

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7070618号
(P7070618)

(45)発行日 令和4年5月18日(2022.5.18)

(24)登録日 令和4年5月10日(2022.5.10)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F

7/02

3 2 0

A 6 3 F

7/02

3 0 4 D

請求項の数 1 (全186頁)

(21)出願番号 特願2020-138003(P2020-138003)
 (22)出願日 令和2年8月18日(2020.8.18)
 (62)分割の表示 特願2017-208965(P2017-208965)
)の分割
 原出願日 平成29年10月30日(2017.10.30)
 (65)公開番号 特開2020-192368(P2020-192368)
 A)
 (43)公開日 令和2年12月3日(2020.12.3)
 審査請求日 令和2年10月28日(2020.10.28)

(73)特許権者 000144522
 株式会社三洋物産
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番2
 1号
 (74)代理人 100167302
 弁理士 種村 一幸
 (72)発明者 岡村 鉉
 名古屋市千種区今池3丁目9番21号
 株式会社三洋物産内
 (72)発明者 村橋 知洋
 名古屋市千種区春岡通7丁目49番地
 株式会社ジェイ・ティ内
 審査官 阿部 知

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技の進行を制御する主制御手段と、

遊技者に有利な特別遊技状態に移行させるか否かの移行判定を行う前記主制御手段の判定手段と、

遊技盤の所定の遊技領域に設けられ、飾り図柄が変動表示される変動表示画像を表示する画像表示領域と、前記画像表示領域よりも正面側である所定領域において所定の物体が存在する場合に所定の検知状態となる検知手段と、第1位置と第2位置との間で前記検知手段とは別に変位される可動部材と、前記可動部材を変位させる変位手段と、前記判定手段による前記移行判定の結果に基づいて、前記可動部材とは異なる領域において変位可能な第2可動部材と、遊技の進行において遊技演出を前記画像表示領域に実行させる演出実行手段と、

を備え、

前記可動部材が前記第1位置から前記第2位置に変位される場合に前記検知手段が前記所定の検知状態となり得るように構成され、

前記演出実行手段は、

前記変位手段によって前記可動部材が前記第1位置から前記第2位置へ変位される所定変位の場合に、前記可動部材が変位するよりも前に、対応した第1演出を実行させる第1演

出実行手段と、

所定期間に前記所定領域で前記所定の物体の存在が前記検知手段によって検知された場合に第2演出を実行させる第2演出実行手段と、

前記所定期間において、特定条件が成立したと判断された場合に前記第1演出が実行されないようにする手段と、

前記所定期間に前記所定領域で前記所定の物体の存在が前記検知手段によって検知されることなく特別条件が成立した場合に特別演出を実行させる特別演出実行手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機、スロットマシンなどの遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

パチンコ遊技機やスロットマシンなどの遊技機では、遊技の進行に伴い遊技演出が実行されるものがある（例えば、特許文献1参照）。また、遊技演出としては、遊技機における液晶表示装置の画面などで各種演出が実行されるものがある（例えば、特許文献2参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2017-136430号公報

特開2017-055786号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ところで、遊技機としては、遊技への注目度や興趣を高めて遊技者の遊技意欲を向上させることが重要である。

【0005】

本発明の目的は、遊技への注目度や理解度、興趣を高めて遊技者の遊技意欲を向上させることのできる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明に係る遊技機は、

遊技の進行を制御する主制御手段（41）と、

飾り図柄（主図柄）が変動表示される変動表示画像が表示される画像表示手段（341）と、

前記画像表示手段（341）の正面側の所定領域において物体が存在する場合に当該物体を検知するための検知手段（38a～38d）と、

第1位置（待機位置）と第2位置（作動位置）との間で移動され、前記第1位置と前記第2位置との間で移動される場合に前記検知手段（38a～38d）によって検知される可動役物部材（39）と、

遊技の進行において遊技演出を前記画像表示手段（341）及び前記可動役物部材（39）に実行させる演出実行手段（51）と、

を備え、

所定期間（タッチ操作受付期間）に前記所定領域での物体の存在が前記検知手段（38a～38d）によって検知された場合に第1演出（タッチ操作演出）を実行させる第1演出実行手段と、

前記可動役物部材（39）を前記第1位置と前記第2位置との間で移動させる第2演出（可動役物部材作動演出）を実行させる第2演出実行手段と、

前記所定期間と前記第2演出の実行期間とが重複する重複期間において、前記第2演出の

10

20

30

40

50

実行を制限する演出制限手段と、
を備えることを特徴とする。

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、大当たり遊技への注目度や理解度、大当たり遊技の興趣を高めて遊技者の大当たり遊技意欲を向上させることのできる遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】本発明の第1の実施形態に係る遊技機の構成の一例を示す斜視図。

【図2】図1に示す遊技機の構成の一例を示す展開図。

【図3】図1に示す遊技機の構成の一例を示す展開図。

【図4】図1に示す遊技機の可動役物部材が待機位置にある場合の遊技盤の一例を示す正面図。

【図5】可動役物部材が作動位置にある場合の遊技盤の一例を示す正面図。

【図6】図1に示す遊技機の各検知センサの検知範囲を模式的に示す正面図。

【図7】図1に示す遊技機のシステム構成の一例を示すブロック図。

【図8】図1に示す遊技機の主制御装置の記憶領域の一例を示すブロック図。

【図9】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図10】主制御装置で実行される主タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図11】図10の主タイマ割込処理で実行される始動入賞処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図12】図11の始動入賞処理で実行される第1保留コマンド設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図13】主制御装置で実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図14】図13のメイン処理で実行される変動遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図15】図14の変動遊技制御処理で実行されるデータ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図16】図14の変動遊技制御処理で実行される変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図17】図1に示す遊技機の音声ランプ制御装置で実行される副タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図18】図17の副タイマ割込処理で実行される操作ボタン操作検出処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図19】図17の副タイマ割込処理で実行される操作検出パターン判定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図20】図17の副タイマ割込処理で実行されるタッチ操作検出処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図21】図17の副タイマ割込処理で実行されるタッチ操作検出パターン判定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図22】図22(A)は操作検出パターンと操作状況との関係を示す操作データテーブルの一例を示す図、図22(B)はタッチ操作検出パターンとタッチ操作状況との関係を示すタッチ操作データテーブルの一例を示す図。

【図23】図17の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図24】図23のコマンド判定処理において変動パターンコマンドを受信した場合に参照されるテーブルの一例を示す図であり、図24(A)は第1停止図柄選択テーブルの一例を示す図、図24(B)は変動種別テーブルの一例を示す図。

【図25】図23のコマンド判定処理において変動パターンコマンドを受信した場合に参照される演出パターン種別テーブルの一例を示す図。

10

20

30

40

50

【図 2 6】可動役物部材作動演出の一例を示す図。

【図 2 7】可動役物部材の作動タイミング及びタッチ操作受付期間の一例を演出パターンと共に示すタイミングチャート。

【図 2 8】図 2 3 のコマンド判定処理で実行される可動役物部材作動タイミング決定処理で参照される可動役物部材作動タイミング選択テーブルの一例を示す図。

【図 2 9】図 2 3 のコマンド判定処理で実行される可動役物部材作動タイミング決定処理で参照される可動役物部材作動タイミング選択テーブルの一例を示す図。

【図 3 0】図 2 3 のコマンド判定処理で実行される可動役物部材作動タイミング決定処理で参照される可動役物部材作動タイミング選択テーブルの一例を示す図。

【図 3 1】図 2 3 のコマンド判定処理で実行されるタッチ操作演出決定処理の一例を示すフローチャート。

10

【図 3 2】タッチ操作演出の一例を示す図。

【図 3 3】図 3 1 のタッチ操作演出決定処理で参照されるタッチ操作演出選択テーブルの一例を示す図。

【図 3 4】図 3 1 のタッチ操作演出決定処理で参照されるタッチ操作演出選択テーブルの一例を示す図。

【図 3 5】図 1 7 の副タイマ割込処理で実行される変動遊技演出処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 6】図 3 5 の変動遊技演出処理で実行される可動役物部材作動処理の手順の一例を示すフローチャート。

20

【図 3 7】図 3 5 の変動遊技演出処理で実行されるタッチ操作演出実行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 8】本発明の第 2 の実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置で実行されるタッチ操作演出実行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 9】本発明の第 3 の実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置で実行されるタッチ操作演出実行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 4 0】図 4 0 (A) は図 3 9 のタッチ操作演出実行処理の特定演出決定処理で参照される特定演出決定テーブルの一例を示す図、図 4 0 (B) は図 4 0 (A) の特定演出決定テーブルで設定される特定演出の大当たり期待度を示す図。

【図 4 1】本発明の第 4 の実施形態に係る遊技機の可動役物部材が待機位置にある場合の遊技盤の一例を示す正面図。

30

【図 4 2】図 4 1 に示す遊技機のシステム構成の一例を示すブロック図。

【図 4 3】図 4 1 に示す遊技機の図柄表示部に対する検知センサの検知範囲を模式的に示す正面図。

【図 4 4】図 4 1 に示す遊技機のサブ可動役物部材の表示部に対する検知センサの検知範囲を模式的に示す正面図。

【図 4 5】本発明の第 4 の実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置で実行されるタッチ操作検出処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 4 6】図 4 6 (A) はメインタッチ操作検出パターンとメインタッチ操作状況との関係を示すメインタッチ操作データテーブルの一例を示す図、図 4 6 (B) はサブタッチ操作検出パターンとサブタッチ操作状況との関係を示すサブタッチ操作データテーブルの一例を示す図。

40

【図 4 7】本発明の第 4 の実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置で実行される可動役物部材作動処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 4 8】本発明の第 4 の実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置で実行されるタッチ操作演出実行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 4 9】サブ可動役物部材の表示部で実行されるタッチ操作演出の一例を示す図。

【図 5 0】サブ可動役物部材の表示部で実行されるタッチ操作演出の一例を示す図。

【図 5 1】サブ可動役物部材の表示部で実行されるタッチ操作演出の一例を示す図。

【図 5 2】本発明の第 5 の実施形態に係る遊技機のサブ可動役物部材の表示部で実行され

50

る特定演出の一例を示す図。

【図 5 3】本発明の第 5 の実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置で実行されるタッチ操作演出実行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 5 4】本発明の第 5 の実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置で実行されるタッチ操作演出実行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 5 5】本発明の第 6 の実施形態に係る遊技機で実行される変動遊技演出の一例を示す図。

【図 5 6】本発明の第 6 の実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置で実行されるタッチ操作演出実行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 5 7】本発明の第 6 の実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置で実行されるタッチ操作演出実行処理の手順の一例を示すフローチャート。

10

【図 5 8】本発明の第 7 の実施形態に係る遊技機のメイン可動役物部材の表示部で実行される特定演出の一例を示す図。

【図 5 9】本発明の第 7 の実施形態に係る遊技機のメイン可動役物部材の表示部で実行される特定演出の一例を示す図。

【図 6 0】本発明の第 7 の実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置で実行されるタッチ操作演出実行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 6 1】本発明の第 7 の実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置で実行されるタッチ操作演出実行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 6 2】本発明の第 8 の実施形態に係る遊技機のサブ可動役物部材の表示部で実行される特定演出の一例を示す図。

20

【図 6 3】本発明の第 8 の実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置で実行されるタッチ操作演出実行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 6 4】本発明の第 8 の実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置で実行されるタッチ操作演出実行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 6 5】本発明の第 9 の実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置で実行される可動役物部材作動タイミング決定処理で参照される可動役物部材作動タイミング選択テーブルの一例を示す図。

【図 6 6】本発明の第 9 の実施形態に係る遊技機で実行される可動役物部材のフェイク作動演出の一例を示す図。

30

【図 6 7】本発明の第 9 の実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置で実行される可動役物部材作動処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 6 8】本発明の第 10 の実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置で実行される可動役物部材作動処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 6 9】本発明の第 11 の実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置で実行される可動役物部材作動処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 7 0】本発明の第 12 の実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置で実行される可動役物部材作動処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 7 1】本発明の第 13 の実施形態に係る遊技機で実行される可動役物部材作動演出とタッチ操作演出との連続演出の一例を示す図。

40

【図 7 2】本発明の第 13 の実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置で実行される可動役物部材作動処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 7 3】本発明の第 13 の実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置で実行されるタッチ操作演出実行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 7 4】本発明の第 14 の実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置で実行される可動役物部材作動処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 7 5】本発明の第 16 の実施形態に係る遊技機の図柄表示部に対する検知センサの検知範囲を模式的に示す正面図。

【図 7 6】本発明の第 16 の実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置で実行されるタッチ操作演出実行処理の手順の一例を示すフローチャート。

50

【発明を実施するための形態】

【０００９】

以下、添付図面を参照しながら、本発明の第１の実施形態～第１５の実施形態について説明し、本発明の理解に供する。また、以下の各実施形態は、本発明を具体化した一例であって、本発明の技術的範囲を限定するものではない。

【００１０】

【第１の実施形態】

まず、図１～図３７を参照しつつ、本発明の第１の実施形態に係る遊技機１０について説明する。

【００１１】

【遊技機１０の概略構成】

ここで、図１は遊技機１０の外観斜視図、図２及び図３は遊技機１０の展開図、図４及び図５は遊技機１０の遊技盤３１の正面図である。以下、本実施形態で使用する前後左右及び上下の表現は、図１～図３に示されている前後方向Ｄ１、上下方向Ｄ２、及び左右方向Ｄ３により定義されるものとする。

【００１２】

図１～図３に示すように、遊技機１０は、前面枠１１、内枠１２、裏パックユニット１３、及び外枠１４を備えるパチンコ遊技機であり、遊技ホールの島設備（不図示）に外枠１４が固定されることにより遊技ホールに設置される。なお、本実施形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機を例に挙げて説明するが、例えば回胴式遊技機（スロットマシン）、アレンジボール遊技機、じゃん球遊技機のような他の遊技機にも本発明が適用可能である。

【００１３】

【前面枠１１の構成】

前面枠１１は、外枠１４で左端部が回動可能に支持されることにより外枠１４に対して開閉可能である。また、内枠１２は、前面枠１１で左端部が回動可能に支持されることにより前面枠１１に対して開閉可能である。さらに、裏パックユニット１３は、内枠１２で左端部が回動可能に支持されることにより内枠１２に対して開閉可能である。

【００１４】

前面枠１１は、操作ボタン２０、発射ハンドル２２、上皿２３、下皿２４、パネル２５、スピーカ２６、及び電飾部２７などを備える。

【００１５】

操作ボタン２０は、上皿２３の前方に設けられている。操作ボタン２０は、押下操作の有無に応じて、後述の音声ランプ制御装置５に対する入力信号を切り換える操作スイッチ２０ａ（図７参照）を備える。これにより、音声ランプ制御装置５では、操作ボタン２０の操作状態（操作あり及び操作なし）を判断することが可能である。この操作ボタン２０は、大当たり抽選での抽選結果を遊技者に明示する変動遊技で実行される変動遊技演出（報知遊技演出）における予め定められた特定期間での遊技者による操作ボタン２０に対する操作を契機として実行される操作ボタン演出などを実行させるために操作される。

【００１６】

なお、操作ボタン２０の設置位置は、上皿２３の前方に限らず、遊技者が操作可能な位置であれば前面枠１１の任意の位置であってよい。また、操作ボタン２０は、一つに限らず二つ以上であってもよい。さらに、遊技者による操作の有無を検出するために用いることが可能であれば、操作スイッチ２０ａは、接点式スイッチに限らず、例えば圧電素子などであってもよい。

【００１７】

また、操作ボタン２０に代えて、タッチキーを表示し、そのタッチキーの遊技者による操作を受け付けるタッチパネルが設けられることも考えられる。また、操作ボタン２０は、ジョグダイヤルを備えたものであってもよい。これらの場合には、変動遊技演出においてタッチパネル又はパネル２５に対する遊技者の操作が操作ボタン演出などに反映されるこ

10

20

30

40

50

とになる。

【0018】

発射ハンドル22は、遊技者が遊技球を発射させるために操作する回転式ハンドルである。遊技機10では、遊技者による発射ハンドル22の回転操作量に応じた強さで後述の遊技球発射機構32から遊技球が発射されることにより基本的な遊技が行われる。遊技機10では、遊技者により発射ハンドル22が操作されている状況では、0.6secに1個の遊技球が遊技領域に向けて発射されるように遊技球発射機構32が駆動制御される。

【0019】

上皿23は、パネル25の下方に配置されており、後述の払出機構130の払出装置132から払い出された遊技球を貯留し、貯留されている遊技球を1列に整列させた状態で遊技球発射機構32に導くために用いられる。また、下皿24は、上皿23のさらに下方に設けられており、上皿23で余剰となった遊技球を貯留するために用いられる。

【0020】

パネル25は、遊技者が遊技機10の前方から内枠12の遊技盤31を視認することのできる無色透明又は有色透明のガラス又は合成樹脂である。スピーカ26は、前面枠11の上端部の左右に設けられた一対のスピーカであり、変動遊技演出処理（図17のステップS1707、図35参照）、大当たり遊技演出処理（図17のステップS1708参照）などにおける音声を出力する音声出力演出を実行する。なお、スピーカ26の設置位置は、前面枠11の上端部に限らない。また、電飾部27は、表示ランプ、LEDなどの光源を内蔵しており、点灯又は点滅などの点灯態様によりランプ演出を実行する。

【0021】

〔内枠12の構成〕

図2及び図3に示すように、内枠12は、遊技盤31、遊技球発射機構32、及び制御ユニット33を備える。なお、図2では図示の簡略化のために遊技盤31の盤面上の記載を省略している。

【0022】

制御ユニット33は、メイン制御ユニット331及びサブ制御ユニット332を有する。なお、遊技機10では、メイン制御ユニット331からサブ制御ユニット332の一方向に、制御内容を指示するためのコマンド（制御信号）が送信される。メイン制御ユニット331及びサブ制御ユニット332の詳細については後段で詳述する。

【0023】

図4及び図5に示すように、遊技盤31には、内レール311、外レール312、一般入賞口313、第1作動口314、第2作動口315、可変入賞口316、スルーゲート317、アウト口318、可変表示ユニット34、磁石センサ35、電波センサ36、メイン表示部37、複数の検知センサ38a～38d、及び可動役物部材39が設けられている。

【0024】

内レール311及び外レール312は、遊技球発射機構32から発射された遊技球を遊技盤31の盤面上の遊技領域に向けて送り出すための搬送路である。そして、内レール311及び外レール312から発射された後、一般入賞口313、第1作動口314、第2作動口315又は可変入賞口316に入球しなかった遊技球はアウト口318から排出される。

【0025】

ここで、遊技球発射機構32は、図2に示すように、発射レール321、球送り装置322、及びソレノイド323を備える。発射レール321は、遊技球発射機構32から遊技盤31の内レール311及び外レール312に向けて形成されており、遊技球発射機構32から発射される遊技球を内レール311及び外レール312に導くものである。球送り装置322は、ソレノイドなどの駆動手段を有しており、上皿23に貯留されている遊技球を1球ずつ発射レール321上に供給する。ソレノイド323は、発射レール321上に供給された遊技球を内レール311及び外レール312に向けて発射させる駆動手段で

10

20

30

40

50

ある。そして、遊技機 10 では、遊技者による発射ハンドル 22 の操作に応じてソレノイド 323 が駆動制御され、遊技球が遊技球発射機構 32 から遊技盤 31 に発射される。なお、遊技球発射機構 32 は、ソレノイド 323 に代えてモーターなどの他の駆動手段を用いて遊技球を発射させる機構であってもよい。

【0026】

図 4 及び図 5 の説明に戻り、一般入賞口 313、第 1 作動口 314、第 2 作動口 315、可変入賞口 316、及びアウト口 318 には、遊技盤 31 を前後方向に貫通する開口部が形成されている。そして、遊技盤 31 の背面側には、一般入賞口 313、第 1 作動口 314、第 2 作動口 315、及び可変入賞口 316 各々に対応して、遊技球の入球を個別に検出可能な入球センサ 313a、314a、315a、316a（図 7 参照）が設けられている。また、スルーゲート 317 は、遊技球が通過し得るゲートであり、スルーゲート 317 を通過する遊技球を個別に検出可能な入球センサ 317a（図 7 参照）を有する。遊技盤 31 では、遊技盤 31 に送り出された遊技球が遊技盤 31 の右側を通過する場合、即ち右打ちしている場合に遊技球がスルーゲート 317 を通過する可能性がある。

【0027】

入球センサ 313a～317a（図 7 参照）はメイン制御ユニット 331 に電氣的に接続されており、入球センサ 313a～317a の検出結果はメイン制御ユニット 331 に入力される。以下、入球センサ 313a～317a により遊技球の入球が検出されることを入賞と称することがある。なお、入球センサ 313a～317a は、例えば電磁誘導型の近接センサであるが、他の検出手法により遊技球の入球を個別に検知することが可能な任意のセンサであってもよい。

【0028】

また、第 2 作動口 315 には、遊技球の第 2 作動口 315 への入球の制限の有無を切り換える電動役物 315b が設けられている。電動役物 315b は、遊技盤 31 の背面側に設けられたソレノイドなどの駆動手段によって開閉される。そして、遊技盤 31 では、電動役物 315b が開くことにより第 2 作動口 315 への遊技球の入球が可能となり、電動役物 315b が閉じることにより第 2 作動口 315 への遊技球の入球が制限される。

【0029】

さらに、可変入賞口 316 には、遊技球の可変入賞口 316 への入球の制限の有無を切り換える開閉扉 316b が設けられている。開閉扉 316b は、遊技盤 31 の背面側に設けられたソレノイドなどの駆動手段によって開閉される。そして、遊技盤 31 では、開閉扉 316b が開くことにより可変入賞口 316 への遊技球の入球が可能となり、開閉扉 316b が閉じることにより可変入賞口 316 への遊技球の入球が制限される。

【0030】

遊技機 10 では、第 1 作動口 314 又は第 2 作動口 315 への遊技球の入球が入球センサ 314a 又は入球センサ 315a によって検出されると、メイン制御ユニット 331 により大当たり抽選が行われる。そして、メイン制御ユニット 331 は、大当たり抽選での抽選結果に従ってメイン表示部 37 の表示を制御する。また、メイン制御ユニット 331 による抽選結果は、サブ制御ユニット 332 に送信され、サブ制御ユニット 332 は、抽選結果に従って可変表示ユニット 34 の表示などを制御する。

【0031】

また、遊技機 10 では、一般入賞口 313、第 1 作動口 314、第 2 作動口 315、及び可変入賞口 316 への遊技球の入球が、入球センサ 313a～316a によって検出されると、予め設定された数の賞球が払い出される。例えば、一般入賞口 313 に入球した場合の賞球数は 10 個、第 1 作動口 314 又は第 2 作動口 315 に入球した場合の賞球数は 3 個、可変入賞口 316 に入球した場合の賞球数は 13 個である。特に、遊技機 10 では、メイン制御ユニット 331 で行われた抽選結果が大当たりである場合に大当たり遊技状態（特別遊技状態）に移行し、可変入賞口 316 が開放される後述のラウンド遊技（単位遊技）が所定回数（例えば 5 回、16 回）繰り返されることにより、多量の賞球の払い出しが期待できる。

【0032】

また、第1作動口314又は第2作動口315に遊技球が入賞すると、大当たり抽選が実行される。そして、抽選結果が当選である場合は通常遊技状態よりも有利な予め定められた大当たり遊技状態に移行する。なお、本実施形態では、大当たり遊技状態には、5R大当たり遊技状態（5R通常大当たり遊技状態及び5R確変大当たり遊技状態）、及び16R確変大当たり遊技状態が含まれる。5R大当たり遊技状態は、所定時間が経過するまで、又は可変入賞口316に所定数以上の遊技球が入賞するまで可変入賞口316が開放されるラウンド遊技（単位遊技）が5回行われる開閉実行モードを含む遊技状態である。16R確変大当たり遊技状態は、ラウンド遊技（単位遊技）が16回行われる開閉実行モードを含む遊技状態であり、5R大当たり遊技状態よりも多量の賞球の払い出しが期待でき、5R大当たり遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態である。

10

【0033】

可変表示ユニット34は、遊技盤31の略中央部に形成されている開口31Aを通して視認可能に配置された液晶ディスプレイなどの図柄表示部341を有している。この図柄表示部341は、静止画又は動画を表示するものであり、図柄表示部341の表示内容は、サブ制御ユニット332によって制御される。具体的に、図柄表示部341では、第1作動口314又は第2作動口315への入球に応じてメイン制御ユニット331により行われる大当たり抽選での抽選結果に応じた図柄変動表示及び変動遊技演出表示のような種々の表示が行われる。なお、図柄表示部341は、本発明の画像表示手段の一例であり、本発明の演出手段を構成する。また、図柄表示部341は、ドットマトリックスディスプレイ、プラズマディスプレイ、有機ELディスプレイなどであってもよく、液晶ディスプレイ又はプラズマディスプレイと、有機ELディスプレイとを組み合わせたものであってもよい。さらに、図柄表示部341とは別に、1又は複数のサブ表示部を設けることも考えられる。サブ表示部は、例えば図柄表示部341の上部や下部、又は左部や右部に配置される。サブ表示部は、図柄表示部341を覆う位置と図柄表示部341を覆わない位置との間を移動可能なものでよい。また、サブ表示部は、上皿23に配置してもよい。なお、サブ表示部は、単独で、又は図柄表示部341と共に本発明の画像表示手段を構成してもよい。

20

【0034】

例えば、図柄表示部341における図柄変動表示は、例えば「1」～「9」の数字が付された複数種類の主図柄が縦方向、横方向、斜め方向などに順にスクロールすることにより行われる。なお、主図柄の間には他の文字又は図柄などの副図柄が表示されてもよい。また、本実施形態では、副図柄はなく、主図柄の種類が「1」～「9」の9種類である。

30

【0035】

遊技機10では、変動遊技において、図柄表示部341における図柄変動表示の開始から予め設定されている変動表示時間の経過後に、全ての主図柄の変動が停止するように図柄変動表示が実行される。より具体的に、図柄変動表示では、まず予め設定されている変動方向（例えば横方向、縦方向など）に沿って主図柄が全て変動し、複数の主図柄の変動が順に停止する。そして、全てのラインにおける主図柄の変動が停止して所定時間が経過すると、当該図柄変動表示が終了する。

40

【0036】

図柄表示部341における図柄変動表示が終了すると、図柄表示部341では、1又は複数の有効ラインに主図柄が並んだ状態が表示されることになる。このとき、主図柄の停止状態が、メイン制御ユニット331による大当たり抽選での抽選結果を明示又は示唆することになる。例えば、抽選結果が「5R確変大当たり」、「16R確変大当たり」又は「5R通常大当たり」である場合には、同じ図柄の主図柄が有効ラインで並んだ状態が表示され、大当たりであることが明示される。また、大当たり種別については、有効ラインにおける主図柄の組み合わせによって明示される場合もあるが、必ずしも明示される訳ではない。具体的には、例えば、抽選結果が「16R確変大当たり」の場合には、主図柄のうち16R確変大当たりを示す図柄組み合わせとして設定された、例えば「777」の図柄

50

組み合わせが有効ラインで並んだ状態が表示されるか、「777」以外の同じ図柄の組み合わせが有効ラインで並んだ状態が表示される。また、抽選結果が「5R確変大当たり」の場合には、主図柄のうち予め5R確変大当たりを示す図柄組み合わせとして設定された、例えば「333」などの図柄組み合わせが有効ラインで並んだ状態が表示されるか、「777」や「333」などの16R確変大当たり又は5R確変大当たりを示す図柄の組み合わせ以外の同じ図柄の組み合わせが有効ラインで並んだ状態が表示される。また、抽選結果が「5R通常大当たり」の場合には、主図柄のうち予め通常大当たりを示す図柄組み合わせとして設定された、例えば「222」や「444」などの確変大当たりを示す図柄の組み合わせ以外の同じ図柄の組み合わせが有効ラインで並んだ状態が表示される。また、抽選結果が「外れ」の場合には、異なる主図柄の組み合わせが有効ラインで並んだ状態（例えば「323」又は「723」など）が表示される。

10

【0037】

また、図柄表示部341には、変動遊技において主図柄の変動表示と共に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることの期待度を示唆する変動遊技演出が表示される。なお、抽選結果が「16R確変大当たり」の場合に16R確変大当たりを示す主図柄の組み合わせ以外の大当たり図柄組み合わせが有効ラインに並んだ状態が表示された場合には、変動遊技演出として、5R確変大当たり又は5R通常大当たりであることを示唆する示唆演出が実行される。この場合、大当たり遊技演出において、当該変動遊技に対する抽選結果が16R確変大当たりであることを明示する昇格演出が実行される。同様に、抽選結果が「5R確変大当たり」の場合に確変大当たりを示す主図柄の組み合わせ以外の大当たり図柄組み合わせが有効ラインに並んだ状態が表示された場合には、変動遊技演出として、5R通常大当たりであることを示唆する示唆演出が実行される。この場合、大当たり遊技演出において、当該変動遊技に対する抽選結果が5R確変大当たりであることを明示する昇格演出などが実行される。

20

【0038】

さらに、図柄表示部341には、遊技状態が大当たり遊技状態に移行した場合、オープニング演出、開閉実行モード演出及びエンディング演出を含む大当たり遊技演出が表示される。

【0039】

磁石センサ35は、第1作動口314の周辺であって、遊技盤31の背面側に設けられている。磁石センサ35は、メイン制御ユニット331に電氣的に接続されており、磁石センサ35の検知結果はメイン制御ユニット331に入力される。これにより、磁石を用いて不正に第1作動口314に遊技球を誘導させようとする行為が行われた場合に、その不正行為を検知することが可能である。なお、磁石センサ35は、可変入賞口316の周辺に設けてもよい。これにより、大当たり遊技の開閉実行モードにおいて、可変入賞口316に上限数を大きく超える遊技球を入賞させる行為が行われた場合に、その不正行為を検知することが可能である。

30

【0040】

電波センサ36は、第1作動口314及び第2作動口315の周辺であって、遊技盤31の背面側に設けられている。電波センサ36は、メイン制御ユニット331に電氣的に接続されており、電波センサ36の検知結果はメイン制御ユニット331に入力される。これにより、不正に入球センサ314a、315aに電波を入力して遊技球の入球を誤検知させる行為が行われた場合に、その不正行為を検知することが可能である。なお、電波センサ36は、例えば50MHz～3GHzの電波を検知可能である。

40

【0041】

メイン表示部37では、遊技盤31の右上部に配置されたLED対371、2つの7セグメント表示器372、373及びLED群374を備える。LED対371は、スルーゲート317への入賞をトリガとして、メイン制御ユニット331における電動役物315bを開放するか否かの抽選の結果が点灯及び消灯の組み合わせ（点灯パターン）によって表示される。7セグメント表示器372では、第1作動口314への入賞をトリガとして

50

図柄の変動表示が行われ、メイン制御ユニット 331 における大当たり抽選での抽選結果に応じた図柄が停止表示される。7 セグメント表示器 373 では、第 2 作動口 315 への入賞をトリガとして図柄の変動表示が行われ、メイン制御ユニット 331 における大当たり抽選での抽選結果に応じた図柄が停止表示される。LED 群 374 では、第 1 作動口 314 及び第 2 作動口 315 への入賞により生じた変動表示の保留数 N 及び保留数 M が複数の LED の点灯パターンによって表示される。

【0042】

複数の検知センサ 38a～38d は、遊技者により図柄表示部 341 の正面側の所定領域における、例えばパネル 25 における前記所定領域に対応する特定領域に対して遊技者の動作によってタッチ操作がなされか否かを検知するものである。また、複数の検知センサ 38a～38d は、図柄表示部 341 の正面側の所定領域（パネル 25 の特定領域）に対する遊技者のタッチ操作に限らず、図柄表示部 341 の正面側に手をかざすなどの遊技者の動作を検出できるものであってもよい。図 4～図 7 に示すように、複数の検知センサ 38a～38d は、左上検知センサ 38a、左下検知センサ 38b、右上検知センサ 38c 及び右下検知センサ 38d を含む。各検知センサ 38a～38d は、例えば光学式センサである。光学式センサとしては、反射型センサ及び透過型センサのいずれであってもよいが、拡散反射型センサが好ましく使用される。各検知センサ 38a～38d として反射型センサを使用する場合、例えば受光される反射光量の変化に基づいて検知範囲内の物体の存在が検知される。

【0043】

図 4～図 6（A）に示すように、左上検知センサ 38a は図柄表示部 341 の周辺部における左上部分又はその近傍に配置され、左下検知センサ 38b は図柄表示部 341 の周辺部における左下部分又はその近傍に配置され、右上検知センサ 38c は図柄表示部 341 の周辺部における右上部分又はその近傍に配置され、右下検知センサ 38d は図柄表示部 341 の周辺部における右下部分又はその近傍に配置されている。

【0044】

図 6（A）に示すように、複数の検知センサ 38a～38d は、それぞれ物体の存在を検知できる範囲が異なる。複数の検知センサ 38a～38d の少なくとも 1 つの検知センサ 38a～38d によって物体が検知された場合に図柄表示部 341 の正面側に物体が存在すると判断する場合、図 6（B）でクロスハッチングを施した図柄表示部 341 の略全領域の正面側での物体の存在を検知できる。これに対して、複数の検知センサ 38a～38d の全てで物体が検知された場合に図柄表示部 341 の正面側に物体が存在すると判断する場合、図 6（C）でクロスハッチングを施した図柄表示部 341 の中央領域の正面側での物体の存在を検知できる。

【0045】

図柄表示部 341 の正面側に物体が存在するか否かを判断する場合、物体の検知範囲の広さからは、複数の検知センサ 38a～38d のうちの少なくとも 1 つの検知センサ 38a～38d によって物体が検知された場合に図柄表示部 341 の正面側に物体が存在すると判断するほうが好ましい。その一方で、いわゆるワープが設けられた遊技機 10 では、ワープを通過した遊技球によって遊技者によってタッチ操作が行われたと誤検知されることを防止するために、2 以上の検知センサ 38a～38d によって物体の存在が検知されることを条件に、図柄表示部 341 の正面側に物体が存在すると判断するほうが好ましい。また、本実施形態のように、可動役物部材 39 が待機位置において開口 31A から露出して図柄表示部 341 の上部を覆う状態である場合にも、2 以上の検知センサ 38a～38d によって物体の存在が検知されることを条件に、図柄表示部 341 の正面側に物体が存在すると判断するほうが好ましい。そのため、本実施形態では、複数の検知センサ 38a～38d の全てで物体が検知された場合に図柄表示部 341 の正面側に物体が存在すると判断する。

【0046】

もちろん、複数の検知センサ 38a～38d のうちの少なくとも 1 つの検知センサ 38a

～38dによって物体が検知された場合などに図柄表示部341の正面側に物体が存在すると判断するようにしてもよい。また、可動役物部材39が待機位置に存在する場合に複数の検知センサ38a～38dの全部によって物体の存在を検知する一方で、特定の条件が満たされる場合に、複数の検知センサ38a～38dのうちの一部のセンサによって物体の存在を検知するようにしてもよい。例えば、可動役物部材39が待機位置にある場合に複数の検知センサ38a～38dの全部によって物体の存在を検知し、可動役物部材39が待機位置とは異なる位置（作動位置や待機位置と作動位置との中間位置）に存在する場合に複数の検知センサ38a～38dのうちの一部のセンサによって物体の存在を検知するようにしてもよい。また、複数の検知センサ38a～38dのうちの一部のセンサが故障している場合に故障していない残りの検知センサによって物体の存在を検知するようにしてもよいし、遊技機10の主電源をオンにした場合の可動役物部材39の作動チェックにおいて、複数の検知センサ38a～38dのそれぞれによって個別に可動役物部材39が作動位置にあるか否かを判断することで各検知センサ38a～38dが故障していないかのチェックを行うことができる。また、各検知センサ38a～38dが故障していないかの作動チェックは、遊技の進行時において行うこともできる。例えば、可動役物部材39が作動位置に移動される場合に、複数の検知センサ38a～38dのうちの一つの検知センサでの検知結果に基づいて物体が存在するか否かを各検知センサ38a～38dについて順次判断することで、各検知センサ38a～38dが正常に作動されるか否かの作動チェックを行うことも可能である。

【0047】

また、各検知センサ38a～38dは、図柄表示部341の周辺に限らず、図柄表示部341の周縁部などに配置してもよい。さらに、検知センサは1以上あればよく、4つに限らず他の個数であってもよい。

【0048】

可動役物部材39は、図柄表示部341の上方に位置する予め定められた待機位置（図4参照）と、待機位置よりも下方に設定される作動位置（図5参照）との間で、図柄表示部341の表面に沿って上下方向に移動可能である。作動位置（図5参照）は、待機位置（図4参照）に比べて、図柄表示部341の中央に近い位置である。また、可動役物部材39は、作動位置（図5参照）にある場合、待機位置（図4参照）にある場合に比べて、図柄表示部341の表面に対する被覆率が高い。可動役物部材39は、周縁部に複数のランプ391が円環状に配置されている。本実施形態では、15個のランプ391が配置されており、各ランプ391は個別に点灯及び消灯可能である。また、複数のランプ391のそれぞれは、例えば白色、黄色、緑色、赤色、又はこれらの混合色などを含む複数色に点灯可能である。このように、各ランプ391は個別に点灯及び消灯を可能とし、また複数色に点灯可能であることで、例えば可動役物部材39が作動された場合に各ランプ391の点灯パターン、点灯色、点灯個数によって、変動遊技の契機となった大当たり抽選での抽選結果の大当たり期待度を示唆し、又は抽選結果を明示することが可能になる。例えば、点灯色に関しては、白色、黄色、緑色、赤色の順に大当たり期待度が高くなるようにすることができ、また、点灯パターンと点灯色と適宜設定することで、レインボーのランプ演出を実行することで大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることを明示する確定演出を実行することも可能である。また、本実施形態では、可動役物部材39が待機位置において開口31Aから露出しているが、開口31Aから露出した部分のランプ391を利用して大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることの期待度を示唆する演出が実行されるようにすることも考えられる。例えば、本実施形態では、下方側に位置する4つのランプ391が開口31Aから露出しているため（図4参照）、これらのランプ391のうちのいずれのランプ391が点灯されるかによって大当たり期待度を示唆することが考えられる。また、下方側に位置する4つのランプ391に加えて、図柄表示部341に表示される画像によって大当たり期待度を示唆することも考えられる（後述の図26（C）参照）。

【0049】

なお、可動役物部材 3 9 は、待機位置において開口 3 1 A から露出することなく、全体が隠れたものであってもよい。また、遊技機 1 0 は、可動役物部材 3 9 を複数備えていてもよい。さらに、可動役物部材 3 9 は、分離された複数の可動部材が組み合わされるもの、2 以上の形態に変形可能なもの、液晶表示装置などのディスプレイを備えるものであってもよい。もちろん、可動役物部材 3 9 は図柄表示部 3 4 1 の表示画面の一部を覆うものに限らず、表示画面の全体を覆うものであってもよい。また、可動役物部材 3 9 の中央部は、点灯及び消灯可能な電飾部として構成してもよい。この場合、電飾部を点灯又は点滅させることで大当たり期待度を示唆し、又は大当たりを明示する演出を実行することが可能になる（後述の図 2 6（D）参照）。

【0050】

このような可動役物部材 3 9 は、変動遊技における大当たり抽選での抽選結果を示すための演出などにおいて動作するように制御される。特に、可動役物部材 3 9 は、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることを示す確定演出として動作される他、抽選結果が大当たりであることの期待度を向上させるチャンスアップ演出として動作されることが多い。また、可動役物部材 3 9 は、大当たり遊技において、変動遊技演出で示唆された抽選結果よりも実際の抽選結果がより遊技者に有利であることを明示する昇格演出の他、大当たり遊技のために変動遊技の実行が保留されている保留遊技の中に大当たり抽選での抽選結果が大当たりであるものが含まれていることを報知する保留連荘確定演出として動作させることも可能である。

【0051】

図 7 に示すように、遊技機 1 0 は、可動役物部材 3 9 に駆動力を供給するモーター 3 9 a、及び可動役物部材 3 9 が待機位置に復帰していることを検出するための復帰検出部 3 9 b を有する。モーター 3 9 a は、ステッピングモーター、DC モーターなどであり、復帰検出部 3 9 b は、光学式センサ、接点式センサなどである。可動役物部材 3 9 とモーター 3 9 a とは、不図示の駆動ギアなどの駆動伝達機構を介して連結されており、モーター 3 9 a の回転方向に応じて可動役物部材 3 9 を待機位置から作動位置に向けた下方向、又は作動位置から待機位置に向けた上方向に移動させる。例えば、可動役物部材 3 9 は、モーター 3 9 a が正方向に回転されることで待機位置から作動位置に移動され、これとは逆に、モーター 3 9 a が逆方向に回転されることで作動位置から待機位置に移動される。

【0052】

また、遊技機 1 0 は、モーター 3 9 a 及び復帰検出部 3 9 b が接続されるモータードライバ 3 9 c を備える。モータードライバ 3 9 c は、音声ランプ制御装置 5 の入出力 I / F 5 2 に接続されている。そして、モータードライバ 3 9 c は、音声ランプ制御装置 5 からの制御指示に従ってモーター 3 9 a を制御する。また、モータードライバ 3 9 c は、復帰検出部 3 9 b による検出結果を取得して音声ランプ制御装置 5 に伝達することが可能である。なお、モーター 3 9 a 及び復帰検出部 3 9 b が、音声ランプ制御装置 5 の入出力 I / F 5 2 に直接接続され、音声ランプ制御装置 5 によって制御されてもよい。

【0053】

〔裏パックユニット 1 3〕

図 3 に示すように、裏パックユニット 1 3 は、払出機構 1 3 0 及び周辺制御ユニット 1 4 0 を備える。

【0054】

払出機構 1 3 0 は、遊技ホールの島設備（不図示）から供給される球技球を貯留するタンク 1 3 1 と、タンク 1 3 1 から上皿 2 3 に向けて遊技球を払い出す払出装置 1 3 2 とを備える。なお、上皿 2 3 の遊技球が飽和している場合、払出装置 1 3 2 から払い出される遊技球は下皿 2 4 に払い出される。

【0055】

図 7 に示すように、周辺制御ユニット 1 4 0 は、払出制御装置 7、発射制御装置 8、及び電源制御装置 9 を備える。払出制御装置 7 は、払出装置 1 3 2 による遊技球の払出数などを制御する。発射制御装置 8 は、発射ハンドル 2 2 の操作に応じて遊技球発射機構 3 2 を

10

20

30

40

50

制御する。電源制御装置 9 は、遊技機 10 が接続された島設備（不図示）から供給される電力を所定の電圧レベルに変換し、遊技機 10 内に設けられた制御装置及び駆動手段に供給する。

【0056】

〔遊技機 10 のシステム構成〕

次に、図 7 を参照しつつ、遊技機 10 のシステム構成について説明する。

【0057】

〔メイン制御ユニット 331〕

メイン制御ユニット 331 は、遊技機 10 における遊技の主たる制御を実行する主制御装置 4 を備える。主制御装置 4 は、予め設定された大当たり遊技状態への移行の抽選として、大当たり抽選を実行する。主制御装置 4 には、MPU 41 及び入出力 I/F 42 などが搭載されている。MPU 41 は、1 チップマイコンとして構成された演算装置であり、本発明の主制御手段の一例である。また、MPU 41 には、ROM 411 及び RAM 412 が内蔵されている。MPU 41 は、ROM 411 などに記憶されている制御プログラムに従って処理を実行する。また、主制御装置 4 で実行される処理の一部又は全部は電子回路によって実行されてもよい。

【0058】

入出力 I/F 42 は、主制御装置 4 に信号を入力し、主制御装置 4 から制御信号を出力する入出力インターフェースである。また、入出力 I/F 42 には、入球センサ 313a ~ 317a、磁石センサ 35、電波センサ 36、及びメイン表示部 37 などが接続されている。そして、MPU 41 は、入球センサ 313a ~ 317a からの検出信号に基づいて一般入賞口 313、第 1 作動口 314、第 2 作動口 315、可変入賞口 316、及びスルーゲート 317 への入球の有無を判断する。また、MPU 41 は、磁石センサ 35 及び電波センサ 36 からの検出信号に基づいて磁石又は電波を用いた不正行為の有無を判断する。さらに、入出力 I/F 42 には、音声ランプ制御装置 5、払出制御装置 7、発射制御装置 8、及び電源制御装置 9 などが接続されている。

【0059】

そして、MPU 41 は、音声ランプ制御装置 5 に、変動パターンコマンド、第 1 保留コマンド、第 2 保留コマンド、シフトコマンドなどのコマンドを出力する。

【0060】

変動パターンコマンドは、変動表示時間及び大当たり抽選での抽選結果を音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドであり、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合には大当たり種別に関する情報を含む。変動パターンコマンドは、図柄表示部 341 及びメイン表示部 37 による図柄変動表示を開始する際に、後述の保留格納エリア 412b に記憶されている情報に基づいて、図 16 の変動開始処理でのステップ S1605 において設定される。なお、変動パターンコマンドは、変動表示時間のみを音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドであってもよい。この場合、大当たり抽選での抽選結果や大当たり種別を音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドは、変動パターンコマンドとは別のコマンドとして設定される。

【0061】

第 1 保留コマンド及び第 2 保留コマンドは、後述の保留格納エリア 412b に記憶されている保留数 N 又は保留数 M が増加する際に、増加した保留に対する大当たり抽選での抽選結果、変動パターン、及び保留数 N 又は保留数 M を音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドである。第 1 保留コマンド及び第 2 保留コマンドは、保留数 N 又は保留数 M の増加があった場合に、後述の保留格納エリア 412b に記憶されている情報に基づいて設定される（図 12 の第 1 保留コマンド設定処理のステップ S1207 又はステップ S1209）。

【0062】

シフトコマンドは、保留数 N 又は保留数 M が減少する場合に、第 1 保留エリア REA1 ~ 第 4 保留エリア REA4 又は第 1 保留エリア REB1 ~ 第 4 保留エリア REB4 での大当たり抽選での抽選結果を示す当否情報がシフトしたことを音声ランプ制御装置 5 に通知す

10

20

30

40

50

るコマンドである。シフトコマンドは、図 15 のデータ設定処理でのステップ S 1 5 1 2 において設定される。

【 0 0 6 3 】

なお、前述のコマンド以外のコマンドが主制御装置 4 から音声ランプ制御装置 5 に出力されることがあるがそれらの説明は省略する。

【 0 0 6 4 】

また、主制御装置 4 には、M P U 4 1 に動作クロックを供給する手段として、発振回路及び分周回路なども搭載される。発振回路は、予め定められた所定周波数のクロック信号を出力し、分周回路は、発振回路から出力されるクロック信号の周波数を変更して M P U 4 1 に入力する。具体的に、M P U 4 1 によって実行される後述の主タイマ割込処理の実行周期は、分周回路から出力されるクロック信号によって定まる。

【 0 0 6 5 】

本実施形態では、分周回路から M P U 4 1 に、予め設定された間隔（例えば 4 m s e c）でクロック信号が供給され、M P U 4 1 が、クロック信号の立ち上がり（又は立下り）が発生するごとに後述の主タイマ割込処理を起動して実行するものとする。なお、発振回路及び分周回路は、サブ制御ユニット 3 3 2 及び周辺制御ユニット 1 4 0 にも必要に応じて搭載され、サブ制御ユニット 3 3 2 及び周辺制御ユニット 1 4 0 における制御主体の動作クロックを供給する。また、メイン制御ユニット 3 3 1 からサブ制御ユニット 3 3 2 及び周辺制御ユニット 1 4 0 にクロック信号が供給されてもよい。

【 0 0 6 6 】

R O M 4 1 1 は、制御プログラム及びパラメータ情報が予め記憶された不揮発性の記憶部である。R A M 4 1 2 は、種々の情報の読み書きが可能な揮発性の記憶部であり、M P U 4 1 によって実行される処理の一次記憶領域（作業領域）として使用される。例えば、R A M 4 1 2 は、音声ランプ制御装置 5 などに送信されるコマンドの設定などに用いられる。なお、R A M 4 1 2 は不揮発性の記憶部であってもよい。

【 0 0 6 7 】

ここで、図 8 を参照しつつ、遊技機 1 0 の主制御装置 4 の M P U 4 1 が大当たり抽選などを行うための記憶領域について説明する。具体的には、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 の抽選用カウンタ 4 1 2 a、保留格納エリア 4 1 2 b 及び電役保留エリア 4 1 2 c に格納されるカウンタ情報を用いて、大当たり抽選及び変動表示時間の設定などを実行する。

【 0 0 6 8 】

抽選用カウンタ 4 1 2 a には、大当たり当選の抽選に使用する大当たり乱数カウンタ C 1 と、大当たり種別を判断する際に使用する大当たり種別カウンタ C 2 と、外れ種別を判断する際に使用するリーチ乱数カウンタ C 3 とが含まれる。また、抽選用カウンタ 4 1 2 a には、大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタ C I N 1 と、メイン表示部 3 7 及び図柄表示部 3 4 1 における変動表示時間を決定する変動種別カウンタ C S 1 とが含まれる。さらに、抽選用カウンタ 4 1 2 a には、第 2 作動口 3 1 5 の電動役物 3 1 5 b を電役開放状態とするか否かの抽選に使用する普通当たり乱数カウンタ C 4 と、普通当たり乱数カウンタ C 4 の初期値設定に使用する普通当たり初期値カウンタ C I N 2 とが含まれる。以下、これらの複数種類のカウンタをまとめて説明する場合は単にカウンタと略称する。

【 0 0 6 9 】

そして、カウンタ C 1 ~ C 4, C I N 1, C I N 2, C S 1 は、M P U 4 1 によって短時間間隔で前回値に 1 が加算され、予め設定された最大値に達した後に 0 に戻るループカウンタとして用いられる。カウンタ C 1 ~ C 4, C I N 1, C I N 2, C S 1 には更新後の値が記録され、大当たり抽選及び変動表示時間の設定などの際に M P U 4 1 によって参照される。

【 0 0 7 0 】

保留格納エリア 4 1 2 b は、第 1 保留格納エリア R E A、第 2 保留格納エリア R E B、及び実行エリア A E を備える。第 1 保留格納エリア R E A は、第 1 保留エリア R E A 1、第

10

20

30

40

50

２保留エリアＲＥＡ２、第３保留エリアＲＥＡ３、第４保留エリアＲＥＡ４、及び保留数記憶エリアＮＡＡを含む。以下、第１保留格納エリアＲＥＡに記憶されている各値に基づいて大当たり抽選が行われ、７セグメント表示器３７２が変動表示及び停止表示する変動遊技の種別を第１特別図柄遊技と称することがある。第２保留格納エリアＲＥＢは、第１保留エリアＲＥＢ１、第２保留エリアＲＥＢ２、第３保留エリアＲＥＢ３、第４保留エリアＲＥＢ４、及び保留数記憶エリアＮＡＢを含む。以下、第２保留格納エリアＲＥＢに記憶されている各値に基づいて大当たり抽選が行われ、７セグメント表示器３７３が変動表示及び停止表示する変動遊技の種別を第２特別図柄遊技と称することがある。

【００７１】

そして、第１作動口３１４に遊技球が入球した場合には、ＲＡＭ４１２に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、及び変動種別カウンタＣＳ１に対応する情報が大当たり抽選で用いられる当否情報として取得され、第１保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４のいずれかに格納される。また、第２作動口３１５に遊技球が入球した場合には、ＲＡＭ４１２に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、及び変動種別カウンタＣＳ１に対応する情報が大当たり抽選で用いられる当否情報として取得され、第２保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４のいずれかに格納される。当否情報の取得処理は、制御プログラムに従った処理を実行することにより、本発明の判定手段として機能するＭＰＵ４１によって実行される。なお、第１保留格納エリアＲＥＡ及び第２保留格納エリアＲＥＢごとに対応して、抽選用カウンタ４１２ａ（大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、及び変動種別カウンタＣＳ１など）が個別に設けられてもよい。

【００７２】

このように、遊技機１０では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、及びリーチ乱数カウンタＣ３に加えて、変動種別カウンタＣＳ１が第１保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４及び第２保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４のいずれかに格納される。

【００７３】

そのため、第１保留格納エリアＲＥＡの第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４及び第２保留格納エリアＲＥＢの第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４に格納されている当否情報に基づいて実行される変動遊技に対する大当たり抽選の抽選結果に加えて、図柄表示部３４１で表示される図柄変動表示の変動パターン（変動表示時間）を事前に判断することが可能である。

【００７４】

具体的に、第１作動口３１４に遊技球が入球した場合、当否情報は、第１保留エリアＲＥＡ１、第２保留エリアＲＥＡ２、第３保留エリアＲＥＡ３、第４保留エリアＲＥＡ４の優先順位で空いている領域に格納される。保留数記憶エリアＮＡＡには、第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４のうち当否情報が記憶されている数が保留数Ｎとして格納される。

【００７５】

また、第２作動口３１５に遊技球が入球した場合、当否情報は、第１保留エリアＲＥＢ１、第２保留エリアＲＥＢ２、第３保留エリアＲＥＢ３、第４保留エリアＲＥＢ４の優先順位で空いている領域に格納される。保留数記憶エリアＮＡＢには、第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４のうち当否情報が記憶されている数が保留数Ｍとして格納される。

【００７６】

即ち、遊技機１０では、第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４、及び第１保留エリアＲＥＢ１～第４保留エリアＲＥＢ４の最大保留数に対応する合計８つの記憶領域により、第１作動口３１４及び第２作動口３１５への遊技球の入賞履歴としての当否情報

をそれぞれ最大4つまで保留することが可能である。

【0077】

なお、第1作動口314及び第2作動口315に共通して最大保留数が8つの保留用エリアが設けられていることも他の実施形態として考えられ、この場合でも合わせて最大8つまで入賞履歴としての当否情報を保留することが可能である。当否情報の記憶処理は、制御プログラムに従った処理を実行することによりMPU41によって実行される。

【0078】

実行エリアAEは、メイン表示部37及び図柄表示部341における図柄変動表示が開始される際に、第1保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1又は第2保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1に格納された当否情報を移動させるために用いられる記憶領域である。具体的には、第2保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1の当否情報が優先して実行エリアAEに移動され、第2保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1に当否情報が存在せず保留数記憶エリアNABが0である場合に、第1保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1の当否情報が実行エリアAEに移動される。

【0079】

なお、第1保留格納エリアREAの保留数記憶エリアNAAに記憶されている保留数Mと第2保留格納エリアREBの保留数記憶エリアNABに記憶されているにおける保留数Nとの差が2以上である場合には、数が多い方の保留用エリアの値が優先して実行エリアAEに移動されることも他の実施形態として考えられる。また、第1保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1及び第2保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1の当否情報が交互に実行エリアAEに移動されることも他の実施形態として考えられる。

【0080】

そして、MPU41は、1回の変動遊技の開始に際して、実行エリアAEに当否情報として記憶されている数値情報に基づいて大当たり抽選などを行う。このとき、第1保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1が実行エリアAEに移動された場合には、第2保留エリアREA2に格納された当否情報は第1保留エリアREA1にシフトし、第3保留エリアREA3に格納された当否情報は第2保留エリアREA2にシフトし、第4保留エリアREA4に格納された当否情報は第3保留エリアREA3にシフトする。

【0081】

同じく、第2保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1が実行エリアAEに移動された場合には、第2保留エリアREB2に格納された当否情報は第1保留エリアREB1にシフトし、第3保留エリアREB3に格納された当否情報は第2保留エリアREB2にシフトし、第4保留エリアREB4に格納された当否情報は第3保留エリアREB3にシフトする。

【0082】

大当たり乱数カウンタC1は、例えば0～637の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に0に戻される。特に大当たり乱数カウンタC1が1周した場合、その時点の乱数初期値カウンタCIN1の値が当該大当たり乱数カウンタC1の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタCIN1は、大当たり乱数カウンタC1と同様の範囲内(0～738)で更新されるループカウンタである。大当たり乱数カウンタC1は、定期的に更新され、遊技球が第1作動口314又は第2作動口315に入賞したタイミングで保留格納エリア412bに格納される。

【0083】

大当たり当選となる乱数の値は、ROM411における当否テーブル記憶エリアに記憶された当否テーブルにより、通常遊技状態である低確率モード(第1報知遊技状態)及び確変遊技状態である高確率モード(第2報知遊技状態)に対応して2種類設定されている。ここで、図9(A)は低確率モードに対応する低確率モード当否テーブル、図9(B)は高確率モードに対応する高確率モード当否テーブルの一例を示す図である。図9(A)及び図9(B)に示す例では、低確率モードにおいて大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は乱数値0～637のうちの2個(0, 1)であり、高確率モードにお

10

20

30

40

50

いて大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は乱数値 0 ～ 637 のうちの 20 個（0 ～ 19）である。つまり、低確率モードでは大当たり確率が $1/319$ （ $2/638$ ）であり、高確率モードでは大当たり確率が $1/31.9$ （ $20/638$ ）であり、低確率モードの 10 倍である。

【0084】

ここで、低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルでは、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる 2 つの乱数（0，1）が共通するが、共通していないことも考えられる。また、大当たり当選となる乱数は、連続した値でなく、一部又は全部が離散した値であってもよい。なお、大当たり乱数カウンタ C1 の値がこれらの大当たり当選となる乱数値以外である場合には大当たり抽選での抽選結果が外れとなる。

10

【0085】

大当たり種別カウンタ C2 は、0 ～ 19 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後に 0 に戻される。大当たり種別カウンタ C2 は定期的に更新され、遊技球が第 1 作動口 314 又は第 2 作動口 315 に入賞したタイミングで保留格納エリア 412b に格納される。遊技機 10 では、ROM 411 における振分テーブル記憶エリアに記憶された振分テーブルにより、確変大当たり及び通常大当たりの 2 種類の大当たり種別ごとに対応する大当たり種別カウンタ C2 の値が設定されている。ここで、図 9（C）は振分テーブルの一例を示す図である。図 9（C）に示す例では、変動遊技の種別が第 1 特別図柄遊技である場合、5R 確変大当たりとなる乱数の数は 0 ～ 9 の 10 個であり、16R 確変大当たりとなる乱数の数は 10 ～ 14 の 5 個であり、5R 通常大当たりとなる乱数の数は 15 ～ 19 の 5 個である。一方、変動遊技の種別が第 2 特別図柄遊技である場合、5R 確変大当たりとなる乱数の数は 0 ～ 4 の 5 個であり、16R 確変大当たりとなる乱数の数は 5 ～ 14 の 10 個であり、5R 通常大当たりとなる乱数の数は 15 ～ 19 の 5 個である。即ち、遊技機 10 は、第 1 特別図柄遊技及び第 2 特別図柄遊技における確変大当たりの確率が同じである、いわゆるループ確変機である。また、遊技機 10 では、第 1 特別図柄に比べて第 2 特別図柄遊技における 16R 確変大当たりの確率が高く設定されている。即ち、確変時短遊技状態では、通常時短遊技状態や通常非時短遊技状態などの通常遊技状態に比べて、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなった場合の遊技球の獲得期待値が高く設定されている。

20

【0086】

なお、本実施形態では、遊技球の入賞により第 1 特別図柄遊技を実行する契機となる第 1 作動口 314、及び遊技球の入賞により第 2 特別図柄遊技を実行する契機となる第 2 作動口 315 ごとに個別の振分テーブルが設定されており、遊技球が第 1 作動口 314 及び第 2 作動口 315 のいずれに入賞したかに応じて大当たり種別の振り分け確率が異なるが、第 1 特別図柄遊技と第 2 特別図柄遊技とで大当たり種別の振り分け確率が同一であることも考えられる。また、遊技機 10 は、ループ確変機に限らず、いわゆる ST 機、V-ST 機、一種二種混合機などとして構成することも考えられる。

30

【0087】

そして、MPU 41 は、実行エリア AE に記憶されている大当たり乱数カウンタ C1 及び大当たり種別カウンタ C2 の値に基づいて、大当たり抽選での抽選結果が「5R 確変大当たり」、「16R 確変大当たり」、「5R 通常大当たり」、及び「外れ」のいずれであるかを判定する。

40

【0088】

ここで、大当たり抽選での抽選結果が 5R 確変大当たり又は 5R 通常大当たりの場合は、大当たり遊技において可変入賞口 316 が開放されるラウンド遊技が 5 回繰り返される開閉実行モードが実行される。また、大当たり抽選での抽選結果が 16R 確変大当たりの場合は、大当たり遊技においてラウンド遊技が 16 回繰り返される開閉実行モードが実行される。

【0089】

5R 確変大当たり又は 16R 確変大当たりの場合には、大当たり遊技の終了後に大当たり

50

の当選確率が高い高確率モードかつ電動役物 3 1 5 b の開放確率が高い高頻度サポートモードである確変時短モードに移行する。そして、確変時短モードは、M P U 4 1 によって大当たり抽選での抽選結果が「5 R 確変大当たり」、「1 6 R 確変大当たり」又は「5 R 通常大当たり」であると判定されるまで継続する。

【0090】

一方、5 R 通常大当たりの場合には、大当たり遊技の終了後に大当たりの当選確率が低い低確率モードかつ電動役物 3 1 5 b の開放確率が高い高頻度サポートモードである通常時短モードで実行される。そして、通常時短モードにおける高頻度サポートモードは、例えば 5 0 回、1 0 0 回などの予め設定された回数的大当たりの抽選が終了するまで継続する。

【0091】

ところで、遊技機 1 0 をループ確変機ではなく、S T 機や V - S T 機として構成する場合、確変大当たり時における大当たり遊技の終了後に、予め設定された回数（例えば 5 0 回、1 0 0 回）の大当たり抽選が確変時短モード（高確率モードかつ高頻度サポートモード）で実行され、その後、低確率モードに移行し、高頻度サポートモードが終了する。また、変動遊技において確変時短モードから通常時短モードや低確率モードへの転落抽選を行うことも他の実施形態として考えられる。なお、大当たり抽選での抽選結果が外れの場合には、大当たり遊技状態及び高頻度サポートモードへは移行されない。本実施形態では、遊技機 1 0 が 5 R 確変大当たり、1 6 R 確変大当たり及び 5 R 通常大当たりの 3 種類の大当たり種別を有する場合を例に挙げて説明するが、これに限らず、例えば 2 ラウンド確変大当たり、2 ラウンド通常大当たり、1 6 R 通常大当たりなどの他の大当たり種別を有することも考えられる。

【0092】

また、リーチ乱数カウンタ C 3 は、例えば 0 ~ 2 3 8 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後に 0 に戻される。リーチ乱数カウンタ C 3 は、定期的に更新され、遊技球が第 1 作動口 3 1 4 又は第 2 作動口 3 1 5 に入賞したタイミングで保留格納エリア 4 1 2 b に格納される。

【0093】

遊技機 1 0 では、リーチ乱数カウンタ C 3 によって、大当たり抽選での抽選結果が外れである場合に図柄表示部 3 4 1 で表示される変動表示の停止結果の種別が選択される。具体的には、R O M 4 1 1 における外れ種別テーブル記憶エリアに記憶された外れ種別テーブルにより、リーチが発生した後に最終停止図柄がリーチ図柄の前後に 1 つだけずれて停止する前後外れリーチ、同じくリーチが発生した後に最終停止図柄がリーチ図柄の前後以外で停止する前後外れ以外リーチ、及びリーチが発生しない完全外れの 3 種類の外れ種別ごとに対応するリーチ乱数カウンタ C 3 の値が設定されている。ここで、図 9 (D) は外れ種別テーブルの一例を示す図である。図 9 (D) に示す例では、前後外れリーチとなる乱数の値は 0 ~ 8 であり、前後外れ以外リーチとなる乱数の値は 9 ~ 3 8 であり、完全外れとなる乱数の値は 3 9 ~ 2 3 8 である。なお、M P U 4 1 は、5 R 確変大当たり、1 6 R 確変大当たり又は 5 R 通常大当たりに当選する変動遊技、即ち開閉実行モードに移行する変動遊技においては、リーチ乱数カウンタ C 3 の値に関係なくリーチ発生と判断する。

【0094】

ここに、リーチとは、図柄表示部 3 4 1 における図柄の変動表示が開始されてから図柄が停止表示されるまでの間に、大当たりに当選したことを示す主図柄の図柄組み合わせになりやすい状態が示される変動状態である。一例において、図柄表示部 3 4 1 における有効ライン上の 3 つの停止位置のうち 2 つの停止位置に同一の図柄が停止表示され、残りの 1 つの停止位置に対応する表示図柄が変動する状態である。また、図柄表示部 3 4 1 におけるリーチの変動状態中には、所定のキャラクタなどの動画が表示されて期待度を示唆するストーリー演出処理や、遊技者による操作ボタン 2 0 に対する操作やパネル 2 5 の特定領域に対するタッチ操作が演出に反映される遊技者参加型の操作演出処理などが実行される。なお、これらの演出処理の実行中には図柄表示部 3 4 1 における変動表示が非表示となること、縮小又は拡大して表示されることも考えられる。

【0095】

電動役物開放カウンタC4は、例えば、0～250の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に0に戻される。電動役物開放カウンタC4は定期的に更新され、スルーゲート317に遊技球が入賞したタイミングでRAM412における電役保留エリア412cに格納される。そして、所定のタイミングにおいて、電役保留エリア412cに格納された電動役物開放カウンタC4の値によって電動役物315bを所定時間だけ開放状態にするか否かの抽選が行われる。例えば、電動役物開放カウンタC4が0～199である場合に当選、電動役物開放カウンタC4が200～250である場合に外れであることが考えられる。

【0096】

変動種別カウンタCS1は、例えば0～199の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に0に戻される。具体的に、変動種別カウンタCS1は、大当たり抽選での抽選結果に応じて、図柄表示部341で表示される図柄変動表示の変動パターン種別（変動表示時間）を決定するものである。このように、変動パターン種別が決定されることで、音声ランプ制御装置5では、高速変動演出（基本演出、非リーチ演出）、ノーマルリーチ演出（第1発展演出）、スーパーリーチ演出（第2発展演出）、スペシャルリーチ演出（第2発展演出）などの大まかな変動遊技演出種別が、変動パターン種別（変動表示時間）に応じて決定される。変動種別カウンタCS1は、MPU41により後述するメイン処理が1回実行されるごとに1回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。また、変動種別カウンタCS1の値は、遊技球が第1作動口314又は第2作動口315に入賞したタイミングで保留格納エリア412bに格納される。

【0097】

そして、MPU41は、変動種別カウンタCS1と予め設定された変動テーブルとに基づいて変動表示時間を示す変動パターンを決定する。具体的に、MPU41は、ROM411の変動テーブル記憶エリアに予め記憶されている通常大当たり変動テーブル、確変大当たり変動テーブル、又は外れ変動テーブルを参照しつつ変動パターンの種別を特定する。なお、これらの変動テーブルは、低確率モード及び高確率モードごとに個別に設けられてもよい。また、確変大当たり変動テーブルは、5R確変大当たり及び16R確変大当たりのそれぞれに対して個別に設けられてもよい。

【0098】

ここで、図9（E）、図9（F）及び図9（G）は、通常大当たり変動テーブル、確変大当たり変動テーブル及び外れ変動テーブルの一例を示す図である。図9（E）、図9（F）及び図9（G）に示すように、通常大当たり変動テーブル、確変大当たり変動テーブル及び外れ変動テーブルでは、変動種別カウンタCS1の値に応じて変動パターンが予め対応付けられている。そして、MPU41は、大当たり抽選での抽選結果が「5R通常大当たり」である場合は通常大当たり変動テーブル、抽選結果が「5R確変大当たり」又は「16R確変大当たり」である場合は確変大当たり変動テーブル、抽選結果が「外れ」である場合は外れ変動テーブルをそれぞれ参照し、変動パターンの種別を特定する。

【0099】

より具体的に、図9（E）及び図9（F）に示すように、通常大当たり変動テーブル及び確変大当たり変動テーブルでは、変動種別カウンタCS1の値に応じて変動パターン「01」～「03」のいずれかが選択される。ここに、変動パターン「01」が選択された場合、音声ランプ制御装置5では変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が30sであるノーマルリーチ演出パターンが決定され（図24（B）参照）、図柄表示部341においてノーマルリーチ演出パターンが実行される。ノーマルリーチ演出パターンは、変動遊技演出における最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出となる演出パターンである（図27参照）。また、変動パターン「02」が選択された場合、音声ランプ制御装置5では変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が60sであるスーパーリーチ演出パターンが決定され（図24（B）参照）、図柄表示部341においてスーパーリーチ演出パターンが実行される。スーパーリーチ演出パターンは、変動遊技演出における最

10

20

30

40

50

終の個別演出種別がスーパーリーチ演出となる演出パターンである（図 2 7 参照）。さらに、変動パターン「0 3」が選択された場合、音声ランプ制御装置 5 では変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が最も長い 9 0 s であるスペシャルリーチ演出パターンが決定され（図 2 4（B）参照）、図柄表示部 3 4 1 においてスペシャルリーチ演出パターンが実行される。スペシャルリーチ演出パターンは、変動遊技演出における最終の個別演出種別がスペシャルリーチ演出となる演出パターンである（図 2 7 参照）。

【0 1 0 0】

図 9（G）に示すように、外れ変動テーブルでは、リーチ乱数カウンタ C 3 の値によって決定される外れ時の停止種別（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ）ごとに、変動種別カウンタ C S 1 と変動パターンとの対応関係が定められている。より具体的に、外れ時の停止種別が前後外れリーチ又は前後外れ以外リーチである場合には、変動種別カウンタ C S 1 の値に応じて変動パターン「0 1」～「0 3」のいずれかが選択される。一方、外れ時の停止種別が完全外れである場合には、変動種別カウンタ C S 1 の値に応じて変動パターン「0 4」又は「0 5」のいずれかが選択される。なお、変動パターン「0 4」が選択された場合、音声ランプ制御装置 5 では変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が 7 s であるリーチなし演出パターン（非リーチ演出パターン）が決定され（図 2 4（B）参照）、図柄表示部 3 4 1 において非リーチ演出パターンが実行される（図 2 7 参照）。また、変動パターン「0 5」が選択された場合、音声ランプ制御装置 5 では変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が 1 0 s であるリーチなし演出パターン（非リーチ演出パターン）が決定され（図 2 4（B）参照）、図柄表示部 3 4 1 において非リーチ演出パターンが実行される（図 2 7 参照）。

【0 1 0 1】

例えば、遊技機 1 0 では、変動パターン「0 4」に対応する外れ時の変動表示として、キャラクタ、メッセージなどが表示される予告演出などを伴うことなく変動表示が外れ図柄で停止する外れパターンの変動表示が実行される。また、遊技機 1 0 では、変動パターン「0 5」に対応する外れ時の変動表示として、キャラクタ、メッセージなどが表示される予告演出などを伴って変動表示が外れ図柄で停止する外れパターンの変動表示が実行される。また、変動パターン「0 5」に対応する外れ時の変動表示の際には、遊技者による操作ボタン 2 0 やパネル 2 5 の特定領域に対するタッチ操作の操作が反映される遊技者参加型の操作演出が予告演出として実行されることもある。

【0 1 0 2】

なお、変動パターンの種別は、図 9（E）～図 9（G）に示す例には限定されない。また、確変大当たり変動テーブルは、5 R 確変大当たり及び 1 6 R 確変大当たりのそれぞれに対して個別に設けられてもよい。

【0 1 0 3】

例えば、遊技機 1 0 では、変動パターン「0 1」に対応するノーマルリーチ演出パターンにおいて実行されるノーマルリーチ演出として、キャラクタ、ストーリーなどが異なる複数種類のノーマルリーチ演出が用意されており、その中から選択されたいずれかのノーマルリーチ演出が実行される。

【0 1 0 4】

同じく、遊技機 1 0 では、変動パターン「0 2」に対応するスーパーリーチ演出パターンにおいて実行されるスーパーリーチ演出として、キャラクタ、ストーリーなどが異なる複数種類のスーパーリーチ演出が用意されており、その中から選択されたいずれかのスーパーリーチ演出が実行される。スーパーリーチ演出は、ノーマルリーチ演出よりも変動時間が長いリーチ演出であり、ノーマルリーチ演出よりも大当たり抽選での抽選結果が大当たりである確率（期待度）が高く、スペシャルリーチ演出よりも大当たり当選している確率（期待度）が低いことを遊技者に示唆する際に実行される。

【0 1 0 5】

さらに、遊技機 1 0 では、変動パターン「0 3」に対応するスペシャルリーチ演出パターンにおいて実行されるスペシャルリーチ演出として、キャラクタ及びストーリーなどが異

なる複数種類のスペシャルリーチ演出が用意されており、その中から選択されたいずれかのスペシャルリーチ演出が実行される。スペシャルリーチ演出は、ノーマルリーチ演出よりも変動時間が長いリーチ演出であって、例えばノーマルリーチ演出又はスーパーリーチ演出から発展する演出である。スペシャルリーチ演出は、ノーマルリーチ演出やスペシャルリーチ演出よりも大当たり当選している確率（期待度）が高いことを遊技者に示唆する際に実行される。

【0106】

なお、変動パターンに対応する演出パターンには、遊技者による操作ボタン20やパネル25の特定領域に対するタッチ操作に対する操作状況が演出に反映される操作演出、例えば単発操作が演出に反映される単発操作演出、遊技者による操作ボタン20の連打操作が演出に反映される連打操作演出、遊技者による操作ボタン20の長押し操作が演出に反映される長押し操作演出などの遊技者参加型の操作演出が含まれることがある。

【0107】

そして、MPU41は、メイン表示部37の7セグメント表示器372、373及び図柄表示部341による変動表示時間を示す変動パターンを特定すると、その変動パターン及び大当たり抽選での抽選結果を示す変動パターンコマンドを音声ランプ制御装置5に入力する。具体的に、MPU41は、抽選結果が「5R通常大当たり」である場合は、変動パターン「01」～「03」の前に5R通常大当たりである旨を示す「A」を付した変動パターンコマンド「A01」～「A03」のいずれかを出力する。また、MPU41は、抽選結果が「5R確変大当たり」である場合は、変動パターン「01」～「03」の前に5R確変大当たりである旨を示す「B」を付した変動パターンコマンド「B01」～「B03」のいずれかを出力する。さらに、MPU41は、抽選結果が「16R確変大当たり」である場合は、変動パターン「01」～「03」の前に16R確変大当たりである旨を示す「C」を付した変動パターンコマンド「C01」～「C03」のいずれかを出力する。また、MPU41は、抽選結果が「外れ」である場合は、変動パターン「01」～「05」の前に外れである旨を示す「D」を付した変動パターンコマンド「D01」～「D05」のいずれかを出力する。これにより、音声ランプ制御装置5は、変動パターンコマンドに基づいて、変動パターン（変動表示時間）及び抽選結果を判断することが可能であり、その変動パターン及び抽選結果に基づいて、図柄表示部341で表示される変動種別及び演出種別などの変動態様の詳細を決定する。そして、音声ランプ制御装置5は、決定した変動態様の詳細に基づいて図柄表示部341に変動表示を実行させ、スピーカ26から変動表示に合わせて音声を再生し、電飾部27を点灯、点滅、消灯させる。

【0108】

従って、遊技機10では、主制御装置4のMPU41は、図柄表示部341における変動表示について、変動種別カウンタCS1及び変動テーブルに基づいて変動パターン（変動表示時間）を決定する簡易な処理を実行することになる。そのため、遊技機10のMPU41が8ビットマイコンで構成される場合であっても、そのMPU41により安定して大当たり抽選を実行することができる。また、実際に図柄表示部341に表示される変動態様の詳細は音声ランプ制御装置5で決定されるため、その変動態様としては多種多様な変動態様を選択的に実行することが可能である。

【0109】

〔サブ制御ユニット332〕

図7に示すように、サブ制御ユニット332は、音声ランプ制御装置5及び表示制御装置6を備えており、主制御ユニット331から入力される制御信号に基づいて図柄表示部341における図柄変動表示及び演出表示を実行する。

【0110】

〔音声ランプ制御装置5〕

音声ランプ制御装置5は、MPU51及び入出力I/F52などを備える。MPU51は、1チップマイコンとして構成された演算装置である。また、MPU51には、ROM511及びRAM512が内蔵されている。

【0111】

ROM511は、制御プログラム及びパラメータ情報が予め記憶された不揮発性の記憶部である。また、ROM511には、変動遊技演出、大当たり遊技演出などで使用される音声、ランプ点滅パターンなどの情報も記憶されている。RAM512は、種々の情報の読み書きが可能な揮発性の記憶部であり、MPU51によって実行される処理の一次記憶領域（作業領域）として使用される。なお、RAM512は、不揮発性の記憶部であってもよい。

【0112】

音声ランプ制御装置5は、ROM511に記憶されている制御プログラムに従った処理をMPU51によって実行することにより、主制御装置4から入力されるコマンド（制御信号）に基づいて、表示制御装置6にコマンド（制御信号）を入力し、図柄表示部341の表示を制御する。また、音声ランプ制御装置5は、図柄表示部341の表示に合わせてスピーカ26からの再生音声出力及び電飾部27の点滅態様も制御する。例えば、MPU51は、後述の変動遊技演出及び大当たり遊技演出を実行する場合に、図柄表示部341での画像表示、スピーカ26からの再生音声出力及び電飾部27の点滅態様を制御する。

【0113】

入出力I/F52は、音声ランプ制御装置5に信号を入力し、音声ランプ制御装置5から制御信号を出力する入出力インターフェースである。具体的に、入出力I/F52には、主制御装置4及び表示制御装置6が接続されている。そして、主制御装置4から音声ランプ制御装置5には、変動パターンコマンド、第1保留コマンド、第2保留コマンド、シフトコマンドなどのコマンドが入力される。また、音声ランプ制御装置5は、表示制御装置6に表示変動パターンコマンドなどを出力する。なお、表示制御装置6が、主制御装置4からのコマンドを受信し、そのコマンドを音声ランプ制御装置5に入力する構成も他の実施形態として考えられる。また、サブ制御ユニット332が、音声ランプ制御装置5及び表示制御装置6の両方の機能を有する一つの制御装置を備える構成も他の実施形態として考えられる。

【0114】

また、入出力I/F52には、スピーカ26、電飾部27、及びモータドライバ39cが接続されている。そして、音声ランプ制御装置5では、MPU51が、主制御装置4から入力されるコマンドに基づいて、スピーカ26から出力される音声、電飾部27の点滅態様などを制御することが可能である。また、MPU51は、モータドライバ39cを介してモーター39aを制御して可動役物部材39（図4及び図5参照）を動作させることが可能であり、復帰検出部39bによる検出結果を取得して可動役物部材39が待機位置に復帰しているか否かを判断することが可能である。さらに、入出力I/F52には、操作スイッチ20a、左上検知センサ38a、左下検知センサ38b、右上検知センサ38c及び右下検知センサ38dが接続されている。これにより、MPU51は、操作ボタン20に対して操作が行われたこと、及びパネル25の特定領域に対してタッチ操作が行われたことを検出し、その検出結果に基づいて、図柄表示部341で実行される画像遊技演出、可動役物部材39の作動演出、スピーカ26から音声出力される音声出力演出、電飾部27の点滅態様によるランプ演出などを制御することも可能である。

【0115】

MPU51は、主制御装置4から入力される変動パターンコマンド、第1保留コマンド、第2保留コマンド、シフトコマンドなどのコマンドに基づいて所定の演算処理を実行する。

【0116】

具体的に、MPU51は、変動パターンコマンドが入力された場合に、変動パターンコマンドに基づいて変動パターン（主図柄の停止図柄組み合わせ、変動表示時間、変動種別（図24（B）参照））、及び演出種別（図25（A）～図25（C）参照）を決定し、その変動パターンに対応する表示変動パターンコマンドを表示制御装置6に送信し（図23のコマンド判定処理でのステップS2203～S2207参照）、図柄表示部341における図柄変動表示を開始させる。このとき、図柄表示部341では、変動パターンコマン

10

20

30

40

50

ドが外れを示す場合には外れに対応する主図柄の組み合わせが表示される。一方、変動パターンコマンドが5 R 通常大当たりを示す場合には5 R 通常大当たりに対応する主図柄の組み合わせが表示され、5 R 確変大当たりを示す場合には5 R 通常大当たり又は5 R 確変大当たりに対応する主図柄の組み合わせが表示され、1 6 R 確変大当たりを示す場合には5 R 通常大当たり、

【0 1 1 7】

〔表示制御装置6〕

表示制御装置6は、音声ランプ制御装置5から入力されるコマンド（制御信号）に基づいて図柄表示部3 4 1の表示を制御する。具体的に、表示制御装置6は、音声ランプ制御装置5から入力される表示変動パターンコマンドなどに基づいて図柄表示部3 4 1の表示を制御することにより図柄変動表示及び演出表示を実行する。

【0 1 1 8】

表示制御装置6は、MPU 6 1及び入出力I／F 6 2などを備え、入出力I／F 6 2には音声ランプ制御装置5及び図柄表示部3 4 1が接続されている。なお、音声ランプ制御装置5及び表示制御装置6の間は双方向通信可能であってよい。

【0 1 1 9】

MPU 6 1は、1チップマイコンとして構成された演算装置であり、MPU 6 1には、ROM 6 1 1及びRAM 6 1 2が内蔵されている。また、表示制御装置6には、時間を計時するタイマ回路、割込を受け付ける割込回路などの他の回路も内蔵されている。MPU 6 1は、ROM 6 1 1などに記憶されている制御プログラムに従って処理を実行する。また、表示制御装置6で実行される処理の一部又は全部は電子回路によって実行されてもよい。

【0 1 2 0】

ROM 6 1 1には、制御プログラムの他、図柄表示部3 4 1の図柄変動表示で用いられる主図柄などの変動図柄、予告演出画像、リーチ演出画像、大当たり演出画像、外れ演出画像、タッチ操作受付演出画像、タッチ操作演出画像などの画像が複数種類記憶されている。なお、図柄表示部3 4 1に表示される画像には静止画及び動画が含まれる。また、ROM 6 1 1には、変動表示パターンコマンドごとに対応する表示スケジュールが記憶されている。具体的に、表示スケジュールには、使用する画像の種類や表示タイミングの他、変動図柄の変動表示時間も含まれる。そして、表示制御装置6では、MPU 6 1が、変動表示パターンコマンドに対応する表示スケジュールに従って画像を図柄表示部3 4 1に表示させることにより図柄変動表示及び演出表示が実現される。

【0 1 2 1】

RAM 6 1 2は、種々の情報の読み書きが可能な揮発性の記憶部であり、MPU 6 1によって実行される処理の一次記憶領域（作業領域）として使用される。なお、RAM 6 1 2は不揮発性の記憶部であってもよい。

【0 1 2 2】

〔払出制御装置7〕

払出制御装置7には、MPU 7 1及び入出力I／F 7 2などが搭載されている。MPU 7 1は、1チップマイコンとして構成された演算装置である。また、MPU 7 1には、ROM 7 1 1及びRAM 7 1 2が内蔵されている。

【0 1 2 3】

ROM 7 1 1は、制御プログラム及びパラメータ情報が予め記憶された不揮発性の記憶部である。また、RAM 7 1 2は、種々の情報の読み書きが可能な揮発性の記憶部であり、MPU 7 1によって実行される処理の一次記憶領域（作業領域）として使用される。なお、RAM 7 1 2は不揮発性の記憶部であってもよい。

