

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7155080号
(P7155080)

(45)発行日 令和4年10月18日(2022.10.18)

(24)登録日 令和4年10月7日(2022.10.7)

(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106頁)

(21)出願番号 特願2019-160050(P2019-160050)
 (22)出願日 令和1年9月3日(2019.9.3)
 (65)公開番号 特開2021-37068(P2021-37068A)
 (43)公開日 令和3年3月11日(2021.3.11)
 審査請求日 令和4年5月19日(2022.5.19)
 早期審査対象出願

(73)特許権者 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目 29 番 14 号
 (72)発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目 29 番 14 号
 株式会社三共内
 審査官 大浜 康夫

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】**【請求項 1】**可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、遊技者が操作可能な操作手段と、演出を実行可能な演出制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記有利状態に制御されることを示唆するリーチ演出を実行可能であり、前記リーチ演出を開始した後に特定演出を実行可能であり、前記リーチ演出が実行される可変表示の開始に対応する第1タイミングと、前記リーチ演出が実行される可変表示の開始よりも前の第2タイミングと、を含む複数のタイミングにて前記操作手段を振動させる所定振動演出を実行可能であり、前記特定演出の実行期間である特定演出期間にて前記操作手段を振動させる特殊振動演出を実行可能であり、前記特殊振動演出として、前記特定演出期間にて前記操作手段とは異なる演出用可動体の動作に対応させた第1特殊振動演出を実行可能であり、前記特定演出期間にて画像表示に対応させた第2特殊振動演出を実行可能であり、前記所定振動演出が実行されないときよりも、前記所定振動演出が実行されるときの方が、前記有利状態に制御される割合が高く、前記所定振動演出と前記第1特殊振動演出とで、振動態様が異なり、

10

20

前記所定振動演出と前記第2特殊振動演出とで、振動態様が異なり、
前記第1特殊振動演出と前記第2特殊振動演出とで、振動態様が異なり、
前記演出制御手段は、一の可変表示において前記第1特殊振動演出と前記第2特殊振動演出との両方を実行可能である。

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

パチンコ遊技機等の遊技機において、打球発射ハンドルに振動手段を設ける技術が提案されている（例えば特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2007-38019号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献1に記載された技術では、振動による演出の興趣向上に改善の余地があった。

【0005】

この発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、振動による演出を実行する場合に遊技興趣を向上させる遊技機の提供を目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

(1) 上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当たり遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、

遊技者が操作可能な操作手段（例えばスティックコントローラ31A、プッシュボタン31Bなど）と、

演出を実行可能な演出制御手段（例えば演出制御用CPU120など）と、を備え、
前記演出制御手段は、

前記有利状態に制御されることを示唆するリーチ演出（例えば飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となるなど）を実行可能であり、

前記リーチ演出を開始した後に特定演出（例えば図12-17など）を実行可能であり、
前記リーチ演出が実行される可変表示の開始に対応する第1タイミング（例えば図12-9におけるAKT11など）と、前記リーチ演出が実行される可変表示の開始よりも前の第2タイミング（例えば図12-9におけるAKT01～AKT03など）と、を含む複数のタイミングにて前記操作手段を振動させる所定振動演出（例えば振動パターンAKV01～AKV03の振動演出など）を実行可能であり、

前記特定演出の実行期間である特定演出期間にて前記操作手段を振動させる特殊振動演出（例えば振動パターンAKV41～AKV44の振動演出など）を実行可能であり、
前記特殊振動演出として、

前記特定演出期間にて前記操作手段とは異なる演出用可動体の動作に対応させた第1特殊振動演出（例えば振動パターンAKV41の振動演出など）を実行可能であり、
前記特定演出期間にて画像表示に対応させた第2特殊振動演出（例えば振動パターンAKV42の振動演出など）を実行可能であり、

前記所定振動演出が実行されないときよりも、前記所定振動演出が実行されるときの方が、前記有利状態に制御される割合が高く（例えば操作部演出パターンなどに応じた大当

10

20

30

40

50

り信頼度など)、

前記所定振動演出と前記第1特殊振動演出とで、振動態様が異なり(例えば図12-3など)、

前記所定振動演出と前記第2特殊振動演出とで、振動態様が異なり(例えば図12-3など)、

前記第1特殊振動演出と前記第2特殊振動演出とで、振動態様が異なり(例えば図12-3など)、

前記演出制御手段は、一の可変表示において前記第1特殊振動演出と前記第2特殊振動演出との両方を実行可能(例えば図12-17など)である。

このような構成によれば、振動演出の振動態様や振動演出の実行タイミングに注目させるとともに連続的に実行可能な第1特殊振動演出と第2特殊振動演出とによって、遊技興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図3】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図4】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図8】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図9】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図10-1】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図10-2】停止図柄決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図10-3】設定示唆演出実行決定テーブルに関する設定例を示す図である。

【図10-4】設定示唆パターンに関する構成例や設定例を示す図である。

【図10-5】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図10-6】設定示唆演出の実行例を示す図である。

【図11-1】特徴部10SHに係るパチンコ遊技機の正面図である。

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

【図11-3】特徴部10SHに係る可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-4】振動演出の内容と大当たり信頼度の一例を示す説明図である。

【図11-5】振動演出と視線誘導演出の実行タイミングと演出期間の一例を示す図である。

【図11-6】振動演出と視線誘導演出の演出動作例を示す図である。

【図11-7】振動演出と視線誘導演出の演出動作例を示す図である。

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

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

【図12-3】振動パターンの設定内容を示す図である。

【図12-4】振動および発光による演出の実行例を示す図である。

【図12-5】連続演出パターンの設定例を示す図である。

【図12-6】先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図12-7】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図12-8】演出制御パターンの構成例を示す図である。

【図12-9】操作部演出を実行可能なタイミングの設定例を示す図である。

【図12-10】操作部演出の制御例を示す図である。

10

20

30

40

50

- 【図12-11】操作部演出の制御例を示す図である。
 【図12-12】操作部演出の制御例を示す図である。
 【図12-13】操作部演出の制御例を示す図である。
 【図12-14】操作部演出の制御例を示す図である。
 【図12-15】操作部演出の制御例を示す図である。
 【図12-16】遊技効果ランプを発光させる演出の実行例を示す図である。
 【図12-17】特定連動演出を実行可能な演出期間の設定例を示す図である。
 【図12-18】リーチ演出が実行される場合の演出実行例を示す図である。
 【図12-19】リーチ演出が実行される場合の演出実行例を示す図である。
 【図12-20】リーチ演出が実行される場合の演出実行例を示す図である。
 【図12-21】楽曲再生実行例を示す図である。

10

【発明を実施するための形態】

【0008】

(基本説明)

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

【0009】

(パチンコ遊技機1の構成等)

図1は、パチンコ遊技機1の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠（台枠）3とから構成されている。遊技盤2には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

20

【0010】

なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1以上の図柄の変形、1以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、1以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。なお、変動には、ある図柄を点滅表示する様子も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出または導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

30

【0011】

なお、第1特別図柄表示装置4Aにおいて可変表示される特別図柄を「第1特図」ともいい、第2特別図柄表示装置4Bにおいて可変表示される特別図柄を「第2特図」ともいう。また、第1特図を用いた特図ゲームを「第1特図ゲーム」といい、第2特図を用いた特図ゲームを「第2特図ゲーム」ともいう。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は1種類であってもよい。

30

【0012】

遊技盤2における遊技領域の中央付近には画像表示装置5が設けられている。画像表示装置5は、例えばLCD（液晶表示装置）や有機EL（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置5は、プロジェクタおよびスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置5には、各種の演出画像が表示される。

40

【0013】

例えば、画像表示装置5の画面上では、第1特図ゲームや第2特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行され

50

る特図ゲームおよび飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【 0 0 1 4 】

画像表示装置 5 の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられてもよい。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。

【 0 0 1 5 】

保留されている可変表示の数は保留記憶数ともいう。第 1 特図ゲームに対応する保留記憶数を第 1 保留記憶数、第 2 特図ゲームに対応する保留記憶数を第 2 保留記憶数ともいう。第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計を合計保留記憶数ともいう。

10

【 0 0 1 6 】

遊技盤 2 の所定位置には、複数の LED を含んで構成された第 1 保留表示器 25A と第 2 保留表示器 25B とが設けられている。第 1 保留表示器 25A は、LED の点灯個数によって、第 1 保留記憶数を表示する。第 2 保留表示器 25B は、LED の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

【 0 0 1 7 】

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

【 0 0 1 8 】

入賞球装置 6A は、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第 1 始動入賞口を形成する。第 1 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 1 特図ゲームが開始され得る。

20

【 0 0 1 9 】

可変入賞球装置 6B（普通電動役物）は、ソレノイド 81（図 3 参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6B は、例えば、一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド 81 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置 6A に近接し、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置 6B は、ソレノイド 81 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置 6B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

30

【 0 0 2 0 】

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

40

【 0 0 2 1 】

入賞球装置 6A と可変入賞球装置 6B の下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、ソレノイド 82（図 3 参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【 0 0 2 2 】

一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド 82 がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 82 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

50

【 0 0 2 3 】

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

【 0 0 2 4 】

一般入賞口10を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第1始動入賞口、第2始動入賞口）への入賞を始動入賞ともいう。

【 0 0 2 5 】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、7セグメントのLEDなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

10

【 0 0 2 6 】

画像表示装置5の左方には、遊技球が通過可能な通過ゲート41が設けられている。遊技球が通過ゲート41を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

【 0 0 2 7 】

普通図柄表示器20の上方には、普図保留表示器25Cが設けられている。普図保留表示器25Cは、例えば4個のLEDを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をLEDの点灯個数により表示する。

20

【 0 0 2 8 】

遊技盤2の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車および多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウトロが設けられている。

【 0 0 2 9 】

遊技機用枠3の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ8L、8Rが設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ9が設けられている。遊技効果ランプ9は、LEDを含んで構成されている。

30

【 0 0 3 0 】

遊技盤2の所定位置（図1では図示略）には、演出に応じて動作する可動体32が設けられている。

【 0 0 3 1 】

遊技機用枠3の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）が設けられている。

【 0 0 3 2 】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。上皿の下方には、上皿満タン時に賞球が払い出される打球供給皿（下皿）が設けられている。

40

【 0 0 3 3 】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ31Aが取り付けられている。スティックコントローラ31Aには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ31Aに対する操作は、コントローラセンサユニット35A（図3参照）により検出される。

【 0 0 3 4 】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン31Bが設けられている。プッシュボタン31Bに対する操作は、プッシュセンサ35B（図3参照）により検出される。

50

【 0 0 3 5 】

パチンコ遊技機 1 では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【 0 0 3 6 】

図 2 は、パチンコ遊技機 1 の背面斜視図である。パチンコ遊技機 1 の背面には、基板ケース 2 0 1 に収納された主基板 1 1 が搭載されている。主基板 1 1 には、設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 が設けられている。設定キー 5 1 は、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ 5 2 は、設定変更状態において大当りの当選確率や出玉率等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する。設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 は、例えば電源基板 1 7 の所定位置といった、主基板 1 1 の外部に取り付けられてもよい。

10

【 0 0 3 7 】

主基板 1 1 の背面中央には、表示モニタ 2 9 が配置され、表示モニタ 2 9 の側方には表示切替スイッチ 3 0 が配置されている。表示モニタ 2 9 は、例えば 7 セグメントの LED 表示装置を用いて、構成されればよい。表示モニタ 2 9 および表示切替スイッチ 3 0 は、遊技機用枠 3 を開放した状態で遊技盤 2 の裏面側を視認した場合に、主基板 1 1 を視認する際の正面に配置されている。

【 0 0 3 8 】

表示モニタ 2 9 は、例えば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比は、賞球合計数のうち第 1 大入賞口および第 2 大入賞口（アッカーチ）への入賞による賞球数が占める割合である。役比は、賞球合計数のうち第 2 始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と第 1 大入賞口および第 2 大入賞口（アッカーチ）への入賞による賞球数が占める割合である。ベースは、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合である。設定変更状態や設定確認状態であるときに、表示モニタ 2 9 は、パチンコ遊技機 1 における設定値を表示可能である。表示モニタ 2 9 は、設定変更状態や設定確認状態であるときに、変更や確認の対象となる設定値などを表示可能であればよい。

20

【 0 0 3 9 】

設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 は、遊技機用枠 3 を閉鎖した状態であるときに、パチンコ遊技機 1 の正面側から操作が不可能となっている。遊技機用枠 3 には、ガラス窓を有するガラス扉枠 3 a が回動可能に設けられ、ガラス扉枠 3 a により遊技領域を開閉可能に構成されている。ガラス扉枠 3 a を閉鎖したときに、ガラス窓を通して遊技領域を透視可能である。

30

【 0 0 4 0 】

パチンコ遊技機 1 において、縦長の方形枠状に形成された外枠 1 a の右端部には、セキュリティカバー 5 0 0 A が取り付けられている。セキュリティカバー 5 0 0 A は、遊技機用枠 3 を閉鎖したときに、設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 を含む基板ケース 2 0 1 の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー 5 0 0 A は、短片 5 0 0 A a および長片 5 0 0 A b を含む略 L 字状の部材であり、透明性を有する合成樹脂により構成されればよい。

40

【 0 0 4 1 】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドルへの遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば 4 ）まで保留される。

【 0 0 4 2 】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当たり図柄）が停止表示されれば、普通図柄

50

の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図ハズレ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 6 B を所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第 2 始動入賞口が開放状態になる）。

【 0 0 4 3 】

入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図ゲームが開始される。

【 0 0 4 4 】

可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図ゲームが開始される。

10

【 0 0 4 5 】

なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば 4）までその実行が保留される。

【 0 0 4 6 】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「7」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄、例えば「2」）が停止表示されれば、「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄、例えば「-」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。

20

【 0 0 4 7 】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。特図ゲームでの表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。

【 0 0 4 8 】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば 2.9 秒間や 1.8 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば 9 個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15 回や 2 回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

30

【 0 0 4 9 】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

【 0 0 5 0 】

なお、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない大当り種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。

40

【 0 0 5 1 】

小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の開放態様で開放状態となる。例えば、小当り遊技状態では、一部の大当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放態様（大入賞口の開放回数が上記ラウンド数と同じであり、かつ、大入賞口の閉鎖タイミングも同じ等）で大入賞口が開放状態となる。なお、大当り種別と同

50

様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

【0052】

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

【0053】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。10

【0054】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

【0055】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか1つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。20

【0056】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率および特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機1が、パチンコ遊技機1の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。

【0057】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。30

【0058】

小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、特図ゲームの表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当り」発生時の特図ゲームが、上記回数切りにおける上記所定回数目の特図ゲームである場合には、当然遊技状態が変更される）。なお、特図ゲームの表示結果として「小当り」がなくてもよい。

【0059】

なお、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

【0060】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、遊技効果ランプ9の点灯や消灯、可動体32の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任40

意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

【0061】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第1特図ゲームや第2特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

【0062】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置5の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

10

【0063】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機1では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当たり」となる割合（大当たり信頼度、大当たり期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当たり信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

20

【0064】

特図ゲームの表示結果が「大当たり」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当たり」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示される。

【0065】

大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当たり」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示され、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当たり（通常大当たり）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「6」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当たり」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

30

【0066】

特図ゲームの表示結果が「小当たり」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当たり組合せとなる確定飾り図柄（例えば、「1 3 5」等）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当たり」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当たり種別（小当たり遊技状態と同様の態様の大当たり遊技状態の大当たり種別）の「大当たり」となるときと、「小当たり」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。

40

【0067】

特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチハズレ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチハズレ」となる）ことがある。また、表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当たり組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチハズレ」ともいう）の確定飾

50

り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチハズレ」となる）ことがある。

【 0 0 6 8 】

パチンコ遊技機 1 が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当たり信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当たり信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当たり信頼度を予告する先読み予告演出がある。先読み予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

10

【 0 0 6 9 】

また、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開することで、1 回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

【 0 0 7 0 】

大当たり遊技状態中にも、大当たり遊技状態を報知する大当たり中演出が実行される。大当たり中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当たり遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。また、小当たり遊技状態中にも、小当たり遊技状態を報知する小当たり中演出が実行される。なお、小当たり遊技状態中と、一部の大当たり種別（小当たり遊技状態と同様の態様の大当たり遊技状態の大当たり種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当たり種別）での大当たり遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当たり遊技状態中であるか、大当たり遊技状態中であるかを遊技者に分からないようにしてもよい。そのような場合であれば、小当たり遊技状態の終了後と大当たり遊技状態の終了後とで共通の演出を実行することで、高確状態であるか低確状態であるかを識別できないようにしてもよい。

20

【 0 0 7 1 】

また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置 5 にデモ（デモンストレーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

【 0 0 7 2 】

（基板構成）

30

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 3 に示すような主基板 1 1 、演出制御基板 1 2 、音声制御基板 1 3 、ランプ制御基板 1 4 、中継基板 1 5 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板 1 7 も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電気的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【 0 0 7 3 】

パチンコ遊技機 1 では、商用電源などの外部電源における A C 1 0 0 V といった交流電源からの電力を、電源基板 1 7 により主基板 1 1 や演出制御基板 1 2 などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板 1 7 は、例えば交流（A C ）を直流（D C ）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流 1 2 V や直流 5 V など）に変換するための電源回路などを備えている。

40

【 0 0 7 4 】

主基板 1 1 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 、スイッチ回路 1 1 0 、ソレノイド回路 1 1 1 などを有する。

【 0 0 7 5 】

50

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、ROM (Read Only Memory) 1 0 1 と、RAM (Random Access Memory) 1 0 2 と、CPU (Central Processing Unit) 1 0 3 と、乱数回路 1 0 4 と、I / O (Input/Output port) 1 0 5 とを備える。

【 0 0 7 6 】

CPU 1 0 3 は、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板 1 1 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 1 0 1 が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 0 2 がメインメモリとして使用される。RAM 1 0 2 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップ RAM となっている。なお、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムの全部または一部を RAM 1 0 2 に展開して、RAM 1 0 2 上で実行するようにしてもよい。

10

【 0 0 7 7 】

乱数回路 1 0 4 は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU 1 0 3 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【 0 0 7 8 】

I / O 1 0 5 は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0 、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普図保留表示器 2 5 C などを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

20

【 0 0 7 9 】

スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 2 1 、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 2 始動口スイッチ 2 2 B ）、カウントスイッチ 2 3 ）からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されることになる。

【 0 0 8 0 】

スイッチ回路 1 1 0 には、電源基板 1 7 からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵 IC 、システムリセット IC のいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機 1 において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチに対する押下操作などに応じてオン状態となる。

30

【 0 0 8 1 】

ソレノイド回路 1 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド 8 1 やソレノイド 8 2 をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド 8 1 や大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に伝送する。

40

【 0 0 8 2 】

主基板 1 1 には、表示モニタ 2 9 、表示切替スイッチ 3 0 、設定キー 5 1 、設定切替スイッチ 5 2 、扉開放センサ 9 0 が接続されている。扉開放センサ 9 0 は、ガラス扉枠 3 a を含めた遊技機用枠 3 の開放を検知する。

【 0 0 8 3 】

主基板 1 1 （遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマ

50

ンド)を演出制御基板12に供給する。主基板11から出力された演出制御コマンドは、中継基板15により中継され、演出制御基板12に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板11における各種の決定結果(例えば、特図ゲームの表示結果(大当たり種別を含む。)、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン(詳しくは後述))、遊技の状況(例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態)、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【0084】

演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出(遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体32の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む)を実行する機能を有する。

10

【0085】

演出制御基板12には、演出制御用CPU120と、ROM121と、RAM122と、表示制御部123と、乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。

【0086】

演出制御用CPU120は、ROM121に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部123とともに演出を実行するための処理(演出制御基板12の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む)を行う。このとき、ROM121が記憶する各種データ(各種テーブルなどのデータ)が用いられ、RAM122がメインメモリとして使用される。

20

【0087】

演出制御用CPU120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号(遊技者による操作を検出したときにに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号)に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

【0088】

表示制御部123は、VDP(Video Display Processor)、CGRAM(Character Generator ROM)、VRAM(Video RAM)などを備え、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0089】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯/消灯を行うため、音指定信号(出力する音声を指定する信号)を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号(ランプの点灯/消灯態様を指定する信号)をランプ制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を当該可動体32または当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

30

【0090】

音声制御基板13は、スピーカ8L、8Rを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ8L、8Rを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ8L、8Rから出力させる。

40

【0091】

ランプ制御基板14は、遊技効果ランプ9を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ9を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ9を点灯/消灯する。このようにして、表示制御部123は、音声出力、ランプの点灯/消灯を制御する。

【0092】

なお、音声出力、ランプの点灯/消灯の制御(音指定信号やランプ信号の供給等)、可動体32の制御(可動体32を動作させる信号の供給等)は、演出制御用CPU120が実行するようにしてもよい。

【0093】

50

乱数回路 124 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 CPU120 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0094】

演出制御基板 12 に搭載された I/O125 は、例えば主基板 11 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0095】

演出制御基板 12、音声制御基板 13、ランプ制御基板 14 といった、主基板 11 以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機 1 のようにサブ基板が機能別に複数設けられてもよいし、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

10

【0096】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【0097】

（主基板 11 の主要な動作）

まず、主基板 11 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が起動し、CPU103 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 4 は、主基板 11 における CPU103 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

20

【0098】

図 4 に示す遊技制御メイン処理において、CPU103 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ/タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM102 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0099】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップ S3）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップ RAM が正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機 1 の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板 17 に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップ S3 にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップ RAM となる RAM102 に保存可能であればよい。ステップ S3 では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

30

【0100】

復旧条件が成立した場合には（ステップ S3；Yes）、復旧処理（ステップ S4）を実行した後に、設定確認処理（ステップ S5）を実行する。ステップ S4 の復旧処理により、RAM102 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。RAM102 に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

40

【0101】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップ S3；No）、初期化処理（ステップ S6）を実行した後に、設定変更処理（ステップ S7）を実行する。ステップ S6 の初期化処理は、RAM102 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【0102】

ステップ S5 の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判

50

定する。設定確認条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 90 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 51 がオン操作されている場合に成立する。ステップ S5 の設定確認処理が実行されるのは、ステップ S3 において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。

【0103】

ステップ S5 の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては、パチンコ遊技機 1 にて設定されている設定値を表示モニタ 29 の表示により確認することが可能となっている。設定確認状態を終了するときには、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

10

【0104】

パチンコ遊技機 1 が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドルの操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、第 1 特別図柄表示装置 4A や第 2 特別図柄表示装置 4B、普通図柄表示器 20 において、ハズレ図柄などを停止表示したり、ハズレ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

20

【0105】

ステップ S7 の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 90 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 51 がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでいてもよい。

【0106】

ステップ S7 の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ 29 に設定値が表示され、設定切替スイッチ 52 の操作を検出するごとに表示モニタ 29 に表示している数値を順次更新して表示する。その後、設定キー 51 が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ 29 に表示されている設定値を RAM 102 のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ 29 を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

30

【0107】

パチンコ遊技機 1 が設定変更状態であるときには、設定確認状態であるときと同様に、パチンコ遊技機 1 を遊技停止状態としてもよい。設定変更状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

40

【0108】

演出制御基板 12 側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。例えば、画像表示装置 5 において所定の画像を表示したり、スピーカ 8L、8R から所定の音を出力したり、遊技効果ランプ 9 といった発光部材を所定の態様により発光させたりしてもよい。

【0109】

クリア信号は、例えば電源基板 17 に設けられたクリアスイッチの押下操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 90 からの検出信号がオンであるとともに設定キー 51 がオンである場合には、クリアスイッチがオン

50

であればステップ S 6 の初期化処理とともにステップ S 7 の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチがオフであればステップ S 4 の復旧処理とともにステップ S 5 の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたとき、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオフである場合、または設定キー 5 1 がオフである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S 6 の初期化処理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチがオフであればステップ S 4 の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

【 0 1 1 0 】

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

10

【 0 1 1 1 】

こうした遊技制御メイン処理を実行した C P U 1 0 3 は、C T C からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 5 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 5 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1 、第 1 始動口スイッチ 2 2 A 、第 2 始動口スイッチ 2 2 B 、カウントスイッチ 2 3 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する(ステップ S 2 1)。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする(ステップ S 2 2)。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報(大当たりの発生回数等を示す情報)、始動情報(始動入賞の回数等を示す情報)、確率変動情報(確変状態となつた回数等を示す情報)などのデータを出力する(ステップ S 2 3)。

20

【 0 1 1 2 】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する(ステップ S 2 4)。この後、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する(ステップ S 2 5)。C P U 1 0 3 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

30

【 0 1 1 3 】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される(ステップ S 2 6)。C P U 1 0 3 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 2 1 からの検出信号に基づく(通過ゲート 4 1 に遊技球が通過したに基づく)普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置 6 B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器 2 0 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 2 5 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

40

【 0 1 1 4 】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、C P U 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する(ステップ S 2 7)。C P U 1 0 3 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S 2 7 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後には、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

50

【 0 1 1 5 】

図 6 は、特別図柄プロセス処理として、図 5 に示すステップ S 2 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、C P U 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。

【 0 1 1 6 】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、R A M 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 5 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

10

【 0 1 1 7 】

ステップ S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 1 0 ~ S 1 2 0 の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S 1 1 0 ~ S 1 2 0）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

20

【 0 1 1 8 】

ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第 1 特図ゲームまたは第 2 特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当たり図柄や小当たり図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図 2 優先消化ともいう）。また、第 1 始動入賞口および第 2 始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

30

【 0 1 1 9 】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、R O M 1 0 1 に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板 1 1 における他の決定、演出制御基板 1 2 における各種の決定についても同じである。演出制御基板 1 2 においては、各種のテーブルがR O M 1 2 1 に格納されている。

40

【 0 1 2 0 】

ステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

【 0 1 2 1 】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間もある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示

50

中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

【0122】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”的ときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“3”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

10

【0123】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”的ときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当たり」である場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。その一方で、大当たりフラグがオフであり、表示結果が「小当たり」である場合には、特図プロセスフラグの値が“8”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。表示結果が「小当たり」または「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

20

【0124】

ステップS114の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”的ときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口専用のソレノイド82に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当たり種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“5”に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

30

【0125】

ステップS115の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”的ときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口専用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“6”に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

【0126】

ステップS116の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”的ときに実行される。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当たり遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“7”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当たり解放後処理は終了する。

40

【0127】

ステップS117の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”的ときに実行される。この大当たり終了処理には、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエン

50

ディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当たり遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“0”に更新され、大当たり終了処理は終了する。

【0128】

ステップS118の小当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“8”的ときに実行される。この小当たり開放前処理には、表示結果が「小当たり」となったことに基づき、小当たり遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“9”に更新され、小当たり開放前処理は終了する。

10

【0129】

ステップS119の小当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“9”的ときに実行される。この小当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当たり遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“10”に更新され、小当たり開放中処理は終了する。

【0130】

ステップS120の小当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“10”的ときに実行される。この小当たり終了処理には、小当たり遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当たり遊技状態が終了するときには、小当たり遊技状態となる以前のパチンコ遊技機1における遊技状態を継続させる。小当たり遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“0”に更新され、小当たり終了処理は終了する。

20

【0131】

パチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当たりの当選確率や出玉率が変わる構成とされている。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当たりの当選確率や出玉率が変わることがになっている。例えば設定値は1～6の6段階からなり、6が最も大当たりの当選確率が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど大当たりの当選確率が低くなる。この例において、設定値として6が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当たりの当選確率が変われば、出玉率も設定値に応じて変わってもよい。大当たりの当選確率は設定値にかかわらず一定であるのに対し、大当たり遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機1は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機1において設定されている設定値は、主基板11の側から演出制御基板12の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

30

【0132】

図7は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図7(A)は、変動特図が第1特図である場合に用いられる第1特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図7(B)は、変動特図が第2特図である場合に用いられる第2特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ROM101に記憶されているデータの集まりである。表示結果判定テーブルでは、設定値に応じて、乱数値MR1と比較される当たり判定値が特別図柄の可変表示結果である特図表示結果に割り当てられている。乱数値MR1は、表示結果決定用の乱数値であり、0～65535の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

40

【0133】

表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通

50

常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当たり」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態といった高確状態であるときには、通常状態または時短状態といった低確状態であるときに比べて、大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる。

【0134】

第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御すると決定される確率が同一値となるように判定値が割り当てられている。第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御すると決定される確率が第1特図用表示結果判定テーブルとは異なる同一値となるように判定値が割り当てられている。なお、設定値に応じて特図表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御すると決定される確率を異ならせてもよい。変動特図にかかわらず特図表示結果を「小当たり」として小当たり遊技状態に制御すると決定される確率を同一確率としてもよい。

10

【0135】

第1特図用表示結果判定テーブルおよび第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態の場合に、当たり判定値のうち1020から1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が1の場合は、1020から1237までが「大当たり」に割り当てられ、大当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲のみが設定されている一方で、設定値2～設定値6の場合は、大当たり判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当たり判定値の非共通数値範囲に設定されている。

20

【0136】

第1特図用表示結果判定テーブルおよび第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態の場合に、当たり判定値のうち1020から1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が1の場合は、1020から1346までが「大当たり」に割り当てられることで、大当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲のみが設定され、その一方で、設定値2～設定値6の場合は、大当たり判定値の共通数値範囲から連続するように、1346から各設定値に応じた数値範囲が大当たり判定値の非共通数値範囲に設定される。

30

【0137】

第1特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当たり判定値のうち32767から33094までの範囲が、設定値にかかわらず小当たりを判定するための当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。小当たり判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当たり判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当たり判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当たり判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0138】

第1特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当たり判定値のうち32767から33094までの範囲が、設定値にかかわらず小当たりを判定するための当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。小当たり判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当たり判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当たり判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当たり判定値の範囲に重複することが防止されている。

40

【0139】

第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当たり判定値のうち32767から33421までの範囲が、設定値にかかわらず小当たりを判定するための当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。小当たり判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当たり判定値の共通数値範囲および非共通数値範

50

囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当たり判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当たり判定値の範囲に重複することが防止されている。

【 0 1 4 0 】

第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当たり判定値のうち32767から33421までの範囲が、設定値にかかわらず小当たりを判定するための当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。小当たり判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、当たり判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当たり判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当たり判定値の範囲に重複することが防止されている。

10

【 0 1 4 1 】

パチンコ遊技機1に設定可能な設定値は、5個以下や7個以上であってもよい。パチンコ遊技機1に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようしてもよい。パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようしてもよい。例えば、パチンコ遊技機1に設定される設定値が1である場合は、通常状態での当たり確率が1/320、確変状態が65%の割合でループする遊技性（いわゆる確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2である場合は、通常状態での当たり確率が1/200、当たり遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置7の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて当たり遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて当たり遊技中に遊技球が所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（いわゆるV確変タイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3である場合は、当たり確率が1/320で当たり確率が1/50であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置7の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて当たり遊技状態に制御する遊技性（いわゆる1種2種混合タイプ）としてもよい。パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1～3のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が1～3のいずれかである場合よりも当たり確率や当たり確率が高い一方で当たり遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4～6のいずれかである場合）を設けてもよい。設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、設定値が1～3の場合は、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が4～6の場合は、所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や当たり遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

20

【 0 1 4 2 】

当たり種別は、当たり種別判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、当たり種別は、設定値にかかわらず共通の割合で決定されてもよい。変動パターンは、変動パターン判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、変動パターンは、設定値にかかわらず共通の割合で決定されてもよい。設定値に応じてノーマルリーチやスーパーりーチの実行割合が異なることで、ノーマルリーチやスーパーりーチが実行される頻度により設定値が示唆されてもよい。あるいは、設定値にかかわらずノーマルリーチやスーパーりーチの実行割合は共通であってもよい。その他、設定値に応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。

30

【 0 1 4 3 】

（演出制御基板12の主要な動作）

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図8のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図8に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステッ

40

50

プ S 7 1)、 R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C (カウンタ / タイマ回路) のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する (ステップ S 7 2) 。初期動作制御処理では、可動体 3 2 を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

【 0 1 4 4 】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う (ステップ S 7 3) 。タイマ割込みフラグは、例えば C T C のレジスタ設定に基づき、所定時間 (例えば 2 ミリ秒) が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば (ステップ S 7 3 ; N o) 、ステップ S 7 3 の処理を繰り返し実行して待機する。

10

【 0 1 4 5 】

また、演出制御基板 1 2 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 1 1 からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 1 1 からの演出制御 I N T 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない C P U を用いている場合には、割込み禁止命令 (D I 命令) を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

20

【 0 1 4 6 】

ステップ S 7 3 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には (ステップ S 7 3 ; Y e s) 、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに (ステップ S 7 4) 、コマンド解析処理を実行する (ステップ S 7 5) 。コマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるよう、読み出された演出制御コマンドを R A M 1 2 2 の所定領域に格納したり、R A M 1 2 2 に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部 1 2 3 に指示してもよい。

30

【 0 1 4 7 】

ステップ S 7 5 にてコマンド解析処理を実行した後には、演出制御プロセス処理を実行する (ステップ S 7 6) 。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L 、 8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 および装飾用 L E D といった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

40

【 0 1 4 8 】

ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され (ステップ S 7 7) 、演出制御基板 1 2 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップ S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【 0 1 4 9 】

50

図9は、演出制御プロセス処理として、図8のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図9に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップS161）。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【0150】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えばRAM122に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S177の処理のいずれかを選択して実行する。10

【0151】

ステップS170の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板11から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“1”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【0152】

ステップS171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”的ときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部123に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部123に指示し、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部123は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示を開始させる。20

【0153】

ステップS172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”的ときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、表示制御部123を指示することで、ステップS171にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、可動体32を駆動させること、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板11から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。30

【0154】

ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”的ときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したとき、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“6”に更新する。これに対し40

て、そのコマンドが小当たり遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当たり中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当たり待ち処理を終了する。

【0155】

ステップS174の小当たり中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“4”的ときに実行される処理である。この小当たり中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当たり遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当たり遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当たり中演出処理では、例えば主基板11から小当たり遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当たり終了演出に対応した値である“5”に更新し、小当たり中演出処理を終了する。10

【0156】

ステップS175の小当たり終了演出処理は、演出プロセスフラグの値が“5”的ときに実行される処理である。この小当たり終了演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当たり遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当たり遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、小当たり終了演出処理を終了する。20

【0157】

ステップS176の大当たり中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”的ときに実行される処理である。この大当たり中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当たり遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当たり遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当たり中演出処理では、例えば主基板11から大当たり遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“7”に更新し、大当たり中演出処理を終了する。

【0158】

ステップS177のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”的ときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当たり遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当たり遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、エンディング演出処理を終了する。30

【0159】

(基本説明の変形例)

この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機1に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形および応用が可能である。

【0160】

上記基本説明のパチンコ遊技機1は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。40

【0161】

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

【0162】

上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機1を示したが、メダルが投入されて所

10

20

30

40

50

定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、R T、A T、A R T、C Z（以下、ボーナス等）のうち1以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

【 0 1 6 3 】

本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、パチンコ遊技機1に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を探っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を探っても構わない。

10

【 0 1 6 4 】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラムおよびデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

20

【 0 1 6 5 】

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「0%」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「0%」の割合で、他方が「100%」の割合または「100%」未満の割合であることも含む。

【 0 1 6 6 】

（設定示唆演出に関する特徴部の説明）

以下、パチンコ遊技機1における設定示唆演出に関する特徴部について説明する。この特徴部では、可変表示の実行中に、所定割合でパチンコ遊技機1における設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能である。

30

【 0 1 6 7 】

図10-1は、可変表示開始設定処理として、演出制御プロセス処理のステップS171にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理では、停止図柄決定処理が実行される（ステップS201）。停止図柄決定処理では、飾り図柄の可変表示における最終停止図柄といった、飾り図柄の可変表示において停止表示される飾り図柄の組合せが決定される。停止図柄決定処理に続いて、予告演出決定処理が実行される（ステップS202）。予告演出決定処理は、有利示唆演出に含まれる予告演出を決定可能とする。

【 0 1 6 8 】

予告演出決定処理が実行された後には、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップS203）。演出制御パターンは、特図変動時演出制御パターン、予告演出制御パターン、その他、各種の演出実行を制御するための制御パターンなどを含んでいればよい。例えば変動パターン指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、複数用意された特図変動時演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、ステップS202の予告演出決定処理による決定結果に対応して、複数用意された予告演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットしてもよい。なお、特図変動時演出制御パターン、予告演出制御パターンとして、別個の演出制御パターンをセットするものに限定されず、各演出の実行設定の組合せに対応した1の演出制御パターンをセットするものであってもよい。

40

50

【 0 1 6 9 】

ステップ S 2 0 3 により演出制御パターンが決定されると、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、R A M 1 2 2 の所定領域（演出制御タイミング設定部など）に設けられた演出制御プロセスタイミングの初期値を設定する（ステップ S 2 0 4）。また、画像表示装置 5 の画面上にて飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う（ステップ S 2 0 5）。このときには、ステップ S 2 0 3 にて決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）に含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部 1 2 3 の V D P に対して伝送させることなどにより、画像表示装置 5 の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄の変動を開始させればよい。

10

【 0 1 7 0 】

続いて、可変表示開始時の保留表示更新設定を行う（ステップ S 2 0 6）。例えば、画像表示装置 5 の画面上に設けられた保留表示エリアにおいて、保留番号「1」に対応した表示部位（左端の表示部位）を消去（消化）するとともに、他の保留番号「2」～「4」などに対応した表示部位にある保留表示を1つずつ左方向に移動（シフト）させる。これにより、保留表示のシフトが行われる。画像表示装置 5 の画面上に設けられたアクティブ表示部では、保留表示エリアにおいて消去（消化）した保留表示に対応したアクティブ表示が行われるようにすればよい。なお、保留記憶数が「0」であるときに、第1始動入賞や第2始動入賞の発生に基づいて直ちに可変表示が開始される場合には、保留表示を更新することなく、アクティブ表示エリアにおけるアクティブ表示を更新するための設定が行われてもよい。その後、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップ S 2 0 7）、可変表示開始設定処理を終了する。

20

【 0 1 7 1 】

図 1 0 - 2 は、停止図柄決定処理として、可変表示開始設定処理のステップ S 2 0 1 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。停止図柄決定処理では、スーパー・リーチのリーチ演出が実行されるか否かを判定する（ステップ S 2 2 1）。スーパー・リーチのリーチ演出が実行されるか否かは、例えば主基板 1 1 から伝送された変動パターン指定コマンドで示された変動パターンに基づいて判定可能である。

【 0 1 7 2 】

スーパー・リーチのリーチ演出が実行されない場合には（ステップ S 2 2 1；N o）、非リーチ時やノーマルリーチ時の最終停止図柄を決定して（ステップ S 2 2 2）、停止図柄決定処理を終了する。非リーチ時には、可変表示結果が「ハズレ」になる。ノーマルリーチ時には、可変表示結果が「大当たり」になる場合と、可変表示結果が「ハズレ」になる場合とが含まれている。飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならない非リーチ時には、最終停止図柄として、非リーチ組合せの確定飾り図柄が停止表示される。非リーチ時の最終停止図柄は、「左」および「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R で異なる（不一致の）飾り図柄となるように決定される。可変表示結果が「ハズレ」になるノーマルリーチ時には、リーチハズレ時の最終停止図柄として、リーチハズレ組合せの確定飾り図柄が停止表示される。リーチハズレ時の最終停止図柄は、「左」および「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R で同一の（一致する）飾り図柄となるように決定される。可変表示結果が「大当たり」になるノーマルリーチ時には、大当たり時の最終停止図柄として、大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示される。大当たり時の最終停止図柄は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて同一の（一致する）飾り図柄となるように決定される。

30

【 0 1 7 3 】

スーパー・リーチのリーチ演出が実行される場合には（ステップ S 2 2 1；Y e s）、スーパー・リーチ時の最終停止図柄を決定する（ステップ S 2 2 3）。スーパー・リーチ時には、可変表示結果が「大当たり」になる場合と、可変表示結果が「ハズレ」になる場合とが含まれている。可変表示結果が「ハズレ」になるスーパー・リーチ時には、リーチハズレ時の最終停止図柄として、リーチハズレ組合せの確定飾り図柄が停止表示される。可変表示結

