

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7580810号
(P7580810)

(45)発行日 令和6年11月12日(2024.11.12)

(24)登録日 令和6年11月1日(2024.11.1)

(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

請求項の数 1 (全83頁)

(21)出願番号	特願2022-32561(P2022-32561)	(73)特許権者	000148922
(22)出願日	令和4年3月3日(2022.3.3)		株式会社大一商会
(65)公開番号	特開2023-128303(P2023-128303 A)	(74)代理人	110001678
			藤央弁理士法人
(43)公開日	令和5年9月14日(2023.9.14)	(72)発明者	市原 高明
審査請求日	令和5年3月9日(2023.3.9)		愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式会社大一商会内
		(72)発明者	坂根 渉
			愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式会社大一商会内
		(72)発明者	北永 達也
			愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式会社大一商会内
		審査官	奥田 雄介

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】

始動条件の成立に基づいて抽選情報を取得する抽選情報取得手段と、
前記抽選情報に基づく図柄変動を所定の表示手段で実行する図柄変動実行手段と、
演出に関する制御を実行可能な演出制御手段と、
前記所定の表示手段とは異なり、前記演出を表示可能な演出表示手段と、を備える遊技機であって、
前記演出制御手段は、
第1の演出表示と第2の演出表示とをそれぞれ、複数の表示態様のうちのいずれかの表示態様で前記演出表示手段に表示可能であり、
第1背景と、前記第1背景よりも有利な状態であることを示唆する第2背景と、を含む複数の背景のうちのいずれかの背景の手前側に、前記第1の演出表示及び前記第2の演出表示を表示可能であり、
前記図柄変動において前記第1背景の手前側に前記第1の演出表示と前記第2の演出表示とが共通の態様で表示されたあとに前記抽選情報に基づく抽選の結果としてはずれが示唆されるときには、当該抽選の結果としてはずれが示唆されたあとに前記第1の演出表示と前記第2の演出表示を一旦非表示として再表示してから当該図柄変動を終了する場合と、当該抽選の結果としてはずれが示唆されたあとに前記第1の演出表示と前記第2の演出表示の表示を当該図柄変動が終了するまで継続する場合と、があり、
前記図柄変動において前記第2背景の手前側に前記第1の演出表示と前記第2の演出表

示とが共通の態様で表示されたあとに前記抽選の結果としてはずれが示唆されるときには、当該抽選の結果としてはずれが示唆されたあとに前記第1の演出表示と前記第2の演出表示を一旦非表示として再表示してから当該図柄変動を終了するが、前記第2背景が表示される図柄変動では前記第1の演出表示と前記第2の演出表示が一旦非表示とされるときに専用の画像を表示する場合があります、当該専用の画像を表示した場合には前記第1の演出表示と前記第2の演出表示を再表示したときに前記第1背景及び前記第2背景と異なる特定の背景が表示可能である

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、ぱちんこ遊技機（一般的に「パチンコ機」とも称する）や回胴式遊技機（一般的に「パチスロ機」とも称する）等の遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来、始動口に遊技球が入賞したことに基づいて大当たりとするか否かの抽選を行うと共に表示装置に図柄を変動表示して抽選結果に応じた態様で図柄を停止表示するようにし、抽選結果が大当たりとなった場合には、表示装置に大当たり図柄を停止表示して大当たり遊技状態を発生させる遊技機が知られている。

【0003】

また、表示装置に図柄を変動表示して抽選結果に応じた態様で図柄を停止表示する間に、当りに対する期待を示す演出を実行する遊技機が多数提案されている（例えば、特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2010-220861号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、このような演出には、さらなる工夫の余地がある。そこで、本発明は、演出について工夫が施されていることにより、遊技興趣の低下を抑制することが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

始動条件の成立に基づいて抽選情報を取得する抽選情報取得手段と、
前記抽選情報に基づく図柄変動を所定の表示手段で実行する図柄変動実行手段と、
演出に関する制御を実行可能な演出制御手段と、
前記所定の表示手段とは異なり、前記演出を表示可能な演出表示手段と、を備える遊技機であって、

前記演出制御手段は、

第1の演出表示と第2の演出表示とをそれぞれ、複数の表示態様のうちのいずれかの表示態様で前記演出表示手段に表示可能であり、

第1背景と、前記第1背景よりも有利な状態であることを示唆する第2背景と、を含む複数の背景のうちのいずれかの背景の手前側に、前記第1の演出表示及び前記第2の演出表示を表示可能であり、

前記図柄変動において前記第1背景の手前側に前記第1の演出表示と前記第2の演出表示とが共通の態様で表示されたあとに前記抽選情報に基づく抽選の結果としてはずれが示唆されるときには、当該抽選の結果としてはずれが示唆されたあとに前記第1の演出表示と前記第2の演出表示を一旦非表示として再表示してから当該図柄変動を終了する場合と

10

20

30

40

50

、当該抽選の結果としてはずれが示唆されたあとに前記第１の演出表示と前記第２の演出表示の表示を当該図柄変動が終了するまで継続する場合と、があり、

前記図柄変動において前記第２背景の手前側に前記第１の演出表示と前記第２の演出表示とが共通の態様で表示されたあとに前記抽選の結果としてはずれが示唆されるときには、当該抽選の結果としてはずれが示唆されたあとに前記第１の演出表示と前記第２の演出表示を一旦非表示として再表示してから当該図柄変動を終了するが、前記第２背景が表示される図柄変動では前記第１の演出表示と前記第２の演出表示が一旦非表示とされるときに専用の画像を表示する場合があります、当該専用の画像を表示した場合には前記第１の演出表示と前記第２の演出表示を再表示したときに前記第１背景及び前記第２背景と異なる特定の背景が表示可能である

10

ことを特徴とする遊技機。

【発明の効果】

【０００８】

本発明によれば、遊技興趣の低下を抑制することが可能な遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】パチンコ機の外観の概略の一例を示す正面図である。

【図２】パチンコ機の制御構成を概略で示すブロック図である。

【図３】図３（ａ）はパチンコ機に電源が投入されたとき、主制御基板の主制御ＭＰＵによって行われる制御処理の手順を示すフローチャートであり、図３（ｂ）は主制御基板の主制御ＭＰＵによって定期的に行われるタイマ割込制御についてその処理手順を示すフローチャートである。

20

【図４】特別図柄プロセス処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図５】第一特別図柄プロセス処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図６】大当たり制御処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図７】上記普通図柄プロセス処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図８】パチンコ機に電源が投入されるとき、周辺制御基板に搭載される周辺制御ＭＰＵによって行われる制御についてその処理手順を示すフローチャートである。

【図９】サブメイン処理にて１６ｍＳ毎に実行される１６ｍＳ定常処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図１０】演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図１１】攻撃演出の操作有効期間（当該期間中に所定の操作部に対する所定の操作が検出される、又は当該期間の開始から所定時間が経過することで終了する期間）が発生して、当該操作有効期間中に攻撃を放つための操作がされる場合の演出例を示す説明図である。

【図１２】攻撃演出の操作有効期間（当該期間中に所定の操作部に対する所定の操作が検出される、又は当該期間の開始から所定時間が経過することで終了する期間）が発生して、当該操作有効期間中に攻撃を放つための操作がされる場合の演出例を示す説明図である。

【図１３】攻撃演出において、操作部を操作しない場合の演出例を示す説明図である。

【図１４】攻撃演出の操作有効期間の開始時には操作部の操作が開始している場合の演出例を示す説明図である。

40

【図１５】攻撃演出の操作有効期間の開始時には操作部の操作が開始している場合の演出例を示す説明図である。

【図１６】攻撃演出の第２演出パターンの別例において、操作有効期間の前から回転操作部３０２が操作される演出例を示す説明図である。

【図１７】押圧操作部及び回転操作部の別の構成例を示す概略図である。

【図１８】キャンセル可能な攻撃演出の一例を示す説明図である。

【図１９】キャンセル可能な攻撃演出の一例を示す説明図である。

【図２０】探索クエスト演出において強ボスに遭遇する演出の一例を示す説明図である。

【図２１】探索クエスト演出において強ボスに遭遇する演出の一例を示す説明図である。

50

【図 2 2】探索クエスト演出において、珍獣である弱ボスをキャラクタが発見した場合の演出例を示す説明図である。

【図 2 3】探索クエスト演出の別例を示す説明図である。

【図 2 4】探索クエスト演出において、選択された 2 人のキャラクタが珍獣を発見できない場合の演出例を示す説明図である。

【図 2 5】探索クエスト演出の別例を示す説明図である。

【図 2 6】探索クエスト演出の別例を示す説明図である。

【図 2 7】探索クエスト演出の別例である。

【図 2 8】だるまさんが転んだ最終決戦リーチの一例を示す説明図である。

【図 2 9】だるまさんが転んだ最終決戦リーチの一例を示す説明図である。

【図 3 0】だるまさんが転んだチャンスの一例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0010】

〔1. パチンコ機の構成例〕

図 1 は、パチンコ機 1 の外観の概略の一例を示す正面図である。パチンコ機 1 は、遊技ホールの島設備（図示しない）に設置される。パチンコ機 1 は、遊技者側から視認可能とされ遊技者によって遊技球が打込まれ、遊技球が流下可能な遊技領域 5 a を有した遊技盤 5 を備える。

【0011】

遊技領域 5 a は、一般入賞口 2001、第一始動口 2002、ゲート部 2003、第二始動口 2004、及び大入賞口 2005 を備える。一般入賞口 2001 に遊技球が入球すると所定数（例えば 5 個）の遊技球が払い出される。第一始動口 2002 に遊技球が入球すると、所定数（例えば 4 個）の遊技球が払い出されるとともに、第一特別抽選が実行される。なお、第一始動口 2002 及び第二始動口 2004 を総称して単に始動口とも呼ぶ。

【0012】

ゲート部 2003 を遊技球が通過すると、普通抽選が実行される。普通抽選において当たりとなると、第二始動口 2004 に備えられた開閉部材（図示しない）が所定時間開放する。当該開閉部材が開放しているときのみ第二始動口 2004 に遊技球を入球させることが可能である。第二始動口 2004 に遊技球が入球すると、所定数（例えば 1 個）の遊技球が払い出されるとともに、第一特別抽選よりも遊技者にとって有利な第二特別抽選が実行される。なお、第一特別抽選と第二特別抽選とを総称して、単に特別抽選とも呼ぶ。

【0013】

遊技領域 5 a 内には、適宜位置に所定のゲージ配列で複数の障害釘（図示は省略）が前面に植設されており、遊技球が障害釘に当接することで、遊技球の流下速度が抑制されると共に、遊技球に様々な動きが付与されて、その動きを楽しませられるようになっている。また、遊技領域 5 a 内には、障害釘の他に、遊技球の当接により回転する風車（図示は省略）が適宜位置に備えられている。

【0014】

第一特別抽選又は第二特別抽選で大当りに当選すると、大当り遊技状態へ遷移し、大入賞口 2005 が開放する。大入賞口 2005 に遊技球が入球すると、所定数（例えば 15 個）の遊技球が払い出される。大当り遊技状態において、大入賞口 2005 の開放と閉鎖が繰り返される。また、遊技領域 5 a は遊技球が流下しない領域を囲むよう配置され、遊技球が流下しない当該領域には、所定の演出画像を表示可能な演出表示装置 1600 が配置されている。

【0015】

パチンコ機 1 は、それぞれ遊技者が操作可能な演出操作部である押圧操作部 303 及び回転操作部 302 を備える。押圧操作部 303 は、遊技者による押圧操作が可能な操作部である。回転操作部 302 は、押圧操作部 303 の下側の周囲に配置された円環状の操作部であり、遊技者による回転操作が可能な操作部である。回転操作部 302 の回転可能な方向は一方向（例えば時計回りのみ回転可能）であってもよいし、両方向（時計回りにも

10

20

30

40

50

反時計回りにも回転可能）であってもよい。また、回転操作部 3 0 2 は遊技者による操作を検出可能な検出部を備えている。

【0016】

パチンコ機 1 は、上皿（図示しない）に貯留された遊技球を遊技領域 5 a 内へ打込むために遊技者が操作可能なハンドルユニット 5 0 0 を備える。ハンドルユニット 5 0 0 は、ハンドルレバー、ハンドルタッチセンサ、及び打出停止ボタンを含む。ハンドルタッチセンサが遊技者の手のひらや指等による接触を検知した上で、ハンドルが所定量以上回転すると、遊技球の打ち出しが行われ、ハンドルの回転量が多いほどに遊技球が強く打ち出される。また、ハンドルタッチセンサが接触を検知し、かつハンドルが所定量以上回転していても、打出停止ボタンが操作されていれば、遊技球の打ち出しは行われない。

10

【0017】

なお、図 1 では、視認不可能であるが、遊技領域 5 a 内において最も低い位置となる部位（押圧操作部 3 0 3 及び回転操作部 3 0 2 の後方）に前後に貫通しているアウト口が形成されている。遊技領域 5 a の下端へ流下した遊技球が、アウト口へ誘導され、アウト口を通過して遊技盤 5 の後側へ排出される。

【0018】

図 2 は、パチンコ機の制御構成を概略で示すブロック図である。パチンコ機 1 の主な制御構成は、図示するように、遊技盤 5 に取付けられる主制御基板 1 3 1 0 及び周辺制御基板 1 5 1 0 と、本体枠に取付けられる払出制御基板 6 3 と、から構成されており、夫々の制御が分担されている。主制御基板 1 3 1 0 は、遊技動作（遊技の進行）を制御する。周辺制御基板 1 5 1 0 は、主制御基板 1 3 1 0 からのコマンドに基づいて遊技中の各種演出を制御する周辺制御部 1 5 1 1 と、周辺制御部 1 5 1 1 からのコマンドに基づいて演出表示装置 1 6 0 0 での演出画像の表示を制御する演出表示制御部 1 5 1 2 と、を備えている。払出制御基板 6 3 は、遊技球の払出し等を制御する払出制御部 6 3 3 a と、ハンドルの回転操作による遊技球の発射を制御する発射制御部 6 3 3 b と、を備えている。

20

【0019】

遊技の進行を制御する主制御基板 1 3 1 0 は、詳細な図示は省略するが、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶する ROM や一時的にデータを記憶する RAM 等が内蔵されるマイクロプロセッサである主制御 MPU と、入出力デバイス（I/O デバイス）としての主制御 I/O ポートと、各種検出スイッチからの検出信号が入力される主制御入力回路と、各種ソレノイドを駆動するための主制御ソレノイド駆動回路と、主制御 MPU に内蔵されている RAM に記憶された情報を完全に消去するための RAM クリアスイッチと、を備えている。主制御 MPU は、その内蔵された ROM や RAM のほかに、その動作（システム）を監視するウォッチドックタイマや不正を防止するための機能等も内蔵されている。

30

【0020】

主制御基板 1 3 1 0 の主制御 MPU は、第一始動口 2 0 0 2 に受入れられた遊技球を検出する第一始動口センサ 3 0 5 2、ゲート部 2 0 0 3 を通過した遊技球を検知するゲートセンサ 2 8 0 1、第二始動口 2 0 0 4 に受入れられた遊技球を検出する第二始動口センサ 2 4 0 1、一般入賞口 2 0 0 1 に受入れられた遊技球を検出する一般入賞口センサ 3 0 5 1、大入賞口 2 0 0 5 に受入れられた遊技球を検知する大入賞口センサ 2 4 0 2、アウト口に受入れられた遊技球を検知するアウト口センサ 3 0 5 3、及び遊技領域 5 a 内における不正な磁気を検知する磁気センサ 2 4 0 4 等からの検出信号が夫々主制御 I/O ポートを介して入力される。

40

【0021】

主制御 MPU は、これらの検出信号に基づいて、主制御 I/O ポートから主制御ソレノイド駆動回路に制御信号を出力することにより、第二始動口ソレノイド 2 4 1 5、及びアタッカソレノイド 2 4 1 8 等に駆動信号を出力したり、主制御 I/O ポートから機能表示ユニット 1 4 0 0 の状態表示器、普通図柄表示器、普通保留表示器、第一特別図柄表示器、第一特別保留数表示器、第二特別図柄表示器、第二特別保留数表示器、ラウンド表示器、等に駆動信号を出力したりする。

50

【0022】

主制御MPUは、遊技に関する各種情報（遊技情報）及び払出しに関する各種コマンド等を払出制御基板63に送信したり、この払出制御基板63からのパチンコ機1の状態に関する各種コマンド等を受信したりする。更に、主制御MPUは、遊技演出の制御に関する各種コマンド及びパチンコ機1の状態に関する各種コマンドを、主制御I/Oポートを介して周辺制御基板1510の周辺制御部1511に送信したりする。なお、主制御MPUは、払出制御基板63からパチンコ機1の状態に関する各種コマンドを受信すると、これらの各種コマンドを整形して周辺制御部1511に送信する。

【0023】

遊技球の払出し等を制御する払出制御基板63は、払出しに関する各種制御を行う払出制御部633aと、発射ソレノイド542による発射制御を行うとともに、球送給ソレノイド145による球送給制御を行う発射制御部633bと、パチンコ機1の状態を表示するエラーLED表示器（図示しない）と、エラーLED表示器に表示されているエラーを解除するためのエラー解除スイッチ（図示しない）と、メンテナンスの際に、球タンク（図示しない）、タンクレール（図示しない）、球誘導ユニット（図示しない）、及び払出装置（図示しない）内の遊技球を、パチンコ機1の外部に排出して、球抜き動作を開始するための球抜きスイッチと、を備えている。

【0024】

払出制御基板63における払出しに関する各種制御を行う払出制御部633aは、詳細な図示は省略するが、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶するROMや一時的にデータを記憶するRAM等が内蔵されるマイクロプロセッサである払出制御MPUと、I/Oデバイスとしての払出制御I/Oポートと、払出制御MPUが正常に動作しているか否かを監視するための外部WDT（外部ウォッチドックタイマ）と、払出装置の払出モータ584に駆動信号を出力するための払出モータ駆動回路と、払出しに関する各種検出スイッチからの検出信号が入力される払出制御入力回路と、を備えている。払出制御MPUには、その内蔵されたROMやRAMのほかに、不正を防止するため機能等も内蔵されている。

【0025】

払出制御部633aの払出制御MPUは、主制御基板1310からの遊技に関する各種情報（遊技情報）及び払い出しに関する各種コマンドを払出制御I/Oポートを介してシリアル方式で受信したり、主制御基板1310からのRAMクリアスイッチの操作信号（検出信号）が払出制御I/Oポートを介して入力されたりする他に、満タン検知センサ154からの検出信号が入力されたり、球切検知センサ574、及び払出検知センサ591からの検出信号が入力される。

【0026】

球誘導ユニットの球切検知センサ574、払出装置の払出検知センサ591からの検出信号は、払出制御入力回路に入力され、払出制御I/Oポートを介して払出制御MPUに入力される。また、満タン検知センサ154からの検出信号は、払出制御入力回路に入力され、払出制御I/Oポートを介して払出制御MPUに入力される。

【0027】

払出制御MPUは、払出モータ584を駆動するための駆動信号を、払出制御I/Oを介して払出モータ584に出力したり、パチンコ機1の状態をエラーLED表示器に表示するための信号を、払出制御I/Oポートを介してエラーLED表示器に出力したり、パチンコ機1の状態を示すためのコマンドを、払出制御I/Oポートを介して主制御基板1310にシリアル方式で送信したり、実際に払出した遊技球の球数を払出制御I/Oポートを介して外部端子に出力したりする。この外部端子は、遊技ホール側に設置されたホールコンピュータに接続されている。このホールコンピュータは、パチンコ機1が払出した遊技球の球数やパチンコ機1の遊技情報等を把握することにより遊技者の遊技を監視している。

【0028】

エラーLED表示器（図示は省略）は、セグメント表示器であり、英数字や図形等を表示してパチンコ機1の状態を表示している。

【0029】

発射制御部633bは、発射ソレノイド542による発射制御と、球送給ソレノイド145による球送給制御と、を行う。発射制御部633bは、1分当たり100個の遊技球Bが遊技領域5aに向かって打ち出されるよう発射ソレノイド542及び球送給ソレノイド145を制御する。

【0030】

ハンドルユニット500において、ハンドルに手のひらや指が触れているか否かを検出するハンドルタッチセンサ192、及び遊技者の意志によって遊技球の打ち出しを強制的に停止するか否かを検出する打出停止ボタンセンサ194からの検出信号は、発射制御入力回路に入力された後に、発射タイミング制御回路に入力される。ハンドル回転検知センサ189は、ハンドルの回転位置を検出する。検出された回転位置に応じて遊技球を遊技領域5aに向かって打ち出す強度が電氣的に調節される。

10

【0031】

周辺制御基板1510は、主制御基板1310からのコマンドに基づいて演出制御を行う周辺制御部1511と、この周辺制御部1511からの制御データに基づいて、演出表示装置1600の描画制御を行う演出表示制御部1512と、を備えている。

【0032】

周辺制御基板1510における演出制御を行う周辺制御部1511は、詳細な図示は省略するが、マイクロプロセッサとしての周辺制御MPUと、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶する周辺制御ROMと、高音質の演奏を行う音源ICと、この音源ICが参照する音楽、音声、及び効果音等の音情報が記憶されている音ROMと、を備えている。

20

【0033】

周辺制御MPUは、パラレルI/Oポート、シリアルI/Oポート等を複数内蔵しており、主制御基板1310から各種コマンドを受信すると、この各種コマンドに基づいて、遊技盤5や扉枠等の装飾基板184に設けられたカラーLED等への点灯信号、点滅信号又は階調点灯信号を出力するための遊技盤側発光データをランプ駆動基板用シリアルI/Oポートから装飾基板184に送信したり、各種演出ユニットを作動させる駆動モータへの駆動信号を出力するための駆動データを遊技盤装飾駆動基板用シリアルI/Oポートから遊技盤5の駆動モータ或いは駆動ソレノイドに送信したり、扉枠等の装飾基板184に設けられたカラーLED等への点灯信号、点滅信号又は階調点灯信号を出力するための扉側発光データと、から構成される扉側駆動発光データを枠装飾駆動基板用シリアルI/Oポートから扉枠3側に送信したり、演出表示装置1600に表示させる画面を示す制御データ（表示コマンド）を表示制御部用シリアルI/Oポートから演出表示制御部1512に送信したり、するほかに、音ROMから音情報を抽出するための制御信号（音コマンド）を音源ICに出力したりする。

30

【0034】

また、押圧操作部303の押圧検知センサ381、回転操作部302の回転検知センサ347からの検知信号は、周辺制御MPUに入力されている。また周辺制御MPUは、演出表示制御部1512が正常に動作している旨を伝える信号（動作信号）が演出表示制御部1512から入力されており、この動作信号に基づいて演出表示制御部1512の動作を監視している。

40

【0035】

音源ICは、周辺制御MPUからの制御データ（音コマンド）に基づいて音ROMから音情報を抽出し、扉枠や本体枠等に設けられたスピーカ354から各種演出に合せた音楽及び効果音等のサウンドが流れるように制御を行う。

【0036】

なお、周辺制御部1511は、周辺制御MPUに内蔵された内蔵WDT（ウォッチドックタイマ）のほかに、図示しない、外部WDT（ウォッチドックタイマ）も備えており、

50

周辺制御MPUは、内蔵WDTと外部WDTとを併用して自身のシステムが暴走しているか否かを診断している。

【0037】

演出表示制御部1512は、演出表示装置1600の描画制御を行うものである。演出表示制御部1512は、詳細な図示は省略するが、マイクロプロセッサとしての表示制御MPUと、各種処理プログラム、各種コマンド及び各種データを記憶する表示制御ROMと、演出表示装置1600を表示制御するVDP（Video Display Processorの略）と、演出表示装置1600に表示される画面の各種データを記憶する画像ROMと、この画像ROMに記憶されている各種データが転送されてコピーされる画像RAMと、を備えている。

10

【0038】

この表示制御MPUは、パラレルI/Oポート、シリアルI/Oポート等を内蔵しており、周辺制御部1511からの制御データ（表示コマンド）に基づいてVDPを制御して演出表示装置1600の描画制御を行っている。なお、表示制御MPUは、正常に動作していると、その旨を伝える動作信号を周辺制御部1511に出力する。また表示制御MPUは、VDPから実行中信号が入力されており、この実行中信号の出力が16msごとに停止されたことを契機として、割り込み処理を行っている。

【0039】

次に、主制御基板1310（特に主制御MPU）で実行される制御処理の例について説明する。図3（a）は、当該パチンコ機1に電源が投入されたとき、上記主制御基板1310の主制御MPUによって行われる制御処理の手順を示すフローチャートである。

20

【0040】

同図3（a）に示されるように、この実施の形態にかかる主制御基板1310はまず、主制御基板1310のRAMクリアスイッチが操作されていることを条件にステップS1の処理として、各種のレジスタや主制御MPUに内蔵されるRAM（以下主制御内蔵RAMと記載）に格納されているデータを初期化する。RAMクリアスイッチはパチンコ機1の背面側に設けられ、本体枠4が開放されなければ操作できないようになっている。また、RAMクリアスイッチは電源投入から所定期間（例えば1秒）が経過する以前の操作に応じてクリア信号を主制御基板1310に出力し、電源投入時に主制御MPUがクリア信号を入力されていると判断した場合に初期化処理（ステップS1）を実行して各種のレジスタや主制御内蔵RAMに格納されているデータを初期化するようにになっている。

30

【0041】

なお、図示していないがこの例では、パチンコ機1への電源を遮断するときには遊技の進行状況を示す情報（例えば各種フラグ等）を主制御内蔵RAMに保存するバックアップ処理を実行する。そしてパチンコ機1への電源を投入したときにRAMクリアスイッチが操作されていなければ、初期化処理（ステップS1）を実行することなくバックアップ処理で主制御内蔵RAMに保存された情報を参照し、該情報に応じた状態に復旧させる復旧処理を実行する。また、パチンコ機1への電源投入時にRAMクリアスイッチを操作した場合には、復旧処理を実行することなく初期化処理を実行してパチンコ機1を初期状態に設定するようになっている。また、初期化処理を実行した場合には遊技状態を非時短状態に制御することになる。

40

【0042】

次いで、ステップS2の処理として、予め定められた数値範囲内で更新される数である乱数の更新を行う。すなわち、この実施の形態にかかる主制御基板1310では、上記特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理に供される特別乱数（第一特別乱数、第二特別乱数）、上記特別図柄の変動表示制御に要する所定の時間（変動時間）についての抽選処理に供される変動乱数、上記特別図柄の変動表示に対応して演出表示装置1600で実行される遊技演出としてリーチとするか否か（演出を実行するか否か）の抽選処理に供されるリーチ乱数、上記特別乱数に基づいて大当たりとすると判定された場合に大当たりの種類を決定するための抽選処理に供される図柄乱数（第一図柄乱数、第二図

50

柄乱数)、上記第二始動口2004の開放契機となる当りの当落にかかる抽選処理に供される乱数(普通乱数)等々、といった乱数を保持する乱数カウンタを備えている。

【0043】

なお、本例では第一特別図柄と第二特別図柄とで共通のリーチ乱数を用いるように、すなわち第一始動口2002に始動入賞した場合であっても、第二始動口2004に始動入賞した場合であっても、リーチ乱数を更新する同一のカウンタからリーチ乱数を取得するように構成しているが、リーチ乱数を更新する乱数の範囲が異なるカウンタから取得することによりリーチ演出の実行割合を異ならせるようにしてもよいし、取得したリーチ乱数と比較するリーチ判定テーブルとして第一特別図柄に対応する第一リーチ判定テーブルと、第二特別図柄と対応し、第一リーチ判定テーブルとは異なる判定値が設定される第二リーチ判定テーブルとを備えることによりリーチ演出の実行割合を異ならせるようにしてもよい。

10

【0044】

このステップS2の処理では、これら乱数のうちの当落に関わらない乱数(変動乱数)のみが更新されるかたちで当該乱数カウンタのカウンタ操作が行われることとなる。なお、こうしてステップS1及びS2の処理が行われた後は、上記ステップS2の処理のみが基本的に繰り返し行われる。ただし、この実施の形態では、例えば4mS毎に以下のタイマ割込制御が行われる。

【0045】

図3(b)は、上記主制御基板1310の主制御MPUによって定期的に行われるタイマ割込制御についてその処理手順を示すフローチャートである。

20

【0046】

同図3(b)に示されるように、この割込制御ではまず、ステップS11の処理として、レジスタの退避処理が行われる。次いで、ステップS12の処理として、上記ゲートセンサ2801、上記第一始動口センサ3052、上記第二始動口センサ2401、上記大入賞口2005に受入れられた遊技球Bを検知する第一カウントセンサ、上記一般入賞口センサ3001、各種磁気センサなど、各種のセンサからの検出信号が入力される。そして次に、ステップS13の処理として、上記乱数を発生させる乱数カウンタの値を更新するための乱数更新処理が行われる。なお、このステップS13の処理では、上記乱数のうち、上記特別図柄及び上記普通図柄の変動表示停止時における表示態様に関わる乱数(特別乱数、普通乱数)が更新されるかたちで上記乱数カウンタのカウンタ操作が行われる。

30

【0047】

そして、こうして乱数の更新が行われた後、当該主制御基板1310の主制御MPUは、ステップS14の処理として、上記特別図柄の変動表示停止時における表示態様にかかる抽選処理を含む特別図柄プロセス処理を実行する。なお、この特別図柄プロセス処理については後述するが、ここでは、基本的に、上記主制御内蔵RAMに格納されている遊技の進行状況を示す特別図柄プロセスフラグ(第一特別図柄プロセスフラグ、第二特別図柄プロセスフラグ)に基づいて該当する処理が選択的に実行されることとなる。

【0048】

そして次に、同主制御基板1310の主制御MPUは、ステップS15の処理として、上記第二始動口2004の開放契機となる当りの当落にかかる抽選処理を含む普通図柄プロセス処理を実行する。なお、この普通図柄プロセス処理でも、基本的に、遊技の進行状況を示す普通図柄プロセスフラグに従って該当する処理が選択的に実行されることとなる。

40

【0049】

また、上記特別図柄プロセス処理(ステップS14)及び普通図柄プロセス処理(ステップS15)が行われると、上記主制御基板1310の主制御MPUは、次にステップS16の処理として、同特別図柄プロセス処理にて主制御内蔵RAMの所定の領域に設定されたコマンドを上記周辺制御基板1510などに送信する処理を行う。次いで、ステップS17の処理として、上記普通図柄プロセス処理にて同じく主制御内蔵RAMの所定の領域に設定されたコマンドを例えば上記周辺制御基板1510などに送信する処理を行う。

50

【0050】

また、同主制御基板1310の主制御MPUは、次にステップS18の処理として、例えばホール管理用コンピュータに供給される当り情報などのデータを出力する情報出力処理を行う。

【0051】

そして次に、同主制御基板1310の主制御MPUは、ステップS19の処理として、上記第一始動口センサ3052、上記第二始動口センサ2401、上記第一カウントセンサ、上記第二カウントセンサ、上記一般入賞口センサ3051などの検出信号がオン状態にあるときは、それら信号に応じた賞球が遊技者に払い出されるよう上記払出制御基板63に払出制御コマンドを出力する賞球処理を実行する。これにより、上記払出制御基板63に搭載される払出制御MPUは、払出モータ584に駆動信号を出力し、遊技者に賞球を払い出すようになる。本例では上記第一始動口2002に遊技球Bが入賞して上記第一始動口センサ3052がオン状態になると「3球」、上記第二始動口2004に遊技球Bが入賞して上記第二始動口センサ2401がオン状態になると「1球」、上記大入賞口2005に遊技球Bが入賞して第一カウントセンサがオン状態になると「15球」、上記一般入賞口2001に遊技球Bが入賞して一般入賞口センサ3051がオン状態になった場合には「8球」の賞球をそれぞれ遊技者に払い出すようになっている。

10

【0052】

また、同主制御基板1310の主制御MPUは、次にステップS20の処理として、保留記憶数の増減をチェックする記憶処理を実行する。次いで、ステップS21の処理として、パチンコ機1の制御状態を遊技機外部で確認できるようにするための試験信号を出力する処理である試験端子処理を実行する。そしてその後、常時動作するアクチュエータの駆動制御を行うとともに（ステップS22）、上記レジスタの内容を復帰させ（ステップS23）、割込許可状態に設定した時点で（ステップS24）、この制御が終了することとなる。

20

【0053】

以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は4mS毎に起動されることになる。なお、この実施の形態では、タイマによる割込処理によって遊技制御処理を実行することとしたが、当該割込処理では例えば割り込みが発生したことを示すフラグのセットのみを行うようにしてもよい。ただしこの場合、遊技制御処理をメイン処理にて実行することとなる。

30

【0054】

図4は、上記特別図柄プロセス処理（ステップS14）についてその手順を示すフローチャートである。いま、各種の抽選処理に供される乱数が更新されたとすると（ステップS13）、同図4に示されるように、この主制御基板1310の主制御MPUはまず、始動入賞判定処理を実行する（S31）。

【0055】

始動入賞判定処理の一例を説明する。主制御基板1310の主制御MPUは、第一始動口2002への遊技球の入球を検出した場合には、第一特別抽選の結果を決定するための第一特別乱数、リーチが実行されるかを決定するためのリーチ乱数、第一図柄乱数、及び変動パターンを決定するための変動乱数を乱数カウンタから取得する。主制御基板1310の主制御MPUは、主制御内蔵RAMにおける第一特別乱数の保留記憶数を、所定数（例えば4つ）を上限として更新する（つまり、保留記憶数が既に上限に達している場合には、当該更新処理は行われない）。

40

【0056】

また、主制御基板1310の主制御MPUは、取得した第一特別乱数、リーチ乱数、第一図柄乱数、変動乱数に基づいて、第一特別図柄の変動表示の表示結果を大当たりとするか否か、大当たりとなる場合には大当たりの種類、大当たりとならない場合には演出表示装置1600で実行される遊技演出としてリーチ演出を実行するか、実行する遊技演出の態様種別（変動パターンの種別）などの事前判定情報を、当該始動入賞に応じた変動表示を開始す

50

る以前に判定する演出事前判定処理を実行してもよい。

【0057】

この事前判定処理では、図示しない事前判定テーブルと、取得された第一特別乱数、第一図柄乱数、リーチ乱数、及び変動乱数とを比較することにより大当たりとなるか否か、大当たりとなる場合には大当たりの種類、大当たりとならない場合には演出表示装置1600で実行される遊技演出としてリーチ演出を実行するか、実行する遊技演出の態様種別、等を示す事前判定情報を事前に決定する。主制御基板1310の主制御MPUは、この事前判定情報と、保留記憶のカウンタの値（つまり当該事前判定情報が何番目の保留の第一特別乱数に対応するか）と、を対応づけたコマンドを、当該始動入賞に応じた変動表示を開始する以前に周辺制御基板1510に送信することで、周辺制御基板1510の周辺制御MPUは、当該始動入賞に応じた変動表示が開始する前に、当該始動入賞に対応する所謂先読み演出を実行することができる。

10

【0058】

主制御基板1310の主制御MPUが、第二始動口2004への遊技球の入球を検出した場合に行われる処理は、判定に用いる乱数やテーブルが異なるものの、第一始動口2002への遊技球の入球を検出した場合に行われる処理と同様であるため説明を省略する。

【0059】

ステップS31の始動判定処理に続いて、主制御MPUは大当たり遊技に制御している旨を示す大当たり実行中フラグがセットされているか否かを判別し（ステップS32）、大当たり実行中フラグがセットされていれば、大当たり遊技の制御を行う大当たり制御処理（ステップS36）を実行する。なお、大当たり制御処理では、第一特別図柄又は第二特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理の結果（当たり判定の結果と大当たり種別の内容）が、例えば「15R大当たり」を示唆する態様となったときに、大入賞口2005を長時間開放（例えば28.5秒）した後又は大入賞口2005に遊技球Bが10個入賞したことが検出されたときに閉鎖させる開閉パターンを15回繰り返す15R大当たり遊技に制御する処理を実行する。

20

【0060】

また、大当たり制御処理では、このような大入賞口2005の開放制御を行った後、時短フラグのセット処理を実行する。時短フラグは、時短制御（時短状態で実行される制御）の実行中であることを示すフラグであり、大当たり遊技終了後に時短制御する大当たりに基づく大当たり遊技を終了するときにセットされ、後述する第一特別図柄停止処理又は後述する第二特別図柄プロセス処理の第二特別図柄停止処理でリセットされる。

30

【0061】

また、主制御MPUは大当たり実行中フラグがセットされていなければ、第二特別図柄保留記憶領域に記憶されている第二特別乱数の個数を示す第二特別保留数カウンタの値が「0」であることを条件に（ステップS33）、第一特別図柄の変動表示停止時における表示態様にかかる抽選処理を含む第一特別図柄プロセス処理を実行し（ステップS34）、第二特別図柄保留記憶領域に記憶される第二特別乱数の個数を示す第二特別保留数カウンタの値が「0」でないことを条件に（ステップS33）、第二特別図柄の変動表示停止時における表示態様にかかる抽選処理を含む第二特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS35）。

40

【0062】

図5は、第一特別図柄プロセス処理（ステップS34）についてその手順を示すフローチャートである。なお、特別図柄プロセス処理のステップS34で実行される第一特別図柄プロセス処理と特別図柄プロセス処理のステップS35で実行される第二特別図柄プロセス処理とは同様のプログラムモジュールであり、判定に用いる乱数やテーブルが異なるだけであるため、ここでは特別図柄プロセス処理のステップS38で実行される第一特別図柄プロセス処理についてのみ説明する。第一特別図柄プロセス処理では、後述するインターバルタイマがタイムアウトしていることを条件に（ステップS85でYES）、上記第一特別図柄プロセスフラグに応じて、以下の5つのプロセス処理のうち1つを選択的に

50

実行することとなる。なお、インターバルタイマがタイムアウトしていない場合には（ステップ S 8 5 で N O）、以下のプロセスを実行することなく処理を終了する。

【 0 0 6 3 】

1. 主制御内蔵 R A M に格納されている第一特別乱数を読み出し、読み出した第一特別乱数に基づいて上記第一特別図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理などが行われる第一特別図柄通常処理（ステップ S 8 0）

