

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2021-69578

(P2021-69578A)

(43) 公開日 令和3年5月6日(2021.5.6)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 O 2 C 0 8 8
A 6 3 F 7/02 3 0 4 D 2 C 3 3 3

審査請求 有 請求項の数 4 O L (全 66 頁)

(21) 出願番号	特願2019-197294 (P2019-197294)	(71) 出願人	000135210
(22) 出願日	令和1年10月30日 (2019. 10. 30)		株式会社ニューギン
			愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
		(74) 代理人	100105957
			弁理士 恩田 誠
		(74) 代理人	100068755
			弁理士 恩田 博宣
		(74) 代理人	100148563
			弁理士 山本 実
		(72) 発明者	武沢 学
			東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号
			ニューギン東京ビル内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】興趣を向上させることができる遊技機を提供すること。

【解決手段】大当り抽選の抽選結果に関連せずに実行される待機中演出に係る操作ボタンの操作を受付可能な待機操作受付期間においては、操作ボタンを設定操作態様で操作することでオート機能を設定することが許容される。一方、大当り抽選の抽選結果に関連して行われるキャラクタ登場演出の結果導出に係る操作ボタンの操作を受付可能な登場演出受付期間においては、操作ボタンを設定操作態様で操作したとしてもオート機能を設定することが制限される。

【選択図】図12

状況	オート機能の設定
登場演出受付期間	制限
チャレンジ演出受付期間	制限
パワーアップ演出受付期間	制限
選抜演出受付期間	制限
一撃演出受付期間	制限
特別ゲーム実行中であって、上記操作有効期間外	許容
第1待機状態	許容
第2待機状態	許容

【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

大当り抽選において大当りに当選した場合、図柄変動ゲームの終了後に大当り遊技が付与される遊技機において、

演出実行手段を制御する演出制御手段と、

遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、

所定の設定がされていないときにおいて、前記操作手段を設定操作態様で操作することで前記所定の設定がされるように制御することが可能に構成されており、

前記演出実行手段にて実行可能な演出には、第 1 操作演出と、第 2 操作演出と、があり

、

前記第 1 操作演出は大当り抽選の抽選結果に関連して実行される一方、前記第 2 操作演出は大当り抽選の抽選結果に関連せずに実行され、

前記第 1 操作演出に係る前記操作手段の操作を受付可能な第 1 操作受付期間内に前記操作手段が操作されたことを契機に、前記第 1 操作演出が実行されるように構成されており

、

前記第 2 操作演出に係る前記操作手段の操作を受付可能な第 2 操作受付期間内に前記操作手段が操作されたことを契機に、前記第 2 操作演出が実行されるように構成されており

、

前記演出制御手段は、前記所定の設定がされているとき、前記第 1 操作受付期間内における所定のタイミングにおいて、前記第 1 操作受付期間が開始してから前記操作手段が操作されていなくても前記操作手段が操作されたものと見做して前記第 1 操作演出を実行させる制御を実行可能であり、

前記第 1 操作受付期間においては前記操作手段を前記設定操作態様で操作したとしても前記所定の設定がされることが制限される一方、前記第 2 操作受付期間においては前記操作手段を前記設定操作態様で操作することで前記所定の設定がされることが許容されることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記所定の設定がされているときであっても、前記第 2 操作受付期間において前記操作手段を操作しない場合は、前記第 2 操作演出が実行されない請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記所定の設定がされているときにおいて、前記操作手段を解除操作態様で操作することで前記所定の設定が解除されるように制御することが可能に構成されており、

前記所定の設定がされているときであって、且つ、前記第 1 操作受付期間であるとき、前記操作手段を前記解除操作態様で操作した場合、前記所定の設定が解除される一方、

前記所定の設定がされているときであって、且つ、前記第 2 操作受付期間であるとき、前記操作手段を前記解除操作態様で操作したとしても前記所定の設定が解除されない請求項 1 又は請求項 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

スピーカと、

遊技者が操作可能であって、操作することで音量を調整可能な音量調整操作手段と、を備え、

図柄変動ゲームの実行中でなく、大当り遊技の付与中でない場合に待機状態となるように構成されており、

前記待機状態は、第 1 待機状態と、前記第 1 待機状態よりも後の第 2 待機状態と、があり、

前記音量調整操作手段の操作によって音量が調整されており、且つ、前記所定の設定がされているときにおいて、前記第 2 待機状態となったことに伴い、音量が初期化され、且つ、前記所定の設定が解除される請求項 1 ~ 請求項 3 のうち何れか一項に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】**

10

20

30

40

50

【 0 0 0 1 】

この発明は、遊技機に関する。

【 背景技術 】

【 0 0 0 2 】

従来、遊技機の一つであるパチンコ遊技機の中には、特許文献 1 に記載された遊技機のように、遊技者が操作可能な操作手段を備え、当該操作手段を用いて連続操作（所謂、連打）や長押しなどの所定の操作が行われると、演出に関する制御が行われ、演出が実行されるものがある。

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

10

【 0 0 0 3 】

【 特許文献 1 】 特開 2 0 1 5 - 1 9 2 8 2 1 号 公 報

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 4 】

近年では、操作手段が実際に操作されなかったときでも、操作手段が操作されたものと見做して演出に関する制御が行われる機能を搭載するとともに、当該機能を作動させるか否かを遊技者が選択可能とすることなども考えられている。このため、今日においては、このような機能を搭載した場合に、興趣を向上させることが望まれている。

【 0 0 0 5 】

20

この発明の目的は、興趣を向上させることができる遊技機を提供することである。

【 課題を解決するための手段 】

【 0 0 0 6 】

上記課題を解決する遊技機は、大当り抽選において大当りに当選した場合、図柄変動ゲームの終了後に大当り遊技が付与される遊技機において、演出実行手段を制御する演出制御手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、所定の設定がされていないときにおいて、前記操作手段を設定操作態様で操作することで前記所定の設定がされるように制御することが可能に構成されており、前記演出実行手段にて実行可能な演出には、第 1 操作演出と、第 2 操作演出と、があり、前記第 1 操作演出は大当り抽選の抽選結果に関連して実行される一方、前記第 2 操作演出は大当り抽選の抽選結果に関連せずに行われ、前記第 1 操作演出に係る前記操作手段の操作を受付可能な第 1 操作受付期間内に前記操作手段が操作されたことを契機に、前記第 1 操作演出が実行されるように構成されており、前記第 2 操作演出に係る前記操作手段の操作を受付可能な第 2 操作受付期間内に前記操作手段が操作されたことを契機に、前記第 2 操作演出が実行されるように構成されており、前記演出制御手段は、前記所定の設定がされているとき、前記第 1 操作受付期間内における所定のタイミングにおいて、前記第 1 操作受付期間が開始してから前記操作手段が操作されていなくても前記操作手段が操作されたものと見做して前記第 1 操作演出を実行させる制御を実行可能であり、前記第 1 操作受付期間においては前記操作手段を前記設定操作態様で操作したとしても前記所定の設定がされることが制限される一方、前記第 2 操作受付期間においては前記操作手段を前記設定操作態様で操作することで前記所定の設定がされることが許容されることを要旨とする。

30

40

【 0 0 0 7 】

上記遊技機について、前記所定の設定がされているときであっても、前記第 2 操作受付期間において前記操作手段を操作しない場合は、前記第 2 操作演出が実行されないようにしてもよい。

【 0 0 0 8 】

上記遊技機について、前記所定の設定がされているときにおいて、前記操作手段を解除操作態様で操作することで前記所定の設定が解除されるように制御することが可能に構成されており、前記所定の設定がされているときであって、且つ、前記第 1 操作受付期間であるとき、前記操作手段を前記解除操作態様で操作した場合、前記所定の設定が解除され

50

る一方、前記所定の設定がされているときであって、且つ、前記第 2 操作受付期間であるとき、前記操作手段を前記解除操作態様で操作したとしても前記所定の設定が解除されないようにしてもよい。

【 0 0 0 9 】

上記遊技機について、スピーカと、遊技者が操作可能であって、操作することで音量を調整可能な音量調整操作手段と、を備え、図柄変動ゲームの実行中でなく、大当り遊技の付与中でない場合に待機状態となるように構成されており、前記待機状態は、第 1 待機状態と、前記第 1 待機状態よりも後の第 2 待機状態と、があり、前記音量調整操作手段の操作によって音量が調整されており、且つ、前記所定の設定がされているときにおいて、前記第 2 待機状態となったことに伴い、音量が初期化され、且つ、前記所定の設定が解除されるようにしてもよい。

10

【 発 明 の 効 果 】

【 0 0 1 0 】

この発明によれば、興趣を向上させることができる。

【 図 面 の 簡 単 な 説 明 】

【 0 0 1 1 】

【 図 1 】 パチンコ遊技機の斜視図。

【 図 2 】 遊技盤の正面図。

【 図 3 】 パチンコ遊技機の電氣的構成を示すブロック図。

【 図 4 】 演出表示装置において実行可能な演出の一例を示す図。

20

【 図 5 】 (a) ~ (c) は、キャラクタ登場演出が実行されたときの演出表示装置の表示内容の一例を示す図。

【 図 6 】 (a) ~ (e) は、チャレンジ演出が実行されたときの演出表示装置の表示内容の一例を示す図。

【 図 7 】 (a) ~ (c) は、パワーアップ演出が実行されたときの演出表示装置の表示内容の一例を示す図。

【 図 8 】 (a) ~ (c) は、選択演出が実行されたときの演出表示装置の表示内容の一例を示す図。

【 図 9 】 (a) ~ (c) は、一撃演出が実行されたときの演出表示装置の表示内容の一例を示す図。

30

【 図 1 0 】 (a) 及び (b) は、待機中演出が実行されたときの演出表示装置の表示内容の一例を示す図。

【 図 1 1 】 (a) ~ (d) は、オート機能が設定されているときに操作ボタンが操作されたものと見做して演出が進行するタイミングを示す図。

【 図 1 2 】 オート機能の設定が許容される状況及びオート機能の設定が制限される状況の一例を示す図。

【 図 1 3 】 オート機能の設定の解除が許容される状況及びオート機能の設定の解除が制限される状況の一例を示す図。

【 図 1 4 】 設定報知演出が実行されているときの演出表示装置の表示内容の一例を示す図。

40

【 図 1 5 】 振動演出が実行され得る状況を示す図。

【 図 1 6 】 各状況における操作発光体の発光態様を示す図。

【 図 1 7 】 (a) 及び (b) は、オート機能が設定されているときとオート機能が設定されていないときにおける操作有効期間及び操作発光体の発光態様の一例を示す図。

【 発 明 を 実 施 す る た め の 形 態 】

【 0 0 1 2 】

以下、遊技機の実施形態について説明する。本明細書における上、下、左、右、前（表）、及び後（裏）は、遊技者から見たときの各方向を示すものとする。

図 1 に示すように、遊技機としてのパチンコ遊技機 1 0 は、枠体 1 1 を備えている。枠体 1 1 は、外枠 1 2 と、中枠 1 3 と、前枠 1 4 と、を備えている。外枠 1 2 は、遊技場な

50

どの遊技機設置設備（所謂、島設備）に固定される。また、中枠１３は、外枠１２の開口前面側に開閉可能に支持されている。中枠１３には、遊技盤２０を含む遊技盤ユニットが固定される。前枠１４は、遊技盤２０の前面を覆うように、中枠１３の前面側に開閉可能に支持されている。前枠１４には、遊技盤２０を保護する保護ガラス１５が支持されている。なお、図１において、保護ガラス１５は、一部を残して図示が省略されているが、実際には前枠１４の開口部１４ａの全体を覆っている。パチンコ遊技機１０は、前枠１４の前面側に、発射ハンドル１６を備えている。パチンコ遊技機１０では、発射ハンドル１６の操作量（回動量）に応じた強度にて、遊技媒体としての遊技球が発射される。

【００１３】

パチンコ遊技機１０は、演出の１つとして、内蔵された発光体を発光、点滅、及び消灯させる演出（以下、発光演出と示す）を実行する装飾ランプ１７を備えている。パチンコ遊技機１０は、前枠１４の前面側に、装飾ランプ１７を備えている。装飾ランプ１７は、発光手段に相当する。パチンコ遊技機１０は、前枠１４の前面側に、音を出力するスピーカ１８を備えている。スピーカ１８は、演出の１つとして、各種の音を出力する演出（以下、音演出と示す）を実行する。例えば、スピーカ１８から出力される音には、背景音楽（所謂、ＢＧＭ）などがある。スピーカ１８は、音出力手段に相当する。

【００１４】

パチンコ遊技機１０は、前枠１４の前面側に、遊技者が操作可能な操作手段としての操作ボタンＢＴを備えている。操作ボタンＢＴには、振動装置Ｂａが内蔵されている。パチンコ遊技機１０では、振動装置Ｂａが動作する場合、操作ボタンＢＴが振動する。本実施形態では、操作ボタンＢＴが振動していることが、操作手段が特別動作していることに相当する。一方、本実施形態では、操作ボタンＢＴが振動していないことが、操作手段が特別動作していないことに相当する。このように、本実施形態における操作手段は、動作可能に構成されている。そして、本実施形態における操作手段の動作には、特別動作がある。また、操作ボタンＢＴには、操作発光体Ｂｂが内蔵されている。パチンコ遊技機１０では、操作発光体Ｂｂが発光することで、操作ボタンＢＴが発光する。操作発光体Ｂｂの発光態様には、複数種類ある。具体的に、操作発光体Ｂｂの発光態様には、操作発光体Ｂｂが白色で発光する白色発光態様と、操作発光体Ｂｂが黄色で発光する黄色発光態様と、がある。その他、操作発光体Ｂｂの発光態様には、発光色が「... 赤色 橙色 黄色 緑色 青色 紫色 赤色 ...」という順序で時間経過とともに変化する虹色発光態様がある。なお、本実施形態において、操作発光体Ｂｂの発光態様は、操作ボタンＢＴの発光態様に相当する。また、パチンコ遊技機１０は、前枠１４の前面側に、遊技者が操作可能な上ボタンＵＢ及び下ボタンＤＢを備えている。

【００１５】

図２に示すように、遊技盤２０の前面側には、正面視において略円形の遊技領域２１が画成されている。遊技盤２０は、発射された遊技球を遊技領域２１へ案内する案内路２１ａを備えている。遊技盤２０は、遊技領域２１へ打ち出された遊技球が案内路２１ａへ逆戻りすることを防止する防止弁２１ｂを備えている。発射された遊技球は、案内路２１ａで案内され、案内路２１ａの最下流に位置する防止弁２１ｂを通過して遊技領域２１に到達する。遊技領域２１に到達した遊技球は、遊技領域２１を流下する。

【００１６】

パチンコ遊技機１０は、情報表示パネル２２を備えている。情報表示パネル２２では、パチンコ遊技機１０の制御状態を示す各種の情報が報知される。情報表示パネル２２は、特別図柄表示部２２ａを備えている。特別図柄表示部２２ａは、所定の図柄を変動表示させるとともに、最終的に特別図柄を確定停止表示させる特別図柄変動ゲーム（以下、特別ゲームと示す）を表示する。特別図柄は、後述する内部抽選（大当たり抽選）の結果を報知するための図柄である。このように、パチンコ遊技機１０は、特別ゲームを実行可能に構成されている。

【００１７】

本明細書において「変動表示」とは、表示されている図柄の種類が時間の経過とともに

10

20

30

40

50

変化している状態を意味する。本明細書において「確定停止表示」とは、図柄が確定的に停止表示されており、表示されている図柄の種類が変化しない状態を意味する。特別図柄表示部 22a において確定停止表示可能な特別図柄には、大当り表示結果としての大当り図柄と、はずれ表示結果としてのはずれ図柄と、が少なくともある。遊技者は、特別ゲームにおいて大当り図柄が確定停止表示された場合に大当りを認識可能であり、特別ゲームにおいてははずれ図柄が確定停止表示された場合にはずれを認識可能である。本実施形態では、大当りに当選すると、当該当選の対象となる特別ゲームの終了後、大当り遊技が付与される。大当り遊技は、遊技者が多数の賞球やその他の特典を獲得し得るため、遊技者にとって有利な状態である。

【0018】

情報表示パネル 22 は、特別保留表示部 22b を備えている。特別保留表示部 22b は、始動条件が成立したが未だ実行条件が成立していないことで、その実行が保留されている特別ゲームの回数（以下、特別保留数と示す）を認識可能に表示する。例えば、特別保留数の上限数は、それぞれ 4 である。

【0019】

情報表示パネル 22 は、普通図柄表示部 22c を備えている。普通図柄表示部 22c は、所定の図柄を変動表示させるとともに、最終的に普通図柄を確定停止表示させる普通図柄変動ゲーム（以下、普通ゲームと示す）を表示する。普通図柄表示部 22c に確定停止表示可能な普通図柄には、普通当り図柄と、普通はずれ図柄と、が少なくともある。遊技者は、普通ゲームにおいて普通当り図柄が確定停止表示された場合に普通当りを認識可能であり、普通ゲームにおいて普通はずれ図柄が確定停止表示された場合に普通はずれを認識可能である。本実施形態では、普通当り抽選に当選すると、当該当選の対象となる普通ゲームの終了後、普通当り遊技が付与される。また、情報表示パネル 22 は、普通保留表示部 22d を備えている。普通保留表示部 22d は、始動条件が成立したが未だ実行条件が成立していないことで、その実行が保留されている普通ゲームの回数（以下、普通保留数と示す）を認識可能に表示する。例えば、普通保留数の上限数は、4 である。

【0020】

また、パチンコ遊技機 10 は、遊技盤 20 のうち、遊技領域 21 の略中央に、各種の装飾が施されたセンター枠 23 を備えている。センター枠 23 は、開口部 23a を備えている。センター枠は、センター役やセンター役物ともいわれる。

【0021】

パチンコ遊技機 10 は、演出実行手段としての演出表示装置 25 を備えている。例えば、演出表示装置 25 は、液晶ディスプレイや有機 EL ディスプレイなどの表示装置であってもよい。演出表示装置 25 は、画像が表示される表示領域 25r を備えている。演出表示装置 25 は、センター枠 23 の開口部 23a を介して、遊技者が表示領域 25r を視認可能となるように、遊技盤 20 に組み付けられている。演出表示装置 25 は、演出の 1 つとして、所定の画像を表示する演出（以下、表示演出と示す）を実行する。

【0022】

パチンコ遊技機 10 は、第 1 始動口 26 を備えている。始動口としての第 1 始動口 26 は、遊技領域 21 のうちセンター枠 23 の下方に位置している。第 1 始動口 26 は、常時、遊技球を入球させることができるように開口されている。パチンコ遊技機 10 は、第 1 始動口 26 に入球した遊技球を検知する第 1 始動センサ SE1（図 3 に示す）を備えている。本実施形態では、第 1 始動センサ SE1 により遊技球が検知されると、特別ゲームの始動条件が成立し得るとともに、賞球の払出条件が成立する。パチンコ遊技機 10 は、第 2 始動口 27 を備えている。始動口としての第 2 始動口 27 は、遊技領域 21 のうちセンター枠 23 の右下方に位置している。パチンコ遊技機 10 は、第 2 始動口 27 に入球した遊技球を検知する第 2 始動センサ SE2（図 3 に示す）を備えている。本実施形態では、第 2 始動センサ SE2 により遊技球が検知されると、特別ゲームの始動条件が成立し得るとともに、賞球の払出条件が成立する。また、第 2 始動口 27 は、第 1 可変部材 28 を有する。第 1 可変部材 28 は、遊技球を第 2 始動口 27 へ入球させ易い、又は入球させるこ

10

20

30

40

50

とができる開状態と、遊技球を第2始動口27へ入球させ難い、又は入球させることができない閉状態と、に動作可能である。第1可変部材28は、第1アクチュエータA1(図3に示す)から動力を受けて動作する。第1可変部材28は、普通当り抽選に当選したことを契機に、開状態に動作される。

【0023】

パチンコ遊技機10は、大入賞口29を備えている。大入賞口29は、遊技領域21のうちセンター枠23の右下方に位置している。パチンコ遊技機10は、大入賞口29に入球した遊技球を検知するカウントセンサSE3(図3に示す)を備えている。本実施形態では、カウントセンサSE3により遊技球が検知されると、賞球の払出条件が成立する。大入賞口29は、第2可変部材30を有する。第2可変部材30は、遊技球を大入賞口29へ入球させることができる開状態と、遊技球を大入賞口29へ入球させることができない閉状態と、に動作可能である。第2可変部材30は、第2アクチュエータA2(図3に示す)から動力を受けて動作する。第2可変部材30は、大当りに当選したことを契機に、開状態に動作される。第2可変部材30が開状態となる場合には、大入賞口29への遊技球の入球が許容される。第2可変部材30が閉状態となる場合には、大入賞口29への遊技球の入球が許容されない。以下の説明では、第2可変部材30が開状態となることを「大入賞口29が開放される」と示し、第2可変部材30が閉状態となることを「大入賞口29が閉鎖される」と示す場合がある。

【0024】

パチンコ遊技機10は、ゲート31を備えている。ゲート31は、遊技領域21のうちセンター枠23の右方に位置している。ゲート31には、常時、遊技球を入球させることができるように開放されたゲート口が開口されている。ゲート口には、入球し、通過する遊技球を検知するゲートセンサSE4(図3に示す)が配設されている。ゲートセンサSE4により遊技球が検知されると、普通ゲームの始動条件が成立し得る。

【0025】

パチンコ遊技機10は、アウト口34を備えている。本実施形態において、第1始動口26や第2始動口27、大入賞口29へ入球しなかった遊技球は、アウト口34から機外へと排出される(遊技盤20から外部へ排出される)。なお、パチンコ遊技機10は、釘(遊技釘)や風車など、遊技領域21を流下する遊技球の挙動に変化を与えるための遊技構成部材を備えている。その他、パチンコ遊技機10は、特別ゲームの始動条件及び普通ゲームの始動条件が成立しない一方で、賞球の払出条件が成立する一般入賞口を備えてもよい。一般入賞口は、普通入賞口ともいわれる。

【0026】

次に、パチンコ遊技機10の遊技状態について説明する。

パチンコ遊技機10は、大当り確率が異なる遊技状態として、低確率状態及び高確率状態を備えている。大当り確率は、大当り抽選において大当りに当選する確率である。高確率状態は、低確率状態に比して、大当り確率が高い遊技状態である。高確率状態は、所謂「確率変動状態(確変状態)」であり、低確率状態は、「非確率変動状態(非確変状態)」である。以下の説明では、高確率状態を「確変状態」、低確率状態を「非確変状態」と示す。また、パチンコ遊技機10は、遊技球の発射個数に対する賞球個数の割合が異なる遊技状態として、低ベース状態及び高ベース状態を備えている。高ベース状態は、低ベース状態に比して、遊技球が第2始動口27に入球する確率が高い遊技状態である。高ベース状態は、所謂「電サボ状態」であり、低ベース状態は、「非電サボ状態」である。

【0027】

高ベース状態は、例えば、次に説明する3つの制御のうち任意に選択された1の制御を行うことにより、又は、複数の制御を組み合わせることにより実現できる。第1の制御は、普通ゲームの変動時間を、低ベース状態のときよりも短くする普通図柄の変動時間短縮制御である。第2の制御は、普通当り抽選に当選する確率(普通当り確率)を、低ベース状態のときよりも高確率に変動させる普通図柄の確率変動制御である。第3の制御は、1回の普通当り遊技における第1可変部材28の合計開放時間を、低ベース状態のとき

10

20

30

40

50

よりも長くする開放時間延長制御である。なお、開放時間延長制御としては、1回の普通当り遊技における第1可変部材28の開放回数を低ベース状態のときよりも多くする制御、及び、普通当り遊技における第1可変部材28の1回の開放時間を低ベース状態のときよりも長くする制御のうち、少なくとも一方の制御を行うとよい。また、高ベース状態は、次に説明する第4の制御を組み合わせることで実現してもよい。第4の制御は、特別ゲームの変動時間（例えば、平均の変動時間）を、低ベース状態のときよりも短くなり易くする特別図柄の変動時間短縮制御である。特別図柄の変動時間短縮制御を行う場合、高ベース状態は、所謂「変動時間短縮状態（変短状態）」となる。

【0028】

なお、本実施形態では、低ベース状態であっても第1可変部材28が開状態となる場合があるため、低ベース状態であっても第2始動口27に遊技球が入球する可能性がある。しかし、低ベース状態であるときには、例えば、普通当り抽選に当選しないように構成するなどして、低ベース状態であるときには第1可変部材28が開状態とならず、第2始動口27に遊技球が入球しないように構成してもよい。その他、低ベース状態であるときには、例えば、普通当り抽選に当選したとしても第1可変部材28が開状態とならないように構成するなどして、第2始動口27に遊技球が入球しないように構成してもよい。以上のように構成する場合、低ベース状態は、第2始動口27へ遊技球が入球不能な状態といえ、高ベース状態は、第2始動口27へ遊技球が入球可能な状態といえる。

【0029】

遊技状態（遊技状態の種類）には、非確変状態であって低ベース状態である遊技状態と、非確変状態であって高ベース状態である遊技状態と、確変状態であって低ベース状態である遊技状態と、確変状態であって高ベース状態である遊技状態と、がある。そして、パチンコ遊技機10では、複数種類の遊技状態のうち1つの遊技状態に制御される。なお、本実施形態では、原則として、非確変状態であって低ベース状態である遊技状態と、非確変状態であって高ベース状態である遊技状態と、確変状態であって高ベース状態である遊技状態と、のうち1つの遊技状態に制御される。

【0030】

次に、パチンコ遊技機10における大当りについて説明する。

パチンコ遊技機10は、特別図柄の大当り図柄として、複数種類の大当り図柄を備えている。複数種類の大当り図柄は、第1大当り図柄と、第2大当り図柄と、に分類されている。複数種類の大当り図柄には、それぞれ大当りの種類が定められている。大当り図柄には、大当り遊技の終了後の遊技状態が定められていてもよい。大当り遊技では、最初に、予め定めたオープニング期間にわたって、大当り遊技の開始を報知するオープニング演出が行われる。大当り遊技では、オープニング演出の終了後に、大入賞口29が開放されるラウンド遊技が行われる。ラウンド遊技は、予め定めた上限回数を上限として行われる。1回のラウンド遊技において、大入賞口29は、予め定めた上限個数の遊技球が入球する第1ラウンド終了条件、又は予め定めた上限時間が経過する第2ラウンド終了条件が成立する迄の間、開放される。ラウンド遊技では、ラウンド演出が行われる。そして、大当り遊技では、最終回のラウンド遊技が終了すると、予め定めたエンディング期間にわたって、大当り遊技の終了を報知するエンディング演出が行われる。大当り遊技は、エンディング演出の終了に伴って終了される。

【0031】

第1大当り図柄に分類される大当り図柄には、大当りの種類として「第1大当り」が定められている。第1大当り図柄に分類される大当り図柄には、ラウンド遊技の上限回数として「10回」が定められている。第1大当り図柄に分類される大当り図柄には、大当り遊技の終了後の遊技状態として、確変状態とすることが定められている。第1大当り図柄に分類される大当り図柄には、大当り遊技の終了後の遊技状態として、高ベース状態とすることが定められている。第2大当り図柄に分類される大当り図柄には、大当りの種類として「第2大当り」が定められている。第2大当り図柄に分類される大当り図柄には、ラウンド遊技の上限回数として「8回」が定められている。第2大当り図柄に分類される大

10

20

30

40

50

当り図柄には、大当り遊技の終了後の遊技状態として、非確変状態とすることが定められている。また、第2大当り図柄に分類される大当り図柄には、大当り遊技の終了後の遊技状態として、100回の特別ゲームが終了する迄の間、又は、100回の特別ゲームが終了する前に大当り遊技が付与される迄の間、高ベース状態とすることが定められている。

【0032】

また、本実施形態における演出表示装置25が実行可能な表示演出には、演出用の図柄（以下、演出図柄と示す）が複数列で変動表示され、最終的に演出図柄の組み合わせが確定停止表示される演出図柄ゲーム（以下、演出ゲームと示す）がある。演出ゲームは、複数列の演出図柄が変動して実行される。演出図柄は、キャラクタや模様などの装飾が施された図柄であって、表示演出を多様化させるためのものであり、「装飾図柄」や「飾り図柄」ともいわれる。本実施形態における演出ゲームは、第1列、第2列及び第3列の図柄列（演出図柄列）をそれぞれ縦方向に変動表示（スクロール表示）させて行われる。以下の説明では、「第1列」を「左列」と示すとともに「第1図柄」を「左図柄」と示し、「第2列」を「中列」と示すとともに「第2図柄」を「中図柄」と示し、「第3列」を「右列」と示すとともに「第3図柄」を「右図柄」と示す。各列では、原則、[1]～[8]の数字を模した演出図柄が所定の順序で変動表示される。

【0033】

演出ゲームは、特別ゲームと連動して行われる。具体的に、演出ゲームは、特別ゲームの開始に伴って開始され、特別ゲームの終了に伴って終了される。このように、パチンコ遊技機10は、特別ゲームの実行中に演出ゲームを実行可能に構成されている。そして、演出ゲームでは、特別ゲームにて確定停止表示された特別図柄に応じた演出図柄の組み合わせが確定停止表示される。特別ゲームにおいて大当り図柄が確定停止表示される場合には、演出ゲームにおいて演出図柄による大当り図柄が確定停止表示される。例えば、演出図柄による大当り図柄は、「777」などのように、全列の演出図柄が同一となる図柄組み合わせである。また、特別ゲームにおいて、はずれ図柄が確定停止表示される場合には、演出ゲームにおいて、演出図柄によるはずれ図柄が確定停止表示される。例えば、演出図柄によるはずれ図柄は、「323」や「112」、[426]などのように、少なくとも一部列の演出図柄が他列の演出図柄とは異なる図柄組み合わせである。なお、演出ゲームにおいては、演出図柄が確定停止表示される前に一旦停止表示される。本明細書において「一旦停止表示」とは、例えば「ゆれ変動状態」など、図柄が再び変動表示される可能性があることを示す状態や、確定停止表示とは異なることを示す状態を意味する。

【0034】

演出ゲームでは、リーチが形成され、リーチ演出が行われる場合がある。本実施形態では、複数列のうち特定の列（本実施形態では、左列と右列）に同一の数字を模した演出図柄が一旦停止表示されており、且つ、特定の列とは異なる列（本実施形態では、中列）の演出図柄が引き続き変動表示されている状態が、リーチが形成された状態に相当する。リーチ演出には、例えば、登場させるキャラクタや演出図柄の動作が異なる複数種類のリーチ演出があってもよい。本実施形態におけるリーチ演出には、ノーマルリーチ演出と、ノーマルリーチ演出の開始後に行われるスーパーリーチ演出と、がある。スーパーリーチ演出は、例えば、ノーマルリーチ演出の演出内容を発展させる内容で実行される。パチンコ遊技機10では、スーパーリーチ演出が実行される場合、ノーマルリーチ演出のみが実行される場合に比して、実行中の特別ゲームの大当り期待度が高い。パチンコ遊技機10において実行可能なスーパーリーチ演出は、複数種類ある。具体的に、スーパーリーチ演出には、第1のキャラクタをモチーフに実行される第1のスーパーリーチ演出と、第2のキャラクタをモチーフに実行される第2のスーパーリーチ演出と、第3のキャラクタをモチーフに実行される第3のスーパーリーチ演出と、がある。

【0035】

パチンコ遊技機10は、演出モードを実行可能に構成されている。演出モードは、複数種類ある。そして、パチンコ遊技機10では、複数種類の演出モードのうち何れかの演出モードが実行される。演出モードは、演出状態ともいわれる。本実施形態における演出モ

