

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2019-201736
(P2019-201736A)

(43) 公開日 令和1年11月28日(2019.11.28)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 74 頁)

(21) 出願番号 特願2018-97392(P2018-97392)
(22) 出願日 平成30年5月21日(2018.5.21)

(71) 出願人 000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(74) 代理人 100098729
弁理士 重信 和男
(74) 代理人 100163212
弁理士 溝淵 良一
(74) 代理人 100204467
弁理士 石川 好文
(74) 代理人 100156535
弁理士 堅田 多恵子
(74) 代理人 100206656
弁理士 林 修身
(74) 代理人 100206911
弁理士 大久保 岳彦

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 興趣を向上させることができる遊技機を提供すること。

【解決手段】 遊技領域に発射された遊技媒体が流下可能な第1経路K1及び該第1経路K1とは異なる第2経路K2を備え、演出制御用CPU120は、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発射促進演出Bを実行可能であり、発射促進演出Bにおいて、経路組立演出を実行可能であるとともに、経路組立演出において、遊技盤画像Z20に部品画像ZC1~ZC4を組付ける態様にて表示するとともに、最終的に第2経路K2に対応する経路画像(例えば、遊技盤画像Z20と部品画像ZC1~ZC4との少なくとも一部を用いた経路画像)を表示する。

【選択図】 図8-17

【図8-17】 発射操作促進演出B

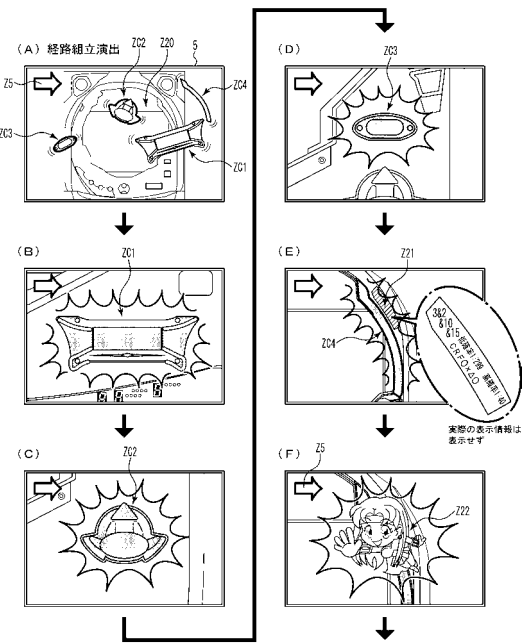


図8-18 (G)へ

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技領域に遊技媒体を発射することにより遊技が可能な遊技機であって、
前記遊技領域に発射された遊技媒体が流下可能な第 1 経路及び該第 1 経路とは異なる第 2 経路と、

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と、

を備え、

前記第 2 経路は、第 1 部品及び第 2 部品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を表示可能である

ことを特徴とする遊技機。

10

【請求項 2】

遊技領域に遊技媒体を発射することにより遊技が可能な遊技機であって、

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

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と、

を備え、

前記第 2 経路は、第 1 部品及び第 2 部品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

ことを特徴とする遊技機。

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技が可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機の一例として、遊技領域に遊技球を発射することで遊技が可能なパチンコ遊技機等がある。

30

【0003】

この種の遊技機として、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（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

40

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2017 - 60565 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

上記特許文献 1 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。

【0006】

50

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

【課題を解決するための手段】

【0007】

手段1の遊技機は、

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

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

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

を備え、

前記第2経路は、第1部品（例えば、遊技盤2）及び第2部品（例えば、部品C1～C4）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Z20）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ZC1～ZC4）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CPU120が、経路組立演出において、遊技盤画像Z20に部品画像ZC1～ZC4を組付ける態様にて表示することで、最終的に第2経路K2に対応する経路画像（例えば、遊技盤画像Z20と部品画像ZC1～ZC4との少なくとも一部を用いた経路画像）を表示可能な部分。図8-17（A）～（E）参照）

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。

【0008】

手段2の遊技機は、

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

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

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

を備え、

前記第2経路は、第1部品（例えば、遊技盤2）及び第2部品（例えば、部品C1～C4）を含む複数の部品にて構成され、

前記促進演出実行手段は、前記促進演出において、前記第1部品に関連する第1部品画像と前記第2部品に関連する第2部品画像とを順に表示可能である（例えば、演出制御用CPU120が、経路組立演出において、部品画像ZC1～ZC4を順次組付ける態様にて表示する部分。図8-17（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。

【0009】

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

10

20

30

40

50

像を表示しない（例えば、演出制御用CPU120が、経路組立演出において、部品C1～C4に対応する部品画像ZC1～ZC4や遊技盤画像Z20は、実際には各部品が有するソレノイド、スイッチ、配線、コネクタ等の電子部品に対応する電子部品画像の表示を省略している（表示しない）部分。）

ことを特徴としている。

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

【0010】

手段4の遊技機は、手段1～3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第2部品は、前記第1部品よりも特徴的な部品であり、

前記促進演出実行手段は、前記促進演出において、前記第2部品画像を前記第1部品画像よりも後に表示する（例えば、演出制御用CPU120が、経路組立演出において、部品C1～C3よりも特徴的な部品C4に対応する部品画像ZC4を、部品画像ZC1～ZC3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。

【0011】

手段5の遊技機は、手段1～4のいずれかに記載の遊技機であって、

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

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

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。

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。

【0012】

手段6の遊技機は、手段1～5のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第1経路を遊技媒体が流下するように遊技媒体を発射することを促す特別促進演出を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120が、時短状態が終了したことに基づいて、左打ち報知を実行可能な部分。図8-15（F）参照）、

前記特別促進演出において前記第1部品画像と前記第2部品画像とを表示しない（例えば、演出制御用CPU120が、時短状態が終了したことに基づいて左打ち報知（左打ち操作促進演出）を実行する前に、ハンドル組立演出を実行しない部分。図8-15（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。

【0013】

手段7の遊技機は、手段1～6のいずれかに記載の遊技機であって、

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

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

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 1 4 】

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 8 - 18 (G) ~ (J) に示すように、第 2 経路 K 2 に対応する経路画像を遊技者に認識可能に表示するとともに、該経路画像を遊技球が流下する態様にて表示する流下演出を実行可能な部分。）

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出効果を高めることができる。

【 0 0 1 5 】

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 C 1 ~ C 4 各々に対応する部品画像 Z C 1 ~ Z C 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。

20

この特徴によれば、興趣を向上させることができる。

【 0 0 1 6 】

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 C 1 ~ Z C 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。）

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出効果を高めることができる。

【 0 0 1 7 】

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 8 - 16 (F) や図 8 - 18 (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。）