40

50

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

【 0 1 7 4 】

スーパーリーチ時には、可変表示結果が「大当り」になるか「ハズレ」になるかにかかわらず、「左」および「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R で同一の（一致する）飾り図柄が、確定飾り図柄として停止表示される。このようなリーチハズレ組合せや大当り組合せを構成する左右の飾り図柄は、リーチ図柄ともいう。リーチ図柄として決定可能な飾り図柄は、例えば 1 ~ 7 の数字に対応する 7 種類の飾り図柄といった、複数種類の飾り図柄を含んでいればよい。数字に対応する飾り図柄は、数字を示す演出画像のみであってもよいし、数字に加えて各種のキャラクタを示す演出画像であってもよい。リーチ図柄は、リーチ図柄決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意されたリーチ図柄決定テーブルを参照することなどにより、複数の飾り図柄のいずれかに決定されるようにすればよい。リーチ図柄決定用の乱数値を示す数値データは、RAM 1 2 2 に設けられたランダムカウンタや乱数回路 1 2 4 の一方または両方を用いて、更新可能であればよい。

【 0 1 7 5 】

リーチ図柄決定テーブルでは、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当り」であるかに応じて、リーチ図柄となる飾り図柄に割り当てられた判定値の個数が異なっていてもよい。例えば、可変表示結果が「ハズレ」である場合には、1 の数字に対応する飾り図柄の決定割合が最も高くなり、2 の数字、3 の数字、4 の数字、5 の数字、6 の数字となるに従って、飾り図柄の決定割合が低くなり、7 の数字に対応する飾り図柄の決定割合が最も低くなる。これに対し、可変表示結果が「大当り」である場合には、1 の数字に対応する飾り図柄の決定割合が最も低くなり、2 の数字、3 の数字、4 の数字、5 の数字、6 の数字となるに従って、飾り図柄の決定割合が高くなり、7 の数字に対応する飾り図柄の決定割合が最も高くなる。このような決定割合の設定では、7 の数字に対応する飾り図柄がリーチ図柄として停止表示された場合に、可変表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態に制御される割合が最も高くなり、6 の数字、5 の数字、4 の数字、3 の数字、2 の数字となるに伴い、リーチ図柄として停止表示された場合の可変表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態に制御される割合が低くなり、1 の数字に対応する飾り図柄がリーチ図柄として停止表示された場合の可変表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態に制御される割合が最も低くなる。なお、リーチ図柄決定テーブルでは、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当り」であるかにかかわらず、リーチ図柄となる飾り図柄に割り当てられた判定値の個数が同じであってもよい。リーチ図柄となる飾り図柄ごとに割り当てられた判定値の個数が異なってもよいし、リーチ図柄となる飾り図柄にかかわらず割り当てられた判定値の個数が同じであってもよい。大当り種別に応じて、リーチ図柄となる飾り図柄の決定割合が異なってもよい。

【 0 1 7 6 】

ステップ S 2 2 3 に続いて、決定されたリーチ図柄は 7 の数字に対応する飾り図柄であるか否かを判定する（ステップ S 2 2 4）。このとき、リーチ図柄が 7 以外の数字に対応する飾り図柄であれば（ステップ S 2 2 4 ; N o）、停止図柄決定処理を終了する。リーチ図柄が 7 の数字に対応する飾り図柄である場合には（ステップ S 2 2 4 ; Y e s）、設定示唆演出を実行するか否かに応じた設定示唆演出の有無を決定する（ステップ S 2 2 5）。設定示唆演出は、設定示唆演出実行決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された設定示唆演出実行決定テーブルを参照することなどにより、実行の有無が決定されるようにすればよい。設定示唆演出実行決定用の乱数値を示す数値データは、RAM 1 2 2 に設けられたランダムカウンタや乱数回路 1 2 4 の一方または両方を用いて、更新可能であればよい。設定示唆演出の有無として、設定示唆演出を実行しない「演出なし」、または、設定示唆演出を実行する「演出あり」のうちで、いずれかに決定される。

【 0 1 7 7 】

10

20

30

40

50

ステップ S 225 の決定結果に基づいて、設定示唆演出を実行する「演出あり」に決定されたか否かを判定する（ステップ S 226）。設定示唆演出を実行しない「演出なし」に決定された場合には（ステップ S 226；No）、停止図柄決定処理を終了する。「演出あり」に決定された場合には（ステップ S 226；Yes）、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を特定する（ステップ S 227）。演出制御用 C P U 120 は、パチンコ遊技機 1 の電源投入時に、主基板 11 の側から送信された設定値通知コマンドを受信し、通知された設定値を R A M 122 の所定領域に格納すればよい。これにより、ステップ S 227 では、R A M 122 に格納されている設定値を特定すればよい。

【0178】

ステップ S 227 に続いて、設定示唆パターンを決定してから（ステップ S 228）、停止図柄決定処理を終了する。設定示唆パターンは、設定示唆パターン決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、R O M 121 に予め記憶されて用意された設定示唆パターン決定テーブルを参照することなどにより、複数の設定示唆パターンのうちいずれかに決定されるようすればよい。設定示唆パターン決定用の乱数値を示す数値データは、R A M 122 に設けられたランダムカウンタや乱数回路 124 の一方または両方を用いて、更新可能であればよい。

【0179】

図 10 - 3 は、設定示唆演出実行決定テーブルに関する設定例を示している。例えば R O M 121 には、設定示唆演出実行決定テーブルとして、図 10 - 3 に示す決定テーブル T A 01 を構成するテーブルデータが予め記憶されている。停止図柄決定処理のステップ S 225 では、決定テーブル T A 01 を参照することなどにより、設定示唆演出の有無が決定される。決定テーブル T A 01 では、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかに応じて、設定示唆演出の有無に割り当てられた判定値の個数が異なっている。例えば、可変表示結果が「大当たり」である場合には、可変表示結果が「ハズレ」である場合よりも、設定示唆演出を実行する「演出あり」の決定割合が高くなる。このような決定割合の設定では、設定示唆演出が実行された場合に、設定示唆演出が実行されない場合よりも、可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御される割合が高くなる。なお、設定示唆演出実行決定テーブルでは、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかにかかわらず、設定示唆演出の有無に割り当てられた判定値の個数が同じであつてもよい。

【0180】

図 10 - 4 (A) は、設定示唆パターンの構成例を示している。この実施例では、複数の設定示唆パターンとして、4つのパターン R E - 0 ~ パターン R E 3 が設けられている。これらの設定示唆パターンは、図柄表示色を変化させるか否かや、変化させる場合の表示色に応じて、示唆内容が異なっている。図柄表示色は、リーチ図柄として停止表示された飾り図柄の表示色であり、通常表示色となる赤色の他に、銅色、銀色、金色を含む示唆表示色に変化可能である。パターン R E - 0 は、図柄表示色を変化させず、遊技者にとって有利な設定値である期待度が低いことを示唆する。パターン R E - 1 は、図柄表示色を銅色に変化させ、設定値が 2 以上であることの確定を示唆する。パターン R E - 2 は、図柄表示色を銀色に変化させ、遊技者にとって有利な設定値である期待度が高いことを示唆する。パターン R E - 3 は、図柄表示色を金色に変化させ、最高の設定値となる 6 であることの確定を示唆する。このように、リーチ図柄を用いた設定示唆演出では、図柄表示色が変化したか否かや、変化後の図柄表示色に応じて、パチンコ遊技機 1 における設定値に関する示唆を行うことができる。

【0181】

図 10 - 4 (B) は、設定示唆パターン決定テーブルに関する設定例を示している。例えば R O M 121 には、設定示唆パターン決定テーブルとして、図 10 - 4 (B) に示す決定テーブル T A 11 を構成するテーブルデータが予め記憶されている。停止図柄決定処理のステップ S 228 では、決定テーブル T A 11 を参照することなどにより、設定示唆パターンが決定される。決定テーブル T A 11 では、パチンコ遊技機 1 において設定され

10

20

30

40

50

ている設定値に応じて、設定示唆パターンの決定結果に割り当てられた判定値の個数が異なる部分がある。

【 0 1 8 2 】

リーチ図柄を用いた設定示唆演出が実行される場合に、リーチ図柄が 7 の数字に対応した飾り図柄となることから、大当たり遊技状態に制御される割合が高い。そして、設定示唆演出がパターン R E - 0 で実行される場合は遊技者にとって有利な設定値である期待度が低く、設定示唆演出がパターン R E - 1 で実行される場合は設定値が 2 以上であることが確定する。また、設定示唆演出がパターン R E - 2 で実行される場合は遊技者にとって有利な設定値である期待度が高く、設定示唆演出がパターン R E - 3 で実行される場合は最高の設定値となる 6 であることが確定する。このように、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった場合のリーチ図柄には、7 以外の数に対応した飾り図柄といった大当たり遊技状態の制御に関する示唆を行う図柄表示態様と、7 の数字に対応した飾り図柄といった大当たり遊技状態の制御に関する示唆を行うとともにパチンコ遊技機 1 において設定されている設定値に関する示唆を行う図柄表示態様とが含まれている。リーチ図柄が 7 の数字に対応した飾り図柄の場合には、リーチ図柄が通常表示色で表示されることで大当たり遊技状態の制御に関する示唆を行った後に、図柄表示色が変更されることで、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を継続して行うとともに設定値に関する示唆を行うことになる。

10

【 0 1 8 3 】

設定示唆演出は、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値に応じて、演出態様が異なるように実行可能である。例えば、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値が 1 である場合には、設定示唆パターンがパターン R E - 1 に決定されないので、図柄表示色が銅色に変更されることがない。このように、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値が 1 以外であるか否かに応じて、リーチ図柄が 7 の数字に対応する飾り図柄である場合の図柄表示態様として、図柄表示色が銅色に変更されるか否かが異なる。パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値が 6 以外である場合には、設定示唆パターンがパターン R E - 3 に決定されないので、図柄表示色が金色に変更されることがない。このように、パチンコ遊技機において設定されている設定値が 6 であるか否かに応じて、リーチ図柄が 7 の数字に対応する飾り図柄である場合の図柄表示態様として、図柄表示色が金色に変更されるか否かが異なる。

20

【 0 1 8 4 】

設定示唆演出は、リーチ図柄として停止表示された飾り図柄の表示色である図柄表示色を変更するものに代えて、あるいは、図柄表示色を変更するものに加えて、リーチ図柄として停止表示された飾り図柄の形状や模様といった、リーチ態様における任意の態様を変更するものであってもよい。あるいは、背景画像や外枠画像その他の任意の演出画像の表示、スピーカ 8 L、8 R による音声の出力、遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D といった装飾発光体の点灯、演出用可動部材の動作、これら的一部または全部の組合せといった、任意の演出装置による演出態様を変更するものであってもよい。設定示唆演出その他のパチンコ遊技機 1 における任意の演出は、演出制御に関連する任意のデータ、演出制御に関連しない任意のデータ、あるいは、これらを組み合わせたデータが、演出実行用として予め定められた単一または複数の条件式を満足する場合に、実行可能であればよい。図柄表示色を変更する演出は、変更演出ともいう。

30

【 0 1 8 5 】

複数の設定示唆パターンには、大当たり遊技状態に制御される場合にのみ決定可能なパターンと、大当たり遊技状態に制御されない場合にも決定可能なパターンとが、含まれていてもよい。例えば、パターン R E - 0 とパターン R E - 1 は、可変表示結果が「ハズレ」である場合にも、所定割合で決定可能となるのに対し、パターン R E - 2 とパターン R E - 3 は、可変表示結果が「大当たり」である場合にのみ所定割合で決定可能となり、可変表示結果が「ハズレ」である場合には決定不可能となるようにしてもよい。この場合に、パターン R E - 2 は、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値にかかわらず、共通の割合で決定されるのに対し、パターン R E - 3 は、パチンコ遊技機 1 において設定されて

40

50

いる設定値に応じて、異なる割合で決定されてもよい。

【0186】

図10-5は、可変表示中演出処理として、演出制御プロセス処理のステップS172にて実行される処理の一例を示すフロー・チャートである。可変表示中演出処理では、例えば演出制御プロセスマのタイマ値などに基づいて、変動パターンに対応した可変表示時間である特図変動時間が経過したか否かを判定する(ステップS241)。可変表示時間が経過していないと判定された場合には(ステップS241; No)、可変表示の進行に伴い各種演出を実行するための制御が行われる。演出制御用CPU120は、可変表示開始設定処理のステップS203にて決定された演出制御パターンから読み出した制御データに基づいて、各種指令を作成する。この指令を、表示制御部123や音声制御基板13、ランプ制御基板14などに対して伝送させる。これにより、画像表示装置5の画面上に所定の演出画像を表示させることや、スピーカ8L、8Rから所定の効果音を出力させること、遊技効果ランプ9および装飾用LEDを点灯や消灯や点滅させること、可動体32などの演出用可動部材を動作させること、あるいは、これらの一部または全部を組み合わせることで、所定の演出装置にて各種演出を実行できればよい。

10

【0187】

可変表示中演出処理では、予告演出期間であるか否かを判定する(ステップS242)。予告演出期間である場合には(ステップS242; Yes)、予告演出を実行する制御が行われる(ステップS243)。予告演出期間ではない場合や(ステップS242; No)、ステップS243の制御を行った後には、リーチ演出期間であるか否かを判定する(ステップS244)。リーチ演出期間である場合には(ステップS244; Yes)、リーチ演出を実行する制御が行われる(ステップS245)。ステップS245の制御により、リーチ図柄となる飾り図柄が停止表示されてから、図柄表示色の変更後におけるリーチ演出を実行する場合に、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を行うとともに、パチンコ遊技機1の設定値に関する示唆を行うことができる。

20

【0188】

リーチ演出期間ではない場合や(ステップS244; No)、ステップS245の制御を行った後には、変更演出期間であるか否かを判定する(ステップS246)。変更演出期間は、リーチ図柄を用いた設定示唆演出が実行される場合に、図柄表示色を変更する演出の実行期間として、予め定められていればよい。変更演出期間である場合には(ステップS246; Yes)、変更演出を実行する制御が行われる(ステップS247)。変更演出期間ではない場合や(ステップS246; No)、ステップS247の制御を行った後には、例えば変動パターンに対応して決定された演出制御パターンにおける設定などに基づいて、その他、飾り図柄の可変表示動作を含めた可変表示中における演出を実行するための制御を行ってから(ステップS248)、可変表示中演出処理を終了する。

30

【0189】

変更演出期間は、変更演出の演出態様に応じて、異なる時間長に設定されてもよい。例えばパターンRE-0の場合には変更演出期間が最も短い第1期間に設定され、パターンRE-1の場合には変更演出期間が第1期間よりも長い第2期間に設定され、パターンRE-2の場合には変更演出期間が第2期間よりも長い第3期間に設定され、パターンRE-3の場合には変更演出期間が最も長い第4期間に設定されてもよい。一般的に遊技者は、有利なことを報知する演出(有利な演出)が実行された場合、その演出の画像または動画を、遊技者が所有する携帯端末にて撮影し、それをSNS(Social Networking Service)等の会員登録制のウェブサイトや、インターネット動画供給サイト等に投稿する傾向にある。しかしながら、このような有利な演出の実行期間が短いと、適切な撮影時間を確保できないという問題が生じる。その一方で、不利な場合にも行われることの多い演出(不利な演出)については、撮影意欲を喚起しないため、不利な演出の実行期間が長いと、かえって遊技者に不快感を与えてしまうという問題がある。そこで、有利な演出についての実行期間を長くして撮影時間を確保するとともに、不利な演出については有利な演出よりも実行期間を短くして不快感を低減させるようにする。これにより、遊技者にとって有

40

50

利な演出が実行された場合に、遊技者が見逃すことを防止できるとともに、撮影時間を確保することができる。また、撮影時間を確保できることにより、撮影された画像や動画がインターネット上で遊技者により公開され、パチンコ遊技機1に対する公衆の興味を高めることができる。加えて、多くの場合に、どの遊技場のどのパチンコ遊技機1にて撮影したものかも含めて公開されることにより、遊技場側からすれば、遊技者により遊技場の宣伝が行われたことになる。このように、パチンコ遊技機1の設定値に関する示唆が行われた場合に撮影時間を確保することにより、遊技者のみならず、遊技場側にも相乗的な効果をもたらすことになる。

【0190】

可変表示時間が経過した場合には（ステップS241；Yes）、主基板11から伝送される図柄確定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップS249）。図柄確定コマンドの受信がなければ（ステップS249；No）、可変表示中演出処理を終了して待機する。なお、可変表示時間が経過した後、図柄確定コマンドを受信することなく所定時間が経過した場合には、図柄確定コマンドを正常に受信できなかったことに対応して、所定のエラー処理が実行されるようにしてよい。図柄確定コマンドの受信があった場合には（ステップS249；Yes）、飾り図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄（確定飾り図柄）を導出表示させる制御を行う（ステップS250）。続いて、大当り開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップS251）。また、演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理に対応した値である“3”に更新してから（ステップS252）、可変表示中演出処理を終了する。

10

【0191】

図10-6は、設定示唆演出の実行例を示している。図10-6(A)は、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様でリーチ成立となる演出実行例HD101を示している。「左」と「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rには7の数字に対応する飾り図柄が停止表示されることで、リーチ成立となりノーマルリーチのリーチ演出が実行される。図10-6(B)は、ノーマルリーチのリーチ演出がスーパーリーチのリーチ演出に移行するリーチ発展となる演出実行例HD102を示している。画像表示装置5の表示画面では飾り図柄が縮小表示され、スーパーリーチのリーチ演出における演出画像の表示が行われる。図10-6(C)は、設定示唆演出となる変更演出が実行される演出実行例HD103を示している。停止表示されているリーチ図柄に重畠して、変更演出に対応する演出表示が表示される。また、「図柄表示色変更！！」といったメッセージを報知する演出画像が表示されることで、図柄表示色を変更する示唆が行われる。

20

30

【0192】

図10-6(D1)は、パターンRE-0により図柄表示色が変化しない演出実行例HD111を示している。図10-6(D2)は、パターンRE-1により図柄表示色が銅色に変化する演出実行例HD112を示している。図10-6(D3)は、パターンRE-2により図柄表示色が銀色に変化する演出実行例HD113を示している。図10-6(D4)は、パターンRE-3により図柄表示色が金色に変化する演出実行例HD113を示している。演出実行例HD111では、パターンRE-0によりリーチ図柄の表示色が変化せず、通常表示色である赤色のまま変更されない。このように図柄表示色が変更されない失敗演出（ガセ演出）が実行され、遊技者にとって有利な設定値である期待度が高いことを示唆する。演出実行例HD112では、パターンRE-1によりリーチ図柄の表示色が銅色に変更されることで、設定値が2以上であることの確定を示唆する。演出実行例HD113では、パターンRE-2によりリーチ図柄の表示色が銀色に変更されることで、遊技者にとって有利な設定値である期待度が高いことを示唆する。演出実行例HD114では、パターンRE-3によりリーチ図柄の表示色が金色に変更されることで、最高の設定値となる6の確定を示唆する。

40

【0193】

設定示唆演出は、リーチ図柄の表示色を変更可能な変更演出の他にも、例えば擬似連演出や先読み予告演出など、任意の演出によって大当り期待度を示唆するとともに、パチン

50

コ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行うことができるようにしてよい。可変表示の実行中に、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を行った後に、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行うことができる演出であってもよい。任意の演出を実行する場合に、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を行った後、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を継続して行う場合と、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を継続して行うとともにパチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行う場合とを含むものであってもよい。任意の演出を実行する場合に、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を行った後、その示唆が終了する場合と、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を継続して行うとともにパチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行う場合とを含むものであってもよい。

【 0 1 9 4 】

10

パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆は、パチンコ遊技機 1 における設定値を示唆するものに限定されず、例えばパチンコ遊技機 1 における設定値が変更されたか否かを示唆するものであってもよい。例えば、複数の設定示唆パターンは、パチンコ遊技機 1 における設定値が変更されたか否かに応じて、決定割合が異なるパターンが含まれてもよい。パチンコ遊技機 1 における設定値が変更された場合に、高い割合で決定されるパターンの演出様による示唆が行われることで、設定値の変更があったことを遊技者が認識できるように、演出を多様化して遊技興趣を向上させることができる。

【 0 1 9 5 】

20

可変表示の実行中には、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を行う一方で、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行わないようにしてもよい。その後、可変表示の表示結果が「大当たり」となった場合に、大当たり開始演出（ファンファーレ演出）や大当たり中演出（第 1 ラウンドや第 2 ラウンドに対応する演出など）の実行に伴い、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行うようにしてもよい。大当たり遊技状態の制御に関する示唆を行うことなく、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆が行われる場合があってもよい。

【 0 1 9 6 】

30

大当たり遊技状態の制御に関する示唆の一部または全部に代えて、あるいは、大当たり遊技状態の制御に関する示唆の一部または全部とともに、大当たり遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な状態の制御に関する示唆を行うものであってもよい。例えば、大当たり遊技状態の終了後に制御される確変状態に関する示唆を行うものであってもよい。その他、有利状態として、遊技者にとって有利な任意の遊技価値が付与される状態に関して、制御されるか否かなどに応じた示唆を行うものであってもよい。

【 0 1 9 7 】

（特徴部 1 0 S H の説明）

次に、この実施の形態の特徴部 1 0 S H について説明する。

【 0 1 9 8 】

特徴部 1 0 S H に係る遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機である。例えば、パチンコ遊技機 1 は、前述のとおり、遊技者にとって有利な大当たり遊技状態に制御可能である。

【 0 1 9 9 】

40

特徴部 1 0 S H に係る遊技機は、遊技者が操作可能な操作手段を備える。例えば、パチンコ遊技機 1 は、遊技者が押下操作等により所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B を備える。

【 0 2 0 0 】

特徴部 1 0 S H に係る遊技機は、操作手段が振動する振動演出を実行可能な振動演出実行手段を備える。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、プッシュボタン 3 1 B が振動する振動演出を実行可能である。

【 0 2 0 1 】

50

特徴部 1 0 S H に係る遊技機は、遊技者の視線を操作手段に誘導する視線誘導演出を実行可能な視線誘導演出実行手段を備える。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技者の視線をプッシュボタン 3 1 B に誘導する視線誘導演出を実行可能である。

【 0 2 0 2 】

特徴部 10SH に係る遊技機は、振動演出が実行されないときよりも、振動演出が実行されるときの方が、有利状態に制御される期待度が高い。例えば、パチンコ遊技機 1 は、振動演出が実行されないときよりも、振動演出が実行されるときの方が、大当たり信頼度が高い。

【 0 2 0 3 】

特徴部 10SH に係る振動演出実行手段は、第 1 タイミングと、第 1 タイミングよりも後の第 2 タイミングと、において、振動演出を実行可能である。例えば、演出制御用 CPU 120 は、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミング T1 と、リーチが成立したタイミング T2 と、のうちのいずれかのタイミングと、タイミング T1、タイミング T2 よりも後の、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T3 と、スーパーりーチのリーチ演出を実行中のタイミング T4 と、のうちのいずれかのタイミングと、において、振動演出を実行可能である。10

【 0 2 0 4 】

特徴部 10SH に係る振動演出実行手段は、第 1 タイミングであるか第 2 タイミングであるかにかかわらず、共通の態様で振動演出を実行可能である。例えば、演出制御用 CPU 120 は、タイミング T1 とタイミング T2 のうちのいずれかのタイミングであるか、タイミング T3 とタイミング T4 のうちのいずれかのタイミングであるか、にかかわらず、プッシュボタン 31B の振動時間と発光色とが共通する態様で振動演出を実行可能である。20

【 0 2 0 5 】

特徴部 10SH に係る視線誘導演出実行手段は、第 1 タイミングにおいて視線誘導演出を実行しない。例えば、演出制御用 CPU 120 は、タイミング T1 とタイミング T2 において視線誘導演出を実行しない。

【 0 2 0 6 】

特徴部 10SH に係る視線誘導演出実行手段は、第 2 タイミングにおいて振動演出が実行される前に視線誘導演出を実行可能である。例えば、演出制御用 CPU 120 は、タイミング T3 とタイミング T4 において振動演出が実行される前に視線誘導演出を実行可能である。

【 0 2 0 7 】

特徴部 10SH に係る振動演出実行手段は、視線誘導演出が実行されているときに振動演出を実行可能である。例えば、演出制御用 CPU 120 は、視線誘導演出が実行されているときに振動演出を実行可能である。30

【 0 2 0 8 】

特徴部 10SH に係る遊技機は、振動演出とも視線誘導演出とも異なる特定演出を実行可能な特定演出実行手段を備える。例えば、演出制御用 CPU 120 は、スーパーりーチのリーチ演出を実行可能である。

【 0 2 0 9 】

特徴部 10SH に係る振動演出実行手段は、特定演出が実行されているときに振動演出を実行可能である。例えば、演出制御用 CPU 120 は、スーパーりーチのリーチ演出が実行されているときに振動演出を実行可能である。40

【 0 2 1 0 】

特徴部 10SH に係る遊技機は、表示を行う表示手段を備える。例えば、パチンコ遊技機 1 は、各種の演出画像を表示する画像表示装置 5 を備える。

【 0 2 1 1 】

特徴部 10SH に係る視線誘導演出の表示は、所定情報の表示よりもプライオリティが低く、所定情報とは異なる情報の表示よりもプライオリティが高い。例えば、視線誘導演出の演出画像は、常時小図柄や保留数表示、各種のエラー報知よりもプライオリティが低く、保留表示やアクティブ表示、背景画像、飾り図柄よりもプライオリティが高い。

【 0 2 1 2 】

10

20

30

40

50

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

図 11-1 は、特徴部 10SH に係るパチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。

【0213】

プッシュボタン 31B は、透光性のある部材によって形成されており、プッシュボタン 31B の内部には遊技効果用の遊技効果ランプ 9B が設けられている。このような構成によれば、遊技効果ランプ 9B が点灯することにより、プッシュボタン 31B を発光させることができる。

【0214】

また、プッシュボタン 31B は、振動モータ 131 の駆動により、振動可能に構成されている。振動モータ 131 は、例えば、重心に偏りがある錘がモータ軸に設けられた偏心モータで構成され、プッシュボタン 31B の内部や接近した位置に設けられる。なお、プッシュボタン 31B の振動態様を多彩にするために、複数の振動モータ 131 を設けるようにもよい。

10

【0215】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技効果用の遊技効果ランプ 9L、9R が設けられている。遊技効果ランプ 9L は、プッシュボタン 31B の左側に設けられており、パチンコ遊技機 1 の中央から外側に向かって左右に延びている。同様に、遊技効果ランプ 9R は、プッシュボタン 31B の右側に設けられており、パチンコ遊技機 1 の中央から外側に向かって左右に延びている。遊技効果ランプ 9L、9R には、遊技効果ランプ 9L、9R の延在方向に沿って、複数の LED が内蔵されている。

20

【0216】

(基板構成)

図 11-2 は、特徴部 10SH に係るパチンコ遊技機 1 に搭載された各種の制御基板等を示す構成図である。

【0217】

表示制御部 123 は、演出画像の表示に同期して遊技効果ランプ 9B、9L、9R の点灯 / 消灯を行うため、ランプ信号をランプ制御基板 14 に供給する。ランプ制御基板 14 は、遊技効果ランプ 9B、9L、9R を駆動する各種回路を搭載しており、ランプ信号に基づき遊技効果ランプ 9B、9L、9R を駆動し、ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ 9B、9L、9R を点灯 / 消灯する。このようにして、表示制御部 123 は、ランプの点灯 / 消灯を制御する。なお、ランプの点灯 / 消灯の制御は、演出制御用 CPU 120 が実行するようにもよい。

30

【0218】

パチンコ遊技機 1 には、例えば、モータ制御基板 130 が搭載されている。表示制御部 123 は、演出画像の表示に同期して振動モータ 131 を駆動するため、モータ信号をモータ制御基板 130 に供給する。モータ制御基板 130 は、振動モータ 131 を駆動する各種回路を搭載しており、モータ信号が指定する態様で振動モータ 131 を駆動する。このようにして、表示制御部 123 は、振動モータ 131 を制御する。なお、振動モータ 131 の制御は、演出制御用 CPU 120 が実行するようにもよい。

40

【0219】

(可変表示開始設定処理)

図 11-3 は、特徴部 10SH に係る可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。演出制御用 CPU 120 は、図 9 の可変表示開始設定処理にて、図 11-3 に示す処理を実行する。

【0220】

まず、演出制御用 CPU 120 は、これから実行する可変表示の変動パターン、及びこれから実行する可変表示の表示結果に基づいて、最終停止図柄を決定する（ステップ 10SHS1）。変動パターン及び表示結果は、可変表示開始時に主基板 11 から伝送され、コマンド解析処理で解析された演出制御コマンドによって特定される。最終停止図柄は、

50

変動パターンと表示結果との組み合わせに応じて R O M 1 2 1 に予め用意されており、抽選等により決定される。抽選は、ここでは、乱数値、及び R O M 1 2 1 に予め用意されたテーブルによる決定方法をいう。乱数値は、乱数回路 1 2 4 又は演出用乱数更新処理で更新される演出用乱数の 1 つを使用する。

【 0 2 2 1 】

その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、振動演出の実行の有無と、振動演出を実行するときの振動演出の実行パターンと、を決定する（ステップ 1 0 S H S 2）。振動演出とは、プッシュボタン 3 1 B が振動する演出である。この実施の形態の演出制御用 C P U 1 2 0 は、予告演出と連動しない振動演出を実行可能である。ステップ 1 0 S H S 2 の処理では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、乱数値、及び R O M 1 2 1 に予め用意されたテーブルによる抽選により、振動演出の実行の有無と、振動演出を実行するときの振動演出の実行パターンと、を決定する。10

【 0 2 2 2 】

ステップ 1 0 S H S 2 の抽選において参照されるテーブルでは、振動演出が実行されるときには振動演出が実行されないときよりも大当たり信頼度が高くなり、振動演出を実行するときには振動演出の実行パターンに応じて大当たり信頼度が異なるように、乱数値と比較される決定値が、振動演出の有無と、振動演出を実行するときの振動演出の実行パターンと、の決定結果に割り当てられていればよい。

【 0 2 2 3 】

ここで、ある演出 A の大当たり信頼度は、例えば、（表示結果が「大当たり」となるときに演出 A が実行される確率）×（表示結果が「大当たり」となる確率）/ {（表示結果が「大当たり」となるときに演出 A が実行される確率）×（表示結果が「大当たり」となる確率）+（表示結果が「大当たり」とならないときに演出 A が実行される確率）×（表示結果が「大当たり」とならない確率）} によって算出される。20

【 0 2 2 4 】

したがって、ステップ 1 0 S H S 2 の抽選において参照されるテーブルでは、振動演出の実行パターンに応じた大当たり信頼度が所定の値となるように、表示結果が「大当たり」となるときに各実行パターンの振動演出が実行される確率と、表示結果が「大当たり」とならないときに各実行パターンの振動演出が実行される確率と、が規定されていればよい。

【 0 2 2 5 】

（振動演出の内容と大当たり信頼度）

図 1 1 - 4 は、振動演出の内容と大当たり信頼度の一例を示す説明図である。この実施の形態の演出制御用 C P U 1 2 0 は、振動演出の実行タイミングと、振動演出によるプッシュボタン 3 1 B の振動時間と、振動演出によるプッシュボタン 3 1 B の発光色と、の組み合わせに応じて、実行パターン S E 1 ~ S E 1 0 の複数種類の振動演出を実行可能である。30

【 0 2 2 6 】

この実施の形態の演出制御用 C P U 1 2 0 は、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミング T 1 と、リーチが成立したタイミング T 2 と、のうちのいずれかのタイミングにおいて、振動演出を実行可能である。即ち、演出制御用 C P U 1 2 0 は、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミング T 1 において振動演出を実行するときには、リーチが成立したタイミング T 2 において振動演出を実行しない。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、リーチが成立したタイミング T 2 において振動演出を実行するときには、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミング T 1 において振動演出を実行しない。この実施の形態の演出制御用 C P U 1 2 0 は、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミング T 1 における振動演出として、実行パターン S E 1 ~ S E 3 の振動演出を実行可能である。また、この実施の形態の演出制御用 C P U 1 2 0 は、リーチが成立したタイミング T 2 における振動演出として、実行パターン S E 4 の振動演出を実行可能である。40

【 0 2 2 7 】

また、この実施の形態の演出制御用 C P U 1 2 0 は、タイミング T 1、タイミング T 2 よりも後の、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 3 と、スーパーリーチ

のリーチ演出を実行中のタイミング T 4 と、のうちのいずれかのタイミングにおいて、振動演出を実行可能である。即ち、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 3 において振動演出を実行するときには、スーパー リーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 4 において振動演出を実行しない。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スーパー リーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 4 において振動演出を実行するときには、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 3 において振動演出を実行しない。この実施の形態の演出制御用 C P U 1 2 0 は、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 3 における振動演出として、実行パターン S E 5 ~ S E 7 の振動演出を実行可能である。また、この実施の形態の演出制御用 C P U 1 2 0 は、スーパー リーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 4 における振動演出として、実行パターン S E 8 ~ S E 1 0 の振動演出を実行可能である。

10

【 0 2 2 8 】

このような構成によれば、スーパー リーチのリーチ演出が実行されているときに振動演出が実行されることがあるため、興趣を向上させることができる。

【 0 2 2 9 】

また、この実施の形態の演出制御用 C P U 1 2 0 は、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミング T 1 であるか、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 3 であるか、スーパー リーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 4 であるか、にかかわらず、プッシュボタン 3 1 B を 1 . 5 秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン 3 1 B を白色に発光させる態様の振動演出と、プッシュボタン 3 1 B を 3 秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン 3 1 B を赤色に発光させる態様の振動演出と、を実行可能である。この実施の形態の演出制御用 C P U 1 2 0 は、プッシュボタン 3 1 B を 1 . 5 秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン 3 1 B を白色に発光させる態様の振動演出として、実行パターン S E 1 、 S E 5 、 S E 8 の振動演出を実行可能である。また、この実施の形態の演出制御用 C P U 1 2 0 は、プッシュボタン 3 1 B を 3 秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン 3 1 B を赤色に発光させる態様の振動演出として、実行パターン S E 2 、 S E 6 、 S E 9 の振動演出を実行可能である。

20

【 0 2 3 0 】

また、この実施の形態の演出制御用 C P U 1 2 0 は、振動演出を実行可能ないずれのタイミングであるかにかかわらず、プッシュボタン 3 1 B を 3 秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン 3 1 B を虹色に発光させる態様の振動演出を実行可能である。この実施の形態の演出制御用 C P U 1 2 0 は、プッシュボタン 3 1 B を 3 秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン 3 1 B を虹色に発光させる態様の振動演出として、実行パターン S E 3 、 S E 4 、 S E 7 、 S E 1 0 の振動演出を実行可能である。

30

【 0 2 3 1 】

そして、この実施の形態では、プッシュボタン 3 1 B を 1 . 5 秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン 3 1 B を白色に発光させる態様の振動演出が実行されるときよりも、プッシュボタン 3 1 B を 3 秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン 3 1 B を赤色に発光させる態様の振動演出が実行されるときの方が、大当り信頼度が高い。また、この実施の形態では、プッシュボタン 3 1 B を 3 秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン 3 1 B を虹色に発光させる態様の振動演出の大当り信頼度は 1 0 0 % であり、表示結果が「大当り」となることを確定的に報知する。

40

【 0 2 3 2 】

このような構成によれば、プッシュボタン 3 1 B が振動したときに、プッシュボタン 3 1 B が何色に発光しているかと、プッシュボタン 3 1 B が何秒間にわたって振動するかに注目させることができる。

【 0 2 3 3 】

また、この実施の形態では、プッシュボタン 3 1 B を 1 . 5 秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン 3 1 B を白色に発光させる態様の振動演出が実行されるときと、プッシュボタン 3 1 B を 3 秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン 3 1 B を赤色に発光

50

させる態様の振動演出が実行されるときには、その振動演出の実行タイミングによって、大当り信頼度が異なる。例えば、同じ態様の振動演出であっても、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3において実行されるときよりも、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングT1において実行されるときの方が、大当り信頼度が高い。また、同じ態様の振動演出であっても、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングT1において実行されるときよりも、スーパーりーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4において実行されるときの方が、大当り信頼度が高い。

【0234】

このような構成によれば、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングT1において振動演出が実行されることに対する期待感を高めることができる。また、タイミングT1において振動演出が実行されなかったときに飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となった場合、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3ではなく、スーパーりーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4において振動演出が実行されることに対する期待感を高めることができる。そして、実際に、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3において振動演出が実行されなかったときには、スーパーりーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4において振動演出が実行されることに対する期待感をより高めることができる。

10

【0235】

なお、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3において実行可能な振動演出の大当り信頼度は、ノーマルリーチの信頼度よりも高くなっているればよい。また、複数種類のノーマルリーチのリーチ演出を実行可能であり、ノーマルリーチのリーチ演出の種類によって大当り信頼度が異なる場合、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3において実行可能な振動演出の大当り信頼度は、そのときに実行されているノーマルリーチのリーチ演出の大当り信頼度よりも高くなっているか、いずれの種類のノーマルリーチのリーチ演出の大当り信頼度よりも高くなっているればよい。

20

【0236】

同様に、スーパーりーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4において実行可能な振動演出の大当り信頼度は、スーパーりーチの信頼度よりも高くなっているればよい。また、複数種類のスーパーりーチのリーチ演出を実行可能であり、スーパーりーチのリーチ演出の種類によって大当り信頼度が異なる場合、スーパーりーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4において実行可能な振動演出の大当り信頼度は、そのときに実行されているスーパーりーチのリーチ演出の大当り信頼度よりも高くなっているか、いずれの種類のスーパーりーチのリーチ演出の大当り信頼度よりも高くなっているればよい。

30

【0237】

このような構成によれば、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3において実行可能な振動演出や、スーパーりーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4において実行可能な振動演出を、チャンスアップの演出とすることができます。

【0238】

また、この実施の形態では、リーチが成立したタイミングT2において振動演出が実行されるときには、必ず、プッシュボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを虹色に発光させる態様の振動演出が実行され、表示結果が「大当り」となることが確定的に報知される。

40

【0239】

このような構成によれば、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングT1ではなく、リーチが成立したタイミングT2において振動演出が実行されることに対する期待感を高めることができる。そして、実際に、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングT1において振動演出が実行されなかったときには、リーチが成立したタイミングT2において振動演出が実行されることに対する期待感をより高めることができる。

【0240】

このように、この実施の形態では、飾り図柄の可変表示の進行に伴って、振動演出が実

50

行されることに対する期待感を複雑に変化させていくことができる。

【0241】

また、プッシュボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを虹色に発光させる態様の振動演出が実行される確率を、他の態様の振動演出が実行される確率と比較して十分に低く規定することにより、表示結果が「大当たり」となることが確定的に報知されたときの興趣を高めることができる。

【0242】

また、この実施の形態では、振動演出としてプッシュボタン31Bを振動させるときには、プッシュボタン31Bを必ず発光させている。

【0243】

このような構成によれば、プッシュボタン31Bが振動していることを視覚的に認識させることができ、プッシュボタン31Bが振動していることを認識させる機会を高めることができる。

【0244】

図11-3の説明に戻り、その後、演出制御用CPU120は、ステップ10SHS2の決定結果によれば、今回の可変表示における、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3と、スーパーりーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4と、のうちのいずれかのタイミングにおいて、振動演出を実行するか否かを判定する（ステップ10SHS3）。

【0245】

そして、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3と、スーパーりーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4と、のうちのいずれかのタイミングにおいて、振動演出を実行する場合（ステップ10SHS3；Yes）、演出制御用CPU120は、視線誘導演出の実行の有無を決定する（ステップ10SHS4）。視線誘導演出とは、遊技者の視線をプッシュボタン31Bに誘導する演出である。ステップ10SHS4の処理では、演出制御用CPU120は、乱数値、及びROM121に予め用意されたテーブルによる抽選により、視線誘導演出の実行の有無を決定する。ステップ10SHS4の処理にて参照されるテーブルでは、視線誘導演出の有無の決定割合が、いずれの態様の振動演出が実行されるかにかかわらず設定されている。つまり、演出制御用CPU120は、今回の振動演出がいずれの態様であるかにかかわらず同じ割合で、視線誘導演出の有無を決定する。

