

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7150647号
(P7150647)

(45)発行日 令和4年10月11日(2022.10.11)

(24)登録日 令和4年9月30日(2022.9.30)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全109頁)

(21)出願番号	特願2019-52198(P2019-52198)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	平成31年3月20日(2019.3.20)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2020-151170(P2020-151170 A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43)公開日	令和2年9月24日(2020.9.24)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和3年10月18日(2021.10.18)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
			株式会社三共内
		審査官	武田 知晋

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技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、
遊技者の動作を検出可能であって複数の部品で構成された検出手段と、
前記検出手段が検出可能な動作を遊技者が行うように促す促進演出を実行可能な促進演出実行手段と、
前記促進演出が実行される前に、特定演出画像の表示態様が変化する特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、
を備え、
前記特定演出実行手段は、
前記特定演出画像として、前記検出手段を構成する各部品を斜めから視した状態を模した複数の斜視部品画像を表示可能であり、
前記特定演出において、前記複数の斜視部品画像が分離している未完成段階の表示態様から前記複数の斜視部品画像の全てが組み立てられた完成段階の表示態様に前記特定演出画像を変化させることが可能であり、
前記特定演出において、前記未完成段階の表示態様から、前記完成段階の表示態様とせずに、前記完成段階の表示態様と異なる表示態様に前記特定演出画像を変化させることが可能であり、
前記特定演出において、分離している斜視部品画像を、遊技者の近傍となる画面手前側に位置しているように表示し、徐々に画像の大きさを小さく表示することで、遊技者の遠方

となる画面奥方に位置しているように表示している斜視部品画像に近づくように表示し、
前記特定演出において、前記特定演出画像を前記未完成段階の表示態様から変化させると
きに、前記検出手段を構成する各部品のうち前記検出手段を構成する部品であることを遊
技者が特定しやすい特徴特定部品の斜視部品画像を、該特徴特定部品と異なる部品の斜視
部品画像より後に表示し、

前記特定演出画像として表示される前記複数の斜視部品画像は、前記検出手段を構成する
各部品のうち、各部品により該検出手段が完成したときに遊技者から視認不能となる部分
を有する内部部品の斜視部品画像を含む一方、所定部品の斜視部品画像を含んでおらず、
前記内部部品の斜視部品画像は、前記内部部品が有する形状の一部が省略された簡略化画
像であり、

10

前記促進演出実行手段は、

前記促進演出を、第1態様と該第1態様の促進演出が実行される場合よりも前記有利
状態となる割合が高い第2態様とを含む複数種類の態様にて前記促進演出を実行可能であ
り、

前記特定演出において前記特定演出画像の表示態様が前記完成段階の表示態様に変化
したときに前記第2態様にて前記促進演出を実行可能である、
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、遊技が可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機の一例であるパチンコ遊技機等において、例えば、遊技者の動作を検出可能な複
数の検出手段としてプッシュボタンや操作レバーを備え、これらプッシュボタンや操作レ
バーの操作有効期間において、プッシュボタンまたは操作レバーに対応する演出画像を表
示することで遊技者に操作を促す促進演出を実行可能なもの等があった（例えば、特許文
献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2015-57252号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

上記特許文献1に記載の遊技機では、プッシュボタンと操作レバーのうちいずれかの操
作が有効となったときに該有効となった検出手段に対応する演出画像が表示されるだけで
演出が単調であるため、興趣を向上させることができないという問題があった。

【0005】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、興趣を向上させることができ
る遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

手段A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、

遊技者の動作を検出可能であって複数の部品で構成された検出手段と、

前記検出手段が検出可能な動作を遊技者が行うように促す促進演出を実行可能な促進演出
実行手段と、

前記促進演出が実行される前に、特定演出画像の表示態様が変化する特定演出を実行可能
な特定演出実行手段と、

30

40

50

を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記特定演出画像として、前記検出手段を構成する各部品を斜めから視した状態を模した複数の斜視部品画像を表示可能であり、

前記特定演出において、前記複数の斜視部品画像が分離している未完成段階の表示態様から前記複数の斜視部品画像の全てが組み立てられた完成段階の表示態様に前記特定演出画像を変化させることが可能であり、

前記特定演出において、前記未完成段階の表示態様から、前記完成段階の表示態様とせずに、前記完成段階の表示態様と異なる表示態様に前記特定演出画像を変化させることが可能であり、

10

前記特定演出において、分離している斜視部品画像を、遊技者の近傍となる画面手前側に位置しているように表示し、徐々に画像の大きさを小さく表示することで、遊技者の遠方となる画面奥方に位置しているように表示している斜視部品画像に近づくように表示し、前記特定演出において、前記特定演出画像を前記未完成段階の表示態様から変化させるときに、前記検出手段を構成する各部品のうち前記検出手段を構成する部品であることを遊技者が特定しやすい特徴特定部品の斜視部品画像を、該特徴特定部品と異なる部品の斜視部品画像より後に表示し、

前記特定演出画像として表示される前記複数の斜視部品画像は、前記検出手段を構成する各部品のうち、各部品により該検出手段が完成したときに遊技者から視認不能となる部分を有する内部部品の斜視部品画像を含む一方、所定部品の斜視部品画像を含んでおらず、前記内部部品の斜視部品画像は、前記内部部品が有する形状の一部が省略された簡略化画像であり、

20

前記促進演出実行手段は、

前記促進演出を、第1態様と該第1態様の促進演出が実行される場合よりも前記有利状態となる割合が高い第2態様とを含む複数種類の態様にて前記促進演出を実行可能であり、前記特定演出において前記特定演出画像の表示態様が前記完成段階の表示態様に化したときに前記第2態様にて前記促進演出を実行可能であることを特徴としている。

手段1の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

30

遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えば、コントローラセンサユニット35Aを含むスティックコントローラ31Aやプッシュセンサ35Bを含むプッシュボタン31B、ハンドルセンサ（図示略）を含む打球操作ハンドル30など）と、

前記検出手段が検出可能な動作を遊技者が行うように促す促進演出を実行可能な促進演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が、スティックコントローラ31Aまたはプッシュボタン31Bの操作有効期間において、スティックコントローラ31Aまたはプッシュボタン31Bが検出可能な動作を遊技者が行うように促す操作促進演出を実行可能な部分。図8-19（A）（B）参照）と、

前記促進演出が実行される前に、特定演出画像の表示態様が段階的に変化す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が、スーパーリーチ演出において操作促進演出を開始する前に、該操作促進演出に用いるコントローラ画像Z1やプッシュボタン画像Z3に関連する部品画像ZA1～ZA5、ZC1～ZC5を段階的に表示する部品集合演出を実行可能な部分。図8-14～図8-16参照）と、

40

を備え、

前記促進演出実行手段は、

前記促進演出を、第1態様と該第1態様の促進演出が実行される場合よりも前記有利状態となる割合が高い第2態様とを含む複数種類の態様にて前記促進演出を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120が、操作促進演出において、図8-19（A）に示すように、画像表示装置5にスティックコントローラ31Aを模したコントローラ画像Z1

50

と「引け！」なる文字画像 Z 2 を表示するか、図 8 - 1 9 (B) に示すように、画像表示装置 5 にプッシュボタン 3 1 B を模したプッシュボタン画像 Z 3 と「押せ！」なる文字画像 Z 4 を表示する部分)、

前記特定演出において前記特定演出画像の表示態様が特定表示態様に変化したときに前記第 2 態様にて前記促進演出を実行可能であり(例えば、演出パターン P T 2 - 2、P T 2 - 3 に基づく集合成功の部品集合演出が実行された場合、演出パターン P T 2 - 1 に基づく集合失敗の部品集合演出が実行された場合よりも高い割合で、操作促進演出においてコントローラ組立演出を経てスティックコントローラ 3 1 A の操作が促進される部分。図 8 - 1 0 参照)、

前記特定演出実行手段は、前記特定演出画像を、前記第 1 態様の促進演出と前記第 2 態様の促進演出とのいずれが実行されるかを特定困難な態様にて複数表示可能であり(例えば、各部品画像 Z A 1 ~ Z A 5、Z C 1 ~ Z C 5 は、第 1 段階及び第 2 段階では、スティックコントローラ 3 1 A の部品 A 1 ~ A 5 またはプッシュボタン 3 1 B の部品 C 1 ~ C 5 とは外形及び表面態様が異なる黒色のシルエットに「？」なる白文字が表示された共通シルエット態様にて表示される。図 8 - 1 1 参照)、

さらに、

可変表示に関する特定表示(例えば、アクティブ表示)を表示可能な特定表示手段(例えば、演出制御用 C P U 1 2 0)と、

前記有利状態に制御されることを示唆する有利示唆演出(例えば、S P リーチ演出)を実行可能な有利示唆演出実行手段(例えば、演出制御用 C P U 1 2 0)と、

前記有利示唆演出の実行中に、所定表示(例えば、操作表示)を表示可能な所定表示手段(例えば、演出制御用 C P U 1 2 0)とを備え、

前記特定表示手段は、前記特定表示を前記有利示唆演出の実行中に表示可能であり(例えば、アクティブ表示を S P リーチの実行中に表示する)、

前記有利示唆演出の実行中において前記特定表示が前記所定表示に変化可能であり(例えば、図 9 - 1 (c)、(d) に示すように、S P リーチの実行中に赤アクティブ表示 1 0 1 F 0 0 2 が強操作アクティブ表示 1 0 1 F 0 0 4 に変化する)、

前記特定表示が前記所定表示に変化したときと、前記特定表示が前記所定表示に変化することなく前記所定表示が表示されたときとで、前記有利示唆演出の実行後に前記有利状態に制御される割合が異なる(例えば、赤アクティブ表示 1 0 1 F 0 0 2 が強操作アクティブ表示 1 0 1 F 0 0 4 に変化したときと、赤アクティブ表示 1 0 1 F 0 0 2 が強操作アクティブ表示 1 0 1 F 0 0 4 に変化することなくスティック操作促進表示 1 0 1 F 0 0 5 が表示されたときとでは、S P リーチ演出の実行後に大当たり遊技状態に制御される割合が異なる)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出画像の表示態様が特定表示態様に変化して促進演出が第 2 態様にて実行されることに対する期待感を段階的に高めることができるため、遊技の興趣が向上する。また、特定演出画像を、第 1 態様の促進演出と第 2 態様の促進演出とのいずれが実行されるかを特定困難な態様にて複数表示することができるため、第 2 態様の促進演出が実行されることに対する遊技者の期待感を好適に高めることができる。また、有利示唆演出中に実行される特定表示による演出の興趣を向上させることができる。

【 0 0 0 7 】

手段 2 の遊技機は、手段 1 に記載の遊技機であって、

前記特定演出実行手段は、前記特定演出画像として前記促進演出に用いられる演出画像(例えば、コントローラ画像 Z 1 やプッシュボタン画像 Z 3)に関連する演出画像(例えば、部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 または部品画像 Z C 1 ~ Z C 5)を表示可能である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者は特定演出が促進演出に関連して実行される演出であることを認識しやすくなる。

【 0 0 0 8 】

10

20

30

40

50

手段 3 の遊技機は、手段 1 または 2 に記載の遊技機であって、

前記特定演出実行手段は、前記有利状態となる場合、該有利状態とならない場合よりも高い割合で、前記特定演出において複数の特定演出画像を段階的に表示しているときに特定演出画像の表示態様を変化させる（例えば、可変表示結果が大当りの場合、途中で表示される画像の種別が部品画像 Z C 1 ~ Z C 5 から部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 に切り替わる（変化する）部分。図 8 - 3 3 の変形例 7）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出画像の表示数が増加しながら特定演出画像の表示態様が増加することに対する遊技者の期待感を高めることができる。

【 0 0 0 9 】

手段 4 の遊技機は、手段 1 ~ 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定演出実行手段は、特定演出画像を、特定演出において前記第 1 態様の促進演出と前記第 2 態様の促進演出とのいずれが実行されるかを識別困難な態様にて表示した後に、前記第 1 態様の促進演出と前記第 2 態様の促進演出とのいずれが実行されるかを識別可能な態様にて表示する（例えば、部品集合演出において、第 1 段階 ~ 第 3 段階では、部品画像 Z A 1 ~ Z A 5、Z C 1 ~ Z C 5 がシルエット態様、つまり、遊技者がスティックコントローラ 3 1 A またはプッシュボタン 3 1 B のいずれの部品画像であるかを識別することが困難な識別困難態様で表示され、第 4 段階では、部品画像 Z A 1 ~ Z A 5、Z C 1 ~ Z C 5 が明確な態様、つまり、遊技者がスティックコントローラ 3 1 A またはプッシュボタン 3 1 B のいずれの部品画像であるかを識別することが可能な識別可能態様で表示される。図 8 - 1 1 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 態様の促進演出と第 2 態様の促進演出のいずれが実行されるかが特定演出の途中までわからないことで、第 2 態様の促進演出が実行されることに対する期待感を段階的に高めることができるため、遊技の興趣が向上する。

【 0 0 1 0 】

手段 5 の遊技機は、手段 1 ~ 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記促進演出実行手段は、前記特定演出において特定演出画像が前記特定表示態様に変化しなかった場合、前記第 1 態様にて前記促進演出を実行可能である（例えば、操作促進演出の操作対象としてプッシュボタン 3 1 B が決定されている場合、集合に失敗する演出パターン P T 1 - 1 や P T 2 - 1 が、集合に成功する演出パターン P T 1 - 2、1 - 3 や P T 2 - 2、2 - 3 よりも高い割合で決定されるため、集合に失敗する演出パターン P T 1 - 1 や P T 2 - 1 に基づく部品集合演出が実行された場合、操作促進演出においてプッシュボタン画像 Z 3 が表示される可能性が高い。図 8 - 1 0 (B) 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、促進演出が実行されないことによる遊技の興趣の低下を抑制できる。

【 0 0 1 1 】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の手段 6 から手段 1 4 の遊技機に係る発明が含まれる。従来より、遊技機において、特開 2 0 1 6 - 2 0 9 0 8 6 号公報に示されているような、有利示唆演出としてのスーパーリーチ演出の実行中に、特定表示としてのアクティブ表示の表示態様が増加するものがあった。しかしながら、上記した従来の遊技機には、実行されている有利示唆演出とは関係なく特定表示が増加するため、面白みに欠けており、この点に鑑み、有利示唆演出中に実行される特定表示による演出の興趣を向上させることができる遊技機の提供が求められている。

【 0 0 1 2 】

手段 6 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

可変表示に関する特定表示（例えば、アクティブ表示）を表示可能な特定表示手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

10

20

30

40

50

前記有利状態に制御されることを示唆する有利示唆演出（例えば、ＳＰリーチ演出）を実行可能な有利示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

前記有利示唆演出の実行中に、所定表示（例えば、操作表示）を表示可能な所定表示手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）とを備え、

前記特定表示手段は、前記特定表示を前記有利示唆演出の実行中に表示可能であり（例えば、アクティブ表示をＳＰリーチの実行中に表示する）、

前記有利示唆演出の実行中において前記特定表示が前記所定表示に変化可能であり（例えば、図９－１（ｃ）、（ｄ）に示すように、ＳＰリーチの実行中に赤アクティブ表示１０１Ｆ００２が強操作アクティブ表示１０１Ｆ００４に変化する）、

前記特定表示が前記所定表示に変化したときと、前記特定表示が前記所定表示に変化することなく前記所定表示が表示されたときとで、前記有利示唆演出の実行後に前記有利状態に制御される割合が異なる（例えば、赤アクティブ表示１０１Ｆ００２が強操作アクティブ表示１０１Ｆ００４に変化したときと、赤アクティブ表示１０１Ｆ００２が強操作アクティブ表示１０１Ｆ００４に変化することなくスティック操作促進表示１０１Ｆ００５が表示されたときとでは、ＳＰリーチ演出の実行後に大当たり遊技状態に制御される割合が異なる）。

【００１３】

このような構成によれば、有利示唆演出中に実行される特定表示による演出の興趣を向上させることができる。

【００１４】

手段７の遊技機は、手段６に記載の遊技機であって、

前記有利示唆演出の実行後に前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（例えば、操作演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備える。

【００１５】

このような構成によれば、示唆演出が実行されることにより、遊技の興趣を向上させることができる。

【００１６】

手段８の遊技機は、手段７に記載の遊技機であって、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、コントローラセンサユニット３５Ａ、プッシュセンサ３５Ｂ）をさらに備え、

前記所定表示は、前記動作検出手段への動作を促す動作促進表示であり（例えば、操作表示は、コントローラセンサユニット３５Ａへの動作を促すスティック操作促進表示やプッシュセンサ３５Ｂへの動作を促すボタン操作促進表示であり）、

前記動作促進表示として、第１動作促進表示（例えば、ボタン操作促進表示）と、当該第１動作促進表示よりも前記有利示唆演出の実行後に前記有利状態に制御される期待度が高い第２動作促進表示（例えば、スティック操作促進表示）とを含む。

【００１７】

このような構成によれば、動作促進表示の表示態様が複数あるため、遊技のバリエーションを増加させることができる。

【００１８】

手段９の遊技機は、手段８に記載の遊技機であって、

前記特定表示は、前記所定表示として、前記第２動作促進表示にのみ変化可能である（例えば、アクティブ表示は、操作表示として、スティック操作促進表示にのみ変化可能である）。

【００１９】

このような構成によれば、期待度が高い第２動作促進表示に変化するか否かに注目させることができる。

【００２０】

手段１０の遊技機は、手段８または９に記載の遊技機であって、

10

20

30

40

50

前記特定表示の変化パターンとして、前記第 1 動作促進表示を表示した後に、前記特定表示が前記第 1 動作促進表示に作用することで、当該第 1 動作促進表示が、前記第 2 動作促進表示に変化するパターンを含む（例えば、図 9 - 1 に示すように、ボタン操作促進表示を表示した後に、強操作アクティブ表示 1 0 1 F 0 0 4 がボタン操作促進表示に作用することで、ボタン操作促進表示がスティック操作促進表示 1 0 1 F 0 0 5 に変化するパターンを含む）。

【 0 0 2 1 】

このような構成によれば、第 1 動作促進表示が表示されてもその後の展開に注目させることができるとともに、遊技のバリエーションを増加させ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【 0 0 2 2 】

手段 1 1 の遊技機は、手段 6 ~ 1 0 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定表示が前記所定表示に変化したときと、前記特定表示が前記所定表示に変化することなく前記所定表示が表示されたときとは、前記特定表示が前記所定表示に変化したときの方が前記有利示唆演出実行後に前記有利状態に制御される期待度が高い（例えば、赤アクティブ表示 1 0 1 F 0 0 2 が強操作アクティブ表示 1 0 1 F 0 0 4 に変化したときには、赤アクティブ表示 1 0 1 F 0 0 2 が強操作アクティブ表示 1 0 1 F 0 0 4 に変化することなくスティック操作促進表示 1 0 1 F 0 0 5 が表示されたときに比べて、S P リーチ演出の実行後に大当たり遊技状態に制御される期待度が高い）。

【 0 0 2 3 】

20

このような構成によれば、特定表示が所定表示に変化するか否かに注目させることができる。

【 0 0 2 4 】

手段 1 2 の遊技機は、手段 6 ~ 1 1 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定表示には、前記有利状態に制御される期待度の異なる複数種類の表示態様が設けられ（例えば、図 9 - 2 に示すように、アクティブ表示には、期待度の異なる白色、青色、緑色、赤色、虹色が設けられている）、

前記有利状態に制御される期待度が所定の閾値以上の表示態様であるときに前記所定表示に変化可能である（例えば、図 9 - 5 の 1 0 1 F S 0 1 4 に示すように、期待度が 4 段階以上の赤色や虹色の表示態様であるときに操作表示に変化可能である）。

30

【 0 0 2 5 】

このような構成によれば、特定表示が期待度の高い態様に変化するか否かに注目させることができる。

【 0 0 2 6 】

手段 1 3 の遊技機は、手段 1 2 に記載の遊技機であって、

可変表示が開始されるときの前記特定表示の表示態様として前記有利状態に制御される期待度が所定の閾値以上の表示態様であるときに前記所定表示に変化可能である（例えば、図 9 - 5 の 1 0 1 F S 0 1 4 に示すように、可変表示が開始されるときにアクティブ表示の表示態様として期待度が 4 段階以上の赤色や虹色の表示態様であるときに操作表示に変化可能である）。

40

【 0 0 2 7 】

このような構成によれば、可変表示開始時の特定表示の態様に注目させることができる。

【 0 0 2 8 】

手段 1 4 の遊技機は、手段 1 3 に記載の遊技機であって、

前記特定表示が前記所定表示に変化するパターンが選択された場合に、少なくとも前記有利示唆演出が実行されるまでに実行される予告演出に期待度の高い予告を実行しない（例えば、図 9 - 5 の 1 0 1 F S 0 1 5 ~ 1 0 1 F S 0 1 6 に示すように、強シナリオが 1 つもないパターンに決定されたときにアクティブ変化後操作パターンに決定する）。

【 0 0 2 9 】

このような構成によれば、最後まで期待感を持って実行される演出に注目させることが

50

できる。

【 0 0 3 0 】

尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであっても良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであっても良い。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 3 1 】

【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】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 3】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。

10

【図 4】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 5】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 6】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 7】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 8 - 1】特徴部 0 6 3 S G で用いられるパチンコ遊技機 1 を示す正面図である。

【図 8 - 2】(A) は操作ユニットを示す斜視図、(B) は操作ユニットの構造を示す分解斜視図である。

【図 8 - 3】プッシュボタンの構造を示す分解斜視図である。

【図 8 - 4】(A) は打球操作ハンドルを示す斜視図、(B) は打球操作ハンドルの構造を示す分解斜視図である。

20

【図 8 - 5】変動パターンを例示する図である。

【図 8 - 6】可変表示結果と変動パターンと関係について示す説明図である。

【図 8 - 7】特徴部 0 6 3 S G の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 8 - 8】特徴部 0 6 3 S G の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 8 - 9】(A) は操作促進演出における操作対象決定割合を示す図、(B) は組立演出パターン決定割合を示す図、(C) は組立演出パターンの内容を示す図である。

【図 8 - 10】(A) は部品集合演出パターンの内容を示す図、(B) は部品集合演出パターン決定割合を示す図である。

30

【図 8 - 11】(A) は部品集合演出におけるプッシュボタンの表示態様の变化態様を示す図、(B) は部品集合演出におけるスティックコントローラの表示態様の变化態様を示す図である。

【図 8 - 12】特徴部 0 6 3 S G の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 8 - 13】(A) ~ (D) は飾り図柄の可変表示を開始してからスーパーリーチ演出が開始されるまでの流れの一例を説明する図である。

【図 8 - 14】(A) ~ (R) は部品集合演出の流れの一例を説明する図である。

【図 8 - 15】(A) ~ (R) は部品集合演出の流れの一例を説明する図である。

【図 8 - 16】(A) ~ (R) は部品集合演出の流れの一例を説明する図である。

40

【図 8 - 17】(A) ~ (G) は演出パターン A または C に基づくコントローラ組立演出の一例を説明する図である。

【図 8 - 18】(A) ~ (H) は演出パターン B または D に基づくコントローラ組立演出の一例を説明する図である。

【図 8 - 19】(A) ~ (F) は操作促進演出の一例を説明する図である。

【図 8 - 20】大当たり遊技状態における演出の一例を説明するタイミングチャートである。

【図 8 - 21】大当たり遊技状態の開始から時短状態を経由して通常遊技状態に制御されるまでの演出の流れを説明する図である。

【図 8 - 22】(A) ~ (E) は発射操作促進演出 A におけるハンドル組立演出の流れを説明する図、(F) は右打ち報知を示す図である。

50

【図 8 - 2 3】(A) ~ (E) は発射操作促進演出 A におけるハンドル組立演出の流れを説明する図、(F) は右打ち報知を示す図である。

【図 8 - 2 4】(G) ~ (K) は発射操作促進演出 B における遊技球の流下演出の流れを説明する図、(L) は右打ち報知を示す図である。

【図 8 - 2 5】(A) ~ (F) は特徴部 0 6 3 S G の変形例 1 における組立演出を示す図である。

【図 8 - 2 6】(A) ~ (E) は特徴部 0 6 3 S G の変形例 2 におけるスーパーリーチ演出を示す図である。

【図 8 - 2 7】(A) ~ (F) は特徴部 0 6 3 S G の変形例 3 におけるハンドル組立演出を示す図である。

10

【図 8 - 2 8】(A) ~ (F) は特徴部 0 6 3 S G の変形例 4 における経路組立演出を示す図である。

【図 8 - 2 9】(A) は可動体の動作態様を示す図、(B) は可動体の構造を示す分解斜視図である。

【図 8 - 3 0】(A) ~ (C) は変形例 5 としての操作促進演出を示す説明図である。

【図 8 - 3 1】(D) ~ (G) は変形例 5 としての操作促進演出を示す説明図である。

【図 8 - 3 2】(A) ~ (C) は本特徴部 0 6 3 S G の変形例 6 としての操作促進演出を示す説明図である。

【図 8 - 3 3】(A) ~ (E) は本特徴部 0 6 3 S G の変形例 7 としての部品集合演出の動作例を示す説明図である。

20

【図 8 - 3 4】(A) (B) は本特徴部 0 6 3 S G の変形例 8 としての操作促進演出の動作例を示す説明図である。

【図 9 - 1】特徴部 1 0 1 F における演出例を示す図である。

【図 9 - 2】特徴部 1 0 1 F における変化パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 9 - 3】特徴部 1 0 1 F におけるシナリオ決定テーブルを示す図である。

【図 9 - 4】特徴部 1 0 1 F における操作演出決定テーブルを示す図である。

【図 9 - 5】特徴部 1 0 1 F における S P リーチシナリオ決定処理を示すフローチャートである。

【図 9 - 6】特徴部 1 0 1 F の変形例における演出例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

30

【 0 0 3 2 】

(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。

【 0 0 3 3 】

(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込まれる。

40

【 0 0 3 4 】

遊技盤 2 の所定位置 (図 1 に示す例では、遊技領域の右側方) には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄 (特図ともいう) の可変表示 (特図ゲームともいう) を行う第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B が設けられている。これらは、それぞれ、7 セグメントの L E D などからなる。特別図柄は、「 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。特別図柄には、L E D を全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【 0 0 3 5 】

尚、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

50

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。尚、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。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（導出又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）。尚、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

【0036】

尚、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。尚、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。

10

【0037】

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、プロジェクタ及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。

【0038】

20

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特図ゲーム又は第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。尚、同期して実行される特図ゲーム及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。

【0039】

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いてもよい。保留表示及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。

30

【0040】

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。また、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。

【0041】

また、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、第1保留表示器25Aは、LEDの点灯個数によって、第1保留記憶数を表示し、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。

40

【0042】

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。

【0043】

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。

【0044】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図2参照）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、

50

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 8 1 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 6 A 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 6 B は、ソレノイド 8 1 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。尚、可変入賞球装置 6 B 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。

【 0 0 4 5 】

10

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 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 4 6 】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B 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 8 2（図 2 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 4 7 】

20

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 8 2 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 8 2 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。

【 0 0 4 8 】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば 1 4 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 始動入賞口及び一般入賞口 1 0 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 4 9 】

30

一般入賞口 1 0 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 始動入賞口始動口）への入賞を始動入賞ともいう。

【 0 0 5 0 】

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 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、7 セグメントの L E D 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、L E D 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。

【 0 0 5 1 】

40

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 4 1 が設けられている。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことに基つき、普図ゲームが実行される。

【 0 0 5 2 】

普通図柄表示器 2 0 の上方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の L E D 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 L E D の点灯個数により表示する。

【 0 0 5 3 】

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及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口が設けられている。

50

【 0 0 5 4 】

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 8 L、8 R 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。

【 0 0 5 5 】

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 3 2 が設けられている。

【 0 0 5 6 】

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）3 0 が設けられている。

10

【 0 0 5 7 】

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。

【 0 0 5 8 】

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 3 1 A が取付けられている。スティックコントローラ 3 1 A 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 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 2 参照）により検出される。

20

【 0 0 5 9 】

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 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 2 参照）により検出される。

【 0 0 6 0 】

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。

30

【 0 0 6 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 3 0 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。尚、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 6 2 】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「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）。

40

【 0 0 6 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 6 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。

50

【 0 0 6 5 】

尚、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 6 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。

10

【 0 0 6 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 6 8 】

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。

20

【 0 0 6 9 】

尚、「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（後述の、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、賞球の少ない又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。

【 0 0 7 0 】

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。尚、大当り種別と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

30

【 0 0 7 1 】

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。

【 0 0 7 2 】

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、高ペース制御）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。

40

【 0 0 7 3 】

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。

【 0 0 7 4 】

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

50

。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。

【 0 0 7 5 】

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」となる確率及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。

【 0 0 7 6 】

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。これらを組合せて、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。

【 0 0 7 7 】

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）。尚、特図ゲームの表示結果として「小当り」がなくてもよい。

【 0 0 7 8 】

尚、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。

【 0 0 7 9 】

（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。尚、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、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力、及び / 又は、遊技効果ランプ 9 の点等 / 消灯、可動体 3 2 の動作等により行われてもよい。

【 0 0 8 0 】

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 5 L、5 C、5 R では、第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームが開始されることに伴って、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。

【 0 0 8 1 】

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。

【 0 0 8 2 】

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伴ってリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機 1 では、演出態様に伴って表示結果（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「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当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り信頼度の高いスーパーリーチと、があ

10

20

30

40

50

る。

【0083】

特図ゲームの表示結果が「大当り」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。

【0084】

大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」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「非確変大当り（通常大当り）」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「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

10

【0085】

特図ゲームの表示結果が「小当り」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。尚、特図ゲームの表示結果が、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別）の「大当り」となるときと、「小当り」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。

20

【0086】

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）こともある。

30

【0087】

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。

40

【0088】

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させることで、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。

【0089】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当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、小当り遊技状態中にも、小当り遊技状態を報知する小当り中演出が実行される。尚、小当り遊技状態中と、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別で、例えばその後の遊技状態を高確状

50

態とする大当り種別)での大当り遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当り遊技状態中であるか、大当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、小当り遊技状態の終了後と大当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。

【0090】

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)。

【0091】

(基板構成)

パチンコ遊技機1には、例えば図2に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15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、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【0092】

主基板11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)、大当り遊技状態、小当り遊技状態、遊技状態など)を制御する機能を有する。主基板11は、遊技制御用マイクロコンピュータ100、スイッチ回路110、ソレノイド回路111などを有する。

【0093】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100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)101と、RAM(Random Access Memory)102と、CPU(Central Processing Unit)103と、乱数回路104と、I/O(Input/Output port)105とを備える。

【0094】

CPU103は、ROM101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11の機能を実現する処理)を行う。このとき、ROM101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、RAM102がメインメモリとして使用される。RAM102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。尚、ROM101に記憶されたプログラムの全部又は一部をRAM102に展開して、RAM102上で実行するようにしてもよい。

【0095】

乱数回路104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、CPU103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。

【0096】

I/O105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4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25C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。

【0097】

スイッチ回路110は、遊技球検出用の各種スイッチ(ゲートスイッチ21、始動口スイッチ(第1始動口スイッチ22Aおよび第2始動口スイッチ22B)、カウントスイッチ23)からの検出信号(遊技球が通過又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100に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

10

20

30

40

50

【 0 0 9 8 】

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。

【 0 0 9 9 】

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）するコマンド）を演出制御基板 1 2 に供給する。主基板 1 1 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 1 5 により中継され、演出制御基板 1 2 に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板 1 1 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。

10

【 0 1 0 0 】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 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 3 2 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。

【 0 1 0 1 】

演出制御基板 1 2 には、演出制御用 CPU 1 2 0 と、ROM 1 2 1 と、RAM 1 2 2 と、表示制御部 1 2 3 と、乱数回路 1 2 4 と、I/O 1 2 5 とが搭載されている。

20

【 0 1 0 2 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、ROM 1 2 1 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 1 2 3 とともに演出を実行するための処理（演出制御基板 1 2 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、ROM 1 2 1 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、RAM 1 2 2 がメインメモリとして使用される。

【 0 1 0 3 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、コントローラセンサユニット 3 5 A やプッシュセンサ 3 5 B からの検出信号（遊技者による操作を検出したとき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 1 2 3 に指示することもある。

30

【 0 1 0 4 】

表示制御部 1 2 3 は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【 0 1 0 5 】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 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 1 2 3 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 1 3 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 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 又は当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

40

【 0 1 0 6 】

音声制御基板 1 3 は、スピーカ 8 L、8 R 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 8 L、8 R を駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ 8 L、8 R から出力させる。

【 0 1 0 7 】

ランプ制御基板 1 4 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

50

ランプ 9 を点灯 / 消灯する。このようにして、表示制御部 1 2 3 は、音声出力、ランプの点灯 / 消灯を制御する。

【 0 1 0 8 】

尚、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 3 2 の制御（可動体 3 2 を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 C P U 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

【 0 1 0 9 】

乱数回路 1 2 4 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 C P U 1 2 0 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。

10

【 0 1 1 0 】

演出制御基板 1 2 に搭載された I / O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 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。

【 0 1 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 といった、主基板 1 1 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いてもよいし、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。

【 0 1 1 2 】

20

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0 1 1 3 】

（主基板 1 1 の主要な動作）

まず、主基板 1 1 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 1 0 0 が起動し、C P U 1 0 3 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 3 は、主基板 1 1 における C P U 1 0 3 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。

【 0 1 1 4 】

図 3 に示す遊技制御メイン処理では、C P U 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S 2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（C T C（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、R A M 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

30

【 0 1 1 5 】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ S 3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。初期化处理では、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアする R A M クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

40

【 0 1 1 6 】

また、C P U 1 0 3 は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する（ステップ S 9）。演出制御用 C P U 1 2 0 は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5 において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

【 0 1 1 7 】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には、R A M 1 0 2（バックアップ R A M）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップ S 4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機 1 への電力供給が停止したときには、C P U 1 0

50

3は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM 102にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM 102のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップS4では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでRAM 102にバックアップデータが記憶されていない場合、初期化処理（ステップS8）を実行する。

【0118】

RAM 102にバックアップデータが記憶されている場合、CPU 103は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップS5）。ステップS5では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM 102のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM 102のデータが正常であると判定する。

【0119】

RAM 102のデータが正常でないと判定された場合、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化処理（ステップS8）を実行する。

【0120】

RAM 102のデータが正常であると判定された場合、CPU 103は、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップS6）を行う。復旧処理では、CPU 103は、RAM 102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であった場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【0121】

そして、CPU 103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であった場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用CPU 120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU 120は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【0122】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板12に演出制御コマンドを送信した後には、CPU 103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS10）。そして、所定時間（例えば2ms）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100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い（ステップS11）、割込みを許可する（ステップS12）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば2ms）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU 103へ送出され、CPU 103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0123】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU 103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受付けると、図4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4に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 103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110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイ

10

20

30

40

50

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（確変状態となっ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）。

【 0 1 2 4 】

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、CPU 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）。CPU 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、特図ゲームの実行及び保留の管理や、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（詳しくは後述）。

【 0 1 2 5 】

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）。CPU 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ことに基づく）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「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。

【 0 1 2 6 】

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、CPU 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7）。CPU 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。

【 0 1 2 7 】

図 5 は、特別図柄プロセス処理として、図 4 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、CPU 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 2 8 】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 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み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は、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み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 4 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。

【 0 1 2 9 】

S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、RAM 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。尚、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。

10

20

30

40

50

【 0 1 3 0 】

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 特図ゲーム又は第 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。尚、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 始動入賞口及び第 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)。

10

【 0 1 3 1 】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 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 ROM 1 2 1 に格納されている。

【 0 1 3 2 】

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。

20

【 0 1 3 3 】

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でもある) 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。

30

【 0 1 3 4 】

ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B 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。

【 0 1 3 5 】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B 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」又は「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。

40

【 0 1 3 6 】

50

ステップ S 1 1 4 の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が “ 4 ” のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当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、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 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、大当り開放前処理は終了する。

【 0 1 3 7 】

ステップ S 1 1 5 の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が “ 5 ” のときに実行される。この大当り開放中処理には、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 2 3 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、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 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、大当り開放中処理を終了する。

【 0 1 3 8 】

ステップ S 1 1 6 の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が “ 6 ” のときに実行される。この大当り開放後処理には、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、大当り解放後処理は終了する。

【 0 1 3 9 】

ステップ S 1 1 7 の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が “ 7 ” のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエン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、大当り終了処理は終了する。

【 0 1 4 0 】

ステップ S 1 1 8 の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が “ 8 ” のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当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、小当り開放前処理は終了する。

【 0 1 4 1 】

ステップ S 1 1 9 の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が “ 9 ” のときに実行される。この小当り開放中処理には、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 “ 1 0 ” に更新され、小当り開放中処理は終了する。

【 0 1 4 2 】

ステップ S 1 2 0 の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が “ 1 0 ” のときに実行される。この小当り終了処理には、小当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、小当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機 1 におけ

10

20

30

40

50

る遊技状態を継続させる。小当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、小当り終了処理は終了する。

【 0 1 4 3 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 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 C P U 1 2 0 が起動して、図 6 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 6 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して (ステップ 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

10

【 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 の処理を繰返し実行して待機する。

【 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

30

【 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、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に、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。

40

【 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 及び装飾用 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

50

定、設定などが行われる。

【 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 】

図 7 は、演出制御プロセス処理として、図 6 のステップ S 7 6 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 7 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読予告設定処理では、例えば、主基板 1 1 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、先読み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。

10

【 0 1 5 0 】

ステップ S 1 6 1 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば RAM 1 2 2 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 S 1 7 0 ~ S 1 7 7 の処理のいずれかを選択して実行する。

【 0 1 5 1 】

ステップ S 1 7 0 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 1 1 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。

20

【 0 1 5 2 】

ステップ S 1 7 1 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 ” の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 1 2 3 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 1 2 3 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 1 2 3 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。

30

【 0 1 5 3 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 2 ” の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 CPU 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 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 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 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 1 1 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。

40

50

【 0 1 5 4 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” の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 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態又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、大当り遊技状態又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きに、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。これに対して、そのコマンドが小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小当り中演出処理に対応した値である “ 4 ” に更新する。また、大当り遊技状態又は小当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、特図当り待ち処理を終了する。

10

【 0 1 5 5 】

ステップ S 1 7 4 の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が “ 4 ” のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば小当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、小当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から小当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り終了演出に対応した値である “ 5 ” に更新し、小当り中演出処理を終了する。

20

【 0 1 5 6 】

ステップ S 1 7 5 の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が “ 5 ” のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば小当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、小当り終了演出処理を終了する。

【 0 1 5 7 】

ステップ S 1 7 6 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 6 ” のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当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、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から大当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、演出制御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、大当り中演出処理を終了する。

30

【 0 1 5 8 】

ステップ S 1 7 7 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 ” の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 C P U 1 2 0 は、例えば大当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。

40

【 0 1 5 9 】

(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、様々な変形及び応用が可能である。

【 0 1 6 0 】

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。

50

【 0 1 6 1 】

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)。

【 0 1 6 2 】

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合せになると、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、RT、AT、ART、CZ(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。

10

【 0 1 6 3 】

本発明を実現するためのプログラム及びデータは、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採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、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採っても構わない。

20

【 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及びデータを、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。

【 0 1 6 5 】

尚、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%」の割合又は「100%」未満の割合であることも含む。

30

【 0 1 6 6 】

(特徴部063SGに関する説明)

次に、本実施の形態の特徴部063SGについて説明する。尚、本実施の形態におけるフローチャートの各ステップの説明において、例えば「ステップS1」と記載する箇所を「S1」や「063SGS1」と略記したり、「ノーマルリーチ」を「Nリーチ」と略記したり、「スーパーリーチ」を「Sリーチ」や「SPリーチ」と略記したりする場合がある。また、基本説明にて説明したパチンコ遊技機1と同様または形態や配置位置等が異なるが同様の機能を有する構成については、同様の符号を付すことにより詳細な説明を省略する。尚、以下において、図8-1の手前側をパチンコ遊技機1の前方(前面、正面)側、奥側を背面(後方)側とし、パチンコ遊技機1を前面側から見たときの上下左右方向を基準として説明する。尚、本実施の形態におけるパチンコ遊技機1の前面とは、該パチンコ遊技機1にて遊技を行う遊技者と対向する対向面である。

40

【 0 1 6 7 】

(遊技領域)

次に、本実施の形態の特徴部063SGで用いられるパチンコ遊技機1について説明する。図8-1は、特徴部063SGで用いられるパチンコ遊技機1を示す正面図である。図8-2は、(A)は操作ユニットを示す斜視図、(B)は操作ユニットの構造を示す分解斜視図である。図8-3は、押しボタンの構造を示す分解斜視図である。図8-4

50

は、(A)は打球操作ハンドルを示す斜視図、(B)は打球操作ハンドルの構造を示す分解斜視図である。

【0168】

図8-1に示すように、本実施の形態の特徴部063SGで用いられるパチンコ遊技機1の遊技領域Yは、遊技球が流下する流下経路のうちの第1経路K1が、正面から見て画像表示装置5の周囲を囲むセンター飾り枠5cよりも左側の領域に主に設けられ、遊技球が流下する流下経路のうち第1経路K1とは異なる第2経路K2が、正面から見て画像表示装置5の周囲を囲むセンター飾り枠5cよりも右側の領域に主に設けられている。

【0169】

第1経路K1に遊技球を流下させるために画像表示装置5の左側領域(左側遊技領域)に遊技球を打込むことが左打ちと呼ばれる。第2経路K2に遊技球を流下させるために画像表示装置5の右側領域(右側遊技領域)に遊技球を打込むことが右打ちと呼ばれる。第1経路は、遊技領域Yの左側に遊技球を打込むことにより遊技球が流下可能となる経路であるので、左打ち経路と呼ばれてもよい。また、第2経路K2は、遊技領域Yの右側に遊技球を打込むことにより遊技球が流下可能となる経路であるので、右打ち経路と呼ばれてもよい。尚、第1経路K1と第2経路K2とは、別の経路により構成されてもよく、一部が共有化された経路であってもよい。左遊技領域と右遊技領域とは、例えば、遊技領域Y内における画像表示装置5の端面や障害釘の配列等により区分けされていけばよい。

【0170】

本実施の形態では、第1経路K1を流下する遊技球は、入賞球装置6Aに進入可能に誘導される一方で、第2経路K2を流下する遊技球は、通過ゲート41、可変入賞球装置6B及び特別可変入賞球装置7に進入可能に誘導されるようになっている。尚、第2経路K2を流下する遊技球が入賞球装置6Aに進入可能とされていてもよい。

【0171】

また、画像表示装置5の表示領域の上方には、動作可能な可動体32が設けられている。可動体32は、画像表示装置5の表示領域の上方の原点位置と、画像表示装置5の表示領域の略中央に位置する演出位置と、の間で上下方向に移動可能に設けられており(図8-29(A)参照)、演出制御用CPU120は、可変表示期間中や大当り遊技状態中における所定タイミングにて、可動体32を原点位置から演出位置へ移動させることが可能である。

【0172】

(操作ユニット600)

図8-2に示すように、スティックコントローラ31Aとプッシュボタン31Bとは、操作ユニット600として一体的に構成されている。図8-2(B)に示すように、スティックコントローラ31Aは、主に金属材からなるベース体601と、ベース体601を左右側から覆う把持部材602L,602Rと、把持部材602L,602Rの前面側に取付けられるレンズカバー603と、ベース体601の背面側に配置される背面ベース604と、一体化された把持部材602L,602Rの上部に取付けられるプッシュボタン31Bと、を主に有する。

