

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2004-313220
(P2004-313220A)

(43) 公開日 平成16年11月11日(2004.11.11)

(51) Int.CI.⁷**A63F 7/02**

F 1

A 63 F	7/02	3 1 5 A
A 63 F	7/02	3 0 4 D
A 63 F	7/02	3 1 3
A 63 F	7/02	3 1 5 Z
A 63 F	7/02	3 2 0

テーマコード(参考)

2 C 0 8 8

審査請求 有 請求項の数 6 O L (全 39 頁)

(21) 出願番号

特願2003-107279 (P2003-107279)

(22) 出願日

平成15年4月11日 (2003.4.11)

(71) 出願人

000132747

株式会社ソフィア

群馬県桐生市境野町7丁目201番地

(74) 代理人

100090033

弁理士 荒船 博司

(74) 代理人

100093045

弁理士 荒船 良男

(74) 代理人

100085811

弁理士 大日方 富雄

(72) 発明者

井置 定男

群馬県桐生市宮本町3-7-28

(72) 発明者

田口 英雄

群馬県桐生市境野町7-201 株式会社

ソフィア内

F ターム(参考) 2C088 AA33 AA35 AA36 AA39 AA42

BC22 BC25 CA27 CA30 EB55

(54) 【発明の名称】遊技機

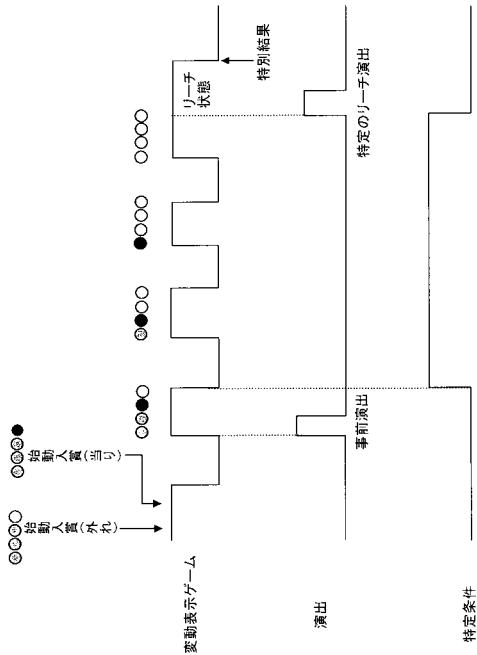
(57) 【要約】

【課題】パチンコ遊技機において、リーチの予告がなされた変動表示ゲームがリーチとならずに遊技者が落胆して興奮が低下するのを防止する。また、大当たりとなる期待度が高い特定のリーチ演出を介して外れ結果が導出される回数が多くなることにより特定のリーチ演出に対する遊技者の興奮の低下を防止する。

【解決手段】変動表示装置を備えるパチンコ遊技機において、変動表示装置でリーチ予告である事前演出を伴う変動表示ゲームを行う。そして、事前演出を伴う変動表示ゲームにおいて、リーチ予告が外れた場合に特定条件が成立したものとして、特定条件を設定する。そして、特定条件が設定されている場合に大当たりとなる期待度が他のリーチ演出よりも高い特定のリーチ演出を伴う変動表示ゲームを行うことを可能とする。従って、特定条件が成立しない場合には、期待度の高い特定のリーチ演出を伴う変動表示ゲームは行われない。

【選択図】

図13



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

複数の識別情報による変動表示ゲームを表示可能な変動表示装置と、該変動表示ゲームを大当たりとするか否かを抽選する抽選手段と、を備え、該抽選手段の抽選結果が大当たりとなつた場合に、前記変動表示ゲームの結果を特別結果にするとともに遊技者にとって有利な特別遊技状態を発生するようにした遊技機において、

前記変動表示ゲームの結果が導出する以前に、当該変動表示ゲームがリーチ状態とならない場合よりもリーチ状態となる場合に高い確率で所定の事前演出を行う事前演出手段と、前記変動表示ゲームがリーチ状態となつた場合に、複数種類のリーチ演出のうち、比較的特別結果となる確率が高くなるように設定された特定のリーチ演出で該リーチ状態の演出を行う特定リーチ演出手段と、10

前記特定リーチ演出手段により前記特定のリーチ演出が実行される条件として、特定条件を設定する特定条件設定手段と、

前記特定条件設定手段により特定条件が設定されていることを報知する特定条件報知手段と、10

を備え、

前記特定条件設定手段は、前記事前演出手段による事前演出が行われたにもかかわらず、変動表示ゲームがリーチ状態とならなかつたことに基づき、前記特定条件を設定することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記変動表示装置は、前記変動表示ゲームを表示する表示部の周辺に、電気的駆動源の作動により動作する可動演出部材を備え、20

前記特定リーチ演出手段は、前記可動演出部材の動作、および該動作に関連づけた演出画像の表示、により前記特定のリーチ演出を行うことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。20

【請求項 3】

前記特定条件報知手段は、前記可動演出部材に関連づけて前記特定条件が設定されていることを報知することを特徴とする請求項 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記変動表示装置は、前記表示部の周辺に複数の電気的発光部材を備え、30

前記事前演出手段による事前演出が行われたにもかかわらず、変動表示ゲームがリーチ状態とならなかつた場合に、該事前演出に対応する事前演出画像に関連づけて前記複数の電気的発光部材を発光させるとともに、該複数の電気的発光部材の発光に関連づけて前記可動演出部材を動作させることで、前記特定条件が設定されたことを演出する特定条件演出手段を備えたことを特徴とする請求項 2 又は請求項 3 に記載の遊技機。

【請求項 5】

遊技の進行を制御するメイン制御装置と、該メイン制御装置からの制御情報に基づき変動表示ゲームの表示制御を行うサブ制御装置とを個別に備え、40

前記メイン制御装置が前記抽選手段を備えるように構成するとともに、前記サブ制御装置が前記特定リーチ演出手段および事前演出手段を備えるように構成し、

前記メイン制御装置は、変動表示ゲームの実行毎に当該変動表示ゲームの実行時間を特定可能な制御情報を前記サブ制御装置に送信し、

前記サブ制御装置は、前記メイン制御装置からの制御情報がリーチ状態を示すものであった場合に、前記変動表示ゲームの実行時間に応じてリーチ演出を選択するものとし、

前記特定リーチ演出手段は、前記変動表示ゲームの実行時間に応じて選択されたリーチ演出に、補助演出を付加させることで、前記特定のリーチ演出を行うことを特徴とする請求項 1 ~ 4 の何れか一項に記載の遊技機。

【請求項 6】

前記変動表示ゲームを直ちに実行できない状態で変動表示ゲームの始動条件が成立した場合に、当該変動表示ゲームの始動権利を前記抽選手段の抽選関連情報とともに所定数の範50

囲内で記憶可能な始動記憶手段を備え、

前記事前演出手段は、前記始動記憶手段に大当たりの抽選結果となる始動権利が記憶されていることに関連して、前記特定条件設定手段が特定条件を設定することとなる事前演出を行うものとし、

前記特定リーチ演出手段は、前記始動記憶手段に記憶されている大当たりの抽選結果となる始動権利に対応する変動表示ゲームの実行に応じて前記特定のリーチ演出を行うことを特徴とする請求項1～5の何れか一項に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、遊技機に関する。

【0002】

【従来の技術】

従来、遊技機として、遊技盤上に、複数の図柄を変動表示可能な変動表示装置と、始動入賞口を設け、該始動入賞口への遊技球の入賞に基づき該複数の図柄を変動表示させることで変動表示ゲームを行うようにしたパチンコ遊技機が知られている。

上記変動表示ゲームは、例えば、複数の図柄（識別情報）から構成される図柄列を、変動表示装置に形成された左、中、右の表示領域の各々で上から下に各図柄が移動するように更新表示させることで行われ、変動表示ゲームの開始から所定時間経過した時点で、各表示領域の変動表示を左、右、中の順に停止させて各々所定の図柄を停止表示することで停止結果を導出することとなっている。尚、該停止結果は例えば変動表示ゲームの開始時には既に決定されていて、該複数の表示領域の変動表示は、該予め決定されている停止結果となるように各図柄が停止制御されるようになっている。

【0003】

そして、変動表示ゲームが終了した際に複数の表示領域の各々に停止表示された各図柄が予め定められた特別結果（例えば、「1, 1, 1」、「2, 2, 2」…等のぞろ目数字の何れか）を形成した場合に、遊技者への遊技価値の付与として特別遊技状態が発生し、例えば、遊技盤に設けられている変動入賞装置が開状態に変換することで遊技者が多量の遊技球を獲得可能な状態となる。また、変動表示ゲームが終了する際、例えば、左表示領域と右表示領域の変動表示が停止して、中表示領域の変動表示のみが行われている時点で、左と右に停止表示された図柄がリーチ結果（例えば、「2, -, 2」、-は未停止状態）を形成した場合には変動表示ゲームがリーチ状態となり、遊技者に特別遊技状態の発生に対する期待感を高めるために、未だ変動表示中の中表示領域における図柄の更新速度を低速にするとともにその変動表示を通常停止時よりも延長させるリーチ変動表示を行うようなものも一般的となっている。

【0004】

近年では、上記変動表示ゲームの興趣性や特別結果態様の成立に対する期待感を高めるために、上記リーチ状態時に所定のキャラクタ（例えば、動物や人を模した画像）を登場（出現）させて、当該キャラクタの動作表示によりリーチ変動表示を演出するようにしたパチンコ遊技機も考えられている。

最近では、変動表示ゲームの途中（例えば、全表示領域が未だ変動表示中）において、その後にリーチ状態となる旨を予告する画像を表示するようにしたパチンコ遊技機も考えられている。このようなパチンコ遊技機においては、予告画像が表示された場合に必ずリーチ状態となってしまうのでは、遊技者は予告画像ばかりに注視してしまうため変動表示ゲームがリーチ状態とならない場合にも所定の確率で予告画像を表示するようにしている。（例えば、特許文献1参照。）。

また、リーチ状態が発生した場合に、そのリーチ状態の実行時間、図柄の更新態様（更新速度、更新方向、更新する図柄の大きさなど）、登場するキャラクタ、等を異ならせた複数のリーチ演出を実行可能に構成されたパチンコ遊技機が考えられている。そして、これら複数種のリーチ演出は、変動表示ゲームの結果が特別結果になるか否かに応じて選択さ

10

20

30

40

50

れることから、選択されたリーチ演出に応じて特別結果に対する期待度が変化するようになっている。(例えば、特許文献2参照。)。

【0005】

【特許文献1】

特開2002-200272号公報(第7頁 図8)

【特許文献2】

特開2002-292026号公報(第2頁)

【0006】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、変動表示ゲームの途中で予告画像が表示された場合、遊技者はリーチ状態が発生することに非常に期待することとなるが、このような状況下でその後リーチ状態が発生しないと、遊技者は非常に落胆してしまう。かといって、上記したように、予告画像が表示された場合に必ずリーチ状態が発生するように制御してしまうと、遊技者は変動表示ゲームの進行状態に注視しなくなり、本来のゲーム性を低下させてしまう。

また、リーチ演出の選択は、固定的に行われていた(例えば、遊技状況等に応じて選択確率が変化するものではなかった)ため、変動表示ゲームが変化に乏しいものとなっていた。更に、特に斬新に設定されていて、特別結果に対する信頼度を高めるような特定のリーチ演出を実行可能に構成した場合に、常に特定のリーチ演出が発生し得るように制御してしまうと、当該特定のリーチ演出に対する斬新さが低下してしまう他、特定のリーチ演出を介して外れ結果が導出される回数が多くなり、特定のリーチ演出が発生した場合の特別結果に対する期待感も低下させてしまう。

【0007】

本発明の課題は、リーチの予告画像が表示された変動表示ゲームがリーチとならなかった場合に遊技者が落胆して興味が低下するのを防止するとともに、大当たりとなる期待度が高い特定のリーチ演出を介して外れ結果が導出される回数が多くなることにより特定のリーチ演出に対する遊技者の興味の低下を防止することができる遊技機を提供する。

【0008】

【課題を解決するための手段】

前記課題を解決するため、

請求項1に記載の発明は、複数の識別情報による変動表示ゲームを表示可能な変動表示装置と、該変動表示ゲームを大当たりとするか否かを抽選する抽選手段と、を備え、該抽選手段の抽選結果が大当たりとなった場合に、前記変動表示ゲームの結果を特別結果にするとともに遊技者にとって有利な特別遊技状態を発生するようにした遊技機において、前記変動表示ゲームの結果が導出する以前に、当該変動表示ゲームがリーチ状態とならない場合よりもリーチ状態となる場合に高い確率で所定の事前演出を行う事前演出手段と、前記変動表示ゲームがリーチ状態となった場合に、複数種類のリーチ演出のうち、比較的特別結果となる確率が高くなるように設定された特定のリーチ演出で該リーチ状態の演出を行う特定リーチ演出手段と、

前記特定リーチ演出手段により前記特定のリーチ演出が実行される条件として、特定条件を設定する特定条件設定手段と、

前記特定条件設定手段により特定条件が設定されていることを報知する特定条件報知手段と、

を備え、

前記特定条件設定手段は、前記事前演出手段による事前演出が行われたにもかかわらず、変動表示ゲームがリーチ状態とならなかったことに基づき、前記特定条件を設定することを特徴としている。

【0009】

ここで、「遊技機」とは、パチンコ遊技機、アレンジボール遊技機、雀球遊技機などの弾球遊技機や、パチスロ遊技機などのスロットマシンなどである。

また、「変動表示ゲーム」とは、複数の識別図柄(図柄、識別情報)を変動表示装置の表

10

20

30

40

50

示装置本体に備えられた表示部の複数の表示領域（例えば、左、中、右の三つの表示領域）で変動表示し、変動表示ゲームの開始から所定時間経過した時点で、各表示領域の変動表示を所定の順に停止させて各自所定の図柄を停止表示することで表示結果を導出するものが挙げられる。

また、表示装置本体としては、液晶表示装置、C R T（陰極線管）表示装置、E L表示装置、発光素子を配列した表示装置などの各種ディスプレイや、回転ドラムを使用したメカ式の表示装置などでもよく、表示部で識別情報を変動表示可能となつていれば良い。

また、「特別遊技状態」とは、例えば、通常の遊技に対して、遊技者に遊技で使用される遊技媒体（遊技球、メダル）の大量獲得の機会を与える特別な遊技を行わせる状態である。

10

【0010】

また、「所定の事前演出」は、通常の変動表示ゲームとは異なる装飾（演出）等を行うことで、例えば、変動表示音（変動表示中の効果音）を異ならせたり、特定のキャラクタや文字を出現させたり、可動演出物（動作する演出部材）を動作させたり、電気的発光部材（L E D等）を発光させたり、変動表示態様を異ならせたり、等のリーチ状態の発生を示唆するような装飾（演出）を行うことである。すなわち、事前演出は、変動表示ゲームが開始され、複数の領域で識別情報が変動表示されている際に、変動表示装置の表示演出、効果音の演出、演出装置による演出を行うもので、事前演出が行われた後に、変動表示ゲームの途中結果がリーチとなることにより、事前演出は、リーチを予告するものとなる。なお、本発明においては、基本的に事前演出はリーチ予告であるが、大当たり予告を含むものとしても良い。また、リーチ予告は、予告が外れて事前演出後の変動表示ゲームの途中結果がリーチとならない場合も含む。

20

また、「変動表示ゲームがリーチ状態とならない場合よりもリーチ状態となる場合に高い確率で所定の事前演出を行う」とは、事前演出はリーチ状態とならない場合にも所定の確率で発生する（予告が外れる）が、その確率はリーチ状態となる場合の確率よりも低いという意味である。

20

【0011】

また、「複数種類のリーチ演出のうち、比較的特別結果となる確率が高くなるように設定された特定のリーチ演出」とは、特別結果に対する信頼度（期待度）が他のリーチ演出に比べて高いリーチ演出のことで、例えば、変動表示ゲームが特別結果とならない場合に選択される確率よりも、特別結果となる場合に選択される確率の方が高く設定されたリーチ演出である。

30

また、「リーチ演出」は、リーチ状態となった場合に、特定の変動表示音を出力させたり、特定のキャラクタや文字を出現させたり、可動演出物を動作させたり、特定の（或いは特定の態様で）電気的発光部材（L E D等）を発光させたり、特定の変動表示態様で変動表示を行ったりすることで、期待感やインパクトを視覚的或いは聴覚的に遊技者に与える手段である。リーチ装飾と言い換えることもできる。

また、「特定のリーチ演出」は、各自個別に設定されたリーチ種別（主に変動表示装置における表示演出が異なるリーチ演出の種類、例えば、出現するキャラクタが異なったり、キャラクタが行う表示上の行為が異なったりするリーチ演出の種類）のうちの特定のリーチ種別でも良いし、複数のリーチ種別で共通する補助演出（例えば、特定の画像の表示、特定の効果音、可動演出物の動作、電気的発光部材の動作）を伴ったものを特定のリーチ演出としても良い。すなわち、同じ表示演出、例えば、出現するキャラクタが同じリーチ演出でも補助演出を伴わないものは特定のリーチ演出とならないし、また、出現するキャラクタが異なっても補助演出を伴えば特定のリーチ演出となるものとしても良い。そして、上述のように特定のリーチ演出は、大当たりの期待度が高くされている。

40

【0012】

また、「事前演出手段」及び「特定リーチ演出手段」は、事前演出や特定のリーチ演出を行う表示装置、可動演出物、電気的発光部材、スピーカ等を含むものでなくとも良く、これらを制御して、表示、動作、発光、音の発生等を制御する手段であれば良い。

50

また、「特定条件報知手段」とは、特定条件が設定されていること、すなわち、特定条件が成立し、特定のリーチ演出が行われる可能性ある設定となっていることを報知するもので、例えば、電気的発光部材を発光させた状態とするものや、可動演出物を動作をさせるものや、可動演出物を動作させて報知用の配置とさせるものや、報知用の効果音をならすものや、報知用の表示を行うものなどが含まれるが、特定条件報知手段も、表示装置、可動演出物、電気的発光部材、スピーカ等を含むものでなくとも良く、これらを制御して、表示、動作、発光、音の発生等を制御する手段であれば良い

【0013】

請求項1に記載の発明によれば、特定条件が設定されている場合のみ特定のリーチ演出が行われるので、特定のリーチ演出の斬新さを維持することができる上、特別結果に対する期待感を高めることができる。10

