

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7218218号

(P7218218)

(45)発行日 令和5年2月6日(2023.2.6)

(24)登録日 令和5年1月27日(2023.1.27)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全211頁)

(21)出願番号	特願2019-45379(P2019-45379)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	平成31年3月13日(2019.3.13)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2020-146182(P2020-146182 A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2-9番14号
(43)公開日	令和2年9月17日(2020.9.17)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和3年10月12日(2021.10.12)		東京都渋谷区渋谷三丁目2-9番14号
		審査官	金子 和孝

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、
 前記促進演出として、前記特定演出に応じて実行する特定促進演出と、前記特定演出と
 関連なく実行される所定演出に応じて実行する所定促進演出と、を含み、
 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、分離している斜視部品画像を、画面周縁から画面中央に向け
て移動表示することで、画面中央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、

10

20

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、特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、

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变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、

10

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であるとともに、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機には、複数の設定値のうちいずれかの設定値を設定可能であって、設定された設定値に応じて有利状態に制御される割合が異なっているものがある。また、このような遊技機の中には、設定されている設定値を示唆する演出を実行可能なものがある（例えば、特許文献1参照）。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2010-200902号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

30

しかしながら、特許文献1にあっては、設定値の示唆が有利状態に制御されるか否かの判定の結果に関係しないので、遊技興趣を向上できないという問題がある。

【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、遊技興趣を向上することの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に記載の遊技機は、

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、

40

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、

前記促進演出として、前記特定演出に応じて実行する特定促進演出と、前記特定演出と関連なく実行される所定演出に応じて実行する所定促進演出と、を含み、

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、

50

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、分離している斜視部品画像を、画面周縁から画面中央に向けて移動表示することで、画面中央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、特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变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。

さらに、手段 1 に記載の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であるとともに、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、1 ～ 6）のうちいずれかの設定値に設定可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

20

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、チャンスアップ演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 9 - 2 に示すチャンスアップ演出決定処理を実行した後に変表示中演出処理を実行する部分）を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、前記有利状態に制御されることを報知する特別示唆演出を実行可能であり（例えば、演出制御用 CPU 120 がチャンスアップ演出をパターン CU - 3 やパターン CU - 4 で実行する部分）、

前記特別示唆演出の実行割合は設定されている設定値に応じて異なり（例えば、図 9 - 4（A）に示すように、変表示結果が大当りであることにもとづいてチャンスアップ演出の演出パターンを決定する際に、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じてパターン CU - 3 に決定される割合とパターン CU - 4 に決定される割合の合計が異なる部分）、

30

さらに、

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 35 A を含むスティックコントローラ 31 A やプッシュセンサ 35 B を含むプッシュボタン 31 B、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 CPU 120 が、スティックコントローラ 31 A またはプッシュボタン 31 B の操作有効期間において、スティックコントローラ 31 A またはプッシュボタン 31 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 10 - 19（A）（B）参照）と、

40

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 CPU 120 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 10 - 14 ～ 図 10 - 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

50

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10-19（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と「引け！」なる文字画像Z2を表示するか、図10-19（B）に示すように、画像表示装置5に押しボタン31Bを模した押しボタン画像Z3と「押せ！」なる文字画像Z4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PT2-2、PT2-3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PT2-1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31Aの操作が促進される部分。図10-10参照）

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御されることを報知する特別示唆演出の実行割合によって遊技機に設定されている設定値を遊技者に対して示唆することができるので、示唆演出の興趣を向上できる。さらに、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。

【0007】

手段2の遊技機は、手段1に記載の遊技機であって、

20

前記示唆演出実行手段は、前記特別示唆演出として、第1特別示唆演出と該第1特別示唆演出とは演出態様が異なる第2特別示唆演出とを実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120がチャンスアップ演出をパターンCU-3とパターンCU-4とで実行可能な部分）、

前記第1特別示唆演出の実行割合は、設定されている設定値にかかわらず同一割合であり（例えば、図9-4（A）に示すように、パターンCU-3の決定割合はパチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず10%である部分）、

前記第2特別示唆演出の実行割合は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図9-4（A）に示すように、パターンCU-4の決定割合はパチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異なる部分）

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別示唆演出として第1特別示唆演出と第2特別示唆演出とのどちらが実行されるかに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0008】

手段3の遊技機は、手段1または手段2に記載の遊技機であって、

前記特別示唆演出が実行されてから所定条件が成立するまでの所定期間に、設定されている設定値に応じた異なる割合にて所定演出を実行可能な所定演出実行手段を更に備える（例えば、図9-7及び図9-8に示すように、演出制御用CPU120がチャンスアップ演出をパターンCU-3やパターンCU-4にて実行した後に、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じた異なる割合にて設定値示唆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、実行割合によって設定値が示唆される所定演出が、特別示唆演出が実行された後の所定期間において実行されるので、該所定期間の遊技興趣を向上できる。

【0009】

手段4の遊技機は、手段3に記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、前記所定演出として、前記特別示唆演出に対応する演出であって前記特別示唆演出とは演出態様が異なる特殊演出を実行可能であり（例えば、変形例129SG-1として図9-11に示すように、演出制御用CPU120がチャンスアップ演出をパターンCU-3にて実行した後に更にチャンスアップ演出をパターンCU-4にて実行可能な部分）、

50

前記特別示唆演出と前記特殊演出とが特定期間内に実行されることで、設定されている設定値が複数の設定値の一部の設定値であることを遊技者が特定可能である（例えば、変形例 1 2 9 S G - 1 として図 9 - 1 1 に示すように、チャンスアップ演出が 1 の可変表示中においてパターン C U - 3 とパターン C U - 4 とで 2 回実行されることでパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 4 ~ 6 の範囲であると特定できる部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別示唆演出と特殊演出とが特定期間内に実行されることによって一部の設定値が特定可能となるか否かに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 0 1 0 】

10

手段 5 の遊技機は、手段 3 に記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、前記所定演出として、前記特別示唆演出に対応する特殊演出を実行可能であり（例えば、変形例 1 2 9 S G - 1 として図 9 - 1 1 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 がチャンスアップ演出をパターン C U - 3 にて実行した後に更にチャンスアップ演出をパターン C U - 4 にて実行可能な部分）、

特定期間内における前記特別示唆演出の実行回数と前記特殊演出の実行回数との合計回数にもとづいて、設定されている設定値が複数の設定値の一部の設定値であることを遊技者が特定可能である（例えば、変形例 1 2 9 S G - 1 として図 9 - 1 1 に示すように、チャンスアップ演出が 1 の可変表示中においてパターン C U - 3 とパターン C U - 4 とで 2 回実行されることでパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 4 ~ 6 の範囲であると特定できる部分）

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定期間内において特別示唆演出と特殊演出とが何回実行されるのかに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 0 1 1 】

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

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、演出態様が段階的に変化する演出であって前記特別示唆演出となる特別段階の演出を含む段階演出を実行可能であって（例えば、変形例 1 2 9 S G - 2 として図 9 - 1 2 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 がチャンスアップ演出を実行可能な部分）、

30

前記所定演出実行手段は、前記特別段階の演出に続く段階演出であって（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 がチャンスアップ演出の 5 段階目を実行可能な部分）、特定の設定値が設定されていることを示唆する特定設定値示唆段階の演出を実行可能である（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 がチャンスアップ演出の 6 段階目を実行可能な部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、段階演出が特別段階まで変化した後に、更に特定設定値示唆段階まで変化するか否かに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 0 1 2 】

手段 7 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）に制御可能であるとともに、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、1 ~ 6）のうちいずれかの設定値に設定可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

40

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 9 - 2 に示すチャンスアップ演出決定処理を実行した後に可変表示中演出処理を実行する部分）を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、前記有利状態に制御される割合が高いことを示唆する特定示唆演出を実行可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 がチャンスアップ演出をパターン C U - 2 で実行可能な部分）、

前記示唆演出実行手段が所定期間内において前記特定示唆演出を実行する回数は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、変形例 1 2 9 S G - 3 として図 9 - 1 3 に示す

50

ように、チャンスアップ演出がパターンＣＵ－２にて３回実行される場合はパチンコ遊技機１に設定値として６が設定されている場合であり、チャンスアップ演出がパターンＣＵ－２にて１回や２階実行される場合はパチンコ遊技機１に設定値として１～５のいずれかが設定されている場合である部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定示唆演出の実行回数に対して遊技者を注目させることができるので、示唆演出の興趣を向上できる。

【００１３】

手段８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）に制御可能であるとともに、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、１～６）のうちいずれかの設定値に設定可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆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が図９－２に示すチャンスアップ演出決定処理を実行した後、可変表示中演出処理を実行する部分）を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、前記有利状態に制御されることを報知する複数の特別示唆演出を実行可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がチャンスアップ演出をパターンＣＵ－３やパターンＣＵ－４で実行する部分）、

前記特別示唆演出のうちのいずれかが実行される割合は、設定されている設定値にかかわらず同一であり（例えば、変形例１２９ＳＧ－４として図９－１４に示すように、パターンＣＵ－３の決定割合とパターンＣＵ－４の決定割合の合計はパチンコ遊技機１に設定されている設定値にかかわらず１５％である部分）、

前記特別示唆演出のうちのいずれかの実行割合は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、変形例１２９ＳＧ－４として図９－１４に示すように、パターンＣＵ－３の決定割合とパターンＣＵ－４の決定割合とは、パチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じて異なる部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御されることを報知する複数の特別示唆演出のうち、少なくとも１の特別示唆演出の実行割合によって遊技機に設定されている設定値を遊技者に対して示唆することができるので、示唆演出の興趣を向上できる。

【００１４】

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。

【００１５】

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９～１４に係る発明が含まれる。従来より遊技機において特開２０１５－５７２５２号公報に示されているような、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。

【００１６】

しかしながら、プッシュボタンと操作レバーのうちの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。

【００１７】

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。

【００１８】

手段９の遊技機は、

10

20

30

40

50

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 35 A を含むスティックコントローラ 31 A やプッシュセンサ 35 B を含むプッシュボタン 31 B、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 CPU 120 が、スティックコントローラ 31 A またはプッシュボタン 31 B の操作有効期間において、スティックコントローラ 31 A またはプッシュボタン 31 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 10 - 19（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 CPU 120 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 10 - 14 ~ 図 10 - 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 CPU 120 が、操作促進演出において、図 10 - 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 31 A を模したコントローラ画像 Z1 と「引け！」なる文字画像 Z2 を表示するか、図 10 - 19（B）に示すように、画像表示装置 5 にプッシュボタン 31 B を模したプッシュボタン画像 Z3 と「押せ！」なる文字画像 Z4 を表示する部分）、

20

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 PT2 - 2、PT2 - 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 PT2 - 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 31 A の操作が促進される部分。図 10 - 10 参照）

30

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。

【0019】

手段 10 の遊技機は、手段 9 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 Z1 やプッシュボタン画像 Z3）に関連する演出画像（例えば、部品画像 ZA1 ~ ZA5 または部品画像 ZC1 ~ ZC5）を表示可能である

ことを特徴としている。

40

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。

【0020】

手段 11 の遊技機は、手段 9 または 10 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 ZA1 ~ ZA5、ZC1 ~ ZC5 は、第 1 段階及び第 2 段階では、スティックコントローラ 31 A の部品 A1 ~ A5 またはプッシュボタン 31 B の部品 C1 ~ C5 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 10 - 11 参照）

50

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。

【００２１】

手段１２の遊技機は、手段９～１１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ＺＣ１～ＺＣ５から部品画像ＺＡ１～ＺＡ５に切り替わる（変化する）部分。図１０－３３の変形例７）

10

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。

【００２２】

手段１３の遊技機は、手段９～１２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。図１０－１１参照）

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。

【００２３】

手段１４の遊技機は、手段９～１３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３１Ｂが決定されている場合、集合に失敗する演出パターンＰＴ１－１やＰＴ２－１が、集合に成功する演出パターンＰＴ１－２，１－３やＰＴ２－２，２－３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ＰＴ１－１やＰＴ２－１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Ｚ３が表示される可能性が高い。図１０－１０（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。

40

【００２４】

尚、この発明は、この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、この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】

【００２５】

【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。

【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。

50

【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】パチンコ遊技機の正面図である。

【図 8 - 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 8 - 3】パチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図 8 - 4】(A)、(B)は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図 8 - 5】各乱数を示す説明図である。

【図 8 - 6】変動パターンを例示する図である。

【図 8 - 7】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

10

【図 8 - 8】大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 8 - 9】各種大当たりの内容を示す説明図である。

【図 8 - 10】(A)は大当たり用変動パターン判定テーブル(大当たりA用)を示す説明図であり、(B)は大当たり用変動パターン判定テーブル(大当たりB、大当たりC用)を示す説明図であり、(C)は小当たり用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 8 - 11】はずれ用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。動入賞時受信コマンドバッファを示す説明図である。

【図 8 - 12】(A)は、表示モニタの正面図、(B)は、表示モニタの表示態様を示す図、(C)は表示内容の説明図である。

【図 8 - 13】遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

20

【図 8 - 14】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 - 15】可変表示中演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 - 16】可変表示中演出種別の内容を示す説明図である。

【図 8 - 17】(A)は演出(リーチ予告)種別決定用テーブルAを示す図、(B)は演出(設定示唆)種別決定用テーブルBを示す図である。

【図 8 - 18】(A)～(C)は可変表示中演出の流れを示す図である。

【図 8 - 19】(A)はパターンPT-8に基づくリーチ予告(低)の演出態様を示す図、(B)はパターンPT-9に基づくリーチ予告(高)の演出態様を示す図である。

【図 8 - 20】(A)は変形例1としての可変表示中演出決定処理の一例を示すフローチャート、(B)は演出種別決定用テーブルCを用いた場合のリーチ予告と設定示唆の決定割合を示す図である。

30

【図 8 - 21】(A)は実施例2としての可変表示中演出の演出期間を示す図、(B)は可変表示中演出実行決定テーブルを示す図である。

【図 8 - 22】(A)は変動パターンがノーマルリーチで設定値1と設定値6における第1期間と第2期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割合を示す図、(B)は変動パターンがスーパーリーチで設定値1と設定値6における第1期間と第2期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割合を示す図である。

【図 8 - 23】変動パターンがノーマルリーチの場合の第1期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。

【図 8 - 24】変動パターンがノーマルリーチの場合の第2期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。

40

【図 8 - 25】変動パターンがスーパーリーチの場合の第1期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。

【図 8 - 26】変動パターンがスーパーリーチの場合の第2期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。

【図 8 - 27】(A)は実施例3において変動パターンがノーマルリーチで設定値1と設定値6における第1期間と第2期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割合を示す図、(B)は変動パターンがスーパーリーチで設定値1と設定値6における第1期間と第2期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割合を示す図である。

【図 8 - 28】変動パターンがノーマルリーチの場合の第1期間における可変表示中演出

50

種別決定割合を示す図である。

【図 8 - 29】変動パターンがノーマルリーチの場合の第 2 期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。

【図 8 - 30】変動パターンがスーパーリーチの場合の第 1 期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。

【図 8 - 31】変動パターンがスーパーリーチの場合の第 2 期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。

【図 8 - 32】実施例 4 としての可変表示中演出の演出期間を示す図である。

【図 8 - 33】実施例 4 としての可変表示中演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

10

【図 8 - 34】(A) は実施例 4 において変動パターンがノーマルリーチ・スーパーリーチ共通で設定値 1 と設定値 6 における第 1 期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割合を示す図、(B) は変動パターンがノーマルリーチで設定値 1 と設定値 6 における第 2 期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割合を示す図、(C) は変動パターンがスーパーリーチで設定値 1 と設定値 6 における第 2 期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割合を示す図である。

【図 8 - 35】第 1 期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。

【図 8 - 36】変動パターンがノーマルリーチの場合の第 2 期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。

【図 8 - 37】変動パターンがスーパーリーチの場合の第 2 期間における可変表示中演出種別決定割合を示す図である。

20

【図 8 - 38】変形例 2 としての可変表示中演出の演出期間を示す図である。

【図 8 - 39】(A) は変形例 2 において全変動パターン共通で設定値 1 と設定値 6 における第 1 期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割合を示す図、(B) は変動パターンがノーマルリーチ・スーパーリーチ共通で設定値 1 と設定値 6 における第 2 期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割合を示す図、(C) は変動パターンがノーマルリーチ・スーパーリーチ共通で設定値 1 と設定値 6 における第 3 期間でのリーチ予告と設定示唆の実行決定割合を示す図である。

【図 9 - 1】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図 9 - 2】チャンスアップ演出決定処理を示すフローチャートである。

30

【図 9 - 3】チャンスアップ演出の演出パターンを示す説明図である。

【図 9 - 4】チャンスアップ演出の演出パターンの決定割合を示す図である。

【図 9 - 5】設定値示唆演出決定処理を示すフローチャートである。

【図 9 - 6】設定値示唆演出の演出パターンを示す説明図である。

【図 9 - 7】設定値示唆演出の演出パターンの決定割合を示す図である。

【図 9 - 8】チャンスアップ演出と設定値示唆演出の実行可能期間を示す説明図である。

【図 9 - 9】チャンスアップ演出の演出態様を示す図である。

【図 9 - 10】設定値示唆演出の演出態様を示す図である。

【図 9 - 11】変形例におけるチャンスアップ演出の実行可能期間を示す説明図である。

【図 9 - 12】変形例におけるステップアップ演出の実行段階を示す説明図である。

40

【図 9 - 13】変形例におけるチャンスアップ演出の実行可能期間を示す説明図である。

【図 9 - 14】変形例におけるチャンスアップ演出の演出パターンの決定割合を示す図である。

【図 10 - 1】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 10 - 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 10 - 3】押しボタンの構造を示す分解斜視図である。

【図 10 - 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。

【図 10 - 5】変動パターンを例示する図である。

50

【図 10 - 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 10 - 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 10 - 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 10 - 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 10 - 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。

【図 10 - 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変化態様を示す図、(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変化態様を示す図である。

10

【図 10 - 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 10 - 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 10 - 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 10 - 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 10 - 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。

【図 10 - 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。

20

【図 10 - 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 10 - 19】(A) ~ (F) は操作促進演出の一例を説明する図である。

【図 10 - 20】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 10 - 21】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。

【図 10 - 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。

30

【図 10 - 23】(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 10 - 24】(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 10 - 25】(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 10 - 26】(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 10 - 27】(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。

40

【図 10 - 28】(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 10 - 29】(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 10 - 30】(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 10 - 31】(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 10 - 32】(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 10 - 33】(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。

50

【図 10 - 34】(A)(B)は本特徴部 063SG 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。

【発明を実施するための形態】

【0026】

(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。

【0027】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

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

【0028】

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 LED 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、LED を全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【0029】

なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである (後述の他の図柄についても同じ)。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1 以上の図柄の変形、1 以上の図柄の拡大 / 縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、1 以上の飾り図柄が変形や拡大 / 縮小されたりする。なお、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。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)。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

【0030】

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

【0031】

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。

【0032】

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 5 L、5 C、5 R において飾り図柄が可変表示 (例えば上下方向のスクロール表示や更新表示) される。なお、同期して実行され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。

【0033】

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 3 4 】

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。

【 0 0 3 5 】

また、遊技盤 2 の所定位置には、複数の L E D を含んで構成された第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられ、第 1 保留表示器 2 5 A は、L E D 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 2 5 B は、L E D の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

【 0 0 3 6 】

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

【 0 0 3 7 】

入賞球装置 6 A 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。

【 0 0 3 8 】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（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 6 B は、例えば、一对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。なお、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 3 9 】

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 0 】

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 1 】

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 2 】

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

10

20

30

40

50

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 10 に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【0043】

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

【0044】

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

10

【0045】

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

【0046】

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

【0047】

20

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。

【0048】

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

【0049】

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

30

【0050】

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）30 が設けられている。

【0051】

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。

【0052】

40

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 31A が取り付けられている。スティックコントローラ 31A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 31A に対する操作は、コントローラセンサユニット 35A（図 2 参照）により検出される。

【0053】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 31B が設けられている。プッシュボタン 31B に対する操作は、プッシュセンサ 35B（図 2 参照）により検出される。

【0054】

50

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

【 0 0 5 5 】

（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。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定

10

【 0 0 5 6 】

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（普図はずれ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図はずれ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 6 B を所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第 2 始動入賞口が開放状態になる）。

【 0 0 5 7 】

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。

20

【 0 0 5 8 】

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。

【 0 0 5 9 】

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

【 0 0 6 0 】

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（はずれ図柄、例えば「-」）が停止表示されれば「はずれ」となる。

30

【 0 0 6 1 】

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 2 】

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。

40

【 0 0 6 3 】

なお、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（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 6 4 】

50

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

【 0 0 6 5 】

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 6 6 】

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

【 0 0 6 7 】

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 6 8 】

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

【 0 0 6 9 】

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 0 】

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

【 0 0 7 1 】

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

【 0 0 7 2 】

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

【 0 0 7 3 】

（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

10

20

30

40

50

、遊技を盛り上げたりする演出)が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置 5 に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、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。

【0074】

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。

10

【0075】

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

【0076】

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「大当たり」となる割合(大当たり信頼度、大当たり期待度とも呼ばれる。)が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当たり信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

20

【0077】

特図ゲームの表示結果が「大当たり」となるときには、画像表示装置 5 の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出される(飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当たり」となる)。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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。

30

【0078】

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

【0079】

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

40

【0080】

特図ゲームの表示結果が「はずれ」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(「非リーチはずれ」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

50

が「非リーチはずれ」となる）ことがある。また、表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当たり組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチはずれ」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「リーチはずれ」となる）こともある。

【 0 0 8 1 】

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

10

【 0 0 8 2 】

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。

【 0 0 8 3 】

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

20

【 0 0 8 4 】

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（デモンストラーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

30

【 0 0 8 5 】

（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 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4、中継基板 1 5 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【 0 0 8 6 】

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

40

【 0 0 8 7 】

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

【 0 0 8 8 】

CPU 1 0 3 は、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の

50

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、ROM 101 が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 102 がメインメモリとして使用される。RAM 102 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップ RAM となっている。なお、ROM 101 に記憶されたプログラムの全部又は一部を RAM 102 に展開して、RAM 102 上で実行するようにしてもよい。

【0089】

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、CPU 103 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。

【0090】

I/O 105 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。

【0091】

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。

【0092】

ソレノイド回路 111 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド 81 やソレノイド 82 をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド 81 や大入賞口扉用のソレノイド 82 に伝送する。

【0093】

主基板 11（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）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 12 に供給する。主基板 11 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 15 により中継され、演出制御基板 12 に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板 11 における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【0094】

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

【0095】

演出制御基板 12 には、演出制御用 CPU 120 と、ROM 121 と、RAM 122 と、表示制御部 123 と、乱数回路 124 と、I/O 125 とが搭載されている。

【0096】

演出制御用 CPU 120 は、ROM 121 に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部 123 とともに演出を実行するための処理（演出制御基板 12 の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM 121 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 122 がメインメモリとして使用される。

10

20

30

40

50

【 0 0 9 7 】

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

【 0 0 9 8 】

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

【 0 0 9 9 】

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

10

【 0 1 0 0 】

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

20

【 0 1 0 1 】

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

【 0 1 0 2 】

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

【 0 1 0 3 】

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

30

【 0 1 0 4 】

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

【 0 1 0 5 】

演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14といった、主基板11以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機1のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、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。

40

【 0 1 0 6 】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【 0 1 0 7 】

（主基板11の主要な動作）

まず、主基板11における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機1に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理が実行される。図3は、主基板11におけるCPU103が実行す

50

る遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0108】

図3に示す遊技制御メイン処理では、CPU103は、まず、割込禁止に設定する(ステップS1)。続いて、必要な初期設定を行う(ステップS2)。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス(CTC(カウンタ/タイマ回路)、パラレル入出力ポート等)のレジスタ設定、RAM102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0109】

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S3)。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100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(ステップS3; Yes)、初期化处理(ステップS8)を実行する。初期化处理では、CPU103は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするRAMクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【0110】

また、CPU103は、初期化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S9)。演出制御用CPU120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。

【0111】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には(ステップS3; No)、RAM102(バックアップRAM)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S4)。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、CPU103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、RAM102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、RAM102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RAM102にバックアップデータが記憶されていない場合(ステップS4; No)、初期化处理(ステップS8)を実行する。

【0112】

RAM102にバックアップデータが記憶されている場合(ステップS4; Yes)、CPU103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、RAM102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、RAM102のデータが正常であると判定する。

【0113】

RAM102のデータが正常でないと判定された場合(ステップS5; No)、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、初期化处理(ステップS8)を実行する。

【0114】

RAM102のデータが正常であると判定された場合(ステップS5; Yes)、CPU103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、CPU103は、RAM102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つた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込

10

20

30

40

50

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。

【 0 1 1 5 】

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つ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CPU120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CPU120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。

10

【 0 1 1 6 】

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、CPU103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CPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【 0 1 1 7 】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図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、CPU103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、カウントスイッチ23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S21)。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S22)。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S23)。

20

30

【 0 1 1 8 】

情報出力処理に続いて、主基板11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S24)。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する(ステップS25)。CPU103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 1 9 】

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S26)。CPU103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21からの検出信号に基づく(通過ゲート41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6B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20を駆動することにより行われ、普図保留表示器25Cを点灯させることにより普図保留数を表示する。

40

【 0 1 2 0 】

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、CPU103は、コマンド制御処理を実行する(ステップS27)。CPU103は、上記

50

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 1 】

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 2 】

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 3 】

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。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S 1 1 0 ~ S 1 2 0 ）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

【 0 1 2 4 】

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、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図 2 優先消化ともいう）。また、第 1 始動入賞口及び第 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）。

【 0 1 2 5 】

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 2 6 】

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

【 0 1 2 7 】

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。

【 0 1 2 8 】

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経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

10

【 0 1 2 9 】

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「はずれ」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「はずれ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

20

【 0 1 3 0 】

ステップ S 1 1 4 の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 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、例えば大当たり種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

30

【 0 1 3 1 】

ステップ S 1 1 5 の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 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、大当たり開放中処理を終了する。

40

【 0 1 3 2 】

ステップ S 1 1 6 の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当たり遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当たり解放後処理は終了する。

50

【 0 1 3 3 】

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 3 4 】

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。

10

【 0 1 3 5 】

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。

20

【 0 1 3 6 】

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 3 7 】

(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、初期動作制御処理を実行する (ステップ S 7 2)。初期動作制御処理では、可動体 3 2 を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

30

【 0 1 3 8 】

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

40

【 0 1 3 9 】

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

50

望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT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/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11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RAM122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CPU120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。

【0140】

ステップS73にてタイマ割込みフラグがオンである場合には(ステップS73; Yes)、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S74)、コマンド解析処理を実行する(ステップS75)。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100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RAM122の所定領域に格納したり、RAM122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123に指示してもよい。

【0141】

ステップS75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S76)。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8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9及び装飾用LEDといった装飾発光体における点灯動作、可動体32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11から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【0142】

ステップS76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S77)、演出制御基板12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S73の処理に戻る。ステップS73の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【0143】

図7は、演出制御プロセス処理として、図6のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図7に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する(ステップS161)。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読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。

【0144】

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

【0145】

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

10

20

30

40

50

【 0 1 4 6 】

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。

10

【 0 1 4 7 】

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 C P U 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 L E D 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。

20

【 0 1 4 8 】

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「はずれ」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。

30

【 0 1 4 9 】

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。

40

【 0 1 5 0 】

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

50

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 1 】

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 CPU 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。

10

【 0 1 5 2 】

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 CPU 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。

【 0 1 5 3 】

(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。

20

【 0 1 5 4 】

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。

【 0 1 5 5 】

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) 。

30

【 0 1 5 6 】

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。

【 0 1 5 7 】

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。

40

【 0 1 5 8 】

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

50

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。

【0159】

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

【0160】

（本実施の形態の特徴部103SGに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部103SG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「103SGS1」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。

【実施例1】

【0161】

次に、本実施の形態の特徴部103SGにおける実施例1に係る遊技機につき、図8-1～図8-19を参照して説明する。

【0162】

まず、図8-1は、本実施の形態の特徴部103SGにおけるパチンコ遊技機1の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。図8-1及び図8-3に示すように、パチンコ遊技機（遊技機）1は、大別して、縦長の方形枠状に形成された外枠103SG001aと、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）103SG003とから構成されている。遊技盤2には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。また、遊技機用枠103SG003には、ガラス窓を有するガラス扉枠103SG003aが左側辺を中心として遊技機用枠103SG003の前面を開放する扉開放位置と該前面を閉鎖する扉閉鎖位置との間で回動可能に設けられ、該ガラス扉枠103SG003aにより遊技領域を開閉できるようになっており、ガラス扉枠103SG003aを閉鎖したときにガラス窓を通して遊技領域を透視できるようになっている。

【0163】

また、遊技機用枠103SG003は、遊技場の店員等が所有する扉キーを図示しない錠前に挿入して解錠することで開放可能となり、店員以外の遊技者等は遊技機用枠103SG003及びガラス扉枠103SG003aを開放することはできないようになっている。

【0164】

左遊技領域103SG002Lは、打球操作ハンドル30の操作によって比較的弱く打ち出された（左打ち）遊技球が流下する遊技領域であり、右遊技領域103SG002Rは、打球操作ハンドル30の操作によって左遊技領域103SG002Lを流下する遊技球よりも強く打ち出された（右打ち）遊技球が、画像表示装置5の上方経路103SG002Cを通過して流下する遊技領域である。

【0165】

また、左遊技領域103SG002Lには、一般入賞口10が配置されており、右遊技領域103SG002Rには、該右遊技領域103SG002Rの上流方から下流側にかけて、通過ゲート41、可変入賞球装置6B、一般入賞口10、特別可変入賞球装置7が

配置されている。つまり、左遊技領域 1 0 3 S G 0 0 2 L を流下する遊技球は、一般入賞口 1 0 と入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に入賞可能となっており、右遊技領域 1 0 3 S G 0 0 2 R を流下する遊技球は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口、一般入賞口 1 0 及び特別可変入賞球装置 7 が形成する大入賞口に入賞可能となっているとともに、通過ゲート 4 1 を通過可能となっている。

【 0 1 6 6 】

図 8 - 1 に示すように、入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B 及び特別可変入賞球装置 7 の間には、複数の障害釘 1 0 3 S G K 1 が配設されている。このため、左遊技領域 1 0 3 S G 0 0 2 L を流下する遊技球は、第 2 始動入賞口や大入賞口に入賞不能であるとともに、右遊技領域 1 0 3 S G 0 0 2 R を流下する遊技球は、第 1 始動入賞口に入賞不能とな

10

【 0 1 6 7 】

図 8 - 2 及び図 8 - 3 に示すように、本実施の形態の特徴部 1 0 3 S G における主基板 1 1 は、第 1 部材と第 2 部材とにより開放可能に構成された基板ケース 1 0 3 S G 2 0 1 に収納された状態でパチンコ遊技機 1 の背面に搭載されている。また、主基板 1 1 には、パチンコ遊技機 1 の設定値を変更可能な設定値変更状態に切り替えるための錠スイッチ 1 0 3 S G 0 5 1 と、設定値変更状態において後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する設定切替スイッチ 1 0 3 S G 0 5 2 と、遊技機用枠 1 0 3 S G 0 0 3 の開放を検知する開放センサ 1 0 3 S G 0 9 0 と、が設けられている。尚、詳細は後述するが、本実施の形態の特徴部 1 0 3 S G における設定値変

20

【 0 1 6 8 】

これら錠スイッチ 1 0 3 S G 0 5 1 及び設定切替スイッチ 1 0 3 S G 0 5 2 といった遊技者が操作可能な操作部が設けられた設定切替本体部は、主基板 1 1 とともに基板ケース 1 0 3 S G 2 0 1 内に收容されており、錠スイッチ 1 0 3 S G 0 5 1 及び設定切替スイッチ 1 0 3 S G 0 5 2 は、基板ケース 1 0 3 S G 2 0 1 を開放しなくても操作可能となるように基板ケース 1 0 3 S G 2 0 1 の背面に形成された開口を介して背面側に露出している。

【 0 1 6 9 】

錠スイッチ 1 0 3 S G 0 5 1 及び設定切替スイッチ 1 0 3 S G 0 5 2 を有する基板ケース 1 0 3 S G 2 0 1 は、パチンコ遊技機 1 の背面に設けられているため、遊技機用枠 1 0 3 S G 0 0 3 を閉鎖した状態では操作が極めて困難であり、所定の扉キーを用いて遊技機用枠 1 0 3 S G 0 0 3 を開放することで操作が可能となる。また、錠スイッチ 1 0 3 S G 0 5 1 は、遊技場の店員等が所有する設定キーの操作を要することから、設定キーを所持する店員のみ操作が可能とされている。また、錠スイッチ 1 0 3 S G 0 5 1 は、設定キーによって、後述する ON と OFF の切替操作を実行可能なスイッチでもある。尚、本実施の形態の特徴部 1 0 3 S G では、扉キーと設定キーとが別個のキーである形態を例示しているが、これらは 1 のキーにて兼用されていてもよい。

30

【 0 1 7 0 】

また、基板ケース 1 0 3 S G 2 0 1 には、設定値や後述するベース値を表示可能な表示モニタ 1 0 3 S G 0 2 9 が配置されている。該表示モニタ 1 0 3 S G 0 2 9 は、主基板 1 1 に接続されているとともに、基板ケース 1 0 3 S G 2 0 1 の上部に配置されている。つまり、表示モニタ 1 0 3 S G 0 2 9 は、基板ケース 1 0 3 S G 2 0 1 における主基板 1 1 を視認する際の正面に配置されている。主基板 1 1 は、遊技機用枠 1 0 3 S G 0 0 3 を開放していない状態では視認できないので、主基板 1 1 を視認する際の正面とは、遊技機用枠 1 0 3 S G 0 0 3 を開放した状態における遊技盤 2 の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機 1 の正面とは異なる。ただし、主基板 1 1 を視認する際の正面とパチンコ遊技機 1 の正面とが共通するようにしてもよい。

40

【 0 1 7 1 】

また、図 8 - 1 及び図 8 - 2 に示すように、本実施の形態の特徴部 1 0 3 S G における

50

パチンコ遊技機 1 の遊技盤 2 の所定位置（例えば、遊技領域の左下方位置）には、第 1 特図の可変表示を実行可能な第 1 特別図柄表示装置 103SG004A、第 2 特図の可変表示を実行可能な第 2 特別図柄表示装置 103SG004B、第 1 保留記憶数を表示可能な第 1 保留表示器 103SG025A、第 2 保留記憶数を表示可能な第 2 保留表示器 103SG025B、普通図柄の可変表示を実行可能な普通図柄表示器 103SG020、普図保留記憶数を表示可能な普図保留表示器 103SG025C、大当り遊技中に当該大当り遊技のラウンド数（大当り種別）を表示可能なラウンド表示器 103SG131、高ベース状態（時短状態）や大当り遊技状態等の遊技球を右遊技領域 103SG002R に向けて打ち出す遊技状態において点灯する右打ちランプ 103SG132、確変状態であるとき点灯する確変ランプ 103SG133、高ベース状態（時短状態）において点灯する時短ランプ 103SG134 が纏めて配置されている遊技情報表示部 103SG200 が設けられている。

10

【0172】

第 1 特別図柄表示装置 103SG004A と第 2 特別図柄表示装置 103SG004B とは、それぞれ 8 セグメントの LED から構成されている。また、第 1 特別図柄表示装置 103SG004A と第 2 特別図柄表示装置 103SG004B とでは、特別図柄の可変表示結果がはずれや小当りである場合は、共通の組合せで該可変表示結果を導出表示可能となっている。

【0173】

第 1 特別図柄の可変表示において該可変表示結果が大当りとなる場合について、第 1 特別図柄表示装置 103SG004A は、大当り種別毎に 2 種類の大当り図柄（点灯する LED の組合せ）にて可変表示結果と導出表示可能となっている。また、第 2 特別図柄の可変表示において該可変表示結果が大当りとなる場合について、第 2 特別図柄表示装置 103SG004B は、大当り種別毎に 2 種類の大当り図柄（点灯する LED の組合せ）にて可変表示結果と導出表示可能となっている。

20

【0174】

尚、本実施の形態の特徴部 103SG においては、第 1 特別図柄表示装置 103SG004A と第 2 特別図柄表示装置 103SG004B とで導出表示可能な大当り図柄は全て異なっているが、第 1 特別図柄表示装置 103SG004A で導出表示可能な大当り図柄と第 2 特別図柄表示装置 103SG004B で導出表示可能な大当り図柄は少なくとも一

30

【0175】

第 1 保留表示器 103SG025A と第 2 保留表示器 103SG025B とは、それぞれ 4 セグメントの LED が左右方向に並列して配置されている。これら第 1 保留表示器 103SG025A と第 2 保留表示器 103SG025B とでは、保留記憶数が 1 個であれば左端部の LED のみが点灯し、保留記憶数が増加していく毎に左から 2 番目、左から 3 番目、左から 4 番目の LED が順次点灯する。そして、可変表示が実行される毎に、保留記憶が減少する（消費される）ことに応じて、該可変表示に対応する保留表示器での LED が所定のシフト方向（本実施の形態の特徴部 103SG では左方向）に向けて消灯していく。

40

【0176】

尚、本実施の形態の特徴部 103SG では、第 1 特図保留記憶と第 2 特図保留記憶とが両方存在する場合は、第 2 特図保留記憶にもとづく可変表示が優先して実行される様になっている。このため例えば第 1 特図保留記憶が 1 個存在するとともに第 2 特図保留記憶が 2 個存在する場合（第 1 保留表示器 103SG025A の左端部の LED のみが点灯しているとともに、第 2 保留表示器 103SG025B の左 2 個の LED が点灯している場合）は、第 2 特図保留記憶にもとづく可変表示の実行によって第 2 特図保留記憶が 0 個となった後に、第 1 特図保留記憶にもとづく可変表示が実行される。

【0177】

また、ラウンド表示器 103SG131 は 5 個のセグメント（LED）から構成されて

50

いる。尚、本実施の形態の特徴部 1 0 3 S G における大当り種別としては、5 ラウンド大当りである大当り A、1 0 ラウンド大当りである大当り B、1 5 ラウンド大当りである大当り C の計 3 個の大当り種別が設けられており、これら大当り種別に応じてラウンド表示器 1 0 3 S G 1 3 1 を構成するセグメントのうちいずれのセグメントが点灯するかが異なっている。

【 0 1 7 8 】

主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に向けて伝送される制御信号は、中継基板 1 5 によって中継される。中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置 5 における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D の点灯動作などを制御するために用いられる L E D 制御コマンドが含まれている。

10

【 0 1 7 9 】

尚、本実施の形態の特徴部 1 0 3 S G における演出制御基板 1 2 には、可変表示中等にそれぞれの原点位置と演出位置との間で動作可能な第 1 可動体 1 0 3 S G 3 2 1 及び第 2 可動体 1 0 3 S G 3 2 2 と、第 1 可動体 1 0 3 S G 3 2 1 が該第 1 可動体 1 0 3 S G 3 2 1 の原点位置に位置していることを検出可能な原点検出センサ 1 0 3 S G 3 3 1 と、第 2 可動体 1 0 3 S G 3 2 2 が該第 2 可動体 1 0 3 S G 3 2 2 の原点位置に位置していることを検出可能な原点検出センサ 1 0 3 S G 3 3 2 と、が接続されている。

20

【 0 1 8 0 】

図 8 - 4 (A) は、本実施の形態における特徴部 1 0 3 S G で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は M O D E (コマンドの分類)を示し、2 バイト目は E X T (コマンドの種類)を表す。M O D E データの先頭ビット (ビット 7) は必ず「1」とされ、E X T データの先頭ビットは「0」とされる。尚、図 8 - 4 (A) に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1 であってもよいし、3 以上の複数であってもよい。

【 0 1 8 1 】

30

図 8 - 4 (A) に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示装置 1 0 3 S G 0 0 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 1 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 1 0 3 S G 0 0 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 2 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 1 X X H は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で可変表示される飾り図柄などの変動パターン (変動時間) を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、X X H は不特定の 1 6 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なる E X T データが設定される。

40

【 0 1 8 2 】

コマンド 8 C X X H は、可変表示結果通知コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図 8 - 4 (B) に示すように、可変表示結果が「はずれ」であるか「大当り」であるか「小当り」であるかの決定結果 (事前決定結果) や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果 (大当り種別決定結果) に応じて、異なる E X T データが設定される。

【 0 1 8 3 】

可変表示結果通知コマンドでは、例えば図 8 - 4 (B) に示すように、コマンド 8 C 0

50

0 H は、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第 1 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 1 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当り A」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 2 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 2 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当り B」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 3 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 3 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当り C」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 4 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 4 H は、可変表示結果が「小当り」となる旨の事前決定結果を通知する第 5 可変表示結果指定コマンドである。

【 0 1 8 4 】

10

コマンド 8 F 0 0 H は、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R で飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド 9 5 X X H は、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態に応じて、異なる E X T データが設定される。具体的な一例として、コマンド 9 5 0 0 H を時短制御が行われない遊技状態（低ベース状態、通常状態）に対応した第 1 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 1 H を時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態）に対応した第 2 遊技状態指定コマンドとする。

【 0 1 8 5 】

20

コマンド 9 6 X X H は、パチンコ遊技機 1 においてエラー（異常）の発生および発生したエラー（異常）の種別を指定するエラー（異常）指定コマンドである。エラー（異常）指定コマンドでは、例えば、各エラー（異常）に対応する E X T データが設定されることにより、演出制御基板 1 2 側において、いずれのエラー（異常）の発生が判定されたのかを特定することができ、特定したエラー（異常）の発生が、後述するエラー報知処理によって報知される。

【 0 1 8 6 】

コマンド A 0 X X H は、大当り遊技状態または小当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンド A 1 X X H は、大当り遊技状態または小当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンド A 2 X X H は、大当り遊技状態または小当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A 3 X X H は、大当り遊技状態または小当り遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

30

【 0 1 8 7 】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様の E X T データが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なる E X T データが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定される E X T データとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、大当り遊技状態または小当り遊技状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「15」）に対応して、異なる E X T データが設定される。

40

【 0 1 8 8 】

コマンド B 1 0 0 H は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 1 始動口スイッチ 2 2 A により検出されて始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したことに基き、第 1 特別図柄表示装置 1 0 3 S G 0 0 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 1 始動条件が成立したことを通知する第 1 始動口入賞指定コマンドである。コマンド B 2 0 0 H は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 2 始動口スイッチ 2 2 B により検出されて始動入賞（第 2 始

50

動入賞)が発生したことに基づき、第2特別図柄表示装置103SG004Bにおける第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立したことを通知する第2始動口入賞指定コマンドである。

【0189】

コマンドC1XXHは、画像表示装置5などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第1特図保留記憶数を通知する第1保留記憶数通知コマンドである。コマンドC2XXHは、画像表示装置5などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第2特図保留記憶数を通知する第2保留記憶数通知コマンドである。第1保留記憶数通知コマンドは、例えば第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第1始動条件が成立したことに基づいて、第1始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。第2保留記憶数通知コマンドは、例えば第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第2始動条件が成立したことに基づいて、第2始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。また、第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドは、第1開始条件と第2開始条件のいずれかが成立したとき(保留記憶数が減少したとき)に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

10

【0190】

第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。すなわち、合計保留記憶数の増加(または減少)を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられ

20

【0191】

コマンドD0XXHは、新たに設定された設定値を主基板11から演出制御基板12(演出制御用CPU120)に指定するための設定値指定コマンドである。コマンドE101Hは、パチンコ遊技機1がRAM102の内容をクリアせずに起動したこと(電断復旧したこと、ホットスタートとも言う)を通知するホットスタート通知コマンドである。コマンドE102Hは、パチンコ遊技機1がRAM102の内容をクリアして起動したこと(コールドスタート)を通知するコールドスタート通知コマンドである。

【0192】

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、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM(Read Only Memory)101と、遊技制御用のワークエリアを提供するRAM(Random Access Memory)102と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行うCPU(Central Processing Unit)103と、CPU103とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路104と、I/O(Input/Output port)105と、時刻情報を出力可能なリアルタイムクロック(RTC)106とを備えて構成される。

30

【0193】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、CPU103がROM101から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU103がRAM102に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、CPU103がRAM102に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

40

【0194】

図8-5は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図8-5に示すように、この実施の形態の特徴部103SGでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1の他、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パ

50

ターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4、MR4の初期値決定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値MR1～MR5は、CPU103にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路104によって更新されてもよい。乱数回路104は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ100とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【0195】

尚、本実施の形態では各乱数値MR1～MR5をそれぞれ図8-5に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値MR1～MR5の範囲は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。

【0196】

図8-6は、本実施の形態における変動パターンを示している。本実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」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「大当たり」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。また、可変表示結果が「小当たり」となる場合などに対応して、1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「はずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「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（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「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（「リーチはずれ変動パターン」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「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。可変表示結果が「小当たり」である場合に対応した変動パターンは、小当たり変動パターンと称される。

【0197】

大当た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、本実施の形態では、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。

【0198】

図8-6に示すように、本実施の形態の特徴部103SG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変動時間については、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、本実施の形態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変動時間については、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変動時間が長く設定されている。

【0199】

尚、本実施の形態では、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「大当たり」となる大当たり期待度が高くなるように設定され

10

20

30

40

50

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変動時間が長いほど大当たり期待度が高くなっている。

【0200】

尚、本実施の形態の特徴部103SG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。

10

【0201】

また、本実施の形態の特徴部103SGでは、図8-6に示すように、変動パターン毎に変動内容（演出内容）が予め決定されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定されている設定値に応じて同じ変動パターンであっても変動内容（演出内容）が異なるようにしてもよい。例えば、ノーマルリーチはずれの変動パターンPA2-1の場合は、設定されている設定値が1の場合は、ノーマルリーチはずれとなる変動パターンとし、設定されている設定値が2の場合は、擬似連演出を2回実行して非リーチはずれとなる変動パターンとして、設定されている設定値が3の場合は、擬似連演出を3回実行してスーパーリーチはずれとなる変動パターン...等とすればよい。

20

【0202】

遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出したプログラムを実行し、RAM102をワークエリアとして用いることで、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための各種の処理が実行される。また、CPU103は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板11の側において用いられる各種の乱数の全てを生成可能とされている。

【0203】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定を行うために用意された、図8-7～図8-11などに示す複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの可変表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

30

【0204】

ROM101が記憶する判定テーブルには、例えば図8-7(A)に示す第1特図用表示結果判定テーブル、図8-7(B)に示す第2特図用表示結果判定テーブル、図8-8(A)に示す大当たり種別判定テーブル（第1特別図柄用）、図8-8(B)に示す大当たり種別判定テーブル（第2特別図柄用）の他、大当たり変動パターン判定テーブル、小当たり変動パターン判定テーブル、はずれ変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル（図示略）、普図変動パターン決定テーブル（図示略）などが含まれている。

40

【0205】

本実施の形態の特徴部103SGのパチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当たりの当選確率（出玉率）が変わる構成とされている。詳しくは、後述する特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当たりの当選確率（出玉率）が変わるようになっている。設定値は1～6の6段階からなり、6が最も出玉率が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど出玉率が低くなる。すなわち、設定値として6が設定されている場合には遊技者にと

50

って最も有利度が高く、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。換言すれば、設定値とは、最も大きい値である6が最も遊技場側にとって不利な値であり、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど遊技場側にとって有利な値となる。

【0206】

図8-7(A)及び図8-7(B)は、表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、MR1と比較される当り判定値が設定値毎に設定されているテーブルである。本実施の形態の特徴部103SGでは、表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしても良い。

10

【0207】

図8-7(A)に示すように、設定値が1であり変動特図が第1特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0~65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020~1237までが「大当り」に割り当てられており、32767~33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020~1346までが「大当り」に割り当てられており、32767~33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

20

【0208】

図8-7(B)に示すように、設定値が1であり変動特図が第2特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0~65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020~1237までが「大当り」に割り当てられており、32767~33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020~1346までが「大当り」に割り当てられており、32767~33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0209】

30

図8-7(A)に示すように、設定値が2であり変動特図が第1特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0~65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020~1253までが「大当り」に割り当てられており、32767~33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020~1383までが「大当り」に割り当てられており、32767~33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0210】

図8-7(B)に示すように、設定値が2であり変動特図が第2特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0~65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020~1253までが「大当り」に割り当てられており、32767~33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020~1383までが「大当り」に割り当てられており、32767~33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

40

【0211】

図8-7(A)に示すように、設定値が3であり変動特図が第1特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0~65535の範囲で値を取

50

り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1272までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1429までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0212】

図8-7(B)に示すように、設定値が3であり変動特図が第2特図である場合には、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1272までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1429までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0213】

図8-7(A)に示すように、設定値が4であり変動特図が第1特図である場合には、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1292までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1487までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0214】

図8-7(B)に示すように、設定値が4であり変動特図が第2特図である場合には、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1292までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1487までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0215】

図8-7(A)に示すように、設定値が5であり変動特図が第1特図である場合には、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1317までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1556までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0216】

図8-7(B)に示すように、設定値が5であり変動特図が第2特図である場合には、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1317までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1556までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」

」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0217】

図8-7(A)に示すように、設定値が6であり変動特図が第1特図である場合には、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1674までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

10

【0218】

図8-7(B)に示すように、設定値が6であり変動特図が第2特図である場合には、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1674までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0219】

20

以上のように、各表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本実施の形態の特徴部103SGでは、設定値が1の場合は1/300、設定値が2の場合は1/280、設定値が3の場合は1/260、設定値が4の場合は1/240、設定値が5の場合は1/220、設定値が6の場合は1/200）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施の形態の特徴部103SGでは、設定値が1の場合は1/200、設定値が2の場合は1/180、設定値が3の場合は1/160、設定値が4の場合は1/140、設定値が5の場合は1/120、設定値が6の場合は1/100）。即ち、各表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定値が大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

30

【0220】

尚、本実施の形態の特徴部103SGでは、図8-7に示すように、各設定値に応じて通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率がそれぞれ異なる（例えば、設定値1であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は1.5倍であり、設定値2であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は約1.56倍であり、設定値3であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は1.625倍である）ように設定されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、各設定値での通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は全て一定（例えば、5倍）に設定してもよい。

40

【0221】

また、各第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一値となるように判定値が割り当てられている。具体的には、図8-7(A)に示すように、

50

第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が1/200に設定されている。

【0222】

一方で、各第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が第1特図用表示結果判定テーブルとは異なる同一値となるように判定値が割り当てられている。具体的には、図8-7(B)に示すように、第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が1/100に設定されている。

10

【0223】

尚、本実施の形態の特徴部103SGでは、設定値にかかわらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一確率である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を異ならせてもよい。更に、本実施の形態の特徴部103SGでは、変動特図に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動特図にかかわらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を同一確率としてもよい。

【0224】

20

ここで、各表示結果判定テーブルにおいて「大当り」や「小当り」に割り当てられている当り判定値の数値範囲に着目すると、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020~1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【0225】

尚、設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている(1020~1237までが「大当り」に割り当てられている)一方で、設定値2~設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1238~1253の範囲、設定値3では1238~1272の範囲、設定値4では1238~1292の範囲、設定値5では1238~1317の範囲、設定値6では1238~1346の範囲にそれぞれ設定されている。

30

【0226】

つまり、本実施の形態の特徴部103SGでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0~65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲(1020~1237)内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。

40

【0227】

このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値(大当り基準値)として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0228】

尚、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち32767~33094までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで

50

設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1346までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、前記設定値6の場合の大当り判定値の範囲(1020～1346)とは異なる数値範囲において、32767を小当り判定値の基準値(小当り基準値)として、32767～33094の範囲に設定されているので、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0229】

次に、遊技状態が確変状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

10

【0230】

尚、設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている(1020～1346までが「大当り」に割り当てられている)一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1347から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1347～1383の範囲、設定値3では1347～1429の範囲、設定値4では1347～1487の範囲、設定値5では1347～1556の範囲、設定値6では1347～1674の範囲にそれぞれ設定されている。

【0231】

20

つまり、本実施の形態の特徴部103SGでは、遊技状態が確変状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲(1020～1346)内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1347を基準として増加していく。

【0232】

このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値(大当り基準値)として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

30

【0233】

尚、遊技状態が確変状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルと同じく、当り判定値のうち32767～33094までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1674までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、前記設定値6の場合の大当り判定値の範囲(1020～1674)とは異なる数値範囲において、32767を小当り判定値の基準値(小当り基準値)として、32767～33094の範囲に設定されているので、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

40

【0234】

遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【0235】

尚、設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている(1020～1237までが「大当り」に割り当てられている)一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、12

50

3 8 から各設定値に応じた数値範囲が大当たり判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当たり判定値の非共通数値範囲は、設定値 2 では 1 2 3 8 ~ 1 2 5 3 の範囲、設定値 3 では 1 2 3 8 ~ 1 2 7 2 の範囲、設定値 4 では 1 2 3 8 ~ 1 2 9 2 の範囲、設定値 5 では 1 2 3 8 ~ 1 3 1 7 の範囲、設定値 6 では 1 2 3 8 ~ 1 3 4 6 の範囲にそれぞれ設定されている。

【 0 2 3 6 】

つまり、本実施の形態の特徴部 1 0 3 S G では、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第 2 特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が 1 の場合は 0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲 (1 0 2 0 ~ 1 2 3 7) 内の数値のみが「大当たり」に割り当てられている一方で、設定値が 2 以上である場合は、大当たり判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当たり」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて 1 2 3 8 を基準として増加していく。

10

【 0 2 3 7 】

このため、大当たり確率は、1 0 2 0 を大当たり判定値の基準値 (大当たり基準値) として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【 0 2 3 8 】

尚、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第 2 特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち 3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1 までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が 6 の場合に注目すると、該設定値が 6 の場合は、前述したように当り判定値のうち 1 0 2 0 ~ 1 3 4 6 までが大当たり判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、前記設定値 6 の場合の大当たり判定値の範囲 (1 0 2 0 ~ 1 3 4 6) とは異なる数値範囲において、3 2 7 6 7 を小当り判定値の基準値 (小当り基準値) として、3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1 の範囲に設定されているので、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当たり判定値の範囲に重複することが防止されている。

20

【 0 2 3 9 】

次に、遊技状態が確変状態の場合における第 2 特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち 1 0 2 0 ~ 1 3 4 6 までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。

30

【 0 2 4 0 】

尚、設定値が 1 の場合は、大当りを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲のみが設定されている (1 0 2 0 ~ 1 3 4 6 までが「大当たり」に割り当てられている) 一方で、設定値 2 ~ 設定値 6 の場合は、該大当たり判定値の共通数値範囲から連続するように、1 3 4 7 から各設定値に応じた数値範囲が大当たり判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当たり判定値の非共通数値範囲は、設定値 2 では 1 3 4 7 ~ 1 3 8 3 の範囲、設定値 3 では 1 3 4 7 ~ 1 4 2 9 の範囲、設定値 4 では 1 3 4 7 ~ 1 4 8 7 の範囲、設定値 5 では 1 3 4 7 ~ 1 5 5 6 の範囲、設定値 6 では 1 3 4 7 ~ 1 6 7 4 の範囲にそれぞれ設定されている。

40

【 0 2 4 1 】

つまり、本実施の形態の特徴部 1 0 3 S G では、遊技状態が確変状態である場合における第 2 特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が 1 の場合は 0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲 (1 0 2 0 ~ 1 3 4 6) 内の数値のみが「大当たり」に割り当てられている一方で、設定値が 2 以上である場合は、大当たり判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当たり」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて 1 3 4 7 を基準として増加していく。

【 0 2 4 2 】

このため、大当たり確率は、1 0 2 0 を大当たり判定値の基準値 (大当たり基準値) として、

50

設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【 0 2 4 3 】

尚、遊技状態が確変状態である場合における第 2 特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第 2 特図用表示結果判定テーブルと同じく、当り判定値のうち 3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1 までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が 6 の場合に注目すると、該設定値が 6 の場合は、前述したように当り判定値のうち 1 0 2 0 ~ 1 6 7 4 までは大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、前記設定値 6 の場合の大当り判定値の範囲 (1 0 2 0 ~ 1 6 7 4) とは異なる数値範囲において、3 2 7 6 7 を小当り判定値の基準値 (小当り基準値) として、3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1 の範囲に設定されているので、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

10

【 0 2 4 4 】

以上、本実施の形態の特徴部 1 0 3 S G においては、各表示結果判定テーブルにおいて、遊技状態及び設定値にかかわらず、当り判定値の 1 0 2 0 を基準として共通数値範囲または共通数値範囲と非共通数値範囲とからなる連続した 1 の数値範囲内に含まれる判定値を大当り判定値の数値範囲とするとともに、遊技状態及び設定値にかかわらず、当り判定値の 3 2 7 6 7 を基準として連続した 1 の数値範囲 (共通数値範囲) 内に含まれる判定値を小当り判定値の数値範囲として可変表示結果を判定するようになっている。

20

【 0 2 4 5 】

更に、これら各表示結果判定テーブルにおいては、変動特図が同一である場合は、遊技状態にかかわらず小当り判定値の数値範囲は同一 (小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数が同一) である。また、変動特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかに応じて小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数が異なる (第 1 特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は 3 2 8 個であるのに対して、第 2 特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は 6 5 5 個と約 2 倍である) 一方で、小当り判定値の数値範囲自体は、3 2 7 6 7 を基準値 (小当り基準値) として設定されている。

【 0 2 4 6 】

30

更に、前述したように、各遊技状態においては、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1 の場合が最も特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が低く、設定値の値が大きくなるほど特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように判定値が割り当てられている (大当り確率 : 設定値 6 > 設定値 5 > 設定値 4 > 設定値 3 > 設定値 2 > 設定値 1) 。

【 0 2 4 7 】

つまり、CPU 1 0 3 は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、MR 1 の値が大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り (大当り A ~ 大当り C) とすることを決定する。また、MR 1 が小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当り及び小当りの当選を決定する。尚、図 8 - 7 に示す「確率」は、大当りになる確率 (割合) 並びに小当りになる確率 (割合) を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第 1 特別図柄表示装置 1 0 3 S G 0 0 4 A または第 2 特別図柄表示装置 1 0 3 S G 0 0 4 B における停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第 1 特別図柄表示装置 1 0 3 S G 0 0 4 A または第 2 特別図柄表示装置 1 0 3 S G 0 0 4 B における停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

40

【 0 2 4 8 】

50

尚、本実施の形態では、パチンコ遊技機 1 に設定可能な設定値として 1 ~ 6 の計 6 個の設定値を設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 に設定可能な設定値は、5 個以下や 7 個以上であってもよい。

【0249】

図 8 - 8 (A) 及び図 8 - 8 (B) は、ROM 101 に記憶されている大当り種別判定テーブル (第 1 特別図柄用) 、大当り種別判定テーブル (第 2 特別図柄用) を示す説明図である。このうち、図 8 - 8 (A) は、遊技球が第 1 始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて (すなわち、第 1 特別図柄の可変表示が行われるとき) 大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図 8 - 8 (B) は、遊技球が第 2 始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて (すなわち、第 2 特別図柄の可変表示が行われるとき) 大当り種別を決定する場合のテーブルである。

10

【0250】

大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数 (MR 2) に基づいて、大当りの種別を大当り A ~ 大当り C のうち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。