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出効果を高めることができる。

【 0 0 1 8 】

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

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 1 9 】

【 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。

50

- 【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り込み処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 1】特徴部 0 6 3 S G で用いられるパチンコ遊技機 1 を示す正面図である。
- 【図 8 - 2】(A) は操作ユニットを示す斜視図、(B) は操作ユニットの構造を示す分解斜視図である。
- 【図 8 - 3】(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。 10
- 【図 8 - 4】変動パターンを例示する図である。
- 【図 8 - 5】可変表示結果と変動パターンと関係について示す説明図である。
- 【図 8 - 6】特徴部 0 6 3 S G の演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 7】特徴部 0 6 3 S G の可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 8】(A) は操作促進演出における操作対象決定割合を示す図、(B) は組立演出パターン決定割合を示す図、(C) は組立演出パターンの内容を示す図である。
- 【図 8 - 9】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。 20
- 【図 8 - 10】(A) ~ (D) は飾り図柄の可変表示を開始してからスーパーリーチ演出が開始されるまでの流れの一例を説明する図である。
- 【図 8 - 11】(E) ~ (K) は演出パターン A または C に基づくコントローラ組立演出の一例を説明する図である。
- 【図 8 - 12】(L) ~ (T) は演出パターン B または D に基づくコントローラ組立演出の一例を説明する図である。
- 【図 8 - 13】(U) ~ (Z) は操作促進演出の一例を説明する図である。
- 【図 8 - 14】大当り遊技状態における演出の一例を説明するタイミングチャートである。
- 【図 8 - 15】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。 30
- 【図 8 - 16】(A) ~ (E) は発射操作促進演出 A におけるハンドル組立演出の流れを説明する図、(F) は右打ち報知を示す図である。
- 【図 8 - 17】(A) ~ (E) は発射操作促進演出 A におけるハンドル組立演出の流れを説明する図、(F) は右打ち報知を示す図である。
- 【図 8 - 18】(G) ~ (K) は発射操作促進演出 B における遊技球の流下演出の流れを説明する図、(L) は右打ち報知を示す図である。
- 【図 8 - 19】(A) ~ (F) は特徴部 0 6 3 S G の変形例 1 における組立演出を示す図である。
- 【図 8 - 20】(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。 40
- 【図 8 - 21】(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。
- 【図 8 - 22】(A) ~ (F) は特徴部 0 6 3 S G の変形例 4 における経路組立演出を示す図である。
- 【図 8 - 23】(A) は可動体の動作態様を示す図、(B) は可動体の構造を示す分解斜視図である。
- 【図 8 - 24】(A) ~ (C) は変形例 5 としての操作促進演出を示す説明図である。
- 【図 8 - 25】(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。
- 【発明を実施するための形態】 50

【 0 0 2 0 】

(基本説明)

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

【 0 0 2 1 】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

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

10

【 0 0 2 2 】

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。

【 0 0 2 3 】

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

20

【 0 0 2 4 】

尚、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。尚、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は 1 種類であってもよい。

30

【 0 0 2 5 】

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。

【 0 0 2 6 】

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。尚、同期して実行される特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

40

【 0 0 2 7 】

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

50

ともいう。

【0028】

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。

【0029】

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

10

【0030】

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

【0031】

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

【0032】

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

20

30

【0033】

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

【0034】

入賞球装置6Aと可変入賞球装置6Bの下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、ソレノイド82（図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。

40

【0035】

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

【0036】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば14個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口及び一般入賞口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。

50

【 0 0 3 7 】

一般入賞口 1 0 を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口始動口）への入賞を始動入賞ともいう。

【 0 0 3 8 】

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

10

【 0 0 3 9 】

画像表示装置 5 の左方には、遊技球が通過可能な通過ゲート 4 1 が設けられている。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したに基づき、普図ゲームが実行される。

【 0 0 4 0 】

普通図柄表示器 2 0 の上方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の 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。

【 0 0 4 1 】

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。

20

【 0 0 4 2 】

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

【 0 0 4 3 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 では図示略）には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられている。

【 0 0 4 4 】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）3 0 が設けられている。

30

【 0 0 4 5 】

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

【 0 0 4 6 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 2 参照）により検出される。

40

【 0 0 4 7 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 2 参照）により検出される。

【 0 0 4 8 】

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

50

設けられていてもよい。

【0049】

(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30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41を通過すると、普通図柄表示器20による普図ゲームが開始される。尚、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート41を通過した場合(遊技球が通過ゲート41を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合)には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数(例えば4)まで保留される。

【0050】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄(普図当り図柄)が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄(普図ハズレ図柄)が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置6B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)。

【0051】

入賞球装置6A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4Aによる第1特図ゲームが開始される。

【0052】

可変入賞球装置6B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4Bによる第2特図ゲームが開始される。

【0053】

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

【0054】

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

【0055】

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。

【0056】

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。

【0057】

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

【0058】

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

10

20

30

40

50

技状態と同様の開放態様（大入賞口の開放回数が上記ラウンド数と同じであり、かつ、大入賞口の閉鎖タイミングも同じ等）で大入賞口が開放状態となる。尚、大当たり種別と同様に、「小当たり」にも小当たり種別を設けてもよい。

【0059】

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

【0060】

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

10

【0061】

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「大当たり」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「大当たり」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。

【0062】

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

20

【0063】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当た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「大当たり」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。

30

【0064】

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

【0065】

小当た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「小当たり」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当たり」発生時の特図ゲームが、上記回数切りにおける上記所定回数目の特図ゲームである場合には、当然遊技状態が変更される）。尚、特図ゲームの表示結果として「小当たり」がなくてもよい。

40

【0066】

尚、遊技状態は、大当た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、その大当たり遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

【0067】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。尚、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表

50

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

【 0 0 6 8 】

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

【 0 0 6 9 】

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様子が所定のリーチ状態となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ状態とは、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状態などのことである。

【 0 0 7 0 】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ状態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、演出状態に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当たり」となる割合（大当たり信頼度、大当たり期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当たり信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【 0 0 7 1 】

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。

【 0 0 7 2 】

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状態となった後に、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。

【 0 0 7 3 】

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。尚、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状態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。

【 0 0 7 4 】

特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の様子がリーチ状態とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチハズレ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチハズレ」となる）ことがある。また、表示結果が「ハズレ」となる場合には

10

20

30

40

50

、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当り組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチハズレ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチハズレ」となる）こともある。

【 0 0 7 5 】

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

10

【 0 0 7 6 】

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 7 7 】

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

20

【 0 0 7 8 】

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

30

【 0 0 7 9 】

（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 0 】

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）、大当り遊技状態、小当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板 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 1 】

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 2 】

CPU 1 0 3 は、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板 1 1 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 1 0

50

1が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 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。尚、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。

【0083】

乱数回路104は、遊技の進行を制御するときを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。

10

【0084】

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。

【0085】

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。

20

【0086】

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。

【0087】

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。

30

【0088】

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。

40

【0089】

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。

【0090】

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。

【0091】

50

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。

【0092】

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。

【0093】

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

【0094】

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。

【0095】

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。

20

【0096】

尚、音声出力、ランプの点灯/消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体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。

【0097】

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

【0098】

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。

【0099】

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

【0100】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0101】

（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が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

50

【0102】

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。

【0103】

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、初期化処理(ステップS8)を実行する。初期化処理では、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。

10

【0104】

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。

【0105】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には、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、初期化処理(ステップS8)を実行する。

20

30

【0106】

RAM102にバックアップデータが記憶されている場合、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。