また、特定のリーチ演出は、特定条件の成立下のみで実行されるので、特定条件の成立に対する期待感を高めることができ、興趣を高めることができる。

また、事前演出が行われ、その後リーチ状態とならなくても、特定条件が設定される可能性を残せて、その後の変動表示ゲームの期待感を向上させることができるので、事前演出に対する期待感が低下することはない。

【0014】

すなわち、上述のようにリーチ予告となる事前演出が行われても、変動表示ゲームがリーチ状態とならなかった場合に、複数種類のリーチ演出のうち、比較的特別結果となる確率が高くなるように設定された特定のリーチ演出が行われる可能性がある。従って、リーチ予告が外れる（リーチ状態とならない）という特定条件が成立しないと、大当たりとなる期待度の高い特定のリーチ演出は行われないので、特定のリーチ演出の出現が制限されることになり、特定のリーチ演出が行われても変動表示ゲームが外れとなる場合が続いて、特定のリーチ演出に対する期待度が低下するの防止できる。20

【0015】

また、事前演出が行われてリーチが予告されたのにも関わらず、変動表示ゲームがリーチとならなかった場合に、特定条件が成立し特定のリーチ演出が行われる可能性が生じることから、リーチ予告が外れることに対して変動表示ゲームが大当たりとなる期待感が生じることになる。すなわち、リーチ予告が当ればリーチ演出が行われて期待感が生じ、リーチ予告が外れても特定条件の成立に伴う期待感が生じる。従って、リーチ予告となる事前演出は、外れても当っても遊技者の興趣を高めることができる。30

なお、特定条件が設定されている場合に、特定のリーチ演出は、変動表示ゲームの外れの場合と大当たりの場合とでそれぞれ設定された所定の確率で行われるので、特定条件が設定されても、リーチとなる変動表示ゲームにおいて、必ず特定のリーチ演出を行うわけではない。

また、事前演出が行われてリーチとならない場合に、必ず特定条件を設定しても良いし、所定の確率で特定条件を設定しても良い。

【0016】

請求項2に記載の発明は、請求項1に記載の遊技機において、

前記変動表示装置は、前記変動表示ゲームを表示する表示部の周辺に、電気的駆動源の作動により動作する可動演出部材を備え。40

前記特定リーチ演出手段は、前記可動演出部材の動作、および該動作に関連づけた演出画像の表示、により前記特定のリーチ演出を行うことを特徴としている。

ここで、「表示部」とは、表示装置本体において実際に変動表示ゲームが表示される部分であり、ディスプレイの表示画面や、メカ式の表示装置において、識別情報が遊技者に対して露出する部分である。

また、「電気的駆動源」とは、例えば、モータ、ソレノイド等である。

また、「可動演出部材の動作、および該動作に関連づけた演出画像の表示」とは、例えば、可動演出部材の動作と演出画像の表示とが一連していることである。具体的には、例えば、可動演出部材が口を開閉するお化け提灯を表している場合に、お化け提灯の口の開閉50

に対して、お化け提灯の口の近傍から火の玉が出現してお化け提灯の口から遠ざかる表示を行うことにより、お化け提灯の口から火の玉が飛び出すような演出の表示である。

【0017】

請求項2に記載の発明によれば、可動演出部材の動作とそれに関連づけられた演出画像の表示（変動表示装置への表示）により特定のリーチ演出に対する装飾性やインパクトを高めることができ、斬新で興趣の高いリーチ演出（特定のリーチ演出）を行うことができる。

【0018】

請求項3に記載の発明は、請求項2に記載の遊技機において、

前記特定条件報知手段は、前記可動演出部材に関連づけて前記特定条件が設定されていることを報知することを特徴としている。 10

ここで、「可動演出部材に関連づけて」とは、可動演出部材を動作させること、可動演出部材が動作して特定の状態となっていること（例えば、お化け提灯が口を開けて、その後開けっ放しになっている等）、可動演出部材を発光させること、などを含む。

【0019】

請求項3に記載の発明によれば、特定条件が設定されていることを確実に報知できる。

また、特定条件の設定と特定のリーチ演出とを関連づけることができ、特定のリーチ演出に関する遊技内容を遊技者に的確に認識させることができると、興趣を向上させることができる。すなわち、特定のリーチ演出が変動表示装置に設けられた可動演出部材の動作を伴い、特定条件の報知が可動演出部材に関連づけて行われるので、特定条件の設定の報知が可動演出部材を介して行われた後に、可動演出部材の動作を伴う特定のリーチ演出が行われることになり、遊技者が特定条件の設定と特定のリーチ演出との関係を説明がなくとも直感的に認識することができる。 20

【0020】

請求項4に記載の発明は、請求項2又は3に記載の遊技機において、

前記変動表示装置は、前記表示部の周辺に複数の電気的発光部材を備え、

前記事前演出手段による事前演出が行われたにもかかわらず、変動表示ゲームがリーチ状態とならなかった場合に、該事前演出に対応する事前演出画像に関連づけて前記複数の電気的発光部材を発光させるとともに、該複数の電気的発光部材の発光に関連づけて前記可動演出部材を動作させることで、前記特定条件が設定されたことを演出する特定条件演出手段を備えたことを特徴としている。 30

【0021】

ここで、「特定条件演出手段」とは、特定条件が設定されたことを演出する表示装置、可動演出物、電気的発光部材、スピーカー等を含むものでなくとも良く、これらを制御して、表示、動作、発光、音の発生等を制御する手段であれば良い。また、「特定条件が設定されたことを演出する」ことにより、特定条件の設定が報知されるものとしても良く、特定条件演出手段が特定条件報知手段に備えられているものとしても良い。

「電気的発光部材」とは、LED、各種ランプ、半導体レーザ、EL素子等の電気エネルギーで発光する発光素子を備えるものである。

【0022】

請求項4に記載の発明によれば、事前演出が発生してから、特定のリーチ演出を行うための特定条件が成立するまでの状況を遊技者に的確に認識させることができ、興趣が向上するとともに特定条件が成立していることを確実に認識させることができる。

また、事前演出が発生したにも関わらずリーチ状態とならなかった場合に、事前演出に対応する事前演出画像に関連づけて電気的発光部材を発光させるとともに、電気的発光部材の発光に関連づけて可動演出部材を動作させる（可動演出部材を電気的発光部材を用いて発光させても良い）ことにより、特定条件の設定を報知し、その後、可動演出部材の動作により特定のリーチ演出を発生させるので、複数回の変動表示ゲームに渡って、事前演出と特定条件の設定と特定のリーチ演出とにより一連性をもった演出を行うことができ、変動表示ゲームを複数回単位で楽しめ興趣を極めて高めることができる。すなわち、事前演 40

50

出が行われもしリーチにならず特定条件が設定された変動表示ゲームと、その後の特定のリーチ演出が行われる変動表示ゲームと、これらの間の特定条件の設定が報知されている変動表示ゲームとの複数の変動表示ゲームに渡って遊技者の興味が高められることになる。

【0023】

従って、事前演出として事前演出画像（例えば、リーチ予告キャラクタの出現）が表示され、かつ、リーチとならない場合（リーチ予告が外れて特定条件が設定される場合）に、事前演出が行われた際に表示される事前演出画像に関連させて、複数の電気的発光部材を発光させるとともに、該複数の電気的発光部材の発光に関連づけて前記可動演出部材を動作させ、これが特定条件の設定を報知する演出となるので、事前演出と、事前演出による予告の外れに伴う特定条件の設定との関連を遊技者に容易に認識させることができ、更に、可動演出部材の動作を伴う特定条件の設定の演出と可動演出部材の動作を伴う特定のリーチ演出との関連を遊技者に容易に認識させることができる。

【0024】

請求項5に記載の発明は、請求項1～4の何れか一項に記載の遊技機において、遊技の進行を制御するメイン制御装置と、該メイン制御装置からの制御情報に基づき変動表示ゲームの表示制御を行うサブ制御装置とを個別に備え、前記メイン制御装置が前記抽選手段を備えるように構成するとともに、前記サブ制御装置が前記特定リーチ演出手段および事前演出手段を備えるように構成し、前記メイン制御装置は、変動表示ゲームの実行毎に当該変動表示ゲームの実行時間を特定可能な制御情報を前記サブ制御装置に送信し、前記サブ制御装置は、前記メイン制御装置からの制御情報がリーチ状態を示すものであった場合に、前記変動表示ゲームの実行時間に応じてリーチ演出を選択するものとし、前記特定リーチ演出手段は、前記変動表示ゲームの実行時間に応じて選択されたリーチ演出に、補助演出を付加することで、前記特定のリーチ演出を行うことを特徴としている。

【0025】

ここで、「補助演出」とは、通常のリーチ演出（基本のリーチ演出）に加えられる演出のことで、可動演出物の動作、電気的発光部材の発光、特定のキャラクタ（画像）の表示、効果音の出力、などである。従って、基本となるリーチ演出に補助演出が付加されるか否かで、特定のリーチ演出であるか否かが決まることになる。

【0026】

請求項5に記載の発明によれば、特定のリーチ演出および事前演出の制御を効率よく行うことができる。すなわち、前記サブ制御装置で、互いに関連する事前演出と特定のリーチ演出とを制御するので、事前演出に関わる特定条件に基づいて、選択可能なリーチ演出が異なるものとなっても、メイン制御装置の処理を増やすことなく、サブ制御装置で効率的にリーチ演出を制御することができる。

また、基本となるリーチ演出に補助演出を付加することで特定のリーチ演出となるので、リーチ演出の基本種類を増加させることなく特定のリーチ演出を行うことができる。従って、特定のリーチ演出とそれ以外のリーチ演出とで、同じ基本となるリーチ演出を用いることができるので、画像データ等のデータ容量の削減を図ることができる。

また、基本となるリーチ演出に補助演出が付加されて特定のリーチ演出が行われるので、遊技者は演出内容に戸惑うことなく期待感が向上することとなる。すなわち、補助演出があるか無いかで、大当たりの期待度が高いか低いかを容易に判断することができる。

【0027】

請求項6に記載の発明は、請求項1～5の何れか一項に記載の遊技機において、前記変動表示ゲームを直ちに実行できない状態で変動表示ゲームの始動条件が成立した場合に、当該変動表示ゲームの始動権利を前記抽選手段の抽選関連情報とともに所定数の範囲内で記憶可能な始動記憶手段を備え、前記事前演出手段は、前記始動記憶手段に大当たりの抽選結果となる始動権利が記憶されていることに関連して、前記特定条件設定手段が特定条件を設定することとなる事前演出

10

20

30

40

50

を行うものとし、

前記特定リーチ演出手段は、前記始動記憶手段に記憶されている大当たりの抽選結果となる始動権利に対応する変動表示ゲームの実行に応じて前記特定のリーチ演出を行うことを特徴としている。

【0028】

ここで、「抽選関連情報」とは、抽出した乱数値情報、抽出した乱数を判定した判定情報、を含む。なお、抽選は、予め決められた範囲内の複数の数値からランダムに乱数値を抽出し、抽出された乱数値と、予め設定された判定値とを比較し、大当たりと外れとを判定する。従って、乱数値を抽出した時点で大当たりか否かは決定しているが、判定値との比較を行わないと、大当たりか否かが確定しない。

また、「大当たりの抽選結果となる始動権利が記憶されていることに関連して」とは、「大当たりの抽選結果となる始動権利が記憶されている場合に必ず」と、「大当たりの抽選結果となる始動権利が記憶されている場合に所定の確率で」との両方を含むものである。なお、大当たりの抽選結果となる始動権利が記憶されていない場合も、請求項1～5に記載の発明と同様に、特定条件を設定することとなる事前演出を行う場合がある。

請求項6に記載の発明によれば、事前演出が行われてリーチ状態とならずに特定条件が設定された場合に、その後に実行される（既に記憶されている始動権利の個数分内）変動表示ゲームで、特定のリーチ演出を行って特別結果を導出することができる。したがって、特定条件が設定された状態において実行される変動表示ゲーム、及び特定のリーチ演出に対する期待感を極めて高めることができるとともに、変動表示ゲームの興奮を高めることができる。

【0029】

すなわち、リーチ予告である事前演出があったのにも関わらず変動表示ゲームがリーチとならずに特定条件が設定されても、基本的に、その後の変動表示ゲームが大当たりとなる確率は特定条件が設定されていない場合と同じなので、特定条件が設定された場合にだけ、特定のリーチ演出が行われる可能性が生じるとしても、特定条件が設定された後に、大当たりとなるのは、多くのゲームを消化した後となる可能性が高く、遊技者の大当たりに対する期待感が徐々に低下してしまう。

そこで、複数の始動権利が記憶され、かつ、記憶された複数の始動権利の中で、少なくとも1つの外れの抽選結果となる始動権利の後に、大当たりの抽選結果となる始動権利が記憶されていることに関連して、外れの抽選結果となる始動権利に基づいて行われるリーチとならない変動表示ゲームで、事前演出を行うことにより特定条件を設定し、その後の大当たりの抽選結果となる始動権利に基づく変動表示ゲームにおいて、特定のリーチ演出を行うようにすることで、特定条件が設定された後に、僅かなゲーム数（事前演出を行った変動表示ゲーム時に既に記憶されていた始動権利の回数以内）を消化した後（特定条件が設定されたゲームの次ぎのゲームでも可）に特定のリーチ演出が行われ大当たり（特別結果）を導出する変動表示ゲームが行われることになる。すなわち、始動記憶内の乱数値から求められる抽選結果に大当たりとなる結果が含まれ、必ず大当たりとなる変動表示ゲームが行われることが確定している場合に、その前の変動表示ゲームで事前演出を行うとともに特定条件を設定させて、特定条件の設定後に特定のリーチ演出を伴いかつ大当たりとなる変動表示ゲームを行うことで、特定条件の設定とそれに伴う特定のリーチ演出の実行に対する期待感を遊技者に印象付けることができる。これにより、それ以後に行われる遊技機の遊技において、特定条件が設定された際の期待感が向上する。

【0030】

【発明の実施の形態】

以下、この発明に係る実施の形態について、図面を参照しながら説明する。

図1は、本発明に係る遊技機の一形態として例示するパチンコ遊技機100の遊技盤1を示す正面図である。

【0031】

この遊技盤1のガイドレール2で囲まれた遊技領域1aでは、図示しない発射装置によっ

10

20

30

40

50

て発射された遊技球が流下するようになっている。また、前記遊技領域 1 a には、遊技球の通過により普通変動表示ゲームの始動条件を付与する普図始動ゲート 6 , 6 、普通変動表示ゲームを表示する普通図柄(普図)変動表示装置(図示略)、普通図柄変動表示装置での普通変動表示ゲームの結果如何によって開閉部材 9 a , 9 a を開(遊技者にとって有利な状態)閉(遊技者にとって不利な状態)させる始動入賞口(特図始動入賞口)を兼ねた普通変動入賞装置 9 、普通変動入賞装置(始動入賞口) 9 への遊技球の入賞(始動条件の成立)に基づき変動表示ゲーム(ここでは特別変動表示ゲーム)を表示する変動表示装置(特別図柄表示装置) 4 、変動表示装置 4 での特別変動表示ゲームの結果如何によって大入賞口 5 b を閉じた状態(遊技者にとって不利な状態)から開放状態(遊技者にとって有利な状態)に変換するサイクル遊技を行う特別変動入賞装置 5 、一般入賞口 8 , ... 、サイドランプ 1 2 , 1 2 、風車と呼ばれる打球方向変換部材 1 4 、多数の障害釘(図示略)などが配設されている。遊技領域 1 a の最下端部中央にはアウト球を回収するためのアウト穴 1 3 が設けられている。10

【 0 0 3 2 】

このうち、変動表示装置 4 は、識別情報としての特別図柄(特図)の変動表示ゲームの表示等を行う表示装置本体 4 a (例えば、液晶表示装置からなる)と、この表示装置本体 4 a の前面側に配設される前面構成部材 2 0 から構成されている。なお、表示装置本体 4 a には、液晶表示装置等のディスプレイと、ディスプレイの裏面に配置され、ディスプレイの表示の制御等を含む演出の制御を行う後述の演出制御装置 8 0 となる演出制御基板(図示略)とが含まれる。20

【 0 0 3 3 】

表示装置本体 4 a は、表示状態が変化可能な表示画面(表示部) 4 g を備え、この表示画面 4 g において複数種類の識別情報(例えば、キャラクタ、数字、記号などからなる図柄等)を変動表示させることにより特図の変動表示ゲームを実行可能となっている。図 2 に示すように、変動表示装置 4 の前面構成部材 2 0 は、遊技盤 1 に取り付けられる取付基板 2 1 が外周部分に形成された枠状の本体枠 2 2 に各種の構成部材が取り付けられて構成されるものである。

【 0 0 3 4 】

そして、本体枠 2 2 には、上記構成部材として、本体枠 2 2 の上部に配置される装飾鎧部材 2 4 と、装飾鎧部材 2 4 の下側に配置される発光装飾部材 2 5 、装飾鎧部材 2 4 の左側に配置されるワープ装置 2 6 と、表示画面 4 g の左から上に渡って表示画面 4 g の外周の一部を囲むように配置される発光演出装置 2 7 と、本体枠 2 2 の下部に配置される転動態様変換装置 2 8 (ステージ)と、表示画面 4 g の右側近傍に配置される可動演出装置 4 0 と、転動態様変換装置 2 8 と表示画面 4 gとの間に配置される特図始動記憶表示部 4 c とが取り付けられる。なお、本体枠 2 2 の裏面側には、カバー板 2 9 及び裏面枠 3 0 とが前後に重ねて配置され、本体枠 2 2 内に形成される凹室 2 0 a の底部を形成しており、上述の各構成部材の一部は、カバー板 2 9 及び裏面枠 3 0 を介して本体枠 2 2 に取り付けられる。30

また、裏面枠 3 0 は、前面構成部材 2 0 の最も後に配置される部材であり、その中央部に表示装置本体 4 a の表示画面 4 g と前後に重なって配置される表示用開口部 3 0 a が形成されるとともに、表示用開口部 3 0 a は、後方に向かうにつれて狭くなる四角筒状の壁部 3 0 b の後端部に形成されている。この壁部 3 0 b 内の空間と、本体枠 2 2 内とで凹室 2 0 a が形成されている。そして、表示用開口部 3 0 a から表示画面 4 g 全体がパチンコ遊技機 1 0 0 の前方に露出するようになっている。40

【 0 0 3 5 】

前記装飾鎧部材 2 4 は、本体枠 2 2 の左上側縁部に前方に突出して形成された鎧壁 2 2 b と、本体枠 2 2 の右側縁部に前方に突出して形成された囲い壁 2 2 c との間に配置され、これら鎧壁 2 2 b 及び囲い壁 2 2 c とともに、前面構成部材 2 0 上部からの前面構成部材 2 0 内への遊技球の侵入を防止して、表示画面 4 g 等を遊技球から保護する鎧部 2 2 k を構成している。50