【0251】

ここで、本実施の形態の特徴部 103 SG における大当り種別について、図 8 - 9 を用いて説明する。本実施の形態の特徴部 103 SG では、大当り種別として、大当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ペース状態に移行する大当り A (非確変大当りともいう) と、大当り遊技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ペース状態に移行する大当り B や大当り C (確変大当りともいう) が設定されている。

20

【0252】

「大当り A」による大当り遊技状態は、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りであり、「大当り B」による大当り遊技状態は、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りである。更に、「大当り C」による大当り遊技状態は、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 15 回 (いわゆる 15 ラウンド) 、繰返し実行される通常開放大当りである。

30

【0253】

「大当り A」による大当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 (本実施の形態の特徴部 103 SG では 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り遊技状態となることにより終了する。

【0254】

一方、大当り B や大当り C の大当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、該大当り遊技状態の終了後において再度大当りが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当りが大当り B や大当り C である場合には、大当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。

40

【0255】

尚、本実施の形態の特徴部 103 SG においては、大当り種別として大当り A ~ 大当り C の 3 種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は 2 種類以下、または 4 種類以上設けてもよい。

【0256】

また、図 8 - 8 (A) に示すように、大当り種別判定テーブル (第 1 特別図柄用) においては、設定値が「1」である場合は、MR 2 の判定値の範囲 0 ~ 299 のうち、0 ~ 99 までは大当り A に割り当てられており、100 ~ 249 までは大当り B に割り当てられており、250 ~ 299 までは大当り C に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合は、MR 2 の判定値の範囲 0 ~ 299 のうち、0 ~ 99 までは大当り A に割り当

50

てられており、100～229までが大当りBに割り当てられており、200～299までが大当りCに割り当てられている。また、設定値が「3」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当りAに割り当てられており、100～209までが大当りBに割り当てられており、150～299までが大当りCに割り当てられている。また、設定値が「4」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当りAに割り当てられており、100～189までが大当りBに割り当てられており、190～299までが大当りCに割り当てられている。また、設定値が「5」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当りAに割り当てられており、100～169までが大当りBに割り当てられており、170～299までが大当りCに割り当てられている。また、設定値が「6」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当りAに割り当てられており、100～149までが大当りBに割り当てられており、150～299までが大当りCに割り当てられている。

10

【0257】

このように、第1特別図柄の特図ゲームにおいて大当りが発生した場合は、大当り遊技終了後に時短制御のみが実行される大当りAを決定する割合が同一である一方で、大当り遊技終了後に時短制御と確変制御の両方が実行される大当りBと大当りCのうち、大当りCを決定する割合が設定値6、5、4、3、2、1の順に低くなる。つまり、変動特図が第1特別図柄である場合は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合が最も出玉率が高く、設定値が5、4、3、2、1の順に小さくなるほど出玉率が低くなっている。

20

【0258】

一方で、図8-8(B)に示すように、大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)においては、設定値が「1」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当りAに割り当てられており、100～199までが大当りBに割り当てられており、200～299までが大当りCに割り当てられている。また、設定値が「2」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当りAに割り当てられており、100～179までが大当りBに割り当てられており、180～299までが大当りCに割り当てられている。また、設定値が「3」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当りAに割り当てられており、100～159までが大当りBに割り当てられており、160～299までが大当りCに割り当てられている。また、設定値が「4」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当りAに割り当てられており、100～139までが大当りBに割り当てられており、140～299までが大当りCに割り当てられている。また、設定値が「5」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当りAに割り当てられており、100～119までが大当りBに割り当てられており、120～299までが大当りCに割り当てられている。また、設定値が「6」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当りAに割り当てられており、100～299までが大当りCに割り当てられている(大当りBには判定値が割り当てられていない)。

30

40

【0259】

このように、第2特別図柄の特図ゲームにおいて大当りが発生した場合は、大当り遊技終了後に時短制御のみが実行される大当りAを決定する割合が同一である一方で、大当り遊技終了後に時短制御と確変制御の両方が実行される大当りBと大当りCのうち、大当りCを決定する割合が設定値6、5、4、3、2、1の順に低くなる。つまり、変動特図が第2特別図柄である場合は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合が最も出玉率が高く、設定値が5、4、3、2、1の順に小さくなるほど出玉率が低くなっている。

【0260】

尚、本実施の形態の特徴部103SGでは、変動特図が第2特図であり、且つパチンコ

50

遊技機 1 に設定されている設定値が 6 である場合には、大当たり種別を大当たり B に決定しない形態を例示している、つまり、設定されている設定値に応じて大当たり種別の決定割合が異なることには、いずれかの当たり種別を決定しないこと（決定割合が 0 % である）ことを含んでいるが、変動特図が第 2 特図であり、且つパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 6 である場合においても、大当たり種別を大当たり B に決定する場合を設けてもよい。

【0261】

このように、本実施の形態の特徴部 103SG では、設定されている設定値に応じて可変表示結果が当たりとなった場合の当たり種別の決定割合が異なっているため、遊技興趣を向上できるようになっている。

【0262】

尚、本実施の形態の特徴部 103SG では、大当たり種別を大当たり種別判定用の乱数値である MR2 を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別は、特図表示結果判定用の乱数値である MR1 を用いて決定してもよい。

【0263】

また、本実施の形態の特徴部 103SG では、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が大きいほど遊技者にとって有利となる（大当たり確率が高まることや、大当たり種別としての大当たり C が決定されやすくなること等）形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

【0264】

また、本実施の形態の特徴部 103SG では、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値に応じて大当たり確率が変化する一方で、遊技性自体は変化しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。

【0265】

例えば、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が 1 である場合は、通常状態での大当たり確率が 1 / 320、確変状態が 65 % の割合でループする遊技性（所謂確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 2 である場合は、通常状態での大当たり確率が 1 / 200、大当たり遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当たり遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当たり遊技中に遊技球が該所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（所謂 V 確変タイプ）とし、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 3 である場合は、大当たり確率が 1 / 320 且つ小当たり確率が 1 / 50 であり、高ペース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当たり遊技状態に制御する遊技性（所謂 1 種 2 種混合タイプ）としてもよい。更に、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1 ~ 3 のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が 1 ~ 3 のいずれかである場合よりも大当たり確率や小当たり確率が高い一方で大当たり遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 4 ~ 6 のいずれかである場合）を設けてもよい。

【0266】

更に、このように、設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、上述の例であれば、設定値が 1 ~ 3 の場合は、特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が 4 ~ 6 の場合は、該所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当たり遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

【0267】

また、ROM 101 には、変動パターン判定用の乱数値 MR3 に基づいて変動パターンを決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されており、変動パターンを、事前決

10

20

30

40

50

定結果に応じて前述した複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定する。

【 0 2 6 8 】

具体的には、変動パターン判定テーブルとしては、可変表示結果を「大当り」にすることが事前決定されたときに使用される大当り用変動パターン判定テーブルと、可変表示結果を「小当り」にすることが事前決定されたときに使用される大当り用変動パターン判定テーブルと、可変表示結果を「はずれ」にすることが事前決定されたときに使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルとが予め用意されている。

【 0 2 6 9 】

大当り用変動パターン判定テーブルにおいては、ノーマルリーチ大当りの変動パターン（ P B 1 - 1 ）、スーパーリーチ 大当りの変動パターン（ P B 1 - 2 ）、スーパーリーチ 大当りの変動パターン（ P B 1 - 3 ）の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【 0 2 7 0 】

図 8 - 1 0 (A) 及び図 8 - 1 0 (B) に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルとしては、大当り種別が大当り A である場合に使用される大当り用変動パターン判定テーブル（大当り A 用）と、大当り種別が大当り B、大当り C 用である場合に使用される大当り用変動パターン判定テーブル（大当り B、大当り C 用）が予め用意されており、これら大当り用変動パターン判定テーブル（大当り A 用）と大当り用変動パターン判定テーブル（大当り B、大当り C 用）には、ノーマルリーチ大当りの変動パターン（ P B 1 - 1 ）、スーパーリーチ 大当りの変動パターン（ P B 1 - 2 ）、スーパーリーチ 大当りの変動パターン（ P B 1 - 3 ）の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【 0 2 7 1 】

図 8 - 1 0 (A) に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル（大当り A 用）においては、設定値が「 1 」である場合は、 M R 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、 1 ~ 4 0 0 までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（ P B 1 - 1 ）に割り当てられており、 4 0 1 ~ 8 5 0 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン（ P B 1 - 2 ）に割り当てられており、 8 5 1 ~ 9 9 7 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン（ P B 1 - 3 ）に割り当てられている。また、設定値が「 2 」である場合は、 M R 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、 1 ~ 3 8 0 までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（ P B 1 - 1 ）に割り当てられており、 3 8 1 ~ 8 3 5 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン（ P B 1 - 2 ）に割り当てられており、 8 3 6 ~ 9 9 7 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン（ P B 1 - 3 ）に割り当てられている。また、設定値が「 3 」である場合は、 M R 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、 1 ~ 3 6 0 までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（ P B 1 - 1 ）に割り当てられており、 3 6 1 ~ 8 2 0 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン（ P B 1 - 2 ）に割り当てられており、 8 2 1 ~ 9 9 7 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン（ P B 1 - 3 ）に割り当てられている。また、設定値が「 4 」である場合は、 M R 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、 1 ~ 3 4 0 までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（ P B 1 - 1 ）に割り当てられており、 3 4 1 ~ 8 0 5 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン（ P B 1 - 2 ）に割り当てられており、 8 0 6 ~ 9 9 7 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン（ P B 1 - 3 ）に割り当てられている。また、設定値が「 5 」である場合は、 M R 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、 1 ~ 3 2 0 までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（ P B 1 - 1 ）に割り当てられており、 3 2 1 ~ 7 9 0 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン（ P B 1 - 2 ）に割り当てられており、 7 9 1 ~ 9 9 7 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン（ P B 1 - 3 ）に割り当てられている。また、設定値が「 6 」である場合は、 M R 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、 1 ~ 3 0 0 までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（ P B 1 - 1 ）に割り当てられており、 3 0 1 ~ 7 7 5 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン（ P B 1 - 2 ）に割り当てられており、 7 7 6 ~ 9 9 7 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン（ P B 1 - 3 ）に割り当てられている。

大当りの変動パターン（ P B 1 - 2 ）に割り当てられており、 8 2 1 ~ 9 9 7 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン（ P B 1 - 3 ）に割り当てられている。また、設定値が「 4 」である場合は、 M R 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、 1 ~ 3 4 0 までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（ P B 1 - 1 ）に割り当てられており、 3 4 1 ~ 8 0 5 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン（ P B 1 - 2 ）に割り当てられており、 8 0 6 ~ 9 9 7 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン（ P B 1 - 3 ）に割り当てられている。また、設定値が「 5 」である場合は、 M R 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、 1 ~ 3 2 0 までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（ P B 1 - 1 ）に割り当てられており、 3 2 1 ~ 7 9 0 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン（ P B 1 - 2 ）に割り当てられており、 7 9 1 ~ 9 9 7 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン（ P B 1 - 3 ）に割り当てられている。また、設定値が「 6 」である場合は、 M R 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、 1 ~ 3 0 0 までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（ P B 1 - 1 ）に割り当てられており、 3 0 1 ~ 7 7 5 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン（ P B 1 - 2 ）に割り当てられており、 7 7 6 ~ 9 9 7 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン（ P B 1 - 3 ）に割り当てられている。

【 0 2 7 2 】

図 8 - 1 0 (B) に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル(大当り B、大当り C 用)においては、設定値が「 1 」である場合、M R 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 2 0 0 までがノーマルリーチ大当りの変動パターン(P B 1 - 1)に割り当てられており、2 0 1 ~ 5 5 0 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン(P B 1 - 2)に割り当てられており、5 5 1 ~ 9 9 7 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン(P B 1 - 3)に割り当てられている。また、設定値が「 2 」である場合、M R 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 1 8 0 までがノーマルリーチ大当りの変動パターン(P B 1 - 1)に割り当てられており、1 8 1 ~ 5 1 0 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン(P B 1 - 2)に割り当てられており、5 1 1 ~ 9 9 7 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン(P B 1 - 3)に割り当てられている。また、設定値が「 3 」である場合、M R 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 1 6 0 までがノーマルリーチ大当りの変動パターン(P B 1 - 1)に割り当てられており、1 6 1 ~ 4 7 0 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン(P B 1 - 2)に割り当てられており、4 7 1 ~ 9 9 7 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン(P B 1 - 3)に割り当てられている。また、設定値が「 4 」である場合、M R 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 1 4 0 までがノーマルリーチ大当りの変動パターン(P B 1 - 1)に割り当てられており、1 4 1 ~ 4 3 0 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン(P B 1 - 2)に割り当てられており、4 3 1 ~ 9 9 7 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン(P B 1 - 3)に割り当てられている。また、設定値が「 5 」である場合、M R 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 1 2 0 までがノーマルリーチ大当りの変動パターン(P B 1 - 1)に割り当てられており、1 2 1 ~ 3 9 0 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン(P B 1 - 2)に割り当てられており、3 9 1 ~ 9 9 7 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン(P B 1 - 3)に割り当てられている。また、設定値が「 6 」である場合、M R 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 1 0 0 までがノーマルリーチ大当りの変動パターン(P B 1 - 1)に割り当てられており、1 0 1 ~ 3 5 0 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン(P B 1 - 2)に割り当てられており、3 5 1 ~ 9 9 7 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン(P B 1 - 3)に割り当てられている。

【 0 2 7 3 】

このように、特図ゲームにおいて大当り A が当選した場合に、スーパーリーチ 大当りの変動パターン(P B 1 - 2)を決定する割合が、スーパーリーチ 大当りの変動パターン(P B 1 - 3)を決定する割合よりも高く、かつ、設定値 6、5、4、3、2、1 の順に低くなるようになっている。また、特図ゲームにおいて大当り B または大当り C が当選した場合に、スーパーリーチ 大当りの変動パターン(P B 1 - 3)を決定する割合が、スーパーリーチ 大当りの変動パターン(P B 1 - 2)を決定する割合よりも高く、かつ、設定値 6、5、4、3、2、1 の順に低くなるようになっている。

【 0 2 7 4 】

つまり、本実施の形態では、これらの判定値が、大当りの種別が「大当り B」または「大当り C」である場合にはスーパーリーチ が決定され易く、大当りの種別が「大当り A」である場合には、スーパーリーチ が決定され易いように割り当てられていることで、スーパーリーチ の変動パターンが実行されたときには、「大当り B」または「大当り C」となるのではないかと遊技者の期待感を高めることができる。

【 0 2 7 5 】

また、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、小当りの変動パターン(P C 1 - 1)の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。具体的には、図 8 - 1 0 (C) に示すように、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が 1 ~ 6 のいずれである場合でも、M R 3 の判定値の範囲 0 ~ 9 9 7 のうち、0 ~ 9 9 7 までが小当りの変動パターン(P C 1 - 1)に割り当てられている。尚、本実施における小当りの変動パターンとしては P C 1 - 1 のみが設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、

小当りの変動パターンとしては2以上の変動パターンを設け、設定値1～6で小当りの変動パターンを複数の変動パターンから異なる割合で決定してもよい。

【0276】

また、はずれ用変動パターン判定テーブルには、遊技状態が時短制御の実施されていない低ベース状態において保留記憶数が1個以下である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルAと、低ベース状態において合計保留記憶数が2～4個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルBと、低ベース状態において合計保留記憶数が5～8個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルCと、遊技状態が時短制御の実施されている高ベース状態である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルDとが予め用意されている。

10

【0277】

はずれ用変動パターン判定テーブルAにおいては、短縮なしの非リーチはずれの変動パターン(PA1-1)、ノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)、スーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-2)、スーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-3)に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0278】

図8-11(A)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルA(低ベース中合算保留記憶数1個以下用)においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～450までが非リーチはずれの変動パターン(PA1-1)に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～430までが非リーチはずれの変動パターン(PA1-1)に割り当てられており、431～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～410までが非リーチはずれの変動パターン(PA1-1)に割り当てられており、411～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～390までが非リーチはずれの変動パターン(PA1-1)に割り当てられており、391～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～370までが非リーチはずれの変動パターン(PA1-1)に割り当てられており、371～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～350までが非リーチはずれの変動パターン(PA1-1)に割り当てられており、351～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。

20

30

40

50

【 0 2 7 9 】

また、はずれ用変動パターン判定テーブルBにおいては、合計保留記憶数が2～4個に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）、ノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）、スーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-3）に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【 0 2 8 0 】

図8-11（B）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルB（低ベース中合算保留記憶数2～4個用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～500までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、501～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～480までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、481～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲0～997のうち、1～460までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、461～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～440までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、441～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～420までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、421～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～400までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、401～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

【 0 2 8 1 】

また、はずれ用変動パターン判定テーブルCにおいては、合計保留記憶数が5～8個に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）、ノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）、スーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-3）に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【 0 2 8 2 】

図8-11（C）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルC（低ベース中合算保留記憶数5個以上用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～550までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に

10

20

30

40

50

割り当てられており、551～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～530までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、531～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～510までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、511～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～490までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、491～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～470までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、471～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～450までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

【0283】

また、はずれ用変動パターン判定テーブルDにおいては、時短制御中に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）、ノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）、スーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-3）に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0284】

図8-11（D）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルD（高ベース中用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～550までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、551～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～530までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、531～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～510までが非リーチはずれの変動パターン（

PA1 - 4) に割り当てられており、511 ~ 700 までがノーマルリーチはずれの変動パターン (PA2 - 1) に割り当てられており、701 ~ 900 までがスーパーリーチはずれの変動パターン (PA2 - 2) に割り当てられ、901 ~ 997 までがスーパーリーチはずれの変動パターン (PA2 - 3) に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3 の判定値の範囲 1 ~ 997 のうち、1 ~ 490 までが非リーチはずれの変動パターン (PA1 - 4) に割り当てられており、491 ~ 700 までがノーマルリーチはずれの変動パターン (PA2 - 1) に割り当てられており、701 ~ 900 までがスーパーリーチはずれの変動パターン (PA2 - 2) に割り当てられ、901 ~ 997 までがスーパーリーチはずれの変動パターン (PA2 - 3) に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3 の判定値の範囲 1 ~ 997 のうち、1 ~ 470 までが非リーチはずれの変動パターン (PA1 - 4) に割り当てられており、471 ~ 700 までがノーマルリーチはずれの変動パターン (PA2 - 1) に割り当てられており、701 ~ 900 までがスーパーリーチはずれの変動パターン (PA2 - 2) に割り当てられ、901 ~ 997 までがスーパーリーチはずれの変動パターン (PA2 - 3) に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3 の判定値の範囲 1 ~ 997 のうち、1 ~ 450 までが非リーチはずれの変動パターン (PA1 - 4) に割り当てられており、451 ~ 700 までがノーマルリーチはずれの変動パターン (PA2 - 1) に割り当てられており、701 ~ 900 までがスーパーリーチはずれの変動パターン (PA2 - 2) に割り当てられ、901 ~ 997 までがスーパーリーチはずれの変動パターン (PA2 - 3) に割り当てられている。

10

20

【0285】

このように、はずれ用変動パターン判定テーブル A ~ D を用いる場合、非リーチ変動パターンやノーマルリーチ変動パターンを決定する割合は、スーパーリーチ変動パターンを決定する割合よりも高く、ノーマルリーチ変動パターンを決定する割合は、設定値 6、5、4、3、2、1 の順に低くなるように設定されている。また、はずれ用変動パターン判定テーブル A ~ D を用いる場合は、変動パターン判定テーブルにかかわらず判定値のうち 701 ~ 900 までがスーパーリーチはずれの変動パターン、901 ~ 997 までがスーパーリーチはずれの変動パターンにそれぞれ割り当てられている、つまり、可変表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチの変動パターンを共通の決定割合で決定するので、スーパーリーチの変動パターンによる可変表示が実行されないことにより演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

30

【0286】

尚、本実施の形態の特徴部 103SG においては、はずれ用変動パターンとしてスーパーリーチはずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチはずれの変動パターンの決定割合とが各設定値間にて完全に同一の形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらスーパーリーチはずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチはずれの変動パターンの決定割合とは、各設定値間において僅差 (例えば、1% 程度) で異なってもよい。

【0287】

尚、本実施の形態の特徴部 103SG では、可変表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチの変動パターンの決定割合が同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらず非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの全ての変動パターンの決定割合が同一であってもよいし、また、非リーチとノーマルリーチとのいずれかの変動パターンの決定割合のみが同一であってもよい。

40

【0288】

また、本実施の形態の特徴部 103SG では、可変表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチはずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチはずれの変動パターンの決定割合の両方が設定されている設定値にかかわらず同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表

50

示結果がはずれである場合は、スーパーリーチ はずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチ はずれの変動パターンの決定割合のどちらか一方のみの決定割合が設定されている設定値にかかわらず同一であってもよい。

【 0 2 8 9 】

また、本実施の形態の特徴部 1 0 3 S G では、可変表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチ はずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチ はずれの変動パターンの決定割合の両方が設定されている設定値にかかわらず同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果が大当たりである場合においても、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチ大当たりの変動パターンの決定割合が設定されている設定値にかかわらず同一であってもよい。

10

【 0 2 9 0 】

尚、本実施の形態の特徴部 1 0 3 S G では、可変表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値に応じて非リーチやノーマルリーチの変動パターンの決定割合が異なる形態を例示しているが、設定されている設定値によっては、非リーチの変動パターンとノーマルリーチの変動パターンのうち、決定されない変動パターンが 1 つまたは複数あってもよい。つまり、設定されている設定値に応じて変動パターンの決定割合が異なることには、いずれかの変動パターンを決定しないこと（決定割合が 0 % であること）や、特定の変動パターンを 1 0 0 % の割合で決定することも含まれている。

【 0 2 9 1 】

20

尚、短縮なしの非リーチはずれの変動パターン（ P A 1 - 1 ）よりも非リーチはずれの変動パターン（ P A 1 - 2 ）の方が変動時間は短く、さらに、変動パターン（ P A 1 - 2 ）よりも非リーチはずれの変動パターン（ P A 1 - 3 ）の方が変動時間は短い（図 8 - 6 参照）。よって、保留記憶数が増加した場合には、変動時間が短い非リーチはずれの変動パターンが決定されることにより、保留記憶が消化されやすくなって、保留記憶数が上限数である 4 に達しているときに始動入賞することで、保留記憶がなされない無駄な始動入賞が発生し難くなるようになるとともに、保留記憶数が減少した場合には、変動時間が長い短縮なしの非リーチはずれの変動パターン（ P A 1 - 1 ）が決定されることにより、可変表示の時間が長くなることにより、可変表示が実行されないことによる遊技の興趣低下を防ぐことができるようになる。

30

【 0 2 9 2 】

また、本実施の形態の特徴部 1 0 3 S G では、図 8 - 1 1（ A ）～図 8 - 1 1（ C ）に示すように、合算保留記憶数に応じて異なるはずれ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動対象の特別図柄における保留記憶数（例えば、第 1 特別図柄の可変表示を実行する場合は第 1 特別図柄の保留記憶数、第 2 特別図柄の可変表示を実行する場合は第 2 特別図柄の保留記憶数）に応じて異なるはずれ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定してもよい。

【 0 2 9 3 】

また、本実施の形態の特徴部 1 0 3 S G の各はずれ用変動パターン判定テーブルにおいては、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1 ～ 6 のいずれの数値であっても、スーパーリーチはずれの変動パターン（ P A 2 - 2 及び P A 2 - 3 ）に割り当てられている乱数値の範囲が同一となっている。しかしながら、大当たり確率及びはずれ確率は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じて異なっているので、実際に可変表示がスーパーリーチはずれの変動パターンにて実行される割合（スーパーリーチはずれの変動パターンの出現率）は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じて異なっている。尚、本実施の形態の特徴部 1 0 3 S G では、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じて可変表示がスーパーリーチはずれの変動パターンにて実行される割合が異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値毎の大当たり確率及びはずれ確率を考慮し、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にかかわらず同一の割合で可

40

50

変表示がスーパーリーチはずれの変動パターンにて実行されるようにしてもよい。

【0294】

また、本実施の形態の特徴部103SGでは、図8-10及び図8-11に示すように、パチンコ遊技機1に設定されている設定値毎に異なる割合にて変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動パターンは、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず同一割合にて決定してもよい。

【0295】

また、本実施の形態の特徴部103SGでは、決定した変動パターン毎にリーチ演出を実行するか否かといずれのリーチ演出を実行するかが1対1で対応している形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用CPU120が、変動パターンの特図変動時間や可変表示結果等にもとづいてリーチ演出を実行するか否かや、いずれのリーチ演出を実行するかを抽選して決定してもよい。

【0296】

図8-1に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであればよい。すなわち、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（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM102の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップRAMに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【0297】

次に、本実施の形態の特徴部103SGにおける表示モニタ103SG029の表示について説明する。

【0298】

図8-12(A)に示すように、表示モニタ103SG029は、第1表示部103SG029A、第2表示部103SG029B、第3表示部103SG029C、第4表示部103SG029Dを備えている。第1表示部103SG029A～第5表示部103SG029Eは、いずれも「8」の字を描く7つのセグメントによって構成される7セグメントと、7セグメントの右側方下部に配置されたドットによって構成されている。これらの第1表示部103SG029A～第5表示部103SG029Eは、それぞれ種々の色、例えば赤色、青色、緑色、黄色、白色等で点灯、点滅可能とされている。また、これらの色を極短周期で変化させながら異なる色やいわゆるレインボーで表示させることも可能である。

【0299】

尚、本実施の形態の特徴部103SGにおける表示モニタ103SG029の表示制御は、パチンコ遊技機1の試験時においてROM101やRAM102の全領域における試験対象外の領域を用いて実行されるようになっている。

【0300】

表示モニタ103SG029には、図8-12(B)及び図8-12(C)に示すように、全遊技状態のアウト6000球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値（計測中のリアルタイム値）であるベースLと、全遊技状態における1回目のアウト6000球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値であるベース1と、全遊技状態における2回目のアウト6000球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値であるベース2と、全遊技状態における3回目のアウト6000球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値であるベース3と、を表示可能となっている。ベースL、ベース1、ベース2、ベース3は、百分率にて表示モニタ103SG

10

20

30

40

50

029に表示される。

【0301】

実際に表示モニタ103SG029にてベースLを表示する場合は、該ベースLの略記である「bL.」を表示するために第1表示部103SG029Aに「b」、第2表示部103SG029Bに「L.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁（「00」～「99」の値）が第3表示部103SG029Cと第4表示部103SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ103SG029にてベース1を表示する場合は、該ベースの略記である「b1.」を表示するために第1表示部103SG029Aに「b」、第2表示部103SG029Bに「1.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁（「00」～「99」の値）が第3表示部103SG029Cと第4表示部103SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ103SG029にてベース2を表示する場合は、該ベースの略記である「b2.」を表示するために第1表示部103SG029Aに「b」、第2表示部103SG029Bに「2.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁（「00」～「99」の値）が第3表示部103SG029Cと第4表示部103SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ103SG029にてベース3を表示する場合は、該ベースの略記である「b3.」を表示するために第1表示部103SG029Aに「b」、第2表示部103SG029Bに「3.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁（「00」～「99」の値）が第3表示部103SG029Cと第4表示部103SG029Dとにおいて表示される。

10

【0302】

本実施の形態の表示モニタ103SG029では、主基板11（CPU103）の制御によってこれらベースL、ベース1、ベース2、ベース3を順次表示する制御を実行するようになっている。例えば、主基板11は、ベースL ベース1 ベース2 ベース3の順番で表示モニタ103SG029の表示を5秒間隔で切り替える制御を実行する。尚、これら表示モニタ103SG029における各ベース値の表示は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて表示色が異なるようになっている。具体的には、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「1」である場合は表示モニタ103SG029における各ベース値を白色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「2」である場合は表示モニタ103SG029における各ベース値を青色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「3」である場合は表示モニタ103SG029における各ベース値を黄色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「4」である場合は表示モニタ103SG029における各ベース値を緑色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「5」である場合は表示モニタ103SG029における各ベース値を赤色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「6」である場合は表示モニタ103SG029における各ベース値を紫色にて表示する。このため遊技場の店員等は、CPU103が後述する設定値変更処理を実行せずとも、表示モニタ103SG029の表示色を確認するのみでパチンコ遊技機1に設定されている設定値を特定可能となっている。

20

30

【0303】

次に、本実施の形態の特徴部103SGにおける遊技制御メイン処理について説明する。図8-13は、CPU103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。遊技制御メイン処理では、CPU103は、先ず、割込禁止に設定する（103SGSa001）。続いて、必要な初期設定を行う（103SGSa002）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ/タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

40

【0304】

次いで、CPU103は、RAM102にバックアップデータが記憶されているか否か（107SGSa003）や、RAM102（バックアップRAM）が正常であるか否か（107SGSa004）を判定する。バックアップデータが記憶されていない場合（1

50

0 3 S G S a 0 0 3 ; N) や R A M 1 0 2 が正常でない場合 (1 0 3 S G S a 0 0 4 ; N) は、1 0 3 S G S a 0 1 7 に進み、バックアップデータが記憶されており、且つ R A M 1 0 2 が正常である場合 (1 0 3 S G S a 0 0 3 ; Y、1 0 3 S G S a 0 0 4 ; Y) は、更に R A M 1 0 2 に格納されている設定値が 1 ~ 6 のいずれかであるか、つまり、R A M 1 0 2 に正常な値の設定値が格納されているか否かを判定する (1 0 3 S G S a 0 0 5)。

【 0 3 0 5 】

R A M 1 0 2 に格納されている設定値が 1 ~ 6 のいずれかではない場合 (1 0 3 S G S a 0 0 5 ; N) は、1 0 3 S G S a 0 1 7 に進み、R A M 1 0 2 に格納されている設定値が 1 ~ 6 のいずれかである場合 (1 0 3 S G S a 0 0 5 ; Y) は、電断前に後述する設定値変更処理の実行中であつたこと (設定値変更処理の実行中に電断が発生したこと) を示す設定値変更中フラグがセットされているか否かを判定する (1 0 3 S G S a 0 0 6)。設定値変更中フラグがセットされている場合 (1 0 3 S G S a 0 0 6 ; Y) は、1 0 3 S G S a 0 1 7 に進み、設定値変更中フラグがセットされていない場合は、後述する R A M クリア処理を実行したことを示す R A M クリアフラグがセットされていれば該 R A M クリアフラグをクリアし (1 0 3 S G S a 0 0 7)、クリアスイッチが ON であるか否か、つまり、クリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機 1 が起動したか否かを判定する (1 0 3 S G S a 0 0 8)。

【 0 3 0 6 】

クリアスイッチが ON である場合 (1 0 3 S G S a 0 0 8 ; Y) は、R A M クリアフラグをセットして 1 0 3 S G S a 0 1 1 に進み (1 0 3 S G S a 0 1 0)、クリアスイッチが OFF である場合 (1 0 3 S G S a 0 0 8 ; N) は、1 0 3 S G S a 0 1 0 を実行せずに 1 0 3 S G S a 0 1 1 に進む。

【 0 3 0 7 】

1 0 3 S G S a 0 1 1 において C P U 1 0 3 は、錠スイッチ 1 0 3 S G 0 5 1 が ON であるか否かを判定する (1 0 3 S G S a 0 1 1)。錠スイッチ 1 0 3 S G 0 5 1 が ON である場合 (1 0 3 S G S a 0 1 1 ; Y) は、更に開放センサ 1 0 3 S G 0 9 0 が ON であるか否かを判定する (1 0 3 S G S a 0 1 2)。開放センサ 1 0 3 S G 0 9 0 が ON である場合、つまり、錠スイッチ 1 0 3 S G 0 5 1 が ON 且つ遊技機用枠 1 0 3 S G 0 0 3 が開放されている状態でパチンコ遊技機 1 が起動した場合 (1 0 3 S G S a 0 1 2 ; Y) は、R A M クリアフラグがセットされているか否かを判定する (1 0 3 S G S a 0 1 3 a)。

【 0 3 0 8 】

R A M クリアフラグがセットされている場合 (1 0 3 S G S a 0 1 3 a ; Y) は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を変更するための設定値変更処理 (1 0 3 S G S a 0 1 3 b) を実行して 1 0 3 S G S a 0 1 3 d に進み、R A M クリアフラグがセットされていない場合 (1 0 3 S G S a 0 1 3 a ; N) は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を確認するための設定値確認処理 (1 0 3 S G S a 0 1 3 c) を実行して 1 0 3 S G S a 0 1 3 d に進む。

【 0 3 0 9 】

尚、設定値変更処理 (1 0 3 S G S a 0 1 3 b) では、C P U 1 0 3 は、先ず、表示モニタ 1 0 3 S G 0 2 9 において現在設定されている設定値の表示を行う。次いで、設定切替スイッチ 1 0 3 S G 0 5 2 が操作される毎に表示モニタ 1 0 3 S G 0 2 9 における設定値の更新表示を行う。そして、錠スイッチ 1 0 3 S G 0 5 1 が OFF となったことにもとづいて表示モニタ 1 0 3 S G 0 2 9 に表示されている設定値を R A M 1 0 2 に更新記憶するとともに、該新たに R A M 1 0 2 に更新記憶された設定値を特定可能な設定値指定コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に対して出力する。

【 0 3 1 0 】

また、設定値確認処理 (1 0 3 S G S a 0 1 3 c) では、C P U 1 0 3 は、表示モニタ 1 0 3 S G 0 2 9 において現在設定されている設定値の表示を行う。そして、錠スイッチ 1 0 3 S G 0 5 1 が OFF となったことにもとづいて表示モニタ 1 0 3 S G 0 2 9 における設定値の表示を終了すればよい。

10

20

30

40

50

【 0 3 1 1 】

尚、1 0 3 S G S a 0 1 1 において錠スイッチ 1 0 3 S G 0 5 1 が O F F である場合 (1 0 3 S G S a 0 1 1 ; N) や開放センサが O F F である場合 (1 0 3 S G S a 0 1 2 ; N) は、1 0 3 S G S a 0 1 3 a ~ 1 0 3 S G S a 0 1 3 c の処理を実行せずに 1 0 3 S G S a 0 1 3 d に進む。

【 0 3 1 2 】

1 0 3 S G S a 0 1 3 d において C P U 1 0 3 は、R A M クリアフラグがセットされているか否か、つまり、今回のパチンコ遊技機 1 の起動に際して R A M 1 0 2 をクリアするか (R A M クリア処理 (1 0 3 S G S a 0 0 9) を実行するか) 否かを判定する (1 0 3 S G S a 0 1 3 d) 。 R A M クリアフラグがセットされている場合 (1 0 3 S G S a 0 1 3 d ; Y) は R A M クリア処理 (1 0 3 S G S a 0 1 3 e) を実行した後に 1 0 3 S G S a 0 1 4 に進み、 R A M クリアフラグがセットされていない場合 (1 0 3 S G S a 0 1 3 d ; N) は R A M クリア処理 (1 0 3 S G S a 0 1 3 e) を実行せずに 1 0 3 S G S a 0 1 4 に進む。

10

【 0 3 1 3 】

尚、 R A M クリア処理 (1 0 3 S G S a 0 1 3 e) では、 C P U 1 0 3 は、設定値が格納されているアドレスと R A M クリアフラグが格納 (セット) されているアドレスを除く全てのアドレスに「 0 0 H 」をセットする処理を実行する。つまり、本実施の形態の特徴部 1 0 3 S G では、 1 0 3 S G S a 0 0 1 ~ 1 0 3 S G S a 0 1 3 e 及び後述する 1 0 3 S G S a 0 1 7 ~ 1 0 3 S G S a 0 2 1 に示すように、 R A M 1 0 2 に異常がない場合は、設定値が格納されているアドレスと R A M クリアフラグが格納されているアドレスを除く全てのアドレスの内容をクリアするようになっている。

20

【 0 3 1 4 】

1 0 3 S G S a 0 1 4 において C P U 1 0 3 は、再度 R A M クリアフラグがセットされているか否かを判定する (1 0 3 S G S a 0 1 4) 。 R A M クリアフラグがセットされている場合 (1 0 3 S G S a 0 1 4 ; Y) は 1 0 3 S G S a 0 2 2 に進み、 R A M クリアフラグがセットされていない場合 (1 0 3 S G S a 0 1 4 ; N) は、主基板 1 1 の内部状態を電力供給停止 (電断) 時の状態に戻すための復旧処理を行う (1 0 3 S G S a 0 1 5) 。

【 0 3 1 5 】

復旧処理では、 C P U 1 0 3 は、 R A M 1 0 2 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。そして、 C P U 1 0 3 は、パチンコ遊技機 1 が電断前の状態で復旧 (ホットスタートで起動) したとして、演出制御基板 1 2 に対してホットスタート通知コマンドを含む復旧時のコマンドを送信し、 1 0 3 S G S a 0 2 8 に進む (1 0 3 S G S a 0 1 6) 。

30

【 0 3 1 6 】

また、 1 0 3 S G S a 0 1 7 において C P U 1 0 3 は、クリアスイッチが O N であるか否か、つまり、クリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機 1 が起動したか否かを判定する (1 0 3 S G S a 0 1 7) 。クリアスイッチが O N である場合 (1 0 3 S G S a 0 1 7 ; Y) は、更に錠スイッチ 1 0 3 S G 0 5 1 が O N であるか否か (1 0 3 S G S a 0 1 8) や、開放センサ 1 0 3 S G 0 9 0 が O N であるか否かを判定する (1 0 3 S G S a 0 1 9) 。

40

【 0 3 1 7 】

錠スイッチ 1 0 3 S G 0 5 1 が O N であり (1 0 3 S G S a 0 1 8 ; Y) 、且つ開放センサ 1 0 3 S G 0 9 0 が O N である場合、つまり、 R A M 1 0 2 にバックアップデータが存在しない、 R A M 1 0 2 が正常ではない、または、正常な設定値が設定されていないが、遊技場の従業員等の操作により正式な手順によりパチンコ遊技機 1 を起動した場合 (遊技機用枠 1 0 3 S G 0 0 3 を開放し、錠スイッチ 1 0 3 S G 0 5 1 を O N とした状態でクリアスイッチを操作しつつパチンコ遊技機 1 を起動した場合) は、 R A M 1 0 2 に記憶さ

50

れている設定値をクリアするとともに(103SGSa020)、設定値変更中フラグがセットされていれば該設定値変更中フラグをクリアする(103SGSa021)。そして、前述した103SGSa009~103SGSa016の処理を実行する。

【0318】

尚、クリアスイッチがOFFである場合(103SGSa017;N)、錠スイッチ103SG051がOFFである場合(103SGSa018;N)、開放センサ103SG090がOFFである場合(103SGSa019;N)は、103SGSa031に進む。

【0319】

また、2078SGSa022においてCPU103は、パチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動したとして、演出制御基板12に対してコールドスタート通知コマンドを含む復旧時のコマンドを送信する(103SGSa022)。そして、パチンコ遊技機1のコールドスタートを報知するための期間に応じたコールドスタート報知タイマをセットし(103SGSa023)、表示モニタ103SG029を構成する全セグメントの点滅を開始することによってコールドスタートの報知を開始する(103SGSa024)。

【0320】

103SGSa024の実行後、CPU103は、コールドスタート報知タイマの値を-1し(103SGSa025)、該コールドスタート報知タイマがタイマアウトしたか否かを判定する(103SGSa026)。コールドスタート報知タイマがタイマアウトしていない場合(103SGSa026;N)は、103SGSa025と103SGSa026の処理を繰返し実行し、コールドスタート報知タイマがタイマアウトした場合(103SGSa026;Y)は、表示モニタ103SG029における全セグメントの点滅を終了し(103SGSa027)、103SGSa028に進む。

【0321】

尚、本実施の形態の特徴部103SGでは、パチンコ遊技機1のコールとスタート時にコールドスタート報知タイマの期間(例えば、5秒間)に亘って表示モニタ103SG029を構成する全セグメントを点滅させる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1のコールとスタート時には、表示モニタ103SG029を構成する全セグメントのうち一部のセグメントのみを点滅させるようにしてもよいし、また、表示モニタ103SG029を構成する全セグメントのうち少なくとも一部のセグメントを点灯させるようにしてもよい。

【0322】

そして、103SGSa028においてCPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理(103SGSa028)を実行し、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(103SGSa029)、割込みを許可する(103SGSa030)。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CPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0323】

また、103SGSa031においてCPU103は、RAM102に異常な設定値が記憶されていること(設定値異常エラー)や、後述する設定変更中の電断から復帰したこと等にもとづいて、演出制御基板12に対して設定値の異常に応じたエラー指定コマンドを送信する(103SGSa031)。更に、エラー報知実行待ちタイマをセットする(103SGSa032)。そして、CPU103は、エラー報知実行待ちタイマの値を-1し(103SGSa033)、該エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する(103SGSa034)。エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトしていない場合(103SGSa034;N)は、103SGSa033と103SGSa034の処理を繰返し実行し、エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトした場合(103S

10

20

30

40

50

G S a 0 3 4 ; Y) は、設定値異常エラーの発生や設定変更中の電断から復帰しことの報知 (エラー報知) として、表示モニタ 1 0 3 S G 0 2 9 を構成する第 1 表示部 1 0 3 S G 0 2 9 A、第 2 表示部 1 0 3 S G 0 2 9 B、第 3 表示部 1 0 3 S G 0 2 9 C、第 4 表示部 1 0 3 S G 0 2 9 D のそれぞれにおいて「 E . 」を表示する (1 0 3 S G S a 0 3 5) 。

【 0 3 2 4 】

また、C P U 1 0 3 は、第 1 特別図柄表示装置 1 0 3 S G 0 0 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 1 0 3 S G 0 0 4 B を構成する全ての L E D を点滅させるとともに (1 0 3 S G S a 0 3 6)、パチンコ遊技機 1 に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力し 1 0 3 S G S a 0 3 2 に進む (1 0 3 S G S a 0 3 7)。以降、C P U 1 0 3 は、パチンコ遊技機 1 の電断発生まで (遊技場の店員等の操作によってパチンコ遊技機 1 の電源が O F F になるまで) 1 0 3 S G S a 0 3 2 ~ 1 0 3 S G S a 0 3 7 の処理を繰返し実行することで、表示モニタ 1 0 3 S G 0 2 9、第 1 特別図柄表示装置 1 0 3 S G 0 0 4 A、第 2 特別図柄表示装置 1 0 3 S G 0 0 4 B によるエラーの発生報知を実行する。

【 0 3 2 5 】

このように、本実施の形態の特徴部 1 0 3 S G におけるパチンコ遊技機 1 は、異常な設定値が設定されていることや設定値の変更中の電断から復帰した場合に、表示モニタ 1 0 3 S G 0 2 9、第 1 特別図柄表示装置 1 0 3 S G 0 0 4 A、第 2 特別図柄表示装置 1 0 3 S G 0 0 4 B によるエラーの発生報知を実行するので、遊技場の店員等は、パチンコ遊技機 1 の正面側と背面側の両面からエラーの発生や設定値の変更中の電断から復帰したことを認識することが可能となっている。加えて、パチンコ遊技機 1 のエラーの発生や設定値の変更中の電断からの復帰は遊技場の管理装置においても認識することができるので、パチンコ遊技機 1 のセキュリティ性を向上できるようになっている。

【 0 3 2 6 】

尚、本実施の形態の特徴部 1 0 3 S G の遊技制御メイン処理では、図 8 - 1 3 に示すように、1 0 3 S G S a 0 0 8 においてクリアスイッチが O N であると判定した場合 (1 0 3 S G S a 0 0 8 ; Y) や 1 0 3 S G S a 0 2 1 において設定値変更中フラグをクリアした後に R A M クリア処理 (1 0 3 S G S a 0 0 9) を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明はこれに限定されるものではなく、該 R A M クリア処理は、1 0 3 S G S a 0 0 8 においてクリアスイッチが O N であると判定した場合 (1 0 3 S G S a 0 0 8 ; Y) や 1 0 3 S G S a 0 2 1 において設定値変更中フラグをクリアした後ではなく、1 0 3 S G S a 0 1 4 において R A M クリアフラグがセットされていると判定した場合 (1 0 3 S G S a 0 1 4 ; Y) に実行してもよい。

【 0 3 2 7 】

図 8 - 1 4 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 (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 (1 0 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 (1 0 3 S G S 2 7 1 ; Y)、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 0 3 S G 1 9 4 A 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 (1 0 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 3 2 8 】

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。

【0329】

また、103SGS271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(103SGS271; 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(103SGS273)。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(103SGS273; 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(103SGS273; 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(103SGS274)。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。

10

【0330】

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。

20

【0331】

103SGS272または103SGS274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(103SGS275)。

【0332】

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(103SGS276)。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。

30

【0333】

尚、本特徴部103SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当たり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図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ(大当たり図柄)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たり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確変大当たりCに該当する第4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3図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ(大当たり図柄)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たりC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は、停止図柄として、小当たりと同一のチャンス目となる「334」、「778」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小当たりに該当する第5可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、確変大当たりCと同一のチャンス目となる「334」、「778」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、はずれに該当する第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(はずれ図柄)を決定する。

40

50

【 0 3 3 4 】

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。

【 0 3 3 5 】

次いで、演出制御用CPU120は、図8-15に示す可変表示中演出決定処理を実施して、当該可変表示において可変表示中演出を実行するか否かを決定する(103SGS277)。

10

【 0 3 3 6 】

(可変表示中演出)

可変表示中演出は、演出結果として、大当り遊技状態に制御されることに関する示唆となる有利状態示唆結果と、CPU103が設定値変更処理にて行う設定値の設定に関する示唆となる設定示唆結果と、のいずれかとなることが可能な演出(所定演出)である。本特徴部103SGでは、演出制御用CPU120は、演出結果が有利状態示唆結果となる演出として、可変表示態様がリーチとなって大当りとなる可能性を示唆するリーチ予告(予告演出)を実行可能である。また、演出結果が設定示唆結果となる演出として、設定値が設定値1~6のいずれであるかを示唆する設定示唆を実行可能である。また、演出制御用CPU120は、演出結果が有利状態示唆結果と設定示唆結果のいずれにもなることが可能であるとき、つまり、リーチ予告と設定示唆のいずれも実行可能な可変表示中演出を実行可能であるときには、演出結果が有利状態示唆結果となるリーチ予告を、演出結果が設定示唆結果となる設定示唆よりも優先して実行可能である。

20

【 0 3 3 7 】

図8-16に示すように、可変表示中演出は、パターンPT-1~PT-9の複数種類の演出パターン(演出態様)を有しており、演出制御用CPU120は、可変表示中演出の実行を決定した場合には、パターンPT-1~PT-9のうちいずれの演出パターンに基づいて可変表示中演出を実行するか、つまり、パターンPT-1~PT-9のうちいずれの演出態様に基づく可変表示中演出を実行するかを抽選により決定する。

【 0 3 3 8 】

図8-18(A)~(C)に示すように、図柄の可変表示が開始されてから所定期間が経過したタイミング(可変表示態様がリーチとなる前のタイミング)で可変表示中演出が開始されると、搭乗者が乗ったパラグライダーを示す複数(例えば、8体)の画像Z1が、画像表示装置5の表示領域の左側からフェードインして表示領域の右側に向けて移動していき、表示領域の右側へフェードアウトすることで可変表示中演出が終了する。また、複数の画像Z1が右側に向けて移動している途中にて所定個数のグライダーが破壊して落下することを示す画像Z2を表示することがあり、この落下したパラグライダーの個数により、設定値またはリーチが示唆される。

30

【 0 3 3 9 】

具体的には、パターンPT-1の場合は1体が破壊して落下し、パターンPT-2の場合は2体が破壊して落下し、パターンPT-3の場合は3体が破壊して落下し、パターンPT-4の場合は4体が破壊して落下し、パターンPT-5の場合は5体が破壊して落下し、パターンPT-6の場合は6体が破壊して落下し、パターンPT-7の場合は7体が破壊して落下し、パターンPT-8及びパターンPT-9の場合は8体が破壊して落下する。

40

【 0 3 4 0 】

また、図8-18(B)や図8-19(A)に示すように、パターンPT-1~PT-8は、パラグライダーが破壊されるタイミングは全て同じであり、各パターンPT-1~PT-8に応じた個数のパラグライダーが一斉(または所定個数ずつでもよい)に破壊される。一方、図8-19(B)に示すように、パターンPT-9は、パターンPT-8と

50

同様に計 8 体のパラグライダーが落下するパターンであるが、パラグライダーが破壊される態様がパターン P T - 8 とは異なっている。詳しくは、7 体のパラグライダーについてはパターン P T - 7 と同じタイミングで破壊されるが、残りの 1 体は他の 7 体が破壊される第 1 タイミングよりも後の第 2 タイミングにて破壊される。

【 0 3 4 1 】

このような可変表示中演出の演出期間は、パターン P T - 1 ~ P T - 9 のいずれに基づいて実行されるか、つまり、演出結果が有利状態示唆結果となるリーチ予告または演出結果が設定示唆結果となる設定示唆のいずれとなるかにかかわらず、共通態様の演出（例えば、画像 Z 1 が画像表示装置 5 の表示領域の左側からフェードインして表示領域の右側に向けて移動する態様の演出）が実行される共通演出期間と、演出結果が有利状態示唆結果と設定示唆結果のいずれであるかを特定可能な非共通態様の演出（例えば、演出パターンに応じた個数の画像 Z 2 が画像表示装置 5 の表示領域の下方に移動していく態様の演出）が実行される非共通演出期間とで構成されている。

10

【 0 3 4 2 】

尚、これら可変表示中演出として画像 Z 1、Z 2 が表示されている背景では、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄が可変表示されているが、飾り図柄を通常よりも縮小表示した小図柄を所定箇所にて可変表示してもよい。また、可変表示中演出の実行期間において、該可変表示中演出とは異なる他の予告演出等が実行されていてもよい。

【 0 3 4 3 】

また、図 8 - 16 に示すように、パターン P T - 1 ~ P T - 9 のうち、パラグライダーが破壊される数が 1 ~ 7 体であるパターン P T - 1 ~ P T - 7 については、設定値が 1 ~ 6 のうちのいずれに設定されるかを示唆する設定示唆に対応する特定パターン（特定態様）とされ、パラグライダーが破壊される数が 8 体であるパターン P T - 8 及び P T - 9 については、リーチになる可能性を示唆するリーチ予告に対応する特別パターン（特別態様）とされている。つまり、可変表示中演出は、共通演出期間における演出態様は同じであるが、非共通演出期間での演出態様の違い（破壊されるパラグライダーの個数）によって示唆対象が異なり、パラグライダーが 1 ~ 7 体破壊された場合は設定示唆、8 体破壊された場合はリーチ予告となる。

20

【 0 3 4 4 】

具体的には、パターン P T - 1、P T - 3 は、設定値が奇数（例えば、1, 3, 5）である可能性を示唆し、パターン P T - 2、P T - 4 は、設定値が偶数（例えば、2, 4, 6）である可能性を示唆し、パターン P T - 5 は、設定値が奇数寄りの中間設定以上（例えば、3 または 5）である可能性を示唆し、パターン P T - 6 は、設定値が偶数寄りの中間設定以上（例えば、4 または 6）である可能性を示唆し、パターン P T - 7 は、設定値が最高設定（例えば、6）である可能性を示唆する。

30

【 0 3 4 5 】

そして、パターン P T - 1 ~ P T - 4 については、設定値が 1 ~ 4（低設定）のいずれかである場合に高い割合で決定されることで、設定値 5, 6（高設定）のいずれかであることの期待度が低い第 1 特定パターン { 設定示唆（低）、第 1 特定態様 } とされ、パターン P T - 5 ~ P T - 6 については、設定値が 5, 6 のいずれかである場合に高い割合で決定されることで、設定値 5, 6 であることの期待度が高い第 2 特定パターン { 設定示唆（高）、第 2 特定態様 } とされている。

40

【 0 3 4 6 】

尚、本特徴部 103 S G では、設定値 1 ~ 4 を低設定、設定値 5, 6 を高設定として説明するが、設定値 1 ~ 3 を低設定、設定値 4 ~ 6 を高設定としてもよいし、設定値 1, 2 を低設定、設定値 3, 4 を中間設定、設定値 5, 6 を高設定として演出パターンの実行割合を設定するようにしてもよい。

【 0 3 4 7 】

一方、パターン P T - 8 は、図柄の可変表示がリーチ以上（例えば、ノーマルリーチまたはスーパリーチ）となる可能性ことを示唆し、パターン P T - 9 は、図柄の可変表示

50

がスーパーリーチとなる可能性を示唆する。

【 0 3 4 8 】

パターン P T - 8 については、図柄の可変表示態様がノーマルリーチとなる場合に高い割合で決定されることで、スーパーリーチとなることの期待度が低い第 1 特別パターン {リーチ予告 (低)、第 1 特定態様} とされ、パターン P T - 9 については、図柄の可変表示態様がスーパーリーチとなる場合に高い割合で決定されることで、スーパーリーチとなることの期待度が高い第 2 特別パターン {リーチ予告 (高)、第 2 特別態様} とされている。

【 0 3 4 9 】

このように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当たり遊技状態に制御されることの示唆となる特別態様 (例えば、パターン P T - 8 及び P T - 9) 及び設定に関する示唆となる特定態様 (例えば、パターン P T - 1 ~ P T - 7) を含む複数種類の演出態様のうちいずれかに基づく可変表示中演出を実行可能であり、パターン P T - 8 またはパターン P T - 9 に基づくリーチ予告 (特別態様の所定演出) とパターン P T - 1 ~ P T - 7 のいずれかに基づく設定示唆 (特定態様の所定演出) とのいずれも実行可能な場合には、リーチ予告を設定示唆よりも優先して実行可能である。

【 0 3 5 0 】

尚、本実施例 1 では、パターン P T - 8 やパターン P T - 9 は、可変表示結果が大当たりとなるか否かにかかわらず、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチとなる場合に決定されるが、ノーマルリーチ変動パターンは、可変表示結果がはずれとなるときに、大当たりとなるときよりも高い割合で決定されるものであるため、パターン P T - 8 は、スーパーリーチとなること、つまり、大当たり期待度がパターン P T - 9 よりも低いパターンである一方で、スーパーリーチ変動パターンは、可変表示結果が大当たりとなるときに、はずれとなるときよりも高い割合で決定されるものであるため、パターン P T - 9 は、スーパーリーチとなること、つまり、大当たり期待度がパターン P T - 8 よりも高いパターンである。

【 0 3 5 1 】

また、本実施例 1 では、可変表示中演出において、パラグライダーが破壊された個数により、大当たりの可能性または何れの設定値に設定されているかを示唆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、パラグライダーが破壊されずに所定個数 (例えば、8 体) 以上のパラグライダーが出現することで大当たりや高設定であることが示唆されるようにしてもよい。さらに、大当たりの可能性の示唆と、何れの設定値に設定されているかの示唆とが可能であれば、演出態様は種々に変更可能であり、例えば、キャラクタの出現数や出現するキャラクタ種別等によって大当たりや設定値を示唆できるもの等でもよい。

【 0 3 5 2 】

また、パターン P T - 5 ~ P T - 7 のいずれかに基づく設定示唆 (高) やパターン P T - 9 に基づくリーチ予告 (高) においては、各パターンに対応する個数のうち最後のパラグライダーが破壊されて落下する際に、特定音を出力したり遊技効果ランプ 9 等を発光させることで、大当たりまたは高設定の期待度が高いパターンであることを報知可能としてもよい。

【 0 3 5 3 】

図 8 - 1 5 に示すように、可変表示中演出決定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、可変表示結果と変動パターンとを特定する (1 0 3 S G S 2 9 1)。可変表示結果は、可変表示の開始時において主基板 1 1 から送信される可変表示結果 (はずれ、非確変大当たり A、確変大当たり B、確変大当たり C、小当たり) を指定するための可変表示結果指定コマンドを格納するための可変表示結果指定コマンド格納領域に記憶されている可変表示結果指定コマンドにより特定することができる。また、変動パターンは、前述したように、変動パターン指定コマンド格納領域に記憶されている変動パターン指定コマンドにて特定できる。

10

20

30

40

50

【 0 3 5 4 】

そして、リーチ予告種別決定用乱数を抽出するとともに、図 8 - 1 7 (A) に示す演出 (リーチ予告) 種別決定用テーブル A を用いて、可変表示中演出におけるリーチ予告の実行の有無と、実行する場合のリーチ予告の種別とを決定するための抽選を行う (1 0 3 S G S 2 9 2) 。

【 0 3 5 5 】

図 8 - 1 7 (A) に示す演出 (リーチ予告) 種別決定用テーブル A では、変動パターンがスーパーリーチである場合には、非実行に 2 0 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 8 に 2 0 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 9 に 6 0 個の判定値が割り当てられている。つまり、変動パターンがスーパーリーチである場合は、変動パターンがスーパーリーチ以外である場合よりも高い割合で P T - 9 に当選するようになっている。

10

【 0 3 5 6 】

変動パターンがノーマルリーチである場合には、非実行に 2 0 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 8 に 6 0 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 9 に 2 0 個の判定値が割り当てられている。つまり、変動パターンがノーマルリーチである場合は、変動パターンがノーマルリーチ以外である場合よりも高い割合で P T - 8 に当選するようになっている。

【 0 3 5 7 】

また、変動パターンが非リーチまたは小当り変動パターンである場合には、非実行に 1 0 0 個の判定値が割り当てられ、パターン P T - 8 及び P T - 9 には判定値が割り当てられていない。つまり、変動パターンが非リーチまたは小当り変動パターンである場合は、リーチ予告に当選しないようになっている。

20

【 0 3 5 8 】

このように判定値が設定されていることにより、変動パターンがノーマルリーチの場合は、ノーマルリーチ変動パターン以外の場合よりも高い割合でパターン P T - 8 が当選しやすく、変動パターンがスーパーリーチの場合は、スーパーリーチ変動パターン以外の場合よりも高い割合でパターン P T - 9 が当選しやすくなっている。

【 0 3 5 9 】

よって、パターン P T - 8 に基づく演出が出現した場合は、スーパーリーチ変動パターンよりもノーマルリーチ変動パターンとなる可能性が高く、パターン P T - 9 に基づく演出が出現した場合は、ノーマルリーチ変動パターンよりもスーパーリーチ変動パターンである可能性が高い。つまり、パターン P T - 8 は、リーチ変動パターンとなることは確定するがノーマルリーチとなる可能性が高いため、大当り期待度が低いリーチ予告 (低) とされ、パターン P T - 9 は、スーパーリーチ変動パターンとなる可能性が高いため、大当り期待度が高いリーチ予告 (高) のパターンとされる。

30

【 0 3 6 0 】

図 8 - 1 5 に戻って、演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 0 3 S G S 2 9 2 においてリーチ予告の実行の有無と種別の抽選を行った結果、パターン P T - 9 { リーチ予告 (高) } が当選したか否かを判定する (1 0 3 S G S 2 9 3) 。パターン P T - 9 が当選したと判定した場合、パターン P T - 9 に基づくリーチ予告の実行を、パターン P T - 1 ~ P T - 7 のいずれかに基づく設定示唆よりも優先して決定し (1 0 3 S G S 2 9 4) 、1 0 3 S G S 3 0 4 に進む。