【0107】

RAM102のデータが正常でないと判定された場合、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化処理(ステップS8)を実行する。

40

【0108】

RAM102のデータが正常であると判定された場合、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。

【0109】

そして、CPU103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

50

12に送信する(ステップS7)。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であった場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用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。

【0110】

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。

【0111】

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り情報(大当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)。

【0112】

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、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される(詳しくは後述)。

【0113】

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⁴⁰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。

【0114】

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S27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12などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後には、割込みを許可⁵⁰

10

20

30

40

50

してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【0115】

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S25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、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する(ステップS101)。

【0116】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102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12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S27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11から演出制御基板12に対して伝送される。

10

【0117】

S101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102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S110~S120の処理のいずれかを選択して実行する。尚、特別図柄プロセス処理の各処理(ステップS110~S120)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12に送信するための送信設定が行われる。

20

【0118】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”(初期値)のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定(事前決定)する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄(大当たり図柄や小当たり図柄、ハズレ図柄のいずれか)が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。尚、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい(特図2優先消化ともいう)。また、第1始動入賞口及び第2始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい(入賞順消化ともいう)。

30

【0119】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM101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11における他の決定、演出制御基板12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12においては、各種のテーブルがROM121に格納されている。

40

【0120】

ステップS111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。

【0121】

50

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 2 】

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

10

【 0 1 2 3 】

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、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が “ 8 ” に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が “ 0 ” に更新される。表示結果が「小当り」又は「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

20

【 0 1 2 4 】

ステップ S 1 1 4 の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が “ 4 ” のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基つき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が “ 5 ” に更新され、大当り開放前処理は終了する。

30

【 0 1 2 5 】

ステップ S 1 1 5 の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が “ 5 ” のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基ついて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が “ 6 ” に更新し、大当り開放中処理を終了する。

40

【 0 1 2 6 】

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

【 0 1 2 7 】

50

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 2 8 】

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 2 9 】

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 0 】

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 1 】

(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 2 】

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

40

【 0 1 3 3 】

また、演出制御基板 1 2 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 1 1 からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 1 1 からの演出制御 I N T 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない C P U を用いている場合には、割込み禁止命令 (D I 命令) を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる

50

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。

【0134】

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、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。

10

【0135】

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。

20

【0136】

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。

30

【0137】

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。

【0138】

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。

40

【0139】

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。

【0140】

50

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 1 】

ステップS 1 7 2の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU 1 2 0は、表示制御部 1 2 3を指示することで、ステップS 1 7 1にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5の表示画面に表示させることや、可動体 3 2を駆動させること、音声制御基板 1 3に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9や装飾用LEDを点灯/消灯/点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

20

【 0 1 4 2 】

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CPU 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ときに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“ 6 ”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“ 4 ”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

30

【 0 1 4 3 】

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CPU 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 4 4 】

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CPU 1 2 0は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出

50

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。

【0145】

ステップS176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CPU120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11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。

【0146】

ステップS177のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”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CPU120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。

【0147】

(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。

【0148】

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。

【0149】

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)。

【0150】

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。

【0151】

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。

【0152】

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

10

20

30

40

50

トワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

【0153】

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

【0154】

（特徴部063SGに関する説明）

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

【0155】

（遊技領域）

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

【0156】

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

【0157】

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

【0158】

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

【0159】

また、画像表示装置5の表示領域の上方には、動作可能な可動体32が設けられている

。可動体 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 8 - 1 9 (A) 参照）、演出制御用 CPU 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 1 6 0 】

（操作ユニット 6 0 0）

図 8 - 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 8 - 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。

10

【 0 1 6 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転軸 6 0 1 B を中心として回転可能な回転部 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。

20

【 0 1 6 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 を回転部 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 1 6 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。

30

【 0 1 6 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。

40

【 0 1 6 5 】

図 8 - 2 (A) に示すように、このように構成されたスティックコントローラ 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が検出されるようになっている。

【 0 1 6 6 】

50

(打球操作ハンドル30)

図8-3に示すように、打球操作ハンドル30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720と、ハンドルベース720の前面側に取付けられる各種部材にて構成される。図8-3(B)に示すように、ハンドルベース720は、筒状部720aと該筒状部720aの前端部から拡径される皿状のフランジ部720bとから構成されている。筒状部720aの中心には、ハンドルシャフト726がハンドルカラー727を介して前面側から挿通される挿通路721が前後方向に貫通して形成されている。フランジ部720bの上部及び下部には、ハンドルカバー735を固定するための固定用ボス722, 723が突設されている。尚、ハンドルシャフト726は、外周に環装されたEリング726aにより挿通路721に対する前後位置が決定される。

10

【0167】

フランジ部720b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724bを有する単発スイッチレバー724が、操作部724bがフランジ部720bの外側に配置されるようにネジ724a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724の近傍には、該単発スイッチレバー724を検出する単発スイッチ725がネジ725aにより取付けられている。

【0168】

また、フランジ部720bの前面側には、環状のタッチリング728がネジ728aにより回転不能に取付けられるとともに、タッチリング728の前面には環状のタッチ取付プレート729がネジ729aにより取付けられ、タッチリング728をハンドルベース720に固定している。タッチ取付プレート729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730がタッチ取付プレート729に対して相対回転可能に組付けられる。尚、タッチリング728やハンドルセンサ(図示略)及び単発スイッチ725は、配線CやコネクタCN等により払出制御基板(図示略)を介して主基板11に接続されている。

20

【0169】

ハンドルリング730は、中心にハンドルシャフト726の先端が相対回転不能に嵌合される嵌合穴732が形成されているとともに、その周囲には、固定用ボス722が挿通される円弧状の挿通溝733a及び固定用ボス723が挿通される円弧状の挿通溝733bが形成されており、挿通溝733aに固定用ボス722が挿通され、挿通溝733bに固定用ボス723が挿通されるようにタッチ取付プレート729の前面に配置される。

30

【0170】

ハンドルリング730の前面側に配置されるハンドルカバー735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720のフランジ部720bの背面側から固定用ボス722に挿通されるネジ731a及び固定用ボス723aに挿通されるネジ731bにより固定用ボス722, 723に固定される。よって、ハンドルリング730は、前後方向を向くハンドルシャフト726を中心として、タッチ取付プレート729に対して約90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735とハンドルリング730との間に介装されるハンドルバネ734により、ハンドルリング730は常時左回転方向に付勢されている。

40

【0171】

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

【0172】

また、以下においては、説明の便宜上、ハンドルベース720及びタッチリング728

50

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。

【0173】

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、本実施の形態では、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。

10

【0174】

図 8 - 3 (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 をハンドルパネ 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。

【0175】

本特徴部 0 6 3 S G では、大当り種別判定テーブルが ROM 1 0 1 に記憶されている。大当り種別判定テーブルは、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たときに、大当り種別判定用の乱数値 MR 2 に基づき、大当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、大当り種別判定用の乱数値 MR 2 と比較される数値(判定値)が、「非確変大当り」や「確変大当り A」、「確変大当り B」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

20

【0176】

大当り種別としては、大当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「確変大当り A」や「確変大当り B」と、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ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

