変位するとき、第1装飾ランプLA1は、最短距離で変位してもよく、最短距離で変位しなくてもよい。第1装飾ランプLA1が第1状態(第1位置)から第2状態(第2位置)に最短距離で変位することは、第1装飾ランプLA1が第1状態(第1位置)から第2状態(第2位置)に直線的に変位することである。第1装飾ランプLA1が第1状態(第1位置)から第2状態(第2位置)に最短距離で変位しないことは、第1装飾ランプLA1が第1状態(第1位置)から第2状態(第2位置)に曲線的に変位するや、折れ線的に変位することである。

【0200】

・特定発光態様として、基準値以上の発光強度による特定色の発光を含む発光態様、及び基準値以上の発光強度による特定点滅の発光を含む発光態様を例示したがこれに限らない。一例として、特定発光態様は、基準値以上の発光強度による特定色の発光を含む発光態様、基準値以上の発光強度による特定点滅の発光を含む発光態様、及び別の発光態様のうち、任意に選択された1又は複数の発光態様を含んでいてもよい。例えば、特定発光態様は、制限値以上の発光強度による発光を含む発光態様を含み得る。つまり、発光強度が制限値以上の発光は、発光色や点灯パターンなどにかかわらず、特定発光態様による発光としてもよい。一例として、制限値以上の発光強度は、第5発光強度である。この場合、発光色や点灯パターンに応じて、事前演出の実行確率が異なってもよい。例えば、赤の発光強度が、緑の発光強度、及び青の発光強度よりも強い発光を示唆する事前演出は、緑の発光強度が、赤の発光強度、及び青の発光強度よりも強い発光を示唆する事前演出よりも実行され易くてもよい。また、例えば、緑の発光強度が、赤の発光強度、及び青の発光強度よりも強い発光を示唆する事前演出は、青の発光強度が、赤の発光強度、及び緑の発光強度よりも強い発光を示唆する事前演出よりも実行され易くてもよい。

【0201】

また、特定発光態様に制限値以上の発光強度による発光を含む発光態様を含む場合、発光色や点灯パターンに応じて、事前演出の開始タイミングから特定演出の開始タイミングまでの期間が異なってもよい。つまり、赤の発光強度が、緑の発光強度、及び青の発光強度よりも強い発光を示唆する事前演出は、緑の発光強度が、赤の発光強度、及び青の発光強度よりも強い発光を示唆する事前演出と、各開始タイミングから特定演出までの期間の長さが異なってもよい。また、赤の発光強度が、緑の発光強度、及び青の発光強度よりも強い発光を示唆する事前演出は、青の発光強度が、赤の発光強度、及び緑の発光強度よりも強い発光を示唆する事前演出と、各開始タイミングから特定演出までの期間の長さが異なってもよい。また、緑の発光強度が、赤の発光強度、及び青の発光強度よりも強い発光を示唆する事前演出は、青の発光強度が、赤の発光強度、及び緑の発光強度よりも強い発光を示唆する事前演出と、各開始タイミングから特定演出までの期間の長さが異なってもよい。なお、長さが異なることは、短くてもよく、長くてもよいことである。

【0202】

・特定演出としての分岐演出の演出態様を、遊技の進行状況に応じて必ず異なるようにしてもよい。つまり、遊技の進行状況が第1の状況であるときには、第1分岐演出を含んで構成されるSR演出が実行され、遊技の進行状況が第2の状況であるときには第2分岐演出を含んで構成されるSR演出が実行されるようにしてもよい。

【0203】

・各種演出、及び各種報知の音量に関する設定は、演出ボタンBTとは別の操作手段によって設定可能であってもよい。一例として、各種演出、及び各種報知の音量に関する設定は、各種演出、及び各種報知の音量に関する設定を変更するための専用の操作手段を設けるとともに、当該専用の操作手段の操作受付期間において、当該専用の操作手段が操作されることによって変更されてもよい。

【0204】

・各種演出、及び各種報知の音量に関する設定は、変動ゲームの実行中である任意の期間において設定可能であってもよい。

10

20

30

40

50

・各種演出、及び各種報知の光量に関する設定は、演出ボタンＢＴとは別の操作手段によって設定可能であってもよい。一例として、各種演出、及び各種報知の光量に関する設定は、各種演出、及び各種報知の光量に関する設定を変更するための専用の操作手段を設けるとともに、当該専用の操作手段の操作受付期間において、当該専用の操作手段が操作されることによって変更されてもよい。このように構成する場合、操作手段としての演出ボタンＢＴとは別の操作手段が操作されることに基づいて、特定色の発光強度、及び特定色とは異なる非特定色の発光強度の両方を調整可能であるといえる。また、操作手段としての演出ボタンＢＴとは別の操作手段が操作されることに基づいて、特定点滅の発光強度、及び特定点滅とは異なる非特定点滅の発光強度の両方を調整可能であるといえる。

【０２０５】

10

・各種演出、及び各種報知の光量に関する設定は、変動ゲームの実行中である任意の期間において設定可能であってもよい。

・特定発光態様による発光に関する設定は、特定演出としての分岐演出において操作が受け付けられる操作手段とは別の操作手段によって設定可能であってもよい。一例として、特定発光態様による発光に関する設定は、特定発光態様による発光に関する設定を変更するための専用の操作手段を設けるとともに、当該専用の操作手段の操作受付期間において、当該専用の操作手段が操作されることによって変更されてもよい。

【０２０６】

・特定の楽曲の可聴性に関する設定は、特定演出としての分岐演出において操作が受け付けられる操作手段とは別の操作手段によって設定可能であってもよい。一例として、特定の楽曲の可聴性に関する設定は、特定の楽曲の可聴性に関する設定を変更するための専用の操作手段を設けるとともに、当該専用の操作手段の操作受付期間において、当該専用の操作手段が操作されることによって変更されてもよい。

20

【０２０７】

・各種演出は、その実行態様を任意に変更してもよい。一例として、第１特定演出は、表示演出を含まなくてもよく、音演出を含んでいてもよい。一例として、第２特定演出は、表示演出を含まなくてもよく、発光演出を含んでいてもよい。

【０２０８】

・特定演出は、複数の変動ゲームにわたって実行される演出であってもよい。
・特定演出が実行されるとき、事前演出が実行されない場合があってもよい。
・特定演出が実行されないときであっても、事前演出が実行され得るようにしてもよい。この場合、事前演出は、特定演出が実行されることを示唆する演出である。

