

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7258649号
(P7258649)

(45)発行日 令和5年4月17日(2023.4.17)

(24)登録日 令和5年4月7日(2023.4.7)

(51)国際特許分類

A 6 3 F	5/04 (2006.01)	A 6 3 F	5/04	6 6 1
A 6 3 F	7/02 (2006.01)	A 6 3 F	5/04	6 5 1
		A 6 3 F	7/02	3 2 0

請求項の数 1 (全20頁)

(21)出願番号	特願2019-95868(P2019-95868)
(22)出願日	令和1年5月22日(2019.5.22)
(65)公開番号	特開2020-188944(P2020-188944)
	A)
(43)公開日	令和2年11月26日(2020.11.26)
審査請求日	令和4年4月8日(2022.4.8)

(73)特許権者	000144153 株式会社三共 東京都渋谷区渋谷三丁目 29 番 14 号
(72)発明者	小倉 敏男 東京都渋谷区渋谷三丁目 29 番 14 号
	株式会社三共内
審査官	木村 隆一

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】

遊技を行う遊技機において、
遊技者が操作可能な操作手段と、
特定表示および前記操作手段の操作態様を示唆する操作態様示唆表示を表示可能な表示手段と、
前記操作手段の操作に応じて前記特定表示の表示態様を段階的に変化させる操作演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、
前記演出実行手段は、

前記操作演出において、前記操作態様示唆表示を表示させ、前記操作手段の操作毎に前記操作態様示唆表示を前記操作手段の非操作時とは異なる特殊態様にて表示させ、前記特定表示を前記操作手段の非操作時とは異なる特別態様にて表示させるとともに前記特定表示の表示態様を段階的に変化させるときに前記操作態様示唆表示を消去し、前記特定表示の表示態様を変化させた後に前記操作態様示唆表示を再度表示させ、

前記操作演出において、前記操作態様示唆表示を、特典付与への期待度が異なる複数の態様のいずれかで表示可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技を行う遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの始動入賞領域に遊技媒体が入賞したときに複数種類の識別情報の可変表示が行われるパチンコ遊技機や、所定の賭数を設定し、スタート操作が行われたときに、複数種類の識別情報（例えば、図柄）の可変表示が行われるスロットマシンなどがある。このように識別情報の可変表示を実行可能に構成された遊技機では、可変表示部において識別情報の可変表示の表示結果が所定の表示結果となった場合に、所定の遊技価値（例えば、大当たり状態への移行など）を遊技者に与えるように構成されたものがある。

10

【0003】

このような遊技機として、遊技者の操作（スイッチ連打、長押しなど）に応じて特定表示の表示態様を段階的に変化させる操作演出を実行可能な遊技機が知られている（例えば、特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2015-002763号公報

20

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ところで、特許文献1の遊技機では、遊技者の操作に応じて特定表示の表示態様を段階的に変化させる操作演出を実行するときに遊技者の注目度を高めるにあたり、改良の余地があった。

【0006】

本発明は、このような問題点に着目してなされたものであり、遊技者の注目度を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

30

上記課題を解決するために、本発明の遊技機は、

遊技を行う遊技機において、

遊技者が操作可能な操作手段（例えば、演出用スイッチ56）と、

特定表示（例えば、期待度100）および前記操作手段の操作態様を示唆する操作態様示唆表示（例えば、遊技者の手101、示すスイッチ102）を表示可能な表示手段（例えば、液晶表示器51）と、

前記操作手段の操作に応じて前記特定表示の表示態様を段階的に変化させる操作演出を実行可能な演出実行手段（例えば、サブ制御部91）と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記操作演出において、前記操作態様示唆表示を表示させ、前記操作手段の操作毎に前記操作態様示唆表示を前記操作手段の非操作時とは異なる特殊態様にて表示させ、前記特定表示を前記操作手段の非操作時とは異なる特別態様にて表示させるとともに前記特定表示の表示態様を段階的に変化させるときに前記操作態様示唆表示を消去し、前記特定表示の表示態様を変化させた後に前記操作態様示唆表示を再度表示させ、（例えば、図8（7）（8）、図9（11）（12）、図10（17）（18）、図11（22）（23））、

40

前記操作演出において、前記操作態様示唆表示を、特典付与への期待度が異なる複数の態様のいずれかで表示可能である。

この構成によれば、操作態様示唆表示が消去されることで遊技者の手が止まり、特定表示の表示態様の変化への注目度を高めることができる。

50

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】本発明が適用された遊技機の正面図である。

【図2】遊技機の構成を示すプロック図である。

【図3】タイマ割込処理（サブ）のフローチャートである。

【図4】サブ制御部がタイマ割込処理（サブ）内で実行する操作演出抽選処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図5】操作演出における期待度の選択率および演出用スイッチの表示処理の選択率を示す説明図である。

【図6】サブ制御部がタイマ割込処理（サブ）内で実行する操作演出実行処理の制御内容を示すフローチャートである。 10

【図7】操作演出の具体例である。

【図8】操作演出の具体例である。

【図9】操作演出の具体例である。

【図10】操作演出の具体例である。

【図11】操作演出の具体例である。

【発明を実施するための形態】

【0009】

[遊技機の構成について]

図1に本発明の遊技機1を示す。遊技機1として、例えば、メダルを用いて遊技を行うスロットマシンや、遊技球を用いて遊技を行うパチンコ遊技機が挙げられる。遊技機1の内部には、外周に複数種の図柄が配列されたリール2L、2C、2R（以下、左リール、中リール、右リール）が水平方向に並設されており、これらリール2L、2C、2Rに配列された図柄のうち連続する3つの図柄が透視窓3から見えるように配置されている。 20

【0010】

リール2L、2C、2Rの外周部には、それぞれ「7」、「BAR」、「スイカ」、「チェリー」、「ベル」、「リプレイ」、「プラム」といった互いに識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で、それぞれ21個ずつ描かれている。リール2L、2C、2Rの外周部に描かれた図柄は透視窓3において各々上中下三段に表示される。

【0011】

各リール2L、2C、2Rは、各々対応して設けられたリールモータによって回転されることで、各リール2L、2C、2Rの図柄が透視窓3に連続的に変化しつつ表示される一方で、各リール2L、2C、2Rの回転が停止されることで、透視窓3に3つの連続する図柄が表示結果として導出表示されるようになっている。 30

【0012】

各リール2L、2C、2Rが回転開始すると、各リール2L、2C、2Rの図柄が連続的に変動し、リール2L、2C、2Rの回転が停止すると透視窓3に表示結果が導出表示される。

【0013】

そして、入賞ライン上に予め定められた図柄の組合せ（以下、役ともいう）が各リール2L、2C、2Rの表示結果として停止した場合には入賞が発生する。そして、入賞ライン上に、遊技状態の移行を伴う図柄の組合せが各リール2L、2C、2Rの表示結果として停止した場合には図柄の組合せに応じた遊技状態に移行するようになっている。 40

【0014】

遊技機1の前面には、画像を表示可能な液晶表示器51、音声を出力可能なスピーカ53、54、遊技者が操作可能な操作手段である演出用スイッチ56が設けられている。演出用スイッチ56の内部には演出スイッチ用LEDが設けられている。

【0015】

液晶表示器51からは、特定表示として特典付与の期待度を表示可能であるとともに演出用スイッチ56の操作態様を示唆する操作態様示唆表示が表示可能である。本実施形態 50

では、操作態様示唆表示で示唆される操作態様は演出用スイッチ 5 6 を押下する態様である。具体的には、演出用スイッチ 5 6 を示す画像と遊技者の手を示す画像とによる操作態様示唆表示により演出用スイッチ 5 6 を押下することが示唆される。