30

【0177】

「確変大当り 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 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りである。一方、「確変大当り 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 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る。また、「非確変大当り」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 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りである。よって、「確変大当り A」を 1 0 ラウンド(1 0 R)確変大当りと呼称し、「確変大当り B」を 5 ラウンド(5 R)確変大当りと呼称する場合がある。尚、いずれの大当り種別の大当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。

40

【0178】

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。

50

【 0 1 7 9 】

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。

【 0 1 8 0 】

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4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて大当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6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当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。

10

20

【 0 1 8 1 】

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。

【 0 1 8 2 】

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基づいて、「確変大当りA」に対する判定値の割当ても第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当り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。

30

【 0 1 8 3 】

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。

40

【 0 1 8 4 】

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

50

【0185】

図8-4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。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。

10

【0186】

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、本特徴部063SGでは、ノーマルリーチ変動パターンを1種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチと同様に、ノーマルリーチ、ノーマルリーチ、...のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチやスーパーリーチに加えてスーパーリーチ...といった3以上のスーパーリーチ変動パターンを設けてもよい。

20

【0187】

図8-4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。

30

【0188】

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「大当たり」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「大当たり」となる期待度が高くなっている。

【0189】

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

40

【0190】

図8-5は、本特徴部063SGにおける変動パターンの決定方法の説明図である。本特徴部063SGでは、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数に応じて、選択する変動パターンを異ならせている。

【0191】

50

具体的には、図8-5に示すように、可変表示結果が非確変大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルAを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPB1-1(ノーマルリーチ大当りの変動パターン)とPB1-2(スーパーリーチ大当りの変動パターン)とから決定する。また、可変表示結果が確変大当りAまたは確変大当りBである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルBを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPB1-1(ノーマルリーチ大当りの変動パターン)とPB1-2(スーパーリーチ大当りの変動パターン)とから決定する。

【0192】

尚、図8-5に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルAと大当り用変動パターン判定テーブルBとでは、PB1-1とPB1-2に対する判定値の割当て数が異なっている。具体的には、大当り用変動パターン判定テーブルAでは、PB1-1に498個の判定値が割り当てられており、PB1-2に497個の判定値が割り当てられている。一方で、大当り用変動パターン判定テーブルBでは、PB1-1に250個の判定値が割り当てられており、PB1-2に747個の判定値が割り当てられている。つまり、本特徴部063SGでは、可変表示結果が確変大当りAや確変大当りBである場合は、可変表示結果が非確変大当りある場合よりも高い割合で変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるPB1-2に決定されるようになっているため、可変表示における変動パターンに対して遊技者を注目させることが可能となっている。

【0193】

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

【0194】

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

【0195】

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

【0196】

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

【0197】

つまり、本特徴部063SGにおいて可変表示結果が「ハズレ」となる場合は、変動特図の保留記憶数が3個や4個等であること、或いは、時短状態であることにもとづいて、特図可変表示時間が通常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大当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。

10

20

30

40

50

【 0 1 9 8 】

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

【 0 1 9 9 】

図 8 - 7 は、図 7 に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップ S 1 7 1）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、第 1 変動開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（0 6 3 S G S 2 7 1）。第 1 変動開始コマンド受信フラグがセットされている場合は（0 6 3 S G S 2 7 1 ; Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 6 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（0 6 3 S G S 2 7 2）。尚、バッファ番号「1 - 0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【 0 2 0 0 】

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

【 0 2 0 1 】

また、0 6 3 S G S 2 7 1 において第 1 変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は（0 6 3 S G S 2 7 1 ; N）、第 2 変動開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（0 6 3 S G S 2 7 3）。第 2 変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は（0 6 3 S G S 2 7 3 ; N）、可変表示開始設定処理を終了し、第 2 変動開始コマンド受信フラグがセットされている場合は（0 6 3 S G S 2 7 3 ; Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 6 3 S G 1 9 4 A における第 2 特図保留記憶のバッファ番号「2 - 0」~「2 - 4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号 1 個分ずつ上位にシフトする（0 6 3 S G S 2 7 4）。尚、バッファ番号「2 - 0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【 0 2 0 2 】

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。

【 0 2 0 3 】

0 6 3 S G S 2 7 2 または 0 6 3 S G S 2 7 4 の実行後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、

10

20

30

40

50

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）。

【0204】

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。

【0205】

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。

【0206】

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。

【0207】

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（063SGS279）。

【0208】

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（063SGS278）。ここで、操作促進演出について説明する。

【0209】

（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、遊技者に対し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。

【0210】

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までの流れについて説明する。図8-10は、（A）～（D）は飾り図柄の可変表示を開始してからスーパーリーチ演出が開始されるまでの流れの一例を説明する図である。図8-11は、（E）

10

20

30

40

50

～(K)は演出パターンAまたはCに基づくコントローラ組立演出の一例を説明する図である。図8-12は、(L)～(T)は演出パターンBまたはDに基づくコントローラ組立演出の一例を説明する図である。図8-13は、(U)～(Z)は操作促進演出の一例を説明する図である。

【0211】

具体的には、演出制御用CPU120は、図8-10(A)に示すように、飾り図柄の可変表示を開始してから、図8-10(B)に示すように、飾り図柄の可変表示の態様を所定のリーチ態様とした後、図8-10(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063SG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063SG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。

10

【0212】

次いで、演出制御用CPU120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、遊技者に対し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。操作促進演出は、図8-13(U)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8-13(V)に示すように、画像表示装置5にプッシュボタン31Bを模したプッシュボタン画像Z3と「押せ！」なる文字画像Z4を表示することにより行われる。尚、スピーカ8L, 8Rから「引け！」や「押せ！」の音声や効果音等を出力してもよい。

20

【0213】

次いで、これら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の操作を検出したタイミング、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、バトル演出の結果を報知する。例えば、可変表示結果が大当たりである場合、図8-13(W)(X)に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利して可変表示結果が大当たりであることが報知される一方、可変表示結果がハズレである場合、図8-13(Y)(Z)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。

30

【0214】

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。

【0215】

(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8-13(U)または図8-13(V)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が表示される。

40

【0216】

スティックコントローラ31Aは、図8-2にて説明したように、複数の部品(部材)にて構成されており、コントローラ組立演出では、これら複数の部品のうち5つの部品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

50

され、図 8 - 8 (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。

【 0 2 1 7 】

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

10

【 0 2 1 8 】

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

【 0 2 1 9 】

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

20

【 0 2 2 0 】

演出パターン D は、図 8 - 1 2 (L) ~ (R)、(T) に示すように、演出パターン B と部品の組付順序は同じであるが、部品画像 Z A 1 に部品 A 5 に対応する部品画像 Z A 5 を組付ける態様にて表示した後、最終的に全ての部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 が用いられず組立てが完成しない未完成画像 Z A 7 が表示される、つまり、組立てに失敗する (完成しない) パターンである。

30

【 0 2 2 1 】

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

【 0 2 2 2 】

また、部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 は、スティックコントローラ 3 1 A を構成する複数の部品 (部材) のうち一部の部品を含まない画像とされている。例えば、図 8 - 1 1 及び図 8 - 1 2 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。