また、前面構成部材 20 の上部に位置する装飾鎧部材 24 は、お化け屋敷の屋根を表す装飾部材となっている。また、装飾鎧部材 24 には、大小二つの振り子状の吊り装飾部材 24a, 24a が、左右に摇動可能に下方に吊り下げられた状態で設けられている。

【0036】

前記発光装飾部材 25 は、可動演出装置 40 の後述する背部材 42 とともにお化け屋敷の障子を表す装飾部材となっている。また、発光装飾部材 25 は、その前面を構成する透光部材とその背面に配置されて電気的発光部材としてのランプとを有し、ランプを点灯することにより発光する。

前記ワープ装置 26 は、前記鎧部 22k の鎧壁 22b と装飾鎧部材 24 との間に形成されたワープ入口 26a に侵入した遊技球を前面構成部材 20 内に形成されたワープ出口 26b から転動態様変換装置 28 に向けて放出するものである。すなわち、前記ワープ装置 26 は、前面構成部材 20 の上側の外部から遊技球を前面構成部材 20 内の転動態様変換装置 28 に導く遊技球用の誘導流路である。なお、ワープ装置 26 は、遊技盤 1 の前面より前の遊技領域 1a と同じ前後位置に設けられ、前記ワープ入口 26a を備えた第 1 ワープ通路 26c と、遊技盤 1 の前面より後の転動態様変換装置 28 と同様の前後位置に設けられ、かつ、第 1 ワープ通路 26c の下流側となるように第 1 ワープ通路 26c に接続されるとともに前記ワープ出口 26b を備えた第 2 ワープ通路 26d とを有する。

【0037】

そして、第 1 ワープ通路 26c と第 2 ワープ通路 26d との接合部が遊技球を遊技盤 1 前面の前から後側に誘導する通路変換部 26e となっている。従って、ワープ入口 26a から侵入した遊技球は、第 1 ワープ通路 26c を通り、通路変換部 26e で第 1 ワープ通路 26c より後側の第 2 ワープ通路 26d に導かれ、第 2 ワープ通路 26d を通ってワープ出口 26b から放出される。

【0038】

前記発光演出装置 27 は、始点側の一端部が表示用開口部 30a (表示画面 4g) の左側縁の下部近傍とされ、表示用開口部 30a (表示画面 4g) の左側縁から上側縁に渡って、表示画面 4g の外周にほぼ沿うとともに、湾曲した状態とされ、終点側の他端部が表示用開口部 30a (表示画面 4g) の上側縁の右側部分の近傍とされている。また、発光演出装置 27 の終点側端部は、表示画面 4g の右上側に配置される可動演出装置 40 の可動演出部材 41 の近傍となっている。そして、発光演出装置 27 は、全体として湾曲したつ字状の形状を有する。また、発光演出装置 27 は、全体として帯状に近い形状を有するが、始点側端部が細く尖った形状を有し、始点から終点に向かうにつれて太くなり、終点側端部が丸くなかった形状を有する。

【0039】

そして、発光演出装置 27 は、始点側端部から終点側端部に向かって一列にキャラクタ部 27a, ... が表示画面 4g の一部を囲うように形成されている。各キャラクタ部 27a, ... は、ほぼ同様の形状となっているが、発光演出装置 27 の始点から終点に向かうにつれて、順にキャラクタ部 27a, ... が大きくなっている。また、発光演出装置 27 は、キャラクタ部 27a, ... を含む前面を構成する透光部材とその裏面側に配置された電気的発光部材である LED とを備えるもので、発光演出装置 27 の各キャラクタ部 27a, ... に対応する部分に LED が配置され、LED を点灯することにより、各キャラクタ部 27a, ... をそれぞれ独立して発光させられるようになっている。すなわち、変動表示装置 4 は、表示画面 4g (表示部) の周辺に複数の電気的発光部材を備えている。

【0040】

また、キャラクタ部 27a, ... は、後述するように変動表示ゲームがリーチとなることを予告する事前演出が変動表示装置 4 で行われる場合に、表示画面 4g に表示される事前演出画像としての予告キャラクタと同様の形状に形成されている。すなわち、キャラクタ部 27a, ... は、事前演出で表示される事前演出画像に関連づけられた形状を有するものとなっている。この例においては、事前演出画像として表示画面 4g には、火の玉 (人魂) H (図 6 に図示) がリーチ予告キャラクタ (リーチ予告画像) として表示され、かつ、発

10

20

30

40

50

光演出装置 27 のキャラクタ部 27a, … は、リーチ予告キャラクタと同様に火の玉を模した形状となっており、電気的発光部材を点灯すると、火の玉の形状に発光するようになっている。

【 0 0 4 1 】

また、発光演出装置 27においては、上述の演出制御装置 80 の制御の基に、始点側のキャラクタ部 27a, … から終点側のキャラクタ部 27a, … に向かって 1 つずつ、点灯しては消灯する動作を順番に行うようになっており、これにより、始点側から終点側に向かってキャラクタ部 27a, … が示すキャラクタである火の玉が始点から終点に移動すると共に、拡大（巨大）化する演出を行えるようになっている。また、後述するようにこの演出は、表示画面 4g に表示される事前演出画像と関連づけられて行われるとともに、可動演出装置 40 の可動演出部材 41 の動作及び発光と関連づけられて行われる。

【 0 0 4 2 】

転動態様変換装置 28 は、前面構成部材 20 内の下部において、ワープ装置 26 を通過した遊技球や、前面構成部材 20 の主に下方から撥ねて前面構成部材 20 内に侵入した遊技球が転動するステージを構成するものであり、ステージ上で転動する遊技球を最終的にステージの前側に向かって転動するように誘導し、前面構成部材 20 の下方に流下させるものである。また、ステージは、中央が山状とされ、その左右が谷状とされており、左右方向に転動する遊技球は、左右の谷の端側の上り坂で転動方向を逆方向に方向転換されて、中央の山を乗り越えては左右に往復移動することになる。そして、転動態様変換装置 28 は、左右に往復する遊技球の速度が低下して停止しそうになった際に、停止しそうになった場所が左右いずれかの谷の底の場合に、谷の底から前方に遊技球を流下し、停止しそうになった場所が山の頂上の場合に、その奥にあるカバー板 29 及び裏面枠 30 に形成された開口部 28a から図示しない裏通路に遊技球を流下させ、出口開口部 28b から前面構成部材 20 の下方に遊技球を放出する。なお、出口開口部 28b の下方には、普通変動入賞装置 9 の始動入賞口があり、出口開口部 28b から流下した遊技球は高い確率で始動入賞口に入賞する。

【 0 0 4 3 】

可動演出装置 40 は、前記変動表示ゲームに関連した演出動作を行う可動演出部材 41 と、前記可動演出部材 41 が動作可能に取り付けられるとともに、該可動演出部材 41 の背景領域を形成する背面部材 42 と、前記背景領域を発光させるとともに、可動演出部材 41 を発光させるための電気的発光部材である複数の LED（図示略）と、前記背面部材 42 の後方側に配設されるとともに動力伝達部材（図示略）を介して前記可動演出部材 41 を駆動させる電気的駆動源（図 3 に図示される演出用ソレノイド 44）と、前記動力伝達部材に接続されて、演出用ソレノイド 44 からの動力を可動演出部材 41 の動作に対応して変換する動力変換手段（図示略）とを備えている。

【 0 0 4 4 】

従って、前記変動表示装置 4 は、前記変動表示ゲームを表示する表示画面 4g（表示部）の周辺（右側部）に、電気的駆動源（演出用ソレノイド 44）の作動により動作する可動演出部材 41 を備えている。

前記可動演出部材 41 は、この例において、上部可動部材 411 と、下部可動部材 412 とからなり、全体としてお化け提灯（キャラクタ）の形状に形成されている。また、可動演出部材 41 は、お化け提灯が口（提灯の裂け目）を閉じた状態と口を開いた状態との間で可動するようになっている。

すなわち、上部可動部材 411 は、お化け提灯の口より上部を構成し、僅かに前傾した状態で、背面部材 42 にほぼ水平方向に沿って左右に移動自在に取り付けられる。そして、上部可動部材 411 は、その正面のほぼ中央部に二つの目となる目部材 413, 413 が設けられるとともに、下部から下方に突出し、口を閉じた状態で下部可動部材 412 に隠され、口を開けた状態で露出する舌となる舌部材（図示略）が取り付けられている。

【 0 0 4 5 】

また、下部可動部材 412 は、お化け提灯の口より下部を構成し、上部可動部材 411 と

10

20

30

40

50

同様に僅かに前傾した状態で、背面部材 4 2 に、下部可動部材 4 1 2 の下端部の右側を中心としてほぼ回転して更に前傾するように移動自在に取り付けられている。

そして、上部可動部材 4 1 1 が右から左（表示画面 4 g 及び発光演出装置 2 7 の終点側端部に向かう方向）に移動する際に、下部可動部材 4 1 2 が左側（表示画面 4 g 及び発光演出装置 2 7 の終点側端部側）を下方に下げるよう回転移動することで、上部可動部材 4 1 1 の下辺の左端部と、下部可動部材 4 1 2 の上辺の左端部との間に間隔が開いて口を開けた状態となる。また、上部可動部材 4 1 1 及び下部可動部材 4 1 2 が上述の場合と逆方向に移動することにより、お化け提灯が口を閉じた状態となる。

【 0 0 4 6 】

なお、1つのソレノイドによる左右への駆動力は、動力伝達部材及び動力変換手段により、上部可動部材 4 1 1 及び下部可動部材 4 1 2 のそれぞれ伝達されるとともに、上述のような上部可動部材 4 1 1 及び下部可動部材 4 1 2 のそれぞれの動作に対応して変換される。

また、可動演出部材 4 1 は、その裏面側に配置される電気的発光部材である L E D により発光するとともに、例えば、P W M（パルス幅制御）により L E D の輝度を変更可能となっており、後述する特定条件の設定を報知するために可動演出部材 4 1 を発光させる際に、L E D の輝度を段階的（例えば、8段階）に変更する構成となっている。

また、背面部材 4 2 は、表示画面 4 g の右側に表示画面 4 g の右側縁に沿って配置され、背面部材 4 2 の上部に可動演出部材 4 1 が配置され、下部に左右に寺をイメージした飾り部材 4 2 1 , 4 2 2 が取り付けられている。また、背面部材 4 2 のこれら飾り部材 4 2 1 , 4 2 2 の間には、複数の L E D を配列したドット表示型のディスプレイ 6 0 が配置されている。ディスプレイ 6 0 は、横 5 ドット、縦 7 ドットの計 35 ドットとなるように L E D を配列したドット表示型のディスプレイで、大当たり（特別遊技）中の演出表示を行う。また、この例のパチンコ遊技機では、特別遊技後に確率変動状態にならなかつ場合に、所定回数（例えば、100ゲーム）だけ時短状態の変動表示ゲームを行えるようになっており、時短状態となっている間、時短状態でゲームが行われる残りゲーム数を表示するものとなっている。

【 0 0 4 7 】

前記特図始動記憶表示部 4 c は、普通変動入賞装置 9 に遊技球が入賞して特図変動表示ゲームが未処理となっている未処理回数を点灯表示するようになっている。なお、特図始動記憶表示部 4 c の奥には、例えば L E D などからなる特図始動記憶表示器 4 b , ... が設けられている。なお、この例では、L E D の前に提灯状の透光部材が配置され、特図始動記憶表示器 4 b , ... が提灯状の装飾となっている。

【 0 0 4 8 】

普図変動表示装置には、例えば 7 セグメント型の L E D などによって構成された普通図柄（普図）の変動表示ゲームの表示を行う普図変動表示器 7 （普通図柄表示器、図 3 に図示）が配され、その普図変動表示器 7 の表示状態を変化させることにより、普図変動表示装置において普通図柄（例えば、数字、記号などからなる図柄等）の変動表示ゲームを実行可能となっている。

また、パチンコ遊技機 1 0 0 には、普図始動ゲート 6 , 6 を遊技球が通過（普図の始動入賞）して普図変動表示ゲームが未処理となっている未処理回数を表示する普図始動記憶表示器 6 a （図 3 に図示）が配設されている。

【 0 0 4 9 】

普通変動入賞装置 9 は左右一対の開閉部材 9 a , 9 a を具備し、この開閉部材 9 a , 9 a は、常時は遊技球が 1 個流入可能な程度の間隔で閉じた状態を保持しているが、普図変動表示器 7 における変動表示ゲームの結果が特別の結果態様となった場合には、逆「ハ」の字状に開いて普通変動入賞装置 9 に遊技球が流入し易い状態に変化されるようになっている。

この普通変動入賞装置 9 は、特図の始動口（始動入賞口）も兼ねる。

【 0 0 5 0 】

10

20

30

40

50

特別変動入賞装置 5 は、アタッカー形式の開閉扉 5 a によって開閉される大入賞口 5 b を備えている。

この大入賞口 5 b の内部（入賞領域）には、該大入賞口 5 b に入った遊技球のうち一般入賞口（図示略）に流入した遊技球を検出するための一般入賞口センサ 5 c（図 3 に図示）と、大入賞口 5 b に入った遊技球のうち特別入賞口（図示略、V 入賞領域、継続入賞領域とも言う）に流入した遊技球を検出するための特別入賞口センサ 5 d（図 3 に図示）等が配設され、更に、特別変動入賞装置 5 には、特別入賞口に遊技球が流入した後は遊技球を前記特別入賞口に流入させないようにして特別入賞口への遊技球の入賞率を調整する入賞率調整用ソレノイド 5 f（図 3 に図示）、特別変動入賞装置 5 の開閉扉 5 a の駆動手段としての可動部材用ソレノイド 5 e（大入賞口ソレノイド）等が配設されている。10

開閉扉 5 a はその上端側が手前側に倒れる方向に回動して開放可能になっていて、特図の変動表示ゲームの結果が特別結果態様（例えば、「7、7、7」等、ゾロ目数字の何れか）となって大当たり等が発生した場合に、大入賞口 5 b が開放されるようになっている。

【0051】

ここで、遊技を開始することにより遊技領域 1 a 内に打ち込まれた遊技球が、一般入賞口 8、普通変動入賞装置 9、大入賞口 5 b の何れかに入賞すると、それぞれ所定数の賞球が排出される（払い出される）ようになっている。

また、遊技領域 1 a 内に打ち込まれた遊技球が、普図始動ゲート 6, 6 内を通過すると、普図変動表示装置において普図の変動表示ゲームが行われる。

この普図の変動表示ゲームは、普図変動表示装置の表示状態（点灯状態）を所定時間変動表示させた後、停止表示させることにより行うようになっている。20

この普図の変動表示ゲームの結果、普図変動表示装置における停止表示が特別の結果態様となれば、普図の変動表示ゲームが当たりとなって、普通変動入賞装置 9 が所定時間（例えば、0.5 秒間）開放される。それにより、普通変動入賞装置 9 に遊技球が入賞しやすくなり、特図の変動表示ゲームの始動が容易となる。

【0052】

また、遊技領域 1 a 内に打ち込まれた遊技球が、普通変動入賞装置 9 に入賞すると、特図の変動表示装置 4 の表示画面 4 g において、複数種類の識別情報が変動表示される特図の変動表示ゲームが開始される。

この特図の変動表示ゲームの結果として、表示画面 4 g の表示態様が特別結果態様（例えば、「1, 1, 1」等、ゾロ目数字の何れか）となった場合には、大当たりとなって特別遊技状態（いわゆる、大当たり状態）となる。30

この大当たり状態中は、特別変動入賞装置 5 の大入賞口 5 b を閉じた状態から開放状態に変換するサイクル遊技が、所定回数を限度に行われ、これにより遊技者は遊技球を大量獲得する機会を得る。すなわち、パチンコ遊技機は、特図変動表示ゲームの結果、予め定められた特別結果態様となることに関連して、遊技者に有利な特別遊技状態が発生するといった所定の遊技価値を付与可能となる。

【0053】

なお、遊技盤 1 の裏面側には、図 3 のブロック図に示すように、球の排出動作等を制御する排出制御装置 90 と、遊技領域に設けられた変動表示装置 4 の表示制御、パチンコ遊技機が備えるランプや LED などの発光部材の点灯・点滅状態の制御、可動演出部材 4 1 を動作させる演出用ソレノイド 4 4 の制御、及び、スピーカ等の出力の制御等を行う演出制御装置 80 と、遊技機前面の操作ハンドル（図示略）の操作に基づき遊技球を遊技領域に発射させる発射装置（図示略）と、この発射装置の制御を行う発射制御装置（図示略）と、これら各制御装置等を統括制御するとともに、変動表示ゲームを大当たりとするか否かを抽選する抽選手段として機能する遊技制御装置 70 等とが設けられている。40

従って、本実施形態のパチンコ遊技機 100 は、複数の識別情報による変動表示ゲームを表示可能な変動表示装置 4 と、該変動表示ゲームを大当たりとするか否かを抽選する抽選手段（遊技制御装置 70）と、を備え、該抽選手段の抽選結果が大当たりとなった場合に、前記変動表示ゲームの結果を特別結果にするとともに遊技者にとって有利な特別遊技状50

態を発生するようにした遊技機である。

【0054】

また、図3に示すように、パチンコ遊技機は、遊技の進行を制御する遊技制御装置(メイン制御装置)70、この遊技制御装置70の制御下で各種の演出に関する制御を行う演出制御装置(サブ制御装置)80、遊技制御装置70の制御下で賞球の排出制御等を行う排出制御装置90等を備えている。

【0055】

このうち遊技制御装置70は、CPU(Central Processing Unit)71a、RAM(Random Access Memory)71b、ROM(Read Only Memory)71c等を有する遊技用マイクロコンピュータ71、10入出力I/F73、クロック(発振器)72等により構成されている。

このうち、CPU71aは、制御部、演算部を備え、演算制御を行う他、特図や普図の変動表示ゲームに関連する各種乱数値なども生成している。各種乱数値には、特図の大当たり判定用乱数値、普図の当たり判定用乱数値、特図の停止図柄の決定に用いられる図柄決定用乱数値(大当たり時の図柄を決定する乱数値、外れ時の各図柄を決定する乱数値)、外れリーチの発生の決定に用いられる外れリーチ決定用乱数値、特図変動表示ゲームにおける基本変動パターン(変動表示ゲームの実行時間等を含む)の種類の決定に用いられる基本変動パターン決定用乱数値などが含まれる。

