(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2021-97948
(P2021-97948A)
(43)公開日　令和3年7月1日(2021.7.1)

| (51)Int.Cl. | | F I | | | テーマコード（参考） |
|---|---|---|---|---|---|
| A63F 7/02 | (2006.01) | A63F | 7/02 | 320 | 2C333 |

審査請求 未請求　請求項の数 1　ＯＬ　（全 144 頁）

(21)出願番号　特願2019-232217 (P2019-232217)
(22)出願日　令和1年12月24日 (2019.12.24)

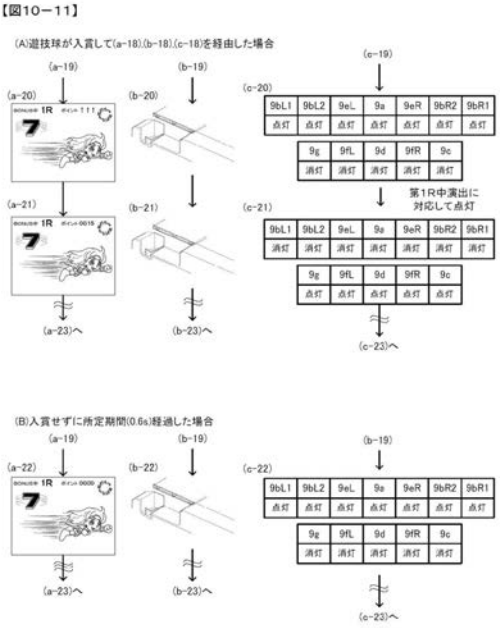
(71)出願人　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(72)発明者　小倉　敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号　株式会社三共内

Ｆターム(参考)　2C333 AA11　CA05　CA13　CA15　CA31
CA53　CA80

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】遊技興趣の低下を防止することのできる遊技機を提供する。
【解決手段】遊技機は、複数回のラウンド遊技のうち最初のラウンド遊技が行われるときに、可変入賞手段が第２状態から第１状態へと変化した後の所定期間経過後に可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示する。そして所定期間内に遊技媒体が可変入賞手段に入賞しない場合は、所定期間経過後に付与量表示として遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し、所定期間内に遊技媒体が可変入賞手段に入賞した場合は、所定期間経過後に付与量表示として所定表示とは異なる特定表示を表示する。
【選択図】図１０－１１

【図10－11】



【特許請求の範囲】
【請求項１】
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、
表示手段と、
遊技媒体が入賞容易な第１状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第２状態とに変化可能な可変入賞手段と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第２状態から前記第１状態に変化させた後に前記第２状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり、
複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第２状態から前記第１状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し、
前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し、
前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合、前記所定表示を表示せずに前記特定表示を表示し、
さらに、
遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体を発射可能な発射手段と、
前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第１流下経路と第２流下経路とのうち、当該第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示を行う案内表示手段と、を備え、
前記案内表示は、第１案内表示と第２案内表示とを含み、
前記案内表示手段は、
前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後の所定期間において、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出の一部である当該有利状態の名称表示が完了する前から、前記第２案内表示を行い、当該有利状態の名称表示の完了以降に前記第１案内表示を行うとともに前記第２案内表示を継続し、
前記所定期間の後の期間において、前記第１案内表示を終了する一方で前記第２案内表示を継続し、
前記有利状態の制御が終了した後の特別状態において、前記第２案内表示を継続する、遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞して実行条件（始動条件）が成立すると、複数種類の識別情報（以下、表示図柄）を可変表示装置にて可変表示し、その表示結果により所定の遊技価値を付与するか否かを決定する、いわゆる可変表示ゲームによって遊技興趣を高めたパチンコ遊技機がある。こうしたパチンコ遊技機では、可変表示ゲームにおける表示図柄の可変表示が完全に停止した際の停止図柄態様が特定表示態様となったときに、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）となる。大当り遊技状態では、大入賞口が開放状態となるラウンド遊技を所定の上限回数まで繰り返し実行可能となっている。

【０００３】
このような遊技機として、ラウンド数の表示切り替えタイミングよりも大入賞口の開放を早い遊技機が提案されている（例えば、特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開２０１７－１０４６２５号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
しかしながら、特許文献１に記載の遊技機では、ラウンド数の表示が行われる前に遊技媒体を発射してしまった場合における大入賞口への入賞の可能性は高まるものの、好適に獲得出玉数を表示するという観点からすると未だ十分ではなく、遊技者に不安感を与え遊技興趣を低下させてしまうおそれがあった。
【０００６】
本発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、遊技興趣の低下を防止することのできる遊技機の提供を目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機１など）であって、
表示手段（例えば画像表示装置５への表示内容を指示する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、
遊技媒体が入賞容易な第１状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第２状態とに変化可能な可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置７など）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第２状態から前記第１状態に変化させた後に前記第２状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段（例えばラウンド遊技を行うＣＰＵ１０３など）と、を備え、
前記表示手段は、
前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば獲得数表示を行うなど）、
複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第２状態から前記第１状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し（例えば第１ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後に獲得数表示を行うなど）、
前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し（例えば獲得数表示として「００００」を表示するなど）、
前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合、前記所定表示を表示せずに前記特定表示を表示し（例えば「００００」を表示するとこなく「００１５」を表示するなど）、
さらに、
遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体を発射可能な発射手段と、
前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第１流下経路と第２流下経路とのうち、当該第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示を行う案内表示手段と、を備え、
前記案内表示は、第１案内表示と第２案内表示とを含み、
前記案内表示手段は、
前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後の所定期間において、前記有

利状態の制御の開始を報知する開始演出の一部である当該有利状態の名称表示が完了する前から、前記第２案内表示を行い、当該有利状態の名称表示の完了以降に前記第１案内表示を行うとともに前記第２案内表示を継続し、

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

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

ことを特徴としている。

【０００８】

このような構成によれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。また、所定方向に遊技球を発射させるように遊技者を促す指示を好適に実行することができる。

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の手段１に係る発明が含まれる。従来より遊技機において特開２０１４－１４７５７５号公報に示されているような、装飾図柄表示装置において７図柄が揃って停止表示されたことに基づいて大当り遊技を実行可能な状態に制御する遊技機が開示されている。

【０００９】

上述した遊技機によれば、大当り開始演出の実行中において、球発射ハンドルの操作によって遊技球を右方向に発射することを遊技者に促す右打ち指示を行うように構成されているが、このような所定方向に遊技球を発射させるように遊技者を促す指示についてはまだまだ改良の余地があった。

【００１０】

かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、所定方向に遊技球を発射させるように遊技者を促す指示を好適に実行することができる遊技機を提供することである。

【００１１】

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

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体を発射可能な発射手段と、

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

前記案内表示は、第１案内表示と第２案内表示とを含み、

前記案内表示手段は、

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

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

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

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

【００１２】

尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであって良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであっても良い。

【図面の簡単な説明】

【００１３】

【図１】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図２】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。
【図３】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図４】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図５】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図６】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図７】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図８】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図９】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－１】遊技効果ランプの点灯例を示す図である。
【図１０－２】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－３】大当り開放前処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－４】大当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－５】各種表示処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－６】大入賞口の開放タイミングや各種表示のタイミング等を示すタイミングチャートである。
【図１０－７】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。
【図１０－８】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。
【図１０－９】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。
【図１０－１０】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。
【図１０－１１】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。
【図１０－１２】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。
【図１０－１３】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。
【図１０－１４】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。
【図１０－１５】遊技球が特別可変入賞球装置に挟まった状態の一例を示す図である。
【図１０－１６】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。
【図１０－１７】大入賞口の開放タイミングや各種表示のタイミング等を示すタイミングチャートである。
【図１０－１８】各種表示処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－１９】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。
【図１０－２０】画像表示装置における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。
【図１０－２１】エフェクト表示の一例を示す図である。
【図１１－１】本実施の形態の特徴部に係るパチンコ遊技機の正面図である。
【図１１－２】枠ランプを示す説明図である。
【図１１－３】特図ＬＥＤ基板および第４図柄ユニットを示す説明図である。
【図１１－４】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図１１－５】画像表示装置の正面図である。
【図１１－６】当り種別表を示す説明図である。
【図１１－７】各乱数を示す説明図である。
【図１１－８】大当り判定テーブルおよび大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図１１－９】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図１１－１０】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－１１】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－１２】特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－１３】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－１４】大当り開放前処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－１５】大当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－１６】大当り開放後処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－１７】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－１８】大当り中演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－１９】当り変動中における処理の一例を示すタイミングチャートである。
【図１１－２０】大当り中における処理の一例を示すタイミングチャートである。
【図１１－２１】大当り終了後における処理の一例を示すタイミングチャートである。
【図１１－２２】ランプの点灯態様を示す説明図である。
【図１１－２３】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１１－２４】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１１－２５】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１１－２６】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１１－２７】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１１－２８】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１１－２９】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１１－３０】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１１－３１】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１１－３２】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１１－３３】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１１－３４】点灯データテーブルにおける親テーブルの一例を示す説明図である。
【図１１－３５】点灯データテーブルにおける子テーブルの一例を示す説明図である。
【図１１－３６】点灯データテーブルにおける孫テーブルの一例を示す説明図である。
【図１１－３７】点灯データテーブルにおける孫テーブルの一例を示す説明図である。
【図１１－３８】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１１－３９】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１１－４０】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１１－４１】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１１－４２】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１１－４３】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１１－４４】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１１－４５】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１１－４６】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１１－４７】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１１－４８】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１１－４９】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１１－５０】遊技中におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１１－５１】特図１当りによるファンファーレ演出中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１１－５２】特図１当り時の大当り１ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１１－５３】特図１当り時の大当り１ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１１－５４】特図１当り時の大当り２ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。

【図１１－５５】特図１当り時の大当り２ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１１－５６】特図１当り時の大当り３ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１１－５７】特図１当り時の大当り４ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１１－５８】特図１当り時の大当り４ラウンド後のラウンド間に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１１－５９】特図１当り時の大当り最終ラウンド中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【図１１－６０】特図１当り時のエンディング演出中に電断から復帰した場合におけるパチンコ遊技機の演出態様を示す説明図である。
【発明を実施するための形態】
【００１４】
（基本説明）
まず、パチンコ遊技機１の基本的な構成及び制御（一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。）について説明する。
【００１５】
（パチンコ遊技機１の構成等）
図１は、パチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。
【００１６】
なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、１以上の図柄の変形、１以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、１以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。なお、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出または導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。
【００１７】
なお、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて可変表示される特別図柄を「第１特図」ともいい、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて可変表示される特別図柄を「第２特図」ともいう。また、第１特図を用いた特図ゲームを「第１特図ゲーム」といい、第２特図を用いた特図ゲームを「第２特図ゲーム」ともいう。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は１種類であってもよい。
【００１８】
遊技盤２における遊技領域の中央付近には画像表示装置５が設けられている。画像表示装置５は、例えばＬＣＤ（液晶表示装置）や有機ＥＬ（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置５は、プロジェクタおよびスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置５には、各種の演出画像が表示される。
【００１９】
例えば、画像表示装置５の画面上では、第１特図ゲームや第２特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄が可

変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲームおよび飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【００２０】

画像表示装置５の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。

【００２１】

保留されている可変表示の数は保留記憶数ともいう。第１特図ゲームに対応する保留記憶数を第１保留記憶数、第２特図ゲームに対応する保留記憶数を第２保留記憶数ともいう。第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計を合計保留記憶数ともいう。

【００２２】

遊技盤２の所定位置には、複数のＬＥＤを含んで構成された第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとが設けられている。第１保留表示器２５Ａは、ＬＥＤの点灯個数によって、第１保留記憶数を表示する。第２保留表示器２５Ｂは、ＬＥＤの点灯個数によって、第２保留記憶数を表示する。

【００２３】

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

【００２４】

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

【００２５】

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

【００２６】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左下方３箇所と可変入賞球装置６Ｂの上方１箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口１０が設けられる。この場合には、一般入賞口１０のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば３個）の遊技球が賞球として払い出される。

【００２７】

入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、ソレノイド８２（図３参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【００２８】

一例として、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド８２がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用

のソレノイド８２がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【００２９】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば１５個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口および一般入賞口１０に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【００３０】

一般入賞口１０を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第１始動入賞口、第２始動入賞口）への入賞を始動入賞ともいう。

【００３１】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器２０が設けられている。一例として、普通図柄表示器２０は、７セグメントのＬＥＤなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【００３２】

画像表示装置５の右方には、遊技球が通過可能な通過ゲート４１が設けられている。遊技球が通過ゲート４１を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

【００３３】

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

【００３４】

遊技盤２の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車および多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【００３５】

遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられている。遊技機用枠３における画像表示装置５の上方位置にはメインランプ９ａが設けられており、該メインランプ９ａの左右には、遊技領域を包囲するように枠ランプ９ｂが設けられている。当該枠ランプ９ｂは、図示するように、左側下部分の左下ランプ９ｂＬ１と左側上部分の左上ランプ９ｂＬ２と、右側下部分の右下ランプ９ｂＲ１と右側上部分の右上ランプ９ｂＲ２とがある。更に、遊技盤２における特別可変入賞球装置７の近傍位置にはアタッカランプ９ｃが設けられている。また、スピーカ８Ｌ、８Ｒ部分には、それぞれに対応してスピーカランプ９ｅＬ、９ｅＲが設けられている。遊技盤２における画像表示装置５の下方位置には表示装置下ランプ９ｆが設けられており、表示装置下ランプ９ｆは、図示するように、左側表示装置下ランプ９ｆＬと右側表示装置下ランプ９ｆＲとがある。また、遊技領域の左下方３箇所に設けられた一般入賞口１０の近傍には一般入賞口近傍ランプ９ｇが設けられている。

【００３６】

遊技盤２の所定位置（図１では画像表示装置５の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体３２が設けられている。また、可動体３２には、可動体ランプ９ｄが設けられている。該可動体ランプ９ｄと前述したメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、スピーカランプ９ｅＬ、９ｅＲ、表示装置下ランプ９ｆ、一般入賞口近傍ランプ９ｇとは纏めて遊技効果ランプ９と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、スピーカランプ９ｅＬ、９ｅＲ、表示装置下ランプ９ｆ、一般入賞口近傍ランプ９ｇは、ＬＥＤを含んで構成されている。

【００３７】

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

【００３８】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。上皿の下方には、上皿満タン時に賞球が払い出される打球供給皿（下皿）が設けられている。

【００３９】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３１Ａが取り付けられている。スティックコントローラ３１Ａには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ３１Ａに対する操作は、コントローラセンサユニット３５Ａ（図３参照）により検出される。

【００４０】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、プッシュセンサ３５Ｂ（図３参照）により検出される。

【００４１】

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

【００４２】

図２は、パチンコ遊技機１の背面斜視図である。パチンコ遊技機１の背面には、基板ケース２０１に収納された主基板１１が搭載されている。主基板１１には、設定キー５１や設定切替スイッチ５２が設けられている。設定キー５１は、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ５２は、設定変更状態において大当りの当選確率や出玉率等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する。設定キー５１や設定切替スイッチ５２は、例えば電源基板１７の所定位置といった、主基板１１の外部に取り付けられてもよい。

【００４３】

主基板１１の背面中央には、表示モニタ２９が配置され、表示モニタ２９の側方には表示切替スイッチ３１が配置されている。表示モニタ２９は、例えば７セグメントのＬＥＤ表示装置を用いて、構成されていればよい。表示モニタ２９および表示切替スイッチ３１は、遊技機用枠３を開放した状態で遊技盤２の裏面側を視認した場合に、主基板１１を視認する際の正面に配置されている。

【００４４】

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

【００４５】

設定キー５１や設定切替スイッチ５２は、遊技機用枠３を閉鎖した状態であるときに、パチンコ遊技機１の正面側から操作が不可能となっている。遊技機用枠３には、ガラス窓を有するガラス扉枠３ａが回動可能に設けられ、ガラス扉枠３ａにより遊技領域を開閉可能に構成されている。ガラス扉枠３ａを閉鎖したときに、ガラス窓を通して遊技領域を透

視可能である。
【００４６】
パチンコ遊技機１において、縦長の方形枠状に形成された外枠１ａの右端部には、セキュリティカバー５００Ａが取り付けられている。セキュリティカバー５００Ａは、遊技機用枠３を閉鎖したときに、設定キー５１や設定切替スイッチ５２を含む基板ケース２０１の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー５００Ａは、短片５００Ａａおよび長片５００Ａｂを含む略Ｌ字状の部材であり、透明性を有する合成樹脂により構成されていればよい。
【００４７】
（遊技の進行の概略）
パチンコ遊技機１が備える打球操作ハンドル３０への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート４１を通過すると、普通図柄表示器２０による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート４１を通過した場合（遊技球が通過ゲート４１を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば４）まで保留される。
【００４８】
この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図ハズレ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置６Ｂを所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第２始動入賞口が開放状態になる）。
【００４９】
入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口に遊技球が進入すると、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図ゲームが開始される。
【００５０】
可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口に遊技球が進入すると、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図ゲームが開始される。
【００５１】
なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば４）までその実行が保留される。
【００５２】
特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「７」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄、例えば「２」）が停止表示されれば、「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄、例えば「－」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。
【００５３】
特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。特図ゲームでの表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。
【００５４】
大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９．５秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば１０個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技

）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１５回や２回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【００５５】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。大当り遊技状態においては、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口へ遊技球を入賞させるよう、右側の遊技領域へと遊技球を発射する所謂右打ちが行われればよい。

【００５６】

なお、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない大当り種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。

【００５７】

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

【００５８】

大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。

【００５９】

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

【００６０】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

【００６１】

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

【００６２】

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

【００６３】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状

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

【００６４】

小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、特図ゲームの表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当り」発生時の特図ゲームが、上記回数切りにおける上記所定回数目の特図ゲームである場合には、当然遊技状態が変更される）。なお、特図ゲームの表示結果として「小当り」がなくてもよい。

【００６５】

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

（演出の進行など）

【００６６】

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

【００６７】

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

【００６８】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置５の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

【００６９】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機１では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【００７０】

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

【００７１】

大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変

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

【００７２】

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

【００７３】

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

【００７４】

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

【００７５】

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

【００７６】

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

【００７７】

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

【００７８】

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

【００７９】
パチンコ遊技機１では、商用電源などの外部電源におけるＡＣ１００Ｖといった交流電源からの電力を、電源基板１７により主基板１１や演出制御基板１２などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板１７は、例えば交流（ＡＣ）を直流（ＤＣ）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流１２Ｖや直流５Ｖなど）に変換するための電源回路などを備えている。

【００８０】
主基板１１は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機１における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、小当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００、スイッチ回路１１０、ソレノイド回路１１１などを有する。

【００８１】
主基板１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、ＲＯＭ（Read Only Memory）１０１と、ＲＡＭ（Random Access Memory）１０２と、ＣＰＵ（Central Processing Unit）１０３と、乱数回路１０４と、Ｉ／Ｏ（Input/Output port）１０５とを備える。

【００８２】
ＣＰＵ１０３は、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板１１の機能を実現する処理）を行う。このとき、ＲＯＭ１０１が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１０２がメインメモリとして使用される。ＲＡＭ１０２は、その一部または全部がパチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップＲＡＭとなっている。なお、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムの全部または一部をＲＡＭ１０２に展開して、ＲＡＭ１０２上で実行するようにしてもよい。

【００８３】
乱数回路１０４は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、ＣＰＵ１０３が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【００８４】
Ｉ／Ｏ１０５は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【００８５】
スイッチ回路１１０は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ２１、始動口スイッチ（第１始動口スイッチ２２Ａおよび第２始動口スイッチ２２Ｂ）、カウントスイッチ２３）からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

【００８６】
スイッチ回路１１０には、電源基板１７からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵ＩＣ、システムリセットＩＣのいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機１において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチに対する押下操作などに応じてオン状態となる。
【００８７】
ソレノイド回路１１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド８１やソレノイド８２をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド８１や大入賞口扉用のソレノイド８２に伝送する。
【００８８】
主基板１１には、表示モニタ２９、表示切替スイッチ３１、設定キー５１、設定切替スイッチ５２、扉開放センサ９０が接続されている。扉開放センサ９０は、ガラス扉枠３ａを含めた遊技機用枠３の開放を検知する。
【００８９】
主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板１２に供給する。主基板１１から出力された演出制御コマンドは、中継基板１５により中継され、演出制御基板１２に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板１１における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。
【００９０】
演出制御基板１２は、主基板１１とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体３２の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。
【００９１】
演出制御基板１２には、演出制御用ＣＰＵ１２０と、ＲＯＭ１２１と、ＲＡＭ１２２と、表示制御部１２３と、乱数回路１２４と、Ｉ／Ｏ１２５とが搭載されている。
【００９２】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部１２３とともに演出を実行するための処理（演出制御基板１２の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ＲＯＭ１２１が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１２２がメインメモリとして使用される。
【００９３】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、コントローラセンサユニット３５Ａやプッシュセンサ３５Ｂからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部１２３に指示することもある。
【００９４】
表示制御部１２３は、ＶＤＰ（Video Display Processor）、ＣＧＲＯＭ（Character Generator ROM）、ＶＲＡＭ（Video RAM）などを備え、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。
【００９５】

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

【００９６】

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

【００９７】

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

【００９８】

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

【００９９】

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

【０１００】

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

【０１０１】

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

【０１０２】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【０１０３】

（主基板１１の主要な動作）

まず、主基板１１における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機１に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理が実行される。図４は、主基板１１におけるＣＰＵ１０３が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【０１０４】

図４に示す遊技制御メイン処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【０１０５】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ３）。復旧条件は、クリア

信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップＲＡＭが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機１の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップＳ３にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップＲＡＭとなるＲＡＭ１０２に保存可能であればよい。ステップＳ３では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【０１０６】

復旧条件が成立した場合には（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、復旧処理（ステップＳ４）を実行した後に、設定確認処理（ステップＳ５）を実行する。ステップＳ４の復旧処理により、ＲＡＭ１０２の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。ＲＡＭ１０２に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【０１０７】

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

【０１０８】

ステップＳ５の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー５１がオン操作されている場合に成立する。ステップＳ５の設定確認処理が実行されるのは、ステップＳ３において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。

【０１０９】

ステップＳ５の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機１において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては、パチンコ遊技機１にて設定されている設定値を表示モニタ２９の表示により確認することが可能となっている。設定確認状態を終了するときには、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

【０１１０】

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

【０１１１】

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

【０１１２】

ステップＳ７の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技

機１において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ２９に設定値が表示され、設定切替スイッチ５２の操作を検出するごとに表示モニタ２９に表示している数値を順次更新して表示する。その後、設定キー５１が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ２９に表示されている設定値をＲＡＭ１０２のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ２９を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

【０１１３】

パチンコ遊技機１が設定変更状態であるときには、設定確認状態であるときと同様に、パチンコ遊技機１を遊技停止状態としてもよい。設定変更状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

【０１１４】

演出制御基板１２側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。例えば、画像表示装置５において所定の画像を表示したり、スピーカ８Ｌ、８Ｒから所定の音を出力したり、遊技効果ランプ９といった発光部材を所定の態様により発光させたりしてもよい。

【０１１５】

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

【０１１６】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップＳ８）。そして、所定時間（例えば２ｍｓ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されているＣＴＣのレジスタの設定を行い（ステップＳ９）、割込みを許可する（ステップＳ１０）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば２ｍｓ）ごとにＣＴＣから割込み要求信号がＣＰＵ１０３へ送出され、ＣＰＵ１０３は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【０１１７】

こうした遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図５のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図５に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップＳ２１）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップＳ２２）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップＳ２３）。

【０１１８】
情報出力処理に続いて、主基板１１の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップＳ２４）。この後、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップＳ２５）。ＣＰＵ１０３がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。
【０１１９】
特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップＳ２６）。ＣＰＵ１０３がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ２１からの検出信号に基づく（通過ゲート４１に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置６Ｂの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器２０を駆動することにより行われ、普図保留表示器２５Ｃを点灯させることにより普図保留数を表示する。
【０１２０】
普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、ＣＰＵ１０３は、コマンド制御処理を実行する（ステップＳ２７）。ＣＰＵ１０３は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップＳ２７のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板１２などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後には、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。
【０１２１】
図６は、特別図柄プロセス処理として、図５に示すステップＳ２５にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップＳ１０１）。
【０１２２】
始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板１２に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図４に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。
【０１２３】
ステップＳ１０１にて始動入賞判定処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップＳ１１０～Ｓ１２０の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップＳ１１０～Ｓ１２０）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信するための送信設定が行われる。
【０１２４】
ステップＳ１１０の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“０”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定

された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“１”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図２優先消化ともいう）。また、第１始動入賞口および第２始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

【０１２５】

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

【０１２６】

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

【０１２７】

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

【０１２８】

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

【０１２９】

ステップＳ１１３の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“３”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“４”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“８”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“０”に更新される。表示結果が「小当り」または「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【０１３０】

ステップＳ１１４の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“４”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには

、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“５”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

【０１３１】

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

【０１３２】

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

【０１３３】

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

【０１３４】

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

【０１３５】

ステップＳ１１９の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“９”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“１０”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

【０１３６】

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

【０１３７】

パチンコ遊技機１は、設定値に応じて大当りの当選確率や出玉率が変わる構成とされている。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示

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

【０１３８】

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

【０１３９】

表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機１において確変制御が行われる確変状態といった高確状態であるときには、通常状態または時短状態といった低確状態であるときに比べて、大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる。

【０１４０】

第１特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一値となるように判定値が割り当てられている。第２特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が第１特図用表示結果判定テーブルとは異なる同一値となるように判定値が割り当てられている。なお、設定値に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を異ならせてもよい。変動特図にかかわらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を同一確率としてもよい。

【０１４１】

第１特図用表示結果判定テーブルおよび第２特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態の場合に、当り判定値のうち１０２０から１２３７までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が１の場合は、１０２０から１２３７までが「大当り」に割り当てられ、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている一方で、設定値２～設定値６の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、１２３８から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。

【０１４２】

第１特図用表示結果判定テーブルおよび第２特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態の場合に、当り判定値のうち１０２０から１３４６までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が１の場合は、１０２０から１３４６までが「大当り」に割り当てられることで、大当

りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定され、その一方で、設定値２～設定値６の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、１３４６から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定される。

【０１４３】

第１特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち３２７６７から３３０９４までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が１～６のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【０１４４】

第１特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち３２７６７から３３０９４までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が１～６のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【０１４５】

第２特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち３２７６７から３３４２１までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が１～６のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【０１４６】

第２特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち３２７６７から３３４２１までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が１～６のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【０１４７】

パチンコ遊技機１に設定可能な設定値は、５個以下や７個以上であってもよい。パチンコ遊技機１に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。パチンコ遊技機１に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。例えば、パチンコ遊技機１に設定される設定値が１である場合は、通常状態での大当り確率が１／３２０、確変状態が６５％の割合でループする遊技性（いわゆる確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が２である場合は、通常状態での大当り確率が１／２００、大当り遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置７の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当り遊技中に遊技球が所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（いわゆるＶ確変タイプ）とし、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が３である場合は、大当り確率が１／３２０で小当り確率が１／５０であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置７の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技状態に制御する遊技性（いわゆる１種２種混合タイプ）としてもよい。パチンコ遊技機１に設定されている設定値が１～３のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が１～３のいずれかである場合よりも大当り確率や小当り確率が高い一方で大当り遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、パチンコ

遊技機１に設定されている設定値が４～６のいずれかである場合）を設けてもよい。設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、設定値が１～３の場合は、特別可変入賞球装置７内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が４～６の場合は、所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当り遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

【０１４８】

大当り種別は、大当り種別判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、大当り種別は、設定値にかかわらず共通の割合で決定されてもよい。変動パターンは、変動パターン判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、変動パターンは、設定値にかかわらず共通の割合で決定されてもよい。設定値に応じてノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合が異なることで、ノーマルリーチやスーパーリーチが実行される頻度により設定値が示唆されてもよい。あるいは、設定値にかかわらずノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合は共通であってもよい。その他、設定値に応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。

【０１４９】

（演出制御基板１２の主要な動作）

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

【０１５０】

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

【０１５１】

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

【０１５２】

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

ｓ）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップＳ７４）、コマンド解析処理を実行する（ステップＳ７５）。コマンド解析処理では、例えば主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをＲＡＭ１２２の所定領域に格納したり、ＲＡＭ１２２に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部１２３に指示してもよい。

【０１５３】

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

【０１５４】

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

【０１５５】

図９は、演出制御プロセス処理として、図８のステップＳ７６にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図９に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップＳ１６１）。先読予告設定処理では、例えば、主基板１１から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【０１５６】

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

【０１５７】

ステップＳ１７０の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“０”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板１１から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置５における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置５における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“１”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【０１５８】

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

示開始設定処理を終了する。表示制御部１２３は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【０１５９】

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

【０１６０】

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

【０１６１】

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

【０１６２】

ステップＳ１７５の小当り終了演出処理は、演出プロセスフラグの値が“５”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

【０１６３】

ステップＳ１７６の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“６”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板１１から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である

“７”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【０１６４】

ステップＳ１７７のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“７”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【０１６５】

（基本説明の変形例）

この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機１に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形および応用が可能である。

【０１６６】

上記基本説明のパチンコ遊技機１は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

【０１６７】

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

【０１６８】

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

【０１６９】

本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、パチンコ遊技機１に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

【０１７０】

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

【０１７１】

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

【０１７２】
（特徴部０４２ＡＫに関する説明）
次に、本実施の形態の特徴部０４２ＡＫにおける遊技機につき、図１０－１～図１０－２１を参照して説明する。本実施の形態の特徴部０４２ＡＫにおけるパチンコ遊技機１は、最初のラウンド遊技においてアタッカーが開放状態となった所定期間後に獲得出玉数の表示を開始するもので、所定期間内にアタッカーに入賞しなかった場合には獲得出玉数が増加していないことを示す所定表示を行い、当該所定期間内にアタッカーに入賞した場合には所定表示とは異なる特定表示を行う。以下、このような特徴を有する特徴部０４２ＡＫにおけるパチンコ遊技機１について説明する。なお、上記基本説明で説明した部分と同様の部分については説明を省略するものとする。
【０１７３】
図１０－１は、パチンコ遊技機１の正面図であり、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ（左下ランプ９ｂＬ１、左上ランプ９ｂＬ２、右下ランプ９ｂＲ１、右上ランプ９ｂＲ２）、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、スピーカランプ９ｅＬ、９ｅＲ、表示装置下ランプ９ｆ（左側表示装置下ランプ９ｆＬ、右側表示装置下ランプ９ｆＲ）、一般入賞口近傍ランプ９ｇといった遊技効果ランプ９を全て点灯させた場合の点灯例を示す図である。本実施の形態の特徴部０４２ＡＫでは、詳しくは後述するが、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ（左下ランプ９ｂＬ１、左上ランプ９ｂＬ２、右下ランプ９ｂＲ１、右上ランプ９ｂＲ２）、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、スピーカランプ９ｅＬ、９ｅＲ、表示装置下ランプ９ｆ（左側表示装置下ランプ９ｆＬ、右側表示装置下ランプ９ｆＲ）、一般入賞口近傍ランプ９ｇといった遊技効果ランプ９について、左下方から右下方へと順次点灯させることで右打ちすべきことを遊技者に示唆することが可能である。
【０１７４】
図１０－２は、特別図柄停止処理として、図６のステップＳ１１３にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１０－２に示す特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ０４２ＡＫＳ００１）。このとき、大当りフラグがオンであれば（ステップ０４２ＡＫＳ００１；Ｙｅｓ）、大当り開始時演出待ち時間を設定する（ステップ０４２ＡＫＳ００２）。例えば、ステップ０４２ＡＫＳ００２の処理では、大当り開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、ＲＡＭ１０２に設けられた遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。
【０１７５】
ステップ０４２ＡＫＳ００２の処理に続いて、当り開始指定コマンドを主基板１１から演出制御基板１２に対して送信するための設定を行う（ステップ０４２ＡＫＳ００３）。例えば、ステップ０４２ＡＫＳ００３の処理では、当り開始指定コマンドを送信するために予め用意された当り開始指定コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレスを示す設定データが、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納されればよい。その後、大当りフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップ０４２ＡＫＳ００４）。また、確変状態や時短状態を終了するための設定を行う（ステップ０４２ＡＫＳ００５）。例えば、ステップ０４２ＡＫＳ００５では、確変フラグや時短フラグをクリアしてオフ状態とする処理や、確変状態や時短状態における特図ゲームの実行回数をカウントするための特図変動回数カウンタをクリアする処理などが実行されればよい。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理に対応した値である“４”に更新してから（ステップ０４２ＡＫＳ００６）、特別図柄停止処理を終了する。
【０１７６】
ステップ０４２ＡＫＳ００１にて大当りフラグがオフである場合には（ステップ０４２ＡＫＳ００１；Ｎｏ）、小当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ０４２ＡＫＳ００７）。このとき、小当りフラグがオンであれば（ステップ０４２ＡＫＳ００７；Ｎｏ）、小当り開始時演出待ち時間を設定する（ステップ０４２ＡＫＳ００８）。例えば

、ステップ０４２ＡＫＳ００８の処理では、小当り開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。

【０１７７】

ステップ０４２ＡＫＳ００８の処理に続いて、ステップ０４２ＡＫＳ００３の処理と同様に、当り開始指定コマンドを主基板１１から演出制御基板１２に対して送信するための設定を行う（ステップ０４２ＡＫＳ００９）。その後、小当りフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップ０４２ＡＫＳ０１０）。そして、特図プロセスフラグの値を小当り開放前処理に対応した値である“８”に更新する（ステップ０４２ＡＫＳ０１１）。

【０１７８】

また、ステップ０４２ＡＫＳ００７にて小当りフラグがオフである場合には（ステップ０４２ＡＫＳ００７；Ｎｏ）、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“０”に更新する（ステップ０４２ＡＫＳ０１２）。ステップ０４２ＡＫＳ０１１、ステップ０４２ＡＫＳ０１２の処理のいずれかを実行した後には、確変状態や時短状態を終了させるか否かの判定を行う（ステップ０４２ＡＫＳ０１３）。例えば、ステップ０４２ＡＫＳ００３の処理では、特図変動回数カウンタの値（特図変動回数カウント値）を、例えば１減算または１加算するなどして更新し、更新後の特図変動回数カウント値が所定の特別遊技状態終了判定値と合致するか否かの判定が行われる。このとき、特別遊技状態終了判定値と合致すれば、確変フラグや時短フラグをクリアしてオフ状態とすることなどにより、確変状態や時短状態を終了して通常状態に制御すればよい。他方、特別遊技状態終了判定値と合致しなければ、確変フラグや時短フラグの状態を維持して、ステップ０４２ＡＫＳ０１３の処理を終了すればよい。こうした確変状態や時短状態の終了判定を実行した後には、特別図柄停止処理が終了する。なお、特図変動回数カウント値に基づく終了判定は、時短状態である場合のみ行うようにして、確変状態については、次に可変表示結果が「大当り」となるまで継続されるようにしてもよい。あるいは、例えばＲＡＭ１０２に設けられたランダムカウンタから、確変状態終了判定用の乱数値を示す数値データを抽出し、予めＲＯＭ１０１などに格納された確変状態終了決定テーブルを参照することにより、確変状態を終了するか否かの判定を行うようにしてもよい。

【０１７９】

図１０－３は、大当り開放前処理として、図６のステップＳ１１４にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１０－３に示す大当り開放前処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、大当り開始時フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ０４２ＡＫＳ０２１）。ここで、大当り開始時フラグは、図６に示すステップＳ１１３の特別図柄停止処理にて、大当りフラグがオンであることに対応してオン状態にセットされる。ステップ０４２ＡＫＳ０２１にて大当り開始時フラグがオンであれば（ステップ０４２ＡＫＳ０２１；Ｙｅｓ）、大当り開始時演出の待機中であるか否かを判定する（ステップ０４２ＡＫＳ０２２）。一例として、図３に示すステップＳ１１３の特別図柄停止処理では、特図プロセスフラグの値を“４”に更新するときに、大当り開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が遊技制御プロセスタイマにセットされる。この場合、ステップＳ３１２の処理では、遊技制御プロセスタイマ値が所定の待機時間経過判定値（例えば「０」など）と合致しないことに対応して、大当り開始時演出の待機中であると判定し、合致したことに対応して、大当り開始時演出の待機中ではないと判定すればよい。

【０１８０】

ステップ０４２ＡＫＳ０２２にて大当り開始時演出の待機中であればステップ０４２ＡＫＳ０２２；Ｙｅｓ）、例えば遊技制御プロセスタイマ値を１減算するなどして更新した後（ステップ０４２ＡＫＳ０２３）、大当り開放前処理を終了する。これに対して、ステップ０４２ＡＫＳ０２２にて大当り開始時演出の待機中ではない場合には（ステップ０４２ＡＫＳ０２２；Ｎｏ）、大当り開始時フラグをクリアするとともに（ステップ０４２ＡＫＳ０２４）、大入賞口開放回数カウンタをクリアして（ステップ０４２ＡＫＳ０２５）、ＲＡＭ１０２に記憶されている大当り種別バッファ値を読み出し（ステップ０４２ＡＫＳ０２６）、大当り種別バッファ値に対応した開放制御パターンを設定する。本実施の形

態の特徴部０４２ＡＫでは、大当り種別に関わらず共通の開放制御パターンが設定されるが、例えば、「突確」の大当り種別がある場合には、「確変」や「非確変」の大当り種別とは異なる開放制御パターンに設定されればよい。また、「確変」や「非確変」の大当り種別であっても、例えば「確変１」と「確変２」の大当り種別で異なる開放制御パターンに設定されるなど、大当り種別に応じて異なる開放制御パターンに設定されてもよい。

【０１８１】

ステップ０４２ＡＫＳ０２６の処理を実行した後には、次回のラウンドにて大入賞口を開放するまでの待機中（次回開放待機中）であるか否かを判定する（ステップ０４２ＡＫＳ０２７）。一例として、ステップ０４２ＡＫＳ０２７の処理では、遊技制御プロセスタイマ値が次回開放待機終了判定値と合致するか否かの判定を行い、合致しなければ次回開放待機中であると判定する一方で、合致すれば次回開放待機中ではないと判定すればよい。ステップ０４２ＡＫＳ０２７にて次回開放待機中であれば（ステップ０４２ＡＫＳ０２７；Ｙｅｓ）、ステップ０４２ＡＫＳ０２３に進んで遊技制御プロセスタイマ値の更新を行う。なお、ステップ０４２ＡＫＳ０２３にて更新される遊技制御プロセスタイマ値は、図１０－２に示すステップ０４２ＡＫＳ００２にて大当り開始時待ち時間としてセットされた時間、または図６のステップＳ１１６の大当り開放後処理にて各ラウンド間のインターバル時間としてセットされた時間である。

【０１８２】

ステップ０４２ＡＫＳ０２７にて次回開放待機中ではないと判定された場合には（ステップ０４２ＡＫＳ０２７；Ｎｏ）、設定した開放制御パターンと大入賞口開放回数カウンタにおけるカウント値に対応して、大入賞口を開放するための設定を行う（ステップ０４２ＡＫＳ０２８）。一例として、ステップ０４２ＡＫＳ０２８の処理では、大入賞口開放時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、遊技制御プロセスタイマにセットされることなどにより、特別可変入賞球装置７が形成する大入賞口を開放状態とする時間の上限である大入賞口開放時間が設定される。また、例えば所定のソレノイド回路を介して所定の大入賞口扉用ソレノイドに対するソレノイド駆動信号が出力開始とされることなどにより、大入賞口を開放状態とするための大入賞口扉用ソレノイドをオン状態とする設定が行われる。

【０１８３】

このときには、例えば大入賞口開放回数カウンタにおけるカウント値が「１」～「１５」のいずれのときにおいても、大入賞口開放時間として２９．５秒間に対応するタイマ初期値が、遊技制御プロセスタイマにセットされる。

【０１８４】

そして、ＣＰＵ１０３は、演出制御基板１２に対して大入賞口開放中指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ０４２ＡＫＳ０２９）。ステップ０４２ＡＫＳ０２９の処理を実行した後には、大入賞口開放回数カウント値を１加算するなどして更新するとともに（ステップ０４２ＡＫＳ０３０）、特図プロセスフラグの値を大当り開放中処理に対応した値である“５”に更新してから（ステップ０４２ＡＫＳ０３１）、大入賞口開放前処理を終了する。

【０１８５】

図１０－４は、大当り開放中処理として、図６のステップＳ１１５にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１０－４に示す大当り開放中処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、例えばカウントスイッチ２３がオンになったか否かを判定することなどにより、大入賞口への遊技球の入賞があったか否かを判定する（ステップ０４２ＡＫＳ０４１）。ステップ０４２ＡＫＳ０４１にて大入賞口への遊技球の入賞がなければ（ステップ０４２ＡＫＳ０４１；Ｎｏ）、ステップ０４２ＡＫＳ０４４の処理へと進む。

【０１８６】

これに対して、ステップ０４２ＡＫＳ０４１にて大入賞口への遊技球の入賞があれば（ステップ０４２ＡＫＳ０４１；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、入賞個数カウント値を１加算して更新するとともに、遊技球が大入賞口へ入賞したことを示す入賞指定コマンドを主基

板１１から演出制御基板１２に対して送信する設定を行う（ステップ０４２ＡＫＳ０４２）。そして、ＣＰＵ１０３は、更新後の入賞個数カウント値が所定数（例えば１０個）になっているか否かを判定する（ステップ０４２ＡＫＳ０４３）。入賞個数カウント値が所定数になっていなければ（ステップ０４２ＡＫＳ０４３；Ｎｏ）、遊技制御プロセスタイマ値を１減算して更新した後（ステップ０４２ＡＫＳ０４４）、例えば遊技制御プロセスタイマ値が２９．５秒間に対応するタイマ値に合致したか否かなどに応じて、大入賞口を開放してから２９．５秒間が経過したか否かを判定する（ステップ０４２ＡＫＳ０４５）。このとき、２９．５秒間が経過していなければ（ステップ０４２ＡＫＳ０４５；Ｎｏ）、そのまま大入賞口開放中処理を終了する。

【０１８７】

ステップ０４２ＡＫＳ０４３にて更新後の入賞個数カウント値が所定数になっていると判定された場合や（ステップ０４２ＡＫＳ０４３；Ｙｅｓ）、ステップ０４２ＡＫＳ０４５にて大入賞口を開放してから２９．５秒間が経過したと判別された場合（ステップ０４２ＡＫＳ０４３；Ｙｅｓ）、例えば所定のソレノイド回路を介して所定の大入賞口扉用ソレノイドに対するソレノイド駆動信号を出力停止とすることなどにより、大入賞口を閉鎖状態とするための大入賞口扉用ソレノイドをオフ状態とする設定を行うとともに（ステップ０４２ＡＫＳ０４６）、入賞個数カウント値をクリアする（ステップ０４２ＡＫＳ０４７）。

【０１８８】

ステップ０４２ＡＫＳ０４７の処理を実行した後には、演出制御基板１２に対して大入賞口開放後指定コマンドを送信するための設定を行うとともに（ステップ０４２ＡＫＳ０４８）、特図プロセスフラグの値を大入賞口開放後処理に対応した値である“６”に更新してから（ステップ０４２ＡＫＳ０４９）、大当り開放中処理を終了する。

【０１８９】

このように、図１０－２に示す特別図柄停止処理、図１０－３に示す大当り開放前処理、図１０－４に示す大当り開放中処理など（大当り開放後処理や大当り終了処理なども含む）が実行されることで、当り開始指定コマンド、大入賞口開放中指定コマンド、入賞指定コマンドおよび大入賞口開放後指定コマンドなどといった各種演出制御コマンドの送信設定が行われる。そして、図５のステップＳ２７のコマンド制御処理が実行され、送信設定された演出制御コマンドが演出制御基板１２などのサブ側の制御基板に対して伝送されることで、演出制御基板１２の側では、大当りの開始や大入賞口の開放（ラウンドの開始）や閉鎖（ラウンドの終了）、大入賞口への入賞や大当りの終了などといった各タイミングを把握している。

【０１９０】

図１０－５は、各種表示処理として、図９のステップＳ１７６の大当り中演出処理内で行われる処理の一例を示すフローチャートである。図１０－５に示す各種表示処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、当り終了指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ０４２ＡＫＳ０５１）。当該当り終了指定コマンドは、図６のステップＳ１１６の大当り開放後処理において、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したと判定された場合に、主基板１１の側から送信されるコマンドであり、大当り中演出を終了させエンディング演出を実行させるためのコマンドである。

【０１９１】

当り終了指定コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ０４２ＡＫＳ０５１；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第ｎＲを開始してから所定期間が経過したか否か（第ｎＲ所定期間経過）、を判定する（ステップ０４２ＡＫＳ０５２）。なお、ｎはラウンド数を示す変数であり、初期値を「１」として後述するステップ０４２ＡＫＳ０６６の処理にて順次１ずつ加算され、ステップ０４２ＡＫＳ０６８にて「１」にクリアされる。所定期間は０．６秒であり、ラウンド遊技の開始とともにタイマ値としてセットされ、当該タイマ値が「０」となることで第ｎＲのラウンド開始から所定期間が経過したと判定す

ればよい。より具体的には、大入賞口が完全に開放状態となったこと（大入賞口扉が完全に開放状態となる位置へと移動したと検知したこと）に対応して主基板１１の側から大入賞口開放中指定コマンドが送信され、当該コマンドを受信したタイミングから所定期間のタイマ値のカウントを開始すればよい。

【０１９２】

なお、本実施の形態の特徴部０４２ＡＫでは、後述するように、第１ラウンドのラウンド遊技が開始されてから所定期間経過後に、獲得出玉数の表示である獲得数表示やラウンド数を示すラウンド表示が行われる。演出制御基板１２の側では、大当たりとなってから終了するまでの期間（ファンファーレからエンディングまでの期間）、大入賞口に遊技球が入賞したことを示す入賞指定コマンドを受信する度に、獲得数を１５加算する処理を継続して行っている。演出制御基板１２の側では、当該入賞指定コマンドを受信した場合、まずコマンドを解析し、獲得数を加算し、当該加算した獲得数を表示する、という一連の処理を行う必要があり、入賞から表示までに所定の期間を要する。そのため、所定期間を短くしすぎると、第１ラウンドのラウンド遊技が開始されてから当該所定期間が経過するまでの入賞について、当該一連の処理が間に合わず、獲得数表示として「０００００」が表示され、入賞したにも関わらず「００１５」が表示される処理が追いつかないことがある（「０００００」が表示された後に「００１５」となってしまい、遊技者に違和感を与えてしまう）。そのため、本実施の形態の特徴部０４２ＡＫでは、所定期間として０．６秒を設け、開放タイミングにおいて大入賞口上部に存在する遊技球が、当該開放からラウンド数の表示が出るまでに入賞した場合に、獲得数表示として「００００」が表示されることなく直接「００１５」と表示される期間を確保している。一方で、本実施の形態の特徴部０４２ＡＫでは、所定期間を、連続して発射した場合の発射間隔と同一の０．６秒としており、発射してから大入賞口に入賞するまでの期間を考慮しても、連続して発射された遊技球が大入賞口に入賞するまでに要する時間間隔は発射間隔となる。そのため、大入賞口が開放されてから獲得数表示が行われるまでに当該大入賞口に入賞する個数が１個となる。したがって、獲得数表示やラウンド数表示が行われる前の状態における入賞数が多くなることで、ラウンド数表示が開始されたタイミングにおける獲得数表示が多くなり遊技者に違和感を与えてしまうことを防止することができる。なお、本実施の形態の特徴部０４２ＡＫにおける所定期間は発射間隔と同一の０．６秒である例を示したが、所定期間は０．６秒に限られず、適宜変更可能であってよい。

【０１９３】

第ｎＲを開始してから所定期間が経過していないと判定した場合（ステップ０４２ＡＫＳ０５２；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ｎ＝１であるか否か、すなわち第１ラウンドであるか否かを判定する（ステップ０４２ＡＫＳ０５３）。ｎはラウンド数を示す変数で、ＲＡＭ１２２の所定領域に記憶されており、上述したように初期値を「１」として、ステップ０４２ＡＫＳ０６６の処理にて順次１ずつ加算され、ステップ０４２ＡＫＳ０６８にて「１」にクリアされる。ステップ０４２ＡＫＳ０５３の処理では、ｎの値を確認することで、ｎ＝１であるか否かを判定する。

【０１９４】

ｎ＝１であると判定した場合（ステップ０４２ＡＫＳ０５３；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技者に対し右打ちすべきことを示唆する右打ち演出を行うとともに、大当り遊技状態となったことを示唆するファンファーレ演出の動作制御を行う（ステップ０４２ＡＫＳ０５４）。一方、ｎ≠１であると判定した場合（ステップ０４２ＡＫＳ０５３；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第ｎ－１Ｒに対応するラウンド数表示と、獲得数表示と、を行うとともに、当該第ｎ－１Ｒの大当り中演出の動作制御を行う（ステップ０４２ＡＫＳ０５５）。ステップ０４２ＡＫＳ０５５の処理では、例えば、ｎ＝２の場合、第１ラウンドであることを示すラウンド表示と、獲得数表示を行うとともに、第１ラウンドに対応する大当り中演出の動作制御を行う。ステップ０４２ＡＫＳ０５５の処理では、大当り中演出として、所定の画像を画像表示装置５に表示し、遊技効果ランプ９を当該大当り中演出に応じたパターンで発光させるとともにスピーカ８Ｌ、８Ｒから所定の楽曲や

音声を出力する演出が行われればよい。大当り中演出中における遊技効果ランプ９の発光パターンは予め設定されていればよい。

【０１９５】

ステップ０４２ＡＫＳ０５４またはステップ０４２ＡＫＳ０５５の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、入賞指定コマンドを受信したか否か、すなわち大入賞口へ遊技球が入賞したか否かを判定する（ステップ０４２ＡＫＳ０５６）。なお、当該ステップ０４２ＡＫＳ０５６の処理では、第ｎＲを開始してから所定期間までの入賞について判定している。入賞指定コマンドを受信していない場合（ステップ０４２ＡＫＳ０５６；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま各種表示処理を終了する。

【０１９６】

入賞指定コマンドを受信した場合、すなわち第ｎＲを開始してから所定期間までに大入賞口への入賞があった場合（ステップ０４２ＡＫＳ０５６；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、獲得出玉数のカウント値を「１５」加算する（ステップ０４２ＡＫＳ０５７）。なお、獲得出玉数のカウント値はＲＡＭ１２２の所定領域に、初期値を「０」として予め記憶されており、当該ステップ０４２ＡＫＳ０５７の処理や後述するステップ０４２ＡＫＳ０６３の処理により「１５」加算される。当該獲得出玉数は、所謂連荘中は継続してカウントされ、可変表示結果が「大当り」となることなく時短制御が終了したタイミング、すなわち連荘の終了タイミングにおいて「０」にクリアされる。ステップ０４２ＡＫＳ０５７の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アタッカランプ９ｃを発光させるとともに、当該入賞に対応した入賞音を出力する（ステップ０４２ＡＫＳ０５８）。なお、ステップ０４２ＡＫＳ０５８の処理におけるアタッカランプ９ｃの発光（ステップ０４２ＡＫＳ０６４も同様）は、例えば大当り中演出において発光する当該アタッカランプ９ｃ以外の遊技効果ランプ９の単位時間あたりの発光回数よりも多い態様（入賞したことを報知する態様）で発光する。したがって、遊技球が大入賞口に入賞したことを視認しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。なお、アタッカランプ９ｃの発光についても、入賞時と大当り中演出時とで、入賞時の方が単位時間あたりの発光回数が多い態様であってよい。なお、大入賞口に遊技球が入賞した場合、所定期間内の入賞であるか否かに関わらずアタッカランプ９ｃを発光させることに加え、入賞音を出力する。したがって遊技球が大入賞口に入賞したことを認識しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

【０１９７】

ステップ０４２ＡＫＳ０５８の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ０４２ＡＫＳ０５３と同様に、ｎ＝１であるか否かを、すなわち第１ラウンド（第１Ｒ）であるか否かを判定する（ステップ０４２ＡＫＳ０５９）。ｎ＝１であれば、すなわち第１ラウンドであれば（ステップ０４２ＡＫＳ０５９；Ｙｅｓ）、そのまま各種表示処理を終了する。一方、ｎ≠１であれば、すなわち第１ラウンドでなければ（ステップ０４２ＡＫＳ０５９；Ｎｏ）、ステップ０４２ＡＫＳ０５７にて加算した獲得出玉数のカウント値を表示し（獲得数表示を行い）、獲得数を更新表示してから（ステップ０４２ＡＫＳ０６０）、各種表示処理を終了する。なお、本実施の形態の特徴部０４２ＡＫでは、ステップ０４２ＡＫＳ０６０の処理において獲得数更新表示を行う際に、ステップ０４２ＡＫＳ０５７にて加算した獲得出玉数のカウント値をそのまま表示するのではなく、図１０－１２（ａ－２３）に示すようにカウントアップする表示（獲得数が増加することの報知表示）を行ってから当該獲得数表示を行う。そのため、獲得出玉数が増加することが遊技者に認識しやすくなり、遊技興趣を向上させることができる。

【０１９８】

図１０－５のステップ０４２ＡＫＳ０５２において第ｎＲを開始してから所定期間が経過したと判定した場合（ステップ０４２ＡＫＳ０５２；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第ｎＲに対応するラウンド数表示と、獲得数表示と、を行うとともに、当該第ｎＲの大当り中演出の動作制御を行う（ステップ０４２ＡＫＳ０６１）。ｎ＝１の場合、すなわち第１ラウンドである場合、当該ステップ０４２ＡＫＳ０６１にて初めてラウンド数表示と獲得数表示が行われることとなる。この場合、所定期間経過前の入賞があれば当該ス

テップ０４２ＡＫＳ０６１では獲得数更新表示を行う。具体的に、所定期間経過前に大入賞口へ遊技球が入賞した場合にはステップ０４２ＡＫＳ０５７にて獲得数が「１５」加算されていることから、ステップ０４２ＡＫＳ０６１では、図１０－１１（ａ－２０）に示すようにカウントアップする表示（獲得数が増加することの報知表示）を行ってから図１０－１１（ａ－２１）に示すように、今回の大当りにおいて獲得数が増加していないことを示す所定表示とは別の（特定表示としての）獲得数表示（「００１５」の表示）を行う（連荘中であれば、前回大当り時の獲得数に「１５」を加算した表示をカウントアップの後に行えばよい）。一方、所定期間経過前に大入賞口へ遊技球が入賞していない場合は、獲得数が「０」のまま、今回の大当りにおいて獲得数が増加していないことから、図１０－１１（ａ－２２）に示すように、所定表示として、獲得数が増加していないことを示す獲得数表示（「００００」の表示）を行う（連荘中であれば前回大当り時の獲得数のままの表示を行えばよい）。なお、獲得数が増加していないことを示す獲得数表示（所定表示）としては「００００」の他、例えば「－－－－」や、「未増加」といったように、数字以外の表示を行うようにしてもよい。また、ステップ０４２ＡＫＳ０６１では、大当り中演出として、所定の画像を画像表示装置５に表示し、遊技効果ランプ９を当該大当り中演出に応じたパターンで発光させるとともにスピーカ８Ｌ、８Ｒから所定の楽曲や音声を出力する演出が行われればよい。大当り中演出中における遊技効果ランプ９の発光パターンは予め設定されていればよい。このように、大入賞口が開放状態となってからの所定期間中、すなわち獲得数表示が行われていない状況では、遊技球が大入賞口へ入賞した際にアタッカランプ９ｃが点灯するのみであるものの、当該所定期間経過後の獲得数表示が行われている状況では、複遊技機用枠３に設けられている演出効果ランプ９と遊技盤２に設けられている演出効果ランプ９を交互に点灯させ、所定期間中よりも多くの演出効果ランプ９の発光を行う。したがって、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、所定期間後の獲得数表示が行われた以降の演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。また、大当り中演出の実行タイミングと同様のタイミングで演出効果ランプ９を発光させるため、大当り中演出が実行されたタイミングにおいて一気に演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。

【０１９９】

ステップ０４２ＡＫＳ０６１の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、入賞指定コマンドを受信したか否か、すなわち大入賞口へ遊技球が入賞したか否かを判定する（ステップ０４２ＡＫＳ０６２）。入賞指定コマンドを受信した場合、すなわち大入賞口への入賞があった場合（ステップ０４２ＡＫＳ０６２；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、獲得出玉数のカウント値を「１５」加算し（ステップ０４２ＡＫＳ０６３）、アタッカトランプ９ｃを発光させるとともに、当該入賞に対応した入賞音を出力し、カウントアップする表示（獲得数が増加することの報知表示）を行ってから当該獲得数表示を行う獲得数更新表示を行う（ステップ０４２ＡＫＳ０６４）。

【０２００】

ステップ０４２ＡＫＳ０６４の処理を実行した後、またはステップ０４２ＡＫＳ０６２にて入賞指定コマンドを受信していない場合（ステップ０４２ＡＫＳ０６２；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第ｎＲの次のラウンドである第ｎ＋１Ｒが開始したか否かを判定する（ステップ０４２ＡＫＳ０６５）。ステップ０４２ＡＫＳ０６５では、例えば、主基板１１の側から第ｎ＋１Ｒの開始を示す大入賞口開放中指定コマンドを受信したか否かにより判定すればよい。第ｎ＋１Ｒが開始していない場合、すなわち大入賞口開放中指定コマンドを受信しておらず第ｎＲのままである場合（ステップ０４２ＡＫＳ０６５；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま各種表示処理を終了する。一方、第ｎ＋１Ｒが開始した場合、すなわち第ｎ＋１Ｒの開始を示す大入賞口開放中指定コマンドを受信した場合（ステップ０４２ＡＫＳ０６５；Ｙｅｓ）、ｎを「１」加算してから（ステップ０４２ＡＫＳ０６６）各種表示処理を終了する。例えば、ｎ＝１、すなわち第１ラウンドである場合、ステップ０４２ＡＫＳ０６６にてｎ＝２となる。なお、ｎ＝２であり第２ラウン

