

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2019-166028

(P2019-166028A)

(43) 公開日 令和1年10月3日(2019.10.3)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A63F 7/02 304D

テーマコード (参考)

2C088

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 49 頁)

(21) 出願番号 特願2018-56054 (P2018-56054)
 (22) 出願日 平成30年3月23日 (2018. 3. 23)

(71) 出願人 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (72) 発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
 式会社三共内
 Fターム(参考) 2C088 AA42 AA51 EA09 EB78

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

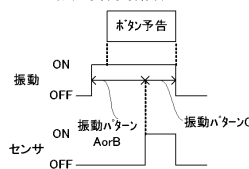
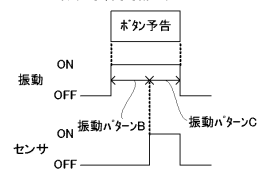
【課題】操作手段が振動していることを遊技者に好適に伝達できる遊技機を提供する。

【解決手段】ボタン予告の実行タイミングの所定時間前に、振動パターンAまたはBでプッシュボタンを振動させるボタン予告示唆が実行される。その後、演出表示装置においてプッシュボタンへの操作を促すボタン予告が実行され、プッシュセンサによりプッシュボタンへの押下操作が検出されると、振動パターンを振動パターンAまたはBよりも強い振動パターンCに切り替える。当否煽りの実行タイミングにおいて、振動パターンCでプッシュボタンを振動させる。その後、プッシュセンサによりプッシュボタンへの押下操作が検出されると、変動表示結果が「大当り」であることが報知され、振動パターンを振動パターンCよりも強い振動パターンDに切り替える。

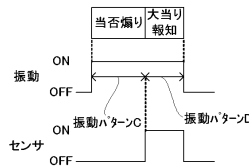
【選択図】 図 1 6

【図16】

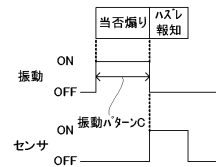
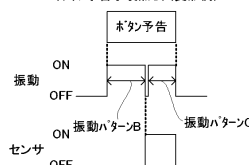
検出有無に応じた振動パターン変化

(A) ボタン予告時の振動パターン
(ボタン予告示唆有り)(B) ボタン予告時の振動パターン
(ボタン予告示唆無し)

(C) 当否煽り時の振動パターン(大当り時)



(D) 当否煽り時の振動パターン(ハズレ時)

(E) ボタン予告時の振動パターン
(ボタン予告示唆無し)(変形例)

【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技者に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、
前記操作手段が操作されたことを検出する検出手段と、
少なくとも前記操作手段を振動させることが可能な振動手段と、を備え、
前記振動手段は、前記検出手段により操作が検出されているときは、前記検出手段により操作が検出されていないときよりも、前記操作手段を強く振動させることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

10

【技術分野】**【0001】**

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

遊技者が操作可能な操作ボタン及び操作レバーと、操作ボタン及び操作レバーの双方に振動を伝達可能な振動発生手段であるバイブレータと、を備える遊技機が提案されている（例えば特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】**【特許文献】**

20

【0003】

【特許文献 1】特開 2015 - 54041 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

特許文献 1 に記載されたような遊技機において、遊技者が操作手段に触れたときに操作手段が振動していることを好適に伝達できないおそれがあった。

【0005】

この発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、操作手段が振動していることを遊技者に好適に伝達できる遊技機を提供することを目的とする。

30

【課題を解決するための手段】**【0006】**

（１）上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、
遊技者に有利な有利状態（例えば大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機 1）であって、
遊技者が操作可能な操作手段（例えばプッシュボタン 31B）と、
前記操作手段が操作されたことを検出する検出手段（例えばプッシュセンサ 35B）と、
、
少なくとも前記操作手段を振動させることが可能な振動手段（例えば振動モータ 304）と、を備え、
前記振動手段は、前記検出手段により操作が検出されているときは、前記検出手段により操作が検出されていないときよりも、前記操作手段を強く振動させる（例えば図 16）

40

。このような構成によれば、好適に遊技者に振動を伝達することができる。

【0007】

（２）上記（１）の遊技機において、
前記検出手段により操作が検出されたことに基づいて演出態様を変化可能な操作演出（例えばボタン予告）を実行可能であり、
前記検出手段により操作が検出されていないときに前記操作手段が振動した場合、その後前記操作演出が実行される場合と前記操作演出が実行されない場合とがある（ボタン

50

予告示唆が実行された後にボタン予告が実行される場合と実行されない場合ある。また、変動開始時振動予告のようにその後にプッシュボタン 3 1 B を操作させる演出を伴わずに振動する場合がある) ようにしてもよい。

このような構成によれば、操作手段が振動した後に操作演出が実行されるか否かに注目させることができる。

【 0 0 0 8 】

(3) 上記 (1) または (2) の遊技機において、

前記検出手段により操作が検出されたことに基づいて演出態様を変化可能な操作演出 (例えばボタン予告) を実行可能であり、

前記操作演出が実行される場合と前記操作演出が実行されない場合とで、前記検出手段により操作が検出されていないときの前記操作手段の振動態様が異なる (例えばボタン予告示唆における振動パターンが異なる) ようにしてもよい。

このような構成によれば、振動態様によって操作演出の有無を示唆することができる。

【 0 0 0 9 】

(4) 上記 (1) から (3) のいずれかの遊技機において、

前記振動手段は、前記検出手段により操作が検出されているときであってその後に前記有利状態に制御される場合 (当否煽りの大当たり報知時) には、前記操作手段を他のタイミングより強く振動させる (振動強度が最強の振動パターン D で振動させる) ようにしてもよい。

このような構成によれば、振動態様によって有利状態に制御されることを報知でき、興趣が向上する。

【 0 0 1 0 】

(5) 上記 (1) から (4) のいずれかの遊技機において、

前記操作手段は、前記操作手段の振動の強度を切り替えるときに、一旦振動を停止させてから振動の強度を切り替える (例えば図 1 6 (E)) ようにしてもよい。

このような構成によれば、振動の強度が切り替わったことがわかりやすくなる。

【 0 0 1 1 】

(6) 上記 (1) から (5) のいずれかの遊技機において、

前記振動手段による振動が特定部材 (例えば各種基板や他の部材) に伝達しにくくするための緩衝手段 (ゴムやゲル等の緩衝部材) をさらに備えるようにしてもよい。

このような構成によれば、振動による特定部材への影響を低減できる。

【 0 0 1 2 】

(7) 上記 (1) から (6) のいずれかの遊技機において、

遊技者に対して前記操作手段の操作を促すための画像であって、前記操作手段に対応する操作手段対応画像である第 1 操作手段対応画像 (例えば、非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像) または該第 1 操作手段対応画像とは異なる第 2 操作手段対応画像 (例えば、突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像) を表示可能な表示手段 (例えば演出表示装置 5) と、をさらに備え、

前記第 1 操作手段対応画像の表示中に前記操作手段が操作された場合には、該操作から第 1 期間が経過したことに基づいて前記第 1 操作手段対応画像の表示を終了し (例えば、図 2 2 (A) に示すように、操作促進画像として非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像の表示中にプッシュボタン 3 1 B が操作された場合には、該操作から期間 L 2 が経過したタイミングでプッシュボタン 3 1 B の画像を消去する部分)、

前記第 2 操作手段対応画像の表示中に前記操作手段が操作された場合には、該操作から前記第 1 期間とは異なる第 2 期間が経過したことに基づいて前記第 2 操作手段対応画像の表示を終了する (例えば、図 2 2 (B) に示すように、操作促進画像として突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像の表示中にプッシュボタン 3 1 B が操作された場合には、該操作から期間 L 3 が経過したタイミングでプッシュボタン 3 1 B の画像を消去する部分) ようにしてもよい。

このような構成によれば、表示される操作手段対応画像に応じて操作手段が操作されて

から操作手段対応画像の表示が終了されるまでの期間を異ならせることにより、遊技興趣を向上できる。

【図面の簡単な説明】

【0013】

【図1】パチンコ遊技機を正面から見た正面図である。

【図2】パチンコ遊技機の回路構成例を示すブロック図である。

【図3】(A)、(B)は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図4】各乱数を示す説明図である。

【図5】変動パターンを例示する図である。

【図6】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

10

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

【図8】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9】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10】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11】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12】予告演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図13】予告演出設定処理における決定割合を示す図である。

【図14】演出内容と振動動作のタイミングを示すタイミングチャートである。

【図15】振動パターンの一覧を示す図である。

20

【図16】検出有無に応じた振動パターンの変化の具体例を示す図である。

【図17】振動モータ駆動処理の一例を示すフローチャートである。

【図18】演出図柄変動開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図19】押しボタンの突出決定割合を示す図である。

【図20】演出図柄変動中処理の一例を示すフローチャートである。

【図21】操作後演出実行処理の一例を示すフローチャートである。

【図22】(A)は、押しボタンの突出無しで大当りとなる場合のリーチ演出におけるタイミングチャートであり、(B)は、押しボタンの突出有りで大当りとなる場合のリーチ演出におけるタイミングチャートである。

【図23】(A)は、押しボタンの突出無しではずれとなる場合のリーチ演出におけるタイミングチャートであり、(B)は、押しボタンの突出有りでずれとなる場合のリーチ演出におけるタイミングチャートである。

30

【図24】リーチ演出での演出表示装置の表示態様及び可動役物の動作態様を示す図である。

【図25】リーチ演出での演出表示装置の表示態様及び可動役物の動作態様を示す図である。

【図26】変形例1におけるリーチ演出での演出表示装置の表示態様及び可動役物の動作態様を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0014】

40

本発明に係る遊技機を実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。

【実施例】

【0015】

まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機1の全体の構成について説明する。尚、以下の説明にて、図1の手前側をパチンコ遊技機1の前方(前面、正面)側、奥側を後方(背面)側として説明する。尚、本実施例でパチンコ遊技機1の前面とは、遊技者側からパチンコ遊技機1を見たときに該遊技者と対向する対向面である。尚、フローチャートの各ステップの説明にて、例えば「ステップS1」と記載する箇所を「S1」と略記する場合がある。また、本実施例で『実行』と『実施』とは同義である。

【0016】

50

図 1 は、本実施例のパチンコ遊技機 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 1（以下、遊技機と略記する場合がある）は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤 2（ゲージ盤）と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠 3（台枠）とから構成されている。遊技盤 2 には、ガイドレールによって囲まれた、ほぼ円形状の遊技領域が形成されている。遊技領域には、遊技球が打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【0017】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の右側方）には、第 1 特別図柄表示器 4 A と、第 2 特別図柄表示器 4 B とが設けられている。第 1 特別図柄表示器 4 A と第 2 特別図柄表示器 4 B はそれぞれ、例えば 7 セグメントやドットマトリクス of LED（発光ダイオード）等から構成され、変動表示ゲームの一例となる特図ゲームにて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（特別識別情報）である特別図柄（「特図」ともいう）が、変動可能に表示（変動表示または可変表示ともいう）される。例えば、第 1 特別図柄表示器 4 A と第 2 特別図柄表示器 4 B はそれぞれ、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成される複数種類の特別図柄を変動表示する。尚、第 1 特別図柄表示器 4 A や第 2 特別図柄表示器 4 B にて表示される特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成されるものに限定されず、例えば 7 セグメント of LED で点灯させるものと消灯させるものの組合せを異ならせた複数種類の点灯パターンが、複数種類の特別図柄として予め設定されていればよい。以下では、第 1 特別図柄表示器 4 A にて変動表示される特別図柄を「第 1 特図」ともいい、第 2 特別図柄表示器 4 B にて変動表示される特別図柄を「第 2 特図」ともいう。

【0018】

第 1 特別図柄表示器 4 A と第 2 特別図柄表示器 4 B はともに、例えば方形状に形成されている。尚、第 1 特図の種類と第 2 特図の種類は同じ（例えば、ともに「0」～「9」を示す数字、及び、「-」を示す記号）であってもよいし、種類が異なってもよい。また、第 1 特別図柄表示器 4 A と第 2 特別図柄表示器 4 B はそれぞれ、例えば「00」～「99」を示す数字（あるいは 2 桁の記号）を変動表示するように構成されていてもよいし、これら「00」～「99」を示す各セグメントが、「00」～「99」を視認不能にランダムに配置された表示器により変動表示するように構成されていてもよい。

【0019】

遊技盤 2 の遊技領域の中央付近には、演出表示装置 5 が設けられている。演出表示装置 5 は、例えば LCD（液晶表示装置）等から構成され、各種の演出画像を表示する表示領域を形成している。演出表示装置 5 の表示領域では、第 1 特別図柄表示器 4 A による第 1 特図の変動表示や第 2 特別図柄表示器 4 B による第 2 特図の変動表示のそれぞれに対応して、例えば 3 つといった複数の変動表示部となる演出図柄表示エリアにて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（装飾識別情報）である演出図柄（飾り図柄ともいう）が変動表示される。この演出図柄の変動表示も、変動表示ゲームに含まれる。

【0020】

一例として、演出表示装置 5 の表示領域には、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R が配置されている。そして、第 1 特別図柄表示器 4 A での第 1 特図の変動と第 2 特別図柄表示器 4 B での第 2 特図の変動のうち、いずれかが開始されることに対応して、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて演出図柄の変動（例えば上下方向のスクロール表示）が開始される。その後、演出表示装置 5 の「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて、確定演出図柄（最終停止図柄）が停止表示される。

【0021】

このように、演出表示装置 5 の表示領域では、第 1 特別図柄表示器 4 A での第 1 特図を用いた特図ゲーム、または、第 2 特別図柄表示器 4 B での第 2 特図を用いた特図ゲームと同期して、各々が識別可能な複数種類の演出図柄の変動表示を行い、確定演出図柄を導出表示（あるいは単に「導出」ともいう）する。尚、演出図柄の変動表示中に変動表示が仮停止するようにしても良い。

10

20

30

40

50

【 0 0 2 2 】

「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R にて変動表示される演出図柄には、例えば 8 種類の図柄（英数字「1」～「8」あるいは漢数字や、英文字、所定のモチーフに関連する 8 個のキャラクタ画像、数字や文字あるいは記号とキャラクタ画像との組合せなどであればよく、キャラクタ画像は、例えば人物や動物、これら以外の物体、もしくは、文字などの記号、あるいは、その他の任意の図形を示す飾り画像であればよい）で構成される。演出図柄のそれぞれには、対応する図柄番号が付されている。例えば、「1」～「8」を示す英数字それぞれに対して、「1」～「8」の図柄番号が付されている。尚、演出図柄は 8 種類に限定されず、「大当り」となる組合せや「はずれ」となる組合せなど適当な数の組合せを構成可能であれば、何種類であってもよい（例えば 7 種類や 9 種類など）。

10

【 0 0 2 3 】

演出図柄の変動表示が開始された後、確定演出図柄が導出表示されるまでには、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R、又は、演出図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R のうち少なくともいずれか 1 つ（例えば「左」の演出図柄表示エリア 5 L など）にて、例えば図柄番号が小さいものから大きいものへと順次に上方から下方へと流れるようなスクロール表示が行われ、図柄番号が最大（例えば「8」）である演出図柄が表示されると、続いて図柄番号が最小（例えば「1」）である演出図柄が表示される。

【 0 0 2 4 】

演出表示装置 5 の表示領域の下部の左右 2 箇所には、第 1 保留記憶表示エリア 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 5 U が設定されている。第 1 保留記憶表示エリア 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 5 U では、特図ゲームに対応した変動表示の保留記憶数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。

20

【 0 0 2 5 】

ここで、特図ゲームに対応した変動表示の保留は、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口や、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を、遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生する。即ち、特図ゲームや演出図柄の変動表示といった変動表示ゲームを実行するための始動条件（「実行条件」ともいう）は成立したが、先に成立した開始条件に基づく変動表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機 1 が大当り遊技状態（有利状態）に制御されていることなどにより、変動表示ゲームの開始を許容する開始条件が成立していないときに、成立した始動条件に対応する変動表示の保留が行われる。本実施例では、第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生した保留記憶表示と第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生した保留記憶表示とを丸型の白色表示とする。

30

【 0 0 2 6 】

尚、以下の説明では、第 1 保留記憶表示エリア 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 5 U での表示を保留表示と総称することがある。

【 0 0 2 7 】

図 1 に示す例では、保留記憶表示エリアとともに、第 1 特別図柄表示器 4 A 及び第 2 特別図柄表示器 4 B の上部と下部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられている。第 1 保留表示器 2 5 A は、第 1 特図保留記憶数を特定可能に表示する。第 2 保留表示器 2 5 B は、第 2 特図保留記憶数を特定可能に表示する。第 1 特図保留記憶数と第 2 特図保留記憶数とを加算した変動表示の保留記憶数は、特に、合計保留記憶数ともいう。

40

【 0 0 2 8 】

演出表示装置 5 の下方には、普通入賞球装置 6 A と、普通可変入賞球装置 6 B とが設けられている。普通入賞球装置 6 A は、例えば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第 1 始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置 6 B は、図 2 に示す普通電動役物用となるソレノイド 8 1 によって、垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物

50

）を備え、第 2 始動入賞口を形成する。

【0029】

一例として、普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物用のソレノイド 8 1 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、遊技球が第 2 始動入賞口を通過（進入）しがたい通常開放状態となる。その一方で、普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物用のソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となる傾動制御により、遊技球が第 2 始動入賞口を通過（進入）しやすい拡大開放状態となる。尚、普通可変入賞球装置 6 B は、通常開放状態であるときでも、第 2 始動入賞口には遊技球が進入可能であるものの、拡大開放状態であるときよりも遊技球が進入する可能性が低くなるように構成してもよい。あるいは、普通可変入賞球装置 6 B は、通常開放状態にて、例えば第 2 始動入賞口を閉鎖することなどにより、第 2 始動入賞口には遊技球が進入しないように構成してもよい。このように、第 2 始動入賞口は、遊技球が通過（進入）しやすい拡大開放状態と、遊技球が通過（進入）しにくいまたは通過（進入）できない通常開放状態に変化する。

10

【0030】

普通入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図 2 に示す第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって検出される。普通可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図 2 に示す第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって検出される。第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば 3 個）の遊技球が賞球として払い出され、第 1 特図保留記憶数が所定の上限値（例えば「4」）未満であれば、第 1 始動条件が成立する。第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば 3 個）の遊技球が賞球として払い出され、第 2 特図保留記憶数が所定の上限値（例えば「4」）未満であれば、第 2 始動条件が成立する。尚、第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数と、第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数は、互いに同一の個数であってもよいし、異なる個数であってもよい。

20

【0031】

普通入賞球装置 6 A と普通可変入賞球装置 6 B の下方位置には、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、図 2 に示す大入賞口扉用となるソレノイド 8 2 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に変化する所定領域としての大入賞口を形成する。

30

【0032】

一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 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、遊技球が大入賞口を通過（進入）できなくする。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 8 2 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、遊技球が大入賞口を通過（進入）し易くする。このように、大入賞口は、遊技球が通過（進入）し易く遊技者にとって有利な開放状態と、遊技球が通過（進入）できず遊技者にとって不利な閉鎖状態に変化する。尚、遊技球が大入賞口を通過（進入）できない閉鎖状態に代えて、あるいは閉鎖状態の他に、遊技球が大入賞口を通過（進入）しにくい一部開放状態を設けてもよい。

