

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7370843号
(P7370843)

(45)発行日 令和5年10月30日(2023.10.30)

(24)登録日 令和5年10月20日(2023.10.20)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全192頁)

(21)出願番号	特願2019-225236(P2019-225236)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和1年12月13日(2019.12.13)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2021-94057(P2021-94057A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番1 4 号
(43)公開日	令和3年6月24日(2021.6.24)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和4年7月20日(2022.7.20)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番1 4 号
早期審査対象出願			株式会社三共内
前置審査		審査官	中野 直行

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技者が操作可能な操作手段と、

前記操作手段が振動する所定振動演出を実行可能な振動演出実行手段と、

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を実行可能な発光演出実行手段と、

表示手段と、を備え、

前記表示手段は、

第1レイヤで特定表示を表示可能であり、

前記第1レイヤの前面側の第2レイヤで特定文字表示を表示可能であり、

前記特定文字表示は、表示中に表示位置が変更されない第1特定文字表示と、表示中に表示位置が変更される第2特定文字表示と、を含み、

前記第1特定文字表示は、文字を形成する線によって囲われた第1特定領域を含み、

前記第2特定文字表示は、文字を形成する線によって囲われた第2特定領域を含み、

前記第2特定領域は、前記第1特定領域よりも大きく、

前記第1特定文字表示の前記第1特定領域から前記特定表示が視認不可能であり、

前記第2特定文字表示の前記第2特定領域から前記特定表示が視認可能であり、

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、
前記第 1 特定文字表示は、遊技価値の付与量に関する付与量表示において表示可能な表示であり、
前記表示手段は、
遊技媒体が入賞容易な第 1 状態と入賞不能または入賞困難な第 2 状態とに変化可能な可変入賞手段が、前記有利状態において、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、前記付与量表示の開始時に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可能であり、
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、前記付与量表示の開始時に前記所定表示を表示することなく、遊技用価値の付与に対応するカウントアップ表示を行ってから、前記所定表示とは異なる特別表示を表示可能である、

10

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技者にとって有利な有利状態において付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示と、遊技用価値の付与量が所定量に到達したことを報知する報知表示と、を表示可能な遊技機が知られている（例えば特許文献 1）。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2019-17403 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

遊技機は、例えば付与量表示や報知表示といった各種表示に、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を用いている。また、遊技機は、例えば有利状態といった各種状態に対応する背景映像を表示する。このような特定文字と背景映像との関係については改善の余地があった。

30

【0005】

この発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、特定文字を含む表示を好適に表示することが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】

【0006】

手段 A の遊技機は、

可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当たり遊技状態など）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、

40

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 31 A、プッシュボタン 31 B など）と、

前記操作手段が振動する所定振動演出（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）を実行可能な振動演出実行手段（例えばステップ A K S 203 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 S 172 の可変表示中演出処理を実行する演出制御用 CPU 120 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 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 の発光など）を

50

実行可能な発光演出実行手段（例えばステップA K S 2 0 3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S 1 7 2の可変表示中演出処理を実行する演出制御用C P U 1 2 0など）と、

表示手段（例えば、パチンコ遊技機1は、画像表示装置5を備えること等）と、を備え、前記表示手段は、

第1レイヤで特定表示（例えば、背景映像）を表示可能であり、

前記第1レイヤの前面側の第2レイヤで特定文字表示を表示可能であり、

前記特定文字表示は、表示中に表示位置が変更されない第1特定文字表示と、表示中に表示位置が変更される第2特定文字表示と、を含み、

前記第1特定文字表示は、文字を形成する線によって囲われた第1特定領域を含み（例えば、獲得数表示2 0 S H Kに用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成されること等）、

前記第2特定文字表示は、文字を形成する線によって囲われた第2特定領域を含み、

前記第2特定領域は、前記第1特定領域よりも大きく、

前記第1特定文字表示の前記第1特定領域から前記特定表示が視認不可能であり（例えば、獲得数表示2 0 S H Kに用いられる特定文字は、特定領域から背景映像が視認不可能であること等）、

前記第2特定文字表示の前記第2特定領域から前記特定表示が視認可能であり、

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）、

前記第1特定文字表示は、遊技価値の付与量に関する付与量表示において表示可能な表示であり、

前記表示手段は、

遊技媒体が入賞容易な第1状態と入賞不能または入賞困難な第2状態とに変化可能な可変入賞手段が、前記有利状態において、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、前記付与量表示の開始時に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可能であり、

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、前記付与量表示の開始時に前記所定表示を表示することなく、遊技用価値の付与に対応するカウントアップ表示を行ってから、前記所定表示とは異なる特別表示を表示可能である、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、特定文字を含む表示を好適に表示することができる。

手段1の遊技機は、

可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態など）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3 1 A、押しボタン3 1 B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1 3 1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1 3 1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A K S 2 0 3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S 1 7 2の可変表示中演出処理を実行する演出制御用C P U 1 2 0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9 B 1およびボタンランプ9 B 2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A K S 2 0 3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S 1 7 2の可変表示中演出処理を実行する演出制御用C P U 1 2 0など）と、遊技の進行に応じて特定演出（例えばS P 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A K S 2 0 3に

10

20

30

40

50

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、表示手段（例えば、パチンコ遊技機1は、画像表示装置5を備えること等）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）、可変表示が開始されるタイミングにおいて前記所定振動演出を実行可能であり（例えばタイミングAKT01～AKT03、AKT11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り（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）、前記表示手段の表示領域は、第1表示領域と、該第1表示領域の周りの領域であって該第1表示領域よりも狭い第2表示領域と、を含み（例えば、画像表示装置5の表示領域は、第1表示領域20SH51と、第1表示領域20SH51の周りの領域であって第1表示領域20SH51よりも狭い第2表示領域20SH52と、を含むこと等）、前記表示手段は、前記第1表示領域と前記第2表示領域とにおいて、前記有利状態に対応する背景映像を表示可能であり（例えば、画像表示装置5は、第1表示領域20SH51と第2表示領域20SH52とにおいて、大当り遊技状態に対応する背景映像を表示可能であること等）、前記第2表示領域において、前記背景映像の前面側に、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、画像表示装置5は、第2表示領域20SH52において、背景映像の前面側に、付与された賞球数に関する獲得数表示20SHKを表示可能であること等）、少なくとも前記第1表示領域において、前記背景映像の前面側に、遊技用価値の付与量が所定量に到達したことを報知する報知表示として、遊技用価値の付与量が第1所定量に到達したことを報知する第1報知表示と、遊技用価値の付与量が第2所定量に到達したことを報知する第2報知表示と、を表示可能であり（例えば、画像表示装置5は、少なくとも第1表示領域20SH51において、背景映像の前面側に、大当り遊技状態において付与された賞球数が「キリバン」の数に到達したことを報知する獲得数報知表示20SHKHとして、大当り遊技状態において付与された賞球数が「1000個」に到達したときに「1000オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であり、大当り遊技状態において付与された賞球数が「2000個」に到達したときに「2000オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であること等）、前記付与量表示は、前記有利状態において遊技用価値が付与される度に更新され（例えば、獲得数表示20SHKは、大当り遊技状態において遊技球が賞球として払い出される度に更新されること等）、前記報知表示は、表示を開始してから特定期間が経過したときに表示を終了し（例えば、獲得数報知表示20SHKHは、表示を開始してから所定期間が経過したときに表示を終了すること等）、前記報知表示に用いられる文字は、前記付与量表示に用いられる文字よりも大きいサイズの文字であり（例えば、獲得数報知表示20SHKHに用いられる文字は、獲得数表示20SHKに用いられる文字よりも大きいサイズの文字であること等）、前記付与量表示及び前記報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含み（例えば、獲得数表示20SHK及び獲得数報知表示20SHKHに用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含むこと等）、前記付与量表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認不可能であり（例えば、獲得数表示20SHKに用いられる特定文字は、特定領域から背景映像が視認不可能であること等）、前記報知表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認可能である（例えば、獲得数報知表示20SHKHに用いられる特定文字は、特定領域から背景映像が視認可能であること等）、ことを特徴とする。

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

10

20

30

40

50

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。また、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。また、特定文字を含む表示を、背景映像との関係において好適に表示することができる。

【0007】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の手段2の遊技機に係る発明が含まれる。従来より、遊技機において、特開2019-17403号公報に示されているような、遊技者にとって有利な有利状態において付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示と、遊技用価値の付与量が所定量に到達したことを報知する報知表示と、を表示可能なものがあった。このような遊技機にあっては、例えば付与量表示や報知表示といった各種表示に、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を用いており、また、例えば有利状態といった各種状態に対応する背景映像を表示するが、このような特定文字と背景映像との関係については改善の余地があり、この点に鑑み、特定文字を含む表示を、背景映像との関係において好適に表示することができる遊技機の提供が求められている。

【0008】

手段2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、大当り遊技状態に制御可能であること等）、表示手段（例えば、パチンコ遊技機1は、画像表示装置5を備えること等）、を備え、前記表示手段の表示領域は、第1表示領域と、該第1表示領域の周りの領域であって該第1表示領域よりも狭い第2表示領域と、を含み（例えば、画像表示装置5の表示領域は、第1表示領域20SH51と、第1表示領域20SH51の周りの領域であって第1表示領域20SH51よりも狭い第2表示領域20SH52と、を含むこと等）、前記表示手段は、前記第1表示領域と前記第2表示領域とにおいて、前記有利状態に対応する背景映像を表示可能であり（例えば、画像表示装置5は、第1表示領域20SH51と第2表示領域20SH52とにおいて、大当り遊技状態に対応する背景映像を表示可能であること等）、前記第2表示領域において、前記背景映像の前面側に、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、画像表示装置5は、第2表示領域20SH52において、背景映像の前面側に、付与された賞球数に関する獲得数表示20SHKを表示可能であること等）、少なくとも前記第1表示領域において、前記背景映像の前面側に、遊技用価値の付与量が所定量に到達したことを報知する報知表示として、遊技用価値の付与量が第1所定量に到達したことを報知する第1報知表示と、遊技用価値の付与量が第2所定量に到達したことを報知する第2報知表示と、を表示可能であり（例えば、画像表示装置5は、少なくとも第1表示領域20SH51において、背景映像の前面側に、大当り遊技状態において付与された賞球数が「キリバン」の数に到達したことを報知する獲得数報知表示20SHKHとして、大当り遊技状態において付与された賞球数が「1000個」に到達したときに「1000オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であり、大当り遊技状態において付与された賞球数が「2000個」に到達したときに「2000オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であること等）、前記付与量表示は、前記有利状態において遊技用価値が付与される度に更新され（例えば、獲得数表示20SHKは、大当り遊技状態において遊技球が賞球として払い出される度に更新されること等）、前記報知表示は、表示を開始してから特定期間が経過したときに表示を終了し（例えば、獲得数報知表示20SHKHは、表示を開始してから所定期間が経過したときに表示を終了すること等）、前記報知表示に用いられる文字は、前記付与量表示に用いられる文字よりも大きいサイズの文字であり（例えば、獲得数報知表示20SHKHに用いられる文字は、獲得数表示20SHKに用いられる文字よりも大きいサイズの文字であること等）、前記付与量表示及び前記報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含み（例えば、獲得数表示20SHK及び獲得数報知表示20SHKHに用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含むこと等）、前記付与量表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認不可能であり

10

20

30

40

50

(例えば、獲得数表示 20SHK に用いられる特定文字は、特定領域から背景映像が視認不可能であること等)、前記報知表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認可能である(例えば、獲得数報知表示 20SHKH に用いられる特定文字は、特定領域から背景映像が視認可能であること等)、ことを特徴とする。

このような構成によれば、特定文字を含む表示を、背景映像との関係において好適に表示することができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【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。

10

【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】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図10-2】停止図柄決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図10-3】設定示唆演出実行決定テーブルに関する設定例を示す図である。

20

【図10-4】設定示唆パターンに関する構成例や設定例を示す図である。

【図10-5】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図10-6】設定示唆演出の実行例を示す図である。

【図11-1】特徴部10SHに係るパチンコ遊技機の正面図である。

【図11-2】特徴部10SHに係るパチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板等を示す構成図である。

【図11-3】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。

【図11-4】振動演出の内容と大当たり信頼度の一例を示す説明図である。

【図11-5】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。

30

【図11-6】振動演出と視線誘導演出の演出動作例を示す図である。

【図11-7】振動演出と視線誘導演出の演出動作例を示す図である。

【図12-1】特徴部48AK~50AKに関する演出装置の構成例を示す図である。

【図12-2】操作部演出パターンと特定連動演出を実行する場合の設定例を示す図である。

【図12-3】振動パターンの設定内容を示す図である。

【図12-4】振動および発光による演出の実行例を示す図である。

【図12-5】連続演出パターンの設定例を示す図である。

【図12-6】先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。

40

【図12-7】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図12-8】演出制御パターンの構成例を示す図である。

【図12-9】操作部演出を実行可能なタイミングの設定例を示す図である。

【図12-10】操作部演出の制御例を示す図である。

【図12-11】操作部演出の制御例を示す図である。

【図12-12】操作部演出の制御例を示す図である。

【図12-13】操作部演出の制御例を示す図である。

【図12-14】操作部演出の制御例を示す図である。

【図12-15】操作部演出の制御例を示す図である。

【図12-16】遊技効果ランプを発光させる演出の実行例を示す図である。

50

- 【図 1 2 - 1 7】 特定連動演出を実行可能な演出期間の設定例を示す図である。
- 【図 1 2 - 1 8】 リーチ演出が実行される場合の演出実行例を示す図である。
- 【図 1 2 - 1 9】 リーチ演出が実行される場合の演出実行例を示す図である。
- 【図 1 2 - 2 0】 リーチ演出が実行される場合の演出実行例を示す図である。
- 【図 1 2 - 2 1】 楽曲再生実行例を示す図である。
- 【図 1 3 - 1】 遊技効果ランプの点灯例を示す図である。
- 【図 1 3 - 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 1 3 - 3】 大当たり開放前処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 - 4】 大当たり開放中処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 - 5】 各種表示処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 - 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 1 3 - 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 1 3 - 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 1 3 - 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 1 3 - 1 0】 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 1 3 - 1 1】 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 1 3 - 1 2】 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 1 3 - 1 3】 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 1 3 - 1 4】 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 1 3 - 1 5】 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 1 3 - 1 6】 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 1 3 - 1 7】 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 1 3 - 1 8】 各種表示処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 - 1 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 1 3 - 2 0】 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 1 3 - 2 1】 エフェクト表示の一例を示す図である。
- 【図 1 4 - 1】 特徴部 2 0 S H の第 1 の形態に関連する背景技術を示す図である。
- 【図 1 4 - 2】 特徴部 2 0 S H の第 1 の形態における獲得数表示等に用いられるアラビア数字の表示態様の一例を示す図である。
- 【図 1 4 - 3】 特徴部 2 0 S H の第 1 の形態における獲得数表示の見え方を示す図である。
- 【図 1 4 - 4】 特徴部 2 0 S H の第 1 の形態における獲得数表示と獲得数報知表示の演出動作例を示す図である。
- 【図 1 4 - 5】 特徴部 2 0 S H の第 2 の形態における獲得数報知表示に用いられるアラビア数字の表示態様の一例を示す図である。
- 【図 1 4 - 6】 特徴部 2 0 S H の第 2 の形態における獲得数報知表示に用いられるアラビア数字の表示態様の変形例 1 を示す図である。
- 【図 1 4 - 7】 特徴部 2 0 S H の第 2 の形態における獲得数報知表示に用いられるアラビ

10

20

30

40

50

ア数字の表示態様の変形例 2 を示す図である。

【図 1 4 - 8】特徴部 2 0 S H の第 3 の形態におけるリザルト表示に用いられるアラビア数字の表示態様の一例を示す図である。

【図 1 4 - 9】特徴部 2 0 S H の第 3 の形態における大当たり遊技状態における各種演出の演出期間の一例を示す図である。

【図 1 4 - 1 0】特徴部 2 0 S H の第 3 の形態における大当たり遊技状態における各種演出の演出動作例を示す図である。

【図 1 4 - 1 1】特徴部 2 0 S H の第 3 の形態におけるエンディング背景映像による設定示唆の一例を示す図である。

【図 1 4 - 1 2】特徴部 2 0 S H の第 4 の形態に関連する背景技術を示す図である。

【図 1 4 - 1 3】特徴部 2 0 S H の第 4 の形態における残回数表示に用いられるアラビア数字の表示態様の一例を示す図である。

【図 1 4 - 1 4】特徴部 2 0 S H の第 4 の形態における残回数報知表示に用いられるアラビア数字の表示態様の一例を示す図である。

【図 1 4 - 1 5】特徴部 2 0 S H の第 4 の形態における残回数表示の見え方を示す図である。

【図 1 4 - 1 6】特徴部 2 0 S H の第 4 の形態における可変表示と残回数報知表示の表示態様の変化との関係の一例を示す説明図である。

【図 1 4 - 1 7】特徴部 2 0 S H の第 1 の形態における残回数表示と残回数報知表示の演出動作例を示す図である。

【図 1 5 - 1】特徴部 1 9 S H におけるラウンド中に入賞が発生したときの演出動作の一例を示す図である。

【図 1 5 - 2】特徴部 1 9 S H における各種表示が表示される複数の表示レイヤーの位置関係の一例を示す図である。

【図 1 5 - 3】特徴部 1 9 S H におけるオーバー入賞が発生したときの演出動作の一例を示す図である。

【図 1 5 - 4】特徴部 1 9 S H における各種表示が表示される複数の表示レイヤーの位置関係の一例を示す図である。

【図 1 5 - 5】特徴部 1 9 S H におけるオーバー入賞演出による設定示唆の一例を示す図である。

【図 1 5 - 6】特徴部 1 9 S H における所定個数入賞しなかったラウンドとオーバー入賞が発生したラウンドがある場合の演出動作の一例を示す図である。

【図 1 5 - 7】特徴部 1 9 S H における所定個数入賞しなかったラウンドとオーバー入賞が発生したラウンドがある場合の演出動作の他の例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 0】

(基本説明)

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

【0 0 1 1】

(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。

【0 0 1 2】

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

10

20

30

40

50

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。

【0013】

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。

10

【0014】

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。

【0015】

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。

20

【0016】

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。

【0017】

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。

30

【0018】

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。

【0019】

画像表示装置5の下方には、入賞球装置6Aと、可変入賞球装置6Bとが設けられている。

40

【0020】

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。

【0021】

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、一對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

50

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。

【0022】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の左右下方4箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口10が設けられる。この場合には、一般入賞口10のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば10個）の遊技球が賞球として払い出される。

10

【0023】

入賞球装置6Aと可変入賞球装置6Bの下方には、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。

【0024】

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。

20

【0025】

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

【0026】

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。

30

【0027】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の左側方）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。

【0028】

画像表示装置5の左方には、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つき、普図ゲームが実行される。

40

【0029】

普通図柄表示器20の上方には、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。

【0030】

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。

【0031】

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

50

が設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ 9 が設けられている。遊技効果ランプ 9 は、LED を含んで構成されている。

【0032】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 では図示略）には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられている。

【0033】

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）が設けられている。

【0034】

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。

10

【0035】

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 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 3 参照）により検出される。

【0036】

20

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 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 3 参照）により検出される。

【0037】

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 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【0038】

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 2 0 1 に収納された主基板 1 1 が搭載されている。主基板 1 1 には、設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 が設けられている。設定キー 5 1 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 5 2 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 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 は、例えば電源基板 1 7 の所定位置といった、主基板 1 1 の外部に取り付けられてもよい。

30

【0039】

主基板 1 1 の背面中央には、表示モニタ 2 9 が配置され、表示モニタ 2 9 の側方には表示切替スイッチ 3 0 が配置されている。表示モニタ 2 9 は、例えば 7 セグメントの LED 表示装置を用いて、構成されていけばよい。表示モニタ 2 9 および表示切替スイッチ 3 0 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 1 1 を視認する際の正面に配置されている。

40

【0040】

表示モニタ 2 9 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、賞球合計数のうち第 1 大入賞口および第 2 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第 1 大入賞口および第 2 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 2 9 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 2 9 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。

50

【0041】

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。

【0042】

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けばよい。

【0043】

(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による普通図ゲームが開始される。なお、前回の普通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通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通図ゲームは所定の上限数（例えば4）まで保留される。

【0044】

この普通図ゲームでは、特定の普通図柄（普通図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普通図柄」となる。その一方、確定普通図柄として、普通図柄以外の普通図柄（普通図柄ハズレ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普通図柄ハズレ」となる。「普通図柄」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）。

【0045】

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。

【0046】

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。

【0047】

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。

【0048】

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。

【0049】

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。

【0050】

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

10

20

30

40

50

開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば29秒間や1.8秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば9個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる1のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当たり遊技状態では、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。

【0051】

大当た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、大当たり遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当た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。

10

【0052】

なお、「大当たり」には、大当た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、大当た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たり種別が設定されている。大当たり種別として、多くの賞球を得ることができる大当たり種別や、賞球の少ない大当たり種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当たり種別が設けられていてもよい。

【0053】

小当たり遊技状態では、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、小当たり遊技状態では、一部の大当たり種別のときの大当た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、大当たり種別と同様に、「小当たり」にも小当たり種別を設けてもよい。

20

【0054】

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

【0055】

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。

30

【0056】

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「大当たり」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「大当たり」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。

【0057】

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、次回の大当た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。

40

【0058】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当た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「大当たり」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

50

である。

【0059】

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。

【0060】

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。

【0061】

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。

【0062】

（演出の進行など）

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。

【0063】

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。

【0064】

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。

【0065】

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。

【0066】

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。

【0067】

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。

【0068】

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。

【0069】

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。

【0070】

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变化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【0071】

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。

【0072】

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。

【0073】

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

10

20

30

40

50

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）。

【0074】

（基板構成）

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

10

【0075】

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。

【0076】

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）、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、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。

20

【0077】

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。

【0078】

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。

30

【0079】

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。

40

【0080】

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。

【0081】

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

50

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。

【0082】

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。

10

【0083】

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

【0084】

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

20

【0085】

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(大当たり種別を含む。))、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン(詳しくは後述)、遊技の状況(例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態)、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【0086】

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。

30

【0087】

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。

【0088】

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。

40

【0089】

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。

【0090】

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

50

の演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0091】

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。

【0092】

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。

【0093】

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。

【0094】

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。

【0095】

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。

【0096】

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。

【0097】

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。

【0098】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0099】

（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。

【0100】

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。

【0101】

10

20

30

40

50

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップ S 3）。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 R A M 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 1 7 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 1 0 0 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 S 3 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 R A M となる R A M 1 0 2 に保存可能であればよい。ステップ S 3 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。

【 0 1 0 2 】

復旧条件が成立した場合には（ステップ S 3 ; Y e s）、復旧処理（ステップ S 4）を実行した後に、設定確認処理（ステップ S 5）を実行する。ステップ S 4 の復旧処理により、R A M 1 0 2 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。R A M 1 0 2 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。

【 0 1 0 3 】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップ S 3 ; N o）、初期化处理（ステップ S 6）を実行した後に、設定変更処理（ステップ S 7）を実行する。ステップ S 6 の初期化处理は、R A M 1 0 2 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。

【 0 1 0 4 】

ステップ S 5 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 9 0 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 5 1 がオン操作されている場合に成立する。ステップ S 5 の設定確認処理が実行されるのは、ステップ S 3 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。

【 0 1 0 5 】

ステップ S 5 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 1 1 から演出制御基板 1 2 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 2 9 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 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

【 0 1 0 6 】

パチンコ遊技機 1 が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドルの操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0 において、ハズレ図柄などを停止表示したり、ハズレ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

【 0 1 0 7 】

ステップ S 7 の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 5 1 がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでいてもよい。

【 0 1 0 8 】

ステップ S 7 の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ 2 9 に設定値が表示され、設定切替スイッチ 5 2 の操作を検出するごとに表示モニタ 2 9 に表示している数値を順次更新して表示する。その後、設定キー 5 1 が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ 2 9 に表示されている設定値を R A M 1 0 2 のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ 2 9 を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

【 0 1 0 9 】

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。

【 0 1 1 0 】

演出制御基板 1 2 側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。例えば、画像表示装置 5 において所定の画像を表示したり、スピーカ 8 L、8 R から所定の音を出力したり、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。

【 0 1 1 1 】

クリア信号は、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチの押下操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオンであるとともに設定キー 5 1 がオンである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S 6 の初期化处理とともにステップ S 7 の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチがオフであればステップ S 4 の復旧処理とともにステップ S 5 の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオフである場合、または設定キー 5 1 がオフである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S 6 の初期化处理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチがオフであればステップ S 4 の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

【 0 1 1 2 】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S 8）。そして、所定時間（例えば 2 m s）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されている C T C のレジスタの設定を行い（ステップ S 9）、割込みを許可する（ステップ S 1 0）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2 m s）ごとに C T C から割込み要求信号が C P U 1 0 3 へ送出され、C P U 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【 0 1 1 3 】

こうした遊技制御メイン処理を実行した C P U 1 0 3 は、C T C 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、C P U 1 0 3 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 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 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 S 2 1）。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 S 2 2）。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たり情報（大当た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

10

20

30

40

50

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)。

【0114】

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。

【0115】

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。

【0116】

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

【0117】

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)。

【0118】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果(大当り種別を含む)や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図5に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0119】

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。

【0120】

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

10

20

30

40

50

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）。

【 0 1 2 1 】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 1 0 1 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 1 1 における他の決定、演出制御基板 1 2 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 1 2 においては、各種のテーブルが ROM 1 2 1 に格納されている。

【 0 1 2 2 】

ステップ S 1 1 1 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。

【 0 1 2 3 】

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。

【 0 1 2 4 】

ステップ S 1 1 2 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 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B 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。

【 0 1 2 5 】

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

【 0 1 2 6 】

ステップ S 1 1 4 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 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、

例えば大当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。

【 0 1 2 7 】

ステップ S 1 1 5 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 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

10

【 0 1 2 8 】

ステップ S 1 1 6 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。

20

【 0 1 2 9 】

ステップ S 1 1 7 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。

【 0 1 3 0 】

ステップ S 1 1 8 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。

30

【 0 1 3 1 】

ステップ S 1 1 9 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“ 1 0 ”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

40

【 0 1 3 2 】

ステップ S 1 2 0 の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”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。

【 0 1 3 3 】

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

50

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。

10

【0134】

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。

20

【0135】

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。

【0136】

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。

30

【0137】

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。

40

【0138】

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

50

りを判定するための大当た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、大当た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たり判定値の非共通数値範囲に設定される。

【0139】

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、大当た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たり判定値の範囲に重複することが防止されている。

10

【0140】

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、大当た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たり判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0141】

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、大当た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たり判定値の範囲に重複することが防止されている。

20

【0142】

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、大当た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たり判定値の範囲に重複することが防止されている。

30

【0143】

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

40

50

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変化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。

【 0 1 4 4 】

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。

【 0 1 4 5 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 CPU 1 2 0 が起動して、図 8 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 8 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して (ステップ S 7 1)、RAM 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 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 S 7 2)。初期動作制御処理では、可動体 3 2 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 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

【 0 1 4 6 】

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 S 7 3)。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 S 7 3 ; No)、ステップ S 7 3 の処理を繰り返し実行して待機する。

【 0 1 4 7 】

また、演出制御基板 1 2 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 1 1 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 1 1 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 CPU 1 2 0 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 CPU 1 2 0 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 / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 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 RAM 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受信バッファに格納する。その後、演出制御用 CPU 1 2 0 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。

【 0 1 4 8 】

ステップ S 7 3 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 S 7 3 ; Ye

10

20

30

40

50

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。

【0149】

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

【0150】

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。

【0151】

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。

【0152】

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。

【0153】

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。

【0154】

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

10

20

30

40

50

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。

【0155】

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。

【0156】

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。

【0157】

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。

【0158】

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。

【0159】

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、大当たり中演出処理を終了する。

【0160】

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、例えば大当た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た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。

【0161】

(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。

【0162】

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。

【0163】

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

【0164】

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。

【0165】

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。

【0166】

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。

【0167】

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。

【0168】

10

20

30

40

50

(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。

【0169】

図 10-1 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 S 1 7 1 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 S 2 0 1）。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 S 2 0 2）。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。

【0170】

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 S 2 0 3）。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 S 2 0 2 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。

【0171】

ステップ S 2 0 3 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、RAM 1 2 2 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 S 2 0 4）。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 S 2 0 5）。このときには、ステップ S 2 0 3 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 1 2 3 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 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄の変動を開始させればよい。

【0172】

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 S 2 0 6）。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 S 2 0 7）、可変表示開始設定処理を終了する。

【0173】

図 10-2 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 S 2 0 1 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 S 2 2 1）。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 1 1 から伝送された変動パターン指

10

20

30

40

50

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。

【0174】

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「大当たり」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「大当たり」になるノーマルリーチ時には、大当たり時の最終停止図柄として、大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示される。大当た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。

10

【0175】

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「大当たり」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「大当たり」になる大当たり時には、大当たり時の最終停止図柄として、大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示される。

20

【0176】

スーパーリーチ時には、可変表示結果が「大当たり」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た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けばよい。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。

30

【0177】

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「大当たり」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「大当たり」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「大当たり」となり大当た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

40

50

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「大当たり」となり大当た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「大当たり」となり大当た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「大当たり」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。大当たり種別に応じて、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。

【0178】

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。

【0179】

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。

【0180】

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。

【0181】

図10-3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10-3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「大当たり」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「大当たり」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「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御される割合が高くなる。な

10

20

30

40

50

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「大当たり」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。

【0182】

図10-4(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

10

【0183】

図10-4(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10-4(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。

20

【0184】

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、大当た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た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た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た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、大当た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。

30

40

【0185】

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に決定されないため、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に決定されないため、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1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

50

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。

【0186】

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。

10

【0187】

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。

20

【0188】

図10-5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、所定の演出装置にて各種演出を実行できればよい。

30

【0189】

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。

40

【0190】

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

50

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 S 2 4 6）。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 S 2 4 6；Yes）、変更演出を実行する制御が行われる（ステップ S 2 4 7）。変更演出期間ではない場合や（ステップ S 2 4 6；No）、ステップ S 2 4 7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 S 2 4 8）、可変表示中演出処理を終了する。

【0191】

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 R E - 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 R E - 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 R E - 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 R E - 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。

【0192】

可変表示時間が経過した場合には（ステップ S 2 4 1；Yes）、主基板 1 1 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 S 2 4 9）。図柄確定コマンドの受信がなければ（ステップ S 2 4 9；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 S 2 4 9；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 S 2 5 0）。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 S 2 5 1）。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 S 2 5 2）、可変表示中演出処理を終了する。

【0193】

図 1 0 - 6 は、設定示唆演出の実行例を示している。図 1 0 - 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 H D 1 0 1 を示している。「左」と「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R 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 1 0 - 6（B）は、ノーマルリーチのリーチ演出がスーパ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 H D 1 0 2 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10-6(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。

【0194】

図10-6(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10-6(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10-6(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10-6(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HD114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に変化せず、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の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。

【0195】

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た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、大当た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、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を行った後、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を継続して行う場合と、大当た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、大当た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、大当た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。

【0196】

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。

【0197】

可変表示の実行中には、大当た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「大当たり」となった場合に、大当たり開始演出(ファンファーレ演出)や大当たり中演出(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。大当た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。

【0198】

大当た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、大当た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、大当たり遊技状態とは異なる遊技者に

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。

【0199】

(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。

【0200】

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。

10

【0201】

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押しボタン31Bを備える。

【0202】

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、押しボタン31Bが振動する振動演出を実行可能である。

【0203】

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、遊技者の視線を押しボタン31Bに誘導する視線誘導演出を実行可能である。

20

【0204】

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。

【0205】

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。

30

【0206】

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、押しボタン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。

40

【0207】

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。

【0208】

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

50

ミング T 3 とタイミング T 4 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。

【0209】

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 CPU 120 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。

【0210】

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 CPU 120 は、スーパーリーチのリーチ演出を実行可能である。

【0211】

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 CPU 120 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。

【0212】

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。

【0213】

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。

【0214】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

図 11-1 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。

【0215】

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。

【0216】

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。

【0217】

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。

【0218】

(基板構成)

図 11-2 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。

【0219】

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

10

20

30

40

50

灯／消灯を行うため、ランプ信号をランプ制御基板 1 4 に供給する。ランプ制御基板 1 4 は、遊技効果ランプ 9 B、9 L、9 R 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 9 B、9 L、9 R を駆動し、ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ 9 B、9 L、9 R を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部 1 2 3 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 CPU 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

【0 2 2 0】

パチンコ遊技機 1 には、例えば、モータ制御基板 1 3 0 が搭載されている。表示制御部 1 2 3 は、演出画像の表示に同期して振動モータ 1 3 1 を駆動するため、モータ信号をモータ制御基板 1 3 0 に供給する。モータ制御基板 1 3 0 は、振動モータ 1 3 1 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 1 3 1 を駆動する。このようにして、表示制御部 1 2 3 は、振動モータ 1 3 1 を制御する。なお、振動モータ 1 3 1 の制御は、演出制御用 CPU 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

【0 2 2 1】

(可変表示開始設定処理)

図 1 1 - 3 は、特徴部 1 0 S H 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 CPU 1 2 0 は、図 9 の可変表示開始設定処理にて、図 1 1 - 3 に示す処理を実行する。

【0 2 2 2】

まず、演出制御用 CPU 1 2 0 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 1 0 S H S 1）。変動パターン及び表示結果は、可変表示開始時に主基板 1 1 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 ROM 1 2 1 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 ROM 1 2 1 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 1 2 4 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。

【0 2 2 3】

その後、演出制御用 CPU 1 2 0 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 1 0 S H S 2）。振動演出とは、プッシュボタン 3 1 B が振動する演出である。この実施の形態の演出制御用 CPU 1 2 0 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 1 0 S H S 2 の処理では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、乱数値、及び ROM 1 2 1 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。

【0 2 2 4】

ステップ 1 0 S H S 2 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た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た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。

【0 2 2 5】

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

【0 2 2 6】

したがって、ステップ 1 0 S H S 2 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たり信頼度が所定の値となるように、表示結果が「大当たり」と

10

20

30

40

50

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「大当たり」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。

【0227】

(振動演出の内容と大当たり信頼度)

図11-4は、振動演出の内容と大当た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。

【0228】

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。

【0229】

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。

【0230】

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。

【0231】

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。

【0232】

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。

【0233】

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。

【0234】

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。

【0235】

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。

【0236】

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。

【0237】

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けばよい。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けばよい。

【0238】

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

10

20

30

40

50

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けばよい。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けばよい。

【0239】

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。

10

【0240】

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。

【0241】

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。

20

【0242】

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。

【0243】

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。

【0244】

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。

30

【0245】

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。

【0246】

図11-3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）。

40

【0247】

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

50

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。

【0248】

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。

【0249】

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。

【0250】

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。

【0251】

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。

【0252】

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。

【0253】

図11-3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依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。

【0254】

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。

10

20

30

40

50

【0255】

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。

【0256】

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。

【0257】

(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11-5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。

【0258】

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。

【0259】

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。

【0260】

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。

【0261】

(演出動作例)

図11-6、図11-7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。

【0262】

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11-6(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。

【0263】

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11-6(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

10

20

30

40

50

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。

【0264】

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。

10

【0265】

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 11-6 (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。

20

【0266】

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。

30

【0267】

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 11-1 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。

40

【0268】

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。

50

【0269】

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。

【0270】

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。

10

【0271】

この例では、演出制御用CPU120は、まず、図11-6(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。

【0272】

そして、演出制御用CPU120は、図11-6(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11-6(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。

20

【0273】

その後、演出制御用CPU120は、図11-7(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11-7(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。

【0274】

その後、演出制御用CPU120は、図11-7(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11-7(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。

30

【0275】

そして、タイミングT4の1秒後、演出制御用CPU120は、図11-7(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。

40

【0276】

ここで、プッシュボタン31Bは、例えば、図11-1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。

50

【0277】

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。

【0278】

この例では、図11-7(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。

10

【0279】

また、この例では、図11-7(G)に示すように、保留数表示エリア10SHH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。

【0280】

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。

20

【0281】

この例では、図11-6(B)～図11-7(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。

【0282】

また、この例では、図11-6(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。

30

【0283】

また、この例では、図11-6(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。

【0284】

また、この例では、図11-6(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。

40

【0285】

また、この例では、図11-6(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。

【0286】

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。

50

【0287】

また、この例では、図11-6(B)～図11-7(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。

【0288】

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。

【0289】

(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。

【0290】

例えば図11-3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、より大当た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、より大当た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。

【0291】

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た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たり信頼度は、連動する役物予告演出の大当た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。

【0292】

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たり信頼度は、連動する予告演出の大当た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。

【0293】

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 CPU 120 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 CPU 120 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 31 B を 3 秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン 31 B 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 31 B を 3 秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン 31 B 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。

10

【0294】

演出制御用 CPU 120 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 8 L、8 R から出力する処理が実行されればよい。演出制御用 CPU 120 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。

20

【0295】

振動演出におけるプッシュボタン 31 B 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 31 B 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 31 B 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 31 B が振動していることを認識させ易い。

30

【0296】

振動演出におけるプッシュボタン 31 B 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 31 B 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。

40

【0297】

プッシュボタン 31 B 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

50

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、振動演出の大当た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。

【0298】

振動演出の実行パターンと大当たり信頼度は、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た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。

【0299】

実行前の可変表示における大当た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。

【0300】

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たり信頼度が異なってもよい。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た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。

【0301】

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た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た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。

【0302】

実行中の可変表示における大当たり信頼度を予告する予告演出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た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た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た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た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。

10

20

30

40

50

【0303】

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、が異なっているとしても、大当り信頼度が共通しているともよい。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、が異なっているとしても、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るとしても、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。

10

【0304】

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。

20

【0305】

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。

【0306】

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。

30

40

【0307】

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。

【0308】

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

50

演出のうち、大当た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 3 1 B 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、大当た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、大当た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。

【0309】

また、演出制御用 CPU 120 は、表示結果が「大当たり」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。

10

【0310】

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た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たり種別のうち、有利度が最も高い大当たり種別とは異なる大当たり種別の「大当たり」となる場合にも、振動演出におけるプッシュボタン 3 1 B 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 3 1 B の発光色が「虹色」となったときに、有利度が最も高い大当たり種別の「大当たり」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。

【0311】

大当た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 3 1 B 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 3 1 B 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たり種別の「大当たり」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。

20

【0312】

演出制御用 CPU 120 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 3 1 B に誘導するようにしてもよい。例えば、演出制御用 CPU 120 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。

30

【0313】

設定値に応じて大当た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たり信頼度が異なってもよい。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たり信頼度が高くなっていけばよい。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「大当たり」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。

40

【0314】

設定値に応じて大当た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 3 1 B の振動時間や発光色が異なってもよい。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 3 1 B 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

50

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。

【0315】

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。

10

【0316】

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「大当たり」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。

20

【0317】

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「大当たり」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。

30

40

【0318】

表示結果が「大当たり」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「大当たり」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「大当たり」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「大当たり」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「大当たり」となることを確定的に報知しない態様

50

の振動演出におけるプッシュボタン 3 1 B の振動態様が単調であるのに対し、表示結果が「大当たり」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 3 1 B 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「大当たり」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。

【0319】

ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 3 や、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 4 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「大当たり」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。

10

【0320】

飾り図柄の可変表示が開始されたタイミング T 1 と、リーチが成立したタイミング T 2 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 T 3 と、スーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 4 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 T 3 やタイミング T 4 において実行される振動演出におけるプッシュボタン 3 1 B の振動時間や発光色が、タイミング T 1 やタイミング T 2 において実行される振動演出におけるプッシュボタン 3 1 B 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 T 3 やタイミング T 4 において実行される振動演出の大当たり信頼度が、タイミング T 1 やタイミング T 2 において実行される振動演出の大当たり信頼度よりも成り下がらないように、タイミング T 3 やタイミング T 4 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 T 1 において、実行パターン S E 2 の振動演出が実行されるときには、タイミング T 3 において実行パターン S E 5 の振動演出が実行されることと、タイミング T 4 において実行パターン S E 8 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、大当たり信頼度の信憑性を下げないようにすることができる。

20

【0321】

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 3 1 B 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 3 1 B 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 3 1 B の発光色とは異なる色で、プッシュボタン 3 1 B 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。

30

【0322】

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 11-6 (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。