ドであるものの、所定期間が経過するまでは、ステップ０４２ＡＫＳ０５２および０５３にてＮｏと判定され、ステップ０４２ＡＫＳ０５５にて、第ｎ－１Ｒである第１ラウンドに対応するラウンド表示が行われ、所定期間経過後に第ｎＲである第２ラウンドに対応するラウンド表示が行われる（ステップ０４２ＡＫＳ０５２にてＹｅｓと判定された後ステップ０４２ＡＫＳ０６１の処理にて表示される）。

【０２０１】

ステップ０４２ＡＫＳ０５１にて当り終了指定コマンドを受信したと判定した場合（ステップ０４２ＡＫＳ０５１；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、エンディング演出を行うためにラウンドに対応した大当り中演出を終了させる設定を行うとともに（ステップ０４２ＡＫＳ０６７）、ｎを１にクリアして（ステップ０４２ＡＫＳ０６８）各種表示処理を終了する。

【０２０２】

続いて、ラウンド数表示や獲得数表示などの表示タイミングや演出動作例を、図１０－６～図１０－１４を参照して具体的に説明する。なお、図示する例では、連荘中ではなく、所謂初当たり（１回目の大当り）である場合について示している。

【０２０３】

図１０－６は、大入賞口の開放タイミングや各種表示のタイミング等を示すタイミングチャートである。図１０－７～図１０－１４は、画像表示装置５における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。図１０－６および図１０－７（ａ－１）に示すように大当りを構成する飾り図柄の組合せが停止表示すると大当り遊技状態となる。この段階では、図１０－７（ｂ－１）に示すように大入賞口は閉鎖状態である。また、大当りとなったことを遊技者に報知するため、図１０－７（ｃ－１）に示すように、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、スピーカランプ９ｅＬ、９ｅＲ、表示装置下ランプ９ｆ、一般入賞口近傍ランプ９ｇといった各種演出効果ランプ９が点灯状態となる。図示する例では、上段を遊技機用枠３に設けられている演出効果ランプ９、下段を遊技盤２に設けられている演出効果ランプ９としている。

【０２０４】

大当りとなると、図１０－６に示すように、第１ラウンドの所定期間が終了するまでの期間、右打ちすべきことを遊技者に報知する右打ち演出とファンファーレ演出が行われる（図１０－５のステップ０４２ＡＫＳ０５４）。なお、図１０－６に示す大当りから第１Ｒ開始までの期間は、所定期間よりも十分に長い期間である。具体的には、まず、図１０－７（ａ－２）に示すようにファンファーレの演出画像が画像表示装置５に表示され、これとともに、図１０－７（ｃ－２）に示すように、全ての演出効果ランプ９が一旦消灯する。そして、左下側から左上側、中央部分、右上側、そして右下側といった順に演出効果ランプ９を点灯させるとともに、画像表示装置に「右打ち」を大きく表示する右打ち演出を行う。なお、図１０－７（ａ－２）に示す画像表示装置５の右上部分に表示されている小さな右打ち表示については、大当り遊技状態中継続して表示されればよい。

【０２０５】

具体的に、右打ち演出では、図１０－７（ａ－３）～図１０－１０（ａ－１９）に示すように、画像表示装置５において、ファンファーレ画像に重畳して「右打ち」の表示が継続して行われる。そのため、以下では演出効果ランプ９の点灯順序について説明する。右打ち演出が開始されると、図１０－７（ｃ－３）に示すように、遊技領域の左下方に設けられた一般入賞口近傍ランプ９ｇがまず点灯し、続いて図１０－７（ｃ－４）に示すように左側下部分の枠ランプ９である左下ランプ９ｂＬ１が点灯する。続いて図１０－７（ｃ－５）に示すように、遊技盤２における画像表示装置５の下方位置に設けられた表示装置下ランプ９ｆのうち、左側表示装置下ランプ９ｆＬが点灯し、その後図１０－７（ｃ－６）に示すように左側上部分の枠ランプ９である左上ランプ９ｂＬ２が点灯し、図１０－８（ｃ－７）に示すようにスピーカ８Ｌ部分に対応するスピーカランプ９ｅＬが点灯する。このように、パチンコ遊技機１の左下側から左上側に向かって順に演出効果ランプ９が点

灯する。なお、図１０－８（ｂ－７）に示すように、大入賞口は閉鎖状態であることから、発射された遊技媒体はこの段階では大入賞口に入賞しないものとなっている。図１０－８（ｂ－７）に示す例では、発射された遊技球が大入賞口扉の上部分の第２経路を通過して排出経路へ導かれている例を示している。

【０２０６】

次に、図１０－８（ｃ－８）に示すように、遊技盤２の中央上部分に設けられた可動体３２に対応する可動体ランプ９ｄが点灯し、図１０－８（ｃ－９）に示すように、遊技機用枠３における画像表示装置５の上方位置のメインランプ９が点灯することで、パチンコ遊技機１の中央上部分に設けられた演出効果ランプ９が点灯する。

【０２０７】

次に、図１０－８（ｃ－１０）に示すようにスピーカ８Ｒ部分に対応するスピーカランプ９ｅＲが点灯し、その後図１０－８（ｃ－１１）に示すように、右側上部分の枠ランプ９である右上ランプ９ｂＲ２が点灯し、図１０－８（ｃ－１２）に示すように、遊技盤２における画像表示装置５の下方位置に設けられた表示装置下ランプ９ｆのうち、右側表示装置下ランプ９ｆＲが点灯する。続いて図１０－９（ｃ－１３）に示すように右側下部分の枠ランプ９である右下ランプ９ｂＲ１が点灯し、特別可変入賞球装置７の近傍位置に設けられたアタッカランプ９ｃが点灯する。このように、パチンコ遊技機１の右上側から右下側に向かって順に演出効果ランプ９が点灯する。これにより、パチンコ遊技機１の左下側から左上側、そして中央部分、続いて右上側から右下側に向かって順に演出効果ランプ９が点灯することで、演出効果ランプ９において遊技者に右打ちを示唆する右打ち演出が行われることとなる。なお、この例では、遊技機用枠３に設けられた演出効果ランプ９と遊技盤２に設けられた演出効果ランプ９との両方を用いて右打ちを示唆する例を示したが、いずれかであってもよい。また、遊技機用枠３に設けられた演出効果ランプ９のみで左下側から中央、右下側方向へ点灯させるとともに、遊技盤２に設けられた演出効果ランプ９のみで左下側から中央、右下側方向へ点灯させるなど、両方をそれぞれ独立して、同時または時間差をつけて点灯させてもよい。

【０２０８】

演出効果ランプ９における右打ち演出が終了した後は、図１０－９（ｃ－１５）に示すように、全ての演出効果ランプ９を消灯させる。なお、図１０－９（ａ－１５）に示すように、画像表示装置５における右打ち表示は継続して行われる（右打ち演出自体は実行中である）。

【０２０９】

次に、図１０－６に示すように大入賞口の開放タイミングとなると、第１Ｒが開始され、図１０－１０（ｂ－１６）に示すように、大入賞口が開放される。この段階では、図１０－１０（ａ－１６）に示すように画像表示装置５における右打ち表示は継続して行われ、所定期間が経過するまで、図１０－１０（ｃ－１６）に示すように、全ての演出効果ランプ９は消灯したままである（図１０－１０（ａ－１９）および（ｃ－１９）まで同様である）。全ての演出効果ランプ９を消灯させなくとも、光度や輝度、照度といった指標のいずれかを通常よりも低い態様としてもよい。なお、また、図１０－１０（ｂ－１６）に示すように、大入賞口が開放された後についても、所定期間が経過するまで、図１０－７（ｃ－３）～図１０－９（ｃ－１３）に示すように演出効果ランプ９を順次点灯させて右打ちを示唆してもよい。この場合、大入賞口の開放前よりも各演出効果ランプの点灯速度を早くしてもよい（点灯期間を短くし、かつ推移する速度を早くしてもよい）。また、当該大入賞口が開放された後に演出効果ランプ９を順次点灯させて右打ちを示唆する場合、最後に点灯するアタッカランプ９ｃの点灯後は、図１０－９（ｃ－１５）に示すように消灯させず、そのまま点灯状態としてもよい。これによれば、大入賞口が開放状態となったことを遊技者に意識付けることができる。

【０２１０】

そして、図１０－１０（ｂ－１７）に示すように大入賞口が完全に開放されると、当該第１Ｒに対応した所定期間としての０．６秒のカウントが開始され、図１０－１０（ｂ－

１８）に示すように遊技球が大入賞口に入賞すると、カウントスイッチ２３によって遊技球が検出され、主基板１１の側から演出制御基板１２の側へ入賞指定コマンドが送信される。なお、第１Ｒが開始される前（大入賞口が開放状態となる前）に右打ち演出が行われることで発射された遊技球（早打ちされた遊技球）についても、大入賞口が開放状態となるタイミングにおいて当該大入賞口の上部に存在すれば、第１Ｒに対応した所定期間内に入賞可能となる。当該演出制御基板１２の側では、図１０－５のステップ０４２ＡＫＳ０５８の処理により、図１０－１０（ｂ－１８）に示すように入賞音が出力されるとともに、図１０－１０（ｃ－１８）に示すように、入賞したことを報知する態様でアタッカランプ９ｃが点灯する。なお、上述したように、当該アタッカランプ９ｃの発光は、例えば大当り中演出において発光する当該アタッカランプ９ｃ以外の遊技効果ランプ９の単位時間あたりの発光回数よりも多い態様で発光する。なお、図１０－１０（ｂ－１８）に示す例では、発射された遊技球が大入賞口方向の経路である第１経路を通過して、カウントスイッチ２３が設けられた入賞経路へ導かれている例を示している。なお、特別可変入賞球装置７は、大入賞口扉部分に存在する遊技球がカウントスイッチ２３によって検出されるまでの時間が所定期間である０．６秒以下となるよう構成されている。そのため、大入賞口上部に存在する遊技球が大入賞口開放から所定期間内にカウントスイッチ２３により検出される可能性を高めることができ、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【０２１１】

図１０－１０（ｂ－１８）に示すように遊技球が大入賞口に入賞した後、または図１０－１０（ｂ－１７）に示す状態から入賞せずに時間が経過し、図１０－１０（ａ－１９）、（ｂ－１９）および（ｃ－１９）に示すように所定期間が経過すると、図１０－６に示すように、第１Ｒに対応するラウンド数表示および大当り中演出の実行タイミングとなるとともに、獲得数表示の実行タイミングとなるため、図１０－５のステップ０４２ＡＫＳ０６１の処理が実行される。

【０２１２】

具体的に、図１０－１０（ｂ－１８）に示すように遊技球が所定期間経過前に大入賞口に入賞した場合には、図１０－１１（ａ－２０）に示すように、第１ラウンドであることを示す「１Ｒ」のラウンド数表示が行われるとともに、カウントアップ表示が行われる。また、これらの表示と同タイミングにて大当り中演出（第１Ｒ中演出）として、図１０－１１（ａ－２０）に示すように、大当りを構成する飾り図柄を表示や「ＢＯＵＮＵＳ中」の表示、およびキャラクタが表示される。なお、大当り中演出（第１Ｒ中演出）として表示される大当りを構成する飾り図柄や「ＢＯＵＮＵＳ中」の表示については、図示は省略しているが（後述する図１０－２０も同様）、図１０－２１に示すように右打ちすべきことを示唆する態様で表示される。具体的に、図１０－２１（Ａ－１）に示すように、ファンファーレや右打ち演出が行われ、大入賞口が開放されてから所定期間が経過すると、大当り中演出として、図１０－２１（Ａ－２）に示すように、大当りを構成する飾り図柄である「７」の図柄が正面を向いた態様で表示されるとともに、「ＢＯＵＮＵＳ中」の表示のうちの「Ｂ」の上部に星形の画像が表示される。次に図１０－２１（Ａ－３）に示すように、大当りを構成する飾り図柄である「７」の図柄が右奥方向へと傾いた態様となり、「ＢＯＵＮＵＳ中」の表示のうちの「Ｏ」の上部に星形の画像が移行する。続いて図１０－２１（Ａ－４）に示すように、大当りを構成する飾り図柄である「７」の図柄が正面を向き、「ＢＯＵＮＵＳ中」の表示のうちの「Ｎ」の上部に星形の画像が移行する。その後図１０－２１（Ａ－５）に示すように、大当りを構成する飾り図柄である「７」の図柄が左奥方向へと傾いた態様となり、「ＢＯＵＮＵＳ中」の表示のうちの「Ｕ」の上部に星形の画像が移行する。そして図１０－２１（Ａ－６）に示すように、再度大当りを構成する飾り図柄である「７」の図柄が正面を向き、「ＢＯＵＮＵＳ中」の表示のうちの「Ｓ」の上部に星形の画像が移行し、図１０－２１（Ａ－２）へ戻る。このように、大当り中演出では、大当りを構成する飾り図柄を右奥方向、正面、左奥方向へと動作させるとともに、「ＢＯＵＮＵＳ中」の表示の左の文字から右方向へと星形の画像を移行させることで右打

ちすべきことを遊技者に示唆している。大当りを構成する飾り図柄の動作表示や星形の画像の移行表示をエフェクト表示と言い、エフェクト表示には、この他にも、例えば時計回りで所定の画像が回転表示したり、キャラクタが徐々に右方向を向くなどの表示が含まれる。すなわち、当該エフェクト表示は右打ちを示唆する態様で表示されればよい。これによれば、エフェクト表示により右打ちすべきことが示唆され、右打ちを認識しやすくさせることができる。

【０２１３】

なお、大当り中演出では、図１０－１１（ｃ－２０）に示すように、当該大当り中演出に応じて予め設定された発光パターンに従って演出効果ランプ９が点灯する。なお、この例では、遊技機用枠３に設けられている演出効果ランプ９と遊技盤２に設けられている演出効果ランプ９とを交互に点灯させる発光パターンが設定されているものとする。そして、図１０－１１（ａ－２１）に示すように、獲得数表示として「００１５」が表示される。このように、大入賞口が開放状態となり所定期間が経過するまでは、図１０－９（ｃ－１６）～（ｃ－１９）に示すように、演出効果ランプ９を発光させず、図１０－１１（ｃ－２０）や（ｃ－２２）に示すように、所定期間経過後の獲得数表示が表示されてから演出効果ランプ９を発光させる。したがって、遊技者に早打ちを抑制させ発射タイミングを促進することができる。

【０２１４】

一方、遊技球が大入賞口に入賞することなく所定期間が経過した場合、図１０－１１（ａ－２２）に示すように、カウントアップ表示が行われることなく、獲得数表示として「００００」が表示される。なお、１ラウンドであることを示す「１Ｒ」のラウンド数表示が行われる点や、大当り中演出（第１Ｒ中演出）として、大当りを構成する飾り図柄を表示や「ＢＯＵＮＵＳ中」の表示、およびキャラクタが表示される点、および大当り中演出に応じて予め設定された発光パターンに従って演出効果ランプ９が点灯する点については入賞したか否かに関わらず共通である。

【０２１５】

次に、時間が経過して、図１０－１２（ｂ－２３）に示すように、第１Ｒにおいて１０個目の遊技球が大入賞口に入賞すると、大入賞口を開放することができる上限期間となる。なお、当該入賞に伴い、図１０－５に示すステップ０４２ＡＫＳ０６４の処理が実行され、図１０－１２（ａ－２３）に示すようにカウントアップ表示が行われ、図１０－１２（ａ－２４）に示すように「０１５０」の獲得数表示が行われる。また、当該入賞に伴い、図１０－１２（ｂ－２３）に示すように入賞音が出力され、大当り中演出に対応した演出効果ランプ９の点灯に加えて、図１０－１２（ｃ－２３）に示すように、入賞したことを報知する態様でアタッカランプ９ｃが点灯する。なお、大入賞口を開放することができる上限期間については、１０個の遊技球が入賞するのに所定期間経過後からカウントしても十分な期間となっている。具体的に、上限期間は開放後２９．５秒であり、所定期間経過後であっても２８．９秒間となっている。連続発射間隔は０．６秒であることから、１０個の入賞は十分に可能な期間となっている。したがって、入賞について十分な時間が担保されているため遊技者に安心感を与えることができる。

【０２１６】

第１Ｒにおいて１０個目の遊技球が大入賞口に入賞すると、大入賞口を開放することができる上限期間となることから、図１０－１２（ｂ－２４）に示すように大入賞口が閉鎖状態となるよう制御される。その後、図１０－６に示す第２Ｒが開始されるまでの期間、図１０－１２（ｂ－２５）に示すように大入賞口は完全に閉鎖状態に制御される。一方、第２Ｒの所定期間が経過するまで（ｎ＝２となってから所定期間が経過するまで）は、図１０－１２（ａ－２５）に示すように、第１Ｒに対応するラウンド数表示、大当り中演出が継続して行われ（獲得数表示については入賞に応じて更新表示される）、図１０－１２（ｃ－２５）に示すように演出効果ランプ９が大当り中演出に対応して点灯する。

【０２１７】

なお、第１Ｒにおいて１０個目の遊技球が大入賞口に入賞して上限期間となった場合に

は大入賞口が閉鎖状態となるよう制御されるが、この際、１１個目の遊技球が１０個目の遊技球に続けて大入賞口へ入賞する所謂オーバー入賞が発生する場合がある。当該オーバー入賞においても、図１０－１２（ａ－２３）に示すようにカウントアップ表示が行われ、「０１６５」の獲得数表示が行われればよい。この場合、１０個目の入賞に応じたカウントアップ表示と獲得数表示の後に、続けて当該オーバー入賞に対応するカウントアップ表示と獲得数表示が行われるものの、図１０－１２（ｂ－２５）に示すように大入賞口が完全に閉鎖されてから、第２Ｒに対応する開放状態となる前までの期間内に当該オーバー入賞に対応するカウントアップ表示と獲得数表示が完了する。そのため、第１Ｒにおいてオーバー入賞が発生したことを遊技者は認識しやすく、遊技興趣を向上させることができる。また、第１ラウンドに対応する開放における獲得数表示の更新が第２ラウンドに対応した開放における獲得数表示の更新と重複しないため、いずれラウンドの開放に対応した入賞であるかを判別することが容易となる。また、オーバー入賞に対応する入賞音については、通常の入賞音とは異なる音（オーバー入賞音）であってもよい。この場合、カウント値が上限値である「１０」を越えた入賞である場合に当該オーバー入賞音を出力すればよい。また、アタッカランプ９ｃについても、通常の入賞態様の発光とは異なり、オーバー入賞に対応した態様で発光させてもよい。

【０２１８】

そして、第２ラウンドに対応して図１０－６に示すように大入賞口が再度開放状態となるタイミングとなり、図１０－１３（ｂ－２６）に示すように大入賞口が再度開放状態となるよう制御される。この際には、図１０－５のステップ０４２ＡＫＳ０６５にてＹｅｓと判定され、すなわち第ｎ＋１Ｒの開始を示す大入賞口開放中指定コマンドが受信され、０４２ＡＫＳ０６６の処理が実行されることでｎ＝２となる。この段階では、図１０－５のステップ０４２ＡＫＳ０５５の処理が実行されるため、図１０－１３（ａ－２６）や（ｃ－２６）に示すように、第１Ｒに対応する大当り中演出やラウンド数表示が行われる（図１０－６も参照）。

【０２１９】

次に、大入賞口が完全に開放状態となり図１０－１３（ｂ－２７）に示すように、遊技球が大入賞口に入賞すると、第１Ｒのときとは異なり、図１０－５のステップ０４２ＡＫＳ０６０の処理にて、図１０－１３（ａ－２７）に示すようにカウントアップ表示が行われ、図１０－１３（ａ－２８）に示すように「０１６５」の獲得数表示が行われる。また、当該入賞に伴い、図１０－１３（ｂ－２７）に示すように入賞音が出力され、大当り中演出に対応した演出効果ランプ９の点灯に加えて、図１０－１３（ｃ－２７）に示すようにアタッカランプ９ｃが点灯する。このように、第１Ｒ以外のラウンドでは、所定期間中の入賞であっても当該所定期間中に獲得数が更新表示される。そして、第２Ｒの所定期間が経過すると、図１０－５のステップ０４２ＡＫＳ０６１の処理が実行されるため、図１０－１４（ａ－３０）に示すように、第２ラウンドであることを示す「２Ｒ」のラウンド数表示が行われ、第２Ｒに対応した大当り中演出が実行される。なお、この場合、第１ラウンドである「１Ｒ」のラウンド数表示のうち「１」の数字が「２」に変更される。すなわち、「Ｒ」については第１ラウンドから継続して表示されている。また、第２Ｒの所定期間が経過するまでは「１Ｒ」の表示が継続して表示されている。また、この実施の形態の特徴部０４２ＡＫでは、ラウンド数に関わらず共通の大当り中演出を実行する（演出効果ランプ９の点灯制御についても同様である）例を示しているが、各ラウンドにおいて実行される大当り中演出を異ならせてもよい。なお、演出効果ランプ９の点灯についても同様である。このように、第２ラウンドであることを示すラウンド数表示が行われる前に大入賞口が開放状態となることから、第１ラウンドから連続して発射し続けた遊技者の遊技球を早い段階で大入賞口に入賞させることができる。そのため、複数回のラウンド遊技の各ラウンドで、ラウンド表示よりも早く開放された大入賞口に、連続して発射された遊技球を入賞させる可能性を高めることができる。

【０２２０】

一方で、図１０－１３（ａ－２６）、（ｂ－２６）、（ｃ－２６）に示すように第２Ｒ

に対応して大入賞口が開放制御され、図１０－１３（ａ－２９）、（ｂ－２９）、（ｃ－２９）に示すように大入賞口が完全に開放状態となってから遊技球が入賞することなく所定期間経過した場合、図１０－１４（ａ－３１）、（ｂ－３１）、（ｃ－３１）に示すように、第１Ｒにて獲得した獲得数表示をそのまま継続して行う。以降は、予め決定された最終ラウンドまで同様の処理を行い、図１０－５のステップ０４２ＡＫＳ０５１にて当り終了指定コマンドを受信したと判定すると、エンディング演出を行うためにラウンドに対応した大当り中演出を終了させる設定を行う。このように、第２ラウンド以降については、所定期間中に入賞しなかった場合には、前回のラウンドにて表示されていた獲得数表示を継続して表示する一方、所定期間中に入賞した場合には、前回のラウンドにて表示されていた獲得数表示に当該獲得出玉数を加算して表示する。したがって、第２ラウンド以降においても大入賞口への入賞を認識しやすくすることができる。

【０２２１】

なお、例えば最終ラウンドにおいて１０個目の遊技球が大入賞口に入賞して上限期間となった場合には大入賞口が閉鎖状態となるよう制御されるが、この際、１１個目の遊技球が図１０－１５に示すように、特別可変入賞球装置７（より具体的には大入賞扉とガラス扉枠３ａとの間）に挟まった状態のまま大当り遊技状態が終了することがある。この場合、次に大当りとなった場合における第１Ｒの開始時（第１Ｒに対応する大入賞口開放時）に、当該遊技球が大入賞口に入賞することとなり、第１Ｒの所定期間中における遊技球の入賞が発生する。この場合についても、図１０－１０（ｃ－１８）に示すようにアタッカランプ９ｃを入賞したことを報知する態様で点灯させ、当該所定期間の経過後に、図１０－１１（ａ－２０）および（ａ－２１）に示すように、カウントアップ表示を行ってから獲得数表示として「００１５」を表示すればよい。また、このような場合、発射した遊技球が所定期間中にさらに入賞する可能性（２球目が入賞する可能性）があり、その場合には、当該所定期間経過後に、図１０－１１（ａ－２０）および（ａ－２１）に示すように、カウントアップ表示を行ってから、獲得数表示として「００００」や「００１５」は表示せずに直接「００３０」を表示すればよい。これによれば、遊技者に意外性を与えることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【０２２２】

以上説明したように、この実施の形態における特徴部０４２ＡＫのパチンコ遊技機１によれば、以下の効果を奏することができる。

【０２２３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口が開放状態となり第１ラウンドが開始された後の所定期間後に図１０－５のステップ０４２ＡＫＳ０６１の処理にて獲得数表示を行う。そして、第１ラウンドが開始された後の所定期間内に遊技球が大入賞口に入賞しない場合には、当該所定期間後に、当該獲得数が増加していないことを示す所定表示を行い、第１ラウンドが開始された後の所定期間内に遊技球が大入賞口に入賞した場合には、当該所定期間後に、所定表示とは異なる特定表示としての獲得数表示を行う。これによれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【０２２４】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１ラウンドが開始された後の所定期間内に遊技球が大入賞口に入賞した場合、所定表示としての「００００」の獲得数表示を行うことなく、直接特定表示としての「００１５」の獲得数表示を表示する。これによれば、遊技者に混乱を与えることを防ぎ遊技興趣の低下を防止することができる。

【０２２５】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１ラウンドが開始された後の所定期間内に遊技球が大入賞口に入賞した場合、獲得数が増加することの報知表示としてのカウントアップ表示を行ってから、特定表示としての「００１５」の獲得数表示を表示する。これによれば、入賞があり獲得数が増加することを認識しやすくすることができる。

【０２２６】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口が開放状態となったことに対応して主基板１１の側から送信された大入賞口開放中指定コマンドを受信したタイミングから所定期間のタイマ値のカウントを開始し、所定期間経過後に獲得数表示を行う。これによれば、所定期間を好適にカウントし、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【０２２７】

また、パチンコ遊技機１は、大入賞口扉を閉鎖状態とすることで、発射された遊技球を大入賞口扉の上部分の第２経路を通過させて排出経路へと導く一方で、大入賞口扉を開放状態とすることで、発射された遊技球を、第１経路を通過させ大入賞口へと導き、カウントスイッチ２３によって検出させる。そして、当該特別可変入賞球装置７は、大入賞口扉部分に存在する遊技球がカウントスイッチ２３によって検出されるまでの時間が、所定期間である０．６秒以下となるよう構成されている。これによれば、大入賞口上部に存在する遊技球が大入賞口開放から所定期間内にカウントスイッチ２３により検出される可能性を高めることができ、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【０２２８】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１０－６に示すように、大当りとなってから大入賞口が開放状態となるまでの間に、図１０－７（ａ－３）に示すように右打ち演出を行うことで遊技者に右打ちすべきことを表示する。これによれば、大当り中に発射すべき遊技領域が示唆されるため、遊技方法が認識しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

【０２２９】

大入賞口の開放状態とは、当該大入賞口が完全に開放状態となったこと、すなわち大入賞口扉が完全に開放状態となる位置へと移動した状態であり、当該大入賞口扉が完全に開放状態となる位置へと移動したと検知したことに対応して主基板１１の側から大入賞口開放中指定コマンドが送信される。これによれば、大入賞口が完全に開放状態となってから所定期間をカウントするため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

【０２３０】

また、第１Ｒが開始される前（大入賞口が開放状態となる前）に右打ち演出が行われることで発射された遊技球（早打ちされた遊技球）についても、大入賞口が開放状態となるタイミングにおいて当該大入賞口の上部に存在すれば、第１Ｒに対応した所定期間内に入賞可能であり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該所定期間内に入賞した場合、当該所定期間後に、特定表示としての獲得数表示を行う。これによれば、早打ちされた遊技球が無駄になることを防止できる。

【０２３１】

また、例えば最終ラウンドにおいて１０個目の遊技球が大入賞口に入賞して上限期間となった場合には大入賞口が閉鎖状態となるよう制御されるが、この際、１１個目の遊技球が図１０－１５に示すように、特別可変入賞球装置７（より具体的には大入賞扉とガラス扉枠３ａとの間）に挟まった状態のまま大当り遊技状態が終了することがある。この場合、次に大当りとなった場合における第１Ｒの開始時（第１Ｒに対応する大入賞口開放時）に、当該遊技球が大入賞口に入賞することとなり、第１Ｒの所定期間中における遊技球の入賞が発生し、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該所定期間経過後に特定表示としての獲得数表示を行う。これによれば、イレギュラーな事象が発生した場合における遊技者が感じる不満を防止することができる。

【０２３２】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口が閉鎖状態から開放状態となるまでの間、大当り遊技状態となったことを示唆するファンファーレ演出を実行可能である。そして、大入賞口が開放状態となり所定期間が経過した後は、獲得数表示とともにラウンド数表示を行い、ラウンド遊技に対応した大当り中演出を実行可能である。これによれば、演出に

メリハリをつけ遊技興趣を向上させることができる。

【０２３３】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１０－１０（ｂ－１８）に示すように、大入賞口が開放状態となってからの所定期間中に、当該大入賞口に遊技球が入賞した場合、図１０－１０（ｃ－１８）に示すようにアタッカランプ９ｃを点灯させる。また、図１０－１２（ｂ－２３）に示すように、当該所定期間以外に当該大入賞口に遊技球が入賞した場合についても、図１０－１２（ｃ－２３）に示すようにアタッカランプ９ｃを点灯させる。これによれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、所定期間内に入賞したことが視認しやすくなる。

【０２３４】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１０－５のステップ０４２ＡＫＳ０５８の処理におけるアタッカランプ９ｃの発光（ステップ０４２ＡＫＳ０６４も同様）を、例えば大当り中演出において発光する当該アタッカランプ９ｃ以外の遊技効果ランプ９の単位時間あたりの発光回数よりも多い態様（入賞したことを報知する態様）で発光させる。これによれば、遊技球が大入賞口に入賞したことを視認しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

【０２３５】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１０－１０（ｂ－１８）に示すように、大入賞口が開放状態となってからの所定期間中に当該大入賞口に遊技球が入賞した場合、当該入賞に対応した入賞音を出力する。また、図１０－１２（ｂ－２３）に示すように、当該所定期間以外に当該大入賞口に遊技球が入賞した場合についても、当該入賞に対応した入賞音を出力する。これによれば、遊技球が大入賞口に入賞したことを認識しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

【０２３６】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１ラウンド以降のラウンドについても、当該ラウンドが開始された後の所定期間後に、図１０－５のステップ０４２ＡＫＳ０６１の処理にて、当該ラウンドに対応したラウンド数表示を行う。これによれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、複数回のラウンド遊技の各ラウンドで、ラウンド表示よりも早く開放された大入賞口に、連続して発射された遊技球を入賞させる可能性を高めることができる。

【０２３７】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２ラウンド以降のラウンド遊技が行われるときに、大入賞口が開放状態となった後の所定期間内に遊技媒体が当該大入賞口に入賞しない場合は、図１０－１４（ａ－３１）に示すように、前回のラウンド遊技において表示されていた獲得数表示を継続して表示する一方で、当該所定期間内に遊技媒体が当該大入賞口に入賞した場合は、図１０－１４（ａ－３０）に示すように、前回のラウンド遊技において表示されていた獲得数表示から、当該入賞に対応して付与された獲得出玉数を加算して表示する。これによれば、第２ラウンド以降においても大入賞口への入賞を認識しやすくすることができる。

【０２３８】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えばオーバー入賞が発生した場合においても、図１０－１２（ａ－２３）に示すようにカウントアップ表示が行われ、「０１６５」の獲得数表示が行う。この場合、１０個目の入賞に応じたカウントアップ表示と獲得数表示の後に、続けて当該オーバー入賞に対応するカウントアップ表示と獲得数表示が行われるものの、図１０－１２（ｂ－２５）に示すように大入賞口が完全に閉鎖されてから、第２Ｒに対応する開放状態となる前までの期間内に当該オーバー入賞に対応するカウントアップ表示と獲得数表示が完了する。これによれば、一の開放時における獲得数表示の更新が次の開放時における獲得数表示の更新と重複しないため、いずれの開放に対応した入賞である

かを判別することが容易となる。
【０２３９】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口が開放状態となってからの所定期間中、すなわち獲得数表示が行われていない状況では、図１０－１０（ｃ－１８）に示すように、遊技球が大入賞口へ入賞した際にアタッカランプ９ｃが点灯するのみであるものの、当該所定期間経過後の獲得数表示が行われている状況では、例えば図１０－１１（ｃ－２０）や（ｃ－２１）に示すように、複遊技機用枠３に設けられている演出効果ランプ９と遊技盤２に設けられている演出効果ランプ９を交互に点灯させ、所定期間中よりも多くの演出効果ランプ９の発光を行う。これによれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、所定期間後の獲得数表示が行われた以降の演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。
【０２４０】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１０－６に示すように第１ラウンドの開始前に右打ち演出とファンファーレ演出を実行可能であり、また、大入賞口が開放された後についても、所定期間が経過するまで、図１０－７（ｃ－３）～図１０－９（ｃ－１３）に示すように演出効果ランプ９を順次点灯させて右打ちを示唆してもよく、所定期間経過後については、例えば図１０－１１（ｃ－２０）や（ｃ－２１）に示すように、複遊技機用枠３に設けられている演出効果ランプ９と遊技盤２に設けられている演出効果ランプ９を交互に点灯させる。これによれば、演出効果ランプ９を用いて右打ちを示唆することができる。また、当該大入賞口が開放された後に演出効果ランプ９を順次点灯させて右打ちを示唆する場合、最後に点灯するアタッカランプ９ｃの点灯後は、図１０－９（ｃ－１５）に示すように消灯させず、そのまま点灯状態としてもよく、これによれば、大入賞口が開放状態となったことを遊技者に意識付けることができる。
【０２４１】
　また、大入賞口を開放することができる上限期間については、１０個の遊技球が入賞するのに所定期間経過後からカウントしても十分な期間となっている。これによれば、入賞について十分な時間が担保されているため遊技者に安心感を与えることができる。
【０２４２】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口が開放状態となり所定期間が経過するまで、すなわち獲得数表示が行われるまでは、図１０－９（ｃ－１６）～（ｃ－１９）に示すように、演出効果ランプ９を発光させず、図１０－１１（ｃ－２０）や（ｃ－２２）に示すように、所定期間経過後の獲得数表示が表示されてから演出効果ランプ９を発光させる。これによれば、遊技者に早打ちを抑制させ発射タイミングを促進することができる。
【０２４３】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１０－１１（ｃ－２０）や（ｃ－２２）に示すように、所定期間経過後の大当り中演出の実行タイミングと同様のタイミングで演出効果ランプ９を発光させる。これによれば、大当り中演出が実行されたタイミングにおいて一気に演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。
【０２４４】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１０－２１に示すように、獲得数表示が行われるタイミングにおいて、大当りを構成する飾り図柄や星型の画像を移行表示させるエフェクト表示を、右打ちを示唆する態様で行う。これによれば、エフェクト表示により右打ちすべきことが示唆され、遊技者に右打ちすべきことを認識しやすくさせることができる。
【０２４５】
（特徴部０４２ＡＫの変形例）
　上記実施の形態では、図１０－９（ａ－１５）、（ｂ－１５）、（ｃ－１５）に示すように、演出効果ランプ９が順に点灯することで右打ちすべきことを示唆する演出効果ランプ９による右打ち演出が終了した後は、全ての演出効果ランプ９を消灯させる例を示したが、これは一例である。例えば、図１０－９（ａ－１５）、（ｂ－１５）、（ｃ－１５）

に示す状態の後に、図１０－１６（ａ－１６Ａ）、（ｂ－１６Ａ）、（ｃ－１６Ａ）に示す状態に移行し、大入賞口が開放状態となるタイミング（図１０－１６（ｂ－１６Ａ））において図１０－１６（ｃ－１６Ａ）に示すように、特別可変入賞球装置７の近傍位置に設けられたアタッカランプ９ｃを点灯させてもよい。これによれば、大入賞口が開放状態となることを遊技者に容易に視認させることができる。なお、アタッカランプ９ｃは、所定期間が経過するまで、または開放期間中、継続して点灯すればよい。

【０２４６】

また、上記実施の形態では、第１ラウンドから第２ラウンドへとラウンド表示を更新する際、第１ラウンドである「１Ｒ」のラウンド数表示のうち「１」の数字が「２」に変更され、「Ｒ」については第１ラウンドから継続して表示されるとともに第２Ｒの所定期間が経過するまでは「１Ｒ」の表示が継続して表示されている例を示したが、これは一例である。例えば、図１０－１７に示すように、第１ラウンドに対応する開放状態の終了、すなわち大入賞口が閉鎖状態になったタイミングにおいて「１Ｒ」の表示のうちの「１」の表示を消去し、「Ｒ」の表示のみとしてもよい。そして、第２Ｒの所定期間が経過したタイミングで「２」の表示を行い、第２ラウンドであることを示す「２Ｒ」のラウンド表示を行うようにしてもよい。なお、第２ラウンド以降についても同様である。これによれば、各ラウンドの終了を視認することができ、遊技にメリハリをつけることができる。

【０２４７】

また、上記実施の形態では、大入賞口を開放することができる上限期間となる入賞個数が１０個である（上限入賞数が１０である）例を示したが、例えば、上限入賞を１とし、ラウンド数の表示前の所定期間中に２個入ったらオーバー入賞になるようにしてもよい。この場合、所定期間中のオーバー入賞の入賞音として、通常の入賞音とは異なる音（オーバー入賞音）を出力するとともに、アタッカランプ９ｃについてもオーバー入賞の発生を示す態様で発光させればよい。

【０２４８】

また、上記実施の形態では、獲得数表示について、大入賞口への遊技球の入賞をカウントする例を示したが、これに加え、大当り中における一般入賞口１０への入賞についてもカウントしてもよい。なお、大当り中は右打ちが行われることから、当該入賞する一般入賞口については可変入賞球装置６Ｂの上方に設けられた一般入賞口１０となる。図１０－１８は、大当り中における一般入賞口１０への入賞についてもカウントする場合における各種表示処理の一例を示すフローチャートである。なお、図１０－５と同様の部分については説明を省略する。

【０２４９】

図１０－１８に示す各種表示処理では、ステップ０４２ＡＫＳ０５６にて入賞指定コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ０４２ＡＫＳ０５６；Ｎｏ）、さらに一般入賞口１０へ遊技球が入賞したことを示す一般入賞指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ０４２ＡＫＳ０８１）。そして、一般入賞指定コマンドを受信した場合、すなわち一般入賞口１０への入賞があった場合（ステップ０４２ＡＫＳ０８１；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、獲得出玉数のカウント値を「３」加算する（ステップ０４２ＡＫＳ０８２）。ステップ０４２ＡＫＳ０８２の処理を実行した後、または一般入賞指定コマンドを受信していない場合、すなわち一般入賞口１０への入賞もない場合（ステップ０４２ＡＫＳ０８１；Ｎｏ）、ステップ０４２ＡＫＳ０５９の処理に移行する。なお、一般入賞口１０への入賞に伴い、当該一般入賞口１０に遊技球が入賞したことを示す入賞音（大入賞口に入賞した場合とは異なる入賞音）を出力してもよい。

【０２５０】

また、図１０－１８に示す各種表示処理では、ステップ０４２ＡＫＳ０６２にて入賞指定コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ０４２ＡＫＳ０６２；Ｎｏ）、さらに一般入賞口１０へ遊技球が入賞したことを示す一般入賞指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ０４２ＡＫＳ０８３）。そして、一般入賞指定コマンドを受信した場合、すなわち一般入賞口１０への入賞があった場合（ステップ０４２ＡＫＳ０８３；

Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、獲得出玉数のカウント値を「３」加算し（ステップ０４２ＡＫＳ０８３）、獲得数を更新表示する（ステップ０４２ＡＫＳ０８５）。ステップ０４２ＡＫＳ０８５における獲得数更新表示を行う際においても、カウントアップする表示（獲得数が増加することの報知表示）を行ってから当該獲得数表示を行う。ステップ０４２ＡＫＳ０８５の処理を実行した後、または一般入賞指定コマンドを受信していない場合、すなわち一般入賞口１０への入賞もない場合（ステップ０４２ＡＫＳ０８３；Ｎｏ）、ステップ０４２ＡＫＳ０６５の処理に移行する。なお、一般入賞口１０への入賞に伴い、当該一般入賞口１０に遊技球が入賞したことを示す入賞音（大入賞口に入賞した場合とは異なる入賞音）を出力してもよい。

【０２５１】

続いて一般入賞口１０への入賞についてもカウントする場合の演出動作例等について、図１０－１９および図１０－２０を参照して説明する。図１０－１９および図１０－２０は、画像表示装置５における演出動作表示例や大入賞口の開閉状態、および各種ランプの点灯状況を示す図である。図１０－１９に示す（ａ－１６）、（ｂ－１６）、（ｃ－１６）、（ａ－１７）、（ｂ－１７）、（ｃ－１７）は、図１０－１０に示す（ａ－１６）、（ｂ－１６）、（ｃ－１６）、（ａ－１７）、（ｂ－１７）、（ｃ－１７）と同様である。図示するように大入賞口が開放状態となると所定期間としての０．６秒のカウントが開始される。遊技球が一般入賞口１０へ入賞すると、図１０－１９（ａ－１８Ａ）、（ｂ－１８Ａ）、（ｃ－１８Ａ）に示す状態に移行する。そして、 図１０－１９（ｂ－１８Ａ）に示すように遊技球が一般入賞口１０に入賞した後、または図１０－１９（ｂ－１７）に示す状態から遊技球が大入賞口にも一般入賞口１０にも入賞せずに時間が経過し、図１０－１９（ａ－１９Ａ）、（ｂ－１９Ａ）および（ｃ－１９Ａ）に示すように所定期間が経過すると、遊技球が一般入賞口１０へ入賞した場合には、図１０－２０（ａ－２０Ａ）、（ｂ－２０Ａ）、（ｃ－２０Ａ）に示す状態に移行し、図１０－２０（ａ－２０Ａ）に示すように、第１ラウンドであることを示す「１Ｒ」のラウンド数表示が行われるとともに、カウントアップ表示が行われる。また、これらの表示と同タイミングにて大当り中演出（第１Ｒ中演出）として、図１０－２０（ａ－２０Ａ）に示すように、大当りを構成する飾り図柄を表示や「ＢＯＵＮＵＳ中」の表示、およびキャラクタが表示される。大当り中演出では、図１０－２０（ｃ－２０Ａ）に示すように、当該大当り中演出に応じて予め設定された発光パターンに従って演出効果ランプ９が点灯する。そして、図１０－２０（ａ－２１Ａ）に示すように、獲得数表示として「０００３」が表示される。

【０２５２】

一方、遊技球が一般入賞口１０に入賞することなく所定期間が経過した場合、図１０－２０（ａ－２２Ａ）に示すように、カウントアップ表示が行われることなく、獲得数表示として「００００」が表示される。なお、１ラウンドであることを示す「１Ｒ」のラウンド数表示が行われる点や、大当り中演出（第１Ｒ中演出）として、大当りを構成する飾り図柄を表示や「ＢＯＵＮＵＳ中」の表示、およびキャラクタが表示される点、および大当り中演出に応じて予め設定された発光パターンに従って演出効果ランプ９が点灯する点については入賞したか否かに関わらず共通である。

【０２５３】

このように、第１ラウンドの開始時において大入賞口が開放状態となってからの所定期間中に一般入賞口１０に遊技球が入賞した場合においても、上記実施の形態と同様に、当該所定期間の経過後に、当該一般入賞口１０への入賞に対応して、獲得数表示として「０００３」の表示が行われる。また、当該所定期間中に一般入賞口１０にも遊技球が入賞しない場合には、賞球が付与されていないことを示す所定表示としての「００００」を表示する。したがって、所定期間中に一般入賞口１０に入賞した遊技球についても当該入賞に対応した獲得数表示が行われるため、遊技者に不安を与えることを防止することができる。

【０２５４】

（特徴部０４２ＡＫに係る手段の説明）

（１）特徴部０４２ＡＫに係る遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機１など）であって、
表示手段（例えば画像表示装置５への表示内容を指示する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、
遊技媒体が入賞容易な第１状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第２状態とに変化可能な可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置７など）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第２状態から前記第１状態に変化させた後に前記第２状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段（例えばラウンド遊技を行うＣＰＵ１０３など）と、を備え、
前記表示手段は、
前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば獲得数表示を行うなど）、
複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第２状態から前記第１状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し（例えば第１ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後に獲得数表示を行うなど）、
前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し（例えば獲得数表示として「０００００」を表示するなど）、
前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特定表示を表示する（例えば獲得数表示として「００１５」を表示するなど）、
ことを特徴とする。
【０２５５】
このような構成によれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。
【０２５６】
（２）上記（１）に記載の遊技機において、
前記表示手段は、前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合、前記所定表示を表示せずに前記特定表示を表示する（例えば「００００」を表示するとこなく「００１５」を表示するなど）、
ようにしてもよい。
【０２５７】
このような構成によれば、遊技者に混乱を与えることを防ぎ遊技興趣の低下を防止することができる。
【０２５８】
（３）上記（１）または（２）に記載の遊技機において、
前記表示手段は、前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合、前記遊技用価値が付与されていることを示すカウントアップ表示を行ってから、前記特定表示として付与された前記遊技用価値に応じた表示を行う（例えば獲得数が増加することの報知表示であるカウントアップ表示を行ってから「００１５」を表示するなど）、
ようにしてもよい。
【０２５９】
このような構成によれば、入賞があり獲得数が増加することを認識しやすくすることができる。
【０２６０】
（４）上記（１）～（３）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記表示手段は、前記可変入賞手段が前記第２状態から前記第１状態へ変化したことを示すコマンドの受信後の前記所定期間経過後に前記付与量表示の表示を開始する（例えば

主基板１１の側から送信された大入賞口開放中指定コマンドを受信したタイミングから所定期間のタイマ値のカウントを開始するなど）、
ようにしてもよい。
【０２６１】
このような構成によれば、所定期間を好適にカウントし、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。
【０２６２】
（５）上記（１）～（４）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記可変入賞手段は、前記第１状態となることで遊技媒体を入賞経路へ導く第１経路（例えば大入賞口扉を開放状態とすることで、発射された遊技球を、第１経路を通過させ大入賞口へと導くなど）と、前記第２状態となることで遊技媒体を排出経路へ導く第２経路（例えば大入賞口扉を閉鎖状態とすることで、発射された遊技球を大入賞口扉の上部分の第２経路を通過させて排出経路へと導くなど）とを含む経路形成手段と、前記入賞経路内に形成され遊技媒体の入賞を検知する検知手段（例えばカウントスイッチ２３など）と、を含み、
遊技媒体が前記経路形成手段から前記検知手段までの時間が前記所定期間内である（例えば特別可変入賞球装置７は、大入賞口扉部分に存在する遊技球がカウントスイッチ２３によって検出されるまでの時間が、所定期間である０．６秒以下となるよう構成されているなど）、
ようにしてもよい。
【０２６３】
このような構成によれば、大入賞口上部に存在する遊技球が大入賞口開放から所定期間内に検知される可能性を高めることができ、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。
【０２６４】
（６）上記（１）～（５）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記有利状態に制御されてから前記可変入賞手段が前記第１状態となるよりも前に、遊技者に操作を促進する操作促進表示を行う（例えば大当りとなってから大入賞口が開放状態となるまでの間に、図１０－７（ａ－３）に示すように右打ち演出を行うことで遊技者に右打ちすべきことを表示するなど）、
ようにしてもよい。
【０２６５】
このような構成によれば、有利状態中に行うべき操作が示唆されるため、遊技方法が認識しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。
【０２６６】
（７）上記（１）～（６）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記第１状態は、前記可変入賞手段に含まれる可変入賞扉が完全に開放された状態である（例えば大入賞口の開放状態とは、当該大入賞口が完全に開放状態となったこと、すなわち大入賞口扉が完全に開放状態となる位置へと移動した状態であり、当該大入賞口扉が完全に開放状態となる位置へと移動したと検知したことに対応して主基板１１の側から大入賞口開放中指定コマンドが送信されるなど）、
ようにしてもよい。
【０２６７】
このような構成によれば、大入賞口が完全に開放状態となってから所定期間をカウントするため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。
【０２６８】
（８）上記（１）～（７）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記有利状態における最初の前記ラウンド遊技が開始されるよりも前に、前記操作促進表示が行われることで発射された遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合に、前記所

定期間経過後に前記特定表示を表示する（例えば第１Ｒが開始される前に右打ち演出が行われることで発射された遊技球が、大入賞口が開放状態となるタイミングに入賞可能であり、当該所定期間内に入賞した場合、所定期間後に特定表示としての獲得数表示を行うなど）、
ようにしてもよい。
【０２６９】
このような構成によれば、ラウンド遊技が開始されるよりも前に発射された遊技媒体が無駄になることを防止できる。
【０２７０】
（９）上記（１）～（８）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記有利状態における複数回の前記ラウンド遊技のうちの最後の前記ラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化するときに遊技媒体を挟んだ状態で前記有利状態が終了し（例えば最終ラウンドにおいて１１個目の遊技球が図１０－１５に示すように、特別可変入賞球装置７（より具体的には大入賞扉とガラス扉枠３ａとの間）に挟まった状態のまま大当り遊技状態が終了するなど）、
前記有利状態に再度制御されたときにおける最初の前記ラウンド遊技において前記可変入賞手段が前記第２状態から前記第１状態に変化することで前記挟んだ状態の遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合に、前記所定期間経過後に前記特定表示を表示する（例えば次に大当りとなった場合における第１Ｒの開始時に当該遊技球が大入賞口に入賞し、所定期間経過後に特定表示としての獲得数表示を行うなど）、
ようにしてもよい。
【０２７１】
このような構成によれば、イレギュラーな事象が発生した場合における遊技者が感じる不満を防止することができる。
【０２７２】
（１０）上記（１）～（９）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記有利状態に制御され、前記可変入賞手段が前記第２状態から前記第１状態に変化するまでの間、前記有利状態に制御されたことを示唆する示唆演出を実行可能であり（例えば大入賞口が閉鎖状態から開放状態となるまでの間、大当り遊技状態となったことを示唆するファンファーレ演出を実行可能であるなど）、前記所定期間経過後の前記付与量表示の表示開始とともに、実行されている前記ラウンド遊技を特定可能なラウンド遊技表示と前記ラウンド遊技に対応したラウンド中演出を実行可能である（例えば大入賞口が開放状態となり所定期間が経過した後、獲得数表示とともにラウンド数表示を行い、ラウンド遊技に対応した大当り中演出を実行可能であるなど）、
【０２７３】
このような構成によれば、演出にメリハリをつけ遊技興趣を向上させることができる。
【０２７４】
（特徴部０４３ＡＫに係る手段の説明）
特徴部０４２ＡＫは、下記の特徴部０４３ＡＫを含んでいる。
（１）特徴部０４３ＡＫに係る遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機１など）であって、
表示手段（例えば画像表示装置５への表示内容を指示する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、
遊技媒体が入賞容易な第１状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第２状態とに変化可能な可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置７など）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第２状態から前記第１状態に変化させた後に前記第２状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段（例えばラウンド遊技を行うＣＰＵ１０３など）と、を備え、
前記表示手段は、

前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば獲得数表示を行うなど）、
複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第２状態から前記第１状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し（例えば第１ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後に獲得数表示を行うなど）、
前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し（例えば獲得数表示として「０００００」を表示するなど）、
前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特定表示を表示し（例えば獲得数表示として「００１５」を表示するなど）、
発光手段（例えば演出効果ランプ９など）と、
前記発光手段を制御する発光制御手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、をさらに備え、
前記発光制御手段は、前記所定期間経過後に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合と、前記所定期間経過前に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合とで、遊技媒体が入賞したことに対応する発光パターンで前記発光手段の制御を行う（例えば大入賞口に遊技球が入賞した場合、所定期間内の入賞であるか否かに関わらずアタッカランプ９ｃを発光させるなど）、
ことを特徴とする。

【０２７５】
このような構成によれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、所定期間内に入賞したことが視認しやすくなる。

【０２７６】
（２）上記（１）に記載の遊技機において、
前記発光手段は、前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したときに発光する前記可変入賞手段の近傍に位置する特定発光手段（例えばアタッカランプ９ｃなど）と、該特定発光手段以外の所定発光手段（例えばアタッカランプ９ｃ以外の演出効果ランプ９など）と、を含み、
前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したときの前記特定発光手段の発光は、前記所定発光手段の発光よりも単位時間あたりの発光回数が多い（例えばステップ０４２ＡＫＳ０５８の処理におけるアタッカランプ９ｃの発光（ステップ０４２ＡＫＳ０６４も同様）を、大当り中演出において発光する当該アタッカランプ９ｃ以外の遊技効果ランプ９の単位時間あたりの発光回数よりも多い態様（入賞したことを報知する態様）で発光させるなど）、
ようにしてもよい。

【０２７７】
この構成によれば、遊技球が大入賞口に入賞したことを視認しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。

【０２７８】
（３）上記（１）または（２）に記載の遊技機において、
音出力手段（例えばスピーカ８Ｌ、８Ｒなど）をさらに備え、
前記音出力手段は、
前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したときに入賞に対応する入賞音を出力し、
前記所定期間経過後に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合も、前記所定期間経過前に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合も、前記入賞音を出力する（例えば大入賞口に遊技球が入賞した場合、所定期間内の入賞であるか否かに関わらず入賞音を出力するなど）、

ようにしてもよい。
【０２７９】
この構成によれば、遊技球が大入賞口に入賞したことを認識しやすくなり遊技興趣を向上させることができる。
【０２８０】
（特徴部０４４ＡＫに係る手段の説明）
特徴部０４２ＡＫは、下記の特徴部０４４ＡＫを含んでいる。
（１）特徴部０４４ＡＫに係る遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機１など）であって、
表示手段（例えば画像表示装置５への表示内容を指示する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、
遊技媒体が入賞容易な第１状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第２状態とに変化可能な可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置７など）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第２状態から前記第１状態に変化させた後に前記第２状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段（例えばラウンド遊技を行うＣＰＵ１０３など）と、を備え、
前記表示手段は、
前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば獲得数表示を行うなど）、
実行されている前記ラウンド遊技を特定可能なラウンド遊技表示を表示可能であり（例えばラウンド数表示を行うなど）、
複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第２状態から前記第１状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示と該最初の前記ラウンド遊技に対応する前記ラウンド遊技表示とを表示し（例えば第１ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後にラウンド数表示と獲得数表示を行うなど）、
複数回の前記ラウンド遊技のうち２回目以降の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第２状態から前記第１状態へと変化した後の前記所定期間経過後に該２回目以降の前記ラウンド遊技に対応する前記ラウンド遊技表示を表示し（例えば第２ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後にラウンド数表示を行うなど）、
前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し（例えば獲得数表示として「０００００」を表示するなど）、
前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特定表示を表示する（例えば獲得数表示として「００１５」を表示するなど）、
ことを特徴とする。
【０２８１】
この構成によれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、複数回のラウンド遊技の各ラウンドで、ラウンド表示よりも早く開放された大入賞口に、連続して発射された遊技球を入賞させる可能性を高めることができる。
【０２８２】
（２）上記（１）に記載の遊技機において、
前記２回目以降の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第２状態から前記第１状態へと変化した後の所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前回の前記ラウンド遊技において表示されていた前記付与量表示を継続して表示し（例えば第２ラウンド以降のラウンド遊技が行われるときに、大入賞口が開放状態

となった後の所定期間内に遊技媒体が当該大入賞口に入賞しない場合は、図１０－１４（ａ－３１）に示すように、前回のラウンド遊技において表示されていた獲得数表示を継続して表示するなど）、
前記２回目以降の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第２状態から前記第１状態へと変化した後の所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前回の前記ラウンド遊技において表示されていた前記付与量表示から、該入賞に対応して付与された前記遊技用価値に応じた付与量を加算して表示する（例えば所定期間内に遊技媒体が当該大入賞口に入賞した場合は、図１０－１４（ａ－３０）に示すように、前回のラウンド遊技において表示されていた獲得数表示から、当該入賞に対応して付与された獲得出玉数を加算して表示するなど）、
ようにしてもよい。
【０２８３】
この構成によれば、２回目以降のラウンド遊技においても大入賞口への入賞を認識しやすくすることができる。
【０２８４】
（３）上記（１）または（２）に記載の遊技機において、
前記表示手段は、前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したことに応じて、表示中の前記付与量表示を更新表示可能であり、
前記付与量表示の更新表示は、一旦前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態となった後、再度前記第１状態となるまでに終了する（例えば大入賞口が完全に閉鎖されてから、第２Ｒに対応する開放状態となる前までの期間内に当該オーバー入賞に対応するカウントアップ表示と獲得数表示が完了するなど）、
ようにしてもよい。
【０２８５】
この構成によれば、一の開放時における獲得数表示の更新が次の開放時における獲得数表示の更新と重複しないため、いずれの開放に対応した入賞であるかを判別することが容易となる。
【０２８６】
（特徴部０４５ＡＫに係る手段の説明）
特徴部０４２ＡＫは、下記の特徴部０４５ＡＫを含んでいる。
（１）特徴部０４５ＡＫに係る遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機１など）であって、
表示手段（例えば画像表示装置５への表示内容を指示する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、
遊技媒体が入賞容易な第１状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第２状態とに変化可能な可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置７など）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第２状態から前記第１状態に変化させた後に前記第２状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段（例えばラウンド遊技を行うＣＰＵ１０３など）と、を備え、
前記表示手段は、
前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば獲得数表示を行うなど）、
複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第２状態から前記第１状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し（例えば第１ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後に獲得数表示を行うなど）、
前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し（例えば獲得数表示として「００００」を表示するなど）、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特定表示を表示し（例えば獲得数表示として「００１５」を表示するなど）、
複数の発光手段（例えば演出効果ランプ９など）と、
前記発光手段を制御する発光制御手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、をさらに備え、
前記発光制御手段は、前記可変入賞手段が前記第１状態であって前記所定期間経過後の前記付与量表示が表示されているときの方が、前記可変入賞手段が前記第１状態であって前記所定期間経過前の前記付与量表示が表示されていないときよりも多くの前記発光手段を発光させる制御を行う（例えば所定期間中、すなわち獲得数表示が行われていない状況では、図１０－１０（ｃ－１８）に示すように、遊技球が大入賞口へ入賞した際にアタッカランプ９ｃが点灯するのみであるものの、当該所定期間経過後の獲得数表示が行われている状況では、例えば図１０－１１（ｃ－２０）や（ｃ－２１）に示すように、複遊技機用枠３に設けられている演出効果ランプ９と遊技盤２に設けられている演出効果ランプ９を交互に点灯させ、所定期間中よりも多くの演出効果ランプ９の発光を行うなど）、
ことを特徴とする。
【０２８７】
このような構成によれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができるとともに、所定期間後の獲得数表示が行われた以降の演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。
【０２８８】
（２）上記（１）に記載の遊技機において、
前記有利状態に制御されてから前記可変入賞手段が前記第１状態となるよりも前に、遊技者に操作を促進する操作促進表示を表示可能であり（例えば右打ち表示を行うなど）、
前記発光手段は、前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したときに発光する前記可変入賞手段の近傍に位置する特定発光手段（例えばアタッカランプ９ｃなど）と、該特定発光手段以外の所定発光手段（例えばアタッカランプ９ｃ以外の演出効果ランプ９など）と、を含み、
前記可変入賞手段が前記第１状態である場合、前記所定期間経過前の前記付与量表示が表示されていないときは前記特定発光手段を発光させつつ前記所定発光手段を前記操作促進表示に対応した発光パターンで発光させ、前記所定期間経過後の前記付与量表示が表示されているときは前記特定発光手段および前記所定発光手段を前記ラウンド遊技に対応した発光パターンで発光させる（例えば大入賞口が開放された後に、所定期間が経過するまで、図１０－７（ｃ－３）～図１０－９（ｃ－１３）に示すように演出効果ランプ９を順次点灯させて右打ちを示唆し、所定期間経過後については、例えば図１０－１１（ｃ－２０）や（ｃ－２１）に示すように、複遊技機用枠３に設けられている演出効果ランプ９と遊技盤２に設けられている演出効果ランプ９を交互に点灯させ、当該大入賞口が開放された後に演出効果ランプ９を順次点灯させて右打ちを示唆する場合、最後に点灯するアタッカランプ９ｃの点灯後は、図１０－９（ｃ－１５）に示すように消灯させず、そのまま点灯状態とするなど）、
ようにしてもよい。
【０２８９】
この構成によれば、所定発光手段を用いて操作を促進することができるとともに、可変入賞手段が第１状態となったことを遊技者に意識付けることができる。
【０２９０】
（３）上記（１）または（２）に記載の遊技機において、
前記ラウンド遊技は、遊技媒体が特定数入賞することで一の前記ラウンド遊技が終了し、次の前記ラウンド遊技へと移行し（例えば１０個の遊技球が入賞することで大入賞口を開放することができる上限期間となるなど）、