40

【 0 3 6 1 】

1 0 3 S G S 2 9 2 においてパターン P T - 9 が当選していないと判定した場合、つまり、リーチ予告の非実行またはパターン P T - 8 が当選した場合は、リーチ予告の非実行またはパターン P T - 8 { リーチ予告 (低) } が当選したことに基いて、R A M 1 0 2 に記憶されている設定値を読み出して、パチンコ遊技機 1 に設定されている現在の設定値を特定する (1 0 3 S G S 2 9 5) 。次いで、設定示唆種別決定用乱数を抽出するとともに、1 0 3 S G S 2 9 5 にて特定した設定値に対応する演出 (設定示唆) 種別決定用テーブル B を用いて、可変表示中演出における設定示唆の実行の有無と、実行する場合の設定

50

示唆の種別とを決定するための抽選を行う（１０３５ＧＳ２９６）。

【０３６２】

図８－１７（Ｂ）に示す演出（設定示唆）種別決定用テーブルＢでは、設定値が１である場合には、非実行に３０個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－１に２５個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－２に１０個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－３に２５個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－４に５個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－５に４個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－６に１個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－７に１個の判定値が割り当てられていない。設定値が２である場合には、非実行に３０個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－１に１０個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－２に２５個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－３に５個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－４に２５個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－５に１個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－６に４個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－７に１個の判定値が割り当てられていない。設定値が３である場合には、非実行に３０個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－１に２０個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－２に５個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－３に２０個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－４に５個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－５に１５個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－６に５個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－７に１個の判定値が割り当てられていない。設定値が４である場合には、非実行に３０個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－１に５個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－２に２０個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－３に５個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－４に２０個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－５に５個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－６に１５個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－７に１個の判定値が割り当てられていない。設定値が５である場合には、非実行に３０個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－１に５個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－２に１０個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－３に５個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－４に１０個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－５に２５個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－６に１５個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－７に１個の判定値が割り当てられていない。設定値が６である場合には、非実行に３０個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－１に１０個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－２に５個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－３に１０個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－４に５個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－５に１０個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－６に２５個の判定値が割り当てられ、パターンＰＴ－７に５個の判定値が割り当てられている。

【０３６３】

このように判定値が設定されていることにより、設定値が奇数である１または３の場合は、設定値が１または３以外の場合よりも高い割合でパターンＰＴ－１、ＰＴ－３が当選しやすく、設定値が偶数である２または４の場合は、設定値が２または４以外の場合よりも高い割合でパターンＰＴ－２、ＰＴ－４が当選しやすく、設定値が５である場合は、設定値が５以外の場合よりも高い割合でパターンＰＴ－５が当選しやすく、設定値が６である場合は、設定値が６以外の場合よりも高い割合でパターンＰＴ－６が当選しやすくなっている。また、設定値が６である場合にのみ、パターンＰＴ－７が当選することがあるため、パターンＰＴ－７に基づく設定示唆が出現した場合は設定値６であることが確定する。

【０３６４】

よって、パラグライダーが破壊される数が４体以下のパターンＰＴ－１～ＰＴ－４に基づく演出が出現しやすい場合は、設定値が１～４のいずれかである可能性が高く、パラグライダーが破壊される数が５体以上のパターンＰＴ－５～ＰＴ－７に基づく演出が出現しやすい場合は、設定値が５，６のいずれかである可能性が高い。つまり、パターンＰＴ－１～ＰＴ－４は高設定（設定値５または６）である可能性が低い設定示唆（低）とされ、パターンＰＴ－５～ＰＴ－７は高設定（設定値５または６）である可能性が高い設定示唆（高）とされている。

【 0 3 6 5 】

尚、本実施例 1 では、リーチ予告種別決定用乱数や設定示唆種別決定用乱数は、1 ~ 1 0 0 の範囲の乱数とされていて 1 ~ 1 0 0 の範囲のいずれかの値が抽出される。つまり、各決定用乱数の判定値数の 1 ~ 1 0 0 の範囲の 1 0 0 個とされているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各決定用乱数の範囲等は適宜に決定すればよい。また、これら各決定用乱数を生成するための各決定用乱数カウンタが R A M 1 2 2 に設定されており、各決定用乱数カウンタが乱数更新処理にてタイマ割込毎に更新される。

【 0 3 6 6 】

図 8 - 1 5 に戻って、演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 0 3 S G S 2 9 6 において設定示唆の実行の有無と種別の抽選を行った結果、パターン P T - 5 ~ P T - 7 { 設定示唆 (高) } のいずれかが当選したか否かを判定する (1 0 3 S G S 2 9 7)。パターン P T - 5 ~ P T - 7 のいずれかが当選したと判定した場合は、1 0 3 S G S 2 9 3 においてリーチ予告の非実行が当選しているときには、当選しているパターン P T - 5 ~ P T - 7 のいずれかに基づく設定示唆 (高) の実行を一義的に決定し、1 0 3 S G S 2 9 3 においてパターン P T - 8 { リーチ予告 (低) } が当選しているときには、当選しているパターン P T - 5 ~ P T - 7 のいずれかに基づく設定示唆 (高) の実行を、パターン P T - 8 に基づくリーチ予告 (低) よりも優先して決定し (1 0 3 S G S 2 9 8)、1 0 3 S G S 3 0 4 に進む。

10

【 0 3 6 7 】

1 0 3 S G S 2 9 7 においてパターン P T - 5 ~ P T - 7 { 設定示唆 (高) } のいずれかが当選しなかった、つまり、設定示唆の非実行またはパターン P T - 1 ~ P T - 4 のいずれかが当選した場合は、1 0 3 S G S 2 9 7 において設定示唆の非実行またはパターン P T - 1 ~ P T - 4 のいずれかが当選したことに基づいて、1 0 3 S G S 2 9 3 においてパターン P T - 8 { リーチ予告 (低) } が当選しているか否かを判定する (1 0 3 S G S 3 0 0)。

20

【 0 3 6 8 】

1 0 3 S G S 3 0 0 においてパターン P T - 8 { リーチ予告 (低) } が当選していたと判定した場合は、1 0 3 S G S 2 9 7 において設定示唆の非実行が当選しているときには、パターン P T - 8 に基づくリーチ予告 (低) の実行を一義的に決定し、1 0 3 S G S 2 9 7 においてパターン P T - 1 ~ P T - 4 { 設定示唆 (低) } のいずれかが当選していれば、当選しているパターン P T - 8 に基づくリーチ予告 (低) の実行を、パターン P T - 1 ~ P T - 4 に基づく設定示唆 (低) よりも優先して決定し (1 0 3 S G S 3 0 1)、1 0 3 S G S 3 0 4 に進む。

30

【 0 3 6 9 】

1 0 3 S G S 3 0 0 においてパターン P T - 8 { リーチ予告 (低) } が当選していないと判定した場合は、パターン P T - 1 ~ P T - 4 { 設定示唆 (低) } のいずれかが当選しているか否かを判定し (1 0 3 S G S 3 0 2)、パターン P T - 1 ~ P T - 4 のいずれかが当選していれば、パターン P T - 1 ~ P T - 4 に基づく設定示唆 (低) の実行を決定し、1 0 3 S G S 3 0 4 に進む。また、パターン P T - 1 ~ P T - 4 のいずれも当選していない、つまり、リーチ予告及び設定示唆双方の非実行が当選した場合は、可変表示中演出の実行を決定することなく、可変表示中演出決定処理を終了する。

40

【 0 3 7 0 】

1 0 3 S G S 3 0 4 においては、1 0 3 S G S 2 9 4、1 0 3 S G S 2 9 8、1 0 3 S G S 3 0 1、1 0 3 S G S 3 0 3 のいずれかにおいて決定した演出種別 (パターン P T - 1 ~ P T - 9 のいずれか) を R A M 1 2 2 の所定領域に記憶し (1 0 3 S G S 3 0 4)、可変表示中演出の実行が決定されたことを示す可変表示中演出実行決定フラグをセットして (1 0 3 S G S 3 0 5)、可変表示中演出決定処理を終了する。

【 0 3 7 1 】

図 8 - 1 4 に戻り、1 0 3 S G S 2 7 7 の可変表示中演出決定処理の後に、1 0 3 S G S 2 7 8 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示中演出実行決定フラグがセットさ

50

れているか否か、つまり、１０３ＳＧＳ２７７の可変表示中演出決定処理においてパターンＰＴ－１～ＰＴ－９のいずれかの可変表示中演出の実行が決定されたか否かを判定する。

【０３７２】

可変表示中演出実行決定フラグがセットされている場合には、１０３ＳＧＳ２７９に進んで、可変表示中演出開始待ちタイマに、可変表示中演出開始までの期間を設定し（１０３ＳＧＳ２７９）、可変表示中演出実行決定フラグをクリアして（１０３ＳＧＳ２８０）、１０３ＳＧＳ２８１に進む。一方、可変表示中演出実行決定フラグがセットされていない場合には、１０３ＳＧＳ２７９と１０３ＳＧＳ２８０とを経由することなく１０３ＳＧＳ２８１に進む。

【０３７３】

可変表示中演出開始までの期間としては、本特徴部１０３ＳＧでは、パラグライダーが登場するタイミングが可変表示中演出の開始タイミングとされ、可変表示中演出の開始から実行される可変表示中演出のプロセステーブルに基づいて特定されて可変表示中演出が開始されるようになっているため、可変表示中演出の開始タイミングまでの期間を可変表示中演出開始待ちタイマに設定してい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、可変表示中演出が開始されるタイミングの前に前兆を示す演出（図示略）が実施され、該前兆を開始するタイミングを可変表示中演出の開始タイミングとする場合は、可変表示中演出を開始するまでの期間よりも短い期間を可変表示中演出開始待ちタイマに設定してもよい。

【０３７４】

１０３ＳＧＳ２８１において演出制御用ＣＰＵ１２０は、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。そして、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（１０３ＳＧＳ２８２）。

【０３７５】

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ＬＥＤ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８Ｌ，８Ｒ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３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａ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。

【０３７６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０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８Ｌ，８Ｒ、操作部（プッシュボタン３１Ｂ、スティックコントローラ３１Ａ等））の制御を実行する（１０３ＳＧＳ２８３）。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１２３に指令を出力する。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８Ｌ，８Ｒ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。

【０３７７】

尚、本実施例１では、演出制御用ＣＰＵ１２０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ＣＰＵ１２０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。

【０３７８】

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（１０３ＳＧＳ２８４）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（１０３ＳＧＳ２８５）。尚、所定時間は例えば３０ｍｓであり、演出制御用ＣＰＵ１２０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

10

20

30

40

50

を V R A M に書き込み、表示制御部 1 2 3 が V R A M 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（S 1 7 2）に対応した値にする（1 0 3 S G S 2 8 6）。

【0 3 7 9】

このように、本実施例 1 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、リーチ変動パターンに基づく図柄の可変表示を実行する際に、可変表示を開始してから可変表示態様がリーチ態様となる前の所定の演出タイミングにて、可変表示中演出としてリーチ予告と設定示唆とのいずれかを実行可能であり、可変表示中演出の実行の有無を決定するときに、演出結果が有利状態示唆結果となるリーチ予告（特別態様の演出）を、演出結果が設定示唆結果となる設定示唆（特定態様の演出）よりも優先して実行することが可能である。

10

【0 3 8 0】

具体的には、図 8 - 1 5 の可変表示中演出決定処理にて示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、リーチ予告の実行の有無及び種別の抽選を、設定示唆の実行の有無及び種別の抽選よりも優先して行う。

【0 3 8 1】

すなわち、演出制御用 C P U 1 2 0 は、リーチ予告の抽選において、変動パターンがスーパーリーチの場合は、パターン P T - 9 に基づくリーチ予告（高）の実行を 6 0 % の割合で決定するため（1 0 3 S G S 2 9 4）、リーチ予告（高）を設定示唆よりも高い割合で（優先して）実行することになる。一方、変動パターンがノーマルリーチの場合は、パターン P T - 9 に基づくリーチ予告（高）の実行は 2 0 % の割合でしか決定しないが、パターン P T - 8 に基づくリーチ予告（低）が 6 0 % の割合で当選（仮決定）するため、リーチ予告（低）の当選に基づき、1 0 3 S G S 2 9 6 にて設定示唆の抽選が実行されたとしても、1 0 3 S G S 2 9 7 にてパターン P T - 5 ~ P T - 7 に基づく設定示唆（高）が当選しなければ、1 0 3 S G S 3 0 1 にてパターン P T - 8 に基づくリーチ予告（低）の実行を決定することになるため、リーチ予告を設定示唆よりも高い割合で（優先して）実行することになる。

20

【0 3 8 2】

また、リーチ予告は、リーチ予告（低）と、該リーチ予告（低）よりも大当りに制御される割合が高いことを示唆するリーチ予告（高）とを含み、演出制御用 C P U 1 2 0 は、パターン P T - 9 に基づくリーチ予告（高）とパターン P T - 1 ~ P T - 7 のいずれかに基づく設定示唆のいずれも実行可能であるときには、パターン P T - 9 に基づくリーチ予告（高）を、パターン P T - 1 ~ P T - 7 のいずれかに基づく設定示唆よりも優先して実行する（1 0 3 S G S 2 9 4）。一方、パターン P T - 8 に基づくリーチ予告（低）とパターン P T - 1 ~ P T - 7 のいずれかに基づく設定示唆のいずれも実行可能であるときには、パターン P T - 5 ~ P T - 7 のいずれかに基づく設定示唆（高）を、パターン P T - 8 に基づくリーチ予告（低）よりも優先して実行することが可能である（1 0 3 S G S 2 9 8）。このようにすることで、過度にリーチ予告が優先され設定示唆の実行が制限されることによって、可変表示中演出による興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

30

【0 3 8 3】

また、設定示唆は、設定示唆（低）と、該設定示唆（低）よりも高設定である可能性が高いことを示唆する設定示唆（高）とを含み、演出制御用 C P U 1 2 0 は、パターン P T - 5 ~ P T - 7 のいずれかに基づく設定示唆（高）とパターン P T - 8 ~ P T - 9 のいずれかに基づくリーチ予告のいずれも実行可能であるときには、パターン P T - 5 ~ P T - 7 に基づく設定示唆（高）を、パターン P T - 8 に基づくリーチ予告（低）よりも優先して実行する（1 0 3 S G S 2 9 8）。一方、パターン P T - 1 ~ P T - 4 のいずれかに基づく設定示唆（低）とパターン P T - 8 ~ P T - 9 のいずれかに基づくリーチ予告のいずれも実行可能であるときには、パターン P T - 8 に基づくリーチ予告（低）を、パターン P T - 1 ~ P T - 4 のいずれかに基づく設定示唆（低）よりも優先して実行することが可能である（1 0 3 S G S 3 0 1）。よって、過度に設定示唆が優先されリーチ予告の実行

40

50

が制限されることによって、可変表示中演出による興味が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0384】

このように演出制御用CPU120は、リーチ予告を設定示唆よりも優先して実行する。詳しくは、リーチ予告（高）を設定示唆（高）よりも優先して実行し、設定示唆（高）をリーチ予告（低）よりも優先して実行し、リーチ予告（低）を設定示唆（低）よりも優先して実行する。すなわち、各々の演出パターンの実行の優先度が「リーチ予告（高）＞設定示唆（高）＞リーチ予告（低）＞設定示唆（低）」の関係となるように設定されている。

【0385】

本特徴部103SGでは、リーチ予告の実行割合が設定示唆の実行割合よりも高くなるように設定されていればよい。すなわち、可変表示中演出は、図柄の可変表示期間中に実行される演出であって、リーチ予告は当該可変表示結果が大当たりとなる可能性を示唆するものであるのに対し、設定示唆は少なくとも営業期間中において変更されるものではない設定値が何れであるかを示唆するものである。また、遊技場にとって、設定示唆が頻出して設定値が何れであるかを遊技者が容易に推測できることは好ましくない。よって、スーパーリーチ変動パターンで、かつ、設定値が高設定であるときに可変表示中演出を実行する場合、遊技者にとってはいずれが示唆されても好ましいが、設定値については別のタイミングでも示唆できるものであるのに対し、大当たりの示唆は当該可変表示中にしかできないため、リーチ予告が設定示唆よりも高い割合で出現する方が遊技者にとって好ましい。

【0386】

また、可変表示中演出は、非リーチ変動パターンよりも大当たり期待度が高いスーパーリーチ変動パターンまたはノーマルリーチ変動パターンに基づく図柄の可変表示期間においてのみ実行される演出であるため、可変表示態様がリーチとなる場合、リーチとならない場合よりも遊技者の大当たりに対する期待感が高まるものである。よって、特に大当たりリーチ変動パターンである場合に設定示唆がリーチ予告よりも優先して実行されると、遊技者の大当たりに対する期待感が低下してしまい、演出が不適切となってしまうため、リーチ予告が設定示唆よりも優先して実行されるようにすることで、演出が不適切となってしまうことを抑制できる。

【0387】

また、本実施例1においては、可変表示中演出の傾向として、リーチ予告が設定示唆よりも優先して実行されるようになっていれば、例えば、非リーチやノーマルリーチ変動パターンで、かつ、高設定である場合などの一部の状況において、設定示唆がリーチ予告よりも優先して実行されるように実行割合を設定してもよい。

【0388】

また、本実施例1においては、リーチ予告の抽選と設定示唆の抽選とが別個に実行され、かつ、リーチ予告の抽選が設定示唆の抽選よりも優先して（先に）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、リーチ予告の実行割合が設定示唆の実行割合よりも高くなれば、設定示唆の抽選がリーチ予告の抽選より先に行われてもよく、順序は任意である。また、演出種別決定用テーブルA、Bにおける判定値数は、リーチ予告の実行割合が設定示唆の実行割合よりも高くなるように設定されていれば、図8-17（A）（B）に記載のものに限定されるものではない。

【0389】

尚、本実施例1においては、可変表示中演出の演出種別（演出パターン）として、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を示唆する設定示唆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、設定示唆としては、前回パチンコ遊技機1が起動したときから該パチンコ遊技機1に設定されている設定値が変化したか否かを示唆してもよい。

【0390】

（第1発明）

以上説明したように、本実施の形態には、以下に示す第1発明が含まれている。つまり、従来、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機において、例えば、特開2010-200902号公報等に記載されたもののように、設定値を変更することによって可変表示結果が大当たりとなる確率（有利状態に制御される確率）を変更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、表示される動物の種類によって設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であるが、例えば、有利状態である大当たり状態となることを示唆する予告演出と前記設定示唆演出とのいずれの実行も可能であるときに、どちらの演出を優先するかについて何ら考慮されておらず、有利状態に制御される場合に設定値にする設定示唆演出が実行されるなどして演出が不適切となってしまうという問題があった。そこで、演出が不適切となってしまうことを防ぐことのできる遊技機を提供することを目的として、

10

第1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）に制御可能であるとともに、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、設定値1～6）のうちいずれかの設定値に設定可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

複数種類の演出態様のうちいずれかの演出態様により所定演出を実行可能な所定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が、可変表示中演出として、パターンPT-1～PT-7のいずれかに基づく設定示唆、またはパターンPT-8やPT-9に基づくリーチ予告を実行可能な部分）を備え、

前記所定演出の演出態様は、前記有利状態に制御されることの示唆を行う特別態様（例えば、特別パターンであるパターンPT-8またはパターンPT-9に基づくリーチ予告）と、設定に関する示唆を行う特定態様（例えば、特定パターンであるパターンPT-1～PT-7のいずれかに基づく設定示唆）とを含み、

20

前記所定演出実行手段は、前記特別態様の所定演出と前記特定態様の所定演出とのいずれも実行可能な場合（例えば、図柄の可変表示が開始されてから所定期間が経過したタイミング（可変表示態様がリーチとなる前のタイミング））には、前記特別態様の所定演出を前記特定態様の所定演出よりも優先して実行可能である（例えば、演出制御用CPU120が、実施例1の図8-15に示す可変表示中演出決定処理において、リーチ予告の抽選においてパターンPT-9が当選した場合、103SGS294においてパターンPT-9に基づくリーチ予告（高）の実行を設定示唆よりも優先して決定する部分や、103SGS296にて設定示唆の抽選が実行されたとしてもパターンPT-5～PT-7に基づく設定示唆（高）が当選しなければ、103SGS301にてパターンPT-8に基づくリーチ予告（低）の実行をパターンPT-1～PT-4のいずれかに基づく設定示唆（低）よりも優先して決定する部分など。/演出制御用CPU120が、リーチ予告（高）>設定示唆（高）>リーチ予告（低）>設定示唆（低）の関係となる割合でパターンPT1～PT-9のいずれかに基づく演出の実行を決定する部分など（変形例1の図8-20参照））

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御される場合に、特定態様の所定演出が実行されてしまい、演出が不適切となってしまうことを防ぐことができる。

40

【0391】

詳しくは、可変表示結果が大当たりになる可変表示が実行されている場合にもかかわらず、当該可変表示以外のタイミングでも示唆することが可能な設定示唆がリーチ予告より優先して実行されることで、大当たりに対する遊技者の期待感を好適に高めることができなくなり、演出が不適切となることを防ぐことができる。

【0392】

第1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、

前記特別態様は、第1特別態様（例えば、リーチ予告（低））と、該第1特別態様よりも前記有利状態に制御される割合が高いことを示唆する第2特別態様（例えば、リーチ予告（高））とを含み、

50

前記所定演出実行手段は、

前記第 2 特別態様の所定演出と前記特定態様の所定演出とのいずれも実行可能な場合には、前記第 2 特別態様の所定演出を前記特定態様の所定演出よりも優先して実行し（例えば、演出制御用 CPU 120 が、実施例 1 の図 8 - 15 に示す可変表示中演出決定処理において、リーチ予告の抽選においてパターン PT - 9 が当選した場合、103SGS294 においてパターン PT - 9 に基づくリーチ予告（高）の実行を、パターン PT - 1 ~ パターン PT - 7 のいずれかに基づく設定示唆よりも優先して決定する部分）、

前記第 1 特別態様の所定演出と前記特定態様の所定演出とのいずれも実行可能な場合には、前記特定態様の所定演出を前記第 1 特別態様の所定演出よりも優先して実行可能である（例えば、演出制御用 CPU 120 が、実施例 1 の図 8 - 15 に示す可変表示中演出決定処理において、設定示唆の抽選においてパターン PT - 5 ~ PT - 7 のいずれかが当選した場合、103SGS298 においてパターン PT - 5 ~ PT - 7 のいずれかに基づく設定示唆（高）の実行をパターン PT - 8 に基づくリーチ予告（低）よりも優先して決定する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、過度に特定態様の所定演出の実行が制限されることによって、所定演出による興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0393】

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、

前記特定態様は、第 1 特定態様（例えば、設定示唆（低））と、該第 1 特定態様よりも有利度が高い設定値の設定に関する示唆を行う第 2 特定態様（例えば、設定示唆（高））とを含み、

前記所定演出実行手段は、

前記第 2 特定態様の所定演出と前記特別態様の所定演出とのいずれも実行可能な場合には、前記第 2 特定態様の所定演出を前記特別態様の所定演出よりも優先して実行し（例えば、演出制御用 CPU 120 が、実施例 1 の図 8 - 15 に示す可変表示中演出決定処理において、設定示唆の抽選においてパターン PT - 5 ~ PT - 7 のいずれかが当選した場合、103SGS298 においてパターン PT - 5 ~ PT - 7 のいずれかに基づく設定示唆（高）の実行をパターン PT - 8 に基づくリーチ予告（低）よりも優先して決定する部分）、

前記第 1 特定態様の所定演出と前記特別態様の所定演出とのいずれも実行可能な場合には、前記特別態様の所定演出を前記第 1 特定態様の所定演出よりも優先して実行可能である（例えば、演出制御用 CPU 120 が、実施例 1 の図 8 - 15 に示す可変表示中演出決定処理において、リーチ予告の抽選においてパターン PT - 8 が当選している場合、103SGS301 においてパターン PT - 8 に基づくリーチ予告（低）の実行をパターン PT - 1 ~ パターン PT - 4 のいずれかに基づく設定示唆（低）よりも優先して決定する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、過度に特別態様の所定演出の実行が制限されることによって、所定演出による興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0394】

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、

遊技者による動作の実行を促す動作促報知を実行可能な動作促報知手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が、プッシュボタン 31B の操作有効期間において遊技者によるプッシュボタン 31B の操作を促す操作促進演出を実行可能な部分。）と、

前記動作促報知手段による動作促進報知が実行されているか否かに係わらず、遊技者による特定動作（例えば、プッシュボタン 31B を操作する動作）を検出可能な動作検出手段（例えば、プッシュセンサ 35B）と、

を備え、

前記所定演出実行手段は、前記動作検出手段によって特定動作が検出されたことにもと

10

20

30

40

50

づいて所定演出を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120が、プッシュボタン31Bの操作有効期間においてプッシュボタン31Bを操作する特定動作がプッシュセンサ35Bにて検出された場合、遊技者によるプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進画像を表示しているか否かにかかわらず、プッシュボタン31Bの操作に応じて画像Z1を画像Z2に変化させる（パラグライダーを破壊して落下させる）演出を実行可能な部分。変形例）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定動作を知っている遊技者は、特定動作を行うことにより所望のタイミングにて所定演出を実行させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0395】

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、

前記所定演出は、前記特別態様の所定演出と前記特定態様の所定演出とのいずれが実行されるかにかかわらず共通の演出が実行される共通演出期間（例えば、リーチ予告または設定示唆のいずれであるかにかかわらず、画像Z1が画像表示装置5の表示領域の左側からフェードインして表示領域の右側に向けて移動する態様の演出が実行される共通演出期間）と、前記特別態様の所定演出と前記特定態様の所定演出とのいずれであるかを特定可能な非共通演出期間（例えば、リーチ予告と設定示唆のいずれであるかを特定可能、つまり、演出パターンに応じた個数の画像Z2が画像表示装置5の表示領域の下方に移動していく態様の演出が実行される非共通演出期間）とで構成されている（図8-18参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、共通演出期間を有することで、特別態様の所定演出と特定態様の所定演出とのいずれが実行されるかに対する遊技者の期待感を効果的に高めることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0396】

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、

前記所定演出実行手段は、前記有利状態に制御されることの示唆となるとともに設定に関する示唆ともなる特殊態様の所定演出を実行可能である（例えば、リーチ予告と設定示唆のいずれも実行可能であるときに、大当たり及び最高設定（設定値6）の双方を示唆する特定画像（例えば、パラグライダーの画像Z1を表示しているときに、キャラクタが登場しているパラグライダーが移動する画像など）を表示する部分など。）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別態様や特定態様とは異なる特殊態様の所定演出が実行されることに対する遊技者の期待感を効果的に高めることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0397】

尚、本実施例1において、リーチ予告（特別態様の所定演出）と設定示唆（特定態様の所定演出）とのいずれも実行可能な場合とは、例えば、一の可変表示の表示結果についての示唆が可能なタイミングであって、かつ、パチンコ遊技機1に設定されている設定値の示唆が可能なタイミングであれば、種々のタイミングであってもよい。詳しくは、リーチ予告にて当該可変表示の表示結果についての示唆をするのであれば、当該可変表示の実行期間における任意のタイミングでリーチ予告を実行可能であり、また、保留記憶に対応する可変表示の表示結果についての示唆をするのであれば、保留記憶に対応する可変表示が実行されるまでの複数の可変表示にわたる期間及び該可変表示の実行期間における任意のタイミングでリーチ予告を実行可能である。また、設定示唆については、営業期間中において変更されることはないので、一の営業期間中における任意のタイミングで設定示唆を実行可能である。

【0398】

また、リーチ予告（特別態様の所定演出）と設定示唆（特定態様の所定演出）とのいずれも実行可能な場合にリーチ予告を設定示唆よりも優先して実行可能であるとは、リーチ予告の抽選を設定示唆の抽選よりも優先して実行すること、パターンPT-8やPT-9に基づくリーチ予告の実行をパターンPT-1～PT-7のいずれかに基づく設定示唆の

10

20

30

40

50

実行よりも先に決定すること、パターン P T - 8 や P T - 9 に基づくリーチ予告をパターン P T - 1 ~ P T - 7 のいずれかに基づく設定示唆よりも高い割合で実行することを含む。尚、リーチ予告を設定示唆よりも高い割合で実行するとは、リーチ予告を 1 0 0 % の割合で実行し、設定示唆を実行しない、つまり、リーチ予告の実行割合が 1 0 0 % の場合を含む。

【 0 3 9 9 】

また、前記実施例 1 においては、破壊されたパラグライダーの個数によって大当たりまたは設定値の可能性が示唆される、つまり、リーチ予告と設定示唆のいずれも実行可能な場合に実行される可変表示中演出として、演出結果が有利状態示唆結果または設定示唆結果のいずれかとな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、リーチ予告と設定示唆のいずれも実行可能な場合に実行される可変表示中演出として、演出結果として有利状態示唆結果及び設定示唆結果の双方を含むようにしてもよい。

10

【 0 4 0 0 】

すなわち、前記実施例 1 では、可変表示中演出は、リーチ予告と設定示唆とで共通の共通演出期間を有していたが、リーチ予告と設定示唆とを演出態様が異なる（前記共通演出期間に対応する期間を有しない）別個の演出としてもよい（具体的には、リーチ予告はキャラクタを用いた示唆、設定示唆はパラグライダーによる示唆とするなど）。そして、これら演出態様が異なるリーチ予告と設定示唆とを同一期間（同一タイミング）において一緒に実行する場合でも、リーチ予告が設定示唆よりも優先して実行されるようにしてもよい。

20

【 0 4 0 1 】

（変形例 1）

次に、本特徴部 1 0 3 S G の実施例 1 における変形例 1 について、図 8 - 2 0 に基づいて説明する。図 8 - 2 0 は、（ A ）は変形例 1 としての可変表示中演出決定処理を示すフローチャート、（ B ）はリーチ予告と設定示唆の実行割合を示す図である。

【 0 4 0 2 】

前記実施例 1 では、リーチ予告の実行の有無及び種別の抽選を、設定示唆の実行の有無及び種別の抽選よりも優先して行うことで、リーチ予告を設定示唆よりも優先して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、リーチ予告と設定示唆の抽選を一の演出種別判定テーブル C（図示略）を用いて行うようにしてもよい。

30

【 0 4 0 3 】

具体的には、図 8 - 2 0（ A ）に示すように、可変表示中演出決定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、可変表示結果と変動パターンとを特定する（ 1 0 3 S G S 3 1 1 ）。次いで、演出種別決定用乱数を抽出するとともに、演出（リーチ予告・設定示唆）種別決定用テーブル C（図示略）を用いて、可変表示中演出（リーチ予告・設定示唆）の実行の有無と、実行する場合のリーチ予告または設定示唆の種別とを決定するための抽選を行う（ 1 0 3 S G S 3 1 2 ）。

【 0 4 0 4 】

演出（リーチ予告・設定示唆）種別決定用テーブル C（図示略）は、特に図示しないが、変動パターンの種別及び設定値数に応じて演出パターン P T - 1 ~ P T - 9 の決定割合が設定されている。つまり、変動パターンの種別及び設定値 1 ~ 6 に応じて演出パターン P T - 1 ~ P T - 9 の決定割合は各々異なるが、図 8 - 2 0（ B ）に示すリーチ予告と設定示唆の実行割合の傾向図に示すように、全体としては、リーチ予告が設定示唆よりも高い割合で（優先して）決定される、つまり、リーチ予告、設定示唆、非実行の順に決定割合が高くなるように設定されていることが好ましい（例えば、リーチ予告を 5 0 %、設定示唆を 4 0 %、非実行を 1 0 % の割合で決定する）。

40

【 0 4 0 5 】

また、例えば、変動パターンがスーパーリーチである場合は、リーチ予告（高）をリーチ予告（低）よりも高い割合（例えば、リーチ予告（高）を 4 0 %、リーチ予告（低）を 1 0 %）で決定することが好ましい。また、設定値が高設定値 5、6 である場合は、設定

50

示唆（高）を設定示唆（低）よりも高い割合（例えば、設定示唆（高）を 35%、設定示唆（低）を 5%）で決定することが好ましい。つまり、演出制御用 CPU 120 は、リーチ予告（高）＞設定示唆（高）＞リーチ予告（低）＞設定示唆（低）の関係となる割合でパターン PT1～PT-9 のいずれかに基づく演出の実行を決定すればよい。

【0406】

また、前記実施例 1 及び変形例 1 では、リーチ予告と設定示唆の実行割合を、変動パターン及び設定値に基づいて決定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、変動パターンと設定値及び可変表示結果に応じてリーチ予告と設定示唆の実行割合が異なるようにしてもよい。詳しくは、変動パターンがスーパーリーチとノーマルリーチ変動パターンのいずれであっても、大当たりになるときは、はずれになるときよりも高い割合でリーチ予告を設定示唆よりも優先して実行するようにすることが好ましい。

10

【0407】

また、前記実施例 1 及び変形例 1 では、演出結果として有利状態示唆結果と設定示唆結果のいずれも実行可能であるときに、可変表示中演出としてリーチ予告と設定示唆とのいずれか一方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、演出結果として有利状態示唆結果と設定示唆結果のいずれも実行可能であるときに、可変表示中演出の演出結果が、有利状態示唆結果となるとともに設定示唆結果ともなる特定結果となる特定演出を実行可能としてもよい。

【0408】

尚、特定演出としては、例えば、大当たり及び最高設定（設定値 6）の双方を示唆する特定画像（例えば、図 8-18 に示すように、パラグライダーの画像 Z1 を表示しているときに、キャラクタが登場しているパラグライダーが移動する画像を表示するなど）を表示したり、パラグライダーの表示態様（例えば、色、大きさ、移動速度、軌道など）を通常態様とは異なる態様とした画像等を表示したり、背景色を異ならせたり、エフェクト画像を表示したりするものであってもよい。あるいは、パラグライダーの画像表示に合わせて特殊効果音を出力したり、特殊な発光態様で発光体を発光させたりするものでもよい。

20

【0409】

また、前記実施例 1 及び変形例 1 では、演出結果として有利状態示唆結果と設定示唆結果のいずれにもなるとき、つまり、可変表示中演出としてリーチ予告と設定示唆とのいずれか一方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、可変表示中演出においてリーチ予告と設定示唆とのいずれかを実行可能とする一方で、リーチ予告と設定示唆とを、可変表示中演出とは異なる演出タイミングにて各々単独で実行可能としてもよい。

30

【0410】

具体的には、例えば、図 8-18 にて示したリーチ予告とは異なる態様のリーチ予告（例えば、キャラクタが登場するキャラクタ予告など）を、可変表示中演出とは異なる演出タイミングで実行可能とする一方で、図 8-18 にて示した設定示唆とは異なる態様の設定示唆（例えば、大当たりのエンディング画像など）を、可変表示中演出とは異なるタイミング（例えば、大当たりの終了後など）で実行可能としてもよい。

【実施例 2】

40

【0411】

前記実施の形態の特徴部 103SG の実施例 1 では、一の可変表示中に可変表示中演出を 1 回のみ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、一の可変表示中に可変表示中演出を複数回実行可能としてもよい。

【0412】

例えば、実施例 2 として図 8-21（A）に示すように、ノーマルリーチとスーパーリーチの変動パターンを対象として、可変表示の開始タイミングからノーマルリーチのリーチ演出の開始タイミングまでの間である第 1 期間と該第 1 期間よりも後の第 2 期間とで可変表示中演出を実行可能とする。

【0413】

50

尚、非リーチや小当りの変動パターンは可変表示中演出を2回以上実行するには可変表示時間が短いので、本実施例2では可変表示中演出の実行対象をノーマルリーチとスーパーリーチの変動パターンに限定しているが、可変表示中演出の実行対象として非リーチや小当りの変動パターンを含むようにしてもよい。

【0414】

また、本実施例2では、前述した可変表示中演出決定処理において、図8-21(B)に示す可変表示中演出実行決定テーブルを用いて可変表示中演出の実行の有無を変動パターンに応じた異なる割合にて決定する。具体的には、図8-21(B)に示すように、変動パターンがノーマルリーチである場合、可変表示中演出実行決定テーブルには、100個の可変表示中演出実行決定用乱数のうち40個が可変表示中演出の実行に割り当てられており、60個が可変表示中演出の非実行に割り当てられている。また、変動パターンがスーパーリーチである場合、可変表示中演出実行決定テーブルには、100個の可変表示中演出実行決定用乱数のうち60個が可変表示中演出の実行に割り当てられており、40個が可変表示中演出の非実行に割り当てられている。

10

【0415】

尚、本実施例2において可変表示中演出の実行が決定された場合は、図8-21(A)に示す第1期間と第2期間の両方で可変表示中演出を実行する。

【0416】

変動パターンがノーマルリーチやスーパーリーチである場合に可変表示中演出の実行が決定された場合は、図8-22(A)及び図8-22(B)に示すように、第1期間にて実行する可変表示中演出と第2期間にて実行する可変表示中演出とで、それぞれ異なる割合で設定示唆とリーチ予告との実行を決定する。尚、同一期間においては、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず設定示唆とリーチ予告との実行割合は同一に設定されている。

20

【0417】

具体的には、図8-23に示すように、変動パターンがノーマルリーチであるときに可変表示中演出の実行が決定された場合は、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず60%の割合でパターンPT-1~PT-7(設定示唆(低)または設定示唆(高))のいずれかに決定し、40%の割合でパターンPT-8またはパターンPT-9(期待度(低)または期待度(高))に決定する。また、図8-24に示すように、第2期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず40%の割合でパターンPT-1~PT-7(設定示唆(低)または設定示唆(高))のいずれかに決定し、60%の割合でパターンPT-8またはパターンPT-9(期待度(低)または期待度(高))に決定する。

30

【0418】

ここで、図8-23及び図8-24に示すように、変動パターンがノーマルリーチである場合について注目すると、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1である場合は、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、59%の割合でパターンPT-1~PT-4のいずれか{設定示唆(低)}に決定し、1%の割合でパターンPT-5~PT-7のいずれか{設定示唆(高)}に決定し、35%の割合でパターンPT-8{リーチ予告(低)}に決定し、5%の割合でパターンPT-9{リーチ予告(高)}に決定する。また、第2期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、38%の割合でパターンPT-1~PT-4のいずれか{設定示唆(低)}に決定し、2%の割合でパターンPT-5~PT-7のいずれか{設定示唆(高)}に決定し、55%の割合でパターンPT-8{リーチ予告(低)}に決定し、5%の割合でパターンPT-9{リーチ予告(高)}に決定する。

40

【0419】

パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2である場合は、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、58.8%の割合でパターンPT-1~PT

50

【 0 4 2 0 】

10

20

30

40

40

50

パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 6 である場合は、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、55%の割合でパターン PT - 1 ~ PT - 4 のいずれか〔設定示唆（低）〕に決定し、5%の割合でパターン PT - 5 ~ PT - 7 のいずれか〔設定示唆（高）〕に決定し、35%の割合でパターン PT - 8〔リーチ予告（低）〕に決定し、5%の割合でパターン PT - 9〔リーチ予告（高）〕に決定する。また、第 2 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、34%の割合でパターン PT - 1 ~ PT - 4 のいずれか〔設定示唆（低）〕に決定し、6%の割合でパターン PT - 5 ~ PT - 7 のいずれか〔設定示唆（高）〕に決定し、55%の割合でパターン P

T - 8 {リーチ予告(低)}に決定し、5%の割合でパターンPT - 9 {リーチ予告(高)}に決定する。

【0424】

また、図8 - 25及び図8 - 26に示すように、変動パターンがスーパーリーチの場合に注目すると、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1である場合は、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、59%の割合でパターンPT - 1 ~ PT - 4のいずれか{設定示唆(低)}に決定し、1%の割合でパターンPT - 5 ~ PT - 7のいずれか{設定示唆(高)}に決定し、15%の割合でパターンPT - 8 {リーチ予告(低)}に決定し、25%の割合でパターンPT - 9 {リーチ予告(高)}に決定する。また、第2期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、38%の割合でパターンPT - 1 ~ PT - 4のいずれか{設定示唆(低)}に決定し、2%の割合でパターンPT - 5 ~ PT - 7のいずれか{設定示唆(高)}に決定し、5%の割合でパターンPT - 8 {リーチ予告(低)}に決定し、55%の割合でパターンPT - 9 {リーチ予告(高)}に決定する。

10

【0425】

パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2である場合は、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、58.8%の割合でパターンPT - 1 ~ PT - 4のいずれか{設定示唆(低)}に決定し、1.2%の割合でパターンPT - 5 ~ PT - 7のいずれか{設定示唆(高)}に決定し、15%の割合でパターンPT - 8 {リーチ予告(低)}に決定し、25%の割合でパターンPT - 9 {リーチ予告(高)}に決定する。また、第2期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、37.8%の割合でパターンPT - 1 ~ PT - 4のいずれか{設定示唆(低)}に決定し、2.2%の割合でパターンPT - 5 ~ PT - 7のいずれか{設定示唆(高)}に決定し、5%の割合でパターンPT - 8 {リーチ予告(低)}に決定し、55%の割合でパターンPT - 9 {リーチ予告(高)}に決定する。

20

【0426】

パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3である場合は、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、58.5%の割合でパターンPT - 1 ~ PT - 4のいずれか{設定示唆(低)}に決定し、1.5%の割合でパターンPT - 5 ~ PT - 7のいずれか{設定示唆(高)}に決定し、15%の割合でパターンPT - 8 {リーチ予告(低)}に決定し、25%の割合でパターンPT - 9 {リーチ予告(高)}に決定する。また、第2期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、37.5%の割合でパターンPT - 1 ~ PT - 4のいずれか{設定示唆(低)}に決定し、2.5%の割合でパターンPT - 5 ~ PT - 7のいずれか{設定示唆(高)}に決定し、5%の割合でパターンPT - 8 {リーチ予告(低)}に決定し、55%の割合でパターンPT - 9 {リーチ予告(高)}に決定する。

30

【0427】

パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4である場合は、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、58%の割合でパターンPT - 1 ~ PT - 4のいずれか{設定示唆(低)}に決定し、2%の割合でパターンPT - 5 ~ PT - 7のいずれか{設定示唆(高)}に決定し、15%の割合でパターンPT - 8 {リーチ予告(低)}に決定し、25%の割合でパターンPT - 9 {リーチ予告(高)}に決定する。また、第2期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、37%の割合でパターンPT - 1 ~ PT - 4のいずれか{設定示唆(低)}に決定し、3%の割合でパターンPT - 5 ~ PT - 7のいずれか{設定示唆(高)}に決定し、5%の割合でパターンPT - 8 {リーチ予告(低)}に決定し、55%の割合でパターンPT - 9 {リーチ予告(高)}に決定する。

40

【0428】

パチンコ遊技機1に設定されている設定値が5である場合は、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別(演出パターン)を、56.5%の割合でパターンPT - 1 ~ PT

50

- 4 のいずれか { 設定示唆 (低) } に決定し、3 . 5 % の割合でパターン P T - 5 ~ P T - 7 のいずれか { 設定示唆 (高) } に決定し、1 5 % の割合でパターン P T - 8 { リーチ予告 (低) } に決定し、2 5 % の割合でパターン P T - 9 { リーチ予告 (高) } に決定する。また、第 2 期間に実行する可変表示中演出の演出種別 (演出パターン) を、3 5 . 5 % の割合でパターン P T - 1 ~ P T - 4 のいずれか { 設定示唆 (低) } に決定し、4 . 5 % の割合でパターン P T - 5 ~ P T - 7 のいずれか { 設定示唆 (高) } に決定し、5 % の割合でパターン P T - 8 { リーチ予告 (低) } に決定し、5 5 % の割合でパターン P T - 9 { リーチ予告 (高) } に決定する。

【 0 4 2 9 】

パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 6 である場合は、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別 (演出パターン) を、5 5 % の割合でパターン P T - 1 ~ P T - 4 のいずれか { 設定示唆 (低) } に決定し、5 % の割合でパターン P T - 5 ~ P T - 7 のいずれか { 設定示唆 (高) } に決定し、1 5 % の割合でパターン P T - 8 { リーチ予告 (低) } に決定し、2 5 % の割合でパターン P T - 9 { リーチ予告 (高) } に決定する。また、第 2 期間に実行する可変表示中演出の演出種別 (演出パターン) を、3 4 % の割合でパターン P T - 1 ~ P T - 4 のいずれか { 設定示唆 (低) } に決定し、6 % の割合でパターン P T - 5 ~ P T - 7 のいずれか { 設定示唆 (高) } に決定し、5 % の割合でパターン P T - 8 { リーチ予告 (低) } に決定し、5 5 % の割合でパターン P T - 9 { リーチ予告 (高) } に決定する。

【 0 4 3 0 】

以上のように、本実施例 2 では、可変表示中演出の実行が決定された場合は、第 2 期間に実行される可変表示中演出の演出種別としてパターン P T - 8 やパターン P T - 9 { リーチ予告 (低) またはリーチ予告 (高) } の実行が決定される割合 (6 0 %) が、第 1 期間に実行される可変表示中演出の演出種別としてパターン P T - 8 やパターン P T - 9 { リーチ予告 (低) またはリーチ予告 (高) } の実行が決定される割合 (4 0 %) よりも高く設定されている。

【 0 4 3 1 】

よって、可変表示中演出が繰返し実行されるにつれて有利状態示唆結果となるリーチ予告が実行され易くなるため、一の遊技結果、つまり、当該可変表示の可変表示結果が導出されるタイミングに近いタイミングで大当りに対する期待感を高めることができる。

【 0 4 3 2 】

特に、図 8 - 2 3 ~ 図 8 - 2 6 に示すように、第 1 期間に実行される可変表示中演出の演出種別については、パターン P T - 1 ~ P T - 7 のいずれか { 設定示唆 (低) または設定示唆 (高) } が決定される割合がパターン P T - 8 やパターン P T - 9 { リーチ予告 (低) またはリーチ予告 (高) } の実行が決定される割合よりも高く設定されている一方で、第 2 期間に実行される可変表示中演出の演出種別については、パターン P T - 8 やパターン P T - 9 { リーチ予告 (低) またはリーチ予告 (高) } の実行が決定される割合がパターン P T - 1 ~ P T - 7 のいずれか { 設定示唆 (低) または設定示唆 (高) } が決定される割合よりも高く設定されている。

【 0 4 3 3 】

つまり、リーチ予告に対応するパターン P T - 8 やパターン P T - 9 は、第 2 期間において第 1 期間よりも高い割合で決定され、設定示唆に対応するパターン P T - 1 ~ P T - 7 は、第 2 期間において第 1 期間よりも低い割合で決定されることで、第 1 期間では設定示唆がリーチ予告よりも高い割合で実行され、第 2 期間ではリーチ予告が設定示唆よりも高い割合で実行される。

【 0 4 3 4 】

このため、例えば、第 1 期間の可変表示中演出としてリーチ予告 (高) が実行された後に、第 2 期間の可変表示中演出としてリーチ予告 (低) が実行されること、つまり、可変表示中演出が繰返し実行されるにつれてリーチ予告の期待度が低下するようにリーチ予告が実行されてしまうこと (所謂成り下がり) や、第 1 回目においてリーチ予告 (高) が実

10

20

30

40

50

行されることにより、当該可変表示がスーパーリーチになる可能性が高いことを遊技者がリーチ予告が2回実行される前に予測できてしまうことによって、当該可変表示がスーパーリーチであることに対する遊技者の期待感を低下させてしまうことを抑制できるようになっている。

【0435】

また、本実施例2では、図8-23～図8-26に示すように、第1期間にて実行される可変表示中演出よりも第2期間にて実行される可変表示中演出の方が、演出種別としてパターンPT-5～パターンPT-8のいずれか{設定示唆(高)}が決定される割合が高く設定されている。つまり、可変表示中演出が実行されるにつれて可変表示中演出がパターンPT-9にて実行され易くなるので、可変表示中演出がパターンPT-5～パターンPT-8にて実行されることに対する遊技者の期待感を持続させることができる。

10

【0436】

尚、本実施例2では、可変表示中演出の実行を決定した場合は該可変表示中演出を第1期間と第2期間とで2回実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示中演出の実行を決定した場合に、該可変表示中演出を3回以上実行してもよい。尚、このように可変表示中演出を3回以上実行する場合については、可変表示中演出を実行する毎にパターンPT-9が決定され易くなるように演出種別の決定割合を設定することで、より長期間に亘って技者の期待感を持続させることができるようにしてもよい。

【0437】

20

また、図8-23～図8-26に示すように、第1期間にて実行される可変表示中演出と第2期間にて実行される可変表示中演出とでは、演出種別としてパターンPT-1～PT-7{設定示唆(低)または設定示唆(高)}が決定される割合が異なっているため、第1期間にて実行される可変表示中演出と第2期間にて実行される可変表示中演出とで設定示唆が連続して実行され難くなっている。つまり、これら2回の可変表示中演出においてどちらも設定示唆が実行されることにより可変表示中演出が単調となってしまうことにより遊技興趣が低下してしまうことを抑制できるようになっている。

【0438】

更に、図8-23～図8-26に示すように、第1期間にて実行される可変表示中演出と第2期間にて実行される可変表示中演出とでは、演出種別としてパターンPT-8やPT-9{リーチ予告(低)またはリーチ予告(高)}が決定される割合が異なっているため、第1期間にて実行される可変表示中演出と第2期間にて実行される可変表示中演出とでリーチ予告が連続して実行され難くなっている。つまり、これら2回の可変表示中演出においてどちらもリーチ予告が実行されることにより可変表示中演出が単調となってしまうことにより遊技興趣が低下してしまうことを抑制できるようになっている。

30

【0439】

また、本実施例2では、図8-23～図8-26に示すように、演出制御用CPU120が第1期間にて可変表示中演出を実行する場合と第2期間にて可変表示中演出を実行する場合とでは、これら可変表示中演出としてリーチ予告が実行される割合が異な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、演出制御用CPU120が第1期間にて可変表示中演出を実行する場合と第2期間にて可変表示中演出を実行する場合とでは、これら可変表示中演出としてリーチ予告が実行される割合を同一としてもよい。このようにすることで、第1期間と第2期間とで可変表示中演出が実行される場合、これら可変表示中演出としてリーチ予告が実行されることに対して第1期間と第2期間とで同じように遊技者を期待させることができる。

40

【0440】

尚、本実施例2では、図8-23～図8-26に示すように、同一期間に実行される可変表示中予告演出であればパチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず可変表示中演出としてリーチ予告の実行が決定される割合が同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、同一期間に実行される可変表示中予告演出にお

50

いて、可変表示中演出としてリーチ予告の実行が決定される割合がパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じて異なってもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じて、第 1 期間や第 2 期間にて可変表示中演出としてリーチ予告が実行される割合が変化するので、可変表示中演出が単調となってしまうことを防ぐことができる。

【 0 4 4 1 】

更に、本実施例 2 では、図 8 - 2 2 ~ 図 8 - 2 6 に示すように、第 1 期間に実行する可変表示中演出について着目すると、設定示唆の実行を決定する割合（パターン P T - 1 ~ パターン P T - 7 のいずれかの実行を決定する割合）がパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にかかわらず同一割合である 6 0 % に設定されているとともに、リーチ予告を決定する割合（パターン P T - 8 またはパターン P T 9 の実行を決定する割合）がパチンコ遊技機に設定されている設定値にかかわらず同一割合である 4 0 % に設定されている。同様に第 2 期間に実行する可変表示中演出について着目すると、設定示唆の実行を決定する割合（パターン P T - 1 ~ パターン P T - 7 のいずれかの実行を決定する割合）がパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にかかわらず同一割合である 4 0 % に設定されているとともに、リーチ予告を決定する割合（パターン P T - 8 またはパターン P T 9 の実行を決定する割合）がパチンコ遊技機に設定されている設定値にかかわらず同一割合である 6 0 % に設定されている。

【 0 4 4 2 】

このため、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1 ~ 6 のいずれかである場合であっても、第 1 期間に実行する可変表示中演出（1 回目の可変表示中演出）では必ず 6 0 % の割合で設定示唆が実行されるとともに 4 0 % の割合でリーチ予告が実行され、第 2 期間に実行する可変表示中演出（2 回目の可変表示中演出）では必ず 4 0 % の割合で設定示唆が実行されるとともに 6 0 % の割合でリーチ予告が実行されるため、遊技者に対して設定示唆が実行されることに対して同じように期待させることができる。

【 0 4 4 3 】

また、本実施例 2 では、一の可変表示において可変表示中演出を複数回実行可能であることで、一の可変表示においてリーチ予告や設定示唆が提供される機会が増えるため、興趣が向上する。

【 0 4 4 4 】

より詳しくは、一の可変表示の表示結果に関連してリーチ予告のみを単独で実行可能とする場合、設定示唆については、可変表示中以外のタイミング（例えば、大当たり遊技状態のエンディングや可変表示を実行していないとき）にて単独で実行することが可能であるが、遊技者が遊技を行っているときに最も注目するのは可変表示の実行期間中である。よって、リーチ予告と設定示唆のいずれも実行可能な可変表示中演出では、遊技者が最も注目する可変表示の実行期間において設定示唆を実行することが可能となるだけでなく、本実施例 2 のように、一の可変表示において可変表示中演出を複数回実行可能とすることで、より設定示唆を実行する機会を増加させることができるだけでなく、上記したように第 1 期間にて第 2 期間よりも高い割合で実行すれば、大当たりの変動パターンにおいてもリーチ予告の実行を阻害することなく、設定示唆とリーチ予告とをバランスよく実行することが可能となる。

【 0 4 4 5 】

また、本実施例 2 では、可変表示中演出の実行を決定した場合、第 1 期間と第 2 期間のいずれにおいても、リーチ予告と設定示唆のいずれか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、第 1 期間と第 2 期間のうち少なくとも一方において、リーチ予告と設定示唆のいずれも実行しない非実行を決定するようにしてもよい。

【 0 4 4 6 】

このように非実行を決定可能とした場合、設定示唆の実行割合を第 1 期間と第 2 期間とで同一に設定しても、リーチ予告の実行割合を第 1 期間と第 2 期間とで異ならせることができる。また、リーチ予告の実行割合を第 1 期間と第 2 期間とで同一に設定しても、設定

10

20

30

40

50

示唆の実行割合を第 1 期間と第 2 期間とで異ならせることができる。

【 0 4 4 7 】

(第 2 発明)

以上説明したように、本実施の形態には、以下に示す第 2 発明が含まれている。つまり、従来、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機において、例えば、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報等に記載されたもののよう、設定値を変更することによって可変表示結果が大当たりとなる確率（有利状態に制御される確率）を変更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、表示される動物の種類によって設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であるが、例えば、有利状態である大当たり状態となることを示唆する予告演出と前記設定示唆演出とのいずれの実行も可能であるときに、どちらの演出を優先するかについて何ら考慮されておらず、有利状態に制御される場合に設定値にする設定示唆演出が実行されるなどして演出が不適切となってしまうという問題があった。そこで、演出が不適切となってしまうことを防ぐことのできる遊技機を提供することを目的として、

第 2 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）に制御可能であるとともに、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、設定値 1 ～ 6 ）のうちいずれかの設定値に設定可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

複数種類の演出態様のうちいずれかの演出態様により所定演出を実行可能である所定演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、可変表示中演出として、パターン P T - 1 ～ P T - 7 のいずれかに基づく設定示唆、またはパターン P T - 8 や P T - 9 に基づくリーチ予告を実行可能な部分）を備え、

前記所定演出の演出態様は、前記有利状態に制御されることの示唆を行う特別態様（例えば、特別パターンであるパターン P T - 8 またはパターン P T - 9 に基づくリーチ予告）と、設定に関する示唆を行う特定態様（例えば、特定パターンであるパターン P T - 1 ～ P T - 7 のいずれかに基づく設定示唆）とを含み、

前記所定演出実行手段は、前記所定演出を複数回実行するときに前記特別態様の所定演出と前記特定態様の所定演出とのいずれも実行可能な場合（例えば、実施例 2 として図 8 - 2 1 に示すように、ノーマルリーチやスーパーリーチの可変表示中）には、複数回のうち第 1 回数において前記所定演出を実行するときよりも、複数回のうち前記第 1 回数よりも後の第 2 回数において前記所定演出を実行するときの方が高い割合で前記特別態様の所定演出を実行可能である（例えば、実施例 2 として図 8 - 2 2 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が、第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合よりも該第 1 期間の後の第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合の方が特別パターンであるパターン P T - 8 またはパターン P T - 9 に基づくリーチ予告を高い割合で実行する部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出が繰返し実行されるにつれて特別態様の所定演出が実行され易くなるため、一の遊技結果に近いタイミングで有利状態に対する期待感を高めることができる。

【 0 4 4 8 】

詳しくは、図 8 - 2 2 に示すように、第 2 期間に実行される可変表示中演出では、第 1 期間に実行される可変表示中演出よりもリーチ予告が実行され易くなっているため、第 1 期間よりも可変表示が終了するタイミングに近い第 2 期間中に大当たり遊技状態に制御されることに対する期待感を高めることができる。

【 0 4 4 9 】

第 2 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、

前記所定演出実行手段は、前記第 2 回数において所定演出を実行するときは、前記第 1 回数において前記特定態様の所定演出を実行する割合よりも低い割合で前記特定態様の所定演出を実行可能である（例えば、実施例 2 として図 8 - 2 2 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が、第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合よりも該第 1 期間の後の第

10

20

30

40

50

２期間にて可変表示中演出を実行する場合の方が特定パターンであるパターンＰＴ－１～ＰＴ－７のいずれかに基づく設定示唆を低い割合で実行する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、一の遊技結果に近いタイミングで特定態様の所定演出が実行され易くなることで有利状態に対する期待感が低下することを抑制できる。

【０４５０】

詳しくは、可変表示演出として非実行を決定可能としなくても、第１期間よりも第２期間の方がリーチ予告を高い割合で決定することが可能となる。

【０４５１】

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、

10

前記所定演出実行手段は、

前記第１回数において所定演出を実行するときは、前記特定態様の所定演出を前記特別態様の所定演出よりも高い割合にて実行可能であり（例えば、実施例２として図８－２２に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が、第１期間にて可変表示中演出を実行するときは、特定パターンであるパターンＰＴ－１～ＰＴ－７のいずれかに基づく設定示唆を特別パターンであるパターンＰＴ－８またはパターンＰＴ－９に基づくリーチ予告よりも高い割合で実行する部分）、

前記第２回数において所定演出を実行するときは、前記特別態様の所定演出を前記特定態様の所定演出よりも高い割合にて実行可能である（例えば、実施例２として図８－２２に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が、第２期間にて可変表示中演出を実行するときは、特別パターンであるパターンＰＴ－８またはパターンＰＴ－９に基づくリーチ予告を特定パターンであるパターンＰＴ－１～ＰＴ－７のいずれかに基づく設定示唆よりも高い割合で実行する部分）

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出が繰返し実行されるにつれて特別態様の所定演出が実行され易くなる一方で、特定態様の所定演出が実行され難くなるため、一の遊技結果に近いタイミングで有利状態に対する期待感を好適に高めることができる。

【０４５２】

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、

前記遊技機は、可変表示が可能であり（例えば、図５に示すようにＣＰＵ１０３が特別図柄変動処理を実行することで特別図柄の可変表示を実行する部分や、図７に示すように演出制御用ＣＰＵ１２０が可変表示中演出処理を実行することで飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