40

【 0 2 2 3 】

また、演出パターン B では、部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 を順に組付ける態様にて表示するとともに、図 8 - 1 2 (Q) (R) (S) 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

50

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。

【 0 2 2 4 】

さらに、部品画像 Z A 5 については、他の部品画像 Z A 1 ~ Z A 4 よりも遊技者による視認性が高い態様で表示している。具体的には、他の部品画像 Z A 1 ~ Z A 4 よりも遊技者による視認性が高い態様とは、例えば、図 8 - 1 2 (Q) 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。

10

【 0 2 2 5 】

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。

20

【 0 2 2 6 】

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

【 0 2 2 7 】

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

30

【 0 2 2 8 】

図 8 - 7 における 0 6 3 S G S 2 7 8 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 1 2 0 は、可変表示結果に基づき、スティックコントローラ 3 1 A または押しボタン 3 1 B のいずれの操作を有効とするかと、コントローラ組立演出の実行の有無及び実行する場合は演出パターン A ~ D のいずれを実行するかと、を決定する。

【 0 2 2 9 】

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

40

【 0 2 3 0 】

50

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

【 0 2 3 1 】

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

10

【 0 2 3 2 】

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。

20

【 0 2 3 3 】

このように、演出制御用 CPU 1 2 0 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 3 1 A を押しボタン 3 1 B よりも高い割合で選択し、かつ、操作対象をスティックコントローラ 3 1 A とした場合、組立てに成功する演出パターン A , B を組立てに失敗する演出パターン C , D よりも高い割合で選択するため、コントローラ組立演出に成功してスティックコントローラ 3 1 A の操作が有効になれば高い割合で大当たりとなる。

30

【 0 2 3 4 】

また、操作促進演出において、図 8 - 1 3 (U) や図 8 - 1 3 (V) 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 または押しボタン画像 Z 3 を表示することで操作促進報知を行うだけでなく、これら操作促進報知を行う前、つまり、操作有効期間が開始される前にコントローラ組立演出を行うことにより、遊技者に対し操作を行うためのスティックコントローラ 3 1 A に注目させることができるため、特に遊技の経験が浅い遊技者等に対し、操作有効期間が開始されることを事前に報知することが可能となる。さらに、図 8 - 1 3 (U) や図 8 - 1 3 (V) に示すコントローラ画像 Z 1 または押しボタン画像 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。

40

【 0 2 3 5 】

尚、操作促進演出パターン決定処理においてコントローラ組立演出の非実行が決定された場合、コントローラ組立演出の開始タイミングにおいてもコントローラ組立演出を開始せず、その後、図 8 - 1 3 (U) や図 8 - 1 3 (V) に示すようにコントローラ画像 Z 1 または押しボタン画像 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 2 3 6 】

50

また、本特徴部 063SG では、操作促進演出パターン決定処理においてコントローラ組立演出の非実行が決定されることがある形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、部品画像 ZA1 ~ ZA5 を表示するものの、これら部品画像 ZA1 ~ ZA5 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。

【0237】

また、押しボタン 31B 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押し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押しボタン画像 Z3 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。

10

【0238】

さらに、押しボタン画像 Z3 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 Z1 を表示させる演出パターンを有していてもよい。

【0239】

また、図 8 - 11 (J) や図 8 - 12 (S) に示すように、最後の部品画像 ZA4、ZA5 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 Z1 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。

【0240】

図 8 - 7 に戻って、演出制御用 CPU 120 は、操作促進演出の演出態様を決定した後、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）を選択する（063SGS280）。次いで、063SGS279 または 063SGS280 の処理を実行した後、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（063SGS281）。

20

【0241】

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。

30

【0242】

次いで、演出制御用 CPU 120 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（063SGS282）。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。

40

【0243】

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。

【0244】

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（063SGS283）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（063SGS284）。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

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（ステップ S 1 7 2）に対応した値にする（0 6 3 S G S 2 8 5）。

【0 2 4 5】

図 8 - 9 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 S 1 7 2）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 C P U 1 2 0 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（0 6 3 S G S 3 0 1 , 0 6 3 S G S 3 0 2 , 0 6 3 S G S 3 0 3）。尚、演出制御用 C P U 1 2 0 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。

10

【0 2 4 6】

0 6 3 S G S 3 0 6 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、プロセスタイマがタイマアウトしたか否か確認する。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（0 6 3 S G S 3 0 7）。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（0 6 3 S G S 3 0 8）。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（0 6 3 S G S 3 0 9 a）。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（0 6 3 S G S 3 0 9 b）。

20

【0 2 4 7】

次に、演出制御用 C P U 1 2 0 は、0 6 3 S G S 2 7 8 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（0 6 3 S G S 3 1 0）。

【0 2 4 8】

30

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（0 6 3 S G S 3 1 1）。可変表示制御タイマがタイマアウトしている場合には（0 6 3 S G S 3 1 1 ; Y）、演出制御用 C P U 1 2 0 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 3 0 m s 経過後に表示されるべき画面）の画像データを作成し、V R A M の所定領域に書き込む（0 6 3 S G S 3 1 2）。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 1 2 3 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（0 6 3 S G S 3 1 3）。

40

【0 2 4 9】

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（0 6 3 S G S 3 1 1 ; N）、0 6 3 S G S 3 1 3 の実行後、演出制御用 C P U 1 2 0 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（0 6 3 S G S 3 1 4）。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 S 1 7 3）に応じた値に更新する（0 6 3 S G S 3 1 6）。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（0 6 3 S G S 3 1 5 ; 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 S 1 7 3）に応じた値に更新する（0 6 3 S G S 3 1 6）。可変表示

50

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。

【 0 2 5 0 】

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、0 6 3 S G S 3 0 6 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。

10

【 0 2 5 1 】

（発射操作促進演出）

演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 8 - 6 に示す 0 6 3 S G S 1 6 2 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 K 2 を遊技球が流下するように遊技球を発射することを促す発射操作促進演出 A 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 K 1 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。

20

【 0 2 5 2 】

演出制御用 CPU 1 2 0 が大当り遊技状態において実行する演出の一例について、図 8 - 1 4 及び図 8 - 1 5 に基づいて説明する。図 8 - 1 4 は、大当り遊技状態における演出の一例を説明するタイミングチャートである。図 8 - 1 5 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。

【 0 2 5 3 】

図 8 - 1 4 に示すように、通常遊技状態（または時短状態）において可変表示の表示結果が大当り（例えば、非確変大当り）になった場合（図 8 - 1 5（A）参照）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 8 - 6 に示す 0 6 3 S G S 1 7 3 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 T a 0 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 T a 0 からラウンド遊技が開始されるタイミング T a 2 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 T a 1 で、第 2 経路 K 2 を遊技球が流下するように遊技球を発射することを促す発射操作促進演出 A を開始する（図 8 - 1 6 参照）。