【0 1 2 4】

入出力I／F 7 2は、払出制御装置7に信号を入力し、払出制御装置7から制御信号を出力する入出力インターフェースである。具体的に、入出力I／F 7 2には、払出装置1 3 2及び球貸装置1 0 0が接続されている。

【0 1 2 5】

10

20

30

40

50

払出装置 132 は、前述したように、タンク 131 から上皿 23 に向けて遊技球を払い出すものであり、遊技球の払出の有無を切り換える球止部材を駆動させるモーターなどの駆動部 132a と、払い出される遊技球を個別に検出する払出センサ 132b とを備える。払出制御装置 7 は、払出センサ 132b による検出結果に基づいて駆動部 132a を制御することにより任意の数の遊技球を払い出す。また、払出制御装置 7 には、状態復帰スイッチ 73 が設けられている。状態復帰スイッチ 73 は、例えば、払出装置 132 の球詰まりなどの払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。

【0126】

球貸装置 100 は、遊技機 10 と併せて島設備に設置される。そして、球貸装置 100 は、遊技機 10 の前面枠 11 に設けられている不図示の球貸操作装置の操作に応じて、球貸装置 100 に挿入されているカードなどの記録媒体に記憶されている金額の範囲内で予め設定された金額に相当する数の遊技球を払い出して遊技者に貸し出すことが可能である。具体的には、球貸装置 100 から払出制御装置 7 に、所定数の遊技球を払い出す旨の制御信号が入力されることにより、MPU 71 により払出装置 132 が制御されて所定数の遊技球が払い出される。なお、記録媒体はカードに限らず、例えば IC チップを内蔵するコイン型、スティック型の記憶媒体であってもよい。また、球貸装置 100 は、現金の挿入によりその現金に応じた所定数の遊技球を貸し出すことが可能なものであってもよい。

【0127】

〔発射制御装置 8〕

発射制御装置 8 は、遊技球発射機構 32 の駆動を制御する発射制御 IC 81 を備える。具体的に、発射制御 IC 81 は、発射ハンドル 22 が回転操作されている間、遊技球発射機構 32 の球送り装置 322 を駆動させることにより、上皿 23 に貯留されている遊技球を発射レール 321 上に供給させる。そして、発射制御 IC 81 は、発射ハンドル 22 の操作量を検出し、その操作量に応じて遊技球発射機構 32 のソレノイド 323 を駆動させることにより、発射レール 321 上の遊技球を遊技盤 31 に向けて発射させる。このとき、発射制御 IC 81 は、予め設定された周期（例えば 0.6 sec）で ON/OFF が切り替わるクロック信号を駆動信号として球送り装置 322 及びソレノイド 323 を駆動させる。これにより、遊技機 10 では、0.6 sec ごとに 1 個の遊技球が遊技領域に向けて発射される。

【0128】

また、発射ハンドル 22 には、遊技者による回転操作量を検出するための可変抵抗が設けられており、発射ハンドル 22 の回転操作量に応じて電圧が発射制御 IC 81 に入力される。これにより、発射制御 IC 81 は、発射ハンドル 22 の回転操作量に応じて入力される電圧値に基づいて、発射ハンドル 22 の回転操作量が多いほど遊技球発射機構 32 からの遊技球の発射強度が強くなるようにソレノイド 323 への印加電圧を調整する。

【0129】

さらに、発射ハンドル 22 には、遊技者が発射ハンドル 22 に触れていることを検出するためのタッチセンサ 21a、及び遊技者が任意に遊技球の発射を停止させるための操作を行う球止めスイッチ 21b が設けられている。発射制御 IC 81 は、タッチセンサ 21a 及び球止めスイッチ 21b を用いて、タッチセンサ 21a により遊技者が発射ハンドル 22 に触れていないことを検出した場合、又は球止めスイッチ 21b が遊技者によって操作されていることを検出した場合に、遊技球発射機構 32 による遊技球の発射を停止させる。これにより、例えば発射ハンドル 22 が回転操作された状態で固定され、遊技者が発射ハンドル 22 に触れていない状況における遊技が防止される。また、遊技者は、発射ハンドル 22 を回転操作したまま親指などで球止めスイッチ 21b を任意のタイミングで操作することにより、球技球の発射を停止させることができる。

【0130】

〔電源制御装置 9〕

電源制御装置 9 は、種々のセンサ、駆動部などを駆動するための +12V 電圧、制御装置

10

20

30

40

50

で使用されるロジック用の+5V電圧などを生成する。そして、電源制御装置9は、生成した+12V又は+5Vの電圧を、主制御装置4、音声ランプ制御装置5、表示制御装置6、払出制御装置7、発射制御装置8などに供給する。

【0131】

なお、電源制御装置9には、遊技機10の電源をON/OFFするための電源スイッチ90、遊技機10を初期状態に戻す際に操作されるRAM消去スイッチ91が設けられている。遊技機10は、RAM消去スイッチ91がONの状態では電源スイッチ90が操作されて電源が投入された場合に初期化される。

【0132】

また、電源制御装置9には、電源設備から供給される電力により充電される充電手段としてコンデンサ及び二次電池が設けられている。これにより、遊技機10では、電源設備からの電力供給が遮断された場合でも、制御装置に設けられたRAMの情報が、前記コンデンサから放電される電力によって所定期間保持される。また、遊技機10では、電源設備からの電力供給が遮断された場合でも、制御装置が、二次電池から放電される電力により所定期間の間は駆動可能である。

【0133】

さらに、電源制御装置9は、電力供給が遮断されたと判断した場合に、主制御装置4、音声ランプ制御装置5、払出制御装置7などに停電信号を入力する。例えば、電源制御装置9は、電源設備から供給される電力に基づいて予め設定された24Vの直流電圧を出力する場合、その直流電圧が予め設定された22V未満に達した場合に停電状態であると判断する。なお、主制御装置4、音声ランプ制御装置5、払出制御装置7などは、電源制御装置9から停電信号を受信すると、実行中の制御を中断して所定のNMI割込処理を実行する。

【0134】

〔主制御装置4の処理〕

次に、図10～図16を参照しつつ、主制御装置4のMPU41によって実行される処理について説明する。具体的に、遊技機10において、MPU41は、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理、立ち上げ処理後に実行されるメイン処理、定期的に起動される主タイマ割込処理、停電時に実行されるNMI割込処理などを実行する。なお、本実施形態では、立ち上げ処理、NMI割込処理などについては説明を省略し、主タイマ割込処理及びメイン処理について説明する。

【0135】

〔主制御装置4の主タイマ割込処理〕

ここで、図10は、主制御装置4のMPU41により実行される主タイマ割込処理の手順の一例を説明するためのフローチャートである。主タイマ割込処理は、例えば2msecごとに実行される。

【0136】

＜ステップS1001＞

まず、ステップS1001では、MPU41は、主制御装置4に接続されているセンサ又はスイッチの検出状態を判断するセンサ検出処理を実行する。例えば、入球センサ313a～317a、磁石センサ35、及び電波センサ36などの検出状態を判断する。このとき、MPU41は、入球センサ313a～317aのいずれかへの遊技球の入球が検出された場合には、その情報を入賞検知情報としてRAM412に保存する。

【0137】

＜ステップS1002＞

次に、ステップS1002では、MPU41は、乱数初期値カウンタCIN1、CIN2の更新を実行する。具体的には、MPU41は、乱数初期値カウンタCIN1、CIN2でのカウンタ値に1を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を0にクリアする。

【0138】

<ステップS1003>

続いて、ステップS1003では、MPU41は、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、及び普通当たり乱数カウンタC4の更新を実行する。具体的には、MPU41は、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、及び普通当たり乱数カウンタC4でのカウンタ値にそれぞれ1を加算し、それらのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を0にクリアする。

【0139】

<ステップS1004及びS1005>

その後、MPU41は、第1作動口314又は第2作動口315への遊技球の入賞に伴う始動入賞処理を実行し（ステップS1004）、発射制御処理を実行する（ステップS1005）。なお、始動入賞処理の詳細は、図11を参照して後述する。

【0140】

一方、発射制御処理は、遊技者が発射ハンドル22に触れていることがタッチセンサ21aにより検出されており、発射を停止させるための球止めスイッチ21bが操作されていないことを条件に、遊技球の発射を有効にする処理である。また、発射制御処理は、遊技者が発射ハンドル22に触れていないことがタッチセンサ21aにより検出されている場合、又は球止めスイッチ21bが操作されている場合には、遊技球の発射を無効にする処理である。MPU41は、遊技球の発射が有効である場合に、発射制御装置8に対して遊技球の発射指示をする。

【0141】

<ステップS1006>

ステップS1006では、MPU41は、電役保留エリア412cに格納されている普通当たり乱数カウンタC4に基づいて第2作動口315の電動役物315bを電役開放状態とするか否かを抽選するスルーゲート処理を実行する。具体的に、スルーゲート処理では、まずMPU41が、高頻度モードフラグに基づいて現在の遊技モードが高頻度サポートモードであるか否かを判断する。そして、MPU41は、高頻度サポートモードでない場合には、普通当たり乱数カウンタC4が0～29である場合に普通図柄当選であると判断し、普通当たり乱数カウンタC4が30～249である場合に外れであると判断する。また、MPU41は、高頻度サポートモードの場合には、普通当たり乱数カウンタC4が0～199である場合に普通図柄当選であると判断し、普通当たり乱数カウンタC4が200～249である場合に外れであると判断する。そして、MPU41は、スルーゲート処理において普通図柄当選であると判断した場合には、電動役物315bが予め定められた所定時間だけ開放状態にする。これにより、電動役物315bが並設された遊技盤31の右上方の第2作動口315への遊技球の入賞が可能になる。

【0142】

〔始動入賞処理〕

ここで、図11を参照しつつ、図10のステップS1004でMPU41により実行される始動入賞処理を説明する。

【0143】

<ステップS1101>

まず、ステップS1101では、MPU41は、第1作動口314に遊技球が入賞したか否かを判断する。ここで、MPU41は、遊技球が第1作動口314に入賞したと判断すると（ステップS1101：Yes）、処理をステップS1102に移行し、遊技球が第1作動口314に入賞していないと判断すると（ステップS1101：No）、処理をステップS1106に移行する。

【0144】

<ステップS1102及びS1103>

ステップS1102では、MPU41は、RAM412の保留数記憶エリアNAAに記憶されている保留数Nが最大保留数（本実施形態では4）であるか否かを判断する。ここで

10

20

30

40

50

、MPU41は、保留数Nが最大保留数であれば（ステップS1102：Yes）、処理をステップS1106に移行する。一方、MPU41は、保留数Nが最大保留数でなければ（ステップS1102：No）、保留数Nに1を加算する（ステップS1103）。

【0145】

＜ステップS1104＞

ステップS1104では、MPU41は、図10のステップS1003で更新される大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3と、後述のメイン処理で更新される変動種別カウンタCS1（図13のステップS1302及びS1310）とのカウンタ値を取得し、そのカウンタ値をRAM412における保留格納エリア412bの第1保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1～第4保留エリアREA4のうち最初の空き保留エリアに格納する。

10

【0146】

＜ステップS1105＞

ステップS1105では、MPU41は、ステップS1104で取得された第1保留に対する当否情報が後述の変動開始処理（図14のS1408、図16）における大当たりの当否の判定対象となる前に当否情報の内容を確認し、この確認結果に基づいて第1保留コマンドをRAM412に設定する第1保留コマンド設定処理を実行する。なお、第1保留コマンド設定処理の詳細は、図12を参照して後述する。

【0147】

＜ステップS1106＞

ステップS1106では、MPU41は、第2作動口315に遊技球が入賞したか否かを判断する。ここで、MPU41は、遊技球が第2作動口315に入賞したと判断すると（ステップS1106：Yes）、処理をステップS1107に移行し、遊技球が第2作動口315に入賞していないと判断すると（ステップS1106：No）、当該始動入賞処理を終了し、処理を図10のステップS1005に移行する。

20

【0148】

＜ステップS1107及びS1108＞

ステップS1107では、MPU41は、RAM412の保留数記憶エリアNABに記憶されている保留数Mが最大保留数（本実施形態では4）であるか否かを判断する。ここで、MPU41は、保留数Mが最大保留数であれば（ステップS1107：Yes）、当該始動入賞処理を終了し、処理を図10のステップS1005に移行する。一方、MPU41は、保留数Mが最大保留数でなければ（ステップS1107：No）、保留数Mに1を加算する（ステップS1108）。

30

【0149】

＜ステップS1109＞

ステップS1109では、MPU41は、図10のステップS1003で更新される大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3と、後述のメイン処理で更新される変動種別カウンタCS1（図13のステップS1302及びS1310）とのカウンタ値を取得し、そのカウンタ値をRAM412における保留格納エリア412bの第2保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1～第4保留エリアREB4のうち最初の空き保留エリアに格納する。

40

【0150】

＜ステップS1110＞

ステップS1110では、MPU41は、ステップS1109で取得された第2保留に対する当否情報が後述の変動開始処理（図14のS1408、図16）における大当たりの当否の判定対象となる前に、前記当否情報の内容を確認し、この確認結果に基づいて第2保留コマンドをRAM412に設定する第2保留コマンド設定処理を実行する。ここで、第2保留コマンド設定処理は、図12を参照して後述する第1保留コマンド設定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、第2保留コマンド設定処理は、図12の第1保留コマンド設定処理において、「第1保留コマンド」を「第2保留コマンド」、「保

50

留数N」を「保留数M」と読み替えればよい。

【0151】

〔第1保留コマンド設定処理〕

ここで、図12を参照しつつ、図11のステップS1105でMPU41により実行される第1保留コマンド設定処理を説明する。なお、第1保留コマンドには、当該コマンドが第1保留コマンドである旨を示す情報と、第1保留コマンドの種別（大当たり種別又は外れ）、変動パターン及び保留数Nなどの情報とが含まれる。

【0152】

＜ステップS1201＞

ステップS1201では、MPU41は、第1保留格納エリアREAの保留数記憶エリアNAAから保留数Nを読み出すと共に、それぞれの第1保留に対応する大当たり乱数カウンタC1の値をRAM412から読み出す。

【0153】

＜ステップS1202＞

ステップS1202では、MPU41は、高確率モードであるか否かを判断し、高確率モードである場合は（ステップS1202：Yes）、処理をステップS1203に移行し、高確率モードでない場合は（ステップS1202：No）、処理をステップS1204に移行する。例えば、MPU41は、高確率モードであるか否かを、後述のメイン処理における遊技状態移行処理（図13のステップS1306）において高確率モードへの移行時にオンに設定され、高確率モードから大当たり遊技状態などの他の遊技状態への移行時にオフに設定される高確率モードフラグに基づいて判断する。

【0154】

＜ステップS1203及びS1204＞

ステップS1203では、MPU41は、高確率モード当否テーブル（図9（B）参照）に基づいて、ステップS1201で読み出された大当たり乱数カウンタC1のカウント値が大当たり当選に対応する値であるか否かの当否判定を実行する。一方、ステップS1204では、MPU41は、低確率モード当否テーブル（図9（A）参照）に基づいて、ステップS1201で読み出された大当たり乱数カウンタC1のカウント値が大当たり当選に対応する値であるか否かの当否判定を実行する。

【0155】

＜ステップS1205＞

ステップS1205では、MPU41は、大当たり乱数カウンタC1のカウント値が大当たり当選に対応する値であるか否かを判断する。ここで、MPU41は、大当たり乱数カウンタC1から読み出されたカウント値が大当たり当選に対応する値であると判断した場合は（ステップS1205：Yes）、処理をステップS1206に移行し、大当たり乱数カウンタC1から読み出されたカウント値が大当たり当選に対応する値でないと判断した場合は（ステップS1205：No）、処理をステップS1208に移行する。

【0156】

＜ステップS1206＞

ステップS1206では、MPU41は、RAM412から大当たり種別カウンタC2及び変動種別カウンタCS1のカウント値を読み出す。例えば、図11のステップS1104で当否情報が第3保留エリアRE3に格納された場合には、その第3保留エリアRE3に格納された当否情報に含まれる大当たり種別カウンタC2及び変動種別カウンタCS1のカウント値が読み出される。なお、第1保留エリアRE1～第4保留エリアRE4のうち図11のステップS1104で当否情報が格納された保留エリアは、保留数記憶エリアNAに記憶されている保留数Nの値によって判断可能である。

【0157】

＜ステップS1207＞

ステップS1207では、MPU41は、大当たり種別カウンタC2、変動種別カウンタCS1及び保留数Nを第1保留コマンドに設定する。このように、第1保留コマンドに、

10

20

30

40

50

ステップ S 1 2 0 1 で読み出された保留数 N が含まれるため、第 1 保留コマンドを受信する音声ランプ制御装置 5 の M P U 4 1 は、第 1 保留コマンドに含まれる保留数 N を参照することにより、当該第 1 保留コマンドが第 1 保留エリア R E 1 ～第 4 保留エリア R E 4 のいずれに格納された当否情報に対応するものであるかを認識することが可能である。

【 0 1 5 8 】

<ステップ S 1 2 0 8 及び S 1 2 0 9 >

ステップ S 1 2 0 8 では、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 から変動種別カウンタ C S 1 のカウンタ値を読み出す。次いで、M P U 4 1 は、大当たり抽選での抽選結果が外れであることを示す情報、変動種別カウンタ C S 1 及び保留数 N を第 1 保留コマンドに設定する（ステップ S 1 2 0 9）。

10

【 0 1 5 9 】

なお、当該第 1 保留コマンド設定処理でオンに設定される第 1 保留コマンドは、R A M 4 1 2 に記憶されており、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される後述の図 1 3 のメイン処理のステップ S 1 3 0 1 において他のコマンドと共に音声ランプ制御装置 5 に送信された後に消去される。さらに、ここで説明した第 1 保留コマンドの内容は一例に過ぎず、音声ランプ制御装置 5 において前記保留コマンドと同様の内容を把握することが可能であれば、ここで説明するものに限らない。例えば、第 1 保留コマンドの一部又は全部の情報が他のコマンドに含まれることも考えられる。

【 0 1 6 0 】

〔主制御装置 4 のメイン処理〕

20

次に、図 1 3 を参照しつつ、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行されるメイン処理について説明する。メイン処理では変動遊技及び大当たり遊技の進行に対する主要な制御処理が実行される。メイン処理では、ステップ S 1 3 0 1 ～S 1 3 0 7 の処理が、例えば 4 m s e c 周期の定期処理として実行され、ステップ S 1 3 0 8 ～S 1 3 1 0 のカウンタ更新処理がステップ S 1 3 0 1 ～S 1 3 0 7 の処理の終了後から次周期までの残余時間で実行される。

【 0 1 6 1 】

<ステップ S 1 3 0 1 >

まず、ステップ S 1 3 0 1 では、M P U 4 1 は、図 1 0 の主タイマ割込処理又は前回のメイン処理で設定されたコマンドなどの出力データをサブ制御ユニット 3 3 2 や周辺制御ユニット 1 4 0 などの制御装置に送信する外部出力処理を実行する。例えば、R A M 4 1 2 において変動パターンコマンド、第 1 保留コマンド、第 2 保留コマンド、シフトコマンドなどのコマンドが設定されている場合には、音声ランプ制御装置 5 にそのコマンドを送信する。また、当該メイン処理での後述のステップ S 1 3 0 3 の賞球コマンド設定処理において R A M 4 1 2 に賞球コマンドが設定されている場合には、その賞球コマンドを払出制御装置 7 に対して送信する。

30

【 0 1 6 2 】

<ステップ S 1 3 0 2 >

ステップ S 1 3 0 2 では、M P U 4 1 は、変動種別カウンタ C S 1 の値を更新する。具体的には、M P U 4 1 は、変動種別カウンタ C S 1 でのカウンタ値に 1 を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を 0 にクリアする。

40

【 0 1 6 3 】

<ステップ S 1 3 0 3 >

ステップ S 1 3 0 3 では、M P U 4 1 は、払出制御装置 7 及びサブ制御ユニット 3 3 2 に出力する賞球コマンドを R A M 4 1 2 に設定する。具体的に、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 に記憶されている入賞検知情報に基づいて、一般入賞口 3 1 3、可変入賞口 3 1 6 などに入賞が発生したか否かを判断する。そして、入賞が発生している場合は、その入賞に応じて払い出す賞球数を示す賞球コマンドを R A M 4 1 2 に設定する。

【 0 1 6 4 】

<ステップ S 1 3 0 4 >

50

ステップS1304では、MPU41は、変動遊技における遊技を制御するための変動遊技制御処理を実行する。なお、変動遊技制御処理の詳細については後述するが、変動遊技制御処理では、前述の大当たり抽選が実行され、図柄表示部341による図柄変動表示に必要な変動パターンコマンドが設定される。このとき、MPU41は、図10の主タイマ割込処理のステップS1003で更新される大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、並びに本処理のステップS1302及びステップS1310で更新される変動種別カウンタCS1の各値に基づいて、大当たり抽選の抽選結果及び変動表示時間を示す変動パターンコマンドをRAM412に設定する。

【0165】

<ステップS1305>

ステップS1305では、MPU41は、大当たり遊技における遊技の進行を制御するための大当たり遊技制御処理を実行する。大当たり遊技制御処理では、MPU41は、可変入賞口316が開放されるラウンド遊技を、開閉扉316bの開閉動作を制御することで、当該大当たり遊技への移行の契機となった大当たり抽選の結果（大当たり種別）に応じた数だけ実行する。例えば、MPU41は、大当たり種別が5R通常大当たり及び5R確変大当たりである場合にはラウンド遊技を5回実行し、大当たり種別が16R確変大当たりである場合にはラウンド遊技を16回実行する。

【0166】

<ステップS1306>

ステップS1306では、MPU41は、図15の変動開始処理におけるステップS1602、S1603での大当たり抽選の抽選結果に基づいて、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理では、MPU41は、所定の条件を満たす場合に遊技状態を、開閉実行モードを有する大当たり遊技状態、高確率モードかつ高頻度サポートモードである確変時短遊技状態、低確率モードかつ高頻度サポートモードである通常時短遊技状態、低確率モードで高頻度サポートモードでもない通常非時短遊技状態などに移行させる。

【0167】

例えば、MPU41は、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合、当該抽選結果を報知する変動遊技の終了後に遊技状態を大当たり遊技状態に移行させる。このとき、MPU41は、RAM412に記憶された大当たり遊技開始フラグをオンに設定する。また、MPU41は、大当たり遊技が終了した場合、当該大当たり遊技を実行する契機となった大当たり抽選での抽選結果に応じて、遊技状態を大当たり遊技状態から所定の遊技状態に移行させる。本実施形態では、MPU41は、大当たり抽選での抽選結果が5R確変大当たり又は16R確変大当たりである場合に、大当たり遊技の終了後に確変時短遊技状態に移行させ、大当たり抽選での抽選結果が5R通常大当たりである場合に、大当たり遊技の終了後に通常時短遊技状態に移行させる。

【0168】

また、MPU41は、遊技状態の移行を移行させた場合、移行前の遊技状態に対するフラグをオフに設定する一方で、移行後の遊技状態に対するフラグをオンに設定する。例えば、MPU41は、大当たり遊技状態から確変時短遊技状態への遊技状態の移行があった場合に大当たり遊技フラグをオフに設定する一方で高確率モードフラグをオンに設定する。一方、確変時短遊技状態から大当たり遊技状態への遊技状態の移行があった場合に高確率モードフラグをオフに設定する一方で大当たり遊技フラグをオンに設定する。

【0169】

<ステップS1307>

ステップS1307では、MPU41は、メイン表示部37の表示制御処理を実行する。この表示制御処理により、メイン表示部37における7セグメント表示器372、373で、変動パターンコマンドに対応する変動表示時間の間だけ図柄変動表示が実行され、その図柄変動表示は抽選結果を示す図柄で停止表示することになる。また、表示制御処理により、メイン表示部37におけるLED対371で、予め定められた普通図柄変動表示時

10

20

30

40

50

間の間だけ各ＬＥＤランプが点滅され、普通図柄当選の有無を一对のＬＥＤランプの点灯及び消灯の組み合わせである点灯パターンによって示すことになる。なお、普通図柄当選の場合には第２作動口３１５に付随する電動役物３１５ｂが所定時間だけ開放される。

【０１７０】

<ステップＳ１３０８>

ステップＳ１３０８では、ＭＰＵ４１は、次のメイン処理の実行タイミングが到来したか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、次のメイン処理の実行タイミングが到来したと判断すると（ステップＳ１３０８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１３０１に移行させ、前述したＳ１３０１以降の各処理を実行する。一方、ＭＰＵ４１は、次のメイン処理の実行タイミングが到来していないと判断すると（ステップＳ１３０８：Ｎｏ）、次のメイン処理の実行タイミングが到来するまでの間、即ち次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間の間は、次のメイン処理の実行タイミングが到来したと判断するまで（ステップＳ１３０８：Ｙｅｓ）、ステップＳ１３０８、ステップＳ１３０９及びステップＳ１３１０を繰り返し実行する。

10

【０１７１】

<ステップＳ１３０９>

ステップＳ１３０９では、ＭＰＵ４１は、乱数初期値カウンタＣＩＮ１，ＣＩＮ２を更新する。具体的には、ＭＰＵ４１は、乱数初期値カウンタＣＩＮ１，ＣＩＮ２でのカウンタ値に１を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合には当該カウンタ値を０にクリアする。

20

【０１７２】

<ステップＳ１３１０>

ステップＳ１３１０では、ＭＰＵ４１は、変動種別カウンタＣＳ１を更新する。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１でのカウンタ値に１を加算し、それらのカウンタ値が最大値に達した場合には当該カウンタ値を０にクリアする。そして、ＭＰＵ４１は、変動種別カウンタＣＳ１を更新した後、処理をステップＳ１３０８に戻す。

【０１７３】

〔変動遊技制御処理〕

ここで、図１４を参照しつつ、図１３のメイン処理でのステップＳ１３０４において実行される変動遊技制御処理について説明する。

30

【０１７４】

<ステップＳ１４０１>

ステップＳ１４０１では、ＭＰＵ４１は、遊技機１０が大当たり遊技中であるか否かを判断し、大当たり遊技中である場合は（ステップＳ１４０１：Ｙｅｓ）、当該変動遊技制御処理を終了し、大当たり遊技中でない場合は（ステップＳ１４０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ１４０２に移行する。大当たり遊技の実行の有無は、例えば図１３のメイン処理での遊技状態移行処理において、大当たり遊技状態への移行時にオンに設定され、大当たり遊技状態から他の遊技状態への移行時にオフに設定される大当たり遊技フラグに基づいて判断される。

40

【０１７５】

<ステップＳ１４０２>

ステップＳ１４０２では、ＭＰＵ４１は、図柄変動表示中であるか否かを判断し、図柄変動表示中である場合は（ステップＳ１４０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１４０３に移行させ、図柄変動表示中でない場合は（ステップＳ１４０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ１４０６に移行させる。例えば、図柄変動表示中であるか否かは、後述の図１６の変動開始処理でのステップＳ１６０６においてオンに設定され、変動表示時間が経過した場合に（ステップＳ１４０３：Ｙｅｓ）、当該変動遊技制御処理のステップＳ１４０５でオフに設定される変動表示中フラグに基づいて判断される。

【０１７６】

50

<ステップS1403>

ステップS1403では、MPU41は、図柄変動表示の開始から変動表示時間が経過したか否かを判断し、変動表示時間が経過したと判断した場合は（ステップS1403：Yes）、処理をステップS1404に移行し、変動表示時間が経過していないと判断した場合は（ステップS1403：No）、当該変動遊技制御処理を終了する。

【0177】

<ステップS1404及びS1405>

変動表示時間が経過した場合（ステップS1403：Yes）、MPU41は、メイン表示部37の7セグメント表示器372，373において、当該変動遊技に対応する大当たり抽選の結果に応じた図柄を停止表示させ（ステップS1404）、変動表示中フラグがオフに設定する（ステップS1405）。

【0178】

<ステップS1406>

図柄変動表示中でない場合は（ステップS1402：No）、MPU41は、保留格納エリア412bの保留数記憶エリアNAAに記憶されている保留数N、保留数記憶エリアNABに記憶されている保留数Mの両方が0であるか否かを判断する（ステップS1406）。ここで、MPU41は、保留数N及び保留数Mの両方が0である場合（ステップS1406：Yes）、当該変動遊技制御処理を終了する。一方、MPU41は、保留数N及び保留数Mのいずれか一方が0でない場合は（ステップS1406：No）、処理をステップS1407に移行する。

【0179】

<ステップS1407>

ステップS1407では、MPU41は、保留格納エリア412bに記憶されている当否情報のデータについてデータ設定処理を実行する。MPU41は、ステップS1407の処理を終了した場合、処理をステップS1408に移行する。なお、データ設定処理の詳細は図15を参照して後述する。

【0180】

<ステップS1408>

ステップS1408では、MPU41は、実行エリアAEに格納された当否情報に基づく変動表示を図柄表示部341に実行させるための変動開始処理を実行し、当該変動遊技制御処理を終了する。なお、変動開始処理の詳細は、図16を参照して後述する。

【0181】

[データ設定処理]

ここで、図15を参照しつつ、図14のステップS1407においてMPU41によって実行されるデータ設定処理の一例について説明する。

【0182】

<ステップS1501>

ステップS1501では、MPU41は、第2特別図柄遊技に対応する保留数Mが0であるか否かを判断し、保留数Mが0である場合（ステップS1501：Yes）、処理をステップS1502に移行する。一方、MPU41は、保留数Mが0でない場合（ステップS1501：No）、処理をステップS1505に移行する。

【0183】

<ステップS1502～S1504>

保留数Mが0である場合（ステップS1501：Yes）、MPU41は、保留数記憶エリアNAAに記憶されている保留数Nを1減算し（ステップS1502）、第1保留エリアREA1から実行エリアAEに当否情報を移動させる（ステップS1503）。続いて、MPU41は、第2保留エリアREA2～第4保留エリアREA4の当否情報を1つつシフトさせる（ステップS1504）。具体的に、ステップS1504では、第2保留エリアREA2の当否情報を第1保留エリアREA1に移動させ、第3保留エリアREA3の当否情報を第2保留エリアREA2に移動させ、第4保留エリアREA4の当否情報

10

20

30

40

50

を第3保留エリアRE A 3に移動させる。MP U 4 1は、ステップS 1 5 0 4の処理が終了した場合、処理をステップS 1 5 0 8に移行する。

【0184】

<ステップS 1 5 0 5～S 1 5 0 7>

ステップS 1 5 0 5は、保留数Mが0である場合に移行するが（ステップS 1 5 0 1：N o）、ステップS 1 5 0 1は、図14のステップS 1 4 0 6において保留数M及び保留数Nの両方又は一方が0でない場合に移行する（ステップS 1 4 0 6：N o）。そのため、MP U 4 1は、保留数Mが0である場合（ステップS 1 5 0 1：N o）、保留数Nが0でないと判断できるため、ステップS 1 5 0 5～S 1 5 0 7の処理を実行する。

【0185】

具体的には、MP U 4 1は、保留数記憶エリアN A Bに記憶されている保留数Mを1減算し（ステップS 1 5 0 5）、第1保留エリアRE B 1から実行エリアA Eに当否情報を移動させる（ステップS 1 5 0 6）。続いて、MP U 4 1は、第2保留エリアRE B 2～第4保留エリアRE B 4の当否情報を1つずつシフトさせる（ステップS 1 5 0 7）。具体的に、ステップS 1 5 0 7では、第2保留エリアRE B 2の当否情報を第1保留エリアRE B 1に移動させ、第3保留エリアRE B 3の当否情報を第2保留エリアRE B 2に移動させ、第4保留エリアRE B 4の当否情報を第3保留エリアRE B 3に移動させる。MP U 4 1は、ステップS 1 5 0 7の処理が終了した場合、処理をステップS 1 5 0 8に移行する。

【0186】

<ステップS 1 5 0 8>

ステップS 1 5 0 8では、MP U 4 1は、第1保留エリアRE A 1～第4保留エリアRE A 4又は第1保留エリアRE B 1～第4保留エリアRE B 4の当否情報がシフトした旨を示すシフトコマンドをRAM 4 1 2に設定する。そして、このステップS 1 5 0 8で設定されたシフトコマンドは、MP U 4 1により実行される次のメイン処理（図13参照）のステップS 1 3 0 1の外部出力処理で音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、図柄表示部3 4 1に表示される保留図柄の表示数などが変更されることになる。ステップS 1 5 0 8の処理が終了した場合、MP U 4 1は、当該データ設定処理を終了し、処理を図14のステップS 1 4 0 8に移行する。

【0187】

〔変動開始処理〕

ここで、図16を参照しつつ、図14のステップS 1 4 0 8においてMP U 4 1によって実行される変動開始処理の一例について説明する。

【0188】

<ステップS 1 6 0 1>

ステップS 1 6 0 1では、MP U 4 1は、遊技状態が高確率モードである否かを判断する。高確率モードであるか否かは、例えば図13のメイン処理でのステップS 1 3 0 6の遊技状態移行処理でオンに設定される高確率モードフラグがオンに設定されているか否かに基づいて判断される。MP U 4 1は、遊技状態が高確率モードである場合（ステップS 1 6 0 1：Y e s）、処理をステップS 1 6 0 2に移行し、遊技状態が高確率モードでない場合（ステップS 1 6 0 1：N o）、即ち遊技状態が低確率モードである場合、処理をステップS 1 6 0 3に移行する。

【0189】

<ステップS 1 6 0 2及びS 1 6 0 3>

ステップS 1 6 0 2では、MP U 4 1は、高確率モード当否テーブル（図9（B）参照）に基づいて、保留格納エリア4 1 2 bの実行エリアA Eに格納された当否情報に数値情報として含まれる大当たり乱数カウンタC 1のカウンタ値が大当たり当選に対応する値であるか否かの当否判定を行う。一方、ステップS 1 6 0 4では、MP U 4 1は、低確率モード当否テーブル（図9（B）参照）に基づいて、保留格納エリア4 1 2 bの実行エリアA Eに格納された当否情報に数値情報として含まれる大当たり乱数カウンタC 1のカウンタ

10

20

30

40

50

値が大当たり当選に対応する値であるか否かの当否判定を行う。

【0190】

<ステップS1604>

ステップS1604では、MPU41は、当該変動遊技の変動パターンに対応するメイン表示部37の7セグメント表示器372, 373の変動表示時間を変動表示時間カウンタに設定する。具体的に、MPU41は、ステップS1602又はS1603での当否判定の結果が通常大当たりである場合には、変動種別カウンタCS1と通常大当たり変動テーブル(図9(E)参照)とに基づいて変動パターンを特定する。また、MPU41は、ステップS1602又はS1603での当否判定の結果が確変大当たりである場合には、変動種別カウンタCS1と確変大当たり変動テーブル(図9(F)参照)とに基づいて変動パターンを特定する。さらに、MPU41は、ステップS1602又はS1603での当否判定の結果が外れである場合には、変動種別カウンタCS1と外れ変動テーブル(図9(G)参照)とに基づいて変動パターンを特定する。

10

【0191】

<ステップS1605>

ステップS1605では、MPU41は、当該変動遊技に対する大当たり抽選での抽選結果とステップS1604で特定された変動パターンとを含む変動パターンコマンドをRAM412に設定する。これにより、MPU41により実行される次のメイン処理(図13参照)のステップS1301では、変動パターンコマンドが音声ランプ制御装置5に送信され、音声ランプ制御装置5は、変動パターンコマンドに基づいて図柄表示部341による図柄変動表示などを実行する。

20

【0192】

なお、前述したように、MPU41は、抽選結果が「通常大当たり」である場合、変動パターン「01」～「03」に5R通常大当たりである旨を示す「A」を付した「A01」～「A03」のいずれかを変動パターンコマンドとしてRAM412に設定する。また、MPU41は、抽選結果が「5R確変大当たり」である場合、変動パターン「01」～「03」に5R確変大当たりである旨を示す「B」を付した「B01」～「B03」のいずれかを変動パターンコマンドとしてRAM412に設定する。さらに、MPU41は、抽選結果が「16R確変大当たり」である場合、変動パターン「01」～「03」に16R確変大当たりである旨を示す「C」を付した「C01」～「C03」のいずれかを変動パターンコマンドとしてRAM412に設定する。また、MPU41は、抽選結果が「外れ」である場合、変動パターン「01」～「08」に外れである旨を示す「D」を付した「D01」～「D08」のいずれかを変動パターンコマンドとしてRAM412に設定する。また、MPU41は、抽選結果が「外れ」である場合、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ及び完全外れのいずれであるかの情報を変動パターンコマンドに含ませる。

30

【0193】

<ステップS1606>

ステップS1606では、MPU41は、メイン表示部37の図柄変動表示を開始させ、当該変動開始処理を終了する。なお、MPU41は、メイン表示部37の図柄変動表示を開始させた場合、変動表示中フラグをオンに設定する。

40

【0194】

[音声ランプ制御装置5の処理]

次に、図17～図38を参照しつつ、音声ランプ制御装置5でMPU51によって実行される処理について説明する。

【0195】

なお、本実施形態で音声ランプ制御装置5のMPU51が実行する処理の一部又は全部が、表示制御装置6のMPU61によって実行されることも他の実施形態として考えられる。また、音声ランプ制御装置5では、MPU51が、スピーカ26及び電飾部27の制御処理、音声ランプ制御装置5の立ち上げ時の立ち上げ処理、停電時のNMI割込処理なども実行するが、それらの処理については説明を省略する。

50

【0196】

〔音声ランプ制御装置5の副タイマ割込処理〕

ここで、図17は、音声ランプ制御装置5のMPU51によって実行される副タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャートである。MPU51は、例えば副タイマ割込処理を1msec周期の定期処理として実行する。

【0197】

図17に示すように、MPU51は、副タイマ割込処理において、操作ボタン操作検出処理（ステップS1701）、操作検出パターン判定処理（ステップS1702）、タッチ操作検出処理（ステップS1703）、タッチ操作検出パターン判定処理（ステップS1704）、カウンタ更新処理（ステップS1705）、コマンド判定処理（ステップS1706）、変動遊技演出処理（ステップS1707）、及び大当たり遊技演出処理（ステップS1708）を実行する。

10

【0198】

〔操作ボタン操作検出処理〕

ここで、図18は、図17の副タイマ割込処理における操作ボタン操作検出処理（ステップS1701）の手順の一例を示すフローチャートである。操作ボタン操作検出処理では、操作ボタン20の操作状態を検出し、過去3回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。遊技機10では、MPU51によって操作ボタン操作検出処理が実行されることにより、副タイマ割込処理の割込周期に対応した予め定められた間隔（本実施形態では1msec間隔）で操作ボタン20の操作の有無が判断されることになる。

20

【0199】

<ステップS1801～S1803>

図18に示すように、ステップS1801では、MPU51は、第2操作検出フラグの設定を第1操作検出フラグにシフト（上書き）させる。また、ステップS1802では、MPU51は、第3操作検出フラグの設定を第2操作検出フラグにシフト（上書き）させる。その後、ステップS1803では、MPU51は、操作スイッチ20aにより検出される操作ボタン20の操作状態を第3操作検出フラグに設定（上書き）し、当該操作ボタン操作検出処理は終了する。

【0200】

このように、操作ボタン操作検出処理では、ステップS1801～S1803の処理が実行されることにより、操作ボタン20の操作履歴として1msec間隔の直近の3回分の操作状態が第1操作検出フラグ～第3操作検出フラグとしてRAM512に記憶される。具体的に、第3操作検出フラグとして直近の操作状態が記憶され、第2操作検出フラグとして一つ前の操作状態が記憶され、第1操作検出フラグとして二つ前の操作状態が記憶される。

30

【0201】

〔操作検出パターン判定処理〕

ここで、図19は、図17の副タイマ割込処理における操作検出パターン判定処理（ステップS1702）の手順の一例を示すフローチャートである。操作検出パターン判定処理では、第1操作検出フラグ、第2操作検出フラグ及び第3操作検出フラグに基づいて判定される操作ボタン20の操作履歴から操作ボタン20に対する操作状態を判定するための操作パターンフラグを設定する。操作パターンフラグは第1～第3操作パターンフラグからなり、第1～第3操作パターンフラグのオン及びオフの組み合わせによって操作ボタン20の操作状態を判定できる。例えば、図22（A）に示すように、第1操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン20に対する操作が継続されていると判定できる。また、第2操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン20に対する操作が開始されたと判定できる。また、第3操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン20に対する操作が終了したと判定できる。そして、第1～第3操作パターンフラグの全てがオフに設定されている場合には、操作ボタン20に対する操作がなされていないと判定できる。

40

50

【0202】

<ステップS1901>

図19に示すように、ステップS1901では、MPU51は、3回前の操作ボタン20の操作状態を示す第1操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ここで、MPU51は、第1操作検出フラグがオンである場合（ステップS1901：Yes）、処理をステップS1902に移行し、第1操作検出フラグがオフである場合（ステップS1901：No）、処理をステップS1905に移行する。

【0203】

<ステップS1902>

ステップS1902では、MPU51は、2回前の操作ボタン20の操作状態を示す第2操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ここで、MPU51は、第2操作検出フラグがオンである場合（ステップS1902：Yes）、処理をステップS1903に移行し、第2操作検出フラグがオフである場合（ステップS1902：No）、処理をステップS1908に移行する。

10

【0204】

<ステップS1903>

ステップS1903では、MPU51は、直近の操作ボタン20の操作状態を示す第3操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ここで、MPU51は、第3操作検出フラグがオンである場合（ステップS1903：Yes）、処理をステップS1904に移行し、第3操作検出フラグがオフである場合（ステップS1903：No）、処理をステップS1910に移行する。

20

【0205】

<ステップS1904>

ステップS1904では、MPU51は、第1操作パターンフラグをオン、第2操作パターンフラグ及び第3操作パターンフラグをオフに設定し、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、MPU51は、操作ボタン20の3回分の操作状態として「オン」、「オン」、「オン」の操作パターンが発生した場合に、操作ボタン20の操作状態が継続していると判断できるため、第1操作パターンフラグをオンに設定し、第2操作パターンフラグ及び第3操作パターンフラグをオフに設定する（図22（A）参照）。そして、第1操作パターンフラグは、操作ボタン20の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用される。

30

【0206】

<ステップS1905>

MPU51は、ステップS1901において第1操作検出フラグがオフであると判断した場合（ステップS1901：No）、2回前の操作ボタン20の操作状態を示す第2操作検出フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS1905）。ここで、MPU51は、第2操作検出フラグがオンである場合（ステップS1905：Yes）、処理をステップS1906に移行し、第2操作検出フラグがオフである場合（ステップS1905：No）、処理をステップS1910に移行する。

【0207】

<ステップS1906>

ステップS1906では、MPU51は、直近の操作ボタン20の操作状態を示す第3操作検出フラグがオンであるか否かを判断する。ここで、MPU51は、第3操作検出フラグがオンである場合（ステップS1906：Yes）、処理をステップS1907に移行し、第3操作検出フラグがオフである場合（ステップS1906：No）、処理をステップS1910に移行する。

40

【0208】

<ステップS1907>

ステップS1907では、MPU51は、第2操作パターンフラグをオン、第1操作パターンフラグ及び第3操作パターンフラグをオフに設定し、当該操作検出パターン判定処理

50

を終了する。即ち、MPU51は、操作ボタン20の3回分の操作状態として「オフ」、「オン」、「オン」の操作パターンが発生した場合に、操作ボタン20が非操作状態から操作状態に変化した（操作が開始された）と判断できるため、第2操作パターンフラグをオンに設定し、第1操作パターンフラグ及び第3操作パターンフラグをオフに設定する（図22（A）参照）。そして、第2操作パターンフラグは、操作ボタン20が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（操作ボタン20の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。このように、第2操作パターンフラグを用いて、操作ボタン20が非操作状態から操作状態に変化したか否かを判断すれば、操作ボタン20の3回分の操作状態が反映されるため、電波又は静電気などのノイズに起因する操作ボタン20の操作開始の誤検出が防止され、遊技者が意図しないタイミングで操作ボタン20の操作開始が演出表示に反映されることが防止される。

10

【0209】

<ステップS1908>

MPU51は、ステップS1902において第2操作検出フラグがオフであると判断した場合（ステップS1902：No）、直近の操作ボタン20の操作状態を示す第3操作検出フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS1908）。ここで、MPU51は、第3操作検出フラグがオンである場合（ステップS1908：Yes）、処理をステップS1910に移行し、第2操作検出フラグがオフである場合（ステップS1908：No）、処理をステップS1909に移行する。

【0210】

<ステップS1909>

ステップS1909では、MPU51は、第3操作パターンフラグをオン、第1操作パターンフラグ及び第2操作パターンフラグをオフに設定し、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、MPU51は、操作ボタン20の3回分の操作状態として「オン」、「オフ」、「オフ」の操作パターンが発生した場合に、操作ボタン20が操作状態から非操作状態に変化した（操作が終了した）と判断できるため、第3操作パターンフラグをオンに設定し、第1操作パターンフラグ及び第2操作パターンフラグをオフに設定する（図22（A）参照）。そして、第3操作パターンフラグは、操作ボタン20が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（操作ボタン20の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。このように、第3操作パターンフラグを用いて、操作ボタン20が操作状態から非操作状態に変化したか否かを判断すれば、操作ボタン20の3回分の操作状態が反映されるため、電波又は静電気などのノイズに起因する操作ボタン20の操作開始の誤検出が防止され、遊技者が意図しないタイミングで操作ボタン20の操作終了が演出表示に反映されることが防止される。

20

30

【0211】

<ステップS1910>

ステップS1910では、MPU51は、第1操作パターンフラグ、第2操作パターンフラグ及び第3操作パターンフラグをオフに設定し、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、MPU51は、操作ボタン20の3回分の操作状態として「オフ」、「オフ」、「オフ」など上記以外の操作パターンが発生した場合に、第1～第3操作パターンフラグの全てをオフに設定する（図22（A）参照）。なお、MPU51は、第1～第3操作パターンフラグの全てがオフの場合、操作ボタン20が非操作状態であると判定する。

40

【0212】

[タッチ操作検出処理]

ここで、図20は、図17の副タイマ割込処理におけるタッチ操作検出処理（ステップS1703）の手順の一例を示すフローチャートである。タッチ操作検出処理では、複数の検知センサ38a～38dでの検知結果に基づいて、図柄表示部341の正面側の所定領域（パネル25における特定領域）に対するタッチ操作状態を検出し、図柄表示部341の正面側の所定領域（パネル25の特定領域）（例えば図6（C）のクロスハッチング部分）に対する過去3回分のタッチ操作履歴を順次更新するための処理を実行する。遊技機

50

10では、MPU51によってタッチ操作検出処理が実行されることにより、副タイマ割込処理の割込周期に対応した予め定められた間隔（本実施形態では1msc間隔）で図柄表示部341の正面側の所定領域（パネル25における特定領域）に対する遊技者によるタッチ操作の有無が判断されることになる。

【0213】

<ステップS2001～S2003>

図20に示すように、ステップS2001では、MPU51は、第2タッチ操作検出フラグの設定を第1タッチ操作検出フラグにシフト（上書き）させる。また、ステップS2002では、MPU51は、第3タッチ操作検出フラグの設定を第2タッチ操作検出フラグにシフト（上書き）させる。その後、ステップS2003では、MPU51は、複数の検知センサ38a～38dにより検出される物体の存在の検知結果を第3タッチ操作検出フラグに設定（上書き）し、当該タッチ操作検出処理は終了する。例えば、MPU51は、複数の検知センサ38a～38dの全てにおいて物体の存在が検知された場合に、パネル25における特定領域（図柄表示部341の正面側の所定領域）に物体が存在している（遊技者によりタッチされている）と判断する。これとは逆に、MPU51は、複数の検知センサ38a～38dの1以上において物体の存在が検知されなかった場合に、図柄表示部341の正面側の所定領域（パネル25における特定領域）に物体が存在していない（遊技者によりタッチ操作が行われていない）と判断する。

【0214】

このように、タッチ操作検出処理では、ステップS2001～S2003の処理が実行されることにより、図柄表示部341の正面側の所定領域（パネル25における特定領域）に対するタッチ操作履歴として1msc間隔の直近の3回分のタッチ操作状態が第1タッチ操作検出フラグ～第3タッチ操作検出フラグとしてRAM512に記憶される。具体的に、第3タッチ操作検出フラグとして直近のタッチ操作状態が記憶され、第2タッチ操作検出フラグとして一つ前のタッチ操作状態が記憶され、第1タッチ操作検出フラグとして二つ前のタッチ操作状態が記憶される。

【0215】

〔タッチ操作検出パターン判定処理〕

ここで、図21は、図17の副タイマ割込処理におけるタッチ操作検出パターン判定処理（ステップS1704）の手順の一例を示すフローチャートである。タッチ操作検出パターン判定処理では、第1タッチ操作検出フラグ、第2タッチ操作検出フラグ及び第3タッチ操作検出フラグに基づいて判定されるタッチ操作履歴から図柄表示部341の正面側の所定領域（パネル25における特定領域）に対するタッチ操作状態を判定するためのタッチ操作パターンフラグを設定する。タッチ操作パターンフラグは第1～第3タッチ操作パターンフラグからなり、第1～第3タッチ操作パターンフラグのオン及びオフの組み合わせによって図柄表示部341の正面側の所定領域（パネル25における特定領域）に対するタッチ操作状態を判定できる。例えば、図22（B）に示すように、第1タッチ操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、図柄表示部341の正面側の所定領域（パネル25における特定領域）に対するタッチ操作が継続されていると判定できる。また、第2タッチ操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、図柄表示部341の正面側の所定領域（パネル25における特定領域）に対するタッチ操作が開始されたと判定できる。また、第3タッチ操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、図柄表示部341の正面側の所定領域（パネル25における特定領域）に対するタッチ操作が終了したと判定できる。そして、第1～第3タッチ操作パターンフラグの全てがオフに設定されている場合には、図柄表示部341の正面側の所定領域（パネル25における特定領域）に対するタッチ操作がなされていないと判定できる。

【0216】

<ステップS2101～S2105>

図21に示すように、ステップS2101～ステップS2105では、MPU51は、二つ前のタッチ操作検出処理に対する第1タッチ操作検出フラグがオンに設定されているか

否か、一つ前のタッチ操作検出処理に対する第2タッチ操作検出フラグがオンに設定されているか否か、直近のタッチ操作検出処理に対する第3タッチ操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する。

【0217】

＜ステップS2107～S2110＞

ステップS2107～ステップS2110では、MPU51は、ステップS2101～ステップS2105での第1～第3タッチ操作検出フラグがオンであるか否かの判定結果に基づいて、第1～第3タッチ操作パターンフラグをオン又はオフに設定する。

【0218】

具体的には、ステップS2107において、MPU51は、第2タッチ操作パターンフラグをオン、第1タッチ操作パターンフラグ及び第3タッチ操作パターンフラグをオフに設定し、当該タッチ操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、MPU51は、図柄表示部341の正面側の所定領域（パネル25における特定領域）に対する3回分のタッチ操作状態として「オフ」、「オン」、「オン」のタッチ操作パターンが発生した場合に、図柄表示部341の正面側の所定領域（パネル25における特定領域）に対する非タッチ操作状態からタッチ操作状態に変化した（タッチ操作が開始された）と判断できるため、第2タッチ操作パターンフラグをオンに設定し、第1タッチ操作パターンフラグ及び第3タッチ操作パターンフラグをオフに設定する（図22（B）参照）。

10

【0219】

また、ステップS2108において、MPU51は、第1タッチ操作パターンフラグをオン、第2タッチ操作パターンフラグ及び第3タッチ操作パターンフラグをオフに設定し、当該タッチ操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、MPU51は、図柄表示部341の正面側の所定領域（パネル25における特定領域）に対する3回分の操作状態として「オン」、「オン」、「オン」のタッチ操作パターンが発生した場合に、図柄表示部341の正面側の所定領域（パネル25における特定領域）に対するタッチ操作状態が継続していると判断できるため、第1タッチ操作パターンフラグをオンに設定し、第2タッチ操作パターンフラグ及び第3タッチ操作パターンフラグをオフに設定する（図22（B）参照）。

20

【0220】

また、ステップS2109において、MPU51は、第3タッチ操作パターンフラグをオン、第1タッチ操作パターンフラグ及び第2タッチ操作パターンフラグをオフに設定し、当該タッチ操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、MPU51は、図柄表示部341の正面側の所定領域（パネル25における特定領域）に対する3回分のタッチ操作状態として「オン」、「オフ」、「オフ」のタッチ操作パターンが発生した場合に図柄表示部341の正面側の所定領域（パネル25における特定領域）に対するタッチ操作状態から非タッチ操作状態に変化した（タッチ操作が終了した）と判断できるため、第3タッチ操作パターンフラグをオンに設定し、第1タッチ操作パターンフラグ及び第2タッチ操作パターンフラグをオフに設定する（図22（B）参照）。

30

【0221】

また、ステップS2110において、MPU51は、第1タッチ操作パターンフラグ、第2タッチ操作パターンフラグ及び第3タッチ操作パターンフラグをオフに設定し、当該タッチ操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、MPU51は、図柄表示部341の正面側の所定領域（パネル25における特定領域）に対する3回分のタッチ操作状態として「オフ」、「オフ」、「オフ」など上記以外のタッチ操作パターンが発生した場合に、第1～第3タッチ操作パターンフラグの全てをオフに設定する（図22（B）参照）。なお、MPU51は、第1～第3タッチ操作パターンフラグの全てがオフの場合、図柄表示部341の正面側の所定領域（パネル25における特定領域）に対して非タッチ状態であると判定する。

40

【0222】

〔カウンタ更新処理〕

50

ここで、図 17 の説明に戻り、カウンタ更新処理（ステップ S 1705）では、MPU51 は、演出パターン種別カウンタ、変動表示カウンタ、第 1～第 4 タッチ操作演出種別カウンタ、特定演出種別カウンタなどの更新を実行する。具体的には、MPU51 は、演出パターン種別カウンタでのカウンタ値に 1 を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を 0 にクリアする。ここで更新される演出種別カウンタは、主制御装置 4 から受信する変動パターンコマンドに基づいて変動種別及び演出種別を決定するために使用される。例えば、演出種別カウンタは 0～99 の間でループするループカウンタである。一方、MPU51 は、変動表示カウンタを 1 減算する。この変動表示カウンタは、図柄表示部 341 の変動表示時間を計時するためのものであり、変動表示カウンタでのカウンタ値は残り変動表示時間が 0 になる場合に 0 になるように設定される。従って、変動表示カウンタのカウンタ値に基づいて、残りの変動表示時間、変動中であること、図柄表示部 341 の変動表示が終了したことなどを把握できる。また、MPU51 は、第 1～第 4 タッチ操作演出種別カウンタでのカウンタ値に 1 を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を 0 にクリアする。ここで更新される第 1～第 4 タッチ操作演出種別カウンタは、第 1～第 4 タッチ操作受付期間 R1～R4 での図柄表示部 341 の正面側の所定領域（パネル 25 における特定領域）に対するタッチ操作によって実行されるタッチ操作演出種別を決定するために使用される。例えば、第 1 タッチ操作演出種別カウンタは 0～39 の間でループするループカウンタであり、第 2 タッチ操作演出種別カウンタは 0～59 の間でループするループカウンタであり、第 3 タッチ操作演出種別カウンタは 0～79 の間でループするループカウンタであり、第 4 タッチ操作演出種別カウンタは 0～99 の間でループするループカウンタである。また、MPU51 は、特定演出種別カウンタでのカウンタ値に 1 を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を 0 にクリアする。ここで更新される特定演出種別カウンタは、スーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出の実行中の第 2～第 4 タッチ操作受付期間 R2～R4 において図柄表示部 341 の正面側の所定領域での物体の存在が検知された場合にタッチ操作演出に代えて実行される特定演出種別を決定するために使用される。例えば、特定演出種別カウンタは 0～99 の間でループするループカウンタである。

【0223】

〔コマンド判定処理〕

コマンド判定処理（ステップ S 1706）では、コマンド判定処理では、主制御装置 4 から受信するコマンドを判定し、そのコマンドに対応する処理を実行する。ここで、図 23 は、図 17 の副タイマ割込処理でのステップ S 1706 で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【0224】

＜ステップ S 2201＞

図 23 に示すように、ステップ S 2201 では、MPU51 は、主制御装置 4 からコマンドを受信したか否かを判断する。ここで、MPU51 は、コマンドを受信した場合（ステップ S 2201：Yes）、処理をステップ S 2202 に移行する。一方、MPU51 は、コマンドを受信していない場合（ステップ S 2201：No）、当該コマンド判定処理を終了する。なお、主制御装置 4 から受信したコマンドは、RAM512 の未処理コマンド記憶エリアに格納され、MPU51 は、未処理コマンド記憶エリアを参照することによりコマンドの受信の有無を判断する。なお、未処理コマンド記憶エリアに記憶されているコマンドは、ステップ S 2201 でコマンドを受信したと判断され、処理の対象となった場合に未処理コマンド記憶エリアから消去され、例えば処理作業用記憶エリアに記憶される。

【0225】

＜ステップ S 2202＞

ステップ S 2202 では、MPU51 は、受信コマンドが変動パターンコマンドであるか否かを判断する。ここで、MPU51 は、変動パターンコマンドである場合（ステップ S 2202：Yes）、処理をステップ S 2203 に移行し、受信コマンドが変動パターン

コマンドでない場合（ステップ S 2 2 0 2 : N o）、処理をステップ S 2 2 0 6 に移行する。

【 0 2 2 6 】

＜ステップ S 2 2 0 3＞

ステップ S 2 2 0 3 では、M P U 5 1 は、主制御装置 4 から受信した変動パターンコマンドに基づいて、主図柄の停止図柄組み合わせ、及び変動種別（演出パターン）を決定する。具体的に、M P U 5 1 は、変動パターンコマンドと、予め R O M 5 1 1 に記憶されている第 1 停止図柄選択テーブル（図 2 4（A）参照）及び変動種別テーブル（図 2 4（B）参照）と、R A M 5 1 2 に記憶されている演出パターン種別カウンタのカウント値とに基づいて、主図柄の停止図柄組み合わせ及び変動種別（演出パターン）を決定する。また、M P U 5 1 は、変動パターンコマンドに大当たり種別に関する情報が含まれている場合、大当たり種別に応じた大当たりフラグをオンに設定する。具体的には、M P U 5 1 は、大当たり種別が 5 R 通常大当たりである場合に 5 R 通常大当たりフラグをオンに設定し、大当たり種別が 5 R 確変大当たりである場合に 5 R 確変大当たりフラグをオンに設定し、大当たり種別が 1 6 R 確変大当たりである場合に 1 6 R 確変大当たりフラグをオンに設定する。

10

【 0 2 2 7 】

主図柄の停止図柄組み合わせは、第 1 停止図柄、第 2 停止図柄及び最終停止図柄からなる。第 1 停止図柄は、図柄表示部 3 4 1 において最初に停止表示される主図柄であり、第 2 停止図柄は、2 番目に停止表示される主図柄であり、最終停止図柄は、最後に停止表示される図柄である。演出パターン種別テーブルには、変動遊技演出における最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出（図 2 7 参照）であるノーマルリーチ演出パターン種別テーブル（図 2 5（A）参照）、変動遊技演出における最終の個別演出種別がスーパーリーチ演出（図 2 7 参照）であるスーパーリーチ演出パターン種別テーブル（図 2 5（B）参照）、変動遊技演出における最終の個別演出種別がスペシャルリーチ演出（図 2 7 参照）であるスペシャルリーチ演出パターン種別テーブル（図 2 5（C）参照）が含まれる。

20

【 0 2 2 8 】

ここで、図 2 4（A）は、第 1 停止図柄選択テーブルの一例を示す図である。図 2 4（A）に示すように、第 1 停止図柄選択テーブルでは、図柄表示部 3 4 1 において最初に停止表示させる主図柄（第 1 停止図柄）が定められている。なお、図 2 4（A）は、主図柄が「1」～「9」であり、「3 3 3」が確変大当たり（5 R 確変大当たり及び 1 6 R 確変大当たりのいずれか）であることを示す図柄組み合わせ、「7 7 7」が 1 6 R 確変大当たりであることを示す図柄組み合わせ、「3 3 3」及び「7 7 7」以外のゾロ目が 5 R 通常大当たり、5 R 確変大当たり及び 1 6 R 確変大当たりのいずれかであることを示す図柄組み合わせであることを前提としている。

30

【 0 2 2 9 】

主制御装置 4 の M P U 4 1 による大当たり抽選の抽選結果が「5 R 通常大当たり」には、第 1 停止図柄として「3」及び「7」の振り分けはなく、「3」及び「7」以外の主図柄から予め定められた確率で第 1 停止図柄決定される。即ち、抽選結果が「5 R 通常大当たり」の場合、5 R 確変大当たり又は 1 6 R 確変大当たり（確変大当たり）であることを示す「3 3 3」又は「7 7 7」の図柄組み合わせが停止表示されることはない。

40

【 0 2 3 0 】

また、抽選結果が「5 R 確変大当たり」には、第 1 停止図柄として「7」の振り分けはなく、「7」以外の主図柄から予め定められた確率で第 1 停止図柄決定される。即ち、抽選結果が「5 R 確変大当たり」の場合、1 6 R 確変大当たりであることを示す「7 7 7」の図柄組み合わせが停止表示されることはない。一方、抽選結果が「5 R 確変大当たり」の場合であっても、5 R 確変大当たりであることを示す「3 3 3」の図柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。即ち、抽選結果が「5 R 確変大当たり」の場合であっても、主図柄の停止表示結果が 5 R 通常大当たりを示唆する「3 3 3」の図柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。そして、抽選結果が「5

50

R 確変大当たり」である場合に、第1停止図柄として「7」を除く「3」以外の主図柄が決定された場合、当該変動遊技の終了後に移行する大当たり遊技において、抽選結果が「5 R 確変大当たり」であることを明示する昇格演出が実行される。

【0231】

さらに、抽選結果が「16 R 確変大当たり」には、「1」～「9」の全ての主図柄に対する振り分けがあり、「1」～「9」の主図柄から予め定められた確率で第1停止図柄決定される。即ち、抽選結果が「16 R 確変大当たり」の場合であっても、16 R 確変大当たりであることを示す「777」の図柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。即ち、抽選結果が「16 R 確変大当たり」の場合であっても、主図柄の停止表示結果が5 R 確変大当たり又は5 R 通常大当たりを示唆する「777」の図柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。そして、抽選結果が「16 R 確変大当たり」である場合に、第1停止図柄として「7」以外の主図柄が決定された場合、当該変動遊技の終了後に移行する大当たり遊技において、抽選結果が「16 R 確変大当たり」であることを明示する昇格演出が実行される。

10

【0232】

そして、MPU51は、抽選結果が大当たりである場合に第1停止図柄を決定すると、第2停止図柄及び最終停止図柄を先に決定した第1停止図柄と同じ図柄に決定する。これにより、当該変動遊技に図柄表示部341の有効ラインに停止表示される停止図柄組み合わせが決定される。

【0233】

一方、抽選結果が「外れ」には、「1」～「9」の全ての主図柄に対する振り分けがあり、「1」～「9」の主図柄から予め定められた確率で第1停止図柄決定される。そして、MPU51は、抽選結果が「外れ」である場合に第1停止図柄を決定すると、外れ種別テーブル（図9（D）参照）に基づいて選択された外れ種別に関する情報、及び先に決定した第1停止図柄に基づいて第2停止図柄を決定する。例えば、外れ種別が前後外れリーチである場合、第2停止図柄が第1停止図柄と同じ図柄に決定され、最終停止図柄が第1停止図柄の前後の図柄に決定される。また、前記外れ種別が前後外れ以外リーチである場合、第2停止図柄が第1停止図柄と同じ図柄に決定され、最終停止図柄が第1停止図柄及び第1停止図柄の前後の図柄とは異なる図柄に決定される。また、前記外れ種別が完全外れである場合、第2停止図柄が第1停止図柄とは異なる図柄に決定され、最終停止図柄が第1停止図柄及び第2停止図柄とは無関係に決定される。なお、主図柄の停止図柄組み合わせは、表示制御装置6において決定してもよく、第1停止図柄のみを音声ランプ制御装置5において決定し、第2停止図柄及び最終停止図柄を表示制御装置6において決定してもよい。

20

30

【0234】

また、図24（B）は、変動種別テーブルの一例を示す図である。図24（B）に示すように、変動種別テーブルでは、変動パターンコマンドに対応する変動表示時間及び変動種別（演出パターン）の内容が定められている。例えば、抽選結果が「通常大当たり」であり変動パターンが「01」である変動パターンコマンド「A01」には、変動表示時間「30s」及び変動種別「ノーマルリーチ演出パターン」が対応付けられている。また、抽選結果が「5 R 確変大当たり」であり変動パターンが「02」である変動パターンコマンド「B02」には、変動表示時間「60s」及び変動種別「スーパーリーチ演出パターン」が対応付けられており、抽選結果が「16 R 確変大当たり」であり変動パターンが「03」である変動パターンコマンド「C03」には変動表示時間「90s」及び変動種別「スペシャルリーチ演出パターン」が対応付けられている。さらに、抽選結果が「外れ」であり変動パターンが「04」である変動パターンコマンド「D04」には、変動表示時間「7s」及び変動種別「非リーチ演出パターン」が対応付けられており、抽選結果が「外れ」であり変動パターンが「05」である変動パターンコマンド「D05」には、変動表示時間「10s」及び変動種別「非リーチ演出パターン」が対応付けられている。

40

【0235】

50

さらに、図 25 (A) ～図 25 (C) は、演出パターン種別テーブルの一例を示す図である。演出パターン種別テーブルは、変動種別（演出パターン）ごとに設定されている。具体的に、図 25 (A) は変動遊技演出における最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出（図 27 参照）である場合に参照されるノーマルリーチ演出パターン種別テーブルであり、図 25 (B) は変動遊技演出における最終の個別演出種別がスーパーリーチ演出（図 27 参照）である場合に参照されるスーパーリーチ演出パターンテーブルであり、図 25 (C) は変動遊技演出における最終の個別演出種別がスペシャルリーチ演出（図 27 参照）である場合に参照されるスペシャルリーチ演出パターンテーブルである。

【0236】

なお、本実施の形態では、変動種別各々に対応する演出種別が 5 種類である場合を例に挙げて説明するが、演出種別は 6 種類以上であってよい。また、図 25 では、変動種別がリーチなしの場合の演出種別テーブルは省略している。

【0237】

図 25 (A) に示すノーマルリーチ演出パターン種別テーブルでは、抽選結果（5 R 通常大当たり、5 R 確変大当たり、16 R 確変大当たり、及び外れ）に応じて、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別として「演出パターン X 1」～「演出パターン X 5」が定められている。そして、MPU 51 は、変動種別（演出パターン）がノーマルリーチ演出パターンであると判断した場合には、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別を抽選結果に応じてノーマルリーチ演出パターン種別テーブルから選択する。ここで、ノーマルリーチ演出パターン種別テーブルに含まれる演出パターン X 1 ～演出パターン X 3 は、例えば主図柄が高速変動する高速変動演出の終了後に主図柄がリーチ状態となるノーマルリーチ演出が実行される演出であり、最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出となる演出である（図 27 参照）。

【0238】

また、図 25 (B) に示すスーパーリーチ演出パターンテーブルでは、抽選結果に応じて演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別として「演出パターン Y 1」～「演出パターン Y 5」が定められている。そして、MPU 51 は、変動種別（演出パターン）がスーパーリーチ演出パターンであると判断した場合には、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別を抽選結果に応じてスーパーリーチ演出パターンテーブルから選択する。ここで、スーパーリーチ演出パターンテーブルに含まれる演出パターン Y 1 ～演出パターン Y 3 は、例えば高速変動演出の終了後にノーマルリーチ演出が実行され、さらに最終の個別演出種別としてノーマルリーチ演出よりも大当たり期待度の高く、ノーマルリーチ演出よりも演出実行時間の長いスーパーリーチ演出に発展する演出である（図 27 参照）。なお、スーパーリーチ演出パターンテーブルは、ノーマルリーチ演出を経由することなく、高速変動演出の終了後にスーパーリーチ演出に発展するスーパーリーチ演出パターン演出を含んでいてもよい。

【0239】

さらに、図 25 (C) に示すスペシャルリーチ演出パターンテーブルでは、抽選結果に応じて演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別として「演出パターン Z 1」～「演出パターン Z 5」が定められている。そして、MPU 51 は、変動種別（演出パターン）がスペシャルリーチ演出パターンであると判断した場合には、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別を抽選結果に応じてスペシャルリーチ演出パターンテーブルから選択する。ここで、スペシャルリーチ演出パターンテーブルに含まれる演出パターン Z 1 ～演出パターン Z 3 は、例えば高速変動演出の終了後にノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出が実行され、さらに最終の個別演出種別としてノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出よりも大当たり期待度の高く、ノーマルリーチ演出よりも演出実行時間の長いスペシャルリーチ演出に発展する演出である（図 27 参照）。なお、スペシャルリーチ演出パターンテーブルは、ノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出の少なくとも一方を経由することなく、高速変動演出又はノーマルリーチ演出の終了後などにスペシャルリーチ演出に発展するスペシャルリーチ演出パターンを

含んでいてもよい。

【0240】

そして、MPU51は、変動パターンコマンド、変動種別テーブル、演出種別テーブル及び演出種別カウンタに基づいて決定される主図柄の停止図柄組み合わせ、及び変動種別（演出パターン種別）を示す表示変動パターンコマンドをRAM512に設定する。

【0241】

<ステップS2204>

図23の説明に戻り、ステップS2204では、MPU51は、可動役物部材39の作動タイミング（可動役物部材作動演出の実行期間）を決定する可動役物部材作動タイミング決定処理を実行する。可動役物部材作動タイミング決定処理では、ステップS2203において決定される演出パターン種別に応じて選択される可動役物部材作動タイミング選択テーブルに基づいて、複数の作動タイミングのそれぞれの可動役物部材39の作動の有無（可動役物部材作動演出の実行の有無）を決定する。

【0242】

ここで、図26は、可動役物部材作動演出の一例を示す図である。可動役物部材作動演出は、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることの期待度を示唆するチャンスアップ演出、又は抽選結果が大当たりであることを明示する確定演出（一発告知演出）として実行される。この可動役物部材作動演出は、可動役物部材39が図26（A）に示す図柄表示部341で実行される画像演出の視認を阻害しない待機位置から、図26（B）に示す図柄表示部341の中央部の正面である作動位置に移動した後、図26（A）に示す待機位置に復帰する演出である。

【0243】

可動役物部材作動演出では、可動役物部材39が図26（B）に示す作動位置において一定期間停止される。このとき、可動役物部材39では、周縁部に円環状に設けられた複数のランプ391によって、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることの期待度を示唆し、又は抽選結果が大当たりであることを明示する。例えば、複数のランプ391の点灯色によって大当たり抽選での抽選結果に対する大当たり期待度を示唆する。具体的には、複数のランプ391の点灯色が、白色、黄色、緑色、赤色の順に大当たり期待度が高くなるように設定しておき、可動役物部材作動演出において可動役物部材39が図26（B）に示す待機位置に停止している間、大当たり抽選での抽選結果に応じて決定される大当たり期待度の点灯色で複数のランプ391を点灯させる。また、複数のランプ391の点灯色として、白色、黄色、緑色及び赤色の全てを含む点灯態様とすることで、抽選結果が大当たりであることを明示するようにしてもよく、また点灯パターンと点灯色と適宜設定することで、レインボーのランプ演出を実行することで抽選結果が大当たりであることを明示するようにしてもよい。

【0244】

もちろん、複数のランプ391の点灯色に依らず、複数のランプ391の点灯及び消灯の組み合わせによって、大当たり期待度を示し、あるいは大当たりであることを明示してもよい。また、可動役物部材39が図26（B）に示す作動位置にある場合に、図柄表示部341において可動役物部材39の周辺にエフェクトを発生させるエフェクト演出を実行してもよい。この場合のエフェクト演出では、エフェクトの色や大きさにより大当たり期待度を示し、あるいは大当たりであることを明示することができる。

【0245】

また、可動役物部材作動演出を実行するに当たり、図柄表示部341を利用して大当たり期待度を示唆するチャンス演出を実行することも考えられる。例えば、図26（C）に示すように、可動役物部材39を待機位置から作動位置に移動させる前に、可動役物部材39における開口31Aから露出した部分に配置された4つランプ391に対応させて図柄表示部341に大当たり期待度や今後の演出展開を示唆する画像が図柄表示部341に表示される演出が実行されることが考えられる。図26（C）では、図柄表示部341に左側から順位に、「?」、「チャンス」（大当たり期待度示唆）、「リーチ」（演出展開示

唆)及び「激熱」(大当たり期待度示唆)の文字画像が表示される。そして、可動役物部材39では、前記4つのランプ391が点滅された後に1つのランプ391が点灯されるルーレット演出が実行される。なお、図26(C)では「チャンス」に対応するランプ391が点灯して状態が示されている。

【0246】

また、図26(C)に示すルーレット演出が実行された場合、可動役物部材39が作動位置に移動されることで、可動役物部材39の複数のランプ391を利用して、大当たり期待度を示唆する演出や大当たりであることを明示する確定演出を実行することも考えられる。例えば、図26(D)に示すように、複数のランプ391の点灯個数に応じて大当たり期待度を示唆し(ランプの点灯個数が多いほど大当たり期待度を高くし)、全てのランプ391が点灯した場合に大当たり確定演出とすることも考えられる。以下、可動役物演出によって抽選結果が大当たりであることを明示する演出を「一発告知演出」という場合がある。

【0247】

なお、可動役物部材39が作動位置にある場合にランプ391の点灯個数によって大当たり期待度を示唆する演出が実行される場合(一発告知演出を除く)、可動役物部材39が待機位置に復帰した場合にスーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出などの発展演出が実行されるようにしてもよい。この場合、可動役物部材39が作動位置にある場合にランプ391の点灯個数と、発展演出によって示唆される大当たり期待度(例えば発展演出の実行開始時に表示される当該発展演出の大当たり期待度を示す星の数など)とをリンクさせてもよい。つまり、可動役物部材39が作動位置にある場合にランプ391の点灯個数によって後に実行される発展演出の大当たり期待度を先に示唆することも考えられる。例えば、発展演出の大当たり期待度が星の数(例えば星の数が1~5)で示唆される場合に発展演出として星3つの発展演出が実行される場合に、可動役物部材39が作動位置にある場合にランプ391の点灯個数を3つとすることが考えられる。

【0248】

また、一発告知演出が実行される場合、可動役物部材39の中央部分を点灯させることで、確定演出であることを強調するようにしてもよい。そして、一発告知演出が実行される場合、可動役物部材39が待機位置に復帰した場合に主図柄の変動がゾロ目で停止されるようにしてもよいし、主図柄の変動を継続して後において主図柄がゾロ目で停止されるようにしてもよい。なお、一発告知演出が実行後に可動役物部材39が復帰した場合に主図柄の変動が停止されるかは、決定されている演出パターンと可動役物部材39の作動タイミングとの関係で決定される。

【0249】

また、可動役物部材39が作動位置にある場合に、可動役物部材39の周囲にエフェクトを発生させる画像を図柄表示部341に表示させる演出を実行することも考えられる。この場合、エフェクトの色や大きさによって大当たり期待度を示唆し、又は大当たりであることを明示することも考えられる。例えば、可動役物部材39の周囲に虹色のエフェクトを発生させることで大当たりであることを明示することができる。このような可動役物部材39の周囲に虹色のエフェクトを発生させることにより大当たりであることを明示する演出も「一発告知演出」に含まれる。つまり、「一発告知演出」は、可動役物部材39の作動に伴い抽選結果が大当たりであることが明示される演出であり、この「一発告知演出」には、可動役物部材39の作動に連動して図柄表示部341で実行される演出によって大当たり確定演出が実行される場合も含まれる。

【0250】

ここで、図27は、可動役物部材39の作動タイミング及びタッチ操作演出に対するタッチ操作受付期間の一例を演出パターンと共に示すタイミングチャートである。まず、図27を参照し、可動役物部材39の作動タイミングを説明する。なお、タッチ操作演出に対するタッチ操作受付期間については、後述のステップS2205のタッチ操作演出決定処理を説明する際に言及する。また、図27において、各演出パターンにおける最終の個別

10

20

30

40

50

演出の終了後に規定されている可動役物部材 3 9 の作動タイミングは、当該演出パターンにおいて設定されていないことを意味する。例えば、図 2 7 において、作動タイミング G 2 は、非リーチ演出パターンでは設定されていないことを意味する。

【0251】

図 2 7 に示すように、本実施形態では、可動役物部材 3 9 が作動し得るタイミングとして、6 つの作動タイミング G 1 ～ G 6 が固定的に規定されている。なお、可動役物部材 3 9 の作動タイミングは、全ての演出パターンで固定的に規定する必要はなく、例えば演出パターン種別ごとに可動役物部材 3 9 の作動タイミングを個別に規定してもよい。

【0252】

作動タイミング G 1 は、高速変動演出の開始直後（主図柄の変動開始直後）に開始され、高速変動演出の序盤で終了する。つまり、作動タイミング G 1 は、非リーチ演出パターン、ノーマルリーチ演出パターン、スーパーリーチ演出パターン及びスペシャルリーチ演出パターンに対して設定され得る。

10

【0253】

作動タイミング G 2 は、ノーマルリーチ演出の開始直後に開始され、ノーマルリーチ演出の序盤で終了する。つまり、作動タイミング G 2 は、ノーマルリーチ演出パターン、スーパーリーチ演出パターン及びスペシャルリーチ演出パターンに対して設定され得る。

【0254】

作動タイミング G 3 は、スーパーリーチ演出の開始直後に開始され、スーパーリーチ演出の序盤で終了する。作動タイミング G 4 は、スーパーリーチ演出の中盤に設定されている。つまり、作動タイミング G 3 ， G 4 は、スーパーリーチ演出パターン及びスペシャルリーチ演出パターンに対して設定され得る。

20

【0255】

作動タイミング G 5 は、スペシャルリーチ演出の開始直後に開始され、スペシャルリーチ演出の序盤で終了する。作動タイミング G 6 は、スペシャルリーチ演出の終盤に設定されている。つまり、作動タイミング G 5 ， G 6 は、スペシャルリーチ演出パターンに対して設定され得る。

【0256】

換言すれば、各演出パターン種別で設定される作動タイミングの数は、演出パターン種別によって異なる。具体的には、演出パターンが非リーチ演出パターンである場合、高速変動演出の開始直後からの序盤に作動タイミング G 1 が設定されている。なお、非リーチ演出パターンは、主図柄が変動開始直後から高速変動する高速変動演出のみが実行される演出パターンである。

30

【0257】

また、演出パターンがノーマルリーチ演出パターンである場合、作動タイミング G 1 に加えて、ノーマルリーチ演出の開始直後からの序盤に作動タイミング G 2 が設定されている。なお、ノーマルリーチ演出パターンは、高速変動演出の終了後にスーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出に発展しないノーマルリーチ演出が最終の個別演出として実行される演出パターンである。

【0258】

また、演出パターンがスーパーリーチ演出パターンである場合、作動タイミング G 1 ， G 2 に加えて、スーパーリーチ演出の開始直後からの序盤の作動タイミング G 3 と、スーパーリーチ演出の中盤の作動タイミング G 4 とが設定されている。なお、スーパーリーチ演出パターンは、高速変動演出及びノーマルリーチ演出の終了後に、最終の個別演出としてスーパーリーチ演出が実行される演出パターンである。

40

【0259】

また、演出パターンがスペシャルリーチ演出パターンである場合、作動タイミング G 1 ～ G 4 に加えて、スペシャルリーチ演出の開始直後からの序盤の作動タイミング G 5 と、スーパーリーチ演出の終盤の作動タイミング G 6 とが設定されている。なお、スペシャルリーチ演出パターンは、高速変動演出、ノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出の終了

50

後に、最終の個別演出としてスペシャルリーチ演出が実行される演出パターンである。

【0260】

ここで、図28～図30は、可動役物部材作動タイミング選択テーブルA～Cの一例を示す図であり、図28に示す可動役物部材作動タイミング選択テーブルAは演出パターン種別がノーマルリーチ演出である場合に可動役物部材39の作動タイミングを決定する場合に参照され、図29に示す可動役物部材作動タイミング選択テーブルBは演出パターン種別がスーパーリーチ演出である場合に可動役物部材39の作動タイミングを決定する場合に参照され、図30に示す可動役物部材作動タイミング選択テーブルCは演出パターン種別がスペシャルリーチ演出である場合に可動役物部材39の作動タイミングを決定する場合に参照される。

10

【0261】

なお、図28～図30において、「◎」は大当たり確定演出（一発告知演出）として可動役物部材39が作動されること、「○」はチャンスアップ演出（大当たり期待度示唆演出）として可動役物部材39が作動されること、「×」は可動役物部材39が作動されないこと、「－」は該当する作動タイミングが存在しないことを意味している。また、図28～図30では、演出パターンが非リーチ演出パターンである場合については省略されているが、可動役物部材作動演出を実行するかについては適宜設定すればよい。

【0262】

図28に示すように、演出パターン種別がノーマルリーチ演出である場合に参照される可動役物部材作動タイミング選択テーブルAは、ノーマルリーチ演出パターンのうちの演出パターン種別（演出パターンX1～X5）ごとに、大当たり抽選での抽選結果に応じて、可動役物部材39の作動タイミングG1，G2のそれぞれで可動役物部材39を作動させるか否か（可動役物部材作動演出を実行するか否か）が規定されている。

20

【0263】

例えば、演出パターン種別が演出パターンX1であり、抽選結果が5R確変大当たりである場合には、作動タイミングG1では可動役物部材39が作動され、作動タイミングG2では可動役物部材39が作動されない。つまり、抽選結果が5R確変大当たりである場合に演出パターンX1が選択された場合、ノーマルリーチ演出パターンでの高速変動演出の開始直後のみでチャンスアップ演出として可動役物部材作動演出が実行される。

【0264】

また、演出パターン種別が演出パターンX3であり、抽選結果が外れである場合には、作動タイミングG1及び作動タイミングG2のいずれにおいても、可動役物部材39が作動されない。つまり、抽選結果が外れである場合に演出パターンX3が選択された場合、ノーマルリーチ演出パターンでは可動役物部材作動演出が全く実行されない。

30

【0265】

図29に示すように、演出パターン種別がスーパーリーチ演出である場合に参照される可動役物部材作動タイミング選択テーブルBは、スーパーリーチ演出パターンのうちの演出パターン種別（演出パターンY1～Y5）ごとに、大当たり抽選での抽選結果に応じて、可動役物部材39の作動タイミングG1～G4のそれぞれで可動役物部材39を作動させるか否か（可動役物部材作動演出を実行するか否か）が規定されている。

40

【0266】

例えば、演出パターン種別が演出パターンY1であり、抽選結果が5R通常大当たりである場合には、作動タイミングG1～G4のうちの作動タイミングG3のみで可動役物部材39が作動され、残りの作動タイミングG1，G2，G4では可動役物部材39が作動されない。つまり、抽選結果が5R通常大当たりである場合に演出パターンY1が選択された場合、スーパーリーチ演出パターンでのスーパーリーチ演出の開始直後のみでチャンスアップ演出として可動役物部材作動演出が実行される。