30

【０２０９】

・演出装置群ＥＳは、演出表示装置ＥＨ、スピーカＳＰ、第１装飾ランプＬＡ１、及び第２装飾ランプＬＡ２に加えて、又は代えて任意の演出装置を含んで構成されていてもよい。一例として、特定発光態様による発光演出を含む特定演出を実行可能に構成する場合、演出装置群ＥＳは、第１装飾ランプＬＡ１、及び第２装飾ランプＬＡ２の少なくとも一方を含んで構成されるとよい。一例として、特定の楽曲を出力する音演出を含む特定演出を実行可能に構成する場合、演出装置群ＥＳは、少なくともスピーカＳＰを含んで構成されるとよい。

40

【０２１０】

・注意喚起演出は、特定発光態様による発光演出を含む特殊演出であってもよい。これによれば、注意喚起演出によって注意喚起されている内容を認識し易い。

・注意喚起演出には、のめり込みに関する注意喚起演出があってもよい。一例として、のめり込みに関する注意喚起演出は、待機状態において実行されてもよい。この場合、のめり込みに関する注意喚起演出は、特定状態になることを注意喚起する注意喚起演出に代えて実行されてもよく、特定状態になることを注意喚起する注意喚起演出の前に実行されてもよく、特定状態になることを注意喚起する注意喚起演出の後に実行されてもよい。

【０２１１】

・特定状態になることへの注意喚起演出には、可動体によって指や荷物を挟むことを注

50

意喚起する注意喚起演出があってもよく、のめり込みに関する注意喚起演出があってもよい。つまり、事前演出の開始前に、可動体によって指や荷物を挟むことを注意喚起する注意喚起演出が実行されてもよく、のめり込みに関する注意喚起演出が実行されてもよい。

【0212】

・特定状態になることへの注意喚起は、変動ゲームの実行中、大当り遊技の実行中、及び待機状態のうち、任意に選択された1又は複数の期間で実行されてもよい。一例として、変動ゲームの実行中、大当り遊技の実行中、及び待機状態の全ての期間で特定状態になることを注意喚起する場合、特定状態になることへの注意喚起は、搭載枠11bや、遊技盤YBなどの遊技者から視認可能な位置に設けられた部材において、特定状態になることを注意喚起する意匠を直接印字する、又は特定状態になることを注意喚起する意匠が印字された印字面と、粘着面を備えるシール材を張り付けることによって実行されてもよい。

10

【0213】

・事前演出が開始された後、所定の変動ゲームが終了した後に特定演出が開始されるようにしてもよい。つまり、事前演出が開始される変動ゲームと、特定演出が開始される変動ゲームとは別にしてもよい。この場合、事前演出は、特定演出が実行される変動ゲームよりも前の変動ゲームで実行されるようにしてもよい。また、事前演出が開始される変動ゲームと、特定演出が開始される変動ゲームは別にする場合、事前演出は、複数の変動ゲームにわたって実行される演出であってもよい。具体的に例示すれば、所定の変動ゲームの実行中、事前演出が開始された後、当該所定の変動ゲームが終了し、その後の変動ゲームにおいて、事前演出が終了し、その後、当該次の変動ゲームにおいて、特定演出が開始されてもよい。一例として、事前演出が開始される変動ゲームと、特定演出が開始される変動ゲームとを別にする場合、主CPU41は、特別ゲームの保留条件が成立するときに、当該特別ゲームの変動パターンの種類を事前判定するとともに、当該事前判定の結果を特定可能なコマンド（所謂、先読みコマンド）を副基板50へ出力してもよい。この場合、副CPU51は、先読みコマンドによって、特定演出が実行されることが事前に特定可能である場合に、事前演出を実行するか否か、及びその実行態様を決定するとよい。

20

【0214】

・演出表示装置EHは、各種の画像を表示可能な1の表示部を含んで構成されることに限定されず、複数の表示部を含んで構成されてもよい。演出表示装置EHは、所定の動作を可能に構成された可動体と組み合わせて構成されてもよい。演出表示装置EHを構成する1以上の表示部の一部又は全部は、遊技盤YBに設けられてもよく、搭載枠11bに設けられてもよい。

30

【0215】

・第1変動ゲームと第2変動ゲームは、保留条件が成立した順番で実行されてもよい。

・パチンコ遊技機10は、次回の大当り遊技まで高確率状態を付与する仕様、転落抽選に当選するまで高確率状態を付与する仕様（所謂、転落機）、又は規定回数の変動ゲームが終了するまで高確率状態を付与する仕様（所謂、ST機）を採用できる。パチンコ遊技機10は、遊技球が特定領域を通過することを条件に高確率状態を付与する仕様（所謂、V確変機）を採用できる。パチンコ遊技機10は、転落機の仕様と、V確変機の仕様と、を混合させた仕様であってもよい。

40

【0216】

・特別図柄の当り抽選は、大当り抽選のほか、小当り抽選を含んでもよい。当り抽選にて小当りに当選した場合、特別ゲームの終了後に小当り遊技（当り遊技）が付与される。本実施形態において、通常の変動状態（例えば、低確非時短状態）に比して、単位時間あたりに小当りに当選する回数（頻度）、又は、単位時間あたりに小当り遊技が付与される回数（頻度）が向上する状態（所謂、小当りRUSH）に制御可能に構成してもよい。

【0217】

・パチンコ遊技機10は、「羽根もの」、又は「ヒコーキタイプ」ともいわれる第2種に分類される仕様を採用してもよい。この種のパチンコ遊技機では、始動口への遊技球の入球を契機に入球装置（大入賞口）の開閉羽根（開閉部材）が開き、入球装置へ入球した

50

遊技球が特別入賞口へ入球することによって大当り遊技が生起される。

【 0 2 1 8 】

・主CPU 4 1、主ROM 4 2、主RAM 4 3、及び乱数生成回路 4 4 は、ワンチップに構成されていてもよい。

・遊技盤 Y B の具体的な構成は、任意に変更してもよい。

【 0 2 1 9 】

・パチンコ遊技機 1 0 は、副基板 5 0 をサブ統括制御基板とし、副基板 5 0 とは別に演出表示装置 E H を専門に制御する表示制御基板、第 1 装飾ランプ L A 1、及び第 2 装飾ランプ L A 2 を専門に制御する発光制御基板、スピーカ S P を専門に制御する音制御基板を設けてもよい。このようなサブ統括制御基板とその他の演出を制御する基板を含めて副基板としてもよい。また、実施形態において、単一の基板に主CPU 4 1、及び副CPU 5 1 を搭載してもよい。また、表示制御基板、発光制御基板、及び音制御基板を任意に組み合わせる単数又は複数の基板としてもよい。