前記所定期間経過後から前記可変入賞手段が前記第２状態となるまでの時間は、遊技媒体が前記特定数入賞可能な十分な時間である（例えば大入賞口を開放することができる上限期間については、１０個の遊技球が入賞するのに所定期間経過後からカウントしても十分な期間であるなど）、
ようにしてもよい。
【０２９１】
この構成によれば、入賞について十分な時間が担保されているため遊技者に安心感を与えることができる。
【０２９２】
（４）上記（１）に記載の遊技機において、
前記ラウンド遊技は、遊技媒体が特定数入賞することで一の前記ラウンド遊技が終了し、次の前記ラウンド遊技へと移行し（例えば１０個の遊技球が入賞することで大入賞口を開放することができる上限期間となるなど）、
前記所定期間経過後から前記可変入賞手段が前記第２状態となるまでの時間は、遊技媒体が前記特定数入賞可能な十分な時間であり（例えば大入賞口を開放することができる上限期間については、１０個の遊技球が入賞するのに所定期間経過後からカウントしても十分な期間であるなど）、
前記可変入賞手段が前記第１状態である場合、前記所定期間経過前の前記付与量表示が表示されていないときは前記発光手段の発光を制限し、前記所定期間経過後の前記付与量表示が表示されてから前記発光手段を発光させる（例えば大入賞口が開放状態となり所定期間が経過するまで、すなわち獲得数表示が行われるまでは、図１０－９（ｃ－１６）～（ｃ－１９）に示すように、演出効果ランプ９を発光させず、図１０－１１（ｃ－２０）や（ｃ－２２）に示すように、所定期間経過後の獲得数表示が表示されてから演出効果ランプ９を発光させるなど）、
ようにしてもよい。
【０２９３】
この構成によれば、遊技者に早打ちを抑制させ発射タイミングを促進することができる。
【０２９４】
（５）上記（４）に記載の遊技機において、
前記有利状態に制御され、前記可変入賞手段が前記第２状態から前記第１状態に変化するまでの間、前記有利状態に制御されたことを示唆する示唆演出を実行可能であり（例えばファンファーレ演出を実行可能であるなど）、前記所定期間経過後の前記付与量表示の表示開始とともに、実行されている前記ラウンド遊技を特定可能なラウンド遊技表示と前記ラウンド遊技に対応したラウンド中演出を実行可能であり（例えばラウンド数表示、獲得数表示、および大当り中演出を所定期間の経過後に行うなど）、
前記ラウンド中演出の実行タイミングと同様のタイミングで前記発光手段を発光させる（例えば図１０－１１（ｃ－２０）や（ｃ－２２）に示すように、大当り中演出の実行タイミングと同様のタイミングで演出効果ランプ９を発光させるなど）、
ようにしてもよい。
【０２９５】
この構成によれば、ラウンド中演出が実行されたタイミングにおいて一気に演出を盛り上げることができ遊技興趣を向上させることができる。
【０２９６】
（６）上記（１）～（５）のいずれか１つに記載の遊技機において、
遊技媒体が入賞可能な一般入賞手段（例えば一般入賞口１０など）をさらに備え、
前記表示手段は、
前記一般入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量を前記付与量表示として表示可能であり（例えば一般入賞口１０への入賞に対応して、獲得数表示を表示するなど）、

前記所定期間内に遊技媒体が前記一般入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し（例えば所定期間中に一般入賞口１０に遊技球が入賞しない場合には、賞球が付与されていないことを示す所定表示としての「０００００」を表示するなど）、
前記所定期間内に遊技媒体が前記一般入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記一般入賞手段に入賞したことに対応する表示を行う（例えば大入賞口が開放状態となってからの所定期間中に一般入賞口１０に遊技球が入賞した場合、当該所定期間の経過後に、当該一般入賞口１０への入賞に対応して、獲得数表示として「０００３」の表示を行うなど）、
ようにしてもよい。

【０２９７】
この構成によれば、所定期間中の一般入賞手段への入賞についても、一般入賞手段に入賞したことに対応する表示を行うため、遊技者に不安を与えることを防止することができる。

【０２９８】
（７）上記（１）～（６）のいずれか１つに記載の遊技機において、
前記可変入賞手段は遊技領域における所定領域に設けられ（例えば特別可変入賞球装置７が右側の遊技領域に設けられているなど）、
前記表示手段は、
前記付与量表示と同様のタイミングで第１画像（例えば大当りを構成する飾り図柄など）を表示可能であり、
前記第１画像は前記有利状態中における前記付与量表示と同様のタイミングでエフェクト表示され（例えば大当りを構成する飾り図柄を動作させるエフェクト表示を行うなど）、
前記エフェクト表示を、前記所定領域を示唆する態様にて表示する（例えばエフェクト表示として大当りを構成する飾り図柄を右奥方向、正面、左奥方向へと動作させ右打ちを示唆する態様で表示するなど）、
ようにしてもよい。

【０２９９】
この構成によれば、エフェクト表示により発射すべき遊技領域が示唆され、遊技者に発射すべき遊技領域を認識しやすくさせることができる。

【０３００】
本発明は、以上に説明したものに限られるものではない。また、その具体的な構成は上述の実施形態や後述の他の形態例に加えて、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【０３０１】
また、上述した実施の形態及び各変形例に示した構成、後述の形態例及び各変形例に示した構成のうち、全部または一部の構成を任意に組み合わせることとしてもよい。

【０３０２】
なお、今回開示された上述の実施形態及び後述の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上述の説明及び後述の説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内での全ての変更が含まれることが意図される。

【０３０３】
本発明の遊技機としては、他にも、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機１など）であって、
表示手段（例えば画像表示装置５への表示内容を指示する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、
遊技媒体が入賞容易な第１状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第２状態とに変化可能な可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置７など）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第２状態から前記第１状態に変化させた後に前記第２状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段（例えばラウンド遊技を行うＣＰＵ１０３など）と、を備え、
前記表示手段は、
前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば獲得数表示を行うなど）、
複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第２状態から前記第１状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し（例えば第１ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後に獲得数表示を行うなど）、
前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し（例えば獲得数表示として「００００」を表示するなど）、
前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合、前記所定表示を表示せずに前記特定表示を表示し（例えば「００００」を表示するとこなく「００１５」を表示するなど）、
さらに、
遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体を発射可能な発射手段と、
前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第１流下経路と第２流下経路とのうち、当該第２流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示を行う案内表示手段と、を備え、
前記案内表示は、第１案内表示と第２案内表示とを含み、
前記案内表示手段は、
前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後の所定期間において、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出の一部である当該有利状態の名称表示が完了する前から、前記第２案内表示を行い、当該有利状態の名称表示の完了以降に前記第１案内表示を行うとともに前記第２案内表示を継続し、
前記所定期間の後の期間において、前記第１案内表示を終了する一方で前記第２案内表示を継続し、
前記有利状態の制御が終了した後の特別状態において、前記第２案内表示を継続する、
遊技機が挙げられる。
【０３０４】
このような構成によれば、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。また、所定方向に遊技球を発射させるように遊技者を促す指示を好適に実行することができる。
【０３０５】
つまり、可変入賞手段が第２状態から第１状態へと変化した後の所定期間経過後に付与量表示として所定表示（所定期間内に入賞しなかった場合）あるいは特殊表示（所定期間内に入賞した場合）が表示されることにより好適に付与量表示が行われて遊技興趣の低下を防止できるとともに、可変表示の表示結果が特定表示結果となった後の所定期間において第１案内表示と第２案内表示とで所定方向に遊技球を発射させる指示を強調し、その後は第１案内表示を引き継ぐことなく第２案内表示を引き継いで所定方向に遊技球を発射させることを指示することにより、指示を強調し過ぎないことで煩わしさを感じさせないようにでき、しかも、先に第２案内表示を行って控えめにこれから所定方向に遊技球を発射させることを指示し、その後、有利状態の名称を認識させ、認識させた後に第１案内表示によって所定方向に遊技球を発射させることをしっかり指示することができる。すなわち、遊技場に設置したときに遊技者の興味をひきやすく有利状態において遊技球を発射すべき方向の指示がわかりやすい遊技機を提供することができる。
【０３０６】

また、有利状態中における特定のラウンド(V確変機におけるVラウンド、保留連演出が実行される場合の最終ラウンド等)において、特別な案内表示をするようにしてもよい。そうすることで特定のラウンドを効果的に煽ることが可能となる。

【０３０７】

また、案内表示の表示中に付与量表示を実行する場合、重複することにより案内表示の視認性が低下する可能性がある。この場合、複数の表示画面において案内表示をするのが好ましい。そうすることで一方の案内表示の視認性が低下しても他方の視認性は維持でき適切な案内表示が可能となる。

【０３０８】

さらに、興趣を向上させることが可能であり、また、所定方向に遊技球を発射させるように遊技者を促す指示を好適に実行することができる遊技機の他の一例として、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機１など）であって、遊技者が操作可能な操作手段（例えばスティックコントローラ３１Ａ、プッシュボタン３１Ｂなど）と、前記操作手段が振動する振動演出として、所定振動演出（例えば操作部演出パターンに含まれる振動パターンによる振動モータ１３１の駆動など）と特殊振動演出（例えば可変表示演出制御パターンに含まれる振動制御データによる振動モータ１３１の駆動など）とを実行可能な振動演出実行手段（例えばステップＡＫＳ２０３にて決定された操作部演出制御パターンや可変表示演出制御パターンの振動制御データを用いてステップＳ１７２の可変表示中演出処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、前記所定振動演出に伴い前記操作手段を発光させる発光演出（例えば操作部演出パターンに含まれる発光色によるレバーランプ９Ｂ１およびボタンランプ９Ｂ２の発光など）を実行可能な発光演出実行手段（例えばステップＡＫＳ２０３にて決定された操作部演出制御パターンのランプ制御データを用いてステップＳ１７２の可変表示中演出処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、遊技の進行に応じて特定演出（例えばＳＰリーチＡのリーチ演出、大当り確定報知、大当り種別抽選など）を実行可能な特定演出実行手段（例えばステップＡＫＳ２０３にて決定された可変表示演出制御パターンに基づいてステップＳ１７２の可変表示中演出処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、を備え、前記所定振動演出が実行されないときよりも、前記所定振動演出が実行されるときの方が、前記有利状態に制御される割合が高く（例えば操作部演出パターンなどに応じた大当り信頼度など）、前記所定振動演出に伴う前記発光演出の発光態様と、該所定振動演出が実行されたタイミングとに応じて、前記有利状態に制御される割合が異なり（例えば操作部演出パターンに含まれる発光色と操作部演出パターンの用途に応じた大当り信頼度など）、前記振動演出実行手段は、前記特定演出の実行に伴い前記特殊振動演出を実行可能であり（例えば期間ＡＫＺ０１～ＡＫＺ０５における振動演出の実行など）、前記所定振動演出と、前記特殊振動演出とで振動態様が異なる（例えば振動パターンＡＫＶ４１～ＡＫＶ４４とは異なる振動パターンＡＫＶ０１～ＡＫＶ０３など）遊技機が挙げられる。

以下にこの遊技機の形態例を他の形態例として説明する。

【０３０９】

（設定示唆演出に関する特徴部の説明）

以下、パチンコ遊技機１における設定示唆演出に関する特徴部について説明する。この特徴部では、可変表示の実行中に、所定割合でパチンコ遊技機１における設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能である。

【０３１０】

図１１－１は、可変表示開始設定処理として、演出制御プロセス処理のステップＳ１７１にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理では、停止図柄決定処理が実行される（ステップＳ２０１）。停止図柄決定処理では、飾り図柄の可変表示における最終停止図柄といった、飾り図柄の可変表示において停止表示される飾り図柄の組合せが決定される。停止図柄決定処理に続いて、予告演出決定処理が実行される（ステップＳ２０２）。予告演出決定処理は、有利示唆演出に含まれる予告演出を決

定可能とする。
【０３１１】
予告演出決定処理が実行された後には、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップＳ２０３）。演出制御パターンは、特図変動時演出制御パターン、予告演出制御パターン、その他、各種の演出実行を制御するための制御パターンなどを含んでいればよい。例えば変動パターン指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、複数用意された特図変動時演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、ステップＳ２０２の予告演出決定処理による決定結果に対応して、複数用意された予告演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットしてもよい。なお、特図変動時演出制御パターン、予告演出制御パターンとして、別個の演出制御パターンをセットするものに限定されず、各演出の実行設定の組合せに対応した１の演出制御パターンをセットするものであってもよい。
【０３１２】
ステップＳ２０３により演出制御パターンが決定されると、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、ＲＡＭ１２２の所定領域（演出制御タイマ設定部など）に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップＳ２０４）。また、画像表示装置５の画面上にて飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う（ステップＳ２０５）。このときには、ステップＳ２０３にて決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）に含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部１２３のＶＤＰに対して伝送させることなどにより、画像表示装置５の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて飾り図柄の変動を開始させればよい。
【０３１３】
続いて、可変表示開始時の保留表示更新設定を行う（ステップＳ２０６）。例えば、画像表示装置５の画面上に設けられた保留表示エリアにおいて、保留番号「１」に対応した表示部位（左端の表示部位）を消去（消化）するとともに、他の保留番号「２」～「４」などに対応した表示部位にある保留表示を１つずつ左方向に移動（シフト）させる。これにより、保留表示のシフトが行われる。画像表示装置５の画面上に設けられたアクティブ表示部では、保留表示エリアにおいて消去（消化）した保留表示に対応したアクティブ表示が行われるようにすればよい。なお、保留記憶数が「０」であるときに、第１始動入賞や第２始動入賞の発生に基づいて直ちに可変表示が開始される場合には、保留表示を更新することなく、アクティブ表示エリアにおけるアクティブ表示を更新するための設定が行われてもよい。その後、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である“２”に更新してから（ステップＳ２０７）、可変表示開始設定処理を終了する。
【０３１４】
図１１－２は、停止図柄決定処理として、可変表示開始設定処理のステップＳ２０１にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。停止図柄決定処理では、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるか否かを判定する（ステップＳ２２１）。スーパーリーチのリーチ演出が実行されるか否かは、例えば主基板１１から伝送された変動パターン指定コマンドで示された変動パターンに基づいて判定可能である。
【０３１５】
スーパーリーチのリーチ演出が実行されない場合には（ステップＳ２２１；Ｎｏ）、非リーチ時やノーマルリーチ時の最終停止図柄を決定して（ステップＳ２２２）、停止図柄決定処理を終了する。非リーチ時には、可変表示結果が「ハズレ」になる。ノーマルリーチ時には、可変表示結果が「大当り」になる場合と、可変表示結果が「ハズレ」になる場合とが含まれている。飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならない非リーチ時には、最終停止図柄として、非リーチ組合せの確定飾り図柄が停止表示される。非リーチ時の最終停止図柄は、「左」および「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒで異なる（不一致の）飾り図柄となるように決定される。可変表示結果が「ハズレ」になるノーマルリーチ時には、リーチハズレ時の最終停止図柄として、リーチハズレ組合せの確定飾り図柄が停

止表示される。リーチハズレ時の最終停止図柄は、「左」および「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒで同一の（一致する）飾り図柄となるように決定される。可変表示結果が「大当り」になるノーマルリーチ時には、大当り時の最終停止図柄として、大当り組合せの確定飾り図柄が停止表示される。大当り時の最終停止図柄は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて同一の（一致する）飾り図柄となるように決定される。

【０３１６】

スーパーリーチのリーチ演出が実行される場合には（ステップＳ２２１；Ｙｅｓ）、スーパーリーチ時の最終停止図柄を決定する（ステップＳ２２３）。スーパーリーチ時には、可変表示結果が「大当り」になる場合と、可変表示結果が「ハズレ」になる場合とが含まれている。可変表示結果が「ハズレ」になるスーパーリーチ時には、リーチハズレ時の最終停止図柄として、リーチハズレ組合せの確定飾り図柄が停止表示される。可変表示結果が「大当り」になる大当り時には、大当り時の最終停止図柄として、大当り組合せの確定飾り図柄が停止表示される。

【０３１７】

スーパーリーチ時には、可変表示結果が「大当り」になるか「ハズレ」になるかにかかわらず、「左」および「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒで同一の（一致する）飾り図柄が、確定飾り図柄として停止表示される。このようなリーチハズレ組合せや大当り組合せを構成する左右の飾り図柄は、リーチ図柄ともいう。リーチ図柄として決定可能な飾り図柄は、例えば１～７の数字に対応する７種類の飾り図柄といった、複数種類の飾り図柄を含んでいればよい。数字に対応する飾り図柄は、数字を示す演出画像のみであってもよいし、数字に加えて各種のキャラクタを示す演出画像であってもよい。リーチ図柄は、リーチ図柄決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、ＲＯＭ１２１に予め記憶されて用意されたリーチ図柄決定テーブルを参照することなどにより、複数の飾り図柄のいずれかに決定されるようにすればよい。リーチ図柄決定用の乱数値を示す数値データは、ＲＡＭ１２２に設けられたランダムカウンタや乱数回路１２４の一方または両方を用いて、更新可能であればよい。

【０３１８】

リーチ図柄決定テーブルでは、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当り」であるかに応じて、リーチ図柄となる飾り図柄に割り当てられた判定値の個数が異なっていてもよい。例えば、可変表示結果が「ハズレ」である場合には、１の数字に対応する飾り図柄の決定割合が最も高くなり、２の数字、３の数字、４の数字、５の数字、６の数字となるに従って、飾り図柄の決定割合が低くなり、７の数字に対応する飾り図柄の決定割合が最も低くなる。これに対し、可変表示結果が「大当り」である場合には、１の数字に対応する飾り図柄の決定割合が最も低くなり、２の数字、３の数字、４の数字、５の数字、６の数字となるに従って、飾り図柄の決定割合が高くなり、７の数字に対応する飾り図柄の決定割合が最も高くなる。このような決定割合の設定では、７の数字に対応する飾り図柄がリーチ図柄として停止表示された場合に、可変表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態に制御される割合が最も高くなり、６の数字、５の数字、４の数字、３の数字、２の数字となるに伴い、リーチ図柄として停止表示された場合の可変表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態に制御される割合が低くなり、１の数字に対応する飾り図柄がリーチ図柄として停止表示された場合の可変表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態に制御される割合が最も低くなる。なお、リーチ図柄決定テーブルでは、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当り」であるかにかかわらず、リーチ図柄となる飾り図柄に割り当てられた判定値の個数が同じであってもよい。リーチ図柄となる飾り図柄ごとに割り当てられた判定値の個数が異なってもよいし、リーチ図柄となる飾り図柄にかかわらず割り当てられた判定値の個数が同じであってもよい。大当り種別に応じて、リーチ図柄となる飾り図柄の決定割合が異なってもよい。

【０３１９】

ステップＳ２２３に続いて、決定されたリーチ図柄は７の数字に対応する飾り図柄であ

るか否かを判定する（ステップＳ２２４）。このとき、リーチ図柄が７以外の数字に対応する飾り図柄であれば（ステップＳ２２４；Ｎｏ）、停止図柄決定処理を終了する。リーチ図柄が７の数字に対応する飾り図柄である場合には（ステップＳ２２４；Ｙｅｓ）、設定示唆演出を実行するか否かに応じた設定示唆演出の有無を決定する（ステップＳ２２５）。設定示唆演出は、設定示唆演出実行決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、ＲＯＭ１２１に予め記憶されて用意された設定示唆演出実行決定テーブルを参照することなどにより、実行の有無が決定されるようにすればよい。設定示唆演出実行決定用の乱数値を示す数値データは、ＲＡＭ１２２に設けられたランダムカウンタや乱数回路１２４の一方または両方を用いて、更新可能であればよい。設定示唆演出の有無として、設定示唆演出を実行しない「演出なし」、または、設定示唆演出を実行する「演出あり」のうちで、いずれかに決定される。

【０３２０】

ステップＳ２２５の決定結果に基づいて、設定示唆演出を実行する「演出あり」に決定されたか否かを判定する（ステップＳ２２６）。設定示唆演出を実行しない「演出なし」に決定された場合には（ステップＳ２２６；Ｎｏ）、停止図柄決定処理を終了する。「演出あり」に決定された場合には（ステップＳ２２６；Ｙｅｓ）、パチンコ遊技機１に設定されている設定値を特定する（ステップＳ２２７）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、パチンコ遊技機１の電源投入時に、主基板１１の側から送信された設定値通知コマンドを受信し、通知された設定値をＲＡＭ１２２の所定領域に格納すればよい。これにより、ステップＳ２２７では、ＲＡＭ１２２に格納されている設定値を特定すればよい。

【０３２１】

ステップＳ２２７に続いて、設定示唆パターンを決定してから（ステップＳ２２８）、停止図柄決定処理を終了する。設定示唆パターンは、設定示唆パターン決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、ＲＯＭ１２１に予め記憶されて用意された設定示唆パターン決定テーブルを参照することなどにより、複数の設定示唆パターンのうちいずれかに決定されるようにすればよい。設定示唆パターン決定用の乱数値を示す数値データは、ＲＡＭ１２２に設けられたランダムカウンタや乱数回路１２４の一方または両方を用いて、更新可能であればよい。

【０３２２】

図１１－３は、設定示唆演出実行決定テーブルに関する設定例を示している。例えばＲＯＭ１２１には、設定示唆演出実行決定テーブルとして、図１１－３に示す決定テーブルＴＡ０１を構成するテーブルデータが予め記憶されている。停止図柄決定処理のステップＳ２２５では、決定テーブルＴＡ０１を参照することなどにより、設定示唆演出の有無が決定される。決定テーブルＴＡ０１では、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当り」であるかに応じて、設定示唆演出の有無に割り当てられた判定値の個数が異なっている。例えば、可変表示結果が「大当り」である場合には、可変表示結果が「ハズレ」である場合よりも、設定示唆演出を実行する「演出あり」の決定割合が高くなる。このような決定割合の設定では、設定示唆演出が実行された場合に、設定示唆演出が実行されない場合よりも、可変表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態に制御される割合が高くなる。なお、設定示唆演出実行決定テーブルでは、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当り」であるかにかかわらず、設定示唆演出の有無に割り当てられた判定値の個数が同じであってもよい。

【０３２３】

図１１－４（Ａ）は、設定示唆パターンの構成例を示している。この実施例では、複数の設定示唆パターンとして、４つのパターンＲＥ－０～パターンＲＥ３が設けられている。これらの設定示唆パターンは、図柄表示色を変化させるか否かや、変化させる場合の表示色に応じて、示唆内容が異なっている。図柄表示色は、リーチ図柄として停止表示された飾り図柄の表示色であり、通常表示色となる赤色の他に、銅色、銀色、金色を含む示唆表示色に変化可能である。パターンＲＥ－０は、図柄表示色を変化させず、遊技者にとって有利な設定値である期待度が低いことを示唆する。パターンＲＥ－１は、図柄表示色を

銅色に変化させ、設定値が２以上であることの確定を示唆する。パターンＲＥ－２は、図柄表示色を銀色に変化させ、遊技者にとって有利な設定値である期待度が高いことを示唆する。パターンＲＥ－３は、図柄表示色を金色に変化させ、最高の設定値となる６であることの確定を示唆する。このように、リーチ図柄を用いた設定示唆演出では、図柄表示色が変化したか否かや、変化後の図柄表示色に応じて、パチンコ遊技機１における設定値に関する示唆を行うことができる。

【０３２４】

図１１－４（Ｂ）は、設定示唆パターン決定テーブルに関する設定例を示している。例えばＲＯＭ１２１には、設定示唆パターン決定テーブルとして、図１１－４（Ｂ）に示す決定テーブルＴＡ１１を構成するテーブルデータが予め記憶されている。停止図柄決定処理のステップＳ２２８では、決定テーブルＴＡ１１を参照することなどにより、設定示唆パターンが決定される。決定テーブルＴＡ１１では、パチンコ遊技機１において設定されている設定値に応じて、設定示唆パターンの決定結果に割り当てられた判定値の個数が異なっている部分がある。

【０３２５】

リーチ図柄を用いた設定示唆演出が実行される場合に、リーチ図柄が７の数字に対応した飾り図柄となることから、大当り遊技状態に制御される割合が高い。そして、設定示唆演出がパターンＲＥ－０で実行される場合は遊技者にとって有利な設定値である期待度が低く、設定示唆演出がパターンＲＥ－１で実行される場合は設定値が２以上であることが確定する。また、設定示唆演出がパターンＲＥ－２で実行される場合は遊技者にとって有利な設定値である期待度が高く、設定示唆演出がパターンＲＥ－３で実行される場合は最高の設定値となる６であることが確定する。このように、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった場合のリーチ図柄には、７以外の数に対応した飾り図柄といった大当り遊技状態の制御に関する示唆を行う図柄表示態様と、７の数字に対応した飾り図柄といった大当り遊技状態の制御に関する示唆を行うとともにパチンコ遊技機１において設定されている設定値に関する示唆を行う図柄表示態様とが含まれている。リーチ図柄が７の数字に対応した飾り図柄の場合には、リーチ図柄が通常表示色で表示されることで大当り遊技状態の制御に関する示唆を行った後に、図柄表示色が変更されることで、大当り遊技状態の制御に関する示唆を継続して行うとともに設定値に関する示唆を行うことになる。

【０３２６】

設定示唆演出は、パチンコ遊技機１において設定されている設定値に応じて、演出態様が異なるように実行可能である。例えば、パチンコ遊技機１において設定されている設定値が１である場合には、設定示唆パターンがパターンＲＥ－１に決定されないので、図柄表示色が銅色に変更されることがない。このように、パチンコ遊技機１において設定されている設定値が１以外であるか否かに応じて、リーチ図柄が７の数字に対応する飾り図柄である場合の図柄表示態様として、図柄表示色が銅色に変更されるか否かが異なる。パチンコ遊技機１において設定されている設定値が６以外である場合には、設定示唆パターンがパターンＲＥ－３に決定されないので、図柄表示色が金色に変更されることがない。このように、パチンコ遊技機において設定されている設定値が６であるか否かに応じて、リーチ図柄が７の数字に対応する飾り図柄である場合の図柄表示態様として、図柄表示色が金色に変更されるか否かが異なる。

【０３２７】

設定示唆演出は、リーチ図柄として停止表示された飾り図柄の表示色である図柄表示色を変更するものに代えて、あるいは、図柄表示色を変更するものに加えて、リーチ図柄として停止表示された飾り図柄の形状や模様といった、リーチ態様における任意の態様を変更するものであってもよい。あるいは、背景画像や外枠画像その他の任意の演出画像の表示、スピーカ８Ｌ、８Ｒによる音声の出力、遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤといった装飾発光体の点灯、演出用可動部材の動作、これらの一部または全部の組合せといった、任意の演出装置による演出態様を変更するものであってもよい。設定示唆演出その他のパチンコ遊技機１における任意の演出は、演出制御に関連する任意のデータ、演出制御に関連

しない任意のデータ、あるいは、これらを組み合わせたデータが、演出実行用として予め定められた単一または複数の条件式を満足する場合に、実行可能であればよい。図柄表示色を変更する演出は、変更演出ともいう。

【０３２８】

複数の設定示唆パターンには、大当り遊技状態に制御される場合にのみ決定可能なパターンと、大当り遊技状態に制御されない場合にも決定可能なパターンとが、含まれていてもよい。例えば、パターンＲＥ－０とパターンＲＥ－１は、可変表示結果が「ハズレ」である場合にも、所定割合で決定可能となるのに対し、パターンＲＥ－２とパターンＲＥ－３は、可変表示結果が「大当り」である場合にのみ所定割合で決定可能となり、可変表示結果が「ハズレ」である場合には決定不可能となるようにしてもよい。この場合に、パターンＲＥ－２は、パチンコ遊技機１において設定されている設定値にかかわらず、共通の割合で決定されるのに対し、パターンＲＥ－３は、パチンコ遊技機１において設定されている設定値に応じて、異なる割合で決定されてもよい。

【０３２９】

図１１－５は、可変表示中演出処理として、演出制御プロセス処理のステップＳ１７２にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。可変表示中演出処理では、例えば演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、変動パターンに対応した可変表示時間である特図変動時間が経過したか否かを判定する（ステップＳ２４１）。可変表示時間が経過していないと判定された場合には（ステップＳ２４１；Ｎｏ）、可変表示の進行に伴い各種演出を実行するための制御が行われる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示開始設定処理のステップＳ２０３にて決定された演出制御パターンから読み出した制御データに基づいて、各種指令を作成する。この指令を、表示制御部１２３や音声制御基板１３、ランプ制御基板１４などに対して伝送させる。これにより、画像表示装置５の画面上に所定の演出画像を表示させることや、スピーカ８Ｌ、８Ｒから所定の効果音を出力させること、遊技効果ランプ９および装飾用ＬＥＤを点灯や消灯や点滅させること、可動体３２などの演出用可動部材を動作させること、あるいは、これらの一部または全部を組み合わせることで、所定の演出装置にて各種演出を実行できればよい。

【０３３０】

可変表示中演出処理では、予告演出期間であるか否かを判定する（ステップＳ２４２）。予告演出期間である場合には（ステップＳ２４２；Ｙｅｓ）、予告演出を実行する制御が行われる（ステップＳ２４３）。予告演出期間ではない場合や（ステップＳ２４２；Ｎｏ）、ステップＳ２４３の制御を行った後には、リーチ演出期間であるか否かを判定する（ステップＳ２４４）。リーチ演出期間である場合には（ステップＳ２４４；Ｙｅｓ）、リーチ演出を実行する制御が行われる（ステップＳ２４５）。ステップＳ２４５の制御により、リーチ図柄となる飾り図柄が停止表示されてから、図柄表示色の変更後におけるリーチ演出を実行する場合に、大当り遊技状態の制御に関する示唆を行うとともに、パチンコ遊技機１の設定値に関する示唆を行うことができる。

【０３３１】

リーチ演出期間ではない場合や（ステップＳ２４４；Ｎｏ）、ステップＳ２４５の制御を行った後には、変更演出期間であるか否かを判定する（ステップＳ２４６）。変更演出期間は、リーチ図柄を用いた設定示唆演出が実行される場合に、図柄表示色を変更する演出の実行期間として、予め定められていればよい。変更演出期間である場合には（ステップＳ２４６；Ｙｅｓ）、変更演出を実行する制御が行われる（ステップＳ２４７）。変更演出期間ではない場合や（ステップＳ２４６；Ｎｏ）、ステップＳ２４７の制御を行った後には、例えば変動パターンに対応して決定された演出制御パターンにおける設定などに基づいて、その他、飾り図柄の可変表示動作を含めた可変表示中における演出を実行するための制御を行ってから（ステップＳ２４８）、可変表示中演出処理を終了する。

【０３３２】

変更演出期間は、変更演出の演出態様に応じて、異なる時間長に設定されてもよい。例えばパターンＲＥ－０の場合には変更演出期間が最も短い第１期間に設定され、パターン

ＲＥ－１の場合には変更演出期間が第１期間よりも長い第２期間に設定され、パターンＲＥ－２の場合には変更演出期間が第２期間よりも長い第３期間に設定され、パターンＲＥ－３の場合には変更演出期間が最も長い第４期間に設定されてもよい。一般的に遊技者は、有利なことを報知する演出（有利な演出）が実行された場合、その演出の画像または動画を、遊技者が所有する携帯端末にて撮影し、それをＳＮＳ（Social Networking Service）等の会員登録制のウェブサイトや、インターネット動画供給サイト等に投稿する傾向にある。しかしながら、このような有利な演出の実行期間が短いと、適切な撮影時間を確保できないという問題が生じる。その一方で、不利な場合にも行われることの多い演出（不利な演出）については、撮影意欲を喚起しないため、不利な演出の実行期間が長いと、かえって遊技者に不快感を与えてしまうという問題がある。そこで、有利な演出についての実行期間を長くして撮影時間を確保するとともに、不利な演出については有利な演出よりも実行期間を短くして不快感を低減させるようにする。これにより、遊技者にとって有利な演出が実行された場合に、遊技者が見逃すことを防止できるとともに、撮影時間を確保することができる。また、撮影時間を確保できることにより、撮影された画像や動画がインターネット上で遊技者により公開され、パチンコ遊技機１に対する公衆の興味を高めることができる。加えて、多くの場合に、どの遊技場のどのパチンコ遊技機１にて撮影したものかも含めて公開されることにより、遊技場側からすれば、遊技者により遊技場の宣伝が行われたことになる。このように、パチンコ遊技機１の設定値に関する示唆が行われた場合に撮影時間を確保することにより、遊技者のみならず、遊技場側にも相乗的な効果をもたらすことになる。

【０３３３】

可変表示時間が経過した場合には（ステップＳ２４１；Ｙｅｓ）、主基板１１から伝送される図柄確定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップＳ２４９）。図柄確定コマンドの受信がなければ（ステップＳ２４９；Ｎｏ）、可変表示中演出処理を終了して待機する。なお、可変表示時間が経過した後、図柄確定コマンドを受信することなく所定時間が経過した場合には、図柄確定コマンドを正常に受信できなかったことに対応して、所定のエラー処理が実行されるようにしてもよい。図柄確定コマンドの受信があった場合には（ステップＳ２４９；Ｙｅｓ）、飾り図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄（確定飾り図柄）を導出表示させる制御を行う（ステップＳ２５０）。続いて、大当り開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップＳ２５１）。また、演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理に対応した値である“３”に更新してから（ステップＳ２５２）、可変表示中演出処理を終了する。

【０３３４】

図１１－６は、設定示唆演出の実行例を示している。図１１－６（Ａ）は、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様でリーチ成立となる演出実行例ＨＤ１０１を示している。「左」と「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒには７の数字に対応する飾り図柄が停止表示されることで、リーチ成立となりノーマルリーチのリーチ演出が実行される。図１１－６（Ｂ）は、ノーマルリーチのリーチ演出がスーパーリーチのリーチ演出に移行するリーチ発展となる演出実行例ＨＤ１０２を示している。画像表示装置５の表示画面では飾り図柄が縮小表示され、スーパーリーチのリーチ演出における演出画像の表示が行われる。図１１－６（Ｃ）は、設定示唆演出となる変更演出が実行される演出実行例ＨＤ１０３を示している。停止表示されているリーチ図柄に重畳して、変更演出に対応する演出表示が表示される。また、「図柄表示色変更！！」といったメッセージを報知する演出画像が表示されることで、図柄表示色を変更する示唆が行われる。

【０３３５】

図１１－６（Ｄ１）は、パターンＲＥ－０により図柄表示色が変化しない演出実行例ＨＤ１１１を示している。図１１－６（Ｄ２）は、パターンＲＥ－１により図柄表示色が銅色に変化する演出実行例ＨＤ１１２を示している。図１１－６（Ｄ３）は、パターンＲＥ－２により図柄表示色が銀色に変化する演出実行例ＨＤ１１３を示している。図１１－６（Ｄ４）は、パターンＲＥ－３により図柄表示色が金色に変化する演出実行例ＨＤ１１３

を示している。演出実行例ＨＤ１１１では、パターンＲＥ－０によりリーチ図柄の表示色が変化せず、通常表示色である赤色のまま変更されない。このように図柄表示色が変更されない失敗演出（ガセ演出）が実行され、遊技者にとって有利な設定値である期待度が低いことを示唆する。演出実行例ＨＤ１１２では、パターンＲＥ－１によりリーチ図柄の表示色が銅色に変更されることで、設定値が２以上であることの確定を示唆する。演出実行例ＨＤ１１３では、パターンＲＥ－２によりリーチ図柄の表示色が銀色に変更されることで、遊技者にとって有利な設定値である期待度が高いことを示唆する。演出実行例ＨＤ１１４では、パターンＲＥ－３によりリーチ図柄の表示色が金色に変更されることで、最高の設定値となる６の確定を示唆する。

【０３３６】

設定示唆演出は、リーチ図柄の表示色を変更可能な変更演出の他にも、例えば擬似連演出や先読み予告演出など、任意の演出によって大当り期待度を示唆するとともに、パチンコ遊技機１の設定値に関する示唆を行うことができるようにしてもよい。可変表示の実行中に、大当り遊技状態の制御に関する示唆を行った後に、パチンコ遊技機１の設定値に関する示唆を行うことができる演出であってもよい。任意の演出を実行する場合に、大当り遊技状態の制御に関する示唆を行った後、大当り遊技状態の制御に関する示唆を継続して行う場合と、大当り遊技状態の制御に関する示唆を継続して行うとともにパチンコ遊技機１の設定値に関する示唆を行う場合とを含むものであってもよい。任意の演出を実行する場合に、大当り遊技状態の制御に関する示唆を行った後、その示唆が終了する場合と、大当り遊技状態の制御に関する示唆を継続して行うとともにパチンコ遊技機１の設定値に関する示唆を行う場合とを含むものであってもよい。

【０３３７】

パチンコ遊技機１の設定値に関する示唆は、パチンコ遊技機１における設定値を示唆するものに限定されず、例えばパチンコ遊技機１における設定値が変更されたか否かを示唆するものであってもよい。例えば、複数の設定示唆パターンは、パチンコ遊技機１における設定値が変更されたか否かに応じて、決定割合が異なるパターンが含まれてもよい。パチンコ遊技機１における設定値が変更された場合に、高い割合で決定されるパターンの演出態様による示唆が行われることで、設定値の変更があったことを遊技者が認識できるように、演出を多様化して遊技興趣を向上させることができる。

【０３３８】

可変表示の実行中には、大当り遊技状態の制御に関する示唆を行う一方で、パチンコ遊技機１の設定値に関する示唆を行わないようにしてもよい。その後、可変表示の表示結果が「大当り」となった場合に、大当り開始演出（ファンファーレ演出）や大当り中演出（第１ラウンドや第２ラウンドに対応する演出など）の実行に伴い、パチンコ遊技機１の設定値に関する示唆を行うようにしてもよい。大当り遊技状態の制御に関する示唆を行うことなく、パチンコ遊技機１の設定値に関する示唆が行われる場合があってもよい。

【０３３９】

大当り遊技状態の制御に関する示唆の一部または全部に代えて、あるいは、大当り遊技状態の制御に関する示唆の一部または全部とともに、大当り遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な状態の制御に関する示唆を行うものであってもよい。例えば、大当り遊技状態の終了後に制御される確変状態に関する示唆を行うものであってもよい。その他、有利状態として、遊技者にとって有利な任意の遊技価値が付与される状態に関して、制御されるか否かなどに応じた示唆を行うものであってもよい。

【０３４０】

（特徴部１０ＳＨの説明）

次に、この実施の形態の特徴部１０ＳＨについて説明する。

【０３４１】

特徴部１０ＳＨに係る遊技機は、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る。例えば、パチンコ遊技機１は、前述のとおり、遊技者にとって有利な大当り遊技状態に制御可能である。

【０３４２】
特徴部１０ＳＨに係る遊技機は、遊技者が操作可能な操作手段を備える。例えば、パチンコ遊技機１は、遊技者が押下操作等により所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂを備える。
【０３４３】
特徴部１０ＳＨに係る遊技機は、操作手段が振動する振動演出を実行可能な振動演出実行手段を備える。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プッシュボタン３１Ｂが振動する振動演出を実行可能である。
【０３４４】
特徴部１０ＳＨに係る遊技機は、遊技者の視線を操作手段に誘導する視線誘導演出を実行可能な視線誘導演出実行手段を備える。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技者の視線をプッシュボタン３１Ｂに誘導する視線誘導演出を実行可能である。
【０３４５】
特徴部１０ＳＨに係る遊技機は、振動演出が実行されないときよりも、振動演出が実行されるときの方が、有利状態に制御される期待度が高い。例えば、パチンコ遊技機１は、振動演出が実行されないときよりも、振動演出が実行されるときの方が、大当り信頼度が高い。
【０３４６】
特徴部１０ＳＨに係る振動演出実行手段は、第１タイミングと、第１タイミングよりも後の第２タイミングと、において、振動演出を実行可能である。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングＴ１と、リーチが成立したタイミングＴ２と、のうちのいずれかのタイミングと、タイミングＴ１、タイミングＴ２よりも後の、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングＴ３と、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングＴ４と、のうちのいずれかのタイミングと、において、振動演出を実行可能である。
【０３４７】
特徴部１０ＳＨに係る振動演出実行手段は、第１タイミングであるか第２タイミングであるかにかかわらず、共通の態様で振動演出を実行可能である。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイミングＴ１とタイミングＴ２とのうちのいずれかのタイミングであるか、タイミングＴ３とタイミングＴ４とのうちのいずれかのタイミングであるか、にかかわらず、プッシュボタン３１Ｂの振動時間と発光色とが共通する態様で振動演出を実行可能である。
【０３４８】
特徴部１０ＳＨに係る視線誘導演出実行手段は、第１タイミングにおいて視線誘導演出を実行しない。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイミングＴ１とタイミングＴ２とにおいて視線誘導演出を実行しない。
【０３４９】
特徴部１０ＳＨに係る視線誘導演出実行手段は、第２タイミングにおいて振動演出が実行される前に視線誘導演出を実行可能である。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイミングＴ３とタイミングＴ４とにおいて振動演出が実行される前に視線誘導演出を実行可能である。
【０３５０】
特徴部１０ＳＨに係る振動演出実行手段は、視線誘導演出が実行されているときに振動演出を実行可能である。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、視線誘導演出が実行されているときに振動演出を実行可能である。
【０３５１】
特徴部１０ＳＨに係る遊技機は、振動演出とも視線誘導演出とも異なる特定演出を実行可能な特定演出実行手段を備える。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチのリーチ演出を実行可能である。
【０３５２】

特徴部１０ＳＨに係る振動演出実行手段は、特定演出が実行されているときに振動演出を実行可能である。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチのリーチ演出が実行されているときに振動演出を実行可能である。

【０３５３】

特徴部１０ＳＨに係る遊技機は、表示を行う表示手段を備える。例えば、パチンコ遊技機１は、各種の演出画像を表示する画像表示装置５を備える。

【０３５４】

特徴部１０ＳＨに係る視線誘導演出の表示は、所定情報の表示よりもプライオリティが低く、所定情報とは異なる情報の表示よりもプライオリティが高い。例えば、視線誘導演出の演出画像は、常時小図柄や保留数表示、各種のエラー報知よりもプライオリティが低く、保留表示やアクティブ表示、背景画像、飾り図柄よりもプライオリティが高い。

【０３５５】

（パチンコ遊技機１の構成等）

図１２－１は、特徴部１０ＳＨに係るパチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。

【０３５６】

プッシュボタン３１Ｂは、透光性のある部材によって形成されており、プッシュボタン３１Ｂの内部には遊技効果用の遊技効果ランプ９Ｂが設けられている。このような構成によれば、遊技効果ランプ９Ｂが点灯することにより、プッシュボタン３１Ｂを発光させることができる。

【０３５７】

また、プッシュボタン３１Ｂは、振動モータ１３１の駆動により、振動可能に構成されている。振動モータ１３１は、例えば、重心に偏りがある錘がモータ軸に設けられた偏心モータで構成され、プッシュボタン３１Ｂの内部や接近した位置に設けられる。なお、プッシュボタン３１Ｂの振動態様を多彩にするために、複数の振動モータ１３１を設けるようにしてもよい。

【０３５８】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技効果用の遊技効果ランプ９Ｌ、９Ｒが設けられている。遊技効果ランプ９Ｌは、プッシュボタン３１Ｂの左側に設けられており、パチンコ遊技機１の中央から外側に向かって左右に延びている。同様に、遊技効果ランプ９Ｒは、プッシュボタン３１Ｂの右側に設けられており、パチンコ遊技機１の中央から外側に向かって左右に延びている。遊技効果ランプ９Ｌ、９Ｒには、遊技効果ランプ９Ｌ、９Ｒの延在方向に沿って、複数のＬＥＤが内蔵されている。

【０３５９】

（基板構成）

図１２－２は、特徴部１０ＳＨに係るパチンコ遊技機１に搭載された各種の制御基板等を示す構成図である。

【０３６０】

表示制御部１２３は、演出画像の表示に同期して遊技効果ランプ９Ｂ、９Ｌ、９Ｒの点灯／消灯を行うため、ランプ信号をランプ制御基板１４に供給する。ランプ制御基板１４は、遊技効果ランプ９Ｂ、９Ｌ、９Ｒを駆動する各種回路を搭載しており、ランプ信号に基づき遊技効果ランプ９Ｂ、９Ｌ、９Ｒを駆動し、ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ９Ｂ、９Ｌ、９Ｒを点灯／消灯する。このようにして、表示制御部１２３は、ランプの点灯／消灯を制御する。なお、ランプの点灯／消灯の制御は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するようにしてもよい。

【０３６１】

パチンコ遊技機１には、例えば、モータ制御基板１３０が搭載されている。表示制御部１２３は、演出画像の表示に同期して振動モータ１３１を駆動するため、モータ信号をモータ制御基板１３０に供給する。モータ制御基板１３０は、振動モータ１３１を駆動する各種回路を搭載しており、モータ信号が指定する態様で振動モータ１３１を駆動する。こ

のようにして、表示制御部１２３は、振動モータ１３１を制御する。なお、振動モータ１３１の制御は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するようにしてもよい。

【０３６２】

（可変表示開始設定処理）

図１２－３は、特徴部１０ＳＨに係る可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図９の可変表示開始設定処理にて、図１２－３に示す処理を実行する。

【０３６３】

まず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、これから実行する可変表示の変動パターン、及びこれから実行する可変表示の表示結果に基づいて、最終停止図柄を決定する（ステップ１０ＳＨＳ１）。変動パターン及び表示結果は、可変表示開始時に主基板１１から伝送され、コマンド解析処理で解析された演出制御コマンドによって特定される。最終停止図柄は、変動パターンと表示結果との組み合わせに応じてＲＯＭ１２１に予め用意されており、抽選等により決定される。抽選は、ここでは、乱数値、及びＲＯＭ１２１に予め用意されたテーブルによる決定方法をいう。乱数値は、乱数回路１２４又は演出用乱数更新処理で更新される演出用乱数の１つを使用する。

【０３６４】

その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、振動演出の実行の有無と、振動演出を実行するときの振動演出の実行パターンと、を決定する（ステップ１０ＳＨＳ２）。振動演出とは、プッシュボタン３１Ｂが振動する演出である。この実施の形態の演出制御用ＣＰＵ１２０は、予告演出と連動しない振動演出を実行可能である。ステップ１０ＳＨＳ２の処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、乱数値、及びＲＯＭ１２１に予め用意されたテーブルによる抽選により、振動演出の実行の有無と、振動演出を実行するときの振動演出の実行パターンと、を決定する。

【０３６５】

ステップ１０ＳＨＳ２の抽選において参照されるテーブルでは、振動演出が実行されるときには振動演出が実行されないときよりも大当り信頼度が高くなり、振動演出を実行するときには振動演出の実行パターンに応じて大当り信頼度が異なるように、乱数値と比較される決定値が、振動演出の有無と、振動演出を実行するときの振動演出の実行パターンと、の決定結果に割り当てられていればよい。

【０３６６】

ここで、ある演出Ａの大当り信頼度は、例えば、（表示結果が「大当り」となるときに演出Ａが実行される確率）×（表示結果が「大当り」となる確率）／｛（表示結果が「大当り」となるときに演出Ａが実行される確率）×（表示結果が「大当り」となる確率）＋（表示結果が「大当り」とならないときに演出Ａが実行される確率）×（表示結果が「大当り」とならない確率）｝によって算出される。

【０３６７】

したがって、ステップ１０ＳＨＳ２の抽選において参照されるテーブルでは、振動演出の実行パターンに応じた大当り信頼度が所定の値となるように、表示結果が「大当り」となるときに各実行パターンの振動演出が実行される確率と、表示結果が「大当り」とならないときに各実行パターンの振動演出が実行される確率と、が規定されていればよい。

【０３６８】

（振動演出の内容と大当り信頼度）

図１２－４は、振動演出の内容と大当り信頼度の一例を示す説明図である。この実施の形態の演出制御用ＣＰＵ１２０は、振動演出の実行タイミングと、振動演出によるプッシュボタン３１Ｂの振動時間と、振動演出によるプッシュボタン３１Ｂの発光色と、の組み合わせに応じて、実行パターンＳＥ１～ＳＥ１０の複数種類の振動演出を実行可能である。

【０３６９】

この実施の形態の演出制御用ＣＰＵ１２０は、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミ

ングＴ１と、リーチが成立したタイミングＴ２と、のうちのいずれかのタイミングにおいて、振動演出を実行可能である。即ち、演出制御用ＣＰＵ１２０は、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングＴ１において振動演出を実行するときには、リーチが成立したタイミングＴ２において振動演出を実行しない。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、リーチが成立したタイミングＴ２において振動演出を実行するときには、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングＴ１において振動演出を実行しない。この実施の形態の演出制御用ＣＰＵ１２０は、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングＴ１における振動演出として、実行パターンＳＥ１～ＳＥ３の振動演出を実行可能である。また、この実施の形態の演出制御用ＣＰＵ１２０は、リーチが成立したタイミングＴ２における振動演出として、実行パターンＳＥ４の振動演出を実行可能である。

【０３７０】

また、この実施の形態の演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイミングＴ１、タイミングＴ２よりも後の、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングＴ３と、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングＴ４と、のうちのいずれかのタイミングにおいて、振動演出を実行可能である。即ち、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングＴ３において振動演出を実行するときには、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングＴ４において振動演出を実行しない。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングＴ４において振動演出を実行するときには、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングＴ３において振動演出を実行しない。この実施の形態の演出制御用ＣＰＵ１２０は、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングＴ３における振動演出として、実行パターンＳＥ５～ＳＥ７の振動演出を実行可能である。また、この実施の形態の演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングＴ４における振動演出として、実行パターンＳＥ８～ＳＥ１０の振動演出を実行可能である。

【０３７１】

このような構成によれば、スーパーリーチのリーチ演出が実行されているときに振動演出が実行されることがあるため、興趣を向上させることができる。

【０３７２】

また、この実施の形態の演出制御用ＣＰＵ１２０は、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングＴ１であるか、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングＴ３であるか、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングＴ４であるか、にかかわらず、プッシュボタン３１Ｂを１．５秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン３１Ｂを白色に発光させる態様の振動演出と、プッシュボタン３１Ｂを３秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン３１Ｂを赤色に発光させる態様の振動演出と、を実行可能である。この実施の形態の演出制御用ＣＰＵ１２０は、プッシュボタン３１Ｂを１．５秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン３１Ｂを白色に発光させる態様の振動演出として、実行パターンＳＥ１、ＳＥ５、ＳＥ８の振動演出を実行可能である。また、この実施の形態の演出制御用ＣＰＵ１２０は、プッシュボタン３１Ｂを３秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン３１Ｂを赤色に発光させる態様の振動演出として、実行パターンＳＥ２、ＳＥ６、ＳＥ９の振動演出を実行可能である。

【０３７３】

また、この実施の形態の演出制御用ＣＰＵ１２０は、振動演出を実行可能ないずれのタイミングであるかにかかわらず、プッシュボタン３１Ｂを３秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン３１Ｂを虹色に発光させる態様の振動演出を実行可能である。この実施の形態の演出制御用ＣＰＵ１２０は、プッシュボタン３１Ｂを３秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン３１Ｂを虹色に発光させる態様の振動演出として、実行パターンＳＥ３、ＳＥ４、ＳＥ７、ＳＥ１０の振動演出を実行可能である。

【０３７４】

そして、この実施の形態では、プッシュボタン３１Ｂを１．５秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン３１Ｂを白色に発光させる態様の振動演出が実行されるときよりも

、プッシュボタン３１Ｂを３秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン３１Ｂを赤色に発光させる態様の振動演出が実行されるときの方が、大当り信頼度が高い。また、この実施の形態では、プッシュボタン３１Ｂを３秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン３１Ｂを虹色に発光させる態様の振動演出の大当り信頼度は１００％であり、表示結果が「大当り」となることを確定的に報知する。

【０３７５】

このような構成によれば、プッシュボタン３１Ｂが振動したときに、プッシュボタン３１Ｂが何色に発光しているかと、プッシュボタン３１Ｂが何秒間にわたって振動するかに注目させることができる。

【０３７６】

また、この実施の形態では、プッシュボタン３１Ｂを１．５秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン３１Ｂを白色に発光させる態様の振動演出が実行されるときと、プッシュボタン３１Ｂを３秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン３１Ｂを赤色に発光させる態様の振動演出が実行されるときには、その振動演出の実行タイミングによって、大当り信頼度が異なる。例えば、同じ態様の振動演出であっても、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングＴ３において実行されるときよりも、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングＴ１において実行されるときの方が、大当り信頼度が高い。また、同じ態様の振動演出であっても、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングＴ１において実行されるときよりも、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングＴ４において実行されるときの方が、大当り信頼度が高い。

【０３７７】

このような構成によれば、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングＴ１において振動演出が実行されることに対する期待感を高めることができる。また、タイミングＴ１において振動演出が実行されなかったときに飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となった場合、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングＴ３ではなく、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングＴ４において振動演出が実行されることに対する期待感を高めることができる。そして、実際に、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングＴ３において振動演出が実行されなかったときには、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングＴ４において振動演出が実行されることに対する期待感をより高めることができる。

【０３７８】

なお、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングＴ３において実行可能な振動演出の大当り信頼度は、ノーマルリーチの信頼度よりも高くなっていればよい。また、複数種類のノーマルリーチのリーチ演出を実行可能であり、ノーマルリーチのリーチ演出の種類によって大当り信頼度が異なる場合、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングＴ３において実行可能な振動演出の大当り信頼度は、そのときに実行されているノーマルリーチのリーチ演出の大当り信頼度よりも高くなっているか、いずれの種類のノーマルリーチのリーチ演出の大当り信頼度よりも高くなっていればよい。

【０３７９】

同様に、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングＴ４において実行可能な振動演出の大当り信頼度は、スーパーリーチの信頼度よりも高くなっていればよい。また、複数種類のスーパーリーチのリーチ演出を実行可能であり、スーパーリーチのリーチ演出の種類によって大当り信頼度が異なる場合、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングＴ４において実行可能な振動演出の大当り信頼度は、そのときに実行されているスーパーリーチのリーチ演出の大当り信頼度よりも高くなっているか、いずれの種類のスーパーリーチのリーチ演出の大当り信頼度よりも高くなっていればよい。

【０３８０】

このような構成によれば、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングＴ３において実行可能な振動演出や、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングＴ４において実行可能な振動演出を、チャンスアップの演出とすることができる。