【 0 0 6 4 】

2. 第一特別図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理の結果に基づいて第一特別図柄の変動制御停止時の態様の決定処理などが行われる第一特別図柄停止図柄設定処理（ステップ S 8 1）

【 0 0 6 5 】

3. 変動乱数に基づいて機能表示ユニット 1 4 0 0 の第一特別図柄表示器に表示される第一特別図柄の変動態様や、上記演出表示装置 1 6 0 0 に第一特別図柄に対応して実行される演出表示の変動態様についての抽選処理などが行われる第一変動パターン設定処理（ステップ S 8 2）

4. 機能表示ユニット 1 4 0 0 の第一特別図柄表示器における上記第一特別図柄の変動表示が停止されるまで待機する第一特別図柄変動処理（ステップ S 8 3）

【 0 0 6 6 】

5. 第一特別図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理の結果に基づいて決定された第一特別図柄の変動制御停止時の態様が機能表示ユニット 1 4 0 0 の第一特別図柄表示器に表示されるように上記第一特別図柄の変動表示を停止させる第一特別図柄停止処理（ステップ S 8 4）

【 0 0 6 7 】

なお、上記第一特別図柄プロセスフラグは、上記ステップ S 1 の処理において、上記第一特別図柄通常処理（ステップ S 8 0）を行うべき旨を示すよう操作されている。

【 0 0 6 8 】

上記第一特別図柄通常処理（ステップ S 8 0）の一例について説明する。上記第一特別図柄プロセスフラグが当該第一特別図柄通常処理を行うべき旨を示しているときは、上記主制御基板 1 3 1 0 の主制御 M P U は、第一特別保留数カウンタによるカウンタ値の値が 0 以上であれば、上記主制御内蔵 R A M から乱数（例えば、第一特別乱数、第一図柄乱数、リーチ乱数、変動乱数）を読み出して、第一特別保留数カウンタを 1 減算するとともに、上記主制御内蔵 R A M の第一特別図柄保留記憶領域の各記憶領域に格納されている上記第一特別図柄の変動表示停止時における表示態様に関わる乱数（第一特別乱数、第一図柄乱数、リーチ乱数、変動乱数）を先入れ先出し（F i r s t - I n F i r s t - O u t）の態様にてシフト操作する。さらに、主制御基板 1 3 1 0 の主制御 M P U は、上記読み出された第一特別図柄の第一特別乱数に基づいて上記大当りや小当りの当落についての抽選処理である当り判定処理を行う。その後、上記第一特別図柄停止図柄設定処理（ステップ S 8 1）にプロセス移行されるよう上記第一特別図柄プロセスフラグが更新された時点で、第一特別図柄通常処理を終了する。

【 0 0 6 9 】

なお、上記した当り判定処理においては、主制御内蔵 R O M に記憶されている当り判定テーブルと、特別乱数（第一特別図柄通常処理を実行している場合には当該第一特別図柄通常処理で読み出した第一特別乱数、第二特別図柄通常処理を実行している場合には当該第二特別図柄通常処理で読み出した第二特別乱数）と、を比較して、大当りに当選したかを判定し、当該判定結果に従って、大当りフラグをセットする。大当りに当選していない場合、即ちハズレとすると判定した場合には、主制御内蔵 R O M に記憶されているリーチ判定テーブルと読み出したリーチ乱数（第一特別図柄通常処理を実行している場合には当該第一特別図柄通常処理で読み出したリーチ乱数、第二特別図柄通常処理を実行している場合には当該第二特別図柄通常処理で読み出したリーチ乱数）とを比較して、リーチを実行するか否か、及びリーチを実行する場合には実行するリーチの種類を判定し、判定結果

10

20

30

40

50

に従って、リーチフラグをセットする。

【0070】

上記第一特別図柄停止図柄設定処理（ステップS81）の一例について説明する。上記第一特別図柄プロセスフラグが当該第一特別図柄停止図柄設定処理を行うべき旨を示しているときは、上記主制御基板1310の主制御MPUは、まず、第一特別図柄の変動表示停止時における表示態様の抽選処理の結果、すなわち上記当り判定処理の結果を判別し、判定結果に基づいて、停止大当り図柄又はハズレ図柄を決定する。上記主制御基板1310の主制御MPUは、上記抽選結果（大当りの種類、小当り、リーチハズレ、ハズレのいずれかを指示（第一特別図柄の停止図柄の態様を指示するものであってもよい））を示す判定結果通知コマンドを上記周辺制御基板1510に送信し、上記第一変動パターン設定処理（ステップS82）にプロセス移行されるよう上記第一特別図柄プロセスフラグを更新する。

10

【0071】

上記第一変動パターン設定処理（ステップS82）の一例について説明する。上記第一特別図柄プロセスフラグが当該第一変動パターン設定処理を行うべき旨を示しているときは、上記主制御基板1310の主制御MPUは、大当りフラグがセットされていれば、決定した大当りの種類に応じた大当り時の変動パターンテーブル（図示しない）を選択し、リーチフラグがセットされていれば、リーチ時の変動パターンテーブル（図示しない）を選択し、大当りフラグとリーチフラグとのいずれもセットされていない場合、すなわち通常のハズレ（リーチ演出を実行しないハズレ）となる場合には、ハズレ時の変動パターンテーブル（図示しない）を選択する。なお、各変動パターンテーブルは、上記主制御内蔵ROMに記憶されている。

20

【0072】

そして、選択した変動パターンテーブルと第一特別図柄通常処理で読み出した変動乱数とを比較することにより実行する変動パターンを決定し、決定した変動パターンを開始することを周辺制御基板1510に通知する変動パターンコマンドを送信して、機能表示ユニット1400の第一特別図柄表示器に表示される第一特別図柄の変動表示を開始する。また、主制御MPUは、変動パターンを決定すると決定した変動パターンに対応して設定されている変動時間を変動タイマに設定する。これにより、こうして決定された変動時間だけ機能表示ユニット1400の第一特別図柄表示器にて第一特別図柄の変動表示制御が行われるとともに該特別図柄の変動表示に同期して上記演出表示装置1600にて演出制御が行われるようになる。

30

【0073】

また、本例の変動パターンテーブルでは、例えば、第一特別乱数に対応する変動時間として非時短状態では、13～60秒が設定され、時短状態では4～60秒が設定され、同様に第二特別乱数に対応する変動時間として非時短状態では13～60秒が設定され、時短状態では2～60秒が設定されている。

【0074】

なお、第一特別図柄の変動表示制御が開始されると、時短状態の継続回数がセットされる時短回数カウンタのカウンタ値が「0」であるか否かを判断され、このカウンタ値が「0」でなければ、該時短回数カウンタをカウントダウンした後、同時短回数カウンタのカウンタ値が「0」であるか否かをさらに判断する。そしてこの結果、同カウンタ値が「0」であれば、上記時短制御を終了することを示す時短終了フラグをセットする。

40

【0075】

時短回数カウンタが「0」でないと判断された場合には、上記第一特別図柄変動処理（ステップS83）にプロセス移行されるよう上述の第一特別図柄プロセスフラグを更新した時点で（ステップS155）、この処理を終了する。

【0076】

上記第一特別図柄変動処理（ステップS83）の一例について説明する。上記第一特別図柄プロセスフラグが当該第一特別図柄変動処理を行うべき旨を示しているときは、上記

50

主制御基板 1310 の主制御 MPU は、変動パターンについての抽選処理（ステップ S82）で決定した変動パターンに応じた変動時間が設定される変動タイマを 1 減算する。そして、変動時間タイマが 0、すなわち、上記抽選された変動時間が経過したと判断されると、上記第一特別図柄停止処理（ステップ S84）にプロセス移行されるよう上記第一特別図柄プロセスフラグを更新する。

【0077】

上記第一特別図柄停止処理（ステップ S84）の一例に説明する。上記第一特別図柄プロセスフラグが当該第一特別図柄停止処理を行うべき旨を示しているときは、上記主制御基板 1310 の主制御 MPU は、まず、上記第一特別図柄停止図柄設定処理にて決定された停止図柄を機能表示ユニット 1400 の第一特別図柄表示器に表示させるための表示制御を行うとともに、上記演出表示装置 1600 に第一特別図柄の停止図柄に応じた装飾図柄の表示結果の導出表示を指示する停止表示コマンドを上記周辺制御基板 1510 へ送信する。

10

【0078】

次いで、主制御基板 1310 の主制御 MPU は、上記時短終了フラグがセットされているときには、時短終了フラグをリセットするとともに、時短フラグをリセットする。これにより特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の所定回数（例えば 100 回）の変動表示が実行されたときに時短制御を終了させて非時短状態の制御を開始するようになる。

【0079】

なお、時短状態においては、第二始動口 2004 へと遊技球 B を入球させるために、所謂右打ちを推奨する指示（以下、右打ち指示とも呼ぶ）が、演出表示装置 1600 及びスピーカ 354 等を用いて実行される。そして前述した通り、時短状態が開始してから所定数の特別図柄変動が終了すると時短状態が終了し、通常状態（非時短状態）へと戻る。通常状態へ戻ると、第一始動口 2002 へと遊技球 B を入球させるために、右打ち指示が終了して、所謂左打ちを推奨する指示（以下、左打ち指示とも呼ぶ）が演出表示装置 1600 及びスピーカ 354 等を用いて実行される。

20

【0080】

なお、例えば、時短回数が 100 回である（即ち、時短状態が開始してから 100 回の特別図柄変動が終了することによって時短状態が終了する）場合、例えば、時短開始から 100 回目の変動（即ち時短最終変動）の実行中に、第二始動口 2004 に遊技球 B を入球させることにより、時短状態の終了後の通常状態において、最大 4 回の第二特別図柄変動が実行可能である。

30

【0081】

つまり、時短状態終了後において、（主として時短状態中に実行可能な）第二特別図柄変動が実行されているものの、あくまで状態は通常状態であるため、時短状態中とは異なる打ち方である左打ち指示が実行される状態が発生する。

【0082】

なお、第二特別図柄変動の大当たり変動が終了すると、大当たり遊技が開始し、大当たり遊技においては、大入賞口に遊技球を入球させるために、時短状態中と同様に、右打ち指示が実行される。

40

【0083】

なお、時短終了後の通常状態において、右打ちを行った場合、ゲート部 2003 を遊技球 B が通過することによる普通抽選のような特別抽選とは異なる遊技者に有利な抽選を受けることができるものの、普通抽選において当りに当選する確率は極めて低い（又はゼロである）ため第二始動口 2004 への遊技球 B が困難であり、左打ちをした場合と比較して特別抽選を受ける機会が少なく、つまり大当たりの当選確率が低下する。このように左打ちをすべき状況において、右打ちを行った場合には（具体的には、例えば所定時間内に所定数の遊技球がゲート部 2003 を通過した場合等）、左打ちを行うよう警告する左打ち警告演出が実行される。左打ち警告演出は、時短状態や大当たり遊技中のように、右打ちをすべき状況においては出現しない演出である。

50

【0084】

また、上記主制御基板1310の主制御MPUは、上記大当りフラグがセットされているかを判定し、上記大当りフラグがセットされていると判定したときは、大当りの種類に応じた大当り遊技を開始することを示す大当り開始コマンドをセットし、大当り遊技の開始までの待機時間（大当り遊技を開始する旨の表示等を行う時間）をインターバルタイマにセットし、さらに大当り実行中フラグ及び時短フラグをセットし、第一特別図柄プロセスフラグを初期値である第一特別図柄通常処理にプロセス移行されるように更新する。なお、上記主制御基板1310の主制御MPUは、上記大当りフラグがセットされていないと判定したときは、上記した処理を実行することなく、第一特別図柄プロセスフラグを初期値である第一特別図柄通常処理にプロセス移行されるように更新する。

10

【0085】

図6は、上記大当り制御処理（ステップS40）についてその手順を示すフローチャートである。大当り制御処理では、大当りプロセスフラグに応じて、以下の3つのプロセス処理のうち1つを選択的に実行することとなる。

【0086】

1. 特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示停止時の態様が大当り図柄となったことに基づいて上記大当り遊技に移行する旨などの遊技者への報知が上記周辺制御基板1510によって行われるまで待機したり、次のラウンドが開始されるまで待機する大入賞口開放前処理（ステップS91）

【0087】

2. 特別図柄の変動表示停止時の態様が大当り図柄となったことに基づいて大入賞口2005を開放状態に制御したり、次のラウンドが開始されることに基づいて大入賞口2005を開放状態に制御し、大入賞口2005を長時間開放（例えば28.5秒）した後又は大入賞口2005に遊技球Bが10個入賞したことが上記第一カウントセンサ又は第二カウントセンサで検出されたときに閉鎖させる大入賞口開放中処理（ステップS92）

20

【0088】

3. 全てのラウンドを終了するとき大当り遊技が終了する旨の遊技者への報知が上記周辺制御基板1510によって行われるまで待機する大入賞口開放後処理（ステップS93）

【0089】

なお、上記大当りプロセスフラグは、上記ステップS1の処理（図3参照）において、上記大入賞口開放前処理（ステップS91）を行うべき旨を示すよう操作されている。また、上記大入賞口開放中処理（ステップS92）では、大入賞口2005を開放状態に制御するラウンドの開始時に、そのラウンド数に応じた大当りラウンド開始コマンドをセットし、大入賞口2005を閉鎖状態に制御するラウンドの終了時に、そのラウンド数に応じた大当りラウンド終了コマンドをセットする。なお、大当りラウンド開始コマンド及び大当りラウンド終了コマンドは、周辺制御基板1510に送信されるコマンドであり、大当りラウンド開始コマンド及び大当りラウンド終了コマンドによって指示されたラウンド数に応じた大当り遊技の演出が演出表示装置1600、ランプ・LED及びスピーカ354等により実行される。

30

40

【0090】

図7は、上記普通図柄プロセス処理（ステップS15）についてその手順を示すフローチャートである。

【0091】

いま、ステップS801の処理において、上記ゲートセンサ2801による検出信号がオン状態にあり、上記ゲート部2003への遊技球Bの通過があったと判断されたとすると、上記主制御基板1310の主制御MPUは、ステップS802の処理として、まず、普通図柄の普通乱数を上記乱数カウンタから取得してこれをRAMの普通図柄保留記憶領域に格納するなどのゲート部通過処理を実行する。

【0092】

50

次いで、普通図柄プロセス処理では、普通図柄プロセスフラグに応じて、以下の5つのプロセス処理の1つを選択的に実行する。

【0093】

1. 主制御MPUのRAMに格納されている普通乱数を読み出し、読み出した普通乱数に基づいて上記普通図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理などが行われる普通図柄通常処理（ステップS803）

【0094】

2. 普図変動乱数に基づいて上記機能表示ユニット1400の普通図柄表示器に表示される普通図柄の変動態様（変動時間）についての抽選処理などが行われる普通図柄変動パターン決定処理（ステップS804）

3. 機能表示ユニット1400の普通図柄表示器における上記普通図柄の変動表示が停止されるまで待機する普通図柄変動処理（ステップS805）

【0095】

4. 普通図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理の結果に基づいて決定された普通図柄の変動制御停止時の態様が上記機能表示ユニット1400の普通図柄表示器に表示されるように上記普通図柄の変動表示を停止させる普通図柄停止処理（ステップS806）

【0096】

5. 普通図柄の変動制御停止時の態様についての抽選処理の結果が「普図当り」を示唆する態様となったとき、上記第二始動口2004への遊技球Bの受入れを可能に制御する処理を実行する普通電動役物開放処理（ステップS807）

【0097】

なお、上記普通図柄プロセスフラグは、上述のステップS1の処理において、上記普通図柄通常処理（ステップS803）を行うべき旨を示すよう操作されている。

【0098】

上記ゲート部通過処理（S802）の一例について説明する。上記ゲートセンサ2801による検出信号がオン状態にあり、上記ゲート部2003への遊技球の通過があったと判断されたとすると、普通乱数及び普図変動乱数を乱数カウンタから取得し、上記主制御基板1310の主制御MPUは、主制御内蔵RAMにおける普通乱数の保留記憶を、所定数（例えば4つ）を上限として更新する（つまり、保留記憶数が既に上限に達している場合には、当該更新処理は行われない）。そして、上記普通図柄通常処理（ステップS803）にプロセスに移行されるよう上述の普通図柄プロセスフラグを更新する。

【0099】

上記普通図柄通常処理（S803）の一例について説明する。上記普通図柄プロセスフラグが当該普通図柄通常処理を行うべき旨を示しているときは、上記主制御基板1310の主制御MPUは、上記普通保留記憶のカウンタによるカウンタ値に基づいて保留の状態にある普通図柄の変動表示制御があるか否かの判断を行う。この結果、保留の状態にある普通図柄の変動表示制御があると判断された場合には、上記主制御MPUのRAMの普通図柄保留記憶領域に格納されている普通図柄の表示態様に関わる乱数（例えば、普通乱数、普図変動乱数）のうちの最先の記憶領域に格納された乱数を同RAMから読み出す。そして、上記普通保留数カウンタのカウントを1減算するとともに、上記主制御MPUのRAMの普通保留記憶領域の各記憶領域に格納されている上記普通図柄の変動表示停止時における表示態様に関わる乱数（普通乱数、普図変動乱数）を先入れ先出し（First-In First-Out）の態様にてシフト操作する。

【0100】

次いで、上記主制御基板1310の主制御MPUは、主制御内蔵ROMに記憶されている普図当り判定テーブルと読み出した普通乱数とを比較し、普図当りとするかを判定する。普図当りとなると判定した場合には、当該変動が普図当りに当選していることを示す普図当りフラグをセットし、普通図柄の変動制御停止時の態様（普通図柄の停止図柄）として普図当り図柄に決定する。一方、普図当りとしないと判定した場合には、普通図柄の変

10

20

30

40

50

動制御停止時の態様（普通図柄の停止図柄）として普図ハズレ図柄に決定する。

【0101】

そして、こうして普通図柄についての抽選処理が行われた後は、これら抽選結果（普図当りとハズレとのいずれかを指示）に応じた普図判定結果通知コマンドを上記周辺制御基板1510に送信し、上記普通図柄変動パターン決定処理（ステップS804）にプロセスに移行されるよう上述の普通図柄プロセスフラグを更新する。

【0102】

上記普通図柄変動パターン決定処理（ステップS804）の一例について説明する。上記普通図柄プロセスフラグが当該普通図柄変動パターン決定処理を行うべき旨を示しているときは、上記主制御基板1310の主制御MPUは、時短フラグがセットされていれば、主制御内蔵ROMに記憶されている時短時の普通図柄変動パターン決定テーブルと普通図柄通常処理で読み出した普通乱数とを比較して、時短フラグがセットされていれば、主制御内蔵ROMに記憶されている非時短時の普通図柄変動パターン決定テーブルと普通図柄通常処理で読み出した普通乱数とを比較して、実行する普通図柄の変動パターン（普図変動パターン）を決定する。上記主制御基板1310の主制御MPUは、決定した普図変動パターンでの普通図柄変動の開始を周辺制御基板1510に通知する普図変動パターンコマンドをセットして機能表示ユニット1400の普通図柄表示器に表示される普通図柄の変動表示を開始する。

【0103】

また主制御MPUは、普図変動パターンを決定するとこの決定した普図変動パターンに応じた普図変動時間を普図変動タイマに設定する。これにより、決定された普図変動パターンに応じた普図変動時間だけ機能表示ユニット1400の普通図柄表示器（における普通図柄の変動表示）にて演出制御が行われるようになる。

【0104】

また、本例の非時短時の普通図柄変動パターン決定テーブルでは、普図変動時間として例えば20秒が設定されている。一方、本例の時短時の普通図柄変動パターン決定テーブルでは、非時短時の普通図柄変動パターン決定テーブルと比べて普図変動時間が短時間となるように、普図変動時間として例えば0.8秒が設定されている。なお、普通図柄変動パターン決定テーブルは、上記主制御MPUのROMに記憶されている。

【0105】

また、普通図柄の変動表示制御が開始されると、上記普通図柄変動処理（ステップS805）にプロセス移行されるよう上述の普通図柄プロセスフラグを更新した時点で、この処理を終了する。

【0106】

上記普通図柄変動処理（ステップS805）の一例について説明する。上記普通図柄プロセスフラグが当該普通図柄変動処理を行うべき旨を示しているときは、上記主制御基板1310の主制御MPUは、普図変動時間が設定された普図変動タイマを1減算する。そして、普図変動時間タイマが0、すなわち、上記普通図柄の変動時間が経過したと判断されると、上記第一特別図柄停止処理（ステップS806）にプロセス移行されるよう上記普通図柄プロセスフラグを更新する。

【0107】

上記普通図柄停止処理（ステップS806）の一例について説明する。上記普通図柄プロセスフラグが当該普通図柄停止処理を行うべき旨を示しているときは、上記主制御基板1310の主制御MPUは、上記普通図柄通常処理にて決定された普通図柄の停止図柄を上記機能表示ユニット1400の普通図柄表示器に表示させるための表示制御を行うとともに、その第一特別図柄の停止図柄の導出表示を通知する普図停止表示コマンドを上記周辺制御基板1510へ送信する。

【0108】

そして次に、上記普図当りフラグがセットされているときは、主制御内蔵ROMに記憶されている普図当り時開放パターンテーブルを用いて、現在の遊技状態に応じた第二始動

10

20

30

40

50

口2004の開放パターンを設定する。具体的には、第二始動口2004の開放開始時に非時短状態に制御されていれば、普通乱数に基づく抽選により普図当りとする抽選結果が得られた場合には、第二始動口2004を開閉させる始動口ソレノイド2514をオン状態にして第二始動口2004が短開放態様（例えば0.05秒）で開閉する開放パターンAを実行することとなる。これにより、第二始動口2004の開放パターンとして開放パターンAが実行された場合には、第二始動口2004が開放動作する時間が短く、第二始動口2004が開放状態にあるときに遊技球を入球させることが困難である。即ち、非時短状態時には第二始動口2004が開閉動作されたとしても遊技球が殆ど入球しないようになっている。

【0109】

一方、第二始動口2004の開放開始時に時短状態に制御されていれば、普通乱数に基づく抽選により普図当りとする抽選結果が得られた場合には、第二始動口2004を開閉させる始動口ソレノイド2514をオン状態にして第二始動口2004が長開放態様（例えば1.5秒）で開閉する開放パターンBを実行することとなる。これにより、第二始動口2004の開放パターンとして開放パターンBが実行された場合には、第二始動口2004が開放動作する時間が長く、第二始動口2004が開放状態にあるときに遊技球を入球し得るようになっている。

【0110】

第二始動口2004の開放パターンが設定されると、普図当り遊技を開始することを示す普図当り開始コマンドをセットし、普通図柄プロセスフラグを普通電動役物開放処理にプロセス移行されるように更新する。なお、普図当り開始コマンドは、周辺制御基板1510に送信されるコマンドであり、普図当り開始コマンドによって指示された普図当りの種類に応じた普図当り遊技の演出が演出表示装置1600、ランプ・LED及びスピーカ354等により実行されうる。

【0111】

また、上記普図当りフラグがセットされていない場合においては、主制御基板1310の主制御MPUは、上記した処理を実行することなく、普通図柄プロセスフラグを初期値である普通図柄通常処理にプロセス移行されるように更新する。

【0112】

上記普通電動役物開放処理（ステップS807）の一例について説明する。第二始動口2004が開放状態にあると判断されたとすると、上記主制御基板1310の主制御MPUは、第二始動口2004を開放状態に制御してから所定時間（設定した開放パターンにおける第二始動口2004の開放時間）が経過していれば、第二始動口2004を開閉させる始動口ソレノイド2514をオフ状態にして第二始動口2004を閉鎖状態に制御した時点でこの処理を終了する。

【0113】

また、第二始動口2004が閉鎖状態にあると判断されたとすると、上記主制御基板1310の主制御MPUは、第二始動口2004を開放状態にするタイミングであれば、第二始動口2004を開閉させる始動口ソレノイド2514をオン状態にして第二始動口2004を開放状態に制御した時点で、この処理を終了する。

【0114】

また、第二始動口2004を開放状態にするタイミングでなければ、上記主制御基板1310の主制御MPUは、第二始動口2004の開放回数が所定回数（設定した開放パターンにおける第二始動口2004の開放回数）となったときに、普図当り終了コマンドをセットする。そして、普通図柄プロセスフラグを初期値である普通図柄通常処理にプロセス移行されるように更新した時点で、この処理を終了する。なお、普図当り終了コマンドは周辺制御基板1510に送信され、周辺制御基板1510では普図当り終了コマンドを受信すると演出表示装置1600、ランプ・LED及びスピーカ354等により実行中の普図当り遊技の演出を終了させ得る。

【0115】

次に、周辺制御基板 1510 に搭載される周辺制御 MPU によって実行される処理について説明する。図 8 は、当該パチンコ機 1 に電源が投入されるとき、上記周辺制御基板 1510 に搭載される周辺制御 MPU によって行われる制御についてその処理手順を示すフローチャートである。

【0116】

パチンコ機 1 への電力供給が開始されると、周辺制御 MPU は、初期設定処理を行う（ステップ S501）。この初期設定処理は、周辺制御基板 1510 に搭載される周辺制御 MPU に内蔵されている RAM をクリアする処理等が行われる。なお、この初期設定処理中では割込禁止となっており、初期設定処理のあと割込許可となる。初期設定処理（ステップ S501）が終了すると、16ms 経過フラグ T がセットされたか否かを監視するループ処理を開始する（ステップ S502）。

10

【0117】

この実施の形態では、周辺制御 MPU は、2ms 経過毎に割込を発生させ、2ms 定常処理を実行する。2ms 定常処理では、16ms 経過監視カウンタをカウントアップする（16ms 経過監視カウンタを 1 加算する）処理が実行され、16ms 経過監視カウンタの値が 8 になったとき、すなわち、16ms 経過したときに 16ms 経過フラグ T をセットするとともに、16ms 経過監視カウンタをリセット（0 にする）処理が実行される。このように、16ms 経過フラグ T は、2ms 定常処理にて 16ms 毎に「1」に設定（セット）され、通常は「0」に設定（リセット）されている。ステップ S502 で 16ms 経過フラグがセットされている（16ms 経過フラグ T が「1」）ときには、16ms 経過フラグをリセットした後（ステップ S503）、16ms 定常処理を行う（ステップ S504）。

20

【0118】

この 16ms 定常処理では、主制御基板 1310 から受信したコマンドにもとづいて演出表示装置 1600、ランプ・LED、スピーカ 354 等を制御する処理が実行される。16ms 定常処理を終了すると、再びステップ S502 に戻り、16ms 経過フラグ T がセットされる毎に、つまり 16ms 毎に上記したステップ S503～ステップ S504 を繰り返し行う。一方、ステップ S502 で 16ms 経過フラグ T がセットされていない（16ms 経過フラグ T が「0」）ときには、16ms 経過フラグ T がセットされるまでループ処理を行う。

30

【0119】

図 9 は、サブメイン処理にて 16ms 毎に実行される 16ms 定常処理の一例を示すフローチャートである。16ms 定常処理において、周辺制御 MPU は、ステップ S601～ステップ S606 の処理を実行する。ステップ S601 のコマンド解析処理では、主制御基板 1310 から受信したコマンドを解析する。ステップ S602 の演出制御処理では、変動パターン設定処理（第一変動パターン設定処理、及び第二変動パターン設定処理）でセットされることにより送信された変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて演出表示装置 1600 に関わる制御処理を実行する。

【0120】

また、ステップ S603 の音制御処理では、パチンコ機 1 に設けられたスピーカ 354 に関わる制御処理を実行する。ステップ S604 のランプ制御処理では、パチンコ機 1 に設けられたランプ・LED に関わる制御処理を実行する。ステップ S605 の情報出力処理では、各種装飾基板 184、273 等にランプ・LED の点灯信号を送信する処理などを実行する。ステップ S606 の乱数更新処理では、演出制御処理（ステップ S602）で各種設定に用いられる乱数を更新する処理を実行する。

40

【0121】

なお、16ms 定常処理におけるステップ S601～ステップ S606 の処理は 16ms 以内に終了する。仮に、16ms 定常処理を開始してから当該 16ms 定常処理の終了までに 16ms 以上かかったとしても、16ms 定常処理を開始してから 16ms 経過したときに直ぐに 16ms 定常処理を最初から（ステップ S601 のコマンド解析処理から

50

）実行しない。すなわち、16mS定常処理の実行中に16mS経過したときには、16mS経過フラグのセットのみを行い、当該16mS定常処理の終了後にステップS502で16mS経過フラグがセットされていると判定されたときに16mS定常処理を開始する。

【0122】

また、この実施の形態では、16mS定常処理にて乱数更新処理（ステップS606）を実行して各種乱数を更新するように構成しているが、各種乱数を更新する時期（タイミング）はこれに限られるものではない。例えば、サブメイン処理におけるループ処理および16mS定常処理のいずれか一方または両方にて各種乱数を更新するように構成してもよい。

10

【0123】

図10は、演出制御処理（ステップS602）の一例を示すフローチャートである。演出制御処理において、周辺制御MPUは上記周辺制御基板1510の周辺制御MPUに格納されている遊技の進行状況を示す演出プロセスフラグに応じて、以下の5つのプロセス処理の1つを選択的に実行することとなる。

【0124】

1. 上記コマンド解析処理にて解析された特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動パターンを指示する変動パターンコマンド（第一特別図柄の変動パターンを指示する第一変動パターンコマンド、第二特別図柄の変動パターンを指示する第二変動パターンコマンド）に基づいて演出表示装置1600、LED及びスピーカ354等を制御する処理などを行った後、上記演出プロセスフラグを変動演出中処理に応じた値に変更する変動演出開始処理（ステップS711）

20

【0125】

2. 演出表示装置1600、LED及びスピーカ354等の制御を開始してからの経過時間を計測し、経過時間に応じて演出表示装置1600、LED及びスピーカ354等を制御する処理などが行い、特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動パターンに応じた変動時間が経過したことに応じて上記演出プロセスフラグを変動終了処理に応じた値に変更する変動演出中処理（ステップS712）

【0126】

3. 特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示停止を指示する停止表示コマンドを受信したことに基いて所定の表示結果を導出表示するための処理を行い、ハズレであれば上記演出プロセスフラグを変動演出開始処理に応じた値に変更し、大当たりであれば大当たり演出処理に応じた値に変更し、小当たりであれば小当たり演出処理に応じた値に変更する変動演出終了処理（ステップS713）

30

【0127】

4. 大当たり遊技の開始を指示する大当たり開始コマンドを受信したことに基いて演出表示装置1600に大当たり遊技中の表示制御を実行するための処理を行い、大当たり遊技を終了するときに上記演出プロセスフラグを変動演出開始処理に応じた値に変更する大当たり演出処理（ステップS714）

【0128】

40

以上の処理によって特別図柄表示器（機能表示ユニット1400の第一特別図柄表示器、機能表示ユニット1400の第二特別図柄表示器）で実行される特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示に同期して演出表示装置1600で装飾図柄の変動表示が実行されるようになる。なお、特別図柄変動が所定時間行われなければ、演出表示装置1600には客待ち状態であることを示すデモ画面（パチンコ機1の演出で出現するキャラクタ及びストーリー、当該演出の説明、機種名、並びにメーカー名等を含む所定の動画）の表示が実行される。

【0129】

[2. 攻撃演出]

図11及び図12は、攻撃演出の操作有効期間（当該期間中に所定の操作部に対する所

50

定の操作が検出される、又は当該期間の開始から所定時間が経過することで終了する期間)が発生して、当該操作有効期間中に攻撃を放つための操作がされる場合の演出例を示す説明図である。攻撃演出は、例えばリーチ演出が実行される変動中のリーチ演出が開始される前に、又はリーチ演出が実行されない変動中に、実行される演出である。攻撃演出は、例えば、第一始動口2002に始動入賞して又は第二始動口2004に始動入賞して、大当たりフラグがセットされた場合、及びリーチフラグがセットされた場合には、いずれの変動パターンが選択されても実行される演出であり、第一始動口2002に始動入賞して又は第二始動口2004に始動入賞して、大当たりフラグとリーチフラグのいずれもセットされていない場合には所定の変動パターンが選択されたときに実行される演出である。

【0130】

攻撃演出において、操作有効期間が発生し、当該操作有効期間中に所定の操作部に対して所定の操作が行われると、味方キャラクタ(図中の白色のキャラクタ)が敵キャラクタ(図中の斜線が引かれたキャラクタ)に対してパンチ又はキックのいずれかの攻撃を放ち、攻撃が敵キャラクタにヒットすればその後リーチ演出へと発展し、敵キャラクタが攻撃を避ければその後リーチ演出へと発展することなく、はずれの組み合わせで装飾図柄が停止して実行中の変動が終了する。なお、例えば、リーチが実行される変動パターンが選択されているときの攻撃演出において味方キャラクタがパンチを放つ演出を実行することが決定される振り分けはキックを放つ演出を実行することが決定される振り分けより小さく(例えばパンチを放つ振り分けはキックを放つ振り分けの1/3)、リーチが実行されない変動パターンが選択されているときの攻撃演出において味方キャラクタがパンチを放つ演出を実行することが決定される振り分けはキックを放つ演出を実行することが決定される振り分けより大きい(例えばパンチを放つ振り分けはキックを放つ振り分けの3倍)ものとする。

【0131】

なお、攻撃演出が行われている際に行われる第1演出パターンは、押圧操作部303の操作(例えば押圧(所謂単押し))を促すものであり、攻撃演出が行われている際に行われる第2演出パターンは回転操作部302の連続する操作(例えば押圧操作部303の操作である押圧(所謂単押し)と異なる操作である回転を所定量で所定時間以上継続)を促すものである。

【0132】

なお、本例における回転操作部302は、右回りに360度までの範囲で回転させることができるものとし(例えば右回りに360度回すとそれ以上右回りができないようストッパーが作動する)、右周りに1ステップ回転させると10度回転し、最大36ステップ回転させることができる。回転操作部302が備える回転検知センサ347は、回転操作部302の回転量(何ステップ回転されているか)を検出する。なお、回転操作部302の初期位置からの右回りの回転可能範囲は上記した360度でなくてもよく、例えば45度以上360度以下の間のいずれかの値であればよい。

【0133】

なお、図中において上段と下段に演出が分岐しているが、分岐する前の演出は第1演出パターンと第2演出パターンのいずれにも共通の演出であり、分岐後の上段に記載されている演出は第1演出パターンの演出であり、分岐後の下段に記載されている演出は第2演出パターンの演出である。

【0134】

第1演出パターンにおいて、押圧操作部303の操作有効期間が発生する。当該操作有効期間中に押圧操作部303が備える押圧検知センサ381がオフ状態からオン状態に変化すると操作期間が終了し、当該操作に対応する操作後演出として、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃するリーチ示唆演出(パンチ又はキックが出現するかでリーチが実行される割合が異なる演出)と、攻撃が敵キャラクタにヒットする演出又は敵キャラクタに避けられる演出と、が実行される。

【0135】

第2演出パターンにおいて、回転操作部302の操作有効期間が発生する。当該操作有効期間中に回転操作部302が備える回転検知センサ347が、初期位置からの所定量以上（以下、5ステップ以上とする）の右回転を検出すると、当該操作に対応する操作中演出として味方キャラクタがオーラを纏う演出が実行される。この操作中演出である味方キャラクタがオーラを纏う演出は、回転操作部302の操作有効期間中に回転操作部302の5ステップ以上の右回転が検出されている間、継続して実行される。

【0136】

さらに、第2演出パターンにおいて、回転操作部302の操作有効期間中に回転操作部302の5ステップ以上の右回転が3秒間継続されると操作有効期間が終了し、操作後演出として、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃するリーチ示唆演出（パンチ又はキックが出現するかでリーチが実行される期待度が異なる演出）と、攻撃が敵キャラクタにヒットする演出又は敵キャラクタに避けられる演出と、が実行される。第1演出パターンでは、押圧操作部303の操作有効期間中に押圧検知センサ381がオフ状態からオン状態に変化すると当該操作有効期間が終了し、第2演出パターンでは回転操作部302の操作有効期間中に回転操作部302の5ステップ以上の右回転が3秒間継続されると操作有効期間が終了する。つまり、第1演出パターンと第2演出パターンとにおいて、操作有効期間が終了するための操作は異なる。なお、第2演出パターンにおいて、操作有効期間が終了して操作後演出が実行される条件は、操作有効期間中に回転操作部302の操作が回転量を問わず所定時間連続して継続する、操作有効期間中に回転操作部302が5ステップ以上の回転量で若しくは回転量を問わず合計で所定時間操作される、又は操作有効期間中に回転操作部302の回転量が所定ステップ（例えば、最大回転量である36ステップ）に到達する、等であってもよい。

【0137】

なお、第1演出パターンの押圧操作部303の操作有効期間、及び第2演出パターンの回転操作部302の操作有効期間はいずれも10秒間であるものとする。なお、第1演出パターンの押圧操作部303の操作有効期間が、第2演出パターンの回転操作部302の操作有効期間より長くても短くてもよい。但し、第1演出パターンにおいて操作後演出を出現させるための操作（押圧操作部303の操作有効期間中に押圧検知センサ381をオフ状態からオン状態へと変化させる）よりも、第2演出パターンにおいて操作後演出を出現させるための操作（回転操作部302の操作有効期間中に回転操作部302の5ステップ以上の右回転を3秒間継続する）の方が、操作にかかる所要時間が長いため、第1演出パターンにおける押圧操作部303の操作有効期間よりも、第2演出パターンにおける回転操作部302の操作有効期間の方が長いことが望ましい。