【0267】

また、演出パターン種別が演出パターンY3であり、抽選結果が16R確変大当たりである場合には、作動タイミングG1～G4のうちの作動タイミングG2，G3で可動役物部

50

材 3 9 が作動され、残りの作動タイミング G 1 , G 4 では可動役物部材 3 9 が作動されない。つまり、抽選結果が 1 6 R 確変大当たりである場合に演出パターン Y 3 が選択された場合、ノーマルリーチ演出パターンでのノーマルリーチ演出の開始直後及びスーパーリーチ演出の開始直後でチャンスアップ演出として可動役物部材作動演出が実行される。

【 0 2 6 8 】

また、演出パターン種別が演出パターン Y 5 であり、抽選結果が外れである場合には、作動タイミング G 1 ~ G 4 のうちの作動タイミング G 1 のみで可動役物部材 3 9 が作動され、残りの作動タイミング G 2 ~ G 4 では可動役物部材 3 9 が作動されない。つまり、抽選結果が外れである場合に演出パターン Y 5 が選択された場合、スペシャルリーチ演出パターンでの高速変動演出の開始直後のみでチャンスアップ演出として可動役物部材作動演出が実行される。

10

【 0 2 6 9 】

図 3 0 に示すように、演出パターン種別がスペシャルリーチ演出パターンである場合に参照される可動役物部材作動タイミング選択テーブル C は、スペシャルリーチ演出パターンのうちの演出パターン種別（演出パターン Z 1 ~ Z 5 ）ごとに、大当たり抽選での抽選結果に応じて、可動役物部材 3 9 の作動タイミング G 1 ~ G 6 のそれぞれで可動役物部材 3 9 を作動させるか否か（可動役物部材作動演出を実行するか否か）が規定されている。

【 0 2 7 0 】

例えば、演出パターン種別が演出パターン Z 1 であり、抽選結果が 5 R 通常大当たりである場合には、作動タイミング G 1 ~ G 6 のうちの作動タイミング G 3 のみで可動役物部材 3 9 が作動され、残りの作動タイミング G 1 , G 2 , G 4 ~ G 6 では可動役物部材 3 9 が作動されない。つまり、抽選結果が 5 R 通常大当たりである場合に演出パターン Z 1 が選択された場合、スペシャルリーチ演出パターンでのスーパーリーチ演出の開始直後のみでチャンスアップ演出として可動役物部材作動演出が実行される。

20

【 0 2 7 1 】

また、演出パターン種別が演出パターン Z 3 であり、抽選結果が 1 6 R 確変大当たりである場合には、作動タイミング G 1 ~ G 6 のうちの作動タイミング G 5 , G 6 で可動役物部材 3 9 が作動され、残りの作動タイミング G 1 ~ G 4 では可動役物部材 3 9 が作動されない。つまり、抽選結果が 1 6 R 確変大当たりである場合に演出パターン Z 3 が選択された場合、スペシャルリーチ演出パターンでのスペシャルリーチ演出の開始直後及び終盤で大当たり確定演出（一発告知演出）として可動役物部材作動演出が実行される。

30

【 0 2 7 2 】

また、演出パターン種別が演出パターン Z 4 であり、抽選結果が 5 R 通常大当たりである場合には、作動タイミング G 1 ~ G 6 のうちの作動タイミング G 2 , G 3 , G 6 で可動役物部材 3 9 が作動され、残りの作動タイミング G 1 , G 4 , G 5 では可動役物部材 3 9 が作動されない。つまり、抽選結果が 5 R 通常大当たりである場合に演出パターン Z 4 が選択された場合、スペシャルリーチ演出パターンでのノーマルリーチ演出の開始直後及びスーパーの開始直後でチャンスアップ演出として可動役物部材作動演出が実行され、さらにスペシャルリーチ演出の終盤で大当たり確定演出（一発告知演出）として可動役物部材作動演出が実行される。

40

【 0 2 7 3 】

そして、MPU 5 1 は、ステップ S 2 2 0 3 において決定される演出パターンと、大当たり抽選での抽選結果に応じて選択される可動役物部材作動タイミング選択テーブル A ~ C とに基づいて、各作動タイミングでの可動役物部材 3 9 の作動の有無（可動役物部材作動演出の実行の有無）を決定する。このようにして決定された可動役物部材 3 9 の作動タイミングは RAM 5 1 2 に記憶され、RAM 5 1 2 に記憶された作動タイミングに基づいて、変動遊技演出の実行中に可動役物部材作動演出が実行される。

【 0 2 7 4 】

<ステップ S 2 2 0 5 >

図 2 3 の説明に戻り、ステップ S 2 2 0 5 では、MPU 5 1 は、タッチ操作演出決定処理

50

を実行する。タッチ操作演出決定処理では、タッチ操作演出の受付期間及び内容が決定される。なお、タッチ操作演出決定処理の詳細は、図 3 1 を参照して後述する。また、タッチ操作演出は、タッチ操作受付期間内にタッチ操作が行われることでタッチ操作演出が実行されることが決定された段階で決定するようにしてもよい。この場合、コマンド判定処理におけるタッチ操作演出決定処理は省略され、またステップ S 2 2 0 5 において、タッチ操作演出を決定することに代えて、タッチ操作受付期間を決定してもよい。

【 0 2 7 5 】

<ステップ S 2 2 0 6 >

ステップ S 2 2 0 6 では、M P U 5 1 は、変動パターンコマンドに対応する変動表示時間を変動表示カウンタに設定する。変動表示時間は、変動パターンコマンドに含まれる変動パターン情報に応じて判断される。そして、変動表示カウンタは、図 1 7 の副タイマ割込処理におけるステップ S 1 7 0 5 のカウンタ更新処理で 1 ずつ減算され、M P U 5 1 は、変動表示カウンタに基づいて、図柄変動表示中であるか否か、変動表示時間の残り時間などを判断することが可能である。例えば、M P U 5 1 は、変動表示カウンタのカウント値が 0 になった場合に図柄変動表示の終了と判断することが可能である。

【 0 2 7 6 】

<ステップ S 2 2 0 7 >

ステップ S 2 2 0 7 では、M P U 5 1 は、図柄表示部 3 4 1 における主図柄の停止図柄組み合わせと、変動種別（演出パターン）及びタッチ操作演出を含む変動遊技演出の内容を特定するための表示変動パターンコマンドを表示制御装置 6 に送信し、当該コマンド判定処理を終了させる。表示変動パターンコマンドは、ステップ S 2 2 0 3 で決定された主図柄の停止図柄組み合わせ、変動遊技演出の内容を識別するための情報である。一方、表示制御装置 6 の R O M 6 1 1 には、表示変動パターンコマンド各々に対応する主図柄の変動画像及び演出画像などが記憶されている。これにより、表示制御装置 6 では、M P U 6 1 が、表示変動パターンコマンドに対応する主図柄の停止図柄組み合わせ、変動種別及び変動遊技演出に応じて、図柄表示部 3 4 1 における変動表示及び演出表示を実行させ、可動役物部材 3 9 などの他の演出手段に対して可動役物部材作動演出、音声出力演出及びランプ演出を実行させる。

【 0 2 7 7 】

具体的に、図柄表示部 3 4 1 では、表示制御装置 6 の M P U 6 1 は、予め設定されている変動表示時間が経過するまでの間に複数の主図柄（本実施形態では 3 つ）の変動表示を実行し、複数の主図柄の変動が順に停止表示させる。そして、全ての主図柄が停止表示して大当たり抽選の結果が表示されると、次の変動遊技の図柄変動表示又は大当たり遊技に対応する処理などが実行される。ここで、主図柄の変動表示中には、表示変動パターンコマンドによって特定される遊技演出が実行される。

【 0 2 7 8 】

<ステップ S 2 2 0 8 >

ステップ S 2 2 0 8 では、M P U 5 1 は、主制御装置 4 から受信したその他のコマンドに基づく処理を実行した後、当該コマンド判定処理を終了させる。

【 0 2 7 9 】

〔タッチ操作演出決定処理〕

ここで、図 3 1 は、図 2 6 のコマンド判定処理でのステップ S 2 2 0 5 で実行されるタッチ操作演出決定処理の手順の一例を示すフローチャートである。タッチ操作演出決定処理では、図 2 3 のコマンド判定処理でのステップ S 2 2 0 3 において決定される演出パターンと、大当たり抽選での抽選結果と、タッチ操作演出種別抽選カウンタの値とに基づいて、複数のタッチ操作受付タイミングごとにタッチ操作受付期間中にタッチ操作が行われた場合のタッチ操作演出を決定する。

【 0 2 8 0 】

ところで、可動役物部材作動演出やタッチ操作演出が実行される遊技機 1 0 では、タッチ操作受付期間内に可動役物部材 3 9 が作動することで、遊技者によってタッチ操作が行わ

10

20

30

40

50

れたものと誤検知されることがある。一方、本実施形態では、コマンド判定処理において変動パターンコマンドを受信した場合に（図23のステップS2202：Yes）、可動役物部材39の作動タイミング決定処理（図23のステップS2204）の後にタッチ操作演出決定処理が実行される（図23のステップS2205）。そこで、可動役物部材39の作動による誤検知を回避するために、図23のステップS2202で決定された可動役物部材39の作動タイミングを避けて、タッチ操作演出を実行させるための受付期間を決定することも考えられる。しかしながら、先に決定される可動役物部材39の作動タイミングを避けてタッチ操作受付期間を決定することは制御処理が複雑化する上にタッチ操作の受付期間（タッチ操作演出の実行期間）に制約が生じる。そのため、本実施形態では、先に決定される可動役物部材39の作動タイミングを考慮することなく、タッチ操作演出が決定される。

10

【0281】

ここで、図32はタッチ操作演出の一例を示す図である。具体的には、図32（A）は、タッチ操作受付期間中であることを明示するタッチ操作受付演出が実行されないタッチ操作演出Aの一例を示す図であり、図32（B）は、タッチ操作受付演出が実行されるタッチ操作演出Bの一例を示す図である。

【0282】

図32（A）（図32（A1）～図（A3））に示すように、タッチ操作受付演出が実行されないタッチ操作演出Aは、いわゆる裏ボタン演出であり、遊技機10の内部的にタッチ操作受付期間である場合に図柄表示部341の正面側の所定領域（パネル25の特定領域）に対するタッチ操作が行われた場合、例えば図柄表示部341に所定の画像が一定期間表示される演出である。タッチ操作演出Aは、大当たり抽選での抽選結果を示唆又は明示する演出であってもよく、大当たり抽選での抽選結果とは無関係に所定の画像が表示される演出であってもよい。また、タッチ操作演出Aは、タッチ操作受付期間中に複数回のタッチ操作があった場合に、繰り返し実行されるものであってもよいし、最初のタッチ操作に対してのみ実行され、2回目以降のタッチ操作によっては実行されないものであってもよい。

20

【0283】

一方、図32（B1）に示すように、タッチ操作演出Bは、タッチ操作受付期間中であることを明示するタッチ操作受付演出が実行される。本実施形態では、タッチ操作受付演出として、図柄表示部341にタッチ操作受付期間であることを明示するタッチ操作受付画像（「画面をタッチして」の文字）が表示される。また、タッチ操作演出Bでは、タッチ操作受付画像が表示されている間（タッチ操作受付期間）に図柄表示部341の正面側の所定領域（パネル25の特定領域）に対するタッチ操作が行われた場合、例えば図柄表示部341に所定の画像が一定期間表示される演出である。タッチ操作演出Bは、大当たり抽選での抽選結果を示唆又は明示する演出であってもよく、大当たり抽選での抽選結果とは無関係に所定の画像が表示される演出であってもよいが、大当たり抽選での抽選結果を示唆又は明示する演出であることが好ましい。また、タッチ操作演出Bは、タッチ操作受付期間中に複数回のタッチ操作があった場合に、繰り返し実行されるものであってもよいし、最初のタッチ操作に対してのみ実行され、2回目以降のタッチ操作によっては実行されないものであってもよいが、最初のタッチ操作に対してのみ実行されるものであることが好ましい。

30

40

【0284】

タッチ操作演出Aやタッチ操作演出Bを大当たり抽選での抽選結果を示唆又は明示する演出（大当たり期待度を示唆する演出）として実行する場合、例えば図柄表示部341の正面側の所定領域（パネル25の特定領域）に対するタッチ操作が行われた場合に表示される画像の種類などによって期待度が示唆され、大当たりであることが明示される。なお、タッチ操作演出は、スピーカ26による音声出力演出や電飾部27によるランプ演出として実行してもよく、図柄表示部341、スピーカ26及び電飾部27のうちの2以上を組み合わせてタッチ操作演出を実行してもよい。また、スピーカ26による音声出力演出や

50

電飾部 27 によるランプ演出においてタッチ操作演出を実行する場合にも、これらの演出は大当たり期待度を示唆する演出として実行してもよい。

【0285】

ここで、図 27 は、上述のように可動役物部材 39 の作動タイミング及びタッチ操作受付期間の一例を演出パターンと共に示すタイミングチャートであり、この図 27 を参照してタッチ操作受付期間を説明する。図 27 に示すように、本実施形態では、第 1～第 4 タッチ操作受付期間 R1～R4 が固定的に規定されている。なお、タッチ操作受付期間は全ての演出パターンで固定的に規定する必要はなく、例えば演出パターン種別ごとにタッチ操作受付期間を個別に規定してもよい。

【0286】

また、図 27 において、第 1 タッチ操作受付期間 R1 又は第 2 タッチ操作受付期間 R2 の途中で最終の個別演出が終了する演出パターンでは、第 1 タッチ操作受付期間 R1 又は第 2 タッチ操作受付期間 R2 が設定されていないことを意味している。例えば、図 27 の非リーチ演出パターンでは、最終の個別演出である高速変動演出が第 1 タッチ操作受付期間 R1 の途中で終了しているように記載されており、第 1 タッチ操作受付期間 R1 が設定されていないことを意味する。同様に、図 27 のノーマルリーチ演出パターンでは、最終の個別演出であるノーマルリーチ演出が第 2 タッチ操作受付期間 R2 の途中で終了しているように記載されており、第 2 タッチ操作受付期間 R2 が設定されていないことを意味する。もちろん、図 27 において、各演出パターンにおける最終の個別演出の終了後に規定されているタッチ操作受付期間は、当該演出パターンにおいて設定されていないことを意味する。

【0287】

第 1 タッチ操作受付期間 R1 及び第 2 タッチ操作受付期間 R2 は、タッチ操作演出 A (32 (A) 参照) に対するタッチ操作を受け付ける期間であり、第 3 及び第 4 タッチ操作受付期間 R3, R4 よりも長く、比較的長時間に設定されている。第 1 タッチ操作受付期間 R1 は、高速変動演出の開始直後からノーマルリーチ演出の中盤まで継続する期間である。第 1 タッチ操作受付期間 R1 は、ノーマルリーチ演出パターン (X1～X3)、スーパーリーチ演出パターン (Y1～Y3) 及びスペシャルリーチ演出パターン (Z1～Z3) に対して設定される。また、第 1 タッチ操作受付期間 R1 には、可動役物部材 39 の作動タイミング G1, G2 が設定されている。一方、第 2 タッチ操作受付期間 R2 は、第 1 タッチ操作受付期間 R1 に連続し、ノーマルリーチ演出の中盤からスーパーリーチ演出の序盤まで継続する期間である。第 2 タッチ操作受付期間 R2 は、スーパーリーチ演出パターン (Y1～Y3) 及びスペシャルリーチ演出パターン (Z1～Z3) に対して設定される。第 2 タッチ操作受付期間 R2 には、可動役物部材 39 の作動タイミング G3 が設定されている。なお、第 2 タッチ操作受付期間 R2 は、第 1 タッチ操作受付期間 R1 に連続している必要はなく、第 1 タッチ操作受付期間 R1 と分離されていてもよい。

【0288】

第 3 タッチ操作受付期間 R3 及び第 4 タッチ操作受付期間 R4 は、タッチ操作演出 B (32 (B) 参照) に対するタッチ操作を受け付ける期間である。第 3 タッチ操作受付期間 R3 は、スーパーリーチ演出の中盤に設定されており、スーパーリーチ演出パターン (Y1～Y3) 及びスペシャルリーチ演出パターン (Z1～Z3) に対して設定される。第 3 タッチ操作受付期間 R3 は、可動役物部材 39 の作動タイミング G4 と一部が重複する。具体的には、第 3 タッチ操作受付期間 R3 は、作動タイミング G4 で開始され、作動タイミング G4 の終了後の一定時間後に終了する。一方、第 4 タッチ操作受付期間 R4 は、スペシャルリーチ演出開始直後に設定されており、スペシャルリーチ演出パターン (Z1～Z3) に対して設定される。第 4 タッチ操作受付期間 R4 は、可動役物部材 39 の作動タイミング G5 の一部と重複する。具体的には、第 4 タッチ操作受付期間 R4 は、作動タイミング G5 と同時に開始され、作動タイミング G5 の途中で終了する。

【0289】

ここで、図 33 及び図 34 は、タッチ操作演出選択テーブルの一例を示す図である。タッ

チ操作演出選択テーブルは、タッチ操作受付期間においてタッチ操作が行われた場合に実行するタッチ操作演出を選択するためのものであり、図31のタッチ操作演出決定処理において参照される。なお、図33及び図34では、タッチ操作演出に対して、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることの期待度（大当たり期待度）を同時に示してある。

【0290】

図33（A）は、タッチ操作演出A（図32（A）参照）を実行させるための第1タッチ操作受付期間R1（図27参照）においてタッチ操作が行われた場合に実行されるタッチ操作演出を決定するためのタッチ操作演出選択テーブルA1の一例を示す図である。タッチ操作演出選択テーブルAでは、抽選結果（5R通常大当たり、5R確変大当たり、16R確変大当たり、及び外れ）に応じて、第1タッチ操作演出種別カウンタのカウンタ値に対応するタッチ操作演出種別として「タッチ操作演出A1-1」～「タッチ操作演出A1-4」及び「タッチ操作演出なし」が設定されている。

10

【0291】

「タッチ操作演出A1-1」は大当たり期待度が「極低」であり、「タッチ操作演出A1-2」は大当たり期待度が「低」であり、「タッチ操作演出A1-3」は大当たり期待度が「中」であり、「タッチ操作演出A1-4」は大当たり期待度が「高」である。「タッチ操作演出なし」では、第1タッチ操作受付期間R1にタッチ操作が行われた場合でもタッチ操作演出が実行されない。そして、MPU51は、第1タッチ操作受付期間R1でのタッチ操作演出を決定する必要があると判断した場合には、第1タッチ操作演出種別カウンタのカウンタ値に対応するタッチ操作演出種別を抽選結果に応じて選択する。

20

【0292】

具体的には、抽選結果が5R通常大当たり又は外れである場合に演出パターン種別として演出パターンX1～X3，Y1～Y3，Z1～Z3が選択された場合、第1タッチ操作演出種別カウンタのカウンタ値が0～19であればタッチ操作演出を実行しないことが決定され、第1タッチ操作演出種別カウンタのカウンタ値が20～29であれば大当たり期待度が「極低」であるタッチ操作演出A1-1が決定され、第1タッチ操作演出種別カウンタのカウンタ値が30～39であれば大当たり期待度が「低」であるタッチ操作演出A1-2が決定される。

【0293】

また、抽選結果が5R確変大当たり又は16R確変大当たりである場合に演出パターン種別として演出パターンX1～X3，Y1～Y3，Z1～Z3が選択された場合、第1タッチ操作演出種別カウンタのカウンタ値が0～19であればタッチ操作演出を実行しないことが決定され、第1タッチ操作演出種別カウンタのカウンタ値が20～29であれば大当たり期待度が「極低」であるタッチ操作演出A1-1が決定され、第1タッチ操作演出種別カウンタのカウンタ値が30～37であれば大当たり期待度が「低」であるタッチ操作演出A1-2が決定され、第1タッチ操作演出種別カウンタのカウンタ値が38であれば大当たり期待度が「中」であるタッチ操作演出A1-3が決定され、第1タッチ操作演出種別カウンタのカウンタ値が39であれば大当たり期待度が「高」であるタッチ操作演出A1-4が決定される。

30

【0294】

つまり、第1タッチ操作受付期間R1では、抽選結果を問わず、基本的にタッチ操作無し、又は大当たり期待度が「極低」又は「低」である大当たり期待度の低いタッチ操作演出が決定され、抽選結果が確変大当たりである場合に低い確率で大当たり期待度が「中」又は「高」のタッチ操作演出が決定される。換言すれば、高速変動演出の第1タッチ操作受付期間R1においてタッチ操作が行われた場合、抽選結果が大当たりである場合の低い確率で選択される場合を除いて、裏ボタン演出としてのタッチ操作演出として、大当たり期待度の高いタッチ操作演出は実行され難い。そのため、高速変動演出における第1タッチ操作受付期間R1では、タッチ操作によって抽選結果を判別することは困難である。

40

【0295】

図33（B）は、タッチ操作演出A（図32（A）参照）を実行させるための第2タッチ

50

操作受付期間 R 2（図 2 7 参照）においてタッチ操作が行われた場合に実行されるタッチ操作演出を決定するためのタッチ操作演出選択テーブル A 2 の一例を示す図である。タッチ操作演出選択テーブル A 2 では、抽選結果（5 R 通常大当たり、5 R 確変大当たり、1 6 R 確変大当たり、及び外れ）に応じて、第 2 タッチ操作演出種別カウンタのカウンタ値に対応するタッチ操作演出種別として「タッチ操作演出 A 2 - 1」～「タッチ操作演出 A 2 - 4」及び「タッチ操作演出なし」が設定されている。

【0 2 9 6】

「タッチ操作演出 A 2 - 1」は大当たり期待度が「低」であり、「タッチ操作演出 A 2 - 2」は大当たり期待度が「中」であり、「タッチ操作演出 A 3 - 3」は大当たり期待度が「高」であり、「タッチ操作演出 A 2 - 4」は「大当たり確定」である。「タッチ操作演出無し」では、第 2 タッチ操作受付期間 R 2 にタッチ操作が行われた場合でもタッチ操作演出が実行されない。そして、M P U 5 1 は、第 2 タッチ操作受付期間 R 2 でのタッチ操作演出を決定する必要があると判断した場合には、第 2 タッチ操作演出種別カウンタのカウンタ値に対応するタッチ操作演出種別を抽選結果に応じて選択する。

【0 2 9 7】

具体的には、抽選結果が 5 R 通常大当たり又は外れである場合に演出パターン種別として演出パターン Y 1 ～ Y 3，Z 1 ～ Z 3 が選択された場合、第 2 タッチ操作演出種別カウンタのカウンタ値が 0 ～ 2 9 であればタッチ操作演出を実行しないことが決定され、第 2 タッチ操作演出種別カウンタのカウンタ値が 3 0 ～ 4 9 であれば大当たり期待度が「低」であるタッチ操作演出 A 2 - 1 が決定され、第 2 タッチ操作演出種別カウンタのカウンタ値が 5 0 ～ 5 9 であれば大当たり期待度が「中」であるタッチ操作演出 A 2 - 2 が決定される。

【0 2 9 8】

また、抽選結果が 5 R 確変大当たり又は 1 6 R 確変大当たりである場合に演出パターン種別として演出パターン Y 1 ～ Y 3，Z 1 ～ Z 3 が選択された場合、第 2 タッチ操作演出種別カウンタのカウンタ値が 0 ～ 1 9 であればタッチ操作演出を実行しないことが決定され、第 2 タッチ操作演出種別カウンタのカウンタ値が 2 0 ～ 3 9 であれば大当たり期待度が「低」であるタッチ操作演出 A 2 - 1 が決定され、第 2 タッチ操作演出種別カウンタのカウンタ値が 4 0 ～ 5 4 であれば大当たり期待度が「中」であるタッチ操作演出 A 2 - 2 が決定され、第 2 タッチ操作演出種別カウンタのカウンタ値が 5 5 ～ 5 7 であれば大当たり期待度が「高」であるタッチ操作演出 A 2 - 3 が決定され、第 2 タッチ操作演出種別カウンタのカウンタ値が 5 8，5 9 であれば「大当たり確定」であるタッチ操作演出 A 2 - 4 が決定される。

【0 2 9 9】

つまり、第 2 タッチ操作受付期間 R 2 では、抽選結果を問わず、基本的にタッチ操作無し、又は大当たり期待度の「低」又は「中」である比較的に大当たり期待度の低いタッチ操作演出が決定され、抽選結果が確変大当たりである場合に、低い確率で大当たり期待度が「高」又は「大当たり確定」のタッチ操作演出が決定される。換言すれば、ノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出の第 2 タッチ操作受付期間 R 2 おいてタッチ操作が行われた場合、抽選結果が大当たりである場合の低い確率で選択される場合を除いて、裏ボタン演出としてのタッチ操作演出として、大当たり確定を含む大当たり期待度の高いタッチ操作演出は実行され難い。そのため、ノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出の第 2 タッチ操作受付期間 R 2 においても、大当たり確定のタッチ操作演出が実行される場合を除いて、タッチ操作によって抽選結果を判別することは困難である。

【0 3 0 0】

図 3 4（A）は、タッチ操作演出 B（図 3 2（B）参照）を実行させるための第 3 タッチ操作受付期間 R 3（図 2 7 参照）においてタッチ操作が行われた場合に実行されるタッチ操作演出を決定するためのタッチ操作演出選択テーブル B 1 の一例を示す図である。タッチ操作演出選択テーブル B 1 では、抽選結果（5 R 通常大当たり、5 R 確変大当たり、1 6 R 確変大当たり、及び外れ）に応じて、第 3 タッチ操作演出種別カウンタのカウンタ値

に対応するタッチ操作演出種別として「タッチ操作演出 B 1-1」～「タッチ操作演出 B 1-5」が設定されている。なお、タッチ操作演出選択テーブル B 1 では、「タッチ操作演出なし」が設定されておらず、第 3 タッチ操作受付期間 R 3 においてタッチ操作を行うことで、必ず「タッチ操作演出 B 1-1」～「タッチ操作演出 B 1-5」のいずれかのタッチ操作演出が実行される。

【0301】

「タッチ操作演出 B 1-1」は大当たり期待度が「低」であり、「タッチ操作演出 B 1-2」は大当たり期待度が「中」であり、「タッチ操作演出 B 1-3」は大当たり期待度が「高」であり、「タッチ操作演出 B 1-4」は大当たり期待度が「激高」であり、「タッチ操作演出 B 1-5」は「大当たり確定」である。そして、MPU 51 は、第 3 タッチ操作受付期間 R 3 でのタッチ操作演出を決定する必要があると判断した場合には、第 3 タッチ操作演出種別カウンタのカウンタ値に対応するタッチ操作演出種別を抽選結果に応じて選択する。

10

【0302】

具体的には、抽選結果が 5 R 通常大当たり又は外れである場合に演出パターン種別として演出パターン Y 1～Y 3, Z 1～Z 3 が選択された場合、第 3 タッチ操作演出種別カウンタのカウンタ値が 0～39 であれば大当たり期待度が「低」であるタッチ操作演出 B 1-1 が決定され、第 3 タッチ操作演出種別カウンタのカウンタ値が 40～69 であれば大当たり期待度が「中」であるタッチ操作演出 B 1-2 が決定され、第 3 タッチ操作演出種別カウンタのカウンタ値が 70～79 であれば大当たり期待度が「高」であるタッチ操作演出 B 1-3 が決定される。

20

【0303】

また、抽選結果が 5 R 確変大当たり又は 16 R 確変大当たりである場合に演出パターン種別として演出パターン Y 1～Y 3, Z 1～Z 3 が選択された場合、第 3 タッチ操作演出種別カウンタのカウンタ値が 0～19 であれば大当たり期待度が「低」であるタッチ操作演出 B 1-1 が決定され、第 3 タッチ操作演出種別カウンタのカウンタ値が 20～39 であれば大当たり期待度が「中」であるタッチ操作演出 B 1-2 が決定され、第 3 タッチ操作演出種別カウンタのカウンタ値が 40～69 であれば大当たり期待度が「高」であるタッチ操作演出 B 1-3 が決定され、第 3 タッチ操作演出種別カウンタのカウンタ値が 70～77 であれば大当たり期待度が「激高」であるタッチ操作演出 B 1-4 が決定され、第 3 タッチ操作演出種別カウンタのカウンタ値が 78, 79 であれば「大当たり確定」であるタッチ操作演出 B 1-5 が決定される。

30

【0304】

つまり、第 3 タッチ操作受付期間 R 3 では、大当たり期待度が「高」以上であるタッチ操作演出が比較的に選択され易く、特に抽選結果が確変大当たりである場合には大当たり期待度が「高」以上であるタッチ操作演出が選択され易い。換言すれば、スーパーリーチ演出の第 3 タッチ操作受付期間 R 3 においてタッチ操作が行われた場合、大当たり期待度が「高」以上であるタッチ操作演出が比較的に実行され易く、特に抽選結果が確変大当たりである場合には、大当たり期待度が「高」以上であるタッチ操作演出が実行され易い。そのため、スーパーリーチ演出の第 3 タッチ操作受付期間 R 3 では、タッチ操作演出 A に対する第 1 タッチ操作受付期間 R 1 及び第 2 タッチ操作受付期間 R 2 に比べて、タッチ操作によって抽選結果を予測し易くなる。

40

【0305】

図 34 (B) は、タッチ操作演出 B (図 32 (B) 参照) を実行させるための第 4 タッチ操作受付期間 R 4 (図 27 参照) においてタッチ操作が行われた場合に実行されるタッチ操作演出を決定するためのタッチ操作演出選択テーブル B 2 の一例を示す図である。タッチ操作演出選択テーブル B 2 では、抽選結果 (5 R 通常大当たり、5 R 確変大当たり、16 R 確変大当たり、及び外れ) に応じて、第 4 タッチ操作演出種別カウンタのカウンタ値に対応するタッチ操作演出種別として「タッチ操作演出 B 2-1」～「タッチ操作演出 B 2-5」が設定されている。なお、タッチ操作演出選択テーブル B 2 では、「タッチ操作

50

演出なし」が設定されておらず、第4タッチ操作受付期間R4においてタッチ操作を行うことで、必ず「タッチ操作演出B2-1」～「タッチ操作演出B2-5」のいずれかのタッチ操作演出が実行される。

【0306】

「タッチ操作演出B2-1」は大当たり期待度が「低」であり、「タッチ操作演出B2-2」は大当たり期待度が「中」であり、「タッチ操作演出B2-3」は大当たり期待度が「高」であり、「タッチ操作演出B2-4」は大当たり期待度が「激高」であり、「タッチ操作演出B2-5」は「大当たり確定」である。そして、MPU51は、第4タッチ操作受付期間R4でのタッチ操作演出を決定する必要があると判断した場合には、第4タッチ操作演出種別カウンタのカウンタ値に対応するタッチ操作演出種別を抽選結果に応じて選択する。

10

【0307】

具体的には、抽選結果が5R通常大当たり又は外れである場合に演出パターン種別として演出パターンZ1～Z3が選択された場合、第4タッチ操作演出種別カウンタのカウンタ値が0～59であれば大当たり期待度が「低」であるタッチ操作演出B2-1が決定され、第4タッチ操作演出種別カウンタのカウンタ値が60～89であれば大当たり期待度が「中」であるタッチ操作演出B2-2が決定され、第4タッチ操作演出種別カウンタのカウンタ値が90～99であれば大当たり期待度が「高」であるタッチ操作演出B1-3が決定される。

【0308】

20

また、抽選結果が5R確変大当たり又は16R確変大当たりである場合に演出パターン種別として演出パターンZ1～Z3が選択された場合、第4タッチ操作演出種別カウンタのカウンタ値が0～19であれば大当たり期待度が「低」であるタッチ操作演出B2-1が決定され、第4タッチ操作演出種別カウンタのカウンタ値が20～59であれば大当たり期待度が「中」であるタッチ操作演出B2-2が決定され、第4タッチ操作演出種別カウンタのカウンタ値が60～84であれば大当たり期待度が「高」であるタッチ操作演出B2-3が決定され、第4タッチ操作演出種別カウンタのカウンタ値が85～94であれば大当たり期待度が「激高」であるタッチ操作演出B2-4が決定され、第4タッチ操作演出種別カウンタのカウンタ値が95～99であれば「大当たり確定」であるタッチ操作演出B2-5が決定される。

30

【0309】

つまり、第4タッチ操作受付期間R4では、大当たり期待度が「高」以上であるタッチ操作演出が選択され易く、特に抽選結果が確変大当たりである場合には大当たり期待度が「高」以上であるタッチ操作演出が選択され易い。換言すれば、スペシャルリーチ演出の第4タッチ操作受付期間R4においてタッチ操作が行われた場合、大当たり期待度が「高」以上であるタッチ操作演出が実行され易く、特に抽選結果が確変大当たりである場合には、大当たり期待度が「高」以上であるタッチ操作演出が実行され易い。そのため、スペシャルリーチ演出の第4タッチ操作受付期間R4では、全てのタッチ操作受付期間R1～R4の中で、タッチ操作によって抽選結果を最も予測し易くなる。

【0310】

40

<ステップS2301>

図31の説明に戻り、ステップS2301では、MPU51は、図23のコマンド判定処理でのステップS2203で決定される演出パターンが、非リーチ演出パターンであるかを判断する。ここで、MPU51は、演出パターンが非リーチ演出パターンである場合（ステップS2301：Yes）、当該タッチ操作演出決定処理を終了する。即ち、MPU51は、演出パターンが非リーチ演出パターンである場合（ステップS2301：Yes）、タッチ操作演出が実行されない。もちろん、演出パターンが非リーチ演出パターンである場合にタッチ操作演出を実行するようにしてもよい。一方、MPU51は、演出パターンが非リーチ演出パターンでない場合（ステップS2301：No）、処理をステップS2302に移行する。

50

【0311】

<ステップS2302>

ステップS2302では、MPU51は、タッチ操作演出Aを実行させるための第1タッチ操作受付期間R1（図27参照）でのタッチ操作演出を決定する。即ち、MPU51は、演出パターンが非リーチ演出パターンでない場合には演出パターンがノーマルリーチ演出パターン、スーパーリーチ演出パターン及びスペシャルリーチ演出パターンのいずれかであり、第1タッチ操作受付期間R1が存在すると判断できるため、第1タッチ操作受付期間R1でのタッチ操作演出を決定する。

【0312】

具体的には、MPU51は、タッチ操作演出選択テーブルA1（図33（A）参照）に基づいて、大当たり抽選での抽選結果、及び第1タッチ操作演出種別カウンタのカウント値に応じたタッチ操作演出を決定する。そして、MPU51は、決定されたタッチ操作演出種別を第1タッチ操作受付期間R1に対するタッチ操作演出である旨の情報と共に表示変動パターンコマンドとしてRAM512に設定する。なお、第1タッチ操作受付期間R1においてタッチ操作が行われた場合にタッチ操作演出を実行しないことが決定された場合には、表示変動パターンコマンドにはタッチ操作演出種別として「タッチ操作演出なし」として設定してもよいし、第1タッチ操作受付期間R1に対するタッチ操作演出に関する情報を含ませないようにしてもよい。

10

【0313】

<ステップS2303>

ステップS2303では、MPU51は、図23のコマンド判定処理でのステップS2203で決定される演出パターンが、ノーマルリーチ演出パターンであるか否かを判断する。ここで、MPU51は、演出パターンがノーマルリーチ演出パターンである場合（ステップS2303：Yes）、当該タッチ操作演出決定処理を終了する。即ち、MPU51は、演出パターンがノーマルリーチ演出パターンである場合（ステップS2303：Yes）、第2～第4タッチ操作受付期間R2～R4に対するタッチ操作演出を決定することなく、第1タッチ操作受付期間R1に対するタッチ操作演出のみを決定する。一方、MPU51は、演出パターンがノーマルリーチ演出パターンでない場合（ステップS2303：No）、処理をステップS2304に移行する。

20

【0314】

<ステップS2304及びS2305>

演出パターンが非リーチ演出パターン及びノーマルリーチ演出パターンでない場合（ステップS2303：No）、MPU51は、タッチ操作演出Aを実行させるための第2タッチ操作受付期間R2（図27参照）でのタッチ操作演出を決定し（ステップS2304）、さらにタッチ操作演出Bを実行させるための第3タッチ操作受付期間R3（図27参照）でのタッチ操作演出を決定する（ステップS2305）。即ち、MPU51は、演出パターンが非リーチ演出パターンでもノーマルリーチ演出パターンでもない場合には演出パターンがスーパーリーチ演出パターン及びスペシャルリーチ演出パターンのいずれかであり、第2タッチ操作受付期間R2及び第3タッチ操作受付期間R3が存在すると判断できるため、第2タッチ操作受付期間R2でのタッチ操作演出、及び第3タッチ操作受付期間R3でのタッチ操作演出を決定する。

30

40

【0315】

具体的には、MPU51は、タッチ操作演出選択テーブルA2（図33（B）参照）に基づいて、大当たり抽選での抽選結果、及び第2タッチ操作演出種別カウンタのカウント値に応じて、第2タッチ操作受付期間R2に対するタッチ操作演出を決定する。そして、MPU51は、決定されたタッチ操作演出種別を第2タッチ操作受付期間R2に対するタッチ操作演出である旨の情報と共に表示変動パターンコマンドとしてRAM512に設定する。なお、第2タッチ操作受付期間R2においてタッチ操作が行われた場合にタッチ操作演出を実行しないことが決定された場合には、表示変動パターンコマンドにはタッチ操作演出種別として「タッチ操作演出なし」として設定してもよいし、第2タッチ操作受付期

50

間 R 2 に対するタッチ操作演出に関する情報を含ませないようにしてもよい。

【0316】

また、MPU51は、タッチ操作演出選択テーブルB1（図34（A）参照）に基づいて、大当たり抽選での抽選結果、及び第3タッチ操作演出種別カウンタのカウンタ値に応じて、第3タッチ操作受付期間R3に対するタッチ操作演出を決定する。そして、MPU51は、決定されたタッチ操作演出種別を第3タッチ操作受付期間R3に対するタッチ操作演出である旨の情報と共に表示変動パターンコマンドとしてRAM512に設定する。

【0317】

<ステップS2306>

ステップS2306では、MPU51は、図23のコマンド判定処理でのステップS2203で決定される演出パターンが、スーパーリーチ演出パターンであるか否かを判断する。ここで、MPU51は、演出パターンがスーパーリーチ演出パターンである場合（ステップS2306：Yes）、当該タッチ操作演出決定処理を終了する。即ち、MPU51は、演出パターンがスーパーリーチ演出パターンである場合（ステップS2306：Yes）、第4タッチ操作受付期間R4に対するタッチ操作演出を決定することなく、第1～第3タッチ操作受付期間R1～R3に対するタッチ操作受付演出を決定する。一方、MPU51は、演出パターンがスーパーリーチ演出パターンでない場合（ステップS2306：No）、処理をステップS2307に移行する。

10

【0318】

<ステップS2307>

演出パターンが非リーチ演出パターン、ノーマルリーチ演出パターン及びスーパーリーチ演出パターンのいずれでない場合（ステップS2307：No）、MPU51は、タッチ操作演出Bを実行させるための第4タッチ操作受付期間R4（図27参照）でのタッチ操作演出を決定する（ステップS2307）。即ち、MPU51は、演出パターンが非リーチ演出パターン、ノーマルリーチ演出パターン及びスーパーリーチ演出パターンのいずれでない場合には演出パターンがスペシャルリーチ演出パターンであり、第4タッチ操作受付期間R4が存在すると判断できるため、第4タッチ操作受付期間R4でのタッチ操作演出を決定する。

20

【0319】

具体的には、MPU51は、タッチ操作演出選択テーブルB2（図34（B）参照）に基づいて、大当たり抽選での抽選結果、及び第4タッチ操作演出種別カウンタのカウンタ値に応じて、第4タッチ操作受付期間R4に対するタッチ操作演出を決定する。そして、MPU51は、決定されたタッチ操作演出種別を第4タッチ操作受付期間R4に対するタッチ操作演出である旨の情報と共に表示変動パターンコマンドとしてRAM512に設定する。

30

【0320】

なお、第1～第4タッチ操作受付期間R4に対するタッチ操作演出種別は、表示変動パターンコマンドとは別のコマンドとしてRAM512に設定してもよい。

【0321】

〔変動遊技演出処理〕

40

図17の説明に戻り、変動遊技演出処理（ステップS1707）では、大当たり抽選での抽選結果を報知する変動遊技において、コマンド判定処理において変動パターンコマンドを受信した場合に決定される可動役物部材39の作動タイミング（図23のステップS2204）で可動役物部材39を作動させ、コマンド判定処理において変動パターンコマンドを受信した場合に決定されるタッチ操作演出（図23のステップS2205）を図柄表示部341、スピーカ26、電飾部27などに実行させる。ここで、図35は、図17の副タイマ割込処理でのステップS1707で実行される変動遊技演出処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【0322】

<ステップS2401及びS2402>

50

図 3 5 に示すように、M P U 5 1 は、変動カウンタのカウンタ値を確認し（ステップ S 2 4 0 1）、変動カウンタのカウンタ値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 2 4 0 2）。ここで、M P U 5 1 は、変動カウンタのカウンタ値が 0 である場合（ステップ S 2 4 0 2：Y e s）、図柄変動中でないと判断できるため、当該変動遊技制御処理を終了し、変動カウンタのカウンタ値が 0 でない場合（ステップ S 2 4 0 2：N o）、処理をステップ S 2 4 0 3 に移行する。

【0 3 2 3】

<ステップ S 2 4 0 3>

ステップ S 2 4 0 3 では、M P U 5 1 は、可動役物部材作動処理を実行する。可動役物部材作動処理では、演出パターン種別と大当たり抽選での抽選結果に基づいて決定される可動役物部材 3 9 の作動タイミング G 1 ～ G 6（図 2 7 ～ 図 3 0 参照）である場合に可動役物部材 3 9 が作動される。なお、可動役物部材作動処理の詳細は、図 3 6 を参照して後述する。

10

【0 3 2 4】

<ステップ S 2 4 0 4>

ステップ S 2 4 0 4 では、M P U 5 1 は、タッチ操作演出実行処理を実行する。タッチ操作演出実行処理では、第 1 ～ 第 4 タッチ操作受付期間 R 1 ～ R 4（図 2 7 参照）に図柄表示部 3 4 1 の正面側の所定領域（パネル 2 5 の特定領域）に対するタッチ操作が行われた場合に、タッチ操作演出の実行が制限される場合を除いて、タッチ操作演出が実行される。なお、タッチ操作演出実行処理の詳細は、図 3 7 を参照して後述する。

20

【0 3 2 5】

〔可動役物部材作動処理〕

ここで、図 3 6 は、図 3 5 の変動遊技演出処理で実行される可動役物部材作動処理の手順の一例を示すフローチャートである。可動役物部材作動処理では、可動役物部材作動タイミング決定処理（図 2 3 のコマンド判定処理のステップ S 2 2 0 4）において決定される作動タイミングで可動役物部材 3 9 を待機位置（第 1 位置）から作動位置（第 2 位置）に移動させ、また作動位置から待機位置に移動させる。

【0 3 2 6】

<ステップ S 2 5 0 1>

図 3 6 に示すように、ステップ S 2 5 0 1 では、M P U 5 1 は、可動役物部材作動タイミング決定処理（図 2 3 のコマンド判定処理のステップ S 2 2 0 4）で決定される可動役物部材 3 9 の作動タイミング G 1 ～ G 6（図 2 7 ～ 図 3 0 参照）の開始時点に相当する値に到達したか否かを判断する。ここで、M P U 5 1 は、可動役物部材 3 9 の作動開始タイミングである場合（ステップ S 2 5 0 1：Y e s）、処理をステップ S 2 5 0 2 に移行し、可動役物部材 3 9 の作動開始タイミングでない場合（ステップ S 2 5 0 1：N o）、処理をステップ S 2 5 0 4 に移行する。

30

【0 3 2 7】

<ステップ S 2 5 0 2 及び S 2 5 0 3>

可動役物部材 3 9 の作動開始タイミングである場合（ステップ S 2 5 0 1：Y e s）、M P U 5 1 は、可動役物部材 3 9 に対して駆動力を付与するモーター 3 9 a を駆動するモータードライバ 3 9 c に作動開始信号を出力する（ステップ S 2 5 0 2）。これにより、モータードライバ 3 9 c は、モーター 3 9 a を制御することで可動役物部材 3 9 を待機位置から作動位置に移動させる。そして、M P U 5 1 は、可動役物部材作動中フラグをオンに設定し（ステップ S 2 5 0 3）、当該可動役物部材作動処理を終了する。

40

【0 3 2 8】

<ステップ S 2 5 0 4>

可動役物部材 3 9 の作動開始タイミングでない場合（ステップ S 2 5 0 1：N o）、M P U 5 1 は、可動役物部材 3 9 の復帰タイミングであるか否かを判断する（ステップ S 2 5 0 4）。即ち、M P U 5 1 は、可動役物部材作動タイミング決定処理（図 2 3 のコマンド判定処理のステップ S 2 2 0 4）で決定される可動役物部材 3 9 の作動タイミング G 1 ～

50

G 6（図 2 7～図 3 0 参照）の終了時点に相当する値に到達したか否かを判断する。ここで、M P U 5 1 は、可動役物部材 3 9 の復帰タイミングである場合（ステップ S 2 5 0 4：Y e s）、処理をステップ S 2 5 0 5 に移行し、可動役物部材 3 9 の復帰タイミングでない場合（ステップ S 2 5 0 4：N o）、処理をステップ S 2 5 0 6 に移行する。

【0 3 2 9】

<ステップ S 2 5 0 5>

可動役物部材 3 9 の復帰タイミングである場合（ステップ S 2 5 0 4：Y e s）、M P U 5 1 は、可動役物部材 3 9 に対して駆動力を付与するモーター 3 9 a を駆動するモータードライバ 3 9 c に復帰信号を出力し（ステップ S 2 5 0 5）、当該可動役物部材作動処理を終了する。これにより、モータードライバ 3 9 c は、モーター 3 9 a を制御することで可動役物部材 3 9 を作動位置から待機位置に移動させる。

10

【0 3 3 0】

<ステップ S 2 5 0 6 及び S 2 5 0 7>

可動役物部材 3 9 の復帰タイミングでない場合（ステップ S 2 5 0 4：N o）、M P U 5 1 は、復帰検出部 3 9 b からの検知信号に基づいて、可動役物部材 3 9 が待機位置に復帰したか否かを判断する（ステップ S 2 5 0 6）。ここで、M P U 5 1 は、可動役物部材 3 9 が待機位置に復帰した場合（ステップ S 2 5 0 6：Y e s）、可動役物部材作動中フラグをオフに設定し（ステップ S 2 5 0 7）、当該可動役物部材作動処理を終了する。また、M P U 5 1 は、可動役物部材 3 9 が待機位置に復帰していない場合（ステップ S 2 5 0 6：N o）、当該可動役物部材作動処理を終了する。

20

【0 3 3 1】

〔タッチ操作演出実行処理〕

ここで、図 3 7 は、図 3 5 の変動遊技演出処理で実行されるタッチ操作演出実行処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【0 3 3 2】

<ステップ S 2 6 0 1>

図 3 7 に示すように、第 1～第 3 タッチ操作パターンフラグに基づいて複数の検知センサ 3 8 a～3 8 d によってタッチ操作が検知されたか否か（図柄表示部 3 4 1 の正面側の所定領域（パネル 2 5 の特定領域）に物体が存在するか否か）を判断する。具体的には、M P U 5 1 は、図 2 1 のタッチ操作検出パターン判定処理において決定される第 1～第 3 タッチ操作パターンフラグの組み合わせが「オフ」、「オン」、「オフ」である場合に、タッチ操作状態がタッチ操作開始に該当すると判断し、第 1～第 3 タッチ操作パターンフラグの組み合わせが「オン」、「オフ」、「オフ」である場合に、タッチ操作状態がタッチ操作継続に該当すると判断する（図 2 2（B）参照）。なお、本ステップ S 2 6 0 1 での図柄表示部 3 4 1 の正面側の所定領域に物体が存在するとは、実際に遊技者によってタッチ操作がなされているか否かではなく、複数の検知センサ 3 8 a～3 8 d の全てにおいて物体の存在が検知されることを意味する。そのため、可動役物部材 3 9 の作動によっても、図柄表示部 3 4 1 の正面側の所定領域に物体が存在すると判断され、可動役物部材 3 9 による物体の検知がタッチ操作であると誤検知される場合がある。

30

【0 3 3 3】

ここで、M P U 5 1 は、複数の検知センサ 3 8 a～3 8 d によってタッチ操作が検知されたと判断される場合（ステップ S 2 6 0 1：Y e s）、処理をステップ S 2 6 0 2 に移行し、複数の検知センサ 3 8 a～3 8 d によってタッチ操作が検知されたと判断されない場合（ステップ S 2 6 0 1：N o）、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。

40

【0 3 3 4】

<ステップ S 2 6 0 2>

ステップ S 2 6 0 2 では、M P U 5 1 は、図 3 6 の可動役物部材作動処理でのステップ S 2 5 0 3 でオンに設定される可動役物部材作動中フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ここで、M P U 5 1 は、可動役物部材作動中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 2 6 0 2：N o）、第 1～第 4 タッチ操作受付期間 R 1～R 4（図 2 7 参

50

照)のいずれかであることを条件に、タッチ操作演出決定処理(図23のコマンド判定処理でのステップS2205)において決定されるタッチ操作演出を図柄表示部341に実行させるためのタッチ操作演出実行コマンドを表示制御装置6に送信し(後述のステップS2603~ステップS2610)、タッチ操作演出を実行させる。

【0335】

これに対して、MPU51は、可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている場合(ステップS2602:Yes)、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。即ち、本実施形態では、複数の検知センサ38a~38dによって図柄表示部341の正面側の所定領域での物体の存在が検知される場合には、たとえ第1~第4タッチ操作受付期間R1~R4であったとしても、可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている場合に当該タッチ操作演出実行処理を終了することで、複数の検知センサ38a~38dでの検知結果を無視する。

【0336】

ここで、可動役物部材作動中フラグは、可動役物部材39の作動開始タイミングに到達してモータドライバ39cに可動役物部材39を作動させるための作動開始信号が出力された段階でオンに設定されるため(図36のステップS2501~S2503)、可動役物部材作動中フラグがオンに設定された段階では可動役物部材39は作動しておらず待機位置にある。一方、可動役物部材作動中フラグは、復帰検出部39bによって待機位置への復帰が検出された段階でオフに設定されるため(図36のステップS2506及びS2507)、可動役物部材作動中フラグがオフに設定された段階では可動役物部材39は待機位置にある。つまり、可動役物部材39を作動させることが決定された段階(可動役物部材39の作動が開始される直前でメイン可動役物部材39Aが待機位置にある段階)から、可動役物部材39の復帰が確認されて可動役物部材39が待機位置にある段階までの間で可動役物部材作動中フラグがオンに設定され、複数の検知センサ38a~38dでの検知結果が無視される。そのため、可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている場合は、複数の検知センサ38a~38dによって図柄表示部341の正面側の所定領域での物体の存在が検知されたとしても、それが遊技者によるタッチ操作であるか、可動役物部材39の作動に基づくものかを問わず、複数の検知センサ38a~38dでの検知結果が無視されることで、たとえ第1~第4タッチ操作受付期間R1~R4であったとしてもタッチ操作演出が実行されることはない。

【0337】

<ステップS2603及びS2604>

ステップS2603では、MPU51は、第1タッチ操作受付期間R1(図27参照)であるか否かを判断する。第1タッチ操作受付期間R1であるか否かは、例えば変動表示カウンタのカウンタ値を参照することで判断することができ、また第1タッチ操作受付期間R1であるか否かを判断するためのカウンタを作動させることで判断してもよい。

【0338】

ここで、MPU51は、第1タッチ操作受付期間R1である場合(ステップS2603:Yes)、第1タッチ操作受付期間R1でのタッチ操作演出を図柄表示部341に実行させるための第1タッチ操作演出実行コマンドを設定して表示制御装置6に送信し(ステップS2604)、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。これにより、図柄表示部341において第1タッチ操作受付期間R1でのタッチ操作演出が実行される。一方、MPU51は、第1タッチ操作受付期間R1でない場合(ステップS2603:No)、処理をステップS2605に移行する。

【0339】

<ステップS2605及びS2606>

ステップS2605では、MPU51は、第2タッチ操作受付期間R2(図27参照)であるか否かを判断する。第2タッチ操作受付期間R2であるか否かは、例えば変動表示カウンタのカウンタ値を参照することで判断することができ、また第2タッチ操作受付期間R2であるか否かを判断するためのカウンタを作動させることで判断してもよい。

【0340】

ここで、MPU51は、第2タッチ操作受付期間R2である場合（ステップS2605：Yes）、第2タッチ操作受付期間R2でのタッチ操作演出を図柄表示部341に実行させるための第2タッチ操作演出実行コマンドを設定して表示制御装置6に送信し（ステップS2606）、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。これにより、図柄表示部341において第2タッチ操作受付期間R2でのタッチ操作演出が実行される。一方、MPU51は、第2タッチ操作受付期間R2でない場合（ステップS2605：No）、処理をステップS2607に移行する。

【0341】

<ステップS2607及びS2608>

ステップS2607では、MPU51は、第3タッチ操作受付期間R3（図27参照）であるか否かを判断する。第3タッチ操作受付期間R3であるか否かは、例えば変動表示カウンタのカウンタ値を参照することで判断することができ、また第3タッチ操作受付期間R3であるか否かを判断するためのカウンタを作動させることで判断してもよい。

【0342】

ここで、MPU51は、第3タッチ操作受付期間R3である場合（ステップS2607：Yes）、第3タッチ操作受付期間R3でのタッチ操作演出を図柄表示部341に実行させるための第3タッチ操作演出実行コマンドを設定して表示制御装置6に送信し（ステップS2608）、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。これにより、図柄表示部341において第3タッチ操作受付期間R3でのタッチ操作演出が実行される。一方、MPU51は、第3タッチ操作受付期間R3でない場合（ステップS2607：No）、処理をステップS2609に移行する。

【0343】

<ステップS2609及びS2610>

ステップS2609では、MPU51は、第4タッチ操作受付期間R4（図27参照）であるか否かを判断する。第4タッチ操作受付期間R4であるか否かは、例えば変動表示カウンタのカウンタ値を参照することで判断することができ、また第4タッチ操作受付期間R4であるか否かを判断するためのカウンタを作動させることで判断してもよい。

【0344】

ここで、MPU51は、第4タッチ操作受付期間R4である場合（ステップS2609：Yes）、第4タッチ操作受付期間R4でのタッチ操作演出を図柄表示部341に実行させるための第4タッチ操作演出実行コマンドを設定して表示制御装置6に送信し（ステップS2610）、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。これにより、図柄表示部341において第4タッチ操作受付期間R4でのタッチ操作演出が実行される。一方、MPU51は、第4タッチ操作受付期間R4でない場合（ステップS2609：No）、第1～第4タッチ操作受付期間R1～R4のいずれにも該当しないと判断できるため、タッチ操作演出を実行させることなく、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。

【0345】

[大当たり遊技演出処理]

図17の説明に戻り、大当たり遊技演出処理（ステップS1708）では、大当たり遊技において、例えばコマンド判定処理において変動パターンコマンドを受信した場合に決定される大当たり遊技演出（オープニング演出、開閉実行モード演出及びエンディング演出）を図柄表示部341、スピーカ26、電飾部27などに実行させる。

【0346】

ところで、従来の遊技機としては、本実施形態に係る遊技機10と同様に、変動遊技演出として、可動役物部材を作動させる可動役物部材作動演出や、タッチ操作受付期間内に図柄表示部の正面側に対するタッチ操作が遊技者によって行われることでタッチ操作演出が実行されるものがある。この種の遊技機では、タッチ操作受付期間内に可動役物部材が作動することに起因し、タッチ操作が行われたものとして想定外にタッチ操作演出が実行されることがある。即ち、可動役物部材の作動が、遊技者によってタッチ操作が行われたも

10

20

30

40

50

のと誤検知されることで、タッチ操作演出が実行されることがある。

【0347】

また、タッチ操作受付期間では、タッチ操作受付期間であることを明示するタッチ操作受付演出が実行される場合と実行されない場合とがあり、タッチ操作受付演出が実行されない場合のタッチ操作受付期間にタッチ操作が行われた場合のタッチ操作演出は、一般に大当たり期待度が大きいものではない。一方、可動役物部材作動演出は、チャンスアップ演出や大当たり確定演出として実行されることが多い。そのため、可動役物部材の作動によって大当たりに対する期待度が高められ、あるいは大当たりであることが明示されている状態で、可動役物部材の作動に起因して大当たり期待度の低いタッチ操作演出が実行されることは興趣を低下させる原因ともなりかねない。

10

【0348】

これに対して、本実施形態の遊技機10では、可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている間、即ち可動役物部材39を作動させることが決定された段階（可動役物部材39の作動が開始される直前で可動役物部材が待機位置にある段階）から、可動役物部材39の復帰が確認されて可動役物部材39が待機位置にある段階までの間は、複数の検知センサ38a～38dでの検知結果が無視されることで、タッチ操作演出の実行が制限される。そのため、可動役物部材作動中フラグがオンに設定されてから可動役物部材39が作動を開始したとしても、タッチ操作演出が実行されることを制限でき、もちろん可動役物部材39が待機位置に復帰するまでの間にタッチ操作演出が実行されることも制限できる。その結果、本実施形態に係る遊技機10では、可動役物部材39の作動が、遊技者によってタッチ操作が行われたものと誤検知されることに起因してタッチ操作演出が実行されることを防止できる。従って、可動役物部材39の作動によって大当たりに対する期待度が高められ、あるいは大当たりであることが明示されている状態で、大当たり期待度の低いタッチ操作演出が実行されることもないため、興趣の低下を抑止できる。

20

【0349】

【他の実施形態】

以下、本発明に係る遊技機10の他の実施形態について説明する。また、下記の他の実施形態において、前述の第1の実施形態で説明した遊技機10と同様の構成、及び処理手順と同様のステップについては説明を省略する。なお、前述の第1の実施形態及び下記の他の実施形態の各構成及び各処理機能を取捨選択して任意に組み合わせることも可能である。

30

【0350】

【第2の実施形態】

前述の第1の実施形態では、複数の検知センサ38a～38dによって物体の存在が検知された場合に、可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている間、即ち可動役物部材39を作動させることが決定された段階（可動役物部材39の作動が開始される直前の可動役物部材39が待機位置にある段階）から、可動役物部材39の復帰が確認されて可動役物部材39が待機位置にある段階までの間は、複数の検知センサ38a～38dでの物体の検知結果が無視され、タッチ操作演出の実行が制限される場合について説明した。

【0351】

一方、本実施形態は、可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている間、即ち可動役物部材を作動させることが決定された段階（可動役物部材の作動が開始される直前）から、可動役物部材の復帰が確認されるまでの間は、複数の検知センサによって物体の存在が検知されたか否かを判断する処理を実行しない点で前述の第1の実施形態とは異なる。

40

【0352】

以下、本実施形態に係る遊技機を前述の第1の実施形態に係る遊技機10との相違点を中心に図38を参照して説明する。ここで、図38は、本実施形態の音声ランプ制御装置5で実行されるタッチ操作演出実行処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【0353】

図38に示すように、本実施形態のタッチ操作演出実行処理では、前述の第1の実施形態のタッチ操作演出実行処理とは異なり、可動役物部材作動中フラグがオンに設定されてい

50

るか否かを先に判断し（ステップ S 2 7 0 1）、可動役物部材作動中フラグがオフに設定されていることを条件に（ステップ S 2 7 0 1：No）、図 2 1 のタッチ操作検出パターン判定処理において決定される第 1～第 3 タッチ操作パターンフラグの組み合わせ（図 2 2（B）参照）に基づいて、タッチ操作が検知されるか否かを判断する（ステップ S 2 7 0 2）。そして、M P U 5 1 は、タッチ操作が検知されたと判断される場合に（ステップ S 2 7 0 2：Yes）、前述の第 1 の実施形態と同様に、第 1～第 4 タッチ操作受付期間 R 1～R 4 のいずれかである場合に（ステップ S 2 6 0 3、S 2 6 0 5、S 2 6 0 7 及び S 2 6 0 9 のいずれかで Yes）、対応するタッチ操作受付期間 R 1～R 4 でのタッチ操作演出実行コマンドを設定して表示制御装置 6 に送信する（ステップ S 2 6 0 4、S 2 6 0 6、S 2 6 0 8 又は S 2 6 1 0）。

10

【0354】

このように、本実施形態では、可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている間、即ち可動役物部材 3 9 を作動させることが決定された段階（可動役物部材 3 9 の作動が開始される直前）から、可動役物部材 3 9 の復帰が確認されるまでの間は（ステップ S 2 7 0 1：Yes）、遊技者によりタッチ操作が行われたか、可動役物部材 3 9 が作動したかを問わず、図柄表示部 3 4 1 の所定領域の正面側に物体が存在するか否かを判断する処理（ステップ S 2 7 0 2）が実行されない。これにより、可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている間は、タッチ操作演出が実行されることはない。そのため、前述の第 1 の実施形態と同様に、可動役物部材の作動が、遊技者によってタッチ操作が行われたものと誤検知されることに起因してタッチ操作演出が実行されることを防止できる。その結果、可動役物部材 3 9 の作動によって大当たりに対する期待度が高められ、あるいは大当たりであることが明示されている状態で、大当たり期待度の低いタッチ操作演出が実行されることもないため、興趣の低下を抑止できる。

20

【0355】

〔第 3 の実施形態〕

前述の第 1 の実施形態では、可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている場合（可動役物部材 3 9 を作動させることが決定された段階（可動役物部材 3 9 の作動が開始される直前）から可動役物部材 3 9 の復帰が確認されるまでの間）、複数の検知センサ 3 8 a～3 8 d での検知結果が無視され、タッチ操作演出の実行が制限される場合について説明した。

30

【0356】

一方、本実施形態は、可動役物部材の作動に伴い抽選結果が大当たりであることを明示する一発告知演出が実行される場合に、一発告知演出の実行タイミング（検知センサによってタッチ操作があったと判断される状況）に応じてタッチ操作演出の実行が制限される点で前述の第 1 の実施形態とは異なる。具体的には、本実施形態では、一発告知演出の実行タイミングがスーパーリーチ演出又はスペシャルリーチ演出の実行中である場合、タッチ操作演出の実行が制限される。また、本実施形態では、タッチ操作演出の実行が制限される場合に、タッチ操作演出に代えてタッチ操作演出とは異なる演出（特定演出）が実行される点でも前述の第 1 の実施形態とは異なる。特定演出は、大当たり抽選結果に対する期待度を示す演出であってもよいし、大当たり抽選結果とは無関係な演出であってもよい。

40

【0357】

以下、本実施形態に係る遊技機を前述の第 1 の実施形態に係る遊技機 1 0 との相違点を中心に図 3 9 及び図 4 0 を参照して説明する。ここで、図 3 9 は、本実施形態の音声ランプ制御装置 5 で実行されるタッチ操作演出実行処理の手順の一例を示すフローチャートである。図 4 0（A）は図 3 9 のタッチ操作演出実行処理で参照される特定演出決定テーブルの一例を示す図であり、図 4 0（B）は図 4 0（A）の特定演出決定テーブルで設定される特定演出に対する大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることの期待度（大当たり期待度）を示す図である。

【0358】

<ステップ S 2 8 0 1>

50

図 3 9 に示すように、MPU51 は、表示制御装置 6 に演出実行コマンドを送信済みであるか否かを判断する（ステップ S 2 8 0 1）。この演出実行コマンドは、図柄表示部 3 4 1 でタッチ操作演出又は特定演出を実行させるためのコマンドであり、後述のステップ S 2 8 1 0 又は S 2 8 1 1 で表示制御装置 6 に送信される。表示制御装置 6 に演出実行コマンドを送信済みであるか否かは、例えば後述のステップ S 2 8 1 0 又は S 2 8 1 1 で表示制御装置 6 にタッチ演出実行コマンドを送信した場合に送信済フラグがオンに設定されるようにし、その送信済フラグがオンに設定されているか否かを確認することで判断することができる。なお、本ステップ S 2 8 0 1 において演出実行フラグを送信済みであるか否かを判断することで、タッチ操作演出や特定演出が繰り返し開始されてしまうことを防止できる。但し、タッチ操作演出や特定演出の終了後にタッチ操作が検知されたと判断される場合（図柄表示部 3 4 1 の正面側の所定領域に物体が存在すると判断される場合）には、タッチ操作受付期間であることを条件に、再びタッチ操作演出や特定演出を実行させてもよい。

10

【0359】

ここで、MPU51 は、表示制御装置 6 に演出実行コマンドを送信済みである場合（ステップ S 2 8 0 1：Yes）、当該タッチ操作演出実行処理を終了し、表示制御装置 6 に演出実行コマンドを送信済みでない場合（ステップ S 2 8 0 1：No）、処理をステップ S 2 8 0 2 に移行する。

【0360】

<ステップ S 2 8 0 2>

20

表示制御装置 6 に演出実行コマンドを送信済みでない場合（ステップ S 2 8 0 1：No）、MPU51 は、図 2 1 のタッチ操作検出パターン判定処理において決定される第 1～第 3 タッチ操作パターンフラグの組み合わせ（図 2 2（B）参照）に基づいて複数の検知センサ 3 8 a～3 8 d によってタッチ操作が検知されたか否かを判断する（ステップ S 2 8 0 2）。ここで、MPU51 は、複数の検知センサ 3 8 a～3 8 d によってタッチ操作が検知されたと判断される場合（ステップ S 2 8 0 2：Yes）、処理をステップ S 2 8 0 3 に移行し、複数の検知センサ 3 8 a～3 8 d によってタッチ操作が検知されたと判断されない場合（ステップ S 2 8 0 2：No）、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。

【0361】

<ステップ S 2 8 0 3>

30

ステップ S 2 8 0 3 では、MPU51 は、第 1 タッチ操作受付期間 R 1（図 2 7 参照）であるか否かを判断する。第 1 タッチ操作受付期間 R 1 であるか否かは、例えば変動カウンタの値と、図 2 3 のコマンド判定処理でのステップ S 2 2 0 3 で決定される変動種別（演出パターン）とに基づいて判断される。なお、以下において、第 2 タッチ操作受付期間 R 2～第 4 タッチ操作受付期間 R 4 であるか否か判断する場合にも同様に、変動カウンタの値と、図 2 3 のコマンド判定処理でのステップ S 2 2 0 3 で決定される変動種別（演出パターン）とに基づいて判断される。

【0362】

ここで、MPU51 は、第 1 タッチ操作受付期間 R 1 である場合（ステップ S 2 8 0 3：Yes）、処理をステップ S 2 8 1 1 に移行し、第 1 タッチ操作受付期間 R 1 でない場合（ステップ S 2 8 0 3：No）、処理をステップ S 2 8 0 4 に移行する。

40

【0363】

<ステップ S 2 8 0 4>

第 1 タッチ操作受付期間 R 1 でない場合（ステップ S 2 8 0 3：No）、MPU51 は、第 2 タッチ操作受付期間 R 2（図 2 7 参照）であるか否かを判断する（ステップ S 2 8 0 4）。ここで、MPU51 は、第 2 タッチ操作受付期間 R 2 である場合（ステップ S 2 8 0 4：Yes）、処理をステップ S 2 8 0 5 に移行し、第 2 タッチ操作受付期間 R 2 でない場合（ステップ S 2 8 0 4：No）、処理をステップ S 2 8 0 6 に移行する。

【0364】

<ステップ S 2 8 0 5>

50

第2タッチ操作受付期間R2である場合（ステップS2804：Yes）、MPU51は、スーパーリーチ演出を実行中であるか否かを判断する（ステップS2805）。即ち、MPU51は、当該第2タッチ操作受付期間R2が、ノーマルリーチ演出を実行している場合の受付期間か、スーパーリーチ演出を実行している場合の受付期間であるかを判断する。スーパーリーチ演出を実行中であるか否かは、例えば変動カウンタの値と、図23のコマンド判定処理でのステップS2203で決定される変動種別（演出パターン）とに基づいて判断される。ここで、MPU51は、スーパーリーチ演出を実行中である場合（ステップS2805：Yes）、処理をステップS2807に移行し、スーパーリーチ演出を実行中でない場合（ステップS2805：No）、処理をステップS2811に移行する。

10

【0365】

<ステップS2806>

第2タッチ操作受付期間R2でない場合（ステップS2804：No）、MPU51は、第3タッチ操作受付期間R3又は第4タッチ操作受付期間R4であるか否かを判断する（ステップS2806）。ここで、MPU51は、第3タッチ操作受付期間R3又は第4タッチ操作受付期間R4である場合（ステップS2806：Yes）、処理をステップS2807に移行し、第3タッチ操作受付期間R3又は第4タッチ操作受付期間R4でない場合（ステップS2807：No）、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。

【0366】

<ステップS2807>

スーパーリーチ演出を実行中の第2タッチ操作受付期間R2である場合（ステップS2807：Yes）、又は第3タッチ操作受付期間R3及び第4タッチ操作受付期間R4のいずれかである場合（ステップS2806：Yes）、MPU51は、図36の可動役物部材作動処理でのステップS2503でオンに設定される可動役物部材作動中フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ここで、MPU51は、可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている場合（ステップS2807：Yes）、処理をステップS2808に移行し、可動役物部材作動中フラグがオフに設定されている場合（ステップS2807：No）、処理をステップS2811に移行する。

20

【0367】

<ステップS2808>

可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている場合（ステップS2807：Yes）、MPU51は、可動役物部材39の作動によって大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることを明示する一発告知演出が実行されるか否かを判断する（ステップS2808）。ここで、MPU51は、可動役物部材39の作動によって一発告知演出が実行される場合（ステップS2808：Yes）、処理をステップS2809に移行し、可動役物部材39の作動によって一発告知演出が実行されない場合（ステップS2809：No）、処理をステップS2811に移行する。

30

【0368】

<ステップS2809>

可動役物部材39の作動によって一発告知演出が実行される場合（ステップS2809：Yes）、MPU51は、特定演出決定処理を実行する（ステップS2810）。即ち、MPU51は、スーパーリーチ演出又はスペシャルリーチ演出の実行中に、複数の検知センサ38a～38dによってタッチ操作が検知されたと判断される場合に、タッチ操作演出決定処理（図23のコマンド判定処理でのステップS2205）で決定されるタッチ操作演出を実行することに代えて特定演出を実行させるために、本ステップS2809の特定演出決定処理においてタッチ操作演出とは異なる特定演出が決定される。特定演出は、大当たり抽選結果に対する期待度（大当たり期待度）を示す演出であってもよいし、大当たり抽選結果とは無関係な演出であってもよいが、本実施形態では大当たり期待度を示す演出として実行される。

40

【0369】

50

ここで、図40(A)は図39のタッチ操作演出実行処理でのステップS2809で実行される特定演出決定処理で参照される特定演出決定テーブルの一例を示す図、図40(B)は図40(A)の特定演出決定テーブルで設定される特定演出の大当たり期待度を示す図である。

【0370】

図40(A)に示すように、特定演出決定テーブルでは、抽選結果(5R通常大当たり、5R確変大当たり、16R確変大当たり、及び外れ)に応じて、特定演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する特定演出パターン種別として「特定演出A1」～「特定演出A3」、「確定演出A」、「確定演出B」、及び「プレミアム演出」が定められている。図40(B)に示すように、「特定演出A1」は、大当たり期待度が「中」の演出であり、「特定演出A2」は、大当たり期待度が「高」の演出であり、「特定演出A3」は、大当たり期待度が「激高」の演出である。

10

【0371】

「確定演出A」は図柄表示部341で実行される「大当たり確定」の画像演出である。確定演出Aとしての画像演出は、例えば可動役物部材39が作動位置にある場合に視認不能又は視認困難な位置で実行される演出である。この場合、確定演出Aは、可動役物部材が待機位置に復帰することで視認することができる。そのため、特定演出として確定演出Aが含まれることで、可動役物部材39が作動するか否かだけでなく、遊技者に対し、可動役物部材39の復帰後に図柄表示部341で確定演出が実行されるか否かに着目させることができる。これにより、可動役物部材演出の終了後にも遊技者に演出に対する興味を継続させることができるため、遊技の興味が向上される。

20

【0372】

「確定演出B」は「大当たり確定」の画像演出以外の演出であり、例えば大当たり確定の告知音や告知ボイスをスピーカ26から出力させる音声出力演出、大当たり確定の態様(例えばレインボーでの点灯)で電飾部27を点灯させるランプ演出、可動役物部材39を作動させる可動役物部材作動演出が考えられる。なお、ステップS2802において、可動役物部材39の作動によりタッチ操作が検知されたと判断される場合、可動役物部材39が待機位置に復帰された後に、即座に可動役物部材39を再度作動させることが考えられる。この場合、確定演出Bは、連続して実行される可動役物部材作動演出の2回目の可動役物部材作動演出として実行されるため、確定演出Bが予想外の演出として実行される。また、遊技者に対し、可動役物部材39の復帰後に可動役物部材39が再び作動されるか否かに着目させることができる。これにより、可動役物部材演出の終了後にも遊技者に演出に対する興味を継続させることができるため、遊技の興味が向上される。

30

【0373】

「プレミアム演出」は「確変大当たり確定」の演出である。また、「プレミアム演出」は、他の演出に比べて選択率が極端に低い演出であり、本実施形態では抽選結果が確変大当たりの場合にのみ選択され、その選択率が1%である。例えば、「プレミアム演出」としては、他のキャラクタに比べて出現率が極端に低いレアキャラクタの画像が図柄表示部341に表示される画像演出が考えられる。

【0374】

図40(A)の説明に戻り、抽選結果が5R通常大当たりである場合、特定演出種別カウンタのカウンタ値に応じて、特定演出A1～A3、確定演出A及び確定演出Bのいずれかが選択されるが、プレミアム演出が選択されることはない。また、抽選結果が5R通常大当たりである場合、確定演出A及び確定演出Bが選択され得るが、選択率が低い。

40

【0375】

抽選結果が5R確変大当たりである場合、特定演出種別カウンタのカウンタ値に応じて、特定演出A1～A3、確定演出A及び確定演出Bのいずれかが選択されるが、プレミアム演出が選択されることはない。また、抽選結果が5R確変大当たりである場合、確定演出A及び確定演出Bは、5R通常大当たりと比べて選択され易い。

【0376】

50

抽選結果が16R確変大当たりである場合、特定演出種別カウンタのカウンタ値に応じて、特定演出A1～A3、確定演出A、確定演出B及びプレミア演出のいずれかが選択される。また、抽選結果が16R確変大当たりである場合、プレミア演出を含めた大当たりが確定する演出は、5R通常大当たり比べて選択され易いが、5R確変大当たりと同じ選択率であり、低い確率でプレミア演出が選択される。

【0377】

抽選結果が外れである場合、特定演出種別カウンタのカウンタ値に応じて、特定演出A1～A3のいずれかが選択され、確定演出A、確定演出B及びプレミア演出は選択されない。また、抽選結果が外れである場合、大当たり期待度が「中」である特定演出Aが選択され易く、大当たり期待度が「高」である特定演出B及び「激高」である特定演出Cの選択率は低い。

10

【0378】

<ステップS2810>

図39の説明に戻り、ステップS2810では、MPU51は、ステップS2809で決定される特定演出を図柄表示部341に実行させるための特定演出実行コマンドを設定して表示制御装置6に送信する。これにより、図柄表示部341において特定演出が実行される。

【0379】

<ステップS2811>

ステップS2811では、MPU51は、タッチ操作が検知されたと判断される場合（図柄表示部341の正面側の所定領域（パネル25の特定領域）に物体が存在する場合）、タッチ操作演出決定処理（図23のコマンド判定処理でのステップS2205）で決定されるタッチ操作演出を図柄表示部341に実行させるためのタッチ操作演出実行コマンドを表示制御装置6に送信する。これにより、表示制御装置6は、タッチ操作が検知されたと判断されることに基づいて（図柄表示部341の正面側の所定領域での物体の存在の検知に基づいて）（ステップS2802：Yes）、タッチ操作演出を図柄表示部341に実行させる。

20

【0380】

具体的には、表示制御装置6は、MPU51によって第1タッチ操作受付期間R1、又はノーマルリーチ演出の実行中の第2タッチ操作受付期間R2に、図柄表示部341の正面側の所定領域に物体が存在するか否かを判断される場合に、事前に決定されたタッチ操作演出を実行させる。つまり、ノーマルリーチ演出では、タッチ操作演出が実行され、特定演出が実行されることはない。また、第1タッチ操作受付期間R1では、必ず事前に決定されたタッチ操作演出が実行される。

30

【0381】

一方、表示制御装置6は、可動役物部材39の作動によって一発告知演出が実行されることを条件に、MPU51によってスーパーリーチ演出の実行中の第2タッチ操作受付期間R2、第3タッチ操作受付期間R3、第4タッチ操作受付期間R4にタッチ操作状態がタッチ操作開始に該当すると判断された場合に、事前に決定されるタッチ操作演出に代えて特定演出が実行される。つまり、スーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出において可動役物部材39の作動によって一発告知演出が実行される場合に特定演出が実行され、タッチ操作演出が実行されることはない。換言すれば、スーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出において可動役物部材39の作動によって一発告知演出が実行される場合には、タッチ操作を実行させることが可能なタッチ操作を受け付ける期間でのタッチ操作演出の実行が制限される。また、タッチ操作受付演出が実行される第3タッチ操作受付期間R3及び第4タッチ操作受付期間R4では、必ずタッチ操作演出に代えて特定演出が実行される。

40

【0382】

上述のように、可動役物部材作動演出やタッチ操作演出が実行される従来の遊技機では、可動役物部材の作動が遊技者によってタッチ操作が行われたものと誤検知されることで、

50

タッチ操作演出が実行されることがある。ここで、可動役物部材作動演出は、大当たりであることを明示する一発告知演出として実行されることがある。特に、スーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出では、ノーマルリーチ演出に比べて大当たり確定演出として実行されることが多い。一方、タッチ操作演出には、抽選結果が大当たりであることを殆ど期待できない演出が含まれることが多い。そのため、可動役物部材の作動に起因して図柄表示部の正面側の所定領域に対する遊技者のタッチ操作が行われたものと誤検知された場合に、可動役物部材の作動によって一発告知演出が行われているにも関わらず、その直後に大当たりであることが殆ど期待できない演出が実行された場合には、遊技者が一気に遊技に対する興味が低下してしまうことが懸念される。

【0383】

これに対して、本実施形態に係る遊技機10では、スーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出において可動役物部材39の作動による一発告知演出が実行される場合に、大当たりであることが殆ど期待できない演出として実行される可能性のあるタッチ操作演出に代えて特定演出を実行する。ここで、特定演出は、図40(A)及び図40(B)に示すように、最も大当たり期待度の低い特定演出A1でも、大当たり期待度が「中」であり、大当たりであることが殆ど期待できない演出は含まれない。そのため、本実施形態の遊技機10では、スーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出において一発告知演出が行われた直後に大当たりであることが殆ど期待できない演出が実行されることが防止される。

【0384】

ところで、前述の第1の実施形態では、可動役物部材39が作動している間はタッチ操作が確認されてもタッチ操作演出が実行されない。また、前述の第2の実施形態では、可動役物部材39が作動している間は、タッチ操作の有無を確認しないことでタッチ操作演出が実行されない。つまり、前述の第1の実施形態及び第2の実施形態のいずれにおいても、可動役物部材39が作動している間は、可動役物部材39の作動タイミングに関係なくタッチ操作演出が実行されない。しかしながら、演出パターンの序盤、例えばノーマルリーチ演出では大当たり期待度が高い演出が実行され難いことから、高速変動演出やノーマルリーチ演出などではタッチ操作演出の実行を制限する必要性が低い。特に、第1タッチ操作受付期間R1におけるタッチ操作によるタッチ操作演出は実行を制限する必要性に乏しい。

【0385】

これに対して、本実施形態に係る遊技機10では、高速変動演出及びノーマルリーチ演出では、タッチ操作演出の実行が制限されない。また、第1タッチ操作受付期間R1において、タッチ操作演出の実行が制限されない。つまり、本実施形態に係る遊技機10では、可動役物部材39の作動タイミングに応じて、タッチ操作演出の実行が制限される場合と制限されない場合とがある。これにより、主図柄の変動表示が開始されてから変動表示が停止されるまでの全体の演出を通じて、遊技に対する興味の低下が生じやすいタイミングにおいてタッチ操作演出の実行を制限しつつ、その他のタイミングでは予定通りにタッチ操作演出が実行されるため、タッチ操作演出が無意味化することを防止できる。

【0386】

なお、本実施形態では、スペシャルリーチ演出パターンでは、スーパーリーチ演出及びスペシャルリーチ演出のいずれにおいても、タッチ操作演出の実行が制限されるが、スペシャルリーチ演出パターンでは、スペシャルリーチ演出においてのみタッチ操作演出の実行が制限されるようにしてもよい。

【0387】

また、本実施形態では、タッチ操作があったと判断した場合に、即座にタッチ操作演出又は特定演出が実行されるが、タッチ操作があったと判断した後にタッチ操作が終了したと判断した場合に、タッチ操作演出又は特定演出が実行されてもよい。例えば、可動役物部材39の作動によってタッチ操作があったと判断された場合、可動役物部材39が復帰してから、タッチ操作演出又は特定演出が実行されてもよい。

【0388】

【第４の実施形態】

前述の第１の実施形態では、遊技機１０が１つの可動役物部材３９を備え、可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている場合、４つの検知センサ３８ａ～３８ｄでの検知結果が無視され、タッチ操作演出の実行が制限される場合について説明した。

【０３８９】

一方、本実施形態は、遊技機が２つの可動役物部材を備え、一方の可動役物部材の作動中はタッチ操作演出の実行が制限され、他方の可動役物部材の作動中はタッチ操作演出の実行が制限されない点で前述の第１の実施形態とは異なる。また、本実施形態では、２つの検知センサによってタッチ操作が行われたか否かを判断する点でも前述の第１の実施形態とは異なる。

【０３９０】

以下、本実施形態に係る遊技機を前述の第１の実施形態に係る遊技機１０との相違点を中心に図４１～図４９を参照して説明する。

【０３９１】

ここで、図４１は、本実施形態に係る遊技機１０の遊技盤の一例を示す正面図である。図４２は、図４１に示す遊技機のシステム構成の一例を示すブロック図である。図４１及び図４２に示すように、本実施形態に係る遊技機１０は、メイン可動役物部材３９Ａ、サブ可動役物部材３９Ｂ、第１メイン検知センサ３８Ａ、第２メイン検知センサ３８Ｂ、第１サブ検知センサ３８Ｃ及び第２サブ検知センサ３８Ｄを備える。