RAM71bは、普通変動入賞装置9内に設けられた特図始動センサ9bのオン信号の記憶、すなわち特図始動記憶(始動記憶)(変動表示ゲームの実行権利)の記憶領域、普図始動ゲート6,6に設けられた普図始動センサ6bのオン信号の記憶(普図始動記憶)の記憶領域、CPU71aで生成される各種乱数値の記憶領域、各種データを一時的に記憶する記憶領域、並びに、CPU71aの作業領域等を備えている。20

ROM71cには、遊技上の制御プログラムや制御データが書き込まれている他、特図変動表示ゲームの大当たり発生を判定するための特図の大当たり判定値、普図変動表示ゲームの当たり発生を判定するための普図の当たり判定値などが書き込まれている。

【0056】

また、入出力I/F73には、図示しないローパスフィルタ及びバッファーゲートを介して、特図始動センサ9b、普図始動センサ6b,6b、特別入賞口センサ5d、一般入賞口センサ5c、入賞口センサ8a,...、排出制御装置90などが接続されており、これらからの各種信号が入力されている。そして、これら各種信号は、該入出力I/F73により中継されて、CPU71aに対し出力されている。30

更に、入出力I/F73には、CPU71aから出力される各種の制御信号が入力され、これら制御信号は、該入出力I/F73により中継されて、図示しない出力ポート及びドライバーを介して、普通変動入賞装置9の開閉部材9a,9aの駆動手段としての普電用(普通電動役物(普通変動入賞装置)用)ソレノイド6c、普図変動表示器7、普図記憶(普図始動記憶)表示器6a、特図記憶(特図始動記憶)表示器4b、遊技制御装置70からパチンコ遊技機100の外部に対し出力される外部情報を中継する外部出力端子81、演出制御装置80、可動部材用ソレノイド5e、入賞率調整用ソレノイド5fなどに出力されている。40

【0057】

遊技制御装置70のCPU71aは、例えば、特図始動センサ9bからの検出信号(始動信号)の入力等に基づき、RAM71bに記憶されている各種乱数値の抽出処理を行い、該抽出処理により抽出された乱数値と、予めROM71cに記憶されている判定値とを比較する。

この比較により、遊技制御装置70のCPU71aは、特別遊技状態を発生するか否か(大当たりに当選か否か)、複数種類の識別情報のうち何れの識別情報を変動表示ゲームの停止結果態様として導出表示するか(表示画面4g上の各表示領域4x,4y,4z(図7等に図示)における特図の停止図柄の種類を何れにするか)、変動表示ゲームにて何れの基本変動パターンで識別情報を変動表示させるか(遊技制御装置70においては、基本変

10

20

30

40

50

動パターンとして主に変動表示時間を決定し、例えば、リーチ時に登場するリーチキャラクタ等の表示内容等を含む詳細な変動パターンは演出制御装置80で決定される)等を決定する。

また、遊技制御装置70のCPU71aは、上記のように各種乱数値の抽出及び判定を行った場合に、RAM71b(始動記憶手段)に、記憶されるカウンタ値としての始動記憶数を1つ加算するとともに、抽出された乱数値を始動記憶に対応付けて記憶し、更に、抽選の判定結果を記憶する。なお、直ちに次の変動表示ゲームを開始することができない状態(例えば、変動表示ゲームの実行中、或いは、特別遊技状態中等)であれば、始動記憶数が保持され、変動表示ゲームが開始される際には、始動記憶数を1つ減算する。

なお、例えば、始動記憶に空きがない場合、すなわち、始動記憶数が予め設定された上限となっている場合には、各種乱数値の抽出及び判定を行わない。

【0058】

また、遊技制御装置70のCPU71aは、上記抽出処理により抽出された乱数値と予めROM71cに記憶されている判定値との比較による各種の決定に基づいて、演出制御装置80に表示データ(制御情報を含む表示コマンド)を送って変動表示装置4に変動表示ゲームを行わせたり、演出制御装置80に音データを送ってスピーカ61(図3)より出力される効果音を制御したり、演出制御装置80に装飾データを送ってサイドランプ12、発光装飾部材25のランプ等の装飾用ランプA類、並びに、特図始動記憶表示器4bや普図始動記憶表示器6a等のLED類の点灯状態を制御したりする。

【0059】

更に、遊技制御装置70のCPU71aは、入賞口センサ8a,...、特図始動センサ9b、一般入賞口センサ5cから入賞球の検出信号が入力された場合に、それら検出信号に基づいて、排出制御装置90に賞球データを送って所要数の賞球を排出させる制御も行う。

【0060】

演出制御装置(サブ制御手段)80は、遊技制御装置(メイン制御手段)70からの表示コマンドに基づいて、変動表示装置4に識別情報による特図変動表示ゲームを含む各種の演出表示や、その他の各種情報表示などを行わせる表示制御を行う。すなわち、演出制御装置80は、メイン制御手段からの表示コマンドに基づいて変動表示装置4の表示制御を行う。

【0061】

演出制御装置80は、より具体的には、CPU(Central Processing Unit)81a、ROM(Read Only Memory)81c、RAM(Random Access Memory)81bや、図示しないDMAC(Direct Memory Access Controller)、クロック(発振器)、VDC(Video Digital Controller)、フォントROM、VDCの電気信号(入力信号)を光信号(出力信号)に変換させる際の補正を行う補正回路、インターフェイスなどを備えている。

【0062】

このうち、CPU81aは、その内部に制御部、演算部、各種カウンタ、各種レジスタなどを備えてなり、遊技制御装置70とインターフェイスを介して接続されて該遊技制御装置70の制御下で変動表示装置4の制御を行っている。その制御データは発振器からのパルスに同期させてVDCに送られる。

また、CPU81aは、遊技制御装置70からの表示コマンド(変動開始の指示、変動表示ゲームの実行時間を特定可能な制御情報としての(基本)変動パターンデータ(大当たりか否か、外れ時にリーチになるか否かのデータを含む)、各表示領域の停止図柄)に基づいて、変動表示ゲームの変動パターンの詳細(リーチ演出の際に登場するキャラクタ種類、キャラクタの動作の種類などの異なる複数の詳細な変動パターンから変動パターンの選択)を振り分け抽選により決定する。また、CPU81aは、上述の変動パターンの詳細の決定とともに、後述する特定条件が設定されている場合で、かつ、変動表示ゲームがリーチとなる場合に、特定のリーチ演出(後述の補助演出を伴うリーチ演出)を行うか否

10

20

30

40

50

かを抽選により決定する。また、C P U 8 1 a は、変動表示ゲームの結果が導出される前に、リーチ予告となる後述の事前演出を行うか抽選により決定する。更に、事前演出を行う場合に、複数の事前演出の複数の表示パターンから振り分け抽選により行われる表示パターンを決定する。

【 0 0 6 3 】

また、C P U 8 1 a は、上述の各振り分け抽選に用いられる乱数の抽出処理を演出制御装置 8 0 からの表示コマンドに入力に基づいて行う。すなわち、R A M 8 1 b に記憶されている各種乱数值の抽出処理を行い、該抽出処理により抽出された乱数值と、予め R O M 8 1 c に記憶されている判定値とを比較し、比較結果に基づいて、変動表示ゲームの変動パターンの決定、特定のリーチ演出を行うか否かの決定、事前演出を行うか否かの決定、事前演出の表示パターンの決定を行う。10

【 0 0 6 4 】

R O M 8 1 c には、変動表示装置 4 の表示制御を行うための表示制御プログラムや表示制御データ等が書き込まれている。また、R O M 8 1 c には、上述の各抽選用の判定値が記憶されている。

R A M 8 1 b は、C P U 8 1 a で生成される各種乱数值の記憶領域や各種データを一時的に記憶する記憶領域やC P U の作業領域などを備えている。

D M A C は、遊技用マイクロコンピュータ 7 1 からの表示コマンドに対し、C P U 8 1 a とのアクセスなしで直接各メモリーやV D C 等の間でデータのやり取りを行っている。

フォント R O M には、変動表示ゲーム用の識別情報、予告表示画像、背景画像等の各表示データなどが書き込まれている。20

V D C の内部には、図示は省略するが、スプライト R A M 、パレット R A M 、V - R A M 等が備えられていて、以下に示す画像データ制御を行っている。

即ち、V D C は、C P U 8 1 a からの指令信号を受けて、フォント R O M から識別情報、予告表示画像等の表示データを取り出して編集する。そして、その指令信号に含まれる配色データに基づいて、その編集した画像データに対し配色の指定をパレット R A M (図示省略) で行い、次いでスプライト R A M (図示省略) にて識別情報、予告表示画像等の画像編集を行う。更に、この編集された画像データ信号は 補正回路で補正された後、V _ S Y N C や H _ S Y N C と同期させて変動表示装置 4 に送信され、この変動表示装置 4 において表示される。30

【 0 0 6 5 】

演出制御装置 8 0 は、他に、遊技制御装置 7 0 からの指令に基づき、スピーカ 6 1 による発音動作などを制御したり、発光装飾部材 2 5 のランプ、サイドランプ 1 2 等の装飾用ランプ A 類、並びに、特図始動記憶表示器 4 b や普図始動記憶表示器 6 a 等の L E D 類の点灯状態を制御したりする。

更に、演出制御装置 8 0 は、上述の発光演出装置 2 7 の各キャラクタ部 2 7 a の電気的発光部材 (L E D) や、可動演出装置 4 0 の可動演出部材 4 1 を発光させる電気的発光部材 (L E D) 等の演出用ランプ B の点灯状態を制御する。

また、演出制御装置 8 0 は、可動演出装置 4 0 の可動演出部材 4 1 を動作させる演出用ソレノイド 4 4 の作動状態を制御する。以上のことから、パチンコ遊技機 1 0 0 は、遊技の進行を制御するメイン制御装置と、該メイン制御装置からの制御情報に基づき変動表示ゲームの表示制御を行うサブ制御装置とを個別に備えている。40

【 0 0 6 6 】

排出制御装置 9 0 は、遊技制御装置 7 0 のC P U 7 1 a から出力される賞球制御指令やカードユニット (図示省略) 等から出力される貸球制御指令に基づいて、排出装置 (排出ユニット) 1 2 4 から所要数の遊技球 (賞球、貸球) を排出させる制御を行うものである。また、排出制御装置 9 0 は、排出された遊技球数を所定のセンサ部で計数して、遊技制御装置 7 0 側に出力する制御も行うようになっている。

【 0 0 6 7 】

更に、パチンコ遊技機 1 0 0 は、図 3 に示すように、電源供給装置 9 5 を備え、この電源

10

20

30

40

50

供給装置 95 から、遊技制御装置 70 及び演出制御装置 80 等に対し、それぞれ所定の電力が供給されるようになっている。

また、図 3 に示すように、電源供給装置 95 は、バックアップ電源 96 を備えている、例えば、停電時など、外部からパチンコ遊技機 100 への電源供給が遮断されても、該バックアップ電源 96 から遊技制御装置 70 の RAM71b 及び演出制御装置 80 の RAM81b の記憶内容がバックアップ電源 96 の電源が続く限りは保持されるようになっている。

【 0 0 6 8 】

この実施の形態に係るパチンコ遊技機 100 は、上記のように構成されていて、例えば、次のような遊技制御が行われる。

遊技制御装置 70 においては、変動表示ゲームに関する処理として、図 4 のフローチャートに示される始動入賞監視処理が行われる。なお、この始動入賞監視処理の後半の処理は、後述するように始動記憶数の範囲内で判定結果がハズレとなる変動表示ゲームの後に判定結果が大当たりとなる変動表示ゲームが行われる場合に、後述する事前演出を伴う外れでかつリーチとならない変動表示ゲームを行った後に、特定のリーチ演出で大当たりとなる変動表示ゲームを行う複数の変動表示ゲームに跨った演出を行う際に必要となるものである。

【 0 0 6 9 】

始動入賞監視処理においては、普通変動入賞装置 9 の始動入賞口への遊技球の入賞を検知する特図始動センサ 9b から遊技球の入賞の検知を示す信号の入力が有るか否か、すなわち、始動入賞が有りか否かを判定する（ステップ S1）。そして、始動入賞が無い場合に処理を終了し、始動入賞がある場合に遊技制御装置 70 の RAM71b に記憶された始動記憶数が上限値となっているか否かを判定する（ステップ S2）。

始動記憶数が上限値となっている場合に処理を終了し、始動記憶数が未だ上限値でない場合には、RAM71b に記憶された始動記憶数に 1 加算する（ステップ S3）。

【 0 0 7 0 】

また、遊技制御装置 70 においては、始動入賞のタイミングに対応して上述のように乱数値を抽出する処理を行い、始動記憶数を 1 加算するとともに、始動記憶（記憶された始動権利であり、記憶された順に処理される）に対応して抽出した乱数値を RAM71b に記憶する（ステップ S4）。

次ぎに、抽出して記憶された乱数値と上述の判定値とを比較し、始動記憶に対応する変動表示ゲーム用の乱数値が大当たりとなる乱数値であるか否かを判定する（ステップ S5）。なお、ここでの判定は、上述のように大当たりとなる変動表示ゲームが開始される前の外れの変動表示ゲームと大当たりとなる変動表示ゲームとの間で一連の演出を行うために、予め、始動記憶として記憶される乱数値に大当たりとなる乱数値が有るか否かを判定するためのもので、変動表示ゲームに大当たりとなる結果を導出するための判定（判定結果は同じとなる）は別に行われる。すなわち、ここでの乱数の判定は、後述するように演出制御装置 80 で行われる変動表示ゲームの事前演出処理、特定条件設演出処理のための判定処理である。

【 0 0 7 1 】

次ぎに、遊技制御装置 70 から演出制御装置 80 に、始動記憶数を示す記憶数情報、始動記憶に対応する乱数が大当たりとなるか否かを示す乱数判定情報を送信する（ステップ S6）。

そして、乱数入賞監視処理を終了する。なお、乱数入賞処理は、特図始動センサ 9b から遊技球の入賞を示す信号が入力するたびに行われる。

また、遊技制御装置 70 においては、前の変動表示ゲーム終了時もしくは特別遊技状態の終了時に始動記憶数が 1 以上の場合と、変動表示ゲーム中でも特別遊技状態中でもない場合に始動記憶数が 0 から 1 になった際に、変動表示ゲームを行うように演出制御装置 80 を制御する処理が行われる。

【 0 0 7 2 】

10

20

30

40

50

例えば、上述のように、変動表示ゲームの大当たりか否かの判定（例えば、上述の抽出した乱数値と判定値が一致すれば大当たり、一致しなければ外れ）と、外れ時にリーチとするか否かの抽選による決定と、変動表示ゲームの基本的変動なパターン（例えば、実行時間、すなわち、変動表示ゲーム開始から終了までの変動表示ゲームの変動表示時間）の抽選による決定と、停止図柄の決定とを行う。なお、リーチとならない変動表示ゲームでは、比較的短い複数の実行時間から1つの実行時間が選択されるようになっており、リーチとなる変動表示ゲームでは、ノーマルリーチ用の比較的短い複数の実行時間と、この実行時間より長いスペシャルリーチ用の複数の実行時間とから1つの実行時間が選択されるようになっている。

【0073】

10

また、大当たりとなる結果を導出する場合には、大当たりとなる結果に対応した停止図柄の特別の組合せ（例えば、上述のぞろ目の図柄等のように全ての図柄が同じ種類となる組合せ）から1つの停止図柄の組合せが選択され、外れとなる結果を導出する場合でかつリーチの場合には、最終停止図柄を除く停止図柄が上述の特別の組合せとなる可能性を有する組合せの停止図柄（例えば、最終停止図柄以外の停止図柄が同じ種類となる組合せ）から1つの停止図柄の組合せが選択され、外れとなる結果を導出する場合でかつリーチとならない場合には、上述の大当たりの場合及び外れでリーチとなる場合以外の停止図柄の組合せ（例えば、全て互いに異なる種類の停止図柄の組合せ）から1つの停止図柄の組合せを選択するようになっている。

【0074】

20

そして、遊技制御装置70は、演出制御装置80に、制御情報として、変動表示ゲームの開始（変動開始）を指示する表示コマンドと、上述の実行時間を特定可能な（基本）変動パターンデータ（大当たりとなるか否か、リーチとなるか否かのデータを含む）を示す表示コマンドと、停止図柄の組合せを示す表示コマンドとを出力する。なお、遊技制御装置70は、演出制御装置80に変動表示ゲームの開始を指示する表示コマンドと変動パターンデータを出力した後に、停止図柄の組合せを示す表示コマンドを出力し、選択された変動パターンデータに示される実行時間が経過した際に、変動表示ゲームの停止を指示する表示コマンドを出力する。すなわち、遊技制御装置70（メイン制御装置）は、変動表示ゲームの実行毎に当該変動表示ゲームの実行時間を特定可能な制御情報を演出制御装置80（サブ制御装置）に送信する。

30

【0075】

一方、演出制御装置80では、変動表示ゲームの開始と実行時間を示す表示コマンドが遊技制御装置70から入力した場合に、制御情報としての変動表示ゲームの実行時間と、変動パターンを決定するための乱数の抽出結果に基づいて、予め、決められた各実行時間毎の複数の変動パターンから1つの変動パターンを選択する。なお、変動パターンは、実際の変動表示内容に対応するものであり、例えば、三つの表示領域4x、4y、4zで各図柄（識別情報）を上から下に移動させながら、順番に図柄の種類を変更するような変動表示を行うような場合に、その変動表示速度などが決められており、通常持（リーチ以外）は、例えば、各表示領域4x、4y、4zでそれぞれ変動の停止順に従って、高速に変動表示された後に、低速に変動表示されて停止することが変動パターンとして定められている。なお、この場合も、変動表示ゲームの実行時間に対応して、各表示領域4x、4y、4zでそれぞれ図柄が順番に停止表示され際の間隔が異なったり、高速や低速での変動表示の時間が異なったりする変動パターンが存在する。

40

【0076】

また、リーチの場合には、変動表示の仕方がリーチ以外の外れの場合とあまり変化しないノーマルリーチのパターンと、各図柄の変動表示のさせ方、特に、最後に停止表示される図柄の変動表示のさせ方が通常時と異なる変動パターン（例えば、変動表示時の移動方向が通常時と逆になったり、コマ送りになったり、一旦仮停止した後に変動を再開したり等さまざまなパターンが可能である）や、リーチキャラクタが登場し、リーチキャラクタがリーチアクションをアニメーション等で行ういわゆるスペシャルリーチの変動パターンな