【0173】

ベース体601は、ベース部601Aと、ベース部601Aに対し左右方向を向く回転軸601Bを中心として回転可能な回転部601Cと、から構成される。背面ベース604には、コントローラセンサユニット35A(図2参照)が設けられているとともに、コントローラセンサユニット35Aやプッシュボタン31Bに内蔵されるプッシュセンサ35B(図2参照)を演出制御基板12に接続するための配線CやコネクタCN等が設けられている。

【0174】

操作ユニット600は、製造時において、例えば、1.ベース体601に対し背面ベース604を組付け、2.把持部材602L,602Rを回転部601Cに組付け、3.把持部材602L,602Rの前面にレンズカバー603を組付け、4.把持部材602L

10

20

30

40

50

、602Rの上部にプッシュボタン31Bを組付ける、といった1～4の工程で組付けることにより構成される。尚、組付工程は任意であり、上記以外の工程で組付けられてもよい。また、実際には上記より多くの部材を組付ける工程を有している。

【0175】

また、以下においては、説明の便宜上、ベース体601を部品A1、背面ベース604を部品A2、レンズカバー603を部品A3、プッシュボタン31Bを部品A4、把持部材602L、602Rを部品A5と称して説明することもある。さらに、これら部品A1～A5のうち部品A5（把持部材602L、602R）を、他の部品A1～A4よりも特徴的な部品として説明する。尚、「特徴的な部品」とは、操作ユニット600の一部を構成するスティックコントローラ31Aを構成する部品であることを遊技者が最も認識（特定）し易い部品である。

10

【0176】

詳しくは、部品A5（把持部材602L、602R）は、A．遊技者が操作（把持）する部材であること、B．把持部であることを想起しやすい形状であること、C．他の部品A1～A4よりも大きい（操作ユニット600全体に対する専有領域が大きい）こと、D．遊技者に目立つ位置に配置される部品であること、のうち少なくとも一の条件（例えば、ここでは条件A、B、C、Dなど）を満たす部品であるため、本特徴部063SGでは、スティックコントローラ31Aの部品のうち特徴的な部品を部品A5（把持部材602L、602R）として説明する。

【0177】

20

図8-2（A）に示すように、このように構成されたスティックコントローラ31Aは、把持部材602L、602R及びレンズカバー603にて構成された把持部を握って手前側に引くことにより、コントローラセンサユニット35Aにより遊技者による操作（動作）が検出されるようになっている。

【0178】

（プッシュボタン31B）

図8-3に示すように、プッシュボタン31Bは、ベース部材651と、ベース部材651の下方に組付けられ、プッシュセンサ35Bが設けられたセンサ基板652と、ベース部材651の下方に配置され、振動モータ（図示略）により振動する被振動部材653と、被振動部材653を保持する保持部材654と、保持部材654の上方を被覆する透明なカバー部材655と、から主に構成されている。

30

【0179】

プッシュボタン31Bは、製造時において、例えば、1．ベース部材651に対しセンサ基板652を組付け、2．ベース部材651に対しセンサ基板652を組付け、3．被振動部材653を保持部材654に組付け、4．ベース部材651に対し被振動部材653が組付けられた保持部材654に組付け、5．ベース部材651に対しカバー部材655を組付けることにより構成される。尚、組付工程は任意であり、上記以外の工程で組付けられてもよい。また、実際には上記より多くの部材を組付ける工程を有している。

【0180】

また、以下においては、説明の便宜上、ベース部材651を部品C1、センサ基板652を部品C2、被振動部材653を部品C3、保持部材654を部品C4、カバー部材655を部品C5と称して説明することもある。さらに、これら部品C1～C5のうち部品C5（カバー部材655）を、他の部品C1～C4よりも特徴的な部品として説明する。尚、「特徴的な部品」とは、プッシュボタン31Bを構成する部品であることを遊技者が最も認識（特定）し易い部品である。

40

【0181】

詳しくは、部品C5（カバー部材655）は、A．遊技者が操作（押下）する部材であること、B．ボタンであることを想起しやすい形状であること、C．他の部品C1～C4よりも大きい（プッシュボタン31B全体に対する専有領域が大きい）こと、D．遊技者に目立つ位置に配置される部品であること、のうち少なくとも一の条件（例えば、ここで

50

は条件 A , B , C , D など) を満たす部品であるため、本特徴部 0 6 3 S G では、プッシュボタン 3 1 B の部品のうち特徴的な部品を部品 C 5 (カバー部材 6 5 5) として説明する。

【 0 1 8 2 】

図 8 - 3 に示すように、このように構成されたプッシュボタン 3 1 B は、カバー部材 6 5 5 にて構成された操作部を押し込むことにより、プッシュセンサ 3 5 B により遊技者による操作 (動作) が検出されるようになっている。

【 0 1 8 3 】

(打球操作ハンドル 3 0)

図 8 - 4 に示すように、打球操作ハンドル 3 0 は、ネジ (図示略) により遊技機用枠 3 10
10
に取付けられるハンドルベース 7 2 0 と、ハンドルベース 7 2 0 の前面側に取付けられる各種部材にて構成される。図 8 - 4 (B) に示すように、ハンドルベース 7 2 0 は、筒状部 7 2 0 a と該筒状部 7 2 0 a の前端部から拡張される皿状のフランジ部 7 2 0 b とから構成されている。筒状部 7 2 0 a の中心には、ハンドルシャフト 7 2 6 がハンドルカラー 7 2 7 を介して前面側から挿通される挿通路 7 2 1 が前後方向に貫通して形成されている。フランジ部 7 2 0 b の上部及び下部には、ハンドルカバー 7 3 5 を固定するための固定用ボス 7 2 2 , 7 2 3 が突設されている。尚、ハンドルシャフト 7 2 6 は、外周に環装された E リング 7 2 6 a により挿通路 7 2 1 に対する前後位置が決定される。

【 0 1 8 4 】

フランジ部 7 2 0 b の前面左側には、遊技球を 1 球ずつ発射する際に操作される操作部 20
7 2 4 b を有する単発スイッチレバー 7 2 4 が、操作部 7 2 4 b がフランジ部 7 2 0 b の外側に配置されるようにネジ 7 2 4 a により揺動可能に取付けられているとともに、単発スイッチレバー 7 2 4 の近傍には、該単発スイッチレバー 7 2 4 を検出する単発スイッチ 7 2 5 がネジ 7 2 5 a により取付けられている。

【 0 1 8 5 】

また、フランジ部 7 2 0 b の前面側には、環状のタッチリング 7 2 8 がネジ 7 2 8 a により回転不能に取付けられるとともに、タッチリング 7 2 8 の前面には環状のタッチ取付プレート 7 2 9 がネジ 7 2 9 a により取付けられ、タッチリング 7 2 8 をハンドルベース 7 2 0 に固定している。タッチ取付プレート 7 2 9 の前面側には、遊技者により回転操作されるハンドルリング 7 3 0 がタッチ取付プレート 7 2 9 に対して相対回転可能に組付け 30
られる。尚、タッチリング 7 2 8 やハンドルセンサ (図示略) 及び単発スイッチ 7 2 5 は、配線 C やコネクタ C N 等により払出制御基板 (図示略) を介して主基板 1 1 に接続されている。

【 0 1 8 6 】

ハンドルリング 7 3 0 は、中心にハンドルシャフト 7 2 6 の先端が相対回転不能に嵌合される嵌合穴 7 3 2 が形成されているとともに、その周囲には、固定用ボス 7 2 2 が挿通される円弧状の挿通溝 7 3 3 a 及び固定用ボス 7 2 3 が挿通される円弧状の挿通溝 7 3 3 b が形成されており、挿通溝 7 3 3 a に固定用ボス 7 2 2 が挿通され、挿通溝 7 3 3 b に固定用ボス 7 2 3 が挿通されるようにタッチ取付プレート 7 2 9 の前面に配置される。

【 0 1 8 7 】

ハンドルリング 7 3 0 の前面側に配置されるハンドルカバー 7 3 5 は、前面に図示しない装飾 (例えば、機種に固有の絵柄、マーク、キャラクタ、タイトル、メーカーのロゴなど) が施されており、ハンドルベース 7 2 0 のフランジ部 7 2 0 b の背面側から固定用ボス 7 2 2 に挿通されるネジ 7 3 1 a 及び固定用ボス 7 2 3 に挿通されるネジ 7 3 1 b により固定用ボス 7 2 2 , 7 2 3 に固定される。よって、ハンドルリング 7 3 0 は、前後方向を向くハンドルシャフト 7 2 6 を中心として、タッチ取付プレート 7 2 9 に対して約 9 0 度の回動範囲で回動可能に環装されている。また、ハンドルカバー 7 3 5 とハンドルリング 7 3 0 との間に介装されるハンドルパネ 7 3 4 により、ハンドルリング 7 3 0 は常時左回転方向に付勢されている。

【 0 1 8 8 】

10

20

30

40

50

打球操作ハンドル 30 は、製造時において、例えば、1. ハンドルベース 720 に対しタッチリング 728 を組付け、2. タッチ取付プレート 729 を組付け、3. ハンドルシャフト 726 が一体化されたハンドルリング 730 を組付け、4. ハンドルカバー 735 を組付ける、といった 1 ~ 4 の工程で組付けることにより構成される。尚、組付工程は任意であり、上記以外の工程で組付けられてもよい。また、実際には上記より多くの部材を組付ける工程を有している。

【0189】

また、以下においては、説明の便宜上、ハンドルベース 720 及びタッチリング 728 を部品 B1、タッチ取付プレート 729 を部品 B2、ハンドルリング 730 を部品 B3、ハンドルシャフト 726 が一体化されたハンドルカバー 735 を部品 B4 と称して説明することもある。さらに、これら部品 B1 ~ B4 のうち部品 B4 (ハンドルシャフト 726 が一体化されたハンドルカバー 735) を、他の部品 B1 ~ B4 よりも特徴的な部品として説明する。尚、「特徴的な部品」とは、打球操作ハンドル 30 の一部を構成する部品であることを遊技者が最も認識 (特定) し易い部品である。

10

【0190】

詳しくは、部品 B4 (ハンドルカバー 735) は、A. 遊技者が操作する部材であること、B. 操作部であることを想起しやすい形状であること、C. 他の部品 B1 ~ B4 よりも大きい (打球操作ハンドル 30 全体に対する専有領域が大きい) こと、D. 遊技者に目立つ位置に配置される部品であること、のうち少なくとも一の条件 (例えば、ここでは条件 C, D など) を満たす部品であるため、本実施の形態では、打球操作ハンドル 30 の部品のうち特徴的な部品を部品 B4 (ハンドルカバー 735) として説明する。

20

【0191】

図 8 - 4 (A) に示すように、このように構成された打球操作ハンドル 30 は、ハンドルリング 730 をハンドルパネ 734 の付勢力に抗して右回転させることでハンドルシャフト 726 が回転し、図示しない発射装置に回動量が伝達されることで、発射位置にセットされた遊技球が該回動量に応じた力で打ち出される (発射される) ようになっている。

【0192】

本特徴部 063SG では、大当たり種別判定テーブルが ROM 101 に記憶されている。大当たり種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定されたときに、大当たり種別判定用の乱数値 MR2 に基づき、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当たり種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示 (変動表示) が行われた特別図柄が第 1 特図 (第 1 特別図柄表示装置 4A による特図ゲーム) であるか第 2 特図 (第 2 特別図柄表示装置 4B による特図ゲーム) であるかに応じて、大当たり種別判定用の乱数値 MR2 と比較される数値 (判定値) が、「非確変大当たり」や「確変大当たり A」、「確変大当たり B」といった複数種類の大当たり種別に割り当てられている。

30

【0193】

大当たり種別としては、大当たり遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当たり A」や「確変大当たり B」と、大当たり遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当たり」とが設定されている。

40

【0194】

「確変大当たり A」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 10 回 (いわゆる 10 ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当たりである。一方、「確変大当たり B」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 5 回 (いわゆる 5 ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当たりである。また、「非確変大当たり」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 10 回 (いわゆる 10 ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当たりである。よって、「確変大当たり A」を 10 ラウンド (10R) 確変大当たりと呼称し、「確変大当たり B」

50

を5ラウンド(5R)確変大当たりと呼称する場合がある。尚、いずれの大当たり種別の大当たり遊技中においても、確変制御や時短制御は実行されないようになっている。

【0195】

確変大当たりAや確変大当たりBの大当たり遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御は、該大当たり遊技状態の終了後において再度大当たりが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当たりが確変大当たりAや確変大当たりBである場合には、大当たり遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当たり遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

【0196】

一方、「非確変大当たり」による大当たり遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数(例えば、100回)の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当たり遊技状態となることにより終了する。

【0197】

また、大当たり種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、「確変大当たりA」、「確変大当たりB」、「非確変大当たり」の大当たり種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第1特図である場合には、所定範囲の判定値(例えば、「71」~「100」の範囲の値)がラウンド数の少ない「確変大当たりB」の大当たり種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第2特図である場合には、「確変大当たりB」の大当たり種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことに基づいて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当たり種別をラウンド数の少ない「確変大当たりB」に決定する割合を異ならせることができる。特に、第2特図を用いた特図ゲームでは大当たり種別を「確変大当たりB」としてラウンド数の少ない通常開放大当たり状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当たり状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【0198】

尚、大当たり種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当たり種別に対する判定値の割当ては、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに係わらず同一(例えば、「1」~「51」の範囲の値)とされているので、非確変の大当たりとなる確率と確変の大当たりとなる確率は、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかにかかわらず同一とされている。

【0199】

よって、前述したように、「確変大当たりB」に対する判定値の割当てが、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに応じて異なることに基づいて、「確変大当たりA」に対する判定値の割当ても第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当たりA」については、第2特図の特図ゲームである場合の方が第1特図の特図ゲームである場合よりも決定され易くなるように設定されている。つまり、第2特図ゲームの方が第1特図ゲームよりも遊技者にとって有利とされている。

【0200】

尚、第2特図の特図ゲームである場合にも、第1特図の特図ゲームである場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当たりB」の大当たり種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第2特図の特図ゲームである場合には、第1特図の特図ゲームである場合に比べて少ない判定値が、「確変大当たりB」の大当たり種別に割り当てられてもよい。あるいは、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当たり種別の決定を行うようにしてもよい。

【0201】

このように本特徴部063SGでは、時短状態（高ベース状態）ではない通常状態（低ベース状態）では、右打ちにより遊技球が第2経路K2を流下しても第2始動入賞口に遊技球が進入し難いため、左打ちにより第1始動入賞口に遊技球を入賞させる方が遊技者にとって有利となる一方で、時短状態（高ベース状態）や大当り遊技状態では、右打ちにより遊技球が第2経路K2を流下すれば第2始動入賞口や大入賞口に遊技球が進入し易いため、左打ちにより第1始動入賞口に遊技球を入賞させるよりも遊技者にとって有利となる。

【0202】

図8-5は、本特徴部063SGにおける変動パターンを示している。本特徴部063SGでは、可変表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

【0203】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチ、スーパーリーチといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本特徴部063SGでは、ノーマルリーチ変動パターンを1種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチと同様に、ノーマルリーチ、ノーマルリーチ、...のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチやスーパーリーチに加えてスーパーリーチ...といった3以上のスーパーリーチ変動パターンを設けてもよい。

【0204】

図8-5に示すように、本特徴部063SGにおけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図可変表示時間については、スーパーリーチ変動パターンであるスーパーリーチ、スーパーリーチよりも短く設定されている。また、本特徴部063SGにおけるスーパーリーチ、スーパーリーチといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンの特図可変表示時間については、スーパーリーチのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーリーチのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンよりも特図可変表示時間が長く設定されている。

【0205】

尚、本特徴部063SGでは、前述したようにスーパーリーチ、スーパーリーチ、ノーマルリーチの順に可変表示結果が「大当り」となる期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては可変表示時間が長いほど「大当り」となる期待度が高くなっている。

【0206】

また、本特徴部063SGにおいては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱

10

20

30

40

50

数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

【0207】

図8-6は、本特徴部063SGにおける変動パターンの決定方法の説明図である。本特徴部063SGでは、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数に応じて、選択する変動パターンを異ならせている。

【0208】

具体的には、図8-6に示すように、可変表示結果が非確変大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルAを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）とPB1-2（スーパーリーチ大当りの変動パターン）とから決定する。また、可変表示結果が確変大当りAまたは確変大当りBである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルBを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）とPB1-2（スーパーリーチ大当りの変動パターン）とから決定する。

【0209】

尚、図8-6に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルAと大当り用変動パターン判定テーブルBとでは、PB1-1とPB1-2に対する判定値の割当て数が異なっている。具体的には、大当り用変動パターン判定テーブルAでは、PB1-1に498個の判定値が割り当てられており、PB1-2に497個の判定値が割り当てられている。一方で、大当り用変動パターン判定テーブルBでは、PB1-1に250個の判定値が割り当てられており、PB1-2に747個の判定値が割り当てられている。つまり、本特徴部063SGでは、可変表示結果が確変大当りAや確変大当りBである場合は、可変表示結果が非確変大当りある場合よりも高い割合で変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるPB1-2に決定されるようになっているため、可変表示における変動パターンに対して遊技者を注目させることが可能となっている。

【0210】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「ハズレ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が2個以下である場合は、ハズレ用変動パターン判定テーブルAを選択し、該ハズレ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPA1-1（非リーチハズレの変動パターン）とPA2-1（ノーマルリーチハズレの変動パターン）とPA2-2（スーパーリーチハズレの変動パターン）とから決定する。

【0211】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「ハズレ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が3個である場合は、ハズレ用変動パターン判定テーブルBを選択し、該ハズレ用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPA1-2（非リーチハズレの短縮変動パターン）とPA2-1（ノーマルリーチハズレの変動パターン）とPA2-2（スーパーリーチハズレの変動パターン）とから決定する。

【0212】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「ハズレ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が4個である場合は、ハズレ用変動パターン判定テーブルCを選択し、該ハズレ用変動パターン判定テーブルCを用いて変動パターンをPA1-3（非リーチハズレの短縮変動パターン）とPA2-1（ノーマルリーチハズレの変動パターン）とPA2-2（スーパーリーチハズレの変動パターン）とから決定する。

【0213】

また、時短状態（高ベース状態）において可変表示結果が「ハズレ」である場合は、ハズレ用変動パターン判定テーブルDを選択し、該ハズレ用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンをPA1-4（非リーチハズレの時短用短縮変動パターン）とPA2-1（ノーマルリーチハズレの変動パターン）とPA2-2（スーパーリーチハズレの変動パターン）とから決定する。

10

20

30

40

50

【 0 2 1 4 】

つまり、本特徴部 0 6 3 S G において可変表示結果が「ハズレ」となる場合は、変動特図の保留記憶数が 3 個や 4 個等であること、或いは、時短状態であることにもとづいて、特図可変表示時間が通常の非リーチハズレの変動パターン (P A 1 - 1) よりも短い短縮用の変動パターン (P A 1 - 2、P A 1 - 3、P A 1 - 4) により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が大当たりとなるまでの期間を短縮することが可能となっている。

【 0 2 1 5 】

図 8 - 7 は、図 7 に示す演出制御プロセス処理 (ステップ S 7 6) を示すフローチャートである。本実施の形態では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、0 6 3 S G S 1 6 1 の先読み予告設定処理の後に 0 6 3 S G S 1 6 2 の発射操作促進演出処理を実行した後、演出プロセスフラグの値に応じて 0 6 3 S G S 1 7 0 ~ 0 6 3 S G S 1 7 5 のうちのいずれかの処理を行う。尚、本特徴部 0 6 3 S G においては、図 7 に示す S 1 7 4 の小当たり中演出処理と S 1 7 5 の小当たり終了演出処理は省略され、S 1 7 6 の大当たり中演出処理と S 1 7 7 のエンディング演出処理がそれぞれ 0 6 3 S G S 1 7 4、0 6 3 S G S 1 7 5 に繰り上がる。また、発射操作促進演出処理の内容については後述する。

【 0 2 1 6 】

図 8 - 8 は、図 7 に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理 (ステップ S 1 7 1) を示すフローチャートである。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、まず、第 1 変動開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する (0 6 3 S G S 2 7 1)。第 1 変動開始コマンド受信フラグがセットされている場合は (0 6 3 S G S 2 7 1 ; Y)、始動入賞時受信コマンドバッファ (図示略) における第 1 特図保留記憶のバッファ番号「 1 - 0 」~「 1 - 4 」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号 1 個分ずつ上位にシフトする (0 6 3 S G S 2 7 2)。尚、バッファ番号「 1 - 0 」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【 0 2 1 7 】

具体的には、第 1 特図保留記憶のバッファ番号「 1 - 1 」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「 1 - 0 」に対応付けて格納するようにシフトし、第 1 特図保留記憶のバッファ番号「 1 - 2 」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「 1 - 1 」に対応付けて格納するようにシフトし、第 1 特図保留記憶のバッファ番号「 1 - 3 」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「 1 - 2 」に対応付けて格納するようにシフトし、第 1 特図保留記憶のバッファ番号「 1 - 4 」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「 1 - 3 」に対応付けて格納するようにシフトする。

【 0 2 1 8 】

また、0 6 3 S G S 2 7 1 において第 1 変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は (0 6 3 S G S 2 7 1 ; N)、第 2 変動開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する (0 6 3 S G S 2 7 3)。第 2 変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は (0 6 3 S G S 2 7 3 ; N)、可変表示開始設定処理を終了し、第 2 変動開始コマンド受信フラグがセットされている場合は (0 6 3 S G S 2 7 3 ; Y)、始動入賞時受信コマンドバッファ (図示略) における第 2 特図保留記憶のバッファ番号「 2 - 0 」~「 2 - 4 」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号 1 個分ずつ上位にシフトする (0 6 3 S G S 2 7 4)。尚、バッファ番号「 2 - 0 」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【 0 2 1 9 】

具体的には、第 2 特図保留記憶のバッファ番号「 2 - 1 」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「 2 - 0 」に対応付けて格納するようにシフトし、第 2 特図保留記憶のバッファ番号「 2 - 2 」に対応付けて格納されている各種

10

20

30

40

50

コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2 - 1」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2 - 3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2 - 2」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2 - 4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2 - 3」に対応付けて格納するようにシフトする。

【0220】

063SGS272または063SGS274の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す(063SGS275)。

【0221】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ(即ち、受信した表示結果指定コマンド)に応じて飾り図柄の表示結果(停止図柄)を決定する(063SGS276)。この場合、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【0222】

尚、本特徴部063SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ(大当り図柄)を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りBに該当する第3可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ(例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ)の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する第5可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ(大当り図柄)を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、ハズレに該当する第1可変表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として3図柄が不揃いとなる飾り図柄であって、上記したチャンス目以外の組合せ(ハズレ図柄)を決定する。

【0223】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。

【0224】

063SGS276の処理の後に、063SGS277において演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに基づいて当該変動パターンがSPリーチ変動パターンであるか否かを判定する。変動パターンがSPリーチ変動パターンではない場合、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン(プロセステーブル)を選択する(063SGS278)。

【0225】

一方、063SGS277において変動パターンがSPリーチ変動パターンであると判定した場合、演出制御用CPU120は、操作促進演出種別を決定するための操作促進演出パターン決定処理を行う(063SGS279)。ここで、操作促進演出について説明する。

【0226】

(操作促進演出)

本特徴部063SGでは、図5に示すS111の変動パターン設定処理においてスーパーリーチ変動パターンPA2-2またはPB1-2が決定された場合、演出制御用CPU120は、可変表示中においてスーパーリーチ演出を実行するとともに、スーパーリーチ

10

20

30

40

50

演出の実行中における所定タイミングで、スティックコントローラ 3 1 A または プッシュボタン 3 1 B の操作を有効とするとともに、該操作有効期間において、スティックコントローラ 3 1 A または プッシュボタン 3 1 B が検出可能な動作を遊技者が行うように促す、つまり、遊技者に対しスティックコントローラ 3 1 A または プッシュボタン 3 1 B のいずれかの操作を促進する操作促進演出を実行し、操作があった場合には可変表示結果を報知するようになっている。

【 0 2 2 7 】

以下においては、飾り図柄の可変表示の開始からスーパーリーチ演出終了までの流れについて説明する。図 8 - 1 3 は、(A) ~ (D) は飾り図柄の可変表示を開始してからスーパーリーチ演出が開始されるまでの流れの一例を説明する図である。図 8 - 1 4 は、(A) ~ (R) は部品集合演出の流れの一例を説明する図である。図 8 - 1 5 は、(A) ~ (R) は部品集合演出の流れの一例を説明する図である。図 8 - 1 6 は、(A) ~ (R) は部品集合演出の流れの一例を説明する図である。図 8 - 1 7 は、(A) ~ (G) は演出パターン A または C に基づくコントローラ組立演出の一例を説明する図である。図 8 - 1 8 は、(A) ~ (H) は演出パターン B または D に基づくコントローラ組立演出の一例を説明する図である。図 8 - 1 9 は、(A) ~ (F) は操作促進演出の一例を説明する図である。

10

【 0 2 2 8 】

具体的には、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 8 - 1 3 (A) に示すように、飾り図柄の可変表示を開始してから、図 8 - 1 3 (B) に示すように、飾り図柄の可変表示の態様を所定のリーチ態様とした後、図 8 - 1 3 (C) に示すように、スーパーリーチの発展に伴い、スーパーリーチ演出を開始する。本特徴部 0 6 3 S G では、スーパーリーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとが対決するバトル演出を実行する。尚、本特徴部 0 6 3 S G では、スーパーリーチ演出としてバトル演出を実行するが、バトル演出以外の演出を実行してもよい。

20

【 0 2 2 9 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、バトル演出を開始してから所定時間が経過したタイミングで、スティックコントローラ 3 1 A または プッシュボタン 3 1 B の操作の受け付けを開始するとともに、この操作有効期間において、操作の検出を有効にした操作対象（スティックコントローラ 3 1 A または プッシュボタン 3 1 B ）の操作を促進する操作促進演出を実行する。操作促進演出は、図 8 - 1 9 (A) に示すように、画像表示装置 5 にスティックコントローラ 3 1 A を模したコントローラ画像 Z 1 と「引け！」なる文字画像 Z 2 を表示するか、図 8 - 1 9 (B) に示すように、画像表示装置 5 にプッシュボタン 3 1 B を模したプッシュボタン画像 Z 3 と「押せ！」なる文字画像 Z 4 を表示することにより行われる。尚、スピーカ 8 L , 8 R から「引け！」や「押せ！」の音声や効果音等を出力してもよい。

30

【 0 2 3 0 】

次いで、これらスティックコントローラ 3 1 A または プッシュボタン 3 1 B の操作有効期間内にコントローラセンサユニット 3 5 A または プッシュセンサ 3 5 B の検出信号の入力があったタイミング、つまり、遊技者によるスティックコントローラ 3 1 A または プッシュボタン 3 1 B の操作を検出したタイミング、あるいは、コントローラセンサユニット 3 5 A または プッシュセンサ 3 5 B の検出信号の入力がないまま操作有効期間が経過したタイミングで、バトル演出の結果を報知する。例えば、可変表示結果が大当たりである場合、図 8 - 1 9 (C) (D) に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利して可変表示結果が大当たりであることが報知される一方、可変表示結果がハズレである場合、図 8 - 1 9 (E) (F) に示すように、敗北すれば可変表示結果がハズレであることが報知される。

40

【 0 2 3 1 】

つまり、操作促進演出は、スーパーリーチ演出の終盤において、可変表示結果が大当たりになるか否かを報知するタイミングにおいて、スティックコントローラ 3 1 A または プッ

50

シュボタン 3 1 B の操作が有効となる操作有効期間にて実行される演出とされている。尚、可変表示結果が大当りの場合に、バトル演出に敗北したことを報知した後、救済演出を実行して可変表示結果が大当りであることを報知するようにしてもよい。

【 0 2 3 2 】

(コントローラ組立演出)

また、本特徴部 0 6 3 S G では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、操作促進演出において、図 8 - 1 9 (A) または図 8 - 1 9 (B) に示すように、スティックコントローラ 3 1 A を模したコントローラ画像 Z 1 またはプッシュボタン 3 1 B を模したプッシュボタン画像 Z 3 を表示する前、つまり、スティックコントローラ 3 1 A またはプッシュボタン 3 1 B の操作が有効となる前に、スティックコントローラ 3 1 A を組立てるコントローラ組立演出を実行可能である。そして、組立てが成功 (完成) した場合には、スティックコントローラ 3 1 A の操作を促すコントローラ画像 Z 1 が高い割合で表示され、組立てが失敗した (完成しない) 場合には、プッシュボタン 3 1 B の操作を促すプッシュボタン画像 Z 3 が高い割合で表示される。

10

【 0 2 3 3 】

スティックコントローラ 3 1 A は、図 8 - 2 にて説明したように、複数の部品 (部材) にて構成されており、コントローラ組立演出では、これら複数の部品のうち 5 つの部品 A 1 ~ A 5 各々に対応する部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 を組付ける態様にて順に表示する演出とされ、図 8 - 9 (C) に示すように、組立順序や組立て結果が異なる 4 つの演出パターン A ~ D のいずれかを実行可能とされている。

20

【 0 2 3 4 】

具体的には、演出パターン A は、図 8 - 1 7 (A) ~ (F) に示すように、部品 A 1 に対応する部品画像 Z A 1 を表示した後、部品画像 Z A 1 に部品 A 5 に対応する部品画像 Z A 5 を組付ける態様にて表示し、部品画像 Z A 1 に部品 A 2 に対応する部品画像 Z A 2 を組付ける態様にて表示し、部品画像 Z A 1 に部品 A 3 に対応する部品画像 Z A 3 を組付ける態様にて表示し、部品画像 Z A 1 に部品 A 4 に対応する部品画像 Z A 4 を組付ける態様にて表示することで、最終的に全ての部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 が用いられ組立てが完成した完成画像 Z A 6 が表示される、つまり、組立てが成功 (完成) するパターンである。

【 0 2 3 5 】

演出パターン B は、図 8 - 1 8 (A) ~ (G) に示すように、部品 A 1 に対応する部品画像 Z A 1 を表示した後、部品画像 Z A 1 に部品 A 2 に対応する部品画像 Z A 2 を組付ける態様にて表示し、部品画像 Z A 1 に部品 A 3 に対応する部品画像 Z A 3 を組付ける態様にて表示し、部品画像 Z A 1 に部品 A 4 に対応する部品画像 Z A 4 を組付ける態様にて表示し、部品画像 Z A 1 に部品 A 5 に対応する部品画像 Z A 5 を組付ける態様にて表示することで、最終的に全ての部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 が用いられ組立てが完成した完成画像 Z A 6 が表示される、つまり、組立てが成功 (完成) するパターンである。

30

【 0 2 3 6 】

演出パターン C は、図 8 - 1 7 (A) ~ (E) 、 (G) に示すように、演出パターン A と部品の組付順序は同じであるが、部品画像 Z A 1 に部品 A 4 に対応する部品画像 Z A 4 を組付ける態様にて表示した後、最終的に全ての部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 が用いられず組立てが完成しない未完成画像 Z A 7 が表示される、つまり、組立てに失敗する (完成しない) パターンである。

40

【 0 2 3 7 】

演出パターン D は、図 8 - 1 8 (A) ~ (F) 、 (H) に示すように、演出パターン B と部品の組付順序は同じであるが、部品画像 Z A 1 に部品 A 5 に対応する部品画像 Z A 5 を組付ける態様にて表示した後、最終的に全ての部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 が用いられず組立てが完成しない未完成画像 Z A 7 が表示される、つまり、組立てに失敗する (完成しない) パターンである。

【 0 2 3 8 】

また、これら演出パターン A ~ D における部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 の組付け順序は、遊

50

技者に対しスティックコントローラ 3 1 A が組立てられていくことを分かりやすく演出表示するために、いずれも図 8 - 2 にて説明した製造工程における実際の組付順序とは異なる順序とされているため、演出効果を高めることができる。尚、演出パターン A ~ D における部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 の組付け順序は、製造工程における実際の組付順序と同じであってよい。

【 0 2 3 9 】

また、部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 は、スティックコントローラ 3 1 A を構成する複数の部品（部材）のうち一部の部品を含まない画像とされている。例えば、図 8 - 1 7 及び図 8 - 1 8 に示すように、部品 A 2（背面ベース 6 0 4）に対応する部品画像 Z A 2 は、実際の背面ベース 6 0 4 が有する配線 C やコネクタ C N、コントローラセンサユニット 3 5 A やプッシュセンサ 3 5 B 等の電子部品に対応する部品画像の表示が省略されている（表示しない）ため、部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 の見栄えが配線 C やコネクタ C N 等の電子部品に対応する電子部品画像により損なわれることを抑制できる。尚、電子部品以外の部品の表示を省略するようにしてもよい。

10

【 0 2 4 0 】

また、演出パターン B では、部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 を順に組付ける態様にて表示するとともに、図 8 - 1 8（E）（F）（G）に示すように、部品 A 1 ~ A 4 よりも特徴的な部品 A 5 に対応する部品画像 Z A 5 を、部品画像 Z A 1 ~ Z A 4 よりも後に組付ける態様にて表示することで、スティックコントローラ 3 1 A に好適に注目させることができるとともに、スティックコントローラ 3 1 A であることを最も認識しやすい部品画像 Z A 5 が最後に表示されることで、最後まで何が組立てられるかを予測し難くすることができるため、興味が向上する。

20

【 0 2 4 1 】

さらに、部品画像 Z A 5 については、他の部品画像 Z A 1 ~ Z A 4 よりも遊技者による視認性が高い態様で表示している。具体的には、他の部品画像 Z A 1 ~ Z A 4 よりも遊技者による視認性が高い態様とは、例えば、図 8 - 1 8（E）に示すように、部品画像 Z A 5 を部品画像 Z A 1 に組付ける態様で表示するときに、部品画像 Z A 5 を拡大表示したり、部品画像 Z A 5 の周囲にエフェクト画像を表示することで強調表示したり、画像表示装置 5 の表示領域の周縁から中央に向けて移動表示させたりするなど、他の部品画像 Z A 1 ~ Z A 4 よりも遊技者が部品を特定しやすい態様を含む。そしてこのように表示することで、演出効果をより高めることができる。

30

【 0 2 4 2 】

また、コントローラ組立演出は、部品画像 Z A 2 ~ Z A 5 を部品画像 Z A 1 に組付ける態様にて表示することで完成したコントローラ画像 Z 1 を表示する演出パターン A、B と、部品画像 Z A 5 を部品画像 Z A 1 に組付けない態様にて表示することで、完成したコントローラ画像 Z 1 を表示しない演出パターン C、D と、を含み、最終的に完成したコントローラ画像 Z 1 を表示する演出パターン A、B が決定された場合、最終的に完成したコントローラ画像 Z 1 を表示しない演出パターン C、D よりも高い割合で大当たりとなる。よって、遊技者に対し組立演出が成功（完成）することを期待させることができるため、興味が向上する。

40

【 0 2 4 3 】

また、可変表示結果が大当たりとなる場合でも、操作対象としてプッシュボタン 3 1 B が決定されることがあったり、特徴的な部品である部品 A 4 が最後に組付けられない演出パターン A、C が選択されたり、最終的に組付けが失敗して完成されない演出パターン C、D が選択されることがあるため、いずれの演出パターンが選択された場合でも、遊技者の大当たりに対する期待感を持続させることができる。

【 0 2 4 4 】

また、本特徴部 0 6 3 S G では、コントローラ組立演出の演出パターンとして、演出パターン A ~ D のうちからいずれかを選択する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、部品点数、部品種別、部品の組立順序等が異なる他の演出パターンを含

50

む複数の演出パターンのうちからいずれかを選択可能としてもよい。

【 0 2 4 5 】

図 8 - 8 における 0 6 3 S G S 2 7 9 の操作促進演出パターン決定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示結果に基づき、スティックコントローラ 3 1 A またはプッシュボタン 3 1 B のいずれの操作を有効とするかと、コントローラ組立演出の実行の有無及び実行する場合は演出パターン A ~ D のいずれを実行するかと、を決定する。

【 0 2 4 6 】

詳しくは、図 8 - 9 (A) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターンが大当たり変動パターンである場合 (可変表示結果が大当たりである場合) 、操作を有効とする操作部 (操作対象) として、スティックコントローラ 3 1 A を 8 0 % の割合で決定し、プッシュボタン 3 1 B を 2 0 % の割合で決定する。一方、変動パターンがハズレ変動パターンである場合 (可変表示結果がハズレである場合) 、操作を有効とする操作部 (操作対象) として、スティックコントローラ 3 1 A を 2 0 % の割合で決定し、プッシュボタン 3 1 B を 8 0 % の割合で決定する。このように、バトル演出の終了時にスティックコントローラ 3 1 A の操作が有効となる場合、プッシュボタン 3 1 B の操作が有効となるよりも高い割合で大当たりになるため、スティックコントローラ 3 1 A はプッシュボタン 3 1 B よりも大当たり信頼度が高い。

【 0 2 4 7 】

また、図 8 - 9 (B) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、操作対象をスティックコントローラ 3 1 A に決定した場合、コントローラ組立演出の非実行を 5 % の割合で決定し、演出パターン A を 2 5 % の割合で決定し、演出パターン B を 6 0 % の割合で決定し、演出パターン C , D を各々 5 % の割合で決定する。一方、操作対象をプッシュボタン 3 1 B に決定した場合、コントローラ組立演出の非実行を 2 0 % の割合で決定し、演出パターン A , B を各々 5 % の割合で決定し、演出パターン C を 5 0 % の割合で決定し、演出パターン D を 2 0 % の割合で決定する。

【 0 2 4 8 】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、決定した操作対象の種別と、コントローラ組立演出の実行の有無及び実行する場合は決定した演出パターン A ~ D の種別と、を R A M 1 2 2 に記憶する。尚、上記決定割合は任意であり、種々に変更可能である。

【 0 2 4 9 】

このように、操作対象をスティックコントローラ 3 1 A に決定した場合、コントローラ組立演出が非実行となるよりも高い割合でコントローラ組立演出が実行されるとともに、組立てに成功する演出パターン A , B が組立てに失敗する演出パターン C , D よりも高い割合で決定される一方で、操作対象をプッシュボタン 3 1 B に決定した場合、操作対象をスティックコントローラ 3 1 A に決定した場合よりも高い割合でコントローラ組立演出が非実行となるとともに、コントローラ組立演出の実行が決定される場合でも、組立てに失敗する演出パターン C , D が組立てに成功する演出パターン A , B よりも高い割合で決定される。

【 0 2 5 0 】

よって、コントローラ組立演出を実行して組立てに成功すれば、コントローラ組立演出を実行しない場合や組立てに失敗するよりも高い割合で大当たりになる。また、コントローラ組立演出を実行しない場合、組立てに成功する場合よりも高い割合でハズレになる。つまり、組立てに成功する演出パターン A , B は、組立てに失敗する演出パターン C , D よりも大当たり信頼度が高い。また、組立てに成功する演出パターン B は、組立てに成功する演出パターン A よりも大当たり信頼度が高く、組立てに失敗する演出パターン C は、組立てに失敗する演出パターン D よりも大当たり信頼度が低い。よって、演出パターン B 、演出パターン A 、演出パターン D 、演出パターン C の順に大当たり信頼度が高くなるように設定されている。尚、上記決定割合は任意であり、種々に変更可能である。

【 0 2 5 1 】

このように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示結果が大当たりとなる場合、操作対象

10

20

30

40

50

としてスティックコントローラ 3 1 A をプッシュボタン 3 1 B よりも高い割合で選択し、かつ、操作対象をスティックコントローラ 3 1 A とした場合、組立てに成功する演出パターン A , B を組立てに失敗する演出パターン C , D よりも高い割合で選択するため、コントローラ組立演出に成功してスティックコントローラ 3 1 A の操作が有効になれば高い割合で大当たりとなる。

【 0 2 5 2 】

また、操作促進演出において、図 8 - 1 9 (A) や図 8 - 1 9 (B) に示すように操作有効期間の開始タイミングにおいてコントローラ画像 Z 1 またはプッシュボタン画像 Z 3 を表示することで操作促進報知を行うだけでなく、これら操作促進報知を行う前、つまり、操作有効期間が開始される前にコントローラ組立演出を行うことにより、遊技者に対し操作を行うためのスティックコントローラ 3 1 A に注目させることができるため、特に遊技の経験が浅い遊技者等に対し、操作有効期間が開始されることを事前に報知することが可能となる。さらに、図 8 - 1 9 (A) や図 8 - 1 9 (B) に示すコントローラ画像 Z 1 またはプッシュボタン画像 Z 3 を所定期間にわたり表示するのではなく、コントローラ組立演出を用いて操作有効期間の開始タイミングを意識させることが可能となるため、興趣を好適に向上させることができる。

10

【 0 2 5 3 】

尚、操作促進演出パターン決定処理においてコントローラ組立演出の非実行が決定された場合、コントローラ組立演出の開始タイミングにおいてもコントローラ組立演出を開始せず、その後、図 8 - 1 9 (A) や図 8 - 1 9 (B) に示すようにコントローラ画像 Z 1 またはプッシュボタン画像 Z 3 を表示することで操作促進報知を行うことになる。

20

【 0 2 5 4 】

また、本特徴部 0 6 3 S G では、操作促進演出パターン決定処理においてコントローラ組立演出の非実行が決定されることがある形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 を表示するものの、これら部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 を組立てる態様の表示を行わない、つまり、組付けない態様の表示を行う演出パターンを選択可能としてもよい。

【 0 2 5 5 】

また、プッシュボタン 3 1 B を構成する部品に対応するボタン部品画像を表示した後、これらボタン部品画像を組立てる態様にて表示するプッシュボタン組立演出を開始した後、組立てが完成する前または完成した後にプッシュボタン画像 Z 3 を分解する態様にて表示することで組立てに失敗する演出パターンを有していてもよい。

30

【 0 2 5 6 】

さらに、プッシュボタン画像 Z 3 を分解する態様にて表示した後に、コントローラ組立演出を開始して組付けに成功してコントローラ画像 Z 1 を表示させる演出パターンを有していてもよい。

【 0 2 5 7 】

また、図 8 - 1 7 (F) や図 8 - 1 8 (G) に示すように、最後の部品画像 Z A 4 、 Z A 5 を組付ける態様の表示を行った後、組立てられたコントローラ画像 Z 1 を遊技機用枠 3 のガラス扉枠等に組付ける態様の表示を行ってもよい。

40

【 0 2 5 8 】

(部品集合演出)

本特徴部 0 6 3 S G では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スーパーリーチ演出において操作促進演出を開始する前に、該操作促進演出に用いる演出画像 (コントローラ画像 Z 1 とプッシュボタン画像 Z 3) に関連する関連演出画像を段階的に表示したあとに、第 1 態様の促進演出 (コントローラ画像 Z 1 が表示される操作促進演出) と第 2 態様の促進演出 (プッシュボタン画像 Z 3 が表示される操作促進演出) とのいずれが実行されるかが特定可能となる部品集合演出を実行可能である。

【 0 2 5 9 】

スティックコントローラ 3 1 A 及びプッシュボタン 3 1 B は、図 8 - 2 及び図 8 - 3 に

50

て説明したように複数の部品（部材）にて構成されていることで、部品集合演出では、スティックコントローラ 3 1 A を構成する複数の部品のうち 5 つの部品 A 1 ～ A 5 各々に対応する部品画像 Z A 1 ～ Z A 5 や、プッシュボタン 3 1 B を構成する複数の部品のうち 5 つの部品 C 1 ～ C 5 各々に対応する部品画像 Z C 1 ～ Z C 5 が、操作促進演出に用いる演出画像（コントローラ画像 Z 1 とプッシュボタン画像 Z 3）に関連する関連演出画像として、バトル演出の実行期間中に 1 個ずつ順に段階的に表示されていく。