【０３９２】

メイン可動役物部材３９Ａは、前述の第１の実施形態に係る遊技機１０の可動役物部材３９と同様な部材であり、図柄表示部３４１の上方に位置する予め定められた第１待機位置（図４参照）と、第１待機位置よりも下方に設定される第２作動位置（図５参照）との間で、第１モーター３９ａ１からの駆動力によって図柄表示部３４１の表面に沿って上下方向に移動可能である。第１モーター３９ａ１は、ＭＰＵ５１からの制御信号（作動開始信号及び復帰信号）に基づいてモータードライバ３９ｃによって制御される。本実施形態では、メイン可動役物部材３９Ａは、図２７に示す作動タイミングＧ１～Ｇ６のうちの作動タイミングＧ２，Ｇ４，Ｇ６で作動され得る。また、メイン可動役物部材３９Ａが第１作動位置にある場合の図柄表示部３４１の正面側での被覆率は、サブ可動役物部材３９Ｂが第２作動位置にある場合の図柄表示部３４１の正面側での被覆率よりも高い。また、メイン可動役物部材３９Ａの作動頻度は、サブ可動役物部材３９Ｂの作動頻度よりも高い。

【０３９３】

サブ可動役物部材３９Ｂは、図柄表示部３４１の左側領域において、第２待機位置と第２待機位置よりも右側の図柄表示部３４１の中央よりの第２作動位置との間で、第２モーター３９ａ２からの駆動力によって図柄表示部３４１の表面に沿って左右方向に移動可能である。第２モーター３９ａ２は、ＭＰＵ５１からの制御信号（作動開始信号及び復帰信号）に基づいてモータードライバ３９ｃによって制御される。本実施形態では、サブ可動役物部材３９Ｂは、図２７に示す作動タイミングＧ１～Ｇ６のうちの作動タイミングＧ１，Ｇ３，Ｇ５で作動され得る。

【０３９４】

このサブ可動役物部材３９Ｂは、液晶ディスプレイやドットマトリックスディスプレイなどにより構成される表示部３９１Ｂを備える。つまり、サブ可動役物部材３９は、サブディスプレイとしての機能も有する。表示部３９１Ｂでは、例えば図柄表示部３４１で実行される変動遊技演出に連動した演出が実行される。また、表示部３９１Ｂでは、タッチ操作受付演出及びタッチ操作演出が実行される。表示部３９１Ｂでの表示内容は、ＭＰＵ５１から送信される変動表示コマンドなどに基づいて、表示制御装置６のＭＰＵ６１によって制御される。

【０３９５】

なお、図２７に示す第１～第４タッチ操作受付期間Ｒ１～Ｒ４のうち、第１タッチ操作受付期間Ｒ１及び第３タッチ操作受付期間Ｒ３がサブ可動役物部材３９Ｂの表示部３９１Ｂ

10

20

30

40

50

でタッチ操作演出を実行させるためのタッチ操作を表示部 391B で受け付ける期間であり、第 2 タッチ操作受付期間 R2 及び第 4 タッチ操作受付期間 R4 が図柄表示部 341 でタッチ操作演出を実行させるためのタッチ操作を図柄表示部 341 で受け付ける期間である。また、第 3 タッチ操作受付期間 R3 及び第 4 タッチ操作受付期間 R4 では、タッチ操作受付期間であることを明示するタッチ操作受付演出が実行される。

【0396】

第 1 メイン検知センサ 38A 及び第 2 メイン検知センサ 38B は、図柄表示部 341 の正面側の所定領域での物体の存在を検知するものであり、拡散反射型センサなどの光学式センサである。第 1 メイン検知センサ 38A 及び第 2 メイン検知センサ 38B は、例えば受光される反射光の光量変化に基づいて物体の存在を検知する。第 1 メイン検知センサ 38A は図柄表示部 341 の右方側の上部に配置され、第 2 メイン検知センサ 38B は図柄表示部 341 の中央部の左方よりの部位に配置されており、それぞれ物体の存在を検知できる範囲が異なる。

【0397】

ここで、図 43 は、図 41 に示す遊技機 10 の図柄表示部 341 に対するメイン検知センサ 38A、38D の検知範囲を模式的に示す正面図である。具体的には、図 43 (A) は第 1 メイン検知センサ 38A の検知範囲（図中にクロスハッチングを施した部分）であり、図 43 (B) は第 2 メイン検知センサ 38B の検知範囲（図中にクロスハッチングを施した部分）であり、図 43 (C) は第 1 メイン検知センサ 38A の検知範囲と第 2 メイン検知センサ 38B の検知範囲との重複範囲（図中にクロスハッチングを施した部分）である。

【0398】

図 43 (A) に示すように、第 1 メイン検知センサ 38A は、受光される反射光の光量変化に基づいて、図柄表示部 341 の下部及び右上部を除く領域での物体の存在を検知する。

【0399】

図 43 (B) に示すように、第 2 メイン検知センサ 38B は、受光される反射光の光量変化に基づいて、図柄表示部 341 の左部（サブ可動役物部材 39B の作動領域）及び右下部を除く領域での物体の存在を検知する。

【0400】

図 43 (C) に示すように、第 1 メイン検知センサ 38A の検知範囲（図 42 (A) 参照）と第 2 メイン検知センサ 38B の検知範囲（図 42 (B) 参照）との重複範囲は、図柄表示部 341 の左部（サブ可動役物部材 39B の作動領域）、下部、右上部及び右下部を除く領域である。この重複領域では、図柄表示部 341 の左部（サブ可動役物部材 39B の作動領域）及び下部が検知範囲でないことで、例えばワープを通過した遊技球によって遊技者によってタッチ操作が行われたと誤検知されることが防止可能になる。また、重複領域では、図柄表示部 341 の左部（サブ可動役物部材 39B の作動領域）が検知範囲でないことで、例えばサブ可動役物部材 39B の表示部 391B の正面側に対するタッチ操作が行われた場合に図柄表示部 341 の正面側に対するタッチ操作が行われたと誤検知されることが防止可能になる。そのため、本実施形態では、第 1 メイン検知センサ 38A の検知範囲（図 42 (A) 参照）と第 2 メイン検知センサ 38B の検知範囲（図 42 (B) 参照）との重複範囲での物体の存在を検知することで、図柄表示部 341 の正面側の所定領域に対するタッチ操作が行われたか否かが判断する。つまり、MPU51 は、第 1 メイン検知センサ 38A 及び第 2 メイン検知センサ 38B の双方において物体の存在が検知された場合に、図柄表示部 341 の正面側の所定領域（パネル 25 の特定領域）に対するタッチ操作が行われたと判断する。

【0401】

もちろん、第 1 メイン検知センサ 38A 及び第 2 メイン検知センサ 38B のうちの一方によって物体が検知された場合に図柄表示部 341 の正面側に物体が存在すると判断するようにしてもよい。また、第 1 メイン検知センサ 38A 及び第 2 メイン検知センサ 38B は、図柄表示部 341 の周辺に限らず、図柄表示部 341 の周縁部に配置してもよい。さら

に、メイン検知センサは1以上あればよく、2つに限らず他の個数であってもよい。

【0402】

第1サブ検知センサ38C及び第2サブ検知センサ38Dは、サブ可動役物部材39Bの表示部391Bの正面側の所定領域での物体の存在を検知するものであり、拡散反射型センサなどの光学式センサである。第1サブ検知センサ38C及び第2サブ検知センサ38Dは、例えば受光される反射光の光量変化に基づいて物体の存在を検知する。第1サブ検知センサ38Cは表示部391Bの上部中央に配置され、第2サブ検知センサ38Dは表示部391Bの下部中央に配置されており、それぞれ物体の存在を検知できる範囲が異なる。

【0403】

ここで、図44は、サブ可動役物部材39Bの表示部391Bに対する第1及び第2サブ検知センサ38C、38Dの検知範囲を模式的に示す正面図である。具体的には、図44(A)は第1サブ検知センサ38Cの検知範囲(図中にクロスハッチングを施した部分)であり、図44(B)は第2サブ検知センサ38Dの検知範囲(図中にクロスハッチングを施した部分)であり、図44(C)は第1サブ検知センサ38Cの検知範囲と第2サブ検知センサ38Dの検知範囲との重複範囲(図中にクロスハッチングを施した部分)である。

【0404】

図44(A)に示すように、第1サブ検知センサ38Cは、受光される反射光の光量変化に基づいて、サブ可動役物部材39Bの表示部391Bの左上角部及び右上角部を除く領域での物体の存在を検知する。

【0405】

図44(B)に示すように、第2サブ検知センサ38Dは、受光される反射光の光量変化に基づいて、サブ可動役物部材39Bの表示部391Bの左下角部及び右下角部を除く領域での物体の存在を検知する。

【0406】

図44(C)に示すように、第1サブ検知センサ38Cの検知範囲(図44(A)参照)と第2サブ検知センサ38Dの検知範囲(図44(B)参照)との重複範囲は、表示部391Bの四隅部を除く領域である。つまり、メイン検知センサ38A、38Bと、サブ検知センサ38C、38Dとで検知範囲が異なるように設定されている。

【0407】

ところで、第1サブ検知センサ38C及び第2サブ検知センサ38Dのそれぞれでは、表示部391Bの正面側以外(表示部391Bの左方又は右方)の物体を検知する可能性がある。例えば、ワープを通過して表示部391Bの左方側を通過する遊技球、表示部391Bの右側で移動するメイン可動役物部材39A、図柄表示部341の正面側での遊技者の動作が検知される可能性がある。これに対して、第1サブ検知センサ38Cの検知範囲と第2サブ検知センサ38Dの検知範囲との重複範囲をサブ可動役物部材39Bの表示部391Bの正面側に対するタッチ操作が行われたか否かを判断する検知範囲とすれば、表示部391Bの周囲に存在する物体によってタッチ操作が行われたと誤検知されることを防止できる。そのため、本実施形態では、第1サブ検知センサ38Cの検知範囲と第2サブ検知センサ38Dの検知範囲との重複範囲をサブ可動役物部材39Bの表示部391Bの正面側に対するタッチ操作が行われたか否かを判断するための検知範囲とする。つまり、MPU51は、第1サブ検知センサ38C及び第2サブ検知センサ38Dの双方において物体の存在が検知された場合に、表示部341の正面側に対するタッチ操作が行われたと判断する。もちろん、第1サブ検知センサ38C及び第2サブ検知センサ38Dのうちの一方によって物体が検知された場合に表示部391Bの正面側に物体が存在すると判断するようにしてもよい。また、サブ検知センサは1以上あればよく、2つに限らず他の個数であってもよい。

【0408】

このように、本実施形態に係る遊技機10は、2つの可動役物部材39A、39B、2つ

10

20

30

40

50

の表示部 341, 391B を備え、それぞれの表示部 341, 391B に対するタッチ操作を検知する検知センサ 38A ~ 38D を備える。つまり、本実施形態では、検知範囲が異なるメイン検知センサ 38A, 38B とサブ検知センサ 38C, 38D とを備える。そのため、本実施形態では、メイン可動役物部材 39A の作動による誤検知を防止しつつ、図柄表示部 341 とは異なるサブ可動役物部材 39B の正面側に対するタッチ操作に基づくタッチ操作演出をメイン可動役物部材 39A の表示部 391B に実行させることが可能になる。これにより、メイン可動役物部材 39A が作動している場合であってもタッチ操作を受け付け、タッチ操作演出が実行することが可能になる。このような本実施形態では、主にタッチ操作検出処理、可動役物部材作動処理、タッチ操作演出実行処理などの処理が前述の第 1 の実施形態とは異なる。以下、前述の第 1 の実施形態と異なる上述の処理について、図 45 ~ 図 49 を参照して説明する。

10

【0409】

〔タッチ操作検出処理〕

ここで、図 45 は、本実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置 5 で実行されるタッチ操作検出処理（ステップ S1703）の手順の一例を示すフローチャートである。

【0410】

本実施形態のタッチ操作検出処理では、前述の第 1 の実施形態と同様な手順により、メイン検知センサ 38A, 38B での検知結果に基づいて、図柄表示部 341 の正面側の所定領域（パネル 25 における特定領域）に対するタッチ操作状態を検出し、図柄表示部 341 の正面側の所定領域に対する過去 3 回分のタッチ操作履歴を順次更新するための処理を実行する（ステップ S2901 ~ S2908）。これにより、遊技機 10 では、MPU51 によってタッチ操作検出処理が実行されることにより、副タイマ割込処理の割込周期に対応した予め定められた間隔（本実施形態では 1 msec 間隔）で図柄表示部 341 の正面側の所定領域（パネル 25 における特定領域）に対する遊技者によるタッチ操作の有無が判断されることになる。

20

【0411】

本実施形態のタッチ操作検出処理ではさらに、前述の第 1 の実施形態とは異なり、サブ検知センサ 38C, 38D での検知結果に基づいて、サブ可動役物部材 39B の表示部 391B の正面側に対するタッチ操作状態を検出し、表示部 391B の正面側に対する過去 3 回分のタッチ操作履歴を順次更新するための処理を実行する（ステップ S2909 ~ S2916）。これにより、遊技機 10 では、MPU51 によってタッチ操作検出処理が実行されることにより、副タイマ割込処理の割込周期に対応した予め定められた間隔（本実施形態では 1 msec 間隔）で表示部 391B の正面側に対する遊技者によるタッチ操作の有無が判断されることになる。

30

【0412】

<ステップ S2901 及び S2902>

図 45 に示すように、ステップ S2901 及び S2902 では、MPU51 は、図柄表示部 341 の正面側の所定領域に対するタッチ操作履歴のうち、二つ前及び一つ前のタッチ操作履歴をシフトさせる処理を実行する。具体的には、MPU51 は、第 2 メインタッチ操作検出フラグの設定を第 1 メインタッチ操作検出フラグにシフト（上書き）させ（ステップ S2901）、第 3 メインタッチ操作検出フラグの設定を第 2 メインタッチ操作検出フラグにシフト（上書き）させる（ステップ S2902）。

40

【0413】

<ステップ S2903 及び S2904>

ステップ S2903 では、MPU51 は、第 1 メイン検知センサ 38A によってタッチ操作物体の存在が検知されたか否かを判断し、第 1 メイン検知センサ 38A によって物体の存在が検知された場合に（ステップ S2903：Yes）、第 1 メイン検知センサ検出フラグをオンに設定し（ステップ S2904）、処理をステップ S2905 に移行する。一方、MPU51 は、第 1 メイン検知センサ 38A によって物体の存在が検知されない場合に（ステップ S2903：No）、第 1 メイン検知センサ検出フラグをオンに設定するこ

50

となく、処理をステップ S 2 9 0 5 に移行する。

【0 4 1 4】

<ステップ S 2 9 0 5 及び S 2 9 0 6>

ステップ S 2 9 0 5 では、M P U 5 1 は、第 2 メイン検知センサ 3 8 B によって物体の存在が検知されたか否かを判断し、第 2 メイン検知センサ 3 8 B によって物体の存在が検知された場合に（ステップ S 2 9 0 5 : Y e s）、第 2 メイン検知センサ検知フラグをオンに設定し（ステップ S 2 9 0 6）、処理をステップ S 2 9 0 7 に移行する。一方、M P U 5 1 は、第 2 メイン検知センサ 3 8 B によって物体の存在が検知されない場合に（ステップ S 2 9 0 5 : N o）、第 2 メイン検知センサ検知フラグをオンに設定することなく、処理をステップ S 2 9 0 7 に移行する。

10

【0 4 1 5】

<ステップ S 2 9 0 7 及び S 2 9 0 8>

ステップ S 2 9 0 7 では、M P U 5 1 は、第 1 メイン検知センサ検知フラグ及び第 2 メイン検知センサ検知フラグに基づいて、直近のタッチ操作状態を第 3 メインタッチ操作検出フラグに設定する。具体的には、M P U 5 1 は、第 1 メイン検知センサ検知フラグ及び第 2 メイン検知センサ検知フラグの双方がオンに設定されている場合に第 3 メインタッチ操作検出フラグをオンに設定する。つまり、M P U 5 1 は、第 1 メイン検知センサ 3 8 A 及び第 2 メイン検知センサ 3 8 B の双方で物体の存在が検知された場合に図柄表示部 3 4 1 の正面側の所定領域に物体が存在すると判断して第 3 メインタッチ操作検出フラグをオンに設定する。一方、M P U 5 1 は、第 1 メイン検知センサ検知フラグ及び第 2 メイン検知センサ検知フラグのうちの少なくとも一方がオフに設定されている場合には、図柄表示部 3 4 1 の正面側の所定領域に物体が存在しないと判断し、第 3 メインタッチ操作検出フラグをオフに設定する。また、M P U 5 1 は、第 3 メインタッチ操作検出フラグの設定が終了した場合、第 1 メイン検知センサ検知フラグ及び第 2 メイン検知センサ検知フラグをオフに設定し、処理をステップ S 2 9 0 9 に移行させる。

20

【0 4 1 6】

<ステップ S 2 9 0 9 及び S 2 9 1 0>

ステップ S 2 9 0 9 及び S 2 9 1 0 では、M P U 5 1 は、サブ可動役物部材 3 9 B の表示部 3 9 1 B の正面側に対するタッチ操作履歴のうち、二つ前及び一つ前のタッチ操作履歴をシフトさせる処理を実行する。具体的には、M P U 5 1 は、第 2 サブタッチ操作検出フラグの設定を第 1 サブタッチ操作検出フラグにシフト（上書き）させ（ステップ S 2 9 0 9）、第 3 サブタッチ操作検出フラグの設定を第 2 サブタッチ操作検出フラグにシフト（上書き）させる（ステップ S 2 9 1 0）。

30

【0 4 1 7】

<ステップ S 2 9 1 1 及び S 2 9 1 2>

ステップ S 2 9 1 1 では、M P U 5 1 は、第 1 サブ検知センサ 3 8 C によって物体の存在が検知されたか否かを判断し、第 1 サブ検知センサ 3 8 C によって物体の存在が検知された場合に（ステップ S 2 9 1 1 : Y e s）、第 1 サブ検知センサ検知フラグをオンに設定し（ステップ S 2 9 1 2）、処理をステップ S 2 9 1 3 に移行する。一方、M P U 5 1 は、第 1 サブ検知センサ 3 8 C によって物体の存在が検知されない場合に（ステップ S 2 9 1 1 : N o）、第 1 サブ検知センサ検知フラグをオンに設定することなく、処理をステップ S 2 9 1 3 に移行する。

40

【0 4 1 8】

<ステップ S 2 9 1 3 及び S 2 9 1 4>

ステップ S 2 9 1 3 では、M P U 5 1 は、第 2 サブ検知センサ 3 8 D によって物体の存在が検知されたか否かを判断し、第 2 サブ検知センサ 3 8 D によって物体の存在が検知された場合に（ステップ S 2 9 1 3 : Y e s）、第 2 サブ検知センサ検知フラグをオンに設定し（ステップ S 2 9 1 4）、処理をステップ S 2 9 1 5 に移行する。一方、M P U 5 1 は、第 2 サブ検知センサ 3 8 D によって物体の存在が検知されない場合に（ステップ S 2 9 1 3 : N o）、第 2 サブ検知センサ検知フラグをオンに設定することなく、処理をステッ

50

プ S 2 9 1 5 に移行する。

【 0 4 1 9 】

<ステップ S 2 9 1 5 及び S 2 9 1 6 >

ステップ S 2 9 1 5 では、M P U 5 1 は、第 1 サブ検知センサ検知フラグ及び第 2 サブ検知センサ検知フラグに基づいて、直近のタッチ操作状態を第 3 サブタッチ操作検出フラグに設定する。具体的には、M P U 5 1 は、第 1 サブ検知センサ検知フラグ及び第 2 サブ検知センサ検知フラグの双方がオンに設定されている場合に第 3 サブタッチ操作検出フラグをオンに設定する。つまり、M P U 5 1 は、第 1 サブ検知センサ 3 8 C 及び第 2 サブ検知センサ 3 8 D の双方で物体の存在が検知された場合にサブ可動役物部材 3 9 B の表示部 3 9 1 B の正面側の所定領域に物体が存在すると判断して第 3 サブタッチ操作検出フラグをオンに設定する。一方、M P U 5 1 は、第 1 サブ検知センサ検知フラグ及び第 2 サブ検知センサ検知フラグのうちの少なくとも一方がオフに設定されている場合には、表示部 3 9 1 B の正面側の所定領域に物体が存在しないと判断し、第 3 サブタッチ操作検出フラグをオフに設定する。また、M P U 5 1 は、第 3 サブタッチ操作検出フラグの設定が終了した場合、第 1 サブ検知センサ検知フラグ及び第 2 サブ検知センサ検知フラグをオフに設定し、当該タッチ操作検出処理を終了する。

10

【 0 4 2 0 】

このように、タッチ操作検出処理では、ステップ S 2 9 0 1 ~ S 2 9 0 8 の処理が実行されることにより、図柄表示部 3 4 1 の正面側の所定領域に対するメインタッチ操作履歴として 1 m s e c 間隔の直近の 3 回分のタッチ操作状態が第 1 メインタッチ操作検出フラグ ~ 第 3 メインタッチ操作検出フラグとして R A M 5 1 2 に記憶される。具体的に、第 3 メインタッチ操作検出フラグとして直近のタッチ操作状態が記憶され、第 2 メインタッチ操作検出フラグとして一つ前のタッチ操作状態が記憶され、第 1 メインタッチ操作検出フラグとして二つ前の操作状態が記憶される。そして、第 1 メインタッチ操作検出フラグ ~ 第 3 メインタッチ操作検出フラグからなる図柄表示部 3 4 1 の正面側の所定領域に対するメインタッチ操作履歴に基づいて、図柄表示部 3 4 1 の正面側の所定領域に対するタッチ操作検出パターンが判定される。

20

【 0 4 2 1 】

ここで、図 4 6 (A) はメインタッチ操作検出パターンとメインタッチ操作状況との関係を示すメインタッチ操作データテーブルの一例を示す図である。

30

【 0 4 2 2 】

図 4 6 (A) に示すように、M P U 5 1 は、メインタッチ操作履歴が「オン」、「オン」、「オン」である場合に、図柄表示部 3 4 1 の正面側の所定領域に対するタッチ操作が継続していると判断し、第 1 メインタッチ操作パターンフラグを「オン」、第 2 メインタッチ操作パターンフラグを「オフ」、第 3 メインタッチ操作パターンフラグを「オフ」に設定する。

【 0 4 2 3 】

また、M P U 5 1 は、メインタッチ操作履歴が「オフ」、「オン」、「オン」である場合に、図柄表示部 3 4 1 の正面側の所定領域に対するタッチ操作が開始されたと判断し、第 1 メインタッチ操作パターンフラグを「オフ」、第 2 メインタッチ操作パターンフラグを「オン」、第 3 メインタッチ操作パターンフラグを「オフ」に設定する。

40

【 0 4 2 4 】

また、M P U 5 1 は、メインタッチ操作履歴が「オン」、「オフ」、「オフ」である場合に、図柄表示部 3 4 1 の正面側の所定領域に対するタッチ操作が終了したと判断し、第 1 メインタッチ操作パターンフラグを「オフ」、第 2 メインタッチ操作パターンフラグを「オフ」、第 3 メインタッチ操作パターンフラグを「オン」に設定する。

【 0 4 2 5 】

また、M P U 5 1 は、メインタッチ操作履歴がタッチ操作の継続、タッチ操作の開始、タッチ操作の終了のいずれでもない場合、図柄表示部 3 4 1 の正面側の所定領域に対するタッチ操作が行われていないと判断し、第 1 メインタッチ操作パターンフラグを「オフ」、

50

第2メインタッチ操作パターンフラグを「オフ」、第3メインタッチ操作パターンフラグを「オフ」に設定する。

【0426】

タッチ操作検出処理ではさらに、ステップS2909～S2916の処理が実行されることにより、サブ可動役物部材39Bの表示部391Bの正面側に対するサブタッチ操作履歴として1msec間隔の直近の3回分のタッチ操作状態が第1サブタッチ操作検出フラグ～第3サブタッチ操作検出フラグとしてRAM512に記憶される。具体的に、第3サブタッチ操作検出フラグとして直近のタッチ操作状態が記憶され、第2サブタッチ操作検出フラグとして一つ前のタッチ操作状態が記憶され、第1サブタッチ操作検出フラグとして二つ前の操作状態が記憶される。そして、第1サブタッチ操作検出フラグ～第3サブタッチ操作検出フラグからなるサブ可動役物部材39Bの表示部391Bの正面側に対するメインタッチ操作履歴に基づいて、表示部391Bの正面側に対するタッチ操作検出パターンが判定される。

10

【0427】

ここで、図46(B)はサブタッチ操作検出パターンとサブタッチ操作状況との関係を示すサブタッチ操作データテーブルの一例を示す図である。

【0428】

図46(B)に示すように、MPU51は、サブタッチ操作履歴が「オン」、「オン」、「オン」である場合に、サブ可動役物部材39Bの表示部391Bの正面側に対するタッチ操作が継続していると判断し、第1サブタッチ操作パターンフラグを「オン」、第2サブタッチ操作パターンフラグを「オフ」、第3サブタッチ操作パターンフラグを「オフ」に設定する。

20

【0429】

また、MPU51は、サブタッチ操作履歴が「オフ」、「オン」、「オン」である場合に、サブ可動役物部材39Bの表示部391Bの正面側に対するタッチ操作が開始されたと判断し、第1サブタッチ操作パターンフラグを「オフ」、第2サブタッチ操作パターンフラグを「オン」、第3サブタッチ操作パターンフラグを「オフ」に設定する。

【0430】

また、MPU51は、サブタッチ操作履歴が「オン」、「オフ」、「オフ」である場合に、サブ可動役物部材39Bの表示部391Bの正面側に対するタッチ操作が終了したと判断し、第1サブタッチ操作パターンフラグを「オフ」、第2サブタッチ操作パターンフラグを「オフ」、第3サブタッチ操作パターンフラグを「オン」に設定する。

30

【0431】

また、MPU51は、サブタッチ操作履歴がタッチ操作の継続、タッチ操作の開始、タッチ操作の終了のいずれでもない場合、サブ可動役物部材39Bの表示部391Bの正面側に対するタッチ操作が行われていないと判断し、第1サブタッチ操作パターンフラグを「オフ」、第2サブタッチ操作パターンフラグを「オフ」、第3サブタッチ操作パターンフラグを「オフ」に設定する。

【0432】

[可動役物部材作動処理]

ここで、図47は、本発明の第4の実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置5で実行される可動役物部材作動処理の手順の一例を示すフローチャートである。

40

【0433】

本実施形態の可動役物部材作動処理では、前述の第1の実施形態の可動役物部材39を作動させる処理と同様な手順で、メイン可動役物部材39Aを作動させる処理が実行される(ステップS3001～S3007)。本実施形態の可動役物部材作動処理ではさらに、前述の第1の実施形態とは異なり、サブ可動役物部材39Bを作動させる処理が実行される(ステップS3008～S3011)。

【0434】

<ステップS3001>

50

図 4 7 に示すように、ステップ S 3 0 0 1 では、MPU 5 1 は、メイン可動役物部材 3 9 A の作動開始タイミングであるか否かを判断する（ステップ S 3 0 0 1）。即ち、MPU 5 1 は、変動表示カウンタのカウンタ値が、演出パターン種別と大当たり抽選での抽選結果に基づいて決定される可動役物部材 3 9 の作動タイミング G 2, G 4, G 6（図 2 7 ～ 図 3 0 参照）の開始時点に相当する値に到達したか否かを判断する。ここで、MPU 5 1 は、メイン可動役物部材 3 9 A の作動開始タイミングである場合（ステップ S 3 0 0 1: Yes）、処理をステップ S 3 0 0 2 に移行し、可動役物部材 3 9 の作動開始タイミングでない場合（ステップ S 3 0 0 1: No）、処理をステップ S 3 0 0 4 に移行する。

【0435】

<ステップ S 3 0 0 2 及び S 3 0 0 3>

メイン可動役物部材 3 9 A の作動開始タイミングである場合（ステップ S 3 0 0 1: Yes）、MPU 5 1 は、メイン可動役物部材 3 9 A に対して駆動力を付与する第 1 モーター 3 9 a 1 を駆動するモータドライバ 3 9 c に作動開始信号を出力する（ステップ S 3 0 0 2）。これにより、モータドライバ 3 9 c は、第 1 モーター 3 9 a 1 を制御することでメイン可動役物部材 3 9 A を待機位置から作動位置に移動させる。そして、MPU 5 1 は、メイン可動役物部材作動中フラグをオンに設定し（ステップ S 3 0 0 3）、当該可動役物部材作動処理を終了する。

【0436】

<ステップ S 3 0 0 4>

メイン可動役物部材 3 9 の作動開始タイミングでない場合（ステップ S 3 0 0 1: No）、MPU 5 1 は、メイン可動役物部材 3 9 A の復帰タイミングであるか否かを判断する（ステップ S 3 0 0 4）。即ち、MPU 5 1 は、変動表示カウンタのカウンタ値が、演出パターン種別と大当たり抽選での抽選結果に基づいて決定される可動役物部材 3 9 の作動タイミング G 2, G 4, G 6（図 2 7 ～ 図 3 0 参照）の終了時点に相当する値に到達したか否かを判断する。ここで、MPU 5 1 は、メイン可動役物部材 3 9 A の復帰タイミングである場合（ステップ S 3 0 0 4: Yes）、処理をステップ S 3 0 0 5 に移行し、メイン可動役物部材 3 9 A の復帰タイミングでない場合（ステップ S 3 0 0 4: No）、処理をステップ S 3 0 0 6 に移行する。

【0437】

<ステップ S 3 0 0 6>

メイン可動役物部材 3 9 A の復帰タイミングである場合（ステップ S 3 0 0 4: Yes）、MPU 5 1 は、メイン可動役物部材 3 9 A に対して駆動力を付与する第 1 モーター 3 9 a 1 を駆動するモータドライバ 3 9 c に復帰信号を出力し（ステップ S 3 0 0 5）、当該可動役物部材作動処理を終了する。これにより、モータドライバ 3 9 c は、第 1 モーター 3 9 a 1 を制御することでメイン可動役物部材 3 9 A を作動位置から待機位置に移動させる。

【0438】

<ステップ S 3 0 0 6 及び S 3 0 0 7>

メイン可動役物部材 3 9 A の復帰タイミングでない場合（ステップ S 3 0 0 4: No）、MPU 5 1 は、復帰検出部 3 9 b からの検知信号に基づいて、メイン可動役物部材 3 9 A が待機位置に復帰したか否かを判断する（ステップ S 3 0 0 6）。ここで、MPU 5 1 は、メイン可動役物部材 3 9 A が待機位置に復帰した場合（ステップ S 3 0 0 6: Yes）、メイン可動役物部材作動中フラグをオフに設定し（ステップ S 3 0 0 7）、当該可動役物部材作動処理を終了する。また、MPU 5 1 は、メイン可動役物部材 3 9 A が待機位置に復帰していない場合（ステップ S 3 0 0 6: No）、処理をステップ S 3 0 0 8 に移行する。

【0439】

<ステップ S 3 0 0 8>

メイン可動役物部材 3 9 A の作動開始タイミングでない場合（ステップ S 3 0 0 6: No）、MPU 5 1 は、サブ可動役物部材 3 9 B の作動開始タイミングであるか否かを判断す

10

20

30

40

50

る（ステップS3008）。即ち、MPU51は、変動表示カウンタのカウンタ値が、演出パターン種別と大当たり抽選での抽選結果に基づいて決定される可動役物部材39の作動タイミングG1, G3, G5（図27～図30参照）の開始時点に相当する値に到達したか否かを判断する。ここで、MPU51は、サブ可動役物部材39Bの作動開始タイミングである場合（ステップS3008：Yes）、処理をステップS3009に移行し、サブ可動役物部材39Bの作動開始タイミングでない場合（ステップS3008：No）、処理をステップS3010に移行する。

【0440】

<ステップS3009>

サブ可動役物部材39Bの作動開始タイミングである場合（ステップS3009：Yes）、MPU51は、サブ可動役物部材39Bに対して駆動力を付与する第2モーター39a2を駆動するモータードライバ39cに作動開始信号を出力し（ステップS3009）、当該可動役物部材作動処理を終了する。これにより、モータードライバ39cは、第2モーター39a2を制御することでサブ可動役物部材39Bを待機位置から作動位置に移動させる。

10

【0441】

<ステップS3010>

サブ可動役物部材39Bの作動開始タイミングでない場合（ステップS3008：No）、MPU51は、サブ可動役物部材39Bの復帰タイミングであるか否かを判断する（ステップS3010）。即ち、MPU51は、変動表示カウンタのカウンタ値が、演出パターン種別と大当たり抽選での抽選結果に基づいて決定される可動役物部材39の作動タイミングG1, G3, G5（図27～図30参照）の終了時点に相当する値に到達したか否かを判断する。ここで、MPU51は、サブ可動役物部材39Bの復帰タイミングである場合（ステップS3010：Yes）、処理をステップS3011に移行し、サブ可動役物部材39Bの復帰タイミングでない場合（ステップS3010：No）、当該可動役物部材作動処理を終了する。

20

【0442】

<ステップS3011>

サブ可動役物部材39Bの復帰タイミングである場合（ステップS3010：Yes）、MPU51は、サブ可動役物部材39Bに対して駆動力を付与する第2モーター39a2を駆動するモータードライバ39cに復帰信号を出力し（ステップS3011）、当該可動役物部材作動処理を終了する。これにより、モータードライバ39cは、第2モーター39a2を制御することでサブ可動役物部材39Bを作動位置から待機位置に移動させる。

30

【0443】

〔タッチ操作演出実行処理〕

ここで、図48は、本実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置5で実行されるタッチ操作演出実行処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【0444】

本実施形態のタッチ操作演出実行処理では、前述の第1の実施形態と同様の手順で、所定のタッチ操作受付期間で図柄表示部341の正面側の所定領域に対するタッチ操作が行われた場合にタッチ操作演出を実行させる処理、又はタッチ操作演出の実行を制限する処理が行われる（ステップS3101～S3106）。但し、本実施形態では、第2タッチ操作受付期間R2及び第4タッチ操作受付期間R4では、図柄表示部341の正面側の所定領域に対するタッチ操作が行われた場合には図柄表示部341でのタッチ操作演出の実行又は制限は行われるが、第1タッチ操作受付期間R1及び第3タッチ操作受付期間R3では、図柄表示部341でのタッチ操作演出の実行又は制限は行われない。

40

【0445】

本実施形態のタッチ操作演出実行処理ではさらに、前述の第1の実施形態とは異なり、第1タッチ操作受付期間R1及び第3タッチ操作受付期間R3でサブ可動役物部材39Bの表示部391Bの正面側に対するタッチ操作が行われた場合にタッチ操作演出が実行され

50

る（ステップ S 3 1 0 7 ～ S 3 1 1 1）。なお、本実施形態では、メイン可動役物部材 3 9 A 又はサブ可動役物部材 3 9 B の作動中であっても、タッチ操作演出の実行が制限されない。

【 0 4 4 6 】

<ステップ S 3 1 0 0>

図 4 8 に示すように、MPU 5 1 は、表示制御装置 6 に演出実行コマンドを送信済みであるか否かを判断する（ステップ S 3 1 0 0）。この演出実行コマンドは、図柄表示部 3 4 1 やサブ可動役物部材 3 9 B の表示部 3 9 1 B でタッチ操作演出を実行させるためのコマンドであり、後述のステップ S 3 1 0 4、S 3 1 0 6、S 3 1 0 9 又は S 3 1 1 1 で表示制御装置 6 に送信される。表示制御装置 6 に演出実行コマンドを送信済みであるか否かは、例えば後述のステップ S 3 1 0 4、S 3 1 0 6、S 3 1 0 9 又は S 3 1 1 1 で表示制御装置 6 にタッチ演出実行コマンドを送信した場合に送信済フラグがオンに設定されるようにし、その送信済フラグがオンに設定されているか否かを確認することで判断することができる。なお、本ステップ S 3 1 0 0 において演出実行フラグを送信済みであるか否かを判断することで、タッチ操作演出が繰り返し開始されてしまうことを防止できる。但し、タッチ操作演出の終了後にメインタッチ操作状態のメインタッチ操作開始であると判断される場合（図柄表示部 3 4 1 の正面側の所定領域に物体が存在すると判断される場合）には、タッチ操作受付期間であることを条件に、再びタッチ操作演出を実行させてもよい。

【 0 4 4 7 】

ここで、MPU 5 1 は、演出実行コマンドを送信済みである場合（ステップ S 3 1 0 0 : Y e s）、当該タッチ操作演出実行処理を終了し、演出実行コマンドを送信済みでない場合（ステップ S 3 1 0 0 : N o）、処理をステップ S 3 1 0 1 に移行する。

【 0 4 4 8 】

<ステップ S 3 1 0 1>

演出実行コマンドを送信済みである場合（ステップ S 3 1 0 0 : Y e s）、MPU 5 1 は、第 1 ～ 第 3 メインタッチ操作パターンフラグの組み合わせに基づいてメイン検知センサ 3 8 A、3 8 B によってメインタッチ操作が検知されたか否か（図柄表示部 3 4 1 の正面側の所定領域（パネル 2 5 の特定領域）に物体が存在するか否か）を判断する（ステップ S 3 1 0 1）。即ち、MPU 5 1 は、図柄表示部 3 4 1 の正面側の所定領域に対するタッチ操作（メインタッチ操作）の状態（メインタッチ操作状態）がメインタッチ操作開始又はメインタッチ操作継続に該当するか否かを判断する。具体的には、MPU 5 1 は、タッチ操作検出パターン判定処理において決定される第 1 ～ 第 3 メインタッチ操作パターンフラグの組み合わせが「オフ」、「オン」、「オフ」である場合に、メインタッチ操作状態がメインタッチ操作開始に該当すると判断し、第 1 ～ 第 3 メインタッチ操作パターンフラグの組み合わせが「オン」、「オフ」、「オフ」である場合に、メインタッチ操作状態がメインタッチ操作継続に該当すると判断する（図 4 6（A）参照）。本ステップ S 3 1 0 1 でのメイン検知センサ 3 8 A、3 8 B によってメインタッチ操作が検知とは、実際に遊技者によってメインタッチ操作がなされているか否かではなく、メイン検知センサ 3 8 A、3 8 B の双方において物体の存在が検知されることを意味する。そのため、メイン可動役物部材 3 9 A の作動によっても、図柄表示部 3 4 1 の正面側の所定領域に対するメインタッチ操作が行われたと判断され、メイン可動役物部材 3 9 A による物体の検知がメインタッチ操作であると誤検知される場合がある。

【 0 4 4 9 】

ここで、MPU 5 1 は、メイン検知センサ 3 8 A、3 8 B によってメインタッチ操作が検知されたと判断される場合（ステップ S 3 1 0 1 : Y e s）、処理をステップ S 3 1 0 2 に移行し、メイン検知センサ 3 8 A、3 8 B によってメインタッチ操作が検知されたと判断されない場合（ステップ S 3 1 0 1 : N o）、処理をステップ S 3 1 0 7 に移行する。

【 0 4 5 0 】

<ステップ S 3 1 0 2>

ステップ S 3 1 0 2 では、MPU 5 1 は、図 4 7 の可動役物部材作動処理でのステップ S

10

20

30

40

50

3003でオンに設定されるメイン可動役物部材作動中フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ここで、MPU51は、メイン可動役物部材作動中フラグがオフに設定されている場合（ステップS3102：No）、第2タッチ操作受付期間R2又は第4タッチ操作受付期間R4（図27参照）であることを条件に、図23のコマンド判定処理でのステップS2205のタッチ操作演出決定処理において決定されたタッチ操作演出を図柄表示部341に実行させるためのタッチ操作演出実行コマンドを表示制御装置6に送信する（後述のステップS3103～ステップS3106）。

【0451】

これに対して、MPU51は、メイン可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている場合（ステップS3102：Yes）、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。即ち、本実施形態では、第1メイン検知センサ38A及び第2メイン検知センサ38Bによって図柄表示部341の正面側の所定領域での物体の存在が検知されることでメインタッチ操作状態がメインタッチ操作開始に該当すると判断される場合には、たとえ第2タッチ操作受付期間R2又は第4タッチ操作受付期間R4であったとしても、メイン可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている場合に当該タッチ操作演出実行処理を終了することで、第1メイン検知センサ38A及び第2メイン検知センサ38Bでの検知結果を無視する。

【0452】

ここで、メイン可動役物部材作動中フラグは、メイン可動役物部材39Aの作動開始タイミングに到達してモータドライバ39cにメイン可動役物部材39Aを作動させるための作動開始信号が出力された段階でオンに設定されるため（図47のステップS3001～S3003）、メイン可動役物部材作動中フラグがオンに設定された段階ではメイン可動役物部材39Aは作動しておらず待機位置にある。一方、メイン可動役物部材作動中フラグは、復帰検出部39bによって待機位置への復帰が検出された段階でオフに設定されるため（図47のステップS3006及びS3007）、メイン可動役物部材作動中フラグがオフに設定された段階ではメイン可動役物部材39Aは作動しておらず待機位置にある。つまり、メイン可動役物部材39Aを作動させることが決定された段階（メイン可動役物部材39Aの作動が開始される直前でメイン可動役物部材39Aが待機位置にある段階）から、メイン可動役物部材39Aの復帰が確認されてメイン可動役物部材39Aが待機位置にある段階までの間でメイン可動役物部材作動中フラグがオンに設定され、第1メイン検知センサ38A及び第2メイン検知センサ38Bでの検知結果が無視される。そのため、メイン可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている場合は、第1メイン検知センサ38A及び第2メイン検知センサ38Bによって図柄表示部341の正面側の所定領域での物体の存在が検知されたとしても、それが遊技者によるタッチ操作であるか、メイン可動役物部材39Aの作動に基づくものかを問わず、第1メイン検知センサ38A及び第2メイン検知センサ38Bでの検知結果が無視されることで、たとえ第2タッチ操作受付期間R2又は第4タッチ操作受付期間R4であったとしてもタッチ操作演出が実行されることはない。

【0453】

<ステップS3103及びS3104>

ステップS3103では、MPU51は、第2タッチ操作受付期間R2（図27参照）であるか否かを判断する。第2タッチ操作受付期間R2であるか否かは、例えば変動表示カウンタのカウンタ値を参照することで判断することができ、また第2タッチ操作受付期間R2であるか否かを判断するためのカウンタを作動させることで判断してもよい。

【0454】

ここで、MPU51は、第2タッチ操作受付期間R2である場合（ステップS3103：Yes）、第2タッチ操作受付期間R2でのタッチ操作演出を図柄表示部341に実行させるための第2タッチ操作演出実行コマンドを設定して表示制御装置6に送信し（ステップS3104）、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。これにより、図柄表示部341において第2タッチ操作受付期間R2でのタッチ操作演出が実行される。一方、MPU51は、第2タッチ操作受付期間R2でない場合（ステップS3103：No）、処理を

ステップ S 3 1 0 5 に移行する。

【 0 4 5 5 】

<ステップ S 3 1 0 5 及び S 3 1 0 6 >

ステップ S 3 1 0 5 では、M P U 5 1 は、第 4 タッチ操作受付期間 R 4（図 2 7 参照）であるか否かを判断する。第 4 タッチ操作受付期間 R 4 であるか否かは、例えば変動表示カウンタのカウンタ値を参照することで判断することができ、また第 4 タッチ操作受付期間 R 4 であるか否かを判断するためのカウンタを作動させることで判断してもよい。

【 0 4 5 6 】

ここで、M P U 5 1 は、第 4 タッチ操作受付期間 R 4 である場合（ステップ S 3 1 0 5 : Y e s）、第 4 タッチ操作受付期間 R 4 でのタッチ操作演出を図柄表示部 3 4 1 に実行させるための第 4 タッチ操作演出実行コマンドを設定して表示制御装置 6 に送信し（ステップ S 3 1 0 6）、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。これにより、図柄表示部 3 4 1 において第 4 タッチ操作受付期間 R 4 でのタッチ操作演出が実行される。一方、M P U 5 1 は、第 4 タッチ操作受付期間 R 4 でない場合（ステップ S 3 1 0 5 : N o）、タッチ操作演出を実行させることなく、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。

【 0 4 5 7 】

<ステップ S 3 1 0 7 >

メイン検知センサ 3 8 A、3 8 B によってタッチ操作が検知された判断されない場合（ステップ S 3 1 0 1 : N o）、M P U 5 1 は、第 1 ~ 第 3 サブタッチ操作パターンフラグの組み合わせに基づいてサブ検知センサ 3 8 C、3 8 D によってサブタッチ操作が検知されたか否か（サブ可動役物部材 3 9 B の表示部 3 9 1 B の正面側の所定領域に物体が存在するか否か）を判断する（ステップ S 3 1 0 7）。即ち、M P U 5 1 は、サブ可動役物部材 3 9 B の表示部 3 9 1 B の正面側の所定領域に対するタッチ操作（サブタッチ操作）の状態（サブタッチ操作状態）がサブタッチ操作開始又はサブタッチ操作継続に該当するか否かを判断する。具体的には、M P U 5 1 は、図 2 1 のタッチ操作検出パターン判定処理において決定される第 1 ~ 第 3 サブタッチ操作パターンフラグの組み合わせが「オフ」、「オン」、「オフ」である場合に、サブタッチ操作状態がサブタッチ操作開始に該当すると判断し、第 1 ~ 第 3 タッチ操作パターンフラグの組み合わせが「オン」、「オフ」、「オフ」である場合に、サブタッチ操作状態がサブタッチ操作継続に該当すると判断する（図 4 6（B）参照）。

【 0 4 5 8 】

ここで、M P U 5 1 は、サブ検知センサ 3 8 C、3 8 D によってサブタッチ操作が検知されたと判断される場合（ステップ S 3 1 0 7 : Y e s）、処理をステップ S 3 1 0 8 に移行し、サブ検知センサ 3 8 C、3 8 D によってサブタッチ操作が検知されない判断される場合（ステップ S 3 1 0 7 : N o）、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。

【 0 4 5 9 】

<ステップ S 3 1 0 8 及び S 3 1 0 9 >

サブ検知センサ 3 8 C、3 8 D によってサブタッチ操作が検知されたと判断される場合（ステップ S 3 1 0 7 : Y e s）、M P U 5 1 は、第 1 タッチ操作受付期間 R 1（図 2 7 参照）であるか否かを判断する（ステップ S 3 1 0 8）。第 1 タッチ操作受付期間 R 1 であるか否かは、例えば変動表示カウンタのカウンタ値を参照することで判断することができ、また第 1 タッチ操作受付期間 R 1 であるか否かを判断するためのカウンタを作動させることで判断してもよい。

【 0 4 6 0 】

ここで、M P U 5 1 は、第 1 タッチ操作受付期間 R 1 である場合（ステップ S 3 1 0 8 : Y e s）、第 1 タッチ操作受付期間 R 1 でのタッチ操作演出をサブ可動役物部材 3 9 B の表示部 3 9 1 B に実行させるための第 1 タッチ操作演出実行コマンドを設定して表示制御装置 6 に送信し（ステップ S 3 1 0 9）、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。これにより、表示部 3 9 1 B において第 1 タッチ操作受付期間 R 1 でのタッチ操作演出が実行される。なお、第 1 タッチ操作受付期間 R 1 は、タッチ操作受付演出が実行されず、タッ

チ操作が開始されることでタッチ操作演出Aが実行される（図49（A）参照）。一方、MPU51は、第1タッチ操作受付期間R1でない場合（ステップS3108：No）、処理をステップS3110に移行する。

【0461】

<ステップS3110及びS3111>

ステップS3110では、MPU51は、第3タッチ操作受付期間R3（図27参照）であるか否かを判断する。第3タッチ操作受付期間R3であるか否かは、例えば変動表示カウンタのカウンタ値を参照することで判断することができ、また第3タッチ操作受付期間R3であるか否かを判断するためのカウンタを作動させることで判断してもよい。

【0462】

ここで、MPU51は、第3タッチ操作受付期間R3である場合（ステップS3110：Yes）、第3タッチ操作受付期間R3でのタッチ操作演出をサブ可動役物部材39Bの表示部391Bに実行させるための第3タッチ操作演出実行コマンドを設定して表示制御装置6に送信し（ステップS3111）、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。これにより、表示部391Bにおいて第3タッチ操作受付期間R3でのタッチ操作演出が実行される。なお、第3タッチ操作受付期間R3は、タッチ操作受付演出が実行され、タッチ操作が開始されることでタッチ操作演出Bが実行される（図49（B）参照）。一方、MPU51は、第3タッチ操作受付期間R3でない場合（ステップS3110：No）、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。

【0463】

上述のように、第1メイン検知センサ38Aの検知範囲と第2メイン検知センサ38Bの検知範囲との重複範囲（図43（C）参照）での物体の存在を検知する場合、メイン可動役物部材39Aが作動されることで第1メイン検知センサ38A及び第2メイン検知センサ38Bの双方で物体の存在が検知される。すなわち、第1メイン検知センサ38Aの検知範囲と第2メイン検知センサ38Bの検知範囲との重複範囲を物体の存在の検知範囲とする場合、メイン可動役物部材39Aの作動によってメインタッチ操作状態がメインタッチ操作開始に該当すると判断されるため、第2タッチ操作受付期間R2又は第4タッチ操作受付期間R4においてメイン可動役物部材39Aが作動した場合には誤検知に起因してタッチ操作演出が実行されてしまうという問題が生じる。

【0464】

これに対して、本実施形態に係る遊技機10では、メイン可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている間、即ちメイン可動役物部材39Aを作動させることが決定された段階（メイン可動役物部材39Aの作動が開始される直前でメイン可動役物部材39Aが待機位置にある段階）から、メイン可動役物部材39Aの復帰が確認されてメイン可動役物部材39Aが待機位置にある段階までの間は、第1メイン検知センサ38A及び第2メイン検知センサ38Bでの物体の検知が無視され、タッチ操作演出の実行が制限される。そのため、メイン可動役物部材作動中フラグがオンに設定されてからメイン可動役物部材39Aが作動を開始したとしても、タッチ操作演出が実行されることを制限でき、もちろんメイン可動役物部材39Aが待機位置に復帰するまでの間にタッチ操作演出が実行されることも制限できる。その結果、本実施形態に係る遊技機10では、メイン可動役物部材の作動が、遊技者によってタッチ操作が行われたものと誤検知されることに起因してタッチ操作演出が実行されることを防止できる。

【0465】

また、本実施形態では、図柄表示部341だけでなく、サブ可動役物部材39Bの表示部391Bにおいてもタッチ操作演出が実行される。そのため、タッチ操作演出を多様化が図られるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0466】

そして、本実施形態では、サブ可動役物部材39Bの表示部391Bで実行されるタッチ操作演出は、メイン可動役物部材作動中フラグがオンに設定されているか否かに関係なく実行される。これにより、メイン可動役物部材39Aの作動によって、メイン可動役物部

10

20

30

40

50

材 3 9 A が作動位置にあっても視認可能な位置で実行されるサブ可動役物部材 3 9 B の表示部 3 9 1 B で実行されるタッチ操作演出まで不必要に実行が制限されることを防止できる。

【 0 4 6 7 】

なお、本実施形態では、サブ可動役物部材 3 9 B の表示部 3 9 1 B の正面側に対するタッチ操作によって表示部 3 9 1 B でタッチ操作演出が実行される場合について説明したが、例えば図 5 0 に示すように、第 1 又は第 3 タッチ操作受付期間 R 1 , R 3 における表示部 3 9 1 B の正面側に対するタッチ操作によって、メイン可動役物部材 3 9 A が作動していないことを条件に、図柄表示部 3 4 1 でタッチ操作演出が実行されるようにしてもよい。これとは逆に、図 5 1 に示すように、第 2 又は第 4 タッチ操作受付期間 R 2 , R 4 における図柄表示部 3 4 1 の正面側に対するタッチ操作によって、メイン可動役物部材 3 9 A が作動していないことを条件に、表示部 3 9 1 B でタッチ操作演出が実行されるようにしてもよい。また、図 5 0 及び図 5 1 では、タッチ操作受付期間にタッチ操作受付演出が実行される場合を例示しているが、タッチ操作受付期間にタッチ操作受付演出が実行されない場合であっても、タッチ操作が行われた表示部とは異なる表示部でタッチ操作演出が実行されるようにしてもよい。さらに、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることを条件にタッチ操作が行われた表示部とは異なる表示部でタッチ操作演出が実行されるようにしてもよく、抽選結果が確変大当たりであることを条件にタッチ操作が行われた表示部とは異なる表示部でタッチ操作演出が実行されるようにしてもよい。

10

【 0 4 6 8 】

このように、タッチ操作が行われた表示部とは異なる表示部でタッチ操作演出が実行される場合、遊技者が予期しない表示部においてタッチ操作演出が実行されることで、どのような種別（期待度）のタッチ操作演出が実行されるかということだけでなく、どの表示部でタッチ操作演出が実行されるということにも着目させることができる。これにより、遊技に対する興味が薄れることを抑制できるため、遊技の興趣を向上させることができる。特に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることを条件にタッチ操作が行われた表示部とは異なる表示部でタッチ操作演出が実行されるようにすれば、効果的に遊技の興趣を向上させることができ、抽選結果が確変大当たりであることを条件とすることで、さらに効果的に遊技の興趣を向上させることができる。

20

【 0 4 6 9 】

また、図柄表示部 3 4 1 の正面側に対するタッチ操作と、サブ可動役物部材 3 9 B の表示部 3 9 1 B の正面側に対するタッチ操作とを同時に受け付け、いずれかのタッチ操作が行われた場合に図柄表示部 3 4 1 及びサブ可動役物部材 3 9 B の表示部 3 9 1 B のうちの少なくとも一方でタッチ操作演出を実行させることも考えられる。

30

【 0 4 7 0 】

また、本実施形態では、前述の第 1 の実施形態と同様に、メイン可動役物部材 3 9 A の作動中での第 1 メイン検知センサ 3 8 A 及び第 2 メイン検知センサ 3 8 B での検知結果を無視してタッチ操作演出の実行を制限することで、第 1 メイン検知センサ 3 8 A 及び第 2 メイン検知センサ 3 8 B でのタッチ操作の誤検知に対応しているが、前述の第 2 の実施形態と同様に、可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている間、第 1 メイン検知センサ 3 8 A 及び第 2 メイン検知センサ 3 8 B によって物体の存在が検知されたか否かを判断する処理を実行しないことで誤検知に対応してもよい。

40

【 0 4 7 1 】

さらに、本実施形態では、サブ可動役物部材 3 9 B が表示部 3 9 1 B を備えていたが、サブ可動役物部材 3 9 B は表示部 3 9 1 B を備えない構成であってもよく、位置固定された非可動のサブディスプレイを備える構成であってもよい。

【 0 4 7 2 】

〔第 5 の実施形態〕

前述の第 4 の実施形態では、メイン可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている場合（メイン可動役物部材 3 9 A を作動させることが決定された段階（メイン可動役物部材

50

３９Ａの作動が開始される直前）からメイン可動役物部材３９Ａの復帰が確認されるまでの間）、第１メイン検知センサ３８Ａ及び第２メイン検知センサ３８Ｂでの物体の検知結果が無視され、タッチ操作演出の実行が制限される場合について説明した。

【０４７３】

一方、本実施形態は、図柄表示部でタッチ操作を実行させるためのタッチ操作受付期間においてメイン可動役物部材が作動中である場合に、サブ可動役物部材の表示部においてタッチ演出とは異なる特定演出が実行される点で前述の第１の実施形態とは異なる。

【０４７４】

以下、本実施形態に係る遊技機を前述の第４の実施形態に係る遊技機１０との相違点を中心に図５２～図５４を参照して説明する。

【０４７５】

ここで、図５２は、本実施形態に係る遊技機１０のサブ可動役物部材３９Ｂの表示部３９１Ｂで実行される特定演出の一例を示す図である。

【０４７６】

図５２に示すように、本実施形態では、第２タッチ操作受付期間Ｒ２又は第４タッチ操作受付期間Ｒ４にメイン可動役物部材３９Ａが作動された場合、又はメイン可動役物部材３９Ａの作動中に第２タッチ操作受付期間Ｒ２が開始された場合、図柄表示部３４１ではなく、サブ可動役物部材３９Ｂの表示部３９１Ｂで、タッチ操作演出とは異なる特定演出が実行される。

【０４７７】

第２タッチ操作受付期間Ｒ２ではタッチ操作受付期間であることを明示するタッチ操作受付演出が図柄表示部３４１において実行されない一方、第４タッチ操作受付期間Ｒ４ではタッチ操作受付演出が図柄表示部３４１において実行される。また、第２タッチ操作受付期間Ｒ２又は第４タッチ操作受付期間Ｒ４において、メイン可動役物部材作動中フラグがオンに設定されていなければ、図柄表示部３４１でタッチ操作演出が実行される。

【０４７８】

なお、特定演出は、大当たり抽選結果に対する期待度（大当たり期待度）を示す演出であってもよいし、大当たり抽選結果とは無関係な演出であってもよいが、本実施形態では大当たり期待度を示す演出として実行される（図４０参照）。

【０４７９】

〔タッチ操作演出実行処理〕

ここで、図５３及び図５４は、本実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置５で実行されるタッチ操作演出実行処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０４８０】

本実施形態のタッチ操作演出実行処理では、前述の第４の実施形態と同様に、第１タッチ操作受付期間Ｒ１及び第３タッチ操作受付期間Ｒ３でサブ可動役物部材３９Ｂの表示部３９１Ｂの正面側に対するタッチ操作が行われた場合にタッチ操作演出が実行される（図５４のＳ３１０８～Ｓ３１１１）。

【０４８１】

本実施形態のタッチ操作演出実行処理ではさらに、前述の第４の実施形態とは異なり、第２タッチ操作受付期間Ｒ２又は第４タッチ操作受付期間Ｒ４において、メイン可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている場合に、サブ可動役物部材３９Ｂの表示部３９１Ｂにおいてタッチ演出とは異なる特定演出が実行される（図５３のステップＳ３２０２～Ｓ３２０５及びステップＳ３２０８～Ｓ３２１１）。特定演出は、大当たり抽選結果に対する期待度（大当たり期待度）を示す演出であってもよいし、大当たり抽選結果とは無関係な演出であってもよいが、本実施形態では大当たり期待度を示す演出として実行される（図４０参照）。なお、表示部３９１Ｂでの表示内容は、ＭＰＵ５１から送信される変動表示コマンドなどに基づいて、表示制御装置６のＭＰＵ６１によって制御される。

【０４８２】

<ステップＳ３２００>

10

20

30

40

50

図53に示すように、ステップS3200では、MPU51は、表示制御装置6に演出実行コマンドを送信済みであるか否かを判断する。この演出実行コマンドは、図柄表示部341でのタッチ操作演出、又はサブ可動役物部材39Bの表示部391Bでタッチ操作演出や特定演出を実行させるためのコマンドであり、後述のステップS3205、S3207、S3211又はS3213で表示制御装置6に送信される。表示制御装置6に演出実行コマンドを送信済みであるか否かは、例えば後述のステップS3205、S3207、S3211又はS3213で表示制御装置6に演出実行コマンドを送信した場合に送信済フラグがオンに設定されるようにし、その送信済フラグがオンに設定されているか否かを確認することで判断することができる。

【0483】

ここで、MPU51は、演出実行コマンドを送信済みである場合（ステップS3200：Yes）、当該タッチ操作演出実行処理を終了し、演出実行コマンドを送信済みでない場合（ステップS3200：No）、処理をステップS3201に移行する。

【0484】

<ステップS3201>

演出実行コマンドを送信済みでない場合（ステップS3200：No）、MPU51は、第1～第3サブタッチ操作パターンフラグの組み合わせに基づいてサブ検知センサ38C、38Dによってサブタッチ操作が検知されたか否か（サブ可動役物部材39Bの表示部391Bの正面側の所定領域に物体が存在するか否か）を判断する（ステップS3201）。即ち、MPU51は、サブ可動役物部材39Bの表示部391Bの正面側に対するタッチ操作（サブタッチ操作）の状態（サブタッチ操作状態）がサブタッチ操作開始又はサブタッチ操作継続に該当するか否かを判断する。具体的には、MPU51は、サブタッチ操作検出パターン判定処理において決定される第1～第3サブタッチ操作パターンフラグの組み合わせが「オフ」、「オン」、「オフ」である場合に、サブタッチ操作状態がサブタッチ操作開始に該当すると判断し、第1～第3サブタッチ操作パターンフラグの組み合わせが「オン」、「オフ」、「オフ」である場合に、サブタッチ操作状態がサブタッチ操作継続に該当すると判断する（図46（B）参照）。

【0485】

ここで、MPU51は、サブ検知センサ38C、38Dによってサブタッチ操作が検知されたと判断される場合（ステップS3201：Yes）、処理を図54のステップS3108に移行する。図54に示すように、サブ検知センサ38C、38Dによってサブタッチ操作が検知されたと判断されて以降の処理は、前述の第4の実施形態と同様であり、第1タッチ操作受付期間R1又は第3タッチ操作受付期間R3にサブタッチ操作が行われた場合にタッチ操作を実行させるためのコマンドを表示制御装置6に送信する（ステップS3108～S3111）。

【0486】

一方、MPU51は、サブ検知センサ38C、38Dによってサブタッチ操作が検知されたと判断されない場合（ステップS3201：No）、処理を図53のステップS3202に移行する。

【0487】

<ステップS3202>

サブ検知センサ38C、38Dによってサブタッチ操作が検知されたと判断されない場合（ステップS3201：No）、MPU51は、第2タッチ操作受付期間R2（図27参照）であるか否かを判断する（ステップS3202）。第2タッチ操作受付期間R2であるか否かは、例えば変動表示カウンタのカウンタ値を参照することで判断することができ、また第2タッチ操作受付期間R2であるか否かを判断するためのカウンタを作動させることで判断してもよい。ここで、MPU51は、第2タッチ操作受付期間R2である場合（ステップS3202：Yes）、処理をステップS3203に移行し、第2タッチ操作受付期間R2でない場合（ステップS3202：No）、処理をステップS3208に移行する。

【0488】

<ステップS3203>

第2タッチ操作受付期間R2である場合（ステップS3202：Yes）、MPU51は、メイン可動役物部材39Aが作動していることを示すメイン可動役物部材作動中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3203）。ここで、MPU51は、メイン可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている場合（ステップS3203：Yes）、処理をステップS3204に移行し、メイン可動役物部材作動中フラグがオフに設定されている場合（ステップS3203：No）、処理をステップS3206に移行する。

【0489】

<ステップS3204及びS3205>

メイン可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている場合（ステップS3203：Yes）、MPU51は、サブ可動役物部材39Bの表示部391Bで実行させる特定演出（タッチ操作演出とは異なる演出）を決定する（ステップS3204）。そして、MPU51は、図23のコマンド判定処理でのステップS2205のタッチ操作演出決定処理において決定されたタッチ操作演出を図柄表示部341に実行させることに代えて、ステップS3204で決定された特定演出を表示部391Bで実行させるための特定演出実行コマンドを表示制御装置6に送信し（ステップS3205）、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。これにより、サブ可動役物部材39Bの表示部391Bにおいて特定演出が実行される。

【0490】

<ステップS3206及びS3207>

メイン可動役物部材作動中フラグがオフに設定されている場合（ステップS3203：No）、MPU51は、第1～第3メインタッチ操作パターンフラグの組み合わせに基づいてメイン検知センサ38A、38Bによってメインタッチ操作が検知されたか否か（図柄表示部341の正面側の所定領域（パネル25の特定領域）に物体が存在するか否か）を判断する（ステップS3206）。即ち、MPU51は、図柄表示部341の正面側の所定領域に対するタッチ操作（メインタッチ操作）の状態（メインタッチ操作状態）がメインタッチ操作開始又はメインタッチ操作継続に該当するか否かを判断する。具体的には、MPU51は、タッチ操作検出パターン判定処理において決定される第1～第3メインタッチ操作パターンフラグの組み合わせが「オフ」、「オン」、「オフ」である場合に、メインタッチ操作状態がメインタッチ操作開始に該当すると判断し、第1～第3メインタッチ操作パターンフラグの組み合わせが「オン」、「オフ」、「オフ」である場合に、メインタッチ操作状態がメインタッチ操作継続に該当すると判断する（図46（A）参照）。

【0491】

ここで、MPU51は、メイン検知センサ38A、38Bによってタッチ操作が検知される場合（ステップS3206：Yes）、第2タッチ操作受付期間R2でのタッチ操作演出を図柄表示部341に実行させるための第2タッチ操作演出実行コマンドを設定して表示制御装置6に送信し（ステップS3207）、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。これにより、図柄表示部341において第2タッチ操作受付期間R2でのタッチ操作演出が実行される。一方、MPU51は、メイン検知センサ38A、38Bによってメインタッチ操作が検知されたと判断されない場合（ステップS3206：No）、タッチ操作演出を実行させることなく、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。

【0492】

<ステップS3208>

ステップS3208では、MPU51は、第4タッチ操作受付期間R4（図27参照）であるか否かを判断する。第4タッチ操作受付期間R4であるか否かは、例えば変動表示カウンタのカウンタ値を参照することで判断することができ、また第4タッチ操作受付期間R4であるか否かを判断するためのカウンタを作動させることで判断してもよい。ここで、MPU51は、第4タッチ操作受付期間R4である場合（ステップS3208：Yes

10

20

30

40

50

）、処理をステップ S 3 2 0 9 に移行し、第 4 タッチ操作受付期間 R 4 でない場合（ステップ S 3 2 0 8 : N o ）、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。

【 0 4 9 3 】

<ステップ S 3 2 0 9>

第 4 タッチ操作受付期間 R 4 である場合（ステップ S 3 2 0 8 : Y e s ）、M P U 5 1 は、メイン可動役物部材 3 9 A が作動していることを示すメイン可動役物部材作動中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 2 0 9 ）。ここで、M P U 5 1 は、メイン可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 2 0 9 : Y e s ）、処理をステップ S 3 2 1 0 に移行し、メイン可動役物部材作動中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 2 0 9 : N o ）、処理をステップ S 3 2 1 2 に移行する。

10

【 0 4 9 4 】

<ステップ S 3 2 1 0 及び S 3 2 1 1>

メイン可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 2 0 9 : Y e s ）、M P U 5 1 は、サブ可動役物部材 3 9 B の表示部 3 9 1 B で実行させる特定演出（タッチ操作演出とは異なる演出）を決定する（ステップ S 3 2 1 0 ）。そして、M P U 5 1 は、図 2 3 のコマンド判定処理でのステップ S 2 2 0 5 のタッチ操作演出決定処理において決定されたタッチ操作演出を図柄表示部 3 4 1 に実行させることに代えて、ステップ S 3 2 1 0 で決定された特定演出を表示部 3 9 1 B で実行させるための特定演出実行コマンドを表示制御装置 6 に送信し（ステップ S 3 2 1 1 ）、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。これにより、サブ可動役物部材 3 9 B の表示部 3 9 1 B において特定演出が実行される。

20

【 0 4 9 5 】

<ステップ S 3 2 1 2 及び S 3 2 1 3>

メイン可動役物部材作動中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 2 0 9 : N o ）、M P U 5 1 は、先のステップ S 3 2 0 6 と同様に、第 1 ～第 3 メインタッチ操作パターンフラグの組み合わせに基づいてメイン検知センサ 3 8 A , 3 8 B によってメインタッチ操作が検知されたか否か（図柄表示部 3 4 1 の正面側の所定領域（パネル 2 5 の特定領域）に物体が存在するか否か）を判断する（ステップ S 3 2 1 2 ）。ここで、M P U 5 1 は、メイン検知センサ 3 8 A , 3 8 B によってメインタッチ操作が検知されたと判断される場合（ステップ S 3 2 1 2 : Y e s ）、第 4 タッチ操作受付期間 R 4 でのタッチ操作演出を図柄表示部 3 4 1 に実行させるための第 4 タッチ操作演出実行コマンドを設定して表示制御装置 6 に送信し（ステップ S 3 2 1 3 ）、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。これにより、図柄表示部 3 4 1 において第 2 タッチ操作受付期間 R 2 でのタッチ操作演出が実行される。一方、M P U 5 1 は、メイン検知センサ 3 8 A , 3 8 B によってメインタッチ操作が検知されたと判断されない場合（ステップ S 3 2 1 2 : N o ）、タッチ操作演出を実行させることなく、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。

30

【 0 4 9 6 】

上述のように、第 1 メイン検知センサ 3 8 A の検知範囲と第 2 メイン検知センサ 3 8 B の検知範囲との重複範囲での物体の存在を検知する場合、メイン可動役物部材 3 9 A が作動されることで第 1 メイン検知センサ 3 8 A 及び第 2 メイン検知センサ 3 8 B の双方で物体の存在が検知される。すなわち、第 1 メイン検知センサ 3 8 A の検知範囲と第 2 メイン検知センサ 3 8 B の検知範囲との重複範囲を物体の存在の検知範囲とする場合、メイン可動役物部材 3 9 A の作動によってタッチ操作が行われたと判断されるため、第 2 タッチ操作受付期間 R 2 又は第 4 タッチ操作受付期間 R 4 においてメイン可動役物部材 3 9 A が作動した場合には誤検知に起因してタッチ操作演出が実行されてしまうと問題が生じる。

40

【 0 4 9 7 】

これに対して、本実施形態に係る遊技機 1 0 では、図柄表示部 3 4 1 においてタッチ操作演出が実行され得る第 2 タッチ操作受付期間 R 2 又は第 4 タッチ操作受付期間 R 4 である場合に、メイン可動役物部材作動中フラグがオンに設定されていることを条件に、即ちメ

50

イン可動役物部材 39A を作動させることが決定された段階（メイン可動役物部材 39A の作動が開始される直前でメイン可動役物部材 39 が待機位置にある段階）から、メイン可動役物部材 39A の復帰が確認されてメイン可動役物部材 39A が待機位置にある段階までの間であることを条件に、図柄表示部 341 でタッチ操作演出を実行することに代えて、サブ可動役物部材 39B の表示部 391B でタッチ操作演出とは異なる特定演出が実行される。そのため、図柄表示部 341 においてタッチ操作演出が実行され得る第 2 タッチ操作受付期間 R2 又は第 4 タッチ操作受付期間 R4 では、メイン可動役物部材 39A が作動されたとしても、タッチ操作演出が実行されることを制限できる。それに加えて、図柄表示部 341 でのタッチ操作演出に代えて、メイン可動役物部材 39A の作動時に視認が阻害されないサブ可動役物部材 39B の表示部 391B で特定演出が実行される。これにより、単にタッチ操作演出の実行が制限される場合に比べて、遊技の興趣を向上させることが可能になる。

10

【0498】

なお、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることを条件に、第 2 タッチ操作受付期間 R2 又は第 4 タッチ操作受付期間 R4 にメイン可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている場合に、図柄表示部 341 でタッチ操作演出を実行することに代えて、サブ可動役物部材 39B の表示部 391B でタッチ操作演出とは異なる特定演出が実行されるようにしてもよく、抽選結果が確変大当たりであることを条件にサブ可動役物部材 39B の表示部 391B でタッチ操作演出とは異なる特定演出が実行されるようにしてもよい。このように、図柄表示部 341 でタッチ操作演出を実行することに代えて、サブ可動役物部材 39B の表示部 391B でタッチ操作演出とは異なる特定演出が実行される場合、遊技者が予期しない表示部において特定演出が実行されることで、どのような種別（期待度）のタッチ操作演出が実行されるかということだけでなく、どの表示部で演出が実行されるということにも着目させることができる。これにより、遊技に対する興味が薄れることを抑制できるため、遊技の興趣を向上させることができる。特に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることを条件に、図柄表示部 341 でタッチ操作演出が実行されることに代えてサブ可動役物部材 39B の表示部 391B で特定演出が実行されるようにすれば、効果的に遊技の興趣を向上させることができ、抽選結果が確変大当たりであることを条件とすることで、さらに効果的に遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0499】

30

【第 6 の実施形態】

前述の第 1 の実施形態では、遊技機 10 が待機位置と作動位置との間で移動される可動役物部材 39 を備え、この可動役物部材 39 を作動させることでチャンスアップ演出や大当たり確定演出が実行される場合について説明した。また、前述の第 1 の実施形態では、可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている間（可動役物部材 39 を作動させることが決定された段階（可動役物部材 39 の作動が開始される直前）から可動役物部材 39 の復帰が確認されるまでの間）、複数の検知センサ 38a ~ 38d での検知結果が無視され、タッチ操作演出の実行が制限される場合について説明した。

【0500】

一方、本実施形態は、可動役物部材を備える点で前述の第 1 の実施形態と共通するものの、可動役物部材が表示部を有する点で前述の第 1 の実施形態とは異なる。また、本実施形態では、図柄表示部でタッチ操作演出を実行させるためのタッチ操作を受け付ける期間において可動役物部材が作動中である場合に、可動役物部材の表示部においてタッチ演出とは異なる特定演出が実行される点で前述の第 1 の実施形態とは異なる。

40

【0501】

以下、本実施形態に係る遊技機を前述の第 1 の実施形態に係る遊技機 10 との相違点を中心に図 55 ~ 図 57 を参照して説明する。

【0502】

ここで、図 55 は、本実施形態に係る遊技機 10 で実行される可動役物部材作動演出の一例を示す図である。図 55 に示すように、可動役物部材 39C は、液晶ディスプレイやド

50

ットマトリックスディスプレイなどにより構成される表示部 392C を備える。つまり、可動役物部材 39C は、サブディスプレイとしての機能も有する。表示部 392C では、例えば可動役物部材 39C が作動位置にある場合に画像演出が実行される。本実施形態では、可動役物部材演出の実行期間と、タッチ操作受付期間 R1～R4（図 7 参照）とが重複する場合に、タッチ操作演出に代えてタッチ操作演出とは異なる特定演出が実行される。特定演出は、大当たり抽選結果に対する期待度（大当たり期待度）を示す演出であってもよいし、大当たり抽選結果とは無関係な演出であってもよいが、本実施形態では大当たり期待度を示す演出として実行される（図 40 参照）。なお、表示部 392C での表示内容は、MPU51 から送信される変動表示コマンドなどに基づいて、表示制御装置 6 の MPU61 によって制御される。

10

【0503】

【タッチ操作演出実行処理】

ここで、図 56 及び図 57 は本実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置 5 で実行されるタッチ操作演出実行処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【0504】

本実施形態のタッチ操作演出実行処理では、前述の第 1 の実施形態と同様に、第 1～第 4 タッチ操作受付期間 R1～R4 で図柄表示部 341 の正面側の所定領域（パネル 25 の特定領域）に対するタッチ操作が行われた場合にタッチ操作演出が実行され得る。

【0505】

本実施形態のタッチ操作演出実行処理ではさらに、前述の第 1 の実施形態とは異なり、第 1～第 4 タッチ操作受付期間 R1～R4 において、可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている場合に、可動役物部材 39C の表示部 392C においてタッチ演出とは異なる特定演出が実行される。

20

【0506】

<ステップ S3300>

図 56 に示すように、ステップ S3300 では、MPU51 は、表示制御装置 6 に演出実行コマンドを送信済みであるか否かを判断する。この演出実行コマンドは、図柄表示部 341 でタッチ操作演出を実行させ、又は可動役物部材 39C の表示部 392C で特定演出を実行させるためのコマンドであり、後述のステップ S3305、ステップ S3306、S3210、ステップ S3311、S3315、ステップ S3316、ステップ S3305、又は S3320 で表示制御装置 6 に送信される。表示制御装置 6 に演出実行コマンドを送信済みであるか否かは、例えば後述のステップ S3305、S3210、S3320 又は S3321 で表示制御装置 6 に演出実行コマンド送信をした場合に送信済フラグがオンに設定されるようにし、その送信済フラグがオンに設定されているか否かを確認することで判断することができる。

30

【0507】

ここで、MPU51 は、演出実行コマンドを送信済みである場合（ステップ S3300：Yes）、当該タッチ操作演出実行処理を終了し、演出実行コマンドを送信済みでない場合（ステップ S3300：No）、処理をステップ S3301 に移行する。

【0508】

<ステップ S3301>

演出実行コマンドを送信済みでない場合（ステップ S3300：No）、MPU51 は、第 1～第 3 タッチ操作パターンフラグの組み合わせに基づいて複数の検知センサ 38a～38d によってタッチ操作が検知されたか否か（図柄表示部 341 の正面側の所定領域（パネル 25 の特定領域）に物体が存在するか否か）を判断する（ステップ S3301）。即ち、MPU51 は、図柄表示部 341 の正面側の所定領域に対するタッチ操作の状態（タッチ操作状態）がタッチ操作開始又はタッチ操作継続に該当するか否かを判断する。具体的には、MPU51 は、図 21 のタッチ操作検出パターン判定処理において決定される第 1～第 3 タッチ操作パターンフラグの組み合わせが「オフ」、「オン」、「オフ」である場合にタッチ操作状態がタッチ操作開始に該当し、第 1～第 3 タッチ操作パターンフラ

40

50

グの組み合わせが「オン」、「オフ」、「オフ」である場合にタッチ操作状態がタッチ操作継続に該当すると判断する（図 22（B）参照）。なお、本ステップ S 3301 での複数の検知センサ 38a～38d によってタッチ操作が検知とは、遊技者によってタッチ操作による場合と、可動役物部材 39C の作動による場合とが含まれる。つまり、MPU 51 は、可動役物部材 39C が作動された場合に、タッチ操作状態がタッチ操作開始又はタッチ操作継続であると誤検知される場合がある。ここで、MPU 51 は、複数の検知センサ 38a～38d によってタッチ操作が検知されたと判断される場合（ステップ S 3301：Yes）、処理をステップ S 3302 に移行し、複数の検知センサ 38a～38d によってタッチ操作が検知された判断されない場合（ステップ S 3301：No）、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。

10

【0509】

<ステップ S 3302>

複数の検知センサ 38a～38d によってタッチ操作が検知されたと判断される場合（ステップ S 3301：Yes）、MPU 51 は、第 1 タッチ操作受付期間 R 1（図 27 参照）であるか否かを判断する（ステップ S 3302）。第 1 タッチ操作受付期間 R 1 であるか否かは、例えば変動表示カウンタのカウンタ値を参照することで判断することができ、また第 1 タッチ操作受付期間 R 1 であるか否かを判断するためのカウンタを作動させることで判断してもよい。ここで、MPU 51 は、第 1 タッチ操作受付期間 R 1 である場合（ステップ S 3302：Yes）、処理をステップ S 3303 に移行し、第 1 タッチ操作受付期間 R 1 でない場合（ステップ S 3302：No）、処理をステップ S 3307 に移行する。

20

【0510】

<ステップ S 3303>

第 1 タッチ操作受付期間 R 1 である場合（ステップ S 3302：Yes）、MPU 51 は、可動役物部材 39C が作動していることを示す可動役物部材作動中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3303）。ここで、MPU 51 は、可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3303：Yes）、処理をステップ S 3304 に移行し、可動役物部材作動中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3303：No）、処理をステップ S 3306 に移行する。

【0511】

<ステップ S 3304 及び S 3305>

可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3303：Yes）、MPU 51 は、可動役物部材 39C の表示部 392C で実行させる特定演出（タッチ操作演出とは異なる演出）を決定する（ステップ S 3304）。そして、MPU 51 は、タッチ操作演出決定処理（図 23 のコマンド判定処理でのステップ S 2205）において決定されたタッチ操作演出を図柄表示部 341 に実行させることに代えて、ステップ S 3304 で決定された特定演出を表示部 392C で実行させるための特定演出実行コマンドを表示制御装置 6 に送信し（ステップ S 3305）、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。これにより、これにより、可動役物部材 39C の表示部 392C では、図柄表示部 341 での第 1 タッチ操作受付期間 R 1 に対するタッチ操作演出に代えて特定演出が実行される。

30

40

【0512】

<ステップ S 3306>

図柄表示部 341 の正面側の所定領域に物体が存在しない場合（ステップ S 3303：No）、MPU 51 は、第 1 タッチ操作受付期間 R 1 でのタッチ操作演出を図柄表示部 341 に実行させるための第 1 タッチ操作演出実行コマンドを設定して表示制御装置 6 に送信し（ステップ S 3306）、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。これにより、図柄表示部 341 では第 1 タッチ操作受付期間 R 1 でのタッチ操作演出が実行される。

【0513】

<ステップ S 3307>

50

第1タッチ操作受付期間R1でない場合（ステップS3302：No）、MPU51は、第2タッチ操作受付期間R2（図27参照）であるか否かを判断する（ステップS3307）。第2タッチ操作受付期間R2であるか否かは、例えば変動表示カウンタのカウンタ値を参照することで判断することができ、また第2タッチ操作受付期間R2であるか否かを判断するためのカウンタを作動させることで判断してもよい。ここで、MPU51は、第2タッチ操作受付期間R2である場合（ステップS3307：Yes）、処理をステップS3308に移行し、第2タッチ操作受付期間R2でない場合（ステップS3307：No）、処理を図57のステップS3312に移行する。

【0514】

<ステップS3308>

第2タッチ操作受付期間R2である場合（ステップS3307：Yes）、MPU51は、可動役物部材39Cが作動していることを示す可動役物部材作動中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3308）。ここで、MPU51は、可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている場合（ステップS3308：Yes）、処理をステップS3309に移行し、可動役物部材作動中フラグがオフに設定されている場合（ステップS3308：No）、処理をステップS3311に移行する。

【0515】

<ステップS3309及びS3310>

可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている場合（ステップS3308：Yes）、MPU51は、可動役物部材39Cの表示部392Cで実行させる特定演出（タッチ操作演出とは異なる演出）を決定する（ステップS3309）。そして、MPU51は、タッチ操作演出決定処理（図23のコマンド判定処理でのステップS2205）において決定されたタッチ操作演出を図柄表示部341に実行させることに代えて、ステップS3309で決定された特定演出を表示部392Cで実行させるための特定演出実行コマンドを表示制御装置6に送信し（ステップS3310）、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。これにより、可動役物部材39Cの表示部392Cでは、図柄表示部341での第2受付期間R2に対するタッチ操作演出に代えて特定演出が実行される。

【0516】

<ステップS3311>

可動役物部材作動中フラグがオフに設定されている場合（ステップS3308：No）、MPU51は、第2タッチ操作受付期間R2でのタッチ操作演出を図柄表示部341に実行させるための第2タッチ操作演出実行コマンドを設定して表示制御装置6に送信し（ステップS3311）、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。これにより、図柄表示部341では第2タッチ操作受付期間R2でのタッチ操作演出が実行される。

【0517】

<ステップS3312>

図57に示すように、第2タッチ操作受付期間R2でない場合（ステップS3307：No）、MPU51は、第3タッチ操作受付期間R3（図27参照）であるか否かを判断する（ステップS3312）。第3タッチ操作受付期間R3であるか否かは、例えば変動表示カウンタのカウンタ値を参照することで判断することができ、また第3タッチ操作受付期間R3であるか否かを判断するためのカウンタを作動させることで判断してもよい。ここで、MPU51は、第3タッチ操作受付期間R3である場合（ステップS3312：Yes）、処理をステップS3313に移行し、第3タッチ操作受付期間R3でない場合（ステップS3312：No）、処理をステップS3317に移行する。