【0138】

図11（A）は、全ての装飾図柄が変動しており、攻撃演出が開始した状態である。図11（A）において、演出表示装置1600に、味方キャラクタのパンチが敵キャラクタにヒットすればチャンスであることを示すメッセージが表示されている。なお、装飾図柄とは、演出表示装置1600に表示される、特別抽選の結果を示す複数列の図柄である。装飾図柄は、例えば、左装飾図柄・中装飾図柄・右装飾図柄の三列からなる。三列の装飾図柄は、特別図柄変動の開始時に変動を開始し、その後、例えば左装飾図柄、右装飾図柄、中装飾図柄の順に停止表示され、最終的に全ての装飾図柄列が停止表示されると、停止表示された装飾図柄の組合せによって、特別抽選の結果が遊技者に示される。なお、攻撃演出において味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタにヒットすると攻撃演出の終了後に、装飾図柄がリーチを形成してリーチ演出が実行される。装飾図柄リーチを形成している状態とは、複数列の装飾図柄（例えば、左装飾図柄・中装飾図柄・右装飾図柄の三列）のうち、一の装飾図柄（例えば中装飾図柄）を除く装飾図柄が同じ表示態様（例えば左装飾図柄と右装飾図柄とが同じ図柄）で停止し（但し、上下にわずかに揺れる等しているものの停止しているように見える所謂仮停止の状態である）、当該一の装飾図柄が変動している状態である。

【0139】

図11(A)では、押圧操作部303及び回転操作部302の操作有効期間は開始していないし(遊技者は、図11(C)以降の演出のように操作有効期間中に押圧操作部303の操作が要求される第1演出パターンが実行されるか、図11(C')以降の演出のように操作有効期間中に回転操作部302の回転が要求される第2演出パターンが実行されるかもわからない)、遊技者がまだ押圧操作部303及び回転操作部302を操作していてもいい。

【0140】

図11(B)では、味方キャラクタと敵キャラクタとが演出表示装置1600に表示され、これから味方キャラクタが攻撃をすることを示唆するセリフがさらに演出表示装置1600に表示されている。図11(B)では、押圧操作部303及び回転操作部302の操作有効期間は開始していないし、遊技者がまだ押圧操作部303及び回転操作部302を操作していてもいい。また、遊技者は、第1演出パターンが実行されるか、第2演出パターンが実行されるかもわからない。

【0141】

図11(B)の後には、第1演出パターンが実行されることが決定されていれば図11(C)以降の演出に遷移し、第2演出パターンが実行されることが決定されていれば図11(C')以降の演出に遷移する。まず、図11(C)の演出(第1演出パターンが実行されることが決定されている)に遷移した場合について説明する。図11(B)に続いて、図11(C)では、押圧操作部303の操作有効期間が開始されて、操作有効期間の残り時間を示すゲージ1603と、押圧操作部303の操作を促す表示(押圧操作部303を模した画像及び「押せ!」というメッセージ)と、が演出表示装置1600に表示されている。なお、図11(C)では、遊技者がまだ押圧操作部303を操作していない。

【0142】

図12(D)では、押圧操作部303の操作有効期間が進行し、ゲージ1603が示す操作有効期間の残り時間が減少しているものの、遊技者がまだ押圧操作部303を操作していない。

【0143】

図12(E)は、当該操作有効期間中に遊技者が押圧操作部303を操作した状態(図12(D)以前の押圧操作部303の初期位置の状態から高さ t_{max} だけ押圧操作部303が押し込まれて、押圧が検出された状態)であり、操作後演出が開始している。具体的には、味方キャラクタが敵キャラクタにパンチ(キックよりリーチが実行される期待度が低い)を放つリーチ示唆演出が実行されており、パンチが敵キャラクタにヒットするかどうかはまだ報知されていない。

【0144】

図12(F)は、操作後演出の続きであり、敵キャラクタが味方キャラクタのパンチをバックステップで避け、リーチ演出へと発展しないことが報知されて、操作後演出が終了する。なお、操作後演出においては、操作後演出の表示態様に対応する音(例えば、味方キャラクタの攻撃がパンチを放っているかキックを放っているかで異なる音、及び味方キャラクタの攻撃がヒットするかどうかで異なる音)がスピーカ354から出力されたり、操作後演出の表示態様に対応する態様(例えば、味方キャラクタの攻撃がパンチを放っているかキックを放っているかで異なる発光態様、味方キャラクタの攻撃がヒットするかどうかで異なる発光態様)でランプが発光したりする。

【0145】

なお、リーチが実行される変動において第1演出パターンが実行されている場合には、図12(E)の演出のリーチ示唆演出(味方キャラクタがパンチ又はキックを放つ演出)に続いて、図12(F)において味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタにヒットする演出(リーチ演出に発展することを報知する演出)が行われて操作後演出が終了して、その後リーチ演出に発展する。リーチが実行される変動における第1演出パターンの操作後演出においても、操作後演出の表示態様に対応する音(リーチに発展しない場合と同じ音でも異なる音でもよい)がスピーカ354から出力されたり、操作後演出の表示態様に対応す

10

20

30

40

50

る態様でランプが発光（リーチに発展しない場合と同じ発光態様でも異なる発光態様でもよい）したりする。

【0146】

図12（F）の演出に続いて、特別抽選の結果がはずれであることを示す組み合わせ（左装飾図柄、中装飾図柄、及び右装飾図柄のうち少なくとも1つの装飾図柄の表示態様が、残りの装飾図柄の表示態様と異なる組み合わせ）で装飾図柄が停止して、実行中の特別図柄変動が終了する（図示省略）。

【0147】

続いて、図11（C'）の演出（第2演出パターンが実行されることが決定されている）に遷移した場合について説明する。図11（B）に続いて、図11（C'）では、回転操作部302の操作有効期間が開始して、操作有効期間の残り時間を示すゲージ1603と、回転操作部302の操作を促す表示（回転操作部302を模した画像及び「回せ！」というメッセージ）と、が演出表示装置1600に表示されている。なお、図11（C'）では、遊技者がまだ回転操作部302を操作していない。

10

【0148】

図12（D'）では、回転操作部302の操作有効期間が進行してゲージ1603が示す操作有効期間の残り時間が減少している。さらに、遊技者が回転操作部302を5ステップ以上右回転させているために、操作中演出として、味方キャラクタがオーラを纏い、オーラに対応する音がスピーカ354から出力され、オーラの色でランプが発光する演出が実行されている。なお、このオーラの色や大きさ等の表示態様で、味方キャラクタが行う攻撃（パンチ又はキック）を示唆することで、操作後演出よりも前にリーチが実行される期待度が示唆される。

20

【0149】

図12（E'）では、操作有効期間中に回転操作部302の5ステップ以上の右回転が3秒間継続されたことで回転操作部302の操作有効期間が終了して、操作後演出が開始している。具体的には、味方キャラクタが敵キャラクタにパンチ（キックよりリーチが実行される期待度が低い）を放つリーチ示唆演出が実行されており、パンチが敵キャラクタにヒットするか否かはまだ報知されていない。図12（F'）は、操作後演出の続きであり、敵キャラクタが味方キャラクタのパンチをバックステップで避け、リーチ演出へと発展しないことが報知されて、操作後演出が終了する。図12（F'）の演出に続いて、特別抽選の結果がはずれであることを示す組み合わせで装飾図柄が停止して、実行中の特別図柄変動が終了する（図示省略）。

30

【0150】

図13は、攻撃演出において、操作部を操作しない場合の演出例を示す説明図である。まず、第1演出パターンが実行されることが決定されている例を説明する。図11（C）に続いて、図13（D2）では、図12（D）と同様に、押圧操作部303の操作有効期間が進行し、ゲージ1603が示す操作有効期間の残り時間が減少しているものの、遊技者が押圧操作部303を操作していない。

【0151】

図13（E2）では、押圧操作部303の操作有効期間がさらに進行し、ゲージ1603が示す操作有効期間の残り時間がさらに減少している。また、図13（E2）では、遊技者が押圧操作部303を操作しておらず、ゲージ1603が示す操作有効期間の残り時間の表示を除いて、図13（D2）と同様の表示が行われている。図13（F2）では、押圧操作部303の操作有効期間の全てが経過して当該操作有効期間が終了したにも関わらず押圧操作部303が操作されずに、操作後演出が行われることなく攻撃演出が終了した状態である。図13（F2）の演出に続いて、特別抽選の結果がはずれであることを示す組み合わせで装飾図柄が停止して、実行中の特別図柄変動が終了する（図示省略）。

40

【0152】

続いて、第2演出パターンが実行されることが決定されている例を説明する。図11（C）に続いて、図13（D'2）では、図12（D'）と同様に、回転操作部302の操作

50

有効期間が進行してゲージ 1603 が示す操作有効期間の残り時間が減少した状態である。図 13 (D'2) では、遊技者が回転操作部 302 を操作していない (5 ステップ以上の右回転がされていない) ため、味方キャラクタがオーラを纏う操作中演出が実行されていない。

【0153】

図 13 (E'2) は、回転操作部 302 の操作有効期間がさらに進行し、ゲージ 1603 が示す操作有効期間の残り時間がさらに減少した状態である。図 13 (E'2) では、遊技者がまだ回転操作部 302 の操作を開始していない (5 ステップ以上の右回転が 3 秒間継続されていない) ため、ゲージ 1603 の操作有効期間の残り時間の表示を除いて、図 13 (D'2) と同様の表示が行われ、操作中演出も実行されていない。

10

【0154】

図 13 (F'2) は、回転操作部 302 の操作有効期間中に回転操作部 302 の 5 ステップ以上の右回転が 3 秒間継続する条件が満たされることなく、回転操作部 302 の操作有効期間の全てが経過したことで当該操作有効期間が終了して、操作後演出が行われることなく攻撃演出が終了した状態である。図 13 (F'2) の演出に続いて、特別抽選の結果がはずれであることを示す組み合わせで装飾図柄が停止して、実行中の特別図柄変動が終了する (図示省略)。なお、回転操作部 302 の操作有効期間中に回転操作部 302 の 5 ステップ以上の右回転がされているときには操作中演出である味方キャラクタがオーラを纏う演出がされるものの、当該操作有効期間終了までに回転操作部 302 の 5 ステップ以上の右回転が 3 秒間継続されなければ、操作後演出が実行されることはない。

20

【0155】

なお、攻撃演出の第 1 演出パターン及び第 2 演出パターンにおける操作有効期間中に操作後演出が実行されるための操作が行われることなく、当該操作有効期間が終了した場合、当該操作有効期間終了後に操作後演出と同様の演出 (つまり味方キャラクタ攻撃を放ち、その後攻撃がヒットするか否かでリーチ演出に発展するか否かを報知する演出) を行ってから、特別抽選の結果がはずれであることを示す組み合わせで装飾図柄が停止する演出又はリーチ演出が実行されてもよい。

【0156】

図 14 及び図 15 は、攻撃演出の操作有効期間の開始時には操作部の操作が開始している場合の演出例を示す説明図である。図 14 (A) は、図 11 (A) と同様である。まず、図 14 (B3) (第 1 演出パターンが実行されることが決定されている) に遷移した例を説明する。図 14 (A) に続いて、図 14 (B3) では、図 11 (B) と同様の演出が行われており、遊技者は既に押圧操作部 303 を操作している状態 (図 12 (A) の押圧操作部 303 の初期位置の状態から高さ t_{max} だけ押圧操作部 303 が押し込まれて、押圧が検出されている状態) である。図 14 (B3) では、押圧操作部 303 が操作されて押圧操作部 303 がオン状態となっているが、操作有効期間が開始していないため、操作後演出は実行されていない。

30

【0157】

図 14 (C3) では、押圧操作部 303 の操作有効期間が開始している。なお、図 14 (C3) では、遊技者は図 14 (B3) から引き続き、押圧操作部 303 を操作中 (押圧しっぱなし) である。つまり、押圧操作部 303 の操作有効期間が発生する前から押圧操作部 303 が備える押圧検知センサ 381 がオン状態となっており、当該操作有効期間が開始してからオフ状態からオン状態へ変化していない。この場合 (即ち押圧操作部 303 の操作有効期間の開始時点で押圧操作部 303 が操作されている状態であっても、当該操作有効期間中に非操作の状態から操作されている状態への変化がなければ)、操作後演出は発生しない。なお、図 14 (C3) における操作有効期間の開始と同時に押圧操作部 303 が操作された場合 (即ち操作有効期間の開始時ちょうどに押圧操作部 303 が備える押圧検知センサ 381 がオン状態になっている) には、図 14 (C3) 以降の演出と同様の演出が行われる。

40

【0158】

50

図15(D3)では、遊技者は図14(B3)から引き続き、押圧操作部303を操作中(押圧しっぱなし)である。このように、押圧操作部303の操作有効期間の開始時点で押圧操作部303が操作されている状態であり、その後も押圧操作部303の操作が継続されている場合には、押圧操作部303が備える押圧検知センサ381が押圧操作部303の操作有効期間中にオフ状態からオン状態へ変化していないため、押圧操作部303が操作されているにも関わらず操作後演出は実行されない。従って、操作後演出の表示態様に対応する音もスピーカ354から出力されないし、操作後演出の表示態様に対応する発光態様でのランプの発光も行われない。図15(D3)では、図12(D)と同様の演出が行われる。なお、押圧操作部303が操作されている状態(押圧検知センサ381がオン状態)であるときに発光しているランプをパチンコ機1が備えている場合、当該ランプは、押圧操作部303の操作有効期間の開始時点で押圧操作部303が操作されている状態において発光しているし、押圧操作部303の操作有効期間の開始時点で押圧操作部303が操作されて押圧操作部303の操作が継続されている状態においても発光している。

10

【0159】

図15(E3)では、遊技者は図14(B3)から引き続き、押圧操作部303を操作中(押圧しっぱなし)である。押圧操作部303が備える押圧検知センサ381が押圧操作部303の操作有効期間中にオフ状態からオン状態へ変化していないため、操作後演出は実行されない。従って、操作後演出の表示態様に対応する音もスピーカ354から出力されないし、操作後演出の表示態様に対応する発光態様でのランプの発光も行われない。図15(E3)では、押圧操作部303の操作有効期間がさらに進行してゲージ1603が示す残り時間がさらに減少している。

20

【0160】

図15(F3)では、操作有効期間の全期間が経過した状態である。また、図15(F3)では、遊技者は図14(B3)から引き続き、押圧操作部303を操作中(押圧しっぱなし)であり、押圧操作部303が備える押圧検知センサ381が押圧操作部303の操作有効期間中にオフ状態からオン状態へ変化していないため、操作後演出は一切行われない。図15(F3)の演出に続いて、特別抽選の結果がはずれであることを示す組み合わせで装飾図柄が停止して、実行中の特別図柄変動が終了する(図示省略)。

【0161】

図14(B3)までは、第1演出パターンと第2演出パターンのいずれにも共通の演出が行われているため、遊技者はどちらの演出パターンが実行されているかがわからない。仮に、第1演出パターンが実行されることが決定されており、押圧操作部303の操作有効期間が発生するよりも前から押圧操作部303が操作されて当該操作有効期間開始時点で押圧検知センサ381がオン状態であった場合に、操作後演出が実行されるようにすると、当該操作有効期間の開始と同時にいきなりリーチ示唆演出(味方キャラクタがパンチ又はキックを放つ演出)が実行されて遊技者を極度に驚かせてしまう。従って、第1演出パターンが実行されることが決定されている場合には、押圧操作部303の操作有効期間が発生するよりも前から押圧操作部303が操作されて当該操作有効期間開始時点で押圧検知センサ381が操作有効期間の開始時においてオン状態であっても、操作後演出が実行されないようにしている。なお、第1演出パターンが実行されることが決定されており、押圧操作部303の操作有効期間が発生するよりも前から押圧操作部303が操作されて当該操作有効期間開始時点で押圧検知センサ381が操作有効期間の開始時においてオン状態である場合、当該操作が継続されていれば操作後演出は実行されないし、当該操作を中止しても(つまり押圧検知センサ381がオン状態からオフ状態へ変化しても)、操作後演出は実行されない。

30

40

【0162】

なお、操作有効期間が発生するよりも前から押圧操作部303を操作中の状態とした場合、当該操作有効期間中に当該操作を中止して押圧操作部303が再度操作されれば(つまり押圧検知センサ381がオン状態からオフ状態へ変化し、その後当該オフ状態からオ

50

ン状態へ変化すれば）、操作後演出が実行される。

【0163】

続いて、図14（B'3）（第2演出パターンが実行されることが決定されている）に遷移した例を説明する。図14（A）に続いて、図14（B'3）では、図11（B）と同様の演出が行われており、遊技者は既に回転操作部302を5ステップ以上右回転させている状態である。図14（B'3）では、回転操作部302が5ステップ以上右回転されているが、回転操作部302の操作有効期間が開始していないため、操作中演出は実行されていない。

【0164】

図14（C'3）では、回転操作部302の操作有効期間が開始している。なお、図14（C'3）では、遊技者は図14（B'3）から引き続き、回転操作部302を操作中（5ステップ以上右回転しっぱなし）である。つまり、回転操作部302の操作有効期間が発生するよりも前から回転操作部302の5ステップ以上の右回転が検出され、回転操作部302の操作有効期間開始時点でも回転検知センサ347が5ステップ以上の回転を検出している状態である。回転操作部302の操作有効期間において回転操作部302の5ステップ以上の右回転が検出されてさえいれば（つまり回転操作部302が備える回転検知センサ347のオフ状態からの変化は不要）、図12（D'）と同様の味方キャラクタがオーラを纏う操作中演出が出現する。従って、図14（C'3）では、回転操作部302の操作有効期間の開始時に回転操作部302の5ステップ以上の右回転が検出されているため、当該操作有効期間の開始時から操作中演出が出現する。なお、図14（B'3）の操作有効期間の開始前から回転操作部302を操作していない場合、図14（C'3）における操作有効期間の開始時から回転操作部302の5ステップ以上の右回転が行われれば、回転操作部302の5ステップ以上の右回転が検出された時点で、操作中演出が開始される。

【0165】

図15（D'3）では、図14（B'3）から引き続き、回転操作部302を操作中（5ステップ以上右回転しっぱなし）であるものの、回転操作部302の操作有効期間中に回転操作部302の5ステップ以上の右回転が3秒間継続されていない（操作有効期間の開始から3秒間経過していない）ため、操作中演出は継続しているが操作後演出は行われず、回転操作部302の操作有効期間がさらに進行してゲージ1603が示す残り時間が減少している。

【0166】

図15（E'3）では、図14（B'3）から引き続き、回転操作部302の操作有効期間中に回転操作部302の5ステップ以上の右回転が3秒間継続されたことで回転操作部302の操作有効期間が終了して、操作後演出が開始している。具体的には、味方キャラクタが敵キャラクタにパンチ（キックよりリーチが実行される期待度が低い）を放つリーチ示唆演出が実行されており、パンチが敵キャラクタにヒットするか否かはまだ報知されていない。図15（F'3）は、操作後演出の続きであり、敵キャラクタが味方キャラクタのパンチをバックステップで避け、リーチ演出へと発展しないことが報知されて、操作後演出が終了する。図15（F'3）の演出に続いて、特別抽選の結果がはずれであることを示す組み合わせで装飾図柄が停止して、実行中の特別図柄変動が終了する（図示省略）。

【0167】

第2演出パターンにおいて、回転操作部302の操作有効期間の開始前から回転操作部302の5ステップ以上右回転されていて当該操作有効期間が開始したときに実行されるのは味方キャラクタがオーラを纏う操作中演出である。従って、リーチ示唆演出を見ると極度に緊張してしまう遊技者が操作有効期間の開始前から回転操作部302の5ステップ以上右回転させていて操作有効期間が開始しても、操作有効期間中に回転操作部302の5ステップ以上の右回転を3秒間継続する前に回転操作部302の5ステップ以上の右回転を中止すれば（5ステップ未満の回転量、又は全く回転させていない状態にすれば）リーチ示唆演出を見なくても済む。なお、第2演出パターンにおいて、回転操作部302の操作有効期間の開始前から回転操作部302の5ステップ以上右回転されていて当該操作

10

20

30

40

50

有効期間が開始した場合に、味方キャラクタがオーラを纏う操作中演出が実行されなくてもよい。第2演出パターンにおいて、回転操作部302の操作有効期間の開始前から回転操作部302の5ステップ以上右回転されていて当該操作有効期間が開始した場合に、味方キャラクタがオーラを纏う操作中演出が実行されないとしても、当該操作有効期間中に回転操作部302の5ステップ以上の右回転を3秒間継続する前に回転操作部302の5ステップ以上の右回転を中止すれば（5ステップ未満の回転量、又は全く回転させていない状態にすれば）リーチ示唆演出を見なくても済むからである。

【0168】

なお、第2演出パターンにおいて、回転操作部302の操作有効期間の開始時に回転操作部302が5ステップ以上右回転され操作後演出が出現する前に当該回転を中止して、当該操作有効期間中に回転操作部302の5ステップ以上の右回転を再度開始したものの、当該操作有効期間終了までに回転操作部302の5ステップ以上の右回転を3秒間継続できなかった場合には、図15（F3）のように操作後演出が行われない。つまり、第2演出パターンにおいて、回転操作部302の操作有効期間の開始時に回転操作部302が5ステップ以上右回転され操作後演出が出現する前に当該回転を中止した場合には、当該操作有効期間の終了タイミングの3秒前までに回転操作部302の5ステップ以上の右回転を再開しなければリーチ示唆演出を出現させることができない。

【0169】

なお、上記した例では、攻撃演出はリーチ演出に発展するかを示すリーチ前の演出であるが、リーチ演出としての攻撃演出も実行可能であってもよい。また、リーチ演出に発展するかを示すリーチ前の演出である攻撃演出が行われてリーチ演出に発展することが報知された場合に、同じ変動において（つまり発展先のリーチ演出において）、リーチ演出としての攻撃演出が実行可能であってもよい。

【0170】

リーチ演出としての攻撃演出は、味方キャラクタはパンチ又はキックのいずれかの攻撃を放ち、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタにヒットすれば大当りに当選したことが報知され、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタに避けられればハズレであることが報知される演出である。なお、例えば、大当り変動（大当りフラグがセットされている変動）における攻撃演出において味方キャラクタがパンチを放つ演出を実行することが決定される振り分けはキックを放つ演出を実行することが決定される振り分けより小さく（例えばパンチを放つ振り分けはキックを放つ振り分けの1/3）、大当り変動でない変動における攻撃演出において味方キャラクタがパンチを放つ演出を実行することが決定される振り分けはキックを放つ演出を実行することが決定される振り分けより大きい（例えばパンチを放つ振り分けはキックを放つ振り分けの3倍）ものとする。

【0171】

リーチ演出としての攻撃演出の第1パターンは、押圧操作部303の操作有効期間中に押圧検知センサ381がオフ状態からオン状態へと変化すると、操作後演出として、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃する演出（パンチ又はキックが出現するかで大当りが報知される割合が異なる演出）と、攻撃が敵キャラクタにヒットする演出又は敵キャラクタに避けられる演出と、が実行される。なお、リーチ演出としての攻撃演出の第1パターンにおける押圧操作部303の操作有効期間は、リーチ演出に発展するかを示すリーチ前の演出である攻撃演出の第1演出パターン（図11（A）～図12（F）の演出）における操作有効期間と同じ長さであっても異なる長さであってもよい。

【0172】

リーチ演出としての攻撃演出の第2パターンは、回転操作部302の操作有効期間中に回転操作部302が5ステップ以上右回転されると操作中演出として、味方キャラクタがオーラを纏う演出が実行される。なお、リーチ演出としての攻撃演出の第2パターンにおける回転操作部302の操作有効期間は、リーチ演出に発展するかを示すリーチ前の演出である攻撃演出の第2演出パターン（図11（A）～図12（F'）の演出）における操作有効期間と同じ長さであっても異なる長さであってもよい。リーチ演出としての攻撃演出

の第2パターンは、回転操作部302の操作有効期間中に回転操作部302の5ステップ以上の右回転が3秒間継続されると操作後演出として、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃する演出（パンチ又はキックが出現するかで大当たりが報知される割合が異なる演出）と、攻撃が敵キャラクタにヒットする演出又は敵キャラクタに避けられる演出と、が実行される。

【0173】

リーチ演出としての攻撃演出の第1演出パターンにおいて、図14（B3）～（C3）のように押圧操作部303の操作有効期間が開始される前から押圧操作部303を押圧しっぱなしにして当該操作有効期間の開始時において押圧操作部303を押圧していても（操作有効期間中に押圧操作部303が備える押圧検知センサ381がオフ状態からオン状態に変化するわけではないため）、操作有効期間の開始時に操作後演出が実行されるものではない。しかし、リーチ演出としての攻撃演出で報知される大当たりに当選したか否かは遊技者にとって重要な情報であるため、押圧操作部303の操作有効期間が開始してから所定時間が経過したために当該操作有効期間が終了した場合に操作後演出の少なくとも一部（例えば、図12（E）のパンチ又はキックを放つ演出（大当たり期待度を示唆する演出）と図12（F）の大当たり当選したか否かを報知する演出との双方、又は図12（F）の演出のみ）が行われることが望ましい。

【0174】

また、大当たり当選したか否かは遊技者にとって重要な情報であるため、リーチ演出としての攻撃演出の第2演出パターンにおいて、回転操作部302の操作有効期間が開始してから所定時間が経過したために当該操作有効期間が終了した場合、操作後演出の少なくとも一部（例えば、図12（E）のパンチ又はキックを放つ演出（大当たり期待度を示唆する演出）と図12（F）の大当たり当選したか否かを報知する演出との双方、又は図12（F）の演出のみ）が行われることが望ましい。例えば、回転操作部302の操作有効期間の開始時に回転操作部302が5ステップ以上右回転されていたが当該右回転を中止して、当該操作有効期間中に回転操作部302の5ステップ以上の右回転を再開したものの当該操作有効期間終了までに回転操作部302の5ステップ以上の右回転の継続時間が3秒間に満たなかった場合であっても、当該操作有効期間が終了したときに操作後演出の少なくとも一部が行われることが望ましい。

【0175】

なお、攻撃演出の第2演出パターンにおいて、回転操作部302に代えて別の操作部に対する操作が促されてもよい。この別の操作部は、例えば、回転操作が可能な操作部であって、回転操作部302以外の操作部である。また、この別の操作部は、回転操作とは異なる操作が可能な（つまり回転操作とは異なる操作が促される）操作部であってもよい。なお、攻撃演出の第1演出パターンと第2演出パターンとで操作が促される操作部は同一の操作部であってもよいし異なる操作部であってもよい。

【0176】

例えば、攻撃演出の第2演出パターンにおいて、回転操作部302に代えて押圧操作部303（即ち第1演出パターンにおいて操作が促される操作部と同一の操作部）に対する操作が促されてもよく（回転操作部302の操作有効期間に代えて押圧操作部303の操作有効期間が発生する）、この場合、攻撃演出の第2演出パターンにおいて、例えば、回転操作部302の5ステップ以上の右回転を3秒間継続させることに代えて、押圧操作部303に対する操作が長押しや連打（押圧操作部303に対する連続する操作）が促される。

【0177】

攻撃演出の第2パターンにおいて回転操作部302の5ステップ以上の右回転を3秒間継続させることに代えて押圧操作部303の長押しが促される場合、押圧操作部303の操作有効期間において押圧検知センサ381がオン状態であれば（押圧検知センサ381のオフ状態からオン状態への変化を問わず）操作中演出としての味方キャラクタがオーラを纏う演出が実行される。つまり、攻撃演出の第2パターンで回転操作部302の5ステ

10

20

30

40

50

ップ以上の右回転を3秒間継続させることに代えて押圧操作部303の長押しが促される場合において押圧操作部303の操作有効期間中に押圧検知センサ381がオン状態であることは、攻撃演出の第2パターンで回転操作部302の回転が促される場合において回転操作部302の操作有効期間中に回転操作部302が5ステップ以上右回転されていることに相当する。

【0178】

また、攻撃演出の第2パターンにおいて回転操作部302の5ステップ以上の右回転を3秒間継続させることに代えて押圧操作部303の長押しが促される場合、操作有効期間中に所定時間継続して押圧操作部303が押圧され続ければ（押圧検知センサ381が所定時間オン状態を継続すれば）操作後演出が出現する。つまり、攻撃演出の第2パターンで回転操作部302の5ステップ以上の右回転を3秒間継続させることに代えて押圧操作部303の長押しが促される場合において押圧操作部303の操作有効期間中に押圧検知センサ381が所定時間オン状態を継続することは、攻撃演出の第2パターンで回転操作部302の回転が促される場合において回転操作部302の操作有効期間中に回転操作部302が5ステップ以上の右回転が3秒間継続されたことに相当する。

【0179】

攻撃演出の第2パターンにおいて回転操作部302の5ステップ以上の右回転を3秒間継続させることに代えて押圧操作部303の連打が促される場合、押圧操作部303の操作有効期間において押圧検知センサ381がオフ状態からオン状態へと変化したときに操作中演出としての味方キャラクタがオーラを纏う演出が実行される。つまり、攻撃演出の第2パターンにおいて回転操作部302の5ステップ以上の右回転を3秒間継続させることに代えて押圧操作部303の連打が促される場合で押圧操作部303の操作有効期間中に押圧検知センサ381がオフ状態からオン状態へと変化したことは、攻撃演出の第2パターンで回転操作部302の回転が促される場合において回転操作部302の操作有効期間中に回転操作部302が5ステップ以上右回転されたことに相当する。但し、攻撃演出の第2パターンで回転操作部302の5ステップ以上の右回転を3秒間継続させることに代えて押圧操作部303の連打が促される場合、押圧操作部303の操作有効期間の開始時においては、押圧検知センサ381がオン状態であれば（押圧検知センサ381のオフ状態からオン状態への変化を問わず）操作中演出としての味方キャラクタがオーラを纏う演出が実行される。なお、攻撃演出の第2パターンにおいて押圧操作部303の連打が促される場合の操作中演出は、押圧検知センサ381がオン状態になってから所定時間が経過すると消去される。但し、攻撃演出の第2パターンにおいて回転操作部302の5ステップ以上の右回転を3秒間継続させることに代えて押圧操作部303の連打が促される場合の操作中演出が実行されているときに、押圧検知センサ381がオフ状態に変化して再びオン状態に変化すると、操作中演出が再び開始される。つまり、操作中演出が開始してから所定時間が経過する前に、押圧検知センサ381がオフ状態に変化して再びオン状態に変化すると、操作中演出が終了せずに継続する。

【0180】

また、攻撃演出の第2パターンにおいて回転操作部302の5ステップ以上の右回転を3秒間継続させることに代えて押圧操作部303の連打が促される場合、操作有効期間中に所定回数、押圧操作部303が押圧されれば（押圧検知センサ381が所定回数オン状態になれば）操作後演出が出現する。つまり、攻撃演出の第2パターンで回転操作部302の5ステップ以上の右回転を3秒間継続させることに代えて押圧操作部303の連打が促される場合において押圧操作部303の操作有効期間中に押圧検知センサ381が所定回数オン状態になることは、攻撃演出の第2パターンで回転操作部302の回転が促される場合において回転操作部302の操作有効期間中に回転操作部302が5ステップ以上の右回転が3秒間継続されたことに相当する。

【0181】

なお、同じ変動において攻撃演出の第1演出パターンが行われた後に攻撃演出の第2演出パターンが行われてもよい。例えば、リーチ演出に発展するかを示すリーチ前の演出と

しての攻撃演出の第1演出パターンが行われ、当該第1演出パターンの後に同じ変動において、リーチ演出としての攻撃演出の第2演出パターンが実行される。

【0182】

また、同じ変動において攻撃演出の第2演出パターンが行われた後に攻撃演出の第1演出パターンが行われてもよい。例えば、リーチ演出に発展するかを示すリーチ前の演出としての攻撃演出の第2演出パターンが行われ、当該第2演出パターンの後に同じ変動において、リーチ演出としての攻撃演出の第1演出パターンが実行される。

【0183】

図16は、攻撃演出の第2演出パターンにおいて回転操作部302の操作有効期間の開始時には回転操作部302の操作が開始している場合の演出の別例を示す説明図である。図16の攻撃演出の第2演出パターンでは、回転操作部302の操作有効期間の開始時点に、回転操作部302を5ステップ以上右回転させると、当該操作有効期間が開始してから所定時間（以下、8秒間とする）、回転操作部302の操作が無効となるペナルティが発生する。

【0184】

図16（A）は、図11（A）と同様である。図16（A）に続いて、図16（B'4）では、回転操作部302の操作有効期間は開始しておらず、当該操作有効期間の開始前には回転操作部302を操作しないように遊技者に働きかけるメッセージ（「ゲージが出るまでは回すな！！」）が演出表示装置1600に表示されている。

【0185】

図16（C'4）は、回転操作部302の操作有効期間は開始していない状態であり、図11（B）と同様の演出が行われているが、回転操作部302を5ステップ以上右回転させている。図16（D'4）は回転操作部302の操作有効期間が開始した状態である。回転操作部302の操作有効期間の開始時において回転操作部302の5ステップ以上の右回転が行われたため、当該操作有効期間が開始してから8秒間、回転操作部302の操作が無効となるペナルティが発生している。図16（D'4）では、図13（D'2）の演出表示に重ねて、当該ペナルティが発生していることを示すメッセージ（「ゲージが出る前に回したので回転が8秒間無効です」）が演出表示装置1600に表示されている。

【0186】

また、図16（D'4）においては、当該操作が無効となるペナルティ中であるため、回転操作部302が5ステップ以上右回転されているが、操作中演出としての味方キャラクタがオーラを纏う演出が行われなし、操作後演出を出現させるための条件における5ステップ以上の右回転の継続時間にはカウントされない。

【0187】

図16（E'4）では、操作有効期間が開始してから（つまりペナルティが開始してから）8秒間が経過したために、ペナルティが解除されて、回転操作部302の操作が有効となっている。なお、ペナルティが発生している間も回転操作部302の操作有効期間は進行するため、当初10秒あった操作有効期間は、図16（E'4）のペナルティ解除時には残り2秒となっている。

【0188】

従って、ペナルティが発生すると、ペナルティ解除時から回転操作部302の5ステップ以上の右回転を操作有効期間終了時まで継続しても、操作後演出を出現させることができない（ペナルティ解除時の操作有効期間は残り2秒であり、操作後演出を出現させるための条件は回転操作部302の操作有効期間中に回転操作部302の5ステップ以上の右回転を3秒間継続することであるため）。なお、ペナルティ解除後の回転操作部302の操作有効期間において、回転操作部302が5ステップ以上右回転されていれば、操作中演出としての味方キャラクタがオーラを纏う演出は実行される。

【0189】

図16（E'4）では、回転操作部302の操作有効期間の全てが経過したことにより当該操作有効期間が終了したため、操作後演出が行われることなく攻撃演出が終了する。図

10

20

30

40

50

16 (E' 4) の演出に続いて、特別抽選の結果がはずれであることを示す組み合わせで装飾図柄が停止して、実行中の特別図柄変動が終了する（図示省略）。

【0190】

なお、上記した例ではペナルティの時間を操作有効期間が開始してから8秒間としたが、ペナルティ終了後に回転操作部302の操作を開始してもリーチ示唆演出が出現可能であるように、ペナルティの時間を操作有効期間が開始してから7秒間以下の時間としてもよい。

【0191】

図17は、押圧操作部303及び回転操作部302の別の構成例を示す概略図である。本例における回転操作部302は、初期位置から右回りに360度までの範囲で回転させることができるものとし（例えば右回りに360度回すとそれ以上右回りができないようストッパーが作動する）、右周りに1ステップ回転させると10度回転し、最大36ステップ回転させることができる点において、図11～図16の回転操作部302と同様である。また、回転操作部302は、回転量（何ステップ回転されているか）を検出することができるセンサを備える点において、図11～図16の回転操作部302と同様である。

【0192】

また、本例における回転操作部302は、特定操作を検出することができる特定検出部（不図示）をさらに備える。特定検出部が検出する特定操作は、例えば、遊技者による接触であってもよいし、遊技者による押圧や回転であってもよい。なお、当該特定検出部は回転操作部302の全体を覆うように備えられていてもよいし（即ち特定操作が接触であれば回転操作部302を操作すると特定検出部に接触することとなる）、回転操作部302の一部を覆うように備えられていてもよい（即ち特定操作が接触であれば特定検出部に接触することなく回転操作部302を操作することが可能である）。また、パチンコ機1は、例えば遊技盤5に備え付けられ、遊技領域5aの外部に位置する（遊技領域5aよりも上、下、右、又は左のいずれに位置していてもよい）ニワトリのキャラクタを模した可動体310を備える。

【0193】

図17(a)では、回転操作部302が初期位置にある、つまり回転量がゼロである。このとき、押圧操作部303は初期位置にあり（本例での初期位置は、最下の位置であり、初期位置では押圧操作部303の一部が回転操作部302によって隠れている（つまり回転操作部302によって当該一部が遊技者から視認不可能である）、かつ押圧操作部303の一部が回転操作部302から突出している状態）、押圧することができない。なお、押圧操作部303が初期位置にあるときに、押圧操作部303の全部が回転操作部302によって隠れて（つまり回転操作部302によって押圧操作部303の全部が遊技者から視認不可能である）いてもよい。また、図17(a)では、可動体310は動作していない。

【0194】

図17(b)では、回転操作部302が初期位置から右回りにr1ステップ回転させられている。回転操作部302を初期位置から右回りに回転させると押圧操作部303が突出を開始し、回転操作部302をr1ステップまで回転させたとき、押圧操作部303は初期位置からt1突出している（つまり回転操作部302によって視認不可能である押圧操作部303の領域が、図17(a)の状態よりも減少する）。なお、押圧操作部303が初期位置よりも突出していれば（即ち回転操作部302が初期位置から右回転さえしていれば、特定検出部に対する特定操作の有無に関わらず）押圧操作部303の押圧が可能となる。このように回転操作部302を右回りに回転させているときにのみ、押圧操作部303が操作可能であることにより、複雑な操作を遊技者に楽しませることができる。

【0195】

回転操作部302がr1ステップ以上右回転させられている状態で、回転操作部302に設けられた特定検出部が特定操作を検出すると可動体310が周期的な動作（ここでは、左右に揺れる動作）をする。図17(b)では、回転操作部302がr1ステップ右回

10

20

30

40

50

転させられており、回転操作部 302 に設けられた特定検出部が特定操作を検出しているため、可動体 310 が左右に揺れ、その揺れ幅は w_1 である。なお、特定検出部が特定操作を検出していなければ、回転操作部 302 が r_1 ステップ以上回転しても可動体 310 は動作しない。また、上記したように特定検出部が回転操作部 302 の外周面全体を覆うように配置されていてもよく、このとき、例えば特定検出部が検出する特定操作が接触であれば、遊技者が回転操作部 302 を回転させると必然的に特定検出部に接触することになるため、遊技者が回転操作部 302 を r_1 ステップ以上回転させると可動体 310 が動作することとなる。