30

【 0 2 5 4 】

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

40

【 0 2 5 5 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ファンファーレ期間が終了したタイミング T a 2 からラウンド遊技が終了するタイミング T a 4 までのラウンド遊技期間（大当り開放中処理の実行期間）において大当り中演出（ラウンド中演出）を実行する（図 8 - 1 5（B）参照）。そして、ラウンド遊技期間が終了したタイミング T a 4 から大当り遊技状態が終了するタイミング T a 7 までのエンディング期間（大当り開放後処理の実行期間）では、まず、大当りが終了して時短状態（チャンスタイム）に突入する旨を示す大当り終了演出を実行した後（図 8 - 1 5（C）参照）、ラウンド中演出を終了してから所定時間が経過したタイミング T a 5 で、第 2 経路 K 2 を遊技球が流下するように遊技球を発射することを促す発射操作促進演出 B を開始する（図 8 - 1 7、図 8 - 1 8 参照）。

50

【0256】

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

【0257】

また、大当り遊技状態が終了し、低確高ベース状態に制御されたタイミングT a 7 から、新たな大当りが発生することなく100回の可変表示が実行されるタイミングT a 8 までの時短状態（低確高ベース状態）では、時短状態に対応する演出映像Z 1 0 と、飾り図柄の可変表示画像Z 1 1 と、時短状態の残り変動回数画像Z 1 2 と、右打ちを示す「右打ち」及び「 」からなる報知画像Z 1 3 と、を表示する（図8 - 1 5（D）参照）。 10

【0258】

大当り遊技状態の終了から100回目の可変表示が終了したタイミングT a 8 で、時短状態が終了したことを示す報知画像Z 1 4 を表示した後（図8 - 1 5（E）参照）、タイミングT a 8 から所定期間が経過するタイミングT a 9 までの間、第1経路K 1を遊技球が流下するように遊技球を発射する（左打ちに帰す）ことを促す「左打ちに帰して下さい」、「 」及び打球操作ハンドル30を模したハンドル画像からなる報知画像Z 1 5 を表示するとともに、スピーカ8 L, 8 Rから「左打ちに帰して下さい」なる音声を出力することにより左打ち報知（左打ち操作促進演出）を行う（図8 - 1 5（F）参照）。

【0259】

尚、本特徴部063SGでは、非確変大当りの終了後に低確高ベース状態に制御される場合について説明したが、確変大当りAや確変大当りBの終了後に高確高ベース状態に制御される場合でも、大当りの開始時には発射操作促進演出Aを実行し、大当りの終了時には発射操作促進演出Bを実行するが、大当り遊技状態の終了から大当りが発生することなく100回目の可変表示が終了しても高確高ベース状態が継続するため、左打ち報知（左打ち操作促進演出）は行われない。 20

【0260】

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。

【0261】

（ハンドル組立演出） 30

次に、発射操作促進演出Aにおけるハンドル組立演出について、図8 - 1 6に基づいて説明する。図8 - 1 6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。

【0262】

打球操作ハンドル30は、図8 - 3にて説明したように、複数の部品（部材）にて構成されており、ハンドル組立演出では、これら複数の部品のうち4つの部品B 1～B 4各々に対応する部品画像Z B 1～Z B 4を組付ける態様にて表示する演出とされている。

【0263】

具体的には、図8 - 1 6（A）～（E）に示すように、部品B 1に対応する部品画像Z B 1を、遊技機用枠3のガラス扉枠に対応する扉枠画像Z 1 6に組付ける態様にて表示した後、部品画像Z B 1に部品B 2に対応する部品画像Z B 2を組付ける態様にて表示し、部品画像Z B 1に部品B 3に対応する部品画像Z B 3を組付ける態様にて表示し、部品画像Z B 1に部品B 4に対応する部品画像Z B 4を組付ける態様にて表示することで、最終的に全ての部品画像Z B 1～Z B 4が用いられた打球操作ハンドル30の完成画像Z B 5が表示される演出である。 40

【0264】

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Z 1 7と、「右打ち！」なる文字情報が表示された右矢印に対応する右矢印画像Z 1 8と、を表示するとともに、スピーカ8 L, 8 Rから「右打ちしてください」なる音声を出力する。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 50

を促す右矢印画像 Z 5 を表示する。

【 0 2 6 5 】

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

【 0 2 6 6 】

また、部品画像 Z B 1 ~ Z B 4 は、打球操作ハンドル 3 0 を構成する複数の部品（部材）のうち一部の部品を含まない画像とされている。例えば、図 8 - 1 6 に示すように、部品 B 1（ハンドルベース 7 2 0）に対応する部品画像 Z B 1 は、実際のハンドルベース 7 2 0 が有する配線 C やコネクタ C N 及びタッチリング 7 2 8、ハンドルセンサ（図示略）、単発スイッチ 7 2 5 等の電子部品に対応する電子部品画像の表示が省略されている（表示しない）ため、部品画像 Z B 1 ~ Z B 4 の見栄えが配線 C やコネクタ C N 等の部品に対応する部品画像により損なわれることを抑制できる。尚、電子部品以外の部品の表示を省略するようにしてもよい。

【 0 2 6 7 】

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

【 0 2 6 8 】

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

【 0 2 6 9 】

また、ハンドル組立演出は、部品画像 Z B 1 ~ Z B 4 を上記順序で扉枠画像 Z 1 6 に組付ける態様にて表示する演出パターン以外に、部品画像 Z B 1 ~ Z B 4 を上記手順以外で扉枠画像 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 2 7 0 】

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 2 7 1 】

（経路組立演出）

次に、発射操作促進演出 B における経路組立演出について、図 8 - 1 7 に基づいて説明する。図 8 - 1 7 は、（ A ） ~ （ F ） は発射操作促進演出 B における経路組立演出の流れを説明する図である。図 8 - 1 8 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。

【 0 2 7 2 】

第 2 経路 K 2 は、図 8 - 1 にて説明したように、遊技盤 2 及び遊技盤 2 に複数の部品（部材）が配置されることにより構成されており、経路組立演出では、これら遊技盤 2 を含む複数の部品のうち 4 つの部品 C 1 ~ C 4 各々に対応する部品画像 Z C 1 ~ Z C 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 C 1、可変入賞球装置 6 B を構成する部品を部品 C 2、通過ゲート 4 1 を構成する部品を部品 C 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 C 4 と称して説明する。

【0273】

具体的には、図 8 - 17 (A) ~ (E) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、部品 C 1 に対応する部品画像 Z C 1 を、遊技盤画像 Z 20 に組付ける態様にて表示し、遊技盤画像 Z 20 に部品 C 2 に対応する部品画像 Z C 2 を組付ける態様にて表示し、遊技盤画像 Z 20 に部品 C 3 に対応する部品画像 Z C 3 を組付ける態様にて表示し、遊技盤画像 Z 20 に部品 C 4 に対応する部品画像 Z C 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 C 1 ~ Z C 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。

10

【0274】

また、これら経路組立演出における部品画像 Z C 1 ~ Z C 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 C 1 ~ Z C 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。

【0275】

さらに、部品 C 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 C 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。