ードには、通常モードと、チャンスモードと、高確率モードと、がある。通常モードは、非確変状態であって、且つ、低ベース状態である遊技状態であるときに制御される演出モードである。チャンスモードは、非確変状態であって、且つ、高ベース状態である遊技状態のときに制御される演出モードである。高確率モードは、確変状態であって、且つ、高ベース状態である遊技状態のときに制御される演出モードである。このように、パチンコ遊技機 10 では、遊技状態に応じて制御される演出モードが異なる。各演出モードでは、滞在中の演出モード（制御されている演出モード）を識別可能なモード識別情報が報知される。パチンコ遊技機 10 では、演出モードの種類毎に異なる背景画像が演出表示装置 25 に表示される。その他、パチンコ遊技機 10 では、例えば、演出モードの種類毎に異なる発光色で装飾ランプ 17 を発光させたり、演出モードの種類毎に異なる背景音楽をスピーカ 18 から出力させたりして、モード識別情報を報知する。因みに、パチンコ遊技機 10 では、確変状態であって、且つ、低ベース状態である遊技状態に制御されることがないが、このような遊技状態に制御される場合には、例えば、上記演出モードとは異なる演出モードに制御されるように構成してもよいし、通常演出モードに制御されるように構成してもよい。本実施形態では、演出モードの種類毎に異なる背景画像を演出表示装置 25 に表示する演出が、特定報知演出に相当する。即ち、本実施形態において、特定報知演出は、演出モードを特定可能な演出である。そして、本実施形態では、演出モードの種類毎に異なる背景画像を表示する演出表示装置 25 によって、演出報知手段としての機能が実現される。このように、本実施形態において、演出報知手段が実行可能な演出には、特定報知演出がある。

10

20

【0036】

パチンコ遊技機 10 は、スピーカ 18 から出力される音の音量を調整可能に構成されている。なお、パチンコ遊技機 10 は、演出に関連する音の音量を調整可能である一方、エラーに関する音の音量は調整不能に構成されている。本実施形態において「音量」とは、音の出力強度に相当し、「音量を上昇させる」ことは「音の出力強度を上昇させる」ことに相当し、「音量を低下させる」ことは「音の出力強度を低下させる」ことに相当する。パチンコ遊技機 10 は、上ボタン UB や下ボタン DB を操作することで音量を調整することが可能に構成されている。パチンコ遊技機 10 では、音量調整が行われた場合、音量の調整が行われたことを特定可能な設定音（以下、音量調整音と示す）がスピーカ 18 から出力される場合がある。音量調整音は、調整後の音量に応じて、音（例えば、音階）を異ならせてもよい。本実施形態では、上ボタン UB 及び下ボタン DB が、遊技者が操作可能であって、操作することで音量を調整可能な音量調整操作手段に相当する。

30

【0037】

パチンコ遊技機 10 では、特別ゲームの実行中でなく、大当たり遊技の付与中でない場合、待機状態となるように構成されている。待機状態には、第 1 待機状態と、第 2 待機状態と、がある。第 1 待機状態では、演出表示装置 25 に演出図柄が表示される。具体的に、第 1 待機状態では、演出表示装置 25 において演出図柄が一旦停止表示される。また、第 2 待機状態では、演出表示装置 25 に演出図柄が表示されず、客待ち演出が実行される。客待ち演出は、ムービーデモともいわれる。客待ち演出では、パチンコ遊技機 10 のモチーフとなったキャラクタを用いた演出と、注意喚起に係る演出と、パチンコ遊技機 10 の製造会社のロゴを表示する演出と、が実行される。注意喚起に係る演出には、例えば、のめり込みに関する注意喚起がある。このように、パチンコ遊技機 10 では、第 2 待機状態においてのめり込みに関する注意喚起が実行される。なお、のめり込みに関する注意喚起は、待機状態であるときに限って実行するように構成してもよいし、例えば、大当たり遊技の付与中に実行するように構成してもよい。

40

【0038】

パチンコ遊技機 10 では、待機状態となった場合、第 2 待機状態への移行条件が成立するまでの間、第 1 待機状態となる。そして、パチンコ遊技機 10 では、第 2 待機状態への移行条件が成立した場合、第 2 待機状態となり、客待ち演出が実行される。因みに、パチンコ遊技機 10 では、第 2 待機状態において第 1 待機状態への移行条件が成立すると、第

50

1 待機状態となり、再び第 2 待機状態への移行条件が成立すると第 2 待機状態となる。本実施形態のパチンコ遊技機 10 では、第 1 待機状態となってから所定の第 1 待機時間が経過することで、第 2 待機状態への移行条件が成立する。また、本実施形態のパチンコ遊技機 10 では、第 2 待機状態となってから所定の第 2 待機時間が経過することで、第 1 待機状態への移行条件が成立する。所定の第 2 待機時間は、客待ち演出の演出時間に相当する。なお、パチンコ遊技機 10 では、第 1 待機状態及び第 2 待機状態の何れであるときでも、特別ゲームの実行が開始されると、待機状態は終了し、演出表示装置 25 では、演出ゲームが開始されることとなる。このように、本実施形態において、待機状態は、第 1 待機状態と、第 1 待機状態よりも後の第 2 待機状態と、がある。

【0039】

次に、パチンコ遊技機 10 の電氣的構成について説明する。

図 3 に示すように、パチンコ遊技機 10 は、主制御部としての主基板 40 を備えている。主基板 40 は、各種の処理を行い、該処理の結果に応じて制御信号（制御コマンド）などの制御情報を出力する。パチンコ遊技機 10 は、副制御部としての副基板 41 を備えている。副基板 41 は、主基板 40 が出力する制御情報に基づき所定の処理を行う。例えば、副基板 41 は、装飾ランプ 17 による発光演出、スピーカ 18 による音演出及び演出表示装置 25 による表示演出を実行させるための処理を行う。パチンコ遊技機 10 において主基板 40 及び副基板 41 は、遊技盤 20 の裏側に配設されている。遊技盤ユニットには、主基板 40 及び副基板 41 が含まれる。主基板 40 は、副基板 41 と接続されている。

【0040】

まず、主基板 40 について説明する。

主基板 40 は、主 CPU 40a と、主 ROM 40b と、主 RWM 40c と、を備えている。主 CPU 40a は、主 CPU 40a の制御プログラム（主制御プログラム）を実行することにより、各種の処理を行う。主 ROM 40b は、主制御プログラムや、所定の抽選に用いられる抽選テーブルを記憶している。主 ROM 40b は、大当たり抽選に用いられる大当たり判定値を記憶している。大当たり判定値には、非確変状態であるときの大当たり抽選に用いられる大当たり判定値と、確変状態であるときの大当たり抽選に用いられる大当たり判定値と、がある。非確変状態であるときの大当たり抽選に用いられる大当たり判定値は、確変状態であるときの大当たり抽選に用いられる大当たり判定値と一部が同一であってもよいし、全部が同一であってもよい。また、主 ROM 40b は、演出抽選に用いられる演出判定値を記憶している。演出抽選は、大当たり抽選に非当選した場合にリーチ演出を実行するかを決める抽選であり、リーチ抽選に相当する。

【0041】

また、主 ROM 40b は、複数種類の変動パターンを記憶している。複数種類の変動パターンは、特別ゲームが開始されてから特別ゲームが終了されるまでの変動時間が対応付けられている。即ち、変動パターンには、特別ゲームの変動時間が対応付けられている。このため、変動パターンは、特別ゲームの変動時間を特定可能な情報といえる。パチンコ遊技機 10 では、変動パターンが決定されることにより、特別ゲームの変動時間が決定されることとなる。また、変動パターンは、特別ゲームが開始されてから特別ゲームが終了されるまでの間に行われる演出ゲームの演出内容のうち一部又は全てを特定可能な情報であってもよい。変動パターンには、例えば、大当たり変動パターンと、はずれ変動パターンと、がある。大当たり変動パターンには、演出ゲームの演出内容として、リーチ演出を経て最終的に演出図柄による大当たり図柄を確定停止表示させる演出内容が対応付けられている。はずれ変動パターンには、はずれリーチなし変動パターンと、はずれリーチあり変動パターンと、がある。はずれリーチなし変動パターンには、演出ゲームの演出内容として、リーチ演出を経ないで最終的にはずれの図柄組み合わせを確定停止表示させる演出内容が対応付けられている。はずれリーチあり変動パターンには、演出ゲームの演出内容として、リーチ演出を経て最終的にはずれの図柄組み合わせを確定停止表示させる演出内容が対応付けられている。また、大当たり変動パターンには、ノーマルリーチ演出とスーパーリーチ演出のうちノーマルリーチ演出のみの実行が対応付けられたノーマルリーチ演出の大当

10

20

30

40

50

り変動パターンと、スーパーリーチ演出の実行が対応付けられたスーパーリーチ演出の当たり変動パターンと、がある。また、はずれリーチあり変動パターンには、ノーマルリーチ演出とスーパーリーチ演出のうちノーマルリーチ演出のみの実行が対応付けられたノーマルリーチ演出のはずれ変動パターンと、スーパーリーチ演出の実行が対応付けられたスーパーリーチ演出のはずれ変動パターンと、がある。

【0042】

主RWM40cは、パチンコ遊技機10の動作中に適宜書き換えられる様々な情報を記憶可能に構成されている。主RWM40cが記憶する情報には、例えば、フラグ、カウンタ及びタイマなどがある。主基板40は、乱数を生成可能に構成されている。例えば、乱数は、ハードウェア乱数であってもよいし、ソフトウェア乱数であってもよい。

10

【0043】

図3に示すように、主基板40には、第1始動センサSE1、第2始動センサSE2、カウントセンサSE3及びゲートセンサSE4が接続されている。主CPU40aは、図示しないポートを介して、各種のセンサSE1～SE4が出力する検知信号を入力可能に構成されている。また、主基板40には、情報表示パネル22が接続されている。主CPU40aは、図示しない駆動回路を介して、情報表示パネル22の表示内容を制御可能となっている。また、主基板40には、第1アクチュエータA1及び第2アクチュエータA2が接続されている。主CPU40aは、図示しない駆動回路を介して、第1アクチュエータA1の動作、第2アクチュエータA2の動作を制御可能となっている。

【0044】

20

次に、副基板41について説明する。

副基板41は、副CPU41aと、副ROM41bと、副RWM41cと、を備えている。例えば、副CPU41aは、副CPU41aの制御プログラム（副制御プログラム）を実行することにより、各種の処理（例えば、演出に関する処理）を行う。副ROM41bは、副制御プログラムや、抽選に用いられる抽選テーブルや判定値などを記憶している。副ROM41bは、演出表示装置25における表示演出の態様（内容）を特定可能な表示演出データを記憶している。また、副ROM41bは、装飾ランプ17における発光演出の態様（内容）を特定可能な発光演出データを記憶している。副ROM41bは、スピーカ18における音演出の態様（内容）を特定可能な音演出データを記憶している。

【0045】

30

副RWM41cは、パチンコ遊技機10の動作中に適宜書き換えられる様々な情報を記憶可能に構成されている。副RWM41cが記憶する情報には、例えば、フラグ、カウンタ及びタイマなどがある。副基板41は、乱数を生成可能に構成されている。例えば、乱数は、ハードウェア乱数であってもよいし、ソフトウェア乱数であってもよい。

【0046】

副基板41には、装飾ランプ17、スピーカ18及び演出表示装置25が接続されている。副CPU41aは、図示しない駆動回路を介して、装飾ランプ17、スピーカ18及び演出表示装置25を制御可能となっている。副基板41には、操作ボタンBTが接続されている。副CPU41aは、図示しないポートを介して、操作ボタンBTが操作された場合に出力する検知信号を入力可能に構成されている。また、副CPU41aは、図示しない駆動回路を介して、振動装置Baの動作を制御可能となっている。また、副CPU41aは、図示しない駆動回路を介して、操作発光体Bbを制御可能となっている。副基板41には、上ボタンUB及び下ボタンDBが接続されている。副CPU41aは、図示しないポートを介して、各種のボタンUB、DBが操作された場合に出力する検知信号を入力可能に構成されている。

40

【0047】

以下、主CPU40aや副CPU41aが実行する制御内容を説明する。

まず、主CPU40aが制御プログラムに基づき実行する各種処理について説明する。

最初に、主CPU40aが行う特別図柄入力処理について説明する。

【0048】

50

特別図柄入力処理において主CPU40aは、始動センサSE1, SE2からの検知信号を入力したか否かに基づいて、始動口26, 27に遊技球が入球したかを判定する(以下、入力判定と示す)。入力判定の判定結果が否定の場合、主CPU40aは、特別図柄入力処理を終了する。一方、入力判定の判定結果が肯定の場合、主CPU40aは、主RWM40cに記憶されている特別保留数が上限数未満であるかを判定する(以下、保留判定と示す)。保留判定の判定結果が否定の場合、主CPU40aは、特別図柄入力処理を終了する。また、保留判定の判定結果が肯定の場合、主CPU40aは、特別保留数に1加算して更新する。また、主CPU40aは、更新後の特別保留数を表示するように情報表示パネル22を制御する。主CPU40aは、更新後の特別保留数を特定可能な制御情報(以下、保留数コマンドと示す)を出力バッファに格納する。なお、出力バッファに格納された制御情報(コマンド)は、次回以降の割り込み処理において副基板41へと出力される。保留判定の判定結果が肯定の場合、主CPU40aは、主基板40内で生成している乱数を取得し、取得した乱数に基づく乱数情報を主RWM40cに記憶させ、特別図柄入力処理を終了する。このとき、主CPU40aは、乱数情報の記憶順序が特定可能となるように記憶させる。本実施形態では、乱数情報を主RWM40cに記憶させておくことで、特別ゲームの実行条件が成立するまで、その実行を保留する。即ち、パチンコ遊技機10は、特別ゲームの実行を保留可能に構成されている。乱数情報は、取得した乱数そのものであってもよく、乱数を所定の手法により加工した情報であってもよい。なお、例えば、乱数は、大当り抽選に用いる乱数(以下、大当り判定乱数と示す)、特別図柄の決定に用いる乱数(以下、特別図柄乱数と示す)、変動パターンの決定に用いる乱数(以下、変動パターン乱数と示す)、演出抽選に用いる乱数(以下、演出判定乱数と示す)などである。

10

20

【0049】

次に、主CPU40aが行う特別図柄開始処理について説明する。

主CPU40aは、特別ゲームの実行条件が成立しているかを判定する(以下、実行判定と示す)。実行判定において主CPU40aは、大当り遊技中ではなく、且つ特別ゲーム中ではなく、変動間インターバル中でもない場合に肯定判定する。一方、実行判定において主CPU40aは、大当り遊技中、特別ゲーム中及び変動間インターバル中のうち何れかである場合に否定判定する。実行判定の判定結果が否定の場合(特別ゲームの実行条件が成立していない場合)、主CPU40aは、待機状態であることを特定可能な待機コマンドを出力バッファに格納し、特別図柄開始処理を終了する。なお、待機コマンドは、待機コマンドを出力バッファに格納してから次の特別ゲームが実行されるまでの期間内において、特別図柄開始処理が行われる度に出力バッファに格納されるように構成してもよい。その他、待機コマンドは、待機コマンドを出力バッファに格納した後、次の特別ゲームが実行されるまでは出力バッファに格納されないように構成し、待機状態となったときの最初に一度だけ出力バッファに格納されるように構成してもよい。このように、パチンコ遊技機10は、変動ゲームの実行中でないときであって大当り遊技の付与中でないときに待機状態に制御することが可能である。即ち、本実施形態のパチンコ遊技機10は、図柄変動ゲームの実行中でなく、大当り遊技の付与中でない場合に待機状態となるように構成されている。

30

40

【0050】

一方、実行判定の判定結果が肯定の場合(特別ゲームの実行条件が成立している場合)、主CPU40aは、主RWM40cに記憶されている特別保留数が1以上であるかを判定する。そして、特別保留数が1以上である場合、主CPU40aは、主RWM40cに記憶されている特別保留数を1減算して更新する。主CPU40aは、更新後の特別保留数が表示されるように、情報表示パネル22を制御する。また、主CPU40aは、更新後の特別保留数を特定可能な保留数コマンドを出力バッファに格納する。続いて、主CPU40aは、乱数情報のうち最先に記憶された乱数情報を主RWM40cから読み出す。なお、主CPU40aは、最先の乱数情報を読み出すと、最先に記憶された乱数情報を主RWM40cから消去する。そして、主CPU40aは、読み出した乱数情報及び主RO

50

M 4 0 b に記憶されている大当り判定値を基に、大当り抽選を行う。なお、大当り抽選に用いられる大当り判定値は、確変状態であるときと非確変状態であるときで少なくとも一部が異なる。大当り抽選を終えた後、主 C P U 4 0 a は、特別ゲームで確定停止表示させる特別図柄と、変動パターンと、を決定する。具体的に、大当り抽選に当選した場合、主 C P U 4 0 a は、特別図柄乱数の値に基づいて大当り図柄を決定し、変動パターン決定乱数の値に基づいて大当り変動パターンを決定する。一方、大当り抽選に非当選した場合、主 C P U 4 0 a は、演出判定乱数の値に基づき、演出抽選を行う。演出抽選に当選した場合、主 C P U 4 0 a は、はずれ図柄を決定し、変動パターン決定乱数の値に基づいてはずれリーチあり変動パターンを決定する。一方、演出抽選に非当選した場合、主 C P U 4 0 a は、はずれ図柄を決定し、変動パターン決定乱数の値に基づいてはずれリーチなし変動パターンを決定する。特別図柄や変動パターンを決定した後、主 C P U 4 0 a は、決定した特別図柄を特定可能な制御情報（以下、図柄コマンドと示す）及び変動パターンを特定可能な制御情報（以下、変動パターン指定コマンドと示す）を出力バッファに格納し、特別図柄開始処理を終了する。

10

【 0 0 5 1 】

以上のように、主 C P U 4 0 a は、特別図柄開始処理において、大当り抽選を行う。本実施形態では、主 C P U 4 0 a が大当り抽選を行うことにより、大当り抽選を行う大当り抽選手段としての機能が実現される。

【 0 0 5 2 】

そして、特別図柄開始処理を終了すると、主 C P U 4 0 a は、特別図柄開始処理とは別の処理を行い、特別ゲームを実行させる。具体的に、主 C P U 4 0 a は、特別ゲームが開始されるように、情報表示パネル 2 2 を制御する。主 C P U 4 0 a は、特別図柄開始処理において決定した変動パターンに対応付けられた変動時間を計時する。そして、主 C P U 4 0 a は、変動パターンに対応付けられた変動時間が経過すると、特別図柄開始処理において決定した特別図柄が確定停止表示されるように、情報表示パネル 2 2 を制御する。また、主 C P U 4 0 a は、特別図柄開始処理において決定した変動パターンに対応付けられた変動時間が経過すると、演出図柄による図柄組み合わせを確定停止表示させるための終了コマンドを出力バッファに格納する。また、主 C P U 4 0 a は、特別図柄を確定停止表示させた後、つまり、特別ゲームの終了後、変動間インターバル（例えば、2 秒）を設定する。変動間インターバルにおいて、特別ゲームの終了に伴って確定停止表示された特別図柄は確定停止表示され続ける。

20

30

【 0 0 5 3 】

次に、主 C P U 4 0 a が行う大当り処理について説明する。

主 C P U 4 0 a は、特別図柄開始処理で決定した大当り図柄に基づいて、大当り遊技の種類を特定する。そして、主 C P U 4 0 a は、大当りの特別ゲームの終了後、特定した大当り遊技を付与する制御を開始する。具体的に、主 C P U 4 0 a は、大当りの特別ゲームの終了後であって、変動間インターバルが経過した後、大当り遊技を付与する制御を開始する。主 C P U 4 0 a は、大当り処理を実行することにより、大当り遊技を付与する。このように、パチンコ遊技機 1 0 では、大当りに当選した後に大当り遊技が付与される。即ち、本実施形態のパチンコ遊技機 1 0 では、大当り抽選において大当りに当選した場合、図柄変動ゲームの終了後に大当り遊技が付与される。

40

【 0 0 5 4 】

主 C P U 4 0 a は、大当りの特別ゲームが終了すると、オープニングコマンドを出力バッファに格納する。また、主 C P U 4 0 a は、オープニングコマンドを出力バッファに格納すると、オープニング時間を計時する。また、主 C P U 4 0 a は、オープニング時間が経過すると、ラウンド遊技を実行させるための処理を行う。即ち、主 C P U 4 0 a は、大当り遊技に設定された開放態様（開放パターン）にしたがって、大入賞口 2 9 を開放するように第 2 アクチュエータ A 2 を制御し、ラウンド遊技を開始させる。主 C P U 4 0 a は、ラウンド遊技を開始させた後、第 1 ラウンド終了条件又は第 2 ラウンド終了条件が成立すると、大入賞口 2 9 が閉鎖されるように第 2 アクチュエータ A 2 を制御し、ラウンド遊

50

技を終了させる。主CPU40aは、ラウンド遊技を実行させるための処理を、大当り遊技に定められた上限回数のラウンド遊技が終了するまで繰り返し行う。また、主CPU40aは、ラウンド遊技を開始する毎に、ラウンドコマンドを出力バッファに格納する。また、主CPU40aは、最終回のラウンド遊技が終了すると、エンディングコマンドを出力バッファに格納する。主CPU40aは、エンディングコマンドを出力バッファに格納すると、エンディング時間を計時する。そして、主CPU40aは、エンディング時間が経過すると、大当り遊技を終了する。

【0055】

次に、主CPU40aが行う遊技状態処理について説明する。

主CPU40aは、特別図柄開始処理で決定した大当り図柄（即ち、大当りの種類）に基づいて、大当り遊技終了後の遊技状態を特定する。主CPU40aは、非確変状態に制御することを特定した場合、大当り遊技の終了に伴い、非確変状態に制御することを特定可能な値を、主RWM40cに記憶されている確率状態フラグに設定する。また、主CPU40aは、非確変状態であることを特定可能な制御情報（以下、低確率状態コマンドと示す）を出力バッファに格納する。また、主CPU40aは、確変状態に制御することを特定した場合、大当り遊技の終了に伴い、確変状態に制御することを特定可能な値を確率状態フラグに設定する。また、主CPU40aは、確変状態であることを特定可能な制御情報（以下、高確率状態コマンドと示す）を出力バッファに格納する。

【0056】

主CPU40aは、高ベース状態に制御することを特定した場合、大当り遊技の終了に伴い、高ベース状態に制御することを特定可能な値をベース状態フラグに設定する。また、主CPU40aは、高ベース状態であることを特定可能な制御情報（以下、高ベース状態コマンドと示す）を出力バッファに格納する。主CPU40aは、高ベース状態に制御する特別ゲームの上限回数に相当する「100回」を、高ベース状態に制御する特別ゲームの残り回数として主RWM40cに記憶させる。主CPU40aは、特別ゲームが実行される毎に、主RWM40cに記憶されている「高ベース状態に制御する特別ゲームの残り回数」を1減算する。主CPU40aは、「高ベース状態に制御する特別ゲームの残り回数」が0となった場合、「高ベース状態に制御する特別ゲームの残り回数」が0となった特別ゲームの終了に伴い、低ベース状態に制御することを特定可能な値をベース状態フラグに設定する。即ち、主CPU40aは、高ベース状態を終了させ、低ベース状態へ移行させる。また、主CPU40aは、低ベース状態であることを特定可能な制御情報（以下、低ベース状態コマンドと示す）を出力バッファに格納する。

【0057】

なお、主CPU40aは、大当り遊技が付与された場合、非確変状態に制御することを特定可能な値を確率状態フラグに設定するとともに、低ベース状態に制御することを特定可能な値をベース状態フラグに設定する。更に、主CPU40aは、低確率状態コマンドを出力バッファに格納するとともに、低ベース状態コマンドを出力バッファに格納する。

【0058】

次に、主CPU40aが行う普通図柄入力処理について説明する。

主CPU40aは、ゲートセンサSE4から検知信号を入力したかに基づき、遊技球がゲート31を通過（入球）したかを判定する。遊技球がゲート31を通過していない場合、主CPU40aは、普通図柄入力処理を終了する。一方、遊技球がゲート31を通過した場合、主CPU40aは、主RWM40cに記憶されている普通保留数が上限数未満であるかを判定する。普通保留数が上限数未満ではない場合、主CPU40aは、普通図柄入力処理を終了する。普通保留数が上限数未満である場合、主CPU40aは、主RWM40cに記憶されている普通保留数を1加算して更新する。この場合、主CPU40aは、更新後の普通保留数を表示するように、情報表示パネル22を制御する。また、主CPU40aは、更新後の普通保留数を特定可能な普通保留数コマンドを出力バッファに格納する。次に、主CPU40aは、主基板40内で生成している乱数を取得し、取得した乱数に基づく乱数情報を主RWM40cに記憶させる。この場合、主CPU40aは、普通

10

20

30

40

50

ゲーム用の乱数情報であること、及び乱数情報の記憶順序が特定可能となるように記憶させる。その後、主CPU40aは、普通図柄入力処理を終了する。

【0059】

次に、主CPU40aが行う普通図柄開始処理について説明する。

主CPU40aは、普通ゲームの実行条件が成立しているかを判定する。主CPU40aは、普通当り遊技中ではなく普通ゲーム中でもない場合に肯定判定する一方、普通当り遊技中又は普通ゲーム中である場合に否定判定する。普通ゲームの実行条件が成立していない場合、主CPU40aは、普通図柄開始処理を終了する。一方、普通ゲームの実行条件が成立している場合、主CPU40aは、主RWM40cに記憶されている普通保留数が1以上であるかを判定する。普通保留数が1以上ではない場合、主CPU40aは、普通図柄開始処理を終了する。普通保留数が1以上である場合、主CPU40aは、主RWM40cに記憶されている普通保留数を1減算して更新する。更に、主CPU40aは、更新後の普通保留数が表示されるように、情報表示パネル22を制御する。主CPU40aは、更新後の普通保留数を特定可能な普通保留数コマンドを出力バッファに格納する。次に、主CPU40aは、普通ゲーム用の乱数情報のうち、最先に記憶された乱数情報を主RWM40cから読み出す。なお、主CPU40aは、最先の乱数情報を読み出すと、最先に記憶された乱数情報を主RWM40cから消去する。続いて、主CPU40aは、読み出した乱数情報及び主ROM40bに記憶されている普通当り判定値を基に、普通当り抽選を行う。そして、主CPU40aは、普通当り抽選の抽選結果に基づき、普通ゲームで確定停止表示させる普通図柄と、普通ゲームの変動時間と、を決定する。その後、主CPU40aは、普通図柄開始処理を終了する。

10

20

【0060】

そして、主CPU40aは、普通図柄開始処理とは別の処理を行うことによって、普通ゲームを実行させる。具体的に、主CPU40aは、普通ゲームを開始させるとともに、普通図柄開始処理において決定した変動時間が経過したときに、普通図柄開始処理において決定した普通図柄が確定停止表示されるように、情報表示パネル22を制御する。また、主CPU40aは、普通ゲームの実行開始に伴い、普通ゲームの実行が開始されることを特定可能な制御情報を出力バッファに格納する。

【0061】

次に、主CPU40aが行う普通当り処理について説明する。

30

普通当り抽選に当選した場合、主CPU40aは、普通ゲームが終了すると、第2始動口27の開放パターンを決定するとともに、当該開放パターンにしたがって第2始動口27が開放されるように第1アクチュエータA1を制御する。本実施形態では、高ベース状態であるときには低ベース状態であるときよりも、普通当り抽選に当選し易くなっている。そして、パチンコ遊技機10では、低ベース状態であるときであっても普通当り抽選に当選し得るように構成されており、普通当り抽選に当選した場合には第1可変部材28が開状態となる。したがって、本実施形態では、低ベース状態であるとき、高ベース状態であるときに比して、第2始動口27へ遊技球が入球し難いものの、第2始動口27へ遊技球が入球する可能性はある。

【0062】

40

次に、副CPU41aが制御プログラムに基づき実行する各種処理について説明する。

副CPU41aは、低確率状態コマンドを入力すると、副RWM41cに記憶されている確率状態フラグに、非確変状態であることを特定可能な値を設定する。副CPU41aは、高確率状態コマンドを入力すると、副RWM41cに記憶されている確率状態フラグに、確変状態であることを特定可能な値を設定する。副CPU41aは、副RWM41cの確率状態フラグを参照することにより、確変状態であるかを特定できる。また、副CPU41aは、低ベース状態コマンドを入力すると、副RWM41cに記憶されているベース状態フラグに、低ベース状態であることを特定可能な値を設定する。副CPU41aは、高ベース状態コマンドを入力すると、副RWM41cに記憶されているベース状態フラグに、高ベース状態であることを特定可能な値を設定する。副CPU41aは、副RWM

50

4 1 c のベース状態フラグを参照することにより、高ベース状態であるかを特定できる。

【 0 0 6 3 】

副 C P U 4 1 a は、大当り遊技中、大当り演出が行われるように、装飾ランプ 1 7、スピーカ 1 8 及び演出表示装置 2 5 のうち少なくとも 1 つを制御する。具体的に、副 C P U 4 1 a は、オープニングコマンドを入力すると、オープニング演出が行われるように、装飾ランプ 1 7、スピーカ 1 8 及び演出表示装置 2 5 のうち少なくとも 1 つを制御する。また、副 C P U 4 1 a は、ラウンドコマンドを入力すると、ラウンド演出が行われるように、装飾ランプ 1 7、スピーカ 1 8 及び演出表示装置 2 5 のうち少なくとも 1 つを制御する。また、副 C P U 4 1 a は、エンディングコマンドを入力すると、エンディング演出が行われるように、装飾ランプ 1 7、スピーカ 1 8 及び演出表示装置 2 5 のうち少なくとも 1 つを制御する。大当り演出の演出内容は、大当りの種類に応じて異ならせてもよい。

10

【 0 0 6 4 】

また、副 C P U 4 1 a は、演出ゲームが行われるように、演出表示装置 2 5 を制御する。具体的に、副 C P U 4 1 a は、図柄コマンド及び変動パターン指定コマンドを入力すると、演出ゲームを実行させる制御を行う。副 C P U 4 1 a は、変動パターン指定コマンド及び図柄コマンドに基づいて、演出ゲームにおいて最終的に確定停止表示させる演出図柄による図柄組み合わせを決定する。副 C P U 4 1 a は、入力した図柄コマンドから大当り図柄を特定する場合、演出図柄による大当り図柄を決定する。副 C P U 4 1 a は、入力した図柄コマンドからはずれ図柄を特定する場合、演出図柄によるはずれ図柄を決定する。例えば、副 C P U 4 1 a は、入力した変動パターン指定コマンドからリーチあり変動パターンを特定する場合、リーチを含むはずれの図柄組み合わせを決定する。一方、副 C P U 4 1 a は、入力した変動パターン指定コマンドからリーチなし変動パターンを特定する場合、リーチを含まないはずれの図柄組み合わせを決定する。

20

【 0 0 6 5 】

また、副 C P U 4 1 a は、変動パターン指定コマンドを入力すると、演出図柄の変動表示が開始されるように、演出表示装置 2 5 を制御する。副 C P U 4 1 a は、特別ゲームの実行中における最初の演出図柄の変動表示を開始させる制御を行うことで、演出ゲームを開始させる。また、ノーマルリーチ演出を実行させる場合、副 C P U 4 1 a は、ノーマルリーチ演出が実行されるように、演出表示装置 2 5 を制御する。同様に、スーパーリーチ演出を実行させる場合、副 C P U 4 1 a は、スーパーリーチ演出が実行されるように、演出表示装置 2 5 を制御する。そして、副 C P U 4 1 a は、所定の停止タイミングにおいて、決定した演出図柄による図柄組み合わせを一旦停止表示させる。その後、副 C P U 4 1 a は、終了コマンドの入力を契機に、演出図柄による図柄組み合わせを確定停止表示させる。なお、副 C P U 4 1 a は、終了コマンドとは関係なく、変動パターンから特定可能な変動時間を計時し、該変動時間の経過を契機に図柄組み合わせを確定停止表示させてもよい。この場合、終了コマンドを省略してもよい。