【０３８１】
また、この実施の形態では、リーチが成立したタイミングＴ２において振動演出が実行されるときには、必ず、プッシュボタン３１Ｂを３秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン３１Ｂを虹色に発光させる態様の振動演出が実行され、表示結果が「大当り」となることが確定的に報知される。
【０３８２】
このような構成によれば、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングＴ１ではなく、リーチが成立したタイミングＴ２において振動演出が実行されることに対する期待感を高めることができる。そして、実際に、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングＴ１において振動演出が実行されなかったときには、リーチが成立したタイミングＴ２において振動演出が実行されることに対する期待感をより高めることができる。
【０３８３】
このように、この実施の形態では、飾り図柄の可変表示の進行に伴って、振動演出が実行されることに対する期待感を複雑に変化させていくことができる。
【０３８４】
また、プッシュボタン３１Ｂを３秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン３１Ｂを虹色に発光させる態様の振動演出が実行される確率を、他の態様の振動演出が実行される確率と比較して十分に低く規定することにより、表示結果が「大当り」となることが確定的に報知されたときの興趣を高めることができる。
【０３８５】
また、この実施の形態では、振動演出としてプッシュボタン３１Ｂを振動させるときには、プッシュボタン３１Ｂを必ず発光させている。
【０３８６】
このような構成によれば、プッシュボタン３１Ｂが振動していることを視覚的に認識させることができ、プッシュボタン３１Ｂが振動していることを認識させる機会を高めることができる。
【０３８７】
図１２－３の説明に戻り、その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１０ＳＨＳ２の決定結果によれば、今回の可変表示における、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングＴ３と、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングＴ４と、のうちのいずれかのタイミングにおいて、振動演出を実行するか否かを判定する（ステップ１０ＳＨＳ３）。
【０３８８】
そして、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングＴ３と、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングＴ４と、のうちのいずれかのタイミングにおいて、振動演出を実行する場合（ステップ１０ＳＨＳ３；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、視線誘導演出の実行の有無を決定する（ステップ１０ＳＨＳ４）。視線誘導演出とは、遊技者の視線をプッシュボタン３１Ｂに誘導する演出である。ステップ１０ＳＨＳ４の処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、乱数値、及びＲＯＭ１２１に予め用意されたテーブルによる抽選により、視線誘導演出の実行の有無を決定する。ステップ１０ＳＨＳ４の処理にて参照されるテーブルでは、視線誘導演出の有無の決定割合が、いずれの態様の振動演出が実行されるかにかかわらず設定されている。つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、今回の振動演出がいずれの態様であるかにかかわらず同じ割合で、視線誘導演出の有無を決定する。
【０３８９】
このように、この実施の形態では、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングＴ３と、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングＴ４と、のうちのいずれかのタイミングにおいて、振動演出を実行する場合に、視線誘導演出を実行可能である。
【０３９０】
このような構成によれば、振動演出が実行される前にプッシュボタン３１Ｂに注目させ

ることができるので、振動演出による興趣を十分に高めることができる。
【０３９１】
一方、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングＴ１と、リーチが成立したタイミングＴ２と、のうちのいずれかのタイミングにおいて、振動演出を実行する場合、視線誘導演出を実行しない。
【０３９２】
ここで、表示結果が導出表示されるときに、「はずれ」の表示結果が表示された後、救済演出が実行されて、真の表示結果が導出表示されることがある。そのため、前回の可変表示の表示結果が導出表示されて、今回の可変表示が開始されているにもかかわらず、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングＴ１において視線誘導演出が実行されると、前回の可変表示において救済演出が実行されているかのような誤解を与えてしまう可能性がある。これに対し、この実施の形態では、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングＴ１においては視線誘導演出を実行しないので、そのような誤解を与えてしまうことを防止することができる。
【０３９３】
また、リーチが成立したタイミングＴ２において視線誘導演出が実行されると、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となったことを適切に認識させることができない可能性がある。これに対し、この実施の形態では、リーチが成立したタイミングＴ２においては視線誘導演出を実行しないので、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となったことを適切に認識させることができる。
【０３９４】
図１２－３の説明に戻り、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングＴ３と、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングＴ４と、のうちのいずれかのタイミングにおいて、振動演出を実行しない場合（ステップ１０ＳＨＳ３；Ｎｏ）、又はステップ１０ＳＨＳ４の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、リーチ演出等のその他の演出の実行の有無や、実行する演出の態様等を決定する（ステップ１０ＳＨＳ５）。具体的には、抽選により予告演出等の各種演出の実行の有無やその態様等を決定する。このとき、今回の表示結果や今回の変動パターン等に応じて抽選での決定割合を異ならせることにより、予告演出等の実行の有無やその態様に応じて大当り信頼度を異ならせる。また、今回のパターンがリーチを指定するものである場合には、その変動パターンが指定するリーチ演出を実行すると決定する。
【０３９５】
その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行すると決定した演出の開始タイミングを設定する（１０ＳＨＳ６）。具体的に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、今回の変動パターンに対応する特図変動時間に応じたタイマ値を、演出制御プロセスタイマに初期値として設定すると共に、実行すると決定した演出の種類や態様等を特定する演出特定データと、演出の実行タイミングを演出制御プロセスタイマのタイマ値との比較により示す実行タイミング特定タイマ値と、を対応付けてＲＡＭ１２２のタイマ値格納領域に格納する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行すると決定した演出が複数ある場合には、各演出について、演出特定データと実行タイミング特定タイマ値とをタイマ値格納領域に格納する。
【０３９６】
その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、今回の変動パターンが指定する態様、且つ、決定した最終停止図柄を導出する飾り図柄の可変表示の実行開始の指示を表示制御部１２３に供給する（１０ＳＨＳ７）。表示制御部１２３は、指示を受け、飾り図柄の可変表示を開始させる。なお、このとき、可変表示対応表示の表示を更新してもよい。
【０３９７】
その後、演出プロセスフラグの値を「２」に更新してから（ステップ１０ＳＨＳ８）、可変表示開始設定処理を終了する。
【０３９８】
（振動演出と視線誘導演出の実行タイミングと演出期間）

図１２－５は、振動演出と視線誘導演出の実行タイミングと演出期間の一例を示す図である。演出制御用ＣＰＵ１２０は、前述のとおり、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングＴ１と、リーチが成立したタイミングＴ２と、のうちのいずれかのタイミングにおいて、振動演出を実行可能である。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、前述のとおり、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングＴ３と、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングＴ４と、のうちのいずれかのタイミングにおいて、振動演出を実行可能である。

【０３９９】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、前述のとおり、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングＴ３と、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングＴ４と、のうちのいずれかのタイミングにおいて振動演出を実行する場合、その前に視線誘導演出を実行可能である。

【０４００】

この実施の形態の演出制御用ＣＰＵ１２０は、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングＴ３において振動演出を実行する前に視線誘導演出を実行する場合、タイミングＴ３の４秒前に視線誘導演出を開始し、タイミングＴ３となったときに振動演出を開始する。同様に、この実施の形態の演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングＴ４において振動演出を実行する前に視線誘導演出を実行する場合、タイミングＴ４の４秒前に視線誘導演出を開始し、タイミングＴ４となったときに振動演出を開始する。この実施の形態の視線誘導演出の演出期間は、５秒間である。したがって、振動演出は、最初の１秒間、視線誘導演出が実行されているときに実行されることになる。

【０４０１】

このような構成によれば、振動演出と視線誘導演出との一体感が生じるため、演出効果を高めることができる。

【０４０２】

（演出動作例）

図１２－６、図１２－７は、振動演出と視線誘導演出の演出動作例を示す図である。この演出動作例では、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングＴ４において振動演出を実行する例について説明する。

【０４０３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、複数種類のスーパーリーチのリーチ演出を実行可能である。演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチのリーチ演出において、そのスーパーリーチの種類に対応する背景画像を表示する。この例では、図１２－６（Ａ）に示すように、スーパーリーチの種類に対応する背景画像として、「山の景色」の背景画像１０ＳＨＹが表示されている。

【０４０４】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチのリーチ演出を開始すると、リーチが成立したときに停止表示された飾り図柄を縮小させて表示する。この例では、図１２-６（Ａ）に示すように、リーチが成立したときに「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに停止表示された飾り図柄を縮小させた「左」のリーチ飾り図柄１０ＳＨ５Ｌと、リーチが成立したときに「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに停止表示された飾り図柄を縮小させた「右」のリーチ飾り図柄１０ＳＨ５Ｒと、が表示されている。

【０４０５】

また、画像表示装置５の画面の左下隅部には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒよりも小さい小図柄表示エリア１０ＳＨＫが設けられている。小図柄表示エリア１０ＳＨＫでは、特別図柄や飾り図柄の可変表示と同期して、小図柄の可変表示が行われる。小図柄を示す演出画像は、報知情報画像ともいう。したがって、画像表示装置５の画面上に設けられた小図柄表示エリア１０ＳＨＫでは、報知情報画像となる小図柄を示す演出画像の可変表示が行われ、表示結果となる確定小図柄を示す演出画像が

導出される。
【０４０６】
このように、画像表示装置５の画面上では、飾り図柄とは異なる小図柄の可変表示が行われる。飾り図柄の可変表示が開始されてから表示結果となる確定飾り図柄が導出されるまでの期間では、小図柄の可変表示が一定の表示態様で継続して行われ、画面上から消えたり遮蔽物で遮蔽されたりすることがない。したがって、小図柄表示エリア１０ＳＨＫは、常に視認可能となるように構成され、遊技者は、小図柄表示エリア１０ＳＨＫにおける小図柄の可変表示を、常に視認することができる。小図柄表示エリア１０ＳＨＫにて可変表示される小図柄は、常時小図柄あるいは演出用小図柄ともいう。小図柄表示エリア１０ＳＨＫでは、例えば、飾り図柄において数字を示す部位と同様に数字を示す図柄といった、複数種類の飾り図柄のそれぞれと一部又は全部が共通する表示態様で、各々が識別可能な複数種類の小図柄を示す演出画像が、報知情報画像として可変表示されてもよい。なお、小図柄は、飾り図柄が非表示のときのみ表示されるようにしてもよい。例えば、飾り図柄の可変表示がリーチ態様で表示された後に、かかる飾り図柄の可変表示に代えて、図１２－６（Ａ）に示すように、小図柄の可変表示が画像表示装置５の画面の左下隅部に表示されるようにしてもよい。
【０４０７】
なお、特別図柄と飾り図柄、更には普通図柄に次ぐ第４図柄が設けられ、特別図柄や飾り図柄の可変表示と同期して、第４図柄の可変表示が行われることがある。第４図柄の可変表示は、例えば、画像表示装置５の画面上又は画面外に設けられた第４図柄表示エリアにて、特定の表示色で一定の時間間隔にて表示と非表示とを繰り返す表示制御を継続することによって実現される。但し、第４図柄の可変表示における表示結果と比べた場合に、小図柄の可変表示における表示結果は、遊技者が認識し易い態様で表示されるようにしてもよい。
【０４０８】
また、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂは、例えば、図１２－１に示すように、パチンコ遊技機１における遊技領域の右側方といった、画像表示装置５の表示画面とは離れた位置に設けられている。そのため、画像表示装置５における表示による演出に注目している遊技者は、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおける表示状態を確認し難くなり、特別図柄の可変表示が進行中であるか否かや、表示結果が導出されたか否かを認識することが困難になる場合がある。これに対し、画像表示装置５の画面上に設けられた小図柄表示エリア１０ＳＨＫにおいて小図柄の可変表示を行い、その表示結果を導出することで、可変表示が進行中であるか否かや、表示結果が導出されたか否かを、遊技者が認識し易い態様で表示することができる。
【０４０９】
また、この例では、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示を表示するための保留表示エリア１０ＳＨＨと、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するためのアクティブ表示エリア１０ＳＨＡと、が表示されている。なお、スーパーリーチのリーチ演出が実行されているときには、保留表示エリア１０ＳＨＨとアクティブ表示エリア１０ＳＨＡとを表示しないようにしてもよい。
【０４１０】
また、画像表示装置５の画面の左隅部には、保留数表示エリア１０ＳＨＨＳが設けられている。保留数表示エリア１０ＳＨＨＳでは、保留表示エリア１０ＳＨＨと同様、特図ゲームに対応する飾り図柄の可変表示の保留数が特定可能に表示される。その表示態様は、算用数字で表示される態様である。
【０４１１】
そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、前述のとおり、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングＴ４の４秒前になると、視線誘導演出を実行する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、視線誘導演出として、例えば、視覚的な演出効果を利用して遊技者の視線をプッシュボタン３１Ｂに誘導する演出を実行する。

【０４１２】
この例では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、図１２－６（Ｂ）に示すように、ハンマーを持ったキャラクタを模したキャラクタ画像１０ＳＨＣと、プッシュボタン３１Ｂを模したボタン画像１０ＳＨＢと、を表示する。
【０４１３】
そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１２－６（Ｂ）～（Ｄ）に示すように、キャラクタがハンマーを振り上げる動作を行うようにキャラクタ画像１０ＳＨＣの態様を変化させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、キャラクタがハンマーを振り上げる動作に合わせて、図１２－６（Ｂ）～（Ｄ）に示すように、遊技効果ランプ９Ｌ、９Ｒに内蔵されているＬＥＤを、内側から外側に光点が移動するように点灯させる。
【０４１４】
その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１２－７（Ｅ）、（Ｆ）に示すように、キャラクタがハンマーを振り下ろす動作を行うようにキャラクタ画像１０ＳＨＣの態様を変化させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、キャラクタがハンマーを振り下ろす動作に合わせて、図１２－７（Ｅ）、（Ｆ）に示すように、遊技効果ランプ９Ｌ、９Ｒに内蔵されているＬＥＤを、外側から内側に光点が移動するように点灯させる。
【０４１５】
その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１２－７（Ｇ）に示すように、タイミングＴ４となったときに、キャラクタが振り下ろしたハンマーがボタン画像１０ＳＨＢにぶつかり、ボタン画像１０ＳＨＢから星を模した複数の「星」のエフェクト画像１０ＳＨＳが飛び散るように各種画像の態様を変化させる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１２－７（Ｇ）に示すように、タイミングＴ４となったときに、振動演出を開始し、プッシュボタン３１Ｂを振動させると共に、プッシュボタン３１Ｂに内蔵されている遊技効果ランプ９Ｂと、遊技効果ランプ９Ｌ、９Ｒと、を点灯させる。
【０４１６】
そして、タイミングＴ４の１秒後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１２－７（Ｈ）に示すように、視線誘導演出を終了する。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、振動演出によるプッシュボタン３１Ｂの振動時間が経過したときに、振動演出を終了し、プッシュボタン３１Ｂの振動を停止させると共に、プッシュボタン３１Ｂに内蔵されている遊技効果ランプ９Ｂと、遊技効果ランプ９Ｌ、９Ｒと、を消灯させる。
【０４１７】
ここで、プッシュボタン３１Ｂは、例えば、図１２－１に示すように、パチンコ遊技機１における遊技領域の下方といった、画像表示装置５の表示画面とは離れた位置に設けられている。そのため、画像表示装置５における表示による演出に注目している遊技者は、プッシュボタン３１Ｂの状態を確認し難くなり、プッシュボタン３１Ｂが振動しているか否かや、プッシュボタン３１Ｂが点灯しているか否かを認識することが困難になる場合がある。これに対し、振動演出が実行される前に、画像表示装置５の画面上にて視線誘導演出を実行することで、プッシュボタン３１Ｂが振動する前にプッシュボタン３１Ｂに注目させることができ、プッシュボタン３１Ｂの振動を好適に認識させて振動演出による興趣を十分に高めることができる。
【０４１８】
なお、視線誘導演出の表示のプライオリティは、常時小図柄や保留数表示よりも低く設定されている。このプライオリティの設定は、複数のレイヤのうち、常時小図柄や保留数表示を表示するレイヤよりも背面側のレイヤにて、視線誘導演出の表示を行うことにより実現可能である。
【０４１９】
この例では、図１２－７（Ｇ）に示すように、小図柄表示エリア１０ＳＨＫに表示されている常時小図柄よりも背面側に「星」のエフェクト画像１０ＳＨＳが表示されており、視線誘導演出の表示である「星」のエフェクト画像１０ＳＨＳは、常時小図柄よりもプライオリティが低いといえる。

【０４２０】
　また、この例では、図１２－７（Ｇ）に示すように、保留数表示エリア１０ＳＨＨＳに表示されている保留数表示よりも背面側に「星」のエフェクト画像１０ＳＨＳが表示されており、視線誘導演出の表示である「星」のエフェクト画像１０ＳＨＳは、保留数表示よりもプライオリティが低いといえる。
【０４２１】
　一方、視線誘導演出の表示のプライオリティは、保留表示やアクティブ表示、背景画像、飾り図柄よりも高く設定されている。このプライオリティの設定は、複数のレイヤのうち、背景画像や飾り図柄を表示するレイヤよりも前面側のレイヤにて、視線誘導演出の表示を行うことにより実現可能である。
【０４２２】
　この例では、図１２－６（Ｂ）～図１２－７（Ｇ）に示すように、「山の景色」の背景画像１０ＳＨＹよりも前面側にキャラクタ画像１０ＳＨＣとボタン画像１０ＳＨＢが表示されており、視線誘導演出の表示であるキャラクタ画像１０ＳＨＣとボタン画像１０ＳＨＢは、「山の景色」の背景画像１０ＳＨＹよりもプライオリティが高いといえる。
【０４２３】
　また、この例では、図１２－６（Ｄ）に示すように、「左」のリーチ飾り図柄１０ＳＨ５Ｌと「右」のリーチ飾り図柄１０ＳＨ５Ｒよりも前面側にキャラクタ画像１０ＳＨＣのハンマーが表示されており、視線誘導演出の表示であるキャラクタ画像１０ＳＨＣは、「左」のリーチ飾り図柄１０ＳＨ５Ｌと「右」のリーチ飾り図柄１０ＳＨ５Ｒよりもプライオリティが高いといえる。
【０４２４】
　また、この例では、図１２－６（Ｄ）に示すように、「左」のリーチ飾り図柄１０ＳＨ５Ｌと「右」のリーチ飾り図柄１０ＳＨ５Ｒよりも前面側に「星」のエフェクト画像１０ＳＨＳが表示されており、視線誘導演出の表示である「星」のエフェクト画像１０ＳＨＳは、「左」のリーチ飾り図柄１０ＳＨ５Ｌと「右」のリーチ飾り図柄１０ＳＨ５Ｒよりもプライオリティが高いといえる。
【０４２５】
　また、この例では、図１２－６（Ｇ）に示すように、保留表示エリア１０ＳＨＨに表示されている保留表示よりも前面側に「星」のエフェクト画像１０ＳＨＳが表示されており、視線誘導演出の表示である「星」のエフェクト画像１０ＳＨＳは、保留表示よりもプライオリティが高いといえる。
【０４２６】
　また、この例では、図１２－６（Ｇ）に示すように、アクティブ表示エリア１０ＳＨＡに表示されているアクティブ表示よりも前面側に「星」のエフェクト画像１０ＳＨＳが表示されており、視線誘導演出の表示である「星」のエフェクト画像１０ＳＨＳは、アクティブ表示よりもプライオリティが高いといえる。
【０４２７】
　このような構成によれば、視線誘導演出が実行されているときに、常時小図柄や保留数表示の視認性を好適に確保しつつ、視線誘導演出の視認性を目立たせることができる。
【０４２８】
　また、この例では、図１２－６（Ｂ）～図１２－７（Ｇ）に示すように、視線誘導演出が実行されているときに、視線誘導演出の表示と、視線誘導演出の表示よりもプライオリティが高い常時小図柄や保留数表示と、を明るく表示し、その他の表示を暗く表示している。
【０４２９】
　このような構成によれば、視線誘導演出が実行されているときに、常時小図柄や保留数表示の視認性をより好適に確保しつつ、視線誘導演出の視認性をより目立たせることができる。
【０４３０】

（特徴部１０ＳＨの変形例）
特徴部１０ＳＨに係る発明は、上記実施の形態で説明したパチンコ遊技機１に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形及び応用が可能である。
【０４３１】
例えば図１２－３のステップ１０ＳＨＳ４の処理にて参照されるテーブルにおいて、視線誘導演出の有無の決定割合が、いずれの態様の振動演出が実行されるかに応じて設定されていてもよい。この場合に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、今回の振動演出が、プッシュボタン３１Ｂを１．５秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン３１Ｂを白色に発光させる態様の振動演出であるか、プッシュボタン３１Ｂを３秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン３１Ｂを赤色に発光させる態様の振動演出であるか、プッシュボタン３１Ｂを３秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン３１Ｂを虹色に発光させる態様の振動演出であるか、に応じて異なる割合で、視線誘導演出の有無を決定してもよい。ここでは、プッシュボタン３１Ｂを３秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン３１Ｂを赤色に発光させる態様の振動演出が実行される場合に、視線誘導演出を実行し易い。また、プッシュボタン３１Ｂを３秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン３１Ｂを虹色に発光させる態様の振動演出が実行される場合には、視線誘導演出を必ず実行する。つまり、視線誘導演出が実行される場合の方が、実行されない場合よりも、より大当り信頼度が高い振動演出の実行割合が高い。このような構成によれば、視線誘導演出が実行されることによって、より大当り信頼度が高い振動演出が実行されることに対する期待感を向上させることができる。
【０４３２】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、予告演出と連動する振動演出を実行可能とするようにしてもよい。この場合には、予告演出と連動する振動演出として、連動する予告演出と、振動演出によるプッシュボタン３１Ｂの振動時間と、振動演出によるプッシュボタン３１Ｂの発光色と、の組み合わせに応じて、複数種類の振動演出を実行可能であってもよい。演出制御用ＣＰＵ１２０は、可動体３２の動作態様により、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する役物予告演出を実行可能である。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高信頼度の役物予告演出と連動する振動演出を実行可能である。この振動演出は、可動体３２の動作に同期させてプッシュボタン３１Ｂを振動させると共に、プッシュボタン３１Ｂを白色に発光させる演出である。なお、この場合における振動演出の大当り信頼度は、連動する役物予告演出の大当り信頼度よりも高くなっていればよい。このような構成によれば、振動演出を、役物予告演出におけるチャンスアップの演出とすることができる。
【０４３３】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高信頼度のその他の予告演出と連動する振動演出を実行可能であってもよい。この振動演出は、予告演出にて表示される映像に同期させてプッシュボタン３１Ｂを振動させると共に、プッシュボタン３１Ｂを白色に発光させる演出である。なお、この場合における振動演出の大当り信頼度は、連動する予告演出の大当り信頼度よりも高くなっていればよい。このような構成によれば、振動演出を、予告演出におけるチャンスアップの演出とすることができる。
【０４３４】
また、パチンコ遊技機１は、大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出された後に、例えば、特定の通過ゲートや入賞口といったパチンコ遊技機１の遊技領域に設けられた特定の領域を遊技球が通過したことにより、大当り遊技状態が開始されるものであってもよい。その場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特定の領域を通過した遊技球が検出されたときに、大当り遊技状態にて実行されるラウンドの上限回数を報知するラウンド抽選演出を実行可能である。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ラウンド抽選演出と連動する振動演出を実行可能であってもよい。この振動演出は、ラウンド抽選演出においてラウンドの上限回数が報知されるときに、プッシュボタン３１Ｂを３秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン３１Ｂを白色に発光させる態様の演出であり、大当り遊技状態にて実行されるラウンドの上限回数が、複数の選択肢のうちの最小ラウンド数ではないことを報知する。

あるいは、振動演出として、ラウンド抽選演出においてラウンドの上限回数が報知されるときに、プッシュボタン３１Ｂを３秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン３１Ｂを虹色に発光させる態様の演出を実行することで、大当り遊技状態にて実行されるラウンドの上限回数が、複数の選択肢のうちの最高ラウンド数であることを確定的に報知してもよい。このような構成によれば、ラウンド抽選演出と連動する振動演出に対する注目を高めることができる。

【０４３５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、エラー報知処理を実行可能であってもよい。エラー報知処理では、主基板１１からエラーが発生したことを通知するエラーコマンドを受信したときや、演出制御基板１２におけるエラーが検出されたときに、エラーに対応するエラー報知を実行する。エラー報知処理では、エラーが検出されたときに、エラーに対応したエラー報知画像を画像表示装置５に表示する処理や、エラー報知音声をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力する処理が実行されればよい。演出制御用ＣＰＵ１２０は、視線誘導演出を実行しているときに、エラーに対応したエラー報知画像を画像表示装置５に表示可能である。その場合、視線誘導演出の表示は、エラー報知画像の表示よりもプライオリティが低ければよい。このような構成によれば、エラー報知画像を表示するときに視線誘導演出が実行されていても、エラー報知画像の視認性を好適に確保することができる。

【０４３６】

振動演出におけるプッシュボタン３１Ｂの振動時間は、視線誘導演出が実行されるときと、視線誘導演出が実行されないときとで、異なっていてもよい。例えば、視線誘導演出が実行されるときには、視線誘導演出が実行されないときよりも、振動演出におけるプッシュボタン３１Ｂの振動時間が長くなるようにすれば、視線誘導演出が実行されて振動演出が実行されたときの興趣を向上させることができる。また、例えば、視線誘導演出が実行されないときには、視線誘導演出が実行されるときよりも、振動演出におけるプッシュボタン３１Ｂの振動時間が長くなるようにすれば、視線誘導演出が実行されなかったとしても、プッシュボタン３１Ｂが振動していることを認識させ易い。

【０４３７】

振動演出におけるプッシュボタン３１Ｂの振動時間は、あるタイミングを基準にして、その基準となるタイミングよりも前のタイミングと、基準となるタイミングよりも後のタイミングと、において異なるようにしてもよい。例えば、振動演出におけるプッシュボタン３１Ｂの振動時間を、リーチが成立したタイミングＴ２を基準にして、タイミングＴ２よりも前のタイミングとなる飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングＴ１では１．５秒間とし、タイミングＴ２よりも後のタイミングとなるノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングＴ３やスーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングＴ４では３秒間とする等、あるタイミングを基準にして、その基準となるタイミングよりも前のタイミングにおける振動時間よりも、基準となるタイミングよりも後のタイミングにおける振動時間の方が、長くなるようにすればよい。このような構成によれば、基準となるタイミングよりも後に振動演出が実行されたときの演出効果を高めることができる。

【０４３８】

プッシュボタン３１Ｂの振動の強さに応じて、振動演出の大当り信頼度が異なるようにしてもよい。例えば、プッシュボタン３１Ｂを、第１の強さで振動させるときと、第１の強さよりも大きい第２の強さで振動させるときと、があり、プッシュボタン３１Ｂを第２の強さで振動させるときには、プッシュボタン３１Ｂを第１の強さで振動させるときよりも、振動演出の大当り信頼度が高くなるようにすればよい。このような構成によれば、プッシュボタン３１Ｂが振動したときの振動の強さに注目させることができる。

【０４３９】

振動演出の実行パターンと大当り信頼度は、第１機種のパチンコ遊技機１と、第１機種とは異なる第２機種のパチンコ遊技機１とで、共通していてもよい。このような構成によれば、第１機種のパチンコ遊技機１と、第２機種のパチンコ遊技機１と、において、それぞれ実行される振動演出の実行パターンと大当り信頼度のばらつきをなくすことができ、

遊技者の違和感が生じないようにすることができる。
【０４４０】
実行前の可変表示における大当り信頼度を予告する先読み予告演出として振動演出を実行するようにしてもよい。このような構成によれば、振動演出を実行する機会を増やすことができる。
【０４４１】
これに加えて、先読み予告演出として振動演出を実行する場合には、先読み予告演出としての振動演出におけるプッシュボタン３１Ｂの振動態様が、第１態様であるときと、第２態様であるときとで、先読み予告の対象となる実行前の可変表示における大当り信頼度が異なっていてもよい。例えば、先読み予告演出としての振動演出におけるプッシュボタン３１Ｂの振動態様が、所定時間にわたって継続して振動する態様であるときと、所定時間にわたって振動のオンとオフとを繰り返す態様であるときとで、先読み予告の対象となる実行前の可変表示における大当り信頼度が異なるようにする。このような構成によれば、先読み予告演出としての振動演出に対する注目を高めることができる。
【０４４２】
あるいは、先読み予告演出として振動演出を実行する場合には、先読み予告演出としての振動演出の実行タイミングは、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出としての振動演出を実行可能な複数のタイミングのうち、いずれか一のタイミングでのみ実行可能としてもよい。例えば、先読み予告演出としての振動演出は、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングＴ１でのみ実行可能とする。このような構成によれば、先読み予告としての振動演出を実行可能なタイミングとは異なるタイミングにおいて振動演出が実行されたときに、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出として振動演出が実行されたことを好適に認識させることができる。
【０４４３】
実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出としての振動演出を実行可能なタイミングにおいて、先読み予告演出として振動演出を実行する場合には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出としての振動演出におけるプッシュボタン３１Ｂの振動時間や振動態様と、先読み予告演出としての振動演出におけるプッシュボタン３１Ｂの振動時間や振動態様とを、異ならせてもよい。例えば、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングＴ１において先読み予告演出としての振動演出を実行可能とする場合、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出としての振動演出におけるプッシュボタン３１Ｂの振動時間を３秒間とし、先読み予告演出としての振動演出におけるプッシュボタン３１Ｂの振動時間を１．５秒間とする。あるいは、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出としての振動演出におけるプッシュボタン３１Ｂの振動態様を所定時間にわたって継続して振動する態様とし、先読み予告演出としての振動演出におけるプッシュボタン３１Ｂの振動態様を所定時間にわたって振動のオンとオフとを繰り返す態様とする。このような構成によれば、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出としての振動演出を実行可能なタイミングにおいて、先読み予告演出としての振動演出を実行可能とする場合に、いずれの振動演出が実行されたのかを容易に認識させることができる。
【０４４４】
第１機種のパチンコ遊技機１と、第１機種とは異なる第２機種のパチンコ遊技機１とで、振動演出の実行パターンと大当り信頼度とを共通にする場合には、特定タイミングにおいて実行される振動演出について、第１機種のパチンコ遊技機１にて実行される振動演出の態様と、第２機種のパチンコ遊技機１にて実行される振動演出の態様と、が異なっていても、大当り信頼度が共通していてもよい。例えば、リーチが成立したタイミングＴ２において実行される振動演出について、第１機種のパチンコ遊技機１にて実行される特定演出におけるプッシュボタン３１Ｂの発光態様と、第２機種のパチンコ遊技機１にて実行される振動演出におけるプッシュボタン３１Ｂの発光態様と、が異なっていても、大当り信頼度は１００％とする。このような構成によれば、パチンコ遊技機１の機種が異なってい

ても、特定のタイミングにおいて振動演出が実行されることに対する期待感を高めることができる。

【０４４５】

振動演出におけるプッシュボタン３１Ｂの振動時間は、例えば、視線誘導演出が実行されないときであれば、そのときに実行される演出の映像に合うように調整されるようにしてもよい。例えば、リーチが成立したタイミングＴ２において、リーチが成立したことを報知する報知演出を実行する場合、報知演出の映像が表示されている期間においてプッシュボタン３１Ｂを振動させる振動演出とする。このような構成によれば、視線誘導演出が実行されない場合でも、振動演出と、そのときに実行されている演出との一体感が生じるため、演出効果を高めることができる。

【０４４６】

第１機種のパチンコ遊技機１と、第１機種とは異なる第２機種のパチンコ遊技機１とで、振動演出の実行パターンと大当り信頼度とを共通にする場合には、同じ実行パターンの振動演出について、大当り信頼度の下限値のみを保障するようにしてもよい。このような構成によれば、例えば、振動演出を他の演出のチャンスアップの演出として実行するような場合に、他の演出の大当り信頼度との関係において、振動演出の大当り信頼度を柔軟に調整しつつも、遊技者の違和感が生じ難くすることができる。

【０４４７】

振動演出を、タイミングＴ１～Ｔ４とは異なるタイミングにおいて実行可能であってもよい。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、大当り組合せでない所定のリーチ組合せの飾り図柄を仮停止表示した後、そのリーチ態様よりも大当り信頼度の高いリーチ態様に発展することを煽る煽り演出を実行可能である。煽り演出が実行された後、大当り信頼度の高いリーチ態様に発展する場合と、大当り信頼度の高いリーチ態様に発展せずに表示結果が「はずれ」となる場合と、がある。大当り信頼度の高いリーチ態様に発展する場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、煽り演出の演出結果として大当り信頼度の高いリーチ態様に発展することを報知する煽り成功演出を実行する。一方、大当り信頼度の高いリーチ態様に発展せずに表示結果が「はずれ」となる場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、煽り演出の演出結果として大当り信頼度の高いリーチ態様に発展しないことを報知する煽り失敗演出を実行する。このような煽り演出を実行するにあたり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、煽り成功演出を実行するタイミングにおいて、振動演出を実行可能である。このような構成によれば、煽り成功演出が実行されたときの興趣を向上させることができる。

【０４４８】

煽り成功演出を実行するタイミングにおいて実行可能な振動演出におけるプッシュボタン３１Ｂの振動時間は、煽り成功演出の映像に合うように調整されるようにしてもよい。このような構成によれば、煽り成功演出が実行されたときの興趣をより向上させることができる。

【０４４９】

煽り成功演出を実行するタイミングにおいて実行可能な振動演出におけるプッシュボタン３１Ｂの発光色は、他のタイミングにおいて実行可能な複数種類の実行パターンの振動演出のうち、大当り信頼度が最も低い実行パターンの振動演出におけるプッシュボタン３１Ｂを発光色と同じ発光色としてもよい。このような構成によれば、煽り成功演出が実行されたときに、大当り信頼度の高いリーチ態様に発展しても表示結果が「はずれ」となる可能性があるところ、大当り信頼度を過度に高めてしまうことを抑制することができる。

【０４５０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示結果が「大当り」となる場合、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示する直前のタイミングにおいて、振動演出を実行可能である。このような構成によれば、確定飾り図柄が停止表示される直前のタイミングにおける興趣を向上させることができるだけでなく、振動演出そのものに対する期待感が高まり、その他のタイミングにおいても、振動演出が実行されたときの興趣を向上

させることができる。

【０４５１】

第１機種のパチンコ遊技機１と、第１機種とは異なる第２機種のパチンコ遊技機１とで、振動演出の実行パターンと大当り信頼度とを共通にする場合には、遊技者に対する有利度が異なる複数種類の大当り種別のうち、有利度が最も高い大当り種別とは異なる大当り種別の「大当り」となる場合にも、振動演出におけるプッシュボタン３１Ｂの発光色が「虹色」となり得るようにする。このような構成によれば、振動演出におけるプッシュボタン３１Ｂの発光色が「虹色」となったときに、有利度が最も高い大当り種別の「大当り」となるかのような誤解を与えないようにすることができる。

【０４５２】

大当り種別の別による遊技者に対する有利度が２種類しかない場合には、振動演出におけるプッシュボタン３１Ｂの発光色が「虹色」となる実行パターンを設けないようにしてもよい。このような構成によれば、振動演出においてプッシュボタン３１Ｂが「虹色」に発光したにもかかわらず、遊技者に対する有利度が低い大当り種別の「大当り」となることを防止することができ、振動演出に対する期待感が損なわれてしまうことを防止することができる。

【０４５３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、視線誘導演出として、聴覚的な演出効果を利用して遊技者の視線をプッシュボタン３１Ｂに誘導するようにしてもよい。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、振動演出が実行されているときに特定の効果音を出力するようにした上で、視線誘導演出として、その特定の効果音を、小さい音量から徐々に大きい音量に変化するように出力する。このような構成によれば、視覚的な演出効果を利用した視線誘導演出を認識困難な遊技者を、操作手段が振動する前に操作手段に注目させることができる。

【０４５４】

設定値に応じて大当りの当選確率が変わる構成とする場合には、同じ実行パターンの振動演出であっても、第１設定値であるときと、第１設定値とは異なる第２設定値であるときとで、その実行パターンの振動演出の大当り信頼度が異なっていてもよい。例えば、同じ実行パターンの振動演出であっても、設定値「６」であるときには、設定値「１」であるときよりも、その実行パターンの振動演出の大当り信頼度が高くなっていればよい。このような構成によれば、振動演出が実行されて表示結果が「大当り」となった場合、有利度の高い設定値であることに対する期待感を高めることができる。

【０４５５】

設定値に応じて大当りの当選確率が変わる構成とする場合には、第１設定値であるときと、第１設定値とは異なる第２設定値であるときとで、振動演出におけるプッシュボタン３１Ｂの振動時間や発光色が異なっていてもよい。このような構成によれば、振動演出によって、設定値を示唆することができる。例えば、「１」～「３」のうちのいずれかの設定値であるときと、「４」～「６」のうちのいずれかの設定値であるときとで、振動演出におけるプッシュボタン３１Ｂの振動時間や発光色が異なっていればよい。このような構成によれば、振動演出によって、遊技者にとって最も有利度の高い設定値「６」である可能性のある高設定であるか否かを示唆することができる。また、例えば、奇数の設定値であるときと、偶数の設定値であるときとで、振動演出におけるプッシュボタン３１Ｂの振動時間や発光色が異なっていればよい。このような構成によれば、振動演出によって、遊技者にとって最も有利度の高い設定値「６」である可能性のある偶数の設定値であるか否かを示唆することができる。

【０４５６】

リーチが成立したタイミングＴ２においても、プッシュボタン３１Ｂを１．５秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン３１Ｂを白色に発光させる態様の振動演出と、プッシュボタン３１Ｂを３秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン３１Ｂを赤色に発光させる態様の振動演出と、を実行可能としてもよい。このような構成によれば、リーチが成立したタイミングＴ２においても、振動演出が実行されることに対する注目のみならず

、振動演出が実行されたときの態様に注目させることができる。
【０４５７】
リーチが成立したタイミングＴ２においても、プッシュボタン３１Ｂを１．５秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン３１Ｂを白色に発光させる態様の振動演出と、プッシュボタン３１Ｂを３秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン３１Ｂを赤色に発光させる態様の振動演出と、を実行可能とする場合には、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングＴ１と、リーチが成立したタイミングＴ２と、のいずれのタイミングにおいても振動演出が実行されることがあってもよい。その場合、タイミングＴ１とタイミングＴ２とのいずれのタイミングにおいてもプッシュボタン３１Ｂを３秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン３１Ｂを虹色に発光させる態様の振動演出が実行されなかったとしても、タイミングＴ１における振動演出の実行パターンと、タイミングＴ２における振動演出の実行パターンとの組み合わせが、特定の組み合わせとなることによって、表示結果が「大当り」となることを確定的に報知するようにしてもよい。このような構成によれば、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングＴ１において振動演出が実行されたときに、プッシュボタン３１Ｂを３秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン３１Ｂを虹色に発光させる態様の振動演出が実行されなかったとしても、リーチが成立したタイミングＴ２において振動演出が実行されることに対する期待感を高めることができるだけでなく、タイミングＴ２における振動演出の態様に対する注目をより高めることができる。
【０４５８】
ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングＴ３と、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングＴ４と、のいずれのタイミングにおいても振動演出が実行されることがあってもよい。その場合、タイミングＴ３とタイミングＴ４とのいずれのタイミングにおいてもプッシュボタン３１Ｂを３秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン３１Ｂを虹色に発光させる態様の振動演出が実行されなかったとしても、タイミングＴ３における振動演出の実行パターンと、タイミングＴ４における振動演出の実行パターンとの組み合わせが、特定の組み合わせとなることによって、表示結果が「大当り」となることを確定的に報知するようにしてもよい。このような構成によれば、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングＴ３において振動演出が実行されたときに、プッシュボタン３１Ｂを３秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン３１Ｂを虹色に発光させる態様の振動演出が実行されなかったとしても、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングＴ４において振動演出が実行されることに対する期待感を高めることができるだけでなく、タイミングＴ４における振動演出の態様に対する注目をより高めることができる。
【０４５９】
表示結果が「大当り」となることを確定的に報知する態様の振動演出におけるプッシュボタン３１Ｂの振動時間や振動態様は、表示結果が「大当り」となることを確定的に報知しない態様の振動演出におけるプッシュボタン３１Ｂの振動時間や振動態様とは異なるようにしてもよい。例えば、表示結果が「大当り」となることを確定的に報知する態様の振動演出におけるプッシュボタン３１Ｂの振動時間を、表示結果が「大当り」となることを確定的に報知しない態様の振動演出におけるプッシュボタン３１Ｂの振動時間よりも長い振動時間とする。あるいは、表示結果が「大当り」となることを確定的に報知しない態様の振動演出におけるプッシュボタン３１Ｂの振動態様が単調であるのに対し、表示結果が「大当り」となることを確定的に報知する態様の振動演出では、プッシュボタン３１Ｂを所定の拍子に合わせて振動させる。このような構成によれば、表示結果が「大当り」となることを確定的に報知する態様の振動演出が、特別な振動演出であることを認識させ易くすることができる。
【０４６０】
ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングＴ３や、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングＴ４において振動演出を実行する場合、視線誘導演出が必ず実行されるようにしてもよい。このような構成によれば、リーチ演出が実行されていることに起因する、表示結果が「大当り」となることに対する期待感を、操作手段の振動が好適に

認識されることにより、好適に高めることができる。

【０４６１】

飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングＴ１と、リーチが成立したタイミングＴ２と、のうちのいずれかのタイミングにおいて、振動演出を実行する場合に、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングＴ３と、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングＴ４と、のうちのいずれかのタイミングにおいて、振動演出を実行可能としてもよい。その場合、タイミングＴ３やタイミングＴ４において実行される振動演出におけるッシュボタン３１Ｂの振動時間や発光色が、タイミングＴ１やタイミングＴ２において実行される振動演出におけるプッシュボタン３１Ｂの振動時間や発光色よりも成り下がらないように、換言すれば、タイミングＴ３やタイミングＴ４において実行される振動演出の大当り信頼度が、タイミングＴ１やタイミングＴ２において実行される振動演出の大当り信頼度よりも成り下がらないように、タイミングＴ３やタイミングＴ４において実行可能な振動演出の実行パターンを制限するようにしてもよい。例えば、タイミングＴ１において、実行パターンＳＥ２の振動演出が実行されるときには、タイミングＴ３において実行パターンＳＥ５の振動演出が実行されることと、タイミングＴ４において実行パターンＳＥ８の振動演出が実行されることと、を制限する。このような構成によれば、一の可変表示において複数回の振動演出が実行される場合に、大当り信頼度の信憑性を下げないようにすることができる。

【０４６２】

予告演出に連動する振動演出を実行可能とする場合には、予告演出に連動する振動演出の態様と、予告演出に連動しない振動演出の態様と、が異なっていてもよい。例えば、予告演出に連動する振動演出では、連動する予告演出において流れる音楽の拍子に合わせてプッシュボタン３１Ｂを振動させる。また、例えば、役物予告演出に連動する振動演出では、役物が動作するときの効果音に合わせてプッシュボタン３１Ｂを振動させる。また、例えば、予告演出に連動する振動演出では、予告演出に連動しない振動演出におけるプッシュボタン３１Ｂの発光色とは異なる色で、プッシュボタン３１Ｂを発光させる。このような構成によれば、振動演出が実行されたときに、その振動演出が、予告演出に連動するものであるか、予告演出に連動しないものであるか、を認識させ易くすることができる。

【０４６３】

プレゼントボックス演出を実行可能としてもよい。その場合、プレゼントボックスが開くと、開いたプレゼントボックスから、図１２－６（Ｂ）に示すような、ハンマーを持ったキャラクタが飛び出し、視線誘導演出が実行されるようにしてもよい。このような構成によれば、プレゼントボックス演出が実行されることに起因して、視線誘導演出が実行されて振動演出が実行されることに対する期待感を高めることができる。

【０４６４】

プッシュボタン３１Ｂを操作させる操作演出を実行可能である場合に、この操作演出では、プッシュボタン３１Ｂの操作が有効な操作有効期間において、プッシュボタン３１Ｂの操作が有効であることを報知するために、プッシュボタン３１Ｂを点灯させるようにしてもよい。その場合、振動演出におけるプッシュボタン３１Ｂを点灯態様とは異なる態様で、プッシュボタン３１Ｂを点灯させる。例えば、振動演出においてプッシュボタン３１Ｂを点灯させる場合には、プッシュボタン３１Ｂを振動させる３秒間にわたり連続してプッシュボタン３１Ｂを赤色に発光させる振動演出用の点灯態様となるように制御してもよい。これに対し、操作演出においてプッシュボタン３１Ｂを点灯させる場合には、操作有効期間であるときにプッシュボタン３１Ｂを１５０ミリ秒ごとに赤色の発光（点灯）と非発光（消灯）とで切り替えるボタン操作示唆用の点灯態様となるように制御してもよい。このような構成によれば、プッシュボタン３１Ｂの操作が有効であることを好適に報知することができる。なお、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーの操作が有効なレバー操作有効期間において、操作レバーの操作が有効であることを報知するために、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーを点灯させるようにしてもよい。この場合には、レバー操作有効期間であるときにスティックコントローラ３１Ａの操作レバーを発光させる

レバー操作示唆用の点灯態様となるように制御すればよい。レバー操作示唆用の点灯態様は、ボタン操作示唆用の点灯態様と共通の点灯態様であってもよいし、ボタン操作示唆用の点灯態様とは異なる点灯態様であってもよい。

【０４６５】

例えば、特図ゲーム等が実行されていないときには、プッシュボタン３１Ｂ等が遊技者によって操作されることにより、例えば、実行される演出の音量設定、出力される楽曲や背景の種類の設定、画像表示装置５の輝度設定、遊技効果ランプ９等の各種ランプの輝度設定等、演出に関する設定が変更可能であってもよい。なお、例えば、メニュー画面からいずれの演出設定を変更するのかを選択可能としてもよいし、遊技者が望む変更項目に対応して異なる操作を行うようにし、その操作に対応する設定が変更されるようにしてもよい。また、特図ゲーム等が実行されていないときに、演出に関する設定を変更可能であることを報知するために、プッシュボタン３１Ｂを点灯させるようにしてもよい。その場合、振動演出におけるプッシュボタン３１Ｂを点灯態様や、操作演出におけるプッシュボタン３１Ｂを点灯態様とは異なる態様でプッシュボタン３１Ｂを点灯させる。このような構成によれば、演出に関する設定を変更可能であることを好適に報知することができる。

【０４６６】

（特徴部１０ＳＨに係る手段の説明）

特徴部１０ＳＨに関連して、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、遊技者が操作可能な操作手段が振動する振動演出を実行可能な遊技機が提案されている（例えば、特開２０１９－０５１０７５号公報参照）。

【０４６７】

一般的に、遊技者は、可変表示や各種演出が表示されている表示手段を視ながら遊技を行っている。そのため、操作手段が遊技者の視界に入っていない場合、振動演出が実行されても操作手段が振動していることを認識させることができない可能性がある。その場合、振動演出による興趣を十分に高めることができない。

【０４６８】

そこで、振動演出が実行される前に遊技手段に注目させ、振動演出による興趣を十分に高めるため、特徴部１０ＳＨに係る手段１の遊技機は、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（例えば、パチンコ遊技機１は、遊技者にとって有利な大当り遊技状態に制御可能であること等）、遊技者が操作可能な操作手段と（例えば、パチンコ遊技機１は、遊技者が押下操作等により所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂを備えること等）、前記操作手段が振動する振動演出を実行可能な振動演出実行手段と（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プッシュボタン３１Ｂが振動する振動演出を実行可能であること等）、遊技者の視線を前記操作手段に誘導する視線誘導演出を実行可能な視線誘導演出実行手段と（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技者の視線をプッシュボタン３１Ｂに誘導する視線誘導演出を実行可能であること等）、を備え、前記振動演出が実行されないときよりも、前記振動演出が実行されるときの方が、前記有利状態に制御される期待度が高く（例えば、パチンコ遊技機１は、振動演出が実行されないときよりも、振動演出が実行されるときの方が、大当り信頼度が高いこと等）、前記振動演出実行手段は、第１タイミングと、該第１タイミングよりも後の第２タイミングと、において、前記振動演出を実行可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングＴ１と、リーチが成立したタイミングＴ２と、のうちのいずれかのタイミングと、タイミングＴ１、タイミングＴ２よりも後の、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングＴ３と、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングＴ４と、のうちのいずれかのタイミングと、において、振動演出を実行可能であること等）、前記第１タイミングであるか前記第２タイミングであるかにかかわらず、共通の態様で前記振動演出を実行可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイミングＴ１とタイミングＴ２とのうちのいずれかのタイミングであるか、タイミングＴ３とタイミングＴ４とのうちのいずれかのタイミングであるか、にかかわらず、プッシュボタン３１Ｂの振動時間と発光色とが共通する態様で振動演出を実行可能であること等）、前記視線誘導演出

実行手段は、前記第１タイミングにおいて前記視線誘導演出を実行せず（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイミングＴ１とタイミングＴ２とにおいて視線誘導演出を実行しないこと等）、前記第２タイミングにおいて前記振動演出が実行される前に前記視線誘導演出を実行可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイミングＴ３とタイミングＴ４とにおいて振動演出が実行される前に視線誘導演出を実行可能であること等）、ことを特徴とする。

【０４６９】

このような構成によれば、振動演出が実行される前に操作手段に注目させ、振動演出による興趣を十分に高めることができる。

【０４７０】

特徴部１０ＳＨに係る手段２の遊技機は、手段１の遊技機において、前記振動演出実行手段は、前記視線誘導演出が実行されているときに前記振動演出を実行可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、視線誘導演出が実行されているときに振動演出を実行可能であること等）、ようにしてもよい。

【０４７１】

このような構成によれば、振動演出と視線誘導演出との一体感が生じるため、演出効果を高めることができる。

【０４７２】

特徴部１０ＳＨに係る手段３の遊技機は、手段１又は手段２の遊技機において、前記振動演出とも前記視線誘導演出とも異なる特定演出を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチのリーチ演出を実行可能であること等）、を備え、前記振動演出実行手段は、前記特定演出が実行されているときに前記振動演出を実行可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチのリーチ演出が実行されているときに振動演出を実行可能であること等）、ようにしてもよい。

【０４７３】

このような構成によれば、特定演出が実行されているときに振動演出が実行されることがあるため、興趣を向上させることができる。

【０４７４】

特徴部１０ＳＨに係る手段４の遊技機は、手段１から手段３のいずれかの遊技機において、表示を行う表示手段（例えば、パチンコ遊技機１は、各種の演出画像を表示する画像表示装置５を備えること等）、を備え、前記視線誘導演出の表示は、所定情報の表示よりもプライオリティが低く、該所定情報とは異なる情報の表示よりもプライオリティが高い（例えば、視線誘導演出の演出画像は、常時小図柄や保留数表示、各種のエラー報知よりもプライオリティが低く、保留表示やアクティブ表示、背景画像、飾り図柄よりもプライオリティが高いこと等）、ようにしてもよい。

【０４７５】

このような構成によれば、視線誘導演出が実行されているときに、所定情報の視認性を好適に確保しつつ、視線誘導演出の視認性を目立たせることができる。

【０４７６】

特徴部１０ＳＨに係る手段５の遊技機は、手段１から手段４のいずれかの遊技機において、前記振動演出実行手段は、第１態様の前記振動演出と、該第１態様よりも前記有利状態に制御される期待度が高いことを示唆する第２態様の前記振動演出と、を実行可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プッシュボタン３１Ｂを１．５秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン３１Ｂを白色に発光させる態様の振動演出と、プッシュボタン３１Ｂを３秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン３１Ｂを赤色に発光させる態様の振動演出と、を実行可能であり、プッシュボタン３１Ｂを１．５秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン３１Ｂを白色に発光させる態様の振動演出が実行されるときよりも、プッシュボタン３１Ｂを３秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン３１Ｂを赤色に発光させる態様の振動演出が実行されるときの方が、大当り信頼度が高いこと等）、前記視線誘導演出が実行される場合、前記第１態様の振動演出よりも前記第２態様の

振動演出の方が実行され易い（例えば、パチンコ遊技機１においては、視線誘導演出が実行される場合、プッシュボタン３１Ｂを１．５秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン３１Ｂを白色に発光させる態様の振動演出よりも、プッシュボタン３１Ｂを３秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン３１Ｂを赤色に発光させる態様の振動演出の方が実行され易いこと等）、ようにしてもよい。

【０４７７】

このような構成によれば、視線誘導演出が実行されることによって、第２態様の振動演出が実行されることに対する期待感を向上させることができる。

【０４７８】

（特徴部の関連付けに係る説明）

特徴部１０ＳＨに係る各構成は、他の特徴部に係る各構成の一部又は全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に係る各構成の一部又は全部と、適宜、組み合わせられてもよい。

【０４７９】

（特徴部４８ＡＫ～５０ＡＫの説明）

図１３－１は、特徴部４８ＡＫ～５０ＡＫに関する演出装置の構成例を示している。この構成例において、画像表示装置５の表示画面と重複する前方側の下方縁部である下端前方には、可動演出装置となる演出用の可動体３２が設けられている。可動体３２は、例えばリンク機構を介して動作用モータに連結されていればよい。可動体３２は、動作用モータからの動力が伝達されることにより、画像表示装置５の前方側にて、初期位置と、初期位置とは異なる位置とに変更可能となる。可動体３２は、例えば動作用ソレノイド、その他の一般的なアクチュエータからの動力により位置を変更可能となるものであってもよい。

【０４８０】

可動体３２は、枠部と窓部とを備えている。可動体３２の枠部は、装飾部材を用いて構成され、遊技者が画像表示装置５の表示画面を視認できないように被覆可能な構成を有している。可動体３２の窓部は、透過性のあるガラスまたは合成樹脂を用いて、あるいは単純な開口として形成され、遊技者が画像表示装置５の表示画面を視認できるように透視可能な構成を有している。

【０４８１】

遊技効果ランプ９は、上枠ランプ９Ｃを構成する複数のＬＥＤと、左枠ランプ９Ｍを構成する複数のＬＥＤと、右枠ランプ９Ｎを構成する複数のＬＥＤとを含んでいればよい。上枠ランプ９Ｃは、遊技機用枠３において、遊技領域の上方における所定位置に設けられる。左枠ランプ９Ｍは、遊技機用枠３において、遊技領域の左方における所定位置に設けられる。右枠ランプ９Ｎは、遊技機用枠３において、遊技領域の右方における所定位置に設けられる。

【０４８２】

遊技効果ランプ９は、レバーランプ９Ｂ１を構成する複数のＬＥＤと、ボタンランプ９Ｂ２を構成する複数のＬＥＤとを含んでいればよい。レバーランプ９Ｂ１は、スティックコントローラ３１Ａの操作桿（操作レバー）に内蔵されている複数のＬＥＤにより構成される。ボタンランプ９Ｂ２は、プッシュボタン３１Ｂの内部に設けられている複数のＬＥＤにより構成される。スティックコントローラ３１Ａの操作レバーやプッシュボタン３１Ｂは、一部または全部が透光性のある部材によって形成されていればよい。これにより、レバーランプ９Ｂ１が点灯することで、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーを発光させることができる。また、ボタンランプ９Ｂ２が点灯することで、プッシュボタン３１Ｂを発光させることができる。

【０４８３】

例えばスティックコントローラ３１Ａの操作レバーとプッシュボタン３１Ｂとは、一体的に形成され、振動モータ１３１の駆動により、スティックコントローラ３１Ａの操作レ

バーおよびプッシュボタン３１Ｂが振動可能に構成されている。振動モータ１３１は、プッシュボタン３１Ｂの内部や近接した位置に設けられてもよいし、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーに内蔵されたり、操作レバーの根本位置に設けられたりしてもよい。スティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂの振動態様を多様化するために、複数の振動モータ１３１を設けるようにしてもよい。

【０４８４】

パチンコ遊技機１では、可変表示結果が所定割合で「大当り」となり大当り遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出として、振動演出に伴う発光演出が含まれる操作部演出を実行可能である。操作部演出に含まれる振動演出では、振動モータ１３１の駆動により、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂが、振動パターンに応じた振動態様で振動する。操作部演出に含まれる発光演出では、レバーランプ９Ｂ１およびボタンランプ９Ｂ２の点灯により、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂを、振動演出に伴い発光させる。なお、操作部演出に含まれる発光演出では、レバーランプ９Ｂ１とボタンランプ９Ｂ２とのうち一方の点灯により、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーとプッシュボタン３１Ｂとのうち一方を、振動演出に伴い発光させてもよい。例えば、ボタンランプ９Ｂ２のみの点灯により、プッシュボタン３１Ｂのみを、振動演出に伴い発光させてもよい。

【０４８５】

図１３－２（Ａ）は、操作部演出を実行するために用いられる操作部演出パターンの設定例を示している。この設定例では、複数の操作部演出パターンとして、操作部演出パターンＡＫＣ０１～ＡＫＣ０３、ＡＫＣ１１～ＡＣＫ１３、ＡＫＣ２１、ＡＫＣ２２、ＡＫＣ３１、ＡＫＣ３２、ＡＫＣ４１が予め用意されている。各操作部演出パターンに対応して、発光色、振動パターン、大当り信頼度、用途が設定されている。操作部演出パターンに対応した発光色は、操作部演出に含まれる発光演出において、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂを発光させる場合の発光態様を示している。操作部演出パターンに対応した振動パターンは、操作部演出に含まれる振動演出において、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂが振動する場合の振動態様を示している。操作部演出パターンに対応した大当り信頼度は、操作部演出パターンに応じた操作部演出が実行された場合に、可変表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態に制御される割合を示している。操作部演出パターンに対応した用途は、操作部演出が実行されるタイミングを、操作部演出パターンごとに示している。

【０４８６】

操作部演出は、例えば、事前変動開始時、対象変動開始時、リーチ成立時、リーチ発展時、当否報知煽り時といった、可変表示の進行に伴う複数のタイミングにて実行可能である。事前変動開始時は、操作部演出による示唆の対象となる可変表示よりも前に実行される可変表示の開始に対応するタイミングである。対象変動開始時は、操作部演出による示唆の対象となる可変表示の開始に対応するタイミングである。リーチ成立時は、可変表示がリーチ態様になる場合と対応したタイミングである。リーチ発展時は、スーパーリーチのリーチ演出に伴い発展演出が実行される場合と対応したタイミングである。発展演出は、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に、スーパーリーチのリーチ演出が実行されること（リーチの発展）を報知する演出である。当否報知煽り時は、スーパーリーチのリーチ演出を実行中に、可変表示結果が「大当り」となるか否かを報知する当否報知演出より前の煽り演出と対応したタイミングである。

【０４８７】

図１３－２（Ａ）に示した設定例では、複数のタイミングに応じた操作部演出の実行に使用可能な複数の操作部演出パターンが、予め用意されている。また、操作部演出を実行可能な複数のタイミングに応じて、異なる操作部演出パターンが使用可能となるように設定されている。