【 0 0 1 6 】

そして、本実施形態では、サブ制御部 9 1 による演出制御によって、演出用スイッチ 5 6 の操作に応じて液晶表示器 5 1 から表示されている期待度を段階的に変化させる操作演出を実行可能である。操作演出は、特典を付与するか否かを決定する特典付与抽選が実行された場合に実行される操作演出抽選に当選したときに実行される。操作演出が開始されると 0 % の期待度が液晶表示器 5 1 から表示される。この状態で、演出用スイッチ 5 6 を 10 回操作すると期待度が 10 % に変化する。そして、期待度が 10 % で確定するか、又は、再度演出用スイッチ 5 6 の操作が可能になる。再度演出用スイッチ 5 6 の操作が可能になったときは、演出用スイッチ 5 6 を 10 回操作すると期待度が 20 % に変化する。そして、期待度が 20 % で確定するか、又は、再度演出用スイッチ 5 6 の操作が可能になる。以上の動作が繰り返され、最終的に期待度が 100 % で確定することがある。この場合は特典の付与が確定する。

【 0 0 1 7 】

また、操作演出において、液晶表示器 5 1 から表示される演出用スイッチ 5 6 を示す画像の色が白又は赤になる。演出用スイッチ 5 6 が赤で表示されたときのほうが白で表示されたときよりも期待度が高い。なお、本実施形態では、操作演出抽選によって 10 回未満の操作でも期待度を段階的に変化させることに決定することがある。

【 0 0 1 8 】

図 2 に示すように、遊技機 1 の内部には、遊技の進行を制御するとともに遊技の進行に応じて各種コマンドを出力する遊技制御基板 4 0 、および該コマンドに応じて所定の演出を制御する演出制御基板 9 0 などが設けられている。遊技制御基板 4 0 は、遊技の進行に関する処理を行うとともに、遊技制御基板 4 0 に搭載あるいは接続された構成を制御するメイン制御部 4 1 を備える。演出制御基板 9 0 は、遊技制御基板 4 0 から送信されるコマンドを受けて演出を行う処理を行うとともに、演出制御基板 9 0 に搭載あるいは接続された構成を制御するサブ制御部 9 1 を備える。メイン制御部 4 1 は、1 チップマイクロコンピュータにて構成され、メイン C P U 4 1 a 、 R O M 4 1 b 、 R A M 4 1 c を備えている。メイン制御部 4 1 は、 R O M 4 1 b に記憶された制御プログラムを実行して、遊技の進行に関する処理を行うとともに、遊技制御基板 4 0 に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。また、サブ制御部 9 1 は、1 チップマイクロコンピュータにて構成され、サブ C P U 9 1 a 、 R O M 9 1 b 、 R A M 9 1 c を備えている。サブ制御部 9 1 は、 R O M 9 1 b に記憶された制御プログラムを実行して、遊技の進行に関する処理を行うとともに、遊技制御基板 9 0 に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。

【 0 0 1 9 】

本実施形態では、液晶表示器 5 1 、スピーカ 5 3 , 5 4 、演出用スイッチ 5 6 、演出スイッチ用 L E D 等の演出装置は演出制御基板 9 0 に接続されている。そして、これらの演出装置はサブ制御部 9 1 により制御される。

【 0 0 2 0 】

[タイマ割込処理 (サブ)]

次に、サブ制御部 9 1 が内部クロックのカウント値に基づいて 1 . 1 2 m s の間隔で実行するタイマ割込処理 (サブ) について説明する。

【 0 0 2 1 】

図 3 に示すように、タイマ割込処理 (サブ) においては、サブ制御部は、まず、使用中のレジスタをスタック領域に退避する (S p 1) 。次いで、停電判定処理を行う (S p 2) 。停電判定処理では、電断検出回路から電圧低下信号が入力されているか否かを判定し、電圧低下信号が入力されていれば、前回の停電判定処理でも電圧低下信号が入力されていたか否かを判定し、前回の停電判定処理でも電圧低下信号が入力されていた場合には停

10

20

30

40

50

電と判定し、その旨を示す電断フラグを設定する。

【0022】

S p 2 のステップにおける停電判定処理の後、電断フラグが設定されているか否かを判定し (S p 3)、電断フラグが設定されていた場合には電断処理 (サブ) に移行する。電断処理 (サブ) では起動処理 (サブ) で用いるバックアップフラグをバックアップデータの作成後にセットしたり、チェックサムをバックアップデータの排他的論理和を算出して計算するなどの処理を実行する。

【0023】

電断フラグが設定されていない場合にはコマンド解析処理を実行する (S p 4)。コマンド解析処理では、コマンドバッファにコマンドが格納されているか否かを判定し、コマンドバッファにコマンドが格納されていればコマンドバッファからコマンドを取得する。そして、取得したコマンドに応じた処理を実行する。

10

【0024】

S p 5 において、サブ制御部 9 1 は、操作演出抽選処理を実行する (S p 5)。操作演出抽選処理では、サブ制御部 9 1 は、抽選条件が満たされたときに操作演出を実行するか否かを決定する操作演出抽選を実行する。抽選条件は、特典を付与するか否かを決定する特典付与抽選が実行されることである。なお、特典付与抽選はメイン制御部 4 1 が実行する。そして、メイン制御部 4 1 からのコマンドに基づいてサブ制御部 9 1 は特典付与抽選が実行されたことを識別できる。

20

【0025】

S p 6 において、サブ制御部 9 1 は、操作演出実行処理を実行する (S p 6)。操作演出実行処理では、サブ制御部 9 1 は、操作演出抽選に当選したときに操作演出を実行する。

【0026】

[操作演出抽選処理について]

次に、タイマ割込処理 (サブ) における操作演出抽選処理 (S p 5) について図 4 を用いて説明する。

【0027】

図 4 に示すように、操作演出抽選処理では、サブ制御部 9 1 は、操作演出抽選の抽選条件が成立したか否かを判定する (S a 1)。

30

【0028】

抽選条件が成立していないときは処理を終了する。抽選条件が成立したときは、操作演出抽選を実行する (S a 2)。そして、操作演出抽選に当選したか否かを判定する (S a 3)。

【0029】

操作演出抽選に当選していないときは処理を終了する。操作演出抽選に当選したときは演出実行フラグが R A M 9 1 c にセットされる。これにより、操作演出が実行されることとなる。

【0030】

[操作演出における期待度の選択率および演出用スイッチの色の選択率について]

次に、図 4 の S a 2 における操作演出抽選に当選したときにおいて、操作演出での期待度 (確定する期待度) の選択率および演出用スイッチ 5 6 を示す画像の色の選択率を図 5 によって説明する。図 5 (a) は期待度の選択率を示し、図 5 (b) は演出用スイッチ 5 6 を示す画像の色の選択率を示す。

40

【0031】

図 5 (a) に示すように、特典付与抽選に当選しなかった場合 (図中「特典なし」) は、10 % の期待度の選択率 (すなわち、期待度が 100 % で確定する割合) が最も高く、期待度が高くなるにしたがって期待度の選択率が低くなる。また、100 % の期待度は選択されることはない。また、特典付与抽選に当選した場合 (図中「特典付与」) は、10 % の期待度の選択率が最も低く、期待度が高くなるにしたがって選択率が高くなる。また、100 % の期待度が選択される可能性がある。なお、本実施形態では、100 % の期待

50

度の選択率は最も低くなっている、いわゆるプレミア演出の扱いである。

【0032】

図5(b)に示すように、特典付与抽選に当選しなかった場合(図中「特典なし」)は、白のほうが赤よりも選択率が高くなっている。また、特典付与抽選に当選した場合(図中「特典付与」)は、赤のほうが白よりも選択率が高くなっている。

【0033】

以上のように選択率を設定することにより、期待度が100%になる場合以外では、演出用スイッチ56が赤色で期待度が90%のときが最も期待度が高く、演出用スイッチ56が白色で期待度が10%のときが最も期待度が低い。

【0034】

[操作演出実行処理について]

次に、タイマ割込処理(サブ)における操作演出実行処理(Sp6)について図6を用いて説明する。

【0035】

図6に示すように、操作演出実行処理では、サブ制御部91は、演出実行フラグ(図5のSa4参照)がRAM41cにセットされているか否かを判定する(Sb1)。演出実行フラグがセットされていないときは処理を終了する。