【0196】

なお、回転操作部 302 に設けられた特定検出部が特定操作を検出しているときに、回転操作部 302 の回転量が多いほど、可動体 310 が動作する幅が大きい。また、回転操作部 302 に設けられた特定検出部が特定操作を検出していれば、回転操作部 302 の回転量が r_1 ステップ未満であっても回転を開始した時点で、可動体 310 の動作が開始するようにしてもよい。

【0197】

図 17 (c) では、回転操作部 302 が初期位置から右回りに r_2 ($> r_1$) ステップ回転させられており（つまり図 17 (b) で回転操作部 302 が初期位置から右回りに r_1 ステップ回転された状態からさらに右回りに $r_2 - r_1$ ステップ回転させられており）、さらに遊技者が回転操作部 302 に備えられた特定検出部に対して特定操作を行っている状態である。回転操作部 302 を r_2 ステップまで回転させたとき、押圧操作部 303 は初期位置から最大突出量である t_{max} ($> t_1$) 突出する（つまり回転操作部 302 によって視認不可能である押圧操作部 303 の領域が、図 17 (b) の状態よりも減少する）。さらに、図 17 (c) では、回転操作部 302 が r_2 ($> r_1$) ステップ回転させられており、回転操作部 302 に設けられた特定検出部が特定操作を検出しているため、可動体 310 が左右に揺れ、その揺れ幅は w_2 ($> w_1$) である。

【0198】

なお、回転操作部 302 の右回転の回転量が 0 から r_2 ステップまでの範囲では回転量が多いほど押圧操作部 303 の突出量も大きくなるが、回転操作部 302 が r_2 ステップより多く右回転されても、押圧操作部 303 の突出量は t_{max} のままである。一方、回転操作部 302 が r_2 ステップより大きい回転量で右回転されると、可動体 310 が揺れる幅は回転操作部 302 が最大回転量 r_{max} で右回転されるまで大きくなり続ける。回転操作部 302 が最大回転量 r_{max} で右回転していると、可動体 310 は最大揺れ幅 w_{max} で左右に揺れる。

【0199】

図 17 (d) では、回転操作部 302 が初期位置から右回りに ($r_2 <$) r_3 ($<$ 最大回転量 r_{max}) ステップ回転させられており（つまり図 17 (c) で回転操作部 302 が初期位置から右回りに r_2 ステップ回転された状態からさらに右回りに $r_3 - r_2$ ステップ回転させられており）、さらに遊技者により回転操作部 302 に備えられた特定検出部に対する特定操作が行われている状態である。回転操作部 302 を (r_2 ステップ以上である) r_3 ステップまで右回転させても、押圧操作部 303 は初期位置から最大突出量である t_{max} 突出した状態のままである。また、回転操作部 302 が r_3 ($> r_2$) ステップ回転させられている状態で、回転操作部 302 に設けられた特定検出部が特定操作を検出すると、可動体 310 が左右に揺れ、その揺れ幅は (最大揺れ幅 $w_{max} >$) w_3 ($> w_2$) である。

【0200】

図 17 (e) では、回転操作部 302 が初期位置から右回りに ($r_3 <$) r_4 ($<$ 最大回転量 r_{max}) ステップ回転させられており（つまり図 17 (d) で回転操作部 302 が初期位置から右回りに r_3 ステップ回転された状態からさらに右回りに $r_4 - r_3$ ステップ回転させられており）、さらに遊技者により回転操作部 302 に備えられた特定検出部に対する特定操作が行われている状態である。回転操作部 302 を (r_2 ステップ以上

10

20

30

40

50

である) r_4 ステップまで回転させても、押圧操作部 303 は初期位置から最大突出量である t_{max} 突出した状態のままである。また、回転操作部 302 が $r_4 (> r_3)$ ステップ右回転させられている状態で、回転操作部 302 に設けられた特定検出部が特定操作を検出すると、可動体 310 が左右に揺れ、その揺れ幅は (最大揺れ幅 $w_{max} > w_4 (> w_3)$) である。

【0201】

なお、回転操作部 302 が右回転していても特定検出部が特定操作を検出していないときには、可動体 310 は動作しないが、回転操作部 302 の右回転を維持したまま特定検出部に対する特定操作が行われている状態になると、いきなり当該回転量に応じた幅で可動体 310 が動作する。具体的には、例えば、回転操作部 302 が r_4 ステップ右回転していても特定検出部が特定操作を検出していないときには可動体 310 は動作しないが、回転操作部 302 の r_4 ステップの右回転を維持したまま特定検出部に対する特定操作が行われている状態になると、可動体 310 はいきなり揺れ幅 w_4 で揺れる。

【0202】

図 17 (f) では、回転操作部 302 が初期位置から右回りに r_4 ステップ回転させられており、遊技者が回転操作部 302 に備えられた特定検出部に特定操作を行っており、かつ押圧操作部 303 が初期位置まで押圧された状態である。押圧操作部 303 が初期位置まで押圧されると回転操作部 302 の回転量に関わらず、また特定検出部が特定操作を検出していても、可動体 310 の動作は停止する。なお、回転操作部 302 が初期位置から右回りに回転させられており、遊技者が回転操作部 302 に備えられた特定検出部に特定操作を行っており、かつ押圧操作部 303 が初期位置まで押圧されている状態から、押圧操作部 303 の押圧を中止すると、回転操作部 302 の回転量に応じて可動体 310 が動作する。また、可動体 310 を左右に揺らすための駆動部材は回転操作部 302 の回転量に応じた強さで動作し、可動体 310 が動作しているときに押圧操作部 303 が初期位置まで押圧されると、例えば、可動体 310 が初期位置に戻ったときに可動体 310 の左右にストッパーが作動することにより、可動体 310 の動作が停止する。

【0203】

また、回転操作部 302 が初期位置から右回りに回転させられ、特定検出部に特定操作が行われており、かつ押圧操作部 303 が初期位置まで押圧されている場合に、特定検出部による特定操作の検出が押圧操作部 303 の操作によって無効になるように構成したり、特定操作の検出が入力に対して遮断されるようにしたりする (つまり、押圧操作部 303 の操作がされている状態において特定検出部に対する特定操作が無効化される) ことで、可動体 310 の動作が停止する。また、押圧操作部 303 を押圧しながら回転操作部 302 を回転させれば、押圧操作部 303 に対する押圧が維持されている限り押圧操作部 303 は突出することはない。

【0204】

なお、図示している例では、押圧操作部 303 の体積よりも回転操作部 302 の体積が小さく描画されているが、押圧操作部 303 が t_{max} まで突出している状態において突出している部分の体積が回転操作部 302 の体積よりも小さくてもよい。

【0205】

また、回転操作部 302 が初期位置から右回りに r_1 ステップ以上回転させられており、かつ回転操作部 302 に備えられた特定検出部が特定操作を検出している状態となって可動体 310 が周期的に動作しているときに、回転操作部 302 が右回りに回転させられているステップ数が増加するほどに、可動体 310 の動作が高速になったり、動作範囲が広がったり等、動作態様が変化することが望ましい。図 17 の例では、回転操作部 302 が右回りに回転させられているステップ数が増加するほどに、可動体 310 の動作範囲が大きくなる例を説明しているが、可動体 310 の動作範囲及び動作周期は同じであるものの、可動体 310 が初期位置から移動を開始して最大動作範囲へ移動するまでの速度が大きくなるようにしてもよい。具体的には、例えば、可動体 310 が動作するときには、可動体 310 は初期位置から右へ動作して、初期位置に戻り、初期位置で停止した上で、

初期位置から左へ動作して、初期位置に戻る、という一連の動作を繰り返すものとする。このとき、例えば、可動体 310 は初期位置から右側の最大動作範囲までは時間 $t_1 - kr$ (但し t_1 , k は正の定数、 r は回転操作部 302 が右回転されているステップ数であり、 r が最大値であっても $t_1 - kr > 0$ となるように t_1 及び k は定められている) をかけて動作し、当該右側の最大動作範囲から初期位置には時間 t_2 (正の定数) をかけて戻り、初期位置で時間 $t_3 + 2kr$ (但し、 t_3 は正の定数) だけ停止し、初期位置から左側の最大動作範囲までは時間 $t_1 - kr$ をかけて動作し、当該右側の最大動作範囲から初期位置には時間 t_2 (正の定数) をかけて戻るとする。これにより、回転操作部 302 の回転量が大きいほど、時間 $t_1 - kr$ の値が小さくなるため、可動体 310 が初期位置から右側及び左側の最大動作範囲まで動作する速度は大きくなるものの、当該一連の動作の動作範囲と、当該一連の動作にかかる時間、即ち当該一連の動作の動作周期 ($t_1 - kr$) + t_2 + ($t_3 + 2kr$) + ($t_1 - kr$) + t_2 = $2t_1 + 2t_2 + t_3$ と、は回転操作部 302 の回転量に関わらず一定とすることができる。なお、回転操作部 302 が右回りに回転させられているステップ数が増加するほどに、可動体 310 の動作範囲及び動作周期は同じであるものの、可動体 310 が初期位置から移動を開始して最大動作範囲へ移動するまでの速度が大きくなる場合において、可動体 310 が周期的な動作しているときに押圧操作部 303 が初期位置まで押圧されると、可動体 310 の当該速度に関わらず可動体 310 の周期的な動作が停止される。

【0206】

また、押圧操作部 303 が最大突出量 t_{max} まで突出していないときに、押圧操作部 303 を引っ張る (つまり押圧を行う際に押圧操作部 303 に作用させる力の方向とは逆方向に力を作用させる操作を押圧操作部 303 に対して行う) と、押圧操作部 303 を最大突出量 t_{max} まで突出させることができ、このとき押圧操作部 303 の突出量に応じて回転操作部 302 が右回りに回転するようにしてもよい。つまり、押圧操作部 303 が回転操作部 302 の操作に応じて最大突出量 t_{max} まで突出していないときに、回転操作部 302 の操作を行わずに押圧操作部 303 を最大突出量 t_{max} まで引っ張ると遊技者による回転操作部 302 への操作がなくとも、回転操作部 302 を r_2 ステップまで回転することができる。さらに押圧操作部 303 を引っ張って特定検出部に対する特定操作を行うことで、遊技者による回転操作部 302 に対する操作がなくとも図 17 (c) の状態とすることができ、可動体 310 の周期的な動作が開始可能となる。

【0207】

なお、図 17 (b) の例では、回転操作部 302 の回転量が、押圧操作部 303 を最大突出量 t_{max} に到達させるための最低回転量 (r_2 ステップ) よりも少なくとも可動体 310 の動作が開始可能であるが、回転操作部 302 の右回転量が、押圧操作部 303 を最大突出量 t_{max} に到達させるための最低回転量である r_2 ステップより大きい所定の回転量 (例えば r_3 ステップ) に到達するまで、可動体 310 が動作しないようにしてもよい。つまり、押圧操作部 303 が最大突出量 t_{max} まで突出しているにも関わらず可動体 310 を動作させないようにできる。なお、押圧操作部 303 が初めて最大突出量 t_{max} まで突出する状態よりも回転操作部 302 を回転させたとき (例えば押圧操作部 303 が初めて最大突出量 t_{max} まで突出するための回転操作部 302 の回転量である r_2 ステップよりも大きい r_3 ステップ回転させたとき) に可動体 310 の動作が初めて開始可能となる場合には、押圧操作部 303 を最大突出量 t_{max} まで引っ張ったうえで、回転操作部 302 に備えられた特定検出部が特定操作を検出しても可動体 310 は動作しない。

【0208】

なお、図 17 の例では、突出可能な押圧操作部 303 は、回転操作部 302 の上面から上方向に突出する例を説明したが、突出可能な押圧操作部 303 が回転操作部 302 の側面の一部から、当該側面の外側方向に突出するように備え付けられてもよい。また、突出可能な押圧操作部 303 が回転操作部 302 に取り付けられていてもよいし、突出可能な押圧操作部 303 と回転操作部 302 とが一体化していてもよい。なお、突出可能な押圧

10

20

30

40

50

操作部 303 が回転操作部 302 の側面の一部から当該側面の外側方向に突出するように備え付けられている場合は、押圧操作部 303 が初期位置にあるときに回転操作部 302 の外部に露出している表面積が、回転操作部 302 の側面の表面積の $1/30 \sim 1/5$ 程度であることが望ましい。

【0209】

図 18 及び図 19 は、キャンセル可能な攻撃演出の一例を示す説明図である。なお、攻撃演出のキャンセルとは、攻撃演出が中止されて、代わりに別の演出が行われること、又は演出が行われなくなることである。キャンセル可能な演出はリーチが実行される変動パターン、及びリーチが実行されない変動パターンのいずれにおいても決定され得る演出である。なお、図 19 において、操作部に対する操作に従って上段と下段に演出が分岐している。図 18 及び図 19 の例では、パチンコ機 1 は図 17 に示した押圧操作部 303、回転操作部 304、及び可動体 310、並びに特定検出部を備える。

【0210】

キャンセル可能な攻撃演出は、回転操作部 302 の操作有効期間中に回転操作部 302 の右回転が検出されると、キャンセルされる（つまり攻撃演出が中止されてその時点で終了する。例えば、味方キャラクタがパンチ又はキックの攻撃を放つリーチ示唆演出の前にキャンセルされればリーチ示唆演出も行われず、攻撃がヒットするか否かによるリーチに発展するか否かを報知する演出も行われず）。なお、キャンセル可能な攻撃演出において、押圧操作部 303 が突出しないように力が増えられている状態であれば（つまり押圧操作部 303 を初期位置から動作しないようにすれば）、回転操作部 302 が右回転を検出しても、攻撃演出がキャンセルされない。回転操作部 302 による回転操作の検出が押圧操作部 303 の操作によって無効になるように構成したり、特定操作の検出が入力に対して遮断されるようにしたりする場合には、押圧操作部 303 が押圧を検出するためのセンサを備えていなくても、押圧操作部 303 が押圧されたまま（即ち、押圧操作部 303 が突出しないようにしている状態で）回転操作部 302 が右回転されても、回転操作部 302 に対する右回転が無効化されるため、攻撃演出がキャンセルされない。

【0211】

なお、キャンセル可能な攻撃演出においては、常に回転操作部 302 の操作有効期間中であり、攻撃演出の開始時から（図 11（A）と同様のメッセージが表示されたときから）終了時まで（図 12（F）及び図 12（F'）と同様の敵キャラクタに攻撃がヒットする又は避けられる演出が終了するまで）のどのタイミングでも、回転操作部 302 を操作することで攻撃演出をキャンセルすることができる。また、キャンセル可能な攻撃演出が開始してから攻撃演出がキャンセルされずに所定時間が経過すると、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃（パンチ又はキック）を放つリーチ示唆演出と、味方キャラクタの攻撃を敵キャラクタが避ける又は敵キャラクタに攻撃がヒットするリーチに発展するか否かを報知する演出と、が行われる。

【0212】

図 18（A）は、図 11（A）と同様の演出が行われている。図 18（A）では、回転操作部 302 は操作されていないため、押圧操作部 303 は初期位置にあり突出しておらず押圧操作部 303 を押圧することはできないし、可動体 310 も動作していないし、攻撃演出もキャンセルされずに継続している。

【0213】

図 18（B）では、回転操作部 302 を操作すると攻撃演出がキャンセルされることを示すメッセージ（「演出を見たくなければ回せ！」）が演出表示装置 1600 に表示されている。図 18（B）においても、回転操作部 302 は操作されていないため、押圧操作部 303 は初期位置で突出しておらず押圧操作部 303 を押圧することはできないし、可動体 310 も動作していないし、攻撃演出もキャンセルされずに継続している。なお、図 18（B）のメッセージが表示される前であってもキャンセル可能な攻撃演出が開始していれば（例えば図 18（A）のタイミングであっても）、攻撃演出をキャンセル可能である。なお、攻撃演出をキャンセルするための操作を示すメッセージを表示する図 18（B

)の演出が行われなくてもよい。

【0214】

図18(C)では、図11(B)と同様の演出が行われているが、攻撃演出全体が回転操作部302の操作有効期間であるため回転操作部302の操作有効期間の残り時間を示すゲージ1603は表示されない。図18(C)においても、回転操作部302は操作されていないため、押圧操作部303は初期位置で突出しておらず押圧操作部303を押圧することはできないし、可動体310も動作していないし、攻撃演出もキャンセルされずに継続している。

【0215】

まず図19(D)に遷移した例(攻撃演出をキャンセルする例)を説明する。図19(D)は、図18(C)の状態において、回転操作部302が右回りにr1ステップ回転され、さらに回転操作部302が備える特定検出部が特定操作を検出した状態である。但し、図19(D)では押圧操作部303は操作されていない。このとき、押圧操作部303の押圧が検出されることなく回転操作部302の右回転が検出されたため、攻撃演出がキャンセルされる(終了する)。なお、図19(D)では攻撃演出がキャンセルされて演出表示装置1600には変動中の装飾図柄のみが表示されているが、攻撃演出がキャンセルされると、停止した装飾図柄と、キャンセル可能な攻撃演出で表示されない画像(例えばキャンセル可能な攻撃演出で表示される味方キャラクタとも敵キャラクタとも異なる画像)と、が表示されるようにしてもよい。また、図19(D)では、回転操作部302が右回りにr1ステップ回転されているため押圧操作部303がt1まで突出し、さらに特定検出部が特定操作を検出しているため可動体310が幅w1で動作している。このように攻撃演出がキャンセルされる条件が満たされているときには可動体310が動作しているため、攻撃演出がキャンセルされても遊技者は可動体310の動作を見ていれば遊技興趣が低下しない。

【0216】

なお、前述したように、キャンセル可能な攻撃演出が実行されているときに、回転操作部302が備える特定検出部に対する特定操作を検出しただけで攻撃演出がキャンセルされてもよい。この場合、押圧操作部303aが突出することなく、さらには可動体310を動作させることなく攻撃演出をキャンセルすることができるし、(可動体310を動作させるための条件に特定検出部が特定操作を検出することが含まれるため)可動体310を動作させるためには攻撃演出が必ずキャンセルされる(つまりキャンセル可能な攻撃演出が実行されているときには可動体310を動作させることができない)。また、キャンセル可能な攻撃演出において、回転操作部302が備える特定検出部に対する特定操作が検出されても攻撃演出がキャンセルされないタイミングがあってもよい。

【0217】

図19(E)は、攻撃演出がキャンセルされたものの、回転操作部302が右回りにr3ステップ回転され、さらに回転操作部302が備える特定検出部が特定操作を検出した状態である。攻撃演出がキャンセルされた後に演出表示装置1600に何も表示が行われずと暇だと感じてしまう遊技者もいるため、回転操作部302の右回転量が所定範囲内であり(ここでは、r3ステップ以上かつr4ステップ未満であるとする)、かつ回転操作部302が備える特定検出部が特定操作を検出したことを条件として、味方キャラクタがパンチの素振りをする演出が演出表示装置1600に表示される。また、図19(E)では、回転操作部302が右回りにr3(>r2)ステップ回転されているため押圧操作部303がtmaxまで突出し、さらに特定検出部が特定操作を検出しているため可動体310が幅w3で動作している。この味方キャラクタがパンチの素振りをしているときに、実行中の変動における大当たり期待度を拳の色によって示唆してもよい(例えば、味方キャラクタが白い拳でパンチをしているときには、味方キャラクタが赤い拳でパンチをしているときより実行中の変動における大当たり期待度が低い)。なお、味方キャラクタがパンチの素振りをする演出に代えて、図11~図16で説明した攻撃演出が実行されてもよいし、キャンセル可能な攻撃演出とは異なる演出(攻撃演出で表示される味方キャラクタや

10

20

30

40

50

敵キャラクタとは異なる表示が表示される演出)が行われてもよい。

【0218】

なお、味方キャラクタがパンチの素振りをする演出は、回転操作部302の右回転量が $r3$ ステップ以上かつ $r4$ ステップ未満であって、かつ回転操作部302が備える特定検出部が特定操作を検出したときに直ちに実行されてもよいし、回転操作部302の右回転量が $r3$ ステップ以上かつ $r4$ ステップ未満であって、かつ回転操作部302が備える特定検出部が特定操作を検出してから所定時間経過後に実行される等のようにこれらの操作の検出後直ちには実行されなくてもよい。また、味方キャラクタがパンチの素振りをする演出は、回転操作部302の右回転量が $r3$ ステップ以上かつ $r4$ ステップ未満であって、かつ回転操作部302が備える特定検出部が特定操作を検出したときに、所定の確率で実行されてもよい(つまりこれらの操作が検出されても必ずしも実行されなくてもよい)。

10

【0219】

また、キャンセル可能な攻撃演出がキャンセルされた後に、回転操作部302の右回転量が $r3$ ステップ以上かつ $r4$ ステップ未満であって、かつ回転操作部302が備える特定検出部が特定操作を検出したことを条件として、次の特別図柄変動が開始して味方キャラクタがパンチの素振りをする演出が行われてもよい。また、キャンセル可能な攻撃演出がキャンセルされて次に開始した特別変動において、回転操作部302の右回転量が $r3$ ステップ以上かつ $r4$ ステップ未満であって、かつ回転操作部302が備える特定検出部が特定操作を検出したことを条件として、ファイティングポーズをしているもののパンチの素振りをしていない味方キャラクタを表示する演出(次の特別図柄変動で味方キャラクタがパンチの素振りをする演出が実行されることを示唆する演出の一例)が行われて、さらに次の特別図柄変動で味方キャラクタがパンチの素振りをする演出が実行されてもよい。

20

【0220】

図19(F)は、攻撃演出がキャンセルされた後に、回転操作部302が右回りに $r4$ ステップ回転され、さらに回転操作部302が備える特定検出部が特定操作を検出した状態である。図19(F)では、回転操作部302が右回りに $r4(>r2)$ ステップ回転されているため押圧操作部303が t_{max} まで突出し、さらに特定検出部が特定操作を検出しているため可動体310が幅 $w4$ で動作している。また、回転操作部302の回転量が $r4$ ステップ以上であり、かつ回転操作部302が備える特定検出部が特定操作を検出したときには、演出表示装置1600にメッセージが表示される。このメッセージは、可動体310のニワトリが発しているように遊技者からは見えるように表示されてもよい。図19(F)の「揺れすぎて酔うコケ やめるコケ・・・」というメッセージは、回転操作部302の回転量を減らすことを促すメッセージであり、遊技者は当該メッセージを見てさらに楽しむことができるし、遊技者がメッセージに従って回転操作部302の回転量を減らせば可動体310の動作量が小さくなり、可動体310にかかる負荷を軽減することができる。なお、当該メッセージは、例えば「揺れすぎて酔ってしまうから、回転量を戻すコケ・・・」等のように、回転操作部302の回転量を戻すことを促すメッセージであってもよいし、当該メッセージによって具体的に回転操作部302の回転量をどの程度まで戻すべきか(例えば、 $r4$ ステップ未満まで戻すべきであること)も併せて示唆してもよい。なお、当該メッセージは、回転操作部302の回転量が $r4$ ステップ以上であり、かつ回転操作部302が備える特定検出部が特定操作を検出する、という条件を満たしていないときには表示されることがない。

30

40

【0221】

なお、図19(E)の表示が継続している状態で図19(F)のメッセージが表示される条件が満たされた場合には、図19(E)の表示に重複して、図19(F)のメッセージが表示されてもよい。但し、遊技者に図19(F)のメッセージをより認識しやすくして可動体310にかかる負荷をいち早く軽減するために、図19(E)の表示と図19(F)のメッセージとが重複して表示される場合には、図19(E)の表示と図19(F)のメッセージが重複して表示される領域において、図19(F)のメッセージの方が、表

50

示優先度が高い（即ち図 19（E）の表示より図 19（F）のメッセージの方が手前側に表示される）ことが望ましい。

【0222】

なお、図 19（F）のメッセージは、可動体 310 の動作量が大きすぎることを伝えるメッセージであるため、回転操作部 302 の回転量が $r4$ ステップ以上であり、かつ回転操作部 302 が備える特定検出部が特定操作を検出したときに直ちに表示されることが望ましいが、回転操作部 302 の回転量が $r4$ ステップ以上であり、かつ回転操作部 302 が備える特定検出部が特定操作を検出してから所定時間後に表示されてもよいし（つまり直ちに表示されなくてもよい）、回転操作部 302 の回転量が $r4$ ステップ以上であり、かつ回転操作部 302 が備える特定検出部が特定操作を検出したときに所定の確率で表示されるようにしてもよい（つまりこれらの操作が検出されても必ずしも表示されなくてもよい）。

10

【0223】

図 19（E）及び図 19（F）の例では、回転操作部 302 の右回転量が $r3$ ステップ以上 $r4$ ステップ未満で特定検出部が特定操作を検出したときにのみ、味方キャラクタがパンチの素振りをする演出が行われ、回転操作部 302 の回転量が $r4$ ステップ以上で特定検出部が特定操作を検出したときに、回転操作部 302 の回転量を減らすことを促すメッセージが表示される演出を説明した。この演出とは別に、回転操作部 302 の回転量が $r3$ ステップ以上 $r4$ ステップ未満で特定検出部が特定操作を検出したときにのみ、例えば「もっと回せばキックの素振り演出が発生するぞ！」等のような回転操作部 302 の回転量を増やすことを促すメッセージが表示され、回転操作部 302 の回転量が $r4$ ステップ以上で特定検出部が特定操作を検出したときに、味方キャラクタがキックの素振りをする演出があってもよい。

20

【0224】

なお、図 19（E）の味方キャラクタがパンチの素振りをする演出は当該演出が開始してから所定時間が経過すると終了する。また、図 19（F）のメッセージは、当該メッセージの表示が開始してから所定時間が経過すると消去される。図 19（E）のパンチの素振りをする味方キャラクタの表示や、図 19（F）のメッセージが表示されているときに、押圧操作部 303 を操作すると、可動体 310 の動作は停止するが、図 19（E）の味方キャラクタがパンチの素振りをする演出や、図 19（F）のメッセージの表示は、当該所定時間が経過するまで終了しない。つまり、図 19（E）の味方キャラクタがパンチの素振りをする演出や、図 19（F）のメッセージが表示されているときにも、可動体 310 の動作は停止する。

30

【0225】

なお、図 19（E）の味方キャラクタがパンチの素振りをする演出が開始してから終了するまでの所定時間と、図 19（F）のメッセージが表示されてから消去されるまでの所定時間と、は同じであっても異なってもよい。また、図 19（E）の味方キャラクタがパンチの素振りをする演出が開始してから終了するまでの所定時間は複数の時間から決定された時間であってもよい。当該複数の時間それぞれが、図 19（F）のメッセージが表示されてから消去されるまでの所定時間と異なってもよいし、当該複数の時間の一部が図 19（F）のメッセージが表示される所定時間と同じであってもよい。

40

【0226】

また、図 19（E）の味方キャラクタがパンチの素振りをする演出は所定時間の経過をもって終了するが、当該演出が終了した後に図 19（E）の味方キャラクタがパンチの素振りをする演出が実行される条件が再度満たされた場合には、図 19（E）の味方キャラクタがパンチの素振りをする演出が再度実行されてもよい。また、図 19（E）の味方キャラクタがパンチの素振りをする演出が実行されているときに、図 19（E）の味方キャラクタがパンチの素振りをする演出が実行される条件が再度満たされた場合には、当該条件が再度満たされたときに所定時間のカウントをクリアして所定時間を再セットしてカウントを再開してもよいし（つまり味方キャラクタがパンチの素振りをする演出が実行され

50

る時間が延長されてもよい）、当該所定時間のカウントをクリアすることなくカウントを続けてもよい（つまり味方キャラクタがパンチの素振りをする演出が実行される時間が延長されなくてもよい）。同様に、図19（F）のメッセージは所定時間の経過をもって消去されるが、図19（F）のメッセージが消去された後に図19（F）のメッセージが表示される条件が再度満たされた場合には、図19（F）のメッセージが再度表示されてもよい。また、図19（F）のメッセージが表示されているときに、図19（F）のメッセージが表示される条件が再度満たされた場合には、当該条件が再度満たされたときに所定時間のカウントをクリアして所定時間を再セットしてカウントを再開してもよい（つまりメッセージの表示時間が延長されてもよい）、当該所定時間クリアすることなくカウントを続けてもよい（つまりメッセージの表示時間が延長されなくてもよい）。

10

【0227】

図19（E）の味方キャラクタがパンチの素振りをする演出や、図19（F）のメッセージが表示される演出は、キャンセル不可能である（つまり、遊技者による操作によって中止可能でない）ことが望ましい。なお、図19（F）のメッセージが表示されているときに、図19（E）のパンチの素振りをする味方キャラクタの表示が開始する条件が満たされたときには、図19（F）のメッセージを消去してもよい（つまり、回転操作部302がr3ステップ以上r4ステップ未満右回転され、特定検出部が特定操作を検出したことを条件として、図19（F）のメッセージの表示がキャンセルされてもよい）。図19（E）のパンチの素振りをする味方キャラクタの表示が開始する条件が満たされたということは、回転操作部302の回転量がr4ステップ未満になったということであり、遊技者が図19（F）のメッセージに従って回転操作部302の回転量を減少させたと考えられるからである。

20

【0228】

図18（C）から図19（D'）に遷移した例（攻撃演出をキャンセルしない例）を説明する。図19（D'）は、図18（C）の状態において、押圧操作部303が突出しないように押圧操作部303に力が加えられつつ、回転操作部302が右回りにr1ステップ回転され、回転操作部302が備える特定検出部が特定操作を検出した状態である。キャンセル可能な攻撃演出において、回転操作部302が右回転していても、押圧操作部303を突出させない（即ち押圧操作部303を初期位置から動作しないようにする）ことにより、攻撃演出がキャンセルされずに継続し、図12（E）と同様の演出が行われ、可動体310も動作していない。

30

【0229】

このように押圧操作部303が突出していなければ、回転操作部302が操作されても（キャンセルのために必要な操作がされても）攻撃演出はキャンセルされないため、攻撃演出をうっかりキャンセルしたくない遊技者は、キャンセル可能な攻撃演出において押圧操作部303を突出させないようにすればよい。

【0230】

図19（E'）では、回転操作部302が右回りにr1ステップ回転されたまま、押圧操作部303に力を加えないようにしているため、押圧操作部303がt1まで突出している。つまり、押圧操作部303が突出して回転操作部302のみが右回転している状態であるため、図12（F）と同様の演出が行われることなく、図19（D）と同様に、攻撃演出がキャンセルされ、可動体310も幅w1で動作している。

40

【0231】

なお、図19（D）及び図19（E'）において、攻撃演出がキャンセルされるときに専用の音をスピーカ354から出力してもよいし、専用の画像を演出表示装置1600に表示してもよい。なお、当該専用の音の出力及び／又は当該専用の画像の表示はキャンセル可能な攻撃演出に代えて行われてもよい。例えば、回転操作部302の操作有効期間中に回転操作部302の特定検出部に対して特定操作を行うだけで、専用の音がスピーカ354から出力されたり、専用の画像が演出表示装置1600に表示されたりしてもよい。この場合、可動体310は動作していないものの当該専用の音出力されたり、当該専用の

50

画像が表示されたりすることが可能となる。これにより、遊技者は可動体 310 の動作に気を取られず、当該専用の音や当該専用の画像に集中することができる。

【0232】

なお、図 19 (E') の演出に続いて、回転操作部 302 を r3 ステップ以上 r4 ステップ未満回転させ、かつ特定検出部が特定操作を検出すれば図 19 (E) の演出を実行可能であり、回転操作部 302 を r4 ステップ以上回転させ、かつ特定検出部が特定操作を検出すれば図 19 (F) の演出が実行可能である。

【0233】

図 18 及び図 19 のキャンセル可能な攻撃演出では、図 13 の攻撃演出のようにリーチ示唆演出を出現しないようにするだけでなく、リーチ示唆演出よりも前の演出（図 18 (A) 及び図 18 (B) のキャンセル可能な攻撃演出の説明のメッセージの表示や、図 19 (C) の味方キャラクタと敵キャラクタが表示されているものの味方キャラクタが攻撃を開始する前の表示等）もキャンセル可能であるため、攻撃演出を見て緊張感を高めやすい遊技者はリーチ示唆演出よりも前の演出からキャンセルをすることで落ち着いて遊技を進行させることができる。また、図 18 及び図 19 のキャンセル可能な攻撃演出では、リーチ示唆演出が開始してから演出をキャンセルすることができるため、リーチ示唆演出においてリーチ演出が実行することが示唆されないであろうとリーチ示唆演出が開始後に予感したタイミングでも遊技者は演出をキャンセルすることができる。

【0234】

また、攻撃演出をキャンセルするための操作部は、パチンコ機 1 が備える操作部のうち一部の操作部（例えば、攻撃演出をキャンセルするための操作部は回転操作部 302 のみである）に限られることが望ましい。仮に、攻撃演出中に、パチンコ機 1 が備えるどの操作部を操作しても攻撃演出をキャンセルできるとすると、攻撃演出をキャンセルするつもりがなかった遊技者が意図せず攻撃演出をキャンセルしてしまうおそれがあるからである。但し、攻撃演出を容易にキャンセルできるようにするために、パチンコ機 1 が備えるどの操作部を操作しても攻撃演出がキャンセル可能であるようにしてもよい。

【0235】

また、図 18 及び図 19 のキャンセル可能な攻撃演出は通常状態、時短状態、及び確率変動状態で出現してもよいが、大当たり遊技中には出現しないことが望ましい。大当たり遊技中において、遊技者が誤って演出を途中でキャンセルしてしまうと、大当たりを得たことによる遊技者の高揚感が低下するからである。なお、回転操作部 302 の有効期間が発生する全ての演出が、当該有効期間中の回転操作部 302 の回転や、当該有効期間中の回転操作部 302 の特定検出部に対する特定操作によってキャンセルされるわけではない（つまり回転操作部 302 の操作有効期間が発生する演出には、キャンセル不可能な演出も存在する）。

【0236】

なお、そもそも攻撃演出によって緊張感が高まりすぎるために攻撃演出を少しであっても見たくない遊技者もいるため、例えば、キャンセル可能な攻撃演出が実行されていないとき（キャンセル可能な攻撃演出が開始する前であってもよいし、キャンセル可能な攻撃演出がキャンセルされた後であってもよい）に回転操作部 302 の右回転が維持されている状態（キャンセル可能な攻撃演出をキャンセルするための操作が行われている状態）であれば、キャンセル可能な攻撃演出そのものが出現しないようにしてもよい。キャンセル可能な攻撃演出をキャンセルするための操作（当該操作が回転操作部 302 の右回転であっても、特定検出部が特定操作を検出することであっても）が、可動体 310 を動作させるための条件に含まれるため、可動体 310 が動作しているときにはキャンセル可能な攻撃演出が実行されない（可動体 310 の動作と、キャンセル可能な攻撃演出と、が同時に実行されることはない）。但し、キャンセル可能な攻撃演出が実行されていないときに回転操作部 302 を右回転させながら押圧操作部 303 を突出させないようにしている遊技者は、キャンセル可能な攻撃演出を見る意思がある遊技者であると考えられるため、キャンセル可能な攻撃演出が実行されていないときに回転操作部 302 の右回転が維持されて

10

20

30

40

50

いても、押圧操作部 303 が突出していなければ、キャンセル可能な攻撃演出が出現可能であることが望ましい。

【0237】

なお、前述したように押圧操作部 303 の初期位置から押圧操作部 303 を引っ張ると回転操作部 302 を直接操作することなく、押圧操作部 303 の突出量に応じて回転操作部 302 が右回転する。従って、攻撃演出がキャンセルされる条件が特定検出部に対する特定操作の検出であり、特定操作が接触であり、かつ特定検出部が回転操作部 302 の外周面全体を覆うように備え付けられている場合、回転操作部 302 を操作することなく、さらには特定検出部が特定操作を検出することなく、押圧操作部 303 を引っ張ると、回転操作部 302 は右回転するものの、回転操作部 302 に備え付けられた特定検出部が特定操作（接触）を検出しないため、回転操作部 302 が右回転し、かつ押圧操作部 303 が突出しているにも関わらず、攻撃演出をキャンセルせず継続することができる。

10

【0238】

また、図 18 及び図 19 のキャンセル可能な攻撃演出は遊技が進行していない状態で（大当り遊技及び小当り遊技を含む当り遊技、並びに特別図柄変動のいずれも実行されていないときに）行われてもよい。遊技が進行していない状態で行われるキャンセル可能な攻撃演出では、例えば、（特別抽選の結果を示さない）占い演出が行われる。遊技が進行していない状態で行われるキャンセル可能な攻撃演出は、例えば、遊技が進行していない状態になってから、回転操作部 302 の回転を検知することなく（つまりキャンセル可能な攻撃演出をキャンセルするための操作が行われることなく）所定時間が経過すると開始される。遊技が進行していない状態で行われるキャンセル可能な攻撃演出中に回転操作部 302 が操作されると攻撃演出がキャンセルされる。遊技が進行していない状態で行われるキャンセル可能な攻撃演出中に回転操作部 302（キャンセル可能な攻撃演出をキャンセルするための操作部）と異なる所定の操作部が操作されると、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃（パンチ又はキック）を放つ演出と、味方キャラクタの攻撃を敵キャラクタが避ける又は敵キャラクタに攻撃がヒットする演出と（例えば予め定められた振り分けに従って、味方キャラクタの攻撃を敵キャラクタが避けるか敵キャラクタに攻撃がヒットするかが決定される）、が行われ、味方キャラクタの攻撃を敵キャラクタが避けると占いの結果として「凶」が報知され、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタにヒットすると占いの結果として「吉」が報知される。なお、遊技が進行していない状態で行われるキャンセル可能な攻撃演出において、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃（パンチ又はキック）を放つ演出と、味方キャラクタの攻撃を敵キャラクタが避ける又は敵キャラクタに攻撃がヒットする演出と、が実行される条件は、当該攻撃演出が開始してからキャンセルされずに所定時間が経過したことであってもよい。なお、遊技が進行していない状態でキャンセル可能な攻撃演出が行われているときに、押圧操作部 303 を突出させないようにして攻撃演出がキャンセルされないようにしていれば、当該操作が維持されている限り遊技の進行が停止したままであってもよい。