30

【 0 0 6 6 】

次に、副 C P U 4 1 a が行う、演出モードに係る制御について説明する。

副 C P U 4 1 a は、演出モードを制御する。具体的に、副 C P U 4 1 a は、第 1 大当り遊技の終了後、高確率モードに制御する。一方、副 C P U 4 1 a は、第 2 大当り遊技の終了後、チャンスモードに制御する。また、副 C P U 4 1 a は、大当り抽選に当選することなく高ベース状態が終了した場合（高ベース状態から低ベース状態へ移行した場合）、通常演出モードに制御する。例えば、副 C P U 4 1 a は、滞在中の演出モードに応じた背景画像を演出表示装置 2 5 に表示させ、滞在中の演出モードに制御する。このように、本実施形態では、演出モードに係る制御を副 C P U 4 1 a が行うことにより、演出モードを制御可能な演出モード制御手段としての機能を実現される。

40

【 0 0 6 7 】

次に、副 C P U 4 1 a が行う、音量調整に係る制御について説明する。

副 R W M 4 1 c には、音量として設定可能な段階のうち設定されている音量の段階を特定可能な情報（以下、音量情報と示す）が記憶されている。そして、副 C P U 4 1 a は、

50

音量情報から特定可能な段階の音量で音演出を実行するように、スピーカ 18 を制御する。また、副 CPU 41a は、上ボタン UB からの検知信号を入力した場合であって、音量情報から特定可能な音量の段階が上限に達していない場合、音量の段階を 1 つ上昇させ、上昇後の音量の段階を特定可能な音量情報に更新する。同様に、副 CPU 41a は、下ボタン DB からの検知信号を入力した場合であって、音量情報から特定可能な音量の段階が下限に達していない場合、音量の段階を 1 つ低下させ、低下後の音量の段階を特定可能な音量情報に更新する。また、音量情報を更新した場合、副 CPU 41a は、音量調整音を出力するようにスピーカ 18 を制御する。

【0068】

次に、副 CPU 41a が行う、待機状態に係る制御について説明する。

副 CPU 41a は、待機コマンドを入力すると、第 1 待機状態となるように制御する。副 CPU 41a は、演出図柄を一旦停止表示するように演出表示装置 25 を制御し、第 1 待機状態とする。また、第 1 待機状態となってから第 1 待機時間が経過すると、副 CPU 41a は、第 2 待機状態となるように制御する。副 CPU 41a は、客待ち演出を実行するように演出表示装置 25 を制御し、第 2 待機状態とする。例えば、副 CPU 41a は、のめり込みに関する注意喚起に対応する注意喚起画像 CH を演出表示装置 25 に表示させ、のめり込みに関する注意喚起を実行させる。因みに、第 2 待機状態となってから第 2 待機時間が経過すると、副 CPU 41a は、第 1 待機状態となるように制御する。このとき、副 CPU 41a は、初期の音量情報に更新し、音量を初期化する。このように、パチンコ遊技機 10 では、上ボタン UB 及び下ボタン DB のうち少なくとも一方の操作によって音量が調整されているときにおいて、第 2 待機状態となったことに伴い、音量が初期化される。即ち、本実施形態では、音量調整操作手段の操作によって音量が調整されているときにおいて、第 2 待機状態となったことに伴い、音量が初期化される。

【0069】

パチンコ遊技機 10 は、操作ボタン BT を用いた演出を実行可能に構成されている。

図 4 に示すように、パチンコ遊技機 10 が実行可能な操作ボタン BT を用いた演出には、キャラクタ登場演出と、チャレンジ演出と、パワーアップ演出と、選択演出と、一撃演出と、待機中演出と、が含まれる。キャラクタ登場演出、チャレンジ演出、パワーアップ演出及び選択演出は、演出図柄が一旦停止表示されるよりも前に実行される。即ち、リーチ演出が実行される場合において、キャラクタ登場演出、チャレンジ演出、パワーアップ演出及び選択演出は、リーチ演出の実行が開始されるよりも前に実行される。一撃演出は、スーパーリーチ演出の実行中に実行される。即ち、一撃演出は、リーチ演出の実行が開始された後に実行される。また、待機中演出は、第 2 待機状態であるときに実行される。また、キャラクタ登場演出、チャレンジ演出、パワーアップ演出、選択演出及び一撃演出が実行される場合、演出表示装置 25 では、操作ボタン BT の操作を促す操作促進演出が実行される。一方、待機中演出が実行される場合、演出表示装置 25 では、操作促進演出が実行されない。以下、各種の演出について、説明する。

【0070】

まず、図 5 (a) ~ 図 5 (c) に基づき、キャラクタ登場演出について説明する。

キャラクタ登場演出では、操作ボタン BT を 1 回だけ操作することが要求される。図 5 (a) に示すように、キャラクタ登場演出が実行された場合、「押せ！」の文字情報を含み、操作ボタン BT を操作することを促す第 1 操作促進画像 S1 が演出表示装置 25 に表示され、操作促進演出が実行される。操作促進演出の実行が開始されてから、キャラクタ登場演出に係る操作ボタン BT の操作を受付可能な操作有効期間（本実施形態では、4 秒）内に操作ボタン BT が操作された場合、キャラクタ登場演出の結果が導出される。以下、キャラクタ登場演出に係る操作ボタン BT の操作を受付可能な操作有効期間を、登場演出受付期間と示す場合がある。登場演出受付期間は、キャラクタ登場演出の結果を導出可能とする特別ゲームの実行期間のうち一部の期間となる。第 1 操作促進画像 S1 は、登場演出受付期間において演出表示装置 25 に表示される。パチンコ遊技機 10 では、キャラクタ登場演出において導出される結果によって、大当たり期待度が示唆される。即ち、キャラ

ラクタ登場演出では、登場演出受付期間内に操作ボタンＢＴが操作されたことを契機に、大当たり期待度を示唆する結果が導出されるように構成されている。

【００７１】

キャラクタ登場演出の結果には、複数種類の結果がある。具体的に、キャラクタ登場演出の結果には、一人のキャラクタが登場する結果と、二人のキャラクタが登場する結果と、三人のキャラクタが登場する結果と、がある。パチンコ遊技機１０において、キャラクタ登場演出において導出される結果は、大当たり抽選の抽選結果に基づいて決定される。パチンコ遊技機１０では、キャラクタ登場演出において三人のキャラクタが登場する結果が導出された場合、キャラクタ登場演出において一人のキャラクタが登場する結果又は二人のキャラクタが登場する結果が導出された場合に比して、大当たり期待度が高くなるように構成されている。同様に、パチンコ遊技機１０では、キャラクタ登場演出において二人のキャラクタが登場する結果が導出された場合、キャラクタ登場演出において一人のキャラクタが登場する結果が導出された場合に比して、大当たり期待度が高くなるように構成されている。例えば、キャラクタ登場演出の実行が開始され、当該キャラクタ登場演出に係る操作ボタンＢＴの操作を受付可能な操作有効期間内に操作ボタンＢＴが操作されたとする。このとき、図５（ｃ）に示すように「三人のキャラクタが登場する結果」が導出されたときには、図５（ｂ）に示すように「一人のキャラクタが登場する結果」が導出されたときに比して、大当たりへの期待感が高く、大当たり期待度が高いことが示唆される。

10

【００７２】

本実施形態では、キャラクタ登場演出が第１演出に相当し、キャラクタ登場演出の結果が大当たり期待度を示唆する第１結果に相当する。また、本実施形態では、キャラクタ登場演出に係る操作ボタンＢＴの操作を受付可能な操作有効期間（登場演出受付期間）が第１受付期間に相当する。したがって、本実施形態において、第１演出では、第１演出に係る操作手段の操作を受付可能な第１受付期間内に操作手段が操作されたことを契機に、大当たり期待度を示唆する第１結果が導出されるように構成されている。このように、本実施形態において、演出実行手段にて実行可能な演出には、第１演出がある。

20

【００７３】

本実施形態では、キャラクタ登場演出の結果が導出されることが、第１操作演出が実行されることに相当する。また、キャラクタ登場演出の結果は大当たり抽選の抽選結果に基づいて決定されることから、本実施形態において、第１操作演出は、大当たり抽選の抽選結果に関連して実行される。そして、本実施形態では、キャラクタ登場演出に係る操作ボタンＢＴの操作を受付可能な操作有効期間（登場演出受付期間）が第１操作受付期間に相当する。本実施形態において、登場演出受付期間は、キャラクタ登場演出の結果を導出可能とする特別ゲームの実行期間のうち一部の期間であることから、第１操作受付期間は、第１操作演出を実行可能とする図柄変動ゲームの実行期間のうち一部の期間である。本実施形態では、第１操作演出に係る操作手段の操作を受付可能な第１操作受付期間内に操作手段が操作されたことを契機に、第１操作演出が実行されるように構成されている。このように、本実施形態において、演出実行手段にて実行可能な演出には第１操作演出がある。

30

【００７４】

因みに、パチンコ遊技機１０では、キャラクタ登場演出の結果が導出された場合、登場演出受付期間が終了する。例えば、登場演出受付期間となってから２秒後にキャラクタ登場演出の結果が導出された場合、登場演出受付期間は終了し、結果的に、登場演出受付期間は２秒となる。したがって、本実施形態において、登場演出受付期間である４秒は、登場演出受付期間の上限時間ともいえる。

40

【００７５】

次に、図６（ａ）～図６（ｅ）に基づき、チャレンジ演出について説明する。

チャレンジ演出では、操作ボタンＢＴを連続操作（以下、連打と示す）することが要求される。図６（ａ）に示すように、チャレンジ演出が実行された場合、「連打！」の文字情報を含み、操作ボタンＢＴを連打することを促す第２操作促進画像Ｓ２が演出表示装置２５に表示され、操作促進演出が実行される。操作促進演出の実行が開始されてから、チ

50

チャレンジ演出に係る操作ボタンＢＴの操作を受付可能な操作有効期間（本実施形態では、６秒）内に操作ボタンＢＴが連打されたことを契機に、連打前兆演出を経た後にチャレンジ演出の結果が導出される。以下、チャレンジ演出に係る操作ボタンＢＴの操作を受付可能な操作有効期間を、チャレンジ演出受付期間と示す場合がある。チャレンジ演出受付期間は、チャレンジ演出の結果を導出可能とする特別ゲームの実行期間のうち一部の期間となる。第２操作促進画像Ｓ２は、チャレンジ演出受付期間において演出表示装置２５に表示される。チャレンジ演出が実行される場合、演出表示装置２５には、複数のマス目から構成されるゲージＧｅが表示される。ゲージＧｅの表示態様には、空の状態を示す初期段階の表示態様から、全てのマス目の色調が変化した最高段階の表示態様まで、複数段階（例えば、１０段階）がある。そして、チャレンジ演出受付期間内に操作ボタンＢＴが連打されると、ゲージＧｅの表示態様が、図６（ａ）に示す初期段階の表示態様から、図６（ｂ）に示す途中段階の表示態様を経ながら、図６（ｃ）に示す最高段階の表示態様に向かって徐々に変化する。パチンコ遊技機１０では、ゲージＧｅを表示する演出が連打前兆演出に相当する。なお、パチンコ遊技機１０では、リーチ演出が実行される場合、チャレンジ演出におけるゲージＧｅの表示態様が最高段階の表示態様に到達可能に構成されている。一方、パチンコ遊技機１０では、リーチ演出が実行されない場合、チャレンジ演出におけるゲージＧｅの表示態様が最高段階の表示態様に到達不能に構成されている。

10

【００７６】

また、パチンコ遊技機１０では、チャレンジ演出において導出される結果によって、その後のリーチ演出の実行有無が示唆される。チャレンジ演出の結果には、複数種類の結果がある。具体的に、チャレンジ演出の結果には、図６（ｄ）に示す「無念」の文字情報とともにキャラクタが落胆する結果と、図６（ｅ）に示す「発展」の文字情報とともにキャラクタが喜ぶ結果と、がある。パチンコ遊技機１０では、チャレンジ演出において「発展」の文字情報とともにキャラクタが喜ぶ結果が導出された場合、その後にリーチ演出が実行されることが示唆される。一方、パチンコ遊技機１０では、チャレンジ演出において「無念」の文字情報とともにキャラクタが落胆する結果が導出された場合、その後にリーチ演出が実行されないことが示唆される。

20

【００７７】

本実施形態では、チャレンジ演出が特別演出に相当し、連打前兆演出が特別前兆演出に相当する。また、本実施形態では、チャレンジ演出の結果が、特別演出において導出される所定結果に相当する。また、本実施形態では、チャレンジ演出に係る操作ボタンＢＴの操作を受付可能な操作有効期間（チャレンジ演出受付期間）が特別受付期間に相当する。したがって、本実施形態において、特別演出では、特別演出に係る操作手段の操作を受付可能な特別受付期間内に操作手段が連続操作されたことを契機に、特別前兆演出を経た後に所定結果が導出されるように構成されている。このように、本実施形態において、演出実行手段にて実行可能な演出には、特別演出がある。

30

【００７８】

因みに、パチンコ遊技機１０では、チャレンジ演出の結果が導出された場合、チャレンジ演出受付期間が終了する。例えば、チャレンジ演出受付期間となってから５秒後にチャレンジ演出の結果が導出された場合、チャレンジ演出受付期間は終了し、結果的に、チャレンジ演出受付期間は５秒となる。したがって、本実施形態において、チャレンジ演出受付期間である６秒は、チャレンジ演出受付期間の上限時間ともいえる。

40

【００７９】

次に、図７（ａ）～図７（ｃ）に基づき、パワーアップ演出について説明する。

パワーアップ演出では、操作ボタンＢＴを長押しすることが要求される。図７（ａ）に示すように、パワーアップ演出が実行された場合、「長押し！」の文字情報を含み、操作ボタンＢＴを長押しすることを促す第３操作促進画像Ｓ３が演出表示装置２５に表示され、操作促進演出が実行される。また、パワーアップ演出が実行された場合、目を閉じたキャラクタが演出表示装置２５に表示される。操作促進演出の実行が開始されてから、パワーアップ演出に係る操作ボタンＢＴの操作を受付可能な操作有効期間（本実施形態では、

50

8秒)内に操作ボタンB Tが長押しされたことを契機に、長押し前兆演出を経た後にパワーアップ演出の結果が導出される。以下、パワーアップ演出に係る操作ボタンB Tの操作を受付可能な操作有効期間を、パワーアップ演出受付期間と示す場合がある。パワーアップ演出受付期間は、パワーアップ演出の結果を導出可能とする特別ゲームの実行期間のうち一部の期間となる。第3操作促進画像S 3は、パワーアップ演出受付期間において演出表示装置2 5に表示される。パワーアップ演出が実行される場合、演出表示装置2 5には、エフェクト画像E Fが表示される。エフェクト画像E Fの表示態様には、白色を基調とする初期段階の表示態様と、青色を基調とする途中段階の表示態様と、緑色を基調とする途中段階の表示態様と、赤色を基調とする最高段階の表示態様と、がある。そして、パワーアップ演出受付期間内に操作ボタンB Tが長押しされると、エフェクト画像E Fの表示態様が、初期段階の表示態様から、途中段階の表示態様を経ながら、最高段階の表示態様へ向かって徐々に変化する。パチンコ遊技機1 0では、エフェクト画像E Fを表示する演出が長押し前兆演出に相当する。なお、パチンコ遊技機1 0では、スーパーリーチ演出が実行される場合、パワーアップ演出におけるエフェクト画像E Fの表示態様が最高段階の表示態様に到達可能に構成されている。一方、パチンコ遊技機1 0では、スーパーリーチ演出が実行されない場合、パワーアップ演出におけるエフェクト画像E Fの表示態様が最高段階の表示態様に到達不能に構成されている。なお、スーパーリーチ演出が実行される場合において、パワーアップ演出が実行された場合に演出表示装置2 5に表示されるキャラクタは、その後のスーパーリーチ演出に対応するキャラクタとなる。例えば、第1のスーパーリーチ演出が実行される場合、パワーアップ演出では、第1のキャラクタが演出表示装置2 5に表示される。

10

20

【0080】

また、パチンコ遊技機1 0では、パワーアップ演出において導出される結果によって、その後のスーパーリーチ演出の実行有無が示唆される。パワーアップ演出の結果には、複数種類の結果がある。具体的に、パワーアップ演出の結果には、図7(b)に示す「失敗」の文字情報とともにキャラクタが落胆する結果と、図7(c)に示す「成功」の文字情報とともにキャラクタが喜ぶ結果と、がある。パチンコ遊技機1 0では、パワーアップ演出において「成功」の文字情報とともにキャラクタが喜ぶ結果が導出された場合、その後にスーパーリーチ演出が実行されることが示唆される。一方、パチンコ遊技機1 0では、パワーアップ演出において「失敗」の文字情報とともにキャラクタが落胆する結果が導出された場合、その後にスーパーリーチ演出が実行されないことが示唆される。

30

40

【0081】

本実施形態では、パワーアップ演出が特殊演出に相当し、長押し前兆演出が特殊前兆演出に相当する。また、本実施形態では、パワーアップ演出の結果が、特殊演出において導出される所定結果に相当する。本実施形態において、特殊演出に相当するパワーアップ演出において導出される所定結果は、特別演出に相当するチャレンジ演出において導出される所定結果と異なる。チャレンジ演出とパワーアップ演出で導出される結果が異なるため、各演出に注目させて、興趣の向上を図ることができる。また、本実施形態では、パワーアップ演出に係る操作ボタンB Tの操作を受付可能な操作有効期間(パワーアップ演出受付期間)が特殊受付期間に相当する。したがって、本実施形態において、特殊演出では、特殊演出に係る操作手段の操作を受付可能な特殊受付期間内に操作手段が長押しされたことを契機に、特殊前兆演出を経た後に所定結果が導出されるように構成されている。このように、本実施形態において、演出実行手段にて実行可能な演出には、特殊演出がある。

【0082】

因みに、パチンコ遊技機1 0では、パワーアップ演出の結果が導出された場合、パワーアップ演出受付期間が終了する。例えば、パワーアップ演出受付期間となってから5秒後にパワーアップ演出の結果が導出された場合、パワーアップ演出受付期間は終了し、結果的に、パワーアップ演出受付期間は5秒となる。したがって、本実施形態において、パワーアップ演出受付期間である8秒は、パワーアップ演出受付期間の上限時間ともいえる。

【0083】

50

次に、図 8 (a) ~ 図 8 (c) に基づき、選択演出について説明する。

選択演出では、スーパーリーチ演出の種類を、操作ボタン B T を操作することで選択することが要求される。図 8 (a) ~ 図 8 (c) に示すように、選択演出が実行された場合、「ボタンを押して、リーチを選択！」の文字情報を含み、操作ボタン B T の操作を促す第 4 操作促進画像 S 4 が演出表示装置 2 5 に表示され、操作促進演出が実行される。選択演出では、選択肢が提示される。具体的に、選択演出が実行された場合、演出表示装置 2 5 には、第 1 のスーパーリーチ演出に対応する第 1 選択肢 C S 1 と、第 2 のスーパーリーチ演出に対応する第 2 選択肢 C S 2 と、第 3 のスーパーリーチ演出に対応する第 3 選択肢 C S 3 と、が表示される。また、選択演出の実行中、演出表示装置 2 5 では、選択中の選択肢に対応付けて、選択中画像 C C が表示される。パチンコ遊技機 1 0 では、選択演出の実行が開始されてから、選択演出に係る操作ボタン B T の操作を受付可能な操作有効期間（本実施形態では、8 秒）において、操作ボタン B T が操作されると選択中の選択肢を変更することができる。以下、選択演出に係る操作ボタン B T の操作を受付可能な操作有効期間を、選択演出受付期間と示す場合がある。選択演出受付期間は、選択演出を実行する特別ゲームの実行期間のうち一部の期間となる。

10

20

30

40

50

【 0 0 8 4 】

図 8 (a) に示すように、パチンコ遊技機 1 0 では、選択演出の実行が開始された場合、第 1 選択肢 S C 1 に対応付けて選択中画像 C C が表示され、選択中の選択肢が第 1 選択肢 C S 1 であること、つまり、第 1 のスーパーリーチ演出を選択していることが報知される。そして、図 8 (b) に示すように、選択演出受付期間内に操作ボタン B T が操作された場合、パチンコ遊技機 1 0 では、第 2 選択肢 S C 2 に対応付けて選択中画像 C C が表示され、選択中の選択肢が第 2 選択肢 S C 2 であること、つまり、第 2 のスーパーリーチ演出を選択していることが報知される。更に、図 8 (c) に示すように、選択演出受付期間内に操作ボタン B T が操作された場合、パチンコ遊技機 1 0 では、第 3 選択肢 S C 3 に対応付けて選択中画像 C C が表示され、選択中の選択肢が第 3 選択肢 S C 3 であること、つまり、第 3 のスーパーリーチ演出を選択していることが報知される。なお、選択演出受付期間内に再び操作ボタン B T が操作された場合、パチンコ遊技機 1 0 では、第 1 選択肢 S C 1 に対応付けて選択中画像 C C が表示され、選択中の選択肢が第 1 選択肢 C S 1 であること、つまり、第 1 のスーパーリーチ演出を選択していることが報知される。このように、パチンコ遊技機 1 0 では、選択演出が実行されているとき、操作ボタン B T を操作することで、選択中のスーパーリーチ演出の種類を「第 1 のスーパーリーチ演出 第 2 のスーパーリーチ演出 第 3 のスーパーリーチ演出 第 1 のスーパーリーチ演出 ...」の順で変更することができる。このように、パチンコ遊技機 1 0 では、選択演出受付期間内において操作手段を操作することで選択中の選択肢を変更することが可能である。

【 0 0 8 5 】

また、パチンコ遊技機 1 0 では、選択演出受付期間が終了すると、当該選択演出受付期間が終了するときに選択されている選択肢が、選択演出における選択の結果とされる。例えば、パチンコ遊技機 1 0 では、第 1 選択肢 S C 1 に対応付けて選択中画像 C C が表示されているときに選択演出受付期間が終了すると、選択演出において選択されたスーパーリーチ演出の種類が第 1 のスーパーリーチ演出となる。そして、パチンコ遊技機 1 0 では、選択演出が実行された場合、その後に実行されるスーパーリーチ演出の種類が、選択演出において選択された種類のスーパーリーチ演出となる。このように、パチンコ遊技機 1 0 では、選択演出受付期間の終了に伴って、選択中の選択肢が選択演出にて選択した選択肢とされる。即ち、パチンコ遊技機 1 0 において、選択演出では、選択演出受付期間内における操作ボタン B T の操作に応じた選択が行われるように構成されている。

【 0 0 8 6 】

このように、本実施形態において、演出実行手段にて実行可能な演出には、選択演出がある。また、本実施形態では、選択演出に係る操作ボタン B T の操作を受付可能な操作有効期間（選択演出受付期間）が選択受付期間に相当する。したがって、本実施形態において、選択演出では、選択演出に係る操作手段の操作を受付可能な選択受付期間内における

操作手段の操作に応じた選択が行われるように構成されている。また、本実施形態では、選択受付期間内において操作手段を操作することで選択中の選択肢を変更することが可能である。そして、本実施形態では、選択受付期間の終了に伴って、選択中の選択肢が選択演出にて選択した選択肢とされる。

【0087】

次に、図9(a)～図9(c)に基づき、一撃演出について説明する。

一撃演出では、操作ボタンBTを1回だけ操作することが要求される。図9(a)に示すように、一撃演出が実行された場合、「一撃!」の文字情報を含み、操作ボタンBTを操作することを促す第5操作促進画像S5が演出表示装置25に表示され、操作促進演出が実行される。操作促進演出の実行が開始されてから、一撃演出に係る操作ボタンBTの操作を受付可能な操作有効期間(本実施形態では、8秒)内に操作ボタンBTが操作された場合、一撃演出の結果が導出される。以下、一撃演出に係る操作ボタンBTの操作を受付可能な操作有効期間を、一撃演出受付期間と示す場合がある。一撃演出受付期間は、一撃演出の結果を導出可能とする特別ゲームの実行期間のうち一部の期間となる。第5操作促進画像S5は、一撃演出受付期間において演出表示装置25に表示される。

【0088】

一撃演出の結果には、大当たりとなることを特定可能な結果と、大当たりとならないことを特定可能な結果と、がある。具体的に、図9(b)に示すように、一撃演出において大当たりとならないことを特定可能な結果が導出される場合、演出表示装置25では、演出図柄によるはずれ図柄が一旦停止表示されるとともに大当たりとならないことに失望する演出が実行される。一方、図9(c)に示すように、一撃演出において大当たりとなることを特定可能な結果が導出される場合、演出表示装置25では、演出図柄による大当たり図柄が一旦停止表示されるとともに大当たりを祝福する演出が実行される。

【0089】

一撃演出では、大当たりとなる場合、一撃演出受付期間内に操作ボタンBTが操作されたことを契機に、大当たりとなることを特定可能な結果が導出される。一方、一撃演出では、大当たりとならない場合、一撃演出受付期間内に操作ボタンBTが操作されたことを契機に、大当たりとならないことを特定可能な結果が導出される。このように、パチンコ遊技機10において、一撃演出では、一撃演出受付期間内に操作ボタンBTが操作されたことを契機に、大当たりとなることを特定可能な結果及び大当たりとならないことを特定可能な結果のうち1つの結果が導出されるように構成されている。

【0090】

本実施形態では、一撃演出が第2演出に相当し、一撃演出の結果が第2結果に相当する。また、本実施形態では、一撃演出に係る操作ボタンBTの操作を受付可能な操作有効期間(一撃演出受付期間)が第2受付期間に相当する。したがって、本実施形態において、第2演出では、第2演出に係る操作手段の操作を受付可能な第2受付期間内に操作手段が操作されたことを契機に、大当たりとなることを特定可能な結果及び大当たりとならないことを特定可能な結果のうち1つの第2結果が導出されるように構成されている。このように、本実施形態において、演出実行手段にて実行可能な演出には、第2演出がある。また、パチンコ遊技機10において、一撃演出はスーパーリーチ演出の実行が開始された後に実行される一方、キャラクタ登場演出はリーチ演出の実行が開始される前に実行される。つまり、1回の特別ゲームにおいてキャラクタ登場演出と一撃演出が実行される場合において、一撃演出は、キャラクタ登場演出よりも後のタイミングにおいて実行される。即ち、本実施形態では、1回の図柄変動ゲームにおいて第1演出及び第2演出が実行される場合において、第2演出は、第1演出よりも後のタイミングにおいて実行される。

【0091】

本実施形態では、一撃演出が特定演出に相当し、一撃演出の結果が特定演出において導出される所定結果に相当する。即ち、本実施形態において、特定演出では、大当たりとなることを特定可能な結果及び大当たりとならないことを特定可能な結果のうち1つの所定結果が導出されるように構成されている。本実施形態において、特定演出に相当する一撃演出

において導出される所定結果は、特別演出に相当するチャレンジ演出において導出される所定結果と異なる。一撃演出とチャレンジ演出で導出される結果が異なるため、各演出に注目させて、興趣の向上を図ることができる。また、本実施形態において、特定演出に相当する一撃演出において導出される所定結果は、特殊演出に相当するパワーアップ演出において導出される所定結果と異なる。一撃演出とパワーアップ演出で導出される結果が異なるため、各演出に注目させて、興趣の向上を図ることができる。また、本実施形態では、一撃演出に係る操作ボタンＢＴの操作を受付可能な操作有効期間（一撃演出受付期間）が特定受付期間に相当する。したがって、本実施形態において、特定演出では、特定演出に係る操作手段の操作を受付可能な特定受付期間内に操作手段が操作されたことを契機に、所定結果が導出されるように構成されている。つまり、本実施形態において、特定演出では、特定演出に係る操作手段の操作を受付可能な特定受付期間内に操作手段が１回操作されたことを契機に、所定結果が導出されるように構成されている。このように、本実施形態において、演出実行手段にて実行可能な演出には、特定演出がある。

10

20

30

40

50

【００９２】

本実施形態では、キャラクタ登場演出において当該キャラクタ登場演出の結果が導出されること、チャレンジ演出において当該チャレンジ演出の結果が導出されること、パワーアップ演出において当該パワーアップ演出の結果が導出されること、及び、一撃演出において当該一撃演出の結果が導出されることが、操作演出が実行されることに相当する。本実施形態では、登場演出受付期間、チャレンジ演出受付期間、パワーアップ演出受付期間、及び、一撃演出受付期間が、操作受付期間に相当する。本実施形態では、操作演出に係る操作手段の操作を受付可能な操作受付期間内に操作手段が操作されたことを契機に、操作演出が実行されるように構成されている。このように、本実施形態において、演出実行手段にて実行可能な演出には操作演出がある。また、本実施形態では、第１操作促進画像Ｓ１を表示する操作促進演出、第２操作促進画像Ｓ２を表示する操作促進演出、第３操作促進画像Ｓ３を表示する操作促進演出、及び、第５操作促進画像Ｓ５を表示する操作促進演出が、操作受付期間であることを特定可能な操作受付演出に相当する。本実施形態において、演出実行手段にて実行可能な演出には操作受付演出がある。

【００９３】

因みに、パチンコ遊技機１０では、一撃演出の結果が導出された場合、一撃演出受付期間が終了する。例えば、一撃演出受付期間となってから５秒後に一撃演出の結果が導出された場合、一撃演出受付期間は終了し、結果的に、一撃演出受付期間は５秒となる。したがって、本実施形態において、一撃演出受付期間である８秒は、一撃演出受付期間の上限時間ともいえる。

【００９４】

次に、図１０（ａ）及び図１０（ｂ）に基づき、待機中演出について説明する。

待機中演出は、待機状態の中でも第２待機状態であるときに実行可能となっている。待機中演出に係る操作ボタンＢＴの操作を受付可能な操作有効期間（以下、待機操作受付期間と示す）内に操作ボタンＢＴが操作された場合、待機中演出が実行される。本実施形態では、第２待機状態である期間が待機操作受付期間となる。待機操作受付期間は、待機状態における一部の期間となる。図１０（ａ）に示すように、例えば、第２待機状態であるときに注意喚起画像ＣＨが表示されて演出表示装置２５においてのめり込みに関する注意喚起が実行されているとき、演出表示装置２５では操作促進演出が実行されない。また、図１０（ｂ）に示すように、パチンコ遊技機１０では、植物を模した植物画像ＦＧが演出表示装置２５に複数表示され、待機中演出が実行される。パチンコ遊技機１０において、植物画像ＦＧには、桜の花びらを模した画像と、向日葵の花を模した画像と、楓の葉を模した画像と、がある。パチンコ遊技機１０では、複数種類の画像の中から抽選で決定された植物画像ＦＧが、演出表示装置２５に表示され、待機中演出が実行される。このときの抽選は、大当たり抽選の抽選結果には関係ない抽選である。つまり、待機中演出は、大当たり抽選の抽選結果に基づくことなく実行される。

【００９５】

本実施形態では、待機中演出が実行されることが、第2操作演出が実行されることに相当する。また、待機中演出は大当り抽選の抽選結果に基づくことなく実行されることから、本実施形態において、第2操作演出は、大当り抽選の抽選結果に関連せずに実行される。このように、本実施形態において、第1操作演出は大当り抽選の抽選結果に関連して実行される一方、第2操作演出は大当り抽選の抽選結果に関連せずに実行される。そして、本実施形態では、待機中演出に係る操作ボタンB Tの操作を受付可能な操作有効期間（待機操作受付期間）が第2操作受付期間に相当する。本実施形態において、待機操作受付期間は、待機状態の中の第2待機状態となる期間であることから、第2操作受付期間は、待機状態における一部の期間である。本実施形態では、第2操作演出に係る操作手段の操作を受付可能な第2操作受付期間内に操作手段が操作されたことを契機に、第2操作演出が

10

【0096】

パチンコ遊技機10は、オート機能（オートボタン機能）を搭載している。オート機能は、操作ボタンB Tが所定の操作態様で操作されたものと見做して演出を進行させる機能である。本実施形態では、オート機能が設定されているときに、所定の設定がされているときに相当する。そして、本実施形態では、オート機能が設定されていないときに、所定の設定がされていないときに相当する。