【0036】

次いで、操作演出の実行開始のタイミングであるか否かを判定する(Sb2)。操作演出の実行開始のタイミングであるときは、液晶表示器51から期待度を表示するための期待度表示処理が行われ(Sb8)、液晶表示器51から操作態様指示表示を表示するための操作態様指示表示処理が行われる(Sb10)。この場合にはSb9の処理はスキップされる。そして、Sb8及びSb9の処理が行われた後に図3のタイマ割込処理(サブ)によって初期画面として液晶表示器51から0%の期待度が表示される(例えば、図7(1)の状態)。そして、期待度の表示後に表示演出が実行されるとともに操作態様示唆表示が表示され、演出用スイッチ56の内部に設けられている演出用スイッチ用LEDが発光される(例えば、図7(2)の状態)。

【0037】

また、Sb2で操作演出の実行開始のタイミングでないと判定されたときは、操作態様示唆表示の表示中であるか否かを判定する(Sb3)。操作態様示唆表示の表示中でないときは処理を終了する。操作態様示唆表示の表示中であるときは、演出用スイッチ56が操作されたか否かを判定する(Sb4)。演出用スイッチ56が操作されていないときは処理を終了する。演出用スイッチ56が操作されたときは、演出用スイッチ56の操作回数をカウントする操作カウンタに1加算する(Sb5)。

【0038】

次いで、操作カウンタのカウント値が10になったか否かを判定する(Sb6)。カウント値が10になったときは、操作態様示唆表示を一旦消去する(Sb6)。このとき、操作態様示唆表示の消去に併せて、表示している期待度も一旦消去するとともに演出用スイッチLEDを消灯する(例えば、図8(7)の状態)。なお、演出用スイッチ56の操作回数が10回未満で期待度を変化させることに決定しているときにはSb6ではその回数に達したか否かが判定される。

【0039】

次いで、液晶表示器51から期待度を表示するための期待度表示処理が行われる(Sb8)。Sb8の処理が行われた後に図3のタイマ割込処理(サブ)によって、操作態様示唆表示の消去後に液晶表示器51から変化後の期待度(10%~100%)が表示される(例えば、図8(8)の状態)。そして、変化後の期待度で確定するか否かを判定する(Sb9)。期待度が確定しないときは、液晶表示器51から操作態様指示表示を表示するための操作態様指示表示処理が行われる(Sb10)。そして、Sb9の処理が行われた後に図3のタイマ割込処理(サブ)によって、変化後の期待度の表示後に表示演出が実行されるとともに操作態様示唆表示が表示され、演出用スイッチ56の内部に設けられている

10

20

30

40

50

演出スイッチ用 LED が発光される（例えば、図 8（10）の状態）。

【0040】

また、期待度が確定するときは、確定表示を行うための期待度確定処理が行われる（Sb12）。Sb12 の処理が行われた後に図 3 のタイマ割込処理（サブ）によって、変化後の期待度の表示後に確定表示が表示される（例えば、図 8（9）の状態）。そして、演出実行フラグをクリアする（Sb13）。

【0041】

また、操作カウンタのカウント値が 10 に達しないときは変化前演出を実行するための変化前演出実行処理が行われる（Sb11）。Sb11 の処理が行われた後に図 3 のタイマ割込処理（サブ）によって、変化前演出が実行される。具体的には、演出用スイッチ 56 の操作に併せて、演出用スイッチ 56 が操作される様子を表示し、当該表示に併せて表示中の期待度を揺動させる（例えば、図 7（3）の状態）。そして、表示中の期待度を揺動させた後は操作前の画面に戻す（例えば、図 7（4）の状態）。

10

【0042】

次に、本発明の具体例について図 7～図 11 を用いて説明する。

【0043】

図 7（1）に示すように、操作演出抽選に当選した場合には、操作演出が開始される。操作演出が開始されると、まず、初期画面として特定表示である期待度 100 が表示される。操作演出の開始時に表示される期待度 100 は 0 % を示す。このとき、演出用スイッチ LED が消灯し、演出用スイッチ 56 は消灯した状態になる。

20

【0044】

図 7（2）に示すように、期待度 100 が表示された後に、操作態様示唆表示として、遊技者の手 101 と演出用スイッチ 56 を示すスイッチ 102 とが表示されるとともに遊技者の手 101 の側方には下方を向いた矢印が表示される。これにより、演出用スイッチ 56 を押下することが遊技者に示唆される。スイッチ 102 の色は操作演出抽選に当選したときに決定された色で表示される。白であるときは特典が付与される期待度が低く、赤であるときは特典が付与される期待度が高い。また、遊技者の手 101 とスイッチ 102 とが表示されるときに、表示演出としてキャラクタ 103 が表示される。このとき、演出用スイッチ LED が発光し、演出用スイッチ 56 が発光した状態になる。なお、スイッチ 102 には「連打」という文字が付されており、当該文字により演出用スイッチ 56 を連続的に押下することを示唆している。

30

【0045】

図 7（3）に示すように、演出用スイッチ 56 の 1 回目の操作が行われると、演出用スイッチ 56 の操作に連動して遊技者の手 101 が下方に移動し、スイッチ 102 を押下する様子が表示される。そして、遊技者の手 101 によりスイッチ 102 を押下する様子が表示されると、これに連動して期待度 100 が揺動する。なお、キャラクタ 103 は消去される。

【0046】

図 7（4）に示すように、演出用スイッチ 56 の 1 回目の操作が終了（演出用スイッチ 56 の押下を解除）すると、遊技者の手 101 が上方に移動して図 7（2）と同一に戻る。

40

【0047】

図 7（5）に示すように、演出用スイッチ 56 の 2 回目の操作が行われると、演出用スイッチ 56 の操作に連動して遊技者の手 101 が下方に移動し、スイッチ 102 を押下する様子が表示される。そして、遊技者の手 101 によりスイッチ 102 を押下する様子が表示されると、これに連動して期待度 100 が揺動する。以降、演出用スイッチ 56 の操作回数が 9 回に達するまでは、演出用スイッチ 56 が操作されるたびに図 7（4） 図 7（5）と同一の処理が行われる。

【0048】

図 8（6）に示すように、演出用スイッチ 56 の 10 回目の操作が行われると、演出用スイッチ 56 の操作に連動して遊技者の手 101 が下方に移動し、スイッチ 102 を押下

50

する様子が表示される。そして、遊技者の手 101 によりスイッチ 102 を押下する様子が表示されると、これに連動して期待度 100 が揺動する。

【0049】

図 8 (7) に示すように、演出用スイッチ 56 の 10 回目の操作が終了すると、揺動していた期待度 100 の表示が消去されるとともに遊技者の手 101 とスイッチ 102 の表示が消去される。すなわち、特定表示と操作態様示唆表示とが消去される。また、演出用スイッチ LED が消灯し、演出用スイッチ 56 が消灯する。

【0050】

図 8 (8) に示すように、期待度 100 の表示が消去されるとともに遊技者の手 101 とスイッチ 102 の表示が消去されてから一定時間が経過すると再度期待度 100 が表示される。このとき、演出用スイッチ 56 を合計 10 回操作した後なので期待度 100 の表示が段階的に変化し、10% の期待度 100 が表示される。

10

【0051】

なお、本具体例では、演出用スイッチ 56 が 10 回操作されたときに遊技者の手 101 やスイッチ 102 が消去されるとともに再度期待度 100 が表示される例について説明しているが、操作演出抽選において、10 回未満（例えば、1 回）の操作が行われたときには、これらを消去するとともに再度期待度 100 を表示すると決定することがある。このように、10 回未満の操作で特定表示と操作態様示唆表示を一旦消去して再度表示することにより演出用スイッチ 56 を操作するときの緊張感を高めることができる。

【0052】

図 8 (9) に示すように、図 8 (8) で表示された 10% の期待度 100 が確定する場合は、確定表示が表示される。具体的には、「10% 確定！」という確定した期待度を特定可能な期待度確定表示 104 が表示される。この後、特典付与抽選に当選しているときは特典が付与される。

20

【0053】

なお、本実施形態では、図 8 (8) に示すように、期待度 100 が確定するときとしないときとで同一の画面による期待度 100 の表示を行っているが、期待度 100 が確定するときとしないときとで類似する表示を行ってもよい。例えば、期待度 100 の文字のフォントが異なる、あるいは、背景が同一のモチーフであるが画像が異なる例を挙げることができる。