【０４８８】

スーパーリーチのリーチ演出が実行される場合には、ノーマルリーチのリーチ演出だけ

が実行されてスーパーリーチのリーチ演出が実行されない場合などに比べて、大当り信頼度が高くなる。スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当り組合せの確定飾り図柄が導出されるか否かに応じて、大当り遊技状態に制御されるか否かを報知できる。スーパーリーチのリーチ演出は、例えばＳＰリーチＡを含めた複数のリーチ演出が予め用意されていればよい。それぞれのリーチ演出は、互いに演出態様が異なる演出を含むものであればよい。それぞれのリーチ演出は、互いに演出態様が共通の演出を含んでいてもよい。それぞれのリーチ演出に応じた大当り信頼度となるように、可変表示結果が「大当り」である場合の決定割合と、可変表示結果が「大当り」ではない場合の決定割合とが、設定されていればよい。変動パターン決定用の乱数値を用いて、変動パターン決定テーブルを参照することにより決定された変動パターンに応じて、リーチ演出の有無、スーパーリーチのリーチ演出の有無、リーチ演出における演出態様などが、設定可能になればよい。

【０４８９】

操作部演出は、例えばリーチ演出など、可変表示を含めた遊技の進行に応じて実行可能な特定演出にかかわらず、可変表示結果が「大当り」となるか否かに応じた所定割合で、実行の有無を決定可能である。このような特定演出にかかわらず実行可能な操作部演出は、単体操作部演出ともいう。これに対し、特定演出に伴いスティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂを、発光させたり振動させたりする演出を実行する場合がある。このような特定演出に伴う発光や振動による演出は、特定連動演出ともいう。

【０４９０】

図１３－２（Ｂ）は、特定連動演出を実行する場合の設定例を示している。この設定例では、ＳＰリーチＡのリーチ演出における可動体動作、画像表示、楽曲再生、あるいは、大当り確定報知、大当り種別抽選ＣＨ１、ＣＨ２といった、複数の特定演出に伴い特定連動演出を実行する場合の発光色や振動パターンが設定されている。特定連動演出における発光色は、特定演出の内容に対応して設定され、特定演出の一部としてスティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂを発光させることができればよい。特定連動演出における振動パターンは、特定演出の内容に対応して設定され、特定演出の一部としてスティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂを振動させることができればよい。このように、特定連動演出は、特定演出の一部として実行可能なので、大当り信頼度は特定演出と共通であり、独自の大当り信頼度が設定されたものではない。特定連動演出におけるスティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂの振動は、特定演出の実行に伴い実行可能な特殊振動演出に含まれる。特定連動演出におけるスティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂの発光は、特定演出の実行に伴い実行可能な特定発光演出に含まれる。

【０４９１】

ＳＰリーチＡのリーチ演出は、例えば大当り信頼度が４０％程度であればよい。大当り種別抽選ＣＨ１は、ラウンド数が最小（例えば４ラウンドなど）となる第１大当り種別とは異なる大当り種別になる場合に実行可能な抽選演出であればよい。大当り種別抽選ＣＨ２は、ラウンド数が最大（例えば１６ラウンドなど）の第２大当り種別となる場合に実行可能な抽選演出であればよい。なお、大当り種別抽選ＣＨ１、ＣＨ２は、大当り遊技状態の終了後における時短制御や確変制御の有無や終了条件に応じた大当り種別に関する抽選演出であってもよいし、大当り遊技状態において先に報知したラウンド数よりも増加したラウンド数となるランクアップの有無や増加量に関する抽選演出であってもよい。大当り種別抽選ＣＨ１、ＣＨ２として、Ｖ入賞アタッカーにおけるＶ入賞口に入賞した遊技球に基づいて、大当り遊技状態の終了後には確変状態に制御可能となる場合に、Ｖ入賞アタッカーの開放有無や開放時間、開放回数、あるいは、確変制御の終了条件などに応じて、有利度が異なる大当り遊技状態に関する抽選演出を実行可能であってもよい。Ｖ入賞アタッカーに遊技球が進入することによるＶ入賞の発生に基づいて、小当り遊技状態から大当り遊技状態に制御可能となる場合に、Ｖ入賞アタッカーの開放有無や開放時間、開放回数、あるいは、Ｖ入賞の発生後に制御される大当り遊技状態のラウンド数などに応じて、有利

度が異なる小当り遊技状態や大当り遊技状態に関する抽選演出を実行可能であってもよい。

【０４９２】

Ｖ入賞アタッカーを開放可能な遊技状態が開始されるまでは、振動弱監視状態に制御され、その後、Ｖ入賞アタッカーを開放可能な遊技状態の開始からＶ入賞アタッカーに遊技球が進入することによるＶ入賞の発生までの期間において、振動強監視状態に制御されるとともに、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂを振動させないように制御してもよい。そして、Ｖ入賞が発生した場合には、振動弱監視状態に制御されるとともに、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂの振動を含めた演出が実行されてもよい。振動強監視状態は振動エラーを検出しやすい状態であり、振動弱監視状態は振動強監視状態よりも振動エラーを検出しにくい状態である。遊技者が振動を発生させることによる不正のおそれが多い期間において、振動強監視状態に制御する。これに対し、遊技者が振動を発生させることによる不正のおそれが少ない期間において、振動弱監視状態に制御する。振動エラーが検出された場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０の制御などにより、警報画像の表示、警報音出力、警報ランプの点灯、警報信号の出力、あるいは、これらの一部または全部の組合せといった、異常の発生を報知する制御が実行可能であればよい。振動エラーが検出された場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるＣＰＵ１０３の制御などにより、パチンコ遊技機１を遊技停止状態としてもよい。これにより、適切に振動の監視を行うとともに不適切な異常判定によって振動エラーが報知されたり遊技停止状態となることによる遊技興趣の低下を抑制できる。

【０４９３】

図１３－３は、振動パターンの設定内容を示している。スティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂの振動態様に応じて、複数の振動パターンが予め用意されている。図１３－３（Ａ）は、操作部演出に含まれる振動演出を実行するために用いられる振動パターンＡＫＶ０１～ＡＫＶ０３、ＡＫＶ１１、ＡＫＶ１２、ＡＫＶ２１、ＡＫＶ２２、ＡＫＶ３１を示している。図１３－３（Ｂ）は、特定連動演出に含まれる特殊振動演出を実行するために用いられる振動パターンＡＫＶ４１～ＡＫＶ４４を示している。

【０４９４】

振動パターンＡＫＶ０１では、３００ミリ秒ごとにオン期間とオフ期間を交互に３回繰り返す振動態様となる。振動パターンＡＫＶ０１による振動演出は、事前変動開始時に実行可能な操作部演出パターンＡＫＣ０１による操作部演出に含まれている。その一方で、振動パターンＡＫＶ０１による振動演出は、事前変動開始時とは異なるタイミングにおいて実行可能な操作部演出には含まれていない。操作部演出パターンＡＫＣ０１による操作部演出では、振動演出に伴いスティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂを発光させる発光演出における発光色が白色になる。

【０４９５】

振動パターンＡＫＶ０２では、１５００ミリ秒にわたりオン期間が継続する振動態様となる。振動パターンＡＫＶ０２による振動演出は、事前変動開始時に実行可能な操作部演出パターンＡＫＣ０２、ＡＫＣ０３による操作部演出に含まれている。また、振動パターンＡＫＶ０２による振動演出は、対象変動開始時に実行可能な操作部演出パターンＡＫＣ１１による操作部演出に含まれている。他方において、振動パターンＡＫＶ０２による振動演出は、事前変動開始時や対象変動開始時とは異なるタイミングにおいて実行可能な操作部演出には含まれていない。操作部演出パターンＡＫＣ０２による操作部演出では、振動演出に伴いスティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂを発光させる発光演出における発光色が赤色になる。操作部演出パターンＡＫＣ０３による操作部演出では、振動演出に伴いスティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂを発光させる発光演出における発光色が虹色になる。操作部演出パターンＡＫＣ１１による操作部演出では、振動演出に伴いスティックコントローラ３１Ａの操

作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂを発光させる発光演出における発光色が白色になる。

【０４９６】

振動パターンＡＫＶ０３では、３０００ミリ秒にわたりオン期間が継続する振動態様となる。振動パターンＡＫＶ０３による振動演出は、対象変動開始時に実行可能な操作部演出パターンＡＫＣ１２、ＡＫＣ１３による操作部演出に含まれている。その一方で、振動パターンＡＫＶ０３による操作部演出は、対象変動開始時とは異なるタイミングにおいて実行可能な操作部演出には含まれていない。操作部演出パターンＡＫＣ１２による操作部演出では、振動演出に伴いスティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂを発光させる発光演出における発光色が赤色になる。操作部演出パターンＡＫＣ１３による操作部演出では、振動演出に伴いスティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂを発光させる発光演出における発光色が虹色になる。

【０４９７】

振動パターンＡＫＶ１１では、リーチ成立時の演出ＡＫＲ１にあわせたオン期間の振動態様となる。振動パターンＡＫＶ１１による振動演出は、リーチ成立時に実行可能な操作部演出パターンＡＫＣ２１による操作部演出に含まれている。その一方で、振動パターンＡＫＶ１１による振動演出は、リーチ成立時とは異なるタイミングにおいて実行可能な操作部演出には含まれていない。操作部演出パターンＡＫＣ２１による操作部演出では、振動演出に伴いスティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂを発光させる発光演出における発光色が桃色になる。

【０４９８】

振動パターンＡＫＶ１２では、リーチ成立時の演出ＡＫＲ２にあわせたオン期間の振動態様となる。振動パターンＡＫＶ１２による振動演出は、リーチ成立時に実行可能な操作部演出パターンＡＫＣ２２による操作部演出に含まれている。その一方で、振動パターンＡＫＶ１２による振動演出は、リーチ成立時とは異なるタイミングにおいて実行可能な操作部演出には含まれていない。操作部演出パターンＡＫＣ２２による操作部演出では、振動演出に伴いスティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂを発光させる発光演出における発光色が橙色になる。

【０４９９】

なお、リーチ成立時の操作部演出に含まれる振動演出として、リーチ成立時とは異なるタイミングにおいて実行可能な操作部演出に含まれる振動演出と、共通する振動パターンによる演出が実行されてもよい。例えば、リーチ成立時に実行可能な操作部演出パターンＡＫＣ２１による操作部演出に含まれる振動演出として、振動パターンＡＫＶ０２による振動演出を実行可能であってもよい。また、リーチ成立時に実行可能な操作部演出パターンＡＫＣ２２による操作部演出に含まれる振動演出として、振動パターンＡＫＶ０３による振動演出を実行可能であってもよい。これらの場合には、リーチ成立時に実行される操作部演出と、事前変動開始時や対象変動開始時に実行される操作部演出とで、振動演出の振動態様が共通である場合を設けることになる。このように、操作部演出を実行するタイミングが異なる場合に、振動演出の振動態様が共通であることで、演出の制御負担や制御データの増大を、防止できるようにしてもよい。

【０５００】

振動パターンＡＫＶ２１では、リーチ発展時の演出ＡＫＳ１にあわせたオン期間の振動態様となる。振動パターンＡＫＶ２１による振動演出は、リーチ発展時に実行可能な操作部演出パターンＡＫＣ３１による操作部演出に含まれている。その一方で、振動パターンＡＫＶ２１による振動演出は、リーチ発展時とは異なるタイミングにおいて実行可能な操作部演出には含まれていない。操作部演出パターンＡＫＣ３１による操作部演出では、振動演出に伴いスティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂを発光させる発光演出における発光色が白色になる。

【０５０１】

振動パターンＡＫＶ２２では、リーチ発展時の演出ＡＫＳ２にあわせたオン期間の振動

態様となる。振動パターンＡＫＶ２２による振動演出は、リーチ発展時に実行可能な操作部演出パターンＡＫＣ３２による操作部演出に含まれている。その一方で、振動パターンＡＫＶ２２による振動演出は、リーチ発展時とは異なるタイミングにおいて実行可能な操作部演出には含まれていない。操作部演出パターンＡＫＣ３２による操作部演出では、振動演出に伴いスティックコントローラ３１Ａおよびプッシュボタン３１Ｂを発光させる発光演出における発光色が白色になる。

【０５０２】

なお、リーチ発展時の操作部演出に含まれる振動演出として、リーチ発展時とは異なるタイミングにおいて実行可能な操作部演出に含まれる振動演出と、共通する振動パターンによる演出が実行されてもよい。例えば、リーチ発展時に実行可能な操作部演出パターンＡＫＣ３１による操作部演出に含まれる振動演出として、振動パターンＡＫＶ０２による振動演出を実行可能であってもよい。また、リーチ発展時に実行可能な操作部演出パターンＡＫＣ３２による操作部演出に含まれる振動演出として、振動パターンＡＫＶ０３による振動演出を実行可能であってもよい。これらの場合には、リーチ発展時に実行される操作部演出と、事前変動開始時や対象変動開始時に実行される操作部演出とで、振動演出の振動態様が共通である場合を設けることになる。このように、操作部演出を実行するタイミングが異なる場合に、振動演出の振動態様が共通であることで、演出の制御負担や制御データの増大を、防止できるようにしてもよい。

【０５０３】

振動パターンＡＫＶ３１では、１５００ミリ秒以上にわたりオン期間が継続する振動態様となる。例えば、１５００ミリ秒にわたりオン期間が継続した後に、有効検出期間においてスティックコントローラ３１Ａの操作レバーまたはプッシュボタン３１Ｂに対する操作となる遊技者の動作が検出されるまで、さらにオン期間が継続する振動態様となればよい。振動パターンＡＫＶ３１による振動演出は、当否報知煽り時に実行可能な操作部演出パターンＡＫＣ４１による操作部演出に含まれている。その一方で、振動パターンＡＫＶ３１による振動演出は、当否報知煽り時とは異なるタイミングにおいて実行可能な操作部演出には含まれていない。操作部演出パターンＡＫＣ４１による操作部演出では、振動演出に伴いスティックコントローラ３１Ａおよびプッシュボタン３１Ｂを発光させる発光演出における発光色が金色になる。

【０５０４】

なお、振動パターンＡＫＶ３１による振動演出が実行される場合に、有効検出期間を設けるか否かは、例えばリーチ演出の種類といった、可変表示に伴い実行される演出の種類に応じて、異ならせてもよい。有効検出期間を設ける場合には、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーやプッシュボタン３１Ｂを１５０ミリ秒ごとに金色の発光（点灯）と非発光（消灯）とで切り替える操作示唆用の発光態様となるように制御してもよい。なお、有効検出期間を設けない場合には、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーやプッシュボタン３１Ｂを振動させる期間にわたり連続して金色に発光させる振動演出用の発光態様となるように制御してもよい。これに対し、有効検出期間を設ける場合には、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーやプッシュボタン３１Ｂを１５０ミリ秒ごとに金色とは異なる赤色の発光（点灯）と非発光（消灯）とで切り替える操作示唆用の発光態様となるように制御してもよい。１５０ミリ秒ごとに発光と非発光とで切り替える発光態様の発光演出を実行することにより、振動演出を実行しつつ、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーやプッシュボタン３１Ｂを操作する動作が有効であることを、遊技者に対して示唆することができる。あるいは、ランプ制御データを設定可能な複数のランプレイヤを用いて、発光制御の優先度を異ならせてもよい。例えば、第１ランプレイヤには通常操作示唆用の発光態様として、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーやプッシュボタン３１Ｂを１５０ミリ秒ごとに赤色の発光（点灯）と非発光（消灯）とで切り替える発光態様とするランプ制御データを設定する。第２ランプレイヤには特別操作示唆用の発光態様として、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーやプッシュボタン３１Ｂを５０００ミリ秒の有効検出期間にわたり連続して金色に発光させる発光態様とするランプ制御デ

ータを設定する。そして、第２ランプレイヤに設定されたランプ制御データによるレバーランプ９Ｂ１およびボタンランプ９Ｂ２の発光制御を、第１ランプレイヤに設定されたランプ制御データによるレバーランプ９Ｂ１およびボタンランプ９Ｂ２の発光制御よりも優先して実行する。これにより、通常操作示唆用の発光態様よりも、特別操作示唆用の発光態様の方が、優先的に発光演出の発光態様となるように制御してもよい。

【０５０５】

スーパーリーチとなる複数のリーチ演出は、大当り信頼度が比較的に高い強ＳＰリーチと、大当り信頼度が比較的に低い弱ＳＰリーチとを含んでいてもよい。強ＳＰリーチのリーチ演出では、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーまたはプッシュボタン３１Ｂに対する操作となる遊技者の動作が検出されることによる動作検出演出を実行した後に当否報知演出が実行される。このような強ＳＰリーチのリーチ演出に応じた振動演出が実行される場合には、有効検出期間においてスティックコントローラ３１Ａの操作レバーまたはプッシュボタン３１Ｂに対する操作となる遊技者の動作が検出されるまでオン期間が継続する振動態様となればよい。弱ＳＰリーチのリーチ演出では、動作検出演出を実行せずに当否報知演出が実行される。このような弱ＳＰリーチのリーチ演出に応じた振動演出が実行される場合には、当否報知演出より１５００ミリ秒以上前に、振動パターンＡＫＶ３１による振動態様となればよい。なお、強ＳＰリーチのリーチ演出が実行される場合の操作部演出と、弱ＳＰリーチのリーチ演出が実行される場合の操作演出とで、振動演出の振動態様が異なる場合を設けてもよい。例えば、強ＳＰリーチのリーチ演出が実行される場合の操作部演出に含まれる振動演出として、有効検出期間である５０００ミリ秒にわたり連続してスティックコントローラ３１Ａの操作レバーやプッシュボタン３１Ｂを振動させるオン期間となる振動態様に制御してもよい。あるいは、強ＳＰリーチのリーチ演出が実行される場合の操作部演出に含まれる振動演出として、有効検出期間であるときにスティックコントローラ３１Ａの操作レバーやプッシュボタン３１Ｂを１５０ミリ秒ごとに振動させるオン期間と振動させないオフ期間とで切り替える振動態様に制御してもよい。これに対し、弱ＳＰリーチのリーチ演出が実行される場合の操作部演出に含まれる振動演出として、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーやプッシュボタン３１Ｂを２０００ミリ秒にわたり連続して振動させるオン期間となる振動態様に制御してもよい。強ＳＰリーチのリーチ演出が実行される場合の操作部演出と、弱ＳＰリーチのリーチ演出が実行される場合の操作演出とで、発光演出の発光態様が異なる場合を設けてもよい。例えば、強ＳＰリーチのリーチ演出が実行される場合の操作部演出に含まれる発光演出として、有効検出期間であるときにスティックコントローラ３１Ａの操作レバーやプッシュボタン３１Ｂを１５０ミリ秒ごとに金色の発光（点灯）と非発光（消灯）とで切り替える発光態様となるように制御してもよい。これに対し、弱ＳＰリーチのリーチ演出が実行される場合の操作部演出に含まれる発光演出として、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーやプッシュボタン３１Ｂを振動させる２０００ミリ秒にわたり連続してスティックコントローラ３１Ａの操作レバーやプッシュボタン３１Ｂを金色に発光させる発光態様となるように制御してもよい。

【０５０６】

振動パターンＡＫＶ４１では、ＳＰリーチＡのリーチ演出における可動体動作と連動したオン期間の振動態様となる。振動パターンＡＫＶ４２では、ＳＰリーチＡのリーチ演出における画面表示と連動したオン期間の振動態様となる。振動パターンＡＫＶ４３では、ＳＰリーチＡのリーチ演出における楽曲再生と連動したオン期間の振動態様となる。振動パターンＡＫＶ４４では、３０００ミリ秒以上にわたりオン期間が継続する振動態様となる。

【０５０７】

振動パターンＡＫＶ４１による振動は、ＳＰリーチＡのリーチ演出における可動体動作とともに実行される特定連動演出に含まれた特殊振動演出となる。ＳＰリーチＡのリーチ演出における可動体動作とともに実行される特定連動演出では、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂの振動に伴い特定発光演出における発光

色が青色になる。振動パターンＡＫＶ４２による振動は、ＳＰリーチＡのリーチ演出における画像表示とともに実行される特定連動演出に含まれた特殊振動演出となる。ＳＰリーチＡのリーチ演出における画像表示とともに実行される特定連動演出では、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂの振動に伴い特定発光演出における発光色が金色になる。振動パターンＡＫＶ４３による振動は、ＳＰリーチＡのリーチ演出における楽曲再生とともに実行される特定連動演出に含まれた特殊振動演出となる。ＳＰリーチＡのリーチ演出における楽曲再生とともに実行される特定連動演出では、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂの振動に伴い特定発光演出における発光色が青色から赤色を経て金色へと変化する。

【０５０８】

振動パターンＡＫＶ４４による振動は、大当り確定報知とともに実行される特定連動演出に含まれた特殊振動演出となる場合と、大当り種別抽選ＣＨ１、ＣＨ２とともに実行される特定連動演出に含まれた特殊振動演出となる場合と、がある。大当り確定報知とともに実行される特定連動演出では、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂの振動に伴い特定発光演出における発光色が虹色になる。大当り種別抽選ＣＨ１とともに実行される特定連動演出では、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂの振動に伴い特定発光演出における発光色が白色になる。大当り種別抽選ＣＨ２とともに実行される特定連動演出では、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂの振動に伴い特定発光演出における発光色が虹色になる。

【０５０９】

図１３－４は、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂを、振動および発光させることによる演出の実行例を示している。ここでは、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂの発光色に応じて、複数の演出実行例ＡＫＡ０１～ＡＫＡ０７が示されている。なお、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーに設けられたレバーランプ９Ｂ１と、プッシュボタン３１Ｂに設けられたボタンランプ９Ｂ２とは、通常発光状態において、発光輝度が低く設定された通常発光輝度で、発光色が白色になるように発光していればよい。あるいは、通常発光状態において、レバーランプ９Ｂ１とボタンランプ９Ｂ２とが発光しない非発光に設定されてもよい。

【０５１０】

演出実行例ＡＫＡ０１は、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂを白色に発光させる発光演出を実行する場合である。操作部演出パターンＡＫＣ０１、ＡＫＣ１１、ＡＫＣ３１、ＡＫＣ３２のいずれかによる操作部演出を実行する場合には、発光色が白色になる。操作部演出パターンＡＫＣ０１は、事前変動開始時に操作部演出を実行する場合に使用可能である。操作部演出パターンＡＫＣ１１は、対象変動開始時に操作部演出を実行する場合に使用可能である。操作部演出パターンＡＫＣ３１、ＡＫＣ３２は、いずれもリーチ発展時に操作部演出を実行する場合に使用可能である。操作部演出パターンＡＫＣ０１、ＡＫＣ１１、ＡＫＣ３１、ＡＫＣ３２による操作部演出は、いずれも大当り信頼度が５０％以上である。操作部演出パターンＡＫＣ０１による操作部演出は、振動パターンＡＫＶ０１による振動演出を含んでいる。操作部演出パターンＡＫＣ１１による操作部演出は、振動パターンＡＫＶ０２による振動演出を含んでいる。操作部演出パターンＡＫＣ３１による操作部演出は、振動パターンＡＫＶ２１による振動演出を含んでいる。操作部演出パターンＡＫＣ３２による操作部演出は、振動パターンＡＫＶ２２による振動演出を含んでいる。特定演出として大当り種別抽選ＣＨ１を実行する場合にも、発光色が白色になる。

【０５１１】

演出実行例ＡＫＡ０２は、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂを赤色に発光させる発光演出を実行する場合である。操作部演出パターンＡＫＣ０２、ＡＫＣ１２のいずれかによる操作部演出を実行する場合には、発光色が赤色に

なる。操作部演出パターンＡＫＣ０２は、事前変動開始時に操作部演出を実行する場合に使用可能である。操作部演出パターンＡＫＣ１２は、対象変動開始時に操作部演出を実行する場合に使用可能である。操作部演出パターンＡＫＣ０２、ＡＫＣ１２による操作部演出は、いずれも大当り信頼度が７０％以上である。操作部演出パターンＡＫＣ０２による操作部演出は、振動パターンＡＫＶ０２による振動演出を含んでいる。操作部パターンＡＫＣ１２による操作部演出は、振動パターンＡＫＶ０３による振動演出を含んでいる。特定演出としてＳＰリーチＡの楽曲再生を実行する場合にも、発光色が赤色になる演出期間を含んでいる。

【０５１２】

演出実行例ＡＫＡ０３は、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂを虹色に発光させる発光演出を実行する場合である。操作部演出パターンＡＫＣ０３、ＡＫＣ１３のいずれかによる操作部演出を実行する場合には、発光色が虹色になる。操作部演出パターンＡＫＣ０３は、事前変動開始時に操作部演出を実行する場合に使用可能である。操作部演出パターンＡＫＣ１３は、対象変動開始時に操作部演出を実行する場合に使用可能である。操作部演出パターンＡＫＣ０３、ＡＫＣ１３による操作部演出は、いずれも大当り信頼度が１００％である。操作部演出パターンＡＫＣ０３による操作部演出は、振動パターンＡＫＶ０２による振動演出を含んでいる。操作部演出パターンＡＫＣ１３による操作部演出は、振動パターンＡＫＶ０３による振動演出を含んでいる。特定演出として大当り確定報知や大当り種別抽選ＣＨ２を実行する場合にも、発光色が虹色になる。

【０５１３】

演出実行例ＡＫＡ０４は、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂを桃色に発光させる発光演出を実行する場合である。操作部演出パターンＡＫＣ２１による操作部演出を実行する場合には、発光色が桃色になる。操作部演出パターンＡＫＣ２１は、リーチ発展時に操作部演出を実行する場合に使用可能である。操作部演出パターンＡＫＣ２１による操作部演出は、大当り信頼度が１００％である。操作部演出パターンＡＫＣ２１による操作部演出は、振動パターンＡＫＶ１１による振動演出を含んでいる。

【０５１４】

演出実行例ＡＫＡ０５は、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂを橙色に発光させる発光演出を実行する場合である。操作部演出パターンＡＫＣ２２による操作部演出を実行する場合には、発光色が橙色になる。操作部演出パターンＡＫＣ２２は、リーチ発展時に操作部演出を実行する場合に使用可能である。操作部演出パターンＡＫＣ２２による操作部演出は、大当り信頼度が１００％である。操作部演出パターンＡＫＣ２２による操作部演出は、振動パターンＡＫＶ１２による振動演出を含んでいる。

【０５１５】

演出実行例ＡＫＶ０６は、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂを青色に発光させる発光演出を実行する場合である。操作部演出を実行する場合に、発光色が青色になることはない。特定演出としてＳＰリーチＡの可動体動作を実行する場合に、発光色が青色になる。また、特定演出としてＳＰリーチＡの楽曲再生を実行する場合にも、発光色が青色になる演出期間を含んでいる。

【０５１６】

演出実行例ＡＫＶ０７は、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂを金色に発光させる発光演出を実行する場合である。操作部演出パターンＡＫＣ４１による操作部演出を実行する場合には、発光色が金色になる。操作部演出パターンＡＫＣ４１は、当否報知煽り時に操作部演出を実行する場合に使用可能である。操作部演出パターンＡＫＣ４１による操作部演出は、大当り信頼度が１００％である。操作部演出パターンＡＫＣ４１による操作部演出は、振動パターンＡＫＶ３１による振動演出を含んでいる。特定演出としてＳＰリーチＡの画像表示を実行する場合に、発光色が金色にな

る。また、特定演出としてＳＰリーチＡの楽曲再生を実行する場合にも、発光色が金色になる演出期間を含んでいる。

【０５１７】

このように、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂの発光色は、操作部演出の実行タイミングや大当り信頼度、振動演出における振動態様に応じて、異なる場合や、共通する場合がある。発光色の他に、例えば、発光時間、発光回数（点滅回数）、発光周期（点滅周期）、発光輝度といった、任意の発光態様は、操作部演出の実行タイミングや大当り信頼度、振動演出における振動態様に応じて、異なる場合や、共通する場合があってもよい。

【０５１８】

操作部演出は、事前変動開始時に実行される場合に、先読予告演出や連続予告演出として実行可能である。先読予告演出は、示唆の対象となる可変表示よりも前に可変表示結果が「大当り」となるか否かを示唆する。連続予告演出は、可変表示結果が「大当り」となるか否かを、示唆の対象となる可変表示以前に実行される複数回の可変表示にわたり連続して示唆する。連続予告演出は、保留記憶数ごとの連続演出パターンを用いて実行可能である。ここでの保留記憶数は、始動入賞時の特図保留記憶数であればよい。保留記憶数ごとの連続演出パターンとしては、残余回数ごとの演出態様に応じて、複数の連続演出パターンが予め用意されている。残余回数は、始動入賞時の特図保留記憶数が設定され、可変表示が実行されるごとに１減算される。そして、示唆の対象となる可変表示が実行される場合には、残余回数が「０」になる。

【０５１９】

図１３－５は、連続予告演出を実行するために用いられる連続演出パターンの設定例を示している。連続演出パターンは、例えば連続演出パターン決定用の乱数値を用いて、保留記憶数に応じた連続演出パターン決定テーブルを参照し、入賞時判定結果に応じて、乱数値に一致する決定値が割り当てられている決定結果を判定することにより、決定されるようにすればよい。

【０５２０】

図１３－５（Ａ）は、保留記憶数が「２」である場合に使用可能な連続演出パターンＡＫＤ０１～ＡＫＤ０６を示している。連続演出パターンＡＫＤ０１による連続予告演出では、残余回数が「１」であるときに操作部演出パターンＡＫＣ０１による操作部演出が実行され、残余回数が「０」であるときに操作部演出パターンＡＫＣ１１による操作部演出が実行される。連続演出パターンＡＫＤ０２による連続予告演出では、残余回数が「１」であるときに操作部演出パターンＡＫＣ０１による操作部演出が実行され、残余回数が「０」であるときに操作部演出パターンＡＫＣ１２による操作部演出が実行される。連続演出パターンＡＫＤ０３による連続予告演出では、残余回数が「１」であるときに操作部演出パターンＡＫＣ０２による操作部演出が実行され、残余回数が「０」であるときに操作部演出パターンＡＫＣ１２による操作部演出が実行される。連続演出パターンＡＫＤ０４による連続予告演出では、残余回数が「１」であるときに操作部演出パターンＡＫＣ０１による操作部演出が実行され、残余回数が「０」であるときに操作部演出パターンＡＫＣ１３による操作部演出が実行される。連続演出パターンＡＫＤ０５による連続予告演出では、残余回数が「１」であるときに操作部演出パターンＡＫＣ０２による操作部演出が実行され、残余回数が「０」であるときに操作部演出パターンＡＫＣ１３による操作部演出が実行される。連続演出パターンＡＫＤ０６による連続予告演出では、残余回数が「１」であるときに操作部演出パターンＡＫＣ０３による操作部演出が実行され、残余回数が「０」であるときに操作部演出パターンＡＫＣ１３による操作部演出が実行される。

【０５２１】

図１３－５（Ｂ）は、保留記憶数が「３」である場合に使用可能な連続演出パターンＡＫＤ１１～ＡＫＤ１６を示している。連続演出パターンＡＫＤ１１～ＡＫＤ１６による連続予告演出では、残余回数が「２」または「１」であるときに、連続演出パターンＡＫＣ０１～ＡＫＣ０３のいずれかによる操作部演出が実行され、残余回数が「０」であるとき

に、連続演出パターンＡＫＣ１１～ＡＫＣ１３のいずれかによる操作部演出が実行される。

【０５２２】

図１３－５（Ｃ）は、保留記憶数が「４」である場合に使用可能な連続演出パターンＡＫＤ２１～ＡＫＤ２６を示している。連続演出パターンＡＫＤ２１～ＡＫＤ２６による連続予告演出では、残余回数が「１」～「３」のいずれかであるときに、連続演出パターンＡＫＣ０１～ＡＫＣ０３のいずれかによる操作部演出が実行され、残余回数が「０」であるときに、連続演出パターンＡＫＣ１１～ＡＫＣ１３のいずれかによる操作部演出が実行される。

【０５２３】

図１３－６は、先読予告設定処理として、図９のステップＳ１６１にて実行可能な処理の一例を示すフローチャートである。図１３－６に示す先読予告設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先読予告条件が成立したか否かを判定する（ステップＡＫＳ１０１）。先読予告条件は、連続予告演出となる先読予告演出を実行可能になる条件として、予め設定されていればよい。ステップＡＫＳ１０１では、始動入賞時に伝送される演出制御コマンド（始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、入賞時判定結果コマンド）を受信したか否かを判定する。コマンド受信がない場合には、先読予告条件は不成立であると判定する。コマンド受信がある場合には、受信したコマンドによる通知内容を特定し、例えば入賞時判定結果コマンドによる通知内容として、入賞時判定結果を特定する。

【０５２４】

入賞時判定結果は、始動入賞時に抽出された遊技用乱数を用いて、可変表示結果が「大当り」に決定されるか否かや、変動パターンが特定の変動パターンに決定されるか否かを、特別図柄プロセス処理のステップＳ１０１にて実行される始動入賞判定処理により判定した結果であればよい。入賞時判定結果として、例えば、大当り、ハズレ時スーパーリーチ確定、ハズレ時リーチ確定、ハズレ時一般のうち、いずれかを示す場合があればよい。大当りの入賞時判定結果は、表示結果決定用の乱数値が大当り判定範囲内である場合に対応して、大当り遊技状態に制御される場合に対応した判定結果である。ハズレ時スーパーリーチ確定の入賞時判定結果は、大当り遊技状態に制御されない場合に対応した判定結果に含まれ、変動パターン決定用の乱数値がハズレ時のスーパーリーチ確定範囲内である場合に対応した判定結果である。ハズレ時リーチ確定の入賞時判定結果は、大当り遊技状態に制御されない場合に対応した判定結果に含まれ、変動パターン決定用の乱数値がハズレ時のリーチ確定範囲内である場合に対応した判定結果である。ハズレ時一般の入賞時判定結果は、大当り遊技状態に制御されない場合に対応した判定結果に含まれ、変動パターン決定用の乱数値がハズレ時のスーパーリーチ確定範囲内でもリーチ確定範囲内でもない場合に対応した判定結果である。

【０５２５】

入賞時判定結果が大当り、ハズレ時スーパーリーチ確定のいずれかである場合に、先読予告条件が成立可能であればよい。また、今回の入賞時判定結果が大当り、ハズレ時スーパーリーチ確定のいずれかであるとともに、保留記憶に対応する前回までの入賞時判定結果が、すべてハズレ時一般である場合に、先読予告条件が成立可能であってもよい。なお、既に連続予告演出となる先読予告演出の実行が開始されるように設定されている場合には、先読予告条件が成立しないように制限してもよい。

【０５２６】

先読予告条件が成立しない場合には（ステップＡＫＳ１０１；Ｎｏ）、先読予告設定処理を終了する。先読予告条件が成立した場合には（ステップＡＫＳ１０１；Ｙｅｓ）、先読予告実行の有無を決定する（ステップＡＫＳ１０２）。例えば、先読予告実行決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、入賞時判定結果に応じて、ＲＯＭ１２１に予め記憶されて用意された先読予告実行決定テーブルを参照することなどにより、先読予告実行の有無として、先読予告演出を実行するか否かを決定すればよい。ステップＡＫＳ１０２では

、先読予告演出を実行しない場合における「実行なし」、あるいは先読予告演出を実行する場合における「実行あり」のうちで、いずれかに決定される。このときの決定結果について、「実行あり」に決定されたか否かを判定する（ステップＡＫＳ１０３）。

【０５２７】

先読予告演出を実行しない「実行なし」に決定された場合には（ステップＡＫＳ１０３；Ｎｏ）、先読予告設定処理を終了する。先読予告演出を実行する「実行あり」に決定された場合には（ステップＡＫＳ１０３；Ｙｅｓ）、残余回数を設定する（ステップＡＫＳ１０４）。ステップＡＫＳ１０４では、保留記憶数を残余回数として設定すればよい。続いて、連続演出パターンを決定する（ステップＡＫＳ１０５）。例えば、連続演出パターン決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、入賞時判定結果に応じて、ＲＯＭ１２１に予め記憶されて用意された連続演出パターン決定テーブルを参照することなどにより、連続演出パターンを複数パターンのいずれかに決定すればよい。

【０５２８】

ステップＡＫＳ１０５にて連続演出パターンを決定した後には、先読予告中設定を行い（ステップＡＫＳ１０６）、先読予告設定処理を終了する。ステップＡＫＳ１０６では、例えばＲＡＭ１２２の所定領域（演出制御フラグ設定部など）に設けられた先読予告中フラグをオン状態にセットすればよい。

【０５２９】

このような先読予告設定処理では、入賞時判定結果が大当り、ハズレ時スーパーリーチ確定のいずれかである場合に、ステップＡＫＳ１０１における先読予告条件が成立可能となり、ステップＡＫＳ１０２による先読予告実行の有無やステップＡＫＳ１０５による連続演出パターンを、決定可能になる。そして、入賞時判定結果が大当りの場合には、入賞時判定結果がハズレ時スーパーリーチ確定の場合よりも高い割合で、ステップＡＫＳ１０２により先読予告演出を実行する「実行あり」に決定されてもよい。また、ステップＡＫＳ１０５では、入賞時判定結果が大当りの場合に、入賞時判定結果がハズレ時スーパーリーチ確定の場合とは異なる割合で、連続演出パターンが決定されるようにすればよい。こうして、先読判定結果となる入賞時判定結果に基づいて、先読予告演出となる連続予告演出を実行可能であればよい。

【０５３０】

図１３－７は、可変表示開始設定処理として、図９のステップＳ１７１にて実行可能な処理の一例を示すフローチャートである。図１３－７に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、飾り図柄の可変表示結果としての確定飾り図柄となる最終停止図柄などを決定する（ステップＡＫＳ２０１）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から伝送された変動パターン指定コマンドで示された変動パターンや、可変表示結果通知コマンドで示された可変表示結果といった、可変表示内容に基づいて、最終停止図柄を決定すればよい。変動パターン指定コマンドや表示結果通知コマンドは、特別図柄プロセス処理のステップＳ１１１にて変動パターン設定処理が実行されたときに、特別図柄の変動開始時におけるコマンドの送信設定が行われることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。変動パターン指定コマンドは、使用パターンとして決定された変動パターンを指定する演出制御コマンドである。可変表示結果通知コマンドは、特図表示結果決定用の乱数値を用いて決定された可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。一例として、変動パターンや可変表示結果の組合せに応じた可変表示内容には、「非リーチ（ハズレ）」、「リーチ（ハズレ）」、「非確変（大当り）」、「確変（大当り）」があればよい。

【０５３１】

可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」の場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態にはならずに、非リーチ組合せの確定飾り図柄が停止表示されて、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる。可変表示内容が「リーチ（ハズレ）」の場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後に、リーチハズレ組合せの確定飾り図柄が停止表示されて、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる。可変表示内容が「非確変（大当り）」の

場合には、可変表示の表示結果が「大当り」となり、大当り遊技状態の終了後における遊技状態が時短状態となる。可変表示内容が「確変（大当り）」の場合には、可変表示の表示結果が「大当り」となり、大当り遊技状態の終了後における遊技状態が確変状態となる。

【０５３２】

ステップＡＫＳ２０１では、例えば可変表示内容が「非確変（大当り）」である場合に、最終停止図柄として同一の偶数図柄で揃った確定飾り図柄の組合せを決定する。また、可変表示内容が「確変（大当り）」である場合には、最終停止図柄として同一の奇数図柄で揃った確定飾り図柄の組合せを決定可能であればよい。可変表示内容が「リーチ（ハズレ）」の場合には、最終停止図柄としてリーチはずれ組合せとなる確定飾り図柄の組合せを決定する。可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」の場合には、最終停止図柄として非リーチはずれ組合せとなる確定飾り図柄の組合せを決定する。確定飾り図柄の組合せを決定するときには、例えば図柄決定用の乱数値となる数値データを抽出し、可変表示内容に応じて、ＲＯＭ１２１に予め記憶されて用意された図柄決定テーブルを参照することで、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。

【０５３３】

最終停止図柄などを決定した後には、操作部演出を決定する（ステップＡＫＳ２０２）。ステップＡＫＳ２０２では、先読予告演出を実行中であるか否かを判定する。例えば先読予告中フラグがオンである場合に、先読予告演出を実行中であると判定すればよい。先読予告演出を実行中である場合には、残余回数を１減算して、減算後の残余回数と連続演出パターンに応じて、操作部演出パターンを決定すればよい。連続演出パターンは、先読予告設定処理のステップＡＫＳ１０５にて決定されたものが、ＲＡＭ１２２の所定領域に記憶されていればよい。減算後の残余回数が「０」である場合には、先読予告中フラグをクリアしてオフ状態にすればよい。

【０５３４】

ステップＡＫＳ２０２では、先読予告演出を実行中でないと判定された場合に、今回の可変表示に対応した操作部演出の有無や操作部演出パターンを、所定割合で決定すればよい。例えば、操作部演出決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、可変表示結果が「大当り」となるか否かに応じて、ＲＡＭ１２１に予め記憶されて用意された操作部演出決定テーブルを参照することなどにより、操作部演出を実行するか否かという操作部演出の有無と、操作部演出を実行する場合に用いられる操作部演出パターンとを、決定することができればよい。今回の可変表示に対応した操作部演出は、先読予告演出を実行中でないと判定された場合に実行可能となり、先読予告演出を実行中であると判定された場合には実行不可となる。したがって、今回の可変表示に対応した操作部演出は、先読予告演出に含まれる操作部演出が実行される可変表示という範囲において、その可変表示の実行中には実行不可となるように、限界となる制限が設けられる。

【０５３５】

ステップＡＫＳ２０２では、変動パターンに基づいて特定演出に伴い特殊振動演出を含む特定連動演出が実行される場合には、操作部演出の実行を制限してもよい。例えば、ＳＰリーチＡのリーチ演出が実行される場合には、いずれのタイミングでも操作部演出を実行しないと決定することで、操作部演出の実行を制限してもよい。この場合には、ＳＰリーチＡのリーチ演出が実行される可変表示という範囲において、その可変表示を実行中には全部の操作部演出が実行不可となるように、限界となる制限が設けられる。あるいは、ＳＰリーチＡのリーチ演出が実行される場合には、対象変動開始時やリーチ成立時に対応するタイミングにおいて操作部演出を所定割合で実行することに決定可能である一方で、リーチ発展時や当否報知煽り時に対応するタイミングにおいて操作部演出を実行しないと決定することで、操作部演出の実行を制限してもよい。この場合には、ＳＰリーチＡのリーチ演出が実行される可変表示という範囲において、その可変表示の実行中には一部の操作部演出が実行不可となるように、限界となる制限が設けられる。その他、特定演出が実行される可変表示という範囲において、その可変表示の実行中には一部または全部の操作

部演出が実行されにくいように、限界となる制限が設けられてもよい。このように、ステップＡＫＳ２０２により操作部演出を決定する演出制御用ＣＰＵ１２０は、特殊振動演出が実行される場合に、振動演出を含む操作部演出の実行を制限することができる。

【０５３６】

なお、ステップＡＫＳ２０２により操作部演出を決定する場合のうち、変動パターンまたは入賞時判定結果などに基づいて特定演出とは異なる特別演出が実行される場合には、特別演出が実行されない場合よりも、可変表示の実行中に一部または全部の操作部演出が実行されやすいように、操作部演出の決定割合が設定されてもよい。

【０５３７】

操作部演出を決定した後には、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップＡＫＳ２０３）。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、複数用意された演出制御パターン（可変表示演出制御パターン）のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＡＫＳ２０２により決定された操作部演出に対応して、複数用意された演出制御パターン（操作部演出制御パターン）のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットしてもよい。また、例えばＲＡＭ１２２の所定領域（演出制御タイマ設定部など）に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップＡＫＳ２０４）。そして、画像表示装置５の画面上にて飾り図柄などの変動を開始させる（ステップＡＫＳ２０５）。このときには、例えばステップＡＫＳ２０３にて決定された演出制御パターン（可変表示演出制御パターン）に含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部１２３のＶＤＰに対して伝送させることなどにより、画像表示装置５の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて飾り図柄の変動を開始させればよい。

【０５３８】

変動開始の設定を行った後には、可変表示の開始に対応して、保留表示などを更新するための設定を行う（ステップＡＫＳ２０６）。保留表示などを更新した後には、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である“２”に更新してから（ステップＡＫＳ２０７）、可変表示開始設定処理を終了する。

【０５３９】

図１３－８は、演出制御パターンの構成例を示している。演出制御パターンは、図１３－８（Ａ）に示す可変表示演出制御パターンと、図１３－８（Ｂ）に示す操作部演出制御パターンと、を含んでいる。図１３－８（Ａ）に示す可変表示演出制御パターンは、変動パターン指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでに各種演出の実行を制御するために用いられる制御データを含んでいる。図１３－８（Ｂ）に示す操作部演出制御パターンは、操作部演出の実行を制御するために用いられる制御データを含んでいる。

【０５４０】

可変表示演出制御パターンは、例えば、演出制御プロセスタイマ判定値、表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データ、振動制御データ、終了コードなどを含んだプロセスデータから構成されている。演出制御プロセスタイマ判定値は、演出制御プロセスタイマの格納値である演出制御プロセスタイマ値と比較される値（判定値）であって、各演出動作の実行時間（演出時間）に対応した判定値が予め設定されている。なお、演出制御プロセスタイマ判定値に代えて、例えば主基板１１から所定の演出制御コマンドを受信したことや、演出制御用ＣＰＵ１２０において演出動作を制御するための処理として所定の処理が実行されたことといった、所定の制御内容や処理内容に対応して、演出制御の切替タイミング等を示すデータが設定されていてもよい。

【０５４１】

表示制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における各飾り図柄の変動態様を示すデータといった、画像表示装置５の画面上における演出画像の表示態様を示すデータが含まれている。すなわち、表示制御データは、画像表示装置５の画面上における演出画像

の表示動作を指定するデータである。音声制御データには、例えば飾り図柄の可変表示に連動した効果音等の出力態様を示すデータといった、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力態様を示すデータが含まれている。すなわち、音声制御データは、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力動作を指定するデータである。可変表示演出制御パターンのランプ制御データには、例えば遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤといった発光体について、飾り図柄の可変表示中における発光駆動態様を示すデータが含まれている。すなわち、可変表示演出制御パターンのランプ制御データは、飾り図柄の可変表示中における発光体の発光態様を指定するデータである。

【０５４２】

操作検出制御データには、例えばスティックコントローラ３１Ａの操作レバーに対する傾倒操作やトリガボタンに対する指示操作、あるいはプッシュボタン３１Ｂに対する押下操作といった、遊技者の動作を有効に検出する有効検出期間や、各々の動作を有効に検出した場合における演出動作の制御内容等を指定するデータといった、遊技者の動作検出に応じた演出動作態様を示すデータが含まれている。可変表示演出制御パターンの振動制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における振動モータ１３１のオン期間や駆動態様を示すデータが含まれている。すなわち、可変表示演出制御パターンの振動制御データは、変動パターンに対応した飾り図柄の可変表示中において、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂの振動態様を指定するデータである。

【０５４３】

なお、これらの制御データは、全ての演出制御パターンに含まれなければならないものではなく、各演出制御パターンによる演出動作の内容に応じて、一部の制御データを含んで構成される演出制御パターンがあってもよい。また、演出制御パターンに含まれる複数種類のプロセスデータでは、各タイミングで実行される演出動作の内容に応じて、それぞれのプロセスデータを構成する制御データの種類が異なっていてもよい。すなわち、表示制御データや音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データ、振動制御データの全部を含んで構成されたプロセスデータもあれば、これらの一部を含んで構成されたプロセスデータもあってよい。さらに、例えば可動体３２の動作態様を示す可動体制御データといった、その他の各種制御データが含まれることがあってもよい。

【０５４４】

演出制御プロセス処理のステップＳ１７２における可変表示中演出処理では、演出制御プロセスタイマ値が更新されるごとに、演出制御プロセスタイマ判定値のいずれかと合致したか否かの判定を行い、合致した場合には、対応する各種の制御データに応じた演出動作の制御を行う。こうして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御パターンに含まれるプロセスデータ＃１～プロセスデータ＃ｎ（ｎは任意の整数）の内容に従って、演出装置（画像表示装置５、スピーカ８Ｌ、８Ｒ、遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤ等の発光体、振動モータ１３１、可動体３２など）の制御を進行させる。なお、各プロセスデータ＃１～プロセスデータ＃ｎにおいて、演出制御プロセスタイマ判定値＃１～＃ｎと対応付けられた表示制御データ＃１～表示制御データ＃ｎ、音声制御データ＃１～音声制御データ＃ｎ、ランプ制御データ＃１～ランプ制御データ＃ｎ、操作検出制御データ＃１～操作検出制御データ＃ｎ、振動制御データ＃１～振動制御データ＃ｎは、演出装置における演出動作の制御内容を示し、演出制御の実行を指定する演出制御実行データ＃１～演出制御実行データ＃ｎを構成する。

【０５４５】

操作部演出制御パターンは、例えば、演出制御プロセスタイマ判定値、ランプ制御データ、振動制御データなどを含んだプロセスデータから構成されている。操作部演出制御パターンのランプ制御データには、例えばレバーランプ９Ｂ１およびボタンランプ９Ｂ２といった、操作部演出における発光体の点灯動作態様を示すデータが含まれている。すなわち、操作部演出制御パターンのランプ制御データは、操作部演出に含まれる発光演出において、スティックコントローラ３１Ｂの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂを発光させる場合の発光態様を指定するデータである。操作部演出制御パターンの振動制御データ

には、例えば振動モータ１３１の駆動といった、操作部演出における振動発生装置のオン期間や駆動態様を示すデータが含まれている。すなわち、操作部演出制御パターンの振動制御データは、操作部演出に含まれる振動演出において、スティックコントローラ３１Ｂの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂを振動させる場合の振動態様を指定するデータである。

【０５４６】

図１３－９は、振動演出実行例ＡＫＥ０１において、操作部演出を実行可能なタイミングの設定例を示している。タイミングＡＫＴ０１～ＡＫＴ０３は、事前変動となる飾り図柄の可変表示が開始される場合に対応して、事前変動開始時の操作部演出を実行可能なタイミングである。例えば先読予告設定処理のステップＡＫＳ１０５にて連続演出パターンを決定した場合には、残余回数に応じて、事前変動開始時となるタイミングＡＫＴ０１～ＡＫＴ０３の一部または全部において、操作部演出を実行することができる。例えば、残余回数が「３」である場合にはタイミングＡＫＴ０１において操作部演出を実行可能であり、残余回数が「２」である場合にはタイミングＡＫＴ０２において操作部演出を実行可能であり、残余回数が「１」である場合にはタイミングＡＫＴ０３において操作部演出を実行可能である。

【０５４７】

図１３－９に示すタイミングＡＫＴ１１は、対象変動となる飾り図柄の可変表示が開始される場合に対応して、対象変動開始時の操作部演出を実行可能なタイミングである。例えば先読予告設定処理のステップＡＫＳ１０５にて連続演出パターンを決定した場合には、事前変動開始時となるタイミングＡＫＴ０１～ＡＫＴ０３の一部または全部において、残余回数に応じた操作部演出パターンによる操作部演出を実行した後、対象変動開始時となるタイミングＡＫＴ１１では、残余回数が「０」に応じた操作部演出パターンによる操作部演出を実行することができる。また、対象変動開始時となるタイミングＡＫＴ１１において、操作部演出を実行可能になる場合がある。具体的には、ステップＡＫＳ２０２により、操作部演出パターンＡＫＣ１１～ＡＫＣ１３のいずれかに決定された場合に、対象変動開始時となるタイミングＡＫＴ１１において、決定された操作部演出パターンによる操作部演出を実行することができる。

【０５４８】

タイミングＡＫＴ０１～ＡＫＴ０３あるいはタイミングＡＫＴ１１のように、飾り図柄の可変表示が開始される場合に対応したタイミングは、飾り図柄の可変表示が開始されると同時に操作部演出を実行可能であってもよいし、飾り図柄の可変表示が開始されてから一定期間が経過したときに操作部演出を実行可能であってもよい。このように、飾り図柄の可変表示が開始される場合に対応したタイミングは、飾り図柄の可変表示が開始されることにより到達可能な任意のタイミングであればよい。

【０５４９】

図１３－９に示すタイミングＡＫＴ１２～ＡＫＴ１４は、今回の可変表示に対応した操作部演出として、リーチ成立時の操作部演出、リーチ発展時の操作部演出、当否報知煽り時の操作部演出を、それぞれ実行可能なタイミングである。例えば可変表示開始設定処理のステップＡＫＳ２０２にて決定された操作部演出パターンにより、リーチ成立時となるタイミングＡＫＴ１２において操作部演出を実行可能になる場合と、リーチ発展時となるタイミングＡＫＴ１３において操作部演出を実行可能になる場合と、当否報知煽り時となるタイミングＡＫＴ１４において操作部演出を実行可能になる場合とがある。具体的には、ステップＡＫＳ２０２により、操作部演出パターンＡＫＣ２１、ＡＫＣ２２のいずれかに決定された場合に、リーチ成立時となるタイミングＡＫＴ１２において、決定された操作部演出パターンによる操作部演出を実行することができる。また、ステップＡＫＳ２０２により、操作部演出パターンＡＫＣ３１、ＡＫＣ３２のいずれかに決定された場合に、リーチ発展時となるタイミングＡＫＴ１３において、決定された操作部演出パターンによる操作部演出を実行することができる。あるいは、ステップＡＳＫ２０２により、操作部演出パターンＡＫＣ４１に決定された場合に、当否報知煽り時となるタイミングＡＫＴ１

４において、決定された操作部演出パターンによる操作部演出を実行することができる。
【０５５０】
図１３－１０は、操作部演出パターンＡＫＣ０１による操作部演出の制御例を示している。操作部演出パターンＡＫＣ０１による操作部演出は、図１３－１０（Ａ）に示す発光色が白色になる発光演出と、図１３－１０（Ｂ）に示す振動パターンＡＫＶ０１による振動演出と、を含み、事前変動開始時となるタイミングＡＫＴ０１～ＡＫＴ０３にて実行可能である。振動パターンＡＫＶ０１による振動演出は、図１３－１０（Ｂ）に示すように、３００ミリ秒ごとにオン期間とオフ期間を交互に３回繰り返す振動態様となる。この振動演出に伴う発光演出は、図１３－１０（Ａ）に示すように、振動演出のオン期間にあわせて、レバーランプ９Ｂ１およびボタンランプ９Ｂ２が白色で発光する。振動演出のオフ期間では、レバーランプ９Ｂ１およびボタンランプ９Ｂ２が非発光となり消灯すればよい。振動演出のオン期間にあわせて発光色が白色になる発光演出は、３００ミリ秒のオン期間において、例えば３０ミリ秒ごとに白色の発光輝度が高い第１輝度と発光輝度が低い第２輝度とを交互に繰り返すことで、白色の発光輝度が周期的に変化してもよい。
【０５５１】
図１３－１１は、操作部演出パターンＡＫＣ０２、ＡＫＣ０３による操作部演出の制御例を示している。操作部演出パターンＡＫＣ０２による操作部演出は、図１３－１１（Ａ）に示す発光色が赤色になる発光演出と、図１３－１１（Ｂ）に示す振動パターンＡＫＶ０２による振動演出と、を含み、事前変動開始時となるタイミングＡＫＴ０１～ＡＫＴ０３にて実行可能である。操作部演出パターンＡＫＣ０３による操作部演出は、図１３－１１（Ａ）に示す発光色が虹色になる発光演出と、図１３－１１（Ｂ）に示す振動パターンＡＫＶ０２による振動演出と、を含み、事前変動開始時となるタイミングＡＫＴ０１～ＡＫＴ０３にて実行可能である。振動パターンＡＫＶ０２による振動演出は、図１３－１１（Ｂ）に示すように、１５００ミリ秒のオン期間が継続する振動態様となる。この振動演出に伴う発光演出は、図１３－１１（Ａ）に示すように、振動演出のオン期間にあわせて、操作部演出パターンＡＫＣ０２であればレバーランプ９Ｂ１およびボタンランプ９Ｂ２が赤色で連続的に発光し、操作部演出パターンＡＫＣ０３であればレバーランプ９Ｂ１およびボタンランプ９Ｂ２が虹色で発光する。例えばレバーランプ９Ｂ１およびボタンランプ９Ｂ２を構成する複数のＬＥＤは、赤、赤紫、青紫、青、緑、黄、橙の発光色が、経過時間や発光位置に応じて遷移させて発光することで、レバーランプ９Ｂ１およびボタンランプ９Ｂ２が虹色で発光すればよい。レバーランプ９Ｂ１およびボタンランプ９Ｂ２における発光位置は、例えばレバーランプ９Ｂ１の上部と下部と、ボタンランプ９Ｂ２の全体といった、複数の区画を指定可能であり、各区画に応じて発光時間や発光色、発光輝度の一部または全部を設定可能であればよい。
【０５５２】
図１３－１２は、操作部演出パターンＡＫＣ１１による操作部演出の制御例を示している。操作部演出パターンＡＫＣ１１による操作部演出は、図１３－１２（Ａ）に示す発光色が白色になる発光演出と、図１３－１２（Ｂ）に示す振動パターンＡＫＶ０２による振動演出と、を含み、対象変動開始時となるタイミングＡＫＴ１１にて実行可能である。振動パターンＡＫＶ０２による振動演出は、図１３－１２（Ｂ）に示すように、１５００ミリ秒のオン期間が継続する振動態様となる。この振動演出に伴う発光演出は、図１３－１２（Ａ）に示すように、振動演出のオン期間にあわせて、レバーランプ９Ｂ１およびボタンランプ９Ｂ２が白色で発光する。振動演出のオン期間にあわせて発光色が白色になる発光演出は、１５００ミリ秒のオン期間において、例えば３０ミリ秒ごとに白色の発光輝度が高い第１輝度と発光輝度が低い第２輝度とを交互に繰り返すことで、白色の発光輝度が周期的に変化してもよい。
【０５５３】
図１３－１３は、操作部演出パターンＡＫＣ１２、ＡＫＣ１３による操作部演出の制御例を示している。操作部演出パターンＡＫＣ１２による操作部演出は、図１３－１３（Ａ）に示す発光色が赤色になる発光演出と、図１３－１３（Ｂ）に示す振動パターンＡＫＶ