【0097】

オート機能は、操作ボタンB Tの操作を受付可能な操作有効期間において、当該操作ボタンB Tが操作されていなくても、操作ボタンB Tが操作されたものと見做して演出を進行させる機能である。パチンコ遊技機10では、オート機能が設定されているとき、操作有効期間の中でも登場演出受付期間、チャレンジ演出受付期間、パワーアップ演出受付期間及び一撃演出受付期間において、操作ボタンB Tが操作されていなくても、操作ボタンB Tが操作されたものと見做して演出が進行する。但し、パチンコ遊技機10では、オート機能が設定されていたとしても、操作有効期間の中でも選択演出受付期間及び待機操作受付期間では、操作ボタンB Tが操作されていないときに操作ボタンB Tが操作されたものと見做して演出が進行することはない。以下、オート機能が設定されているときにおける、各種の演出が実行されるときについて説明する。

20

【0098】

まず、オート機能が設定されているときにおいて、キャラクタ登場演出が実行される場合について、説明する。

30

図11(a)に示すように、パチンコ遊技機10では、オート機能が設定されているときにキャラクタ登場演出が実行される場合、登場演出受付期間となってから1.5秒が経過したタイミングにおいて、当該受付期間において操作ボタンB Tが操作されなかったとしても、キャラクタ登場演出の結果が導出される。即ち、パチンコ遊技機10では、オート機能が設定されているときにキャラクタ登場演出が実行される場合、登場演出受付期間となってから1.5秒が経過したタイミングにおいて、操作ボタンB Tを操作しなくても、操作ボタンB Tが操作されたと見做され、キャラクタ登場演出の結果が導出される。本実施形態において、登場演出受付期間となってから1.5秒が経過したタイミングは、登場演出受付期間の半分の時間に相当する「2秒」が経過するよりも前のタイミングに相当する。更に、本実施形態において、登場演出受付期間となってから1.5秒が経過したタイミングは、登場演出受付期間の半分が経過するよりも前である一方、キャラクタ登場演出期間の1/4の時間に相当する「1秒」が経過した後のタイミングに相当する。パチンコ遊技機10では、オート機能が設定されているときであっても、キャラクタ登場演出の結果が導出されると、登場演出受付期間が終了する。因みに、パチンコ遊技機10では、オート機能が設定されていないときにキャラクタ登場演出が実行されるときにおいて、登場演出受付期間内に操作ボタンB Tが操作されなかった場合、キャラクタ登場演出の結果は導出されないまま、キャラクタ登場演出が終了する。

40

【0099】

50

次に、オート機能が設定されているときにおいて、チャレンジ演出が実行される場合について、説明する。

図 1 1 (b) に示すように、パチンコ遊技機 1 0 では、オート機能が設定されているときにチャレンジ演出が実行される場合、チャレンジ演出受付期間となってから 0 . 5 秒後のタイミングにおいて、当該受付期間において操作ボタン B T が操作されなかったとしても、連打前兆演出を経た後に、チャレンジ演出の結果が導出される。即ち、パチンコ遊技機 1 0 では、オート機能が設定されているときにチャレンジ演出が実行される場合、チャレンジ演出受付期間となってから 0 . 5 秒が経過したタイミングにおいて、操作ボタン B T を連打しなくても、操作ボタン B T が連打されたと見做され、連打前兆演出を経た後に、チャレンジ演出の結果が導出される。本実施形態において、チャレンジ演出受付期間となってから 0 . 5 秒が経過したタイミングは、チャレンジ演出受付期間の半分の時間に相当する「3 秒」が経過するよりも前のタイミングに相当する。このように、チャレンジ演出受付期間となってから 0 . 5 秒が経過したタイミングは、チャレンジ演出受付期間の半分が経過するよりも前のタイミングであって、チャレンジ演出受付期間の開始直後のタイミングに相当する。更に、本実施形態において、チャレンジ演出受付期間となってから 0 . 5 秒が経過したタイミングは、チャレンジ演出受付期間の 1 / 4 の時間に相当する「1 . 5 秒」が経過するよりも前のタイミングに相当する。パチンコ遊技機 1 0 では、オート機能が設定されているときであっても、チャレンジ演出の結果が導出されると、チャレンジ演出受付期間が終了する。因みに、パチンコ遊技機 1 0 では、オート機能が設定されていないときにチャレンジ演出が実行されるときにおいて、チャレンジ演出受付期間内に操作ボタン B T が連打されなかった場合、連打前兆演出は実行されないものの、チャレンジ演出受付期間の終了に伴ってチャレンジ演出の結果が導出される。

10

20

【 0 1 0 0 】

次に、オート機能が設定されているときにおいて、パワーアップ演出が実行される場合について、説明する。

図 1 1 (c) に示すように、パチンコ遊技機 1 0 では、オート機能が設定されているときにパワーアップ演出が実行される場合、パワーアップ演出受付期間となってから 0 . 5 秒後のタイミングにおいて、当該受付期間において操作ボタン B T が操作されなかったとしても、長押し前兆演出を経た後に、パワーアップ演出の結果が導出される。即ち、パチンコ遊技機 1 0 では、オート機能が設定されているときにパワーアップ演出が実行される場合、パワーアップ演出受付期間となってから 0 . 5 秒が経過したタイミングにおいて、操作ボタン B T を長押ししなくても、操作ボタン B T が長押しされたと見做され、長押し前兆演出を経た後に、パワーアップ演出の結果が導出される。本実施形態において、パワーアップ演出受付期間となってから 0 . 5 秒が経過したタイミングは、パワーアップ演出受付期間の半分の時間に相当する「4 秒」が経過するよりも前のタイミングに相当する。このように、パワーアップ演出受付期間となってから 0 . 5 秒が経過したタイミングは、パワーアップ演出受付期間の半分が経過するよりも前のタイミングであって、パワーアップ演出受付期間の開始直後のタイミングに相当する。更に、本実施形態において、パワーアップ演出受付期間となってから 0 . 5 秒が経過したタイミングは、パワーアップ演出受付期間の 1 / 4 の時間に相当する「2 秒」が経過するよりも前のタイミングに相当する。パチンコ遊技機 1 0 では、オート機能が設定されているときであっても、パワーアップ演出の結果が導出されると、パワーアップ演出受付期間が終了する。因みに、パチンコ遊技機 1 0 では、オート機能が設定されていないときにパワーアップ演出が実行されるときにおいて、パワーアップ演出受付期間内に操作ボタン B T が長押しされなかった場合、長押し前兆演出は実行されないものの、パワーアップ演出受付期間の終了に伴ってパワーアップ演出の結果が導出される。

30

40

【 0 1 0 1 】

次に、オート機能が設定されているときにおいて、選択演出が実行される場合について、説明する。

パチンコ遊技機 1 0 では、オート機能が設定されているときに選択演出が実行される場

50

合、選択演出受付期間において操作ボタンＢＴが操作されなかったとしても、選択中の選択肢が変更されることはない。即ち、パチンコ遊技機１０では、オート機能が設定されているときに選択演出が実行される場合、選択演出受付期間において操作ボタンＢＴが操作されないとき、例えば、操作ボタンＢＴが操作されたものと見做して選択中の選択肢が変更されることはない。因みに、パチンコ遊技機１０では、オート機能が設定されているかにかかわらず、選択演出が実行されるときにおいて、選択演出受付期間内に操作ボタンＢＴが操作されなかった場合、最初に選択中の選択肢となる第１選択肢ＣＳ１が選択演出において選択された選択肢となる。

【０１０２】

次に、オート機能が設定されているときにおいて、一撃演出が実行される場合について、説明する。

図１１（ｄ）に示すように、パチンコ遊技機１０では、オート機能が設定されているときに一撃演出が実行される場合、一撃演出受付期間となってから７秒が経過したタイミングにおいて、当該受付期間において操作ボタンＢＴが操作されなかったとしても、一撃演出の結果が導出される。即ち、パチンコ遊技機１０では、オート機能が設定されているときに一撃演出が実行される場合、一撃演出受付期間となってから７秒が経過したタイミングにおいて、操作ボタンＢＴを操作しなくても、操作ボタンＢＴが操作されたと見做され、一撃演出の結果が導出される。本実施形態において、一撃演出受付期間となってから７秒が経過したタイミングは、一撃演出受付期間の半分の時間に相当する「４秒」が経過した後のタイミングに相当する。このように、本実施形態において、一撃演出受付期間となってから７秒が経過したタイミングは、一撃演出受付期間の半分が経過した後のタイミングに相当する。更に、本実施形態において、一撃演出受付期間となってから７秒が経過したタイミングは、一撃演出受付期間の半分が経過した後であって、一撃演出期間の３／４の時間に相当する「６秒」が経過した後のタイミングに相当する。パチンコ遊技機１０では、オート機能が設定されているときであっても、一撃演出の結果が導出されると、一撃演出受付期間が終了する。因みに、パチンコ遊技機１０では、オート機能が設定されていないときに一撃演出が実行されるときにおいて、一撃演出受付期間内に操作ボタンＢＴが操作されなかった場合、一撃演出の結果は導出されてから当該一撃演出が終了する。

【０１０３】

次に、オート機能が設定されているときにおいて、待機中演出が実行される場合について、説明する。

パチンコ遊技機１０では、オート機能が設定されているときであって第２待機状態である場合、待機操作受付期間において操作ボタンＢＴが操作されなかった場合、待機中演出が実行されない。即ち、パチンコ遊技機１０では、オート機能が設定されているときであって第２待機状態である場合、待機操作受付期間において操作ボタンＢＴが操作されないとき、例えば、操作ボタンＢＴが操作されたものと見做して待機中演出が実行されることはない。因みに、パチンコ遊技機１０では、オート機能が設定されているかにかかわらず、第２待機状態であるときに操作ボタンＢＴが操作されなかった場合、当該第２待機状態において待機中演出が実行されない。このように、パチンコ遊技機１０では、オート機能が設定されているときであっても、待機操作受付期間において操作ボタンＢＴを操作しない場合は、待機中演出が実行されない。即ち、本実施形態では、所定の設定がされているときであっても、第２操作受付期間において操作手段を操作しない場合は、第２操作演出が実行されない。

【０１０４】

次に、オート機能の設定と、オート機能の設定の解除と、について説明する。

パチンコ遊技機１０において、オート機能は、操作ボタンＢＴを設定操作態様で操作することで設定される。当然、オート機能の設定にあたっては、設定前にオート機能が設定されていないことが前提となる。このため、パチンコ遊技機１０は、オート機能が設定されていないときにおいて、操作ボタンＢＴを設定操作態様で操作することでオート機能の設定がされるように構成されている。このように、本実施形態は、所定の設定がされてい

ないときにおいて、操作手段を設定操作態様で操作することで所定の設定がされるように制御することが可能に構成されている。本実施形態では、操作ボタンＢＴを２秒間にわたって長押しすることを、設定操作態様で操作ボタンＢＴを操作することとしている。

【０１０５】

パチンコ遊技機１０では、操作ボタンＢＴを設定操作態様で操作した場合において、オート機能の設定が許容されるときと、オート機能の設定が制限されるときと、がある。

図１２に示すように、パチンコ遊技機１０では、登場演出受付期間、チャレンジ演出受付期間、パワーアップ演出受付期間、選択演出受付期間及び一撃演出受付期間の操作有効期間内において、操作ボタンＢＴを設定操作態様で操作したとしてもオート機能が設定されず、オート機能の設定が制限される。一方、パチンコ遊技機１０では、特別ゲームの実行中であって、登場演出受付期間、チャレンジ演出受付期間、パワーアップ演出受付期間、選択演出受付期間及び一撃演出受付期間の何れでもないとき、操作ボタンＢＴを設定操作態様で操作するとオート機能が設定され、オート機能の設定が許容される。なお、図１２では、特別ゲームの実行中であって、登場演出受付期間、チャレンジ演出受付期間、パワーアップ演出受付期間、選択演出受付期間及び一撃演出受付期間の何れでもないときを「特別ゲーム実行中であって、上記操作有効期間外」と示している。また、パチンコ遊技機１０では、第１待機状態及び第２待機状態の何れであるときであっても、操作ボタンＢＴを設定操作態様で操作するとオート機能が設定され、オート機能の設定が許容される。ここでいう第２待機状態であるときとは、待機操作受付期間であるときに相当する。

【０１０６】

このように、パチンコ遊技機１０では、登場演出受付期間においては操作ボタンＢＴを設定操作態様で操作したとしてもオート機能を設定することが制限される一方、待機操作受付期間においては操作ボタンＢＴを設定操作態様で操作することでオート機能を設定することが許容される。即ち、本実施形態では、第１操作受付期間においては操作手段を設定操作態様で操作したとしても所定の設定がされることが制限される一方、第２操作受付期間においては操作手段を設定操作態様で操作することで所定の設定がされることが許容される。

【０１０７】

なお、パチンコ遊技機１０では、登場演出受付期間において操作ボタンＢＴを設定操作態様で操作した場合、オート機能は設定されないものの、当該操作ボタンＢＴの操作を契機としてキャラクタ登場演出の結果が導出される。同様に、パチンコ遊技機１０では、チャレンジ演出受付期間において操作ボタンＢＴを設定操作態様で操作した場合、オート機能は設定されないものの、当該操作ボタンＢＴの操作が連打前兆演出に反映され、ゲージＧｅの表示態様が変化し得る。また、パチンコ遊技機１０では、パワーアップ演出受付期間において操作ボタンＢＴを設定操作態様で操作した場合、オート機能は設定されないものの、当該操作ボタンＢＴの操作が長押し前兆演出に反映され、エフェクト画像ＥＦの表示態様が変化し得る。また、パチンコ遊技機１０では、選択演出受付期間において操作ボタンＢＴを設定操作態様で操作した場合、オート機能は設定されないものの、当該操作ボタンＢＴの操作によって選択中の選択肢が変更され、操作ボタンＢＴの操作に応じた選択が選択演出にて行われることとなる。即ち、本実施形態では、所定の設定がされていないときに選択受付期間において操作手段を設定操作態様で操作したとしても所定の設定がされず、当該操作手段の操作に応じた選択が選択演出にて行われる。また、パチンコ遊技機１０では、一撃演出受付期間において操作ボタンＢＴを設定操作態様で操作した場合、オート機能は設定されないものの、当該操作ボタンＢＴの操作を契機として一撃演出の結果が導出される。また、パチンコ遊技機１０では、第２待機状態であるときにおいて操作ボタンＢＴを設定操作態様で操作した場合、オート機能が設定されるとともに、当該操作ボタンＢＴの操作を契機として待機中演出が実行される。

【０１０８】

以上のように、パチンコ遊技機１０では、特別ゲームの実行中、登場演出受付期間、チャレンジ演出受付期間、パワーアップ受付期間及び一撃演出受付期間の何れでもないとき

であって、オート機能の設定が許容されるときにおいて、操作ボタンＢＴが設定操作態様で操作すると、オート機能が設定される。即ち、本実施形態では、図柄変動ゲームの実行中、前記操作受付期間でないときであり、前記所定の設定がされることが許容されるときであって、前記所定の設定がされていないときにおいて、前記操作手段を設定操作態様で操作することで前記所定の設定がされるように制御することが可能に構成されている。

【０１０９】

また、パチンコ遊技機１０において、オート機能は、操作ボタンＢＴを解除操作態様で操作することで設定が解除される。当然、オート機能の設定を解除するにあたっては、解除前にオート機能が設定されていることが前提となる。このため、パチンコ遊技機１０は、オート機能が設定されているときにおいて、操作ボタンＢＴを解除操作態様で操作することでオート機能の設定が解除されるように構成されている。このように、本実施形態は、所定の設定がされているときにおいて、操作手段を解除操作態様で操作することで所定の設定が解除されるように制御することが可能に構成されている。このように、パチンコ遊技機１０において、オート機能を設定するにあたって設定操作態様で操作する操作手段は、オート機能の設定を解除するにあたって解除操作態様で操作する操作手段と同一である。即ち、本実施形態において、設定操作態様で操作する操作手段は、解除操作態様で操作する操作手段と同一である。本実施形態では、操作ボタンＢＴを操作することを、解除操作態様で操作ボタンＢＴを操作することとしている。

【０１１０】

パチンコ遊技機１０では、操作ボタンＢＴを解除操作態様で操作した場合において、オート機能の設定の解除が許容されるときと、オート機能の設定の解除が制限されるときと、がある。

【０１１１】

図１３に示すように、パチンコ遊技機１０では、選択演出受付期間内において、操作ボタンＢＴを解除操作態様で操作したとしてもオート機能の設定は解除されず、オート機能の設定の解除が制限される。一方、パチンコ遊技機１０では、登場演出受付期間、チャレンジ演出受付期間、パワーアップ演出受付期間及び一撃演出受付期間の操作有効期間内において、操作ボタンＢＴを設定操作態様で操作するとオート機能の設定が解除され、オート機能の設定の解除が許容される。同様に、パチンコ遊技機１０では、特別ゲームの実行中であって、登場演出受付期間、チャレンジ演出受付期間、パワーアップ演出受付期間、選択演出受付期間及び一撃演出受付期間の何れでもないとき、操作ボタンＢＴを解除操作態様で操作するとオート機能の設定が解除され、オート機能の設定の解除が許容される。なお、図１３では、特別ゲームの実行中であって、登場演出受付期間、チャレンジ演出受付期間、パワーアップ演出受付期間、選択演出受付期間及び一撃演出受付期間の何れもないときを「特別ゲーム実行中であって、上記操作有効期間外」と示している。また、パチンコ遊技機１０では、第１待機状態であるとき、操作ボタンＢＴを解除操作態様で操作するとオート機能の設定が解除され、オート機能の設定の解除が許容される。一方、パチンコ遊技機１０では、第２待機状態であるとき、操作ボタンＢＴを解除操作態様で操作したとしてもオート機能の設定は解除されず、オート機能の設定の解除が制限される。ここでいう第２待機状態であるときとは、待機操作受付期間であるときに相当する。

【０１１２】

このように、パチンコ遊技機１０では、登場演出受付期間においては操作ボタンＢＴを解除操作態様で操作することでオート機能の設定を解除することが許容される一方、待機操作受付期間においては操作ボタンＢＴを解除操作態様で操作したとしてもオート機能の設定を解除することが制限される。即ち、本実施形態では、所定の設定がされているときであって、且つ、第１操作受付期間であるとき、操作手段を解除操作態様で操作した場合、所定の設定が解除される一方、所定の設定がされているときであって、且つ、第２操作受付期間であるとき、操作手段を解除操作態様で操作したとしても所定の設定が解除されない。

【０１１３】

なお、パチンコ遊技機 10 では、登場演出受付期間において操作ボタン B T を解除操作態様で操作した場合、オート機能の設定が解除されるとともに、当該操作ボタン B T の操作を契機としてキャラクタ登場演出の結果が導出される。同様に、パチンコ遊技機 10 では、チャレンジ演出受付期間において操作ボタン B T を解除操作態様で操作した場合、オート機能の設定が解除されるとともに、当該操作ボタン B T の操作が連打前兆演出に反映され、ゲージ G e の表示態様が変化し得る。また、パチンコ遊技機 10 では、パワーアップ演出受付期間において操作ボタン B T を解除操作態様で操作した場合、オート機能の設定が解除されるとともに、当該操作ボタン B T の操作が長押し前兆演出に反映され、エフェクト画像 E F の表示態様が変化し得る。また、パチンコ遊技機 10 では、選択演出受付期間において操作ボタン B T を解除操作態様で操作した場合、オート機能の設定が解除されないものの、当該操作ボタン B T の操作によって選択中の選択肢が変更され、操作ボタン B T の操作に応じた選択が選択演出にて行われることとなる。即ち、本実施形態では、所定の設定がされているときに選択受付期間において操作手段を解除操作態様で操作したとしても所定の設定が解除されず、当該操作手段の操作に応じた選択が選択演出にて行われる。また、パチンコ遊技機 10 では、一撃演出受付期間において操作ボタン B T を解除操作態様で操作した場合、オート機能の設定が解除されるとともに、当該操作ボタン B T の操作を契機として一撃演出の結果が導出される。即ち、本実施形態では、所定の設定がされているときに特定受付期間において操作手段を解除操作態様で操作した場合、所定の設定が解除される。そして、本実施形態では、所定の設定がされているときに特定受付期間において操作手段を解除操作態様で操作した場合、所定の設定が解除され、当該操作手段の操作を契機に所定結果が導出される。また、パチンコ遊技機 10 では、第 2 待機状態であるときにおいて操作ボタン B T を解除操作態様で操作した場合、オート機能の設定が解除されないものの、当該操作ボタン B T の操作を契機として待機中演出が実行される。即ち、本実施形態では、所定の設定がされているときに第 2 操作受付期間において操作手段を解除操作態様で操作したとしても所定の設定が解除されず、当該操作手段の操作を契機に第 2 操作演出が実行される。

【0114】

以上のように、パチンコ遊技機 10 では、特別ゲームの実行中、登場演出受付期間、チャレンジ演出受付期間、パワーアップ受付期間及び一撃演出受付期間の何れでもないときであって、オート機能の設定の解除が許容されるときにおいて、操作ボタン B T が解除操作態様で操作すると、オート機能の設定が解除される。即ち、本実施形態では、図柄変動ゲームの実行中、前記操作受付期間でないときであり、前記所定の設定が解除されることが許容されるときであって、前記所定の設定がされているときにおいて、前記操作手段を解除操作態様で操作することで前記所定の設定が解除されるように制御することが可能に構成されている。

【0115】

その他、パチンコ遊技機 10 では、オート機能が設定されているときにおいて、第 2 待機状態となってから第 2 待機時間が経過すると、オート機能の設定が解除される。即ち、本実施形態では、所定の設定がされているときにおいて、第 2 待機状態となったことに伴い、所定の設定が解除される。なお、前述したように、パチンコ遊技機 10 では、上ボタン U B 及び下ボタン D B のうち少なくとも一方の操作によって音量が調整されているときにおいて、第 2 待機状態となったことに伴い、音量が初期化される。したがって、パチンコ遊技機 10 では、上ボタン U B 及び下ボタン D B のうち少なくとも一方の操作によって音量が調整されているときであって、且つ、オート機能が設定されているときにおいて、第 2 待機状態となったことに伴い、音量が初期化され、且つ、オート機能の設定が解除される。即ち、本実施形態では、音量調整操作手段の操作によって音量が調整されており、且つ、所定の設定がされているときにおいて、第 2 待機状態となったことに伴い、音量が初期化され、且つ、所定の設定が解除される。

【0116】

パチンコ遊技機 10 では、オート機能が設定されていることを報知する設定報知演出を

実行可能に構成されている。設定報知演出は、演出表示装置 25 において実行される。このように、演出表示装置 25 が実行可能な演出には、オート機能が設定されていることを報知する設定報知演出がある。即ち、本実施形態において、演出報知手段が実行可能な演出には、所定の設定がされていることを報知する設定報知演出がある。このように、本実施形態において、特定報知演出は、設定報知演出と異なる。

【0117】

図 14 に示すように、パチンコ遊技機 10 では、「オート機能 (ON)」の文字情報を含む設定報知画像 AG が演出表示装置 25 に表示され、設定報知演出が実行される。設定報知演出が実行される場合、設定報知画像 AG は、演出表示装置 25 において、背景画像よりも前側に表示される。このように、演出表示装置 25 において、設定報知画像 AG は、滞在中の演出モードに応じた背景画像よりも優先して表示される。つまり、パチンコ遊技機 10 において、設定報知演出は、演出モードの種類毎に異なる背景画像を演出表示装置 25 に表示する演出よりも優先して実行される。即ち、本実施形態では、設定報知演出が演出表示手段において実行される場合、当該演出報知手段では、特定報知演出よりも優先して設定報知演出が実行される。

10

【0118】

次に、パチンコ遊技機 10 において実行可能な演出のうち操作ボタン BT の振動装置 Ba を用いた演出について、説明する。

図 15 に示すように、パチンコ遊技機 10 では、登場演出受付期間の開始に伴って、操作ボタン BT の振動装置 Ba が振動する演出 (以下、振動演出と示す) が実行される場合がある。即ち、パチンコ遊技機 10 では、キャラクタ登場演出の開始に伴って、振動演出が実行される場合がある。パチンコ遊技機 10 では、キャラクタ登場演出の結果として大当たり期待度の高い結果が導出されるときほど、登場演出受付期間の開始に伴って、振動演出が実行される割合が高い。したがって、パチンコ遊技機 10 では、登場演出受付期間の開始に伴って振動演出が実行された場合、登場演出受付期間の開始に伴って振動演出が実行されなかった場合に比して、大当たり期待度の高い結果が導出されることへの期待感が高い。この結果、パチンコ遊技機 10 では、登場演出受付期間の開始に伴って振動演出が実行された場合、操作ボタン BT を操作することへの意欲をより高めることができる。パチンコ遊技機 10 では、オート機能が設定されていたとしても、登場演出受付期間の開始に伴って振動演出が実行される場合がある。

20

30

【0119】

パチンコ遊技機 10 では、チャレンジ演出が実行された場合においてゲージ Ge の表示態様が最高段階の表示態様に到達したことに伴って、振動演出が実行される。パチンコ遊技機 10 では、オート機能が設定されていたとしても、チャレンジ演出が実行された場合においてゲージ Ge の表示態様が最高段階の表示態様に到達したことに伴って振動演出が実行される。パチンコ遊技機 10 では、パワーアップ演出が実行された場合においてエフェクト画像 EF の表示態様が最高段階の表示態様に到達したことに伴って、振動演出が実行される。パチンコ遊技機 10 では、オート機能が設定されていたとしても、パワーアップ演出が実行された場合においてエフェクト画像 EF の表示態様が最高段階の表示態様に到達したことに伴って振動演出が実行される。

40

【0120】

パチンコ遊技機 10 では、一撃演出において大当たりとならないことを特定可能な結果が導出されたとき、振動演出が実行される。パチンコ遊技機 10 では、オート機能が設定されていたとしても、一撃演出において大当たりとならないことを特定可能な結果が導出されたときには振動演出が実行される。即ち、パチンコ遊技機 10 では、オート機能が設定されていたとしても、一撃演出において大当たりとならないことを特定可能な結果が導出されたときには振動演出の実行が許容される。

【0121】

次に、パチンコ遊技機 10 において実行可能な演出のうち操作ボタン BT の操作発光体 Bb を用いた演出について、説明する。なお、前述したように、操作発光体 Bb の発光態

50

様には、白色発光態様と、黄色発光態様と、虹色発光態様と、がある。また、操作発光体 B b は、常に発光しているわけではなく、発光しない場合もある。本実施形態では、操作発光体 B b を有する操作ボタン B T が報知手段に相当する。また、本実施形態では、操作発光体 B b の各種発光態様が、報知手段による報知の態様に相当する。また、本実施形態では、各種の発光態様で操作発光体 B b が発光する演出が、報知演出に相当する。

【0122】

図 16 に示すように、オート機能が設定されていないとき（図 16 では、オート機能の未設定時と示す）において、パチンコ遊技機 10 では、登場演出受付期間、チャレンジ演出受付期間、パワーアップ演出受付期間、選択演出受付期間及び一撃演出受付期間であるとき、操作発光体 B b の発光態様は白色発光態様となる。また、オート機能が設定されていないときにおいて、パチンコ遊技機 10 では、一撃演出において大当たりとなることを特定可能な結果が導出されているとき、操作発光体 B b の発光態様は虹色発光態様となる。オート機能が設定されていないときにおいて、パチンコ遊技機 10 では、特別ゲームの実行中の登場演出受付期間、チャレンジ演出受付期間、パワーアップ演出受付期間、選択演出受付期間、一撃演出受付期間及び一撃演出にて大当たりとなることを特定可能な結果が導出されているときの何れでもないとき、操作発光体 B b は発光しない。なお、図 16 では、特別ゲームの実行中の登場演出受付期間、チャレンジ演出受付期間、パワーアップ演出受付期間、選択演出受付期間、一撃演出受付期間及び一撃演出にて大当たりとなることを特定可能な結果が導出されているときの何れでもないときを「特別ゲーム実行中の上記状況以外」と示している。また、オート機能が設定されていないときにおいて、パチンコ遊技機 10 では、第 1 待機状態と第 2 待機状態の何れであるときであっても、操作発光体 B b は発光しない。

【0123】

一方、オート機能が設定されているときにおいて、パチンコ遊技機 10 では、登場演出受付期間、チャレンジ演出受付期間、パワーアップ演出受付期間、選択演出受付期間及び一撃演出受付期間であるとき、操作発光体 B b の発光態様は黄色発光態様となる。また、オート機能が設定されているときにおいて、パチンコ遊技機 10 では、一撃演出において大当たりとなることを特定可能な結果が導出されているとき、操作発光体 B b の発光態様は虹色発光態様となる。オート機能が設定されているときにおいて、パチンコ遊技機 10 では、特別ゲームの実行中の登場演出受付期間、チャレンジ演出受付期間、パワーアップ演出受付期間、選択演出受付期間、一撃演出受付期間及び一撃演出にて大当たりとなることを特定可能な結果が導出されているときの何れでもないとき、操作発光体 B b の発光態様は黄色発光態様となる。また、オート機能が設定されているときにおいて、パチンコ遊技機 10 では、第 1 待機状態と第 2 待機状態の何れであるときであっても、操作発光体 B b の発光態様は黄色発光態様となる。

【0124】

以上のように、パチンコ遊技機 10 では、オート機能が設定されていないときであっても、登場演出受付期間、チャレンジ演出受付期間、パワーアップ演出受付期間、選択演出受付期間及び一撃演出受付期間であるときに限って、操作発光体 B b の発光態様が白色発光態様となる。このため、操作発光体 B b の発光態様が白色発光態様であれば、操作ボタン B T を操作することで演出が進行することを特定することができ、操作有効期間であることが報知されているといえる。本実施形態における白色発光態様は、報知手段による報知の態様の中でも、操作受付期間であることを特定可能な有効報知態様に相当する。そして、本実施形態において、白色発光態様で操作発光体 B b が発光する演出が、操作受付期間であることを報知可能な第 1 報知演出に相当する。

【0125】

また、パチンコ遊技機 10 では、オート機能が設定されているときに限って、操作発光体 B b の発光態様が黄色発光態様となる。このため、操作発光体 B b の発光態様が黄色発光態様であれば、オート機能が設定されていることを特定することができ、オート機能が設定されていることが報知されているといえる。本実施形態における黄色発光態様は、報

知手段による報知の態様の中でも、所定の設定がされていることを特定可能な設定報知態様に相当する。そして、本実施形態において、黄色発光態様で操作発光体 B b が発光する演出が、所定の設定がされていることを報知可能な第 2 報知演出に相当する。

【 0 1 2 6 】

また、パチンコ遊技機 1 0 では、一撃演出において大当たりとなることを特定可能な結果が導出されているときに限って、操作発光体 B b の発光態様が虹色発光態様となる。このため、本実施形態における虹色発光態様は、報知手段による報知の態様の中でも、大当たり抽選の抽選結果に関連する大当たり関連報知態様に相当する。また、前述したように、一撃演出において大当たりとなることを特定可能な結果が導出されるとき、操作ボタン B T の振動装置 B a が振動することから、虹色発光態様は、報知手段による報知の態様の中でも、操作手段が特別動作する場合に取り得る態様といえる。このように、本実施形態において、報知手段の報知の態様が大当たり関連報知態様であるとき、操作手段は特別動作している。そして、本実施形態において、虹色発光態様で操作発光体 B b が発光する演出が、操作手段が特別動作する場合に実行可能な第 3 報知演出に相当する。また、本実施形態における虹色発光態様は、報知手段による報知の態様の中でも、大当たりとなることを報知する態様ともいえる。このように、本実施形態において、第 3 報知演出は、大当たりとなることを報知可能な演出である。

10

【 0 1 2 7 】

また、パチンコ遊技機 1 0 では、一撃演出において大当たりとなることを報知可能な結果が導出されていないとき、オート機能が設定されているときには、登場演出受付期間、チャレンジ演出受付期間、パワーアップ演出受付期間及び一撃演出受付期間であるとき、操作発光体 B b の発光態様は白色発光態様とならずに黄色発光態様となる。つまり、一撃演出において大当たりとなることを報知可能な結果が導出されていないとき、オート機能が設定されているときには、登場演出受付期間、チャレンジ演出受付期間、パワーアップ演出受付期間及び一撃演出受付期間であるとき、操作発光体 B b の発光態様として黄色発光態様が白色発光態様よりも優先される。即ち、本実施形態において、報知手段による報知の態様を大当たり関連報知態様としないとき、所定の設定がされているときには、操作受付期間であるとき、報知手段による報知の態様は有効報知態様よりも優先して設定報知態様となる。このように、本実施形態では、報知手段において第 3 報知演出が実行されないとき、所定の設定がされているときには、操作受付期間であるとき、第 1 報知演出よりも優先して第 2 報知演出が実行される。