40

【0323】

プッシュボタン 3 1 B 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 3 1 B の操作が有効な操作有効期間において、プッシュボタン 3 1 B 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 3 1 B 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 3 1 B を点灯態様とは異なる態様で、プッシュボタン 3 1 B を点灯させる。例えば、振動演出においてプッシュボタン 3 1

50

B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。

【0324】

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。

【0325】

（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）。

【0326】

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。

【0327】

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。

【0328】

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。

【0329】

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。

【0330】

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。

【0331】

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。

【0332】

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。

【0333】

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。

【0334】

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。

【0335】

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

10

20

30

40

50

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。

10

【0336】

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。

【0337】

（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。

20

【0338】

（特徴部48AK～50AKの説明）

図12-1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。

30

【0339】

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。

【0340】

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。

40

【0341】

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

50

れる。ボタンランプ 9 B 2 は、プッシュボタン 3 1 B 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 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B 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 9 B 1 が点灯することで、スティックコントローラ 3 1 A 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 9 B 2 が点灯することで、プッシュボタン 3 1 B を発光させることができる。

【0342】

例えばスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーとプッシュボタン 3 1 B とは、一体的に形成され、振動モータ 1 3 1 の駆動により、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B が振動可能に構成されている。振動モータ 1 3 1 は、プッシュボタン 3 1 B 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 3 1 A 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りしてもよい。スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B の振動態様を多様化するために、複数の振動モータ 1 3 1 を設けるようにしてもよい。

【0343】

パチンコ遊技機 1 では、可変表示結果が所定割合で「大当たり」となり大当た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 1 3 1 の駆動により、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B 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 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 の点灯により、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B 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 9 B 1 とボタンランプ 9 B 2 とのうち一方の点灯により、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーとプッシュボタン 3 1 B 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 9 B 2 のみの点灯により、プッシュボタン 3 1 B のみを、振動演出に伴い発光させてもよい。

【0344】

図 1 2 - 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 A K C 0 1 ~ A K C 0 3、A K C 1 1 ~ A K C 1 3、A K C 2 1、A K C 2 2、A K C 3 1、A K C 3 2、A K C 4 1 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、大当たり信頼度、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 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B 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 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B 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たり信頼度は、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「大当たり」となり大当た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。

【0345】

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。

【0346】

図12-2(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。

【0347】

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。

【0348】

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。

【0349】

図12-2(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。

【0350】

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。

10

【0351】

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。

20

【0352】

図12-3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12-3(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12-3(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。

30

【0353】

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。

40

【0354】

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AKC

50

1 1 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 A K V 0 2 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 A K C 0 2 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 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B 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 A K C 0 3 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 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B 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 A K C 1 1 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 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を発光させる発光演出における発光色が白色になる。

【 0 3 5 5 】

振動パターン A K V 0 3 では、3 0 0 0 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 A K V 0 3 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 A K C 1 2、A K C 1 3 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 A K V 0 3 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 A K C 1 2 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 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B 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 A K C 1 3 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 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を発光させる発光演出における発光色が虹色になる。

【 0 3 5 6 】

振動パターン A K V 1 1 では、リーチ成立時の演出 A K R 1 にあわせたオン期間の振動態様となる。振動パターン A K V 1 1 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 A K C 2 1 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 A K V 1 1 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 A K C 2 1 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 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を発光させる発光演出における発光色が桃色になる。

【 0 3 5 7 】

振動パターン A K V 1 2 では、リーチ成立時の演出 A K R 2 にあわせたオン期間の振動態様となる。振動パターン A K V 1 2 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 A K C 2 2 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 A K V 1 2 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 A K C 2 2 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 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を発光させる発光演出における発光色が橙色になる。

【 0 3 5 8 】

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 A K C 2 1 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 A K V 0 2 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 A K C 2 2 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 A K V 0 3 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。

【 0 3 5 9 】

振動パターン A K V 2 1 では、リーチ発展時の演出 A K S 1 にあわせたオン期間の振動態様となる。振動パターン A K V 2 1 による振動演出は、リーチ発展時に実行可能な操作

10

20

30

40

50

部演出パターンA K C 3 1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A K V 2 1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A K C 3 1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3 1 Aの操作レバーおよびプッシュボタン3 1 Bを発光させる発光演出における発光色が白色になる。

【0360】

振動パターンA K V 2 2では、リーチ発展時の演出A K S 2にあわせたオン期間の振動態様となる。振動パターンA K V 2 2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A K C 3 2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A K V 2 2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A K C 3 2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3 1 Aおよびプッシュボタン3 1 Bを発光させる発光演出における発光色が白色になる。

【0361】

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A K C 3 1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A K V 0 2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A K C 3 2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A K V 0 3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。

【0362】

振動パターンA K V 3 1では、1 5 0 0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、1 5 0 0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3 1 Aの操作レバーまたはプッシュボタン3 1 B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A K V 3 1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A K C 4 1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A K V 3 1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A K C 4 1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3 1 Aおよびプッシュボタン3 1 Bを発光させる発光演出における発光色が金色になる。

【0363】

なお、振動パターンA K V 3 1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3 1 Aの操作レバーやプッシュボタン3 1 Bを1 5 0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3 1 Aの操作レバーやプッシュボタン3 1 B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3 1 Aの操作レバーやプッシュボタン3 1 Bを1 5 0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。1 5 0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3 1 Aの操作レバーやプッシュボタン3 1 Bを操作する動作が有効であることを、遊技者に対し

10

20

30

40

50

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。

【0364】

スーパーリーチとなる複数のリーチ演出は、大当たり信頼度が比較的に高い強SPリーチと、大当た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。

【0365】

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

10

20

30

40

50

パターン A K V 4 4 では、3 0 0 0 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。

【0 3 6 6】

振動パターン A K V 4 1 による振動は、S P 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。S P 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 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B 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 A K V 4 2 による振動は、S P 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。S P 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 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B 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 A K V 4 3 による振動は、S P 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。S P 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 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B 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。

【0 3 6 7】

振動パターン A K V 4 4 による振動は、大当た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、大当たり種別抽選 C H 1、C H 2 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。大当た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 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B 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。大当たり種別抽選 C H 1 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 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B 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。大当たり種別抽選 C H 2 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 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B 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。

【0 3 6 8】

図 1 2 - 4 は、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B 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 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B の発光色に応じて、複数の演出実行例 A K A 0 1 ~ A K A 0 7 が示されている。なお、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーに設けられたレバーランプ 9 B 1 と、プッシュボタン 3 1 B に設けられたボタンランプ 9 B 2 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 9 B 1 とボタンランプ 9 B 2 とが発光しない非発光に設定されてもよい。

【0 3 6 9】

演出実行例 A K A 0 1 は、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B 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 A K C 0 1、A K C 1 1、A K C 3 1、A K C 3 2 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 A K C 0 1 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 A K C 1 1 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 A K C 3 1、A K C 3 2 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 A K C 0 1、A K C 1 1、A K C 3 1、A K C 3 2 による操作部演出は、いずれも大当たり信頼度が 5 0 % 以上である。操作部演出パターン A K C 0 1 による操作部演出は、振動パターン A K V 0 1 による振動演出を含んでいる。操作部演出パターン A K C 1 1 による操作部演出は、振動パターン A K V 0 2 による振動演出を含んでいる。操作部演出パターン A K C 3 1 による操作部演出は、振動パターン A K V 2 1 による振動演出を含んでいる。操作部演出パターン A K C 3 2 による操作部演出は、振動パターン A K

V 2 2 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 C H 1 を実行する場合にも、発光色が白色になる。

【 0 3 7 0 】

演出実行例 A K A 0 2 は、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B 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 A K C 0 2、A K C 1 2 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 A K C 0 2 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 A K C 1 2 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 A K C 0 2、A K C 1 2 による操作部演出は、いずれも大当り信頼度が 7 0 % 以上である。操作部演出パターン A K C 0 2 による操作部演出は、振動パターン A K V 0 2 による振動演出を含んでいる。操作部パターン A K C 1 2 による操作部演出は、振動パターン A K V 0 3 による振動演出を含んでいる。特定演出として S P 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。

10

【 0 3 7 1 】

演出実行例 A K A 0 3 は、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B 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 A K C 0 3、A K C 1 3 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 A K C 0 3 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 A K C 1 3 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 A K C 0 3、A K C 1 3 による操作部演出は、いずれも大当り信頼度が 1 0 0 % である。操作部演出パターン A K C 0 3 による操作部演出は、振動パターン A K V 0 2 による振動演出を含んでいる。操作部演出パターン A K C 1 3 による操作部演出は、振動パターン A K V 0 3 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 C H 2 を実行する場合にも、発光色が虹色になる。

20

【 0 3 7 2 】

演出実行例 A K A 0 4 は、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B 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 A K C 2 1 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 A K C 2 1 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 A K C 2 1 による操作部演出は、大当り信頼度が 1 0 0 % である。操作部演出パターン A K C 2 1 による操作部演出は、振動パターン A K V 1 1 による振動演出を含んでいる。

30

【 0 3 7 3 】

演出実行例 A K A 0 5 は、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B 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 A K C 2 2 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 A K C 2 2 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 A K C 2 2 による操作部演出は、大当り信頼度が 1 0 0 % である。操作部演出パターン A K C 2 2 による操作部演出は、振動パターン A K V 1 2 による振動演出を含んでいる。

40

【 0 3 7 4 】

演出実行例 A K V 0 6 は、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B 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 S P 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 S P 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。

【 0 3 7 5 】

演出実行例 A K V 0 7 は、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュ

50

ボタン 3 1 B 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 A K C 4 1 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 A K C 4 1 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 A K C 4 1 による操作部演出は、大当り信頼度が 1 0 0 % である。操作部演出パターン A K C 4 1 による操作部演出は、振動パターン A K V 3 1 による振動演出を含んでいる。特定演出として S P 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 S P 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。

【 0 3 7 6 】

このように、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B 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。

【 0 3 7 7 】

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。

【 0 3 7 8 】

図 1 2 - 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。

【 0 3 7 9 】

図 1 2 - 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 A K D 0 1 ~ A K D 0 6 を示している。連続演出パターン A K D 0 1 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 A K C 0 1 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 A K C 1 1 による操作部演出が実行される。連続演出パターン A K D 0 2 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 A K C 0 1 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 A K C 1 2 による操作部演出が実行される。連続演出パターン A K D 0 3 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 A K C 0 2 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 A K C 1 2 による操作部演出が実行される。連続演出パターン A K D 0 4 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 A K C 0 1 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 A K C 1 3 による操作部演出が実行される。連続演出パターン A K D 0 5 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 A K C 0 2 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 A K C 1 3 による操作部演出が実行される。連続演出パターン A K D 0 6 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 A K C 0 3 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A K C 1 3による操作部演出が実行される。

【0380】

図12-5(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A K D 1 1～A K D 1 6を示している。連続演出パターンA K D 1 1～A K D 1 6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A K C 0 1～A K C 0 3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A K C 1 1～A K C 1 3のいずれかによる操作部演出が実行される。

【0381】

図12-5(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A K D 2 1～A K D 2 6を示している。連続演出パターンA K D 2 1～A K D 2 6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A K C 0 1～A K C 0 3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A K C 1 1～A K C 1 3のいずれかによる操作部演出が実行される。

【0382】

図12-6は、先読予告設定処理として、図9のステップS 1 6 1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12-6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A K S 1 0 1)。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A K S 1 0 1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。

【0383】

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「大当たり」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S 1 0 1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、大当たり、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。大当たりの入賞時判定結果は、表示結果決定用の乱数値が大当たり判定範囲内である場合に対応して、大当た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、大当た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、大当た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、大当た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。

【0384】

入賞時判定結果が大当たり、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たり、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。

【0385】

先読予告条件が成立しない場合には(ステップA K S 1 0 1; N o)、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A K S 1 0 1; Y e s)、先

読予告実行の有無を決定する（ステップA K S 1 0 2）。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、ROM 1 2 1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A K S 1 0 2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A K S 1 0 3）。

【0386】

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A K S 1 0 3；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A K S 1 0 3；Yes）、残余回数を設定する（ステップA K S 1 0 4）。ステップA K S 1 0 4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A K S 1 0 5）。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、ROM 1 2 1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。

【0387】

ステップA K S 1 0 5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A K S 1 0 6）、先読予告設定処理を終了する。ステップA K S 1 0 6では、例えばRAM 1 2 2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。

【0388】

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たり、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A K S 1 0 1における先読予告条件が成立可能となり、ステップA K S 1 0 2による先読予告実行の有無やステップA K S 1 0 5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たりの場合には、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A K S 1 0 2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A K S 1 0 5では、入賞時判定結果が大当たりの場合に、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。

【0389】

図12-7は、可変表示開始設定処理として、図9のステップS 1 7 1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12-7に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU 1 2 0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A K S 2 0 1）。演出制御用CPU 1 2 0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S 1 1 1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（大当たり）」、「確変（大当たり）」があればよい。

【0390】

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

10

20

30

40

50

状態にはならず、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「非確定（大当たり）」の場合には、可変表示の表示結果が「大当たり」となり、大当た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「確定（大当たり）」の場合には、可変表示の表示結果が「大当たり」となり、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態が確定状態となる。

【0391】

ステップAKS201では、例えば可変表示内容が「非確定（大当たり）」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「確定（大当たり）」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。

【0392】

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。

【0393】

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「大当たり」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。

【0394】

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、その可変表示の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

10

20

30

40

50

一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 A K S 2 0 2 により操作部演出を決定する演出制御用 C P U 1 2 0 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。

【 0 3 9 5 】

なお、ステップ A K S 2 0 2 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。

【 0 3 9 6 】

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 A K S 2 0 3）。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 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 C P U 1 2 0 は、ステップ A K S 2 0 2 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 R A M 1 2 2 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 A K S 2 0 4）。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 A K S 2 0 5）。このときには、例えばステップ A K S 2 0 3 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 1 2 3 の V D P 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 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄の変動を開始させればよい。

【 0 3 9 7 】

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 A K S 2 0 6）。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 A K S 2 0 7）、可変表示開始設定処理を終了する。

【 0 3 9 8 】

図 1 2 - 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 1 2 - 8 (A) に示す可変表示演出制御パターンと、図 1 2 - 8 (B) に示す操作部演出制御パターンと、を含んでいる。図 1 2 - 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 1 2 - 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。

【 0 3 9 9 】

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 1 1 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 C P U 1 2 0 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。

【 0 4 0 0 】

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 8 L、8 R 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 8 L、8 R 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。

10

【0401】

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 31 A 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 31 B 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 31 A の操作レバーおよびプッシュボタン 31 B の振動態様を指定するデータである。

20

【0402】

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。

30

【0403】

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 CPU 120 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 8 L、8 R、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。

40

【0404】

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 9 B1 およびボタンランプ 9 B2 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

50

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 3 1 B の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B 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 1 3 1 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 3 1 B の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を振動させる場合の振動態様を指定するデータである。

【0405】

図 1 2 - 9 は、振動演出実行例 A K E 0 1 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 A K T 0 1 ~ A K T 0 3 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 A K S 1 0 5 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 A K T 0 1 ~ A K T 0 3 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 A K T 0 1 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 A K T 0 2 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 A K T 0 3 において操作部演出を実行可能である。

【0406】

図 1 2 - 9 に示すタイミング A K T 1 1 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 A K S 1 0 5 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 A K T 0 1 ~ A K T 0 3 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 A K T 1 1 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 A K T 1 1 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 A K S 2 0 2 により、操作部演出パターン A K C 1 1 ~ A K C 1 3 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 A K T 1 1 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。

【0407】

タイミング A K T 0 1 ~ A K T 0 3 あるいはタイミング A K T 1 1 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。

【0408】

図 1 2 - 9 に示すタイミング A K T 1 2 ~ A K T 1 4 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 A K S 2 0 2 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 A K T 1 2 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 A K T 1 3 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 A K T 1 4 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 A K S 2 0 2 により、操作部演出パターン A K C 2 1、A K C 2 2 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 A K T 1 2 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 A K S 2 0 2 により、操作部演出パターン A K C 3 1、A K C 3 2 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 A K T 1 3 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 A S K 2 0 2 により、操作部演出パターン A K C 4 1 に決定された場合に、当否報知煽り時となるタイミング A K T 1 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。

【0409】

図12-10は、操作部演出パターン A K C 0 1 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 A K C 0 1 による操作部演出は、図12-10 (A) に示す発光色が白色になる発光演出と、図12-10 (B) に示す振動パターン A K V 0 1 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 A K T 0 1 ~ A K T 0 3 にて実行可能である。振動パターン A K V 0 1 による振動演出は、図12-10 (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12-10 (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。

【0410】

図12-11は、操作部演出パターン A K C 0 2、A K C 0 3 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 A K C 0 2 による操作部演出は、図12-11 (A) に示す発光色が赤色になる発光演出と、図12-11 (B) に示す振動パターン A K V 0 2 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 A K T 0 1 ~ A K T 0 3 にて実行可能である。操作部演出パターン A K C 0 3 による操作部演出は、図12-11 (A) に示す発光色が虹色になる発光演出と、図12-11 (B) に示す振動パターン A K V 0 2 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 A K T 0 1 ~ A K T 0 3 にて実行可能である。振動パターン A K V 0 2 による振動演出は、図12-11 (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12-11 (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 A K C 0 2 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 A K C 0 3 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。

【0411】

図12-12は、操作部演出パターン A K C 1 1 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 A K C 1 1 による操作部演出は、図12-12 (A) に示す発光色が白色になる発光演出と、図12-12 (B) に示す振動パターン A K V 0 2 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 A K T 1 1 にて実行可能である。振動パターン A K V 0 2 による振動演出は、図12-12 (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12-12 (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。

【0412】

図12-13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12-13(A)に示す発光色が赤色になる発光演出と、図12-13(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。操作部演出パターンAKC13による操作部演出は、図12-13(A)に示す発光色が虹色になる発光演出と、図12-13(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12-13(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12-13(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。

【0413】

図12-14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12-14(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12-14(B)に示す発光色が桃色になる発光演出と、図12-14(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12-14(C)に示すように、所定時間（例えば1000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12-14(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。

【0414】

図12-15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12-15(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12-15(B)に示す発光色が橙色になる発光演出と、図12-15(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12-15(C)に示すように、第1振動オン時間（例えば1000ミリ秒）のオン期間と第1振動オフ時間（例えば1000ミリ秒）のオフ

10

20

30

40

50

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12-15（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。

【0415】

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。

【0416】

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。

【0417】

図12-12および図12-13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。

【0418】

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

10

20

30

40

50

るタイミング A K T 1 3 において実行可能な操作部演出は、操作部演出パターン A K C 3 1、A K C 3 2 による操作部演出といった、振動パターン A K V 2 1、A K V 2 2 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 A K T 1 1 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 A K T 1 3 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 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B 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 A K T 1 1 において実行可能な操作部演出は、操作部演出パターン A K C 1 2、A K C 1 3 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 A K T 1 1 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 A K T 1 3 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 A K T 1 1 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 A K T 1 3 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 A K T 1 1 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 A K T 1 3 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 A K T 1 3 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 A K T 1 1 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。

【0419】

リーチ成立時となるタイミング A K T 1 2 において実行可能な操作部演出は、操作部演出パターン A K C 2 1、A K C 2 2 による操作部演出といった、振動パターン A K V 1 1、A K V 1 2 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、いずれも大当たり信頼度が 1 0 0 % である。当否報知煽り時となるタイミング A K T 1 4 において実行可能な操作部演出は、操作部演出パターン A K C 4 1 による操作部演出といった、振動パターン A K V 3 1 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、大当たり信頼度が 1 0 0 % である。このように、リーチ成立時となるタイミング A K T 1 2 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 A K T 1 4 において実行される操作部演出とで、大当たり信頼度が 1 0 0 % 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 A K T 1 2 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 A K T 1 4 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、大当た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 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B 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。

【0420】

対象変動開始となるタイミング A K T 1 1 において実行可能な操作部演出は、操作部演出パターン A K C 1 1 ~ A K C 1 3 による操作部演出といった、振動パターン A K V 0 2、A K V 0 3 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 A K T 1 2 において実行可能な操作部演出は、操作部演出パターン A K C 2 1、A K C 2 2 による操作部演出といった、振動パターン A K V 1 1、A K V 1 2 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 A K T 1 1 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 A K T 1 2 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 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B 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。

【0421】

リーチ成立時となるタイミング A K T 1 2 において実行可能な操作部演出は、操作部演出パターン A K C 2 1、A K C 2 2 による操作部演出といった、振動パターン A K V 1 1、A K V 1 2 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 A K T 1 3 において実行可能な操作部演出は、操作部演出パターン A K C 3 1、A K C 3 2 による操作部演出といった、振動パターン A K V 2 1、A K V 2 2 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 A K T 1 2 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 A K T 1 3 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 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B 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 A K T 1 2 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 A K T 1 3 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 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B 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。

【0422】

事前変動開始時となるタイミング A K T 0 1 ~ A K T 0 3 において操作部演出が実行された場合の大当たり信頼度は、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 A K T 1 1 において操作部演出が実行された場合の大当たり信頼度は、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 A K T 1 2 において操作部演出が実行された場合の大当たり信頼度は、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 A K T 1 3 において操作部演出が実行された場合の大当たり信頼度は、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 A K T 1 4 において操作部演出が実行された場合の大当たり信頼度は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たり信頼度は、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依拠して、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 1 3 1 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 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B 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。

【0423】

遊技の進行に応じて実行可能な複数の特定演出は、S P 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、大当たり確定報知、大当たり種別抽選 C H 1、C H 2 を含んでいる。S P リーチ A のリーチ演出は、例えば大当たり信頼度が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、S P リーチ A のリーチ演出が実行されるよりも、大当たり信頼度が高くなり、実行された際に大当たり遊技状態に制御される割合が高くなる。S P 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

10

20

30

40

50

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、個別に大当たり信頼度を有するものではない。また、大当たり確定報知は、可変表示結果が「大当たり」となることを確定的に報知する演出である。大当たり種別抽選CH1、CH2は、大当た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たり種別の抽選演出である。大当たり確定報知や大当たり種別抽選CH1、CH2は、可変表示結果が「大当たり」となり大当た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た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、大当た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、大当た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、大当たり信頼度が高くなるように設定されている。

10

【0424】

図12-16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。

【0425】

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。

20

【0426】

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。

30

【0427】

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。

【0428】

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。

40

【0429】

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

50

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 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N 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 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 により、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B 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 S 1 7 2 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 A K S 2 0 3 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 9 B 1、ボタンランプ 9 B 2 の発光を制御するランプ制御データと、振動モータ 1 3 1 を駆動することによりスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B 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 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N 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 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B といった操作部材と、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N 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。

【0430】

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 8 L、8 R 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 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N を、例えば B G M 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 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B 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 8 L、8 R 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 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N 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 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B 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 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B といった操作部材と、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N 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 8 L、8 R による音声出力の停止に加えて、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N など非発光（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 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B 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 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B 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。

【0431】

図 1 2 - 1 7 は、振動演出実行例 A K E 0 2 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 A K Z 0 1 は、S P 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 A K V 4 1 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 A K Z 0 1 において実行可能な特定連動演出は、振動パターン A K V 4 1 による特殊振動演出に伴い、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B の発光色が青色になる特定発光演出を含んでいる。期間 A K Z 0 2 は、S P 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 A K V 4 2 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 A K Z 0 2 において実行可能な特定連動演出は、振動パターン A K V 4 2 による特殊振動演出に伴いスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B 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。

【0432】

期間AKZ04は、大当たり確定報知に伴い、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、大当たり確定報知は、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により大当たり確定の報知音を出力すること、遊技効果ランプ9に含まれる大当た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、遊技者が大当た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。

【0433】

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、大当た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、大当た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せたり、発光演出や特定発光演出の発光態様を異なせたりしてもよい。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。

【0434】

期間AKZ05は、大当たり種別抽選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、大当たり種別抽選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、大当たり種別抽選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。

【0435】

図12-18～図12-20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12-18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12-19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12-20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。

【0436】

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

10

20

30

40

50

動体 3 2 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 3 2 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 3 2 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、「S P 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 3 2 の位置変更が継続することで、演出実行例 A K G 0 2 のように、可動体 3 2 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 3 2 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。

【0437】

演出実行例 A K G 0 1、A K G 0 2 のような可動体動作となる可動体 3 2 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 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を、振動とともに発光させる。S P 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 1 2 - 1 7 に示された期間 A K Z 0 1 において、振動パターン A K V 4 1 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 3 2 の位置変更が継続して、演出実行例 A K G 0 3 のように、可動体 3 2 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 A K Z 0 1 における特定連動演出が終了する。なお、例えば可動体 3 2 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 A K Z 0 1 は 2 5 0 0 ミリ秒であり、この期間 A K Z 0 1 にわたり連続してスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B 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 A K Z 0 1 であるときに、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を 2 5 0 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 A K Z 0 1 にわたり連続してスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B 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 A K Z 0 1 であるときに、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を 2 5 0 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。

【0438】

演出実行例 A K G 0 1 ~ A K G 0 3 のような S P 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 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N は、例えば可動体 3 2 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 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N は、可動体 3 2 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。

【0439】

演出実行例 A K G 0 3 のように可動体動作が終了した後に、S P 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 A K G 1 1 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 A K G 1 2 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。

【0440】

演出実行例 A K G 1 1、A K G 1 2 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 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を、振動とともに発光させる。S P 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 1 2 - 1 7 に示された期間 A K Z 0 2 において、振動パターン A K V 4 2 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 A K G 1 3 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 A K Z 0 2 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 A K Z 0 2 は 1 0 0 0 ミリ秒であり、この期間 A K Z 0 2 にわたり連続してスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B 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 A K Z 0 2 であるときに、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を 1 0 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。

【 0 4 4 1 】

演出実行例 A K G 1 1 ~ A K G 1 3 のような S P 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 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N 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 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B 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 A K G 1 1、A K G 1 2 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 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N は、発光色が金色になり、演出実行例 A K G 1 3 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。

【 0 4 4 2 】

演出実行例 A K G 1 3 のような演出画像の表示が開始された後に、S P 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 A K G 2 1 のように、スピーカ 8 L、8 R により楽曲フレーズ P H 0 1 の音声を出力させる。続いて、演出実行例 A K G 2 2 のように、スピーカ 8 L、8 R により楽曲フレーズ P H 0 2 の音声を出力させる。その後、演出実行例 A K G 2 3 のように、スピーカ 8 L、8 R により楽曲フレーズ P H 0 3 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 P H 0 1 ~ P H 0 3 の音声を順番に出力させることで、S P 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。

【 0 4 4 3 】

演出実行例 A K G 2 1 ~ A K G 2 3 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 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を、振動とともに発光させる。S P 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 1 2 - 1 7 に示された期間 A K Z 0 3 において、振動パターン A K V 4 3 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 A K G 2 1 では、楽曲フレーズ P H 0 1 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 A K G 2 2 では、楽曲フレーズ P H 0 2 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 A K G 2 3 では、楽曲フレーズ P H 0 3 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 P H 0 1 ~ P H 0 3 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。

【 0 4 4 4 】

図 1 2 - 2 1 は、楽曲再生実行例 A K H 0 1 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 1 2 - 2 1 (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 A K Z 0 3 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 8 L、8 R 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。

【 0 4 4 5 】

このような楽曲再生に伴う特定連動演出は、図 1 2 - 2 1 (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 1 2 - 2 1 (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 A K Z 0 3 において実行可能である。図 1 2 - 2 1 (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

10

20

30

40

50

演出に伴う特定発光演出は、図 1 2 - 2 1 (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 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 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 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 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 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B 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 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B 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 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B 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。

【0 4 4 6】

S P 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 1 2 - 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、S P 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 A K V 4 1 ~ A K V 4 4 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 A K V 4 1 ~ A K V 4 4 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 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B 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。

【0 4 4 7】

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 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を振動させる振動演出に伴い、レバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 を用いてスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B 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 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を振動させる特殊振動演出に伴い、レバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 を用いてスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B 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 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B 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。

【0 4 4 8】

図 1 2 - 1 7 に示された期間 A K Z 0 1 では、S P 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 3 2 の動作に伴い、振動パターン A K V 4 1 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 3 2 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 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B 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。

【0 4 4 9】

図 1 2 - 1 7 に示された期間 A K Z 0 4 では、大当たり確定報知に伴い、振動パターン A K V 4 4 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、大当た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 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B といった操作部材を用いた演出を適切に多様化

10

20

30

40

50

して、遊技興趣を向上させることができる。

【0450】

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。

【0451】

図12-10および図12-11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12-12および図12-13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。

【0452】

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。

【0453】

図12-10および図12-11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

10

20

30

40

50

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。

【0454】

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12-5(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。

10

【0455】

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12-5(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。

20

30

【0456】

また、図12-10および図12-11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12-12および図12-13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。

40

【0457】

(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

50

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。

【0458】

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。

【0459】

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。

【0460】

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。

【0461】

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。

【0462】

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。

【0463】

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ヤ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、電氣的、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。

【0464】

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。

【0465】

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。

【0466】

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。

【0467】

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

10

20

30

40

50

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。

【0468】

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。

【0469】

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。

10

【0470】

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。

【0471】

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。

20

【0472】

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。

【0473】

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。

30

【0474】

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いずれであっても、遊技機毎に決まっていればよい。

40

【0475】

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。

【0476】

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。

【0477】

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

50

あることを要する。

【0478】

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。

【0479】

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。

【0480】

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。

【0481】

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。

【0482】

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。

【0483】

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。

【0484】

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。

【0485】

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。

【0486】

（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依拠して、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

10

20

30

40

50

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A K C 0 1～A K C 0 3、A K C 1 1～A K C 1 3に含まれる発光色と振動パターンA K V 0 1～A K V 0 3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。

【0487】

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A K T 0 1～A K T 0 3、A K T 1 1などであればよい。

10

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。

【0488】

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A K T 1 2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。

【0489】

20

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A K T 1 3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。

【0490】

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A K T 1 4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。

30

【0491】

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A K V 0 3とは異なる振動パターンA K V 0 2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。

40

【0492】

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A K V 2 1、A K V 2 2とは異なる振動パターンA K V 0 2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。

50

【0493】

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。

【0494】

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。

【0495】

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。

【0496】

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。

【0497】

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

10

20

30

40

50

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。

【0498】

(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。

【0499】

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。

【0500】

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

10

20

30

40

50

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 A K T 1 2 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。

【0501】

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 A K T 1 3 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。

【0502】

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 A K T 1 4 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。

【0503】

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 A K V 0 3 とは異なる振動パターン A K V 0 2 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。

【0504】

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 A K V 2 1、A K V 2 2 とは異なる振動パターン A K V 0 2 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。

【0505】

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 A K V 3 1 とは異なる振動パターン A K V 1 1、A K V 1 2 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。

【0506】

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 A K V 1 1、A K V 1 2 とは異なる振動パターン A K V 0 2、A K

10

20

30

40

50

V 0 3 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。

【 0 5 0 7 】

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 A K V 2 1、A K V 2 2 とは異なる振動パターン A K V 1 1、A K V 1 2 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。

【 0 5 0 8 】

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 9 B 1、ボタンランプ 9 B 2 などであればよい。第 2 発光手段は、例えば上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N 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。

【 0 5 0 9 】

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 9 L、9 R などであればよい。第 1 タイミングは、例えばタイミング T 1、T 2 などであればよい。第 2 タイミングは、例えばタイミング T 3、T 4 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 1 0 S H S 3 にてタイミング T 1、T 2 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 1 0 S H S 3 にてタイミング T 3、T 4 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。

【 0 5 1 0 】

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 S P リーチ A のリーチ演出が実行される場合よりも高い 5 0 % 以上の大当た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。

【 0 5 1 1 】

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。

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 A K G 0 1 ~ A K G 0 3 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 A K V 4 1 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。

【 0 5 1 2 】

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 A K V 4 4 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。

【 0 5 1 3 】

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 9 B 1、ボタンランプ 9 B 2 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。

【 0 5 1 4 】

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 A K S 2 0 2 により操作部演出を決定するときの演出制御用 C P U 1 2 0 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。

【 0 5 1 5 】

(特徴部 5 0 A K 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 3 1 A、プッシュボタン 3 1 B 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 A K C 0 1 ~ A K C 0 3 に含まれる振動パターン A K V 0 1、A K V 0 2 による振動モータ 1 3 1 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 A K C 1 1 ~ A K C 1 3 に含まれる振動パターン A K V 0 2、A K V 0 3 による駆動モータ 1 3 1 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 A K S 2 0 3 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 S 1 7 2 の可変表示中演出処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 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 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 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 A K S 2 0 3 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 S 1 7 2 の可変表示中演出処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 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

10

20

30

40

50

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。

10

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。

【0516】

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。

【0517】

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。

20

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。

【0518】

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。

30

【0519】

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。

【0520】

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。

40

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。

【0521】

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

50

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 A K V 2 1、A K V 2 2 とは異なる振動パターン A K V 0 2 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。

【0522】

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 A K V 3 1 とは異なる振動パターン A K V 1 1、A K V 1 2 の場合などであればよい。

10

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。

【0523】

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 A K V 1 1、A K V 1 2 とは異なる振動パターン A K V 0 2、A K V 0 3 の場合などであればよい。

20

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。

【0524】

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 A K V 2 1、A K V 2 2 とは異なる振動パターン A K V 1 1、A K V 1 2 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。

30

【0525】

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。

40

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。

【0526】

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

50

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。

【0527】

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。

【0528】

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。

【0529】

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。

【0530】

(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。

【0531】

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

【0532】

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

【0533】

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

10

20

30

40

50

【0534】

本発明の遊技機としては、他にも、可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態など）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、表示手段（例えば、パチンコ遊技機1は、画像表示装置5を備えること等）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）、可変表示が開始されるタイミングにおいて前記所定振動演出を実行可能であり（例えばタイミングAKT01～AKT03、AKT11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り（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）、前記表示手段の表示領域は、第1表示領域と、該第1表示領域の周りの領域であって該第1表示領域よりも狭い第2表示領域と、を含み（例えば、画像表示装置5の表示領域は、第1表示領域20SH51と、第1表示領域20SH51の周りの領域であって第1表示領域20SH51よりも狭い第2表示領域20SH52と、を含むこと等）、前記表示手段は、前記第1表示領域と前記第2表示領域とにおいて、前記有利状態に対応する背景映像を表示可能であり（例えば、画像表示装置5は、第1表示領域20SH51と第2表示領域20SH52とにおいて、大当り遊技状態に対応する背景映像を表示可能であること等）、前記第2表示領域において、前記背景映像の前面側に、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、画像表示装置5は、第2表示領域20SH52において、背景映像の前面側に、付与された賞球数に関する獲得数表示20SHKを表示可能であること等）、少なくとも前記第1表示領域において、前記背景映像の前面側に、遊技用価値の付与量が所定量に到達したことを報知する報知表示として、遊技用価値の付与量が第1所定量に到達したことを報知する第1報知表示と、遊技用価値の付与量が第2所定量に到達したことを報知する第2報知表示と、を表示可能であり（例えば、画像表示装置5は、少なくとも第1表示領域20SH51において、背景映像の前面側に、大当り遊技状態において付与された賞球数が「キリバン」の数に到達したことを報知する獲得数報知表示20SHKHとして、大当り遊技状態において付与された賞球数が「1000個」に到達したときに「1000オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であり、大当り遊技状態において付与された賞球数が「2000個」に到達したときに「2000オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であること等）、前記付与量表示は、前記有利状態において遊技用価値が付与され

10

20

30

40

50

る度に更新され（例えば、獲得数表示 20 SHK は、大当り遊技状態において遊技球が賞球として払い出される度に更新されること等）、前記報知表示は、表示を開始してから特定期間が経過したときに表示を終了し（例えば、獲得数報知表示 20 SHKH は、表示を開始してから所定期間が経過したときに表示を終了すること等）、前記報知表示に用いられる文字は、前記付与量表示に用いられる文字よりも大きいサイズの文字であり（例えば、獲得数報知表示 20 SHKH に用いられる文字は、獲得数表示 20 SHK に用いられる文字よりも大きいサイズの文字であること等）、前記付与量表示及び前記報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含み（例えば、獲得数表示 20 SHK 及び獲得数報知表示 20 SHKH に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含むこと等）、前記付与量表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認不可能であり（例えば、獲得数表示 20 SHK に用いられる特定文字は、特定領域から背景映像が視認不可能であること等）、前記報知表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認可能である（例えば、獲得数報知表示 20 SHKH に用いられる特定文字は、特定領域から背景映像が視認可能であること等）遊技機が挙げられる。

【0535】

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。また、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。また、特定文字を含む表示を、背景映像との関係において好適に表示することができる。

【0536】

つまり、所定振動演出が有利状態に制御される割合が高い発光態様、振動演出の実行タイミングで実行されるかどうかや、特定演出の実行に伴って特殊振動演出が実行されるかどうか注目させることができるので、遊技興趣を向上させることができるとともに、文字を形成する線によって囲われた特定領域から背景映像が視認不可能とされ、報知表示に用いられる文字は、付与量表示に用いられる文字よりも大きいサイズの文字であるとともに、特定領域から背景映像が視認可能とされるため、付与量表示は小さい文字でありながら常に確認しやすくできる一方、報知表示は所定量に到達した旨を大きい文字で背景映像を隠すことなく表示できる。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遊技者が遊技用価値の付与量を把握しやすく所定量に到達したことを認識しやすい遊技機を提供することができる。

【0537】

さらに、遊技興趣を向上させることができ、また、特定文字を含む表示を、背景映像との関係において好適に表示することができる遊技機の形態の一例として、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（例えば、パチンコ遊技機 1 は、大当り遊技状態に制御可能であること等）、表示手段（例えば、パチンコ遊技機 1 は、画像表示装置 5 を備えること等）、を備え、前記表示手段の表示領域は、第 1 表示領域と、該第 1 表示領域の周りの領域であって該第 1 表示領域よりも狭い第 2 表示領域と、を含み（例えば、画像表示装置 5 の表示領域は、第 1 表示領域 20 SH51 と、第 1 表示領域 20 SH51 の周りの領域であって第 1 表示領域 20 SH51 よりも狭い第 2 表示領域 20 SH52 と、を含むこと等）、前記表示手段は、前記第 1 表示領域と前記第 2 表示領域とにおいて、前記有利状態に対応する背景映像を表示可能であり（例えば、画像表示装置 5 は、第 1 表示領域 20 SH51 と第 2 表示領域 20 SH52 とにおいて、大当り遊技状態に対応する背景映像を表示可能であること等）、前記第 2 表示領域において、前記背景映像の前面側に、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、画像表示装置 5 は、第 2 表示領域 20 SH52 において、背景映像の前面側に、付与された賞球数に関する獲得数表示 20 SHK を表示可能であること等）、少なくとも前記第 1 表示領域において、前記背景映像の前面側に、遊技用価値の付与量が所定量に到達したことを報知する報知表示として、遊技用価値の付与量が第 1 所定量に到達したことを報知する第 1 報知表示と、遊技用価値の付与量が第 2 所定量に到達したことを報知する第 2 報知表示

と、を表示可能であり（例えば、画像表示装置 5 は、少なくとも第 1 表示領域 2 0 S H 5 1 において、背景映像の前面側に、大当り遊技状態において付与された賞球数が「キリバン」の数に到達したことを報知する獲得数報知表示 2 0 S H K H として、大当り遊技状態において付与された賞球数が「1 0 0 0 個」に到達したときに「1 0 0 0 オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であり、大当り遊技状態において付与された賞球数が「2 0 0 0 個」に到達したときに「2 0 0 0 オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であること等）、前記付与量表示は、前記有利状態において遊技用価値が付与される度に更新され（例えば、獲得数表示 2 0 S H K は、大当り遊技状態において遊技球が賞球として払い出される度に更新されること等）、前記報知表示は、表示を開始してから特定期間が経過したときに表示を終了し（例えば、獲得数報知表示 2 0 S H K H は、表示を開始してから所定期間が経過したときに表示を終了すること等）、前記報知表示に用いられる文字は、前記付与量表示に用いられる文字よりも大きいサイズの文字であり（例えば、獲得数報知表示 2 0 S H K H に用いられる文字は、獲得数表示 2 0 S H K に用いられる文字よりも大きいサイズの文字であること等）、前記付与量表示及び前記報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含み（例えば、獲得数表示 2 0 S H K 及び獲得数報知表示 2 0 S H K H に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含むこと等）、前記付与量表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認不可能であり（例えば、獲得数表示 2 0 S H K に用いられる特定文字は、特定領域から背景映像が視認不可能であること等）、前記報知表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認可能である（例えば、獲得数報知表示 2 0 S H K H に用いられる特定文字は、特定領域から背景映像が視認可能であること等）遊技機が挙げられる。以下に、これらの遊技機の形態例の一例を他の形態例として説明する。