10

【 0 2 2 0 】

・上記実施形態をスロットマシンに適用してもよい。スロットマシンでは、BET ボタンの操作や、メダルの投入によって、掛け数（賭数ともいわれる）を設定することができる。スロットマシンでは、掛け数を設定した後、スタートレバーが操作されると、複数のリールが回転する。スロットマシンでは、複数のリールが回転した後、ストップボタンが操作されると、対応するリールの回転が停止する。そして、スロットマシンでは、全てのリールの回転が停止すると、停止した図柄組み合わせに応じて賞（メダルの付与、再遊技）が付与される。スロットマシンでは、掛け数が設定されている状態でスタートレバーが操作されてから全てのリールの回転が停止するまでが、少なくとも 1 回の変動ゲームに含まれる。また、スロットマシンでは、役抽選が行われ、役抽選においてボーナス役に当選可能となっているものがある。このようなスロットマシンでは、入賞ライン上においてボーナス役に対応する図柄組み合わせが導出されることでボーナス役が入賞すると、ボーナス遊技が付与される。ボーナス遊技は、特典の一例である。ボーナス遊技は、パチンコ遊技機 1 0 の大当り遊技に相当する。

20

【 0 2 2 1 】

また、スロットマシンでは、役抽選においてリプレイ役（再遊技役）などの特定の役に当選する確率が異なる複数種類の遊技状態のうち何れかの遊技状態に制御可能に構成されたものもある。リプレイ役などの特定の役に当選する確率が、通常遊技状態に比して高い遊技状態（所謂、RT 状態）は、持ち球が増加する、又は通常遊技状態に比して持ち球が減少し難いため、遊技者にとって有利な遊技状態である。つまり、RT 状態は、特典の一例である。

30

【 0 2 2 2 】

また、スロットマシンには、所定の役を入賞させるためのストップボタンの操作態様が報知される状態（所謂、AT 状態）に制御可能なものもある。AT 状態は、通常遊技状態に比して所定の役を入賞させ易くなることから、持ち球が増加する、又は通常遊技状態に比して持ち球が減少し難いため、遊技者にとって有利な遊技状態である。つまり、AT 状態は、特典の一例である。

40

【 0 2 2 3 】

また、AT 状態に制御可能なスロットマシンには、AT 状態においてボーナス遊技を模した演出を実行可能なものや、AT 状態の方がボーナス遊技に比して持ち球が増加し易いものもある。このようなスロットマシンにおいて、AT 状態は、パチンコ遊技機 1 0 の大当り遊技に相当するといえる。

【 0 2 2 4 】

上記実施形態及び変更例から把握できる技術的思想について記載する。

（付記 1）遊技者による操作が可能な操作手段と、演出を実行する演出実行手段と、前記演出実行手段を制御する演出制御手段と、を備え、前記演出実行手段には、所定の発光が可能な発光手段を少なくとも含み、前記演出には、特定色の発光を含む特定演出と、前

50

記特定色の発光を示唆する又は報知する事前演出と、があり、前記事前演出の開始後、前記操作手段が操作されることに基づいて、前記特定演出における前記特定色の発光強度が基準設定よりも低い、又は前記特定演出において前記特定色に発光させない特定設定に設定可能である遊技機。

【 0 2 2 5 】

（付記 2）遊技者による操作が可能な操作手段と、演出を実行する演出実行手段と、前記演出実行手段を制御する演出制御手段と、を備え、前記演出実行手段には、所定の発光が可能な発光手段を少なくとも含み、前記演出には、特定色の発光を含む特定演出と、前記特定色の発光を示唆する又は報知する事前演出と、があり、前記事前演出の開始後、前記操作手段が操作されることに基づいて、前記特定演出における前記特定色の発光強度が基準設定よりも低い、又は前記特定演出において前記特定色に発光させない特定設定に設定可能であり、前記事前演出は、少なくとも変動ゲームが実行されている変動状態において実行され、前記事前演出の非実行中、前記変動ゲームが実行されていない待機状態において、前記操作手段が操作されることに基づいて、前記特定設定に設定可能である遊技機。

10

【 0 2 2 6 】

（付記 3）遊技者による操作が可能な操作手段と、演出を実行する演出実行手段と、前記演出実行手段を制御する演出制御手段と、を備え、前記演出実行手段には、所定の発光が可能な発光手段を少なくとも含み、前記演出には、特定色の発光を含む特定演出と、前記特定色の発光を示唆する又は報知する事前演出と、があり、前記事前演出の開始後、前記操作手段が操作されることに基づいて、前記特定演出における前記特定色の発光強度が基準設定よりも低い、又は前記特定演出において前記特定色に発光させない特定設定に設定可能であり、前記特定演出は、前記特定演出が実行されない場合に比して特典が付与される特典期待度が高い演出である遊技機。

20

【 0 2 2 7 】

（付記 4）遊技者による操作が可能な操作手段と、演出を実行する演出実行手段と、前記演出実行手段を制御する演出制御手段と、を備え、前記演出実行手段には、所定の発光が可能な発光手段を少なくとも含み、前記演出には、特定色の発光を含む特定演出と、前記特定色の発光を示唆する又は報知する事前演出と、があり、前記事前演出の開始後、前記操作手段が操作されることに基づいて、前記特定演出における前記特定色の発光強度が基準設定よりも低い、又は前記特定演出において前記特定色に発光させない特定設定に設定可能であり、前記事前演出の開始タイミングから、前記特定演出の開始タイミングまでの期間は、遊技の進行状況に応じて異なることがあり、前記事前演出の開始タイミングから、前記特定演出の開始タイミングまでの期間の長さが異なっても、前記事前演出の開始後、前記操作手段が操作されることに基づいて、前記特定設定に設定可能である遊技機。