20

【0276】

また、部品画像 Z C 1 ~ Z C 4 は、第 2 経路 K 2 を構成する複数の部品（部材）のうち一部の部品を含まない画像とされている。例えば、図 8 - 17 に示すように、部品 C 1（特別可変入賞球装置 7）に対応する部品画像 Z C 1、部品 C 2（可変入賞球装置 6 B）に対応する部品画像 Z C 2、部品 C 3（通過ゲート 4 1）に対応する部品画像 Z C 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 C 1 ~ Z C 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。

30

【0277】

また、経路組立演出では、部品 C 1 ~ C 3 よりも特徴的な部品 C 4 に対応する部品画像 Z C 4 を、部品画像 Z C 1 ~ Z C 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やすい部品画像 Z C 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。

【0278】

詳しくは、部品 C 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 C 1 ~ C 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 C 2 を特徴的な部品として、部品画像 Z C 1、Z C 3、Z C 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。

40

【0279】

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 20 や、ガラ

50

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。

【0280】

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。

10

【0281】

しかし、図 8 - 17（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。

【0282】

また、経路組立演出は、部品画像 Z C 1 ~ Z C 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 C 1 ~ Z C 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。

20

【0283】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、部品画像 Z C 4 を遊技盤画像 Z 2 0 に組付ける態様の表示を行う経路組立演出を行い、図 8 - 17（F）に示すように、キャラクタ画像 Z 2 2 を表示した後、図 8 - 18（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。

【0284】

詳しくは、図 8 - 18（G）に示すように、遊技領域 Y の上部を遊技球が右側に向けて移動する画像を表示し、図 8 - 18（H）に示すように、遊技領域 Y の右側を遊技球が下方に向けて移動する画像を表示し、図 8 - 18（I）に示すように、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過して可変入賞球装置 6 B に向けて移動する画像を表示し、図 8 - 18（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。

30

【0285】

尚、図 8 - 18（G）に示す遊技盤画像 Z 2 0 は、本来であれば機種固有部となる可動体 3 2 に対応する可動体画像（例えば、図 8 - 18（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。

40

【0286】

そして、図 8 - 18（K）に示すように、キャラクタ画像 Z 2 2 を表示した後、図 8 - 18（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

50

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、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Z5を表示する。

【0287】

このように、発射操作促進演出Aや発射操作促進演出Bにおいて、図8-16(F)や図8-18(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Z17や右矢印画像Z18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30や、右打ちにより遊技球が流下する第2経路K2に注目させることができるため、特に遊技の経験が浅い遊技者等に対し、右打ち操作が必要となることを事前に報知することが可能となる。さらに、図8-16(F)や図8-18(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。

10

【0288】

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、予め大当りファンファーレ期間やエンディング期間を長く設定することが考えられるが、ファンファーレ演出やエンディング演出あるいは図8-16(F)や図8-18(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。

20

【0289】

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。

30

【0290】

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

40

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30)と、

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

前記第2経路を遊技媒体が流下するように遊技媒体の発射操作を促す促進演出を実行可

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（例えば、部品画像ZB1）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ZB4）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ZB5など）を表示可能である（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を表示可能な部分。図8-16(A)～(E)参照）ことを特徴としている。

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

詳しくは、図8-16(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。

【0291】

第1発明の手段2の遊技機は、

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

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

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

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

を備え、

前記発射操作部は、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8-16(A)～(E)参照）

ことを特徴としている。

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

詳しくは、図8-16(F)に示す右打ち報知（右打ち操作促進演出）を実行する前にハンドル組立演出を行うことで、右打ち操作の開始タイミングとなるまでに、右打ち操作を行うための打球操作ハンドル30を遊技者に対し十分に意識させることが可能となることで、遊技者は、右打ち操作の開始タイミングになったときに慌てずに右打ち操作できるようになる。

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

【 0 2 9 2 】

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 7 2 0 が有する配線 C やコネクタ C N 及びタッチリング 7 2 8、ハンドルセンサ（図示略）、単発スイッチ 7 2 5 等の電子部品）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、ハンドル組立演出において、部品 B 1（ハンドルベース 7 2 0）に対応する部品画像 Z B 1 は、実際のハンドルベース 7 2 0 が有する配線 C やコネクタ C N 及びタッチリング 7 2 8、ハンドルセンサ（図示略）、単発スイッチ 7 2 5 等の電子部品に対応する電子部品画像の表示を省略している（表示しない）部分。）

ことを特徴としている。

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

【 0 2 9 3 】

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

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

前記促進演出実行手段は、前記促進演出において、前記第 2 部品画像を前記第 1 部品画像よりも後に表示する（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、ハンドル組立演出において、部品 B 1 ~ B 3 よりも特徴的な部品 B 4 に対応する部品画像 Z B 4 を、部品画像 Z B 1 ~ Z B 3 よりも後に組付ける態様にて表示する部分。）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、インパクトを与え、演出効果を高めることができる。

詳しくは、打球操作ハンドル 3 0 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 2 9 4 】

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

前記遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）は、機種固有の機種固有部（例えば、当該パチンコ遊技機 1 に固有（特有）の遊技情報（例えば、賞球数、大当り確率、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 C P U 1 2 0 が、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部分。）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、複数種類の機種間で同じ促進演出を実行可能となる。

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 2 9 5 】

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、

10

20

30

40

50

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いて、左打ち報知を実行可能な部分。図 8 - 15 (F) 参照）、

前記特別促進演出において前記第 1 部品画像と前記第 2 部品画像とを表示しない（例えば、演出制御用 CPU 120 が、時短状態が終了したことに基いて左打ち報知（左打ち操作促進演出）を実行する前に、ハンドル組立演出を実行しない部分。図 8 - 15 (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。

10

【0296】

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 CPU 120 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 B 1 ~ B 4 各々に対応する部品画像 Z B 1 ~ Z B 4 を組付ける態様にて表示する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。

20

この特徴によれば、興趣を向上させることができる。

詳しくは、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。

【0297】

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 Z B 1 ~ Z B 4 の組付け順序は、遊技者に対し打球操作ハンドル 30 が組立てられていくことを分かりやすく演出表示するために、いずれも図 8 - 3 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。）

30

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。

【0298】

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

前記促進演出実行手段は、前記促進演出において、前記第 1 部品画像と前記第 2 部品画像とを組付ける態様にて表示した後、前記発射操作部に対応する操作部品画像を遊技媒体を発射させる態様にて表示可能である（例えば、演出制御用 CPU 120 が、ハンドル組立演出や経路組立演出を行った後、図 8 - 16 (F) や図 8 - 18 (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。）

40

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。

【0299】

また、本特徴部 063SG には、以下に示す第 2 発明が含まれている。つまり、従来、

50

遊技領域に遊技球を発射することで遊技が可能な遊技機において、例えば、特開 2017-60565 号公報等に記載されたもののよう、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 2 発明の手段 1 の遊技機は、

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

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

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 C 1 ~ C 4）を含む複数の部品にて構成され、

20

前記促進演出実行手段は、前記促進演出において、前記第 1 部品に関連する第 1 部品画像（例えば、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 C 1 ~ Z C 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 C 1 ~ Z C 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 C 1 ~ Z C 4 との少なくとも一部を用いた経路画像）を表示可能な部分。図 8 - 17（A）~（E）参照）