20

30

【 0 1 2 8 】

但し、パチンコ遊技機 1 0 では、オート機能が設定されているときに操作発光体 B b の発光態様が黄色発光態様であっても、登場演出受付期間、チャレンジ演出受付期間、パワーアップ演出受付期間、選択演出受付期間及び一撃演出受付期間の何れにおいても、演出表示装置 2 5 では操作促進演出が実行される。即ち、本実施形態において、報知手段による報知の態様を大当たり関連報知態様としないときであって、所定の設定がされているときであり、且つ、操作受付期間であるときにおいて、報知手段による報知の態様は設定報知態様となる一方、演出実行手段では操作受付演出が実行される。このように、本実施形態では、所定の設定がされているときであり、且つ、操作受付期間であるときにおいて、報知手段において第 2 報知演出が実行されているときであっても、演出実行手段では操作受付演出が実行される。

40

【 0 1 2 9 】

また、パチンコ遊技機 1 0 では、特別ゲームの実行中において、操作発光体 B b の発光態様が虹色発光態様とならないとき、オート機能が設定されているときには、操作有効期間でなくとも、操作発光体 B b の発光態様は黄色発光態様となる。即ち、本実施形態では、図柄変動ゲームの実行中において、報知手段による報知の態様を大当たり関連報知態様としないとき、所定の設定がされているときには、操作受付期間でなくとも、報知手段による報知の態様は設定報知態様となる。

【 0 1 3 0 】

50

また、パチンコ遊技機 10 では、一撃演出において大当たりとなることを特定可能な結果が導出されているときには、オート機能が設定されているとき、操作発光体 B b の発光態様は黄色発光態様とならずに虹色発光態様となる。つまり、一撃演出において大当たりとなることを報知可能な結果が導出されているときには、オート機能が設定されているとき、操作発光体 B b の発光態様として虹色発光態様が黄色発光態様よりも優先される。即ち、本実施形態において、報知手段による報知の態様を大当たり関連報知態様とするときには、所定の設定がされているとき、報知手段による報知の態様は設定報知態様よりも優先して大当たり関連報知態様となる。このように、本実施形態では、報知手段において第 3 報知演出が実行されるときには、所定の設定がされているとき、第 2 報知演出よりも優先して第 3 報知演出が実行される。因みに、パチンコ遊技機 10 では、一撃演出において大当たりとなることを特定可能な結果が導出されているときには、オート機能が設定されていないときであっても、操作発光体 B b は発光し、当該操作発光体 B b の発光態様が虹色発光態様となる。つまり、一撃演出において大当たりとなることを報知可能な結果が導出されているときには、オート機能が設定されていないとき、操作発光体 B b の消灯よりも操作発光体 B b の発光態様を虹色発光態様とすることが優先される。即ち、本実施形態において、報知手段による報知の態様を大当たり関連報知態様とするときには、所定の設定がされていないとき、報知手段による報知の態様は大当たり関連報知態様となる。このように、本実施形態では、報知手段において第 3 報知演出が実行されるときには、所定の設定がされていないとき、第 3 報知演出が実行される。

10

20

30

40

50

【0131】

前述したように、振動演出が実行される状況は、一撃演出において大当たりとなることを報知する結果が導出されたときに限られたものではなく、例えば、キャラクタ登場演出の開始時など、リーチ演出が実行されるよりも前のタイミングで振動演出が実行される場合がある。リーチ演出が実行されるよりも前のタイミングとは、その後にスーパーリーチ演出が実行されて一撃演出が実行される可能性がある状況であって、実行中の特別ゲームが終了するまでの残り期間内に操作有効期間が設けられ得るときに相当する。一方、一撃演出において大当たりとなることを報知する結果が導出されたときとは、実行中の特別ゲームが終了するまでの残り期間内に操作有効期間が設けられないときに相当する。したがって、パチンコ遊技機 10 では、オート設定がされているときであって、操作ボタン B T が振動しているときであり、且つ、実行中の特別ゲームが終了するまでの残り期間内に操作有効期間が設けられ得るときにおいて、操作ボタン B T の操作発光体 B b の発光態様は黄色発光態様となる。即ち、本実施形態では、所定の設定がされているときであって、操作手段が特別動作しているときであり、且つ、実行中の図柄変動ゲームが終了するまでの残り期間内に操作受付期間が設けられ得るときにおいて、報知手段では第 2 報知演出が実行される。一方、パチンコ遊技機 10 では、オート設定がされているときであって、操作ボタン B T が振動しているときであり、且つ、実行中の特別ゲームが終了するまでの残り期間内に操作有効期間が設けられ得るときにおいて、操作ボタン B T の操作発光体 B b の発光態様は虹色発光態様となる。即ち、本実施形態では、所定の設定がされているときであって、操作手段が特別動作しているときであり、且つ、実行中の図柄変動ゲームが終了するまでの残り期間内に操作受付期間が設けられないときにおいて、報知手段では第 3 報知演出が実行される。

【0132】

因みに、パチンコ遊技機 10 では、オート機能が設定されているときであって、登場演出受付期間、チャレンジ演出受付期間、パワーアップ演出受付期間、選択演出受付手段及び一撃演出受付期間のうち何れでもないときにおいて、操作ボタン B T が振動していないとき、演出表示装置 25 では設定報知演出が実行される。即ち、本実施形態では、所定の設定がされているときであって、操作受付期間でないときにおいて、操作手段が前記特別動作していないとき、演出報知手段では設定報知演出が実行される。また、パチンコ遊技機 10 では、オート機能が設定されているときであって、登場演出受付期間、チャレンジ演出受付期間、パワーアップ演出受付期間、選択演出受付手段及び一撃演出受付期間のう

ち何れかであるときにおいて、操作ボタンＢＴが振動していないとき、演出表示装置２５では設定報知演出が実行される。即ち、本実施形態では、所定の設定がされているときであって、操作受付期間であるときにおいて、操作手段が特別動作していないとき、演出報知手段では設定報知演出が実行される。そして、パチンコ遊技機１０では、オート機能が設定されているときであって、操作ボタンＢＴが振動しているときであり、且つ、実行中の特別ゲームが終了するまでの残り期間内に操作有効期間が設けられ得るときにおいて、演出表示装置２５では設定報知演出が実行される。即ち、本実施形態では、所定の設定がされているときであって、操作手段が特別動作しているときであり、且つ、実行中の図柄変動ゲームが終了するまでの残り期間内に操作受付期間が設けられ得るときにおいて、演出報知手段では設定報知演出が実行される。更に、パチンコ遊技機１０では、オート機能が設定されているときであって、操作ボタンＢＴが振動しているときであり、且つ、実行中の特別ゲームが終了するまでの残り期間内に操作有効期間が設けられないときにおいて、演出表示装置２５では設定報知演出が実行される。即ち、本実施形態では、所定の設定がされているときであって、操作手段が特別動作しているときであり、且つ、実行中の図柄変動ゲームが終了するまでの残り期間内に操作受付期間が設けられないときにおいて、演出報知手段では設定報知演出が実行される。

10

20

30

40

50

【０１３３】

また、パチンコ遊技機１０では、オート機能が設定されているとき、操作ボタンＢＴが振動していないときには、操作有効期間であるかに関係なく、操作発光体Ｂｂの発光態様が黄色発光態様となる。つまり、パチンコ遊技機１０では、オート機能が設定されているときであって、操作有効期間でないときにおいて、操作ボタンＢＴが振動していないとき、操作発光体Ｂｂの発光態様が黄色発光態様となる。即ち、本実施形態では、所定の設定がされているときであって、操作受付期間でないときにおいて、操作手段が特別動作していないとき、報知手段では第２報知演出が実行される。同様、パチンコ遊技機１０では、オート機能が設定されているときであって、操作有効期間であるときにおいて、操作ボタンＢＴが振動していないとき、操作発光体Ｂｂの発光態様が黄色発光態様となる。即ち、本実施形態では、所定の設定がされているときであって、操作受付期間であるときにおいて、操作手段が特別動作していないとき、報知手段では第２報知演出が実行される。

【０１３４】

以上のように、本実施形態のパチンコ遊技機１０は、各種の演出を実行可能に構成されている。以下、各種の演出の実行に係る制御について、オート機能の設定に係る制御とともに、説明する。なお、本実施形態では、副ＣＰＵ４１ａが各種の演出の実行に係る制御を行うことにより、演出実行手段を制御する演出制御手段としての機能が実現される。

【０１３５】

副ＣＰＵ４１ａは、入力した変動パターン指定コマンドから特定した変動パターンに基づき、特別ゲームの実行中に実行する演出を決定する。具体的に、はずれリーチなし変動パターン、ノーマルリーチ演出のはずれ変動パターン及びノーマルリーチ演出の大当たり変動パターンのうち何れかを特定した場合、副ＣＰＵ４１ａは、キャラクタ登場演出、チャレンジ演出及びパワーアップ演出の中から実行する演出を決定する。また、スーパーリーチ演出のはずれ変動パターン及びスーパーリーチ演出の大当たり変動パターンのうち何れかを特定した場合、副ＣＰＵ４１ａは、一撃演出の実行を決定するとともに、キャラクタ登場演出、チャレンジ演出、パワーアップ演出及び選択演出の中から実行する演出を決定する。なお、パチンコ遊技機１０では、複数種類の演出のうち何れかの演出を実行することが決定されるように構成したが、何れの演出も実行しないことが決定される場合があるように構成してもよい。

【０１３６】

そして、実行する演出を決定した場合、副ＣＰＵ４１ａは、実行することを決定した演出を実行させるための制御を行う。因みに、スーパーリーチ演出のはずれ変動パターン及びスーパーリーチ演出の大当たり変動パターンのうち何れかを特定した場合において、選択演出を実行することを決定しなかった場合、副ＣＰＵ４１ａは、実行するスーパーリーチ

演出の種類を決定する。そして、特別ゲームの実行中、副CPU41aは、決定した種類のスーパーリーチ演出が実行されるように制御する。

【0137】

まず、キャラクタ登場演出を実行することを決定した場合に副CPU41aが行う制御について、説明する。

キャラクタ登場演出を実行する場合、副CPU41aは、キャラクタ登場演出において導出するキャラクタ登場演出の結果を決定する。副CPU41aは、特定した変動パターンの種類に応じた決定率の下、複数種類の結果の中からキャラクタ登場演出の結果を決定する。また、副CPU41aは、キャラクタ登場演出の結果を決定した後、振動演出を実行させるかを決定する。副CPU41aは、決定したキャラクタ登場演出の結果に応じた決定率の下、振動演出を実行するかを決定する。また、キャラクタ登場演出を実行する場合、副CPU41aは、特別ゲームの実行中における演出開始タイミングから登場演出受付期間を設定する。また、登場演出受付期間中、副CPU41aは、第1操作促進画像S1を表示して操作促進演出が実行されるように演出表示装置25を制御する。また、振動演出を実行することを決定している場合、副CPU41aは、登場演出受付期間の開始に伴い、振動演出が実行されるように操作ボタンBTの振動装置Baを制御する。

【0138】

そして、オート機能が設定されていない場合、副CPU41aは、操作ボタンBTからの検知信号を入力したことを契機に、決定した種類のキャラクタ登場演出の結果が導出されるように演出表示装置25を制御する。このとき、キャラクタ登場演出の結果を導出させたことに伴い、副CPU41aは、登場演出受付期間を終了させるとともに、第1操作促進画像S1の表示が終了されるように演出表示装置25を制御する。また、オート機能が設定されていない場合、副CPU41aは、操作ボタンBTからの検知信号を入力しないまま登場演出受付期間が終了するとき、第1操作促進画像S1の表示が終了されるように演出表示装置25を制御する。このとき、副CPU41aは、キャラクタ登場演出の結果を導出させない。なお、副RWM41cには、オート機能が設定されているかを特定可能な情報（以下、オート機能情報と示す）が記憶されている。そして、副CPU41aは、副RWM41cのオート機能情報を参照することで、オート機能が設定されているかを特定することができる。オート機能の設定及びオート機能の設定の解除に係る制御については、後ほど説明する。

【0139】

また、オート機能が設定されている場合、副CPU41aは、登場演出受付期間を設定してから1.5秒が経過するよりも前に操作ボタンBTからの検知信号を入力したとき、当該検知信号の入力を契機に、決定した種類のキャラクタ登場演出の結果が導出されるように演出表示装置25を制御する。このとき、キャラクタ登場演出の結果を導出させたことに伴い、副CPU41aは、登場演出受付期間を終了させるとともに、第1操作促進画像S1の表示が終了されるように演出表示装置25を制御する。なお、詳細については後ほど説明するが、オート機能が設定されている場合、登場演出受付期間を設定してから1.5秒が経過するよりも前に操作ボタンBTが操作されたとき、オート機能の設定が解除される。

【0140】

また、オート機能が設定されている場合、副CPU41aは、登場演出受付期間を設定してから1.5秒が経過するまでに操作ボタンBTからの検知信号を入力しないとき、1.5秒が経過したことを契機に、決定した種類のキャラクタ登場演出の結果が導出されるように演出表示装置25を制御する。このとき、キャラクタ登場演出の結果を導出させたことに伴い、副CPU41aは、登場演出受付期間を終了させるとともに、第1操作促進画像S1の表示が終了されるように演出表示装置25を制御する。このように、副CPU41aは、キャラクタ登場演出が実行されるときであって、且つ、オート機能が設定されているとき、登場演出受付期間の半分が経過する以前のタイミングにおいて、当該登場演出受付期間が開始してから操作ボタンBTが操作されていなくても操作ボタンBTが操作

されたものと見做してキャラクタ登場演出の結果を導出させる制御を実行可能である。即ち、本実施形態において演出制御手段は、第1演出が実行されるときであって、且つ、所定の設定がされているとき、第1受付期間の半分以上が経過する以前のタイミングにおいて、当該第1受付期間が開始してから操作手段が操作されていなくても操作手段が操作されたものと見做して第1結果を導出させる制御を実行可能である。具体的に、本実施形態において演出制御手段は、第1演出が実行されるときであって、且つ、所定の設定がされているとき、第1受付期間の半分以上が経過するよりも前のタイミングにおいて、当該第1受付期間が開始してから操作手段が操作されていなくても操作手段が操作されたものと見做して第1結果を導出させる制御を実行可能である。このように、本実施形態において演出制御手段は、所定の設定がされているとき、第1操作受付期間内における所定のタイミングにおいて、第1操作受付期間が開始してから操作手段が操作されていなくても操作手段が操作されたものと見做して第1操作演出を実行させる制御を実行可能である。

10

20

30

40

50

【0141】

また、キャラクタ登場演出を実行する場合であって、オート機能が設定されていない場合、副CPU41aは、登場演出受付期間中、白色発光態様で発光するように操作ボタンBTの操作発光体Bbを制御する。一方、キャラクタ登場演出を実行する場合であって、オート機能が設定されている場合、副CPU41aは、黄色発光態様で発光するように操作ボタンBTの操作発光体Bbを制御する。なお、例えば、オート機能が設定されているときであって、登場演出受付期間となってから1.5秒が経過するよりも前に操作ボタンBTが操作された場合、当該操作ボタンBTの操作前は黄色発光態様で操作発光体Bbが発光し、操作ボタンBTの操作後は登場演出受付期間が終了しているため操作発光体Bbは発光しない。

【0142】

次に、チャレンジ演出を実行することを決定した場合に副CPU41aが行う制御について、説明する。

チャレンジ演出を実行する場合、副CPU41aは、チャレンジ演出においてゲージGeの表示態様が最高段階の表示態様に到達可能であることを特定する。具体的に、副CPU41aは、はずれリーチなし変動パターンを特定した場合、最高段階の表示態様に到達不能であることを特定する。一方、副CPU41aは、ノーマルリーチ演出のはずれ変動パターン、ノーマルリーチ演出の大当たり変動パターン、スーパーリーチ演出のはずれ変動パターン及びスーパーリーチ演出の大当たり変動パターンのうち何れかを特定した場合、最高段階の表示態様に到達可能であることを特定する。また、チャレンジ演出を実行する場合、副CPU41aは、チャレンジ演出において導出する結果を特定する。具体的に、副CPU41aは、はずれリーチなし変動パターンを特定した場合、「無念」の文字情報とともにキャラクタが落胆する結果を導出することを特定する。一方、副CPU41aは、ノーマルリーチ演出のはずれ変動パターン、ノーマルリーチ演出の大当たり変動パターン、スーパーリーチ演出のはずれ変動パターン及びスーパーリーチ演出の大当たり変動パターンのうち何れかを特定した場合、「発展」の文字情報とともにキャラクタが喜ぶ結果を導出することを特定する。また、チャレンジ演出を実行する場合、副CPU41aは、特別ゲームの実行中における演出開始タイミングからチャレンジ演出受付期間を設定する。また、チャレンジ演出受付期間中、副CPU41aは、第2操作促進画像S2を表示して操作促進演出が実行されるように演出表示装置25を制御する。更に、チャレンジ演出受付期間中、副CPU41aは、ゲージGeが表示されるように演出表示装置25を制御する。

【0143】

そして、オート機能が設定されていない場合、副CPU41aは、操作ボタンBTからの検知信号を入力したことを契機に、ゲージGeの表示態様を次の段階の表示態様へ昇格させるかについて抽選する。但し、最高段階の表示態様に到達不能であることを特定している場合であって、最高段階の表示態様の1つ前の段階の表示態様に到達している場合、副CPU41aは、ゲージGeの表示態様を次の段階の表示態様へ昇格させることを決定しない。ゲージGeの表示態様を次の段階の表示態様へ昇格させることを決定した場合、

副CPU41aは、ゲージGeの表示態様が次の段階の表示態様されるように演出表示装置25を制御する。一方、ゲージGeの表示態様を次の段階の表示態様へ昇格させないことを決定した場合、副CPU41aは、ゲージGeの表示態様を変更させない。

【0144】

また、詳細については後ほど説明するが、オート機能が設定されている場合、チャレンジ演出受付期間を設定してから0.5秒が経過するよりも前に操作ボタンBTが操作されたとき、及び、チャレンジ演出受付期間内において操作ボタンBTが操作されたとき、オート機能の設定が解除される。このため、オート機能が設定されている場合、チャレンジ演出受付期間を設定してから0.5秒が経過するよりも前に操作ボタンBTからの検知信号を入力したとき、及び、チャレンジ演出受付期間内において操作ボタンBTからの検知信号を入力したとき、副CPU41aは、前述したようなオート機能が設定されていないときのチャレンジ演出に係る制御を行う。

10

【0145】

また、オート機能が設定されている場合、副CPU41aは、チャレンジ演出受付期間を設定してから0.5秒が経過するまでに操作ボタンBTからの検知信号を入力しないとき、ゲージGeの表示態様を次の段階の表示態様へ昇格させるかについて抽選する。このとき、副CPU41aは、チャレンジ演出受付期間が終了するまでの間、又は、操作ボタンBTが操作されてオート機能の設定が解除されるまでの間、所定の抽選時間が経過する毎に、ゲージGeの表示態様を次の段階の表示態様へ昇格させるかについて抽選する。本実施形態では、所定の抽選時間（例えば、0.5秒）が経過する毎に、ゲージGeの表示態様を次の段階の表示態様へ昇格させるかについて抽選することにより、操作ボタンBTが連打（連続操作）されたものと見做した制御が行われることとなる。

20

【0146】

また、オート機能が設定されていないときとオート機能が設定されているときの何れであっても、副CPU41aは、ゲージGeの表示態様が最高段階の表示態様に到達した場合、チャレンジ演出の結果が導出されるように演出表示装置25を制御する。このとき、演出表示装置25では、「発展」の文字情報とともにキャラクタが喜ぶ結果が導出される。また、チャレンジ演出の結果を導出させたことに伴い、副CPU41aは、チャレンジ演出受付期間を終了させるとともに、第2操作促進画像S2の表示が終了されるように演出表示装置25を制御する。また、ゲージGeの表示態様が最高段階の表示態様に到達したことに伴い、副CPU41aは、振動演出が実行されるように操作ボタンBTの振動装置Baを制御する。一方、ゲージGeの表示態様が最高段階に到達することなく、チャレンジ演出受付期間が終了するとき、副CPU41aは、チャレンジ演出受付期間の終了に伴い、チャレンジ演出の結果が導出されるように演出表示装置25を制御する。このとき、チャレンジ演出の結果として「発展」の文字情報とともにキャラクタが喜ぶ結果を導出させる場合、副CPU41aは、チャレンジ演出の結果を導出するよりも前にゲージGeの表示態様が最高段階の表示態様となるように演出表示装置25を制御する。また、チャレンジ演出の結果を導出させたことに伴い、副CPU41aは、第2操作促進画像S2の表示が終了されるように演出表示装置25を制御する。更に、チャレンジ演出の結果を導出させたことに伴い、副CPU41aは、ゲージGeの表示が終了されるように演出表示装置25を制御する。また、ゲージGeの表示態様が最高段階の表示態様に到達したことに伴い、副CPU41aは、振動演出が実行されるように操作ボタンBTの振動装置Baを制御する。

30

40

【0147】

このように、副CPU41aは、チャレンジ演出が実行されるときであって、且つ、オート機能が設定されているとき、チャレンジ演出受付期間の半分が経過するよりも前のタイミングから、当該チャレンジ演出受付期間が開始してから操作ボタンBTが操作されていなくても操作ボタンBTが連打されたものと見做して連打前兆演出を経た後にチャレンジ演出の結果を導出させる制御を実行可能である。即ち、本実施形態において演出制御手段は、特別演出が実行されるときであって、且つ、所定の設定がされているとき、特別受

50

付期間の半分が経過するよりも前のタイミングから、当該特別受付期間が開始してから操作手段が操作されていなくても操作手段が連続操作されたものと見做して特別前兆演出を経た後に所定結果を導出させる制御を実行可能である。特に、副CPU41aは、チャレンジ演出が実行されるときであって、且つ、オート機能が設定されているとき、チャレンジ演出受付期間の開始直後のタイミングから、当該チャレンジ演出受付期間が開始してから操作ボタンBTが操作されていなくても操作ボタンBTが連打されたものと見做して連打前兆演出を経た後にチャレンジ演出の結果を導出させる制御を実行可能である。即ち、本実施形態において演出制御手段は、特別演出が実行されるときであって、且つ、所定の設定がされているとき、特別受付期間の半分が経過するよりも前のタイミングであって、特別受付期間の開始直後のタイミングから、当該特別受付期間が開始してから操作手段が操作されていなくても操作手段が連続操作されたものと見做して特別前兆演出を経た後に所定結果を導出させる制御を実行可能である。

10

【0148】

また、チャレンジ演出を実行する場合であって、オート機能が設定されていない場合、副CPU41aは、チャレンジ演出受付期間中、白色発光態様で発光するように操作ボタンBTの操作発光体Bbを制御する。一方、チャレンジ演出を実行する場合であって、オート機能が設定されている場合、副CPU41aは、黄色発光態様で発光するように操作ボタンBTの操作発光体Bbを制御する。なお、例えば、オート機能が設定されているときであって、チャレンジ演出受付期間内に操作ボタンBTが操作された場合、当該操作ボタンBTの操作前は黄色発光態様で操作発光体Bbが発光し、操作ボタンBTの操作後はチャレンジ演出受付期間が終了するまで白色発光態様で操作発光体Bbが発光する。

20

【0149】

次に、パワーアップ演出を実行することを決定した場合に副CPU41aが行う制御について、説明する。

パワーアップ演出を実行する場合、副CPU41aは、パワーアップ演出においてエフェクト画像EFの表示態様が最高段階の表示態様に到達可能であることを特定する。具体的に、副CPU41aは、はずれリーチなし変動パターン、ノーマルリーチ演出のはずれ変動パターン及びノーマルリーチ演出の大当たり変動パターンのうち何れかを特定した場合、最高段階の表示態様に到達不能であることを特定する。一方、副CPU41aは、スーパーリーチ演出のはずれ変動パターン及びスーパーリーチ演出の大当たり変動パターンのうち何れかを特定した場合、最高段階の表示態様に到達可能であることを特定する。また、パワーアップ演出を実行する場合、副CPU41aは、パワーアップ演出において導出する結果を特定する。具体的に、副CPU41aは、はずれリーチなし変動パターン、ノーマルリーチ演出のはずれ変動パターン及びノーマルリーチ演出の大当たり変動パターン、のうち何れかを特定した場合、「失敗」の文字情報とともにキャラクタが落胆する結果を導出することを特定する。一方、副CPU41aは、スーパーリーチ演出のはずれ変動パターン及びスーパーリーチ演出の大当たり変動パターンのうち何れかを特定した場合、「成功」の文字情報とともにキャラクタが喜ぶ結果を導出することを特定する。

30

【0150】

また、パワーアップ演出を実行する場合、副CPU41aは、特別ゲームの実行中における演出開始タイミングからパワーアップ演出受付期間を設定する。また、パワーアップ演出受付期間中、副CPU41aは、第3操作促進画像S3を表示して操作促進演出が実行されるように演出表示装置25を制御する。更に、パワーアップ演出受付期間中、副CPU41aは、エフェクト画像EFが表示されるように演出表示装置25を制御する。また、パワーアップ演出を実行する場合であって、スーパーリーチ演出のはずれ変動パターン及びスーパーリーチ演出の大当たり変動パターンのうち何れかを特定した場合、副CPU41aは、先に決定しているスーパーリーチ演出の種類に対応したキャラクタが表示されるように演出表示装置25を制御する。例えば、複数種類のスーパーリーチ演出のうち第1のスーパーリーチ演出を実行することを決定している場合、パワーアップ演出では、第1のキャラクタが演出表示装置25に表示される。一方、パワーアップ演出を実行する場

40

50

合であって、はずれリーチなし変動パターン、ノーマルリーチ演出のはずれ変動パターン及びノーマルリーチ演出の大当たり変動パターンのうち何れかを特定した場合、副CPU 41aは、抽選によって決定したキャラクタが表示される演出表示装置25を制御する。

【0151】

そして、オート機能が設定されていない場合、副CPU 41aは、所定時間（例えば、0.5秒）が経過する毎に、操作ボタンBTからの検知信号に基づき操作ボタンBTが長押しされているかを判定する。そして、長押しされていると判定する毎に、副CPU 41aは、エフェクト画像EFの表示態様を次の段階の表示態様へ昇格させるかについて抽選する。但し、最高段階の表示態様に到達不能であることを特定している場合であって、最高段階の表示態様の1つ前の段階の表示態様に到達している場合、副CPU 41aは、エフェクト画像EFの表示態様を次の段階の表示態様へ昇格させることを決定しない。エフェクト画像EFの表示態様を次の段階の表示態様へ昇格させることを決定した場合、副CPU 41aは、エフェクト画像EFの表示態様が次の段階の表示態様されるように演出表示装置25を制御する。一方、エフェクト画像EFの表示態様を次の段階の表示態様へ昇格させないことを決定した場合、副CPU 41aは、エフェクト画像EFの表示態様を変更させない。

10

【0152】

また、詳細については後ほど説明するが、オート機能が設定されている場合、パワーアップ演出受付期間を設定してから0.5秒が経過するよりも前に操作ボタンBTが操作されたとき、及び、パワーアップ演出受付期間内において操作ボタンBTが操作されたとき、オート機能の設定が解除される。このため、オート機能が設定されている場合、パワーアップ演出受付期間を設定してから0.5秒が経過するよりも前に操作ボタンBTからの検知信号を入力したとき、及び、パワーアップ演出受付期間内において操作ボタンBTからの検知信号を入力したとき、副CPU 41aは、前述したようなオート機能が設定されていないときのパワーアップ演出に係る制御を行う。

20

【0153】

また、オート機能が設定されている場合、副CPU 41aは、パワーアップ演出受付期間を設定してから0.5秒が経過するまでに操作ボタンBTからの検知信号を入力しないとき、エフェクト画像EFの表示態様を次の段階の表示態様へ昇格させるかについて抽選する。このとき、副CPU 41aは、パワーアップ演出受付期間が終了するまでの間、又は、操作ボタンBTが操作されてオート機能の設定が解除されるまでの間、所定時間が経過する毎に、エフェクト画像EFの表示態様を次の段階の表示態様へ昇格させるかについて抽選する。本実施形態では、所定時間が経過する毎に、エフェクト画像EFの表示態様を次の段階の表示態様へ昇格させるかについて抽選することにより、操作ボタンBTが長押しされたものと見做した制御が行われることとなる。

30

【0154】

また、オート機能が設定されていないときとオート機能が設定されているときの何れであっても、副CPU 41aは、エフェクト画像EFの表示態様が最高段階の表示態様に到達した場合、パワーアップ演出の結果が導出されるように演出表示装置25を制御する。このとき、演出表示装置25では、「成功」の文字情報とともにキャラクタが喜ぶ結果が導出される。また、パワーアップ演出の結果を導出させたことに伴い、副CPU 41aは、パワーアップ演出受付期間を終了させるとともに、第3操作促進画像S3の表示が終了するように演出表示装置25を制御する。また、エフェクト画像EFの表示態様が最高段階の表示態様に到達したことに伴い、副CPU 41aは、振動演出が実行されるように操作ボタンBTの振動装置Baを制御する。一方、エフェクト画像EFの表示態様が最高段階に到達することなく、パワーアップ演出受付期間が終了するとき、副CPU 41aは、パワーアップ演出受付期間の終了に伴い、パワーアップ演出の結果が導出されるように演出表示装置25を制御する。このとき、パワーアップ演出の結果として「成功」の文字情報とともにキャラクタが喜ぶ結果を導出させる場合、副CPU 41aは、パワーアップ演出の結果を導出するよりも前にエフェクト画像EFの表示態様が最高段階の表示態様と

40

50

なるように演出表示装置 25 を制御する。また、パワーアップ演出の結果を導出させたことに伴い、副 CPU 41 a は、第 3 操作促進画像 S 3 の表示が終了されるように演出表示装置 25 を制御する。更に、パワーアップ演出の結果を導出させたことに伴い、副 CPU 41 a は、エフェクト画像 E F の表示が終了されるように演出表示装置 25 を制御する。また、エフェクト画像 E F の表示態様が最高段階の表示態様に到達したことに伴い、副 CPU 41 a は、振動演出が実行されるように操作ボタン B T の振動装置 B a を制御する。

【 0 1 5 5 】

このように、副 CPU 41 a は、パワーアップ演出が実行されるときであって、且つ、オート機能が設定されているとき、パワーアップ演出受付期間の半分が経過するよりも前のタイミングから、当該パワーアップ演出受付期間が開始してから操作ボタン B T が操作 10
されている場合、操作ボタン B T が長押しされたものと見做して長押し前兆演出を経た後にパワーアップ演出の結果を導出させる制御を実行可能である。即ち、本実施形態において演出制御手段は、特殊演出が実行されるときであって、且つ、所定の設定がされているとき、特殊受付期間の半分が経過するよりも前のタイミングから、当該特殊受付期間が開始してから操作手段が操作されていない場合、操作手段が長押しされたものと見做して特殊 20
前兆演出を経た後に所定結果を導出させる制御を実行可能である。特に、副 CPU 41 a は、パワーアップ演出が実行されるときであって、且つ、オート機能が設定されているとき、パワーアップ演出受付期間の開始直後のタイミングから、当該パワーアップ演出受付期間が開始してから操作ボタン B T が操作されていない場合、操作ボタン B T が長押しされたものと見做して長押し前兆演出を経た後にパワーアップ演出の結果を導出させる制御を実行可能である。即ち、本実施形態において演出制御手段は、特殊演出が実行されるときであって、且つ、所定の設定がされているとき、特殊受付期間の半分が経過するよりも前の 20
タイミングから、当該特殊受付期間が開始してから操作手段が操作されていない場合、操作手段が長押しされたものと見做して特殊前兆演出を経た後に所定結果を導出させる制御を実行可能である。