20

30

【0239】

また、キャンセル可能な攻撃演出をキャンセルしたもののやはり攻撃演出を見なくなった遊技者のために、攻撃演出をキャンセルしてから（キャンセルされることなく攻撃演出が終了してからであってもよい）回転操作部 302 を右回転させなければ（攻撃演出をキャンセルするための操作と同じ操作が行われなければ）所定時間経過後にキャンセル可能な攻撃演出を再度実行してもよい。この所定時間中には、停止した装飾図柄と、キャンセル可能な攻撃演出で表示されない画像（例えばキャンセル可能な攻撃演出で表示される味方キャラクタとも敵キャラクタとも異なる画像）と、が表示されるようにしてもよい。また、攻撃演出をキャンセルしてから回転操作部 302 を右回転させていた場合であっても、当該キャンセルから所定時間経過後に所定確率でキャンセル可能な攻撃演出を再度表示してもよい。

40

【0240】

なお、例えば、回転操作部 302 に対して、攻撃演出をキャンセルした後の演出である

50

図19(E)及び図19(F)の演出が実行可能である操作(r3ステップ以上の回転及び特定検出部による特定操作の検出)が行われているときには、始動入賞が行われやすい、又は有利な特別抽選を受けることができる等の特典を遊技者に与えてもよい。また、例えば、図19(E)の味方キャラクタがパンチの素振りをする演出と図19(F)のメッセージが表示される演出は、所定条件下で行われる演出であってもよい。遊技球Bが発射されている状態は当該所定条件の一例であり、遊技球Bが発射される強さによって図19(E)の味方キャラクタがパンチの素振りをする演出が実行されるか図19(F)のメッセージが表示されるかが変化する(例えば、図19(E)の味方キャラクタがパンチの素振りをする演出が実行されるためには遊技球Bが発射される強さが第1所定範囲である必要があり、図19(F)のメッセージが表示されるためには遊技球Bが発射される強さが第2所定範囲(第2所定範囲の最小値は、第1所定範囲の最大値以上である)である必要がある)。また、図19(E)の味方キャラクタがパンチの素振りをする演出と図19(F)のメッセージが表示される演出は、キャンセル可能な攻撃演出がキャンセルされた後に限らず、上記した所定条件下が満たされれば実行されるようにしてもよい。

【0241】

なお、図11～図16における押圧操作部303及び回転操作部302に代えて、図17で示した押圧操作部303と、特定検出部を備える回転操作部302と、可動体310と、が適用されてもよい。

【0242】

図11～図16における押圧操作部303及び回転操作部302に代えて、図17で示した押圧操作部303と、特定検出部を備える回転操作部302と、可動体310と、が適用される場合、攻撃演出の第1演出パターンにおいて、図11(C)及び図14(C3)で押圧操作部303の操作有効期間が開始し、当該押圧操作有効期間中に押圧検知センサ381がオフ状態からオン状態へと変化すると、操作後演出が実行される。但し、回転操作部302を右回転させていない状態では、押圧操作部303が突出していない。従って、攻撃演出の第1演出パターンにおいて、操作後演出が行われるためには、回転操作部302を右回転させることで押圧操作部303を突出させて押圧検知センサ381をオフ状態にしてから、押圧操作部303の操作有効期間において、押圧操作部303を操作して押圧検知センサ381をオン状態にする必要がある。

【0243】

図11～図16における押圧操作部303及び回転操作部302に代えて、図17で示した押圧操作部303と、特定検出部を備える回転操作部302と、可動体310と、が適用される場合、攻撃演出の第2演出パターンにおいて、図11(C')、図14(C'3)、及び図16(D'4)で回転操作部302の操作有効期間が発生し、当該操作有効期間中に回転操作部302の所定量以上(以下、可動体310の動作が開始可能なr1ステップ以上とする)の右回転が検出されると、操作中演出が実行される。また、回転操作部302の操作有効期間中に回転操作部302の所定量以上(以下、可動体310の動作が開始可能なr1ステップ以上とする)の右回転が所定時間(以下、3秒間とする)、継続して検出されると、操作後演出が実行される。但し、図16において、攻撃演出の開始時(図16(A)のメッセージの表示の開始時)以降かつ回転操作部302の操作有効期間の開始前に回転操作部302が所定量以上(r1ステップ以上)右回転されると、図16(D'4)で当該操作有効期間の開始時から所定時間のペナルティが開始され、当該所定時間が経過するまでは、回転操作部302が所定量以上(r1ステップ以上)右回転されても操作中演出は実行されないし、操作後演出を出現させるための条件における所定量以上(r1ステップ以上)の右回転の継続時間にはカウントされない。

【0244】

図11～図16における押圧操作部303及び回転操作部302に代えて、図17で示した押圧操作部303と、特定検出部を備える回転操作部302と、可動体310と、が適用される場合、攻撃演出の第2演出パターンにおいて、回転操作部302の操作有効期間中に、回転操作部302の所定量以上(以下、可動体310の動作が開始可能なr1ス

テップ以上とする)の右回転が検出され、かつ特定検出部が特定操作を検出していることを条件として、操作中演出が実行されてもよい。この場合、第2演出パターンにおいて操作中演出が行われているときには、可動体310が動作する条件も満たされているため、可動体310が動作する。但し、図16において、攻撃演出の開始時(図16(A)のメッセージの表示の開始時)以降かつ回転操作部302の操作有効期間の開始前に回転操作部302が所定量以上(r1ステップ以上)右回転されると、当該操作有効期間の開始時から所定時間のペナルティが開始され、当該所定時間が経過するまでは、回転操作部302が所定量以上(r1ステップ以上)右回転されて特定検出部が特定操作を検出しても、可動体310は動作するが操作中演出は実行されない。また、攻撃演出の第2演出パターンにおいて、回転操作部302の操作有効期間中に、回転操作部302の所定量以上(以下、可動体310の動作が開始可能なr1ステップ以上とする)の右回転の検出と、特定検出部による特定操作の検出と、が同時に所定時間(以下、3秒間とする)、継続して検出されることを条件として、操作後演出が実行されてもよい。但し、図16において、攻撃演出の開始時(図16(A)のメッセージの表示の開始時)以降かつ回転操作部302の操作有効期間の開始前に回転操作部302が所定量以上(r1ステップ以上)右回転されると、図16(D'4)で当該操作有効期間の開始時から所定時間のペナルティが開始され、当該所定時間が経過するまでは、操作後演出を出現させるための条件における所定量以上(r1ステップ以上)の右回転の検出と、特定検出部による特定操作の検出と、の継続時間にはカウントされない。

【0245】

なお、図11～図16における押圧操作部303及び回転操作部302に代えて、図17で示した押圧操作部303と、特定検出部を備える回転操作部302と、可動体310と、が適用される場合、攻撃演出の第2演出パターンにおいて、操作中演出が行われるために最低限必要な回転操作部302の回転量と、図18及び図19のキャンセル可能な攻撃演出において攻撃演出がキャンセルされるために必要な回転量と、は同じであってもよいし、異なってもよい。また、図11～図16における押圧操作部303及び回転操作部302に代えて、図17で示した押圧操作部303と、特定検出部を備える回転操作部302と、可動体310と、が適用される場合、攻撃演出の第2演出パターンにおいて、操作後演出が行われるために最低限必要な回転操作部302の回転量と、図18及び図19のキャンセル可能な攻撃演出において攻撃演出がキャンセルされるために必要な回転量と、は同じであってもよいし、異なってもよい。なお、図18及び図19のキャンセル可能な攻撃演出は遊技が進行していない状態(大当り遊技及び小当り遊技を含む当り遊技、並びに特別図柄変動のいずれも実行されていないときに)で行われてもよいとしたが、図11～図16の攻撃演出は特別図柄変動が行われている状態でのみ実行されることが望ましい。

【0246】

図11～図16における押圧操作部303及び回転操作部302に代えて、図17で示した押圧操作部303と、特定検出部を備える回転操作部302と、可動体310と、が適用される場合、攻撃演出を見たくない遊技者のために、図11～図16の攻撃演出が実行されるためには、所定の操作が必要であることが望ましい。具体的には、例えば、図11～図16の攻撃演出が実行されるためには、回転操作部302がr3ステップ以上r4ステップ未満右回転させられ、特定検出部が特定操作を検出し、かつ押圧操作部303が操作されていない(初期位置より突出している)必要がある。一方、図18及び図19のキャンセル可能な攻撃演出については、攻撃演出を見たくない遊技者であってもいつでもキャンセル可能であるため、回転操作部302の回転量に関わらず出現可能であってもよい。

【0247】

なお、図11～図16における押圧操作部303及び回転操作部302に代えて、図17で示した押圧操作部303と、特定検出部を備える回転操作部302と、可動体310と、が適用される場合、攻撃演出の第1演出パターンが実行されるための条件と、攻撃演

出の第2演出パターンが実行されるための条件と、が異なってもよい。例えば、回転操作部302がr3ステップ以上r4ステップ未満右回転させられ、特定検出部が特定操作を検出し、かつ押圧操作部303が操作されていない（つまり可動体310が幅w3以上w4未満で動作する）ことを条件として、攻撃演出の第1演出パターンが実行されるようにし、回転操作部302がr4ステップ以上右回転させられ、特定検出部が特定操作を検出し、かつ押圧操作部303が操作されていない（つまり可動体310が幅w4以上wmax以下で動作する）ことを条件として、攻撃演出の第2演出パターンが実行されるようにしてもよい。

【0248】

この場合、攻撃演出の第1パターンにかかる最短所要時間（図11（A）の演出が開始してから、押圧操作部303の操作有効期間開始時に押圧操作部303をオフ状態からオン状態へと変化させて、図12（E）及び図12（F）の演出が終了するまでにかかる所要時間）よりも、攻撃演出の第2パターンにかかる最短時間（図11（A）の演出が開始してから、回転操作部302の操作有効期間開始時から回転操作部302の5ステップ以上の右回転を3秒間継続させて、図12（E'）及び図12（F'）の演出が終了するまでにかかる所要時間）の方が短いとよい。つまり、回転操作部302がr3ステップ以上r4ステップ未満右回転させられ、かつ押圧操作部303が操作されていない場合に行われる演出にかかる最短所要時間よりも、回転操作部302がr4ステップ以上右回転させられ、かつ押圧操作部303が操作されていない場合に行われる演出にかかる最短所要時間の方が、短いとよい。

【0249】

また、押圧操作部303及び回転操作部302に代えて、図17で示した押圧操作部303と、特定検出部を備える回転操作部302と、可動体310と、が適用される場合、攻撃演出の第2演出パターンが実行される場合よりも、攻撃演出の第1演出パターンが実行される場合の方が、リーチ演出が実行される期待度が高い（つまり味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタにヒットする確率が高い）ものとする。つまり回転操作部302がr4ステップ以上右回転させられ、かつ押圧操作部303が操作されていない場合に行われる演出よりも、回転操作部302がr3ステップ以上r4ステップ未満右回転させられ、かつ押圧操作部303が操作されていない場合に行われる演出の方が、リーチ演出が実行される期待度が高い。

【0250】

また、図11～図16における押圧操作部303及び回転操作部302に代えて、図17で示した押圧操作部303と、特定検出部を備える回転操作部302と、可動体310と、が適用される場合、攻撃演出の第1演出パターン（例えば図11（A）～図12（F）の演出）が実行される場合よりも、攻撃演出の第2演出パターン（例えば図11（A）～図12（F'）の演出）が実行される場合の方が、大当たり期待度が高いものとする。つまり回転操作部302がr3ステップ以上r4ステップ未満右回転させられ、かつ押圧操作部303が操作されていない場合に行われる演出よりも、回転操作部302がr4ステップ以上右回転させられ、かつ押圧操作部303が操作されていない場合に行われる演出の方が、大当たり期待度が高い。

【0251】

なお、図11～図16における押圧操作部303及び回転操作部302に代えて、図17で示した押圧操作部303と、特定検出部を備える回転操作部302と、可動体310と、が適用された場合であっても、図11～図16における攻撃演出はキャンセル不可能な（つまり、遊技者による操作によって中止されない）演出である。なお、図18及び図19のキャンセル可能な攻撃演出において回転操作部302が操作されてキャンセル可能な攻撃演出がキャンセルされた後に、回転操作部302がr3ステップ以上r4ステップ未満右回転させられ、特定検出部が特定操作を検出し、かつ押圧操作部303が操作されていない（初期位置より突出している）ことを条件として、攻撃演出の第1演出パターンが実行されてもよい。また、図18及び図19のキャンセル可能な攻撃演出において回転

操作部 302 が操作されてキャンセル可能な攻撃演出がキャンセルされた後に、回転操作部 302 が r4 ステップ以上右回転させられ、特定検出部が特定操作を検出し、かつ押圧操作部 303 が操作されていないことを条件として、攻撃演出の第 2 演出パターンが実行されるようにしてもよい。

【0252】

〔3. 探索クエスト演出〕

以下、特に断らない限り、第一特別図柄変動及び第二特別図柄変動を総称して、単に「変動」とも呼ぶ。探索クエスト演出について説明する。探索クエスト演出は、例えば、変動開始時以降かつ装飾図柄がリーチを形成する前に開始され、装飾図柄がリーチを形成する前に終了する、又は装飾図柄がリーチを形成した後も継続する演出である。

【0253】

探索クエスト演出では、複数種類のキャラクタ（ここでは「ハンター」又は「村人」とする）からキャラクタが 2 人選択され、選択された 2 人のキャラクタが珍獣を探して討伐する。選択された 2 人のキャラクタが珍獣を発見し、発見した珍獣を攻撃して珍獣を討伐すると、大当たりが報知される。また、探索クエスト演出において、2 人のキャラクタが珍獣を発見できなかった場合には、はずれが報知される。

【0254】

また、探索クエスト演出において、2 人のキャラクタが珍獣を発見して、珍獣から攻撃を受けた場合には耐久演出が実行される。耐久演出において、2 人のキャラクタが珍獣からの攻撃に耐えた場合には大当たりが報知され、耐えられなかった場合にははずれが報知される。

【0255】

なお、探索クエスト演出の耐久演出に成功して大当たりが報知された場合には、必ずご褒美演出（例えば、耐久演出に成功した場合にしか表示されないメッセージが表示される等）が実行されたり、遊技者にとって有利な特典（例えば、ラウンド数が最も大きい大当たり遊技状態へ移行する等）が必ず付与されたりするとよい。

【0256】

また、探索クエスト演出において、2 人のキャラクタが発見可能な珍獣として強ボスと弱ボスがあり、強ボスを発見した場合よりも弱ボスを発見した場合の方が、大当たり期待度が高いものとする。

【0257】

なお、探索クエスト演出において、異なる 2 人のキャラクタが選択された場合には、当該異なる 2 人のキャラクタは、珍獣を発見することができずはずれが報知される（つまり、はずれが選択されている場合にのみ異なる 2 人のキャラクタが選択される）ようにしてもよい。また、探索クエスト演出においては、少なくとも当該探索クエスト演出開始時の背景が同じであれば、2 人の村人が選択された場合よりも、2 人のハンターが選択された場合の方が、大当たり期待度（大当たりとなる割合）が高いことが望ましい。

【0258】

図 20 及び図 21 は、探索クエスト演出において強ボスに遭遇する演出の一例を示す説明図である。図 20 及び図 21 では、非時短状態かつ非確変状態である通常遊技状態で実行される探索クエスト演出を説明する。

【0259】

図 20（A）は、変動が開始した状態であり、探索クエスト演出が開始したことを示す表示が演出表示装置 1600 に表示されている。また、図 20（A）では、保留中の変動に対応する保留表示及び実行中の変動に対応する保留表示（以下、これらを総称して単に保留表示とも呼ぶ）が演出表示装置 1600 に表示されている。

【0260】

また、演出表示装置 1600 に表示された背景画像として縦線でハッチングされた第 1 背景が表示されている。なお、第 1 背景は、通常遊技状態でのみ表示可能な背景画像であり、かつ大当たり期待度が最も低い背景である。また、図 20（A）の探索クエスト演出

10

20

30

40

50

が開始した状態では、スピーカ354からBGM1が出力されている。なお、BGM1は、通常遊技状態でのみ出力可能なBGMであり、かつ大当たり期待度が最も低いBGMである。

【0261】

図20(B)は、1人目のキャラクタとしてハンター1601が選択された状態である。ハンター1601は、図中では白色のキャラクタであり、武器として剣を保持している。1人目のキャラクタが選択された状態では、図20(A)と同様に、第1背景及び保留表示が演出表示装置1600に表示され、引き続きBGM1がスピーカ354から出力されている。また、図20(B)では、1人目のキャラクタであるハンター1601が珍獣と一緒に探す相棒のキャラクタを募集していることを示すセリフが演出表示装置1600に表示されている。

10

【0262】

図20(C)では、1人目のハンター1601に加えて2人目のキャラクタとしてさらにもう1人のハンター1601が演出表示装置1600に表示されている。2人のハンター1601はいずれも剣を保持しており、2人目のハンター1601が表示されたときに(1人目と2人目として同じキャラクタが表示されたときに)、持っている武器(ここでは剣)に、複数のエフェクトから選択されたエフェクト(図中の例では星であり、このエフェクトの態様によって大当たりとなる割合が異なる)が表示される。なお、1人目のハンター1601と2人目のハンター1601とが保持する剣のデザインが異なってもよい。また、図20(C)では、装飾図柄がリーチを形成している。

20

【0263】

なお、探索クエスト演出において、1人目及び2人目のキャラクタがいずれも村人である場合よりも、1人目及び2人目のキャラクタがいずれもハンター1601である場合の方が、大当たり期待度が高いが、図20のように探索クエスト演出の開始時に、背景画像として背景1が表示され、かつBGM1が出力される場合には、1人目及び2人目のキャラクタがいずれもハンター1601である場合であっても、大当たりが確定しないことが望ましい(つまりはずれの場合であっても1人目及び2人目のキャラクタがいずれもハンター1601となり得ることが望ましい)。

【0264】

また、図20(C)において、1人目のハンター1601に加えて2人目のハンター1601が表示されたときに、スピーカ354から出力されるBGMがBGM2に変更される。さらに、1人目のハンター1601に加えて2人目のハンター1601が表示されたときに(1人目と2人目として同じキャラクタが表示されたときに)、複数の出力態様から選択された出力態様によって特殊音を出力してもよい。なお、特殊音の出力態様(例えば出力時間の長さ)によって大当たりとなる割合が異なる。このBGM変更や特殊音の出力により、表示されたキャラクタがこれから珍獣を本格的に探索しに行くことを遊技者に理解させることができる。

30

【0265】

なお、上記した特殊音は、演出表示装置1600に同じキャラクタが2人(ハンター1601が2人又は村人が2人)表示されたときにのみ出力されることが望ましい(つまりハンター1601と村人とが1人ずつ表示されたときには出力されないことが望ましい)。

40

【0266】

図20(D)では、2人のハンター1601が武器を隠し(つまり図20(C)まで表示されていた剣が非表示となり)、珍獣を本格的に探す演出が行われている。但し、図20(C)と図20(D)との間で、キャラクタが変化していないことを遊技者に認識させるために、2人のハンター1601自体の表示態様は変化していない(つまり、図20(C)と図20(D)とでハンター1601自体は共通の態様で表示されている)。

【0267】

このように、各キャラクタ(ハンター1601と村人)には、武器を保持する表示態様と、武器を保持しない表示態様と、があり、複数のキャラクタが同時に表示されていると

50

きには、同じ表示態様で表示される（つまり、複数のキャラクタが同時に表示されているときには、当該複数のキャラクタのいずれもが武器を保持している、又は当該複数のキャラクタのいずれもが武器を保持していない）。

【0268】

また、図20（D）では、演出表示装置1600に表示される背景がドットでハッチングされた第2背景へと変化している。演出表示装置1600に第2背景が表示されている間は、キャラクタの保持していた武器が非表示であり、かつ保留されている変動に対応する保留表示が非表示である（実行中の変動に対応する保留表示のみが表示されている）。このように保留中の変動に対応する保留表示が非表示となることで、遊技者は珍獣を探す演出に集中することができる。

10

【0269】

なお、演出表示装置1600に表示されている背景が第2背景であるときには、保留されている変動に対応する保留表示のみならず実行中の変動に対応する保留表示も非表示であってもよい。また、図20（D）において、スピーカ354から出力されるBGMがBGM3へと変化する。

【0270】

なお、演出表示装置1600に第2背景が表示されているときのキャラクタの表示サイズは、図20（C）以前の第1背景が表示されているときのキャラクタの表示サイズより小さいことが望ましい。第2背景が表示されているときには珍獣に遭遇する可能性があり、キャラクタよりも珍獣の表示に遊技者を注目させるためである。

20

【0271】

また、図20（C）と図20（D）との間のように、キャラクタが武器を保持している態様から武器を保持していない態様へと変化する際に、キャラクタ（及び武器）を視認不可能な状態（例えば、演出表示装置1600上でキャラクタが表示されないようにしてもよいし、パチンコ機1に備え付けられた所定の可動体が、演出表示装置1600上のキャラクタの表示領域に重複する位置に移動することで視認不可能となってもよい）を経由してもよい。キャラクタが武器を保持している態様から保持していない態様へと変化するときに、キャラクタを一旦非表示にすることにより遊技者の緊張感を緩和することができる。また、このキャラクタを一旦非表示にするタイミングでは背景も非表示（例えば、単色の背景）とすることが望ましい。

30

【0272】

図20（E）は、ハンター1601が珍獣を発見した状態である。図20（E）では、武器を持たない2人のハンター1601と、珍獣としてトサカと嘴とを有する強ボス1610と、が演出表示装置1600に表示されている。また、スピーカ354からBGM3が出力されている。なお、珍獣をいきなり表示することなく、例えば、所定の操作部（例えば押圧操作部303）の操作有効期間を発生させ、当該操作有効期間中に当該所定の操作部が操作されたこと、又は当該操作有効期間の終了のいずれか一方が満たされたときに珍獣（強ボス1610又は弱ボスのいずれか）を表示するようにしてもよい。

【0273】

図20（F）は、2人のハンター1601が強ボス1610から攻撃を受けている状態である。2人のキャラクタが珍獣から攻撃を受けた後に耐久演出へと移行する。また、図20（F）では、スピーカ354からBGM3が出力されている。

40

【0274】

なお、武器を持たないキャラクタが表示されているときに、所定の演出（例えば珍獣と遭遇してバトルする演出）が行われている場合に、例えば、落ちていた武器（即ち第1背景が表示されているときに表示されていたキャラクタとともに表示されていたオブジェクト）が表示されていてもよい。これにより、遊技者は、キャラクタが武器を活用するのではないかと、という期待感を得ることができる。なお、落ちていた武器が表示される場合の方が、表示されない場合よりも、大当たり期待度が高いことが望ましい。

【0275】

50

図 2 1 (G) は、耐久演出が開始した状態である。図 2 1 (G) では、2 人のハンター 1 6 0 1 (珍獣に攻撃を受けたキャラクタ) が倒れないよう、武器を使ってバランスをとる演出が行われている。さらに、2 人のハンター 1 6 0 1 とは異なるキャラクタ (つまり、選択されなかったキャラクタである村人 1 6 0 2) のカットインが発生し、カットインした村人 1 6 0 2 が、倒れそうになっている 2 人のハンター 1 6 0 1 を助けに行こうとしている演出が実行されている。

【 0 2 7 6 】

この倒れそうになっている 2 人のハンター 1 6 0 1 (珍獣に攻撃を受けたキャラクタ) 及びカットインのキャラクタは、動的演出を行っていることが望ましい。具体的には、例えば、倒れそうになっている 2 人のハンター 1 6 0 1 が、左右によろけているような動作を繰り返すことにより、遊技者はまだ 2 人のハンター 1 6 0 1 がまだ倒れていないことを認識しやすくなる。また、例えば、カットインのキャラクタが、足踏みをしているような動作を繰り返すことにより、遊技者はカットインのキャラクタが 2 人のハンター 1 6 0 1 を助けにきて耐久演出に成功するのではないかと期待することができる。また、この動的演出を行う時間の長さによって、耐久演出に成功するかを示唆してもよい (例えば、耐久演出に失敗する場合より成功する場合の方が、動的演出を行う時間が長い) 。

【 0 2 7 7 】

また、図 2 1 (G) において、カットインで表示されるキャラクタもハンター 1 6 0 1 と同様に武器を保持している (村人 1 6 0 2 が保持する武器は金棒である) 。このように耐久演出では倒れそうになっているハンター 1 6 0 1 に加え、お助けキャラクタとしての村人 1 6 0 2 が表示され、さらに表示されているキャラクタが武器を再度持っていることにより、ハンター 1 6 0 1 が倒れずに立ち上がるのではないかと期待感を遊技者に与えることができる。

【 0 2 7 8 】

また、図 2 1 (G) においては、ハンター 1 6 0 1 が倒れないかどうかを遊技者に注目させるために、スピーカ 3 5 4 から B G M が出力されていない。なお、図 2 1 (G) において、珍獣に攻撃を受けたキャラクタが倒れないよう、武器を使ってバランスをとり、かつ選択されなかったキャラクタのカットインが発生しているときの専用の B G M が出力されてもよい。

【 0 2 7 9 】

また、図 2 1 (G) において、ハンター 1 6 0 1 が倒れないことを遊技者に過度に期待させないために、演出表示装置 1 6 0 0 に表示される背景が、第 1 背景に戻っている。さらに、図 2 1 (G) において、実行中の変動に対応する保留表示及び保留されている変動に対応する保留表示が演出表示装置 1 6 0 0 に表示されている。つまり、第 1 背景が表示されているときに表示されているキャラクタは武器を保持しているし、第 1 背景が表示されているときには全ての保留表示が表示されている。

【 0 2 8 0 】

なお、耐久演出が開始することを遊技者に示唆するために、図 2 0 (F) より後かつ図 2 1 (G) よりも前に、武器を持った 2 人のハンター 1 6 0 1 (珍獣から攻撃を受けたキャラクタ) と、武器を持った村人 1 6 0 2 (お助けキャラクタ) と、が表示されてもよい。そして、例えば、これらの武器を持った 2 人のハンター 1 6 0 1 (珍獣から攻撃を受けたキャラクタ) と、武器を持った村人 1 6 0 2 (お助けキャラクタ) と、の表示が開始してから所定時間経過後 (例えば 3 秒後) に、図 2 1 (G) の耐久演出が開始する。

【 0 2 8 1 】

なお、図 2 1 (G) において、お助けキャラクタの到着によって耐久演出に成功することを遊技者に期待させるために、1 人目及び 2 人目のキャラクタである 2 人のハンター 1 6 0 1 の表示サイズよりも、お助けキャラクタの表示サイズの方が大きいことが望ましい。

【 0 2 8 2 】

なお、珍獣の攻撃を受けたキャラクタと同じキャラクタが耐久演出において助けにくる場合は、異なるキャラクタが助けに来る場合より、大当りに対する期待度が高い。そのた

10

20

30

40

50

め、図21(G)におけるカットインでは異なるキャラクタを必ず表示し、後述する図21(H)で同じキャラクタが助けにくることを示唆するメッセージを表示することで、遊技者に高揚感を与えることができる。なお、珍獣の攻撃を受けたキャラクタと同じキャラクタが耐久演出において助けにくる場合は大当たりが確定し、異なるキャラクタが助けに来る場合にははずれが確定するようにしてもよい。

【0283】

また、図20(F)と図21(G)との間のように、キャラクタが武器を保持していない態様から武器を保持している態様へと変化する際に、キャラクタ(及び武器)を視認不可能な状態(例えば、演出表示装置1600上でキャラクタが表示されないようにしてもよいし、パチンコ機1に備え付けられた所定の可動体が、演出表示装置1600上のキャラクタの表示領域に重複する位置に移動することで視認不可能となってもよい)を経由してもよい。キャラクタが武器を保持していない態様から保持している態様へと変化するときに、キャラクタを一旦非表示にすることにより遊技者の緊張感を緩和することができる。また、このキャラクタを一旦非表示にするタイミングでは背景も非表示(例えば、単色の背景)とすることが望ましい。

【0284】

図21(G)に続いて、図21(H)又は図21(J)に遷移する。図21(H)では、「俺の方が先に到着するぜ!」というメッセージ(図21(G)で表示されたお助けキャラクタとは別のキャラクタ、即ちハンター1601が助けにくることを示唆するメッセージ)が演出表示装置1600に表示されている。なお、図21(H)では演出表示装置1600の背景画像として第1背景が表示されているが、図21(G)で表示されたお助けキャラクタとは別のキャラクタが助けにくることにより期待感を遊技者に与えるために、第1背景とは異なる背景(例えば、当該メッセージが表示されるための専用の背景)が表示されてもよい。

【0285】

また、図21(H)では、ハンター1601が助けに来る高揚感を遊技者に与えるために、BGM4(つまり、BGM1~3とは異なるBGM)が、スピーカ354から出力されている。また、図21(H)では、演出表示装置1600に引き続き第1背景が表示されているが、遊技者に高揚感を与えるために第1背景及び第2背景と異なる特殊背景を表示してもよい。また、図21(H)では、上記したメッセージに遊技者を注目させるために、全ての保留表示を非表示としている(保留表示を非表示としている間に、変動が追加で保留される条件が満たされた場合には、変動は追加で保留されるものの保留表示は非表示のままである)。

【0286】

図21(I)は、新たなハンター1601が助けにきたことにより、2人のハンター1601が倒れなかった、即ち耐久演出に成功した状態であり、装飾図柄が大当たりの組み合わせで停止している。図21(I)では珍獣に攻撃を受けた2人のハンター1601と助けにきた1人のハンター1601を加えた計3人のハンター1601(3人の同じキャラクタ)が表示され、いずれのハンター1601も武器(剣)を保持している。遊技者の高揚感を維持するために、スピーカ354からは引き続きBGM4が出力されている。なお、図21(I)の表示の後に大当たり遊技状態(有利状態の一例)へと制御されたタイミングで、大当たり遊技状態(有利状態の一例)に制御された(遷移した)ことを示す表示が表示されるとよい。

【0287】

図21(G)から遷移する図21(J)では、村人1602が助けにきたものの、2人のハンター1601が倒れてしまった、即ち耐久演出に失敗した状態であり、装飾図柄がはずれの組み合わせで停止している。図21(J)では、珍獣に攻撃を受けて倒れた2人のハンターと助けにきた1人の村人1602と(つまり2人の同じキャラクタと1人の異なるキャラクタ)が表示され、いずれのキャラクタも武器(ハンター1601は剣、村人1602は金棒)を保持している。図21(J)では、遊技者の落胆感を刺激しないよう

10

20

30

40

50

に、スピーカ 3 5 4 から B G M が出力されていない。

【0288】

なお、図 2 1 (G) の状態が開始してから図 2 1 (J) の状態となって変動が終了するまでの時間は所定時間以内（例えば 3 秒以内）であり、図 2 1 (G) の状態が開始してから図 2 1 (H) の状態を経由して図 2 1 (I) の状態となって変動が終了するまでの時間は当該所定時間よりも長い（例えば 5 秒）。これにより、耐久演出に成功した場合の方が失敗した場合と比較して、耐久演出が開始してから変動が終了するまでの時間が長くなるため、遊技者は成功した耐久演出をより長く楽しむことができる。

【0289】

また、図 2 1 (G) の武器を保持したキャラクタが再度表示されたタイミングから、次の演出（図 2 1 (H) 又は図 2 1 (J) ）に遷移するまでの時間の長さによって当該変動における大当たり期待度が示されてもよい。例えば、図 2 1 (G) の武器を保持したキャラクタが再度表示されたタイミングから図 2 1 (H) の演出に変化するまでの時間が 5 秒、かつ図 2 1 (G) の武器を保持したキャラクタが再度表示されたタイミングから図 2 1 (J) の演出に変化するまでの時間が 3 秒であれば、図 2 1 (G) の武器を保持したキャラクタが再度表示されたタイミングから 3 秒以上が経過しても演出が変化しなければ耐久演出に成功したことが示される（つまり大当たりが報知されることを示される）。

【0290】

また、耐久演出に成功する演出が出現する割合よりも、耐久演出に失敗する演出が出現する割合の方が高いことが望ましい。仮に耐久演出に成功する割合が高いとすると、耐久演出に成功すると実行されるご褒美演出や遊技者に付与される有利な特典に対するありがたみを遊技者が感じにくくなるからである。

【0291】

なお、図 2 1 (I) 及び図 2 1 (J) において、ハンター 1 6 0 1 又は村人 1 6 0 2 のどちらがお助けキャラクタとして出現したかを遊技者に認識させやすくするために、1 人目及び 2 人目のキャラクタである 2 人のハンター 1 6 0 1 の表示サイズよりも、お助けキャラクタの表示サイズの方が大きいてもよいし、表示されている全てのキャラクタを認識しやすくするために全てのキャラクタの表示サイズが同じであってもよい。なお、お助けキャラクタの表示サイズを、1 人目及び 2 人目のキャラクタである 2 人のハンター 1 6 0 1 の表示サイズよりも大きく表示した後に、全てのキャラクタを同じサイズ（お助けキャラクタの表示サイズに 1 人目及び 2 人目のキャラクタの表示サイズを合わせてもよいし、1 人目及び 2 人目のキャラクタの表示サイズをお助けキャラクタの表示サイズに合わせてもよいし、1 人目及び 2 人目のキャラクタが表示されていたサイズともお助けキャラクタが表示されていたサイズとも異なるサイズに全てのキャラクタの表示サイズを合わせてもよい）で表示してもよい。

【0292】

また、図 2 1 (G) の耐久演出開始時のキャラクタの表示サイズよりも、図 2 1 (I) 及び図 2 1 (H) の耐久演出に成功した又は失敗したことが確定したときのキャラクタの表示サイズの方が大きいことが望ましい。どのキャラクタによる耐久演出が成功又は失敗したかを遊技者に認識させるためである。

【0293】

なお、例えば、探索クエスト演出に関連するゾーン演出が実行可能であってもよい。例えば、珍獣発見確定ゾーン演出が実行されると、キャラクタが必ず珍獣を発見することができ、珍獣発見確定ゾーン演出が実行されない場合と比較して大当たり期待度が高いことを示唆する。この珍獣発見確定ゾーン演出は、探索クエスト演出が実行される変動で実行されてもよいし（但し、珍獣を発見するよりも前のタイミングから開始する）、探索クエスト演出が実行される変動よりも前の変動から先読み演出として実行されてもよい。珍獣発見確定ゾーン演出が実行中であることを示すゾーン表示は、背景表示よりも表示優先度が高い（即ちゾーン表示と背景表示の重複表示領域においてはゾーン表示が手前側に表示される）ものの、キャラクタや武器よりも表示優先度が低い（即ちゾーン表示とキャラクタ

や武器との重複表示領域においてはキャラクタや武器が手前側に表示される)。

【0294】

なお、図20(B)～図20(C)のように第1背景が表示されているときに武器を持っているキャラクタが表示された後に、図20(D)以降のように武器を保持していないキャラクタが表示される状況へと変化する割合よりも、(後述する図24で説明する演出のように)変化しない割合の方が高いことが望ましい。これにより、武器を保持していないキャラクタが表示される状況へ変化した場合に、遊技者の期待感を高めることができる。

【0295】

また、図20(C)から図20(D)へ遷移するときのように、武器を保持しているキャラクタが表示されている状況から武器を保持していないキャラクタが表示されている状況に変化する際には、武器を保持しているキャラクタが表示されている状況から、キャラクタが表示されていない期間を挟むことなく、武器を保持していないキャラクタが表示されている状況へと変化させることが望ましい。これにより、武器を保持していないキャラクタが武器を保持するキャラクタへと突如変化するため、遊技者はキャラクタの武器の有無の変化に気づきやすく、期待感を高めやすくなる。

【0296】

一方、図20(F)から図21(G)へ遷移するときのように、武器を保持していないキャラクタが表示されている状況から武器を保持しているキャラクタが表示されている状況に変化する際には、武器を保持していないキャラクタが表示されている状況から、(武器を含めた)キャラクタ自体を非表示とする期間を挟んで、武器を保持しているキャラクタが表示されている状況へと変化させることが望ましい。

【0297】

なお、図20(C)から図20(D)へ遷移するときのように、武器を保持しているキャラクタが表示されている状況から武器を保持していないキャラクタが表示されている状況に変化する際においても、武器を保持しているキャラクタが表示されている状況から、(武器を含めた)キャラクタ自体を非表示とする期間を挟んで、武器を保持していないキャラクタが表示されている状況へと変化させることを可能としてもよい。

【0298】

図22は、探索クエスト演出において、珍獣である弱ボスをキャラクタが発見した場合の演出例を示す説明図である。図20(D)から遷移する図22(E2)は、ハンター1601が珍獣を発見した状態である。図22(E2)では、武器を持たない2人のハンター1601と、珍獣としてトサカと嘴とを有していない弱ボス1611と、が演出表示装置1600に表示されている。キャラクタが強ボス1610を発見した場合より、キャラクタが弱ボス1611を発見した場合の方が、大当たり期待度が高いものとする。また、図22(E2)では、演出表示装置1600に背景として第2背景が表示されており、スピーカ354からBGM3が引き続き出力されている。

【0299】

図22(F2)では、武器を持たない2人のハンター1601(図22(E2)からいたキャラクタ)に加えて、武器を持たない1人のお助けキャラクタであるハンター1601が参戦して、計3人のキャラクタが弱ボス1611に先制攻撃を仕掛けている状態である。キャラクタが珍獣に先制攻撃を仕掛けた場合には、耐久演出は実行されない。また、キャラクタが珍獣に先制攻撃を仕掛けた場合には、耐久演出が実行される場合よりも大当たり期待度が高いとよい。なお、武器を持たない1人のお助けキャラクタが弱ボス1611と重複する領域に表示されているが、その表示優先度はお助けキャラクタの方が高いものとする(つまり、弱ボス1611よりもお助けキャラクタの方が手前側に表示される)。

【0300】

なお、1人目及び2人目のキャラクタとして村人1602が選択されている場合よりもハンター1601が選択されている場合の方が、キャラクタが珍獣に対して先制攻撃を仕掛ける割合が高い(つまり、珍獣から攻撃を受ける割合が低い)。また、珍獣として強ボス1610が選択されている場合よりも弱ボス1611が選択されている場合の方が、キ