40

【0033】

大入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図 2 に示すカウントスイッチ 2 3 によって検出される。カウントスイッチ 2 3 によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば 15 個）の遊技球が賞球として払い出される。こうして、開放状態となった特別可変入賞球装置 7 の大入賞口を遊技球が通過（進入）したときには、他の入賞口（例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口）を遊技球が通過（進入）したときよりも多くの賞球が払い出される。従って、特別可変入賞球装置 7 の大入賞口が開放状態となれば、その大入賞口に遊技球が進入可能となり、遊技者にとって有利な第 1 状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 の大入賞口が閉鎖状態となれば、大入賞口に遊技球を通過（進入）

50

させて賞球を得ることが不可能または困難になり、遊技者にとって不利な第2状態となる。

【0034】

また、演出表示装置5の上方には、可動役物400が設けられている。該可動役物400は、可動役物第1駆動モータ301（図2参照）の駆動と図示しない駆動機構によって図1に示す演出表示装置5の上方位置である退避位置と、該退避位置よりも下方であり、パチンコ遊技機1の正面視において演出表示装置5と重畳する演出位置と、の間で垂直移動可能となっている。

【0035】

更に、図1に示すように、可動役物400の左部には第1可動部401が配置されており、可動役物400の右部には第2可動部402が配置されている。第1可動部401は、可動役物400の左右幅方向における中央左部と左端部との間で移動可能に設けられており、第2可動部402は、可動役物400の左右幅方向における中央右部と右端部との間で移動可能に設けられている。特に本実施例の可動役物400は、可動役物第2駆動モータ302（図2参照）の駆動と図示しない駆動機構によって第1可動部401と第2可動部402とが連動して移動することによって、第1可動部401と第2可動部402とが左右幅方向の中央部で近接する近接状態（図1参照）と、第1可動部401と第2可動部402とがそれぞれ可動役物400の左端部と右端部とに移動して離間する離間状態（図25（J）参照）と、に変化可能となっている。尚、本実施例での可動役物400は、退避位置において近接状態にて配置され、演出位置に配置されることによって離間状態に変化するようになっている。

【0036】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の下方）には、普通図柄表示器20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、第1特別図柄表示器4Aや第2特別図柄表示器4Bと同様に7セグメントやドットマトリクス of LED等から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を変動可能に表示（変動表示）する。このような普通図柄の変動表示は、普図ゲーム（「普通図ゲーム」ともいう）と称される。

【0037】

普通図柄表示器20の側方には、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、通過ゲート41を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。

【0038】

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及び多数の障害釘が設けられている。また、第1始動入賞口、第2始動入賞口及び大入賞口とは異なる入賞口として、例えば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単一または複数の一般入賞口が設けられてもよい。この場合には、一般入賞口のいずれかに進入した遊技球が所定の一般入賞球スイッチによって検出されたことに基づき、所定個数（例えば10個）の遊技球が賞球として払い出されればよい。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。

【0039】

遊技機用枠3の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ8L, 8Rが設けられており、更に遊技領域周辺部には、演出用LED9が設けられている。

【0040】

遊技機用枠3の右下部位置には、遊技球を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。例えば、打球操作ハンドルは、遊技者等による操作量（回転量）に応じて遊技球の弾発力を調整する。打球操作ハンドルには、打球発射装置が備える発射モータの駆動を停止させるための単発発射スイッチや、タッチリング（タッチセンサ）が設けられていればよい。

【0041】

10

20

30

40

50

遊技領域下方の遊技機用枠 3 の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や貸し出しによって払い出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する上皿（打球供給皿）が設けられている。遊技機用枠 3 の下部には、上皿から溢れた余剰球などを、パチンコ遊技機 1 の外部へと排出可能に保持（貯留）する下皿（図示略）が設けられている。

【 0 0 4 2 】

また、上皿には、遊技機の前方に膨出する膨出部 3 0 が形成されており、該膨出部 3 0 の上面には、遊技者が操作可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。本実施例のプッシュボタン 3 1 B は、振動モータ 3 0 4（図 2 参照）の駆動により、振動可能に構成されている。また、本実施例のプッシュボタン 3 1 B は、ボタン駆動モータ 3 0 3（図 2 参

10

【 0 0 4 3 】

パチンコ遊技機 1 には、例えば、図 2 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、LED 制御基板 1 4 といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機 1 には、主基板 1 1 と演出制御基板 1 2 との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板 1 5 なども搭載されている。その他にも、遊技盤 2 などの背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、インタフェース基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

20

【 0 0 4 4 】

主基板 1 1 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 での遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板 1 1 は、主として、特図ゲームにて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの出力信号を入力可能とする機能、演出制御基板 1 2 などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、外部に各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板 1 1 は、第 1 特別図柄表示器 4 A と第 2 特別図柄表示器 4 B を構成する各 LED（例えばセグメント LED）などの点灯 / 消灯制御を行って第 1 特図や第 2 特図の変動表示を制御することや、普通図柄表示器 2 0 の点灯 / 消灯 / 発色制御などを行って普通図柄表示器 2 0 による普通図柄の変動表示を制御することといった、所定の表示図柄の変動表示を制御する機能も備えている。

30

【 0 0 4 5 】

主基板 1 1 には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 や、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送するスイッチ回路 1 1 0、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号をソレノイド 8 1、8 2 に伝送するソレノイド回路 1 1 1 などが搭載されている。

40

【 0 0 4 6 】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から伝送された制御信号を受信して、演出表示装置 5、スピーカ 8 L、8 R 及び演出用 LED 9 といった演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。即ち、演出制御基板 1 2 は、演出表示装置 5 の表示動作や、可動役物 4 0 0 の動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作の全部または一部、演出用 LED 9 などの点灯 / 消灯動作の全部または一部といった、演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させるための制御内容を決定する機能を備えている。尚、中継基板 1 5 を有しない構成としても良い。

【 0 0 4 7 】

50

音声制御基板 13 は、演出制御基板 12 とは別個に設けられた音声出力制御用の制御基板であり、演出制御基板 12 からの指令や制御データ（音番号や音量レベル等）などに基づき、スピーカ 8L, 8R から音声を出力させるための音声信号処理を実行する処理回路などが搭載されている。LED 制御基板 14 は、演出制御基板 12 とは別個に設けられた LED 出力制御用の制御基板であり、演出制御基板 12 からの指令や制御データなどに基づき、演出用 LED 9 などの点灯 / 消灯駆動を行う LED ドライバ回路などが搭載されている。

【0048】

図 2 に示すように、主基板 11 には、ゲートスイッチ 21、第 1 始動口スイッチ 22A、第 2 始動口スイッチ 22B、カウントスイッチ 23 からの検出信号を送信する配線が接続されている。尚、ゲートスイッチ 21、第 1 始動口スイッチ 22A、第 2 始動口スイッチ 22B、カウントスイッチ 23 は、例えばセンサと称されるものなどのように、遊技球を検出できる任意の構成を有するものであればよい。また、主基板 11 には、第 1 特別図柄表示器 4A、第 2 特別図柄表示器 4B、普通図柄表示器 20、第 1 保留表示器 25A、第 2 保留表示器 25B、普通保留表示器 25C などの表示制御を行うための指令信号を送信する配線が接続されている。

【0049】

主基板 11 から演出制御基板 12 に向けて伝送される制御信号は、中継基板 15 によって中継される。中継基板 15 を介して主基板 11 から演出制御基板 12 に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。

【0050】

図 3 は、本実施例で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は MODE（コマンドの分類）を示し、2 バイト目は EXT（コマンドの種類）を表す。尚、図 3 に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。ここで、XXH は不特定の 16 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じた値であればよい。

【0051】

コマンド 8001H は、第 1 特別図柄表示器 4A での変動開始を指定する第 1 変動開始コマンドである。コマンド 8002H は、第 2 特別図柄表示器 4B での変動開始を指定する第 2 変動開始コマンドである。コマンド 81XXH は、変動パターン（変動時間）を指定する変動パターン指定コマンドであり、指定する変動パターンなどに応じて、異なる EXT データが設定される。

【0052】

コマンド 8CXXH は、変動表示結果通知コマンドであり、変動表示結果を指定する演出制御コマンドである。尚、コマンド 8C00H は、「はずれ」となる旨の事前決定結果を示すコマンドである。コマンド 8C01H は、「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たり A」となる旨を通知するコマンドである。コマンド 8C02H は、「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たり B」となる旨を通知するコマンドである。コマンド 8C03H は、「大当たり」で大当たり種別が「非確変大当たり」となる旨を通知するコマンドである。

【0053】

コマンド 8F00H は、演出図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド 95XXH は、その時点の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。

【0054】

コマンド A0XXH は、大当たり遊技状態の開始を指定する大当たり開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンド A1XXH は、大当たり遊技状態にて、大入賞口が開放状態となったこと及び大入賞口が開放状態である期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンド A2XXH は、大当たり遊技状態にて、大入賞口が開放状態から閉鎖状態となったこと及び大入賞口が閉鎖状態である期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A3XXH は、大当たり遊

10

20

30

40

50

技状態の終了を指定する大当り終了指定コマンドである。

【0055】

尚、大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば通常開放大当り状態や短期開放大当り状態のラウンドの実行回数（例えば「1」～「16」または「1」～「5」）に対応したEXTデータが設定される。

【0056】

コマンドB100Hは、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口への入賞によって第1始動条件が成立したことを通知する第1始動口入賞指定コマンドである。コマンドB200Hは、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口への入賞によって第2始動条件が成立したことを通知する第2始動口入賞指定コマンドである。

10

【0057】

コマンドC1XXHは、第1特図保留記憶数を通知する第1保留記憶数通知コマンドである。コマンドC2XXHは、第2特図保留記憶数を通知する第2保留記憶数通知コマンドである。

【0058】

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、遊技制御用のプログラムや固定データを記憶するROM101（Read Only Memory 101）と、遊技制御用のワークエリアを提供するRAM102（Random Access Memory 102）と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行うCPU103（Central Processing Unit 103）と、CPU103とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路104と、I/O105（Input/Outputport 105）とを備えて構成される。

20

【0059】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出し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ための各種処理が実行される。

【0060】

主基板11では、図4に示すように、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4等の各種乱数値の数値データが、カウント可能に制御される。尚、乱数回路104は、これらの乱数値MR1～MR4の一部または全部を示す数値データをカウントできるものであればよく、乱数回路104にてカウントしない乱数値については、CPU103が、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することでカウントするようにすればよい。

30

【0061】

図5は、本実施例の変動パターンを示している。本実施例では、図5に示すような複数の変動パターンが予め用意されている。具体的に、本実施例では、変動表示結果が「はずれ」となる場合のうち、演出図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、変動表示結果が「大当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。

40

【0062】

変動表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンである大当り変動パターンや、演出図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合のリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチ、スーパーリーチ といったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本実施例では、ノーマルリーチ変動パターンを1種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチと同様に、ノーマルリーチ 、ノーマルリーチ 、...のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けても良い。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチ やスーパーリーチ に加えてスーパーリーチ ... といった3以上のスーパーリーチ変動パターンを設け

50

ても良い。

【0063】

図5に示すように、本実施例におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンであるスーパーリーチ、スーパーリーチよりも短く設定されている。また、本実施例におけるスーパーリーチ、スーパーリーチといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーリーチのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンよりも特図変動時間が長く設定されている。

【0064】

尚、本実施例では、前述したようにスーパーリーチ、スーパーリーチ、ノーマルリーチの順に変動表示結果が「大当り」となる大当り期待度（大当り信頼度）が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては変動時間が長いほど大当り期待度（大当り信頼度）が高くなっている。また、本実施例では、大当りとなる場合に、必ずリーチ状態となってスーパーリーチ、スーパーリーチ、ノーマルリーチのいずれかが実行されるようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、非リーチの変動パターンでも大当りとなる場合があるようにしてもよい。

【0065】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータなどが格納されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定、設定を行うために予め用意された複数の判定テーブルや設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するテーブルデータや、図5に示すような変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルを構成するテーブルデータなどが、記憶されている。

【0066】

図6は、ROM101に記憶される表示結果判定テーブルの構成例を示している。本実施例では、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ているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしても良い。

【0067】

表示結果判定テーブルは、第1特別図柄表示器4Aや第2特別図柄表示器4Bの特図ゲームにおいて確定特別図柄が導出表示される前に、その変動表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【0068】

本実施例の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（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【0069】

表示結果判定テーブルでは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に対して判定用データが割り当てられている。具体的に、本実施例では、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本実施例では約1/300）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施例では約1/30）。即

10

20

30

40

50

ち、表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短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ように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【0070】

尚、ROM101には、大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、乱数値MR2に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照される大当り種別判定テーブルや、乱数値MR3に基づいて変動パターンを、前述した図5に示す変動パターンのいずれかに決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されている。

【0071】

図7は、ROM101に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本実施例の大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて変動表示（変動）が行われた特別図柄が第1特図（第1特別図柄表示器4Aによる特図ゲーム）であるか第2特図（第2特別図柄表示器4Bによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値MR2と比較される数値（判定値）が、「非確変」や「確変大当りA」、「確変大当りB」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

【0072】

ここで、本実施例における大当り種別について、図7（B）を用いて説明すると、本実施例では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する確変大当りAや確変大当りBと、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する非確変大当りとが設定されている。

【0073】

「確変大当りA」による大当り遊技状態と「非確変大当り」による大当り遊技状態では、前述したように、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが16回（いわゆる16ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。一方、「確変大当りB」による大当り遊技状態では、前述したように、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが5回（いわゆる5ラウンド）、繰返し実行される短期開放大当りである。よって、「確変大当りA」を16ラウンド（16R）確変大当りと呼称し、「確変大当りB」を5ラウンド（5R）確変大当りと呼称する場合がある。

【0074】

確変大当りAや確変大当りBの大当り遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御は、該大当り遊技状態の終了後において再度大当りが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当りが確変大当りAや確変大当りBである場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当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。

【0075】

一方、「非確変大当り」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本実施例では100回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

【0076】

図7（A）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、「確変大当りA」と「確変大当りB」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、変動特図が第1特図である場合には、所定範囲の判定値（「81」～「100」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当りB」の大当り種別に割り当てられる一方で、変動特図が第2特図である場合には、「確変大当りB

10

20

30

40

50

」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第1特別図柄表示器4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第2特別図柄表示器4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当りB」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第2特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当りB」としてラウンド数の少ない短期開放大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない短期開放大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

10

【0077】

尚、図7(A)に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかにかかわらず同一とされている。

【0078】

よって、上記したように、「確変大当りB」に対する判定値の割り当てが、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて異なることに応じて、「確変大当りA」に対する判定値の割り当ても変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当りA」については、変動特図が第2特図である場合の方が第1特図である場合よりも決定され易くなるように設定されている。

20

【0079】

尚、変動特図が第2特図である場合にも、変動特図が第1特図である場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当りB」の大当り種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、変動特図が第2特図である場合には、変動特図が第1特図である場合に比べて少ない判定値が、「確変大当りB」の大当り種別に割り当てられてもよい。あるいは、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別の決定を行うようにしてもよい。

【0080】

また、ROM101に記憶されている変動パターン判定テーブルとしては、「大当り」とすることが事前決定されたときに使用される大当り用変動パターン判定テーブルと、「はずれ」にすることが事前決定されたときに使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルとが予め用意されている。尚、本実施例では、はずれのときよりも大当りとなる時の方がリーチの変動パターンが決定されやすくなり、リーチが発生した場合の方が大当りになる可能性(信頼度や期待度)が高くなるとともに、同じリーチの変動パターンであっても、ノーマルリーチよりもスーパーリーチの方が大当りになる可能性(信頼度や期待度)が高く、同じスーパーリーチであってもスーパーリーチの変動パターンの方が、確変大当りになる可能性(信頼度や期待度)が高くなるように、大当り用変動パターン判定テーブルとはずれ用変動パターン判定テーブルにおいて、各変動パターンに対応する判定値が

30

40

【0081】

尚、はずれ用変動パターン判定テーブルは、合計保留記憶数や時短状態に対応した複数のテーブルを含んでおり、保留記憶数や時短状態に応じて、合計保留記憶数が2~4個に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターン(PA1-2)や、合計保留記憶数が5~8個に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターン(PA1-3)や、短縮の非リーチはずれの変動パターン(PA1-4)を、合計保留記憶数や遊技状態(時短状態)に応じて決定することで、合計保留記憶数が多くなる程、短い変動パターンが実行され易い、つまり、単位時間当りの変動回数が高まることで、無駄な始動入賞の発生を防ぐことが可能であるとともに、時短制御中(時短状態中)では、時短制御が実行されていないときより

50

も、短縮の非リーチはずれの変動パターン（P A 1 - 4）が多く決定されて単位時間当りの変動回数が高まることで、次の大当たりまでの期間を短縮でき、遊技者の連荘感を向上できるようにしている。

【0082】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部または全部が所定の電源基板からのバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであればよい。すなわち、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（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM102の一部または全部の内容は保存され、再度の電源投入にて、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータ等の遊技の進行状態を示すデータを引き継ぐようにすればよい。

【0083】

このようなRAM102には、遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、図示しない遊技制御用データ保持エリアが設けられている。遊技制御用データ保持エリアは、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第1始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない第1特図を用いた特図ゲームの保留データとして、乱数値MR1、乱数値MR2、乱数値MR3を示す数値データなどを記憶する第1特図保留記憶部と、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない第2特図を用いた特図ゲームの保留データとして、乱数値MR1、乱数値MR2、乱数値MR3を示す数値データなどを記憶する第2特図保留記憶部と、普通図保留記憶部と、特図プロセスフラグ等の遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている遊技制御フラグ設定部と、遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている遊技制御タイマ設定部と、遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている遊技制御カウンタ設定部と、遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている遊技制御バッファ設定部と、を備えている。

【0084】

図2に示すように、演出制御基板12には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用CPU120と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM121と、演出制御用CPU120のワークエリアを提供するRAM122と、演出表示装置5での表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行する表示制御部123と、演出制御用CPU120とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。

【0085】

一例として、演出制御基板12では、演出制御用CPU120がROM121から読み出した演出制御用のプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種処理が実行される。例えば、これら演出動作を制御するための処理として、演出制御用CPU120がI/O125を介して演出制御基板12の外部から各種信号の入力を受け付ける受信処理、演出制御用CPU120がI/O125を介して演出制御基板12の外部へと各種信号を出力する送信処理なども行われる。

【0086】

尚、演出制御基板12の側でも、主基板11と同様に、例えば、各種演出の実行、非実行や、演出の種別等を決定するための各種の乱数値（演出用乱数ともいう）が設定されている。また、ROM121には、演出制御用のプログラムの他にも、可動役物400の演出動作を制御するために用いられる各種のテーブルデータ、例えば、各種演出の実行、非実行や、演出の種別等を決定するための複数の判定テーブルを構成するテーブルデータ、各変動パターンに対応する演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されて