50

どとが存在する。

また、変動パターンは、大きく分けて大当たり用の変動パターンと、外れ用の変動パターンとに分けられ、更に、大当たりの変動パターンは、上述のノーマルリーチとなる複数の変動パターンと、スペシャルリーチとなる複数の変動パターンとがある。また、外れ時には、リーチとならない変動パターンと、大当たりの場合と同様のノーマルリーチとなる複数の変動パターンと、大当たりの場合と同様のスペシャルリーチとなる複数の変動パターンとがある。

【0077】

また、この例では、変動パターンとして、リーチ予告としての事前演出がある変動パターンと、事前演出がない変動パターンとが存在する。これは、上述の各変動パターンに事前演出を付加するか否かで決定される。事前演出については、後述するが、基本的に事前演出用キャラクタが各図柄が変動表示している間に出現する表示演出である。

10

また、この例では、リーチ用の変動パターンとして、特定のリーチ演出の変動パターンがあり、この例では、特定のリーチ演出は、上述のリーチとなる変動パターンに後述する補助演出を付加したものとなっている。ここで補助演出としては、表示装置本体4aの表示画面4gの表示において、特定のリーチ演出用キャラクタ（リーチ演出用画像）が登場するようになっており、上述のリーチとなる変動パターンに特定のリーチ演出用キャラクタが登場することが特定のリーチ演出となる。すなわち、上述のリーチキャラクタ、事前演出用キャラクタとは、別に特定のリーチ演出用キャラクタが登場した場合には、特定のリーチ演出の変動パターンとなり、特定のリーチ演出用キャラクタが登場しない場合は、通常のリーチ演出の変動パターンとなる。なお、この例においては、事前演出用キャラクタと特定のリーチ演出用キャラクタとは、互いに関連するキャラクタとなっており、キャラクタの形状としては類似するものとなっている。

20

【0078】

なお、補助演出は、表示画面4g上の表示に限られるものではなく、例えば、この例において、特定のリーチ演出用キャラクタの出現に伴って、特定のリーチ演出を伴う変動表示ゲーム以外では用いられない効果音が出力されるようになっている。更に、補助演出では、変動表示装置4の前面構成部材に設けられた発光演出装置27及び可動演出装置40により演出を含むものとしても良く、この例では、可動演出装置40による演出（可動演出部材41の動作）が特定のリーチ演出用の補助演出として行われるようになっている。

30

【0079】

また、演出制御装置80により制御される変動表示ゲームに伴う演出として、特定条件の設定の演出がある。この演出は、表示装置本体4aの表示に関連して発光演出装置27及び可動演出装置40で行われるものである。ここで、特定条件とは、事前演出が行われたにもかかわらず、変動表示ゲームがリーチ状態とならなかつた場合に所定の割合で設定されるものとなっている。従って、変動表示ゲーム中にリーチ予告となる事前演出が行われたにも関わらず、変動表示ゲームで例えば、二つの表示領域4x、4zで図柄が停止して停止図柄が確定した際にリーチとならなかつた場合に特定条件が設定される。

【0080】

そして、特定条件が設定された場合には、演出制御装置80の制御により特定条件の設定の報知が行われる。この例においては、特定条件が設定され、上述の特定条件の設定を示す演出が行われた後に、可動演出装置40の可動演出部材41が発光することが特定条件の設定の報知となり、特定条件が設定している間、可動演出部材41が発光したままとなる。

40

【0081】

次ぎに、演出制御装置80における事前演出処理の詳細について、図5のフローチャートを参照して説明する。なお、事前演出処理では、事前演出キャラクタとして火の玉H（図6に図示）を出現させるようになっており、事前演出はリーチの火の玉予告となる。この事前演出処理は、遊技制御装置70からの表示コマンドとして、上述の変動開始の指示、変動パターンのデータが入力された際に開始される。

50

そして、事前演出を行うか否かの抽選を行い、事前演出の抽選に当選したか否かを判定する（ステップ S 1 1）。

【 0 0 8 2 】

なお、事前演出の抽選処理は、複数の演出パターンが存在する事前演出の演出パターンと、事前演出の有無を除く変動パターンの種類との組合せによって、事前演出を行う確率が異なるものとなっている。

この例において、事前演出には、登場する火の玉 H（事前演出画像、リーチ予告キャラクタ）の数と、登場のさせ方により、四つの事前演出パターンが存在する。

図 6 (A) に示すように、第 1 事前演出パターンは、第 1 ステップの表示として、1 つの火の玉 H が表示画面 4 g の右端側に登場し、図 6 (B) に示すように、登場した 1 つの火の玉 H が表示画面 4 g の右から左に移動する表示を行う。次ぎに、図 6 (C) に示すように、滞留表示として、表示画面 4 g の左端部の下側、すなわち、発光演出装置 2 7 の始点側端部の近傍に上述のように移動した火の玉 H が停止し、滞留している表示を行う。なお、この場合に、第 1 事前演出パターンの滞留表示においては、図 6 (E) に示すように、滞留表示される火の玉 H は 1 つとされる。

第 2 事前演出パターンは、上述の第 1 事前演出パターンにおける第 1 ステップの表示を行うとともに、次ぎに、第 2 ステップの表示として、複数の火の玉が第 1 ステップの表示と同様に表示画面 4 g の右端側に登場し、表示画面 4 g の右から左に移動する表示を行い、第 2 ステップの表示で移動した複数の火の玉 H が停止し、滞留している表示を行う。なお、この場合に、図 6 (E) に示すように、第 2 事前演出パターンの滞留表示においては、滞留表示される火の玉 H は複数とされる。

【 0 0 8 3 】

第 3 事前演出パターンは、上述の第 2 事前演出パターンと同様に、第 1 ステップ及び第 2 ステップの表示を行うと共に、次ぎに、第 3 ステップの表示として、第 2 ステップの場合より多い複数の火の玉 H が第 1 ステップの表示と同様に表示画面 4 g の右端側に登場し、表示画面 4 g の右から左に移動する表示を行い、第 3 ステップの表示で移動した複数の火の玉 H が停止し、滞留している表示を行う。なお、この場合に、図 6 (E) に示すように、第 3 事前演出パターンの滞留表示においては、第 2 事前演出パターンと同様に滞留表示される火の玉は複数とされる。

第 4 事前演出パターンは、上述の第 1 事前演出パターンにおける第 1 ステップの表示を行うとともに、第 2 ステップの表示を行わずに第 3 事前演出パターンと同様のタイミングで第 3 ステップの表示を行う。すなわち、第 1 ステップの表示のあとに第 2 ステップの表示を行う間隔をあけて、第 3 ステップの表示を行う。次ぎに、第 3 事前演出パターンと同様に、第 3 ステップの表示で移動した複数の火の玉 H が停止し、滞留している表示を行う。

【 0 0 8 4 】

なお、各事前演出パターンとも、図 7 に示すように、遊技制御装置 7 0 か変動開始の指示等を示す表示コマンドが入力して、表示画面 4 g の三つ（左、中、右）の表示領域 4 x 、 4 y 、 4 z で特別図柄の変動表示が開始されたのとほぼ同時に、第 1 ステップの火の玉 H が登場する。そして、第 1 事前演出パターン及び第 2 事前演出パターンにおいては、最初に図柄の変動表示が停止する左の表示領域 4 x において変動表示が停止する前に、火の玉 H の滞留表示が行われる。

【 0 0 8 5 】

また、第 3 事前演出パターン及び第 4 事前演出パターンにおいては、最初に図柄の変動表示が停止する左の表示領域 4 x において変動表示が停止した後で、かつ、2 番目に図柄の変動表示が停止する右の表示領域 4 z において変動表示が停止する前に、火の玉 H の滞留表示が行われる。すなわち、全ての事前演出パターンにおいては、変動表示ゲームの途中結果がリーチとなるか否かが確定する表示が行われる前、すなわち、この例において 2 番目に停止する図柄の変動表示が停止する前に火の玉 H の滞留表示が行われる。

そして、図 6 (D) に示すように、1 つ目（左）の表示領域 4 x で、変動表示が停止し、次いで、二つ目（右）の表示領域 4 z で変動表示が停止し、最後（中）の表示領域 4 y で

10

20

30

40

50

変動表示が移動している状態となるまでは、少なくとも火の玉Hが滞留している表示が継続され、図6(D)に示すように、リーチとなった場合は、リーチ演出の開始に伴って火の玉Hの表示が消える。また、リーチとならない場合については、図7に示すように所定の確率で後述する特定条件の設定の演出(火の玉吸い込み演出)が行われる。また、リーチとならない場合で、かつ、特定条件の設定の演出が行われない場合には、変動表示ゲームの変動表示の停止に対応して火の玉Hの表示は消える。

なお、この例においては、後述するように、リーチ予告となる事前演出が行われたにも拘わらず、変動表示ゲームがリーチとならない場合に、必ず特定条件を設定するのではなく、所定の確率で特定条件を設定するようになっている。従って、事前演出後にリーチとならなくとも特定条件が設定されない場合がある。なお、事前演出後にリーチとならない場合に必ず特定条件を設定するようにしても良い。

また、事前演出の補助演出として、演出制御装置80の制御により、第1ステップ～第3ステップで火の玉Hが登場する際に、効果音と発光装飾部材25のランプの点灯で、落雷を示す演出を行うようになっている。

【0086】

また、この例において、上述の演出制御装置80で選択される詳細な変動パターンは、大まかに分けて下記の10種類となる。

- a、リーチとならない変動パターン
- b、ノーマルリーチの変動パターン
- c、第1リーチキャラクタが登場する変動パターン
- d、第1リーチキャラクタが登場し更に発展した演出を行う変動パターン
- e、第2リーチキャラクタが登場する変動パターン
- f、第2リーチキャラクタが登場し更に発展した演出を行う変動パターン
- g、第3リーチキャラクタが登場する変動パターン
- h、第4リーチキャラクタが登場する変動パターン
- i、図柄が仮停止した後に再び変動表示する変動パターン
- j、図柄が消滅した後に再び現れる変動パターン

なお、各変動パターンは、更に、変動時間の違い等により更に複数の変動パターンに分けられるとともに、一部の変動パターン(例えば、リーチとならない変動パターン(a)や、必ず大当たりとなる変動パターン(i)等)を除いて外れ用と当たり用の変動パターンが用意されている。

【0087】

更に、これらの変動パターンは、AグループからEグループまでの五つのグループに分けられている。

Aグループは、リーチなしのグループでリーチとならない変動パターン(a)が属する。
Bグループは、変動表示ゲームが外れとなるリーチの変動パターンのグループで、変動パターン(b, c, e, i)が属する。

Cグループは、変動表示ゲームが外れとなるリーチの変動パターンのグループで、変動パターン(d, f, g, h)が属する。

Dグループは、変動表示ゲームが大当たりとなるリーチの変動パターンのグループで、変動パターン(b, i)が属する。

Eグループは、変動表示ゲームが大当たりとなるリーチの変動パターンのグループで、変動パターン(c, d, e, f, g, h, j)が属する。

【0088】

そして、Aグループにおける事前演出の抽選の当選確率は、10/256とされ、Bグループにおける事前演出が行われる抽選の当選確率は、72/256とされ、Cグループにおける事前演出が行われる抽選の当選確率は、72/256とされ、Dグループにおける事前演出が行われる抽選の当選確率は、96/256とされ、Eグループにおける事前演出が行われる抽選の当選確率は、96/256とされている。

すなわち、事前演出の抽選において、変動表示ゲームがリーチとならない場合の当選確率が

10

20

30

40

50

10 / 256 で、変動表示ゲームが外れでリーチとなる場合の当選確率 72 / 256 で、変動表示ゲームが大当たりとなる（リーチとなる）場合の当選確率が 96 / 256 である。従って、変動表示ゲームがリーチ状態とならない場合よりもリーチ状態となる場合に高い確率で事前演出が行われることになる。

【0089】

次ぎに、上述の変動パターンの各グループにおける演出パターン及び特定条件の設定の振り分けの確率を説明する。

なお、リーチとならない A グループの変動パターン（a）においては、事前演出が行われてもリーチとならないので、特定条件が設定される可能性があるが、A グループ以外の B ~ E グループの変動パターン（b ~ j）においては、リーチとなるので事前演出が行われても特定条件は設定されない。10

A グループにおいて、上述の当選確率で事前演出が行われることが決定した場合には、192 / 256 の確率で第1事前演出パターンが選択され、64 / 256 の確率で第2事前演出パターンが選択され、第3及び第4事前演出パターンは選択されない。従って、第3及び第4事前演出パターンは、リーチとならない場合に出現しないので、外れなしのリーチ予告となる。

【0090】

また、特定条件の設定を伴う第1事前演出パターンが、96 / 256 の確率で選択され、特定条件の設定を伴わない第1事前演出パターンが、96 / 256 の確率で選択され、特定条件の設定を伴う第2事前演出パターンが、32 / 256 の確率で選択され、特定条件の設定を伴わない第2事前演出パターンが、32 / 256 の確率で選択される。すなわち、事前演出を伴うリーチとならない変動表示ゲームにおいて特定条件は 50 % の確率で設定されるようになっている。20

【0091】

B グループにおいて、上述の当選確率で事前演出が行われることが決定した場合には、96 / 256 の確率で第1事前演出パターンが選択され、160 / 256 の確率で第2事前演出パターンが選択され、第3及び第4事前演出パターンは選択されない。

C グループにおいて、上述の当選確率で事前演出が行われることが決定した場合には、96 / 256 の確率で第1事前演出パターンが選択され、64 / 256 の確率で第2事前演出パターンが選択され、80 / 256 の確率で第3事前演出パターンが選択され、16 / 256 の確率で第4事前演出パターンが選択される。30

D グループにおいて、上述の当選確率で事前演出が行われることが決定した場合には、96 / 256 の確率で第1事前演出パターンが選択され、160 / 256 の確率で第2事前演出パターンが選択され、第3及び第4事前演出パターンは選択されない。

E グループにおいて、上述の当選確率で事前演出が行われることが決定した場合には、32 / 256 の確率で第1事前演出パターンが選択され、64 / 256 の確率で第2事前演出パターンが選択され、96 / 256 の確率で第3事前演出パターンが選択され、64 / 256 の確率で第4事前演出パターンが選択される。

以上のような条件に従って事前演出の抽選が行われる。

【0092】

また、事前演出の抽選に当選しなかった場合でも、事前演出が行われる場合があり、事前演出の抽選が当選していない場合に、始動記憶に対応して記憶された乱数値に大当たりがあるか否かが判定される（ステップ S12）。40

ここでは、今回（現在）の遊技制御装置からの変動開始の表示コマンドに基づいて開始される変動表示ゲームではなく、それ以後（次回以降の）変動表示ゲームで、大当たりとなる変動表示ゲームがあるか否かが判定される。なお、この判定は、上述の始動入賞監視処理で、特図始動センサ 9 b が遊技球の入賞を検知した際に、遊技制御装置 70 から演出制御装置 80 に出力された始動記憶数情報と乱数判定情報に基づいて行われる。すなわち、次回以降の変動表示ゲームの始動権利が記憶されている場合に、始動権利に対応して記憶されている乱数値が判定値と同じ大当たりとなる乱数値か否かを示す乱数判定情報に基づく

10

20

30

40

50

いて、次回以降の変動表示ゲームに対応する始動記憶に大当たりとなるものがあるか否かが判定される。なお、次回以降の変動表示ゲームに対応する始動記憶がない場合には、始動記憶に大当たりなしと判定される。

【0093】

次ぎに、次回以降の変動表示ゲームに大当たりとなる変動表示ゲームがある場合に、もう一度事前演出を行うか否かの振り分け抽選を行い、事前演出に当選したか否かを判定する（ステップS13）。なお、事前演出を行うか否かの抽選は、例えば、選択された変動パターンが上述のAグループのリーチとならない変動パターン（a）の場合にのみ行うものとする。そして、選択された変動パターン（a）がリーチなしの場合に、上述の10/256より高い確率で事前演出を行うことが選択されるようになっている。なお、事前演出処理を行うか否かの振り分け抽選の抽選確率は、例えば、始動記憶数により異なるものとしても良い。また、2度目の事前演出を行うか否かの抽選で事前演出を行うと判定された場合には、基本的には第1及び第2事前演出パターンが上述の確率で選択されるが、2度目の事前演出を行うか否かの抽選においては、第3及び第4事前演出パターンを予め設定された確率で選択できるようにしても良い。

【0094】

この場合に、1回目の事前演出の抽選で第3及び第4事前演出パターンが選択された場合に100%リーチとなるが、2回目の事前演出の抽選で第3及び第4事前演出が選択された場合にはリーチとならず、第3及び第4事前演出パターンによるリーチ予告が外れる場合が生じる。しかし、2回目の事前演出の抽選が行われた場合には、必ず始動記憶数の範囲内で大当たりとなる変動表示ゲームが今回の変動表示ゲーム後に行われる。

従って、第3及び第4事前演出パターンによるリーチ予告が外れた場合には、それ以降の始動記憶数の範囲内の変動表示ゲームに大当たりとなる変動表示ゲームが存在することになり、1回目の事前演出の抽選では、リーチとなる変動パターンでしか当選しない第3及び第4事前演出パターンによるリーチ予告が外れることが、後の変動表示ゲームで大当たりとなることを予告する大当たり事前予告となる。

【0095】

また、1回目の事前演出の抽選では、リーチとならない変動パターン（a）が選択されている場合に、事前演出が当選した際に、50%の確率で特定条件が設定されるものとしたが、2回目の事前演出の抽選では、1回目の事前演出の抽選の確率より高い確率で特定条件が設定されることが好ましく、100%の確率で特定条件が設定されるものとしても良い。

【0096】

そして、1回目の事前演出の抽選に当選した場合と、始動記憶に対応する判定結果に大当たりがあり、2回目の事前演出の抽選が行われて当選した場合に、事前演出処理が行われ（ステップS14）、1回目の事前演出の抽選に外れた場合で、始動記憶に対応する判定結果に大当たりがない場合もしくは2回目の事前演出の抽選にも外れた場合に、事前演出を行わずに、事前演出処理を終了する。

以上の事前演出処理により、演出制御装置80は、前記変動表示ゲームの結果が導出する以前に、当該変動表示ゲームがリーチ状態とならない場合よりもリーチ状態となる場合に高い確率で所定の事前演出を行う事前演出手段として機能する。

【0097】

そして、事前演出を行う場合には、上述のように事前演出キャラクタとしての火の玉Hの表示を当選した事前演出パターンで行う。

そして、事前演出を伴う変動表示ゲームにおいては、図6（D）に示すように、最後に停止する図柄が変動表示されている状態で、先に停止した二つの図柄が同じ種類となるリーチ表示が高い確率で発生する。