【 0 2 6 0 】

そして、部品集合演出において、スティックコントローラ 3 1 A に関連する複数の部品画像 Z A 1 ～ Z A 5 の全てまたは一部が表示された場合、その後の操作促進演出でスティックコントローラ 3 1 A の操作が促進される可能性が高いことが示唆され、プッシュボタン 3 1 B に関連する部品画像 Z C 1 ～ Z C 5 の全てまたは一部が表示された場合、その後の操作促進演出でプッシュボタン 3 1 B の操作が促進される可能性が高いことが示唆される。つまり、操作促進演出が実行される前に実行される部品集合演出では、部品画像 Z A 1 ～ Z A 5 または部品画像 Z C 1 ～ Z C 5 を段階的に表示することで、操作促進演出にて操作が促進される操作部がスティックコントローラ 3 1 A とプッシュボタン 3 1 B のいずれであるかを示唆する（特定可能となる）ものである。

【 0 2 6 1 】

また、図 8 - 1 4 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の表示領域にバトル演出用のバトル演出用画像 Z 5 0 を表示しているときに、表示領域におけるバトル演出用画像 Z 5 0 の上方の特定表示領域 Z 5 1 に、複数の部品画像 Z A 1 ～ Z A 5 、 Z C 1 ～ Z C 5 を 1 個ずつ順に並べて表示させていく。

【 0 2 6 2 】

また、各部品画像 Z A 1 ～ Z A 5 、 Z C 1 ～ Z C 5 を表示する場合、最初は、スティックコントローラ 3 1 A に関連する部品画像 Z A 1 ～ Z A 5 と、プッシュボタン 3 1 B に関連する部品画像 Z C 1 ～ Z C 5 のいずれであるかを識別困難な識別困難態様にて表示した後、スティックコントローラ 3 1 A に関連する部品画像 Z A 1 ～ Z A 5 と、プッシュボタン 3 1 B に関連する部品画像 Z C 1 ～ Z C 5 のいずれであるかを識別可能な識別可能態様に変化させた後、表示態様を維持する。

【 0 2 6 3 】

図 8 - 1 1 (A) (B) に示すように、具体的には、スティックコントローラ 3 1 A に対応する部品画像 Z A 1 ～ Z A 5 と、プッシュボタン 3 1 B に対応する部品画像 Z C 1 ～ Z C 5 のいずれについても、表示を開始してからの時間経過に応じて、表示態様が複数段階（例えば、4 段階）で変化している。

【 0 2 6 4 】

各部品画像 Z A 1 ～ Z A 5 、 Z C 1 ～ Z C 5 は、第 1 段階及び第 2 段階では、スティックコントローラ 3 1 A の部品 A 1 ～ A 5 またはプッシュボタン 3 1 B の部品 C 1 ～ C 5 とは外形及び表面態様が異なる黒色のシルエットに「？」なる白文字が表示された共通シルエット態様にて表示される。共通シルエット態様とは、スティックコントローラ 3 1 A とプッシュボタン 3 1 B のいずれの部品画像を表示する場合でも共通に用いられる態様である。

【 0 2 6 5 】

第 3 段階では、スティックコントローラ 3 1 A の部品 A 1 ～ A 5 またはプッシュボタン 3 1 B の部品 C 1 ～ C 5 の外形を象った黒色の個別シルエット態様にて表示される。個別シルエット態様とは、スティックコントローラ 3 1 A の部品画像を表示するときとプッシュボタン 3 1 B の部品画像を表示するときとで個別に用いられる非共通の態様である。

【 0 2 6 6 】

第 4 段階では、スティックコントローラ 3 1 A の部品 A 1 ～ A 5 またはプッシュボタン 3 1 B の部品 C 1 ～ C 5 そのものを表すアイコン態様にて表示される。尚、第 4 段階では、部品 A 1 ～ A 5 及び部品 C 1 ～ C 5 を白色で示す通常態様と、部品 A 1 ～ A 5 及び部品 C 1 ～ C 5 を異なる色（例えば、赤色など）で示すとともに、周囲に炎を示すエフェクト

10

20

30

40

50

画像を表示する特別態様とを表示可能とされている。

【0267】

演出制御用CPU120は、各部品画像ZA1～ZA5、ZC1～ZC5を順に表示する場合、各部品画像の表示態様を第1段階、第2段階、第3段階、第4段階の順に変化させていく。例えば、動画像表示を用いて、第1段階の部品画像ZA1～ZA5、ZC1～ZC5の表示態様を漸次第2段階、第3段階、第4段階の部品画像の表示態様に変化させてもよいし、第1段階の部品画像ZA1～ZA5、ZC1～ZC5を表示した後、所定時間が経過するごとに第2段階、第3段階、第4段階の部品画像に切り替える（更新する）ことで表示態様を変化させてもよい。

【0268】

このように、第1段階～第3段階では、部品画像ZA1～ZA5、ZC1～ZC5がシルエット態様、つまり、遊技者がスティックコントローラ31Aまたはプッシュボタン31Bのいずれの部品画像であるかを識別することが困難な識別困難態様で表示され、第4段階では、部品画像ZA1～ZA5、ZC1～ZC5が明確な態様、つまり、遊技者がスティックコントローラ31Aまたはプッシュボタン31Bのいずれの部品画像であるかを識別することが可能な識別可能態様で表示される。よって、部品画像ZA1～ZA5、ZC1～ZC5の表示が開始されてから第3段階までは、遊技者はスティックコントローラ31Aまたはプッシュボタン31Bのいずれの部品画像が表示されるかを予測できないので、いずれの部品画像が表示されるかについての興味を引き付けることができる。

【0269】

また、図8-11に示すように、特定演出画像としての部品画像ZA1～ZA5、ZC1～ZC5が、第1態様の促進演出（コントローラ画像Z1が表示される操作促進演出）と第2態様の促進演出（プッシュボタン画像Z3が表示される操作促進演出）とのいずれが実行されるかを識別困難な態様として、第1段階～第3段階の部品画像を対象としているが、第3段階の部品画像については、スティックコントローラ31Aの部品画像ZA1～ZA5とプッシュボタン31Bの部品画像ZC1～ZC5とを比較すれば識別できないこともないので、識別可能な態様としてもよい。

【0270】

ここで、プッシュボタン31Bの部品画像ZC1～ZC5を表示する部品集合演出の一例について説明すると、図8-14（A）に示すように、演出制御用CPU120は、まず、バトル演出が開始されてから所定時間が経過したタイミングで、画像表示装置5の表示領域の上部に横長長方形の特定表示領域Z51を表示し、該特定表示領域Z51の左側に、部品画像ZC1を黒色円形の共通シルエット態様にて表示する（第1段階）。次いで、図8-14（B）に示すように、部品画像ZC1を黒色円形から黒色非円形の共通シルエット態様に変化させていき（第2段階）、図8-14（C）に示すように、部品画像ZC1を個別シルエット態様にて表示した後（第3段階）、図8-14（D）に示すように、部品画像ZC1をアイコン態様にて表示する（第4段階）。

【0271】

また、部品画像ZC1をアイコン態様にて表示したときに、次の部品画像ZC2を黒色円形の共通シルエット態様にて表示し（第1段階）、部品画像ZC1と同様に表示態様を第1段階から第4段階まで変化させていく（図8-14（D）～（G））。また、部品画像ZC2をアイコン態様にて表示したときに、次の部品画像ZC3を黒色円形の共通シルエット態様にて表示し（第1段階）、部品画像ZC1と同様に表示態様を第1段階から第4段階まで変化させていく（図8-14（G）～（J））。また、部品画像ZC3をアイコン態様にて表示したときに、次の部品画像ZC4を黒色円形の共通シルエット態様にて表示し（第1段階）、部品画像ZC1と同様に表示態様を第1段階から第4段階まで変化させていく（図8-14（J）～（M））。また、部品画像ZC4をアイコン態様にて表示したときに、次の部品画像ZC5を黒色円形の共通シルエット態様にて表示し（第1段階）、部品画像ZC1と同様に表示態様を第1段階から第4段階まで変化させていく（図8-14（M）～（Q））。

10

20

30

40

50

【 0 2 7 2 】

尚、図 8 - 1 4 (M) ~ (Q) に示すように、最後の部品画像 Z C 5 を黒色円形の共通シルエット態様にて表示し (第 1 段階) 、部品画像 Z C 1 と同様に表示態様を第 1 段階から第 4 段階まで変化させていくときに、部品画像 Z C 5 の周囲を点滅させるなど強調表示することで、第 4 段階まで変化して集合が成功するか否かを煽るような演出を行ってもよい。

【 0 2 7 3 】

このように、特定表示領域 Z 5 1 に表示される各部品画像 Z C 1 ~ Z C 5 の表示態様が第 1 段階から第 4 段階まで変化したり、特定表示領域 Z 5 1 に表示される部品画像 Z C 1 ~ Z C 5 の数が増加することで、特定表示領域 Z 5 1 に表示される部品画像 Z C 1 ~ Z C 5 の表示態様が段階的に変化していく。そして、図 8 - 1 4 (Q) に示すように、部品画像 Z C 5 がアイコン態様にて表示された場合、全ての部品画像 Z C 1 ~ Z C 5 が表示されて部品の集合が成功したことになる。一方、例えば、図 8 - 1 4 (J) (K) において部品画像 Z C 4 がシルエット態様で表示された後、個別シルエット態様に変化する途中で部品画像 Z C 4 が消えてしまうことで、部品画像 Z C 4 , Z C 5 が表示されずに部品の集合が失敗することもある。

【 0 2 7 4 】

また、スティックコントローラ 3 1 A の部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 を表示する部品集合演出について説明すると、図 8 - 1 5 (A) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、バトル演出が開始されてから所定時間が経過したタイミングで、画像表示装置 5 の表示領域の上部に横長長方形の特定表示領域 Z 5 1 を表示し、該特定表示領域 Z 5 1 の左側に、部品画像 Z A 1 を黒色円形の共通シルエット態様にて表示する (第 1 段階) 。次いで、図 8 - 1 5 (B) に示すように、部品画像 Z A 1 を黒色円形から黒色非円形の共通シルエット態様に変化させていき (第 2 段階) 、図 8 - 1 5 (C) に示すように、部品画像 Z A 1 を個別シルエット態様にて表示した後 (第 3 段階) 、図 8 - 1 5 (D) に示すように、部品画像 Z A 1 をアイコン態様にて表示する (第 4 段階) 。

【 0 2 7 5 】

また、部品画像 Z A 1 をアイコン態様にて表示したときに、次の部品画像 Z A 2 を黒色円形の共通シルエット態様にて表示し (第 1 段階) 、部品画像 Z A 1 と同様に表示態様を第 1 段階から第 4 段階まで変化させていく (図 8 - 1 5 (D) ~ (G)) 。また、部品画像 Z A 2 をアイコン態様にて表示したときに、次の部品画像 Z A 3 を黒色円形の共通シルエット態様にて表示し (第 1 段階) 、部品画像 Z A 1 と同様に表示態様を第 1 段階から第 4 段階まで変化させていく (図 8 - 1 5 (G) ~ (J)) 。また、部品画像 Z A 3 をアイコン態様にて表示したときに、次の部品画像 Z A 4 を黒色円形の共通シルエット態様にて表示し (第 1 段階) 、部品画像 Z A 1 と同様に表示態様を第 1 段階から第 4 段階まで変化させていく (図 8 - 1 5 (J) ~ (M)) 。また、部品画像 Z A 4 をアイコン態様にて表示したときに、次の部品画像 Z A 5 を黒色円形の共通シルエット態様にて表示し (第 1 段階) 、部品画像 Z A 1 と同様に表示態様を第 1 段階から第 4 段階まで変化させていく (図 8 - 1 5 (M) ~ (Q)) 。

【 0 2 7 6 】

このように、特定表示領域 Z 5 1 に表示される各部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 の表示態様が第 1 段階から第 4 段階まで変化したり、特定表示領域 Z 5 1 に表示される部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 の数が増加することで、特定表示領域 Z 5 1 に表示される部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 の表示態様が段階的に変化していく。そして、図 8 - 1 5 (Q) に示すように、部品画像 Z A 5 がアイコン態様にて表示された場合、全ての部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 が表示されて部品の集合が成功したことになる。一方、例えば、図 8 - 1 5 (J) (K) において部品画像 Z A 4 がシルエット態様で表示された後、個別シルエット態様に変化する途中で部品画像 Z A 4 が消えてしまうことで、部品画像 Z A 4 , Z A 5 が表示されずに部品の集合が失敗することもある。

【 0 2 7 7 】

尚、本実施の形態では、部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 または部品画像 Z C 1 ~ Z C 5 を段階的に表示する際に、一の部品画像を表示して第 1 段階から第 4 段階まで変化させてから他の部品画像を順に表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、一の部品画像を表示した後、スティックコントローラ 3 1 A とプッシュボタン 3 1 B のいずれの部品画像であるかの識別が困難な第 2 段階あるいは第 3 段階まで変化させたまま、他の部品画像を同じように第 2 段階あるいは第 3 段階まで変化させていき、所定数の部品画像を表示したタイミングで、表示されている複数の部品画像のうち少なくとも一部の部品画像の表示態様を第 4 段階まで変化させるようにしてもよい。このようにすることで、所定数の部品画像が表示されるまで、スティックコントローラ 3 1 A とプッシュボタン 3 1 B のいずれの部品画像が表示されるかが分からなくなるので、遊技者の興味を持続させることができる。

10

【 0 2 7 8 】

また、本実施の形態では、部品集合演出において、画像表示装置 5 の表示領域の一部である特定表示領域 Z 5 1 にて部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 または部品画像 Z C 1 ~ Z C 5 を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、画像表示装置 5 の表示領域以外の表示領域（例えば、画像表示装置 5 とは別個に設けられたサブ画像表示装置など）に表示するようにしてもよい。

【 0 2 7 9 】

図 8 - 1 0 (A) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、部品集合演出を、部品画像の種別及び部品画像の表示態様の変化が異なる複数の演出パターン P T 1 - 1 ~ 3、P T 2 - 1 ~ 3 のうちからいずれかに基づいて実行可能とされている。

20

【 0 2 8 0 】

演出パターン P T 1 - 1 は、プッシュボタン 3 1 B の部品画像 Z C 1 ~ Z C 3 については共通シルエット、個別シルエット、アイコンの順に段階的に変化していくが、最終的に部品画像 Z C 4 , 5 が表示されずに集合が失敗するパターンである。演出パターン P T 1 - 2 は、プッシュボタン 3 1 B の部品画像 Z C 1 ~ Z C 5 について共通シルエット、個別シルエット、アイコンの順に段階的に変化し、最終的に全ての部品画像 Z C 1 ~ Z C 5 が表示されて集合が成功するパターンである。演出パターン P T 1 - 3 は、プッシュボタン 3 1 B の部品画像 Z C 1 ~ Z C 5 について共通シルエット、個別シルエット、アイコン（エフェクト態様）の順に段階的に変化し、最終的に全ての部品画像 Z C 1 ~ Z C 5 が表示されて集合が成功するパターンである。

30

【 0 2 8 1 】

演出パターン P T 2 - 1 は、スティックコントローラ 3 1 A の部品画像 Z A 1 ~ Z A 3 については共通シルエット、個別シルエット、アイコンの順に段階的に変化していくが、最終的に部品画像 Z A 4 , 5 が表示されずに集合が失敗するパターンである。演出パターン P T 2 - 2 は、スティックコントローラ 3 1 A の部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 について共通シルエット、個別シルエット、アイコンの順に段階的に変化し、最終的に全ての部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 が表示されて集合が成功するパターンである。演出パターン P T 2 - 3 は、スティックコントローラ 3 1 A の部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 について共通シルエット、個別シルエット、アイコン（エフェクト態様）の順に段階的に変化し、最終的に全ての部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 が表示されて集合が成功するパターンである。

40

【 0 2 8 2 】

図 8 - 8 における 0 6 3 S G S 2 7 9 の操作促進演出パターン決定処理を終了した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、0 6 3 S G S 2 8 0 において、操作促進演出パターン決定処理における決定結果に基づいて部品集合演出パターンを決定する部品集合演出パターン決定処理を行う。

【 0 2 8 3 】

詳しくは、図 8 - 1 0 (B) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、0 6 3 S G S 2 7 9 の操作促進演出パターン決定処理において、操作促進演出の操作対象としてスティックコントローラ 3 1 A またはプッシュボタン 3 1 B のいずれが決定されたかによって、

50

複数の部品集合演出パターンのうちからいずれかを決定する。

【 0 2 8 4 】

具体的には、操作促進演出の操作対象としてスティックコントローラ 3 1 A が決定されている場合、部品集合演出の非実行を 5 % の割合で決定し、演出パターン P T 1 - 1 を 3 % の割合で決定し、演出パターン P T 1 - 2 を 5 % の割合で決定し、演出パターン P T 1 - 3 を 7 % の割合で決定し、演出パターン P T 2 - 1 を 1 0 % の割合で決定し、演出パターン P T 2 - 2 を 3 0 % の割合で決定し、演出パターン P T 2 - 3 を 4 0 % の割合で決定する。

【 0 2 8 5 】

一方、操作促進演出の操作対象としてプッシュボタン 3 1 B が決定されている場合、部品集合演出の非実行を 2 0 % の割合で決定し、演出パターン P T 1 - 1 を 3 0 % の割合で決定し、演出パターン P T 1 - 2 を 2 0 % の割合で決定し、演出パターン P T 1 - 3 を 1 5 % の割合で決定し、演出パターン P T 2 - 1 を 7 % の割合で決定し、演出パターン P T 2 - 2 を 5 % の割合で決定し、演出パターン P T 2 - 3 を 3 % の割合で決定する。

【 0 2 8 6 】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、部品集合演出の実行を決定した場合は、部品集合演出実行決定フラグをセットするとともに、決定した演出パターン P T 1 - 1 ~ P T 2 - 3 の種別を R A M 1 2 2 に記憶する。尚、上記決定割合は任意であり、種々に変更可能である。

【 0 2 8 7 】

このように、操作促進演出の操作対象としてスティックコントローラ 3 1 A が決定されている場合は、スティックコントローラ 3 1 A に対応する部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 を表示する演出パターン P T 2 - 1 ~ P T 2 - 3 を、プッシュボタン 3 1 B に対応する部品画像 Z C 1 ~ Z C 5 を表示する演出パターン P T 1 - 1 ~ P T 1 - 3 よりも高い割合で決定し、操作促進演出の操作対象としてプッシュボタン 3 1 B が決定されている場合は、プッシュボタン 3 1 B に対応する部品画像 Z C 1 ~ Z C 5 を表示する演出パターン P T 1 - 1 ~ P T 1 - 3 を、スティックコントローラ 3 1 A に対応する部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 を表示する演出パターン P T 2 - 1 ~ P T 2 - 3 よりも高い割合で決定する。

【 0 2 8 8 】

このように部品集合演出は、操作促進演出にて表示される演出画像がコントローラ画像 Z 1 とプッシュボタン画像 Z 3 のいずれであるか、つまり、操作促進演出における操作対象がスティックコントローラ 3 1 A またはプッシュボタン 3 1 B のいずれであるかを、コントローラ画像 Z 1 に関連する部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 またはプッシュボタン画像 Z 3 に関連する部品画像 Z C 1 ~ Z C 5 を段階的に表示することにより示唆する演出である。

【 0 2 8 9 】

また、操作促進演出の操作対象としてスティックコントローラ 3 1 A が決定されている場合、コントローラ組立演出の実行が決定されている可能性が高いため、スティックコントローラ 3 1 A に対応する全ての部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 が表示され集合が成功する演出パターン P T 2 - 2、P T 2 - 3 を、集合に失敗する演出パターン P T 2 - 1 よりも高い割合で決定する。つまり、演出パターン P T 2 - 2、P T 2 - 3 に基づく集合成功の部品集合演出が実行された場合、演出パターン P T 2 - 1 に基づく集合失敗の部品集合演出が実行された場合よりも高い割合で、操作促進演出においてコントローラ組立演出を経てスティックコントローラ 3 1 A の操作が促進される。

【 0 2 9 0 】

また、操作促進演出の操作対象としてプッシュボタン 3 1 B が決定されている場合、集合に失敗する演出パターン P T 1 - 1 や P T 2 - 1 が、集合に成功する演出パターン P T 1 - 2、1 - 3 や P T 2 - 2、2 - 3 よりも高い割合で決定されるため、集合に失敗する演出パターン P T 1 - 1 や P T 2 - 1 に基づく部品集合演出が実行された場合、操作促進演出においてプッシュボタン画像 Z 3 が表示される可能性が高い。

【 0 2 9 1 】

10

20

30

40

50

また、操作促進演出の操作対象としてスティックコントローラ 3 1 A が決定されている場合、可変表示結果が大当たりである可能性が高いため、演出パターン P T 1 - 1、P T 1 - 2、P T 1 - 3、P T 2 - 1、P T 2 - 2、P T 2 - 3 の順に実行割合が高くなり、操作促進演出の操作対象としてプッシュボタン 3 1 B が決定されている場合、可変表示結果がハズレである可能性が高いため、演出パターン P T 2 - 3、P T 2 - 2、P T 2 - 1、P T 1 - 3、P T 1 - 2、P T 1 - 1 の順に実行割合が高くなっている。よって、演出パターン P T 1 - 1、P T 1 - 2、P T 1 - 3、P T 2 - 1、P T 2 - 2、P T 2 - 3 の順に大当たりの信頼度（期待度）が高くなるように設定されている。

【 0 2 9 2 】

このように、部品集合演出は、操作促進演出の操作対象としてスティックコントローラ 3 1 A が決定されている場合、プッシュボタン 3 1 B が決定されている場合よりも高い割合で実行が決定されるが、プッシュボタン 3 1 B が決定されている場合や、可変表示結果がハズレである場合や、コントローラ組立演出の実行が決定されていない場合でも実行が決定されることがある。

【 0 2 9 3 】

また、特徴部 0 6 3 S G では、部品集合演出において特定表示領域 Z 5 1 に表示される部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 または部品画像 Z C 1 ~ Z C 5（特定演出画像）の表示態様が特定表示態様（特定表示領域 Z 5 1 に全ての部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 または部品画像 Z C 1 ~ Z C 5 が表示された集合成功の表示態様）に変化した場合、特定表示態様とならないときよりも高い割合で操作促進演出においてスティックコントローラ 3 1 A の操作が促進される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、部品集合演出において特定表示領域 Z 5 1 に表示される部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 または部品画像 Z C 1 ~ Z C 5（特定演出画像）の表示態様が特定表示態様となった場合に、操作促進演出においてスティックコントローラ 3 1 A の操作が促進可能に設定されていればよく、例えば、特定表示態様となったときに、プッシュボタン 3 1 B よりも高い割合で操作促進演出においてスティックコントローラ 3 1 A の操作が促進されるように設定されていてもよい。

【 0 2 9 4 】

図 8 - 8 に戻って、演出制御用 C P U 1 2 0 は、0 6 3 S G S 2 8 0 にて部品集合演出パターン決定処理を実行した後、部品集合演出実行フラグがセットされているか否かを判定する（0 6 3 S G S 2 8 1）。部品集合演出実行フラグがセットされている場合、部品集合演出開始待ちタイマに、部品集合演出開始時までの時間をセットし（0 6 3 S G S 2 8 2）、部品集合演出実行決定フラグをセットするとともに部品集合演出実行フラグをクリアする（0 6 3 S G S 2 8 3）。また、0 6 3 S G S 2 8 1 にて部品集合演出実行フラグがセットされていない場合はそのまま 0 6 3 S G S 2 8 4 に進む。そして、操作促進演出パターン決定処理にて決定された内容に応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択し（0 6 3 S G S 2 8 4）、選択したプロセステーブルのプロセスデータ 1 におけるプロセスタイマをスタートさせる（0 6 3 S G S 2 8 5）。

【 0 2 9 5 】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置 5 の表示を制御するための表示制御実行データ、各 L E D の点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ 8 L、8 R から出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン 3 1 B やスティックコントローラ 3 1 A の操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータ n（1 ~ N 番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

【 0 2 9 6 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、プロセスデータ 1 の内容（表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音制御実行データ 1、操作部制御実行データ 1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置 5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ 8 L、8 R、操作部（プッシュボタン 3 1 B、スティックコントローラ 3 1 A 等））の制御を実行する（0 6 3 S G S 2 8 6）。例えば、画像表示装置 5 において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部 1 2 3 に指令を出力す

10

20

30

40

50

る。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板 14 に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ 8 L , 8 R からの音声出力を行わせるために、音声制御基板 13 に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【0297】

尚、この実施例では、演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンドに 1 対 1 に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0298】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（063SGS287）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（063SGS288）。尚、所定時間は例えば 30ms であり、演出制御用 CPU 120 は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データを VRAM に書き込み、表示制御部 123 が VRAM に書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置 5 に出力し、画像表示装置 5 が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップ S172）に対応した値にする（063SGS289）。

【0299】

図 8 - 12 は、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（ステップ S172）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、プロセスタイマ、可変表示時間タイマ、可変表示制御タイマのそれぞれの値を - 1 する（063SGS301, 063SGS302, 063SGS303）。尚、演出制御用 CPU 120 は、予告演出開始待ちタイマがセットされている（予告演出を行うことに決定されている）か、または予告演出実行中フラグがセットされている（予告演出の実行中である）場合には予告演出処理を実行してもよい。

【0300】

063SGS306 において演出制御用 CPU 120 は、プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを確認する。プロセスタイマがタイマアウトしていたら、プロセスデータの切り替えを行う（063SGS307）。即ち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（063SGS308）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等にもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（063SGS309a）。一方、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容（表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等）に従って演出装置（演出用部品）の制御を実行する（063SGS309b）。

【0301】

次に、演出制御用 CPU 120 は、063SGS279 の操作促進演出パターン決定処理において操作促進演出の実行が決定されている場合、操作促進演出の実行タイミングにて、決定された組立演出パターンに基づいて操作促進演出を実行する処理を行う（063SGS310）。また、063SGS280 の部品集合演出パターン決定処理において部品集合演出の実行が決定されている場合、部品集合演出の実行タイミングにて、決定された演出パターンに基づいて部品集合演出を実行する処理を行う（063SGS310a）。また、063SGS279 の操作促進演出パターン決定処理において操作促進演出の実行が決定されている場合、操作促進演出の実行タイミングにて、決定された組立演出パターンに基づいて操作促進演出を実行する処理を行う（063SGS310）。

【0302】

そして、可変表示制御タイマがタイマアウトしているか否かを確認する（063SGS311）。可変表示制御タイマがタイマアウトしている場合には（063SGS311；

Y)、演出制御用CPU120は、左中右の飾り図柄の次表示画面(前回の飾り図柄の表示切り替え時点から30ms経過後に表示されるべき画面)の画像データを作成し、VRAMの所定領域に書き込む(063SGS312)。そのようにして、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示制御が実現される。表示制御部123は、設定されている背景画像等の所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を画像表示装置5に出力する。そのようにして、画像表示装置5において、飾り図柄の変動における背景画像、キャラクター画像及び飾り図柄が表示される。また、可変表示制御タイマに所定値を再セットする(063SGS313)。

【0303】

また、可変表示制御タイマがタイマアウトしていない場合(063SGS311;N)、063SGS313の実行後、演出制御用CPU120は、可変表示時間タイマがタイマアウトしているか否か確認する(063SGS314)。可変表示時間タイマがタイマアウトしていれば、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理(ステップS173)に応じた値に更新する(063SGS316)。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされていたら(063SGS315;Y)、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理(ステップS173)に応じた値に更新する(063SGS316)。可変表示時間タイマがタイマアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターン指定コマンドを受信したような場合でも、正規の可変表示時間経過時(特別図柄の可変表示終了時)に、飾り図柄の可変表示を終了させることができる。

【0304】

尚、飾り図柄の可変表示制御に用いられているプロセステーブルには、飾り図柄の可変表示中のプロセスデータが設定されている。つまり、プロセステーブルにおけるプロセスデータ1~nのプロセスタイマ設定値の和は飾り図柄の可変表示時間に相当する。よって、063SGS306の処理において最後のプロセスデータnのプロセスタイマがタイマアウトしたときには、切り替えるべきプロセスデータ(表示制御実行データやランプ制御実行データ等)はなく、プロセステーブルにもとづく飾り図柄の可変表示制御は終了する。

【0305】

(発射操作促進演出)

演出制御用CPU120は、図8-7に示す063SGS162の発射操作促進演出処理において、大当り遊技状態や時短状態が開始されるときに、第2経路K2を遊技球が流下するように遊技球を発射することを促す発射操作促進演出Aや発射操作促進演出Bを実行する。また、時短状態が終了して通常遊技状態(低確低ベース状態)に制御された場合には、第1経路K1を遊技球が流下するように遊技球を発射することを促す左打ち報知を実行する。

【0306】

演出制御用CPU120が大当り遊技状態において実行する演出の一例について、図8-20及び図8-21に基づいて説明する。図8-20は、大当り遊技状態における演出の一例を説明するタイミングチャートである。図8-21は、大当り遊技状態の開始から時短状態を経由して通常遊技状態に制御されるまでの演出の流れを説明する図である。

【0307】

図8-20に示すように、通常遊技状態(または時短状態)において可変表示の表示結果が大当り(例えば、非確変大当り)になった場合(図8-21(A)参照)、演出制御用CPU120は、図8-7に示す063SGS173の特図当り待ち処理において大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タイミングTa0で大当り開始演出(ファンファーレ演出)を開始する。演出制御コマンドを受信したタイミングTa0からラウンド遊技が開始されるタイミングTa2までのファンファーレ期間(大当り開放前処理の実行期間)では、まず、大当りが発生した旨を示す大当り開始演出を実

10

20

30

40

50

行した後、大当り開始演出を開始してから所定時間が経過したタイミングT a 1で、第2経路K 2を遊技球が流下するように遊技球を発射することを促す発射操作促進演出Aを開始する(図8 - 2 2 参照)。

【0308】

尚、発射操作促進演出Aにおいては、後述するハンドル組立演出を実行した後、ハンドル組立演出が終了したタイミングT a 2からラウンド遊技が開始されるタイミングT a 3までの間、右打ち操作する旨の右打ち報知を行う。

【0309】

次いで、演出制御用CPU120は、ファンファーレ期間が終了したタイミングT a 2からラウンド遊技が終了するタイミングT a 4までのラウンド遊技期間(大当り開放中処理の実行期間)において大当り中演出(ラウンド中演出)を実行する(図8 - 2 1 (B) 参照)。そして、ラウンド遊技期間が終了したタイミングT a 4から大当り遊技状態が終了するタイミングT a 7までのエンディング期間(大当り開放後処理の実行期間)では、まず、大当りが終了して時短状態(チャンスタイム)に突入する旨を示す大当り終了演出を実行した後(図8 - 2 1 (C) 参照)、ラウンド中演出を終了してから所定時間が経過したタイミングT a 5で、第2経路K 2を遊技球が流下するように遊技球を発射することを促す発射操作促進演出Bを開始する(図8 - 2 3、図8 - 2 4 参照)。

【0310】

尚、発射操作促進演出Bにおいては、後述する経路組立演出を実行した後、経路組立演出が終了したタイミングT a 6から大当り遊技状態が終了するタイミングT a 7までの間、右打ち操作する旨の右打ち報知を行う。

【0311】

また、大当り遊技状態が終了し、低確高ベース状態に制御されたタイミングT a 7から、新たな大当りが発生することなく100回の可変表示が実行されるタイミングT a 8までの時短状態(低確高ベース状態)では、時短状態に対応する演出映像Z 10と、飾り図柄の可変表示画像Z 11と、時短状態の残り変動回数画像Z 12と、右打ちを示す「右打ち」及び「 」からなる報知画像Z 13と、を表示する(図8 - 2 1 (D) 参照)。

【0312】

大当り遊技状態の終了から100回目の可変表示が終了したタイミングT a 8で、時短状態が終了したことを示す報知画像Z 14を表示した後(図8 - 2 1 (E) 参照)、タイミングT a 8から所定期間が経過するタイミングT a 9までの間、第1経路K 1を遊技球が流下するように遊技球を発射する(左打ちに返す)ことを促す「左打ちに返して下さい」、「 」及び打球操作ハンドル30を模したハンドル画像からなる報知画像Z 15を表示するとともに、スピーカ8L、8Rから「左打ちに返して下さい」なる音声を出力することにより左打ち報知(左打ち操作促進演出)を行う(図8 - 2 1 (F) 参照)。

【0313】

尚、本特徴部063SGでは、非確変大当りの終了後に低確高ベース状態に制御される場合について説明したが、確変大当りAや確変大当りBの終了後に高確高ベース状態に制御される場合でも、大当りの開始時には発射操作促進演出Aを実行し、大当りの終了時には発射操作促進演出Bを実行するが、大当り遊技状態の終了から大当りが発生することなく100回目の可変表示が終了しても高確高ベース状態が継続するため、左打ち報知(左打ち操作促進演出)は行われない。

【0314】

また、演出制御用CPU120は、左打ち報知(左打ち操作促進演出)を行う場合、後述するハンドル組立演出は実行しない。

【0315】

(ハンドル組立演出)

次に、発射操作促進演出Aにおけるハンドル組立演出について、図8 - 2 2に基づいて説明する。図8 - 2 2は、(A) ~ (E)は発射操作促進演出Aにおけるハンドル組立演出の流れを説明する図、(F)は右打ち報知を示す図である。

【 0 3 1 6 】

打球操作ハンドル 3 0 は、図 8 - 4 にて説明したように、複数の部品（部材）にて構成されており、ハンドル組立演出では、これら複数の部品のうち 4 つの部品 B 1 ~ B 4 各々に対応する部品画像 Z B 1 ~ Z B 4 を組付ける態様にて表示する演出とされている。

【 0 3 1 7 】

具体的には、図 8 - 2 2 (A) ~ (E) に示すように、部品 B 1 に対応する部品画像 Z B 1 を、遊技機用枠 3 のガラス扉枠に対応する扉枠画像 Z 1 6 に組付ける態様にて表示した後、部品画像 Z B 1 に部品 B 2 に対応する部品画像 Z B 2 を組付ける態様にて表示し、部品画像 Z B 1 に部品 B 3 に対応する部品画像 Z B 3 を組付ける態様にて表示し、部品画像 Z B 1 に部品 B 4 に対応する部品画像 Z B 4 を組付ける態様にて表示することで、最終的に全ての部品画像 Z B 1 ~ Z B 4 が用いられた打球操作ハンドル 3 0 の完成画像 Z B 5 が表示される演出である。

10

【 0 3 1 8 】

右打ち報知では、打球操作ハンドル 3 0 を右方向に回転させるハンドル画像 Z 1 7 と、「右打ち！」なる文字情報が表示された右矢印に対応する右矢印画像 Z 1 8 と、を表示するとともに、スピーカ 8 L , 8 R から「右打ちしてください」なる音声出力する。尚、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ハンドル組立演出及び右打ち報知の実行中において、右打ちを促す右矢印画像 Z 5 を表示する。

【 0 3 1 9 】

また、これらハンドル組立演出における部品画像 Z B 1 ~ Z B 4 の組付け順序は、遊技者に対し打球操作ハンドル 3 0 が組立てられていくことを分かりやすく演出表示するために、いずれも図 8 - 4 にて説明した製造工程における実際の組付順序とは異なる順序とされているため、演出効果を高めることができる。尚、ハンドル組立演出における部品画像 Z B 1 ~ Z B 4 の組付け順序は、製造工程における実際の組付順序と同じであってもよい。

20

【 0 3 2 0 】

また、部品画像 Z B 1 ~ Z B 4 は、打球操作ハンドル 3 0 を構成する複数の部品（部材）のうち一部の部品を含まない画像とされている。例えば、図 8 - 2 2 に示すように、部品 B 1（ハンドルベース 7 2 0）に対応する部品画像 Z B 1 は、実際のハンドルベース 7 2 0 が有する配線 C やコネクタ C N 及びタッチリング 7 2 8、ハンドルセンサ（図示略）、単発スイッチ 7 2 5 等の電子部品に対応する電子部品画像の表示が省略されている（表示しない）ため、部品画像 Z B 1 ~ Z B 4 の見栄えが配線 C やコネクタ C N 等の部品に対応する部品画像により損なわれることを抑制できる。尚、電子部品以外の部品の表示を省略するようにしてもよい。

30

【 0 3 2 1 】

また、ハンドル組立演出では、部品 B 1 ~ B 3 よりも特徴的な部品 B 4 に対応する部品画像 Z B 4 を、部品画像 Z B 1 ~ Z B 3 よりも後に組付ける態様にて表示することで、打球操作ハンドル 3 0 に好適に注目させることができるとともに、打球操作ハンドル 3 0 であることを最も認識しやすい部品画像 Z B 4 が最後に表示されることで、最後まで何が組立てられるかを予測し難くすることができるため、興味が向上する。

【 0 3 2 2 】

さらに、部品画像 Z B 4 については、他の部品画像 Z B 1 ~ Z B 3 よりも遊技者による視認性が高い態様で表示してもよい。具体的には、他の部品画像 Z B 1 ~ Z B 3 よりも遊技者による視認性が高い態様とは、例えば、部品画像 Z B 4 を組付ける態様で表示するときに、部品画像 Z B 4 を拡大表示したり、部品画像 Z B 4 の周囲にエフェクト画像を表示することで強調表示したり、画像表示装置 5 の表示領域の周縁から中央に向けて移動表示させたりするなど、他の部品画像 Z B 1 ~ Z B 3 よりも遊技者が部品を特定しやすい態様を含む。そしてこのように表示することで、演出効果をより高めることができる。

40

【 0 3 2 3 】

また、ハンドル組立演出は、部品画像 Z B 1 ~ Z B 4 を上記順序で扉枠画像 Z 1 6 に組付ける態様にて表示する演出パターン以外に、部品画像 Z B 1 ~ Z B 4 を上記手順以外で

50

扉枠画像 Z 1 6 に組付ける態様にて表示する演出パターンと、を含むようにしてもよい。

【 0 3 2 4 】

また、ハンドル組立演出においても、全ての部品画像 Z B 1 ~ Z B 4 が用いられずに組立てに失敗して打球操作ハンドル 3 0 の未完成画像を表示した後、再度組付けを開始して完成画像 Z B 5 を表示するようにしてもよい。

【 0 3 2 5 】

(経路組立演出)

次に、発射操作促進演出 B における経路組立演出について、図 8 - 2 3 に基づいて説明する。図 8 - 2 3 は、(A) ~ (F) は発射操作促進演出 B における経路組立演出の流れを説明する図である。図 8 - 2 4 は、(G) ~ (K) は発射操作促進演出 B における遊技球の流下演出の流れを説明する図、(L) は右打ち報知を示す図である。

10

【 0 3 2 6 】

第 2 経路 K 2 は、図 8 - 1 にて説明したように、遊技盤 2 及び遊技盤 2 に複数の部品 (部材) が配置されることにより構成されており、経路組立演出では、これら遊技盤 2 を含む複数の部品のうち 4 つの部品 D 1 ~ D 4 各々に対応する部品画像 Z D 1 ~ Z D 4 を遊技盤 2 に対応する遊技盤画像 Z 2 0 に組付ける態様にて表示する演出とされている。以下においては、特別可変入賞球装置 7 を構成する部品を部品 D 1、可変入賞球装置 6 B を構成する部品を部品 D 2、通過ゲート 4 1 を構成する部品を部品 D 3、第 2 経路 K 2 の一部を形成する通路部品 (通路部材) を部品 D 4 と称して説明する。

【 0 3 2 7 】

20

具体的には、図 8 - 2 3 (A) ~ (E) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、部品 D 1 に対応する部品画像 Z D 1 を、遊技盤画像 Z 2 0 に組付ける態様にて表示し、遊技盤画像 Z 2 0 に部品 D 2 に対応する部品画像 Z D 2 を組付ける態様にて表示し、遊技盤画像 Z 2 0 に部品 D 3 に対応する部品画像 Z D 3 を組付ける態様にて表示し、遊技盤画像 Z 2 0 に部品 D 4 に対応する部品画像 Z D 4 を組付ける態様にて表示することで、最終的に第 2 経路 K 2 に対応する経路画像 (例えば、遊技盤画像 Z 2 0 と部品画像 Z D 1 ~ Z D 4 との少なくとも一部を用いた経路画像) を表示する演出である。

【 0 3 2 8 】

また、これら経路組立演出における部品画像 Z D 1 ~ Z D 4 の組付け順序は、遊技者に対し第 2 経路 K 2 が組立てられていくことを分かりやすく演出表示するために、いずれも製造工程における実際の組付順序とは異なる順序とされているため、演出効果を高めることができる。尚、経路組立演出における部品画像 Z D 1 ~ Z D 4 の組付け順序は、製造工程における実際の組付順序と同じであってもよい。

30

【 0 3 2 9 】

さらに、部品 D 4 { 通路部品 (通路部材) } については、実際にはセンター飾り枠 5 c に一体的に形成されているが、経路組立演出においては、センター飾り枠 5 c とは別個に形成された部品画像 Z D 4 として表示されることで、演出効果を高めることができる。

【 0 3 3 0 】

また、部品画像 Z D 1 ~ Z D 4 は、第 2 経路 K 2 を構成する複数の部品 (部材) のうち一部の部品を含まない画像とされている。例えば、図 8 - 2 3 に示すように、部品 D 1 (特別可変入賞球装置 7) に対応する部品画像 Z D 1、部品 D 2 (可変入賞球装置 6 B) に対応する部品画像 Z D 2、部品 D 3 (通過ゲート 4 1) に対応する部品画像 Z D 3 は、実際には各部品が有するソレノイド、スイッチ、配線、コネクタ等の電子部品に対応する電子部品画像の表示が省略されている (表示しない) ため、部品画像 Z D 1 ~ Z D 4 の見栄えがソレノイド、スイッチ、配線、コネクタ等の部品に対応する部品画像により損なわれることを抑制できる。尚、電子部品以外の部品の表示を省略するようにしてもよい。

40

【 0 3 3 1 】

また、経路組立演出では、部品 D 1 ~ D 3 よりも特徴的な部品 D 4 に対応する部品画像 Z C 4 を、部品画像 Z D 1 ~ Z D 3 よりも後に組付ける態様にて表示することで、第 2 経路 K 2 に好適に注目させることができるとともに、第 2 経路 K 2 であることを最も認識し

50

やすい部品画像 Z D 4 が最後に表示されることで、最後まで何が組立てられるかを予測し難くすることができるため、興味が向上する。尚、「特徴的な部品」とは、第 2 経路 K 2 の一部を構成する通路部品（通路部材）であることを遊技者が最も認識（特定）し易い部品である。

【 0 3 3 2 】

詳しくは、部品 D 4（通路部材）は、A．遊技球が流下する経路を構成する部材であること、B．経路であることを想起しやすい形状であること、C．他の部品 D 1 ~ D 3 よりも大きい（第 2 経路 K 2 全体に対する専有領域が大きい）こと、D．遊技者に目立つ位置に配置される部品であること、E．遊技者が狙って入賞させる装置であること、のうち少なくとも一の条件（例えば、ここでは条件 A，B など）を満たす部品等を含む。よって、例えば、遊技者に対し可変入賞球装置 6 B への入賞を促すのであれば、部品画像 Z D 2 を特徴的な部品として、部品画像 Z D 1、Z D 3、Z D 4 よりも後に組付ける態様にて表示するようにしてもよい。