30

前記所定演出実行手段は、一の可変表示において前記所定演出を複数回実行可能である（例えば、実施例２として図８－２１に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が、ノーマルリーチ演出の開始よりも前の期間である第１期間と第２期間とで可変表示中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、一の可変表示において特別態様や特定態様の所定演出が提供される機会が増えるため、興趣が向上する。

40

【０４５３】

尚、前記実施例２では、図８－２１に示すように、リーチ演出の開始前である第１期間と第２期間とで可変表示中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、リーチ演出の実行中においても可変表示中演出を実行可能としてもよい。

【０４５４】

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、

前記遊技機は、可変表示が可能であり（例えば、図５に示すようにＣＰＵ１０３が特別図柄変動処理を実行することで特別図柄の可変表示を実行する部分や、図７に示すように演出制御用ＣＰＵ１２０が可変表示中演出処理を実行することで飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

50

前記所定演出実行手段は、複数回の可変表示にわたり前記所定演出を複数回実行可能である（例えば、演出制御用CPU120が、先読み予告の対象となった保留記憶に基づく可変表示（ターゲット変動）が開始されるまでの複数回の可変表示にわたり、ターゲット変動に対する先読み予告としてのリーチ予告または設定示唆を実行する部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、一の遊技結果となる可変表示が開始される前から特別態様の所定演出や設特定態様の所定演出を実行できるため、興趣が向上する。

【0455】

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、

前記所定演出実行手段は、前記有利状態に制御されることの示唆となるとともに設定に関する示唆ともなる特殊態様の所定演出を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120が、リーチ予告と設定示唆のいずれも実行可能であるときに、大当たり及び最高設定（設定値6）の双方を示唆する特定画像（例えば、パラグライダーの画像Z1を表示しているときに、キャラクタが登場しているパラグライダーが移動する画像など）を表示する部分など）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別態様や特定態様とは異なる特殊態様の所定演出が実行されることに対する遊技者の期待感を効果的に高めることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0456】

（第3発明）

以上説明したように、本実施の形態には、以下に示す第3発明が含まれている。つまり、従来、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機において、例えば、特開2010-200902号公報等に記載されたもののように、設定値を変更することによって可変表示結果が大当たりとなる確率（有利状態に制御される確率）を変更可能なものがあった。上記特許公報に記載の遊技機では、表示される動物の種類によって設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であるが、例えば、このような設定示唆演出を複数回繰返し実行可能とした場合に、複数回のうちの第1回数と第2回数とで設定示唆演出をどのように実行するかについて何ら考慮されていないため、演出が不適切となってしまう可能性があるという問題があった。そこで、演出が不適切となってしまうことを防ぐことの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）に制御可能であるとともに、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、設定値1～6）のうちいずれかの設定値に設定可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

複数種類の演出態様のうちいずれかの演出態様により所定演出を実行可能である所定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が、可変表示中演出を実行可能な部分）を備え、

前記所定演出の演出態様は、設定に関する示唆を行う第1示唆態様（例えば、パターンPT-1～パターンPT-4に基づく設定示唆（低））と、該第1示唆態様で示唆する設定と種別の異なる設定に関する示唆を行う第2示唆態様（例えば、パターンPT-5～パターンPT-7に基づく設定示唆（高））とを含み、

前記所定演出実行手段は、前記所定演出を複数回実行するときに前記第1示唆態様の所定演出と前記第2示唆態様の所定演出とのいずれも実行可能な場合（例えば、実施例2として図8-21に示すように、ノーマルリーチやスーパーリーチの可変表示中）には、複数回のうち第1回数において前記所定演出を実行するときよりも、複数回のうち前記第1回数よりも後の第2回数において前記所定演出を実行するときの方が高い割合で前記第2示唆態様の所定演出を実行可能である（例えば、図8-23～図8-26や図8-28～図8-31に示すように、演出制御用CPU120が、実施例2や実施例3としてノーマルリーチやスーパーリーチの可変表示中に第1期間と第2期間とで可変表示中演出を実行可能な場合は、第1期間にて可変表示中演出を実行するときよりも第2期間にて可変表示

10

20

30

40

50

中演出を実行するときの方が設定示唆（強）を高い割合で実行する部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出が繰返し実行されるにつれて第 2 示唆態様の所定演出が実行され易くなるため、第 2 示唆態様の所定演出が実行されることに対する遊技者の期待感を持続させることができる。

【0457】

詳しくは、図 8 - 23 ~ 図 8 - 26 に示すように、第 2 期間中に実行される可変表示中演出では、第 1 期間中に実行される可変表示中演出よりも設定示唆（強）が実行されやすくなっているため、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 4 ~ 6 等の高設定値であることに対する遊技者の期待感を持続させることができる。

10

【0458】

尚、本実施例 2 では、設定に関する示唆を行う第 1 示唆態様であるパターン P T - 1 ~ P T - 4 のいずれかに基づく設定示唆（低）は奇数設定または偶数設定を示唆し、第 1 示唆態様で示唆する設定と種別の異なる設定に関する示唆を行う第 2 示唆態様であるパターン P T - 5 ~ P T - 7 のいずれかに基づく設定示唆（高）は中間設定以上または最高設定を示唆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 2 示唆態様は、第 1 示唆態様で示唆する設定と種別の異なる設定に関する示唆を行うものであればよく、例えば、第 1 示唆態様で示唆する設定値と第 2 示唆態様で示唆する設定値とが全て別の設定値であってもよいし（例えば、第 1 示唆態様が設定値 1 を示唆し、第 2 示唆態様が設定値 6 を示唆する場合や、第 1 示唆態様が奇数設定値 1、3、5 を示唆し、第 2 示唆態様が偶数設定 2、4、6 を示唆する場合など）、第 1 示唆態様で示唆する設定値と第 2 示唆態様で示唆する設定値の双方に共通な設定値が含まれていてもよいし（例えば、第 1 示唆態様が設定値 1 ~ 4 を示唆し、第 2 示唆態様が中間以上の設定値 3 ~ 6 を示唆する場合など）、第 1 示唆態様と第 2 示唆態様とのうちいずれか一方が設定変更に関する示唆、他方が設定されている設定値に関する示唆であってもよい。つまり、第 1 示唆態様と第 2 示唆態様とが示唆する設定値が異なるものだけでなく、第 1 示唆態様と第 2 示唆態様とが示唆する設定値が複数の場合は示唆の対象となる設定値の数や範囲等が異なるもの、あるいは示唆内容が異なるもの等を含む。

20

【0459】

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、

30

前記所定演出実行手段は、前記第 1 回数において前記所定演出を実行するときと、前記第 2 回数において前記所定演出を実行するときとで、前記第 1 示唆態様及び前記第 2 示唆態様を含む特定態様の所定演出を同一の割合で実行可能である（例えば、実施例 3 として図 8 - 27 に示すように、演出制御用 C P U 120 が、第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合と該第 1 期間よりも後の第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、パターン P T - 1 ~ P T - 7 のいずれかに基づく設定示唆を同一の割合で実行する部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定態様の所定演出が第 1 回数と第 2 回数のいずれで実行された場合でも、特定態様の所定演出の実行に対して同じように期待することができる。

【0460】

40

詳しくは、第 1 期間と第 2 期間とで設定示唆全体の実行割合を同一（または第 1 期間よりも第 2 期間の方が低い割合）とした上で、第 1 期間にて可変表示中演出を実行するときよりも第 2 期間にて可変表示中演出を実行するときの方が設定示唆（強）を高い割合で実行するようにすることで、過度に設定示唆が実行されることを回避しつつ、高設定値であることに対する遊技者の期待感を高めることができる。

【0461】

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、

前記所定演出実行手段は、

前記有利状態に制御されることの示唆を行う特別態様（例えば、特別パターンであるパターン P T - 8 またはパターン P T - 9 に基づくリーチ予告）の所定演出を実行可能であ

50

り、

前記第 2 回数において所定演出を実行する場合は、前記第 1 回数において前記特別態様の所定演出を実行する割合よりも高い割合で前記特別態様の所定演出を実行可能である（例えば、実施例 2 として図 8 - 2 2 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 が、第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合よりも該第 1 期間の後の第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合の方が特別パターンであるパターン P T - 8 またはパターン P T - 9 に基づくリーチ予告を高い割合で実行する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出が繰返し実行されるにつれて特別態様の所定演出が実行される割合が高くなるため、一の遊技結果に近いタイミングで有利状態に対する期待感を高めることができる。

10

【 0 4 6 2 】

尚、実施例 2 では、第 1 期間と第 2 期間とで設定示唆全体の実行割合を同一とすれば、第 1 期間よりも第 2 期間の方が設定示唆（強）を高い割合で実行可能としつつ、第 1 期間よりも第 2 期間の方がリーチ予告を高い割合で実行可能とすることができる。

【 0 4 6 3 】

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、

前記遊技機は、可変表示が可能であり（例えば、図 5 に示すように CPU 1 0 3 が特別図柄変動処理を実行することで特別図柄の可変表示を実行する部分や、図 7 に示すように演出制御用 CPU 1 2 0 が可変表示中演出処理を実行することで飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

20

前記所定演出実行手段は、一の可変表示において前記所定演出を複数回実行可能である（例えば、実施例 2 として図 8 - 2 1 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 が、ノーマルリーチ演出の開始よりも前の期間である第 1 期間と第 2 期間とで可変表示中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、一の可変表示において特別態様や特定態様の所定演出が提供される機会が増えるため、興味が向上する。

【 0 4 6 4 】

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、

30

前記遊技機は、可変表示が可能であり（例えば、図 5 に示すように CPU 1 0 3 が特別図柄変動処理を実行することで特別図柄の可変表示を実行する部分や、図 7 に示すように演出制御用 CPU 1 2 0 が可変表示中演出処理を実行することで飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記所定演出実行手段は、複数回の可変表示にわたり前記所定演出を複数回実行可能である（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が、先読み予告の対象となった保留記憶に基づく可変表示（ターゲット変動）が開始されるまでの複数回の可変表示にわたり、ターゲット変動に対する先読み予告としてのリーチ予告または設定示唆を実行する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、一の遊技結果となる可変表示が開始される前から特別態様の所定演出や設特定態様の所定演出を実行できるため、興味が向上する。

40

【 0 4 6 5 】

第 3 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、

前記所定演出実行手段は、前記有利状態に制御されることの示唆となるとともに設定に関する示唆ともなる特殊態様の所定演出を実行可能である（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が、リーチ予告と設定示唆のいずれも実行可能であるときに、大当たり及び最高設定（設定値 6）の双方を示唆する特定画像（例えば、パラグライダーの画像 Z 1 を表示しているときに、キャラクタが登場しているパラグライダーが移動する画像など）を表示する部分など）

ことを特徴としている。

50

この特徴によれば、特別態様や特定態様とは異なる特殊態様の所定演出が実行されることに対する遊技者の期待感を効果的に高めることができるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 4 6 6 】

(第 4 発明)

以上説明したように、本実施の形態には、以下に示す第 4 発明が含まれている。つまり、従来、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機において、例えば、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報等に記載されたもののように、設定値を変更することによって可変表示結果が大当たりとなる確率（有利状態に制御される確率）を変更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、表示される動物の種類によって設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であるが、例えば、このような設定示唆演出を複数回繰返し実行可能とした場合に、複数回のうちの第 1 回数と第 2 回数とで設定示唆演出をどのように実行するかについて何ら考慮されていないため、演出が不適切となってしまう可能性があるという問題があった。そこで、演出が不適切となってしまうことを防ぐことのできる遊技機を提供することを目的として、

第 4 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）に制御可能であるとともに、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、設定値 1 ～ 6 ）のうちいずれかの設定値に設定可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

複数種類の演出態様のうちいずれかの演出態様により所定演出を実行可能な所定演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が、可変表示中演出として、パターン P T - 1 ～ P T - 7 のいずれかに基づく設定示唆、またはパターン P T - 8 や P T - 9 に基づくリーチ予告を実行可能な部分）を備え、

前記所定演出の演出態様は、前記有利状態に制御されることの示唆を行う特別態様（例えば、特別パターンであるパターン P T - 8 またはパターン P T - 9 に基づくリーチ予告）と、設定に関する示唆を行う特定態様（例えば、特定パターンであるパターン P T - 1 ～ P T - 7 のいずれかに基づく設定示唆）とを含み、

前記所定演出実行手段は、

前記所定演出を複数回実行可能であり（例えば、実施例 2 として図 8 - 2 1 に示すように、リーチ演出を開始する前の第 1 期間と第 2 期間とで可変表示中演出を実行可能な部分）、

複数回のうち第 1 回数において前記所定演出を実行するときと、複数回のうち前記第 1 回数よりも後の第 2 回数において前記所定演出を実行するときとで、前記特定態様の所定演出を異なる割合で実行可能である（例えば、実施例 2 として図 8 - 2 2 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 が、第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合と該第 1 期間よりも後の第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合とでパターン P T - 1 ～ P T - 7 のいずれかに基づく設定示唆を実行する割合が異なる部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 回数と第 2 回数とで特定態様の所定演出の出現しやすさが異なるため、所定演出が単調になることを抑制できる。

【 0 4 6 7 】

詳しくは、図 8 - 2 2 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 期間において、可変表示中演出として設定示唆の実行をリーチ予告の実行よりも高い割合で決定する一方で、第 2 期間において、可変表示中演出として設定示唆の実行をリーチ予告の実行よりも低い割合で決定することで、可変表示結果に近いタイミングである第 2 期間において、設定示唆が実行され難くなるだけでなく、リーチ予告が実行されやすくなるので、大当たりに対する遊技者の期待感を高めることができる。尚、第 1 期間において、設定示唆の実行をリーチ予告の実行よりも低い割合で決定する一方で、第 2 期間において、設定示唆の実行をリーチ予告の実行よりも高い割合で決定してもよい。

【 0 4 6 8 】

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、

前記所定演出実行手段は、前記第 1 回数において所定演出を実行するときと、前記第 2 回数において所定演出を実行するときとで、前記特別態様の所定演出を同一の割合で実行可能である（例えば、演出制御用 CPU 120 が、第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合と該第 1 期間よりも後の第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、パターン PT - 8 またはパターン PT - 9 に基づくリーチ予告を同一の割合で実行する部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別態様の所定演出が第 1 回数と第 2 回数のいずれで実行された場合でも、特別態様の所定演出の実行に対して同じように期待することができる。

【0469】

尚、実施例 2 では、非実行を決定可能とすれば、第 1 期間と第 2 期間とで設定示唆の実行割合を異ならせつつ、リーチ予告の実行割合を同一とすることができる。

【0470】

第 4 発明の手段 3 の遊技機は、手段 1 に記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、前記第 1 回数において所定演出を実行するときと、前記第 2 回数において所定演出を実行するときとで、前記特別態様の所定演出を異なる割合で実行可能である（例えば、実施例 2 として図 8 - 22 に示すように、演出制御用 CPU 120 が、第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合と該第 1 期間よりも後の第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、パターン PT - 8 またはパターン PT - 9 に基づくリーチ予告を同一の割合で実行する部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 回数と第 2 回数とで特別態様の所定演出の出現状況が変わるので、所定演出が単調となることを抑制できる。

【0471】

詳しくは、第 1 期間において、設定示唆の実行をリーチ予告の実行よりも高い割合で決定する一方で、第 2 期間において、設定示唆の実行をリーチ予告の実行よりも低い割合で決定することで、可変表示結果に近いタイミングである第 2 期間において、設定示唆が実行され難くなるだけでなく、リーチ予告が実行されやすくなるので、大当りに対する遊技者の期待感を高めることができる。

【0472】

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、

前記所定演出実行手段は、複数回のうち所定回数目において所定演出を実行するときには、前記複数の設定値のうち第 1 設定値が設定されているときと、該第 1 設定値とは異なる第 2 設定値が設定されているときとで、前記特別態様の所定演出を同一の割合で実行可能である（例えば、実施例 2 として図 8 - 22 に示すように、演出制御用 CPU 120 が第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値にかかわらずパターン PT - 8 またはパターン PT - 9 に基づくリーチ予告を同一の割合で実行する部分と、演出制御用 CPU 120 が第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値にかかわらずパターン PT - 8 またはパターン PT - 9 に基づくリーチ予告を同一の割合で実行する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数目における特別態様の所定演出の出現状況が設定値によらず変わらないため、特別態様の所定演出の実行に対して同じように期待することができる。

【0473】

第 4 発明の手段 5 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、

前記所定演出実行手段は、複数回のうち所定回数目において所定演出を実行するときには、前記複数の設定値のうち第 1 設定値が設定されているときと該第 1 設定値とは異なる第 2 設定値が設定されているときとで、前記特別態様の所定演出を異なる割合で実行可能である（例えば、演出制御用 CPU 120 が第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値に応じてパターン PT - 8 またはパターン PT - 9 に基づくリーチ予告を異なる割合で実行する部分と、演出制御用 CPU 120 が第 2 期間にて可変表

10

20

30

40

50

示中演出を実行する場合に、設定されている設定値に応じてパターン P T - 8 またはパターン P T - 9 に基づくリーチ予告を異なる割合で実行する部分) ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数目における特別態様の所定演出の出現状況が設定値に応じて変わるため、所定演出が単調となることを抑制できる。

【 0 4 7 4 】

(第 5 発明)

以上説明したように、本実施の形態には、以下に示す第 5 発明が含まれている。つまり、従来、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機において、例えば、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報等に記載されたもののようにより、設定値を変更することによって可変表示結果が大当たりとなる確率 (有利状態に制御される確率) を変更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、表示される動物の種類によって設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であるが、例えば、このような設定示唆演出を複数回繰返し実行可能とした場合に、複数回のうちの第 1 回数と第 2 回数とで設定示唆演出をどのように実行するかについて何ら考慮されていないため、演出が不適切となってしまう可能性があるという問題があった。そこで、演出が不適切となってしまうことを防ぐことの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、大当たり遊技状態) に制御可能であるとともに、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値 (例えば、設定値 1 ~ 6) のうちいずれかの設定値に設定可能な遊技機 (例えば、パチンコ遊技機 1) であって、

複数種類の演出態様のうちいずれかの演出態様により所定演出を実行可能な所定演出実行手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、可変表示中演出として、パターン P T - 1 ~ P T - 7 のいずれかに基づく設定示唆、またはパターン P T - 8 や P T - 9 に基づくリーチ予告を実行可能な部分) を備え、

前記所定演出の演出態様は、前記有利状態に制御されることの示唆を行う特別態様 (例えば、特別パターンであるパターン P T - 8 またはパターン P T - 9 に基づくリーチ予告) と、設定に関する示唆を行う特定態様 (例えば、特定パターンであるパターン P T - 1 ~ P T - 7 のいずれかに基づく設定示唆) とを含み、

前記所定演出実行手段は、

前記所定演出を複数回実行可能であり (例えば、実施例 2 として図 8 - 2 1 に示すように、リーチ演出を開始する前の第 1 期間と第 2 期間とで可変表示中演出を実行可能な部分) 、

前記複数の設定値のうち第 1 設定値に設定されているときと、前記複数の設定値のうち前記第 1 設定値とは異なる第 2 設定値に設定されているときとで、複数回のうち所定回数目において同一の割合で前記特定態様の所定演出を実行可能である (例えば、実施例 2 として図 8 - 2 2 に示すように、第 1 期間に実行する可変表示中演出についてはパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にかかわらず設定示唆を 6 0 % の割合で実行し、第 2 期間に実行する可変表示中演出についてはパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にかかわらず設定示唆を 4 0 % の割合で実行する部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 設定値と第 2 設定値のいずれに設定されている場合でも、所定回数目における特定態様の所定演出の出現状況は変わらないため、特定態様の所定演出の実行に対して同じように期待することができる。

【 0 4 7 5 】

詳しくは、図 8 - 2 2 ~ 図 8 - 2 6 に示すように、パチンコ遊技機 1 に設定値として 1 ~ 6 のいずれの値が設定されている場合であっても、第 1 期間に実行される可変表示中演出として設定示唆が実行される割合 (出現状況) と第 2 期間に実行される可変表示中演出として設定示唆が実行される割合 (出現状況) とが変わらない、つまり、設定値が低設定値と高設定値のいずれが設定されている場合でも設定示唆の出現状況は同じであるため、

設定示唆の出現状況によって設定値を予測され難くすることができる。

【0476】

尚、前記実施例2では、パチンコ遊技機1に設定値として1～6のいずれの値が設定されている場合であっても、第1期間に実行される可変表示中演出として設定示唆が実行される割合（出現状況）と第2期間に実行される可変表示中演出として設定示唆が実行される割合（出現状況）とが変わら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、複数の設定値1～6のうち少なくとも2つの設定値（例えば、1と2など）について第1期間に実行される可変表示中演出として設定示唆が実行される割合（出現状況）と第2期間に実行される可変表示中演出として設定示唆が実行される割合（出現状況）が同一となっていれば、前記2つの設定値以外の設定値（例えば、3～6）については第1期間と第2期間とで設定示唆が実行される割合（出現状況）が同一となっていなくてもよい。

10

【0477】

更には、第1期間に実行される可変表示中演出と第2期間に実行される可変表示中演出のうちいずれか一方の可変表示中演出においてのみ、パチンコ遊技機1に設定値として1～6のいずれの値が設定されている場合であっても、第1期間に実行される可変表示中演出として設定示唆が実行される割合（出現状況）と第2期間に実行される可変表示中演出として設定示唆が実行される割合（出現状況）とが変わらないようにしてもよい。

【0478】

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、

20

前記所定演出実行手段は、複数回のうち第1回数において所定演出を実行するときと、複数回のうち前記第1回数よりも後の第2回数において所定演出を実行するときとで、前記特別態様の所定演出を同一の割合で実行可能である（例えば、演出制御用CPU120が、第1期間にて可変表示中演出を実行する場合と第2期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、パターンPT-8やPT-9に基づくリーチ予告を同一の割合で実行する部）ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別態様の所定演出が第1回数と第2回数のいずれで実行された場合でも、特別態様の所定演出の実行に対して同じように期待することができる。

【0479】

第5発明の手段3の遊技機は、手段1に記載の遊技機であって、

30

前記所定演出実行手段は、複数回のうち第1回数において所定演出を実行するときと、複数回のうち前記第1回数よりも後の第2回数において所定演出を実行するときとで、前記特別態様の所定演出を異なる割合で実行可能である（例えば、実施例2として図8-22に示すように、演出制御用CPU120が、第1期間にて可変表示中演出を実行する場合と該第1期間よりも後の第2期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、パターンPT-8やPT-9に基づくリーチ予告を異なる割合で実行する部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1回数と第2回数とで特別態様の所定演出の出現状況が変わるので、所定演出が単調となることを抑制できる。

【0480】

40

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、

前記所定演出実行手段は、複数回のうち所定回数目において所定演出を実行するときには、前記複数の設定値のうち第1設定値が設定されているときと、該第1設定値とは異なる第2設定値が設定されているときとで、前記特別態様の所定演出を同一の割合で実行可能である（例えば、実施例2として図8-22に示すように、第1期間に実行する可変表示中演出についてはパチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらずリーチ予告を40%の割合で実行し、第2期間に実行する可変表示中演出についてはパチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらずリーチ予告を60%の割合で実行する部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数目における特別態様の所定演出の出現状況が設定値によら

50

ず変わらないため、特別態様の所定演出の実行に対して同じように期待することができる。

【0481】

詳しくは、設定値が1～6のいずれが設定されている場合でもリーチ予告の出現状況は同じであるため、リーチ予告の出現状況によって設定値を予測され難くすることができる。

【0482】

第5発明の手段5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、

前記所定演出実行手段は、複数回のうち所定回数目において所定演出を実行するときには、前記複数の設定値のうち第1設定値が設定されているときと該第1設定値とは異なる第2設定値が設定されているときとで、前記特別態様の所定演出を異なる割合で実行可能である（例えば、演出制御用CPU120が第1期間にて可変表示中演出を実行する場合では、設定されている設定値に応じてパターンPT-8やPT-9に基づくリーチ予告を異なる割合で実行する部分と、演出制御用CPU120が第2期間にて可変表示中演出を実行する場合では、設定されている設定値に応じてパターンPT-8やPT-9に基づくリーチ予告を異なる割合で実行する部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数目における特別態様の所定演出の出現状況が設定値に応じて変わるため、所定演出が単調となることを抑制できる。

【0483】

また、実施例2では、第1期間及び第2期間は、可変表示の開始タイミングからノーマルリーチのリーチ演出の開始タイミングまでの間に設定されてい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、可変表示の開始から終了して可変表示結果を表示するまでの期間であれば、上記以外の期間にも設定することが可能である。例えば、第1期間をノーマルリーチの開始から終了までの間、第2期間をスーパーリーチの開始から終了までの間としたり、第1期間をノーマルリーチやスーパーリーチの開始までの間、第2期間をノーマルリーチやスーパーリーチが終了するまでの間としたり、変動パターンが、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伴う擬似連変動パターンである場合、第1期間を1回目の再可変表示の開始タイミング、第2期間を2回目の再可変表示の開始タイミングとするなど、再可変表示期間に対応させてもよい。

【実施例3】

【0484】

前記実施例2では、一の可変表示中に可変表示中演出を2回実行可能とするとともに、同一回数 of 可変表示中演出であればパチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらずリーチ予告の実行と設定示唆の実行とを同一割合にて決定する形態を例示した。しかしながら、本発明はこれに限定されるものではなく、実施例3として図8-27(A)及び図8-27(B)に示すように、一の可変表示中に可変表示中演出を2回実行可能とする場合については、同一回数 of 可変表示中演出であってもリーチ予告の実行と設定示唆の実行とをパチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じた異なる割合にて決定してもよい。

【0485】

尚、可変表示中演出の実行が決定された場合は、図8-27(A)及び図8-27(B)に示すように、第1期間にて実行する可変表示中演出と第2期間にて実行する可変表示中演出とで、それぞれ同一の割合で設定示唆とリーチ予告との実行を決定する。

【0486】

ここで、図8-28及び図8-29に示すように、変動パターンがノーマルリーチである場合に注目すると、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1である場合は、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、64%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4{設定示唆（低）}に決定し、1%の割合でパターンPT5～パターンPT-8{設定示唆（高）}に決定し、30%の割合でパターンPT-8{リーチ予告（低）}に決定し、5%の割合でパターンPT-9{リーチ予告（高）}に決定する。また、第2期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、63%

の割合でパターン P T - 1 ~ パターン P T - 4 { 設定示唆 (低) } に決定し、2 % の割合でパターン P T 5 ~ パターン P T - 8 { 設定示唆 (高) } に決定し、30 % の割合でパターン P T - 8 { リーチ予告 (低) } に決定し、5 % の割合でパターン P T - 9 { リーチ予告 (高) } に決定する。

【 0 4 8 7 】

パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 2 である場合は、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別 (演出パターン) を、58.8 % の割合でパターン P T - 1 ~ パターン P T - 4 { 設定示唆 (低) } に決定し、1.2 % の割合でパターン P T 5 ~ パターン P T - 8 { 設定示唆 (高) } に決定し、35 % の割合でパターン P T - 8 { リーチ予告 (低) } に決定し、5 % の割合でパターン P T - 9 { リーチ予告 (高) } に決定する。また、第 2 期間に実行する可変表示中演出の演出種別 (演出パターン) を、57.8 % の割合でパターン P T - 1 ~ パターン P T - 4 { 設定示唆 (低) } に決定し、2.2 % の割合でパターン P T 5 ~ パターン P T - 8 { 設定示唆 (高) } に決定し、35 % の割合でパターン P T - 8 { リーチ予告 (低) } に決定し、5 % の割合でパターン P T - 9 { リーチ予告 (高) } に決定する。

10

【 0 4 8 8 】

パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 3 である場合は、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別 (演出パターン) を、53.5 % の割合でパターン P T - 1 ~ パターン P T - 4 { 設定示唆 (低) } に決定し、1.5 % の割合でパターン P T 5 ~ パターン P T - 8 { 設定示唆 (高) } に決定し、40 % の割合でパターン P T - 8 { リーチ予告 (低) } に決定し、5 % の割合でパターン P T - 9 { リーチ予告 (高) } に決定する。また、第 2 期間に実行する可変表示中演出の演出種別 (演出パターン) を、52.5 % の割合でパターン P T - 1 ~ パターン P T - 4 { 設定示唆 (低) } に決定し、2.5 % の割合でパターン P T 5 ~ パターン P T - 8 { 設定示唆 (高) } に決定し、40 % の割合でパターン P T - 8 { リーチ予告 (低) } に決定し、5 % の割合でパターン P T - 9 { リーチ予告 (高) } に決定する。

20

【 0 4 8 9 】

パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 4 である場合は、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別 (演出パターン) を、48 % の割合でパターン P T - 1 ~ パターン P T - 4 { 設定示唆 (低) } に決定し、2 % の割合でパターン P T 5 ~ パターン P T - 8 { 設定示唆 (高) } に決定し、45 % の割合でパターン P T - 8 { リーチ予告 (低) } に決定し、5 % の割合でパターン P T - 9 { リーチ予告 (高) } に決定する。また、第 2 期間に実行する可変表示中演出の演出種別 (演出パターン) を、47 % の割合でパターン P T - 1 ~ パターン P T - 4 { 設定示唆 (低) } に決定し、3 % の割合でパターン P T 5 ~ パターン P T - 8 { 設定示唆 (高) } に決定し、45 % の割合でパターン P T - 8 { リーチ予告 (低) } に決定し、5 % の割合でパターン P T - 9 { リーチ予告 (高) } に決定する。

30

【 0 4 9 0 】

パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 5 である場合は、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別 (演出パターン) を、41.5 % の割合でパターン P T - 1 ~ パターン P T - 4 { 設定示唆 (低) } に決定し、3.5 % の割合でパターン P T 5 ~ パターン P T - 8 { 設定示唆 (高) } に決定し、50 % の割合でパターン P T - 8 { リーチ予告 (低) } に決定し、5 % の割合でパターン P T - 9 { リーチ予告 (高) } に決定する。また、第 2 期間に実行する可変表示中演出の演出種別 (演出パターン) を、41.5 % の割合でパターン P T - 1 ~ パターン P T - 4 { 設定示唆 (低) } に決定し、4.5 % の割合でパターン P T 5 ~ パターン P T - 8 { 設定示唆 (高) } に決定し、50 % の割合でパターン P T - 8 { リーチ予告 (低) } に決定し、5 % の割合でパターン P T - 9 { リーチ予告 (高) } に決定する。

40

【 0 4 9 1 】

パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 6 である場合は、第 1 期間に実行する可変

50

表示中演出の演出種別（演出パターン）を、35%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）}に決定し、5%の割合でパターンPT5～パターンPT-8 {設定示唆（高）}に決定し、55%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）}に決定し、5%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告（高）}に決定する。また、第2期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、34%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）}に決定し、6%の割合でパターンPT5～パターンPT-8 {設定示唆（高）}に決定し、55%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）}に決定し、5%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告（高）}に決定する。

【0492】

また、図8-30及び図8-31に示すように、変動パターンがスーパーリーチである場合について注目すると、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1である場合は、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、64%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）}のいずれかに決定し、1%の割合でパターンPT5～パターンPT-8 {設定示唆（高）}のいずれかに決定し、17.5%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）}に決定し、17.5%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告（高）}に決定する。また、第2期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、63%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）}のいずれかに決定し、2%の割合でパターンPT5～パターンPT-8 {設定示唆（高）}のいずれかに決定し、5%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）}に決定し、30%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告（高）}に決定する。

【0493】

パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2である場合は、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、58.8%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）}のいずれかに決定し、1.2%の割合でパターンPT5～パターンPT-8 {設定示唆（高）}のいずれかに決定し、20%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）}に決定し、20%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告（高）}に決定する。また、第2期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、57.8%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）}のいずれかに決定し、2.2%の割合でパターンPT5～パターンPT-8 {設定示唆（高）}のいずれかに決定し、5%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）}に決定し、35%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告（高）}に決定する。

【0494】

パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3である場合は、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、53.5%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）}のいずれかに決定し、1.5%の割合でパターンPT5～パターンPT-8 {設定示唆（高）}のいずれかに決定し、22.5%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）}に決定し、22.5%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告（高）}に決定する。また、第2期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、52.5%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）}のいずれかに決定し、2.5%の割合でパターンPT5～パターンPT-8 {設定示唆（高）}のいずれかに決定し、5%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）}に決定し、40%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告（高）}に決定する。

【0495】

パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4である場合は、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、48%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）}のいずれかに決定し、2%の割合でパターンPT5～パターンPT-8 {設定示唆（高）}のいずれかに決定し、25%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）}に決定し、25%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告（高）}に決定する。また、第2期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、4

10

20

30

40

50

7 %の割合でパターン P T - 1 ~ パターン P T - 4 { 設定示唆 (低) } のいずれかに決定し、3 %の割合でパターン P T 5 ~ パターン P T - 8 { 設定示唆 (高) } のいずれかに決定し、5 %の割合でパターン P T - 8 { リーチ予告 (低) } に決定し、45 %の割合でパターン P T - 9 { リーチ予告 (高) } に決定する。

【 0 4 9 6 】

パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 5 である場合は、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別 (演出パターン) を、41.5 %の割合でパターン P T - 1 ~ パターン P T - 4 { 設定示唆 (低) } のいずれかに決定し、3.5 %の割合でパターン P T 5 ~ パターン P T - 8 { 設定示唆 (高) } のいずれかに決定し、27.5 %の割合でパターン P T - 8 { リーチ予告 (低) } に決定し、27.5 %の割合でパターン P T - 9 { リーチ予告 (高) } に決定する。また、第 2 期間に実行する可変表示中演出の演出種別 (演出パターン) を、40.5 %の割合でパターン P T - 1 ~ パターン P T - 4 { 設定示唆 (低) } のいずれかに決定し、4.5 %の割合でパターン P T 5 ~ パターン P T - 8 { 設定示唆 (高) } のいずれかに決定し、5 %の割合でパターン P T - 8 { リーチ予告 (低) } に決定し、50 %の割合でパターン P T - 9 { リーチ予告 (高) } に決定する。

10

【 0 4 9 7 】

パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 6 である場合は、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別 (演出パターン) を、35 %の割合でパターン P T - 1 ~ パターン P T - 4 { 設定示唆 (低) } のいずれかに決定し、5 %の割合でパターン P T 5 ~ パターン P T - 8 { 設定示唆 (高) } のいずれかに決定し、30 %の割合でパターン P T - 8 { リーチ予告 (低) } に決定し、30 %の割合でパターン P T - 9 { リーチ予告 (高) } に決定する。また、第 2 期間に実行する可変表示中演出の演出種別 (演出パターン) を、34 %の割合でパターン P T - 1 ~ パターン P T - 4 { 設定示唆 (低) } のいずれかに決定し、6 %の割合でパターン P T 5 ~ パターン P T - 8 { 設定示唆 (高) } のいずれかに決定し、5 %の割合でパターン P T - 8 { リーチ予告 (低) } に決定し、55 %の割合でパターン P T - 9 { リーチ予告 (高) } に決定する。

20

【 0 4 9 8 】

以上のように、本実施例 3 では、可変表示中演出の実行が決定された場合は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1 ~ 6 のいずれであっても、第 1 期間にて実行される可変表示中演出の演出種別としてパターン P T - 1 ~ P T - 7 { 設定値示唆 (低) または設定示唆 (高) } が決定される割合と第 2 期間にて実行される可変表示中演出の演出種別としてパターン P T - 1 ~ P T - 7 { 設定値示唆 (低) または設定示唆 (高) } が決定される割合とが同一に設定されている。よって、設定示唆が第 1 期間と第 2 期間のいずれで実行された場合でも、遊技者は設定示唆結果に対して同じように期待することができる。

30

【 0 4 9 9 】

更に、第 1 期間にて実行される可変表示中演出の演出種別としてパターン P T - 8 やパターン P T - 9 { リーチ予告 (低) やリーチ予告 (高) } が決定される割合と第 2 期間にて実行される可変表示中演出の演出種別としてパターン P T - 8 やパターン P T - 9 { リーチ予告 (低) やリーチ予告 (高) } が決定される割合とが同一に設定されている。よって、リーチ予告が第 1 期間と第 2 期間のいずれで実行された場合でも、遊技者は有利状態示唆結果に対して同じように期待することができる。

40

【 0 5 0 0 】

一方で、第 1 期間または第 2 期間で可変表示中演出を実行する場合において、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が第 1 設定値 (例えば、設定値 1) であるときと第 2 設定値 (例えば、設定値 6) であるときとで、演出種別としてパターン P T - 1 ~ P T - 7 { 設定値示唆 (低) または設定値示唆 (高) } が決定される割合が異なることで、第 1 設定値と第 2 設定値のいずれに設定されているかによって、第 1 期間または第 2 期間における設定示唆の出現状況が変わるため、可変表示中演出が単調となることを抑制できる。

【 0 5 0 1 】

また、第 1 期間にて実行される可変表示中演出と第 2 期間にて実行される可変表示中演

50

出とでは、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が大きくなる毎に演出種別としてパターン P T - 1 ~ P T - 7 { 設定値示唆 (低) または設定値示唆 (高) } が決定される割合が減少し、パターン P T - 8 やパターン P T - 9 { リーチ予告 (低) やリーチ予告 (高) } が決定される割合が増加する。このため、パチンコ遊技機 1 に高設定値 (例えば、5 , 6) が設定されている場合は、パチンコ遊技機 1 に低設定値 (例えば 1 ~ 4) が設定されている場合よりも設定示唆が実行され難くなるので、可変表示中演出を認識する遊技者によってパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が特定され難くなっている。

【 0 5 0 2 】

また、実施例 2 と同じく、実施例 3 においても第 1 期間にて実行される可変表示中演出よりも第 2 期間にて実行される可変表示中演出の方が、演出種別としてパターン P T - 9 { 設定示唆 (高) } が決定される割合が高く設定されている。つまり、可変表示中演出が繰返し実行されるにつれてパターン P T - 9 に基づくリーチ予告が実行され易くなるので、可変表示中演出がパターン P T - 9 にて実行されることに対する遊技者の期待感を持続させることができる。

10

【 0 5 0 3 】

尚、本実施例 3 では、図 8 - 2 7 に示すように、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1 ~ 6 のいずれである場合でも、第 1 期間にて実行される可変表示中演出と第 2 期間にて実行される可変表示中演出とでパターン P T - 1 ~ P T - 7 { 設定値示唆 (低) または設定値示唆 (高) } が決定される割合が同一であるとともに、パターン P T - 8 やパターン P T - 9 { リーチ予告 (低) やリーチ予告 (高) } が決定される割合が同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が同一であっても、第 1 期間にて実行される可変表示中演出と第 2 期間にて実行される可変表示中演出とでパターン P T - 1 ~ P T - 7 { 設定値示唆 (低) または設定値示唆 (高) } が決定される割合が異なってもよいし、パターン P T - 8 やパターン P T - 9 { リーチ予告 (低) やリーチ予告 (高) } が決定される割合が異なってもよい。

20

【 0 5 0 4 】

尚、本実施例 3 では、演出制御用 C P U 1 2 0 が第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合と第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、これら可変表示中演出として同一割合にて設定示唆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、演出制御用 C P U 1 2 0 が第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合と第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、これら可変表示中演出として異なる割合にて設定示唆を実行してもよい。このようにすることで、第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合と第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合とで設定示唆が実行される割合 (出現率) が変化するので、可変表示中演出が単調となってしまうことを抑制できる。

30

【 0 5 0 5 】

また、本実施例 3 では、図 8 - 2 7 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が第 1 期間に実行する可変表示中演出 (1 回目の可変表示中演出) や第 2 期間に実行する可変表示中演出 (2 回目の可変表示中演出) としてリーチ予告を実行する場合は、同一回数において、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じて異なる割合にてリーチ予告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、演出制御用 C P U 1 2 0 が第 1 期間に実行する可変表示中演出 (1 回目の可変表示中演出) や第 2 期間に実行する可変表示中演出 (2 回目の可変表示中演出) としてリーチ予告を実行する場合は、同一回数の可変表示中演出であれば、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にかかわらず同一割合にてリーチ予告を実行してもよい。このようにすることで、同一回数の可変表示中演出であれば、リーチ予告が実行される割合 (出現状況) がパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じて変化することがないので、第 1 期間で実行される可変表示中演出と第 2 期間で実行される可変表示中演出とでリーチ予告が実行されることに対して遊技者を変わらず期待させることができる。

40

【 0 5 0 6 】

50

(第6発明)

以上説明したように、本実施の形態には、以下に示す第6発明が含まれている。つまり、従来、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機において、例えば、特開2010-200902号公報等に記載されたもののようにより、設定値を変更することによって可変表示結果が大当たりとなる確率(有利状態に制御される確率)を変更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、表示される動物の種類によって設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であるが、例えば、このような設定示唆演出を複数回繰返し実行可能とした場合に、複数回のうちの第1回数と第2回数とで設定示唆演出をどのように実行するかについて何ら考慮されていないため、演出が不適切となってしまう可能性があるという問題があった。そこで、演出が不適切となってしまうことを防ぐことのできる遊技機を提供することを目的として、

10

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)に制御可能であるとともに、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値(例えば、設定値1~6)のうちいずれかの設定値に設定可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

複数種類の演出態様のうちいずれかの演出態様により所定演出を実行可能な所定演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が、可変表示中演出として、パターンPT-1~PT-7のいずれかに基づく設定示唆、またはパターンPT-8やPT-9に基づくリーチ予告を実行可能な部分)を備え、

前記所定演出の演出態様は、前記有利状態に制御されることの示唆を行う特別態様(例えば、特別パターンであるパターンPT-8またはパターンPT-9に基づくリーチ予告)と、設定に関する示唆を行う特定態様(例えば、特定パターンであるパターンPT-1~PT-7のいずれかに基づく設定示唆)とを含み、

20

前記所定演出実行手段は、

前記所定演出を複数回実行可能であり(例えば、実施例3に示すように、リーチ演出を開始する前の第1期間と第2期間とで可変表示中演出を実行可能な部分)、

複数回のうち第1回数において前記所定演出を実行するときと、複数回のうち前記第1回数よりも後の第2回数において前記所定演出を実行するときとで、前記特定態様の所定演出を同一の割合で実行可能である(例えば、実施例3として図8-27に示すように、演出制御用CPU120が、第1期間にて可変表示中演出を実行する場合と該第1期間よりも後の第2期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、設定示唆を同一の割合で実行する部分)

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定態様の所定演出が第1回数と第2回数のいずれで実行された場合でも、特定態様の所定演出の実行に対して同じように期待することができる。

【0507】

詳しくは、図8-27に示すように、演出制御用CPU120が第1期間にて可変表示中演出を実行する場合と第2期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、これら可変表示中演出として同一割合(図8-27に示す例では65%)にて設定示唆を実行するので、第1期間に実行する可変表示中演出と第2期間に実行する可変表示中演出とで設定示唆が実行されることに対して同じように遊技者を期待させることができる。

40

【0508】

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、

前記所定演出実行手段は、前記第1回数において所定演出を実行するときと、前記第2回数において所定演出を実行するときとで、前記特別態様の所定演出を同一の割合で実行可能である(例えば、実施例3として図8-27に示すように、演出制御用CPU120が、第1期間にて可変表示中演出を実行する場合と該第1期間よりも後の第2期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、パターンPT-8またはパターンPT-9に基づくリーチ予告を同一の割合で実行する部分)

ことを特徴としている。

50

この特徴によれば、特別態様の所定演出が第 1 回数と第 2 回数のいずれで実行された場合でも、特別態様の所定演出の実行に対して同じように期待することができる。

【0509】

第 6 発明の手段 3 の遊技機は、手段 1 に記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、前記第 1 回数において所定演出を実行するときと、前記第 2 回数において所定演出を実行するときとで、前記特別態様の所定演出を異なる割合で実行可能である（例えば、演出制御用 CPU 120 が、第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合よりも該第 1 期間の後の第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合の方が特別パターンであるパターン PT - 8 またはパターン PT - 9 に基づくリーチ予告を高い割合で実行する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 回数と第 2 回数とで特別態様の所定演出の出現状況が変わるので、所定演出が単調となることを抑制できる。

【0510】

尚、実施例 3 では、非実行を決定可能とすれば、第 1 期間と第 2 期間とで設定示唆の実行割合を同一としつつ、リーチ予告の実行割合を異ならせることができる。

【0511】

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、

前記所定演出実行手段は、複数回のうち所定回数目において所定演出を実行するときには、前記複数の設定値のうち第 1 設定値が設定されているときと、該第 1 設定値とは異なる第 2 設定値が設定されているときとで、前記特別態様の所定演出を同一の割合で実行可能である（例えば、演出制御用 CPU 120 が第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値にかかわらずパターン PT - 8 またはパターン PT - 9 に基づくリーチ予告を同一の割合で実行する部分と、演出制御用 CPU 120 が第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値にかかわらずパターン PT - 8 またはパターン PT - 9 に基づくリーチ予告を同一の割合で実行する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数目における特別態様の所定演出の出現状況が設定値によらず変わらないため、特別態様の所定演出の実行に対して同じように期待することができる。

【0512】

詳しくは、設定値が 1 ~ 6 のいずれが設定されている場合でもリーチ予告の出現状況は同じであるため、リーチ予告の出現状況によって設定値を予測され難くすることができる。

【0513】

第 6 発明の手段 5 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、

前記所定演出実行手段は、複数回のうち所定回数目において所定演出を実行するときには、前記複数の設定値のうち第 1 設定値が設定されているときと該第 1 設定値とは異なる第 2 設定値が設定されているときとで、前記特別態様の所定演出を異なる割合で実行可能である（例えば、実施例 3 として図 8 - 27 に示すように、演出制御用 CPU 120 が第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値に応じてパターン PT - 8 またはパターン PT - 9 に基づくリーチ予告を異なる割合で実行する部分と、演出制御用 CPU 120 が第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値に応じてパターン PT - 8 またはパターン PT - 9 に基づくリーチ予告を異なる割合で実行する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数目における特別態様の所定演出の出現状況が設定値に応じて変わるため、所定演出が単調となることを抑制できる。

【0514】

（第 7 発明）

以上説明したように、本実施の形態には、以下に示す第 7 発明が含まれている。つまり、従来、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機において、例えば、特開 20

10

20

30

40

50

10 - 200902号公報等に記載されたもののよう、設定値を変更することによって可変表示結果が大当たりとなる確率（有利状態に制御される確率）を変更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、表示される動物の種類によって設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であるが、例えば、このような設定示唆演出を複数回繰返し実行可能とした場合に、複数回のうちの第1回数と第2回数とで設定示唆演出をどのように実行するかについて何ら考慮されていないため、演出が不適切となってしまう可能性があるという問題があった。そこで、演出が不適切となってしまうことを防ぐことのできる遊技機を提供することを目的として、

第7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）に制御可能であるとともに、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値（例えば、設定値1～6）に設定可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

10

複数種類の演出態様のうちいずれかの演出態様により所定演出を実行可能な所定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が、可変表示中演出として、パターンPT-1～PT-7のいずれかに基づく設定示唆、またはパターンPT-8やPT-9に基づくリーチ予告を実行可能な部分）を備え、

前記所定演出の演出態様は、前記有利状態に制御されることの示唆を行う特別態様（例えば、特別パターンであるパターンPT-8またはパターンPT-9に基づくリーチ予告）と、設定に関する示唆を行う特定態様（例えば、特定パターンであるパターンPT-1～PT-7のいずれかに基づく設定示唆）とを含み、

20

前記所定演出実行手段は、

前記所定演出を複数回実行可能であり（例えば、リーチ演出を開始する前の第1期間と第2期間とで可変表示中演出を実行可能な部分）、

前記複数の設定値のうち第1設定値に設定されているときと、前記複数の設定値のうち前記第1設定値とは異なる第2設定値に設定されているときとで、複数回のうち所定回数目において異なる割合で前記特定態様の所定演出を実行可能である（例えば、実施例3として図8-27に示すように、演出制御用CPU120が第1期間にて可変表示中演出を実行する場合は、設定されている設定値に応じて異なる割合にてパターンPT-1～PT-7のいずれかに基づく設定示唆を実行可能な部分）

ことを特徴としている。

30

この特徴によれば、第1設定値と第2設定値のいずれに設定されているかによって、所定回数目における特定態様の所定演出の出現状況が変わるため、所定演出が単調となることを抑制できる。

【0515】

詳しくは、図8-27～図8-31に示すように、パチンコ遊技機1に設定されている値が1～6のいずれであるかによって、演出制御用CPU120が第1期間にて可変表示中演出を実行する場合と第2期間にて可変表示中演出を実行する場合とで設定示唆の実行割合（出現状況）が変わるため、遊技者は、設定示唆の結果だけでなく、所定回数目における設定示唆の出現状況によって設定値を予測することが可能となる。

【0516】

40

第7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、

前記所定演出実行手段は、複数回のうち第1回数において所定演出を実行するときと、複数回のうち前記第1回数よりも後の第2回数において所定演出を実行するときとで、前記特別態様の所定演出を同一の割合で実行可能である（例えば、実施例3として図8-27に示すように、演出制御用CPU120が第1期間にて可変表示中演出を実行する場合と第2期間にて可変表示中演出を実行する場合とでは、同一の割合にてパターンPT-8やPT-9に基づくリーチ予告を実行可能な部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別態様の所定演出が第1回数と第2回数のいずれで実行された場合でも、特別態様の所定演出の実行に対して同じように期待することができる。

50

【 0 5 1 7 】

第 7 発明の手段 3 の遊技機は、手段 1 に記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、複数回のうち第 1 回数において所定演出を実行するときと、複数回のうち前記第 1 回数よりも後の第 2 回数において所定演出を実行するときとで、前記特別態様の所定演出を異なる割合で実行可能である（例えば、演出制御用 CPU 120 が第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合と第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、異なる割合にてパターン PT - 8 や PT - 9 に基づくリーチ予告を実行可能な部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 回数と第 2 回数とで特別態様の所定演出の出現状況が変わるので、所定演出が単調となることを抑制できる。

10

【 0 5 1 8 】

第 7 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、

前記所定演出実行手段は、複数回のうち所定回数目において所定演出を実行するときには、前記複数の設定値のうち第 1 設定値が設定されているときと、該第 1 設定値とは異なる第 2 設定値が設定されているときとで、前記特別態様の所定演出を同一の割合で実行可能である（例えば、演出制御用 CPU 120 が第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値にかかわらずパターン PT - 8 またはパターン PT - 9 に基づくリーチ予告を同一の割合で実行する部分と、演出制御用 CPU 120 が第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値にかかわらずパターン PT - 8

20

またはパターン PT - 9 に基づくリーチ予告を同一の割合で実行する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数目における特別態様の所定演出の出現状況が設定値によらず変わらないため、特別態様の所定演出の実行に対して同じように期待することができる。

【 0 5 1 9 】

詳しくは、設定値が 1 ～ 6 のいずれが設定されている場合でもリーチ予告の出現状況は同じであるため、リーチ予告の出現状況によって設定値を予測され難くすることができる。

【 0 5 2 0 】

第 7 発明の手段 5 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、

前記所定演出実行手段は、複数回のうち所定回数目において所定演出を実行するときには、前記複数の設定値のうち第 1 設定値が設定されているときと該第 1 設定値とは異なる第 2 設定値が設定されているときとで、前記特別態様の所定演出を異なる割合で実行可能である（例えば、実施例 3 として図 8 - 27 に示すように、演出制御用 CPU 120 が第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値に応じてパターン PT - 8 またはパターン PT - 9 に基づくリーチ予告を異なる割合で実行する部分と、演出制御用 CPU 120 が第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値に応じてパターン PT - 8 またはパターン PT - 9 に基づくリーチ予告を異なる割合で実行する部分）

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数目における特別態様の所定演出の出現状況が設定値に応じて変わるため、所定演出が単調となることを抑制できる。

40

【 実施例 4 】

【 0 5 2 1 】

前記実施の形態の特徴部 103 SG の実施例 2 及び実施例 3 では、一の可変表示中に可変表示中演出を 2 回実行可能であり、可変表示中演出の実行を決定した場合、第 1 期間と第 2 期間各々において変動パターン及び設定値に基づいてリーチ予告と設定示唆のいずれを実行するかを決定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 期間については、変動パターンにかかわらず設定値に基づいてリーチ予告と設定示唆のいずれを実行するかを決定する一方で、第 2 期間については、変動パターンと設定値とに基づいてリーチ予告と設定示唆のいずれを実行するかを決定する、つまり、第 1 期間と第

50

2 期間のいずれで実行する演出を各々異なる判断基準で実行するかを決定するようにしてもよい。

【 0 5 2 2 】

例えば、実施例 4 として図 8 - 3 2 に示すように、ノーマルリーチとスーパーリーチの変動パターンを対象として、可変表示の開始タイミングからノーマルリーチのリーチ演出の開始タイミングまでの間である第 1 期間と該第 1 期間よりも後の第 2 期間とで可変表示中演出を実行可能とする。尚、非リーチや小当りの変動パターンは可変表示中演出を 2 回以上実行するには可変表示時間が短いので、本実施例 4 では可変表示中演出の実行対象をノーマルリーチとスーパーリーチの変動パターンに限定している。

【 0 5 2 3 】

また、本実施例 4 では、前述した可変表示中演出決定処理において、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチである場合は、第 1 期間については設定値に基づいて可変表示中演出の種別を決定し、第 2 期間については変動パターンに基づいて可変表示中演出の種別を決定する処理を実行する。以下においては、本実施例 4 における可変表示中演出決定処理について、図 8 - 3 3 に基づいて説明する。

【 0 5 2 4 】

図 8 - 3 3 に示すように、可変表示中演出決定処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、変動パターンを特定する (1 0 3 S G S 3 1 1)。変動パターンは、前述したように、変動パターン指定コマンド格納領域に記憶されている変動パターン指定コマンドにて特定できる。次いで、特定した変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであるかを判定し (1 0 3 S G S 3 1 2)、ノーマルリーチまたはスーパーリーチの場合は 1 0 3 S G 3 1 3 に進み、ノーマルリーチまたはスーパーリーチ以外の場合、つまり、非リーチまたは小当り変動パターンの場合は、可変表示中演出の対象外なので可変表示中演出決定処理を終了する。

【 0 5 2 5 】

1 0 3 S G S 3 1 2 において変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチの場合、RAM 1 0 2 に記憶されている設定値を読み出して、パチンコ遊技機 1 に設定されている現在の設定値を特定する (1 0 3 S G S 3 1 3)。次いで、1 0 3 S G S 3 1 3 にて特定した設定値に基づいて、第 1 期間における可変表示中演出の実行の有無と、実行する場合の演出種別 (演出パターン) とを、図示しない可変表示中演出実行決定テーブル (ノーマルリーチ・スーパーリーチ共通) を用いて決定する (1 0 3 S G S 3 1 4)。

【 0 5 2 6 】

図 8 - 3 4 (A) に示すように、1 0 3 S G S 3 1 4 において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチで共通の可変表示中演出実行決定テーブルを用いて、リーチ予告、設定示唆、非実行のいずれかに決定する。具体的には、演出制御用 CPU 1 2 0 は、設定値 1 の場合、リーチ予告 (低) の実行を 4 0 % の割合で決定し、設定示唆を 4 0 % の割合で決定し、非実行を 1 0 % の割合で決定する。また、設定値 6 の場合、リーチ予告 (低) の実行を 4 0 % の割合で決定し、設定示唆を 5 5 % の割合で決定し、非実行を 5 % の割合で決定する。尚、ここでは設定値 2 ~ 5 に対応する実行割合については省略するが、設定値が 1 ~ 6 のいずれであってもリーチ予告は共通の実行割合にて決定し、設定示唆については、設定値が大きくなるほど設定示唆の実行割合及び設定示唆 (高) の実行割合が高くなるように設定されている。

【 0 5 2 7 】

具体的には、図 8 - 3 5 に示すように、第 1 期間における可変表示中演出種別決定割合に注目すると、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1 である場合は、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別 (演出パターン) を、2 0 % の割合で非実行を決定し、3 9 % の割合でパターン P T - 1 ~ パターン P T - 4 { 設定示唆 (低) } に決定し、1 % の割合でパターン P T 5 ~ パターン P T - 8 { 設定示唆 (高) } に決定し、4 0 % の割合でパターン P T - 8 { リーチ予告 (低) } に決定する。

【 0 5 2 8 】

10

20

30

40

50

パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 2 である場合は、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、18%の割合で非実行を決定し、40.8%の割合でパターン P T - 1 ~ パターン P T - 4 { 設定示唆（低） } に決定し、1.2%の割合でパターン P T 5 ~ パターン P T - 8 { 設定示唆（高） } に決定し、40%の割合でパターン P T - 8 { リーチ予告（低） } に決定する。

【 0 5 2 9 】

パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 3 である場合は、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、15%の割合で非実行を決定し、43.5%の割合でパターン P T - 1 ~ パターン P T - 4 { 設定示唆（低） } に決定し、1.5%の割合でパターン P T 5 ~ パターン P T - 8 { 設定示唆（高） } に決定し、40%の割合でパターン P T - 8 { リーチ予告（低） } に決定する。

10

【 0 5 3 0 】

パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 4 である場合は、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、12.5%の割合で非実行を決定し、45.5%の割合でパターン P T - 1 ~ パターン P T - 4 { 設定示唆（低） } に決定し、2%の割合でパターン P T 5 ~ パターン P T - 8 { 設定示唆（高） } に決定し、40%の割合でパターン P T - 8 { リーチ予告（低） } に決定する。

【 0 5 3 1 】

パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 5 である場合は、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、10%の割合で非実行を決定し、46.5%の割合でパターン P T - 1 ~ パターン P T - 4 { 設定示唆（低） } に決定し、3.5%の割合でパターン P T 5 ~ パターン P T - 8 { 設定示唆（高） } に決定し、40%の割合でパターン P T - 8 { リーチ予告（低） } に決定する。

20

【 0 5 3 2 】

パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 6 である場合は、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、5%の割合で非実行を決定し、50%の割合でパターン P T - 1 ~ パターン P T - 4 { 設定示唆（低） } に決定し、5%の割合でパターン P T 5 ~ パターン P T - 8 { 設定示唆（高） } に決定し、40%の割合でパターン P T - 8 { リーチ予告（低） } に決定する。

【 0 5 3 3 】

図 8 - 3 3 に戻って、103SGS314において第 1 期間における可変表示中演出の実行が決定されたか否かを判定し（103SGS315）、実行を決定した場合は決定した演出種別（パターン P T - 1 ~ P T - 9 のいずれか）を R A M 1 2 2 の所定領域に記憶し（103SGS316）、第 1 期間における可変表示中演出の実行が決定されたことを示す可変表示中演出実行決定フラグをセットして（103SGS317）、103SGS318に進む。103SGS315において実行を決定しなかった場合、つまり、非実行を決定した場合は103SGS318に進む。

30

【 0 5 3 4 】

次いで、103SGS318において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターンがノーマルリーチであるか否かを判定し（103SGS318）、ノーマルリーチであると判定した場合は、特定した変動パターンと設定値とに基づいて、第 2 期間における可変表示中演出の実行の有無と、実行する場合の演出種別（演出パターン）とを、図示しない可変表示中演出実行決定テーブル（ノーマルリーチ用）を用いて決定する（103SGS319）。