０３による振動演出と、を含み、対象変動開始時となるタイミングＡＫＴ１１にて実行可能である。操作部演出パターンＡＫＣ１３による操作部演出は、図１３－１３（Ａ）に示す発光色が虹色になる発光演出と、図１３－１３（Ｂ）に示す振動パターンＡＫＶ０３による振動演出と、を含み、対象変動開始時となるタイミングＡＫＴ１１にて実行可能である。振動パターンＡＫＶ０３による振動演出は、図１３－１３（Ｂ）に示すように、３０００ミリ秒のオン期間が継続する振動態様となる。この振動演出に伴う発光演出は、図１３－１３（Ａ）に示すように、振動演出のオン期間にあわせて、操作部演出パターンＡＫＣ１２であればレバーランプ９Ｂ１およびボタンランプ９Ｂ２が赤色で断続的に発光し、操作部演出パターンＡＫＣ１３であればレバーランプ９Ｂ１およびボタンランプ９Ｂ２が虹色で発光する。例えばレバーランプ９Ｂ１およびボタンランプ９Ｂ２は、振動演出のオン期間において、２０ミリ秒ごとに赤色の発光輝度が高い第１輝度と発光輝度が低い第２輝度とを交互に繰り返すことで、赤色の発光輝度が周期的に変化してもよい。この場合には、操作部演出パターンＡＫＣ１１による操作部演出に含まれる発光演出よりも、操作部演出パターンＡＫＣ１２による操作部演出に含まれる発光演出の方が、短い周期で発光輝度を変化させる発光態様となる。このように、発光演出の演出態様として、発光色だけでなく発光周期を異ならせることにより、大当り信頼度を示唆できるようにしてもよい。なお、振動演出のオン期間において、例えば２０ミリ秒ごとに赤色の発光と非発光とを交互に繰り返すことで、赤色で断続的に発光してもよい。発光演出の演出態様として、発光周期は共通である一方で、発光色を異ならせることにより、大当り信頼度を示唆可能であってもよい。こうして、例えば発光演出における発光色が異なる場合に、発光周期を共通化することで、発光演出の制御負担を軽減できればよい。

【０５５４】

図１３－１４は、操作部演出パターンＡＫＣ２１による操作部演出の制御例を示している。操作部演出パターンＡＫＣ２１による操作部演出は、リーチ成立時となるタイミングＡＫＴ１２において、図１３－１４（Ａ）に示すリーチ成立時演出となる演出ＡＫＲ１に対応して実行可能であり、図１３－１４（Ｂ）に示す発光色が桃色になる発光演出と、図１３－１４（Ｃ）に示す振動パターンＡＫＶ１１による振動演出と、を含む。リーチ成立時演出となる演出ＡＫＲ１は、例えば画像表示装置５の表示画面において、リーチラインを示す演出画像を表示する演出であってもよいし、リーチ成立に応じた背景画像を表示する演出であってもよく、その他、リーチ成立に伴う任意の演出であればよい。振動パターンＡＫＶ１１による振動演出は、図１３－１４（Ｃ）に示すように、所定時間（例えば１００ミリ秒）ごとにオン期間とオフ期間を交互に複数回繰り返す振動態様となる。この振動演出に伴う発光演出は、図１３－１４（Ｂ）に示すように、振動演出のオン期間にあわせて、レバーランプ９Ｂ１およびボタンランプ９Ｂ２が桃色で発光する。振動演出のオフ期間では、レバーランプ９Ｂ１およびボタンランプ９Ｂ２が非発光となり消灯すればよい。

【０５５５】

図１３－１５は、操作部演出パターンＡＫＣ２２による操作部演出の制御例を示している。操作部演出パターンＡＫＣ２２による操作部演出は、リーチ成立時となるタイミングＡＫＴ１２において、図１３－１５（Ａ）に示すリーチ成立時演出となる演出ＡＫＲ２に対応して実行可能であり、図１３－１５（Ｂ）に示す発光色が橙色になる発光演出と、図１３－１５（Ｃ）に示す振動パターンＡＫＶ１２による振動演出と、を含む。リーチ成立時演出となる演出ＡＫＲ２は、例えば画像表示装置５の表示画面において、リーチラインを示す演出画像を表示する演出であってもよいし、リーチ成立に応じた背景画像を表示する演出であってもよく、その他、リーチ成立に伴う任意の演出であればよい。リーチ成立時演出となる演出ＡＫＲ１と演出ＡＫＲ２とで、演出態様が異なっていればよい。振動パターンＡＫＶ１２による振動演出は、図１３－１５（Ｃ）に示すように、第１振動オン時間（例えば１００ミリ秒）のオン期間と第１振動オフ時間（例えば１００ミリ秒）のオフ期間を交互に２回繰り返した後、第２振動オン時間（例えば２５０ミリ秒）のオン期間と、第３振動オン時間（例えば５００ミリ秒）のオン期間とを含む振動態様となる。この振

動演出に伴う発光演出は、図１３－１５（Ｂ）に示すように、振動演出のオン期間にあわせて、レバーランプ９Ｂ１およびボタンランプ９Ｂ２が橙色で発光する。振動演出のオフ期間では、レバーランプ９Ｂ１およびボタンランプ９Ｂ２が非発光となり消灯すればよい。また、振動演出のオン期間が異なる振動オン時間となる場合に、レバーランプ９Ｂ１およびボタンランプ９Ｂ２の発光パターンを異ならせてもよい。例えば、第１振動オン時間のオン期間では、レバーランプ９Ｂ１およびボタンランプ９Ｂ２が連続的に橙色で発光する。これに対し、第２振動オン時間や第３振動オン時間のオン期間では、レバーランプ９Ｂ１およびボタンランプ９Ｂ２が断続的に橙色で発光する。レバーランプ９Ｂ１およびボタンランプ９Ｂ２は、第２振動オン時間や第３振動オン時間のオン期間において、２０ミリ秒ごとに橙色の発光と非発光とを交互に繰り返すことで、橙色で断続的に発光すればよい。

【０５５６】

操作部演出パターンＡＫＣ３１、ＡＫＣ３２による操作部演出は、リーチ発展時となるタイミングＡＫＴ１３において、リーチ発展時演出となる演出ＡＫＳ１、ＡＫＳ２に対応して実行可能であり、発光色が白色になる発光演出と、振動パターンＡＫＶ２１、ＡＫＶ２２による振動演出と、を含む。振動パターンＡＫＶ２１による振動演出は、操作部演出パターンＡＫＣ３１の場合に、演出ＡＫＳ１にあわせたオン期間の振動態様となる。振動パターンＡＫＶ２２による振動演出は、操作部演出パターンＡＫＣ３２の場合に、演出ＡＫＳ２にあわせたオン期間の振動態様となる。これらの振動演出に伴う発光演出は、操作部演出パターンＡＫＣ３１、ＡＫＣ３２のいずれの場合にも、振動演出のオン期間にあわせて、レバーランプ９Ｂ１およびボタンランプ９Ｂ２が白色で発光する。

【０５５７】

操作部演出パターンＡＫＣ４１による操作部演出は、当否報知煽り時となるタイミングＡＫＴ１４において、当否煽り演出に対応して実行可能であり、発光色が金色になる発光演出と、振動パターンＡＫＶ３１による振動演出と、を含む。振動パターンＡＫＶ３１による振動演出は、オン期間が１５００ミリ秒以上の振動態様となる。この振動演出に伴う発光演出は、振動演出のオン期間にあわせて、レバーランプ９Ｂ１およびボタンランプ９Ｂ２が金色で発光する。

【０５５８】

図１３－１２および図１３－１３に示すように、対象変動開始時となるタイミングＡＫＴ１１において実行可能な操作部演出のうちで、振動演出に伴う発光演出の発光態様は、発光色が白色になる場合と、発光色が白色とは異なる赤色や虹色になる場合と、を含み、発光色が白色になる場合には振動パターンＡＫＶ０２による振動演出が実行され、発光色が赤色や虹色になる場合には振動パターンＡＫＶ０２とは異なる振動パターンＡＫＶ０３による振動演出が実行される。したがって、発光色が白色になる場合と、発光色が赤色や虹色になる場合とで、振動演出の振動態様が異なる。このように、操作部演出を実行するタイミングが共通である場合に、発光演出の発光態様に応じて、振動演出の振動態様が異なることで、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂといった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。なお、発光色が赤色になる場合と、発光色が虹色になる場合とでは、いずれも共通の振動パターンＡＫＶ０３による振動演出が実行される。つまり、発光色が赤色になる場合と、発光色が虹色になる場合とで、振動演出の振動態様が共通である。こうして、操作部演出を実行するタイミングが共通である場合に、発光演出の発光態様にかかわらず、振動演出の振動態様が共通である場合を設けてもよい。

【０５５９】

対象変動開始時となるタイミングＡＫＴ１１において実行可能な操作部演出は、操作部演出パターンＡＫＣ１１による操作部演出といった、振動パターンＡＫＶ０２による振動演出に伴い発光色が白色になる発光演出を実行するものを含んでいる。リーチ発展時となるタイミングＡＫＴ１３において実行可能な操作部演出は、操作部演出パターンＡＫＣ３１、ＡＫＣ３２による操作部演出といった、振動パターンＡＫＶ２１、ＡＫＶ２２による

振動演出に伴い発光色が白色になる発光演出が実行されるものを含んでいる。このように、対象変動開始時となるタイミングＡＫＴ１１において実行される操作部演出と、リーチ発展時となるタイミングＡＫＴ１３において実行される操作部演出とで、発光色が共通である白色になり、振動演出の振動態様が異なる場合を設けている。こうして、操作部演出を実行するタイミングが異なる場合に、発光演出の発光態様が共通であるのに対し、振動演出の振動態様が異なることで、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂといった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。なお、対象変動開始時となるタイミングＡＫＴ１１において実行可能な操作部演出は、操作部演出パターンＡＫＣ１２、ＡＫＣ１３による操作部演出といった、発光色が赤色や虹色になる発光演出を実行するものも含んでいる。この場合のように、対象変動開始時となるタイミングＡＫＴ１１において実行される操作部演出と、リーチ発展時となるタイミングＡＫＴ１３において実行される操作部演出とで、発光演出の発光態様が異なり、振動演出の振動態様も異なる場合を設けてもよい。発光色が白色になる場合のように、対象変動開始時となるタイミングＡＫＴ１１において実行される操作部演出は、リーチ発展時となるタイミングＡＫＴ１３において実行される操作部演出と、発光演出の発光態様が共通であるものを含んでいる。また、発光色が赤色や虹色になる場合のように、対象変動開始時となるタイミングＡＫＴ１１において実行される操作部演出は、リーチ発展時となるタイミングＡＫＴ１３において実行される操作部演出と、発光演出の発光態様が異なるものを含んでいてもよい。リーチ発展時となるタイミングＡＫＴ１３において実行される操作部演出は、対象変動開始時となるタイミングＡＫＴ１１において実行される操作部演出と、発光演出の発光態様が異なるものを含んでいなくてもよい。

【０５６０】

リーチ成立時となるタイミングＡＫＴ１２において実行可能な操作部演出は、操作部演出パターンＡＫＣ２１、ＡＫＣ２２による操作部演出といった、振動パターンＡＫＶ１１、ＡＫＶ１２による振動演出に伴い発光色が桃色や橙色になる発光演出を実行するものを含んでいる。これらの操作部演出は、いずれも大当り信頼度が１００％である。当否報知煽り時となるタイミングＡＫＴ１４において実行可能な操作部演出は、操作部演出パターンＡＫＣ４１による操作部演出といった、振動パターンＡＫＶ３１による振動演出に伴い発光色が金色になる発光演出を実行するものを含んでいる。この操作部演出は、大当り信頼度が１００％である。このように、リーチ成立時となるタイミングＡＫＴ１２において実行される操作部演出と、当否報知煽り時となるタイミングＡＫＴ１４において実行される操作部演出とで、大当り信頼度が１００％で共通となり、振動演出の振動態様が異なる場合を設けている。また、リーチ成立時となるタイミングＡＫＴ１２において実行される操作部演出と、当否報知煽り時となるタイミングＡＫＴ１４において実行される操作部演出とで、発光色が異なり、振動演出の振動態様が異なる。こうして、操作部演出を実行するタイミングが異なる場合に、大当り信頼度が共通であるのに対し、振動演出の振動態様が異なることで、あるいは、発光演出の発光態様が異なることで、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂといった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【０５６１】

対象変動開始となるタイミングＡＫＴ１１において実行可能な操作部演出は、操作部演出パターンＡＫＣ１１～ＡＫＣ１３による操作部演出といった、振動パターンＡＫＶ０２、ＡＫＶ０３による振動演出に伴い発光色が白色や赤色や虹色になる発光演出を実行するものを含んでいる。リーチ成立時となるタイミングＡＫＴ１２において実行可能な操作部演出は、操作部演出パターンＡＫＣ２１、ＡＫＣ２２による操作部演出といった、振動パターンＡＫＶ１１、ＡＫＶ１２による振動演出に伴い発光色が桃色や橙色になる発光演出を実行するものを含んでいる。このように、対象変動開始時となるタイミングＡＫＴ１１において実行される操作部演出と、リーチ成立時となるタイミングＡＫＴ１２において実行される操作部演出とで、発光演出の発光態様が異なり、振動演出の振動態様が異なる場合を設けている。こうして、操作部演出を実行するタイミングが異なる場合に、発光演出

の発光態様が異なり、振動演出の振動態様が異なることで、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂといった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【０５６２】

リーチ成立時となるタイミングＡＫＴ１２において実行可能な操作部演出は、操作部演出パターンＡＫＣ２１、ＡＫＣ２２による操作部演出といった、振動パターンＡＫＶ１１、ＡＫＶ１２による振動演出に伴い発光色が桃色や橙色になる発光演出を実行するものを含んでいる。リーチ発展時となるタイミングＡＫＴ１３において実行可能な操作部演出は、操作部演出パターンＡＫＣ３１、ＡＫＣ３２による操作部演出といった、振動パターンＡＫＶ２１、ＡＫＶ２２による振動演出に伴い発光色が白色になる発光演出を実行するものを含んでいる。このように、リーチ成立時となるタイミングＡＫＴ１２において実行される操作部演出と、リーチ発展時となるタイミングＡＫＴ１３において実行される操作部演出とで、発光演出の発光態様が異なり、振動演出の振動態様が異なる場合を設けている。こうして、操作部演出を実行するタイミングが異なる場合に、発光演出の発光態様が異なること、あるいは、振動演出の振動態様が異なることで、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂといった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。なお、リーチ成立時となるタイミングＡＫＴ１２において実行可能な操作部演出は、発光色が白色になる発光演出を実行するものを含んでいてもよい。また、リーチ発展時となるタイミングＡＫＴ１３において実行可能な操作部演出は、発光色が桃色や橙色になる発光演出を実行するものを含んでいてもよい。これらにより、操作部演出を実行するタイミングが異なる場合には、発光演出の発光態様が共通でも、振動演出の振動態様が異なることで、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂといった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【０５６３】

事前変動開始時となるタイミングＡＫＴ０１～ＡＫＴ０３において操作部演出が実行された場合の大当り信頼度は、操作部演出パターンに応じて、５０％以上、７０％以上、１００％のいずれかとなる。対象変動開始時となるタイミングＡＫＴ１１において操作部演出が実行された場合の大当り信頼度は、操作部演出パターンに応じて、５０％以上、７０％以上、１００％のいずれかとなる。リーチ成立時となるタイミングＡＫＴ１２において操作部演出が実行された場合の大当り信頼度は、操作部演出パターンにかかわらず１００％となる。リーチ発展時となるタイミングＡＫＴ１３において操作部演出が実行された場合の大当り信頼度は、操作部演出パターンにかかわらず５０％以上となる。当否報知煽り時となるタイミングＡＫＴ１４において操作部演出が実行された場合の大当り信頼度は１００％となる。したがって、操作部演出が実行された場合の大当り信頼度は、振動演出に伴う発光演出の発光態様と、振動演出が実行されたタイミングとに応じて、異なる場合がある。また、振動演出に伴う発光演出の発光態様に応じて、振動演出の振動態様が異なる場合がある。なお、振動演出の振動態様は、オン期間の長さに応じた振動の時間、振動モータ１３１の駆動による振動強度、オン期間とオフ期間の組合せ、振動強度における強振動と弱振動の組合せ、その他、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーやプッシュボタン３１Ｂといった操作部材を振動させる任意の振動パターンが異なることにより、異ならせることができればよい。

【０５６４】

遊技の進行に応じて実行可能な複数の特定演出は、ＳＰリーチＡのリーチ演出における可動体動作、画像表示、楽曲再生、あるいは、大当り確定報知、大当り種別抽選ＣＨ１、ＣＨ２を含んでいる。ＳＰリーチＡのリーチ演出は、例えば大当り信頼度が４０％程度である。そのため、操作部演出による振動演出が実行される方が、ＳＰリーチＡのリーチ演出が実行されるよりも、大当り信頼度が高くなり、実行された際に大当り遊技状態に制御される割合が高くなる。ＳＰリーチＡのリーチ演出における可動体動作、画像表示、楽曲再生は、いずれもリーチ演出の一部として実行されるので、個別に大当り信頼度を有する

ものではない。また、大当り確定報知は、可変表示結果が「大当り」となることを確定的に報知する演出である。大当り種別抽選ＣＨ１、ＣＨ２は、大当り遊技状態に制御される場合に対応して、ラウンド数などに応じた大当り種別の抽選演出である。大当り確定報知や大当り種別抽選ＣＨ１、ＣＨ２は、可変表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態に制御されることを、遊技者が疑いなく認識し得る点において、ＳＰリーチＡのリーチ演出などのような大当り信頼度を有する演出とは相違している。このように、複数の特定演出のうちで、大当り信頼度を有する特定演出について、その特定演出が実行されるよりも、操作部演出による振動演出が実行される方が、大当り信頼度が高くなるように設定されていればよい。また、操作部演出による振動演出が実行されないときよりも、操作部演出による振動演出が実行されるときの方が、大当り信頼度が高くなるように設定されている。

【０５６５】

図１３－１６は、遊技効果ランプ９を発光させることによる演出の実行例を示している。遊技効果ランプ９は、レバーランプ９Ｂ１やボタンランプ９Ｂ２とは異なる上枠ランプ９Ｃ、左枠ランプ９Ｍ、右枠ランプ９Ｎを含んでいる。ここでは、発光による演出の実行態様に応じて、複数の演出実行例ＡＫＦ０１～ＡＫＦ０４が示されている。

【０５６６】

演出実行例ＡＫＦ０１は、画像表示装置５の背景表示が白色の表示色である場合に、上枠ランプ９Ｃ、左枠ランプ９Ｍ、右枠ランプ９Ｎを、背景表示にあわせた白色に発光させる一方で、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂを、操作部演出における発光演出により赤色に発光させている。例えば操作部演出パターンＡＫＣ０２、ＡＫＣ１２のいずれかによる操作部演出は、振動演出に伴い発光色が赤色になる発光演出を含んでいる。

【０５６７】

演出実行例ＡＫＦ０２は、画像表示装置５の背景表示が赤色の表示色である場合に、上枠ランプ９Ｃ、左枠ランプ９Ｍ、右枠ランプ９Ｎを、背景表示にあわせた赤色に発光させる一方で、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂを、操作部演出における発光演出により虹色に発光させている。例えば操作部演出パターンＡＫＣ０３、ＡＫＣ１３のいずれかによる操作部演出は、振動演出に伴い発光色が虹色になる発光演出を含んでいる。

【０５６８】

演出実行例ＡＫＦ０３は、画像表示装置５の背景表示が左側から右側に向かって黒色から白色の表示色に変化する場合に、上枠ランプ９Ｃ、左枠ランプ９Ｍ、右枠ランプ９Ｎを、背景表示にあわせた黒色から白色に変化するよう発光させる一方で、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂを、操作部演出における発光演出により白色に発光させている。例えば操作部演出パターンＡＫＣ０１、ＡＫＣ１１、ＡＫＣ３１、ＡＫＣ３２のいずれかによる操作部演出は、振動演出に伴い発光色が白色になる発光演出を含んでいる。

【０５６９】

演出実行例ＡＫＦ０４は、画像表示装置５の文字表示が青色の表示色である場合に、上枠ランプ９Ｃ、左枠ランプ９Ｍ、右枠ランプ９Ｎを、文字表示にあわせた青色に発光させる一方で、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂを、操作部演出における発光演出により白色に発光させている。例えば操作部演出パターンＡＫＣ０１、ＡＫＣ１１、ＡＫＣ３１、ＡＫＣ３２のいずれかによる操作部演出は、振動演出に伴い発光色が白色になる発光演出を含んでいる。

【０５７０】

例えば画像表示装置５の背景表示や文字表示、その他、任意の演出画像を表示することによる所定演出は、飾り図柄の可変表示を含めた遊技の進行に応じて実行可能である。演出制御プロセス処理のステップＳ１７２にて実行される可変表示中演出処理では、可変表示開始設定処理のステップＡＫＳ２０３にて決定された可変表示演出制御パターンから読み出した制御データを用いて、可変表示などの遊技の進行に応じて所定演出を実行する制

御が行われる。この制御データには、画像表示装置５の表示を制御するための表示制御データと、上枠ランプ９Ｃ、左枠ランプ９Ｍ、右枠ランプ９Ｎの発光を制御するランプ制御データとが、含まれている。こうした所定演出を実行中に、操作部演出が実行された場合には、レバーランプ９Ｂ１およびボタンランプ９Ｂ２により、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂを、操作部演出における振動演出に伴う発光演出の発光態様で発光可能である。演出制御プロセス処理のステップＳ１７２にて実行される可変表示中演出処理では、可変表示開始設定処理のステップＡＫＳ２０３にて決定された操作部演出制御パターンから読み出した制御データを用いて、操作部演出を実行する制御が行われる。この制御データには、レバーランプ９Ｂ１、ボタンランプ９Ｂ２の発光を制御するランプ制御データと、振動モータ１３１を駆動することによりスティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂの振動を制御する振動制御データとが、含まれている。このような操作部演出における振動演出に伴う発光演出に対し、上枠ランプ９Ｃ、左枠ランプ９Ｍ、右枠ランプ９Ｎは、所定演出に伴い操作部演出の発光演出とは異なる発光態様で発光可能である。このように、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーやプッシュボタン３１Ｂといった操作部材と、上枠ランプ９Ｃ、左枠ランプ９Ｍ、右枠ランプ９Ｎなど他の発光部材とで、発光態様を異ならせることにより、発光による演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【０５７１】

所定演出は、画像表示装置５の画面表示に加えて、あるいは、画像表示装置５の画面表示に代えて、スピーカ８Ｌ、８Ｒの音声出力により実行可能であってもよい。この場合に、上枠ランプ９Ｃ、左枠ランプ９Ｍ、右枠ランプ９Ｎを、例えばＢＧＭなどの音声出力にあわせた発光色に発光させる一方で、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂを、操作部演出における発光演出の発光色に発光させてもよい。例えば、スピーカ８Ｌ、８Ｒにより遊技者が赤色の印象を受けるメッセージとなる音声を出力する場合に、上枠ランプ９Ｃ、左枠ランプ９Ｍ、右枠ランプ９Ｎを、音声出力にあわせた赤色に発光させる一方で、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂを、操作部演出における発光演出により白色に発光させることがあってもよい。このようにしても、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーやプッシュボタン３１Ｂといった操作部材と、上枠ランプ９Ｃ、左枠ランプ９Ｍ、右枠ランプ９Ｎなど他の発光部材とで、発光態様を異ならせることにより、発光による演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。所定演出は、画像表示装置５の画面表示を暗転させるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒによる音声出力の停止に加えて、上枠ランプ９Ｃ、左枠ランプ９Ｍ、右枠ランプ９Ｎなどを非発光（消灯）としてもよい。この所定演出が実行される場合に、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂを、操作部演出における振動演出により振動させてもよい。こうした所定演出の実行中に操作部演出が実行されることにより、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーやプッシュボタン３１Ｂといった操作部材を振動させる振動演出に対して、遊技者の注目度がより一層に高められて、遊技興趣を向上させることができる。

【０５７２】

図１３－１７は、振動演出実行例ＡＫＥ０２において、特定連動演出を実行可能な演出期間の設定例を示している。期間ＡＫＺ０１は、ＳＰリーチＡのリーチ演出における可動体動作に伴い、振動パターンＡＫＶ４１による特殊振動演出を含む特定連動演出が実行可能となる期間である。期間ＡＫＺ０１において実行可能な特定連動演出は、振動パターンＡＫＶ４１による特殊振動演出に伴い、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂの発光色が青色になる特定発光演出を含んでいる。期間ＡＫＺ０２は、ＳＰリーチＡのリーチ演出における画像表示に伴い、振動パターンＡＫＶ４２による特殊振動演出を含む特定連動演出が実行可能となる期間である。期間ＡＫＺ０２において実行可能な特定連動演出は、振動パターンＡＫＶ４２による特殊振動演出に伴いスティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂの発光色が金色になる特定発光演出を含んでいる。期間ＡＫＺ０３は、ＳＰリーチＡのリーチ演出における楽曲

再生に伴い、振動パターンＡＫＶ４３による特殊振動演出を含む特定連動演出が実行可能となる期間である。期間ＡＫＺ０３において実行可能な特定連動演出は、振動パターンＡＫＶ４３による特殊振動演出に伴いスティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂの発光色が青色から赤色を経て金色に変化する特定発光演出を含んでいる。

【０５７３】

期間ＡＫＺ０４は、大当り確定報知に伴い、振動パターンＡＫＶ４４による特殊振動演出を含む特定連動演出が実行可能となる期間である。期間ＡＫＺ０４において実行可能な特定連動演出は、振動パターンＡＫＶ４４による特殊振動演出に伴いスティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂの発光色が虹色になる特定発光演出を含んでいる。なお、大当り確定報知は、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示すること、リーチ演出において味方キャラクタが敵方キャラクタとのバトルに勝利する場面の演出画像を表示すること、スピーカ８Ｌ、８Ｒにより大当り確定の報知音を出力すること、遊技効果ランプ９に含まれる大当り確定の報知ランプを点灯させること、あるいは、これらの一部または全部の組合せにより、遊技者が大当りを認識可能な任意の報知を実行する場合であればよい。

【０５７４】

なお、当否報知煽り時となるタイミングＡＫＴ１４において実行される操作部演出パターンＡＫＣ４１による操作部演出に続けて、大当り確定報知に伴う期間ＡＫＺ０４における特定連動演出が実行されてもよい。この場合には、操作部演出により遊技者の期待感を高めたまま、大当り確定報知に伴う特定連動演出を実行することで、演出の印象を高めて、遊技興趣を向上させることができる。このような操作部演出に続けて特定連動演出を実行する場合に、操作部演出と、特定連動演出とで、振動演出や特殊振動演出の振動態様を異ならせたり、発光演出や特定発光演出の発光態様を異ならせたりしてもよい。例えば振動演出と特殊振動演出とで、振動強度を異ならせてもよい。発光演出と特定発光演出とで、発光輝度を異ならせてもよい。こうした振動態様や発光態様を異ならせて演出のメリハリを持たせることで、操作部演出と特定連動演出との区別を容易に認識可能にして、演出を適切に多様化し、遊技興趣を向上させることができる。

【０５７５】

期間ＡＫＺ０５は、大当り種別抽選ＣＨ１、ＣＨ２に伴い、振動パターンＡＫＶ４４による特殊振動演出を含む特定連動演出が実行可能となる期間である。期間ＡＫＺ０５において実行可能な特定連動演出は、大当り種別抽選ＣＨ１が実行される場合に、振動パターンＡＫＶ４４による特殊振動演出に伴いスティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂの発光色が白色になる特定発光演出を含んでいる。期間ＡＫＺ０５において実行可能な特定連動演出は、大当り種別抽選ＣＨ２が実行される場合に、振動パターンＡＫＶ４４による特殊振動演出に伴いスティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂの発光色が虹色になる特定発光演出を含んでいる。

【０５７６】

図１３－１８～図１３－２０は、ＳＰリーチＡのリーチ演出が実行される場合を示している。図１３－１８は、ＳＰリーチＡのリーチ演出における可動体動作が実行される場合の演出実行例ＡＫＧ０１～ＡＫＧ０３を示している。図１３－１９は、ＳＰリーチＡのリーチ演出における画像表示が実行される場合の演出実行例ＡＫＧ１１～ＡＫＧ１３を示している。図１３－２０は、ＳＰリーチＡのリーチ演出における楽曲再生が実行される場合の演出実行例ＡＫＧ２１～ＡＫＧ２３を示している。

【０５７７】

飾り図柄の可変表示がリーチ態様となり、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されているときには、可動体３２の位置が初期位置から変更されない。可動体３２の初期位置は、画像表示装置５の表示画面に対して下端前方となる位置であればよい。続いて、リーチ発展によりＳＰリーチＡのリーチ演出が開始されると、演出実行例ＡＫＧ０１のように、可動体３２の位置が、初期位置から変更されることで、可動体動作が行われる。このときに

は、可動体３２の位置が初期位置から上方に直線移動あるいは平行移動することで変更され、可動体３２の内側に設けられた窓部に対応する画像表示装置５の表示位置では、「ＳＰリーチＡ」といったメッセージを示す演出画像が表示される。その後、可動体３２の位置変更が継続することで、演出実行例ＡＫＧ０２のように、可動体３２の位置が、画像表示装置５の表示画面における中央付近を通過する。このときには、可動体３２の窓部に対応する画像表示装置５の表示位置では、「この変動は・・・」といったメッセージを示す演出画像が表示される。

【０５７８】

演出実行例ＡＫＧ０１、ＡＫＧ０２のような可動体動作となる可動体３２の位置変更に伴い、特定連動演出を実行して、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂを、振動とともに発光させる。ＳＰリーチＡのリーチ演出における可動体動作とともに実行される特定連動演出は、図１３－１７に示された期間ＡＫＺ０１において、振動パターンＡＫＶ４１による特殊振動演出と、発光色が青色になる特定発光演出と、を含んでいる。さらに可動体３２の位置変更が継続して、演出実行例ＡＫＧ０３のように、可動体３２の位置が、画像表示装置５の表示画面における上端前方に達したときには、期間ＡＫＺ０１における特定連動演出が終了する。なお、例えば可動体３２の位置が初期位置である表示画面に対して下端前方から上端前方に達するまでに対応する期間ＡＫＺ０１は２５００ミリ秒であり、この期間ＡＫＺ０１にわたり連続してスティックコントローラ３１Ａの操作レバーやプッシュボタン３１Ｂを振動させるオン期間となる振動態様で特殊振動演出を実行してもよい。あるいは、期間ＡＫＺ０１であるときに、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーやプッシュボタン３１Ｂを２５０ミリ秒ごとに振動させるオン期間と振動させないオフ期間とで切り替える振動態様で特殊振動演出を実行してもよい。また、期間ＡＫＺ０１にわたり連続してスティックコントローラ３１Ａの操作レバーやプッシュボタン３１Ｂを青色に発光させる発光態様で特定発光演出を実行してもよい。あるいは、期間ＡＫＺ０１であるときに、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーやプッシュボタン３１Ｂを２５０ミリ秒ごとに青色の発光（点灯）と非発光（消灯）とで切り替える発光態様で特定発光演出を実行してもよい。

【０５７９】

演出実行例ＡＫＧ０１～ＡＫＧ０３のようなＳＰリーチＡのリーチ演出における可動体動作が実行される場合に、上枠ランプ９Ｃ、左枠ランプ９Ｍ、右枠ランプ９Ｎは、例えば可動体３２の位置が変更されることに伴い、下方から上方に向かい発光色や発光輝度が次第に変化する発光パターンで発光してもよい。例えば、上枠ランプ９Ｃ、左枠ランプ９Ｍ、右枠ランプ９Ｎは、可動体３２の位置が変更されるときに、発光色が青色になり、発光輝度が高さと時間に応じてウェーブ状に変化するように発光すればよい。

【０５８０】

演出実行例ＡＫＧ０３のように可動体動作が終了した後に、ＳＰリーチＡのリーチ演出における画像表示として、演出実行例ＡＫＧ１１のように、画像表示装置５の表示画面における演出画像の表示が行われる。このときには、例えば「激アツ」というメッセージを示す文字表示が、金色の表示色で行われる。また、演出実行例ＡＫＧ１２のように、文字表示の周囲にエフェクト画像を付加して表示することができる。

【０５８１】

演出実行例ＡＫＧ１１、ＡＫＧ１２のような画像表示となる演出画像の表示に伴い、特定連動演出を実行して、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂを、振動とともに発光させる。ＳＰリーチＡのリーチ演出における画像表示とともに実行される特定連動演出は、図１３－１７に示された期間ＡＫＺ０２において、振動パターンＡＫＶ４２による特殊振動演出と、発光色が金色になる特定発光演出と、を含んでいる。メッセージを示す文字表示が終了して、演出実行例ＡＫＧ１３のように、文字表示とは異なるリーチ演出における演出画像の表示が開始されたときには、期間ＡＫＺ０２における特定連動演出が終了する。なお、例えば「激アツ」というメッセージを示す文字表示に対応する期間ＡＫＺ０２は１０００ミリ秒であり、この期間ＡＫＺ０２にわたり連

続してスティックコントローラ３１Ａの操作レバーやプッシュボタン３１Ｂを振動させるオン期間となる振動態様で特殊振動演出を実行してもよい。また、期間ＡＫＺ０２であるときに、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーやプッシュボタン３１Ｂを１０ミリ秒ごとに金色の発光輝度が高い第１輝度と発光輝度が低い第２輝度とを交互に繰り返す発光態様で特定発光演出を実行してもよい。

【０５８２】

演出実行例ＡＫＧ１１～ＡＫＧ１３のようなＳＰリーチＡのリーチ演出における画像表示が実行される場合に、上枠ランプ９Ｃ、左枠ランプ９Ｍ、右枠ランプ９Ｎは、例えば画像表示装置５の表示画面における画像表示や、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂの発光色にあわせて、発光色が金色になればよい。例えば演出実行例ＡＫＧ１１、ＡＫＧ１２のような画像表示となる演出画像の表示に伴い、上枠ランプ９Ｃ、左枠ランプ９Ｍ、右枠ランプ９Ｎは、発光色が金色になり、演出実行例ＡＫＧ１３のような演出画像の表示が開始されたときには、金色とは異なる発光色で発光すればよい。

【０５８３】

演出実行例ＡＫＧ１３のような演出画像の表示が開始された後に、ＳＰリーチＡのリーチ演出における楽曲再生として、演出実行例ＡＫＧ２１のように、スピーカ８Ｌ、８Ｒにより楽曲フレーズＰＨ０１の音声を出力させる。続いて、演出実行例ＡＫＧ２２のように、スピーカ８Ｌ、８Ｒにより楽曲フレーズＰＨ０２の音声を出力させる。その後、演出実行例ＡＫＧ２３のように、スピーカ８Ｌ、８Ｒにより楽曲フレーズＰＨ０３の音声を出力させる。このように、演出の進行に応じて複数の楽曲フレーズＰＨ０１～ＰＨ０３の音声を順番に出力させることで、ＳＰリーチＡのリーチ演出における全体の楽曲再生を実行できればよい。

【０５８４】

演出実行例ＡＫＧ２１～ＡＫＧ２３のような楽曲再生となる音声の出力に伴い、特定連動演出を実行して、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂを、振動とともに発光させる。ＳＰリーチＡのリーチ演出における楽曲再生とともに実行される特定連動演出は、図１３－１７に示された期間ＡＫＺ０３において、振動パターンＡＫＶ４３による特殊振動演出と、発光色が青色から赤色に変化し、さらに赤色から金色に変化する特定発光演出と、を含んでいる。演出実行例ＡＫＧ２１では、楽曲フレーズＰＨ０１の音声出力に対応して、発光色が青色になる特定発光演出を実行する。演出実行例ＡＫＧ２２では、楽曲フレーズＰＨ０２の音声出力に対応して、発光色が赤色になる特定発光演出を実行する。演出実行例ＡＫＧ２３では、楽曲フレーズＰＨ０３の音声出力に対応して、発光色が金色になる特定発光演出を実行する。このように、演出の進行に応じて複数の楽曲フレーズＰＨ０１～ＰＨ０３の音声が順番に出力されることに伴い、発光色が複数色に変化する特定発光演出を実行できればよい。

【０５８５】

図１３－２１は、楽曲再生実行例ＡＫＨ０１として、演出の進行に伴い音階が順番に変化する場合を示している。この場合には、例えば図１３－２１（Ａ）に示すように、楽曲再生に伴い特定連動演出を実行可能な期間ＡＫＺ０３において、ド、レ、ミ、ファ、ソ、ラ、シ、ドの各音階に対応する音声が、スピーカ８Ｌ、８Ｒにより出力される。ここで、最後に出力されるドの音階は、最初に出力されるドの音階よりも、１オクターブ高い音程であればよい。

【０５８６】

このような楽曲再生に伴う特定連動演出は、図１３－２１（Ｂ）に示すように発光色が変化する特定発光演出となる発光演出と、図１３－２１（Ｃ）に示す振動パターンによる特殊振動演出となる振動演出と、を含み、楽曲再生に対応した期間ＡＫＺ０３において実行可能である。図１３－２１（Ｃ）に示す振動演出は、各音階に対応する音声の出力期間にあわせて、オン期間とオフ期間を交互に複数回繰り返す振動態様となる。この特殊振動演出に伴う特定発光演出は、図１３－２１（Ｂ）に示すように、各音階に対応する音声の

出力期間および特殊振動演出のオン期間にあわせて、レバーランプ９Ｂ１およびボタンランプ９Ｂ２の発光色が、青色と赤色と金色とで順番に変化する。音声出力の停止期間および特殊振動演出のオフ期間では、レバーランプ９Ｂ１およびボタンランプ９Ｂ２が非発光となり消灯すればよい。なお、各音階に対応する音声の出力期間では、音階ごとに特定発光演出の発光態様を異ならせてもよい。例えば、最初に出力されるドの音階である期間にわたり連続してスティックコントローラ３１Ａの操作レバーやプッシュボタン３１Ｂを青色に発光させる。次に、レの音階である期間においてスティックコントローラ３１Ａの操作レバーやプッシュボタン３１Ｂを赤色の発光輝度が高い第１輝度と発光輝度が低い第２輝度とを交互に繰り返す発光態様で発光させる。その後、ミの音階である期間においてスティックコントローラ３１Ａの操作レバーやプッシュボタン３１Ｂを金色の発光（点灯）と非発光（消灯）とで切り替える発光態様で発光させる。このように、各音階に応じた発光色ごとに発光量が異なる発光態様となることで、演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【０５８７】

ＳＰリーチＡのリーチ演出は、変動パターン指定コマンドで指定された変動パターンなどに対応して、可変表示演出制御パターンから読み出した制御データを用いることにより、実行可能に制御される。図１３－８（Ａ）に示された可変表示演出制御パターンは、ランプ制御データや振動制御データにより、ＳＰリーチＡのリーチ演出における可動体動作、画像表示、楽曲再生などの特定演出に伴い、特定連動演出を実行可能に設定されている。特定連動演出では、振動パターンＡＫＶ４１～ＡＫＶ４４のいずれかによる特殊振動演出を実行可能である。これらの振動パターンＡＫＶ４１～ＡＫＶ４４のいずれかによる特殊振動演出と、操作部演出における振動パターンによる振動演出とでは、振動態様が異なる。このように、特定演出にかかわらず実行可能な操作部演出における振動演出と、特定演出の実行に伴い実行可能な特定連動演出における特殊振動演出とで、振動態様が異なることで、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂといった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【０５８８】

操作部演出を実行する場合には、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂを振動させる振動演出に伴い、レバーランプ９Ｂ１およびボタンランプ９Ｂ２を用いてスティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂを発光させる発光演出が実行される。特定連動演出を実行する場合には、スティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂを振動させる特殊振動演出に伴い、レバーランプ９Ｂ１およびボタンランプ９Ｂ２を用いてスティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂを発光させる特定発光演出が実行される。スティックコントローラ３１Ａの操作レバーおよびプッシュボタン３１Ｂといった操作部材の振動と発光を含んだ演出を実行することにより、例えば画像表示装置５の表示画面における画像表示に注目していた遊技者は、画像表示とは異なる操作部材の振動や発光を認識することで、演出の意外性が高められる。

【０５８９】

図１３－１７に示された期間ＡＫＺ０１では、ＳＰリーチＡのリーチ演出における可動物動作となる可動体３２の動作に伴い、振動パターンＡＫＶ４１による特殊振動演出を含む特定連動演出が実行可能となる。このように、可動体３２の動作期間中において特殊振動演出を実行できることで、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂといった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【０５９０】

図１３－１７に示された期間ＡＫＺ０４では、大当り確定報知に伴い、振動パターンＡＫＶ４４による特殊振動演出を含む特定連動演出が実行可能となる。このように、大当り遊技状態に制御されることの報知に伴い特殊振動演出を実行できることで、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂといった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【０５９１】
特定連動演出は、振動パターンＡＫＶ４１～ＡＫＶ４４のいずれかによる特殊振動演出に伴い、レバーランプ９Ｂ１およびボタンランプ９Ｂ２が発光することによる特定発光演出を含んでいる。そして、操作部演出における振動演出に伴う発光演出と、特定連動演出における特殊振動演出に伴う特定発光演出とでは、発光色などの発光態様が異なる。このように、操作部演出と特定連動演出とに応じて発光態様を異ならせることで、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂといった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。
【０５９２】
図１３－１０および図１３－１１に示すように、事前変動開始時となるタイミングＡＫＴ０１～ＡＫＴ０３において実行可能な操作部演出のうちで、振動演出に伴う発光演出の発光態様は、発光色が白色になる場合と、発光色が白色とは異なる赤色や虹色になる場合とを含み、発光色が白色になる場合には振動パターンＡＫＶ０１による振動演出が実行され、発光色が赤色や虹色になる場合には振動パターンＡＫＶ０２による振動演出が実行される。図１３－１２および図１３－１３に示すように、対象変動開始時となるタイミングＡＫＴ１１において実行可能な操作部演出のうちで、振動演出に伴う発光演出の発光態様は、発光色が白色になる場合と、発光色が白色とは異なる赤色や虹色になる場合とを含み、発光色が白色になる場合には振動パターンＡＫＶ０２による振動演出が実行され、発光色が赤色や虹色になる場合には振動パターンＡＫＶ０３による振動演出が実行される。したがって、事前変動開始時となるタイミングＡＫＴ０１～ＡＫＴ０３において実行可能な操作部演出の振動演出と、対象変動開始時となるタイミングＡＫＴ１１において実行可能な操作部演出の振動演出とで、実行されるタイミングが異なるとともに、振動態様が異なる。また、事前変動開始時となるタイミングＡＫＴ０１において実行可能な操作部演出の振動演出と、対象変動開始時となるタイミングＡＫＴ１１において実行可能な操作部演出の振動演出とで、発光色が白色と赤色と虹色のいずれかになることで、発光演出の発光態様が共通である。このように、操作部演出を実行するタイミングが異なる場合に、振動演出の振動態様が異なる一方で、発光演出の発光態様が共通になる場合を設けることで、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂといった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。
【０５９３】
事前変動開始時となるタイミングＡＫＴ０１～ＡＫＴ０３において実行可能な操作部演出の振動演出は、先読判定結果となる入賞時判定結果に基づいて、対象変動開始時となるタイミングＡＫＴ１１において操作部演出が実行される可変表示より前の可変表示において実行される。このように、操作部演出が実行されるタイミングを異ならせることで、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂといった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。
【０５９４】
図１３－１０および図１３－１１に示すように、事前変動開始時となるタイミングＡＫＴ０１～ＡＫＴ０３において実行可能な操作部演出のうちで、振動演出に伴う発光演出の発光態様は、発光色が白色になる場合と、発光色が白色とは異なる赤色や虹色になる場合とを含み、発光色が白色になる場合には振動パターンＡＫＶ０１による振動演出が実行され、発光色が赤色や虹色になる場合には振動パターンＡＫＶ０２による振動演出が実行される。したがって、発光色が白色になる場合と、発光色が赤色や虹色になる場合とで、振動演出の振動態様が異なる。このように、操作部演出を実行するタイミングが共通である場合に、発光演出の発光態様に応じて、振動演出の振動態様が異なることで、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂといった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。なお、発光色が赤色になる場合と、発光色が虹色になる場合とでは、いずれも共通の振動パターンＡＫＶ０２による振動演出が実行される。したがって、発光色が赤色になる場合と、発光色が虹色になる場合とで、振動演出の振動態様が共通である。このように、操作部演出を実行するタイミングが共通である

場合に、発光演出の発光態様にかかわらず、振動演出の振動態様が共通である場合を設けてもよい。

【０５９５】

連続予告演出を実行するために用いられる連続演出パターンは、残余回数が「０」以外の場合と、残余回数が「０」の場合とに応じて、発光演出における発光色が異なる操作部演出パターンを含むものがある。例えば図１３－５（Ａ）に示された連続演出パターンＡＫＤ０２は、残余回数が「１」である場合の操作部演出パターンＡＫＣ０１と、残余回数が「０」の場合の操作部演出パターンＡＫＣ１２と、を含んでいる。操作部演出パターンＡＫＣ０１による操作部演出は、発光色が白色になる発光演出を含んでいる。操作部演出パターンＡＫＣ１２による操作部演出は、発光色が赤色になる発光演出を含んでいる。したがって、事前変動開始時となるタイミングＡＫＴ０１～ＡＫＴ０３において実行可能な操作部演出の振動演出に伴う発光演出と、対象変動開始時となるタイミングＡＫＴ１１において実行可能な操作部演出の振動演出に伴う発光演出とで、発光態様が異なる。このように、操作部演出を実行するタイミングが異なる場合に、発光演出の発光態様が異なる場合を設けることで、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂといった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【０５９６】

連続予告演出を実行するために用いられる連続演出パターンでは、残余回数が多い場合に対応する操作部演出パターンの大当り信頼度よりも、残余回数が少ない場合に対応する操作部演出パターンの大当り信頼度の方が、低下したものになることを防止するように設定されている。例えば図１３－５（Ａ）に示された連続演出パターンにおいて、残余回数が「１」である場合の操作部演出パターンＡＫＣ０２であれば、残余回数が「０」である場合の操作部演出パターンとして、操作部演出パターンＡＫＣ１１になることを防止するように設定されている。残余回数が「１」である場合の操作部演出パターンＡＫＣ０３であれば、残余回数が「０」である場合の操作部演出パターンとして、操作部演出パターンＡＫＣ１１や操作部演出パターンＡＫＣ１２になることを防止するように設定されている。これにより、事前変動開始時に大当り信頼度が高い操作部演出が先に実行されたにもかかわらず、対象変動開始時などに大当り信頼度が低い操作部演出が後に実行されることを防止するので、遊技者の期待感を低下させることがなく、遊技興趣の低下を防止することができる。

【０５９７】

また、図１３－１０および図１３－１１に示すように、事前変動開始時となるタイミングＡＫＴ０１～ＡＫＴ０３において実行可能な操作部演出のうちで、振動演出に伴う発光演出の発光態様は、発光色が白色になる場合と、発光色が白色とは異なる赤色や虹色になる場合とを含み、発光色が白色になる場合には振動パターンＡＫＶ０１による振動演出のオン期間とオフ期間にあわせて発光と非発光とが繰り返され、発光色が赤色になる場合には振動パターンＡＫＶ０２による振動演出のオン期間にあわせて連続的に発光する。図１３－１２および図１３－１３に示すように、対象変動開始時となるタイミングＡＫＴ１１において実行可能な操作部演出のうちで、振動演出に伴う発光演出の発光態様は、発光色が白色になる場合と、発光色が白色とは異なる赤色や虹色になる場合とを含み、発光色が白色になる場合には振動パターンＡＫＶ０２による振動演出のオン期間にあわせて発光し、発光色が赤色になる場合には振動パターンＡＫＶ０３による振動演出のオン期間にあわせて断続的に発光する。振動パターンＡＫＶ０１～ＡＫＶ０３による振動演出では互いにオン期間の設定が異なるので、発光演出における発光期間といった発光態様が異なることになる。このようにしても、操作部演出を実行するタイミングが異なる場合に、発光演出の発光態様が異なる場合を設けることができればよい。

【０５９８】

（特徴部４８ＡＫ～５０ＡＫの変形例）

操作部演出について、実行されるタイミング、振動演出の振動態様、発光演出の発光態様、大当り信頼度は、パチンコ遊技機１の仕様などに応じて、任意に設定可能である。特

定連動演出について、実行されるタイミング、特殊振動演出の振動態様、特定発光演出の発光態様、大当り信頼度は、パチンコ遊技機１の仕様などに応じて、任意に設定可能である。

【０５９９】

操作部演出について、実行されるタイミング、振動演出の振動態様、発光演出の発光態様、大当り信頼度は、パチンコ遊技機１の設定値に応じて異ならせてもよいし、パチンコ遊技機１の設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。特定連動演出について、実行されるタイミング、特殊振動演出の振動態様、特定発光演出の発光態様、大当り信頼度は、パチンコ遊技機１の設定値に応じて異ならせてもよいし、パチンコ遊技機１の設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。その他、操作部演出について、実行されるタイミング、振動演出の振動態様、発光演出の発光態様、大当り信頼度は、パチンコ遊技機１における遊技に関する任意の有利度に応じて異ならせてもよいし、そのような有利度に応じて異なる割合で決定されてもよい。特定連動演出について、実行されるタイミング、特殊振動演出の振動態様、特定発光演出の発光態様、大当り信頼度は、パチンコ遊技機１における遊技に関する任意の有利度に応じて異ならせてもよいし、そのような有利度に応じて異なる割合で決定されてもよい。

【０６００】

操作部演出を実行するタイミングが異なる場合と共通である場合とで、振動演出の振動態様が異なる場合と共通である場合、発光演出の発光態様が異なる場合と共通である場合、大当り信頼度が異なる場合と共通である場合など、各場合の組合せは、パチンコ遊技機１の仕様などに応じて、任意に設定可能である。操作部演出と特定連動演出とで、実行されるタイミングが異なる場合と共通である場合、振動演出や特殊振動演出の振動態様が異なる場合と共通である場合、発光演出や特定発光演出の発光態様が異なる場合と共通である場合など、各場合の組合せは、パチンコ遊技機１の仕様などに応じて、任意に設定可能である。なお、振動演出の振動態様が異なる場合に、発光演出の発光態様を共通化することで、発光演出の制御負担を軽減できればよい。発光演出の発光態様が異なる場合に、振動演出の振動態様を共通化することで、振動演出の制御負担を軽減できればよい。振動演出における一部の振動態様が異なる場合に、その振動演出における他の振動態様を共通化することで、振動演出の制御負担を軽減できればよい。例えば、振動演出における振動強度が異なる場合に、振動演出における振動周期を共通化することで、振動演出の制御負担を軽減できればよい。発光演出における一部の発光態様が異なる場合に、その発光演出における他の発光態様を共通化することで、発光演出の制御負担を軽減できればよい。例えば、発光演出における発光色が異なる場合に、発光演出における発光周期を共通化することで、発光演出の制御負担を軽減できればよい。特殊振動演出の振動態様や、特定発光演出の発光態様についても、同様の共通化により、制御負担を軽減できればよい。

【０６０１】

可変表示の実行中に加えて、あるいは、可変表示の実行中に代えて、小当り遊技状態や大当り遊技状態といった任意の遊技状態に制御されている場合に、操作部演出や特定連動演出を実行可能にしてもよい。例えば小当り遊技状態に制御されている場合には、Ｖ入賞アタッカーの開放有無や開放時間、開放回数、あるいは、Ｖ入賞の発生後に制御される大当り遊技状態のラウンド数などに応じて、所定割合で操作部演出を実行可能であってもよい。大当り遊技状態に制御される場合には、大当り遊技状態の終了後における時短制御や確変制御の有無や終了条件、大当り遊技状態において先に報知したラウンド数よりも増加したラウンド数となるランクアップの有無や増加量などに応じて、所定割合で操作部演出を実行可能であってもよい。小当り遊技状態や大当り遊技状態における可動物動作、画像表示、楽曲再生といった、特定演出に伴い特定連動演出を実行可能であってもよい。

【０６０２】

特定連動演出を実行可能な特定演出は、可変表示の実行に応じて実行可能な任意の演出であってもよいし、可変表示の実行にかかわらず実行可能な任意の演出であってもよい。例えば、リーチ演出とは異なり、所定割合で可変表示の表示結果が「大当り」となり大当

り遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出が実行される場合に、一部または全部の演出期間において特定連動演出を実行可能であってもよい。

【０６０３】

任意の演出状態に制御されている場合に、操作部演出や特定連動演出を実行可能にしてもよい。例えば特別演出モードとなる演出状態に制御されている場合には、特別演出モードとは異なる演出モードとなる演出状態に制御されている場合よりも、高い割合で操作部演出や特定連動演出を実行可能であってもよい。

【０６０４】

振動や発光による演出を実行可能な操作部材は、遊技者の動作を検出可能に構成された任意の動作検出部材であればよい。例えば回動操作が可能なジョグダイアルに対する操作を検出するセンサであってもよいし、タッチパネルに対する接触操作や押圧操作を検出するものであってもよい。また、例えば赤外線センサや超音波センサ、ＣＣＤセンサ、ＣＭＯＳセンサのように、遊技者による所定の動作を検出できるセンサを用いてもよい。所定のカメラを用いて遊技者の手などを撮影した結果を解析（ビデオ式モーションキャプチャ）して、遊技者による動作を検出できるようにしてもよい。その他、遊技者による所定の動作を機械的、電気的、あるいは、電磁的に、検出できる任意の構成であればよい。このような動作検出部材とともに、遊技者が手などを接触可能な接触部材を設けて、動作検出部材とともに、あるいは、動作検出部材とは別に、接触部材を振動させたり発光させたりしてもよい。

【０６０５】

操作部演出に含まれる振動演出は、特徴部４８ＡＫにおける振動演出と、特徴部４９ＡＫにおける所定振動演出と、特徴部５０ＡＫにおける第１振動演出および第２振動演出と、に対応し得る。操作部演出に含まれる振動演出のうち、事前変動開始時となるタイミングＡＫＴ０１～ＡＫＴ０３において実行可能な操作部演出に含まれる振動演出は、特徴部５０ＡＫにおける第１振動演出に対応し得る。操作部演出に含まれる振動演出のうち、対象変動開始時となるタイミングＡＫＴ１１において実行可能な操作部演出に含まれる振動演出は、特徴部５０ＡＫにおける第２振動演出に対応し得る。操作部演出に含まれる発光演出は、特徴部４８ＡＫにおける振動演出に伴う発光演出と、特徴部４９ＡＫにおける所定振動演出に伴う発光演出と、特徴部５０ＡＫにおける第１振動演出および第２振動演出に伴う発光演出とに、対応し得る。操作部演出に含まれる発光演出のうち、事前変動開始時となるタイミングＡＫＴ０１～ＡＫＴ０３において実行可能な操作部演出に含まれる振動演出に伴う発光演出は、特徴部５０ＡＫにおける第１振動演出に伴う発光演出に対応し得る。操作部演出に含まれる発光演出のうち、対象変動開始時となるタイミングＡＫＴ１１において実行可能な操作部演出に含まれる振動演出に伴う発光演出は、特徴部５０ＡＫにおける第２振動演出に伴う発光演出に対応し得る。特定連動演出に含まれる特殊振動演出は、特徴部４９ＡＫにおける特殊振動演出に対応し得る。

【０６０６】

また、上記した各特徴部や変形例においては、時短状態（高ベース状態）への移行については、必ず特別可変入賞球装置７が作動する大当り状態や小当り状態を経由して移行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、特別図柄として時短図柄が導出表示された場合に、特別可変入賞球装置７を作動させることなく時短状態（高ベース状態）に移行するようにしてもよい。

【０６０７】

尚、上記した時短図柄としては、これらの時短図柄をはずれ図柄の一部としてもよいし、小当り図柄の一部としてもよい。

【０６０８】

また、時短図柄の導出表示に関する抽選処理を行う場合には、これらの抽選処理に、時短図柄抽選用の専用の乱数を用いて抽選を実行してもよいし、はずれ図柄の抽選乱数や大当り図柄の抽選乱数や小当り図柄の抽選乱数、大当り抽選判定用乱数、転落抽選の抽選乱数等の他の抽選を行う乱数を用いて抽選を行うようにしてもよい。

【０６０９】
　また、これら時短図柄については、複数種類の図柄であってよいとともに、その他の図柄である小当り図柄やはずれ図柄で表示される図柄の組み合わせと併用してもよい。尚、この場合、併用する小当り図柄によって時短状態の移行の有無を決定してもよい。但し、時短図柄に当選した場合に、更に抽選によって時短状態への移行の有無を抽選することや、時短回数を抽選することは行わない。
【０６１０】
　また、時短図柄の抽選を行う場合であって、設定値を変更可能である場合には、設定値に応じて時短図柄の抽選確率は変化しない、つまり、全ての設定値において時短図柄の抽選確率は同一とするが、これら時短図柄の抽選確率を第１特図と第２特図とで異なる確率としてもよい。
【０６１１】
　また、時短図柄の抽選を行う場合の乱数取得のタイミングについては、専用の乱数を使用する場合であっても、他の乱数を使用する場合であっても、始動口（第１始動入賞口、第２始動入賞口）への入賞時でよい。
【０６１２】
　また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、専用の乱数（時短抽選乱数）を用いる場合は専用の乱数（時短抽選乱数）による抽選結果を当選値とし、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合は特定の小当り図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に転落抽選判定値用乱数を用いる場合は転落抽選判定値用乱数を当選値とすることができるとともに、構造物を用いた抽選、例えば、特別可変入賞球装置７内部に時短領域を設け、該時短領域を遊技球が通過したことを時短図柄の当選としてもよい。
【０６１３】
　尚、時短図柄の抽選を、構造物を用いて行う場合において小当り図柄が時短図柄を併用する際に、時短状態の可変表示回数（時短回数）は、時短領域の通過の有無で変化しないようにする。
【０６１４】
　また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、時短図柄の抽選にはずれ図柄乱数を用いる場合は特定のはずれ図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に大当り図柄乱数を用いる場合は特定の大当り図柄乱数値を当選値とすることができる。但し、これらの乱数値を当選値とする場合には、設定によって大当り確率以外の性能に差異がでることから、設定値の変更が不能なものに限り可能である。
【０６１５】
　また、時短図柄の抽選結果の判定タイミングは、大当り判定後のタイミングにおいて実行すればよい。尚、時短図柄の抽選は、抽選に使用する乱数値がいずれの乱数値であっても、時短状態（高ベース）や高確率時においては実行せずに、低確率低ベース状態においてのみ実行する。但し、既に、時短状態となっている状態で、時短図柄が導出表示された場合に、時短回数の再セットや抽選しないことのずれであっても、遊技機毎に決まっていればよい。
【０６１６】
　また、時短図柄が導出表示されたときの時短回数については、当選値（図柄）と遊技状態毎に応じて、予め定められた複数の時短回数をもつことができる。また、時短図柄毎に時短の付与条件を異なるようにすることもできる。
【０６１７】
　また、時短図柄に応じて時短回数が異なるときには、特図１と特図２で、時短図柄の振り分け抽選を変更することができる。
【０６１８】
　また、同一の時短図柄が導出表示されたときでも、その時の遊技状態に応じて付与される時短回数が異なるようにしてもよい。ただし、遊技状態に対して予め定められたものであることを要する。