【0098】

次ぎに、上述のように事前演出の表示演出があったのにもかかわらず、変動表示ゲームの途中結果がリーチとならず、かつ、予め設定された確率で行われるランダムな特定条件用

10

20

30

30

40

50

の抽選に当選した場合に行われる特定条件演出処理について説明する。なお、特定条件演出においては、発光演出装置27において火の玉を模したキャラクタ部27aを発光されることにより表示される火の玉を可動演出装置40の可動演出部材41が示すお化け提灯が吸い込む演出を行うので、この例において特定条件演出は、火の玉吸い込み演出処理となる。

【0099】

特定条件演出処理は、例えば、変動表示ゲームの変動表示が停止するタイミングで行われる。そして、特定条件演出処理においては、現在の変動表示ゲームにおいて火の玉予告が発生したか否かが判定される(ステップS21)。そして、事前演出が発生した場合には、特定条件の設定の抽選(吸い込み抽選)に当選したか否かが判定される(ステップS22)。すなわち、事前演出の抽選の際に(事前演出処理のステップS11)、特定条件の設定を伴う第1事前演出もしくは特定条件の設定を伴う第2事前演出が当選したか否かを判定され、当選していると判定された場合(この場合に変動表示ゲームはリーチとならない)には、特定条件演出(火の玉吸い込み演出)を行って(ステップS24)特定条件演出処理を終了する。

【0100】

一方、事前演出が発生したのにもかかわらず、特定条件の設定を伴う第1事前演出もしくは特定条件の設定を伴う第2事前演出に当選していない場合には、始動権利を記憶した始動記憶に対応する上述の乱数値が大当たりの乱数値となっているが否かを上述の乱数判定情報に基づいて判定する(ステップS23)。なお、この場合に現状の変動表示ゲームがリーチとなったか否かも判定され、始動記憶に大当たりがあり、かつ、リーチとならなかった場合に、特定条件設定演出を行って(ステップS24)特定条件演出処理を終了する。

また、事前演出が発生しなかった場合と、リーチとなった場合と、事前演出が発生し、特定条件の設定抽選に外れ、リーチとならず、始動記憶に大当たりがない場合には、特定条件演出を行わずに特定条件演出処理を終了する。

以上のことから、特定条件の設定は、事前演出が発生したにもかかわらずリーチとならないという第1の特定条件が成立し、かつ、ランダムな特定条件用の抽選に当選するという第2の設定条件が成立した場合に行われる。

また、特定条件の設定は、事前演出が発生したにもかかわらずリーチとならないという第1の特定条件が成立し、かつ、始動記憶に対応して後に行われる変動表示ゲーム中に大当たりとなることが確定している変動表示ゲームがあるという第3の特定条件が成立した場合に発生する。以上の特定条件演出処理により、演出制御装置80は、前記特定リーチ演出手段により前記特定のリーチ演出が実行される条件として、特定条件を設定する特定条件設定手段として機能し、前記事前演出手段による事前演出が行われたにもかかわらず、変動表示ゲームがリーチ状態とならなかったことに基づき、前記特定条件を設定する。

【0101】

ここで、図7及び図9を参照して具体的な特定条件演出(火の玉吸い込み演出を説明する)の演出内容を具体的に説明する。

上述のような事前演出を伴う変動表示ゲームの演出表示が行われ、図9(A)に示すように、表示画面4gの左端にリーチ予告キャラクタである火の玉Hが滞留している表示が行われている状態で、1番目に停止する表示画面4gの左の表示領域4xの図柄の種類と、2番目に停止する表示画面4gの右の表示領域4zの図柄の種類とが異なり、変動表示ゲームの途中結果がリーチとならないと、上述のように特定条件のうちの第1の特定条件が成立したことになる。上述のように第1の特定条件が成立した状態では、必ず特定条件が設定されるとは限らず、上述の第2の特定条件もしくは第3の特定条件の成立が必要となる。

従って、図9(A)に示す状態から特定条件の設定が行われず、表示画面4gに滞留表示されていた火の玉Hが変動表示ゲームの表示においてリーチとならないことが確定した

10

20

30

40

50

後に例えば、最後に停止する表示画面 4 g の中の表示領域 4 y の変動表示が停止した際に、火の玉 H の表示が消え、特定条件演出が行われずに変動表示ゲームが終了する場合がある。

【 0 1 0 2 】

また、上述の特定条件演出処理に基づいて特定条件演出処理を行うことが上述のように確定した場合には、特定条件の設定となり、この場合に、例えば、演出制御装置 8 0 の RAM 8 1 b に設けられた特定条件設定フラグ用記憶領域の特定条件設定フラグが ON とされる。

そして、特定条件が設定された場合は、図 9 (A) に示すように表示画面 4 g の左端部の発光演出装置 2 7 の始点側端部近傍に滞留表示された火の玉が、図 7 に示す最後に変動表示が停止する中の表示領域 4 y の変動表示が停止表示されるタイミングで、図 9 (B) に示すように、表示画面 4 g の左側縁（発光演出装置 2 7 の始点側端部）に向かって移動し、そのまま左側縁から表示画面 4 g の外に消える表示が行われる。すなわち、火の玉 H が発光演出装置 2 7 に向かって表示画面 4 g から飛び出すような表示演出が行われる。そして、発光演出装置 2 7 においては、火の玉 H が飛び出すような表示のタイミングで、最も始点側の表示画面 4 g 近傍に配置されたキャラクタ部 2 7 a を発光させる電気的発光部材が点灯し、最も始点側のキャラクタ部 2 7 a が発光する。

【 0 1 0 3 】

次ぎに、図 9 (C) 、図 9 (D) 、図 (E) に示すように、始点側の発光しているキャラクタ部 2 7 a の電気的発光部材が消灯するとともに、消灯するキャラクタ部 2 7 a の終点側の隣のキャラクタ部 2 7 a の電気的発光部材が点灯することが順番に行われる。すなわち、最も始点側のキャラクタ部 2 7 a から最も終点側のキャラクタ部 2 7 a に向かって、各キャラクタ部 2 7 a の電気的発光部材が点灯して消灯することが順番に行われることにより、発光するキャラクタ部 2 7 a が、発光演出装置 2 7 の始点側端部から終点側端部に向かって移動する演出が行われる。この際に、最も始点側のキャラクタ部 2 7 a の大きさが表示画面 4 g に表示された火の玉 H とほぼ同じ大きさだったので、各キャラクタ部 2 7 a が示す火の玉のキャラクタが、始点側から終点側に向かって拡大しながら移動する演出となる。図 9 (E) に示すように、発光演出装置 2 7 の終点側の近傍には、可動演出装置 4 0 のお化け提灯を模した可動演出部材 4 1 があり、最も終点側のキャラクタ部 2 7 a 用の電気的発光部材が点灯して最も終点側のキャラクタ部 2 7 a が発光した際に、可動演出部材 4 1 が作動し、最も終点側のキャラクタ部 2 7 a を向いたお化け提灯が口を開ける演出動作が行われる。

【 0 1 0 4 】

次ぎに、図 9 (F) に示すように、発光演出装置 2 7 の最も終点側の可動演出部材 4 1 近傍のキャラクタ部 2 7 a を発光させている電気的発光部材が消灯するとともに、可動演出部材 4 1 が口を閉じて元の状態に戻る演出動作を行うとともに可動演出部材 4 1 を発光させる電気的発光部材が点灯し、可動演出部材 4 1 が発光する演出が行われる。

すなわち、特定条件演出は、演出制御装置 8 0 の制御の基に表示装置本体 4 a の表示画面 4 g で上述の事前演出の表示として表示されていたリーチ予告キャラクタとしての火の玉 H が、事前演出と関連して、発光演出装置 2 7 の始点側端部に向かって表示画面 4 g から飛び出し、次ぎに、事前演出のリーチ予告キャラクタである火の玉 H と関連する発光演出装置 2 7 の火の玉を模したキャラクタである複数のキャラクタ部 2 7 a の発光による演出で表示画面 4 g から飛び出したリーチ予告キャラクタの火の玉が表示画面の周囲を左下部から右上に向かって移動しながら拡大する演出が行われ、最後に可動演出部材 4 1 により表され、口を開閉する動作を行うお化け提灯に拡大した火の玉が吸い込まれ、お化け提灯に灯が灯る演出が行われる。この後に、始動記憶数が 1 以上の場合には、図 9 (F) に示すように、次ぎに変動表示ゲームが開始され、表示画面 4 g の各表示領域 4 x , 4 y , 4 z で図柄が変動表示されるが、お化け提灯である可動演出部材 4 1 は、電気的発光部材により発光した状態を保持する。

10

20

30

40

50

【0105】

なお、上述の事前演出で表示装置本体4aの表示画面4gに滞留表示されていた火の玉Hが表示画面4gの外に飛び出す表示と、発光演出装置27の各キャラクタ部に対応して表示画面4gの周辺に配置された電気的発光部材の点灯及び消灯と、可動演出装置40の可動演出部材41の動作と、可動演出部材41用の表示画面4gの周囲に配置された電気的発光部材の点灯とは、全て演出制御装置80により制御される。

また、特定条件演出は、特定条件が設定されたことを遊技者に報知する機能を有するが、更に、上述のように次ぎの変動表示ゲームが開始しても可動演出部材を発光させる電気的発光部材を点灯した状態に保持することが特定条件設定の報知となる。ここで、特定条件の設定は、特定条件設定後に行われる変動表示ゲームで特定のリーチ演出が行われる場合もしくは特定のリーチ演出を伴わない変動表示ゲームで特別結果（大当たり）が導出された場合に、解除されるので、基本的に、特定のリーチ演出を伴う変動表示ゲームが行われるまで、可動演出部材41を発光させる電気的発光部材は、点灯した状態を保持し、特定のリーチ演出が行われた際に、後述するように特定のリーチ演出に対応して消灯する。

以上のことから、演出制御装置80は、前記特定条件設定手段により特定条件が設定されていることを報知する特定条件報知手段として機能し、前記可動演出部材41に関連づけて前記特定条件が設定されていることを報知する。

また、演出制御装置80は、前記事前演出手段による事前演出が行われたにもかかわらず、変動表示ゲームがリーチ状態とならなかつた場合に、該事前演出に対応する事前演出画像に関連づけて前記複数の電気的発光部材（発光演出装置27のLED）を発光させるとともに、該複数の電気的発光部材の発光に関連づけて前記可動演出部材41を動作させることで、前記特定条件が設定されたことを演出する特定条件演出手段として機能する。

【0106】

なお、この例においては、特定条件の設定が行われた後も（例えば、特定条件設定フラグがONの状態でも）、上述の特定条件演出処理が行われるようになっており、可動演出部材41が発光している状態でも、再び、発光演出装置27により表示画面4gが飛び出した火の玉（キャラクタ）が可動演出部材41であるお化け提灯のキャラクタに吸い込まれる特定条件演出を行うことが可能となっている。ここで、既に可動演出部材41が発光している状態で、更に特定条件演出が行われた場合には、可動演出部材41を発光させる電気的発光部材のドライバ回路が演出制御装置80の制御のもとに、前記電気的発光部材の輝度を上げるようになっている。すなわち、既に発光しているお化け提灯が更に火の玉を吸い込んだ場合には、お化け提灯が更に明るく発光する演出が行われる。この例においては、可動演出部材41用の電気的発光部材を駆動するドライバ回路は、電気的発光部材の光度（輝度、照度）を8段階で制御できるようになっており、特定条件の設定が解除されずに、特定条件演出が繰り返された場合に、可動演出部材41が最初に発光した後に、7回まで電気的発光部材の光度を順次高くすることが可能となっている。すなわち、特定条件報知手段となる演出制御装置80は、特定条件設定の報知態様を段階的に変更可能となっている。

【0107】

また、上述のように特定条件が設定されて、例えば、特定条件設定フラグがONとなっている場合には、上述のように遊技制御装置70から変動表示開始、基本変動パターン、停止図柄の組合せ等の表示コマンドが入力し、かつ、演出制御装置80においてリーチとなる変動パターンを選択する際に、特定のリーチ演出を行うか否かの抽選が行われる。なお、特定のリーチ演出を行うか否かの抽選は、特定条件設定フラグのON、OFFに関係なく行われ、特定条件設定フラグがOFFの場合に特定のリーチ演出の抽選が当選しても特定のリーチ演出を行わないものとしても良い。なお、ここで、特定のリーチ演出の抽選は、ハズレとなる結果を導出する変動表示ゲームが行われる場合に当選確率が低く、大当たりとなる結果を導出する変動表示ゲームが行われる場合に当選確率が高くされており、途中結果がリーチとなる変動表示ゲームが特定のリーチ演出で表示される場合に、大当たりの期待度が高いものとなっている。

【0108】

そして、特定のリーチ演出を行うか否かの抽選に当選した場合には、図11及び図12に示すように、1番目に停止する左の表示領域4xの図柄の変動表示が停止した後に2番目に停止する右の表示領域4zの図柄の変動表示が停止し、未だ最後に停止する中の表示領域4yの変動表示が停止していない状態で、左の表示領域4xの図柄の種類と、右の表示領域4zの図柄の種類とが同じになり、リーチとなった際に、変動表示ゲームのリーチ演出を特定のリーチ演出とする補助演出が行われる。ここで、事前演出で出現して表示画面4g上の火の玉Hが表示画面4gから飛び出し、発光演出装置27の火の玉のキャラクタとなって表示画面4gの周囲を移動しながら拡大し、可動演出部材41によるお化け提灯のキャラクタに吸い込まれ、お化け提灯が発光する上述の事前演出及び特定条件演出に関連して、発光している可動演出部材41により表されるお化け提灯が上述の口を開ける動作を行うとともに、表示画面4gのお化け提灯の近傍となる右上部から特定のリーチ演出のリーチキャラクタとなる複数(多数)の火の玉Hgが群をなしてお化け提灯の口から吐き出され、左から右に移動する表示が行われる。

【0109】

なお、お化け提灯となる可動演出部材41が口を開く演出をした場合に、上部可動部材411が表示画面側に移動することで、開かれた口と表示画面4gの右上部とが重なるようになっており、お化け提灯の口の中から火の玉Hgを出現させる演出を行えるようになっている。

また、図11に示すように、お化け提灯(提灯)が口を開閉させる可動演出部材41の動作は、2回行われ、可動演出部材41の動作のタイミングで火の玉Hgの表示が行われるとともに、可動演出部材41の動作が終了した際に、可動演出部材41を発光させる電気的発光部材が消灯し、その後に、火の玉Hgの表示が終了する。表示画面4g上の火の玉Hgの群を吹き出す表示と、お化け提灯となる可動演出部材41がお化け提灯の口を開閉する動作と、お化け提灯の火が消えることが、特定のリーチ演出の補助演出となる。

【0110】

従って、演出制御装置80は、変動表示ゲームがリーチ状態となった場合に、複数種類のリーチ演出のうち、比較的特別結果となる確率が高くなるように設定された特定のリーチ演出で該リーチ状態の演出を行う特定リーチ演出手段として機能し、前記可動演出部材41の動作(お化け提灯の口の開閉動作)、および該動作に関連づけた演出画像の表示(火の玉Hgの群を吹き出す画像)により前記特定のリーチ演出を行う。また、演出制御装置80は、特定リーチ演出手段および事前演出手段を備えるように構成され、前記メイン制御装置(遊技制御装置70)からの制御情報がリーチ状態を示すものであった場合に、遊技制御装置70から送信される変動表示ゲームの実行時間(基本変動パターン)に応じてリーチ演出を選択するものとし、変動表示ゲームの実行時間に応じて選択されたリーチ演出に、補助演出を付加することで、特定のリーチ演出を行う。

【0111】

一方、表示画面4gでは、選択された変動パターンに基づいて、最後に停止する中の表示領域4yの図柄を変動表示させるとともに、選択された変動パターンに基づく通常のリーチ演出が行われる。すなわち、通常のリーチ演出に上述の補助演出を附加したものが特定のリーチ演出となる。なお、上述のように特定のリーチ演出によりお化け提灯となる可動演出部材41の発光が消えることで、特定条件の設定が解除されることになる。すなわち、特定のリーチ演出が行われた場合に、特定条件の設定が解除される(特定条件設定フラグがOFFとなる)。なお、特定のリーチ演出を伴わない変動表示ゲームの結果が当たりとなつた場合も特定条件の設定が解除される。

【0112】

上述の特定のリーチ演出を行うか否かの抽選では、上述のようにハズレとなるリーチでの当選確率が低く設定されているので、特定条件が設定されてから長い間当たりが発生しない場合に、長い時間に渡って特定のリーチ演出が行われない可能性がある。

そこで、上述の事前演出処理及び特定条件演出処理では、始動記憶に当たりとなる乱数

10

20

30

40

50

値がある場合には、それより前の変動表示ゲームで事前演出を行うとともに、特定条件の設定を行うようになっている。そして、結果が大当たりとなる変動表示ゲームで特定のリーチ演出を行うようになっている。

【0113】

例えば、図13に示すように、始動記憶数の上限を4つとし、変動表示ゲーム中の始動記憶数が3で、かつ、各始動記憶として記憶された乱数値が外れの場合に、新たな始動入賞があり、始動記憶として記憶された四つ目の乱数値の判定結果が大当たりとなった際には、1つめの始動記憶に基づく変動表示ゲームを行う際に、上述の事前演出を行う。この際の変動表示ゲームがリーチとならなければ、特定条件を設定する。なお、遊技制御装置70の基本変動パターンの選択及び停止図柄の組合せの選択により、一つ目の始動記憶に基づく変動表示ゲームがリーチとなる場合には、次ぎやその次ぎのハズレとなる変動表示ゲームで事前演出を行い、特定条件の設定を行うものとしても良い。また、ハズレとなる三つの変動表示ゲームにおいて、特定条件が設定されるまで事前演出を繰り返し行うものとしても良い。

10

【0114】

そして、一つ目の始動記憶に対応する変動表示ゲームで特定条件が設定された場合には、二つ目及び三つ目の始動記憶に基づく変動表示ゲームが通常通り行われる。なお、事前演出や特定条件演出が二つ目や三つ目で行われても良い。そして、四つの大当たりとなる特別結果が導出される変動表示ゲームにおいて、特定のリーチ演出が行われ、変動表示ゲームで変動表示が停止した際に、特別結果となる組合せの停止図柄が表示され、大当たりとなる。