10

【 0 3 3 3 】

また、遊技盤 2（遊技領域 Y）を含むパチンコ遊技機 1 は、当該パチンコ遊技機 1 に固有の機種固有部を有しており、このような遊技盤 2 に対応する遊技盤画像 Z 2 0 や、ガラス扉枠を含む遊技機用枠 3 に対応する扉枠画像 Z 1 6 などを経路組立演出やハンドル組立演出において表示する場合、機種固有部の少なくとも一部を省略して表示することが好ましい。

【 0 3 3 4 】

機種固有部は、当該パチンコ遊技機 1 に固有（特有）の遊技情報（例えば、賞球数、大当たり確率、機種名（タイトル名）など）が表示される遊技情報表示部、障害釘や風車等の障害物、演出用の可動体、装飾部等を含み、これらは遊技領域 Y において遊技者に視認可能に設けられている。よって、これらを経路組立演出にて表示すると、当該パチンコ遊技機 1 には対応するが、機種名（タイトル名）は同じであるが、賞球数や大当たり確率等の遊技性能（スペック）が異なるパチンコ遊技機や、機種名（タイトル名）が異なる他のパチンコ遊技機において経路組立演出を実行する場合、実際とは異なる情報が遊技者に対し提供され違和感を与えてしまうことになるため、経路組立演出を複数種類のパチンコ遊技機で共通して用いることができない。

20

【 0 3 3 5 】

しかし、図 8 - 2 3（E）に示すように、賞球数、大当たり確率、機種名（タイトル名）などが表示された遊技情報表示部に対応する遊技情報画像 Z 2 1 を表示する際に、上記遊技情報を遊技者が特定困難（または不能）な態様（例えば、表示しない、ぼかす、塗り潰すなど）で表示することにより、複数種類の機種間で同じ経路組立演出を実行可能となる。

30

【 0 3 3 6 】

また、経路組立演出は、部品画像 Z D 1 ~ Z D 4 を上記順序で遊技盤画像 Z 2 0 に組付ける態様にて表示する演出パターン以外に、部品画像 Z D 1 ~ Z D 4 を上記手順以外で遊技盤画像 Z 2 0 に組付ける態様にて表示する演出パターンと、を含むようにしてもよい。

【 0 3 3 7 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、部品画像 Z D 4 を遊技盤画像 Z 2 0 に組付ける態様の表示を行う経路組立演出を行い、図 8 - 2 3（F）に示すように、キャラクタ画像 Z 2 2 を表示した後、図 8 - 2 4（G）~（J）に示すように、第 2 経路 K 2 に対応する経路画像を遊技者に認識可能に表示するとともに、該経路画像を遊技球が流下する態様にて表示する流下演出を開始する。

40

【 0 3 3 8 】

詳しくは、図 8 - 2 4（G）に示すように、遊技領域 Y の上部を遊技球が右側に向けて移動する画像を表示し、図 8 - 2 4（H）に示すように、遊技領域 Y の右側を遊技球が下方に向けて移動する画像を表示し、図 8 - 2 4（I）に示すように、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過して可変入賞球装置 6 B に向けて移動する画像を表示し、図 8 - 2 4（J）に示すように、遊技球が可変入賞球装置 6 B に入賞する画像を表示する。これにより、右打

50

ちすることにより遊技球が通過ゲート 4 1 を通過して可変入賞球装置 6 B に入賞可能となることを遊技者に認識可能に報知することができる。尚、これら遊技球が移動する画像を表示する際に、遊技球に加えて該遊技球の流下経路を示す矢印画像 Z 6 を表示する。

【 0 3 3 9 】

尚、図 8 - 2 4 (G) に示す遊技盤画像 Z 2 0 は、本来であれば機種固有部となる可動体 3 2 に対応する可動体画像（例えば、図 8 - 2 4 (G) において斜線で示す領域）を含むが、可動体 3 2 を遊技者が特定困難（または不能）な態様（例えば、ぼかしを入れた画像または可動体 3 2 をデフォルメ化した画像など）にて表示している。また、このような機種固有部となる可動体 3 2 に対応する可動体画像の表示を省略してもよいし、特徴的な部位の表示のみを省略してもよい。

10

【 0 3 4 0 】

そして、図 8 - 2 4 (K) に示すように、キャラクタ画像 Z 2 2 を表示した後、図 8 - 2 4 (L) に示すように、右打ち報知では、打球操作ハンドル 3 0 を右方向に回転させるハンドル画像 Z 1 7 と、「右打ち！」なる文字情報が表示された右矢印に対応する右矢印画像 Z 1 8 と、キャラクタ画像 Z 2 5 を表示するとともに、スピーカ 8 L , 8 R から「右打ちしてください」なる音声出力する。尚、演出制御用 CPU 1 2 0 は、経路組立演出及び右打ち報知の実行中において、右打ちを促す右矢印画像 Z 5 を表示する。

【 0 3 4 1 】

このように、発射操作促進演出 A や発射操作促進演出 B において、図 8 - 2 2 (F) や図 8 - 2 4 (L) に示すように打球操作ハンドル 3 0 を右方向に回転操作することを示すハンドル画像 Z 1 7 や右矢印画像 Z 1 8 を表示することで右打ち報知（右打ち操作促進演出）を行うだけでなく、これら右打ち報知を行う前、つまり、右打ち操作の開始タイミングになる前にハンドル組立演出や経路組立演出を行うことにより、遊技者に対し右打ち操作を行うための打球操作ハンドル 3 0 や、右打ちにより遊技球が流下する第 2 経路 K 2 に注目させることができるため、特に遊技の経験が浅い遊技者等に対し、右打ち操作が必要となることを事前に報知することが可能となる。さらに、図 8 - 2 2 (F) や図 8 - 2 4 (L) に示す右打ち報知（右打ち操作促進演出）画像を所定期間にわたり表示するのではなく、ハンドル組立演出や経路組立演出を用いて右打ち操作の開始タイミングを意識させることが可能となるため、興趣を好適に向上させることができる。

20

【 0 3 4 2 】

また、遊技者が短時間で大量の出球を獲得することがないように、予め大当たりファンファーレ期間やエンディング期間を長く設定することが考えられるが、ファンファーレ演出やエンディング演出あるいは図 8 - 2 2 (F) や図 8 - 2 4 (L) に示す右打ち報知（右打ち操作促進演出）の実行期間を長く設定するだけでは、同じ演出画像を継続あるいは繰替えし表示するだけで演出が間延びしてしまうところ、発射操作促進演出 A や発射操作促進演出 B としてハンドル組立演出や経路組立演出の実行を設定することで、発射操作促進演出が間延びして見えないように、遊技者等に対し右打ち操作の開始タイミングが到来することを好適に報知することが可能となる。

30

【 0 3 4 3 】

また、ハンドル組立演出や経路組立演出を行わなくても、右打ち報知（右打ち操作促進演出）の実行期間を長く設定することで、遊技者に対し右打ち操作の開始タイミングを十分に意識させることはできるが、右打ち操作の開始タイミングになる前から右打ち報知画像を表示してしまうと、右打ち操作の開始タイミングになる前に右打ち操作を開始してしまい、遊技者が無駄打ちしてしまう虞があるが、ハンドル組立演出や経路組立演出を実行することで、右打ち操作の開始タイミングを意識させつつ、好適なタイミングで右打ち操作を開始させることができるようになる。

40

【 0 3 4 4 】

（第 1 発明）

以上説明したように、本特徴部 0 6 3 S G には、以下に示す第 1 発明が含まれている。つまり、従来、遊技領域に遊技球を発射することで遊技が可能な遊技機において、例えば

50

、特開 2017-60565 号公報等に記載されたもののよう、例えば、遊技領域を流下する流下経路として第 1 経路と該第 1 経路とは異なる第 2 経路とを有し、大当り遊技状態の終了後に、遊技球が第 2 経路を流下することで第 1 経路を流下するよりも有利となる有利状態（時短状態など）に制御されるものにおいて、有利状態が開始される前に、第 2 経路を遊技球が流下するように遊技球を発射することを促す促進演出（右打ち報知）が可能なもの等があった。上記特許公報に記載の遊技機では、促進演出において第 2 経路を遊技球が流下するように遊技球を発射することを促すだけで演出が単調であるため、興趣を向上させることができないという問題があった。そこで、興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的として、

第 1 発明の手段 1 の遊技機は、

10

遊技領域（例えば、遊技領域 Y）に遊技媒体（例えば、遊技球）を発射することにより遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

遊技媒体の発射操作を行うための発射操作部（例えば、打球操作ハンドル 30）と、

前記遊技領域に発射された遊技媒体が流下可能な第 1 経路（例えば、第 1 経路 K 1）及び該第 1 経路とは異なる第 2 経路（例えば、第 2 経路 K 2）と、

前記第 2 経路を遊技媒体が流下するように遊技媒体の発射操作を促す促進演出を実行可能な促進演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が、大当りの開始時に発射操作促進演出 A を実行可能な部分）と、

を備え、

前記発射操作部は、第 1 部品（例えば、部品 B 1）及び第 2 部品（例えば、部品 B 4）を含む複数の部品（例えば、部品 B 1～B 4）にて構成され、

20

前記促進演出実行手段は、前記促進演出において、前記第 1 部品に関連する第 1 部品画像（例えば、部品画像 Z B 1）と前記第 2 部品に関連する第 2 部品画像（例えば、部品画像 Z B 4）とを表示するとともに、前記第 1 部品画像と前記第 2 部品画像との少なくとも一部を用いた特定部品画像（例えば、完成画像 Z B 5 など）を表示可能である（例えば、演出制御用 CPU 120 が、ハンドル組立演出において、部品画像 Z B 1～Z B 4 を組付ける態様にて表示することで、最終的に全ての部品画像 Z B 1～Z B 4 が用いられた打球操作ハンドル 30 の完成画像 Z B 5 を表示可能な部分。図 8-22（A）～（E）参照）ことを特徴としている。

この特徴によれば、発射操作部に好適に注目させることができるため、興趣を向上させることができる。

30

詳しくは、図 8-22（F）に示す右打ち報知（右打ち操作促進演出）を実行する前にハンドル組立演出を行うことで、右打ち操作の開始タイミングとなるまでに、右打ち操作を行うための打球操作ハンドル 30 を遊技者に対し十分に意識させることが可能となることで、遊技者は、右打ち操作の開始タイミングになったときに慌てずに右打ち操作できるようになる。

また、ハンドル組立演出においては、部品画像 Z B 1～Z B 4 を表示する、つまり、未完成画像を表示することで、右打ち操作の開始タイミングになっていないことを遊技者に対し意識させることができるとともに、最終的にこれら部品画像が組付けられてなる完成画像 Z B 5 を表示することで、右打ち操作を好適なタイミングで開始させることができる。

40

【0345】

第 1 発明の手段 2 の遊技機は、

遊技領域（例えば、遊技領域 Y）に遊技媒体（例えば、遊技球）を発射することにより遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

遊技媒体の発射操作を行うための発射操作部（例えば、打球操作ハンドル 30）と、

前記遊技領域に発射された遊技媒体が流下可能な第 1 経路（例えば、第 1 経路 K 1）及び該第 1 経路とは異なる第 2 経路（例えば、第 2 経路 K 2）と、

前記第 2 経路を遊技媒体が流下するように遊技媒体の発射操作を促す促進演出を実行可能な促進演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が、大当りの開始時に発射操作促進演出 A を実行可能な部分）と、

50

を備え、

前記発射操作部は、第 1 部品（例えば、部品 B 1）及び第 2 部品（例えば、部品 B 4）を含む複数の部品（例えば、部品 B 1 ~ B 4）にて構成され、

前記促進演出実行手段は、前記促進演出において、前記第 1 部品に関連する第 1 部品画像と前記第 2 部品に関連する第 2 部品画像とを順に表示可能である（例えば、演出制御用 CPU 120 が、ハンドル組立演出において、部品画像 Z B 1 ~ Z B 4 を順次組付ける態様にて表示する部分。図 8 - 22（A）~（E）参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発射操作部に好適に注目させることができるため、興趣を向上させることができる。

詳しくは、図 8 - 22（F）に示す右打ち報知（右打ち操作促進演出）を実行する前にハンドル組立演出を行うことで、右打ち操作の開始タイミングとなるまでに、右打ち操作を行うための打球操作ハンドル 30 を遊技者に対し十分に意識させることが可能となることで、遊技者は、右打ち操作の開始タイミングになったときに慌てずに右打ち操作できるようになる。

また、ハンドル組立演出においては、部品画像 Z B 1 ~ Z B 4 を順に表示する、つまり、各部品画像 Z B 1 ~ Z B 4 を個別に表示して完成画像を見せないことで、右打ち操作の開始タイミングになっていないことを遊技者に対し意識させることができるとともに、最終的にこれら部品画像が組付けられてなる完成画像 Z B 5 を表示することで、右打ち操作を好適なタイミングで開始させることができる。

【0346】

第 1 発明の手段 3 の遊技機は、手段 1 または 2 に記載の遊技機であって、

前記複数の部品は第 3 部品（例えば、ハンドルベース 720 が有する配線 C やコネクタ CN 及びタッチリング 728、ハンドルセンサ（図示略）、単発スイッチ 725 等の電子部品）を含み、

前記促進演出実行手段は、前記促進演出において、前記第 3 部品に関連する第 3 部品画像を表示しない（例えば、演出制御用 CPU 120 が、ハンドル組立演出において、部品 B 1（ハンドルベース 720）に対応する部品画像 Z B 1 は、実際のハンドルベース 720 が有する配線 C やコネクタ CN 及びタッチリング 728、ハンドルセンサ（図示略）、単発スイッチ 725 等の電子部品に対応する電子部品画像の表示を省略している（表示しない）部分。）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 部品や第 2 部品の見栄えが第 3 部品により損なわれることを抑制できる。

【0347】

第 1 発明の手段 4 の遊技機は、手段 1 ~ 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 2 部品（例えば、部品 B 4）は、前記第 1 部品（例えば、部品 B 1）よりも特徴的な部品であり、

前記促進演出実行手段は、前記促進演出において、前記第 2 部品画像を前記第 1 部品画像よりも後に表示する（例えば、演出制御用 CPU 120 が、ハンドル組立演出において、部品 B 1 ~ B 3 よりも特徴的な部品 B 4 に対応する部品画像 Z B 4 を、部品画像 Z B 1 ~ Z B 3 よりも後に組付ける態様にて表示する部分。）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、インパクトを与え、演出効果を高めることができる。

詳しくは、打球操作ハンドル 30 の組立てが完成したこと、つまり、右打ち操作の開始タイミングになったことを遊技者により分かりやすい表示態様で報知することができる。

【0348】

第 1 発明の手段 5 の遊技機は、手段 1 ~ 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）は、機種固有の機種固有部（例えば、当該パチンコ遊技機 1 に固有（特有）の遊技情報（例えば、賞球数、大当たり確率、機種名（タイ

10

20

30

40

50

トル名)など)が表示される遊技情報表示部、障害釘や風車等の障害物、演出用の可動体、装飾部など)を有し、

前記促進演出実行手段は、前記促進演出において、前記遊技領域に関連する遊技領域画像を表示する場合があります、該遊技領域画像を表示する場合において、前記機種固有部の少なくとも一部を省略して表示する(例えば、演出制御用CPU120が、遊技盤2に対応する遊技盤画像Z20や、ガラス扉枠を含む遊技機用枠3に対応する扉枠画像Z16などを経路組立演出やハンドル組立演出において表示する場合、機種固有部の少なくとも一部を省略して表示する部分。)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、複数種類の機種間で同じ促進演出を実行可能となる。

10

詳しくは、経路組立演出やハンドル組立演出において機種固有部を表示することがないため、同様の経路組立演出やハンドル組立演出を、機種が異なる遊技機にて、遊技者に対し違和感を与えることなく実行できるようになる。

【0349】

第1発明の手段6の遊技機は、手段1～5のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第1経路を遊技媒体が流下するように遊技媒体を発射することを促す特別促進演出を実行可能であり(例えば、演出制御用CPU120が、時短状態が終了したことに基づいて、左打ち報知を実行可能な部分。図8-21(F)参照)、

前記特別促進演出において前記第1部品画像と前記第2部品画像とを表示しない(例えば、演出制御用CPU120が、時短状態が終了したことに基づいて左打ち報知(左打ち操作促進演出)を実行する前に、ハンドル組立演出を実行しない部分。図8-21(F)参照)

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、煩わしくなることを抑制できる。

詳しくは、遊技者にとって有利な状態(例えば、大当たり遊技状態や時短状態など)に制御されるときはハンドル組立演出や経路組立演出を行う一方で、遊技者にとって有利な状態から不利な状態に制御されるときにはハンドル組立演出や経路組立演出を行わないことで、遊技状態が変化したことを遊技者に認識させることができる。

【0350】

第1発明の手段7の遊技機は、手段1～6のいずれかに記載の遊技機であって、

30

前記促進演出実行手段は、前記促進演出において、前記第1部品画像と前記第2部品画像とを組付ける態様にて表示する(例えば、演出制御用CPU120が、打球操作ハンドル30を構成する複数の部品のうち4つの部品B1～B4各々に対応する部品画像ZB1～ZB4を組付ける態様にて表示するハンドル組立演出を実行可能な部分。)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、興趣を向上させることができる。

詳しくは、複数の部品画像を見せるだけでなく、組付けにより打球操作ハンドル30が完成することで、右打ち操作の開始タイミングになることを遊技者に対し好適に報知することができる。

【0351】

40

第1発明の手段8の遊技機は、手段7に記載の遊技機であって、

前記遊技機の製造工程において、前記第1部品と前記第2部品とは所定手順により他の部品に組付けられるものであって、

前記促進演出実行手段は、前記促進演出において、前記第1部品画像と前記第2部品画像とを前記所定手順とは異なる手順で組付ける態様にて表示する(例えば、ハンドル組立演出における部品画像ZB1～ZB4の組付け順序は、遊技者に対し打球操作ハンドル30が組立てられていくことを分かりやすく演出表示するために、いずれも図8-4にて説明した製造工程における実際の組付順序とは異なる順序とされている。)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出効果を高めることができる。また、遊技者に分かりやすい態様

50

で見せることができる。

【 0 3 5 2 】

第 1 発明の手段 9 の遊技機は、手段 7 または 8 に記載の遊技機であって、

前記促進演出実行手段は、前記促進演出において、前記第 1 部品画像と前記第 2 部品画像とを組付ける態様にて表示した後、前記発射操作部に対応する操作部品画像を遊技媒体を発射させる態様にて表示可能である（例えば、演出制御用 CPU 120 が、ハンドル組立演出や経路組立演出を行った後、図 8 - 22（F）や図 8 - 24（L）に示すように打球操作ハンドル 30 を右方向に回転操作することを示すハンドル画像 Z 17 や右矢印画像 Z 18 を表示することで右打ち報知（右打ち操作促進演出）を行う部分。）

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、演出効果を高めることができる。

詳しくは、右打ち操作の開始タイミングになったことをよりわかりやすく遊技者に提供することができる。

【 0 3 5 3 】

（第 2 発明）

また、本特徴部 063SG には、以下に示す第 2 発明が含まれている。つまり、従来、遊技領域に遊技球を発射することで遊技が可能な遊技機において、例えば、特開 2017 - 60565 号公報等に記載されたもののように、例えば、遊技領域を流下する流下経路として第 1 経路と該第 1 経路とは異なる第 2 経路とを有し、大当り遊技状態の終了後に、遊技球が第 2 経路を流下することで第 1 経路を流下するよりも有利となる有利状態（時短状態など）に制御されるものにおいて、有利状態が開始される前に、第 2 経路を遊技球が流下するように遊技球を発射することを促す促進演出（右打ち報知）が可能なもの等があった。上記特許公報に記載の遊技機では、促進演出において第 2 経路を遊技球が流下するように遊技球を発射することを促すだけで演出が単調であるため、興趣を向上させることができないという問題があった。そこで、興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的として、

20

第 2 発明の手段 1 の遊技機は、

遊技領域（例えば、遊技領域 Y）に遊技媒体（例えば、遊技球）を発射することにより遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

前記遊技領域に発射された遊技媒体が流下可能な第 1 経路（例えば、第 1 経路 K 1）及び該第 1 経路とは異なる第 2 経路（例えば、第 2 経路 K 2）と、

30

前記第 2 経路を遊技媒体が流下するように遊技媒体の発射操作を促す促進演出を実行可能な促進演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が、大当りの開始時に発射操作促進演出 A を実行可能な部分）と、

を備え、

前記第 2 経路は、第 1 部品（例えば、遊技盤 2）及び第 2 部品（例えば、部品 D 1 ~ D 4）を含む複数の部品にて構成され、

前記促進演出実行手段は、前記促進演出において、前記第 1 部品に関連する第 1 部品画像（例えば、遊技盤画像 Z 20）と前記第 2 部品に関連する第 2 部品画像（例えば、部品画像 Z D 1 ~ Z D 4）とを表示するとともに、前記第 1 部品画像と前記第 2 部品画像との少なくとも一部を用いた特定部品画像（例えば、経路画像など）を表示可能である（例えば、演出制御用 CPU 120 が、経路組立演出において、遊技盤画像 Z 20 に部品画像 Z D 1 ~ Z D 4 を組付ける態様にて表示することで、最終的に第 2 経路 K 2 に対応する経路画像（例えば、遊技盤画像 Z 20 と部品画像 Z D 1 ~ Z D 4 との少なくとも一部を用いた経路画像）を表示可能な部分。図 8 - 23（A）~（E）参照）

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 経路に好適に注目させることができるため、興趣を向上させることができる。

詳しくは、図 8 - 24（L）に示す右打ち報知（右打ち操作促進演出）を実行する前に経路組立演出を行うことで、右打ち操作の開始タイミングとなるまでに、右打ち操作によ

50

り遊技球が流下する第2経路K2を遊技者に対し十分に意識させることが可能となることで、遊技者は、右打ち操作の開始タイミングになったときに慌てずに右打ち操作できるようになる。

また、経路組立演出においては、部品画像Z D 1 ~ Z D 4を表示する、つまり、未完成画像を表示することで、右打ち操作の開始タイミングになっていないことを遊技者に対し意識させることができるとともに、遊技盤画像Z 2 0に複数の部品画像Z D 1 ~ Z D 4が組付けられる画像を表示することで、右打ち操作を好適なタイミングで開始させることができる。

【0354】

第2発明の手段2の遊技機は、

遊技領域（例えば、遊技領域Y）に遊技媒体（例えば、遊技球）を発射することにより遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

前記遊技領域に発射された遊技媒体が流下可能な第1経路（例えば、第1経路K1）及び該第1経路とは異なる第2経路（例えば、第2経路K2）と、

前記第2経路を遊技媒体が流下するように遊技媒体の発射操作を促す促進演出を実行可能な促進演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が、大当りの開始時に発射操作促進演出Aを実行可能な部分）と、

を備え、

前記第2経路は、第1部品（例えば、遊技盤2）及び第2部品（例えば、部品D1 ~ D4）を含む複数の部品にて構成され、

前記促進演出実行手段は、前記促進演出において、前記第1部品に関連する第1部品画像と前記第2部品に関連する第2部品画像とを順に表示可能である（例えば、演出制御用CPU120が、経路組立演出において、部品画像Z D 1 ~ Z D 4を順次組付ける態様にて表示する部分。図8 - 23（A） ~ （E）参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発射操作部に好適に注目させることができるため、興趣を向上させることができる。

詳しくは、図8 - 24（L）に示す右打ち報知（右打ち操作促進演出）を実行する前に経路組立演出を行うことで、右打ち操作の開始タイミングとなるまでに、右打ち操作を行うための打球操作ハンドル30を遊技者に対し十分に意識させることが可能となることで、遊技者は、右打ち操作の開始タイミングになったときに慌てずに右打ち操作できるようになる。

また、経路組立演出においては、部品画像Z D 1 ~ Z D 4を順に表示する、つまり、各部品画像Z D 1 ~ Z D 4を個別に表示して完成画像を見せないことで、右打ち操作の開始タイミングになっていないことを遊技者に対し意識させることができるとともに、遊技盤画像Z 2 0に複数の部品画像Z D 1 ~ Z D 4が組付けられる画像を表示することで、右打ち操作を好適なタイミングで開始させることができる。

【0355】

第2発明の手段3の遊技機は、手段1または2に記載の遊技機であって、

前記複数の部品は第3部品（例えば、ソレノイド、スイッチ、配線、コネクタ等の電子部品など）を含み、

前記促進演出実行手段は、前記促進演出において、前記第3部品に関連する第3部品画像を表示しない（例えば、演出制御用CPU120が、経路組立演出において、部品D1 ~ D4に対応する部品画像Z D 1 ~ Z D 4や遊技盤画像Z 2 0は、実際には各部品が有するソレノイド、スイッチ、配線、コネクタ等の電子部品に対応する電子部品画像の表示を省略している（表示しない）部分。）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1部品や第2部品の見栄えが第3部品により損なわれることを抑制できる。

【0356】

10

20

30

40

50

第2発明の手段4の遊技機は、手段1～3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第2部品は、前記第1部品よりも特徴的な部品であり、

前記促進演出実行手段は、前記促進演出において、前記第2部品画像を前記第1部品画像よりも後に表示する（例えば、演出制御用CPU120が、経路組立演出において、部品D1～D3よりも特徴的な部品D4に対応する部品画像ZD4を、部品画像ZD1～ZD3よりも後に組付ける態様にて表示する部分。）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、インパクトを与え、演出効果を高めることができる。

詳しくは、第2経路K2の組立てが完成したこと、つまり、右打ち操作の開始タイミングになったことを遊技者により分かりやすい表示態様で報知することができる。

10

【0357】

第2発明の手段5の遊技機は、手段1～4のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）は、機種固有の機種固有部（例えば、当該パチンコ遊技機1に固有（特有）の遊技情報（例えば、賞球数、大当り確率、機種名（タイトル名）など）が表示される遊技情報表示部、障害釘や風車等の障害物、演出用の可動体、装飾部など）を有し、

前記促進演出実行手段は、前記促進演出において、前記遊技領域に関連する遊技領域画像を表示する場合があります、該遊技領域画像を表示する場合において、前記機種固有部の少なくとも一部を省略して表示する（例えば、演出制御用CPU120が、遊技盤2に対応する遊技盤画像Z20や、ガラス扉枠を含む遊技機用枠3に対応する扉枠画像Z16などを経路組立演出やハンドル組立演出において表示する場合、機種固有部の少なくとも一部を省略して表示する部分。）

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、複数種類の機種間で同じ促進演出を実行可能となる。

詳しくは、経路組立演出やハンドル組立演出において機種固有部を表示することがないため、同様の経路組立演出やハンドル組立演出を、機種が異なる遊技機にて、遊技者に対し違和感を与えることなく実行できるようになる。

【0358】

第2発明の手段6の遊技機は、手段1～5のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第1経路を遊技媒体が流下するように遊技媒体を発射することを促す特別促進演出を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120が、時短状態が終了したことに基づいて、左打ち報知を実行可能な部分。）、

30

前記特別促進演出において前記第1部品画像と前記第2部品画像とを表示しない（例えば、演出制御用CPU120が、時短状態が終了したことに基づいて左打ち報知（左打ち操作促進演出）を実行する前に、ハンドル組立演出を実行しない部分。図8-21（F）参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、煩わしくなることを抑制できる。

詳しくは、遊技者にとって有利な状態（例えば、大当り遊技状態や時短状態など）に制御されるときはハンドル組立演出や経路組立演出を行う一方で、遊技者にとって有利な状態から不利な状態に制御されるときにはハンドル組立演出や経路組立演出を行わないことで、遊技状態が変化したことを遊技者に認識させることができる。

40

【0359】

第2発明の手段7の遊技機は、手段1～6のいずれかに記載の遊技機であって、

前記複数の部品は、前記第1経路を流下する遊技媒体と前記第2経路を流下する遊技媒体の双方が通過可能な共通部品（例えば、図1に示す特別可変入賞球装置7など）を含み、

前記促進演出実行手段は、前記促進演出において前記共通部品に対応する共通部品画像（例えば、図1に示す特別可変入賞球装置7に対応する部品画像）を表示可能である（変形例）

ことを特徴としている。

50

この特徴によれば、第 1 経路と第 2 経路とに共通な部品を含めて演出を行うことができる。

詳しくは、例えば、図 1 に示す特別可変入賞球装置 7 のように、第 1 経路 K 1 を流下した遊技球と第 2 経路 K 2 を流下した遊技球とが入賞可能な位置に設けられた部品についても、経路組立演出に用いることが可能となる。

【 0 3 6 0 】

第 2 発明の手段 8 の遊技機は、手段 1 ~ 7 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記促進演出実行手段が前記促進演出を実行した後、前記第 2 経路に対応する第 2 経路画像を遊技者に認識可能に表示するとともに、該第 2 経路画像を遊技媒体が流下する態様にて表示可能である（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、経路組立演出を行った後、図 8 - 2 4 (G) ~ (J) に示すように、第 2 経路 K 2 に対応する経路画像を遊技者に認識可能に表示するとともに、該経路画像を遊技球が流下する態様にて表示する流下演出を実行可能な部分。）

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出効果を高めることができる。

詳しくは、経路組立演出にて組立てられた第 2 経路 K 2 に遊技球を打ち出す操作を行うことを遊技者に促すことができる。

【 0 3 6 1 】

第 2 発明の手段 9 の遊技機は、手段 1 ~ 8 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記促進演出実行手段は、前記促進演出において、前記第 1 部品画像と前記第 2 部品画像とを組付ける態様にて表示する（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、第 2 経路 K 2 を構成する複数の部品のうち 4 つの部品 D 1 ~ D 4 各々に対応する部品画像 Z D 1 ~ Z D 4 を組付ける態様にて表示する経路組立演出を実行可能な部分。）

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、興趣を向上させることができる。

詳しくは、複数の部品画像を見せるだけでなく、組付けにより第 2 経路 K 2 が完成することで、右打ち操作の開始タイミングになることを遊技者に対し好適に報知することができる。

【 0 3 6 2 】

第 2 発明の手段 1 0 の遊技機は、手段 9 に記載の遊技機であって、

30

前記遊技機の製造工程において、前記第 1 部品と前記第 2 部品とは所定手順により他の部品に組付けられるものであって、

前記促進演出実行手段は、前記促進演出において、前記第 1 部品画像と前記第 2 部品画像とを前記所定手順とは異なる手順で組付ける態様にて表示する（例えば、経路組立演出における部品画像 Z D 1 ~ Z D 4 の組付け順序は、遊技者に対し第 2 経路 K 2 が組立てられていくことを分かりやすく演出表示するために、いずれも製造工程における実際の組付順序とは異なる順序とされている。）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出効果を高めることができる。また、遊技者に分かりやすい態様で見せることができる。

40

【 0 3 6 3 】

第 2 発明の手段 1 1 の遊技機は、手段 9 または 1 0 に記載の遊技機であって、

前記促進演出実行手段は、前記促進演出において、前記第 1 部品画像と前記第 2 部品画像とを組付ける態様にて表示した後、前記発射操作部に対応する操作部品画像を遊技媒体を発射させる態様にて表示可能である（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、ハンドル組立演出や経路組立演出を行った後、図 8 - 2 2 (F) や図 8 - 2 4 (L) に示すように打球操作ハンドル 3 0 を右方向に回転操作することを示すハンドル画像 Z 1 7 や右矢印画像 Z 1 8 を表示することで右打ち報知（右打ち操作促進演出）を行う部分。）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出効果を高めることができる。

50

詳しくは、右打ち操作の開始タイミングになったことをよりわかりやすく遊技者に提供することができる。

【 0 3 6 4 】

(第 3 発 明)

また、本特徴部 0 6 3 S G には、以下に示す第 3 発明が含まれている。つまり、従来、遊技機の一例であるパチンコ遊技機において、例えば、遊技者が操作可能な所定部材と、表示手段とを備える遊技機において、例えば、特開 2 0 1 8 - 1 5 3 9 2 号公報等に記載されたもののように、例えば、例えば、所定部材としてのチャンスボタンの操作有効期間が開始される前に、チャンスボタンに対応する画像であって透過率が 5 0 % のボタン透過画像を表示手段の左右側から中央に向けて移動表示し、2つのボタン透過画像が中央で重なった状態となったときにチャンスボタンに対応するボタン画像を表示することで、チャンスボタンの操作有効期間が開始されたことを報知するもの等があった。上記特許公報に記載の遊技機では、今一つ興趣を向上させることができないという問題があった。そこで、興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的として、

第 3 発明の手段 1 の遊技機は、

遊技が可能な遊技機 (例えば、パチンコ遊技機 1) であって、

所定部材 (例えば、スティックコントローラ 3 1 A / プッシュボタン 3 1 B / 可動体 3 2 など) を備え、

前記所定部材は、第 1 部品 (例えば、部品 A 1) 、第 2 部品 (例えば、部品 A 5) 及び第 3 部品 (例えば、部品 A 2) を含む複数の部品 (例えば、部品 A 1 ~ A 5 など) にて構成され、

前記所定部材が使用可能となるとときに該所定部材に関連する所定部材画像を表示可能であり (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、操作促進演出において、図 8 - 1 9 (A) や図 8 - 1 9 (B) に示すように操作有効期間が開始されるときにコントローラ画像 Z 1 またはプッシュボタン画像 Z 3 を表示することで操作促進報知を行う部分。) 、

前記所定部材画像を表示する前において、前記第 1 部品に関連する第 1 部品画像と前記第 2 部品に関連する第 2 部品画像とを表示するが、前記第 3 部品に関連する第 3 部品画像は表示しない (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、コントローラ組立演出において、部品 A 2 (背面ベース 6 0 4) に対応する部品画像 Z A 2 について、実際の背面ベース 6 0 4 が有する配線 C やコネクタ C N、コントローラセンサユニット 3 5 A やプッシュセンサ 3 5 B 等の電子部品に対応する部品画像の表示を省略している (表示しない) 部分。)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定部材に好適に注目させることができるため、興趣が向上する。また、第 1 部品や第 2 部品の見栄えが第 3 部品により損なわれることを抑制できる。

【 0 3 6 5 】

第 3 発明の手段 2 の遊技機は、手段 1 に記載の遊技機であって、

前記所定部材 (例えば、スティックコントローラ 3 1 A) は、遊技者の動作を検出可能な検出手段 (例えば、コントローラセンサユニット 3 5 A や把持部材 6 0 2 L , 6 0 2 R など) の一部を構成する部材であり、

遊技者の動作を促す促進演出を実行可能な促進演出実行手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、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 の操作を促す操作促進演出を実行可能な部分。) を備え、

前記促進演出実行手段は、前記促進演出において前記第 1 部品画像と前記第 2 部品画像とを表示可能である (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、コントローラ組立演出において、複数の部品のうち 5 つの部品 A 1 ~ A 5 各々に対応する部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 を組付ける態様にて表示する部分。)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、促進演出における演出効果を高めることができる。

コントローラ組立演出を行うことで、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 の操作有効期間が開始されるまでに、操作対象となるスティックコントローラ 3 1

10

20

30

40

50

Aを遊技者に対し十分に意識させることが可能となることで、遊技者は、操作有効期間の開始タイミングになったときに慌てずに操作できるようになる。

また、コントローラ組立演出においては、部品画像Z A 1 ~ Z A 4を順に表示する、つまり、各部品画像Z A 1 ~ Z A 4を個別に表示して完成画像を見せないことで、操作有効期間の開始タイミングになっていないことを遊技者に対し意識させることができるとともに、複数の部品画像Z A 1 ~ Z A 4が組付けられる画像を表示することで、操作を好適なタイミングで開始させることができる。

【0366】

第3発明の手段3の遊技機は、手段1または2に記載の遊技機であって、

前記所定部材（例えば、可動体32）は動作可能であり、

10

前記第1部品画像と前記第2部品画像とを表示するときに前記所定部材を動作させることが可能である（例えば、演出制御用CPU120が、図8-30（A）に示すように、画像表示装置5の表示領域の左側にコントローラ組立演出に対応する部品画像Z A 1を表示するとともに、画像表示装置5の表示領域の右側に可動体組立演出に対応する部品画像Z E 1を表示する。次いで、図8-30（B）に示すように、コントローラ組立演出と可動体組立演出とを一緒に進行させていくとともに、可動体32を原点位置の近傍において上下動させる部分。変形例5）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定部材を動作させる際に該所定部材に好適に注目させることができる。

20

詳しくは、可動体32が演出位置に移動することに対する遊技者の期待感を、可動体32の移動タイミングよりも前に好適に向上させることができる。

【0367】

第3発明の手段4の遊技機は、手段1~3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記所定部材は、第1所定部材（例えば、スティックコントローラ31A）と第2所定部材（例えば、押しボタン31B）とを含み、

前記所定部材画像を表示する前において、前記第1所定部材と前記第2所定部材のいずれに関連する所定部材画像が表示されるかを示唆する示唆演出を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120が、スーパーリーチ演出において、スティックコントローラ31Aと押しボタン31Bのいずれが組立てられて操作が有効となるかを示唆する組立示唆演出を実行可能な部分など。図8-26の変形例2参照。）

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、いずれの所定部材が表示されるかが示唆されるので、興趣が向上する。

詳しくは、いずれの操作部材の操作が有効になるかに対する遊技者の期待感を、操作有効期間が開始される前に好適に向上させることができる。

【0368】

第3発明の手段5の遊技機は、手段1~4のいずれかに記載の遊技機であって、

前記所定部材画像を表示する前において、前記第1部品画像と前記第2部品画像とを組付ける態様にて表示する（例えば、演出制御用CPU120が、スティックコントローラ31Aを構成する複数の部品のうち5つの部品A1~A5各々に対応する部品画像Z A 1~Z A 5を組付ける態様にて表示するコントローラ組立演出を実行可能な部分。）

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、興趣を向上させることができる。

詳しくは、複数の部品画像を見せるだけでなく、組付けによりスティックコントローラ31Aが完成することで、操作有効期間の開始タイミングになることを遊技者に対し好適に報知することができる。

【0369】

第3発明の手段6の遊技機は、手段5に記載の遊技機であって、

前記第1部品画像と前記第2部品画像とを組付ける態様にて表示する第1表示パターン

50

と、

前記第 1 部品画像と前記第 2 部品画像とを組付けない態様にて表示する第 2 パターンと、
 のいずれかに基づく態様の表示が可能である（例えば、演出制御用 CPU 120 が、コントローラ組立演出において、部品画像 ZA2 ~ ZA5 を部品画像 ZA1 に組付ける態様にて表示することで完成したコントローラ画像 Z1 を表示する演出パターン A、B と、部品画像 ZA5 を部品画像 ZA1 に組付けない態様にて表示することで、完成したコントローラ画像 Z1 を表示しない演出パターン C、D と、のいずれかに基づくコントローラ組立演出を実行可能である部分。図 8 - 8 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、興趣を向上させることができる。

10

詳しくは、全ての部品が組付けられて組立てが完成することに対する遊技者の期待感を向上させることができる。

【0370】

第 3 発明の手段 7 の遊技機は、手段 1 ~ 6 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 1 部品画像と前記第 2 部品画像とを含む複数の部品画像を組付ける態様にて表示する前において、該組付けに用いられる部品画像を表示する特別演出を実行可能である（例えば、コントローラ組立演出を実行する前のスーパーリーチ演出中などにおいて、コントローラ組立演出において組付けられる部品画像を集める態様にて表示する組立示唆演出を実行可能である部分。図 8 - 26 の変形例 2 参照）

ことを特徴としている。

20

この特徴によれば、興趣を向上させることができる。

詳しくは、コントローラ組立演出を実行する前に、コントローラ組立演出により組立てが完成することに対する遊技者の期待感を向上させることができる。

【0371】

（第 4 発明）

また、本特徴部 063SG には、以下に示す第 4 発明が含まれている。つまり、従来、遊技機の一例であるパチンコ遊技機において、例えば、遊技者が操作可能な所定部材と、表示手段とを備える遊技機において、例えば、特開 2018 - 15392 号公報等に記載されたもののように、例えば、例えば、所定部材としてのチャンスボタンの操作有効期間が開始される前に、チャンスボタンに対応する画像であって透過率が 50% のボタン透過画像を表示手段の左右側から中央に向けて移動表示し、2 つのボタン透過画像が中央で重なった状態となったときにチャンスボタンに対応するボタン画像を表示することで、チャンスボタンの操作有効期間が開始されたことを報知するもの等があった。上記特許公報に記載の遊技機では、今一つ興趣を向上させることができないという問題があった。そこで、興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的として、

30

第 4 発明の手段 1 の遊技機は、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

所定部材（例えば、スティックコントローラ 31A / プッシュボタン 31B / 可動体 32 など）を備え、

前記所定部材は、第 1 部品（例えば、部品 A1）及び該第 1 部品よりも特徴的な第 2 部品（例えば、部品 A5）を含む複数の部品にて構成され、

40

前記所定部材が使用可能となるときに該所定部材に関連する所定部材画像を表示可能であり（例えば、演出制御用 CPU 120 が、操作促進演出において、図 8 - 19（A）や図 8 - 19（B）に示すように操作有効期間が開始されるときにコントローラ画像 Z1 またはプッシュボタン画像 Z3 を表示することで操作促進報知を行う部分。）、

前記所定部材画像を表示する前において、前記第 1 部品に関連する第 1 部品画像と前記第 2 部品に関連する第 2 部品画像とを表示可能であり、

前記第 2 部品画像を前記第 1 部品画像よりも後に表示する（例えば、演出制御用 CPU 120 が、演出パターン B において、部品画像 ZA1 ~ ZA5 を順に組付ける態様にて表示するとともに、図 8 - 18（E）（F）（G）に示すように、部品 A1 ~ A4 よりも特

50

徴的な部品 A 5 に対応する部品画像 Z A 5 を、部品画像 Z A 1 ~ Z A 4 よりも後に組付ける態様にて表示する部分。)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定部材に好適に注目させることができるため、興趣が向上する。

詳しくは、スティックコントローラ 3 1 A の組立てが完成したこと、つまり、操作有効期間の開始タイミングになったことを遊技者により分かりやすい表示態様で報知することができる。

【 0 3 7 2 】

第 4 発明の手段 2 の遊技機は、手段 1 に記載の遊技機であって、

前記第 2 部品画像を表示するときに、他の部品に関連する部品画像よりも遊技者に対し視認性が高い態様で表示する(例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、図 8 - 1 8 (E) に示すように、部品画像 Z A 5 を部品画像 Z A 1 に組付ける態様で表示するときに、部品画像 Z A 5 を拡大表示したり、部品画像 Z A 5 の周囲にエフェクト画像を表示することで強調表示したり、画像表示装置 5 の表示領域の周縁から中央に向けて移動表示させたりするなど、他の部品画像 Z A 1 ~ Z A 4 よりも遊技者が部品を特定しやすい態様にて表示する部分など。)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出効果を高めることができる。

【 0 3 7 3 】

第 4 発明の手段 3 の遊技機は、手段 1 または 2 に記載の遊技機であって、

前記所定部材(例えば、スティックコントローラ 3 1 A)は、遊技者の動作を検出可能な検出手段(例えば、コントローラセンサユニット 3 5 A や把持部材 6 0 2 L , 6 0 2 R など)の一部を構成する部材であり、

遊技者の動作を促す促進演出を実行可能な促進演出実行手段(例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、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 の操作を促す操作促進演出を実行可能な部分。)を備え、