【0 5 3 8】

（特徴部 0 4 2 A K に関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部 0 4 2 A K における遊技機につき、図 1 3 - 1 ~ 図 1 3 - 2 1 を参照して説明する。本実施の形態の特徴部 0 4 2 A K 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 0 4 2 A K 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。

【0 5 3 9】

図 1 3 - 1 は、パチンコ遊技機 1 の正面図であり、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b（左下ランプ 9 b L 1、左上ランプ 9 b L 2、右下ランプ 9 b R 1、右上ランプ 9 b R 2）、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、スピーカランプ 9 e L、9 e R、表示装置下ランプ 9 f（左側表示装置下ランプ 9 f L、右側表示装置下ランプ 9 f R）、一般入賞口近傍ランプ 9 g 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 0 4 2 A K では、詳しくは後述するが、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b（左下ランプ 9 b L 1、左上ランプ 9 b L 2、右下ランプ 9 b R 1、右上ランプ 9 b R 2）、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、スピーカランプ 9 e L、9 e R、表示装置下ランプ 9 f（左側表示装置下ランプ 9 f L、右側表示装置下ランプ 9 f R）、一般入賞口近傍ランプ 9 g 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。

【0 5 4 0】

図 1 3 - 2 は、特別図柄停止処理として、図 6 のステップ S 1 1 3 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 1 3 - 2 に示す特別図柄停止処理において、C P U 1 0 3 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 0 4 2 A K S 0 0 1）。このとき、大当りフラグがオンであれば（ステップ 0 4 2 A K S 0 0 1；Y e

s)、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。

【0541】

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。

【0542】

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。

【0543】

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)。

【0544】

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。

10

20

30

40

50

【0545】

図13-3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13-3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。

10

【0546】

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。

20

【0547】

ステップ042AKS026の処理を実行した後は、次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13-2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。

30

40

【0548】

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

50

われる。

【0549】

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。

【0550】

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は、大入賞口開放回数カウンタ値を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。

【0551】

図13-4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13-4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。

【0552】

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、入賞個数カウンタ値を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タ値が所定数（例えば10個）になっているか否かを判定する（ステップ042AKS043）。入賞個数カウンタ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。

【0553】

ステップ042AKS043にて更新後の入賞個数カウンタ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）、入賞個数カウンタ値をクリアする（ステップ042AKS047）。

【0554】

ステップ042AKS047の処理を実行した後は、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。

【0555】

このように、図13-2に示す特別図柄停止処理、図13-3に示す大当り開放前処理、図13-4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

10

20

30

40

50

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。

【0556】

図13-5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13-5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。

【0557】

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。

【0558】

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「0000」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（「0000」が表示された後に「0015」となってしまう、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04

10

20

30

40

50

2AK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。

【0559】

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。

10

【0560】

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、大当た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の大当た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たり中演出の動作制御を行う。ステップ042AKS055の処理では、大当たり中演出として、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を当該大当た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。大当た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。

20

【0561】

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。

30

【0562】

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「大当たり」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、例えば大当た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、入賞時と大当たり中演出時とで、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

40

50

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。

【0563】

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、 $n \neq 1$ 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13-12（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。

【0564】

図13-5のステップ042AKS052において第 n R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 n R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 Rの大当た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、所定期間経過前に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13-11（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13-11（a-21）に示すように、今回の大当た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、前回大当たり時の獲得数に「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、今回の大当たりにおいて獲得数が増加していないことから、図13-11（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た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、大当たり中演出として、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を当該大当た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。大当た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つ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、大当た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、大当た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。

10

20

30

40

50

【0565】

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）。

【0566】

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）。

【0567】

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た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。

【0568】

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13-6～図13-14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回目の大当たり）である場合について示している。

【0569】

図13-6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13-7～図13-14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13-6および図13-7（a-1）に示すように大当たりを構成する飾り図柄の組合せが停止表示すると大当たり遊技状態となる。この段階では、図13-7（b-1）に示すように大入賞口は閉鎖状態である。また、大当たりとなったことを遊技者に報知するため、図13-7（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。

【0570】

大当たりとなると、図13-6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13-5のステップ042AKS054）。なお、図13-6に示す大当たりから第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13-7（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13-7（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13-7（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、大当たり遊技状態中継続して表示されればよい。

10

【0571】

具体的に、右打ち演出では、図13-7（a-3）～図13-10（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13-7（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13-7（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13-7（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13-7（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13-8（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13-8（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13-8（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。

20

【0572】

次に、図13-8（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13-8（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。

30

【0573】

次に、図13-8（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13-8（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13-8（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13-9（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。

40

【0574】

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13-9（c-15）に示す

50

ように、全ての演出効果ランプ9を消灯させる。なお、図13-9(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)。

【0575】

次に、図13-6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13-10(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13-10(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13-10(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13-10(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13-10(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13-7(c-3)~図13-9(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13-9(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。

【0576】

そして、図13-10(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13-10(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13-5のステップ042AKS058の処理により、図13-10(b-18)に示すように入賞音が出力されるとともに、図13-10(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、例えば大当た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13-10(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。

【0577】

図13-10(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13-10(b-17)に示す状態から入賞せずに時間が経過し、図13-10(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13-6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た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13-5のステップ042AKS061の処理が実行される。

【0578】

具体的に、図13-10(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13-11(a-20)に示すように、第1ラウンドであること

を示す「1 R」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たり中演出（第1 R中演出）として、図13-11（a-20）に示すように、大当たりを構成する飾り図柄を表示や「BONUS中」の表示、およびキャラクタが表示される。なお、大当たり中演出（第1 R中演出）として表示される大当たりを構成する飾り図柄や「BONUS中」の表示については、図示は省略しているが（後述する図13-20も同様）、図13-21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13-21（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、大当たり中演出として、図13-21（A-2）に示すように、大当た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、「BONUS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13-21（A-3）に示すように、大当た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、「BONUS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13-21（A-4）に示すように、大当たりを構成する飾り図柄である「7」の図柄が正面を向き、「BONUS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13-21（A-5）に示すように、大当た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、「BONUS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13-21（A-6）に示すように、再度大当たりを構成する飾り図柄である「7」の図柄が正面を向き、「BONUS中」の表示のうちの「S」の上部に星形の画像が移行し、図13-21（A-2）へ戻る。このように、大当たり中演出では、大当た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、「BONUS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。大当た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。

【0579】

なお、大当たり中演出では、図13-11（c-20）に示すように、当該大当た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13-11（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13-9（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13-11（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。

【0580】

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13-11（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「1 R」のラウンド数表示が行われる点や、大当たり中演出（第1 R中演出）として、大当たりを構成する飾り図柄を表示や「BONUS中」の表示、およびキャラクタが表示される点、および大当た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。

【0581】

次に、時間が経過して、図13-12（b-23）に示すように、第1 R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13-5に示すステップ042AKS064の処理が実行され、図13-12(a-23)に示すようにカウントアップ表示が行われ、図13-12(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13-12(b-23)に示すように入賞音出力され、大当た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13-12(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。

10

【0582】

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13-12(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13-6に示す第2Rが開始されるまでの期間、図13-12(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13-12(a-25)に示すように、第1Rに対応するラウンド数表示、大当た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13-12(c-25)に示すように演出効果ランプ9が大当たり中演出に対応して点灯する。

20

【0583】

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13-12(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13-12(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。

30

【0584】

そして、第2ラウンドに対応して図13-6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13-13(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13-5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13-5のステップ042AKS055の処理が実行されるため、図13-13(a-26)や(c-26)に示すように、第1Rに対応する大当たり中演出やラウンド数表示が行われる(図13-6も参照)。

40

【0585】

次に、大入賞口が完全に開放状態となり図13-13(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13-5のステップ042AK

50

S 0 6 0 の処理にて、図 1 3 - 1 3 (a - 2 7) に示すようにカウントアップ表示が行われ、図 1 3 - 1 3 (a - 2 8) に示すように「 0 1 6 5 」の獲得数表示が行われる。また、当該入賞に伴い、図 1 3 - 1 3 (b - 2 7) 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 1 3 - 1 3 (c - 2 7) に示すようにアタッカランプ 9 c が点灯する。このように、第 1 R 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 2 R の所定期間が経過すると、図 1 3 - 5 のステップ 0 4 2 A K S 0 6 1 の処理が実行されるため、図 1 3 - 1 4 (a - 3 0) に示すように、第 2 ラウンドであることを示す「 2 R 」のラウンド数表示が行われ、第 2 R 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「 1 R 」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 2 R の所定期間が経過するまでは「 1 R 」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 0 4 2 A K 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。

【 0 5 8 6 】

一方で、図 1 3 - 1 3 (a - 2 6) 、 (b - 2 6) 、 (c - 2 6) に示すように第 2 R に対応して大入賞口が開放制御され、図 1 3 - 1 3 (a - 2 9) 、 (b - 2 9) 、 (c - 2 9) 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 1 3 - 1 4 (a - 3 1) 、 (b - 3 1) 、 (c - 3 1) に示すように、第 1 R 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 1 3 - 5 のステップ 0 4 2 A K S 0 5 1 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。

【 0 5 8 7 】

なお、例えば最終ラウンドにおいて 1 0 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、 1 1 個目の遊技球が図 1 3 - 1 5 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 3 a 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 1 R の開始時（第 1 R 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 1 R 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 1 3 - 1 0 (c - 1 8) に示すようにアタッカランプ 9 c 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 1 3 - 1 1 (a - 2 0) および (a - 2 1) 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「 0 0 1 5 」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 1 3 - 1 1 (a - 2 0) および (a - 2 1) 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「 0 0 0 0 」や「 0 0 1 5 」は表示せず直接「 0 0 3 0 」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。

【 0 5 8 8 】

以上説明したように、この実施の形態における特徴部 0 4 2 A K 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。

【 0 5 8 9 】

演出制御用 CPU 1 2 0 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 1 3 - 5 のステップ 0 4 2 A K S 0 6 1 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。

10

【 0 5 9 0 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 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「 0 0 0 0 」の獲得数表示を行うことなく、直接特定表示としての「 0 0 1 5 」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。

【 0 5 9 1 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 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「 0 0 1 5 」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。

20

【 0 5 9 2 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、大入賞口が開放状態となったことに対応して主基板 1 1 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。

【 0 5 9 3 】

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 2 3 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 2 3 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 2 3 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。

30

【 0 5 9 4 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 1 3 - 6 に示すように、大当た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 1 3 - 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、大当た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。

40

【 0 5 9 5 】

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 1 1 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。

【 0 5 9 6 】

50

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。

【0597】

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13-15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たり遊技状態が終了することがある。この場合、次に大当た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。

【0598】

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、大当た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た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。

【0599】

また、演出制御用CPU120は、図13-10（b-18）に示すように、大入賞口が開放状態となつ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13-10（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13-12（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13-12（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。

【0600】

また、演出制御用CPU120は、図13-5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、例えば大当た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。

【0601】

また、演出制御用CPU120は、図13-10（b-18）に示すように、大入賞口が開放状態となつ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13-12（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。

【0602】

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13-5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

10

20

30

40

50

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。

【0603】

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13-14(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13-14(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なることができる。

10

【0604】

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13-12(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13-12(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。

20

【0605】

また、演出制御用CPU120は、大入賞口が開放状態となつ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13-10(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13-11(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。

30

【0606】

また、演出制御用CPU120は、図13-6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13-7(c-3)～図13-9(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13-11(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13-9(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。

40

【0607】

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。

【0608】

50

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13-9(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13-11(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。

【0609】

また、演出制御用CPU120は、図13-11(c-20)や(c-22)に示すように、所定期間経過後の大当た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、大当た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。

10

【0610】

また、演出制御用CPU120は、図13-21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、大当た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。

【0611】

(特徴部042AKの変形例)

上記実施の形態では、図13-9(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13-9(a-15)、(b-15)、(c-15)に示す状態の後に、図13-16(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13-16(b-16A))において図13-16(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。

20

【0612】

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13-17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。

30

【0613】

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。

40

【0614】

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、大当た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、大当た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13-

50

18は、大当た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13-5と同様の部分については説明を省略する。

【0615】

図13-18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。

【0616】

また、図13-18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。

【0617】

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13-19および図13-20を参照して説明する。図13-19および図13-20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13-19に示す（a-16）、（b-16）、（c-16）、（a-17）、（b-17）、（c-17）は、図13-10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13-19（a-18A）、（b-18A）、（c-18A）に示す状態に移行する。そして、図13-19（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13-19（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13-19（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13-20（a-20A）、（b-20A）、（c-20A）に示す状態に移行し、図13-20（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たり中演出（第1R中演出）として、図13-20（a-20A）に示すように、大当た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。大当たり中演出では、図13-20（c-20A）に示すように、当該大当た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13-20 (a-21A) に示すように、獲得数表示として「0003」が表示される。

【0618】

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13-20 (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、大当たり中演出（第1R中演出）として、大当たりを構成する飾り図柄を表示や「BONUS中」の表示、およびキャラクタが表示される点、および大当た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。

10

【0619】

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つ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。

【0620】

（特徴部042AKに係る手段の説明）

20

（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）であつて、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。

30

【0621】

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。

40

【0622】

（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」を表示するところなく「0015」を表示するなど）、ようにしてもよい。

【0623】

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。

【0624】

50

(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。

【0625】

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。

【0626】

(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。

【0627】

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。

【0628】

(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。

【0629】

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。

【0630】

(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(例えば大当た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13-7(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。

【0631】

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。

【0632】

(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。

【0633】

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。

【0634】

(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。

10

【0635】

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。

【0636】

(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13-15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た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(例えば次に大当た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。

20

【0637】

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。

【0638】

(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、大当た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たり中演出を実行可能であるなど)。

30

【0639】

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。

40

【0640】

(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

50

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）、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。

【0641】

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。

【0642】

（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、大当た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。

【0643】

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。

【0644】

（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。

【0645】

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。

【0646】

（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

10

20

30

40

50

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「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。

【0647】

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。

【0648】

(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13-14(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13-14(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。

【0649】

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。

【0650】

(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

10

20

30

40

50

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。

【0651】

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。

【0652】

（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13-10（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13-11（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。

【0653】

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。

【0654】

（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13-7(c-3)～図13-9(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13-11(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13-9(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。

10

【0655】

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。

【0656】

(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。

20

【0657】

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。

【0658】

(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13-9(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13-11(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。

30

【0659】

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。

40

【0660】

(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、および大当た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13-11(c-20)や(c-22)に示すように、大当た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）

50

、ようにしてもよい。

【0661】

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。

【0662】

(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「0000」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つ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。

10

【0663】

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。

20

【0664】

(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。

30

【0665】

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。

【0666】

(特徴部20SHの第1の形態に関する説明)

次に、特徴部20SHの第1の形態に関する遊技機について、図14-1～図14-4を参照して説明する。特徴部20SHの第1の形態に関するパチンコ遊技機1では、大当り遊技状態において付与された賞球数に関する獲得数表示と、大当り遊技状態において付与された賞球数が所定数に到達したことを報知する獲得数報知表示と、を表示可能である。獲得数表示及び獲得数報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含む。獲得数表示に用いられる特定文字は、特定領域から大当り中背景映像が視認不可能である。獲得数報知表示に用いられる特定文字は、特定領域から大当り中背景映像が視認可能である。

40

【0667】

以下、このような特徴を有する特徴部20SHの第1の形態に関するパチンコ遊技機1について説明する。なお、上述した部分と同様の部分については説明を省略する。

【0668】

(特徴部20SHの第1の形態に関連する背景技術)

50

図14-1は、特徴部20SHの第1の形態に関連する背景技術を示す図である。

【0669】

パチンコ遊技機は、大当り遊技状態に制御されているときに、図14-1(A)に示すように、大当り遊技状態において付与された賞球数に関する獲得数表示を表示することがある。図14-1(A)に示す例では、獲得出玉数が120個であることに対応して「ポイント120」との獲得数表示が表示されている。

【0670】

獲得数表示には、賞球数を表示するための数字と、獲得数表示であることを認識させるための数字以外の文字と、が用いられる。獲得数表示に用いられる数字は、例えば、アラビア数字、ローマ数字、漢数字等である。図14-1(A)に示す獲得数表示は、獲得数表示であることを認識させるための「ポイント」との文字と、賞球数を表示するための「120」との数字と、が用いられている。

【0671】

獲得数表示に用いられる文字の中には、特定領域が形成される文字がある。ここで、特定領域とは、文字を形成する線によってまわりを取り囲まれた領域であって、文字を形成する線の外側の領域に通じていない領域である。ここで、「文字を形成する線の外側の領域に通じていない」とは、「特定領域」が「文字を形成する線」によって「文字を形成する線の外側の領域」から完全に隔離されている場合と、「特定領域」が「文字を形成する線」によって「文字を形成する線の外側の領域」から完全に隔離されていないものの一見して別の領域であるように見える場合と、を含む。以下の説明では、特定領域が形成される文字を「特定文字」と称する。

【0672】

例えば、アラビア数字の場合、「0」、「4」、「6」、「8」、「9」が特定文字に該当する。即ち、アラビア数字「0」、「6」、「8」、「9」の場合、文字を形成する曲線によってまわりを取り囲まれた略円形の領域が特定領域である。アラビア数字「8」は、2つの特定領域が形成されている。アラビア数字「4」の場合、文字を形成する3つの直線によってまわりを取り囲まれた三角形の領域が特定領域である。

【0673】

また、パチンコ遊技機は、大当り遊技状態に制御されているときに、図14-1(A)に示すように、画像表示装置の表示領域の全体に、大当り遊技状態に関する大当り中背景映像を表示する。図14-1(A)に示す例では、「チョウ」が飛んでいる大当り中背景映像が表示されている。大当り中背景映像は、大当り遊技状態において画像表示装置に表示される他の表示よりも背面側に表示される映像である。大当り中背景映像には、アニメーションの絵やエフェクトを表現している線が多く含まれる。

【0674】

獲得数表示は、画像表示装置の表示領域における大当り中背景映像の視認性を阻害しない端の領域に小さく表示される。大当り中背景映像が経時的に変化すると、獲得数表示の背面に大当り中背景映像の線が重なることがある。そして、獲得数表示に特定文字が表示されている場合、図14-1(A)の二点鎖線で囲んだアラビア数字の「0」の部分のように、特定文字の特定領域の背面に大当り中背景映像の線が重なると、大当り中背景映像の線が特定文字を形成する線と同化して、特定文字が本来の文字と異なる文字に見えてしまうことがある。

【0675】

図14-1(B)は、図14-1(A)において二点鎖線で囲まれたアラビア数字の「0」の部分の拡大図である。図14-1(A)、(B)に示す例では、獲得数表示に用いられている特定文字「0」の特定領域の背面に大当り中背景映像の「チョウ」の線が重なっており、大当り中背景映像の「チョウ」の線が特定文字「0」を形成する線と同化して、特定文字「0」がアラビア数字の「0」ではなくアラビア数字の「8」に見えている。

【0676】

このように、獲得数表示の文字が本来の文字と異なる文字に誤認されると、大当り遊技

10

20

30

40

50

状態において付与された賞球数を正確に認識させることができない。しかしながら、例えば、特定文字の特定領域に大当たり中背景映像の線が重ならないように、大当たり中背景映像に含まれる線の位置を調整することは困難である。

【0677】

特徴部20SHの第1の形態は、このような背景に鑑みてなされたものである。以下、特徴部20SHの第1の形態について説明する。

【0678】

(特徴部20SHの第1の形態における獲得数表示)

図14-2(A)は、特徴部20SHの第1の形態における獲得数表示に用いられるアラビア数字の表示態様の一例を示す図である。

【0679】

特徴部20SHの第1の形態では、獲得数表示に用いられるアラビア数字のうち、特定文字に該当する「0」、「4」、「6」、「8」、「9」の特定領域20SHI1が、透明でない表示態様であって、文字を形成する線20SHS1の表示態様と異なる表示態様で表示されている。図14-2(A)に示す例では、獲得数表示に用いられるアラビア数字の線20SHS1の色が「黒色」であるのに対し、特定文字に該当する「0」、「4」、「6」、「8」、「9」の特定領域20SHI1が「白色」で表示されている。

【0680】

また、特定領域20SHI1の表示態様は、文字を形成する線20SHS1の色と異なる色に限定されるものではなく、特定領域20SHI1と文字を形成する線20SHS1とを正確に識別できる程度に、文字を形成する線20SHS1の表示態様に対してコントラストが高い表示態様であればよい。

【0681】

例えば、特定領域20SHI1の色が、文字を形成する線20SHS1の色に対してコントラストが高い色であればよい。その場合、特定領域20SHI1の明るさは、文字を形成する線20SHS1の明るさに対してコントラストが低い明るさであってもよい。また、その場合、特定領域20SHI1の質感は、文字を形成する線20SHS1の質感に対してコントラストが低い質感であってもよい。また、その場合、特定領域20SHI1のテクスチャは、文字を形成する線20SHS1のテクスチャに対してコントラストが低いテクスチャであってもよい。

【0682】

また、例えば、特定領域20SHI1の明るさが、文字を形成する線20SHS1の明るさに対してコントラストが高い明るさであればよい。その場合、特定領域20SHI1の色は、文字を形成する線20SHS1の色に対してコントラストが低い色であってもよい。また、その場合、特定領域20SHI1の質感は、文字を形成する線20SHS1の質感に対してコントラストが低い質感であってもよい。また、その場合、特定領域20SHI1のテクスチャは、文字を形成する線20SHS1のテクスチャに対してコントラストが低いテクスチャであってもよい。

【0683】

また、例えば、特定領域20SHI1の質感が、文字を形成する線20SHS1の質感に対してコントラストが高い質感であればよい。その場合、特定領域20SHI1の色は、文字を形成する線20SHS1の色に対してコントラストが低い色であってもよい。また、その場合、特定領域20SHI1の明るさは、文字を形成する線20SHS1の明るさに対してコントラストが低い明るさであってもよい。また、その場合、特定領域20SHI1のテクスチャは、文字を形成する線20SHS1のテクスチャに対してコントラストが低いテクスチャであってもよい。

【0684】

また、例えば、特定領域20SHI1のテクスチャが、文字を形成する線20SHS1のテクスチャに対してコントラストが高いテクスチャであればよい。その場合、特定領域20SHI1の色は、文字を形成する線20SHS1の色に対してコントラストが低い色

10

20

30

40

50

であってもよい。また、その場合、特定領域 20SHI1 の明るさは、文字を形成する線 20SHS1 の明るさに対してコントラストが低い明るさであってもよい。また、その場合、特定領域 20SHI1 の質感は、文字を形成する線 20SHS1 の質感に対してコントラストが低い質感であってもよい。

【0685】

獲得数表示に用いられる文字のうち、賞球数を表示するためのアラビア数字以外の数字や、獲得数表示であることを認識させるための数字以外の文字のうちの特定文字も、図 14-2 (A) に示すアラビア数字のように、特定領域が、透明でない表示態様であって、文字を形成する線の表示態様と異なる表示態様で表示される。

【0686】

(特徴部 20SH の第 1 の形態における獲得数報知表示)

図 14-2 (A) は、特徴部 20SH の第 1 の形態における獲得数報知表示に用いられるアラビア数字の表示態様の一例を示す図である。

【0687】

パチンコ遊技機 1 は、大当り遊技状態において付与された賞球数が所定数に到達したときに、その旨を報知する獲得数報知表示を表示する。

【0688】

ここで、大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御及び確変制御は、所定回数の特図ゲームが実行されること、あるいは、所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となること、により終了するが、例えば、大当り種別毎に時短制御及び確変制御の回数が異なるようにしてもよいし、特定の大当り種別の場合には、大当り遊技状態の終了後において実行される高確制御及び時短制御が、大当り遊技状態の終了後において再び大当りが発生するまで継続して実行されるようにしてもよい。このような場合には、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

【0689】

パチンコ遊技機 1 は、連荘状態である場合、連荘状態における複数回の大当り遊技状態において付与された賞球数が所定数に到達したときに、その旨を報知する獲得数報知表示を表示する。

【0690】

獲得数報知表示には、大当り遊技状態において付与された賞球数が到達したときに、その所定数を表示するための数字と、獲得数報知表示であることを認識させるための数字以外の文字と、が用いられる。獲得数報知表示に用いられる数字は、例えば、アラビア数字、ローマ数字、漢数字等である。

【0691】

獲得数報知表示に用いられる文字の中にも、特定文字に該当する文字がある。特徴部 20SH の第 1 の形態では、図 14-2 (B) に示すように、獲得数報知表示に用いられる特定文字の特定領域が、透明の表示態様で表示されている。図 14-2 (B) に示す例では、獲得数報知表示に用いられるアラビア数字のうち、特定文字に該当する「0」、「4」、「6」、「8」、「9」の特定領域 20SHI2 が、透明の表示態様で表示されている。

【0692】

獲得数報知表示に用いられる文字のうち、大当り遊技状態において付与された賞球数が到達したときに、その所定数を表示するためのアラビア数字以外の数字や、獲得数報知表示であることを認識させるための数字以外の文字のうちの特定文字も、図 14-2 (B) に示すアラビア数字のように、特定領域が、透明の表示態様で表示される。

【0693】

(特徴部 20SH の第 1 の形態における獲得数表示の見え方)

図 14-3 (A) は、特徴部 20SH の第 1 の形態における獲得数表示の見え方を示す図である。図 14-3 (B) は、図 14-1 (A) において二点鎖線で囲まれたアラビア数字の「0」の部分の拡大図である。

10

20

30

40

50

【0694】

図14-3(A)、(B)に示す例では、獲得数表示20SHKに用いられている特定文字「0」の特定領域の背面に大当り中背景映像の「チョウ」の線が重なっているが、特定領域20SHI1が「白色」で表示されているため、特定領域20SHI1から大当り中背景映像が視認不可能である。そのため、特定領域20SHI1において大当り中背景映像の「チョウ」の線20SHHSが特定文字「0」を形成する線20SHS1と同化しておらず、特定文字「0」がアラビア数字の「0」として正確に認識することができる。

【0695】

画像表示装置5には、獲得数表示20SHK以外にも、大当り遊技状態に制御されていることを認識させるための大当り表示20SHOと、大当り遊技状態に制御されるときに導出表示された大当り組合せとなる確定飾り図柄を示す飾り図柄表示20SHZと、大当り遊技状態におけるラウンド遊技のラウンド数を示すラウンド数表示20SHRと、遊技者に対し右打ちすべきことを示唆する右打ち表示20SHMと、が表示されている。大当り表示20SHO、飾り図柄表示20SHZ、ラウンド数表示20SHR、右打ち表示20SHMも、獲得数表示20SHKと同様に、画像表示装置5の表示領域における大当り中背景映像の視認性を阻害しない端の領域に小さく表示される。

【0696】

大当り表示20SHO、飾り図柄表示20SHZ、ラウンド数表示20SHR、右打ち表示20SHMに用いられる文字は、獲得数表示20SHK及び獲得数報知表示に用いられる文字と同じ種類の文字と、獲得数表示20SHK及び獲得数報知表示に用いられる文字と異なる種類の文字と、を含んでいてもよい。この実施の形態では、獲得数表示20SHK及び獲得数報知表示20SHKHの文字には、図14-4に示すように「数字」と「片仮名」が用いられている。一方、大当り表示20SHOには、獲得数表示20SHK及び獲得数報知表示に用いられる文字と異なる種類の文字である「アルファベット」と「漢字」が用いられている。また、飾り図柄表示20SHZには、獲得数表示20SHK及び獲得数報知表示に用いられる文字と同じ種類の文字である「数字」が用いられている。また、ラウンド数表示20SHR、には、獲得数表示20SHK及び獲得数報知表示に用いられる文字と同じ種類の文字である「数字」と、獲得数表示20SHK及び獲得数報知表示に用いられる文字と異なる種類の文字である「アルファベット」と、が用いられている。また、右打ち表示20SHMには、獲得数表示20SHK及び獲得数報知表示に用いられる文字と異なる種類の文字である「漢字」と「平仮名」と「記号」が用いられている。

【0697】

大当り表示20SHO、飾り図柄表示20SHZ、ラウンド数表示20SHR、右打ち表示20SHMに用いられる文字の中にも、その文字の種類にかかわらず、特定文字に該当する文字がある。大当り表示20SHO、飾り図柄表示20SHZ、ラウンド数表示20SHR、右打ち表示20SHMに用いられる特定文字の特定領域も、獲得数表示20SHKの特定領域20SHI1と同様に、透明でない表示態様であって、文字を形成する線20SHS1の表示態様と異なる表示態様で表示されるため、特定領域20SHI1から大当り中背景映像が視認不可能である。

【0698】

(特徴部20SHの第1の形態における獲得数表示と獲得数報知表示の演出動作例)

図14-4は、獲得数表示と獲得数報知表示の演出動作例を示す図である。

【0699】

この実施の形態では、画像表示装置5の表示領域を、図14-4(A)に示すように、第1表示領域20SH51と、第1表示領域20SH51の周りの領域であって第1表示領域20SH51よりも狭い第2表示領域20SH52と、を区別して、各種の表示を行っている。図14-4(A)に示す例では、二点鎖線の内側の領域を第1表示領域20SH51とし、二点鎖線の外側の領域を第2表示領域20SH52としている。

【0700】

図14-4(A)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の第1表

10

20

30

40

50

示領域 20SH51 と第 2 表示領域 20SH52 とにおいて、大当たり中背景映像を表示する。また、演出制御用 CPU120 は、画像表示装置 5 の第 2 表示領域 20SH52 において、大当たり中背景映像の前面側に、獲得数表示 20SHK を表示する。また、図 14-4 (A) に示すように、第 2 表示領域 20SH52 には、大当たり表示、飾り図柄表示、ラウンド数表示、右打ち表示も表示されている。

【0701】

ここで、前述のとおり、この実施の形態では、大入賞口に遊技球が進入したときに、15 個の遊技球が賞球として払い出される。図 14-4 (A) では、「ポイント 990」との獲得数表示 20SHK が表示されていることから、大当たり遊技状態において 990 個の遊技球が賞球として払い出されたことを認識することができる。演出制御用 CPU120 は、大当たり遊技状態において遊技球が払い出される度に、獲得数表示 20SHK の数字を更新する。

10

【0702】

このような状況において、大入賞口に遊技球が進入し、15 個の遊技球が賞球として払い出されたとする。

【0703】

演出制御用 CPU120 は、15 個の遊技球が払い出されたことに対応して、図 14-4 (B) ~ (G) に示すように、獲得数表示 20SHK の数字を、「990」から「1005」まで、1 ずつカウントアップする。その場合、獲得数表示 20SHK の数字は、「1000」という切りの好い数値である、いわゆる「キリバン」を経由することになる。換言すれば、大当たり遊技状態において付与された賞球数が「1000 個」に到達したことになる。

20

【0704】

ここで、演出制御用 CPU120 は、大当たり遊技状態において「1000 個」遊技球が払い出される度に、獲得数報知表示を表示する。例えば、演出制御用 CPU120 は、大当たり遊技状態における賞球数が「1000 個」に到達したときに「1000 オーバー」との獲得数報知表示を表示し、大当たり遊技状態における賞球数が「2000 個」に到達したときに「2000 オーバー」との獲得数報知表示を表示する。

【0705】

演出制御用 CPU120 は、獲得数表示 20SHK の数字がキリバンの「1000」になったときに、図 14-4 (D) に示すように、画像表示装置 5 の表示領域の右端に、獲得数報知表示 20SHKH の一部を表示する。そして、演出制御用 CPU120 は、図 14-4 (E) ~ (G) に示すように、獲得数表示 20SHK の数字が「1000」から「1005」に変化する間の映像の各フレームにおいて表示される獲得数報知表示 20SHKH の表示位置を、画像表示装置 5 の表示領域の右端から第 1 表示領域 20SH51 の中央へ向けて移動させる。そして、獲得数表示 20SHK の数字が「1005」になったとき、演出制御用 CPU120 は、図 14-4 (G) に示すように、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 20SH51 の中央に獲得数報知表示 20SHKH を停止させて表示する。このとき、獲得数報知表示 20SHKH は、少なくとも第 1 表示領域 20SH51 おいて表示されていればよく、第 1 表示領域 20SH51 と第 2 表示領域 20SH52 とに跨って表示されてもよい。

30

40

【0706】

このような表示制御により、獲得数報知表示 20SHKH は、画像表示装置 5 の表示領域の外側から内側へフレームインするように表示される。

【0707】

そして、獲得数報知表示 20SHKH の表示を開始してから所定期間が経過すると、演出制御用 CPU120 は、獲得数報知表示 20SHKH の表示を終了する。図 14-4 (H) に示す例では、演出制御用 CPU120 は、映像の各フレームにおいて表示される獲得数報知表示 20SHKH の表示位置を、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 20SH51 の中央から表示領域の左端へ向けて移動させる。

50

【0708】

このような表示制御により、獲得数報知表示20SHKHは、画像表示装置5の表示領域の内側から外側へフレームアウトするように表示され、画像表示装置5の表示領域に表示されなくなったことを以て表示を終了する。

【0709】

演出制御用CPU120は、獲得数表示20SHKの数字が「キリバン」になったときに獲得数報知表示20SHKHの一部を表示したことを以て獲得数報知表示20SHKHの表示を開始したとみなし、そのタイミングから所定期間が経過したときに、獲得数報知表示20SHKHの表示を終了するための表示制御を行ってもよい。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の第1表示領域20SH51に獲得数報知表示20SHKHを停止させて表示したことを以て獲得数報知表示20SHKHの表示を開始したとみなし、そのタイミングから所定期間が経過したときに、獲得数報知表示20SHKHの表示を終了するための表示制御を行ってもよい。

【0710】

前述のとおり、獲得数報知表示20SHKHに用いられる特定文字の特定領域は、透明の表示態様で表示されている。したがって、図14-4(E)～(H)に示すように、獲得数報知表示20SHKHに用いられる特定文字の特定領域から大当たり中背景映像が視認可能である。例えば、図14-4(E)～(H)に示す例では、獲得数報知表示20SHKHに用いられる特定文字であるアラビア数字の「0」の特定領域から大当たり中背景映像が見えている。

【0711】

また、獲得数報知表示20SHKHに用いられる文字は、図14-4(D)～(H)に示すように、獲得数表示20SHKに用いられる文字よりも大きいサイズの文字である。

【0712】

なお、獲得数報知表示20SHKHを第1表示領域20SH51に停止させて表示するときの演出態様は、獲得数報知表示20SHKHをフレームインさせて停止させてからフレームアウトさせる態様に限定されない。例えば、獲得数報知表示20SHKHをフレームインさせる演出に代えて、獲得数報知表示20SHKHが画面の背面側から前面側に飛び出すような演出としてもよいし、獲得数報知表示20SHKHが徐々に浮き出てくるような演出としてもよいし、キャラクタが登場してキャラクタのセリフを示す吹き出しの中に獲得数報知表示20SHKHを表示するような演出としてもよい。また、獲得数報知表示20SHKHをフレームアウトさせる演出に代えて、獲得数報知表示20SHKHが画面の前面側から背面側に吸い込まれるような演出としてもよいし、獲得数報知表示20SHKHが徐々に消えるような演出としてもよいし、キャラクタのセリフを示す吹き出しの中に獲得数報知表示20SHKHを表示したときに、そのキャラクタが去っていくような演出としてもよい。

【0713】

以上説明したように、特徴部20SHの第1の形態に関するパチンコ遊技機1は、大当たり遊技状態に制御可能である。そして、パチンコ遊技機1は、画像表示装置5を備える。画像表示装置5の表示領域は、第1表示領域20SH51と、第1表示領域20SH51の周りの領域であって第1表示領域20SH51よりも狭い第2表示領域20SH52とを含む。そして、画像表示装置5は、第1表示領域20SH51と第2表示領域20SH52とにおいて、大当たり遊技状態に対応する大当たり中背景映像を表示可能である。また、画像表示装置5は、第2表示領域20SH52において、大当たり中背景映像の前面側に、付与された賞球数に関する獲得数表示20SHKを表示可能である。また、画像表示装置5は、少なくとも第1表示領域20SH51において、大当たり中背景映像の前面側に、大当たり遊技状態において付与された賞球数が「キリバン」の数に到達したことを報知する獲得数報知表示20SHKHとして、大当たり遊技状態において付与された賞球数が「1000個」に到達したときに「1000オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であり、大当たり遊技状態において付与された賞球数が「2000個」に到達したときに「2000

オーバー」との獲得数報知表示を表示可能である。そして、獲得数表示 20SHK は、大当たり遊技状態において遊技球が賞球として払い出される度に更新される。一方、獲得数報知表示 20SHKH は、表示を開始してから所定期間が経過したときに表示を終了する。獲得数報知表示 20SHKH に用いられる文字は、獲得数表示 20SHK に用いられる文字よりも大きいサイズの文字である。そして、獲得数表示 20SHK 及び獲得数報知表示 20SHKH に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含む。そして、獲得数表示 20SHK に用いられる特定文字は、特定領域から大当たり中背景映像が視認不可能である。一方、獲得数報知表示 20SHKH に用いられる特定文字は、特定領域から大当たり中背景映像が視認可能である。

【0714】

このような構成によれば、特定文字を含む獲得数表示 20SHK や獲得数報知表示 20SHKH を、大当たり中背景映像との関係において好適に表示することができる。例えば、遊技者は、大当たり遊技状態における賞球数を確認するとき、獲得数表示 20SHK を確認するが、獲得数表示 20SHK は狭い第 2 表示領域 20SH52 において小さいサイズの文字で表示されており、特定文字の特定領域から大当たり中背景映像が見えてしまうと特定文字が本来の文字と異なる文字に見えてしまう可能性があるところ、特定文字の特定領域から大当たり中背景映像が視認不可能とすることにより、特定文字を正確に認識させることができる。また、獲得数報知表示 20SHKH は、獲得数表示 20SHK のように大当たり遊技状態において常時表示されるものではなく、大当たり遊技状態において付与された賞球数が「キリバン」の数に到達したときに遊技者を祝福する意味で所定期間に限って表示されるものであり、広い第 1 表示領域 20SH51 において大きいサイズの文字で表示されることから、特定文字の特定領域から大当たり中背景映像が視認可能とすることにより、第 1 表示領域という目立つ表示位置において、大当たり中背景映像を少しでも見せることが可能となる。

【0715】

また、上述したように、特定文字は、アラビア数字の「0」、「4」、「6」、「8」、「9」を含む。

【0716】

このような構成によれば、アラビア数字を用いた獲得数表示 20SHK や獲得数報知表示 20SHKH を、大当たり中背景映像との関係において好適に表示することができる。

【0717】

また、上述したように、画像表示装置 5 は、獲得数表示 20SHK を表示しているときに、獲得数報知表示 20SHKH を表示する。

【0718】

このような構成によれば、獲得数報知表示 20SHKH が表示されるときにも、獲得数表示 20SHK により大当たり遊技状態における賞球数を正確に把握することができる。

【0719】

また、上述したように、画像表示装置 5 は、第 1 表示領域 20SH51 と第 2 表示領域 20SH52 とにおいて、獲得数報知表示 20SHKH を表示可能である。

【0720】

このような構成によれば、獲得数報知表示 20SHKH が遊技者の目につきやすくなり、大当たり遊技状態において付与された賞球数が「キリバン」の数に到達したことを好適に報知することができる。

【0721】

また、上述したように、画像表示装置 5 は、第 2 表示領域 20SH52 において、大当たり中背景映像の前面側に、大当たり表示 20SHO、飾り図柄表示 20SHZ、ラウンド数表示 20SHR、右打ち表示 20SHM を表示可能である。大当たり表示 20SHO、飾り図柄表示 20SHZ、ラウンド数表示 20SHR、右打ち表示 20SHM に用いられる文字は、獲得数表示 20SHK 及び獲得数報知表示 20SHKH に用いられる文字と同じ種類の文字と、獲得数表示 20SHK 及び獲得数報知表示 20SHKH に用いられる文字と