20

【0115】

すなわち、上述の遊技制御装置70での始動入賞監視処理により、予め、大当たりとなる乱数値が始動記憶に記憶された際に、その前のリーチとならない変動表示ゲームにおいて、火の玉Hの画像を用いた事前演出を行い、変動表示ゲームの変動表示が停止する際に、事前演出を行ったのにも拘わらずリーチとならないことから特定条件設定演出を行い、更に、特定条件設定の報知を行う。そして、数ゲーム後に始動記憶としての乱数値が大当たりとなる乱数値である変動表示ゲームを行う際に上述の補助演出を伴う特定のリーチ演出を行い、更に大当たりである特別結果を導出させる。これにより、始動記憶の上限の範囲内で、複数ゲームに渡り、互いに関連する演出である事前演出、特定条件演出、特定のリーチ演出用の補助演出が行われることになる。

30

【0116】

従って、遊技制御装置70は、前記変動表示ゲームを直ちに実行できない状態で変動表示ゲームの始動条件が成立した場合に、当該変動表示ゲームの始動権利を前記抽選手段（遊技制御装置70）の抽選関連情報とともに所定数の範囲内で記憶可能な始動記憶手段（RAM71b）を備え、前記事前演出手段（演出制御装置80）は、前記始動記憶手段（RAM71b）に大当たりの抽選結果となる始動権利が記憶されていることに関連して、前記特定条件設定手段（演出制御装置80）が特定条件を設定することとなる事前演出を行うものとし、前記特定リーチ演出手段（演出制御装置80）は、前記始動記憶手段に記憶されている大当たりの抽選結果となる始動権利に対応する変動表示ゲームの実行に応じて前記特定のリーチ演出を行うことになる。

40

【0117】

以上のようなこの実施例のパチンコ遊技機100は、複数の識別情報による変動表示ゲームを表示可能な変動表示装置4と、該変動表示ゲームを大当たりとするか否かを抽選する抽選手段（遊技制御装置70）と、を備え、該抽選手段の抽選結果が大当たりとなった場合に、前記変動表示ゲームの結果を特別結果にするとともに遊技者にとって有利な特別遊技状態を発生するようにした遊技機であり、前記変動表示ゲームの結果が導出する以前に、当該変動表示ゲームがリーチ状態とならない場合よりもリーチ状態となる場合に高い確率で所定の事前演出を行う事前演出手段（演出制御装置80）と、前記変動表示ゲームがリーチ状態となった場合に、複数種類のリーチ演出のうち、比較的特別結果となる確率が

50

高くなるように設定された特定のリーチ演出で該リーチ状態の演出を行う特定リーチ演出手段（演出制御装置80）と、前記特定リーチ演出手段により前記特定のリーチ演出が実行される条件として、特定条件を設定する特定条件設定手段（演出制御装置80）と、前記特定条件設定手段により特定条件が設定されていることを報知する特定条件報知手段（演出制御装置80）とを備え、前記特定条件設定手段は、前記事前演出手段による事前演出が行われたにもかかわらず、変動表示ゲームがリーチ状態とならなかつたことに基づき、前記特定条件を設定する。

【0118】

このようなパチンコ遊技機100によれば、特定条件が設定されている場合のみ特定のリーチ演出が行われるので、特定のリーチ演出の斬新さを維持することができる上、特別結果に対する期待感を高めることができる。また、特定のリーチ演出は、特定条件の成立下のみで実行されるので、特定条件の成立に対する期待感を高めることができ、興趣を高めることができる。また、事前演出が行われてもその後リーチ状態とならなくても、特定条件が設定される可能性を残せて、その後の変動表示ゲームの期待感を向上させることができるので、事前演出に対する期待感が低下することができない。

10

【0119】

すなわち、当該変動表示ゲームがリーチ状態とならない場合よりもリーチ状態となる場合に高い確率で行われることにより、リーチ予告となる事前演出が行われても、変動表示ゲームがリーチとならなかつた場合に、複数種類のリーチ演出のうち、比較的特別結果となる確率が高くなるように設定された特定のリーチ演出が行われる可能性がある。従って、リーチ予告が外れるという特定条件が発生しないと、大当たりとなる期待度の高い特定のリーチ演出は行われないので、特定のリーチ演出の出現が制限されることになり、特定のリーチ演出が行われても変動表示ゲームが外れとなる場合が続いて、特定のリーチ演出に対する期待度が低下するの防止できる。

20

【0120】

また、事前演出が行われてリーチが予告されたのにも関わらず、変動表示ゲームがリーチとならなかつた場合に、特定条件が成立し特定のリーチ演出が行われる可能性が生じることから、リーチ予告が外れることに対して変動表示ゲームが大当たりとなる期待感が生じることになる。すなわち、リーチ予告が当ればリーチ演出が行われて期待感が生じ、リーチ予告が外れても特定条件の成立に伴う期待感が生じる。従って、リーチ予告となる事前演出は、外れても当っても遊技者の興趣を高めることができる。

30

【0121】

また、前記変動表示装置は、前記変動表示ゲームを表示する表示部（表示画面4g）の周辺に、電気的駆動源（演出用ソレノイド44）の作動により動作する可動演出部材41を備え、前記特定リーチ演出手段（演出制御装置80）は、前記可動演出部材41の動作、および該動作に関連づけた演出画像の表示、により前記特定のリーチ演出を行う。すなわち、上述のお化け提灯の口の開閉とそれに伴いリーチキャラクタである群をなす火の玉Hgの表示を行う。

【0122】

従って、可動演出部材の動作とそれに関連づけられた演出画像の表示（変動表示装置への表示）により特定のリーチ演出に対する装飾性やインパクトを高めることができ、斬新で興趣の高いリーチ演出（特定のリーチ演出）を行うことができる。

40

【0123】

また、前記特定条件報知手段（演出制御装置80）は、前記可動演出部材41に関連づけて前記特定条件が設定されていることを報知する。すなわち、上述の発光演出装置27により演出される火の玉を可動演出部材41により演出されるお化け提灯が動作して火の玉を吸い込んだ後に、可動演出装置40の電気的発光部材が可動演出部材41を発光させて、特定条件の設定を報知する。

【0124】

従って、特定条件が設定されていることを確実に報知できる。

50

また、特定条件の設定と特定のリーチ演出とを関連づけることができ、特定のリーチ演出に関する遊技内容を遊技者に的確に認識させることができると、興趣を向上させることができる。すなわち、特定のリーチ演出が変動表示装置4に設けられた可動演出部材41の動作を伴い、特定条件の報知が可動演出部材41に関連づけて行われるので、特定条件の設定の報知が可動演出部材41を介して行われた後に、可動演出部材41の動作を伴う特定のリーチ演出が行われることになり、遊技者が特定条件の設定と特定のリーチ演出との関係を説明がなくとも直感的に認識することができる。

【0125】

また、前記変動表示装置4は、前記表示部（表示画面4g）の周辺に複数の電気的発光部材（発光演出装置27及び可動演出装置40の電気的発光部材）を備え、前記事前演出手段による事前演出が行われたにもかかわらず、変動表示ゲームがリーチ状態とならなかった場合に、該事前演出に対応する事前演出画像（リーチ予告キャラクタとしての火の玉H）に関連づけて前記複数の電気的発光部材（発光演出装置27の火の玉を模した形状のキャラクタ部27aを発光させる電気的発光部材）を発光させるとともに、該複数の電気的発光部材の発光に関連づけて前記可動演出部材41を動作（火の玉を吸い込むためのお化け提灯の口の開閉動作）させることで、前記特定条件が設定されたことを演出する特定条件演出手段（演出制御装置80）を備えている。10

【0126】

従って、事前演出が発生してから、特定のリーチ演出を行うための特定条件が成立するまでの状況を遊技者に的確に認識させることができ、興趣が向上するとともに特定条件が成立していることを確実に認識させることができる。20

また、事前演出が発生したにも関わらずリーチ状態とならなかった場合に、事前演出に対応する事前演出画像に関連づけて電気的発光部材を発光させるとともに、電気的発光部材の発光に関連づけて可動演出部材41を動作させることにより、特定条件の設定を報知し、その後、可動演出部材41の動作により特定のリーチ演出を発生させるので、事前演出と特定条件の設定と特定のリーチ演出とにより一連性をもった演出を行うことができ、変動表示ゲームを複数回単位で楽しめ興趣を極めて高めることができる。すなわち、事前演出が行われるリーチにならず特定条件が設定された変動表示ゲームと、その後の特定のリーチ演出が行われる変動表示ゲームと、これらの間の特定条件の設定が報知されている変動表示ゲームとの複数の変動表示ゲームに渡って遊技者の興趣が高められることになる。30

【0127】

従って、事前演出として事前演出画像（例えば、リーチ予告キャラクタの出現）が表示され、かつ、リーチとならない場合（リーチ予告が外れて特定条件が設定される場合）に、事前演出が行われた際に表示される事前演出画像に関連させて、複数の電気的発光部材を発光させるとともに、該複数の電気的発光部材の発光に関連づけて前記可動演出部材を動作させ、これが特定条件の設定を報知する演出となるので、事前演出と、事前演出による予告の外れに伴う特定条件の設定との関連を遊技者に容易に認識させることができ、更に、可動演出部材の動作を伴う特定条件の設定の演出と可動演出部材の動作を伴う特定のリーチ演出との関連を遊技者に容易に認識させることができる。

【0128】

また、遊技の進行を制御するメイン制御装置（遊技制御装置70）と、該メイン制御装置からの制御情報に基づき変動表示ゲームの表示制御を行うサブ制御装置（演出制御装置80）とを個別に備え、40

前記メイン制御装置が前記抽選手段を備えるように構成するとともに、前記サブ制御装置が前記特定リーチ演出手段および事前演出手段を備えるように構成し、

前記メイン制御装置は、変動表示ゲームの実行毎に当該変動表示ゲームの実行時間を特定可能な制御情報を前記サブ制御装置に送信し、

前記サブ制御装置は、前記メイン制御装置からの制御情報がリーチ状態を示すものであった場合に、前記変動表示ゲームの実行時間に応じてリーチ演出を選択するものとし、

前記特定リーチ演出手段は、前記変動表示ゲームの実行時間に応じて選択されたリーチ演50

出に、補助演出を付加させることで、前記特定のリーチ演出を行う。

【0129】

従って、特定のリーチ演出および事前演出の制御を効率よく行うことができる。すなわち、前記サブ制御装置で、互いに関連する事前演出と特定のリーチ演出とを制御するので、事前演出に関わる特定条件に基づいて、選択可能なリーチ演出が異なるものとなつても、メイン制御装置の処理を増やすことなく、サブ制御装置で効率的にリーチ演出を制御することができる。

また、基本となるリーチ演出に補助演出を付加することで特定のリーチ演出となるので、リーチ演出の基本種類を増加させることなく特定のリーチ演出を行うことができる。従つて、特定のリーチ演出とそれ以外のリーチ演出とで、同じ基本となるリーチ演出を用いることができる所以、画像データ等のデータ容量の削減を図ることができる。10

また、基本となるリーチ演出に補助演出が付加されて特定のリーチ演出が行われるので、遊技者は演出内容に戸惑うことなく期待感が向上することとなる。すなわち、補助演出があるか無いかで、大当たりの期待度が高いか低いかを容易に判断することができる。

【0130】

また、前記変動表示ゲームを直ちに実行できない状態で変動表示ゲームの始動条件が成立した場合に、当該変動表示ゲームの始動権利を前記抽選手段（遊技制御装置70）の抽選関連情報とともに所定数の範囲内で記憶可能な始動記憶手段（RAM71b）を備え、前記事前演出手段（演出制御装置80）は、前記始動記憶手段に大当たりの抽選結果となる始動権利が記憶されていることに関連して、前記特定条件設定手段が特定条件を設定することとなる事前演出を行うものとし、前記特定リーチ演出手段（演出制御装置80）は、前記始動記憶手段に記憶されている大当たりの抽選結果となる始動権利に対応する変動表示ゲームの実行に応じて前記特定のリーチ演出を行うことを特徴としている。20

【0131】

従つて、事前演出が行われてリーチ状態とならずして特定条件が設定された場合に、その後に実行される（既に記憶されている始動権利の個数分内）変動表示ゲームで、特定のリーチ演出を行つて特別結果を導出することができる。したがつて、特定条件が設定された状態において実行される変動表示ゲーム、及び特定のリーチ演出に対する期待感を極めて高めることができるとともに、変動表示ゲームの興奮を高めることができます。

【0132】

すなわち、リーチ予告である事前演出があったのにも関わらず変動表示ゲームがリーチとならずして特定条件が設定されても、基本的に、その後の変動表示ゲームが大当たりとなる確率は特定条件が設定されていない場合と同じなので、特定条件が設定された場合にだけ、特定のリーチ演出が行われる可能性が生じるとしても、特定条件が設定された後に、大当たりとなるのは、多くのゲームを消化した後となる可能性が高く、遊技者の大当たりに対する期待感が徐々に低下してしまう。

そこで、複数の始動権利が記憶され、かつ、記憶された複数の始動権利の中で、少なくとも1つの外れの抽選結果となる始動権利の後に、大当たりの抽選結果となる始動権利が記憶されていることに関連して、外れの抽選結果となる始動権利に基づいて行われるリーチとならない変動表示ゲームで、事前演出を行うことにより特定条件を設定し、その後の大当たりの抽選結果となる始動権利に基づく変動表示ゲームにおいて、特定のリーチ演出を行うようにして、特定条件が設定された後に、僅かなゲーム数（事前演出を行つた変動表示ゲーム時に既に記憶されていた始動権利の回数以内）を消化した後（特定条件が設定されたゲームの次ぎのゲームでも可）に特定のリーチ演出が行われ大当たりとなる変動表示ゲームが行われることになる。すなわち、始動記憶内の乱数値から求められる抽選結果に大当たりとなる結果が含まれ、必ず大当たりとなる変動表示ゲームが行われることが確定している場合に、その前の変動表示ゲームで事前演出を行うとともに特定条件を設定させて、特定条件の設定後に特定のリーチ演出を伴いつつ大当たりとなる変動表示ゲームを行うことで、特定条件の設定とそれに伴う特定のリーチ演出の実行に対する期待感を遊技者に印象付けることができる。これにより、それ以後に行われる遊技機の遊技におい304050

て、特定条件が設定された際の期待感が向上する。

【0133】

なお、本発明は、上記例に限定されるものではなく、例えば、上記例では、特定条件は、特定のリーチ演出が行われた場合と、特別遊技状態が発生した場合に解除されるようになっているが、遊技者が操作可能な操作手段（ボタンスイッチなど）をパチンコ遊技機100に設け、遊技者の操作手段の操作により遊技者の意志で特定条件を解除可能にしても良い。

例えば、遊技機は、操作により操作信号を出力する操作手段と、特定条件が設定され、かつ、操作手段からの操作信号が入力した場合に、特定条件の設定を解除する特定条件設定解除手段（演出制御装置80）とを備えても良い。

【0134】

このような構成とすれば、例えば、遊技者が遊技を終了する際に、特定条件が成立していると、遊技者としては損をしている感じを持つ場合があるが、このようなときに特定条件を解除でき、遊技者の不満を解消できる。

なお、操作手段からの操作信号は演出制御装置80に入力し、該操作状態は演出制御装置80で監視する。すなわち、操作手段は、演出制御装置80にインターフェイスを介して接続され、遊技者が操作手段を操作した場合に演出制御装置80に特定条件の設定の解除を示す操作信号を送信され、演出制御装置80は、特定条件設定解除手段として、例えば、上述の特定条件設定フラグをONからOFFにする。

【0135】

また、特定のリーチ演出を伴う変動表示ゲームもしくは特別遊技状態が行われる際以外の場合に特定条件の設定を解除する特定条件設定解除手段としては、上述の遊技者の意志により解除する操作手段だけではなく、例えば、遊技機（演出制御装置80）に計時手段を備え、所定時間（例えば、5分）変動表示ゲームが実行されなかった場合に、遊技者が交代したものと判断して、特定条件の設定を解除するようにしても良い。

例えば、遊技機は、変動表示ゲームが終了してから次ぎの変動表示ゲームが開始されるまでの時間を計時する計時手段（演出制御装置80）と、前記計時手段による計時時間が所定時間以上となった場合に、特定条件の設定を解除する特定条件設定解除手段（演出制御装置80）とを備えても良い。このような構成とすれば、遊技者が遊技機を離れた場合に、自動的に特定条件の設定が解除されるので、遊技者に手間をかけずに、上述の操作手段を設けた場合と同様の効果を得ることができる。

【0136】

更に、特定条件が設定された後、変動表示ゲームが所定回数（例えば、100回）実行された場合（100回実行されても特定リーチ演出が行われず、特別遊技状態も発生しなかった場合）に、特定条件を解除するようにしても良い。

例えば、遊技機は、特定条件が設定された後の変動表示ゲームの実行回数をカウントする実行回数カウント手段（演出制御装置80）と、実行回数カウント手段のカウント値が所定値以上となった場合に、特定条件の設定を解除する特定条件設定解除手段（演出制御装置80）とを備えても良い。

このようにすれば、特定条件が設定されたにも拘わらず、特定のリーチ演出を伴う変動表示ゲームや、大当たりとなる変動表示ゲームが長い間行われず、特定条件の成立に対する期待感が低下してしまうことを防止できる。また、前記変動表示ゲームの所定回数の実行に代えて、特定条件設定解除手段は、リーチ状態（特定のリーチ演出が行われないリーチ状態）が所定回数（例えば、10回）実行された場合に、特定条件の設定を解除するようにしても良い。

【0137】

また、特定のリーチ演出が行われた場合（外れでも当たりでも良い）に、外部出力端子を介して特定リーチ演出信号を出力するようにして、外部装置（管理装置）に特定リーチ演出が発生したことを伝達するようにしても良い。例えば、遊技機は、外部情報を出力する外部出力端子81と、特定のリーチ演出が行われた場合に、特定のリーチ演出が行われた

10

20

30

40

50

ことを示す外部情報を外部出力端子 81 を介して出力する外部情報出力手段（演出制御装置 80）とを備えても良い。

このようにすれば、遊技店で遊技機での特定リーチ演出の発生状況を管理できる上、特定リーチ演出の発生に対して所定のサービスを付与することもできる。

サービスとしては、例えば、特定リーチ演出が所定回数（例えば、5回）発生した場合には、景品贈呈や、会員ポイントの付与などが挙げられる。

【0138】

また、遊技者が操作可能であって、リーチ演出に影響を与えるような操作手段（ストップスイッチなど）を設け、特定条件が成立（設定）している場合に、該操作手段を有効（通常は無効となっている）にしても良い。