30

【0054】

図 8 (10) に示すように、図 8 (8) で表示された期待度 100 が確定しない場合は、10% の期待度が表示されるとともに、図 7 (2) と期待度 100 以外は同一態様の画面が再度表示される。すなわち、遊技者の手 101 と演出用スイッチ 56 を示すスイッチ 102 とが表示されるとともに遊技者の手 101 の側方には下方を向いた矢印が再度表示される。このとき、スイッチ 102 の色は、図 7 (7) での消去前の色、すなわち、図 7 (2) ~ 図 8 (6) で表示していた色と同一色に引き継がれる。また、10% の期待度 100 が表示される。また、遊技者の手 101 とスイッチ 102 とが再度表示されるときにキャラクタ 103 が表示され、演出用スイッチ LED が発光し、演出用スイッチ 56 が発光した状態になる。

40

【0055】

図 9 (11) に示すように、図 8 (8) で表示された期待度 100 が確定しない場合に、演出用スイッチ 56 が操作されると、演出用スイッチ 56 の操作回数が 9 回に達するまでは、演出用スイッチ 56 が操作されるたびに図 7 (4) 図 7 (5) と同一の処理が行われる。

【0056】

図 9 (12) に示すように、演出用スイッチ 56 の 20 回目の操作が終了すると、揺動していた期待度 100 の表示が消去されるとともに遊技者の手 101 とスイッチ 102 の表示が消去される。すなわち、特定表示と操作態様示唆表示とが消去される。また、演出用スイッチ LED が消灯し、演出用スイッチ 56 が消灯する。

50

【0057】

図9(13)に示すように、期待度100の表示が消去されるとともに遊技者の手101とスイッチ102の表示が消去されてから一定時間が経過すると再度期待度100が表示される。このとき、演出用スイッチ56を合計20回操作した後なので期待度100の表示が段階的に変化し、20%の期待度100が表示される。

【0058】

図9(14)に示すように、図9(13)で表示された20%の期待度100が確定する場合は、確定表示が表示される。具体的には、「20%確定!」という確定した期待度を特定可能な期待度確定表示104が表示される。この後、特典付与抽選に当選しているときは特典が付与される。

10

【0059】

図9(15)に示すように、図9(13)で表示された期待度100が確定しない場合は、20%の期待度が表示されるとともに、図7(2)と期待度100以外は同一態様の画面が再度表示される。すなわち、遊技者の手101と演出用スイッチ56を示すスイッチ102とが表示されるとともに遊技者の手101の側方には下方を向いた矢印が再度表示される。このとき、スイッチ102の色は、図9(12)での消去前の色、すなわち、図7(2)～図9(11)で表示していた色と同一色に引き継がれる。また、遊技者の手101とスイッチ102とが再度表示されるときにキャラクタ103が表示され、演出用スイッチLEDが発光し、演出用スイッチ56が発光した状態になる。

【0060】

以降、引き続き演出用スイッチ56が操作されると、演出用スイッチ56の操作されたたびに同様の処理が行われ、期待度100が確定しない限りは、期待度100が20% 30% 40% ・・・と上昇していく。

20

【0061】

図10(16)に示すように、期待度100が確定することなく、演出用スイッチ56の90回目の操作が行われたとする。

【0062】

図10(17)に示すように、演出用スイッチ56の90回目の操作が終了すると、揺動していた期待度100の表示が消去されるとともに遊技者の手101とスイッチ102の表示が消去される。すなわち、特定表示と操作態様示唆表示とが消去される。また、演出用スイッチLEDが消灯し、演出用スイッチ56が消灯する。

30

【0063】

図10(18)に示すように、期待度100の表示が消去されるとともに遊技者の手101とスイッチ102の表示が消去されてから一定時間が経過すると再度期待度100が表示される。このとき、演出用スイッチ56を合計90回操作した後なので期待度100の表示が段階的に変化し、90%の期待度100が表示される。

【0064】

図10(19)に示すように、図10(18)で表示された90%の期待度100が確定する場合は、確定表示が表示される。具体的には、「90%確定!」という確定した期待度を特定可能な期待度確定表示104が表示される。この後、特典付与抽選に当選しているときは特典が付与される。なお、サブ制御部91は、確定した期待度に応じて期待度確定表示104の表示態様を変化させることができる。具体的には、例えば、期待度に応じて色を異ならせる、文字の大きさやフォントと異ならせる、異なるキャラクタを登場させることが挙げられる。

40

【0065】

図10(20)に示すように、図10(18)で表示された期待度100が確定しない場合は、90%の期待度が表示されるとともに、図7(2)と期待度100以外は同一態様の画面が再度表示される。すなわち、遊技者の手101と演出用スイッチ56を示すスイッチ102とが表示されるとともに遊技者の手101の側方には下方を向いた矢印が再度表示される。このとき、スイッチ102の色は、図10(17)での消去前の色、すな

50

わち図7(2)～図10(16)まで表示していた色と同一色に引き継がれる。また、遊技者の手101とスイッチ102とが再度表示されるときにキャラクタ103が表示され、演出用スイッチLEDが発光し、演出用スイッチ56が発光した状態になる。

【0066】

図11(21)に示すように、引き続き演出用スイッチ56が操作され、演出用スイッチ56の100回目の操作が行われたとする。

【0067】

図11(22)に示すように、演出用スイッチ56の100回目の操作が終了すると、揺動していた期待度100の表示が消去されるとともに遊技者の手101とスイッチ102の表示が消去される。すなわち、特定表示と操作態様示唆表示とが消去される。また、演出用スイッチLEDが消灯し、演出用スイッチ56が消灯する。

10

【0068】

図11(23)に示すように、期待度100の表示が消去されるとともに遊技者の手101とスイッチ102の表示が消去されてから一定時間が経過すると再度期待度100が表示される。このとき、演出用スイッチ56を合計100回操作した後なので期待度100の表示が段階的に変化し、100%の期待度100が表示される。

【0069】

図11(24)に示すように、期待度100は100%が段階的に変化する最大の期待度なので、確定表示が表示される。具体的には、「特典付与確定！」という特典が付与されることを特定可能な特典付与表示105が表示される。この後、特典付与抽選に当選しているときは特典が付与される。なお、本実施形態では、図示は省略しているが、特典が付与されるときは、特典付与表示105を他の期待度が確定したときにも表示可能である。例えば、特典を付与することに決定するとともに10%の期待度確定表示104を表示(図8(9)参照)した後に特典付与表示105を表示ことが可能である。これにより、確定した期待度が100%でない場合にも、遊技者の手が止まり、期待度の変化への注目度を高めることができる。

20

【0070】

このように、本実施形態では、操作演出において、期待度の段階的な変化を終了させるとき(すなわち、期待度が確定するとき)は、変化が終了する該段階においても他の段階と同一タイミングで操作態様示唆表示を消去する。よって、操作態様示唆表示が消去された後にならないと期待度が確定するのか、あるいは、さらに変化するのかを識別できない。このため、操作態様示唆表示が消去された後の状態分岐の注目度を高めることができる。

30

【0071】

また、操作演出において、期待度を段階的に変化させるとときに変化後の期待度100(例えば、図8(8))を表示させるとともに、期待度の段階的な変化を終了させるとき(すなわち、期待度が確定するとき)は、変化が終了する該段階においても同一表示を表示させている。よって、期待度が確定するのか、あるいは、さらに変化するのかも注目度を高めることができる。

【0072】

[変形例について]

40

[操作態様示唆表示について]

上記実施形態では、操作態様示唆表示として、演出用スイッチ56を押下することを示唆する表示を行ったが、例えば、演出用スイッチ56を長押しすることを示唆する表示、あるいは、複数回連続的に押下(連打)することを示唆する表示を操作態様示唆表示とするなど、操作態様示唆表示によって上記実施形態と異なる示唆を行ってもよい。

【0073】

[特定表示について]