40

【 0 5 3 5 】

図 8 - 3 4 (B) に示すように、103SGS319において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ノーマルリーチ用の可変表示中演出実行決定テーブルを用いて、リーチ予告、設定示唆、非実行のいずれかに決定する。具体的には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定値 1 の場合、リーチ予告（低）の実行を 60%の割合で決定し、設定示唆を 35%の割合で決定し、非実行を 5%の割合で決定する。また、設定値 6 の場合、リーチ予告（低）の実行

50

を60%の割合で決定し、設定示唆を35%の割合で決定し、非実行を5%の割合で決定する。尚、ここでは設定値2～5に対応する実行割合については省略するが、設定値が1～6のいずれであってもリーチ予告及び設定示唆は共通の実行割合にて決定し、設定示唆（高）については、設定値が大きくなるほど実行割合が高くなるように設定されている。

【0536】

具体的には、図8-36に示すように、第2期間における可変表示中予告演出種別決定割合についてノーマルリーチの場合に注目すると、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1である場合は、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、5%の割合で非実行を決定し、33%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）}に決定し、2%の割合でパターンPT5～パターンPT-8 {設定示唆（高）}に決定し、55%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）}に決定し、5%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告（高）}に決定する。

10

【0537】

パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2である場合は、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、5%の割合で非実行を決定し、32.8%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）}に決定し、2.2%の割合でパターンPT5～パターンPT-8 {設定示唆（高）}に決定し、55%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）}に決定し、5%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告（高）}に決定する。

【0538】

20

パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3である場合は、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、5%の割合で非実行を決定し、32.5%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）}に決定し、2.5%の割合でパターンPT5～パターンPT-8 {設定示唆（高）}に決定し、55%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）}に決定し、5%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告（高）}に決定する。

【0539】

パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4である場合は、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、5%の割合で非実行を決定し、32%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）}に決定し、3%の割合でパターンPT5～パターンPT-8 {設定示唆（高）}に決定し、55%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）}に決定し、5%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告（高）}に決定する。

30

【0540】

パチンコ遊技機1に設定されている設定値が5である場合は、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、5%の割合で非実行を決定し、30.5%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）}に決定し、4.5%の割合でパターンPT5～パターンPT-8 {設定示唆（高）}に決定し、55%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）}に決定し、5%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告（高）}に決定する。

40

【0541】

パチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合は、第1期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、5%の割合で非実行を決定し、29%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 {設定示唆（低）}に決定し、6%の割合でパターンPT5～パターンPT-8 {設定示唆（高）}に決定し、55%の割合でパターンPT-8 {リーチ予告（低）}に決定し、5%の割合でパターンPT-9 {リーチ予告（高）}に決定する。

【0542】

また、103SGS318において変動パターンがノーマルリーチではない、つまり、スーパーリーチであると判定した場合は、特定した変動パターンと設定値とに基づいて、

50

第 2 期間における可変表示中演出の実行の有無と、実行する場合の演出種別（演出パターン）とを、図示しない可変表示中演出実行決定テーブル（スーパーリーチ用）を用いて決定する（103SGS320）。

【0543】

図 8 - 3 4（C）に示すように、103SGS320において、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ用の可変表示中演出実行決定テーブルを用いて、リーチ予告、設定示唆、非実行のいずれかに決定する。具体的には、演出制御用CPU120は、設定値1及び設定値6の場合、リーチ予告（低）の実行を60%の割合で決定し、設定示唆を40%の割合で決定し、非実行を決定しない。尚、ここでは設定値2～5に対応する実行割合については省略するが、設定値が1～6のいずれであってもリーチ予告及び設定示唆は共通の実行割合にて決定し、設定示唆（高）については、設定値が大きくなるほど実行割合が高くなるように設定されている。

10

【0544】

具体的には、図 8 - 3 6 に示すように、第 2 期間における可変表示中予告演出種別決定割合についてスーパーリーチの場合に注目すると、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1 である場合は、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、36%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 { 設定示唆（低） } に決定し、4%の割合でパターンPT5～パターンPT-8 { 設定示唆（高） } に決定し、5%の割合でパターンPT-8 { リーチ予告（低） } に決定し、55%の割合でパターンPT-9 { リーチ予告（高） } に決定する。

20

【0545】

パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 2 である場合は、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、35.8%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 { 設定示唆（低） } に決定し、4.2%の割合でパターンPT5～パターンPT-8 { 設定示唆（高） } に決定し、5%の割合でパターンPT-8 { リーチ予告（低） } に決定し、55%の割合でパターンPT-9 { リーチ予告（高） } に決定する。

【0546】

パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 3 である場合は、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、35.5%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 { 設定示唆（低） } に決定し、4.5%の割合でパターンPT5～パターンPT-8 { 設定示唆（高） } に決定し、5%の割合でパターンPT-8 { リーチ予告（低） } に決定し、55%の割合でパターンPT-9 { リーチ予告（高） } に決定する。

30

【0547】

パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 4 である場合は、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、35%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 { 設定示唆（低） } に決定し、5%の割合でパターンPT5～パターンPT-8 { 設定示唆（高） } に決定し、5%の割合でパターンPT-8 { リーチ予告（低） } に決定し、55%の割合でパターンPT-9 { リーチ予告（高） } に決定する。

【0548】

パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 5 である場合は、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、33.5%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 { 設定示唆（低） } に決定し、6.5%の割合でパターンPT5～パターンPT-8 { 設定示唆（高） } に決定し、5%の割合でパターンPT-8 { リーチ予告（低） } に決定し、55%の割合でパターンPT-9 { リーチ予告（高） } に決定する。

40

【0549】

パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 6 である場合は、第 1 期間に実行する可変表示中演出の演出種別（演出パターン）を、32%の割合でパターンPT-1～パターンPT-4 { 設定示唆（低） } に決定し、8%の割合でパターンPT5～パターンPT-8 { 設定示唆（高） } に決定し、5%の割合でパターンPT-8 { リーチ予告（低） } に決定し、55%の割合でパターンPT-9 { リーチ予告（高） } に決定する。

50

【 0 5 5 0 】

図 8 - 3 3 に戻って、1 0 3 S G S 3 1 9 または 1 0 3 S G S 3 2 0 において第 2 期間における可変表示中演出の実行が決定されたか否かを判定し (1 0 3 S G S 3 2 1)、実行を決定した場合は決定した演出種別 (パターン P T - 1 ~ P T - 9 のいずれか) を R A M 1 2 2 の所定領域に記憶し (1 0 3 S G S 3 2 2)、第 2 期間における可変表示中演出の実行が決定されたことを示す可変表示中演出実行決定フラグをセットして (1 0 3 S G S 3 2 3)、可変表示中演出を終了する。1 0 3 S G S 3 2 1 において実行を決定しなかった場合、つまり、非実行を決定した場合は可変表示中演出を終了する。

【 0 5 5 1 】

以上のように、本実施例 4 では、複数回のうちの第 1 期間において可変表示中演出を実行するときは、変動パターンがノーマルリーチであるかスーパーリーチであるかによらず設置値が 1 ~ 6 のいずれであるかに基づいて設定示唆を実行するか否かを決定し、第 2 期間において可変表示中演出を実行するときは、変動パターンがノーマルリーチであるときとスーパーリーチであるときとで別個の判定テーブルに基づいてリーチ予告または設定示唆を決定する。つまり、第 1 期間と第 2 期間とでリーチ予告と設定示唆のいずれを実行するかについての判断基準が異なるため、可変表示中演出が単調になることを抑制できる。

10

【 0 5 5 2 】

また、第 1 期間における設定示唆の実行割合は、第 2 期間における設定示唆の実行割合よりも高くなっているため、第 1 期間では設定示唆は実行されやすいのに対し、第 2 期間ではリーチ予告の方が実行されやすくなっているため、第 2 期間においてノーマルリーチまたはスーパーリーチになるにもかかわらず、第 1 期間と第 2 期間の双方で設定示唆が実行されやすくなってしまうことがなく、また、第 1 期間でリーチ予告が実行され、第 2 期間で設定示唆が実行されやすくなってしまうこともないので、設定示唆とリーチ予告とがバランスよく実行させることが可能となる。

20

【 0 5 5 3 】

また、第 2 期間におけるリーチ予告の実行割合は、第 1 期間におけるリーチ予告の実行割合よりも高くなっているため、第 1 期間と第 2 期間の双方でリーチ予告が実行されることにより可変表示中演出が単調となることを抑制できる。しかしながら、図 8 - 3 5 ~ 図 8 - 3 7 に示すように、各設定値について注目すると、第 1 期間において可変表示中演出を実行するときは、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にかかわらずリーチ予告の実行を同一割合 (4 0 %) にて決定し、第 2 期間において可変表示中演出を実行するときは、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にかかわらずリーチ予告の実行を同一割合 (6 0 %) にて決定するようになっている。このため、第 1 期間に実行する可変表示中演出と第 2 期間に実行する可変表示中演出とは、それぞれパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にかかわらず、リーチ予告の実行に対して同じように遊技者を注目させることができる。

30

【 0 5 5 4 】

また、設定値が高設定 (例えば、設定値 5 , 6 など) であっても、ノーマルリーチやスーパーリーチの場合、第 2 期間においてはリーチ予告が設定示唆よりも実行されやすいばかりか、スーパーリーチの場合はリーチ予告 (高) が実行されやすいので、遊技者の大当りに対する期待感を低下させることを抑制できる。

40

【 0 5 5 5 】

さらに、第 2 期間において設定示唆の実行が決定された場合でも、第 1 期間において設定示唆の実行が決定された場合に比べて設定示唆 (高) が実行されやすいため、スーパーリーチにて設定示唆が実行された場合でも、高設定に対する遊技者の期待感を高めることができる。

【 0 5 5 6 】

また、第 1 期間では、設定値 1 である場合はリーチ予告と設定示唆の実行を同一の割合で決定しているのに対し、設定値 6 である場合、つまり、設定値が 1 , 2 , 3 , 4 , 5 , 6 の順に高くなるほど設定示唆の実行をリーチ予告よりも高い割合で決定していることで

50

、高設定であるほど設定示唆が出現しやすくなるので、遊技者が設定値を予測しやすくなる。

【 0 5 5 7 】

尚、本実施例 4 では、図 8 - 3 4 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 が第 1 期間にて可変表示中演出（1 回目の可変表示中演出）を実行する場合と第 2 期間にて可変表示中演出（2 回目の可変表示中演出）を実行する場合とで、リーチ予告の実行を異なる割合にて決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用 CPU 1 2 0 が第 1 期間にて可変表示中演出を実行する場合と第 2 期間にて可変表示中演出を実行する場合とで、リーチ予告の実行を同一割合にて決定してもよい。このようにすることで、1 回目の可変表示中演出と 2 回目の可変表示中演出とでリーチ予告の実行に対して遊技者を同じように期待させることができる。

10

【 0 5 5 8 】

また、本実施例 4 では、図 8 - 3 4 に示すように、同一回数の可変表示中演出であればパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にかかわらずリーチ予告の実行を同一割合にて決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、同一回数の可変表示中演出においては、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じてリーチ予告の実行を異なる割合にて決定してもよい。このようにすることで、1 回目の可変表示中演出と 2 回目の可変表示中演出とで同一の演出種別の実行が決定されてしまうことを抑えることができるので、可変表示中演出が単調となることを抑制できる。

20

【 0 5 5 9 】

（第 8 発明）

以上説明したように、本実施の形態には、以下に示す第 8 発明が含まれている。つまり、従来、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機において、例えば、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報等に記載されたもののように、設定値を変更することによって可変表示結果が大当たりとなる確率（有利状態に制御される確率）を変更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、表示される動物の種類によって設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であるが、例えば、このような設定示唆演出を複数回繰返し実行可能とした場合に、複数回のうちの第 1 回数と第 2 回数とで設定示唆演出をどのように実行するかについて何ら考慮されていないため、演出が不適切となってしまう可能性があるという問題があった。そこで、演出が不適切となってしまうことを防ぐことのできる遊技機を提供することを目的として、

30

第 8 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）に制御可能であるとともに、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、設定値 1 ~ 6）のうちいずれかの設定値に設定可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

複数の可変表示パターンのうちから一の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段（例えば、CPU 1 0 3 が、S 1 1 1 の変動パターン設定処理において、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部分）と、

決定された可変表示パターンにより可変表示を実行可能な可変表示手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が、可変表示中演出処理において、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を実行する部分）と、

40

所定演出の演出態様を複数種類のうちからいずれかに決定する所定演出決定手段（例えば、可変表示中演出決定処理において、可変表示中演出の演出パターンとして、パターン P T - 1 ~ P T - 9 のうちからいずれかを決定する部分）と、

前記所定演出決定手段の決定結果にもとづいて前記所定演出を実行可能な所定演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が、可変表示中演出として、パターン P T - 1 ~ P T - 7 のいずれかに基づく設定示唆、またはパターン P T - 8 や P T - 9 に基づくリーチ予告を実行可能な部分）と、

を備え、

50

前記所定演出の演出態様は、前記有利状態に制御されることの示唆を行う特別態様（例えば、特別パターンであるパターンPT-8またはパターンPT-9に基づくリーチ予告）と、設定に関する示唆を行う特定態様（例えば、特定パターンであるパターンPT-1～PT-7のいずれかに基づく設定示唆）とを含み、

前記所定演出実行手段は、

前記所定演出を複数回実行可能であり（例えば、実施例4として図8-32示すように、リーチ演出を開始する前の第1期間と第2期間とで可変表示中演出を実行可能な部分）、少なくとも設定されている前記設定値にもとづいて、複数回のうち第1回数において実行される前記所定演出の演出態様を決定し（例えば、実施例4として図8-33に示すように、演出制御用CPU120が、第1期間における可変表示中演出において、設定されている設定値にもとづいて可変表示中演出の演出種別を決定する部分）、

少なくとも前記可変表示パターン決定手段により決定された可変表示パターンにもとづいて、複数回のうち前記第1回数より後の第2回数において実行される前記所定演出の演出態様を決定する（例えば、実施例4として図8-33に示すように、演出制御用CPU120が、第2期間における可変表示中演出において設定されている設定値と変動パターンとにもとづいて可変表示中演出の演出種別を決定する部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1回数と第2回数とで所定演出の演出態様を決定する際の判断基準が異なるため、所定演出が単調になることを抑制できる。

【0560】

詳しくは、図8-33に示すように、第1期間における可変表示中演出（1回目の可変表示中演出）の演出種別を決定する場合は、当該可変表示の変動パターンに基づいて可変表示中演出の演出種別を決定する（設定値でない？（103SGS314参照）一方で、第2期間における可変表示中演出（2回目の可変表示中演出）の演出種別を決定する場合は、当該可変表示の変動パターンとパチンコ遊技機1に設定されている設定値にもとづいて可変表示中演出の演出種別を決定する（103SGS319、103SGS320参照）。つまり、1回目の可変表示中演出と2回目の可変表示中演出とで演出種別を決定する際の判断基準が異なっているため、1回目の可変表示中演出と2回目の可変表示中演出とで同一の演出種別の実行が決定されてしまうことが抑えられており、可変表示中演出が単調となることを抑制できる。

【0561】

第8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、

前記所定演出実行手段は、前記第1回数において所定演出を実行するときと、前記第2回数において所定演出を実行するときとで、前記特別態様の所定演出を同一の割合で実行可能である（例えば、演出制御用CPU120が、第1期間において可変表示中演出を実行する場合と第2期間において可変表示中演出を実行する場合とで、パターンPT-8またはパターンPT-9に基づくリーチ予告を同一の割合で実行する部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別態様の所定演出が第1回数と第2回数のいずれで実行された場合でも、特別態様の所定演出の実行に対して同じように期待することができる。

【0562】

第8発明の手段3の遊技機は、手段1に記載の遊技機であって、

前記所定演出実行手段は、前記第1回数において所定演出を実行するときと、前記第2回数において所定演出を実行するときとで、前記特別態様の所定演出を異なる割合で実行可能である（例えば、実施例4として図8-34に示すように、演出制御用CPU120が、第1期間において可変表示中演出を実行する場合と第2期間において可変表示中演出を実行する場合とで、パターンPT-8またはパターンPT-9に基づくリーチ予告を異なる割合で実行する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1回数と第2回数とで特別態様の所定演出の出現状況が変わるの

で、所定演出が単調となることを抑制できる。

【0563】

第8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、

前記所定演出実行手段は、複数回のうち所定回数目において所定演出を実行するときには、前記複数の設定値のうち第1設定値が設定されているときと、該第1設定値とは異なる第2設定値が設定されているときとで、前記特別態様の所定演出を同一の割合で実行可能である（例えば、実施例4として図8-34に示すように、演出制御用CPU120が第1期間において可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値にかかわらずパターンPT-8またはパターンPT-9に基づくリーチ予告を同一の割合で実行する部分と、演出制御用CPU120が第2期間において可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値にかかわらずパターンPT-8またはパターンPT-9に基づくリーチ予告を同一の割合で実行する部分）

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数目における特別態様の所定演出の出現状況が設定値によらず変わらないため、特別態様の所定演出の実行に対して同じように期待することができる。

【0564】

第8発明の手段5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、

前記所定演出実行手段は、複数回のうち所定回数目において所定演出を実行するときには、前記複数の設定値のうち第1設定値が設定されているときと該第1設定値とは異なる第2設定値が設定されているときとで、前記特別態様の所定演出を異なる割合で実行可能である（例えば、演出制御用CPU120が第1期間において可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値に応じてパターンPT-8またはパターンPT-9に基づくリーチ予告を異なる割合で実行する部分と、演出制御用CPU120が第2期間において可変表示中演出を実行する場合に、設定されている設定値に応じてパターンPT-8またはパターンPT-9に基づくリーチ予告を異なる割合で実行する部分）

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数目における特別態様の所定演出の出現状況が設定値に応じて変わるため、所定演出が単調となることを抑制できる。

【0565】

尚、本実施例4では、第1期間では、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであるかによらず、設定値に応じて設定示唆とリーチ予告のいずれを実行するかを決定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期間では、変動パターンがいずれであっても、設定値のみに応じて設定示唆とリーチ予告のいずれを実行するかを決定するようにしてもよい。

30

【0566】

また、第2期間では、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであることに応じてリーチ予告の実行を設定示唆よりも優先して決定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2期間では、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであることに応じてリーチ予告と設定示唆とを同一の割合で決定するようにしてもよい。

40

【0567】

また、本実施例4では、第2期間では、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであることに応じてリーチ予告と設定示唆とのいずれを実行するかを決定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2期間では、変動パターンがノーマルリーチやスーパーリーチである場合だけでなく、非リーチや小当りである場合においても、リーチ予告と設定示唆とのいずれを実行するかを決定するようにしてもよい。

【0568】

（変形例2）

前記実施の形態の特徴部103SGの実施例2～4では、一の可変表示中に可変表示中演出を2回実行可能であるとともに、ノーマルリーチとスーパーリーチの変動パターンを

50

対象として、可変表示の開始タイミングからノーマルリーチのリーチ演出の開始タイミングまでの間である第 1 期間と該第 1 期間よりも後の第 2 期間とで可変表示中演出を実行可能と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、一の可変表示中に可変表示中演出を 3 回以上実行可能としてもよい。また、これら複数回の可変表示中演出を、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伴う変動パターンにおける飾り図柄の再変動に応じたタイミングで実行するようにしてもよい。

【0569】

例えば、変形例 2 として図 8 - 38 に示すように、非リーチ・小当り、ノーマルリーチ及びスーパーリーチの変動パターン全てを対象として、可変表示の開始タイミングからノーマルリーチのリーチ演出の開始タイミングまでの間であって、1 回目の飾り図柄の仮停止前の第 1 期間と、該第 1 期間よりも後であって 1 回目の飾り図柄の仮停止後における再可変表示期間に該当する第 2 期間と、該第 2 期間よりも後であって 3 回目の飾り図柄の仮停止後における再可変表示期間に該当する第 3 期間とで可変表示中演出を実行可能とする。

【0570】

尚、本変形例 2 では、第 1 期間は 1 回目の飾り図柄の仮停止前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、第 1 期間を 1 回目の飾り図柄の仮停止における再可変表示に応じて実行し、第 2 期間を 2 回目の飾り図柄の仮停止における再可変表示に応じて実行し、第 3 期間を 3 回目の飾り図柄の仮停止における再可変表示に応じて実行するようにしてもよい。

【0571】

本変形例 2 では、前述した可変表示中演出決定処理において、第 1 期間については、変動パターンがいずれであるかにかかわらず、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値 1 ~ 6 のうちいずれに設定されているかに応じて可変表示中演出の演出種別を決定し、第 2 期間及び第 3 期間については、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチである場合にのみ、設定値に基づいて可変表示中演出の種別を決定する処理を実行する。

【0572】

具体的には、演出制御用 CPU 120 は、第 1 期間においては、変動パターンによらず設定示唆の実行を 100% の割合で決定する（リーチ予告の実行を決定しない）。尚、設定値が 1、2、3、4、5、6 の順に大きくなるほど設定示唆（高）の実行割合が高くなるように設定する。第 2 期間においては、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチである場合にのみ、リーチ予告の実行を 40% の割合で決定し、設定示唆の実行を 60% の割合で決定する。尚、設定値が 1、2、3、4、5、6 の順に大きくなるほど設定示唆（高）の実行割合が高くなるように設定する。第 3 期間においては、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチである場合にのみ、リーチ予告の実行を 100% の割合で決定し、設定示唆の実行を決定しない。尚、設定値が 1、2、3、4、5、6 の順に大きくなるほど設定示唆（高）の実行割合が高くなるように設定する。

【0573】

また、第 1 期間において設定示唆を決定する割合よりも第 2 期間や第 3 期間において設定示唆を決定する割合の方が低くなるように設定される一方で、第 1 期間においてリーチ予告を決定する割合よりも第 2 期間や第 3 期間においてリーチ予告を決定する割合の方が高くなるように設定されることで、可変表示中演出が繰返し実行されるにつれて設定示唆よりもリーチ予告が実行されやすくなる。

【0574】

以上のように本変形例 2 では、第 1 期間において可変表示中演出を実行するときは、設定示唆に対応する演出パターン PT - 1 ~ PT - 7 のいずれかを決定し、第 2 期間や第 3 期間において可変表示中演出を実行するときは、少なくとも変動パターンに基づいて演出パターン PT - 1 ~ PT - 9 のいずれかを決定する。つまり、第 1 期間と第 2 期間や第 3 期間とで、演出制御用 CPU 120 が所定演出の演出態様を決定する際の判断基準が異なるため、可変表示中演出が単調になることを抑制できる。

【0575】

詳しくは、擬似連演出を伴う変動パターンは、再可変表示の回数が1、2、3・・・の順に多くなるほど大当たり期待度が高くなる変動パターンとされている。よって、第1回目の再可変表示に対応する第1期間においては、変動パターンがスーパーリーチではない可能性も高いため、設定示唆をリーチ予告よりも優先して実行し、第2回目の再可変表示に対応する第2期間においては、変動パターンが非リーチではない可能性が高くなるがノーマルリーチの可能性もあるため、設定示唆をリーチ予告よりも優先して実行し、第3回目の再可変表示に対応する第3期間においては、変動パターンがスーパーリーチの可能性が高くなるため、リーチ予告を設定示唆よりも優先して実行している。

【0576】

このようにすることで、1回や2回の擬似連演出を伴う変動パターンの場合にリーチ予告が頻発してリーチ予告の信頼度が低下してしまうことを抑制しつつ、設定示唆を行うことができる一方で、3回の擬似連演出を伴う変動パターンの場合に設定示唆が頻発して大当たりに対する遊技者の期待感が低下してしまうことを抑制することができる。

【0577】

また、本変形例2では、大当たり信頼度が最も低い第1期間では、変動パターンによらず、設定値に応じて設定示唆の実行をリーチ予告よりも優先して決定するため、設定示唆を好適に行うことができる一方で、大当たり信頼度が第1期間よりも高くなる第2期間及び第3期間では、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであることに応じてリーチ予告の実行を設定示唆よりも優先して決定するため、大当たりに対する遊技者の期待感を好適に高めることができる。

【0578】

尚、本変形例2では、第1期間では設定示唆の実行を100%の割合で決定する形態を例示したが、第1期間では設定示唆の実行をリーチ予告よりも高い割合で決定するものであれば、設定示唆の実行を100%の割合で決定するものでなくてもよい。また、第2期間では設定示唆の実行をリーチ予告よりも高い割合で決定する形態を例示したが、リーチ予告の実行を設定示唆よりも高い割合で決定するようにしてもよい。また、第3期間ではリーチ予告の実行を100%の割合で決定する形態を例示したが、第3期間ではリーチ予告の実行を設定示唆よりも高い割合で決定するものであれば、リーチ予告の実行を100%の割合で決定するものでなくてもよい。

【0579】

また、本変形例2では、第1期間では、変動パターンによらず、設定値に応じて設定示唆の実行をリーチ予告よりも優先して決定し、第2期間及び第3期間では、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであることに応じてリーチ予告の実行を設定示唆よりも優先して決定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期間及び第2期間では、変動パターンによらず、設定値に応じて設定示唆の実行をリーチ予告よりも優先して決定し、第3期間では、変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチであることに応じてリーチ予告の実行を設定示唆よりも優先して決定するようにしてもよい。

【0580】

また、本変形例2では、第1期間では設定値に応じて設定示唆の実行をリーチ予告よりも優先して決定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、複数回のうち第1回数（例えば、第1期間や第2期間）では、少なくとも設定値に応じて設定示唆またはリーチ予告を決定するものであれば、設定値と変動パターンとに応じて設定示唆またはリーチ予告を決定するようにしてもよい。

【0581】

また、本変形例2では、第2期間及び第3期間では、設定値及び変動パターンに応じてリーチ予告の実行を設定示唆よりも優先して決定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、複数回のうち第1回数よりも後の第2回数（例えば、第2期間や第3期間）では、少なくとも変動パターンに応じて設定示唆またはリーチ予告を決定す

10

20

30

40

50

るものであれば、設定値と変動パターンとに応じて設定示唆またはリーチ予告を決定するようにしてもよい。

【0582】

また、実施例2～実施例4では、第1期間にて実行する可変表示中演出として、設定示唆の実行が決定される割合をリーチ予告が決定される割合よりも高くすることによって設定示唆の実行を優先して決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、実施例1として図8-15に示すように、第1期間にて実行する可変表示中演出としては、演出種別を決定する処理の順番によって設定示唆の実行を優先して決定してもよい。

【0583】

また、実施例2～実施例4では、第2期間にて実行する可変表示中演出として、リーチ予告の実行が決定される割合を設定示唆が決定される割合よりも高くすることによってリーチ予告の実行を優先して決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、実施例1として図8-15に示すように、第2期間にて実行する可変表示中演出としては、演出種別を決定する処理の順番によってリーチ予告の実行を優先して決定してもよい。

【0584】

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。

【0585】

例えば、前記実施の形態では、一の可変表示において可変表示中演出を複数回実行可能と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、リーチ予告や設定示唆を複数の可変表示にわたり実行可能としてもよい(第2発明の手段5参照)。

【0586】

具体的には、CPU103は、始動入賞が発生したときに実行が保留された可変表示に関する情報(例えば、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など)を保留記憶として記憶可能とし、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し、該判定結果を始動入賞時の演出制御コマンドとして演出制御基板12に送信することで、演出制御用CPU120が、実行前の可変表示(実行が保留されている可変表示)における大当たり信頼度を予告する先読み予告演出を実行可能とした場合、先読み予告の対象となった保留記憶に基づく可変表示(ターゲット変動)が開始されるまでの複数回の可変表示にわたり、ターゲット変動に対する先読み予告としてのリーチ予告または設定示唆を実行するようにしてもよい。

【0587】

また、前記実施の形態では、演出制御用CPU120は、可変表示中演出において画像表示装置5の表示領域に表示したパラグライダーを示す複数の画像Z1を、予め定められたタイミングにて、103SG277の可変表示中演出決定処理にて決定した演出パターンPT-1～PT-9に対応する個数の画像Z1を破壊して落下することを示す画像Z2に変化させる処理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、遊技者による押しボタン31B(またはスティックコントローラ31Aでもよい)の操作が押しセンサ35Bにて検出された場合には、該操作に応じたタイミングで画像Z2に変化させるようにしてもよい。

【0588】

また、演出制御用CPU120は、可変表示中演出において上記のように遊技者による操作に応じたタイミングで画像Z2に変化させる場合、押しボタン31Bの操作有効期間において遊技者による押しボタン31Bの操作を促す操作促進演出として、操作促進画像(例えば、「連打!」なる文字画像やボタン画像など)を画像表示装置5の表示領域に表示するようにしてもよい。

【0589】

10

20

30

40

50

また、演出制御用CPU120は、プッシュボタン31Bの操作有効期間においてプッシュボタン31Bを操作する特定動作がプッシュセンサ35Bにて検出された場合、遊技者によるプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進画像を表示しているか否かにかかわらず、プッシュボタン31Bの操作に応じて画像Z1を画像Z2に変化させる（パラグライダーを破壊して落下させる）演出を実行可能とし、プッシュボタン31Bの操作が検出されなかった場合にはパラグライダーを破壊させずにフェードアウトさせる、つまり、リーチ予告や設定示唆を行わずに可変表示中演出を終了するようにしてもよい。

【0590】

このようにすることで、特定動作を知っている遊技者は、特定動作を行うことにより所望のタイミングにて画像Z1を画像Z2に変化させる演出を実行させることができるので、遊技興趣を向上できる。

10

【0591】

尚、プッシュボタン31Bの操作有効期間において遊技者によるプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進演出として、画像表示装置5の表示領域に遊技者によるプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進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、可変表示中演出が実行される画像表示装置5の表示領域に操作促進画像を表示せずに、例えば、可変表示中演出が実行され遊技者が注目する画像表示装置5の表示領域とは異なる位置に設けられたプッシュボタン31Bに内蔵またはその周囲に設けられた発光部などを発光させること等により操作促進演出を実行してもよい。このようにすることで、特定動作を知っている遊技者や発光に気が付いた遊技者のみがリーチ予告や設定示唆を見ることができ、遊技の興趣が向上する。

20

【0592】

また、前記実施の形態では、演出結果が有利状態示唆結果となる所定演出として、リーチになる可能性を示唆するリーチ予告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、有利状態示唆結果となる所定演出は、可変表示中の図柄が何れの図柄で停止するかを示唆する停止図柄予告や、キャラクタが登場するキャラクタ予告や、予告画像が段階的に変化するステップアップ予告や、所定のキャラクタの一群が表示領域を横切る群予告等、大当たりの可能性を示唆する示唆演出であれば種々の予告演出を適用することができる。

【0593】

30

また前記実施の形態では、可変表示中演出は、リーチ予告と設定示唆とで共通の共通演出期間を有していたが、リーチ予告と設定示唆とを演出態様が異なる（前記共通演出期間に対応する期間を有しない）別個の演出としてもよい（具体的には、リーチ予告はキャラクタを用いた示唆、設定示唆はパラグライダーによる示唆とするなど）。そして、これら演出態様が異なるリーチ予告と設定示唆とを同一期間（同一タイミング）において一緒に実行する場合でも、リーチ予告が設定示唆よりも優先して実行されるようにしてもよい。

【0594】

例えば、リーチ予告に対応する第1演出画像と該第1演出画像とは異なり設定示唆に対応する第2演出画像とを、画像表示装置5の表示領域に同一期間（同タイミング）において一緒に表示する場合に、例えば、第1演出画像の表示領域を第2演出画像の表示領域よりも大きくしたり、発光色、輝度、コントラストなどの表示態様を異ならせることによって、第1演出画像の視認性を第2演出画像の視認性よりも高くしたりすることで、リーチ予告を設定示唆よりも優先して実行することも可能である。

40

【0595】

また、演出制御用CPU120が、複数の描画レイヤーにて画像を描画可能な場合、例えば、リーチ予告に対応する第1演出画像を複数の描画レイヤーのうち第1描画レイヤーにて描画するとともに、設定示唆に対応する第2演出画像を、第1描画レイヤーよりも下位の第2描画レイヤーにて描画する場合は、画像表示装置5において第1描画レイヤーに描画された画像と第2描画レイヤーに描画された画像とを合成して重複表示すると、第1演出画像が第2演出画像に重複して表示されることによって、第1演出画像の視認性が第

50

2 演出画像の視認性よりも高くなることで、リーチ予告を設定示唆よりも優先して実行することも可能である。さらに、第2演出画像を上位の第1描画レイヤーに描画し、第1演出画像を下位の第2描画レイヤーに描画する場合、第2演出画像の不透明度を第1演出画像の不透明度よりも低くする（第2演出画像の透過率を第1演出画像の透過率よりも高くする）ことで、リーチ予告を設定示唆よりも優先して実行することも可能である。

【0596】

また、スピーカ8L、8Rから出力される効果音の音量や音質といった音態様をリーチ予告と設定示唆とで異ならせることで、リーチ予告に対応する効果音の可聴性が設定示唆に対応する効果音の可聴性よりも高くなる、つまり、リーチ予告に対応する効果音が設定示唆に対応する効果音よりも聞こえやすくなるようにしてもよい。リーチ予告に対応する効果音の可聴性を高める方法としては、例えば、効果音の音量を大きくするだけでなく、BGM等の他の音の音量を小さくすること等により可聴性を高めるようにしてもよい。尚、リーチ予告に対応する効果音は出力するが設定示唆に対応する効果音は出力しないものも含む。

10

【0597】

さらに、演出制御用CPU120が、複数の再生チャンネル（例えば、再生チャンネル0～31）を有し、いずれかの再生チャンネルを使用してスピーカ8L、8Rから演出音を出力する制御を実行可能な場合において、例えば、リーチ予告に対応する第1演出音を第1再生チャンネルにて再生可能とし、設定示唆に対応する第2演出音を第1再生チャンネルとは異なる第2再生チャンネルにて再生可能とするとともに、第1演出音と第2演出音とを異なる再生チャンネル（第1再生チャンネルと第2再生チャンネル）から同タイミングで再生する場合、第1再生チャンネルにて再生される第1演出音の音量や音質を第2再生チャンネルにて再生される第2演出音の音量や音質と異ならせる（向上させる）ことによって第1演出音の可聴性を第2演出音の可聴性よりも高くし、リーチ予告を設定示唆よりも優先して実行することも可能である。

20

【0598】

また、遊技効果ランプ9の発光色や点灯態様や輝度といった発光態様をリーチ予告と設定示唆とで異ならせることで、リーチ予告に対応する発光態様の視認性が設定示唆に対応する効果音の視認性よりも高くなる、つまり、リーチ予告に対応する発光態様が設定示唆に対応する発光態様よりも視認しやすくなるようにしてもよい。尚、リーチ予告に対応して光は点灯するが設定示唆に対応して光を点灯せずに消灯するものも含む。

30

【0599】

つまり、リーチ予告を設定示唆よりも優先して実行するとは、前記実施例1～4や変形例1、2で説明したように、演出結果が有利状態示唆結果と設定示唆結果のうちいずれかとなる場合においてリーチ予告の実行割合を高めることだけでなく、演出結果が有利状態示唆結果及び設定示唆結果双方となる場合において、リーチ予告の表示、音、光といった演出態様が設定示唆の演出態様よりも優先されること等を含む。更に、リーチ予告を設定示唆よりも優先して実行するとは、リーチ予告が遊技者に対して与える演出効果が設定示唆が遊技者に対して与える演出効果より高まるように、実行割合、表示、音、光、可動体の動作といった演出態様を異ならせて実行することも含む。

40

【0600】

また、前記実施の形態では、設定示唆では、CPU103における設定に関する示唆として、設定されている設定値が1～6のいずれであるかを示唆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、CPU103における設定に関する示唆として、例えば、設定値が変更された可能性または設定値が変更されていない（据え置き）可能性を示唆するものであってもよい。

【0601】

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、通常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、大当り遊技状態とな

50

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を含む。

【0602】

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。

10

【0603】

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。

【0604】

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。

20

【0605】

また、スロットマシンにおいて遊技者にとって有利な状態とは、小役の当選確率が高まるビッグボーナスボーナスやレギュラーボーナスや、遊技者にとって有利な操作態様が報知される状態（例えば、AT（アシストタイム）状態）や、遊技者にとって有利な操作態様が報知され、かつ、リプレイ役の当選確率が高まる状態（例えば、ART（アシストリプレイタイム）状態）等を含む。

【0606】

また、スロットマシンにおいて本発明の所定演出を実行可能とする場合、ビッグボーナスボーナスやレギュラーボーナス等の特別役が内部当選したが図柄の組合せが揃わずに持ち越されている状態等において、特別役に対応する図柄の組合せが導出表示される可能性を示唆する示唆演出やスロットマシンに設定されている設定値を示唆する設定示唆を複数ゲーム（複数回の可変表示）にわたり実行可能としたり、AT状態やART状態に当選し該AT状態やART状態が開始されるまでの間における複数ゲーム（複数回の可変表示）にわたり実行することが可能である。

30

【0607】

（本実施形態の特徴部129SGに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部129SGについて説明する。本特徴部129SGは、詳細は後述するが、可変表示中に大当たり遊技状態に制御されることを報知する特別示唆演出を実行可能とし、該特別示唆演出の実行割合や、該特別示唆演出の後の所定演出の実行割合によってパチンコ遊技機1に設定されている設定値を示唆する。以下、本特徴部129SGは前記特徴部103SGと部分的に同一の処理を実行しているため、前記特徴部103SGとは異なる処理についてのみ図面に記載する。

40

【0608】

尚、本特徴部129SGでは、前記特徴部103SGの内容（可変表示中演出の演出パターンにてパチンコ遊技機1に設定されている設定値を示唆する形態）を実施しない形態を例示するが、本発明はこれに限定されるものではなく、以下に開示する本特徴部129SGの内容と前記特徴部103SGの内容とは、重複して実行してもよい。

【0609】

以下、本特徴部129SGとして図9-1～図9-10を参照して説明する。

50

【 0 6 1 0 】

まず、図 9 - 1 は、本特徴部 1 2 9 S G における可変表示開始設定処理 (S 1 7 1) を示すフローチャートである。図 9 - 1 に示す可変表示開始設定処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、第 1 可変表示開始コマンドを受信したことを示す第 1 可変表示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 (1 2 9 S G S 2 7 1) 。第 1 可変表示開始コマンド受信フラグがセットされている場合は、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 (1 2 9 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。

10

【 0 6 1 1 】

また、第 1 可変表示開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は、第 2 可変表示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 (1 2 9 S G S 2 7 3) 。第 2 可変表示開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は、処理を終了し、第 2 可変表示開始コマンド受信フラグがセットされている場合は、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 9 9 S G S 3 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。

20

【 0 6 1 2 】

1 2 9 S G S 2 7 2 または 1 2 9 S G S 2 7 4 の実行後、演出制御用 C P U 1 2 0 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を指定する変動パターン指定コマンドを読み出す (1 2 9 S G S 2 7 5) 。

【 0 6 1 3 】

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、可変表示結果を指定する可変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 (1 2 9 S G S 2 7 6) 。この場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変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。尚、変動パターン指定コマンドと可変表示結果指定コマンドとは、C P U 1 0 3 が変動パターン設定処理 (S 1 1 1) を実行したときに、演出制御用 C P U 1 2 0 (演出制御基板 1 2) に対して送出するコマンドである。

30

【 0 6 1 4 】

尚、この特徴部 1 2 9 S G では、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りに該当する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 C P U 1 2 0 は、例えば、停止図柄として 3 図柄が奇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非確変大当りに該当する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 C P U 1 2 0 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、はずれに該当する第 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の組合せ (はずれ図柄) を決定する。

40

【 0 6 1 5 】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用 C P U 1 2 0 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。

【 0 6 1 6 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 2 9 S G S 2 7 5 において読み出した変動パターン指定コマンドから変動パターンを特定し、該特定した変動パターンがスーパーリーチ

50

の変動パターンであるか否かを判定する(129SGS277)。特定した変動パターンがスーパーリーチの変動パターンではない場合は、129SGS287の処理に進み、特定した変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を特定する(129SGS278)。尚、演出制御用CPU120は、パチンコ遊技機1の起動時にCPU103から設定値指定コマンドを受信し、該設定値指定コマンドから特定した設定値をRAM122に格納しているため、129SGS278では、該RAM122に格納している設定値を特定すればよい。

【0617】

そして、演出制御用CPU120は、129SGS278において特定した設定値と可変表示結果にもとづいて、当該可変表示において大当たりとなることを示唆するチャンスアップ演出を実行するか否か及び該チャンスアップ演出の演出パターンを決定するためのチャンスアップ演出決定処理を実行する(129SGS279)。

10

【0618】

具体的には、図9-2に示すように、演出制御用CPU120は、可変表示結果が大当たりであるか否かを判定し(129SGS503)、可変表示結果が大当たりである場合は、可変表示結果が大当たりであることと特定した設定値にもとづいてチャンスアップ演出の実行の有無及び演出パターンを決定する(129SGS304)。また、可変表示結果がはずれである場合は、可変表示結果がはずれであることと特定した設定値にもとづいてチャンスアップ演出の実行の有無及び演出パターンを決定する(129SGS305)。

【0619】

20

尚、129SGS304及び129SGS305において決定可能な演出パターンとしては、図9-3に示すように、パターンCU-1～パターンCU-4までの計4個のパターンが設けられている。これら演出パターンのうちパターンCU-1は、大当たり期待度が低い(大当たり期待度：低)ことを示す演出パターンであり、パターンCU-2は、大当たり期待度がパターンCU-1よりも高い(大当たり期待度：高)ことを示す演出パターンである。パターンCU-3及びパターンCU-4は、可変表示結果が大当たりとなることを報知するための演出パターンである。尚、パターンCU-3及びパターンCU-4は、どちらも可変表示結果が大当たりとなることを報知するための演出パターンであるが、演出態様が異なっている。

【0620】

30

図9-4(A)に示すように、前述した129SGS304の処理において演出制御用CPU120は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1である場合は、39%の割合でチャンスアップ演出の非実行を決定し、10%の割合でチャンスアップ演出をパターンCU-1で実行することを決定し、40%の割合でチャンスアップ演出をパターンCU-2で実行することを決定し、10%の割合でチャンスアップ演出をパターンCU-3で実行することを決定し、1%の割合でチャンスアップ演出をパターンCU-4で実行することを決定する。また、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2である場合は、38%の割合でチャンスアップ演出の非実行を決定し、10%の割合でチャンスアップ演出をパターンCU-1で実行することを決定し、40%の割合でチャンスアップ演出をパターンCU-2で実行することを決定し、10%の割合でチャンスアップ演出をパターンCU-3で実行することを決定し、2%の割合でチャンスアップ演出をパターンCU-4で実行することを決定する。また、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3である場合は、37%の割合でチャンスアップ演出の非実行を決定し、10%の割合でチャンスアップ演出をパターンCU-1で実行することを決定し、40%の割合でチャンスアップ演出をパターンCU-2で実行することを決定し、10%の割合でチャンスアップ演出をパターンCU-3で実行することを決定し、3%の割合でチャンスアップ演出をパターンCU-4で実行することを決定する。

40

【0621】

また、演出制御用CPU120は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4である場合は、36%の割合でチャンスアップ演出の非実行を決定し、10%の割合でチャン

50

スアップ演出をパターンＣＵ－１で実行することを決定し、４０％の割合でチャンスアップ演出をパターンＣＵ－２で実行することを決定し、１０％の割合でチャンスアップ演出をパターンＣＵ－３で実行することを決定し、４％の割合でチャンスアップ演出をパターンＣＵ－４で実行することを決定する。また、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が５である場合は、３５％の割合でチャンスアップ演出の非実行を決定し、１０％の割合でチャンスアップ演出をパターンＣＵ－１で実行することを決定し、４０％の割合でチャンスアップ演出をパターンＣＵ－２で実行することを決定し、１０％の割合でチャンスアップ演出をパターンＣＵ－３で実行することを決定し、５％の割合でチャンスアップ演出をパターンＣＵ－４で実行することを決定する。また、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が６である場合は、３４％の割合でチャンスアップ演出の非実行を決定し、１０％の割合でチャンスアップ演出をパターンＣＵ－１で実行することを決定し、４０％の割合でチャンスアップ演出をパターンＣＵ－２で実行することを決定し、１０％の割合でチャンスアップ演出をパターンＣＵ－３で実行することを決定し、６％の割合でチャンスアップ演出をパターンＣＵ－４で実行することを決定する。

10

【０６２２】

一方で、図９－４（Ｂ）に示すように、前述した１２９ＳＧＳ３０４の処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、パチンコ遊技機１に設定されている設定値にかかわらず、５０％の割合でチャンスアップ演出の非実行を決定し、４０％の割合でチャンスアップ演出をパターンＣＵ－１で実行することを決定し、１０％の割合でチャンスアップ演出をパターンＣＵ－２で実行することを決定し、０％の割合でチャンスアップ演出をパターンＣＵ－３で実行することを決定し、０％の割合でチャンスアップ演出をパターンＣＵ－４で実行することを決定する。

20

【０６２３】

つまり、本特徴部１２９ＳＧでは、チャンスアップ演出が実行される場合については、チャンスアップ演出がパターンＣＵ－１で実行される場合は大当り遊技状態に制御される割合が低い（大当り期待度が低い）とともに、チャンスアップ演出がパターンＣＵ－２で実行される場合は大当り遊技状態に制御される割合が高い（大当り期待度が高い）。更に、チャンスアップ演出がパターンＣＵ－３やパターンＣＵ－４で実行される場合は必ず大当り遊技状態に制御される。また、チャンスアップ演出がパターンＣＵ－３で実行される割合は、設定値にかかわらず共通（一律１０％）であるのに対して、チャンスアップ演出がパターンＣＵ－４で実行される割合は、設定値が大きくなるにつれて高くなるように設定されている。つまり、本特徴部１２９ＳＧでは、チャンスアップ演出がパターンＣＵ－３で実行される割合とパターンＣＵ－４で実行される割合の合計がパチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じて異なっており、特に、チャンスアップ演出がパターンＣＵ－４で実行される割合によって設定値を示唆する形態となっている。

30

【０６２４】

尚、本特徴部１２９ＳＧにおけるチャンスアップ演出は、リーチ演出中に画像表示装置５にキャラクタが登場し、該キャラクタのセリフ内容によって大当り期待度を示唆する演出となっているが（図９－９参照）、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技者に対して大当り期待度を示唆可能なものであればチャンスアップ演出の演出態様はキャラクタのセリフ内容によって大当り期待度を示唆する演出でなくともよい。

40

【０６２５】

また、本特徴部１２９ＳＧにおけるチャンスアップ演出として大当り遊技状態に制御されることを報知する演出パターン（パターンＣＵ－３及びパターンＣＵ－４）の決定割合は、図９－４（Ａ）に示すように、設定値が１の場合は１１％、設定値が２の場合は１２％、設定値が３の場合は１３％、設定値が４の場合は１４％、設定値が５の場合は１５％、設定値が６の場合は１６％と、パチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じて異なっている。このため、チャンスアップ演出が大当り遊技状態に制御されることを報知する演出パターンにて実行される割合は、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が１の場合が最も低く、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が大きくなるにつれて高くなる

50

ように設定されている。

【 0 6 2 6 】

図 9 - 2 に戻り演出制御用 CPU 1 2 0 は、1 2 9 S G S 3 0 4 または 1 2 9 S G S 3 0 5 の処理の実行後、チャンスアップ演出の実行を決定したか否かを判定する (1 2 9 S G S 3 0 6)。チャンスアップ演出の実行を決定していない場合は、チャンスアップ演出決定処理を終了し、チャンスアップ演出の実行を決定している場合は、決定した演出パターンを記憶するとともに (1 2 9 S G S 3 0 7)、チャンスアップ演出の実行を決定したことを示すチャンスアップ演出実行決定フラグをセットしてチャンスアップ演出実行処理を終了する。

【 0 6 2 7 】

図 9 - 1 に戻り演出制御用 CPU 1 2 0 は、チャンスアップ演出決定処理 (1 2 9 S G S 2 7 9) の実行後、チャンスアップ演出実行決定フラグがセットされているか否かを判定する (1 2 9 S G S 2 8 0) チャンスアップ演出実行決定フラグがセットされていない場合は、1 2 9 S G S 2 8 3 に進み、チャンスアップ演出実行決定フラグがセットされている場合は、チャンスアップ演出開始街タイマにチャンスアップ演出開始時までの期間に応じた値をセットするとともに (1 2 9 S G S 2 8 1)、チャンスアップ演出実行決定フラグをクリアして 1 2 9 S G S 2 8 3 に進む (1 2 9 S G S 2 8 2)。

【 0 6 2 8 】

尚、演出制御用 CPU 1 2 0 は、可変表示中演出処理を実行する毎にチャンスアップ演出開始待ちタイマの値を - 1 し、該チャンスアップ演出開始待ちタイマがタイマアップしたことにともづいてチャンスアップ演出の演出パターンに応じたチャンスアップ演出のプロセステーブルを設定すればよい。またチャンスアップ演出のプロセステーブルをセットした後は、可変表示中演出処理を実行する毎にチャンスアップ演出のプロセスタイマの値に従って演出装置 (画像表示装置 5 やスピーカ 8 L , 8 R、演出効果ランプ 9 等) を制御することによってチャンスアップ演出を実行すればよい。

【 0 6 2 9 】

そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、1 2 9 S G S 2 8 3 の処理として、チャンスアップ演出の大当り報知の演出パターン (パターン C U - 3 またはパターン C U - 4) での実行が決定されているか否かを判定する。チャンスアップ演出の大当り報知の演出パターンでの実行が決定されていない場合は 1 2 9 S G S 2 8 8 に進み、チャンスアップ演出の大当り報知の演出パターンでの実行が決定されている場合は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を示唆する設定値示唆演出を実行するか否か及び該設定値示唆演出の演出パターンを決定するための設定値示唆演出決定処理 (1 2 9 S G S 2 8 4) を実行する。

【 0 6 3 0 】

具体的には、図 9 - 5 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、設定値にもとづいて設定値示唆演出の実行の有無及び演出パターンを決定する (1 2 9 S G S 3 1 2)。

【 0 6 3 1 】

尚、1 2 9 S G S 3 1 2 において決定可能な演出パターンとしては、図 9 - 6 に示すように、パターン S S - 1 ~ パターン S S - 5 までの計 5 個のパターンが設けられている。これらパターン S S - 1 ~ パターン S S - 5 のうち、パターン S S - 1 は、設定値が奇数 (例えば 1、3、5) である可能性を示唆し、パターン S S - 2 は、設定値が偶数 (例えば、2、4、6) である可能性を示唆し、パターン S S - 3 は、設定値が奇数寄りの中間設定以上 (例えば、3 または 5) である可能性を示唆し、パターン S S - 4 は、設定値が偶数寄りの中間設定以上 (例えば、4 または 6) である可能性を示唆し、パターン S S - 5 は、設定値が最高設定 (例えば、6) である可能性を示唆する。

【 0 6 3 2 】

そして、パターン S S - 1 及び S S - 2 については、設定値が 1 ~ 4 (低設定) のいずれかである場合に高い割合で決定されることで、設定値 5、6 (高設定) のいずれかであることの期待度が低いとされ、パターン S S - 3 及びパターン S S - 4 については、設定値が 5、6 のいずれかである場合に高い割合で決定されることで、設定値 5、6 であるこ

10

20

30

40

50

との期待度が高いとされている。

【 0 6 3 3 】

尚、本特徴部 1 2 9 S G では、設定値 1 ~ 4 を低設定、設定値 5 , 6 を高設定として説明するが、設定値 1 ~ 3 を低設定、設定値 4 ~ 6 を高設定としてもよいし、設定値 1、2 を低設定、設定値 3、4 を中間設定、設定値 5、6 を高設定として演出パターンの実行割合を設定するようにしてもよい。

【 0 6 3 4 】

前述した 1 2 9 S G S 3 1 2 の処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 9 - 7 に示すように、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1 である場合は、90%の割合で設定値示唆演出の非実行を決定し、7.15%の割合で設定値示唆演出をパターン S S - 1 で実行することを決定し、2.35%の割合で設定値示唆演出をパターン S S - 2 で実行することを決定し、0.36%の割合で設定値示唆演出をパターン S S - 3 で実行することを決定し、0.14%の割合で設定値示唆演出をパターン S S - 4 で実行することを決定し、0%の割合で設定値示唆演出をパターン S S - 5 で実行することを決定する。また、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 2 である場合は、85%の割合で設定値示唆演出の非実行を決定し、3.21%の割合で設定値示唆演出をパターン S S - 1 で実行することを決定し、10.73%の割合で設定値示唆演出をパターン S S - 2 で実行することを決定し、0.21%の割合で設定値示唆演出をパターン S S - 3 で実行することを決定し、0.85%の割合で設定値示唆演出をパターン S S - 4 で実行することを決定し、0%の割合で設定値示唆演出をパターン S S - 5 で実行することを決定する。また、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 3 である場合は、80%の割合で設定値示唆演出の非実行を決定し、11.45%の割合で設定値示唆演出をパターン S S - 1 で実行することを決定し、2.85%の割合で設定値示唆演出をパターン S S - 2 で実行することを決定し、4.28%の割合で設定値示唆演出をパターン S S - 3 で実行することを決定し、1.42%の割合で設定値示唆演出をパターン S S - 4 で実行することを決定し、0%の割合で設定値示唆演出をパターン S S - 5 で実行することを決定する。

【 0 6 3 5 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 4 である場合は、75%の割合で設定値示唆演出の非実行を決定し、3.57%の割合で設定値示唆演出をパターン S S - 1 で実行することを決定し、14.30%の割合で設定値示唆演出をパターン S S - 2 で実行することを決定し、1.78%の割合で設定値示唆演出をパターン S S - 3 で実行することを決定し、5.35%の割合で設定値示唆演出をパターン S S - 4 で実行することを決定し、0%の割合で設定値示唆演出をパターン S S - 5 で実行することを決定する。また、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 5 である場合は、70%の割合で設定値示唆演出の非実行を決定し、4.28%の割合で設定値示唆演出をパターン S S - 1 で実行することを決定し、8.57%の割合で設定値示唆演出をパターン S S - 2 で実行することを決定し、10.73%の割合で設定値示唆演出をパターン S S - 3 で実行することを決定し、6.42%の割合で設定値示唆演出をパターン S S - 4 で実行することを決定し、0%の割合で設定値示唆演出をパターン S S - 5 で実行することを決定する。また、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 6 である場合は、65%の割合で設定値示唆演出の非実行を決定し、10.00%の割合で設定値示唆演出をパターン S S - 1 で実行することを決定し、5.00%の割合で設定値示唆演出をパターン S S - 2 で実行することを決定し、5.00%の割合で設定値示唆演出をパターン S S - 3 で実行することを決定し、12.50%の割合で設定値示唆演出をパターン S S - 4 で実行することを決定し、2.5%の割合で設定値示唆演出をパターン S S - 5 で実行することを決定する。

【 0 6 3 6 】

このように、本特徴部 1 2 9 S G では、設定値示唆演出がパターン S S - 1 やパターン S S - 2 にて実行されることで設定値が 1 ~ 4 のいずれかであることが示唆され、設定値示唆演出がパターン S S - 3 やパターン S S - 4 にて実行されることによって設定値が 5

10

20

30

40

50

または6であることが示唆される。更に、図9-7に示すように、本特徴部129SGでは、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が大きいほど設定値示唆演出の実行が決定される割合が高くなるように設定されている。

【0637】

尚、本特徴部129SGにおけるチャンスアップ演出と設定値示唆演出とは、図9-8に示すように、スーパーリーチの可変表示中におけるリーチ演出の実行期間中に実行可能な演出である。また、設定値示唆演出は、前述したようにチャンスアップ演出が大当りを報知するパターンCU-3やパターンCU-4で実行された場合でのみ実行可能な演出であって、チャンスアップ演出よりも後に実行可能となっている。

【0638】

また、本特徴部129SGにおける設定値示唆演出は、画像表示装置5において複数のキャラクタのうち、いずれかもしくは全てのキャラクタの画像を表示することでパチンコ遊技機1に設定されている設定値を示唆する演出であるか(図9-10参照)、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を示唆するのであれば、設定値示唆演出の演出態様は画像表示装置5において複数のキャラクタのうち、いずれかもしくは全てのキャラクタの画像を表示するものでなくともよい。

【0639】

図9-5に戻り演出制御用CPU120は、129SG312の処理の実行後、設定値示唆演出の実行を決定したか否かを判定する(129SGS313)。設定値示唆演出の非実行を決定している場合は設定値示唆演出決定処理を終了し、設定値示唆演出の実行を決定している場合は、決定した演出パターンを記憶するとともに(129SGS314)、設定値示唆演出実行決定フラグをセットして設定値示唆演出決定処理を終了する(129SGS315)。

【0640】

図9-1に戻り演出制御用CPU120は、129SGS283の処理を実行した後に設定値示唆演出実行決定フラグがセットされているか否かを判定する(129SGS285)。設定値示唆演出実行決定フラグがセットされていない場合は129SGS287の処理に進み、設定値示唆演出実行決定フラグがセットされている場合は、設定値示唆演出開始待ちタイマに設定値示唆演出開始時までの期間に応じた値をセットするとともに(129SGS286)、設定値示唆演出実行決定フラグをクリアして129SGS288の処理に進む(129SGS287)。

【0641】

尚、演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理を実行する毎に設定値示唆演出開始待ちタイマの値を-1し、該設定値示唆演出開始待ちタイマがタイマアップしたことにもついで設定値示唆演出の演出パターンに応じた設定値示唆演出のプロセステーブルを設定すればよい。また設定値示唆演出のプロセステーブルをセットした後は、可変表示中演出処理を実行する毎に設定値示唆演出のプロセスタイマの値に従って演出装置(画像表示装置5やスピーカ8L、8R、演出効果ランプ9等)を制御することによって設定値示唆演出を実行すればよい。

【0642】

129SGS288において演出制御用CPU120は、変動パターン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。そして、選択したプロセステーブルのプロセステータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる(129SGS289)。

【0643】

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LED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8L、8R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31Bやスティックコントローラ31Aの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセステータ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。

【0644】

10

20

30

40

50

次いで、演出制御用CPU120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8L、8R、操作部（押しボタン31B、スティックコントローラ31A等））の制御を実行する（129SGS290）。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123に指令を出力する。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8L、8R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。

【0645】

10

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（129SGS291）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（129SGS292）。尚、所定時間は例えば30msであり、演出制御用CPU120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（S172）に対応した値に更新して可変表示開始設定処理を終了する（129SGS293）。

【0646】

20

次に、チャンスアップ演出及び設定値示唆演出の演出態様について図9-9及び図9-10にもとづいて説明する。まず、スーパーリーチの可変表示の開始時にチャンスアップ演出の実行が決定されると、図9-10（A）及び図9-10（B）に示すように、リーチとなった後に画像表示装置5においてスーパーリーチのリーチ演出が開始される。そして、該リーチ演出の開始から所定期間が経過すると、図9-9（C）～図9-9（F）に示すように、チャンスアップ演出として画像表示装置5の下部においてキャラクタが表示されるとともに、該キャラクタのセリフとして演出パターンに応じたセリフが表示される。

【0647】

特にチャンスアップ演出をパターンCU-3やパターンCU-4にて実行する場合は、画像表示装置5に表示されるセリフによって可変表示結果が大当たりであり、該可変表示の終了後に大当たり遊技状態に制御されることが報知される。