キャラクタが珍獣に対して先制攻撃を仕掛ける割合が高い（つまり、珍獣から攻撃を受ける割合が低い）。

【0301】

図22（G2）では、2人のハンター1601及び1人のお助けキャラクタとしてのハンター1601の計3人のキャラクタが弱ボス1611を討伐したことを示す演出が行われ、装飾図柄が大当りの組み合わせで停止している。また、図22（G2）では、演出表示装置1600に背景として第2背景が表示されており、スピーカ354からBGM3が引き続き出力されている。なお、図22（G2）の後に、武器を保持していないハンター1601が武器を保持したハンター1601へと変化する演出が実行されてもよい。

【0302】

なお、図22（G2）の後に大当り遊技状態に制御されたタイミングで、大当り遊技状態（有利状態の一例）に制御された（遷移した）ことを示す表示が表示されるとよい。これにより、大当りに制御されたことを示す表示によって、遊技者に高揚感を一気に与えることができる。なお、大当り遊技状態に制御されるタイミングよりも前から（具体的には、例えば、探索クエスト演出が実行される変動の開始時点、又は探索クエスト演出が実行される変動に対応する特別乱数が保留された時点）既に大当り遊技状態（有利状態の一例）に制御される（遷移する）ことを示す表示が表示されていてもよい。これにより、遊技者に早いタイミングで大当りを告知することができ、サプライズ感を与えることができる。

【0303】

なお、図22（F2）において、お助けキャラクタとして、1人目及び2人目のキャラクタと異なるキャラクタ（ここでは村人1602）が選択された場合には、同じキャラクタが選択された場合よりも大当り期待度が低い（又ははずれが確定するようにしてもよい）。なお、図22（F2）において、お助けキャラクタとして、1人目及び2人目のキャラクタと同じキャラクタが選択された場合には、大当りが確定するようにしてもよい（つまり、図22（H2）に遷移しないようにしてもよい）。

【0304】

なお、図22（H2）では、2人のハンター1601及び1人のお助けキャラクタとしてのハンター1601の計3人のキャラクタが弱ボス1611に逃げられたことを示す演出が行われ、さらに演出表示装置1600に表示された背景画像が第1背景に戻り、スピーカ354からはBGMが出力されていない。

【0305】

なお、探索クエスト演出では、第1背景、第2背景、及び後述する第3背景等の様々な背景画像が演出表示装置1600に表示可能であるため、背景画像を遊技者に楽しませるために、キャラクタ及びの画像の透過率を変化させてもよい。

【0306】

図23は、探索クエスト演出の別例を示す説明図である。図23の探索クエスト演出では、図20乃至図22の探索クエスト演出においてキャラクタが珍獣と遭遇しているときに出力されていたBGM3が、変動開始時においてスピーカ354から出力され（BGM3により珍獣と遭遇することを示唆することができる、つまりBGM3が珍獣と遭遇するための前兆演出として機能する）、さらに演出表示装置1600に表示される背景が横向きの直線でハッチングされた第3背景である。

【0307】

図23の探索クエスト演出（変動開始時においてBGM3が出力され、背景が第3背景である探索クエスト演出）においては、キャラクタは必ず珍獣と遭遇することが望ましい（又は図20～図22の探索クエスト演出よりも珍獣と遭遇する割合が高いことが望ましい）。

【0308】

これにより、図23の探索クエスト演出が始まると、（図21～図22の探索クエスト演出で珍獣と遭遇しているときに出力されている）BGM3を聴いた遊技者は、キャラクタが珍獣に遭遇できるという期待感を得ることができる。

10

20

30

40

50

【0309】

図23(A3)は、演出表示装置1600に背景画像として第3背景が表示されている点、及びBGM3がスピーカ354から出力されている点を除いて、図20(A)と同様である。

【0310】

図23(B3)では、演出表示装置1600に背景画像として第3背景が表示されており、BGM3がスピーカ354から出力されている。さらに、図23(B3)では、キャラクタであるハンター1601が仲間を探している時点で、武器を隠している（つまり武器が非表示とされている）。

【0311】

図20及び図22の演出では前述した通りキャラクタが珍獣と遭遇したときには武器を隠しているため、図23(B3)でハンター1601が予め武器を隠していることにより、遊技者は、キャラクタが珍獣と遭遇する期待感を得ることができる。なお、図23の探索クエスト演出において表示されるキャラクタは常に武器を持っていない。

【0312】

図23(C3)は、演出表示装置1600に背景画像として第3背景が表示されている点、BGM5がスピーカ354から出力されている点、及びキャラクタが武器を隠している点を除いて、図20(C)と同様である。つまり、図23(C3)においては、1人目のハンター1601に加えて2人目のハンター1601が表示されたときに（1人目と2人目として同じキャラクタが表示されたときに）、図20(C)と同じ特殊音を出力してもよい。なお、図23(C3)以降においてもBGM5に代えて引き続きBGM3が出力されてもよい。

【0313】

図23(D3)～図23(F3)は、それぞれ、演出表示装置1600に背景画像として第3背景が表示されている点、及びスピーカからBGM5が出力されている点を除いて、図22(E2)～図22(G2)と同様である。なお、変動開始時には第1背景が表示されていた探索演出においては、図20(C3)において1人目のキャラクタと同じ2人目のキャラクタが追加で表示されたときに他のタイミングでは出力されないBGM2がスピーカ354から出力されているが、図23(C3)で1人目のキャラクタと同じ2人目のキャラクタが追加で表示されたときには図23(D3)以降も出力されるBGM5がスピーカ354から出力されている。なお、図23(C3)において、BGM2（第1背景が表示されて開始する探索クエスト演出において、2人の同じキャラクタの表示が開始したときに出力されるBGM）が出力されてもよいし、BGM3が出力されて開始する探索クエスト演出において2人の同じキャラクタの表示が開始したとき用の専用BGMが出力されてもよい。

【0314】

なお、図23の探索クエスト演出の間ずっとBGM3がスピーカ354から出力されてもよい。つまり、図23の探索クエスト演出では、BGMが変化する場合と、BGM3が出力され続ける場合と、があるため、BGM3が出力される時間の長さは不定である。例えば、BGM3が出力される時間の長さが不定である場合に、BGM3が出力される時間が長いほど大当たりとなる割合が高い等とすれば、遊技者はBGM3がいつ終了するかを、緊張感を持って待つことができる。一方、図20においては2人のキャラクタが本格的に珍獣を探索し、珍獣とバトルをしているときにBGM3が出力されるため、BGM3が出力される時間の長さは一定である。

【0315】

なお、図23の探索クエスト演出、即ち演出表示装置1600に背景画像として第3背景が表示され、変動の開始時からBGM3がスピーカから354出力されている探索クエスト演出においては、第3背景及びBGM3によって高めた遊技者の期待感を損なわないようにするために、（村人1602よりも強い期待感を与える）2人のハンター1601が珍獣を探索する場合には大当たりが確定するようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【0316】

また、図23の探索クエスト演出が実行された場合は、第3背景及び変動開始時から出力されているBGM3によって遊技者の期待感が高まるため、図20～図22の探索クエスト演出（演出表示装置1600に背景画像として第1背景が表示され、BGM1がスピーカ354から出力される探索クエスト演出）が実行される場合よりも、大当たりとなる割合が高いことが望ましい。

【0317】

なお、図23の第3背景が表示される探索クエスト演出において、所定の演出（例えば、珍獣と遭遇した以降の演出や、2人以上の同じキャラクタが表示されている演出）が行われていないときには、所定の操作部（例えば押圧操作部303）を操作することによって、スピーカ354から出力されているBGMが中断されて（単にBGMが停止する又は他のBGMに変化する）、再度当該所定の操作部が操作されると当該BGMを再度出力可能である。なお、当該操作によって当該BGMが中断されることに遊技者の注意を向けるために、当該BGMを中断させるための操作に伴う操作音は出力されない。一方、図20～図22のような、第3背景が表示されない探索クエスト演出においては、所定の操作部（例えば押圧操作部303）が操作されても、スピーカ354から出力されているBGMが中断されることはない。

【0318】

また、図23の第3背景が表示される探索クエスト演出においては、所定の演出（例えば、珍獣と遭遇した以降の演出や、2人以上の同じキャラクタが表示されている演出）が行われていないときには、所定の操作部（例えば押圧操作部303）の操作に応じてその態様を変化可能なアイコン表示が演出表示装置1600に表示されてもよい。従って、当該所定の演出が行われていないときに、当該所定の操作部が操作されると、スピーカから出力されているBGMの出力が中断されるとともに当該アイコン表示の態様が変化する。そして、再度当該所定の操作部が操作されると当該BGMが再度出力されるとともに当該アイコン表示の態様も再度変化可能（元の態様に戻ってもよいし、さらに異なる態様に变化してもよい）である。一方、図20～図22のような、第3背景が表示されない探索クエスト演出においては、所定の操作部に対する操作に関わらず、当該アイコン表示が演出表示装置1600に表示されることはない。なお、当該アイコン表示は、スピーカ354から出力中のBGMと関連する情報を含んでもよい。

【0319】

なお、図23の探索クエスト演出は、第3背景及びBGM3によって遊技者の期待感を高めるため、時短状態等又は確変状態の遊技者にとって有利な遊技状態（例えば、第1背景が表示されている探索クエスト演出が実行される遊技状態よりも大当たりとなる割合が高い遊技状態）で実行されることが望ましく、一方、図20～図22の探索クエスト演出は非時短状態かつ非確変状態である通常遊技状態で実行されることが望ましい。

【0320】

図24は、探索クエスト演出において、選択された2人のキャラクタが珍獣を発見できない場合の演出例を示す説明図である。図24（A4）は、図20（A）と同様である。図24（B4）は、1人目のキャラクタとして武器（金棒）を保持する村人1602が選択された状態である点を除いて、図20（B）と同様である。

【0321】

図24（C4）では、1人目の村人1602に加えて2人目のキャラクタとしてさらにハンター1601が演出表示装置1600に表示され、村人1602は金棒を保持し、ハンター1601は剣を保持している。なお、図20（C）では、2人目のキャラクタとして1人目のキャラクタと同じキャラクタが表示されたときに、持っている武器に所定のエフェクトが表示されているが、1人目のキャラクタと2人目のキャラクタとが異なる場合は、珍獣に遭遇できずに最終的にはずれが報知されるゆえ、遊技者の期待感をいたずらに高めないようにするために当該所定のエフェクトを表示しないようにしている。また、図24（C4）では、装飾図柄がリーチを形成している。また、図24（C4）において、

遊技者の期待感をいたずらに高めないようにするために、スピーカ354から出力されるBGMをBGM1のままとし、特殊音も出力しない。

【0322】

図24(D4)では、図20(D)と異なり、珍獣に気づかれないようにするための武器を隠す演出が行われることなく（つまり引き続き武器が表示されたまま）、2人のキャラクタが珍獣を探す演出が行われている。これにより、2人のキャラクタが珍獣に遭遇できないことを遊技者に示唆している。

【0323】

また、図24(D4)では、遊技者の期待感をいたずらに高めないようにするために、演出表示装置1600に表示されている背景画像を第1背景のままとし、全ての保留表示が表示されたままとし、スピーカ354から出力されるBGMをBGM1のままとしている。

10

【0324】

図24(E4)では、2人のキャラクタが珍獣を発見したかと思いきや、発見したのはもう1人の村人1602であった（つまり珍獣を発見できなかった）演出が行われ、装飾図柄がはずれの組み合わせで停止している。また、図24(E4)では、演出表示装置1600に表示されている背景画像が第1背景のままであり、BGMがスピーカ354から出力されていない。

【0325】

なお、図24では、異なる2人のキャラクタが選択されて珍獣に遭遇できない演出を説明したが、同じ2人のキャラクタが選択された場合であっても珍獣にできない演出が実行されてもよい。つまり、例えば、図20(A)～図20(C)の演出が実行されて、続いて図24(D4)及び図24(E4)の演出（但し、図24(D4)及び図24(E4)における1人目及び2人目のキャラクタが図20(C)と同様にハンター1601であり、3人目のキャラクタが1人目及び2人目のキャラクタと異なる村人1602である）が実行可能であってもよい。

20

【0326】

なお、図24(C4)から、図24(D4)に遷移せず、選択された1人目及び2人目のキャラクタが一旦非表示とされた上で、1人目及び2人目のキャラクタの再選択が行われてもよい。このキャラクタの再選択は複数回繰り返されてもよい。また、キャラクタの再選択が行われた回数が多いほど大当たり期待度が高いことが望ましい。キャラクタの再選択においては、直前で選択された1人目及び2人目のキャラクタの組み合わせと同じ組み合わせのキャラクタが選択されてもよいし、異なる組み合わせのキャラクタが選択されてもよい。例えば、1人目及び2人目のキャラクタがいずれもハンターである再選択が繰り返されれば、再選択のたびに、1人目のハンター1601に加えて2人目のハンター1601が表示されたときに、図20(C)で説明した特殊音出力される、つまり1回の変動で複数回の当該特殊音を出力可能である。

30

【0327】

また、図20(C)や図24(C4)のように、1人目及び2人目のキャラクタが選択されてから、図20(D)や図20(D4)に遷移せず、3人目のキャラクタとしてハンター1601でも村人1602でもない所定のキャラクタを表示し、その後、1人目及び2人目のキャラクタの再選択が行われてもよい。

40

【0328】

図25及び図26は、探索クエスト演出の別例を示す説明図である。図25及び図256の探索クエスト演出では、図23の探索クエスト演出と同様に、変動開始時から演出表示装置1600に背景画像として第3背景が表示され、BGM3がスピーカ354から出力されている。また、図25及び図26の探索クエスト演出では、耐久演出が行われている。

【0329】

図25(A5)～図25(D5)は、それぞれ、1人目及び2人目のキャラクタとして

50

いずれも村人1602が選択されている点を除いて、図23(A3)～図23(D3)と同様である。

【0330】

図25(E5)は、2人の村人1602が弱ボス1611から攻撃を受けている状態である。演出表示装置1600には背景画像として引き続き第3背景が表示され、保留表示のうち実行中の変動に対応する保留のみが表示され、スピーカ354からBGM5が出力されている。

【0331】

図25(F5)では、耐久演出が実行されている。図25(F5)では、演出表示装置1600に背景画像として引き続き第3背景が表示され、全ての保留表示が表示され、BGMがスピーカ354から出力されていない。また、演出表示装置1600に第3背景が表示されているときの耐久演出ではキャラクタ(珍獣から攻撃を受けたキャラクタである2人の村人1602、及びカットインのキャラクタである(村人1602とは異なる)ハンター1601)が武器を持っていない。第3背景によって遊技者の期待感が既に高まっており、キャラクタに武器を持たせないようにすることで遊技者の期待感が過剰にならないようにするためである。

【0332】

図26(G5)では、大当りに当選していないこと(耐久演出に失敗すること)を示す表示(「これは間に合わなそうだな・・・」というメッセージ)が演出表示装置1600に表示されている。また、演出表示装置1600に、背景画像として、格子状にハッチングされた第4背景が表示されている。第4背景は、当該メッセージが表示されるとき専用の背景画像である。また、演出表示装置1600に全ての保留表示が表示されているが、当該メッセージや第4背景を遊技者に認識させやすくするために、実行中の変動に対応する保留表示が非表示とされてもよいし、実行中の変動に対応する保留表示及び保留されている変動に対応する保留表示の双方が非表示とされてもよい。また、スピーカ354からBGM6が出力されている。BGM6は、当該メッセージが表示されるとき専用のBGMである。

【0333】

図26(G5)では、このように大当りに当選していないことを示す表示を表示し、さらに専用の背景画像である第4背景を表示し、専用のBGMであるBGM6を出力することにより、探索クエスト演出が完全に終了する前に大当りに当選していないことを遊技者に覚悟させることで、急激な落胆を与えることを予防することができる。

【0334】

但し、図26(G5)の演出は、探索クエスト演出の開始時から第3背景が表示されているとき、かつ1人目及び2人目のキャラクタとして選択されたキャラクタが最も大当り期待度が高いハンター1601でない(つまり、いずれかのキャラクタは村人1602である)ときにのみ実行可能であることが望ましい。図21のように大当り期待度が低い第1背景から開始する探索クエスト演出では、そもそも遊技者は大当りにならないことを覚悟しているため、図26(G5)の演出が実行されずにはずれが報知されても急激に落胆することはないからである。また、大当り期待度が高い第3背景から開始する探索クエスト演出において、さらに1人目及び2人目のキャラクタとして大当り期待度が高い2人のハンター1601が選択された場合には、そもそも大当りが確定するため、図26(G5)の演出は実行されない。

【0335】

図26(H5)では、耐久演出に失敗した状態であり、装飾図柄がはずれの組み合わせで停止している。演出表示装置1600には、背景画像として第1背景が表示され、全ての保留表示が表示されている。なお、図26(H5)において、第1背景に代えて、図26(G5)の第4背景が表示された後にのみ表示可能な、第5背景が表示可能であってもよい。なお、第5背景は、次回以降の変動でも続けて表示可能であり、例えば、第5背景が表示されてから所定回数の変動が終了するまで表示可能である。2人の村人1602及

10

20

30

40

50

び1人のお助けキャラクタであるハンター1601はいずれも武器を持っている。また、スピーカ354からBGMは出力されていない。なお、第5背景が表示されてから所定回数の変動が終了するまで第5背景が表示されるとき、少なくとも当該所定回数の変動が実行されているときに、スピーカ354からBGM（BGM1～BGM6のいずれとも異なる専用BGM）が出力可能（当該所定回数の変動中に別のBGMへの切り替えが行われてもよいし、及び当該所定回数の変動中に当該切り替えられたBGMから当該専用BGMへ戻ってもよい）であるとよい。

【0336】

なお、図26（H5）で終了した変動の次の変動で探索クエスト演出が行われる場合には、図20の演出から探索クエスト演出が開始する。つまり、次の変動の探索演出は第1背景が表示されている状態で開始し、1人目及び2人目に選択されるキャラクタは武器を保持している。そのため、図26（H5）では、次の変動で行われ得る探索クエスト演出に備えて、予め第1背景を表示し、キャラクタが武器を保持するようにしている。

【0337】

なお、探索クエスト演出において、探索クエスト演出開始時の背景画像及びBGMが同じであれば、1人目及び2人目のキャラクタとして1人目及び2人目のキャラクタとしていずれも村人1602が選択される場合よりも、1人目及び2人目のキャラクタとしていずれもハンター1601が選択される場合の方が、大当たり期待度が高い。

【0338】

但し、第1背景が表示されかつBGM1が出力されて開始する探索クエスト演出において1人目及び2人目のキャラクタとしていずれもハンター1601が選択される場合（例えば図20及び図21の探索クエスト演出）よりも、第3背景が表示されかつBGM3が出力されて開始する探索クエスト演出において1人目及び2人目のキャラクタとしていずれも村人1602が選択される場合（例えば図25及び図26の探索クエスト演出）の方が、大当たり期待度が高いことが望ましい。

【0339】

なお、第3背景が表示され、BGM3が出力されて開始する探索クエスト演出においては、いずれが報知される場合、図26（G5）の演出が省略されてもよい。図26（G5）の演出が省略される場合、図26（H5）に続いて、再び図25（A5）の演出に戻るとよい。この場合における図25（F5）及び図26（H5）において、BGMが出力されていなくてもよいし、BGM3が出力されていてもよい。また、第3背景が表示され、BGM3が出力されて開始する探索クエスト演出において、珍獣とキャラクタが遭遇しているとき（図23（D3）～図23（F3）、図25（D5）～図25（E5））においては、第3背景と異なる背景（例えば、第2背景又は専用の背景）が表示されてもよい。

【0340】

なお、図21、図22、図23では、2人の同じキャラクタが珍獣に遭遇してから大当たりが報知される例を説明したが、2人の同じキャラクタが選択されたものの珍獣に遭遇することなく大当たりが報知されてもよい。具体的には、例えば、図20（C）に続いて、図21（I）の演出が行われることによって大当たりが報知されてもよい。また、図23（C3）に続いて、図21（I）の演出（但し、背景画像は第3背景であるものとする）が行われることによって大当たりが報知されてもよい。これにより遊技者にサプライズ感を与えることができる。但し、2人の同じキャラクタが選択されたものの珍獣に遭遇しない場合よりも、2人の同じキャラクタが珍獣に遭遇する場合の方が、大当たり期待度が高いことが望ましい。

【0341】

なお、第1背景が表示されかつBGM1が出力されて開始する探索クエスト演出においては、1人目及び2人目のキャラクタとしていずれもハンター1601が選択される場合（例えば図20及び図21の探索クエスト演出）であっても、1人目及び2人目のキャラクタとしていずれも村人1602が選択される場合であっても、いずれが報知される可能性がある（つまり、大当たりが選択されている場合であってもいずれが選択されている場合

10

20

30

40

50

であってもこれらの演出が選択され得る)。

【0342】

一方、第3背景が表示されかつBGM3が出力されて開始する探索クエスト演出においては、1人目及び2人目のキャラクタとしていずれもハンター1601が選択される場合(例えば図23の探索クエスト演出)には大当たりが確定するが(つまり大当たりが選択されている場合にのみ当該演出が選択され得る)、1人目及び2人目のキャラクタとしていずれも村人1602が選択される場合には、はずれが報知される可能性がある(つまり、大当たりが選択されている場合であっても、はずれが選択されている場合であっても当該演出が選択され得る)。

【0343】

また、例えば、第3背景が表示されかつBGM3が出力されて開始する探索クエスト演出においては、1人目及び2人目のキャラクタとしていずれもハンター1601が選択されて大当たりが報知された場合に制御される有利状態(大当たり遊技)の最短時間よりも、1人目及び2人目のキャラクタとしていずれも村人1602が選択されて大当たりが報知された場合に制御される有利状態(大当たり遊技)の最短時間の方が短いことが望ましい。

【0344】

なお、第3背景が表示されかつBGM3が出力されて開始する探索クエスト演出においては、1人目のキャラクタ及び2人目のキャラクタとして異なるキャラクタの組み合わせ(ハンター1601と村人1602の組み合わせ)が選択された場合にも、大当たりが報知されてもよい。具体的には、例えば、第3背景が表示されかつBGM3が出力されて開始する探索クエスト演出において、当該異なるキャラクタの組み合わせが選択された後に、珍獣に遭遇することなく、大当たりが報知される(例えば、図21(I)の演出が実行される)。これにより、第3背景が表示されかつBGM3が出力されると期待感が高まり、異なるキャラクタの組み合わせが選択されると期待感が低下するものの、そして珍獣を発見することなく大当たりが報知されると高揚感が一気に上昇する、というように遊技者の感情を大きく上下させることができる。

【0345】

一方、第1背景が表示されかつBGM1が出力されて開始する探索クエスト演出においては、1人目のキャラクタ及び2人目のキャラクタとして異なるキャラクタの組み合わせが選択された場合には、(例えば、図24の探索クエスト演出のように)大当たりが報知されないようにするとよい(つまり、はずれが選択されている場合にのみ1人目のキャラクタ及び2人目のキャラクタとして異なるキャラクタの組み合わせが選択されるし、大当たりが報知される場合には1人目及び2人目のキャラクタとして必ず同じキャラクタが選択されるとよい)。

【0346】

また、第1背景が表示されかつBGM1が出力されて開始する探索クエスト演出においては、(例えば、図24(C4)のように)1人目及び2人目のキャラクタとして異なるキャラクタが選択された後に、2人目のキャラクタが1人目のキャラクタと同じキャラクタに選択され直されてもよい(例えば、図20(C)に遷移してもよい)。

【0347】

また、例えば、第1背景が表示されかつBGM1が出力されて開始する探索クエスト演出において、(例えば、図20(C)のタイミングで)2人のハンター1601と2人の村人1602の合計4人のキャラクタが集合して、珍獣を探しに行って討伐する演出が実行されてもよい。例えば、2人の村人1602が集合する場合<2人のハンター1601と2人の村人1602の合計4人のキャラクタが集合する場合<2人のハンター1601が集合する場合の順に大当たり期待度が高くなることが望ましい。

【0348】

なお、このような複数のキャラクタ(3人以上のキャラクタ)が集合する演出において、ハンター1601とも村人1602とも異なる他のキャラクタも表示されるようにしてもよい。その場合でも、ハンター1601を含む複数のキャラクタが集合する演出が実行

10

20

30

40

50

される場合よりも、ハンター１６０１が２人だけ表示される演出が実行される場合のほうが、大当たり期待度が高い。但し、複数のキャラクタ（３人以上のキャラクタ）が集合する演出において全員集合した場合（全ての種類のキャラクタが集合した場合）のみ、ハンター１６０１が２人だけ表示される演出よりも期待度が高くなるようにしてもよい。

【０３４９】

なお、第１背景が表示されかつＢＧＭ１が出力されて開始する探索クエスト演出において大当たりが報知される変動の変動時間よりも、第３背景が表示されかつＢＧＭ３が出力されて開始する探索クエスト演出において大当たりが報知される変動の変動時間の方が短いことが望ましい。第１背景が表示されかつＢＧＭ１が出力されて開始する探索クエスト演出では、探索クエスト演出開始時には遊技者の期待感が高まっておらず、長い時間をかけて変動演出を行うことにより、遊技者の期待感を徐々に高めることができる。一方、第３背景が表示されかつＢＧＭ３が出力されて開始する探索クエスト演出においては、探索クエスト演出の開始時から既に遊技者の期待感が高まっているため、短い変動時間によって遊技者の期待感を維持し、ひいては疲労を軽減することができる。

10

【０３５０】

また、同様の理由により、第１背景が表示されかつＢＧＭ１が出力されて開始する探索クエスト演出においてはずれが報知される変動の変動時間よりも、第３背景が表示されかつＢＧＭ３が出力されて開始する探索クエスト演出においてはずれが報知される変動の変動時間の方が短いことが望ましい。

【０３５１】

20

また、第１背景が表示されかつＢＧＭ１が出力されて開始する探索クエスト演出において大当たりが報知される変動の最短の変動時間よりも、第３背景が表示されかつＢＧＭ３が出力されて開始する探索クエスト演出において大当たりが報知される変動の最短の変動時間の方が短いことが望ましい。また、大当たりが報知されるかに関わらず、第１背景が表示されかつＢＧＭ１が出力されて開始する探索クエスト演出の最短変動時間よりも、第３背景が表示されかつＢＧＭ３が出力されて開始する探索クエスト演出の最短変動時間の方が短いことが望ましい。これにより、第１背景が表示されかつＢＧＭ１が出力されて開始する探索クエスト演出においては、大当たりが報知されるか否かに関わらず、時間をかけた様々な演出パターンを実現することができ、当該探索クエスト演出の開始時には高まっていない遊技者の期待感を徐々に高めることができる。

30

【０３５２】

また、探索クエスト演出では最大３人のキャラクタが同時に表示可能であるが、所定の組み合わせのキャラクタが同時に３人表示されるときに大当たりが確定するようにしてもよい。例えば、当該所定の組み合わせとして、３人のハンター１６０１や、３人の村人１６０２がある。

【０３５３】

また、探索クエスト演出において、珍獣と戦った２人のキャラクタとお助けキャラクタとが上記した所定の組み合わせのキャラクタとなって大当たりが報知された後に、これらのキャラクタが他のキャラクタに変化するキャラクタ変化演出が実行可能であってもよい。例えば、図２１（Ｉ）において武器を保持する３人のハンター１６０１ではなく武器を保持する３人の村人１６０２が珍獣を討伐した場合に、武器を保持する３人の村人１６０２がいずれも同時に武器を保持するハンター１６０１に変化するキャラクタ変化演出が行われてもよい。但し、村人１６０２が表示されるよりもハンター１６０１が表示された方が遊技者にとっては高揚感が得られるため、武器を保持する３人のハンター１６０１が表示されて大当たりが報知されたときに、これらのキャラクタがいずれも同時に武器を保持する３人の村人１６０２に変化する演出は行われなことが望ましい。

40

【０３５４】

また、同様に、図２２（Ｇ２）において武器を持たない３人のハンター１６０１ではなく武器を持たない３人の村人１６０２が珍獣を討伐した場合に、武器を持たない３人の村人１６０２がいずれも同時に武器を持たないハンター１６０１に変化するキャラクタ変化

50

演出が行われてもよい。但し、村人1602が表示されるよりもハンター1601が表示された方が遊技者にとっては高揚感が得られるため、武器を持たない3人のハンター1601が表示されて大当たりが報知されたときに、これらのキャラクタがいずれも同時に武器を持たない3人の村人1602に変化する演出は行われなことが望ましい。

【0355】

なお、キャラクタ変化演出によって遊技者に高揚感を与えるために、キャラクタ変化演出は、例えば、所定の有利状態（例えば、時短状態に移行する大当たり等）が付与されるときにのみ実行されることが望ましい。なお、キャラクタ変化演出において、例えば、武器を持たない3人の村人1602が武器を保持するハンター1601に変化したり、武器を保持する3人の村人1602が武器を持たないハンター1601に変化したり、等、キャラクタの武器の有無が変化してもよい。

10

【0356】

なお、キャラクタ変化演出において、3人の村人1602が3人のハンター1601へと変化したときに、専用の演出ムービー等を表示して、遊技者に高揚感を与えるとよい。また、キャラクタ変化演出が出現したときに遊技者に与える高揚感をより強くするために、探索クエスト演出において大当たりが報知されるときに、キャラクタ変化演出が出現する割合は、キャラクタ変化演出が出現しない割合よりも低いほうがよい。

【0357】

また、キャラクタ変化演出において、武器を保持する3人の村人1602が武器を保持する3人のハンター1601へと変化したときと、武器を持たない3人の村人1602が武器を持たない3人のハンター1601へと変化したときと、で表示される専用の演出ムービーや、遊技者に付与される特典等が異なるようにするとよい。例えば、キャラクタ変化演出において、武器を保持する3人の村人1602が武器を保持する3人のハンター1601へと変化したときよりも、武器を持たない3人の村人1602が武器を持たない3人のハンター1601へと変化したときの方が、豪華な専用の演出ムービー（例えば、演出ムービーの表示時間が長い、演出ムービーにおいて表示されるキャラクタの数が多い、又は演出ムービーと同時に出力される音の音量が大きい等）が表示されたり、より有利な特典（例えば、直後に開始する大当たり遊技のラウンド数が多い等）が遊技者に付与されたりする。

20

【0358】

なお、図21（G）及び図25（F5）では、耐久演出の開始時において、珍獣の攻撃を受けた2人のキャラクタと、カットインのキャラクタと、が同時に表示されているが、耐久演出の開始時には、カットインのキャラクタが誰であるかを遊技者に確実に認識させるために、まず（珍獣が攻撃をしたときと背景画像が変化することなく）カットインのキャラクタのみが表示され、その後、図21（G）及び図25（F5）のように、珍獣の攻撃を受けた2人のキャラクタと、カットインのキャラクタと、が表示されるようにしてもよい。

30

【0359】

なお、第3背景が表示されかつBGM3が出力されて開始する探索クエスト演出において、武器を持たない2人の村人1602が弱ボス1611から攻撃を受け、図26（G5）における第4背景によって武器を持たない当該2人の村人1602が視認不可能となり、図26（H5）において再表示された当該2人の村人1602が武器を保持しているが、第3背景が表示されかつBGM3が出力されて開始する探索クエスト演出において、武器を持たない2人のハンター1601が珍獣を発見した場合には、図26（G5）における第4背景が表示されることもないし、図26（H5）において武器を持たない当該2人のハンター1601が武器を保持するハンター1601に変化することもない、ことが望ましい。2人のハンター1601が珍獣に遭遇した場合は大当たり期待度が高く遊技者の期待感が高まっているため、大当たりで当選していないことを示す表示を含む第4背景によって遊技者の期待感に水を差さないようにするためである。

40

【0360】

50

また、図20及び図21の例のような、第1背景が表示されかつBGM1が出力されて開始する探索クエスト演出においては、武器を持たない2人のハンター1601が珍獣と戦った後に当該2人のハンター1601が武器を再び保持する演出も、武器を持たない2人の村人1602が珍獣と戦った後に当該2人のハンター1601が武器を再び保持する演出も、実行可能であるが、第1背景が表示されかつBGM1が出力されて開始する探索クエスト演出では、もともと大当たり期待度が高くないため、武器の有無の変化の際には、図21に示したように遊技者の期待感をさらに低下させる第4背景を表示しないことが望ましい。

【0361】

図27は、探索クエスト演出の別例である。図27の探索クエスト演出では、キャラクタと珍獣とのバトル中に押圧操作部303に対する所定の操作が促され、当該所定の操作が押圧操作部303に対して行われると、キャラクタが珍獣に攻撃をする演出、又はキャラクタが珍獣から攻撃を受ける演出が実行される。図27(E)は、図20(D)から遷移する演出であり、図20(E)と同様の演出が行われている。図27(E)からは、図27(F6)、図27(F7)、又は図27(F8)へと遷移可能である。

【0362】

図27(F6)では、図27(E)と同様に、武器を持たない2人のハンター1601と、強ボス1610と、背景画像としての第1背景と、実行中の変動に対応する保留表示と、が演出表示装置1600に表示され、スピーカ354からBGM3が出力されている。さらに、図27(F6)では、押圧操作部303の押圧(所謂単押し)を指示する第1ボタン画像(「PUSH」と記載されたボタンの画像と矢印の画像とからなる画像)が演出表示装置1600の中央部に表示され、押圧操作部303の押圧を指示する(つまり第1ボタン画像の指示内容を示す)指示音(「押せ!」)がスピーカ354から出力されている。

【0363】

押圧操作部303に対する操作を指示していることを遊技者に認識させやすくするため、第1ボタン画像の表示優先度は、キャラクタや珍獣等の他の画像の表示優先度よりも高い。なお、第1ボタン画像の表示や、第1ボタン画像の指示内容を示す指示音の出力は、所定条件が満たされたとき(例えば、押圧操作部303に対して所定の操作(例えば単なる押圧とは異なる長押し)が行われたとき)に実行されるようにしてもよい。

【0364】

図27(F6)において、第1ボタン画像が示す指示に従って、押圧操作部303が押圧された場合、第1ボタン画像が消去されて図27(F)に遷移する。図27(F)では、図20(F)と同様の演出が行われ、その後、図21(G)の耐久演出(つまり武器を持ったキャラクタが表示される演出)に遷移する。

【0365】

図27(F6)において、第1ボタン画像が示す指示に従わず、押圧操作部303が押圧されなかった場合、図27(F7)に遷移する。図27(F7)は、キャラクタ及び珍獣の画像等の演出画像が表示されていない特定期間中の演出であり、第1ボタン画像が引き続き演出表示装置1600に表示され、第1ボタン画像が示す押圧操作部303の押圧を指示する指示音がスピーカ354から引き続き出力されているものの、押圧操作部303の押圧指示を遊技者により認識させやすくするために、キャラクタ及び珍獣の画像が演出表示装置1600から消去され、BGMの出力が停止されている。このようにキャラクタ及び珍獣の画像等の演出画像が表示されていない特定期間において、さらにBGMの出力が停止されていることにより、遊技者は押圧操作部303を操作することによりキャラクタが珍獣を討伐できるのではないかという期待感を増大させることができる。なお、図27(F7)において、BGMの出力を停止するのではなく、BGMの音量を(例えば、探索クエスト演出開始時の音量よりも)抑制するようにしてもよい。

【0366】

なお、図27(F7)において、第1ボタン画像をさらに認識しやすくするために背景

画像を所定の色による一色の画像に変更してもよい。また、図 27 (F 7) において、全ての保留表示も演出表示装置 1600 から消去されてもよい。また、図 27 (F 7) においては、第 1 ボタン画像の指示内容を示す指示音以外の演出音がスピーカ 354 から出力されないことが望ましい。第 1 ボタン画像の指示内容を示す指示音以外の演出音として、例えば、2 人のキャラクタや珍獣が発する声や、2 人のキャラクタや珍獣とのバトルにおける効果音等の 2 人のキャラクタに関連する演出音を含む。2 人のキャラクタに関連する演出音は、例えば、2 人のキャラクタの動作に伴う演出音、図 20 (B) 及び図 20 (C) 等で出力されるキャラクタ決定時の演出音、及び図 20 (C) 等で出力される 2 人の同じキャラクタが選択されたときに出力される演出音等を含む。また、前述したように図 27 (F 6) を経由することなく、図 27 (E) から図 27 (F 7) へと遷移してもよい。

10

【0367】

図 27 (F 7) において、第 1 ボタン画像が示す指示内容に従って、押圧操作部 303 が押圧された場合、特定期間が終了して、図 27 (F) に遷移する。つまり、この場合、武器を持たないキャラクタが非表示とされて、次にキャラクタが再表示されるときにも武器を持っていない状態となる。

【0368】

図 27 (F 7) において、第 1 ボタン画像が示す指示内容に従わず、押圧操作部 303 が押圧されなかった場合、特定期間が終了して、図 27 (F 8) に遷移する。なお、図 27 (F 7) において、第 1 ボタン画像が示す指示内容に従って、押圧操作部 303 が押圧された場合に、第 1 ボタン画像が消去されてから特定期間が終了してもよいし、特定期間が終了してから第 1 ボタン画像が消去されてもよい。

20

【0369】

なお、図 27 (F 7) において、第 1 ボタン画像が示す指示内容に従わず、(第 1 ボタン画像が表示されてから所定時間が経過しても) 押圧操作部 303 が押圧されなかった場合にも、特定期間が終了して、図 27 (F) に遷移するようにしてもよい。また、第 1 ボタン画像が示す指示内容に従わず、(第 1 ボタン画像の表示が開始してから所定時間が経過しても) 押圧操作部 303 が押圧されなかった場合には、遊技者はキャラクタが珍獣に攻撃をする演出、及びキャラクタが珍獣から攻撃を受ける演出に興味がないため、図 27 (F 7) の後に、特定期間が終了し、図 27 (F) を省略して、図 21 (G) の耐久演出に遷移してもよい。つまり、この場合、武器を持たないキャラクタが非表示とされて、次にキャラクタが再表示されるときには武器を持っている状態となる。