上記実施形態では、特定表示として特典付与の期待度を表示し、操作演出において期待度の表示が段階的に変化する例を挙げたが、例えば、特定表示として特典の付与確率を表示し、操作演出において特典の付与確率が段階的に変化するなど、特定表示の態様は上記

50

実施形態と異なる態様でもよい。

【0074】

[変化前演出について]

上記実施形態では、変化前演出として演出用スイッチ56の操作に応じて期待度100を揺動させる例を挙げたが、例えば、背景画像が揺れる様子を表示する、期待度100を際立たせる集中線を表示するなど、変化前演出の態様は上記実施形態と異なる態様でもよい。

【0075】

[本実施形態の効果]

次に、本実施形態の効果を説明する。

10

【0076】

(1) 本実施形態では、操作演出において、操作態様示唆表示（本例では、遊技者の手101、スイッチ表示102）を表示させ、特定表示（本例では、期待度100）の表示態様を段階的に変化させるときに該操作態様示唆表示を消去し、特定表示の表示態様を変化させた後に操作態様示唆表示を再度表示させる（本例では、図8(7)(8)、図9(11)(12)、図10(17)(18)、図11(22)(23)）。

よって、操作態様示唆表示が消去されることで遊技者の手が止まり、特定表示の表示態様の変化への注目度を高めることができる。

【0077】

(2) 本実施形態では、操作演出の実行により期待度100の表示態様を段階的に変化させるまでは、段階的に変化する前の期待度100の表示態様を演出用スイッチ56が操作されるたびに揺動させる変化前演出を実行する（本例では、図7(3)、図9(11)、図10(16)、図11(21)）。

20

よって、操作が受け付けられていることを分かりやすくすることができる。

【0078】

(3) 本実施形態では、変化前演出において、操作態様示唆表示において示唆した操作態様で演出用スイッチ56が操作されるたびに、操作態様示唆表示において示唆した操作態様で演出用スイッチ56が操作される様子を表示するとともに、演出用スイッチ56が操作される様子の表示と連動するように段階的に変化する前の期待度100を揺動させる（本例では、図7(3)、図9(11)、図10(16)、図11(21)）。

30

よって、操作が受け付けられていることを分かりやすくすることができる。

【0079】

(4) 本実施形態では、操作演出において演出用スイッチ56の操作に応じて期待度100を段階的に変化させるときに、変化前演出において揺動させていた期待度100を一旦消去する（本例では、図8(7)(8)、図9(11)(12)、図10(17)(18)、図11(22)(23)）。

よって、操作に連動していた部分が消去されるので、より遊技者の手を止まりやすくすることができる。これにより、演出に集中させることができる。

【0080】

(5) 本実施形態では、操作態様示唆表示の表示中に演出用スイッチLEDを発光するとともに、操作態様示唆表示を消去するときに演出用スイッチLEDを消灯する（本例では、図7(2)図8(8)、図9(12)(15)、図10(17)(20)）。

40

よって、より遊技者の手を止まりやすくすることができる。

【0081】

(6) 本実施形態では、操作態様示唆表示を表示させるとときに表示演出を実行するとともに、操作態様示唆表示を再度表示させるときにも表示演出を実行する（本例では、図7(2)、図8(10)、図9(15)、図10(20)）。

よって、操作態様示唆表示への注目度を高めやすくすることができる。

【0082】

(7) 本実施形態では、操作態様示唆表示におけるスイッチ表示102を特典付与の

50

期待度が異なる白または赤で表示可能であり、操作演出においてスイッチ表示 102 を白により表示させているときに操作態様示唆表示を消去した場合にはスイッチ表示 102 を再度前記表示させるときに白により表示させ、操作演出においてスイッチ表示 102 を赤により表示させているときに操作態様示唆表示を消去した場合には、スイッチ表示 102 を再度前記表示させるときに赤により表示させる（本例では、図 8（10）、図 9（15）、図 10（20））。

よって、スイッチ表示 102 の色の表示に対する不信感が生じることを防止することができる。

【0083】

（8）本実施形態では操作演出において、操作手段の操作に応じた期待度 100 の段階的な変化を終了させるときは、変化が終了する該段階においても他の段階と同一タイミングで操作態様示唆表示を消去する制御を実行する（本例では、図 8（7）、図 9（12）、図 10（17）、図 11（22））。

よって、状態毎の状態終了後の状態分岐への注目度を高めることができる。

【0084】

（9）本実施形態では、操作演出において、操作手段の操作に応じて期待度 100 の表示態様を段階的に変化させると同時に変化した期待度 100 を表示させるとともに、期待度 100 の段階的な変化を終了させるときは、変化が終了する該段階においても変化した期待度 100 を同一の態様で表示させる（本例では、図 8（8）、図 9（13）、図 10（18）、図 11（23））。

よって、変化が継続するかまたは確定するかに遊技者の注目を集めることができる。

【0085】

[上記実施形態が含む発明について]

なお、上記実施形態は、以下に示す（1）～（9）の発明を含むとともに、各発明は下記の効果を奏する。

【0086】

（1）遊技を行う遊技機において、

遊技者が操作可能な操作手段（例えば、演出用スイッチ 56）と、

特定表示（例えば、期待度 100）および前記操作手段の操作態様を示唆する操作態様示唆表示（例えば、遊技者の手 101、示すスイッチ 102）を表示可能な表示手段（例えば、液晶表示器 51）と、

前記操作手段の操作に応じて前記特定表示の表示態様を段階的に変化させる操作演出を実行可能な演出実行手段（例えば、サブ制御部 91）とを備え、

前記演出実行手段は、前記操作演出において、前記操作態様示唆表示を表示させ、前記特定表示の表示態様を段階的に変化させると同時に該操作態様示唆表示を消去し、前記特定表示の表示態様を変化させた後に前記操作態様示唆表示を再度表示させる（例えば、図 8（7）（8）、図 9（11）（12）、図 10（17）（18）、図 11（22）（23））。

この構成によれば、操作態様示唆表示が消去されることで遊技者の手が止まり、特定表示の表示態様の変化への注目度を高めることができる。

【0087】

（2）遊技を行う遊技機において、

遊技者が操作可能な操作手段（例えば、演出用スイッチ 56）と、

特定表示（例えば、期待度 100）および前記操作手段の操作態様を示唆する操作態様示唆表示（例えば、遊技者の手 101、示すスイッチ 102）を表示可能な表示手段（例えば、液晶表示器 51）と、

前記操作手段の操作に応じて前記特定表示の表示態様を段階的に変化させる操作演出を実行可能な演出実行手段（例えば、サブ制御部 91）とを備え、

前記演出実行手段は、

前記操作演出において、前記操作態様示唆表示を表示させ、前記特定表示の表示態様

10

20

30

40

50

を段階的に変化させるときに該操作態様示唆表示を消去し、前記特定表示の表示態様を変化させた後に前記操作態様示唆表示を再度表示させ（例えば、図8（7）（8）、図9（11）（12）、図10（17）（18）、図11（22）（23））。

前記操作演出の実行により前記特定表示の表示態様を段階的に変化させるまでは、段階的に変化する前の前記特定表示の表示態様を前記操作手段が操作されるたびに変化させる変化前演出を実行する（例えば、図7（3）、図9（11）、図10（16）、図11（21））。

この構成によれば、操作が受け付けられていることを分かりやすくすることができる。

【0088】

（3）遊技を行う遊技機において、

10

遊技者が操作可能な操作手段（例えば、演出用スイッチ56）と、

特定表示（例えば、期待度100）および前記操作手段の操作態様を示唆する操作態様示唆表示（例えば、遊技者の手101、示すスイッチ102）を表示可能な表示手段（例えば、液晶表示器51）と、

前記操作手段の操作に応じて前記特定表示の表示態様を段階的に変化させる操作演出を実行可能な演出実行手段（例えば、サブ制御部91）とを備え、

前記演出実行手段は、

前記操作演出において、前記操作態様示唆表示を表示させ、前記特定表示の表示態様を段階的に変化させるときに該操作態様示唆表示を消去し、前記特定表示の表示態様を変化させた後に前記操作態様示唆表示を再度表示させ（例えば、図8（7）（8）、図9（11）（12）、図10（17）（18）、図11（22）（23））、