30

【 0 2 2 8 】

（付記 5）遊技者による操作が可能な操作手段と、演出を実行する演出実行手段と、前記演出実行手段を制御する演出制御手段と、を備え、前記演出実行手段には、所定の発光が可能な発光手段を少なくとも含み、前記演出には、特定色の発光を含む特定演出と、前記特定色の発光を示唆する又は報知する事前演出と、があり、前記事前演出の開始後、前記操作手段が操作されることに基づいて、前記特定演出における前記特定色の発光強度が基準設定よりも低い、又は前記特定演出において前記特定色に発光させない特定設定に設定可能であり、前記特定色の発光は、赤、緑、青のうち、赤の発光強度が緑の発光強度、及び青の発光強度よりも強い発光であり、前記特定設定は、前記基準設定よりも赤の発光強度が低下する設定である遊技機。

40

【 0 2 2 9 】

（付記 6）遊技者による操作が可能な操作手段と、演出を実行する演出実行手段と、前記演出実行手段を制御する演出制御手段と、を備え、前記演出実行手段には、所定の発光が可能な発光手段を少なくとも含み、前記演出には、特定色の発光を含む特定演出と、前

50

記特定色の発光を示唆する又は報知する事前演出と、があり、前記事前演出の開始後、前記操作手段が操作されることに基づいて、前記特定演出における前記特定色の発光強度が基準設定よりも低い、又は前記特定演出において前記特定色に発光させない特定設定に設定可能であり、前記事前演出の開始前に、注意喚起を実行可能である遊技機。

【0230】

(付記7) 遊技者による操作が可能な操作手段と、演出を実行する演出実行手段と、前記演出実行手段を制御する演出制御手段と、を備え、前記演出実行手段には、所定の発光が可能な発光手段と、所定の音を出力可能な音出力手段と、を少なくとも含み、前記演出には、特定色の発光を含む第1特定演出と、少なくとも歌唱を伴う特定の楽曲が出力される第2特定演出と、前記特定色の発光を示唆する又は報知する第1事前演出と、前記特定の楽曲が出力されることを示唆する又は報知する第2事前演出と、があり、前記第1事前演出の開始後、前記操作手段が操作されることに基づいて、前記第1特定演出における前記特定色の発光強度が基準設定よりも低い、又は前記第1特定演出において前記特定色に発光させない特定設定に設定可能であり、前記第2事前演出の開始後、前記操作手段が操作されることに基づいて、前記第2特定演出における前記特定の楽曲の可聴性が基準設定よりも低い、又は前記第2特定演出において前記特定の楽曲を出力させない設定に設定可能である遊技機。

10

【0231】

(付記8) 遊技の進行状況が第1の状況であるときと、遊技の進行状況が第2の状況であるときとで、前記事前演出の開始タイミングから、前記特定演出の開始タイミングまでの期間が同じである(付記1)、(付記2)、(付記3)、(付記4)、(付記5)、(付記6)、及び(付記7)の何れかに記載の遊技機。

20

【0232】

(付記9) 前記操作手段とは別の操作手段が操作されることに基づいて、前記特定色の発光強度、及び特定色とは異なる非特定色の発光強度の両方を調整可能である(付記1)、(付記2)、(付記3)、(付記4)、(付記5)、(付記6)、(付記7)、及び(付記8)の何れかに記載の遊技機。

【0233】

(付記10) 前記特定演出は、特典が付与されるときに実行可能な演出であり、前記演出には、前記変動ゲームが実行されていない待機状態において実行可能であって、かつ、前記特定色の発光を含む特殊演出があり、前記特殊演出における前記特定色の発光は、前記特定設定が設定されているときにも制限されない(付記1)、(付記2)、(付記3)、(付記4)、(付記5)、(付記6)、(付記7)、(付記8)、及び(付記9)の何れかに記載の遊技機。

30

【0234】

(付記11) 前記特定演出の実行中であって、かつ、前記特定設定が設定されているとき、電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始されるとき、前記基準設定が設定される一方、前記特定演出における前記特定色の発光が制限される(付記1)、(付記2)、(付記3)、(付記4)、(付記5)、(付記6)、(付記7)、(付記8)、(付記9)、及び(付記10)の何れかに記載の遊技機。

40

【0235】

(付記12) 遊技の進行状況に応じて前記特定演出の演出態様が異なることがある(付記1)、(付記2)、(付記3)、(付記4)、(付記5)、(付記6)、(付記7)、(付記8)、(付記9)、(付記10)、及び(付記11)の何れかに記載の遊技機。

【0236】

(付記13) 前記発光手段とは別の発光手段を備え、前記特定演出は、前記発光手段による前記特定色の発光を含む演出であり、前記別の発光手段による前記特定色の発光は、前記特定設定が設定されているときにも制限されない(付記1)、(付記2)、(付記3)、(付記4)、(付記5)、(付記6)、(付記7)、(付記8)、(付記9)、(付記10)、(付記11)、及び(付記12)の何れかに記載の遊技機。

50

【 0 2 3 7 】

(付記 1 4) 遊技者による操作が可能な操作手段と、演出を実行する演出実行手段と、前記演出実行手段を制御する演出制御手段と、を備え、前記演出実行手段には、所定の発光が可能な発光手段を少なくとも含み、前記演出には、特定点滅の発光を含む特定演出と、前記特定点滅の発光を示唆する又は報知する事前演出と、があり、前記事前演出の開始後、前記操作手段が操作されることに基づいて、前記特定演出における前記特定点滅の発光強度が基準設定よりも低い、又は前記特定演出において前記特定点滅の発光をさせない特定設定に設定可能である遊技機。

【 0 2 3 8 】

(付記 1 5) 遊技者による操作が可能な操作手段と、演出を実行する演出実行手段と、前記演出実行手段を制御する演出制御手段と、を備え、前記演出実行手段には、所定の発光が可能な発光手段を少なくとも含み、前記演出には、特定点滅の発光を含む特定演出と、前記特定点滅の発光を示唆する又は報知する事前演出と、があり、前記事前演出の開始後、前記操作手段が操作されることに基づいて、前記特定演出における前記特定点滅の発光強度が基準設定よりも低い、又は前記特定演出において前記特定点滅の発光をさせない特定設定に設定可能であり、前記事前演出は、少なくとも変動ゲームが実行されている変動状態において実行され、前記事前演出の非実行中、前記変動ゲームが実行されていない待機状態において、前記操作手段が操作されることに基づいて、前記特定設定に設定可能である遊技機。