30

【0648】

また、スーパーリーチのリーチ演出中にチャンスアップ演出がパターンCU-3やパターンCU-4にて実行された場合は、図9-10（A）～図9-10（F）に示すように、チャンスアップ演出が終了してから更に特定期間が経過した後に設定値示唆演出として複数のキャラクタのうちいずれかまたは全キャラクタの画像が表示される。具体的には、図9-10（B）～図9-10（E）に示すように、設定値示唆演出がパターンSS-1～パターンSS-4にて実行される場合は、画像表示装置5においてそれぞれ異なるキャラクタの画像が表示される。更に、設定値示唆演出がパターンSS-5にて実行される場合（パチンコ遊技機1に設定されている設定値が6であることを報知する演出態様にて設定値示唆演出を実行する場合）には、画像表示装置5において、設定値示唆演出がパターンSS-1～パターンSS-4にて実行される場合に画像表示装置5に表示され得る全キャラクタが表示される。このため、本特徴部129SGでは、設定値示唆演出としていずれのキャラクタの画像が画像表示装置5に表示されるかに遊技者を注目させるとともに、画像表示装置5に表示されるキャラクタの画像数にも遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できようになっている。

40

【0649】

以上、本特徴部129SGにおいては、図9-3及び図9-4に示すように、演出制御用CPU120は、可変表示結果が大当たりとなる場合には、大当たり遊技状態に制御されることを報知する演出パターン（パターンCU-3やパターンCU-4）にてチャンスアップ

50

ブ演出を実行可能であるとともに、このようにチャンスアップ演出を大当り遊技状態に制御されることを報知する演出パターンにて実行する割合は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じて異なっている。つまり、チャンスアップ演出を大当り遊技状態に制御されることを報知する演出パターンにて実行する割合によってパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を遊技者に対して示唆することができるので、チャンスアップ演出の興趣を向上できるようになっている。

【0650】

尚、本特徴部 129SG では、チャンスアップ演出におけるパターンCU-3 とパターンCU-4 とを本発明における特定示唆演出とする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定示唆演出は、「特定表示結果（可変表示結果が大当り）
10 となったときに有利状態（大当り遊技状態）に制御される遊技機（パチンコ遊技機）において、特定表示結果が表示（導出表示）されるよりも前に、有利状態に制御されることを報知する演出」であれば特にその演出態様は問わない。

【0651】

尚、本特徴部 129SG では、図 9-4 に示すように、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が大きいほど、チャンスアップ演出を大当り遊技状態に制御されることを報知する演出パターンにて実行する割合が高い形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が大きいほど、チャンスアップ演出を大当り遊技状態に制御されることを報知する演出パターンにて実行する割合が低くてもよい。
20

【0652】

また、本特徴部 129SG では、図 9-8 に示すように、演出制御用CPU120 は、スーパーリーチのリーチ演出中において、大当り遊技状態に制御されることを報知する演出パターンであるパターンCU-3 またはパターンCU-4 にてチャンスアップ演出を実行した後に、更に設定値示唆演出を実行可能であり、設定値示唆演出の実行割合は、図 9-7 に示すように、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が大きいほど高くなるように設定されているので、チャンスアップ演出の後に設定値示唆演出が実行されることに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0653】

尚、本特徴部 129SG では、本発明における特別示唆演出をチャンスアップ演出のパターンCU-3 とパターンCU-4 とし、本発明における所定演出をチャンスアップ演出とは演出態様の異なる設定値示唆演出とする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明における特別示唆演出と所定演出とを同一の演出態様の演出としてもよいし、本発明における特別示唆演出と所定演出とを一連の演出として実行してもよい。更に、特別示唆演出と演出態様の異なる所定演出としては、例えば、スーパーリーチのリーチ演出等の必ずしも大当り遊技状態に制御されることを報知する演出ではない演出に適用してもよい。
30

【0654】

また、本特徴部 129SG では、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じて異なる割合にてチャンスアップ演出をパターンCU-3 やパターンCU-4 で実行可能であるとともに、チャンスアップ演出をパターンCU-3 やパターンCU-4 にて実行した後は、設定値示唆演出を実行することによって、これらチャンスアップ演出と設定値示唆演出の両方でパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を示唆することができる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらチャンスアップ演出と設定値示唆演出とのうち、チャンスアップ演出のみを実行可能とすることで、チャンスアップ演出のみでパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を示唆可能としてもよい。
40

【0655】

また、図 9-3 及び図 9-4 に示すように、チャンスアップ演出の演出パターンとしては、パターンCU-3 とパターンCU-4 との 2 つの演出パターンが大当り遊技状態に制御されることを報知する演出パターンとして設けられており、チャンスアップ演出がパタ
50

ーンＣＵ－３にて実行される割合はパチンコ遊技機１に設定されている設定値にかかわらず共通の１０％である一方で、チャンスアップ演出がパターンＣＵ－４にて実行される割合はパチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じて異なっている。つまり、本特徴部１２９ＳＧでは、チャンスアップ演出がパターンＣＵ－４にて実行される割合によって設定値が示唆されるようになっているので、チャンスアップ演出がパターンＣＵ－３とパターンＣＵ－４のどちらで実行されるかに遊技者を注目させることができるので、示唆演出の興趣を向上できる。

【０６５６】

尚、本特徴部１２９ＳＧでは、チャンスアップ演出の演出パターンとして、パターンＣＵ－３とパターンＣＵ－４との２つの演出パターンを大当り遊技状態に制御されることを報知する演出パターンとして設けたが、本発明はこれに限定されるものではなく、チャンスアップ演出の演出パターンとして大当り遊技状態に制御されることを報知する演出パターンを３つ以上設けてもよい。また、これら大当り遊技状態に制御されることを報知する演出パターンのうち、一部の演出パターンの実行割合のみをパチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じて異ならせてもよいし、全ての演出パターンの実行割合をパチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。

10

【０６５７】

また、本特徴部１２９ＳＧでは、１の可変表示中に、本発明における特別示唆演出としてチャンスアップ演出のパターンＣＵ－３やパターンＣＵ－４を実行した後に本発明における所定演出として設定値示唆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、変形例１２９ＳＧ－１として図９－１１に示すように、チャンスアップ演出を大当り遊技状態に制御されることを報知する一方の演出パターン（図９－１１に示す例ではパターンＣＵ－３）で実行した後に、更にチャンスアップ演出を大当り遊技状態に制御されることを報知する他方の演出パターン（図９－１１に示す例ではパターンＣＵ－４）で実行可能としてもよい。

20

【０６５８】

尚、１の可変表示中にチャンスアップ演出を大当り遊技状態に制御されることを報知する一方の演出パターンで実行した後に、更にチャンスアップ演出を大当り遊技状態に制御されることを報知する他方の演出パターンで実行可能とする場合については、チャンスアップ演出の実行回数に応じて遊技者に対して報知する内容が異なってもよい。

30

【０６５９】

例えば、図９－１１に示すように、１の可変表示中にチャンスアップ演出がパターンＣＵ－３で１回のみ実行された場合は、特徴部１２９ＳＧと同じく大当り遊技状態に制御されることのみを報知し、１の可変表示中にチャンスアップ演出がパターンＣＵ－３とパターンＣＵ－４とで２回実行された場合は、大当り遊技状態に制御されることの報知に加えて、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が所定の範囲（例えば、４～６の範囲）であることを報知してもよい。

【０６６０】

このようにすることで、１の可変表示中にチャンスアップ演出がパターンＣＵ－３とパターンＣＵ－４とで実行されることによって、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が４～６のいずれかであるか否かに対して遊技者を注目させることができる（換言すると、１の可変表示中にチャンスアップ演出が大当り遊技状態に制御されることを報知する演出パターンで実行される回数によって、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が４～６のいずれかであるか否かに対して遊技者を注目させることができる）ので、遊技興趣を向上できる。

40

【０６６１】

尚、図９－１１に示すように、可変表示中に特別示唆演出としてチャンスアップ演出を大当り遊技状態に制御されることを報知する一方の演出パターンで実行した後に、更にチャンスアップ演出を大当り遊技状態に制御されることを報知する他方の演出パターンで実行可能な形態は、先に実行されるチャンスアップ演出が本発明における特別示唆演出に該

50

当し、後に実行されるチャンスアップ演出が本発明における特殊演出に該当する。

【 0 6 6 2 】

尚、本変形例 1 2 9 S G - 1 では、図 9 - 1 1 に示すように、1 の可変表示中にチャンスアップ演出がパターン C U - 3 とパターン C U - 4 とで実行される場合、両チャンスアップ演出の実行期間が重複していない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら両チャンスアップ演出の実行期間の少なくとも一部は重複していてもよい。つまり、本発明において特別示唆演出と特殊演出とが特定期間内に実行されることには、特別示唆演出の実行期間と特殊演出の実行期間とが重複しないものと、特別示唆演出の実行期間と特殊演出の実行期間との少なくとも一部が重複するものの両方を含んでいる。

10

【 0 6 6 3 】

更に、本変形例 1 2 9 S G - 1 では、図 9 - 1 1 に示すように、1 の可変表示中にチャンスアップ演出がパターン C U - 3 とパターン C U - 4 とで実行される形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、両チャンスアップ演出は、複数の可変表示に亘って実行されてもよい。つまり、本発明において特別示唆演出と特殊演出とが特定期間内に実行されることには、1 の可変表示中に両チャンスアップ演出が実行されるものと、複数の可変表示に亘って両チャンスアップ演出が実行されるものの両方を含んでいる。尚、1 の可変表示中に両チャンスアップ演出が実行される場合は、該 1 の可変表示中に実行されるチャンスアップ演出の実行回数によってパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を示唆し、複数の可変表示中に亘って両チャンスアップ演出が実行される場合は、これら複数の可変表示中に実行されるチャンスアップ演出の実行回数によってパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を示唆すればよい。

20

【 0 6 6 4 】

また、本変形例 1 2 9 S G - 1 では、1 の可変表示中にチャンスアップ演出がパターン C U - 3 やパターン C U - 4 で 1 回のみ実行された場合は大当り遊技状態に制御されることのみを報知し、チャンスアップ演出がパターン C U - 3 やパターン C U - 4 で 2 回実行されることでパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を所定の範囲内で報知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、パターン C U - 3 を、大当り遊技状態に制御されることを報知するとともにパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を所定の範囲内であること（例えば、1、2、6 のいずれかであること）を報知する演出パターンとし、パターン C U - 4 を、大当り遊技状態に制御されることを報知するとともにパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値をパターン C U - 3 とは異なる範囲内であること（例えば、4 ~ 6 の範囲であること）を報知する演出パターンとしてもよい。このようにすることで、チャンスアップ演出が 1 の可変表示中にパターン C U - 3 とパターン C U - 4 とで実行されることで、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値をより正確に示唆することができる（前述の例ではパターン C U - 3 で設定値が 1、2、6 のいずれかであることを報知し、パターン C U - 4 で設定値が 4 ~ 6 のいずれかであることを報知することで設定値が 6 であることが確定する）。

30

【 0 6 6 5 】

更に、1 の可変表示中にチャンスアップ演出がパターン C U - 3 やパターン C U - 4 で 2 回実行される場合については、両チャンスアップ演出の演出期間が重複しているか否かや、両チャンスアップ演出の演出期間が重複している長さ等に応じてパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を示唆してもよい。

40

【 0 6 6 6 】

また、前記特徴部 1 2 9 S G では、本発明における示唆演出としてチャンスアップ演出を実行可能と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、本発明における示唆演出としては、演出態様が段階的に変化するステップアップ演出を実行可能とし、該ステップアップ演出の演出態様が変化する回数（段階数）に応じて示唆する内容が異なるようにしてもよい。

【 0 6 6 7 】

50

例えば、変形例 1 2 9 S G - 2 として図 9 - 1 2 に示すように、可変表示の開始からリーチまでの期間中にステップアップ演出を実行可能とするとともに、ステップアップ演出が 1 段階目のみ実行される場合は非リーチはずれ、2 段階目まで実行される場合はノーマルリーチ、3 段階目まで実行される場合はスーパーリーチ（大当たり期待度：弱）、4 段階目まで実行される場合はスーパーリーチ（大当たり期待度：強）をそれぞれ示唆するように設定する。

【 0 6 6 8 】

更に、ステップアップ演出が 5 段階目まで実行される場合は大当たり遊技状態に制御されること、6 段階目まで実行される場合はパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が所定の範囲（例えば、4 ～ 6 の範囲）であることをそれぞれ報知するように設定する。尚、この場合は、ステップアップ演出の 5 段階目が本発明における特別段階に該当し、ステップアップ演出の 6 段階目が本発明における特定設定値示唆段階に該当する。このようにすることで、ステップアップ演出が 5 段階目まで実行されて大当たり遊技状態に制御されることが報知された場合は、更にステップアップ演出が 6 段階目まで実行されてパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値の範囲が報知されるか否かに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 6 6 9 】

また、本変形例 1 2 9 S G - 2 では、本発明における示唆演出としてステップアップ演出を実行する形態を例示したが、該ステップアップ演出としては、ステップアップ演出の演出態様が 1 段階目から 2 段階目、3 段階目、4 段階目・・・と順に変化していくものの他、1 段階目から 2 段階目と 3 段階目とを経由すること無く 4 段階目に变化するもの（所謂段階飛ばし）を実行可能としてもよい。尚、このようにステップアップ演出として段階飛ばしを実行する場合において 6 段階目（設定値を示唆する段階）までの実行が決定されているときは、段階飛ばしの対象を 1 段階目～4 段階目のいずれかで行う一方で、必ず大当たり遊技状態に制御されることを報知する 5 段階目を経由した後に 6 段階目を実行することで、6 段階目が大当たり遊技状態に制御されることを報知する段階であると遊技者に誤解を与えてしまうことを防止してもよい。更に、段階飛ばしを実行する場合においては、いずれの段階を対象として段階飛ばしを実行するかによってパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を示唆してもよい。

【 0 6 7 0 】

また、前記変形例 1 2 9 S G - 1 では、チャンスアップ演出を大当たり遊技状態に制御されることを報知する演出パターンであるパターン C U - 3 やパターン C U - 4 にて複数回実行可能とし、これらチャンスアップ演出がパターン C U - 3 やパターン C U 4 にて実行された回数に応じて示唆する内容が異な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、変形例 1 2 9 S G - 3 として図 9 - 1 3 に示すように、パターン C U - 3 やパターン C U - 4 に替えて、チャンスアップ演出を大当たり期待度が高い演出パターンであるパターン C U - 2 にて複数回実行可能とし、これらチャンスアップ演出がパターン C U - 2 にて実行された回数に応じて示唆する内容が異なるようにしてもよい。

【 0 6 7 1 】

具体的には、可変表示が開始されてからリーチとなるまでの期間、リーチとなってからスーパーリーチのリーチ演出が開始されるまでの期間、スーパーリーチのリーチ演出が開始されてから可変表示が終了するまでの期間でそれぞれ 1 回ずつチャンスアップ演出を実行可能（1 回の可変表示中に 3 回のチャンスアップ演出を実行可能）とし、チャンスアップ演出が 1 回のみ実行された場合は大当たり期待度が高いことを示唆し、チャンスアップ演出が 2 回実行された場合は大当たり遊技状態に制御されることを示唆し、チャンスアップ演出が 3 回実行された場合はパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が所定の範囲（例えば、4 ～ 6 の範囲）であることを報知するように設定すればよい。このようにすることで、チャンスアップ演出がパターン C U - 2 にて実行される回数に対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 6 7 2 】

尚、このようにパターンＣＵ－２の実行回数に応じて示唆内容を異ならせる場合については、例えば、可変表示の開始時に可変表示結果を特定し、該可変表示結果がはずれや小当りである場合は、チャンスアップ演出のパターンＣＵ－２での実行を１回のみに決定する。一方で、可変表示結果が大当りである場合は、更にパチンコ遊技機１に設定されている設定値を特定する。該設定値が１～５のいずれかである場合は、チャンスアップ演出のパターンＣＵ－２での実行を１回または２回に決定し、設定値が６である場合は、チャンスアップ演出のパターンＣＵ－２での実行を１回～３回のいずれかに決定すればよい。

【０６７３】

また、このようにパターンＣＵ－２の実行回数に応じて示唆内容を異ならせる場合については、先に、チャンスアップ演出のパターンＣＵ－２での実行回数を抽選により決定し、可変表示結果やパチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じて該実行回数を再決定していてもよい。

10

【０６７４】

また、前記特徴部１２９ＳＧでは、図９－４（Ａ）に示すように、可変表示結果が大当りとなるときにチャンスアップ演出の演出パターンを決定する場合は、大当り遊技状態に制御されることを報知する演出パターンであるパターンＣＵ－３をパチンコ遊技機１に設定されている設定値にかかわらず共通の割合（一律１０％）で決定する一方で、大当り遊技状態に制御されることを報知する演出パターンであるパターンＣＵ－４をパチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じた異なる割合で決定することで、チャンスアップ演出を大当り遊技状態に制御されることを報知する演出パターンにて実行する割合がパチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じて異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例１２９ＳＧ－４として図９－１４に示すように、チャンスアップ演出を大当り遊技状態に制御されることを報知する演出パターンにて実行する割合（チャンスアップ演出をパターンＣＵ－３にて実行する割合とチャンスアップ演出をパターンＣＵ－４にて実行する割合との合計）をパチンコ遊技機１に設定されている設定値にかかわらず共通の割合（図９－１４に示す例では１５％）とする一方で、パチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じてチャンスアップ演出をパターンＣＵ－３にて実行する割合とチャンスアップ演出をパターンＣＵ－４にて実行する割合とを異ならせてもよい。このようにすることで、大当り遊技状態に制御されることを報知する演出パターンであるパターンＣＵ－３とパターンＣＵ－４との実行割合によってパチンコ遊技機１に設定されている設定値を遊技者に対して示唆することができるので、チャンスアップ演出の興趣を向上できる。

20

30

【０６７５】

また、前記特徴部１２９ＳＧでは、チャンスアップ演出がパターンＣＵ－３やパターンＣＵ－４で実行される割合によってパチンコ遊技機１に設定されている設定値を示唆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、パチンコ遊技機１では、該パチンコ遊技機１に設定されている設定値が変更されたことを示す設定値変更示唆演出を実行可能としてもよい。特にパチンコ遊技機１においてチャンスアップ演出等によって低設定値が示唆された翌日等に設定値変更示唆演出が実行された場合は、遊技者に対して該パチンコ遊技機１に高設定値が設定されていると期待させることができるので、遊技者の遊技を促進することができる。

40

【０６７６】

また、前記特徴部１２９ＳＧでは、チャンスアップ演出がパターンＣＵ－３やパターンＣＵ－４にて実行された後に設定値示唆演出が実行される場合がある形態を例示しているが、設定値示唆演出の演出期間をチャンスアップ演出の演出期間よりも長く設定してもよい。このようにすることで、高設定値が設定されているパチンコ遊技機１にて遊技を行ったことの証拠として、遊技者が設定値示唆演出の画像をスマートフォン等の携帯端末で撮影する期間を担保することができる。また、このように設定値示唆演出の演出期間をチャンスアップ演出の演出期間よりも長く設定することによって遊技者が設定値示唆演出の画像を撮影する期間を担保する場合においては、更に、チャンスアップ演出がパターンＣＵ

50

- 3 やパターン C U - 4 にて実行された後に、設定値示唆演出が実行されることを示唆する演出を実行可能とすることで、該演出を認識した遊技者が設定値示唆演出の開始までに携帯端末を準備できるようにしてもよい。

【 0 6 7 7 】

また、前記特徴部 1 2 9 S G では、可変表示結果が大当たりとなる場合であれば大当たり種別にかかわらずチャンスアップ演出の演出パターンとしてパターン C U - 3 やパターン C U - 4 を決定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、変動特図において最も遊技者にとって有利な大当たり種別（例えば、図 8 - 9 に示す大当たり種別であれば大当たり C ）が決定された場合のみチャンスアップ演出の演出パターンとしてパターン C U - 3 やパターン C U - 4 を決定可能としてもよい。

10

【 0 6 7 8 】

また、前記特徴部 1 2 9 S G では、チャンスアップ演出のパターン C U - 3 とパターン C U - 4 とを、大当たり遊技状態に制御されることを報知する特別示唆演出と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、特別示唆演出は、飾り図柄が大当たりの組合せで可変表示する演出（所謂全回転リーチ演出）、飾り図柄の仮停止と再可変表示とを繰り返す疑似連演出を実行可能であれば該疑似連演出として飾り図柄の上限回数までの仮停止と再可変表示、未だ実行されていない可変表示について可変表示結果を保留記憶表示の表示態様にて予告する保留表示予告演出を実行可能であれば該保留記憶表示の金色や虹色等での表示、遊技効果ランプ 9 の大当たりを報知する態様での発光、スピーカ 8 L、8 R からの大当たりを報知する音出力、特定の可動体の動作等であってもよい。

20

【 0 6 7 9 】

更に、特別示唆演出としてこれら全回転リーチや疑似連演出、保留記憶表示演出、遊技効果ランプ 9 の発光、スピーカ 8、8 R からの音出力、可動体の動作等を実行可能な場合は、これら複数の特別示唆演出を組み合わせるとともに、後に実行する特別示唆演出の演出態様を異ならせることによって異なる設定値を示唆してもよい。

【 0 6 8 0 】

例えば、疑似連演出として飾り図柄の仮停止と再可変表示とが上限回数（例えば 4 回）まで実行されて大当たり遊技状態に制御されることが報知された後は、全回転リーチ演出が実行され、該全回転リーチ演出として飾り図柄の可変表示方向が上方から下方に向けてであれば設定値が 1 ~ 3 のいずれかであることを報知し、該全回転リーチ演出として飾り図柄の可変表示方向が左方から右方に向けてであれば設定値が 4 ~ 6 のいずれかであることを報知し、該全回転リーチ演出として飾り図柄の可変表示方向が遊技者から見て画像表示装置 5 の奥側から手前側に向けてであれば設定値が 6 であることを報知する。

30

【 0 6 8 1 】

また、例えば、可変表示開始時に遊技効果ランプ 9 が虹色に発光することで大当たり遊技状態に制御されることが報知された後は、スピーカ 8 L、8 R からメロディー A が出力されれば設定値が 1 ~ 3 のいずれかであることを報知し、スピーカ 8 L、8 R からメロディー B が出力されれば設定値が 4 ~ 6 のいずれかであることを報知し、スピーカ 8 L、8 R からメロディー C が出力されれば設定値が 6 であることを報知する。

【 0 6 8 2 】

40

また、例えば、保留記憶表示が虹色に表示されることで該保留記憶表示に対応する可変表示結果が大当たりとなる（可変表示終了後に大当たり遊技状態に制御されること）が報知された後は、該大当たりとなる可変表示が終了するまでに可動体 A が動作することで設定値が 1 ~ 3 のいずれかであることを報知し、該大当たりとなる可変表示が終了するまでに可動体 B が動作することで設定値が 4 ~ 6 のいずれかであることを報知し、該大当たりとなる可変表示が終了するまでに可動体 A と可動体 B の両方が動作することで設定値が 6 であることを報知する。

【 0 6 8 3 】

また、前記特徴部 1 2 9 S G では、チャンスアップ演出と設定値示唆演出との両方でパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を示唆可能な形態を例示しているが、チャンスア

50

ップ演出において示唆する設定値と設定値示唆演出において示唆する設定値は個別に決定されているため、チャンスアップ演出と設定値示唆演出との演出態様によってはこれら両示唆内容が整合しないことが考えられる。このため、例えば、チャンスアップ演出において設定値を示唆しない場合（パターンＣＵ－３やパターンＣＵ－４での実行が決定されなかった場合）については設定値示唆演出のみで設定値を示唆したり、設定値示唆演出の非実行が決定された場合のみチャンスアップ演出において設定値を示唆する（パターンＣＵ－３やパターンＣＵ－４での実行を決定する）ようにしてもよい。また、遊技場の店員等がパチンコ遊技機１に備えられた演出調整機能等を用いてチャンスアップ演出として設定値を示唆するか否かや、設定値示唆演出の実行・非実行の割合を変更可能としてもよい。

【０６８４】

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本発明に含まれる。

【０６８５】

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、全部または一部の構成を任意に組み合わせることとしてもよい。

【０６８６】

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。本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の意味および範囲内での全ての変更が含まれることが意図される。

【０６８７】

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）に制御可能であるとともに、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、１～６）のうちいずれかの設定値に設定可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

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、チャンスアップ演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図９－２に示すチャンスアップ演出決定処理を実行した後に可変表示中演出処理を実行する部分）を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、前記有利状態に制御されることを報知する特別示唆演出を実行可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がチャンスアップ演出をパターンＣＵ－３やパターンＣＵ－４で実行する部分）、

前記特別示唆演出の実行割合は設定されている設定値に応じて異なり（例えば、図９－４（Ａ）に示すように、可変表示結果が大当りであることにもとづいてチャンスアップ演出の演出パターンを決定する際に、パチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じてパターンＣＵ－３に決定される割合とパターンＣＵ－４に決定される割合の合計が異なる部分）、

さらに、

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１０－１９（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

10

20

30

40

50

に表示する部品集合演出を実行可能な部分。図 10 - 14 ~ 図 10 - 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 CPU 120 が、操作促進演出において、図 10 - 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 31 A を模したコントローラ画像 Z1 と「引け!」なる文字画像 Z2 を表示するか、図 10 - 19 (B) に示すように、画像表示装置 5 にプッシュボタン 31 B を模したプッシュボタン画像 Z3 と「押せ!」なる文字画像 Z4 を表示する部分)、

10

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变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 PT 2 - 2、PT 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 PT 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 31 A の操作が促進される部分。図 10 - 10 参照)遊技機が挙げられる。

【0688】

この特徴によれば、有利状態に制御されることを報知する特別示唆演出の実行割合によって遊技機に設定されている設定値を遊技者に対して示唆することができるので、示唆演出の興趣を向上できる。さらに、特定演出画像の表示態様が特定表示態様に变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。

20

【0689】

また、設定値と動作検出手段とを関連付けてもよい。例えば、設定値が高い場合(5 や 6 等)は、設定値が低い場合(1 や 2 等)よりも動作検出手段を用いた演出の実行頻度を高くするようにしてもよい。そうすることで遊技者は動作検出手段を用いた演出から設定値を推測することができ興趣が向上する。

【0690】

また、設定値と特定演出画像とを関連付けてもよい。例えば、設定値が高い場合(5 や 6 等)は、設定値が低い場合(1 や 2 等)よりも特定演出画像を用いた演出の実行頻度を高くするようにしてもよい。そうすることで遊技者は特定演出画像を用いた演出から設定値を推測することができ興趣が向上する。さらに、設定値に応じて特定演出画像の段階が変化する割合が異なる様にしてもよい。例えば、設定値が高い場合(5 や 6 等)は、設定値が低い場合(1 や 2 等)よりも変化しやすいに様にしてもよい。また、設定値が特定の値の場合のみ表示される段階(例えば、SU 1 ~ SU 5 の内の SU 5 等)があってもよい。

30

このように、設定値の示唆を複数の要素(特別示唆演出の実行割合と、動作検出手段を用いた演出の実行頻度や特定演出画像を用いた演出の実行頻度との 2 つの要素)により行うようにすれば、複数の要素で遊技者に有利な設定値が示唆された場合には、遊技者は遊技者に有利な設定値であることをより確信することができ、或る要素で遊技者に有利な設定値が示唆されなかった場合でも、他の要素で有利な設定値が示唆されれば、遊技者は遊技者に有利な設定値であることへの期待感を持続できるので、遊技興趣を向上させることができる。

40

【0691】

さらに、興趣が向上させることができる遊技機として、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 35 A を含むスティックコントローラ 31 A やプッシュセンサ 35 B を含むプッシュボタン 31 B、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 CPU 120 が、スティックコントローラ 31 A またはプッシュボタン 31 B の操作有効期間において、スティックコントローラ 31 A またはプ

50

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 1 0 - 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 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 1 0 - 1 4 ~ 図 1 0 - 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 CPU 1 2 0 が、操作促進演出において、図 1 0 - 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 1 0 - 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 1 0 - 1 0 参照) 遊技機が挙げられる。以下に、この遊技機の形態例の一例を他の形態例として説明する。

(他の形態)

【0 6 9 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 6 9 3】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

【0 6 9 4】

(特徴部 0 6 3 S G に関する説明)

次に、この実施の形態の特徴部 0 6 3 S G について説明する。尚、この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 S 1」と記載する箇所を「S 1」や「0 6 3 S G S 1」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「S P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 1 0 - 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、この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。

【0 6 9 5】

(遊技領域)

次に、この実施の形態の特徴部 0 6 3 S G で用いられるパチンコ遊技機 1 について説明する。図 1 0 - 1 は、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 1 0 - 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 1 0 - 3 は、プッシュボタンの構造を示す分解斜視図である。図 1 0 - 4 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。

【 0 6 9 6 】

図 1 0 - 1 に示すように、この実施の形態の特徴部 0 6 3 S G 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 K 1 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 5 c 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の第 1 経路 K 1 とは異なる第 2 経路 K 2 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 5 c よりも右側の領域に主に設けられている。

【 0 6 9 7 】

第 1 経路 K 1 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 K 2 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 K 2 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 K 1 と第 2 経路 K 2 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ればよい。

【 0 6 9 8 】

この実施の形態では、第 1 経路 K 1 を流下する遊技球は、入賞球装置 6 A に進入可能に誘導される一方で、第 2 経路 K 2 を流下する遊技球は、通過ゲート 4 1、可変入賞球装置 6 B 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 K 2 を流下する遊技球が入賞球装置 6 A に進入可能とされていてもよい。

【 0 6 9 9 】

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 3 2 が設けられている。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おり（図 1 0 - 2 9（A）参照）、演出制御用 C P U 1 2 0 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 3 2 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。

【 0 7 0 0 】

（操作ユニット 6 0 0）

図 1 0 - 2 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 とは、操作ユニット 6 0 0 として一体的に構成されている。図 1 0 - 2（B）に示すように、スティックコントローラ 3 1 A は、主に金属材料からなるベース体 6 0 1 と、ベース体 6 0 1 を左右側から覆う把持部材 6 0 2 L、6 0 2 R と、把持部材 6 0 2 L、6 0 2 R の前面側に取付けられるレンズカバー 6 0 3 と、ベース体 6 0 1 の背面側に配置される背面ベース 6 0 4 と、一体化された把持部材 6 0 2 L、6 0 2 R の上部に取付けられるプッシュボタン 3 1 B と、を主に有する。

【 0 7 0 1 】

ベース体 6 0 1 は、ベース部 6 0 1 A と、ベース部 6 0 1 A に対し左右方向を向く回動軸 6 0 1 B を中心として回動可能な回動部 6 0 1 C と、から構成される。背面ベース 6 0 4 には、コントローラセンサユニット 3 5 A（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 3 5 A やプッシュボタン 3 1 B に内蔵されるプッシュセンサ 3 5 B（図 2 参照）を演出制御基板 1 2 に接続するための配線 C やコネクタ C N 等が設けられている。

【 0 7 0 2 】

操作ユニット 6 0 0 は、製造時において、例えば、1．ベース体 6 0 1 に対し背面ベース 6 0 4 を組付け、2．把持部材 6 0 2 L、6 0 2 R を回動部 6 0 1 C に組付け、3．把持部材 6 0 2 L、6 0 2 R の前面にレンズカバー 6 0 3 を組付け、4．把持部材 6 0 2 L、6 0 2 R の上部にプッシュボタン 3 1 B 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

10

20

30

40

50

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。

【 0 7 0 3 】

また、以下においては、説明の便宜上、ベース体 6 0 1 を部品 A 1、背面ベース 6 0 4 を部品 A 2、レンズカバー 6 0 3 を部品 A 3、プッシュボタン 3 1 B を部品 A 4、把持部材 6 0 2 L、6 0 2 R を部品 A 5 と称して説明することもある。さらに、これら部品 A 1 ~ A 5 のうち部品 A 5 (把持部材 6 0 2 L、6 0 2 R) を、他の部品 A 1 ~ A 4 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 6 0 0 の一部を構成するスティックコントローラ 3 1 A 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。

【 0 7 0 4 】

詳しくは、部品 A 5 (把持部材 6 0 2 L、6 0 2 R) 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 A 1 ~ A 4 よりも大きい (操作ユニット 6 0 0 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 0 6 3 S G では、スティックコントローラ 3 1 A の部品のうち特徴的な部品を部品 A 5 (把持部材 6 0 2 L、6 0 2 R) として説明する。

【 0 7 0 5 】

図 1 0 - 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 3 1 A は、把持部材 6 0 2 L、6 0 2 R 及びレンズカバー 6 0 3 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 3 5 A 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 7 0 6 】

(プッシュボタン 3 1 B)

図 1 0 - 3 に示すように、プッシュボタン 3 1 B は、ベース部材 6 5 1 と、ベース部材 6 5 1 の下方に組付けられ、プッシュセンサ 3 5 B が設けられたセンサ基板 6 5 2 と、ベース部材 6 5 1 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 6 5 3 と、被振動部材 6 5 3 を保持する保持部材 6 5 4 と、保持部材 6 5 4 の上方を被覆する透明なカバー部材 6 5 5 と、から主に構成されている。

【 0 7 0 7 】

プッシュボタン 3 1 B は、製造時において、例えば、1. ベース部材 6 5 1 に対しセンサ基板 6 5 2 を組付け、2. ベース部材 6 5 1 に対しセンサ基板 6 5 2 を組付け、3. 被振動部材 6 5 3 を保持部材 6 5 4 に組付け、4. ベース部材 6 5 1 に対し被振動部材 6 5 3 が組付けられた保持部材 6 5 4 に組付け、5. ベース部材 6 5 1 に対しカバー部材 6 5 5 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。

【 0 7 0 8 】

また、以下においては、説明の便宜上、ベース部材 6 5 1 を部品 C 1、センサ基板 6 5 2 を部品 C 2、被振動部材 6 5 3 を部品 C 3、保持部材 6 5 4 を部品 C 4、カバー部材 6 5 5 を部品 C 5 と称して説明することもある。さらに、これら部品 C 1 ~ C 5 のうち部品 C 5 (カバー部材 6 5 5) を、他の部品 C 1 ~ C 4 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 3 1 B 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。

【 0 7 0 9 】

詳しくは、部品 C 5 (カバー部材 6 5 5) 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 C 1 ~ C 4 よりも大きい (プッシュボタン 3 1 B 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 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

10

20

30

40

50

る。

【 0 7 1 0 】

図 1 0 - 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 7 1 1 】

（打球操作ハンドル 3 0 ）

図 1 0 - 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 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 1 0 - 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 の前端部から拡径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 7 1 2 】

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 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 7 1 3 】

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 7 1 4 】

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 7 1 5 】

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バネ 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 7 1 6 】

打球操作ハンドル 3 0 は、製造時において、例えば、1．ハンドルベース 7 2 0 に対しタッチリング 7 2 8 を組付け、2．タッチ取付プレート 7 2 9 を組付け、3．ハンドルシ

10

20

30

40

50

ャフト 7 2 6 が一体化されたハンドルリング 7 3 0 を組付け、4 . ハンドルカバー 7 3 5 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。

【 0 7 1 7 】

また、以下においては、説明の便宜上、ハンドルベース 7 2 0 及びタッチリング 7 2 8 を部品 B 1、タッチ取付プレート 7 2 9 を部品 B 2、ハンドルリング 7 3 0 を部品 B 3、ハンドルシャフト 7 2 6 が一体化されたハンドルカバー 7 3 5 を部品 B 4 と称して説明することもある。さらに、これら部品 B 1 ~ B 4 のうち部品 B 4 (ハンドルシャフト 7 2 6 が一体化されたハンドルカバー 7 3 5) を、他の部品 B 1 ~ B 4 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 3 0 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

【 0 7 1 8 】

詳しくは、部品 B 4 (ハンドルカバー 7 3 5) 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 B 1 ~ B 4 よりも大きい (打球操作ハンドル 3 0 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、この実施の形態では、打球操作ハンドル 3 0 の部品のうち特徴的な部品を部品 B 4 (ハンドルカバー 7 3 5) として説明する。

【 0 7 1 9 】

20

図 1 0 - 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 3 0 は、ハンドルリング 7 3 0 をハンドルバネ 7 3 4 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 7 2 6 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。

【 0 7 2 0 】

本特徴部 0 6 3 S G では、大当たり種別判定テーブルが R O M 1 0 1 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 M R 2 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 特別図柄表示装置お 4 A 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 4 B 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 M R 2 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

【 0 7 2 1 】

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。

【 0 7 2 2 】

40

「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 1 0 回 (いわゆる 1 0 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 1 0 回 (いわゆる 1 0 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 1 0 ラウンド (1 0 R) 確変大当たりと呼称し、「確変大当たり B」を 5 ラウンド (5 R) 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。

50

【 0 7 2 3 】

確変大当り A や確変大当り B の大当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、該大当り遊技状態の終了後において再度大当りが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当りが確変大当り A や確変大当り B である場合には、大当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。

【 0 7 2 4 】

一方、「非確変大当り」による大当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り遊技状態となることにより終了する。

10

【 0 7 2 5 】

また、大当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、「確変大当り A」、「確変大当り B」、「非確変大当り」の大当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「確変大当り B」の大当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、「確変大当り B」の大当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 4 A 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 4 B 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り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当り 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り種別を「確変大当り B」としてラウンド数の少ない通常開放大当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 6 B 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。

20

【 0 7 2 6 】

尚、大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当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、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、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。

30

【 0 7 2 7 】

よって、前述したように、「確変大当り 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応じて、「確変大当り A」に対する判定値の割当てでも第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。

40

【 0 7 2 8 】

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、「確変大当り B」の大当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、「確変大当り B」の大当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、大当り種別の決定を行うようにしてもよい。

【 0 7 2 9 】

このように本特徴部 0 6 3 S G では、時短状態（高ベース状態）ではない通常状態（低

50

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。

【0730】

図10-5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。

【0731】

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、この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。

【0732】

図10-5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。

【0733】

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。

【0734】

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、この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。

【 0 7 3 5 】

図 1 0 - 6 は、本特徴部 0 6 3 S G 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 0 6 3 S G 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。

【 0 7 3 6 】

具体的には、図 1 0 - 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 P B 1 - 1 (ノーマルリーチ大当りの変動パターン) と P B 1 - 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 P B 1 - 1 (ノーマルリーチ大当りの変動パターン) と P B 1 - 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。

10

【 0 7 3 7 】

尚、図 1 0 - 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、P B 1 - 1 と P B 1 - 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、P B 1 - 1 に 4 9 8 個の判定値が割り当てられており、P B 1 - 2 に 4 9 7 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、P B 1 - 1 に 2 5 0 個の判定値が割り当てられており、P B 1 - 2 に 7 4 7 個の判定値が割り当てられている。つまり、本特徴部 0 6 3 S G 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で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 P B 1 - 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。

20

【 0 7 3 8 】

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 P A 1 - 1 (非リーチハズレの変動パターン) と P A 2 - 1 (ノーマルリーチハズレの変動パターン) と P A 2 - 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。

30

【 0 7 3 9 】

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 P A 1 - 2 (非リーチハズレの短縮変動パターン) と P A 2 - 1 (ノーマルリーチハズレの変動パターン) と P A 2 - 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。

【 0 7 4 0 】

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 P A 1 - 3 (非リーチハズレの短縮変動パターン) と P A 2 - 1 (ノーマルリーチハズレの変動パターン) と P A 2 - 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。

40

【 0 7 4 1 】

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 P A 1 - 4 (非リーチハズレの時短用短縮変動パターン) と P A 2 - 1 (ノーマルリーチハズレの変動パターン) と P A 2 - 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。

【 0 7 4 2 】

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

50

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（PA1-1）よりも短い短縮用の変動パターン（PA1-2、PA1-3、PA1-4）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。

【0743】

図10-7は、図7に示す演出制御プロセス処理（ステップS76）を示すフローチャートである。この実施の形態では、演出制御用CPU120は、063SGS161の先読み予告設定処理の後に063SGS162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063SGS170～063SGS175のうちのいずれかの処理を行う。尚、本特徴部063SGにおいては、図7に示すS174の小当たり中演出処理とS175の小当たり終了演出処理は省略され、S176の大当たり中演出処理とS177のエンディング演出処理がそれぞれ063SGS174、063SGS175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。

10

【0744】

図10-8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S171）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CPU120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を判定する（063SGS271）。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（063SGS271；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（063SGS272）。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。

20

【0745】

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。

30

【0746】

また、063SGS271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（063SGS271；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を判定する（063SGS273）。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（063SGS273；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（063SGS273；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（063SGS274）。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。

40

【0747】

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

50

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。

【0748】

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)。

【0749】

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。

10

【0750】

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。

20

【0751】

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。

30

【0752】

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)。

【0753】

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。

40

【0754】

(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31Aまたはプッシュボタン31B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

50

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 7 5 5 】

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 1 0 - 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 1 0 - 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 1 0 - 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 1 0 - 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 1 0 - 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 1 0 - 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 1 0 - 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 7 5 6 】

具体的には、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 1 0 - 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 1 0 - 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 1 0 - 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 7 5 7 】

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 1 0 - 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 1 0 - 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 7 5 8 】

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 1 0 - 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 1 0 - 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 7 5 9 】

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たりの場合に、バトル演出に敗北したことを報知した後、救済演出を

50

実行して可変表示結果が大当たりであることを報知するようにしてもよい。

【0760】

(コントローラ組立演出)

また、本特徴部063SGでは、演出制御用CPU120は、操作促進演出において、図10-19(A)または図10-19(B)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またはプッシュボタン31Bを模したプッシュボタン画像Z3を表示する前、つまり、スティックコントローラ31Aまたはプッシュボタン31Bの操作が有効となる前に、スティックコントローラ31A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31Aの操作を促すコントローラ画像Z1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31Bの操作を促すプッシュボタン画像Z3が高い割合で表示される。

10

【0761】

スティックコントローラ31Aは、図10-2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A1~A5各々に対応する部品画像ZA1~ZA5を組付ける態様にて順に表示する演出とされ、図10-9(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。

【0762】

具体的には、演出パターンAは、図10-17(A)~(F)に示すように、部品A1に対応する部品画像ZA1を表示した後、部品画像ZA1に部品A5に対応する部品画像ZA5を組付ける態様にて表示し、部品画像ZA1に部品A2に対応する部品画像ZA2を組付ける態様にて表示し、部品画像ZA1に部品A3に対応する部品画像ZA3を組付ける態様にて表示し、部品画像ZA1に部品A4に対応する部品画像ZA4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ZA1~ZA5が用いられ組立てが完成した完成画像ZA6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。

20

【0763】

演出パターンBは、図10-18(A)~(G)に示すように、部品A1に対応する部品画像ZA1を表示した後、部品画像ZA1に部品A2に対応する部品画像ZA2を組付ける態様にて表示し、部品画像ZA1に部品A3に対応する部品画像ZA3を組付ける態様にて表示し、部品画像ZA1に部品A4に対応する部品画像ZA4を組付ける態様にて表示し、部品画像ZA1に部品A5に対応する部品画像ZA5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ZA1~ZA5が用いられ組立てが完成した完成画像ZA6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

【0764】

演出パターンCは、図10-17(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ZA1に部品A4に対応する部品画像ZA4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ZA1~ZA5が用いられず組立てが完成しない未完成画像ZA7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

【0765】

演出パターンDは、図10-18(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ZA1に部品A5に対応する部品画像ZA5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ZA1~ZA5が用いられず組立てが完成しない未完成画像ZA7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。

【0766】

また、これら演出パターンA~Dにおける部品画像ZA1~ZA5の組付け順序は、遊技者に対しスティックコントローラ31A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10-2にて説明した製造工程における実際の組付順序とは異

50

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もよい。

【 0 7 6 7 】

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 1 0 - 1 7 及び図 1 0 - 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 7 6 8 】

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 1 0 - 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 7 6 9 】

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 1 0 - 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。

【 0 7 7 0 】

30

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。

【 0 7 7 1 】

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。

40

【 0 7 7 2 】

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、この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 7 7 3 】

50

図 10 - 8 における 063SGS279 の操作促進演出パターン決定処理において、演出制御用 CPU 120 は、可変表示結果に基づき、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。

【0774】

詳しくは、図 10 - 9 (A) に示すように、演出制御用 CPU 120 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 31A を 80% の割合で決定し、プッシュボタン 31B を 20% 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 31A を 20% の割合で決定し、プッシュボタン 31B を 80% 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 31A の操作が有効となる場合、プッシュボタン 31B 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 31A はプッシュボタン 31B よりも大当たり信頼度が高い。

10

【0775】

また、図 10 - 9 (B) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、操作対象をスティックコントローラ 31A 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 25% の割合で決定し、演出パターン B を 60% 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 31B に決定した場合、コントローラ組立演出の非実行を 20% 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 50% の割合で決定し、演出パターン D を 20% の割合で決定する。

20

【0776】

そして、演出制御用 CPU 120 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 RAM 122 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。

【0777】

このように、操作対象をスティックコントローラ 31A 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 31B に決定した場合、操作対象をスティックコントローラ 31A 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。

30

【0778】

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。

40

【0779】

このように、演出制御用 CPU 120 は、可変表示結果が大当たりとなる場合、操作対象としてスティックコントローラ 31A をプッシュボタン 31B 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 31A とした場合、組立てに成功する演出パタ

50

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 7 8 0 】

また、操作促進演出において、図 1 0 - 1 9 (A) や図 1 0 - 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 1 0 - 1 9 (A) や図 1 0 - 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 7 8 1 】

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 1 0 - 1 9 (A) や図 1 0 - 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。

【 0 7 8 2 】

20

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、この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 7 8 3 】

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 7 8 4 】

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 7 8 5 】

また、図 1 0 - 1 7 (F) や図 1 0 - 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。

【 0 7 8 6 】

(部品集合演出)

40

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 7 8 7 】

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 1 0 - 2 及び図 1 0 - 3 に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

50

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 7 8 8 】

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 7 8 9 】

また、図 1 0 - 1 4 に示すように、演出制御用 C P U 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 7 9 0 】

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 7 9 1 】

図 1 0 - 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）で変化するようにになっている。

【 0 7 9 2 】

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 7 9 3 】

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 7 9 4 】

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画像を表示する特別態様とを表示可能とされている。

【 0 7 9 5 】

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。

【0796】

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。

【0797】

また、図10-11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。

【0798】

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10-14（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状の特定表示領域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10-14（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10-14（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10-14（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）。

【0799】

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10-14（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10-14（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10-14（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10-14（M）～（Q））。

【0800】

尚、図10-14（M）～（Q）に示すように、最後の部品画像ZC5を黒色円形の共

10

20

30

40

50

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ときに、部品画像ＺＣ５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。

【０８０１】

このように、特定表示領域Ｚ５１に表示される各部品画像ＺＣ１～ＺＣ５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Ｚ５１に表示される部品画像ＺＣ１～ＺＣ５の数が増加することで、特定表示領域Ｚ５１に表示される部品画像ＺＣ１～ＺＣ５の表示態様が段階的に変化していく。そして、図１０－１４（Ｑ）に示すように、部品画像ＺＣ５がアイコン態様にて表示された場合、全ての部品画像ＺＣ１～ＺＣ５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１０－１４（Ｊ）（Ｋ）において部品画像ＺＣ４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ＺＣ４が消えてしまうことで、部品画像ＺＣ４，ＺＣ５が表示されずに部品の集合が失敗することもある。

10

【０８０２】

また、スティックコントローラ３１Ａの部品画像ＺＡ１～ＺＡ５を表示する部品集合演出について説明すると、図１０－１５（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状の特定表示領域Ｚ５１を表示し、該特定表示領域Ｚ５１の左側に、部品画像ＺＡ１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１０－１５（Ｂ）に示すように、部品画像ＺＡ１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１０－１５（Ｃ）に示すように、部品画像ＺＡ１を個別シルエット態様にて表示した後（第３段階）、図１０－１５（Ｄ）に示すように、部品画像ＺＡ１をアイコン態様にて表示する（第４段階）。

20

【０８０３】

また、部品画像ＺＡ１をアイコン態様にて表示したときに、次の部品画像ＺＡ２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ＺＡ１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１０－１５（Ｄ）～（Ｇ））。また、部品画像ＺＡ２をアイコン態様にて表示したときに、次の部品画像ＺＡ３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ＺＡ１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１０－１５（Ｇ）～（Ｊ））。また、部品画像ＺＡ３をアイコン態様にて表示したときに、次の部品画像ＺＡ４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ＺＡ１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１０－１５（Ｊ）～（Ｍ））。また、部品画像ＺＡ４をアイコン態様にて表示したときに、次の部品画像ＺＡ５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ＺＡ１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１０－１５（Ｍ）～（Ｑ））。

30

【０８０４】

このように、特定表示領域Ｚ５１に表示される各部品画像ＺＡ１～ＺＡ５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Ｚ５１に表示される部品画像ＺＡ１～ＺＡ５の数が増加することで、特定表示領域Ｚ５１に表示される部品画像ＺＡ１～ＺＡ５の表示態様が段階的に変化していく。そして、図１０－１５（Ｑ）に示すように、部品画像ＺＡ５がアイコン態様にて表示された場合、全ての部品画像ＺＡ１～ＺＡ５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１０－１５（Ｊ）（Ｋ）において部品画像ＺＡ４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ＺＡ４が消えてしまうことで、部品画像ＺＡ４，ＺＡ５が表示されずに部品の集合が失敗することもある。

40

【０８０５】

尚、この実施の形態では、部品画像ＺＡ１～ＺＡ５または部品画像ＺＣ１～ＺＣ５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

50

他の部品画像を順に表示する形態を例示したが、この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。

【 0 8 0 6 】

10

また、この実施の形態では、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、この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 8 0 7 】

図 1 0 - 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变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。

【 0 8 0 8 】

20

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。

【 0 8 0 9 】

30

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。

【 0 8 1 0 】

40

図 1 0 - 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 8 1 1 】

詳しくは、図 1 0 - 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、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 8 1 2 】

50

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 8 1 3 】

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。

10

【 0 8 1 4 】

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 8 1 5 】

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。

20

【 0 8 1 6 】

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。

30

【 0 8 1 7 】

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。

40

【 0 8 1 8 】

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 8 1 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、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

50

- 2、PT1-3、PT2-1、PT2-2、PT2-3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押しボタン31B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PT2-3、PT2-2、PT2-1、PT1-3、PT1-2、PT1-1の順に実行割合が高くなっている。よって、演出パターンPT1-1、PT1-2、PT1-3、PT2-1、PT2-2、PT2-3の順に大当りの信頼度（期待度）が高くなるように設定されている。

【0820】

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31Aが決定されている場合、押しボタン31B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、押しボタン31B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。

【0821】

また、特徴部063SGでは、部品集合演出において特定表示領域Z51に表示される部品画像ZA1～ZA5または部品画像ZC1～ZC5（特定演出画像）の表示態様が特定表示態様（特定表示領域Z51に全ての部品画像ZA1～ZA5または部品画像ZC1～ZC5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31Aの操作が促進される形態を例示したが、この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Z51に表示される部品画像ZA1～ZA5または部品画像ZC1～ZC5（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31A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、押しボタン31B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31Aの操作が促進されるように設定されていてもよい。

【0822】

図10-8に戻って、演出制御用CPU120は、063SGS280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（063SGS281）。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（063SGS282）、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（063SGS283）。また、063SGS281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063SGS284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（063SGS284）、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（063SGS285）。

【0823】

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LED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8L、8Rから出力する音の制御するための音制御実行データや、押しボタン31Bやスティックコントローラ31A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。

【0824】

次いで、演出制御用CPU120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8L、8R、操作部（押しボタン31B、スティックコントローラ31A等））の制御を実行する（063SGS286）。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123に指令を出力する。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8L、8Rからの音声出

10

20

30

40

50

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。

【0825】

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。

【0826】

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）。

【0827】

図 10 - 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。

【0828】

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）。

【0829】

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）。

【0830】

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 CPU 120 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、VR

10

20

30

40

50

A M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)。

【0831】

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。

【0832】

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。

【0833】

(発射操作促進演出)

演出制御用CPU120は、図10-7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。

【0834】

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10-20及び図10-21に基づいて説明する。図10-20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10-21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。

【0835】

図10-20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10-21(A)参照)、演出制御用CPU120は、図10-7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Ta1で

、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を開始する(図10-22参照)。

【0836】

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Ta2からラウンド遊技が開始されるタイミングTa3までの間、右打ち操作する旨の右打ち報知を行う。

【0837】

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Ta2からラウンド遊技が終了するタイミングTa4までのラウンド遊技期間(大当たり開放中処理の実行期間)において大当たり中演出(ラウンド中演出)を実行する(図10-21(B)参照)。そして、ラウンド遊技期間が終了したタイミングTa4から大当たり遊技状態が終了するタイミングTa7までのエンディング期間(大当たり開放後処理の実行期間)では、まず、大当た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たり終了演出を実行した後(図10-21(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Ta5で、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Bを開始する(図10-23、図10-24参照)。

【0838】

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Ta6から大当たり遊技状態が終了するタイミングTa7までの間、右打ち操作する旨の右打ち報知を行う。

【0839】

また、大当た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Ta7から、新たな大当たりが発生することなく100回の変表示が実行されるタイミングTa8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Z10と、飾り図柄の変表示画像Z11と、時短状態の残り変動回数画像Z12と、右打ちを示す「右打ち」及び「 」からなる報知画像Z13と、を表示する(図10-21(D)参照)。

【0840】

大当たり遊技状態の終了から100回目の変表示が終了したタイミングTa8で、時短状態が終了したことを示す報知画像Z14を表示した後(図10-21(E)参照)、タイミングTa8から所定期間が経過するタイミングTa9までの間、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(左打ちに戻す)ことを促す「左打ちに戻して下さい」、「 」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Z15を表示するとともに、スピーカ8L、8Rから「左打ちに戻して下さい」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10-21(F)参照)。

【0841】

尚、本特徴部063SGでは、非確変大当た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、確変大当たりAや確変大当たりBの終了後に高確高ベース状態に制御される場合でも、大当たりの開始時には発射操作促進演出Aを実行し、大当たりの終了時には発射操作促進演出Bを実行するが、大当たり遊技状態の終了から大当たりが発生することなく100回目の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。

【0842】

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。

【0843】

(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10-22に基づいて説明する。図10-22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。

【0844】

10

20

30

40

50

打球操作ハンドル30は、図10-4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演出とされている。

【0845】

具体的には、図10-22(A)～(E)に示すように、部品B1に対応する部品画像ZB1を、遊技機用枠3のガラス扉枠に対応する扉枠画像Z16に組付ける態様にて表示した後、部品画像ZB1に部品B2に対応する部品画像ZB2を組付ける態様にて表示し、部品画像ZB1に部品B3に対応する部品画像ZB3を組付ける態様にて表示し、部品画像ZB1に部品B4に対応する部品画像ZB4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ZB1～ZB4が用いられた打球操作ハンドル30の完成画像ZB5が表示される演出である。

10

【0846】

右打ち報知では、打球操作ハンドル30を右方向に回転させるハンドル画像Z17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Z18と、を表示するとともに、スピーカ8L、8Rから「右打ちしてください」なる音声を出力する。尚、演出制御用CPU120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Z5を表示する。

【0847】

また、これら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10-4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ZB1～ZB4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

【0848】

また、部品画像ZB1～ZB4は、打球操作ハンドル30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10-22に示すように、部品B1（ハンドルベース720）に対応する部品画像ZB1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が省略されている（表示しない）ため、部品画像ZB1～ZB4の見栄えが配線CやコネクタCN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

【0849】

また、ハンドル組立演出では、部品B1～B3よりも特徴的な部品B4に対応する部品画像ZB4を、部品画像ZB1～ZB3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30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30であることを最も認識しやすい部品画像ZB4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。

【0850】

40

さらに、部品画像ZB4については、他の部品画像ZB1～ZB3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ZB1～ZB3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ZB4を組付ける態様で表示するときに、部品画像ZB4を拡大表示したり、部品画像ZB4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ZB1～ZB3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。

【0851】

また、ハンドル組立演出は、部品画像ZB1～ZB4を上記順序で扉枠画像Z16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ZB1～ZB4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 8 5 2 】

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 8 5 3 】

(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 1 0 - 2 3 に基づいて説明する。図 1 0 - 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 1 0 - 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 8 5 4 】

第 2 経路 K 2 は、図 1 0 - 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 8 5 5 】

20

具体的には、図 1 0 - 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 8 5 6 】

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 8 5 7 】

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 8 5 8 】

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 1 0 - 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 8 5 9 】

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 8 6 0 】

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 8 6 1 】

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 8 6 2 】

20

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。

【 0 8 6 3 】

30

しかし、図 1 0 - 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。

【 0 8 6 4 】

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 8 6 5 】

40

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 1 0 - 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 1 0 - 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。

【 0 8 6 6 】

詳しくは、図 1 0 - 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 1 0 - 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 1 0 - 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 1 0 - 2 4

50

(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 8 6 7 】

尚、図 1 0 - 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 1 0 - 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。

【 0 8 6 8 】

そして、図 1 0 - 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 1 0 - 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 C P U 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 8 6 9 】

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 1 0 - 2 2 (F) や図 1 0 - 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 1 0 - 2 2 (F) や図 1 0 - 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。

【 0 8 7 0 】

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 1 0 - 2 2 (F) や図 1 0 - 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。

【 0 8 7 1 】

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。

【 0 8 7 2 】

(第 1 発明)

10

20

30

40

50

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、特開 2 0 1 7 - 6 0 5 6 5 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、

10

第 1 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、

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 3 0）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 C P U 1 2 0 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、

20

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（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 C P U 1 2 0 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 3 0 の完成画像 Z B 5 を表示可能な部分。図 1 0 - 2 2（A）~（E）参照）

30

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 1 0 - 2 2（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 3 0 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

【 0 8 7 3 】

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 3 0）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

50

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、

前記発射操作部は、第1部品（例えば、部品B1）及び第2部品（例えば、部品B4）を含む複数の部品（例えば、部品B1～B4）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、ハンドル組立演出において、部品画像ZB1～ZB4を順次組付ける態様にて表示する部分。図10-22（A）～（E）参照）

ことを特徴としている。

10

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10-22（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ZB1～ZB4を順に表示する、つまり、各部品画像ZB1～ZB4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ZB5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。

20

【0874】

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CPU120が、ハンドル組立演出において、部品B1（ハンドルベース720）に対応する部品画像ZB1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。）

30

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。

【0875】

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B4）は、前記第1部品（例えば、部品B1）よりも特徴的な部品であり、

40

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、ハンドル組立演出において、部品B1～B3よりも特徴的な部品B4に対応する部品画像ZB4を、部品画像ZB1～ZB3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。

【0876】

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、

50

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。）

10

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。

【０８７７】

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１０－２１（Ｆ）参照）、

20

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１０－２１（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。

30

【０８７８】

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、

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。

40

【０８７９】

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１０－４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。）

50

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。

【 0 8 8 0 】

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 10 - 22 (F) や図 10 - 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。）

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、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 8 8 1 】

（第 2 発明）

また、本特徴部 0 6 3 S G 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 2 0 1 7 - 6 0 5 6 5 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、

30

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 10 - 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。