30

【0370】

また、例えば、耐久演出 (3 人のキャラクタが表示されている状況) においても (図 27 (F 7) から継続して、又は耐久演出開始後から)、第 1 ボタン画像を表示可能であってもよい。この場合、例えば、耐久演出が開始してから所定時間 (例えば 3 秒) が経過すると、第 1 ボタン画像が非表示とされ、第 1 ボタン画像が消去されてから所定時間 (例えば 5 秒) が経過すると、3 人のキャラクタの画像も非表示とされる。なお、3 人のキャラクタも消去された後に所定のムービーが演出表示装置 1600 に表示されるが、例えば、所定の操作部 (例えば押圧操作部 303) の操作が検出されると、当該所定のムービーが終了される。

40

【0371】

なお、当該所定のムービーが表示されているときには、耐久演出によって遊技者に与えられた緊張感を維持するために、スピーカ 354 から音出力されないことが望ましい。なお、耐久演出が開始してから所定時間 (5 秒) が経過することを条件として、3 人のキャラクタが非表示となり当該所定のムービーが表示されてもよい。また、耐久演出において 3 人のキャラクタが表示されてから非表示となるまでの時間は、第 1 ボタン画像が消去されるまでの時間よりも長い。なお、上記した例では、3 人のキャラクタが非表示となってから当該所定のムービーが表示されているが、当該所定のムービーが表示されることにより 3 人のキャラクタが非表示となってもよい。

【0372】

50

図27(F8)は、キャラクタ及び珍獣の画像等の演出画像が表示されていない特定期間中の演出であり、押圧操作部303の長押し（単押しとは異なる操作）を指示する第2ボタン画像（長押しと記載されたボタンの画像と矢印の画像とからなる画像）が演出表示装置1600の左上部（第1ボタン画像が表示される位置（中央部）と異なる位置）に表示されている。

【0373】

図27(F8)では、第2ボタン画像が示す押圧操作部303の長押し指示を遊技者により認識させやすくするために、キャラクタ及び珍獣の画像が演出表示装置1600に表示されず、BGMの出力も行われていない。また、第1ボタン画像が表示されているときと異なり、第2ボタン画像が表示されているときには第2ボタン画像の指示内容を示す指示音が出力されない。このように、キャラクタ及び珍獣の画像等の演出画像が表示されていない特定期間において、さらにBGMの出力が停止されていることにより、遊技者は押圧操作部303を長押しすることによりキャラクタが珍獣を討伐できるのではないかとという期待感を増大させることができる。また、第2ボタン画像の指示内容を示す指示音が出力されないことにより、遊技者に緊張感を与え、さらに第2ボタン画像による指示演出を隠れ演出のように扱うことができる。なお、図27(F8)において、BGMの出力を停止するのではなく、BGMの音量を（例えば、探索クエスト演出開始時の音量よりも）抑制するようにしてもよい。

【0374】

また、第1ボタン画像の表示サイズよりも第2ボタン画像の表示サイズの方が小さい。また、図27(F8)においては、BGM及び第2タン画像の指示内容を示す指示音のみならず他の演出音（例えば、キャラクタや珍獣が発する声や、キャラクタや珍獣とのバトルにおける効果音）もスピーカ354から出力されないことが望ましい。

【0375】

図27(F8)において、第2ボタン画像が表示されてから所定時間が経過する、又は押圧操作部303の長押し（例えば、3秒以上押下しっぱなし）にされると、特定期間が終了して、図27(F)に遷移する。つまり、この場合、武器を持たないキャラクタが非表示とされて、次にキャラクタが再表示されるときにも武器を持っていない状態となる。

【0376】

なお、図27(F8)において、第2ボタン画像が表示されてから所定時間が経過する、又は押圧操作部303の長押し（例えば、3秒以上押下しっぱなし）にされると特定期間が終了し、図27(F)を省略して、図21(G)の耐久演出に遷移してもよい。つまり、この場合、武器を持たないキャラクタが非表示とされて、次にキャラクタが再表示されるときには武器を持っている状態となる。

【0377】

なお、図27(F8)のようにキャラクタ2人と珍獣が表示されていない特定期間に第2ボタン画像が表示された後に、特定期間が終了してキャラクタ2人と珍獣が再表示されたときには第2ボタン画像に代えて（又は第2ボタン画像を再表示してから第2ボタン画像を消去して）第1ボタン画像が表示されてもよい。このように、第2ボタン画像から第1ボタン画像へと表示が変更されたときには、特定の演出画像が必ず表示されるようにしてもよい。

【0378】

なお、第2ボタン画像は第1ボタン画像よりも表示サイズが小さい上に演出表示装置1600の表示領域の隅に表示され、第2ボタン画像の指示内容を示す指示音も出力されない、といったように、第2ボタン画像は第1ボタン画像よりも目立たないため、図27(F8)に遷移する前から（例えば、探索クエスト演出が実行される変動が開始したときから又はキャラクタが珍獣に遭遇したときから等）、第2ボタン画像が表示されっぱなしでもよい。

【0379】

なお、例えば、探索クエスト演出が実行される変動が開始したときから第2ボタン画像

10

20

30

40

50

が表示されっぱなしになるとときには、当該変動の開始時又は当該変動が開始する前（例えば、所定秒数前）に、第2ボタン画像の指示内容を示す指示音出力されてもよい。

【0380】

なお、図27（F8）において、第2ボタン画像の指示内容を示す指示音出力されてもよいが、図27（F8）において第2ボタン画像の指示内容を示す指示音出力される演出が実行される割合よりも、第2ボタン画像の指示内容を示す指示音出力されない演出が実行される割合の方が高いことが望ましい。

【0381】

なお、図27（F8）において、押圧操作部303に対して長押しと異なる操作（例えば、連打等）が行われた場合には、遊技者に操作内容を認識させるために、第2ボタン画像の指示内容を示す指示音を追加で出力してもよい。

10

【0382】

なお、図27（F6）において、第1ボタン画像に変えて、第2ボタン画像が表示されてもよい。この場合、BGM3がスピーカ354から出力されるものの、第2ボタン画像の指示内容を示す指示音は出力されない。なお、第2ボタン画像は、第3背景が表示され、かつBGM3が出力されて開始する探索クエスト演出においてのみ表示可能であってもよい。なお、第2ボタン画像の表示優先度は、キャラクタや珍獣等の他の画像の表示優先度よりも高く、第1ボタン画像の表示優先度よりは高くてもよいし低くてもよい。

【0383】

なお、遊技者の期待感を高めるために、図27（F7）及び図27（F8）の特定期間において特定期間専用の音がスピーカ354から出力されてもよく、このときさらに第1ボタン画像及び第2ボタン画像とも異なる、特定期間でのみ表示される専用の演出画像が表示されてもよい。

20

【0384】

なお、図27（F6）、図27（F7）、及び図27（F8）において、第1ボタン画像や第2ボタン画像の指示内容に従って押圧操作部303を操作した場合に、どのような指示内容が表示されていたかを遊技者が確認できるように、当該操作から所定時間経過するまでは第1ボタン画像や第2ボタン画像を非表示にしない（つまり当該操作が検出されたタイミングでは非表示にしない）ようにしてもよい。

【0385】

なお、例えば、パチンコ機1が所定の位置に可動体を備えていてもよい。例えば、図27（F6）から図27（F7）に遷移するときのように2人のキャラクタと珍獣が非表示となるタイミングで、当該可動体が待機位置（初期位置）からの動作を開始し、2人のキャラクタと珍獣とが非表示のまま当該可動体が第1ボタン画像の表示領域と重なる位置へと移動するようにしてもよい。また、例えば、図27（E）から図27（F8）に遷移するときのように2人のキャラクタと珍獣が非表示となるタイミングで、当該可動体が待機位置からの動作を開始し、2人のキャラクタと珍獣とが非表示のまま当該可動体が第2ボタン画像の表示領域と重なる位置へと移動するようにしてもよい。また、第2ボタン画像の表示サイズは第1ボタン画像の表示サイズよりも小さく当該可動体の位置と第2ボタン画像の表示位置が重なると遊技者は第2ボタン画像の指示内容を視認しづらくなるため、当該可動体の動作位置が、第1ボタン画像の表示領域と重なる位置を含むものの、第2ボタン画像の表示領域には重なる位置を含まないようにしてもよい。

30

40

【0386】

なお、当該可動体の待機位置は、第1ボタン画像の表示領域とも、第2ボタン画像の表示領域とも重ならないことが望ましい。また、例えば、当該可動体の最大動作位置において当該可動体が、第1ボタン画像の表示領域や第2ボタン画像の表示領域と重なってもよいし、当該可動体の最大動作位置において当該可動体が、第1ボタン画像の表示領域や第2ボタン画像の表示領域と重ならず、当該可動体の最大動作位置へと動作する途中においてのみ当該可動体が、第1ボタン画像の表示領域や第2ボタン画像の表示領域と重なるようにしてもよい。また、当該可動体が、第1ボタン画像や第2ボタン画像を完全に覆い

50

隠すタイミングがあってもよいし、可動体がどの位置にあっても第1ボタン画像や第2ボタン画像の少なくとも一部が視認可能であってもよい。

【0387】

なお、例えば図27(F6)のように2人のキャラクタと第1ボタン画像が表示されているときに、所定の操作部(例えば、押圧操作部303)が操作されることにより、所定の演出音(例えば、2人のキャラクタの動作に伴う演出音等)の出力状態(例えば出力される時間の長さ)が変化可能であってもよいが、第1ボタン画像や第2ボタン画像の指示内容を示す指示音については、指示内容を確実に遊技者に認識させるために、出力状態が変化しない(即ち当該所定の操作部が操作されても出力状態が変化することがない)ことが望ましい。

10

【0388】

なお、例えば、図27(F6)のように、2人のキャラクタと第1ボタン画像とが表示されているときに、前述したキャラクタの再選択が実行可能であり、キャラクタの再選択が実行されない場合よりもキャラクタの再選択が実行される場合の方が、大当たり期待度が高い。なお、2人の異なるキャラクタと第1ボタン画像とが表示されているときにキャラクタの再選択演出が行われてもよく、この再選択演出によって2人の異なるキャラクタが2人の同じキャラクタへと変化することが可能である。一方、2人のキャラクタと第1ボタン画像とが表示されているときに、前述したキャラクタの再選択が実行されないことが望ましい。また、1人のハンター1601と1人の村人1602と第1ボタン画像が表示されているときよりも、図27(F6)のように2人の同じキャラクタと第1ボタン画像が表示されているときの方が、キャラクタの再選択演出が実行される割合が高い。

20

【0389】

なお、大当たり変動における探索クエスト演出において、図27(F6)のようにキャラクタ2人と第1ボタン画像とがともに表示される状況を経由する場合、当該状況において同じ2人のキャラクタが表示されてから大当たりが報知されることが望ましい。一方、大当たり変動における探索クエスト演出において、キャラクタ2人と第2ボタン画像とがともに表示される状況を経由する場合、当該状況において同じ2人のキャラクタが表示されてから大当たりが報知される演出と、当該状況において同じ2人のキャラクタが表示されることなく大当たりが報知される演出と、の双方が実行可能であってもよい。

【0390】

また、図27(F6)のように第1ボタン画像と2人のキャラクタがともに表示される演出が実行されるときに2人のキャラクタがともに表示されている最短時間は、第2ボタン画像と2人のキャラクタがともに表示されるときに2人のキャラクタがともに表示されている最短時間よりも長いことが望ましい。

30

【0391】

なお、探索クエスト演出において、各キャラクタが武器を保持する表示態様で表示される場合と、各キャラクタが武器を保持していない表示態様で表示される場合と、があるが、キャラクタが同じであれば、武器を保持する表示態様の当該キャラクタと、武器を保持しない表示態様の当該キャラクタと、の間において、当該キャラクタの表示は共通する(つまり当該キャラクタはこれらの共通部分である)といえる。

40

【0392】

また、例えば、同じキャラクタが、武器を保持する表示態様で表示される場合と、武器を保持しない表示態様で表示される場合と、において共通部分であるキャラクタは全く同じ表示態様であってもよいし、同じキャラクタであることを遊技者が認識できる表示態様であれば異なる表示態様であってもよい(例えば、武器を保持するハンター1601と、武器を保持しないハンター1601と、においてハンター1601部分のポーズが異なる、着ている服が異なる、及び動作態様が異なる等)。

【0393】

[4. だるまさんが転んだ演出]

以下、だるまさんが転んだ演出について説明する。だるまさんが転んだ演出は、装飾図

50

柄がリーチ態様を形成する前にも実行可能であるし、装飾図柄がリーチ態様を形成した後のリーチ演出としても実行可能である。以下、装飾図柄がリーチ態様を形成する前に実行されるだるまさんが転んだ演出を「だるまさんが転んだチャンス」とも呼び、リーチ演出としてのだるまさんが転んだ演出を、「だるまさんが転んだ最終決戦リーチ」とも呼ぶ。

【0394】

だるまさんが転んだ演出において、演出表示装置1600に表示される画像は、鬼の視点から見える画像である。つまり、だるまさんが転んだ演出は、遊技者が鬼になったつもりでだるまさんが転んだを擬似体験する演出である。

【0395】

だるまさんが転んだ演出では、「だるまさんが～ころんだ！」というセリフがスピーカ354から出力されていないときに全ての非鬼キャラクタが動けば、鬼の勝ち（つまり遊技者の勝ち）となり、当該セリフが出力されているときにいずれかの非鬼キャラクタによって鬼がタッチされれば鬼の負け（つまり、遊技者の負け）となる。

【0396】

だるまさんが転んだチャンスにおいて、鬼が勝てばだるまさんが転んだ最終決戦リーチに発展し、鬼が負ければはずれが報知される。また、だるまさんが転んだ最終決戦リーチにおいて、鬼が勝てば大当たりが報知され、鬼が負ければはずれが報知される。なお、だるまさんが転んだチャンスにおいて、鬼が勝ったときに大当たりが報知可能であってもよいが、だるまさんが転んだチャンスにおいて、鬼が勝ったときに大当たりが報知される割合は、だるまさんが転んだ最終決戦リーチに発展する割合よりも極めて低いことが望ましい。

【0397】

図28及び図29は、だるまさんが転んだ最終決戦リーチの一例を示す説明図である。図28（A）は、だるまさんが転んだ最終決戦リーチが開始した状態である。図28（A）では、装飾図柄がリーチ態様を形成しており、だるまさんが転んだ最終決戦リーチが開始したことを示すタイトル画像が演出表示装置1600に表示されている。なお、だるまさんが転んだ最終決戦リーチが開始してから（図28（A）から）、後述するだるまさんが転んだ最終決戦リーチの結果が示されて非鬼キャラクタが非表示とされるときまで（図28（F）まで）は装飾図柄が表示されていなくてもよい。

【0398】

また、図28（A）では、背景画像として森の背景（5本の木が生えている画像）が演出表示装置1600に表示されている。この森の背景は、遊技者の期待感を高めるために、だるまさんが転んだ最終決戦リーチでのみ表示可能な専用の背景画像であり、森の背景が表示されたときには、後述するだるまさんが転んだ最終決戦リーチの演出に遊技者を集中させるために、保留表示が非表示とされている。

【0399】

図28（B）では、「だるまさんが～」というセリフが演出表示装置1600に表示及びスピーカ354から出力され、当該セリフが表示及び出力されているときに、演出表示装置1600に表示された（正面を向いた白色の同じ表示態様の）2人の非鬼キャラクタ1604が動作している（例えば、手前方向に進んでくる）。また、図28（B）においても、背景画像として森の背景が演出表示装置1600に表示されている。同じ表示態様の2人の非鬼キャラクタ1604が選択されたときに、遊技者の期待感を高めるために、演出表示装置1600において2人の非鬼キャラクタ1604に重なるように所定のエフェクトが表示されてもよい。

【0400】

なお、図28の例では、図28（B）から（正面を向いた白色の同じ表示態様の）2人の非鬼キャラクタ1604の表示が開始しているが、図28（A）から、即ちだるまさんが転んだ最終決戦リーチの開始時においても（正面を向いた白色の同じ表示態様の）2人の非鬼キャラクタ1604が表示されていてもよい。

10

20

30

40

50

【0401】

なお、異なる表示態様の2人の非鬼キャラクタが選択された場合には、当該異なる表示態様の2人の非鬼キャラクタが表示されたまま、だるまさんが転んだが行われずに（即ち図28（C）以降の演出が実行されずに）、だるまさんが転んだチャンス及び当該変動が終了してもよい。つまり、異なる表示態様の2人の非鬼キャラクタが表示されることによって抽選の結果（はずれ）が示される。

【0402】

図28（C）では、「ころんだ！」というセリフが演出表示装置1600に表示及びスピーカ354から出力され、当該セリフの出力が終了するまでに、2人の非鬼キャラクタ1604の動作が停止している。2人の非鬼キャラクタ1604が前進してきているため、図28（B）よりも図28（C）の方が2人の非鬼キャラクタの表示サイズが大きくなっている。また、図28（C）においても、背景画像として森の背景が演出表示装置1600に表示されている。

10

【0403】

図28（D）では、「だるまさんが～」というセリフが演出表示装置1600に表示及びスピーカ354から出力されている。また、図28（D）では、演出表示装置1600において背景及び2人の非鬼キャラクタ1604が非表示とされている（背景画像として単一色の画像（例えば黒一色の表示となる）が表示されてもよい）。このように、非鬼キャラクタ1604が非表示とされていることにより、遊技者は非鬼キャラクタ1604がどのくらい前進したかを認識することができず、緊張感を得ることができる。なお、図28（D）において、「だるまさんが～」というセリフも非表示とされてもよい。

20

【0404】

また、図28（D）において、遊技者の期待感を高めるために、例えば特別画像を表示することで（例えば特別画像によって2人の非鬼キャラクタ1604を覆うことで）2人の非鬼キャラクタ1604を非表示としてもよい。なお、この特別画像は、だるまさんが転んだ最終決戦リーチにおいてのみ表示可能な専用の画像であってもよい。

【0405】

なお、図28（D）において（つまり森の背景が表示されるだるまさんが転んだ最終決戦リーチにおいて）、2人の非鬼キャラクタ1604が所定時間非表示とされるが、当該所定時間は、後述する図30（C）において（つまり後述する海の背景が表示されているときのだるまさんが転んだチャンスにおいて）2人の非鬼キャラクタが非表示とされる所定時間よりも長くてもよいし短くてもよい。

30

【0406】

図28（E）では、「ころんだ！」というセリフが演出表示装置1600に表示及びスピーカ354から出力され、当該セリフの出力が終了するまでに、2人の非鬼キャラクタ1604が鬼にタッチする動作をしている。つまり、鬼の負けが報知され、装飾図柄がはずれの組み合わせで停止している。なお、一方の非鬼キャラクタ1604のみが鬼にタッチする動作をしてもよい。2人の非鬼キャラクタ1604が前進してきているため、図28（C）よりも図28（E）の方が2人の非鬼キャラクタ1604の表示サイズが大きくなっている。また、図28（E）において、背景画像として森の背景が演出表示装置1600に表示されている。

40

【0407】

なお、図28（E）において、所定の操作部（例えば押圧操作部303）に対する所定の操作（例えば押圧）を促す演出が実行されてもよい。当該演出に従って、当該所定の操作部の操作有効期間中に当該所定の操作部に対する当該所定の操作が行われると、2人の非鬼キャラクタ1604が非表示とされる（例えば、図28（F）の演出に移行する）。

【0408】

図28（F）では、演出表示装置1600において、背景及び2人の非鬼キャラクタ1604が非表示とされている（背景画像として単一色（例えば黒一色の表示となる）の画像が表示されてもよい）。このように、背景画像及び2人の非鬼キャラクタ1604が非

50

表示となることにより、図 28 (E) ではずれが報知されたことによる遊技者の落胆を落ち着かせることができる。

【0409】

なお、図 28 (F) において（つまり、森の背景が表示されるだるまさんが転んだ最終決戦リーチにおいてはずれが報知された後に背景及び 2 人の非鬼キャラクターが非表示とされるときに）、専用の画像が表示されてもよい。この専用の画像は、例えば、背景が切り替わる（図 28 (E) における森の背景から、後述する図 30 (G) における海の背景へと切り替わる）前に表示される画像である。なお、専用の画像が表示されている時間（つまり背景及び 2 人の非鬼キャラクターが非表示とされる時間）は、図 28 (D) において背景及び 2 人の非鬼キャラクターが非表示とされる時間や、後述する図 30 (C) において背景及び 2 人の非鬼キャラクターが非表示とされる時間より長いことが望ましい。

10

【0410】

なお、始動条件が成立（第一特別乱数の保留記憶数が上限に達していない状態で第一始動口 2002 に遊技球 B が入球、第二特別乱数の保留記憶数が上限に達していない状態で第二始動口 2004 に遊技球 B が入球）した際には、原則的に始動条件が成立したことを示す演出音が出力される。しかし、図 28 (F) において（つまり、だるまさんが転んだ最終決戦リーチにおいてはずれであることが報知された後に 2 人の非鬼キャラクター 1604 が一旦非表示とされているときにおいて）、始動条件が成立した場合には、遊技者の落胆を落ち着かせるために、始動条件が成立した際に出力される演出音が出力されないことが望ましい。この場合、遊技者は、保留表示が再表示されるタイミング以降に保留表示を視認することで始動条件が成立したことを認識可能となる。

20

【0411】

一方、図 28 (D) や後述する図 30 (C) のように、当該変動が大当たりであるかはずれであるかを報知する前に 2 人の非鬼キャラクター 1604 が一旦非表示とされているときにおいて、始動条件が成立した場合には当該演出音が出力されることが望ましい。なお、図 28 (D) や後述する図 30 (C) のように、2 人の非鬼キャラクター 1604 が一旦非表示とされているときにおいても、遊技者をだるまさんが転んだ演出に集中させるために、始動条件が成立した場合に、始動条件が成立した際に出力される演出音が出力されないようにしてもよい。

【0412】

なお、図 28 (E) において、大当たりが報知される場合には（つまり、2 人の非鬼キャラクター 1604 が「ころんだ！」というセリフが出力されている最中に動作して、鬼の勝ちとなる演出が実行される場合には）、遊技者の高揚感を維持するために、図 28 (F) の演出（つまり 2 人の非鬼キャラクター 1604 が非表示とされる演出）は実行されずに、2 人の非鬼キャラクター 1604 が表示されたまま演出が進行されることが望ましい。

30

【0413】

図 29 (G) では、2 人の非鬼キャラクター 1604 が演出表示装置 1600 に再表示されている。2 人の非鬼キャラクター 1604 は、図 28 (E) で表示されていた態様と異なる態様に変化して（つまり手を伸ばして鬼にタッチしている態様から手を下方に下げた態様に変化して）で、停止している。図 28 (E) と同じ白色の 2 人の非鬼キャラクター 1604 が異なる表示態様（即ちだるまさんが転んだリーチの結果が報知されたときと異なる態様）で再表示されることにより、だるまさんが転んだ最終決戦リーチの結果を遊技者に確実に認識させつつ演出が進行していることも遊技者に確実に認識させることができる。なお、図 29 (G) で表示されている 2 人の非鬼キャラクター 1604 の表示サイズは、図 29 (E) で表示されていた 2 人の非鬼キャラクター 1604 の表示サイズ（一旦非表示とされる前の表示サイズ）よりも大きいことが望ましい。

40

【0414】

また、図 29 (G) では、演出表示装置 1600 に表示されている背景画像が海背景（波の画像）に変化し、保留表示が表示されている。図 28 (E) 以前に表示されていた背景画像（森の背景）と異なる背景画像（海の背景）が表示され、保留表示が表示されるこ

50

とにより、だるまさんが転んだ最終決戦リーチが終了したことを遊技者に確実に認識させることができる。なお、詳細は後述するが、この海の背景は、だるまさんが転んだチャンスにおいて表示される背景画像である。図29（G）において、2人の非鬼キャラクタ1604、海の背景、及び保留表示が再表示されてから所定時間が経過すると、当該変動が終了する。なお、図29（G）においては、だるまさんが転んだ最終決戦リーチにおいてはずれが報知された遊技者の落胆を落ち着かせるために、演出音が出力されないようにしてもよい。

【0415】

なお、図29（G）において、保留表示が再表示されるタイミングは、2人の非鬼キャラクタ1604が再表示されるタイミングと同じ、又は2人の非鬼キャラクタ1604が再表示されるタイミングの所定時間以内（例えば、2人の非鬼キャラクタ1604が再表示されるタイミングの0.5秒前又は0.5秒後）のタイミングである。

【0416】

なお、図28（E）において、2回目の「だるまさんが～ころんだ！」というセリフが出力されているときに、だるまさんが転んだ最終決戦リーチの結果が報知されているが、図28（C）において、1回目の「だるまさんが～ころんだ！」というセリフが出力されているときに、だるまさんが転んだ最終決戦リーチの結果が報知されてもよい。つまり、図28（C）において、セリフが出力されている最中に2人の非鬼キャラクタ1604が鬼にタッチ（鬼の負けを報知）したり、図28（C）のセリフの出力が終わったときに、いずれかの非鬼キャラクタ1604が動作（鬼の勝ちを報知）したりしてもよい。この場合、図28（D）及び図28（E）の演出は省略される（さらに、図28（F）の演出も省略されてもよい）。

【0417】

なお、図28（F）において、前述した専用の画像が表示された場合、図29（G）において海の背景ではなく、専用の背景が表示されてもよい。なお、この専用の背景が表示された場合には、だるまさんが転んだ最終決戦リーチの余韻を遊技者に残すために、所定条件が成立するまで（例えば、専用の背景が表示されてから所定回数の変動が終了されるまで）継続して表示され、当該所定条件が成立した後は海の背景が表示されるようにしてもよい。なお、専用の背景が表示されるときには、表示される非鬼キャラクタも専用の非鬼キャラクタとしてもよい。専用の背景に対応する専用の非鬼キャラクタが表示されることにより、統一感のある演出を提供可能になり、限定的な演出を見たい遊技者が遊技を継続しやすくなる。

【0418】

なお、図29（G）において、当該専用の背景の表示が開始すると同時に又は所定時間経過後に、所定の操作部（例えば、押圧操作部303）に対する所定の操作（例えば、長押し）を促す演出が実行されてもよい。なお、この所定の操作部に対する所定の操作を促す演出は、当該所定の操作を遊技者に確実に実行させるために、所定時間実行され、かつ当該所定の操作部に対する当該所定の操作が実行されても中断されないことが望ましい。

【0419】

なお、図28及び図29の例では、だるまさんが転んだ最終決戦リーチにおいてはずれが報知される例が説明されているが、例えば、図28（F）に代えて、「ころんだ！」のセリフが出力されている最中、かつ鬼にタッチする前に非鬼キャラクタ1604が実は動いていたことを示す特別報知演出（つまり、鬼が勝利して大当りを報知する演出）が行われてもよい。この場合、図29（G）において、2人の非鬼キャラクタ1604が、例えば、鬼に負けたことを示すセリフとともに演出表示装置1600に表示され、装飾図柄が大当りの組み合わせで停止する。

【0420】

図30は、だるまさんが転んだチャンスの一例を示す説明図である。図30（A）は、だるまさんが転んだチャンスが開始した状態である。だるまさんが転んだチャンスは、例えば、当該変動の開始と同時に開始する。図30（A）では、装飾図柄がリーチ態様を形

10

20

30

40

50

成しておらず、だるまさんが転んだチャンスが開始したことを示すタイトル画像が演出表示装置1600に表示されている。

【0421】

また、図30(A)では、背景画像として海の背景が演出表示装置1600に表示されている。だるまさんが転んだチャンスにおいて大当たりが報知されることはないため（又は大当たりが報知される割合が極めて低いため）、遊技者に過剰な期待感を抱かせないようにするため、海の背景は、専用の背景画像でない（つまり、他の演出においても表示可能な背景画像である）ことが望ましい。また、だるまさんが転んだチャンスにおいて、遊技者に過剰な期待感を抱かせず次回以降の変動にも意識を持たせるために、保留表示が表示されている。

10

【0422】

また、図30(A)では、正面を向いた白い非鬼キャラクタ1604と、左方向を向き、斜線でハッチングされた非鬼キャラクタ1605と、が演出表示装置1600に表示されている。図30(A)では、だるまさんに転んだに参加する2人の非鬼キャラクタが決定していない状態であり、図30(A)において表示されている2人の非鬼キャラクタの組み合わせは時間の経過とともに変化してもよい。また、図30(A)において（つまり、だるまさんが転んだに参加する2人の非鬼キャラクタが決定されるまでの間）、表示されている2人の非鬼キャラクタがだるまさんが転んだに参加する非鬼キャラクタに決定されたキャラクタではないことを遊技者に認識させるために、2人の非鬼キャラクタが透過状態（例えば、0%超かつ100%未満の透過率から選択された透過率）で表示されてもよい。2人の非鬼キャラクタが透過状態であれば、2人の非鬼キャラクタ1604の奥側に表示されている海の背景が視認可能となる。

20

【0423】

図30(B)では、だるまさんが転んだに参加する2人の非鬼キャラクタ1604が決定された状態である。だるまさんが転んだに参加する2人の非鬼キャラクタの組み合わせは、2人の非鬼キャラクタ1604、2人の非鬼キャラクタ1605、又は非鬼キャラクタ1604及び非鬼キャラクタ1605が1人ずつ、から決定される。また、図30(B)では、海の背景が背景画像として演出表示装置1600に表示され、保留表示も演出表示装置1600に表示されている。

【0424】

30

図30(C)では、「だるまさんが～」というセリフが演出表示装置1600に表示及びスピーカ354から出力され、2人の非鬼キャラクタ1604が非表示とされている。また、図30(C)においても、背景画像として海の背景が演出表示装置1600に表示され、保留表示も演出表示装置1600に表示されている。なお、図30(C)においても、2人の非鬼キャラクタ1604が透過状態（例えば、0%超かつ100%未満の透過率から選択された透過率）で表示されてもよい。2人の非鬼キャラクタ1604が透過状態であれば、2人の非鬼キャラクタ1604の奥側に表示されている海の背景が視認可能となる。

【0425】

40

なお、図30(C)において、遊技者の期待感を高めるために、例えば特定画像（動作する2人の非鬼キャラクタ1604が再表示されることを示す画像）を表示することで（例えば特定画像によって2人の非鬼キャラクタ1604を覆うことで）2人の非鬼キャラクタ1604を非表示としてもよい。なお、この特定画像は、だるまさんが転んだチャンス以外においても表示可能な画像であってもよい。

【0426】

図30(C)に続いて、図30(D)又は図30(F)に遷移する。図30(D)では、「ころんだ!」というセリフが演出表示装置1600に表示及びスピーカ354から出力され、当該セリフの出力が終了するまでに、2人の非鬼キャラクタ1604が鬼にタッチする動作をしている。つまり、鬼の負けが報知されている。なお、一方の非鬼キャラクタ1604のみが鬼にタッチする動作をしてもよい。2人の非鬼キャラクタ1604が前

50

進じてきているため、図30(B)よりも図30(D)の方が2人の非鬼キャラクタ1604の表示サイズが大きくなっている。また、図30(D)において、背景画像として海の背景が演出表示装置1600に表示され、保留表示が演出表示装置1600に表示されている。

【0427】

なお、図30(D)において、保留表示が再表示されるタイミングは、2人の非鬼キャラクタ1604が再表示されるタイミングと同じ、又は2人の非鬼キャラクタ1604が再表示されるタイミングの所定時間以内（例えば、2人の非鬼キャラクタ1604が再表示されるタイミングの0.5秒前又は0.5秒後）のタイミングである。

【0428】

図30(E)において、2人の非鬼キャラクタ1604は、図30(D)で表示されていた態様と同じ態様で（つまり手を伸ばして鬼にタッチしている態様）で、停止している。図30(D)と同じ表示態様（即ちだるまさんが転んだチャンスの結果が報知されたときと同じ態様）で2人の非鬼キャラクタ1604が係属して表示されることにより、だるまさんが転んだチャンスの結果を遊技者に確実に認識させることができる。なお、だるまさんが転んだチャンスでは、だるまさんが転んだチャンスにおいて大当たりが報知されることはなく（又は大当たりが報知される割合が極めて低く）、はずれが報知されても遊技者の落胆は小さいため、図30(D)の演出の後に、遊技者の落胆を軽減するための図28(F)の演出を挟むことなく、図30(E)の演出が実行される。

【0429】

図30(C)に続いて、図30(F)では、「ころんだ！」というセリフが演出表示装置1600に表示及びスピーカ354から出力され、当該セリフが出力されている間に、2人の非鬼キャラクタが鬼にタッチをすることなく、当該セリフが出力された後に、2人の非鬼キャラクタ1604が動いてしまっている。つまり、鬼の勝ちが報知されている。なお、一方の非鬼キャラクタ1604のみが動いてしまってもよい。2人の非鬼キャラクタ1604が前進してきているため、図30(B)よりも図30(F)の方が2人の非鬼キャラクタ1604の表示サイズが大きくなっている。また、図30(F)において、背景画像として海の背景が演出表示装置1600に表示され、保留表示が演出表示装置1600に表示されている。

【0430】

図30(F)のようにだるまさんが転んだチャンスにおいて鬼の勝ちが報知されると、図28及び図29のだるまさんが転んだ最終決戦リーチへと発展する（つまり、図28(A)に遷移する）。なお、図30(D)及び図30(F)において、再表示される非鬼キャラクタが、図30(B)において表示された非鬼キャラクタ1604と異なる非鬼キャラクタに変化していてもよい（例えば、選択される非鬼キャラクタによって、大当たりとなる割合が異なるものとし、図30(B)より大当たりとなる割合が高い非鬼キャラクタに変化する等）。

【0431】

なお、だるまさんが転んだ最終決戦リーチ（森の背景が表示されるだるまさんが転んだ演出）においても、だるまさんが転んだチャンス（海の背景のみが表示されるだるまさんが転んだ演出）においても、2人の非鬼キャラクタとして異なる非鬼キャラクタが選択された場合には、大当たりが報知されない（つまり、はずれが報知されるときにのみ異なる2人の非鬼キャラクタが選択される）ようにしてもよい。

【0432】

なお、上記した例では、だるまさんが転んだチャンス、及びだるまさんが最終決戦リーチにおいて、2人の非鬼キャラクタが表示される例を説明したが、3人以上の非鬼キャラクタが表示されてもよい。具体的には、例えば、だるまさんが転んだ最終決戦リーチの図28(F)において、2人の非鬼キャラクタ1604とは異なる表示態様のキャラクタが3人目の非鬼キャラクタとして追加して表示され、当該3人目の非鬼キャラクタも鬼にタッチする動作をする。図28(F)においては当該3人目の非鬼キャラクタも、2人の非

10

20

30

40

50

鬼キャラクタ1604と同様に非表示とされ、図29（G）において当該3人目の非鬼キャラクタも、2人の非鬼キャラクタ1604と同様に再表示される。なお、図29（G）において、3人の非鬼キャラクタが再表示されてから、当該3人目の非鬼キャラクタが、2人の非鬼キャラクタ1604と同じ表示態様の非鬼キャラクタ1604に変化する演出が実行可能であってもよい。

【0433】

また、例えば、だるまさんが転んだチャンスの図30（D）において、2人の非鬼キャラクタ1604とは異なる表示態様のキャラクタが3人目の非鬼キャラクタとして追加して表示され、当該3人目の非鬼キャラクタも鬼にタッチする動作をする。図30（E）において、当該3人目の非鬼キャラクタも、2人の非鬼キャラクタ1604と同様に表示されたままである。

10

【0434】

なお、上記した例では、だるまさんが転んだチャンスにおいては、はずれが報知される又はだるまさんが転んだ最終決戦リーチに発展するか、のいずれかのパターンが選択されるが、例えば、だるまさんが転んだチャンスにおいて海の背景に代えて特殊背景（以下、砂漠の背景とする）が表示されている場合には、必ずだるまさんが転んだ最終決戦リーチに発展するようにしてもよい。つまり、だるまさんが転んだチャンスにおいて、海の背景が表示されているときよりも、砂漠の背景が表示されているときの方が、大当たりとなる割合が高く、遊技者の期待感を高めることができる。なお、砂漠の背景が表示されるだるまさんが転んだチャンスから発展しただるまさんが転んだ最終決戦リーチにおいてははずれが報知された後の図29（G）においては、海の背景ではなく、砂漠の背景が再表示される。

20

【0435】

なお、砂漠の背景が表示されて開始するだるまさんが転んだチャンスの図30（C）においては2人の非鬼キャラクタ1604が所定時間非表示とされるが、当該所定時間は、海の背景が表示されて開始するだるまさんが転んだチャンスの図30（C）において2人の非鬼キャラクタ1604が非表示とされる時間より長いことが望ましい。上記した通り特殊背景が表示されて開始するだるまさんが転んだチャンスは必ずだるまさんが転んだ最終決戦リーチに発展するため、2人の非鬼キャラクタ1604を長い時間非表示にすることにより、遊技者の期待感及び緊張感をより高めることができる。

【0436】

30

なお、上記した通り、森の背景が表示されるだるまさんが転んだ最終決戦リーチにおいて、はずれが報知された後に背景及び2人の非鬼キャラクタ1604が非表示とされるときに（図28（F）の演出）において、専用の画像が表示されてもよいが、だるまさんが転んだチャンスにおいて、2人の非鬼キャラクタ1604が非表示とされるときには、海の背景が表示されているときであっても砂漠の背景が表示されているときであっても、当該専用の画像が表示されないようにしてもよい。

【0437】

なお、上記した通り、海の背景が表示されるだるまさんが転んだチャンスから発展しただるまさんが転んだ最終決戦リーチにおける図29（G）（はずれが報知されて森の背景が非表示となった後に海の背景が再表示されている状態）においては演出音出力されることが望ましい。一方、砂漠の背景が表示されるだるまさんが転んだチャンスから発展しただるまさんが転んだ最終決戦リーチにおける図29（G）（はずれが報知されて森の背景が非表示となった後に砂漠の背景が再表示されている状態）においては、演出音出力されることが望ましい。砂漠の背景が表示されるだるまさんが転んだチャンスから発展しただるまさんが転んだ最終決戦リーチにおいては、はずれが報知された後も砂漠の背景が再表示されることにより、海の背景の場合とは異なり、まだ砂漠の背景に滞在していること、つまり、大当たりとなる割合がまだ高いことを遊技者が認識するため、次の遊技に対して期待感をもたせるとともに、演出音も出力可能に構成されることで視覚と聴覚とで、遊技者の大当たりに対する期待感並びに緊張感を高めることが可能になる。