異なる種類の文字と、を含み、いずれの種類の文字も、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含む。そして、大当り表示 20SHO、飾り図柄表示 20SHZ、ラウンド数表示 20SHR、右打ち表示 20SHM に用いられる特定文字は、特定領域から大当り中背景映像が視認不可能である。

【0722】

このような構成によれば、大当り表示 20SHO、飾り図柄表示 20SHZ、ラウンド数表示 20SHR、右打ち表示 20SHM についても、特定文字を正確に認識させることができる。

【0723】

また、上述したように、画像表示装置 5 は、獲得数報知表示 20SHKH を第 1 表示領域 20SH51 に停止させて表示可能であり、獲得数報知表示 20SHKH が第 1 表示領域 20SH51 における停止位置までフレームインさせてから所定期間が経過したときに、獲得数報知表示 20SHKH をフレームアウトさせる。

【0724】

このような構成によれば、獲得数報知表示 20SHKH が表示されるときに演出効果を向上させることができる。

【0725】

(特徴部 20SH の第 2 の形態)

次に、特徴部 20SH の第 2 の形態に関する遊技機について、図 14-5 ~ 図 14-7 を参照して説明する。特徴部 20SH の第 2 の形態に関するパチンコ遊技機 1 では、獲得数報知表示 20SHKH に用いられる特定文字が、獲得数表示 20SHK に用いられる特定文字よりも、文字を形成する線の領域に対する特定領域の部分の大きさの割合が小さい。

【0726】

以下、このような特徴を有する特徴部 20SH の第 2 の形態に関するパチンコ遊技機 1 について説明する。なお、上述した部分と同様の部分については説明を省略する。

【0727】

(特徴部 20SH の第 2 の形態における獲得数報知表示)

図 14-5 (A) は、特徴部 20SH の第 2 の形態における獲得数報知表示に用いられるアラビア数字の表示態様の一例を示す図である。

【0728】

特徴部 20SH の第 2 の形態に関するパチンコ遊技機 1 は、獲得数報知表示に立体文字を用いる。ここで、立体文字とは、文字が前面側に飛び出たように視覚させる文字の書式である。立体文字を形成する線の領域は、文字を表現する領域 20SHS21 と、立体文字の奥行きを表現する領域 20SHS22 と、を含む。

【0729】

このような立体文字の中にも、特定文字に該当する文字がある。図 14-5 (A) に示す例では、獲得数報知表示に用いられる立体のアラビア数字のうち、特定文字に該当する「0」、「4」、「6」、「8」、「9」の特定領域 20SHI3 が、透明の表示態様で表示されており、大当り中背景映像の前面に表示されたときに、特定領域 20SHI3 から大当り中背景映像が視認可能となる。

【0730】

(非立体文字と立体文字との比較)

図 14-5 (B) は、獲得数表示に用いられる非立体文字と、獲得数報知表示に用いられる立体文字と、を比較する説明図である。

【0731】

獲得数表示に用いられる非立体文字と、獲得数報知表示に用いられる立体文字と、を比較すると、非立体文字を形成する線の領域 20SHI1 の大きさと、立体文字を形成する線の領域うちの文字を表現する領域 20SHS21 の大きさと、が同じ大きさである。そして、非立体の特定文字では、文字を形成する線の領域 20SHI1 の内周のアウトラインによって囲まれた領域が特定領域 20SHI1 となる。一方、立体の特定文字では、文

10

20

30

40

50

字を形成する線の領域が文字の奥行きを表現する領域 20SHS22 を含んでいるため、文字を表現する領域 20SHS21 の内周のアウトラインと、その内周側に位置する文字の奥行きを表現する領域 20SHS22 のアウトラインと、によって囲まれた領域が特定領域 20SHI3 となる。したがって、獲得数報知表示に用いられる立体の特定文字は、獲得数表示に用いられる非立体の特定文字よりも、文字を表現する領域 20SHS21 の内周側にある文字の奥行きを表現する領域 20SHS22 の大きさの分だけ特定領域の大きさが小さくなっており、文字を形成する線の領域の大きさに対する特定領域の大きさの割合が小さくなっている。

【0732】

(特徴部 20SH の第 2 の形態における獲得数報知表示の変形例)

図 14-6 (A) は、特徴部 20SH の第 2 の形態における獲得数報知表示に用いられるアラビア数字の表示態様の変形例 1 を示す図である。

【0733】

図 14-6 (A) に示す例では、獲得数報知表示に用いられる立体のアラビア数字のうち、特定文字に該当する「0」、「4」、「6」、「8」、「9」の特定領域 20SHI4 が「白色」で表示されており、大当たり中背景映像の前面に表示されたときに、特定領域 20SHI3 から大当たり中背景映像が視認不可能となる。

【0734】

(変形例に 1 おける非立体文字と立体文字との比較)

図 14-6 (B) は、変形例 1 における、獲得数表示に用いられる非立体文字と、獲得数報知表示に用いられる立体文字と、を比較する説明図である。

【0735】

変形例 1 においても、獲得数表示に用いられる非立体文字と、獲得数報知表示に用いられる立体文字と、を比較すると、非立体文字を形成する線の領域 20SHI1 の大きさと、立体文字を形成する線の領域うちの文字を表現する領域 20SH31 の大きさと、が同じ大きさである。そして、非立体の特定文字では、文字を形成する線の領域 20SHI1 の内周のアウトラインによって囲まれた領域が特定領域 20SHI1 となる。一方、立体の特定文字では、文字を形成する線の領域が文字の奥行きを表現する領域 20SH32 を含んでいるため、文字を表現する領域 20SH31 の内周のアウトラインと、その内周側にある文字の奥行きを表現する領域 20SH32 のアウトラインと、によって囲まれた領域が特定領域 20SHI4 となる。したがって、獲得数報知表示に用いられる立体の特定文字は、獲得数表示に用いられる非立体の特定文字よりも、文字を表現する領域 20SH31 の内周側に位置する文字の奥行きを表現する領域 20SH32 の大きさの分だけ特定領域の大きさが小さくなっており、文字を形成する線の領域の大きさに対する特定領域の大きさの割合が小さくなっている。

【0736】

(特徴部 20SH の第 2 の形態における獲得数報知表示の変形例)

図 14-7 (A) は、特徴部 20SH の第 2 の形態における獲得数報知表示に用いられるアラビア数字の表示態様の変形例 2 を示す図である。

【0737】

変形例 2 では、図 14-7 (A) に示すように、獲得数報知表示に用いられる文字が、文字を形成する線の領域が 3 色のグラデーションで表示されており、3 色のグラデーションの組み合わせが異なる表示態様 A ~ 表示態様 G のうちのいずれかの表示態様で表示される。

【0738】

表示態様 A の文字を形成する線の領域は、上方の領域 20SHSU が「赤色」、中央の領域 20SHSC が「橙色」、下方の領域 20SHSD が「黄色」の 3 色のグラデーションで彩色されている。表示態様 B の文字を形成する線の領域は、上方の領域 20SHSU が「橙色」、中央の領域 20SHSC が「黄色」、下方の領域 20SHSD が「緑色」の 3 色のグラデーションで彩色されている。表示態様 C の文字を形成する線の領域は、上方

10

20

30

40

50

の領域 20SHSU が「黄色」、中央の領域 20SHSC が「緑色」、下方の領域 20SHSD が「水色」の 3 色のグラデーションで彩色されている。表示態様 D の文字を形成する線の領域は、上方の領域 20SHSU が「緑色」、中央の領域 20SHSC が「水色」、下方の領域 20SHSD が「青色」の 3 色のグラデーションで彩色されている。表示態様 E の文字を形成する線の領域は、上方の領域 20SHSU が「水色」、中央の領域 20SHSC が「青色」、下方の領域 20SHSD が「紫色」の 3 色のグラデーションで彩色されている。表示態様 F の文字を形成する線の領域は、上方の領域 20SHSU が「青色」、中央の領域 20SHSC が「紫色」、下方の領域 20SHSD が「赤色」の 3 色のグラデーションで彩色されている。表示態様 G の文字を形成する線の領域は、上方の領域 20SHSU が「紫色」、中央の領域 20SHSC が「赤色」、下方の領域 20SHSD が「黄色」の 3 色のグラデーションで彩色されている。

10

【0739】

画像表示装置 5 は、獲得数報知表示に用いられる文字の態様を、表示態様 A → 表示態様 B → 表示態様 C → 表示態様 D → 表示態様 E → 表示態様 F → 表示態様 G → 表示態様 A → ・ ・ ・ の順に、経時的に変化させて表示する。

【0740】

図 14-7 (B) は、変形例 2 における獲得数報知表示の動作に伴う色の変化の一例を示す図である。

【0741】

変形例 2 では、図 14-7 (B) に示すように、獲得数報知表示が画像表示装置 5 の第 1 表示領域 20SH51 に停止しているときと、獲得数報知表示が移動（フレームイン・フレームアウト）しているときとで、獲得数報知表示の表示態様が変化する速さが異なる。

20

【0742】

図 14-7 (B) に示す例では、獲得数報知表示は、0.35 秒かけて画像表示装置 5 の表示領域の右端から第 1 表示領域 20SH51 の中央まで移動（フレームイン）する間に、表示態様 A から表示態様 D まで順に変化する。その後、獲得数表示は、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 20SH51 の中央に 1 秒間停止して表示される間に、表示態様 D から表示態様 G まで順に変化する。その後、獲得数報知表示は、0.35 秒かけて第 1 表示領域 20SH51 の中央から画像表示装置 5 の表示領域の左端まで移動（フレームアウト）する間に、表示態様 G から表示態様 C まで順に変化する。

30

【0743】

以上説明したように、特徴部 20SH の第 2 の形態に関するパチンコ遊技機 1 は、大当たり遊技状態に制御可能である。そして、パチンコ遊技機 1 は、画像表示装置 5 を備える。画像表示装置 5 の表示領域は、第 1 表示領域 20SH51 と、第 1 表示領域 20SH51 の周りの領域であって第 1 表示領域 20SH51 よりも狭い第 2 表示領域 20SH52 と、を含む。そして、画像表示装置 5 は、第 1 表示領域 20SH51 と第 2 表示領域 20SH52 とにおいて、大当たり遊技状態に対応する大当たり中背景映像を表示可能である。また、画像表示装置 5 は、第 2 表示領域 20SH52 において、大当たり中背景映像の前面側に、付与された賞球数に関する獲得数表示を表示可能である。また、画像表示装置 5 は、少なくとも第 1 表示領域 20SH51 において、大当たり中背景映像の前面側に、大当たり遊技状態において付与された賞球数が「ギリバン」の数に到達したことを報知する獲得数報知表示として、大当たり遊技状態において付与された賞球数が「1000 個」に到達したときに「1000 オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であり、大当たり遊技状態において付与された賞球数が「2000 個」に到達したときに「2000 オーバー」との獲得数報知表示を表示可能である。そして、獲得数表示は、大当たり遊技状態において遊技球が賞球として払い出される度に更新される。一方、獲得数報知表示は、表示を開始してから所定期間が経過したときに表示を終了する。獲得数報知表示に用いられる文字は、獲得数表示に用いられる文字よりも大きいサイズの文字である。そして、獲得数表示及び獲得数報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含む。そして、獲得数表示に用いられる特定文字は、特定領域から大当たり中背景映

40

50

像が視認不可能である。そして、獲得数報知表示に用いられる特定文字は、獲得数表示に用いられる特定文字よりも、文字を形成する線の領域の大きさに対する特定領域の大きさの割合が小さい。

【0744】

このような構成によれば、特定文字を含む獲得数表示や獲得数報知表示を、大当り中背景映像との関係において好適に表示することができる。例えば、遊技者は、大当り遊技状態における賞球数を確認するとき、獲得数表示を確認するが、獲得数表示は狭い第2表示領域20SH52において小さいサイズの文字で表示されており、特定文字の特定領域から大当り中背景映像が見えてしまうと特定文字が本来の文字と異なる文字に見えてしまう可能性があるところ、特定文字の特定領域から大当り中背景映像が視認不可能とすることにより、特定文字を正確に認識させることができる。

10

【0745】

また、獲得数報知表示に用いられる文字は、立体文字である。そして、立体文字を形成する線の領域は、文字を表現する領域と、文字の奥行きを表現する領域と、を含む。

【0746】

このような構成によれば、獲得数報知表示による演出効果を高めることができる。

【0747】

また、上述したように、獲得数報知表示に用いられる特定文字は、特定領域20SHI3から大当り中背景映像が視認可能である。

【0748】

このような構成によれば、獲得数報知表示は、獲得数表示のように大当り遊技状態において常時表示されるものではなく、大当り遊技状態において付与された賞球数が「キリバン」の数に到達したときに遊技者を祝福する意味で所定期間に限って表示されるものであり、広い第1表示領域20SH51において大きいサイズの文字で表示され、文字を形成する線の領域20SHS21、20SHS22の大きさに対する特定領域20SHI3の大きさの割合が小さいことから、特定文字の特定領域20SHI3から大当り中背景映像を視認可能としても文字を誤認させてしまうリスクを抑えることができるだけでなく、特定文字の特定領域20SHI3から大当り中背景映像を視認可能とすることで演出効果を高めることができる。

20

【0749】

また、上述したように、変形例1における獲得数報知表示に用いられる特定文字は、特定領域20SHI4から大当り中背景映像が視認不可能である。

30

【0750】

このような構成によれば、獲得数報知表示は、獲得数表示のように大当り遊技状態において常時表示されるものではなく、大当り遊技状態において付与された賞球数が「キリバン」の数に到達したときに遊技者を祝福する意味で所定期間に限って表示されるものであり、広い第1表示領域20SH51において大きいサイズの文字で表示され、文字を形成する線の領域の大きさに対する特定領域の大きさの割合が小さいことから、特定文字の特定領域から大当り中背景映像を視認不可能としても違和感を抑えることができるだけでなく、特定文字の特定領域から大当り中背景映像を視認不可能とすることで文字を誤認させないようにすることができる。

40

【0751】

また、上述したように、変形例2における獲得数報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線の領域が3色のグラデーションで表示される。そして、画像表示装置5は、獲得数報知表示に用いられる文字の態様を、表示態様A→表示態様B→表示態様C→表示態様D→表示態様E→表示態様F→表示態様G→表示態様A→・・・の順に、経時的に変化させて表示する。そして、獲得数報知表示が画像表示装置5の第1表示領域20SH51に停止しているときと、獲得数報知表示が移動（フレームイン・フレームアウト）しているときとで、獲得数報知表示の表示態様が変化する速さが異なる。

【0752】

50

このような構成によれば、獲得数報知表示の移動速度に応じて表示態様が変化するため、演出効果を高めることができる。

【0753】

(特徴部20SHの第3の形態に関する説明)

次に、特徴部20SHの第3の形態に関する遊技機について、図14-8～図14-11を参照して説明する。特徴部20SHの第3の形態に関するパチンコ遊技機1では、リザルト表示に用いられる特定文字は、特定領域からエンディング背景映像が視認可能である。

【0754】

以下、このような特徴を有する特徴部20SHの第3の形態に関するパチンコ遊技機1について説明する。なお、上述した部分と同様の部分については説明を省略する。

【0755】

(リザルト表示に用いられるアラビア数字)

図14-8は、特徴部20SHの第3の形態におけるリザルト表示に用いられるアラビア数字の表示態様の一例を示す図である。

【0756】

パチンコ遊技機1は、最終ラウンドのラウンド遊技を終了すると、大当り遊技状態が終了することに対応するエンディング演出を実行する。このとき、画像表示装置5は、エンディング背景映像を表示する。また、画像表示装置5は、エンディング背景映像を表示しているときに、大当り遊技状態において付与された総賞球数を報知するリザルト表示を表示する。

【0757】

リザルト表示には、大当り遊技状態において付与された総賞球数を表示するための数字と、リザルト表示であることを認識させるための数字以外の文字と、が用いられる。リザルト表示に用いられる数字は、例えば、アラビア数字、ローマ数字、漢数字等である。

【0758】

リザルト表示に用いられる文字の中にも、特定文字に該当する文字がある。特徴部20SHの第3の形態では、図14-8に示すように、リザルト表示に用いられる特定文字の特定領域が、透明の表示態様で表示されている。図14-8に示す例では、リザルト表示に用いられるアラビア数字のうち、特定文字に該当する「0」、「4」、「6」、「8」、「9」の特定領域20SHI5が、透明の表示態様で表示されている。

【0759】

リザルト表示に用いられる文字のうち、大当り遊技状態において付与された総賞球数を表示するためのアラビア数字以外の数字や、リザルト表示であることを認識させるための数字以外の文字も、図14-8に示すアラビア数字のように、特定領域が、透明の表示態様で表示される。

【0760】

(大当り遊技状態における各種演出)

図14-9は、大当り遊技状態における各種演出の演出期間の一例を示す図である。図14-10は、大当り遊技状態における各種演出の演出動作例を示す図である。

【0761】

演出制御用CPU120は、大当り遊技状態において保留情報が記憶されているときに、記憶されている保留情報に対応して大当り遊技状態に制御されることを示唆する保留内連荘予告を実行可能である。例えば、全10ラウンドの大当り遊技状態である場合、演出制御用CPU120は、図14-9、図14-10(A)～(B)に示すように、9ラウンドのラウンド遊技が終了して最終ラウンドである10ラウンドのラウンド遊技を開始するタイミングT1に保留内連荘予告を開始する。

【0762】

保留内連荘予告が実行されると、画像表示装置5の第2表示領域20SH52には、図14-10(B)に示すように、大当り遊技状態におけるラウンド遊技が進行しているこ

10

20

30

40

50

とに対応する大当たり中背景映像の前面側に、保留内連荘予告のエフェクト映像が表示される。図14-10(B)に示す例では、保留内連荘予告のエフェクト映像として、「炎」のエフェクト映像20SHEが表示されている。

【0763】

ここで、図14-10(B)に示す例では、獲得数表示20SHKに用いられている特定文字「0」の特定領域の背面側にエフェクト映像の「炎」の線が重なっているが、特定領域が「白色」で表示されているため、特定領域からエフェクト映像が視認不可能である。そのため、特定領域においてエフェクト映像の「炎」の線が特定文字「0」を形成する線と同化しておらず、特定文字「0」がアラビア数字の「0」として正確に認識することができる。

10

【0764】

そして、図14-9、図14-10(B)～(C)に示すように、最終ラウンドのラウンド遊技を終了してエンディング演出を開始するタイミングT2になると、演出制御用CPU120は、保留内連荘予告を終了してエンディング演出を開始する。エンディング演出が開始されると、画像表示装置5における第1表示領域20SH51において、エンディング背景映像の表示を所定の明度で開始する。図14-10(C)に示す例では、第1表示領域20SH51において、画面奥から桜吹雪が舞うエンディング背景映像が表示されている。また、エンディング背景映像の前面には、大当たり遊技状態が終了することに対応して「大当たり終了」との文字が表示されている。

【0765】

ここで、演出制御用CPU120は、タイミングT2にエンディング背景映像の表示が開始する前に、保留内連荘予告を終了している。したがって、エンディング背景映像が表示されているときには、保留内連荘予告のエフェクト映像20SHEは表示されない。換言すれば、保留内連荘予告のエフェクト映像20SHEは、エンディング背景映像が表示されていないときに表示される。

20

【0766】

エンディング背景映像は、少なくとも第1表示領域20SH51において表示される映像であればよく、図14-10(D)に示すように、第1表示領域20SH51と第2表示領域20SH52とに跨って表示されることがあってもよい。図14-10(D)に示す例では、エンディング背景映像として表示されている桜吹雪が画面全体に舞っている。

30

【0767】

そして、図14-9、図14-10(D)～(E)に示すように、リザルト表示を開始するタイミングT3になると、演出制御用CPU120は、エンディング背景映像の明度を所定の明度よりも暗い特定の明度に落とし、エンディング背景映像の進行を一時停止させて静止画として表示する。そして、演出制御用CPU120は、エンディング背景映像の前面側に、エンディング背景映像の静止画の特定の明度よりも明るい明度でリザルト表示20SHREを表示する。図14-10(E)に示す例では、舞っていた桜吹雪が静止し、リザルト表示20SHREが白色の文字で表示されている。

【0768】

前述のとおり、リザルト表示20SHREに用いられる特定文字は、特定領域20SHI5が透明の表示で表示されている。したがって、リザルト表示20SHREに用いられる特定文字は、特定領域20SHI5からエンディング背景映像が視認可能である。

40

【0769】

なお、リザルト表示20SHREに用いられる文字は、図14-10(A)、(B)、(E)に示すように、獲得数表示20SHKに用いられる文字よりも大きいサイズの文字である。また、リザルト表示20SHREは、少なくとも第1表示領域20SH51において表示されればよく、図14-10(E)に示すように、第1表示領域20SH51と第2表示領域20SH52とに跨って表示されることがあってもよい。

【0770】

(エンディング背景映像による設定示唆)

50

図14-11は、エンディング背景映像による設定示唆演出の演出態様の一例を示す図である。

【0771】

上述したように、パチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当りの当選確率が変わる構成とされている。具体的には、図6に示す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を用いることにより、大当りの当選確率が変わるようになっている。設定値は「1」～「6」の6段階からなり、「1」が最も出玉率が低く、「1」、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」の順に値が大きくなるほど出玉率が高くなる。即ち、設定値として「1」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低く、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」の順に値が大きくなるほど有利度が段階的に高くなる。この実施の形態では、設定値「1」～「3」を「低設定」と称し、設定値「4」～「6」を「高設定」と称する。

10

【0772】

特徴部20SHの第3の形態に関するパチンコ遊技機1では、設定値を変更可能に構成されると共に、設定値を示唆する設定示唆演出として、上述したエンディング背景映像を表示可能に構成されている。例えば、演出制御用CPU120は、設定値が低設定であるときに、図14-11(A)に示すように、画面奥から桜吹雪が舞うエンディング背景映像を表示する。一方、演出制御用CPU120は、設定値が高設定であるときに、図14-11(B)に示すように、左右の満開の桜の木から大量の桜吹雪が舞うエンディング背景映像を表示する。

20

【0773】

なお、エンディング背景映像による設定示唆は、設定値が低設定であるか高設定であるかを確定的に示唆するものでなくてもよい。例えば、設定値が低設定であるときに、十分に低い割合で図14-11(B)に示す態様のエンディング背景映像を表示することがあってもよいし、設定値が高設定であるときに、十分に低い割合で図14-11(A)に示す態様のエンディング背景映像を表示することがあってもよい。

【0774】

また、エンディング背景映像は、遊技者にとって最も有利度が高い設定値「6」であるときと設定値「6」でないときとで演出態様が異なってもよい。また、エンディング背景映像は、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演出態様が異なってもよい。

30

【0775】

ここで、上述した保留内連荘予告は、大当たり信頼度を予告する複数種類の予告演出のうちの1つであるが、保留内連荘予告による設定示唆演出は実行しない。

【0776】

以上説明したように、特徴部20SHの第3の形態に関するパチンコ遊技機1は、大当たり遊技状態に制御可能である。そして、パチンコ遊技機1は、画像表示装置5を備える。画像表示装置5の表示領域は、第1表示領域20SH51と、第1表示領域20SH51の周りの領域であって第1表示領域20SH51よりも狭い第2表示領域20SH52と、を含む。そして、画像表示装置5は、第1表示領域20SH51と第2表示領域20SH52とにおいて、大当たり遊技状態におけるラウンド遊技が進行していることに対応する大当たり中背景映像を表示可能である。また、画像表示装置5は、少なくとも第1表示領域20SH51において、大当たり遊技状態が終了することに対応するエンディング背景映像を表示可能である。また、画像表示装置5は、エンディング背景映像が表示されていないときに、第2表示領域20SH52において、大当たり中背景映像の前面側に、記憶されている保留情報に対応して大当たり遊技状態に制御されることを示唆する保留内連荘予告のエフェクト映像20SHEを表示可能である。また、画像表示装置5は、第2表示領域20SH52において、大当たり中背景映像の前面側に、付与された賞球数に関する獲得数表示20SHKを表示可能である。また、画像表示装置5は、エンディング背景映像が表示されているときに、少なくとも第1表示領域20SH51において、エンディング背景映像

40

50

の前面側に、大当り遊技状態において付与された総賞球数を報知するリザルト表示 20 S H R E を表示可能である。リザルト表示 20 S H R E に用いられる文字は、獲得数表示 20 S H K に用いられる文字よりも大きいサイズの文字である。獲得数表示 20 S H K 及びリザルト表示 20 S H R E に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含む。そして、獲得数表示 20 S H K に用いられる特定文字は、特定領域から大当り中背景映像及び保留内連荘予告のエフェクト映像 20 S H R E が視認不可能である。一方、リザルト表示 20 S H R E に用いられる特定文字は、特定領域 20 S H I 5 からエンディング背景映像が視認可能である。

【0777】

このような構成によれば、特定文字を含む獲得数表示 20 S H K を大当り中背景映像や保留内連荘予告のエフェクト映像 20 S H E との関係において好適に表示することができ、特定文字を含むリザルト表示 20 S H R E をエンディング背景映像との関係において好適に表示することができる。例えば、遊技者は、大当り遊技状態における賞球数を確認するとき、獲得数表示 20 S H K を確認するが、獲得数表示 20 S H K は狭い第 2 表示領域 20 S H 5 2 において小さいサイズの文字で表示され、保留内連荘予告のエフェクト映像 20 S H E とも重なることがあることから、特定文字の特定領域から大当り中背景映像や保留内連荘予告のエフェクト映像 20 S H E が見えてしまうと特定文字が本来の文字と異なる文字に見えてしまう可能性があるところ、特定文字の特定領域から大当り中背景映像や保留内連荘予告のエフェクト映像 20 S H E が視認不可能とすることにより、特定文字を正確に認識させることができる。一方、リザルト表示 20 S H R E は、広い第 1 表示領域 20 S H 5 1 において大きいサイズの文字で表示され、保留内連荘予告のエフェクト映像 20 S H E とも重なることがないことから、特定文字の特定領域からエンディング背景映像を視認可能とすることにより、第 1 表示領域 20 S H 5 1 という目立つ表示位置において、エンディング背景映像を少しでも見せることが可能となる。

【0778】

また、上述したように、パチンコ遊技機 1 は、大当り当選確率が異なる複数種類の設定値「1」～「6」のうちのいずれかの設定値を設定可能である。そして、画像表示装置 5 は、設定された設定値を示唆する態様でエンディング背景映像を表示可能である。保留内連荘予告のエフェクト映像 20 S H R E は、大当り信頼度を予告する複数種類の予告演出のうちの 1 つであるが、保留内連荘予告による設定示唆演出は実行しない。

【0779】

このような構成によれば、エンディング背景映像による設定示唆演出が実行される可能性があるため、リザルト表示 20 S H R E に用いられる特定文字の特定領域 20 S H I 5 からエンディング背景映像が視認可能であることの意義が高まる。

【0780】

また、上述したように、画像表示装置 5 は、所定の明度でエンディング背景映像の表示を開始する。そして、画像表示装置 5 は、リザルト表示 20 S H R E の表示を開始するタイミング T 3 において、所定の明度よりも暗い特定の明度でエンディング背景映像を一時停止させて表示すると共に、特定の明度よりも明るい明度でリザルト表示 20 S H R E を表示する。

【0781】

このような構成によれば、リザルト表示 20 S H R E の視認性を高めることができる。

【0782】

(特徴部 20 S H の第 4 の形態に関する説明)

次に、特徴部 20 S H の第 4 の形態に関する遊技機について、図 14-12～図 14-16 を参照して説明する。特徴部 20 S H の第 4 の形態に関するパチンコ遊技機 1 では、確変状態における S T 回数の残回数に関する残回数表示と、残回数表示によって示される残回数が所定回数となるときに、その所定回数を報知する残回数報知表示と、を表示可能である。残回数表示及び残回数報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含む。残回数表示に用いられる特定文字は、特

10

20

30

40

50

定領域からＳＴ中背景映像が視認不可能である。残回数報知表示に用いられる特定文字は、特定領域からＳＴ中背景映像が視認可能である。

【０７８３】

以下、このような特徴を有する特徴部２０ＳＨの第４の形態に関するパチンコ遊技機１について説明する。なお、上述した部分と同様の部分については説明を省略する。

【０７８４】

（特徴部２０ＳＨの第４の形態に関連する背景技術）

図１４－１２は、特徴部２０ＳＨの第４の形態に関連する背景技術を示す図である。

【０７８５】

パチンコ遊技機は、基本的に、確変状態や時短状態、大当り遊技状態等の遊技者にとって有利な状態と、通常状態と、を比較すると、有利な状態で遊技を行う期間よりも通常状態で遊技を行う期間の方が長くなるように設計されている。

【０７８６】

例えば、パチンコ遊技機では、第１特図ゲームであるか第２特図ゲームであるかにかかわらず、上限数の保留情報が記憶されているときには、上限数の保留情報が記憶されていないときよりも、可変表示時間が短い短縮変動が実行され易い。そして、時短制御を伴う確変状態では、可変入賞球装置が開放状態に変化することから通常状態よりも入賞が発生し易いことから、通常状態よりも短縮変動が実行され易く、通常状態よりも速く遊技を進行させることが可能である。そのため、時短制御を伴う確変状態で遊技を行う期間よりも通常状態で遊技を行う期間の方が長くなる。

【０７８７】

確変制御は、大当り遊技状態の終了後に、所定のＳＴ回数の特図ゲームが実行されるときと、可変表示の表示結果が「大当り」となるときとのうち、いずれかの条件が先に成立したときに終了する。したがって、確変制御が行われているときに可変表示の表示結果が「大当り」とならなかった場合であっても、所定のＳＴ回数の特図ゲームを消化した場合には、確変制御は終了する。なお、所定のＳＴ回数は、例えば、７０回である。

【０７８８】

また、時短制御が行われることにより、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示時間は、時短制御が行われていないときに比べて短縮される。時短制御は、大当り遊技状態の終了後に、所定の時短回数の特図ゲームが実行されるときと、可変表示の表示結果が「大当り」となるときとのうち、いずれかの条件が先に成立したときに終了する。したがって、時短制御が行われているときに可変表示の表示結果が「大当り」とならなかった場合であっても、所定の時短回数の特図ゲームを消化した場合には、時短制御は終了する。なお、所定の時短回数は、例えば、７０回である。

【０７８９】

なお、ＳＴ回数の設定値と時短回数の設定値とを異なる値としてもよい。

【０７９０】

パチンコ遊技機は、確変状態に制御されているときに、図１４－１２（Ａ）に示すように、確変状態におけるＳＴ回数の残回数に関する残回数表示を表示することがある。図１４－１２（Ａ）に示す例では、ＳＴ回数の残回数が３０回であることに対応して「残り３０回」との残回数表示が表示されている。

【０７９１】

残回数表示には、ＳＴ回数の残回数を表示するための数字と、残回数表示であることを認識させるための数字以外の文字と、が用いられる。残回数表示に用いられる数字は、例えば、アラビア数字、ローマ数字、漢数字等である。図１４－１２（Ａ）に示す残回数表示は、残回数表示であることを認識させるための「残り」、「回」との文字と、ＳＴ回数の残回数を表示するための「３０」との数字と、が用いられている。

【０７９２】

残回数表示に用いられる文字の中にも、特定領域が形成される特定文字がある。

【０７９３】

10

20

30

40

50

また、パチンコ遊技機は、確変状態に制御されているときに、図14-12(A)に示すように、画像表示装置の表示領域の全体に、確変状態に対応するST中背景映像を表示する。図14-12(A)に示す例では、画面がひび割れたような態様のST中背景映像が表示されている。ST中背景映像は、確変状態において画像表示装置に表示される他の表示よりも背面側に表示される映像である。ST中背景映像には、アニメーションの絵やエフェクトを表現している線が多く含まれる。

【0794】

残回数表示は、画像表示装置の表示領域における飾り図柄の可変表示の視認性を阻害しない端の領域に小さく表示される。ST中背景映像が経時的に変化すると、残回数表示の背面にST中背景映像の線が重なることがある。そして、残回数表示に特定文字が表示されている場合、図14-12(A)の二点鎖線で囲んだアラビア数字の「0」の部分のように、特定文字の特定領域の背面にST中映像の線が重なると、ST中背景映像の線が特定文字を形成する線と同化して、特定文字が本来の文字と異なる文字に見えてしまうことがある。

10

【0795】

図14-12(B)は、図14-12(A)において二点鎖線で囲まれたアラビア数字の「0」の部分の拡大図である。図14-12(A)、(B)に示す例では、残回数表示に用いられている特定文字「0」の特定領域の背面にST中背景映像の線が重なっており、ST中背景映像の線が特定文字「0」を形成する線と同化して、特定文字「0」がアラビア数字の「0」ではなくアラビア数字の「8」に見えている。

20

【0796】

このように、残回数表示の文字が本来の文字と異なる文字に誤認されると、確変状態におけるST回数の残回数を正確に認識させることができない。しかしながら、例えば、特定文字の特定領域にST中背景映像の線が重ならないように、ST中背景映像の線の位置を調整することは困難である。

【0797】

特徴部20SHの第4の形態は、このような背景に鑑みてなされたものであり、以下、特徴部20SHの第4の形態について説明する。

【0798】

(特徴部20SHの第4の形態における残回数表示)

30

図14-13は、特徴部20SHの第4の形態における残回数表示に用いられるアラビア数字の表示態様の一例を示す図である。

【0799】

特徴部20SHの第4の形態では、残回数表示に用いられるアラビア数字のうち、特定文字に該当する「0」、「4」、「6」、「8」、「9」の特定領域20SHI6が、透明でない表示態様であって、文字を形成する線20SHS6の表示態様と異なる表示態様で表示されている。図14-13に示す例では、残回数表示に用いられるアラビア数字の線20SHS6の色が「黒色」であるのに対し、特定文字に該当する「0」、「4」、「6」、「8」、「9」の特定領域20SHI6が「白色」で表示されており、ST中背景映像の前面に表示されたときに、特定領域20SHI6からST中背景映像が視認不可能となる。

40

【0800】

また、特定領域20SHI6の表示態様は、もじを形成する線20SHS6の色と異なる色に限定されるものではなく、特定領域20SHI6と文字を形成する線20SHS6とを正確に識別できる程度に、文字を形成する線20SHS6の表示態様に対してコントラストが高い表示態様であればよい。

【0801】

例えば、特定領域20SHI6の色が、文字を形成する線20SHS6の色に対してコントラストが高い色であればよい。その場合、特定領域20SHI6の明るさは、文字を形成する線20SHS6の明るさに対してコントラストが低い明るさであってもよい。ま

50

た、その場合、特定領域 20SHI6 の質感は、文字を形成する線 20SHS6 の質感に対してコントラストが低い質感であってもよい。また、その場合、特定領域 20SHI6 のテクスチャは、文字を形成する線 20SHS6 のテクスチャに対してコントラストが低いテクスチャであってもよい。

【0802】

また、例えば、特定領域 20SHI6 の明るさが、文字を形成する線 20SHS6 の明るさに対してコントラストが高い明るさであればよい。その場合、特定領域 20SHI6 の色は、文字を形成する線 20SHS6 の色に対してコントラストが低い色であってもよい。また、その場合、特定領域 20SHI6 の質感は、文字を形成する線 20SHS6 の質感に対してコントラストが低い質感であってもよい。また、その場合、特定領域 20SHI6 のテクスチャは、文字を形成する線 20SHS6 のテクスチャに対してコントラストが低いテクスチャであってもよい。

10

【0803】

また、例えば、特定領域 20SHI6 の質感が、文字を形成する線 20SHS6 の質感に対してコントラストが高い質感であればよい。その場合、特定領域 20SHI6 の色は、文字を形成する線 20SHS6 の色に対してコントラストが低い色であってもよい。また、その場合、特定領域 20SHI6 の明るさは、文字を形成する線 20SHS6 の明るさに対してコントラストが低い明るさであってもよい。また、その場合、特定領域 20SHI6 のテクスチャは、文字を形成する線 20SHS6 のテクスチャに対してコントラストが低いテクスチャであってもよい。

20

【0804】

また、例えば、特定領域 20SHI6 のテクスチャが、文字を形成する線 20SHS6 のテクスチャに対してコントラストが高いテクスチャであればよい。その場合、特定領域 20SHI6 の色は、文字を形成する線 20SHS6 の色に対してコントラストが低い色であってもよい。また、その場合、特定領域 20SHI6 の明るさは、文字を形成する線 20SHS6 の明るさに対してコントラストが低い明るさであってもよい。また、その場合、特定領域 20SHI6 の質感は、文字を形成する線 20SHS6 の質感に対してコントラストが低い質感であってもよい。

【0805】

残回数表示に用いられる文字のうち、ST 回数の残回数を表示するためのアラビア数字以外の数字や、残回数表示であることを認識させるための数字以外の文字のうちの特定文字も、図 14-13 に示すアラビア数字のように、特定領域が、透明でない表示態様であって、文字を形成する線の表示態様と異なる表示態様で表示される。

30

【0806】

(特徴部 20SH の第 4 の形態における残回数報知表示)

図 14-14 は、特徴部 20SH の第 4 の形態における残回数報知表示に用いられるアラビア数字の表示態様の一例を示す図である。

【0807】

パチンコ遊技機 1 は、残回数表示によって示される残回数が所定回数となるときに、その所定回数を報知する残回数報知表示を表示する。

40

【0808】

残回数報知表示には、残回数表示によって示される残回数が所定回数となるときに、その所定回数を表示するための数字と、残回数報知表示であることを認識させるための数字以外の文字と、が用いられる。残回数報知表示に用いられる数字は、例えば、アラビア数字、ローマ数字、漢数字等である。

【0809】

残回数報知表示は、図 14-14 に示すように、透過率が異なる複数種類の態様で表示される。図 14-14 (A) に示す残回数報知表示は、残回数報知表示の文字を形成する線の領域が透過しておらず、線の領域から文字の背景が見えない表示態様である。図 14-14 (B) に示す残回数報知表示は、残回数報知表示の文字を形成する線の領域が透過

50

しており、線の領域から文字の背景が見える表示態様である。

【0810】

また、残回数報知表示は、立体文字で表示される。文字の背景が見えない表示態様では、立体文字を形成する線の領域は、文字を表現する領域20SHS71と、立体文字の奥行きを表現する領域20SHS72Aと、を含む。文字の背景が透過して見える表示態様では、文字を表現する領域20SHS71が透過して表示されることにより、文字の背景が見えない表示態様では立体文字の奥行きを表現する領域20SHS72Aとして表示されていた領域が、立体文字の底面を表現する領域20SHS72Bとして表示される。

【0811】

このような立体文字の中にも、特定文字に該当する文字がある。図14-14に示す例では、残回数報知表示に用いられる立体のアラビア数字のうち、特定文字に該当する「0」、「4」、「6」、「8」、「9」の特定領域20SHI7が、透明の表示態様で表示されており、ST中背景映像の前面に表示されたときに、特定領域20SHI7からST中背景映像が視認可能となる。

10

【0812】

残回数報知表示の特定領域20SHI7は、図14-14に示すように、残回数報知表示が透過しない態様で表示されるときと透過する態様で表示されるときとで異なる。図14-14に示す例では、残回数報知表示が透過しない態様で表示されており、文字を形成する線の領域が文字の奥行きを表現する領域20SHS72Aを含んでいるため、文字を表現する領域20SHS71の内周のアウトラインと、その内周側に位置する文字の奥行きを表現する領域20SHS72Aのアウトラインと、によって囲まれた領域が特定領域20SHI7となる。一方、図14-14(B)に示す例では、残回数報知表示が透過する態様で表示されており、文字を表現する領域20SHS71が透過して表示されることから、立体文字の底面を表現する領域20SHS72Bの内周のアウトラインによって囲まれる領域が特定領域20SHI7となる。

20

【0813】

(特徴部20SHの第4の形態における残回数表示の見え方)

図14-15(A)は、特徴部20SHの第4の形態における残回数表示の見え方を示す図である。図14-15(B)は、図14-15(A)において二点鎖線で囲まれたアラビア数字の「0」の部分の拡大図である。

30

【0814】

図14-15(A)、(B)に示す例では、残回数表示20SHSTに用いられている特定文字「0」の特定領域の背面にST中背景映像の線が重なっているが、特定領域20SHI6が「白色」で表示されているため、特定領域20SHI6からST中背景映像が視認不可能である。そのため、特定領域20SHI6においてST中背景映像の線20SHHS2と同化しておらず、特定文字「0」がアラビア数字の「0」として正確に認識することができる。