50

詳しくは、図 10 - 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、右打ち操作により遊技球が流下する第 2 経路 K 2 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。

10

【 0 8 8 2 】

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 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 C P U 1 2 0 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、

20

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 C P U 1 2 0 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 10 - 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。

30

詳しくは、図 10 - 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 3 0 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。

【 0 8 8 3 】

40

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 C P U 1 2 0 が、経路組立演出において、部品 D 1 ~ D 4 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

50

制できる。

【 0 8 8 4 】

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 CPU 120 が、経路組立演出において、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 D 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。

10

詳しくは、第 2 経路 K 2 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。

【 0 8 8 5 】

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 CPU 120 が、遊技盤 2 に対応する遊技盤画像 Z 20 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 16 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。

【 0 8 8 6 】

30

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 CPU 120 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。）

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 CPU 120 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 10 - 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。

40

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。

【 0 8 8 7 】

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

50

形例)

ことを特徴としている。

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 8 8 8 】

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 CPU 120 が、経路組立演出を行った後、図 10 - 24 (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。）

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 8 8 9 】

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 CPU 120 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。）

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 8 9 0 】

第 2 発明の手段 10 の遊技機は、手段 9 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、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け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。

【 0 8 9 1 】

第 2 発明の手段 11 の遊技機は、手段 9 または 10 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 10 - 22 (F) や図 10 - 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。

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。

【0892】

(第3発明)

また、本特徴部063SG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2018-15392号公報等に記載されたもののよう、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、

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)、第2部品(例えば、部品A5)及び第3部品(例えば、部品A2)を含む複数の部品(例えば、部品A1~A5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CPU120が、操作促進演出において、図10-19(A)や図10-19(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CPU120が、コントローラ組立演出において、部品A2(背面ベース604)に対応する部品画像ZA2について、実際の背面ベース604が有する配線CやコネクタCN、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35B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。

【0893】

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31A)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35Aや把持部材602L, 602R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CPU120が、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CPU120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A1~A5各々に対応する部品画像ZA1~ZA5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。

10

20

30

40

50

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 8 9 4 】

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 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 1 0 - 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 を表示する。次いで、図 1 0 - 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 8 9 5 】

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 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 1 0 - 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、興味が向上する。

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 8 9 6 】

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 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 8 9 7 】

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CPU120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10-8参照）

10

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。

【0898】

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10-26の変形例2参照）

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、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。

【0899】

（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、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、

40

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、

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CPU120が、操作促進演出において、図10-19（A）や図10-19（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

50

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１０－１８（Ｅ）（Ｆ）（Ｇ）に示すように、部品Ａ１～Ａ４よりも特徴的な部品Ａ５に対応する部品画像ＺＡ５を、部品画像ＺＡ１～ＺＡ４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３１Ａ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。

【０９００】

10

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ＣＰＵ１２０が、図１０－１８（Ｅ）に示すように、部品画像ＺＡ５を部品画像ＺＡ１に組付ける態様で表示するときに、部品画像ＺＡ５を拡大表示したり、部品画像ＺＡ５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ＺＡ１～ＺＡ４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。

20

【０９０１】

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３１Ａ）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３５Ａや把持部材６０２Ｌ，６０２Ｒ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ＣＰＵ１２０が、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ＣＰＵ１２０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Ａ１～Ａ５各々に対応する部品画像ＺＡ１～ＺＡ５を組付ける態様にて表示する部分。）

30

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１０－１９（Ａ）や図１０－１９（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３１Ａやプッシュボタン３１Ｂ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３１Ａ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ＺＡ１～ＺＡ４を順に表示する、つまり、各部品画像ＺＡ１～ＺＡ４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ＺＡ１～ＺＡ４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。

40

【０９０２】

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３２）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ＣＰＵ１２０が、図１０－３０（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ＺＡ１を

50

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 1 0 - 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 9 0 3 】

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 1 0 - 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 9 0 4 】

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 9 0 5 】

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 1 0 - 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 9 0 6 】

10

20

30

40

50

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 10 - 26 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。

10

【0907】

以上、この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、この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。

【0908】

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 31 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、この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 31 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 31 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 31 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ようにすることが好ましい。

20

【0909】

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、この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。

30

【0910】

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 31 A とプッシュボタン 31 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、この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 31 A とプッシュボタン 31 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。

40

【0911】

（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 31 A とプッシュボタン 31 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 31 A とプッシュボタン 31 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 063 SG の変形例 1 について、図 10 - 25 に基づいて説明する。図 10 - 25 は、（A）～（F）は本特徴部 063 SG の変形例 1 における組立演出

50

を示す図である。

【0912】

本特徴部063SG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10-25(A)に示すように、コントローラ画像Z1とプッシュボタン画像Z3とを表示した後、図10-25(B)(C)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Z30を組付ける態様にて表示し、図10-25(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31Aとプッシュボタン31B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10-25(E)(F)に示すように、操作対象がスティックコントローラ31Aであれば最終的にコントローラ画像Z1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31Bであれば最終的にプッシュボタン画像Z3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

【0913】

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Z30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10-25(B)(C)など)、部品をシルエットで表示する(図10-25(D)など)形態を例示したが、この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。

20

【0914】

(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31Aとプッシュボタン31B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態様を例示したが、この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063SGの変形例2について、図10-26に基づいて説明する。図10-26は、(A)~(E)は本特徴部063SG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。

30

【0915】

図10-26(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10-26(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Z31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10-26(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。

40

【0916】

尚、部品画像Z31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。

【0917】

また、組立示唆演出においては、図10-26(D)に示すように、最終的に全ての部品画像Z31が特定可能に表示されてもよいし、図10-26(E)に示すように、最終的に一部の部品画像Z31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

50

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。

【 0 9 1 8 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 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 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B 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 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B 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。

10

【 0 9 1 9 】

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。

【 0 9 2 0 】

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。

20

【 0 9 2 1 】

（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 3 0 を構成する部品画像 Z B 1 ~ Z B 4 を組付ける態様にて表示する形態を例示したが、この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 3 0 を構成する部品画像 Z B 1 ~ Z B 4 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 0 6 3 S G の変形例 3 について、図 1 0 - 2 7 に基づいて説明する。図 1 0 - 2 7 は、（ A ） ~ （ F ）は本特徴部 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。

30

【 0 9 2 2 】

ハンドル組立演出においては、打球操作ハンドル 3 0 を構成する部品画像 Z B 1 ~ Z B 4 を扉枠画像 Z 1 6 組付ける態様にて表示していたが、例えば、図 1 0 - 2 7 （ A ） ~ （ D ）に示すように、各部品画像 Z B 1 ~ Z B 4 を各々拡大表示する態様にて順次表示し、図 1 0 - 2 7 （ E ）に示すように、各部品画像 Z B 1 ~ Z B 4 を集合させた態様にて表示した後、図 1 0 - 2 7 （ F ）に示すように右打ち報知を行うようにしてもよい。

【 0 9 2 3 】

尚、各部品画像 Z B 1 ~ Z B 4 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 Z B 1 ~ Z B 4 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。

40

【 0 9 2 4 】

（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 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する形態を例示したが、この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 K 2 を構成する部品画像 Z D 1 ~ Z D 4 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 0 6 3 S G の変形例 4 について、図 1 0 - 2 8 に基づいて説明

50

する。図 10 - 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。

【0925】

経路組立演出においては、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していたが、例えば、図 10 - 28 (A) ~ (E) に示すように、各部品画像 ZD1 ~ ZD4 を各々拡大表示する態様にて順次表示した後、図 10 - 28 (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 ZD1 ~ ZD4 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 Z35 を表示するようにしてもよい。

【0926】

尚、各部品画像 ZD1 ~ ZD4 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 10 - 24 (G) ~ (J) にて説明した流下演出を行うことなく、第 2 経路 K2 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。

【0927】

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、この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。

【0928】

また、前記実施の形態では、発射操作促進演出 B の図 10 - 23 (A) ~ (E) において経路組立演出を実行した後、図 10 - 24 (G) ~ (K) において流下演出を実行した形態を例示したが、この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 10 - 24 (J) に示すように、最終的に遊技球が可変入賞球装置 6B 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 10 - 22 (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。

【0929】

また、前記実施の形態では、発射操作促進演出 B の図 10 - 23 (A) ~ (E) に示す経路組立演出において、各部品画像 ZD1 ~ ZD4 を遊技盤画像 Z20 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 ZD1 ~ ZD4 が組付けられてなる遊技盤画像 Z20 (完成画像)を表示しない形態を例示したが、この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 ZD1 ~ ZD4 が組付けられてなる遊技盤画像 Z20 (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 ZB1 ~ ZB4 が組付けられてなる完成画像 ZB5 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。

【0930】

(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、この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 120 は、動作可能に設けられた可動体 32 (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 32 (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。

10

20

30

40

50

【0931】

ここで、本特徴部063SGの変形例5について、図10-29～図10-31に基づいて説明する。図10-29は、(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10-30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10-31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。

【0932】

図10-29(A)に示すように、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いる。また、図10-29(B)に示すように、可動体32は、ベース部材501と、ベース部材501の前面側に組付けられ、前面に複数のLED(発光ダイオード)が配設されたLED基板502と、ベース枠体503と、LEDからの光を透過可能なレンズ部材504A～504C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501を部品E1、LED基板502を部品E2、ベース枠体503を部品E3、レンズ部材504A～504Cを部品E4と称して説明する。

【0933】

本変形例5では、演出制御用CPU120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10-19(A)(B)に示すように、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31Aまたはプッシュボタン31Bの操作有効期間内にコントローラセンサユニット35Aまたはプッシュセンサ35B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31Aまたはプッシュボタン31B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35Aまたはプッシュセンサ35B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32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CPU120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。

【0934】

詳しくは、図10-30(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ZA1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ZE1(部品画像ZE2～ZE4)を表示する。次いで、図10-30(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。尚、上下動に応じて内蔵されたLEDを発光させてもよい。

【0935】

次いで、図10-30(C)に示すように、演出制御用CPU120は、可動体組立演出において可動体32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31Aの組立てを完成させた後、図10-31(D)に示すように、コントローラ画像Z1を表示してスティックコントローラ31Aの操作促進報知を行う一方で、可動体32の組立てを完成させる。

【0936】

そして、図10-31(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35A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32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32の周囲にエフェクト画像Z40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32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。

【 0 9 3 7 】

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。

【 0 9 3 8 】

また、変形例 5 では、演出制御用 C P U 1 2 0 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、この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 3 2 を適用した形態を例示したが、この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 6 B 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

【 0 9 3 9 】

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、この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。

20

【 0 9 4 0 】

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、この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。

【 0 9 4 1 】

30

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、L E D 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。

【 0 9 4 2 】

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

【 0 9 4 3 】

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、この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。

【 0 9 4 4 】

50

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、この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。

【0945】

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、この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。

【0946】

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、この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。

【0947】

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。

【0948】

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、この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。

【0949】

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。

【0950】

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

10

20

30

40

50

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、この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）によって大当たり期待度が異なるようにしてもよい。

【0951】

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Z A 1 ~ Z A 5 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A 1 ~ A 5 を特定可能な複数の部品画像Z A 1 ~ Z A 5 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。

10

【0952】

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31 A、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Z A 6、Z B 5 を表示する形態を例示したが、この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Z A 7 や、経路組立演出における遊技盤画像Z 20 と部品画像Z D 1 の少なくとも一部を用いた画像（例えば、遊技盤画像Z 20 に部品画像Z D 1 が組付けられた画像。図10 - 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。

20

【0953】

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10 - 17（F）に示すように、スティックコントローラ31 Aの完成画像Z A 6 を表示した後、図10 - 19（A）に示すようにスティックコントローラ31 Aを模したコントローラ画像Z 1 を表示する形態を例示したが、この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31 Aの完成画像Z A 6 を表示した後、該完成画像Z A 6 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Z 1 を表示するようにしてもよい。また、完成画像Z A 6 とコントローラ画像Z 1 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。

30

【0954】

（第5発明）

以上説明したように、本特徴部063 SG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に、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。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、

40

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35 Aを含むスティックコントローラ31 Aやプッシュセンサ35 Bを含むプッシュボタン31 B、

50

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 CPU 120 が、スティックコントローラ 31 A またはプッシュボタン 31 B の操作有効期間において、スティックコントローラ 31 A またはプッシュボタン 31 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 10 - 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 CPU 120 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 10 - 14 ~ 図 10 - 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 CPU 120 が、操作促進演出において、図 10 - 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 31 A を模したコントローラ画像 Z1 と「引け！」なる文字画像 Z2 を表示するか、図 10 - 19（B）に示すように、画像表示装置 5 にプッシュボタン 31 B を模したプッシュボタン画像 Z3 と「押せ！」なる文字画像 Z4 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 PT2 - 2、PT2 - 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 PT2 - 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 31 A の操作が促進される部分。図 10 - 10 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 31 A またはプッシュボタン 31 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 Z1 またはプッシュボタン画像 Z3 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 Z1 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 Z1 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。

【0955】

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 Z1 やプッシュボタン画像 Z3）に関連する演出画像（例えば、部品画像 ZA1 ~ ZA5 または部品画像 ZC1 ~ ZC5）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。

【0956】

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 ZA1 ~ ZA5、ZC1 ~ ZC5 は、第 1 段階及び第 2 段階では、スティックコントローラ 31 A の部品 A1 ~ A5 またはプッシュボタン 31 B の部品 C1 ~ C5 とは

10

20

30

40

50

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 10 - 11 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。

【0957】

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 10 - 33 の変形例 7）

10

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に変化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。

【0958】

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 31 A またはプッシュボタン 31 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 31 A またはプッシュボタン 31 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 10 - 11 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。

30

【0959】

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、

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 31 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 10 - 10 (B) 参照)

40

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。

【0960】

(第 6 発明)

以上説明したように、本特徴部 063 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 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

50

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。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 35 A を含むスティックコントローラ 31 A やプッシュセンサ 35 B を含むプッシュボタン 31 B、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 CPU 120 が、スティックコントローラ 31 A またはプッシュボタン 31 B の操作有効期間において、スティックコントローラ 31 A またはプッシュボタン 31 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 10 - 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 120 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 10 - 14 ~ 図 10 - 16 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 120 が、操作促進演出において、図 10 - 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 31 A を模したコントローラ画像 Z1 と「引け！」なる文字画像 Z2 を表示するか、図 10 - 19（B）に示すように、画像表示装置 5 にプッシュボタン 31 B を模したプッシュボタン画像 Z3 と「押せ！」なる文字画像 Z4 を表示する部分）、

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 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 31 A またはプッシュボタン 31 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 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 31 A またはプッシュボタン 31 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 10 - 11 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。

【0961】

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、

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 Z1 やプッシュボタン画像 Z3）に関連する演出画像（例えば、部品画像 ZA1 ~ ZA5 または部品画像 ZC1 ~ ZC5）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 Z1 やプッシュボタン画像 Z3 に関連する演出画像を

10

20

30

40

50

、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。

【0962】

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か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 31 A の部品 A 1 ~ A 5 またはプッシュボタン 31 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10-11参照）

10

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。

【0963】

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10-32参照。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。

【0964】

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10-10（A）参照）

30

ことを特徴としている。

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。

【0965】

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）

40

ことを特徴としている。

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。

【0966】

（変形例6）

次に、本特徴部 063 S G の変形例6について、図10-32に基づいて説明する。図10-32は、（A）~（C）は本特徴部 063 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。

【0967】

50

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10-19(A)(V)に示すように、大当たりか否かを報知するためにスティックコントローラ31Aまたはプッシュボタン31Bのいずれかの操作を促進する操作促進演出を実行する場合に、コントローラ画像Z1やプッシュボタン画像Z3を表示しているが、このような大当た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31Aまたはプッシュボタン31B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10-19(A)(V)に示すコントローラ画像Z1やプッシュボタン画像Z3とは異なる態様のコントローラ画像Z63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。

【0968】

10

例えば、図10-32(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た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10-32(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31A(またはプッシュボタン31B)の操作を促すコントローラ画像Z63(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31A(またはプッシュボタン31B)の操作が検出された場合は、キャラクタ画像Z61とセリフ画像Z62とが表示される。

【0969】

20

このコントローラ画像ZA1は、組立演出時のコントローラ画像Z1のように、周囲に炎を模したエフェクト画像Z60がスティックコントローラ31A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ZA1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Z1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。

【0970】

(変形例7)

次に、本特徴部063SGの変形例7について、図10-33に基づいて説明する。図10-33は、(A)~(E)は本特徴部063SG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。

30

【0971】

前記実施の形態では、部品集合演出の演出パターンPT1-1~PT2-3については、スティックコントローラ31Aに対応する部品画像ZA1~ZA5またはプッシュボタン31Bに対応する部品画像ZC1~ZC5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たりの場合、途中で表示される画像の種別が部品画像ZC1~ZC5から部品画像ZA1~ZA5に切り替わる(変化する)ようにしてもよい。

【0972】

例えば、図10-33(A)~(C)に示すように、2個目までプッシュボタン31Bに対応する部品画像ZC1,ZC2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31Aに対応する部品画像ZA3~ZA5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31Bに対応する演出パターンPT1-1~PT1-3から、スティックコントローラ31Aに対応する演出パターンPT2-1~PT2-3に変更して、大当たり信頼度が高くなる昇格パターンとされている。

40

【0973】

(変形例8)

次に、本特徴部063SGの変形例8について、図10-34に基づいて説明する。図10-34は、(A)~(B)は本特徴部063SGの変形例8としての操作促進演出の

50

動作例を示す説明図である。

【0974】

前記実施の形態では、操作促進演出において、図10-19(A)または図10-19(B)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またはプッシュボタン31Bを模したプッシュボタン画像Z3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31Aまたはプッシュボタン31B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10-19(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31Aのコントローラ画像Z1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31Aの操作を検出したときに、図10-34(B)に示すように、スティックコントローラ31A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。

10

【0975】

このようにすることで、スティックコントローラ31A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Z1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、遊技の興趣が向上する。

【0976】

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、大当り遊技状態を適用した形態を例示したが、この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。

20

【0977】

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35Aを含むスティックコントローラ31A、プッシュセンサ35Bを含むプッシュボタン31B、ハンドルセンサを含む打球操作ハンドル30などを適用した形態を例示したが、この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。

30

【0978】

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35Aを含むスティックコントローラ31A、プッシュセンサ35Bを含むプッシュボタン31B、ハンドルセンサを含む打球操作ハンドル30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31Aを模したコントローラ画像Z1、プッシュボタン31Bを模したプッシュボタン画像Z3、打球操作ハンドル30を模したハンドル画像Z17や右矢印画像Z18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、この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31A、プッシュボタン31B、打球操作ハンドル30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8L、8R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。

40

【0979】

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31Aとプッシュボタン31B、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、この発明はこれに限定されるものではなく、スティックコン

50

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。

【0980】

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、この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

【0981】

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。

【0982】

20

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、この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。

【0983】

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、この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

【0984】

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

【0985】

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

50

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 9 8 6 】

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、この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

【 0 9 8 7 】

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

【 0 9 8 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、この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

【 0 9 8 9 】

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

【 0 9 9 0 】

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

50

、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。

【0991】

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。

10

【0992】

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、この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。

【0993】

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、この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 以上の画像と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。

20

【0994】

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、この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。

30

【0995】

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 10 - 11 参照）を例示したが、この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。

【0996】

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、この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。

40

【0997】

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、この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 31 A やプッシュボタン 31 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。

【0998】

50

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Ｚ１に関連する部品画像ＺＡ１～ＺＡ５とプッシュボタン画像Ｚ３に関連する部品画像ＺＣ１～ＺＣ５のいずれであるかを識別困難（特定困難）な態様にて表示し、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、この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。

10

【０９９９】

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、この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。

【１０００】

20

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。

【１００１】

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、この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。

30

【１００２】

40

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、この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。

【１００３】

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、この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－

50

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。

【1004】

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、この発明はこれに限定されるものではなく、プッシュボタン31B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。

【1005】

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31Aである場合とプッシュボタン31B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、この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。

【1006】

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、この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。

【1007】

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PT1-1~3、PT2-1~3に応じて演出期間が異なってもよい。

【1008】

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、この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。

【1009】

また、前記実施の形態では、部品集合演出では、各部品画像ZA1~ZA5、ZC1~ZC5は特定表示領域Z51に順に出現して表示される形態を例示したが、この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变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ZA1~ZA5、ZC1~ZC5を特定可能な表示態様に变化させておき、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ZA1~ZA5、ZC1~ZC5が特定表示領域Z51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。

【1010】

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、

この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憶される、所謂、封入式遊技機にもこの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。

【 1 0 1 1 】

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。

10

【 1 0 1 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。

【 1 0 1 3 】

尚、スロットマシンの場合、この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、この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。

20

【 符号の説明 】

【 1 0 1 4 】

- 1 パチンコ遊技機
- 1 2 0 演出制御用 C P U
- 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
- 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

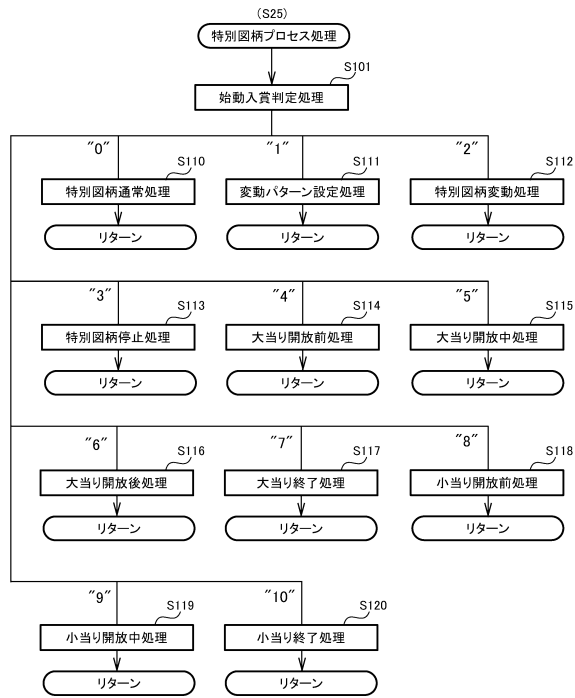
30

40

50

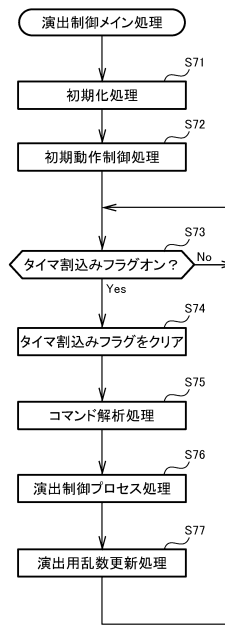
【図 5】

【図 5】



【図 6】

【図 6】

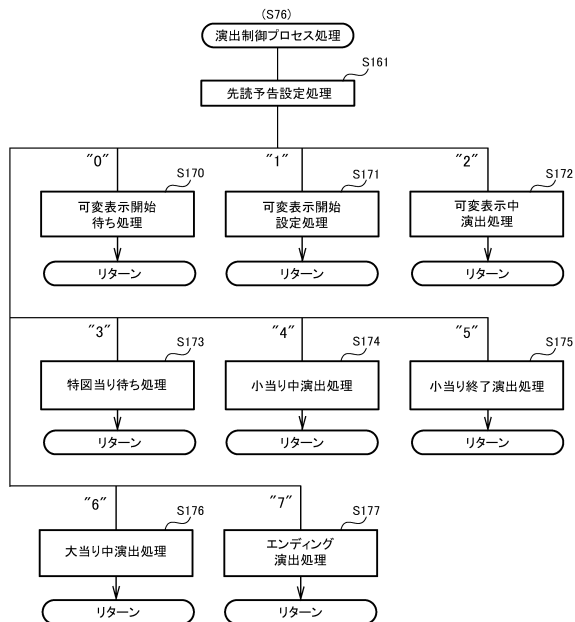


10

20

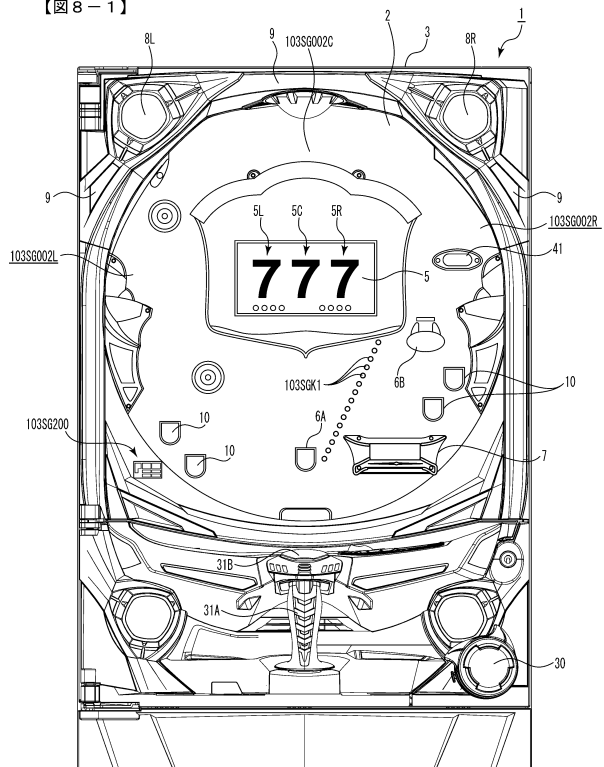
【図 7】

【図 7】



【図 8 - 1】

【図 8 - 1】



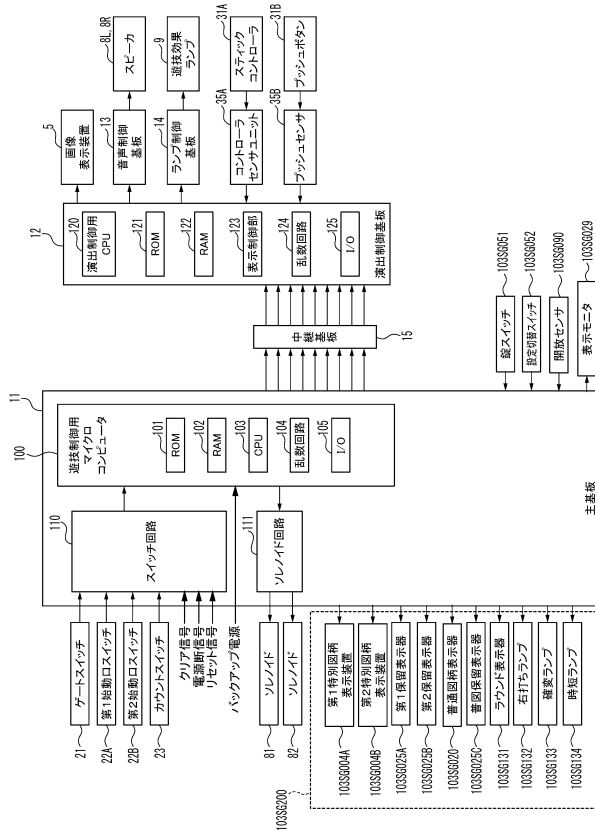
30

40

50

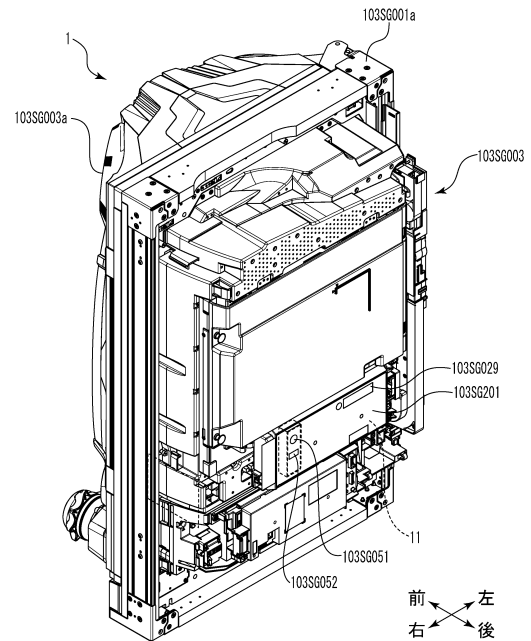
【図 8 - 2】

【図 8 - 2】



【図 8 - 3】

【図 8 - 3】



【図 8 - 4】

【図 8 - 4】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(変動表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	演出図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	XX	エラー指定	XXで示すエラーの発生を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り・小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
B1	00	第1始動入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
D0	XX	設定値指定	設定値を指定
E1	01	ホットスタート通知	ホットスタートを通知
E1	02	コールドスタート通知	コールドスタートを通知

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当りA
8C	02	第3可変表示結果指定	大当りB
8C	03	第4可変表示結果指定	大当りC
8C	04	第5可変表示結果指定	小当り

【図 8 - 5】

【図 8 - 5】

乱数	範囲	用途	加算
MR1	0~65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0~299	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	1~997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
MR4	3~23	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3~23	MR4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算

10

20

30

40

50

【図 8 - 6】

【図 8 - 6】

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	保留2～4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	保留5～8個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	5000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	43000	スーパリーチ α (はずれ)
PA2-3	53000	スーパリーチ β (はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	43000	スーパリーチ α (大当り)
PB1-3	53000	スーパリーチ β (大当り)
PC1-1	4000	小当り

【図 8 - 7】

【図 8 - 7】

遊技状態	特図表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
	大当り	1020～1237 (確率1/200)	1020～1253 (確率1/280)	1020～1272 (確率1/260)	1020～1292 (確率1/240)	1020～1317 (確率1/220)	1020～1346 (確率1/200)
	通常状態 または時短状態	32767～33094 (確率1/200)	32767～33094 (確率1/200)	32767～33094 (確率1/200)	32767～33094 (確率1/200)	32767～33094 (確率1/200)	32767～33094 (確率1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020～1346 (確率1/200)	1020～1383 (確率1/180)	1020～1429 (確率1/160)	1020～1487 (確率1/140)	1020～1556 (確率1/120)	1020～1674 (確率1/100)
	小当り	32767～33094 (確率1/200)	32767～33094 (確率1/200)	32767～33094 (確率1/200)	32767～33094 (確率1/200)	32767～33094 (確率1/200)	32767～33094 (確率1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特図表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
	大当り	1020～1237 (確率1/200)	1020～1253 (確率1/280)	1020～1272 (確率1/260)	1020～1292 (確率1/240)	1020～1317 (確率1/220)	1020～1346 (確率1/200)
	通常状態 または時短状態	32767～33421 (確率1/100)	32767～33421 (確率1/100)	32767～33421 (確率1/100)	32767～33421 (確率1/100)	32767～33421 (確率1/100)	32767～33421 (確率1/100)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020～1346 (確率1/200)	1020～1383 (確率1/180)	1020～1429 (確率1/160)	1020～1487 (確率1/140)	1020～1556 (確率1/120)	1020～1674 (確率1/100)
	小当り	32767～33421 (確率1/100)	32767～33421 (確率1/100)	32767～33421 (確率1/100)	32767～33421 (確率1/100)	32767～33421 (確率1/100)	32767～33421 (確率1/100)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル

【図 8 - 8】

【図 8 - 8】

(A) 大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

判定結果	MR2 (設定値1)	MR2 (設定値2)	MR2 (設定値3)	MR2 (設定値4)	MR2 (設定値5)	MR2 (設定値6)
大当りA	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99
大当りB	100～249	100～229	100～209	100～189	100～169	100～149
大当りC	250～299	230～299	210～299	190～299	170～299	150～299

(B) 大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

判定結果	MR2 (設定値1)	MR2 (設定値2)	MR2 (設定値3)	MR2 (設定値4)	MR2 (設定値5)	MR2 (設定値6)
大当りA	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99
大当りB	100～199	100～179	100～159	100～139	100～119	—
大当りC	200～299	180～299	160～299	140～299	120～299	100～299

【図 8 - 9】

【図 8 - 9】

大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
大当りA	無し	100回 (100回以内の大当りまで)	5
大当りB	次回大当りまで	次回大当りまで	10
大当りC	次回大当りまで	次回大当りまで	15

10

20

30

40

50

【 図 8 - 1 0 】

【图 8-10】

(A)大当り用変動パターン判定テーブル(大当りA用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
ノーマルPB1-1	1~400	1~380	1~360	1~340	1~320	1~300
スーパ-PB1-2	401~850	381~835	361~820	341~805	321~790	301~775
スーパ-PB1-3	851~997	836~997	821~997	806~997	791~997	776~997

(B)大当り用変動パターン判定テーブル(大当りB、大当りC用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
ノーマルPB1-1	1～200	1～180	1～160	1～140	1～120	1～100
スーパーPB1-2	201～550	181～510	161～470	141～430	121～390	101～350
スーパーPB1-3	551～997	551～997	471～997	431～997	391～997	351～997

(C)小当り用変動パターン判定テーブル

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
小当りPC1-1	1~997	1~997	1~997	1~997	1~997	1~997

【 図 8 - 1 1 】

【图 8-1-1】

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルA(低ベース中含算保留記憶数1個以下用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
非リチーPA1-1	1~450	1~430	1~410	1~390	1~370	1~350
ノーマルPA2-1	451~700	431~700	411~700	391~700	371~700	351~700
スーパーPA2-2	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900
スーパ-PA2-3	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルB(低ベース中合算保留記憶数2~4個用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
非リリーPA1-2	1~500	1~480	1~460	1~440	1~420	1~400
ノーマルPA2-1	501~700	481~700	461~700	441~700	421~700	401~700
スーパーPA2-2	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900
スーパーPA2-3	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997

(C)はずれ用変動パターン判定テーブルC(低ベース中合算保留記憶数5個以上用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
非リリーPA1-3	1～550	1～530	1～510	1～490	1～470	1～450
ノーマルPA2-1	551～700	531～700	511～700	491～700	471～700	451～700
スーパーPA2-2	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900
スーパ-PA2-3	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997

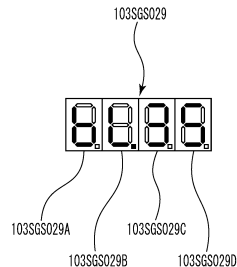
(D)はずれ用変動パターン判定テーブルD(高ベース中用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
非リリーPA1-4	1～550	1～530	1～510	1～490	1～470	1～450
ノーマルPA2-1	551～700	531～700	511～700	491～700	471～700	451～700
スーパ-PA2-2	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900
スーパ-PA2-3	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997

【 図 8 - 1 2 】

【图 8-12】

(A)



(B) 7セグ+ドット

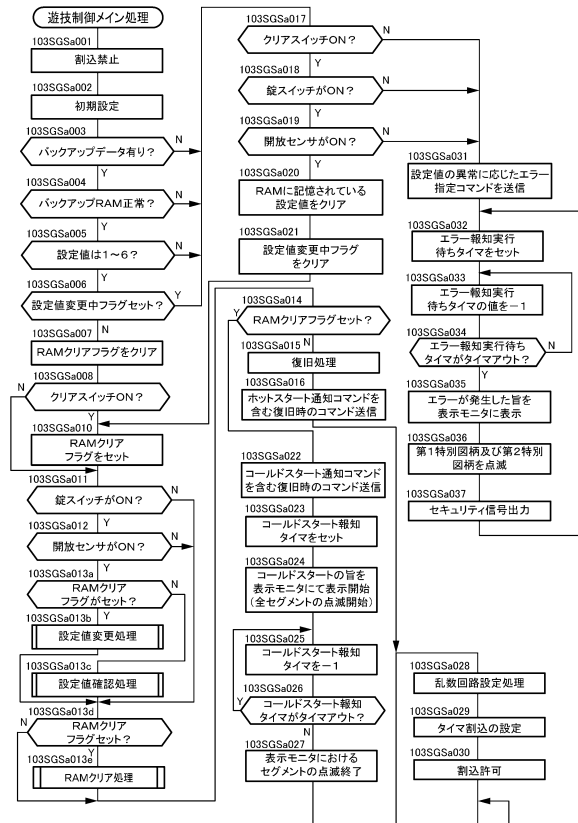
表示内容	略記	1、2 桁目	3、4 桁目
ベース L (%)	bL.	b	L. 00～99
ベース 1 (%)	B1.	b	1. 00～99
ベース 2 (%)	B2.	b	2. 00～99
ベース 3 (%)	B3.	b	3. 00～99

(C) ベース

表示内容	説明
ベース L (%)	全遊技状態のアウト 6 0 0 0 個毎の通常状態でのベース (計測中のリアルタイム値)
ベース 1 (%)	全遊技状態のアウト 6 0 0 0 個毎の通常状態でのベース (1 回前の 6 0 0 0 個の累計値)
ベース 2 (%)	全遊技状態のアウト 6 0 0 0 個毎の通常状態でのベース (2 回前の 6 0 0 0 個の累計値)
ベース 3 (%)	全遊技状態のアウト 6 0 0 0 個毎の通常状態でのベース (3 回前の 6 0 0 0 個の累計値)

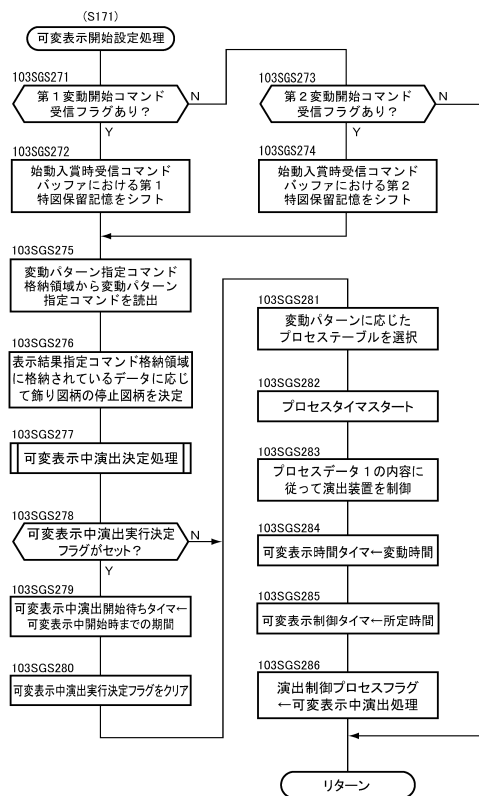
【 図 8 - 1 3 】

【图 8-13】



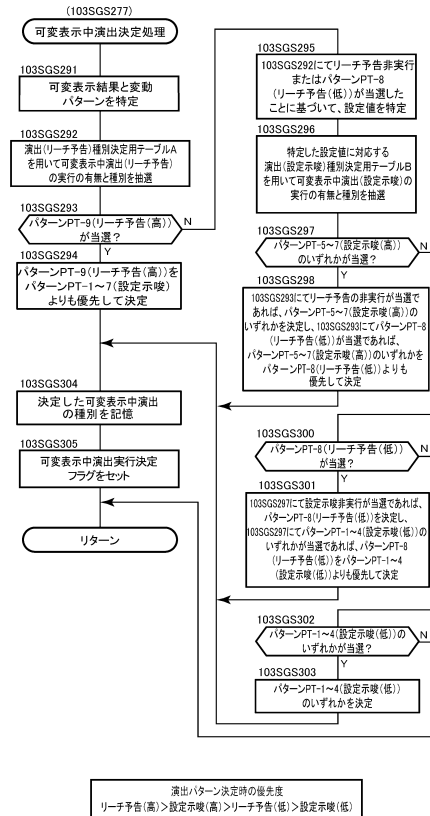
【図 8 - 1 4】

【図 8 - 1 4】



【図 8 - 1 5】

【図 8 - 1 5】



10

20

【図 8 - 1 6】

【図 8 - 1 6】

可変表示中演出種別

演出パターン	落下数	種別	内容
パターンPT-1	1体	設定示唆	奇数設定示唆
パターンPT-2	2体		偶数設定示唆
パターンPT-3	3体		奇数設定示唆
パターンPT-4	4体		偶数設定示唆
パターンPT-5	5体		奇数寄りの中間設定以上
パターンPT-6	6体		偶数寄りの中間設定以上
パターンPT-7	7体		最高設定示唆
パターンPT-8	8体(一斉破壊)	リーチ予告	リーチ以上確定
パターンPT-9	8体(一斉遅れ)		スーパーリーチ期待大

【図 8 - 1 7】

【図 8 - 1 7】

(A)演出(リーチ予告)種別決定用テーブルA

種別	Sリーチ	Nリーチ	非リーチ or 小当り
非実行	20	20	100
パターンPT-8	20	60	—
パターンPT-9	60	20	—

(B)演出(設定示唆)種別決定用テーブルB(大当り・はずれ・小当り共通)

種別	設定値1	設定値2	設定値3	設定値4	設定値5	設定値6
非実行	30	30	30	30	30	30
パターンPT-1	25	10	20	5	5	10
パターンPT-2	10	25	5	20	10	5
パターンPT-3	25	5	20	5	5	10
パターンPT-4	5	25	5	20	10	5
パターンPT-5	4	1	15	5	25	10
パターンPT-6	1	4	5	15	15	25
パターンPT-7	—	—	—	—	—	5

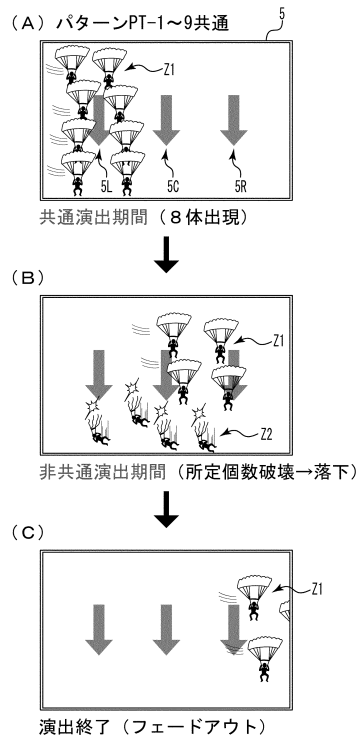
30

40

50

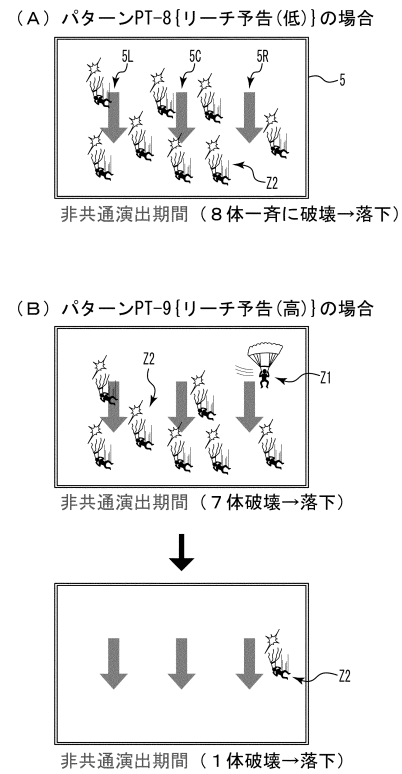
【図 8 - 18】

【図 8 - 18】 可変表示中演出



【図 8 - 19】

【図 8 - 19】 可変表示中演出

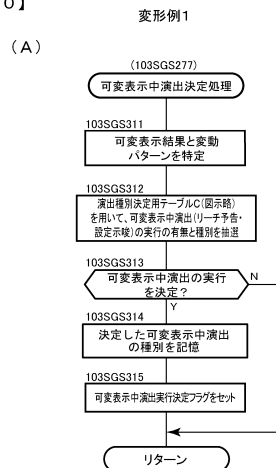


10

20

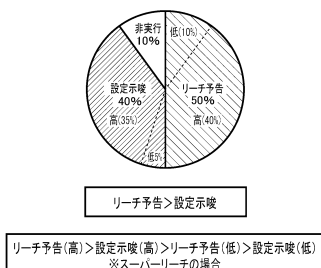
【図 8 - 20】

【図 8 - 20】



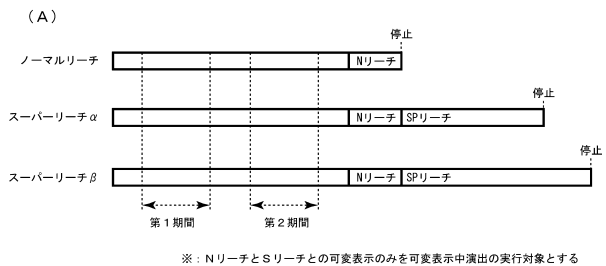
(B)

演出種別決定用テーブルC(図示略)を用いた場合の
リーチ予告と設定示唆の決定割合



【図 8 - 21】

【図 8 - 21】 実施例 2



(B)

可変表示中演出実行決定テーブル

	Nリーチ	Sリーチ
実行(2回実行)	40	60
非実行	60	40

※：実行を決定した場合は第1期間と第2期間の両方で可変表示中演出を実行する

30

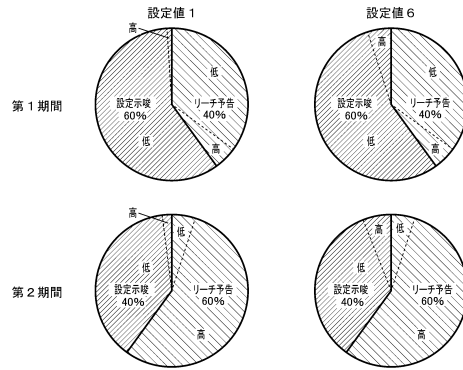
40

50

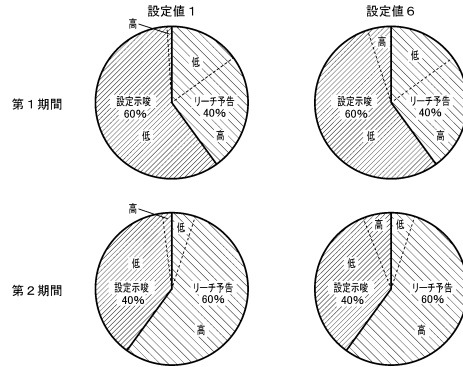
【図 8 - 2 2】

【図 8 - 2 2】実施例 2

(A) ノーマルリーチ

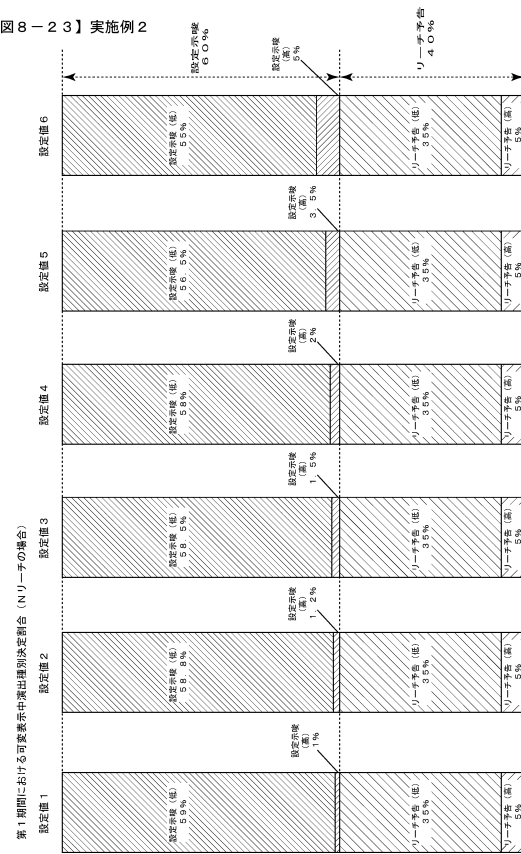


(B) スーパーリーチ



【図 8 - 2 3】

【図 8 - 2 3】実施例 2

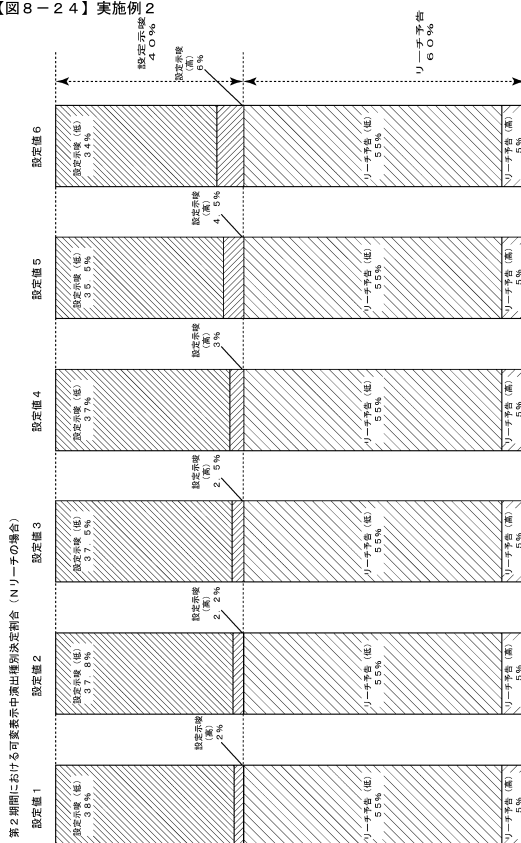


10

20

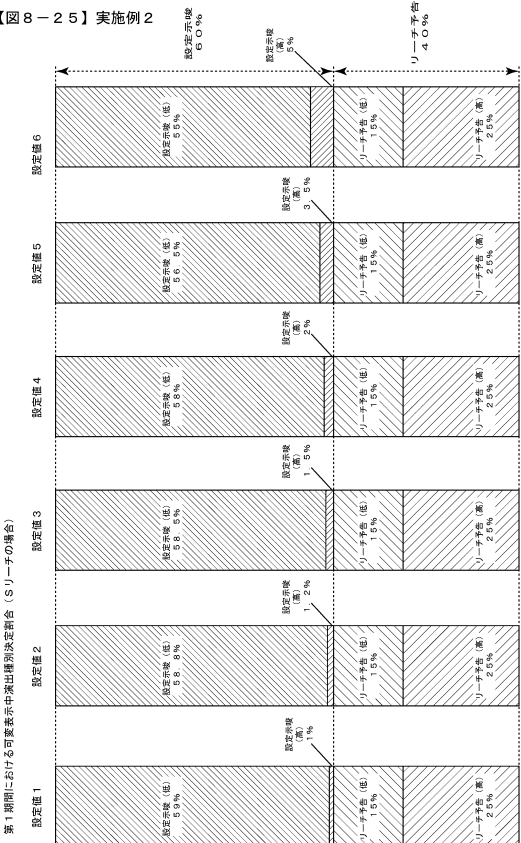
【図 8 - 2 4】

【図 8 - 2 4】実施例 2



【図 8 - 2 5】

【図 8 - 2 5】実施例 2



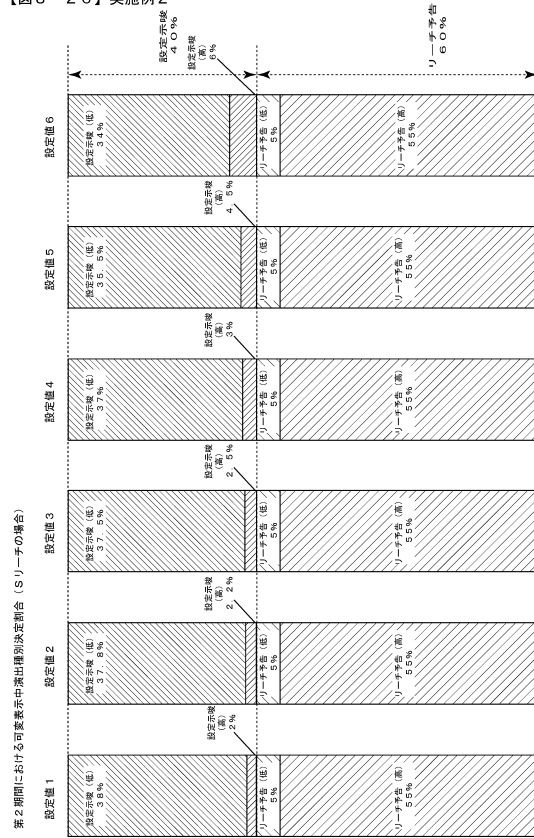
30

40

50

【図 8 - 26】

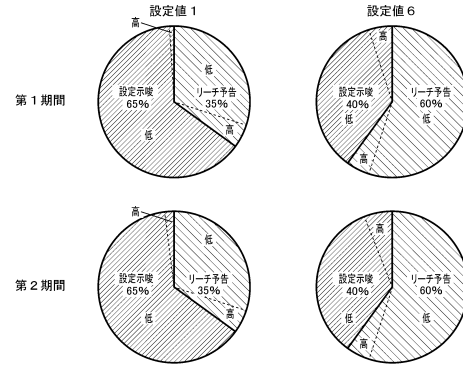
【図 8-26】実施例 2



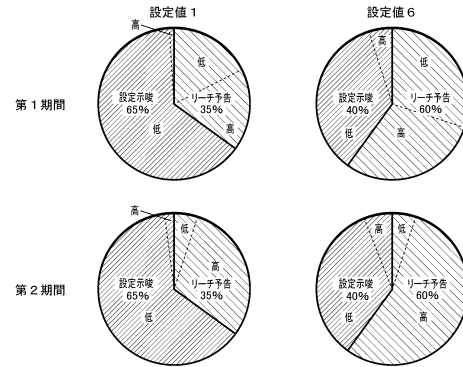
【図 8 - 27】

【図 8-27】実施例 3

(A) ノーマルリーチ



(B) スーパーリーチ

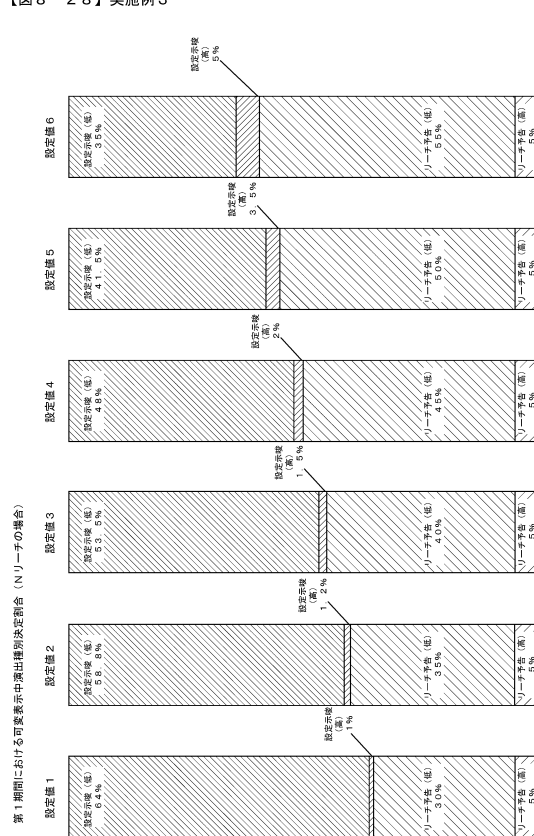


10

20

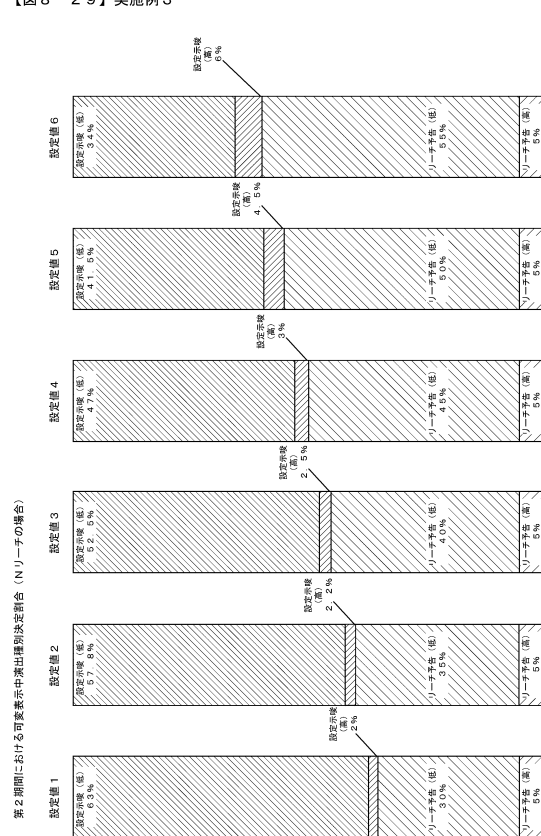
【図 8 - 28】

【図 8-28】実施例 3



【図 8 - 29】

【図 8-29】実施例 3



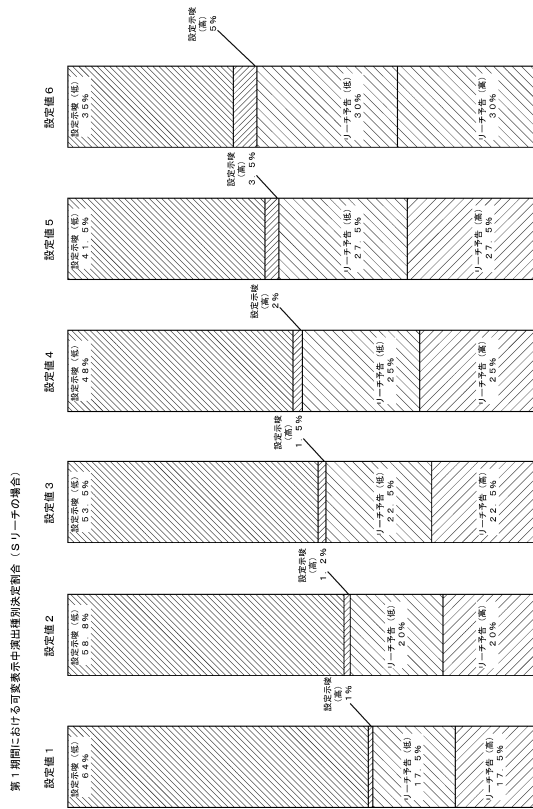
30

40

50

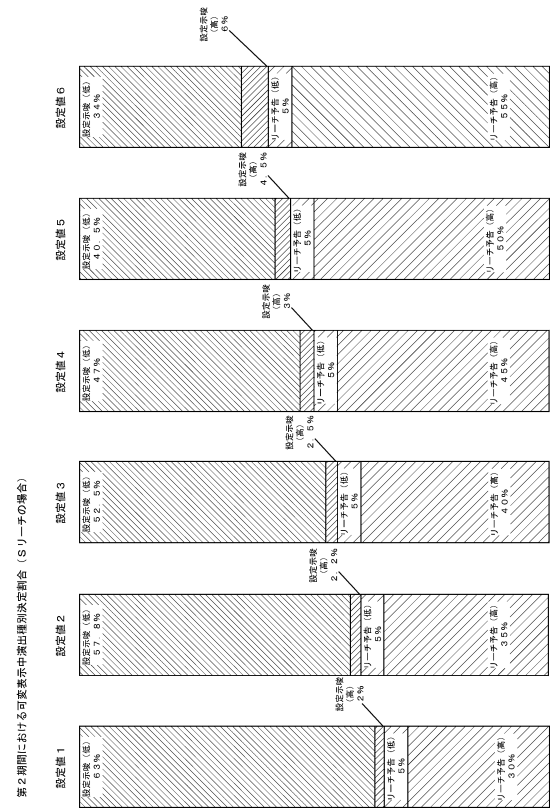
【図 8 - 30】

【図 8-30】実施例 3



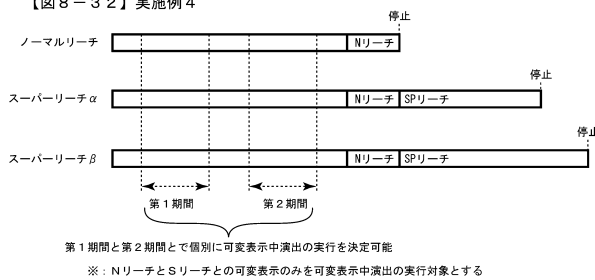
【図 8 - 31】

【図 8-31】実施例 3



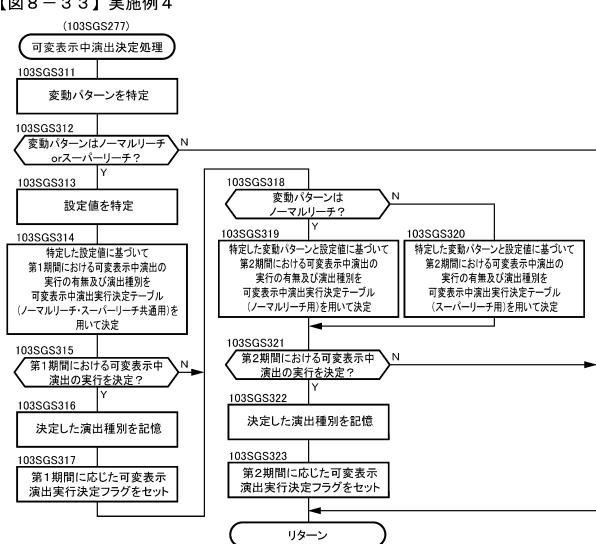
【図 8 - 32】

【図 8-32】実施例 4



【図 8 - 33】

【図 8-33】実施例 4



10

20

30

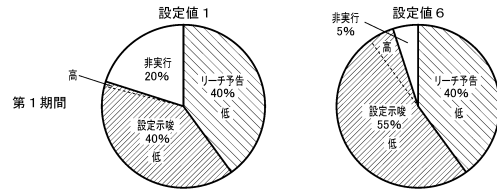
40

50

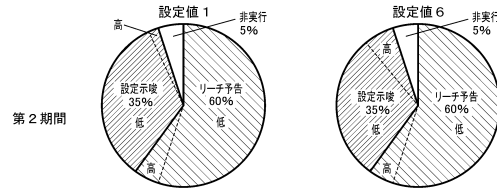
【図 8 - 3 4】

【図 8 - 3 4】実施例 4

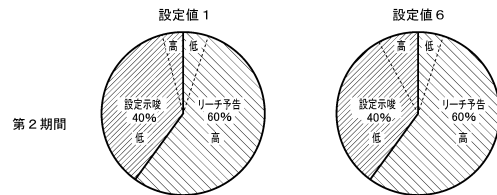
(A) ノーマルリーチ・スーパーリーチ共通



(B) ノーマルリーチ



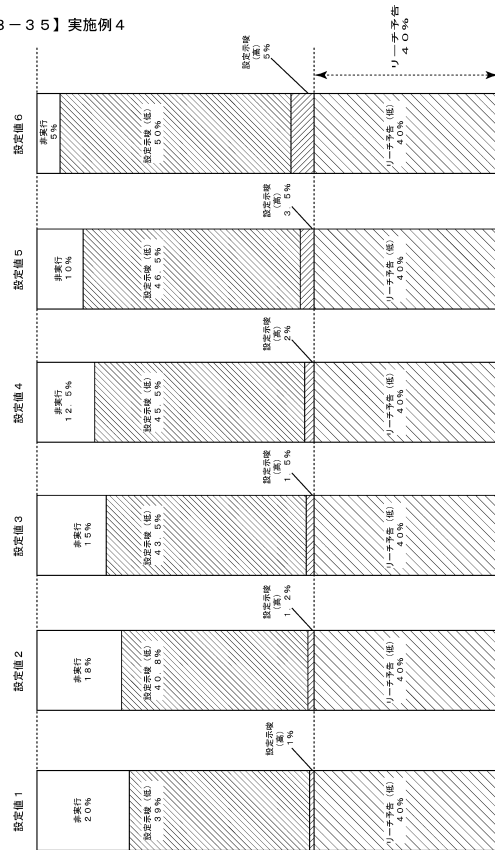
(C) スーパーリーチ



【図 8 - 3 5】

【図 8 - 3 5】実施例 4

第 1 期間における可変示出確率別決定割合



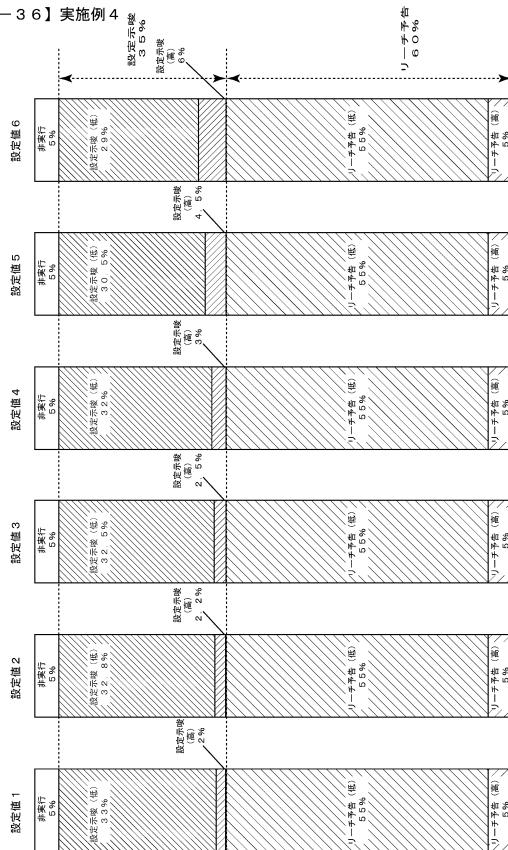
10

20

【図 8 - 3 6】

【図 8 - 3 6】実施例 4

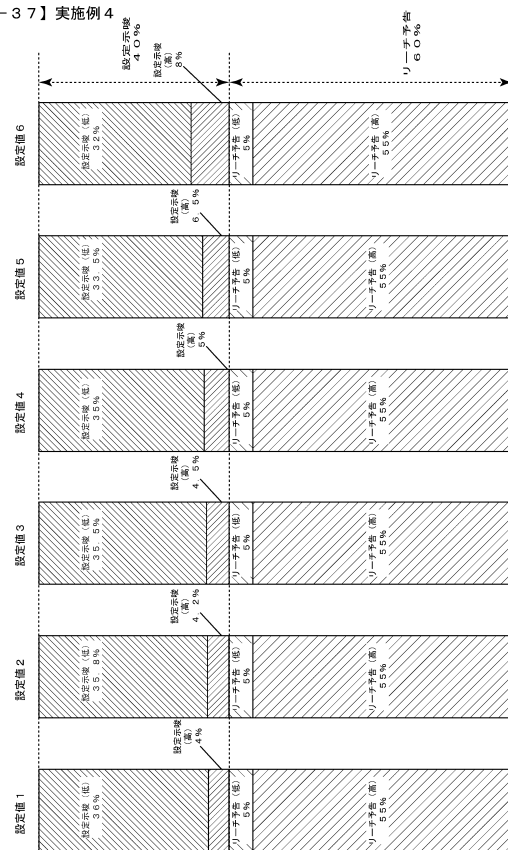
第 2 期間における可変示出確率別決定割合 (Nリーチの場合)