【0518】

<ステップS3313>

第3タッチ操作受付期間R3である場合（ステップS3312：Yes）、MPU51は、可動役物部材39Cが作動していることを示す可動役物部材作動中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3313）。ここで、MPU51は、可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている場合（ステップS3313：Yes）、処理を

10

20

30

40

50

ステップ S 3 3 1 4 に移行し、可動役物部材作動中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 3 1 3 : N o）、処理をステップ S 3 3 1 6 に移行する。

【 0 5 1 9 】

＜ステップ S 3 3 1 4 及び S 3 3 1 5＞

可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 3 1 3 : Y e s）、M P U 5 1 は、可動役物部材 3 9 C の表示部 3 9 2 C で実行させる特定演出（タッチ操作演出とは異なる演出）を決定する（ステップ S 3 3 1 4）。そして、M P U 5 1 は、タッチ操作演出決定処理（図 2 3 のコマンド判定処理でのステップ S 2 2 0 5）において決定されたタッチ操作演出を図柄表示部 3 4 1 に実行させることに代えて、ステップ S 3 3 1 4 で決定された特定演出を表示部 3 9 2 C で実行させるための特定演出実行コマンドを表示制御装置 6 に送信し（ステップ S 3 3 1 5）、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。これにより、可動役物部材 3 9 C の表示部 3 9 2 C では、図柄表示部 3 4 1 での第 3 タッチ操作受付期間 R 3 に対するタッチ操作演出に代えて特定演出が実行される。

10

【 0 5 2 0 】

＜ステップ S 3 3 1 6＞

可動役物部材作動中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 3 1 3 : N o）、M P U 5 1 は、第 3 タッチ操作受付期間 R 3 でのタッチ操作演出を図柄表示部 3 4 1 に実行させるための第 3 タッチ操作演出実行コマンドを設定して表示制御装置 6 に送信し（ステップ S 3 3 1 6）、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。これにより、図柄表示部 3 4 1 では第 3 タッチ操作受付期間 R 3 でのタッチ操作演出が実行される。

20

【 0 5 2 1 】

＜ステップ S 3 3 1 7＞

第 3 タッチ操作受付期間 R 3 でない場合（ステップ S 3 3 1 2 : N o）、M P U 5 1 は、第 4 タッチ操作受付期間 R 4（図 2 7 参照）であるか否かを判断する（ステップ S 3 3 1 7）。第 4 タッチ操作受付期間 R 4 であるか否かは、例えば変動表示カウンタのカウンタ値を参照することで判断することができ、また第 4 タッチ操作受付期間 R 4 であるか否かを判断するためのカウンタを作動させることで判断してもよい。ここで、M P U 5 1 は、第 4 タッチ操作受付期間 R 4 である場合（ステップ S 3 3 1 7 : Y e s）、処理をステップ S 3 3 1 8 に移行し、第 4 タッチ操作受付期間 R 4 でない場合（ステップ S 3 3 1 7 : N o）、第 1 ～第 4 タッチ操作受付期間 R 1 ～R 4 のいずれでもないと判断できるため、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。

30

【 0 5 2 2 】

＜ステップ S 3 3 1 8＞

第 4 タッチ操作受付期間 R 4 である場合（ステップ S 3 3 1 7 : Y e s）、M P U 5 1 は、可動役物部材 3 9 C が作動していることを示す可動役物部材作動中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 3 1 8）。ここで、M P U 5 1 は、可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 3 1 8 : Y e s）、処理をステップ S 3 3 1 9 に移行し、可動役物部材作動中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 3 1 8 : N o）、処理をステップ S 3 3 2 1 に移行する。

【 0 5 2 3 】

40

＜ステップ S 3 3 1 9 及び S 3 3 2 0＞

可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 3 1 8 : Y e s）、M P U 5 1 は、可動役物部材 3 9 C の表示部 3 9 2 C で実行させる特定演出（タッチ操作演出とは異なる演出）を決定する（ステップ S 3 3 1 9）。そして、M P U 5 1 は、タッチ操作演出決定処理（図 2 3 のコマンド判定処理でのステップ S 2 2 0 5）において決定されたタッチ操作演出を図柄表示部 3 4 1 に実行させることに代えて、ステップ S 3 3 1 9 で決定された特定演出を表示部 3 9 2 C で実行させるための特定演出実行コマンドを表示制御装置 6 に送信し（ステップ S 3 3 2 0）、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。これにより、可動役物部材 3 9 C の表示部 3 9 2 C では、図柄表示部 3 4 1 での第 4 タッチ操作受付期間 R 4 に対するタッチ操作演出に代えて特定演出が実行される。

50

【0524】

<ステップS3321>

可動役物部材作動中フラグがオフに設定されている場合（ステップS3318：No）、MPU51は、第4タッチ操作受付期間R4でのタッチ操作演出を図柄表示部341に実行させるための第4タッチ操作演出実行コマンドを設定して表示制御装置6に送信し（ステップS3321）、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。これにより、図柄表示部341では第4タッチ操作受付期間R4でのタッチ操作演出が実行される。

【0525】

ところで、前述の第1の実施形態では、図柄表示部341の正面側の所定領域に物体が存在すると判断される場合に可動役物部材作動中フラグがオンに設定されていれば、複数の検知センサ38a～38dでの検知結果を無視することでタッチ操作演出が実行されないようにしている。しかしながら、本来実行されるべきタッチ操作演出が実行されないことで、遊技に対する興味が薄れてしまうことが懸念される。

【0526】

これに対して、本実施形態に係る遊技機10では、図柄表示部341においてタッチ操作演出が実行され得る第1～第4タッチ操作受付期間R1～R4において可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている場合に、図柄表示部341でタッチ操作演出を実行することに代えて、可動役物部材39Cの表示部392Cでタッチ操作演出とは異なる特定演出が実行される。そのため、図柄表示部341においてタッチ操作演出が実行され得る第1～第4タッチ操作受付期間R1～R4では、可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている限りは、タッチ操作演出が実行されることを制限できる。それに加えて、図柄表示部341でのタッチ操作演出に代えて、可動役物部材39Cの作動時に視認が阻害されない可動役物部材39Cの表示部392Cで特定演出が実行される。そのため、遊技者が予期しない表示部において特定演出が実行されることで、どのような種別（期待度）のタッチ操作演出が実行されるかということだけでなく、どの表示部で演出が実行されるということにも着目させることができる。これにより、遊技に対する興味が薄れることを抑制できるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0527】

なお、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることを条件に、第1～第4タッチ操作受付期間R1～R4に可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている場合に、図柄表示部341でタッチ操作演出を実行することに代えて、可動役物部材39Cの表示部392Cでタッチ操作演出とは異なる特定演出が実行されるようにしてもよく、抽選結果が確変大当たりであることを条件に可動役物部材39Cの表示部392Cでタッチ操作演出とは異なる特定演出が実行されるようにしてもよい。このように、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることを条件に、図柄表示部341でタッチ操作演出が実行されることに代えて可動役物部材39Cの表示部392Cで特定演出が実行されるようにすれば、効果的に遊技の興趣を向上させることができ、抽選結果が確変大当たりであることを条件とすることで、さらに効果的に遊技の興趣を向上させることができる。

【0528】

また、本実施形態では、第1～第4タッチ操作受付期間R1～R4において可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている場合に、図柄表示部341でのタッチ操作演出の実行に代えて可動役物部材39Cの表示部392Cで特定演出が実行されるが、タッチ操作演出と同じ演出を表示部392Cで実行させてもよい。つまり、図柄表示部341で実行されるべきタッチ操作演出を可動役物部材39Cの表示部392Cで実行されるようにしてもよい。

【0529】

また、本実施形態では、全てのタッチ操作受付期間R1～R4で可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている場合に特定演出が実行されるが、特定演出は必ずしも全てのタッチ操作受付期間で実行する必要はなく、少なくとも一つの操作受付期間で特定演出が実行されればよい。

【0530】

〔第7の実施形態〕

前述の第4の実施形態では、メイン可動役物部材39Aと、表示部391Bを有するサブ可動役物部材39Bとを備える遊技機10について説明した。また、前述の第4の実施形態では、図柄表示部341だけでなく、サブ可動役物部材39Bの表示部391Bにおいてもタッチ操作演出が実行される場合について説明した。さらに、前述の第4の実施形態では、メイン可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている間（メイン可動役物部材39Aを作動させることが決定された段階（メイン可動役物部材39Aの作動が開始される直前のメイン可動役物部材39Aが待機位置にある段階）から、メイン可動役物部材39Aの復帰が確認されてメイン可動役物部材39Aが待機位置にある段階までの間）、第1メイン検知センサ38A及び第2メイン検知センサ38Bでの検知結果が無視され、タッチ操作演出の実行が制限される場合について説明した。

10

【0531】

前述の第6の実施形態では、表示部392Cを有する可動役物部材39Cを備える遊技機10について説明した。また、前述の第6の実施形態では、図柄表示部341の正面側の所定領域でのタッチ操作に対するタッチ操作演出を実行するためのタッチ操作受付期間R1～R4において可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている場合（可動役物部材39Cを作動させることが決定された段階（可動役物部材39Cの作動が開始される直前）から可動役物部材39Cの復帰が確認されるまでの間）、可動役物部材39Cの表示部392Cでタッチ操作演出とは異なる特定演出が実行される場合について説明した。

20

【0532】

一方、本実施形態に係る遊技機は、メイン可動役物部材と、表示部を有するサブ可動役物部材を備える点で前述の第4の実施形態と共通する一方で前述の第6の実施形態とは異なり、メイン可動役物部材が表示部を備える点で前述の第4の実施形態とは異なる一方で前述の第6の実施形態と共通する。

【0533】

本実施形態ではさらに、サブ可動役物部材の表示部の正面側でのタッチ操作に対するタッチ操作演出を実行するためのタッチ操作受付期間において、メイン可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている場合に、サブ可動役物部材の表示部の正面側に対するタッチ操作が行われることを条件に、メイン可動役物部材の表示部でタッチ操作演出とは異なる特定演出が実行される点で、前述の第4の実施形態及び第6の実施形態とは異なる。

30

【0534】

以下、本実施形態に係る遊技機を前述の第4の実施形態及び第6の実施形態に係る遊技機10との相違点を中心に図58～図61を参照して説明する。

【0535】

ここで、図58及び図59は、メイン可動役物部材39Aの表示部392Aで実行される特定演出の一例を示す図である。なお、図58はタッチ操作受付期間であることを明示するタッチ操作受付演出が実行されない場合に特定演出が実行される例であり（第1タッチ操作受付期間R1）、図59はタッチ操作受付演出が実行される場合に特定演出が実行される例である（第3タッチ操作受付期間R3）。

40

【0536】

図58に示すように、第1タッチ操作受付期間R1ではタッチ操作受付期間であることを明示するタッチ操作受付演出が実行されないが、この第1タッチ操作受付期間R1にサブ可動役物部材39Bの表示部391Bの正面側に対するタッチ操作が行われた場合にメイン可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている場合、サブ可動役物部材39Bの表示部391Bではなく、メイン可動役物部材39Aの表示部392Aで、タッチ操作演出とは異なる特定演出が実行される。

【0537】

図59に示すように、第3タッチ操作受付期間R3ではタッチ操作受付期間であることを明示するタッチ操作受付演出が実行され、この第3タッチ操作受付期間R3にサブ可動役

50

物部材 3 9 B の表示部 3 9 1 B の正面側に対するタッチ操作が行われた場合にメイン可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている場合にも、サブ可動役物部材 3 9 B の表示部 3 9 1 B ではなく、メイン可動役物部材 3 9 A の表示部 3 9 2 A で、タッチ操作演出とは異なる特定演出が実行される。

【0538】

なお、第 1 タッチ操作受付期間 R 1 又は第 3 タッチ操作受付期間 R 3 において、サブ可動役物部材 3 9 B の表示部 3 9 1 B の正面側に対するタッチ操作が行われた場合にメイン可動役物部材作動中フラグがオンに設定されていない場合、前述の第 4 の実施形態と同様に、サブ可動役物部材 3 9 B の表示部 3 9 1 B でタッチ操作演出が実行される（図 4 9 参照）。また、特定演出は、大当たり抽選結果に対する期待度（大当たり期待度）を示す演出であってもよいし、大当たり抽選結果とは無関係な演出であってもよいが、本実施形態では大当たり期待度を示す演出として実行される（図 4 0 参照）。

【0539】

〔タッチ操作演出実行処理〕

ここで、図 6 0 及び図 6 1 は、本実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置 5 で実行されるタッチ操作演出実行処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【0540】

本実施形態のタッチ操作演出実行処理では、第 2 タッチ操作受付期間 R 2 及び第 4 タッチ操作受付期間 R 4 において、前述の第 4 の実施形態と同様に、メイン可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている間（メイン可動役物部材 3 9 A を作動させることが決定された段階（メイン可動役物部材 3 9 A の作動が開始される直前のメイン可動役物部材 3 9 A が待機位置にある段階）から、メイン可動役物部材 3 9 A の復帰が確認されてメイン可動役物部材 3 9 A が待機位置にある段階までの間）、第 1 メイン検知センサ 3 8 A 及び第 2 メイン検知センサ 3 8 B での検知結果が無視され、タッチ操作演出の実行が制限される（図 6 0 のステップ S 3 1 0 1 ～ S 3 1 0 6 ）。

【0541】

また、本実施形態のタッチ操作演出実行処理では、第 1 タッチ操作受付期間 R 1 及び第 3 タッチ操作受付期間 R 3 において、メイン可動役物部材作動中フラグがオフに設定されている場合にサブ可動役物部材 3 9 B の表示部 3 9 1 B の正面側に物体が存在する場合、サブ可動役物部材 3 9 B の表示部 3 9 1 B でのタッチ操作演出に代えて、メイン可動役物部材 3 9 A の表示部 3 9 2 A でタッチ操作演出とは異なる特定演出が実行される（図 6 1 のステップ S 3 4 0 1 ～ S 3 1 0 5 及びステップ S 3 4 0 7 ～ S 3 1 1 0 ）。

【0542】

<ステップ S 3 1 0 1 ～ S 3 1 0 6 >

図 6 0 に示すように、M P U 5 1 は、図柄表示部 3 4 1 の正面側の所定領域（パネル 2 5 の特定領域）に物体が存在する場合（ステップ S 3 1 0 1 : Y e s）、メイン可動役物部材作動中フラグがオンに設定されていれば（ステップ S 3 1 0 2 : Y e s）、タッチ操作演出を実行することなく、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。一方、メイン可動役物部材作動中フラグがオフに設定されていれば（ステップ S 3 1 0 2 : N o）、第 2 タッチ操作受付期間 R 2 又は第 4 タッチ操作受付期間 R 4 であることを条件に（ステップ S 3 1 0 3 又は S 3 1 0 5 で Y e s）、図柄表示部 3 4 1 でタッチ操作演出を実行させるためのタッチ操作演出実行コマンドを表示制御装置 6 に送信する（ステップ S 3 1 0 4 又は S 3 1 0 6 ）。

【0543】

<ステップ S 3 4 0 0 >

図 6 1 に示すように、M P U 5 1 は、メイン検知センサ 3 8 A、3 8 B によってメインタッチ操作が検知されたと判断されない場合（図柄表示部 3 4 1 の正面側の所定領域（パネル 2 5 の特定領域）に物体が存在しない場合）（ステップ S 3 4 0 1 : N o）、表示制御装置 6 に演出実行コマンドを送信済みであるか否かを判断する（ステップ S 3 4 0 0 ）。この演出実行コマンドは、図柄表示部 3 4 1 又はサブ可動役物部材でタッチ操作演出を実

10

20

30

40

50

行させ、メイン可動役物部材 3 9 A の表示部 3 9 2 A で特定演出を実行させるためのコマンドであり、後述のステップ S 3 4 0 6 又は S 3 4 1 1 で表示制御装置 6 に送信される。表示制御装置 6 に演出実行コマンドを送信済みであるか否かは、例えばステップ S 3 1 0 4、S 3 1 0 6、後述のステップ S 3 4 0 5、S 3 4 0 6、S 3 4 1 0 又は S 3 4 1 1 で表示制御装置 6 に演出実行コマンド送信をした場合に送信済フラグがオンに設定されるようにし、その送信済フラグがオンに設定されているか否かを確認することで判断することができる。

【0544】

ここで、MPU 5 1 は、演出実行コマンドを送信済みである場合（ステップ S 3 4 0 0 : Yes）、当該タッチ操作演出実行処理を終了し、演出実行コマンドを送信済みでない場合（ステップ S 3 4 0 0 : No）、処理をステップ S 3 4 0 1 に移行する。

10

【0545】

<ステップ S 3 4 0 1>

演出実行コマンドを送信済みでない場合（ステップ S 3 4 0 0 : No）、MPU 5 1 は、第 1～第 3 サブタッチ操作パターンフラグの組み合わせに基づいてサブ検知センサ 3 8 C、3 8 D によってサブタッチ操作が検知されたか否か（サブ可動役物部材 3 9 B の表示部 3 9 1 B の正面側の所定領域に物体が存在するか否か）を判断する（ステップ S 3 4 0 1）。即ち、MPU 5 1 は、サブ可動役物部材 3 9 B の表示部 3 9 1 B の正面側に対するタッチ操作（サブタッチ操作）の状態（サブタッチ操作状態）がサブタッチ操作開始又はサブタッチ操作継続に該当するか否かを判断する。具体的には、MPU 5 1 は、第 1～第 3 サブタッチ操作パターンフラグの組み合わせが「オフ」、「オン」、「オフ」である場合にサブタッチ操作状態がサブタッチ操作開始に該当し、第 1～第 3 サブタッチ操作パターンフラグの組み合わせが「オン」、「オフ」、「オフ」である場合にサブタッチ操作状態がサブタッチ操作継続に該当すると判断する（図 4 6（B）参照）。

20

【0546】

ここで、MPU 5 1 は、サブ検知センサ 3 8 C、3 8 D によってサブタッチ操作が検知されたと判断される場合（ステップ S 3 4 0 1 : Yes）、処理をステップ S 3 4 0 2 に移行し、サブ検知センサ 3 8 C、3 8 D によってサブタッチ操作が検知されたと判断されない場合（ステップ S 3 4 0 1 : No）、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。

【0547】

30

<ステップ S 3 4 0 2>

ステップ S 3 4 0 2 では、MPU 5 1 は、第 1 タッチ操作受付期間 R 1（図 2 7 参照）であるか否かを判断する。第 1 タッチ操作受付期間 R 1 であるか否かは、例えば変動表示カウンタのカウンタ値を参照することで判断することができ、また第 1 タッチ操作受付期間 R 1 であるか否かを判断するためのカウンタを作動させることで判断してもよい。ここで、MPU 5 1 は、第 1 タッチ操作受付期間 R 1 である場合（ステップ S 3 4 0 2 : Yes）、処理をステップ S 3 4 0 3 に移行し、第 1 タッチ操作受付期間 R 1 でない場合（ステップ S 3 4 0 2 : No）、処理をステップ S 3 4 0 7 に移行する。

【0548】

<ステップ S 3 4 0 3>

40

第 1 タッチ操作受付期間 R 1 である場合（ステップ S 3 4 0 2 : Yes）、MPU 5 1 は、メイン可動役物部材 3 9 A が作動していることを示すメイン可動役物部材作動中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 4 0 3）。ここで、MPU 5 1 は、メイン可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 3 : Yes）、処理をステップ S 3 4 0 4 に移行し、メイン可動役物部材作動中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 3 : No）、処理をステップ S 3 4 0 6 に移行する。

【0549】

<ステップ S 3 4 0 4 及び S 3 4 0 5>

メイン可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 3 : Y

50

es)、MPU51は、メイン可動役物部材39Aの表示部392Aで実行させる特定演出(タッチ操作演出とは異なる演出)を決定する(ステップS3404)。そして、MPU51は、タッチ操作演出決定処理(図23のコマンド判定処理でのステップS2205)において決定されたタッチ操作演出をサブ可動役物部材39Bの表示部391Bに実行させることに代えて、ステップS3404で決定された特定演出をメイン可動役物部材39Aの表示部392Aで実行させるための特定演出実行コマンドを表示制御装置6に送信し(ステップS3605)、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。これにより、サブ可動役物部材39Bの表示部391Bで第1タッチ操作受付期間R1に対するタッチ操作演出が実行されることに代えて、メイン可動役物部材39Aの表示部392Aにおいて特定演出が実行される。

10

【0550】

<ステップS3406>

メイン可動役物部材作動中フラグがオフに設定されている場合(ステップS3403:No)、MPU51は、第1タッチ操作受付期間R1でのタッチ操作演出をサブ可動役物部材39Bの表示部391Bに実行させるための第1タッチ操作演出実行コマンドを設定して表示制御装置6に送信し(ステップS3406)、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。これにより、表示部391Bにおいて第1タッチ操作受付期間R1でのタッチ操作演出が実行される。

【0551】

<ステップS3407>

ステップS3407では、MPU51は、第3タッチ操作受付期間R3(図27参照)であるか否かを判断する。第3タッチ操作受付期間R3であるか否かは、例えば変動表示カウンタのカウンタ値を参照することで判断することができ、また第3タッチ操作受付期間R3であるか否かを判断するためのカウンタを作動させることで判断してもよい。ここで、MPU51は、第3タッチ操作受付期間R3である場合(ステップS3407:Yes)、処理をステップS3408に移行し、第3タッチ操作受付期間R3でない場合(ステップS3407:No)、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。

20

【0552】

<ステップS3408>

第3タッチ操作受付期間R3である場合(ステップS3407:Yes)、MPU51は、メイン可動役物部材39Aが作動していることを示すメイン可動役物部材作動中フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS3408)。ここで、MPU51は、メイン可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている場合(ステップS3408:Yes)、処理をステップS3409に移行し、メイン可動役物部材作動中フラグがオフに設定されている場合(ステップS3408:No)、処理をステップS3411に移行する。

30

【0553】

<ステップS3409及びS3410>

メイン可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている場合(ステップS3408:Yes)、MPU51は、メイン可動役物部材39Aの表示部392Aで実行させる特定演出(タッチ操作演出とは異なる演出)を決定する(ステップS3409)。そして、MPU51は、タッチ操作演出決定処理(図23のコマンド判定処理でのステップS2205)において決定されたタッチ操作演出をサブ可動役物部材39Bの表示部391Bに実行させることに代えて、ステップS3409で決定された特定演出をメイン可動役物部材39Aの表示部392Aで実行させるための特定演出実行コマンドを表示制御装置6に送信し(ステップS3410)、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。これにより、サブ可動役物部材39Bの表示部391Bで第3タッチ操作受付期間R3に対するタッチ操作演出が実行されることに代えて、メイン可動役物部材39Aの表示部392Aにおいて特定演出が実行される。

40

【0554】

50

<ステップ S 3 4 1 1>

メイン可動役物部材作動中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 8 : N o）、MP U 5 1 は、第 3 タッチ操作受付期間 R 3 でのタッチ操作演出をサブ可動役物部材 3 9 B の表示部 3 9 1 B に実行させるための第 3 タッチ操作演出実行コマンドを設定して表示制御装置 6 に送信し（ステップ S 3 4 1 1）、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。これにより、表示部 3 9 1 B において第 3 タッチ操作受付期間 R 3 でのタッチ操作演出が実行される。

【0 5 5 5】

ところで、前述の第 1 の実施形態では、複数の検知センサ 3 8 a ~ 3 8 d によってタッチ操作が検知されたと判断される場合（図柄表示部 3 4 1 の正面側の所定領域に物体が存在する場合）に可動役物部材作動中フラグがオンに設定されていれば、複数の検知センサ 3 8 a ~ 3 8 d での検知結果を無視することでタッチ操作演出が実行されないようにしている。しかしながら、本来実行されるべきタッチ操作演出が実行されないことで、遊技に対する興味が薄れてしまうことが懸念される。

【0 5 5 6】

これに対して、本実施形態に係る遊技機 1 0 では、サブ可動役物部材 3 9 B の表示部 3 9 1 B においてタッチ操作演出が実行され得る第 1 タッチ操作受付期間 R 1 又は第 3 タッチ操作受付期間 R 3 において可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている場合に、サブ可動役物部材 3 9 B の表示部 3 9 1 B でタッチ操作演出を実行することに代えて、メイン可動役物部材 3 9 A の表示部 3 9 2 A でタッチ操作演出とは異なる特定演出が実行される。そのため、図柄表示部 3 4 1 においてタッチ操作演出が実行され得る第 1 又は第 3 タッチ操作受付期間 R 1 , R 3 では、可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている場合にタッチ操作演出が実行されることを制限できる。それに加えて、第 1 又は第 3 タッチ操作受付期間 R 1 , R 3 では、サブ可動役物部材 3 9 B の表示部 3 9 1 B でのタッチ操作演出に代えて、メイン可動役物部材 3 9 A の作動時に視認が阻害されないメイン可動役物部材 3 9 A の表示部 3 9 2 A で特定演出が実行される。そのため、遊技者が予期しない表示部において特定演出が実行されることで、どのような種別（期待度）のタッチ操作演出が実行されるかということだけでなく、どの表示部で演出が実行されるということにも着目させることができる。これにより、遊技に対する興味が薄れることを抑制できるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0 5 5 7】

なお、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることを条件に、第 1 タッチ操作受付期間 R 1 又は第 3 タッチ操作受付期間 R 3 で可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている場合に、サブ可動役物部材 3 9 B の表示部 3 9 1 B でタッチ操作演出が実行されることに代えて、メイン可動役物部材 3 9 A の表示部 3 9 2 A でタッチ操作演出とは異なる特定演出が実行されるようにしてもよく、抽選結果が確変大当たりであることを条件にメイン可動役物部材 3 9 A の表示部 3 9 2 A でタッチ操作演出とは異なる特定演出が実行されるようにしてもよい。このように、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることを条件に、サブ可動役物部材 3 9 B の表示部 3 9 1 B でタッチ操作演出が実行されることに代えてメイン可動役物部材 3 9 A の表示部 3 9 2 A で特定演出が実行されるようにすれば、効果的に遊技の興趣を向上させることができ、抽選結果が確変大当たりであることを条件とすることで、さらに効果的に遊技の興趣を向上させることができる。

【0 5 5 8】

また、本実施形態では、第 1 タッチ操作受付期間 R 1 又は第 3 タッチ操作受付期間 R 3 においてメイン可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている場合に、図柄表示部 3 4 1 でのタッチ操作演出の実行に代えてメイン可動役物部材 3 9 A の表示部 3 9 2 A で特定演出が実行されるが、タッチ操作演出と同じ演出を表示部 3 9 2 C で実行させてもよい。つまり、サブ可動役物部材 3 9 B の表示部 3 9 1 B で実行されるべきタッチ操作演出をメイン可動役物部材 3 9 A の表示部 3 9 2 A で実行されるようにしてもよい。

【0 5 5 9】

〔第 8 の実施形態〕

前述の第 4 の実施形態では、メイン可動役物部材 3 9 A と、表示部 3 9 1 B を有するサブ可動役物部材 3 9 B とを備える遊技機 1 0 について説明した。また、前述の第 4 の実施形態では、図柄表示部 3 4 1 だけでなく、サブ可動役物部材 3 9 B の表示部 3 9 1 B においてもタッチ操作演出が実行される場合について説明した。さらに、前述の第 4 の実施形態では、メイン可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている間（メイン可動役物部材 3 9 A を作動させることが決定された段階（メイン可動役物部材 3 9 A の作動が開始される直前のメイン可動役物部材 3 9 A が待機位置にある段階）から、メイン可動役物部材 3 9 A の復帰が確認されてメイン可動役物部材 3 9 A が待機位置にある段階までの間）、第 1 メイン検知センサ 3 8 A 及び第 2 メイン検知センサ 3 8 B での検知結果が無視され、タッチ操作演出の実行が制限される場合について説明した。

10

【 0 5 6 0 】

一方、本実施形態に係る遊技機は、メイン可動役物部材と、表示部を有するサブ可動役物部材を備える点で前述の第 4 の実施形態と共通するが、図柄表示部の正面側の所定領域でのタッチ操作に対するタッチ操作演出を実行するための第 2 タッチ操作受付期間又は第 4 タッチ操作受付期間において、メイン可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている場合に、サブ可動役物部材の表示部でタッチ操作受付演出が実行され、サブ可動役物部材の表示部の正面側に対するタッチ操作によってメイン可動役物部材の表示部でタッチ操作演出とは異なる特定演出が実行される点で、前述の第 4 の実施形態とは異なる。

【 0 5 6 1 】

20

以下、本実施形態に係る遊技機を前述の第 4 の実施形態に係る遊技機 1 0 との相違点を中心に図 6 2 ～図 6 4 を参照して説明する。

【 0 5 6 2 】

ここで、図 6 2 は、本実施形態に係る遊技機 1 0 のサブ可動役物部材 3 9 B の表示部 3 9 1 B で実行される特定演出の一例を示す図である。

【 0 5 6 3 】

図 6 2 に示すように、本実施形態では、第 4 タッチ操作受付期間 R 4 にメイン可動役物部材 3 9 A が作動された場合、又はメイン可動役物部材 3 9 A の作動中に第 4 タッチ操作受付期間 R 4 が開始された場合、タッチ操作演出が実行される図柄表示部 3 4 1 ではなく、サブ可動役物部材 3 9 B の表示部 3 9 1 B で、タッチ操作演出に代えてタッチ操作受付演出が実行される。そして、第 4 タッチ操作受付期間 R 4 においてサブ可動役物部材 3 9 B の表示部 3 9 1 B でタッチ操作受付演出が実行されている間に、サブ可動役物部材 3 9 B の表示部 3 9 1 B の正面側で物体の存在が検知された場合（タッチ操作が行われた場合）、メイン可動役物部材 3 9 A の表示部 3 9 2 A でタッチ操作演出とは異なる特定演出が実行される。

30

【 0 5 6 4 】

また、図示していないが、第 2 タッチ操作受付期間 R 2 にメイン可動役物部材 3 9 A が作動された場合、又はメイン可動役物部材 3 9 A の作動中に第 2 タッチ操作受付期間 R 2 が開始された場合にも、タッチ操作演出が実行される図柄表示部 3 4 1 ではなく、サブ可動役物部材 3 9 B の表示部 3 9 1 B で、タッチ操作演出に代えてタッチ操作受付演出が実行される。そして、第 2 タッチ操作受付期間 R 2 においてサブ可動役物部材 3 9 B の表示部 3 9 1 B でタッチ操作受付演出が実行されている間に、サブ可動役物部材 3 9 B の表示部 3 9 1 B の正面側で物体の存在が検知された場合（タッチ操作が行われた場合）、メイン可動役物部材 3 9 A の表示部 3 9 2 A でタッチ操作演出とは異なる特定演出が実行される。

40

【 0 5 6 5 】

また、第 2 タッチ操作受付期間 R 2 又は第 4 タッチ操作受付期間 R 4 において、メイン可動役物部材作動中フラグがオンに設定されていなければ、図柄表示部 3 4 1 でタッチ操作演出が実行される。

【 0 5 6 6 】

なお、特定演出は、大当たり抽選結果に対する期待度（大当たり期待度）を示す演出であ

50

ってもよいし、大当たり抽選結果とは無関係な演出であってもよいが、本実施形態では大当たり期待度を示す演出として実行される（図４０参照）。

【０５６７】

〔タッチ操作演出実行処理〕

ここで、図６３及び図６４は、本実施形態で実行されるタッチ操作演出実行処理の手順の一例を示すフローチャートある。

【０５６８】

本実施形態のタッチ操作演出実行処理では、第２タッチ操作受付期間Ｒ２又は第４タッチ操作受付期間Ｒ４と可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている期間との少なくとも一部が重複する場合に、図柄表示部３４１でのタッチ操作演出の実行が制限され、サブ可動役物部材３９Ｂの表示部３９１Ｂでタッチ操作受付演出が実行される。そして、このタッチ操作受付演出が実行されている間にサブ可動役物部材３９Ｂの表示部３９１Ｂでタッチ操作が実行されると、メイン可動役物部材３９Ｃの表示部３９２Ｃでタッチ操作演出とは異なる特定演出が実行される。

【０５６９】

<ステップＳ３５００>

図６３に示すように、ＭＰＵ５１は、表示制御装置６に演出実行コマンドを送信済みであるか否かを判断する（ステップＳ３５００）。この演出実行コマンドは、図柄表示部３４１でタッチ操作演出を実行させ、メイン可動役物部材３９Ｃの表示部３９２Ｃでタッチ操作演出とは異なる特定演出を実行させ、サブ可動役物部材３９Ｂの表示部３９１Ｂでタッチ操作受付演出又はタッチ操作演出を実行させるためのコマンドであり、後述のステップＳ３１０５、Ｓ３１０７、Ｓ３５１１、Ｓ３５１３、図６４のＳ３１０９、Ｓ３１１１又はＳ３５１６で表示制御装置６に送信される。表示制御装置６に演出実行コマンドを送信済みであるか否かは後述のステップＳ３１０５、Ｓ３１０７、Ｓ３５１１、Ｓ３５１３、図６４のＳ３１０９、Ｓ３１１１又はＳ３５１６で表示制御装置６に演出実行コマンド送信をした場合に送信済フラグがオンに設定されるようにし、その送信済フラグがオンに設定されているか否かを確認することで判断することができる。

【０５７０】

ここで、ＭＰＵ５１は、演出実行コマンドを送信済みである場合（ステップＳ３５００：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３５１４に移行し、演出実行コマンドを送信済みでない場合（ステップＳ３５００：Ｎｏ）、処理をステップＳ３５０１に移行する。

【０５７１】

<ステップＳ３５０１>

演出実行コマンドを送信済みでない場合（ステップＳ３５００：Ｎｏ）、ＭＰＵ５１は、第１～第３サブタッチ操作パターンフラグの組み合わせに基づいてサブ検知センサ３８Ｃ、３８Ｄによってサブタッチ操作が検知されたか否か（サブ可動役物部材３９Ｂの表示部３９１Ｂの正面側の所定領域に物体が存在するか否か）を判断する（ステップＳ３５０１）。即ち、ＭＰＵ５１は、サブ可動役物部材３９Ｂの表示部３９１Ｂの正面側に対するタッチ操作（サブタッチ操作）の状態（サブタッチ操作状態）がサブタッチ操作開始又はサブタッチ操作継続に該当するか否かを判断する。具体的には、ＭＰＵ５１は、第１～第３サブタッチ操作パターンフラグの組み合わせが「オフ」、「オン」、「オフ」である場合にサブタッチ操作状態がサブタッチ操作開始に該当すると判断し、第１～第３サブタッチ操作パターンフラグの組み合わせが「オン」、「オフ」、「オフ」である場合にサブタッチ操作状態がサブタッチ操作継続に該当すると判断する（図４６（Ｂ）参照）。

【０５７２】

ここで、ＭＰＵ５１は、サブ検知センサ３８Ｃ、３８Ｄによってサブタッチ操作が検知されと判断される場合（ステップＳ３５０１：Ｙｅｓ）、処理を図６４のステップＳ３１０８に移行し、サブ検知センサ３８Ｃ、３８Ｄによってサブタッチ操作が検知されたと判断されない場合（ステップＳ３５０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３５０２に移行する。

【０５７３】

<ステップ S 3 5 0 2>

サブ検知センサ 3 8 C, 3 8 D によってサブタッチ操作が検知されと判断されない場合 (ステップ S 3 5 0 1 : N o)、M P U 5 1 は、第 2 タッチ操作受付期間 R 2 (図 2 7 参照) であるか否かを判断する (ステップ S 3 5 0 2)。第 2 タッチ操作受付期間 R 2 であるか否かは、例えば変動表示カウンタのカウンタ値を参照することで判断することができ、また第 2 タッチ操作受付期間 R 2 であるか否かを判断するためのカウンタを作動させることで判断してもよい。ここで、M P U 5 1 は、第 2 タッチ操作受付期間 R 2 である場合 (ステップ S 3 5 0 2 : Y e s)、処理をステップ S 3 5 0 3 に移行し、第 2 タッチ操作受付期間 R 2 でない場合 (ステップ S 3 5 0 2 : N o)、処理をステップ S 3 5 0 8 に移行する。

10

【0 5 7 4】

<ステップ S 3 5 0 3>

第 2 タッチ操作受付期間 R 2 である場合 (ステップ S 3 5 0 2 : Y e s)、M P U 5 1 は、メイン可動役物部材 3 9 A が作動していることを示すメイン可動役物部材作動中フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 3 5 0 3)。ここで、M P U 5 1 は、メイン可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 3 5 0 3 : Y e s)、処理をステップ S 3 5 0 4 に移行し、メイン可動役物部材作動中フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 3 5 0 3 : N o)、処理をステップ S 3 5 0 6 に移行する。

20

【0 5 7 5】

<ステップ S 3 5 0 4 及び S 3 5 0 5>

メイン可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 3 5 0 3 : Y e s)、M P U 5 1 は、特定演出用受付フラグをオンに設定する (ステップ S 3 5 0 4)。この特定演出用受付フラグは、第 2 又は第 4 タッチ操作受付期間 R 2, R 4 においてメイン可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている場合に、メイン可動役物部材 3 9 C の表示部 3 9 2 C でタッチ操作演出を実行させるためのタッチ操作をサブ可動役物部材 3 9 B の表示部 3 9 1 B で受け付けていることを示すフラグであり、後述のステップ S 3 5 1 4 で参照される。そして、M P U 5 1 は、タッチ操作受付演出実行コマンドを表示制御装置 6 に送信し (ステップ S 3 6 0 5)、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。これにより、サブ可動役物部材 3 9 B の表示部 3 9 1 B で、第 2 タッチ操作受付期間 R 2 に対するタッチ操作演出が実行されることに代えて、サブ可動役物部材 3 9 B の表示部 3 9 1 B において、メイン可動役物部材 3 9 C の表示部 3 9 2 C でタッチ操作演出を実行させるためのタッチ操作を受け付けていることを示すタッチ操作受付演出が実行される。

30

【0 5 7 6】

<ステップ S 3 5 0 6 及び S 3 5 0 7>

メイン可動役物部材作動中フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 3 5 0 3 : N o)、M P U 5 1 は、第 1 ~ 第 3 メインタッチ操作パターンフラグの組み合わせに基づいてメイン検知センサ 3 8 A, 3 8 B によってメインタッチ操作が検知されたか否か (図柄表示部 3 4 1 の正面側の所定領域 (パネル 2 5 の特定領域) に物体が存在するか否か) を判断する (ステップ S 3 5 0 6)。即ち、M P U 5 1 は、図柄表示部 3 4 1 の正面側の所定領域に対するタッチ操作 (メインタッチ操作) の状態 (メインタッチ操作状態) がタッチ操作開始又はタッチ操作継続に該当するか否かを判断する。具体的には、M P U 5 1 は、第 1 ~ 第 3 メインタッチ操作パターンフラグの組み合わせが「オフ」、「オン」、「オフ」である場合に、メインタッチ操作状態がメインタッチ操作開始に該当すると判断し、第 1 ~ 第 3 メインタッチ操作パターンフラグの組み合わせが「オン」、「オフ」、「オフ」である場合に、メインタッチ操作状態がメインタッチ操作継続に該当すると判断する (図 4 6 (A) 参照)。そして、M P U 5 1 は、メイン検知センサ 3 8 A, 3 8 B によってメインタッチ操作が検知されたと判断される場合 (ステップ S 3 5 0 6 : Y e s)、第 2 タッチ操作受付期間 R 2 でのタッチ操作演出を図柄表示部 3 4 1 に実行させるための第 2 タッチ操作演出実行コマンドを設定して表示制御装置 6 に送信し (ステップ S 3 5 0 7)

40

50

、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。これにより、図柄表示部 3 4 1 において第 2 タッチ操作受付期間 R 2 でのタッチ操作演出が実行される。一方、MPU 5 1 は、図柄表示部 3 4 1 の正面側の所定領域に物体が存在しない場合（ステップ S 3 5 0 6 : N o）、タッチ操作演出を実行させることなく、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。

【0 5 7 7】

<ステップ S 3 5 0 8>

第 2 タッチ操作受付期間 R 2 でない場合（ステップ S 3 5 0 2 : N o）、MPU 5 1 は、第 4 タッチ操作受付期間 R 4（図 2 7 参照）であるか否かを判断する（ステップ S 3 5 0 8）。第 4 タッチ操作受付期間 R 4 であるか否かは、例えば変動表示カウンタのカウンタ値を参照することで判断することができ、また第 4 タッチ操作受付期間 R 4 であるか否かを判断するためのカウンタを作動させることで判断してもよい。ここで、MPU 5 1 は、第 4 タッチ操作受付期間 R 4 である場合（ステップ S 3 7 0 8 : Y e s）、処理をステップ S 3 5 0 9 に移行し、第 4 タッチ操作受付期間 R 4 でない場合（ステップ S 3 7 0 8 : N o）、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。

【0 5 7 8】

<ステップ S 3 5 0 9>

第 4 タッチ操作受付期間 R 4 である場合（ステップ S 3 5 0 8 : Y e s）、MPU 5 1 は、メイン可動役物部材 3 9 A が作動していることを示すメイン可動役物部材作動中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 5 0 9）。ここで、MPU 5 1 は、メイン可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 5 0 9 : Y e s）、処理をステップ S 3 5 1 0 に移行し、メイン可動役物部材作動中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 5 0 9 : N o）、処理をステップ S 3 5 1 2 に移行する。

【0 5 7 9】

<ステップ S 3 5 1 0 及び S 3 5 1 1>

メイン可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 5 0 9 : Y e s）、MPU 5 1 は、ステップ S 3 5 0 4 と同様に特定演出用受付フラグをオンに設定し（ステップ S 3 5 1 0）、タッチ操作受付演出実行コマンドを表示制御装置 6 に送信し（ステップ S 3 6 1 1）、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。これにより、サブ可動役物部材 3 9 B の表示部 3 9 1 B で、第 2 タッチ操作受付期間 R 2 に対するタッチ操作演出が実行されることに代えて、サブ可動役物部材 3 9 B の表示部 3 9 1 B において、メイン可動役物部材 3 9 C の表示部 3 9 2 C でタッチ操作演出を実行させるためのタッチ操作を受け付けていることを示すタッチ操作受付演出が実行される。

【0 5 8 0】

<ステップ S 3 5 1 2 及び S 3 5 1 3>

メイン可動役物部材作動中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 5 0 9 : N o）、MPU 5 1 は、ステップ S 3 5 0 6 と同様の手順により、第 1 ~ 第 3 メインタッチ操作パターンフラグの組み合わせに基づいてメイン検知センサ 3 8 A、3 8 B によってメインタッチ操作が検知されたか否か（図柄表示部 3 4 1 の正面側の所定領域（パネル 2 5 の特定領域）に物体が存在するか否か）を判断する。そして、MPU 5 1 は、メイン検知センサ 3 8 A、3 8 B によってメインタッチ操作が検知されたと判断される場合（ステップ S 3 5 1 2 : Y e s）、第 4 タッチ操作受付期間 R 4 でのタッチ操作演出を図柄表示部 3 4 1 に実行させるための第 4 タッチ操作演出実行コマンドを設定して表示制御装置 6 に送信し（ステップ S 3 5 1 3）、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。これにより、図柄表示部 3 4 1 において第 4 タッチ操作受付期間 R 4 でのタッチ操作演出が実行される。一方、MPU 5 1 は、メイン検知センサ 3 8 A、3 8 B によってメインタッチ操作が検知されないと判断される場合（ステップ S 3 5 1 2 : N o）、タッチ操作演出を実行させることなく、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。

【0 5 8 1】

<ステップ S 3 5 1 4>

演出実行コマンドを送信済みでない場合（ステップS3500：No）、MPU51は、ステップS3510又はS3516でオンに設定される特定演出用受付フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3514）。ここで、MPU51は、特定演出用受付フラグがオンに設定されている場合（ステップS3501：Yes）、処理を図64のステップS3515に移行し、特定演出用受付フラグがオフに設定されている場合（ステップS3501：No）、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。

【0582】

<ステップS3515>

特定演出用受付フラグがオンに設定されている場合（ステップS3514：Yes）、図64に示すように、MPU51は、第2又は第4タッチ操作受付期間R2，R4であるか否かを判断する（ステップS3515）。ここで、MPU51は、第2又は第4タッチ操作受付期間R2，R4である場合（ステップS3515：Yes）、処理をステップS3516に移行し、第2又は第4タッチ操作受付期間R2，R4でない場合（ステップS3515：No）、処理をステップS3519に移行する。

10

【0583】

<ステップS3516>

第2又は第4タッチ操作受付期間R2，R4である場合（ステップS3515：Yes）、MPU51は、図63のステップS3501と同様な手順により、第1～第3サブタッチ操作パターンフラグの組み合わせに基づいてサブ検知センサ38C，38Dによってサブタッチ操作が検知されたか否か（サブ可動役物部材39Bの表示部391Bの正面側の所定領域に物体が存在するか否か）を判断する（ステップS3516）。ここで、MPU51は、サブ検知センサ38C，38Dによってサブタッチ操作が検知されたと判断される場合（ステップS3516：Yes）、処理をステップS3517に移行し、サブ検知センサ38C，38Dによってサブタッチ操作が検知されたと判断されない場合（ステップS3516：No）、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。

20

【0584】

<ステップS3517及びS3518>

サブ検知センサ38C，38Dによってサブタッチ操作が検知されたと判断される場合（ステップS3516：Yes）、MPU51は、メイン可動役物部材39Cの表示部392Cで実行させる特定演出（タッチ操作演出とは異なる演出）を決定する（ステップS3517）。そして、MPU51は、ステップS3517で決定された特定演出をメイン可動役物部材39Cの表示部392Cで実行させるための特定演出実行コマンドを表示制御装置6に送信し（ステップS3618）、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。これにより、図柄表示部341で第2又は第4タッチ操作受付期間R2，R4に対するタッチ操作演出が実行されることに代えて、メイン可動役物部材39Cの表示部392Cにおいて特定演出が実行される。

30

【0585】

<ステップS3519>

第2又は第4タッチ操作受付期間R2，R4でない場合（ステップS3515：No）、又は特定演出実行コマンドを表示制御装置6に送信した場合（ステップS3618）、特定演出用受付フラグをオフに設定し、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。つまり、第2又は第4タッチ操作受付期間R2，R4が終了した場合には、又は特定演出が実行されることが決定された場合、特定演出を実行させることを許容する特定演出用フラグをオフに設定し、特定演出を実行させるための受け付けを終了する。

40

【0586】

<ステップS3108～S3111>

サブ可動役物部材39Bの表示部391Bの正面側に物体が存在する場合（ステップS3507：Yes）、MPU51は、第1タッチ操作受付期間R1又は第3タッチ操作受付期間R3であることを条件に（ステップS3108又はS3110でYes）、サブ可動役物部材39Bの表示部391Bでタッチ操作演出を実行させるための第1又は第3タッ

50

チ操作演出実行コマンドを表示制御装置 6 に送信する（ステップ S 3 1 0 9 又は S 3 1 1 1）。そして、MPU 5 1 は、第 1 又は第 3 タッチ操作演出実行コマンドを表示制御装置 6 に送信した場合（ステップ S 3 1 0 9 又は S 3 1 1 1）、又は第 1 タッチ操作受付期間 R 1 又は第 3 タッチ操作受付期間 R 3 でない場合（ステップ S 3 1 0 8 又は S 3 1 1 0 で No）、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。

【0587】

ところで、前述の第 1 の実施形態では、図柄表示部 3 4 1 の正面側の所定領域に物体が存在する場合に可動役物部材作動中フラグがオンに設定されていれば、複数の検知センサ 3 8 a ~ 3 8 d での検知結果を無視することでタッチ操作演出が実行されないようにしている。しかしながら、本来実行されるべきタッチ操作演出が実行されないことで、遊技に対する興味が薄れてしまうことが懸念される。

【0588】

これに対して、本実施形態に係る遊技機 1 0 では、第 2 タッチ操作受付期間 R 2 又は第 4 タッチ操作受付期間 R 4 と可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている期間との少なくとも一部が重複する場合に、図柄表示部 3 4 1 でのタッチ操作演出の実行が制限され、サブ可動役物部材 3 9 B の表示部 3 9 1 B でタッチ操作受付演出が実行される。そして、このタッチ操作受付演出が実行されている間にサブ可動役物部材 3 9 B の表示部 3 9 1 B にタッチ操作が実行されると、メイン可動役物部材 3 9 C の表示部 3 9 2 C でタッチ操作演出とは異なる特定演出が実行される。そのため、図柄表示部 3 4 1 においてタッチ操作演出が実行され得る第 2 又は第 4 タッチ操作受付期間 R 2, R 4 では、メイン可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている場合であってもタッチ操作受付演出が実行される。それに加えて、第 2 又は第 4 タッチ操作受付期間 R 2, R 4 では、図柄表示部 3 4 1 でのタッチ操作演出の実行に代えて、メイン可動役物部材 3 9 A の作動時に視認が阻害されないサブ可動役物部材 3 9 B の表示部 3 9 1 B でタッチ操作受付演出が実行され、このタッチ操作受付演出の実行中にサブ可動役物部材 3 9 B の表示部 3 9 1 B に対するタッチ操作が行われことで特定演出が実行される。そのため、遊技者が予期しない表示部においてタッチ操作受付演出が実行され、さらに予期しないタッチ操作受付に対してサブ可動役物部材 3 9 B の表示部 3 9 1 B に対するタッチ操作を行うことで特定演出が実行される。これにより、遊技者は、どのような種別（期待度）のタッチ操作演出が実行されるかということだけでなく、どの表示部で演出が実行されるということにも着目させることができ、遊技に対する興味が薄れることを抑制し、遊技の興趣を向上させることができる。

【0589】

なお、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることを条件に、第 2 タッチ操作受付期間 R 2 又は第 4 タッチ操作受付期間 R 4 でメイン可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている場合に、図柄表示部 3 4 1 でタッチ操作演出が実行されることに代えて、サブ可動役物部材 3 9 B の表示部 3 9 1 B でタッチ操作受付演出が、メイン可動役物部材 3 9 C の表示部 3 9 2 C で特定演出が実行されるようにしてもよく、抽選結果が確変大当たりであることを条件に先のタッチ操作受付演出や特定演出が実行されるようにしてもよい。このように、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることを条件に、図柄表示部 3 4 1 でタッチ操作演出が実行されることに代えて、タッチ操作受付演出や特定演出が実行されるようにすれば、効果的に遊技の興趣を向上させることができ、抽選結果が確変大当たりであることを条件とすることで、さらに効果的に遊技の興趣を向上させることができる。

【0590】

〔第 9 の実施形態〕

前述の第 1 の実施形態では、待機位置と作動位置との間で可動役物部材が移動する可動役物部材作動演出が実行され、複数の検知センサ 3 8 a ~ 3 8 d によって図柄表示部 3 4 1 の正面側の所定領域での物体の存在を検知する場合について説明した。また、前述の第 1 の実施形態では、可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている場合（可動役物部材 3 9 を作動させることが決定された段階（可動役物部材 3 9 の作動が開始される直前）から可動役物部材 3 9 の復帰が確認されるまでの間）、複数の検知センサ 3 8 a ~ 3 8 d で

の検知結果が無視され、タッチ操作演出の実行が制限される場合について説明した。

【0591】

一方、本実施形態は、可動役物部材作動演出に加えて、待機位置と、この待機位置と作動位置との間に設定される中間位置との間で可動役物部材が移動されるフェイク作動演出が実行される点で前述の第1の実施形態とは異なる。また、本実施形態では、1つの検知センサ38を備え、その検知センサ38によって図柄表示部341の正面側の所定領域での物体の存在が検知される点で前述の第1の実施形態とは異なる。

【0592】

以下、本実施形態に係る遊技機を前述の第1の実施形態に係る遊技機10との相違点を中心に図65～図67を参照して説明する。

【0593】

ここで、図65は、本実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置5で実行される可動役物部材作動タイミング決定処理において、演出パターン種別がスペシャルリーチ演出である場合に参照される可動役物部材作動タイミング選択テーブルCの一例を示す図である。なお、図65において、「◎」は大当たり確定演出（一発告知演出）として可動役物部材39が作動されること、「○」はチャンスアップ演出（大当たり期待度示唆演出）として可動役物部材39が作動されること、「△」は可動役物部材39がフェイク作動されること（待機位置ではなく中間位置まで可動役物部材が作動されること）、「×」は可動役物部材39が作動されないこと、「－」は該当する作動期間が存在しないことを意味している。

【0594】

ここで、図66は、本実施形態に係る遊技機で実行される可動役物部材のフェイク作動演出の一例を示す図である。図66に示すように、フェイク作動演出では、待機位置にある可動役物部材39が、作動位置（仮想線で示す位置）と待機位置との間に設定される中間位置まで移動した後待機位置に復帰する。また、図柄表示部341の右方の中央部には、図柄表示部341の正面側の所定領域での物体の存在を検知する検知センサ38が配置されている。この検知センサ38では、可動役物部材39が待機位置又は中間位置にある場合には可動役物部材39が検知されず、可動役物部材39が作動位置にある場合に可動役物部材39が検知される。

【0595】

図65の説明に戻り、演出パターン種別がスペシャルリーチ演出パターンである場合に参照される可動役物部材作動タイミング選択テーブルCは、スペシャルリーチ演出パターンのうちの演出パターン種別（演出パターンZ1～Z5）ごとに、大当たり抽選での抽選結果に応じて、可動役物部材39の作動タイミングG1～G6のそれぞれで可動役物部材39を作動させるか否か（可動役物部材作動演出を実行するか否か）、可動役物部材39をフェイク作動させるか否かが規定されている。

【0596】

例えば、演出パターン種別が演出パターンZ1であり、抽選結果が5R通常大当たりである場合には、作動タイミングG1～G6のうちの作動タイミングG2で可動役物部材39がフェイク作動され、作動タイミングG3で可動役物部材39が作動され、残りの作動タイミングG1、G4～G6では可動役物部材39が作動されない。つまり、抽選結果が5R通常大当たりである場合に演出パターンZ1が選択された場合、スペシャルリーチ演出パターン中のスーパーリーチ演出の開始直後のみでチャンスアップ演出として可動役物部材作動演出が実行される。

【0597】

また、演出パターン種別が演出パターンZ3であり、抽選結果が16R確変大当たりである場合には、作動タイミングG1～G6のうちの作動タイミングG5、G6で可動役物部材39が作動され、残りの作動タイミングG1～G4では可動役物部材39が作動されることもフェイク作動されることもない。つまり、抽選結果が16R確変大当たりである場合に演出パターンZ3が選択された場合、スペシャルリーチ演出パターン中のスペシャル

10

20

30

40

50

リーチ演出の開始直後及び終盤で大当たり確定演出（一発告知演出）として可動役物部材作動演出が実行される。

【0598】

また、演出パターン種別が演出パターンZ4であり、抽選結果が16R確変大当たりである場合には、作動タイミングG1～G6のうちの作動タイミングG2でフェイク作動演出が実行され、作動タイミングG3，G5，G5で可動役物部材39が作動され、残りの作動タイミングG1，G4では可動役物部材39が作動もフェイク作動もされない。なお、作動タイミングG5，G6では、可動役物部材39の作動が大当たり確定演出（一発告知演出）として実行される。つまり、抽選結果が16R通常大当たりである場合に演出パターンZ4が選択された場合、スペシャルリーチ演出パターン中のノーマルリーチ演出の開始直後でフェイク作動演出が実行され、スーパー演出開始直後でチャンスアップ演出として可動役物部材作動演出が実行され、さらにスペシャルリーチ演出の開始直後及び終盤で大当たり確定演出（一発告知演出）として可動役物部材作動演出が実行される。

10

【0599】

なお、図65では、演出パターン種別がスペシャルリーチ演出である場合に参照される可動役物部材作動タイミング選択テーブルCを示しているが、演出パターン種別がノーマルリーチ演出パターンやスーパーリーチ演出パターンである場合にも、可動役物部材39がフェイク作動されるようにしてもよい。

【0600】

〔可動役物部材作動処理〕

20

ここで、図67は、本実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置5で実行される可動役物部材作動処理の手順の一例を示すフローチャートである。可動役物部材作動処理では、可動役物部材39の作動位置まで作動に加えて、可動役物部材39が中間位置までの作動が制御される。

【0601】

<ステップS3601>

図67に示すように、ステップS3601では、MPU51は、可動役物部材39の作動開始タイミングであるか否かを判断する。即ち、MPU51は、変動表示カウンタのカウンタ値が、演出パターン種別と大当たり抽選での抽選結果に基づいて決定される可動役物部材39の作動タイミングG1～G6（図27、図65参照）の開始時点に相当する値に到達したか否かを判断する。ここで、MPU51は、可動役物部材39の作動開始タイミングである場合（ステップS3601：Yes）、処理をステップS3602に移行し、可動役物部材39の作動開始タイミングでない場合（ステップS3601：No）、処理をステップS3606に移行する。

30

【0602】

<ステップS3602～S3605>

可動役物部材39の作動開始タイミングである場合（ステップS3601：Yes）、MPU51は、フェイク作動による可動役物部材39の作動タイミングであるか否かを判断する（ステップS3602）。フェイク作動による可動役物部材39の作動タイミングである場合（ステップS3602：Yes）、可動役物部材39に対して駆動力を付与するモーター39aを駆動するモータードライバ39cに、可動役物部材39の待機位置から中間位置まで移動させるための第1作動開始信号を出力し（ステップS3603）、当該可動役物部材作動処理を終了する。これにより、モータードライバ39cは、モーター39aを制御することで可動役物部材39を待機位置から中間位置に移動させる。

40

【0603】

一方、フェイク作動による可動役物部材39の作動タイミングでない場合（ステップS3602：No）、即ち待機位置から作動位置まで可動役物部材39を作動させるタイミングである場合、可動役物部材39に対して駆動力を付与するモーター39aを駆動するモータードライバ39cに、可動役物部材39の待機位置から作動位置まで移動させるための第2作動開始信号を出力する（ステップS3604）。そして、MPU51は、可動役

50

物部材作動中フラグをオンに設定し（ステップ S 3 6 0 5）、当該可動役物部材作動処理を終了する。これにより、モータドライバ 3 9 c は、モーター 3 9 a を制御することで可動役物部材 3 9 を待機位置から作動位置に移動させる。

【 0 6 0 4 】

<ステップ S 3 6 0 6 及び S 3 6 0 7 >

可動役物部材 3 9 の作動開始タイミングでない場合（ステップ S 3 6 0 1 : N o）、M P U 5 1 は、可動役物部材 3 9 の復帰タイミングであるか否かを判断する（ステップ S 3 6 0 6）。即ち、M P U 5 1 は、変動表示カウンタのカウンタ値が、演出パターン種別と大当たり抽選での抽選結果に基づいて決定される可動役物部材 3 9 の作動タイミング G 1 ~ G 6（図 2 7 ~ 図 3 0 参照）の終了時点に相当する値に到達したか否かを判断する。ここで、M P U 5 1 は、可動役物部材 3 9 の復帰タイミングである場合（ステップ S 3 6 0 6 : Y e s）、可動役物部材 3 9 に対して駆動力を付与するモーター 3 9 a を駆動するモータドライバ 3 9 c に復帰信号を出力し（ステップ S 3 6 0 7）、当該可動役物部材作動処理を終了する。これにより、モータドライバ 3 9 c は、モーター 3 9 a を制御することで可動役物部材 3 9 を作動位置又は中間位置から待機位置に移動させる。

【 0 6 0 5 】

<ステップ S 3 6 0 8 ~ S 3 6 1 0 >

可動役物部材 3 9 の復帰タイミングでない場合（ステップ S 3 6 0 6 : N o）、M P U 5 1 は、復帰検出部 3 9 b からの検知信号に基づいて、可動役物部材 3 9 が待機位置に復帰したか否かを判断する（ステップ S 3 6 0 8）。ここで、M P U 5 1 は、可動役物部材 3 9 が待機位置に復帰した場合（ステップ S 3 6 0 8 : Y e s）、フェイク作動に基づく中間位置から待機位置への可動役物部材 3 9 の復帰であるか否かを判断する（ステップ S 3 6 0 9）。M P U 5 1 は、フェイク作動に基づく中間位置から待機位置への可動役物部材 3 9 の復帰である場合（ステップ S 3 6 0 9 : Y e s）、当該可動役物部材作動処理を終了し、フェイク作動に基づく可動役物部材 3 9 の待機位置への復帰でない場合（ステップ S 3 6 0 9 : N o）、即ち可動役物部材 3 9 が作動位置から待機位置への復帰である場合、可動役物部材作動中フラグをオフに設定し、当該可動役物部材作動処理を終了する。

【 0 6 0 6 】

本実施形態では、可動役物部材 3 9 が中間位置にある場合には、検知センサ 3 8 によって可動役物部材 3 9 が検知されない。そのため、本実施形態では、可動役物部材 3 9 が中間位置にある場合、つまり可動役物部材 3 9 がフェイク作動する場合には、タッチ操作受付期間にタッチ操作が行われることを条件にタッチ操作演出が実行される。そのため、可動役物部材 3 9 のフェイク作動の場合にまでタッチ操作演出の実行が制限されてしまうことを防止でき、必要以上にタッチ操作演出の実行が制限されることを防止することで、遊技に対する興趣の低下を抑制できる。

【 0 6 0 7 】

なお、本実施形態では、可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている間、前述の第 1 の実施形態と同様に検知センサ 3 8 からの検知信号を無視することでタッチ操作演出が実行されることを制限してもよいし、前述の第 2 の実施形態と同様に検知センサ 3 8 からの検知確認する処理を行わないことでタッチ操作演出が実行されることを制限してもよい。換言すれば、待機位置から作動位置まで可動役物部材 3 9 を移動させるためにモーター 3 9 a を駆動することが決定されてからモーター 3 9 a の駆動が開始されるまでの間にタッチ操作演出の実行の制限を開始し、復帰検出部 3 9 b によって可動役物部材 3 9 が待機位置に復帰していることが検知された場合にタッチ操作演出の実行の制限を解除するようにしてもよい。

【 0 6 0 8 】

また、可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている期間とタッチ操作受付期間が重複した場合に、タッチ操作演出に代えて特定演出（図 4 0 参照）が実行されるようにしてもよい。この場合、特定演出は、可動役物部材 3 9 A が表示部を備えるものとし（図 5 4 参照）、可動役物部材 3 9 A が表示部で実行されるようにしてもよいし、表示部を有する

10

20

30

40

50

サブ可動役物部材を備えるものとして（図４３参照）、サブ可動役物部材の表示部で実行されるようにしてもよい。

【０６０９】

〔第１０の実施形態〕

前述の第１の実施形態では、待機位置と作動位置との間で可動役物部材が移動する可動役物部材作動演出が実行され、複数の検知センサ３８ａ～３８ｄによって図柄表示部３４１の正面側の所定領域での物体の存在を検知する場合について説明した。また、前述の第１の実施形態では、可動役物部材３９が作動していることを示す可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている場合、複数の検知センサ３８ａ～３８ｄでの検知結果が無視され、タッチ操作演出の実行が制限される場合について説明した。

10

【０６１０】

一方、本実施形態は、タッチ操作受付期間において可動役物部材の作動開始タイミング（可動役物部材作動演出を開始させるタイミング）であると判断される場合に可動役物部材の作動を開始（可動役物部材作動演出を開始）させる処理を実行しないことで、可動役物部材作動演出の実行が制限される点で前述の第１の実施形態とは異なる。

【０６１１】

以下、本実施形態に係る遊技機を前述の第１の実施形態に係る遊技機１０との相違点を中心に図６８を参照して説明する。ここで、図６８は、本実施形態に係る遊技機１０の音声ランプ制御装置５で実行される可動役物部材作動処理の手順の一例を示すフローチャートである。

20

【０６１２】

〔可動役物部材作動処理〕

本実施形態の可動役物部材作動処理は、前述の第１の実施形態の可動役物部材作動処理と同様に可動役物部材を待機位置と作動位置との間で移動させる処理が実行されるが、第１～第４タッチ操作受付期間Ｒ１～Ｒ４のいずれかである場合に可動役物部材３９の作動が開始されない点で前述の第１の実施形態の可動役物部材作動処理とは異なる。

【０６１３】

<ステップＳ３７０１>

図６８に示すように、ＭＰＵ５１は、可動役物部材３９の作動開始タイミングであるか否かを判断する（ステップＳ３７０１）。具体的には、ＭＰＵ５１は、可動役物部材作動タイミング決定処理（図２３のコマンド判定処理のステップＳ２２０４）で決定される可動役物部材３９の作動タイミングＧ１～Ｇ６（図２７～図３０参照）の開始時点に相当する値に到達したか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ５１は、可動役物部材３９の作動開始タイミングである場合（ステップＳ３７０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３７０２に移行し、可動役物部材３９の作動開始タイミングでない場合（ステップＳ３７０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ３７０５に移行する。

30

【０６１４】

<ステップＳ３７０２～Ｓ３７０４>

可動役物部材３９の作動開始タイミングである場合（ステップＳ３７０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ５１は、第１～第４タッチ操作受付期間Ｒ１～Ｒ４であるか否かを判断する（ステップＳ３７０２）。第１～第４タッチ操作受付期間Ｒ１～Ｒ４であるか否かは、例えば変動表示カウンタのカウンタ値を参照することで判断することができ、また第１～第４タッチ操作受付期間Ｒ１～Ｒ４であるか否かを判断するためのカウンタを作動させることで判断してもよい。ここで、ＭＰＵ５１は、第１～第４タッチ操作受付期間Ｒ１～Ｒ４でない場合（ステップＳ３５０２：Ｎｏ）、可動役物部材３９に対して駆動力を付与するモーター３９ａを駆動するモータードライバ３９ｃに作動開始信号を出力する。これにより、モータードライバ３９ｃは、モーター３９ａを制御することで可動役物部材３９を待機位置から作動位置に移動させる。そして、ＭＰＵ５１は、可動役物部材の復帰タイミングを設定し（ステップＳ３７０４）、当該可動役物部材作動処理を終了する。

40

【０６１５】

50

これに対して、MPU51は、第1～第4タッチ操作受付期間R1～R4である場合（ステップS2702：Yes）、当該可動役物部材作動処理を終了する。即ち、本実施形態では、可動役物部材39の作動開始タイミングであっても、第1～第4タッチ操作受付期間R1～R4である場合には、可動役物部材39の作動を開始することなく当該可動役物部材作動処理を終了する。これにより、第1～第4タッチ操作受付期間R1～R4での可動役物部材39の作動（可動役物部材作動演出の実行）が制限される。

【0616】

＜ステップS3705＞

可動役物部材39の作動開始タイミングでない場合（ステップS3701：No）、MPU51は、ステップS3704で設定される可動役物部材39の復帰タイミングであるかを判断する（ステップS3705）。ここで、MPU51は、可動役物部材39の復帰タイミングである場合（ステップS3705：Yes）、可動役物部材39に対して駆動力を付与するモーター39aを駆動するモータードライバ39cに復帰信号を出力し（ステップS3706）、当該可動役物部材作動処理を終了する。これにより、モータードライバ39cは、モーター39aを制御することで可動役物部材39を作動位置から待機位置に移動させる。一方、可動役物部材39の復帰タイミングでない場合（ステップS3704：No）、MPU51は、当該可動役物部材作動処理を終了する。

【0617】

上述のように、従来の遊技機としては、本実施形態に係る遊技機10と同様に、変動遊技演出として、可動役物部材を作動させる可動役物部材作動演出や、タッチ操作受付期間内に図柄表示部の正面側に対するタッチ操作が遊技者によって行われることでタッチ操作演出が実行されるものがある。この種の遊技機では、タッチ操作受付期間内に可動役物部材が作動することに起因し、想定外にタッチ操作演出が実行されることがある。即ち、可動役物部材の作動が、遊技者によってタッチ操作が行われたものと誤検知されることで、タッチ操作演出が実行されることがある。

【0618】

これに対して、本実施形態の遊技機10では、図柄表示部341でタッチ操作演出を実行させるためのタッチ操作を受け付ける第1～第4タッチ操作受付期間R1～R4では、可動役物部材39の作動開始タイミングであっても、可動役物部材39の作動が開始されず、可動役物部材作動演出が実行されない。その結果、本実施形態に係る遊技機10では、可動役物部材39の作動が、遊技者によってタッチ操作が行われたものと誤検知されることに起因してタッチ操作演出が実行されることを防止できる。

【0619】

なお、本実施形態では、第1～第4タッチ操作受付期間R1～R4の全てにおいて可動役物部材39の作動が制限されているが、第1～第4タッチ操作受付期間R1～R4の少なくとも1つのタッチ操作受付期間で可動役物部材39の作動を制限すればよい。例えば、第1及び第2タッチ操作受付期間R1，R2で可動役物部材39の作動を制限する一方で、第3及び第4タッチ操作受付期間R3，R4で可動役物部材39の作動を制限することなく可動役物部材作動演出を実行させることが考えられる。

【0620】

〔第11の実施形態〕

前述の第10の実施形態は、タッチ操作受付期間R1～R4において可動役物部材39の作動開始タイミング（可動役物部材作動演出を開始させるタイミング）であると判断される場合に可動役物部材39の作動を開始（可動役物部材作動演出を開始）させる処理が実行されないことで、タッチ操作受付期間R1～R4での可動役物部材作動演出の実行が制限される場合について説明した。

【0621】

一方、本実施形態は、タッチ操作受付期間において可動役物部材の作動開始タイミング（可動役物部材作動演出を開始させるタイミング）であると判断される場合に可動役物部材の作動を開始（可動役物部材作動演出を開始）させる処理が実行されない点で前述の第1

10

20

30

40

50

0の実施形態と共通するが、タッチ操作受付期間の終了後に可動役物部材の作動が開始（可動役物部材作動演出を開始）される点で前述の第10の実施形態とは異なる。

【0622】

以下、本実施形態に係る遊技機を前述の第10の実施形態に係る遊技機10との相違点を中心に図69を参照して説明する。ここで、図69は本実施形態に係る遊技機10の音声ランプ制御装置5で実行される可動役物部材作動処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【0623】

〔可動役物部材作動処理〕

本実施形態の可動役物部材作動処理は、前述の第10の実施形態の可動役物部材作動処理と基本的に同様であるが、可動役物部材39の開始タイミングが第1～第4タッチ操作受付期間R1～R4である場合に可動役物部材39の作動が保留され（ステップS3801）、保留された可動役物部材39の作動が第1～第4タッチ操作受付期間R1～R4の終了後に行われる点で（ステップS3802、S3803及びS3703）、前述の第10の実施形態の可動役物部材作動処理とは異なる。

【0624】

<ステップS3801>

図69に示すように、MPU51は、可動役物部材39の作動タイミングG1～G6（図27～図30参照）の開始時点（作動開始タイミング）である場合に（ステップS3701：Yes）、第1～第4タッチ操作受付期間R1～R4である場合（ステップS3702：Yes）、役物作動保留フラグをオンに設定する（ステップS3801）。この役物作動保留フラグは、第1～第4タッチ操作受付期間R1～R4の終了後に可動役物部材39の作動を開始（可動役物部材作動演出を開始）させるフラグであり、後述のステップS3802で参照される。

【0625】

なお、MPU51は、可動役物部材39の作動開始タイミングである場合に（ステップS3701：Yes）、第1～第4タッチ操作受付期間R1～R4でない場合（ステップS3702：No）、前述の第10の実施形態と同様にモータドライバ39cに作動開始信号を出力して可動役物部材39の作動を開始し（ステップS3703）、可動役物部材39の復帰タイミングを設定する。

【0626】

<ステップS3802及びS3803>

可動役物部材39の作動開始タイミングでも復帰タイミングでもない場合（ステップS3701及びS3705で共にNo）、MPU51は、ステップS3801でオンに設定される役物作動保留フラグがオンに設定されているか否か判断する（ステップS3802）。役物作動保留フラグがオンに設定されている場合に（ステップS3802：Yes）、第1～第4タッチ操作受付期間R1～R4でない場合（ステップS3803：No）、処理をステップS3703に移行させる。つまり、役物作動保留フラグがオンに設定されている場合に（ステップS3802：Yes）、第1～第4タッチ操作受付期間R1～R4の終了時点でモータドライバ39cに作動開始信号を出力することで可動役物部材39の作動（可動役物部材作動演出の実行）を開始させ（ステップS3703）、可動役物部材39を待機位置から作動位置に移動させる。待機位置にある可動役物部材39は、前述の第10の実施形態と同様に、ステップS3704で設定される復帰タイミングである場合に（ステップS3705：Yes）、モータドライバ39cに作動開始信号が出力されることで（ステップS3706）、待機位置に復帰される。

【0627】

ところで、前述の第10の実施形態では、タッチ操作受付期間R1～R4において可動役物部材39の作動開始タイミング（可動役物部材作動演出を開始させるタイミング）であると判断される場合に可動役物部材39の作動を開始（可動役物部材作動演出を開始）させる処理を実行しないことで、可動役物部材39の作動によって図柄表示部341に対す

10

20

30

40

50

るタッチ操作が行われたものと誤検知されることを防止している。しかしながら、可動役物部材 39 が作動する可動役物部材作動演出は、通常、チャンスアップ演出や大当たり確定演出として実行されるため、そのような期待度の高い演出が実行されないとなると、遊技に対する興味や興味が低下することが懸念される。

【0628】

これに対して、本実施形態では、前述の第 10 の実施形態と同様に、タッチ操作受付期間 R1～R4 において可動役物部材 39 の作動開始タイミング（可動役物部材作動演出を開始させるタイミング）であると判断される場合に可動役物部材 39 の作動を開始（可動役物部材作動演出を開始）させる処理を実行しないものの、前述の第 10 の実施形態とは異なり、タッチ操作受付期間 R1～R4 の終了後に可動役物部材作動演出が実行される。つまり、可動役物部材作動演出がタッチ操作受付期間 R1～R4 で開始されないようにすることで可動役物部材 39 の作動によって図柄表示部 341 に対するタッチ操作が行われたものと誤検知されることを防止しつつ、タッチ操作受付期間 R1～R4 の終了後に、一般に期待度の高い演出として実行される可動役物部材作動演出が実行されることで、遊技に対する興味や興味の低下を抑制できる。

【0629】

なお、本実施形態では、保留された可動役物部材作動演出がタッチ操作受付期間 R1～R4 の終了後が確認された後に開始されるが、保留された可動役物部材作動演出の開始タイミングはタッチ操作受付期間 R1～R4 の終了とは無関係に設定してもよい。例えば、タッチ操作演出が実行される場合にはタッチ操作演出の終了後であってもよいし、図柄表示部 341 に対するタッチ操作が行われたことが確認された後であってもよい。また、保留された可動役物部材作動演出は、タッチ操作受付期間 R1～R4 において遊技者によって図柄表示部 341 に対するタッチ操作が実行されなかったことを条件に、タッチ操作受付期間 R1～R4 の終了後に実行を開始してもよい。

【0630】

〔第 12 の実施形態〕

前述の第 10 の実施形態は、タッチ操作受付期間 R1～R4 において可動役物部材 39 の作動開始タイミング（可動役物部材作動演出を開始させるタイミング）であると判断される場合に可動役物部材 39 の作動を開始（可動役物部材作動演出を開始）させる処理が実行されないことで、タッチ操作受付期間 R1～R4 での可動役物部材作動演出の実行が制限される場合について説明した。

【0631】

一方、本実施形態は、タッチ操作受付期間 R1～R4 である場合に、可動役物部材 39 の作動開始タイミング（可動役物部材作動演出を開始させるタイミング）であるか否かを判断する処理が実行されないことで、タッチ操作受付期間 R1～R4 での可動役物部材作動演出の実行が制限される点で前述の第 10 の実施形態とは異なる。

【0632】

以下、本実施形態に係る遊技機を前述の第 10 の実施形態に係る遊技機 10 との相違点を中心に図 70 を参照して説明する。ここで、図 70 は本実施形態に係る遊技機 10 の音声ランプ制御装置 5 で実行される可動役物部材作動処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【0633】

〔可動役物部材作動処理〕

図 70 に示すように、本実施形態の可動役物部材作動処理では、前述の第 10 の実施形態の可動役物部材作動処理とは異なり、第 1～第 4 タッチ操作受付期間 R1～R4 であるか否かを先に判断し（ステップ S3901）、第 1～第 4 タッチ操作受付期間 R1～R4 でないことを条件に（ステップ S3902：No）、可動役物部材 39 の作動開始タイミングであるか否かを判断する（ステップ S3902）。一方、本実施形態の可動役物部材作動処理では、第 1～第 4 タッチ操作受付期間 R1～R4 である場合（ステップ S3901：Yes）、可動役物部材 39 の作動開始タイミングであるか否かを判断する処理（ステ

10

20

30

40

50

ップ S 3 9 0 2) を実行することなく、可動役物部材 3 9 の復帰タイミングであるか否かを判断する (ステップ S 3 9 0 5)。なお、可動役物部材 3 9 の作動開始タイミングである場合 (ステップ S 3 9 0 2 : Y e s)、及び可動役物部材 3 9 の復帰タイミングである場合 (ステップ S 3 9 0 5 : Y e s)、以降の処理手順は前述の第 1 0 の実施形態と同様である。

【 0 6 3 4 】

上述のように、従来の遊技機としては、本実施形態に係る遊技機 1 0 と同様に、変動遊技演出として、可動役物部材を作動させる可動役物部材作動演出や、タッチ操作受付期間内に図柄表示部の正面側に対するタッチ操作が遊技者によって行われることでタッチ操作演出が実行されるものがある。この種の遊技機では、タッチ操作受付期間内に可動役物部材が作動することに起因し、想定外にタッチ操作演出が実行されることがある。即ち、可動役物部材の作動が、遊技者によってタッチ操作が行われたものと誤検知されることで、タッチ操作演出が実行されることがある。

10

【 0 6 3 5 】

これに対して、本実施形態の遊技機 1 0 では、タッチ操作受付期間 R 1 ~ R 4 である場合に、可動役物部材 3 9 の作動開始タイミング (可動役物部材作動演出を開始させるタイミング) であるか否かを判断する処理が実行されない。つまり、タッチ操作受付期間 R 1 ~ R 4 である場合には可動役物部材 3 9 の作動が開始されることはなく、可動役物部材作動演出の実行が制限される。その結果、本実施形態に係る遊技機 1 0 では、可動役物部材 3 9 の作動が、遊技者によってタッチ操作が行われたものと誤検知されることに起因してタッチ操作演出が実行されることを防止できる。

20

【 0 6 3 6 】

なお、本実施形態では、第 1 ~ 第 4 タッチ操作受付期間 R 1 ~ R 4 の全てにおいて可動役物部材 3 9 の作動が制限されているが、第 1 ~ 第 4 タッチ操作受付期間 R 1 ~ R 4 の少なくとも 1 つのタッチ操作受付期間で可動役物部材 3 9 の作動を制限すればよい。例えば、第 1 及び第 2 タッチ操作受付期間 R 1 , R 2 で可動役物部材 3 9 の作動を制限する一方で、第 3 及び第 4 タッチ操作受付期間 R 3 , R 4 で可動役物部材 3 9 の作動を制限することなく可動役物部材作動演出を実行させることが考えられる。

【 0 6 3 7 】

〔第 1 3 の実施形態〕

前述の第 1 0 の実施形態は、タッチ操作受付期間 R 1 ~ R 4 において可動役物部材 3 9 の作動開始タイミング (可動役物部材作動演出を開始させるタイミング) であると判断される場合に可動役物部材 3 9 の作動を開始 (可動役物部材作動演出を開始) させる処理が実行されないことで、タッチ操作受付期間 R 1 ~ R 4 での可動役物部材作動演出の実行が制限される場合について説明した。

30

【 0 6 3 8 】

一方、本実施形態は、基本的には前述の第 1 0 の実施形態と同様にタッチ操作受付期間において可動役物部材の作動開始タイミング (可動役物部材作動演出を開始させるタイミング) であると判断される場合に可動役物部材の作動を開始 (可動役物部材作動演出を開始) させる処理が実行されない。一方、本実施形態では、例外的にタッチ操作演出としてプレミア演出が決定された場合には、特定の条件を満たす場合に可動役物部材が作動される点で前述の第 1 0 の実施形態とは異なる。具体的には、本実施形態では、タッチ操作演出としてプレミア演出が実行されることが決定されている場合に、タッチ操作受付期間の開始から所定期間内に、遊技者による図柄表示部の正面側の所定領域に対するタッチ操作が行われない場合、可動役物部材の強制作動を伴う大当たり確定演出が実行され、可動役物部材の強制作動による誤検知を利用してタッチ操作演出としてのプレミア演出が実行される。

40

【 0 6 3 9 】

以下、本実施形態に係る遊技機を前述の第 1 0 の実施形態に係る遊技機 1 0 との相違点を中心に図 7 1 から図 7 3 を参照して説明する。

50

【0640】

ここで、図71は、本実施形態に係る遊技機で実行される可動役物部材作動演出とタッチ操作演出との連続演出の一例を示す図である。

【0641】

図71に示すように、本実施形態では、特定の条件が満たされる場合に可動役物部材作動演出とタッチ操作演出との連続演出が実行される。例えば、タッチ操作演出としてプレミア演出が選択されている場合に、タッチ操作受付期間R1～R4の開始から、タッチ操作受付期間R1～R4よりも短く設定される所定時間が経過するまでに遊技者によるタッチ操作が行われなかった場合、可動役物部材39の作動を伴う大当たり確定演出（一発告知演出）を実行し、さらに可動役物部材39が複数の検知センサ38a～38dで検知されることで、タッチ操作演出として決定されていたプレミア演出が実行される。

10

【0642】

ここで、可動役物部材39の作動を伴う大当たり確定演出（一発告知演出）は、例えば図71に示すように、可動役物部材39が作動位置にある場合に、可動役物部材39の周辺にレインボーのエフェクトEfを発生させる演出である。また、可動役物部材39の作動を伴う大当たり確定演出（一発告知演出）としては、例えば可動役物部材39の周縁部に円環状に配置される複数のランプ391によって実行されるレインボーのランプ演出、可動役物部材39の作動態様を通常とは異なる特殊な作動態様とすることなどが考えられる。また、プレミア演出は、他の演出に比べて選択率が極端に低い演出であり、少なくとも大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることを明示する演出である。本実施形態では、プレミア演出は、抽選結果が確変大当たりの場合にのみ選択される確変大当たり確定演出であり、例えば図71に示すように、図柄表示部341に金色の魚の群（金魚群）が右から左に移動する画像演出である。もちろん、プレミア演出は、他のキャラクタに比べて出現率が極端に低いレアキャラクタの画像が図柄表示部341に表示される画像演出などの他の演出であってもよい。

20

【0643】

〔可動役物部材作動処理〕

ここで、図72は本実施形態に係る遊技機10の音声ランプ制御装置5で実行される可動役物部材作動処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【0644】

本実施形態の可動役物部材作動処理は、タッチ操作受付期間において可動役物部材の作動開始タイミング（可動役物部材作動演出を開始させるタイミング）であると判断される場合に可動役物部材の作動を開始（可動役物部材作動演出を開始）させる処理が実行されない点で前述の第10の実施形態と共通する。一方、本実施形態では、例外的にタッチ操作演出としてプレミア演出が決定された場合には、タッチ操作受付期間の開始から所定期間内に、遊技者による図柄表示部の正面側の所定領域に対するタッチ操作が行われない場合、可動役物部材の強制作動を伴う大当たり確定演出が実行され、可動役物部材の強制作動による誤検知を利用してタッチ操作演出としてのプレミア演出が実行される点で前述の第10の実施形態とは異なる。