【0815】

画像表示装置5には、残回数表示20SHSTのほかにも、獲得数表示20SHKと、右打ち表示20SHMと、確変状態に制御されていることを認識させるための確変表示20SHRUと、が表示されている。獲得数表示20SHK、右打ち表示20SHM、確変表示20SHRUも、残回数表示20SHSTと同様に、画像表示装置5の表示領域における飾り図柄の視認性を阻害しない端の領域に小さく表示される。

40

【0816】

獲得数表示20SHK、右打ち表示20SHM、確変表示20SHRUに用いられる文字は、残回数表示20SHST及び残回数報知表示に用いられる文字と同じ種類の文字と、残回数表示20SHST及び残回数報知表示に用いられる文字と異なる種類の文字と、を含んでいてもよい。この実施の形態では、残回数表示20SHST及び残回数報知表示20SHSTHの文字には、図14-17に示すように「数字」と「平仮名」と「漢字」が用いられている。一方、確変表示20SHRUには、残回数表示20SHST及び残回

50

数報知表示 20SHSTH に用いられる文字と異なる種類の文字である「アルファベット」が用いられている。また、獲得数表示 20SHK には、残回数表示 20SHST 及び残回数報知表示 20SHSTH に用いられる文字と同じ種類の文字である「数字」と、残回数表示 20SHST 及び残回数報知表示 20SHSTH に用いられる文字と異なる種類の文字である「片仮名」と、が用いられている。また、右打ち表示 20SHM には、残回数表示 20SHST 及び残回数報知表示 20SHSTH に用いられる文字と同じ種類の文字である「平仮名」と「漢字」と、残回数表示 20SHST 及び残回数報知表示 20SHSTH に用いられる文字と異なる種類の文字である「記号」と、が用いられている。

【0817】

獲得数表示 20SHK、右打ち表示 20SHM、確変表示 20SHRU に用いられる文字の中にも、その文字の種類にかかわらず、特定文字に該当する文字がある。獲得数表示 20SHK、右打ち表示 20SHM、確変表示 20SHRU に用いられる特定文字の特定領域も、残回数表示 20SHST の特定領域 20SHI6 と同様に、透明でない表示態様であって、文字を形成する線 20SHS6 の表示態様と異なる表示態様で表示されるため、特定領域 20SHI6 から ST 中背景映像が視認不可能である。

【0818】

(特徴部 20SH の第 4 の形態における残回数表示と残回数報知表示の演出動作例)

図 14-16 は、特徴部 20SH の第 4 の形態における可変表示と残回数報知表示の表示態様の変化との関係の一例を示す説明図である。図 14-17 は、特徴部 20SH の第 1 の形態における残回数表示と残回数報知表示の演出動作例を示す図である。

【0819】

図 14-17 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の第 2 表示領域 20SH51 において残回数表示 20SHST を表示する。図 14-17 (A) ~ (B) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、可変表示が実行される度に、残回数表示 20SHST の ST 回数の残回数を表示するための数字を 1 減算させて表示する。

【0820】

図 14-16、図 14-17 (A) ~ (B) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、残回数表示によって示される残回数が所定回数となる可変表示が開始されるときに、その所定回数を報知する残回数報知表示 20SHSTH を、透過しない表示態様で表示を開始する。例えば、演出制御用 CPU 120 は、残回数表示によって示される残回数が 60 回、50 回、40 回、30 回、20 回、10 回となる可変表示が開始されるときに、その回数を報知する残回数報知表示 20SHSTH の表示を、透過しない表示態様で表示を開始する。図 14-17 (B) ~ (D) に示すように、残回数報知表示 20SHSTH に用いられる文字は、残回数表示 20SHST に用いられる文字よりも大きいサイズの文字である。また、図 14-17 に示す例では、残回数報知表示 20SHSTH が表示されているときに獲得数表示 20SHK も表示されているが、残回数報知表示 20SHSTH は、獲得数表示 20SHK が表示される表示領域とは異なる表示領域において表示されている。そして、図 14-16、図 14-17 (B) ~ (C) に示すように、残回数報知表示 20SHSTH の表示を開始してから第 1 期間が経過したとき、演出制御用 CPU 120 は、残回数報知表示 20SHSTH の表示態様を、透過しない表示態様から透過する表示態様に変化させる。そして、図 14-16、図 14-17 (B) ~ (E) に示すように、残回数報知表示 20SHSTH の表示態様を変化させてから第 2 期間が経過したとき、演出制御用 CPU 120 は、残回数報知表示 20SHSTH の表示を終了する。

【0821】

ここで、パチンコ遊技機 1 は、可変表示時間が異なる複数種類の変動パターンに基づく可変表示を実行可能である。

【0822】

残回数報知表示 20SHSTH は、残回数表示によって示される残回数が所定回数となるときに、その所定回数を報知するための表示である。したがって、残回数報知表示 20SHSTH が複数回の可変表示に跨って表示されると、ST 回数の残回数を誤認させてし

10

20

30

40

50

まう可能性がある。

【0823】

そこで、この実施の形態では、一の可変表示において残回数報知表示20SHSTHを終了することができるように、残回数報知表示20SHSTHを透過しない表示態様で表示する第1期間と残回数報知表示20SHSTHを透過する表示態様で表示する第2期間との合計期間が、可変表示時間が最も短い種類の変動パターンの可変表示時間よりも短くなるように設定されている。

【0824】

このような構成によれば、図14-16に示すように、残回数表示によって示される残回数が所定回数となる可変表示において、いずれの種類の変動パターンに基づく可変表示が実行されても、その一の可変表示において残回数報知表示20SHSTHの表示を終了することができる。

【0825】

ここで、第1表示領域20SH51は、上述した「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rを含んでいる。一方、残回数報知表示20SHSTHは、少なくとも第1表示領域20SH51における各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、識別情報の前面側に表示される。したがって、透過しない残回数報知表示20SHSTHが表示されているときに可変表示の表示結果が導出表示されると、表示結果を認識させることができない可能性がある。

【0826】

そこで、この実施の形態では、可変表示の表示結果を認識させることができるように、残回数報知表示20SHSTHを透過しない表示態様で表示する第1期間が、可変表示時間が最も短い種類の変動パターンの可変表示における表示結果が導出されるタイミングよりも前に終了するように設定されている。

【0827】

このような構成によれば、図14-16に示すように、残回数表示によって示される残回数が所定回数となる可変表示において、いずれの種類の変動パターンに基づく可変表示が実行されても、可変表示の表示結果を好適に認識させることができる。

【0828】

図14-17(D)に示す例では、可変表示の表示結果が導出されているときに残回数報知表示20SHSTHが表示されているが、残回数報知表示20SHSTHの表示態様が透過する表示態様に変化しているので、残回数報知表示20SHSTHの文字を形成する線の領域から文字の背景にある識別情報を視認することができる。

【0829】

なお、この実施の形態では、可変表示の表示結果が導出表示されているときに残回数報知表示20SHSTHが透過する表示態様で表示されるように、残回数報知表示20SHSTHの表示態様の変化を制御しているが、残回数表示20SHSTによって示される残回数が所定回数となる可変表示において擬似連演出が実行される場合、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させるときに、残回数報知表示20SHSTHを透過する表示態様で表示するようにしてもよい。

【0830】

以上説明したように、特徴部20SHの第4の形態に関するパチンコ遊技機1は、通常状態よりも速く遊技を進行させることが可能な時短制御を伴う確変状態に制御可能である。そして、パチンコ遊技機1は、画像表示装置5を備える。画像表示装置5の表示領域は、第1表示領域20SH51と、第1表示領域20SH51の周りの領域であって第1表示領域20SH51よりも狭い第2表示領域20SH52と、を含む。そして、画像表示装置5は、第1表示領域20SH51と第2表示領域20SH52とにおいて、ST中背景映像を表示可能である。また、画像表示装置5は、第2表示領域20SH52において、ST中背景映像の前面側に、確変状態におけるST回数の残回数に関する残回数表示20SHSTを表示可能である。また、画像表示装置5は、少なくとも第1表示領域20S

10

20

30

40

50

H51において、ST中背景映像の前面側に、残回数表示によって示される残回数が所定回数となるときに、その所定回数を報知する残回数報知表示20SHSTHとして、残回数表示20SHSTによって示される残回数が60回となるときに「60」を報知する残回数報知表示20SHSTHと、残回数表示20SHSTによって示される残回数が50回となるときに「50」を報知する残回数報知表示20SHSTHと、を表示可能である。そして、残回数表示20SHSTは、可変表示が実行される度に更新される。一方、残回数報知表示20SHSTHは、表示を開始してから所定期間が経過したときに表示を終了する。残回数報知表示20SHSTHに用いられる文字は、残回数表示20SHSTに用いられる文字よりも大きいサイズの文字である。残回数表示20SHST及び残回数報知表示20SHSTHに用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域を含む。そして、残回数表示20SHSTに用いられる特定文字は、特定領域20SHI6からST中背景映像が視認不可能である。一方、残回数報知表示20SHSTHに用いられる特定文字は、特定領域20SHI7からST中背景映像が視認可能である。

【0831】

このような構成によれば、特定文字を含む残回数表示20SHSTや残回数報知表示20SHSTHを、ST中背景映像との関係において好適に表示することができる。例えば、遊技者は、確変状態におけるST回数の残回数を確認するとき、残回数表示20SHSTを確認するが、残回数表示20SHSTは狭い第2表示領域20SH52において小さいサイズの文字で表示されており、特定文字の特定領域20SHI6からST中背景映像が見えてしまうと特定文字が本来の文字と異なる文字に見えてしまう可能性があるところ、特定文字の特定領域20SHI6からST中背景映像が視認不可能とすることにより、特定文字を正確に認識させることができる。また、残回数報知表示20SHSTHは、残回数表示20SHSTのように常時表示されるものではなく、残回数表示20SHSTによって示される残回数が所定回数となることについて、遊技者に注意喚起する意味で所定期間に限って表示されるものであり、広い第1表示領域20SH51において大きいサイズの文字で表示されることから、特定文字の特定領域20SHI7からST中背景映像が視認可能とすることにより、第1表示領域20SH51という目立つ表示位置において、ST中背景映像を少しでも見せることが可能となる。

【0832】

また、上述したように、画像表示装置5は、残回数報知表示20SHSTHに用いられる文字を、文字を形成する線の部分から背面の画像が透過して視認しうる透過する表示態様で表示可能である。

【0833】

このような構成によれば、残回数報知表示20SHSTHを表示しているときに背景の画像を視認させることができるため、遊技者に対して不要なストレスを与えないようにすることができる。

【0834】

また、上述したように、第1表示領域20SH51は、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rを含む。そして、画像表示装置5は、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の前面側に、残回数報知表示20SHSTHを表示可能である。

【0835】

このような構成によれば、残回数報知表示20SHSTHを表示しているときに飾り図柄の可変表示を視認させることができるため、遊技者に対して不要なストレスを与えないようにすることができる。

【0836】

また、上述したように、画像表示装置5は、可変表示の表示結果が導出表示されている場合、残回数報知表示20SHSTHを透過する表示態様で表示する。

【0837】

このような構成によれば、残回数報知表示20SHSTHを表示しているときに可変表

10

20

30

40

50

示の表示結果が導出表示されても、可変表示の表示結果を認識させることができる。

【0838】

また、上述したように、画像表示装置5は、付与された賞球数に関する獲得数表示20SHKを表示可能である。そして、画像表示装置5は、獲得数表示20SHKが表示される表示領域とは異なる表示領域において、残回数報知表示20SHSTHを表示する。

【0839】

このような構成によれば、残回数報知表示20SHSTHが表示されることに起因して、獲得数表示20SHKの視認性が低下することを防止することができる。

【0840】

上記説明では、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み合わ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にも本発明を適用可能である。

【0841】

(特徴部20SHに係る手段の説明)

(1) 特徴部20SHの第1の形態に係る遊技機は、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って(例えば、パチンコ遊技機1は、大当り遊技状態に制御可能であること等)、表示手段(例えば、パチンコ遊技機1は、画像表示装置5を備えること等)、を備え、前記表示手段の表示領域は、第1表示領域と、該第1表示領域の周りの領域であって該第1表示領域よりも狭い第2表示領域と、を含み(例えば、画像表示装置5の表示領域は、第1表示領域20SH51と、第1表示領域20SH51の周りの領域であって第1表示領域20SH51よりも狭い第2表示領域20SH52と、を含むこと等)、前記表示手段は、前記第1表示領域と前記第2表示領域とにおいて、前記有利状態に対応する背景映像を表示可能であり(例えば、画像表示装置5は、第1表示領域20SH51と第2表示領域20SH52とにおいて、大当り遊技状態に対応する大当り中背景映像を表示可能であること等)、前記第2表示領域において、前記背景映像の前面側に、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、画像表示装置5は、第2表示領域20SH52において、大当り中背景映像の前面側に、付与された賞球数に関する獲得数表示20SHKを表示可能であること等)、少なくとも前記第1表示領域において、前記背景映像の前面側に、遊技用価値の付与量が所定量に到達したことを報知する報知表示として、遊技用価値の付与量が第1所定量に到達したことを報知する第1報知表示と、遊技用価値の付与量が第2所定量に到達したことを報知する第2報知表示と、を表示可能であり(例えば、画像表示装置5は、少なくとも第1表示領域20SH51において、大当り中背景映像の前面側に、大当り遊技状態において付与された賞球数が「キリバン」の数に到達したことを報知する獲得数報知表示20SHKHとして、大当り遊技状態において付与された賞球数が「1000個」に到達したときに「1000オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であり、大当り遊技状態において付与された賞球数が「2000個」に到達したときに「2000オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であること等)、前記付与量表示は、前記有利状態において遊技用価値が付与される度に更新され(例えば、獲得数表示20SHKは、大当り遊技状態において遊技球が賞球として払い出される度に更新されること等)、前記報知表示は、表示を開始してから特定期間が経過したときに表示を終了し(例えば、獲得数報知表示20SHKHは、表示を開始してから所定期間が経過したときに表示を終了すること等)、前記報知表示に用いられる文字は、前記付与量表示に用いられる文字よりも大きいサイズの文字であり(例えば、獲得数報知表示20SHKHに用いられる文字は、獲得数表示20SHKに用いられる文字よりも大きいサイズの文字であること等)、前記付与量表示及び前記報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含み(例えば、獲得数表示20SHK及び獲得数報知表示20SHKHに用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含むこと等)、前記付与量表

10

20

30

40

50

示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認不可能であり（例えば、獲得数表示 20SHK に用いられる特定文字は、特定領域から大当たり中背景映像が視認不可能であること等）、前記報知表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認可能である（例えば、獲得数報知表示 20SHKH に用いられる特定文字は、特定領域から大当たり中背景映像が視認可能であること等）、ことを特徴とする。

【0842】

このような構成によれば、特定文字を含む付与量表示や報知表示を、背景映像との関係において好適に表示することができる。例えば、遊技者は、有利状態において付与された遊技用価値の付与量を確認するとき、付与量表示を確認するが、付与量表示は狭い第2表示領域において小さいサイズの文字で表示されており、特定文字の特定領域から背景映像が見えてしまうと特定文字が本来の文字と異なる文字に見えてしまう可能性があるところ、特定文字の特定領域から背景映像が視認不可能とすることにより、特定文字を正確に認識させることができる。また、報知表示は、付与量表示のように有利状態において常時表示されるものではなく、有利状態において付与された遊技用価値の付与量が所定量に到達したときに遊技者を祝福する意味で所定期間に限って表示されるものであり、広い第1表示領域において大きいサイズの文字で表示されることから、特定文字の特定領域から背景映像が視認可能とすることにより、第1表示領域という目立つ表示位置において、背景映像を少しでも見せることが可能となる。

【0843】

(2) 上記(1)の遊技機において、前記特定文字は、アラビア数字の0、4、6、8、9を含む（例えば、特定文字は、アラビア数字の「0」、「4」、「6」、「8」、「9」を含むこと等）、ようにしてもよい。

【0844】

このような構成によれば、アラビア数字を用いた付与量表示や報知表示を、背景映像との関係において好適に表示することができる。

【0845】

(3) 上記(1)又は(2)の遊技機において、前記表示手段は、前記付与量表示を表示しているときに、前記報知表示を表示する（例えば、画像表示装置5は、獲得数表示20SHKを表示しているときに、獲得数報知表示20SHKHを表示すること等）、ようにしてもよい。

【0846】

このような構成によれば、報知表示が表示されるときにも、付与量表示により大当たり遊技状態において付与された遊技用価値の付与量を正確に把握することができる。

【0847】

(4) 上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、前記表示手段は、前記第1表示領域と前記第2表示領域とにおいて、前記報知表示を表示可能である（例えば、画像表示装置5は、第1表示領域20SH51と第2表示領域20SH52とにおいて、獲得数報知表示20SHKHを表示可能であること等）、ようにしてもよい。

【0848】

このような構成によれば、報知表示が遊技者の目につきやすくなり、有利状態において付与された遊技用価値の付与量が所定量に到達したことを好適に報知することができる。

【0849】

(5) 上記(1)から(4)のいずれかの遊技機において、前記表示手段は、前記第2表示領域において、前記背景映像の前面側に、前記有利状態に関する特定表示を表示可能であり（例えば、画像表示装置5は、第2表示領域20SH52において、大当たり中背景映像の前面側に、大当たり表示20SHO、飾り図柄表示20SHZ、ラウンド数表示20SHR、右打ち表示20SHMを表示可能であること等）、前記特定表示に用いられる文字は、前記付与量表示及び前記報知表示に用いられる文字と同じ種類の文字と、前記付与量表示及び前記報知表示に用いられる文字と異なる種類の文字と、を含み、いずれの種類の文字も、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含み（例えば

、大当り表示 20SHO、飾り図柄表示 20SHZ、ラウンド数表示 20SHR、右打ち表示 20SHM に用いられる文字は、獲得数表示 20SHK 及び獲得数報知表示 20SHKH に用いられる文字と同じ種類の文字と、獲得数表示 20SHK 及び獲得数報知表示 20SHKH に用いられる文字と異なる種類の文字と、を含み、いずれの種類の文字も、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含むこと等）、前記特定表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認不可能である（例えば、大当り表示 20SHO、飾り図柄表示 20SHZ、ラウンド数表示 20SHR、右打ち表示 20SHM に用いられる特定文字は、特定領域から大当り中背景映像が視認不可能であること等）。

【0850】

このような構成によれば、特定表示についても、特定文字を正確に認識させることができる。

【0851】

(6) 特徴部 20SH の第 2 の形態に係る遊技機は、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って（例えば、大当り遊技状態に制御可能であること等）、表示手段（例えば、パチンコ遊技機 1 は、画像表示装置 5 を備えること等）、を備え、前記表示手段の表示領域は、第 1 表示領域と、該第 1 表示領域の周りの領域であって該第 1 表示領域よりも狭い第 2 表示領域と、を含み（例えば、画像表示装置 5 の表示領域は、第 1 表示領域 20SH51 と、第 1 表示領域 20SH51 の周りの領域であって第 1 表示領域 20SH51 よりも狭い第 2 表示領域 20SH52 と、を含むこと等）、前記表示手段は、前記第 1 表示領域と前記第 2 表示領域とにおいて、前記有利状態に対応する背景映像を表示可能であり（例えば、画像表示装置 5 は、第 1 表示領域 20SH51 と第 2 表示領域 20SH52 とにおいて、大当り遊技状態に対応する大当り中背景映像を表示可能であること等）、前記第 2 表示領域において、前記背景映像の前面側に、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、画像表示装置 5 は、第 2 表示領域 20SH52 において、大当り中背景映像の前面側に、付与された賞球数に関する獲得数表示を表示可能であること等）、少なくとも前記第 1 表示領域において、前記背景映像の前面側に、遊技用価値の付与量が所定量に到達したことを報知する報知表示として、遊技用価値の付与量が第 1 所定量に到達したことを報知する第 1 報知表示と、遊技用価値の付与量が第 2 所定量に到達したことを報知する第 2 報知表示と、を表示可能であり（例えば、画像表示装置 5 は、少なくとも第 1 表示領域 20SH51 において、大当り中背景映像の前面側に、大当り遊技状態において付与された賞球数が「キリバン」の数に到達したことを報知する獲得数報知表示として、大当り遊技状態において付与された賞球数が「1000 個」に到達したときに「1000 オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であり、大当り遊技状態において付与された賞球数が「2000 個」に到達したときに「2000 オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であること等）、前記付与量表示は、前記有利状態において遊技用価値が付与される度に更新され（例えば、獲得数表示は、大当り遊技状態において遊技球が賞球として払い出される度に更新されること等）、前記報知表示は、表示を開始してから特定期間が経過したときに表示を終了し（例えば、獲得数報知表示は、表示を開始してから所定期間が経過したときに表示を終了すること等）、前記報知表示に用いられる文字は、前記付与量表示に用いられる文字よりも大きいサイズの文字であり（例えば、獲得数報知表示に用いられる文字は、獲得数表示に用いられる文字よりも大きいサイズの文字であること等）、前記付与量表示及び前記報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含み（例えば、獲得数表示及び獲得数報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含むこと等）、前記付与量表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認不可能であり（例えば、獲得数表示に用いられる特定文字は、特定領域から大当り中背景映像が視認不可能であること等）、前記報知表示に用いられる特定文字は、前記付与量表示に用いられる特定文字よりも、文字を形成する線の領域の大きさに対する前記特定領域の大きさの割合が小さい（例えば、獲得数報知表示に

10

20

30

40

50

用いられる特定文字は、獲得数表示に用いられる特定文字よりも、文字を形成する線の領域の大きさに対する特定領域の大きさの割合が小さいこと等）、ことを特徴とする。

【0852】

このような構成によれば、特定文字を含む付与量表示や報知表示を、背景映像との関係において好適に表示することができる。例えば、遊技者は、有利状態において付与された遊技用価値の付与量を確認するとき、付与量表示を確認するが、付与量表示は狭い第2表示領域において小さいサイズの文字で表示されており、特定文字の特定領域から背景映像が見えてしまうと特定文字が本来の文字と異なる文字に見えてしまう可能性があるところ、特定文字の特定領域から背景映像が視認不可能とすることにより、特定文字を正確に認識させることができる。

10

【0853】

(7) 上記(6)の遊技機において、前記報知表示に用いられる文字は、立体文字であり(例えば、獲得数報知表示に用いられる文字は、立体文字であること等)、前記立体文字を形成する線の領域は、文字を表現する領域と、文字の奥行きを表現する領域と、を含む、ようにしてもよい。

【0854】

このような構成によれば、報知表示による演出効果を高めることができる。

【0855】

(8) 上記(6)又は(7)の遊技機において、前記報知表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認可能である(例えば、獲得数報知表示に用いられる特定文字は、特定領域20SHI3から大当たり中背景映像が視認可能であること等)、ようにしてもよい。

20

【0856】

このような構成によれば、報知表示は、付与量表示のように有利状態において常時表示されるものではなく、有利状態において付与された遊技用価値の付与量が所定量に到達したときに遊技者を祝福する意味で所定期間に限って表示されるものであり、広い第1表示領域において大きいサイズの文字で表示され、文字を形成する線の領域の大きさに対する特定領域の大きさの割合が小さいことから、特定文字の特定領域から背景映像を視認可能としても文字を誤認させてしまうリスクを抑えることができるだけでなく、特定文字の特定領域から背景映像を視認可能とすることで演出効果を高めることができる。

30

【0857】

(9) 上記(6)又は(7)の遊技機において、前記報知表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認不可能である(例えば、変形例1における獲得数報知表示に用いられる特定文字は、特定領域20SHI4から大当たり中背景映像が視認不可能であること等)、ようにしてもよい。

【0858】

このような構成によれば、獲得数報知表示は、獲得数表示のように大当たり遊技状態において常時表示されるものではなく、大当たり遊技状態において付与された賞球数が「キリバン」の数に到達したときに遊技者を祝福する意味で所定期間に限って表示されるものであり、広い第1表示領域20SH51において大きいサイズの文字で表示され、文字を形成する線の領域の大きさに対する特定領域の大きさの割合が小さいことから、特定文字の特定領域から背景映像を視認不可能としても違和感を抑えることができるだけでなく、特定文字の特定領域から背景映像を視認不可能とすることで文字を誤認させないようにすることができる。

40

【0859】

(10) 上記(1)から(9)のいずれかの遊技機において、前記表示手段は、前記報知表示の態様を特定態様に変化させて可能であり(例えば、画像表示装置5は、獲得数報知表示20SHKHを第1表示領域20SH51に停止させて表示可能であること等)、前記報知表示の態様が前記特定態様に変化してから前記特定期間が経過したときに、該報知表示の態様を前記特定態様とは異なる態様に変化させる(例えば、獲得数報知表示20

50

SHKHが第1表示領域20SH51における停止位置までフレームインさせてから所定期間が経過したときに、獲得数報知表示20SHKHをフレームアウトさせること等)、ようにしてもよい。

【0860】

このような構成によれば、報知表示が表示されときの演出効果を向上させることができる。

【0861】

(11) 上記(10)の遊技機において、前記報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線の領域が複数種類の色で表示され(例えば、特徴部20SHの第2の形態に関する変形例2における獲得数報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線の領域が3色のグラデーションで表示されること等)、前記表示手段は、前記複数種類の色を組み合わせを経時的に変化させて表示可能であり(例えば、画像表示装置5は、獲得数報知表示に用いられる文字の態様を、表示態様A→表示態様B→表示態様C→表示態様D→表示態様E→表示態様F→表示態様G→表示態様A→・・・の順に、経時的に変化させて表示すること等)、前記報知表示が前記特定態様で表示されているときと前記特定態様とは異なる態様で表示されているときとで、前記複数種類の色の変化する速さが異なる(例えば、獲得数報知表示が画像表示装置5の第1表示領域20SH51に停止しているときと、獲得数報知表示が移動(フレームイン・フレームアウト)しているときとで、獲得数報知表示の表示態様が変化する速さが異なること等)、ようにしてもよい。

【0862】

このような構成によれば、報知表示の移動速度に応じて表示態様が変化するため、演出効果を高めることができる。

【0863】

(12) 特徴部20SHの第4の形態に係る遊技機は、通常状態よりも速く遊技を進行させることが可能な特別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、通常状態よりも速く遊技を進行させることが可能な時短制御を伴う確変状態に制御可能であること等)、表示手段(例えば、パチンコ遊技機1は、画像表示装置5を備えること等)、を備え、前記表示手段の表示領域は、第1表示領域と、該第1表示領域の周りの領域であって該第1表示領域よりも狭い第2表示領域と、を含み(例えば、画像表示装置5の表示領域は、第1表示領域20SH51と、第1表示領域20SH51の周りの領域であって第1表示領域20SH51よりも狭い第2表示領域20SH52と、を含むこと等)、前記表示手段は、前記第1表示領域と前記第2表示領域とにおいて、前記特別状態に対応する背景映像を表示可能であり(例えば、画像表示装置5は、第1表示領域20SH51と第2表示領域20SH52とにおいて、ST中背景映像を表示可能であること等)、前記第2表示領域において、前記背景映像の前面側に、前記特別状態における変動回数に関する変動回数表示を表示可能であり(例えば、画像表示装置5は、第2表示領域20SH52において、ST中背景映像の前面側に、確変状態におけるST回数の残回数に関する残回数表示20SHSTを表示可能であること等)、少なくとも前記第1表示領域において、前記背景映像の前面側に、前記変動回数表示の値が所定値となるときに変動回数を報知する回数報知表示として、前記変動回数表示の値が第1所定値となるときに変動回数を報知する第1回数報知表示と、前記変動回数表示の値が第2所定値となるときに変動回数を報知する第2回数報知表示と、を表示可能であり(例えば、画像表示装置5は、少なくとも第1表示領域20SH51において、ST中背景映像の前面側に、残回数表示によって示される残回数が所定回数となるときに、その所定回数を報知する残回数報知表示20SHSTHとして、残回数表示20SHSTによって示される残回数が60回となるときに「60」を報知する残回数報知表示20SHSTHと、残回数表示20SHSTによって示される残回数が50回となるときに「50」を報知する残回数報知表示20SHSTHと、を表示可能であること等)、前記変動回数表示は、可変表示が実行される度に更新され(例えば、残回数表示20SHSTは、可変表示が実行される度に更新されること等)、前記回数報知表示は、表示を開始してから特定期間が経過したときに表示を終了

し（例えば、残回数報知表示 20SHSTH は、表示を開始してから所定期間が経過したときに表示を終了すること等）、前記回数報知表示に用いられる文字は、前記変動回数表示に用いられる文字よりも大きいサイズの文字であり（例えば、残回数報知表示 20SHSTH に用いられる文字は、残回数表示 20SHST に用いられる文字よりも大きいサイズの文字であること等）、前記変動回数表示及び前記回数報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含み（例えば、残回数表示 20SHST 及び残回数報知表示 20SHSTH に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域を含むこと等）、前記変動回数表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認不可能であり（例えば、残回数表示 20SHST に用いられる特定文字は、特定領域 20SHI6 から ST 中背景映像が視認不可能であること等）、前記回数報知表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認可能である（例えば、残回数報知表示 20SHSTH に用いられる特定文字は、特定領域 20SHI7 から ST 中背景映像が視認可能であること等）、ことを特徴とする。

【0864】

このような構成によれば、特定文字を含む変動回数表示や回数報知表示を、背景映像との関係において好適に表示することができる。例えば、遊技者は、特別状態における変動回数を確認するとき、変動回数表示を確認するが、変動回数表示は狭い第2表示領域において小さいサイズの文字で表示されており、特定文字の特定領域から背景映像が見えてしまうと特定文字が本来の文字と異なる文字に見えてしまう可能性があるところ、特定文字の特定領域から背景映像が視認不可能とすることにより、特定文字を正確に認識させることができる。また、回数報知表示は、変動回数表示のように常時表示されるものではなく、変動回数表示によって示される残回数が所定回数となることについて、遊技者に注意喚起する意味で特定期間に限って表示されるものであり、広い第1表示領域において大きいサイズの文字で表示されることから、特定文字の特定領域から背景映像が視認可能とすることにより、第1表示領域という目立つ表示位置において、背景映像を少しでも見せることが可能となる。

【0865】

(13) 上記(12)の遊技機において、前記表示手段は、前記回数報知表示に用いられる文字を、文字を形成する線の領域から背面の画像が透過して視認し得る透過態様で表示可能である（例えば、画像表示装置5は、残回数報知表示 20SHSTH に用いられる文字を、文字を形成する線の部分から背面の画像が透過して視認しうる透過する表示態様で表示可能であること等）。

【0866】

このような構成によれば、回数報知表示を表示しているときに背景の画像を視認させることができるため、遊技者に対して不要なストレスを与えないようにすることができる。

【0867】

(14) 上記(13)の遊技機において、前記第1表示領域は、識別情報の可変表示が行われる可変表示領域を含み（例えば、第1表示領域 20SH51 は、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R を含むこと等）、前記表示手段は、前記可変表示領域において、前記識別情報の前面側に、前記回数報知表示を表示可能である（例えば、画像表示装置5は、飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R において、飾り図柄の前面側に、残回数報知表示 20SHSTH を表示可能であること等）。

【0868】

このような構成によれば、回数報知表示を表示しているときに識別情報の可変表示を視認させることができるため、遊技者に対して不要なストレスを与えないようにすることができる。

【0869】

(15) 上記(14)の遊技機において、前記表示手段は、識別情報が認識可能に表示されている場合、前記回数報知表示を前記透過態様で表示する（例えば、画像表示装置5は、可変表示の表示結果が導出表示されている場合、残回数報知表示 20SHSTH を透

10

20

30

40

50

過する表示態様で表示すること等)。

【0870】

このような構成によれば、回数報知表示を表示しているときに識別情報が認識可能に表示されても、可変表示の表示結果を認識させることができる。

【0871】

(16) 上記(12)から(15)のいずれかの遊技機において、前記表示手段は、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、画像表示装置5は、付与された賞球数に関する獲得数表示20SHKを表示可能であること等)、前記付与量表示が表示される表示領域とは異なる表示領域において、前記回数報知表示を表示する(例えば、画像表示装置5は、獲得数表示20SHKが表示される表示領域とは異なる表示領域において、残回数報知表示20SHSTHを表示すること等)。

10

【0872】

このような構成によれば、回数報知表示が表示されることに起因して、付与量表示の視認性が低下することを防止することができる。

【0873】

(17) 特徴部20SHの第1の形態に係る遊技機は、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って(例えば、パチンコ遊技機1は、大当り遊技状態に制御可能であること等)、表示手段(例えば、パチンコ遊技機1は、画像表示装置5を備えること等)、を備え、前記表示手段の表示領域は、第1表示領域と、該第1表示領域の周りの領域であって該第1表示領域よりも狭い第2表示領域と、を含み(例えば、画像表示装置5の表示領域は、第1表示領域20SH51と、第1表示領域20SH51の周りの領域であって第1表示領域20SH51よりも狭い第2表示領域20SH52と、を含むこと等)、前記表示手段は、前記第1表示領域と前記第2表示領域とにおいて、前記有利状態が進行していることに対応する第1背景映像を表示可能であり(例えば、画像表示装置5は、第1表示領域20SH51と第2表示領域20SH52とにおいて、大当り遊技状態におけるラウンド遊技が進行していることに対応する大当り中背景映像を表示可能であること等)、少なくとも前記第1表示領域において、前記有利状態が終了することに対応する第2背景映像を表示可能であり(例えば、画像表示装置5は、少なくとも第1表示領域20SH51において、大当り遊技状態が終了することに対応するエンディング背景映像を表示可能であること等)、前記第2背景映像が表示されていないときに、前記第2表示領域において、前記第1背景映像の前面側に、遊技の進行に関する示唆を行う特定示唆映像を表示可能であり(例えば、画像表示装置5は、エンディング背景映像が表示されていないときに、第2表示領域20SH52において、大当り中背景映像の前面側に、記憶されている保留情報に対応して大当り遊技状態に制御されることを示唆する保留内連荘予告のエフェクト映像20SHEを表示可能であること等)、前記第2表示領域において、前記第1背景映像の前面側に、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、画像表示装置5は、第2表示領域20SH52において、大当り中背景映像の前面側に、付与された賞球数に関する獲得数表示20SHKを表示可能であること等)、前記第2背景映像が表示されているときに、少なくとも前記第1表示領域において、前記第2背景映像の前面側に、該有利状態において付与された遊技用価値の付与量を報知する結果報知表示を表示可能であり(例えば、画像表示装置5は、エンディング背景映像が表示されているときに、少なくとも第1表示領域20SH51において、エンディング背景映像の前面側に、大当り遊技状態において付与された総賞球数を報知するリザルト表示20SHREを表示可能であること等)、前記結果報知表示に用いられる文字は、前記付与量表示に用いられる文字よりも大きいサイズの文字であり(例えば、リザルト表示20SHREに用いられる文字は、獲得数表示20SHKに用いられる文字よりも大きいサイズの文字であること等)、前記付与量表示及び前記結果報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含み(例えば、獲得数表示20SHK及びリザルト表示20SHREに用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含むこと等)、前記付与量表示に用

20

30

40

50

いられる特定文字は、前記特定領域から前記第1背景映像及び前期特定示唆映像が視認不可能であり（例えば、獲得数表示20SHKに用いられる特定文字は、特定領域から大当たり中背景映像及び保留内連荘予告のエフェクト映像20SHREが視認不可能であること等）、前記結果報知表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記第2背景映像が視認可能である（例えば、リザルト表示20SHREに用いられる特定文字は、特定領域20SHI5からエンディング背景映像が視認可能であること等）、ことを特徴とする。

【0874】

このような構成によれば、特定文字を含む付与量表示を第1背景映像や特定示唆映像との関係において好適に表示することができ、特定文字を含む結果報知表示を第2背景映像との関係において好適に表示することができる。例えば、遊技者は、有利状態において付与された遊技用価値の付与量を確認するとき、付与量表示を確認するが、付与量表示は狭い第2表示領域において小さいサイズの文字で表示され、特定示唆映像とも重なることがあることから、特定文字の特定領域から第1背景映像や特定示唆映像が見えてしまうと特定文字が本来の文字と異なる文字に見えてしまう可能性があるところ、特定文字の特定領域から大当たり中背景映像や特定示唆映像が視認不可能とすることにより、特定文字を正確に認識させることができる。一方、結果報知表示は、広い第1表示領域において大きいサイズの文字で表示され、特定示唆映像とも重なることがないことから、特定文字の特定領域から第2背景映像を視認可能とすることにより、第1表示領域という目立つ表示位置において、第2背景映像を少しでも見せることが可能となる。

【0875】

(18) 上記(17)の遊技機において、遊技者にとって有利度が異なる複数種類の設定値のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、パチンコ遊技機1は、大当たり当選確率が異なる複数種類の設定値「1」～「6」のうちのいずれかの設定値を設定可能であること等）、を備え、前記表示手段は、前記設定手段によって設定された設定値を示唆する態様で前記第2背景映像を表示可能であり（例えば、画像表示装置5は、設定された設定値を示唆する態様でエンディング背景映像を表示可能であること等）、前記特定示唆映像は、前記有利状態に関する示唆を行う複数種類の示唆映像の一態様であり、前記設定手段によって設定された設定値を示唆しない（例えば、保留内連荘予告のエフェクト映像20SHREは、大当たり信頼度を予告する複数種類の予告演出のうちの1つであるが、保留内連荘予告による設定示唆演出は実行しないこと等）。

【0876】

このような構成によれば、第2背景映像による設定値の示唆が行われる可能性があるため、結果報知表示に用いられる特定文字の特定領域から第2背景映像が視認可能であることの意義が高まる。

【0877】

(19) 上記(17)又は(18)の遊技機において、前記表示手段は、所定の明度で前記第2背景映像の表示を開始し（例えば、画像表示装置5は、所定の明度でエンディング背景映像の表示を開始すること等）、前記結果報知表示の表示を開始するタイミングにおいて、前記所定の明度よりも暗い特定の明度で前記第2背景映像を一時停止させて表示すると共に、前記特定の明度よりも明るい明度で前記結果報知表示を表示する（例えば、画像表示装置5は、リザルト表示20SHREの表示を開始するタイミングT3において、所定の明度よりも暗い特定の明度でエンディング背景映像を一時停止させて表示すると共に、特定の明度よりも明るい明度でリザルト表示20SHREを表示すること等）。

【0878】

このような構成によれば、結果報知表示の視認性を高めることができる。

【0879】

(特徴部19SHに関する説明)

次に、特徴部19SHに関する遊技機について、図15-1～図15-6を参照して説明する。特徴部19SHに関するパチンコ遊技機1の画像表示装置5は、大当たり遊技状態において遊技球が大入賞口に進入したことで付与された賞球数に関する獲得数表示と、大

10

20

30

40

50

当り遊技状態において付与される予定の総賞球数に関する獲得予定数表示と、を表示可能である。また、画像表示装置5は、オーバー入賞が発生したときに、獲得予定数表示を視認不能又は困難にするエフェクト表示を表示可能である。そして、画像表示装置5は、エフェクト表示によって獲得予定数表示が視認不能又は困難になっているときに、獲得予定数表示の値を更新する。一方、演出制御用CPU120は、エフェクト表示によって獲得予定数表示が視認不能又は困難になる前に、オーバー入賞演出を開始する。

【0880】

以下、このような特徴を有する特徴部19SHに関するパチンコ遊技機1について説明する。なお、上述した部分と同様の部分については説明を省略する。

【0881】

(ラウンド遊技中に入賞が発生したときの演出動作)

図15-1は、ラウンド遊技中に入賞が発生したときの演出動作の一例を示す図である。図15-2は、各種表示が表示される複数の表示レイヤーの位置関係の一例を示す図である。

【0882】

この実施の形態の演出制御用CPU120は、図15-1(A)に示すように、大当り遊技状態に制御されているときに、獲得数表示20SHKとして、大当り遊技状態において遊技球が大入賞口に進入したことで付与された賞球数に関する獲得数表示20SHK1と、大当り遊技状態において付与される予定の総賞球数に関する獲得予定数表示20SHK2と、を表示する。図15-1(A)に示す例では、獲得数表示20SHKが、「135／1500」のように、中央の括線「／」を隔てて、分子に「135」との獲得数表示20SHK1が配置され、分母に「1500」との獲得予定数表示20SHK2が配置される、分数の様式で表示されている。即ち、図15-1(A)に示す獲得数表示20SHKは、大当り遊技状態において遊技球が大入賞口に進入したことで付与された賞球数が135球であり、大当り遊技状態において付与される予定の総賞球数が1500個であることを示している。