【0246】

このように、この実施の形態では、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3と、スーパーりーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4と、のうちのいずれかのタイミングにおいて、振動演出を実行する場合に、視線誘導演出を実行可能である。

【0247】

このような構成によれば、振動演出が実行される前にプッシュボタン31Bに注目させることができるので、振動演出による興趣を十分に高めることができる。

【0248】

一方、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングT1と、リーチが成立したタイミングT2と、のうちのいずれかのタイミングにおいて、振動演出を実行する場合、視線誘導演出を実行しない。

【0249】

ここで、表示結果が導出表示されるときに、「はずれ」の表示結果が表示された後、救済演出が実行されて、真の表示結果が導出表示されることがある。そのため、前回の可変表示の表示結果が導出表示されて、今回の可変表示が開始されているにもかかわらず、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングT1において視線誘導演出が実行されると、前回の可変表示において救済演出が実行されているかのような誤解を与えてしまう可能性がある。これに対し、この実施の形態では、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングT1においては視線誘導演出を実行しないので、そのような誤解を与えてしまうことを防止

10

20

30

40

50

することができる。

【0250】

また、リーチが成立したタイミングT2において視線誘導演出が実行されると、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となったことを適切に認識させることができない可能性がある。これに対し、この実施の形態では、リーチが成立したタイミングT2においては視線誘導演出を実行しないので、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となったことを適切に認識させることができる。

【0251】

図11-3の説明に戻り、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3と、スーパーりーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4と、のうちのいずれかのタイミングにおいて、振動演出を実行しない場合(ステップ10SHS3;No)、又はステップ10SHS4の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、リーチ演出等のその他の演出の実行の有無や、実行する演出の態様等を決定する(ステップ10SHS5)。具体的には、抽選により予告演出等の各種演出の実行の有無やその態様等を決定する。このとき、今回の表示結果や今回の変動パターン等に応じて抽選での決定割合を異ならせることにより、予告演出等の実行の有無やその態様に応じて大当り信頼度を異ならせる。また、今回のパターンがリーチを指定するものである場合には、その変動パターンが指定するリーチ演出を実行すると決定する。

10

【0252】

その後、演出制御用CPU120は、実行すると決定した演出の開始タイミングを設定する(10SHS6)。具体的に、演出制御用CPU120は、今回の変動パターンに対応する特図変動時間に応じたタイマ値を、演出制御プロセスタイマに初期値として設定すると共に、実行すると決定した演出の種類や態様等を特定する演出特定データと、演出の実行タイミングを演出制御プロセスタイマのタイマ値との比較により示す実行タイミング特定タイマ値と、を対応付けてRAM122のタイマ値格納領域に格納する。演出制御用CPU120は、実行すると決定した演出が複数ある場合には、各演出について、演出特定データと実行タイミング特定タイマ値とをタイマ値格納領域に格納する。

20

【0253】

その後、演出制御用CPU120は、今回の変動パターンが指定する態様、且つ、決定した最終停止図柄を導出する飾り図柄の可変表示の実行開始の指示を表示制御部123に供給する(10SHS7)。表示制御部123は、指示を受け、飾り図柄の可変表示を開始させる。なお、このとき、可変表示対応表示の表示を更新してもよい。

30

【0254】

その後、演出プロセスフラグの値を「2」に更新してから(ステップ10SHS8)、可変表示開始設定処理を終了する。

【0255】

(振動演出と視線誘導演出の実行タイミングと演出期間)

図11-5は、振動演出と視線誘導演出の実行タイミングと演出期間の一例を示す図である。演出制御用CPU120は、前述のとおり、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングT1と、リーチが成立したタイミングT2と、のうちのいずれかのタイミングにおいて、振動演出を実行可能である。また、演出制御用CPU120は、前述のとおり、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3と、スーパーりーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4と、のうちのいずれかのタイミングにおいて、振動演出を実行可能である。

40

【0256】

また、演出制御用CPU120は、前述のとおり、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3と、スーパーりーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4と、のうちのいずれかのタイミングにおいて振動演出を実行する場合、その前に視線誘導演出を実行可能である。

【0257】

50

この実施の形態の演出制御用 C P U 1 2 0 は、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 3 において振動演出を実行する前に視線誘導演出を実行する場合、タイミング T 3 の 4 秒前に視線誘導演出を開始し、タイミング T 3 となったときに振動演出を開始する。同様に、この実施の形態の演出制御用 C P U 1 2 0 は、スーパーりーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 4 において振動演出を実行する前に視線誘導演出を実行する場合、タイミング T 4 の 4 秒前に視線誘導演出を開始し、タイミング T 4 となったときに振動演出を開始する。この実施の形態の視線誘導演出の演出期間は、5 秒間である。したがって、振動演出は、最初の 1 秒間、視線誘導演出が実行されているときに実行されることになる。

【 0 2 5 8 】

このような構成によれば、振動演出と視線誘導演出との一体感が生じるため、演出効果を高めることができる。

【 0 2 5 9 】

(演出動作例)

図 1 1 - 6、図 1 1 - 7 は、振動演出と視線誘導演出の演出動作例を示す図である。この演出動作例では、スーパーりーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 4 において振動演出を実行する例について説明する。

【 0 2 6 0 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、複数種類のスーパーりーチのリーチ演出を実行可能である。演出制御用 C P U 1 2 0 は、スーパーりーチのリーチ演出において、そのスーパーりーチの種類に対応する背景画像を表示する。この例では、図 1 1 - 6 (A) に示すように、スーパーりーチの種類に対応する背景画像として、「山の景色」の背景画像 1 0 S H Y が表示されている。

【 0 2 6 1 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スーパーりーチのリーチ演出を開始すると、リーチが成立したときに停止表示された飾り図柄を縮小させて表示する。この例では、図 1 1 - 6 (A) に示すように、リーチが成立したときに「左」の飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示された飾り図柄を縮小させた「左」のリーチ飾り図柄 1 0 S H 5 L と、リーチが成立したときに「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に停止表示された飾り図柄を縮小させた「右」のリーチ飾り図柄 1 0 S H 5 R と、が表示されている。

【 0 2 6 2 】

また、画像表示装置 5 の画面の左下隅部には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R よりも小さい小図柄表示エリア 1 0 S H K が設けられている。小図柄表示エリア 1 0 S H K では、特別図柄や飾り図柄の可変表示と同期して、小図柄の可変表示が行われる。小図柄を示す演出画像は、報知情報画像ともいう。したがって、画像表示装置 5 の画面上に設けられた小図柄表示エリア 1 0 S H K では、報知情報画像となる小図柄を示す演出画像の可変表示が行われ、表示結果となる確定小図柄を示す演出画像が導出される。

【 0 2 6 3 】

このように、画像表示装置 5 の画面上では、飾り図柄とは異なる小図柄の可変表示が行われる。飾り図柄の可変表示が開始されてから表示結果となる確定飾り図柄が導出されるまでの期間では、小図柄の可変表示が一定の表示態様で継続して行われ、画面上から消えたり遮蔽物で遮蔽されたりすることがない。したがって、小図柄表示エリア 1 0 S H K は、常に視認可能となるように構成され、遊技者は、小図柄表示エリア 1 0 S H K における小図柄の可変表示を、常に視認することができる。小図柄表示エリア 1 0 S H K にて可変表示される小図柄は、常時小図柄あるいは演出用小図柄ともいう。小図柄表示エリア 1 0 S H K では、例えば、飾り図柄において数字を示す部位と同様に数字を示す図柄といった、複数種類の飾り図柄のそれぞれと一部又は全部が共通する表示態様で、各々が識別可能な複数種類の小図柄を示す演出画像が、報知情報画像として可変表示されてもよい。なお、小図柄は、飾り図柄が非表示のときのみ表示されるようにしてもよい。例えば、飾り図

10

20

30

40

50

柄の可変表示がリーチ態様で表示された後に、かかる飾り図柄の可変表示に代えて、図 1 - 6 (A) に示すように、小図柄の可変表示が画像表示装置 5 の画面の左下隅部に表示されるようにしてもよい。

【 0 2 6 4 】

なお、特別図柄と飾り図柄、更には普通図柄に次ぐ第 4 図柄が設けられ、特別図柄や飾り図柄の可変表示と同期して、第 4 図柄の可変表示が行われることがある。第 4 図柄の可変表示は、例えば、画像表示装置 5 の画面上又は画面外に設けられた第 4 図柄表示エリアにて、特定の表示色で一定の時間間隔にて表示と非表示とを繰り返す表示制御を継続することによって実現される。但し、第 4 図柄の可変表示における表示結果と比べた場合に、小図柄の可変表示における表示結果は、遊技者が認識し易い態様で表示されるようにしてもよい。

10

【 0 2 6 5 】

また、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B は、例えば、図 11 - 1 に示すように、パチンコ遊技機 1 における遊技領域の右側方といった、画像表示装置 5 の表示画面とは離れた位置に設けられている。そのため、画像表示装置 5 における表示による演出に注目している遊技者は、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B における表示状態を確認し難くなり、特別図柄の可変表示が進行中であるか否かや、表示結果が導出されたか否かを認識することが困難になる場合がある。これに対し、画像表示装置 5 の画面上に設けられた小図柄表示エリア 10SHK において小図柄の可変表示を行い、その表示結果を導出することで、可変表示が進行中であるか否かや、表示結果が導出されたか否かを、遊技者が認識し易い態様で表示することができる。

20

【 0 2 6 6 】

また、この例では、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示を表示するための保留表示エリア 10SHH と、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するためのアクティブ表示エリア 10SHA と、が表示されている。なお、スーパー リーチのリーチ演出が実行されているときには、保留表示エリア 10SHH とアクティブ表示エリア 10SHA とを表示しないようにしてもよい。

【 0 2 6 7 】

また、画像表示装置 5 の画面の左隅部には、保留数表示エリア 10SHHS が設けられている。保留数表示エリア 10SHHS では、保留表示エリア 10SHH と同様、特図ゲームに対応する飾り図柄の可変表示の保留数が特定可能に表示される。その表示態様は、算用数字で表示される態様である。

30

【 0 2 6 8 】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、前述のとおり、スーパー リーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 4 の 4 秒前になると、視線誘導演出を実行する。演出制御用 C P U 1 2 0 は、視線誘導演出として、例えば、視覚的な演出効果を利用して遊技者の視線をプッシュボタン 31B に誘導する演出を実行する。

【 0 2 6 9 】

この例では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、図 11 - 6 (B) に示すように、ハンマーを持ったキャラクタを模したキャラクタ画像 10SHC と、プッシュボタン 31B を模したボタン画像 10SHB と、を表示する。

40

【 0 2 7 0 】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 11 - 6 (B) ~ (D) に示すように、キャラクタがハンマーを振り上げる動作を行うようにキャラクタ画像 10SHC の態様を変化させる。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、キャラクタがハンマーを振り上げる動作に合わせて、図 11 - 6 (B) ~ (D) に示すように、遊技効果ランプ 9L、9R に内蔵されている LED を、内側から外側に光点が移動するように点灯させる。

【 0 2 7 1 】

その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 11 - 7 (E)、(F) に示すように、キャラクタがハンマーを振り下ろす動作を行うようにキャラクタ画像 10SHC の態様を変化さ

50

せる。このとき、演出制御用CPU120は、キャラクタがハンマーを振り下ろす動作に合わせて、図11-7(E)、(F)に示すように、遊技効果ランプ9L、9Rに内蔵されているLEDを、外側から内側に光点が移動するように点灯させる。

【0272】

その後、演出制御用CPU120は、図11-7(G)に示すように、タイミングT4となったときに、キャラクタが振り下ろしたハンマーがボタン画像10SHBにぶつかり、ボタン画像10SHBから星を模した複数の「星」のエフェクト画像10SHSが飛び散るように各種画像の態様を変化させる。また、演出制御用CPU120は、図11-7(G)に示すように、タイミングT4となったときに、振動演出を開始し、プッシュボタン31Bを振動させると共に、プッシュボタン31Bに内蔵されている遊技効果ランプ9Bと、遊技効果ランプ9L、9Rと、を点灯させる。10

【0273】

そして、タイミングT4の1秒後、演出制御用CPU120は、図11-7(H)に示すように、視線誘導演出を終了する。その後、演出制御用CPU120は、振動演出によるプッシュボタン31Bの振動時間が経過したときに、振動演出を終了し、プッシュボタン31Bの振動を停止させると共に、プッシュボタン31Bに内蔵されている遊技効果ランプ9Bと、遊技効果ランプ9L、9Rと、を消灯させる。

【0274】

ここで、プッシュボタン31Bは、例えば、図11-1に示すように、パチンコ遊技機1における遊技領域の下方といった、画像表示装置5の表示画面とは離れた位置に設けられている。そのため、画像表示装置5における表示による演出に注目している遊技者は、プッシュボタン31Bの状態を確認し難くなり、プッシュボタン31Bが振動しているか否かや、プッシュボタン31Bが点灯しているか否かを認識することが困難になる場合がある。これに対し、振動演出が実行される前に、画像表示装置5の画面上にて視線誘導演出を実行することで、プッシュボタン31Bが振動する前にプッシュボタン31Bに注目させることができ、プッシュボタン31Bの振動を好適に認識させて振動演出による興奮を十分に高めることができる。20

【0275】

なお、視線誘導演出の表示のプライオリティは、常時小図柄や保留数表示よりも低く設定されている。このプライオリティの設定は、複数のレイヤのうち、常時小図柄や保留数表示を表示するレイヤよりも背面側のレイヤにて、視線誘導演出の表示を行うことにより実現可能である。30

【0276】

この例では、図11-7(G)に示すように、小図柄表示エリア10SHKに表示されている常時小図柄よりも背面側に「星」のエフェクト画像10SHSが表示されており、視線誘導演出の表示である「星」のエフェクト画像10SHSは、常時小図柄よりもプライオリティが低いといえる。

【0277】

また、この例では、図11-7(G)に示すように、保留数表示エリア10SHHSに表示されている保留数表示よりも背面側に「星」のエフェクト画像10SHSが表示されており、視線誘導演出の表示である「星」のエフェクト画像10SHSは、保留数表示よりもプライオリティが低いといえる。40

【0278】

一方、視線誘導演出の表示のプライオリティは、保留表示やアクティブ表示、背景画像、飾り図柄よりも高く設定されている。このプライオリティの設定は、複数のレイヤのうち、背景画像や飾り図柄を表示するレイヤよりも前面側のレイヤにて、視線誘導演出の表示を行うことにより実現可能である。

【0279】

この例では、図11-6(B)～図11-7(G)に示すように、「山の景色」の背景画像10SHYよりも前面側にキャラクタ画像10SHCとボタン画像10SHBが表示

10

20

30

40

50

されており、視線誘導演出の表示であるキャラクタ画像 10SHC とボタン画像 10SHB は、「山の景色」の背景画像 10SHY よりもプライオリティが高いといえる。

【0280】

また、この例では、図 11-6(D) に示すように、「左」のリーチ飾り図柄 10SH5L と「右」のリーチ飾り図柄 10SH5R よりも前面側にキャラクタ画像 10SHC のハンマーが表示されており、視線誘導演出の表示であるキャラクタ画像 10SHC は、「左」のリーチ飾り図柄 10SH5L と「右」のリーチ飾り図柄 10SH5R よりもプライオリティが高いといえる。

【0281】

また、この例では、図 11-6(D) に示すように、「左」のリーチ飾り図柄 10SH5L と「右」のリーチ飾り図柄 10SH5R よりも前面側に「星」のエフェクト画像 10SHS が表示されており、視線誘導演出の表示である「星」のエフェクト画像 10SHS は、「左」のリーチ飾り図柄 10SH5L と「右」のリーチ飾り図柄 10SH5R よりもプライオリティが高いといえる。

10

【0282】

また、この例では、図 11-6(G) に示すように、保留表示エリア 10SHH に表示されている保留表示よりも前面側に「星」のエフェクト画像 10SHS が表示されており、視線誘導演出の表示である「星」のエフェクト画像 10SHS は、保留表示よりもプライオリティが高いといえる。

20

【0283】

また、この例では、図 11-6(G) に示すように、アクティブ表示エリア 10SHA に表示されているアクティブ表示よりも前面側に「星」のエフェクト画像 10SHS が表示されており、視線誘導演出の表示である「星」のエフェクト画像 10SHS は、アクティブ表示よりもプライオリティが高いといえる。

20

【0284】

このような構成によれば、視線誘導演出が実行されているときに、常時小図柄や保留数表示の視認性を好適に確保しつつ、視線誘導演出の視認性を目立たせることができる。

【0285】

また、この例では、図 11-6(B) ~ 図 11-7(G) に示すように、視線誘導演出が実行されているときに、視線誘導演出の表示と、視線誘導演出の表示よりもプライオリティが高い常時小図柄や保留数表示と、を明るく表示し、その他の表示を暗く表示している。

30

【0286】

このような構成によれば、視線誘導演出が実行されているときに、常時小図柄や保留数表示の視認性をより好適に確保しつつ、視線誘導演出の視認性をより目立たせることができる。

【0287】

(特徴部 10SH の変形例)

特徴部 10SH に係る発明は、上記実施の形態で説明したパチンコ遊技機 1 に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形及び応用が可能である。

40

【0288】

例えば図 11-3 のステップ 10SHS4 の処理にて参照されるテーブルにおいて、視線誘導演出の有無の決定割合が、いずれの態様の振動演出が実行されるかに応じて設定されていてもよい。この場合に、演出制御用 CPU120 は、今回の振動演出が、プッシュボタン 31B を 1.5 秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン 31B を白色に発光させる態様の振動演出であるか、プッシュボタン 31B を 3 秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン 31B を赤色に発光させる態様の振動演出であるか、プッシュボタン 31B を 3 秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン 31B を虹色に発光させる態様の振動演出であるか、に応じて異なる割合で、視線誘導演出の有無を決定してもよい。ここでは、プッシュボタン 31B を 3 秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン 31B を

50

赤色に発光させる態様の振動演出が実行される場合に、視線誘導演出を実行し易い。また、プッシュボタン 31 B を 3 秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン 31 B を虹色に発光させる態様の振動演出が実行される場合には、視線誘導演出を必ず実行する。つまり、視線誘導演出が実行される場合の方が、実行されない場合よりも、より大当たり信頼度が高い振動演出の実行割合が高い。このような構成によれば、視線誘導演出が実行されることによって、より大当たり信頼度が高い振動演出が実行されることに対する期待感を向上させることができる。

【 0 2 8 9 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、予告演出と連動する振動演出を実行可能とするようにしてもよい。この場合には、予告演出と連動する振動演出として、連動する予告演出と、振動演出によるプッシュボタン 31 B の振動時間と、振動演出によるプッシュボタン 31 B の発光色との組み合わせに応じて、複数種類の振動演出を実行可能であってもよい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、可動体 32 の動作態様により、実行中の可変表示における大当たり信頼度を予告する役物予告演出を実行可能である。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、高信頼度の役物予告演出と連動する振動演出を実行可能である。この振動演出は、可動体 32 の動作に同期させてプッシュボタン 31 B を振動させると共に、プッシュボタン 31 B を白色に発光させる演出である。なお、この場合における振動演出の大当たり信頼度は、連動する役物予告演出の大当たり信頼度よりも高くなつていればよい。このような構成によれば、振動演出を、役物予告演出におけるチャンスアップの演出とすることができます。

10

【 0 2 9 0 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、高信頼度の他の予告演出と連動する振動演出を実行可能であってもよい。この振動演出は、予告演出にて表示される映像に同期させてプッシュボタン 31 B を振動させると共に、プッシュボタン 31 B を白色に発光させる演出である。なお、この場合における振動演出の大当たり信頼度は、連動する予告演出の大当たり信頼度よりも高くなつていればよい。このような構成によれば、振動演出を、予告演出におけるチャンスアップの演出とすることができます。

20

【 0 2 9 1 】

また、パチンコ遊技機 1 は、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出された後に、例えば、特定の通過ゲートや入賞口といったパチンコ遊技機 1 の遊技領域に設けられた特定の領域を遊技球が通過したことにより、大当たり遊技状態が開始されるものであってもよい。その場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、特定の領域を通過した遊技球が検出されたとき、大当たり遊技状態にて実行されるラウンドの上限回数を報知するラウンド抽選演出を実行可能である。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ラウンド抽選演出と連動する振動演出を実行可能であってもよい。この振動演出は、ラウンド抽選演出においてラウンドの上限回数が報知されるときに、プッシュボタン 31 B を 3 秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン 31 B を白色に発光させる態様の演出であり、大当たり遊技状態にて実行されるラウンドの上限回数が、複数の選択肢のうちの最小ラウンド数ではないことを報知する。あるいは、振動演出として、ラウンド抽選演出においてラウンドの上限回数が報知されるときに、プッシュボタン 31 B を 3 秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン 31 B を虹色に発光させる態様の演出を実行することで、大当たり遊技状態にて実行されるラウンドの上限回数が、複数の選択肢のうちの最高ラウンド数であることを確定的に報知してもよい。このような構成によれば、ラウンド抽選演出と連動する振動演出に対する注目を高めることができる。

30

【 0 2 9 2 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、エラー報知処理を実行可能であってもよい。エラー報知処理では、主基板 11 からエラーが発生したことを通知するエラーコマンドを受信したときや、演出制御基板 12 におけるエラーが検出されたときに、エラーに対応するエラー報知を実行する。エラー報知処理では、エラーが検出されたときに、エラーに対応したエラー報知画像を画像表示装置 5 に表示する処理や、エラー報知音声をスピーカ 8 L、8 R から出力する処理が実行されればよい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、視線誘導演出を実行して

40

50

いるときに、エラーに対応したエラー報知画像を画像表示装置5に表示可能である。その場合、視線誘導演出の表示は、エラー報知画像の表示よりもプライオリティが低ければよい。このような構成によれば、エラー報知画像を表示するときに視線誘導演出が実行されても、エラー報知画像の視認性を好適に確保することができる。

【0293】

振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動時間は、視線誘導演出が実行されるときと、視線誘導演出が実行されないときとで、異なっていてもよい。例えば、視線誘導演出が実行されるときには、視線誘導演出が実行されないときよりも、振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動時間が長くなるようにすれば、視線誘導演出が実行されて振動演出が実行されたときの興奮を向上させることができる。また、例えば、視線誘導演出が実行されないときには、視線誘導演出が実行されるときよりも、振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動時間が長くなるようにすれば、視線誘導演出が実行されなかつたとしても、プッシュボタン31Bが振動していることを認識させ易い。

10

【0294】

振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動時間は、あるタイミングを基準にして、その基準となるタイミングよりも前のタイミングと、基準となるタイミングよりも後のタイミングと、において異なるようにしてもよい。例えば、振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動時間を、リーチが成立したタイミングT2を基準にして、タイミングT2よりも前のタイミングとなる飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングT1では1.5秒間とし、タイミングT2よりも後のタイミングとなるノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3やスーパーリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4では3秒間とする等、あるタイミングを基準にして、その基準となるタイミングよりも前のタイミングにおける振動時間よりも、基準となるタイミングよりも後のタイミングにおける振動時間の方が、長くなるようにすればよい。このような構成によれば、基準となるタイミングよりも後に振動演出が実行されたときの演出効果を高めることができる。

20

【0295】

プッシュボタン31Bの振動の強さに応じて、振動演出の大当たり信頼度が異なるようにしてもよい。例えば、プッシュボタン31Bを、第1の強さで振動させるときと、第1の強さよりも大きい第2の強さで振動させるときと、があり、プッシュボタン31Bを第2の強さで振動させるときには、プッシュボタン31Bを第1の強さで振動させるときよりも、振動演出の大当たり信頼度が高くなるようにすればよい。このような構成によれば、プッシュボタン31Bが振動したときの振動の強さに注目させることができる。

30

【0296】

振動演出の実行パターンと大当たり信頼度は、第1機種のパチンコ遊技機1と、第1機種とは異なる第2機種のパチンコ遊技機1とで、共通していてもよい。このような構成によれば、第1機種のパチンコ遊技機1と、第2機種のパチンコ遊技機1と、において、それぞれ実行される振動演出の実行パターンと大当たり信頼度のばらつきをなくすことができ、遊技者の違和感が生じないようにすることができます。

【0297】

実行前の可変表示における大当たり信頼度を予告する先読み予告演出として振動演出を実行するようにしてもよい。このような構成によれば、振動演出を実行する機会を増やすことができる。

40

【0298】

これに加えて、先読み予告演出として振動演出を実行する場合には、先読み予告演出としての振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動態様が、第1態様であるときと、第2態様であるときとで、先読み予告の対象となる実行前の可変表示における大当たり信頼度が異なっていてもよい。例えば、先読み予告演出としての振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動態様が、所定時間にわたって継続して振動する態様であるときと、所定時間にわたって振動のオンとオフとを繰り返す態様であるときとで、先読み予告の対象となる実行前の可変表示における大当たり信頼度が異なるようにする。このような構成によれば

50

、先読み予告演出としての振動演出に対する注目を高めることができる。

【0299】

あるいは、先読み予告演出として振動演出を実行する場合には、先読み予告演出としての振動演出の実行タイミングは、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出としての振動演出を実行可能な複数のタイミングのうち、いずれか一のタイミングでのみ実行可能としてもよい。例えば、先読み予告演出としての振動演出は、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングT1でのみ実行可能とする。このような構成によれば、先読み予告としての振動演出を実行可能なタイミングとは異なるタイミングにおいて振動演出が実行されたときに、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出として振動演出が実行されたことを好適に認識させることができる。

10

【0300】

実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出としての振動演出を実行可能なタイミングにおいて、先読み予告演出として振動演出を実行する場合には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出としての振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動時間や振動態様と、先読み予告演出としての振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動時間や振動態様とを、異ならせてよい。例えば、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングT1において先読み予告演出としての振動演出を実行可能とする場合、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出としての振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動時間を3秒間とし、先読み予告演出としての振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動時間を1.5秒間とする。あるいは、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出としての振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動態様を所定時間にわたって継続して振動する態様とし、先読み予告演出としての振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動態様を所定時間にわたって振動のオンとオフとを繰り返す態様とする。このような構成によれば、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出としての振動演出を実行可能なタイミングにおいて、先読み予告演出としての振動演出を実行可能とする場合に、いずれの振動演出が実行されたのかを容易に認識させることができる。

20

【0301】

第1機種のパチンコ遊技機1と、第1機種とは異なる第2機種のパチンコ遊技機1とで、振動演出の実行パターンと大当り信頼度とを共通にする場合には、特定タイミングにおいて実行される振動演出について、第1機種のパチンコ遊技機1にて実行される振動演出の態様と、第2機種のパチンコ遊技機1にて実行される振動演出の態様と、が異なっていても、大当り信頼度が共通していてよい。例えば、リーチが成立したタイミングT2において実行される振動演出について、第1機種のパチンコ遊技機1にて実行される特定演出におけるプッシュボタン31Bの発光態様と、第2機種のパチンコ遊技機1にて実行される振動演出におけるプッシュボタン31Bの発光態様と、が異なっていても、大当り信頼度は100%とする。このような構成によれば、パチンコ遊技機1の機種が異なっていても、特定のタイミングにおいて振動演出が実行されることに対する期待感を高めることができる。

30

【0302】

振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動時間は、例えば、視線誘導演出が実行されないときであれば、そのときに実行される演出の映像に合うように調整されるようにしてもよい。例えば、リーチが成立したタイミングT2において、リーチが成立したことを報知する報知演出を実行する場合、報知演出の映像が表示されている期間においてプッシュボタン31Bを振動させる振動演出とする。このような構成によれば、視線誘導演出が実行されない場合でも、振動演出と、そのときに実行されている演出との一体感が生じるため、演出効果を高めることができる。

40

【0303】

第1機種のパチンコ遊技機1と、第1機種とは異なる第2機種のパチンコ遊技機1とで、振動演出の実行パターンと大当り信頼度とを共通にする場合には、同じ実行パターンの

50

振動演出について、大当たり信頼度の下限値のみを保障するようにしてもよい。このような構成によれば、例えば、振動演出を他の演出のチャンスアップの演出として実行するような場合に、他の演出の大当たり信頼度との関係において、振動演出の大当たり信頼度を柔軟に調整しつつも、遊技者の違和感が生じ難くすることができる。

【0304】

振動演出を、タイミング T1 ~ T4 とは異なるタイミングにおいて実行可能であってもよい。例えば、演出制御用 CPU120 は、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となつた後に、大当たり組合せでない所定のリーチ組合せの飾り図柄を仮停止表示した後、そのリーチ態様よりも大当たり信頼度の高いリーチ態様に発展することを煽る煽り演出を実行可能である。煽り演出が実行された後、大当たり信頼度の高いリーチ態様に発展する場合と、大当たり信頼度の高いリーチ態様に発展せずに表示結果が「はずれ」となる場合と、がある。大当たり信頼度の高いリーチ態様に発展する場合、演出制御用 CPU120 は、煽り演出の演出結果として大当たり信頼度の高いリーチ態様に発展することを報知する煽り成功演出を実行する。一方、大当たり信頼度の高いリーチ態様に発展せずに表示結果が「はずれ」となる場合、演出制御用 CPU120 は、煽り演出の演出結果として大当たり信頼度の高いリーチ態様に発展しないことを報知する煽り失敗演出を実行する。このような煽り演出を実行するにあたり、演出制御用 CPU120 は、煽り成功演出を実行するタイミングにおいて、振動演出を実行可能である。このような構成によれば、煽り成功演出が実行されたときの興趣を向上させることができる。

10

【0305】

煽り成功演出を実行するタイミングにおいて実行可能な振動演出におけるプッシュボタン 31B の振動時間は、煽り成功演出の映像に合うように調整されるようにしてもよい。このような構成によれば、煽り成功演出が実行されたときの興趣をより向上させることができる。

20

【0306】

煽り成功演出を実行するタイミングにおいて実行可能な振動演出におけるプッシュボタン 31B の発光色は、他のタイミングにおいて実行可能な複数種類の実行パターンの振動演出のうち、大当たり信頼度が最も低い実行パターンの振動演出におけるプッシュボタン 31B を発光色と同じ発光色としてもよい。このような構成によれば、煽り成功演出が実行されたときに、大当たり信頼度の高いリーチ態様に発展しても表示結果が「はずれ」となる可能性があるところ、大当たり信頼度を過度に高めてしまうことを抑制することができる。

30

【0307】

また、演出制御用 CPU120 は、表示結果が「大当たり」となる場合、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示する直前のタイミングにおいて、振動演出を実行可能である。このような構成によれば、確定飾り図柄が停止表示される直前のタイミングにおける興趣を向上させることができるだけでなく、振動演出そのものに対する期待感が高まり、その他のタイミングにおいても、振動演出が実行されたときの興趣を向上させることができる。

【0308】

第 1 機種のパチンコ遊技機 1 と、第 1 機種とは異なる第 2 機種のパチンコ遊技機 1 とで、振動演出の実行パターンと大当たり信頼度とを共通にする場合には、遊技者に対する有利度が異なる複数種類の大当たり種別のうち、有利度が最も高い大当たり種別とは異なる大当たり種別の「大当たり」となる場合にも、振動演出におけるプッシュボタン 31B の発光色が「虹色」となり得るようにする。このような構成によれば、振動演出におけるプッシュボタン 31B の発光色が「虹色」となったときに、有利度が最も高い大当たり種別の「大当たり」となるかのような誤解を与えないようにすることができる。

40

【0309】

大当たり種別の別による遊技者に対する有利度が 2 種類しかない場合には、振動演出におけるプッシュボタン 31B の発光色が「虹色」となる実行パターンを設けないようにしてもよい。このような構成によれば、振動演出においてプッシュボタン 31B が「虹色」に

50

発光したにもかかわらず、遊技者に対する有利度が低い大当たり種別の「大当たり」となることを防止することができ、振動演出に対する期待感が損なわれてしまうことを防止することができる。

【0310】

演出制御用CPU120は、視線誘導演出として、聴覚的な演出効果を利用して遊技者の視線をプッシュボタン31Bに誘導するようにしてもよい。例えば、演出制御用CPU120は、振動演出が実行されているときに特定の効果音を出力するようにした上で、視線誘導演出として、その特定の効果音を、小さい音量から徐々に大きい音量に変化するように出力する。このような構成によれば、視覚的な演出効果を利用した視線誘導演出を認識困難な遊技者を、操作手段が振動する前に操作手段に注目させることができる。

10

【0311】

設定値に応じて大当たりの当選確率が変わる構成とする場合には、同じ実行パターンの振動演出であっても、第1設定値であるときと、第1設定値とは異なる第2設定値であるときとで、その実行パターンの振動演出の大当たり信頼度が異なっていてもよい。例えば、同じ実行パターンの振動演出であっても、設定値「6」であるときには、設定値「1」であるときよりも、その実行パターンの振動演出の大当たり信頼度が高くなつていればよい。このような構成によれば、振動演出が実行されて表示結果が「大当たり」となった場合、有利度の高い設定値であることに対する期待感を高めることができる。

【0312】

設定値に応じて大当たりの当選確率が変わる構成とする場合には、第1設定値であるときと、第1設定値とは異なる第2設定値であるときとで、振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動時間や発光色が異なついていてもよい。このような構成によれば、振動演出によって、設定値を示唆することができる。例えば、「1」～「3」のうちのいずれかの設定値であるときと、「4」～「6」のうちのいずれかの設定値であるときとで、振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動時間や発光色が異なつていればよい。このような構成によれば、振動演出によって、遊技者にとって最も有利度の高い設定値「6」である可能性のある高設定であるか否かを示唆することができる。また、例えば、奇数の設定値であるときと、偶数の設定値であるときとで、振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動時間や発光色が異なつていればよい。このような構成によれば、振動演出によって、遊技者にとって最も有利度の高い設定値「6」である可能性のある偶数の設定値であるか否かを示唆することができる。

20

【0313】

リーチが成立したタイミングT2においても、プッシュボタン31Bを1.5秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを白色に発光させる態様の振動演出と、プッシュボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを赤色に発光させる態様の振動演出と、を実行可能としてもよい。このような構成によれば、リーチが成立したタイミングT2においても、振動演出が実行されることに対する注目のみならず、振動演出が実行されたときの態様に注目させることができる。

30

【0314】

リーチが成立したタイミングT2においても、プッシュボタン31Bを1.5秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを白色に発光させる態様の振動演出と、プッシュボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを赤色に発光させる態様の振動演出と、を実行可能とする場合には、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングT1と、リーチが成立したタイミングT2と、のいずれのタイミングにおいても振動演出が実行されることがあつてもよい。その場合、タイミングT1とタイミングT2とのいずれのタイミングにおいてもプッシュボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを虹色に発光させる態様の振動演出が実行されなかつたとしても、タイミングT1における振動演出の実行パターンと、タイミングT2における振動演出の実行パターンとの組み合わせが、特定の組み合わせとなることによって、表示結果が「大当たり」となることを確定的に報知するようにしてよい。このような構成によれば

40

50

、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングT1において振動演出が実行されたときには、プッシュボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを虹色に発光させる態様の振動演出が実行されなかったとしても、リーチが成立したタイミングT2において振動演出が実行されることに対する期待感を高めることができるだけでなく、タイミングT2における振動演出の態様に対する注目をより高めることができる。

【0315】

ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3と、スーパーりーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4と、のいずれのタイミングにおいても振動演出が実行されることがあってもよい。その場合、タイミングT3とタイミングT4とのいずれのタイミングにおいてもプッシュボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを虹色に発光させる態様の振動演出が実行されなかったとしても、タイミングT3における振動演出の実行パターンと、タイミングT4における振動演出の実行パターンとの組み合わせが、特定の組み合わせとなることによって、表示結果が「大当たり」となることを確定的に報知するようにしてもよい。このような構成によれば、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3において振動演出が実行されたときに、プッシュボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを虹色に発光させる態様の振動演出が実行されなかったとしても、スーパーりーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4において振動演出が実行されることに対する期待感を高めることができるだけでなく、タイミングT4における振動演出の態様に対する注目をより高めることができる。

【0316】

表示結果が「大当たり」となることを確定的に報知する態様の振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動時間や振動態様は、表示結果が「大当たり」となることを確定的に報知しない態様の振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動時間や振動態様とは異なるようにもよい。例えば、表示結果が「大当たり」となることを確定的に報知する態様の振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動時間を、表示結果が「大当たり」となることを確定的に報知しない態様の振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動時間よりも長い振動時間とする。あるいは、表示結果が「大当たり」となることを確定的に報知しない態様の振動演出におけるプッシュボタン31Bの振動態様が単調であるのに対し、表示結果が「大当たり」となることを確定的に報知する態様の振動演出では、プッシュボタン31Bを所定の拍子に合わせて振動させる。このような構成によれば、表示結果が「大当たり」となることを確定的に報知する態様の振動演出が、特別な振動演出であることを認識させ易くすることができる。

【0317】

ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3や、スーパーりーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4において振動演出を実行する場合、視線誘導演出が必ず実行されるようにしてもよい。このような構成によれば、リーチ演出が実行されていることに起因する、表示結果が「大当たり」となることに対する期待感を、操作手段の振動が好適に認識されることにより、好適に高めることができる。

【0318】

飾り図柄の可変表示が開始されたタイミングT1と、リーチが成立したタイミングT2と、のうちのいずれかのタイミングにおいて、振動演出を実行する場合に、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミングT3と、スーパーりーチのリーチ演出を実行中のタイミングT4と、のうちのいずれかのタイミングにおいて、振動演出を実行可能としてもよい。その場合、タイミングT3やタイミングT4において実行される振動演出におけるツシュボタン31Bの振動時間や発光色が、タイミングT1やタイミングT2において実行される振動演出におけるツシュボタン31Bの振動時間や発光色よりも成り下がらないように、換言すれば、タイミングT3やタイミングT4において実行される振動演出の大当たり信頼度が、タイミングT1やタイミングT2において実行される振動演出の大当たり信頼度よりも成り下がらないように、タイミングT3やタイミングT4において実行可能な振動演出の実行パターンを制限するようにしてもよい。例えば、タイミングT1におい

10

20

30

40

50

て、実行パターン S E 2 の振動演出が実行されるときには、タイミング T 3 において実行パターン S E 5 の振動演出が実行されることと、タイミング T 4 において実行パターン S E 8 の振動演出が実行されることと、を制限する。このような構成によれば、一の可変表示において複数回の振動演出が実行される場合に、大当り信頼度の信憑性を下げないようにすることができる。

【 0 3 1 9 】

予告演出に連動する振動演出を実行可能とする場合には、予告演出に連動する振動演出の態様と、予告演出に連動しない振動演出の態様と、が異なっていてもよい。例えば、予告演出に連動する振動演出では、連動する予告演出において流れる音楽の拍子に合わせてプッシュボタン 3 1 B を振動させる。また、例えば、役物予告演出に連動する振動演出では、役物が動作するときの効果音に合わせてプッシュボタン 3 1 B を振動させる。また、例えば、予告演出に連動する振動演出では、予告演出に連動しない振動演出におけるプッシュボタン 3 1 B の発光色とは異なる色で、プッシュボタン 3 1 B を発光させる。このような構成によれば、振動演出が実行されたときに、その振動演出が、予告演出に連動するものであるか、予告演出に連動しないものであるか、を認識させ易くすることができる。

10

【 0 3 2 0 】

プレゼントボックス演出を実行可能としてもよい。その場合、プレゼントボックスが開くと、開いたプレゼントボックスから、図 11 - 6 (B) に示すような、ハンマーを持ったキャラクタが飛び出し、視線誘導演出が実行されるようにしてもよい。このような構成によれば、プレゼントボックス演出が実行されることに起因して、視線誘導演出が実行されて振動演出が実行されることに対する期待感を高めることができる。