【 0 1 5 6 】

また、パワーアップ演出を実行する場合であって、オート機能が設定されていない場合、副 CPU 41 a は、パワーアップ演出受付期間中、白色発光態様で発光するように操作 30
ボタン B T の操作発光体 B b を制御する。一方、パワーアップ演出を実行する場合であって、オート機能が設定されている場合、副 CPU 41 a は、黄色発光態様で発光するように操作ボタン B T の操作発光体 B b を制御する。なお、例えば、オート機能が設定されているときであって、パワーアップ演出受付期間内に操作ボタン B T が操作された場合、当該操作ボタン B T の操作前は黄色発光態様で操作発光体 B b が発光し、操作ボタン B T の操作後はパワーアップ演出受付期間が終了するまで白色発光態様で操作発光体 B b が発光 30
する。

【 0 1 5 7 】

次に、選択演出を実行することを決定した場合に副 CPU 41 a が行う制御について、説明する。

選択演出を実行する場合、副 CPU 41 a は、特別ゲームの実行中における演出開始タイ 40
ミングから選択演出受付期間を設定する。また、選択演出受付期間中、副 CPU 41 a は、第 4 操作促進画像 S 4 を表示して操作促進演出が実行されるように演出表示装置 25 を制御する。また、選択演出を実行する場合、副 CPU 41 a は、第 1 選択肢 C S 1、第 2 選択肢 C S 2 及び第 3 選択肢 C S 3 が表示され、選択肢が提示されるように演出表示装置 25 を制御する。また、選択演出の開始に伴い、副 CPU 41 a は、選択中画像 C C が第 1 選択肢 S C 1 に対応付けて表示されるように演出表示装置 25 を制御する。また、第 1 選択肢 S C 1 に対応付けて選択中画像 C C が表示されているときにおいて、副 CPU 41 a は、操作ボタン B T からの検知信号を入力した場合、選択中画像 C C が第 2 選択肢 S C 2 に対応付けて表示されるように演出表示装置 25 を制御する。同様に、第 2 選択肢 S C 2 に対応付けて選択中画像 C C が表示されているときにおいて、副 CPU 41 a は、操 40
作ボタン B T からの検知信号を入力した場合、選択中画像 C C が第 3 選択肢 S C 3 に対応 50

付けて表示されるように演出表示装置 25 を制御する。更に、第 3 選択肢 S C 3 に対応付けて選択中画像 C C が表示されているときにおいて、副 C P U 4 1 a は、操作ボタン B T からの検知信号を入力した場合、選択中画像 C C が第 1 選択肢 S C 1 に対応付けて表示されるように演出表示装置 25 を制御する。なお、詳細については後ほど説明するが、オート機能が設定されている場合、選択演出受付期間内において操作ボタン B T が操作されたとしても、オート機能の設定は解除されず、継続してオート機能が設定される。

【 0 1 5 8 】

また、選択受付期間が終了すると、副 C P U 4 1 a は、選択中画像 C C が対応付けて表示されている選択肢が選択演出にて選択された選択肢とする。そして、副 C P U 4 1 a は、選択演出にて選択された選択肢に対応するスーパーリーチ演出を、実行するスーパーリーチ演出の種類として決定する。その後、特別ゲームの実行中、副 C P U 4 1 a は、決定した種類のスーパーリーチ演出が実行されるように制御する。また、選択受付期間の終了に伴い、副 C P U 4 1 a は、演出表示装置 25 において第 4 操作促進画像 S 4、選択肢 S C 1 ~ S C 3 及び選択中画像 C C が表示されないように制御し、選択演出を終了する。

10

【 0 1 5 9 】

なお、副 C P U 4 1 a は、オート機能が設定されていないときとオート機能が設定されているときの何れであっても、上記のような選択演出に係る制御を行う。このように、副 C P U 4 1 a は、選択演出が実行されるとき、オート機能が設定されていないときとオート機能が設定されているときの何れであっても、選択演出受付期間が開始してから操作ボタン B T が操作されていないときに操作ボタン B T が操作されたものと見做した制御を実行しない。即ち、本実施形態において演出制御手段は、選択演出が実行されるとき、所定の設定がされているときであっても、選択受付期間が開始してから操作手段が操作されていないときに操作手段が操作されたものと見做した制御を実行しない。

20

【 0 1 6 0 】

また、選択演出を実行する場合であって、オート機能が設定されていない場合、副 C P U 4 1 a は、選択演出受付期間中、白色発光態様で発光するように操作ボタン B T の操作発光体 B b を制御する。一方、選択演出を実行する場合であって、オート機能が設定されている場合、副 C P U 4 1 a は、黄色発光態様で発光するように操作ボタン B T の操作発光体 B b を制御する。なお、例えば、オート機能が設定されているときであって、選択演出受付期間内に操作ボタン B T が操作された場合、当該操作ボタン B T の操作前は黄色発光態様で操作発光体 B b が発光し、操作ボタン B T の操作後もオート機能は解除されないため黄色発光態様で操作発光体 B b が発光し続ける。

30

【 0 1 6 1 】

次に、一撃演出を実行することを決定した場合に副 C P U 4 1 a が行う制御について、説明する。

一撃演出を実行する場合、副 C P U 4 1 a は、一撃演出において導出する結果を特定する。具体的に、副 C P U 4 1 a は、スーパーリーチ演出のはずれ変動パターンを特定した場合、大当たりとならないことを特定可能な結果を導出することを特定する。一方、副 C P U 4 1 a は、スーパーリーチ演出の大当たり変動パターンを特定した場合、大当たりとなることを特定可能な結果を導出することを特定する。一撃演出を実行する場合、副 C P U 4 1 a は、特別ゲームの実行中であってスーパーリーチ演出の実行中における演出開始タイミングから一撃演出受付期間を設定する。また、一撃演出受付期間中、副 C P U 4 1 a は、第 5 操作促進画像 S 5 を表示して操作促進演出が実行されるように演出表示装置 25 を制御する。

40

【 0 1 6 2 】

そして、オート機能が設定されていない場合、副 C P U 4 1 a は、操作ボタン B T からの検知信号を入力したことを契機に、一撃演出の結果が導出されるように演出表示装置 25 を制御する。このとき、一撃演出の結果を導出させたことに伴い、副 C P U 4 1 a は、一撃演出受付期間を終了させるとともに、第 5 操作促進画像 S 5 の表示が終了されるように演出表示装置 25 を制御する。また、オート機能が設定されていない場合、副 C P U 4

50

1 a は、操作ボタン B T からの検知信号を入力しないまま一撃演出受付期間が終了するとき、一撃演出の結果が導出されるように演出表示装置 2 5 を制御する。更に、副 C P U 4 1 a は、第 5 操作促進画像 S 5 の表示が終了されるように演出表示装置 2 5 を制御する。

【 0 1 6 3 】

また、オート機能が設定されている場合、副 C P U 4 1 a は、一撃演出受付期間を設定してから 7 秒が経過するよりも前に操作ボタン B T からの検知信号を入力したとき、当該検知信号の入力を契機に、一撃演出の結果が導出されるように演出表示装置 2 5 を制御する。このとき、一撃演出の結果を導出させたことに伴い、副 C P U 4 1 a は、一撃演出受付期間を終了させるとともに、第 5 操作促進画像 S 5 の表示が終了されるように演出表示装置 2 5 を制御する。なお、詳細については後ほど説明するが、オート機能が設定されている場合、一撃演出受付期間を設定してから 7 秒が経過するよりも前に操作ボタン B T が操作されたとき、オート機能の設定が解除される。また、オート機能が設定されている場合、副 C P U 4 1 a は、一撃演出受付期間を設定してから 7 秒が経過するまでに操作ボタン B T からの検知信号を入力しないとき、7 秒が経過したことを契機に、一撃演出の結果が導出されるように演出表示装置 2 5 を制御する。このとき、一撃演出の結果を導出させたことに伴い、副 C P U 4 1 a は、一撃演出受付期間を終了させるとともに、第 5 操作促進画像 S 5 の表示が終了されるように演出表示装置 2 5 を制御する。

【 0 1 6 4 】

このように、副 C P U 4 1 a は、一撃演出が実行されるときであって、且つ、オート機能が設定されているとき、一撃演出受付期間の半分が経過する以後のタイミングにおいて、当該一撃演出受付期間が開始してから操作ボタン B T が操作されていなくても操作ボタン B T が操作されたものと見做して一撃演出の結果を導出させる制御を実行可能である。即ち、本実施形態において演出制御手段は、特定演出が実行されるときであって、且つ、所定の設定がされているとき、特定受付期間の半分が経過する以後のタイミングにおいて、当該特定受付期間が開始してから操作手段が操作されていなくても操作手段が 1 回操作されたものと見做して所定結果を導出させる制御を実行可能である。具体的に、本実施形態において演出制御手段は、特定演出が実行されるときであって、且つ、所定の設定がされているとき、特定受付期間の半分が経過した後のタイミングにおいて、当該特定受付期間が開始してから操作手段が操作されていなくても操作手段が操作されたものと見做して所定結果を導出させる制御を実行可能である。このように、本実施形態において演出制御手段は、特定演出が実行されるときであって、且つ、所定の設定がされているとき、特定受付期間内における所定のタイミングにおいて、当該特定受付期間が開始してから操作手段が操作されていなくても操作手段が操作されたものと見做して所定結果を導出させる制御を実行可能である。即ち、本実施形態において演出制御手段は、第 2 演出が実行されるときであって、且つ、所定の設定がされているとき、第 2 受付期間の半分が経過した後のタイミングにおいて、当該第 2 受付期間が開始してから操作手段が操作されていなくても操作手段が操作されたものと見做して第 2 結果を導出させる制御を実行可能である。

【 0 1 6 5 】

特に、副 C P U 4 1 a は、一撃演出が実行されるときであって、且つ、オート機能が設定されているとき、一撃演出受付期間の 3 / 4 が経過した後のタイミングにおいて、当該一撃演出受付期間が開始してから操作ボタン B T が操作されていなくても操作ボタン B T が操作されたものと見做して一撃演出の結果を導出させる制御を実行可能である。つまり、本実施形態において演出制御手段は、第 2 演出が実行されるときであって、且つ、所定の設定がされているとき、第 2 受付期間の半分が経過した後のタイミングであって、第 2 受付期間の 3 / 4 が経過した後のタイミングにおいて、当該第 2 受付期間が開始してから操作手段が操作されていなくても操作手段が操作されたものと見做して第 2 結果を導出させる制御を実行可能である。このように、副 C P U 4 1 a は、一撃演出が実行されるときであって、且つ、オート機能が設定されているとき、一撃演出受付期間の半分が経過した後の当該一撃演出受付期間が終了する直前のタイミングにおいて、当該一撃演出受付期間が開始してから操作ボタン B T が操作されていなくても操作ボタン B T が操作されたもの

と見做して一撃演出の結果を導出させる制御を実行可能である。即ち、本実施形態において演出制御手段は、特定演出が実行されることであって、且つ、所定の設定がされているとき、特定受付期間の半が経過する以後のタイミングであって、特定受付期間の半が経過した後の当該特定受付期間が終了する直前のタイミングにおいて、当該特定受付期間が開始してから操作手段が操作されていなくても操作手段が操作されたものと見做して所定結果を導出させる制御を実行可能である。

【0166】

また、オート機能が設定されていないときとオート機能が設定されているときの何れであっても、一撃演出において大当たりとなることを特定可能な結果が導出された場合、副CPU41aは、振動演出が実行されるように操作ボタンBTの振動装置Baを制御する。更に、一撃演出において大当たりとなることを特定可能な結果が導出された場合、副CPU41aは、虹色発光態様で発光するように操作ボタンBTの操作発光体Bbを制御する。

10

【0167】

また、一撃演出を実行する場合であって、オート機能が設定されていない場合、副CPU41aは、一撃演出受付期間中、白色発光態様で発光するように操作ボタンBTの操作発光体Bbを制御する。一方、一撃演出を実行する場合であって、オート機能が設定されている場合、副CPU41aは、黄色発光態様で発光するように操作ボタンBTの操作発光体Bbを制御する。なお、例えば、オート機能が設定されているときであって、一撃演出受付期間となってから7秒が経過するよりも前に操作ボタンBTが操作された場合、当該操作ボタンBTの操作前は黄色発光態様で操作発光体Bbが発光する。そして、操作ボタンBTの操作を契機に大当たりとなることを特定可能な結果が導出された場合、操作ボタンBTの操作後は、虹色発光態様で操作発光体Bbが発光する。一方、操作ボタンBTの操作を契機に大当たりとならないことを特定可能な結果が導出された場合、操作ボタンBTの操作後は、虹色発光態様で発光せず、一撃演出受付期間が終了しているため操作発光体Bbは発光しない。

20

【0168】

以上のように、副CPU41aは、オート機能が設定されているとき、登場演出受付期間、チャレンジ演出受付期間、パワーアップ演出受付期間、及び、一撃演出受付期間の何れであっても、操作ボタンBTが操作されていなくても操作ボタンBTが操作されたものと見做して演出を進行させる制御を実行可能である。即ち、本実施形態において演出制御手段は、所定の設定がされているとき、操作受付期間内における所定のタイミングにおいて、操作受付期間が開始してから操作手段が操作されていなくても操作手段が操作されたものと見做して操作演出を実行させる制御を実行可能である。

30

【0169】

次に、待機中演出の実行に係る制御について説明する。

第2待機状態となる間、副CPU41aは、待機操作受付期間を設定する。待機操作受付期間であるとき、副CPU41aは、操作ボタンBTからの検知信号を入力した場合、待機中演出が実行されるように演出表示装置25を制御する。このとき、副CPU41aは、待機中演出において表示する植物画像FGの種類を抽選で決定する。そして、副CPU41aは、決定した種類の植物画像FGが表示される待機中演出が実行されるように演出表示装置25を制御する。

40

【0170】

このように、副CPU41aは、待機操作受付期間であるとき、オート機能が設定されているときであっても、待機操作受付期間が開始してから操作ボタンBTが操作されていないときに、操作ボタンBTが操作されたものと見做した制御を実行しない。即ち、本実施形態において演出制御手段は、第2操作演出が実行されるとき、所定の設定がされているときであっても、第2操作受付期間が開始してから操作手段が操作されていないときに操作手段が操作されたものと見做した制御を実行しない。

【0171】

オート機能が設定されていないときであって待機操作受付期間であるとき、副CPU4

50

1 a は、操作発光体 B b を発光させない。一方、オート機能が設定されているときであって、待機操作受付期間であるとき、副 CPU 4 1 a は、黄色発光態様で発光するように操作ボタン B T の操作発光体 B b を制御する。なお、例えば、オート機能が設定されているときであって、待機操作受付期間であるときに操作ボタン B T が操作された場合、当該操作ボタン B T の操作前は黄色発光態様で操作発光体 B b が発光し、操作ボタン B T の操作後もオート機能は解除されないため黄色発光態様で操作発光体 B b が発光し続ける。

【0172】

その他、オート機能が設定されていないときであって、第 1 待機状態であるとき、副 CPU 4 1 a は、操作発光体 B b を発光させない。一方、オート機能が設定されているときであって、第 1 待機状態であるとき、副 CPU 4 1 a は、黄色発光態様で発光するように操作ボタン B T の操作発光体 B b を制御する。また、オート機能が設定されていないときであって、特別ゲームの実行中であって操作有効期間でないとき、副 CPU 4 1 a は、操作発光体 B b を発光させない。一方、オート機能が設定されているときであって、特別ゲームの実行中であって操作有効期間でないとき、副 CPU 4 1 a は、黄色発光態様で発光するように操作ボタン B T の操作発光体 B b を制御する。また、オート機能が設定されていないときであって、変動間インターバルであるとき、副 CPU 4 1 a は、操作発光体 B b を発光させない。一方、オート機能が設定されているときであって、変動間インターバルであるとき、副 CPU 4 1 a は、黄色発光態様で発光するように操作ボタン B T の操作発光体 B b を制御する。オート機能が設定されていないときであって、大当り遊技中であるとき、副 CPU 4 1 a は、操作発光体 B b を発光させない。一方、オート機能が設定されているときであって、大当り遊技中であるとき、副 CPU 4 1 a は、黄色発光態様で発光するように操作ボタン B T の操作発光体 B b を制御する。

【0173】

次に、オート機能の設定及びオート機能の設定の解除に係る制御について説明する。

オート機能が設定されていないときであって、特別ゲームの実行中における登場演出受付期間、チャレンジ演出受付期間、パワーアップ演出受付期間、選択演出受付期間及び一撃演出受付期間の何れでもないときにおいて、副 CPU 4 1 a は、操作ボタン B T が設定操作態様で操作されたことを特定した場合、オート機能を設定する。副 CPU 4 1 a は、オート機能が設定されていることを特定可能なオート機能情報に更新することで、オート機能を設定する。以下の説明では、「特別ゲームの実行中における登場演出受付期間、チャレンジ演出受付期間、パワーアップ演出受付期間、選択演出受付期間及び一撃演出受付期間の何れでもないとき」を「特別ゲームの実行中における設定可能な期間」と示す場合がある。一方、以下の説明では、「登場演出受付期間、チャレンジ演出受付期間、パワーアップ演出受付期間、選択演出受付期間及び一撃演出受付期間の何れかであるとき」を「特別ゲームの実行中における設定不能な期間」と示す場合がある。

【0174】

なお、副 CPU 4 1 a は、操作ボタン B T の操作が開始されたタイミングと当該操作が 2 秒継続したタイミングの何れもが、特別ゲームの実行中における設定可能な期間である場合、操作ボタン B T が設定操作態様で操作されたものとして特定する。例えば、パチンコ遊技機 1 0 では、操作ボタン B T の操作が開始されたタイミングが特別ゲームの実行中における設定可能な期間であったとしても、当該操作が 2 秒継続したタイミングが特別ゲームの実行中における設定不能な期間であれば、オート機能は設定されない。また、例えば、パチンコ遊技機 1 0 では、パチンコ遊技機 1 0 では、操作ボタン B T の操作が開始されたタイミングが特別ゲームの実行中における設定不能な期間であるとき、当該操作が 2 秒継続したタイミングが特別ゲームの実行中における設定可能な期間であったとしても、オート機能は設定されない。なお、操作ボタン B T の操作が開始されたタイミングと当該操作が 2 秒継続したタイミングのうち「操作ボタン B T の操作が開始されたタイミング」は、設定操作態様での操作ボタン B T の操作が開始されたタイミングに相当する。操作ボタン B T の操作が開始されたタイミングと当該操作が 2 秒継続したタイミングのうち「当該操作が 2 秒継続したタイミング」は、設定操作態様での操作ボタン B T の操作が終了さ

れたタイミングや操作ボタン B T の操作が設定操作態様となったタイミングに相当する。

【 0 1 7 5 】

また、オート機能が設定されていないときであって、待機状態であるときにおいて、副 CPU 4 1 a は、操作ボタン B T が設定操作態様で操作されたことを特定した場合、オート機能を設定する。パチンコ遊技機 1 0 では、設定操作態様での操作ボタン B T の操作が第 1 待機状態と第 2 待機状態を跨ぐ場合であっても、オート機能が設定される。例えば、パチンコ遊技機 1 0 では、操作ボタン B T の操作が開始されたタイミングが第 1 待機状態であるときであって、当該操作が 2 秒継続したタイミングが第 2 待機状態であるときであっても、オート機能が設定される。同様に、パチンコ遊技機 1 0 では、操作ボタン B T の操作が開始されたタイミングが第 2 待機状態であるときであって、当該操作が 2 秒継続したタイミングが第 1 待機状態であるときであっても、オート機能が設定される。

10

【 0 1 7 6 】

但し、副 CPU 4 1 a は、操作ボタン B T の操作が開始されたタイミングと当該操作が 2 秒継続したタイミングの何れか一方が特別ゲームの実行中における設定不能な期間である場合、操作ボタン B T が設定操作態様で操作されたものとして特定しない。このため、例えば、パチンコ遊技機 1 0 では、操作ボタン B T の操作が開始されたタイミングが第 2 待機状態であるときであって、その後に特別ゲームの実行が開始され、先の操作が 2 秒継続したタイミングが特別ゲームの実行中における設定不能な期間であるとき、オート機能は設定されない。

20

【 0 1 7 7 】

また、オート機能が設定されているときであって、特別ゲームの実行中における選択演出受付期間でないときにおいて、副 CPU 4 1 a は、操作ボタン B T が解除操作態様で操作されたことを特定した場合、オート機能の設定を解除する。副 CPU 4 1 a は、オート機能が設定されていないことを特定可能なオート機能情報に更新することで、オート機能の設定を解除する。なお、オート機能が設定されているときであって、特別ゲームの実行中における選択演出受付期間において、副 CPU 4 1 a は、操作ボタン B T が解除操作態様で操作されたことを特定した場合、オート機能情報を更新せず、オート機能の設定を解除しない。また、オート機能が設定されているときであって、第 1 待機状態であるときにおいて、副 CPU 4 1 a は、操作ボタン B T が解除操作態様で操作されたことを特定した場合、オート機能の設定を解除する。一方、オート機能が設定されているときであって、待機操作受付期間であるときにおいて、副 CPU 4 1 a は、操作ボタン B T が解除操作態様で操作されたことを特定した場合、オート機能情報を更新せず、オート機能の設定を解除しない。

30

【 0 1 7 8 】

パチンコ遊技機 1 0 では、オート機能が設定されているときにおいて、登場演出受付期間、チャレンジ演出受付期間、パワーアップ演出受付期間及び一撃演出受付期間において、操作ボタン B T が解除操作態様で操作された場合、オート機能の設定を解除する制御とともに、各種演出に係る制御についても副 CPU 4 1 a によって行われる。したがって、例えば、オート機能が設定されているときであって、一撃演出受付期間であるときにおいて、操作ボタン B T が解除操作態様で操作された場合、副 CPU 4 1 a は、オート機能の設定を解除する制御とともに、一撃演出の結果を導出させる制御を行う。このとき、解除操作態様での操作ボタン B T の操作は、オート機能の設定の解除の契機と、一撃演出の結果の導出の契機と、を兼用することとなる。

40

【 0 1 7 9 】

また、オート機能が設定されているとき、第 2 待機状態となってから第 2 待機時間が経過して第 1 待機状態とする場合、副 CPU 4 1 a は、オート機能の設定を解除する。前述したように、このとき、副 CPU 4 1 a は、初期の音量情報に更新することで音量を初期化する。即ち、副 CPU 4 1 a は、オート機能が設定されているときにおいて、第 2 待機状態となってから第 2 待機時間が経過して第 1 待機状態とする場合、音量と初期化するとともに、オート機能の設定を解除する。

50

【 0 1 8 0 】

ここで、図 1 7 (a) 及び図 1 7 (b) に基づき、オート機能が設定されているときとオート機能が設定されていないときにおける操作有効期間及び操作発光体の発光態様の一例について、説明する。なお、図 1 7 (a) 及び図 1 7 (b) では、大当たりとなる特別ゲームの実行中にスーパーリーチ演出が実行され、且つ、当該特別ゲームの実行中にキャラクター登場演出及び一撃演出が実行されるものとする。

【 0 1 8 1 】

図 1 7 (a) に示すように、オート機能が設定されている場合、操作発光体 B b の発光態様は、黄色発光態様となる。タイミング t 1 1 において登場演出受付期間が設定されたとしても、当該登場演出受付期間内において、操作発光体 B b の発光態様は、黄色発光態様のままとする。このとき、振動演出が実行されて操作ボタン B T が振動していたとしても、操作発光体 B b の発光態様は、黄色発光態様のままとする。そして、オート機能が設定されている場合、登場演出受付期間が開始してから 1 . 5 秒後のタイミング t 1 2 において、操作ボタン B T が操作されていなくても操作ボタン B T が操作されたものと見做され、キャラクター登場演出の結果が導出される。これにより、登場演出受付期間は、上限時間である 4 秒が経過するタイミング t 1 3 よりも前に、終了する。また、登場演出受付期間が終了したとしても、オート機能が設定されていることから、操作発光体 B b の発光態様は、黄色発光態様のままとする。

10

【 0 1 8 2 】

その後、オート機能が設定されたまま、一撃演出が実行されるとき、タイミング t 1 4 において一撃演出受付期間が設定されたとする。タイミング t 1 4 において一撃演出受付期間が設定されたとしても、操作発光体 B b の発光態様は、黄色発光態様のままとする。そして、オート機能が設定されている場合、一撃演出受付期間が開始してから 7 秒後のタイミング t 1 5 において、操作ボタン B T が操作されていなくても操作ボタン B T が操作されたものと見做され、一撃演出の結果として大当たりとなることを特定可能な結果が導出される。これにより、登場演出受付期間は、上限時間である 8 秒が経過するタイミング t 1 6 よりも前に、終了する。また、一撃演出において大当たりとなることを特定可能な結果が導出された場合には、振動演出が実行されて操作ボタン B T が振動するとともに、オート機能が設定されていたとしても操作発光体 B b の発光態様が虹色発光態様となる。その後、振動演出が終了すると、オート機能が設定されていることから、操作発光体 B b の発光態様は、黄色発光態様となる。

20

30

【 0 1 8 3 】

一方、図 1 7 (b) に示すように、オート機能が設定されていない場合、操作発光体 B b の発光態様は黄色発光態様とならない。タイミング t 1 1 において登場演出受付期間が設定されると、操作発光体 B b の発光態様は、白色発光態様となる。このとき、振動演出が実行されて操作ボタン B T が振動していたとしても、操作発光体 B b の発光態様は、白色発光態様となる。そして、オート機能が設定されていない場合において、登場演出受付期間が開始してから 1 . 5 秒が経過したタイミング t 1 2 において操作ボタン B T が操作された場合、当該操作ボタン B T の操作を契機に、キャラクター登場演出の結果が導出される。これにより、登場演出受付期間は、上限時間である 4 秒が経過するタイミング t 1 3 よりも前に、終了する。また、登場演出受付期間が終了したことに伴って、白色発光態様で発光していた操作発光体 B b は消灯する。

40

【 0 1 8 4 】

その後、オート機能が設定されないまま、一撃演出が実行されるとき、タイミング t 1 4 において一撃演出受付期間が設定されたとする。タイミング t 1 4 において一撃演出受付期間が設定されると、操作発光体 B b の発光態様は、白色発光態様となる。そして、一撃演出受付期間が開始してから 7 秒後のタイミング t 1 5 において、操作ボタン B T が操作された場合、当該操作ボタン B T の操作を契機に、一撃演出の結果として大当たりとなることを特定可能な結果が導出される。これにより、登場演出受付期間は、上限時間である 8 秒が経過するタイミング t 1 6 よりも前に、終了する。また、一撃演出において大当たり

50

となることを特定可能な結果が導出された場合には、振動演出が実行されて操作ボタン B T が振動するとともに、オート機能が設定されていたとしても操作発光体 B b の発光態様が虹色発光態様となる。その後、振動演出が終了すると、オート機能が設定されていないことから、虹色発光態様で発光していた操作発光体 B b は消灯する。

【 0 1 8 5 】

以下、本実施形態の効果について説明する。

(1) キャラクタ登場演出 (第 1 演出) では、大当たり期待度を示唆する結果 (第 1 結果) が導出される。一方、一撃演出 (第 2 演出) では、大当たりとなることを特定可能な結果及び大当たりとならないことを特定可能な結果のうち 1 つの結果 (第 2 結果) が導出される。即ち、一撃演出において導出される結果は、キャラクタ登場演出において導出される結果に比して、直接的に大当たりか否かを特定することができる結果が導出されることとなる。そして、キャラクタ登場演出が実行されるときであって、オート機能が設定されているとき、登場演出受付期間 (第 1 受付期間) の半分が経過する以前のタイミングにおいて、当該登場演出受付期間が開始してから操作ボタン B T が操作されていなくても操作ボタン B T が操作されたものと見做してキャラクタ登場演出の結果を導出させる制御が実行される。これにより、オート機能が設定されているときにおいて、キャラクタ登場演出の結果によって示唆される大当たり期待度の高低を把握する時間を担保でき、キャラクタ登場演出をより効果的に楽しませ、興趣の向上を図ることができる。一方、一撃演出が実行されるときであって、且つ、オート機能が設定されているとき、一撃演出受付期間 (第 2 受付期間) の半分が経過した後のタイミングにおいて、当該一撃演出受付期間が開始してから操作ボタン B T が操作されていなくても操作ボタン B T が操作されたものと見做して一撃演出の結果を導出させる制御が実行される。これにより、オート機能が設定されているときにおいて、大当たりとならないことを特定可能な結果が長い時間にわたって導出され続けることを抑制でき、大当たりとならないことを特定可能な結果を見続けることによる興趣の低下を抑制することができる。以上のように、オート機能が設定されているときにおいて、キャラクタ登場演出と一撃演出の何れであるかによって、操作ボタン B T が操作されたと見做して各種の結果を導出させる制御が実行されるタイミングを異ならせることで、各種の演出にあったタイミングで結果を導出させることができ、より効果的に興趣の向上を図ることができる。

【 0 1 8 6 】

(2) オート機能が設定されているときであって操作ボタン B T が操作されないときにおいて登場演出受付期間の半分が経過する以前のタイミングにおいて結果を導出させる制御が実行されるキャラクタ登場演出は、一撃受付期間の半分が経過した後のタイミングにおいて結果を導出させる制御が実行される一撃演出よりも先に実行される。このため、オート機能が設定されているときにおいて、先にキャラクタ登場演出が実行されたときに操作ボタン B T を操作しなくても結果が導出されることを経験させることができる。これにより、その後の一撃演出において結果が導出されるまでのタイミングが一撃演出受付期間の半分が経過した後のタイミングであったとしても、それまでの一撃演出受付期間において「操作ボタン B T を操作しなくても結果が導出されるか」について心配させることを抑制することができ、興趣の向上を図り易くなる。

【 0 1 8 7 】

(3) オート機能が設定されているときに一撃演出が実行されたとき、一撃演出受付期間の半分が経過した後のタイミングであって、更に、一撃演出受付期間の 3 / 4 が経過した後のタイミングにおいて、結果を導出させる制御が実行される。このように、オート機能が設定されているとき、一撃演出受付期間の終了間際 (終了直前) において結果を導出させることで、例えば、大当たりとならないことを特定可能な結果が導出され続ける時間を短くでき、興趣の低下をより抑制することができる。

【 0 1 8 8 】

(4) 一撃演出 (特定演出) では、操作ボタン B T が操作されたことを契機に結果が導出される。また、一撃演出では、操作ボタン B T が操作されていなくても、オート機能が

設定されているとき、結果が導出される。そして、一撃演出が実行されるときであって、且つ、オート機能が設定されているとき、一撃演出受付期間（特定受付期間）の半分が経過する以後のタイミングにおいて、当該一撃演出受付期間が開始してから操作ボタンＢＴが操作されていなくても操作ボタンＢＴが１回操作されたものと見做して結果を導出させる制御が実行される。このように、オート機能が設定されているときにおいて、一撃演出が実行された場合、結果が導出されるタイミングを遅らせることで、導出される結果への注目度を高め、興趣の向上を図ることができる。一方、チャレンジ演出（特別演出）では、連打前兆演出（特別前兆演出）を経てから結果が導出される。そして、チャレンジ演出が実行されるときであって、且つ、オート機能が設定されているとき、チャレンジ演出受付期間の半分が経過するよりも前のタイミングから、当該チャレンジ演出受付期間が開始してから操作ボタンＢＴが操作されていなくても操作ボタンＢＴが連打されたものと見做して連打前兆演出を経た後に結果を導出させる制御が実行される。このように、オート機能が設定されているとき、連打前兆演出を経てから結果が導出されるチャレンジ演出が実行される際には、早い時期から操作ボタンＢＴが連打されたものと見做して連打前兆演出を経た後に結果を導出させる制御が実行されることで、連打前兆演出を含む一連のチャレンジ演出を楽しみ易くし、興趣の向上を図ることができる。以上のように、オート機能が設定されているときにおいて、一撃演出とチャレンジ演出の何れであるかによって、操作ボタンＢＴが操作されたときと見做して結果を導出させる制御が実行されるタイミングを異ならせることで、各種の演出にあったタイミングで結果を導出させることができ、より効果的に興趣の向上を図ることができる。