前記促進演出実行手段は、前記促進演出において前記第 1 部品画像と前記第 2 部品画像とを表示可能である(例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、コントローラ組立演出において、複数の部品のうち 5 つの部品 A 1 ~ A 5 各々に対応する部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 を組付ける態様にて表示する部分。)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、促進演出における演出効果を高めることができる。

詳しくは、図 8 - 1 9 (A) や図 8 - 1 9 (B) に示す操作促進報知を実行する前にコントローラ組立演出を行うことで、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 の操作有効期間が開始されるまでに、操作対象となるスティックコントローラ 3 1 A を遊技者に対し十分に意識させることが可能となることで、遊技者は、操作有効期間の開始タイミングになったときに慌てずに操作できるようになる。

また、コントローラ組立演出においては、部品画像 Z A 1 ~ Z A 4 を順に表示する、つまり、各部品画像 Z A 1 ~ Z A 4 を個別に表示して完成画像を見せないことで、操作有効期間の開始タイミングになっていないことを遊技者に対し意識させることができるとともに、複数の部品画像 Z A 1 ~ Z A 4 が組付けられる画像を表示することで、操作を好適なタイミングで開始させることができる。

【 0 3 7 4 】

第 4 発明の手段 4 の遊技機は、手段 1 ~ 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記所定部材(例えば、可動体 3 2)は動作可能であり、

前記第 1 部品画像と前記第 2 部品画像とを表示するときに前記所定部材を動作させることが可能である(例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、図 8 - 3 0 (A) に示すように、画像表示装置 5 の表示領域の左側にコントローラ組立演出に対応する部品画像 Z A 1 を表示するとともに、画像表示装置 5 の表示領域の右側に可動体組立演出に対応する部品画像 Z D 1 を表示する。次いで、図 8 - 3 0 (B) に示すように、コントローラ組立演出と可

10

20

30

40

50

動体組立演出とを一緒に進行させていくとともに、可動体 3 2 を原点位置の近傍において上下動させる部分。変形例 5)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定部材を動作させる際に該所定部材に好適に注目させることができる。

詳しくは、可動体 3 2 が演出位置に移動することに対する遊技者の期待感を、可動体 3 2 の移動タイミングよりも前に好適に向上させることができる。

【 0 3 7 5 】

第 4 発明の手段 5 の遊技機は、手段 1 ~ 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記所定部材は、第 1 所定部材 (例えば、スティックコントローラ 3 1 A) と第 2 所定部材 (例えば、プッシュボタン 3 1 B) とを含み、

前記所定部材画像を表示する前において、前記第 1 所定部材と前記第 2 所定部材のいずれに関連する所定部材画像が表示されるかを示唆する示唆演出を実行可能である (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、スーパーリーチ演出において、スティックコントローラ 3 1 A とプッシュボタン 3 1 B のいずれが組立てられて操作が有効となるかを示唆する組立示唆演出を実行可能な部分など。図 8 - 2 6 の変形例 2 参照。)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、いずれの所定部材が表示されるかが示唆されるので、興趣が向上する。

詳しくは、いずれの操作部材の操作が有効になるかに対する遊技者の期待感を、操作有効期間が開始される前に好適に向上させることができる。

【 0 3 7 6 】

第 4 発明の手段 6 の遊技機は、手段 1 ~ 5 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記所定部材画像を表示する前において、前記第 1 部品画像と前記第 2 部品画像とを組付ける態様にて表示する (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、スティックコントローラ 3 1 A を構成する複数の部品のうち 5 つの部品 A 1 ~ A 5 各々に対応する部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 を組付ける態様にて表示するコントローラ組立演出を実行可能な部分。)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、興趣を向上させることができる。

詳しくは、複数の部品画像を見せるだけでなく、組付けによりスティックコントローラ 3 1 A が完成することで、操作有効期間の開始タイミングになることを遊技者に対し好適に報知することができる。

【 0 3 7 7 】

第 4 発明の手段 7 の遊技機は、手段 6 に記載の遊技機であって、

前記第 1 部品画像と前記第 2 部品画像とを組付ける態様にて表示する第 1 表示パターンと、

前記第 1 部品画像と前記第 2 部品画像とを組付けない態様にて表示する第 2 パターンとのいずれかに基づく表示が可能である (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、コントローラ組立演出において、部品画像 Z A 2 ~ Z A 5 を部品画像 Z A 1 に組付ける態様にて表示することで完成したコントローラ画像 Z 1 を表示する演出パターン A , B と、部品画像 Z A 5 を部品画像 Z A 1 に組付けない態様にて表示することで、完成したコントローラ画像 Z 1 を表示しない演出パターン C , D と、のいずれかに基づくコントローラ組立演出を実行可能である部分。図 8 - 9 (C) 参照)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、興趣を向上させることができる。

詳しくは、全ての部品が組付けられて組立てが完成することに対する遊技者の期待感を向上させることができる。

【 0 3 7 8 】

第 4 発明の手段 8 の遊技機は、手段 1 ~ 7 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 1 部品画像と前記第 2 部品画像とを含む複数の部品画像を組付ける態様にて表示

10

20

30

40

50

する前において、該組付けに用いられる部品画像を表示する特別演出を実行可能である（例えば、コントローラ組立演出を実行する前のスーパーリーチ演出中などにおいて、コントローラ組立演出において組付けられる部品画像を集める態様にて表示する部品集合演出を実行可能である部分。図 8 - 2 6 の変形例 2 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、興趣を向上させることができる。

詳しくは、コントローラ組立演出を実行する前に、コントローラ組立演出により組立てが完成することに対する遊技者の期待感を向上させることができる。

【 0 3 7 9 】

以上、本発明の実施の形態を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施の形態に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【 0 3 8 0 】

例えば、前記実施の形態では、操作促進演出の一例として、スティックコントローラ 3 1 A を組立てるコントローラ組立演出を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、コントローラ組立演出に替えて、プッシュボタン 3 1 B を組立てるプッシュボタン組立演出を実行可能としてもよい。また、コントローラ組立演出とプッシュボタン組立演出のうちいずれかを選択して実行するようにしてもよいし、コントローラ組立演出とプッシュボタン組立演出の双方と一緒に開始するようにしてもよい。尚、コントローラ組立演出とプッシュボタン組立演出のうちいずれかを選択して実行する場合、操作対象がスティックコントローラ 3 1 A の場合、コントローラ組立演出をプッシュボタン組立演出よりも高い割合で選択する一方、操作対象がプッシュボタン 3 1 B の場合、プッシュボタン組立演出をコントローラ組立演出よりも高い割合で選択することが好ましい。

【 0 3 8 1 】

また、前記実施の形態では、コントローラ組立演出を含む操作促進演出は、スーパーリーチにおけるバトル演出の対決結果を決めるタイミングで実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似連演出において再変動が実行されるか否かを報知するタイミングや、大当りの可能性を示唆する予告演出における各種タイミングや、昇格演出において確率変動大当りに昇格するか否かを報知するタイミングや、大当り中においてラウンドが継続するか否かを報知するタイミングや、大当り中において遊技球が確変スイッチを通過して確率変動状態に制御されるか否かを報知するタイミングなど、他の演出の任意のタイミングでも実行可能である。

【 0 3 8 2 】

また、前記実施の形態では、コントローラ組立演出を含む操作促進演出は、操作対象としてスティックコントローラ 3 1 A とプッシュボタン 3 1 B の 2 つの操作部を有し、該 2 つの操作部のうち有効となった操作部の操作を促進する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作対象としてスティックコントローラ 3 1 A とプッシュボタン 3 1 B 以外の 3 種類以上の操作部のうちからいずれかを対象とするようにしてもよいし、いずれか一の操作部のみを対象とするものでもよい。

【 0 3 8 3 】

（変形例 1）

また、上記のように、操作対象としてスティックコントローラ 3 1 A とプッシュボタン 3 1 B の 2 つの操作部のうちいずれの操作が有効になるかわからないようにする場合において、例えば、組立演出において、スティックコントローラ 3 1 A とプッシュボタン 3 1 B のいずれが組立てられて操作が有効となるかを特定困難な組立演出を実行可能としてもよい。ここで、本特徴部 0 6 3 S G の変形例 1 について、図 8 - 2 5 に基づいて説明する。図 8 - 2 5 は、（ A ）～（ F ）は本特徴部 0 6 3 S G の変形例 1 における組立演出を示す図である。

【 0 3 8 4 】

本特徴部 0 6 3 S G の変形例 1 としての操作促進演出における組立演出では、図 8 - 2 5 (A) に示すように、コントローラ画像 Z 1 とプッシュボタン画像 Z 3 とを表示した後、図 8 - 2 5 (B) (C) に示すように、スティックコントローラ 3 1 A とプッシュボタン 3 1 B のいずれに対応する部品であることを特定困難な部品画像 Z 3 0 を組付ける態様にて表示し、図 8 - 2 5 (D) に示すように、組付けが進むにつれてスティックコントローラ 3 1 A とプッシュボタン 3 1 B のいずれに対応する部品であることを特定可能な態様に変化させていき、図 8 - 2 5 (E) (F) に示すように、操作対象がスティックコントローラ 3 1 A であれば最終的にコントローラ画像 Z 1 が組立てられる態様にて表示し、操作対象がプッシュボタン 3 1 B であれば最終的にプッシュボタン画像 Z 3 が組立てられる態様にて表示する (図示略) ことが可能である。

10

【 0 3 8 5 】

尚、本変形例 1 では、操作対象を特定困難とするための部品画像 Z 3 0 の表示態様として、「 ? 」なる文字を有する黒丸形態で表示したり (図 8 - 2 5 (B) (C) など) 、部品をシルエットで表示する (図 8 - 2 5 (D) など) 形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、部品画像にモザイクをかけたたり、部品の外形を変形させたり、画像表示装置 5 の輝度を低下させるなど、上記以外の種々の表示態様を採用してもよい。さらに、組立完成間近で視認性を低下させている間に、部品に色を付けたりシールを貼るなどした後、エフェクト画像の表示とともに部品をカラー表示するなどして完成させてもよい。

【 0 3 8 6 】

20

(変形例 2)

前記実施の形態では、操作促進演出においてスティックコントローラ 3 1 A とプッシュボタン 3 1 B のいずれの操作が有効になるかを示唆する部品集合演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、コントローラ組立演出が実行される可能性を示唆する組立示唆演出として、部品集合演出を実行可能としてもよい。ここで、本特徴部 0 6 3 S G の変形例 2 について、図 8 - 2 6 に基づいて説明する。図 8 - 2 6 は、(A) ~ (E) は本特徴部 0 6 3 S G の変形例 2 におけるスーパーリーチ演出を示す図である。

【 0 3 8 7 】

図 8 - 2 6 (A) ~ (E) に示すように、例えば、コントローラ組立演出を実行する前のスーパーリーチ演出中などにおいて、コントローラ組立演出において組付けられる部品画像を集める態様にて表示する部品集合演出を実行可能としてもよい。具体的には、図 8 - 2 6 (A) に示すように、組立演出にて組立てる操作対象を構成する複数の部品に各々に対応する部品画像 Z 3 1 を、いずれの部品であることを識別困難な態様 (例えば、部品のシルエットの前に「 ? 」なる文字を有する形態で表示するなど) で表示しておき、図 8 - 2 6 (B) (C) に示すように、時間の経過とともに順次部品を特定可能な態様に変化する態様にて表示 (フェードイン表示) することにより、組立演出において組立てられる操作対象が段階的に明確になるため、遊技者の興味を引き付けることができる。

30

【 0 3 8 8 】

尚、部品画像 Z 3 1 を識別可能な態様に変化させるタイミングは、予め定められたタイミングであってもよいし、スーパーリーチ演出におけるチャンスアップ演出に連動したタイミングであってもよいし、遊技者に対し操作を促す促進演出が実行されていない特定期間において特定態様の操作 (例えば、所定時間長押ししたり、所定回数のボタン操作するなど) が行われたタイミング等、種々のタイミングであってもよい。

40

【 0 3 8 9 】

また、組立示唆演出においては、図 8 - 2 6 (D) に示すように、最終的に全ての部品画像 Z 3 1 が特定可能に表示されてもよいし、図 8 - 2 6 (E) に示すように、最終的に一部の部品画像 Z 3 1 のみが特定可能に表示されてもよい。最終的に全ての部品画像 Z 3 1 が特定可能に表示された場合、コントローラ組立演出において組立てが完成する演出パターン A , B が実行されやすく、最終的に一部の部品画像 Z 3 1 のみが特定可能に表示さ

50

れた場合は、コントローラ組立演出において組立てが完成しない演出パターンC、Dが実行されやすくなるようにすればよい。

【0390】

また、演出制御用CPU120は、組立示唆演出の実行期間中において、他の演出（例えば、保留記憶表示に関する先読み演出や予告演出など）においてスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bの操作を促す促進演出の実行を制限するようにするようにしてもよい。このようにすることで、組立示唆演出の実行期間中において、組立てが完成していないスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bの促進演出が行われてしまい遊技者に違和感を与えることを回避できる。

【0391】

また、操作対象として複数の操作部のうちいずれの操作が有効になるかわからない状態で組立示唆演出を実行可能であるとともに、複数の操作部のうち少なくとも2つの操作部が各々に固有の固有部品と各々に共通な共通部品とを有する場合、組立示唆演出において共通部品を固有部品より先に表示するようにすることが好ましい。このようにすることで、共通部品が表示されただけではいずれの操作部の操作が有効となるかを予測できないため、遊技者の興味を持続させることができる。

【0392】

また、このような組立示唆演出は、前記実施の形態で説明した部品集合演出とは別個に実行してもよいし、部品集合演出を兼ねる組立示唆演出として実行してもよいし、部品集合演出により組立示唆演出を兼ねるようにしてもよい。

【0393】

（変形例3）

前記実施の形態では、ハンドル組立演出において、打球操作ハンドル30を構成する部品画像ZB1～ZB4を組付ける態様にて表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、発射操作促進演出Aにおける右打ち報知を行う前に、打球操作ハンドル30を構成する部品画像ZB1～ZB4を組付けない態様にて表示するようにしてもよい。ここで、本特徴部063SGの変形例3について、図8-27に基づいて説明する。図8-27は、(A)～(F)は本特徴部063SGの変形例3におけるハンドル組立演出を示す図である。

【0394】

ハンドル組立演出においては、打球操作ハンドル30を構成する部品画像ZB1～ZB4を扉枠画像Z16組付ける態様にて表示していたが、例えば、図8-27(A)～(D)に示すように、各部品画像ZB1～ZB4を各々拡大表示する態様にて順次表示し、図8-27(E)に示すように、各部品画像ZB1～ZB4を集合させた態様にて表示した後、図8-27(F)に示すように右打ち報知を行うようにしてもよい。

【0395】

尚、各部品画像ZB1～ZB4を順次表示する際の態様は種々に変更可能であり、例えば、各部品画像ZB1～ZB4を1個ずつまたは複数個ずつ、画像表示装置5の表示領域を横切る態様にて表示したり、表示領域の周縁から出現して中央に集まる態様にて表示したり、特定困難な態様から漸次特定可能な態様に变化する態様にて表示（フェードイン表示）したりすることも可能である。

【0396】

（変形例4）

前記実施の形態では、経路組立演出において、第2経路K2を構成する部品画像ZD1～ZD4を遊技盤画像Z20に組付ける態様にて表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、発射操作促進演出Bにおける右打ち報知を行う前に、第2経路K2を構成する部品画像ZD1～ZD4を組付けない態様にて表示するようにしてもよい。ここで、本特徴部063SGの変形例4について、図8-28に基づいて説明する。図8-28は、(A)～(F)は本特徴部063SGの変形例4における経路組立演出を示す図である。

10

20

30

40

50

【 0 3 9 7 】

経路組立演出においては、第 2 経路 K 2 を構成する部品画像 Z D 1 ~ Z D 4 を遊技盤画像 Z 2 0 に組付ける態様にて表示していたが、例えば、図 8 - 2 8 (A) ~ (E) に示すように、各部品画像 Z D 1 ~ Z D 4 を各々拡大表示する態様にて順次表示した後、図 8 - 2 8 (F) に示すように右打ち報知を行うようにしてもよい。また、拡大態様で表示する際に、部品画像 Z D 1 ~ Z D 4 の周囲に部品画像を強調表示するためのエフェクト画像 Z 3 5 を表示するようにしてもよい。

【 0 3 9 8 】

尚、各部品画像 Z D 1 ~ Z D 4 を各々拡大表示する順序を、右打ちした場合に遊技球が通過する順序としてもよく、このようにすることで、図 8 - 2 4 (G) ~ (J) にて説明した流下演出を行うことなく、第 2 経路 K 2 を遊技球が流下する流れを遊技者に対し認識させることができる。

【 0 3 9 9 】

また、前記実施の形態では、大当りの開始時にハンドル組立演出が実行される発射操作促進演出 A が実行され、大当りの終了時（時短状態の開始時）に経路組立演出が実行される発射操作促進演出 B が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当りの開始時に発射操作促進演出 B を実行し、大当りの終了時（時短状態の開始時）に発射操作促進演出 A を実行してもよい。また、大当りの開始時及び終了時双方で発射操作促進演出 A または発射操作促進演出 B のいずれかを実行してもよい。

【 0 4 0 0 】

また、前記実施の形態では、発射操作促進演出 B の図 8 - 2 3 (A) ~ (E) において経路組立演出を実行した後、図 8 - 2 4 (G) ~ (K) において流下演出を実行した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、少なくとも経路組立演出を実行すれば、流下演出は省略してもよい。また、大当りの開始時に発射操作促進演出 B を実行する場合、流下演出では、図 8 - 2 4 (J) に示すように、最終的に遊技球が可変入賞球装置 6 B に入賞する画像に替えて、最終的に遊技球が特別可変入賞球装置 7 に入賞する画像を表示するようにすればよい。さらに、発射操作促進演出 A の図 8 - 2 2 (A) ~ (E) においてハンドル組立演出を実行した後、流下演出を実行するようにしてもよい。

【 0 4 0 1 】

また、前記実施の形態では、発射操作促進演出 B の図 8 - 2 3 (A) ~ (E) に示す経路組立演出において、各部品画像 Z D 1 ~ Z D 4 を遊技盤画像 Z 2 0 に組付ける態様にて表示した後、最終的に全ての部品画像 Z D 1 ~ Z D 4 が組付けられてなる遊技盤画像 Z 2 0（完成画像）を表示しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、最終的に全ての部品画像 Z D 1 ~ Z D 4 が組付けられてなる遊技盤画像 Z 2 0（完成画像）を表示してもよい。つまり、ハンドル組立演出において、最終的に全ての部品画像 Z B 1 ~ Z B 4 が組付けられてなる完成画像 Z B 5 を表示せず、未完成画像を表示してもよい。このように、各組立演出では、少なくとも 2 つの部品画像を用いた第 3 部品画像が表示されるものであれば、必ずしも所定部材の完成画像が表示されなくてもよい。

【 0 4 0 2 】

（変形例 5）

前記実施の形態では、操作促進演出におけるコントローラ組立演出や、発射操作促進演出におけるハンドル組立演出や経路組立演出において、遊技者の動作を検出する検出手段としての操作部を構成する部品画像を組付ける態様にて表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、動作可能に設けられた可動体 3 2（所定部材）を原点位置から演出位置に向けて動作させる可動体演出を実行する際に、可動体 3 2（所定部材）を構成する部品画像を特定態様（例えば、組付け態様）にて表示する可動体組立演出を実行可能としてもよい。

【 0 4 0 3 】

ここで、本特徴部 0 6 3 S G の変形例 5 について、図 8 - 2 9 ~ 図 8 - 3 1 に基づいて説明する。図 8 - 2 9 は、(A) は可動体の動作態様を示す図、(B) は可動体の構造を

10

20

30

40

50

示す分解斜視図である。図 8 - 3 0 は、(A) ~ (C) は変形例 5 としての操作促進演出を示す説明図である。図 8 - 3 1 は、(D) ~ (G) は変形例 5 としての操作促進演出を示す説明図である。

【 0 4 0 4 】

図 8 - 2 9 (A) に示すように、可動体 3 2 は、画像表示装置 5 の表示領域の上方の原点位置と、画像表示装置 5 の表示領域の略中央に位置する演出位置と、の間で上下方向に移動可能に設けられている。また、図 8 - 2 9 (B) に示すように、可動体 3 2 は、ベース部材 5 0 1 と、ベース部材 5 0 1 の前面側に組付けられ、前面に複数の L E D (発光ダイオード) が配設された L E D 基板 5 0 2 と、ベース枠体 5 0 3 と、L E D からの光を透過可能なレンズ部材 5 0 4 A ~ 5 0 4 C と、から主に構成される。そして、以下においては、説明の便宜上、ベース部材 5 0 1 を部品 E 1、L E D 基板 5 0 2 を部品 E 2、ベース枠体 5 0 3 を部品 E 3、レンズ部材 5 0 4 A ~ 5 0 4 C を部品 E 4 と称して説明する。

10

【 0 4 0 5 】

本変形例 5 では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、前述したバトル演出を開始してから所定時間が経過したタイミングで、図 8 - 1 9 (A) (B) に示すように、スティックコントローラ 3 1 A またはプッシュボタン 3 1 B のいずれかの操作を促進する操作促進演出を実行し、操作が有効とされたスティックコントローラ 3 1 A またはプッシュボタン 3 1 B の操作有効期間内にコントローラセンサユニット 3 5 A またはプッシュセンサ 3 5 B の検出信号の入力があったタイミング、つまり、遊技者によるスティックコントローラ 3 1 A またはプッシュボタン 3 1 B の操作を検出した場合、あるいは、コントローラセンサユニット 3 5 A またはプッシュセンサ 3 5 B の検出信号の入力がないまま操作有効期間が経過したタイミングで、可変表示結果が大当たりである場合、バトル演出の結果を報知するとともに、可動体 3 2 を原点位置から演出位置まで落下させる可動体演出を実行する。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、操作促進演出においてコントローラ組立演出を実行する際に、可動体組立演出と一緒に開始する。

20

【 0 4 0 6 】

詳しくは、図 8 - 3 0 (A) に示すように、画像表示装置 5 の表示領域の左側にコントローラ組立演出に対応する部品画像 Z A 1 を表示するとともに、画像表示装置 5 の表示領域の右側に可動体組立演出に対応する部品画像 Z E 1 (部品画像 Z E 2 ~ Z E 4) を表示する。次いで、図 8 - 3 0 (B) に示すように、コントローラ組立演出と可動体組立演出とを一緒に進行させていくとともに、可動体 3 2 を原点位置の近傍において上下動させる。尚、上下動に応じて内蔵された L E D を発光させてもよい。

30

【 0 4 0 7 】

次いで、図 8 - 3 0 (C) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可動体組立演出において可動体 3 2 の組立てを完成させるよりも先に、コントローラ組立演出においてスティックコントローラ 3 1 A の組立てを完成させた後、図 8 - 3 1 (D) に示すように、コントローラ画像 Z 1 を表示してスティックコントローラ 3 1 A の操作促進報知を行う一方で、可動体 3 2 の組立てを完成させる。

【 0 4 0 8 】

そして、図 8 - 3 1 (E) に示すように、操作有効期間においてコントローラセンサユニット 3 5 A の検出信号の入力があったタイミング、または検出信号の入力がないまま操作有効期間が経過したタイミングで、可変表示結果が大当たりである場合には、可動体 3 2 を原点位置から演出位置まで落下させるとともに、画像表示装置 5 の表示領域における可動体 3 2 の周囲にエフェクト画像 Z 4 0 を表示し、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利して可変表示結果が大当たりであることを報知する一方、可変表示結果がハズレである場合には、可動体 3 2 を原点位置から演出位置まで落下させず、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北して可変表示結果がハズレであることを報知する。

40

【 0 4 0 9 】

尚、可変表示結果が大当たりであるか否かによらず、可動体組立演出において可動体 3 2 の組立てが完成しないようにしてもよい。また、コントローラ組立演出と可動体組立演出

50

とが同タイミングで組立完成または組立失敗してもよいし、コントローラ組立演出が可動体組立演出よりも先に組立完成または組立失敗してもよい。

【0410】

また、変形例5では、演出制御用CPU120は、コントローラ組立演出と可動体組立演出とが同タイミングで実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体組立演出をコントローラ組立演出（操作促進演出）とは別個に単独で実行可能としてもよい。さらに、変形例5では、所定部位材の一例として動作可能な可動体32を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、所定部材は、動作不能な装飾部材など他の部材であってもよいし、特別可変入賞球装置7や可変入賞球装置6Bといった入賞口形成部材や通路形成部材といった遊技に関連する遊技用部材や構造物等であってもよい。

10

【0411】

また、前記実施の形態では、発射操作促進演出Aは大当たり遊技状態の開始時に実行され、発射操作促進演出Bは大当たり遊技状態の終了時（時短状態の開始時）に実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり遊技状態の開始時に発射操作促進演出Bを実行し、大当たり遊技状態の終了時（時短状態の開始時）に発射操作促進演出Aを実行してもよい。また、大当たり遊技状態の開始時及び終了時において発射操作促進演出Aまたは発射操作促進演出Bのいずれかを実行するようにしてもよい。

【0412】

また、前記実施の形態及び変形例では、操作促進演出におけるコントローラ組立演出、発射操作促進演出におけるハンドル組立演出や経路組立演出、可動体組立演出では、所定部材を構成する部品画像を組付ける態様にて表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、所定部材を構成する部品画像を特定態様にて表示するものであれば、上記したように第1部品を第2部品に組付ける態様で表示するだけでなく、配線をコネクタ接続する態様で表示し、接続された後に配線に信号が流れていることを特定可能に表示するようにしてもよい。

20

【0413】

つまり、部品を組付ける態様とは、部品同士の組付けだけでなく、部品（配線）の接続、部品に対する着色や加工あるいは成型する態様等を含む。また、変形例3、4のように各部品画像を順次拡大（または縮小）した態様にて表示するものや、各部品画像を順次強調する態様にて表示するものや、所定部材に配置する態様にて表示するもの等、上記組付け態様以外の種々の態様による表示が可能である。すなわち、部品は、所定部材を構成する部材、ソレノイド、モータ、センサ、LED等の電子部品、配線、ネジ等、所定部材を構成する全ての構成物を含む。

30

【0414】

また、部品画像とは、所定部材を構成する部品を模した画像（遊技者が部品を特定可能な態様にて表示した画像など）に限定されるものではなく、所定部材を構成する部品に関連する画像であれば、例えば、外形線など最低限の要素にて部品を特定することは可能であるが、部品の一部を省略、白抜き、ぼかし、変形、デフォルメ化などすることにより、遊技者が部品を特定困難な態様にて表示した画像等も含む。

40

【0415】

また、前記実施の形態では、操作促進演出におけるコントローラ組立演出、発射操作促進演出におけるハンドル組立演出や経路組立演出、可動体組立演出において、配線、コネクタ、センサ、ソレノイド等の電子部品や見栄えが悪い部品については表示しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら電子部品や見栄えが悪い部品を表示するようにしてもよい。

【0416】

また、前記実施の形態では、操作促進演出におけるコントローラ組立演出、発射操作促進演出におけるハンドル組立演出や経路組立演出、可動体組立演出において、各部品に対応する各部品画像を所定の視点位置から見た形態（斜視図）で表示するとともに、各部品

50

画像を所定の部品画像に向けて所定の速度で直進移動させて組付ける形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、部品画像を各々異なる視点位置から見た形態（例えば、正面図、側面図、背面図、平面図、底面図など）で表示してもよい。また、部品画像を回転表示したり、縮小・拡大表示しながら移動させてもよいし、非直線的に移動させたりしてもよい。また、移動速度も種々に変更可能である。

【0417】

また、前記実施の形態では、操作促進演出におけるコントローラ組立演出、発射操作促進演出におけるハンドル組立演出や経路組立演出、可動体組立演出において、各部品に対応する各部品画像を1つずつ組付ける態様にて表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、複数の部品と一緒に組付ける態様で表示してもよい。

10

【0418】

また、前記実施の形態では、操作促進演出におけるコントローラ組立演出、発射操作促進演出におけるハンドル組立演出や経路組立演出においては、遊技者の動作を検出可能な操作部を構成する複数の部品を組付ける態様にて表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、経路組立演出や可動体組立演出のように、遊技者の動作を検出可能な操作部ではない所定部材（例えば、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B、打球操作ハンドル30や可動体32の他に、スピーカ8L、8R、各種装飾部、画像表示装置5、各種入賞口形成部材、可変入賞球装置、遊技領域Yや遊技盤2、パチンコ遊技機1（ガラス扉枠や遊技機用枠3等を含む））を構成する複数の部品を特定態様にて表示する演出であってもよい。

20

【0419】

また、前記実施の形態では、操作促進演出におけるコントローラ組立演出は、コントローラ画像Z1やプッシュボタン画像Z3が表示されるタイミングよりも前の所定タイミングにて開始され、発射操作促進演出におけるハンドル組立演出や経路組立演出は、ハンドル画像Z17が表示されるタイミングよりも前の所定タイミングにて開始される形態を例示したが、例えば、コントローラ組立演出はバトル演出中に開始されてもよく、また、ハンドル組立演出や経路組立演出はファンファーレ期間やエンディング期間の開始タイミングから開始されてもよい。つまり、開始タイミングは任意である。

【0420】

また、前記実施の形態では、コントローラ組立演出、ハンドル組立演出、経路組立演出は、所定期間内に全ての部品画像を連続して組付ける態様の表示を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、一の部品画像を他の部品画像に組付ける態様の表示（例えば、カットイン表示など）を複数回に分けて段階的に行うようにしてもよい。例えば、コントローラ組立演出（特定演出）は、可変表示の開始時から一の部品画像を他の部品画像に組付ける態様の表示を複数回に分けて段階的に表示してもよい。さらには、保留記憶に基づく先読み予告演出を実行可能とする場合、スーパーリーチ演出において操作促進演出を実行する可変表示よりも前の複数回の可変表示において一の部品画像を他の部品画像に組付ける態様の表示を段階的に行い、操作促進演出を実行する可変表示において組立てが完成する表示を行うようにしてもよい。

30

【0421】

また、前記実施の形態では、コントローラ組立演出、ハンドル組立演出、経路組立演出の実行中に部品画像を組付ける態様の表示を行う際に、部品画像の背景画像やエフェクト画像等を表示したり、演出効果音等を出力することが可能であり、これら背景画像やエフェクト画像の表示態様や演出効果音の態様を異ならせることによって、大当たり期待度が異なるようにしてもよい。

40

【0422】

また、前記実施の形態では、コントローラ組立演出、ハンドル組立演出、経路組立演出において、各部品画像を移動表示（動画像表示）することで組付ける態様の表示を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、スーパーリーチ演出にて登場させた味方キャラクタや敵キャラクタが各部品画像を組付ける態様で表示しても

50

よい。また、このようにした場合、キャラクタの種類（例えば、組付けるキャラクタが味方キャラクタであるか敵キャラクタであるかなど）や、キャラクタの態様（例えば、キャラクタの洋服の色、表情、体型、所持しているアイテムなど）によって大当り期待度が異なるようにしてもよい。

【0423】

また、前記実施の形態におけるコントローラ組立演出では、部品画像ZA1～ZA5を1個ずつ順に表示させて組付ける態様にて表示していたが、各部品A1～A5を特定可能な複数の部品画像ZA1～ZA5を全て表示した状態から、1個ずつまたは複数個ずつ組付ける態様にて表示するようにしてもよい。

【0424】

また、前記実施の形態では、コントローラ組立演出におけるスティックコントローラ31A、ハンドル組立演出における打球操作ハンドル30各々を構成する第1部品及び第2部品を含む複数の部品に関連する各部品画像を組付ける態様にて表示した後、第1部品画像と第2部品画像の少なくとも一部を用いた特定部品画像として、組立てが完成した完成画像ZA6、ZB5を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1部品画像と第2部品画像の少なくとも一部を用いた特定部品画像は必ずしもすべての部品画像が組付けられることにより組立てが完成した完成画像に限定されるものではなく、未完成画像ZA7や、経路組立演出における遊技盤画像Z20と部品画像ZD1の少なくとも一部を用いた画像（例えば、遊技盤画像Z20に部品画像ZD1が組付けられた画像。図8-23（B）参照）など、複数のうち少なくとも2個の部品に対応する第1部品画像と第2部品画像が組付けられた未完成画像であってもよい。

【0425】

また、前記実施の形態では、演出制御用CPU120は、コントローラ組立演出において、図8-17（F）に示すように、スティックコントローラ31Aの完成画像ZA6を表示した後、図8-19（A）に示すようにスティックコントローラ31Aを模したコントローラ画像Z1を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スティックコントローラ31Aの完成画像ZA6を表示した後、該完成画像ZA6を遊技機用枠3に組付ける態様にて表示してから、コントローラ画像Z1を表示するようにしてもよい。また、完成画像ZA6とコントローラ画像Z1とは同一画像であってもよいし、同一画像でなくてもよい。

【0426】

（第5発明）

以上説明したように、本特徴部063SGには、以下に示す第5発明が含まれている。つまり、遊技が可能な遊技機において、例えば、特開2015-57252号公報等に記載されたもののよう、例えば、遊技機の一例であるパチンコ遊技機等において、例えば、遊技者の動作を検出可能な複数の検出手段として押しボタンや操作レバーを備え、これら押しボタンや操作レバーの操作有効期間において、押しボタンまたは操作レバーに対応する演出画像を表示することで遊技者に操作を促す促進演出を実行可能なもの等があった。上記特許公報に記載の遊技機では、押しボタンと操作レバーのうちいずれかの操作が有効となったときに該有効となった検出手段に対応する演出画像が表示されるだけで演出が単調であるため、興趣を向上させることができないという問題があった。そこで、興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的として、

第5発明の手段1の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えば、コントローラセンサユニット35Aを含むスティックコントローラ31Aや押しセンサ35Bを含む押しボタン31B、ハンドルセンサ（図示略）を含む打球操作ハンドル30など）と、

前記検出手段が検出可能な動作を遊技者が行うように促す促進演出を実行可能な促進演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が、スティックコントローラ31Aまたは

10

20

30

40

50

プッシュボタン 3 1 B の操作有効期間において、スティックコントローラ 3 1 A またはプッシュボタン 3 1 B が検出可能な動作を遊技者が行うように促す操作促進演出を実行可能な部分。図 8 - 1 9 (A) (B) 参照) と、

前記促進演出が実行される前に、特定演出画像の表示態様が段階的に変化す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 C P U 1 2 0 が、スーパーリーチ演出において操作促進演出を開始する前に、該操作促進演出に用いるコントローラ画像 Z 1 やプッシュボタン画像 Z 3 に関連する部品画像 Z A 1 ~ Z A 5、Z C 1 ~ Z C 5 を段階的に表示する部品集合演出を実行可能な部分。図 8 - 1 4 ~ 図 8 - 1 6 参照) と、

を備え、

前記促進演出実行手段は、

前記促進演出を、第 1 態様と該第 1 態様の促進演出が実行される場合よりも前記有利状態となる割合が高い第 2 態様とを含む複数種類の態様にて前記促進演出を実行可能であり (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、操作促進演出において、図 8 - 1 9 (A) に示すように、画像表示装置 5 にスティックコントローラ 3 1 A を模したコントローラ画像 Z 1 と「引け！」なる文字画像 Z 2 を表示するか、図 8 - 1 9 (B) に示すように、画像表示装置 5 にプッシュボタン 3 1 B を模したプッシュボタン画像 Z 3 と「押せ！」なる文字画像 Z 4 を表示する部分)、

前記特定演出において前記特定演出画像の表示態様が特定表示態様に変化したときに前記第 2 態様にて前記促進演出を実行可能である (例えば、演出パターン P T 2 - 2、P T 2 - 3 に基づく集合成功の部品集合演出が実行された場合、演出パターン P T 2 - 1 に基づく集合失敗の部品集合演出が実行された場合よりも高い割合で、操作促進演出においてコントローラ組立演出を経てスティックコントローラ 3 1 A の操作が促進される部分。図 8 - 1 0 参照)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出画像の表示態様が特定表示態様に変化して促進演出が第 2 態様にて実行されることに対する期待感を段階的に高めることができるため、遊技の興趣が向上する。

詳しくは、スティックコントローラ 3 1 A またはプッシュボタン 3 1 B のいずれかの操作が有効となるとときにコントローラ画像 Z 1 またはプッシュボタン画像 Z 3 が表示されて操作促進演出が開始されるだけでなく、操作促進演出が開始される前に部品集合演出が実行されることで、操作促進演出にて大当りになる可能性が高いコントローラ画像 Z 1 が表示される可能性を遊技者に示唆することができるため、大当り信頼度が高いコントローラ画像 Z 1 が表示されることに対する遊技者の期待感を好適に高めることが可能となる。

【 0 4 2 7 】

第 5 発明の手段 2 の遊技機は、手段 1 に記載の遊技機であって、

前記特定演出実行手段は、前記特定演出画像として前記促進演出に用いられる演出画像 (例えば、コントローラ画像 Z 1 やプッシュボタン画像 Z 3) に関連する演出画像 (例えば、部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 または部品画像 Z C 1 ~ Z C 5) を表示可能である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者は特定演出が促進演出に関連して実行される演出であることを認識しやすくなる。

【 0 4 2 8 】

第 5 発明の手段 3 の遊技機は、手段 1 または 2 に記載の遊技機であって、

前記特定演出実行手段は、特定演出画像を、前記第 1 態様の促進演出と前記第 2 態様の促進演出とのいずれが実行されるかを特定困難な態様にて複数表示可能である (例えば、各部品画像 Z A 1 ~ Z A 5、Z C 1 ~ Z C 5 は、第 1 段階及び第 2 段階では、スティックコントローラ 3 1 A の部品 A 1 ~ A 5 またはプッシュボタン 3 1 B の部品 C 1 ~ C 5 とは外形及び表面態様が異なる黒色のシルエットに「？」なる白文字が表示された共通シルエット態様にて表示される。図 8 - 1 1 参照)

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

この特徴によれば、第 2 態様の促進演出が実行されることに対する遊技者の期待感を好適に高めることができる。

【 0 4 2 9 】

第 5 発明の手段 4 の遊技機は、手段 1 ~ 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定演出実行手段は、前記有利状態となる場合、該有利状態とならない場合よりも高い割合で、前記特定演出において複数の特定演出画像を段階的に表示しているときに特定演出画像の表示態様を変化させる（例えば、可変表示結果が大当りの場合、途中で表示される画像の種別が部品画像 Z C 1 ~ Z C 5 から部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 に切り替わる（変化する）部分。図 8 - 3 3 の変形例 7）

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、特定演出画像の表示数が増加しながら特定演出画像の表示態様が増加することに対する遊技者の期待感を高めることができる。

【 0 4 3 0 】

第 5 発明の手段 5 の遊技機は、手段 1 ~ 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定演出実行手段は、特定演出画像を、特定演出において前記第 1 態様の促進演出と前記第 2 態様の促進演出とのいずれが実行されるかを識別困難な態様にて表示した後に、前記第 1 態様の促進演出と前記第 2 態様の促進演出とのいずれが実行されるかを識別可能な態様にて表示する（例えば、部品集合演出において、第 1 段階 ~ 第 3 段階では、部品画像 Z A 1 ~ Z A 5、Z C 1 ~ Z C 5 がシルエット態様、つまり、遊技者がスティックコントローラ 3 1 A またはプッシュボタン 3 1 B のいずれの部品画像であるかを識別することが困難な識別困難態様で表示され、第 4 段階では、部品画像 Z A 1 ~ Z A 5、Z C 1 ~ Z C 5 が明確な態様、つまり、遊技者がスティックコントローラ 3 1 A またはプッシュボタン 3 1 B のいずれの部品画像であるかを識別することが可能な識別可能態様で表示される。図 8 - 1 1 参照）

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 態様の促進演出と第 2 態様の促進演出のいずれが実行されるかが特定演出の途中までわからないことで、第 2 態様の促進演出が実行されることに対する期待感を段階的に高めることができるため、遊技の興趣が向上する。

【 0 4 3 1 】

第 5 発明の手段 6 の遊技機は、手段 1 ~ 5 のいずれかに記載の遊技機であって、

30

前記促進演出実行手段は、前記特定演出において特定演出画像が前記特定表示態様に变化しなかった場合、前記第 1 態様にて前記促進演出を実行可能である（例えば、操作促進演出の操作対象としてプッシュボタン 3 1 B が決定されている場合、集合に失敗する演出パターン P T 1 - 1 や P T 2 - 1 が、集合に成功する演出パターン P T 1 - 2、1 - 3 や P T 2 - 2、2 - 3 よりも高い割合で決定されるため、集合に失敗する演出パターン P T 1 - 1 や P T 2 - 1 に基づく部品集合演出が実行された場合、操作促進演出においてプッシュボタン画像 Z 3 が表示される可能性が高い。図 8 - 1 0 (B) 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、促進演出が実行されないことによる遊技の興趣の低下を抑制できる。

【 0 4 3 2 】

40

（第 6 発明）

以上説明したように、本特徴部 0 6 3 S G には、以下に示す第 6 発明が含まれている。つまり、遊技が可能な遊技機において、例えば、特開 2 0 1 5 - 5 7 2 5 2 号公報等に記載されたもののよう、例えば、遊技機の一例であるパチンコ遊技機等において、例えば、遊技者の動作を検出可能な複数の検出手段としてプッシュボタンや操作レバーを備え、これらプッシュボタンや操作レバーの操作有効期間において、プッシュボタンまたは操作レバーに対応する演出画像を表示することで遊技者に操作を促す促進演出を実行可能なもの等があった。上記特許公報に記載の遊技機では、プッシュボタンと操作レバーのうちいずれかの操作が有効となったときに該有効となった検出手段に対応する演出画像が表示されるだけで演出が単調であるため、興趣を向上させることができないという問題があった

50

。そこで、興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的として、

第 6 発明の手段 1 の遊技機は、

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）であって、

遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えば、コントローラセンサユニット 3 5 A を含むスティックコントローラ 3 1 A やプッシュセンサ 3 5 B を含むプッシュボタン 3 1 B、ハンドルセンサ（図示略）を含む打球操作ハンドル 3 0 など）と、

前記検出手段が検出可能な動作を遊技者が行うように促す促進演出を実行可能な促進演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が、スティックコントローラ 3 1 A またはプッシュボタン 3 1 B の操作有効期間において、スティックコントローラ 3 1 A またはプッシュボタン 3 1 B が検出可能な動作を遊技者が行うように促す操作促進演出を実行可能な部分。図 8 - 1 9（A）（B）参照）と、

10

前記促進演出が実行される前に、特定演出画像を段階的に表示す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 CPU 1 2 0 が、スーパーリーチ演出において操作促進演出を開始する前に、該操作促進演出に用いるコントローラ画像 Z 1 やプッシュボタン画像 Z 3 に関連する部品画像 Z A 1 ~ Z A 5、Z C 1 ~ Z C 5 を段階的に表示する部品集合演出を実行可能な部分。図 8 - 1 4 ~ 図 8 - 1 6 参照）と、

を備え、

前記促進演出実行手段は、第 1 態様と該第 1 態様の促進演出が実行される場合よりも前記有利状態となる割合が高い第 2 態様とを含む複数種類の態様にて前記促進演出を実行可能であり（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が、操作促進演出において、図 8 - 1 9（A）に示すように、画像表示装置 5 にスティックコントローラ 3 1 A を模したコントローラ画像 Z 1 と「引け！」なる文字画像 Z 2 を表示するか、図 8 - 1 9（B）に示すように、画像表示装置 5 にプッシュボタン 3 1 B を模したプッシュボタン画像 Z 3 と「押せ！」なる文字画像 Z 4 を表示する部分）、