20

【 0 3 2 1 】

プッシュボタン 3 1 B を操作させる操作演出を実行可能である場合に、この操作演出では、プッシュボタン 3 1 B の操作が有効な操作有効期間において、プッシュボタン 3 1 B の操作が有効であることを報知するために、プッシュボタン 3 1 B を点灯させるようにしてもよい。その場合、振動演出におけるプッシュボタン 3 1 B を点灯態様とは異なる態様で、プッシュボタン 3 1 B を点灯させる。例えば、振動演出においてプッシュボタン 3 1 B を点灯させる場合には、プッシュボタン 3 1 B を振動させる 3 秒間にわたり連続してプッシュボタン 3 1 B を赤色に発光させる振動演出用の点灯態様となるように制御してもよい。これに対し、操作演出においてプッシュボタン 3 1 B を点灯させる場合には、操作有効期間であるときにプッシュボタン 3 1 B を 150 ミリ秒ごとに赤色の発光（点灯）と非発光（消灯）とで切り替えるボタン操作示唆用の点灯態様となるように制御してもよい。このような構成によれば、プッシュボタン 3 1 B の操作が有効であることを好適に報知することができる。なお、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーの操作が有効なレバー操作有効期間において、操作レバーの操作が有効であることを報知するために、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーを点灯させるようにしてもよい。この場合には、レバー操作有効期間であるときにスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーを発光させるレバー操作示唆用の点灯態様となるように制御すればよい。レバー操作示唆用の点灯態様は、ボタン操作示唆用の点灯態様と共通の点灯態様であってもよいし、ボタン操作示唆用の点灯態様とは異なる点灯態様であってもよい。

30

【 0 3 2 2 】

例えば、特図ゲーム等が実行されていないときには、プッシュボタン 3 1 B 等が遊技者によって操作されることにより、例えば、実行される演出の音量設定、出力される楽曲や背景の種類の設定、画像表示装置 5 の輝度設定、遊技効果ランプ 9 等の各種ランプの輝度設定等、演出に関する設定が変更可能であってもよい。なお、例えば、メニュー画面からいずれの演出設定を変更するのかを選択可能としてもよいし、遊技者が望む変更項目に対応して異なる操作を行うようにし、その操作に対応する設定が変更されるようにしてもよい。また、特図ゲーム等が実行されていないときに、演出に関する設定を変更可能であることを報知するために、プッシュボタン 3 1 B を点灯させるようにしてもよい。その場合、振動演出におけるプッシュボタン 3 1 B を点灯態様や、操作演出におけるプッシュボタ

40

50

ン 3 1 B を点灯態様とは異なる態様でプッシュボタン 3 1 B を点灯させる。このような構成によれば、演出に関する設定を変更可能であることを好適に報知することができる。

【 0 3 2 3 】

(特徴部 1 0 S H に係る手段の説明)

特徴部 1 0 S H に関連して、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、遊技者が操作可能な操作手段が振動する振動演出を実行可能な遊技機が提案されている（例えば、特開 2 0 1 9 - 0 5 1 0 7 5 号公報参照）。

【 0 3 2 4 】

一般的に、遊技者は、可変表示や各種演出が表示されている表示手段を視ながら遊技を行っている。そのため、操作手段が遊技者の視界に入っていない場合、振動演出が実行されても操作手段が振動していることを認識させることができない可能性がある。その場合、振動演出による興趣を十分に高めることができない。

10

【 0 3 2 5 】

そこで、振動演出が実行される前に遊技手段に注目させ、振動演出による興趣を十分に高めるため、特徴部 1 0 S H に係る手段 1 の遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって（例えば、パチンコ遊技機 1 は、遊技者にとって有利な大当たり遊技状態に制御可能であること等）、遊技者が操作可能な操作手段と（例えば、パチンコ遊技機 1 は、遊技者が押下操作等により所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B を備えること等）、前記操作手段が振動する振動演出を実行可能な振動演出実行手段と（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、プッシュボタン 3 1 B が振動する振動演出を実行可能であること等）、遊技者の視線を前記操作手段に誘導する視線誘導演出を実行可能な視線誘導演出実行手段と（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技者の視線をプッシュボタン 3 1 B に誘導する視線誘導演出を実行可能であること等）、を備え、前記振動演出が実行されないときよりも、前記振動演出が実行されるときの方が、前記有利状態に制御される期待度が高く（例えば、パチンコ遊技機 1 は、振動演出が実行されないときよりも、振動演出が実行されるときの方が、大当たり信頼度が高いこと等）、前記振動演出実行手段は、第 1 タイミングと、該第 1 タイミングよりも後の第 2 タイミングと、において、前記振動演出を実行可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、飾り図柄の可変表示が開始されたタイミング T 1 と、リーチが成立したタイミング T 2 と、のうちのいずれかのタイミングと、タイミング T 1 、タイミング T 2 よりも後の、ノーマルリーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 3 と、スーパー リーチのリーチ演出を実行中のタイミング T 4 と、のうちのいずれかのタイミングと、において、振動演出を実行可能であること等）、前記第 1 タイミングであるか前記第 2 タイミングであるかにかかわらず、共通の態様で前記振動演出を実行可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、タイミング T 1 とタイミング T 2 とのうちのいずれかのタイミングであるか、タイミング T 3 とタイミング T 4 とのうちのいずれかのタイミングであるか、にかかわらず、プッシュボタン 3 1 B の振動時間と発光色とが共通する態様で振動演出を実行可能であること等）、前記視線誘導演出実行手段は、前記第 1 タイミングにおいて前記視線誘導演出を実行せず（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、タイミング T 1 とタイミング T 2 とにおいて視線誘導演出を実行しないこと等）、前記第 2 タイミングにおいて前記振動演出が実行される前に前記視線誘導演出を実行可能である（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、タイミング T 3 とタイミング T 4 とにおいて振動演出が実行される前に視線誘導演出を実行可能であること等）、ことを特徴とする。

20

【 0 3 2 6 】

このような構成によれば、振動演出が実行される前に操作手段に注目させ、振動演出による興趣を十分に高めることができる。

30

【 0 3 2 7 】

特徴部 1 0 S H に係る手段 2 の遊技機は、手段 1 の遊技機において、前記振動演出実行手段は、前記視線誘導演出が実行されているときに前記振動演出を実行可能である（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、視線誘導演出が実行されているときに振動演出を実行可

40

50

能であること等)、ようにしてもよい。

【0328】

このような構成によれば、振動演出と視線誘導演出との一体感が生じるため、演出効果を高めることができる。

【0329】

特徴部10SHに係る手段3の遊技機は、手段1又は手段2の遊技機において、前記振動演出とも前記視線誘導演出とも異なる特定演出を実行可能な特定演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120は、スーパーリーチのリーチ演出を実行可能であること等)、を備え、前記振動演出実行手段は、前記特定演出が実行されているときに前記振動演出を実行可能である(例えば、演出制御用CPU120は、スーパーリーチのリーチ演出が実行されているときに振動演出を実行可能であること等)、ようにしてもよい。10

【0330】

このような構成によれば、特定演出が実行されているときに振動演出が実行されることがあるため、興趣を向上させることができる。

【0331】

特徴部10SHに係る手段4の遊技機は、手段1から手段3のいずれかの遊技機において、表示を行う表示手段(例えば、パチンコ遊技機1は、各種の演出画像を表示する画像表示装置5を備えること等)、を備え、前記視線誘導演出の表示は、所定情報の表示よりもプライオリティが低く、該所定情報とは異なる情報の表示よりもプライオリティが高い(例えば、視線誘導演出の演出画像は、常時小図柄や保留数表示、各種のエラー報知よりもプライオリティが低く、保留表示やアクティブ表示、背景画像、飾り図柄よりもプライオリティが高いこと等)、ようにしてもよい。20

【0332】

このような構成によれば、視線誘導演出が実行されているときに、所定情報の視認性を好適に確保しつつ、視線誘導演出の視認性を目立たせることができる。

【0333】

特徴部10SHに係る手段5の遊技機は、手段1から手段4のいずれかの遊技機において、前記振動演出実行手段は、第1態様の前記振動演出と、該第1態様よりも前記有利状態に制御される期待度が高いことを示唆する第2態様の前記振動演出と、を実行可能であり(例えば、演出制御用CPU120は、プッシュボタン31Bを1.5秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを白色に発光させる態様の振動演出と、プッシュボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを赤色に発光させる態様の振動演出と、を実行可能であり、プッシュボタン31Bを1.5秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを白色に発光させる態様の振動演出が実行されるときよりも、プッシュボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを赤色に発光させる態様の振動演出が実行されるときの方が、大当り信頼度が高いこと等)、前記視線誘導演出が実行される場合、前記第1態様の振動演出よりも前記第2態様の振動演出の方が実行され易い(例えば、パチンコ遊技機1においては、視線誘導演出が実行される場合、プッシュボタン31Bを1.5秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを白色に発光させる態様の振動演出よりも、プッシュボタン31Bを3秒間にわたり振動させると共にプッシュボタン31Bを赤色に発光させる態様の振動演出の方が実行され易いこと等)、ようにしてもよい。30

【0334】

このような構成によれば、視線誘導演出が実行されることによって、第2態様の振動演出が実行されることに対する期待感を向上させることができる。

【0335】

(特徴部の関連付けに係る説明)

特徴部10SHに係る各構成は、他の特徴部に係る各構成の一部又は全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは組み合わせられない個別の特徴部について、他の特徴部に係る各構成の一部又は全部と、適宜、組み合40

わせられてもよい。

【 0 3 3 6 】

(特徴部 4 8 A K ~ 5 0 A K の説明)

図 1 2 - 1 は、特徴部 4 8 A K ~ 5 0 A K に関する演出装置の構成例を示している。この構成例において、画像表示装置 5 の表示画面と重複する前方側の下方縁部である下端前方には、可動演出装置となる演出用の可動体 3 2 が設けられている。可動体 3 2 は、例えばリンク機構を介して動作用モータに連結されていればよい。可動体 3 2 は、動作用モータからの動力が伝達されることにより、画像表示装置 5 の前方側にて、初期位置と、初期位置とは異なる位置とに変更可能となる。可動体 3 2 は、例えば動作用ソレノイド、その他の一般的なアクチュエータからの動力により位置を変更可能となるものであってもよい。

10

【 0 3 3 7 】

可動体 3 2 は、枠部と窓部とを備えている。可動体 3 2 の枠部は、装飾部材を用いて構成され、遊技者が画像表示装置 5 の表示画面を視認できないように被覆可能な構成を有している。可動体 3 2 の窓部は、透過性のあるガラスまたは合成樹脂を用いて、あるいは単純な開口として形成され、遊技者が画像表示装置 5 の表示画面を視認できるように透視可能な構成を有している。

【 0 3 3 8 】

遊技効果ランプ 9 は、上枠ランプ 9 C を構成する複数の L E D と、左枠ランプ 9 M を構成する複数の L E D と、右枠ランプ 9 N を構成する複数の L E D とを含んでいればよい。上枠ランプ 9 C は、遊技機用枠 3 において、遊技領域の上方における所定位置に設けられる。左枠ランプ 9 M は、遊技機用枠 3 において、遊技領域の左方における所定位置に設けられる。右枠ランプ 9 N は、遊技機用枠 3 において、遊技領域の右方における所定位置に設けられる。

20

【 0 3 3 9 】

遊技効果ランプ 9 は、レバーランプ 9 B 1 を構成する複数の L E D と、ボタンランプ 9 B 2 を構成する複数の L E D とを含んでいればよい。レバーランプ 9 B 1 は、スティックコントローラ 3 1 A の操作桿（操作レバー）に内蔵されている複数の L E D により構成される。ボタンランプ 9 B 2 は、プッシュボタン 3 1 B の内部に設けられている複数の L E D により構成される。スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B は、一部または全部が透光性のある部材によって形成されればよい。これにより、レバーランプ 9 B 1 が点灯することで、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーを発光させることができる。また、ボタンランプ 9 B 2 が点灯することで、プッシュボタン 3 1 B を発光させることができる。

30

【 0 3 4 0 】

例えばスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーとプッシュボタン 3 1 B とは、一体的に形成され、振動モータ 1 3 1 の駆動により、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B が振動可能に構成されている。振動モータ 1 3 1 は、プッシュボタン 3 1 B の内部や近接した位置に設けられてもよいし、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーに内蔵されたり、操作レバーの根本位置に設けられたりしてもよい。スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B の振動態様を多様化するために、複数の振動モータ 1 3 1 を設けるようにしてもよい。

40

【 0 3 4 1 】

パチンコ遊技機 1 では、可変表示結果が所定割合で「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出として、振動演出に伴う発光演出が含まれる操作部演出を実行可能である。操作部演出に含まれる振動演出では、振動モータ 1 3 1 の駆動により、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B が、振動パターンに応じた振動態様で振動する。操作部演出に含まれる発光演出では、レバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 の点灯により、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を、振動演出に伴い発光させる。なお、操作部演出に含まれる発光演出では、レバーランプ 9 B 1 とボタンランプ 9 B 2 とのうち一方の点灯によ

50

り、スティックコントローラ 31A の操作レバーとプッシュボタン 31Bとのうち一方を、振動演出に伴い発光させてもよい。例えば、ボタンランプ 9B2のみの点灯により、プッシュボタン 31Bのみを、振動演出に伴い発光させてもよい。

【0342】

図 12-2(A)は、操作部演出を実行するために用いられる操作部演出パターンの設定例を示している。この設定例では、複数の操作部演出パターンとして、操作部演出パターン A K C 01 ~ A K C 03、A K C 11 ~ A C K 13、A K C 21、A K C 22、A K C 31、A K C 32、A K C 41が予め用意されている。各操作部演出パターンに対応して、発光色、振動パターン、大当たり信頼度、用途が設定されている。操作部演出パターンに対応した発光色は、操作部演出に含まれる発光演出において、スティックコントローラ 31A の操作レバーおよびプッシュボタン 31Bを発光させる場合の発光態様を示している。操作部演出パターンに対応した振動パターンは、操作部演出に含まれる振動演出において、スティックコントローラ 31A の操作レバーおよびプッシュボタン 31Bが振動する場合の振動態様を示している。操作部演出パターンに対応した大当たり信頼度は、操作部演出パターンに応じた操作部演出が実行された場合に、可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御される割合を示している。操作部演出パターンに対応した用途は、操作部演出が実行されるタイミングを、操作部演出パターンごとに示している。

【0343】

操作部演出は、例えば、事前変動開始時、対象変動開始時、リーチ成立時、リーチ発展時、当否報知煽り時といった、可変表示の進行に伴う複数のタイミングにて実行可能である。事前変動開始時は、操作部演出による示唆の対象となる可変表示よりも前に実行される可変表示の開始に対応するタイミングである。対象変動開始時は、操作部演出による示唆の対象となる可変表示の開始に対応するタイミングである。リーチ成立時は、可変表示がリーチ態様になる場合と対応したタイミングである。リーチ発展時は、スーパーリーチのリーチ演出に伴い発展演出が実行される場合と対応したタイミングである。発展演出は、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に、スーパーリーチのリーチ演出が実行されること（リーチの発展）を報知する演出である。当否報知煽り時は、スーパーリーチのリーチ演出を実行中に、可変表示結果が「大当たり」となるか否かを報知する当否報知演出より前の煽り演出と対応したタイミングである。

【0344】

図 12-2(A)に示した設定例では、複数のタイミングに応じた操作部演出の実行に使用可能な複数の操作部演出パターンが、予め用意されている。また、操作部演出を実行可能な複数のタイミングに応じて、異なる操作部演出パターンが使用可能となるように設定されている。

【0345】

スーパーリーチのリーチ演出が実行される場合には、ノーマルリーチのリーチ演出だけが実行されてスーパーリーチのリーチ演出が実行されない場合などに比べて、大当たり信頼度が高くなる。スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当たり組合せの確定飾り図柄が導出されるか否かに応じて、大当たり遊技状態に制御されるか否かを報知できる。スーパーリーチのリーチ演出は、例えば S P リーチ A を含めた複数のリーチ演出が予め用意されていればよい。それぞれのリーチ演出は、互いに演出態様が異なる演出を含むものであればよい。それぞれのリーチ演出は、互いに演出態様が共通の演出を含んでいてもよい。それぞれのリーチ演出に応じた大当たり信頼度となるように、可変表示結果が「大当たり」である場合の決定割合と、可変表示結果が「大当たり」ではない場合の決定割合とが、設定されていればよい。変動パターン決定用の乱数値を用いて、変動パターン決定テーブルを参照することにより決定された変動パターンに応じて、リーチ演出の有無、スーパーリーチのリーチ演出の有無、リーチ演出における演出態様などが、設定可能になればよい。

【0346】

操作部演出は、例えばリーチ演出など、可変表示を含めた遊技の進行に応じて実行可能な特定演出にかかわらず、可変表示結果が「大当たり」となるか否かに応じた所定割合で、

10

20

30

40

50

実行の有無を決定可能である。このような特定演出にかかわらず実行可能な操作部演出は、単体操作部演出ともいう。これに対し、特定演出に伴いスティックコントローラ 31 A の操作レバーおよびプッシュボタン 31 B を、発光させたり振動させたりする演出を実行する場合がある。このような特定演出に伴う発光や振動による演出は、特定連動演出ともいう。

【0347】

図 12 - 2 (B) は、特定連動演出を実行する場合の設定例を示している。この設定例では、S P リーチ A のリーチ演出における可動体動作、画像表示、楽曲再生、あるいは、大当り確定報知、大当り種別抽選 C H 1、C H 2 といった、複数の特定演出に伴い特定連動演出を実行する場合の発光色や振動パターンが設定されている。特定連動演出における発光色は、特定演出の内容に対応して設定され、特定演出の一部としてスティックコントローラ 31 A の操作レバーおよびプッシュボタン 31 B を発光させることができればよい。特定連動演出における振動パターンは、特定演出の内容に対応して設定され、特定演出の一部としてスティックコントローラ 31 A の操作レバーおよびプッシュボタン 31 B を振動させることができればよい。このように、特定連動演出は、特定演出の一部として実行可能なので、大当り信頼度は特定演出と共通であり、独自の大当り信頼度が設定されたものではない。特定連動演出におけるスティックコントローラ 31 A の操作レバーおよびプッシュボタン 31 B の振動は、特定演出の実行に伴い実行可能な特殊振動演出に含まれる。特定連動演出におけるスティックコントローラ 31 A の操作レバーおよびプッシュボタン 31 B の発光は、特定演出の実行に伴い実行可能な特定発光演出に含まれる。

10

20

【0348】

S P リーチ A のリーチ演出は、例えば大当り信頼度が 40 % 程度であればよい。大当り種別抽選 C H 1 は、ラウンド数が最小（例えば 4 ラウンドなど）となる第 1 大当り種別とは異なる大当り種別になる場合に実行可能な抽選演出であればよい。大当り種別抽選 C H 2 は、ラウンド数が最大（例えば 16 ラウンドなど）の第 2 大当り種別となる場合に実行可能な抽選演出であればよい。なお、大当り種別抽選 C H 1、C H 2 は、大当り遊技状態の終了後における時短制御や確変制御の有無や終了条件に応じた大当り種別に関する抽選演出であってもよいし、大当り遊技状態において先に報知したラウンド数よりも増加したラウンド数となるランクアップの有無や増加量に関する抽選演出であってもよい。大当り種別抽選 C H 1、C H 2 として、V 入賞アタッカーにおける V 入賞口に入賞した遊技球に基づいて、大当り遊技状態の終了後には確変状態に制御可能となる場合に、V 入賞アタッカーの開放有無や開放時間、開放回数、あるいは、確変制御の終了条件などに応じて、有利度が異なる大当り遊技状態に関する抽選演出を実行可能であってもよい。V 入賞アタッカーに遊技球が進入することによる V 入賞の発生に基づいて、小当り遊技状態から大当り遊技状態に制御可能となる場合に、V 入賞アタッカーの開放有無や開放時間、開放回数、あるいは、V 入賞の発生後に制御される大当り遊技状態のラウンド数などに応じて、有利度が異なる小当り遊技状態や大当り遊技状態に関する抽選演出を実行可能であってもよい。

30

【0349】

V 入賞アタッカーを開放可能な遊技状態が開始されるまでは、振動弱監視状態に制御され、その後、V 入賞アタッカーを開放可能な遊技状態の開始から V 入賞アタッカーに遊技球が進入することによる V 入賞の発生までの期間において、振動強監視状態に制御されるとともに、スティックコントローラ 31 A の操作レバーおよびプッシュボタン 31 B を振動させないように制御してもよい。そして、V 入賞が発生した場合には、振動弱監視状態に制御されるとともに、スティックコントローラ 31 A の操作レバーおよびプッシュボタン 31 B の振動を含めた演出が実行されてもよい。振動強監視状態は振動エラーを検出しやすい状態であり、振動弱監視状態は振動強監視状態よりも振動エラーを検出しにくい状態である。遊技者が振動を発生させることによる不正のおそれが多い期間において、振動強監視状態に制御する。これに対し、遊技者が振動を発生させることによる不正のおそれが少ない期間において、振動弱監視状態に制御する。振動エラーが検出された場合には、演出制御用 C P U 120 の制御などにより、警報画像の表示、警報音出力、警報ランプの

40

50

点灯、警報信号の出力、あるいは、これら的一部または全部の組合せといった、異常の発生を報知する制御が実行可能であればよい。振動エラーが検出された場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるCPU103の制御などにより、パチンコ遊技機1を遊技停止状態としてもよい。これにより、適切に振動の監視を行うとともに不適切な異常判定によって振動エラーが報知されたり遊技停止状態となることによる遊技興趣の低下を抑制できる。

【0350】

図12-3は、振動パターンの設定内容を示している。スティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bの振動態様に応じて、複数の振動パターンが予め用意されている。図12-3(A)は、操作部演出に含まれる振動演出を実行するため用いられる振動パターンAKV01～AKV03、AKV11、AKV12、AKV21、AKV22、AKV31を示している。図12-3(B)は、特定連動演出に含まれる特殊振動演出を実行するために用いられる振動パターンAKV41～AKV44を示している。

10

【0351】

振動パターンAKV01では、300ミリ秒ごとにオン期間とオフ期間を交互に3回繰り返す振動態様となる。振動パターンAKV01による振動演出は、事前変動開始時に実行可能な操作部演出パターンAKC01による操作部演出に含まれている。その一方で、振動パターンAKV01による振動演出は、事前変動開始時とは異なるタイミングにおいて実行可能な操作部演出には含まれていない。操作部演出パターンAKC01による操作部演出では、振動演出に伴いスティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bを発光させる発光演出における発光色が白色になる。

20

【0352】

振動パターンAKV02では、1500ミリ秒にわたりオン期間が継続する振動態様となる。振動パターンAKV02による振動演出は、事前変動開始時に実行可能な操作部演出パターンAKC02、AKC03による操作部演出に含まれている。また、振動パターンAKV02による振動演出は、対象変動開始時に実行可能な操作部演出パターンAKC11による操作部演出に含まれている。他方において、振動パターンAKV02による振動演出は、事前変動開始時や対象変動開始時とは異なるタイミングにおいて実行可能な操作部演出には含まれていない。操作部演出パターンAKC02による操作部演出では、振動演出に伴いスティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bを発光させる発光演出における発光色が赤色になる。操作部演出パターンAKC03による操作部演出では、振動演出に伴いスティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bを発光させる発光演出における発光色が虹色になる。操作部演出パターンAKC11による操作部演出では、振動演出に伴いスティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bを発光させる発光演出における発光色が白色になる。

30

【0353】

振動パターンAKV03では、3000ミリ秒にわたりオン期間が継続する振動態様となる。振動パターンAKV03による振動演出は、対象変動開始時に実行可能な操作部演出パターンAKC12、AKC13による操作部演出に含まれている。その一方で、振動パターンAKV03による振動演出は、対象変動開始時とは異なるタイミングにおいて実行可能な操作部演出には含まれていない。操作部演出パターンAKC12による操作部演出では、振動演出に伴いスティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bを発光させる発光演出における発光色が赤色になる。操作部演出パターンAKC13による操作部演出では、振動演出に伴いスティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bを発光させる発光演出における発光色が虹色になる。

40

【0354】

振動パターンAKV11では、リーチ成立時の演出AKR1にあわせたオン期間の振動態様となる。振動パターンAKV11による振動演出は、リーチ成立時に実行可能な操作部演出パターンAKC21による操作部演出に含まれている。その一方で、振動パターン

50

A K V 1 1 による振動演出は、リーチ成立時とは異なるタイミングにおいて実行可能な操作部演出には含まれていない。操作部演出パターン A K C 2 1 による操作部演出では、振動演出に伴いスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を発光させる発光演出における発光色が桃色になる。

【 0 3 5 5 】

振動パターン A K V 1 2 では、リーチ成立時の演出 A K R 2 にあわせたオン期間の振動態様となる。振動パターン A K V 1 2 による振動演出は、リーチ成立時に実行可能な操作部演出パターン A K C 2 2 による操作部演出に含まれている。その一方で、振動パターン A K V 1 2 による振動演出は、リーチ成立時とは異なるタイミングにおいて実行可能な操作部演出には含まれていない。操作部演出パターン A K C 2 2 による操作部演出では、振動演出に伴いスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を発光させる発光演出における発光色が橙色になる。

10

【 0 3 5 6 】

なお、リーチ成立時の操作部演出に含まれる振動演出として、リーチ成立時とは異なるタイミングにおいて実行可能な操作部演出に含まれる振動演出と、共通する振動パターンによる演出が実行されてもよい。例えば、リーチ成立時に実行可能な操作部演出パターン A K C 2 1 による操作部演出に含まれる振動演出として、振動パターン A K V 0 2 による振動演出を実行可能であってもよい。また、リーチ成立時に実行可能な操作部演出パターン A K C 2 2 による操作部演出に含まれる振動演出として、振動パターン A K V 0 3 による振動演出を実行可能であってもよい。これらの場合には、リーチ成立時に実行される操作部演出と、事前変動開始時や対象変動開始時に実行される操作部演出とで、振動演出の振動態様が共通である場合を設けることになる。このように、操作部演出を実行するタイミングが異なる場合に、振動演出の振動態様が共通であることで、演出の制御負担や制御データの増大を、防止できるようにしてもよい。

20

【 0 3 5 7 】

振動パターン A K V 2 1 では、リーチ発展時の演出 A K S 1 にあわせたオン期間の振動態様となる。振動パターン A K V 2 1 による振動演出は、リーチ発展時に実行可能な操作部演出パターン A K C 3 1 による操作部演出に含まれている。その一方で、振動パターン A K V 2 1 による振動演出は、リーチ発展時とは異なるタイミングにおいて実行可能な操作部演出には含まれていない。操作部演出パターン A K C 3 1 による操作部演出では、振動演出に伴いスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を発光させる発光演出における発光色が白色になる。

30

【 0 3 5 8 】

振動パターン A K V 2 2 では、リーチ発展時の演出 A K S 2 にあわせたオン期間の振動態様となる。振動パターン A K V 2 2 による振動演出は、リーチ発展時に実行可能な操作部演出パターン A K C 3 2 による操作部演出に含まれている。その一方で、振動パターン A K V 2 2 による振動演出は、リーチ発展時とは異なるタイミングにおいて実行可能な操作部演出には含まれていない。操作部演出パターン A K C 3 2 による操作部演出では、振動演出に伴いスティックコントローラ 3 1 A およびプッシュボタン 3 1 B を発光させる発光演出における発光色が白色になる。

40

【 0 3 5 9 】

なお、リーチ発展時の操作部演出に含まれる振動演出として、リーチ発展時とは異なるタイミングにおいて実行可能な操作部演出に含まれる振動演出と、共通する振動パターンによる演出が実行されてもよい。例えば、リーチ発展時に実行可能な操作部演出パターン A K C 3 1 による操作部演出に含まれる振動演出として、振動パターン A K V 0 2 による振動演出を実行可能であってもよい。また、リーチ発展時に実行可能な操作部演出パターン A K C 3 2 による操作部演出に含まれる振動演出として、振動パターン A K V 0 3 による振動演出を実行可能であってもよい。これらの場合には、リーチ発展時に実行される操作部演出と、事前変動開始時や対象変動開始時に実行される操作部演出とで、振動演出の振動態様が共通である場合を設けることになる。このように、操作部演出を実行するタイ

50

ミングが異なる場合に、振動演出の振動態様が共通であることで、演出の制御負担や制御データの増大を、防止できるようにしてよい。

【0360】

振動パターン A K V 3 1 では、1500ミリ秒以上にわたりオン期間が継続する振動態様となる。例えば、1500ミリ秒にわたりオン期間が継続した後に、有効検出期間においてスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーまたはプッシュボタン 3 1 B に対する操作となる遊技者の動作が検出されるまで、さらにオン期間が継続する振動態様となればよい。振動パターン A K V 3 1 による振動演出は、当否報知鳴り時に実行可能な操作部演出パターン A K C 4 1 による操作部演出に含まれている。その一方で、振動パターン A K V 3 1 による振動演出は、当否報知鳴り時とは異なるタイミングにおいて実行可能な操作部演出には含まれていない。操作部演出パターン A K C 4 1 による操作部演出では、振動演出に伴いスティックコントローラ 3 1 A およびプッシュボタン 3 1 B を発光させる発光演出における発光色が金色になる。

【0361】

なお、振動パターン A K V 3 1 による振動演出が実行される場合に、有効検出期間を設けるか否かは、例えばリーチ演出の種類といった、可変表示に伴い実行される演出の種類に応じて、異ならせてよい。有効検出期間を設ける場合には、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を 150 ミリ秒ごとに金色の発光（点灯）と非発光（消灯）とで切り替える操作示唆用の発光態様となるように制御してもよい。なお、有効検出期間を設けない場合には、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を振動させる期間にわたり連続して金色に発光させる振動演出用の発光態様となるように制御してもよい。これに対し、有効検出期間を設ける場合には、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を 150 ミリ秒ごとに金色とは異なる赤色の発光（点灯）と非発光（消灯）とで切り替える操作示唆用の発光態様となるように制御してもよい。150 ミリ秒ごとに発光と非発光とで切り替える発光態様の発光演出を実行することにより、振動演出を実行しつつ、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を操作する動作が有効であることを、遊技者に対して示唆することができる。あるいは、ランプ制御データを設定可能な複数のランプレイヤを用いて、発光制御の優先度を異ならせてよい。例えば、第 1 ランプレイヤには通常操作示唆用の発光態様として、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を 150 ミリ秒ごとに赤色の発光（点灯）と非発光（消灯）とで切り替える発光態様とするランプ制御データを設定する。第 2 ランプレイヤには特別操作示唆用の発光態様として、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を 500 ミリ秒の有効検出期間にわたり連続して金色に発光させる発光態様とするランプ制御データを設定する。そして、第 2 ランプレイヤに設定されたランプ制御データによるレバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 の発光制御を、第 1 ランプレイヤに設定されたランプ制御データによるレバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 の発光制御よりも優先して実行する。これにより、通常操作示唆用の発光態様よりも、特別操作示唆用の発光態様の方が、優先的に発光演出の発光態様となるように制御してもよい。

【0362】

スーパーリーチとなる複数のリーチ演出は、大当たり信頼度が比較的に高い強 S P リーチと、大当たり信頼度が比較的に低い弱 S P リーチとを含んでいてもよい。強 S P リーチのリーチ演出では、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーまたはプッシュボタン 3 1 B に対する操作となる遊技者の動作が検出されることによる動作検出演出を実行した後に当否報知演出が実行される。このような強 S P リーチのリーチ演出に応じた振動演出が実行される場合には、有効検出期間においてスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーまたはプッシュボタン 3 1 B に対する操作となる遊技者の動作が検出されるまでオン期間が継続する振動態様となればよい。弱 S P リーチのリーチ演出では、動作検出演出を実行せずに当否報知演出が実行される。このような弱 S P リーチのリーチ演出に応じた振動演出が実行される場合には、当否報知演出より 1500 ミリ秒以上前に、振動パターン A K V 3

10

20

30

40

50

1による振動態様となればよい。なお、強S Pリーチのリーチ演出が実行される場合の操作部演出と、弱S Pリーチのリーチ演出が実行される場合の操作演出とで、振動演出の振動態様が異なる場合を設けてもよい。例えば、強S Pリーチのリーチ演出が実行される場合の操作部演出に含まれる振動演出として、有効検出期間である5000ミリ秒にわたり連続してスティックコントローラ31Aの操作レバーやプッシュボタン31Bを振動させるオン期間となる振動態様に制御してもよい。あるいは、強S Pリーチのリーチ演出が実行される場合の操作部演出に含まれる振動演出として、有効検出期間であるときにスティックコントローラ31Aの操作レバーやプッシュボタン31Bを150ミリ秒ごとに振動させるオン期間と振動させないオフ期間とで切り替える振動態様に制御してもよい。これに対し、弱S Pリーチのリーチ演出が実行される場合の操作部演出に含まれる振動演出として、スティックコントローラ31Aの操作レバーやプッシュボタン31Bを2000ミリ秒にわたり連続して振動させるオン期間となる振動態様に制御してもよい。強S Pリーチのリーチ演出が実行される場合の操作部演出と、弱S Pリーチのリーチ演出が実行される場合の操作演出とで、発光演出の発光態様が異なる場合を設けてもよい。例えば、強S Pリーチのリーチ演出が実行される場合の操作部演出に含まれる発光演出として、有効検出期間であるときにスティックコントローラ31Aの操作レバーやプッシュボタン31Bを150ミリ秒ごとに金色の発光(点灯)と非発光(消灯)とで切り替える発光態様となるように制御してもよい。これに対し、弱S Pリーチのリーチ演出が実行される場合の操作部演出に含まれる発光演出として、スティックコントローラ31Aの操作レバーやプッシュボタン31Bを振動させる2000ミリ秒にわたり連続してスティックコントローラ31Aの操作レバーやプッシュボタン31Bを金色に発光させる発光態様となるように制御してもよい。

【0363】

振動パターンAKV41では、S PリーチAのリーチ演出における可動体動作と連動したオン期間の振動態様となる。振動パターンAKV42では、S PリーチAのリーチ演出における画面表示と連動したオン期間の振動態様となる。振動パターンAKV43では、S PリーチAのリーチ演出における楽曲再生と連動したオン期間の振動態様となる。振動パターンAKV44では、3000ミリ秒以上にわたりオン期間が継続する振動態様となる。

【0364】

振動パターンAKV41による振動は、S PリーチAのリーチ演出における可動体動作とともに実行される特定連動演出に含まれた特殊振動演出となる。S PリーチAのリーチ演出における可動体動作とともに実行される特定連動演出では、スティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bの振動に伴い特定発光演出における発光色が青色になる。振動パターンAKV42による振動は、S PリーチAのリーチ演出における画像表示とともに実行される特定連動演出に含まれた特殊振動演出となる。S PリーチAのリーチ演出における画像表示とともに実行される特定連動演出では、スティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bの振動に伴い特定発光演出における発光色が金色になる。振動パターンAKV43による振動は、S PリーチAのリーチ演出における楽曲再生とともに実行される特定連動演出に含まれた特殊振動演出となる。S PリーチAのリーチ演出における楽曲再生とともに実行される特定連動演出では、スティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bの振動に伴い特定発光演出における発光色が青色から赤色を経て金色へと変化する。

【0365】

振動パターンAKV44による振動は、大当り確定報知とともに実行される特定連動演出に含まれた特殊振動演出となる場合と、大当り種別抽選CH1、CH2とともに実行される特定連動演出に含まれた特殊振動演出となる場合と、がある。大当り確定報知とともに実行される特定連動演出では、スティックコントローラ31Aの操作レバーおよびプッシュボタン31Bの振動に伴い特定発光演出における発光色が虹色になる。大当り種別抽選CH1とともに実行される特定連動演出では、スティックコントローラ31Aの操作レバ

10

20

30

40

50

バーおよびプッシュボタン 31B の振動に伴い特定発光演出における発光色が白色になる。大当たり種別抽選 C H 2とともに実行される特定連動演出では、スティックコントローラ 31A の操作レバーおよびプッシュボタン 31B の振動に伴い特定発光演出における発光色が虹色になる。

【0366】

図 12 - 4 は、スティックコントローラ 31A の操作レバーおよびプッシュボタン 31B を、振動および発光させることによる演出の実行例を示している。ここでは、スティックコントローラ 31A の操作レバーおよびプッシュボタン 31B の発光色に応じて、複数の演出実行例 A K A 01 ~ A K A 07 が示されている。なお、スティックコントローラ 31A の操作レバーに設けられたレバーランプ 9B1 と、プッシュボタン 31B に設けられたボタンランプ 9B2 とは、通常発光状態において、発光輝度が低く設定された通常発光輝度で、発光色が白色になるように発光していればよい。あるいは、通常発光状態において、レバーランプ 9B1 とボタンランプ 9B2 とが発光しない非発光に設定されてもよい。

【0367】

演出実行例 A K A 01 は、スティックコントローラ 31A の操作レバーおよびプッシュボタン 31B を白色に発光させる発光演出を実行する場合である。操作部演出パターン A K C 01、A K C 11、A K C 31、A K C 32 のいずれかによる操作部演出を実行する場合には、発光色が白色になる。操作部演出パターン A K C 01 は、事前変動開始時に操作部演出を実行する場合に使用可能である。操作部演出パターン A K C 11 は、対象変動開始時に操作部演出を実行する場合に使用可能である。操作部演出パターン A K C 31、A K C 32 は、いずれもリーチ発展時に操作部演出を実行する場合に使用可能である。操作部演出パターン A K C 01、A K C 11、A K C 31、A K C 32 による操作部演出は、いずれも大当たり信頼度が 50% 以上である。操作部演出パターン A K C 01 による操作部演出は、振動パターン A K V 01 による振動演出を含んでいる。操作部演出パターン A K C 11 による操作部演出は、振動パターン A K V 02 による振動演出を含んでいる。操作部演出パターン A K C 31 による操作部演出は、振動パターン A K V 21 による振動演出を含んでいる。操作部演出パターン A K C 32 による操作部演出は、振動パターン A K V 22 による振動演出を含んでいる。特定演出として大当たり種別抽選 C H 1 を実行する場合にも、発光色が白色になる。

【0368】

演出実行例 A K A 02 は、スティックコントローラ 31A の操作レバーおよびプッシュボタン 31B を赤色に発光させる発光演出を実行する場合である。操作部演出パターン A K C 02、A K C 12 のいずれかによる操作部演出を実行する場合には、発光色が赤色になる。操作部演出パターン A K C 02 は、事前変動開始時に操作部演出を実行する場合に使用可能である。操作部演出パターン A K C 12 は、対象変動開始時に操作部演出を実行する場合に使用可能である。操作部演出パターン A K C 02、A K C 12 による操作部演出は、いずれも大当たり信頼度が 70% 以上である。操作部演出パターン A K C 02 による操作部演出は、振動パターン A K V 02 による振動演出を含んでいる。操作部パターン A K C 12 による操作部演出は、振動パターン A K V 03 による振動演出を含んでいる。特定演出として S P リーチ A の楽曲再生を実行する場合にも、発光色が赤色になる演出期間を含んでいる。

【0369】

演出実行例 A K A 03 は、スティックコントローラ 31A の操作レバーおよびプッシュボタン 31B を虹色に発光させる発光演出を実行する場合である。操作部演出パターン A K C 03、A K C 13 のいずれかによる操作部演出を実行する場合には、発光色が虹色になる。操作部演出パターン A K C 03 は、事前変動開始時に操作部演出を実行する場合に使用可能である。操作部演出パターン A K C 13 は、対象変動開始時に操作部演出を実行する場合に使用可能である。操作部演出パターン A K C 03、A K C 13 による操作部演出は、いずれも大当たり信頼度が 100% である。操作部演出パターン A K C 03 による操作部演出は、振動パターン A K V 02 による振動演出を含んでいる。操作部演出パターン

10

20

30

40

50

A K C 1 3 による操作部演出は、振動パターン A K V 0 3 による振動演出を含んでいる。特定演出として大当り確定報知や大当り種別抽選 C H 2 を実行する場合にも、発光色が虹色になる。

【 0 3 7 0 】

演出実行例 A K A 0 4 は、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を桃色に発光させる発光演出を実行する場合である。操作部演出パターン A K C 2 1 による操作部演出を実行する場合には、発光色が桃色になる。操作部演出パターン A K C 2 1 は、リーチ発展時に操作部演出を実行する場合に使用可能である。操作部演出パターン A K C 2 1 による操作部演出は、大当り信頼度が 1 0 0 % である。操作部演出パターン A K C 2 1 による操作部演出は、振動パターン A K V 1 1 による振動演出を含んでいる。