【 0 2 3 9 】

(付記 1 6) 遊技者による操作が可能な操作手段と、演出を実行する演出実行手段と、前記演出実行手段を制御する演出制御手段と、を備え、前記演出実行手段には、所定の発光が可能な発光手段を少なくとも含み、前記演出には、特定点滅の発光を含む特定演出と、前記特定点滅の発光を示唆する又は報知する事前演出と、があり、前記事前演出の開始後、前記操作手段が操作されることに基づいて、前記特定演出における前記特定点滅の発光強度が基準設定よりも低い、又は前記特定演出において前記特定点滅の発光をさせない特定設定に設定可能であり、前記特定演出は、前記特定演出が実行されない場合に比して特典が付与される特典期待度が高い演出である遊技機。

【 0 2 4 0 】

(付記 1 7) 遊技者による操作が可能な操作手段と、演出を実行する演出実行手段と、前記演出実行手段を制御する演出制御手段と、を備え、前記演出実行手段には、所定の発光が可能な発光手段を少なくとも含み、前記演出には、特定点滅の発光を含む特定演出と、前記特定点滅の発光を示唆する又は報知する事前演出と、があり、前記事前演出の開始後、前記操作手段が操作されることに基づいて、前記特定演出における前記特定点滅の発光強度が基準設定よりも低い、又は前記特定演出において前記特定点滅の発光をさせない特定設定に設定可能であり、前記事前演出の開始タイミングから、前記特定演出の開始タイミングまでの期間は、遊技の進行状況に応じて異なることがあり、前記事前演出の開始タイミングから、前記特定演出の開始タイミングまでの期間の長さが異なっているとしても、前記事前演出の開始後、前記操作手段が操作されることに基づいて、前記特定設定に設定可能である遊技機。

【 0 2 4 1 】

(付記 1 8) 遊技者による操作が可能な操作手段と、演出を実行する演出実行手段と、前記演出実行手段を制御する演出制御手段と、を備え、前記演出実行手段には、所定の発光が可能な発光手段を少なくとも含み、前記演出には、特定点滅の発光を含む特定演出と、前記特定点滅の発光を示唆する又は報知する事前演出と、があり、前記事前演出の開始後、前記操作手段が操作されることに基づいて、前記特定演出における前記特定点滅の発光強度が基準設定よりも低い、又は前記特定演出において前記特定点滅の発光をさせない特定設定に設定可能であり、前記事前演出の開始前に、注意喚起を実行可能である遊技機。

【 0 2 4 2 】

。

(付記 19) 遊技者による操作が可能な操作手段と、演出を実行する演出実行手段と、前記演出実行手段を制御する演出制御手段と、を備え、前記演出実行手段には、所定の発光が可能な発光手段と、所定の音を出力可能な音出力手段と、を少なくとも含み、前記演出には、特定点滅の発光を含む第 1 特定演出と、少なくとも歌唱を伴う特定の楽曲が出力される第 2 特定演出と、前記特定点滅の発光を示唆する又は報知する第 1 事前演出と、前記特定の楽曲が出力されることを示唆する又は報知する第 2 事前演出と、があり、前記第 1 事前演出の開始後、前記操作手段が操作されることに基づいて、前記第 1 特定演出における前記特定点滅の発光強度が基準設定よりも低い、又は前記第 1 特定演出において前記特定点滅の発光をさせない特定設定に設定可能であり、前記第 2 事前演出の開始後、前記操作手段が操作されることに基づいて、前記第 2 特定演出における前記特定の楽曲の可聴性が基準設定よりも低い、又は前記第 2 特定演出において前記特定の楽曲を出力させない設定に設定可能である遊技機。

【 0 2 4 3 】

(付記 20) 遊技の進行状況が第 1 の状況であるときと、遊技の進行状況が第 2 の状況であるときとで、前記事前演出の開始タイミングから、前記特定演出の開始タイミングまでの期間が同じである(付記 14)、(付記 15)、(付記 16)、(付記 17)、(付記 18)、及び(付記 19)の何れかに記載の遊技機。

【 0 2 4 4 】

(付記 21) 前記操作手段とは別の操作手段が操作されることに基づいて、特定点滅の発光強度、及び非特定点滅の発光強度の両方を調整可能である(付記 14)、(付記 15)、(付記 16)、(付記 17)、(付記 18)、(付記 19)、及び(付記 20)の何れかに記載の遊技機。

【 0 2 4 5 】

(付記 22) 前記特定演出は、特典が付与されるときに実行可能な演出であり、前記演出には、前記変動ゲームが実行されていない待機状態において実行可能であって、かつ、前記特定点滅の発光を含む特殊演出があり、前記特殊演出における前記特定点滅の発光は、前記特定設定が設定されているときにも制限されない(付記 14)、(付記 15)、(付記 16)、(付記 17)、(付記 18)、(付記 19)、(付記 20)、及び(付記 21)の何れかに記載の遊技機。

【 0 2 4 6 】

(付記 23) 前記特定演出の実行中であって、かつ、前記特定設定が設定されているとき、電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始されるとき、前記基準設定が設定される一方、前記特定演出における前記特定点滅の発光が制限される(付記 14)、(付記 15)、(付記 16)、(付記 17)、(付記 18)、(付記 19)、(付記 20)、(付記 21)、及び(付記 22)の何れかに記載の遊技機。

【 0 2 4 7 】

(付記 24) 遊技の進行状況に応じて前記特定演出の演出態様が異なることがある(付記 14)、(付記 15)、(付記 16)、(付記 17)、(付記 18)、(付記 19)、(付記 20)、(付記 21)、(付記 22)、及び(付記 23)の何れかに記載の遊技機。

【 0 2 4 8 】

(付記 25) 前記発光手段とは別の発光手段を備え、前記特定演出は、前記発光手段による前記特定点滅の発光を含む演出であり、前記別の発光手段による前記特定点滅の発光は、前記特定設定が設定されているときにも制限されない(付記 14)、(付記 15)、(付記 16)、(付記 17)、(付記 18)、(付記 19)、(付記 20)、(付記 21)、(付記 22)、(付記 23)、(付記 24)、及び(付記 25)の何れかに記載の遊技機。

【 0 2 4 9 】

(付記 26) 遊技者による操作が可能な操作手段と、演出を実行する演出実行手段と、前記演出実行手段を制御する演出制御手段と、を備え、前記演出実行手段には、所定の発

光が可能な発光手段を少なくとも含み、前記発光手段は、第 1 状態と、第 2 状態とに変位可能であり、前記発光手段が特定発光態様により発光する特定発光演出は、前記操作手段が操作されることに基づいて前記発光手段が第 1 状態から第 2 状態に変位することによって、所定位置における受光量が増加する演出である遊技機。