操作手段からの操作信号は演出制御装置 80 に入力し、演出制御装置 80 が操作状態に応じてリーチ演出の変更等を行う。

例えば、特定条件が成立している間に、リーチ状態が発生した場合に、リーチ演出を決定する表示ゲーム（特定リーチ演出が含まれたルーレットなどのゲーム）を行い、該表示ゲームは遊技者による操作手段の操作で結果が導出されるように制御する。遊技者の操作が成功した場合には、特定のリーチ演出が発生する。

例えば、遊技機は、特定条件が設定され、かつ、リーチとなる変動表示ゲームの表示を行う場合に、リーチ演出の選択を促す表示を行う表示制御手段（演出制御装置 80）と、操作により操作信号を出力する操作手段と、リーチ演出の選択を促す表示が行われている場合に、操作手段からの操作信号の入力に基づき、特定のリーチ演出を行うか否かを決定するリーチ演出決定手段とを備えても良い。

このようにすれば、特定条件が成立している間の期待感や興奮を高めることができる。

【0139】

また、遊技機は、例えば、特定条件が設定された（成立した）場合に、抽選手段による大当たりの当選確率を通常の確率よりも高める確率変動手段を備えても良い。

この場合、特定条件の設定態様を複数段階（8段階）で設けておき、特定条件設定手段が、複数段階の特定条件の設定態様から1つの段階を選択して特定条件を設定し、確率変動手段は、特定条件設定手段により選択された段階に応じて上記当選確率を高めるようにしても良い。例えば、1段階から2段階等の段階が上がるほど確率が高めるようにする。

このようにすれば、遊技者に特定条件の設定に対する期待感を高めることができる。

【0140】

また、係員等の操作（キー操作）により抽選手段による大当たりの当選確率を複数段階で設定変更可能な確率設定手段を備え、特定条件が成立する確率（リーチ状態が発生しない場合に事前演出を行う確率、或いは、事前演出が行われたにもかかわらずリーチ状態が発生しなかった際の特定条件を設定する確率）を、該確率設定手段の設定段階に対応して変更するようにしても良い。

例えば、遊技機は、抽選手段による大当たりの当選確率を複数段階で設定変更可能な確率設定手段と、該確率設定手段による前記当選確率の設定段階に対応して、特定条件が成立する確率を変更する特定条件確率変更手段とを備えても良い。

具体的には、確率設定手段は1、2、3の3段階（1が最も確率が高い）に設定変更可能にし、特定条件が成立する確率も前記設定値に対応して高、中、低の3段階に変化させる。

【0141】

この場合、確率設定手段（キー操作式の確率設定装置）は、遊技制御装置 70 で制御することとなるが、電源投入時に確率設定操作を有効にし、設定された確率設定情報（設定変更された場合は変更後の設定情報、変更しない場合は前回の設定情報）を電源投入時に演出制御装置 80 に送信する。

このようにすれば、特別遊技状態の発生確率に応じて特定条件の成立確率も変化することとなり、特定のリーチ演出に対する信頼性を高めることができる。

【0142】

10

20

30

40

50

また、係員等の操作（キー操作）により抽選手段による大当たりの当選確率を複数段階で設定変更可能な確率設定手段を備え、特定条件が成立している（設定されている）場合の特定のリーチ演出の発生確率を該確率設定手段による確率設定段階に対応して変更するようにしても良い。例えば、遊技機は、抽選手段による大当たりの当選確率を複数段階で設定変更可能な確率設定手段と、該確率設定手段による前記当選確率の設定段階に対応して、特定条件が設定している場合の特定のリーチ演出の発生確率を変更する特定リーチ演出確率変更手段とを備えても良い。

具体的には、確率設定手段は1、2、3の3段階（1が最も確率が高い）に設定変更可能にし、特定のリーチ演出を行う確率も前記設定値に対応して高、中、低の3段階に変化させる。この場合も上述のように特定のリーチ演出に対する信頼性を高めることができる。なお、この場合も確率設定情報を遊技制御装置70から演出制御装置80に送信する。10

【0143】

また、上記例では、特定条件の設定様態を複数段階で制御、即ち、おばけ提灯の明るさを複数段階（8段階）で制御可能にしているが、その明るさは特定のリーチ演出には何ら関連していないが、おばけ提灯の明るさと特定のリーチ演出の発生に関連性を持たせても良い。例えば、おばけ提灯の明るさが明るいほど、特定のリーチ演出が発生しやすくなるなどの制御を行っても良い。

このようにすれば、特定条件の設定様態に応じて遊技者の期待感を変化でき、興趣が向上する。

【0144】

なお、本発明はこの実施の形態のパチンコ遊技機に限られるものではなく、例えば、他のパチンコ遊技機、アレンジボール遊技機、雀球遊技機などの弾球遊技機にも適用可能である。20

また、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【0145】

【発明の効果】

本発明によれば、特定条件が設定されている場合のみ特定のリーチ演出が行われるので、特定のリーチ演出の斬新さを維持することができる上、特別結果に対する期待感を高めることができる。30

また、特定のリーチ演出は、特定条件の成立下のみで実行されるので、特定条件の成立に対する期待感を高めることができ、興趣を高めることができます。

また、事前演出が行われてもその後リーチ状態とならなくとも、特定条件が設定される可能性を残せて、その後の変動表示ゲームの期待感を向上させることができるので、事前演出に対する期待感が低下することがない。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明に係る遊技機の適例としてのパチンコ遊技機が備える遊技盤を示す正面図である。40

【図2】上記パチンコ遊技機の変動表示装置を示す正面図である。

【図3】上記パチンコ遊技機の主要制御装置を示すブロック図である。

【図4】上記パチンコ遊技機の遊技制御装置で行われる始動入賞監視処理を説明するためのフローチャートである。

【図5】上記パチンコ遊技機の演出制御装置で行われる事前演出処理を説明するためのフローチャートである。

【図6】上記事前演出処理に基づいて変動表示装置で行われる事前演出を説明するための図面である。

【図7】上記事前演出と、パチンコ遊技機の演出制御装置の制御の基に行われる特定条件演出とを説明するための変動表示ゲームのタイミングチャートである。50

【図8】上記パチンコ遊技機の演出制御装置で行われる特定条件演出処理を説明するためのフロー チャートである。

【図9】上記特定条件演出処理に基づいて変動表示装置で行われる特定条件演出を説明するための図面である。

【図10】上記特定条件演出処理に基づいて変動表示装置で行われる特定条件の設定の報知を説明するための図面である。

【図11】上記変動表示装置で行われる特定のリーチ演出を説明するための図面である。

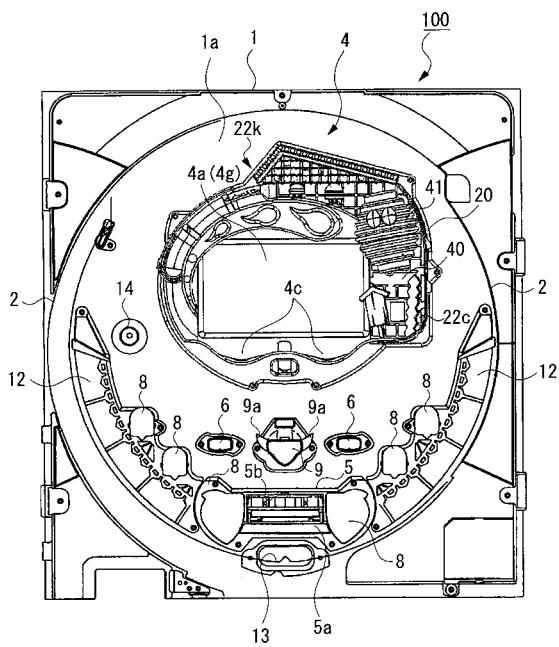
【図12】上記演出制御装置の制御の基に行われる特定のリーチ演出を説明するための変動表示ゲームのタイミングチャートである。

【図13】上記演出制御装置の制御の基に複数の変動表示ゲームに跨って行われる事前演出から特定のリーチ演出までの演出を説明するための変動表示ゲームのタイミングチャートである。 10

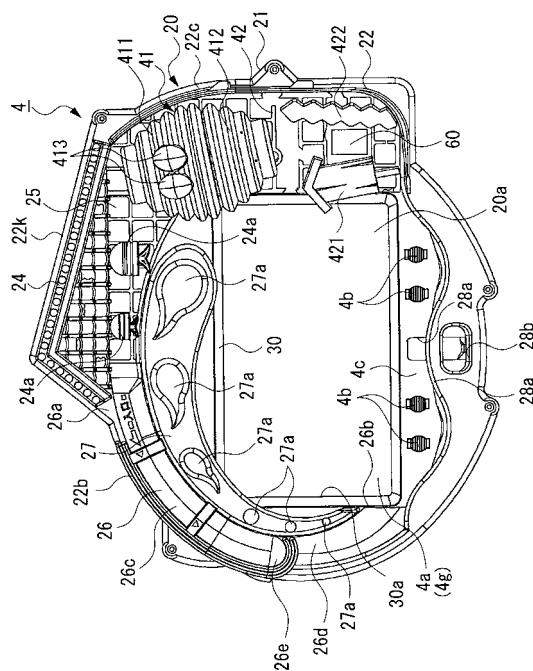
【符号の説明】

1 0 0	パチンコ遊技機（遊技機）	10
1	遊技盤	
1 a	遊技領域	
4	変動表示装置	
4 a	表示装置本体	
4 g	表示画面（表示部）	
2 0	前面構成部材	20
2 7	発光演出装置	
4 0	可動演出装置	
4 1	可動演出部材	
4 4	演出用ソレノイド（電気的駆動源）	
7 0	遊技制御装置（メイン制御装置、抽選手段）	
7 1 b	R A M（始動記憶手段）	
8 0	演出制御装置（サブ制御装置、事前演出手段、特定リーチ演出手段、特定条件設定手段、特定条件演出手段、特定条件報知手段）	
B	演出用ランプ（電気的発光部材）	

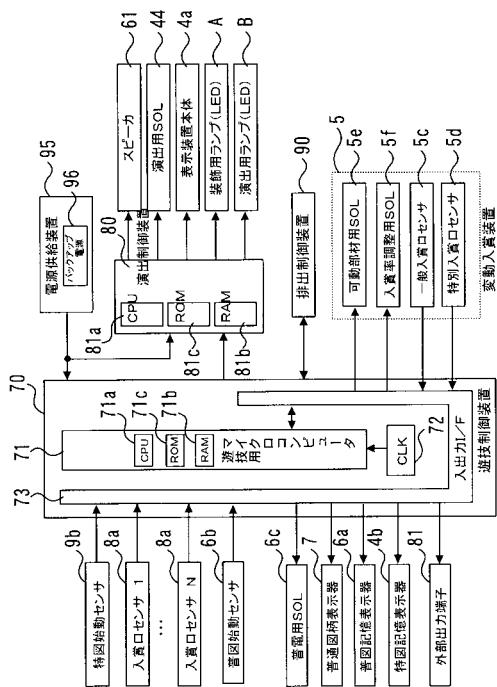
【 図 1 】



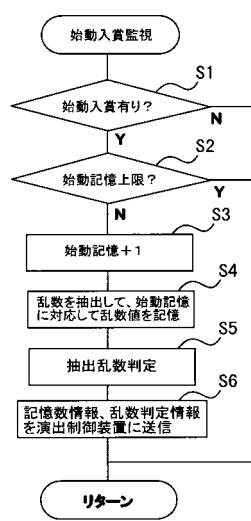
【 図 2 】



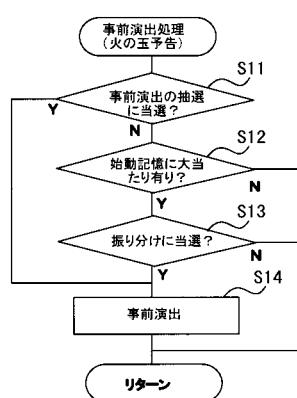
【図3】



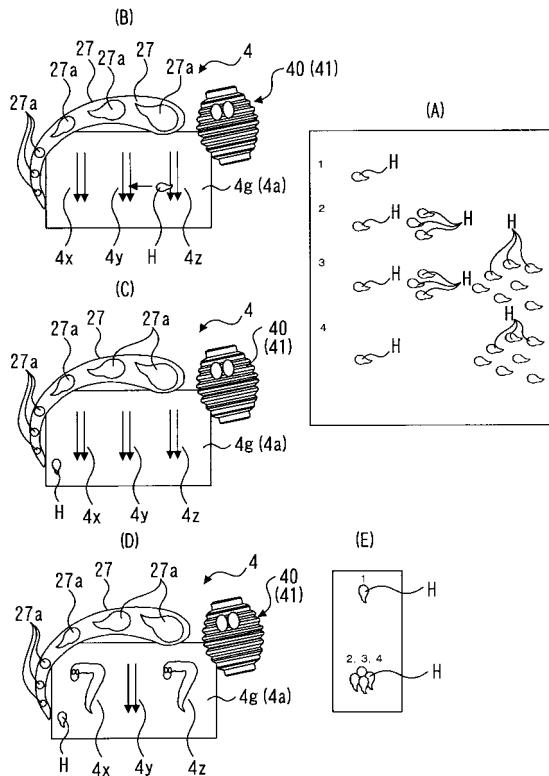
【 図 4 】



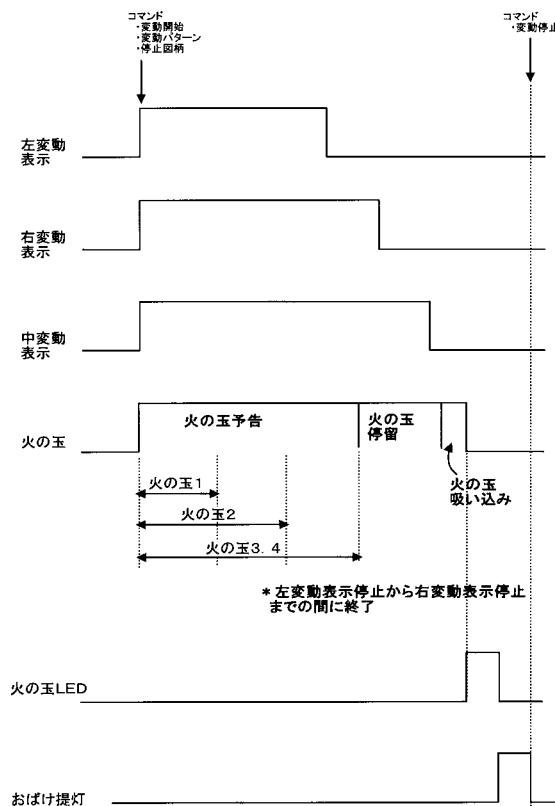
【図5】



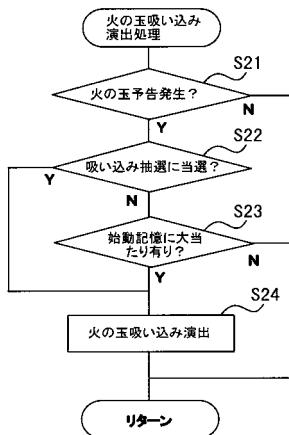
【図6】



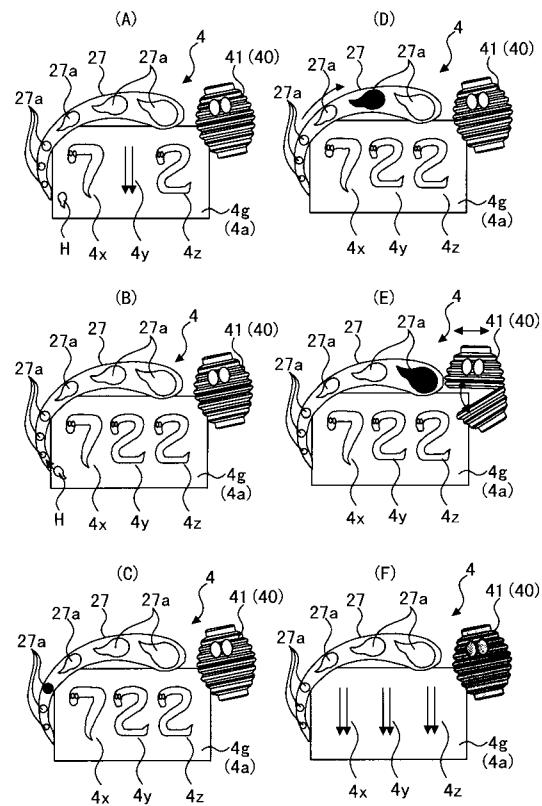
【図7】



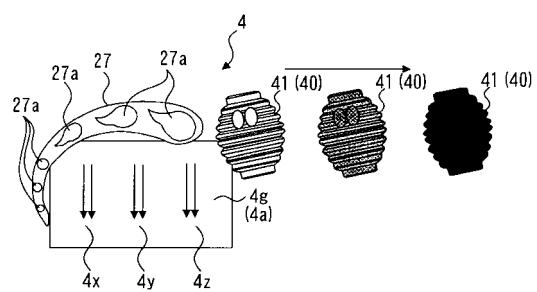
【図8】



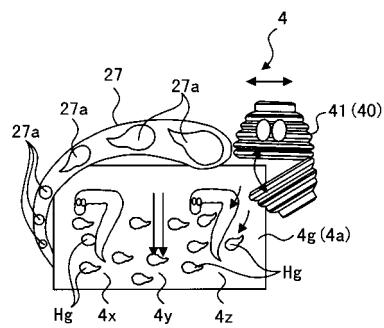
【図9】



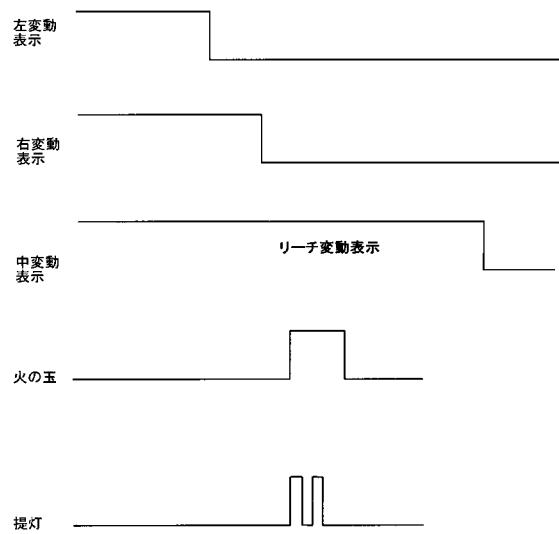
【図10】



【図11】



【図12】



【図13】