10

【 0 3 7 1 】

演出実行例 A K A 0 5 は、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を橙色に発光させる発光演出を実行する場合である。操作部演出パターン A K C 2 2 による操作部演出を実行する場合には、発光色が橙色になる。操作部演出パターン A K C 2 2 は、リーチ発展時に操作部演出を実行する場合に使用可能である。操作部演出パターン A K C 2 2 による操作部演出は、大当り信頼度が 1 0 0 % である。操作部演出パターン A K C 2 2 による操作部演出は、振動パターン A K V 1 2 による振動演出を含んでいる。

20

【 0 3 7 2 】

演出実行例 A K V 0 6 は、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を青色に発光させる発光演出を実行する場合である。操作部演出を実行する場合に、発光色が青色になることはない。特定演出として S P リーチ A の可動体動作を実行する場合に、発光色が青色になる。また、特定演出として S P リーチ A の楽曲再生を実行する場合にも、発光色が青色になる演出期間を含んでいる。

【 0 3 7 3 】

演出実行例 A K V 0 7 は、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を金色に発光させる発光演出を実行する場合である。操作部演出パターン A K C 4 1 による操作部演出を実行する場合には、発光色が金色になる。操作部演出パターン A K C 4 1 は、当否報知煽り時に操作部演出を実行する場合に使用可能である。操作部演出パターン A K C 4 1 による操作部演出は、大当り信頼度が 1 0 0 % である。操作部演出パターン A K C 4 1 による操作部演出は、振動パターン A K V 3 1 による振動演出を含んでいる。特定演出として S P リーチ A の画像表示を実行する場合に、発光色が金色になる。また、特定演出として S P リーチ A の楽曲再生を実行する場合にも、発光色が金色になる演出期間を含んでいる。

30

【 0 3 7 4 】

このように、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B の発光色は、操作部演出の実行タイミングや大当り信頼度、振動演出における振動態様に応じて、異なる場合や、共通する場合がある。発光色の他に、例えば、発光時間、発光回数（点滅回数）、発光周期（点滅周期）、発光輝度といった、任意の発光態様は、操作部演出の実行タイミングや大当り信頼度、振動演出における振動態様に応じて、異なる場合や、共通する場合があってもよい。

40

【 0 3 7 5 】

操作部演出は、事前変動開始時に実行される場合に、先読予告演出や連続予告演出として実行可能である。先読予告演出は、示唆の対象となる可変表示よりも前に可変表示結果が「大当り」となるか否かを示唆する。連続予告演出は、可変表示結果が「大当り」となるか否かを、示唆の対象となる可変表示以前に実行される複数回の可変表示にわたり連続して示唆する。連続予告演出は、保留記憶数ごとの連続演出パターンを用いて実行可能である。ここでの保留記憶数は、始動入賞時の特図保留記憶数であればよい。保留記憶数ごとの連続演出パターンとしては、残余回数ごとの演出態様に応じて、複数の連続演出バタ

50

ーンが予め用意されている。残余回数は、始動入賞時の特図保留記憶数が設定され、可変表示が実行されるごとに1減算される。そして、示唆の対象となる可変表示が実行される場合には、残余回数が「0」になる。

【0376】

図12-5は、連続予告演出を実行するために用いられる連続演出パターンの設定例を示している。連続演出パターンは、例えば連続演出パターン決定用の乱数値を用いて、保留記憶数に応じた連続演出パターン決定テーブルを参照し、入賞時判定結果に応じて、乱数値に一致する決定値が割り当てられている決定結果を判定することにより、決定されるようすればよい。

【0377】

図12-5(A)は、保留記憶数が「2」である場合に使用可能な連続演出パターンAKD01～AKD06を示している。連続演出パターンAKD01による連続予告演出では、残余回数が「1」であるときに操作部演出パターンAKC01による操作部演出が実行され、残余回数が「0」であるときに操作部演出パターンAKC11による操作部演出が実行される。連続演出パターンAKD02による連続予告演出では、残余回数が「1」であるときに操作部演出パターンAKC01による操作部演出が実行され、残余回数が「0」であるときに操作部演出パターンAKC12による操作部演出が実行される。連続演出パターンAKD03による連続予告演出では、残余回数が「1」であるときに操作部演出パターンAKC02による操作部演出が実行され、残余回数が「0」であるときに操作部演出パターンAKC12による操作部演出が実行される。連続演出パターンAKD04による連続予告演出では、残余回数が「1」であるときに操作部演出パターンAKC01による操作部演出が実行され、残余回数が「0」であるときに操作部演出パターンAKC13による操作部演出が実行される。連続演出パターンAKD05による連続予告演出では、残余回数が「1」であるときに操作部演出パターンAKC02による操作部演出が実行され、残余回数が「0」であるときに操作部演出パターンAKC13による操作部演出が実行される。連続演出パターンAKD06による連続予告演出では、残余回数が「1」であるときに操作部演出パターンAKC03による操作部演出が実行され、残余回数が「0」であるときに操作部演出パターンAKC13による操作部演出が実行される。

10

【0378】

図12-5(B)は、保留記憶数が「3」である場合に使用可能な連続演出パターンAKD11～AKD16を示している。連続演出パターンAKD11～AKD16による連続予告演出では、残余回数が「2」または「1」であるときに、連続演出パターンAKC01～AKC03のいずれかによる操作部演出が実行され、残余回数が「0」であるときに、連続演出パターンAKC11～AKC13のいずれかによる操作部演出が実行される。

30

【0379】

図12-5(C)は、保留記憶数が「4」である場合に使用可能な連続演出パターンAKD21～AKD26を示している。連続演出パターンAKD21～AKD26による連続予告演出では、残余回数が「1」～「3」のいずれかであるときに、連続演出パターンAKC01～AKC03のいずれかによる操作部演出が実行され、残余回数が「0」であるときに、連続演出パターンAKC11～AKC13のいずれかによる操作部演出が実行される。

40

【0380】

図12-6は、先読予告設定処理として、図9のステップS161にて実行可能な処理の一例を示すフローチャートである。図12-6に示す先読予告設定処理において、演出制御用CPU120は、先読予告条件が成立したか否かを判定する(ステップAKS101)。先読予告条件は、連続予告演出となる先読予告演出を実行可能になる条件として、予め設定されていればよい。ステップAKS101では、始動入賞時に伝送される演出制御コマンド(始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、入賞時判定結果コマンド)を受信したか否かを判定する。コマンド受信がない場合には、先読予告条件は不成立であると判定する。コマンド受信がある場合には、受信したコマンドによる通知内容を特

50

定し、例えば入賞時判定結果コマンドによる通知内容として、入賞時判定結果を特定する。

【0381】

入賞時判定結果は、始動入賞時に抽出された遊技用乱数を用いて、可変表示結果が「大当たり」に決定されるか否かや、変動パターンが特定の変動パターンに決定されるか否かを、特別図柄プロセス処理のステップS101にて実行される始動入賞判定処理により判定した結果であればよい。入賞時判定結果として、例えば、大当たり、ハズレ時スーパーイチ確定、ハズレ時リーチ確定、ハズレ時一般のうち、いずれかを示す場合があればよい。大当たりの入賞時判定結果は、表示結果決定用の乱数値が大当たり判定範囲内である場合に対応して、大当たり遊技状態に制御される場合に対応した判定結果である。ハズレ時スーパーイチ確定の入賞時判定結果は、大当たり遊技状態に制御されない場合に対応した判定結果に含まれ、変動パターン決定用の乱数値がハズレ時のスーパーイチ確定範囲内である場合に対応した判定結果である。ハズレ時リーチ確定の入賞時判定結果は、大当たり遊技状態に制御されない場合に対応した判定結果に含まれ、変動パターン決定用の乱数値がハズレ時のリーチ確定範囲内である場合に対応した判定結果である。ハズレ時一般の入賞時判定結果は、大当たり遊技状態に制御されない場合に対応した判定結果に含まれ、変動パターン決定用の乱数値がハズレ時のスーパーイチ確定範囲内でもリーチ確定範囲内でもない場合に対応した判定結果である。

10

【0382】

入賞時判定結果が大当たり、ハズレ時スーパーイチ確定のいずれかである場合に、先読予告条件が成立可能であればよい。また、今回の入賞時判定結果が大当たり、ハズレ時スーパーイチ確定のいずれかであるとともに、保留記憶に対応する前回までの入賞時判定結果が、すべてハズレ時一般である場合に、先読予告条件が成立可能であってもよい。なお、既に連続予告演出となる先読予告演出の実行が開始されるように設定されている場合には、先読予告条件が成立しないように制限してもよい。

20

【0383】

先読予告条件が成立しない場合には(ステップAKS101; No)、先読予告設定処理を終了する。先読予告条件が成立した場合には(ステップAKS101; Yes)、先読予告実行の有無を決定する(ステップAKS102)。例えば、先読予告実行決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、入賞時判定結果に応じて、ROM121に予め記憶されて用意された先読予告実行決定テーブルを参照することなどにより、先読予告実行の有無として、先読予告演出を実行するか否かを決定すればよい。ステップAKS102では、先読予告演出を実行しない場合における「実行なし」、あるいは先読予告演出を実行する場合における「実行あり」のうちで、いずれかに決定される。このときの決定結果について、「実行あり」に決定されたか否かを判定する(ステップAKS103)。

30

【0384】

先読予告演出を実行しない「実行なし」に決定された場合には(ステップAKS103; No)、先読予告設定処理を終了する。先読予告演出を実行する「実行あり」に決定された場合には(ステップAKS103; Yes)、残余回数を設定する(ステップAKS104)。ステップAKS104では、保留記憶数を残余回数として設定すればよい。続いて、連続演出パターンを決定する(ステップAKS105)。例えば、連続演出パターン決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、入賞時判定結果に応じて、ROM121に予め記憶されて用意された連続演出パターン決定テーブルを参照することなどにより、連続演出パターンを複数パターンのいずれかに決定すればよい。

40

【0385】

ステップAKS105にて連続演出パターンを決定した後には、先読予告中設定を行い(ステップAKS106)、先読予告設定処理を終了する。ステップAKS106では、例えばRAM122の所定領域(演出制御フラグ設定部など)に設けられた先読予告中フラグをオン状態にセットすればよい。

【0386】

このような先読予告設定処理では、入賞時判定結果が大当たり、ハズレ時スーパーイチ確定

50

確定のいずれかである場合に、ステップ A K S 1 0 1 における先読予告条件が成立可能となり、ステップ A K S 1 0 2 による先読予告実行の有無やステップ A K S 1 0 5 による連続演出パターンを、決定可能になる。そして、入賞時判定結果が大当たりの場合には、入賞時判定結果がハズレ時スーパーリーチ確定の場合よりも高い割合で、ステップ A K S 1 0 2 により先読予告演出を実行する「実行あり」に決定されてもよい。また、ステップ A K S 1 0 5 では、入賞時判定結果が大当たりの場合に、入賞時判定結果がハズレ時スーパーリーチ確定の場合とは異なる割合で、連続演出パターンが決定されるようすればよい。こうして、先読判定結果となる入賞時判定結果に基づいて、先読予告演出となる連続予告演出を実行可能であればよい。

【0387】

図12-7は、可変表示開始設定処理として、図9のステップ S 1 7 1 にて実行可能な処理の一例を示すフロー・チャートである。図12-7に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、飾り図柄の可変表示結果としての確定飾り図柄となる最終停止図柄などを決定する(ステップ A K S 2 0 1)。演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から伝送された変動パターン指定コマンドで示された変動パターンや、可変表示結果通知コマンドで示された可変表示結果といった、可変表示内容に基づいて、最終停止図柄を決定すればよい。変動パターン指定コマンドや表示結果通知コマンドは、特別図柄プロセス処理のステップ S 1 1 1 にて変動パターン設定処理が実行されたときに、特別図柄の変動開始時におけるコマンドの送信設定が行われることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。変動パターン指定コマンドは、使用パターンとして決定された変動パターンを指定する演出制御コマンドである。可変表示結果通知コマンドは、特図表示結果決定用の乱数値を用いて決定された可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。一例として、変動パターンや可変表示結果の組合せに応じた可変表示内容には、「非リーチ(ハズレ)」、「リーチ(ハズレ)」、「非確変(大当たり)」、「確変(大当たり)」があればよい。

【0388】

可変表示内容が「非リーチ(ハズレ)」の場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態にはならず、非リーチ組合せの確定飾り図柄が停止表示されて、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる。可変表示内容が「リーチ(ハズレ)」の場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後に、リーチハズレ組合せの確定飾り図柄が停止表示されて、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる。可変表示内容が「非確変(大当たり)」の場合には、可変表示の表示結果が「大当たり」となり、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態が時短状態となる。可変表示内容が「確変(大当たり)」の場合には、可変表示の表示結果が「大当たり」となり、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態が確変状態となる。

【0389】

ステップ A K S 2 0 1 では、例えば可変表示内容が「非確変(大当たり)」である場合に、最終停止図柄として同一の偶数図柄で揃った確定飾り図柄の組合せを決定する。また、可変表示内容が「確変(大当たり)」である場合には、最終停止図柄として同一の奇数図柄で揃った確定飾り図柄の組合せを決定可能であればよい。可変表示内容が「リーチ(ハズレ)」の場合には、最終停止図柄としてリーチはずれ組合せとなる確定飾り図柄の組合せを決定する。可変表示内容が「非リーチ(ハズレ)」の場合には、最終停止図柄として非リーチはずれ組合せとなる確定飾り図柄の組合せを決定する。確定飾り図柄の組合せを決定するときには、例えば図柄決定用の乱数値となる数値データを抽出し、可変表示内容に応じて、R O M 1 2 1 に予め記憶されて用意された図柄決定テーブルを参照することで、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。

【0390】

最終停止図柄などを決定した後には、操作部演出を決定する(ステップ A K S 2 0 2)。ステップ A K S 2 0 2 では、先読予告演出を実行中であるか否かを判定する。例えば先読予告中フラグがオンである場合に、先読予告演出を実行中であると判定すればよい。先読予告演出を実行中である場合には、残余回数を 1 減算して、減算後の残余回数と連続演

10

20

30

40

50

出パターンに応じて、操作部演出パターンを決定すればよい。連続演出パターンは、先読予告設定処理のステップ A K S 1 0 5 にて決定されたものが、R A M 1 2 2 の所定領域に記憶されればよい。減算後の残余回数が「0」である場合には、先読予告中フラグをクリアしてオフ状態にすればよい。

【0391】

ステップ A K S 2 0 2 では、先読予告演出を実行中でないと判定された場合に、今回の可変表示に対応した操作部演出の有無や操作部演出パターンを、所定割合で決定すればよい。例えば、操作部演出決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、可変表示結果が「大当たり」となるか否かに応じて、R A M 1 2 1 に予め記憶されて用意された操作部演出決定テーブルを参照することなどにより、操作部演出を実行するか否かという操作部演出の有無と、操作部演出を実行する場合に用いられる操作部演出パターンとを、決定することができればよい。今回の可変表示に対応した操作部演出は、先読予告演出を実行中でないと判定された場合に実行可能となり、先読予告演出を実行中であると判定された場合には実行不可となる。したがって、今回の可変表示に対応した操作部演出は、先読予告演出に含まれる操作部演出が実行される可変表示という範囲において、その可変表示の実行中には実行不可となるように、限界となる制限が設けられる。

【0392】

ステップ A K S 2 0 2 では、変動パターンに基づいて特定演出に伴い特殊振動演出を含む特定連動演出が実行される場合には、操作部演出の実行を制限してもよい。例えば、S P リーチ A のリーチ演出が実行される場合には、いずれのタイミングでも操作部演出を実行しないと決定することで、操作部演出の実行を制限してもよい。この場合には、S P リーチ A のリーチ演出が実行される可変表示という範囲において、その可変表示を実行中には全部の操作部演出が実行不可となるように、限界となる制限が設けられる。あるいは、S P リーチ A のリーチ演出が実行される場合には、対象変動開始時やリーチ成立時に対応するタイミングにおいて操作部演出を所定割合で実行することに決定可能である一方で、リーチ発展時や当否報知発生時に対応するタイミングにおいて操作部演出を実行しないと決定することで、操作部演出の実行を制限してもよい。この場合には、S P リーチ A のリーチ演出が実行される可変表示という範囲において、その可変表示の実行中には一部の操作部演出が実行不可となるように、限界となる制限が設けられる。その他、特定演出が実行される可変表示という範囲において、その可変表示の実行中には一部または全部の操作部演出が実行されにくくするように、限界となる制限が設けられてもよい。このように、ステップ A K S 2 0 2 により操作部演出を決定する演出制御用 C P U 1 2 0 は、特殊振動演出が実行される場合に、振動演出を含む操作部演出の実行を制限することができる。

【0393】

なお、ステップ A K S 2 0 2 により操作部演出を決定する場合のうち、変動パターンまたは入賞時判定結果などに基づいて特定演出とは異なる特別演出が実行される場合には、特別演出が実行されない場合よりも、可変表示の実行中に一部または全部の操作部演出が実行されやすいように、操作部演出の決定割合が設定されてもよい。

【0394】

操作部演出を決定した後には、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップ A K S 2 0 3）。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、複数用意された演出制御パターン（可変表示演出制御パターン）のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ A K S 2 0 2 により決定された操作部演出に対応して、複数用意された演出制御パターン（操作部演出制御パターン）のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットしてもよい。また、例えば R A M 1 2 2 の所定領域（演出制御タイマ設定部など）に設けられた演出制御プロセスの初期値を設定する（ステップ A K S 2 0 4）。そして、画像表示装置 5 の画面上にて飾り図柄などの変動を開始させる（ステップ A K S 2 0 5）。このときには、例えばステップ A K S 2 0 3 にて決定された演出制御パターン（可変表示演出制御パターン）に含まれる表示制御データが

10

20

30

40

50

指定する表示制御指令を表示制御部 123 の VDP に対して伝送させることなどにより、画像表示装置 5 の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄の変動を開始させればよい。

【0395】

変動開始の設定を行った後には、可変表示の開始に対応して、保留表示などを更新するための設定を行う（ステップ A K S 2 0 6）。保留表示などを更新した後には、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップ A K S 2 0 7）、可変表示開始設定処理を終了する。

【0396】

図 12 - 8 は、演出制御パターンの構成例を示している。演出制御パターンは、図 12 - 8 (A) に示す可変表示演出制御パターンと、図 12 - 8 (B) に示す操作部演出制御パターンと、を含んでいる。図 12 - 8 (A) に示す可変表示演出制御パターンは、変動パターン指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでに各種演出の実行を制御するために用いられる制御データを含んでいる。図 12 - 8 (B) に示す操作部演出制御パターンは、操作部演出の実行を制御するために用いられる制御データを含んでいる。

10

【0397】

可変表示演出制御パターンは、例えば、演出制御プロセスタイミング判定値、表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データ、振動制御データ、終了コードなどを含んだプロセスデータから構成されている。演出制御プロセスタイミング判定値は、演出制御プロセスタイミングの格納値である演出制御プロセスタイミング値と比較される値（判定値）であって、各演出動作の実行時間（演出時間）に対応した判定値が予め設定されている。なお、演出制御プロセスタイミング判定値に代えて、例えば主基板 11 から所定の演出制御コマンドを受信したことや、演出制御用 CPU 120 において演出動作を制御するための処理として所定の処理が実行されたことといった、所定の制御内容や処理内容に対応して、演出制御の切替タイミング等を示すデータが設定されていてもよい。

20

【0398】

表示制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における各飾り図柄の変動態様を示すデータといった、画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示態様を示すデータが含まれている。すなわち、表示制御データは、画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示動作を指定するデータである。音声制御データには、例えば飾り図柄の可変表示に連動した効果音等の出力態様を示すデータといった、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力態様を示すデータが含まれている。すなわち、音声制御データは、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作を指定するデータである。可変表示演出制御パターンのランプ制御データには、例えば遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED といった発光体について、飾り図柄の可変表示中における発光駆動態様を示すデータが含まれている。すなわち、可変表示演出制御パターンのランプ制御データは、飾り図柄の可変表示中における発光体の発光態様を指定するデータである。

30

【0399】

操作検出制御データには、例えばスティックコントローラ 31 A の操作レバーに対する傾倒操作やトリガボタンに対する指示操作、あるいはプッシュボタン 31 B 对する押下操作といった、遊技者の動作を有効に検出する有効検出期間や、各々の動作を有効に検出した場合における演出動作の制御内容等を指定するデータといった、遊技者の動作検出に応じた演出動作態様を示すデータが含まれている。可変表示演出制御パターンの振動制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における振動モータ 131 のオン期間や駆動態様を示すデータが含まれている。すなわち、可変表示演出制御パターンの振動制御データは、変動パターンに対応した飾り図柄の可変表示中において、スティックコントローラ 31 A の操作レバーおよびプッシュボタン 31 B の振動態様を指定するデータである。

40

【0400】

なお、これらの制御データは、全ての演出制御パターンに含まれなければならないもの

50

ではなく、各演出制御パターンによる演出動作の内容に応じて、一部の制御データを含んで構成される演出制御パターンがあつてもよい。また、演出制御パターンに含まれる複数種類のプロセスデータでは、各タイミングで実行される演出動作の内容に応じて、それぞれのプロセスデータを構成する制御データの種類が異なつてもよい。すなわち、表示制御データや音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データ、振動制御データの全部を含んで構成されたプロセスデータもあれば、これらの一部を含んで構成されたプロセスデータもあってよい。さらに、例えば可動体32の動作態様を示す可動体制御データといった、他の各種制御データが含まれることがあつてもよい。

【0401】

演出制御プロセス処理のステップS172における可変表示中演出処理では、演出制御プロセスタイム値が更新されるごとに、演出制御プロセスタイム判定値のいずれかと合致したか否かの判定を行い、合致した場合には、対応する各種の制御データに応じた演出動作の制御を行う。こうして、演出制御用CPU120は、演出制御パターンに含まれるプロセスデータ#1～プロセスデータ#n(nは任意の整数)の内容に従って、演出装置(画像表示装置5、スピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9や装飾用LED等の発光体、振動モータ131、可動体32など)の制御を進行させる。なお、各プロセスデータ#1～プロセスデータ#nにおいて、演出制御プロセスタイム判定値#1～#nと対応付けられた表示制御データ#1～表示制御データ#n、音声制御データ#1～音声制御データ#n、ランプ制御データ#1～ランプ制御データ#n、操作検出制御データ#1～操作検出制御データ#n、振動制御データ#1～振動制御データ#nは、演出装置における演出動作の制御内容を示し、演出制御の実行を指定する演出制御実行データ#1～演出制御実行データ#nを構成する。

10

【0402】

操作部演出制御パターンは、例えば、演出制御プロセスタイム判定値、ランプ制御データ、振動制御データなどを含んだプロセスデータから構成されている。操作部演出制御パターンのランプ制御データには、例えばレバーランプ9B1およびボタンランプ9B2といった、操作部演出における発光体の点灯動作態様を示すデータが含まれている。すなわち、操作部演出制御パターンのランプ制御データは、操作部演出に含まれる発光演出において、スティックコントローラ31Bの操作レバーおよびプッシュボタン31Bを発光させる場合の発光態様を指定するデータである。操作部演出制御パターンの振動制御データには、例えば振動モータ131の駆動といった、操作部演出における振動発生装置のオン期間や駆動態様を示すデータが含まれている。すなわち、操作部演出制御パターンの振動制御データは、操作部演出に含まれる振動演出において、スティックコントローラ31Bの操作レバーおよびプッシュボタン31Bを振動させる場合の振動態様を指定するデータである。

20

【0403】

図12-9は、振動演出実行例AKE01において、操作部演出を実行可能なタイミングの設定例を示している。タイミングAKT01～AKT03は、事前変動となる飾り図柄の可変表示が開始される場合に対応して、事前変動開始時の操作部演出を実行可能なタイミングである。例えば先読予告設定処理のステップAKS105にて連続演出パターンを決定した場合には、残余回数に応じて、事前変動開始時となるタイミングAKT01～AKT03の一部または全部において、操作部演出を実行することができる。例えば、残余回数が「3」である場合にはタイミングAKT01において操作部演出を実行可能であり、残余回数が「2」である場合にはタイミングAKT02において操作部演出を実行可能であり、残余回数が「1」である場合にはタイミングAKT03において操作部演出を実行可能である。

30

【0404】

図12-9に示すタイミングAKT11は、対象変動となる飾り図柄の可変表示が開始される場合に対応して、対象変動開始時の操作部演出を実行可能なタイミングである。例えば先読予告設定処理のステップAKS105にて連続演出パターンを決定した場合には

40

50

、事前変動開始時となるタイミング A K T 0 1 ~ A K T 0 3 の一部または全部において、残余回数に応じた操作部演出パターンによる操作部演出を実行した後、対象変動開始時となるタイミング A K T 1 1 では、残余回数が「0」に応じた操作部演出パターンによる操作部演出を実行することができる。また、対象変動開始時となるタイミング A K T 1 1 において、操作部演出を実行可能になる場合がある。具体的には、ステップ A K S 2 0 2 により、操作部演出パターン A K C 1 1 ~ A K C 1 3 のいずれかに決定された場合に、対象変動開始時となるタイミング A K T 1 1 において、決定された操作部演出パターンによる操作部演出を実行することができる。

【 0 4 0 5 】

タイミング A K T 0 1 ~ A K T 0 3 あるいはタイミング A K T 1 1 のように、飾り図柄の可変表示が開始される場合に対応したタイミングは、飾り図柄の可変表示が開始されると同時に操作部演出を実行可能であってもよいし、飾り図柄の可変表示が開始されてから一定期間が経過したときに操作部演出を実行可能であってもよい。このように、飾り図柄の可変表示が開始される場合に対応したタイミングは、飾り図柄の可変表示が開始されることにより到達可能な任意のタイミングであればよい。

【 0 4 0 6 】

図 1 2 - 9 に示すタイミング A K T 1 2 ~ A K T 1 4 は、今回の可変表示に対応した操作部演出として、リーチ成立時の操作部演出、リーチ発展時の操作部演出、当否報知煽り時の操作部演出を、それぞれ実行可能なタイミングである。例えば可変表示開始設定処理のステップ A K S 2 0 2 にて決定された操作部演出パターンにより、リーチ成立時となるタイミング A K T 1 2 において操作部演出を実行可能になる場合と、リーチ発展時となるタイミング A K T 1 3 において操作部演出を実行可能になる場合と、当否報知煽り時となるタイミング A K T 1 4 において操作部演出を実行可能になる場合とがある。具体的には、ステップ A K S 2 0 2 により、操作部演出パターン A K C 2 1 、 A K C 2 2 のいずれかに決定された場合に、リーチ成立時となるタイミング A K T 1 2 において、決定された操作部演出パターンによる操作部演出を実行することができる。また、ステップ A K S 2 0 2 により、操作部演出パターン A K C 3 1 、 A K C 3 2 のいずれかに決定された場合に、リーチ発展時となるタイミング A K T 1 3 において、決定された操作部演出パターンによる操作部演出を実行することができる。あるいは、ステップ A S K 2 0 2 により、操作部演出パターン A K C 4 1 に決定された場合に、当否報知煽り時となるタイミング A K T 1 4 において、決定された操作部演出パターンによる操作部演出を実行することができる。

【 0 4 0 7 】

図 1 2 - 1 0 は、操作部演出パターン A K C 0 1 による操作部演出の制御例を示している。操作部演出パターン A K C 0 1 による操作部演出は、図 1 2 - 1 0 (A) に示す発光色が白色になる発光演出と、図 1 2 - 1 0 (B) に示す振動パターン A K V 0 1 による振動演出と、を含み、事前変動開始時となるタイミング A K T 0 1 ~ A K T 0 3 にて実行可能である。振動パターン A K V 0 1 による振動演出は、図 1 2 - 1 0 (B) に示すように、300ミリ秒ごとにオン期間とオフ期間を交互に3回繰り返す振動態様となる。この振動演出に伴う発光演出は、図 1 2 - 1 0 (A) に示すように、振動演出のオン期間にあわせて、レバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 が白色で発光する。振動演出のオフ期間では、レバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 が非発光となり消灯すればよい。振動演出のオン期間にあわせて発光色が白色になる発光演出は、300ミリ秒のオン期間において、例えば30ミリ秒ごとに白色の発光輝度が高い第1輝度と発光輝度が低い第2輝度とを交互に繰り返すことで、白色の発光輝度が周期的に変化してもよい。

【 0 4 0 8 】

図 1 2 - 1 1 は、操作部演出パターン A K C 0 2 、 A K C 0 3 による操作部演出の制御例を示している。操作部演出パターン A K C 0 2 による操作部演出は、図 1 2 - 1 1 (A) に示す発光色が赤色になる発光演出と、図 1 2 - 1 1 (B) に示す振動パターン A K V 0 2 による振動演出と、を含み、事前変動開始時となるタイミング A K T 0 1 ~ A K T 0 3 にて実行可能である。操作部演出パターン A K C 0 3 による操作部演出は、図 1 2 - 1

10

20

30

40

50

1 (A) に示す発光色が虹色になる発光演出と、図 12 - 11 (B) に示す振動パターン A K V 0 2 による振動演出と、を含み、事前変動開始時となるタイミング A K T 0 1 ~ A K T 0 3 にて実行可能である。振動パターン A K V 0 2 による振動演出は、図 12 - 11 (B) に示すように、1500ミリ秒のオン期間が継続する振動態様となる。この振動演出に伴う発光演出は、図 12 - 11 (A) に示すように、振動演出のオン期間にあわせて、操作部演出パターン A K C 0 2 であればレバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 が赤色で連続的に発光し、操作部演出パターン A K C 0 3 であればレバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 が虹色で発光する。例えばレバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 を構成する複数の LED は、赤、赤紫、青紫、青、緑、黄、橙の発光色が、経過時間や発光位置に応じて遷移させて発光することで、レバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 が虹色で発光すればよい。レバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 における発光位置は、例えばレバーランプ 9 B 1 の上部と下部と、ボタンランプ 9 B 2 の全体といった、複数の区画を指定可能であり、各区画に応じて発光時間や発光色、発光輝度の一部または全部を設定可能であればよい。

【 0 4 0 9 】

図 12 - 12 は、操作部演出パターン A K C 1 1 による操作部演出の制御例を示している。操作部演出パターン A K C 1 1 による操作部演出は、図 12 - 12 (A) に示す発光色が白色になる発光演出と、図 12 - 12 (B) に示す振動パターン A K V 0 2 による振動演出と、を含み、対象変動開始時となるタイミング A K T 1 1 にて実行可能である。振動パターン A K V 0 2 による振動演出は、図 12 - 12 (B) に示すように、1500ミリ秒のオン期間が継続する振動態様となる。この振動演出に伴う発光演出は、図 12 - 12 (A) に示すように、振動演出のオン期間にあわせて、レバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 が白色で発光する。振動演出のオン期間にあわせて発光色が白色になる発光演出は、1500ミリ秒のオン期間において、例えば 30 ミリ秒ごとに白色の発光輝度が高い第 1 輝度と発光輝度が低い第 2 輝度とを交互に繰り返すことで、白色の発光輝度が周期的に変化してもよい。

【 0 4 1 0 】

図 12 - 13 は、操作部演出パターン A K C 1 2 、 A K C 1 3 による操作部演出の制御例を示している。操作部演出パターン A K C 1 2 による操作部演出は、図 12 - 13 (A) に示す発光色が赤色になる発光演出と、図 12 - 13 (B) に示す振動パターン A K V 0 3 による振動演出と、を含み、対象変動開始時となるタイミング A K T 1 1 にて実行可能である。操作部演出パターン A K C 1 3 による操作部演出は、図 12 - 13 (A) に示す発光色が虹色になる発光演出と、図 12 - 13 (B) に示す振動パターン A K V 0 3 による振動演出と、を含み、対象変動開始時となるタイミング A K T 1 1 にて実行可能である。振動パターン A K V 0 3 による振動演出は、図 12 - 13 (B) に示すように、3000ミリ秒のオン期間が継続する振動態様となる。この振動演出に伴う発光演出は、図 12 - 13 (A) に示すように、振動演出のオン期間にあわせて、操作部演出パターン A K C 1 2 であればレバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 が赤色で断続的に発光し、操作部演出パターン A K C 1 3 であればレバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 が虹色で発光する。例えばレバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 は、振動演出のオン期間において、20ミリ秒ごとに赤色の発光輝度が高い第 1 輝度と発光輝度が低い第 2 輝度とを交互に繰り返すことで、赤色の発光輝度が周期的に変化してもよい。この場合には、操作部演出パターン A K C 1 1 による操作部演出に含まれる発光演出よりも、操作部演出パターン A K C 1 2 による操作部演出に含まれる発光演出の方が、短い周期で発光輝度を変化させる発光態様となる。このように、発光演出の演出態様として、発光色だけでなく発光周期を異なることにより、大当り信頼度を示唆できるようにしてよい。なお、振動演出のオン期間において、例えば 20 ミリ秒ごとに赤色の発光と非発光とを交互に繰り返すことで、赤色で断続的に発光してもよい。発光演出の演出態様として、発光周期は共通である一方で、発光色を異なることにより、大当り信頼度を示唆可能であつてもよい。こうして、例えば発光演出における発光色が異なる場合に、発光周期を共通化

10

20

30

40

50

することで、発光演出の制御負担を軽減できればよい。

【0411】

図12-14は、操作部演出パターンAKC21による操作部演出の制御例を示している。操作部演出パターンAKC21による操作部演出は、リーチ成立時となるタイミングAKT12において、図12-14(A)に示すリーチ成立時演出となる演出AKR1に対応して実行可能であり、図12-14(B)に示す発光色が桃色になる発光演出と、図12-14(C)に示す振動パターンAKV11による振動演出と、を含む。リーチ成立時演出となる演出AKR1は、例えば画像表示装置5の表示画面において、リーチラインを示す演出画像を表示する演出であってもよいし、リーチ成立に応じた背景画像を表示する演出であってもよく、その他、リーチ成立に伴う任意の演出であればよい。振動パターンAKV11による振動演出は、図12-14(C)に示すように、所定時間(例えば100ミリ秒)ごとにオン期間とオフ期間を交互に複数回繰り返す振動態様となる。この振動演出に伴う発光演出は、図12-14(B)に示すように、振動演出のオン期間にあわせて、レバーランプ9B1およびボタンランプ9B2が桃色で発光する。振動演出のオフ期間では、レバーランプ9B1およびボタンランプ9B2が非発光となり消灯すればよい。

10

【0412】

図12-15は、操作部演出パターンAKC22による操作部演出の制御例を示している。操作部演出パターンAKC22による操作部演出は、リーチ成立時となるタイミングAKT12において、図12-15(A)に示すリーチ成立時演出となる演出AKR2に対応して実行可能であり、図12-15(B)に示す発光色が橙色になる発光演出と、図12-15(C)に示す振動パターンAKV12による振動演出と、を含む。リーチ成立時演出となる演出AKR2は、例えば画像表示装置5の表示画面において、リーチラインを示す演出画像を表示する演出であってもよいし、リーチ成立に応じた背景画像を表示する演出であってもよく、その他、リーチ成立に伴う任意の演出であればよい。リーチ成立時演出となる演出AKR1と演出AKR2とで、演出態様が異なっていればよい。振動パターンAKV12による振動演出は、図12-15(C)に示すように、第1振動オン時間(例えば100ミリ秒)のオン期間と第1振動オフ時間(例えば100ミリ秒)のオフ期間を交互に2回繰り返した後、第2振動オン時間(例えば250ミリ秒)のオン期間と、第3振動オン時間(例えば500ミリ秒)のオン期間とを含む振動態様となる。この振動演出に伴う発光演出は、図12-15(B)に示すように、振動演出のオン期間にあわせて、レバーランプ9B1およびボタンランプ9B2が橙色で発光する。振動演出のオフ期間では、レバーランプ9B1およびボタンランプ9B2が非発光となり消灯すればよい。また、振動演出のオン期間が異なる振動オン時間となる場合に、レバーランプ9B1およびボタンランプ9B2の発光パターンを異ならせてもよい。例えば、第1振動オン時間のオン期間では、レバーランプ9B1およびボタンランプ9B2が連続的に橙色で発光する。これに対し、第2振動オン時間や第3振動オン時間のオン期間では、レバーランプ9B1およびボタンランプ9B2が断続的に橙色で発光する。レバーランプ9B1およびボタンランプ9B2は、第2振動オン時間や第3振動オン時間のオン期間において、20ミリ秒ごとに橙色の発光と非発光とを交互に繰り返すことで、橙色で断続的に発光すればよい。

20

【0413】

操作部演出パターンAKC31、AKC32による操作部演出は、リーチ発展時となるタイミングAKT13において、リーチ発展時演出となる演出AKS1、AKS2に対応して実行可能であり、発光色が白色になる発光演出と、振動パターンAKV21、AKV22による振動演出と、を含む。振動パターンAKV21による振動演出は、操作部演出パターンAKC31の場合に、演出AKS1にあわせたオン期間の振動態様となる。振動パターンAKV22による振動演出は、操作部演出パターンAKC32の場合に、演出AKS2にあわせたオン期間の振動態様となる。これらの振動演出に伴う発光演出は、操作部演出パターンAKC31、AKC32のいずれの場合にも、振動演出のオン期間にあわせて、レバーランプ9B1およびボタンランプ9B2が白色で発光する。

30

40

50

【0414】

操作部演出パターンAKC41による操作部演出は、当否報知煽り時となるタイミングAKT14において、当否煽り演出に対応して実行可能であり、発光色が金色になる発光演出と、振動パターンAKV31による振動演出と、を含む。振動パターンAKV31による振動演出は、オン期間が1500ミリ秒以上の振動態様となる。この振動演出に伴う発光演出は、振動演出のオン期間にあわせて、レバーランプ9B1およびボタンランプ9B2が金色で発光する。

【0415】

図12-12および図12-13に示すように、対象変動開始時となるタイミングAKT11において実行可能な操作部演出のうちで、振動演出に伴う発光演出の発光態様は、発光色が白色になる場合と、発光色が白色とは異なる赤色や虹色になる場合と、を含み、発光色が白色になる場合には振動パターンAKV02による振動演出が実行され、発光色が赤色や虹色になる場合には振動パターンAKV02とは異なる振動パターンAKV03による振動演出が実行される。したがって、発光色が白色になる場合と、発光色が赤色や虹色になる場合とで、振動演出の振動態様が異なる。このように、操作部演出を実行するタイミングが共通である場合に、発光演出の発光態様に応じて、振動演出の振動態様が異なることで、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bといった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。なお、発光色が赤色になる場合と、発光色が虹色になる場合とでは、いずれも共通の振動パターンAKV03による振動演出が実行される。つまり、発光色が赤色になる場合と、発光色が虹色になる場合とで、振動演出の振動態様が共通である。こうして、操作部演出を実行するタイミングが共通である場合に、発光演出の発光態様にかかわらず、振動演出の振動態様が共通である場合を設けてもよい。

10

20

30

40

【0416】

対象変動開始時となるタイミングAKT11において実行可能な操作部演出は、操作部演出パターンAKC11による操作部演出といった、振動パターンAKV02による振動演出に伴い発光色が白色になる発光演出を実行するものを含んでいる。リーチ発展時となるタイミングAKT13において実行可能な操作部演出は、操作部演出パターンAKC31、AKC32による操作部演出といった、振動パターンAKV21、AKV22による振動演出に伴い発光色が白色になる発光演出が実行されるものを含んでいる。このように、対象変動開始時となるタイミングAKT11において実行される操作部演出と、リーチ発展時となるタイミングAKT13において実行される操作部演出とで、発光色が共通である白色になり、振動演出の振動態様が異なる場合を設けている。こうして、操作部演出を実行するタイミングが異なる場合に、発光演出の発光態様が共通であるのに対し、振動演出の振動態様が異なることで、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bといった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。なお、対象変動開始時となるタイミングAKT11において実行可能な操作部演出は、操作部演出パターンAKC12、AKC13による操作部演出といった、発光色が赤色や虹色になる発光演出を実行するものも含んでいる。この場合のように、対象変動開始時となるタイミングAKT11において実行される操作部演出と、リーチ発展時となるタイミングAKT13において実行される操作部演出とで、発光演出の発光態様が異なり、振動演出の振動態様も異なる場合を設けてもよい。発光色が白色になる場合のように、対象変動開始時となるタイミングAKT11において実行される操作部演出は、リーチ発展時となるタイミングAKT13において実行される操作部演出と、発光演出の発光態様が共通であるものを含んでいる。また、発光色が赤色や虹色になる場合のように、対象変動開始時となるタイミングAKT11において実行される操作部演出は、リーチ発展時となるタイミングAKT13において実行される操作部演出と、発光演出の発光態様が異なるものを含んでいてもよい。リーチ発展時となるタイミングAKT13において実行される操作部演出は、対象変動開始時となるタイミングAKT11において実行される操作部演出と、発光演出の発光態様が異なるものを含んでいなくてもよい。