【０６１９】
　また、低確率低ベース状態における時短図柄の抽選結果として「時短回数０回」の抽選結果を含めることができる。
【０６２０】
　また、時短終了図柄の導出抽選（時短終了抽選）を実行し、時短回数を時短開始後において時短終了図柄が導出表示されるまで、或いは大当り図柄が導出表示されるまでの回数としてもよい。つまり、時短の回数を設定せずに、原則、無制限としてもよい。
【０６２１】
　また、時短図柄により制御される時短状態と、大当りの発生によって制御される時短状態とで、時短回数や付与条件を異なるようにしてもよい。
【０６２２】
　また、時短図柄が導出表示された場合において時短状態に制御されるタイミングは、時短図柄の図柄確定時間が経過した時点となる。但し、時短図柄の抽選に小当り図柄乱数を用いる場合にあって、小当りに当選して時短状態に移行する場合には、小当りの動作終了時が時短状態に制御されるタイミングとなる。
【０６２３】
　また、構造物を用いた抽選の場合に時短状態に制御されるタイミングは、構造物を動作させる遊技状態（例えば、小当り状態）における構造物の動作終了時のタイミングとなる。
【０６２４】
　また、大当り後において所定の可変表示回数に亘って高確率低ベース状態に制御される遊技機（所謂、規定回数確変機（ＳＴ機））の場合に、遊技場の開店時に高確率低ベース状態であり、該高確率低ベース状態が規定回数の可変表示が実行されて終了した後、時短状態に制御するようにしてもよい。
【０６２５】
　また、時短リミッタ機能を搭載する場合にあって、時短図柄が導出表示された場合には、時短リミッタの回数を更新する。
【０６２６】
　また、時短図柄の図柄確定時間を、他の図柄の図柄確定時間と異なる時間としてもよい。
【０６２７】
（特徴部４８ＡＫの課題解決手段および効果）
　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、遊技者が操作可能な操作手段と、操作手段が振動する振動演出を実行可能な振動演出実行手段と、振動演出に伴い操作手段を発光させる発光演出を実行可能な発光演出実行手段と、を備え、振動演出が実行されないときよりも、振動演出が実行されるときの方が、有利状態に制御される割合が高く、振動演出に伴う発光演出の発光態様と、該振動演出が実行されたタイミングとに応じて、有利状態に制御される割合が異なり、振動演出に伴う発光演出の発光態様に応じて、該振動演出の振動態様が異なる。ここで、有利状態は、例えば大当り遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機１などであればよい。操作手段は、例えばスティックコントローラ３１Ａ、プッシュボタン３１Ｂなどであればよい。振動演出は、例えば操作部演出パターンに含まれる振動パターンによる振動モータ１３１の駆動などであればよい。振動演出実行手段は、例えばステップＡＫＳ２０３にて決定された操作部演出制御パターンの振動制御データを用いてステップＳ１７２の可変表示中演出処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０などであればよい。発光演出は、例えば操作部演出パターンに含まれる発光色によるレバーランプ９Ｂ１およびボタンランプ９Ｂ２の発光などであればよい。発光演出実行手段は、例えばステップＡＫＳ２０３にて決定された操作部演出制御パターンのランプ制御データを用いてステップＳ１７２の可変表示中演出処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０などであればよい。振動演出が実行されたときの方が有利状態に制御される割合が高いことは、例えば操作部演出パターンなどに応じた大当り信頼度など

であればよい。発光演出の発光態様と振動演出が実行されたタイミングとに応じて有利状態に制御される割合が異なることは、例えば操作部演出パターンに含まれる発光色と操作部演出パターンの用途に応じた大当り信頼度などであればよい。発光演出の発光態様に応じて振動演出の振動態様が異なることは、例えば操作部演出パターンＡＫＣ０１～ＡＫＣ０３、ＡＫＣ１１～ＡＫＣ１３に含まれる発光色と振動パターンＡＫＶ０１～ＡＫＶ０３などであればよい。

このような構成によれば、振動演出の振動態様や発光演出の発光態様、振動演出の実行タイミングに注目させて、遊技興趣を向上させることができる。

【０６２８】

振動演出実行手段は、可変表示が開始されるタイミングにおいて振動演出を実行可能であってもよい。ここで、可変表示が開始されるタイミングは、例えばタイミングＡＫＴ０１～ＡＫＴ０３、ＡＫＴ１１などであればよい。

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【０６２９】

振動演出実行手段は、可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて振動演出を実行可能であってもよい。ここで、可変表示がリーチ態様になるタイミングは、例えばタイミングＡＫＴ１２などであればよい。

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【０６３０】

振動演出実行手段は、可変表示がリーチ態様となった後に発展演出が実行されるタイミングにおいて振動演出を実行可能であってもよい。ここで、発展演出が実行されるタイミングは、例えばタイミングＡＫＴ１３などであればよい。

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【０６３１】

振動演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出が実行されるタイミングにおいて振動演出を実行可能であってもよい。ここで、報知演出が実行されるタイミングは、例えばタイミングＡＫＴ１４などであればよい。

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【０６３２】

可変表示が開始されるタイミングにおいて実行可能な振動演出に伴う発光演出の発光態様は、第１発光態様と、該第１発光態様とは異なる第２発光態様とを含み、発光演出が第１発光態様で実行される場合と、発光演出が第２発光態様で実行される場合とで、振動演出の振動態様が異なってもよい。ここで、第１発光態様は、例えば発光色が白色の場合であればよい。第２発光態様は、例えば発光色が赤色や虹色の場合であればよい。振動態様が異なることは、例えば振動パターンＡＫＶ０３とは異なる振動パターンＡＫＶ０２の場合などであればよい。

このような構成においては、振動演出の振動態様や発光演出の発光態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【０６３３】

可変表示が開始されるタイミングにおいて実行される振動演出と、可変表示がリーチ態様となった後に発展演出が実行されるタイミングにおいて実行される振動演出とで、発光演出の発光態様が共通であり、振動態様が異なってもよい。ここで、発光態様が共通であることは、例えば発光色が白色の場合などであればよい。振動態様が異なることは、例えば振動パターンＡＫＶ２１、ＡＫＶ２２とは異なる振動パターンＡＫＶ０２の場合などであればよい。

このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様を多様化して、遊

技興趣を向上させることができる。
【０６３４】
可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて実行される振動演出と、報知演出が実行されるタイミングにおいて実行される振動演出とで、実行された際に有利状態に制御される割合は共通であり、振動態様が異なってもよい。ここで、有利状態に制御される割合が共通であることは、例えば大当り信頼度が１００％である場合などであればよい。振動態様が異なることは、例えば振動パターンＡＫＶ３１とは異なる振動パターンＡＫＶ１１、ＡＫＶ１２の場合などであればよい。
このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。
【０６３５】
可変表示が開始されるタイミングにおいて実行される振動演出と、可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて実行される振動演出とで、発光演出の発光態様が異なり、振動態様が異なってもよい。ここで、発光態様が異なることは、例えば発光色が桃色や橙色の場合とは異なる白色や赤色や虹色の場合などであればよい。異なる振動態様は、例えば振動パターンＡＫＶ１１、ＡＫＶ１２とは異なる振動パターンＡＫＶ０２、ＡＫＶ０３の場合などであればよい。
このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様や発光演出の発光態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。
【０６３６】
可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて実行される振動演出と、可変表示がリーチ態様となった後に発展演出が実行されるタイミングにおいて実行される振動演出とで、振動態様が異なってもよい。ここで、振動態様が異なることは、例えば振動パターンＡＫＶ２１、ＡＫＶ２２とは異なる振動パターンＡＫＶ１１、ＡＫＶ１２の場合などであればよい。
このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。
【０６３７】
操作手段を発光させる第１発光手段と、第１発光手段とは異なる第２発光手段と、遊技の進行に応じて所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備え、所定演出の実行中に振動演出が実行された場合に、第１発光手段は振動演出に伴う発光演出の発光態様で発光可能であり、第２発光手段は所定演出に伴い発光演出とは異なる発光態様で発光可能であってもよい。ここで、第１発光手段は、例えばレバーランプ９Ｂ１、ボタンランプ９Ｂ２などであればよい。第２発光手段は、例えば上枠ランプ９Ｃ、左枠ランプ９Ｍ、右枠ランプ９Ｎなどであればよい。所定演出は、例えば背景画像や文字画像の表示などであればよい。所定演出実行手段は、例えば画像表示装置５などであればよい。振動演出に応じた発光態様は、例えば操作部演出パターンに含まれる発光色などであればよい。所定演出に応じた発光態様は、例えば可変表示演出制御パターンに含まれるランプ制御データに応じた発光態様などであればよい。
このような構成においては、第１発光手段や第２発光手段による発光態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。
【０６３８】
遊技者の視線を操作手段に誘導する視線誘導演出を実行可能な視線誘導演出実行手段を備え、振動演出実行手段は、第１タイミングと、該第１タイミングよりも後の第２タイミングと、において、振動演出を実行可能であり、第１タイミングであるか第２タイミングであるかにかかわらず、共通の振動態様で振動演出を実行可能であり、視線誘導演出実行手段は、第１タイミングにおいて視線誘導演出を実行せず、第２タイミングにおいて振動演出が実行される前に視線誘導演出を実行可能であってもよい。ここで、視線誘導演出実行手段は、例えば遊技効果ランプ９Ｌ、９Ｒなどであればよい。第１タイミングは、例えばタイミングＴ１、Ｔ２などであればよい。第２タイミングは、例えばタイミングＴ３、

Ｔ４などであればよい。共通の振動態様は、例えば振動時間が１．５秒や３秒である場合などであればよい。第１タイミングにおいて視線誘導演出を実行しない場合は、例えばステップ１０ＳＨＳ３にてタイミングＴ１、Ｔ２の場合などであればよい。第２タイミングにおいて視線誘導演出を実行可能な場合は、例えばステップ１０ＳＨＳ３にてタイミングＴ３、Ｔ４の場合などであればよい。

このような構成においては、操作手段の振動を好適に認識させて振動演出による興趣を十分に高めることができる。

【０６３９】

（特徴部４９ＡＫの課題解決手段および効果）

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、遊技者が操作可能な操作手段と、操作手段が振動する振動演出として、所定振動演出と特殊振動演出とを実行可能な振動演出実行手段と、所定振動演出に伴い操作手段を発光させる発光演出を実行可能な発光演出実行手段と、遊技の進行に応じて特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を備え、所定振動演出が実行されないときよりも、所定振動演出が実行されるときの方が、有利状態に制御される割合が高く、所定振動演出に伴う発光演出の発光態様と、該所定振動演出が実行されたタイミングとに応じて、有利状態に制御される割合が異なり、振動演出実行手段は、特定演出の実行に伴い特殊振動演出を実行可能であり、所定振動演出と、特殊振動演出とで振動態様が異なる。ここで、有利状態は、例えば大当り遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機１などであればよい。操作手段は、例えばスティックコントローラ３１Ａ、プッシュボタン３１Ｂなどであればよい。所定振動演出は、例えば操作部演出パターンに含まれる振動パターンによる振動モータ１３１の駆動などであればよい。特殊振動演出は、例えば可変表示演出制御パターンに含まれる振動制御データによる振動モータ１３１の駆動などであればよい。振動演出実行手段は、例えばステップＡＫＳ２０３にて決定された操作部演出制御パターンや可変表示演出制御パターンの振動制御データを用いてステップＳ１７２の可変表示中演出処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０などであればよい。発光演出は、例えば操作部演出パターンに含まれる発光態色によるレバーランプ９Ｂ１およびボタンランプ９Ｂ２の発光などであればよい。発光演出実行手段は、例えばステップＡＫＳ２０３にて決定された操作部演出制御パターンのランプ制御データを用いてステップＳ１７２の可変表示中演出処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０などであればよい。特定演出は、例えばＳＰリーチＡのリーチ演出、大当り確定報知、大当り種別抽選などであればよい。特定演出実行手段は、例えばステップＡＫＳ２０３にて決定された可変表示演出制御パターンに基づいてステップＳ１７２の可変表示中演出処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０などであればよい。所定振動演出が実行されるときの方が有利状態に制御される割合が高いことは、例えば操作部演出パターンなどに応じた大当り信頼度などであればよい。発光演出の発光態様と所定振動演出が実行されたタイミングとに応じて有利状態に制御される割合が異なることは、例えば操作部演出パターンに含まれる発光色と操作部演出パターンの用途に応じた大当り信頼度などであればよい。特殊振動演出を実行可能であることは、例えば期間ＡＫＺ０１～ＡＫＺ０５における振動演出の実行などであればよい。所定振動演出と特殊振動演出とで振動態様が異なることは、例えば振動パターンＡＫＶ４１～ＡＫＶ４４とは異なる振動パターンＡＫＶ０１～ＡＫＶ０３などであればよい。

このような構成によれば、振動演出の振動態様や発光演出の発光態様、振動演出の実行タイミングに注目させて、遊技興趣を向上させることができる。

【０６４０】

振動演出実行手段は、可変表示が開始されるタイミングにおいて所定振動演出を実行可能であってもよい。ここで、可変表示が開始されるタイミングは、例えばタイミングＡＫＴ０１～ＡＫＴ０３、ＡＫＴ１１などであればよい。

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【０６４１】

振動演出実行手段は、可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて所定振動演出を実行可能であってもよい。ここで、可変表示がリーチ態様になるタイミングは、例えばタイミングＡＫＴ１２などであればよい。

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【０６４２】

振動演出実行手段は、可変表示がリーチ態様となった後に発展演出が実行されるタイミングにおいて所定振動演出を実行可能であってもよい。ここで、発展演出が実行されるタイミングは、例えばタイミングＡＫＴ１３などであればよい。

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【０６４３】

振動演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出が実行されるタイミングにおいて所定振動演出を実行可能であってもよい。ここで、報知演出が実行されるタイミングは、例えばタイミングＡＫＴ１４などであればよい。

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【０６４４】

可変表示が開始されるタイミングにおいて実行可能な所定振動演出に伴う発光演出の発光態様は、第１発光態様と、該第１発光態様とは異なる第２発光態様とを含み、発光演出が第１発光態様で実行される場合と、発光演出が第２発光態様で実行される場合とで、所定振動演出の振動態様が異なってもよい。ここで、第１発光態様は、例えば発光色が白色の場合であればよい。第２発光態様は、例えば発光色が赤色や虹色の場合であればよい。異なる振動態様は、例えば振動パターンＡＫＶ０３とは異なる振動パターンＡＫＶ０２などであればよい。

このような構成においては、振動演出の振動態様や発光演出の発光態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【０６４５】

可変表示が開始されるタイミングにおいて実行される所定振動演出と、可変表示がリーチ態様となった後に発展演出が実行されるタイミングにおいて実行される所定振動演出とで、発光演出の発光態様が共通であり、振動態様が異なってもよい。ここで、発光態様が共通であることは、例えば発光色が白色の場合などであればよい。振動態様が異なることは、例えば振動パターンＡＫＶ２１、ＡＫＶ２２とは異なる振動パターンＡＫＶ０２の場合などであればよい。

このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【０６４６】

可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて実行される所定振動演出と、報知演出が実行されるタイミングにおいて実行される所定振動演出とで、実行された際に有利状態に制御される割合は共通であり、振動態様が異なってもよい。ここで、有利状態に制御される割合が共通であることは、例えば大当り信頼度が１００％である場合などであればよい。振動態様が異なることは、例えば振動パターンＡＫＶ３１とは異なる振動パターンＡＫＶ１１、ＡＫＶ１２の場合などであればよい。

このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【０６４７】

可変表示が開始されるタイミングにおいて実行される所定振動演出と、可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて実行される所定振動演出とで、発光演出の発光態様が異なり、振動態様が異なってもよい。ここで、発光態様が異なることは、例えば発光色が桃色や橙色の場合とは異なる白色や赤色や虹色の場合などであればよい。異なる振動態様は

、例えば振動パターンＡＫＶ１１、ＡＫＶ１２とは異なる振動パターンＡＫＶ０２、ＡＫＶ０３の場合などであればよい。

このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様や発光演出の発光態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【０６４８】

可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて実行される所定振動演出と、可変表示がリーチ態様となった後に発展演出が実行されるタイミングにおいて実行される所定振動演出とで、振動態様が異なってもよい。ここで、異なる振動態様は、例えば振動パターンＡＫＶ２１、ＡＫＶ２２とは異なる振動パターンＡＫＶ１１、ＡＫＶ１２などであればよい。

このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【０６４９】

操作手段を発光させる第１発光手段と、第１発光手段とは異なる第２発光手段と、遊技の進行に応じて所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備え、所定演出の実行中に所定振動演出が実行された場合に、第１発光手段は所定振動演出に伴う発光演出の発光態様で発光可能であり、第２発光手段は所定演出に伴い発光演出とは異なる発光態様で発光可能であってもよい。ここで、第１発光手段は、例えばレバーランプ９Ｂ１、ボタンランプ９Ｂ２などであればよい。第２発光手段は、例えば上枠ランプ９Ｃ、左枠ランプ９Ｍ、右枠ランプ９Ｎなどであればよい。所定演出は、例えば背景画像や文字画像の表示などであればよい。所定演出実行手段は、例えば画像表示装置５などであればよい。振動演出に応じた発光態様は、例えば操作部演出パターンに含まれる発光色などであればよい。所定演出に応じた発光態様は、例えば可変表示演出制御パターンに含まれるランプ制御データに応じた発光態様などであればよい。

このような構成においては、第１発光手段や第２発光手段による発光態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【０６５０】

遊技者の視線を操作手段に誘導する視線誘導演出を実行可能な視線誘導演出実行手段を備え、振動演出実行手段は、第１タイミングと、該第１タイミングよりも後の第２タイミングと、において、所定振動演出を実行可能であり、第１タイミングであるか第２タイミングであるかにかかわらず、共通の振動態様で所定振動演出を実行可能であり、視線誘導演出実行手段は、第１タイミングにおいて視線誘導演出を実行せず、第２タイミングにおいて所定振動演出が実行される前に視線誘導演出を実行可能であってもよい。ここで、視線誘導演出実行手段は、例えば遊技効果ランプ９Ｌ、９Ｒなどであればよい。第１タイミングは、例えばタイミングＴ１、Ｔ２などであればよい。第２タイミングは、例えばタイミングＴ３、Ｔ４などであればよい。共通の振動態様は、例えば振動時間が１．５秒や３秒である場合などであればよい。第１タイミングにおいて視線誘導演出を実行しない場合は、例えばステップ１０ＳＨＳ３にてタイミングＴ１、Ｔ２の場合などであればよい。第２タイミングにおいて視線誘導演出を実行可能な場合は、例えばステップ１０ＳＨＳ３にてタイミングＴ３、Ｔ４の場合などであればよい。

このような構成においては、操作手段の振動を好適に認識させて振動演出による興趣を十分に高めることができる。

【０６５１】

所定振動演出が実行される方が、特定演出が実行されるよりも、有利状態に制御される割合が高くてもよい。ここで、有利状態に制御される割合は、例えばＳＰリーチＡのリーチ演出が実行される場合よりも高い５０％以上の大当り期待度などであればよい。

このような構成においては、所定振動演出に対する遊技者の期待感を高めて、遊技興趣を向上させることができる。

【０６５２】

特定演出実行手段は、特定演出として可動部材を動作させる演出を実行可能であり、振

動演出実行手段は、可動部材の動作期間中において特殊振動演出を実行可能であってもよい。ここで、可動部材を動作させる演出は、例えば演出実行例ＡＫＧ０１～ＡＫＧ０３などであればよい。可動部材の動作期間中における特殊振動演出は、例えば振動パターンＡＫＶ４１による振動演出などであればよい。

このような構成においては、振動演出を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【０６５３】

振動演出実行手段は、有利状態に制御されることの報知に伴い特殊振動演出を実行可能であってもよい。ここで、有利状態に制御されることの報知は、例えば大当り確定報知などであればよい。この報知に伴う特殊振動演出は、例えば振動パターンＡＫＶ４４による振動演出などであればよい。

このような構成においては、振動演出を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【０６５４】

発光演出実行手段は、特殊振動演出に伴い操作手段を発光させる特定発光演出を実行可能であり、所定振動演出に伴う発光演出と、特殊振動演出に伴う特定発光演出とで、発光態様が異なってもよい。ここで、特定発光演出は、例えば可変表示演出制御パターンに含まれるランプ制御データによるレバーランプ９Ｂ１、ボタンランプ９Ｂ２の発光などであればよい。発光態様が異なることは、例えば発光色が青色や金色や青色から赤色を経て金色に変化する場合とは異なる発光色が白色や赤色や虹色の場合などであればよい。

このような構成によれば、振動演出に伴う発光演出を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【０６５５】

特殊振動演出が実行される場合に、所定振動演出の実行を制限する制限手段を備えてもよい。ここで、制限手段は、例えばステップＡＫＳ２０２により操作部演出を決定するときの演出制御用ＣＰＵ１２０などであればよい。

このような構成によれば、振動演出を適切に実行して、遊技興趣を向上させることができる。

【０６５６】

（特徴部５０ＡＫの課題解決手段および効果）

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、遊技者が操作可能な操作手段と、操作手段が振動する振動演出として、第１振動演出と第２振動演出とを実行可能な振動演出実行手段と、振動演出に伴い操作手段を発光させる発光演出を実行可能な発光演出実行手段と、を備え、振動演出が実行されないときよりも、振動演出が実行されるときの方が、有利状態に制御される割合が高く、振動演出に伴う発光演出の発光態様に応じて、有利状態に制御される割合が異なり、第１振動演出と、第２振動演出とで、実行されるタイミングが異なるとともに、振動態様が異なり、第１振動演出と、第２振動演出とで、発光演出の発光態様が共通である。ここで、有利状態は、例えば大当り遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機１などであればよい。操作手段は、例えばスティックコントローラ３１Ａ、プッシュボタン３１Ｂなどであればよい。第１振動演出は、例えば操作部演出パターンＡＫＣ０１～ＡＫＣ０３に含まれる振動パターンＡＫＶ０１、ＡＫＶ０２による振動モータ１３１の駆動などであればよい。第２振動演出は、例えば操作部演出パターンＡＫＣ１１～ＡＫＣ１３に含まれる振動パターンＡＫＶ０２、ＡＫＶ０３による駆動モータ１３１の駆動などであればよい。振動演出実行手段は、例えばステップＡＫＳ２０３にて決定された操作部演出制御パターンの振動制御データを用いてステップＳ１７２の可変表示中演出処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０などであればよい。発光演出は、例えば操作部演出パターンに含まれる発光色によるレバーランプ９Ｂ１およびボタンランプ９Ｂ２の発光などであればよい。発光演出実行手段は、例えばステップＡＫＳ２０３にて決定された操作部演出制御パターンのランプ制御データを用いてステップＳ１７２の可変表示中演出処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０などであればよい

。振動演出が実行されたときの方が有利状態に制御される割合が高いことは、例えば操作部演出パターンなどに応じた大当り信頼度などであればよい。振動演出に伴う発光演出の発光態様に応じて有利状態に制御される割合が異なることは、例えば操作部演出パターンに含まれる発光色に応じた大当り信頼度などであればよい。第１振動演出と第２振動演出とで実行されるタイミングが異なることは、例えば対象変動開始のタイミングＡＫＴ１１とは異なる事前変動開始のタイミングＡＫＴ０１～ＡＫＴ０３などであればよい。第１振動演出と第２振動演出とで振動態様が異なることは、例えば振動パターンＡＫＶ０３とは異なる振動パターンＡＫＶ０１などであればよい。第１振動演出と第２振動演出とで発光演出の発光態様が共通であることは、例えば操作部演出パターンＡＫＣ０１～ＡＫＣ０３、ＡＫＣ１１～ＡＫＣ１３に含まれる発光色が白色や赤色や虹色である場合などであればよい。

このような構成によれば、振動演出の振動態様や発光演出の発光態様、振動演出の実行タイミングに注目させて、遊技興趣を向上させることができる。

【０６５７】

振動演出実行手段は、可変表示が開始されるタイミングにおいて第２振動演出を実行可能であってもよい。ここで、可変表示が開始されるタイミングは、例えば対象変動開始のタイミングＡＫＴ１１などであればよい。

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【０６５８】

振動演出実行手段は、可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて第２振動演出を実行可能であってもよい。ここで、可変表示がリーチ態様になるタイミングは、例えばタイミングＡＫＴ１２などであればよい。

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【０６５９】

振動演出実行手段は、可変表示がリーチ態様となった後に発展演出が実行されるタイミングにおいて第２振動演出を実行可能であってもよい。ここで、発展演出が実行されるタイミングは、例えばタイミングＡＫＴ１３などであればよい。

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【０６６０】

振動演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出が実行されるタイミングにおいて第２振動演出を実行可能であってもよい。ここで、報知演出が実行されるタイミングは、例えばタイミングＡＫＴ１４などであればよい。

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【０６６１】

可変表示が開始されるタイミングにおいて実行可能な第２振動演出に伴う発光演出の発光態様は、第１発光態様と、該第１発光態様とは異なる第２発光態様とを含み、発光演出が第１発光態様で実行される場合と、発光演出が第２発光態様で実行される場合とで、第２振動演出の振動態様が異なってもよい。ここで、第１発光態様は、例えば発光色が白色の場合であればよい。第２発光態様は、例えば発光色が赤色や虹色の場合であればよい。振動態様が異なることは、例えば振動パターンＡＫＶ０３とは異なる振動パターンＡＫＶ０２の場合などであればよい。

このような構成においては、振動演出の振動態様や発光演出の発光態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【０６６２】

可変表示が開始されるタイミングにおいて実行される第２振動演出と、可変表示がリーチ態様となった後に発展演出が実行されるタイミングにおいて実行される第２振動演出と

で、発光演出の発光態様が共通であり、振動態様が異なってもよい。ここで、発光態様が共通であることは、例えば発光色が白色の場合などであればよい。振動態様が異なることは、例えば振動パターンＡＫＶ２１、ＡＫＶ２２とは異なる振動パターンＡＫＶ０２の場合などであればよい。

このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【０６６３】

可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて実行される第２振動演出と、報知演出が実行されるタイミングにおいて実行される第２振動演出とで、実行された際に有利状態に制御される割合は共通であり、振動態様が異なってもよい。ここで、有利状態に制御される割合が共通であることは、例えば大当り信頼度が１００％である場合などであればよい。振動態様が異なることは、例えば振動パターンＡＫＶ３１とは異なる振動パターンＡＫＶ１１、ＡＫＶ１２の場合などであればよい。

このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【０６６４】

可変表示が開始されるタイミングにおいて実行される第２振動演出と、可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて実行される第２振動演出とで、発光演出の発光態様が異なり、振動態様が異なってもよい。ここで、発光態様が異なることは、例えば発光色が桃色や橙色の場合とは異なる白色や赤色や虹色の場合などであればよい。異なる振動態様は、例えば振動パターンＡＫＶ１１、ＡＫＶ１２とは異なる振動パターンＡＫＶ０２、ＡＫＶ０３の場合などであればよい。

このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様や発光演出の発光態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【０６６５】

可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて実行される第２振動演出と、可変表示がリーチ態様となった後に発展演出が実行されるタイミングにおいて実行される第２振動演出とで、振動態様が異なってもよい。ここで、振動態様が異なることは、例えば振動パターンＡＫＶ２１、ＡＫＶ２２とは異なる振動パターンＡＫＶ１１、ＡＫＶ１２の場合などであればよい。

このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【０６６６】

操作手段を発光させる第１発光手段と、第１発光手段とは異なる第２発光手段と、遊技の進行に応じて所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備え、所定演出の実行中に第２振動演出が実行された場合に、第１発光手段は第２振動演出に伴う発光演出の発光態様で発光可能であり、第２発光手段は所定演出に伴い発光演出とは異なる発光態様で発光可能であってもよい。ここで、第１発光手段は、例えばレバーランプ９Ｂ１、ボタンランプ９Ｂ２などであればよい。第２発光手段は、例えば上枠ランプ９Ｃ、左枠ランプ９Ｍ、右枠ランプ９Ｎなどであればよい。所定演出は、例えば背景画像や文字画像の表示などであればよい。所定演出実行手段は、例えば画像表示装置５などであればよい。振動演出に応じた発光態様は、例えば操作部演出パターンに含まれる発光色などであればよい。所定演出に応じた発光態様は、例えば可変表示演出制御パターンに含まれるランプ制御データに応じた発光態様などであればよい。

このような構成においては、第１発光手段や第２発光手段による発光態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【０６６７】

遊技者の視線を操作手段に誘導する視線誘導演出を実行可能な視線誘導演出実行手段を備え、振動演出実行手段は、第１タイミングと、該第１タイミングよりも後の第２タイミングと、において、第２振動演出を実行可能であり、第１タイミングであるか第２タイミ

ングであるかにかかわらず、共通の振動態様で第２振動演出を実行可能であり、視線誘導演出実行手段は、第１タイミングにおいて視線誘導演出を実行せず、第２タイミングにおいて第２振動演出が実行される前に視線誘導演出を実行可能であってもよい。ここで、視線誘導演出実行手段は、例えば遊技効果ランプ９Ｌ、９Ｒなどであればよい。第１タイミングは、例えばタイミングＴ１、Ｔ２などであればよい。第２タイミングは、例えばタイミングＴ３、Ｔ４などであればよい。共通の振動態様は、例えば振動時間が１．５秒や３秒である場合などであればよい。第１タイミングにおいて視線誘導演出を実行しない場合は、例えばステップ１０ＳＨＳ３にてタイミングＴ１、Ｔ２の場合などであればよい。第２タイミングにおいて視線誘導演出を実行可能な場合は、例えばステップ１０ＳＨＳ３にてタイミングＴ３、Ｔ４の場合などであればよい。

このような構成においては、操作手段の振動を好適に認識させて振動演出による興趣を十分に高めることができる。

【０６６８】

振動演出実行手段は、先読判定結果に基づいて、第２振動演出が実行される可変表示より前の可変表示において第１振動演出を実行可能であってもよい。ここで、保留記憶に対応する可変表示より前の可変表示は、例えば事前変動となる可変表示などであればよい。

【０６６９】

第１振動演出に伴う発光演出の発光態様は、第１振動時発光態様と、該第１振動時発光態様とは異なる第２振動時発光態様とを含み、発光演出が第１振動時発光態様で実行されるときと、発光演出が第２振動時発光態様で実行されるときとで、第１振動演出の振動態様が異なってもよい。ここで、第１振動時発光態様は、例えば発光色が白色の場合であればよい。第２振動時発光態様は、例えば発光色が赤色や虹色の場合であればよい。振動態様が異なることは、例えば振動パターンＡＫＶ０２とは異なる振動パターンＡＫＶ０１の場合などであればよい。

このような構成においては、振動演出の振動態様や発光演出の発光態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【０６７０】

第１振動演出に伴う発光演出と、第２振動演出に伴う発光演出とで、発光態様が異なってもよい。ここで、発光態様が異なることは、例えば連続演出パターンに応じて残余回数が「０」以外の場合に残余回数が「０」の場合とは異なる操作部演出パターンの発光色となる場合などであればよい。

このような構成においては、振動演出に伴う発光演出の発光態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【０６７１】

（特徴部４８ＡＫ～５０ＡＫの関連付けに係る説明）

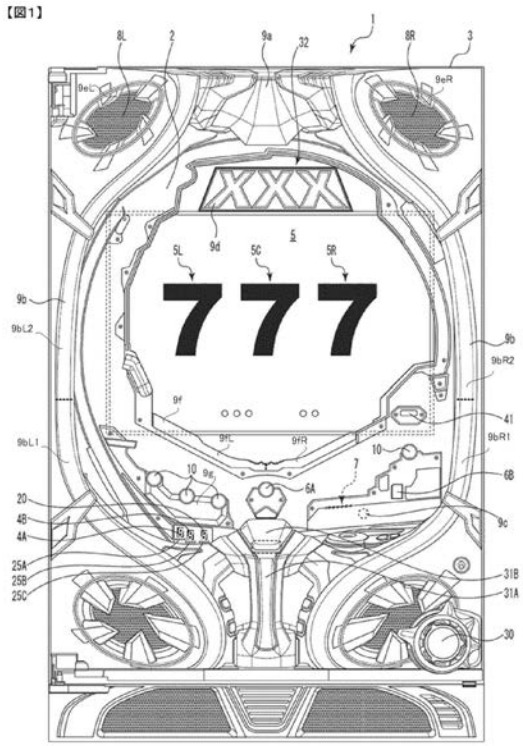
特徴部４８ＡＫ～５０ＡＫに係る各構成は、他の特徴部に係る各構成の一部又は全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に係る各構成の一部又は全部と、適宜、組み合わせられてもよい。

【符号の説明】

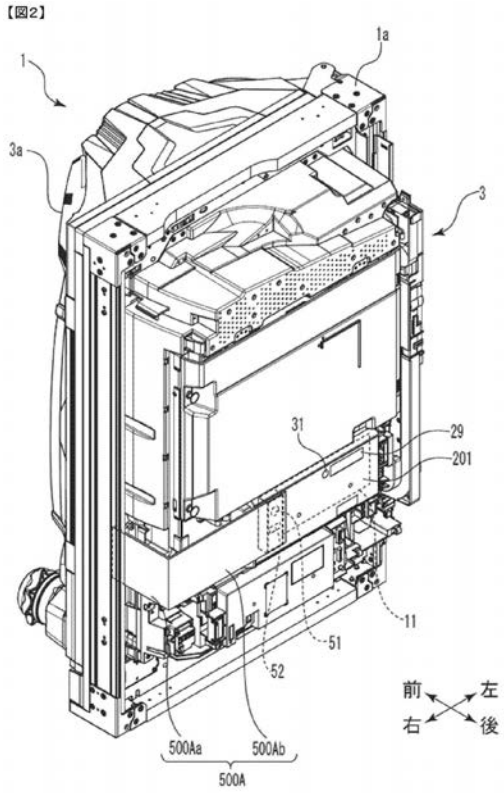
【０６７２】

１　…　パチンコ遊技機
１１　…　主基板
１２　…　演出制御基板

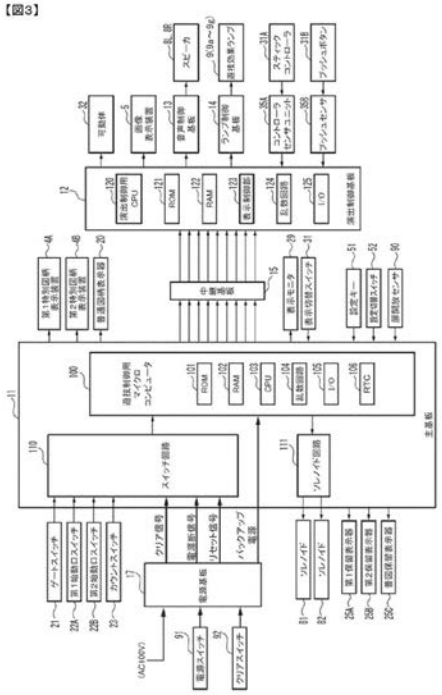
【図１】


【図1】
777
XXX

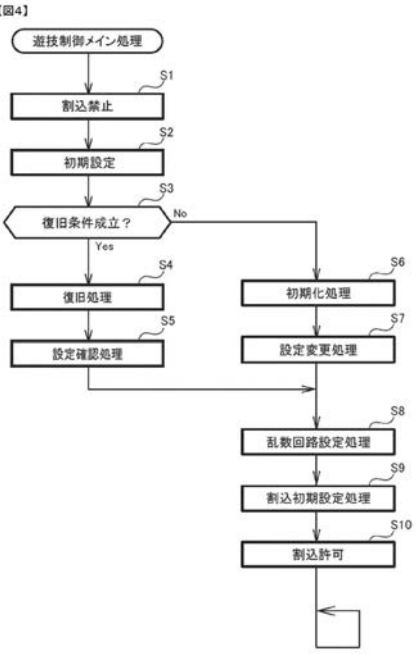
【図２】


【図2】
前
後
左
右
500A
500Aa
500Ab

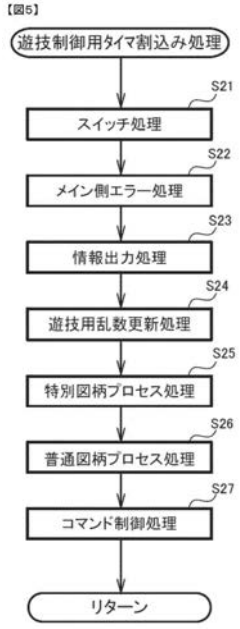
【図３】


【図3】

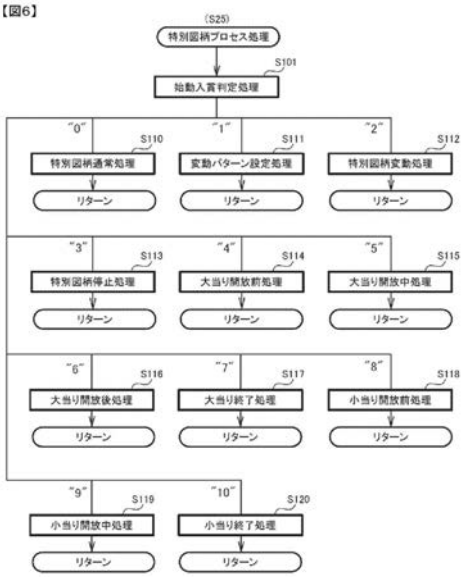
【図４】


【図4】
遊技制御メイン処理
割込禁止
初期設定
復旧条件成立？
No
Yes
復旧処理
設定確認処理
初期化処理
設定変更処理
乱数回路設定処理
割込初期設定処理
割込許可
S1
S2
S3
S4
S5
S6
S7
S8
S9
S10

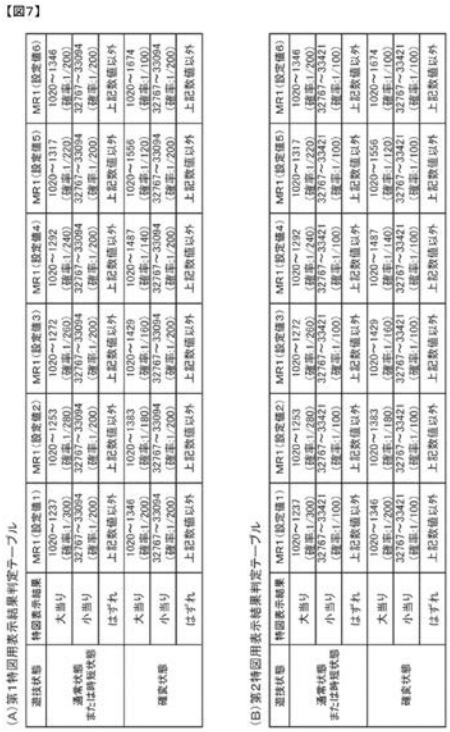
【図５】




【図６】




【図７】



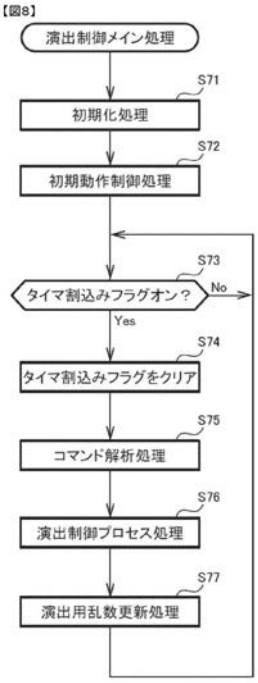

(A)第1特図用表示結果判定テーブル

| 遊技状態 | 特図表示結果 | MR1(設定値1) | MR1(設定値2) | MR1(設定値3) | MR1(設定値4) | MR1(設定値5) | MR1(設定値6) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 通常状態または時短状態 | 大当り | 1020～1237 (確率1/300) | 1020～1253 (確率1/280) | 1020～1272 (確率1/260) | 1020～1292 (確率1/240) | 1020～1317 (確率1/220) | 1020～1346 (確率1/200) |
| | 小当り | 32767～33084 (確率1/200) | 32767～33084 (確率1/200) | 32767～33084 (確率1/200) | 32767～33084 (確率1/200) | 32767～33084 (確率1/200) | 32767～33084 (確率1/200) |
| | はずれ | 上記数値以外 | 上記数値以外 | 上記数値以外 | 上記数値以外 | 上記数値以外 | 上記数値以外 |
| 確変状態 | 大当り | 1020～1346 (確率1/200) | 1020～1383 (確率1/180) | 1020～1429 (確率1/160) | 1020～1487 (確率1/140) | 1020～1556 (確率1/120) | 1020～1674 (確率1/100) |
| | 小当り | 32767～33084 (確率1/200) | 32767～33084 (確率1/200) | 32767～33084 (確率1/200) | 32767～33084 (確率1/200) | 32767～33084 (確率1/200) | 32767～33084 (確率1/200) |
| | はずれ | 上記数値以外 | 上記数値以外 | 上記数値以外 | 上記数値以外 | 上記数値以外 | 上記数値以外 |

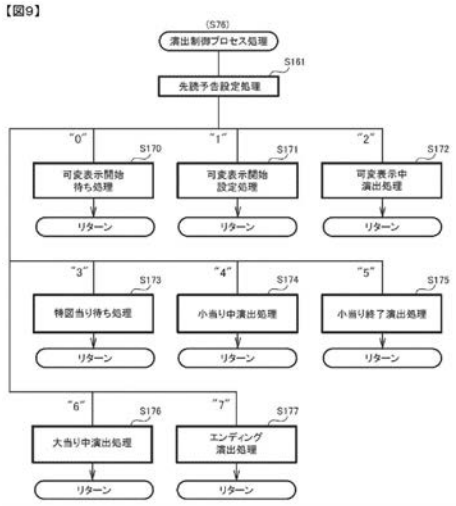
(B)第2特図用表示結果判定テーブル

| 遊技状態 | 特図表示結果 | MR1(設定値1) | MR1(設定値2) | MR1(設定値3) | MR1(設定値4) | MR1(設定値5) | MR1(設定値6) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 通常状態または時短状態 | 大当り | 1020～1237 (確率1/300) | 1020～1253 (確率1/280) | 1020～1272 (確率1/260) | 1020～1292 (確率1/240) | 1020～1317 (確率1/220) | 1020～1346 (確率1/200) |
| | 小当り | 32767～33421 (確率1/100) | 32767～33421 (確率1/100) | 32767～33421 (確率1/100) | 32767～33421 (確率1/100) | 32767～33421 (確率1/100) | 32767～33421 (確率1/100) |
| | はずれ | 上記数値以外 | 上記数値以外 | 上記数値以外 | 上記数値以外 | 上記数値以外 | 上記数値以外 |
| 確変状態 | 大当り | 1020～1346 (確率1/200) | 1020～1383 (確率1/180) | 1020～1429 (確率1/160) | 1020～1487 (確率1/140) | 1020～1556 (確率1/120) | 1020～1674 (確率1/100) |
| | 小当り | 32767～33421 (確率1/100) | 32767～33421 (確率1/100) | 32767～33421 (確率1/100) | 32767～33421 (確率1/100) | 32767～33421 (確率1/100) | 32767～33421 (確率1/100) |
| | はずれ | 上記数値以外 | 上記数値以外 | 上記数値以外 | 上記数値以外 | 上記数値以外 | 上記数値以外 |