10

20

【 0 1 8 9 】

（５）チャレンジ演出が実行されるときであって、且つ、オート機能が設定されているとき、チャレンジ演出受付期間の開始直後のタイミングから、当該チャレンジ演出受付期間が開始してから操作ボタンＢＴが操作されていなくても操作ボタンＢＴが連打されたものと見做して連打前兆演出を経た後に結果を導出させる制御が実行される。このように、チャレンジ演出受付期間の開始直後から「操作ボタンＢＴが連打されたものと見做して連打前兆演出を経た後に結果を導出させる制御」を実行することで、より連打前兆演出を含む一連のチャレンジ演出を楽しみ易くし、興趣の向上を図ることができる。

【 0 1 9 0 】

（６）一撃演出では、操作ボタンＢＴが操作されたことを契機に結果が導出される。また、一撃演出では、操作ボタンＢＴが操作されていなくても、オート機能が設定されているとき、結果が導出される。そして、一撃演出が実行されるときであって、且つ、オート機能が設定されているとき、一撃演出受付期間の半分が経過する以後のタイミングにおいて、当該特定受付期間が開始してから操作ボタンＢＴが操作されていなくても操作ボタンＢＴが１回操作されたものと見做して結果を導出させる制御が実行される。このように、オート機能が設定されているときにおいて、一撃演出が実行された場合、結果が導出されるタイミングを遅らせることで、導出される結果への注目度を高め、興趣の向上を図ることができる。一方、パワーアップ演出（特殊演出）では、長押し前兆演出（特殊前兆演出）を経てから結果が導出される。そして、パワーアップ演出が実行されるときであって、且つ、オート機能が設定されているとき、パワーアップ演出受付期間の半分が経過するよりも前のタイミングから、当該パワーアップ演出受付期間が開始してから操作ボタンＢＴが操作されていなくても操作ボタンＢＴが長押しされたものと見做して長押し前兆演出を経た後に結果を導出させる制御が実行される。このように、オート機能が設定されているとき、長押し前兆演出を経てから結果が導出されるパワーアップ演出が実行される際には、早い時期から操作ボタンＢＴが長押しされたものと見做して長押し前兆演出を経た後に結果を導出させる制御が実行されることで、長押し前兆演出を含む一連のパワーアップ演出を楽しみ易くし、興趣の向上を図ることができる。以上のように、オート機能が設定されているときにおいて、一撃演出とパワーアップ演出の何れであるかによって、操作ボタンＢＴが操作されたときと見做して結果を導出させる制御が実行されるタイミングを異ならせることで、各種の演出にあったタイミングで結果を導出させることができ、より効果的に

30

40

50

興趣の向上を図ることができる。

【 0 1 9 1 】

(7) パワーアップ演出が実行されるときであって、且つ、オート機能が設定されているとき、パワーアップ演出受付期間の開始直後のタイミングから、当該パワーアップ演出受付期間が開始してから操作ボタン B T が操作されていなくても操作ボタン B T が長押しされたものと見做して長押し前兆演出を経た後に結果を導出させる制御が実行される。このように、パワーアップ演出受付期間の開始直後から「操作ボタン B T が長押しされたものと見做して長押し前兆演出を経た後に結果を導出させる制御」を実行することで、より長押し前兆演出を含む一連のパワーアップ演出を楽しみ易くし、興趣の向上を図ることができる。

10

【 0 1 9 2 】

(8) 一撃演出では、大当たりとなることを特定可能な結果及び大当たりとならないことを特定可能な結果のうち 1 つの結果が導出される。即ち、一撃演出において導出される結果は、直接的に大当たりか否かを特定することができる結果である。そして、一撃演出が実行されるときであって、且つ、オート機能が設定されているとき、一撃演出受付期間の半分が経過する以後のタイミングにおいて、当該一撃演出受付期間が開始してから操作ボタン B T が操作されていなくても操作ボタン B T が操作されたものと見做して結果を導出させる制御が実行される。これにより、オート機能が設定されているときにおいて、大当たりとならないことを特定可能な結果が長い時間にわたって導出され続けることを抑制でき、大当たりとならないことを特定可能な結果を見続けることによって興趣を低下させることを抑制することができる。

20

【 0 1 9 3 】

特に、一撃演出が実行されるときであって、且つ、オート機能が設定されているとき、一撃演出受付期間が終了する直前のタイミングにおいて、当該一撃演出受付期間が開始してから操作ボタン B T が操作されていなくても操作ボタン B T が操作されたものと見做して結果を導出させる制御が実行される。このように、オート機能が設定されているとき、一撃演出が実行される場合、一撃演出受付期間が終了する直前で結果が導出されるため、一撃演出受付期間の終了間際まで、導出される結果に対する注目度を高め、効果的に興趣の向上を図ることができる。

【 0 1 9 4 】

(9) 大当たり抽選の抽選結果に関連せずに実行される待機中演出 (第 2 操作演出) に係る操作ボタン B T の操作を受付可能な待機操作受付期間 (第 2 操作受付期間) においては、操作ボタン B T を設定操作態様で操作することでオート機能を設定することが許容される。一方、大当たり抽選の抽選結果に関連して行われるキャラクタ登場演出の結果導出 (第 1 操作演出) に係る操作ボタン B T の操作を受付可能な登場演出受付期間 (第 1 操作受付期間) においては、操作ボタン B T を設定操作態様で操作したとしてもオート機能を設定することが制限される。このように、キャラクタ登場演出の結果が導出される場合には、操作ボタン B T を設定操作態様で操作したとしてもオート機能を設定することが制限されるため、オート機能が設定されることに伴ってキャラクタ登場演出の結果に対する注目度が低下することを抑制することができる。一方、大当たり抽選の抽選結果に関連せずに実行される待機中演出が実行される場合には、操作ボタン B T を設定操作態様で操作すればオート機能を設定することができるため、例えば、オート機能を設定することができない状況が継続することを抑制することができる。以上のように、操作ボタン B T を設定操作態様で操作したときに、オート機能が設定される場合とオート機能が設定されない場合を実行される演出に応じて別けることで、注目させたい演出への注目度の低下を抑制しつつ、オート機能を設定することができないことによる興趣の低下を抑制することができる。

30

40

【 0 1 9 5 】

(1 0) 待機状態であるときに待機中演出 (第 2 操作演出) に係る操作ボタン B T の操作を受付可能な待機操作受付期間 (第 2 操作受付期間) においては、操作ボタン B T を設定操作態様で操作することでオート機能を設定することが許容される。一方、特別ゲーム

50

の実行中であるときのキャラクタ登場演出の結果導出（第１操作演出）に係る操作ボタンＢＴの操作を受付可能な登場演出受付期間（第１操作受付期間）においては、操作ボタンＢＴを設定操作態様で操作したとしてもオート機能を設定することが制限される。このように、特別ゲームの実行中にキャラクタ登場演出の結果導出がされる場合には、操作ボタンＢＴを設定操作態様で操作したとしてもオート機能を設定することが制限されるため、オート機能が設定されることとともなってキャラクタ登場演出の結果に対する注目度が低下することを抑制することができる。一方、特別ゲームの実行中中でもないし、大当り遊技の付与中でもない待機状態であるときに実行される待機中演出が実行される場合には、操作ボタンＢＴを設定操作態様で操作すればオート機能を設定することができるため、例えば、オート機能を設定することができない状況が継続することを抑制することができる。以上のように、操作ボタンＢＴを設定操作態様で操作したときに、オート機能が設定される場合とオート機能が設定されない場合を実行される演出に応じて別けることで、注目させたい演出への注目度の低下を抑制しつつ、オート機能を設定することができないことによる興趣の低下を抑制することができる。

10

【０１９６】

（１１）待機操作受付期間では、操作ボタンＢＴを操作しなければ待機中演出が実行されない。このように、オート機能が設定されているときであっても、操作ボタンＢＴが操作されなければ演出が実行されない場面を創出することで、オート機能を設定したまま演出に対する注目度を低下させてしまうことを抑制することができる。

20

【０１９７】

（１２）オート機能の設定を解除するということは、遊技者が操作ボタンＢＴを積極的に操作しようとしている場合であると想定することができる。そこで、オート機能が設定されているときであって、且つ、登場演出受付期間であるとき、操作ボタンＢＴを解除操作態様で操作することで、オート機能の設定が解除されるようにした。これにより、操作ボタンＢＴを操作してキャラクタ登場演出の結果を導出させたいと考えたにもかかわらず、オート機能の設定の解除を行うことができずに操作ボタンＢＴの操作に関係なくキャラクタ登場演出の結果が導出され、興趣を低下させてしまうことを抑制することができる。一方、オート機能が設定されているときであって、且つ、待機操作受付期間であるとき、操作ボタンＢＴを解除操作態様で操作したとしても、オート機能の設定の解除が行われないうようにした。これにより、待機操作受付期間において、オート機能が設定と解除が何度も繰り返し行われることで制御的な負担が増加することを抑制することができる。更に、オート機能の設定、又は、オート機能の設定の解除が報知される場合には、オート機能が設定と解除が何度も繰り返し行われることで、前述した報知が何度も繰り返し行われることで周りの遊技者に対して煩わしさを感じさせてしまうことを抑制することができる。

30

【０１９８】

（１３）待機状態となる場合には、遊技が行われていない可能性がある。特に、待機状態の中でも第１待機状態よりも後の第２待機状態であるときには、第１待機状態であるときよりも、遊技が行われていない可能性が高いと想定できる。そこで、第２待機状態となったことに伴い、前の遊技者が調整した可能性がある音量が初期化されることに加えて、前の遊技者が設定した可能性があるオート機能の設定が解除されるようにした。これにより、オート機能が設定されたまま、オート機能を設定することを望まない次の遊技者が遊技を行うことを抑制することができる。

40

【０１９９】

（１４）選択演出が実行されたときには、オート機能が設定されていたとしても、選択演出における選択を行うために操作ボタンＢＴを遊技者が操作する可能性があり、その操作が解除操作態様となることも考えられる。また、例えば、選択演出において選択することを目的とした操作ボタンＢＴの操作によってオート機能の設定が解除されてしまう場合、再度オート機能が設定されるようにしなければならない。更に、オート機能が解除されたことに気が付かなかった場合には、操作ボタンＢＴの操作が要求される演出において操作ボタンＢＴを操作できずに結果が導出されない可能性も想定でき、結果として興趣を低

50

下させてしまうことも考えられる。このため、オート機能が設定されているときに選択演出受付期間（選択受付期間）において操作ボタンＢＴが解除操作態様で操作されたとしても、オート機能の設定の解除はされず、当該操作に応じた選択が選択演出にて行われるようにした。これにより、オート機能を備えることによる興趣の向上を図りつつ、選択演出にて選択するための操作ボタンＢＴの操作によって意図せずオート機能が解除されてしまうことによる興趣の低下を抑制することができる。

【０２００】

（１５）選択演出が実行されるとき、当該選択演出における選択に不満が無いために操作ボタンＢＴを操作していない可能性も考えられる。例えば、上記実施形態では、選択演出が実行されると、第１選択肢ＣＳ１に対応付けて選択中画像ＣＣが表示されるため、第１選択肢ＣＳ１を選択することを望んでいる遊技者としては操作ボタンＢＴを操作する必要性がないことから、操作ボタンＢＴを操作しない可能性がある。このようなときに、例えば、操作ボタンＢＴが操作されていないからといって操作ボタンＢＴが操作されたものと見做した制御が行われてしまうと、遊技者が望む選択とは異なる選択が選択演出にて行われてしまう虞がある。しかし、オート機能が設定されているときであっても、選択演出が実行されるときには、選択演出受付期間が開始してから操作ボタンＢＴが操作されていないからといって操作ボタンＢＴが操作されたものと見做した制御が実行されないようにした。これにより、遊技者が望む選択とは異なる選択が選択演出にて行われてしまうことを抑制でき、遊技者が望む選択とは異なる選択が選択演出にて行われることによる興趣の低下を抑制することができる。

10

20

【０２０１】

（１６）オート機能が設定されていないときにおいて、選択演出が実行されるときに操作ボタンＢＴの操作は、選択演出における選択を行うことを目的とする操作である可能性が考えられるが、その操作ボタンＢＴの操作が設定操作態様の操作となることも考えられる。このようなときに、選択演出における選択を目的とした操作ボタンＢＴの操作によってオート機能が設定されてしまう場合、オート機能の設定を解除しなければならない。更に、オート機能が設定されたことに気が付かない場合には、その後、遊技者の意思に関係なく、他の演出において勝手に結果が導出されてしまうことも考えられ、結果的に興趣を低下させてしまう虞がある。このため、オート機能が設定されていないときに選択演出受付期間において操作ボタンＢＴが設定操作態様で操作されたとしても、オート機能は設定されず、当該操作ボタンＢＴの操作に応じた選択が選択演出にて行われるようにした。これにより、選択演出における選択を目的とする操作によって意図せずオート機能が設定されてしまうことによる興趣の低下を抑制することができる。

30

40

【０２０２】

（１７）オート機能が設定されているにもかかわらず、一撃演出（特定演出）が実行されるときに操作ボタンＢＴを解除操作態様で操作した場合には、オート機能の設定を解除し、遊技者自らの操作によって一撃演出の結果を導出させたいという意思の下で操作ボタンＢＴを操作していることが想定される。したがって、一撃演出受付期間（特定受付期間）において操作ボタンＢＴが解除操作態様で操作された場合には、オート機能の設定を解除するようにした。これにより、例えば、オート機能の設定を解除することを目的として解除操作態様で操作ボタンＢＴを操作しているにもかかわらず、オート機能の設定が解除されないことによって煩わしさを感じさせてしまうことを抑制することができる。

【０２０３】

（１８）大当り抽選の抽選結果に関連せずに実行される待機中演出（第２操作演出）は、敢えて実行させる必要がないと考える遊技者の存在も想定される。したがって、オート機能が設定されていたとしても、待機操作受付期間（第２操作受付期間）において操作ボタンＢＴが操作された場合には、待機中演出を実行させることを目的として操作ボタンＢＴを操作していることが想定されるが、その操作ボタンＢＴの操作が解除操作態様となることも考えられる。また、例えば、待機中演出を実行させることを目的とした操作ボタンＢＴの操作によってオート機能の設定が解除されてしまう場合、再度オート機能が設定さ

50

れるようにしなければならない。更に、オート機能が解除されたことに気が付かなかった場合には、操作ボタンＢＴの操作が要求される演出において操作ボタンＢＴを操作できずに結果が導出されない可能性も想定でき、結果として興趣を低下させてしまうことも考えられる。このため、オート機能がされているときに待機操作受付期間において操作ボタンＢＴが解除操作態様で操作されたとしても、オート機能の設定を解除せず、当該操作ボタンＢＴの操作を契機に待機中演出が実行されるようにした。これにより、オート機能を備えることによる興趣の向上を図りつつ、待機中演出を実行させるための操作ボタンＢＴの操作によって意図せずオート機能の設定が解除されてしまうことによる興趣の低下を抑制することができる。

【０２０４】

（１９）特別ゲームの実行中でも大当り遊技の付与中でもない待機状態であるときに実行される待機中演出（第２操作演出）については、敢えて実行させる必要がないと考える遊技者の存在も想定される。したがって、オート機能が設定されていたとしても、待機操作受付期間（第２操作受付期間）において操作ボタンＢＴが操作された場合には、待機中演出を実行させることを目的として操作ボタンＢＴを操作していることが想定されるが、その操作ボタンＢＴの操作が解除操作態様となることも考えられる。また、例えば、待機中演出を実行させることを目的とした操作ボタンＢＴの操作によってオート機能の設定が解除されてしまう場合、再度オート機能を設定しなければならない。更に、オート機能が解除されたことに気が付かなかった場合には、操作ボタンＢＴの操作が要求される演出において操作ボタンＢＴを操作できずに結果が導出されない可能性も想定でき、結果として興趣を低下させてしまうことも考えられる。このため、オート機能が設定されているときに待機操作受付期間において操作ボタンＢＴが解除操作態様で操作されたとしても、オート機能の設定を解除せず、当該操作ボタンＢＴの操作を契機に待機中演出が実行されるようにした。これにより、オート機能を備えることによる興趣の向上を図りつつ、待機中演出を実行させるための操作ボタンＢＴの操作によって意図せずオート機能の設定が解除されてしまうことによる興趣の低下を抑制することができる。

【０２０５】

（２０）オート機能が設定されていたとしても、特別ゲームの実行中でなく大当り遊技の付与中でもない待機状態であるときに実行される待機中演出については、その実行を遊技者が望んでいない可能性も考えられる。しかし、このようなときに、例えば、操作ボタンＢＴが操作されたものと見做した制御が行われてしまうと、待機中演出の実行を遊技者が望んでいないにもかかわらず待機中演出を勝手に実行させてしまうことになり、結果的に興趣を低下させる虞がある。しかし、オート機能が設定されているときであっても、待機中演出が実行されるときには、待機操作受付期間が開始してから操作ボタンＢＴが操作されていないからといって操作ボタンＢＴが操作されたものと見做した制御が実行されないようにすることで、待機中演出が勝手に実行されてしまうことを抑制できる。そして、待機中演出が実行されることを望んでおらず、操作ボタンＢＴを操作すらしていないにもかかわらず、待機中演出が勝手に実行されることによる興趣の低下を抑制できる。

【０２０６】

（２１）操作発光体Ｂｂの発光態様を虹色発光態様（大当り関連報知態様）としないときであって、オート機能が設定されているときであり、且つ、登場演出受付期間、チャレンジ演出受付期間、パワーアップ演出受付期間及び一撃演出受付期間の何れかであるとき、操作発光体Ｂｂの発光態様は、白色発光態様（有効報知態様）よりも優先して黄色発光態様（設定報知態様）となる。このように、オート機能が設定されているときには、登場演出受付期間、チャレンジ演出受付期間、パワーアップ演出受付期間及び一撃演出受付期間の何れかであるときに操作発光体Ｂｂの発光態様を黄色発光態様とする。このため、登場演出受付期間、チャレンジ演出受付期間、パワーアップ演出受付期間及び一撃演出受付期間の何れかとなった際に、操作発光体Ｂｂの発光態様を確認することで、オート機能が設定されているか、つまり、操作ボタンＢＴを操作しなければ演出が進行しない状況であるかを確認することができる。これにより、オート機能を備えることによる興趣の向上を

図りつつ、当該オート機能を設定した上での遊技を楽しませ易くすることができる。

【0207】

(22) オート機能が設定されているときには操作発光体 B b の発光態様は黄色発光態様となることから、操作発光体 B b の発光態様からは、登場演出受付期間、チャレンジ演出受付期間、パワーアップ演出受付期間及び一撃演出受付期間の何れかであることを特定不能である。しかし、このようなときであっても、演出表示装置 25 では、操作促進演出が実行される。このため、操作発光体 B b の発光態様が黄色発光態様であっても、操作ボタン B T を操作することで演出を進行させることができることを操作促進演出から、登場演出受付期間、チャレンジ演出受付期間、パワーアップ演出受付期間及び一撃演出受付期間の何れかであることを特定できる。この結果、操作発光体 B b ではオート機能が設定されていることを報知しつつ、オート機能が設定されていたとしても操作促進演出によって操作ボタン B T の操作を促すことができる。

10

【0208】

(23) 特別ゲームの実行中であって、登場演出受付期間、チャレンジ演出受付期間、パワーアップ演出受付期間及び一撃演出受付期間の何れでもないときであり、オート機能を設定することが許容されるとき、操作ボタン B T を設定操作態様で操作すれば、オート機能を設定することができる。更に、特別ゲームの実行中であって、登場演出受付期間、チャレンジ演出受付期間、パワーアップ演出受付期間及び一撃演出受付期間の何れでもないときであり、オート機能の設定を解除することが許容されるとき、操作ボタン B T を解除操作態様で操作すれば、オート機能の設定を解除することができる。そして、特別ゲームの実行中において、操作発光体 B b の発光態様を虹色発光態様としないとき、オート機能が設定されているときには、登場演出受付期間、チャレンジ演出受付期間、パワーアップ演出受付期間及び一撃演出受付期間の何れでなくとも、操作発光体 B b の発光態様は黄色発光態様となる。これにより、オート機能が設定されるようにできる状況、又は、オート機能の設定が解除されるようにできる状況において、操作発光体 B b の発光態様が黄色発光態様であるかを確認でき、オート機能が設定されるようにするか、又は、オート機能の設定が解除されるようにするかを選択し易くなる。

20

【0209】

(24) オート機能が設定されているときには、基本的に、黄色発光態様で操作発光体 B b が発光し(第2報知演出が実行され)、オート機能が設定されていることが報知される。特に、操作ボタン B T が振動(特別動作)しているときであっても、実行中の特別ゲームが終了するまでの残り期間内に操作有効期間が設けられ得るときにおいては、黄色発光態様で操作発光体 B b が発光する。これにより、オート機能が設定されているか、つまり、後の操作有効期間において操作ボタン B T を操作する必要があるかについても把握させることができる。また、操作ボタン B T が振動しているときであっても、実行中の特別ゲームが終了するまでの残り期間内に操作有効期間が設けられ得るときにおいては、実行中の特別ゲームが終了するまでの残り期間内に操作有効期間が設けられ得るときに比して、オート機能が設定されているかについて把握させる必要性が低い。このため、操作ボタン B T が振動しているときであっても、実行中の特別ゲームが終了するまでの残り期間内に操作有効期間が設けられ得るか、つまり、オート機能が設定されているかについて把握させておく必要があるかに応じて、操作発光体 B b を発光させることで、オート機能を備えることによる興趣の向上を図りつつ、当該オート機能を設定できることをより楽しませ易くできる。

30

40

【0210】

(25) 演出表示装置 25 では、オート機能が設定されているとき、黄色発光態様で操作発光体 B b が発光しているときと虹色発光態様で操作発光体 B b が発光しているときの何れであっても、オート機能が設定されていることを報知する設定報知演出が実行される

50

。更に、オート機能が設定されているときには、滞在中の演出モードに対応する背景画像が演出表示装置 25 に表示されているときであっても、当該背景画像の表示よりも優先して設定報知演出が演出表示装置 25 において実行される。このため、たとえ、黄色発光態様で操作発光体 B b が発光していないときであっても、演出表示装置 25 において設定報知演出が実行されているかを確認することで、オート機能が設定されているかを把握することができる。特に、このとき、背景画像が演出表示装置 25 に表示されていたとしても、当該背景画像の表示よりも優先して設定報知演出が実行されるため、たとえば、背景画像が表示されていたとしてもオート機能が設定されているかを把握させ易くできる。

【0211】

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

・オート機能が設定されているときであって、キャラクタ登場演出が実行される時、登場演出受付期間の半分が経過するタイミングにおいて、登場演出受付期間が開始してから操作ボタン B T が操作されていなくても操作ボタン B T が操作されたものと見做してキャラクタ登場演出の結果を導出させる制御が実行されるように構成してもよい。つまり、副 CPU 41 a は、キャラクタ登場演出が実行される時であって、且つ、オート機能が設定されているとき、登場演出受付期間の半分が経過するタイミングにおいて、当該登場演出受付期間が開始してから操作ボタン B T が操作されていなくても操作ボタン B T が操作されたものと見做してキャラクタ登場演出の結果を導出させる制御を実行可能であってもよい。即ち、演出制御手段は、第 1 演出が実行される時であって、且つ、所定の設定がされているとき、第 1 受付期間の半分が経過するタイミングにおいて、当該第 1 受付期間が開始してから操作手段が操作されていなくても操作手段が操作されたものと見做して第 1 結果を導出させる制御を実行可能であってもよい。以上のように、演出制御手段は、第 1 演出が実行される時であって、且つ、所定の設定がされているとき、第 1 受付期間の半分が経過する以前のタイミングにおいて、当該第 1 受付期間が開始してから操作手段が操作されていなくても操作手段が操作されたものと見做して第 1 結果を導出させる制御を実行可能であるとよい。また、オート機能が設定されているときにおいて、登場演出受付期間が開始してから操作ボタン B T が操作されていなくても操作ボタン B T が操作されたものと見做してキャラクタ登場演出の結果を導出させる制御が実行されるタイミングは、登場演出受付期間の半分が経過した後のタイミングであってもよい。

【0212】

・キャラクタ登場演出の結果を導出可能とする期間は、特別ゲームの実行中における全ての期間であってもよい。即ち、第 1 操作受付期間は、第 1 操作演出を実行可能とする図柄変動ゲームの実行期間のうち全部の期間であってもよい。以上のように、本別例及び上記実施形態によれば、第 1 操作受付期間は、第 1 操作演出を実行可能とする図柄変動ゲームの実行期間のうち一部又は全部の期間であるように構成してもよい。

【0213】

・オート機能が設定されているときであって、チャレンジ演出が実行される時、チャレンジ演出受付期間の半分が経過するタイミングにおいて、チャレンジ演出受付期間が開始してから操作ボタン B T が操作されていなくても操作ボタン B T が連打されたものと見做して連打前兆演出を経た後にチャレンジ演出の結果を導出させる制御が実行されるように構成してもよい。即ち、オート機能が設定されているときにおいて、チャレンジ演出受付期間が開始してから操作ボタン B T が操作されていなくても操作ボタン B T が連打されたものと見做して連打前兆演出を経た後にチャレンジ演出の結果を導出させる制御が実行されるタイミングは、チャレンジ演出受付期間の開始直後でなくてもよい。また、オート機能が設定されているときにおいて、チャレンジ演出受付期間が開始してから操作ボタン B T が操作されていなくても操作ボタン B T が連打されたものと見做して連打前兆演出を経た後にチャレンジ演出の結果を導出させる制御が実行されるタイミングは、チャレンジ演出受付期間の半分が経過した後のタイミングであってもよい。

【0214】

・チャレンジ演出受付期間において、操作ボタンＢＴが長押しされていたとしても、操作ボタンＢＴが連打されたものと見做して連打前兆演出を経た後にチャレンジ演出の結果を導出させる制御が実行されるように構成してもよい。例えば、オート機能が設定されていないときに限り、チャレンジ演出受付期間において操作ボタンＢＴが長押しされていたとしても、操作ボタンＢＴが連打されたものと見做して連打前兆演出を経た後にチャレンジ演出の結果を導出させる制御が実行されるように構成してもよい。また、オート機能が設定されているかに関係なく、チャレンジ演出受付期間において操作ボタンＢＴが長押しされていたとしても、操作ボタンＢＴが連打されたものと見做して連打前兆演出を経た後にチャレンジ演出の結果を導出させる制御が実行されるように構成してもよい。

【０２１５】

・オート機能が設定されているときであって、パワーアップ演出が実行されるとき、パワーアップ演出受付期間の半分が経過するタイミングにおいて、パワーアップ演出受付期間が開始してから操作ボタンＢＴが操作されていなくても操作ボタンＢＴが長押しされたものと見做して長押し前兆演出を経た後にパワーアップ演出の結果を導出させる制御が実行されるように構成してもよい。即ち、オート機能が設定されているときにおいて、パワーアップ演出受付期間が開始してから操作ボタンＢＴが操作されていなくても操作ボタンＢＴが長押しされたものと見做して長押し前兆演出を経た後にパワーアップ演出の結果を導出させる制御が実行されるタイミングは、パワーアップ演出受付期間の開始直後でなくともよい。また、オート機能が設定されているときにおいて、パワーアップ演出受付期間が開始してから操作ボタンＢＴが操作されていなくても操作ボタンＢＴが長押しされたものと見做して長押し前兆演出を経た後にパワーアップ演出の結果を導出させる制御が実行されるタイミングは、パワーアップ演出受付期間の半分が経過した後のタイミングであってもよい。

【０２１６】

・オート機能が設定されているときであって、選択演出が実行されるとき、操作ボタンＢＴが操作されていないときであっても操作ボタンＢＴが操作されたものと見做して、選択演出において選択中の選択肢を変更する制御が実行されるように構成してもよい。例えば、オート機能が設定されているときであって、選択演出が実行されるとき、操作ボタンＢＴが操作されていないときであっても操作ボタンＢＴが連打されたものと見做して、選択中の選択肢を所定間隔で変更する制御が実行されるように構成してもよい。

【０２１７】

・選択演出の態様を変更してもよい。例えば、所定の時間毎に選択中の選択肢が変更されるように構成し、操作ボタンＢＴが操作されたときに選択中の選択肢とされている選択肢を選択演出にて選択された選択肢とする態様であってもよい。即ち、上記実施形態のように操作ボタンＢＴの操作によって選択肢を変更する態様ではなく、操作ボタンＢＴの操作によって選択する選択肢を決定する態様であってもよい。

【０２１８】

・オート機能が設定されているときであって、一撃演出が実行されるとき、一撃演出受付期間の半分が経過するタイミングにおいて、一撃演出受付期間が開始してから操作ボタンＢＴが操作されていなくても操作ボタンＢＴが操作されたものと見做して一撃演出の結果を導出させる制御が実行されるように構成してもよい。つまり、副ＣＰＵ４１ａは、一撃演出が実行されるときであって、且つ、オート機能が設定されているとき、一撃演出受付期間の半分が経過するタイミングにおいて、当該一撃演出受付期間が開始してから操作ボタンＢＴが操作されていなくても操作ボタンＢＴが操作されたものと見做して一撃演出の結果を導出させる制御を実行可能であってもよい。即ち、演出制御手段は、特定演出が実行されるときであって、且つ、所定の設定がされているとき、特定受付期間の半分が経過するタイミングにおいて、当該特定受付期間が開始してから操作手段が操作されていなくても操作手段が１回操作されたものと見做して所定結果を導出させる制御を実行可能であってもよい。以上のように、演出制御手段は、特定演出が実行されるときであって、且つ、所定の設定がされているとき、特定受付期間の半分が経過する以後タイミングにおい

10

20

30

40

50

て、当該特定受付期間が開始してから操作手段が操作されていなくても操作手段が1回操作されたものと見做して所定結果を導出させる制御を実行可能であるとよい。また、オート機能が設定されているときにおいて、一撃演出受付期間が開始してから操作ボタンB Tが操作されていなくても操作ボタンB Tが操作されたものと見做して一撃演出の結果を導出させる制御が実行されるタイミングは、一撃演出受付期間の半分が経過した後であって、一撃演出受付期間の3/4が経過する以前のタイミングであってもよい。また、オート機能が設定されているときにおいて、一撃演出受付期間が開始してから操作ボタンB Tが操作されていなくても操作ボタンB Tが操作されたものと見做して一撃演出の結果を導出させる制御が実行されるタイミングは、一撃演出受付期間の半分が経過する以前のタイミングであってもよい。このように、オート機能が設定されているときにおいて、一撃演出受付期間が開始してから操作ボタンB Tが操作されていなくても操作ボタンB Tが操作されたものと見做して一撃演出の結果を導出させる制御が実行されるタイミングは、一撃演出受付期間が終了する直前のタイミングでなくともよい。

10

【0219】

・1回の特別ゲームの実行中にキャラクタ登場演出及び一撃演出が実行される場合において、第2演出に相当する一撃演出は、第1演出に相当するキャラクタ登場演出よりも前のタイミングにおいて実行されるように構成してもよい。

【0220】

・一撃演出受付期間の開始に伴って、振動演出が実行される場合があってもよい。例えば、一撃演出において大当たりとなることを特定可能な結果が導出されるとき、一撃演出において大当たりとならないことを特定可能な結果が導出されるときに比して、一撃演出受付期間の開始に伴って振動演出が実行される割合が高いように構成してもよい。この場合、一撃演出受付期間の開始に伴って振動演出が実行された場合、一撃演出受付期間の開始に伴って振動演出が実行されなかった場合に比して、大当たり期待度が高くなる。この結果、一撃演出受付期間の開始に伴って振動演出が実行された場合、操作ボタンB Tを操作することへの意欲をより高めることができる。但し、オート機能が設定されている場合、一撃演出受付期間の開始に伴って振動演出が実行されることが制限されるように構成してもよい。即ち、パチンコ遊技機10では、オート機能が設定されている場合、一撃演出受付期間の開始に伴って振動演出が実行されないように構成してもよい。