30

【0645】

<ステップS4001～S4006>

図72に示すように、MPU51は、可動役物部材39の作動開始タイミングである場合に（ステップS4001：Yes）、第1～第4タッチ操作受付期間R1～R4あれば（ステップS4002：Yes）、当該可動役物部材作動処理を終了する一方で、第1～第4タッチ操作受付期間R1～R4でなければ（ステップS4002：No）、モータドライバ39cに作動開始信号を出力して可動役物部材39を待機位置から作動位置に移動させ（ステップS4003）、可動役物部材39の復帰タイミングを設定し（ステップS4004）、当該可動役物部材作動処理を終了する。これにより、前述の第10の実施形態と同様に、第1～第4タッチ操作受付期間R1～R4において、可動役物部材39の作動を開始する処理を実行しないことで可動役物部材39の作動が制限される。

40

50

【0646】

また、MPU51は、前述の第10の実施形態と同様に、可動役物部材39の作動開始タイミングでない場合に（ステップS4001：No）、復帰タイミングであれば（ステップS4005：Yes）、モータドライバ39cに復帰信号を出力して可動役物部材39を作動位置から待機位置に復帰させ（ステップS4006）、当該可動役物部材作動処理を終了する。

【0647】

<ステップS4007>

可動役物部材39の作動開始タイミングでも、可動役物部材39の復帰タイミングでない場合（ステップS4001及びS4005で共にNo）、MPU51は、前述の第10の実施形態とは異なる処理を実行する。即ち、MPU51は、第1～第4タッチ操作受付期間R1～R4であるか否かを判断し（ステップS4007）、第1～第4タッチ操作受付期間R1～R4であれば（ステップS4007：Yes）、処理をステップS4008に移行し、第1～第4タッチ操作受付期間R1～R4でなければ（ステップS4007：No）、当該可動役物部材作動処理を終了する。

10

【0648】

<ステップS4008>

第1～第4タッチ操作受付期間R1～R4である場合（ステップS4007：Yes）MPU51は、第1～第4タッチ操作受付期間R1～R4の開始から所定時間が経過したか否かを判断し（ステップS4008）、所定時間が経過していれば（ステップS4008：Yes）、処理をステップS4009に移行し、所定時間が経過していなければ（ステップS4008：No）、当該可動役物部材作動処理を終了する。ここで、所定時間は、可動役物部材39を強制作動させることを決定するためのリミットであり、可動役物部材39の誤作動を利用してタッチ操作演出を実行させるために第1～第4タッチ操作受付期間R1～R4よりも短い時間に設定される。この所定時間は、第1～第4タッチ操作受付期間R1～R4の全てで同一の時間に設定してもよいし、第1～第4タッチ操作受付期間R1～R4ごとに個別に設定してもよい。

20

【0649】

<ステップS4009>

第1～第4タッチ操作受付期間R1～R4の開始から所定時間が経過している場合（ステップS4008：Yes）、MPU51は、強制作動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS4009）。この強制作動フラグは、第1～第4タッチ操作受付期間R1～R4の開始から所定時間が経過するまでに遊技者によりタッチ操作が行われなかった場合、即ち所定時間が経過するまでに図柄表示部341の正面側の所定領域での物体の存在が確認されない場合に可動役物部材39を強制的に作動させるためのフラグであり、後述の図73のタッチ操作演出実行処理のステップS4105、S4109、S4113又はS4117においてオンに設定される。

30

【0650】

ここで、MPU51は、強制作動フラグがオンに設定されている場合（ステップS4009：Yes）、処理をステップS4010に移行し、強制作動フラグがオンに設定されていない場合（ステップS4009：No）、当該可動役物部材作動処理を終了する。

40

【0651】

<ステップS4010>

強制作動フラグがオンに設定されている場合（ステップS4009：Yes）、MPU51は、確定作動演出実行コマンドを表示制御装置6に送信する（ステップS4010）。これにより、表示制御装置6のMPU61は、可動役物部材39の強制作動に伴う画像演出を図柄表示部341に実行させる。本実施形態では、表示制御装置6のMPU61は、可動役物部材39が作動位置にあるタイミングで、可動役物部材39の周辺にレインボーのエフェクトEf（図71参照）を発生させる画像演出を図柄表示部341に実行させる。

【0652】

50

そして、MPU51は、確定作動演出実行コマンドを表示制御装置6に送信した場合に処理をステップS4003に移行する。これにより、可動役物部材39の作動が開始され、ステップS4004で設定される復帰タイミングで可動役物部材39が作動位置から待機位置に復帰される（ステップS4004～S4006）。即ち、第1～第4タッチ操作受付期間R1～R4の開始から所定時間が経過してもタッチ操作が行われない場合（ステップS4007及びS4008で共にYes）、タッチ操作演出としてプレミア演出が決定されることでオンに設定される強制作動フラグに基づいて、可動役物部材39の作動開始タイミングG1～G6（図27参照）でなくとも可動役物部材39が強制的に作動される。

【0653】

〔タッチ操作演出実行処理〕

ここで、図73は、本実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置5で実行されるタッチ操作演出実行処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【0654】

本実施形態のタッチ操作演出実行処理は、基本的に前述の第10の実施形態と同様であるが、タッチ操作演出としてプレミア演出が決定されている場合に、可動役物部材39を強制作動させるための強制作動フラグがオンに設定される点で前述の第10の実施形態とは異なる。

【0655】

<ステップS4101～S4105>

図73に示すように、ステップS4101～S4103では、前述の第10の実施形態と同様に、第1～第3タッチ操作パターンフラグの組み合わせに基づいて検知センサ38によってタッチ操作が検知されたと判断される場合（図柄表示部341の正面側の所定領域（パネル25の特定領域）に物体が存在する場合）（ステップS4101：Yes）、第1タッチ操作受付期間R1であれば（ステップS4102：Yes）、第1タッチ操作受付期間R1での第1タッチ操作演出を図柄表示部341に実行させるための第1タッチ操作演出実行コマンドを表示制御装置6に送信する（ステップS4103）。

【0656】

そして、MPU51は、第1タッチ操作演出実行コマンドを表示制御装置6に送信した場合に（ステップS4103）、前述の第10の実施形態とは異なり、第1タッチ操作演出としてプレミア演出が決定されている場合には（ステップS4104：Yes）、可動役物部材39の強制作動を可能とする強制作動フラグをオンに設定し（ステップS4105）、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。

【0657】

<ステップS4106～S4109>

ステップS4106及びS4107では、前述の第10の実施形態と同様に、第2タッチ操作受付期間R2である場合に（ステップS4106：Yes）、第2タッチ操作受付期間R2での第2タッチ操作演出を図柄表示部341に実行させるための第2タッチ操作演出実行コマンドを表示制御装置6に送信する（ステップS4107）。

【0658】

そして、MPU51は、第2タッチ操作演出実行コマンドを表示制御装置6に送信した場合に（ステップS4107）、前述の第10の実施形態とは異なり、第2タッチ操作演出としてプレミア演出が決定されている場合には（ステップS4108：Yes）、可動役物部材39の強制作動を可能とする強制作動フラグをオンに設定し（ステップS4109）、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。

【0659】

<ステップS4110～S4113>

ステップS4110及びS4111では、前述の第10の実施形態と同様に、第3タッチ操作受付期間R3である場合に（ステップS4110：Yes）、第3タッチ操作受付期間R3での第3タッチ操作演出を図柄表示部341に実行させるための第3タッチ操作演出実行コマンドを表示制御装置6に送信する（ステップS4111）。

10

20

30

40

50

【0660】

そして、MPU51は、第3タッチ操作演出実行コマンドを表示制御装置6に送信した場合に（ステップS4111）、前述の第10の実施形態とは異なり、第3タッチ操作演出としてプレミア演出が決定されている場合には（ステップS4112：Yes）、可動役物部材39の強制作動を可能とする強制作動フラグをオンに設定し（ステップS4113）、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。

【0661】

<ステップS4114～S4117>

ステップS4114及びS4115では、前述の第10の実施形態と同様に、第4タッチ操作受付期間R4である場合に（ステップS4114：Yes）、第4タッチ操作受付期間R4での第4タッチ操作演出を図柄表示部341に実行させるための第4タッチ操作演出実行コマンドを表示制御装置6に送信する（ステップS4115）。

【0662】

そして、MPU51は、第4タッチ操作演出実行コマンドを表示制御装置6に送信した場合に（ステップS4115）、前述の第10の実施形態とは異なり、第4タッチ操作演出としてプレミア演出が決定されている場合には（ステップS4116：Yes）、可動役物部材39の強制作動を可能とする強制作動フラグをオンに設定し（ステップS4117）、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。

【0663】

本実施形態では、第1～第4タッチ操作受付期間R1～R4に可動役物部材39の作動開始タイミングとなった場合でも、可動役物部材39の作動を開始させる処理が実行されないことで、可動役物部材39の作動が制限される。これにより、可動役物部材39の作動に基づく誤検知により、遊技者の意に反してタッチ操作演出が実行されてしまうことを防止できる。

【0664】

本実施形態ではさらに、タッチ操作演出としてプレミア演出が決定されている場合に、タッチ操作受付期間R1～R4の開始から所定時間が経過した段階で遊技者によるタッチ操作がない場合に可動役物部材39が強制作動されることで大当たり確定演出が実行され、可動役物部材39の作動に基づく誤検知によってタッチ操作演出として決定されているプレミア演出が実行される。そのため、タッチ操作を受け付けている間にタッチ操作を実行しないにも関わらず、遊技者が予期し難い可動役物部材39の強制作動により、遊技者に驚きを与えることができるため、遊技に対する興味や興趣を向上させることができる。

【0665】

さらに、可動役物部材39の強制作動に基づく誤検知を利用して、遊技者の意思を問わずタッチ操作演出として強制的にプレミア演出が実行されることで、折角選択された選択率の極めて低いプレミア演出の実行がスキップ（キャンセル）されてしまうことを防止できる。これにより、減多に見ることのできないプレミア演出がタッチ操作演出として決定されている場合に、そのプレミア演出を遊技者に対して確実に見せることができる。

【0666】

加えて、可動役物部材39の作動に基づく誤検知を利用することで、「（タッチ操作演出→）可動役物部材39の強制作動を伴う大当たり確定演出→プレミア演出」という、今までにない衝撃的かつ興味深い一連の演出を実現することができる。これにより、遊技に対する興味や興趣を格段に向上させることができる。

【0667】

なお、本実施形態では、第1～第4タッチ操作受付期間R1～R4である場合に可動役物部材39の作動を開始する処理を実行しないことで、可動役物部材39の作動が制限されるが、可動役物部材39の作動を制限する方法は、他の方法であってもよい。例えば、タッチ操作受付期間R1～R4である場合に、可動役物部材39の作動開始タイミングであるか否かを判断する処理を実行しないことで、可動役物部材39の作動が制限されるようにしてもよい（例えば第12の実施形態）。

【0668】

また、プレミア演出は、確変大当たり確定演出ではなく、大当たり確定演出として実行されてもよい。

【0669】

さらに、本実施形態のタッチ操作演出実行処理では、第1～第4タッチ操作受付期間R1～R4の全てのタッチ操作受付期間で強制作動フラグがオンに設定され得るが、第1～第4タッチ操作受付期間R1～R4のうちの少なくとも一つのタッチ操作受付期間で強制作動フラグがオンに設定され得るようにしてもよい。この場合、タッチ操作受付演出が実行される第3及び第4タッチ操作受付期間R3，R4の一方又は両方で強制作動フラグがオンに設定され得るようにすることが好ましい。

10

【0670】

〔第14の実施形態〕

前述の第4の実施形態では、メイン可動役物部材39Aと、表示部391Bを有するサブ可動役物部材39Bの2つの可動役物部材を備える遊技機10について説明した。また、前述の第4の実施形態のサブ可動役物部材39Bは、メイン検知センサ38A，38Bで検知されない範囲で待機位置と作動位置との間で移動される。

【0671】

また、前述の第10の実施形態は、1つの可動役物部材39を備える遊技機10において、タッチ操作受付期間R1～R4に可動役物部材39の作動開始タイミング（可動役物部材作動演出を開始させるタイミング）であると判断される場合に、可動役物部材39の作動を開始（可動役物部材作動演出を開始）させる処理が実行されない場合について説明した。

20

【0672】

一方、本実施形態に係る遊技機は、前述の第4の実施形態と同様な2つの可動役物部材（メイン可動役物部材39A、及び表示部391Bを有するサブ可動役物部材39B）を備え、タッチ操作受付期間において、メイン可動役物部材39Aの作動を開始させる処理が実行されない一方でサブ可動役物部材39Bの作動を開始させる処理が実行される点で、前述の第10の実施形態とは異なる。

【0673】

以下、本実施形態に係る遊技機を前述の第10の実施形態に係る遊技機10との相違点を中心に図74を参照して説明する。

30

【0674】

〔可動役物部材作動処理〕

ここで、図74は、本実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置5で実行される可動役物部材作動処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【0675】

本実施形態の可動役物部材作動処理では、前述の第10の実施形態の可動役物部材39を作動させる処理と同様な手順で、メイン可動役物部材39Aを作動させる処理が実行される（ステップS4201～S4206）。本実施形態の可動役物部材作動処理ではさらに、前述の第10の実施形態とは異なり、前述の第4の実施形態と同様な手順で、サブ可動役物部材39Bを作動させる処理が実行される（ステップS4207～S4210）。

40

【0676】

＜ステップS4201＞

図74に示すように、ステップS4201では、MPU51は、メイン可動役物部材39Aの作動開始タイミングであるか否かを判断する（ステップS4201）。即ち、MPU51は、変動表示カウンタのカウンタ値が、演出パターン種別と大当たり抽選での抽選結果に基づいて決定される可動役物部材39の作動タイミングG2，G4，G6（図27～図30参照）の開始時点に相当する値に到達したか否かを判断する。ここで、MPU51は、メイン可動役物部材39Aの作動開始タイミングである場合（ステップS4201：Yes）、処理をステップS4202に移行し、可動役物部材39の作動開始タイミング

50

でない場合（ステップ S 4 2 0 1：N o）、処理をステップ S 4 2 0 5 に移行する。

【0 6 7 7】

<ステップ S 4 2 0 2～S 4 2 0 4>

メイン可動役物部材 3 9 A の作動開始タイミングである場合（ステップ S 4 2 0 1：Y e s）、M P U 5 1 は、第 1～第 4 タッチ操作受付期間 R 1～R 4 であるか否かを判断する（ステップ S 4 2 0 2）。第 1～第 4 タッチ操作受付期間 R 1～R 4 であるか否かは、例えば変動表示カウンタのカウンタ値を参照することで判断することができ、また第 1～第 4 タッチ操作受付期間 R 1～R 4 であるか否かを判断するためのカウンタを作動させることで判断してもよい。ここで、M P U 5 1 は、第 1～第 4 タッチ操作受付期間 R 1～R 4 でない場合（ステップ S 4 2 0 2：N o）、メイン可動役物部材 3 9 A に対して駆動力を付与する第 1 モーター 3 9 a 1 を駆動するモータードライバ 3 9 c に作動開始信号を出力し（ステップ S 4 2 0 3）、当該可動役物部材作動処理を終了する。これにより、モータードライバ 3 9 c は、第 1 モーター 3 9 a 1 を制御することでメイン可動役物部材 3 9 A を待機位置から作動位置に移動させる。そして、M P U 5 1 は、メイン可動役物部材 3 9 A の復帰タイミングを設定し（ステップ S 4 2 0 4）、当該可動役物部材作動処理を終了する。

10

【0 6 7 8】

これに対して、M P U 5 1 は、第 1～第 4 タッチ操作受付期間 R 1～R 4 である場合（ステップ S 4 2 0 2：Y e s）、当該可動役物部材作動処理を終了する。即ち、本実施形態では、メイン可動役物部材 3 9 A の作動開始タイミングであっても、第 1～第 4 タッチ操作受付期間 R 1～R 4 である場合には、メイン可動役物部材 3 9 A の作動を開始することなく当該可動役物部材作動処理を終了する。これにより、第 1～第 4 タッチ操作受付期間 R 1～R 4 でのメイン可動役物部材 3 9 A の作動が制限される。

20

【0 6 7 9】

<ステップ S 4 2 0 5～S 4 2 1 0>

メイン可動役物部材 3 9 A の作動開始タイミングでない場合（ステップ S 4 2 0 1：N o）、M P U 5 1 は、メイン可動役物部材 3 9 A の復帰タイミングである場合に（ステップ S 4 2 0 5：Y e s）、第 1 モーター 3 9 a 1 を駆動するモータードライバ 3 9 c に復帰信号を出力し（ステップ S 4 2 0 6）、サブ可動役物部材 3 9 B の作動開始タイミングである場合に（ステップ S 4 2 0 7：Y e s）、サブ可動役物部材 3 9 B に対して駆動力を付与する第 2 モーター 3 9 a 2 を駆動するモータードライバ 3 9 c に作動開始信号を出力し（ステップ S 4 2 0 8）、サブ可動役物部材 3 9 B の復帰タイミングである場合に（ステップ S 4 2 0 9：Y e s）、サブ可動役物部材 3 9 B に対して駆動力を付与する第 2 モーター 3 9 a 2 を駆動するモータードライバ 3 9 c に復帰信号を出力する（ステップ S 4 2 1 0）。

30

【0 6 8 0】

なお、M P U 5 1 は、メイン可動役物部材 3 9 A の作動開始タイミング、メイン可動役物部材 3 9 A の復帰タイミング、サブ可動役物部材 3 9 B の作動開始タイミング、及びサブ可動役物部材 3 9 B の復帰タイミングのいずれでもない場合には（ステップ S 4 2 0 1、S 4 2 0 5、S 4 2 0 7 及び S 4 2 0 9 のいずれも N o）、当該可動役物部材作動処理を終了する。また、モータードライバ 3 9 c に作動開始信号又は復帰信号を出力した場合にも（ステップ S 4 2 0 6、S 4 2 0 8 又は S 4 2 1 0）、当該可動役物部材作動処理を終了する。

40

【0 6 8 1】

ところで、本実施形態に係る遊技機 1 0 では、第 1～第 4 タッチ操作受付期間 R 1～R 4 である場合にメイン可動役物部材 3 9 A の作動を開始する処理を実行しないことで、メイン可動役物部材 3 9 A の作動が制限される。これにより、メイン可動役物部材 3 9 A の作動に基づいて、図柄表示部 3 4 1 の正面側の所定領域に対するタッチ操作が行われたものと誤検知されることが防止される。

【0 6 8 2】

50

また、本実施形態に係る遊技機 10 では、第 1 ～第 4 タッチ操作受付期間 R 1 ～R 4 である場合にサブ可動役物部材 39 B の作動を開始する処理を実行され、サブ可動役物部材 39 B の作動が制限されない。ここで、本実施形態のサブ可動役物部材 39 B は、メイン検知センサ 38 A、38 B で検知されない範囲で待機位置と作動位置との間で移動される。つまり、本実施形態では、サブ可動役物部材 39 B が作動されたとしても誤検知が発生しない。そのため、サブ可動役物部材 39 B の作動については制限されないことで、誤作動が生じないサブ可動役物部材 39 B の作動に対してまで不必要に作動が制限されることが防止される。その結果、過剰に可動役物部材作動演出の実行が制限されることが防止されることで演出が単調なものとなることを抑制し、遊技に対する興味や興趣の低下を抑制できる。

10

【0683】

なお、本実施形態では、第 1 ～第 4 タッチ操作受付期間 R 1 ～R 4 である場合にメイン可動役物部材 39 A の作動を開始する処理を実行しないことで、メイン可動役物部材 39 A の作動が制限されるが、メイン可動役物部材 39 A の作動を制限する方法は、他の方法であってもよい。例えば、タッチ操作受付期間 R 1 ～R 4 である場合に、メイン可動役物部材 39 A の作動開始タイミングであるか否かを判断する処理を実行しないことで、メイン可動役物部材 39 A の作動が制限されるようにしてもよい（上述の第 12 の実施形態参照）。

【0684】

また、本実施形態では、サブ可動役物部材 39 B が表示部 39 1 B を備えていたが、サブ可動役物部材 39 B は表示部 39 1 B を備えない構成であってもよい。

20

【0685】

さらに、本実施形態では、受付期間 R 1 ～R 4 においてメイン可動役物部材作動演出の実行が制限される場合に、メイン可動役物部材作動演出の実行を保留し、保留されたメイン可動役物部材作動演出が受付期間 R 1 ～R 4 の終了後やタッチ操作演出の終了後に実行されるようにしてもよい（前述の第 11 の実施形態参照）。

【0686】

〔第 15 の実施形態〕

前述の第 1 の実施形態では、複数の検知センサ 38 a ～38 d によって物体の存在が検知された場合に、可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている間、複数の検知センサ 38 a ～38 d での物体の検知結果が無視され、タッチ操作演出の実行が制限される場合について説明した。

30

【0687】

また、前述の第 10 の実施形態は、タッチ操作受付期間 R 1 ～R 4 において可動役物部材 39 の作動開始タイミング（可動役物部材作動演出を開始させるタイミング）であると判断される場合に可動役物部材 39 の作動を開始（可動役物部材作動演出を開始）させる処理が実行されない場合について説明した。

【0688】

一方、本実施形態は、タッチ操作受付期間と可動役物部材作動演出の実行期間とが重複する場合、可動役物部材作動演出が先に開始される場合にはタッチ操作演出の実行が制限され、タッチ操作受付期間が先に開始される場合には可動役物部材作動演出の実行が制限される点で、前述の第 1 及び第 10 の実施形態とは異なる。

40

【0689】

例えば、可動役物部材作動演出がタッチ操作受付期間 R 1 ～R 4 よりも先に開始される場合には、前述の第 1 の実施形態のタッチ操作演出実行処理と同様に、可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている間、複数の検知センサ 38 a ～38 d での物体の検知結果が無視され、タッチ操作演出の実行が制限される（図 37 参照）。もちろん、本実施形態では、前述の第 2 ～第 9 の実施形態と同様な構成を採用し、前述の第 2 ～第 9 の実施形態と同様なタッチ操作演出実行処理を実行することで、可動役物部材の作動中にタッチ操作演出の実行を制限してもよい。

50

【0690】

また、タッチ操作受付期間 R1～R4 が可動役物部材作動演出よりも先に開始される場合には、前述の第10の実施形態と同様に、タッチ操作受付期間 R1～R4 において可動役物部材39の作動開始タイミング（可動役物部材作動演出を開始させるタイミング）であると判断される場合に可動役物部材39の作動を開始（可動役物部材作動演出を開始）させる処理が実行されないことで、可動役物部材作動演出の実行が制限される（図68参照）。もちろん、本実施形態では、前述の第11～第14の実施形態と同様な構成を採用し、前述の第11～第14の実施形態と同様な可動役物部材作動処理を実行することで、タッチ操作受付期間に可動役物部材作動演出が実行されることを制限してもよい。

【0691】

本実施形態に係る遊技機10は、可動役物部材の作動中にタッチ操作演出の実行が制限される場合の利点と、タッチ操作受付期間に可動役物部材作動演出の実行が制限される場合の利点とを享受できる。即ち、タッチ操作受付期間と可動役物部材作動演出の実行期間とが重複する場合、可動役物部材作動演出が先に開始される場合及びタッチ操作受付期間が先に開始される場合のいずれであっても、可動役物部材39の作動に基づく誤検知によって不必要にタッチ操作演出が実行されることが防止される。

【0692】

〔第16の実施形態〕

前述の第4の実施形態では、2つのメイン検知センサ38A、38Bによって図柄表示部341の正面側の所定領域での物体の存在が検知される場合について説明した。また、前述の第4の実施形態では、2つのメイン検知センサ38A、38Bがサブ可動役物部材39Bの作動領域（図柄表示部341の左側領域）での物体の存在を検知できない場合について説明した。

【0693】

一方、本実施形態では、前述の第4の実施形態と同様に、2つのメイン検知センサによって図柄表示部の左側領域を除く図柄表示部の正面側の所定領域での物体の存在が検知されが、2つのメイン検知センサとは別に、図柄表示部の左側領域の正面側領域での物体の存在を検知するサブ検知センサを備える点で前述の第4の実施形態とは異なる。つまり、本実施形態では、メイン検知センサとサブ検知センサとで図柄表示部での検知範囲が異なったものとされており、それぞれの検知センサで個別に物体の存在が検知される。そして、可動役物部材が作動せず待機位置にある場合にメイン検知センサとサブ検知センサとの双方で物体の存在が検知され、可動役物部材が作動する場合にサブ検知センサのみによって図柄表示部の左側領域の正面側領域での物体の存在が検知される点でも前述の第1の実施形態とは異なる。また、本実施形態では、前述の第4の実施形態でのサブ可動役物部材39Bを備えておらず、メイン可動役物部材39Aに相当する可動役物部材を備える点でも前述の第4の実施形態とは異なる。

【0694】

以下、本実施形態に係る遊技機を前述の第4の実施形態に係る遊技機10との相違点を中心に図75及び図76を参照して説明する。

【0695】

ここで、図75は、本実施形態に係る遊技機10の図柄表示部341に対する検知センサ38A、38B、38Dの検知範囲を模式的に示す正面図である。

【0696】

図75に示すように、本実施形態に係る遊技機10は、可動役物部材39、第1メイン検知センサ38A、第2メイン検知センサ38B及びサブ検知センサ38Eを備える。

【0697】

可動役物部材39は、前述の第1の実施形態に係る遊技機10の可動役物部材39及び前述の第4の実施形態のメイン可動役物部材39Aと同様な部材であり、図柄表示部341の上方に位置する予め定められた第1待機位置（図4参照）と、第1待機位置よりも下方に設定される第2作動位置（図5参照）との間で、第1モーター39a1からの駆動力に

10

20

30

40

50

よって図柄表示部 341 の表面に沿って上下方向に移動可能である。

【0698】

第1メイン検知センサ38A及び第2メイン検知センサ38Bは、前述の第4の実施形態の第1及び第2メイン検知センサ38A、39Bと同様なものであり、第1メイン検知センサ38Aの検知範囲と第2メイン検知センサ38Bの検知範囲との重複範囲における物体の存在が検知される。第1メイン検知センサ38Aの検知範囲（図42（A）参照）と第2メイン検知センサ38Bの検知範囲（図42（B）参照）との重複検知範囲は、図柄表示部341の正面側の左部（サブ可動役物部材39Bの作動領域）、下部、右上部及び右下部を除く中央領域であり、可動役物部材39の作動領域でのタッチ操作を検知可能である。

10

【0699】

サブ検知センサ38Eは、第2メイン検知センサ38Bの左方に配置されており、図柄表示部341の正面側の左側領域での物体の存在を検知する。サブ検知センサ38Eの検知範囲は、第1及び第2メイン検知センサ38A、38Bの重複検知範囲とは重複していない。つまり、サブ検知センサ38Eでは、メイン検知センサ38A、38Bで検知不能な可動役物部材39の作動領域の左側領域でのタッチ操作を検知可能である。即ち、第1メイン検知センサ38A及び第2メイン検知センサ38Bと、サブ検知センサ38Eとで検知範囲が分担されており、可動役物部材39の作動範囲内ある前記中央領域と、可動役物部材39の作動範囲外である前記左側領域とで個別にタッチ操作の有無が検知される。

【0700】

なお、本実施形態では、前述の第1の実施形態と同様な手法によって3回分のタッチ操作検出フラグに基づいて、タッチ操作状態が判断され、タッチ操作状態は第1～第3タッチ操作パターンフラグのオンオフの組み合わせとしてRAM412に記憶される（図22（B）参照）。

20

【0701】

〔タッチ操作演出実行処理〕

ここで、図76は、本実施形態に係る遊技機10の音声ランプ制御装置5で実行されるタッチ操作演出実行処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【0702】

本実施形態のタッチ操作演出実行処理では、タッチ操作受付期間R1～R4において可動役物部材39が作動中である場合に可動役物部材39の作動を検知可能なメイン検知センサ38A、38Bでの検知結果を確認することなく可動役物部材39の作動を検知不能なサブ検知センサ38Eでの検知結果に基づいて図柄表示部341の正面側の左側領域でのタッチ操作の有無が判断される。なお、タッチ操作受付期間R1～R4において可動役物部材39が作動中でない場合には、メイン検知センサ38A、38Bでの検知結果に基づいてタッチ操作の有無が判断され、メイン検知センサ38A、38Bでの検知結果に基づいてタッチ操作が確認されない場合にサブ検知センサ38Eでの検知結果に基づいてタッチ操作の有無が判断される。

30

【0703】

<ステップS4301>

図76に示すように、MPU51は、第1～第4タッチ操作受付期間R1～R4であるかを判断し（ステップS4301）、第1～第4タッチ操作受付期間R1～R4である場合（ステップS4301：Yes）、処理をステップS4302に移行し、第1～第4タッチ操作受付期間R1～R4でない場合（ステップS4301：No）、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。

40

【0704】

<ステップS4302>

第1～第4タッチ操作受付期間R1～R4である場合に（ステップS4301：Yes）、MPU51は、表示制御装置6に演出実行コマンドを送信済みであるかを判断する（ステップS4302）。この演出実行コマンドは、図柄表示部341でタッチ操作演出

50

を実行させるためのコマンドであり、後述のステップ S 4 3 0 6 又は S 4 3 0 8 で表示制御装置 6 に送信される。表示制御装置 6 に演出実行コマンドを送信済みであるか否かは、例えば後述のステップ S 4 3 0 6 又は S 4 3 0 8 で表示制御装置 6 にタッチ演出実行コマンドを送信した場合に送信済フラグがオンに設定されるようにし、その送信済フラグがオンに設定されているか否かを確認することで判断することができる。なお、本ステップ S 4 3 0 1 において演出実行フラグを送信済みであるか否かを判断することで、タッチ操作演出が繰り返し開始されてしまうことを防止できる。但し、タッチ操作演出の終了後にメインタッチ操作状態のメインタッチ操作開始であると判断される場合（図柄表示部 3 4 1 の正面側の所定領域に物体が存在すると判断される場合）には、タッチ操作受付期間であることを条件に、再びタッチ操作演出を実行させてもよい。

10

【0705】

ここで、MPU 5 1 は、演出実行コマンドを送信済みである場合（ステップ S 4 3 0 2 : Yes）、当該タッチ操作演出実行処理を終了し、演出実行コマンドを送信済みでない場合（ステップ S 4 3 0 2 : No）、処理をステップ S 4 3 0 3 に移行する。

【0706】

<ステップ S 4 3 0 3>

演出実行コマンドを送信済みでない場合（ステップ S 4 3 0 2 : No）、MPU 5 1 は、可動役物部材が作動中であることを示す可動役物部材作動中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 3 0 3）。ここで、MPU 5 1 は、可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 3 0 3 : Yes）、処理をステップ S 4 3 0 7 に移行し、可動役物部材作動中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 3 0 3 : No）、処理をステップ S 4 3 0 4 に移行する。

20

【0707】

<ステップ S 4 3 0 4>

可動役物部材作動中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 3 0 3 : No）、MPU 5 1 は、図柄表示部 3 4 1 の正面側の中央領域に対する第 1～第 3 タッチ操作パターンフラグの組み合わせに基づいてメイン検知センサ 3 8 A, 3 8 B によってタッチ操作が検知されたか否か（図柄表示部 3 4 1 の正面側の中央領域に物体が存在するか否か）を判断する（ステップ S 4 3 0 4）。ここで、MPU 4 1 は、メイン検知センサ 3 8 A, 3 8 B によってタッチ操作が検知されたと判断される場合（ステップ S 4 3 0 4 : Yes）、処理をステップ S 4 3 0 6 に移行し、メイン検知センサ 3 8 A, 3 8 B によってタッチ操作が検知されないと判断される場合（ステップ S 4 3 0 4 : No）、処理をステップ S 4 3 0 5 に移行する。

30

【0708】

<ステップ S 4 3 0 5>

メイン検知センサ 3 8 A, 3 8 B によってタッチ操作が検知されないと判断される場合（ステップ S 4 3 0 4 : No）、MPU 5 1 は、図柄表示部 3 4 1 の正面側の左領域に対する第 1～第 3 タッチ操作パターンフラグの組み合わせに基づいてサブ検知センサ 3 8 E によってタッチ操作が検知されたか否か（図柄表示部 3 4 1 の正面側の左側領域に物体が存在するか否か）を判断する（ステップ S 4 3 0 5）。ここで、MPU 4 1 は、サブ検知センサ 3 8 E によってタッチ操作が検知されたと判断される場合（ステップ S 4 3 0 5 : Yes）、処理をステップ S 4 3 0 6 に移行し、サブ検知センサ 3 8 E によってタッチ操作が検知されないと判断される場合（ステップ S 4 3 0 5 : No）、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。

40

【0709】

<ステップ S 4 3 0 6>

メイン検知センサ 3 8 A, 3 8 B 又はサブ検知センサ 3 8 E によってタッチ操作が検知されたと判断される場合（ステップ S 4 3 0 4 又は S 4 3 0 5 で Yes）、MPU 4 1 は、コマンド判定処理のタッチ操作演出決定処理において決定されたタッチ操作演出を図柄表示部 3 4 1 に実行させるためのタッチ操作演出実行コマンドを表示制御装置 6 に送信し（

50

ステップ S 4 3 0 6)、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。

【0710】

<ステップ S 4 3 0 7>

可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 3 0 3：Y e s）、M P U 5 1 は、図柄表示部 3 4 1 の正面側の左側領域に対する第 1～第 3 タッチ操作パターンフラグの組み合わせに基づいてサブ検知センサ 3 8 E によってタッチ操作が検知されたか否か（図柄表示部 3 4 1 の正面側の左領域に物体が存在するか否か）を判断する（ステップ S 4 3 0 7）。即ち、可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている場合（可動役物部材 3 9 が作動中である場合）（ステップ S 4 3 0 3：Y e s）、メイン検知センサ 3 8 A、3 8 B によって前記中央領域に対するタッチ操作が検知されたか否かを判断することなく、サブ検知センサ 3 8 E によって前記左側領域に対するタッチ操作が検知されたか否かを判断する。

10

【0711】

ここで、M P U 4 1 は、サブ検知センサ 3 8 E によってタッチ操作が検知されたと判断される場合（ステップ S 4 3 0 7：Y e s）、処理をステップ S 4 3 0 8 に移行し、サブ検知センサ 3 8 E によってタッチ操作が検知されないと判断される場合（ステップ S 4 3 0 7：N o）、当該タッチ操作演出実行処理を終了する。

【0712】

<ステップ S 4 3 0 8 及び S 4 3 0 9>

サブ検知センサ 3 8 E によってタッチ操作が検知されたと判断される場合（ステップ S 4 3 0 7：Y e s）、M P U 4 1 は、図柄表示部 3 4 1 の左側領域で実行させる代替タッチ操作演出を決定するための代替タッチ操作演出決定処理を実行する（ステップ S 4 3 0 8）。そして、M P U 4 1 は、代替タッチ操作演出を図柄表示部 3 4 1 に実行させるための代替タッチ操作演出実行コマンドを設定して表示制御装置 6 に送信する（ステップ S 4 3 0 8）。これにより、図柄表示部 3 4 1 の左側領域において代替タッチ操作演出が実行される。即ち、第 1～第 4 タッチ操作受付期間 R 1～R 4 において可動役物部材 3 9 が作動中である場合に、作動位置にある可動役物部材 3 9 によって視認が阻害されない図柄表示部 3 4 1 の左側領域で代替タッチ操作演出が実行される。

20

【0713】

上述のように、タッチ操作演出及び可動役物部材作動演出が実行される遊技機では、可動役物部材 3 9 が作動されることで誤検知によってタッチ操作演出が実行され得る。

30

【0714】

これに対して、本実施形態に係る遊技機 1 0 では、可動役物部材作動中フラグがオンに設定されている間（可動役物部材 3 9 を作動させることが決定された段階（可動役物部材 3 9 A の作動が開始される直前で可動役物部材 3 9 が待機位置にある段階）から、可動役物部材 3 9 の復帰が確認されて可動役物部材 3 9 が待機位置にある段階までの間）、第 1 メイン検知センサ 3 8 A 及び第 2 メイン検知センサ 3 8 B によるタッチ操作の検知が実行されない。つまり、本実施形態では、メイン検知センサ 3 8 A、3 8 B とサブ検知センサ 3 8 E とで検知範囲が異なるものとされ、それぞれの検知範囲での物体の存在の有無が個別に検知される。そのため、可動役物部材作動中フラグがオンに設定された後に可動役物部材 3 9 の作動が開始されたとしても、タッチ操作演出が実行されることを制限でき、もちろん可動役物部材 3 9 が待機位置に復帰するまでの間にタッチ操作演出が実行されることも制限できる。その結果、本実施形態に係る遊技機 1 0 では、可動役物部材 3 9 の作動が、遊技者によってタッチ操作が行われたものと誤検知されることに起因してタッチ操作演出が実行されることを防止できる。

40

【0715】

ところで、可動役物部材 3 9 が作動位置にある場合、図柄表示部 3 4 1 の左側領域などは遊技者に視認可能である。そこで、本実施形態では、第 1～第 4 タッチ操作受付期間 R 1～R 4 において可動役物部材 3 9 が作動中である場合、図柄表示部 3 4 1 の正面側の左側領域に対するタッチ操作が行われた場合に、図柄表示部 3 4 1 の左側領域で代替タッチ操

50

作演出が実行される。これにより、可動役物部材 3 9 が作動される場合であっても、タッチ操作受付期間 R 1 ~ R 4 を有効に利用して（代替）タッチ操作演出を実行させることができ、遊技の興趣が向上される。

【0716】

なお、代替タッチ操作演出は、タッチ操作演出として図柄表示部 3 4 1 の中央領域で表示させるべき画像を図柄表示部 3 4 1 の左側領域で表示させるものであってもよいし、タッチ操作演出とは全く異なる画像を表示させるものであってもよい。

【0717】

また、本実施形態に係る遊技機 1 0 は、図柄表示部 3 4 1 の正面側の左側領域にサブ表示器を設け、このサブ表示器でタッチ操作を受け付けて、サブ表示器でタッチ演出又は代替タッチ操作演出が実行されるようにしてもよい。この場合、可動役物部材 3 9 が作動している場合にあって、サブ表示器でのタッチ演出の実行が制限されない。さらに、サブ表示器は、図柄表示部 3 4 1 の正面側の左側領域で移動可能（例えば左右方向）な可動役物部材に設けられていてもよい。

10

【0718】

また、本実施形態では、タッチ操作受付期間 R 1 ~ R 4 において可動役物部材 3 9 が作動している場合にメイン検知センサ 3 8 A, 3 8 B の検知結果を確認しないことでメイン検知センサ 3 8 A, 3 8 B によって物体が存在することによるタッチ操作演出の実行が制限されるが、可動役物部材 3 9 が作動している場合にメイン検知センサ 3 8 A, 3 8 B の検知結果を無視することでメイン検知センサ 3 8 A, 3 8 B によって物体が存在することによるタッチ操作演出の実行が制限してもよい。

20

【0719】

また、本実施形態では、可動役物部材 3 9 が待機位置に存在する場合にメイン検知センサ 3 8 A, 3 8 B 及びサブ検知センサ 3 8 E で物体の存在を検知する一方で、可動役物部材 3 9 が待機位置に存在しない場合にサブ検知センサ 3 8 E のみで物体の存在が検知されるが、他の条件（特定の条件）が満たされる場合にメイン検知センサ 3 8 A, 3 8 B 及びサブ検知センサ 3 8 E の一部の検知センサによって物体の存在を検知することも考えられる。例えば、2つのメイン検知センサ 3 8 A, 3 8 B 及び1つのサブ検知センサ 3 8 E のうちの一部のセンサが故障している場合に故障していない残りの検知センサによって物体の存在を検知するようにしてもよいし、遊技機 1 0 の主電源をオンにした場合の可動役物部材 3 9 の作動チェックにおいて、2つのメイン検知センサ 3 8 A, 3 8 B 及び1つのサブ検知センサ 3 8 E のそれぞれによって個別に可動役物部材 3 9 が作動位置にあるか否かを判断することで各検知センサ 3 8 A, 3 8 B, 3 8 E が故障していないかのチェックを行うことができる。

30

【0720】

【発明の概要】

以下、上述の各実施形態から抽出される発明の概要について付記する。なお、各付記と各実施形態との対応関係の理解に供するために便宜上符号などを付して説明することがあるが、当該付記に係る発明はその符号を付した具体的構成に限定されるものではない。また、以下で説明する各構成及び各処理機能を取捨選択して任意に組み合わせることも可能である。

40

【0721】

【付記 A 0】

遊技の進行を制御する主制御手段（41）と、

飾り図柄（主図柄）が変動表示される変動表示画像が表示される画像表示手段（341）と、

前記画像表示手段（341）の正面側の所定領域において物体が存在する場合に当該物体を検知するための検知手段（38a~38d）と、

第1位置（待機位置）と第2位置（作動位置）との間で移動され、前記第1位置と前記第2位置との間で移動される場合に前記検知手段（38a~38d）によって検知される可

50

動役物部材（３９）と、
遊技の進行において遊技演出を前記画像表示手段（３４１）及び前記可動役物部材（３９）に実行させる演出実行手段（５１）と、
を備え、
前記演出実行手段（５１）は、
所定期間（タッチ操作受付期間）に前記所定領域での物体の存在が前記検知手段（３８ａ～３８ｄ）によって検知された場合に第１演出（タッチ操作演出）を実行させる第１演出実行手段と、
前記可動役物部材（３９）を前記第１位置と前記第２位置との間で移動させる第２演出（可動役物部材作動演出）を実行させる第２演出実行手段と、
前記所定期間と前記第２演出の実行期間とが重複する重複期間において、前記第１演出及び前記第２演出のうちの一方の演出の実行を制限する演出制限手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

10

【０７２２】

付記Ａ０に係る遊技機では、重複期間において演出制限手段によって第１演出及び第２演出のうちの一方の演出の実行が制限される。そのため、検知手段によって前記所定領域に物体が存在することが検知された場合に、それが遊技者の動作に基づくものと誤検知されることに起因して第１演出が実行されるという不都合が生じることを防止できる。

【０７２３】

〔付記Ａ１〕

前記演出制限手段は、前記重複期間において前記第１演出の実行を制限することを特徴とする付記Ａ０に記載の遊技機。

20

【０７２４】

付記Ａ１に係る遊技機では、重複期間において演出制限手段によって第１演出の実行が制限されることで、可動役物部材の作動が、遊技者によってタッチ操作が行われたものと誤検知されることに起因して検知演出が実行されることを防止できる。

【０７２５】

〔付記Ａ２〕

前記演出制限手段は、前記可動役物部材（３９）を作動させることが決定されてから前記可動役物部材（３９）が前記第１位置に復帰するまでの特定期間において、前記検知手段（３８ａ～３８ｄ）によって物体の存在が検知された場合に、前記第１演出の実行を制限することを特徴とする付記Ａ１に記載の遊技機。

30

【０７２６】

付記Ａ２に係る遊技機では、検知手段によって物体の存在が検知された場合であっても特定期間における第１演出の実行が制限されるため、重複期間において簡易な処理によって誤検知により第１演出が実行されることを防止できる。

【０７２７】

〔付記Ａ３〕

前記演出制限手段は、前記可動役物部材（３９）を作動させることが決定されてから前記可動役物部材（３９）が前記第１位置に復帰するまでの特定期間において、前記検知手段（３８ａ～３８ｄ）によって物体の存在が検知されたか否かを確認する処理の実行を制限することを特徴とする付記Ａ１に記載の遊技機。

40

【０７２８】

付記Ａ３に係る遊技機では、特定期間において検知手段によって物体の存在が検知されたか否かを確認する処理が実行されないことで、重複期間での第１演出の実行を制限するため、簡易な処理によって誤検知により検知演出が実行されることを防止できる。

【０７２９】

〔付記Ａ４〕

前記可動役物部材（３９）を前記第１位置と前記第２位置との間で移動させるための駆動力を付与する駆動手段（３９ａ）をさらに備え、

50

前記演出制限手段は、前記駆動手段（３９ａ）を駆動することが決定されてから前記駆動手段（３９ａ）の駆動が開始されるまでの間に、前記第１演出の実行の制限を開始することを特徴とする付記Ａ１から付記Ａ３のいずれかに記載の遊技機。

【０７３０】

付記Ａ４に係る遊技機では、駆動手段によって可動役物部材が作動される直前から第１演出の実行が制限される。そのため、可動役物部材の作動による検知手段での誤検知を確実に防止できる。

【０７３１】

〔付記Ａ５〕

前記可動役物部材（３９）が前記第１位置から前記第２位置に移動された場合に、前記可動役物部材（３９）が前記第２位置から前記第１位置に復帰したことを検知する復帰検出手段（３９ｂ）をさらに備え、

前記演出制限手段は、前記復帰検出手段（３９ｂ）によって前記可動役物部材（３９）が前記第１位置に復帰していることが検知された場合に、前記第１演出の実行の制限を解除することを特徴とする付記Ａ１から付記Ａ４のいずれかに記載の遊技機。

【０７３２】

付記Ａ５に係る遊技機では、可動役物部材の復帰が検知された場合に第１演出の実行の制限が解除される。そのため、可動役物部材の作動による検知手段での誤検知を確実に防止できる。

【０７３３】

〔付記Ａ６〕

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの判定を行う判定手段（４１）をさらに備え、

前記演出実行手段（５１）は、前記所定期間と前記第２演出の実行期間とが重複する重複期間において前記第２演出を前記判定手段（４１）での判定結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることを明示する演出（大当たり確定演出、一発告知演出）として実行する場合に、前記検知手段（３８ａ～３８ｄ）によって前記所定領域での物体の存在が検知された場合、前記所定領域での物体の存在が検知された場合の状況に応じた種別の前記遊技演出を実行させることを特徴とする付記Ａ０に記載の遊技機。

【０７３４】

付記Ａ６に係る遊技機では、重複期間において判定結果が特別遊技状態に移行させるものであることを明示する演出を実行する場合に所定領域での物体の存在が検知された場合、所定領域での物体の存在が検知された場合の状況に応じた種別の遊技演出が実行される。そのため、遊技演出の全体を通じて、遊技の興奮めが生じやすい状況において第１演出の実行を制限することができる。これにより、遊技に対する興奮めが防止され、遊技に対する興趣を向上される。また、遊技の興奮めが生じ難い状況では、予定通りに第１演出を実行させることが可能になるため、第１演出が無意味化することを防止できる。

【０７３５】

〔付記Ａ７〕

前記演出実行手段（５１）は、前記重複期間において前記検知手段（３８ａ～３８ｄ）によって前記所定領域での物体の存在が検知された場合に、前記所定領域での物体の存在が検知された場合に実行されている前記遊技演出の種別に応じた演出を実行させることを特徴とする付記Ａ６に記載の遊技機。

【０７３６】

〔付記Ａ８〕

前記遊技演出は、前記判定手段（４１）での判定結果を遊技者に報知する報知遊技（変動遊技）において実行される報知遊技演出（変動遊技演出）を含み、

前記報知遊技演出は、前記報知遊技の開始時点から実行される基本演出（高速変動演出）と、前記基本演出の終了後に実行され得る第１発展演出（ノーマルリーチ演出）と、前記第１発展演出の実行後に実行され得る第２発展演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリ

10

20

30

40

50

一演出)とを含み、

前記演出制限手段は、前記重複期間において前記検知手段(38a~38d)によって前記所定領域での物体の存在が検知された場合に前記第2発展演出の実行中である場合、前記第1演出の実行を制限し、

前記演出実行手段(51)は、

前記演出制限手段によって前記第1演出の実行を制限する場合に、前記第1演出とは異なる特定演出を実行させる特定演出実行手段をさらに備えることを特徴とする付記A7に記載の遊技機。

【0737】

付記A7及び付記A8に係る遊技機では、重複期間において検知手段によって所定領域での物体の存在が検知された場合に実行されている遊技演出の種別に応じた演出が実行される。例えば、重複期間において検知手段によって所定領域での物体の存在が検知された場合に実行されている遊技演出が第2発展演出である場合、第1演出とは異なる特定演出が実行される。そのため、第1演出として、判定結果が特別遊技状態に移行させるものであることが殆ど期待できない低期待度演出が決定されていたとしても、可動役物部材の作動後に低期待度演出が実行されることを防止されるため、遊技に対する興醒めが防止され、遊技に対する興味が向上される。

【0738】

〔付記A9〕

前記第1演出実行手段は、前記重複期間において前記検知手段(38a~38d)によって前記所定領域での物体の存在が検知された場合に前記基本演出又は前記第1発展演出の実行中である場合、前記第1演出を実行させることを特徴とする付記A8に記載の遊技機。

【0739】

付記A9に係る遊技機では、重複期間において検知手段によって所定領域での物体の存在が検知された場合であっても、基本演出又は第1発展演出の実行中である場合には第1演出実行手段によって第1演出が実行される。そのため、低期待度演出が実行されても興醒めし難いタイミングでは、可動役物部材の作動などによって重複期間に物体が検知されたとしても、予定通りに第1演出が実行されることで、遊技に対する興醒めが防止しつつ、第1演出の無意味化を防止できる。

【0740】

〔付記A10〕

前記所定期間は、前記所定期間であることを遊技者に明示する演出(タッチ操作受付演出)が実行される第1所定期間(第3タッチ操作受付期間、第4タッチ操作受付期間)を含み、

前記演出実行手段(51)は、前記第1所定期間において前記検知手段(38a~38d)によって前記所定領域での物体の存在が検知された場合に、前記演出制限手段によって前記第1演出の実行を制限させ、前記特定演出実行手段によって前記第1演出とは異なる特定演出を実行させることを特徴とする付記A8又は付記A9に記載の遊技機。

【0741】

付記A10に係る遊技機では、第1所定期間(受付演出実行中)において検知手段によって所定領域での物体の存在が検知された場合に、演出制限手段によって第1演出の実行が制限され、特定演出実行手段によって第1演出とは異なる特定演出が実行される。即ち、可動役物部材が作動することで検知手段によって所定領域での物体の存在が検知された場合において、第1所定期間(受付演出実行中)では第1演出に代えて特定演出が実行される。そのため、第1演出として、判定結果が特別遊技状態に移行させるものであることが殆ど期待できない低期待度演出が決定されていたとしても、可動役物部材の作動後に低期待度演出が実行されることを防止されるため、遊技に対する興醒めが防止され、遊技に対する興味が向上される。

【0742】

〔付記A11〕

前記所定期間は、前記所定期間であることを遊技者に明示する演出（タッチ操作受付演出）が実行されない第2所定期間（第1タッチ操作受付期間）を含み、
前記演出実行手段（51）は、前記第2所定期間において前記検知手段（38a～38d）によって前記所定領域での物体の存在が検知された場合に、前記第1演出を実行させることを特徴とする付記A6から付記A10のいずれかに記載の遊技機。

【0743】

付記A11に係る遊技機では、重複期間において検知手段によって所定領域での物体の存在が検知された場合であっても、第2所定期間である場合には第1演出が実行される。そのため、低期待度演出が実行されても興醒めし難いタイミングでは、可動役物部材の作動などによって第2所定期間に物体が検知されたとしても、予定通りに第1演出が実行されることで、遊技に対する興醒めが防止しつつ、第1演出の無意味化を防止できる。

10

【0744】

〔付記A12〕

前記特定演出は、前記第1演出に比べて、相対的に前記判定手段（41）での判定結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることに対する期待度（大当たり期待度）が高いことを特徴とする付記A6から付記A11のいずれかに記載の遊技機。

【0745】

付記A12に係る遊技機では、特定演出が第1演出よりも相対的に期待度が高いことで、予定通りに第1演出が実行される場合に比べて、可動役物部材の作動後での遊技に対する興醒めが効果的に防止され、遊技に対する興味が効果的に向上される。

20

【0746】

〔付記A13〕

前記特定演出は、前記判定手段（41）での判定結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることを明示する確定演出であることを特徴とする付記A6から付記A12のいずれかに記載の遊技機。

【0747】

付記A13に係る遊技機では、特定演出が確定演出であることで、予定通りに第1演出が実行される場合に比べて、可動役物部材の作動後での遊技に対する興醒めがより効果的に防止され、遊技に対する興味がより効果的に向上される。

【0748】

〔付記A14〕

前記確定演出は、前記演出実行手段（51）によって実行される確率が高い通常確定演出と、前記演出実行手段（51）によって実行される確率が前記通常確定演出よりも低い希少確定演出（プレミアム演出）とを含み、
前記特定演出は、前記希少確定演出であることを特徴とする付記A13に記載の遊技機。

30

【0749】

付記A14に係る遊技機では、特定演出が希少確定演出であることで、予定通りに第1演出が実行される場合に比べて、可動役物部材の作動後での遊技に対する興醒めがさらに効果的に防止され、遊技に対する興味がさらに効果的に向上される。

【0750】

〔付記A15〕

前記画像表示手段（341）とは異なる第2画像表示手段（391B）と、
前記演出実行手段（51）によって第3位置（第2待機位置）と第4位置（第2作動位置）との間で移動され、前記第2画像表示手段（391B）が設けられた第2可動役物部材（39B）と、
前記第2画像表示手段（391B）の正面側の特定領域における物体の存在を検知する第2検知手段（38C、38D）と、
をさらに備え、

40

前記可動役物部材（39A）は、前記第1位置（第1待機位置）と前記第2位置（第1作動位置）との間で移動される場合に、前記検知手段（38A、38B）によって検知され

50

前記第 2 検知手段（39C, 39D）によって検知されず、
前記第 2 可動役物部材（39B）は、前記第 3 位置（第 1 待機位置）と前記第 4 位置（第 1 作動位置）との間で移動される場合に、前記検知手段（38A, 38B）によって検知されず、

前記第 1 演出実行手段は、第 2 所定期間（タッチ操作受付期間）に前記特定領域での物体の存在が前記第 2 検知手段（38C, 38D）によって検知された場合に前記画像表示手段（341）に第 1 演出（タッチ操作演出）を実行させ、

前記演出制限手段は、前記第 2 所定期間と前記第 2 演出の実行期間とが重複する第 2 重複期間において前記画像表示手段（341）での前記第 1 演出の実行を制限しないことを特徴とする付記 A 0 に記載の遊技機。

10

【0751】

付記 A 15 に係る遊技機では、第 2 所定期間と第 2 演出の実行期間とが重複する第 2 重複期間において、演出制限手段によって第 1 演出及び第 2 演出の実行が制限されない。そのため、第 1 演出を実行されるための所定期間及び第 2 所定期間と第 2 演出の実行期間とが重複する場合であっても、不必要に第 2 画像表示手段で実行される第 1 演出の実行されることが防止される。これにより、第 1 演出の実行頻度が極端に低下することを抑制できるため、遊技の興趣の低下を抑制できる。

【0752】

【付記 A 16】

前記演出制限手段は、前記可動役物部材（39A）を作動させることが決定されてから前記可動役物部材（39A）が前記第 1 位置に復帰するまでの特定期間において、前記検知手段（38A, 38B）によって物体の存在が検知された場合に、前記第 1 演出の実行を制限することを特徴とする付記 A 15 に記載の遊技機。

20

【0753】

付記 A 16 に係る遊技機では、検知手段によって物体の存在が検知された場合であっても特定期間における第 1 演出の実行が制限されるため、簡易な処理によって誤検知により第 1 演出が実行されることを防止できる。

【0754】

【付記 A 17】

前記演出制限手段は、前記可動役物部材（39A）を作動させることが決定されてから前記可動役物部材（39A）が前記第 1 位置に復帰するまでの特定期間において、前記検知手段（38A, 38B）によって物体の存在が検知されたか否かを確認する処理の実行を制限することを特徴とする付記 A 15 に記載の遊技機。

30

【0755】

付記 A 17 に係る遊技機では、検知手段によって物体の存在が検知されたか否かを確認する処理が実行されないことで、特定期間での第 1 演出の実行を制限できるため、簡易な処理によって誤検知により第 1 演出が実行されることを防止できる。

【0756】

【付記 A 18】

前記可動役物部材（39A）を前記第 1 位置と前記第 2 位置との間で移動させるための駆動力を付与する駆動手段（39a）をさらに備え、

40

前記演出実行手段（51）は、前記駆動手段（39a）を駆動することが決定されてから前記駆動手段（39a）の駆動が開始されるまでの間に、前記第 1 演出の実行の制限を開始することを特徴とする付記 A 15 から付記 A 17 のいずれかに記載の遊技機。

【0757】

付記 A 18 に係る遊技機では、駆動手段によって可動役物部材が作動される直前から第 1 演出の実行が制限される。そのため、可動役物部材の作動による第 1 検知手段での誤検知を確実に防止できる。

【0758】

【付記 A 19】

50

前記第1可動役物部材(39A)が前記第1位置から前記第2位置に移動された場合に、前記第1可動役物部材(39A)が前記第2位置から前記第1位置に復帰したことを検知する復帰検出手段(39b)をさらに備え、

前記演出制限手段は、前記復帰検出手段(39b)によって前記可動役物部材(39A)が前記第1位置に復帰していることが検知された場合に、前記第1演出の実行の制限を解除することを特徴とする付記A15から付記A18のいずれかに記載の遊技機。

【0759】

付記A19に係る遊技機では、可動役物部材の復帰が検知された場合に第1演出の実行の制限が解除される。そのため、可動役物部材の作動による検知手段での誤検知を確実に防止できる。

【0760】

〔付記A20〕

前記可動役物部材(39A)が前記第2位置にある場合の前記画像表示手段(341)に対する被覆率は、前記第2可動役物部材(39B)が前記第4位置にある場合の前記画像表示手段(341)に対する被覆率よりも大きいことを特徴とする付記A15から付記A19のいずれかに記載の遊技機。

【0761】

〔付記A21〕

前記可動役物部材(39A)と前記第2可動役物部材(39B)とは、前記遊技演出における作動頻度が異なることを特徴とする付記A15から付記A20のいずれかに記載の遊技機。

【0762】

〔付記A22〕

前記第1画像表示手段(341)とは異なる第2画像表示手段(391B, 392C)をさらに備え、

前記演出実行手段(51)は、

前記演出制限手段によって前記画像表示手段(341)での前記第1演出の実行が制限される場合に、前記第1演出とは異なる特定演出を前記第2画像表示手段(381B, 392C)に実行させる特定演出実行手段をさらに備えることを特徴とする付記A0に記載の遊技機。

【0763】

付記A22に係る遊技機では、重複期間において演出制限手段によって画像表示手段での第1演出の実行が制限される場合、特定演出実行手段によって第2画像表示手段で第1演出とは異なる特定演出が実行される。この特定演出は、重複期間において可動役物部材の作動に基づいて検知手段によって所定領域での物体の存在が検知されることで、第2画像表示手段において実行される。つまり、検知手段での物体の誤検知を利用して、第2画像表示手段において特定演出が実行される。これにより、所定期間での誤検知に基づいて第1演出に代えて特定演出が実行されることで、第1演出が実行されることを制限できるだけでなく、単に第1演出の実行が制限される場合に比べて、遊技の興趣を向上させることが可能になる。

【0764】

また、特定演出が、第1演出が実行されるべき画像表示手段ではなく第2画像表示手段で実行されることで、遊技者が予期しない第2画像表示手段において特定演出が実行されるため、どのような種別(期待度)の演出が実行されるかということだけでなく、どの画像表示手段で演出が実行されるということにも着目させることができる。これにより、遊技に対する興味が薄れることを抑制できるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0765】

〔付記A23〕

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技状態(大当たり遊技状態)に移行させるか否かの判定を行う判定手段(41)をさらに備え、

10

20

30

40

50

前記特定演出は、前記第1演出に比べて、相対的に判定手段(41)での判定結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることに対する期待度(大当たり期待度)が高いことを特徴とする付記A22に記載の遊技機。

【0766】

付記A23に係る遊技機では、特定演出が第1演出よりも相対的に期待度が高いことで、予定通りに第1演出が実行される場合に比べて、可動役物部材の作動後での遊技に対する興醒めが効果的に防止され、遊技に対する興味が効果的に向上される。

【0767】

[付記A24]

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技状態(大当たり遊技状態)に移行させるか否かの判定を行う判定手段(41)をさらに備え、
前記特定演出は、前記判定手段(41)での判定結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることを明示する確定演出であることを特徴とする付記A22又は付記A23に記載の遊技機。

【0768】

付記A24に係る遊技機では、特定演出が確定演出であることで、予定通りに第1演出が実行される場合に比べて、可動役物部材の作動後での遊技に対する興醒めがより効果的に防止され、遊技に対する興味がより効果的に向上される。

【0769】

[付記A25]

前記確定演出は、前記演出実行手段(51)によって実行される確率が高い通常確定演出と、前記演出実行手段(51)によって実行される確率が前記通常確定演出よりも低い希少確定演出(プレミア演出)とを含み、

前記特定演出は、前記希少確定演出であることを特徴とする付記A24に記載の遊技機。

【0770】

付記A25に係る遊技機では、特定演出が希少確定演出であることで、予定通りに第1演出が実行される場合に比べて、可動役物部材の作動後での遊技に対する興醒めがさらに効果的に防止され、遊技に対する興味がさらに効果的に向上される。

【0771】

[付記A26]

前記第2画像表示手段(391C)は、前記可動役物部材(39C)に設けられていることを特徴とする付記A22から付記A25のいずれかに記載の遊技機。

【0772】

[付記A27]

第3位置(第2待機位置)と第4位置(第2作動位置)との間で移動され、前記検知手段(38A, 38B)によって検知されない第2可動役物部材(39B)と、

前記第2画像表示手段(392B)の正面側の特定領域において物体が存在する場合に当該物体を検知するための第2検知手段(38C, 38D)と、

をさらに備え

前記第2画像表示手段(392B)は、前記第2可動役物部材(39B)に設けられていることを特徴とする付記A22から付記A26のいずれかに記載の遊技機。

【0773】

付記A26及び付記A27に係る遊技機では、検知手段での物体の誤検知を利用して、可動役物部材又は第2可動役物部材に設けられた第2画像表示手段において特定演出が実行される。これにより、誤検知を生じさせる所定期間で可動役物部材が第2位置にある場合に、第2画像表示手段において特定演出が実行されるため、可動役物部材の作動と特定演出とが複合化されることで、単に可動役物部材が作動される場合に比べて、遊技の興味が格段に向上させることができる。

【0774】

[付記A28]

10

20

30

40

50

前記第1画像表示手段(341)とは異なる第2画像表示手段(391B)と、
前記第2画像表示手段(391B)の正面側の特定領域における物体の存在を検知する第2検知手段(38C, 38D)と、
前記第1画像表示手段(341)及び前記第2画像表示手段(391B)とは異なり、前記可動役物部材(39A)に設けられた第3画像表示手段(392A)と、
をさらに備え、
前記第1演出実行手段は、第2所定期間(タッチ操作受付期間)に前記特定領域での物体の存在が前記第2検知手段(38C, 38D)によって検知された場合に前記第2画像表示手段(391B)に第1演出を実行させ、
前記演出制限手段は、前記第2所定期間と前記第2演出の実行期間とが重複する第2重複期間において前記第2画像表示手段(391B)での前記第1演出の実行を制限し、
前記演出実行手段(51)は、前記第2重複期間において前記第2画像表示手段(391B)での前記第1演出の実行を制限する場合に前記第3画像表示手段(392B)に前記第1演出とは異なる特定演出を実行させる特定演出実行手段をさらに備えることを特徴とする付記A0に記載の遊技機。

【0775】

[付記A29]

第3位置(第2待機位置)と第4位置(第2作動位置)との間で移動され、前記検知手段(38A, 38B)によって検知されない第2可動役物部材(39B)をさらに備え
前記第2画像表示手段(391B)は、前記第2可動役物部材(39B)に設けられていることを特徴とする付記A28に記載の遊技機。

【0776】

付記A28及び付記A29に係る遊技機では、第2重複期間に第2検知手段によって特定領域での物体の存在が検知された場合、第2画像表示手段で第1演出を実行することに代えて、第3画像表示手段で第1演出とは異なる特定演出が実行される。これにより、第2重複期間で可動役物部材が作動される場合に、遊技者が予期しない可動役物部材に設けられた第3画像表示手段において特定演出が実行されるため、どのような種別(期待度)の演出が実行されるかということだけでなく、どの画像表示手段で演出が実行されるということにも着目させることができる。また、可動役物部材に設けられた第3画像表示手段において特定演出が実行されることで、可動役物部材の作動と特定演出とが複合化されるため、単に可動役物部材が作動される場合に比べて、遊技の興趣を格段に向上させることができる。

【0777】

[付記A30]

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技状態(大当たり遊技状態)に移行させるか否かの判定を行う判定手段(41)をさらに備え、
前記特定演出は、前記第1演出に比べて、相対的に前記判定手段(41)での判定結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることに対する期待度(大当たり期待度)が高いことを特徴とする付記A28又は付記A29に記載の遊技機。

【0778】

付記A30に係る遊技機では、特定演出が第1演出よりも相対的に期待度が高いことで、予定通りに第1演出が実行される場合に比べて、可動役物部材の作動後での遊技に対する興奮めが効果的に防止され、遊技に対する興趣が効果的に向上される。

【0779】

[付記A31]

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技状態(大当たり遊技状態)に移行させるか否かの判定を行う判定手段(41)をさらに備え、
前記特定演出は、前記判定手段(41)での判定結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることを明示する確定演出であることを特徴とする付記A28から付記A30のいずれかに記載の遊技機。

【０７８０】

付記Ａ３１に係る遊技機では、特定演出が確定演出であることで、予定通りに第１演出が実行される場合に比べて、可動役物部材の作動後での遊技に対する興醒めがより効果的に防止され、遊技に対する興味がより効果的に向上される。

【０７８１】

〔付記Ａ３２〕

前記確定演出は、前記演出実行手段（５１）によって実行される確率が高い通常確定演出と、前記演出実行手段（５１）によって実行される確率が前記通常確定演出よりも低い希少確定演出（プレミアム演出）とを含み、

前記特定演出は、前記希少確定演出であることを特徴とする付記Ａ３１に記載の遊技機。

10

【０７８２】

付記Ａ３２に係る遊技機では、特定演出が希少確定演出であることで、予定通りに第１演出が実行される場合に比べて、可動役物部材の作動後での遊技に対する興醒めがさらに効果的に防止され、遊技に対する興味がさらに効果的に向上される。

【０７８３】

〔付記Ａ３３〕

前記第１画像表示手段（３４１）とは異なる第２画像表示手段（３９１Ｂ）と、

前記第２画像表示手段（３９１Ｂ）の正面側の特定領域における物体の存在を検知する第２検知手段（３８Ｃ，３８Ｄ）と、

前記第１画像表示手段（３４１）及び前記第２画像表示手段（３９１Ｂ）とは異なり、前記可動役物部材（３９Ａ）に設けられた第３画像表示手段（３９２Ａ）と、

20

をさらに備え、

前記演出実行手段（５１）は、前記重複期間において前記演出制限手段によって前記第１画像表示手段（３４１）での前記第１演出の実行が制限される場合に、前記第１演出に代えて前記第２画像表示手段（３８１Ｂ）で前記所定期間であることを明示する第１特定演出を実行させ、前記所定期間において前記特定領域で物体が検知された場合に第３画像表示手段（３９２Ｃ）に前記第１演出及び前記第１特定演出とは異なる第２特定演出を実行させる特定演出実行手段をさらに備えることを特徴とする付記Ａ０に記載の遊技機。

【０７８４】

〔付記Ａ３４〕

30

第３位置（第２待機位置）と第４位置（第２作動位置）との間で移動され、前記検知手段（３８Ａ，３８Ｂ）によって検知されない第２可動役物部材（３９Ｂ）をさらに備え、

前記第２画像表示手段（３９１Ｂ）は、前記第２可動役物部材（３９Ｂ）に設けられていることを特徴とする付記Ａ３３に記載の遊技機。

【０７８５】

付記Ａ３４に係る遊技機では、演出制限手段によって重複期間において画像表示手段での第１演出の実行が制限される場合に、第１演出に代えて第２画像表示手段で第１特定演出が実行され、前記特定領域での物体の存在が検知されることを条件に、第３画像表示手段で第１演出及び第１特定演出とは異なる第２特定演出が実行される。これにより、単に第１演出の実行が制限される場合に比べて、遊技の興趣を向上させることが可能になる。また、重複期間で可動役物部材が第１位置にある場合に、可動役物部材に設けられた第３画像表示手段において第２特定演出が実行されるため、可動役物部材の作動と第２特定演出とを複合化することで、単に可動役物が作動される場合に比べて、遊技の興趣を格段に向上させることができる。

40

【０７８６】

〔付記Ａ３５〕

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの判定を行う判定手段（４１）をさらに備え、

前記第２特定演出は、前記第１演出に比べて、相対的に前記判定手段（４１）での判定結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることに対する期待度（大当たり期待度）が

50

高いことを特徴とする付記 A 3 3 又は付記 A 3 4 に記載の遊技機。

【0787】

付記 A 3 5 に係る遊技機では、第 2 特定演出が第 1 演出よりも相対的に期待度が高いことで、予定通りに第 1 演出が実行される場合に比べて、可動役物部材の作動後での遊技に対する興醒めが効果的に防止され、遊技に対する興味が効果的に向上される。

【0788】

〔付記 A 3 6〕

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの判定を行う判定手段（41）をさらに備え、

前記第 2 特定演出は、前記判定手段（41）での判定結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることを明示する確定演出であることを特徴とする付記 A 3 3 又は付記 A 3 4 に記載の遊技機。

10

【0789】

付記 A 3 6 に係る遊技機では、第 2 特定演出が確定演出であることで、予定通りに第 1 演出が実行される場合に比べて、可動役物部材の作動後での遊技に対する興醒めがより効果的に防止され、遊技に対する興味がより効果的に向上される。

【0790】

〔付記 A 3 7〕

前記確定演出は、前記演出実行手段（51）によって実行される確率が高い通常確定演出と、前記演出実行手段（51）によって実行される確率が前記通常確定演出よりも低い希少確定演出（プレミアム演出）とを含み、

20

前記第 2 特定演出は、前記希少確定演出であることを特徴とする付記 A 3 6 に記載の遊技機。

【0791】

付記 A 3 7 に係る遊技機では、特定演出が希少確定演出であることで、予定通りに第 1 演出が実行される場合に比べて、可動役物部材の作動後での遊技に対する興醒めがさらに効果的に防止され、遊技に対する興味がさらに効果的に向上される。

【0792】

〔付記 A 3 8〕

前記可動役物部材（39）は、前記第 1 位置と、前記第 1 位置と前記第 2 位置との中間位置と、の間で移動可能であり、

30

前記演出制限手段は、前記所定期間において前記可動役物部材（39）が前記中間位置にある場合に前記第 1 演出の実行を可能にすることを特徴とする付記 A 0 に記載の遊技機。

【0793】

付記 A 3 8 に係る遊技機では、所定期間において可動役物部材が第 2 位置にある場合に第 1 演出の実行が制限される一方で、可動役物部材が中間位置にある場合には第 1 演出の実行が制限されない。そのため、可動役物部材の作動が、遊技者によってタッチ操作が行われたものと誤検知されることに起因して第 1 演出が実行されることを防止できると共に、可動役物部材が中間位置にある場合に不必要に第 1 演出の実行が制限されることを防止できる。

40

【0794】

〔付記 A 3 9〕

前記演出実行手段（51）は、前記所定期間において前記可動役物部材が前記第 2 位置にある場合に前記検知手段（38）によって前記所定領域での物体の存在が検知された場合、前記第 1 演出とは異なる特定演出を実行させる特定演出実行手段をさらに備えることを特徴とする付記 A 3 8 に記載の遊技機。

【0795】

付記 A 3 9 に係る遊技機では、所定期間において可動役物部材が第 2 位置にある場合に当該物体を検知手段によって所定領域での物体の存在が検知された場合、特定演出実行手段によって第 1 演出とは異なる特定演出を実行させる。つまり、検知手段での物体の誤検知

50

を利用して特定演出が実行される。このように、所定期間での誤検知に基づいて第1演出に代えて特定演出が実行されることで、第1演出が実行されることを制限できるだけでなく、単に第1演出の実行が制限される場合に比べて、遊技の興趣を向上させることが可能になる。

【0796】

〔付記A40〕

前記可動役物部材(39)は、前記画像表示手段(341)とは異なる第2画像表示手段(392C)をさらに備え、

前記特定演出実行手段は、前記第1演出の実行が制限される場合に前記特定演出を前記第2画像表示手段(392C)に実行させることを特徴とする付記A39に記載の遊技機。

10

【0797】

付記A40に係る遊技機では、特定演出が、第1演出が実行されるべき画像表示手段ではなく画像表示手段とは異なる第2画像表示手段で実行される。そのため、遊技者が予期しない第2画像表示手段において特定演出が実行され、どのような種別(期待度)の演出が実行されるかということだけでなく、どの画像表示手段で演出が実行されるということにも着目させることができる。これにより、遊技に対する興味が薄れることを抑制できるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0798】

〔付記A41〕

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技状態(大当たり遊技状態)に移行させるか否かの判定を行う判定手段(41)をさらに備え、

20

前記特定演出は、前記第1演出に比べて、相対的に判定手段(41)での判定結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることに対する期待度(大当たり期待度)が高いことを特徴とする付記A39又は付記A40に記載の遊技機。

【0799】

付記A41に係る遊技機では、特定演出が第1演出よりも相対的に期待度が高いことで、予定通りに第1演出が実行される場合に比べて、第1可動役物部材の作動後での遊技に対する興醒めが効果的に防止され、遊技に対する興味が効果的に向上される。

【0800】

〔付記A42〕

30

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技状態(大当たり遊技状態)に移行させるか否かの判定を行う判定手段(41)をさらに備え、

前記特定演出は、前記判定手段(41)での判定結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることを明示する確定演出であることを特徴とする付記A39又は付記A40に記載の遊技機。

【0801】

付記A42に係る遊技機では、特定演出が確定演出であることで、予定通りに第1演出が実行される場合に比べて、第1可動役物部材の作動後での遊技に対する興醒めがより効果的に防止され、遊技に対する興味がより効果的に向上される。

【0802】

40

〔付記A43〕

前記確定演出は、前記演出実行手段(51)によって実行される確率が高い通常確定演出と、前記演出実行手段(51)によって実行される確率が前記通常確定演出よりも低い希少確定演出(プレミア演出)とを含み、

前記特定演出は、前記希少確定演出であることを特徴とする付記A42に記載の遊技機。

【0803】

付記A43に係る遊技機では、特定演出が希少確定演出であることで、予定通りに第1演出が実行される場合に比べて、可動役物部材の作動後での遊技に対する興醒めがさらに効果的に防止され、遊技に対する興味がさらに効果的に向上される。

【0804】

50

〔付記 A 4 4〕

前記検知手段（38）は、

前記可動役物部材（39）が前記中間位置にある場合に前記画像表示手段（341）の正面側の前記所定領域に物体が存在することを検知せず、

前記可動役物部材（39）が前記第2位置にある場合に前記画像表示手段（341）の正面側の前記所定領域に物体が存在することを検知することを特徴とする付記 A 3 8 から付記 A 4 3 のいずれかに記載の遊技機。

〔0805〕

付記 A 4 4 に係る遊技機では、前記可動役物部材（39）が前記中間位置にある場合に誤検知によって第1演出が実行されることを防止しつつ、所定期間において検知手段によって物体の存在が検知された場合に第1演出を実行させることができる。

〔0806〕

〔付記 A 4 5〕

前記演出制限手段は、前記可動役物部材（39）を前記第2位置に作動させることが決定されてから前記可動役物部材（39）が前記第2位置に復帰するまでの特定期間において、前記検知手段（38）によって物体の存在が検知された場合に、前記第1演出の実行を制限することを特徴とする付記 A 3 8 に記載の遊技機。

〔0807〕

付記 A 4 5 に係る遊技機では、検知手段によって物体の存在が検知された場合であっても特定期間における第1演出の実行が制限されるため、簡易な処理によって誤検知により第1演出が実行されることを防止できる。

〔0808〕

〔付記 A 4 6〕

前記演出制限手段は、前記可動役物部材（39）を作動させることが決定されてから前記可動役物部材（39）が前記第1位置に復帰するまでの特定期間において、前記検知手段（38）によって物体の存在が検知されたか否かを確認する処理の実行を制限することを特徴とする付記 A 3 8 に記載の遊技機。

〔0809〕

付記 A 4 6 に係る遊技機では、検知手段によって物体の存在が検知されたか否かを確認する処理が実行されないことで、特定期間での第1演出の実行を制限できるため、簡易な処理によって誤検知により第1演出が実行されることを防止できる。

〔0810〕

〔付記 A 4 7〕

前記可動役物部材（39）を前記第1位置と、前記中間位置と、前記第2位置との間で移動させるための駆動力を付与する駆動手段（39a）をさらに備え、

前記演出制限手段は、前記第1位置から前記第2位置まで前記可動役物部材（39）を移動させるために前記駆動手段（39a）を駆動することが決定されてから前記駆動手段（39a）の駆動が開始されるまでの間に、前記第1演出の実行の制限を開始することを特徴とする付記 A 4 5 又は付記 A 4 6 に記載の遊技機。

〔0811〕

付記 A 4 7 に係る遊技機では、駆動手段によって可動役物部材が作動される直前から第1演出の実行が制限される。そのため、可動役物部材の作動による検知手段での誤検知を確実に防止できる。

〔0812〕

〔付記 A 4 8〕

前記可動役物部材（39）が前記第1位置から前記第2位置に移動された場合に、前記可動役物部材（39）が前記第2位置から前記第1位置に復帰したことを検知する復帰検出手段（39b）をさらに備え、

前記演出制限手段は、前記復帰検出手段（39b）によって前記可動役物部材（39）が前記第2位置に復帰していることが検知された場合に、前記第1演出の実行の制限を解除

10

20

30

40

50

することを特徴とする付記 A 4 5 又は付記 A 4 6 に記載の遊技機。

【0813】

付記 A 4 8 に係る遊技機では、可動役物部材の復帰が検知された場合に第 1 演出の実行の制限が解除される。そのため、可動役物部材の作動による検知手段での誤検知を確実に防止できる。

【0814】

〔付記 A 4 9〕

前記演出制限手段は、前記重複期間において前記第 2 演出の実行を制限することを特徴とする付記 A 0 に記載の遊技機。

【0815】

付記 A 4 9 に係る遊技機では、所定期間において第 2 演出の実行を制限可能であるため、可動役物部材の作動に基づいて遊技者によって画像表示手段に対する操作が行われたものと誤検知されることに起因して不必要に第 1 演出が実行されることを防止できる。

【0816】

〔付記 A 5 0〕

前記演出制限手段は、前記所定期間において前記第 2 演出を開始させるタイミングであると判断した場合に、前記第 2 演出を開始させる処理の実行を制限することを特徴とする付記 A 4 9 に記載の遊技機。

【0817】

付記 A 5 0 に係る遊技機では、所定期間において第 2 演出を開始させるタイミングであると判断される場合であっても第 2 演出を開始させる処理の実行を制限することで所定期間での第 2 演出の実行を制限できるため、簡易な処理によって誤検知により第 1 演出が実行されることを防止できる。

【0818】

〔付記 A 5 1〕

前記第 2 演出実行手段は、前記第 2 演出を開始させるタイミングが前記所定期間である場合に、前記所定期間の開始から一定期間が経過した時点で前記第 2 演出を実行させることを特徴とする付記 A 5 0 に記載の遊技機。

【0819】

〔付記 A 5 2〕

前記一定期間が経過した時点は、前記所定期間の終了時点であることを特徴とする付記 A 5 1 に記載の遊技機。

【0820】

〔付記 A 5 3〕

前記一定期間が経過した時点は、前記第 1 演出が実行される場合の前記第 1 演出の終了時点であることを特徴とする付記 A 5 1 又は付記 A 5 2 に記載の遊技機。

【0821】

付記 A 5 1 から付記 A 5 3 に係る遊技機では、所定期間において第 2 演出を開始させるタイミングであると判断される場合に、所定期間の開始から一定期間が経過した時点で第 2 演出が実行される。そのため、可動役物部材の作動によって画像表示手段に対する操作が行われたものと誤検知されることを防止しつつ、所定期間の開始から一定期間が経過した時点、例えば所定期間や第 1 演出の終了後に、一般に期待度の高い演出として実行される第 2 演出が実行されることで、遊技に対する興味や興趣の低下を抑制できる。

【0822】

〔付記 A 5 4〕

前記演出実行手段（5 1）は、前記所定期間において前記第 2 演出を開始させるタイミングであるか否かを確認する処理の実行を制限することを特徴とする付記 A 4 9 に記載の遊技機。

【0823】

付記 A 5 4 に係る遊技機では、前記所定期間において前記第 2 演出を開始させるタイミン

10

20

30

40

50

グであるか否かを確認する処理の実行を制限することで所定期間での第2演出の実行を制限できるため、簡易な処理によって誤検知により第1演出が実行されることを防止できる。

【0824】

〔付記A55〕

前記第1演出は、前記第1演出実行手段によって実行される確率が高い通常演出と、前記第1演出実行手段（51）によって実行される確率が前記通常演出よりも低く、前記判定手段（41）での判定結果が前記特別遊技状態に移行させるものであること明示する希少演出（プレミアム演出）とを含み、

前記第2演出実行手段は、前記所定期間（タッチ操作受付期間）に前記所定領域での物体の存在が前記検知手段（38a～38d）によって検知された場合に前記第1演出手段によって前記第1演出として前記希少演出が実行されることが決定されている場合に、前記所定期間よりも短い時間に設定される強制作動時間が経過するまでの間に、前記検知手段（38a～38d）によって前記所定領域での物体の存在が検知されない場合、前記所定期間の経過前に前記可動役物部材（39）の強制作動により、前記第2演出を前記判定結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることを明示する演出として実行し、

前記第1演出実行手段は、前記可動役物部材（39）の強制作動によって前記所定領域に物体が存在することが前記検知手段（38a～38d）によって検知されることで、前記第1演出として前記希少演出を実行させることを特徴とする付記A0に記載の遊技機。

【0825】

付記A55に係る遊技機では、第1演出として希少演出が実行されることが決定されている場合に、所定期間の開始から強制作動時間が経過するまでの間に検知手段によって所定領域での物体の存在が検知されない場合、所定時間の経過前に可動役物部材が強制的に作動される。このような遊技者が予期しない可動役物部材の強制作動により、遊技者に対して驚きや衝撃を与えることができるため、遊技の興味や興趣を向上させることができる。また、可動役物部材の強制作動による誤検知を利用して検知演出が実行されることで、遊技者に対して第1演出を確実に見させることができる。そして、付記A55に係る遊技機では、第1演出として判定結果が特別遊技状態に移行させるものであること明示する希少演出が実行されるため、可動役物部材の作動による誤検知によって希少演出が実行されることで、滅多に見ることのできない希少演出が検知演出として決定されている場合に、その希少演出を遊技者に対して確実に見せることができるだけでなく、予想外の可動役物部材の作動に加えて希少演出が実行されることで、遊技者に対してさらなる驚きや衝撃を与えることができる。これにより、遊技の興味や興趣をさらに向上させることができる。