【図 8 - 3 7】

【図 8 - 3 7】実施例 4

第 2 期間における可変示出確率別決定割合 (Sリーチの場合)



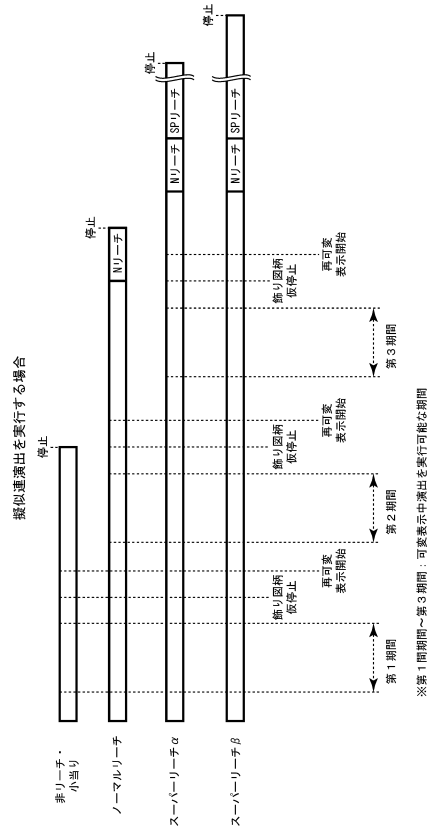
30

40

50

【 図 8 - 3 8 】

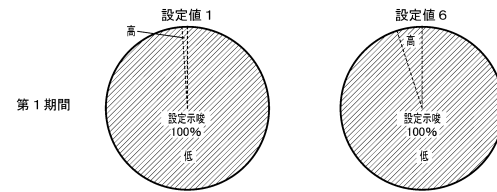
【图 8-38】变形例 2



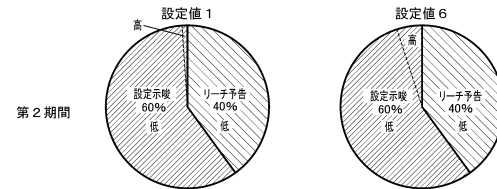
【 図 8 - 3 9 】

【图 8-39】变形例 2

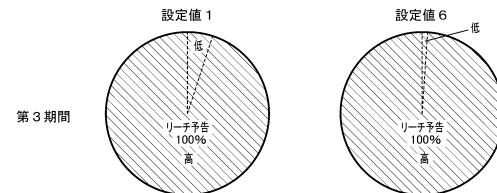
(A) 全変動パターン共通



(B) ノーマルリーチ・スーパーリーチ共通

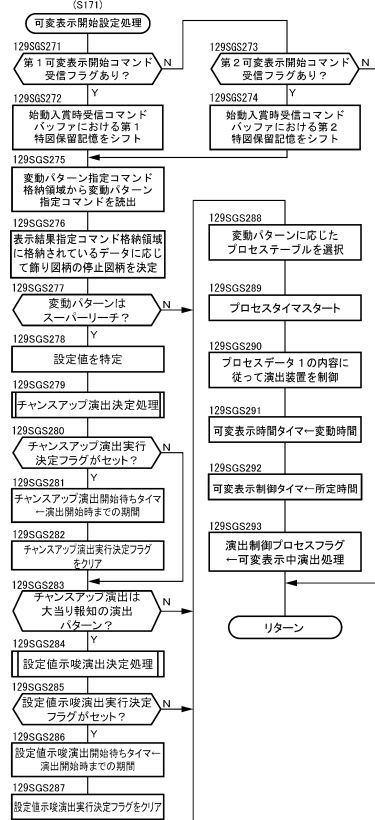


(C) ノーマルリーチ・スーパーリーチ共通



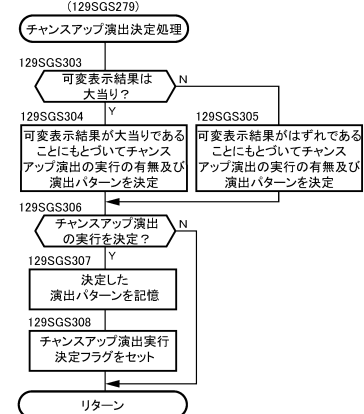
【 図 9 - 1 】

【図9-1】特徴部129SG



【 図 9 - 2 】

【图 9-2】



【図 9 - 3】

【図 9 - 3】

チャンスアップ演出の演出パターン

演出パターン	内容
パターンCU-1	大当り期待度:低
パターンCU-2	大当り期待度:高
パターンCU-3	大当り報知
パターンCU-4	大当り報知

【図 9 - 4】

【図 9 - 4】

(A)チャンスアップ演出の演出パターン決定割合(可変表示結果が大当りの場合)

種別	設定値1	設定値2	設定値3	設定値4	設定値5	設定値6
非実行	39%	38%	37%	36%	35%	34%
パターンCU-1	10%	10%	10%	10%	10%	10%
パターンCU-2	40%	40%	40%	40%	40%	40%
パターンCU-3	10%	10%	10%	10%	10%	10%
パターンCU-4	1%	2%	3%	4%	5%	6%

(B)チャンスアップ演出の演出パターン決定割合(可変表示結果がはずれの場合)

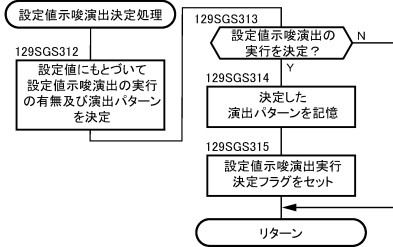
種別	設定値1	設定値2	設定値3	設定値4	設定値5	設定値6
非実行	50%	50%	50%	50%	50%	50%
パターンCU-1	40%	40%	40%	40%	40%	40%
パターンCU-2	10%	10%	10%	10%	10%	10%
パターンCU-3	0%	0%	0%	0%	0%	0%
パターンCU-4	0%	0%	0%	0%	0%	0%

10

【図 9 - 5】

【図 9 - 5】

(129SGS284)



【図 9 - 6】

【図 9 - 6】

設定値示唆演出の演出パターン

演出パターン	内容
パターンSS-1	奇数設定値示唆
パターンSS-2	偶数設定値示唆
パターンSS-3	奇数寄りの中間設定値以上
パターンSS-4	偶数寄りの中間設定値以上
パターンSS-5	最高設定値示唆
	設定値示唆(低) (高設定値期待度低)
	設定値示唆(高) (高設定値期待度高)

20

【図 9 - 7】

【図 9 - 7】

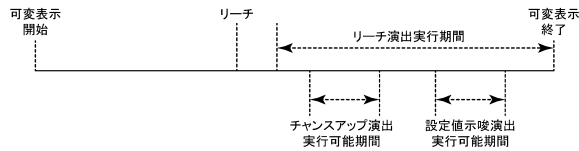
設定値示唆演出の演出パターン決定割合

演出パターン	設定値1	設定値2	設定値3	設定値4	設定値5	設定値6
非実行	90%	85%	80%	75%	70%	65%
パターンSS-1	7.15%	3.21%	11.45%	3.57%	4.28%	10.00%
パターンSS-2	2.35%	10.73%	2.85%	14.30%	6.57%	5.00%
パターンSS-3	0.36%	0.21%	4.28%	1.78%	10.73%	5.00%
パターンSS-4	0.14%	0.85%	1.42%	5.35%	6.42%	12.50%
パターンSS-5	0%	0%	0%	0%	0%	2.5%

【図 9 - 8】

【図 9 - 8】

スーパーリーチの可変表示における演出実行期間



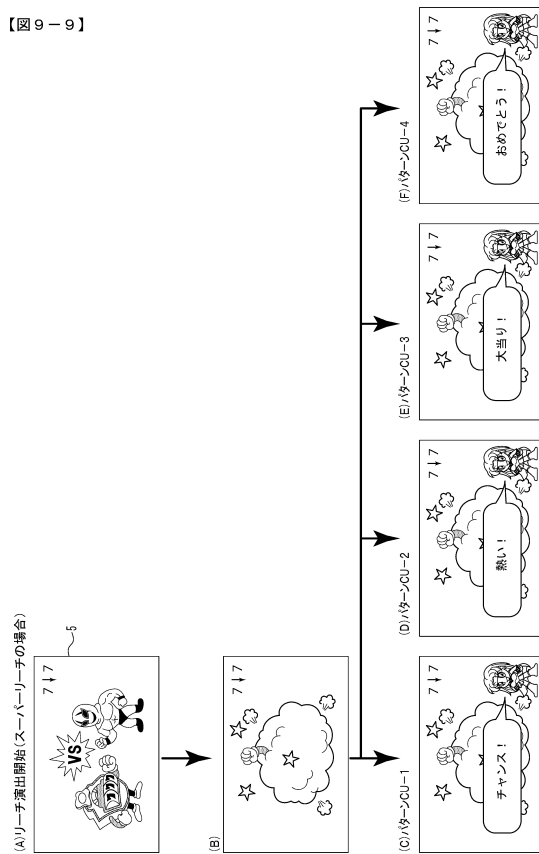
30

40

50

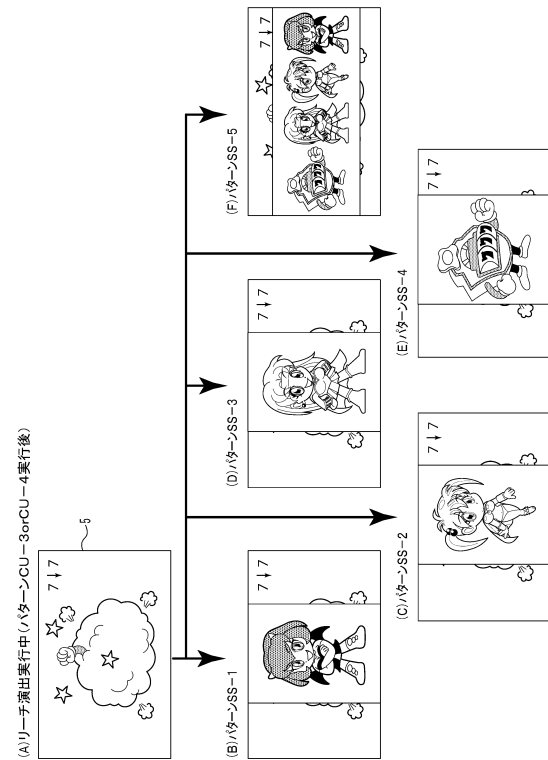
【図 9 - 9】

【図 9 - 9】



【図 9 - 10】

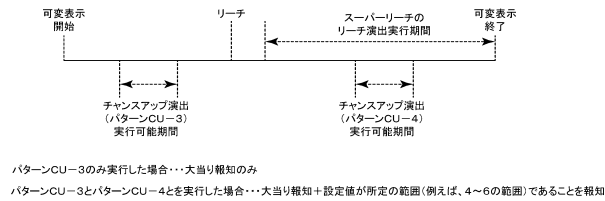
【図 9 - 10】



【図 9 - 11】

【図 9 - 11】変形例 129SG-1

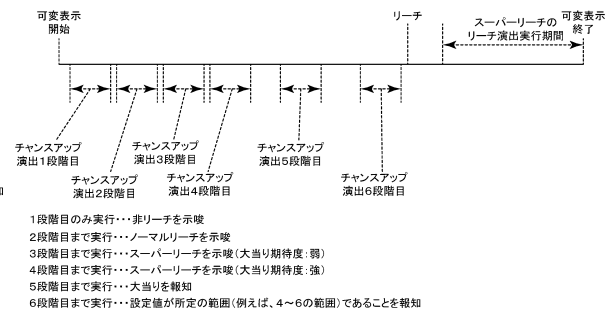
チャンスアップ演出を大当たり報知の演出パターンにて複数回実行可能とする場合



【図 9 - 12】

【図 9 - 12】変形例 129SG-2

示唆演出としてステップアップ演出を実行可能とする場合



10

20

30

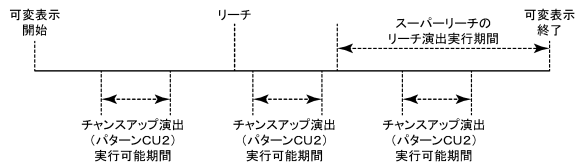
40

50

【 図 9 - 1 3 】

【图9-13】变形例129SG-3

チャンスアップ演出を高期待度の演出パターンにて複数回実行可能とする場合



パターンCU-2を1回実行した場合・・・大当たり期待度高

パターンCU-2を2回実行した場合・・・大当り報知

パターンCU-2を3回実行した場合…設定値が所定の範囲(例えば、4～6の範囲)であることを報知

【 図 9 - 1 4 】

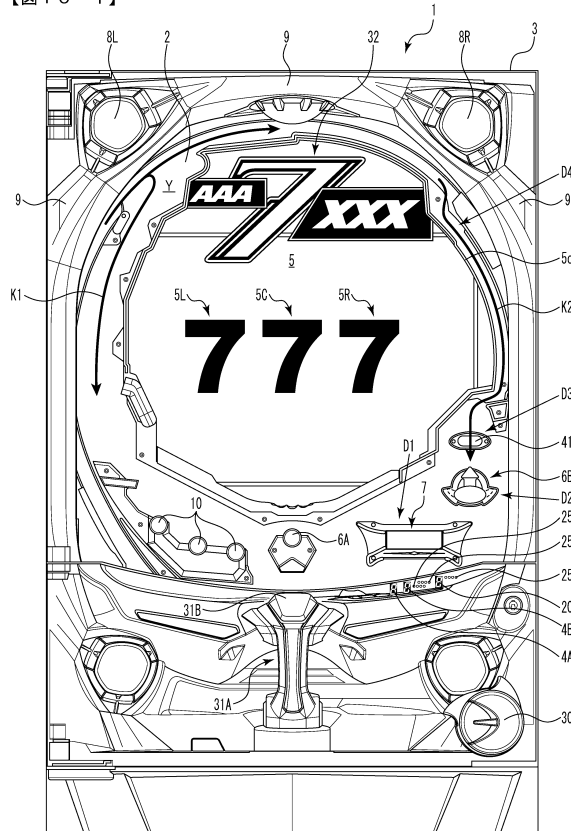
【图9-14】变形例129SG-4

チャンスアップ演出の演出パターン決定割合(可変表示結果が大当りの場合)

種別	設定値1	設定値2	設定値3	設定値4	設定値5	設定値6
非実行	35%	35%	35%	35%	35%	35%
パターンCU-1	10%	10%	10%	10%	10%	10%
パターンCU-2	40%	40%	40%	40%	40%	40%
パターンCU-3	14%	13%	12%	11%	10%	9%
パターンCU-4	1%	2%	3%	4%	5%	6%

【 図 1 0 - 1 】

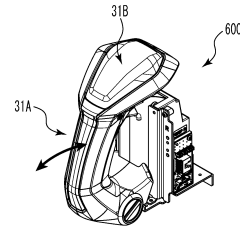
【图 10-1】



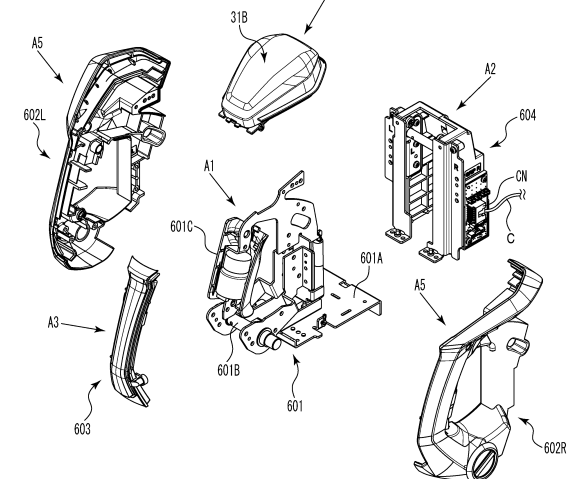
【 図 1 0 - 2 】

【图 10-2】

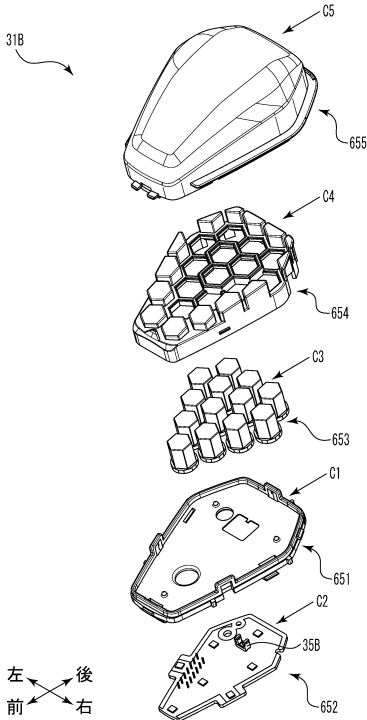
(A)



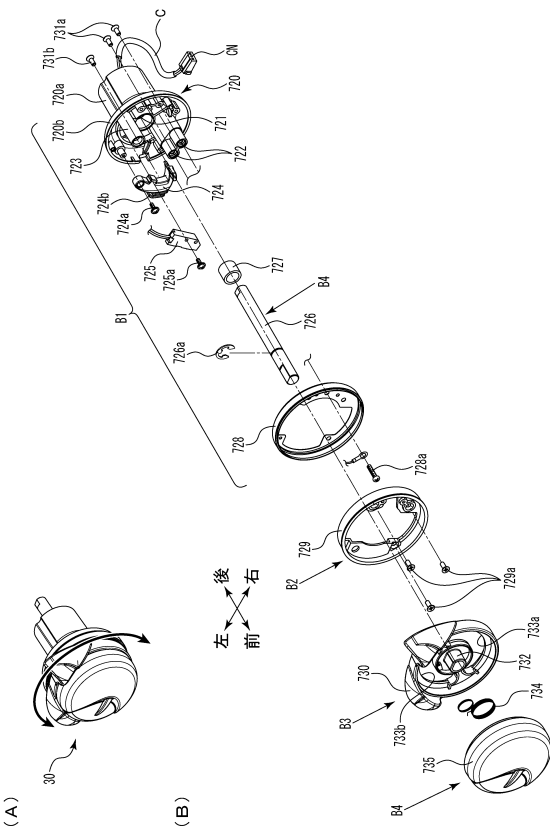
(B)



【図10-3】
【図10-3】



【図10-4】
【図10-4】



【図10-5】
【図10-5】

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)

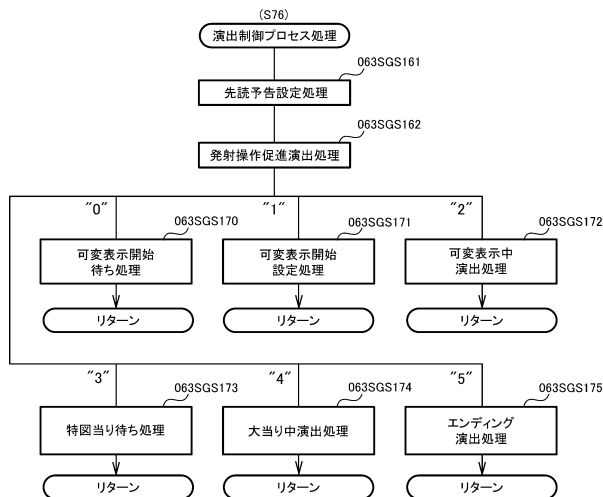
【図10-6】
【図10-6】

可変表示結果	非確変 大当り	確変大当り 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P 判定テーブルA	大当り用変動P 判定テーブルB	ハズレ用変動P 判定テーブルA	ハズレ用変動P 判定テーブルB	ハズレ用変動P 判定テーブルC	ハズレ用変動P 判定テーブルD
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	-	-	-	-
PC1-1(特殊大当り)	-	-	-	-	-	-

(数値は判定値数)

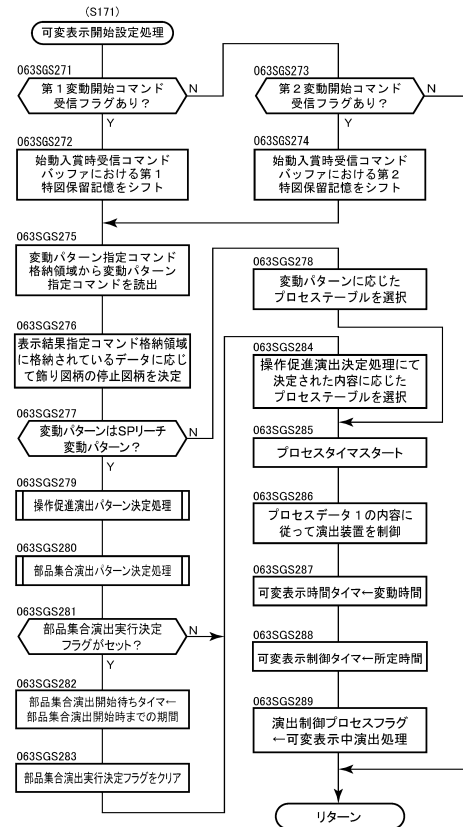
【図 10 - 7】

【図 10 - 7】



【図 10 - 8】

【図 10 - 8】



10

20

【図 10 - 9】

【図 10 - 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)

【図 10 - 10】

【図 10 - 10】

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 ↑ 高
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 ↓ 低
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%

30

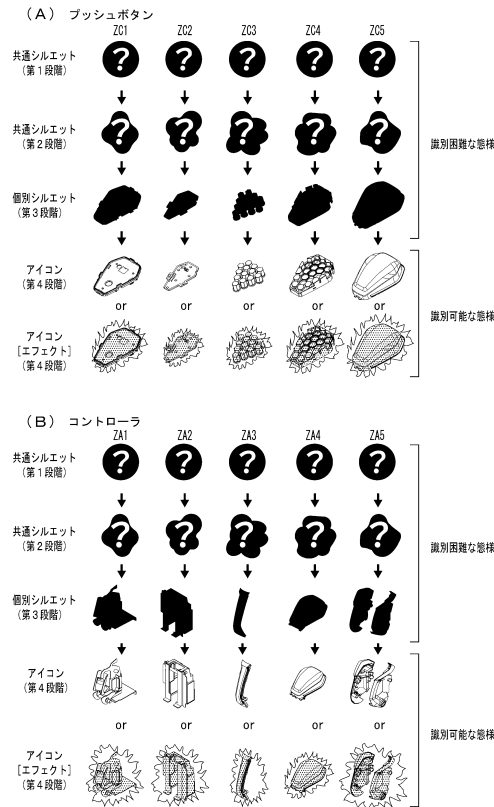
40

50

【図 10 - 11】

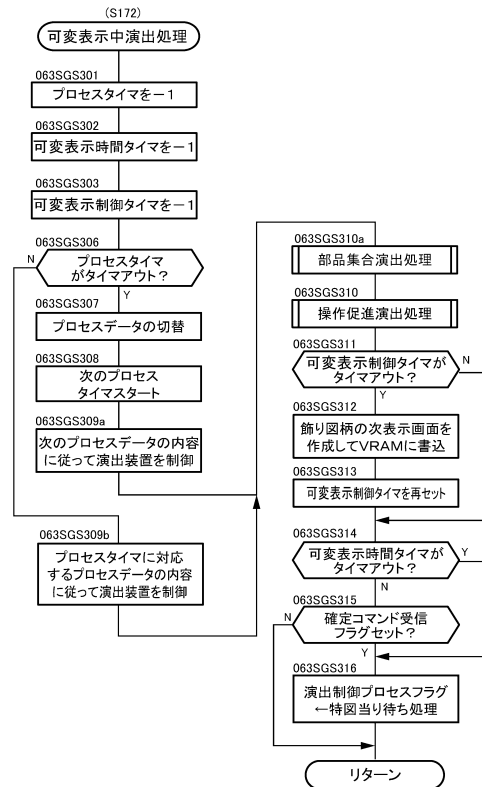
【図 10 - 11】

部品集合演出における部品画像の表示態様の变化



【図 10 - 12】

【図 10 - 12】

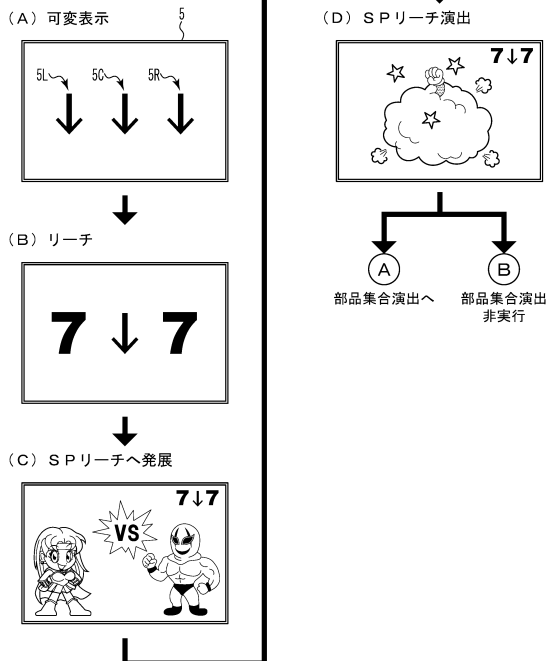


10

20

【図 10 - 13】

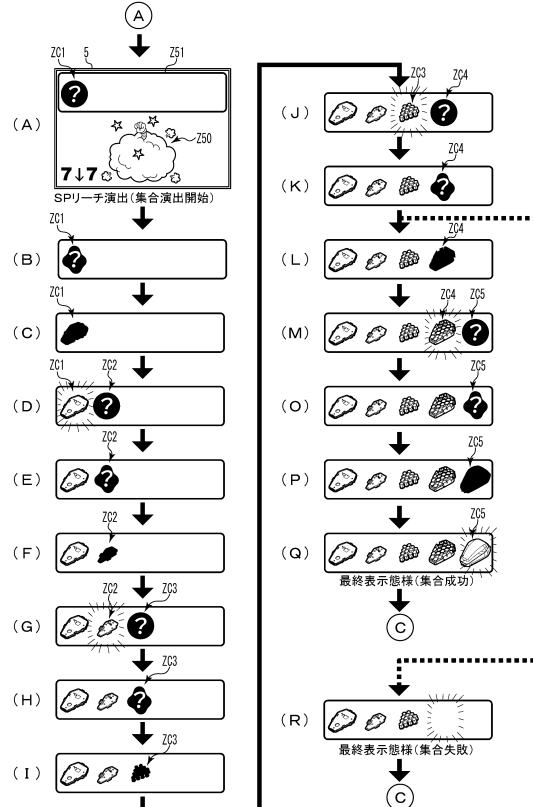
【図 10 - 13】



【図 10 - 14】

【図 10 - 14】

部品集合演出 (パターンPT1-2, PT1-1)



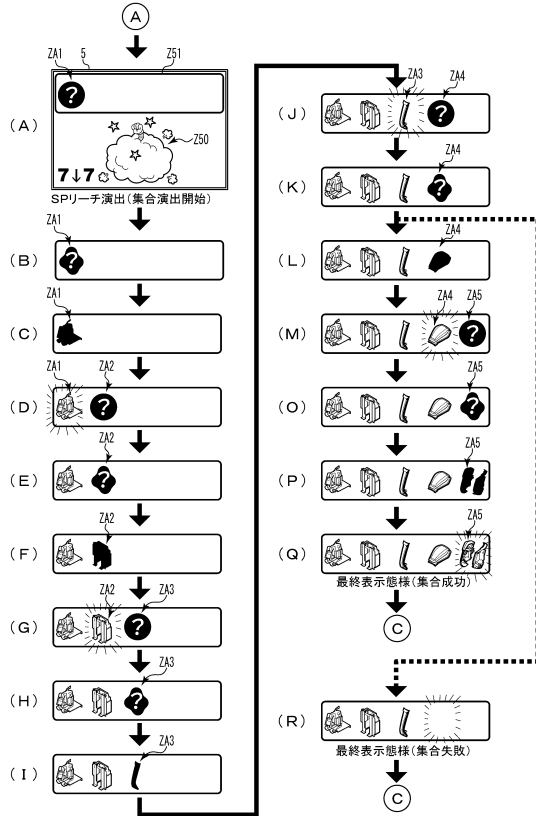
30

40

50

【図10-15】

【図10-15】 部品集合演出 (パターンPT2-2、PT2-1)

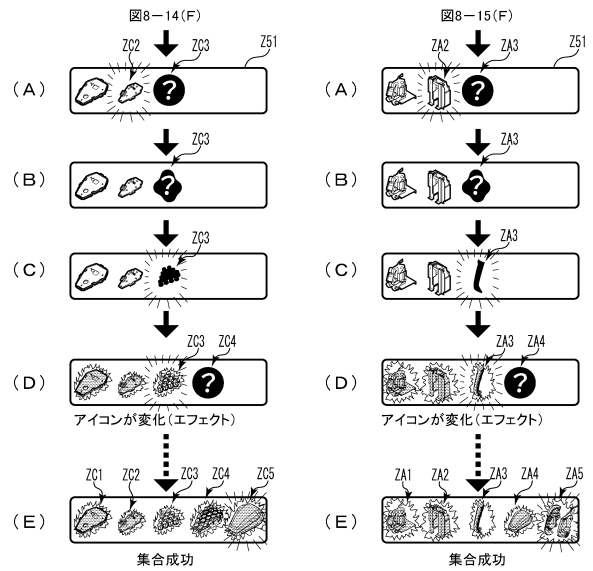


【図10-16】

【図10-16】

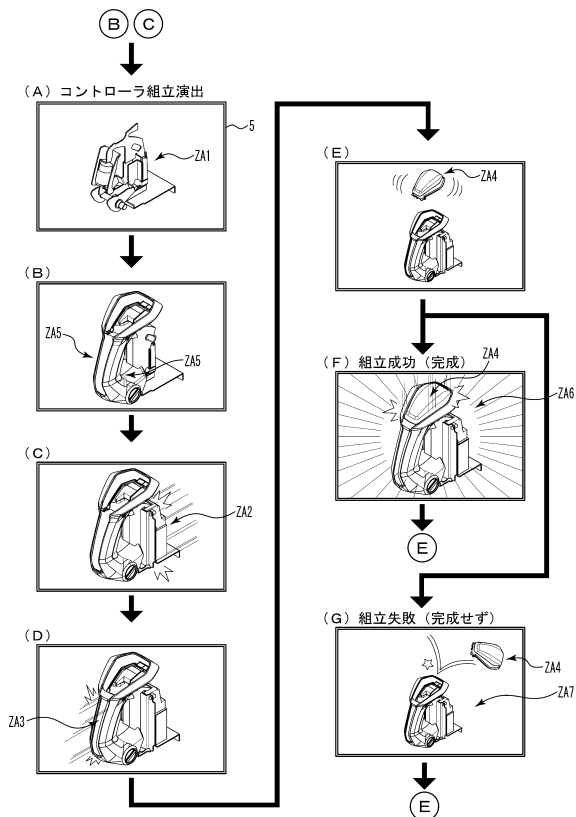
部品集合演出 (パターンPT1-3)

部品集合演出 (パターンPT2-3)



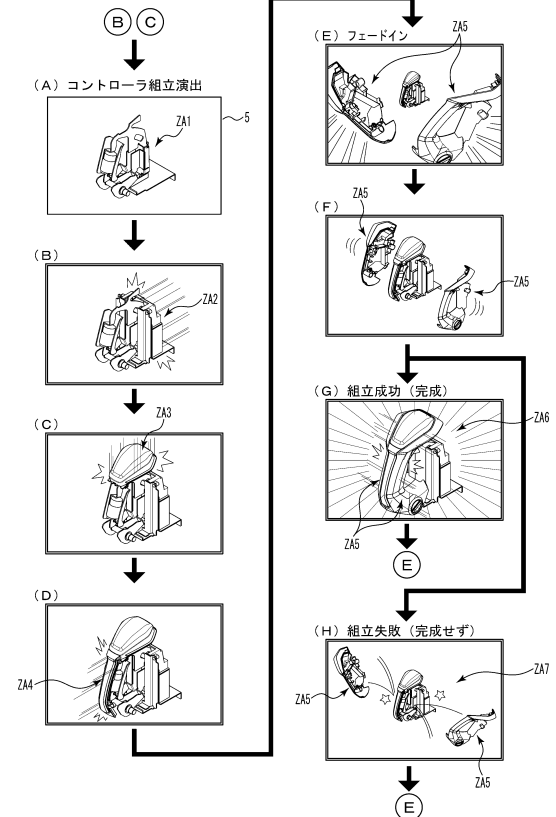
【図10-17】

【図10-17】 演出パターンA or C



【図10-18】

【図10-18】 演出パターンB or D



10

20

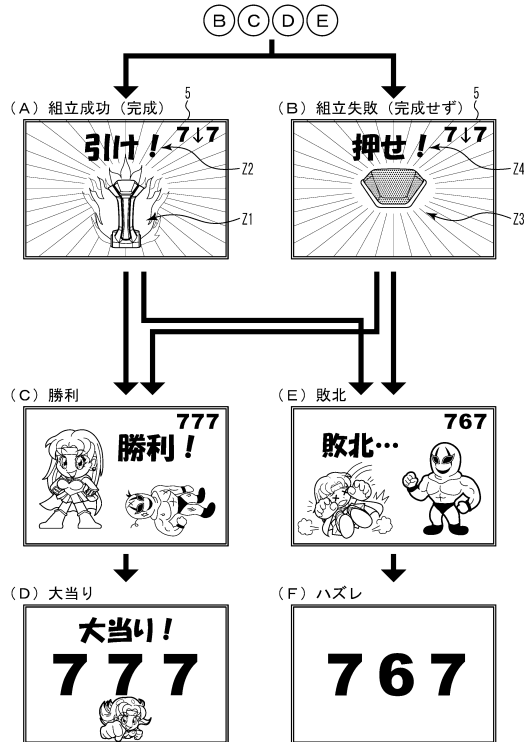
30

40

50

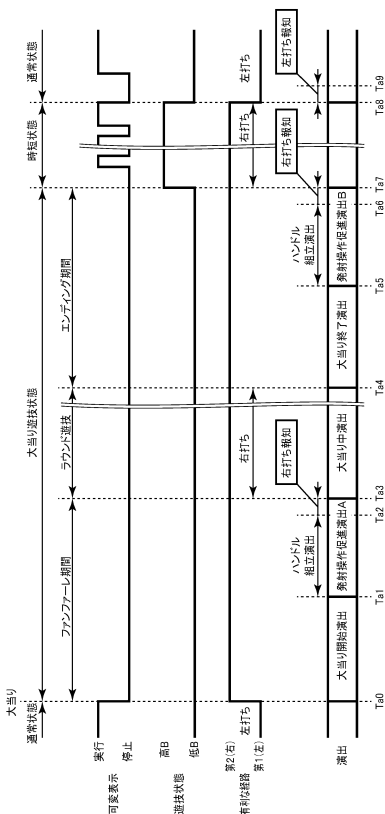
【図10-19】

【図10-19】



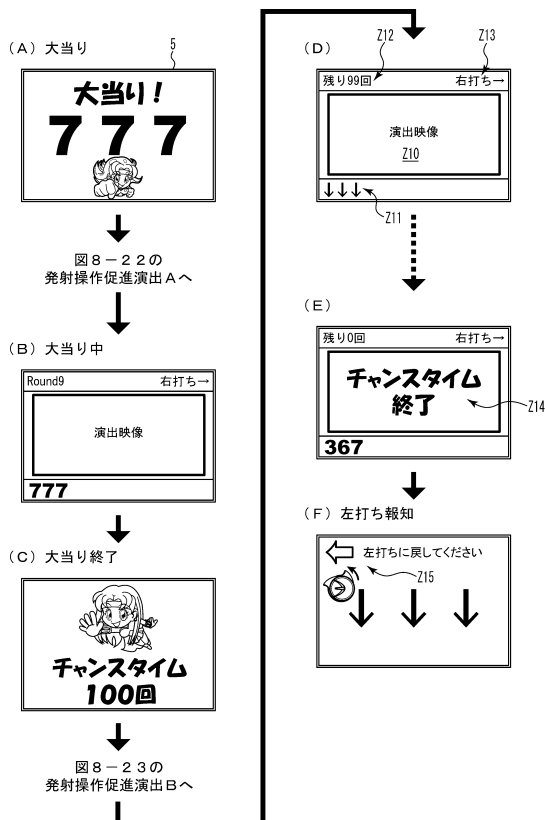
【図10-20】

【図10-20】



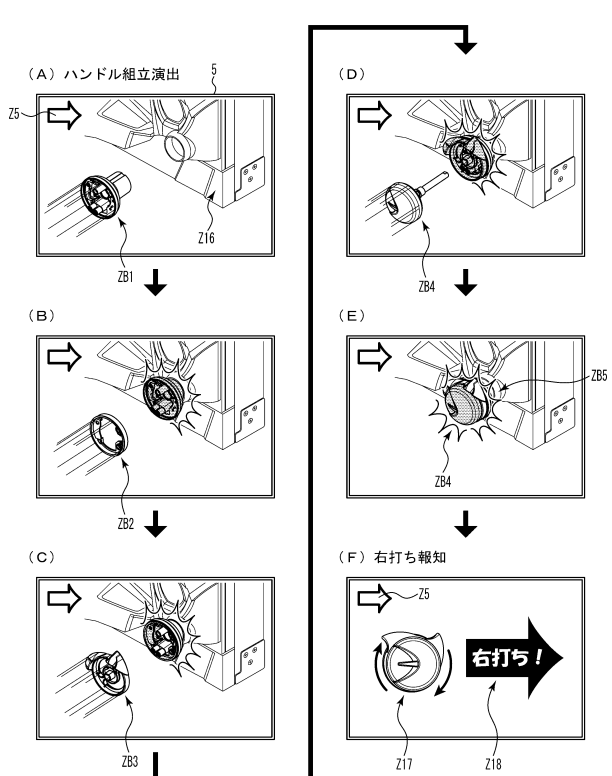
【図10-21】

【図10-21】



【図10-22】

【図10-22】 発射操作促進演出A



10

20

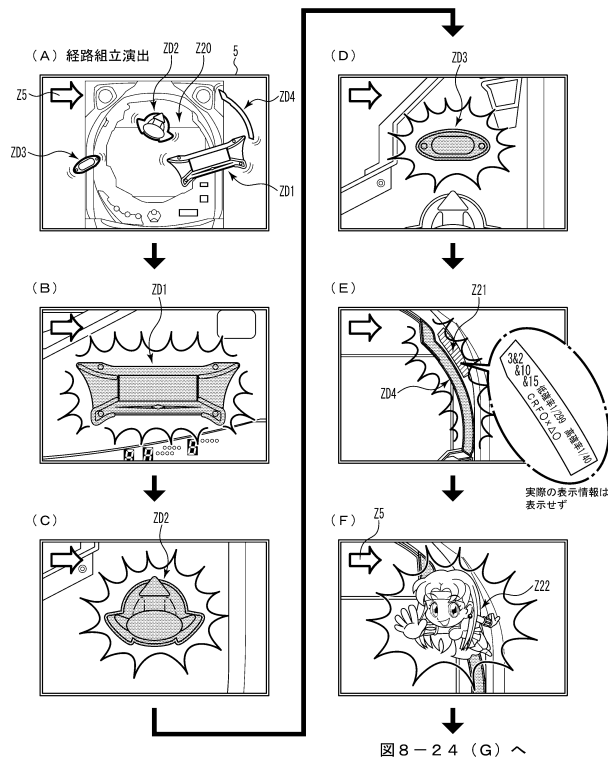
30

40

50

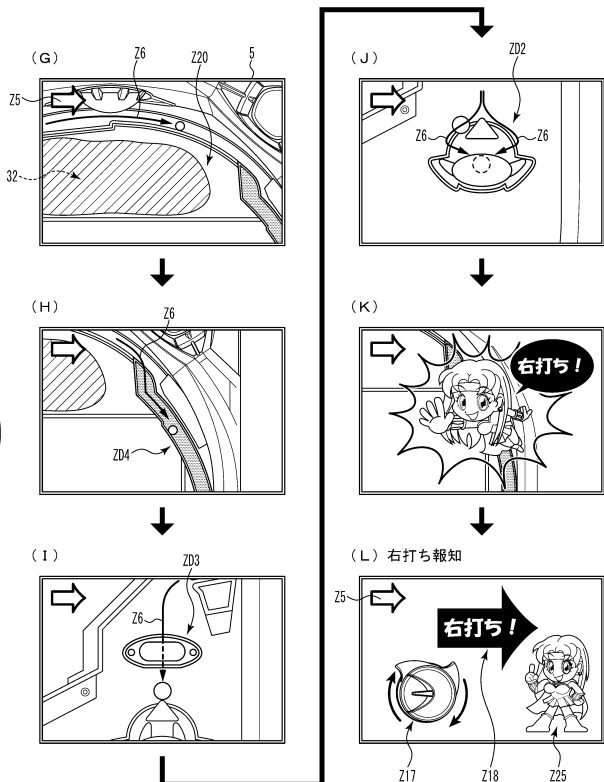
【図 10 - 23】

【図 10 - 23】 発射操作促進演出 B



【図 10 - 24】

【図 10 - 24】 発射操作促進演出 B

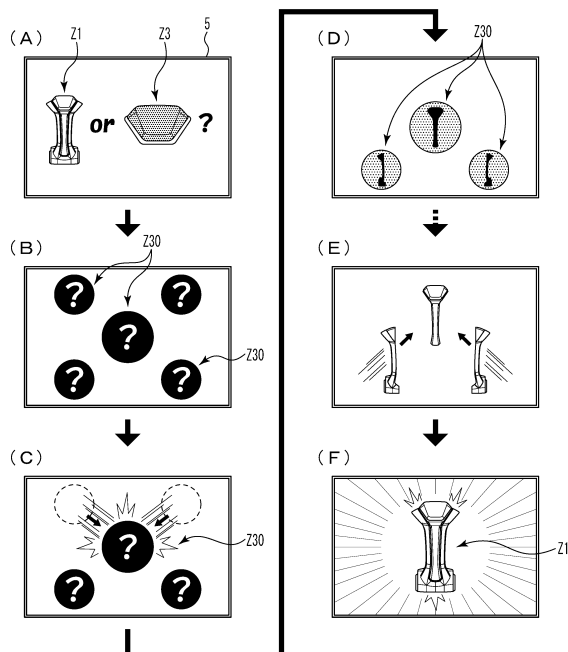


10

20

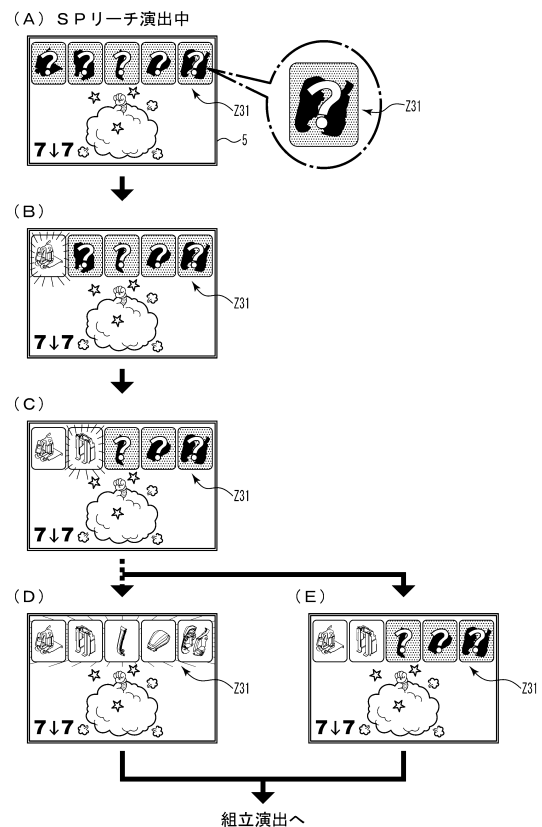
【図 10 - 25】

【図 10 - 25】 変形例 1



【図 10 - 26】

【図 10 - 26】 変形例 2



30

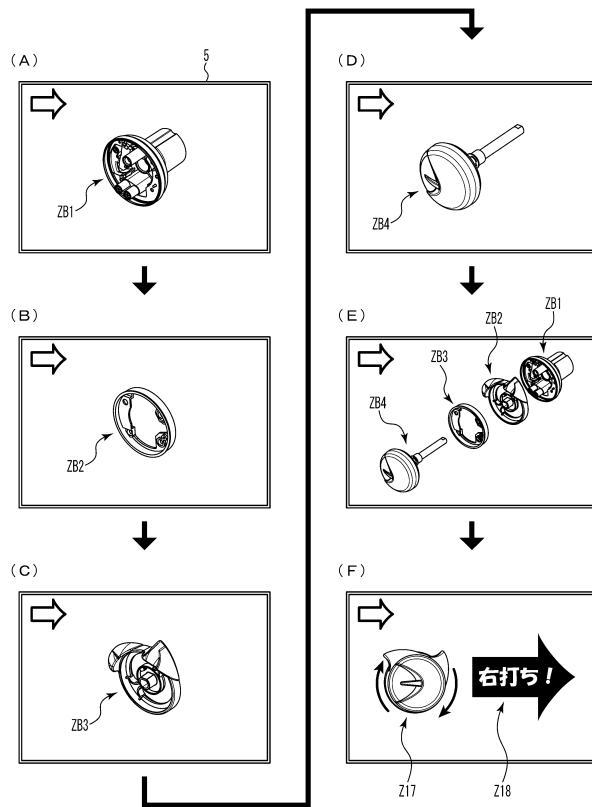
40

50

【図10-27】

【図10-27】

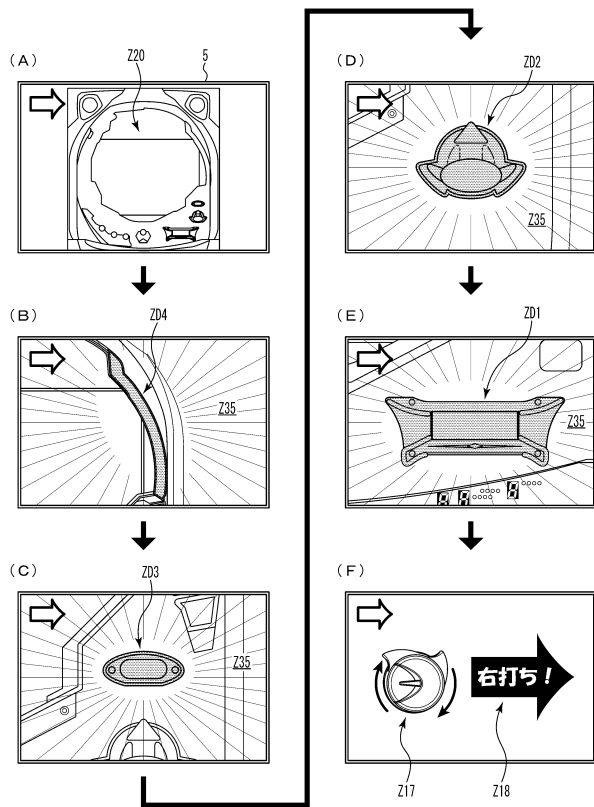
変形例3



【図10-28】

【図10-28】

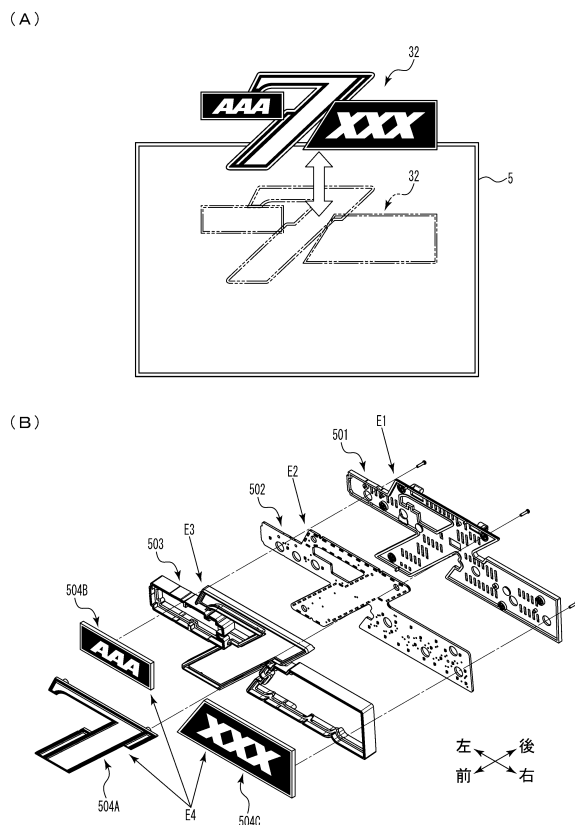
変形例4



【図10-29】

【図10-29】

変形例5



【図10-30】

【図10-30】

変形例5

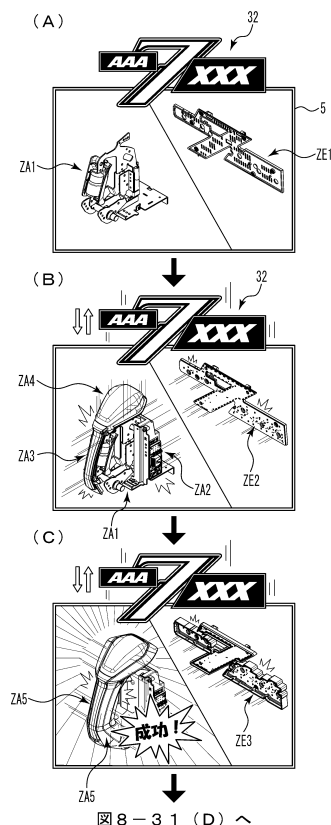


図8-31 (D)へ

10

20

30

40

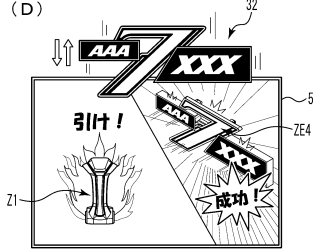
50

【図 10 - 31】

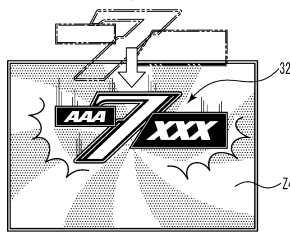
【図 10 - 31】

変形例 5

(D)



(E)



(F) 大当り



(G) ハズレ

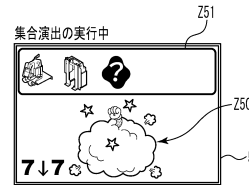


【図 10 - 32】

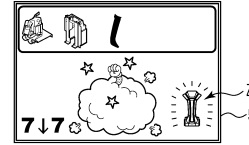
【図 10 - 32】

変形例 6

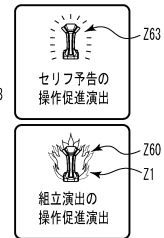
(A) 集合演出の実行中



(B) セリフ予告の操作促進演出

コントローラ
操作検出

(C)



10

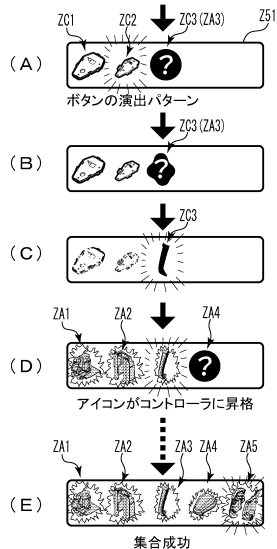
20

【図 10 - 33】

【図 10 - 33】

変形例 7

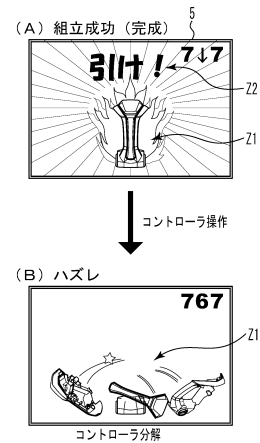
図 8-14 (F)



【図 10 - 34】

【図 10 - 34】

変形例 7



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 4 - 0 6 1 0 7 0 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 0 0 6 2 5 2 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 1 3 6 2 3 3 (J P , A)
特開 2 0 1 8 - 1 3 9 6 4 4 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2
A 6 3 F 5 / 0 4