50

【 0 4 1 7 】

リーチ成立時となるタイミング A K T 1 2において実行可能な操作部演出は、操作部演出パターン A K C 2 1、A K C 2 2による操作部演出といった、振動パターン A K V 1 1、A K V 1 2による振動演出に伴い発光色が桃色や橙色になる発光演出を実行するものも含んでいる。これらの操作部演出は、いずれも大当たり信頼度が 100%である。当否報知煽り時となるタイミング A K T 1 4において実行可能な操作部演出は、操作部演出パターン A K C 4 1による操作部演出といった、振動パターン A K V 3 1による振動演出に伴い発光色が金色になる発光演出を実行するものを含んでいる。この操作部演出は、大当たり信頼度が 100%である。このように、リーチ成立時となるタイミング A K T 1 2において実行される操作部演出と、当否報知煽り時となるタイミング A K T 1 4において実行される操作部演出とで、大当たり信頼度が 100%で共通となり、振動演出の振動態様が異なる場合を設けている。また、リーチ成立時となるタイミング A K T 1 2において実行される操作部演出と、当否報知煽り時となるタイミング A K T 1 4において実行される操作部演出とで、発光色が異なり、振動演出の振動態様が異なる。こうして、操作部演出を実行するタイミングが異なる場合に、大当たり信頼度が共通であるのに対し、振動演出の振動態様が異なることで、あるいは、発光演出の発光態様が異なることで、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 Bといった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

10

【 0 4 1 8 】

対象変動開始となるタイミング A K T 1 1において実行可能な操作部演出は、操作部演出パターン A K C 1 1 ~ A K C 1 3による操作部演出といった、振動パターン A K V 0 2、A K V 0 3による振動演出に伴い発光色が白色や赤色や虹色になる発光演出を実行するものを含んでいる。リーチ成立時となるタイミング A K T 1 2において実行可能な操作部演出は、操作部演出パターン A K C 2 1、A K C 2 2による操作部演出といった、振動パターン A K V 1 1、A K V 1 2による振動演出に伴い発光色が桃色や橙色になる発光演出を実行するものを含んでいる。このように、対象変動開始時となるタイミング A K T 1 1において実行される操作部演出と、リーチ成立時となるタイミング A K T 1 2において実行される操作部演出とで、発光演出の発光態様が異なり、振動演出の振動態様が異なる場合を設けている。こうして、操作部演出を実行するタイミングが異なる場合に、発光演出の発光態様が異なり、振動演出の振動態様が異なることで、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 Bといった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

20

【 0 4 1 9 】

リーチ成立時となるタイミング A K T 1 2において実行可能な操作部演出は、操作部演出パターン A K C 2 1、A K C 2 2による操作部演出といった、振動パターン A K V 1 1、A K V 1 2による振動演出に伴い発光色が桃色や橙色になる発光演出を実行するものを含んでいる。リーチ発展時となるタイミング A K T 1 3において実行可能な操作部演出は、操作部演出パターン A K C 3 1、A K C 3 2による操作部演出といった、振動パターン A K V 2 1、A K V 2 2による振動演出に伴い発光色が白色になる発光演出を実行するものを含んでいる。このように、リーチ成立時となるタイミング A K T 1 2において実行される操作部演出と、リーチ発展時となるタイミング A K T 1 3において実行される操作部演出とで、発光演出の発光態様が異なり、振動演出の振動態様が異なる場合を設けている。こうして、操作部演出を実行するタイミングが異なる場合に、発光演出の発光態様が異なること、あるいは、振動演出の振動態様が異なることで、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 Bといった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。なお、リーチ成立時となるタイミング A K T 1 2において実行可能な操作部演出は、発光色が白色になる発光演出を実行するものを含んでいてよい。また、リーチ発展時となるタイミング A K T 1 3において実行可能な操作部演出は、発光色が桃色や橙色になる発光演出を実行するものを含んでいてよい。これらにより、操作部演出を実行するタイミングが異なる場合には、発光演出の発光態様が共通でも、振動

30

40

50

演出の振動態様が異なることで、スティックコントローラ 31 A やプッシュボタン 31 B といった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 4 2 0 】

事前変動開始時となるタイミング A K T 0 1 ~ A K T 0 3 において操作部演出が実行された場合の大当たり信頼度は、操作部演出パターンに応じて、50%以上、70%以上、100%のいずれかとなる。対象変動開始時となるタイミング A K T 1 1 において操作部演出が実行された場合の大当たり信頼度は、操作部演出パターンに応じて、50%以上、70%以上、100%のいずれかとなる。リーチ成立時となるタイミング A K T 1 2 において操作部演出が実行された場合の大当たり信頼度は、操作部演出パターンにかかるわらず 100%となる。リーチ発展時となるタイミング A K T 1 3 において操作部演出が実行された場合の大当たり信頼度は、操作部演出パターンにかかるわらず 50%以上となる。当否報知煽り時となるタイミング A K T 1 4 において操作部演出が実行された場合の大当たり信頼度は 100%となる。したがって、操作部演出が実行された場合の大当たり信頼度は、振動演出に伴う発光演出の発光態様と、振動演出が実行されたタイミングとに応じて、異なる場合がある。また、振動演出に伴う発光演出の発光態様に応じて、振動演出の振動態様が異なる場合がある。なお、振動演出の振動態様は、オン期間の長さに応じた振動の時間、振動モータ 131 の駆動による振動強度、オン期間とオフ期間の組合せ、振動強度における強振動と弱振動の組合せ、その他、スティックコントローラ 31 A の操作レバーやプッシュボタン 31 B といった操作部材を振動させる任意の振動パターンが異なることにより、異なるさせることができればよい。

10

【 0 4 2 1 】

遊技の進行に応じて実行可能な複数の特定演出は、S P リーチ A のリーチ演出における可動体動作、画像表示、楽曲再生、あるいは、大当たり確定報知、大当たり種別抽選 C H 1、C H 2 を含んでいる。S P リーチ A のリーチ演出は、例えば大当たり信頼度が 40% 程度である。そのため、操作部演出による振動演出が実行される方が、S P リーチ A のリーチ演出が実行されるよりも、大当たり信頼度が高くなり、実行された際に大当たり遊技状態に制御される割合が高くなる。S P リーチ A のリーチ演出における可動体動作、画像表示、楽曲再生は、いずれもリーチ演出の一部として実行されるので、個別に大当たり信頼度を有するものではない。また、大当たり確定報知は、可変表示結果が「大当たり」となることを確定的に報知する演出である。大当たり種別抽選 C H 1、C H 2 は、大当たり遊技状態に制御される場合に対応して、ラウンド数などに応じた大当たり種別の抽選演出である。大当たり確定報知や大当たり種別抽選 C H 1、C H 2 は、可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御されることを、遊技者が疑いなく認識し得る点において、S P リーチ A のリーチ演出などのような大当たり信頼度を有する演出とは相違している。このように、複数の特定演出のうちで、大当たり信頼度を有する特定演出について、その特定演出が実行されるよりも、操作部演出による振動演出が実行される方が、大当たり信頼度が高くなるように設定されればよい。また、操作部演出による振動演出が実行されないときよりも、操作部演出による振動演出が実行されるときの方が、大当たり信頼度が高くなるように設定されている。

20

【 0 4 2 2 】

図 12 - 16 は、遊技効果ランプ 9 を発光させることによる演出の実行例を示している。遊技効果ランプ 9 は、レバーランプ 9 B 1 やボタンランプ 9 B 2 とは異なる上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N を含んでいる。ここでは、発光による演出の実行態様に応じて、複数の演出実行例 A K F 0 1 ~ A K F 0 4 が示されている。

30

【 0 4 2 3 】

演出実行例 A K F 0 1 は、画像表示装置 5 の背景表示が白色の表示色である場合に、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N を、背景表示にあわせた白色に発光させる一方で、スティックコントローラ 31 A の操作レバーおよびプッシュボタン 31 B を、操作部演出における発光演出により赤色に発光させている。例えば操作部演出パターン A K C 0 2、A K C 1 2 のいずれかによる操作部演出は、振動演出に伴い発光色が赤色になる発光演出を含んでいる。

40

50

【 0 4 2 4 】

演出実行例 A K F 0 2 は、画像表示装置 5 の背景表示が赤色の表示色である場合に、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N を、背景表示にあわせた赤色に発光させる一方で、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を、操作部演出における発光演出により虹色に発光させている。例えば操作部演出パターン A K C 0 3、A K C 1 3 のいずれかによる操作部演出は、振動演出に伴い発光色が虹色になる発光演出を含んでいる。

【 0 4 2 5 】

演出実行例 A K F 0 3 は、画像表示装置 5 の背景表示が左側から右側に向かって黒色から白色の表示色に変化する場合に、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N を、背景表示にあわせた黒色から白色に変化するよう発光させる一方で、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を、操作部演出における発光演出により白色に発光させている。例えば操作部演出パターン A K C 0 1、A K C 1 1、A K C 3 1、A K C 3 2 のいずれかによる操作部演出は、振動演出に伴い発光色が白色になる発光演出を含んでいる。

10

【 0 4 2 6 】

演出実行例 A K F 0 4 は、画像表示装置 5 の文字表示が青色の表示色である場合に、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N を、文字表示にあわせた青色に発光させる一方で、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を、操作部演出における発光演出により白色に発光させている。例えば操作部演出パターン A K C 0 1、A K C 1 1、A K C 3 1、A K C 3 2 のいずれかによる操作部演出は、振動演出に伴い発光色が白色になる発光演出を含んでいる。

20

【 0 4 2 7 】

例えば画像表示装置 5 の背景表示や文字表示、その他、任意の演出画像を表示することによる所定演出は、飾り図柄の可変表示を含めた遊技の進行に応じて実行可能である。演出制御プロセス処理のステップ S 1 7 2 にて実行される可変表示中演出処理では、可変表示開始設定処理のステップ A K S 2 0 3 にて決定された可変表示演出制御パターンから読み出した制御データを用いて、可変表示などの遊技の進行に応じて所定演出を実行する制御が行われる。この制御データには、画像表示装置 5 の表示を制御するための表示制御データと、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N の発光を制御するランプ制御データとが、含まれている。こうした所定演出を実行中に、操作部演出が実行された場合には、レバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 により、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を、操作部演出における振動演出に伴う発光演出の発光態様で発光可能である。演出制御プロセス処理のステップ S 1 7 2 にて実行される可変表示中演出処理では、可変表示開始設定処理のステップ A K S 2 0 3 にて決定された操作部演出制御パターンから読み出した制御データを用いて、操作部演出を実行する制御が行われる。この制御データには、レバーランプ 9 B 1、ボタンランプ 9 B 2 の発光を制御するランプ制御データと、振動モータ 1 3 1 を駆動することによりスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B の振動を制御する振動制御データとが、含まれている。このような操作部演出における振動演出に伴う発光演出に対し、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N は、所定演出に伴い操作部演出の発光演出とは異なる発光態様で発光可能である。このように、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B といった操作部材と、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N など他の発光部材とで、発光態様を異ならせることにより、発光による演出を適切に多様化して、遊技興奮を向上させることができる。

30

【 0 4 2 8 】

所定演出は、画像表示装置 5 の画面表示に加えて、あるいは、画像表示装置 5 の画面表示に代えて、スピーカ 8 L、8 R の音声出力により実行可能であってもよい。この場合に、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N を、例えば B G M などの音声出力にあわせた発光色に発光させる一方で、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよび

40

50

プッシュボタン 3 1 B を、操作部演出における発光演出の発光色に発光させてもよい。例えば、スピーカ 8 L、8 R により遊技者が赤色の印象を受けるメッセージとなる音声を出力する場合に、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N を、音声出力にあわせた赤色に発光させる一方で、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を、操作部演出における発光演出により白色に発光させることがあつてもよい。このようにしても、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B といった操作部材と、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N など他の発光部材とで、発光態様を異ならすことにより、発光による演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。所定演出は、画像表示装置 5 の画面表示を暗転させるとともに、スピーカ 8 L、8 R による音声出力の停止に加えて、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N などを非発光（消灯）としてもよい。この所定演出が実行される場合に、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を、操作部演出における振動演出により振動させててもよい。こうした所定演出の実行中に操作部演出が実行されることにより、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B といった操作部材を振動させる振動演出に対して、遊技者の注目度がより一層に高められて、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 4 2 9 】

図 12 - 17 は、振動演出実行例 A K E 0 2 において、特定連動演出を実行可能な演出期間の設定例を示している。期間 A K Z 0 1 は、S P リーチ A のリーチ演出における可動体動作に伴い、振動パターン A K V 4 1 による特殊振動演出を含む特定連動演出が実行可能となる期間である。期間 A K Z 0 1 において実行可能な特定連動演出は、振動パターン A K V 4 1 による特殊振動演出に伴い、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B の発光色が青色になる特定発光演出を含んでいる。期間 A K Z 0 2 は、S P リーチ A のリーチ演出における画像表示に伴い、振動パターン A K V 4 2 による特殊振動演出を含む特定連動演出が実行可能となる期間である。期間 A K Z 0 2 において実行可能な特定連動演出は、振動パターン A K V 4 2 による特殊振動演出に伴いスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B の発光色が金色になる特定発光演出を含んでいる。期間 A K Z 0 3 は、S P リーチ A のリーチ演出における楽曲再生に伴い、振動パターン A K V 4 3 による特殊振動演出を含む特定連動演出が実行可能となる期間である。期間 A K Z 0 3 において実行可能な特定連動演出は、振動パターン A K V 4 3 による特殊振動演出に伴いスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B の発光色が青色から赤色を経て金色に変化する特定発光演出を含んでいる。

【 0 4 3 0 】

期間 A K Z 0 4 は、大当たり確定報知に伴い、振動パターン A K V 4 4 による特殊振動演出を含む特定連動演出が実行可能となる期間である。期間 A K Z 0 4 において実行可能な特定連動演出は、振動パターン A K V 4 4 による特殊振動演出に伴いスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B の発光色が虹色になる特定発光演出を含んでいる。なお、大当たり確定報知は、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示すること、リーチ演出において味方キャラクタが敵方キャラクタとのバトルに勝利する場面の演出画像を表示すること、スピーカ 8 L、8 R により大当たり確定の報知音を出力すること、遊技効果ランプ 9 に含まれる大当たり確定の報知ランプを点灯させること、あるいは、これらの一部または全部の組合せにより、遊技者が大当たりを認識可能な任意の報知を実行する場合であればよい。

【 0 4 3 1 】

なお、当否報知煽り時となるタイミング A K T 1 4 において実行される操作部演出パターン A K C 4 1 による操作部演出に続けて、大当たり確定報知に伴う期間 A K Z 0 4 における特定連動演出が実行されてもよい。この場合には、操作部演出により遊技者の期待感を高めたまま、大当たり確定報知に伴う特定連動演出を実行することで、演出の印象を高めて、遊技興趣を向上させることができる。このような操作部演出に続けて特定連動演出を実

10

20

30

40

50

行する場合に、操作部演出と、特定連動演出とで、振動演出や特殊振動演出の振動態様を異ならせたり、発光演出や特定発光演出の発光態様を異ならせたりしてもよい。例えば振動演出と特殊振動演出とで、振動強度を異ならせてもよい。発光演出と特定発光演出とで、発光輝度を異ならせてもよい。こうした振動態様や発光態様を異ならせて演出のメリハリを持たせることで、操作部演出と特定連動演出との区別を容易に認識可能にして、演出を適切に多様化し、遊技興趣を向上させることができる。

【0432】

期間 A K Z 0 5 は、大当たり種別抽選 C H 1 、 C H 2 に伴い、振動パターン A K V 4 4 による特殊振動演出を含む特定連動演出が実行可能となる期間である。期間 A K Z 0 5 において実行可能な特定連動演出は、大当たり種別抽選 C H 1 が実行される場合に、振動パターン A K V 4 4 による特殊振動演出に伴いスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B の発光色が白色になる特定発光演出を含んでいる。期間 A K Z 0 5 において実行可能な特定連動演出は、大当たり種別抽選 C H 2 が実行される場合に、振動パターン A K V 4 4 による特殊振動演出に伴いスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B の発光色が虹色になる特定発光演出を含んでいる。

10

【0433】

図 12 - 18 ~ 図 12 - 20 は、 S P リーチ A のリーチ演出が実行される場合を示している。図 12 - 18 は、 S P リーチ A のリーチ演出における可動体動作が実行される場合の演出実行例 A K G 0 1 ~ A K G 0 3 を示している。図 12 - 19 は、 S P リーチ A のリーチ演出における画像表示が実行される場合の演出実行例 A K G 1 1 ~ A K G 1 3 を示している。図 12 - 20 は、 S P リーチ A のリーチ演出における楽曲再生が実行される場合の演出実行例 A K G 2 1 ~ A K G 2 3 を示している。

20

【0434】

飾り図柄の可変表示がリーチ態様となり、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されているときには、可動体 3 2 の位置が初期位置から変更されない。可動体 3 2 の初期位置は、画像表示装置 5 の表示画面に対して下端前方となる位置であればよい。続いて、リーチ発展により S P リーチ A のリーチ演出が開始されると、演出実行例 A K G 0 1 のように、可動体 3 2 の位置が、初期位置から変更されることで、可動体動作が行われる。このときには、可動体 3 2 の位置が初期位置から上方に直線移動あるいは平行移動することで変更され、可動体 3 2 の内側に設けられた窓部に対応する画像表示装置 5 の表示位置では、「 S P リーチ A 」といったメッセージを示す演出画像が表示される。その後、可動体 3 2 の位置変更が継続することで、演出実行例 A K G 0 2 のように、可動体 3 2 の位置が、画像表示装置 5 の表示画面における中央付近を通過する。このときには、可動体 3 2 の窓部に対応する画像表示装置 5 の表示位置では、「この変動は・・・」といったメッセージを示す演出画像が表示される。

30

【0435】

演出実行例 A K G 0 1 、 A K G 0 2 のような可動体動作となる可動体 3 2 の位置変更に伴い、特定連動演出を実行して、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を、振動とともに発光させる。 S P リーチ A のリーチ演出における可動体動作とともに実行される特定連動演出は、図 12 - 17 に示された期間 A K Z 0 1 において、振動パターン A K V 4 1 による特殊振動演出と、発光色が青色になる特定発光演出と、を含んでいる。さらに可動体 3 2 の位置変更が継続して、演出実行例 A K G 0 3 のように、可動体 3 2 の位置が、画像表示装置 5 の表示画面における上端前方に達したときには、期間 A K Z 0 1 における特定連動演出が終了する。なお、例えば可動体 3 2 の位置が初期位置である表示画面に対して下端前方から上端前方に達するまでに対応する期間 A K Z 0 1 は 2500 ミリ秒であり、この期間 A K Z 0 1 にわたり連続してスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を振動させるオン期間となる振動態様で特殊振動演出を実行してもよい。あるいは、期間 A K Z 0 1 であるときに、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を 250 ミリ秒ごとに振動させるオン期間と振動させないオフ期間とで切り替える振動態様で特殊振動演出を実行しても

40

50

よい。また、期間 A K Z 0 1 にわたり連続してスティックコントローラ 3 1 A の操作レバー やプッシュボタン 3 1 B を青色に発光させる発光態様で特定発光演出を実行してもよい。あるいは、期間 A K Z 0 1 であるときに、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバー やプッシュボタン 3 1 B を 2 5 0 ミリ秒ごとに青色の発光（点灯）と非発光（消灯）とで切り替える発光態様で特定発光演出を実行してもよい。

【 0 4 3 6 】

演出実行例 A K G 0 1 ~ A K G 0 3 のような S P リーチ A のリーチ演出における可動体動作が実行される場合に、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N は、例えば可動体 3 2 の位置が変更されることに伴い、下方から上方に向かい発光色や発光輝度が次第に変化する発光パターンで発光してもよい。例えば、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N は、可動体 3 2 の位置が変更されるときに、発光色が青色になり、発光輝度が高さと時間に応じてウェーブ状に変化するように発光すればよい。

10

【 0 4 3 7 】

演出実行例 A K G 0 3 のように可動体動作が終了した後に、S P リーチ A のリーチ演出における画像表示として、演出実行例 A K G 1 1 のように、画像表示装置 5 の表示画面における演出画像の表示が行われる。このときには、例えば「激アツ」というメッセージを示す文字表示が、金色の表示色で行われる。また、演出実行例 A K G 1 2 のように、文字表示の周囲にエフェクト画像を附加して表示することができる。

【 0 4 3 8 】

演出実行例 A K G 1 1、A K G 1 2 のような画像表示となる演出画像の表示に伴い、特定連動演出を実行して、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を、振動とともに発光させる。S P リーチ A のリーチ演出における画像表示とともに実行される特定連動演出は、図 1 2 - 1 7 に示された期間 A K Z 0 2 において、振動パターン A K V 4 2 による特殊振動演出と、発光色が金色になる特定発光演出と、を含んでいる。メッセージを示す文字表示が終了して、演出実行例 A K G 1 3 のように、文字表示とは異なるリーチ演出における演出画像の表示が開始されたときには、期間 A K Z 0 2 における特定連動演出が終了する。なお、例えば「激アツ」というメッセージを示す文字表示に対応する期間 A K Z 0 2 は 1 0 0 0 ミリ秒であり、この期間 A K Z 0 2 にわたり連続してスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を振動させるオン期間となる振動態様で特殊振動演出を実行してもよい。また、期間 A K Z 0 2 であるときに、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を 1 0 ミリ秒ごとに金色の発光輝度が高い第 1 輝度と発光輝度が低い第 2 輝度とを交互に繰り返す発光態様で特定発光演出を実行してもよい。

20

【 0 4 3 9 】

演出実行例 A K G 1 1 ~ A K G 1 3 のような S P リーチ A のリーチ演出における画像表示が実行される場合に、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N は、例えば画像表示装置 5 の表示画面における画像表示や、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B の発光色にあわせて、発光色が金色になればよい。例えば演出実行例 A K G 1 1、A K G 1 2 のような画像表示となる演出画像の表示に伴い、上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N は、発光色が金色になり、演出実行例 A K G 1 3 のような演出画像の表示が開始されたときには、金色とは異なる発光色で発光すればよい。

30

【 0 4 4 0 】

演出実行例 A K G 1 3 のような演出画像の表示が開始された後に、S P リーチ A のリーチ演出における楽曲再生として、演出実行例 A K G 2 1 のように、スピーカ 8 L、8 R により楽曲フレーズ P H 0 1 の音声を出力させる。続いて、演出実行例 A K G 2 2 のように、スピーカ 8 L、8 R により楽曲フレーズ P H 0 2 の音声を出力させる。その後、演出実行例 A K G 2 3 のように、スピーカ 8 L、8 R により楽曲フレーズ P H 0 3 の音声を出力させる。このように、演出の進行に応じて複数の楽曲フレーズ P H 0 1 ~ P H 0 3 の音声を順番に出力させることで、S P リーチ A のリーチ演出における全体の楽曲再生を実行で

40

50

きればよい。

【0441】

演出実行例 A K G 2 1 ~ A K G 2 3 のような楽曲再生となる音声の出力に伴い、特定連動演出を実行して、スティックコントローラ 3 1 A の操作レバーおよびプッシュボタン 3 1 B を、振動とともに発光させる。S P リーチ A のリーチ演出における楽曲再生とともに実行される特定連動演出は、図 12 - 17 に示された期間 A K Z 0 3 において、振動パターン A K V 4 3 による特殊振動演出と、発光色が青色から赤色に変化し、さらに赤色から金色に変化する特定発光演出と、を含んでいる。演出実行例 A K G 2 1 では、楽曲フレーズ P H 0 1 の音声出力に対応して、発光色が青色になる特定発光演出を実行する。演出実行例 A K G 2 2 では、楽曲フレーズ P H 0 2 の音声出力に対応して、発光色が赤色になる特定発光演出を実行する。演出実行例 A K G 2 3 では、楽曲フレーズ P H 0 3 の音声出力に対応して、発光色が金色になる特定発光演出を実行する。このように、演出の進行に応じて複数の楽曲フレーズ P H 0 1 ~ P H 0 3 の音声が順番に出力されることに伴い、発光色が複数色に変化する特定発光演出を実行できればよい。

10

【0442】

図 12 - 2 1 は、楽曲再生実行例 A K H 0 1 として、演出の進行に伴い音階が順番に変化する場合を示している。この場合には、例えば図 12 - 2 1 (A) に示すように、楽曲再生に伴い特定連動演出を実行可能な期間 A K Z 0 3 において、ド、レ、ミ、ファ、ソ、ラ、シ、ドの各音階に対応する音声が、スピーカ 8 L、8 R により出力される。ここで、最後に出力されるドの音階は、最初に出力されるドの音階よりも、1 オクターブ高い音程であればよい。

20

【0443】

このような楽曲再生に伴う特定連動演出は、図 12 - 2 1 (B) に示すように発光色が変化する特定発光演出となる発光演出と、図 12 - 2 1 (C) に示す振動パターンによる特殊振動演出となる振動演出と、を含み、楽曲再生に対応した期間 A K Z 0 3 において実行可能である。図 12 - 2 1 (C) に示す振動演出は、各音階に対応する音声の出力期間にあわせて、オン期間とオフ期間を交互に複数回繰り返す振動態様となる。この特殊振動演出に伴う特定発光演出は、図 12 - 2 1 (B) に示すように、各音階に対応する音声の出力期間および特殊振動演出のオン期間にあわせて、レバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 の発光色が、青色と赤色と金色とで順番に変化する。音声出力の停止期間および特殊振動演出のオフ期間では、レバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 が非発光となり消灯すればよい。なお、各音階に対応する音声の出力期間では、音階ごとに特定発光演出の発光態様を異ならせてもよい。例えば、最初に出力されるドの音階である期間にわたり連続してスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を青色に発光させる。次に、レの音階である期間においてスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を赤色の発光輝度が高い第 1 輝度と発光輝度が低い第 2 輝度とを交互に繰り返す発光態様で発光させる。その後、ミの音階である期間においてスティックコントローラ 3 1 A の操作レバーやプッシュボタン 3 1 B を金色の発光(点灯)と非発光(消灯)とで切り替える発光態様で発光させる。このように、各音階に応じた発光色ごとに発光量が異なる発光態様となることで、演出を適切に多様化して、遊技興奮を向上させることができる。

30

【0444】

S P リーチ A のリーチ演出は、変動パターン指定コマンドで指定された変動パターンなどに対応して、可変表示演出制御パターンから読み出した制御データを用いることにより、実行可能に制御される。図 12 - 8 (A) に示された可変表示演出制御パターンは、ランプ制御データや振動制御データにより、S P リーチ A のリーチ演出における可動体動作、画像表示、楽曲再生などの特定演出に伴い、特定連動演出を実行可能に設定されている。特定連動演出では、振動パターン A K V 4 1 ~ A K V 4 4 のいずれかによる特殊振動演出を実行可能である。これらの振動パターン A K V 4 1 ~ A K V 4 4 のいずれかによる特殊振動演出と、操作部演出における振動パターンによる振動演出とでは、振動態様が異なる。

40

50

る。このように、特定演出にかかわらず実行可能な操作部演出における振動演出と、特定演出の実行に伴い実行可能な特定連動演出における特殊振動演出とで、振動態様が異なることで、スティックコントローラ 31A やプッシュボタン 31B といった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0445】

操作部演出を実行する場合には、スティックコントローラ 31A の操作レバーおよびプッシュボタン 31B を振動させる振動演出に伴い、レバーランプ 9B1 およびボタンランプ 9B2 を用いてスティックコントローラ 31A の操作レバーおよびプッシュボタン 31B を発光させる発光演出が実行される。特定連動演出を実行する場合には、スティックコントローラ 31A の操作レバーおよびプッシュボタン 31B を振動させる特殊振動演出に伴い、レバーランプ 9B1 およびボタンランプ 9B2 を用いてスティックコントローラ 31A の操作レバーおよびプッシュボタン 31B を発光させる特定発光演出が実行される。スティックコントローラ 31A の操作レバーおよびプッシュボタン 31B といった操作部材の振動と発光を含んだ演出を実行することにより、例えば画像表示装置 5 の表示画面における画像表示に注目していた遊技者は、画像表示とは異なる操作部材の振動や発光を認識することで、演出の意外性が高められる。

【0446】

図 12 - 17 に示された期間 AKZ01 では、SP リーチ A のリーチ演出における可動物動作となる可動体 32 の動作に伴い、振動パターン AKV41 による特殊振動演出を含む特定連動演出が実行可能となる。このように、可動体 32 の動作期間中ににおいて特殊振動演出を実行できることで、スティックコントローラ 31A やプッシュボタン 31B といった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0447】

図 12 - 17 に示された期間 AKZ04 では、大当たり確定報知に伴い、振動パターン AKV44 による特殊振動演出を含む特定連動演出が実行可能となる。このように、大当たり遊技状態に制御されることの報知に伴い特殊振動演出を実行できることで、スティックコントローラ 31A やプッシュボタン 31B といった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0448】

特定連動演出は、振動パターン AKV41 ~ AKV44 のいずれかによる特殊振動演出に伴い、レバーランプ 9B1 およびボタンランプ 9B2 が発光することによる特定発光演出を含んでいる。そして、操作部演出における振動演出に伴う発光演出と、特定連動演出における特殊振動演出に伴う特定発光演出とでは、発光色などの発光態様が異なる。このように、操作部演出と特定連動演出とに応じて発光態様を異ならせることで、スティックコントローラ 31A やプッシュボタン 31B といった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0449】

図 12 - 10 および図 12 - 11 に示すように、事前変動開始時となるタイミング AKT01 ~ AKT03 において実行可能な操作部演出のうちで、振動演出に伴う発光演出の発光態様は、発光色が白色になる場合と、発光色が白色とは異なる赤色や虹色になる場合とを含み、発光色が白色になる場合には振動パターン AKV01 による振動演出が実行され、発光色が赤色や虹色になる場合には振動パターン AKV02 による振動演出が実行される。図 12 - 12 および図 12 - 13 に示すように、対象変動開始時となるタイミング AKT11 において実行可能な操作部演出のうちで、振動演出に伴う発光演出の発光態様は、発光色が白色になる場合と、発光色が白色とは異なる赤色や虹色になる場合とを含み、発光色が白色になる場合には振動パターン AKV02 による振動演出が実行され、発光色が赤色や虹色になる場合には振動パターン AKV03 による振動演出が実行される。したがって、事前変動開始時となるタイミング AKT01 ~ AKT03 において実行可能な操作部演出の振動演出と、対象変動開始時となるタイミング AKT11 において実行可能な操作部演出の振動演出とで、実行されるタイミングが異なるとともに、振動態様が異なる。

10

20

30

40

50

る。また、事前変動開始時となるタイミング A K T 0 1 において実行可能な操作部演出の振動演出と、対象変動開始時となるタイミング A K T 1 1 において実行可能な操作部演出の振動演出とで、発光色が白色と赤色と虹色のいずれかになることで、発光演出の発光態様が共通である。このように、操作部演出を実行するタイミングが異なる場合に、振動演出の振動態様が異なる一方で、発光演出の発光態様が共通になる場合を設けることで、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B といった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 4 5 0 】

事前変動開始時となるタイミング A K T 0 1 ~ A K T 0 3 において実行可能な操作部演出の振動演出は、先読判定結果となる入賞時判定結果に基づいて、対象変動開始時となるタイミング A K T 1 1 において操作部演出が実行される可変表示より前の可変表示において実行される。このように、操作部演出が実行されるタイミングを異ならせることで、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B といった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

10

【 0 4 5 1 】

図 1 2 - 1 0 および図 1 2 - 1 1 に示すように、事前変動開始時となるタイミング A K T 0 1 ~ A K T 0 3 において実行可能な操作部演出のうちで、振動演出に伴う発光演出の発光態様は、発光色が白色になる場合と、発光色が白色とは異なる赤色や虹色になる場合とを含み、発光色が白色になる場合には振動パターン A K V 0 1 による振動演出が実行され、発光色が赤色や虹色になる場合には振動パターン A K V 0 2 による振動演出が実行される。したがって、発光色が白色になる場合と、発光色が赤色や虹色になる場合とで、振動演出の振動態様が異なる。このように、操作部演出を実行するタイミングが共通である場合に、発光演出の発光態様に応じて、振動演出の振動態様が異なることで、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B といった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。なお、発光色が赤色になる場合と、発光色が虹色になる場合とでは、いずれも共通の振動パターン A K V 0 2 による振動演出が実行される。したがって、発光色が赤色になる場合と、発光色が虹色になる場合とで、振動演出の振動態様が共通である。このように、操作部演出を実行するタイミングが共通である場合に、発光演出の発光態様にかかわらず、振動演出の振動態様が共通である場合を設けてもよい。

20

【 0 4 5 2 】

連続予告演出を実行するために用いられる連続演出パターンは、残余回数が「 0 」以外の場合と、残余回数が「 0 」の場合とに応じて、発光演出における発光色が異なる操作部演出パターンを含むものがある。例えば図 1 2 - 5 (A) に示された連続演出パターン A K D 0 2 は、残余回数が「 1 」である場合の操作部演出パターン A K C 0 1 と、残余回数が「 0 」の場合の操作部演出パターン A K C 1 2 と、を含んでいる。操作部演出パターン A K C 0 1 による操作部演出は、発光色が白色になる発光演出を含んでいる。操作部演出パターン A K C 1 2 による操作部演出は、発光色が赤色になる発光演出を含んでいる。したがって、事前変動開始時となるタイミング A K T 0 1 ~ A K T 0 3 において実行可能な操作部演出の振動演出に伴う発光演出と、対象変動開始時となるタイミング A K T 1 1 において実行可能な操作部演出の振動演出に伴う発光演出とで、発光態様が異なる。このように、操作部演出を実行するタイミングが異なる場合に、発光演出の発光態様が異なる場合を設けることで、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B といった操作部材を用いた演出を適切に多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

30

【 0 4 5 3 】

連続予告演出を実行するために用いられる連続演出パターンでは、残余回数が多い場合に対応する操作部演出パターンの大当たり信頼度よりも、残余回数が少ない場合に対応する操作部演出パターンの大当たり信頼度の方が、低下したものになることを防止するように設定されている。例えば図 1 2 - 5 (A) に示された連続演出パターンにおいて、残余回数が「 1 」である場合の操作部演出パターン A K C 0 2 であれば、残余回数が「 0 」である

40

50

場合の操作部演出パターンとして、操作部演出パターン A K C 1 1 になることを防止するように設定されている。残余回数が「1」である場合の操作部演出パターン A K C 0 3 であれば、残余回数が「0」である場合の操作部演出パターンとして、操作部演出パターン A K C 1 1 や操作部演出パターン A K C 1 2 になることを防止するように設定されている。これにより、事前変動開始時に大当たり信頼度が高い操作部演出が先に実行されたにもかかわらず、対象変動開始時などに大当たり信頼度が低い操作部演出が後に実行されることを防止するので、遊技者の期待感を低下させることなく、遊技興趣の低下を防止することができる。

【0454】

また、図12-10および図12-11に示すように、事前変動開始時となるタイミング A K T 0 1 ~ A K T 0 3において実行可能な操作部演出のうちで、振動演出に伴う発光演出の発光態様は、発光色が白色になる場合と、発光色が白色とは異なる赤色や虹色になる場合とを含み、発光色が白色になる場合には振動パターン A K V 0 1 による振動演出のオン期間とオフ期間にあわせて発光と非発光とが繰り返され、発光色が赤色になる場合には振動パターン A K V 0 2 による振動演出のオン期間にあわせて連続的に発光する。図12-12および図12-13に示すように、対象変動開始時となるタイミング A K T 1 1において実行可能な操作部演出のうちで、振動演出に伴う発光演出の発光態様は、発光色が白色になる場合と、発光色が白色とは異なる赤色や虹色になる場合とを含み、発光色が白色になる場合には振動パターン A K V 0 2 による振動演出のオン期間にあわせて発光し、発光色が赤色になる場合には振動パターン A K V 0 3 による振動演出のオン期間にあわせて断続的に発光する。振動パターン A K V 0 1 ~ A K V 0 3 による振動演出では互いにオン期間の設定が異なるので、発光演出における発光期間といった発光態様が異なることになる。このようにしても、操作部演出を実行するタイミングが異なる場合に、発光演出の発光態様が異なる場合を設けることができればよい。

10

20

【0455】

(特徴部 48 A K ~ 50 A K の変形例)

操作部演出について、実行されるタイミング、振動演出の振動態様、発光演出の発光態様、大当たり信頼度は、パチンコ遊技機1の仕様などに応じて、任意に設定可能である。特定連動演出について、実行されるタイミング、特殊振動演出の振動態様、特定発光演出の発光態様、大当たり信頼度は、パチンコ遊技機1の仕様などに応じて、任意に設定可能である。

30

【0456】

操作部演出について、実行されるタイミング、振動演出の振動態様、発光演出の発光態様、大当たり信頼度は、パチンコ遊技機1の設定値に応じて異ならせてもよいし、パチンコ遊技機1の設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。特定連動演出について、実行されるタイミング、特殊振動演出の振動態様、特定発光演出の発光態様、大当たり信頼度は、パチンコ遊技機1の設定値に応じて異なる割合で決定されてもよいし、パチンコ遊技機1の設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。その他、操作部演出について、実行されるタイミング、振動演出の振動態様、発光演出の発光態様、大当たり信頼度は、パチンコ遊技機1における遊技に関する任意の有利度に応じて異ならせてもよいし、そのような有利度に応じて異なる割合で決定されてもよい。特定連動演出について、実行されるタイミング、特殊振動演出の振動態様、特定発光演出の発光態様、大当たり信頼度は、パチンコ遊技機1における遊技に関する任意の有利度に応じて異ならせてもよいし、そのような有利度に応じて異なる割合で決定されてもよい。

40

【0457】

操作部演出を実行するタイミングが異なる場合と共通である場合とで、振動演出の振動態様が異なる場合と共通である場合、発光演出の発光態様が異なる場合と共通である場合、大当たり信頼度が異なる場合と共通である場合など、各場合の組合せは、パチンコ遊技機1の仕様などに応じて、任意に設定可能である。操作部演出と特定連動演出とで、実行されるタイミングが異なる場合と共通である場合、振動演出や特殊振動演出の振動態様が異

50

なる場合と共通である場合、発光演出や特定発光演出の発光態様が異なる場合と共通である場合など、各場合の組合せは、パチンコ遊技機1の仕様などに応じて、任意に設定可能である。なお、振動演出の振動態様が異なる場合に、発光演出の発光態様を共通化することで、発光演出の制御負担を軽減できればよい。発光演出の発光態様が異なる場合に、振動演出の振動態様を共通化することで、振動演出の制御負担を軽減できればよい。振動演出における一部の振動態様が異なる場合に、その振動演出における他の振動態様を共通化することで、振動演出の制御負担を軽減できればよい。例えば、振動演出における振動強度が異なる場合に、振動演出における振動周期を共通化することで、振動演出の制御負担を軽減できればよい。発光演出における一部の発光態様が異なる場合に、その発光演出における他の発光態様を共通化することで、発光演出の制御負担を軽減できればよい。例えば、発光演出における発光色が異なる場合に、発光演出における発光周期を共通化することで、発光演出の制御負担を軽減できればよい。特殊振動演出の振動態様や、特定発光演出の発光態様についても、同様の共通化により、制御負担を軽減できればよい。

【0458】

可変表示の実行中に加えて、あるいは、可変表示の実行中に代えて、小当たり遊技状態や大当たり遊技状態といった任意の遊技状態に制御されている場合に、操作部演出や特定連動演出を実行可能にしてもよい。例えば小当たり遊技状態に制御されている場合には、V入賞アタッカーの開放有無や開放時間、開放回数、あるいは、V入賞の発生後に制御される大当たり遊技状態のラウンド数などに応じて、所定割合で操作部演出を実行可能であってもよい。大当たり遊技状態に制御される場合には、大当たり遊技状態の終了後における時短制御や確変制御の有無や終了条件、大当たり遊技状態において先に報知したラウンド数よりも増加したラウンド数となるランクアップの有無や増加量などに応じて、所定割合で操作部演出を実行可能であってもよい。小当たり遊技状態や大当たり遊技状態における可動物動作、画像表示、楽曲再生といった、特定演出に伴い特定連動演出を実行可能であってもよい。