20

前記特定演出実行手段は、前記特定演出画像が段階的に表示されたあとに、前記第 1 態様の促進演出と前記第 2 態様の促進演出とのいずれが実行されるかが特定可能となる特定演出を実行可能である（例えば、部品集合演出において、第 1 段階 ~ 第 3 段階では、部品画像 Z A 1 ~ Z A 5、Z C 1 ~ Z C 5 がシルエット態様、つまり、遊技者がスティックコントローラ 3 1 A またはプッシュボタン 3 1 B のいずれの部品画像であるかを識別することが困難な識別困難態様で表示され、第 4 段階では、部品画像 Z A 1 ~ Z A 5、Z C 1 ~ Z C 5 が明確な態様、つまり、遊技者がスティックコントローラ 3 1 A またはプッシュボタン 3 1 B のいずれの部品画像であるかを識別することが可能な識別可能態様で表示される。図 8 - 1 1 参照）

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 態様の促進演出と第 2 態様の促進演出のいずれが実行されるかが特定演出の途中までわからないことで、第 2 態様の促進演出が実行されることに対する期待感を段階的に高めることができるため、遊技の興趣が向上する。

【 0 4 3 3 】

第 6 発明の手段 2 の遊技機は、手段 1 に記載の遊技機であって、

40

前記特定演出実行手段は、前記特定演出画像として前記促進演出に用いられる演出画像（例えば、コントローラ画像 Z 1 やプッシュボタン画像 Z 3）に関連する演出画像（例えば、部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 または部品画像 Z C 1 ~ Z C 5）を表示可能である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者は特定演出が促進演出に関連して実行される演出であることを認識しやすくなる。

より詳しくは、コントローラ画像 Z 1 やプッシュボタン画像 Z 3 に関連する演出画像を、コントローラ画像 Z 1 やプッシュボタン画像 Z 3 の一部を構成する部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 または部品画像 Z C 1 ~ Z C 5 とし、これら各部品画像を順に表示していくことで、全ての部品画像が集合することに対する遊技者の期待感を向上させることができる。

50

【 0 4 3 4 】

第 6 発明の手段 3 の遊技機は、手段 1 または 2 に記載の遊技機であって、

前記特定演出実行手段は、特定演出画像を前記第 1 態様の促進演出と前記第 2 態様の促進演出とのいずれが実行されるかが特定困難な態様にて複数表示可能である（例えば、各部品画像 Z A 1 ~ Z A 5、Z C 1 ~ Z C 5 は、第 1 段階及び第 2 段階では、スティックコントローラ 3 1 A の部品 A 1 ~ A 5 またはプッシュボタン 3 1 B の部品 C 1 ~ C 5 とは外形及び表面態様が異なる黒色のシルエットに「？」なる白文字が表示された共通シルエット態様にて表示される。図 8 - 1 1 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 態様の促進演出が実行されることに対する遊技者の期待感を好適に高めることができる。

10

【 0 4 3 5 】

第 6 発明の手段 4 の遊技機は、手段 1 ~ 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記促進演出実行手段は、前記特定演出に応じて実行する特定促進演出（例えば、操作促進演出）と、前記特定演出と関連なく実行する所定促進演出（例えば、セリフ予告に関連して実行される操作促進演出など）と、を実行可能であり、

前記所定促進演出では、前記特定促進演出とは異なる態様で促進演出を実行する（例えば、セリフ予告に関連して実行される操作促進演出のコントローラ画像 Z 1 は、部品集合演出に関連して実行される操作促進演出のコントローラ画像 Z 1 との表示態様が異なる部分。図 8 - 3 2 参照。変形例 6）

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出の実行中に所定促進演出を実行しないことによる興趣の低下を防止しつつ、態様の違いにより特定促進演出と所定促進演出の混同を抑制できる。

【 0 4 3 6 】

第 6 発明の手段 5 の遊技機は、手段 1 ~ 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記特定演出実行手段は、前記有利状態となる割合が異なる複数の表示パターンのうちのいずれかにもとづいて前記特定演出画像を表示する（例えば、演出パターン P T 1 - 1、P T 1 - 2、P T 1 - 3、P T 2 - 1、P T 2 - 2、P T 2 - 3 の順に大当りの信頼度（期待度）が高くなるように実行割合が設定されている。図 8 - 1 0（A）参照）

ことを特徴としている。

30

この特徴によれば、演出の種類を多様化できるとともに、遊技者は表示パターンの種別により有利状態となるか否かを期待できるようになるため、表示パターンに注目させることができる。

【 0 4 3 7 】

第 6 発明の手段 6 の遊技機は、手段 1 ~ 5 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記促進演出実行手段は、前記特定演出画像とは異なる特殊演出画像を用いて、前記第 1 態様または前記第 2 態様にて促進演出を実行可能である（例えば、操作促進演出に用いる操作促進演出画像とは関係のない特殊演出画像（例えば、キャラクタ画像など）を用いて特定演出を実行可能としてもよい部分）

ことを特徴としている。

40

この特徴によれば、特殊演出画像の出現により意外性をもたせることができる。

【 0 4 3 8 】

（変形例 6）

次に、本特徴部 0 6 3 S G の変形例 6 について、図 8 - 3 2 に基づいて説明する。図 8 - 3 2 は、（A）~（C）は本特徴部 0 6 3 S G の変形例 6 としての操作促進演出を示す説明図である。

【 0 4 3 9 】

前記実施の形態では、スーパーリーチにおいて部品集合演出を実行した後、図 8 - 1 9（A）（V）に示すように、大当りか否かを報知するためにスティックコントローラ 3 1 A またはプッシュボタン 3 1 B のいずれかの操作を促進する操作促進演出を実行する場合

50

に、コントローラ画像 Z 1 やプッシュボタン画像 Z 3 を表示しているが、このような大当りか否かの報知をするための操作促進演出とは別個に、スティックコントローラ 3 1 A またはプッシュボタン 3 1 B のいずれかの操作を促進する操作促進演出を実行する場合、図 8 - 1 9 (A) (V) に示すコントローラ画像 Z 1 やプッシュボタン画像 Z 3 とは異なる態様のコントローラ画像 Z 6 3 やプッシュボタン画像 (図示略) 等を表示することが好ましい。

【 0 4 4 0 】

例えば、図 8 - 3 2 (A) に示すように、スーパーリーチ演出において部品集合演出を実行しているときに、遊技者の動作を検出したときに味方キャラクタがバトル演出に勝利して大当りになる可能性を示唆するセリフが表示される予告演出としてのセリフ予告を実行可能である場合、図 8 - 3 2 (B) に示すように、操作有効期間において、遊技者にスティックコントローラ 3 1 A (またはプッシュボタン 3 1 B) の操作を促すコントローラ画像 Z 6 3 (またはプッシュボタン画像) を表示可能である。そして操作有効期間にスティックコントローラ 3 1 A (またはプッシュボタン 3 1 B) の操作が検出された場合は、キャラクタ画像 Z 6 1 とセリフ画像 Z 6 2 とが表示される。

【 0 4 4 1 】

このコントローラ画像 Z A 1 は、組立演出時のコントローラ画像 Z 1 のように、周囲に炎を模したエフェクト画像 Z 6 0 がスティックコントローラ 3 1 A の周囲に表示されない表示態様とされている。このように、セリフ予告に関連して実行される操作促進演出のコントローラ画像 Z A 1 は、部品集合演出に関連して実行される操作促進演出のコントローラ画像 Z 1 との表示態様が異なることで、部品集合演出中において他の促進演出を実行可能であり、また、部品集合演出に関連して実行される操作促進演出とは異なる予告演出であることが分かりやすくなるので、遊技者が部品集合演出と他の演出のいずれに関連して実行された操作促進演出なのかを分かりやすくなる。

【 0 4 4 2 】

(変形例 7)

次に、本特徴部 0 6 3 S G の変形例 7 について、図 8 - 3 3 に基づいて説明する。図 8 - 3 3 は、(A) ~ (E) は本特徴部 0 6 3 S G の変形例 7 としての部品集合演出の動作例を示す説明図である。

【 0 4 4 3 】

前記実施の形態では、部品集合演出の演出パターン P T 1 - 1 ~ P T 2 - 3 については、スティックコントローラ 3 1 A に対応する部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 またはプッシュボタン 3 1 B に対応する部品画像 Z C 1 ~ Z C 5 のいずれか一方が順に表示されていくものであったが、可変表示結果が大当りの場合、途中で表示される画像の種別が部品画像 Z C 1 ~ Z C 5 から部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 に切り替わる (変化する) ようにしてもよい。

【 0 4 4 4 】

例えば、図 8 - 3 3 (A) ~ (C) に示すように、2 個目までプッシュボタン 3 1 B に対応する部品画像 Z C 1 , Z C 2 を表示したが、3 個目以降の部品画像を表示するときに、第 3 段階以降においてスティックコントローラ 3 1 A に対応する部品画像 Z A 3 ~ Z A 5 を表示するようにしてもよい。つまりこの場合、プッシュボタン 3 1 B に対応する演出パターン P T 1 - 1 ~ P T 1 - 3 から、スティックコントローラ 3 1 A に対応する演出パターン P T 2 - 1 ~ P T 2 - 3 に変更して、大当り信頼度が高くなる昇格パターンとされている。

【 0 4 4 5 】

(変形例 8)

次に、本特徴部 0 6 3 S G の変形例 8 について、図 8 - 3 4 に基づいて説明する。図 8 - 3 4 は、(A) ~ (B) は本特徴部 0 6 3 S G の変形例 8 としての操作促進演出の動作例を示す説明図である。

【 0 4 4 6 】

前記実施の形態では、操作促進演出において、図 8 - 1 9 (A) または図 8 - 1 9 (B

10

20

30

40

50

）に示すように、スティックコントローラ 3 1 A を模したコントローラ画像 Z 1 またはプッシュボタン 3 1 B を模したプッシュボタン画像 Z 3 を表示しているときに、遊技者によるスティックコントローラ 3 1 A またはプッシュボタン 3 1 B の操作が検出されたときに、可変表示結果がハズレの場合は図 8 - 1 9 (E) (F) に示すように、可変表示結果がハズレの旨が報知されるが、例えば、スティックコントローラ 3 1 A のコントローラ画像 Z 1 を表示したときにハズレの報知を行う場合、遊技者のスティックコントローラ 3 1 A の操作を検出したときに、図 8 - 3 4 (B) に示すように、スティックコントローラ 3 1 A が分解される（壊れる）態様の演出画像を表示するようにしてもよい。

【 0 4 4 7 】

このようにすることで、スティックコントローラ 3 1 A の操作によって可変表示結果がハズレである旨が分かりやすくなる。また、特にコントローラ組立演出において組立完成を経てコントローラ画像 Z 1 を表示した場合、組立てが失敗であったことを遊技者に対し報知することができるため、遊技の興味が向上する。

【 0 4 4 8 】

また、前記実施の形態では、遊技者にとって有利な有利状態の一例として、大当たり遊技状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、獲得できる遊技媒体の期待値が異なる複数種類の特定遊技状態（ラウンド数が異なる大当たり等）や、通常遊技状態よりも賞球払出の条件が成立しやすくなる高ベース状態（時短状態）や、前記特定遊技状態となる確率が高い高確率遊技状態（高確率状態）や高確低ベース状態（潜伏確変状態）、特別リーチ状態（例えば、スーパーリーチ等）、当該変動パターンが大当たり変動パターンに基づく変動パターンである状態等が含まれる。

【 0 4 4 9 】

また、前記実施の形態では、遊技者の動作を検出可能な検出手段として、コントローラセンサユニット 3 5 A を含むスティックコントローラ 3 1 A、プッシュセンサ 3 5 B を含むプッシュボタン 3 1 B、ハンドルセンサを含む打球操作ハンドル 3 0などを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、上記以外にも、ジョグダイヤル、十字キー、レバー等の他の操作手段や、遊技者が操作手段に接触することなく該遊技者の所定の動作をデジタル的に記録することにより検出可能なビデオカメラやセンサ等も含まれる。

【 0 4 5 0 】

また、前記実施の形態では、検出手段としてのコントローラセンサユニット 3 5 A を含むスティックコントローラ 3 1 A、プッシュセンサ 3 5 B を含むプッシュボタン 3 1 B、ハンドルセンサを含む打球操作ハンドル 3 0 が検出可能な動作（例えば、手前に引く動作、押す操作、回転操作など）を遊技者が行うように促す促進演出としての操作促進演出や発射操作促進演出において、スティックコントローラ 3 1 A を模したコントローラ画像 Z 1、プッシュボタン 3 1 B を模したプッシュボタン画像 Z 3、打球操作ハンドル 3 0 を模したハンドル画像 Z 1 7 や右矢印画像 Z 1 8 などを表示したり、「引け！」、「押せ！」、「右打ち！」なる文字画像を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記のように演出画像の表示により操作を促すものだけでなく、スティックコントローラ 3 1 A、プッシュボタン 3 1 B、打球操作ハンドル 3 0 等に設けた発光手段（LED 等）を発光させることで操作（動作）を促したり、「引け！」、「押せ！」、「右打ち！」なる操作態様を示す音声メッセージ等をスピーカ 8 L、8 R から出力したり、画像表示装置 5 以外の表示器等により操作（動作）を促したりしてもよい。

【 0 4 5 1 】

また、前記実施の形態では、操作促進演出において、スティックコントローラ 3 1 A とプッシュボタン 3 1 B、つまり、2つの操作部（検出手段）のうちいずれか一方の操作を促進する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スティックコントローラ 3 1 A とプッシュボタン 3 1 B 双方の操作を促進するものであってもよい。また、3以上の操作部（検出手段）を備え、該3以上の操作部（検出手段）のうち少なくとも一の操作部（検出手段）の操作を促進するものであってもよい。

【 0 4 5 2 】

また、前記実施の形態では、操作促進演出の操作対象となる可能性がある検出手段として、スティックコントローラ 3 1 A とプッシュボタン 3 1 B を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作促進演出の操作対象となる可能性がある検出手段は、スティックコントローラ 3 1 A とプッシュボタン 3 1 B のように、遊技者の動作（操作）態様が異なる 2 以上の検出手段が操作対象となるだけでなく、遊技者の動作態様は同一でも個別に設けられた 2 以上の検出手段（例えば、2 以上のボタンなど）や、第 1 操作受け態様と該第 1 操作受け態様とは異なる第 2 操作受け態様とに変化可能な検出手段（例えば、操作受け態様が、通常操作受け態様と通常より突出した突出受け態様とに変化可能なボタンなど）などを操作対象としてもよい。

10

【 0 4 5 3 】

つまり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 態様と該第 1 態様の促進演出が実行される場合よりも大当たりとなる割合（信頼度）が高い第 2 態様とを含む複数種類の態様にて促進演出を実行可能としてもよく、この場合、3 以上の態様のうち少なくとも 2 つの態様の促進演出（例えば、前記通常操作受け態様による促進演出と前記突出受け態様による促進演出）を実行可能であれば良い。

【 0 4 5 4 】

また、前記実施の形態では、促進演出が実行される前に実行される特定演出の一例として、スティックコントローラ 3 1 A またはプッシュボタン 3 1 B が検出可能な動作を遊技者が行うように促す操作促進演出が実行される前に実行される部品集合演出を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、打球操作ハンドル 3 0 を右方向に回転操作することを示すハンドル画像 Z 1 7 や右矢印画像 Z 1 8 を表示することで右打ち報知を行う右打ち操作促進演出等に対応する特定演出を実行可能としてもよい。

20

【 0 4 5 5 】

また、前記実施の形態では、部品集合演出において表示態様が段階的に変化するように表示する操作促進演出に関連する特定演出画像として、特定表示領域 Z 5 1 に表示され、操作促進演出にて表示するコントローラ画像 Z 1 やプッシュボタン画像 Z 3 を構成する部品画像 Z A 1 ~ Z A 5、Z C 1 ~ Z C 5 を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定演出画像は、操作促進演出に関連する演出画像であれば、操作促進演出にて表示する演出画像の少なくとも一部を構成する部品画像でなくてもよく、例えば、操作促進演出にて表示する操作促進演出画像（例えば、コントローラ画像 Z 1 やプッシュボタン画像 Z 3）と表示態様が同一の演出画像、表示態様が類似する演出画像、あるいは表示態様が異なる演出画像であってもよい。

30

【 0 4 5 6 】

つまり、特定演出にて段階的に表示される特定演出画像は、操作促進演出に用いる操作促進演出画像（例えば、コントローラ画像 Z 1 やプッシュボタン画像 Z 3）の少なくとも一部を構成する画像（例えば、部品画像）など、操作促進演出画像に関連する関連演出画像（例えば、部品画像 Z A 1 ~ Z A 5、Z C 1 ~ Z C 5 など）だけでなく、操作促進演出に関連しない別個の演出画像、すなわち、操作促進演出に用いる操作促進演出画像とは関係のない特殊演出画像（例えば、キャラクタ画像など）であってもよい。

40

【 0 4 5 7 】

さらに、特定演出画像としての部品画像 Z A 1 ~ Z A 5、Z C 1 ~ Z C 5 は、操作促進演出にて操作対象となる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 の一部を構成する部品画像であるため、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 を特定しやすい演出画像とされていたが、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 の一部を構成する画像であっても、部品画像であることを特定困難な態様の画像（例えば、破片のような画像）であってもよい。また、特定演出画像は、シルエット態様の画像、アイコン画像などの他、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 などの写真画像であってもよい。

【 0 4 5 8 】

50

また、前記実施の形態では、特定演出としての部品集合演出において、複数の部品画像 Z A 1 ~ Z A 5、Z C 1 ~ Z C 5 を特定表示領域 Z 5 1 に段階的に（順に）表示して並べていく形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、操作促進演出にて表示されるプッシュボタン画像 Z 3 や、右打ち操作促進演出にて表示されるハンドル画像 Z 1 7 や右矢印画像 Z 1 8 に対応する特定演出を実行可能とする場合、前記実施の形態のように、部品集合演出においてコントローラ画像 Z 1 に対応する部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 を特定表示領域 Z 5 1 に並べて表示した後、該表示された部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 を組立てるコントローラ組立演出を実行するように、促進演出が実行される前に、プッシュボタン画像 Z 3 やハンドル画像 Z 1 7 の一部を構成する部分画像を組立ててプッシュボタン画像 Z 3 やハンドル画像 Z 1 7 を形成する、または、右矢印画像 Z 1 8 の一部を構成する部分画像を集めて右矢印画像 Z 1 8 を形成するようにしてもよい。

10

【0459】

つまり、特定演出では、特定演出画像を段階的に表示したあとに第 1 態様の促進演出（コントローラ画像 Z 1 が表示される操作促進演出）と第 2 態様の促進演出（プッシュボタン画像 Z 3 が表示される操作促進演出）とのいずれが実行されるかを特定可能（遊技者が予測可能）となれば、前記実施の形態のように、段階的に表示した複数の特定演出画像を用いて最終的に操作促進演出画像を表示しなくても、複数の特定演出画像を順に表示するだけでもよいし、操作促進演出画像が特定可能となるように一の特定演出画像の表示態様を段階的に変化（例えば、コントローラ画像 Z 1 の表示態様を部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 のように段階的に変化）させるだけでもよい。

20

【0460】

また、前記実施の形態では、特定演出としての部品集合演出において、各部品画像 Z A 1 ~ Z A 5、Z C 1 ~ Z C 5 が第 4 段階において、コントローラ画像 Z 1 が表示される操作促進演出とプッシュボタン画像 Z 3 が表示される操作促進演出のいずれが実行されるかを特定可能な態様に变化する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、最終的に第 1 態様の促進演出（コントローラ画像 Z 1 が表示される操作促進演出）と第 2 態様の促進演出（プッシュボタン画像 Z 3 が表示される操作促進演出）とのいずれが実行されるかを特定可能となれば、必ずしも特定演出画像（各部品画像 Z A 1 ~ Z A 5、Z C 1 ~ Z C 5）を第 1 態様の促進演出と第 2 態様の促進演出とのいずれが実行されるかを特定可能な態様に表示しなくてもよい。つまり、各部品画像 Z A 1 ~ Z A 5、Z C 1 ~ Z C 5 を第 3 段階まで変化させた後、第 1 態様の促進演出と第 2 態様の促進演出とのいずれが実行されるかを特定可能な演出画像（例えば、「コントローラ G E T !」などの文字画像など）を特定演出画像とは別に表示したり、第 1 態様の促進演出と第 2 態様の促進演出とのいずれが実行されるかを特定可能な音声（例えば、「コントローラ G E T !」など）を出力するものでもよい。

30

【0461】

また、特定演出において特定演出画像の表示態様が段階的に変化するとは、部品集合演出において、スティックコントローラ 3 1 A に関連する複数の各部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 がシルエット態様からアイコン態様に变化することや、特定表示領域 Z 5 1 に表示される部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 の数が順次増加すること、つまり、特定演出画像が段階的に表示されることで特定表示領域 Z 5 1 の表示態様が変化することだけでなく、例えば、時間の経過に伴い、特定演出画像の色、外形、コントラスト、輝度といった表示態様が変化するものでもよいし、文字、記号、数字等などが更新表示または追加表示されるもの、レベルなどが増加表示または減少表示されるもの、特定演出画像が視認困難な状態から視認容易な状態に変化するもの等を含む。

40

【0462】

また、特定演出において特定演出画像を段階的に表示するとは、部品集合演出において、一または複数の部品画像 Z A 1 ~ Z A 5、Z C 1 ~ Z C 5 の表示態様が第 1 段階から第 4 段階まで変化するように表示することだけでなく、各部品画像 Z A 1 ~ Z A 5、Z C 1 ~ Z C 5 を所定数ずつ順に表示していくことにより特定表示領域 Z 5 1 内における部品画

50

像 Z A 1 ~ Z A 5、Z C 1 ~ Z C 5 の表示数が増加または減少することや、コントローラ組立演出のように、各部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 を用いて所定の操作促進演出画像が構成されるように表示すること等を含む。

【 0 4 6 3 】

また、特定演出画像は、例えば、部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 であればそのものでもよいし、部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 及びその周囲の背景領域を含む画像であってもよい。また、段階的に変化するのは、特定演出画像の表示態様の一部でも全体でもよい。

【 0 4 6 4 】

また、前記実施の形態では、部品集合演出（特定演出）において特定演出画像の特定表示態様の一例として、特定表示領域 Z 5 1 に複数の部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 または部品画像 Z C 1 ~ Z C 5 全てが表示される集合成功の表示態様を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定表示態様とは、予め定めた表示態様であれば任意に変更可能であり、例えば、特定表示領域 Z 5 1 に複数の部品画像 Z A 1 ~ Z A 5、Z C 1 ~ Z C 5 の全てが集合しなくても、複数のうち所定の特定演出画像（例えば、部品画像 Z A 5 または部品画像 Z C 5）が表示された態様でもよい。

【 0 4 6 5 】

また、前記実施の形態では、部品集合演出において、特定表示領域 Z 5 1 に部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 または部品画像 Z C 1 ~ Z C 5 が 1 画像ずつ段階的に表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、部品画像 Z A 1 ~ Z A 5、Z C 1 ~ Z C 5 のうち 2 以上の画像が一緒に表示されてもよいし、変形例 2 の組立示唆演出のように、全ての部品画像 Z A 1 ~ Z A 5、Z C 1 ~ Z C 5 を第 1 段階の表示態様にて表示した後、一部または全ての部品画像 Z A 1 ~ Z A 5、Z C 1 ~ Z C 5 の表示態様を段階的に変化させてもよい。

【 0 4 6 6 】

また、前記実施の形態では、部品集合演出において、特定表示領域 Z 5 1 に部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 または部品画像 Z C 1 ~ Z C 5 のいずれかを段階的に表示させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 と部品画像 Z C 1 ~ Z C 5 とが混在した状態で表示されるようにしてもよく、この場合、例えば、最終的に表示された画像数が多い部品画像に対応する操作部による操作促進演出の実行が示唆されるようにしてもよい。

【 0 4 6 7 】

また、前記実施の形態では、部品集合演出において、各部品画像の表示態様が 4 段階で変化する形態（図 8 - 1 1 参照）を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、少なくとも 2 段階で変化するものであればよく、また、5 段階以上変化するものでもよい。

【 0 4 6 8 】

また、前記実施の形態では、部品集合演出において、各部品画像の表示態様は第 1 段階 ~ 第 4 段階に変化する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、複数のうちいずれか 1 以上の部品画像について、第 2 段階以上の段階から表示が開始される演出パターンを有していてもよい。

【 0 4 6 9 】

また、前記実施の形態では、部品集合演出において、各部品画像の表示態様は、リーチ演出中において予め定められたタイミングにて第 1 段階 ~ 第 4 段階に変化する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技者による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 の操作を検出したタイミングで表示態様を変化させてもよい。

【 0 4 7 0 】

また、前記実施の形態では、部品集合演出において、各部品画像を、第 1 ~ 3 段階ではコントローラ画像 Z 1 に関連する部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 とプッシュボタン画像 Z 3 に関連する部品画像 Z C 1 ~ Z C 5 のいずれであるかを識別困難（特定困難）な態様にて表示

10

20

30

40

50

し、第４段階では部品画像ＺＡ１～ＺＡ５と部品画像ＺＣ１～ＺＣ５のいずれであるかを識別可能（特定可能）な態様にて表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、少なくとも第１段階において第１態様の促進演出（コントローラ画像Ｚ１が表示される操作促進演出）と第２態様の促進演出（プッシュボタン画像Ｚ３が表示される操作促進演出）とのいずれが実行されるかを識別困難（特定困難）な態様にて表示されるようになっていれば、第２段階や第３段階で識別可能（特定可能）な態様にて表示されるようにしてもよい。また、識別困難な態様にて表示する段階と識別可能な態様にて表示する段階各々の段階数は少なくとも各々１以上ずつあればよく、種々に変更可能である。

【０４７１】

また、前記実施の形態では、部品集合演出における第１段階及び第２段階では、部品画像ＺＡ１～ＺＡ５と部品画像ＺＣ１～ＺＣ５とで共通に用いられるシルエット態様を用いた形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１段階及び第２段階における部品画像ＺＡ１～ＺＡ５と、第１段階及び第２段階における部品画像ＺＣ１～ＺＣ５とをそれぞれ表示態様が異なる画像にて表示するようにしてもよい。例えば、第１段階や第２段階において、表示態様が異なる複数のシルエット画像のうちいずれかを表示するようにしてもよい。

【０４７２】

また、特定演出画像としての部品画像ＺＡ１～ＺＡ５、ＺＣ１～ＺＣ５が、第１態様の促進演出（コントローラ画像Ｚ１が表示される操作促進演出）と第２態様の促進演出（プッシュボタン画像Ｚ３が表示される操作促進演出）とのいずれが実行されるかを識別困難な態様とは、例えば、前記シルエット態様のように部品画像の外形を変形させたり、表面態様を見せない状態とする他に、一部を省略、白抜き、ぼかし、デフォルメ化などすることや、特定演出画像を遊技者が視認困難な態様（例えば、輝度を高くまたは低くすることで見えにくくした態様）など、遊技者が特定演出画像を特定困難な態様にて表示した画像等を含む。

【０４７３】

また、前記実施の形態では、操作促進演出でスティックコントローラ３１Ａを模したコントローラ画像Ｚ１を表示することが決定されている場合、スティックコントローラ３１Ａの操作有効期間の開始に伴いコントローラ画像Ｚ１を表示する前にコントローラ組立演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作促進演出でスティックコントローラ３１Ａを模したコントローラ画像Ｚ１を表示することが決定されている場合でも、コントローラ組立演出を実行しなくてもよい。また、部品集合演出においてコントローラ画像Ｚ１に対応する部品画像ＺＡ１～ＺＡ５が全て表示された場合（集合に成功した場合）でも、コントローラ組立演出を実行することなく、スティックコントローラ３１Ａの操作有効期間の開始に伴いコントローラ画像Ｚ１を表示するようにしてもよい。

【０４７４】

また、前記実施の形態では、部品集合演出において、集合失敗の演出パターンＰＴ１－１，ＰＴ２－１に基づく演出が実行された場合でも、操作促進演出にてコントローラ画像Ｚ１が表示されることがある形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、集合失敗の演出パターンＰＴ１－１，ＰＴ２－１に基づく演出が実行された場合は、操作促進演出にてコントローラ画像Ｚ１が表示されないようにしてもよい。

【０４７５】

また、前記実施の形態では、部品集合演出において、集合成功の演出パターンＰＴ１－２，１－３，ＰＴ２－２，２－３に基づく演出が実行された場合でも、操作促進演出にてプッシュボタン画像Ｚ３が表示されることがある形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、集合成功の演出パターンＰＴ１－２，１－３，ＰＴ２－２，２－３に基づく演出が実行された場合は、操作促進演出にてプッシュボタン画像Ｚ３が表示されないようにしてもよい。

【０４７６】

10

20

30

40

50

また、前記実施の形態では、コントローラ組立演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、プッシュボタン 3 1 B を組立てるプッシュボタン組立演出を実行可能としてもよい。

【 0 4 7 7 】

また、前記実施の形態では、部品集合演出パターン決定処理において演出パターン種別を決定する場合、操作促進演出における操作対象がスティックコントローラ 3 1 A である場合とプッシュボタン 3 1 B である場合とで実行割合を異ならせた形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果が大当たりである場合とハズレである場合とで異なる割合でいずれかの演出パターンに決定するようにしてもよいし、操作促進演出においてコントローラ組立演出を実行する場合と実行しない場合とで異なる割合でいずれかの演出パターンに決定するようにしてもよい。

10

【 0 4 7 8 】

また、前記実施の形態では、特定演出としての部品集合演出をスーパーリーチにおけるバトル演出期間中に実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作促進報知が開始される前であれば部品集合演出の実行期間は任意であり、例えば、スーパーリーチのバトル演出の実行期間以外（例えば、可変表示が開始されてからスーパーリーチに発展する前の期間など）であってもよい。具体的には、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させることで、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に合わせて操作促進演出を実行する場合などにおいては、飾り図柄の可変表示中に特定演出を実行すればよい。あるいは、先読み予告演出として、部品集合演出が実行される可変表示よりも前の可変表示の実行期間であってもよい。さらに、部品集合演出を一の可変表示の実行期間中に複数回実行可能としてもよい。

20

【 0 4 7 9 】

また、前記実施の形態では、特定演出としての部品集合演出では、部品画像を段階的に表示する時間（演出期間）は同一とされているが、各演出パターン P T 1 - 1 ~ 3、P T 2 - 1 ~ 3 に応じて演出期間が異なってもよい。

【 0 4 8 0 】

また、前記実施の形態では、操作促進演出及び該操作促進演出に対応する特定演出（部品集合演出）は、スーパーリーチ変動パターンに基づく可変表示が実行されるときにのみ実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示時間が異なる複数の変動パターンにおいて操作促進演出及び該操作促進演出に対応する特定演出（部品集合演出）を実行可能とした場合、変動パターンの可変表示時間に応じて演出時間を異ならせるようにしてもよい。

30

【 0 4 8 1 】

また、前記実施の形態では、部品集合演出では、各部品画像 Z A 1 ~ Z A 5、Z C 1 ~ Z C 5 は特定表示領域 Z 5 1 に順に出現して表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、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を実行可能とし、該保留表示やアクティブ表示の表示態様を、部品集合演出が開始される前のタイミングにおいて特定演出画像である部品画像 Z A 1 ~ Z A 5、Z C 1 ~ Z C 5 を特定可能な表示態様に変化させておき、部品集合演出が開始されるタイミングで、該保留表示やアクティブ表示として表示された部品画像 Z A 1 ~ Z A 5、Z C 1 ~ Z C 5 が特定表示領域 Z 5 1 に移動して表示するような演出を実行可能としてもよい。このようにすることで、部品集合演出が実行される可能性を遊技者に示唆することができる。

40

【 0 4 8 2 】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機 1 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、予め定められた球数の遊技球が遊技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記

50

憶される、所謂、封入式遊技機にも本発明を適用可能である。尚、これら封入式遊技機においては遊技球ではなく得点やポイントが遊技者に付与されるので、これら付与される得点やポイントが遊技価値に該当する。

【 0 4 8 3 】

また、前記実施の形態では、遊技媒体の一例として、球状の遊技球（パチンコ球）が適用されていたが、球状の遊技媒体に限定されるものではなく、例えば、メダル等の非球状の遊技媒体であってもよい。

【 0 4 8 4 】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて１ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な変動表示装置に変動表示結果が導出されることにより１ゲームが終了し、該変動表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。

【 0 4 8 5 】

尚、スロットマシンの場合、本発明の遊技領域とは、例えば、リール等の変動表示装置による図柄の変動表示が実行される可変表示領域などが該当する。また、本発明の表示装置とは、上記のような図柄の変動表示装置（例えば、リールや液晶表示器など）が該当する。

【 0 4 8 6 】

本発明は、以上に説明したものに限られるものではない。また、その具体的な構成は、上述の実施形態や後述の他の形態例に加えて、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があってもこの発明に含まれる。

【 0 4 8 7 】

また、上述した実施の形態及び各変形例に示した構成、後述の形態例及び各変形例に示した構成のうち、全部又は一部の構成を任意に組み合わせることとしてもよい。

【 0 4 8 8 】

なお、今回開示された上述の実施形態及び後述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。この発明の範囲は上述の説明及び後述の説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等な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。

【 0 4 8 9 】

本発明の遊技機としては、他にも、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えば、コントローラセンサユニット３５Ａを含むスティックコントローラ３１Ａやプッシュセンサ３５Ｂを含むプッシュボタン３１Ｂ、ハンドルセンサ（図示略）を含む打球操作ハンドル３０など）と、前記検出手段が検出可能な動作を遊技者が行うように促す促進演出を実行可能な促進演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、スティックコントローラ３１Ａまたはプッシュボタン３１Ｂの操作有効期間において、スティックコントローラ３１Ａまたはプッシュボタン３１Ｂが検出可能な動作を遊技者が行うように促す操作促進演出を実行可能な部分。図８－１９（Ａ）（Ｂ）参照）と、

前記促進演出が実行される前に、特定演出画像の表示態様が段階的に変化す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が、スーパーリーチ演出において操作促進演出を開始する前に、該操作促進演出に用いるコントローラ画像Ｚ１やプッシュボタン画像Ｚ３に関連する部品画像ＺＡ１～ＺＡ５、ＺＣ１～ＺＣ５を段階的に表示する部品集合演出を実行可能な部分。図８－１４～図８－１６参照）と、を備え、

前記促進演出実行手段は、前記促進演出を、第１態様と該第１態様の促進演出が実行される場合よりも前記有利状態となる割合が高い第２態様とを含む複数種類の態様にて前記促進演出を実行可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、操作促進演出において、図８－１９（Ａ）に示すように、画像表示装置５にスティックコントローラ３１Ａを模

10

20

30

40

50

したコントローラ画像 Z 1 と「引け！」なる文字画像 Z 2 を表示するか、図 8 - 1 9 (B) に示すように、画像表示装置 5 にプッシュボタン 3 1 B を模したプッシュボタン画像 Z 3 と「押せ！」なる文字画像 Z 4 を表示する部分)、前記特定演出において前記特定演出画像の表示態様が特定表示態様に変化したときに前記第 2 態様にて前記促進演出を実行可能であり(例えば、演出パターン P T 2 - 2、P T 2 - 3 に基づく集合成功の部品集合演出が実行された場合、演出パターン P T 2 - 1 に基づく集合失敗の部品集合演出が実行された場合よりも高い割合で、操作促進演出においてコントローラ組立演出を経てスティックコントローラ 3 1 A の操作が促進される部分。図 8 - 1 0 参照)、前記特定演出実行手段は、前記特定演出画像を、前記第 1 態様の促進演出と前記第 2 態様の促進演出とのいずれが実行されるかを特定困難な態様にて複数表示可能であり(例えば、各部品画像 Z A 1 ~ Z A 5、Z C 1 ~ Z C 5 は、第 1 段階及び第 2 段階では、スティックコントローラ 3 1 A の部品 A 1 ~ A 5 またはプッシュボタン 3 1 B の部品 C 1 ~ C 5 とは外形及び表面態様が異なる黒色のシルエットに「？」なる白文字が表示された共通シルエット態様にて表示される。図 8 - 1 1 参照)、さらに、可変表示に関する特定表示(例えば、アクティブ表示)を表示可能な特定表示手段(例えば、演出制御用 C P U 1 2 0)と、前記有利状態に制御されることを示唆する有利示唆演出(例えば、S P リーチ演出)を実行可能な有利示唆演出実行手段(例えば、演出制御用 C P U 1 2 0)と、前記有利示唆演出の実行中に、所定表示(例えば、操作表示)を表示可能な所定表示手段(例えば、演出制御用 C P U 1 2 0)とを備え、前記特定表示手段は、前記特定表示を前記有利示唆演出の実行中に表示可能であり(例えば、アクティブ表示を S P リーチの実行中に表示する)、前記有利示唆演出の実行中において前記特定表示が前記所定表示に変化可能であり(例えば、図 9 - 1 (c)、(d) に示すように、S P リーチの実行中に赤アクティブ表示 1 0 1 F 0 0 2 が強操作アクティブ表示 1 0 1 F 0 0 4 に変化する)、前記特定表示が前記所定表示に変化したときと、前記特定表示が前記所定表示に変化することなく前記所定表示が表示されたときとで、前記有利示唆演出の実行後に前記有利状態に制御される割合が異なる(例えば、赤アクティブ表示 1 0 1 F 0 0 2 が強操作アクティブ表示 1 0 1 F 0 0 4 に変化したときと、赤アクティブ表示 1 0 1 F 0 0 2 が強操作アクティブ表示 1 0 1 F 0 0 4 に変化することなくスティック操作促進表示 1 0 1 F 0 0 5 が表示されたときとでは、S P リーチ演出の実行後に大当たり遊技状態に制御される割合が異なる)遊技機が挙げられる。

【0490】

このような構成によれば、特定演出画像の表示態様が特定表示態様に変化して促進演出が第 2 態様にて実行されることに対する期待感を段階的に高めることができるため、遊技の興趣が向上する。また、特定演出画像を、第 1 態様の促進演出と第 2 態様の促進演出とのいずれが実行されるかを特定困難な態様にて複数表示することができるため、第 2 態様の促進演出が実行されることに対する遊技者の期待感を好適に高めることができる。また、有利示唆演出中に実行される特定表示による演出の興趣を向上させることができる。

【0491】

なお、特定演出と特定表示の所定表示への変化とを関連付けてもよい。例えば、有利示唆演出(例えば図 9 - 1 に示す S P リーチ演出)の実行中に特定演出(例えば図 8 - 1 8 に示すコントローラ組立演出)を実行するようにし、特定表示(例えば、図 9 - 1 に示す赤アクティブ表示 1 0 1 F 0 0 2 等のアクティブ表示)が所定表示(例えば、図 9 - 1 に示す強操作アクティブ表示 1 0 1 F 0 0 4)に変化したときと、特定表示(例えば、アクティブ表示)が所定表示(例えば、強操作アクティブ表示)に変化しなかったときとで、特定演出(コントローラ組立演出)において特定演出画像の表示態様が特定表示態様に変化(例えば図 8 - 1 8 (G) に示す集合成功の部品集合演出を実行)する割合が異なる(例えば、特定表示が所定表示に変化したときの方が、特定表示が所定表示に変化しなかったときよりも、特定演出において特定演出画像の表示態様が特定表示態様に変化する割合が高くなる)ようにしてもよい。そのようにすれば、特定表示が所定表示に変化した場合には、特定表示が所定表示に変化しなかった場合と異なる割合で、特定演出において特定演出画像の表示態様が特定表示態様に変化する(例えば、特定表示が所定表示に変化した

場合には特定表示が所定表示に変化しなかった場合よりも特定表示態様に変化する割合が高くなる)ので、遊技の興趣が向上する。

また、特定表示(例えば、図9-1に示す赤アクティブ表示101F002等のアクティブ表示)が所定表示(例えば、図9-1に示す強操作アクティブ表示101F004)に変化したときと、特定表示(例えば、アクティブ表示)が所定表示(例えば、強操作アクティブ表示)に変化しなかったときとで、特定演出(コントローラ組立演出)において特定演出画像の表示態様が特定表示態様に変化(例えば図8-18(G)に示す集合同功の部品集合演出を実行)した際に、有利示唆演出の実行後に有利状態に制御される割合が変化(例えば、特定表示が所定表示に変化したときの方が、特定表示が所定表示に変化しなかったときよりも、SPリーチ演出の実行後に大当たり遊技状態に制御される割合が高くなる)ようにしてもよい。そのようにすれば、特定表示が所定表示に変化した場合には、特定表示が所定表示に変化しなかった場合と異なる割合で、有利示唆演出の実行後に有利状態に制御される(例えば、特定表示が所定表示に変化した場合には特定表示が所定表示に変化しなかった場合よりもSPリーチ演出の実行後に大当たり遊技状態に制御される割合が高くなる)ので、遊技の興趣が向上する。

【0492】

さらに、遊技の興趣や演出の興趣を向上させることができる遊技機の形態の一例として、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)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、可変表示に関する特定表示(例えば、アクティブ表示)を表示可能な特定表示手段(例えば、演出制御用CPU120)と、前記有利状態に制御されることを示唆する有利示唆演出(例えば、SPリーチ演出)を実行可能な有利示唆演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、前記有利示唆演出の実行中に、所定表示(例えば、操作表示)を表示可能な所定表示手段(例えば、演出制御用CPU120)とを備え、前記特定表示手段は、前記特定表示を前記有利示唆演出の実行中に表示可能であり(例えば、アクティブ表示をSPリーチの実行中に表示する)、前記有利示唆演出の実行中において前記特定表示が前記所定表示に変化可能であり(例えば、図9-1(c),(d)に示すように、SPリーチの実行中に赤アクティブ表示101F002が強操作アクティブ表示101F004に変化する)、前記特定表示が前記所定表示に変化したときと、前記特定表示が前記所定表示に変化することなく前記所定表示が表示されたときとで、前記有利示唆演出の実行後に前記有利状態に制御される割合が異なる(例えば、赤アクティブ表示101F002が強操作アクティブ表示101F004に変化したときと、赤アクティブ表示101F002が強操作アクティブ表示101F004に変化することなくスティック操作促進表示101F005が表示されたときとでは、SPリーチ演出の実行後に大当たり遊技状態に制御される割合が異なる)遊技機が挙げられる。以下に、これらの遊技機の形態例の一例を他の形態例として説明する。

【0493】

以下、他の形態例の特徴部について説明する。

(本実施形態の特徴部101Fに関する説明)

次に、本実施の形態の特徴部101Fについて説明する。特徴部101Fは、可変表示に関する特定表示として表示されるアクティブ表示による演出について特徴がある。特徴部101Fについては、遊技者にとって有利な有利状態としての大当たり遊技状態に制御されることを示唆する演出としてSPリーチ演出が実行される。SPリーチ演出中には、所定表示としての操作表示が表示されることがある。また、SPリーチ演出の実行後に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操作演出が実行される。操作表示は示唆演出の実行中に表示される。

【0494】

操作表示は、遊技者に動作検出手段としてのコントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bへの遊技者の動作を促進させる動作促進表示として表示される。特に、プッシュセンサ35Bへの動作を促す第1動作促進表示としてボタン操作促進表示が表示され、コントローラセンサユニット35Aへの動作を促す第2動作促進表示としてスティ