20

前記操作演出の実行により前記特定表示の表示態様を段階的に変化させるまでは、段階的に変化する前の前記特定表示の表示態様を前記操作手段が操作されるたびに変化させる変化前演出を実行し（例えば、図7（3）、図9（11）、図10（16）、図11（21））、

前記変化前演出において、前記操作態様示唆表示において示唆した操作態様で前記操作手段が操作されるたびに、前記操作態様示唆表示において示唆した操作態様で前記操作手段が操作される様子を表示するとともに、前記操作手段が操作される様子の表示と連動するように段階的に変化する前の前記特定表示の表示態様を変化させる（例えば、図7（3）、図9（11）、図10（16）、図11（21））。

30

この構成によれば、操作が受け付けられていることを分かりやすくすることができる。

【0089】

（4）遊技を行う遊技機において、

遊技者が操作可能な操作手段（例えば、演出用スイッチ56）と、

特定表示（例えば、期待度100）および前記操作手段の操作態様を示唆する操作態様示唆表示（例えば、遊技者の手101、示すスイッチ102）を表示可能な表示手段（例えば、液晶表示器51）と、

前記操作手段の操作に応じて前記特定表示の表示態様を段階的に変化させる操作演出を実行可能な演出実行手段（例えば、サブ制御部91）とを備え、

前記演出実行手段は、

40

前記操作演出において、前記操作態様示唆表示を表示させ、前記特定表示の表示態様を段階的に変化させるときに該操作態様示唆表示を消去し、前記特定表示の表示態様を変化させた後に前記操作態様示唆表示を再度表示させ（例えば、図8（7）（8）、図9（11）（12）、図10（17）（18）、図11（22）（23））、

前記操作演出の実行により前記特定表示の表示態様を段階的に変化させるまでは、段階的に変化する前の前記特定表示の表示態様を前記操作手段が操作されるたびに変化させる変化前演出を実行し（例えば、図7（3）、図9（11）、図10（16）、図11（21））、

操作演出において操作手段の操作に応じて特定表示の表示態様を段階的に変化させるとときに、変化前演出において前記特定表示の表示態様を変化させていた部分を一旦消去する

50

(例えば、図 8 (7) (8)、図 9 (11) (12)、図 10 (17) (18)、図 11 (22) (23))。

この構成によれば、操作に連動していた部分が消去されるので、より遊技者の手を止まりやすくすることができる。これにより、演出に集中させることができる。

【0090】

(5) 遊技を行う遊技機において、

遊技者が操作可能な操作手段(例えば、演出用スイッチ56)と、

特定表示(例えば、期待度100)および前記操作手段の操作態様を示唆する操作態様示唆表示(例えば、遊技者の手101、示すスイッチ102)を表示可能な表示手段(例えば、液晶表示器51)と、

前記操作手段の操作に応じて前記特定表示の表示態様を段階的に変化させる操作演出を実行可能な演出実行手段(例えば、サブ制御部91)とを備え、

前記演出実行手段は、前記操作演出において、前記操作態様示唆表示を表示させ、前記特定表示の表示態様を段階的に変化させるとときに該操作態様示唆表示を消去し、前記特定表示の表示態様を変化させた後に前記操作態様示唆表示を再度表示させ(例えば、図8(7)(8)、図9(11)(12)、図10(17)(18)、図11(22)(23))、

前記操作手段は発光部(例えば、演出スイッチ用LED)を備えており、

前記操作態様示唆表示の表示中に前記発光部を特定態様で表示するとともに、前記操作態様示唆表示を消去するときに前記発光部を特定態様と異なる態様で表示する(例えば、図7(2)図8(8)、図9(12)(15)、図10(17)(20))。

この構成によれば、より遊技者の手を止まりやすくすることができる。

【0091】

(6) 遊技を行う遊技機において、

遊技者が操作可能な操作手段(例えば、演出用スイッチ56)と、

特定表示(例えば、期待度100)および前記操作手段の操作態様を示唆する操作態様示唆表示(例えば、遊技者の手101、示すスイッチ102)を表示可能な表示手段(例えば、液晶表示器51)と、

前記操作手段の操作に応じて前記特定表示の表示態様を段階的に変化させる操作演出を実行可能な演出実行手段(例えば、サブ制御部91)とを備え、

前記演出実行手段は、

前記操作演出において、前記操作態様示唆表示を表示させ、前記特定表示の表示態様を段階的に変化させるとときに該操作態様示唆表示を消去し、前記特定表示の表示態様を変化させた後に前記操作態様示唆表示を再度表示させ(例えば、図8(7)(8)、図9(11)(12)、図10(17)(18)、図11(22)(23))、

前記操作態様示唆表示を表示させるときに表示演出を実行するとともに、前記操作態様示唆表示を再度表示させるときにも前記表示演出を実行する(例えば、図7(2)、図8(10)、図9(15)、図10(20))。

この構成によれば、操作態様示唆表示への注目度を高めやすくすることができる。

【0092】

(7) 遊技を行う遊技機において、

遊技者が操作可能な操作手段(例えば、演出用スイッチ56)と、

特定表示(例えば、期待度100)および前記操作手段の操作態様を示唆する操作態様示唆表示(例えば、遊技者の手101、示すスイッチ102)を表示可能な表示手段(例えば、液晶表示器51)と、

前記操作手段の操作に応じて前記特定表示の表示態様を段階的に変化させる操作演出を実行可能な演出実行手段(例えば、サブ制御部91)とを備え、

前記演出実行手段は、前記操作演出において、前記操作態様示唆表示を表示させ、前記特定表示の表示態様を段階的に変化させるとときに該操作態様示唆表示を消去し、前記特定表示の表示態様を変化させた後に前記操作態様示唆表示を再度表示させ(例えば、図8(

10

20

30

40

50

7) (8)、図9(11)(12)、図10(17)(18)、図11(22)(23))、

前記操作態様示唆表示は、特典付与への期待度が異なる複数の態様で表示可能であり（例えば、白または赤）、

前記演出実行手段は、前記操作演出において前記操作態様示唆表示を特定態様により表示させているときに前記操作態様示唆表示を消去した場合には、前記操作態様示唆表示を再度前記表示させるときに該操作態様示唆表示を前記特定態様により表示させる（例えば、図8(10)、図9(15)、図10(20)）。

この構成によれば、特定態様での表示に対する不信感が生じることを防止することができる。

10

【0093】

(8) 遊技を行う遊技機において、

遊技者が操作可能な操作手段（例えば、演出用スイッチ56）と、

特定表示（例えば、期待度100）および前記操作手段の操作態様を示唆する操作態様示唆表示（例えば、遊技者の手101、示すスイッチ102）を表示可能な表示手段（例えば、液晶表示器51）と、

前記操作手段の操作に応じて前記特定表示の表示態様を段階的に変化させる操作演出を実行可能な演出実行手段（例えば、サブ制御部91）とを備え、

前記演出実行手段は、

前記操作演出において、前記操作態様示唆表示を表示させ、前記特定表示の表示態様を段階的に変化させるときに該操作態様示唆表示を消去し、前記特定表示の表示態様を変化させた後に前記操作態様示唆表示を再度表示させ（例えば、図8(7)(8)、図9(11)(12)、図10(17)(18)、図11(22)(23)）、

前記操作演出において、前記操作手段の操作に応じた前記特定表示の表示態様の段階的な変化を終了させるときは、変化が終了する該段階においても他の段階と同一タイミングで前記操作態様示唆表示を消去する制御を実行する（例えば、図8(7)、図9(12)、図10(17)、図11(22)）。

この構成によれば、状態毎の状態終了後の状態分岐への注目度を高めることができる。

【0094】

(9) 遊技を行う遊技機において、

30

遊技者が操作可能な操作手段（例えば、演出用スイッチ56）と、

特定表示（例えば、期待度100）および前記操作手段の操作態様を示唆する操作態様示唆表示（例えば、遊技者の手101、示すスイッチ102）を表示可能な表示手段（例えば、液晶表示器51）と、