【 0 2 5 0 】

(付記 2 7) 遊技者による操作が可能な操作手段と、演出を実行する演出実行手段と、前記演出実行手段を制御する演出制御手段と、を備え、前記演出実行手段には、所定の発光が可能な第 1 発光手段と、前記第 1 発光手段とは異なる第 2 発光手段と、を少なくとも含み、前記第 1 発光手段は、第 1 状態と、第 2 状態とに変位可能であり、前記第 1 発光手段、及び前記第 2 発光手段が特定発光態様により発光する特定発光演出は、前記特定発光演出の実行中に前記操作手段が操作されることに基づいて前記第 1 発光手段が第 1 状態から第 2 状態に変位することによって、前記第 1 発光手段の発光による所定位置における受光量が増加し、前記第 2 発光手段の発光による所定位置における受光量は変化しない演出である遊技機。

10

【 0 2 5 1 】

(付記 2 8) 遊技者による操作が可能な操作手段と、演出を実行する演出実行手段と、前記演出実行手段を制御する演出制御手段と、を備え、前記演出実行手段には、所定の発光が可能な発光手段を少なくとも含み、前記発光手段は、第 1 状態と、第 2 状態とに変位可能であり、前記発光手段が特定発光態様により発光する特定発光演出は、前記特定発光演出の実行中に前記操作手段が操作されることに基づいて前記発光手段が第 1 状態から第 2 状態に変位することによって、所定位置における受光量が増加する演出であり、前記発光手段は、外側面が不透明な部材によって覆われている遊技機。

20

【 0 2 5 2 】

(付記 2 9) 前記特定発光演出は、前記特定発光演出が実行されない場合に比して特典が付与される特典期待度が高い演出である (付記 2 6)、(付記 2 7)、及び (付記 2 8) の何れかに記載の遊技機。

【 0 2 5 3 】

(付記 3 0) 前記特定発光演出の開始前に、注意喚起を実行可能である (付記 2 6)、(付記 2 7)、(付記 2 8)、及び (付記 2 9) の何れかに記載の遊技機。

【 符号の説明 】

30

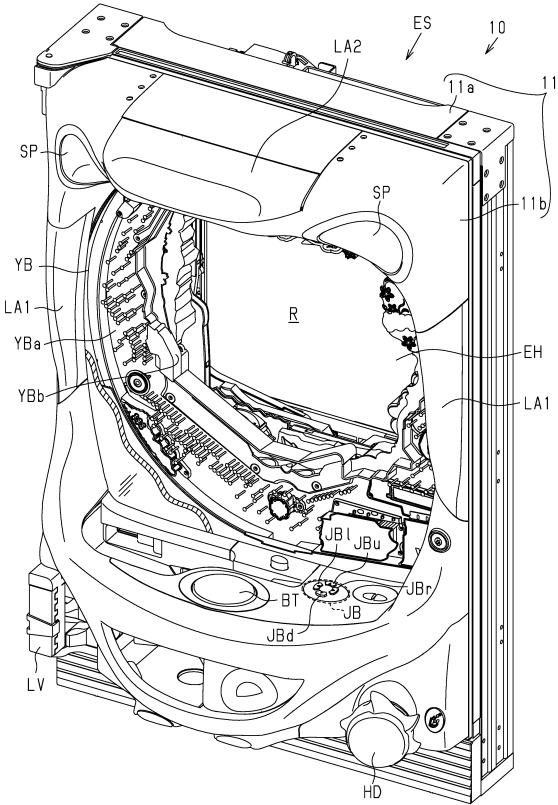
【 0 2 5 4 】

A K ... 可動アクチュエータ B T ... 演出ボタン C g ... 注意喚起画像 E H ... 演出表示装置 E S ... 演出装置群 G b ... 事前画像 G c ... キャラクタ画像 G f ... 設定状況画像 G j ... 事前画像 G m ... 項目画像 G s 1 ... 促進画像 G s 2 ... 促進画像 G s 3 ... 促進画像 H ... 発光体 H D ... 発射ハンドル H P 1 ... 変動パターン H P 2 ... 変動パターン H P 3 ... 変動パターン H P 4 ... 変動パターン H P 5 ... 変動パターン H P 6 ... 変動パターン H P 7 ... 変動パターン J ... 被覆部材 J B ... 十字ボタン J B d ... 下ボタン J B l ... 左ボタン J B r ... 右ボタン J B u ... 上ボタン K ... 可動体 L A 1 ... 第 1 装飾ランプ L A 2 ... 第 2 装飾ランプ l k ... L E D 基板 L V ... 演出レバー R ... 表示領域 S E 1 ... 第 1 始動センサ S E 2 ... 第 2 始動センサ S E 3 ... カウントセンサ S E 4 ... ゲートセンサ S g ... 発光制限画像 S g g ... 楽曲制限画像 S L 1 ... 普通ソレノイド S L 2 ... 特別ソレノイド S P ... スピーカ Y B ... 遊技盤 Y B a ... 遊技領域 Y B b ... 表示窓口 Y B c ... 発射通路 1 0 ... パチンコ遊技機 1 1 ... 枠体 1 1 a ... 外枠 1 1 b ... 搭載枠 1 2 ... 第 1 始動口 1 3 ... 第 2 始動口 1 3 a ... 普通開閉片 1 4 ... 大入賞口 1 4 a ... 特別開閉片 1 7 ... ゲート 1 7 a ... ゲート口 1 8 ... アウト口 1 9 a ... 第 1 特別図柄表示装置 1 9 b ... 第 2 特別図柄表示装置 1 9 c ... 第 1 保留表示装置 1 9 d ... 第 2 保留表示装置 1 9 e ... 普通図柄表示装置 4 0 ... 主基板 4 0 a ... 主 C P U 4 0 b ... 主 R O M 4 0 c ... 主 R A M 4 4 ... 乱数生成回路 5 0 ... 副基板 5 0 a ... 副 C P U 5 0 b ... 副 R O M 5 0 c ... 副 R A M