ック操作促進表示が表示される。第 1 動作促進表示が表示されるときよりも第 2 動作促進表示が表示されるときの方が大当り遊技状態に制御される期待度は高い。

【 0 4 9 5 】

特定表示として表示されるアクティブ表示は、保留表示の表示態様がアクティブ表示の表示される領域に引き継いで表示されるようになっている。なお、引き継いで表示されるとは、保留表示と全く同じ表示態様でアクティブ表示が表示されるものに限らず、遊技者が引き継いで表示されたと認識される表示態様で表示されるものであればよい。例えば、保留表示よりもアクティブ表示の方が大きく表示されてもよいし、エフェクト画像が付加される様なものでよい。また、アクティブ表示には、大当り遊技状態に制御される期待度に応じて複数種類の色が設けられている。特徴部 1 0 1 F については、通常表示される白色から順に、青色、緑色、赤色、虹色の順に大当り期待度が高くなっている。また、アクティブ表示のうち、期待度が所定の閾値以上の表示態様であるときにアクティブ表示が所定表示の表示態様に変化することがある。アクティブ表示が変化するときには、第 1 動作促進表示としてのボタン操作促進表示に変化することではなく、第 2 動作促進表示としてのスティック操作促進表示にのみ変化可能である。このようなアクティブ表示から変化したスティック操作促進表示の態様を強操作アクティブ表示とも称する。

10

【 0 4 9 6 】

以下に、特徴部 1 0 1 F で実行される各種演出や制御について説明する。図 9 - 1 は、特徴部 1 0 1 F における演出例を示す図である。

【 0 4 9 7 】

20

図 9 - 1 (a) に示すように、画像表示装置 5 の画面において、飾り図柄の可変表示が実行されていることが画面中央の下向きの 3 本の矢印で示される。また、画面左上には、飾り図柄に対応して可変表示される小図柄が下向きの 3 本の矢印で小さく表示される。また、現在実行されている可変表示に関する特定表示としてのアクティブ表示が画面下部の左端に表示される。アクティブ表示の右側には、未だ開始されていない可変表示に関する保留情報が 4 つの保留表示として表示されている。図 9 - 1 (a) では、4 つの保留表示のうち、アクティブ表示のすぐ右側の保留表示の色が赤色 (図中の斜線) で示す赤保留表示 1 0 1 F 0 0 1 で表示されている。

【 0 4 9 8 】

保留表示の表示態様は、始動入賞時、保留表示の表示が現在の可変表示が終了したことによりアクティブ表示側へと保留表示が移動するとき、可変表示の実行中等の様々なタイミングで変化する。例えば、図 9 - 1 (a) に示すように、保留表示は可変表示中に赤保留表示 1 0 1 F 0 0 1 に変化する。その後、図 9 - 2 (b) に示すように赤保留表示 1 0 1 F 0 0 1 がアクティブ表示が表示される領域へ移動し、赤アクティブ表示 1 0 1 F 0 0 2 として表示される。その後、左の飾り図柄と右の飾り図柄とが同じ数字で停止し、中図柄が可変表示を継続するリーチ状態となる。リーチ後には、リーチがスーパーリーチ (S P リーチとも称する) に発展することがある。

30

【 0 4 9 9 】

図 9 - 1 (c) は、S P リーチ中の演出を示している。S P リーチ中には、キャラクタが戦うバトル演出 1 0 1 F 0 0 3 が実行される。バトル演出 1 0 1 F 0 0 3 において、味方キャラクタが勝利すると大当りとなり、味方キャラクタが敗北するとはずれとなる演出が実行される。S P リーチ中、小図柄の領域では「 5 」の図柄でリーチとなっていることが示されている。また、S P リーチ終盤では、遊技者の動作を検出可能な検出手段として機能するコントローラセンサユニット 3 5 A が設けられたスティックコントローラ 3 1 A や、遊技者の動作を検出可能な検出手段として機能するプッシュセンサ 3 5 B が設けられたプッシュボタン 3 1 B への動作を促す第 1 動作促進表示として、操作表示が表示される操作演出が実行される。このような操作演出により、大当り遊技状態に制御されることが示唆される。

40

【 0 5 0 0 】

例えば、図 9 - 1 (c) に示すように、中央にプッシュボタン 3 1 B への動作を促すボ

50

タン操作表示が出現してくる。その後、図9-1(d)に示すように、画面中央でプッシュボタン31Bへの動作を促すボタン操作表示がくっきりと表示される。また、アクティブ表示の表示態様が強操作アクティブ表示101F004へと変化する。強操作アクティブ表示101F004は、スティックコントローラ31Aの形態を模した画像である。ここで、プッシュボタン31Bへの動作を促す第1動作促進表示よりもスティックコントローラ31Aへの動作を促す第2動作促進表示の方が大当たり遊技状態に制御される期待度が高い。強操作アクティブ表示101F004は、操作表示をスティックコントローラ31Aへと変化させることを示す表示であるため、第2動作促進表示に関連した大当たり遊技状態に制御される期待度が高い表示であると言える。

【0501】

その後、図9-1(e)に示すように、強操作アクティブ表示101F004の画像がボタン操作表示の画像側に向かって移動し、第1動作促進表示としてのボタン操作表示の画像を押しつける演出が実行される。これにより、期待度の低い第1動作促進表示としてのボタン操作促進表示の弱操作表示から、期待度の高い第2動作促進表示としてのスティック操作促進表示である強操作表示へと動作促進表示の画像が変更される。

【0502】

図9-1(f)は、スティック操作促進表示101F005が画面中央に表示されて、スティックコントローラ31Aへの遊技者の動作が有効に検出される操作有効期間中の画面を示している。キャラクタのバトル演出101F003の最終の煽り演出として、遊技者にスティックコントローラ31Aへの動作を促す操作演出が実行される。なお、有効期間を表示する画像としてゲージが有効期間とともに減少する画像を表示し、ゲージが表示されている間が操作の有効期間であることが示されてもよい。

【0503】

有効期間中に遊技者がスティックコントローラ31Aを操作することにより、バトル演出の勝敗の結果が表示される。例えば、バトル演出101F003に勝利したことが「勝利」の文字等により示される。その後、図9-1(g)に示すように、大当たり表示結果を示す「5, 5, 5」が画面の中央に表示される。なお、有効期間中に遊技者がスティックコントローラ31Aを操作しなければ、有効期間が経過したタイミングで「勝利」の文字が表示され、その後、大当たり表示結果が示される。このような一連の演出の決定処理について以下に説明する。

【0504】

図9-2は、特徴部101Fにおける変化パターン設定処理を示すフローチャートである。変化パターン設定処理は、演出制御用CPU120によって実行される図7の先読予告設定処理(S161)の中で実行される処理である。演出制御用CPU120は、変化パターン設定処理において、まず、始動入賞時のコマンドを受信したか否かを判定する(101FS001)。演出制御用CPU120は、始動入賞時のコマンドを受信した場合(101FS001; Y)には、101FS002へ移行する。一方、演出制御用CPU120は、始動入賞時のコマンドを受信しなかった場合(101FS001; N)には、処理を終了する。始動入賞時のコマンドとしては、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コマンド等がある。

【0505】

101FS002では、演出制御用CPU120は、新たな保留記憶がリーチの変動パターンであるか否かを判定する。演出制御用CPU120は、新たな保留記憶がリーチの変動パターンであると判定した場合(101FS002; Y)には、101FS003へ移行する。一方、演出制御用CPU120は、リーチの変動パターンでないと判定した場合(101FS002; N)には、処理を終了する。演出制御用CPU120は、RAM122に設けられた変動パターンの記憶領域に、リーチの変動パターンとなる内容が格納されているか否かに基づいて、始動入賞した可変表示がリーチの変動パターンであるか否かを判定する。

【0506】

10

20

30

40

50

101FS003では、演出制御用CPU120は、新たな保留記憶が大当たりとなる保留記憶であるか否かを判定する。演出制御用CPU120は、RAM122に設けられた変動表示結果の記憶領域に、大当たり表示結果となる内容が格納されているか否かに基づいて、始動入賞した可変表示が大当たり表示結果となるか否かを判定する。演出制御用CPU120は、新たな保留記憶が大当たりとなる保留記憶であると判定した場合には(101FS003でY)、大当たり時保留・アクティブ変化決定テーブルにより、保留・アクティブの変化パターンを決定する(101FS004)。101FS003において、新たな保留記憶が大当たりとなる保留記憶でないと判定した場合には(101FS003でN)、はずれ時保留・アクティブ変化決定テーブルにより、保留・アクティブの変化パターンを決定する(101FS004)。これらのテーブルについては記載を省略する。

10

【0507】

101FS004、101FS005の後は、決定された内容をRAM122の記憶領域に保存し(101FS006)、処理を終了する。ここで、保留表示およびアクティブ表示は色の種類により期待度が異なっている。図9-2に示す、保留・アクティブ変化期待度のテーブルに示すように、保留表示およびアクティブ表示には、1~5段階の期待度が設けられている。具体的に、1段階は通常態様としての白色の表示色であり、そのときの大当たり期待度は1%である。2段階は青色の表示色であり、そのときの大当たり期待度は10%である。3段階は緑色であり、そのときの大当たり期待度は25%である。4段階は赤色であり、そのときの大当たり期待度は50%である。5段階は虹色であり、そのときの大当たり期待度は100%である。つまり段階数が高くなる程、大当たり期待度が高くなり、5段階目では大当たり確定となる。

20

【0508】

なお、101FS004や101FS005では、保留表示やアクティブ表示を変化させるか否か、および変化させる場合にはいずれの段階まで変化させるかが決定される。また、変化させる場合に段階的に変化させるのか初めから期待度の高い色に変化させるのか決定される。さらに、変化させるときには変化タイミングが決定される。

【0509】

図9-3は、特徴部101Fにおけるシナリオ決定テーブルを示す図である。図9-3は、スーパーリーチ(SPリーチ)で実行されるシナリオの強さを決定するときに参照されるテーブルである。スーパーリーチの実行される変動パターン中には、様々な予告が実行されるが、リーチ前、リーチ後、SPリーチ中においてどのような期待度の予告を実行するかがこのテーブルを用いて決定される。また、シナリオには、大当たり遊技状態に制御される期待度順に弱シナリオ<中シナリオ<強シナリオが設けられている。

30

【0510】

例えば、SPリーチ大当たり時シナリオ決定テーブルに示すように、パターンPTA3では、リーチ前が弱シナリオ、リーチ後が中シナリオ、SPリーチ中が弱シナリオとなる割合が7%で決定される。大当たり時には、PTA1からPTA9にかけて決定割合が高くなっている。そして、PTA1からPTA9にかけて期待度の高いシナリオに決定され易くなっている。また、はずれ時には、PTB1からPTB9にかけて決定割合が低くなっている。そして、PTB1からPTB9にかけて決定割合が低くなっている。決定されるシナリオの中身は大当たりとはずれとで同じであるため、パターン番号が大きい方がパターン番号が小さい方よりも大当たり期待度が高いシナリオに決定される割合が高いと言える。

40

【0511】

図9-4は、特徴部101Fにおける操作演出決定テーブルを示す図である。操作演出決定テーブルには、図9-4(A)の大当たり時操作演出決定テーブルと図9-4(B)のはずれ時操作演出決定テーブルとが設けられている。図9-4(A)の大当たり時操作演出決定テーブルに示すように、大当たり時には操作演出の態様が弱操作演出(ボタン)<強操作演出(スティック)となるように操作演出の態様が決定される。また、図9-4(B)のはずれ時操作演出決定テーブルに示すように、はずれ時には操作演出の態様が弱操作演出(ボタン)>強操作演出(スティック)となるように操作演出の態様が決定される。

50

【 0 5 1 2 】

ここで、強操作演出とは、コントローラセンサユニット 3 5 A への動作を促すスティック操作促進表示を表示する演出である。また、弱操作演出とは、ブッシュセンサ 3 5 B への動作を促すボタン操作促進表示を表示する演出である。図 9 - 4 により、強操作演出（スティック）として、スティック操作促進表示が表示されるときの方が、弱操作演出（ボタン）として、ボタン操作促進表示が表示されるときよりも大当り遊技状態に制御される期待度が高い。

【 0 5 1 3 】

図 9 - 5 は、特徴部 1 0 1 F における S P リーチシナリオ決定処理を示すフローチャートである。S P リーチシナリオ決定処理は、演出制御用 C P U 1 2 0 によって実行される図 7 の可変表示開始設定処理（S 1 7 1）の中で実行される処理である。演出制御用 C P U 1 2 0 は、S P リーチシナリオ決定処理において、まず、今回実行される可変表示の変動パターンが S P リーチ（スーパーリーチ）であるか否かを判定する（1 0 1 F S 0 1 1）。受信した変動パターンコマンドは、R A M 1 2 2 の記憶領域に設けられたコマンド格納領域に記憶されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、R A M 1 2 2 の記憶領域を参照し、今回実行される変動表示を示す領域に S P リーチの変動パターンコマンドが格納されているか否かにより、S P リーチの変動パターンであるか否かを判定する。

【 0 5 1 4 】

1 0 1 F S 0 1 1 において、S P リーチの変動パターンでなければ（1 0 1 F S 0 1 1 で N）、処理を終了する。S P リーチの変動パターンであれば（1 0 1 F S 0 1 1 で Y）、今回実行される可変表示が大当り表示結果となるか否かを判定する（1 0 1 F S 0 1 2）。大当りであるか否かは、受信した表示結果を示すコマンドを確認すればよい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示結果が大当りであると判定した場合（1 0 1 F S 0 1 3 ; Y）には、図 9 - 3 に示す S P リーチ大当り時シナリオ決定テーブルにより、リーチ前、リーチ後、S P リーチ中のシナリオの強さを決定する（1 0 1 F S 0 1 3）。各シナリオで実行される予告については別の処理で決定される。

【 0 5 1 5 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動開始時のアクティブ表示の色が赤色以上であるか否かを判定する（1 0 1 F S 0 1 4）。図 9 - 2 に示すように、保留表示とアクティブ表示とは期待度により複数段階の表示色が設定されている。そして、保留・アクティブ変化決定テーブルにより決定された、保留・アクティブの変化パターンが R A M 1 2 2 の記憶領域に記憶されている。演出制御用 C P U 1 2 0 は、記憶領域に記憶された情報により、変動開始時のアクティブ表示の色を確認（段階数が何段階であるかを確認）することにより、1 0 1 F S 0 1 4 の処理を実行する。

【 0 5 1 6 】

変動開始時のアクティブ表示の色が赤色以上である場合（1 0 1 F S 0 1 4 ; Y）には、1 0 1 F S 0 1 3 で決定された内容から強シナリオが 1 つもないパターンに決定されたか否かを判定する（1 0 1 F S 0 1 5）。強シナリオが 1 つもないパターンに決定されている場合（1 0 1 F S 0 1 5 ; Y）には、アクティブ変化後操作パターンに決定する（1 0 1 F S 0 1 6）。1 0 1 F S 0 1 6 の処理においては、アクティブ変化後操作パターンに決定することにより、アクティブ表示がスティック操作促進表示に変化するパターンに決定される。その後、処理を終了する。

【 0 5 1 7 】

S 1 0 1 F S 0 1 4 において変動開始時のアクティブ表示の色が赤色以上でない場合（1 0 1 F S 0 1 4 ; Y）、および、1 0 1 F S 0 1 5 において強シナリオが 1 つもないパターンに決定されていない場合（1 0 1 F S 0 1 5 ; N）には（強シナリオが 1 つ以上ある場合には）、図 9 - 4 に示す大当り時操作演出決定テーブルにより操作演出を決定し（1 0 1 F S 0 1 7）、処理を終了する。

【 0 5 1 8 】

1 0 1 F S 0 1 2 において今回実行される可変表示が大当り表示結果とならない場合（

10

20

30

40

50

1 0 1 F S 0 1 1 ; N) には、図 9 - 3 に示す S P リーチはずれ時シナリオ決定テーブルにより、リーチ前、リーチ後、S P リーチ中のシナリオの強さを決定する (1 0 1 F S 0 1 8) 。各シナリオで実行される予告については別の処理で決定される。次いで、図 9 - 4 に示すはずれ時操作演出決定テーブルにより操作演出を決定し (1 0 1 F S 0 1 9) 、処理を終了する。

【 0 5 1 9 】

(特徴部 1 0 1 F の主な効果)

(1) 図 9 - 5 の 1 0 1 F S 0 1 6 に示すように、アクティブ変化後操作パターンに決定されるのは、大当たり表示結果となる場合のみである。よって、赤アクティブ表示 1 0 1 F 0 0 2 が強操作アクティブ表示 1 0 1 F 0 0 4 に変化したとき (大当たり確定) と、赤アクティブ表示 1 0 1 F 0 0 2 が強操作アクティブ表示 1 0 1 F 0 0 4 に変化することなくスティック操作促進表示 1 0 1 F 0 0 5 が表示されたときとでは、S P リーチ演出の実行後に大当たり遊技状態に制御される割合 (期待度) が異なると言える。このようにすれば、アクティブ表示が変化するパターンにより、アクティブ表示による演出のバリエーションを増加させることができる。これにより、S P リーチ中に実行される操作演出に関連したアクティブ表示による演出の興趣を向上させることができる。

10

【 0 5 2 0 】

(2) 図 9 - 1 (f) に示すように、S P リーチ演出の実行後に大当たり遊技状態に制御されることを示唆する操作演出として、遊技者に動作を促す演出が実行される。これによれば、操作演出が実行されることにより、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【 0 5 2 1 】

(3) 操作表示には、コントローラセンサユニット 3 5 A への動作を促すスティック操作促進表示やプッシュセンサ 3 5 B への動作を促すボタン操作促進表示がある。そして、図 9 - 4 により、強操作演出 (スティック) として、スティック操作促進表示が表示されるときの方が、弱操作演出 (ボタン) として、ボタン操作促進表示が表示されるときよりも大当たり遊技状態に制御される期待度が高い。これによれば、動作を促進させるための動作促進表示として操作表示の表示態様が複数あるため、遊技のバリエーションを増加させることができる。

【 0 5 2 2 】

(4) 図 9 - 5 の 1 0 1 F S 0 1 6 に示すように、アクティブ変化後操作パターンとして、アクティブ表示がスティック操作促進表示に変化するパターンに決定される。しかし、アクティブ表示がボタン操作促進表示に変化することはない。つまり、アクティブ表示は、操作表示として、スティック操作促進表示にのみ変化可能である。これによれば、期待度が高い第 2 動作促進表示としてのスティック操作促進表示に変化するか否かに注目させることができる。

30

【 0 5 2 3 】

(5) 図 9 - 1 に示すように、ボタン操作促進表示を表示した後に、強操作アクティブ表示 1 0 1 F 0 0 4 がボタン操作促進表示に作用することで、ボタン操作促進表示がスティック操作促進表示 1 0 1 F 0 0 5 に変化するパターンがある。これによれば、第 1 動作促進表示としてのボタン促進表示が表示されてもその後の展開に注目させることができるとともに、遊技のバリエーションを増加させ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【 0 5 2 4 】

(6) 赤アクティブ表示 1 0 1 F 0 0 2 が強操作アクティブ表示 1 0 1 F 0 0 4 に変化したときには、赤アクティブ表示 1 0 1 F 0 0 2 が強操作アクティブ表示 1 0 1 F 0 0 4 に変化することなくスティック操作促進表示 1 0 1 F 0 0 5 が表示されたときに比べて、S P リーチ演出の実行後に大当たり遊技状態に制御される期待度が高い。これによれば、アクティブ表示が操作表示に変化するか否かに注目させることができる。

【 0 5 2 5 】

(7) 図 9 - 2 に示すように、アクティブ表示には、期待度の異なる白色、青色、緑色、赤色、虹色が設けられ、図 9 - 5 の 1 0 1 F S 0 1 4 に示すように、期待度が 4 段階

50

以上の赤色や虹色の表示態様であるときに操作表示に変化可能である。これによれば、アクティブ表示が期待度の高い態様に変化するか否かに注目させることができる。

【 0 5 2 6 】

(8) 図 9 - 5 の 1 0 1 F S 0 1 4 に示すように、可変表示が開始されるときにアクティブ表示の表示態様として期待度が 4 段階以上の赤色や虹色の表示態様であるときに操作表示に変化可能である。これによれば、可変表示開始時のアクティブ表示の表示態様に注目させることができる。

【 0 5 2 7 】

(9) 図 9 - 5 の 1 0 1 F S 0 1 5 ~ 1 0 1 F S 0 1 6 に示すように、強シナリオが 1 つもないパターンに決定されたときにアクティブ変化後操作パターンに決定する。つまり、少なくとも S P リーチ演出が実行されるまでに実行される予告演出に期待度の高い予告が実行されない。これによれば、アクティブ表示として期待度の高い赤色になっていたが、いい演出が全く出ない状況であっても、最後にアクティブ表示の態様が変化するために期待度が一気に跳ね上がるように見せることができ、期待度が低い演出が続いても最後まで期待感を持って実行される演出に注目させることができる。

【 0 5 2 8 】

(特徴部 1 0 1 F に係る遊技機の変形例)

(1) 図 9 - 6 は、特徴部 1 0 1 F の変形例における演出例を示す図である。図 9 - 6 (a) に示すように、4 つの保留表示のうち、アクティブ表示のすぐ右側の保留表示の色が赤色 (図中の斜線) で示す赤保留表示 1 0 1 F 0 0 1 で表示されている。その後、図 9 - 6 (b) に示すように赤保留表示 1 0 1 F 0 0 1 がアクティブ表示が表示される領域へ移動し、赤アクティブ表示 1 0 1 F 0 0 2 として表示される。その後、左の飾り図柄と右の飾り図柄とが同じ数字で停止し、中図柄が可変表示を継続するリーチ状態となる。リーチ後には、リーチがスーパーリーチ (S P リーチとも称する) に発展することがある。

【 0 5 2 9 】

図 9 - 6 (c) は、S P リーチ中の演出を示している。S P リーチ中には、キャラクタが戦うバトル演出 1 0 1 F 0 0 3 が実行される。バトル演出 1 0 1 F 0 0 3 において、味方キャラクタが勝利すると大当たりとなり、味方キャラクタが敗北するとはずれとなる演出が実行される。S P リーチ中、小図柄の領域では「 5 」の図柄でリーチとなっていることが示されている。次いで、図 9 - 6 (d) に示すように、赤アクティブ表示 1 0 1 F 0 0 2 が画面の中央付近へ移動する演出が実行される。

【 0 5 3 0 】

図 9 - 6 (d) で画面の中央領域に移動した赤アクティブ表示 1 0 1 F 0 0 2 は、図 9 - 6 (e) に示すように、スティック操作促進表示 1 0 1 F 0 0 5 へと変化する。その後、図 9 - 6 (f) に示すように、キャラクタのバトル演出 1 0 1 F 0 0 3 の最終の煽り演出として、遊技者にスティックコントローラ 3 1 A への動作を促す演出が実行される。有効期間中に遊技者がスティックコントローラ 3 1 A を操作することにより、そのタイミングでバトル演出の結果が表示される。例えば、バトル演出 1 0 1 F 0 0 3 に勝利したことが「勝利」の文字等により示される。そして、図 9 - 6 (g) に示すように、大当たり表示結果を示す「 5 , 5 , 5 」が画面の中央に表示される。

【 0 5 3 1 】

図 9 - 6 に示すように、赤アクティブ表示 1 0 1 F 0 0 2 がアクティブ表示の領域で変化するのではなく、画面の中央の領域でスティック操作促進表示 1 0 1 F 0 0 5 へと変化する。これによれば、アクティブ表示の変化のバリエーションが増えるので、遊技の興趣を向上させることができる。なお、図 9 - 1 に示すアクティブ表示の変化演出と図 9 - 6 におけるアクティブ表示の変化演出とで演出の期待度が異なるようにしてもよい。

【 0 5 3 2 】

(2) 本実施の形態においては、ボタンを操作したときとスティック操作をしたときとで、実行されるカットイン演出の種類が異なるようにしてもよい。例えば、ボタンを操作したときには、背景が緑色のカットインの画像を表示させ、スティック操作したときに

10

20

30

40

50

は、背景が金色のカットインの画像を表示させるようにしてもよい。また、複数種類のカットイン画像の中から、ボタンを操作したときとスティック操作をしたときとで出現するカットイン画像の種類が異なるようにしてもよい。

【0533】

(3) 本実施の形態においては、S Pリーチ中にアクティブ表示が変化する場合は示したが、アクティブ表示の変化タイミングは、S Pリーチが開始されるよりも前のタイミングやS Pリーチが終了した後のタイミングであってもよい。

【0534】

(4) 本実施の形態においては、遊技者が操作する操作手段として、レバースイッチ、ジョグダイヤル、十字キーを設けてもよい。そして、これら操作手段へ動作が検出手段により検出されるようにしてもよい。また、遊技者の動作を検出するためのカメラや赤外線センサ等を設け、これらの検出手段により動作が検出されるようにしてもよい。

【0535】

(5) 本実施の形態においては、特定表示が所定表示に変化したときと、特定表示が所定表示に変化することなく所定表示が表示されたときとでは、特定表示が所定表示に変化したときの方が有利示唆演出実行後に有利状態に制御される期待度が低くなるようにしてもよい。例えば、アクティブ表示が操作表示に変化したときには、アクティブ表示が操作表示に変化することなく操作促進表示が表示されたときに比べて、S Pリーチ演出の実行後に大当り遊技状態に制御される期待度が低くなるようにしてもよい。

【0536】

(6) 本実施の形態においては、所定の閾値以上の表示態様として、赤色と虹色とを対象にアクティブ表示が変化する場合について説明した。しかし、複数段階の期待度であったとしても大当り確定となる虹色は変化しないようにしてもよい。よって、複数段階のうちいずれか1つの段階で変化パターンに決定されるようにしてもよい。また、期待度の低い表示態様(例えば青色等)においても変化パターンに決定されるようにしてもよい。

【0537】

(7) 本実施の形態においては、期待度の高い強操作アクティブ表示101F004に変化するパターン以外に、スティック操作よりも期待度の低いボタン操作を示す弱操作アクティブ表示に変化するパターンを設けてもよい。

【0538】

(8) 本実施の形態においては、S Pリーチ中の操作演出の有効期間に遊技者が動作することにより、カットイン演出が実行されるようにしてもよい。カットイン演出とは、現在実行している演出に被せて、異なる演出画像を突如として表示させる演出である。このような場合、カットイン演出に関して大当り期待度の異なるカットイン画像を複数種類設け、アクティブ表示が変化するパターンは、期待度の高いカットイン画像が選択される割合が高いようにしてもよい。つまり、アクティブ表示が変化するパターンは、大当り期待度が高くなるようにしてもよい。

【0539】

(9) 本実施の形態においては、全て弱シナリオとなるPTA1のみアクティブ表示が変化するパターンに決定されるようにしてもよい。このようにすれば、アクティブ表示として期待度の高い赤色になっていたが、いい演出が全く出ない状況であっても、最後に変化するために期待度が一気に跳ね上がるように見せることができ、期待度が低い演出が続いても最後まで期待を持たせることができる。また、強シナリオがあるパターンにおいてアクティブ表示が変化するパターンに決定されるようにしてもよい。また、はずれの場合のPTBのパターンでアクティブ表示が変化するパターンに決定されるようにしてもよい。

【0540】

(10) 本実施の形態においては、可変表示開始時の色の段階に関係なくアクティブ表示が変化するパターンに決定されるようにしてもよい。また、アクティブ表示が変化すると見せかけて実際は変化しないガセのパターンを設けてもよい。このような場合、大当

10

20

30

40

50

り期待度が低い場合にガセのパターンが選択されやすいようにしてもよい。

【0541】

(11) 本実施の形態においては、特定表示としてのアクティブ表示の期待度が低い態様（例えば、青色）であっても、第2動作促進表示としてスティック操作促進表示に変化可能なパターンを設けてもよい。また、特定表示の期待度が高い態様となるにつれて、第2動作促進表示に変化する割合が高くなるようにしてもよい。また、特定表示の期待度が低い態様となるにつれて、第2動作促進表示に変化する割合が高くなるようにしてもよい。

【0542】

(12) 本実施の形態においては、特定表示としてのアクティブ表示が表示される領域以外において、操作表示が表示され、アクティブ表示に表示された操作表示とその他の領域の操作表示とが合体する演出が実行されるようにしてもよい。また、操作表示が特定表示として表示されるアクティブ表示に作用するパターンを設けてもよい。また、作用する演出の態様により大当たり期待度が異なるようにしてもよい。

10

【0543】

(13) 本実施の形態においては、保留表示が操作表示に変化するパターンが設けられてもよい。このような場合に、保留表示で操作表示に変化するパターンと、アクティブ表示で操作表示に変化するパターンとでは大当たり期待度が異なるようにしてもよい。また、大当たり期待度に関係なく所定の割合で操作表示に変化するパターンに決定されるようにしてもよい。

20

【0544】

(14) 本実施の形態においては、SPリーチの実行パターンは操作演出が必ず実行されていたが、操作演出が実行されない演出パターンが設けられていてもよい。また、アクティブ表示は、操作演出が実行されないパターンにおいて変化するようにしてもよい。

【0545】

(15) 本実施の形態においては、アクティブ変化後操作パターンに決定されるのは、大当たり表示結果となる場合のみであった。しかしながら、SPリーチはずれのときにアクティブ変化後操作パターンに決定されるようにしてもよい。いずれにしても、アクティブ変化後操作パターンにより強操作演出が実行される場合の方が、アクティブ表示変化なしで強操作演出が実行される場合よりも、実行後に有利状態に制御される割合（期待度）が高くなるように設定されていればよい。

30

【0546】

(16) 遊技機の一例としてパチンコ遊技機1を例示しているが、前述した実施形態はこれに限定されるものではなく、メダルが投入されて所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スロットマシンに適用してもよい。例えば、このようなスロットマシンに特徴部101Fを適用する場合には、特定表示がバトル演出中に期待度の高い操作表示に変化するパターンを設ければよい。

【0547】

40

（特徴部の関連づけに係る説明）

特徴部に関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、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、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。

【0548】

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。

50

【符号の説明】

【 0 5 4 9 】

1 パチンコ遊技機
1 1 主基板
1 2 演出制御基板
3 0 打球操作ハンドル
3 1 A スティックコントローラ
3 1 B プッシュボタン
1 0 0 遊技制御用マイクロコンピュータ
1 0 3 C P U
1 2 0 演出制御用 C P U
Z 1 コントローラ画像
Z 1 7 ハンドル画像
Z 3 プッシュボタン画像
Z A 1 ~ 5 部品画像
Z B 1 ~ 4 部品画像
Z C 1 ~ 5 部品画像

10

20

30

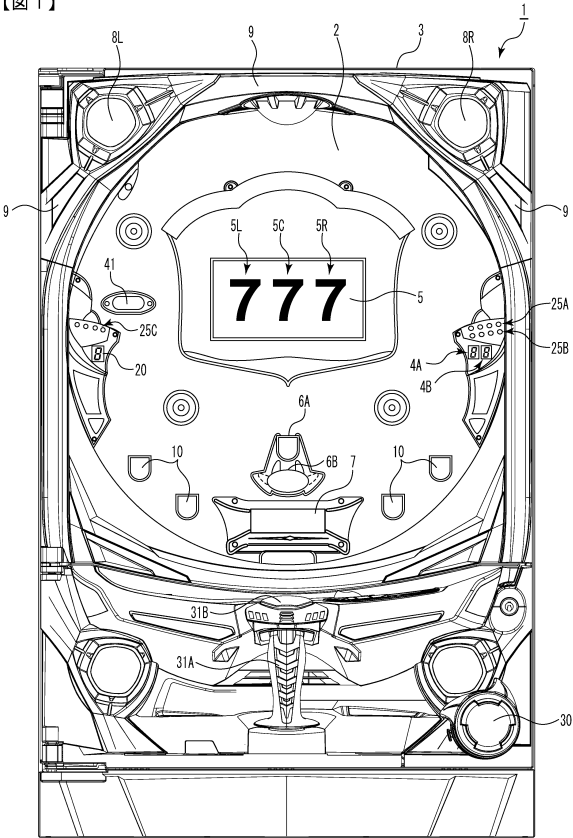
40

50

【図面】

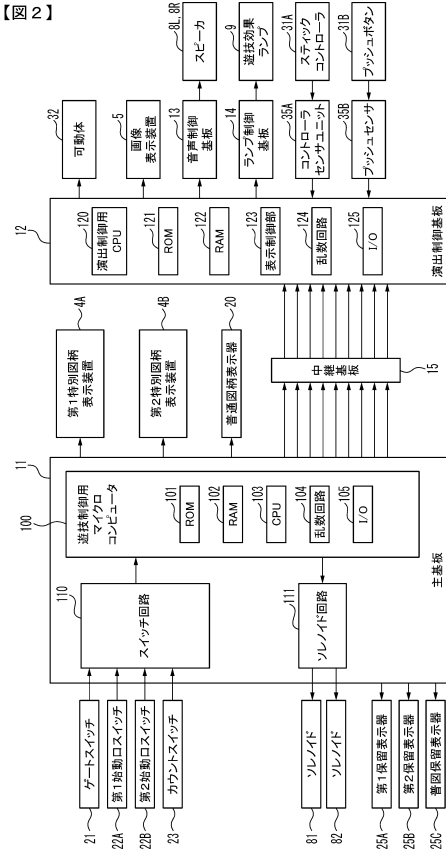
【図 1】

【図 1】



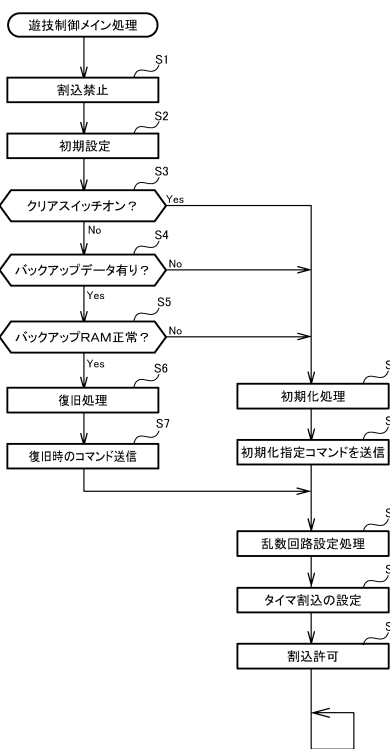
【図 2】

【図 2】



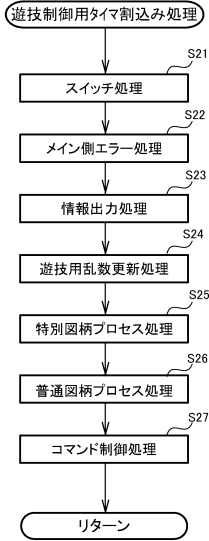
【図 3】

【図 3】



【図 4】

【図 4】

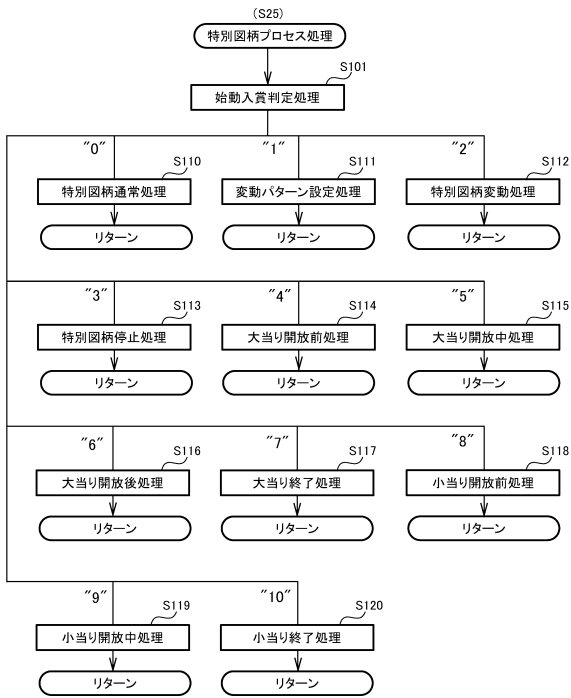


【図 3】

【図 4】

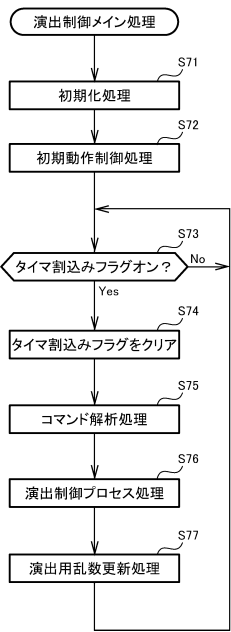
【図 5】

【図 5】



【図 6】

【図 6】

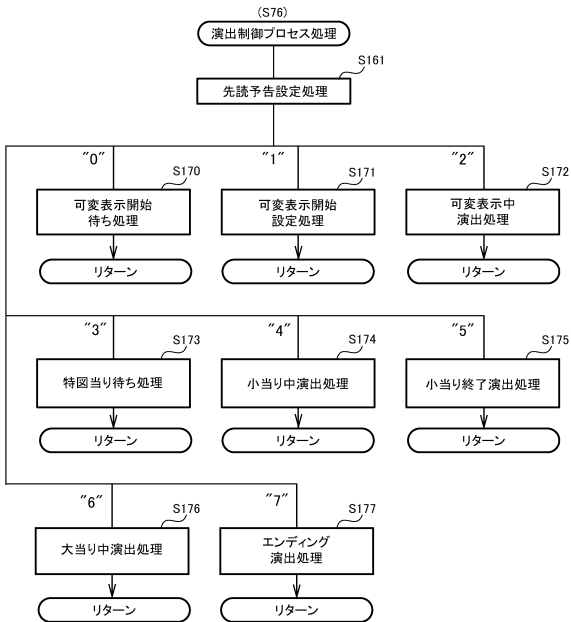


10

20

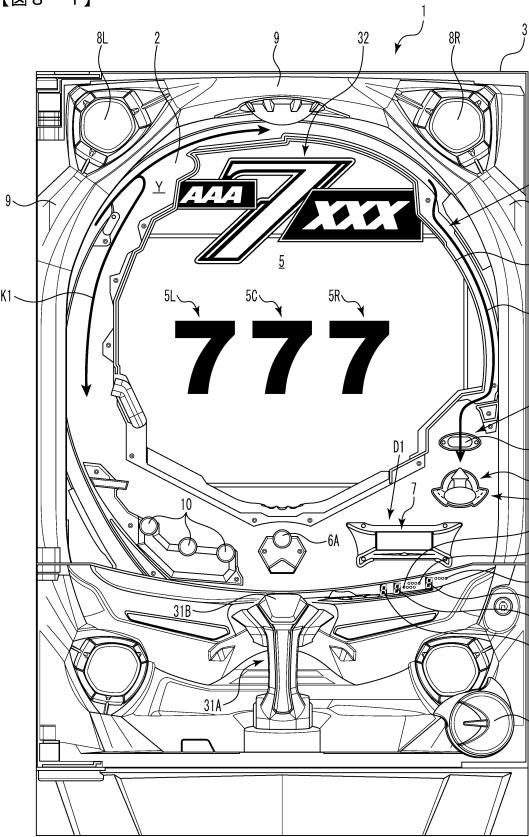
【図 7】

【図 7】



【図 8 - 1】

【図 8 - 1】



30

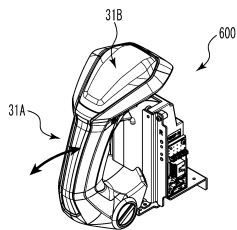
40

50

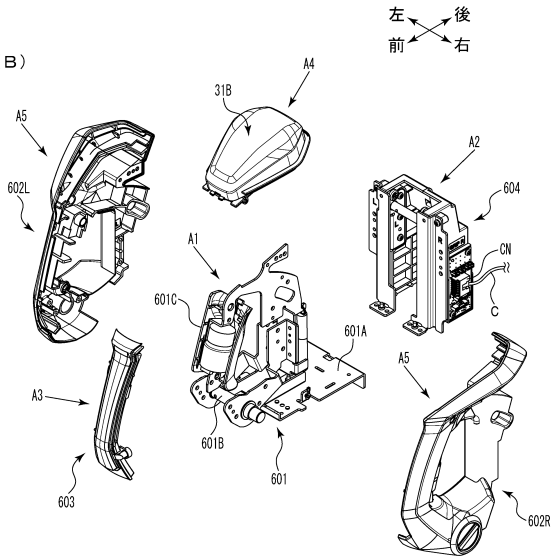
【図 8 - 2】

【図 8 - 2】

(A)

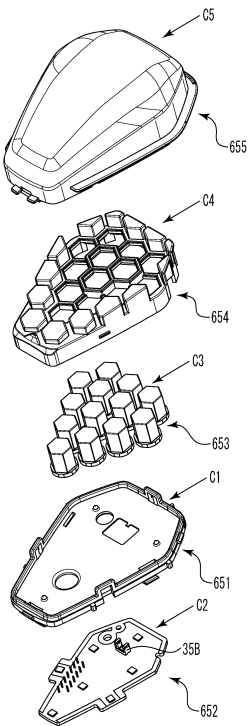


(B)



【図 8 - 3】

【図 8 - 3】



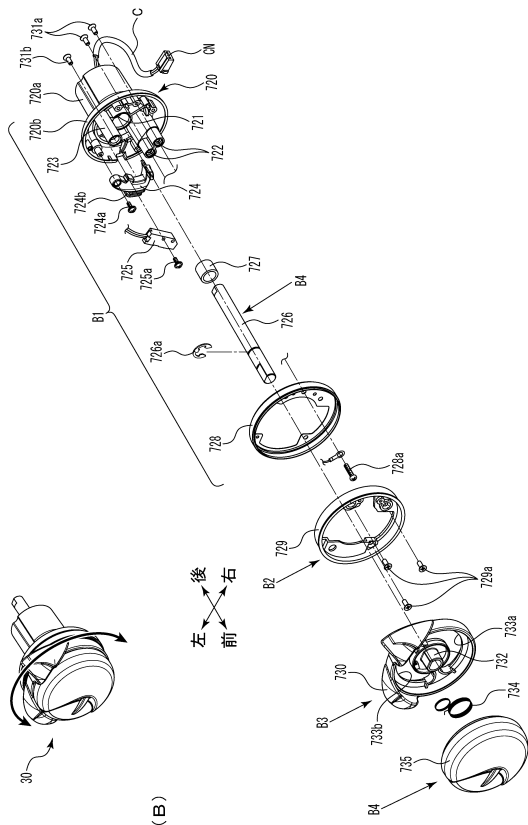
10

20

【図 8 - 4】

【図 8 - 4】

(A)



(B)

【図 8 - 5】

【図 8 - 5】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(ハズレ)
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(ハズレ)
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(ハズレ)
PA1-4	3000	短縮(時短制御中)→非リーチ(ハズレ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(ハズレ)
PA2-2	50000	スーパーリーチ(ハズレ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	50000	スーパーリーチ(大当り)