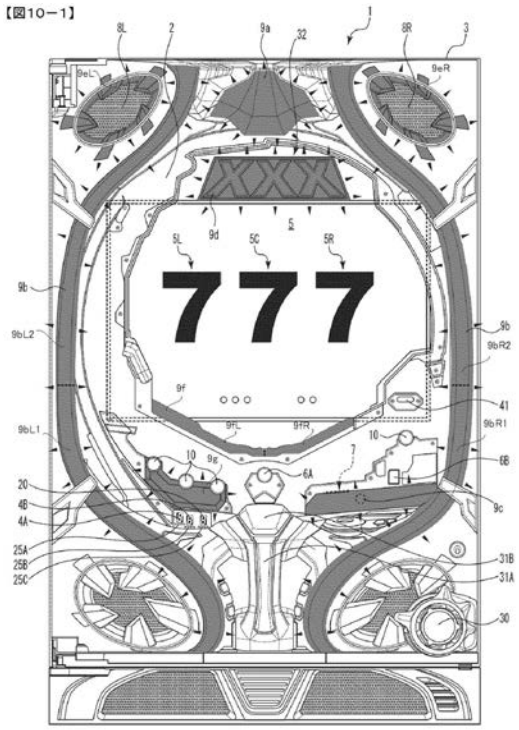
【図８】



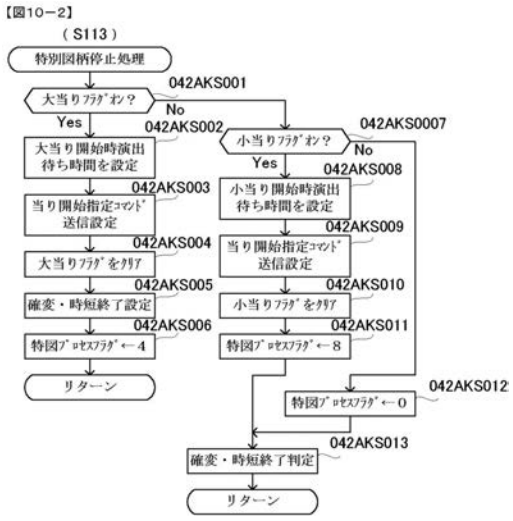
【図９】



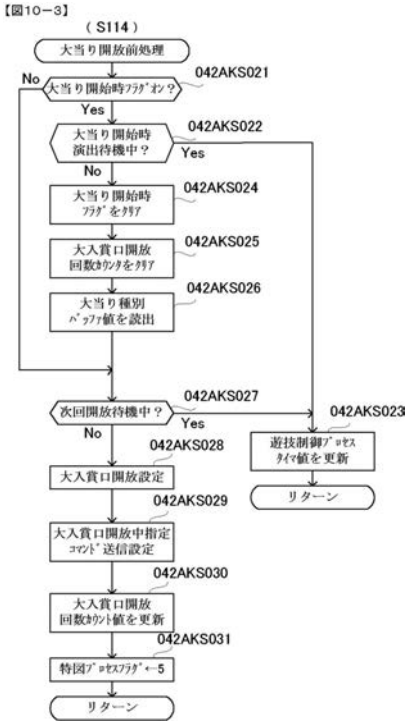

【図１０－１】



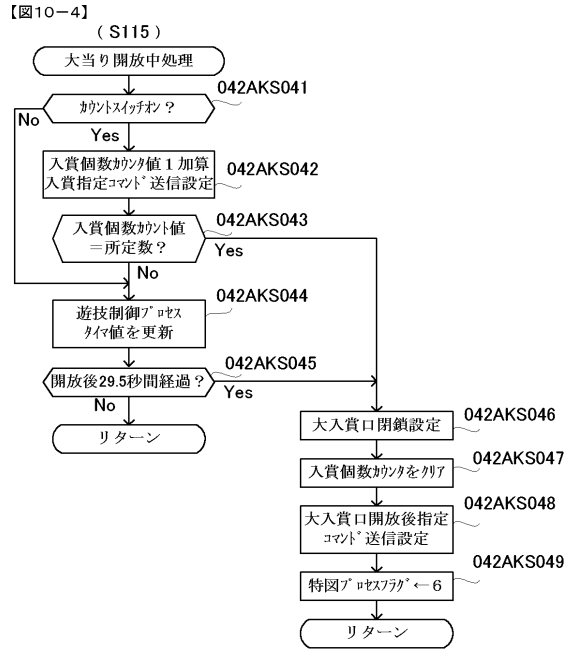

【図１０－２】



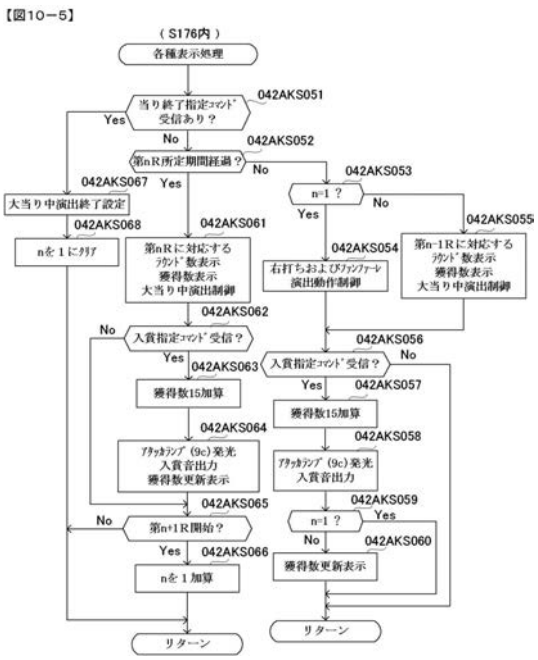

【図１０－３】



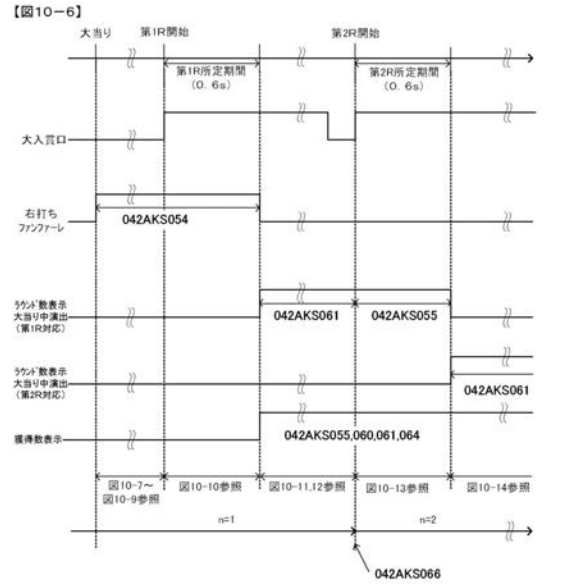
【図１０－４】



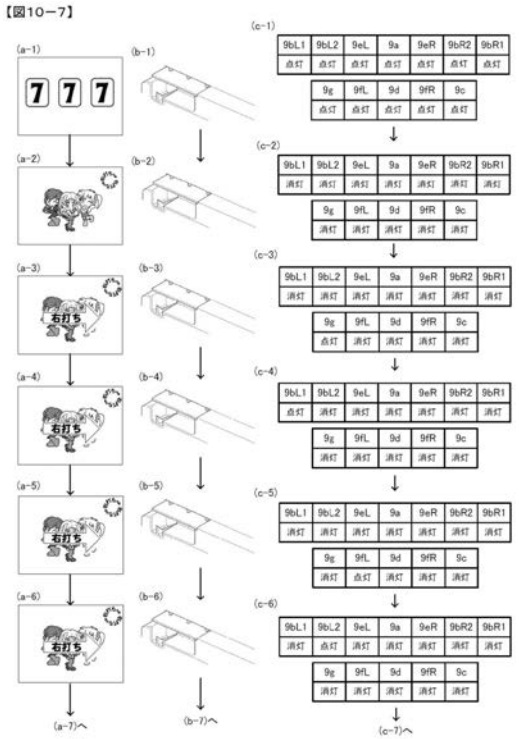

【図１０－５】



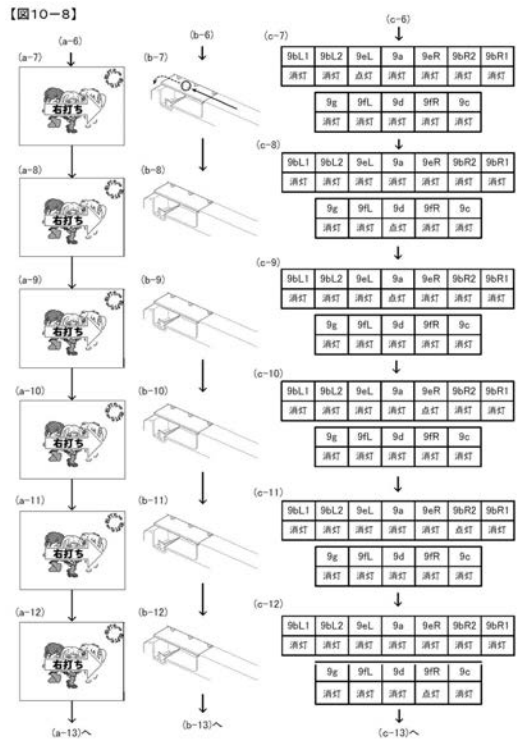

【図１０－６】



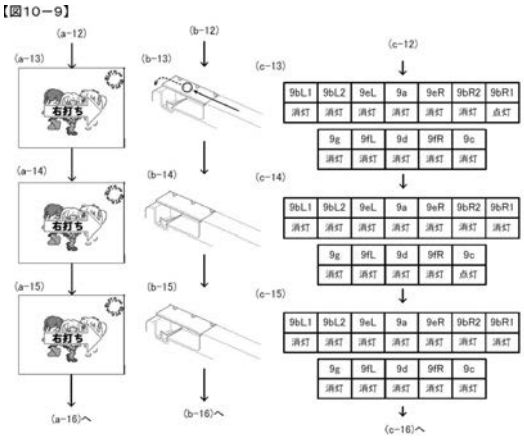

【図１０－７】



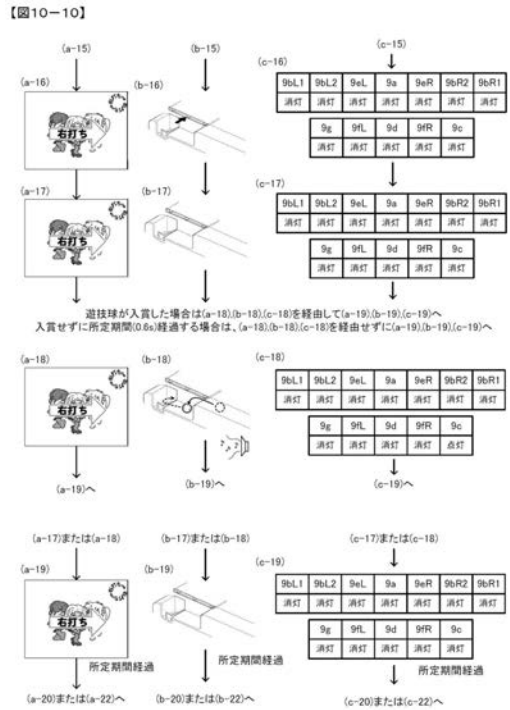
【図１０－８】



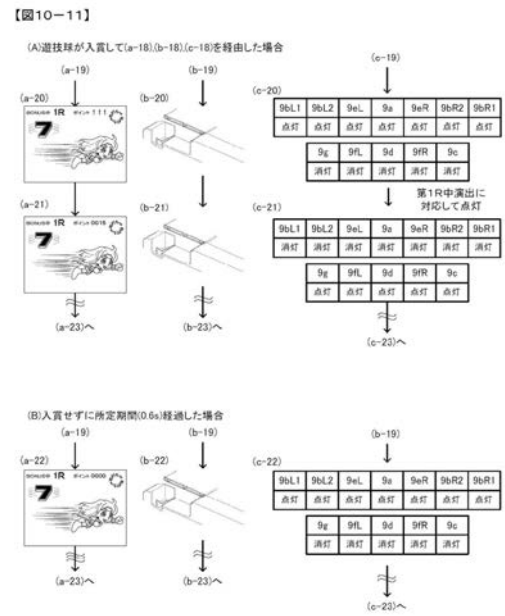

【図１０－９】




【図１０－１０】

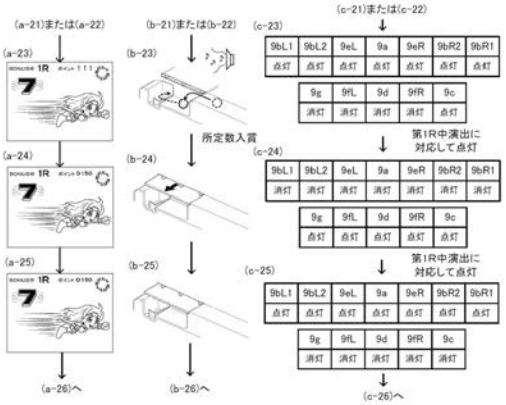



【図１０－１１】



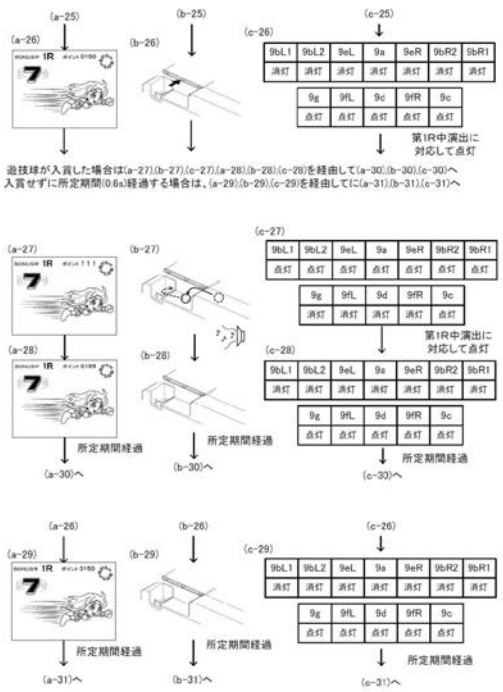
【図１０－１２】

【図10－12】



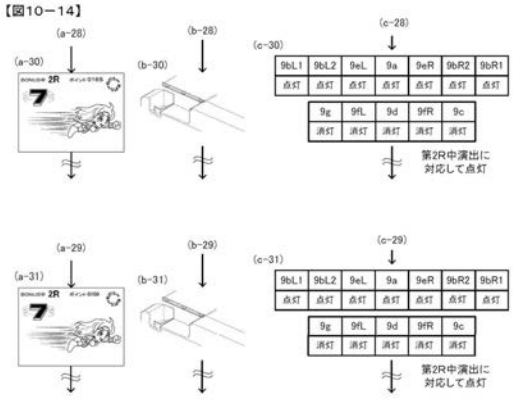

【図１０－１３】

【図10－13】



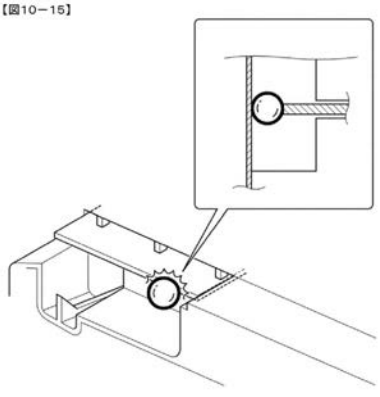

【図１０－１４】

【図10－14】



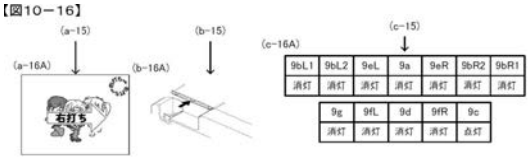

【図１０－１５】

【図10－15】



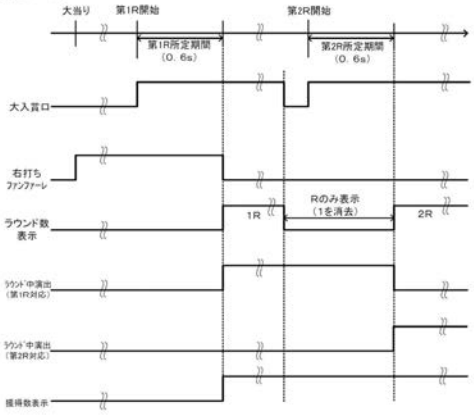
【図１０－１６】

【図10－16】



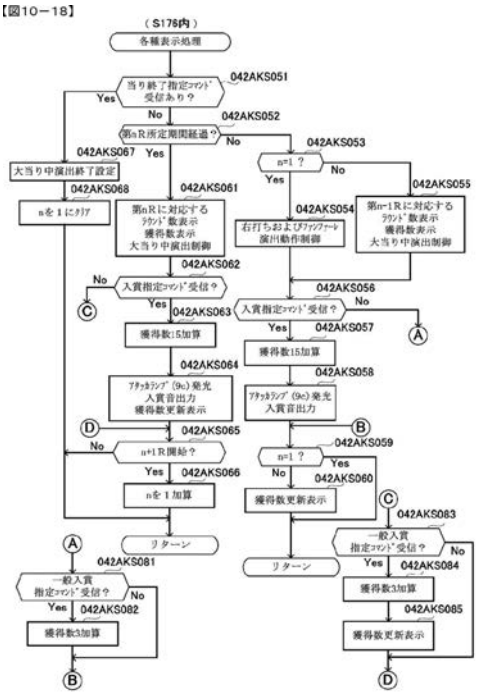

【図１０－１７】

【図10－17】



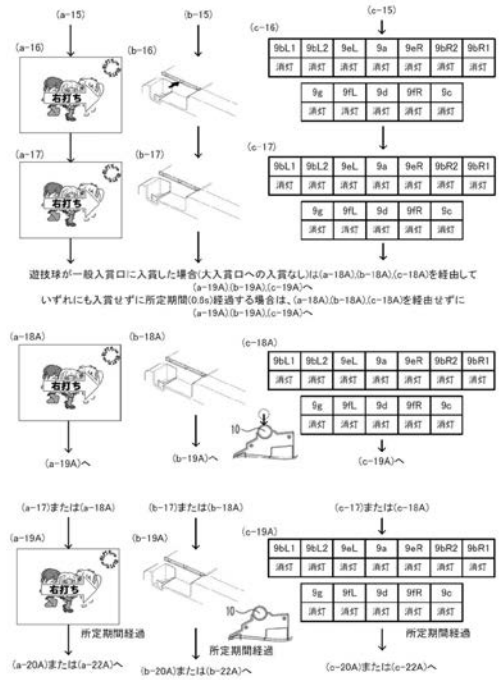
【図１０－１８】

【図10－18】



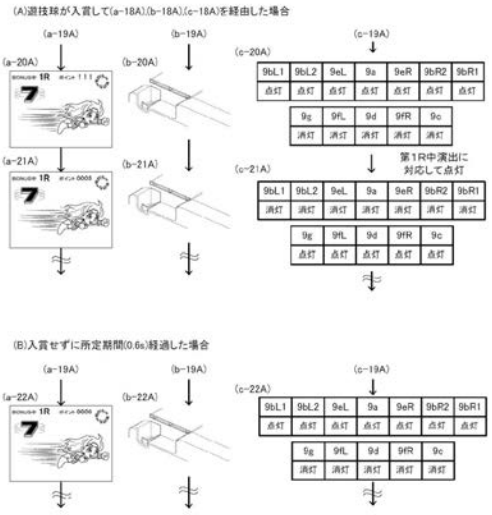

【図１０－１９】

【図10－19】



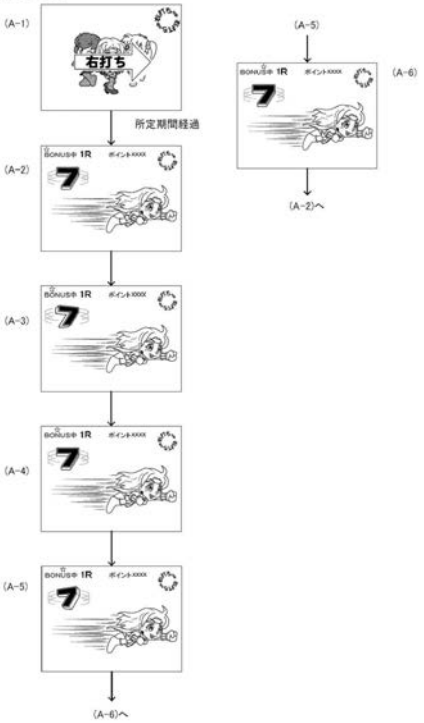

【図１０－２０】

【図10－20】



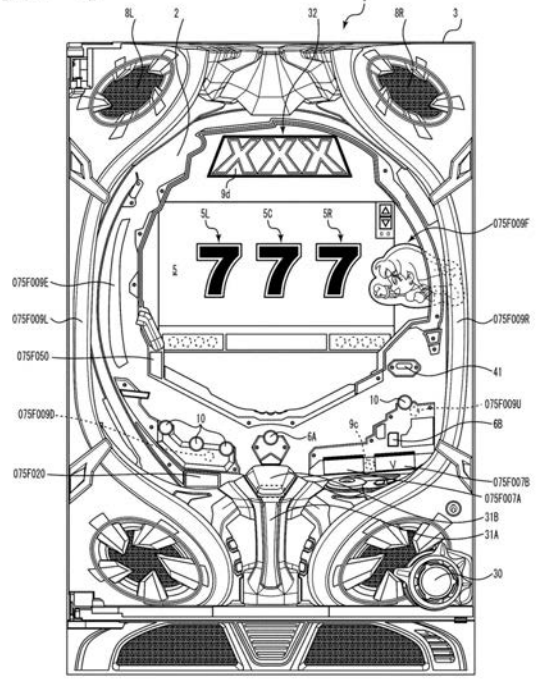

【図１０－２１】

【図10－21】



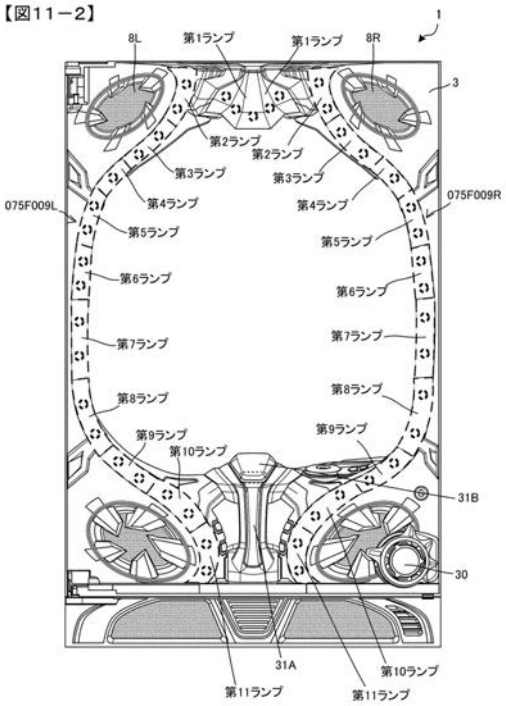
【図１１－１】

【図11－1】




【図１１－２】

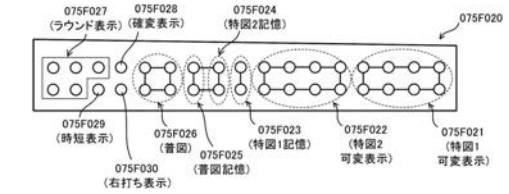
【図11－2】



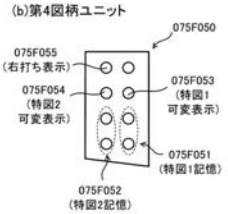

【図１１－３】

【図11－3】

(a)特図LED基板

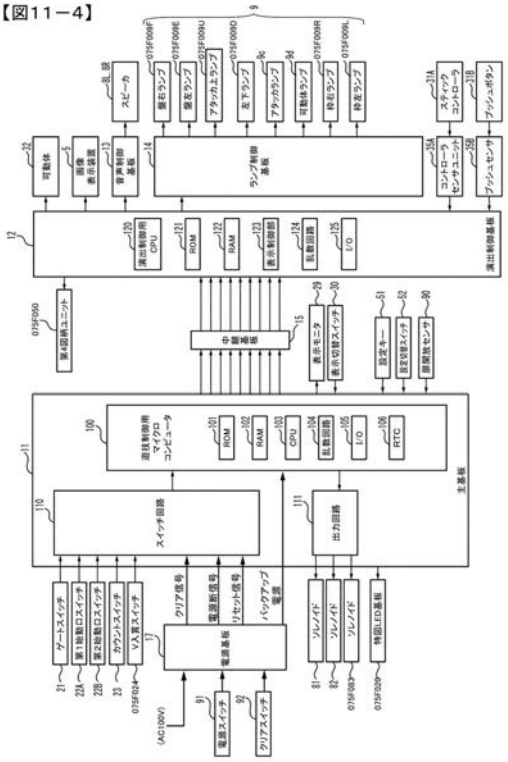



(b)第4図柄ユニット



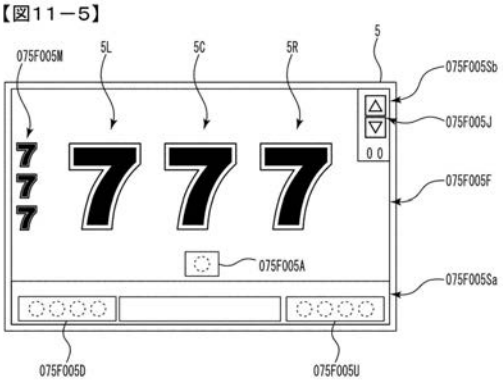

【図１１－４】

【図11－4】



【図１１－５】

【図11－5】




【図１１－６】

【図11－6】

当り種別表

| 当り種別 | 当り後<br>大当り確率 | 当り後ベース | 当り後<br>変動時間 | 開放<br>回数 |
|---|---|---|---|---|
| 5R通常大当り<br>（チャンスボーナス） | 低確率 | 高ベース<br>（変動100回まで） | 時短<br>（変動100回まで） | 5回 |
| 5R確変大当り<br>（チャンスボーナス） | 高確率<br>（変動150回まで） | 高ベース<br>（変動150回まで） | 時短<br>（変動150回まで） | 5回 |
| 10R確変大当り<br>（スペシャルボーナス） | 高確率<br>（変動150回まで） | 高ベース<br>（変動150回まで） | 時短<br>（変動150回まで） | 10回 |

【図１１－７】

【図11－7】

各乱数

| 乱数 | 範囲 | 用途 | 加算条件 |
|---|---|---|---|
| ランダムR | 0～65535 | 大当り判定用 | 10MHzで1加算 |
| ランダム1 | 0～9 | 大当り種別判定用 | 0.002秒毎に1ずつ加算 |
| ランダム2 | 1～251 | 変動パターン種別判定用 | 0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算 |
| ランダム3 | 1～220 | 変動パターン判定用 | 0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算 |
| ランダム4 | 1～201 | 普通図柄当り判定用 | 0.002秒毎に1ずつ加算 |
| ランダム5 | 1～201 | ランダム4初期値決定用 | 0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算 |

【図１１－８】

【図11－8】

(A)大当り判定テーブル

| 大当り判定値（ランダムR[0～65535]と比較） | |
|---|---|
| 通常時（非確変時） | 確変時 |
| 1020～1080,13320～13477（確率：1/300） | 1000～1300,13320～13675（確率：1/100） |

(B)第1特別図柄大当り種別判定テーブル

| 大当り種類 | 大当り図柄 | ランダム1（個数） |
|---|---|---|
| 5R通常大当り | 1 | 5 |
| 5R確変大当り | 3 | 1 |
| 10R確変大当り | 7 | 4 |

(C)第2特別図柄大当り種別判定テーブル

| 大当り種類 | 大当り図柄 | ランダム1（個数） |
|---|---|---|
| 10R確変大当り | 7 | 10 |

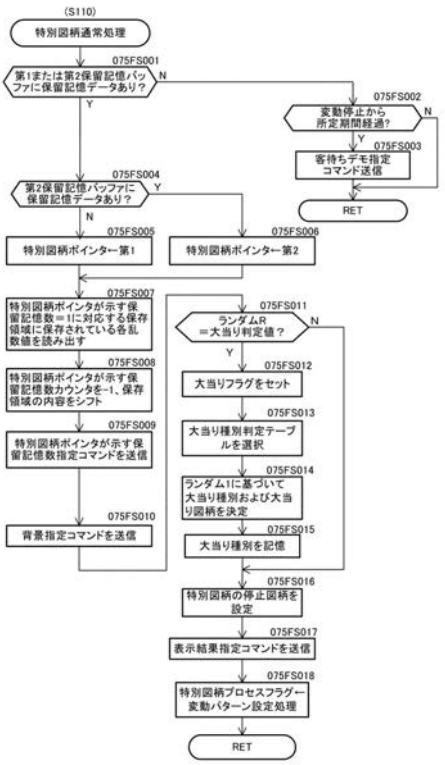
【図１１－９】

【図11－9】

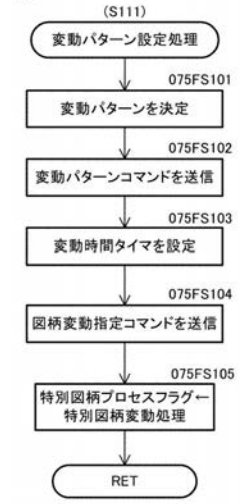
| MODE | EXT | 名称 | 内容 |
|---|---|---|---|
| 80 | 01 | 第1可変表示開始 | 第1特別図柄の可変表示の開始を指定 |
| 80 | 02 | 第2可変表示開始 | 第2特別図柄の可変表示の開始を指定 |
| 81 | ×× | 変動パターン××指定 | 図柄の変動パターンの指定（×××変動パターン番号） |
| 8C | 01 | 表示結果1指定（はずれ指定） | はずれに決定されていることの指定 |
| 8C | 02 | 表示結果2指定（5R通常大当り指定） | 5R通常大当りに決定されていることの指定 |
| 8C | 03 | 表示結果3指定（5R確変大当り指定） | 5R確変大当りに決定されていることの指定 |
| 8C | 04 | 表示結果4指定（15R確変大当り指定） | 10R確変大当りに決定されていることの指定 |
| 8D | 01 | 第1図柄変動指定 | 第1特別図柄の変動を開始することの指定（第1飾り図柄の変動開始指定） |
| 8D | 02 | 第2図柄変動指定 | 第2特別図柄の変動を開始することの指定（第2飾り図柄の変動開始指定） |
| 8F | 00 | 図柄確定指定 | 図柄の変動を終了することの指定 |
| 90 | 00 | 初期化指定（電源投入指定） | 電源投入時の初期画面を表示することの指定 |
| 92 | 00 | 停電復旧指定 | 停電復旧画面を表示することの指定 |
| 95 | 00 | 通常状態指定 | 通常状態の背景を指定 |
| 95 | 01 | 時短状態指定 | 時短状態の背景を指定 |
| 95 | 02 | 確変状態指定 | 確変状態の背景を指定 |
| 9F | 00 | 客待ちデモ指定 | 客待ちデモンストレーション表示の指定 |
| A0 | 01 | 大当り開始1指定 | 5R通常大当りを開始することの指定 |
| A0 | 02 | 大当り開始2指定 | 5R確変大当りを開始することの指定 |
| A0 | 03 | 大当り開始3指定 | 10R確変大当りを開始することの指定 |
| A1 | ×× | 大入賞口開放中指定 | XXで示す回数目の大入賞口開放中表示指定（XX=01(H)～0F(H)） |
| A2 | ×× | 大入賞口開放後指定 | XXで示す回数目の大入賞口開放後表示指定（XX=01(H)～0F(H)） |
| A3 | 01 | 大当り終了1指定 | 5R通常大当りを終了することの指定 |
| A3 | 02 | 大当り終了2指定 | 5R確変大当りを終了することの指定 |
| A3 | 03 | 大当り終了3指定 | 10R確変大当りを終了することの指定 |
| AD | 00 | 確変判定装置通過指定 | 確変判定装置への通過を指定 |
| B1 | 00 | 第1始動入賞指定 | 第1始動入賞があったことの指定 |
| B2 | 00 | 第2始動入賞指定 | 第2始動入賞があったことの指定 |
| C1 | ×× | 第1保留記憶数指定 | 第1保留記憶数が××で示す数になったことの指定 |
| C2 | ×× | 第2保留記憶数指定 | 第2保留記憶数が××で示す数になったことの指定 |
| C4 | ×× | 図柄指定コマンド | 始動入賞時の入賞時判定結果（表示結果）を指定 |
| C6 | ×× | 変動種別コマンド | 始動入賞時の入賞時判定結果（変動パターン種別）を指定 |
| C7 | ×× | 大入賞口入賞指定 | ××で示す回数目の大入賞口への通過を指定 |
| FD | bit4=0 | 右打ち表示消灯指定 | 右打ち表示の消灯を指定 |
| FD | bit4=1 | 右打ち表示点灯指定 | 右打ち表示の点灯を指定 |

【図１１－１０】

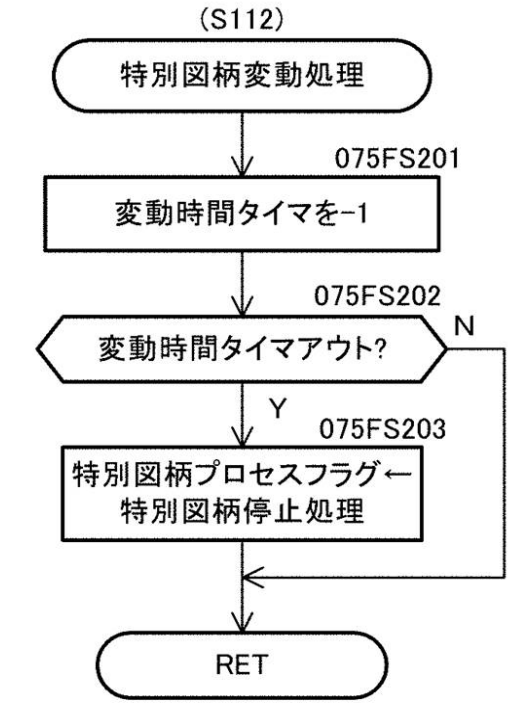
【図11－10】



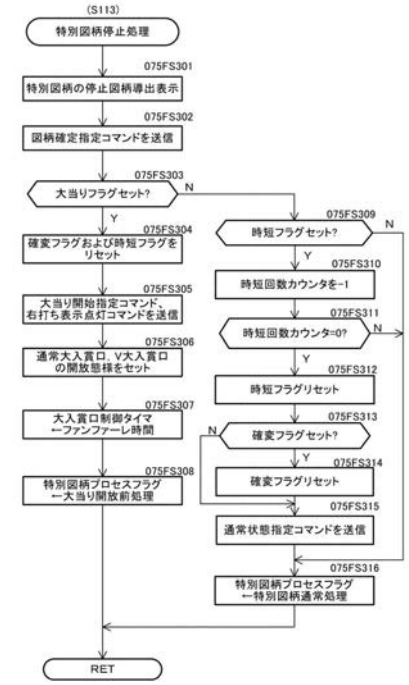
【図１１－１１】



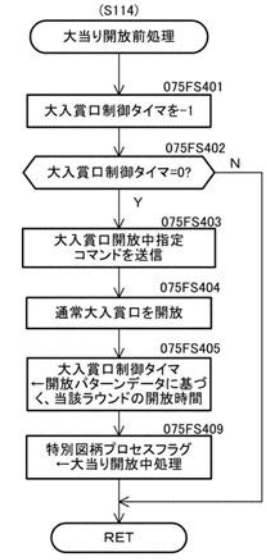

【図１１－１２】



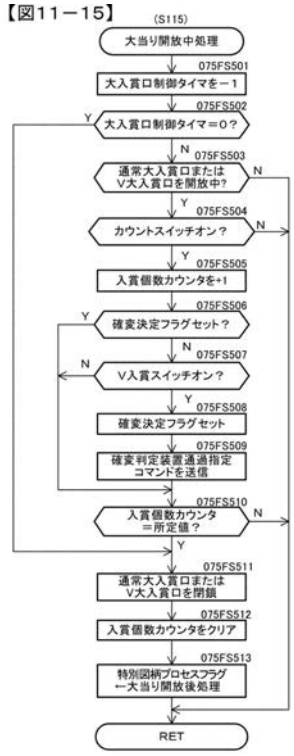

【図１１－１３】



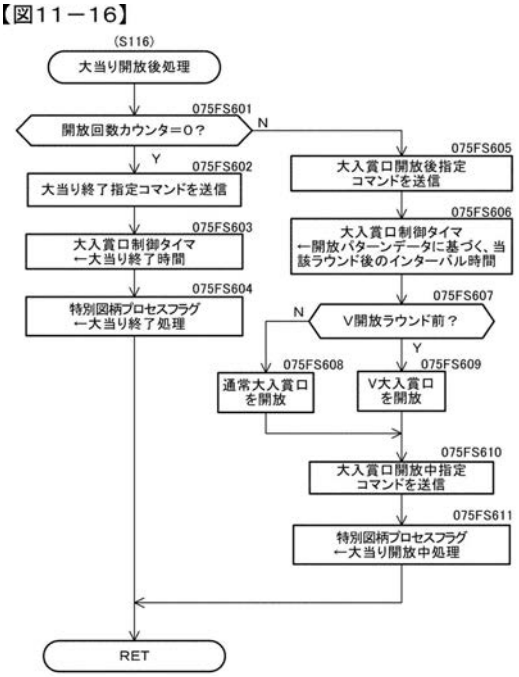

【図１１－１４】



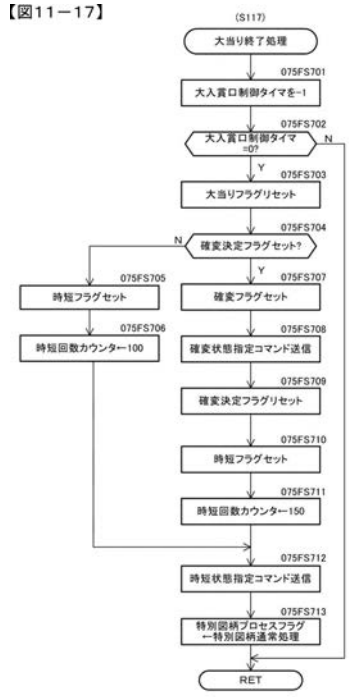
【図１１－１５】



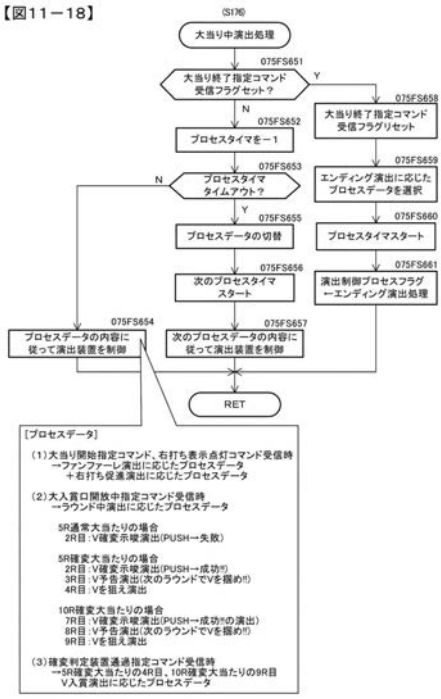

【図１１－１６】




【図１１－１７】

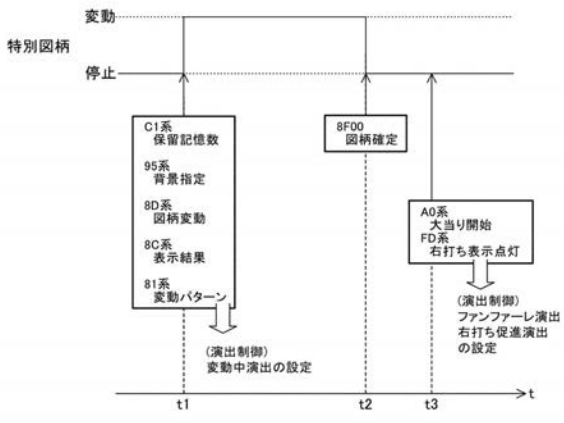



【図１１－１８】



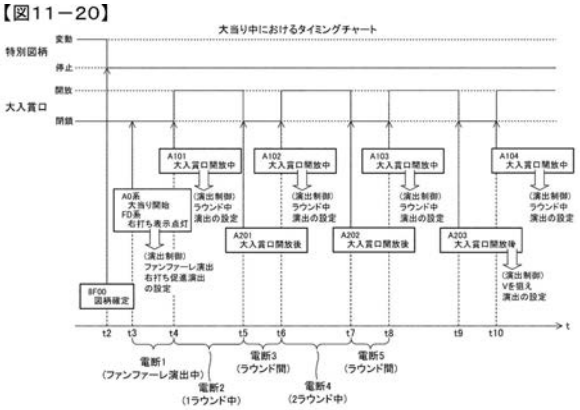
【図１１－１９】

【図11－19】 当り変動中におけるタイミングチャート



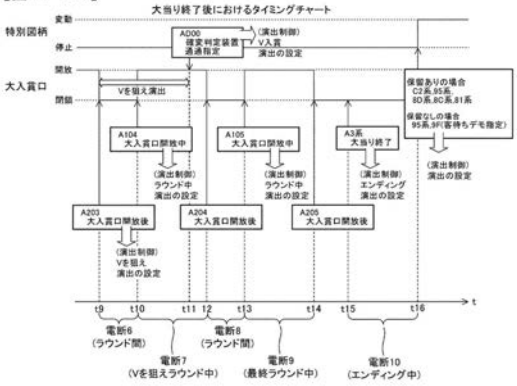

【図１１－２０】

【図11－20】



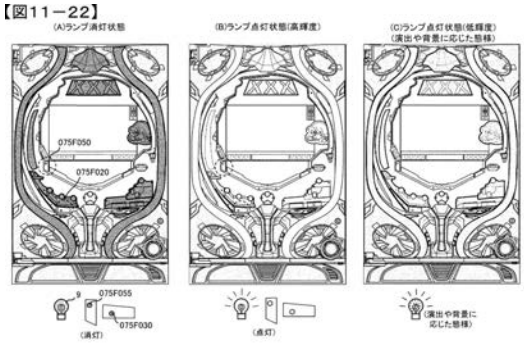

【図１１－２１】

【図11－21】



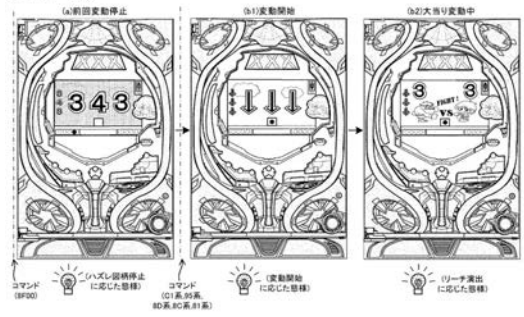

【図１１－２２】

【図11－22】



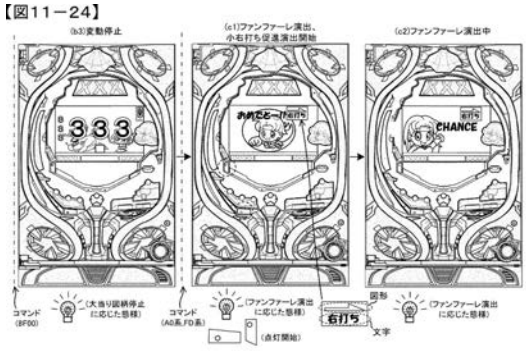

【図１１－２３】

【図11－23】



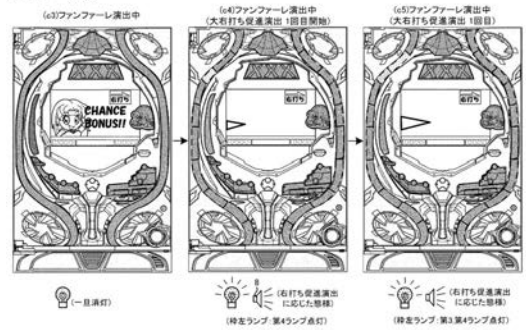

【図１１－２４】

【図11－24】



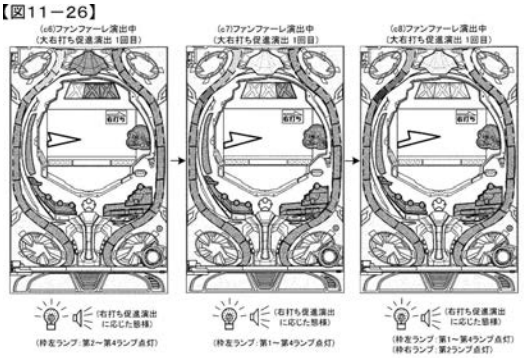

【図１１－２５】

【図11－25】



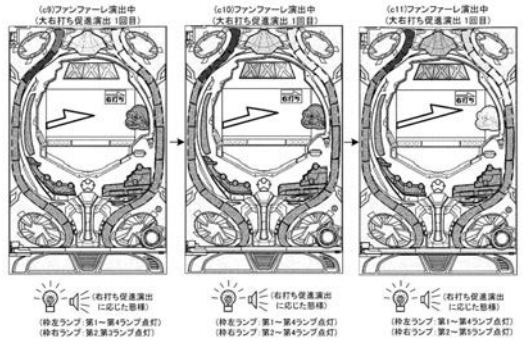
【図１１－２６】

【図11－26】



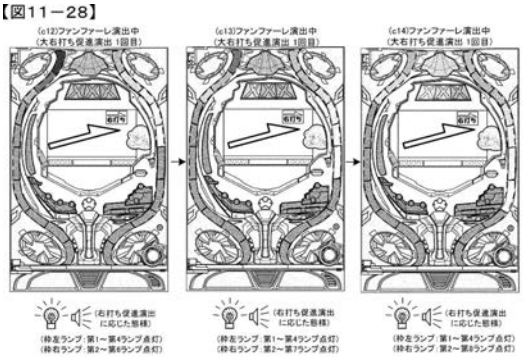

【図１１－２７】

【図11－27】



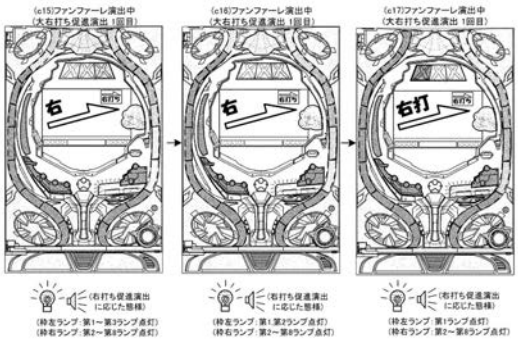

【図１１－２８】

【図11－28】



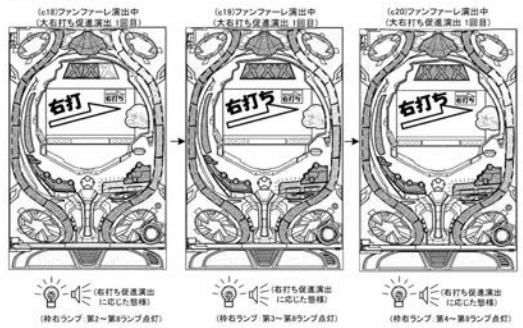

【図１１－２９】

【図11－29】



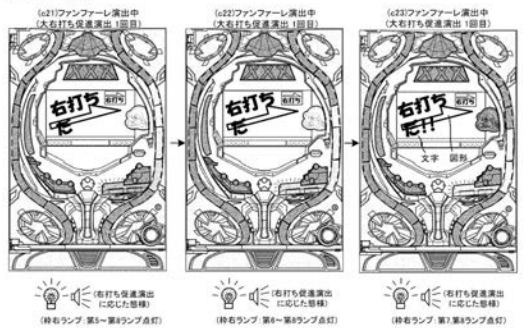

【図１１－３０】

【図11－30】



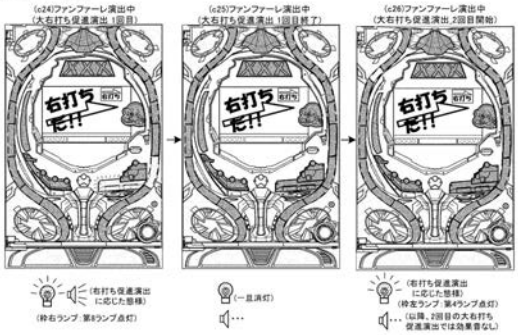

【図１１－３１】

【図11－31】



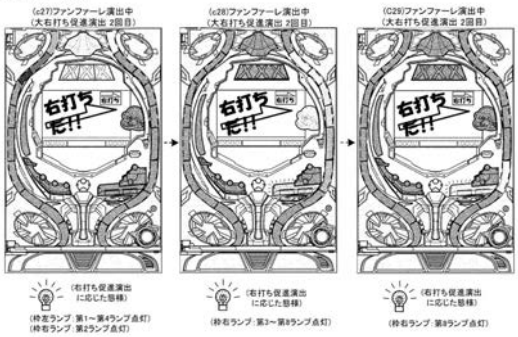

【図１１－３２】

【図11－32】




【図１１－３３】

【図11－33】



【図１１－３４】

【図11－34】

点灯データテーブル
（親テーブル）

| 点灯箇所 | 演出時間[msec] |
|---|---|
| 枠ランプ(右＆左) | 9880(ファンファーレ演出) |
| | 2000(大右打ち促進演出) |
| 可動体ランプ | 9880(ファンファーレ演出) |
| | 2000(大右打ち促進演出) |
| 左下ランプ | 9880(ファンファーレ演出) |
| | 2000(大右打ち促進演出) |
| アタッカ上ランプ | 9880(ファンファーレ演出) |
| | 2000(大右打ち促進演出) |
| 盤左ランプ | 9880(ファンファーレ演出) |
| | 2000(大右打ち促進演出) |
| 盤右ランプ | 9880(ファンファーレ演出) |
| | 2000(大右打ち促進演出) |
| アタッカランプ | 9880(ファンファーレ演出) |
| | 2000(大右打ち促進演出) |

【図１１－３５】

【図11－35】

点灯データテーブル
（子テーブル）

| 点灯箇所 | 時間ごとに参照する孫テーブル | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 300 | 330 | 1670 | 200 | 130 | 240 | 130 | 70 | 160 | 340 | 160 | 370 | 130 | 370 | 100 | 130 | 270 | 4030 | 420 | 2000 |
| 枠ランプ(右＆左) | W01 | W02 | W03 | W04 | W05 | W06 | W07 | W08 | W09 | W0A | W09 | W0A | W0B | W07 | W0C | W0D | W0E | W0F | W10 | W11 |
| 可動体ランプ | K01 | K02 | K03 | K04 | K05 | K06 | K07 | K08 | K09 | K0A | K09 | K0A | K0B | K07 | K0C | K0D | K0E | K0F | K10 | K11 |
| 左下ランプ | H01 | H02 | H03 | H04 | H05 | H06 | H07 | H08 | H09 | H0A | H09 | H0A | H0B | H07 | H0C | H0D | H0E | H0F | H10 | - |
| アタッカ上ランプ | U01 | U02 | U03 | U04 | U05 | U06 | U07 | U08 | U09 | U0A | U09 | U0A | U0B | U07 | U0C | U0D | U0E | U0F | U10 | - |
| 盤左ランプ | L01 | L02 | L03 | L04 | L05 | L06 | L07 | L08 | L09 | L0A | L09 | L0A | L0B | L07 | L0C | L0D | L0E | L0F | L10 | - |
| 盤右ランプ | R01 | R02 | R03 | R04 | R05 | R06 | R07 | R08 | R09 | R0A | R09 | R0A | R0B | R07 | R0C | R0D | R0E | R0F | R10 | R11 |
| アタッカランプ | A01 | A02 | A03 | A04 | A05 | A06 | A07 | A08 | A09 | A0A | A09 | A0A | A0B | A07 | A0C | A0D | A0E | A0F | A10 | A11 |

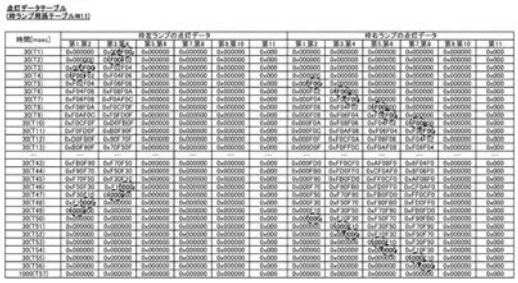
330msec(A11a)→1350msec(A11b)→320msec(A11c)

ファンファーレ演出

大右打ち促進演出

【図１１－３６】

【図11－36】



【図１１－３７】

【図11－37】

点灯データテーブル
（可動体ランプ用孫テーブルK11）

| 時間[msec] | 可動体ランプの点灯データ 左X中X | 右X |
|---|---|---|
| 30(T1) | 0x000000 | 0x000 |
| 30(T2) | 0x000000 | 0x000 |
| 30(T3) | 0xF00F00 | 0x000 |
| 30(T4) | 0xF00F00 | 0x000 |
| 30(T5) | 0xF04F02 | 0xF00 |
| 30(T6) | 0xF06F04 | 0xF02 |
| 30(T7) | 0xF08F06 | 0xF04 |
| … | … | … |
| 30(T45) | 0xF50F70 | 0xF90 |
| 30(T46) | 0xF30F50 | 0xF70 |
| 30(T47) | 0xF10F30 | 0xF50 |
| 30(T48) | 0xF00F10 | 0xF30 |
| 30(T49) | 0x000000 | 0xF10 |
| 30(T50) | 0x000000 | 0x000 |
| 30(T51) | 0x000000 | 0x000 |
| 30(T52) | 0x000000 | 0x000 |
| 30(T53) | 0x000000 | 0x000 |
| 30(T54) | 0x000000 | 0x000 |
| 30(T55) | 0x000000 | 0x000 |
| 30(T56) | 0x000000 | 0x000 |
| 1000(T57) | 0x000000 | 0x000 |

点灯データテーブル
（アタッカランプ用孫テーブルA11a）

| 時間[msec] | アタッカランプの点灯データ |
|---|---|
| 600000 | 0x000000 |

（アタッカランプ用孫テーブルA11b）

ループしながら繰り返し参照

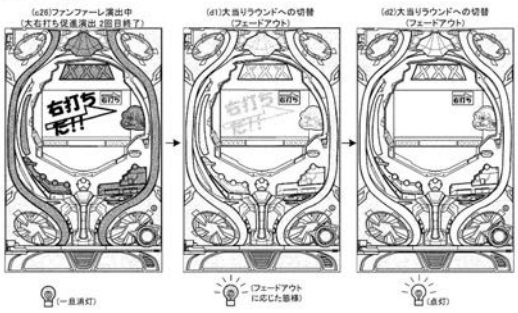
| 時間[msec] | アタッカランプの点灯データ |
|---|---|
| 20 | 0xF00F00 |
| 20 | 0x000000 |
| 20 | 0xF30F30 |
| 20 | 0x000000 |
| 20 | 0xFF0FF0 |
| 20 | 0x000000 |
| 20 | 0xF00F00 |
| 20 | 0x000000 |
| 20 | 0x00F00F |
| 20 | 0x000000 |
| 20 | 0x70F70F |
| 20 | 0x000000 |
| 20 | 0xF0FF0F |
| 20 | 0x000000 |

（アタッカランプ用孫テーブルA11c）

| 時間[msec] | アタッカランプの点灯データ |
|---|---|
| 600000 | 0x000000 |

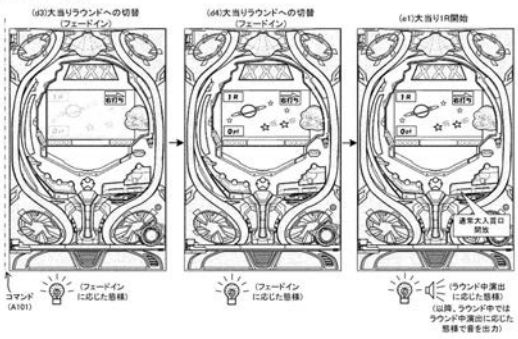
【図１１－３８】

【図11－38】



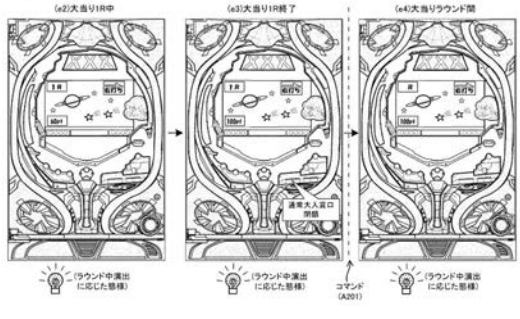

【図１１－３９】

【図11－39】



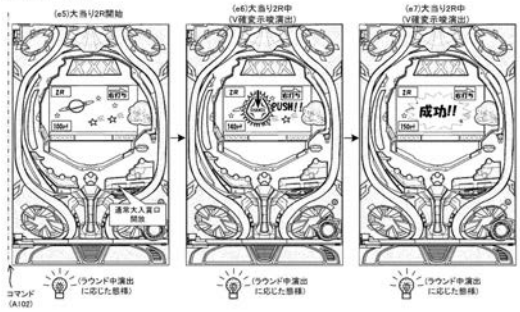
【図１１－４０】

【図11－40】



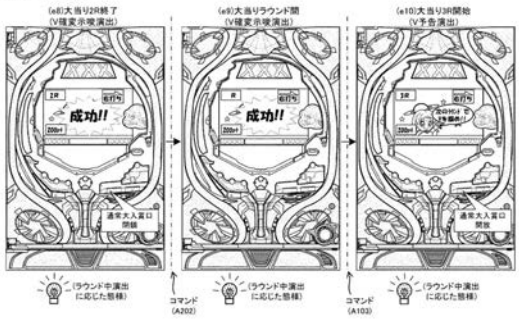

【図１１－４１】

【図11－41】



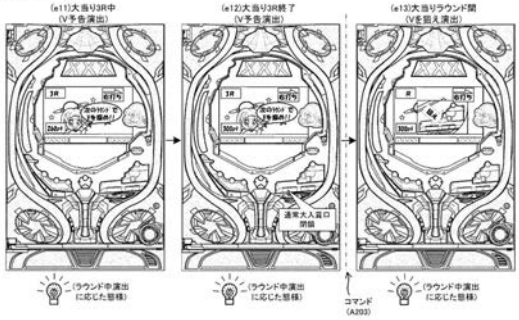

【図１１－４２】

【図11－42】



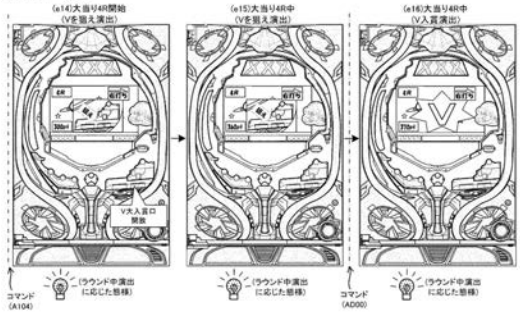

【図１１－４３】

【図11－43】



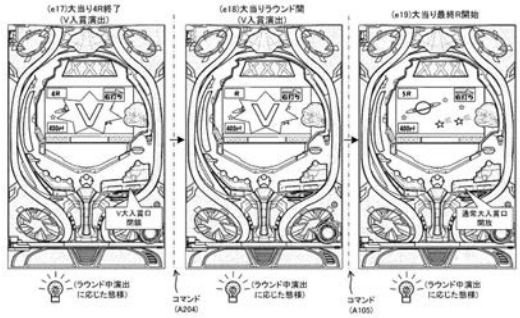

【図１１－４４】

【図11－44】



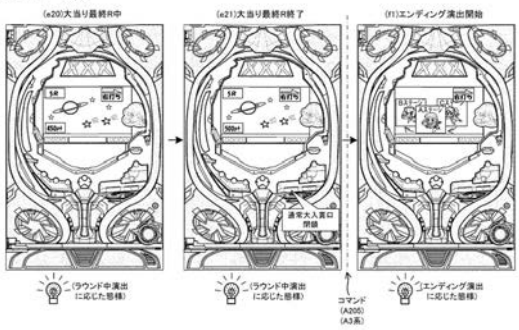

【図１１－４５】

【図11－45】



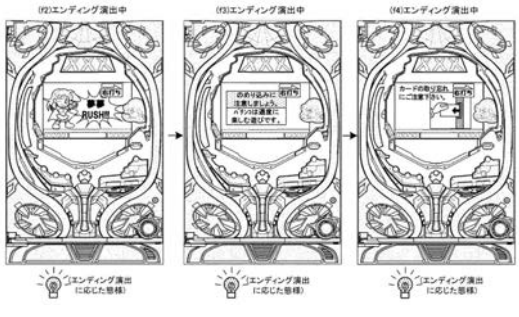

【図１１－４６】

【図11－46】



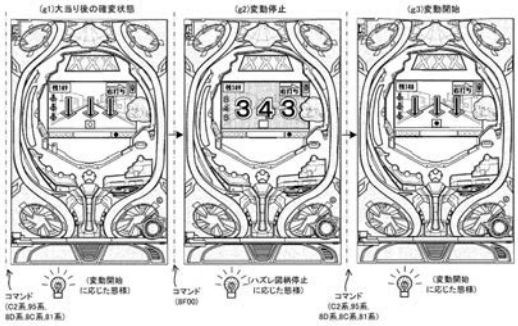

【図１１－４７】

【図11－47】



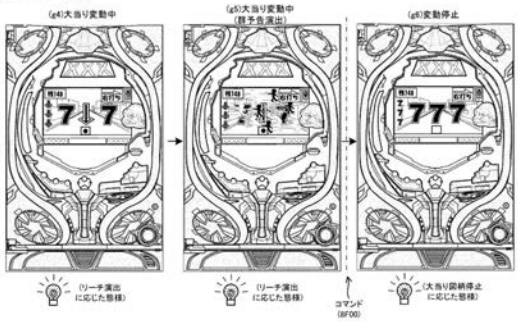
【図１１－４８】

【図11－48】



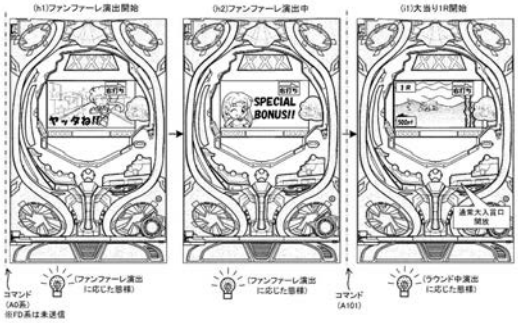

【図１１－４９】

【図11－49】



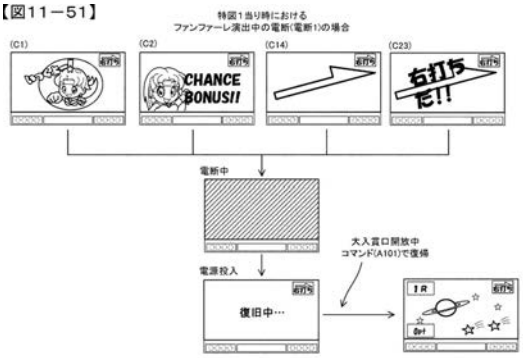

【図１１－５０】

【図11－50】



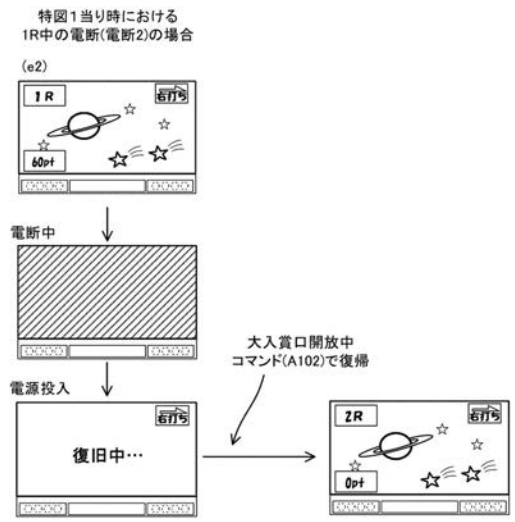

【図１１－５１】

【図11－51】



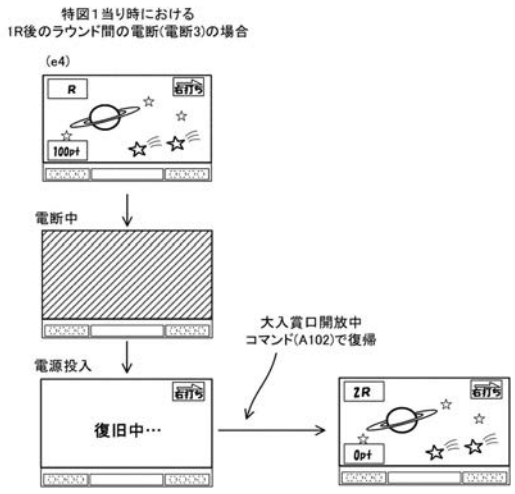

【図１１－５２】

【図11－52】



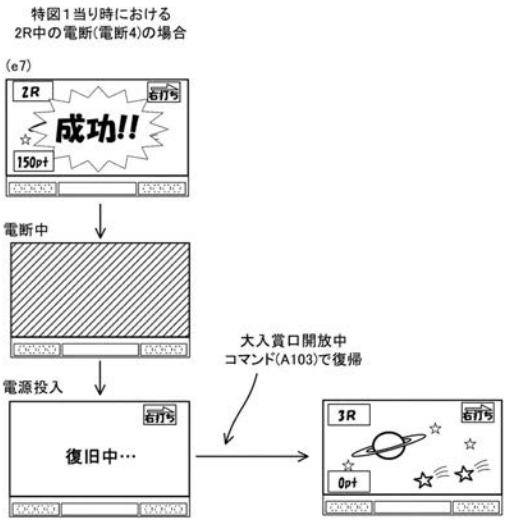

【図１１－５３】

【図11－53】



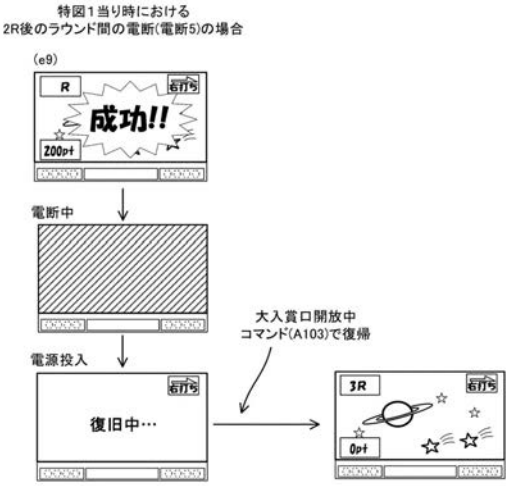
【図１１－５４】

【図11－54】



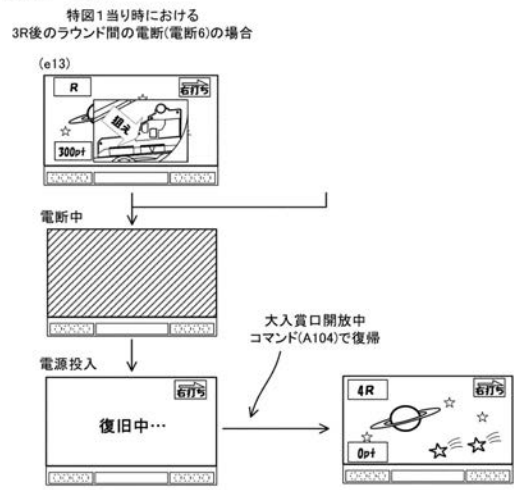

【図１１－５５】

【図11－55】



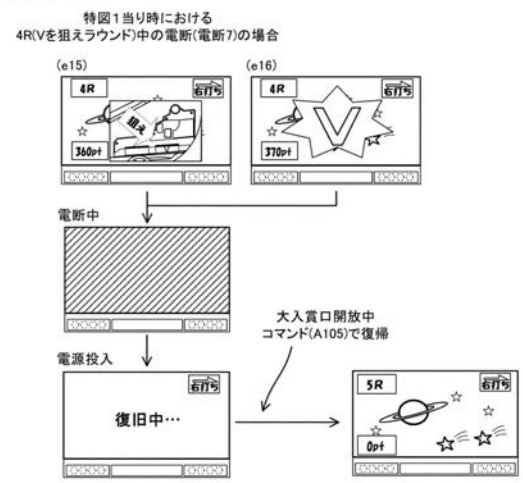

【図１１－５６】

【図11－56】

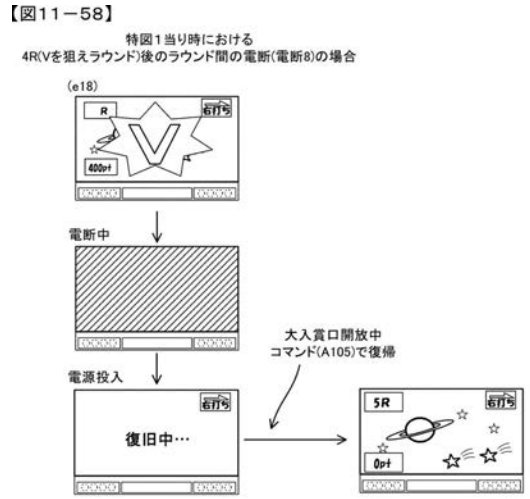



【図１１－５７】

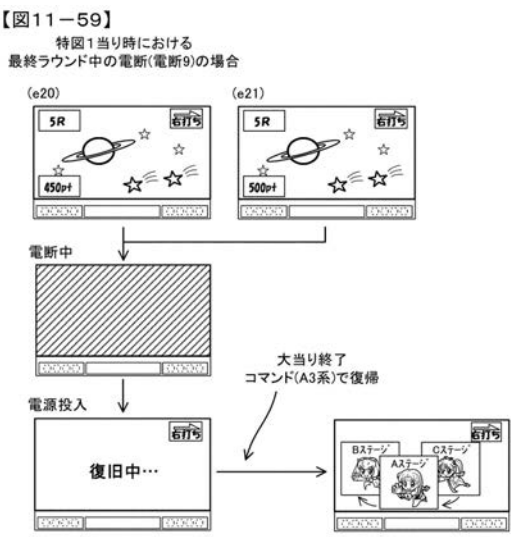
【図11－57】

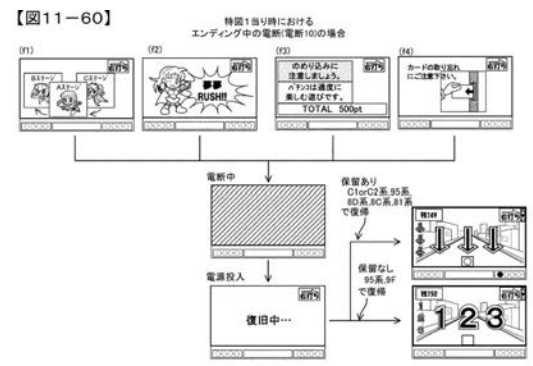


【図１１－５８】




【図１１－５９】




【図１１－６０】