【0459】

特定連動演出を実行可能な特定演出は、可変表示の実行に応じて実行可能な任意の演出であってもよいし、可変表示の実行にかかわらず実行可能な任意の演出であってもよい。例えば、リーチ演出とは異なり、所定割合で可変表示の表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出が実行される場合に、一部または全部の演出期間において特定連動演出を実行可能であってもよい。

【0460】

任意の演出状態に制御されている場合に、操作部演出や特定連動演出を実行可能にしてもよい。例えば特別演出モードとなる演出状態に制御されている場合には、特別演出モードとは異なる演出モードとなる演出状態に制御されている場合よりも、高い割合で操作部演出や特定連動演出を実行可能であってもよい。

【0461】

振動や発光による演出を実行可能な操作部材は、遊技者の動作を検出可能に構成された任意の動作検出部材であればよい。例えば回動操作が可能なジョグダイアルに対する操作を検出するセンサであってもよいし、タッチパネルに対する接触操作や押圧操作を検出するものであってもよい。また、例えば赤外線センサや超音波センサ、CCDセンサ、CMOSセンサのように、遊技者による所定の動作を検出できるセンサを用いてもよい。所定のカメラを用いて遊技者の手などを撮影した結果を解析（ビデオ式モーションキャプチャ）して、遊技者による動作を検出できるようにしてもよい。その他、遊技者による所定の動作を機械的、電気的、あるいは、電磁的に、検出できる任意の構成であればよい。このような動作検出部材とともに、遊技者が手などを接触可能な接触部材を設けて、動作検出部材とともに、あるいは、動作検出部材とは別に、接触部材を振動させたり発光させたりしてもよい。

【0462】

操作部演出に含まれる振動演出は、特徴部48AKにおける振動演出と、特徴部49AKにおける所定振動演出と、特徴部50AKにおける第1振動演出および第2振動演出と

、に対応し得る。操作部演出に含まれる振動演出のうち、事前変動開始時となるタイミング A K T 0 1 ~ A K T 0 3において実行可能な操作部演出に含まれる振動演出は、特徴部 5 0 A Kにおける第1振動演出に対応し得る。操作部演出に含まれる振動演出のうち、対象変動開始時となるタイミング A K T 1 1において実行可能な操作部演出に含まれる振動演出は、特徴部 5 0 A Kにおける第2振動演出に対応し得る。操作部演出に含まれる発光演出は、特徴部 4 8 A Kにおける振動演出に伴う発光演出と、特徴部 4 9 A Kにおける所定振動演出に伴う発光演出と、特徴部 5 0 A Kにおける第1振動演出および第2振動演出に伴う発光演出とに、対応し得る。操作部演出に含まれる発光演出のうち、事前変動開始時となるタイミング A K T 0 1 ~ A K T 0 3において実行可能な操作部演出に含まれる振動演出に伴う発光演出は、特徴部 5 0 A Kにおける第1振動演出に伴う発光演出に対応し得る。操作部演出に含まれる発光演出のうち、対象変動開始時となるタイミング A K T 1 1において実行可能な操作部演出に含まれる振動演出に伴う発光演出は、特徴部 5 0 A Kにおける第2振動演出に伴う発光演出に対応し得る。特定連動演出に含まれる特殊振動演出は、特徴部 4 9 A Kにおける特殊振動演出に対応し得る。

【0463】

また、上記した各特徴部や変形例においては、時短状態（高ベース状態）への移行については、必ず特別可変入賞球装置7が作動する大当たり状態や小当たり状態を経由して移行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、特別図柄として時短図柄が導出表示された場合に、特別可変入賞球装置7を作動させることなく時短状態（高ベース状態）に移行するようにしてもよい。

【0464】

尚、上記した時短図柄としては、これらの時短図柄をはずれ図柄の一部としてもよいし、小当たり図柄の一部としてもよい。

【0465】

また、時短図柄の導出表示に関する抽選処理を行う場合には、これらの抽選処理に、時短図柄抽選用の専用の乱数を用いて抽選を実行してもよいし、はずれ図柄の抽選乱数や大当たり図柄の抽選乱数や小当たり図柄の抽選乱数、大当たり抽選判定用乱数、転落抽選の抽選乱数等の他の抽選を行なう乱数を用いて抽選を行うようにしてもよい。

【0466】

また、これら時短図柄については、複数種類の図柄であってよいとともに、その他の図柄である小当たり図柄やはずれ図柄で表示される図柄の組み合わせと併用してもよい。尚、この場合、併用する小当たり図柄によって時短状態の移行の有無を決定してもよい。但し、時短図柄に当選した場合に、更に抽選によって時短状態への移行の有無を抽選することや、時短回数を抽選することは行わない。

【0467】

また、時短図柄の抽選を行う場合であって、設定値を変更可能である場合には、設定値に応じて時短図柄の抽選確率は変化しない、つまり、全ての設定値において時短図柄の抽選確率は同一とするが、これら時短図柄の抽選確率を第1特図と第2特図とで異なる確率としてもよい。

【0468】

また、時短図柄の抽選を行う場合の乱数取得のタイミングについては、専用の乱数を使用する場合であっても、他の乱数を使用する場合であっても、始動口（第1始動入賞口、第2始動入賞口）への入賞時でよい。

【0469】

また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、専用の乱数（時短抽選乱数）を用いる場合は専用の乱数（時短抽選乱数）による抽選結果を当選値とし、時短図柄の抽選に小当たり図柄乱数を用いる場合は特定の小当たり図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に転落抽選判定用乱数を用いる場合は転落抽選判定用乱数を当選値とすることができますとともに、構造物を用いた抽選、例えば、特別可変入賞球装置7内部に時短領域を設け、該時短領域を遊技球が通過したことを時短図柄の当選としてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 4 7 0 】

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

【 0 4 7 1 】

また、時短図柄の抽選を行う場合の当選については、時短図柄の抽選にはいずれ図柄乱数を用いる場合は特定のはずれ図柄乱数値を当選値とし、時短図柄の抽選に大当たり図柄乱数を用いる場合は特定の大当たり図柄乱数値を当選値とすることができます。但し、これらの乱数値を当選値とする場合には、設定によって大当たり確率以外の性能に差異がであることから、設定値の変更が不能なものに限り可能である。

10

【 0 4 7 2 】

また、時短図柄の抽選結果の判定タイミングは、大当たり判定後のタイミングにおいて実行すればよい。尚、時短図柄の抽選は、抽選に使用する乱数値がいずれの乱数値であっても、時短状態（高ベース）や高確率時においては実行せずに、低確率低ベース状態においてのみ実行する。但し、既に、時短状態となっている状態で、時短図柄が導出表示された場合に、時短回数の再セットや抽選しないことのいずれであっても、遊技機毎に決まっていればよい。

【 0 4 7 3 】

また、時短図柄が導出表示されたときの時短回数については、当選値（図柄）と遊技状態毎に応じて、予め定められた複数の時短回数をもつことができる。また、時短図柄毎に時短の付与条件を異なるようにすることもできる。

20

【 0 4 7 4 】

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

【 0 4 7 5 】

また、同一の時短図柄が導出表示されたときでも、その時の遊技状態に応じて付与される時短回数が異なるようにしてもよい。ただし、遊技状態に対して予め定められたものであることを要する。

【 0 4 7 6 】

また、低確率低ベース状態における時短図柄の抽選結果として「時短回数0回」の抽選結果を含めることができる。

30

【 0 4 7 7 】

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

【 0 4 7 8 】

また、時短図柄により制御される時短状態と、大当たりの発生によって制御される時短状態とで、時短回数や付与条件を異なるようにしてもよい。

【 0 4 7 9 】

また、時短図柄が導出表示された場合において時短状態に制御されるタイミングは、時短図柄の図柄確定時間が経過した時点となる。但し、時短図柄の抽選に小当たり図柄乱数を用いる場合にあって、小当たりに当選して時短状態に移行する場合には、小当たりの動作終了時が時短状態に制御されるタイミングとなる。

40

【 0 4 8 0 】

また、構造物を用いた抽選の場合に時短状態に制御されるタイミングは、構造物を動作させる遊技状態（例えば、小当たり状態）における構造物の動作終了時のタイミングとなる。

【 0 4 8 1 】

また、大当たり後において所定の可変表示回数に亘って高確率低ベース状態に制御される遊技機（所謂、規定回数確変機（S T機））の場合に、遊技場の開店時に高確率低ベース状態であり、該高確率低ベース状態が規定回数の可変表示が実行されて終了した後、時短

50

状態に制御するようにしてもよい。

【0482】

また、時短リミッタ機能を搭載する場合にあって、時短図柄が導出表示された場合には、時短リミッタの回数を更新する。

【0483】

また、時短図柄の図柄確定時間を、他の図柄の図柄確定時間と異なる時間としてもよい。

【0484】

(特徴部48AKの課題解決手段および効果)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、遊技者が操作可能な操作手段と、操作手段が振動する振動演出を実行可能な振動演出実行手段と、振動演出に伴い操作手段を発光させる発光演出を実行可能な発光演出実行手段と、を備え、振動演出が実行されないときよりも、振動演出が実行されるときの方が、有利状態に制御される割合が高く、振動演出に伴う発光演出の発光態様と、該振動演出が実行されたタイミングとに応じて、有利状態に制御される割合が異なり、振動演出に伴う発光演出の発光態様に応じて、該振動演出の振動態様が異なる。ここで、有利状態は、例えば大当たり遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機1などであればよい。操作手段は、例えばステップコントローラ31A、プッシュボタン31Bなどであればよい。振動演出は、例えば操作部演出パターンに含まれる振動パターンによる振動モータ131の駆動などであればよい。振動演出実行手段は、例えばステップAKS203にて決定された操作部演出制御パターンの振動制御データを用いてステップS172の可変表示中演出処理を実行する演出制御用CPU120などであればよい。発光演出は、例えば操作部演出パターンに含まれる発光色によるレバーランプ9B1およびボタンランプ9B2の発光などであればよい。発光演出実行手段は、例えばステップAKS203にて決定された操作部演出制御パターンのランプ制御データを用いてステップS172の可変表示中演出処理を実行する演出制御用CPU120などであればよい。振動演出が実行されたときの方が有利状態に制御される割合が高いことは、例えば操作部演出パターンなどに応じた大当たり信頼度などであればよい。発光演出の発光態様と振動演出が実行されたタイミングとに応じて有利状態に制御される割合が異なることは、例えば操作部演出パターンに含まれる発光色と操作部演出パターンの用途に応じた大当たり信頼度などであればよい。発光演出の発光態様に応じて振動演出の振動態様が異なることは、例えば操作部演出パターンAKC01～AKC03、AKC11～AKC13に含まれる発光色と振動パターンAKV01～AKV03などであればよい。

10

20

30

このような構成によれば、振動演出の振動態様や発光演出の発光態様、振動演出の実行タイミングに注目させて、遊技興趣を向上させることができる。

【0485】

振動演出実行手段は、可変表示が開始されるタイミングにおいて振動演出を実行可能であってもよい。ここで、可変表示が開始されるタイミングは、例えばタイミングAKT01～AKT03、AKT11などであればよい。

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0486】

振動演出実行手段は、可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて振動演出を実行可能であってもよい。ここで、可変表示がリーチ態様になるタイミングは、例えばタイミングAKT12などであればよい。

40

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0487】

振動演出実行手段は、可変表示がリーチ態様となった後に発展演出が実行されるタイミングにおいて振動演出を実行可能であってもよい。ここで、発展演出が実行されるタイミングは、例えばタイミングAKT13などであればよい。

50

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0488】

振動演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出が実行されるタイミングにおいて振動演出を実行可能であってもよい。ここで、報知演出が実行されるタイミングは、例えばタイミングAKT14などであればよい。

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0489】

可変表示が開始されるタイミングにおいて実行可能な振動演出に伴う発光演出の発光態様は、第1発光態様と、該第1発光態様とは異なる第2発光態様とを含み、発光演出が第1発光態様で実行される場合と、発光演出が第2発光態様で実行される場合とで、振動演出の振動態様が異なってもよい。ここで、第1発光態様は、例えば発光色が白色の場合であればよい。第2発光態様は、例えば発光色が赤色や虹色の場合であればよい。振動態様が異なることは、例えば振動パターンAKV03とは異なる振動パターンAKV02の場合などであればよい。

10

このような構成においては、振動演出の振動態様や発光演出の発光態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0490】

可変表示が開始されるタイミングにおいて実行される振動演出と、可変表示がリーチ態様となった後に発展演出が実行されるタイミングにおいて実行される振動演出とで、発光演出の発光態様が共通であり、振動態様が異なってもよい。ここで、発光態様が共通であることは、例えば発光色が白色の場合などであればよい。振動態様が異なることは、例えば振動パターンAKV21、AKV22とは異なる振動パターンAKV02の場合などであればよい。

20

このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0491】

可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて実行される振動演出と、報知演出が実行されるタイミングにおいて実行される振動演出とで、実行された際に有利状態に制御される割合は共通であり、振動態様が異なってもよい。ここで、有利状態に制御される割合が共通であることは、例えば大当り信頼度が100%である場合などであればよい。振動態様が異なることは、例えば振動パターンAKV31とは異なる振動パターンAKV11、AKV12の場合などであればよい。

30

このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0492】

可変表示が開始されるタイミングにおいて実行される振動演出と、可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて実行される振動演出とで、発光演出の発光態様が異なり、振動態様が異なってもよい。ここで、発光態様が異なることは、例えば発光色が桃色や橙色の場合とは異なる白色や赤色や虹色の場合などであればよい。異なる振動態様は、例えば振動パターンAKV11、AKV12とは異なる振動パターンAKV02、AKV03の場合などであればよい。

40

このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様や発光演出の発光態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0493】

可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて実行される振動演出と、可変表示がリーチ態様となった後に発展演出が実行されるタイミングにおいて実行される振動演出とで、振動態様が異なってもよい。ここで、振動態様が異なることは、例えば振動パターンAKV21、AKV22とは異なる振動パターンAKV11、AKV12の場合などであれ

50

ばよい。

このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0494】

操作手段を発光させる第1発光手段と、第1発光手段とは異なる第2発光手段と、遊技の進行に応じて所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備え、所定演出の実行中に振動演出が実行された場合に、第1発光手段は振動演出に伴う発光演出の発光態様で発光可能であり、第2発光手段は所定演出に伴い発光演出とは異なる発光態様で発光可能であつてもよい。ここで、第1発光手段は、例えばレバーランプ9B1、ボタンランプ9B2などであればよい。第2発光手段は、例えば上枠ランプ9C、左枠ランプ9M、右枠ランプ9Nなどであればよい。所定演出は、例えば背景画像や文字画像の表示などであればよい。所定演出実行手段は、例えば画像表示装置5などであればよい。振動演出に応じた発光態様は、例えば操作部演出パターンに含まれる発光色などであればよい。所定演出に応じた発光態様は、例えば可変表示演出制御パターンに含まれるランプ制御データに応じた発光態様などであればよい。

このような構成においては、第1発光手段や第2発光手段による発光態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0495】

遊技者の視線を操作手段に誘導する視線誘導演出を実行可能な視線誘導演出実行手段を備え、振動演出実行手段は、第1タイミングと、該第1タイミングよりも後の第2タイミングと、において、振動演出を実行可能であり、第1タイミングであるか第2タイミングであるかにかかわらず、共通の振動態様で振動演出を実行可能であり、視線誘導演出実行手段は、第1タイミングにおいて視線誘導演出を実行せず、第2タイミングにおいて振動演出が実行される前に視線誘導演出を実行可能であつてもよい。ここで、視線誘導演出実行手段は、例えば遊技効果ランプ9L、9Rなどであればよい。第1タイミングは、例えばタイミングT1、T2などであればよい。第2タイミングは、例えばタイミングT3、T4などであればよい。共通の振動態様は、例えば振動時間が1.5秒や3秒である場合などであればよい。第1タイミングにおいて視線誘導演出を実行しない場合は、例えばステップ10SHS3にてタイミングT1、T2の場合などであればよい。第2タイミングにおいて視線誘導演出を実行可能な場合は、例えばステップ10SHS3にてタイミングT3、T4の場合などであればよい。

このような構成においては、操作手段の振動を好適に認識させて振動演出による興趣を十分に高めることができる。

【0496】

(特徴部49AKの課題解決手段および効果)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、遊技者が操作可能な操作手段と、操作手段が振動する振動演出として、所定振動演出と特殊振動演出とを実行可能な振動演出実行手段と、所定振動演出に伴い操作手段を発光させる発光演出を実行可能な発光演出実行手段と、遊技の進行に応じて特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を備え、所定振動演出が実行されないとよりも、所定振動演出が実行されるときの方が、有利状態に制御される割合が高く、所定振動演出に伴う発光演出の発光態様と、該所定振動演出が実行されたタイミングとに応じて、有利状態に制御される割合が異なり、振動演出実行手段は、特定演出の実行に伴い特殊振動演出を実行可能であり、所定振動演出と、特殊振動演出とで振動態様が異なる。ここで、有利状態は、例えば大当たり遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機1などであればよい。操作手段は、例えばスティックコントローラ31A、プッシュボタン31Bなどであればよい。所定振動演出は、例えば操作部演出パターンに含まれる振動パターンによる振動モータ131の駆動などであればよい。特殊振動演出は、例えば可変表示演出制御パターンに含まれる振動制御データによる振動モータ131の駆動などであればよい。振動演出実行手段は、例えばステップAKS203にて決定された操作部演出制御パターンや可変表示演出制御パターン

10

20

30

40

50

の振動制御データを用いてステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 などであればよい。発光演出は、例えば操作部演出パターンに含まれる発光態色によるレバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 の発光などであればよい。発光演出実行手段は、例えばステップ A K S 2 0 3 にて決定された操作部演出制御パターンのランプ制御データを用いてステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 などであればよい。特定演出は、例えば S P リーチ A のリーチ演出、大当たり確定報知、大当たり種別抽選などであればよい。特定演出実行手段は、例えばステップ A K S 2 0 3 にて決定された可変表示演出制御パターンに基づいてステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 などであればよい。所定振動演出が実行されるときの方が有利状態に制御される割合が高いことは、例えば操作部演出パターンなどに応じた大当たり信頼度などであればよい。発光演出の発光態様と所定振動演出が実行されたタイミングとに応じて有利状態に制御される割合が異なることは、例えば操作部演出パターンに含まれる発光色と操作部演出パターンの用途に応じた大当たり信頼度などであればよい。特殊振動演出を実行可能であることは、例えば期間 A K Z 0 1 ~ A K Z 0 5 における振動演出の実行などであればよい。所定振動演出と特殊振動演出とで振動態様が異なることは、例えば振動パターン A K V 4 1 ~ A K V 4 4 とは異なる振動パターン A K V 0 1 ~ A K V 0 3 などであればよい。

このような構成によれば、振動演出の振動態様や発光演出の発光態様、振動演出の実行タイミングに注目させて、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 4 9 7 】

振動演出実行手段は、可変表示が開始されるタイミングにおいて所定振動演出を実行可能であってもよい。ここで、可変表示が開始されるタイミングは、例えばタイミング A K T 0 1 ~ A K T 0 3 、 A K T 1 1 などであればよい。

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 4 9 8 】

振動演出実行手段は、可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて所定振動演出を実行可能であってもよい。ここで、可変表示がリーチ態様になるタイミングは、例えばタイミング A K T 1 2 などであればよい。

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 4 9 9 】

振動演出実行手段は、可変表示がリーチ態様となった後に発展演出が実行されるタイミングにおいて所定振動演出を実行可能であってもよい。ここで、発展演出が実行されるタイミングは、例えばタイミング A K T 1 3 などであればよい。

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 5 0 0 】

振動演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出が実行されるタイミングにおいて所定振動演出を実行可能であってもよい。ここで、報知演出が実行されるタイミングは、例えばタイミング A K T 1 4 などであればよい。

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 5 0 1 】

可変表示が開始されるタイミングにおいて実行可能な所定振動演出に伴う発光演出の発光態様は、第 1 発光態様と、該第 1 発光態様とは異なる第 2 発光態様とを含み、発光演出が第 1 発光態様で実行される場合と、発光演出が第 2 発光態様で実行される場合とで、所定振動演出の振動態様が異なってもよい。ここで、第 1 発光態様は、例えば発光色が白色の場合であればよい。第 2 発光態様は、例えば発光色が赤色や虹色の場合であればよい。異なる振動態様は、例えば振動パターン A K V 0 3 とは異なる振動パターン A K V 0 2 な

どであればよい。

このような構成においては、振動演出の振動態様や発光演出の発光態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0502】

可変表示が開始されるタイミングにおいて実行される所定振動演出と、可変表示がリーチ態様となった後に発展演出が実行されるタイミングにおいて実行される所定振動演出とで、発光演出の発光態様が共通であり、振動態様が異なってもよい。ここで、発光態様が共通であることは、例えば発光色が白色の場合などであればよい。振動態様が異なることは、例えば振動パターン A KV 2 1、A KV 2 2 とは異なる振動パターン A KV 0 2 の場合などであればよい。

このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0503】

可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて実行される所定振動演出と、報知演出が実行されるタイミングにおいて実行される所定振動演出とで、実行された際に有利状態に制御される割合は共通であり、振動態様が異なってもよい。ここで、有利状態に制御される割合が共通であることは、例えば大当たり信頼度が 100% である場合などであればよい。振動態様が異なることは、例えば振動パターン A KV 3 1 とは異なる振動パターン A KV 1 1、A KV 1 2 の場合などであればよい。

このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0504】

可変表示が開始されるタイミングにおいて実行される所定振動演出と、可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて実行される所定振動演出とで、発光演出の発光態様が異なり、振動態様が異なってもよい。ここで、発光態様が異なることは、例えば発光色が桃色や橙色の場合とは異なる白色や赤色や虹色の場合などであればよい。異なる振動態様は、例えば振動パターン A KV 1 1、A KV 1 2 とは異なる振動パターン A KV 0 2、A KV 0 3 の場合などであればよい。

このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様や発光演出の発光態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0505】

可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて実行される所定振動演出と、可変表示がリーチ態様となった後に発展演出が実行されるタイミングにおいて実行される所定振動演出とで、振動態様が異なってもよい。ここで、異なる振動態様は、例えば振動パターン A KV 2 1、A KV 2 2 とは異なる振動パターン A KV 1 1、A KV 1 2 などであればよい。

このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0506】

操作手段を発光させる第 1 発光手段と、第 1 発光手段とは異なる第 2 発光手段と、遊技の進行に応じて所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備え、所定演出の実行中に所定振動演出が実行された場合に、第 1 発光手段は所定振動演出に伴う発光演出の発光態様で発光可能であり、第 2 発光手段は所定演出に伴い発光演出とは異なる発光態様で発光可能であってもよい。ここで、第 1 発光手段は、例えばレバーランプ 9 B 1、ボタンランプ 9 B 2 などであればよい。第 2 発光手段は、例えば上枠ランプ 9 C、左枠ランプ 9 M、右枠ランプ 9 N などであればよい。所定演出は、例えば背景画像や文字画像の表示などであればよい。所定演出実行手段は、例えば画像表示装置 5 などであればよい。振動演出に応じた発光態様は、例えば操作部演出パターンに含まれる発光色などであればよい。所定演出に応じた発光態様は、例えば可変表示演出制御パターンに含まれるランプ制御データに応じた発光態様などであればよい。

このような構成においては、第1発光手段や第2発光手段による発光態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0507】

遊技者の視線を操作手段に誘導する視線誘導演出を実行可能な視線誘導演出実行手段を備え、振動演出実行手段は、第1タイミングと、該第1タイミングよりも後の第2タイミングと、において、所定振動演出を実行可能であり、第1タイミングであるか第2タイミングであるかにかかわらず、共通の振動態様で所定振動演出を実行可能であり、視線誘導演出実行手段は、第1タイミングにおいて視線誘導演出を実行せず、第2タイミングにおいて所定振動演出が実行される前に視線誘導演出を実行可能であってもよい。ここで、視線誘導演出実行手段は、例えば遊技効果ランプ9L、9Rなどであればよい。第1タイミングは、例えばタイミングT1、T2などであればよい。第2タイミングは、例えばタイミングT3、T4などであればよい。共通の振動態様は、例えば振動時間が1.5秒や3秒である場合などであればよい。第1タイミングにおいて視線誘導演出を実行しない場合は、例えばステップ10SHS3にてタイミングT1、T2の場合などであればよい。第2タイミングにおいて視線誘導演出を実行可能な場合は、例えばステップ10SHS3にてタイミングT3、T4の場合などであればよい。

このような構成においては、操作手段の振動を好適に認識させて振動演出による興趣を十分に高めることができる。

【0508】

所定振動演出が実行される方が、特定演出が実行されるよりも、有利状態に制御される割合が高くてよい。ここで、有利状態に制御される割合は、例えばSPリーチAのリーチ演出が実行される場合よりも高い50%以上の大当たり期待度などであればよい。

このような構成においては、所定振動演出に対する遊技者の期待感を高めて、遊技興趣を向上させることができる。

【0509】

特定演出実行手段は、特定演出として可動部材を動作させる演出を実行可能であり、振動演出実行手段は、可動部材の動作期間中において特殊振動演出を実行可能であってもよい。ここで、可動部材を動作させる演出は、例えば演出実行例AKG01～AKG03などであればよい。可動部材の動作期間中における特殊振動演出は、例えば振動パターンAKV41による振動演出などであればよい。

このような構成においては、振動演出を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0510】

振動演出実行手段は、有利状態に制御されることの報知に伴い特殊振動演出を実行可能であってもよい。ここで、有利状態に制御されることの報知は、例えば大当たり確定報知などであればよい。この報知に伴う特殊振動演出は、例えば振動パターンAKV44による振動演出などであればよい。

このような構成においては、振動演出を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0511】

発光演出実行手段は、特殊振動演出に伴い操作手段を発光させる特定発光演出を実行可能であり、所定振動演出に伴う発光演出と、特殊振動演出に伴う特定発光演出とで、発光態様が異なってもよい。ここで、特定発光演出は、例えば可変表示演出制御パターンに含まれるランプ制御データによるレバーランプ9B1、ボタンランプ9B2の発光などであればよい。発光態様が異なることは、例えば発光色が青色や金色や青色から赤色を経て金色に変化する場合とは異なる発光色が白色や赤色や虹色の場合などであればよい。

このような構成によれば、振動演出に伴う発光演出を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0512】

特殊振動演出が実行される場合に、所定振動演出の実行を制限する制限手段を備えても

10

20

30

40

50

よい。ここで、制限手段は、例えばステップ A K S 2 0 2 により操作部演出を決定するときの演出制御用 C P U 1 2 0 などであればよい。

このような構成によれば、振動演出を適切に実行して、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 5 1 3 】

(特徴部 5 0 A K の課題解決手段および効果)

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、遊技者が操作可能な操作手段と、操作手段が振動する振動演出として、第 1 振動演出と第 2 振動演出とを実行可能な振動演出実行手段と、振動演出に伴い操作手段を発光させる発光演出を実行可能な発光演出実行手段と、を備え、振動演出が実行されないときよりも、振動演出が実行されるときの方が、有利状態に制御される割合が高く、振動演出に伴う発光演出の発光態様に応じて、有利状態に制御される割合が異なり、第 1 振動演出と、第 2 振動演出とで、実行されるタイミングが異なるとともに、振動態様が異なり、第 1 振動演出と、第 2 振動演出とで、発光演出の発光態様が共通である。ここで、有利状態は、例えば大当たり遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機 1 などであればよい。操作手段は、例えばステイックコントローラ 3 1 A 、プッシュボタン 3 1 B などであればよい。第 1 振動演出は、例えば操作部演出パターン A K C 0 1 ~ A K C 0 3 に含まれる振動パターン A K V 0 1 、 A K V 0 2 による振動モータ 1 3 1 の駆動などであればよい。第 2 振動演出は、例えば操作部演出パターン A K C 1 1 ~ A K C 1 3 に含まれる振動パターン A K V 0 2 、 A K V 0 3 による駆動モータ 1 3 1 の駆動などであればよい。振動演出実行手段は、例えばステップ A K S 2 0 3 にて決定された操作部演出制御パターンの振動制御データを用いてステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 などであればよい。発光演出は、例えば操作部演出パターンに含まれる発光色によるレバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 の発光などであればよい。発光演出実行手段は、例えばステップ A K S 2 0 3 にて決定された操作部演出制御パターンのランプ制御データを用いてステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 などであればよい。振動演出が実行されたときの方が有利状態に制御される割合が高いことは、例えば操作部演出パターンなどに応じた大当たり信頼度などであればよい。振動演出に伴う発光演出の発光態様に応じて有利状態に制御される割合が異なることは、例えば操作部演出パターンに含まれる発光色に応じた大当たり信頼度などであればよい。第 1 振動演出と第 2 振動演出とで実行されるタイミングが異なることは、例えば対象変動開始のタイミング A K T 1 1 とは異なる事前変動開始のタイミング A K T 0 1 ~ A K T 0 3 などであればよい。第 1 振動演出と第 2 振動演出とで振動態様が異なることは、例えば振動パターン A K V 0 3 とは異なる振動パターン A K V 0 1 などであればよい。第 1 振動演出と第 2 振動演出とで発光演出の発光態様が共通であることは、例えば操作部演出パターン A K C 0 1 ~ A K C 0 3 、 A K C 1 1 ~ A K C 1 3 に含まれる発光色が白色や赤色や虹色である場合などであればよい。

このような構成によれば、振動演出の振動態様や発光演出の発光態様、振動演出の実行タイミングに注目させて、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 5 1 4 】

振動演出実行手段は、可変表示が開始されるタイミングにおいて第 2 振動演出を実行可能であってもよい。ここで、可変表示が開始されるタイミングは、例えば対象変動開始のタイミング A K T 1 1 などであればよい。

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 5 1 5 】

振動演出実行手段は、可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて第 2 振動演出を実行可能であってもよい。ここで、可変表示がリーチ態様になるタイミングは、例えばタイミング A K T 1 2 などであればよい。

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣

10

20

30

40

50

を向上させることができる。

【 0 5 1 6 】

振動演出実行手段は、可変表示がリーチ態様となった後に発展演出が実行されるタイミングにおいて第2振動演出を実行可能であってもよい。ここで、発展演出が実行されるタイミングは、例えばタイミング A K T 1 3 などであればよい。

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 5 1 7 】

振動演出実行手段は、有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出が実行されるタイミングにおいて第2振動演出を実行可能であってもよい。ここで、報知演出が実行されるタイミングは、例えばタイミング A K T 1 4 などであればよい。10

このような構成においては、振動演出を実行可能なタイミングを多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 5 1 8 】

可変表示が開始されるタイミングにおいて実行可能な第2振動演出に伴う発光演出の発光態様は、第1発光態様と、該第1発光態様とは異なる第2発光態様とを含み、発光演出が第1発光態様で実行される場合と、発光演出が第2発光態様で実行される場合とで、第2振動演出の振動態様が異なってもよい。ここで、第1発光態様は、例えば発光色が白色の場合であればよい。第2発光態様は、例えば発光色が赤色や虹色の場合であればよい。振動態様が異なることは、例えば振動パターン A K V 0 3 とは異なる振動パターン A K V 0 2 の場合などであればよい。20

このような構成においては、振動演出の振動態様や発光演出の発光態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 5 1 9 】

可変表示が開始されるタイミングにおいて実行される第2振動演出と、可変表示がリーチ態様となった後に発展演出が実行されるタイミングにおいて実行される第2振動演出とで、発光演出の発光態様が共通であり、振動態様が異なってもよい。ここで、発光態様が共通であることは、例えば発光色が白色の場合などであればよい。振動態様が異なることは、例えば振動パターン A K V 2 1 、 A K V 2 2 とは異なる振動パターン A K V 0 2 の場合などであればよい。30

このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 5 2 0 】

可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて実行される第2振動演出と、報知演出が実行されるタイミングにおいて実行される第2振動演出とで、実行された際に有利状態に制御される割合は共通であり、振動態様が異なってもよい。ここで、有利状態に制御される割合が共通であることは、例えば大当たり信頼度が 100 % である場合などであればよい。振動態様が異なることは、例えば振動パターン A K V 3 1 とは異なる振動パターン A K V 1 1 、 A K V 1 2 の場合などであればよい。

このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。40

【 0 5 2 1 】

可変表示が開始されるタイミングにおいて実行される第2振動演出と、可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて実行される第2振動演出とで、発光演出の発光態様が異なり、振動態様が異なってもよい。ここで、発光態様が異なることは、例えば発光色が桃色や橙色の場合とは異なる白色や赤色や虹色の場合などであればよい。異なる振動態様は、例えば振動パターン A K V 1 1 、 A K V 1 2 とは異なる振動パターン A K V 0 2 、 A K V 0 3 の場合などであればよい。

このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様や発光演出の発光態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。50

【 0 5 2 2 】

可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて実行される第2振動演出と、可変表示がリーチ態様となった後に発展演出が実行されるタイミングにおいて実行される第2振動演出とで、振動態様が異なってもよい。ここで、振動態様が異なることは、例えば振動パターンAKV21、AKV22とは異なる振動パターンAKV11、AKV12の場合などであればよい。

このような構成においては、タイミングに応じた振動演出の振動態様を多様化して、遊技興味を向上させることができる。

【 0 5 2 3 】

操作手段を発光させる第1発光手段と、第1発光手段とは異なる第2発光手段と、遊技の進行に応じて所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備え、所定演出の実行中に第2振動演出が実行された場合に、第1発光手段は第2振動演出に伴う発光演出の発光態様で発光可能であり、第2発光手段は所定演出に伴い発光演出とは異なる発光態様で発光可能であってもよい。ここで、第1発光手段は、例えばレバーランプ9B1、ボタンランプ9B2などであればよい。第2発光手段は、例えば上枠ランプ9C、左枠ランプ9M、右枠ランプ9Nなどであればよい。所定演出は、例えば背景画像や文字画像の表示などであればよい。所定演出実行手段は、例えば画像表示装置5などであればよい。振動演出に応じた発光態様は、例えば操作部演出パターンに含まれる発光色などであればよい。所定演出に応じた発光態様は、例えば可変表示演出制御パターンに含まれるランプ制御データに応じた発光態様などであればよい。

このような構成においては、第1発光手段や第2発光手段による発光態様を多様化して、遊技興味を向上させることができる。

【 0 5 2 4 】

遊技者の視線を操作手段に誘導する視線誘導演出を実行可能な視線誘導演出実行手段を備え、振動演出実行手段は、第1タイミングと、該第1タイミングよりも後の第2タイミングと、において、第2振動演出を実行可能であり、第1タイミングであるか第2タイミングであるかにかかわらず、共通の振動態様で第2振動演出を実行可能であり、視線誘導演出実行手段は、第1タイミングにおいて視線誘導演出を実行せず、第2タイミングにおいて第2振動演出が実行される前に視線誘導演出を実行可能であってもよい。ここで、視線誘導演出実行手段は、例えば遊技効果ランプ9L、9Rなどであればよい。第1タイミングは、例えばタイミングT1、T2などであればよい。第2タイミングは、例えばタイミングT3、T4などであればよい。共通の振動態様は、例えば振動時間が1.5秒や3秒である場合などであればよい。第1タイミングにおいて視線誘導演出を実行しない場合は、例えばステップ10SHS3にてタイミングT1、T2の場合などであればよい。第2タイミングにおいて視線誘導演出を実行可能な場合は、例えばステップ10SHS3にてタイミングT3、T4の場合などであればよい。

このような構成においては、操作手段の振動を好適に認識させて振動演出による興趣を十分に高めることができる。

【 0 5 2 5 】

振動演出実行手段は、先読判定結果に基づいて、第2振動演出が実行される可変表示より前の可変表示において第1振動演出を実行可能であってもよい。ここで、保留記憶に対応する可変表示より前の可変表示は、例えば事前変動となる可変表示などであればよい。

【 0 5 2 6 】

第1振動演出に伴う発光演出の発光態様は、第1振動時発光態様と、該第1振動時発光態様とは異なる第2振動時発光態様とを含み、発光演出が第1振動時発光態様で実行されるときと、発光演出が第2振動時発光態様で実行されるときとで、第1振動演出の振動態様が異なってもよい。ここで、第1振動時発光態様は、例えば発光色が白色の場合であればよい。第2振動時発光態様は、例えば発光色が赤色や虹色の場合であればよい。振動態様が異なることは、例えば振動パターンAKV02とは異なる振動パターンAKV01の場合などであればよい。

10

20

30

40

50

このような構成においては、振動演出の振動態様や発光演出の発光態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0527】

第1振動演出に伴う発光演出と、第2振動演出に伴う発光演出とで、発光態様が異なってもよい。ここで、発光態様が異なることは、例えば連続演出パターンに応じて残余回数が「0」以外の場合に残余回数が「0」の場合とは異なる操作部演出パターンの発光色となる場合などであればよい。

このような構成においては、振動演出に伴う発光演出の発光態様を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0528】

(特徴部48AK～50AKの関連付けに係る説明)

特徴部48AK～50AKに係る各構成は、他の特徴部に係る各構成の一部又は全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に係る各構成の一部又は全部と、適宜、組み合わせられてもよい。

【符号の説明】

【0529】

1	…	パチンコ遊技機	
5	…	画像表示装置	
9	…	遊技効果ランプ	20
9B1	…	レバーランプ	
9B2	…	ボタンランプ	
9C	…	上枠ランプ	
9M	…	左枠ランプ	
9N	…	右枠ランプ	
11	…	主基板	
12	…	演出制御基板	
31A	…	スティックコントローラ	
31B	…	プッシュボタン	
32	…	可動体	30
100	…	遊技制御用マイクロコンピュータ	
120	…	演出制御用CPU	
131	…	振動モータ	