30

40

50

【図 8 - 6】

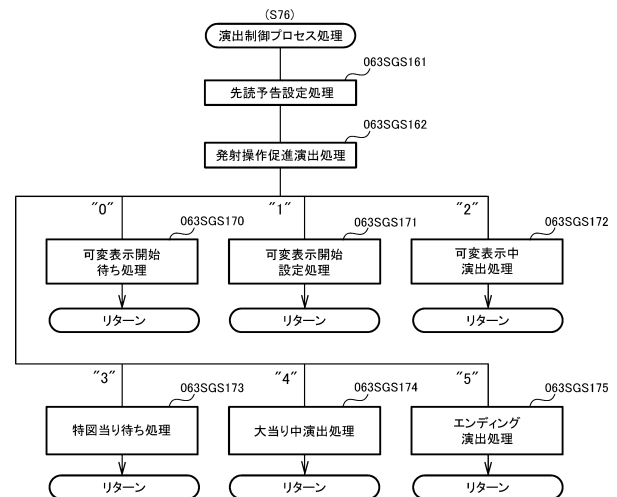
【図 8 - 6】

可変表示結果	非確定 大当り	確定大当り AorB	ハズレ (保留数2以下)	ハズレ (保留数3)	ハズレ (保留数4)	ハズレ (時短時)
変動パターン判定テーブル	大当り用変動パ ターンテーブル	大当り用変動パ ターンテーブル	ハズレ用変動パ ターンテーブル	ハズレ用変動パ ターンテーブル	ハズレ用変動パ ターンテーブル	ハズレ用変動パ ターンテーブル
PA1-1(非Rハズレ短縮なし)	-	-	600	-	-	-
PA1-2(非Rハズレ短縮1)	-	-	-	700	-	-
PA1-3(非Rハズレ短縮2)	-	-	-	-	800	-
PA1-4(非Rハズレ時短)	-	-	-	-	-	800
PA2-1(ノーマルRハズレ)	-	-	300	200	99	98
PA2-2(スーパーRハズレ)	-	-	97	97	97	97
PB1-1(ノーマルR大当り)	498	250	-	-	-	-
PB1-2(スーパーR大当り)	499	747	-	-	-	-
PG1-1(特殊大当り)	-	-	-	-	-	-

(数値は判定値数)

【図 8 - 7】

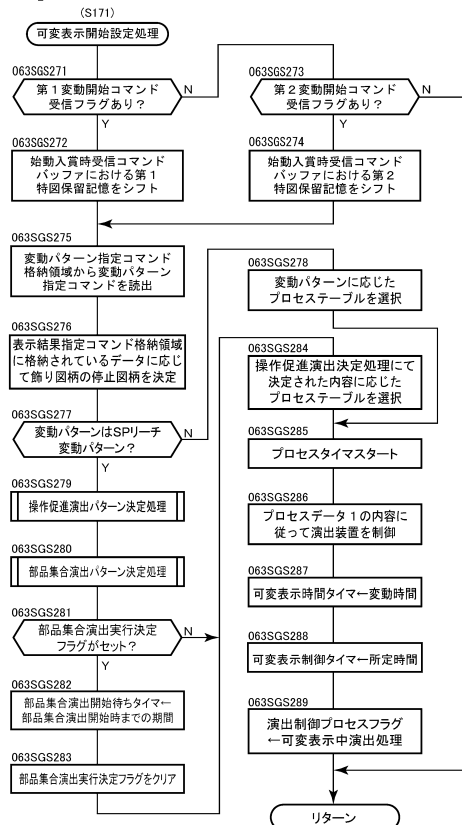
【図 8 - 7】



10

【図 8 - 8】

【図 8 - 8】



【図 8 - 9】

【図 8 - 9】

操作促進演出

(A) 操作対象決定割合 (スーパーリーチのみ)

操作対象	大当り	ハズレ
スティックコントローラ	80%	20%
プッシュボタン	20%	80%

(B) コントローラ組立演出パターン決定割合

演出パターン	操作対象	
	スティックコントローラ	プッシュボタン
組立演出非実行	5%	20%
演出パターンA	25%	5%
演出パターンB	60%	5%
演出パターンC	5%	50%
演出パターンD	5%	20%

(C) コントローラ組立演出パターン

演出パターン	組立順序	組立
演出パターンA	部品A1→部品A5→部品A2→部品A3→部品A4	成功(完成)
演出パターンB	部品A1→部品A2→部品A3→部品A4→部品A5	成功(完成)
演出パターンC	部品A1→部品A5→部品A2→部品A3→(部品A4)	失敗(完成せず)
演出パターンD	部品A1→部品A2→部品A3→部品A4→(部品A5)	失敗(完成せず)

20

30

40

50

【図 8 - 1 0】

【図 8 - 1 0】

部品集合演出

(A) 部品集合演出パターン

演出パターン	部品画像種別	画像の変化態様	最終表示態様	期待度
P T 1 - 1	ボタン	共通シルエット→個別シルエット→アイコン	集合失敗	低
P T 1 - 2		共通シルエット→個別シルエット→アイコン	集合成功	
P T 1 - 3		共通シルエット→個別シルエット→アイコン(エフェクト)	集合成功	
P T 2 - 1	コントローラ	共通シルエット→個別シルエット→アイコン	集合失敗	高
P T 2 - 2		共通シルエット→個別シルエット→アイコン	集合成功	
P T 2 - 3		共通シルエット→個別シルエット→アイコン(エフェクト)	集合成功	

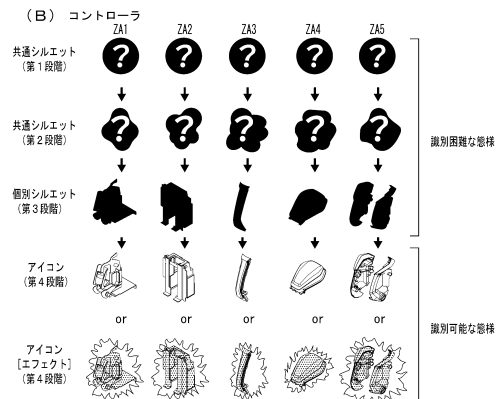
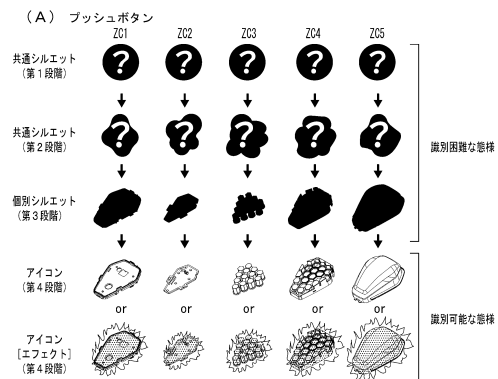
(B) 部品集合演出パターン決定割合

演出パターン	促進演出操作対象	
	コントローラ	ボタン
非実行	5%	20%
P T 1 - 1	3%	30%
P T 1 - 2	5%	20%
P T 1 - 3	7%	15%
P T 2 - 1	10%	7%
P T 2 - 2	30%	5%
P T 2 - 3	40%	3%

【図 8 - 1 1】

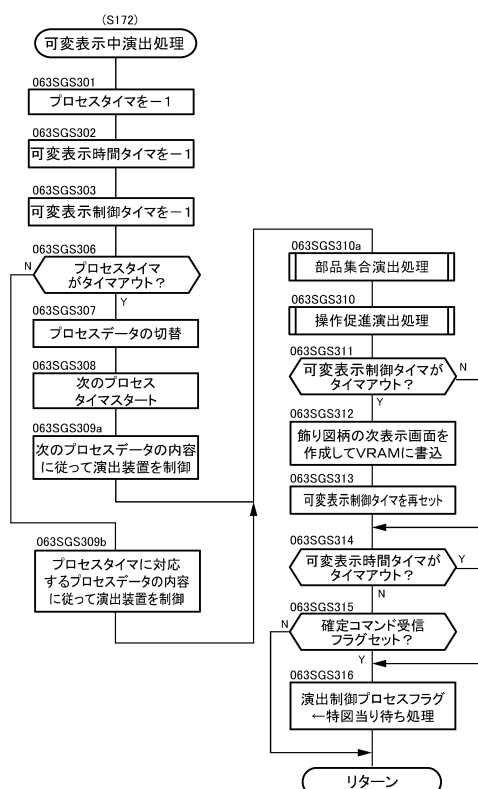
【図 8 - 1 1】

部品集合演出における部品画像の表示態様の変化



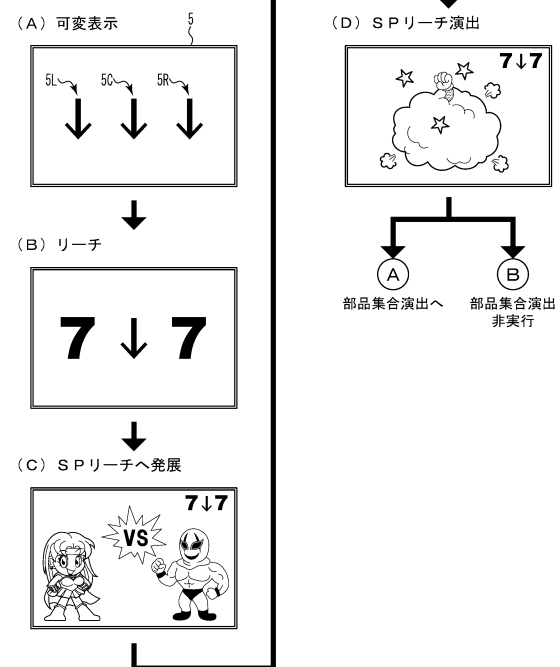
【図 8 - 1 2】

【図 8 - 1 2】



【図 8 - 1 3】

【図 8 - 1 3】



10

20

30

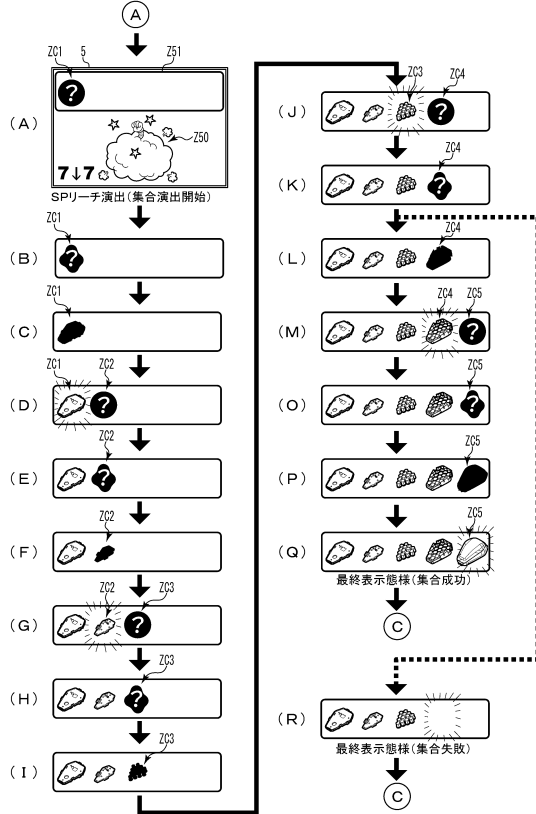
40

50

【図 8 - 14】

【図 8 - 14】

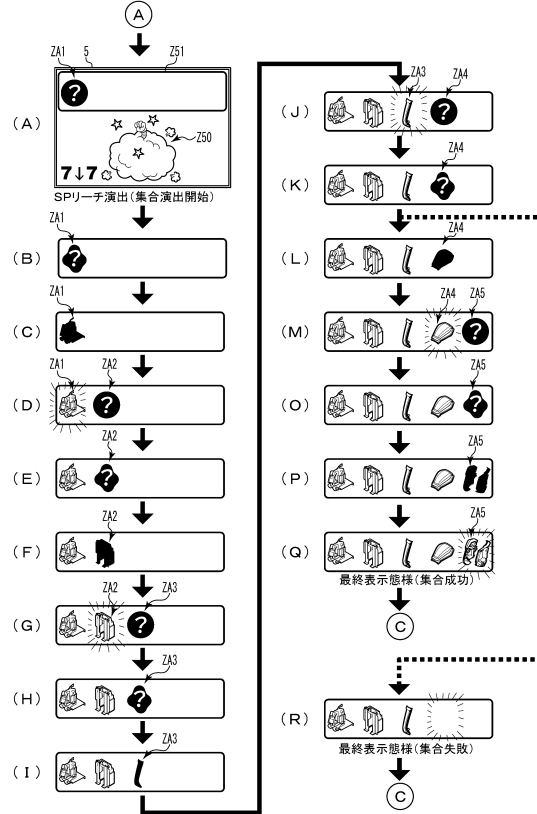
部品集合演出 (パターンPT1-2, PT1-1)



【図 8 - 15】

【図 8 - 15】

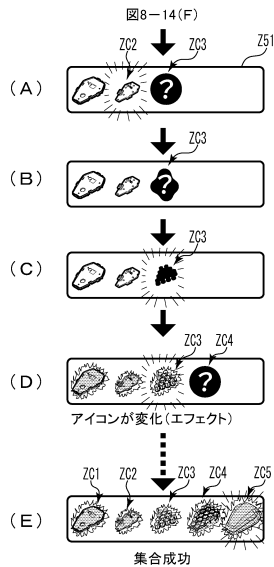
部品集合演出 (パターンPT2-2, PT2-1)



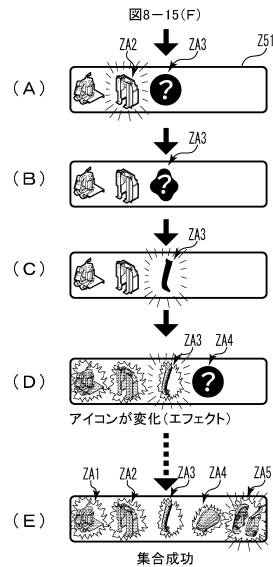
【図 8 - 16】

【図 8 - 16】

部品集合演出 (パターンPT1-3)



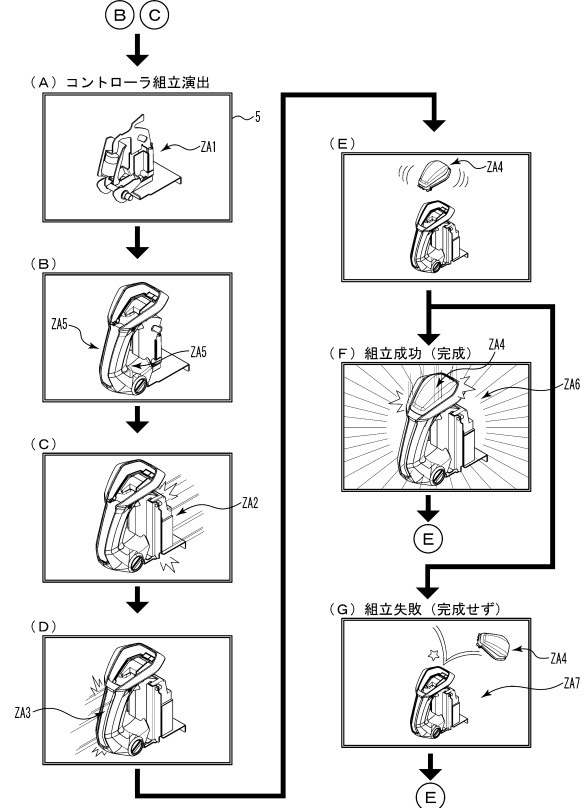
部品集合演出 (パターンPT2-3)



【図 8 - 17】

【図 8 - 17】

演出パターンA or C



10

20

30

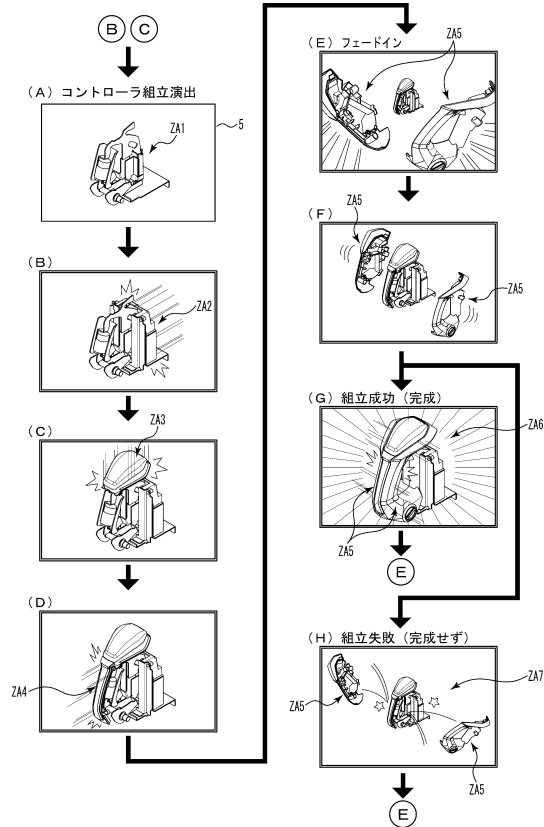
40

50

【図 8 - 18】

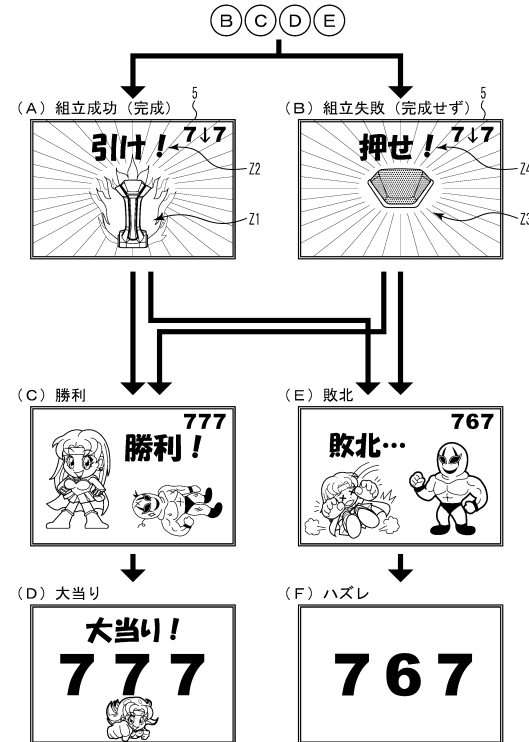
【図 8 - 18】

演出パターンBorD



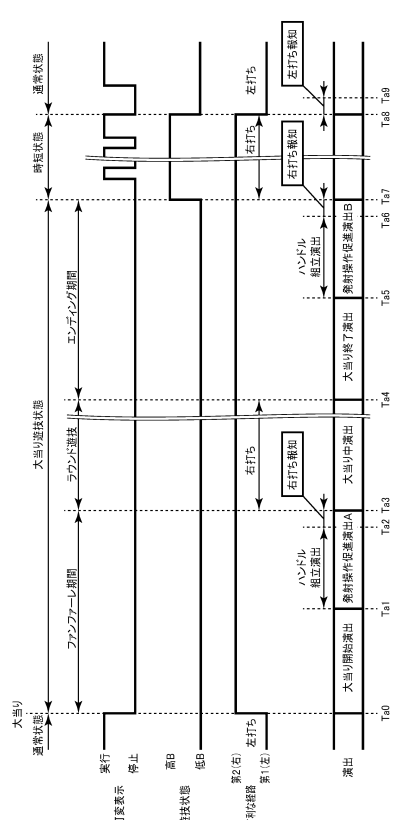
【図 8 - 19】

【図 8 - 19】



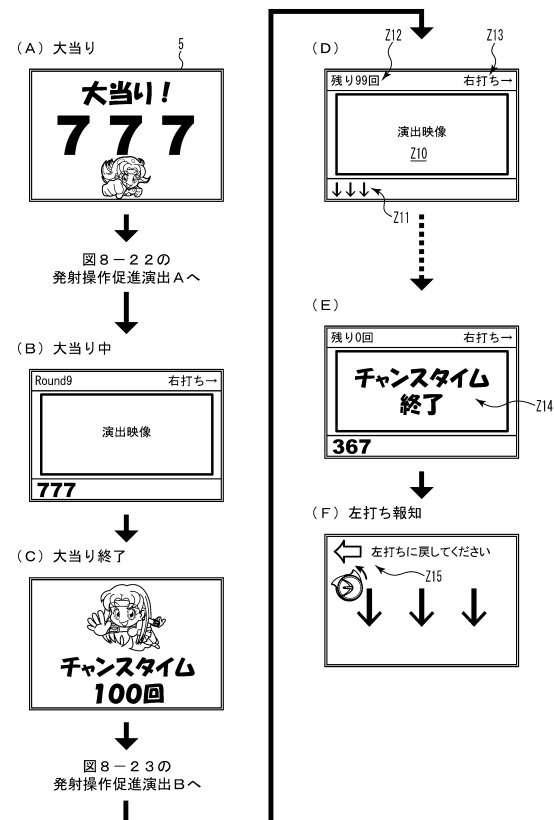
【図 8 - 20】

【図 8 - 20】



【図 8 - 21】

【図 8 - 21】



10

20

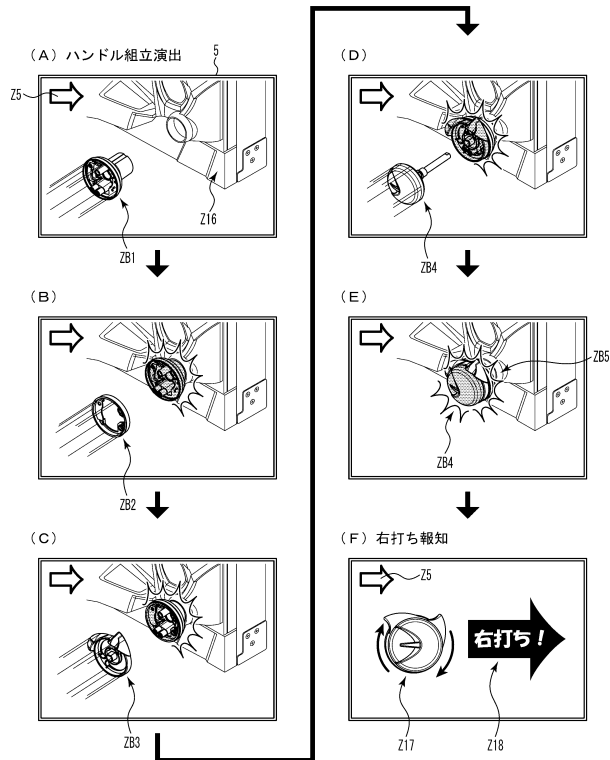
30

40

50

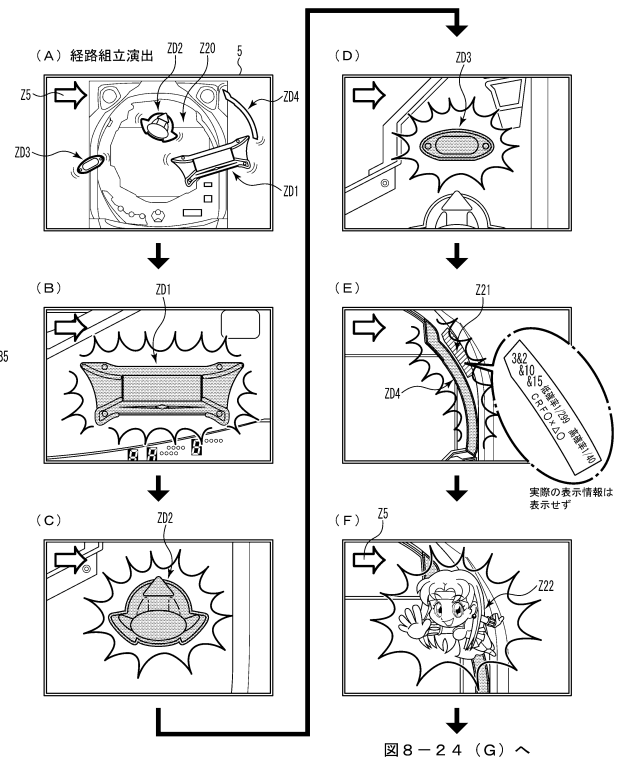
【図 8 - 2 2】

【図 8 - 2 2】 発射操作促進演出 A



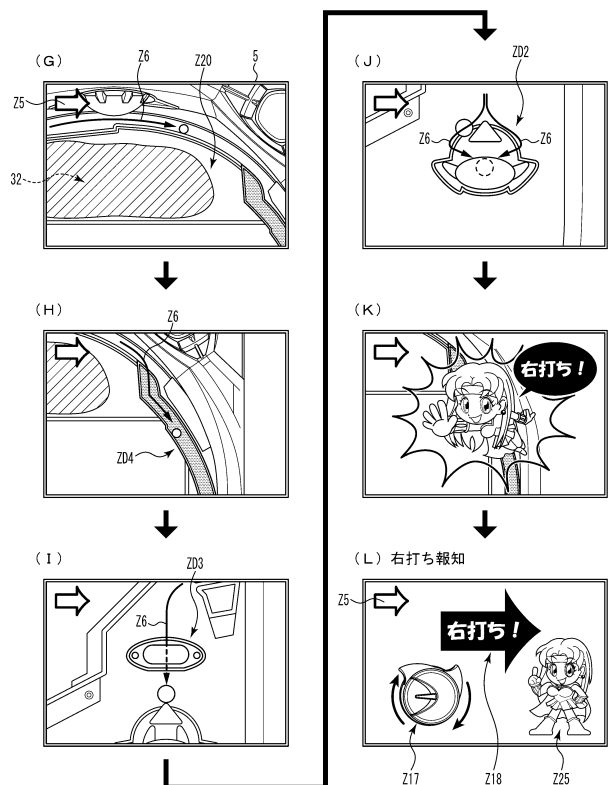
【図 8 - 2 3】

【図 8 - 2 3】 発射操作促進演出 B



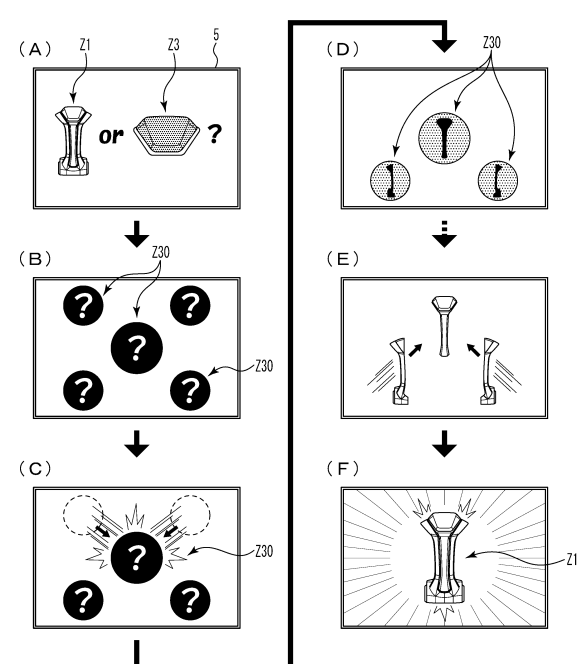
【図 8 - 2 4】

【図 8 - 2 4】 発射操作促進演出 B



【図 8 - 2 5】

【図 8 - 2 5】 変形例 1



10

20

30

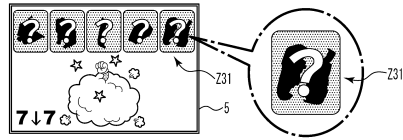
40

50

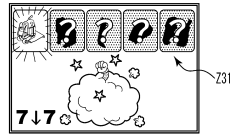
【図 8 - 2 6】

【図 8 - 2 6】 変形例 2

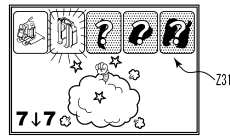
(A) SP リーチ演出中



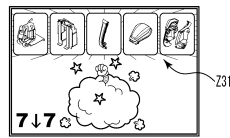
(B)



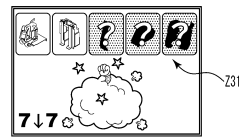
(C)



(D)



(E)

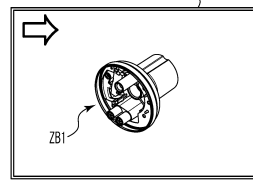


組立演出へ

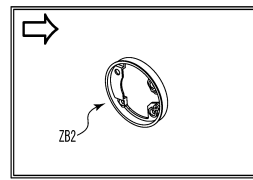
【図 8 - 2 7】

【図 8 - 2 7】 変形例 3

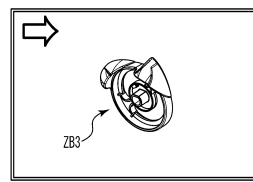
(A)



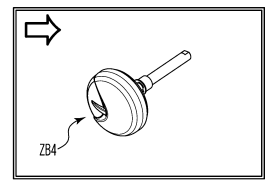
(B)



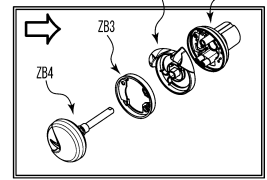
(C)



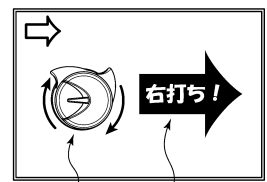
(D)



(E)



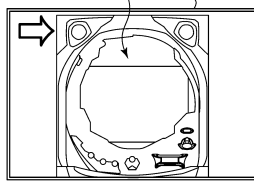
(F)



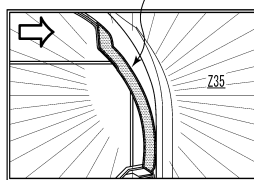
【図 8 - 2 8】

【図 8 - 2 8】 変形例 4

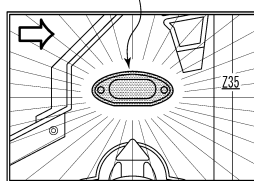
(A)



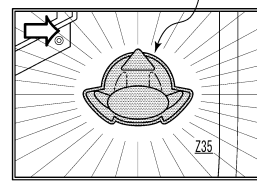
(B)



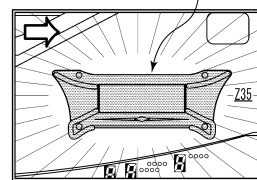
(C)



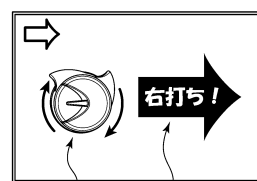
(D)



(E)



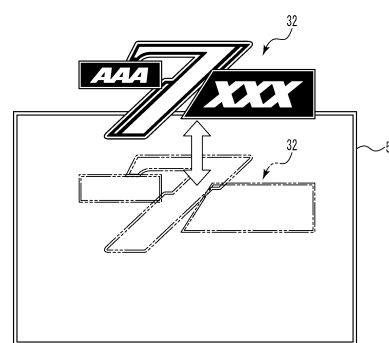
(F)



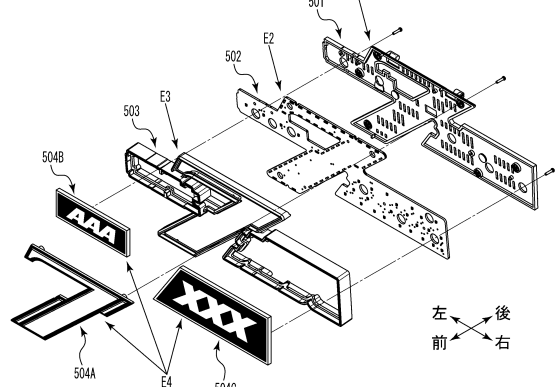
【図 8 - 2 9】

【図 8 - 2 9】 変形例 5

(A)



(B)



10

20

30

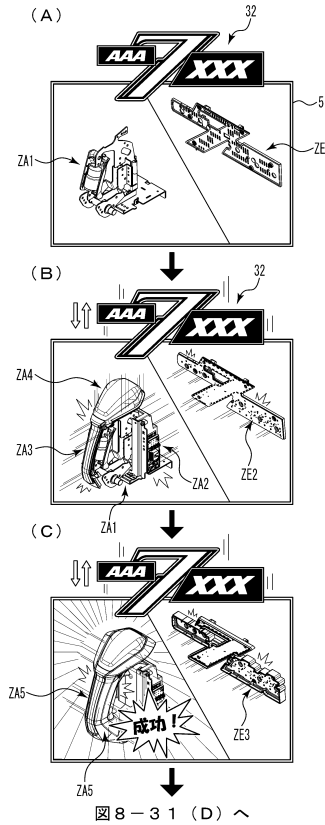
40

50

【図 8 - 3 0】

【図 8 - 3 0】

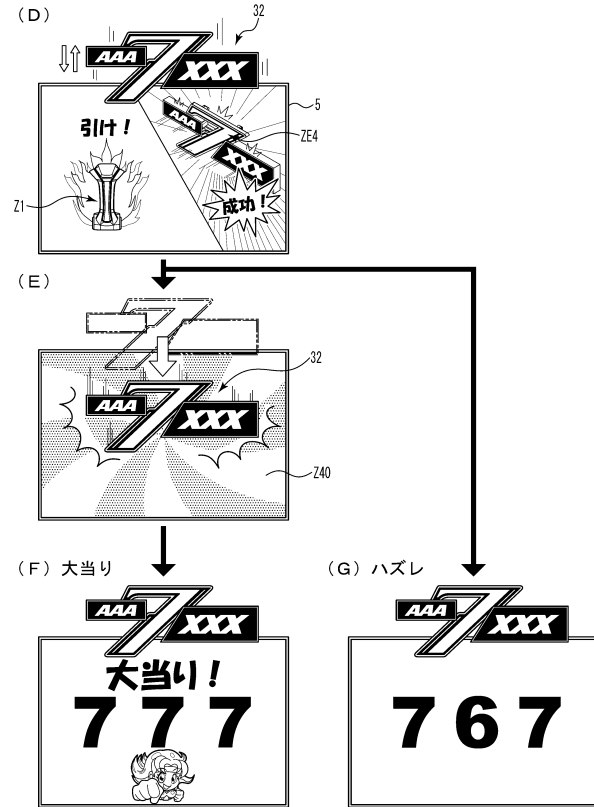
変形例 5



【図 8 - 3 1】

【図 8 - 3 1】

変形例 5



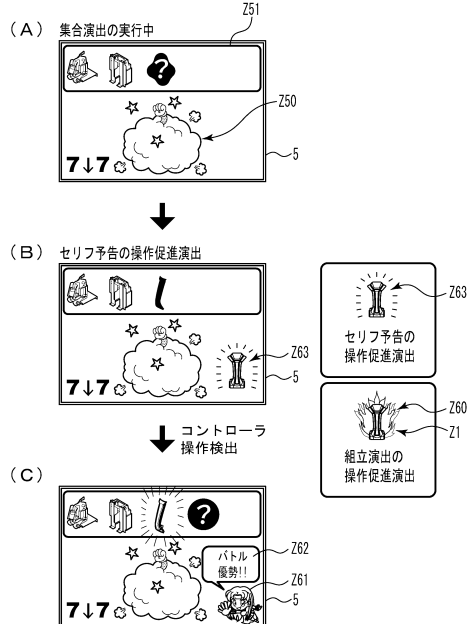
10

20

【図 8 - 3 2】

【図 8 - 3 2】

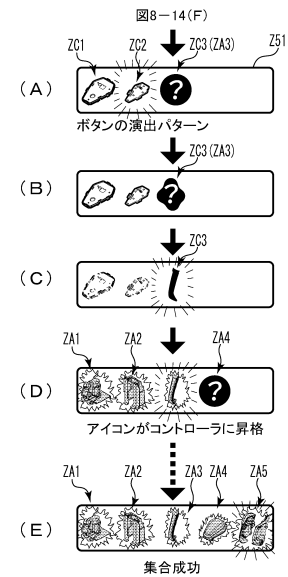
変形例 6



【図 8 - 3 3】

【図 8 - 3 3】

変形例 7



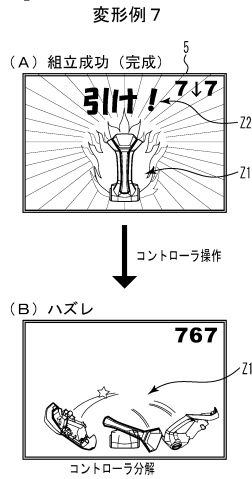
30

40

50

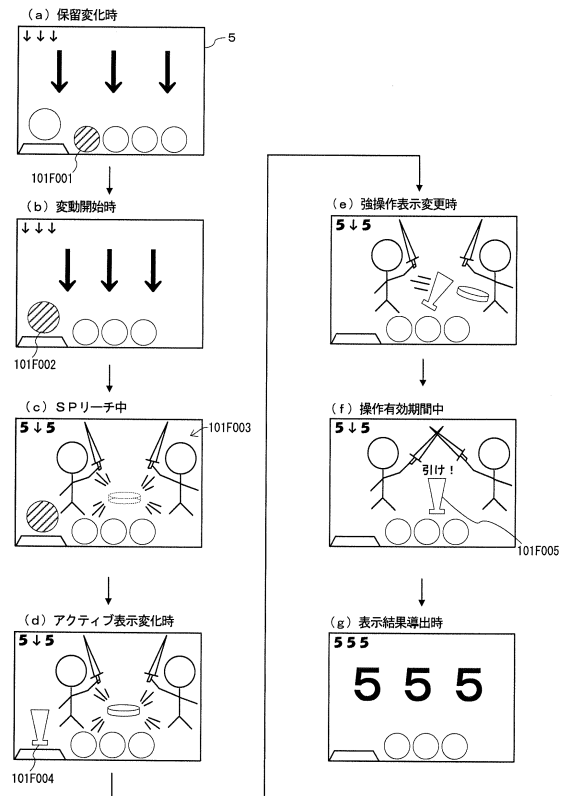
【図 8 - 3 4】

【図 8 - 3 4】



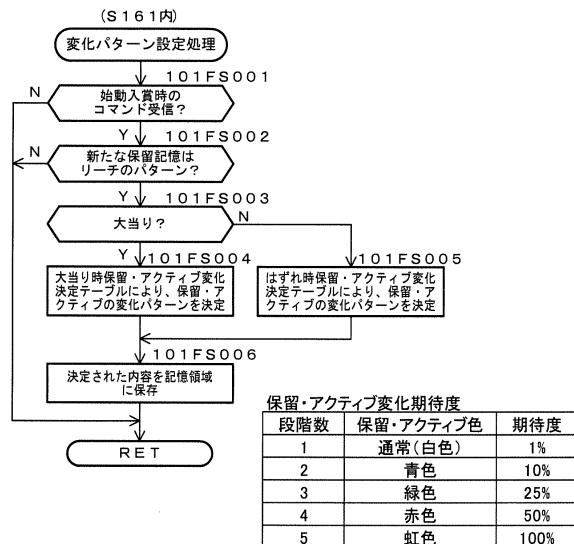
【図 9 - 1】

【図 9 - 1】



【図 9 - 2】

【図 9 - 2】



【図 9 - 3】

【図 9 - 3】

(A) SPリリース大当たり時シナリオ決定テーブル

パターン	リーチ前	リーチ後	SPリリース中	割合
PTA1	弱シナリオ	弱シナリオ	弱シナリオ	5%
PTA2	弱シナリオ	弱シナリオ	中シナリオ	6%
PTA3	弱シナリオ	中シナリオ	弱シナリオ	7%
PTA4	中シナリオ	中シナリオ	中シナリオ	8%
PTA5	中シナリオ	弱シナリオ	中シナリオ	9%
PTA6	弱シナリオ	中シナリオ	強シナリオ	10%
PTA7	中シナリオ	中シナリオ	強シナリオ	11%
PTA8	中シナリオ	強シナリオ	強シナリオ	12%
PTA9	強シナリオ	強シナリオ	強シナリオ	32%

(B) SPリリースはずれ時シナリオ決定テーブル

パターン	リーチ前	リーチ後	SPリリース中	割合
PTB1	弱シナリオ	弱シナリオ	弱シナリオ	16%
PTB2	弱シナリオ	弱シナリオ	中シナリオ	14%
PTB3	弱シナリオ	中シナリオ	弱シナリオ	13%
PTB4	中シナリオ	中シナリオ	中シナリオ	12%
PTB5	中シナリオ	弱シナリオ	中シナリオ	11%
PTB6	弱シナリオ	中シナリオ	強シナリオ	10%
PTB7	中シナリオ	中シナリオ	強シナリオ	9%
PTB8	中シナリオ	強シナリオ	強シナリオ	8%
PTB9	強シナリオ	強シナリオ	強シナリオ	7%

【図 9 - 4】

【図9-4】

(A) 大当たり時操作演出決定テーブル

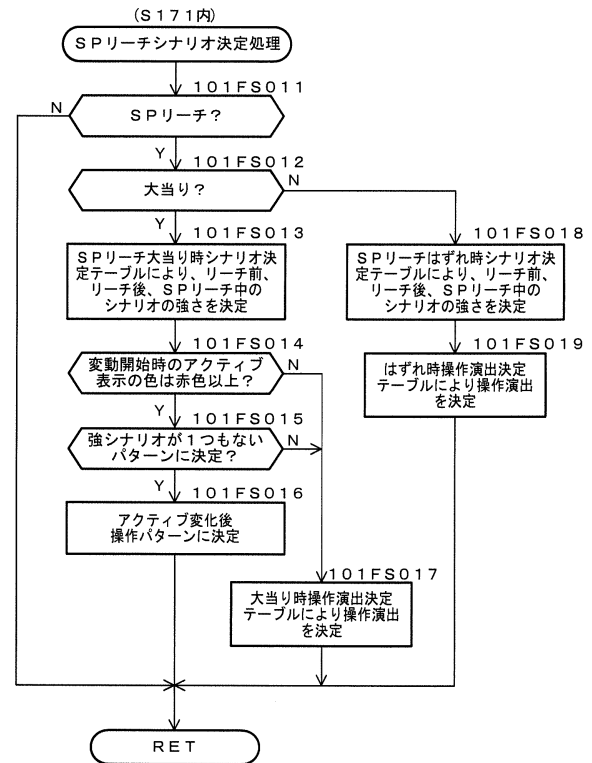
操作演出の態様	割合
弱操作演出(ボタン)	30%
強操作演出(スティック)	70%

(B) はずれ時操作演出決定テーブル

操作演出の態様	割合
弱操作演出(ボタン)	70%
強操作演出(スティック)	30%

【図 9 - 5】

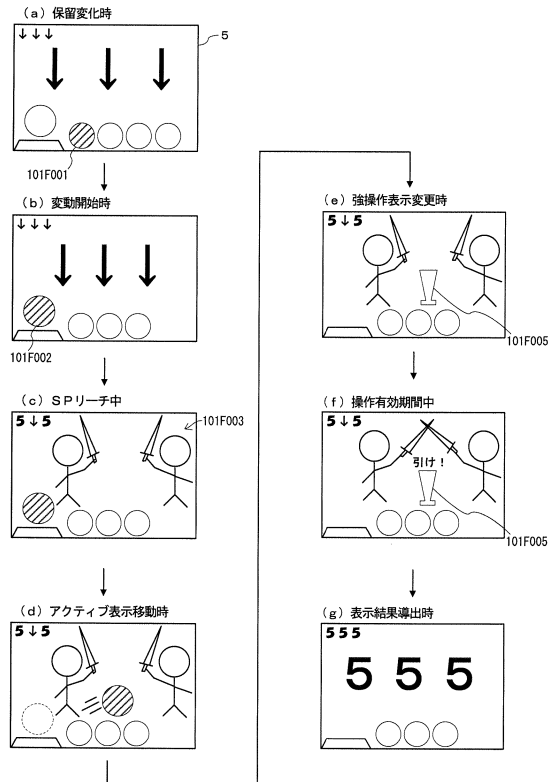
【図9-5】



【図 9 - 6】

【図9-6】

(変形例)



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 7 - 0 5 6 0 9 5 (J P , A)
 特開 2 0 1 7 - 0 0 0 2 9 5 (J P , A)
 特開 2 0 1 9 - 0 0 0 5 7 6 (J P , A)
 特開 2 0 2 0 - 1 1 6 0 8 7 (J P , A)
(58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
 A 6 3 F 7 / 0 2