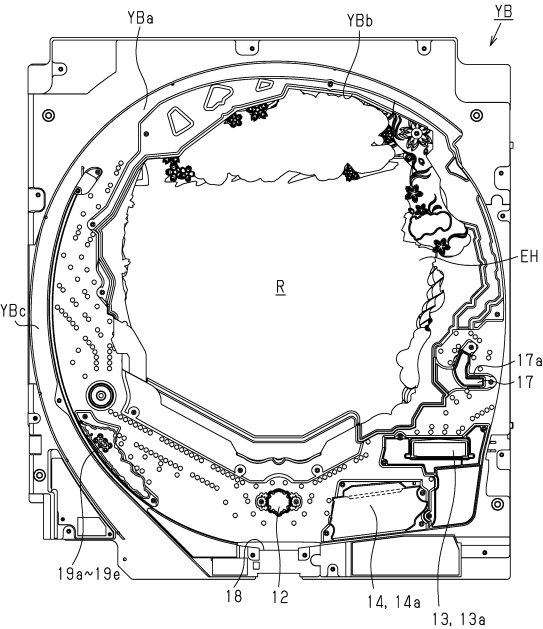
40

50

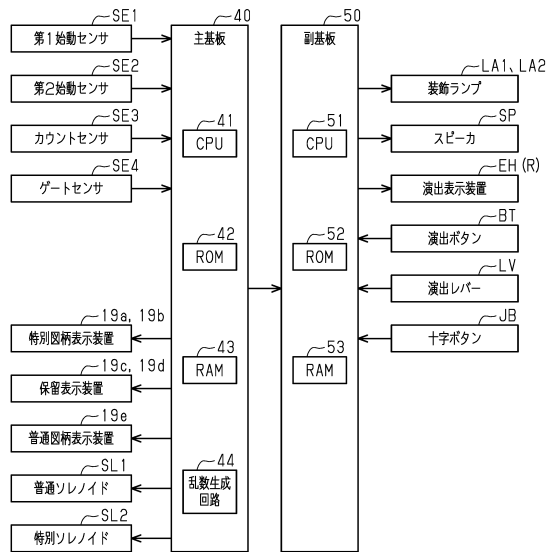
【 図 面 】
【 図 1 】



【 図 2 】



【 図 3 】



【 図 4 】

変動パターン	抽選結果	変動内容
HP1	はずれ	リーチなし
HP2	はずれ	NR演出
HP3	はずれ	NR演出→SR演出
HP4	はずれ	SR演出
HP5	当り	NR演出
HP6	当り	NR演出→SR演出
HP7	当り	SR演出