10

20

30

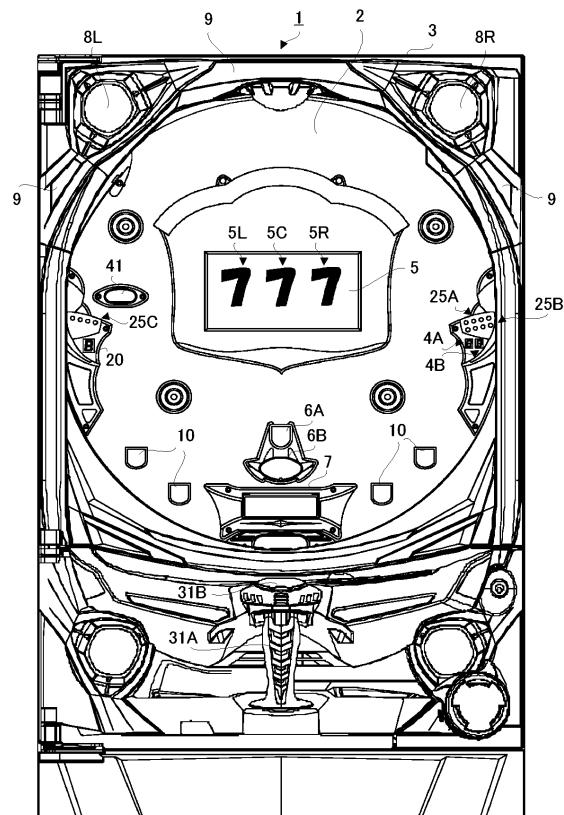
40

50

【四面】

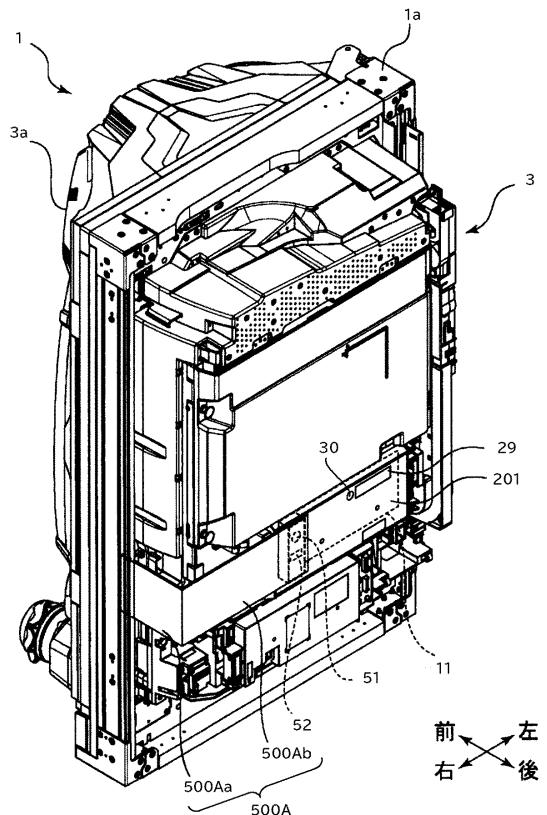
【 図 1 】

【図1】



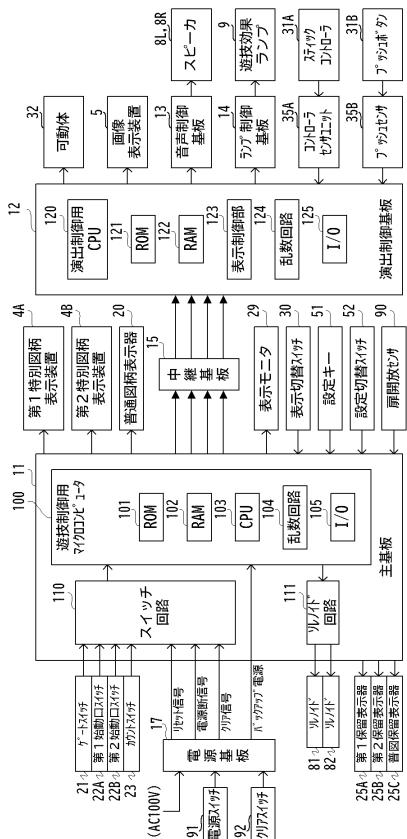
【 図 2 】

【図2】



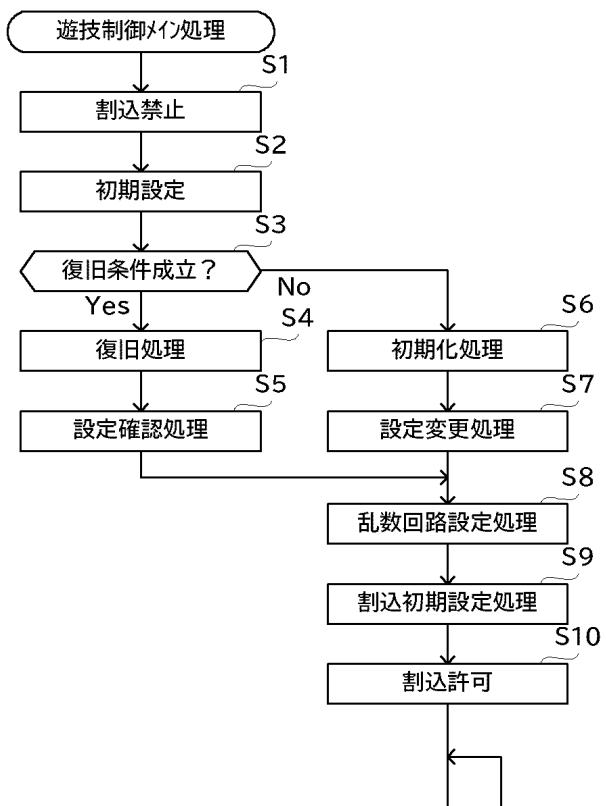
〔 3 〕

【図3】



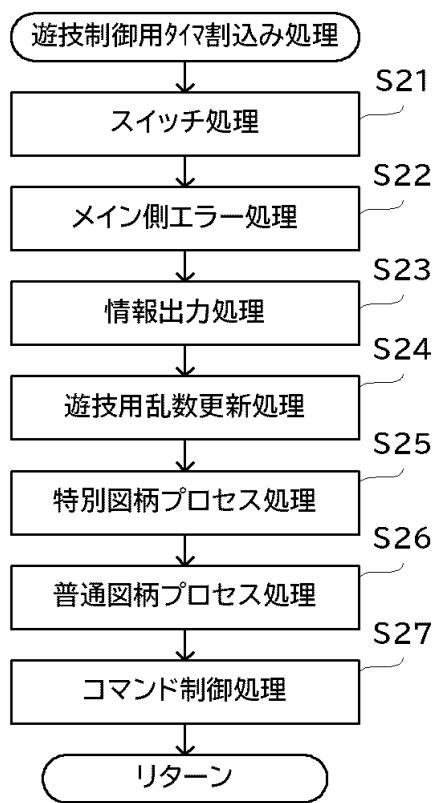
【 4 】

【図4】



【図5】

【図5】



【図6】



【図7】

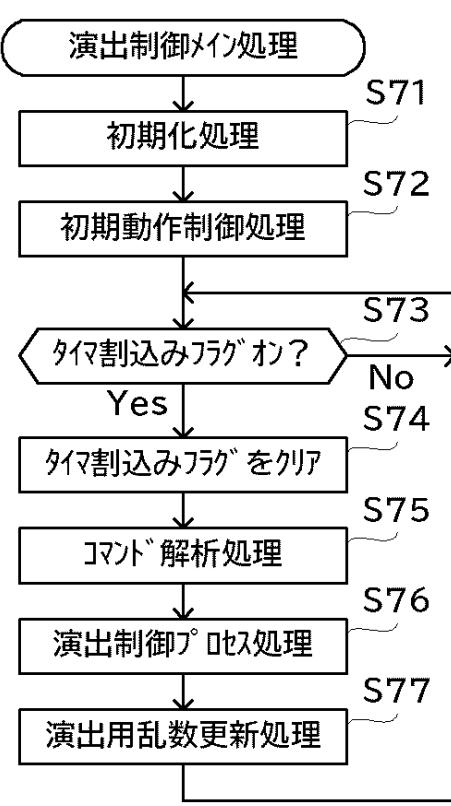
【図7】

A) 第1特図用表示結果判定テーブル					
遊技状態	特図表示結果				
	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)
通常状態 または持続状態	大当たり (確率:1/300)	1020～1237 (確率:1/280)	1020～1272 (確率:1/260)	1020～1292 (確率:1/240)	1020～1317 (確率:1/200)
	小当たり (確率:1/200)	32767～34094 (確率:1/200)	32767～34094 (確率:1/200)	32767～34094 (確率:1/200)	32767～34094 (確率:1/200)
	ハズレ	上記数値以外 上記数値以外	上記数値以外 上記数値以外	上記数値以外 上記数値以外	上記数値以外 上記数値以外
確変状態	大当たり (確率:1/200)	1020～1346 (確率:1/200)	1020～1383 (確率:1/160)	1020～1429 (確率:1/160)	1020～1556 (確率:1/120)
	小当たり (確率:1/200)	32767～34094 (確率:1/200)	32767～34094 (確率:1/200)	32767～34094 (確率:1/200)	32767～34094 (確率:1/200)
	ハズレ	上記数値以外 上記数値以外	上記数値以外 上記数値以外	上記数値以外 上記数値以外	上記数値以外 上記数値以外

B) 第2特図用表示結果判定テーブル					
遊技状態	特図表示結果				
	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)
通常状態 または持続状態	大当たり (確率:1/300)	1020～1237 (確率:1/280)	1020～1272 (確率:1/260)	1020～1292 (確率:1/240)	1020～1317 (確率:1/200)
	小当たり (確率:1/100)	32767～34241 (確率:1/100)	32767～34241 (確率:1/100)	32767～34241 (確率:1/100)	32767～34241 (確率:1/100)
	ハズレ	上記数値以外 上記数値以外	上記数値以外 上記数値以外	上記数値以外 上記数値以外	上記数値以外 上記数値以外
確変状態	大当たり (確率:1/200)	1020～1346 (確率:1/200)	1020～1383 (確率:1/160)	1020～1429 (確率:1/160)	1020～1556 (確率:1/120)
	小当たり (確率:1/100)	32767～34241 (確率:1/100)	32767～34241 (確率:1/100)	32767～34241 (確率:1/100)	32767～34241 (確率:1/100)
	ハズレ	上記数値以外 上記数値以外	上記数値以外 上記数値以外	上記数値以外 上記数値以外	上記数値以外 上記数値以外

【図8】

【図8】



10

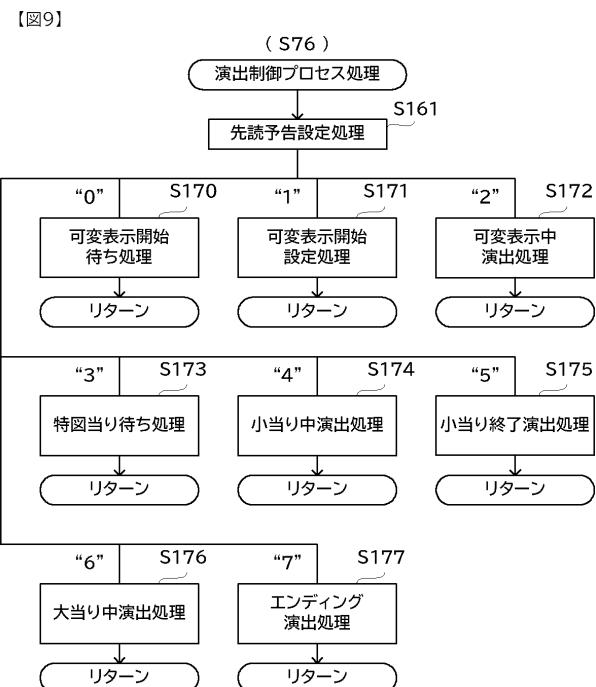
20

30

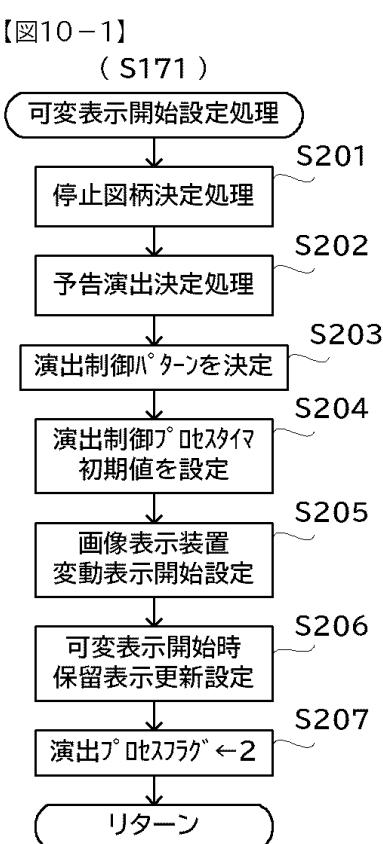
40

50

【図9】



【図10-1】



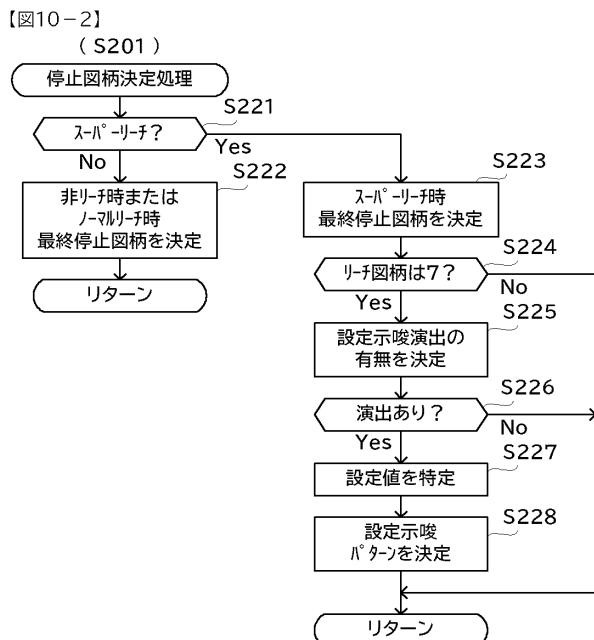
10

20

30

40

【図10-2】



【図10-3】

【図10-3】

TA01		
可変表示結果	設定示唆演出	判定値(個数)
ハズレ	演出なし	80
	演出あり	20
大当たり	演出なし	40
	演出あり	60

50

【図10-4】

【図10-4】

(A)

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

(B)

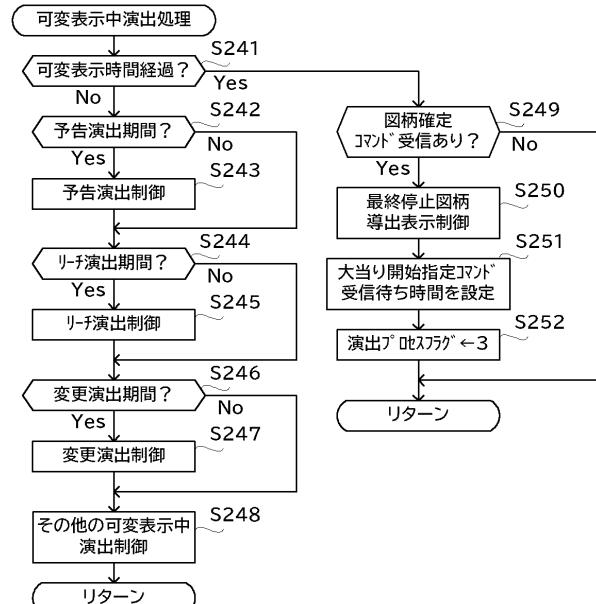
TA11

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

【図10-5】

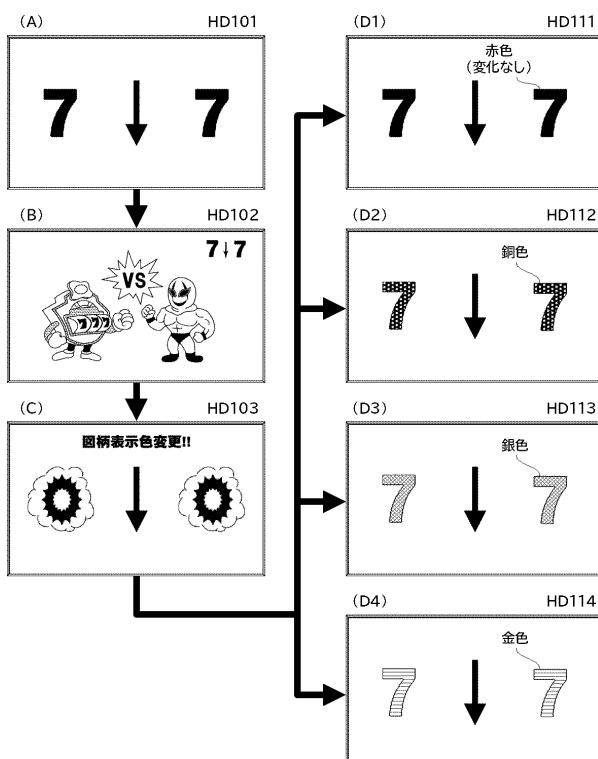
【図10-5】

(S172)



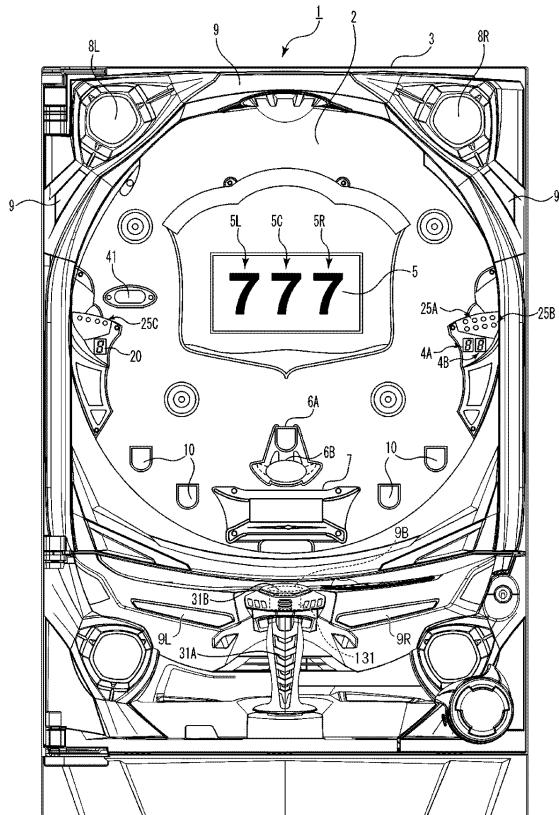
【図10-6】

【図10-6】



【図11-1】

【図11-1】



10

20

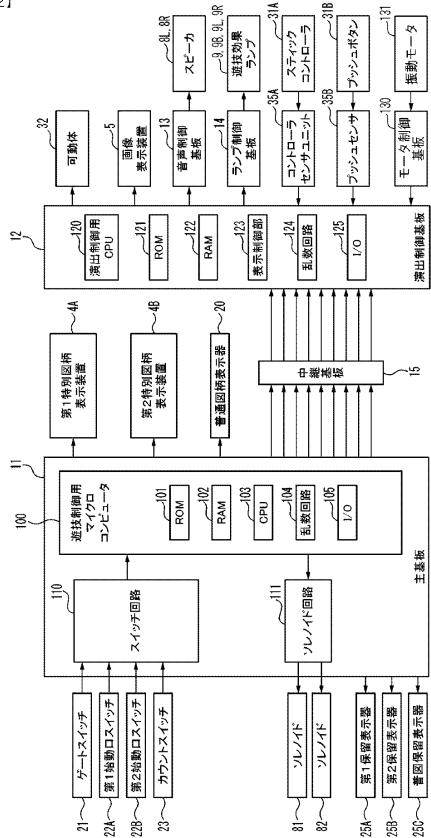
30

40

50

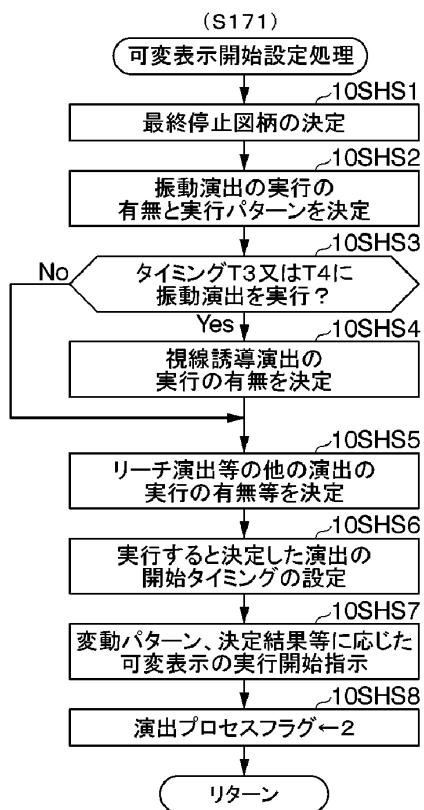
【図 11-2】

【図11-2】



【図 11-3】

【図11-3】



【図 11-4】

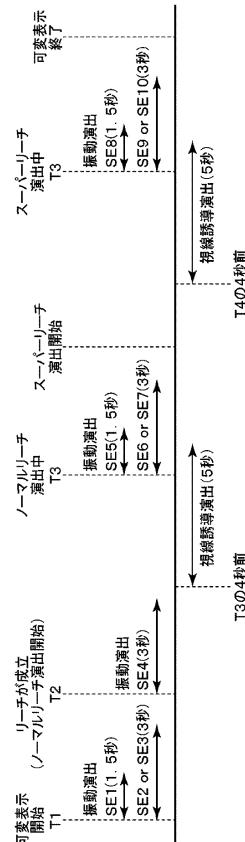
【図11-4】

振動演出の内容と大当り信頼度

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

【図 11-5】

【図11-5】



20

10

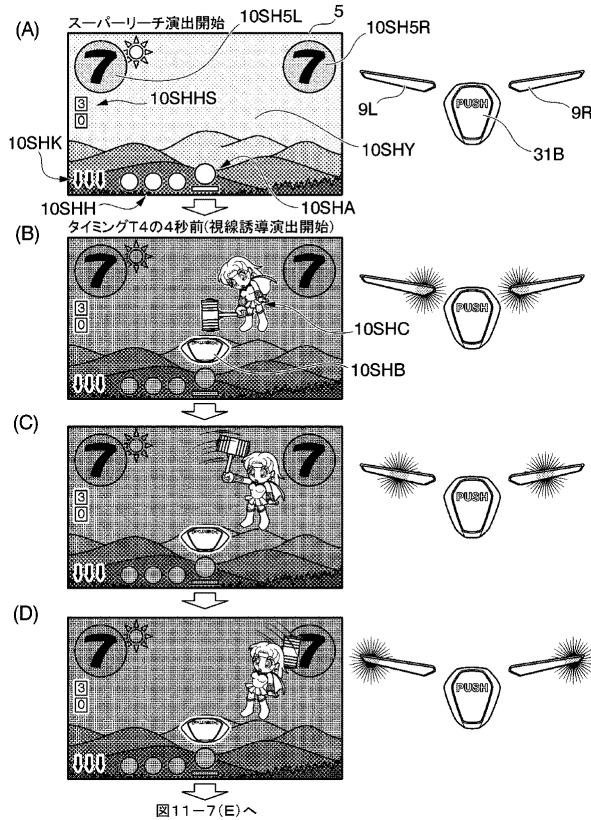
30

40

50

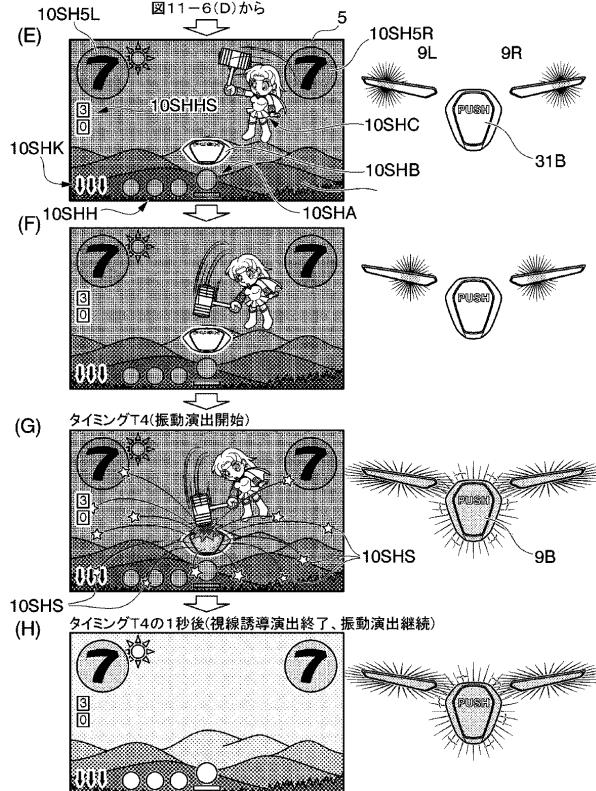
【図 11 - 6】

【図11-6】



【図 11 - 7】

【図11-7】

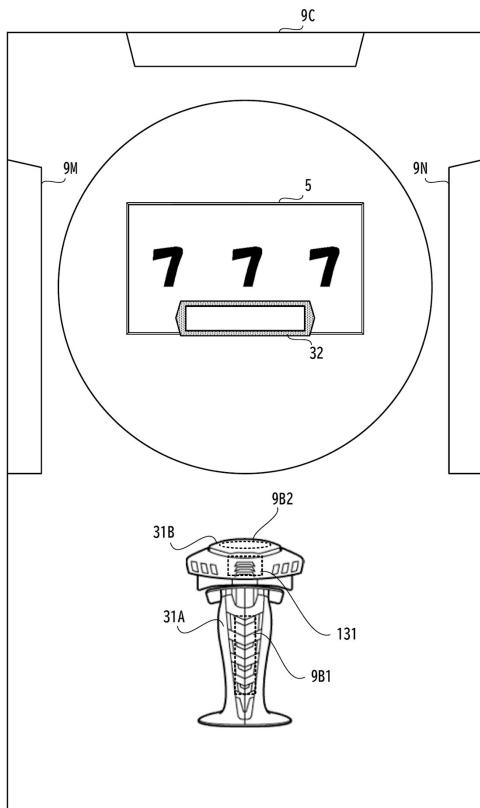


10

20

【図 12 - 1】

【図12-1】



【図 12 - 2】

【図12-2】

(A)

操作部演出パターン	発光色	振動パターン	大当たり信頼度	用途
AKC01	白	AKV01	50%以上	事前振動開始時
AKC02	赤	AKV02	70%以上	事前振動開始時
AKC03	虹	AKV02	100%	事前振動開始時
AKC11	白	AKV02	50%以上	対象振動開始時
AKC12	赤	AKV03	70%以上	対象振動開始時
AKC13	虹	AKV03	100%	対象振動開始時
AKC21	緑	AKV11	100%	リーナ成立時
AKC22	紫	AKV12	100%	リーチ成立時
AKC31	白	AKV21	50%以上	リーチ発展時
AKC32	白	AKV22	50%以上	リーチ発展時
AKC41	金	AKV31	100%	当合報知発り時

30

(B)

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

40

50

【図12-3】

【図12-3】

(A)

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

(B)

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

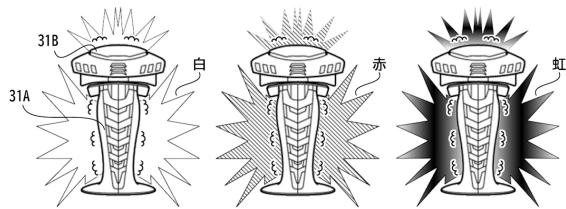
【図12-4】

【図12-4】

(A) AKA01

(B) AKA02

(C) AKA03



(D) AKA04

(E) AKA05

(F) AKA06



(G) AKA07



【図12-5】

【図12-5】

(A)

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

(B)

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

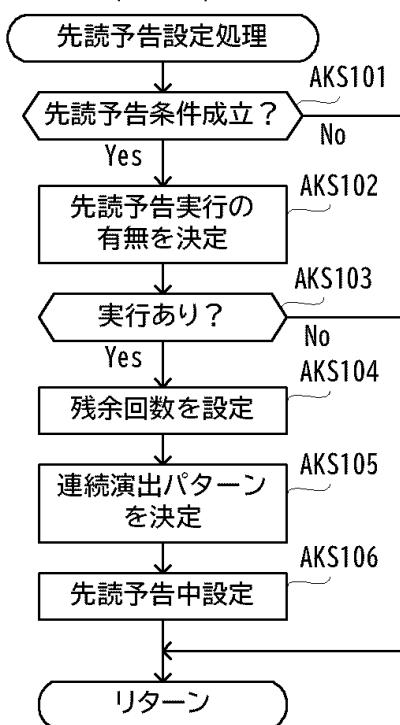
(C)

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

【図12-6】

【図12-6】

(S161)



10

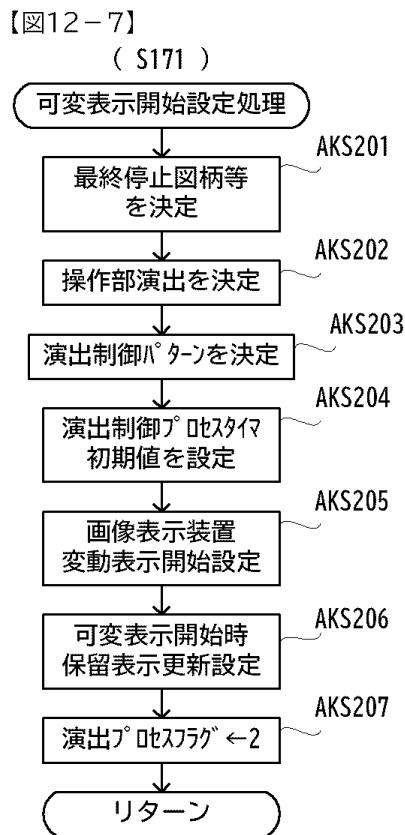
20

30

40

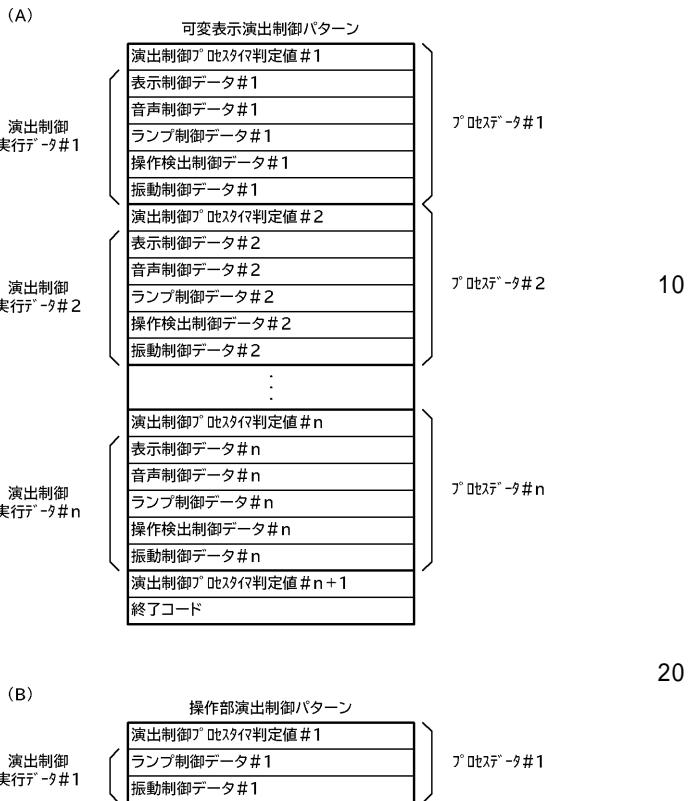
50

【図 12 - 7】

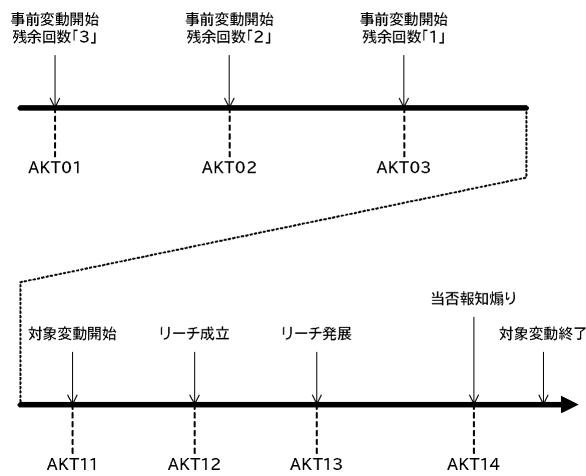


【図 12 - 8】

【図12-8】

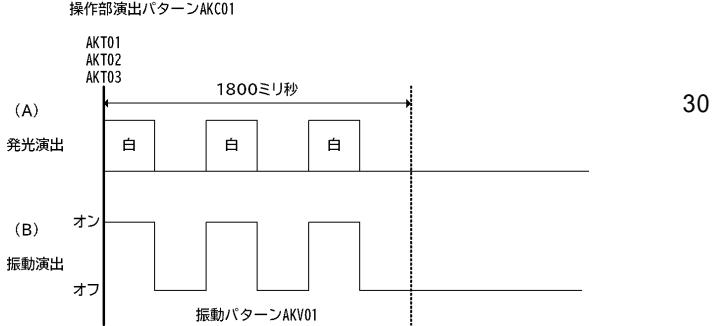


【図 12 - 9】

【図12-9】
振動演出実行例 AKE01

【図 12 - 10】

【図12-10】



【図12-11】

【図12-11】

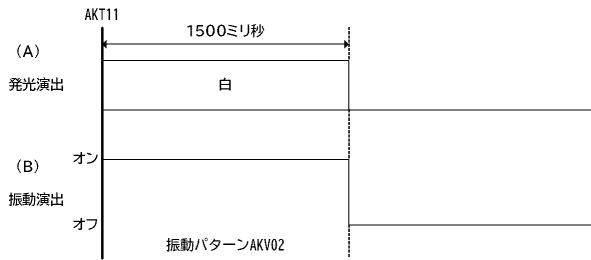
操作部演出/パターンAKC02, AKC03



【図12-12】

【図12-12】

操作部演出パターンAKC11



10

【図12-13】

【図12-13】

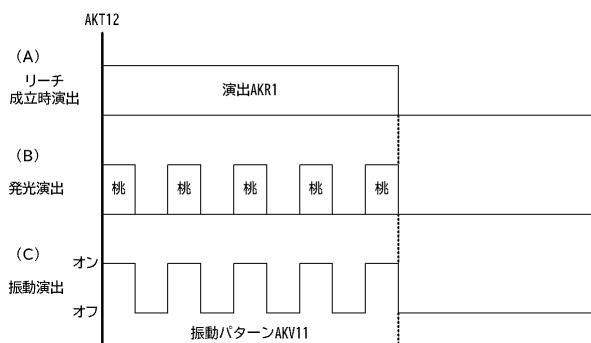
操作部演出/パターンAKC12, AKC13



【図12-14】

【図12-14】

操作部演出パターンAKC21



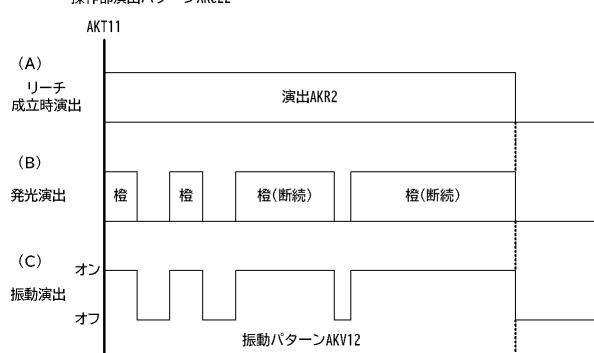
20

30

40

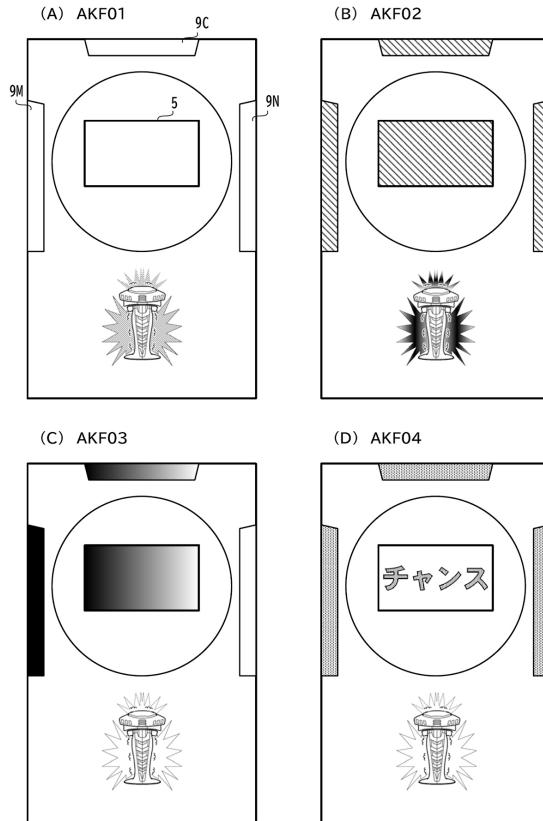
50

【図12-15】

【図12-15】
操作部演出パターンAKC22

【図12-16】

【図12-16】



10

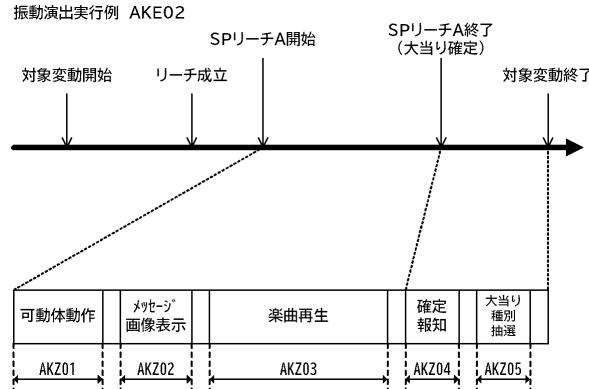
20

30

40

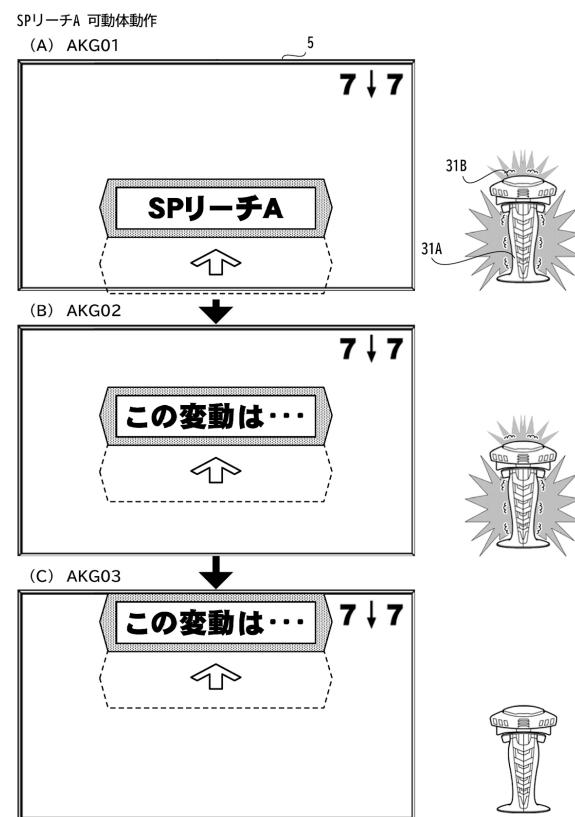
50

【図12-17】

【図12-17】
振動演出実行例 AKE02

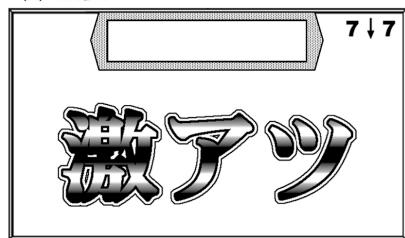
【図12-18】

【図12-18】

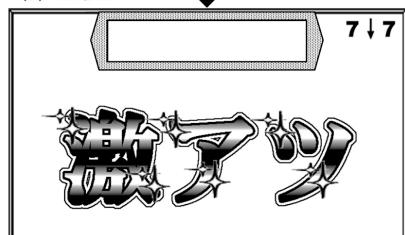


【図 12 - 19】

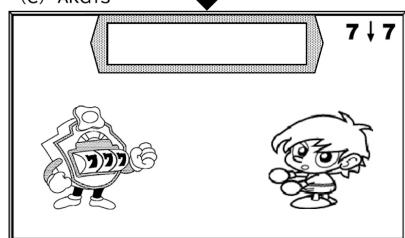
【図12-19】

SPリーチA 画像表示
(A) AKG11

(B) AKG12

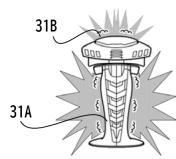
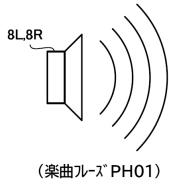


(C) AKG13

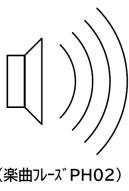


【図 12 - 20】

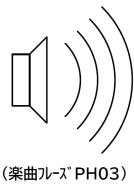
【図12-20】

SPリーチA 楽曲再生
(A) AKG21

(B) AKG22



(C) AKG23



10

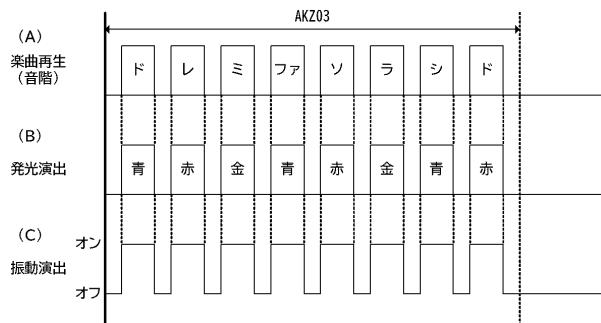
20

30

【図 12 - 21】

【図12-21】

楽曲再生実行例 AKH01



40

50

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2018-134173(JP,A)
 特開2018-126196(JP,A)
 特開2016-041169(JP,A)
 特開2019-042142(JP,A)
 特開2017-012561(JP,A)
 特開2018-114141(JP,A)
(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
 A63F 7/02