いる。

【 0 0 8 7 】

演出制御パターンのうち、特図変動時演出制御パターンは、各変動パターンに対応して、特別図柄の変動が開始されてから確定特別図柄が導出表示されるまでの期間における、演出図柄の変動表示動作や可動役物 4 0 0 を動作させるリーチ演出等の様々な演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。

【 0 0 8 8 】

また、R A M 1 2 2 には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図示しない演出制御用データ保持エリアが設けられている。演出制御用データ保持エリアは、演出動作状態や主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている演出制御フラグ設定部と、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマやカウンタが設けられている演出制御タイマ設定部や演出制御カウンタ設定部と、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている演出制御バッファ設定部とを備えている。

【 0 0 8 9 】

尚、本実施例では、演出制御バッファ設定部の所定領域に、第 1 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「 4 」）に対応した格納領域（バッファ番号「 1 - 1 」～「 1 - 4 」に対応した領域）と、第 2 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「 4 」）に対応した格納領域（バッファ番号「 2 - 1 」～「 2 - 4 」に対応した領域）が設けられ、その時点の保留記憶の状況を特定可能な保留記憶バッファを構成するデータが記憶されており、該保留記憶バッファのデータに基づいて、第 1 保留記憶表示エリア 5 D と第 2 保留記憶表示エリア 5 U の保留表示が表示される。

【 0 0 9 0 】

また、図 2 に示すように、演出制御基板 1 2 には、可動役物 4 0 0 を垂直方向に駆動するための可動役物第 1 駆動モータ 3 0 1 と、可動役物 4 0 0 を構成する第 1 駆動部及び第 2 駆動部（図 1 参照）を水平方向に駆動するための可動役物第 2 駆動モータ 3 0 2 と、プッシュボタン 3 1 B を非突出状態から突出状態に変化させるためのボタン駆動モータ 3 0 3 と、プッシュボタン 3 1 B を振動させるための振動モータ 3 0 4 と、が接続されている。振動モータ 3 0 4 は、例えばモータ軸に重心に偏りがある錘が設けられた偏心モータで構成され、プッシュボタン 3 1 B 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 3 1 B における振動態様を多彩にするために振動モータ 3 0 4 を複数設けるようにしてもよい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、これら可動役物第 1 駆動モータ 3 0 1、可動役物第 2 駆動モータ 3 0 2、ボタン駆動モータ 3 0 3、振動モータ 3 0 4 を個別に制御することで、可動役物 4 0 0 とプッシュボタン 3 1 B とを個別に制御することが可能となっている。

【 0 0 9 1 】

次に、本実施例のパチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。主基板 1 1 では、所定の電源基板からの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 1 0 0 が起動し、C P U 1 0 3 によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えば R A M 1 0 2 がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵された C T C（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間（例えば、2 ミリ秒）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。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。尚、遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機 1 の内部状態を前回の電力供給停止時の状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにしてもよい。

【 0 0 9 2 】

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 8 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 8 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 103 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 110 を介してゲートスイッチ 21、第 1 始動口スイッチ 22A、第 2 始動口スイッチ 22B、カウントスイッチ 23 といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する (S11)。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 (S12)。この後、所定の情報出力処理を実行する (S13)。

【0093】

次に、乱数値 MR1 ~ MR4 といった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 (S14)。この後、図 9 に示す特別図柄プロセス処理を実行する (S15)。

【0094】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄表示器 20 での表示動作 (例えばセグメント LED の点灯、消灯など) を制御して、普通図柄の変動表示や普通可変入賞球装置 6B の可動翼片の傾動動作設定などを行う普通図柄プロセス処理が実行される (S16)。その後、コマンド制御処理を実行することにより、主基板 11 から演出制御基板 12 などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送信 (出力) する (S17)。

【0095】

図 9 は、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。この特別図柄プロセス処理では、まず、始動入賞判定処理を実行する (S21)。その後、遊技制御フラグ設定部 152 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、S22 ~ S29 の処理のいずれかを選択して実行する。

【0096】

S21 の始動入賞処理では、第 1 始動口スイッチ 22A や第 2 始動口スイッチ 22B による第 1 始動入賞や第 2 始動入賞があったか否かを判定し、入賞があった場合には、乱数値 MR1、MR2、MR3 を抽出して、第 1 始動入賞である場合には、第 1 特図保留記憶部の空きエントリの最上位に格納し、第 2 始動入賞である場合には、第 2 特図保留記憶部の空きエントリの最上位に格納する。

【0097】

S22 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が “0” のときに実行される。特別図柄通常処理では、保留データの有無などに基づいて特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、乱数値 MR1 を示す数値データに基づき、変動表示結果を「大当り」とするか否かを、その変動表示結果が導出表示される前に決定 (事前決定) する。さらに、変動表示結果に対応して確定特別図柄 (大当り図柄やはずれ図柄のいずれか) が設定される。そして、特図プロセスフラグの値が “1” に更新される。

【0098】

S23 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。変動パターン設定処理には、変動表示結果を「大当り」とするか否かの事前決定結果などに基づき、乱数値 MR3 を示す数値データ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。そして、特図プロセスフラグの値が “2” に更新される。

【0099】

S24 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。特別図柄変動処理には、第 1 特別図柄表示器 4A や第 2 特別図柄表示器 4B に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。尚、特別図柄の変動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” に更新される。

【0100】

S25 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。

10

20

30

40

50

特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示器 4 A や第 2 特別図柄表示器 4 B にて特別図柄の変動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、大当りフラグがオンとなっているか否かの判定などが行われ、大当りフラグがオン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る場合には、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

【 0 1 0 1 】

S 2 6 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。大当り開放前処理には、変動表示結果が「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。具体的には、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「 2 9 秒」に設定するとともに、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を、「非確変大当り」または「確変大当り A」である場合には、「 1 6 回」に設定する。一方、大当り種別が「確変大当り B」である場合には、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を「 5 回」に設定する。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される。

10

【 0 1 0 2 】

S 2 7 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 ”に更新される。

20

【 0 1 0 3 】

S 2 8 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大入賞口開放回数最大値に達したか否かを判定する処理や、大入賞口開放回数最大値に達した場合に大当り終了指定コマンドを送信す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大入賞口開放回数最大値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、大入賞口開放回数最大値に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。

30

【 0 1 0 4 】

S 2 9 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 ”に更新される。

【 0 1 0 5 】

尚、大当り終了処理では、遊技制御バッファ設定部に記憶されている大当り種別バッファ値を読み出して、大当り種別が「非確変大当り」、「確変大当り A」、「確変大当り B」のいずれであったかを特定する。そして、特定した大当り種別が「非確変大当り」ではないと判定された場合には、確変制御を開始するための設定（確変フラグのセット）を行う。

40

【 0 1 0 6 】

また、特定した大当り種別が「非確変大当り」である場合には、時短制御を開始するための設定（時短フラグのセットと時短制御中に実行可能な特図ゲームの上限値に対応して予め定められたカウント初期値（本実施例では「 1 0 0 」）を時短回数カウンタにセット）を行う。

【 0 1 0 7 】

次に、演出制御基板 1 2 の動作を説明する。まず、演出制御用 C P U 1 2 0 は、電源が

50

投入されると、図 10 に示す演出制御メイン処理の実行を開始する。演出制御メイン処理では、まず、RAM 領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（例えば、2ms）を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う（S51）。その後、演出制御用CPU120は、タイマ割込フラグの監視（S52）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用CPU120は、タイマ割込処理によりタイマ割込フラグをセットする。メイン処理で、タイマ割込フラグがセット（オン）されていたら、演出制御用CPU120は、そのフラグをクリアし（S53）、以下の処理を実行する。

【0108】

演出制御用CPU120は、まず、コマンド解析処理を行う（S54）。コマンド解析処理では、受信コマンドバッファに格納されている主基板11から送信されてきたコマンドが、どのコマンド（図3参照）であるのか解析する。尚、遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信された演出制御コマンドは、演出制御INT信号にもとづく割込処理で受信され、RAMに形成されているバッファ領域に保存されている。そして、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う。

【0109】

次いで、演出制御用CPU120は、演出制御プロセス処理を行う（S55）。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（演出制御プロセスフラグ）に対応した処理を選択して演出表示装置5の表示制御を実行する。

【0110】

次いで、大当り図柄判定用乱数などの演出用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する演出用乱数更新処理を実行し（S56）、その後、S52に移行する。

【0111】

図11は、演出制御メイン処理の演出制御プロセス処理（S55）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU120は、先ず、演出表示装置5の第1保留記憶表示エリア5D及び第2保留記憶表示エリア5Uでの保留記憶表示を、保留記憶バッファの記憶内容に応じた表示に更新する保留表示更新処理を実行する（S72）。

【0112】

その後、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値に応じてS73～S79のうちのいずれかの処理を行う。各処理においては、以下のような処理を実行する。

【0113】

変動パターン指定コマンド受信待ち処理（S73）：遊技制御用マイクロコンピュータ100から変動パターン指定コマンドを受信しているか否か確認する。具体的には、コマンド解析処理で変動パターン指定コマンドを受信しているか否か確認する。変動パターン指定コマンドを受信していれば、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（S74）に対応した値に変更する。

【0114】

演出図柄変動開始処理（S74）：演出図柄の変動が開始されるように制御する。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（S75）に対応した値に更新する。

【0115】

演出図柄変動中処理（S75）：変動パターンを構成する各変動状態（変動速度）の切替タイミング等を制御するとともに、変動時間の終了を監視する。そして、変動時間が終了したら、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（S76）に対応した値に更新する。

【0116】

演出図柄変動停止処理（S76）：全図柄停止を指示する演出制御コマンド（図柄確定コマンド）を受信したことにもとづいて、演出図柄の変動を停止し表示結果（停止図柄）を導出表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理（S

10

20

30

40

50

77) または変動パターン指定コマンド受信待ち処理 (S73) に対応した値に更新する。

【0117】

大当り表示処理 (S77) : 変動時間の終了後、演出表示装置 5 に大当りの発生を報知するための画面を表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り遊技中処理 (S78) に対応した値に更新する。

【0118】

大当り遊技中処理 (S78) : 大当り遊技中の制御を行う。例えば、大入賞口開放中指定コマンドや大入賞口開放後指定コマンドを受信したら、演出表示装置 5 におけるラウンド数の表示制御等を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り終了演出処理 (S79) に対応した値に更新する。

10

【0119】

大当り終了演出処理 (S79) : 演出表示装置 5 において、大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターン指定コマンド受信待ち処理 (S73) に対応した値に更新する。

【0120】

図 12 は、図 11 に示された演出制御プロセス処理における S74 の演出図柄変動開始処理内で実行される予告演出設定処理を示すフローチャートである。本実施例のパチンコ遊技機 1 では、演出表示装置 5 等の演出装置を用いた演出として、大当り信頼度やスーパーリーチとなる信頼度を予告する複数種類の予告演出が実行可能になっている。予告演出設定処理は、パチンコ遊技機 1 における各種の予告演出の実行有無や実行する場合の演出態様を決定するための処理である。特に、本実施例の予告演出設定処理では、プッシュボタン 31B を振動させる予告演出に係る決定が行われる。

20

【0121】

予告演出設定処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、予告演出のうち変動開示振動予告の実行有無を決定する (S501)。変動開示振動予告は、変動の開始時に所定時間プッシュボタン 31B を振動させることで大当り信頼度や、スーパーリーチとなる信頼度が高いことを予告する予告演出である。

【0122】

予告演出や後述する予告示唆において、プッシュボタン 31B を振動させることで、その振動が遊技機用棒 3 を伝わって遊技者が操作する打球操作ハンドルに伝達される。そのため、遊技者がプッシュボタン 31B に注目していなくてもプッシュボタン 31B が振動していること (予告演出や予告示唆が実行されていること) を把握することができるようになっている。

30

【0123】

S501 では、今回の変動表示結果に応じて、例えば図 13 (A) に示す決定割合で変動開始時振動予告の実行有無が決定される。図 13 (A) に示すように、変動表示結果が「大当り」である場合は 20% の割合で変動開始時振動予告を実行すると決定され、変動表示結果が「スーパーリーチはずれ」である場合は 5% の割合で変動開始時振動予告を実行すると決定され、変動表示結果が「その他のはずれ」である場合は必ず変動開始時振動予告を実行しないと決定される。このようにすることで、変動開始時振動予告の有無により大当り信頼度やスーパーリーチ信頼度を予告でき、遊技者が変動開始時振動予告の実行有無に注目するようになる。

40

【0124】

なお、変動表示結果が「その他のはずれ」である場合は必ず変動開始時振動予告を実行しないと決定されるため、S501 の処理の前に「その他のはずれ」であるか否かを判定して、「その他のはずれ」である場合には S501 の処理をスキップするようにしてもよい。また、「その他のはずれ」である場合でも低確率で変動開始時振動予告を実行するようにしてもよい。

【0125】

50

続いて、演出制御用CPU120は、予告演出のうちボタン予告の実行有無と実行する場合の演出態様を決定する(S502)。ボタン予告は、プッシュボタン31Bへの操作を促す演出を実行し、プッシュボタン31Bが操作されたことによって大当たり信頼度やスーパーリーチとなる信頼度を示す予告演出である。本実施例では、ボタン予告が実行されているときに、振動モータ304を駆動させることでプッシュボタン31Bを振動させるようになっている。また、ボタン予告はリーチが成立する前(左右図柄の停止前)のタイミングで実行されるようになっている。

【0126】

S502では、今回の変動表示結果に応じて、例えば図13(B)に示す決定割合でボタン予告の実行有無やボタン予告の演出態様に対応する予告パターンが決定される。本実施例では、ボタン予告における予告パターンとして予告パターンA～Cのいずれかに決定されるようになっている。予告パターンA～Cでは、それぞれ演出態様(プッシュボタン31Bが操作されたときに表示される画像等)が異なっている。

【0127】

図13(B)に示すように、変動表示結果が「大当たり」である場合は10%の割合で予告パターンAのボタン予告を実行すると決定され、30%の割合で予告パターンBのボタン予告を実行すると決定され、50%の割合で予告パターンCのボタン予告を実行すると決定され、10%の割合でボタン予告を実行しないと決定される。変動表示結果が「スーパーリーチはずれ」である場合は30%の割合で予告パターンAのボタン予告を実行すると決定され、20%の割合で予告パターンBのボタン予告を実行すると決定され、10%の割合で予告パターンCのボタン予告を実行すると決定され、40%の割合でボタン予告を実行しないと決定される。変動表示結果が「その他のはずれ」である場合は7%の割合で予告パターンAのボタン予告を実行すると決定され、3%の割合で予告パターンBのボタン予告を実行すると決定され、予告パターンCのボタン予告を実行することには決定されず、90%の割合でボタン予告を実行しないと決定される。

【0128】

このように、ボタン予告が実行された場合には実行されない場合よりも信頼度が高く、ボタン予告の信頼度は、予告パターンC>予告パターンB>予告パターンAの順に高くなっている。このようにすることで、ボタン予告の有無や予告パターンにより大当たり信頼度やスーパーリーチ信頼度を予告でき、遊技者がボタン予告の有無やいずれのボタン予告が実行されるかに注目するようになる。

【0129】

次に、演出制御用CPU120は、ボタン予告が実行されることを示唆するボタン予告示唆を実行するか否かと実行する場合の示唆態様(振動パターン)を決定する(S503)。ボタン予告示唆は、ボタン予告の実行タイミング以前にプッシュボタン31Bを所定の振動パターンで振動させることで、ボタン予告が実行されることを示唆する演出である。このようなボタン予告示唆が実行された後に、実際にボタン予告が実行される場合と実行されない場合とがあるようになっている。

【0130】

S503では、ボタン予告の実行有無や予告パターンに応じて、例えば図13(C)に示す決定割合でボタン予告示唆の実行有無や振動パターンが決定される。本実施例では、ボタン予告示唆における振動パターンとして振動パターンAと振動パターンBとのいずれかに決定されるようになっている。振動パターンBの方が振動パターンAよりも振動の強度が強くなっている。

【0131】

図13(C)に示すように、ボタン予告が実行されない場合は5%の割合で振動パターンAのボタン予告示唆を実行すると決定され、振動パターンBのボタン予告示唆を実行することには決定されず、95%の割合でボタン予告示唆を実行しないと決定される。予告パターンAのボタン予告が実行される場合は30%の割合で振動パターンAのボタン予告示唆を実行すると決定され、5%の割合で振動パターンBのボタン予告示唆を実行すると決

10

20

30

40

50

定され、65%の割合でボタン予告示唆を実行しないと決定される。予告パターンBのボタン予告が実行される場合は60%の割合で振動パターンAのボタン予告示唆を実行すると決定され、30%の割合で振動パターンBのボタン予告示唆を実行すると決定され、10%の割合でボタン予告示唆を実行しないと決定される。予告パターンCのボタン予告が実行される場合は30%の割合で振動パターンAのボタン予告示唆を実行すると決定され、70%の割合で振動パターンBのボタン予告示唆を実行すると決定され、ボタン予告示唆を実行しないことには決定されない。

【0132】

このように、ボタン予告示唆が実行された場合には実行されない場合よりも信頼度の高いボタン予告が実行されやすくなっており、振動パターンAのボタン予告示唆が実行された場合よりも振動パターンBのボタン予告示唆が実行された場合の方が信頼度の高いボタン予告が実行されやすくなっている。また、ボタン予告が実行されない場合は振動パターンBのボタン予告示唆を実行することには決定されないようになっているため、振動パターンBのボタン予告示唆が実行された場合は必ずその後ボタン予告が実行される。このようにすることで、ボタン予告示唆の有無や振動パターンにより、その後ボタン予告が実行されるか否かや予告パターンを示唆することができ、遊技者がボタン予告に先だってプッシュボタン31Bが振動するかに注目するようになる。また、プッシュボタン31Bが振動した後に、プッシュボタン31Bを使用する演出(ボタン予告)が実行されるかに遊技者が注目するようになる。

【0133】

なお、ボタン予告示唆は、プッシュボタン31Bを振動させる演出の中で、その後にプッシュボタン31Bを使用する演出(ボタン予告)が実行される可能性がある演出となっている。これに対して、変動開始時振動予告や後述する発展報知やカットイン予告示唆が実行された後にプッシュボタン31Bを使用する演出が実行されるわけではない。このように、本実施例では、プッシュボタン31Bを振動させる演出が実行された後に、プッシュボタン31Bを使用する演出が実行される場合と実行されない場合とがあるため、演出が多彩になり、プッシュボタン31Bが振動した後に、プッシュボタン31Bを使用する演出が実行されるかに遊技者が注目するようになる。

【0134】

なお、S503では、ボタン予告の実行有無や予告パターンに応じて、ボタン予告示唆の実行有無や振動パターンの決定割合が異なっていたが、最終的な変動表示結果に応じてボタン予告示唆の実行有無や振動パターンの決定割合を異ならせてもよい。例えば、最終的な変動表示結果が「大当たり」、「スーパーリーチはずれ」、「その他のはずれ」のいずれであるかに応じて異なる決定割合が設定されたテーブルを用いてボタン予告示唆の実行有無や振動パターンを決定するようにしてもよい。