10

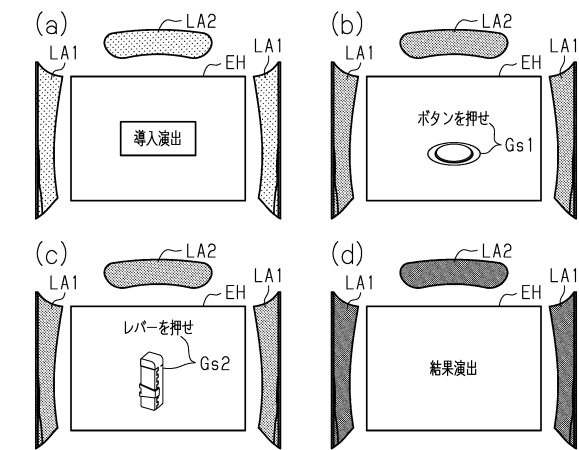
20

30

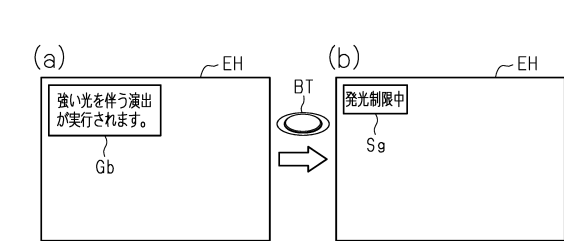
40

50

【図 5】

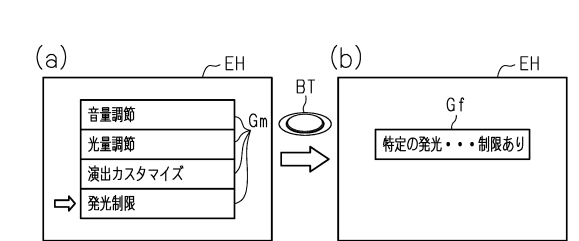


【図 6】

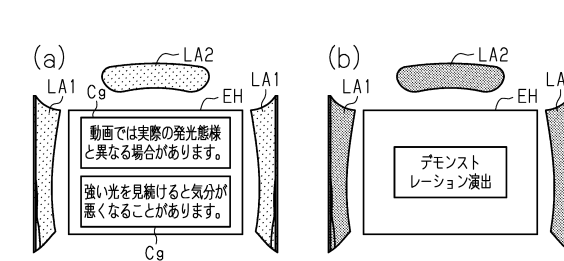


10

【図 7】



【図 8】



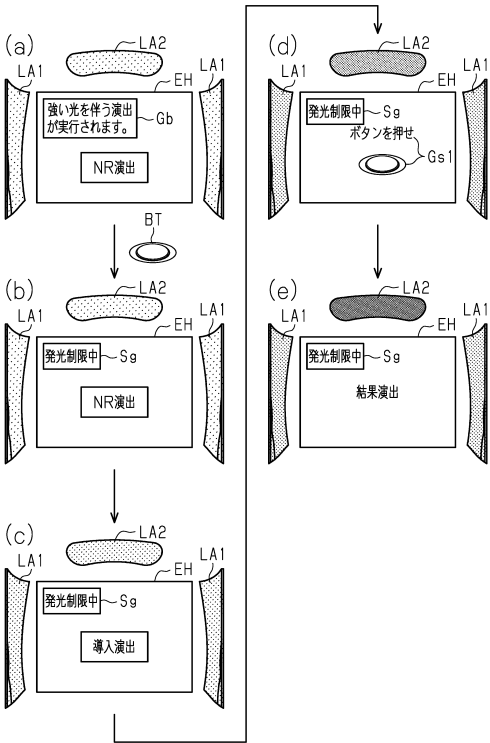
20

30

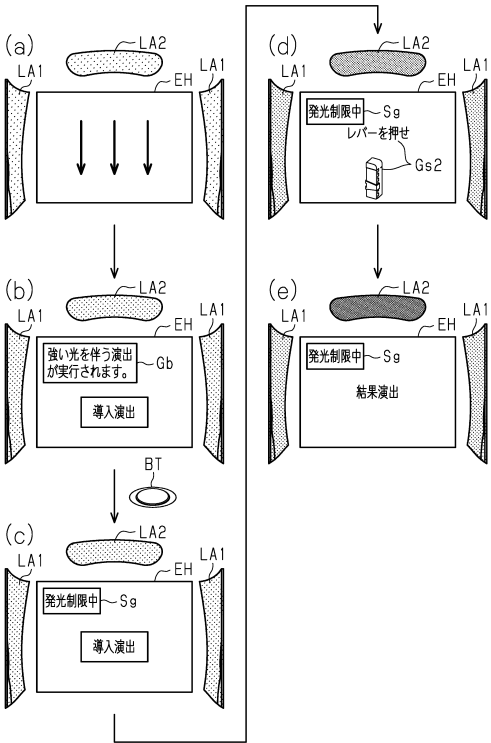
40

50

【 図 9 】



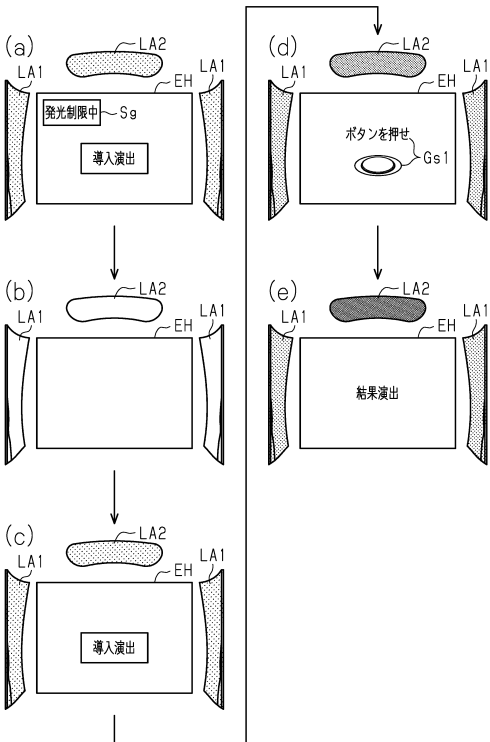
【 図 1 0 】



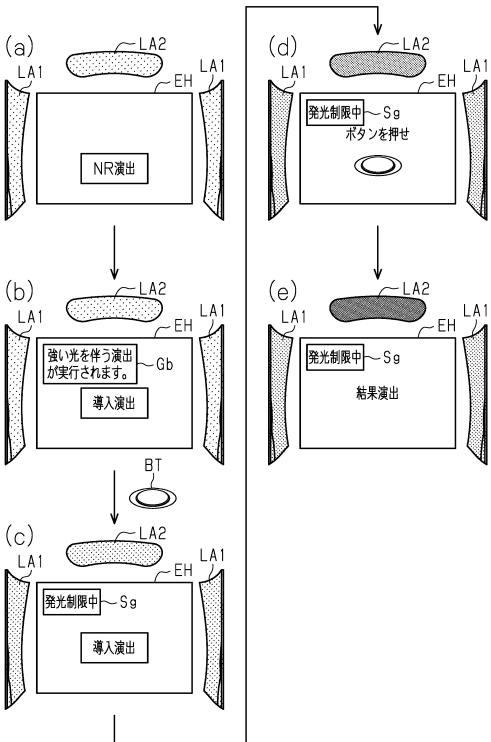
10

20

【 図 1 1 】



【 図 1 2 】

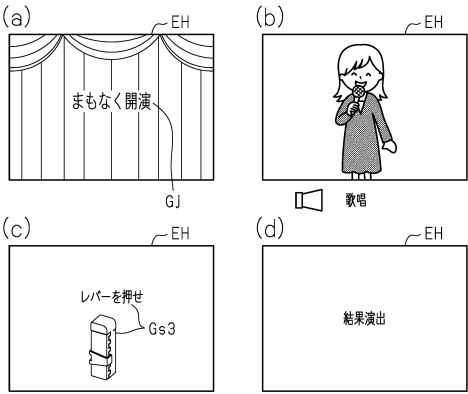


30

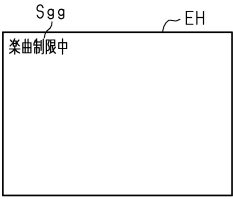
40

50

【 図 1 3 】



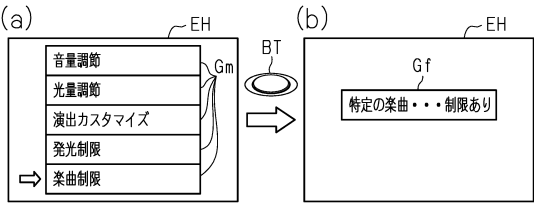
【 図 1 4 】



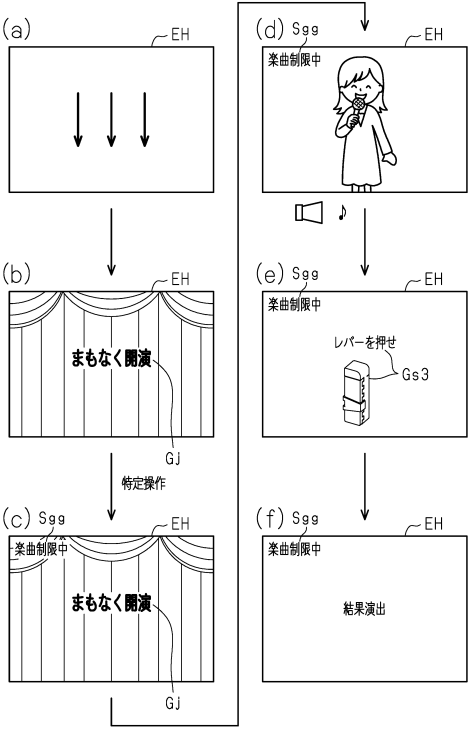
10

20

【 図 1 5 】



【 図 1 6 】



30

40

50

フロントページの続き

号 ニューギン東京ビル内
(72)発明者 堀池 勇太
東京都中央区日本橋茅場町 2 丁目 9 番 4 号 ニューギン東京ビル内
(72)発明者 成島 恭平
東京都中央区日本橋茅場町 2 丁目 9 番 4 号 ニューギン東京ビル内
F ターム (参考) 2C088 BC22
2C333 AA11 CA23 CA26 CA49 CA50 CA53 CA76 CA77 DA01 FA05
FA09 FA16 FA17 GA05