【0826】

〔付記A56〕

前記判定手段（41）での判定結果を報知する報知遊技が実行される報知遊技状態と、前記特別遊技状態との間で遊技状態を移行させる遊技状態移行手段（41）をさらに備え、前記特別遊技は、第1特別遊技と、前記第1特別遊技よりも遊技者に有利な第2特別遊技とを含み、

前記特別遊技状態は、前記第1特別遊技が実行される第1特別遊技状態（5R通常大当たり遊技状態）と、前記第2特別遊技が実行される第2特別遊技状態（5R確変大当たり遊技状態、16R確変大当たり遊技状態）とを含み、

前記報知遊技状態は、第1報知遊技状態と、前記第1報知遊技状態よりも前記判定手段（41）によって前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が高い第2報知遊技状態とを含み、

前記遊技状態移行手段（41）は、前記第1特別遊技の終了後に前記第1報知遊技状態に移行させ、前記第2特別遊技の終了後に前記第2報知遊技状態に移行させ、

前記希少演出は、前記判定手段（41）での判定結果が、当該報知遊技の終了後に前記遊技状態移行手段（41）によって前記第2特別遊技状態に移行されるものであることを明示する演出であることを特徴とする付記A55に記載の遊技機。

【0827】

付記 A 5 6 に係る遊技機では、希少演出が判定手段での判定結果が（第 2）特別遊技状態（（確変）大当たり遊技状態）に移行させるものであることを明示する演出である。つまり、希少演出は、可動役物部材の強制作動による誤検知によって、（第 2）特別遊技状態（（確変）大当たり遊技状態）に移行させるものであることを明示する演出として実行される。これにより、遊技者は、可動役物部材の強制作動後に希少演出が実行される場合に、判定結果が有利なものであることを報知遊技が終了する前に知り得るため、遊技に対する興味や興趣を向上させることができる。

【 0 8 2 8 】

〔付記 A 5 7〕

前記演出制限手段は、前記第 1 演出が前記希少演出でない場合に、前記第 2 演出の実行を制限することを特徴する付記 A 5 5 又は付記 A 5 6 に記載の遊技機。

10

【 0 8 2 9 】

付記 A 5 7 に係る遊技機では、第 1 演出が希少演出でない場合に演出制限手段によって重複期間での第 2 演出の実行が制限される。これにより、可動役物部材の作動に基づく誤検知により、遊技者の意に反して第 1 演出が実行されてしまうことを防止できる。

【 0 8 3 0 】

〔付記 A 5 8〕

第 3 位置（第 2 待機位置）と第 4 位置（第 2 作動位置）との間で移動され、前記第 3 位置と前記第 4 位置との間で移動される場合に前記検知手段（3 8 a ～ 3 8 d）によって検知されない第 2 可動役物部材（3 9 B）をさらに備え、

20

前記第 2 演出実行手段は、前記第 2 可動役物部材（3 9 B）を前記第 3 位置と前記第 4 位置との間で移動させる第 2 演出（可動役物部材作動演出）を実行させ、

前記演出制限手段は、前記重複期間において、前記第 2 演出実行手段によって実行される前記可動役物部材（3 9 A）による前記第 2 演出の実行を制限可能であり、前記第 2 可動役物部材（3 9 B）による前記第 2 演出の実行を制限しないことを特徴とする付記 A 0 に記載の遊技機。

【 0 8 3 1 】

付記 A 5 8 に係る遊技機では、所定期間において第 1 可動役物部材による第 2 演出の実行が制限可能であるため、第 1 可動役物部材の作動に基づいて画像表示手段の正面側の所定領域に対して遊技者による操作が行われたものと誤検知されることが防止される。

30

【 0 8 3 2 】

また、第 2 可動役物部材は、第 3 位置と第 4 位置との間で移動される場合に当該物体を検知手段によって検知されない。そのため、第 2 可動役物部材の作動によって検知手段での誤検知が発生することもないことから、誤検知が発生しない第 2 可動役物部材の作動が不必要に制限されることを防止できる。その結果、過剰に可動役物演出の実行が制限されることが防止されることで演出が単調なものとなることを抑制し、遊技に対する興味や興趣の低下を抑制できる。

【 0 8 3 3 】

〔付記 A 5 9〕

前記演出制限手段は、前記所定期間において前記第 1 可動役物部材による前記第 2 演出を開始させるタイミングであると判断した場合、前記第 1 可動役物部材の作動を開始させる処理の実行を制限することを特徴とする付記 A 5 8 に記載の遊技機。

40

【 0 8 3 4 】

付記 A 5 9 に係る遊技機では、所定期間において前記第 1 可動役物部材による前記第 2 演出を開始させるタイミングであると判断した場合であっても第 1 可動役物部材の作動を開始させる処理の実行を制限することで所定期間での第 1 可動役物演出の実行を制限できるため、簡易な処理によって誤検知により第 1 演出が実行されることを防止できる。

【 0 8 3 5 】

〔付記 A 6 0〕

前記演出制限手段は、前記第 1 可動役物演出を開始させるタイミングが前記所定期間であ

50

る場合に、前記所定期間の開始から一定期間が経過した時点で前記第 1 可動役物部材による前記第 2 演出を実行させることを特徴とする付記 A 5 9 に記載の遊技機。

【0836】

〔付記 A 6 1〕

前記一定期間が経過した時点は、前記所定期間の終了時点であることを特徴とする付記 A 6 0 に記載の遊技機。

【0837】

〔付記 A 6 2〕

前記一定期間が経過した時点は、前記第 1 演出が実行される場合の前記第 1 演出の終了時点であることを特徴とする付記 A 6 0 に記載の遊技機。

【0838】

付記 A 6 0 から付記 A 6 2 に係る遊技機では、所定期間において第 1 可動役物部材による第 2 演出を開始させるタイミングであると判断される場合に、所定期間の開始から一定期間が経過した時点で第 1 可動役物部材による第 2 演出が実行される。そのため、第 1 可動役物部材の作動によって画像表示手段に対する操作が行われたものと誤検知されることを防止しつつ、所定期間の開始から一定期間が経過した時点、例えば所定期間や第 1 演出の終了後に、一般に期待度の高い演出として実行される第 1 可動役物部材による第 2 演出が実行されることで、遊技に対する興味や興趣の低下を抑制できる。

【0839】

〔付記 A 6 3〕

前記演出制限手段は、前記所定期間において前記第 1 可動役物部材による前記第 2 演出を開始させるタイミングであるか否かを確認する処理の実行を制限することを特徴とする付記 A 5 8 に記載の遊技機。

【0840】

付記 A 6 3 に係る遊技機では、所定期間において第 1 可動役物部材による第 2 演出を開始させるタイミングであるか否かを確認する処理の実行を制限することで所定期間での第 2 演出の実行を制限できるため、簡易な処理によって誤検知により第 1 演出が実行されることを防止できる。

【0841】

〔付記 A 6 4〕

前記第 1 可動役物部材（39A）が前記第 2 位置にある場合の前記画像表示手段（341）に対する被覆率は、前記第 2 可動役物部材（39B）が前記第 4 位置にある場合の前記画像表示手段（341）に対する被覆率よりも大きいことを特徴とする付記 A 5 8 から付記 A 6 3 のいずれかに記載の遊技機。

【0842】

〔付記 A 6 5〕

前記第 1 可動役物部材（39A）と前記第 2 可動役物部材（39B）とは、前記遊技演出における作動頻度が異なることを特徴とする付記 A 5 8 から付記 A 6 4 のいずれかに記載の遊技機。

【0843】

〔付記 A 6 6〕

前記演出制限手段は、前記重複期間よりも前記所定期間が先に開始される場合に前記第 2 演出の実行を制限可能であり、前記重複期間よりも前記実行期間が先に開始される場合に前記第 1 演出の実行を制限可能であることを特徴とする付記 A 0 に記載の遊技機。

【0844】

付記 A 6 6 に係る遊技機では、重複期間よりも所定期間が先に開始される場合に第 2 演出の実行が制限されることで可動役物部材の作動によって所定領域に物体が存在することを検知手段が誤検知してしまうことが防止され、前記重複期間よりも実行期間が先に開始される場合に第 1 演出の実行が制限されることで可動役物部材の作動によって所定領域に物体が存在することを検知手段が誤検知してしまうことが防止される。そのため、所定期間

10

20

30

40

50

と第2演出の実行期間とが重複する場合において、所定期間が先に開始される場合及び実行期間が先に開始される場合のいずれであっても、可動役物部材の作動に基づく誤検知を防止でき、誤検知に基づいて不必要に検知演出が実行されることが防止される。

【0845】

[付記B1]

遊技の進行を制御する主制御手段(41)と、

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技状態(大当たり遊技状態)に移行させるか否かの判定を行う判定手段(41)と、

飾り図柄(主図柄)が変動表示される変動表示画像が表示される画像表示手段(341)と、

前記画像表示手段(341)の正面側の所定領域において物体が存在する場合に当該物体を検知するための検知手段(38a~38d)と、

第1位置(待機位置)と第2位置(作動位置)との間で移動され、前記第1位置と前記第2位置との間で移動される場合に前記検知手段(38a~38d)によって検知される可動役物部材(39)と、

遊技の進行において遊技演出を前記画像表示手段(341)及び前記可動役物部材(39)に実行させる演出実行手段(51)と、

を備え、

前記演出実行手段(51)は、

所定期間(タッチ操作受付期間)に前記所定領域での物体の存在が前記検知手段(38a~38d)によって検知された場合に第1演出(タッチ操作演出)を実行させる第1演出実行手段と、

前記可動役物部材(39)を前記第1位置と前記第2位置との間で移動させる第2演出(可動役物部材作動演出)を実行させる第2演出実行手段と、

を備え、

前記所定期間と前記第2演出の実行期間とが重複する重複期間において前記第2演出を前記判定手段(41)での判定結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることを明示する演出(大当たり確定演出、一発告知演出)として実行する場合に、前記検知手段(38a~38d)によって前記所定領域での物体の存在が検知された場合、前記所定領域での物体の存在が検知された場合の状況に応じた種別の前記遊技演出を実行させることを特徴とする遊技機。

【0846】

付記B1に係る遊技機では、重複期間において判定結果が特別遊技状態に移行させるものであることを明示する演出を実行する場合に所定領域での物体の存在が検知された場合、所定領域での物体の存在が検知された場合の状況に応じた種別の遊技演出が実行される。そのため、遊技演出の全体を通じて、遊技の興奮めが生じやすい状況において第1演出の実行を制限することができる。これにより、遊技に対する興奮めが防止され、遊技に対する興趣を向上される。また、遊技の興奮めが生じ難い状況では、予定通りに第1演出を実行させることが可能になるため、第1演出が無意味化することを防止できる。

【0847】

[付記B2]

前記演出実行手段(51)は、前記重複期間において前記検知手段(38a~38d)によって前記所定領域での物体の存在が検知された場合に、前記所定領域での物体の存在が検知された場合に実行されている前記遊技演出の種別に応じた演出を実行させることを特徴とする付記B1に記載の遊技機。

【0848】

[付記B3]

前記遊技演出は、前記判定手段(41)での判定結果を遊技者に報知する報知遊技(変動遊技)において実行される報知遊技演出(変動遊技演出)を含み、

前記報知遊技演出は、前記報知遊技の開始時点から実行される基本演出(高速変動演出)

10

20

30

40

50

と、前記基本演出の終了後に実行され得る第1発展演出（ノーマルリーチ演出）と、前記第1発展演出の実行後に実行され得る第2発展演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）とを含み、

前記演出実行手段（51）は、

前記重複期間において前記検知手段（38a～38d）によって前記所定領域での物体の存在が検知された場合に前記第2発展演出の実行中である場合、前記第1演出の実行を制限する演出制限手段と、

前記演出制限手段によって前記第1演出の実行を制限する場合に、前記第1演出とは異なる特定演出を実行させる特定演出実行手段と、

をさらに備えることを特徴とする付記B2に記載の遊技機。

10

【0849】

付記B2及び付記B3に係る遊技機では、重複期間において検知手段によって所定領域での物体の存在が検知された場合に実行されている遊技演出の種別に応じた演出が実行される。例えば、重複期間において検知手段によって所定領域での物体の存在が検知された場合に実行されている遊技演出が第2発展演出である場合、第1演出とは異なる特定演出が実行される。そのため、第1演出として、判定結果が特別遊技状態に移行させるものであることが殆ど期待できない低期待度演出が決定されていたとしても、可動役物部材の作動後に低期待度演出が実行されることを防止されるため、遊技に対する興醒めが防止され、遊技に対する興味が向上される。

【0850】

20

〔付記B4〕

前記第1演出実行手段は、前記重複期間において前記検知手段（38a～38d）によって前記所定領域での物体の存在が検知された場合に前記基本演出又は前記第1発展演出の実行中である場合、前記第1演出を実行させることを特徴とする付記B3に記載の遊技機。

【0851】

付記B4に係る遊技機では、重複期間において検知手段によって所定領域での物体の存在が検知された場合であっても、基本演出又は第1発展演出の実行中である場合には第1演出実行手段によって第1演出が実行される。そのため、低期待度演出が実行されても興醒めし難いタイミングでは、可動役物部材の作動などによって重複期間に物体が検知されたとしても、予定通りに第1演出が実行されることで、遊技に対する興醒めが防止しつつ、第1演出の無意味化を防止できる。

30

【0852】

〔付記B5〕

前記所定期間は、前記所定期間であることを遊技者に明示する演出（タッチ操作受付演出）が実行される第1所定期間（第3タッチ操作受付期間、第4タッチ操作受付期間）を含み、

前記演出実行手段（51）は、前記第1所定期間において前記検知手段（38a～38d）によって前記所定領域での物体の存在が検知された場合に、前記演出制限手段によって前記第1演出の実行を制限させ、前記特定演出実行手段によって前記第1演出とは異なる特定演出を実行させることを特徴とする付記B3又は付記B4に記載の遊技機。

40

【0853】

付記B5に係る遊技機では、第1所定期間（受付演出実行中）において検知手段によって所定領域での物体の存在が検知された場合に、演出制限手段によって第1演出の実行が制限され、特定演出実行手段によって第1演出とは異なる特定演出が実行される。即ち、可動役物部材が作動することで検知手段によって所定領域での物体の存在が検知された場合において、第1所定期間（受付演出実行中）では第1演出に代えて特定演出が実行される。そのため、第1演出として、判定結果が特別遊技状態に移行させるものであることが殆ど期待できない低期待度演出が決定されていたとしても、可動役物部材の作動後に低期待度演出が実行されることを防止されるため、遊技に対する興醒めが防止され、遊技に対する興味が向上される。

50

【0854】

〔付記B6〕

前記所定期間は、前記所定期間であることを遊技者に明示する演出（タッチ操作受付演出）が実行されない第2所定期間（第1タッチ操作受付期間）を含み、
前記演出実行手段（51）は、前記第2所定期間において前記検知手段（38a～38d）によって前記所定領域での物体の存在が検知された場合に、前記第1演出を実行させることを特徴とする付記B1から付記B5のいずれかに記載の遊技機。

【0855】

付記B6に係る遊技機では、重複期間において検知手段によって所定領域での物体の存在が検知された場合であっても、第2所定期間である場合には第1演出が実行される。そのため、低期待度演出が実行されても興醒めし難いタイミングでは、可動役物部材の作動などによって第2所定期間に物体が検知されたとしても、予定通りに第1演出が実行されることで、遊技に対する興醒めが防止しつつ、第1演出の無意味化を防止できる。

10

【0856】

〔付記B7〕

前記特定演出は、前記第1演出に比べて、相対的に前記判定手段（41）での判定結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることに対する期待度（大当たり期待度）が高いことを特徴とする付記B1から付記B6のいずれかに記載の遊技機。

【0857】

付記B7に係る遊技機では、特定演出が第1演出よりも相対的に期待度が高いことで、予定通りに第1演出が実行される場合に比べて、可動役物部材の作動後での遊技に対する興醒めが効果的に防止され、遊技に対する興味が効果的に向上される。

20

【0858】

〔付記B8〕

前記特定演出は、前記判定手段（41）での判定結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることを明示する確定演出であることを特徴とする付記B1から付記B7のいずれかに記載の遊技機。

【0859】

付記B8に係る遊技機では、特定演出が確定演出であることで、予定通りに第1演出が実行される場合に比べて、可動役物部材の作動後での遊技に対する興醒めがより効果的に防止され、遊技に対する興味がより効果的に向上される。

30

【0860】

〔付記B9〕

前記確定演出は、前記演出実行手段（51）によって実行される確率が高い通常確定演出と、前記演出実行手段（51）によって実行される確率が前記通常確定演出よりも低い希少確定演出（プレミア演出）とを含み、
前記特定演出は、前記希少確定演出であることを特徴とする付記B8に記載の遊技機。

【0861】

付記B9に係る遊技機では、特定演出が希少確定演出であることで、予定通りに第1演出が実行される場合に比べて、可動役物部材の作動後での遊技に対する興醒めがさらに効果的に防止され、遊技に対する興味がさらに効果的に向上される。

40

【0862】

〔付記C1〕

遊技の進行を制御する主制御手段（41）と、
判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの判定を行う判定手段（41）と、
前記判定手段（41）での判定結果を報知する報知遊技が実行される報知遊技状態と、前記特別遊技状態との間で遊技状態を移行させる遊技状態移行手段（41）と、
飾り図柄（主図柄）が変動表示される変動表示画像が表示される画像表示手段（341）と、

50

前記画像表示手段（３４１）の正面側の所定領域において物体が存在する場合に当該物体を検知するための検知手段（３８ａ～３８ｄ）と、

第１位置（待機位置）と第２位置（作動位置）との間で移動され、前記第１位置と前記第２位置との間で移動される場合に前記検知手段（３８ａ～３８ｄ）によって検知される可動役物部材（３９）と、

遊技の進行において遊技演出を前記画像表示手段（３４１）及び前記可動役物部材（３９）に実行させる演出実行手段（５１）と、

を備え、

前記演出実行手段（５１）は、

所定期間（タッチ操作受付期間）に前記所定領域での物体の存在が前記検知手段（３８ａ～３８ｄ）によって検知された場合に第１演出（タッチ操作演出）を実行させる第１演出実行手段を備え、

前記所定期間において前記可動役物部材（３９）が前記第１位置から前記第２位置に移動されることによって前記判定手段（４１）での判定結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を向上させる期待度向上演出（チャンスアップ演出）が実行される場合に、前記期待度向上演出が実行されることで前記検知手段（３８ａ～３８ｄ）によって前記所定領域で前記可動役物部材の存在が検知された場合、前記判定手段（４１）での判定結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることを明示する確定演出を実行させることが可能であることを特徴とする遊技機。

【０８６３】

付記Ｃ１に係る遊技機では、可動役物部材が作動する期待度向上演出が実行されることによって所定領域での可動役物部材の存在が検知された場合に、確定演出が実行させることが可能である。即ち、可動役物部材の作動を契機として検知手段によって所定領域での物体の存在が検知された場合、それが遊技者による遊技者の動作によるものと誤検知された場合であっても、その誤検知を利用して確定演出が実行される。つまり、可動役物部材の作動後に特別遊技状態に移行されることの期待度が低い第１演出が実行されることによる興奮めが生じ得るという問題を、誤検知を逆手にとって利用することで解決することができる。

【０８６４】

〔付記Ｃ２〕

前記演出実行手段（５１）は、前記所定期間において前記検知手段（３８ａ～３８ｄ）によって前記所定領域での物体の存在が検知された場合に所定演出が実行されている場合、前記確定演出を実行可能であることを特徴とする付記Ｃ１に記載の遊技機。

【０８６５】

〔付記Ｃ３〕

前記遊技演出は、前記判定手段（４１）での判定結果を遊技者に報知する報知遊技（変動遊技）において実行される報知遊技演出（変動遊技演出）を含み、

前記報知遊技演出は、前記報知遊技の開始時点から実行される基本演出（高速変動演出）と、前記基本演出の終了後に実行され得る第１発展演出（ノーマルリーチ演出）と、前記第１発展演出の実行後に実行され得る第２発展演出（スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出）とを含み、

前記所定演出は、前記第２発展演出であることを特徴とする付記Ｃ２に記載の遊技機。

【０８６６】

付記Ｃ２及び付記Ｃ３に係る遊技機では、所定期間において検知手段によって所定領域での物体の存在が検知された場合に所定演出（例えば第２発展演出）の実行中である場合、確定演出が実行され得る。即ち、可動役物部材が作動することで検知手段によって所定領域での物体の存在が検知された場合において、第２発展演出などの所定演出の実行中では確定演出が実行され得る。そのため、第１演出として、判定結果が特別遊技状態に移行させるものであることが殆ど期待できない低期待度演出が決定されていたとしても、可動役物部材の作動後に低期待度演出が実行されることを防止されるため、遊技に対する興奮め

が防止され、遊技に対する興味が向上される。

【0867】

〔付記C4〕

前記所定期間は、前記所定期間であることを遊技者に明示する演出（タッチ操作受付演出）が実行される第1所定期間（第3タッチ操作受付期間、第4タッチ操作受付期間）を含み、

前記演出実行手段（51）は、前記第1所定期間において前記検知手段（38a～38d）によって前記所定領域での物体の存在が検知された場合に、前記確定演出を実行させることが可能であることを特徴とする付記C1から付記C3のいずれかに記載の遊技機。

【0868】

付記C4に係る遊技機では、第1所定期間（受付演出実行中）において検知手段によって所定領域での物体の存在が検知された場合に、確定演出が実行され得る。即ち、可動役物部材が作動することで検知手段によって所定領域での物体の存在が検知された場合において、第1所定期間（受付演出実行中）では確定演出が実行され得る。そのため、第1演出として、判定結果が特別遊技状態に移行させるものであることが殆ど期待できない低期待度演出が決定されていたとしても、可動役物部材の作動後に低期待度演出が実行されることを防止されるため、遊技に対する興醒めが防止され、遊技に対する興味が向上される。

【0869】

〔付記C5〕

前記確定演出は、前記可動役物部材（39）が前記第1位置に復帰した後に実行される演出であって、前記可動役物部材（39）の前記第1位置から前記第2位置への移動を伴う演出（確定演出B）であることを特徴とする付記C1から付記C4のいずれかに記載の遊技機。

【0870】

付記C5に係る遊技機では、可動役物部材の作動が終了した後に確定演出として再度可動役物の作動を伴う演出が実行される。即ち、確定演出が、連続して実行される可動役物部材作動演出の2回目の作動役物部材作動演出として実行される。そのため、確定演出が予想外の演出として実行される。また、遊技者に対し、可動役物部材の復帰後に可動役物部材が再び作動されるか否かに着目させることができる。これにより、可動役物部材演出の終了後にも遊技者に演出に対する興味を継続させることができるため、遊技の興味が向上される。

【0871】

〔付記C6〕

前記特別遊技は、第1特別遊技と、前記第1特別遊技よりも遊技者に有利な第2特別遊技とを含み、

前記特別遊技状態は、前記第1特別遊技が実行される第1特別遊技状態（5R通常大当たり遊技状態）と、前記第2特別遊技が実行される第2特別遊技状態（5R確変大当たり遊技状態、16R確変大当たり遊技状態）とを含み、

前記演出実行手段（51）は、前記可動役物部材（39）が移動されることによって前記期待度向上演出が実行される場合に、前記可動役物部材（39）が前記第1位置から前記第2位置に移動されることを契機として前記検知手段（38a～38d）によって前記所定領域における物体の存在が検知された場合、前記判定手段（41）での判定結果が前記第2特別遊技状態に移行させるものであることを条件に、前記確定演出を実行させることを特徴とする付記C1から付記C5のいずれかに記載の遊技機。

【0872】

付記C6に係る遊技機では、判定結果が、第1特別遊技よりも遊技者に有利な第2特別遊技が実行される第2特別遊技状態に移行させるものであることを条件に確定演出が実行される。例えば、判定結果が、判定手段によって特別遊技状態に移行させると判定される確率が第1報知遊技よりも高い第2報知遊技に特別遊技の終了後に移行される第2特別遊技状態に移行させるものであることを条件に確定演出が実行される。そのため、遊技者は、

10

20

30

40

50

可動役物部材が作動されることを契機として検知手段によって所定領域における物体の存在が検知された場合に確定演出が実行された場合、判定結果が第1特別遊技状態よりも遊技者に有利な第2特別遊技状態に移行させるものであることを知り得ることができるため、遊技の興趣が向上される。

【0873】

〔付記C7〕

前記確定演出は、前記演出実行手段（51）によって実行される確率が高い通常確定演出と、前記演出実行手段（51）によって実行される確率が前記通常確定演出よりも低い希少確定演出（プレミアム演出）とを含み、

前記確定演出は、前記希少確定演出であることを特徴とする付記C1から付記C6のいずれかに記載の遊技機。

10

【0874】

付記C7に係る遊技機では、確定演出が希少確定演出であるため、判定結果が第1特別遊技状態よりも遊技者に有利な第2特別遊技状態に移行させるものであることを容易に知り得ることができるため、遊技の興趣が向上される。

【0875】

〔付記D1〕

遊技の進行を制御する主制御手段（41）と、

飾り図柄（主図柄）が変動表示される変動表示画像が表示される第1画像表示手段（341）と、

20

前記第1画像表示手段（341）とは異なる第2画像表示手段（391B）と、

第1位置（第1待機位置）と第2位置（第1作動位置）との間で移動される第1可動役物部材（39A）と、

第3位置（第2待機位置）と第4位置（第2作動位置）との間で移動され、前記第2画像表示手段（391B）が設けられた第2可動役物部材（39B）と、

前記第1画像表示手段（341）の正面側の所定領域における物体の存在を検知する第1検知手段（38A、38B）と、

前記第2画像表示手段（391B）の正面側の特定領域における物体の存在を検知する第2検知手段（38C、38D）と、

遊技の進行において遊技演出を前記画像表示手段（341）、前記第1可動役物部材（39A）及び前記第2可動役物部材（39B）に実行させる演出実行手段（51）と、を備え、

30

前記第1可動役物部材（39A）は、前記第1位置（第1待機位置）と前記第2位置（第1作動位置）との間で移動される場合に、前記第1検知手段（38A、38B）によって検知され前記第2検知手段（39C、39D）によって検知されず、

前記第2可動役物部材（39B）は、前記第3位置（第1待機位置）と前記第4位置（第1作動位置）との間で移動される場合に、前記第1検知手段（38A、38B）によって検知されず、

前記演出実行手段（51）は、

第1所定期間（タッチ操作受付期間）に前記所定領域での物体の存在が前記第1検知手段（38A、38B）によって検知された場合、及び第2所定期間（タッチ操作受付期間）に前記特定領域での物体の存在が前記第2検知手段（38C、38D）によって検知された場合に前記第1画像表示手段（341）に第1演出（タッチ操作演出）を実行させる第1演出実行手段と、

40

前記第1可動役物部材（39）を前記第1位置と前記第2位置との間で移動させる第2演出（可動役物部材作動演出）を実行させる第2演出実行手段と、

前記第1所定期間と前記第2演出の実行期間とが重複する第1重複期間において前記第1画像表示手段（341）での前記第1演出の実行を制限し、前記第2所定期間と前記第2演出の実行期間とが重複する第2重複期間において前記第1画像表示手段（341）での前記第1演出の実行を制限しない演出制限手段と、

50

を備えることを特徴とする遊技機。

【0876】

付記D1に係る遊技機では、第1所定期間と第2演出の実行期間とが重複する第1重複期間において、演出制限手段によって第1演出及び第2演出のうちの一方の演出の実行が制限される。そのため、第1検知手段によって前記所定領域に物体が存在することが検知された場合に、それが遊技者の動作に基づくものと誤検知されることに起因して第1演出が実行されるという不都合が生じることを防止できる。一方、演出制限手段は、第2所定期間と第2演出の実行期間とが重複する第2重複期間において第1演出及び第2演出の実行が制限されない。そのため、第1演出を実行されるための所定期間（第1所定期間及び第2所定期間）と第2演出の実行期間とが重複する場合であっても、不必要に第2画像表示手段で実行される第1演出の実行されることが防止される。これにより、第1演出の実行頻度が極端に低下することを抑制できるため、遊技の興趣の低下を抑制できる。

10

【0877】

〔付記D2〕

前記演出制限手段は、前記第1可動役物部材（39A）を作動させることが決定されてから前記第1可動役物部材（39A）が前記第1位置に復帰するまでの特定期間において、前記第1検知手段（38A，38B）によって物体の存在が検知された場合に、前記第1演出の実行を制限することを特徴とする付記D1に記載の遊技機。

【0878】

付記D2に係る遊技機では、第1検知手段によって物体の存在が検知された場合であっても特定期間における第1演出の実行が制限されるため、簡易な処理によって誤検知により第1演出が実行されることを防止できる。

20

【0879】

〔付記D3〕

前記演出制限手段は、前記第1可動役物部材（39A）を作動させることが決定されてから前記第1可動役物部材（39A）が前記第1位置に復帰するまでの特定期間において、前記第1検知手段（38A，38B）によって物体の存在が検知されたか否かを確認する処理の実行を制限することを特徴とする付記D1に記載の遊技機。

【0880】

付記D3に係る遊技機では、第1検知手段によって物体の存在が検知されたか否かを確認する処理が実行されないことで、特定期間での第1演出の実行を制限できるため、簡易な処理によって誤検知により第1演出が実行されることを防止できる。

30

【0881】

〔付記D4〕

前記第1可動役物部材（39A）を前記第1位置と前記第2位置との間で移動させるための駆動力を付与する駆動手段（39a）をさらに備え、前記演出実行手段（51）は、前記駆動手段（39a）を駆動することが決定されてから前記駆動手段（39a）の駆動が開始されるまでの間に、前記第1演出の実行の制限を開始することを特徴とする付記D1から付記D3のいずれかに記載の遊技機。

【0882】

付記D4に係る遊技機では、駆動手段によって第1可動役物部材が作動される直前から第1演出の実行が制限される。そのため、第1可動役物部材の作動による第1検知手段での誤検知を確実に防止できる。

40

【0883】

〔付記D5〕

前記第1可動役物部材（39A）が前記第1位置から前記第2位置に移動された場合に、前記第1可動役物部材（39A）が前記第2位置から前記第1位置に復帰したことを検知する復帰検出手段（39b）をさらに備え、前記演出制限手段は、前記復帰検出手段（39b）によって前記第1可動役物部材（39A）が前記第1位置に復帰していることが検知された場合に、前記第1演出の実行の制限

50

を解除することを特徴とする付記 D 1 から付記 D 4 のいずれかに記載の遊技機。

【0884】

付記 D 5 に係る遊技機では、第 1 可動役物部材の復帰が検知された場合に第 1 演出の実行の制限が解除される。そのため、第 1 可動役物部材の作動による第 1 検知手段での誤検知を確実に防止できる。

【0885】

【付記 D 6】

前記第 1 可動役物部材 (39A) が前記第 2 位置にある場合の前記第 1 画像表示手段 (341) に対する被覆率は、前記第 2 可動役物部材 (39B) が前記第 4 位置にある場合の前記第 1 画像表示手段 (341) に対する被覆率よりも大きいことを特徴とする付記 D 1 から付記 D 5 のいずれかに記載の遊技機。

10

【0886】

【付記 D 7】

前記第 1 可動役物部材 (39A) と前記第 2 可動役物部材 (39B) とは、前記遊技演出における作動頻度が異なることを特徴とする付記 D 1 から付記 D 6 のいずれかに記載の遊技機。

【0887】

【付記 E 1】

遊技の進行を制御する主制御手段 (41) と、

飾り図柄 (主図柄) が変動表示される変動表示画像が表示される第 1 画像表示手段 (341) と、

20

前記第 1 画像表示手段 (341) とは異なる第 2 画像表示手段 (391B, 392C) と、前記画像表示手段 (341) の正面側の所定領域において物体が存在する場合に当該物体を検知するための検知手段 (38a~38d, 38A, 38B) と、

第 1 位置 (待機位置) と第 2 位置 (作動位置) との間で移動され、前記第 1 位置と前記第 2 位置との間で移動される場合に前記検知手段 (38a~38d, 38A, 38B) によって検知される可動役物部材 (39A, 39C) と、

遊技の進行において遊技演出を第 1 画像表示手段 (341)、前記第 2 画像表示手段 (391B, 392C) 及び前記可動役物部材 (39A, 39C) に実行させる演出実行手段 (51) と、

30

を備え、

前記演出実行手段 (51) は、

所定期間 (タッチ操作受付期間) に前記所定領域での物体の存在が前記検知手段 (38a~38d, 38A, 38B) によって検知された場合に前記第 1 画像表示手段 (341) に第 1 演出 (タッチ操作演出) を実行させる第 1 演出実行手段と、

前記可動役物部材 (39, 39C) を前記第 1 位置と前記第 2 位置との間で移動させる第 2 演出 (可動役物部材作動演出) を実行させる第 2 演出実行手段と、

前記所定期間と前記第 2 演出の実行期間とが重複する重複期間において、前記第 1 画像表示手段 (341) での前記第 1 演出の実行を制限する演出制限手段と、

前記演出制限手段によって前記第 1 画像表示手段 (341) での前記第 1 演出の実行が制限される場合に、前記第 1 演出とは異なる特定演出を前記第 2 画像表示手段 (381B, 392C) に実行させる特定演出実行手段と、

40

を備えることを特徴とする遊技機。

【0888】

付記 E 1 に係る遊技機では、重複期間において演出制限手段によって第 1 画像表示手段での第 1 演出の実行が制限される。そのため、検知手段によって前記所定領域に物体が存在することが検知された場合に、それが遊技者の動作に基づくものと誤検知されることに起因して第 1 演出が実行されるという不都合が生じることを防止できる。一方、重複期間において演出制限手段によって第 1 画像表示手段での第 1 演出の実行が制限される場合、特定演出実行手段によって第 2 画像表示手段で第 1 演出とは異なる特定演出が実行される。

50

この特定演出は、重複期間において可動役物部材の作動に基づいて検知手段によって所定領域での物体の存在が検知されることで、第2画像表示手段において実行される。つまり、検知手段での物体の誤検知を利用して、第2画像表示手段において特定演出が実行される。これにより、所定期間での誤検知に基づいて第1演出に代えて特定演出が実行されることで、第1演出が実行されることを制限できるだけでなく、単に第1演出の実行が制限される場合に比べて、遊技の興趣を向上させることが可能になる。

【0889】

また、特定演出が、第1演出が実行されるべき第1画像表示手段ではなく第2画像表示手段で実行されることで、遊技者が予期しない第2画像表示手段において特定演出が実行されるため、どのような種別（期待度）の演出が実行されるかということだけでなく、どの画像表示手段で演出が実行されるということにも着目させることができる。これにより、遊技に対する興味が薄れることを抑制できるため、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0890】

〔付記E2〕

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの判定を行う判定手段（41）をさらに備え、前記特定演出は、前記第1演出に比べて、相対的に判定手段（41）での判定結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることに対する期待度（大当たり期待度）が高いことを特徴とする付記E1に記載の遊技機。

【0891】

付記E2に係る遊技機では、特定演出が第1演出よりも相対的に期待度が高いことで、予定通りに第1演出が実行される場合に比べて、第1可動役物部材の作動後での遊技に対する興醒めが効果的に防止され、遊技に対する興趣が効果的に向上される。

20

【0892】

〔付記E3〕

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの判定を行う判定手段（41）をさらに備え、前記特定演出は、前記判定手段（41）での判定結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることを明示する確定演出であることを特徴とする付記E1又は付記E2に記載の遊技機。

30

【0893】

付記E3に係る遊技機では、特定演出が確定演出であることで、予定通りに第1演出が実行される場合に比べて、第1可動役物部材の作動後での遊技に対する興醒めがより効果的に防止され、遊技に対する興趣がより効果的に向上される。

【0894】

〔付記E4〕

前記確定演出は、前記演出実行手段（51）によって実行される確率が高い通常確定演出と、前記演出実行手段（51）によって実行される確率が前記通常確定演出よりも低い希少確定演出（プレミアム演出）とを含み、

前記特定演出は、前記希少確定演出であることを特徴とする付記E3に記載の遊技機。

40

【0895】

付記E4に係る遊技機では、特定演出が希少確定演出であることで、予定通りに第1演出が実行される場合に比べて、第1可動役物部材の作動後での遊技に対する興醒めがさらに効果的に防止され、遊技に対する興趣がさらに効果的に向上される。

【0896】

〔付記E5〕

前記第2画像表示手段（391C）は、前記第1可動役物部材（39C）に設けられていることを特徴とする付記E1から付記E4のいずれかに記載の遊技機。

【0897】

〔付記E6〕

50

第3位置（第2待機位置）と第4位置（第2作動位置）との間で移動され、前記検知手段（38A, 38B）によって検知されない第2可動役物部材（39B）と、
前記第2画像表示手段（392B）の正面側の特定領域において物体が存在する場合に当該物体を検知するための第2検知手段（38C, 38D）と、
をさらに備え

前記第2画像表示手段（392B）は、前記第2可動役物部材（39B）に設けられていることを特徴とする付記E1から付記E4のいずれかに記載の遊技機。

【0898】

付記E5及び付記E6に係る遊技機では、検知手段での物体の誤検知を利用して、可動役物部材又は第2可動役物部材に設けられた第2画像表示手段において特定演出が実行される。これにより、誤検知を生じさせる所定期間で可動役物部材が第2位置にある場合に、第2画像表示手段において特定演出が実行されるため、可動役物部材の作動と特定演出とが複合化されることで、単に可動役物部材が作動される場合に比べて、遊技の興趣を格段に向上させることができる。

【0899】

〔付記F1〕

遊技の進行を制御する主制御手段（41）と、

飾り図柄（主図柄）が変動表示される変動表示画像が表示される第1画像表示手段（341）と、

前記第1画像表示手段（341）とは異なる第2画像表示手段（391B）と、

前記第1画像表示手段（391B）の正面側の所定領域における物体の存在を検知する第1検知手段（38A, 38B）と、

前記第2画像表示手段（391B）の正面側の特定領域における物体の存在を検知する第2検知手段（38C, 38D）と、

第1位置（待機位置）と第2位置（作動位置）との間で移動され、前記第1位置と前記第2位置との間で移動される場合に前記第1検知手段（38A, 38B）によって検知される可動役物部材（39A）と、

前記第1画像表示手段（341）及び前記第2画像表示手段（391B）とは異なり、前記可動役物部材（39A）に設けられた第3画像表示手段（392A）と、

遊技の進行において遊技演出を前記第1画像表示手段（341）、前記第2画像表示手段（391B）、前記第3画像表示手段（392A）及び前記可動役物部材（39）に実行させる演出実行手段（51）と、

を備え、

前記演出実行手段（51）は、

第1所定期間（タッチ操作受付期間）に前記所定領域での物体の存在が前記第1検知手段（38A, 38B）によって検知された場合に前記第1画像表示手段（341）に第1演出を実行させ、第2所定期間（タッチ操作受付期間）に前記特定領域での物体の存在が前記第2検知手段（38C, 38D）によって検知された場合に前記第2画像表示手段（391B）に第1演出を実行させる第1演出実行手段と、

前記可動役物部材（39）を前記第1位置と前記第2位置との間で移動させる第2演出（可動役物部材作動演出）を実行させる第2演出実行手段と、

前記第1所定期間と前記第2演出の実行期間とが重複する第1重複期間において前記第1画像表示手段（341）での前記第1演出の実行を制限し、前記第2所定期間と前記第2演出の実行期間とが重複する第2重複期間において前記第2画像表示手段（391B）での前記第1演出の実行を制限する演出制限手段と、

前記第2重複期間において前記第2画像表示手段（391B）での前記第1演出の実行を制限する場合に前記第3画像表示手段（392B）に前記第1演出とは異なる特定演出を実行させる特定演出実行手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【0900】

〔付記 F 2〕

第 3 位置（第 2 待機位置）と第 4 位置（第 2 作動位置）との間で移動され、前記第 1 検知手段（38A, 38B）によって検知されない第 2 可動役物部材（39B）をさらに備え前記第 2 画像表示手段（391B）は、前記第 2 可動役物部材（39B）に設けられていることを特徴とする付記 F 1 に記載の遊技機。

〔0901〕

付記 F 1 及び付記 F 2 に係る遊技機では、演出制限手段によって第 1 所定期間と第 2 演出の実行期間とが重複する第 1 重複期間において第 1 画像表示手段での第 1 演出の実行を制限可能である。そのため、第 1 検知手段によって所定領域に物体が存在することが検知された場合に、それが遊技者の動作に基づくものと誤検知されることに起因して第 1 演出が実行されるという不都合が生じることを防止できる。

10

〔0902〕

また、第 2 重複期間に第 2 検知手段によって特定領域での物体の存在が検知された場合、第 2 画像表示手段で第 1 演出を実行することに代えて、第 3 画像表示手段で第 1 演出とは異なる特定演出が実行される。これにより、第 2 重複期間で可動役物部材が作動される場合に、遊技者が予期しない可動役物部材に設けられた第 3 画像表示手段において特定演出が実行されるため、どのような種別（期待度）の演出が実行されるかということだけでなく、どの画像表示手段で演出が実行されるということにも着目させることができる。また、可動役物部材に設けられた第 3 画像表示手段において特定演出が実行されることで、可動役物部材の作動と特定演出とが複合化されるため、単に可動役物部材が作動される場合に比べて、遊技の興趣を格段に向上させることができる。

20

〔0903〕

〔付記 F 3〕

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの判定を行う判定手段（41）をさらに備え、前記特定演出は、前記第 1 演出に比べて、相対的に前記判定手段（41）での判定結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることに対する期待度（大当たり期待度）が高いことを特徴とする付記 F 1 又は付記 F 2 に記載の遊技機。

〔0904〕

付記 F 3 に係る遊技機では、特定演出が第 1 演出よりも相対的に期待度が高いことで、予定通りに第 1 演出が実行される場合に比べて、可動役物部材の作動後での遊技に対する興奮めが効果的に防止され、遊技に対する興趣が効果的に向上される。

30

〔0905〕

〔付記 F 4〕

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの判定を行う判定手段（41）をさらに備え、前記特定演出は、前記判定手段（41）での判定結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることを明示する確定演出であることを特徴とする付記 F 1 から付記 F 3 のいずれかに記載の遊技機。

〔0906〕

付記 F 4 に係る遊技機では、特定演出が確定演出であることで、予定通りに第 1 演出が実行される場合に比べて、可動役物部材の作動後での遊技に対する興奮めがより効果的に防止され、遊技に対する興趣がより効果的に向上される。

40

〔0907〕

〔付記 F 5〕

前記確定演出は、前記演出実行手段（51）によって実行される確率が高い通常確定演出と、前記演出実行手段（51）によって実行される確率が前記通常確定演出よりも低い希少確定演出（プレミアム演出）とを含み、前記特定演出は、前記希少確定演出であることを特徴とする付記 F 4 に記載の遊技機。

〔0908〕

50

付記 F 5 に係る遊技機では、特定演出が希少確定演出であることで、予定通りに第 1 演出が実行される場合に比べて、可動役物部材の作動後での遊技に対する興醒めがさらに効果的に防止され、遊技に対する興味がさらに効果的に向上される。

【 0 9 0 9 】

[付記 G 1]

遊技の進行を制御する主制御手段（ 4 1 ）と、

飾り図柄（主図柄）が変動表示される変動表示画像が表示される第 1 画像表示手段（ 3 4 1 ）と、

前記第 1 画像表示手段（ 3 4 1 ）とは異なる第 2 画像表示手段（ 3 9 1 B ）と、

前記第 1 画像表示手段（ 3 9 1 B ）の正面側の所定領域における物体の存在を検知する第 1 検知手段（ 3 8 A , 3 8 B ）と、

前記第 2 画像表示手段（ 3 9 1 B ）の正面側の特定領域における物体の存在を検知する第 2 検知手段（ 3 8 C , 3 8 D ）と、

第 1 位置（第 1 待機位置）と第 2 位置（第 1 作動位置）との間で移動され、前記第 1 位置と前記第 2 位置との間で移動される場合に前記第 1 検知手段（ 3 8 A , 3 8 B ）によって検知される可動役物部材（ 3 9 A ）と、

前記第 1 画像表示手段（ 3 4 1 ）及び前記第 2 画像表示手段（ 3 9 1 B ）とは異なり、前記可動役物部材（ 3 9 A ）に設けられた第 3 画像表示手段（ 3 9 2 A ）と、

遊技の進行において遊技演出を前記第 1 画像表示手段（ 3 4 1 ）、前記第 2 画像表示手段（ 3 9 1 B ）、前記第 3 画像表示手段（ 3 9 2 A ）及び前記可動役物部材（ 3 9 ）に実行させる演出実行手段（ 5 1 ）と、

を備え、

前記演出実行手段（ 5 1 ）は、

所定期間（タッチ操作受付期間）に前記所定領域での物体の存在が前記検知手段（ 3 8 A , 3 8 B ）によって検知された場合に前記第 1 画像表示手段（ 3 4 1 ）に第 1 演出（タッチ操作演出）を実行させる第 1 演出実行手段と、

前記可動役物部材（ 3 9 ）を前記第 1 位置と前記第 2 位置との間で移動させる第 2 演出（可動役物部材作動演出）を実行させる第 2 演出実行手段と、

前記所定期間と前記第 2 演出の実行期間とが重複する重複期間において、前記第 1 画像表示手段（ 3 4 1 ）での前記第 1 演出の実行を制限する演出制限手段と、

前記重複期間において前記演出制限手段によって前記第 1 画像表示手段（ 3 4 1 ）での前記第 1 演出の実行が制限される場合に、前記第 1 演出に代えて前記第 2 画像表示手段（ 3 8 1 B ）で前記所定期間であることを明示する第 1 特定演出を実行させ、前記所定期間において前記特定領域で物体が検知された場合に第 3 画像表示手段（ 3 9 2 C ）に前記第 1 演出及び前記第 1 特定演出とは異なる第 2 特定演出を実行させる特定演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機。

【 0 9 1 0 】

[付記 G 2]

第 3 位置（第 2 待機位置）と第 4 位置（第 2 作動位置）との間で移動され、前記第 1 検知手段（ 3 8 A , 3 8 B ）によって検知されない第 2 可動役物部材（ 3 9 B ）をさらに備え、

前記第 2 画像表示手段（ 3 9 1 B ）は、前記第 2 可動役物部材（ 3 9 B ）に設けられていることを特徴とする付記 G 1 に記載の遊技機。

【 0 9 1 1 】

付記 G 1 及び G 2 に係る遊技機では、演出制限手段によって重複期間において第 1 画像表示手段での第 1 演出の実行が制限される。そのため、第 1 検知手段によって所定領域に物体が存在することが検知された場合に、それが遊技者の動作に基づくものと誤検知されることに起因して第 1 演出が実行されるという不都合が生じることを防止できる。一方、演出制限手段によって重複期間において第 1 画像表示手段での第 1 演出の実行が制限される場合に、第 1 演出に代えて第 2 画像表示手段で第 1 特定演出が実行され、前記特定領域での物体の存在が検知されることを条件に、第 3 画像表示手段で第 1 演出及び第 1 特定演出

とは異なる第2特定演出が実行される。これにより、単に第1演出の実行が制限される場合に比べて、遊技の興趣を向上させることが可能になる。また、重複期間で可動役物部材が第1位置にある場合に、可動役物部材に設けられた第3画像表示手段において第2特定演出が実行されるため、可動役物部材の作動と第2特定演出とを複合化することで、単に可動役物が作動される場合に比べて、遊技の興趣を格段に向上させることができる。

【0912】

〔付記G3〕

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの判定を行う判定手段（41）をさらに備え、
前記第2特定演出は、前記第1演出に比べて、相対的に前記判定手段（41）での判定結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることに対する期待度（大当たり期待度）が高いことを特徴とする付記G1又は付記G2に記載の遊技機。

10

【0913】

付記G3に係る遊技機では、第2特定演出が第1演出よりも相対的に期待度が高いことで、予定通りに第1演出が実行される場合に比べて、可動役物部材の作動後での遊技に対する興醒めが効果的に防止され、遊技に対する興趣が効果的に向上される。

【0914】

〔付記G4〕

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの判定を行う判定手段（41）をさらに備え、
前記第2特定演出は、前記判定手段（41）での判定結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることを明示する確定演出であることを特徴とする付記G1又は付記G2に記載の遊技機。

20

【0915】

付記G4に係る遊技機では、第2特定演出が確定演出であることで、予定通りに第1演出が実行される場合に比べて、可動役物部材の作動後での遊技に対する興醒めがより効果的に防止され、遊技に対する興趣がより効果的に向上される。

【0916】

〔付記G5〕

前記確定演出は、前記演出実行手段（51）によって実行される確率が高い通常確定演出と、前記演出実行手段（51）によって実行される確率が前記通常確定演出よりも低い希少確定演出（プレミア演出）とを含み、
前記第2特定演出は、前記希少確定演出であることを特徴とする付記G4に記載の遊技機。

30

【0917】

付記G5に係る遊技機では、特定演出が希少確定演出であることで、予定通りに第1演出が実行される場合に比べて、可動役物部材の作動後での遊技に対する興醒めがさらに効果的に防止され、遊技に対する興趣がさらに効果的に向上される。

【0918】

〔付記H1〕

遊技の進行を制御する主制御手段（41）と、
飾り図柄（主図柄）が変動表示される変動表示画像が表示される画像表示手段（341）と、
前記画像表示手段（341）の正面側の所定領域において物体が存在する場合に当該物体を検知するための検知手段（38a～38d）と、
第1位置（待機位置）と、第2位置（作動位置）と、前記第1位置と前記第2位置との中間位置と、の間で移動され、前記第1位置と前記第2位置との間で移動される場合に前記検知手段（38a～38d）によって検知される可動役物部材（39）と、
遊技の進行において遊技演出を前記画像表示手段（341）及び前記可動役物部材（39）に実行させる演出実行手段（51）と、
を備え、

40

50

前記演出実行手段（５１）は、

所定期間（タッチ操作受付期間）に前記所定領域での物体の存在が前記検知手段（３８ a ～ ３８ d）によって検知された場合に第１演出（タッチ操作演出）を実行させる第１演出実行手段と、

前記可動役物部材（３９）を前記第１位置と前記第２位置と前記第１位置と前記第２位置との間で移動させる第２演出（可動役物部材作動演出）を実行させる第２演出実行手段と、前記所定期間において、前記可動役物部材（３９）が前記第２位置にある場合に前記第１演出の実行を制限し、前記可動役物部材（３９）が前記中間位置にある場合に前記第１演出の実行を可能にする演出制限手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

10

【０９１９】

付記Ｈ１に係る遊技機では、所定期間において可動役物部材が第２位置にある場合に第１演出の実行が制限される一方で、可動役物部材が中間位置にある場合には第１演出の実行が制限されない。そのため、可動役物部材の作動が、遊技者によってタッチ操作が行われたものと誤検知されることに起因して第１演出が実行されることを防止できると共に、可動役物部材が中間位置にある場合に不必要に第１演出の実行が制限されることを防止できる。

【０９２０】

〔付記Ｈ２〕

前記演出実行手段（５１）は、前記所定期間において前記可動役物部材が前記第２位置にある場合に前記検知手段（３８）によって前記所定領域での物体の存在が検知された場合、前記第１演出とは異なる特定演出を実行させる特定演出実行手段をさらに備えることを特徴とする付記Ｈ１に記載の遊技機。

20

【０９２１】

付記Ｈ２に係る遊技機では、所定期間において可動役物部材が第２位置にある場合に当該物体を検知手段によって所定領域での物体の存在が検知された場合、特定演出実行手段によって第１演出とは異なる特定演出を実行させる。つまり、検知手段での物体の誤検知を利用して特定演出が実行される。このように、所定期間での誤検知に基づいて第１演出に代えて特定演出が実行されることで、第１演出が実行されることを制限できるだけでなく、単に第１演出の実行が制限される場合に比べて、遊技の興趣を向上させることが可能になる。

30

【０９２２】

〔付記Ｈ３〕

前記可動役物部材（３９）は、前記画像表示手段（３４１）とは異なる第２画像表示手段（３９２ C）をさらに備え、

前記特定演出実行手段は、前記第１演出の実行が制限される場合に前記特定演出を前記第２画像表示手段（３９２ C）に実行させることを特徴とする付記Ｈ２に記載の遊技機。

【０９２３】

付記Ｈ３に係る遊技機では、特定演出が、第１演出が実行されるべき画像表示手段ではなく画像表示手段とは異なる第２画像表示手段で実行される。そのため、遊技者が予期しない第２画像表示手段において特定演出が実行され、どのような種別（期待度）の演出が実行されるかということだけでなく、どの画像表示手段で演出が実行されるということにも着目させることができる。これにより、遊技に対する興味が薄れることを抑制できるため、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【０９２４】

〔付記Ｈ４〕

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの判定を行う判定手段（４１）をさらに備え、

前記特定演出は、前記第１演出に比べて、相対的に判定手段（４１）での判定結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることに対する期待度（大当たり期待度）が高いこと

50

を特徴とする付記 H 2 又は付記 H 3 に記載の遊技機。

【0925】

付記 H 4 に係る遊技機では、特定演出が第 1 演出よりも相対的に期待度が高いことで、予定通りに第 1 演出が実行される場合に比べて、可動役物部材の作動後での遊技に対する興醒めが効果的に防止され、遊技に対する興味が効果的に向上される。

【0926】

〔付記 H 5〕

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの判定を行う判定手段（41）をさらに備え、
前記特定演出は、前記判定手段（41）での判定結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることを明示する確定演出であることを特徴とする付記 H 2 又は付記 H 3 に記載の遊技機。

10

【0927】

付記 H 5 に係る遊技機では、特定演出が確定演出であることで、予定通りに第 1 演出が実行される場合に比べて、第 1 可動役物部材の作動後での遊技に対する興醒めがより効果的に防止され、遊技に対する興味がより効果的に向上される。

【0928】

〔付記 H 6〕

前記確定演出は、前記演出実行手段（51）によって実行される確率が高い通常確定演出と、前記演出実行手段（51）によって実行される確率が前記通常確定演出よりも低い希少確定演出（プレミアム演出）とを含み、
前記特定演出は、前記希少確定演出であることを特徴とする付記 H 5 に記載の遊技機。

20

【0929】

付記 H 6 に係る遊技機では、特定演出が希少確定演出であることで、予定通りに第 1 演出が実行される場合に比べて、第 1 可動役物部材の作動後での遊技に対する興醒めがさらに効果的に防止され、遊技に対する興味がさらに効果的に向上される。

【0930】

〔付記 H 7〕

前記検知手段（38）は、

前記可動役物部材（39）が前記中間位置にある場合に前記画像表示手段（341）の正面側の前記所定領域に物体が存在することを検知せず、

30

前記可動役物部材（39）が前記第 2 位置にある場合に前記画像表示手段（341）の正面側の前記所定領域に物体が存在することを検知することを特徴とする付記 H 1 から付記 H 6 のいずれかに記載の遊技機。

【0931】

付記 H 7 に係る遊技機では、前記可動役物部材（39）が前記中間位置にある場合に誤検知によって第 1 演出が実行されることを防止しつつ、所定期間において検知手段によって物体の存在が検知された場合に第 1 演出を実行させることができる。

【0932】

〔付記 H 8〕

前記演出制限手段は、前記可動役物部材（39）を前記第 2 位置に作動させることが決定されてから前記可動役物部材（39）が前記第 2 位置に復帰するまでの特定期間において、前記検知手段（38）によって物体の存在が検知された場合に、前記第 1 演出の実行を制限することを特徴とする付記 H 1 に記載の遊技機。

40

【0933】

付記 H 8 に係る遊技機では、検知手段によって物体の存在が検知された場合であっても特定期間における第 1 演出の実行が制限されるため、簡易な処理によって誤検知により第 1 演出が実行されることを防止できる。

【0934】

〔付記 H 9〕

50

前記演出制限手段は、前記可動役物部材（３９）を作動させることが決定されてから前記可動役物部材（３９）が前記第１位置に復帰するまでの特定期間において、前記検知手段（３８）によって物体の存在が検知されたか否かを確認する処理の実行を制限することを特徴とする付記Ｈ１に記載の遊技機。

【０９３５】

付記Ｈ９に係る遊技機では、検知手段によって物体の存在が検知されたか否かを確認する処理が実行されないことで、特定期間での第１演出の実行を制限できるため、簡易な処理によって誤検知により第１演出が実行されることを防止できる。

【０９３６】

〔付記Ｈ１０〕

前記可動役物部材（３９）を前記第１位置と、前記中間位置と、前記第２位置との間で移動させるための駆動力を付与する駆動手段（３９ａ）をさらに備え、

前記演出制限手段は、前記第１位置から前記第２位置まで前記可動役物部材（３９）を移動させるために前記駆動手段（３９ａ）を駆動することが決定されてから前記駆動手段（３９ａ）の駆動が開始されるまでの間に、前記第１演出の実行の制限を開始することを特徴とする付記Ｈ８又は付記Ｈ９に記載の遊技機。

【０９３７】

付記Ｈ１０に係る遊技機では、駆動手段によって可動役物部材が作動される直前から第１演出の実行が制限される。そのため、可動役物部材の作動による検知手段での誤検知を確実に防止できる。

【０９３８】

〔付記Ｈ１１〕

前記可動役物部材（３９）が前記第１位置から前記第２位置に移動された場合に、前記可動役物部材（３９）が前記第２位置から前記第１位置に復帰したことを検知する復帰検出手段（３９ｂ）をさらに備え、

前記演出制限手段は、前記復帰検出手段（３９ｂ）によって前記可動役物部材（３９）が前記第２位置に復帰していることが検知された場合に、前記第１演出の実行の制限を解除することを特徴とする付記Ｈ８又は付記Ｈ９に記載の遊技機。

【０９３９】

付記Ｈ１１に係る遊技機では、可動役物部材の復帰が検知された場合に第１演出の実行の制限が解除される。そのため、可動役物部材の作動による検知手段での誤検知を確実に防止できる。

【０９４０】

〔付記Ｉ１〕

遊技の進行を制御する主制御手段（４１）と、

飾り図柄（主図柄）が変動表示される変動表示画像が表示される画像表示手段（３４１）と、

前記画像表示手段（３４１）の正面側の所定領域において物体が存在する場合に当該物体を検知するための検知手段（３８ａ～３８ｄ）と、

第１位置（待機位置）と第２位置（作動位置）との間で移動され、前記第１位置と前記第２位置との間で移動される場合に前記検知手段（３８ａ～３８ｄ）によって検知される可動役物部材（３９）と、

遊技の進行において遊技演出を前記画像表示手段（３４１）及び前記可動役物部材（３９）に実行させる演出実行手段（５１）と、

を備え、

所定期間（タッチ操作受付期間）に前記所定領域での物体の存在が前記検知手段（３８ａ～３８ｄ）によって検知された場合に第１演出（タッチ操作演出）を実行させる第１演出実行手段と、

前記可動役物部材（３９）を前記第１位置と前記第２位置との間で移動させる第２演出（可動役物部材作動演出）を実行させる第２演出実行手段と、

10

20

30

40

50

前記所定期間と前記第 2 演出の実行期間とが重複する重複期間において、前記第 2 演出の実行を制限する演出制限手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【0941】

付記 I 1 に係る遊技機では、所定期間において第 2 演出の実行を制限可能であるため、可動役物部材の作動に基づいて遊技者によって画像表示手段に対する操作が行われたものと誤検知されることに起因して不必要に第 1 演出が実行されることを防止できる。

【0942】

[付記 I 2]

前記演出制限手段は、前記所定期間において前記第 2 演出を開始させるタイミングであると判断した場合に、前記第 2 演出を開始させる処理の実行を制限することを特徴とする付記 I 1 に記載の遊技機。

10

【0943】

付記 I 2 に係る遊技機では、所定期間において第 2 演出を開始させるタイミングであると判断される場合であっても第 2 演出を開始させる処理の実行を制限することで所定期間での第 2 演出の実行を制限できるため、簡易な処理によって誤検知により第 1 演出が実行されることを防止できる。

【0944】

[付記 I 3]

前記第 2 演出実行手段は、前記第 2 演出を開始させるタイミングが前記所定期間である場合に、前記所定期間の開始から一定期間が経過した時点で前記第 2 演出を実行させることを特徴とする付記 I 2 に記載の遊技機。

20

【0945】

[付記 I 4]

前記一定期間が経過した時点は、前記所定期間の終了時点であることを特徴とする付記 I 3 に記載の遊技機。

【0946】

[付記 I 5]

前記一定期間が経過した時点は、前記第 1 演出が実行される場合の前記第 1 演出の終了時点であることを特徴とする付記 I 3 又は付記 I 4 に記載の遊技機。

30

【0947】

付記 I 3 から付記 I 5 に係る遊技機では、所定期間において第 2 演出を開始させるタイミングであると判断される場合に、所定期間の開始から一定期間が経過した時点で第 2 演出が実行される。そのため、可動役物部材の作動によって画像表示手段に対する操作が行われたものと誤検知されることを防止しつつ、所定期間の開始から一定期間が経過した時点、例えば所定期間や第 1 演出の終了後に、一般に期待度の高い演出として実行される第 2 演出が実行されることで、遊技に対する興味や興趣の低下を抑制できる。

【0948】

[付記 I 6]

前記演出実行手段 (51) は、前記所定期間において前記第 2 演出を開始させるタイミングであるか否かを確認する処理の実行を制限することを特徴とする付記 I 1 に記載の遊技機。

40

【0949】

付記 I 6 に係る遊技機では、前記所定期間において前記第 2 演出を開始させるタイミングであるか否かを確認する処理の実行を制限することで所定期間での第 2 演出の実行を制限できるため、簡易な処理によって誤検知により第 1 演出が実行されることを防止できる。

【0950】

[付記 J 1]

遊技の進行を制御する主制御手段 (41) と、
判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技が実行される特別遊技状態に移行さ

50

せるか否かの判定を行う判定手段（４１）と、
飾り図柄（主図柄）が変動表示される変動表示画像が表示される画像表示手段（３４１）
と、
前記画像表示手段（３４１）の正面側の所定領域において物体が存在する場合に当該物体
を検知するための検知手段（３８ａ～３８ｄ）と、
第１位置（待機位置）と第２位置（作動位置）との間で移動され、前記第１位置と前記第
２位置との間で移動される場合に前記検知手段（３８ａ～３８ｄ）によって検知される可
動役物部材（３９）と、
遊技の進行において遊技演出を前記画像表示手段（３４１）及び前記可動役物部材（３９
）に実行させる演出実行手段（５１）と、
を備え、
前記演出実行手段（５１）は、
所定期間（タッチ操作受付期間）に前記所定領域での物体の存在が前記検知手段（３８
ａ～３８ｄ）によって検知された場合に第１演出（タッチ操作演出）を実行させる第１演出
実行手段と、
前記可動役物部材（３９）を前記第１位置と前記第２位置との間で移動させる第２演出（
可動役物部材作動演出）を実行させる第２演出実行手段と、
を備え、
前記第１演出は、前記第１演出実行手段によって実行される確率が高い通常演出と、前記
第１演出実行手段（５１）によって実行される確率が前記通常演出よりも低く、前記判定
手段（４１）での判定結果が前記特別遊技状態に移行させるものであること明示する希少
演出（プレミアム演出）とを含み、
前記第２演出実行手段は、前記所定期間（タッチ操作受付期間）に前記所定領域での物体
の存在が前記検知手段（３８ａ～３８ｄ）によって検知された場合に前記第１演出手段に
よって前記第１演出として前記希少演出が実行されることが決定されている場合に、前記
所定期間よりも短い時間に設定される強制作動時間が経過するまでの間に、前記検知手段
（３８ａ～３８ｄ）によって前記所定領域での物体の存在が検知されない場合、前記所定
期間の経過前に前記可動役物部材（３９）の強制作動により、前記第２演出を前記判定結
果が前記特別遊技状態に移行させるものであることを明示する演出として実行し、
前記第１演出実行手段は、前記可動役物部材（３９）の強制作動によって前記所定領域に
物体が存在することが前記検知手段（３８ａ～３８ｄ）によって検知されることで、前記
第１演出として前記希少演出を実行させることを特徴とする遊技機。

【０９５１】

付記Ｊ１に係る遊技機では、第１演出として希少演出が実行されることが決定されている
場合に、所定期間の開始から強制作動時間が経過するまでの間に検知手段によって所定領
域での物体の存在が検知されない場合、所定時間の経過前に可動役物部材が強制的に作動
される。このような遊技者が予期しない可動役物部材の強制作動により、遊技者に対して
驚きや衝撃を与えることができるため、遊技の興味や興趣を向上させることができる。ま
た、可動役物部材の強制作動による誤検知を利用して検知演出が実行されることで、遊技
者に対して第１演出を確実に見させることができる。そして、付記Ｊ１に係る遊技機では
、第１演出として判定結果が特別遊技状態に移行させるものであること明示する希少演出
が実行されるため、可動役物部材の作動による誤検知によって希少演出が実行されるこ
とで、減多に見ることのできない希少演出が検知演出として決定されている場合に、その希
少演出を遊技者に対して確実に見せることができるだけでなく、予想外の可動役物部材の
作動に加えて希少演出が実行されることで、遊技者に対してさらなる驚きや衝撃を与える
ことができる。これにより、遊技の興味や興趣をさらに向上させることができる。

【０９５２】

【付記Ｊ２】

前記判定手段（４１）での判定結果を報知する報知遊技が実行される報知遊技状態と、前
記特別遊技状態との間で遊技状態を移行させる遊技状態移行手段（４１）をさらに備え、

10

20

30

40

50

前記特別遊技は、第 1 特別遊技と、前記第 1 特別遊技よりも遊技者に有利な第 2 特別遊技とを含み、

前記特別遊技状態は、前記第 1 特別遊技が実行される第 1 特別遊技状態（5 R 通常大当たり遊技状態）と、前記第 2 特別遊技が実行される第 2 特別遊技状態（5 R 確変大当たり遊技状態、16 R 確変大当たり遊技状態）とを含み、

前記報知遊技状態は、第 1 報知遊技状態と、前記第 1 報知遊技状態よりも前記判定手段（41）によって前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が高い第 2 報知遊技状態とを含み、

前記遊技状態移行手段（41）は、前記第 1 特別遊技の終了後に前記第 1 報知遊技状態に移行させ、前記第 2 特別遊技の終了後に前記第 2 報知遊技状態に移行させ、

前記希少演出は、前記判定手段（41）での判定結果が、当該報知遊技の終了後に前記遊技状態移行手段（41）によって前記第 2 特別遊技状態に移行されるものであることを明示する演出であることを特徴とする付記 J 1 に記載の遊技機。

【0953】

付記 J 2 に係る遊技機では、希少演出が判定手段での判定結果が（第 2）特別遊技状態（確変）大当たり遊技状態）に移行させるものであることを明示する演出である。つまり、希少演出は、可動役物部材の強制作動による誤検知によって、（第 2）特別遊技状態（確変）大当たり遊技状態）に移行させるものであることを明示する演出として実行される。これにより、遊技者は、可動役物部材の強制作動後に希少演出が実行される場合に、判定結果が有利なものであることを報知遊技が終了する前に知り得るため、遊技に対する興味や興趣を向上させることができる。

【0954】

〔付記 J 3〕

前記演出制限手段は、前記第 1 演出が前記希少演出でない場合に、前記第 2 演出の実行を制限することを特徴する付記 J 1 又は付記 J 2 に記載の遊技機。

【0955】

付記 J 3 に係る遊技機では、第 1 演出が希少演出でない場合に演出制限手段によって重複期間での第 2 演出の実行が制限される。これにより、可動役物部材の作動に基づく誤検知により、遊技者の意に反して第 1 演出が実行されてしまうことを防止できる。

【0956】

〔付記 K 1〕

遊技の進行を制御する主制御手段（41）と、

飾り図柄（主図柄）が変動表示される変動表示画像が表示される画像表示手段（341）と、

前記画像表示手段（341）の正面側の所定領域において物体が存在する場合に当該物体を検知するための検知手段（38a～38d）と、

第 1 位置（第 1 待機位置）と第 2 位置（第 1 作動位置）との間で移動され、前記第 1 位置と前記第 2 位置との間で移動される場合に前記検知手段（38a～38d）によって検知される第 1 可動役物部材（39A）と、

第 3 位置（第 2 待機位置）と第 4 位置（第 2 作動位置）との間で移動され、前記第 3 位置と前記第 4 位置との間で移動される場合に前記検知手段（38a～38d）によって検知されない第 2 可動役物部材（39B）と、

遊技の進行において遊技演出を前記画像表示手段（341）、前記第 1 可動役物部材（39A）及び前記第 2 可動役物部材（39B）に実行させる演出実行手段（51）と、を備え、

前記演出実行手段（51）は、

所定期間（タッチ操作受付期間）に前記所定領域での物体の存在が前記検知手段（38a～38d）によって検知された場合に第 1 演出（タッチ操作演出）を実行させる第 1 演出実行手段と、

前記第 1 可動役物部材（39A）を前記第 1 位置と前記第 2 位置との間で移動させ、又は

10

20

30

40

50

前記第2可動役物部材(39B)を前記第3位置と前記第4位置との間で移動させる第2演出(可動役物部材作動演出)を実行させる第2演出実行手段と、
前記所定期間と前記第2演出の実行期間とが重複する重複期間において、前記第2演出実行手段によって実行される前記第1可動役物部材(39A)による前記第2演出の実行を制限可能であり、前記第2可動役物部材(39B)による前記第2演出の実行を制限しない演出制限手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【0957】

付記K1に係る遊技機では、所定期間において第1可動役物部材による第2演出の実行が制限可能であるため、第1可動役物部材の作動に基づいて画像表示手段の正面側の所定領域に対して遊技者による操作が行われたものと誤検知されることが防止される。

10

【0958】

また、第2可動役物部材は、第3位置と第4位置との間で移動される場合に当該物体を検知手段によって検知されない。そのため、第2可動役物部材の作動によって検知手段での誤検知が発生することもないことから、誤検知が発生しない第2可動役物部材の作動が不必要に制限されることを防止できる。その結果、過剰に可動役物演出の実行が制限されることが防止されることで演出が単調なものとなることを抑制し、遊技に対する興味や興趣の低下を抑制できる。

【0959】

〔付記K2〕

20

前記演出制限手段は、前記所定期間において前記第1可動役物部材による前記第2演出を開始させるタイミングであると判断した場合、前記第1可動役物部材の作動を開始させる処理の実行を制限することを特徴とする付記K1に記載の遊技機。

【0960】

付記K2に係る遊技機では、所定期間において前記第1可動役物部材による前記第2演出を開始させるタイミングであると判断した場合であっても第1可動役物部材の作動を開始させる処理の実行を制限することで所定期間での第1可動役物演出の実行を制限できるため、簡易な処理によって誤検知により第1演出が実行されることを防止できる。

【0961】

〔付記K3〕

30

前記演出制限手段は、前記第1可動役物演出を開始させるタイミングが前記所定期間である場合に、前記所定期間の開始から一定期間が経過した時点で前記第1可動役物部材による前記第2演出を実行させることを特徴とする付記K2に記載の遊技機。

【0962】

〔付記K4〕

前記一定期間が経過した時点は、前記所定期間の終了時点であることを特徴とする付記K3に記載の遊技機。

【0963】

〔付記K5〕

前記一定期間が経過した時点は、前記第1演出が実行される場合の前記第1演出の終了時点であることを特徴とする付記K3に記載の遊技機。

40

【0964】

付記K3から付記K5に係る遊技機では、所定期間において第1可動役物部材による第2演出を開始させるタイミングであると判断される場合に、所定期間の開始から一定期間が経過した時点で第1可動役物部材による第2演出が実行される。そのため、第1可動役物部材の作動によって画像表示手段に対する操作が行われたものと誤検知されることを防止しつつ、所定期間の開始から一定期間が経過した時点、例えば所定期間や第1演出の終了後に、一般に期待度の高い演出として実行される第1可動役物部材による第2演出が実行されることで、遊技に対する興味や興趣の低下を抑制できる。

【0965】

50

〔付記 K 6〕

前記演出制限手段は、前記所定期間において前記第 1 可動役物部材による前記第 2 演出を開始させるタイミングであるか否かを確認する処理の実行を制限することを特徴とする付記 K 1 に記載の遊技機。

〔0966〕

付記 K 6 に係る遊技機では、所定期間において第 1 可動役物部材による第 2 演出を開始させるタイミングであるか否かを確認する処理の実行を制限することで所定期間での第 2 演出の実行を制限できるため、簡易な処理によって誤検知により第 1 演出が実行されることを防止できる。

〔0967〕

〔付記 K 7〕

前記第 1 可動役物部材 (39A) が前記第 2 位置にある場合の前記画像表示手段 (341) に対する被覆率は、前記第 2 可動役物部材 (39B) が前記第 4 位置にある場合の前記画像表示手段 (341) に対する被覆率よりも大きいことを特徴とする付記 K 1 から付記 K 6 のいずれかに記載の遊技機。

〔0968〕

〔付記 K 8〕

前記第 1 可動役物部材 (39A) と前記第 2 可動役物部材 (39B) とは、前記遊技演出における作動頻度が異なることを特徴とする付記 K 1 から付記 K 7 のいずれかに記載の遊技機。

〔0969〕

〔付記 L 1〕

遊技の進行を制御する主制御手段 (41) と、

飾り図柄 (主図柄) が変動表示される変動表示画像が表示される画像表示手段 (341) と、

前記画像表示手段 (341) の正面側の所定領域において物体が存在する場合に当該物体を検知するための検知手段 (38a~38d) と、

第 1 位置 (待機位置) と第 2 位置 (作動位置) との間で移動され、前記第 1 位置と前記第 2 位置との間で移動される場合に前記検知手段 (38a~38d) によって検知される可動役物部材 (39) と、

遊技の進行において遊技演出を前記画像表示手段 (341) 及び前記可動役物部材 (39) に実行させる演出実行手段 (51) と、

を備え、

前記演出実行手段 (51) は、

所定期間 (タッチ操作受付期間) に前記所定領域での物体の存在が前記検知手段 (38a~38d) によって検知された場合に第 1 演出 (タッチ操作演出) を実行させる第 1 演出実行手段と、

前記可動役物部材 (39) を前記第 1 位置と前記第 2 位置との間で移動させる第 2 演出 (可動役物部材作動演出) を実行させる第 2 演出実行手段と、

前記所定期間と前記第 2 演出の実行期間とが重複する重複期間において、前記第 1 演出及び前記第 2 演出のうちの一方の演出の実行を制限する演出制限手段と、

を備え

前記演出制限手段は、前記重複期間よりも前記所定期間が先に開始される場合に前記第 2 演出の実行を制限可能であり、前記重複期間よりも前記実行期間が先に開始される場合に前記第 1 演出の実行を制限可能であることを特徴とする遊技機。

〔0970〕

付記 L 1 に係る遊技機では、重複期間よりも所定期間が先に開始される場合に第 2 演出の実行が制限されることで可動役物部材の作動によって所定領域に物体が存在することを確認手段が誤検知してしまうことが防止され、前記重複期間よりも実行期間が先に開始される場合に第 1 演出の実行が制限されることで可動役物部材の作動によって所定領域に物体

10

20

30

40

50

が存在することを検知手段が誤検知してしまうことが防止される。そのため、所定期間と第2演出の実行期間とが重複する場合において、所定期間が先に開始される場合及び実行期間が先に開始される場合のいずれであっても、可動役物部材の作動に基づく誤検知を防止でき、誤検知に基づいて不必要に検知演出が実行されることが防止される。

【0971】

〔付記L2〕

前記演出制限手段は、前記可動役物部材(39)を作動させることが決定されてから前記可動役物部材(39)が前記第1位置に復帰するまでの特定期間において、前記検知手段(38a~38d)によって物体の存在が検知された場合に、前記第1演出の実行を制限することを特徴とする付記L1に記載の遊技機。

10

【0972】

付記L2に係る遊技機では、検知手段によって物体の存在が検知された場合であっても特定期間における第1演出の実行が制限されるため、重複期間において簡易な処理によって誤検知により第1演出が実行されることを防止できる。

【0973】

〔付記L3〕

前記演出制限手段は、前記可動役物部材(39)を作動させることが決定されてから前記可動役物部材(39)が前記待機位置に復帰するまでの特定期間において、前記検知手段(38a~38d)によって物体の存在が検知されたか否かを確認する処理の実行を制限することを特徴とする付記L1に記載の遊技機。

20

【0974】

付記L3に係る遊技機では、特定期間において検知手段によって物体の存在が検知されたか否かを確認する処理が実行されないことで、重複期間での検知演出の実行を制限できるため、簡易な処理によって誤検知により検知演出が実行されることを防止できる。

【0975】

〔付記L4〕

前記可動役物部材(39)を前記第1位置と前記第2位置との間で移動させるための駆動力を付与する駆動手段(39a)をさらに備え、

前記演出制限手段は、前記駆動手段(39a)を駆動することが決定されてから前記駆動手段(39a)の駆動が開始されるまでの間に、前記第1演出の実行の制限を開始することを特徴とする付記L1から付記L3のいずれかに記載の遊技機。

30

【0976】

付記L4に係る遊技機では、駆動手段によって可動役物部材が作動される直前から第1演出の実行が制限される。そのため、可動役物部材の作動による検知手段での誤検知を確実に防止できる。

【0977】

〔付記L5〕

前記可動役物部材(39)が前記第1位置から前記第2位置に移動された場合に、前記可動役物部材(39)が前記第1位置から前記第2位置に復帰したことを検知する復帰検出手段(39b)をさらに備え、

前記演出制限手段は、前記復帰検出手段(39b)によって前記可動役物部材(39)が前記第1位置に復帰していることが検知された場合に、前記第1演出の実行の制限を解除することを特徴とする付記L1から付記L4のいずれかに記載の遊技機。

40

【0978】

付記L5に係る遊技機では、可動役物部材の復帰が検知された場合に第1演出の実行の制限が解除される。そのため、可動役物部材の作動による検知手段での誤検知を確実に防止できる。

【0979】

〔付記L6〕

前記演出制限手段は、前記所定期間において前記第2演出を開始させるタイミングである

50

と判断した場合、前記第2演出を開始させる処理の実行を制限することを特徴とする付記L1から付記L5のいずれかに記載の遊技機。

【0980】

付記L6に係る遊技機では、所定期間において第2演出を開始させるタイミングであると判断される場合であっても第2演出を開始させる処理の実行を制限することで所定期間での第2演出の実行を制限できるため、簡易な処理によって誤検知により第2演出が実行されることを防止できる。

【0981】

〔付記L7〕

前記演出制限手段は、前記所定期間において前記可動役物演出を開始させるタイミングであるか否かを確認する処理の実行を制限することを特徴とする付記L1から付記L5のいずれかに記載の遊技機。

【0982】

付記L7に係る遊技機では、受付期間において可動役物演出を開始させるタイミングであるか否かを確認する処理の実行を制限することで受付期間での可動役物演出の実行を制限できるため、簡易な処理によって誤検知により検知演出が実行されることを防止できる。

【0983】

〔付記M1〕

遊技の進行を制御する主制御手段(41)と、

飾り図柄(主図柄)が変動表示される変動表示画像が表示される画像表示手段(341)と、

前記画像表示手段(341)の正面側の第1所定領域において物体が存在する場合に当該物体を検知するための第1検知手段(38A, 38B)と、

前記画像表示手段(341)の正面側の前記第1所定領域とは少なくとも一部が異なる第2所定領域において物体が存在する場合に当該物体を検知するための第2検知手段(38C, 38D)と、

前記第1検知手段(38A, 38B)での検知結果と前記第2検知手段(38C, 38D)での検知結果との双方に基づいて前記第1所定領域又は前記第2所定領域に物体が存在するか否かを判断する第1判断手段(51)と、

特定の条件が満たされる場合に前記第1検知手段(38A, 38B)及び前記第2検知手段(38C, 38D)のうちの一方に基づいて物体が存在するか否かを判断する第2判断手段(51)と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【0984】

付記M1に係る遊技機では、第1判断手段によって第1検知手段及び第2検知手段の双方での検知結果に基づいて物体の存在が判断されるが、特定の条件が満たされる場合には、第2判断手段によって第1検知手段及び第2検知手段の一方に基づいて物体が存在するか否かが判断される。そのため、特定の条件が満たされる場合、例えば第1検知手段及び第2検知手段の双方の検知結果を参照することでは不具合が発生し得る場合であっても、一方の検知手段に基づいて物体の存在を判断することで、不具合の発生を防止しつつ物体が存在するか否かを適切に判断できる。

【0985】

〔付記M2〕

第1位置(第1待機位置)と前記第1所定領域に設定される第2位置(第1作動位置)との間で移動される可動役物部材(39)をさらに備え、

前記第1判断手段(51)は、前記可動役物部材(39)が前記第1位置にある場合に、前記第1検知手段(38C, 38D)及び前記第2検知手段(38C, 38D)に基づいて前記第1所定領域又は前記第2所定領域に物体が存在を検知するか否かを判断し、

前記第2判断手段(51)は、前記可動役物部材(39)が前記第2位置にある場合に、前記特定の条件が満たされるものとして、前記第2検知手段(38C, 38D)に基づい

10

20

30

40

50

て前記第 2 所定領域に物体が存在するか否かを判断することを特徴とする付記 M 1 に記載の遊技機。

【0986】

〔付記 M 3〕

前記可動役物部材（39）は、前記第 1 位置と前記第 2 位置との間で移動される場合に前記第 1 検知手段（38A, 38B）によって検知され、前記第 2 検知手段（38C, 38D）によって検知されないことを特徴とする付記 M 2 に記載の遊技機。

【0987】

付記 M 3 に係る遊技機では、可動役物部材が第 2 位置にある場合に、第 1 検知手段に基づく第 1 所定領域での物体の存在の有無が判断されず、第 2 検知手段に基づいて第 2 所定領域での物体の存在の有無が判断される。そのため、可動役物部材が第 2 位置にある場合に可動役物部材の作動が、遊技者によってタッチ操作が行われたものと誤検知されることを防止できる。また、可動役物部材が作動している場合でも第 2 所定領域に対して遊技者がタッチ操作を行ったか否かを判断できる。これにより、可動役物部材の作動領域以外で遊技者のタッチ操作に基づくタッチ演出を実行させることが可能になる。

【0988】

〔付記 M 4〕

前記可動役物部材（39）は、前記第 1 位置と前記第 2 位置との間で移動される場合に前記第 1 検知手段（38A, 38B）及び前記第 2 検知手段（38C, 38D）によって検知されることを特徴とする付記 M 2 に記載の遊技機。

【0989】

付記 M 4 に係る遊技機では、例えば遊技が進行されている場合に第 1 検知手段及び第 2 検知手段のうちの一方が故障したとしても、可動役物部材が第 2 位置にあることを検知できる。また、遊技機の主電源をオンにした場合の可動役物部材などの作動チェックを行う場合に、第 1 検知手段での検知結果のみで可動役物部材が第 2 位置にあることをチェックし、これとは逆に第 2 検知手段での検知結果のみで可動役物部材が第 2 位置にあることをチェックすることで、第 1 検知手段及び第 2 検知手段が故障しているかをチェックすることも可能になる。