【0135】

本実施例では、ボタン予告の実行有無や予告パターンに応じて、ボタン予告示唆の実行有無や振動パターンの決定割合が異なっていたが、ボタン予告の実行有無や予告パターンに応じて、一意に振動パターンに決定されるようにしてもよい。

【0136】

また、本実施例では、ボタン予告が実行されない場合でもボタン予告示唆が実行されることがあるようになっているが、ボタン予告が実行されない場合にはボタン予告示唆が実行しないようにしてもよい。

【0137】

続いて、演出制御用CPU120は、予告演出のうちカットイン予告の実行有無と実行する場合の演出態様を決定する(S504)。カットイン予告は、リーチが成立した後、リーチ演出中に予告画像やセリフ画像等をカットイン表示させることで大当たり信頼度を予告する予告演出である。

【0138】

S504では、変動表示結果に応じて、例えば図13(D)に示す決定割合でカットイ

10

20

30

40

50

ン予告の実行有無やカットイン予告の演出態様に対応する予告パターンが決定される。本実施例では、カットイン予告における予告パターンとして予告パターンX～Xのいずれかに決定されるようになっている。予告パターンX～Zでは、それぞれ演出態様（カットイン表示される画像等）が異なっている。

【0139】

図13(D)に示すように、変動表示結果が「大当たり」である場合は10%の割合で予告パターンXのカットイン予告を実行すると決定され、30%の割合で予告パターンYのカットイン予告を実行すると決定され、50%の割合で予告パターンZのカットイン予告を実行すると決定され、10%の割合でカットイン予告を実行しないと決定される。変動表示結果が「スーパーリーチはずれ」である場合30%の割合で予告パターンXのカットイン予告を実行すると決定され、20%の割合で予告パターンYのカットイン予告を実行すると決定され、10%の割合で予告パターンZのカットイン予告を実行すると決定され、40%の割合でカットイン予告を実行しないと決定される。変動表示結果が「その他のはずれ」である場合は必ずカットイン予告を実行しないと決定される。

【0140】

このように、カット予告が実行された場合には実行されない場合よりも信頼度が高く、カットイン予告の信頼度は、予告パターンZ>予告パターンY>予告パターンXの順に高くなっている。このようにすることで、カットイン予告の有無や予告パターンにより大当たり信頼度を予告でき、遊技者がカットイン予告の有無やいずれのカットイン予告が実行されるかに注目するようになる。

【0141】

なお、変動表示結果が「その他のはずれ」である場合は必ずカットイン予告を実行しないと決定されるため、S504の処理の前に「その他のはずれ」であるか否かを判定して、「その他のはずれ」である場合にはS504の処理をスキップするようにしてもよい。また、「その他のはずれ」である場合でも所定のタイミングでカットイン予告を実行可能にしてもよい。

【0142】

次に、カットイン予告を実行すると決定されたか否かを判定する(S505)。カットイン予告を実行すると決定された場合(S505; Yes)、演出制御用CPU120は、カットイン予告が実行されることを示唆するカットイン予告示唆を実行するか否かを決定する(S506)。カットイン予告示唆は、カットイン予告の実行タイミング以前にプッシュボタン31Bを所定の振動パターンで振動させることで、カットイン予告が実行されることを示唆する演出である。このようなカットイン予告示唆が実行された後には、カットイン予告が必ず実行されるようになっている。そして、カットイン予告示唆の有無に応じていずれの予告パターンのカットイン予告が実行されるかの割合が異なっている。

【0143】

S506では、カットイン予告の実行有無や予告パターンに応じて、例えば図13(E)に示す決定割合でカットイン予告示唆の実行有無が決定される。図13(E)に示すように、予告パターンXのカットイン予告が実行される場合は必ずカットイン予告示唆を実行しないと決定され、予告パターンYのカットイン予告が実行される場合は70%の割合でカットイン予告示唆を実行すると決定され、予告パターンZのカットイン予告が実行される場合は90%の割合でカットイン予告示唆を実行すると決定される。

【0144】

このように、カットイン予告示唆が実行された場合には実行されない場合よりも信頼度の高いボタン予告が実行されやすくなっている。このようにすることで、カットイン予告示唆の有無により、その後カットイン予告が実行されることや予告パターンを示唆することができ、遊技者がカットイン予告に先だってプッシュボタン31Bが振動するかに注目するようになる。

【0145】

なお、S506では、予告パターンに応じて、カットイン予告示唆の実行有無の決定割

合が異なっていたが、最終的な変動表示結果に応じてカットイン予告示唆の実行有無の決定割合を異ならせてもよい。例えば、最終的な変動表示結果が「大当り」、「スーパーリーチはずれ」のいずれであるかに応じて異なる決定割合が設定されたテーブルを用いてカットイン予告示唆の実行有無を決定するようにしてもよい。

【0146】

また、本実施例では、カットイン予告が実行されない場合にはカットイン予告示唆が実行されないようになっているが、カットイン予告が実行されない場合にもカットイン予告示唆が実行されることがあるようにしてもよい。

【0147】

カットイン予告を実行しないと決定された場合や（S505；No）、S506の処理を実行した後は、S501～S504及びS506における決定結果をRAMの所定領域に保存して（S507）、予告演出設定処理を終了する。その後、図11に示す演出図柄変動開始処理や演出図柄変動中処理において、ここで保存された予告演出に係る決定結果が参照されることで、決定結果に対応した予告演出が実行される。

【0148】

なお、図13（A）～（E）に示した決定割合は、一例であり、各種予告演出や予告示唆によって大当り信頼度、スーパーリーチとなる信頼度、予告演出が実行され得ること等を好適に予告・示唆できればこの割合に限定されない。また、予告演出や予告示唆として他の演出が実行されるようにしてもよい。

【0149】

また、変動開始時振動予告やカットイン予告示唆は1パターンのみであったが、振動態様や振動時間が異なる複数パターンの変動開始時振動予告やカットイン予告示唆を実行するようにしてもよい。そして、いずれのパターンであるかによって、大当り信頼度、スーパーリーチとなる信頼度、予告演出の実行割合等が異なるようにしてもよい。

【0150】

続いて、本実施例のパチンコ遊技機1において可変表示が実行されているときに、プッシュボタン31Bを振動させるタイミングについて説明する。図14は、演出表示装置5等における演出内容と振動動作のタイミングを示すタイミングチャートである。

【0151】

上述したように、本実施例では、予告演出や予告示唆の実行時にプッシュボタン31Bを振動させるようになっている。図14に示すように、変動開始時振動予告を実行することが決定されているときには、変動開始にプッシュボタン31Bを振動させる。また、ボタン予告示唆を実行することが決定されているときには、ボタン予告の実行タイミング以前にプッシュボタン31Bを振動させる。ボタン予告を実行することが決定されているときには、ボタン予告の実行タイミングにおいてプッシュボタン31Bを振動させる。カットイン予告示唆を実行することが決定されているときには、カットイン予告の実行タイミング以前にプッシュボタン31Bを振動させる。

【0152】

また、本実施例では、リーチが成立してノーマルリーチのリーチ演出中にスーパーリーチに発展するタイミングにおいて、スーパーリーチに発展したことを報知するため、プッシュボタン31Bを振動させるようになっている。なお、本実施例では、スーパーリーチに発展する場合には必ずこのような発展報知が実行されるようになっているが、変動表示結果が「大当り」となるか否かに応じて、発展報知の実行割合が異なるようにしてもよい。例えば、発展報知が実行された場合の方が実行されない場合よりも大当り信頼度が高くなるようにしてもよい。また、スーパーリーチの種類に応じて発展報知を実行するか否かを異ならせてもよい。例えば、大当り信頼度の高いスーパーリーチである場合に発展報知を実行し（または高い割合で実行し）、大当り信頼度の低いスーパーリーチである場合に発展報知を実行しない（または低い割合で実行する）ようにしてもよい。このようにすることで、スーパーリーチに発展する場合の発展報知の有無によって大当り信頼度やリーチの種類を示唆することができる。

10

20

30

40

50

【 0 1 5 3 】

また、本実施例では、スーパーリーチのリーチ演出が実行されたときには、可変表示が終了する直前のタイミングにおいて、変動表示結果が「大当たり」となるかを煽る当否煽りが実行されるようになっていいる。当否煽りでは、演出表示装置 5 にプッシュボタン 3 1 B への操作を促す画像を表示する等、プッシュボタン 3 1 B への操作を促す演出を実行し、表示結果導出以前にプッシュボタン 3 1 B が操作された場合には、変動表示結果（大当たりまたははずれ）を報知する画像を表示する。そして、この当否煽りの実行中においてもプッシュボタン 3 1 B を振動させるようになっていいる。

【 0 1 5 4 】

図 1 4 に示すように、本実施例では、変動開始時振動予告、ボタン予告示唆、ボタン予告、カットイン予告示唆、発展報知、当否煽りといった複数のタイミングでプッシュボタン 3 1 B が振動するようになっていいる。そして、本実施例では、プッシュボタン 3 1 B の振動パターンが複数設けられており、いずれの演出（タイミング）において振動させるかや操作の有無に応じて振動パターンが異ならせていいる。

【 0 1 5 5 】

図 1 5 は、プッシュボタン 3 1 B の振動パターンの一覧を示す図である。図 1 5 に示すように、プッシュボタン 3 1 B の振動パターンとして、振動パターン A ~ D という 4 パターンが設けられており、振動の強度は振動パターン D > 振動パターン C > 振動パターン B > 振動パターン A の順に強くなっている。例えば、振動モータ 3 0 4 を駆動する際の印加電圧を異ならせることで、プッシュボタン 3 1 B の振動強度を異ならせる。なお、各振動パターンにおける振動の強度の異ならせ方はこれに限定されず、振動駆動モータ 3 0 4 の駆動のオンオフを所定周期で切り替えるようにして、オフの期間を長くすることで振動強度を弱くするようにしてもよい。また、動作させるモータの数を異ならせることで振動の強度を異ならせてもよい。

【 0 1 5 6 】

図 1 5 に示すように、ボタン予告示唆（振動パターン A に決定時）やボタン予告における遊技者の操作前では、振動パターン A でプッシュボタン 3 1 B を振動させ、ボタン予告示唆（振動パターン B に決定時）やボタン予告における遊技者の操作前、カットイン予告示唆、発展報知では、振動パターン B でプッシュボタン 3 1 B を振動させ、変動開始時振動予告、ボタン予告における遊技者の操作時、当否煽りにおける遊技者の操作前では、振動パターン C でプッシュボタン 3 1 B を振動させ、当否煽りにおける遊技者の操作時（大当たり報知時）では、振動パターン D でプッシュボタン 3 1 B を振動させるようになっていいる。

【 0 1 5 7 】

このように、演出内容によって振動パターンを異ならせることでプッシュボタン 3 1 B を振動させる演出が多彩になり、演出の興趣が向上する。

【 0 1 5 8 】

なお、常に振動強度が最強の振動パターン D でプッシュボタン 3 1 B を振動させると、主基板 1 1、演出制御基板 1 2、電源基板といった各種基板や他の部材に振動が伝達して故障や不具合の原因になるおそれがある。本実施例のように、適宜振動強度を低下させた振動パターンで演出を実行することで、演出が多彩になるとともに、そのような故障や不具合を低減できる。

【 0 1 5 9 】

また、ボタン予告においては、遊技者の操作前には振動パターン A または B で振動させ、遊技者の操作時にはより振動強度の強い振動パターン C で振動させる。当否煽り時には、遊技者の操作前には振動パターン C で振動させ、遊技者の操作時（大当たり報知時）にはより振動強度の強い振動パターン D で振動させる。このように、ボタン予告や当否煽りにおいては、遊技者の操作時には操作前よりも振動強度の強い振動パターンでプッシュボタン 3 1 B を振動させるので、遊技者のプッシュボタン 3 1 B 押下による振動の減退を低減でき、遊技者に振動を好適に伝達することができる。

【 0 1 6 0 】

図 1 6 は、プッシュボタン 3 1 B への操作の検出有無に応じた振動パターンの変化の具体例を示す図である。図 1 6 (A) は、ボタン予告示唆がある場合のボタン予告実行時の振動パターンの変化を示している。図 1 6 (A) に示すように、ボタン予告の実行タイミングの所定時間前に、振動パターン A または B でプッシュボタン 3 1 B を振動させるボタン予告示唆が実行される。ここでの振動パターンは、図 1 2 の S 5 0 2 において決定された振動パターンとなる。その後、演出表示装置 5 においてプッシュボタン 3 1 B への操作を促すボタン予告が実行され、プッシュセンサ 3 5 B によりプッシュボタン 3 1 B への押下操作が検出されると、振動パターンを振動パターン A または B よりも強い振動パターン C に切り替える。また、図 1 6 (A) に示すように、ボタン予告が開始されてからプッシュボタン 3 1 B への押下操作が検出されるまでは、ボタン予告示唆における振動パターンを引き継ぐようになっている。このようにすることで、ボタン予告示唆とボタン予告とに連続性を持たせることができる。なお、ボタン予告が開始されてからプッシュボタン 3 1 B への押下操作が検出されるまでは、固定の振動パターン (例えば振動パターン B) で振動させるようにしてもよい。

10

【 0 1 6 1 】

図 1 6 (B) は、ボタン予告示唆がない場合のボタン予告実行時の振動パターンの変化を示している。図 1 6 (B) に示すように、ボタン予告の実行タイミングにおいて、振動パターン B でプッシュボタン 3 1 B を振動させる。このように、ボタン予告示唆がない場合、ボタン予告開始時は振動パターン B でプッシュボタン 3 1 B を振動させるようになっている。その後、プッシュセンサ 3 5 B によりプッシュボタン 3 1 B への押下操作が検出されると、振動パターンを振動パターン B よりも強い振動パターン C に切り替える。

20

【 0 1 6 2 】

以上のように、ボタン予告では、プッシュボタン 3 1 B への押下操作が検出前は振動パターン A または B でプッシュボタン 3 1 B を振動させ、押下操作が検出されると振動パターン A または B よりも強い振動パターン C に切り替える。このようにすることで、遊技者のプッシュボタン 3 1 B 押下による振動の減退を低減でき、遊技者に振動を好適に伝達することができる。

【 0 1 6 3 】

図 1 6 (C) は、変動表示結果が「大当り」の場合の当否煽りの振動パターンの変化を示している。図 1 6 (C) に示すように、当否煽りの実行タイミングにおいて、振動パターン C でプッシュボタン 3 1 B を振動させる。その後、プッシュセンサ 3 5 B によりプッシュボタン 3 1 B への押下操作が検出されると、変動表示結果が「大当り」であることが報知され、振動パターンを振動パターン C よりも強い振動パターン D に切り替える。図 1 5 に示すように、振動パターン D は、振動パターン A ~ D の中で最も強い振動をする振動パターンであり、「大当り」の報知時のみ使用されるようになっている。このように、「大当り」となることの報知に最も強くプッシュボタン 3 1 B を振動させることで、振動パターンにより大当りを報知できるとともに、遊技者の喜びに合った報知が実行でき、振動による好適な大当り報知を実行することができる。

30

【 0 1 6 4 】

このように、大当り時の当否煽りでは、プッシュボタン 3 1 B への押下操作が検出前は振動パターン C でプッシュボタン 3 1 B を振動させ、押下操作が検出されると振動パターン C よりも強い振動パターン D に切り替える。このようにすることで、遊技者のプッシュボタン 3 1 B 押下による振動の減退を低減でき、遊技者に振動を好適に伝達することができる。

40

【 0 1 6 5 】

図 1 6 (D) は、変動表示結果が「はずれ」の場合の当否煽りの振動パターンの変化を示している。図 1 6 (D) に示すように、当否煽りの実行タイミングにおいて、振動パターン C でプッシュボタン 3 1 B を振動させる。その後、プッシュセンサ 3 5 B によりプッシュボタン 3 1 B への押下操作が検出されると、変動表示結果が「はずれ」であることが

50

報知され、プッシュボタン 3 1 B の振動は停止する。このように、変動表示結果が「はずれ」となる場合には、余計な煽りを防止するため、プッシュボタン 3 1 B の振動を停止するようになっている。なお、プッシュボタン 3 1 B の振動を操作検出前より弱くしたり、減退させるようにしてもよい。

【0166】

なお、図 1 6 (A) ~ (C) では、振動パターンを切り替える場合、即時振動パターン切り替えるようになっていたが、振動パターンを切り替えるときに無振動期間を挟むようにしてもよい。図 1 6 (E) は、振動パターンを切り替えるときに無振動期間を挟むようにした変形例において、ボタン予告示唆がない場合のボタン予告実行時の振動パターンの変化を示している。図 1 6 (E) に示すように、ボタン予告の実行タイミングにおいて、振動パターン B でプッシュボタン 3 1 B を振動させる。その後、プッシュセンサ 3 5 B によりプッシュボタン 3 1 B への押下操作が検出されると、一旦プッシュボタン 3 1 B の振動を停止させ、その後振動パターンを振動パターン B よりも強い振動パターン C に切り替える。このように、振動パターンを切り替えるときに、一旦無振動期間を挟むことで振動パターンが切り替わったことを遊技者が把握しやすくなる。

【0167】

図 1 7 は、図 1 1 に示された演出制御プロセス処理における S 7 5 の演出図柄変動中処理内で実行される振動モータ駆動処理を示すフローチャートである。ボタン駆動モータ駆動処理は、演出図柄変動中処理における振動モータ 3 0 4 を駆動してプッシュボタン 3 1 B を振動させる部分である。

【0168】

ボタン駆動モータ駆動処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、変動開始時振動予告を実行することに決定され、かつその実行タイミングであるか否かを判定する (S 5 1 1)。変動開始時振動予告を実行することに決定され、かつその実行タイミングであると判定された場合 (S 5 1 1 ; Y e s)、振動パターン C で振動モータ 3 0 4 を振動させる駆動制御を実行する (S 5 1 2)。なお、各種演出の実行タイミングであるか否かは変動プロセスタイム、変動時間タイムの値等から判定すればよい。

【0169】

次に、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ボタン予告示唆を実行することに決定され、かつその実行タイミングであるか否かを判定する (S 5 1 3)。ボタン予告示唆を実行することに決定され、かつその実行タイミングであると判定された場合 (S 5 1 3 ; Y e s)、図 1 2 の S 5 0 2 における決定結果に応じて振動パターン A または B で振動モータ 3 0 4 を振動させる駆動制御を実行する (S 5 1 4)。

【0170】

次に、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ボタン予告を実行することに決定され、かつその実行タイミングであるか否かを判定する (S 5 1 5)。ボタン予告を実行することに決定され、かつその実行タイミングであると判定された場合 (S 5 1 5 ; Y e s)、図 1 2 の S 5 0 2 における決定結果に応じて振動パターン A または B で振動モータ 3 0 4 を振動させる駆動制御を実行する (S 5 1 6)。図 1 2 の S 5 0 2 においてボタン予告示唆を実行すると決定された場合には決定された振動パターンで振動させ、ボタン予告示唆を実行しないと決定された場合には振動パターン B で振動させる駆動制御を実行する。