40

【0438】

50

砂漠の背景が表示されるだるまさんが転んだチャンスから発展しただるまさんが転んだ最終決戦リーチにおける図29（G）（はずれが報知されて森の背景が非表示となった後に砂漠の背景が再表示されている状態）においても、演出音出力されないようにしてもよい。これにより、大当たりとなる割合が高い砂漠の背景から発展したにも関わらずはずれが報知されたことによる遊技者の落胆を落ち着かせることができる。

【0439】

なお、上記した通り、海の背景が表示されるだるまさんが転んだチャンスから発展しただるまさんが転んだ最終決戦リーチにおける図28（F）において（はずれが報知されて森の背景及び2人の非鬼キャラクタが非表示とされるときに）、専用の画像が表示されてもよい。一方、砂漠の背景が表示されるだるまさんが転んだチャンスから発展しただるまさんが転んだ最終決戦リーチにおける図28（F）において（はずれが報知されて森の背景及び2人の非鬼キャラクタが非表示とされるときに）は、当該専用の画像が表示されるときと、表示されないときと、がある。

【0440】

なお、だるまさんが転んだチャンス、及びだるまさんが転んだ最終決戦リーチにおいて、演出表示装置1600には装飾図柄が表示されているが、だるまさんが転んだチャンス、及びだるまさんが転んだ最終決戦リーチが実行される特別図柄変動中には、全ての装飾図柄が常に変動し（つまり全ての装飾図柄が視認不可能であり）、特別図柄変動の停止とともに全ての装飾図柄を停止（つまり全ての装飾図柄を視認可能と）させてもよい。これにより、遊技者は、装飾図柄を見てもリーチがかかっていることを認識できず、だるまさんが転んだ最終決戦リーチが行われていることをもってリーチがかかっていることを認識することができるため、遊技者の意識を装飾図柄ではなく、だるまさんが転んだ演出に集中させることができる。また、だるまさんが転んだ演出において、例えば、はずれの割合が高い演出が実行されても、特別図柄変動が終了するまでは全ての装飾図柄が変動しているため、全ての装飾図柄が停止するまでは遊技者の期待感の低下を抑制することができる。

【0441】

なお、だるまさんが転んだチャンスの図30（C）では2人の非鬼キャラクタ1604が非表示とされているが、海の背景が表示された場合には大当たり期待度が低いことを遊技者が認識でき、非鬼キャラクタ1604がどのくらい進んだかを遊技者に認識させないことで緊張感を与える必要がないため、2人の非鬼キャラクタ1604が非表示にされない場合があってもよい。一方、砂漠の背景が表示されるだるまさんが転んだチャンスでは、だるまさんが転んだ最終決戦リーチに発展することが確定していることを砂漠の背景によって遊技者が認識できているため、非鬼キャラクタ1604がどのくらい進んだかを遊技者に認識させないことで遊技者に緊張感を与えるために、図30（C）において2人の非鬼キャラクタ1604が必ず非表示にする、ことが望ましい。これによって、2人の非鬼キャラクタ1604を非表示としない場合にはスムーズに遊技を進行できるように構成され、非表示とされる場合には遊技者に緊張感を与えることが可能になる。

【0442】

以上は、本発明のパチンコ機1の一形態であるが、これに限定されることはない。スロットマシン以外の遊技機、例えば、パチンコ機や、パチンコ機とスロットマシンとを融合させてなる遊技機等であっても本発明を適用することができる。

【0443】

以上、本発明を添付の図面を参照して詳細に説明したが、本発明はこのような具体的構成に限定されるものではなく、添付した請求の範囲の趣旨内における様々な変更及び同等の構成を含むものである。

【符号の説明】

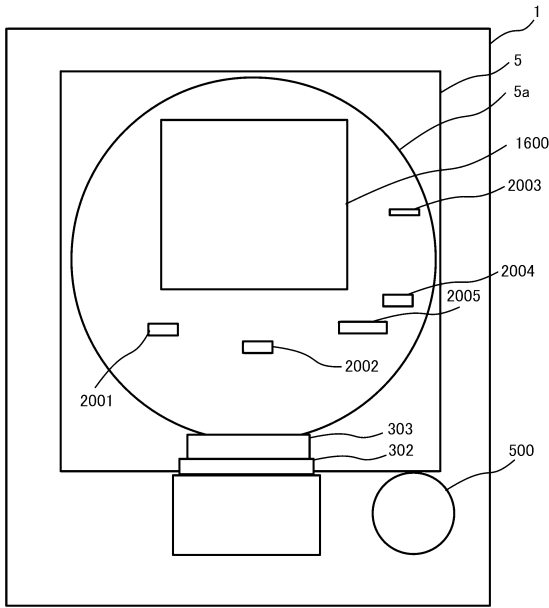
【0444】

1 パチンコ機、302 回転操作部、303 押圧操作部、310 可動体、347 回転検知センサ、354 スピーカ、381 押圧検知センサ、1310 主制御基板、1

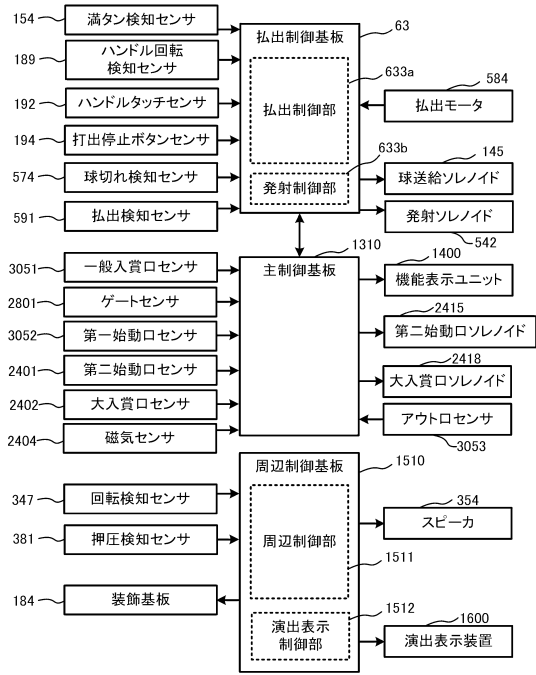
5 1 0 周辺制御基板、1 6 0 0 演出表示装置

【図面】

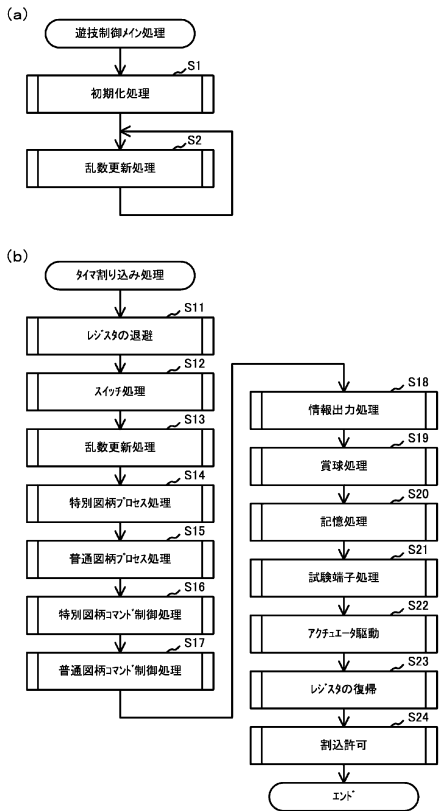
【図 1】



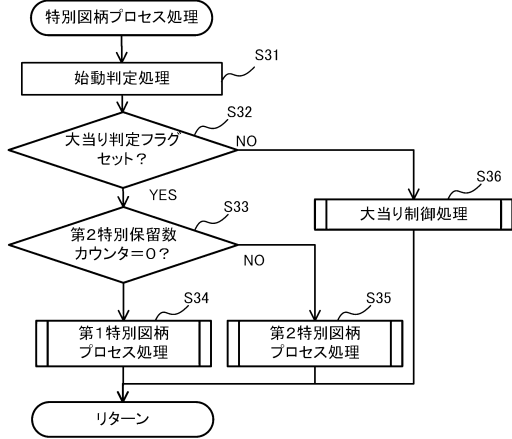
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

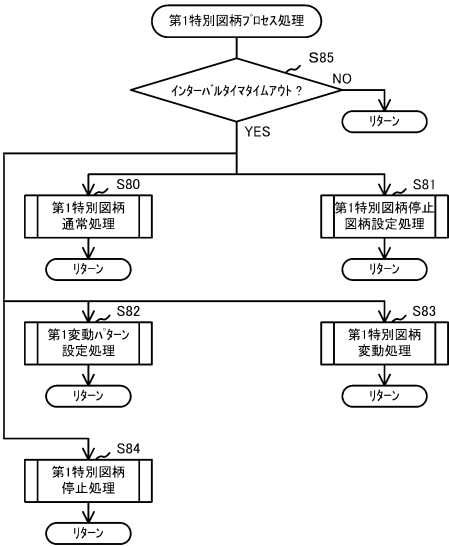
20

30

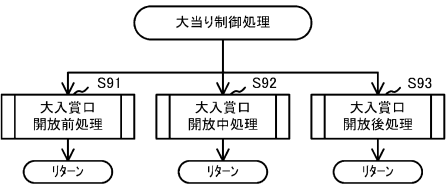
40

50

【図 5】

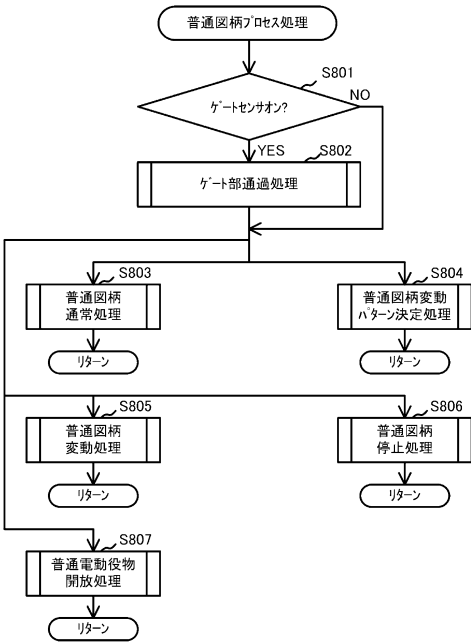


【図 6】

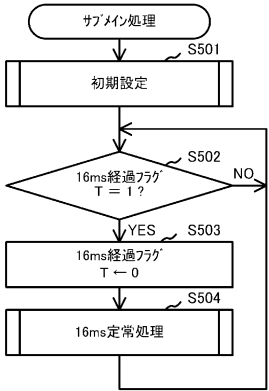


10

【図 7】



【図 8】



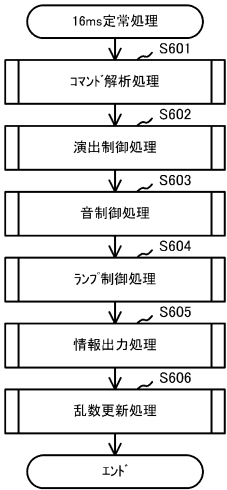
20

30

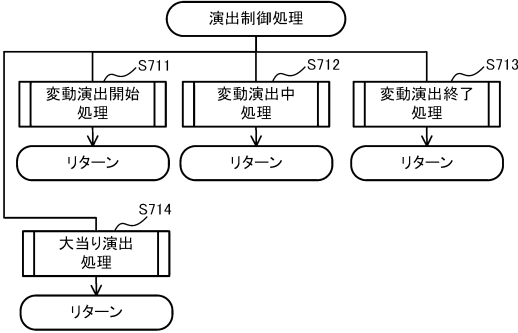
40

50

【図 9】

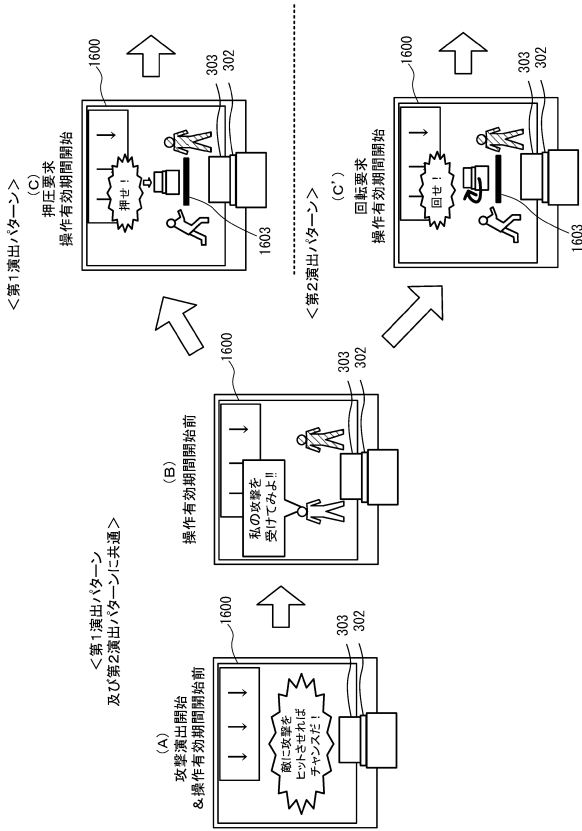


【図 10】

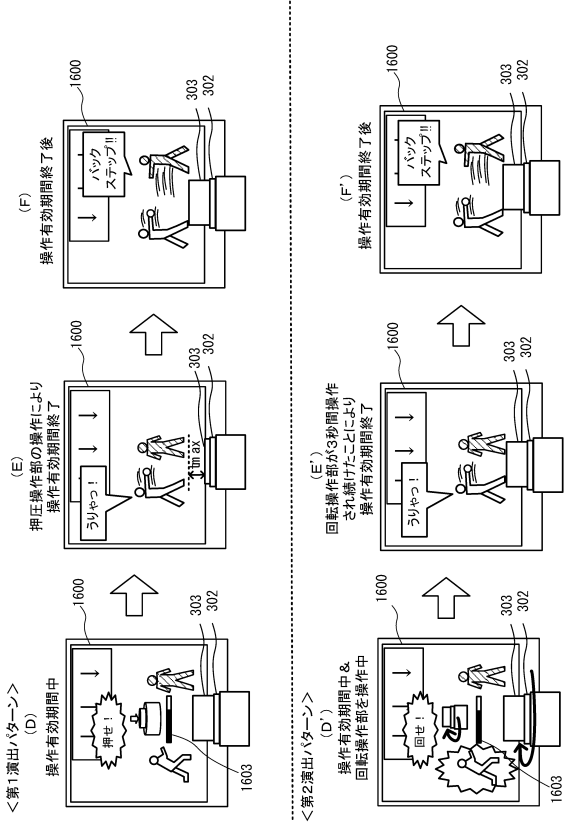


10

【図 11】



【図 12】



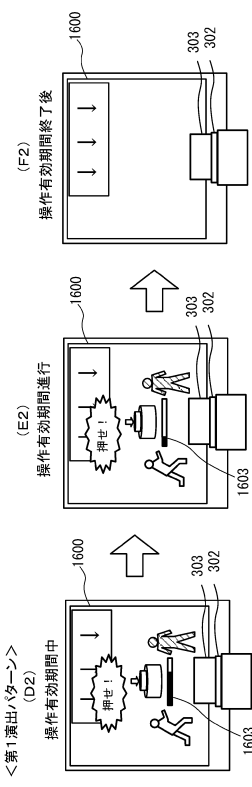
20

30

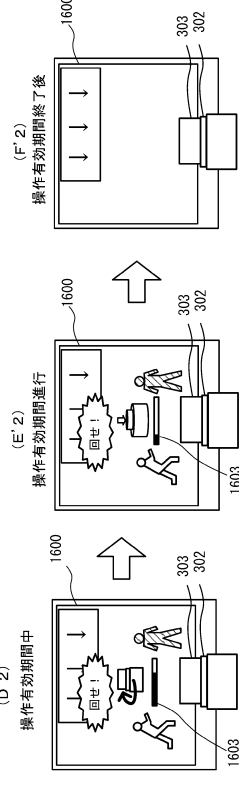
40

50

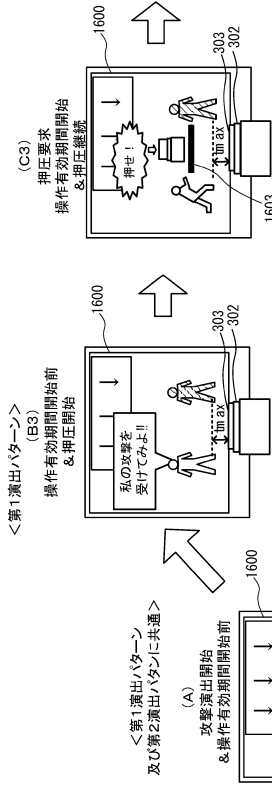
【図 13】



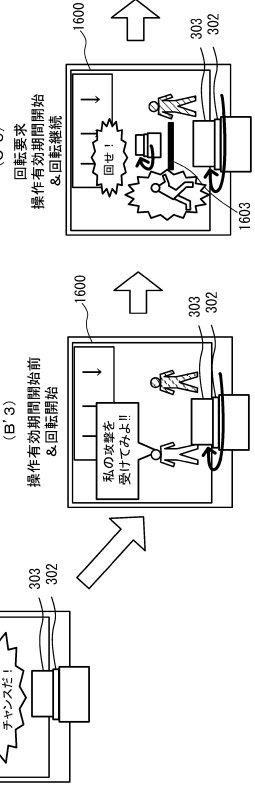
＜第2演出パターン＞



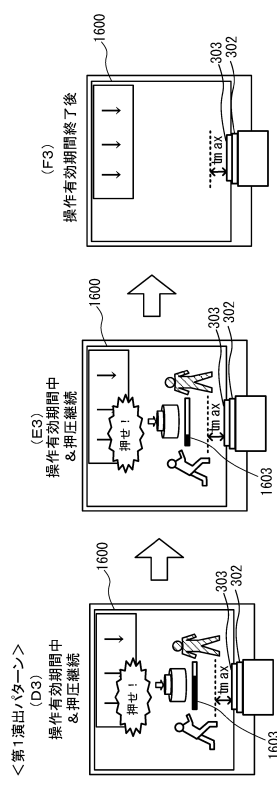
【図 14】



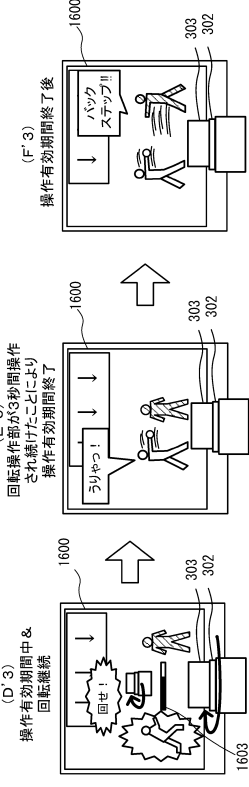
＜第2演出パターン＞



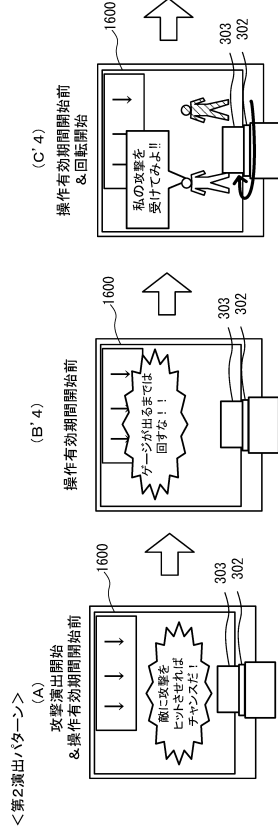
【図 15】



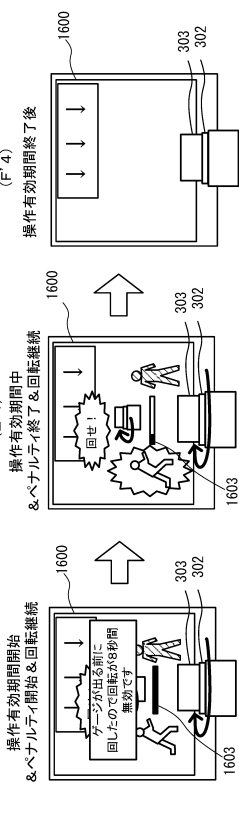
＜第2演出パターン＞



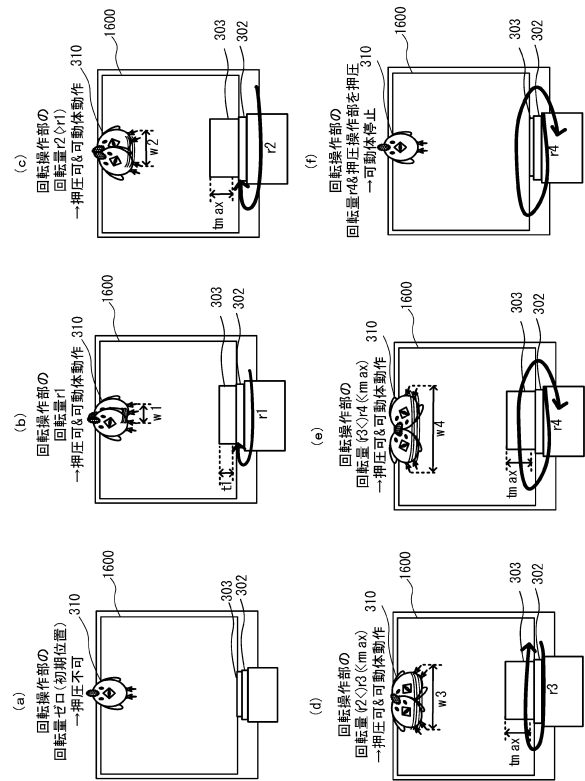
【図 16】



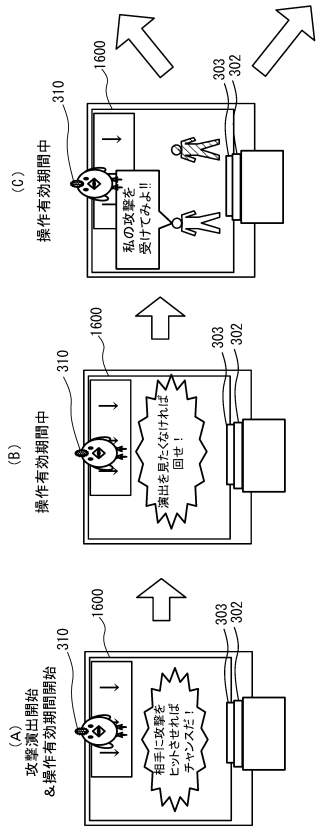
＜第2演出パターン＞



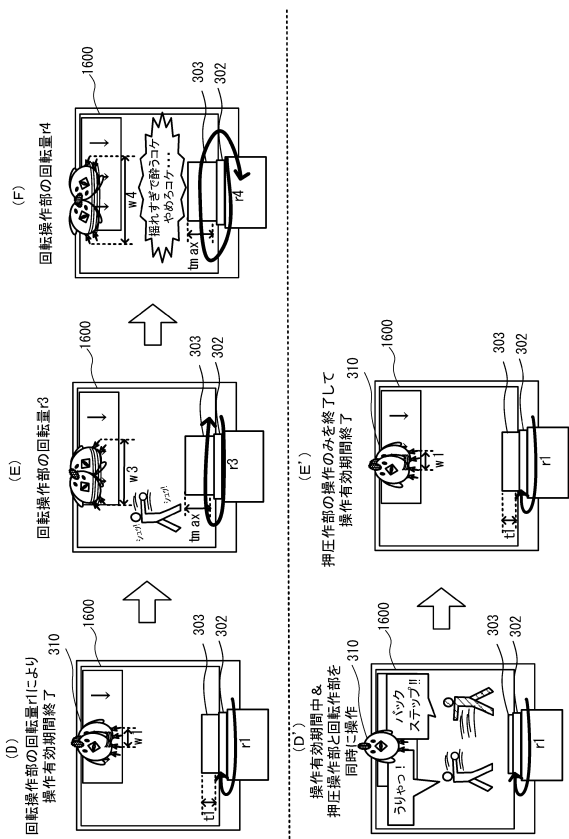
【図 17】



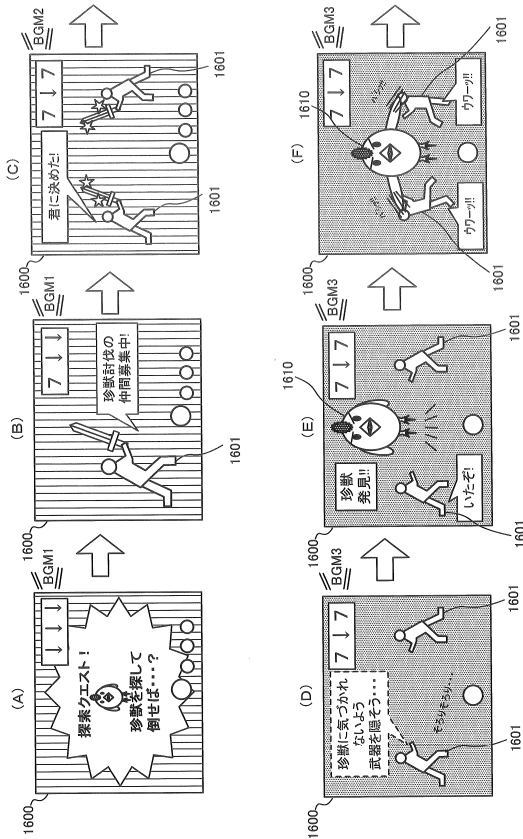
【図 18】



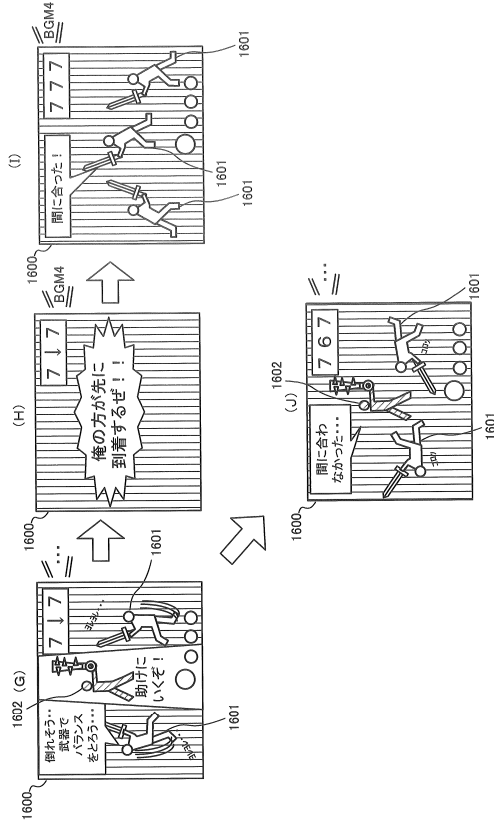
【図 19】



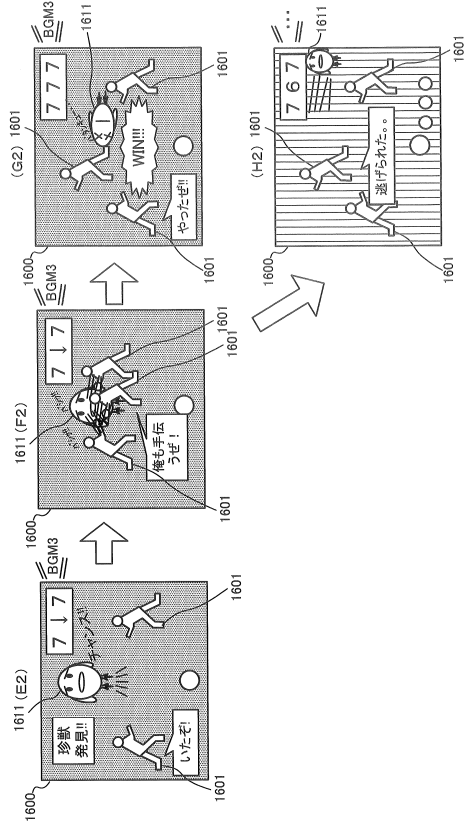
【図 20】



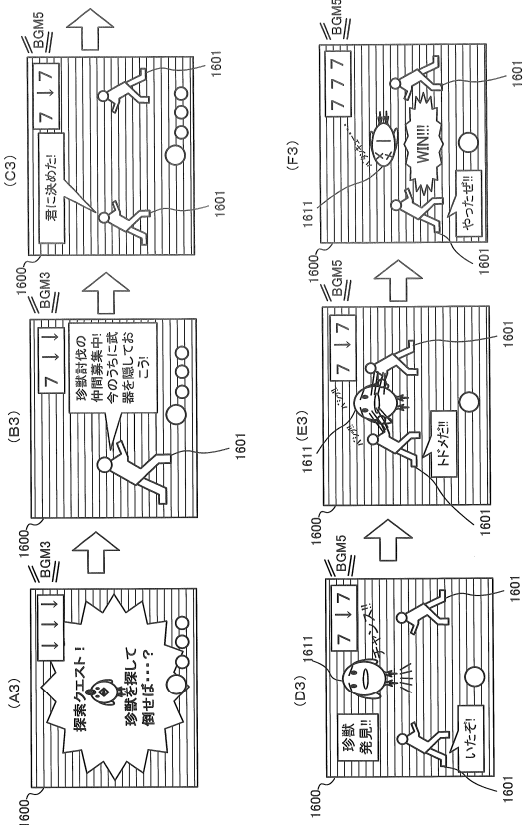
【図 2 1】



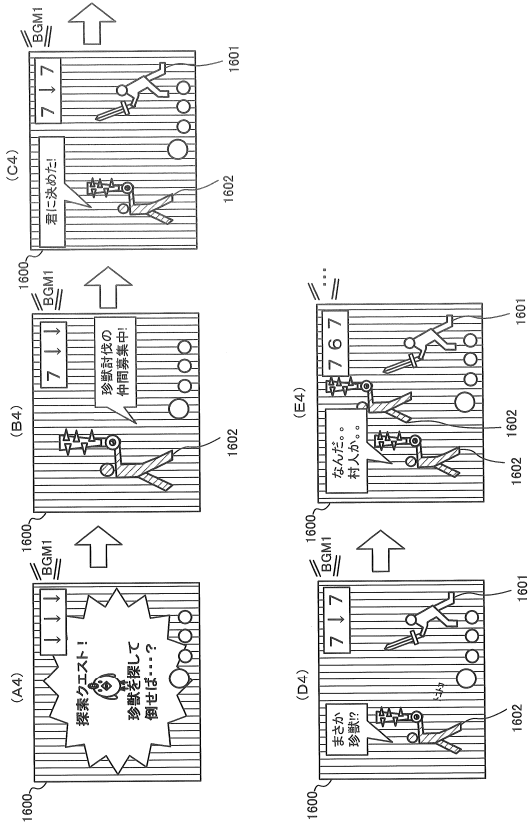
【図 2 2】



【図 2 3】



【図 2 4】



10

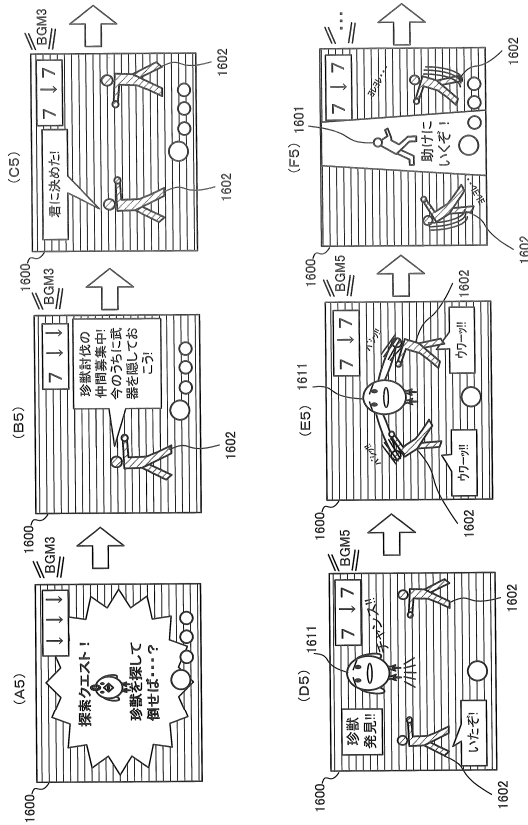
20

30

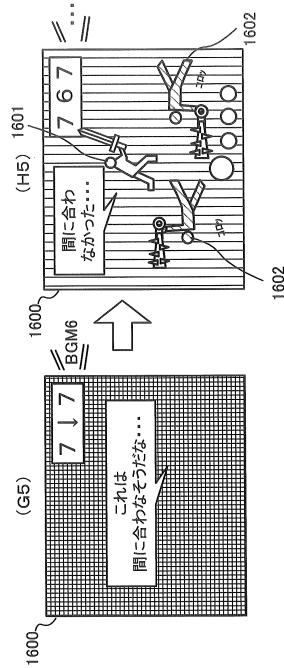
40

50

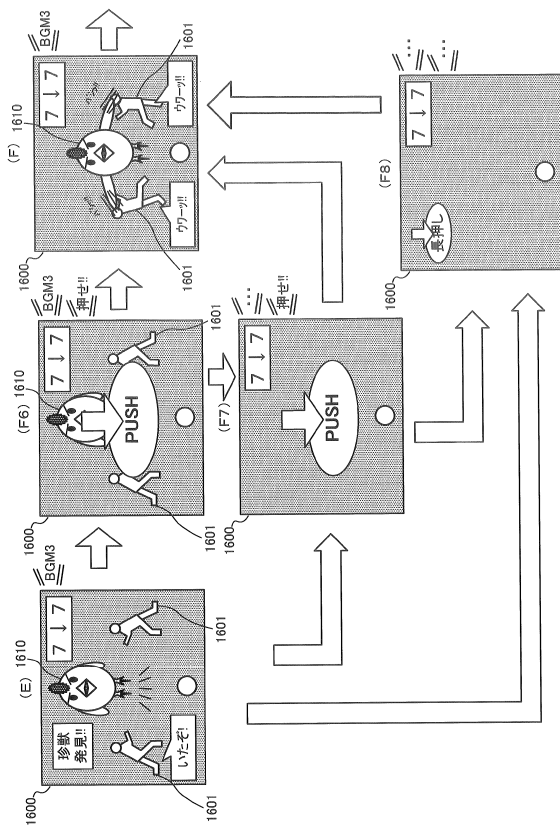
【図 25】



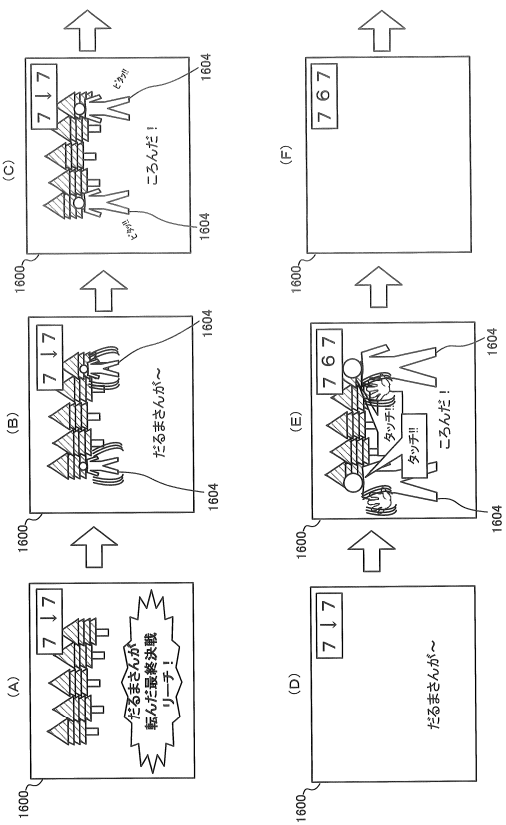
【図 26】



【図 27】



【図 28】



10

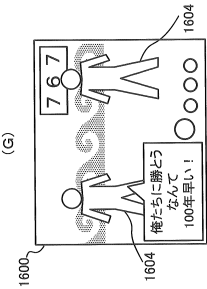
20

30

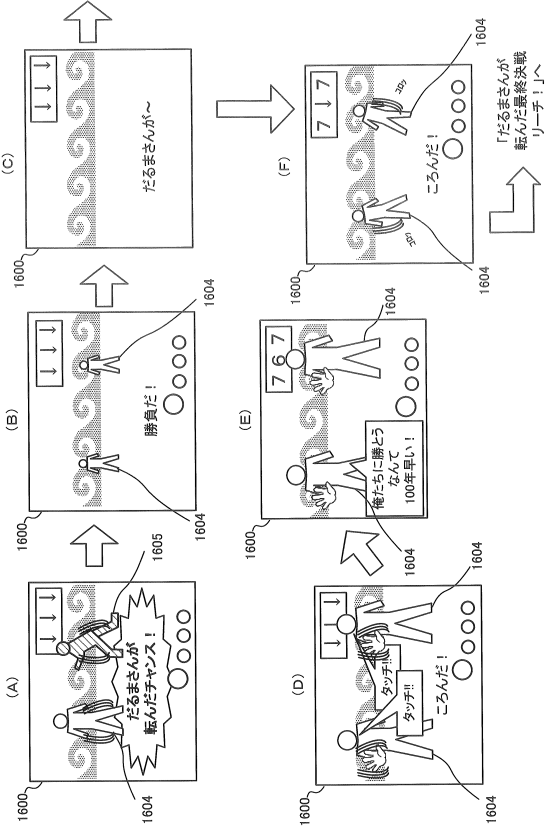
40

50

【図 29】



【図 30】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2020-137591 (JP, A)
特開 2016-190003 (JP, A)
特開 2019-010294 (JP, A)
特開 2015-047383 (JP, A)
特開 2016-202318 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02