前記操作手段の操作に応じて前記特定表示の表示態様を段階的に変化させる操作演出を実行可能な演出実行手段（例えば、サブ制御部91）とを備え、

前記演出実行手段は、

前記操作演出において、前記操作態様示唆表示を表示させ、前記特定表示の表示態様を段階的に変化させるときに該操作態様示唆表示を消去し、前記特定表示の表示態様を変化させた後に前記操作態様示唆表示を再度表示させ（例えば、図8(7)(8)、図9(11)(12)、図10(17)(18)、図11(22)(23)）、

前記操作演出において、前記操作手段の操作に応じて前記特定表示の表示態様を段階的に変化させるときに特別表示を表示させるとともに、前記特定表示の表示態様の段階的な変化を終了させるときは、変化が終了する該段階においても前記特別表示と同一または類似する表示を表示させる（例えば、図8(8)、図9(13)、図10(18)、図11(23)）。

この構成によれば、変化が継続するかまたは確定するかに遊技者の注目を集めることができる。

【0095】

以上、本発明の実施例及び変形例を図面により説明してきたが、本発明はこの実施例に

50

限定されるものではなく、本発明の主旨を逸脱しない範囲における変更や追加があつても本発明に含まれることは言うまでもない。

【0096】

[遊技機について]

上記実施形態では遊技機の例として遊技機1を挙げたが、遊技機として、各々が識別可能な複数種類の識別情報の変動表示の結果に応じて、遊技者にとって有利な大当たり遊技状態に制御可能なパチンコ遊技機であつてもよい。

【0097】

上記実施形態では、本発明を遊技用価値としてメダル並びにクレジットを用いて賭数が設定されるスロットマシンに適用した例について説明したが、遊技用価値として遊技球を用いて賭数を設定するスロットマシンや、遊技用価値としてクレジットのみを使用して賭数を設定する完全クレジット式のスロットマシンに適用しても良い。遊技球を遊技用価値として用いる場合は、例えば、メダル1枚分を遊技球5個分に対応させることができ、前記実施例で賭数として3を設定する場合は、15個の遊技球を用いて賭数を設定するものに相当する。

10

【0098】

さらに、メダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値のうちいずれか1種類のみを用いるものに限定されるものではなく、例えば、メダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値を併用できるものであつても良い。すなわち、メダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値のいずれを用いても賭数を設定してゲームを行うことが可能であり、かつ入賞の発生によってメダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値のいずれをも払い出し得るスロットマシンを適用しても良い。

20

【0099】

[スロットマシンについて]

前記実施例及び変形例では、本発明を遊技用価値としてメダル並びにクレジットを用いて賭数が設定されるスロットマシンに適用した例について説明したが、遊技用価値として遊技球を用いて賭数を設定するスロットマシンや、遊技用価値としてクレジットのみを使用して賭数を設定する完全クレジット式のスロットマシンに適用しても良い。遊技球を遊技用価値として用いる場合は、例えば、メダル1枚分を遊技球5個分に対応させることができ、前記実施例で賭数として3を設定する場合は、15個の遊技球を用いて賭数を設定するものに相当する。

30

【0100】

さらに、メダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値のうちいずれか1種類のみを用いるものに限定されるものではなく、例えば、メダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値を併用できるものであつても良い。すなわち、メダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値のいずれを用いても賭数を設定してゲームを行うことが可能であり、かつ入賞の発生によってメダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値のいずれをも払い出し得るスロットマシンを適用しても良い。また、上記実施形態では、3つのリールを有するスロットマシンに本発明を適用する例を挙げたが、例えば、1つのリール（換言すると、単リール）を有するスロットマシンや、4つ以上のリールを有するスロットマシンに本発明を適用してもよい。

40

【符号の説明】

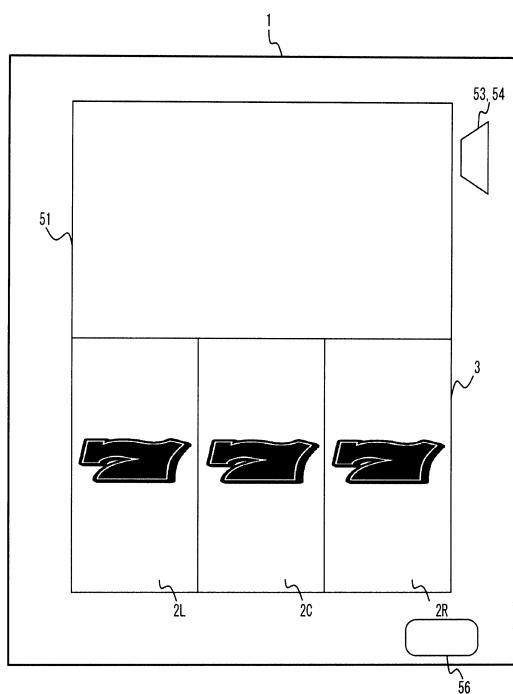
【0101】

- 1 スロットマシン
- 2 L、2 C、2 R リール
- 6 M A X B E T スイッチ
- 7 スタートスイッチ
- 8 L、8 C、8 R ストップスイッチ