【0171】

次に、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ボタン予告の実行中であり、かつプッシュセンサ 3 5 B によりプッシュボタン 3 1 B への押下操作が検出されたか否かを判定する (S 5 1 7)。ボタン予告の実行中であり、かつ押下操作が検出されたと判定された場合 (S 5 1 7 ; Y e s)、振動パターン C で振動モータ 3 0 4 を振動させる駆動制御を実行する (S 5 1 8)。

【0172】

次に、演出制御用 CPU 1 2 0 は、スーパーリーチの変動パターンでありそのリーチの発展タイミングであるか否かを判定する (S 5 1 9)。リーチの発展タイミングであると

10

20

30

40

50

判定された場合 (S 5 1 9 ; Y e s)、振動パターン B で振動モータ 3 0 4 を振動させる駆動制御を実行する (S 5 2 0)。

【 0 1 7 3 】

次に、演出制御用 CPU 1 2 0 は、カットイン予告示唆を実行することに決定され、かつその実行タイミングであるか否かを判定する (S 5 2 1)。カットイン予告示唆を実行することに決定され、かつその実行タイミングであると判定された場合 (S 5 2 1 ; Y e s)、振動パターン B で振動モータ 3 0 4 を振動させる駆動制御を実行する (S 5 2 2)。

【 0 1 7 4 】

次に、演出制御用 CPU 1 2 0 は、スーパーリーチの変動パターンであり当否煽りの実行タイミングであるか否かを判定する (S 5 2 3)。当否煽りの実行タイミングであると判定された場合 (S 5 2 3 ; Y e s)、振動パターン C で振動モータ 3 0 4 を振動させる駆動制御を実行する (S 5 2 4)。

【 0 1 7 5 】

次に、演出制御用 CPU 1 2 0 は、当否煽りの実行中であり、かつブッシュセンサ 3 5 B によりブッシュボタン 3 1 B への押下操作が検出されたか否かを判定する (S 5 2 5)。当否煽りの実行中であり、かつ押下操作が検出されたと判定された場合 (S 5 2 5 ; Y e s)、今回の変動表示結果が「大当り」であるか否かを判定する (S 5 2 6)。今回の変動表示結果が「大当り」であると判定された場合 (S 5 2 6 ; Y e s)、振動パターン D で振動モータ 3 0 4 を振動させる駆動制御を実行する (S 5 2 7)。今回の変動表示結果が「大当り」でないと判定された場合 (S 5 2 6 ; N o)、振動モータ 3 0 4 を停止させる制御を実行する (S 5 2 9)。

【 0 1 7 6 】

最後に、演出制御用 CPU 1 2 0 は、振動の停止タイミングであるか否かを判定する (S 5 2 8)。振動の停止タイミングであるかは、例えば振動の開始時に振動時間に対応したタイマをスタートさせ当該タイマがタイムアウトしたか否かで判定すればよい。振動の停止タイミングであると判定された場合 (S 5 2 8 ; Y e s)、振動モータ 3 0 4 を停止させる制御を実行する (S 5 2 9)。その後、振動モータ駆動処理を終了する。

【 0 1 7 7 】

振動駆動モータ 3 0 4 による振動が主基板 1 1、演出制御基板 1 2、電源基板といった各種基板や他の部材に伝わって故障や不具合が生じてしまうことを防止するために、振動駆動モータ 3 0 4 を備える機構と、他の基板との間にゴムやゲル等の緩衝部材を設けるようにしてもよい。

【 0 1 7 8 】

検出手段 (ブッシュセンサ 3 5 B) により操作が検出されていないときに操作手段 (ブッシュボタン 3 1 B) が振動した場合、その後に操作演出 (ボタン予告) が実行される場合と操作演出が実行されない場合 (振動後にブッシュボタン 3 1 B を操作させる演出を実行しない場合、他の演出を実行する場合) とがあり、操作手段は振動に伴って発光可能に構成された発光手段 (例えば L E D) を有し、発光手段が発光した場合、その後に操作演出が実行される場合と操作演出が実行されない場合とがあるようにしてもよい。

【 0 1 7 9 】

スーパーリーチのリーチ演出中において遊技者に対してブッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進画像及び操作促進メッセージを演出表示装置 5 に表示する演出 (ボタン演出) を実行するようにしてもよい。そして、変動表示結果が大当りであれば、ブッシュボタン 3 1 B の操作に基づいて可動役物 4 0 0 を動作させて大当りの報知を行うようにしてもよい。また、このときに、ブッシュボタン 3 1 B を突出状態に変化させるようにしてもよい。このようなボタン演出は、カットイン予告と重複しないタイミングで実行されればよい。また、ボタン演出とリーチ演出中に実行される他の演出 (カットイン予告や当否煽り) とが択一的に実行されるようにしてもよい。当否煽りとして、以下に示すボタン演出を実行するようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【0180】

以下、スーパーリーのリーチ演出中において遊技者に対してプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進画像及び操作促進メッセージを演出表示装置5に表示する演出を実行する場合の処理や演出動作について説明する。

【0181】

図18は、図11に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理(S74)を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用CPU120は、まず、S271において第1変動開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する(S271)。第1変動開始コマンド受信フラグがセットされている場合は(S271; Y)、バッファ番号「1-1」~「1-4」に対応した領域に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする(S272)。尚、バッファ番号「1-1」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

10

【0182】

また、S271において第1変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は(S271; N)、第2変動開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する(S273)。第2変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は(S273; N)、演出図柄変動開始処理を終了し、第2変動開始コマンド受信フラグがセットされている場合は(S273; Y)、バッファ番号「2-1」~「2-4」に対応した領域に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする(S274)。尚、バッファ番号「2-1」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

20

【0183】

S272またはS274の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す(S275)。

【0184】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ(即ち、受信した表示結果指定コマンド)に応じて演出図柄の表示結果(停止図柄)を決定する(S276)。この場合、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた演出図柄の停止図柄を決定し、決定した演出図柄の停止図柄を示すデータを演出図柄表示結果格納領域に格納する。

30

【0185】

尚、この実施例では、受信した変動表示結果指定コマンドが確変大当りAに該当する第2変動表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が「7」で揃った演出図柄の組合せ(大当り図柄)を決定する。また、受信した変動表示結果指定コマンドが確変大当りBに該当する第3変動表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ(例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの演出図柄の組合せ)の中から決定する。また、受信した変動表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する第4変動表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が偶数図柄で揃った演出図柄の組合せ(大当り図柄)を決定する。また、受信した変動表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1変動表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として3図柄が不揃いとなる演出図柄の組合せ(はずれ図柄)を決定する。

40

【0186】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、演出図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、演出図柄の停止図柄を決定すれば良い。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する演出図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すれば良い。

50

【0187】

次いで、演出制御用CPU120は、S275において読み出した変動パターン指定コマンドから当該変動表示の変動パターンを特定し、該変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する(S277)。スーパーリーチの変動パターンである場合(S277; Y)は、リーチ演出中において遊技者に対してプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進画像及び操作促進メッセージを演出表示装置5に表示する際にプッシュボタン31Bを突出状態に変化させるか否かを、図示しないプッシュボタン突出決定テーブルと変動表示結果及びプッシュボタン突出決定用乱数値に基づいて決定して記憶する(S278)。

【0188】

尚、S278においては、図19に示すように、変動表示結果が「はずれ」である場合は、10%の割合でプッシュボタン31Bの突出(突出状態への変化)の実行を決定し、90%の割合でプッシュボタン31Bの突出の非実行を決定する。また、変動表示結果が「大当たり」である場合は、90%の割合でプッシュボタン31Bの突出(突出状態への変化)の実行を決定し、10%の割合でプッシュボタン31Bの突出の非実行を決定する。このように、変動表示結果が「大当たり」である場合は、変動表示結果が「はずれ」である場合よりも高い割合でプッシュボタン31Bの突出(突出状態への変化)の実行を決定するので、プッシュボタン31Bの操作を促す操作促進画像及び操作促進メッセージが演出表示装置5に表示される際にプッシュボタン31Bが突出状態に変化するか否かに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0189】

そして、スーパーリーチの変動パターンでない場合(S277; N)やS278の実行後は、プッシュボタン31Bの突出の有無と変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン(プロセステーブル)を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセステータ1における変動プロセスタイマをスタートさせる(S282)。

【0190】

尚、プロセステーブルには、演出表示装置5の表示を制御するための表示制御実行データ、各LEDの点灯を制御するためのLED制御実行データ、スピーカ8L, 8Rから出力する音の制御するための音制御実行データや、可動役物400の動作を制御するための可動役物制御実行データ、プッシュボタン31Bの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセステータn(1~N番まで)に対応付けて時系列に順番配列されている。

【0191】

次いで、演出制御用CPU120は、変動プロセステータ1の内容(表示制御実行データ1、LED制御実行データ1、音制御実行データ1、可動役物制御実行データ1、操作部制御実行データ1)に従って演出装置(演出用部品としての演出表示装置5、演出用部品としての各種LED及び演出用部品としてのスピーカ8L, 8R、可動役物400、操作部(プッシュボタン31B等))の制御を実行する(S283)。例えば、演出表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種LEDを点灯/消灯制御を行わせるために、LED制御基板14に対して制御信号(LED制御実行データ)を出力する。また、スピーカ8L, 8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号(音番号データ)を出力する。

【0192】

尚、この実施例では、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに1対1に対応する変動パターンによる演出図柄の変動表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0193】

そして、変動時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される変動時間に相当す

る値を設定する（S 2 8 4）。また、変動制御タイマに所定時間を設定する（S 2 8 5）。尚、所定時間は例えば30msであり、演出制御用CPU120は、所定時間が経過する毎に左中右の演出図柄の表示状態を示す画像データをVRAMに書き込み、表示制御部123がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を演出表示装置5に出力し、演出表示装置5が信号に応じた画像を表示することによって演出図柄の変動が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（S 7 5）に対応した値にする（S 2 8 6）。

【0194】

図20は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理（S 7 5）を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用CPU120は、変動プロセスタイマ、変動時間タイマ、変動制御タイマのそれぞれの値を-1する（S 3 0 1, S 3 0 2, S 3 0 3）。

【0195】

S 3 0 4において演出制御用CPU120は、変動プロセスタイマがタイマアウトしたか否か確認する。変動プロセスタイマがタイマアウトしていたら（S 3 0 4; Y）、変動プロセスデータの切り替えを行う（S 3 0 5）。即ち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値を変動プロセスタイマに設定することによって変動プロセスタイマをあらためてスタートさせる（S 3 0 6）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、LED制御実行データ、音制御実行データ、可動役物制御実行データ、操作部制御実行データ等にもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（S 3 0 7）。一方、変動プロセスタイマがタイマアウトしていない場合（S 3 0 4; N）は、変動プロセスタイマに対応する変動プロセスデータの内容（表示制御実行データ、LED制御実行データ、音制御実行データ、可動役物制御実行データ、操作部制御実行データ等）に従って演出装置（演出用部品）の制御を実行する（S 3 0 8）。

【0196】

次に、演出制御用CPU120は、当該変動表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する（S 3 0 9）。当該変動表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンでない場合（S 3 0 9; N）はS 3 2 4に進み、当該変動表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合（S 3 0 9; Y）は、プッシュボタン31Bの操作が受け付けられたことを示すプッシュボタン操作受付フラグがセットされているか否かを判定する（S 3 1 0）。プッシュボタン操作受付フラグがセットされている場合（S 3 1 0; Y）はS 3 2 3に進み、プッシュボタン操作受付フラグがセットされていない場合は、プッシュボタン31Bの突出状態への変化が決定されているか否かを判定する（S 3 1 1）。

【0197】

プッシュボタン31Bの突出状態への変化が決定されていない場合（S 3 1 1; N）はS 3 1 4に進み、プッシュボタン31Bの突出状態への変化が決定されている場合（S 3 1 1; Y）は、変動プロセスデータを参照してボタン駆動モータ303の駆動期間中であるか否かを判定する（S 3 1 2）。ボタン駆動モータ303の駆動期間中でない場合（S 3 1 2; N）はS 3 1 4に進み、ボタン駆動モータ303の駆動期間中である場合（S 3 1 2; Y）は、ボタン駆動モータ303を駆動させてS 3 1 4に進む（S 3 1 3）。

【0198】

S 3 1 4において演出制御用CPU120は、変動プロセスデータを参照してプッシュボタン31Bの操作受付開始タイミングであるか否かを判定する。プッシュボタン31Bの操作受付開始タイミングでない場合（S 3 1 4; N）はS 3 1 6に進み、プッシュボタン31Bの操作受付開始タイミングである場合（S 3 1 4; Y）は、プッシュボタン31Bの突出の有無（プッシュボタン31Bを突出状態に変化させるか否かの決定）に応じた操作促進画像の表示を演出表示装置5にて開始する（S 3 1 5 a）。また、遊技者に対してプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進メッセージの表示を演出表示装置5にて開始する（S 3 1 5 b）。そして、S 3 1 6に進む。

10

20

30

40

50

【 0 1 9 9 】

S 3 1 6 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動プロセスデータを参照してプッシュボタン 3 1 B の操作受付期間中であるか否かを判定する。プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間中でない場合 (S 3 1 6 ; N) は S 3 2 4 に進み、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間中である場合 (S 3 1 6 ; Y) は、更に、プッシュボタン 3 1 B の操作受付有りが否か (プッシュボタン 3 1 B が操作されたか否か) を判定する (S 3 1 7)。尚、本実施例においてプッシュボタン 3 1 B が操作されたことを判定するタイミングは、プッシュセンサ 3 5 が遊技者によるプッシュボタン 3 1 B の操作終了を検出したタイミングであるが、本発明はこれに限定されるものではなく、プッシュボタン 3 1 B が操作されたことを判定するタイミングは、プッシュセンサ 3 5 が遊技者によるプッシュボタン 3 1 B の操作開始を検出したタイミングであってもよい。

10

【 0 2 0 0 】

また、本実施例では、後述するように、遊技者によるプッシュボタン 3 1 B の操作に基づいて可動役物 4 0 0 が退避位置から演出位置に移動 (落下) することにより変動表示結果が大当たりとなることを報知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、遊技者によるプッシュボタン 3 1 B の操作態様は、短期間での 1 回操作 (単発押し) の他、継続操作 (長押し) や複数回操作 (連打) 等のうち、いずれか 1 の操作態様のみを設けてもよいし、複数の操作態様を設けてもよい。

【 0 2 0 1 】

プッシュボタン 3 1 B の操作受付有りの場合 (S 3 1 7 ; Y) は S 3 2 1 a に進み、プッシュボタン 3 1 B の操作受付無しの場合 (S 3 1 7 ; N) は、更にプッシュボタン 3 1 B の操作受付終了タイミングであるか否かを判定する (S 3 1 9)。プッシュボタン 3 1 B の操作受付終了タイミングである場合 (S 3 1 9 ; Y) は S 3 2 1 a に進み、プッシュボタン 3 1 B の操作受付終了タイミングでない場合 (S 3 1 9 ; N) は S 3 2 2 に進む。

20

【 0 2 0 2 】

S 3 2 1 a において演出制御用 C P U 1 2 0 は、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間中にプッシュボタン 3 1 B が操作されたこと、または、プッシュボタン 3 1 B が操作されることなくプッシュボタン 3 1 B の操作受付期間が終了したことに基づいてプッシュボタン操作受付フラグをセットする。また、演出表示装置 5 における操作促進画像の表示を維持しつつ操作促進メッセージの表示を終了して S 3 2 2 に進む (S 3 2 1 b)。

30

【 0 2 0 3 】

S 3 2 2 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、プッシュボタン操作受付フラグがセットされているか否かを判定する。プッシュボタン操作受付フラグがセットされている場合 (S 3 2 2 ; Y) は S 3 2 3 に進み、プッシュボタン操作受付フラグがセットされていない場合は S 3 2 4 に進む。尚、S 3 2 3 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間中にプッシュボタン 3 1 B が操作されたこと、または、プッシュボタン 3 1 B が操作されることなくプッシュボタン 3 1 B の操作受付期間が終了したことに基づいて操作後演出を実行するための操作後演出実行処理を実行して S 3 2 4 に進む。

【 0 2 0 4 】

次に、変動制御タイマがタイマアウトしているか否かを確認する (S 3 2 4)。変動制御タイマがタイマアウトしている場合には (S 3 2 4 ; Y)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、左中右の演出図柄の次表示画面 (前回の演出図柄の表示切り替え時点から 3 0 m s 経過後に表示されるべき画面) の画像データを作成し、V R A M の所定領域に書き込む (S 3 2 5)。そのようにして、演出表示装置 5 において、演出図柄の変動制御が実現される。表示制御部 1 2 3 は、設定されている背景画像等の所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を演出表示装置 5 に出力する。そのようにして、演出表示装置 5 において、演出図柄の変動における背景画像、キャラクタ画像及び演出図柄が表示される。また、変動制御タイマに所定値を再セットする (S 3 2 6)。

40

【 0 2 0 5 】

50

また、変動制御タイマがタイマアウトしていない場合（S 3 2 4 ; N）、S 3 2 6 の実行後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動時間タイマがタイマアウトしているか否か確認する（S 3 2 7）。変動時間タイマがタイマアウトしていれば、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（S 7 6）に応じた値に更新する（S 3 2 9）。変動時間タイマがタイマアウトしていなくても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされていたら（S 3 2 8 ; Y）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（S 7 6）に応じた値に更新する（S 3 2 9）。変動時間タイマがタイマアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターン指定コマンドを受信したような場合でも、正規の変動時間経過時（特別図柄の変動終了時）に、演出図柄の変動を終了させることができる。

10

【 0 2 0 6 】

尚、演出図柄の変動制御に用いられているプロセステーブルには、演出図柄の変動表示中のプロセスデータが設定されている。つまり、プロセステーブルにおけるプロセスデータ 1 ~ n のプロセスタイマ設定値の和は演出図柄の変動時間に相当する。よって、S 3 0 4 の処理において最後のプロセスデータ n のプロセスタイマがタイマアウトしたときには、切り替えるべきプロセスデータ（表示制御実行データや L E D 制御実行データ等）はなく、プロセステーブルにもとづく演出図柄の演出制御は終了する。

【 0 2 0 7 】

図 2 1 は、演出図柄変動中処理における操作後演出実行処理（S 3 2 3）を示すフローチャートである。操作後演出実行処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、先ず、操作後演出プロセスタイマが動作中であるか否かを判定する（S 4 0 1）。操作後演出プロセスタイマが動作中である場合（S 4 0 1 ; Y）は S 4 0 8 に進み、操作後演出プロセスタイマが動作中でない場合（S 4 0 1 ; N）は、変動表示結果が大当りであるか否かを判定する（S 4 0 2）。変動表示結果が大当りである場合（S 4 0 2 ; Y）は大当り用の操作後演出プロセステーブルを選択し（S 4 0 3）、変動表示結果がはずれである場合（S 4 0 2 ; N）ははずれ用の操作後演出プロセステーブルを選択する（S 4 0 4）。