【0990】

〔付記 M 5〕

遊技の進行において遊技演出を前記画像表示手段（341）及び前記可動役物部材（39）に実行させる演出実行手段（51）をさらに備え、

前記演出実行手段（51）は、

所定期間（タッチ操作受付期間）において、前記第 1 所定領域に物体が存在すること、又は前記第 2 所定領域に物体が存在することを契機として第 1 演出（タッチ操作演出、代替タッチ操作演出）を実行させる第 1 演出実行手段と、

前記可動役物部材（39）を前記第 1 位置と前記第 2 位置との間で移動させる第 2 演出（可動役物部材作動演出）を実行させる第 2 演出実行手段と、

前記所定期間と前記第 2 演出の実行期間とが重複する重複期間において、前記第 1 所定領域に物体が存在することを契機とする前記第 1 演出の実行を制限可能であり、前記第 2 所定領域に物体が存在することを契機とする前記第 1 演出の実行可能とする演出制限手段と、を備えることを特徴とする付記 M 3 に記載の遊技機。

【0991】

付記 M 5 に係る遊技機では、第 1 位置と第 2 位置との間で移動される場合に第 1 検知手段によって検知される可動役物部材による第 2 演出の実行期間で第 1 所定領域に物体が存在することを契機とする第 1 演出の実行が演出制限手段によって制限される。そのため、可動役物部材の作動が、遊技者によってタッチ操作が行われたものと誤検知されることに起因して検知演出が実行されることを防止できる。一方、第 1 検知手段の検知範囲外の第 2 所定領域に物体が存在する場合には、第 2 演出の実行期間であっても第 2 検知手段によって物体の存在が検知された場合に第 1 演出が制限されることなく実行される。そのため

10

20

30

40

50

、不必要に第1演出が実行されることが防止され、第1演出の実行頻度が極端に低下することを抑制できるため、遊技の興趣の低下を抑制できる。

【0992】

〔付記M6〕

前記演出制限手段は、前記重複期間において、前記第1検知手段（38A，38B）によって物体の存在が検知されたか否かを確認する処理の実行を制限することを特徴とする付記M5に記載の遊技機。

【0993】

付記M6に係る遊技機では、重複期間において第1検知手段によって物体の存在が検知されたか否かを確認する処理が実行されないことで、重複期間での第1演出の実行を制限できるため、簡易な処理によって誤検知により検知演出が実行されることを防止できる。

10

【0994】

〔付記M7〕

前記演出制限手段は、前記重複期間において、前記第1検知手段（38A，38B）によって物体の存在が検知された場合に、前記第1演出の実行を制限することを特徴とする付記M6に記載の遊技機。

【0995】

付記M7に係る遊技機では、検知手段によって物体の存在が検知された場合であっても特定期間における第1演出の実行が制限されるため、重複期間において簡易な処理によって誤検知により第1演出が実行されることを防止できる。

20

【0996】

〔付記M8〕

前記第1演出実行手段は、前記重複期間において、前記第2所定領域での物体の存在が前記第2検知手段（38C，38D）によって検知された場合に前記第1演出を前記画像表示手段（341）における前記第2所定領域に対応する領域で実行させることを特徴とする付記M5から付記M7のいずれかに記載の遊技機。

【0997】

付記M8に係る遊技機では、画像表示手段で実行される第1演出が制限されることを防止できるため、他の演出手段（例えばスピーカやランプ）での第1演出の実行が制限される場合に比べて、第1演出の実行が制限されることによる興趣の低下を効果的に抑制できる。

30

【0998】

〔付記M9〕

前記第2所定領域に対応する位置に配置され、前記第1画像表示手段（341）とは異なる第2画像表示手段（391B）をさらに備え、

前記第1演出実行手段は、前記演出制限手段によって前記重複期間において前記第1所定領域に物体が存在することを契機とする前記第1演出の実行が制限される場合に、前記第2所定領域に物体が存在することが前記第2検知手段（38C，38D）によって検知された場合、前記第1演出を前記第2画像表示手段によって実行させることを特徴とする付記M5から付記M8のいずれかに記載の遊技機。

【0999】

40

付記M9に係る遊技機では、第2画像表示手段を備える場合において、第2画像表示手段で実行される第1演出が制限されることを防止できるため、他の演出手段（例えばスピーカやランプ）での第1演出の実行が制限される場合に比べて、第1演出の実行が制限されることによる興趣の低下を効果的に抑制できる。

【1000】

〔付記M10〕

前記特定の条件は、前記第1検知手段（38A，38B）及び前記第2検知手段（38C，38D）うちの一方によって、前記第1所定領域又は前記第2所定領域での物体の存在を検知できない状態であることであることを特徴とする付記M1から付記M9のいずれかに記載の遊技機。

50

【1001】

付記M10に係る遊技機では、第1検知手段又は第2検知手段が故障している場合に第2判断手段によって第1検知手段及び第2検知手段のうち的一方に基づいて物体が存在するか否かが判断される。そのため、第1検知手段又は第2検知手段が故障している場合であっても、故障していない検知手段によって物体の存在、例えば画像表示手段の正面側の所定領域に対するタッチ操作が行われたか否かを判断することが可能になる。

【1002】

[付記M11]

前記特定の条件は、前記第1検知手段(38A, 38B)又は前記第2検知手段(38C, 38D)の作動チェックが行われることであることを特徴とする付記M1から付記M10のいずれかに記載の遊技機。

【1003】

付記M11に係る遊技機では、第1検知手段又は第2検知手段の作動チェックが行われる場合に、第2判断手段によって第1検知手段及び第2検知手段のうち的一方に基づいて物体が存在するか否かが判断される。これにより、第1検知手段及び第2検知手段のうち的一方が故障しているか否かを判断できる。ここで、第1検知手段又は第2検知手段の作動チェックは、例えば主電源の投入時に実行される作動チェックが含まれる。また、作動チェックは、遊技の進行時において行うこともできる。例えば、可動役物部材が第2位置に移動される場合に、第1検知手段及び第2検知手段のうちの方での検知結果に基づいて第2判断手段によって物体が存在するか否かを判断することで、第1検知手段及び第2検知手段のうち的一方が正常に作動されるか否かの作動チェックを行うことも可能である。そして、付記M11での作動チェックには、主電源の投入時に実行される作動チェックだけでなく、遊技の進行時に行われる作動チェックも含まれる。

【符号の説明】

【1004】

10：遊技機
 25：パネル
 38：検知センサ
 38a：左上検知センサ
 38b：左下検知センサ
 38c：右上検知センサ
 38d：右下検知センサ
 38A：第1メイン検知センサ
 38B：第2メイン検知センサ
 38C：第1サブ検知センサ
 38D：第2サブ検知センサ
 38E：サブ検知センサ
 341：図柄表示部
 39, 39C：可動役物部材
 392C：表示部
 39A：メイン可動役物部材
 392A：表示部
 39B：サブ可動役物部材
 391B：表示部
 39a：モーター
 39a1：第1モーター
 39a2：第2モーター
 39b：復帰検出部
 39c：モータードライバ
 4：主制御装置

4 1 : M P U

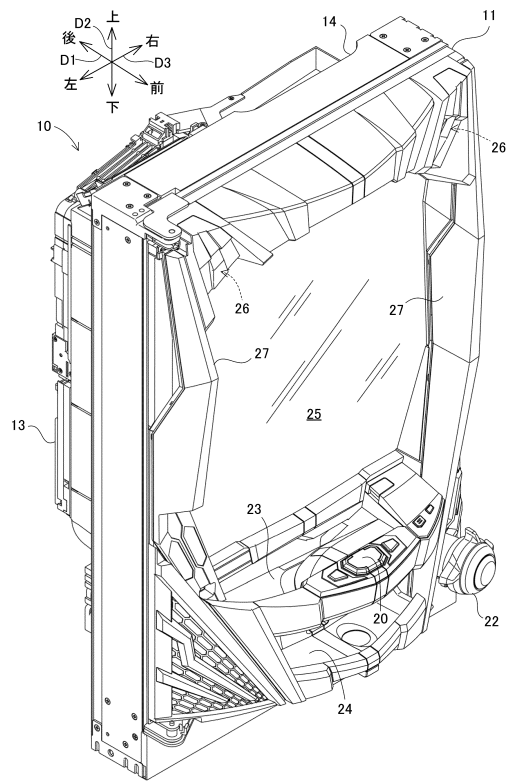
5 : 音声ランプ制御装置

5 1 : M P U

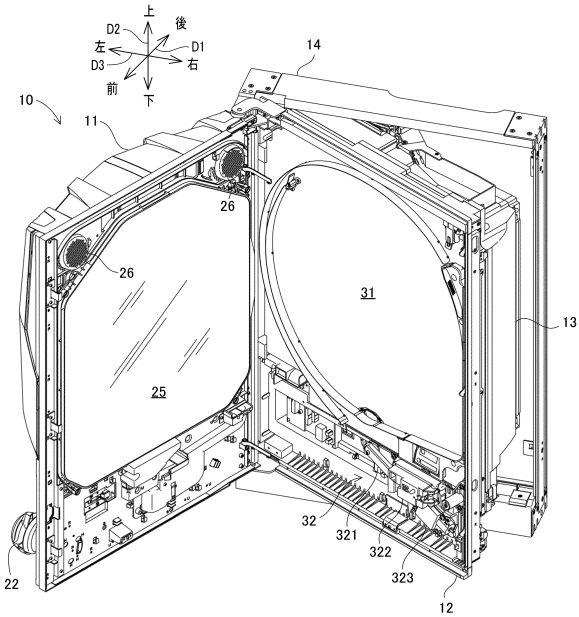
6 : 表示制御装置

【図面】

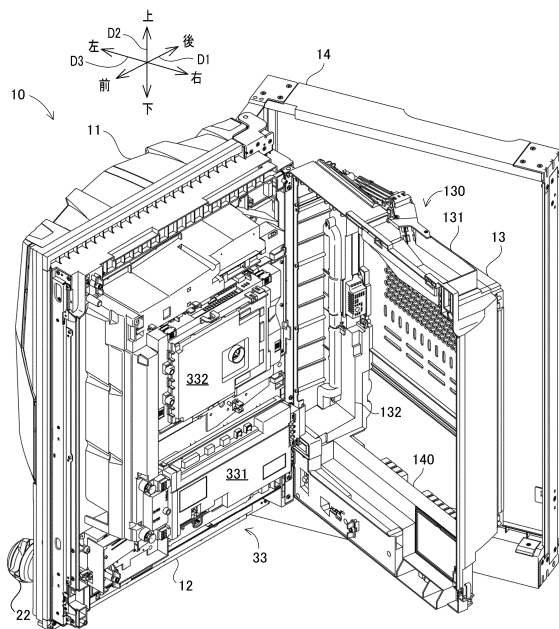
【図 1】



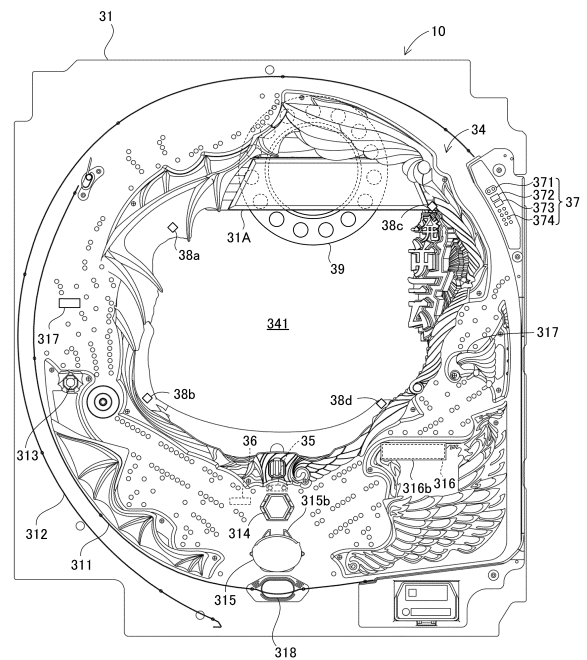
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

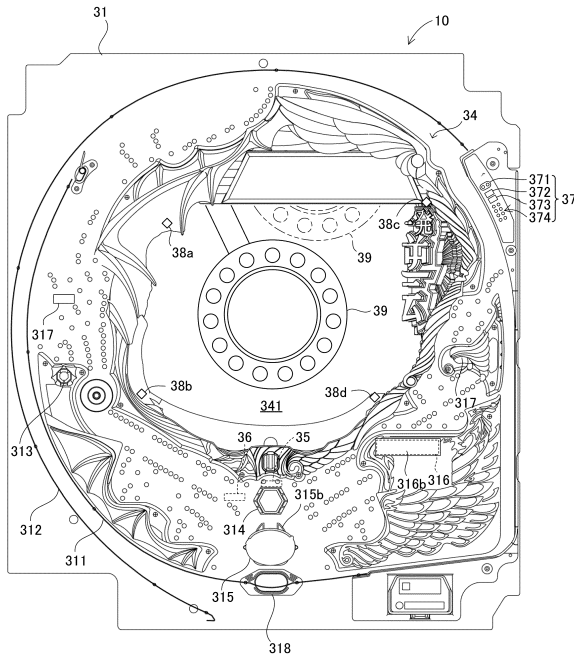
20

30

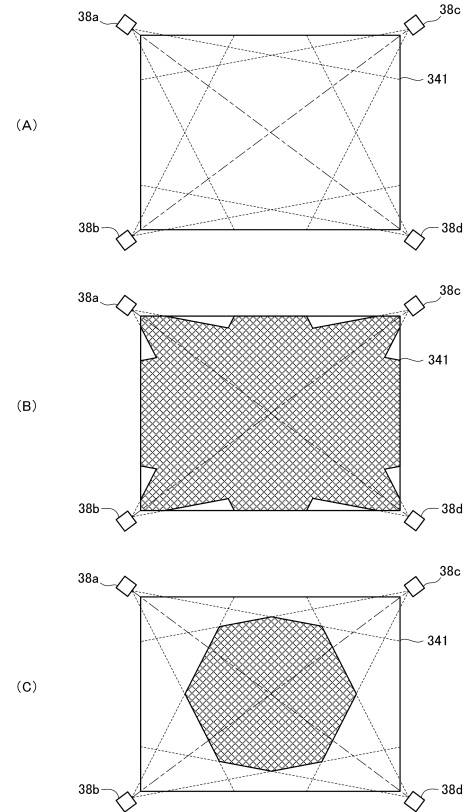
40

50

【図 5】



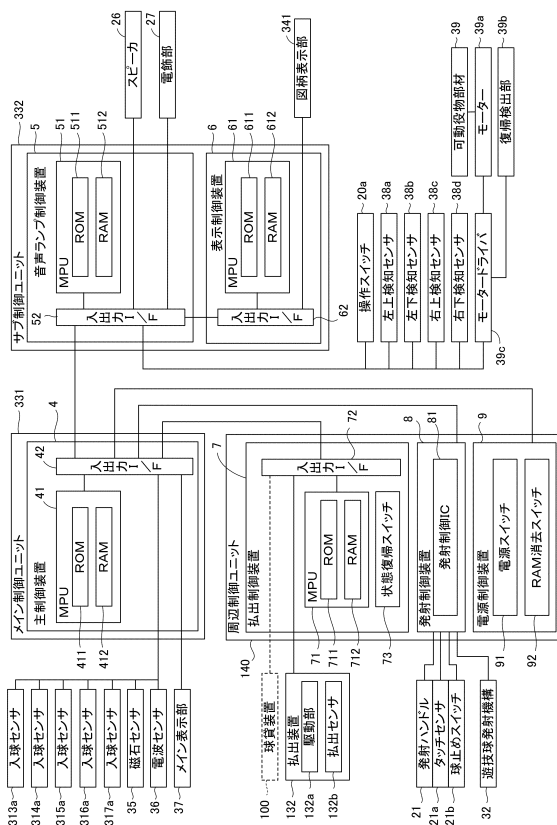
【図 6】



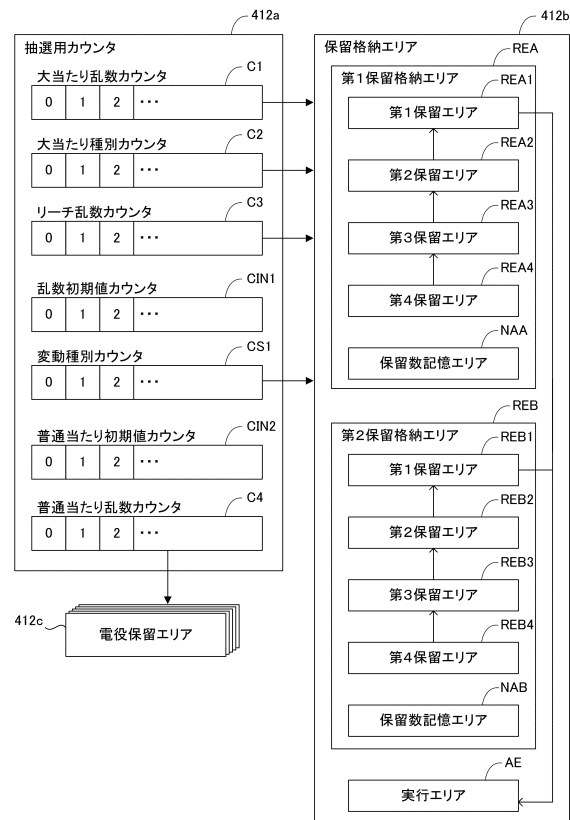
10

20

【図 7】



【図 8】



30

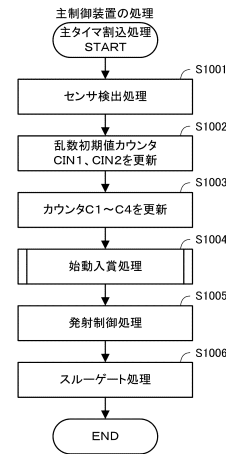
40

50

【図 9】

低確率モード当否テーブル		
(A)	大当たり乱数カウンタ	抽選結果
	0, 1	大当たり
	2~637	外れ
高確率モード当否テーブル		
(B)	大当たり乱数カウンタ	抽選結果
	0~19	大当たり
	20~637	外れ
振分テーブル		
(C)	種別	大当たり種別カウンタ
	第1特図	0~9
		10~14
		15~19
	第2特図	0~4
		5~14
		15~19
外れ種別テーブル		
(D)	リーチ乱数カウンタ	外れ種別
	0~8	前後外れリーチ
	9~38	前後外れ以外リーチ
	39~238	完全外れ
通常大当たり変動テーブル		
(E)	変動種別カウンタ	変動パターン
	0~19	01 (30s)
	20~119	02 (60s)
	120~199	03 (90s)
確変大当たり変動テーブル		
(F)	変動種別カウンタ	変動パターン
	0~9	01 (30s)
	10~119	02 (60s)
	120~199	03 (90s)
外れ変動テーブル		
(G)	外れ種別	変動種別カウンタ
	前後外れリーチ	0~99
	前後外れ以外リーチ	100~149
		150~199
	完全外れ	0~149
		150~199

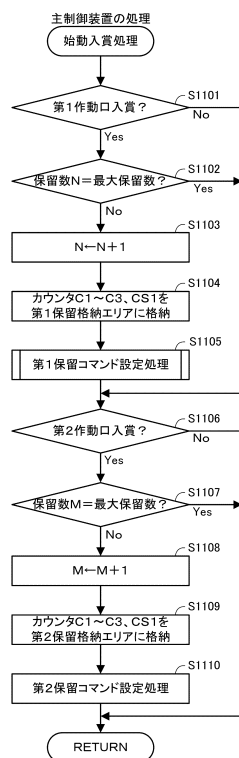
【図 10】



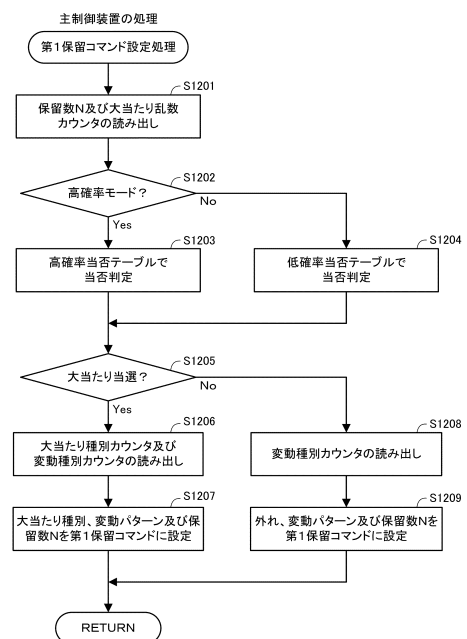
10

20

【図 11】



【図 12】

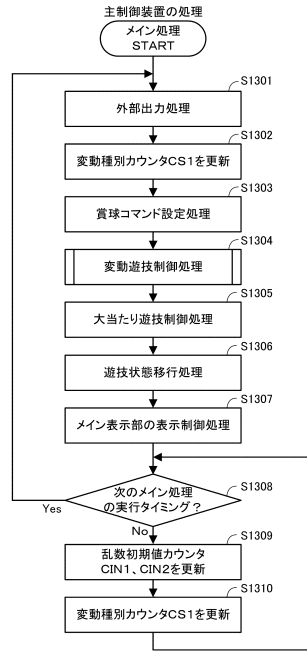


30

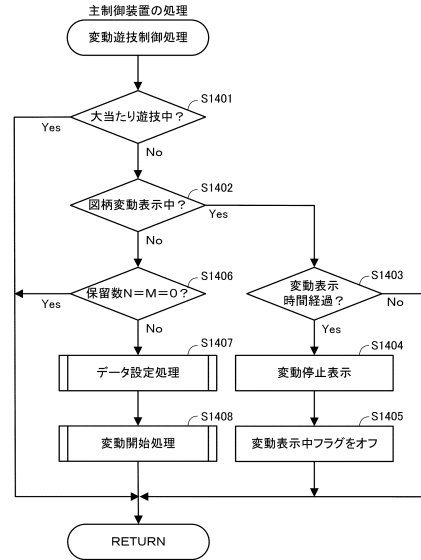
40

50

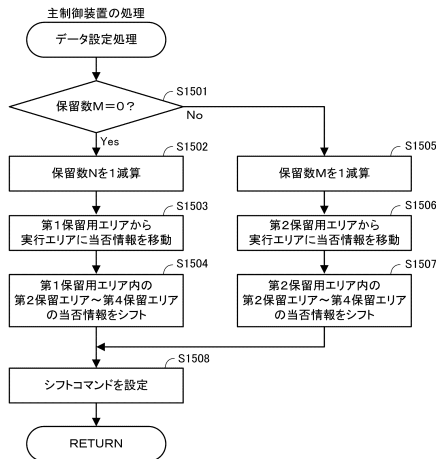
【図 13】



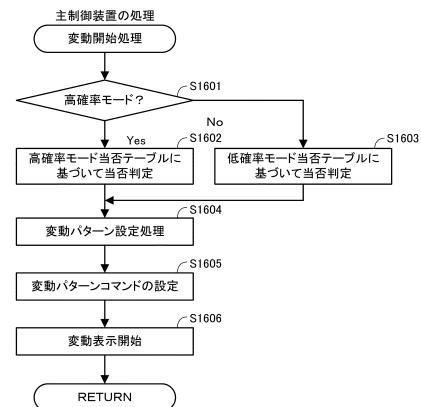
【図 14】



【図 15】



【図 16】



10

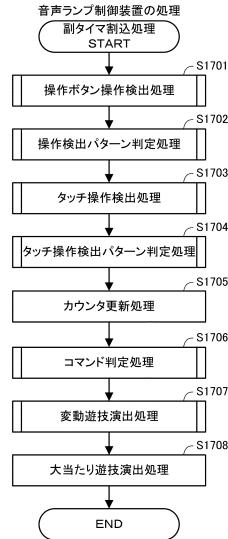
20

30

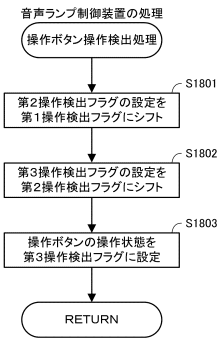
40

50

【図 17】

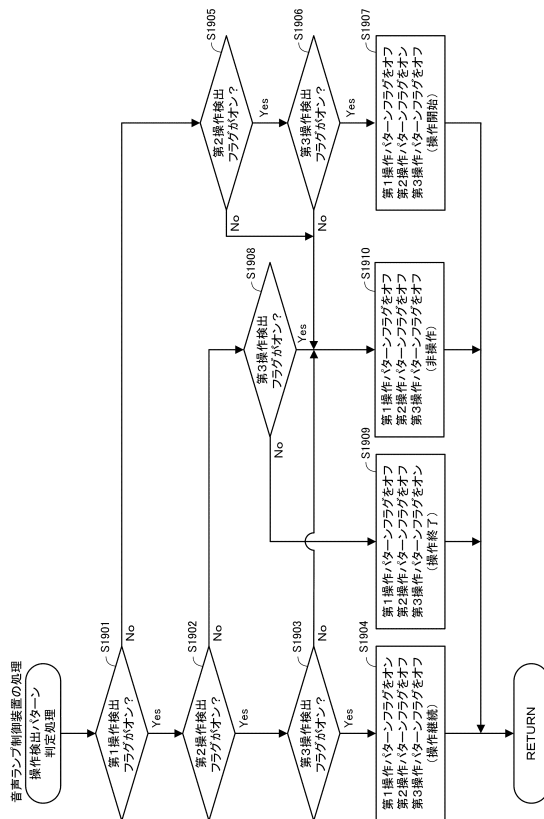


【図 18】

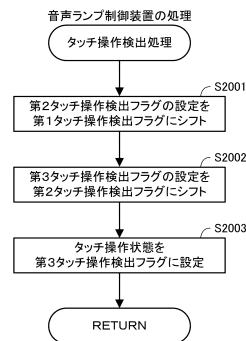


10

【図 19】



【図 20】



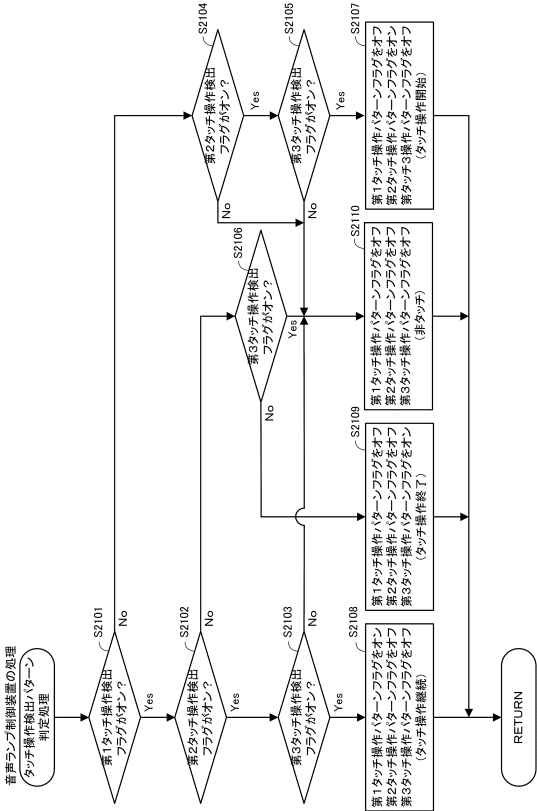
20

30

40

50

【図 2 1】



【図 2 2】

操作ボタン操作データテーブル

操作検出フラグ			操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

(A)

タッチ操作データテーブル

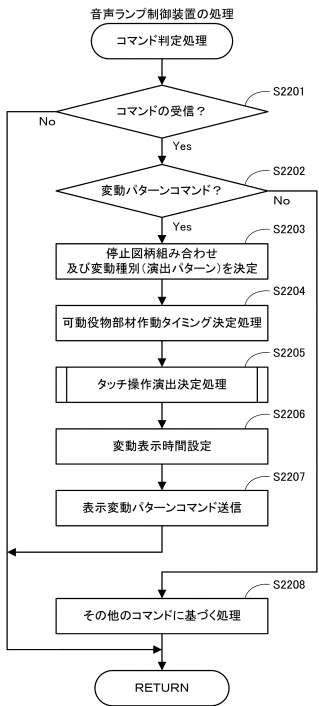
タッチ操作検出フラグ			タッチ操作パターンフラグ			タッチ操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	タッチ操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	タッチ操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	タッチ操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非タッチ

(B)

10

20

【図 2 3】



【図 2 4】

第1停止図柄選択テーブル

演出種別カウンタ	抽選結果			
	A(5R通常)	B(5R確変)	C(16R確変)	D(外れ)
0~4	1	1	1	1
5~9		2	2	2
10~14		3	3	
15~19			4	3
20~24			5	
25~29	4	7	7	8
30~34				
35~39				
40~44				
45~49	5	5	8	8
50~54				
55~59	6	9	9	9
60~64				
65~69				
70~74	8	6	8	8
75~79				
80~84				
85~89	9	9	9	9
90~94				
95~99				

(A)

変動種別テーブル

変動パターンコマンド	変動種別 (演出パターン)	変動表示時間[s]
A01	ノーマルリーチ	30
A02	スーパーリーチ	60
A03	スペシャルリーチ	90
B01	ノーマルリーチ	30
B02	スーパーリーチ	60
B03	スペシャルリーチ	90
C01	ノーマルリーチ	30
C02	スーパーリーチ	60
C03	スペシャルリーチ	90
D01	ノーマルリーチ	30
D02	スーパーリーチ	60
D03	スペシャルリーチ	90
D04	非リーチ	7
D05	非リーチ	10

(B)

30

40

50

【図 2 5】

ノーマルリーチ演出パターン種別テーブル

演出パターン種別カウンタ	演出パターン種別			
	A(5R通常)	B(5R確変)	C(16R確変)	D(外れ)
0～9	演出パターンX1	演出パターンX1	演出パターンX2	演出パターンX1
10～19		演出パターンX2	演出パターンX3	
20～29	演出パターンX2	演出パターンX3		
30～39			演出パターンX4	
40～49	演出パターンX3	演出パターンX4		
50～59			演出パターンX5	演出パターンX2
60～69	演出パターンX4			演出パターンX3
70～79		演出パターンX5		演出パターンX4
80～89	演出パターンX5			
90～99				

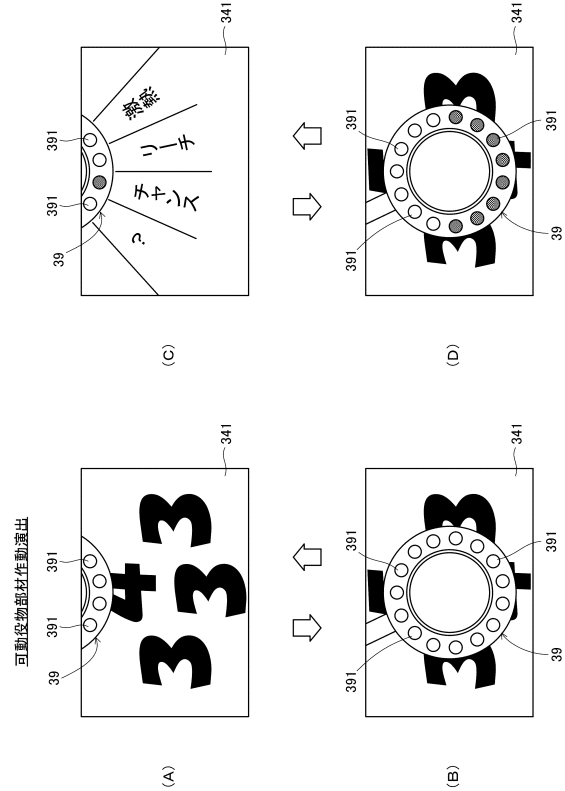
スーパーリーチ演出パターン種別テーブル

演出種別カウンタ	演出パターン種別			
	A(5R通常)	B(5R確変)	C(16R確変)	D(外れ)
0～9			演出パターンY1	演出パターンY1
10～19	演出パターンY1	演出パターンY1	演出パターンY1	演出パターンY2
20～29			演出パターンY2	演出パターンY3
30～39	演出パターンY2	演出パターンY2		演出パターンY4
40～49			演出パターンY3	演出パターンY5
50～59	演出パターンY3	演出パターンY3	演出パターンY4	
60～69			演出パターンY4	
70～79	演出パターンY4	演出パターンY4		
80～89			演出パターンY5	
90～99	演出パターンY5	演出パターンY5		

スペシャルリーチ演出パターン種別テーブル

演出種別カウンタ	演出パターン種別			
	A(5R通常)	B(5R確変)	C(16R確変)	D(外れ)
0～9			演出パターンZ1	演出パターンZ1
10～19	演出パターンZ1	演出パターンZ1	演出パターンZ1	演出パターンZ2
20～29			演出パターンZ2	演出パターンZ3
30～39	演出パターンZ2	演出パターンZ2		演出パターンZ4
40～49			演出パターンZ3	演出パターンZ5
50～59	演出パターンZ3	演出パターンZ3	演出パターンZ4	
60～69				
70～79	演出パターンZ4	演出パターンZ4		
80～89			演出パターンZ5	
90～99	演出パターンZ5	演出パターンZ5		

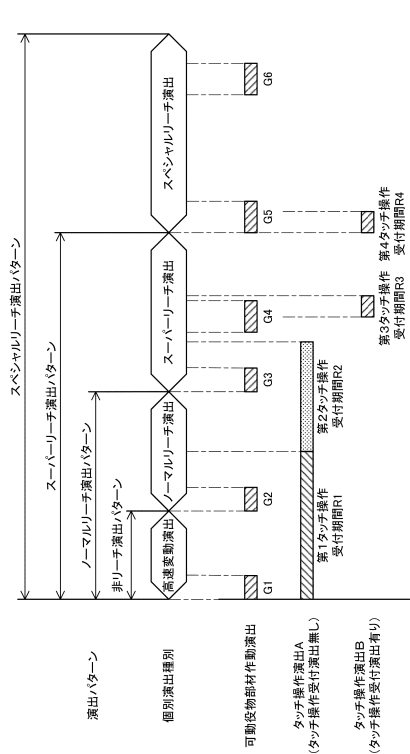
【図 2 6】



10

20

【図 2 7】



【図 2 8】

可動役物部材作動タイミング選択テーブルA(ノーマルリーチ演出パターン時)

演出パターン種別	抽選結果	可動役物部材作動タイミング					
		高速変動演出	ノーマルリーチ演出	スーパーリーチ演出		スペシャルリーチ演出	
		G1	G2	G3	G4	G5	G6
演出パターンX1	A(5R通常)	×	×	—	—	—	—
	B(5R確変)	○	×	—	—	—	—
	C(16R確変)	×	×	—	—	—	—
	D(外れ)	○	×	—	—	—	—
演出パターンX2	A(5R通常)	×	×	—	—	—	—
	B(5R確変)	×	×	—	—	—	—
	C(16R確変)	×	×	—	—	—	—
	D(外れ)	○	×	—	—	—	—
演出パターンX3	A(5R通常)	×	×	—	—	—	—
	B(5R確変)	×	×	—	—	—	—
	C(16R確変)	×	×	—	—	—	—
	D(外れ)	×	×	—	—	—	—
演出パターンX4	A(5R通常)	×	×	—	—	—	—
	B(5R確変)	×	×	—	—	—	—
	C(16R確変)	×	×	—	—	—	—
	D(外れ)	×	×	—	—	—	—
演出パターンX5	A(5R通常)	×	×	—	—	—	—
	B(5R確変)	×	×	—	—	—	—
	C(16R確変)	×	×	—	—	—	—
	D(外れ)	×	×	—	—	—	—

○:可動役物部材作動(チャンスアップ)
×:可動役物部材非作動
—:該当タイミング無し

30

40

50

【図 29】

可動役物部材作動タイミング選択テーブルB(スーパーリーチ演出パターン時)

演出パターン 種別	抽選結果	可動役物部材作動タイミング					
		高速変動 演出	ノーマル リーチ演出	スーパーリーチ演出		スペシャルリーチ演出	
		G1	G2	G3	G4	G5	G6
演出パターン Y1	A(5R通常)	×	×	○	×	—	—
	B(5R確変)	×	×	×	○	—	—
	C(16R確変)	×	×	×	◎	—	—
	D(外れ)	×	×	○	×	—	—
演出パターン Y2	A(5R通常)	×	×	×	×	—	—
	B(5R確変)	×	×	×	×	—	—
	C(16R確変)	×	×	×	×	—	—
	D(外れ)	×	×	×	×	—	—
演出パターン Y3	A(5R通常)	○	×	×	×	—	—
	B(5R確変)	×	○	×	×	—	—
	C(16R確変)	×	○	×	◎	—	—
	D(外れ)	○	×	×	○	—	—
演出パターン Y4	A(5R通常)	×	○	○	×	—	—
	B(5R確変)	○	×	×	○	—	—
	C(16R確変)	×	×	○	×	—	—
	D(外れ)	○	×	×	○	—	—
演出パターン Y5	A(5R通常)	×	○	○	×	—	—
	B(5R確変)	×	×	×	◎	—	—
	C(16R確変)	○	×	○	×	—	—
	D(外れ)	○	×	×	×	—	—

◎：可動役物部材作動（一発告知演出）
○：可動役物部材作動（チャンスアップ演出）
×：可動役物部材非作動
—：該当タイミング無し

【図 30】

可動役物部材作動タイミング選択テーブルC(スペシャルリーチ演出パターン時)

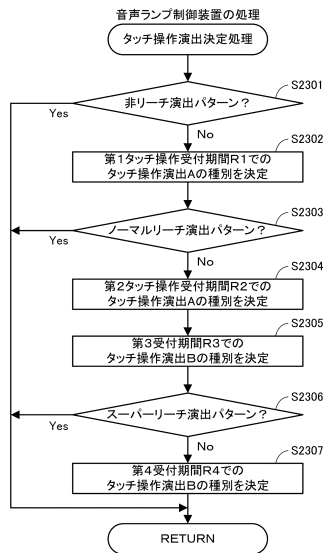
演出パターン 種別	抽選結果	可動役物部材作動タイミング					
		高速変動 演出	ノーマル リーチ演出	スーパーリーチ演出		スペシャルリーチ演出	
		G1	G2	G3	G4	G5	G6
演出パターン Z1	A(5R通常)	×	×	○	×	×	×
	B(5R確変)	×	×	×	○	○	×
	C(16R確変)	×	×	○	×	×	◎
	D(外れ)	×	×	○	×	○	×
演出パターン Z2	A(5R通常)	×	×	×	×	○	◎
	B(5R確変)	×	×	×	×	○	◎
	C(16R確変)	×	×	×	×	◎	◎
	D(外れ)	×	×	×	×	○	×
演出パターン Z3	A(5R通常)	○	×	×	×	—	◎
	B(5R確変)	×	○	×	×	×	◎
	C(16R確変)	×	○	○	×	—	◎
	D(外れ)	○	×	×	○	×	×
演出パターン Z4	A(5R通常)	×	○	○	×	×	◎
	B(5R確変)	○	×	×	×	—	◎
	C(16R確変)	×	×	○	×	◎	◎
	D(外れ)	○	×	×	×	—	×
演出パターン Z5	A(5R通常)	×	○	○	×	×	◎
	B(5R確変)	×	×	○	○	×	◎
	C(16R確変)	○	×	×	×	◎	◎
	D(外れ)	○	×	×	×	○	×

◎：可動役物部材作動（一発告知演出）
○：可動役物部材作動（チャンスアップ演出）
×：可動役物部材非作動

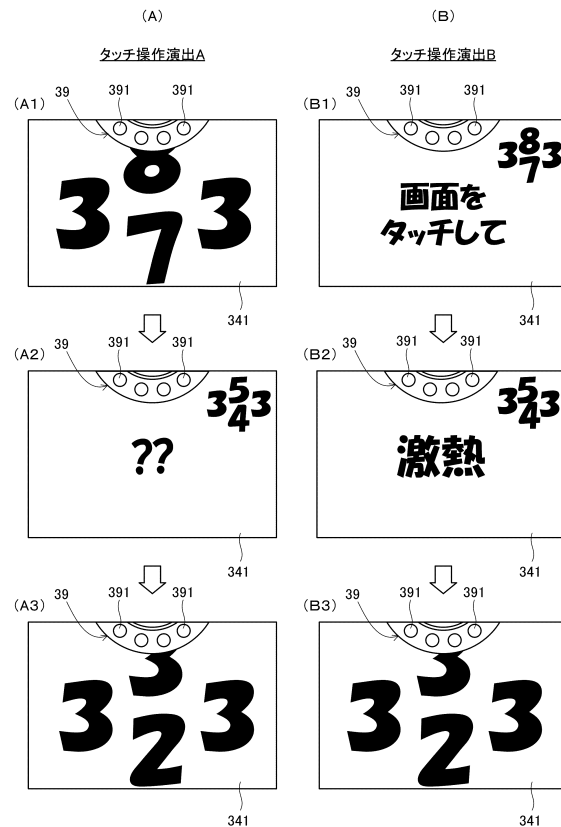
10

20

【図 31】



【図 32】



30

40

50

【図 3 3】

タッチ操作演出選択テーブルA1(第1タッチ操作受付期間R1)

演出パターン 種別	抽選結果	第1タッチ操作演出 種別カウンタ	タッチ操作 演出種別	大当たり 期待度
(A) X1~X3 Y1~Y3 Z1~Z3	A(5R通常) D(外れ)	0~19	タッチ操作演出無し	—
		20~29	タッチ操作演出A1-1	極低
		30~39	タッチ操作演出A1-2	低
	B(5R確変) C(16R確変)	0~19	タッチ操作演出無し	—
		20~29	タッチ操作演出A1-1	極低
		30~37	タッチ操作演出A1-2	低
		38	タッチ操作演出A1-3	中
		39	タッチ操作演出A1-4	高

【図 3 4】

タッチ操作演出選択テーブルB1(第3タッチ操作受付期間R3)

演出パターン 種別	抽選結果	第3タッチ操作演出 種別カウンタ	タッチ操作 演出種別	大当たり 期待度
(A) Y1~Y3 Z1~Z3	A(5R通常) D(外れ)	0~39	タッチ操作演出B1-1	低
		40~69	タッチ操作演出B1-2	中
		70~79	タッチ操作演出B1-3	高
	B(5R確変) C(16R確変)	0~19	タッチ操作演出B1-1	低
		20~39	タッチ操作演出B1-2	中
		40~69	タッチ操作演出B1-3	高
		70~77	タッチ操作演出B1-4	激高
		78, 79	タッチ操作演出B1-5	確定

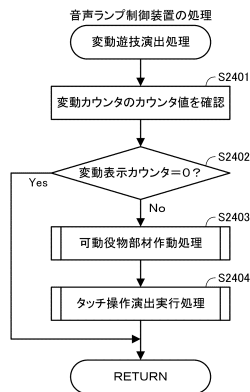
タッチ操作演出選択テーブルA2(第2タッチ操作受付期間R2)

演出パターン 種別	抽選結果	第2タッチ操作演出 種別カウンタ	タッチ操作 演出種別	大当たり 期待度
(B) Y1~Y3 Z1~Z3	A(5R通常) D(外れ)	0~29	タッチ操作演出無し	—
		30~49	タッチ操作演出A2-1	低
		50~59	タッチ操作演出A2-2	中
	B(5R確変) C(16R確変)	0~19	タッチ操作演出無し	—
		20~39	タッチ操作演出A2-1	低
		40~54	タッチ操作演出A2-2	中
		55~57	タッチ操作演出A2-3	高
		58, 59	タッチ操作演出A2-4	確定

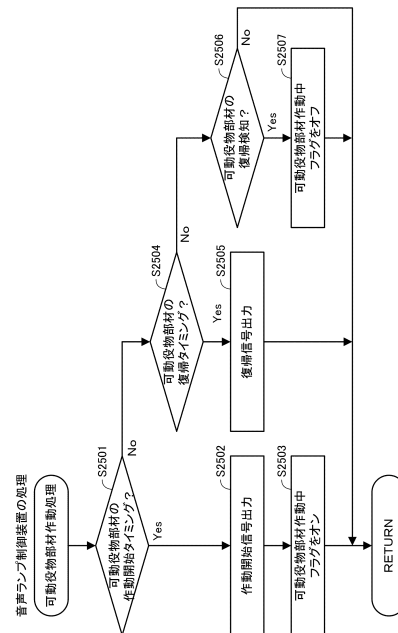
タッチ操作演出選択テーブルB2(第4タッチ操作受付期間R4)

演出パターン 種別	抽選結果	第4タッチ操作演出 種別カウンタ	タッチ操作 演出種別	大当たり 期待度
(B) Z1~Z3	A(5R通常) D(外れ)	0~59	タッチ操作演出B2-1	低
		60~89	タッチ操作演出B2-2	中
		90~99	タッチ操作演出B2-3	高
	B(5R確変) C(16R確変)	0~19	タッチ操作演出B2-1	低
		20~59	タッチ操作演出B2-2	中
		60~84	タッチ操作演出B2-3	高
		85~94	タッチ操作演出B2-4	激高
		95~99	タッチ操作演出B2-5	確定

【図 3 5】



【図 3 6】



10

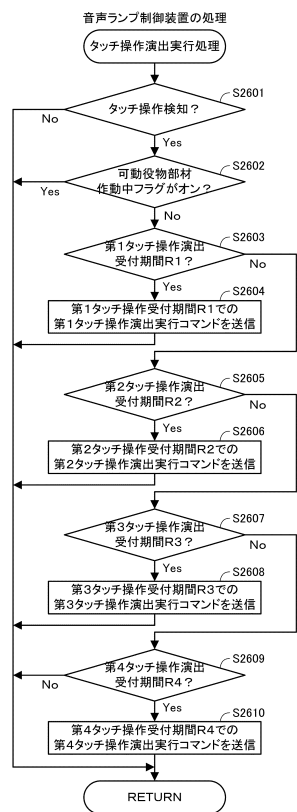
20

30

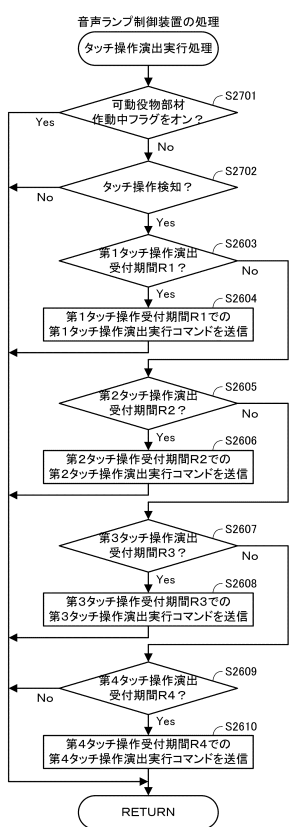
40

50

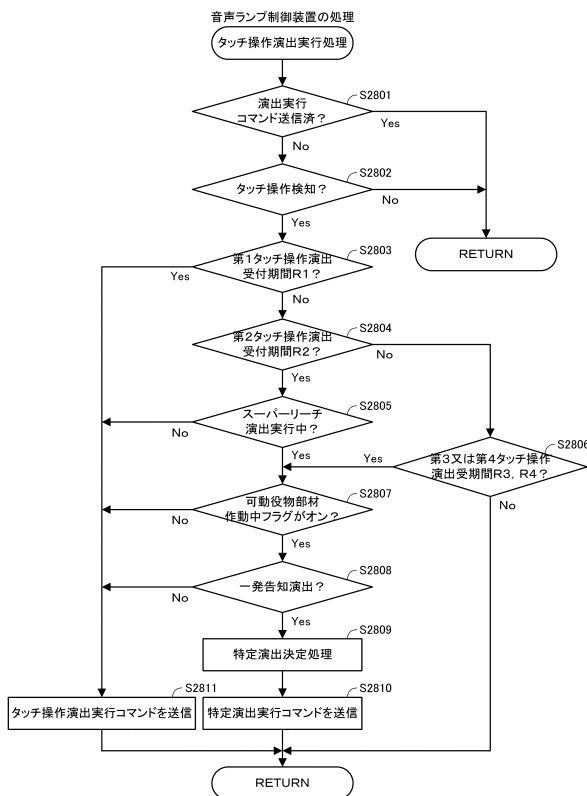
【図 3 7】



【図 3 8】



【図 3 9】



【図 4 0】

特定演出選択テーブル

特定演出種別 カウンタ	特定演出種別				
	A(5R通常)	B(5R確変)	C(16R確変)	D(外れ)	
0~9	特定演出A1	特定演出A1	特定演出A1	特定演出A1	
10~19		特定演出A2	特定演出A2		
20~29					
30~39	特定演出A2				
40~49	特定演出A3	特定演出A3			
50~59					
60~69					特定演出A3
70~84	特定演出A3	確定演出A	確定演出A	特定演出A2	
85~94	確定演出A	確定演出B	確定演出B	特定演出A3	
95~98		確定演出A	プレミア演出		
99		確定演出B			

(A)

特定演出大当たり期待度

特定演出種別	大当たり期待度
特定演出A1	中
特定演出A2	高
特定演出A3	激高
確定演出A	100%
確定演出B	100%
プレミア演出	100% (16R確変確定)

(B)

10

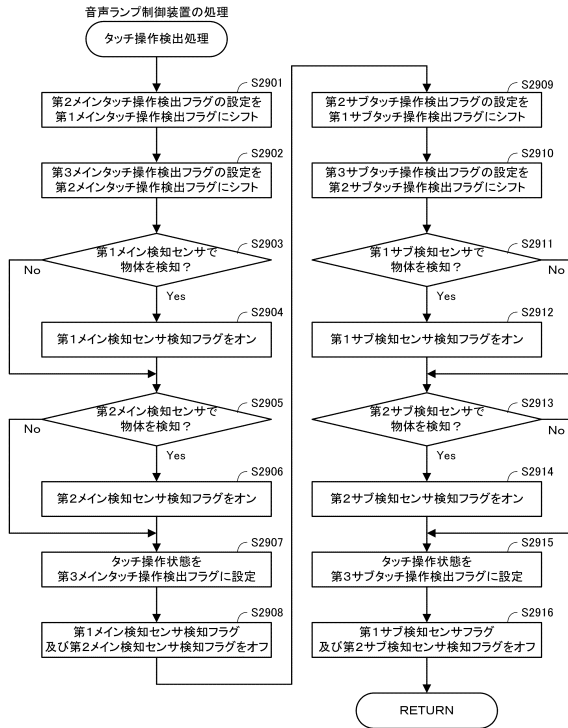
20

30

40

50

【図 45】



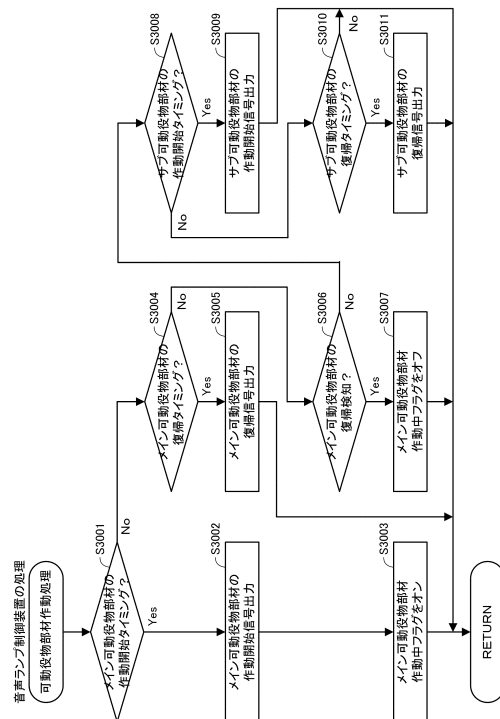
【図 46】



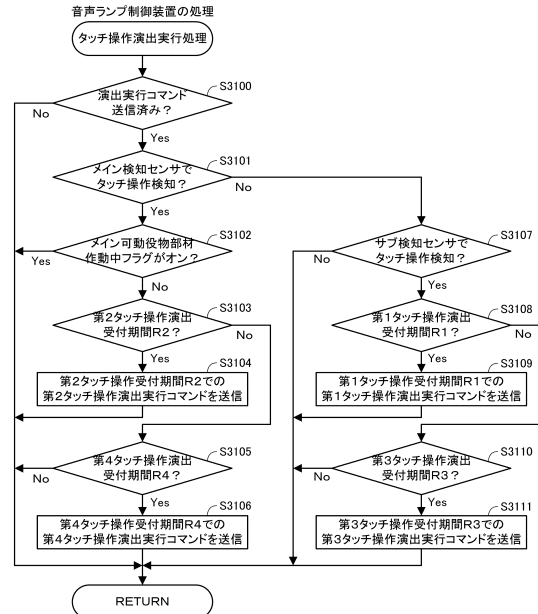
10

20

【図 47】



【図 48】

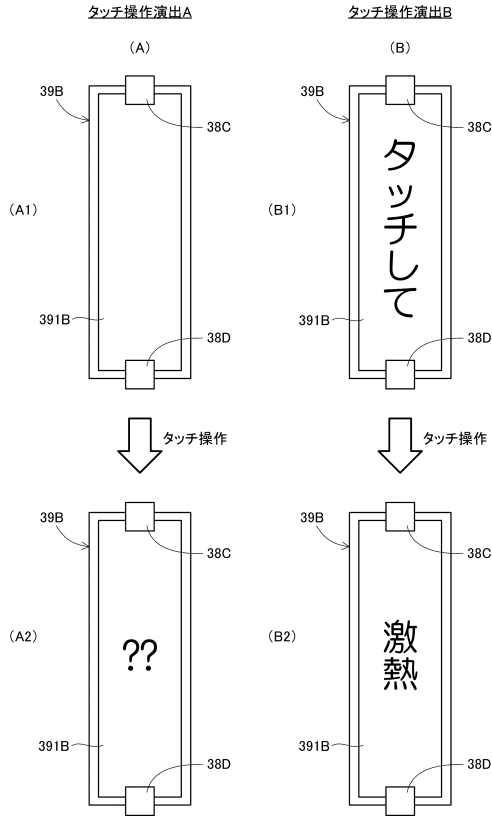


30

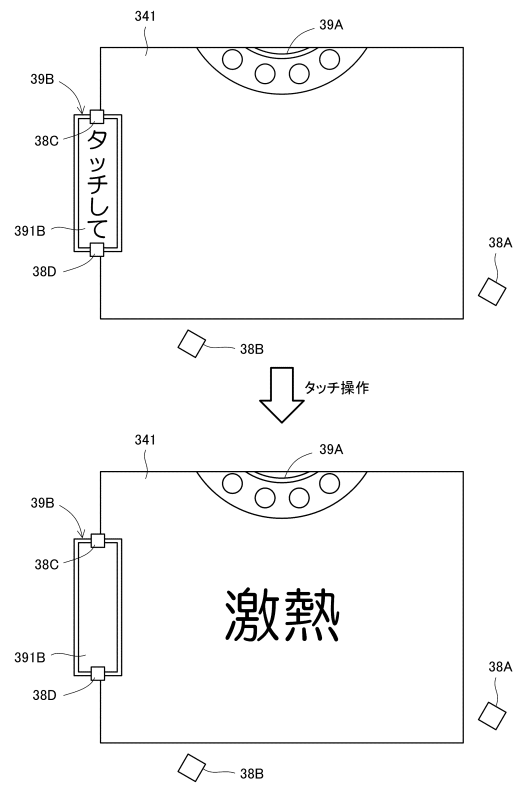
40

50

【図 49】



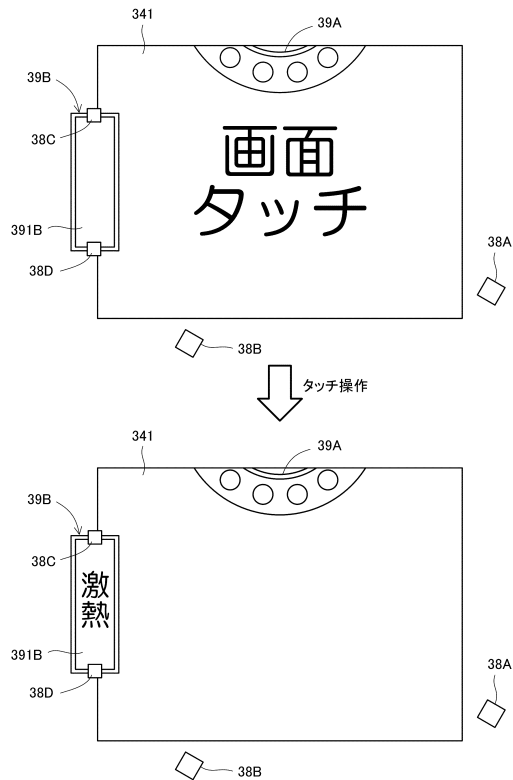
【図 50】



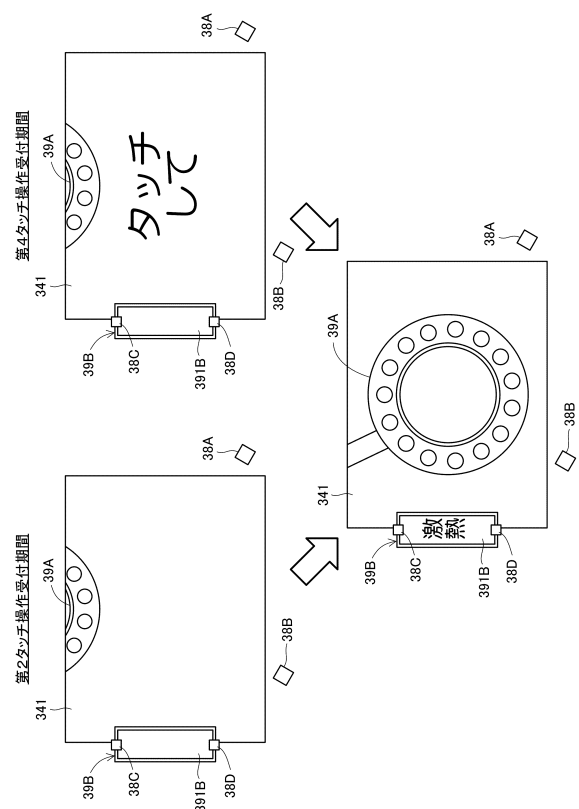
10

20

【図 51】



【図 52】

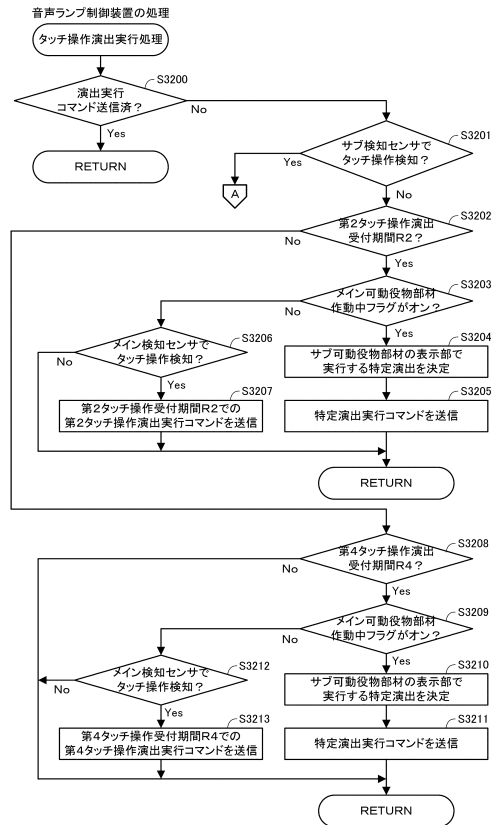


30

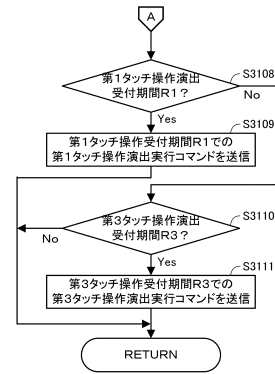
40

50

【図 5 3】



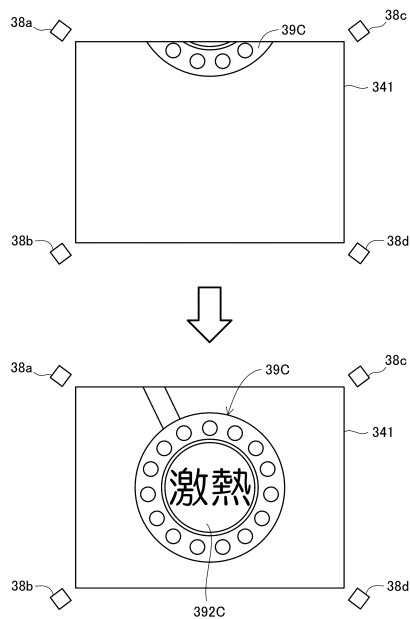
【図 5 4】



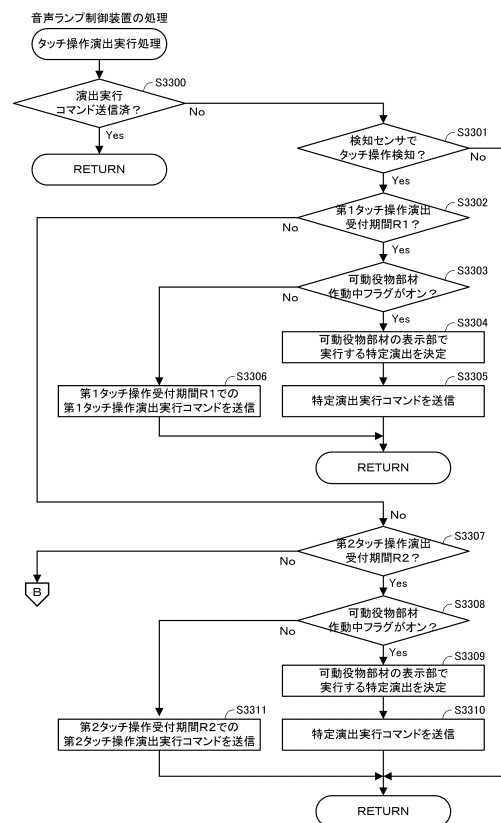
10

20

【図 5 5】



【図 5 6】

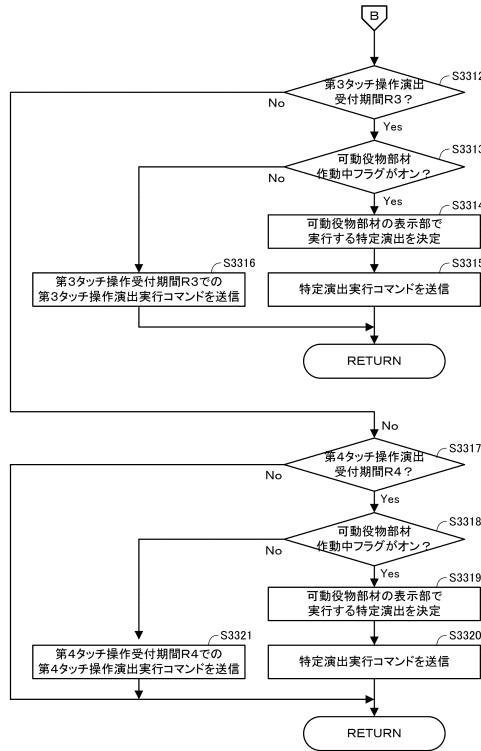


30

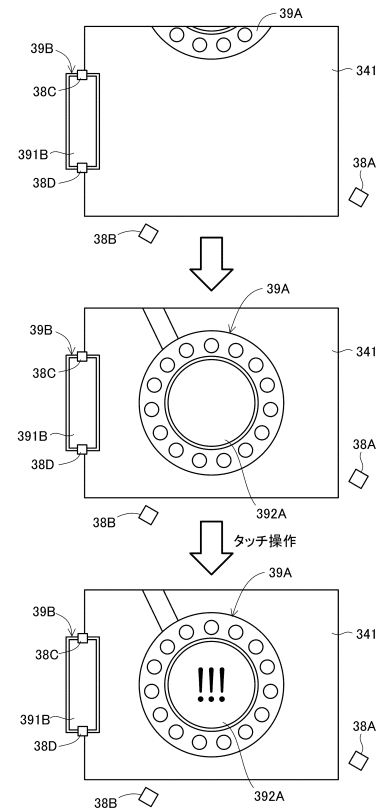
40

50

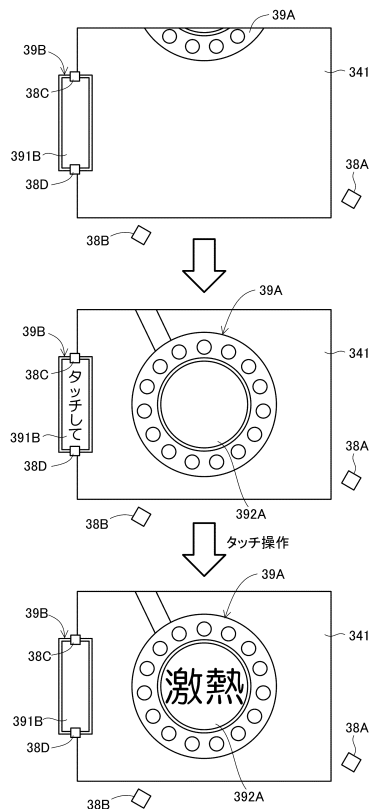
【図 57】



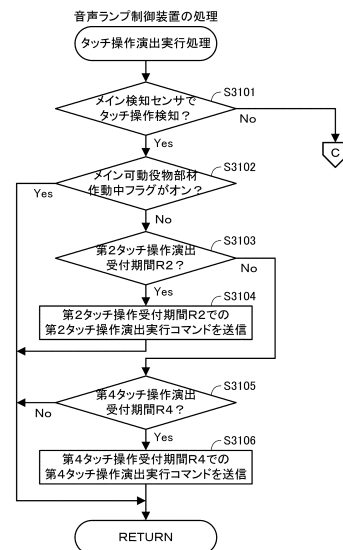
【図 58】



【図 59】



【図 60】



10

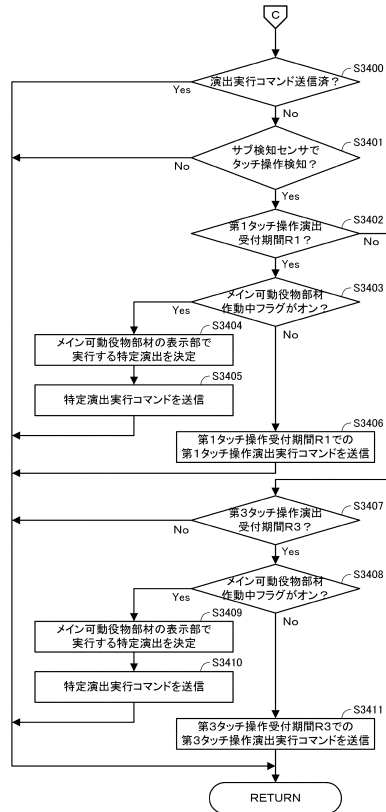
20

30

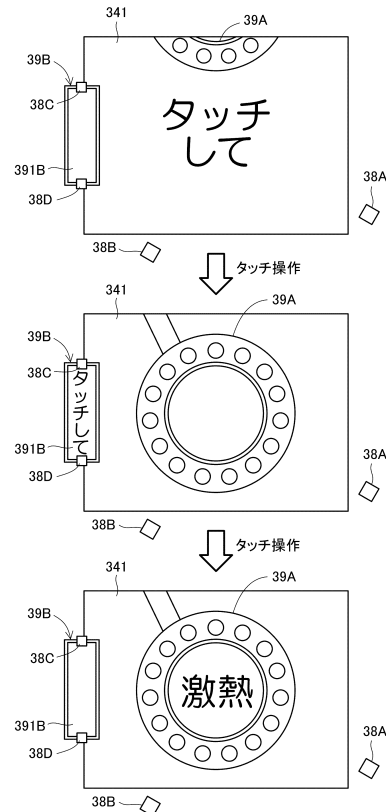
40

50

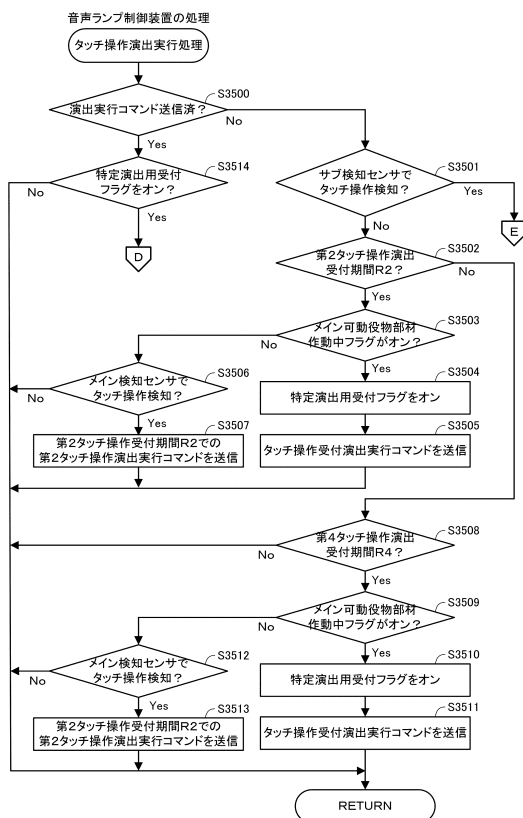
【図 6 1】



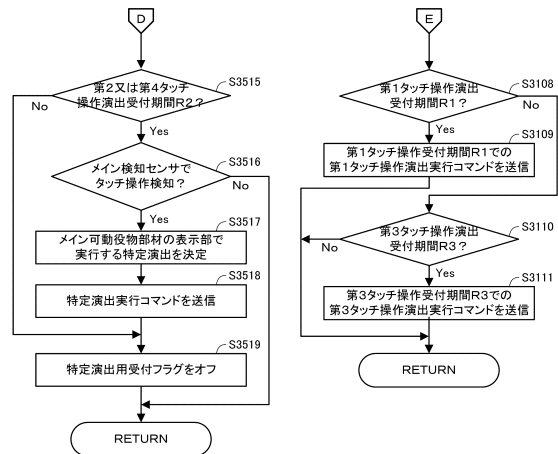
【図 6 2】



【図 6 3】



【図 6 4】



10

20

30

40

50

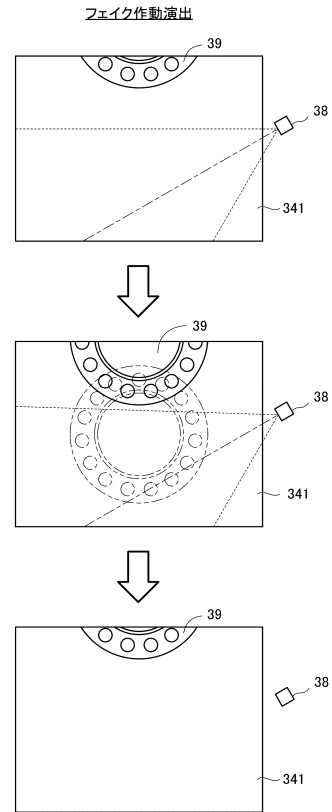
【図 6 5】

可動役物部材作動タイミング選択テーブルC(スペシャルリーチ演出パターン時)

演出パターン 種別	抽選結果	可動役物部材作動タイミング							
		高速変動 演出		ノーマル リーチ演出		スーパリーチ演出		スペシャルリーチ演出	
		G1	G2	G3	G4	G5	G6		
演出パターン Z1	A(5R通常)	×	△	○	×	×	×		
	B(5R確変)	×	×	×	○	○	×		
	C(16R確変)	×	×	○	×	×	◎		
	D(外れ)	×	×	○	×	△	×		
演出パターン Z2	A(5R通常)	×	×	×	×	○	◎		
	B(5R確変)	×	×	×	×	○	◎		
	C(16R確変)	×	×	×	×	◎	◎		
	D(外れ)	×	×	×	△	○	×		
演出パターン Z3	A(5R通常)	○	×	×	×	—	◎		
	B(5R確変)	×	○	×	×	×	◎		
	C(16R確変)	×	○	△	×	—	◎		
	D(外れ)	○	×	×	○	×	×		
演出パターン Z4	A(5R通常)	×	○	○	×	×	◎		
	B(5R確変)	○	×	×	×	—	◎		
	C(16R確変)	×	△	○	×	◎	◎		
	D(外れ)	○	×	×	×	—	×		
演出パターン Z5	A(5R通常)	×	○	○	×	×	◎		
	B(5R確変)	×	×	○	△	×	◎		
	C(16R確変)	×	×	×	×	◎	◎		
	D(外れ)	○	×	×	×	○	×		

◎:可動役物部材作動(確定告知)
○:可動役物部材作動(チャンスアップ)
△:フェイク作動
×:可動役物部材非作動

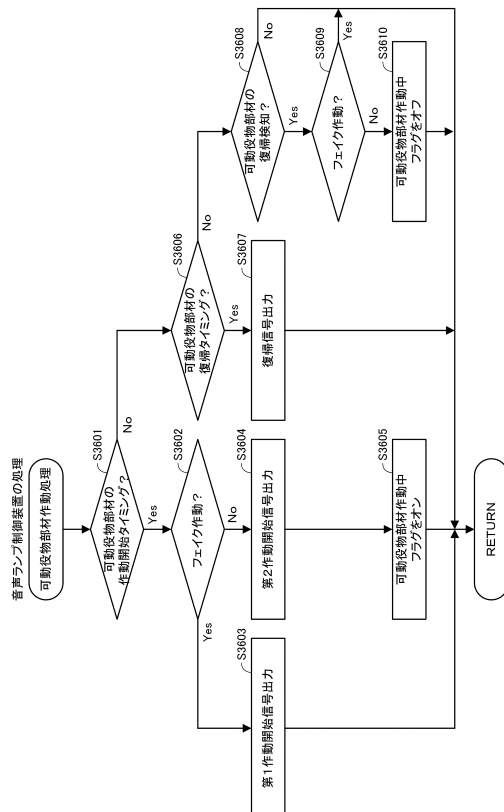
【図 66】



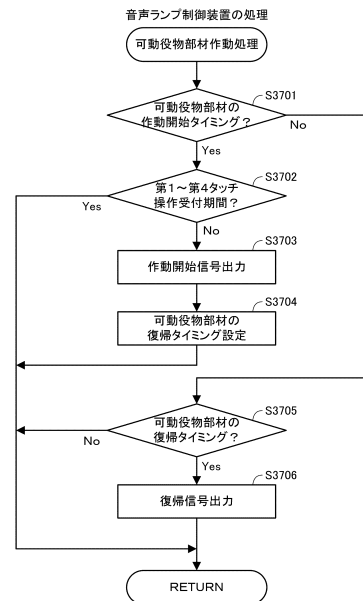
10

20

【図 67】



【圖 68】

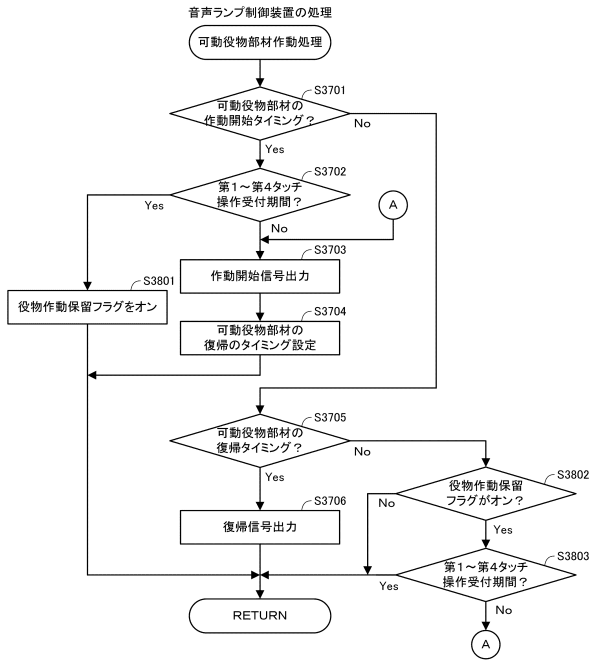


30

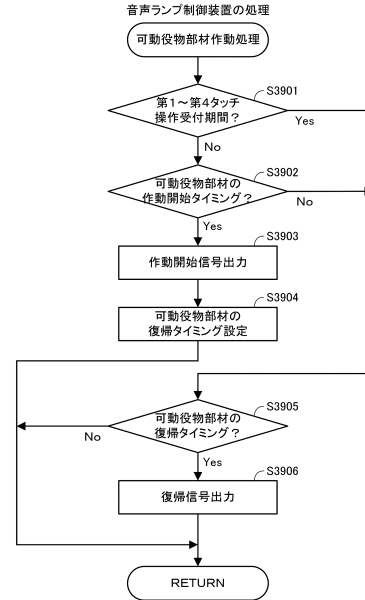
40

50

【図 69】



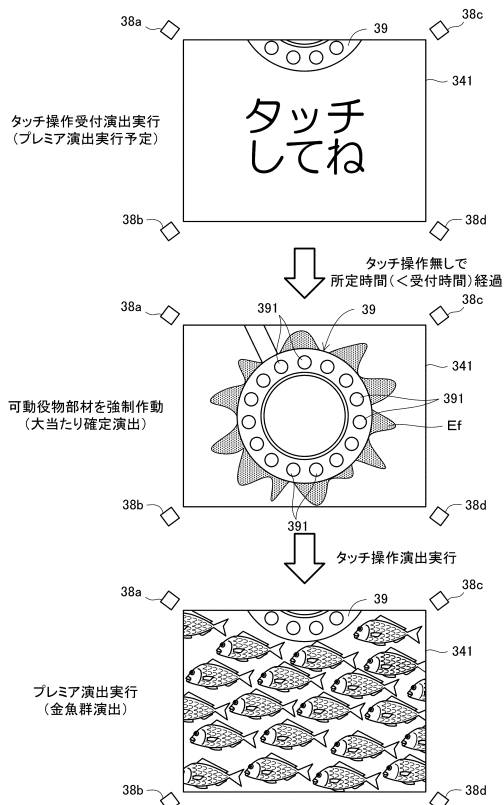
【図 70】



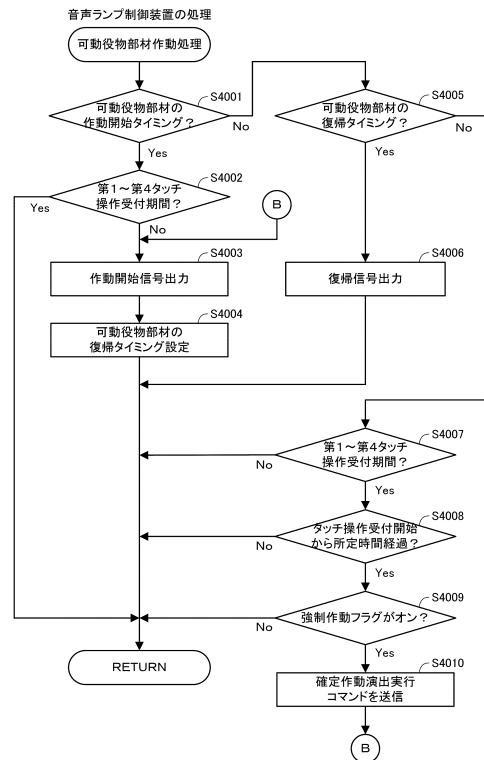
10

20

【図 71】



【図 72】

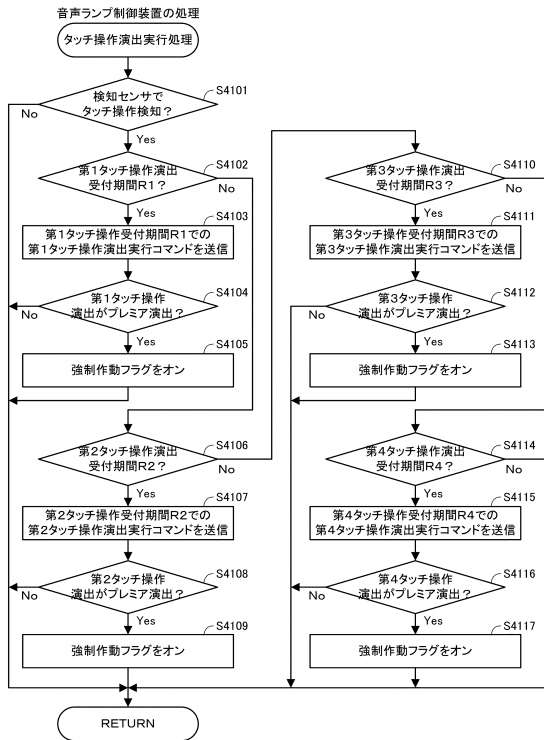


30

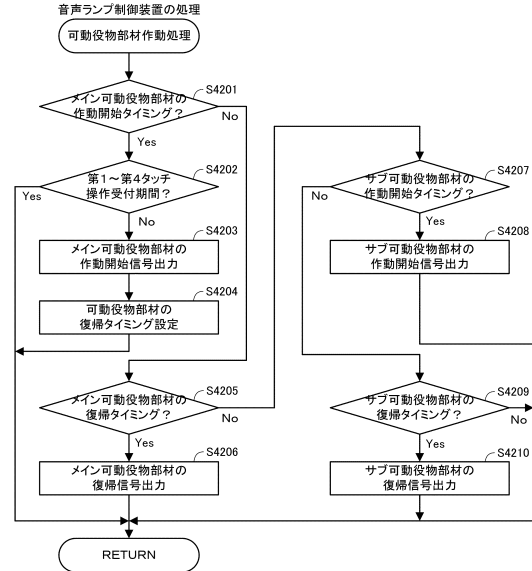
40

50

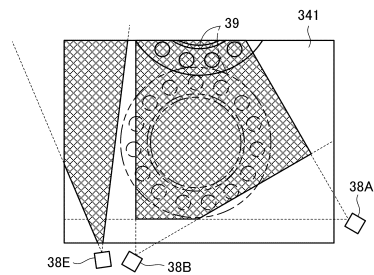
【図 7 3】



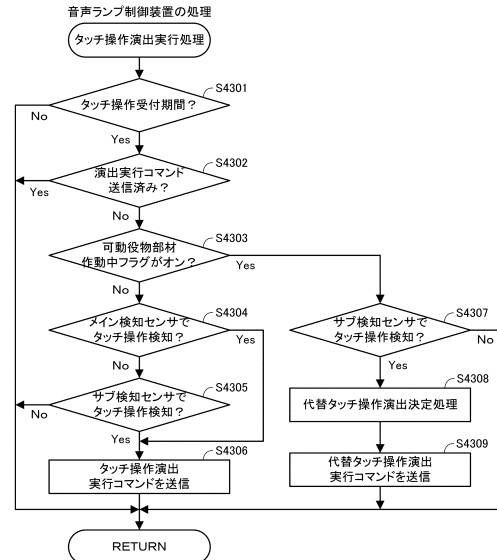
【図 7 4】



【図 7 5】



【図 7 6】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2010-099397 (JP, A)
(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02