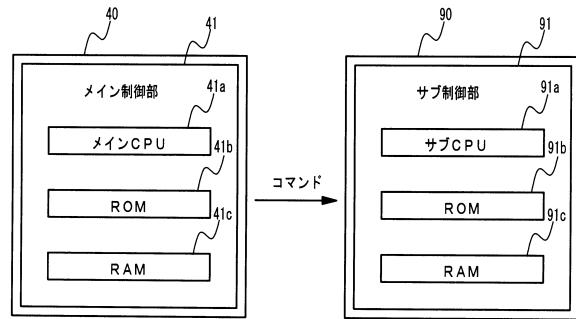
50

【図面】

【図 1】



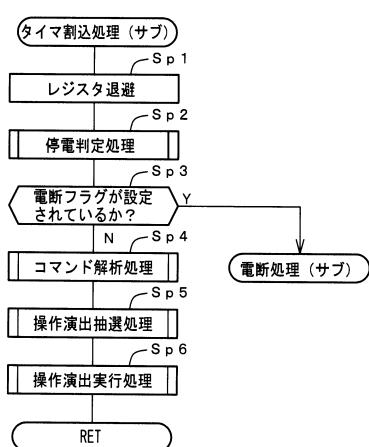
【図 2】



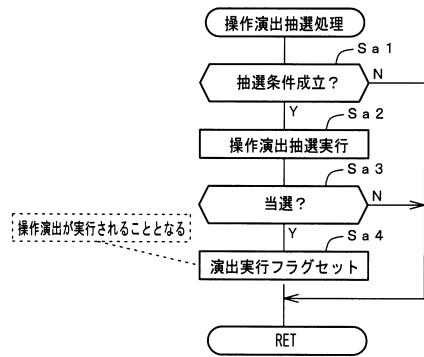
10

20

【図 3】



【図 4】



30

40

50

【図 5】

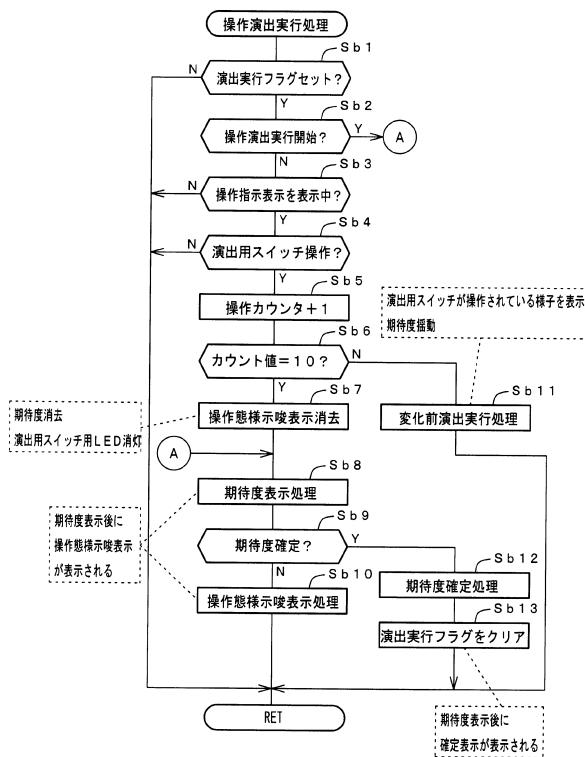
(a) 操作演出において確定表示となる期待度の選択率

期待度	10 %	20 %	30 %	...	90 %	100 %
特典なし	高	低	選択可能なし
特典付与	低	高	選択可能あり

(b) 演出用スイッチの表示色の選択率

表示色	白	赤
特典なし	高	低
特典付与	低	高

【図 6】



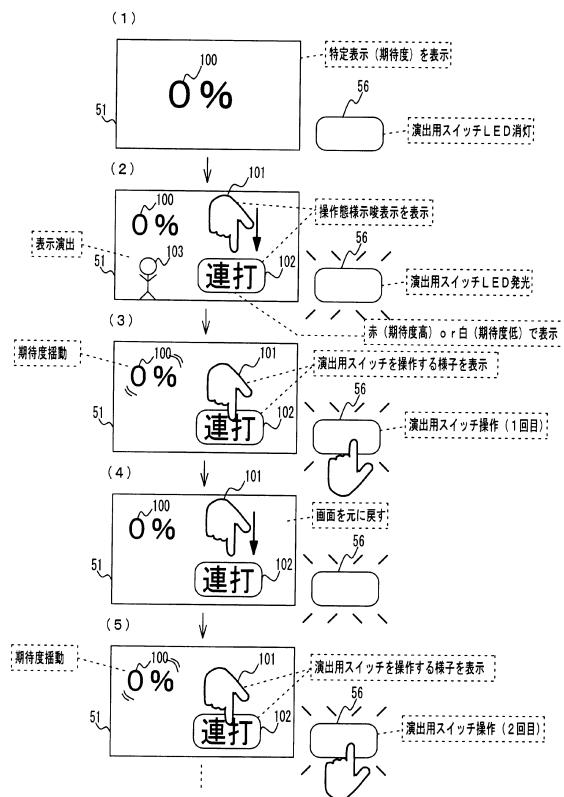
10

20

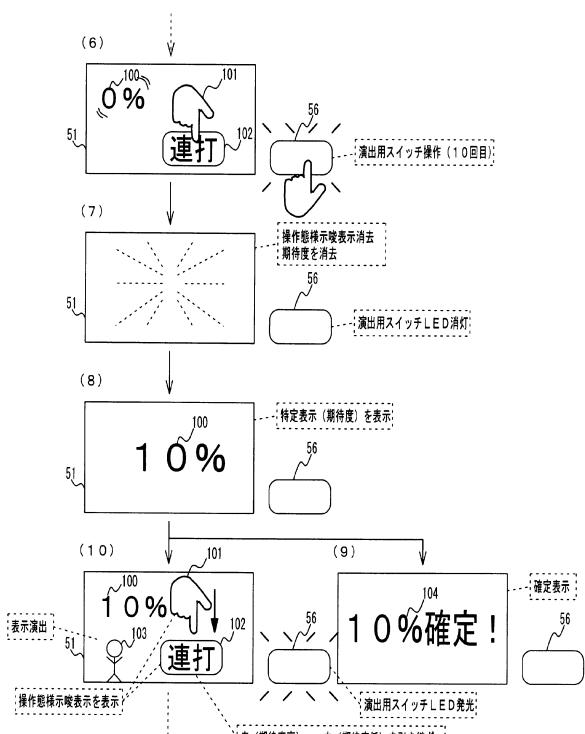
30

40

【図 7】

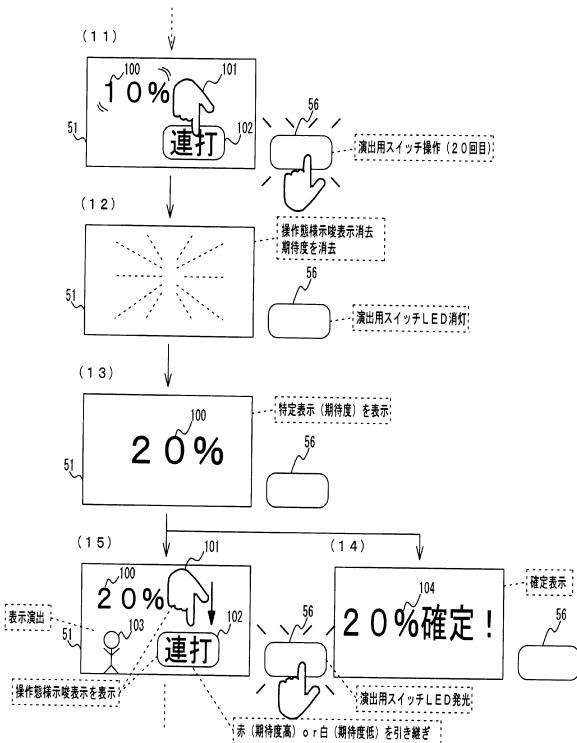


【図 8】

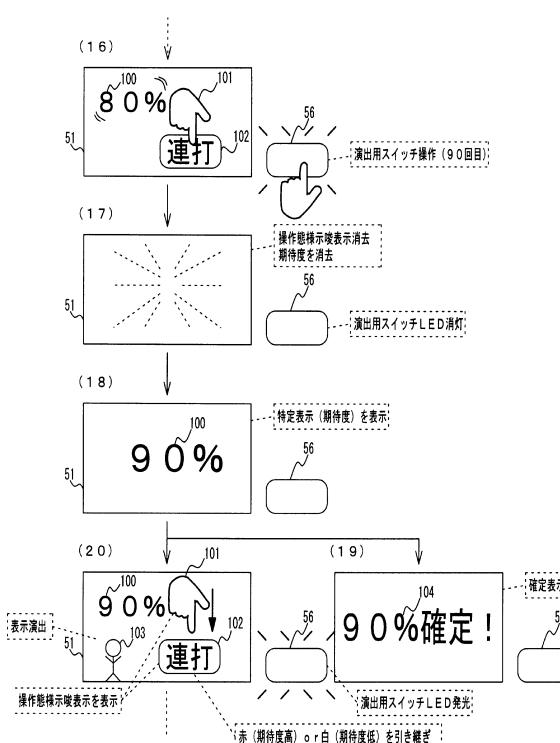


50

【図 9】



【図 10】



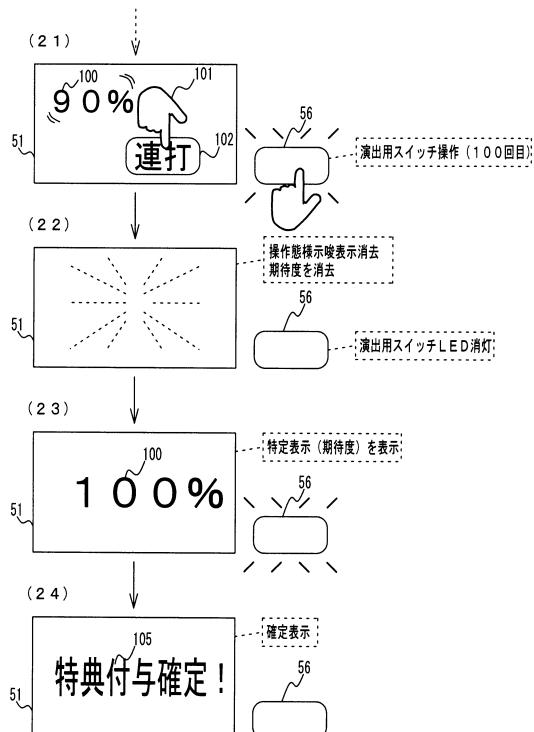
10

20

30

40

【図 11】



50

フロントページの続き

(56)参考文献

特開2014-113387 (JP, A)
特開2014-200569 (JP, A)
特開2018-126398 (JP, A)
特開2016-179063 (JP, A)
特開2017-108950 (JP, A)

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A63F 5/04
A63F 7/02