20

【 0 2 0 8 】

そして、S 4 0 3 または S 4 0 4 の実行後は、選択した操作後演出プロセステーブルのプロセスデータ 1 における操作後演出プロセスタイマをスタートさせる（S 4 0 5）。

30

【 0 2 0 9 】

尚、操作後演出プロセステーブルには、演出表示装置 5 の表示を制御するための表示制御実行データ、各 L E D の点灯を制御するための L E D 制御実行データ、スピーカ 8 L , 8 R から出力する音の制御するための音制御実行データや、可動役物 4 0 0 の動作を制御するための可動役物制御実行データ等が、各プロセスデータ n（1 ~ N 番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

【 0 2 1 0 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、操作後演出プロセスデータ 1 の内容（表示制御実行データ 1、L E D 制御実行データ 1、音制御実行データ 1、可動役物制御実行データ 1、）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置 5、演出用部品としての各種 L E D 及び演出用部品としてのスピーカ 8 L , 8 R、可動役物 4 0 0 等）の制御を実行する（S 4 0 6）。例えば、演出表示装置 5 において変動表示結果に応じた画像を表示させるために、表示制御部 1 2 3 に指令を出力する。また、各種 L E D を点灯 / 消灯制御を行わせるために、L E D 制御基板 1 4 に対して制御信号（L E D 制御実行データ）を出力する。また、スピーカ 8 L , 8 R からの音声出力を行わせるために、音声制御基板 1 3 に対して制御信号（音番号データ）を出力する。また、可動役物 4 0 0 を動作させるために、可動役物第 1 駆動モータ 3 0 1 や可動役物第 2 駆動モータ 3 0 2 を駆動させる。また、演出表示装置 5 に表示されている操作促進画像を操作後画像として更新を開始して操作後演出実行処理を終了する（S 4 0 7）。

40

【 0 2 1 1 】

50

また、S 4 0 8において演出制御用CPU 1 2 0は、操作後演出プロセスタイマの値を- 1する。そして、操作後演出プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する(S 4 0 9)。操作後演出プロセスタイマがタイマアウトした場合(S 4 0 9 ; Y)は、操作後演出プロセスデータの切り替えを行う(S 4 1 0)。即ち、操作後演出プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値を操作後演出プロセスタイマに設定することによって操作後演出プロセスタイマをあらためてスタートさせる(S 4 1 1)。また、その次に設定されている表示制御実行データ、LED制御実行データ、音制御実行データ、可動役物制御実行データ等にもとづいて演出装置(演出用部品)に対する制御状態を変更する(S 4 1 2)。一方、操作後演出プロセスタイマがタイマアウトしていない場合(S 4 0 9 ; N)は、操作後演出プロセスタイマに対応する操作後演出プロセスデータの内容(表示制御実行データ、LED制御実行データ、音制御実行データ、可動役物制御実行データ等)に従って演出装置(演出用部品)の制御を実行する(S 4 1 3)。

10

20

30

40

50

【0 2 1 2】

そして、S 4 1 2またはS 4 1 3の実行後は、演出表示装置5に表示されている操作後画像を更新し(S 4 1 4)、変動表示結果が大当たりであるか否かを判定する(S 4 1 5)。変動表示結果がはずれである場合(S 4 1 5 ; N)は操作後演出実行処理を終了し、変動表示結果が大当たりである場合(S 4 1 5 ; Y)は、可動役物第1駆動モータ3 0 1の正転駆動期間中であるか否か、つまり、可動役物4 0 0の退避位置から演出位置に向けての移動期間中であるか否かを判定する(S 4 1 6)。可動役物第1駆動モータ3 0 1の正転駆動期間中である場合(S 4 1 6 ; Y)は可動役物第1駆動モータ3 0 1を正転駆動させることによって可動役物4 0 0を演出位置に向けて移動させ、S 4 1 8に進む(S 4 1 7)。また、可動役物第1駆動モータ3 0 1の正転駆動期間中でない場合(S 4 1 6 ; N)は、S 4 1 7を経由することなくS 4 1 8に進む。

【0 2 1 3】

S 4 1 8において演出制御用CPU 1 2 0は、可動役物第1駆動モータ3 0 1の逆転駆動期間中であるか否か、つまり、可動役物4 0 0の演出位置から退避位置に向けての移動期間中であるか否かを判定する。可動役物第1駆動モータ3 0 1の逆転駆動期間中である場合(S 4 1 8 ; Y)は、可動役物第1駆動モータ3 0 1を逆転駆動させることによって可動役物4 0 0を退避位置に向けて移動させ、S 4 2 0に進む(S 4 1 9)。また、可動役物第1駆動モータ3 0 1の逆転駆動期間中でない場合(S 4 1 8 ; N)は、S 4 1 9を経由することなくS 4 2 0に進む。

【0 2 1 4】

S 4 2 0において演出制御用CPU 1 2 0は、可動役物第2駆動モータ3 0 2の正転駆動期間中であるか否か、つまり、可動役物4 0 0が演出位置に位置している状態において、可動役物4 0 0を第1可動部4 0 1と第2可動部4 0 2とが近接する近接状態から第1可動部4 0 1と第2可動部4 0 2とが離間する離間状態に変化させる期間中であるか否かを判定する。可動役物第2駆動モータ3 0 2の正転駆動期間中である場合(S 4 2 0 ; Y)は、可動役物第2駆動モータ3 0 2を正転駆動させることによって可動役物4 0 0を離間状態に変化させるとともに(S 4 2 1)、演出表示装置5に可動役物4 0 0が退避位置に移動したことに対応するエフェクト画像を表示してS 4 2 3に進む(S 4 2 2)。また、可動役物第2駆動モータ3 0 2の正転駆動期間中でない場合(S 4 2 0 ; N)は、S 4 2 1及びS 4 2 2を経由せず、つまり、演出表示装置5でのプッシュボタン3 1 Bの画像の表示中であれば、該プッシュボタン3 1 Bの画像の表示を継続してS 4 2 3に進む。

【0 2 1 5】

S 4 2 3において演出制御用CPU 1 2 0は、可動役物第2駆動モータ3 0 2の逆転駆動期間中であるか否か、つまり、可動役物4 0 0が演出位置に位置している状態において第1可動部4 0 1及び第2可動部4 0 2の離間位置から近接位置に向けての移動期間中であるか否かを判定する。可動役物第2駆動モータ3 0 2の逆転駆動期間中である場合(S 4 2 3 ; Y)は、可動役物第2駆動モータ3 0 2を逆転駆動させることによって第1可動部4 0 1及び第2可動部4 0 2を近接位置に向けて移動させて操作後演出実行処理を終了

する（S 4 2 4）。また、可動役物第 2 駆動モータ 3 0 2 の逆転駆動期間中でない場合（S 4 2 3；N）は、S 4 2 4 を経由せずに操作後演出実行処理を終了する。

【0 2 1 6】

以上のように演出制御用 CPU 1 2 0 によって演出図柄変動開始処理、演出図柄変動中処理、操作後演出実行処理が実行されることによって、スーパーリーチの変動表示においてプッシュボタン 3 1 B を突出させず（演出図柄変動開始処理の S 2 7 8 においてプッシュボタン 3 1 B の非突出状態から突出状態への変化の非実行を決定した場合）変動表示結果が大当たりとなる場合は、図 2 2（A）に示すように、変動開始から期間 L 1 が経過したタイミング（リーチ演出実行中のタイミング）から演出表示装置 5 に操作促進画像としての非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像と操作促進メッセージの表示が開始される。そして、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間中にプッシュボタン 3 1 B が操作されるかプッシュボタン 3 1 B が操作されることなく該操作受付期間が経過した場合は、プッシュボタン 3 1 B の操作を受け付けたタイミング、または、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間が終了したタイミングにおいて操作促進メッセージの表示が終了する。

10

【0 2 1 7】

また、プッシュボタン 3 1 B の操作を受け付けたタイミング、または、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間が終了したタイミングから期間 L 2 に亘って、操作促進画像（非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像）である操作後画像が演出表示装置 5 から消去される。更に、プッシュボタン 3 1 B の操作を受け付けたタイミング、または、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間が終了したタイミングから期間 L 2 よりも長い期間である期間 L 3 に亘って、可動役物 4 0 0 を図 1 に示す退避位置から演出表示装置 5 と重畳する演出位置に向けての移動（落下）が実行される。

20

【0 2 1 8】

可動役物 4 0 0 の演出位置への移動完了後は、第 1 可動部 4 0 1 及び第 2 可動部 4 0 2 を移動させることによって演出位置において可動役物 4 0 0 を近接状態から離間状態に変化させた後、可動役物 4 0 0 を離間状態から近接状態に変化させる。そして、再び可動役物 4 0 0 を演出位置から退避位置に移動させ、変動表示が終了する。

【0 2 1 9】

スーパーリーチの変動表示においてプッシュボタン 3 1 B を突出させて（演出図柄変動開始処理の S 2 7 8 においてプッシュボタン 3 1 B の非突出状態から突出状態への変化の実行を決定した場合）変動表示結果が大当たりとなる場合は、図 2 2（B）に示すように、変動開始から期間 L 1 が経過したタイミング（リーチ演出実行中のタイミング）から演出表示装置 5 に操作促進画像としての突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像と操作促進メッセージの表示が開始される。尚、プッシュボタン 3 1 B は、リーチ演出中における操作促進画像や操作促進メッセージの表示開始前タイミングの直前に非突出状態から突出状態に変化する。そして、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間中にプッシュボタン 3 1 B が操作されるかプッシュボタン 3 1 B が操作されることなく該操作受付期間が経過した場合は、プッシュボタン 3 1 B の操作を受け付けたタイミング、または、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間が終了したタイミングにおいて操作促進メッセージの表示が終了する。

30

【0 2 2 0】

また、プッシュボタン 3 1 B の操作を受け付けたタイミング、または、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間が終了したタイミングから期間 L 3 に亘って、可動役物 4 0 0 を図 1 に示す退避位置から演出表示装置 5 と重畳する演出位置に向けての移動（落下）が実行される。

40

【0 2 2 1】

更に、可動役物 4 0 0 の退避位置から演出位置への移動（落下）期間中は、操作後演出として、操作促進画像（突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像）である操作後画像を、非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像に更新する。このように、可動役物 4 0 0 の退避位置から演出位置への移動に併せて操作後演出を実行することで、遊技者に対してあたかも落下する可動役物 4 0 0 が突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像を操作して非突出

50

状態に変化させるように見せることができる。

【0222】

尚、本実施例では、操作後画像である突出状態のプッシュボタン31Bの画像を非突出状態のプッシュボタン31Bの画像に更新することによって、落下する可動役物400が突出状態のプッシュボタン31Bの画像を操作して非突出状態に変化させるように見せる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作後画像である突出状態のプッシュボタン31Bの画像は、可動役物400が突出状態のプッシュボタン31Bの画像を操作するように遊技者に対して見せかけることができるのであれば非突出状態のプッシュボタン31Bの画像とは異なる画像に更新するようにしてもよい。

【0223】

操作後演出として操作後画像である非突出状態のプッシュボタン31Bの画像の更新が終了した後は、該非突出状態のプッシュボタン31Bの画像が期間L2に亘って演出表示装置5から消去される。尚、本実施例では、図22(B)に示すように、突出状態から非突出状態に変化した後のプッシュボタン31Bの画像の消去が終了するタイミングが可動役物400の退避位置から演出位置への移動完了タイミングと同一タイミングとなっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、突出状態から非突出状態に変化した後のプッシュボタン31Bの画像の消去が終了するタイミングと可動役物400の退避位置から演出位置への移動完了タイミングとは異なるタイミングであってもよい。

【0224】

可動役物400の演出位置への移動完了後は、第1可動部401及び第2可動部402を移動させることによって演出位置において可動役物400を近接状態から離間状態に変化させる。尚、可動役物400の離間状態への変化が完了したタイミングでは、演出表示装置5に、可動役物400が演出位置において離間状態に変化したことを示すエフェクト画像を表示する。そして、可動役物400を離間状態から近接状態に変化させた後、再び可動役物400を演出位置から退避位置に移動させ、変動表示が終了する。

【0225】

スーパーリーチの変動表示においてプッシュボタン31Bを突出させず（演出図柄変動開始処理のS278においてプッシュボタン31Bの非突出状態から突出状態への変化の非実行を決定した場合）変動表示結果がはずれとなる場合は、図23(A)に示すように、変動開始から期間L1が経過したタイミング（リーチ演出実行中のタイミング）から演出表示装置5に操作促進画像としての非突出状態のプッシュボタン31Bの画像と操作促進メッセージの表示が開始される。そして、プッシュボタン31Bの操作受付期間中にプッシュボタン31Bが操作されるかプッシュボタン31Bが操作されことなく該操作受付期間が経過した場合は、プッシュボタン31Bの操作を受け付けたタイミング、または、プッシュボタン31Bの操作受付期間が終了したタイミングにおいて操作促進メッセージの表示が終了する。

【0226】

また、プッシュボタン31Bの操作を受け付けたタイミング、または、プッシュボタン31Bの操作受付期間が終了したタイミングから期間L2に亘って、操作促進画像（非突出状態のプッシュボタン31Bの画像）である操作後画像が演出表示装置5から消去される。そして、可動役物400が退避位置から演出位置に向けて移動（落下することなく）変動表示が終了する。

【0227】

スーパーリーチの変動表示においてプッシュボタン31Bを突出させて（演出図柄変動開始処理のS278においてプッシュボタン31Bの非突出状態から突出状態への変化の実行を決定した場合）変動表示結果がはずれとなる場合は、図23(B)に示すように、変動開始から期間L1が経過したタイミング（リーチ演出実行中のタイミング）から演出表示装置5に操作促進画像としての突出状態のプッシュボタン31Bの画像と操作促進メッセージの表示が開始される。尚、プッシュボタン31Bは、リーチ演出中における操作促進画像や操作促進メッセージの表示開始前タイミングの直前に非突出状態から突出状態

10

20

30

40

50

に変化する。そして、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間中にプッシュボタン 3 1 B が操作されるかプッシュボタン 3 1 B が操作されることなく該操作受付期間が経過した場合は、プッシュボタン 3 1 B の操作を受け付けたタイミング、または、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間が終了したタイミングにおいて操作促進メッセージの表示が終了する。

【0228】

そして、プッシュボタン 3 1 B の操作を受け付けたタイミング、または、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間が終了したタイミングから期間 L 2 に亘って、操作促進画像（突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像）である操作後画像が演出表示装置 5 から消去される。そして、可動役物 4 0 0 が退避位置から演出位置に向けて移動（落下）することなく変動表示が終了する。

【0229】

次に、スーパーリーチの変動表示においてプッシュボタン 3 1 B を突出させることが決定されている場合での演出表示装置 5 の表示態様及び可動役物 4 0 0 の動作態様について図 2 4 及び図 2 5 に基づいて説明する。

【0230】

先ず、図 2 4 (A) ~ 図 2 4 (D) に示すように、可動役物 4 0 0 が退避位置に配置されている状態において演出図柄がリーチの組み合わせとなると、演出表示装置 5 においてリーチ演出（スーパーリーチ演出）が開始される。該スーパーリーチ演出中は、所定時間が経過すると、ボタン駆動モータ 3 0 3 の駆動によって非突出状態のプッシュボタン 3 1 B が突出状態に変化する。そして、図 2 4 (E) に示すように、演出表示装置 5 に操作促進画像として突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像と「押せ！！」等の操作促進メッセージが表示され、プッシュボタン 3 1 B の操作の受け付けが開始される。

【0231】

プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間中に遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作する、または、遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作することなくプッシュボタン 3 1 B の操作受付期間が終了すると、図 2 5 (F) ~ 図 2 5 (H) に示すように、演出表示装置 5 から操作促進メッセージが消去され、可動役物 4 0 0 が退避位置から演出位置に向けて移動（落下）を開始する。更に、該可動役物 4 0 0 の移動（落下）に連動して、操作後画像としての突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像が非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像に漸次更新されている。

【0232】

そして、図 2 5 (I) 及び図 2 5 (J) に示すように、可動役物 4 0 0 の演出位置への移動（落下）と非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像への更新が完了すると、演出表示装置 5 での操作後画像として非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像の表示が終了され、可動役物 4 0 0 が近接状態から離間状態に変化する。また、演出表示装置 5 にエフェクト画像を表示する。

【0233】

以上、本実施例のパチンコ遊技機 1 にあっては、図 2 5 に示すように、遊技者が突出状態のプッシュボタン 3 1 B を操作したことに基づいて、操作後演出として可動役物 4 0 0 を落下させるとともに演出表示装置 5 に表示されている突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像を非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像に更新する（変化させる）ことによって、可動役物 4 0 0 があたかも突出状態のプッシュボタン 3 1 B 画像を操作したように見せかけることができるので、これら可動役物 4 0 0 の動作とプッシュボタン 3 1 B の画像の表示態様の变化との対応によって遊技興趣を向上できる。尚、本実施例では、操作促進画像である突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像が変化する例として、非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像に更新される形態を開示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作促進画像である突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像の変化には、該プッシュボタン 3 1 B の画像が非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像に変化した後、更に演出表示装置 5 から消去されるまでを含んでもよい。

【0234】

尚、本実施例では、可動役物 4 0 0 を落下させることによって可動役物 4 0 0 があたかも突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像を操作したように見せかける形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像を操作したように見せかけることが可能であれば、可動役物 4 0 0 の動作態様は落下以外であってもよい。

【0235】

また、操作後演出では、可動役物 4 0 0 の落下に応じて突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像が非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像に更新されるので、可動役物 4 0 0 の落下に対応してプッシュボタン 3 1 B の画像の表示態様が変化したことを遊技者が認識し易くなるため、遊技興趣を向上できる。

【0236】

また、操作後演出では、可動役物 4 0 0 の落下に応じて突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像が非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像に更新された後に、該非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像を演出表示装置 5 から消去することで、操作後演出における可動役物 4 0 0 の落下による演出効果を向上できる。

【0237】

尚、本実施例の操作後演出では、可動役物 4 0 0 の落下に応じて突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像を非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像に更新した後、該非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像を演出表示装置 5 から消去する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作後演出では、可動役物 4 0 0 の落下に応じて突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像を非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像に更新することなく消去するようにしてもよいし、可動役物 4 0 0 の落下に応じて突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像を非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像に更新した後に演出表示装置 5 から消去しないようにしてもよい。つまり、本発明において、『操作体対応画像（突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像）の表示態様を可動体（可動役物 4 0 0）の動作に対応して変化させることには、突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像を非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像に更新することと、演出表示装置 5 からプッシュボタン 3 1 B の画像を消去することの両方が含まれている。

【0238】

また、本実施例では、操作後演出が開始されてから演出表示装置 5 から操作後画像であるプッシュボタン 3 1 B の画像を消去するので、可動役物 4 0 0 の落下に対応してプッシュボタン 3 1 B の画像が消去されたことを遊技者が認識し易くなるので、遊技興趣を向上できる。