【0883】

また、この実施の形態においても、獲得数表示20SHKは画像表示装置5の第2表示領域20SH52に表示されており、第2表示領域20SH52には大当り表示20SHO、飾り図柄表示20SHZ、ラウンド数表示20SHR、右打ち表示20SHMも表示されている。また、画像表示装置5には、大当り遊技状態におけるラウンド遊技が進行していることに対応して、キャラクタ20SHCAが登場する大当り中背景映像が表示されている。なお、大当り中背景映像は、図15-2に示すように、獲得数表示20SHKが表示される表示レイヤーよりも背面側に配置された表示レイヤーに表示される。

【0884】

大当り遊技状態において遊技球が大入賞口に進入したことで賞球が付与されると、演出制御用CPU120は、図15-1(B)～(F)に示すような演出態様により獲得数表示20SHKの値を更新する。

【0885】

大当り遊技状態において遊技球が大入賞口に進入したことで賞球が付与されると、演出制御用CPU120は、まず、図15-1(B)に示すように、大入賞口を形成する特別可変入賞球装置7の位置に近い表示領域においてエフェクト表示の表示を開始する。ここで、この実施の形態のパチンコ遊技機1では、遊技者から見て画像表示装置5の右下の位置に特別可変入賞球装置7が配置されている。そのため、図15-1(B)に示す例では、竜巻を模したエフェクト表示20SHEFが、画像表示装置5の表示領域における右下端に表示されている。なお、このタイミングでは、獲得数表示20SHKを視認可能であるが、獲得数表示20SHKの値は更新されていない。

【0886】

そして、演出制御用CPU120は、図15-1(C)に示すように、獲得数表示20SHKの表示領域に向けてエフェクト表示20SHEFを移動させる。図15-1(C)

10

20

30

40

50

に示す例では、獲得数表示 20SHK が画像表示装置 5 の表示領域における上方に表示されていることから、表示領域の右下端において表示が開始されたエフェクト表示 20SHEF が表示領域の上方に向かって移動している。また、図 15-1 (C) に示す例では、エフェクト表示 20SHEF のサイズが移動に伴い大きくなっている。なお、このタイミングにおいても、獲得数表示 20SHK を視認可能であるが、獲得数表示 20SHK の値は更新されていない。

【0887】

そして、演出制御用 CPU 120 は、図 15-1 (D) に示すように、獲得数表示 20SHK の表示領域までエフェクト表示 20SHEF を移動させる。ここで、エフェクト表示 20SHEF は、図 15-2 に示すように、獲得数表示 20SHK が表示される表示レイヤーよりも前面側に配置された表示レイヤーに表示される。したがって、獲得数表示 20SHK の表示領域までエフェクト表示 20SHEF を移動したことにより、獲得数表示 20SHK が視認不能となる。なお、このタイミングにおいては、獲得数表示 20SHK を視認不能であるが、図 15-2 (D) に示すように、獲得数表示 20SHK の値は更新されていない。

【0888】

図 15-1 (D) に示す例では、獲得数表示 20SHK の表示領域までエフェクト表示 20SHEF を移動したことにより、獲得数表示 20SHK が視認不能となっているが、獲得数表示 20SHK の値を認識することができない程度であれば、獲得数表示 20SHK の一部が視認可能であってもよい。即ち、獲得数表示 20SHK の表示領域までエフェクト表示 20SHEF を移動したことにより、獲得数表示 20SHK が視認困難となるようにしてもよい。

【0889】

そして、演出制御用 CPU 120 は、図 15-1 (D) ~ (E)、図 15-2 (D) ~ (E) に示すように、獲得数表示 20SHK の表示領域にエフェクト表示 20SHEF を表示することにより、獲得数表示 20SHK が視認不能又は困難となっているときに、獲得数表示 20SHK 1 の値を更新する。ここで、この実施の形態では、前述のとおり、大入賞口に遊技球が進入したときには、15 個の遊技球が賞球として払い出される。そのため、図 15-1 (D) ~ (E)、図 15-2 (D) ~ (E) に示す例では、獲得数表示 20SHK 1 の値が「135」から「150」に更新されている。

【0890】

そして、演出制御用 CPU 120 は、図 15-1 (F) に示すように、エフェクト表示 20SHEF の表示を終了する。図 15-1 (F) に示す例では、エフェクト表示 20SHEF の表示が終了したことにより獲得数表示 20SHK が視認可能となっており、獲得数表示 20SHK 1 の値が更新されたことを確認することができる。

【0891】

このような演出態様によれば、まず、エフェクト表示 20SHEF が表示されることでエフェクト表示 20SHEF に注目させることができる。そして、エフェクト表示 20SHEF が獲得数表示 20SHK の表示領域に近づくにつれて、獲得数表示 20SHK に対する注目を高めることができる。そして、エフェクト表示 20SHEF によって獲得数表示 20SHK が視認不能又は困難となっているときに獲得数表示 20SHK 1 の値を更新することで、エフェクト表示 20SHEF の表示が終了して獲得数表示 20SHK が視認可能となったときに、注目されていた獲得数表示 20SHK 1 の値が更新されたことを好適に認識させることができる。

【0892】

(オーバー入賞が発生したときの演出動作例)

図 15-3 は、オーバー入賞が発生したときの演出動作の一例を示す図である。図 15-4 は、各種表示が表示される複数の表示レイヤーの位置関係の一例を示す図である。

【0893】

この実施の形態のパチンコ遊技機 1 は、一のラウンド遊技において 10 個目の遊技球が

10

20

30

40

50

大入賞口に進入し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進入する、いわゆるオーバー入賞が発生する場合がある。オーバー入賞が発生した場合、演出制御用CPU120は、図15-3に示すような演出態様により獲得数表示20SHKの値を更新する。

【0894】

オーバー入賞が発生すると、演出制御用CPU120は、まず、図15-3(A)～(B)に示すように、10個目までの入賞が発生したときと同じように、大入賞口を形成する特別可変入賞球装置7の位置に近い表示領域においてエフェクト表示の表示を開始する。図15-3(B)に示す例では、竜巻を模したエフェクト表示20SHEFが、画像表示装置5の表示領域における右下端に表示されている。なお、このタイミングでは、獲得数表示20SHKを視認可能であるが、獲得数表示20SHKの値は更新されていない。

10

【0895】

そして、演出制御用CPU120は、図15-3(C)に示すように、獲得数表示20SHKの表示領域に向けてエフェクト表示20SHEFを移動させる。図15-3(C)に示す例では、獲得数表示20SHKが画像表示装置5の表示領域における上方に表示されていることから、表示領域の右下端において表示が開始されたエフェクト表示20SHEFが表示領域の上方に向かって移動している。また、図15-3(C)に示す例では、エフェクト表示20SHEFのサイズが移動に伴い大きくなっている。なお、このタイミングにおいても、獲得数表示20SHKを視認可能であるが、獲得数表示20SHKの値は更新されていない。

20

【0896】

また、演出制御用CPU120は、図15-3(C)に示すように、獲得数表示20SHKの表示領域にエフェクト表示20SHEFが到達する前に、換言すれば、エフェクト表示20SHEFにより獲得数表示20SHKが視認不能又は困難となる前に、オーバー入賞が発生したことを報知するオーバー入賞演出を開始する。図15-3(C)に示す例では、キャラクタCHCBが登場するオーバー入賞演出映像が画像表示装置5に表示されている。

【0897】

なお、演出制御用CPU120は、オーバー入賞演出として、他の演出装置による演出を実行可能である。例えば、演出制御用CPU120は、図15-3(C)に示すように、オーバー入賞演出として、通常の入賞時の音とは異なる態様のオーバー入賞音を、スピーカ8L、8Rから出力する。図15-3(C)に示す例では、「ピコーンピコーン」とのオーバー入賞音がスピーカ8L、8Rから出力されている。また、演出制御用CPU120は、オーバー入賞演出として、アタッカランプ9cを、通常の入賞時の音とは異なる発光態様で発光させてもよい。

30

【0898】

そして、演出制御用CPU120は、図15-3(D)に示すように、獲得数表示20SHKの表示領域までエフェクト表示20SHEFを移動させる。ここで、エフェクト表示20SHEFは、図15-4に示すように、獲得数表示20SHKが表示される表示レイヤーよりも前面側に配置された表示レイヤーに表示される。したがって、獲得数表示20SHKの表示領域までエフェクト表示20SHEFを移動したことにより、獲得数表示20SHKが視認不能となる。なお、このタイミングにおいては、獲得数表示20SHKを視認不能であるが、図15-4(D)に示すように、獲得数表示20SHKの値は更新されていない。

40

【0899】

図15-3(D)に示す例では、獲得数表示20SHKの表示領域までエフェクト表示20SHEFを移動したことにより、獲得数表示20SHKが視認不能となっているが、獲得数表示20SHKの値を認識することができない程度であれば、獲得数表示20SHKの一部が視認可能であってもよい。即ち、獲得数表示20SHKの表示領域までエフェクト表示20SHEFを移動したことにより、獲得数表示20SHKが視認困難となるよ

50

うにしてもよい。

【0900】

そして、演出制御用CPU120は、図15-3(D)～(E)、図15-4(D)～(E)に示すように、獲得数表示20SHKの表示領域にエフェクト表示20SHEFを表示することにより、獲得数表示20SHKが視認不能又は困難となっているときに、獲得数表示20SHK1と獲得予定数表示20SHK2の値を更新する。図15-3(D)～(E)、図15-4(D)～(E)に示す例では、獲得数表示20SHK1の値が「150」から「165」に更新され、獲得予定数表示20SHK2の値が「1500」から「1515」に更新されている。

【0901】

そして、演出制御用CPU120は、図15-3(F)に示すように、エフェクト表示20SHEFの表示を終了する。図15-3(F)に示す例では、エフェクト表示20SHEFの表示が終了したことにより獲得数表示20SHKが視認可能となっており、獲得数表示20SHK1と獲得予定数表示20SHK2の値が更新されたことを確認することができる。

【0902】

このような演出態様によれば、まず、エフェクト表示20SHEFが表示されることでエフェクト表示20SHEFに注目させることができる。そして、エフェクト表示20SHEFが獲得数表示20SHKの表示領域に近づくにつれて、獲得数表示20SHKに対する注目を高めることができる。そして、エフェクト表示20SHEFによって獲得数表示20SHKが視認不能又は困難となっているときに獲得数表示20SHK1と獲得予定数表示20SHK2の値を更新することで、エフェクト表示20SHEFの表示が終了して獲得数表示20SHKが視認可能となったときに、注目されていた獲得数表示20SHK1と獲得予定数表示20SHK2の値が更新されたことを好適に認識させることができる。

【0903】

特に、オーバー入賞が発生したときには、獲得数表示20SHK1のみならず獲得予定数表示20SHK2の値も更新しているので、大当たり遊技状態において付与される予定の総賞球数が、オーバー入賞により付与された賞球数の分だけ増加したことを好適に認識させることができる。

【0904】

エフェクト表示20SHEFの表示を終了した後、演出制御用CPU120は、図15-3(G)に示すように、オーバー入賞演出を終了する。図15-3(G)に示す例では、オーバー入賞演出として画像表示装置5に表示されていたオーバー入賞演出映像の表示が終了し、キャラクタ20SHCAが登場する大当たり中背景映像が表示されている。

【0905】

(オーバー入賞演出による設定示唆)

上述したように、パチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当たりの当選確率が変わる構成とされている。具体的には、図6に示す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を用いることにより、大当たりの当選確率が変わるようになっている。設定値は「1」～「6」の6段階からなり、「1」が最も出玉率が低く、「1」、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」の順に値が大きくなるほど出玉率が高くなる。即ち、設定値として「1」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低く、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」の順に値が大きくなるほど有利度が段階的に高くなる。この実施の形態では、設定値「1」～「3」を「低設定」と称し、設定値「4」～「6」を「高設定」と称する。

【0906】

この実施の形態のパチンコ遊技機1では、設定値を変更可能に構成されると共に、設定値を示唆する設定示唆演出として、上述したオーバー入賞演出を実行可能に構成されている。例えば、演出制御用CPU120は、設定値が低設定であるときに、図15-5(A

10

20

30

40

50

）に示すように、キャラクタCHCBが登場するオーバー入賞演出映像を画像表示装置5に表示し、「ピコンピコン」とのオーバー入賞音をスピーカ8L、8Rから出力する。一方、演出制御用CPU120は、設定値が高設定であるときに、図15-5(B)に示すように、キャラクタCHCCが登場するオーバー入賞演出映像を画像表示装置5に表示し、「ピーポーピーポー」とのオーバー入賞音をスピーカ8L、8Rから出力する。

【0907】

なお、オーバー入賞演出による設定示唆演出は、設定値が低設定であるか高設定であるかを確定的に示唆するものでなくてもよい。例えば、設定値が低設定であるときに、十分に低い割合で図15-5(B)に示す態様のオーバー入賞演出を実行することがあってもよいし、設定値が高設定であるときに、十分に低い割合で図15-5(A)に示す態様のオーバー入賞演出を実行することがあってもよい。

【0908】

また、オーバー入賞演出は、遊技者にとって最も有利度が高い設定値「6」であるときと設定値「6」でないときとで演出態様が異なってもよい。また、オーバー入賞演出は、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演出態様が異なってもよい。

【0909】

(所定個数入賞しなかったラウンドとオーバー入賞が発生したラウンドがある場合)

図14-6は、特徴部19SHにおける所定個数入賞しなかったラウンドとオーバー入賞が発生したラウンドがある場合の演出動作の一例を示す図である。

【0910】

前述のとおり、大当り遊技状態の開放状態は、所定期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。

【0911】

図15-6(A)～(B)に示す例では、1ラウンドのラウンド遊技において、9個の入賞があったものの、大入賞口に進入した遊技球の数が10個に達する前に29.5秒間が経過して1ラウンドのラウンド遊技が終了し、2ラウンドのラウンド遊技が開始されている。この例では、1ラウンドのラウンド遊技中に9個の入賞があったことに対応して、図15-6(B)に示すように、「135/1500」との獲得数表示20SHKが表示されている。なお、この例では、10ラウンドのラウンド遊技が実行される大当り遊技状態において付与される予定の総賞球数が1500個であるものとして説明する。

【0912】

そして、2ラウンドのラウンド遊技において、大入賞口に進入した遊技球の数が10個に達して2ラウンドのラウンド遊技が終了し、3ラウンドのラウンド遊技においても、10個の入賞があったものとする。即ち、2ラウンドと3ラウンドのラウンド遊技において、300個の賞球が付与されたものとする。その場合、獲得数表示20SHK1の値は、図15-6(C)に示すように、2ラウンド開始時の「135」から「435」に更新される。

【0913】

そして、3ラウンドのラウンド遊技において、オーバー入賞が発生したものとする。その場合、図15-6(D)に示すように、エフェクト表示20SHEFの表示が開始され、エフェクト表示20SHEFが移動しているときにオーバー入賞演出が実行される。

【0914】

そして、図15-6(E)に示すように、エフェクト表示20SHEFによって獲得数表示20SHKが視認不能又は困難となるが、獲得数表示20SHKが視認不能又は困難となっていたときに、獲得数表示20SHKの値が更新される。そして、図15-6(F)に示すように、エフェクト表示20SHEFの表示が終了すると、獲得数表示20SHKが視認可能となる。この例では、獲得数表示20SHK1の値が「435」から「450」に更新され、獲得予定数表示20SHK2の値が「1500」から「1515」に更

10

20

30

40

50

新されている。

【0915】

そして、4ラウンド～10ラウンドのラウンド遊技において、それぞれ、大入賞口に進入した遊技球の数が10個に達して各ラウンドのラウンド遊技が終了したものとする。その場合、獲得数表示20SHK1の値は、図15-6（G）に示すように、4ラウンド開始時の「450」から「1500」に更新される。

【0916】

そして、全10ラウンドのラウンド遊技が終了すると、図15-6（H）に示すようにエンディング演出が実行され、リザルト表示20SHによって、大当り遊技状態において付与された総賞球数が1500個であることが報知される。

10

【0917】

ここで、この例では、10ラウンドのラウンド遊技が実行される大当り遊技状態において付与される予定の総賞球数は1500個であったところ、3ラウンドのラウンド遊技においてオーバー入賞が発生したため、最終的な獲得予定数表示20SHK2の値が「1515」となっている。しかしながら、1ラウンドのラウンド遊技において9個の入賞しなかったため、最終的な獲得数表示20SHK1の値は「1515」ではなく「1500」となっている。

【0918】

このような実施の形態によれば、所定個数入賞しなかったラウンドとオーバー入賞が発生したラウンドがある場合に、獲得数表示20SHK1の値が獲得予定数表示20SHK2の値よりも少ない値となるため、最終的な獲得数表示20SHKを確認することで、所定個数入賞しなかったラウンドがあったことと、オーバー入賞が発生したラウンドがあったことが分かり易い。

20

【0919】

図14-7は、特徴部19SHにおける所定個数入賞しなかったラウンドとオーバー入賞が発生したラウンドがある場合の演出動作の他の例を示す図である。

【0920】

図15-7（A）～（B）に示す例では、1ラウンドのラウンド遊技において、9個の入賞があったものの、大入賞口に進入した遊技球の数が10個に達する前に29.5秒間が経過して1ラウンドのラウンド遊技が終了し、2ラウンドのラウンド遊技が開始されている。この例では、1ラウンドのラウンド遊技中に9個の入賞があったことに対応して、図15-7（B）に示すように、「135／1500」との獲得数表示20SHKが表示されている。なお、この例では、10ラウンドのラウンド遊技が実行される大当り遊技状態において付与される予定の総賞球数が1500個であるものとして説明する。

30

【0921】

そして、2ラウンドのラウンド遊技において、大入賞口に進入した遊技球の数が10個に達して2ラウンドのラウンド遊技が終了し、3ラウンドのラウンド遊技においても、10個の入賞があったものとする。即ち、2ラウンドと3ラウンドのラウンド遊技において、300個の賞球が付与されたものとする。その場合、獲得数表示20SHK1の値は、図15-7（C）に示すように、2ラウンド開始時の「135」から「435」に更新される。

40

【0922】

そして、3ラウンドのラウンド遊技において、オーバー入賞が発生したものとする。その場合、図15-7（D）に示すように、エフェクト表示20SHEFの表示が開始され、エフェクト表示20SHEFが移動しているときにオーバー入賞演出が実行される。

【0923】

そして、図15-7（E）に示すように、エフェクト表示20SHEFによって獲得数表示20SHKが視認不能又は困難となるが、獲得数表示20SHKが視認不能又は困難となっていたときに、獲得数表示20SHK1の値が更新される。そして、図15-7（F）に示すように、エフェクト表示20SHEFの表示が終了すると、獲得数表示20S

50

H Kが視認可能となる。この例では、獲得数表示20SHK1の値が「435」から「450」に更新されているが、獲得予定数表示20SHK2の値は更新されておらず「1500」のままである。

【0924】

そして、4ラウンド～10ラウンドのラウンド遊技において、それぞれ、大入賞口に進入した遊技球の数が10個に達して各ラウンドのラウンド遊技が終了したものとする。その場合、獲得数表示20SHK1の値は、図15-7（G）に示すように、4ラウンド開始時の「450」から「1500」に更新される。

【0925】

そして、全10ラウンドのラウンド遊技が終了すると、図15-7（H）に示すようにエンディング演出が実行され、リザルト表示20SHによって、大当り遊技状態において付与された総賞球数が1500個であることが報知される。

【0926】

ここで、この例では、10ラウンドのラウンド遊技が実行される大当り遊技状態において付与される予定の総賞球数は1500個であったところ、3ラウンドのラウンド遊技においてオーバー入賞が発生しているが、最終的な獲得予定数表示20SHK2の値が「1500」のままである。しかしながら、1ラウンドのラウンド遊技において9個の入賞しなかったため、最終的な獲得数表示20SHK1の値は「1500」となっている。

【0927】

このような実施の形態によれば、所定個数入賞しなかったラウンドとオーバー入賞が発生したラウンドがある場合に、獲得数表示20SHK1と獲得予定数表示20SHK2との値による違和感が生じないようにすることができる。

【0928】

以上説明したように、特徴部19SHに関するパチンコ遊技機1は、大当り遊技状態に制御可能である。そして、パチンコ遊技機1は、画像表示装置5を備える。また、パチンコ遊技機1は、遊技球が入賞容易な開放状態と、遊技球が入賞不能又は困難な閉鎖状態と、に変化可能な特別可変入賞球装置7を備える。また、パチンコ遊技機1は、大当り遊技状態に制御されているときに、特別可変入賞球装置7を閉鎖状態から開放状態に変化させた後に閉鎖状態に変化させるラウンド遊技を実行可能なCPU103を備える。また、パチンコ遊技機1は、一のラウンド遊技において、オーバー入賞が発生したときに、オーバー入賞演出を実行可能な演出制御用CPU120を備える。そして、画像表示装置5は、遊技球が特別可変入賞球装置7に進入したことで付与された賞球数に関する獲得数表示20SHK1と、大当り遊技状態において付与される予定の総賞球数に関する獲得予定数表示20SHK2と、を表示可能である。また、画像表示装置5は、オーバー入賞が発生したときに、獲得予定数表示20SHK2を視認不能又は困難にするエフェクト表示20SHEFを表示可能である。また、画像表示装置5は、エフェクト表示20SHEFによって獲得予定数表示20SHK2が視認不能又は困難になっているときに、エフェクト表示20SHEFの値を更新する。一方、演出制御用CPU120は、エフェクト表示20SHEFによって獲得予定数表示20SHK2が視認不能又は困難になる前に、オーバー入賞演出を開始する。

【0929】

このような構成によれば、獲得予定数表示20SHK2を視認可能としたまま獲得予定数表示20SHK2の値を更新する場合よりも、獲得予定数表示20SHK2の値が更新されたときに違和感が生じることを抑制することができる。

【0930】

また、上述したように、パチンコ遊技機1は、スピーカ8L、8Rを備える。そして、演出制御用CPU120は、オーバー入賞演出として、画像表示装置5による演出と、スピーカ8L、8Rによる演出と、を実行可能である。

【0931】

このような構成によれば、オーバー入賞演出の演出効果を高めることができる。

10

20

30

40

50

【0932】

また、上述したように、画像表示装置5は、遊技球が特別可変入賞球装置7に入賞したときに、特別可変入賞球装置7に近い表示領域においてエフェクト表示20SHEFの表示を開始し、エフェクト表示20SHEFを移動させて獲得数表示20SHK1と獲得予定数表示20SHK2とを視認不能又は視認困難にする。

【0933】

このような構成によれば、特別可変入賞装置7に遊技球が進入したことについて、画像表示装置5における表示演出によって表現することができ、興趣を向上させることができる。また、エフェクト表示20SHEFにより獲得予定数表示20SHK2のみならず獲得数表示20SHK1も視認不能又は困難となるため、違和感が生じることを、より効果的に抑制することができる。

10

【0934】

また、上述したように、獲得数表示20SHK1及び獲得予定数表示20SHK2は、エフェクト表示20SHEFが移動しているときに視認可能であり、獲得数表示20SHK1及び獲得予定数表示20SHK2が表示されている表示領域にエフェクト表示20SHEFが到達したときに視認不能又は視認困難となる。

【0935】

このような構成によれば、獲得数表示20SHK1及び獲得予定数表示20SHK2が表示されている表示領域にエフェクト表示20SHEFが近づいたときに、自ずと獲得数表示20SHK1及び獲得予定数表示20SHK2が視界に入るため、エフェクト表示20SHEFに対する注目に起因して、値が更新される前の状態の獲得数表示20SHK1及び獲得予定数表示20SHK2にも注目させることができる。

20

【0936】

また、上述したように、演出制御用CPU120は、獲得数表示20SHK1及び獲得予定数表示20SHK2が表示されている表示領域にエフェクト表示20SHEFが到達する前に、オーバー入賞演出を開始する。

【0937】

このような構成によれば、オーバー入賞演出が実行されることによりオーバー入賞が発生したことを事前に認識させることができるため、獲得予定数表示20SHK2が更新されたときに違和感が生じることを、より効果的に抑制することができる。

30

【0938】

また、上述したように、パチンコ遊技機1は、大当たり当選確率が異なる複数種類の設定値「1」～「6」のうちのいずれかの設定値を設定可能である。そして、画像表示装置5は、設定された設定値を示唆する態様でオーバー入賞演出を実行可能である。

【0939】

このような構成によれば、オーバー入賞演出に対する注目を高めることができる。

【0940】

また、上述したように、演出制御用CPU120は、エフェクト表示20SHEFの表示が終了した後に、オーバー入賞演出を終了する。

【0941】

このような構成によれば、オーバー入賞演出が継続している状態で、獲得予定数表示20SHK2の更新された値が視認可能となるため、獲得予定数表示20SHK2が更新されたことに起因する違和感を、より効果的に抑制することができる。

40

【0942】

(特徴部19SHに関する変形例)

特徴部19SHに関する遊技機は、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。

【0943】

例えば、不測の停電等によりパチンコ遊技機1への電力供給が停止したときには、CPU103は、電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実

50

行する。この電源供給停止時処理では、RAM 102にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM 102のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ、バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。不測の停電等によりパチンコ遊技機1への電力供給が停止しても、このような電源供給停止時処理が実行されることにより、CPU 103は、は、電断復旧後に、電断前の遊技を継続することができる。

【0944】

一方、演出制御用CPU 120は、演出を進行するための各種データをバックアップしていない。そのため、演出制御用CPU 120は、電断復旧後に、電断前の遊技の情報に基づく演出を継続することができない。

10

【0945】

例えば、ラウンド遊技中に不測の停電等によりパチンコ遊技機1への電力供給が停止した場合、演出制御用CPU 120は、電断復旧後に、ラウンド遊技に対応する演出を実行しない。その場合、演出制御用CPU 120は、電断復旧後のラウンド遊技において、獲得数表示20SHK1、獲得予定数表示20SHK2の表示も行わないか、「????/????」といった具体的な値を表示しない態様で獲得数表示20SHK1、獲得予定数表示20SHK2を表示する。また、演出制御用CPU 120は、電断復旧後のラウンド遊技において入賞が発生しても、画像表示装置5によるラウンド遊技に対応する演出を実行していないことから、エフェクト表示20SHEFの表示を行わない。一方、演出制御用CPU 120は、電断復旧後の1ラウンドのラウンド遊技においてオーバー入賞が発生したことを特定することができれば、画像表示装置5によるオーバー入賞演出を実行しない一方で、スピーカ8L、8Rやアタッカランプ9cによるオーバー入賞演出を実行可能である。なお、演出制御用CPU 120は、例えば、オーバー入賞であることを通知する演出制御コマンドによって、オーバー入賞が発生したことを特定可能である。

20

【0946】

このような構成によれば、電断復旧後に獲得数表示20SHK1、獲得予定数表示20SHK2の値を確認することができない状況において、エフェクト表示20SHEFの表示を行わないことで違和感が生じないようにする一方で、オーバー入賞が発生すれば、その旨を報知することができる。

30

【0947】

(特徴部19SHに係る手段の説明)

(1) 特徴部19SHにかかる遊技機は、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って(例えば、パチンコ遊技機1は、大当たり遊技状態に制御可能であること等)、表示手段と(例えば、パチンコ遊技機1は、画像表示装置5を備えること等)、遊技媒体が入賞容易な第1状態と、遊技媒体が入賞不能又は困難な第2状態と、に変化可能な可変入賞手段と(例えば、パチンコ遊技機1は、遊技球が入賞容易な開放状態と、遊技球が入賞不能又は困難な閉鎖状態と、に変化可能な特別可変入賞球装置7を備えること等)、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状態に変化させるラウンド遊技を実行可能な制御手段と(例えば、パチンコ遊技機1は、大当たり遊技状態に制御されているときに、特別可変入賞球装置7を閉鎖状態から開放状態に変化させた後に閉鎖状態に変化させるラウンド遊技を実行可能なCPU 103を備えること等)、一の前記ラウンド遊技において、所定数よりも多い遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞したときに、特定演出を実行可能な特定演出実行手段と(例えば、パチンコ遊技機1は、一のラウンド遊技において、オーバー入賞が発生したときに、オーバー入賞演出を実行可能な演出制御用CPU 120を備えること等)、を備え、前記表示手段は、遊技媒体が前記可変入賞手段に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第1付与量表示と、前記有利状態において付与される予定の遊技用価値の付与量に関する第2付与量表示と、を表示可能であり(例えば、画像表示装置5は、遊技球が特別可変入賞球装置7に進入したことで付与された賞球数に関する獲得数表

40

50

示 20SHK1 と、大当り遊技状態において付与される予定の総賞球数に関する獲得予定数表示 20SHK2 と、を表示可能であること等）、前記所定数よりも多い遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞したときに、前記第 2 付与量表示を視認不能又は困難にする特定表示を表示可能であり（例えば、画像表示装置 5 は、オーバー入賞が発生したときに、獲得予定数表示 20SHK2 を視認不能又は困難にするエフェクト表示 20SHEF を表示可能であること等）、前記特定表示によって前記第 2 付与量表示が視認不能又は困難になっているときに、該第 2 付与量表示の値を更新し（例えば、画像表示装置 5 は、エフェクト表示 20SHEF によって獲得予定数表示 20SHK2 が視認不能又は困難になっているときに、エフェクト表示 20SHEF の値を更新すること等）、前記特定演出実行手段は、前記特定表示によって前記第 2 付与量表示が視認不能又は困難になる前に、前記特定演出を開始する（演出制御用 CPU 120 は、エフェクト表示 20SHEF によって獲得予定数表示 20SHK2 が視認不能又は困難になる前に、オーバー入賞演出を開始すること等）、ことを特徴とする。

10

【0948】

このような構成によれば、第 2 付与量表示を視認可能としたまま第 2 付与量表示の値を更新する場合よりも、第 2 付与量表示の値が更新されたときに違和感が生じることを抑制することができる。

【0949】

（2）上記（1）の遊技機において、音声出力手段（例えば、パチンコ遊技機 1 は、スピーカ 8L、8R を備えること等）、を備え、前記特定演出実行手段は、前記特定演出として、前記表示手段による演出と、前記音声出力手段による演出と、を実行可能である（例えば、演出制御用 CPU 120 は、オーバー入賞演出として、画像表示装置 5 による演出と、スピーカ 8L、8R による演出と、を実行可能であること等）。

20

【0950】

このような構成によれば、特定演出の演出効果を高めることができる。

【0951】

（3）上記（1）又は（2）の遊技機において、前記表示手段は、遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞したときに、該可変入賞手段に近い表示領域において前記特定表示の表示を開始し、該特定表示を移動させて前記第 1 付与量表示と前記第 2 付与量表示とを視認不能又は困難にする（例えば、画像表示装置 5 は、遊技球が特別可変入賞球装置 7 に入賞したときに、特別可変入賞球装置 7 に近い表示領域においてエフェクト表示 20SHEF の表示を開始し、エフェクト表示 20SHEF を移動させて獲得数表示 20SHK1 と獲得予定数表示 20SHK2 とを視認不能又は視認困難にすること等）。

30

【0952】

このような構成によれば、可変入賞手段に遊技球が進入したことについて、表示手段における表示演出によって表現することができ、興趣を向上させることができる。また、特定表示により第 2 付与量表示のみならず第 1 付与量表示も視認不能又は困難となるため、違和感が生じることを、より効果的に抑制することができる。

【0953】

（4）上記（3）の遊技機において、前記第 1 付与量表示及び前記第 2 付与量表示は、前記特定表示が移動しているときに視認可能であり、該第 1 付与量表示及び該第 2 付与量表示が表示されている表示領域に前記特定表示が到達したときに視認不能又は困難になる（例えば、獲得数表示 20SHK1 及び獲得予定数表示 20SHK2 は、エフェクト表示 20SHEF が移動しているときに視認可能であり、獲得数表示 20SHK1 及び獲得予定数表示 20SHK2 が表示されている表示領域にエフェクト表示 20SHEF が到達したときに視認不能又は視認困難となること等）。

40

【0954】

このような構成によれば、第 1 付与量表示及び第 2 付与量表示が表示されている表示領域に特定表示が近づいたときに、自ずと第 1 付与量表示及び第 2 付与量表示が視界に入るため、特定表示に対する注目に起因して、値が更新される前の状態の第 1 付与量表示及び

50

第2付与量表示にも注目させることができる。

【0955】

(5) 上記(4)の遊技機において、前記特定演出実行手段は、前記第1付与量表示及び前記第2付与量表示が表示されている表示領域に前記特定表示が到達する前に、前記特定演出を開始する(例えば、演出制御用CPU120は、獲得数表示20SHK1及び獲得予定数表示20SHK2が表示されている表示領域にエフェクト表示20SHEFが到達する前に、オーバー入賞演出を開始すること等)。

【0956】

このような構成によれば、特定演出が実行されることにより所定数よりも多い遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞したことを事前に認識させることができるため、第2付与量表示が更新されたときに違和感が生じることを、より効果的に抑制することができる。

【0957】

(6) 上記(1)から(5)のいずれかの遊技機において、遊技者にとって有利度が異なる複数種類の設定値のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段(例えば、パチンコ遊技機1は、大当たり当選確率が異なる複数種類の設定値「1」～「6」のうちのいずれかの設定値を設定可能であること等)、を備え、前記特定演出実行手段は、前記設定手段によって設定された設定値を示唆する態様で前記特定演出を実行可能である(例えば、画像表示装置5は、設定された設定値を示唆する態様でオーバー入賞演出を実行可能であること等)。

【0958】

このような構成によれば、特定演出に対する注目を高めることができる。

【0959】

(7) 上記(5)の遊技機において、前記特定演出実行手段は、前記特定表示の表示が終了した後に、前記特定演出を終了する(例えば、演出制御用CPU120は、エフェクト表示20SHEFの表示が終了した後に、オーバー入賞演出を終了すること等)。

【0960】

このような構成によれば、特定演出が継続している状態で、第2付与量表示の更新された値が視認可能となるため、第2付与量表示が更新されたことに起因する違和感を、より効果的に抑制することができる。

【0961】

(時短状態への他の移行例)

また、上述した各特徴部や各変形例においては、時短状態への移行について、必ず特別可変入賞球装置7が作動する大当たり状態や小当た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い。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に移行するようにしてもよい。

【0962】

なお、上述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、小当たり図柄の一部としてもよい。

【0963】

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たり図柄の抽選乱数や小当たり図柄の抽選乱数、大当たり抽選判定用乱数、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。

【0964】

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く、その他の図柄である小当た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。なお、この場合、併用する小当た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。

10

20

30

40

50

【0965】

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。但し、これら時短図柄の抽選確率は、第1特図と第2特図とで異なる確率としてもよい。

【0966】

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、始動口への入賞時のタイミングとしてよい。

【0967】

また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、専用の乱数を用いる場合は専用の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、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。

【0968】

なお、時短図柄の抽選を、構造物を用いて行う場合において小当り図柄が時短図柄を併用する際に、時短状態の可変表示回数は、時短領域の通過の有無で変化しないようにする。

【0969】

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。

【0970】

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であればよい。なお、時短図柄の抽選は、抽選に使用する乱数値がいずれの乱数値であっても、時短状態や高確率時においては実行されずに、低確率低ベース状態においてのみ実行される。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いずれであっても、遊技機毎に決まっていればよい。

【0971】

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。

【0972】

また、時短図柄に応じて時短回数が異なるときには、第1特別図柄と第2特別図柄とで、時短図柄の振り分け抽選を変更することができる。

【0973】

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。

【0974】

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。

【0975】

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

【0976】

10

20

30

40

50

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。

【0977】

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。

【0978】

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における構造物の動作終了時のタイミングとなる。

10

【0979】

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。

【0980】

また、時短リミッタ機能を搭載する場合にあって、時短図柄が導出表示された場合には、時短リミッタの回数を更新する。また、時短図柄の図柄確定時間を、他の図柄の図柄確定時間と異なる時間としてもよい。

【符号の説明】

【0981】

20

- 1 … パチンコ遊技機
- 5 … 画像表示装置
- 9 … 遊技効果ランプ
- 9B1 … レバーランプ
- 9B2 … ボタンランプ
- 9C … 上枠ランプ
- 9M … 左枠ランプ
- 9N … 右枠ランプ
- 11 … 主基板
- 12 … 演出制御基板
- 31A … スティックコントローラ
- 31B … プッシュボタン
- 32 … 可動体
- 100 … 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 120 … 演出制御用CPU
- 131 … 振動モータ