20

【0221】

・一撃演出において導出される結果を変更してもよい。例えば、大当たり期待度を示唆する結果が導出されるように構成してもよい。また、一撃演出では、スーパーリーチ演出において大当たりとなることを特定可能な結果と、スーパーリーチ演出において大当たりとならなかったことを特定可能な結果と、のうち何れか1つの結果が導出されるように構成してもよい。パチンコ遊技機10では、例えば、スーパーリーチ演出において大当たりとならなかったことを特定可能な結果が導出された後、スーパーリーチ演出とは異なる演出を経て、最終的に大当たりとなる場合があってもよい。

30

【0222】

・オート機能が設定されているときであって、待機操作受付期間であるとき、待機操作受付期間における所定のタイミングにおいて、操作ボタンB Tが操作されていなくても操作ボタンB Tが操作されたものと見做して、待機中演出を実行させる制御を副CPU41aが実行するように構成してもよい。即ち、オート機能が設定されているときであれば、待機操作受付期間内に操作ボタンB Tを操作しなくても、待機中演出が実行されるように構成してもよい。

40

【0223】

・待機中演出を実行可能とする期間、つまり、待機操作受付期間は、待機状態における全部の期間であってもよい。即ち、第2操作受付期間は、待機状態における全部の期間であってもよい。以上のように、本別例及び上記実施形態によれば、第2操作受付期間は、待機状態における一部又は全部の期間であるように構成してもよい。

【0224】

50

・チャレンジ演出において導出される結果と、パワーアップ演出において導出される結果と、が同じであってもよい。同様に、チャレンジ演出において導出される結果と、一撃演出において導出される結果と、が同じであってもよい。また、パワーアップ演出において導出される結果と、一撃演出において導出される結果と、が同じであってもよい。例えば、チャレンジ演出では、大当たりとなることを特定可能な結果及び大当たりとならないことを特定可能な結果のうち何れか1つが導出されるように構成してもよい。同様に、例えば、パワーアップ演出では、大当たりとなることを特定可能な結果及び大当たりとならないことを特定可能な結果のうち何れか1つが導出されるように構成してもよい。各種の演出では結果が導出されるまでの操作ボタンB Tの操作態様が異なることから、各種の演出において導出され得る結果が同一であったとしても、各演出において遊技者を楽しませることができる。また、キャラクタ登場演出において導出される結果には、大当たりとなることを確定的に特定できる結果が含まれていてもよい。大当たりとなることを確定的に特定できる結果は、大当たりとなることを特定可能な結果に相当するし、大当たり期待度が100%であることを示唆する結果に相当するともいえる。また、キャラクタ登場演出の結果は、大当たり抽選に関連せずに行われるように構成してもよい。大当たり抽選とは関係ない内部抽選において、キャラクタ登場演出の結果が決定されるように構成してもよい。

10

【0225】

・登場演出受付期間において操作ボタンB Tが設定操作態様で操作された場合には、オート機能が設定され、オート機能の設定が許容されるように構成してもよい。また、チャレンジ演出受付期間において操作ボタンB Tが設定操作態様で操作された場合には、オート機能が設定され、オート機能の設定が許容されるように構成してもよい。同様に、パワーアップ演出受付期間において操作ボタンB Tが設定操作態様で操作された場合には、オート機能が設定され、オート機能の設定が許容されるように構成してもよい。また、選択演出受付期間において操作ボタンB Tが設定操作態様で操作された場合には、オート機能が設定され、オート機能の設定が許容されるように構成してもよい。また、一撃演出受付期間において操作ボタンB Tが設定操作態様で操作された場合には、オート機能が設定され、オート機能の設定が許容されるように構成してもよい。

20

【0226】

・待機状態であるときにおいて、操作ボタンB Tが設定操作態様で操作された場合には、オート機能が設定されず、オート機能の設定が制限されるように構成してもよい。また、第1待機状態及び第2待機状態のうち何れかであるときにおいて、操作ボタンB Tが設定操作態様で操作された場合には、オート機能が設定されず、オート機能の設定が制限されるように構成してもよい。その他、特別ゲームの実行中であって、登場演出受付期間、チャレンジ演出受付期間、パワーアップ演出受付期間、選択演出受付期間及び一撃演出受付期間の何れでもないときにおいて、操作ボタンB Tが設定操作態様で操作された場合には、オート機能が設定されず、オート機能の設定が制限されるように構成してもよい。また、特別ゲームの実行中であって、登場演出受付期間、チャレンジ演出受付期間、パワーアップ演出受付期間、選択演出受付期間及び一撃演出受付期間の何れでもないときの期間のうち一部の期間において、操作ボタンB Tが設定操作態様で操作された場合には、オート機能が設定されず、オート機能の設定が制限されるように構成してもよい。

30

40

【0227】

・選択演出受付期間において操作ボタンB Tが解除操作態様で操作された場合には、オート機能の設定が解除され、オート機能の設定の解除が許容されるように構成してもよい。また、第2待機状態であるときにおいて操作ボタンB Tが解除操作態様で操作された場合には、オート機能の設定が解除され、オート機能の設定の解除が許容されるように構成してもよい。即ち、待機状態であるときにおいて操作ボタンB Tが解除操作態様で操作された場合には、オート機能の設定が解除され、オート機能の設定の解除が許容されるように構成してもよい。

【0228】

・登場演出受付期間において操作ボタンB Tが解除操作態様で操作された場合には、オ

50

オート機能の設定が解除されず、オート機能の設定の解除が制限されるように構成してもよい。また、チャレンジ演出受付期間において操作ボタンB Tが解除操作態様で操作された場合には、オート機能の設定が解除されず、オート機能の設定の解除が制限されるように構成してもよい。また、パワーアップ演出受付期間において操作ボタンB Tが解除操作態様で操作された場合には、オート機能の設定が解除されず、オート機能の設定の解除が制限されるように構成してもよい。また、一撃演出受付期間において操作ボタンB Tが解除操作態様で操作された場合には、オート機能の設定が解除されず、オート機能の設定の解除が制限されるように構成してもよい。その他、特別ゲームの実行中であって、登場演出受付期間、チャレンジ演出受付期間、パワーアップ演出受付期間、選択演出受付期間及び一撃演出受付期間の何れでもないときにおいて、操作ボタンB Tが解除操作態様で操作された場合には、オート機能の設定が解除されず、オート機能の設定の解除が制限されるように構成してもよい。特別ゲームの実行中であって、登場演出受付期間、チャレンジ演出受付期間、パワーアップ演出受付期間、選択演出受付期間及び一撃演出受付期間の何れでもないときの期間のうち一部の期間において、操作ボタンB Tが解除操作態様で操作された場合には、オート機能の設定が解除されず、オート機能の設定の解除が制限されるように構成してもよい。また、第1待機状態であるときにおいて操作ボタンB Tが解除操作態様で操作された場合には、オート機能の設定が解除されず、オート機能の設定の解除が制限されるように構成してもよい。

10

【0229】

・オート機能が設定されているとき、第1待機状態が終了して第2待機状態が開始されることに伴い、オート機能の設定が解除されるように構成してもよい。同様に、音量が調整されているとき、第1待機状態が終了して第2待機状態が開始されることに伴い、音量が初期化されるように構成してもよい。また、オート機能が設定されているとき、第2待機状態が終了するよりも前のリセットタイミングが到来したことに伴い、オート機能の設定が解除されるように構成してもよい。同様に、音量が調整されているとき、第2待機状態が終了するよりも前のリセットタイミングが到来したことに伴い、音量が初期化されるように構成してもよい。なお、オート機能の設定が解除されるタイミングと、音量が初期化されるタイミングと、は同一でなくてもよい。また、待機状態であるときに、音量の初期化、及び、オート機能の設定の解除のうち少なくとも一方が行われられないように構成してもよい。また、装飾ランプ17などの輝度を調整可能に構成し、音量と同様、輝度が初期化されるように構成してもよい。

20

30

【0230】

・キャラクタ登場演出を実行する場合、チャレンジ演出を実行する場合、パワーアップ演出を実行する場合、選択演出を実行する場合及び一撃演出を実行する場合のうち一部又は全部において実行される操作促進演出を同一としてもよい。例えば、キャラクタ登場演出を実行する場合と一撃演出を実行する場合の何れにおいても、第1操作促進画像S1が表示されて操作促進演出が実行されるように構成してもよい。また、キャラクタ登場演出を実行する場合、チャレンジ演出を実行する場合、パワーアップ演出を実行する場合、選択演出を実行する場合及び一撃演出を実行する場合のうち一部又は全部において、操作促進演出が実行されないように構成してもよい。また、オート機能が設定されているときには操作促進演出が実行されない一方、オート機能が設定されていないときには操作促進演出が実行されるように構成してもよい。

40

【0231】

・操作発光体B bの発光態様の種類を変更してもよい。例えば、上記実施形態における白色発光態様とは別に、操作発光体B bが赤色で発光する赤色発光態様を備えてもよい。また、オート機能が設定されていないときであって、登場演出受付期間、チャレンジ演出受付期間、パワーアップ演出受付期間、選択演出受付期間及び一撃演出受付期間であるときに限って、操作発光体B bの発光態様が赤色発光態様となるようにしてもよい。そして、操作発光体B bが赤色発光態様で発光する場合には、操作発光体B bが白色発光態様で発光する場合に比して、大当たり期待度が高くなるように構成してもよい。即ち、赤色発光

50

態様は、大当り抽選の抽選結果に関連する発光態様としてもよい。例えば、特別ゲームの実行中にスーパーリーチ演出が実行される場合に限って、操作発光体 B b が赤色発光態様で発光可能に構成してもよい。そして、例えば、オート機能が設定されていないときであって、登場演出受付期間であるときであり、且つ、スーパーリーチ演出を実行可能であるとき（操作発光体 B b の発光態様を赤色発光態様とすることが可能であるとき）、操作発光体 B b の発光態様は、白色発光態様及び黄色発光態様よりも優先して赤色発光態様となるようにしてもよい。

【0232】

・登場演出受付期間、チャレンジ演出受付期間、パワーアップ演出受付期間、選択演出受付期間及び一撃演出受付期間のうち一部又は全部において、操作発光体 B b の発光態様が虹色発光態様となる場合があってもよい。例えば、実行中の特別ゲームが大当りとなる場合には、登場演出受付期間、チャレンジ演出受付期間、パワーアップ演出受付期間、選択演出受付期間及び一撃演出受付期間のうち一部又は全部において、操作発光体 B b の発光態様が虹色発光態様となり得るように構成してもよい。例えば、オート機能が設定されていないときであって、登場演出受付期間であるときであり、且つ、実行中の特別ゲームが大当りとなるとき（操作発光体 B b の発光態様を虹色発光態様とすることが可能であるとき）、操作発光体 B b の発光態様は、白色発光態様及び黄色発光態様よりも優先して虹色発光態様となるようにしてもよい。即ち、本実施形態において、所定の設定がされていないときであって、操作受付期間であるときであり、且つ、報知手段による報知の態様を大当り関連報知態様とすることが可能であるとき、報知手段による報知の態様は、有効報知態様及び設定報知態様よりも優先して大当り関連報知態様となるようにしてもよい。

10

20

【0233】

・オート機能が設定されているときであっても、登場演出受付期間、チャレンジ演出受付期間、パワーアップ演出受付期間、選択演出受付期間及び一撃演出受付期間のうち一部又は全部の期間においては、操作発光体 B b の発光態様が黄色発光態様ではなく、白色発光態様となるように構成してもよい。

【0234】

・オート機能が設定されていないときであって、第2待機状態であるとき（待機操作受付期間であるとき）、操作発光体 B b が白色発光態様で発光するように構成してもよい。このように構成することで、操作ボタン B T を操作すると何か実行されることを期待させることができ、待機中演出の実行による興趣の向上を図り易くなる。

30

【0235】

・操作ボタン B T は、動作可能に構成しなくてもよく、例えば、振動演出を実行不能に構成してもよい。また、操作ボタン B T の動作は、振動装置 B a によって振動するように構成したが、例えば、操作ボタン B T の突出させる突出動作を可能に構成してもよい。このとき、操作ボタン B T の突出動作を特別動作としてもよい。

【0236】

・設定報知演出は、演出表示装置 25 とは異なる演出装置において実行されるように構成してもよい。例えば、所定の発光体を用いて、設定報知演出が実行されるように構成してもよい。また、設定報知演出を実行しなくてもよい。

40

【0237】

・操作ボタン B T、振動装置 B a 及び操作発光体 B b のうち一部又は全部は、別々の部材として備えていてもよい。即ち、振動装置 B a は、操作ボタン B T に内蔵されていなくてもよい。また、操作発光体 B b は、操作ボタン B T に内蔵されていなくてもよい。

【0238】

・大当りとなる特別ゲームにおいて、一撃演出において大当りとならないことを特定可能な結果が導出された後、所定の演出を経て、最終的に大当りとなることが報知される場合があってもよい。このような場合であっても、一撃演出においては、大当りとなることを特定不能であるため、一撃演出において導出される結果は、大当りとならないことを特定可能な結果であるといえる。なお、ここでいう所定の演出は、所謂、復活演出である。

50

【 0 2 3 9 】

・複数種類のスーパーリーチ演出のうち一部のスーパーリーチ演出でのみ、一撃演出を実行可能に構成してもよい。即ち、複数種類のスーパーリーチ演出のうち一部のスーパーリーチ演出において、操作ボタンＢＴの操作を契機に演出を進行させることができる操作有効期間が設けられるように構成してもよい。このように構成する場合、スーパーリーチ演出が実行されるときであっても、スーパーリーチ演出の実行が開始された後の期間において、操作有効期間が設けられる場合もあれば、操作有効期間が設けられない場合もある。即ち、たとえ、スーパーリーチ演出が実行されることを特定できていたとしても、実行中の特別ゲームが終了するまでの残り期間内に操作有効期間が設けられるときもあれば操作有効期間が設けられないときもある。このため、少なくともスーパーリーチ演出の実行が開始されるまでは、実行中の特別ゲームが終了するまでの残り期間内に操作有効期間が設けられ得るときといえる。本別例のように構成した遊技機では、オート設定がされているときであって、操作ボタンＢＴが振動しているときであり、且つ、実行中の特別ゲームが終了するまでの残り期間内に操作有効期間が設けられ得るときにおいて、操作ボタンＢＴの操作発光体Ｂｂの発光態様は黄色発光態様となる。即ち、所定の設定がされているときであって、操作手段が特別動作しているときであり、且つ、実行中の図柄変動ゲームが終了するまでの残り期間内に操作受付期間が設けられ得るときにおいて、報知手段では第２報知演出が実行される。一方、本別例のように構成した遊技機では、オート設定がされているときであって、操作ボタンＢＴが振動しているときであり、且つ、実行中の特別ゲームが終了するまでの残り期間内に操作有効期間が設けられ得るときにおいて、操作ボタンＢＴの操作発光体Ｂｂの発光態様は虹色発光態様となる。即ち、所定の設定がされているときであって、操作手段が特別動作しているときであり、且つ、実行中の図柄変動ゲームが終了するまでの残り期間内に操作受付期間が設けられないときにおいて、報知手段では第３報知演出が実行される。

10

20

【 0 2 4 0 】

・上記実施形態において、第１始動口２６への入球に基づき実行される特別ゲーム（以下、第１特別ゲームという）と、第２始動口２７への入球に基づき実行される特別ゲーム（以下、第２特別ゲームという）と、を別けてもよい。例えば、第１特別ゲームよりも第２特別ゲームが優先して実行されるように構成してもよいし、第１特別ゲーム及び第２特別ゲームの特別ゲームの種類に関係なく実行が保留された順序で実行されるように構成してもよい。また、第２特別ゲームよりも第１特別ゲームが優先して実行されるように構成してもよい。その他、第１特別ゲーム及び第２特別ゲームを同時に実行可能に構成してもよく、例えば、低ベース状態においては第１特別ゲームに対応する演出ゲームが実行される一方、高ベース状態においては第２特別ゲームに対応する演出ゲームが実行されるように構成してもよい。また、例えば、第１特別ゲームが大当たりとなったときと、第２特別ゲームが大当たりとなったときと、で決定される大当たりの種類及び各種大当たりの決定率のうち少なくとも一方を異ならせてもよい。

30

【 0 2 4 1 】

・上記実施形態は、大当たり抽選（当り抽選）の他、小当たり抽選（当り抽選）を行うパチンコ遊技機に適用してもよい。一般的に、小当たり抽選にて小当たり（当り）に当選した場合、特別ゲームの終了後に小当たり遊技（当り遊技）が付与される。実施形態の遊技機は、例えば、通常の遊技状態（例えば、非確変状態であって低ベース状態である遊技状態）に比して、単位時間あたりに小当たりに当選する回数（頻度）、又は、単位時間あたりに小当たり遊技が付与される回数（頻度）が向上する状態（所謂、小当たりＲＵＳＨ）に制御可能なパチンコ遊技機に具体化してもよい。また、小当たり遊技を付与可能に構成する場合、例えば、特別ゲームの実行中でないときであって、大当たり遊技の付与中でなく、且つ、小当たり遊技の付与中でないときに待機状態に制御するように構成してもよい。

40

【 0 2 4 2 】

・確変状態に制御可能なパチンコ遊技機として、次に大当たり遊技が付与されるまで確変状態に制御する仕様や、転落抽選に当選するまで確変状態に制御する仕様（転落機）、或

50

いは、予め定めた回数分の特別ゲームが終了するまで確変状態に制御する仕様（ＳＴ機）がある。また、確変状態に制御可能なパチンコ遊技機には、遊技球が特定領域を通過することを契機に確変状態に制御する仕様（Ｖ確変機）がある。上記実施形態のパチンコ遊技機は、これらの何れの仕様のパチンコ遊技機に具体化してもよい。また、パチンコ遊技機は、上記した転落機とＶ確変機を混合させた仕様のパチンコ遊技機であってもよい。また、Ｖ確変機は、単数の大入賞口を備えて特定のラウンド遊技を生じさせる仕様がある。Ｖ確変機は、特定のラウンド遊技で開放される大入賞口（Ｖ入賞口）と特定のラウンド遊技以外のラウンド遊技で開放される大入賞口からなる複数の大入賞口を備えて特定のラウンド遊技を生じさせる仕様がある。上記実施形態のパチンコ遊技機は、これらの仕様のうち何れの仕様のＶ確変機に具体化してもよい。

10

【０２４３】

・上記実施形態において、副基板４１をサブ統括制御基板とし、副基板４１とは別に演出表示装置２５を専門に制御する表示制御基板、装飾ランプ１７を専門に制御する発光制御基板、スピーカ１８を専門に制御する音制御基板を設けてもよい。このようなサブ統括制御基板とその他の演出を制御する基板を含めて、副基板（副制御部）としてもよい。

【０２４４】

・上記実施形態において、単一の基板に主基板４０の主ＣＰＵ４０ａと副基板４１の副ＣＰＵ４１ａを搭載してもよい。また、上記の変更例において、表示制御基板、発光制御基板及び音制御基板を任意に組み合わせて単数の基板、又は、複数の基板としてもよい。

【０２４５】

・情報表示パネル２２は、遊技球の発射強度に関する報知を行う右打ち表示部を備えていてもよい。情報表示パネル２２は、遊技者に払い出す賞球の残り個数を表示する残数表示部を備えていてもよい。情報表示パネル２２は、大当り遊技中のラウンド遊技の回数を表示するラウンド数表示部を備えていてもよい。また、情報表示パネル２２が有する各種の表示部は、同一部材（上記実施形態でいえば、情報表示パネル２２）に設ける必要はなく、例えば、一部又は全部の表示部が他の表示部とは別の部材に設けられていてもよい。

20

【０２４６】

次に、上記実施形態及び変更例から把握できる技術的思想について記載する。

（イ）前記所定の設定がされているときであって、且つ、前記第２操作受付期間であるとき、前記操作手段を前記解除操作態様で操作したとしても前記所定の設定が解除されず、当該操作手段の操作を契機に前記第２操作演出が実行される。

30

【０２４７】

（ロ）図柄変動ゲームの実行中でなく、大当り遊技の付与中でない場合に待機状態となるように構成されており、前記第１操作受付期間は、前記第１操作演出を実行可能とする図柄変動ゲームの実行期間のうち一部又は全部の期間であり、前記第２操作受付期間は、前記待機状態における一部又は全部の期間である。

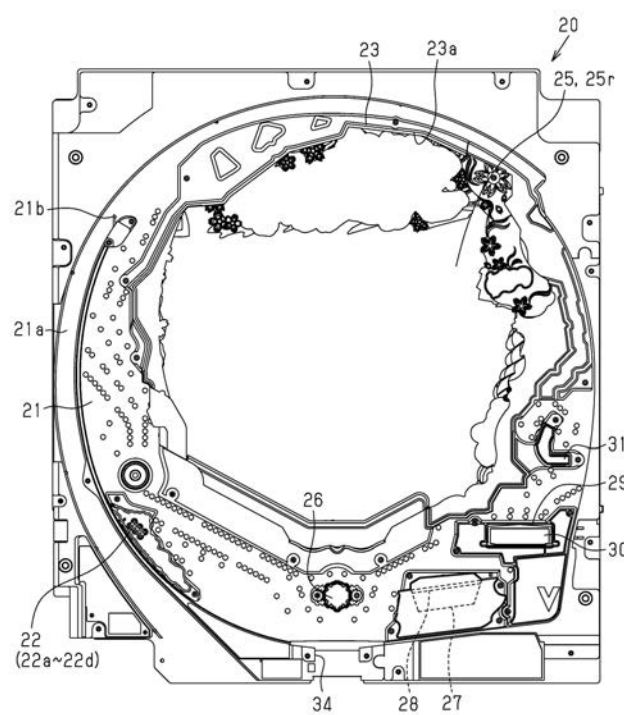
【符号の説明】

【０２４８】

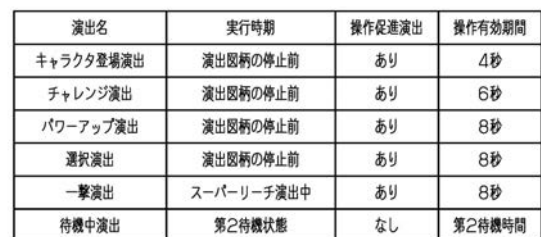
１０…パチンコ遊技機、１７…装飾ランプ、１８…スピーカ、２２…情報表示パネル、２５…演出表示装置、４０…主基板、４０ａ…主ＣＰＵ、４０ｂ…主ＲＯＭ、４０ｃ…主ＲＷＭ、４１…副基板、４１ａ…副ＣＰＵ、４１ｂ…副ＲＯＭ、４１ｃ…副ＲＷＭ、ＢＴ…操作ボタン、Ｂａ…振動装置、Ｂｂ…操作発光体、ＤＢ…下ボタン、ＵＤ…上ボタン。

40

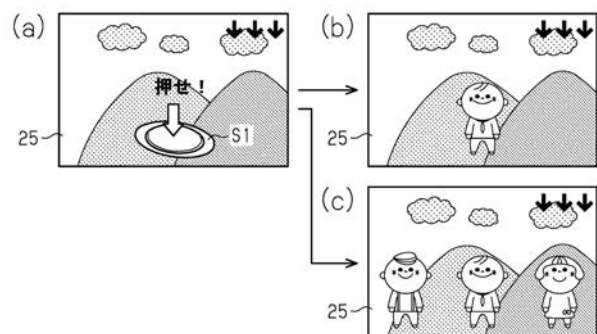
【 図 2 】



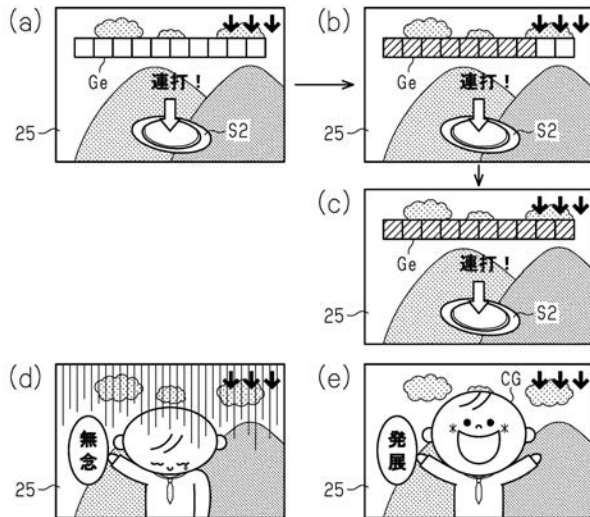
【圖 4】



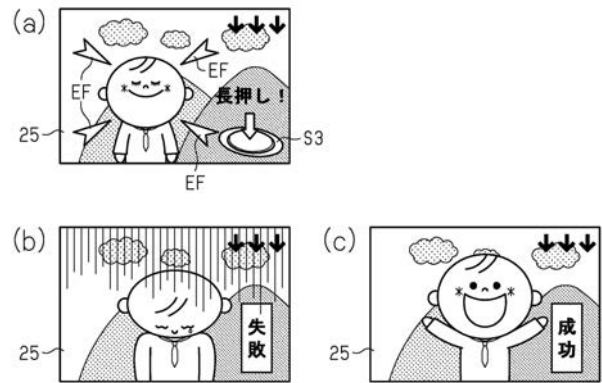
【 図 5 】



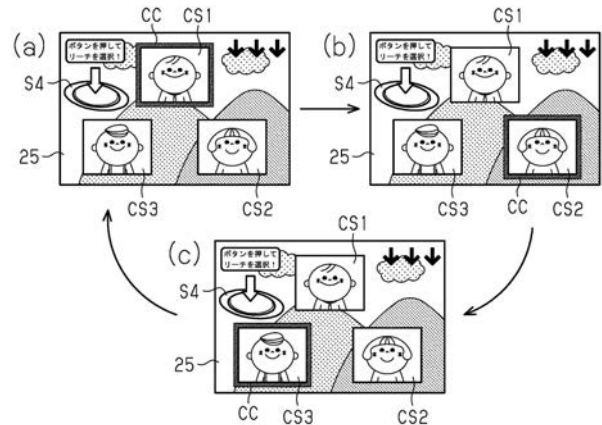
【図 6】



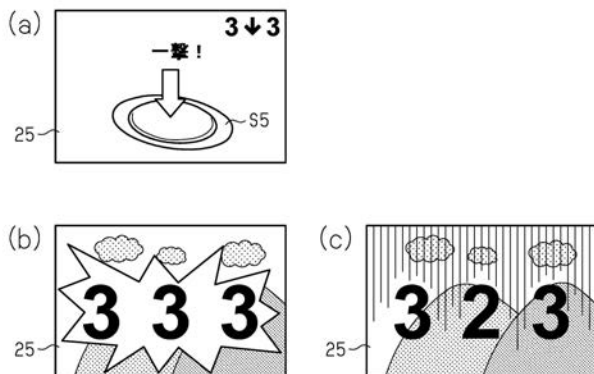
【図 7】



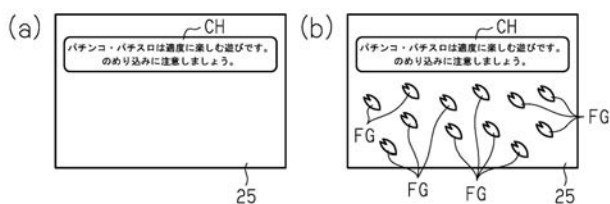
【図 8】



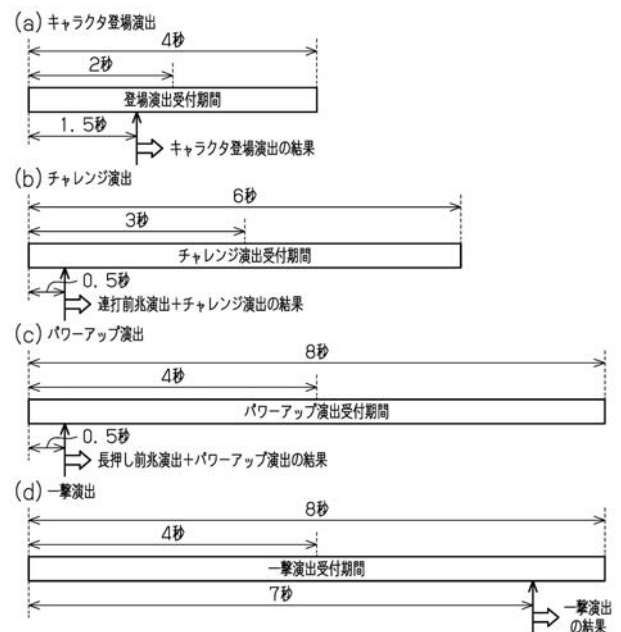
【図 9】



【図 10】



【図 11】



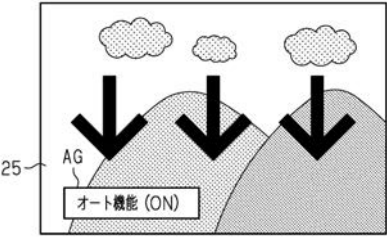
【 図 1 2 】

状況	オート機能の設定
登場演出受付期間	制限
チャレンジ演出受付期間	制限
パワーアップ演出受付期間	制限
選択演出受付期間	制限
一撃演出受付期間	制限
特別ゲーム実行中であって、上記操作有効期間外	許容
第1待機状態	許容
第2待機状態	許容

【 図 1 3 】

状況	オート機能の設定解除
登場演出受付期間	許容
チャレンジ演出受付期間	許容
パワーアップ演出受付期間	許容
選択演出受付期間	制限
一撃演出受付期間	許容
特別ゲーム実行中であって、上記操作有効期間外	許容
第1待機状態	許容
第2待機状態	制限

【 図 1 4 】



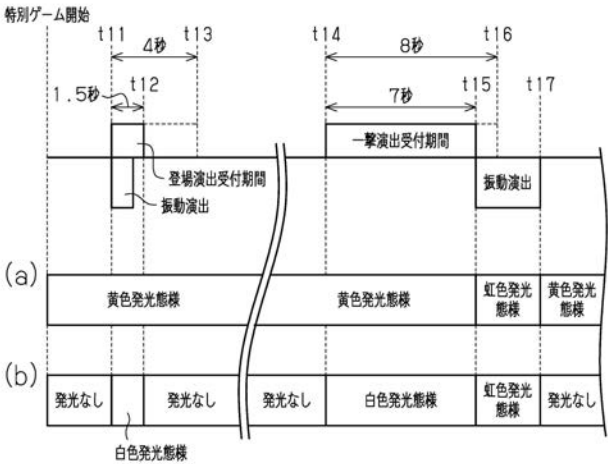
【 図 1 5 】

振動演出が実行され得る状況
キャラクタ登場演出の開始
チャレンジ演出におけるゲージの表示態様が最高段階の表示態様に到達
パワーアップ演出におけるエフェクト画像の表示態様が最高段階の表示態様に到達
一撃演出において大当たりとなることを特定可能な結果が導出

【 図 1 6 】

状況	操作発光体の発光態様	
	オート機能の未設定時	オート機能の設定時
登場演出受付期間	白色発光態様	黄色発光態様
チャレンジ演出受付期間	白色発光態様	黄色発光態様
パワーアップ演出受付期間	白色発光態様	黄色発光態様
選択演出受付期間	白色発光態様	黄色発光態様
一撃演出受付期間	白色発光態様	黄色発光態様
一撃演出において大当たりとなることを特定可能な結果が導出	虹色発光態様	虹色発光態様
特別ゲーム実行中の上記状況以外	発光せず	黄色発光態様
第1待機状態	発光せず	黄色発光態様
第2待機状態	発光せず	黄色発光態様

【 図 1 7 】



フロントページの続き

(72)発明者 杉崎 正範

東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内

(72)発明者 上前 良太

東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内

Fターム(参考) 2C088 BC03

2C333 AA11 CA26 CA49 CA50 CA53 CA58 CA76 CA77 DA01 FA05
FA17 FA19 GA04