【0239】

また、スーパーリーチの変動表示においてに変動表示結果がはずれとなる、つまり、プッシュボタン 3 1 B の操作に基づいて操作後演出として可動役物 4 0 0 の移動（落下）が実行されない場合は、突出状態のプッシュボタン 3 1 B が操作された場合と非突出状態のプッシュボタン 3 1 B が操作された場合とのいずれにおいても、プッシュボタン 3 1 B の画像が期間 L 2 に亘って演出表示装置 5 から消去される、つまり、同一タイミングでプッシュボタン 3 1 B の画像が演出表示装置 5 から消去されるので、突出状態のプッシュボタン 3 1 B が操作された場合と非突出状態のプッシュボタン 3 1 B が操作された場合とで可動役物 4 0 0 の移動（落下）が実行されないときのプッシュボタン 3 1 B の画像の表示期間を共通とすることができ、遊技興趣の低下を防ぐことができる。

【0240】

尚、本実施例では、プッシュボタン 3 1 B の操作に基づいて操作後演出として可動役物 4 0 0 の移動（落下）が実行されない場合は、突出状態のプッシュボタン 3 1 B が操作された場合と非突出状態のプッシュボタン 3 1 B が操作された場合とで共通のタイミングで演出表示装置 5 からプッシュボタン 3 1 B の画像を消去する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、プッシュボタン 3 1 B の操作に基づいて操作後演出として可動役物 4 0 0 の移動（落下）が実行されない場合は、突出状態のプッシュボタン 3 1

10

20

30

40

50

Bが操作された場合と非突出状態のプッシュボタン31Bが操作された場合とで異なるタイミングで演出表示装置5からプッシュボタン31Bの画像を消去してもよい。

【0241】

また、スーパーリーチの変動表示においてプッシュボタン31Bを突出させて（演出図柄変動開始処理のS278においてプッシュボタン31Bの非突出状態から突出状態への変化の実行を決定した場合）変動表示結果が大当たりとなる場合は、図22（B）に示すように、プッシュボタン31Bの操作に基づいて、該プッシュボタン31Bが操作されてから期間L3が経過したことに基づいてプッシュボタン31Bの画像を消去し、スーパーリーチの変動表示においてプッシュボタン31Bを突出させて（演出図柄変動開始処理のS278においてプッシュボタン31Bの非突出状態から突出状態への変化の実行を決定した場合）変動表示結果がはずれとなる場合は、図23（B）に示すように、プッシュボタン31Bの操作に基づいて、該プッシュボタン31Bが操作されてから期間L2（期間L3>期間L2）が経過したことに基づいてプッシュボタン31Bの画像を消去する、つまり、プッシュボタン31Bが突出状態に変化しても、プッシュボタン31Bが操作されたことに基づいて可動役物400の移動（落下）が実行される場合と実行されない場合とでプッシュボタン31Bの画像の表示を終了する態様が異なるので、遊技興趣を向上できる。

10

【0242】

また、スーパーリーチの変動表示においてプッシュボタン31Bを突出させず（演出図柄変動開始処理のS278においてプッシュボタン31Bの非突出状態から突出状態への変化の非実行を決定した場合）変動表示結果が大当たりとなる場合は、図22（A）に示すように、プッシュボタン31Bが操作されてから期間L2に亘って操作後画像である非突出状態のプッシュボタン31Bの画像を演出表示装置5から消去し、スーパーリーチの変動表示においてプッシュボタン31Bを突出させて（演出図柄変動開始処理のS278においてプッシュボタン31Bの非突出状態から突出状態への変化の実行を決定した場合）変動表示結果が大当たりとなる場合は、図22（B）に示すように、プッシュボタン31Bが操作されてから期間L3（期間L3>期間L2）に亘って、突出状態のプッシュボタン31Bの画像を非突出状態のプッシュボタン31Bの画像への更新と、操作後画像である該非突出状態のプッシュボタン31Bの画像の演出表示装置5からの消去を実行する、つまり、演出表示装置5に表示されるプッシュボタン31Bの表示態様に応じてプッシュボタン31Bが操作されてからプッシュボタン31Bの画像の表示が終了されるまでの期間が異なるとにより、遊技興趣を向上できる。特に、期間L3は、期間L2よりも長い期間であり、該期間L3中に突出状態のプッシュボタン31Bの画像を非突出状態のプッシュボタン31Bの画像に更新することができるので、該プッシュボタン31Bの画像の更新に遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。更に、期間L3中に突出状態のプッシュボタン31Bの画像を非突出状態のプッシュボタン31Bの画像に更新することで、可動役物400の移動（落下）に対応してプッシュボタン31Bの画像が更新されたことを遊技者が認識し易くなるので、遊技興趣を向上できる。

20

30

【0243】

また、スーパーリーチの変動表示において操作促進画像として表示されるプッシュボタン31Bの画像は、非突出状態のプッシュボタン31Bを示す画像と、突出状態のプッシュボタン31Bを示す画像と、であるので、操作促進画像としてプッシュボタン31Bの態様（突出状態または非突出状態）に適したプッシュボタン31Bの画像を演出表示装置5に表示することができる。

40

【0244】

また、プッシュボタン31Bの突出の実行を決定した場合とプッシュボタン31Bの突出の非実行を決定した場合とでは、図22（A）、図22（B）、図23（A）、図23（B）に示すように、同一タイミング（変動開始から期間L1が経過したタイミング）から、操作促進画像として突出状態のプッシュボタン31Bの画像または非突出状態のプッシュボタン31Bの画像の表示を開始するので、突出状態のプッシュボタン31Bの画像

50

や非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像の表示が開始されるタイミングを遊技者が認識し易くなるので、遊技興趣を向上できる。尚、本実施例では、本発明における第 1 操作促進表示を非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像、第 2 操作促進表示を突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像とし、これら非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像と突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像とを、同一タイミング（変動開始から期間 L 1 が経過したタイミング）から操作促進画像として演出表示装置 5 に表示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、これら非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像と突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像とは、異なるタイミングから操作促進画像として演出表示装置 5 に表示してもよい。つまり、第 1 操作促進表示と第 2 操作促進表示とは、それぞれプッシュボタン 3 1 B が非突出状態のときの異なるタイミングで表示されるものでもよく、また、それぞれプッシュボタン 3 1 B が突出状態のときの異なるタイミングで表示されるものでもよい。

10

【0245】

また、操作後演出において可動役物 4 0 0 が退避位置から演出位置に移動（落下）した際には、演出表示装置 5 に表示されているプッシュボタン 3 1 B の画像を更新しつつ維持する一方で、可動役物 4 0 0 が演出位置に配置されているときに、第 1 可動部 4 0 1 と第 2 可動部 4 0 2 とを可動役物 4 0 0 の左右幅方向略中央部に近接配置されている状態から互いが離間するように移動させることによって、可動役物 4 0 0 を近接状態から離間状態に変化させた場合は、演出表示装置 5 にプッシュボタン 3 1 B の画像とは異なるエフェクト画像を表示することにより、好適に操作後演出を実行することができる。

20

【0246】

また、操作後演出は、遊技者によるプッシュボタン 3 1 B の操作に基づいて実行されるので、遊技興趣を向上できる。

【0247】

また、演出表示装置 5 に操作促進画像として表示される突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像は、可動役物 4 0 0 が退避位置から演出位置に向けて移動（落下）したことに連動して、操作後画像として非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像に更新されるので、遊技興趣を向上できる。

【0248】

また、操作後演出において可動役物 4 0 0 が退避位置から演出位置に向けて移動（落下）する場合には、操作後画像として、突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像が非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像に更新されつつ継続して表示されるので、遊技興趣を向上できる。

30

【0249】

尚、本実施例では、本発明における所定画像であるプッシュボタン 3 1 B の画像を、可動役物 4 0 0 が演出位置において近接状態から離間状態に変化開始する前のタイミングで演出表示装置 5 から消去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、プッシュボタン 3 1 B の画像は、可動役物 4 0 0 が演出位置において近接状態から離間状態に変化開始タイミングで演出表示装置 5 から消去してもよい。このようにすることで、可動役物 4 0 0 の近接状態から離間状態への変化に対応して演出表示装置 5 にプッシュボタン 3 1 B の画像に替えてエフェクト画像が表示されるので、操作後演出の演出効果を高めることができる。

40

【0250】

また、図 2 2（B）に示すように、リーチ演出中にプッシュボタン 3 1 B が遊技者によって操作された場合には、プッシュボタン 3 1 B が操作されたタイミングにおいて本発明における補助画像としての操作促進メッセージを演出表示装置 5 から消去し、操作後画像であるプッシュボタン 3 1 B の画像は、可動役物 4 0 0 の落下が完了したタイミング（プッシュボタン 3 1 B が操作されてから期間 L 3 が経過したタイミング）にて演出表示装置 5 から消去されるので、遊技興趣を向上しつつ、プッシュボタン 3 1 B の操作がパチンコ遊技機 1（演出制御用 CPU 1 2 0）に認識されたことを遊技者が把握し易くできる。

50

【 0 2 5 1 】

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【 0 2 5 2 】

例えば、前記実施例では、操作後演出として、突出状態のプッシュボタン 3 1 B が遊技者によって操作されたことに基づいて可動役物 4 0 0 を退避位置から演出位置に移動（落下）させるとともに、演出表示装置 5 に表示されている突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像を非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像に更新することで、あたかも可動役物 4 0 0 がプッシュボタン 3 1 B の画像を操作しているように見せる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 1 として図 2 6（A）～図 2 6（C）に示すように、操作後演出では、可動役物 4 0 0 の退避位置から演出位置への移動（落下）に替えて、演出表示装置 5 に突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像に所定のキャラクタ画像が作用する作用演出を表示するようにしてもよい。このようにすることで、作用演出に対応して突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像が非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像に更新されるので、該作用演出に遊技者を注目させ、遊技興趣を向上できる。

【 0 2 5 3 】

尚、本変形例 1 では、作用演出に対応させてプッシュボタン 3 1 B の画像の態様を変化させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、プッシュボタン 3 1 B の画像の態様に対応させる演出は、作用演出以外の演出であってもよい。

【 0 2 5 4 】

また、前記実施例では、図 2 2 及び図 2 3 に示すように、演出表示装置 5 に突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像の表示を開始するタイミングと非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像の表示を開始するタイミングとが同一である（変動開始から期間 L 1 が経過したタイミング）形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 2 として、突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像の表示を開始するタイミングと非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像の表示を開始するタイミングとが異なるようにしてもよい。

【 0 2 5 5 】

尚、このように突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像の表示を開始するタイミングと非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像の表示を開始するタイミングとが異なる場合は、突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像が表示されているときにプッシュボタン 3 1 B が操作されたことに基づいて該突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像を消去する態様と、非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像が表示されているときにプッシュボタン 3 1 B が操作されたことに基づいて該非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像を消去する態様と、が異なるようにし、遊技興趣を向上できるようにしてもよい。

【 0 2 5 6 】

また、前記実施例のリーチ演出中に操作促進画像として突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像が表示される場合は、操作促進画像として非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像が表示される場合よりも変動表示結果が大当たりとなる割合が高い形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出表示装置 5 に非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像を表示した後、該非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像が突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像に変化する場合を設けてもよい。更に、このように非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像が突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像に変化する際には、非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像に特定のキャラクタの画像が作用する作用演出を実行し、該作用演出の実行後に突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像に変化させることによって、非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像が突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像に変化することを分かり易くし、遊技興趣を向上してもよい。

【 0 2 5 7 】

また、前記実施例では、本発明における第 1 操作体対応画像を非突出状態のプッシュボ

タン 3 1 B の画像とし、本発明における第 2 操作体対応画像を突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像とし、可動役物 4 0 0 の退避位置から演出位置に移動（落下）に対応して突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像を非突出状態のプッシュボタン 3 1 B の画像に変化させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明における第 1 操作体対応画像と第 2 操作体対応画像とは、互いの表示態様が異なる画像であれば、例えば、色や大きさが異なる画像であってもよい。

【 0 2 5 8 】

スーパーリーチのリーチ演出中において遊技者に対してプッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進画像及び操作促進メッセージを演出表示装置 5 に表示する演出を実行する場合において、プッシュボタン 3 1 B を振動させて操作促進画像が表示されることや、プッシュボタン 3 1 B が突出することを示唆してもよい。この場合において、プッシュボタン 3 1 B への操作が検出された場合には、操作が検出される前よりも振動の強度を高めるようにしてもよい。このようにすることで、遊技者のプッシュボタン 3 1 B 押下による振動の減退を低減でき、遊技者に振動を好適に伝達することができる。

【 0 2 5 9 】

また、前記実施例では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機 1 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、予め定められた球数の遊技球が遊技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にも本発明を適用可能である。尚、これら封入式遊技機においては遊技球ではなく得点やポイントが遊技者に付与されるので、これら付与される得点やポイントが遊技価値に該当する。

【 0 2 6 0 】

また、前記実施例では、変動時間及びリーチ演出の種類等の変動態様を示す変動パターンを演出制御用 CPU 1 2 0 に通知するために、変動を開始するときに 1 つの変動パターン指定コマンドを送信する例を示したが、2 つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御用 CPU 1 2 0 に通知するようにしてもよい。具体的には、2 つのコマンドにより通知する場合、CPU 1 0 3 は、1 つ目のコマンドでは、例えば、リーチとなる以前（リーチとならない場合には所謂第 2 停止の前）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信し、2 つ目のコマンドではリーチの種類や再抽選演出の有無等、リーチとなった以降（リーチとならない場合には所謂第 2 停止の後）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信するようにしてもよいし、1 つ目のコマンドと 2 つ目のコマンドで変動時間のみを通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な変動態様については演出制御用 CPU 1 2 0 の方で選択を行うようにしてもよい。2 つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込内で 2 つのコマンドを送信するようにしてもよく、1 つ目のコマンドを送信した後、所定期間が経過してから（例えば次のタイマ割込において）2 つ目のコマンドを送信するようにしてもよい。このように 2 つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知するようにすることで、変動パターン指定コマンドとして記憶しておかなければならないデータ量を削減することができる。

【 0 2 6 1 】

また、前記実施例では、遊技球を打球発射装置により遊技領域よりも下方から打ち出す形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、前記打球発射装置をパチンコ遊技機 1 における遊技領域の上方位置に設けることによって、遊技球を遊技領域の上方位置から打ち出すようにしても良い。

【 0 2 6 2 】

また、前記実施例では、大当たり遊技において大入賞口の開放を実施することで多くの遊技球を獲得できる大当たりのみを発生させる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、確変大当たり B を、ラウンド遊技における大入賞口の開放時間を著しく短くして、大入賞口が開放したことを遊技者に認識されないようにして、該確変大当たり B の発生により、突然に確変状態となったように見せる突確大当たりとしても良い。

尚、これら確変大当り B を突確大当りとする場合には、該確変大当り B の大当り遊技における大入賞口の開放パターンと同一の開放パターンにて大入賞口を開放する小当りを設けるようにして、確変大当り B や小当りの発生後の遊技状態が、高確状態であるのか、或いは低確状態にあるのか不明な状態（いわゆる潜伏状態）が発生するようにしても良い。

【0263】

また、前記実施例では、始動入賞口を、第 1 始動入賞口と第 2 始動入賞口の 2 つとした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、始動入賞口を 1 つのみとしても良いし、始動入賞口を 3 以上としても良い。

【0264】

また、前記実施例では、特別図柄を、第 1 特図と第 2 特図の 2 つとした形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、特別図柄を 1 つのみとしても良いし、特別図柄を 3 以上としても良い。

【0265】

また、前記実施例では、第 1 特別図柄表示器 4 A と第 2 特別図柄表示器 4 B はそれぞれ表示結果となる最終停止図柄を含む複数種類の特別図柄を変動表示した後に、最終停止図柄を停止表示するようになっていたが、本発明はこれに限定されるものではなく、表示結果となる最終停止図柄を含めずに複数種類の特別図柄を変動表示した後に、最終停止図柄を停止表示するものであっても良い。つまり、表示結果となる最終停止図柄は、変動表示に用いられる特別図柄と異なる図柄であっても良い。

【0266】

前記遊技者にとって有利な状態とは、遊技者が多くの遊技媒体を獲得できる遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当り等）や、獲得できる遊技媒体の期待値が異なる複数種類の特定遊技状態（ラウンド数が異なる大当り等）や、通常遊技状態よりも賞球払出の条件が成立しやすくなる高ベース状態（時短状態）や、前記特定遊技状態となる確率が高い高確率遊技状態（高確率状態）や高確低ベース状態（潜伏確変状態）、特別リーチ状態（例えば、スーパーリーチ等）、当該変動パターンが大当り変動パターンに基づく変動パターンである状態等が含まれる。

【0267】

また、前記実施例では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて 1 ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な演出表示装置に変動表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、該演出表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。

【符号の説明】

【0268】

1	パチンコ遊技機
5	演出表示装置
3 1 B	プッシュボタン
1 2 0	演出制御用 C P U
4 0 0	可動役物
4 0 1	第 1 可動部
4 0 2	第 2 可動部

10

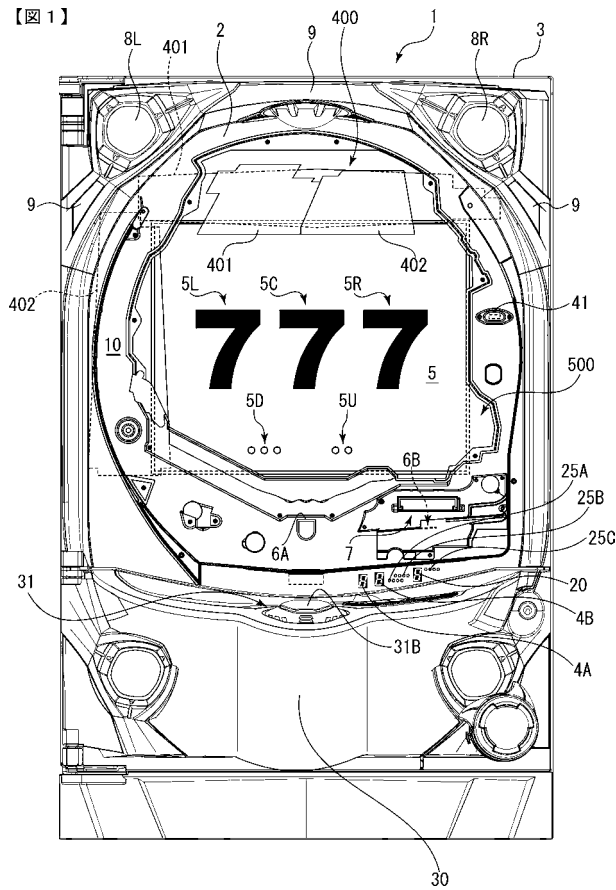
20

30

40

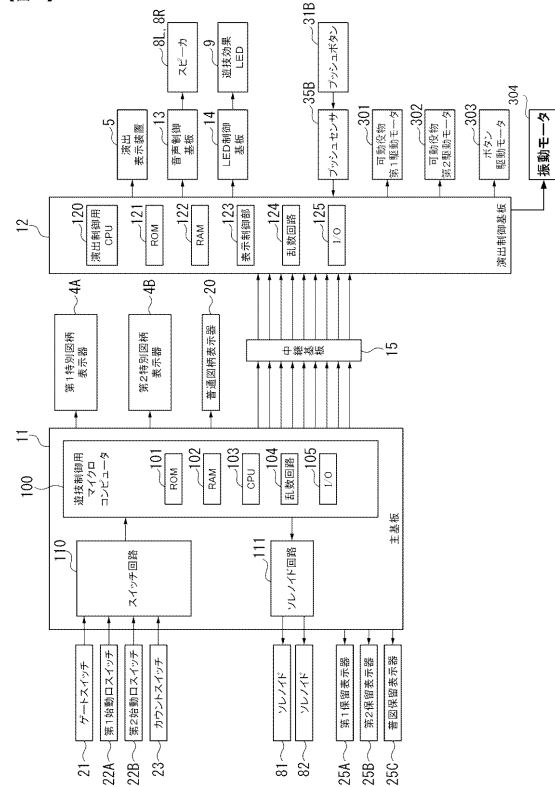
【図 1】

【図 1】



【図 2】

【図 2】



【図 3】

【図 3】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	変動表示結果指定	変動表示結果を指定
8F	00	図柄確定	演出図柄の変動表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当たり開始指定	大当たりの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当たり終了指定	大当たりの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	X0	第1変動表示結果指定	はずれ
8C	X1	第2変動表示結果指定	大当たり(確定A)
8C	X2	第3変動表示結果指定	大当たり(確定B)
8C	X3	第4変動表示結果指定	大当たり(非確定)