30

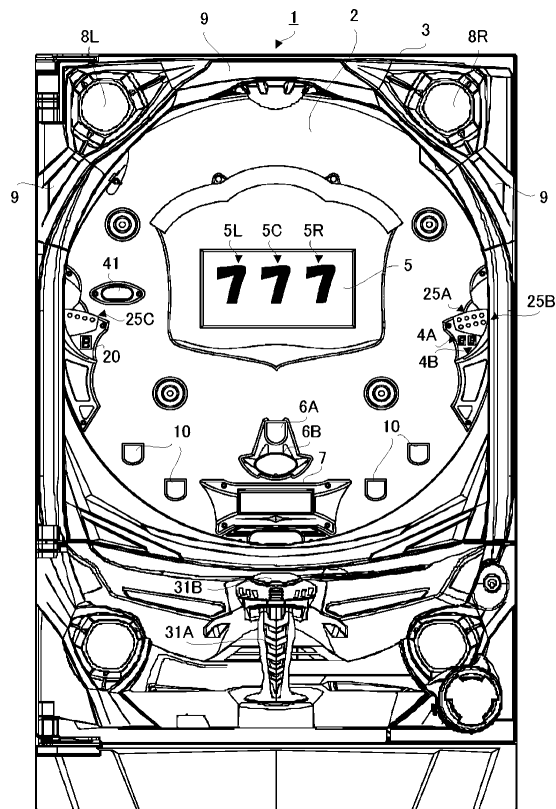
40

50

【図面】

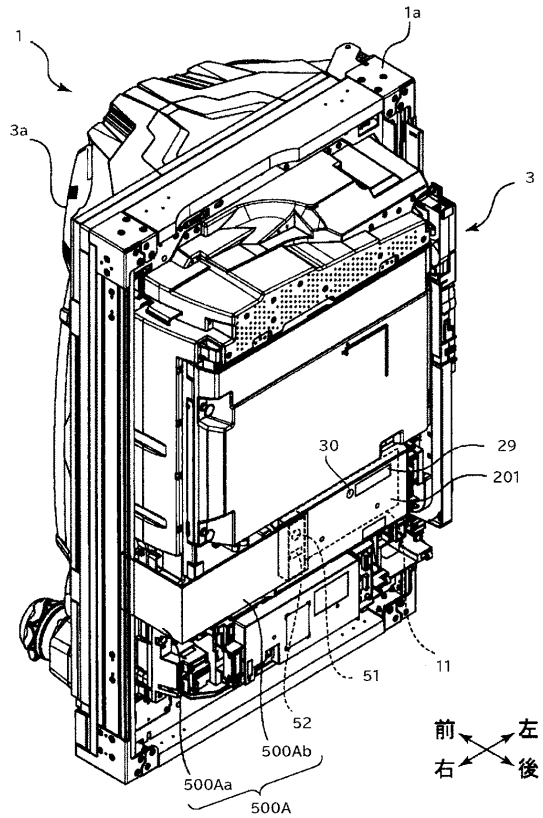
【図1】

【図1】



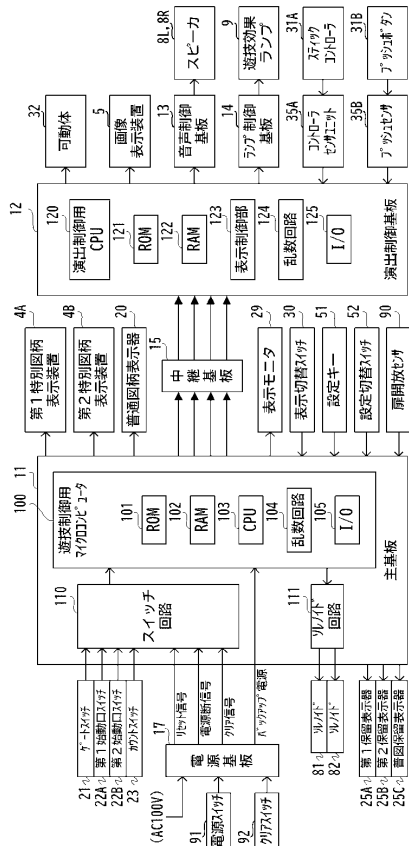
【図2】

【図2】



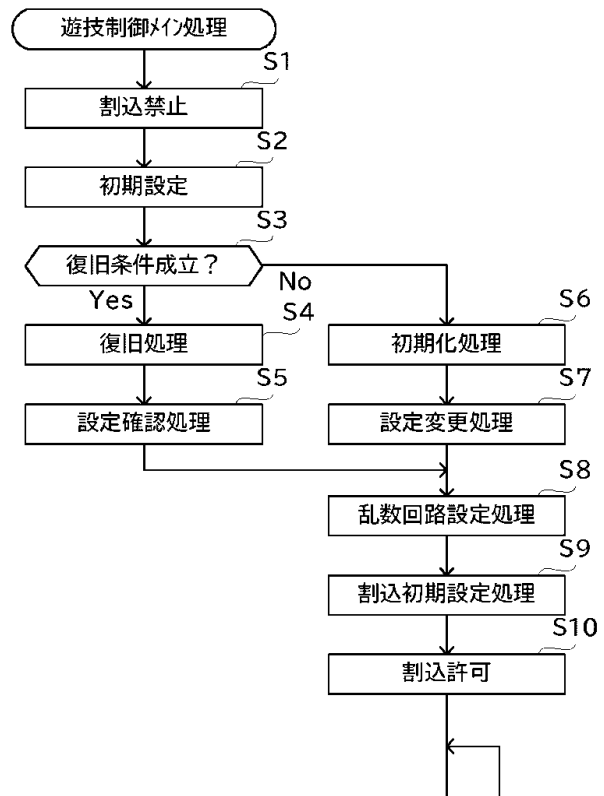
【図3】

【図3】



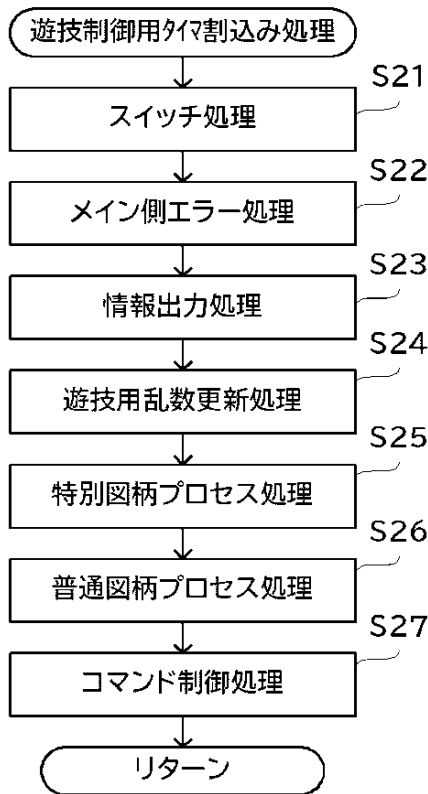
【図4】

【図4】



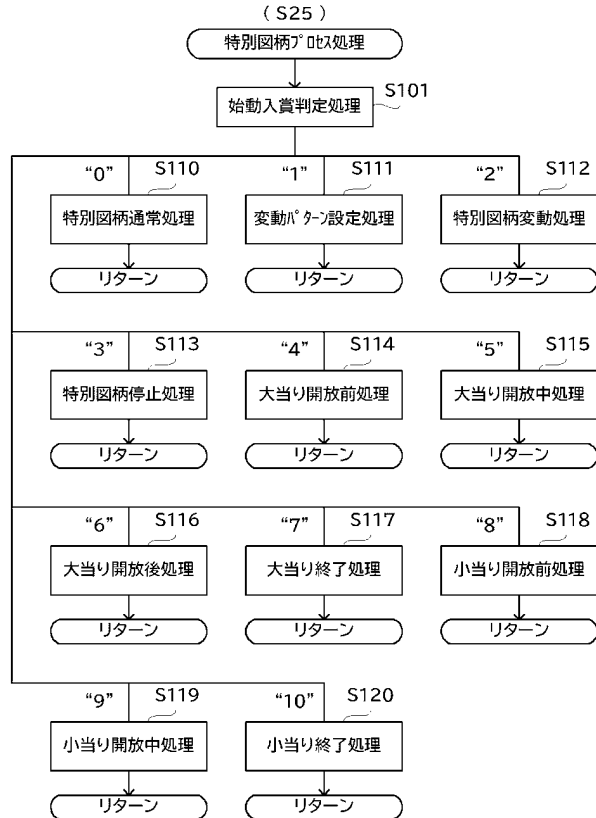
【図 5】

【図5】



【図 6】

【図6】



【図 7】

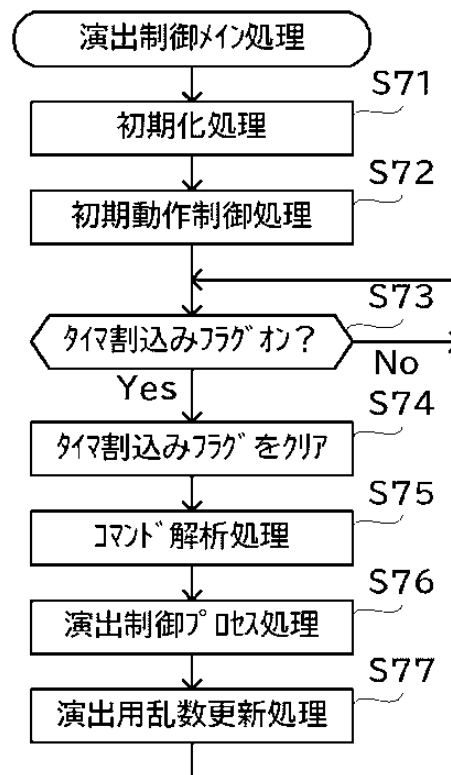
【図7】

(A) 第1特別図柄表示結果判定テーブル

遊技状態	特別表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率1/200)	1020~1253 (確率1/200)	1020~1272 (確率1/200)	1020~1292 (確率1/200)	1020~1317 (確率1/200)	1020~1346 (確率1/200)
	小当り	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)
	ハズレ	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
	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)
確実状態	小当り	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)
	ハズレ	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
	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)

【図 8】

【図8】



(A) 第1特別図柄表示結果判定テーブル

(B) 第2特別図柄表示結果判定テーブル

(B) 第2特別図柄表示結果判定テーブル

遊技状態	特別表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態 または時短状態	大当り	1020~1237 (確率1/200)	1020~1253 (確率1/200)	1020~1272 (確率1/200)	1020~1292 (確率1/200)	1020~1317 (確率1/200)	1020~1346 (確率1/200)
	小当り	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)
	ハズレ	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
	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)
確実状態	小当り	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)	32767~33094 (確率1/200)
	ハズレ	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
	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)

10

20

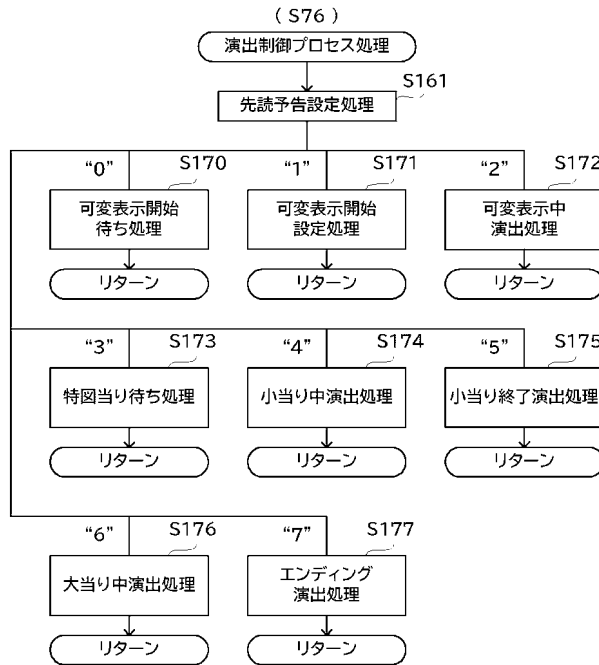
30

40

50

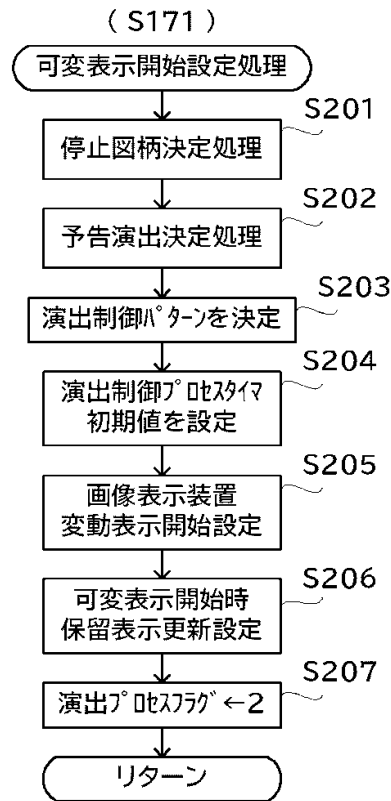
【図 9】

【図9】



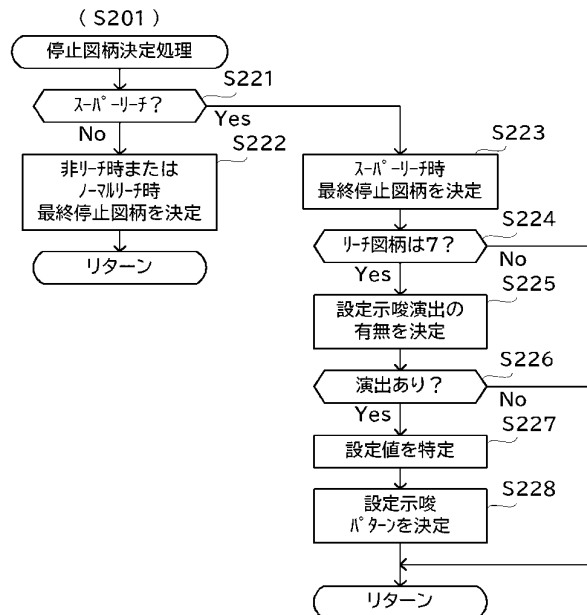
【図 10 - 1】

【図10-1】



【図 10 - 2】

【図10-2】



【図 10 - 3】

【図10-3】

TA01

可変表示結果	設定示唆演出	判定値(個数)
ハズレ	演出なし	80
	演出あり	20
大当り	演出なし	40
	演出あり	60

10

20

30

40

50

【図10-4】

【図10-4】

(A)

設定示唆パターン	図柄表示色	示唆内容
パターンRE-0	変化なし	期待度低(ガセ)
パターンRE-1	銅色	設定値が2以上確定
パターンRE-2	銀色	高設定の期待度高
パターンRE-3	金色	最高設定値が確定

(B)

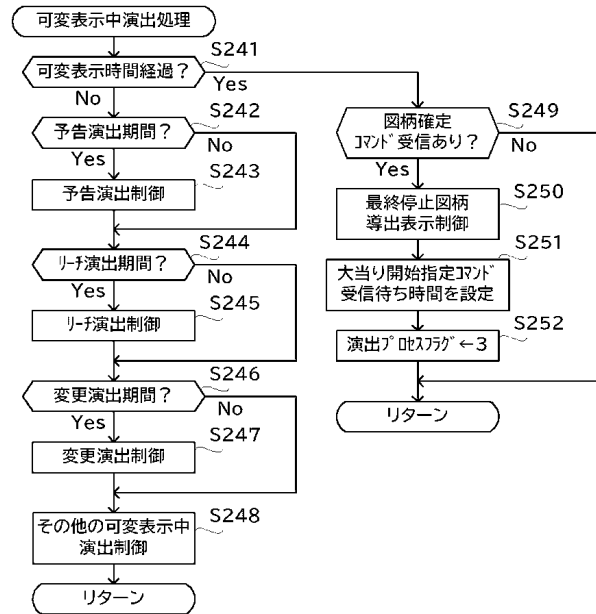
TA11

設定値	設定示唆パターン	判定値(個数)
1	パターンRE-0	95
	パターンRE-1	0
	パターンRE-2	5
	パターンRE-3	0
2	パターンRE-0	65
	パターンRE-1	30
	パターンRE-2	5
	パターンRE-3	0
3	パターンRE-0	65
	パターンRE-1	30
	パターンRE-2	5
	パターンRE-3	0
4	パターンRE-0	40
	パターンRE-1	30
	パターンRE-2	30
	パターンRE-3	0
5	パターンRE-0	40
	パターンRE-1	30
	パターンRE-2	30
	パターンRE-3	0
6	パターンRE-0	35
	パターンRE-1	30
	パターンRE-2	30
	パターンRE-3	5

【図10-5】

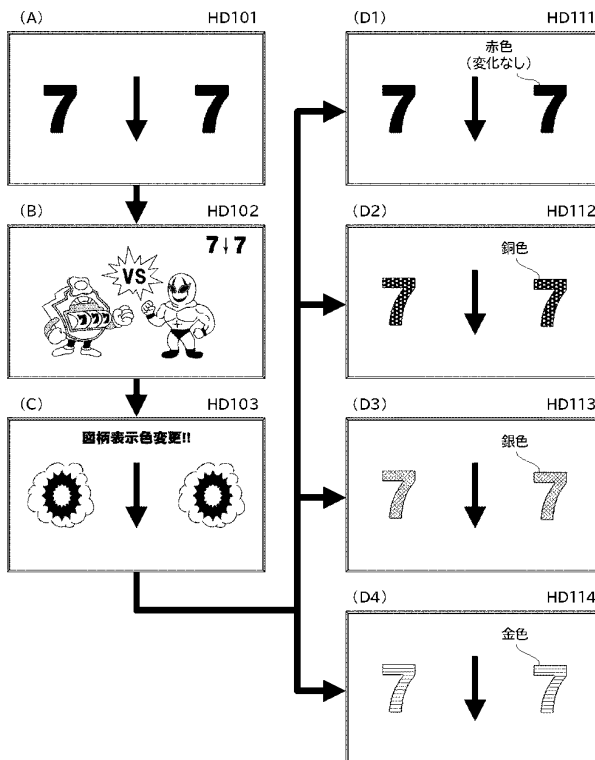
【図10-5】

(S172)



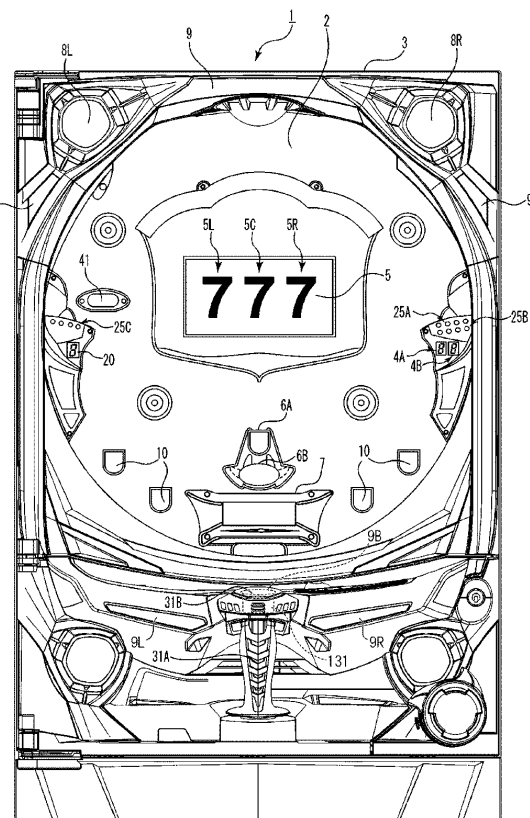
【図10-6】

【図10-6】



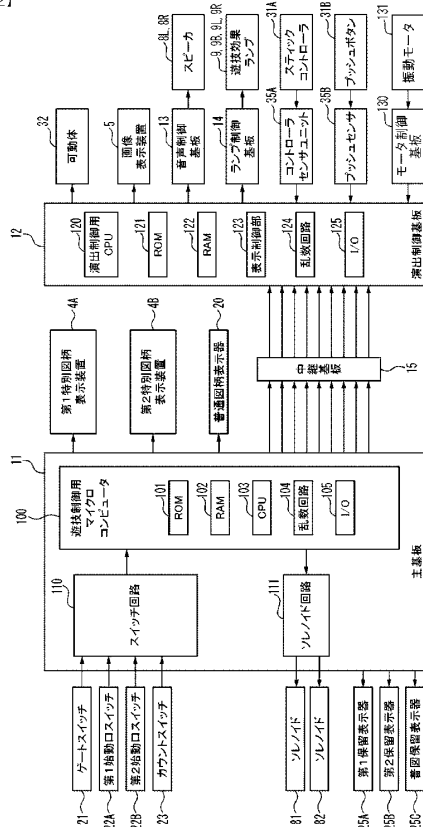
【図11-1】

【図11-1】



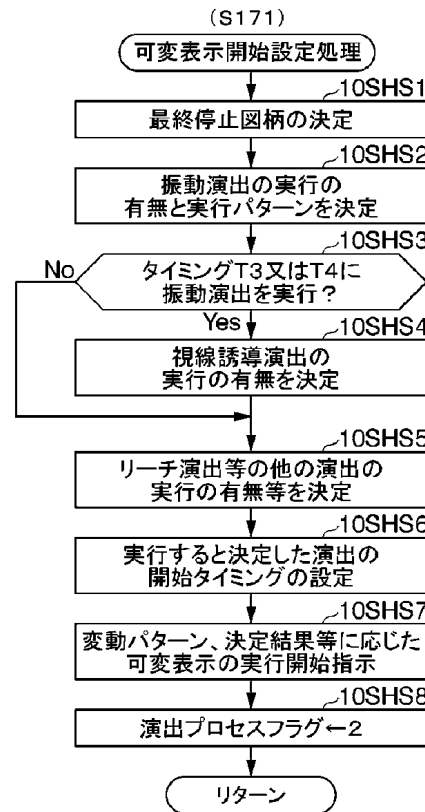
【図 11-2】

【図11-2】



【図 11-3】

【図11-3】



【図 11-4】

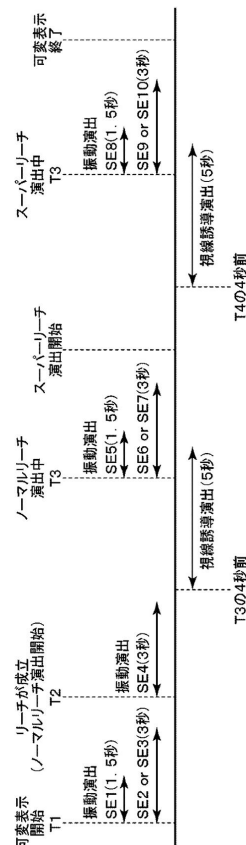
【図11-4】

振動演出の内容と大当たり信頼度

パターン名	内容			大当たり信頼度
	実行タイミング	振動時間	発光色	
SE1	T1(可変表示開始時)	1.5秒	白	50%
SE2	T1(可変表示開始時)	3秒	赤	70%
SE3	T1(可変表示開始時)	3秒	虹	100%
SE4	T2(リーチ成立時)	3秒	虹	100%
SE5	T3(ノーマルリーチ演出中)	1.5秒	白	10%
SE6	T3(ノーマルリーチ演出中)	3秒	赤	30%
SE7	T3(ノーマルリーチ演出中)	3秒	虹	100%
SE8	T4(スーパーリーチ演出中)	1.5秒	白	60%
SE9	T4(スーパーリーチ演出中)	3秒	赤	80%
SE10	T4(スーパーリーチ演出中)	3秒	虹	100%

【図 11-5】

【図11-5】



10

20

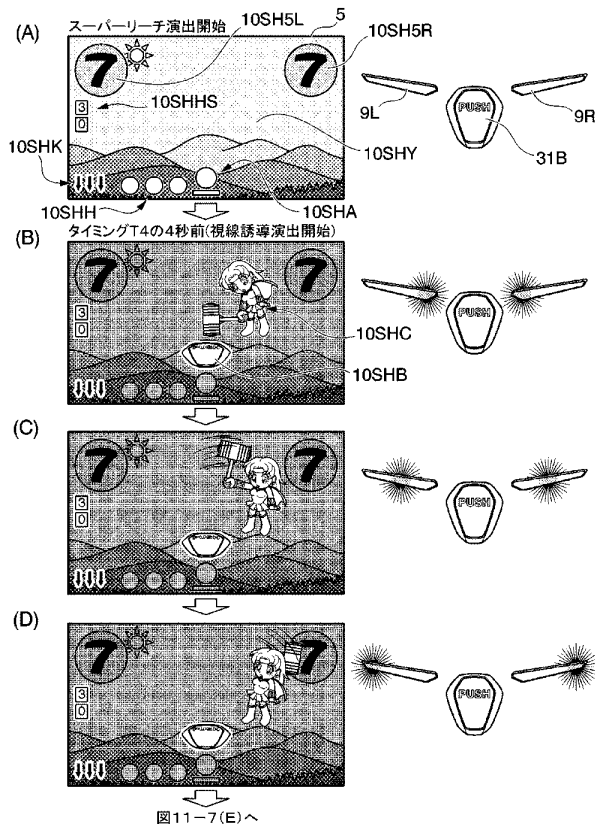
30

40

50

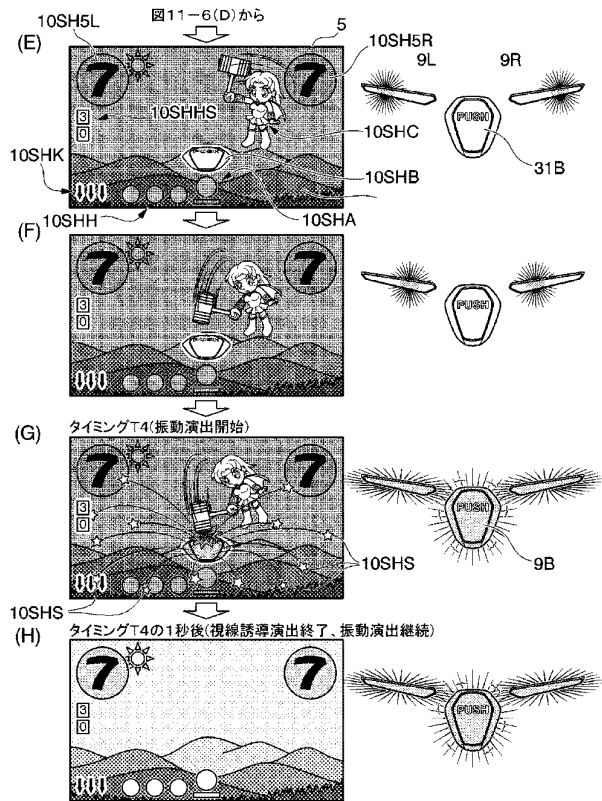
【図 11-6】

【図11-6】



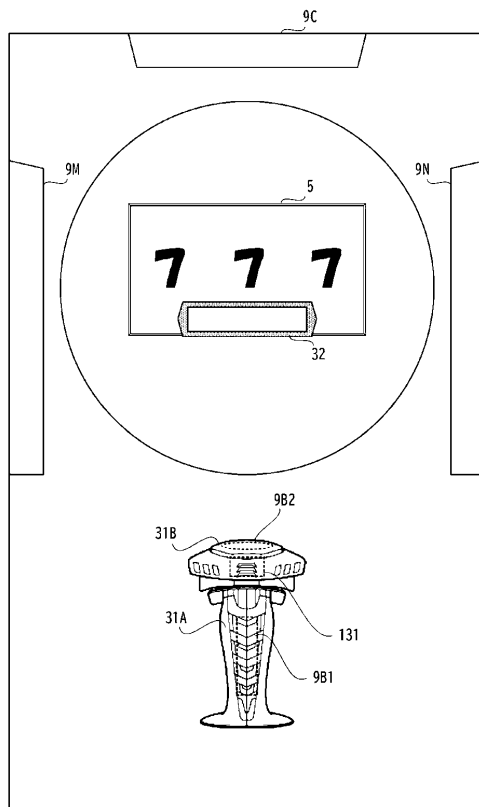
【図 11-7】

【図11-7】



【図 12-1】

【図12-1】



【図 12-2】

【図12-2】

(A) 確率演出パターン	発光色	振動パターン	大当たり信頼度	用途
AKC01	白	AKV01	50%以上	事前変動開始時
AKC02	赤	AKV02	70%以上	事前変動開始時
AKC03	虹	AKV02	100%	事前変動開始時
AKC11	白	AKV02	50%以上	対象変動開始時
AKC12	赤	AKV03	70%以上	対象変動開始時
AKC13	虹	AKV03	100%	対象変動開始時
AKC21	紫	AKV11	100%	リーチ成立時
AKC22	緑	AKV12	100%	リーチ成立時
AKC31	白	AKV21	50%以上	リーチ発展時
AKC32	白	AKV22	50%以上	リーチ発展時
AKC41	金	AKV31	100%	当合告知時

(B) 特定演出	発光色	振動パターン
SPリーチA 可動体動作	青	AKV41
SPリーチA 画像表示	金	AKV42
SPリーチA 楽曲再生	青→赤→金	AKV43
大当たり確定報知	虹	AKV44
大当たり種別抽選CH1	白	AKV44
大当たり種別抽選CH2	虹	AKV44

10

20

30

40

50

【図 12 - 3】

【図12-3】

(A)

振動パターン	内容
AKV01	オン期間300ミリ秒とオフ期間300ミリ秒を3回繰返し
AKV02	オン期間1500ミリ秒
AKV03	オン期間3000ミリ秒
AKV11	リーチ成立時の演出AKR1にあわせたオン期間
AKV12	リーチ成立時の演出AKR2にあわせたオン期間
AKV21	リーチ発展時の演出AKS1にあわせたオン期間
AKV22	リーチ発展時の演出AKS2にあわせたオン期間
AKV31	オン期間1500ミリ秒以上

(B)

振動パターン	内容
AKV41	可動体動作と連動したオン期間
AKV42	画面表示と連動したオン期間
AKV43	楽曲再生と連動したオン期間
AKV44	オン期間3000ミリ秒以上

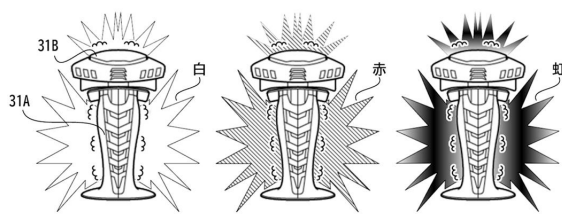
【図 12 - 4】

【図12-4】

(A) AKA01

(B) AKA02

(C) AKA03



(D) AKA04

(E) AKA05

(F) AKA06



(G) AKA07



10

20

【図 12 - 5】

【図12-5】

(A)

連続演出パターン	残余回数			
	3	2	1	0
AKD01	—	—	AKC01	AKC11
AKD02	—	—	AKC01	AKC12
AKD03	—	—	AKC02	AKC12
AKD04	—	—	AKC01	AKC13
AKD05	—	—	AKC02	AKC13
AKD06	—	—	AKC03	AKC13

(B)

連続演出パターン	残余回数			
	3	2	1	0
AKD11	—	AKC01	AKC01	AKC11
AKD12	—	AKC01	AKC01	AKC12
AKD13	—	AKC02	AKC02	AKC12
AKD14	—	AKC01	AKC01	AKC13
AKD15	—	AKC02	AKC02	AKC13
AKD16	—	AKC03	AKC03	AKC13

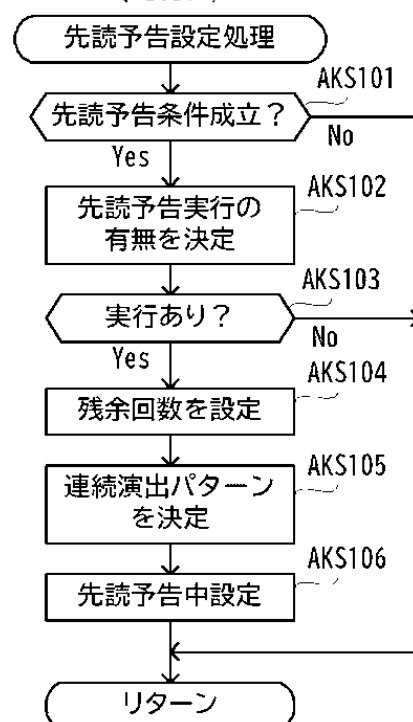
(C)

連続演出パターン	残余回数			
	3	2	1	0
AKD21	AKC01	AKC01	AKC01	AKC11
AKD22	AKC01	AKC01	AKC01	AKC12
AKD23	AKC02	AKC02	AKC02	AKC12
AKD24	AKC01	AKC01	AKC01	AKC13
AKD25	AKC02	AKC02	AKC02	AKC13
AKD26	AKC03	AKC03	AKC03	AKC13

【図 12 - 6】

【図12-6】

(S161)



30

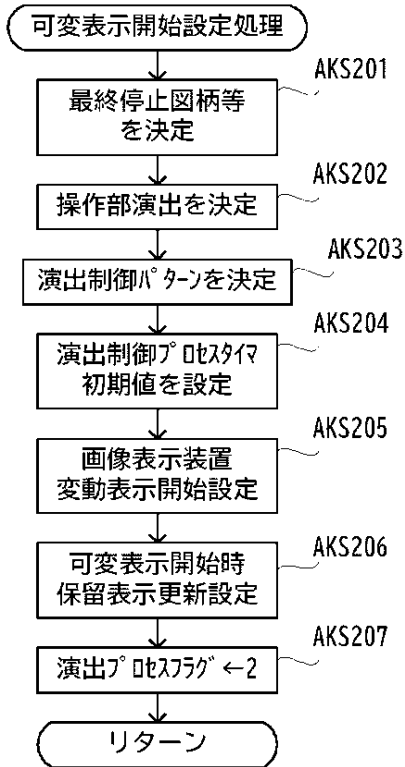
40

50

【図 12-7】

【図12-7】

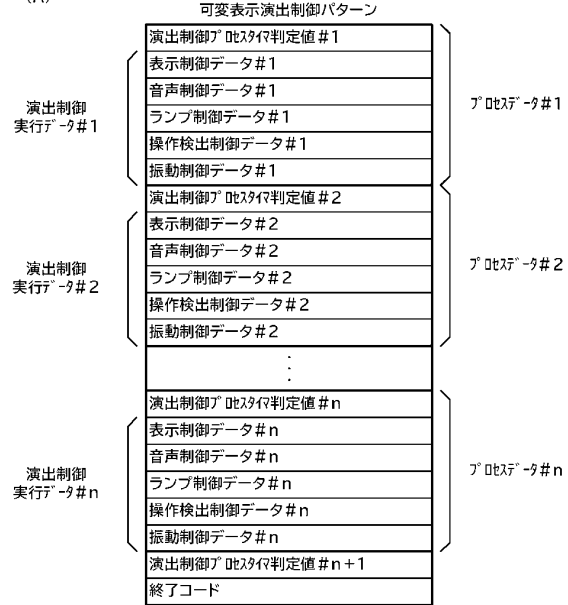
(S171)



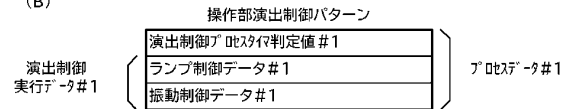
【図 12-8】

【図12-8】

(A)



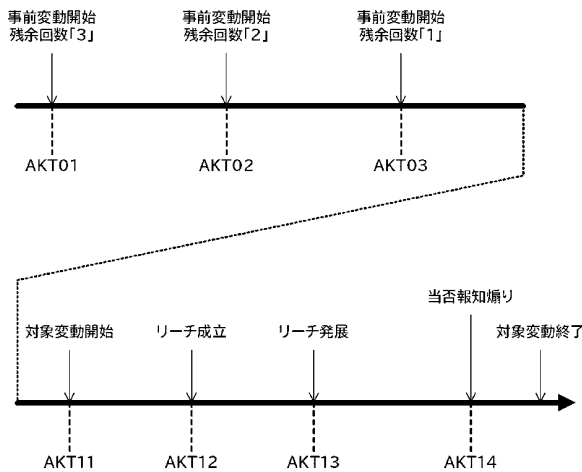
(B)



【図 12-9】

【図12-9】

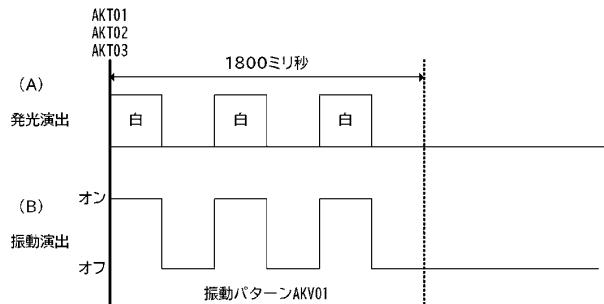
振動演出実行例 AKE01



【図 12-10】

【図12-10】

操作部演出パターンAKC01



10

20

30

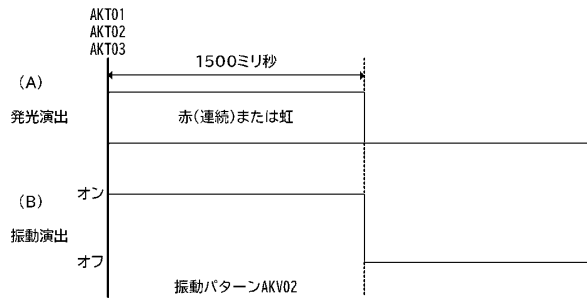
40

50

【図 1 2 - 1 1】

【図12-11】

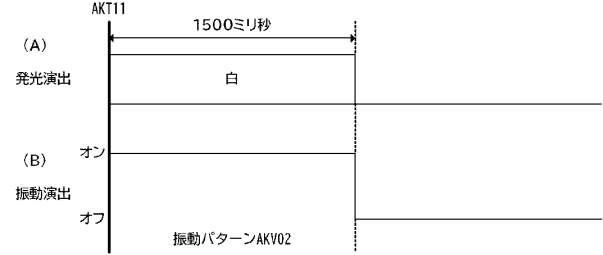
操作部演出パターンAKC02, AKC03



【図 1 2 - 1 2】

【図12-12】

操作部演出パターンAKC11

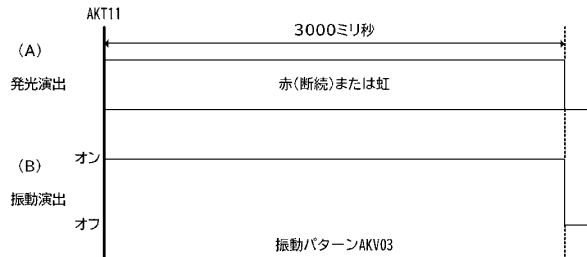


10

【図 1 2 - 1 3】

【図12-13】

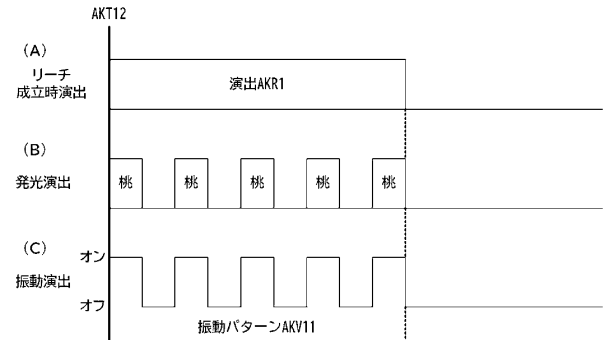
操作部演出パターンAKC12, AKC13



【図 1 2 - 1 4】

【図12-14】

操作部演出パターンAKC21



20

30

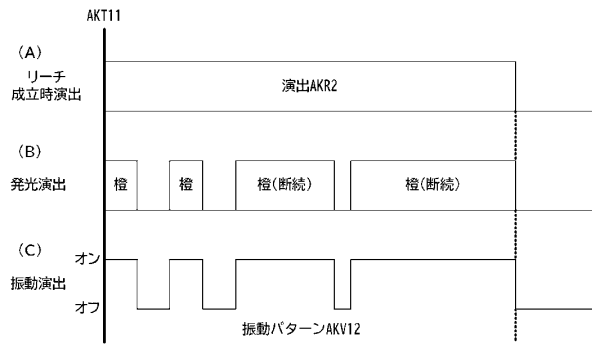
40

50

【図 12-15】

【図12-15】

操作部演出パターンAKC22

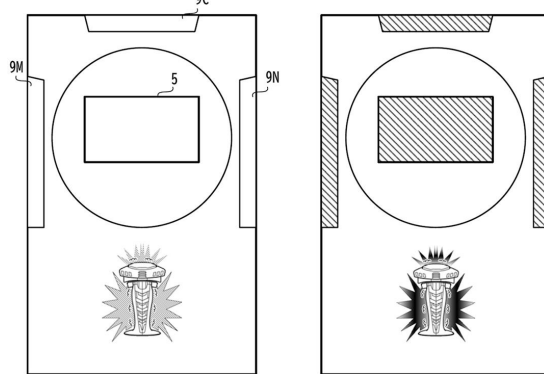


【図 12-16】

【図12-16】

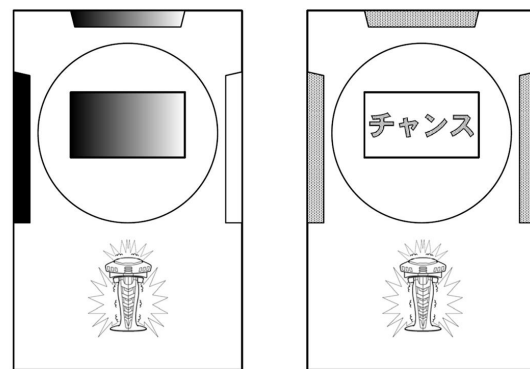
(A) AKF01

(B) AKF02



(C) AKF03

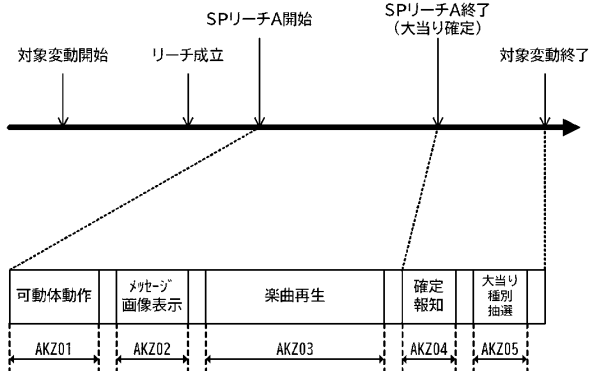
(D) AKF04



【図 12-17】

【図12-17】

振動演出実行例 AKE02

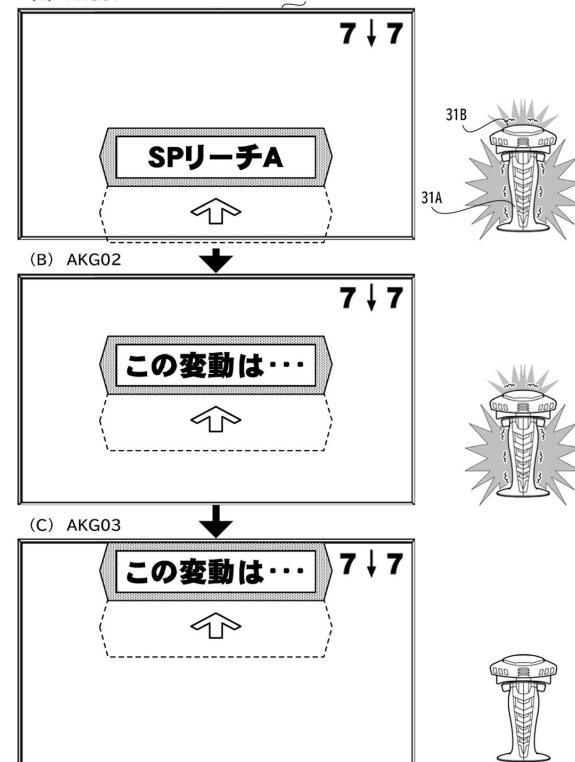


【図 12-18】

【図12-18】

SPリーチA 可動体動作

(A) AKG01



10

20

30

40

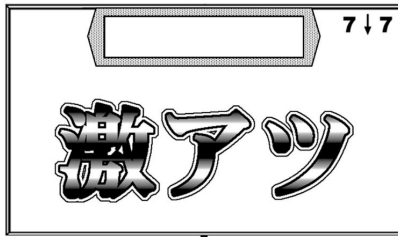
50

【図 12-19】

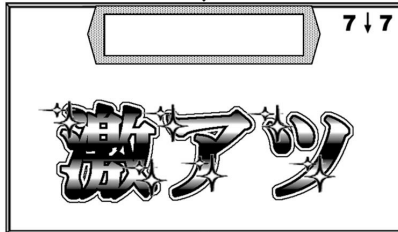
【図12-19】

SPリーチA 画像表示

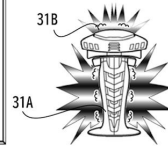
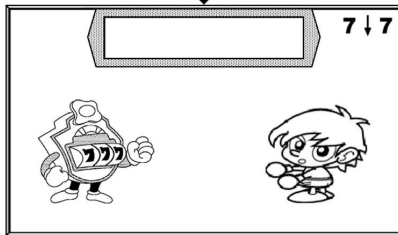
(A) AKG11



(B) AKG12



(C) AKG13

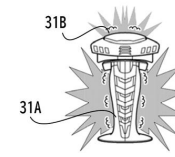
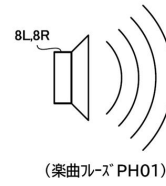


【図 12-20】

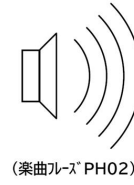
【図12-20】

SPリーチA 楽曲再生

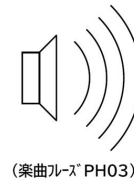
(A) AKG21



(B) AKG22



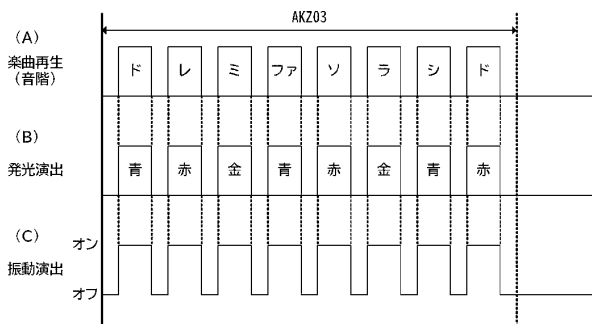
(C) AKG23



【図 12-21】

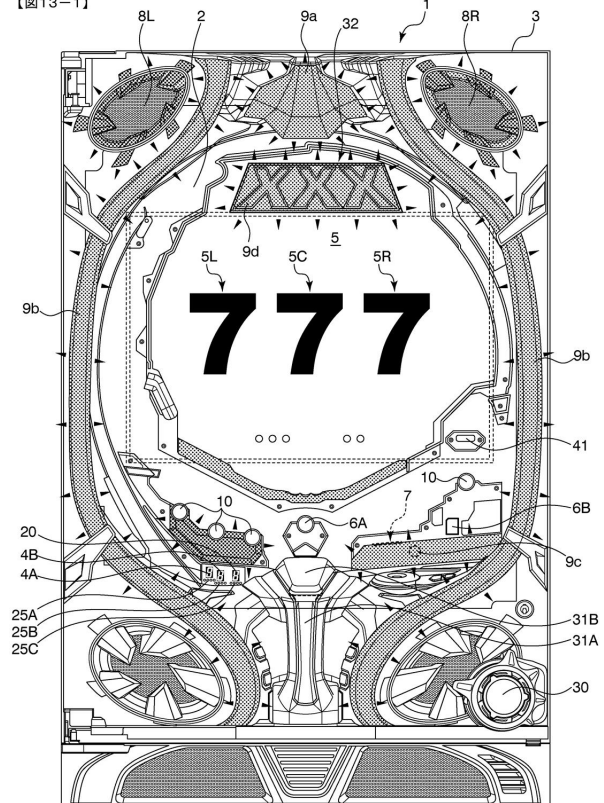
【図12-21】

楽曲再生実行例 AKH01



【図 13-1】

【図13-1】



10

20

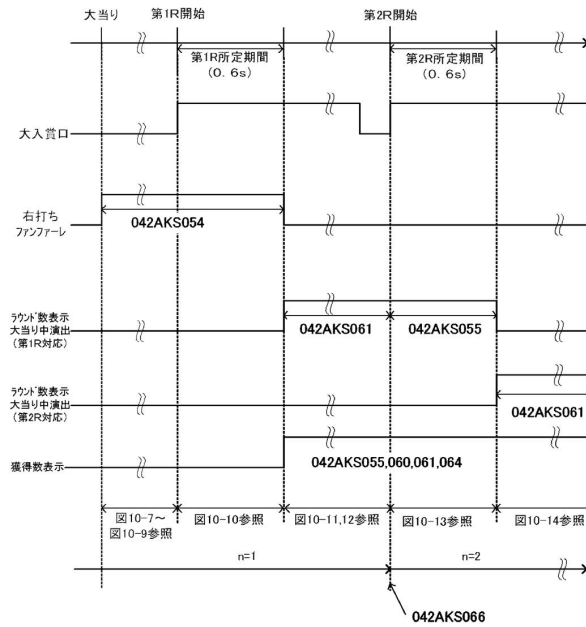
30

40

50

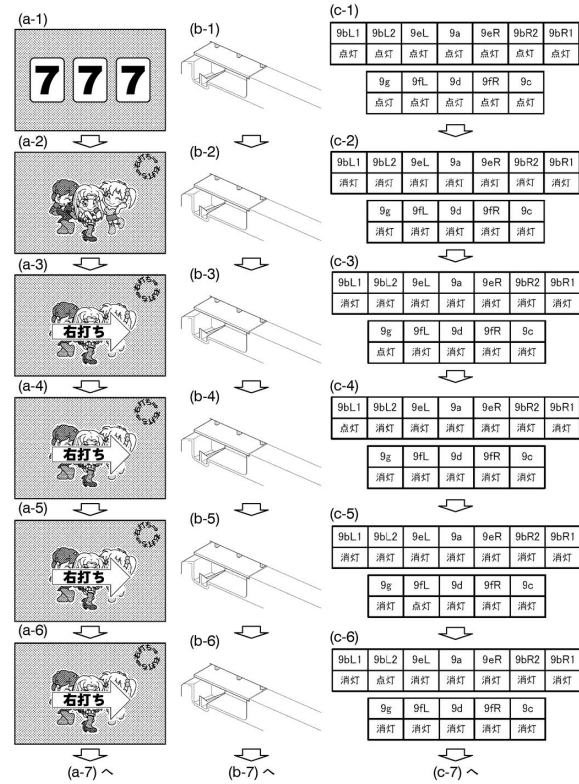
【図 13-6】

【図13-6】



【図 13-7】

【図13-7】

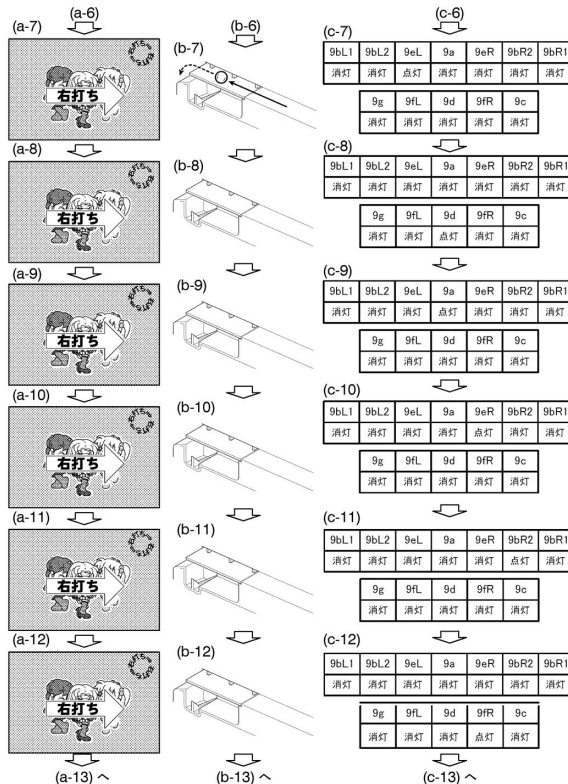


10

20

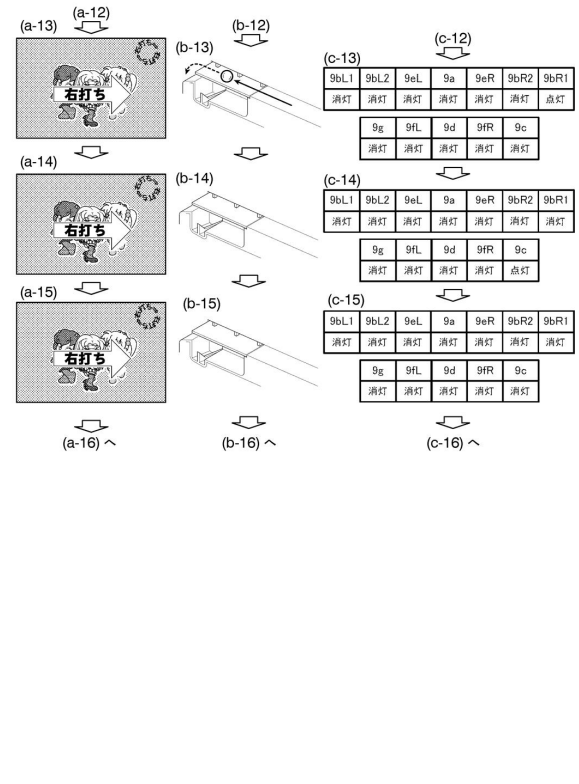
【図 13-8】

【図13-8】



【図 13-9】

【図13-9】



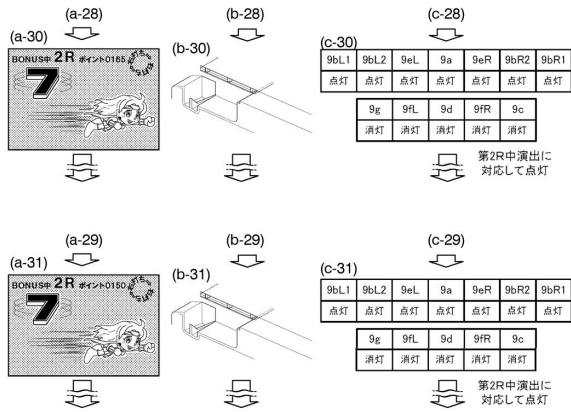
30

40

50

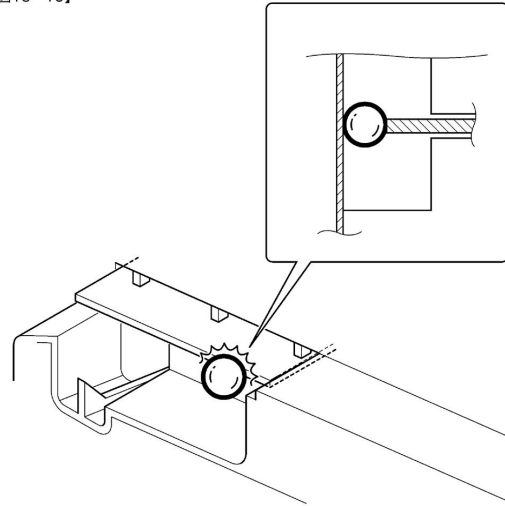
【図 13 - 14】

【図13-14】



【図 13 - 15】

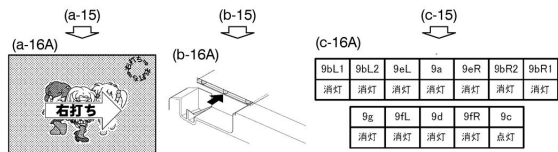
【図13-15】



10

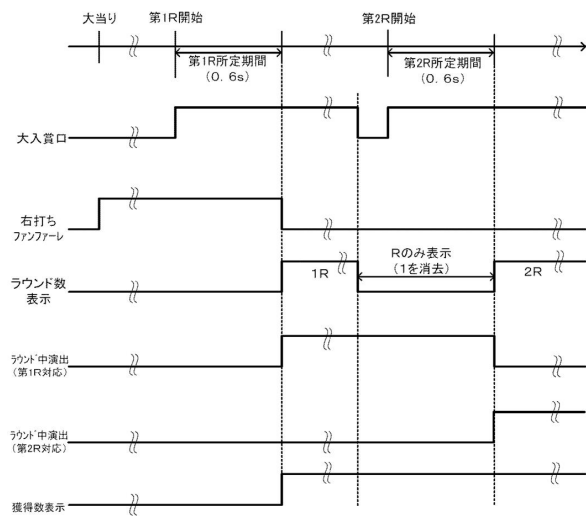
【図 13 - 16】

【図13-16】



【図 13 - 17】

【図13-17】



20

30

40

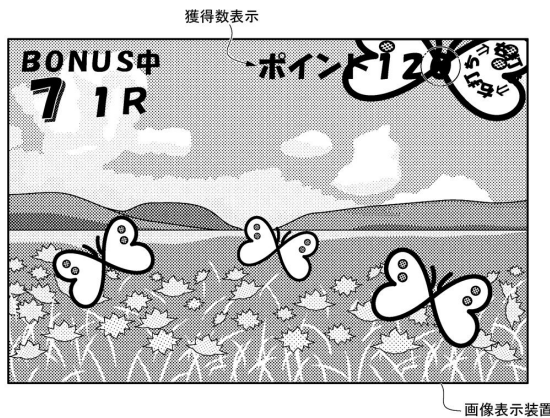
50

【図 14-1】

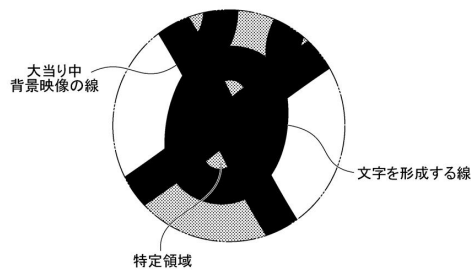
【図14-1】

(背景技術)

(A) アラビア数字の「0」がアラビア文字の「8」に見えている



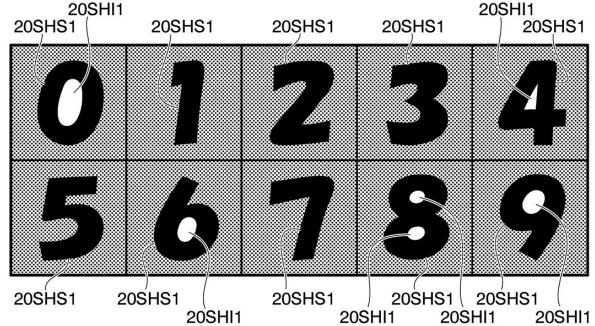
(B) アラビア数字の「0」の部分の拡大図



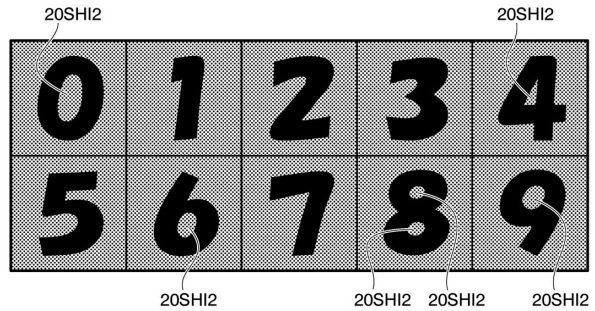
【図 14-2】

【図14-2】

(A) 獲得数表示に用いられるアラビア数字



(B) 獲得数報知表示に用いられるアラビア数字



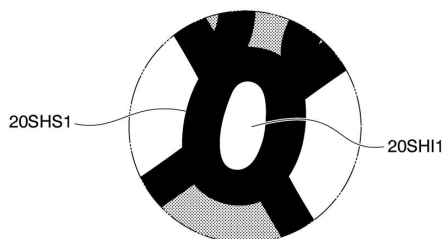
【図 14-3】

【図14-3】

(A) アラビア数字の「0」を正確に認識することができる

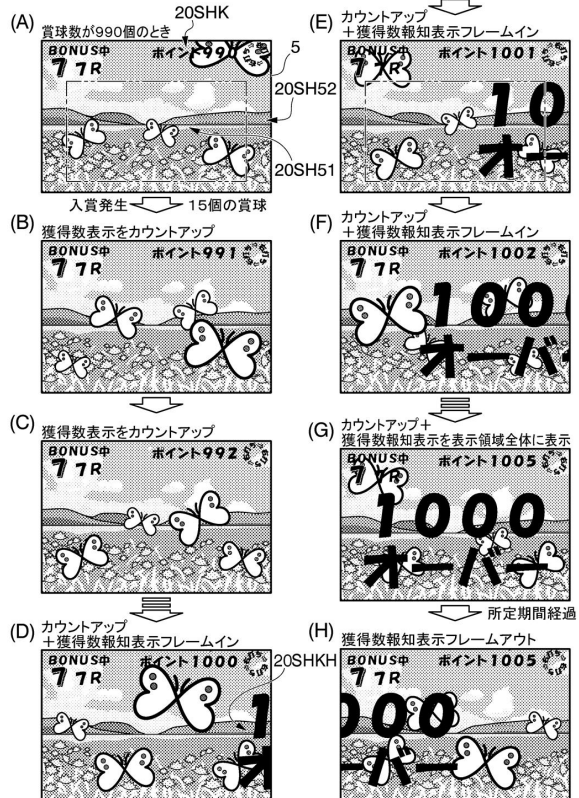


(B) アラビア数字の「0」の部分の拡大図



【図 14-4】

【図14-4】



10

20

30

40

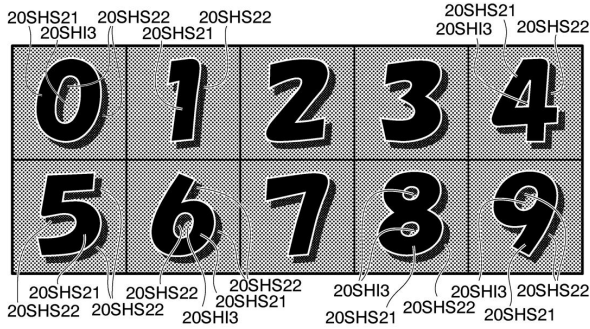
50

【図 1 4 - 5】

【図14-5】

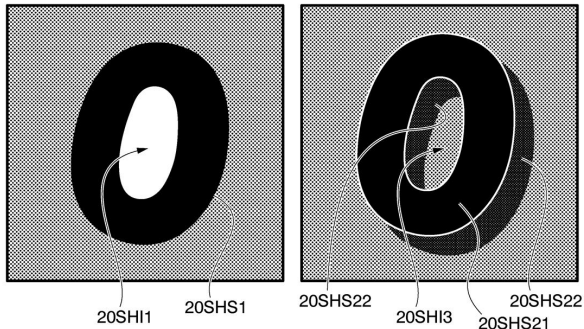
(A)

獲得数報知表示に用いられる立体的アラビア数字



(B)

獲得数報知表示に用いられる非立体文字と獲得数報知表示に用いられる立体文字との比較

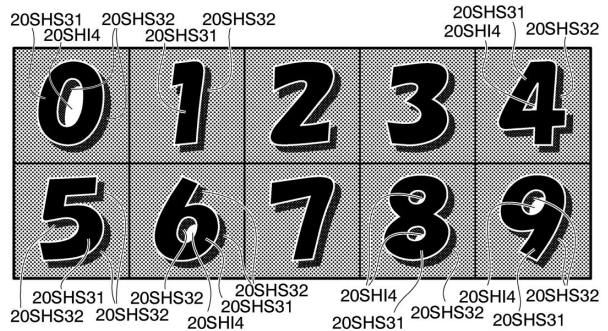


【図 1 4 - 6】

【図14-6】

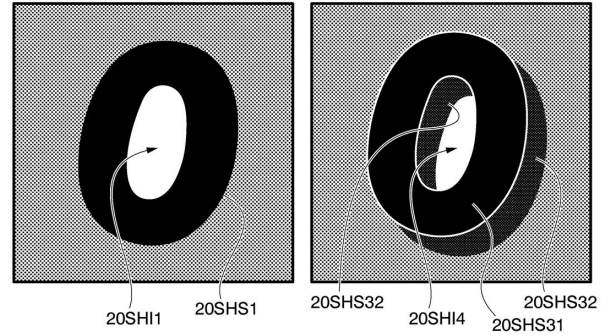
(A)

獲得数報知表示に用いられる立体的アラビア数字の変形例1



(B)

変形例1における、獲得数報知表示に用いられる非立体文字と獲得数報知表示に用いられる立体文字との比較



10

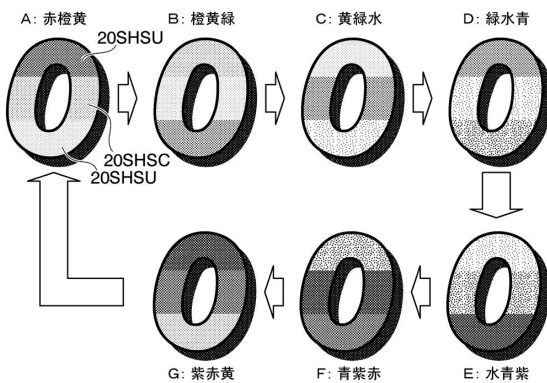
20

【図 1 4 - 7】

【図14-7】

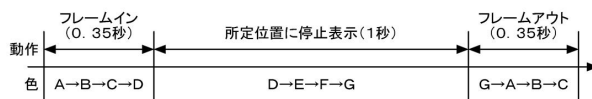
(A)

変形例2の獲得数報知表示に用いられるレインボー態様のアラビア数字



(B)

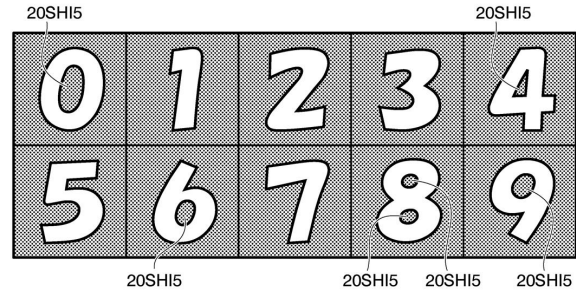
変形例2の獲得数報知表示の動作に伴う色の変化



【図 1 4 - 8】

【図14-8】

リザルト表示に用いられるアラビア数字



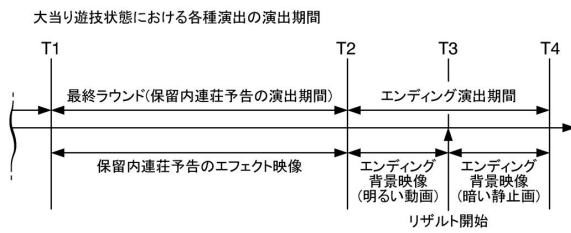
30

40

50

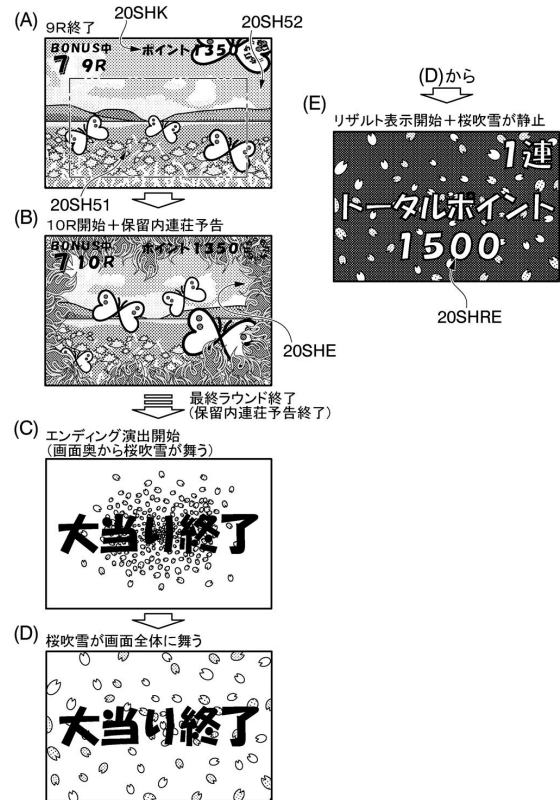
【図 14-9】

【図14-9】



【図 14-10】

【図14-10】



10

20

【図 14-11】

【図14-11】

- (A) 画面奥から桜吹雪が舞うエンディング背景映像 (高設定示唆なし)



- (B) 左右の満開の桜の木から大量の桜吹雪が舞うエンディング背景映像 (高設定示唆)

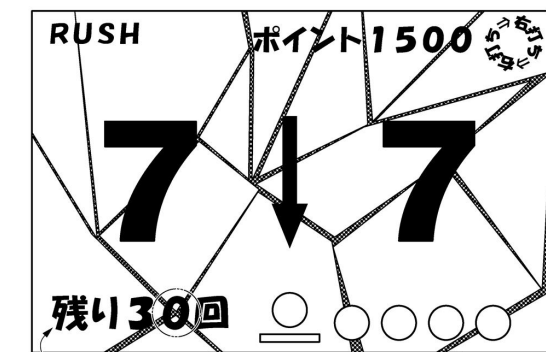


【図 14-12】

【図14-12】

(背景技術)

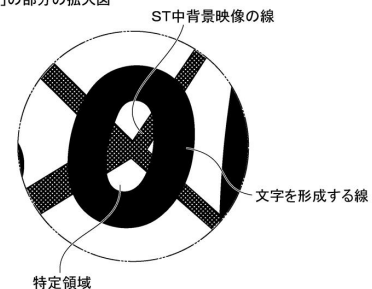
- (A) アラビア数字の「0」がアラビア文字の「8」に見えている



残回数表示

画像表示装置

- (B) アラビア数字の「0」の部分の拡大図



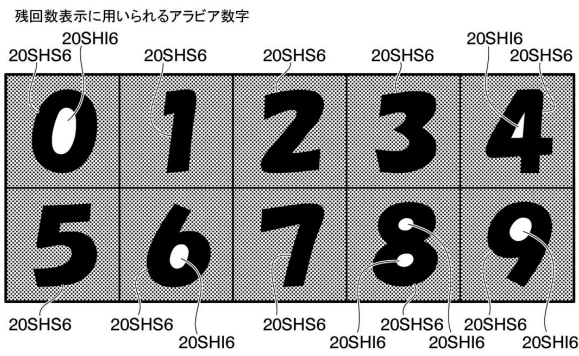
30

40

50

【図 14-13】

【図14-13】



【図 14-14】

【図14-14】

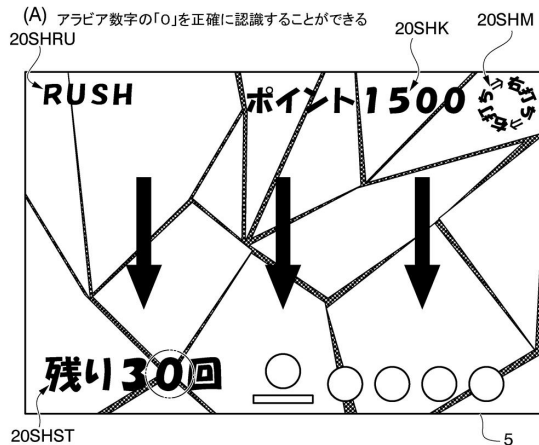


10

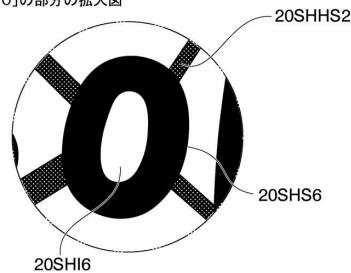
20

【図 14-15】

【図14-15】

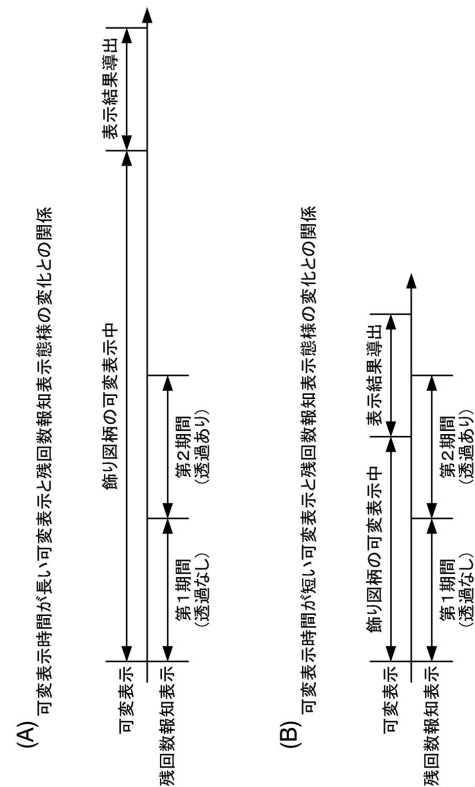


(B) アラビア数字の「0」の部分の拡大図



【図 14-16】

【図14-16】



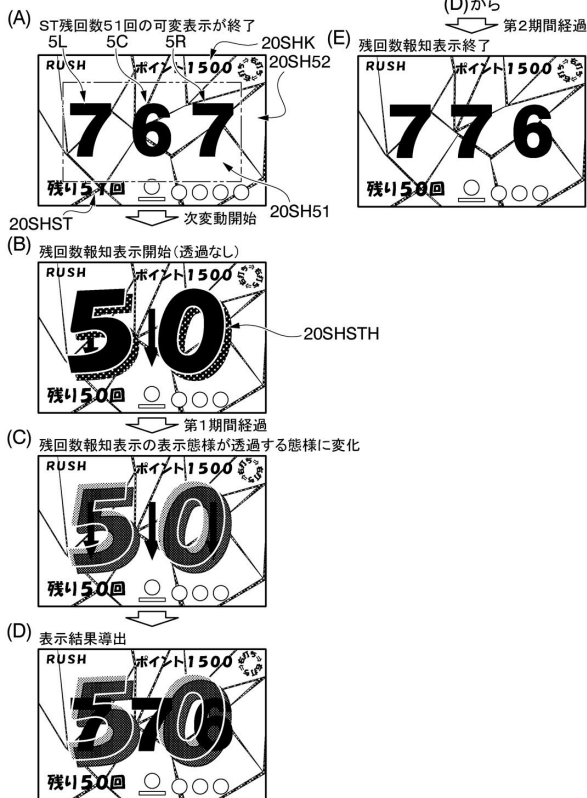
30

40

50

【図14-17】

【図14-17】



【図15-1】

【図15-1】

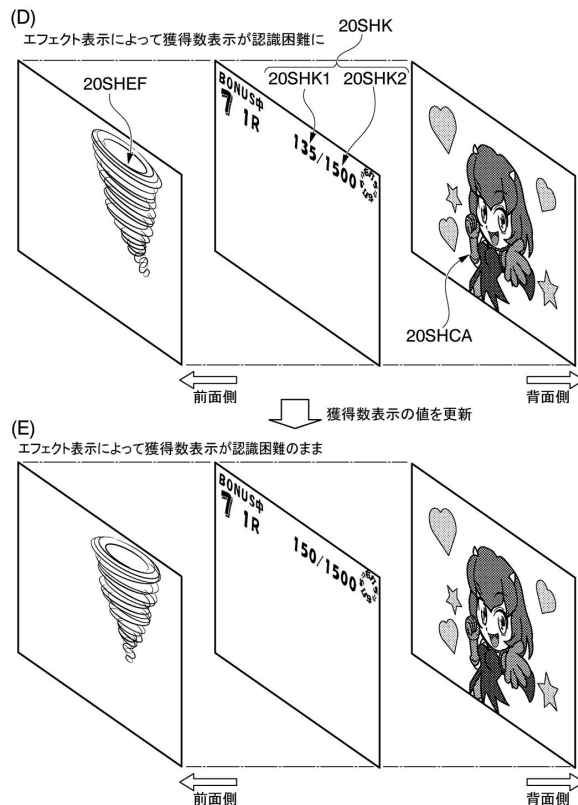


10

20

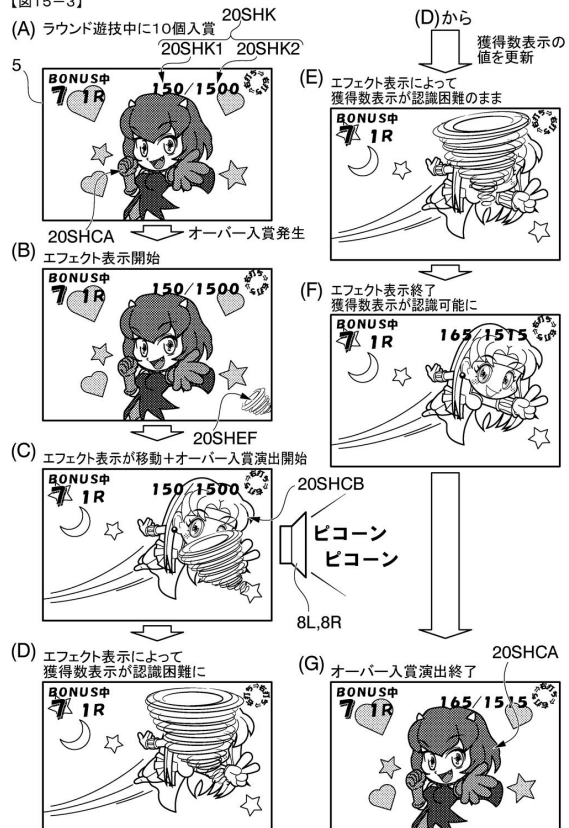
【図15-2】

【図15-2】



【図15-3】

【図15-3】



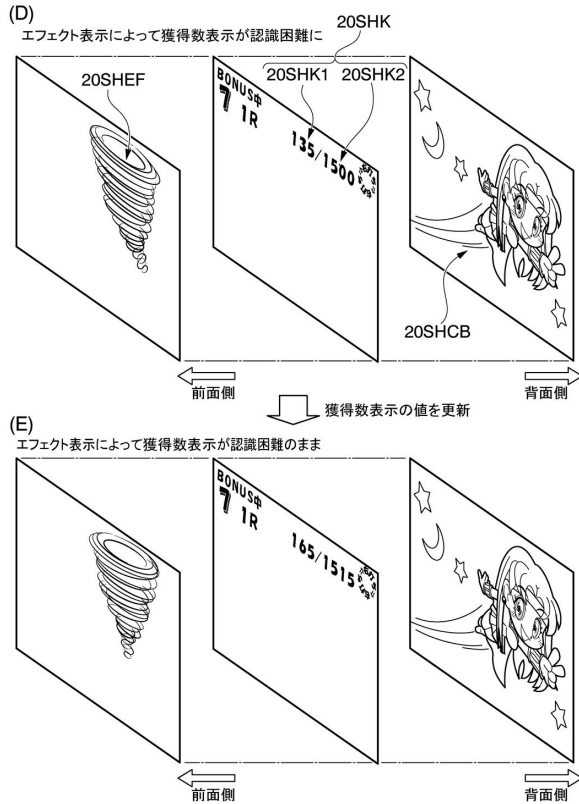
30

40

50

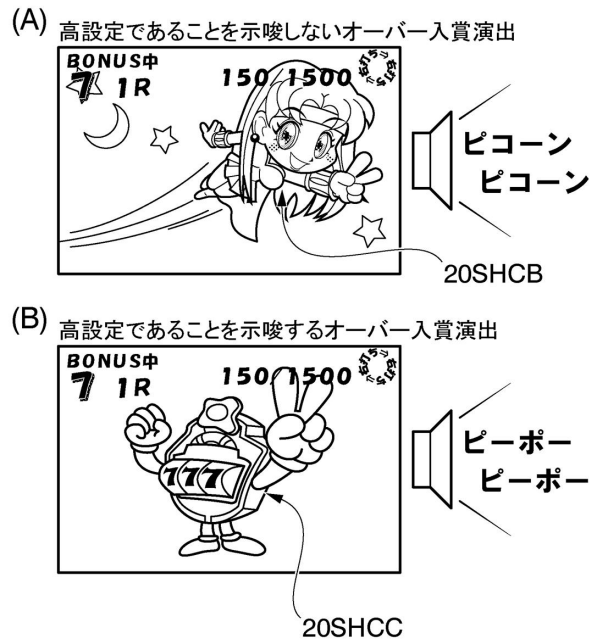
【図15-4】

【図15-4】



【図15-5】

【図15-5】

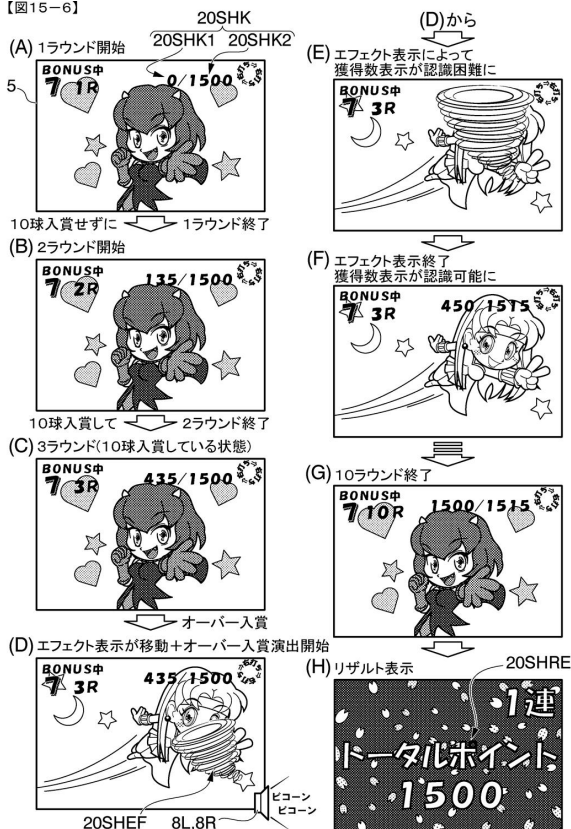


10

20

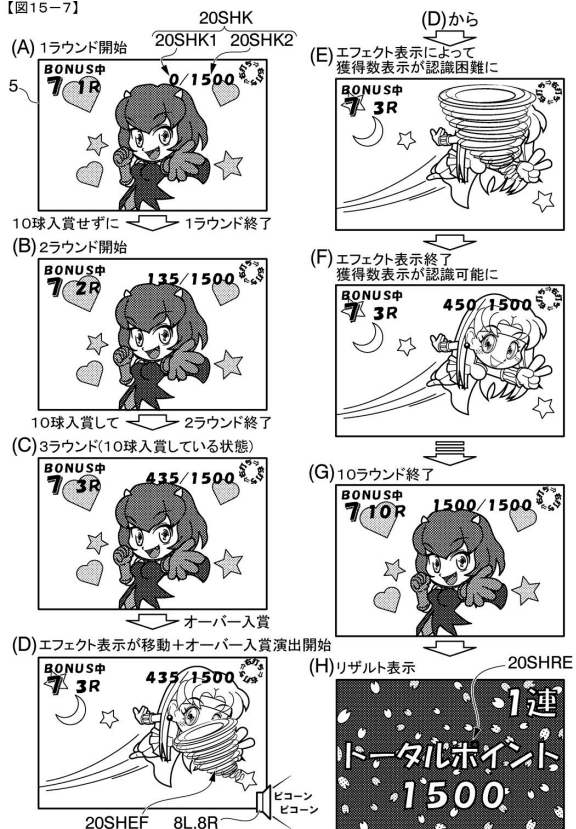
【図15-6】

【図15-6】



【図15-7】

【図15-7】



30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2017-012560(JP, A)
特開2018-114141(JP, A)
特開2019-005020(JP, A)
特開2019-088931(JP, A)
特開2016-209476(JP, A)
「「CR北斗の拳7転生3」確率1/1500の北斗打って来ました」, Youtube[online][video], 2017年04月23日, <https://www.youtube.com/watch?v=OgpLzZtLell&t>, [2022年10月17日検索]
「元締&死神也大活躍! P新・必殺仕置人 パチンコ実践! 2019年7月新台<京楽>[たぬパチ!]」, Youtube[online][video], 2019年07月21日, <https://www.youtube.com/watch?v=R6wulD-o2AM>, [2023年2月3日検索]
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02