【図 4】

【図 4】

乱数値	範囲	用途
MR1	1~85536	特図表示結果判定用
MR2	1~100	大当たり種別判定用
MR3	1~997	変動パターン判定用
MR4	3~13	普図表示結果判定用

【図 5】

【図 5】

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	保留2~4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	保留5~8個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	5000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	43000	スーパーリーチα(はずれ)
PA2-3	53000	スーパーリーチβ(はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当たり)
PB1-2	43000	スーパーリーチα(大当たり)
PB1-3	53000	スーパーリーチβ(大当たり)

【図 6】

【図 6】

表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1~219	大当たり
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000~12180	大当たり
	上記数値以外	はずれ

【図 7】

【図 7】

(A) 大当り種別判定テーブル

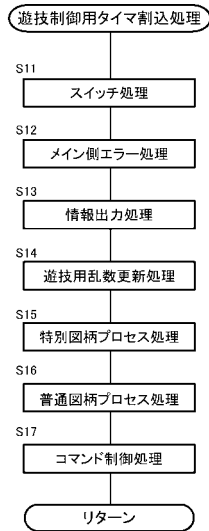
変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1~50	非確変
	51~80	確変A
	81~100	確変B
第2特図	1~50	非確変
	51~100	確変A

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当りまで	次回大当りまで	16(通常開放ラウンド)
確変B	次回大当りまで	次回大当りまで	5(短期開放ラウンド)
非確変	無し	100回 (100回以内の大当りまで)	16(通常開放ラウンド)

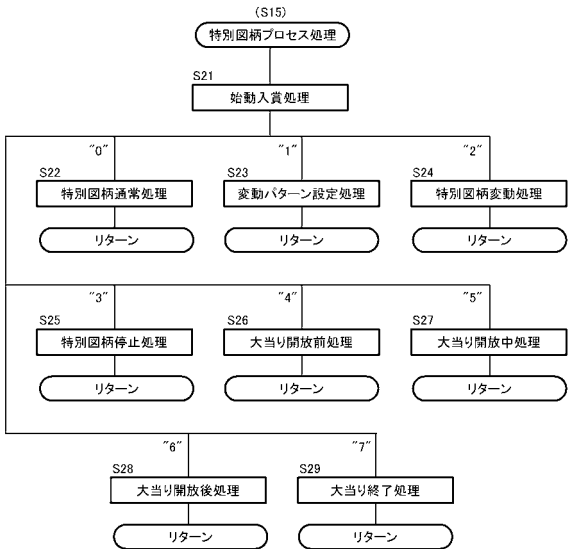
【図 8】

【図 8】



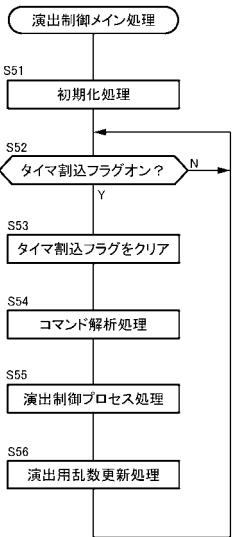
【図 9】

【図 9】



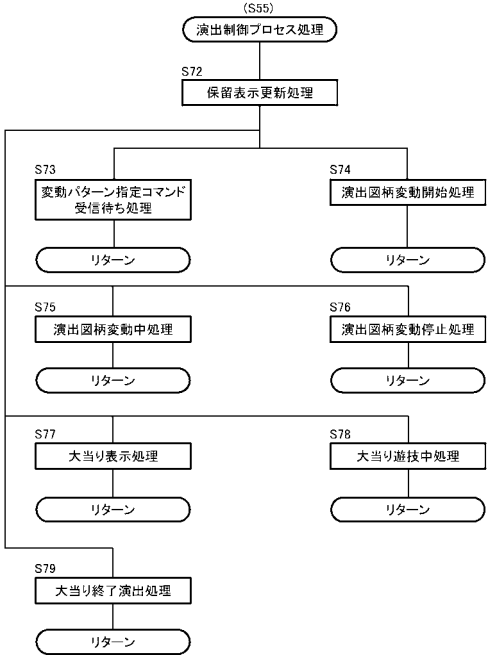
【図 10】

【図 10】



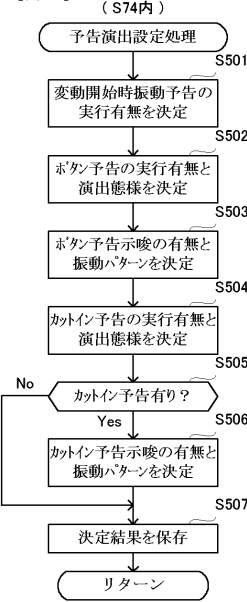
【図 1 1】

【図 1 1】



【図 1 2】

【図12】



【図 1 3】

【図13】

(A) 変動開始時振動予告の決定割合(S501)

表示結果	実行有り	実行無し
大当たり	20%	80%
スーパーリーチはずれ	5%	95%
その他のはずれ	0%	100%

(B) ボタン予告の決定割合(S502)

表示結果	予告パターンA	予告パターンB	予告パターンC	実行無し
大当たり	10%	30%	50%	10%
スーパーリーチはずれ	30%	20%	10%	40%
その他のはずれ	7%	3%	0%	90%

(C) ボタン予告示唆の決定割合(S503)

予告パターン	振動パターンA	振動パターンB	実行無し
実行無し	5%	0%	95%
予告パターンA	30%	5%	65%
予告パターンB	60%	30%	10%
予告パターンC	30%	70%	0%

(D) カットイン予告の決定割合(S504)

表示結果	予告パターンX	予告パターンY	予告パターンZ	実行無し
大当たり	10%	30%	50%	10%
スーパーリーチはずれ	30%	20%	10%	40%
その他のはずれ	0%	0%	0%	100%

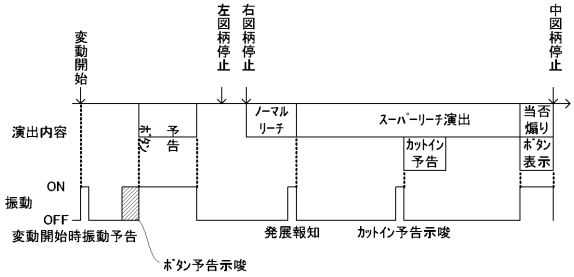
(E) カットイン予告示唆の決定割合(S506)

予告パターン	実行有り	実行無し
予告パターンX	0%	100%
予告パターンY	70%	30%
予告パターンZ	90%	10%

【図 1 4】

【図14】

演出内容と振動動作のタイミングチャート



【図 1 5】

【図15】

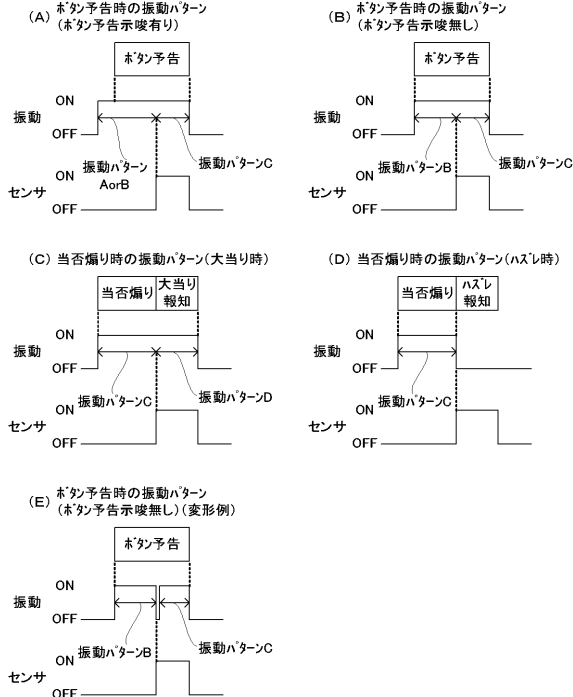
振動パターン一覧

振動パターン	振動の強度	用途
振動パターンA	弱	ボタン予告示唆 ボタン予告(操作前)
振動パターンB	中	ボタン予告示唆 ボタン予告(操作前) カットイン予告示唆 発展告知
振動パターンC	強	変動開始時振動予告 ボタン予告(操作時) 当否判定(操作前)
振動パターンD	最強	当否判定後大当たり告知(操作時)

【図 16】

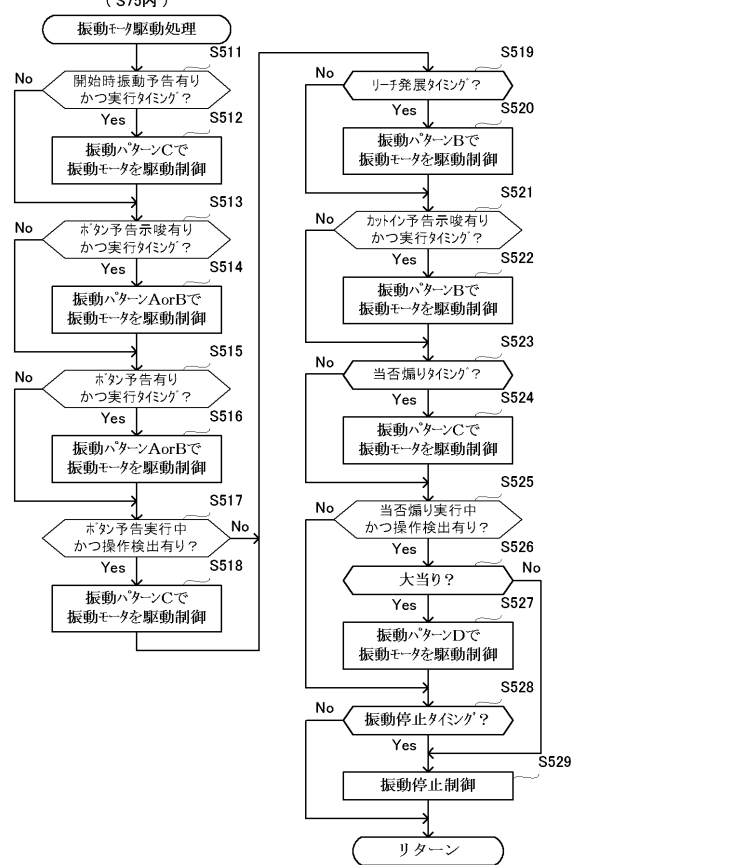
【図16】

検出有無に応じた振動パターン変化



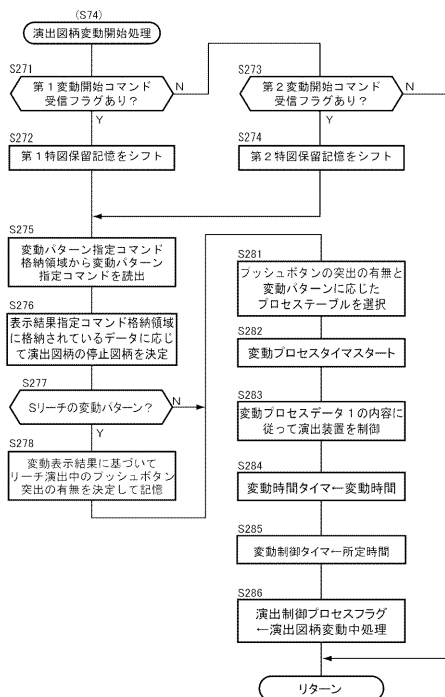
【図 17】

【図17】



【図 18】

【図18】



【図 19】

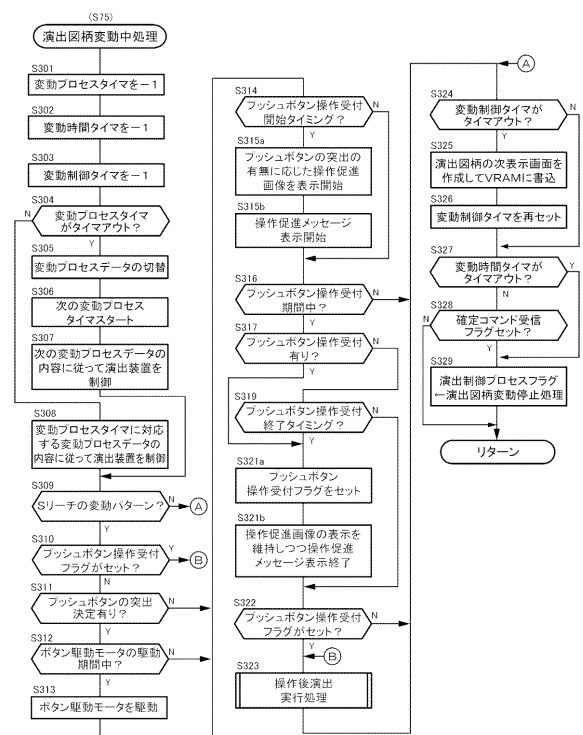
【図19】

S278におけるフッシュボタンの突出決定割合

変動表示結果	実行	非実行
はずれ	10%	90%
大当り	90%	10%

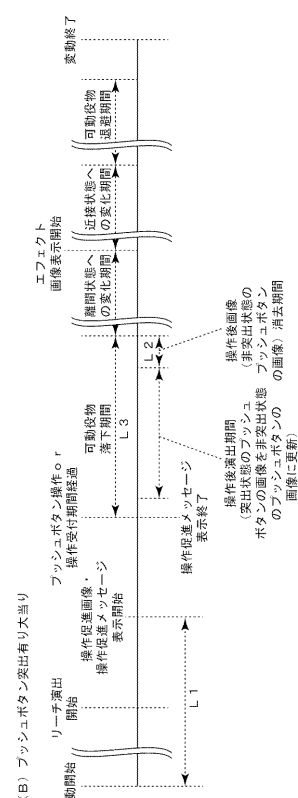
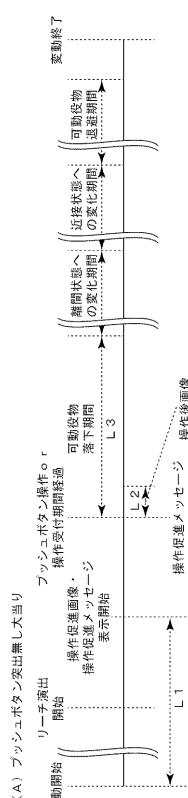
【図 20】

【図20】



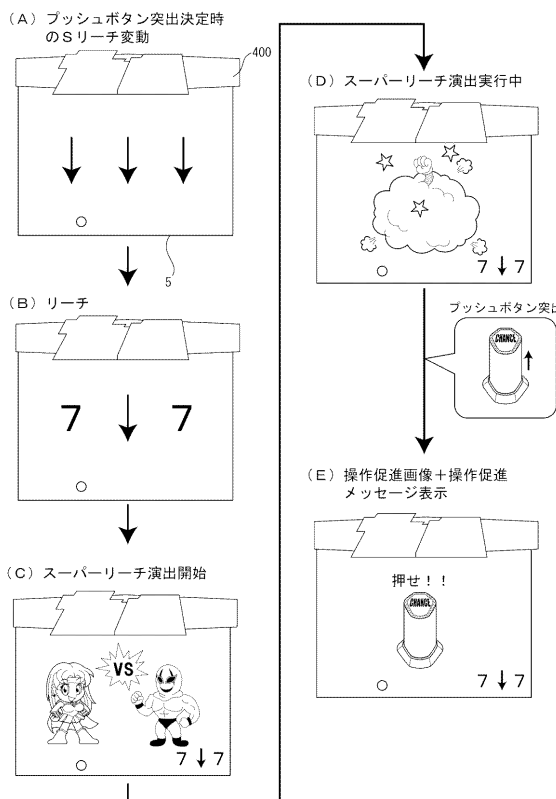
【 ㄨ 2 2 】

【图22】



【 図 2 4 】

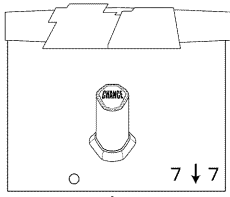
【图24】



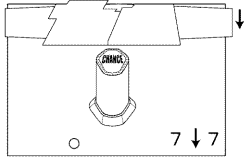
【図 25】

【図25】

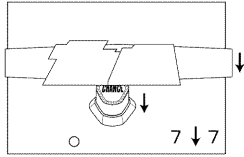
(F) プッシュボタンを操作
(操作促進メッセージ表示終了)



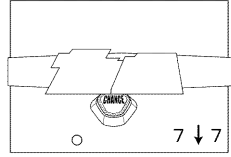
(G) 可動役物落下開始



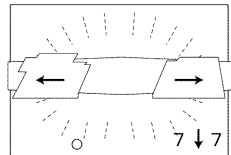
(H) 可動役物の落下に連動して
操作後画像更新開始



(I) 可動役物の落下・操作後
画像更新完了



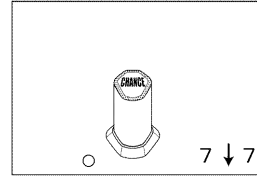
(J) 操作後画像表示終了・離間状態
に変化・エフェクト画像表示開始



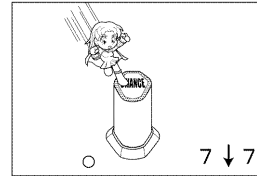
【図 26】

【図26】 変形例 1

(A) プッシュボタンを操作
(操作促進メッセージ表示終了)



(B) キャラクタ画像表示開始



(C) キャラクタ画像に連動して
操作後画像更新開始