ことを特徴としている。

30

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

詳しくは、図 8 - 18（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 C 1 ~ Z C 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 20 に複数の部品画像 Z C 1 ~ Z C 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。

40

【0300】

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 CPU 120 が、大当りの開始時に発射操作

50

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 C 1 ~ C 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 CPU 1 2 0 が、経路組立演出において、部品画像 Z C 1 ~ Z C 4 を順次組付ける態様にて表示する部分。図 8 - 1 7 (A) ~ (E) 参照)

ことを特徴としている。

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

詳しくは、図 8 - 1 8 (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 C 1 ~ Z C 4 を順に表示する、つまり、各部品画像 Z C 1 ~ Z C 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 C 1 ~ Z C 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 3 0 1 】

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 CPU 1 2 0 が、経路組立演出において、部品 C 1 ~ C 4 に対応する部品画像 Z C 1 ~ Z C 4 や遊技盤画像 Z 2 0 は、実際には各部品が有するソレノイド、スイッチ、配線、コネクタ等の電子部品に対応する電子部品画像の表示を省略している (表示しない) 部分。)

ことを特徴としている。

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

【 0 3 0 2 】

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 1 2 0 が、経路組立演出において、部品 C 1 ~ C 3 よりも特徴的な部品 C 4 に対応する部品画像 Z C 4 を、部品画像 Z C 1 ~ Z C 3 よりも後に組付ける態様にて表示する部分。)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、インパクトを与え、演出効果を高めることができる。

詳しくは、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 3 0 3 】

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、

10

20

30

40

50

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、複数種類の機種間で同じ促進演出を実行可能となる。

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。

10

【0304】

第2発明の手段6の遊技機は、手段1～5のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第1経路を遊技媒体が流下するように遊技媒体を発射することを促す特別促進演出を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120が、時短状態が終了したことに基いて、左打ち報知を実行可能な部分。図8-15（F）参照）、

前記特別促進演出において前記第1部品画像と前記第2部品画像とを表示しない（例えば、演出制御用CPU120が、時短状態が終了したことに基いて左打ち報知（左打ち操作促進演出）を実行する前に、ハンドル組立演出を実行しない部分。図8-15（F）参照）

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、煩わしくなることを抑制できる。

詳しくは、遊技者にとって有利な状態（例えば、大当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。

【0305】

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

30

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

ことを特徴としている。

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K1を流下した遊技球と第2経路K2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。

40

【0306】

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CPU120が、経路組立演出を行った後、図8-18（G）～（J）に示すように、第2経路K2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。

50

詳しくは、経路組立演出にて組立てられた第2経路K2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。

【0307】

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CPU120が、第2経路K2を構成する複数の部品のうち4つの部品C1～C4各々に対応する部品画像ZC1～ZC4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。

10

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K2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。

【0308】

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ZC1～ZC4の組付け順序は、遊技者に対し第2経路K2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。）

20

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。

【0309】

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CPU120が、ハンドル組立演出や経路組立演出を行った後、図8-16(F)や図8-18(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Z17や右矢印画像Z18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。）

30

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。

【0310】

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に、例えば、例えば、所定部材としてのチャンスボタンの操作有効期間が開始される前に、チャンスボタンに対応する画像であって透過率が50%のボタン透過画像を表示手段の左右側から中央に向けて移動表示し、2つのボタン透過画像が中央で重なった状態となったときにチャンスボタンに対応するボタン画像を表示することで、チャンスボタンの操作有効期間が開始されたことを報知するもの等があった。上記特許公報に記載の遊技機では、今一つ興趣を向上させることができないという問題があった。そこで、興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的として、

40

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、

50

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

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

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

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

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

【0311】

第 3 発明の手段 2 の遊技機は、手段 1 に記載の遊技機であって、

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

遊技者の動作を促す促進演出を実行可能な促進演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進演出を実行可能な部分。）を備え、

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、促進演出における演出効果を高めることができる。

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

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

【0312】

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 CPU 1 2 0 が、図 8 - 2 4（A）に示すように、画像表示装置 5 の表示領域の左側にコントローラ組立演出に対応する部品画像 Z A 1 を表示するとともに、画像表示装置 5 の表示領域の右側に可動体組立演出に対応する部品画像 Z D 1 を表示する。次いで、図 8 - 2 4（B）に示すように、コントローラ組立演出と可

10

20

30

40

50

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

ことを特徴としている。

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

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

【 0 3 1 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 CPU 1 2 0 が、スーパーリーチ演出において、スティックコントローラ 3 1 A とプッシュボタン 3 1 B のいずれが組立てられて操作が有効となるかを示唆する組立示唆演出を実行可能な部分など。図 8 - 2 0 の変形例 2 参照。)

ことを特徴としている。

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

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

【 0 3 1 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、

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 CPU 1 2 0 が、スティックコントローラ 3 1 A を構成する複数の部品のうち 5 つの部品 A 1 ~ A 5 各々に対応する部品画像 Z A 1 ~ Z A 5 を組付ける態様にて表示するコントローラ組立演出を実行可能な部分。)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、興趣を向上させることができる。

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

【 0 3 1 5 】

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、興趣を向上させることができる。

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

【 0 3 1 6 】

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、

10

20

30

40

50

前記第 1 部品画像と前記第 2 部品画像とを含む複数の部品画像を組付ける態様にて表示する前において、該組付けに用いられる部品画像を表示する特別演出を実行可能である（例えば、コントローラ組立演出を実行する前のスーパーリーチ演出中などにおいて、コントローラ組立演出において組付けられる部品画像を集める態様にて表示する組立示唆演出を実行可能である部分。図 8 - 20 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。

【0317】

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

第 4 発明の手段 1 の遊技機は、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

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

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

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 CPU 120 が、操作促進演出において、図 8 - 13（U）や図 8 - 13（V）に示すように操作有効期間が開始されるときにコントローラ画像 Z1 またはプッシュボタン画像 Z3 を表示することで操作促進報知を行う部分。）、

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

前記第 2 部品画像を前記第 1 部品画像よりも後に表示する（例えば、演出制御用 CPU 120 が、演出パターン B において、部品画像 ZA1 ~ ZA5 を順に組付ける態様にて表示するとともに、図 8 - 12（Q）（R）（S）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。

【0318】

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 CPU 120 が、図 8 - 12（Q）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

10

20

30

40

50

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。

【0319】

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。)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、促進演出における演出効果を高めることができる。

詳しくは、図8-13(U)や図8-13(V)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。

【0320】

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8-24(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ZD1を表示する。次いで、図8-24(B)に示すように、コントローラ組立演出と可動体組立演出とを一緒に進行させていくとともに、可動体32を原点位置の近傍において上下動させる部分。変形例5)

ことを特徴としている。

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

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

【0321】

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31A)と第2所定部材(例えば、プッシュボタン31B)とを含み、

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

10

20

30

40

50

示唆演出を実行可能な部分など。図 8 - 20 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。

【0322】

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 CPU 120 が、スティックコントローラ 31A を構成する複数の部品のうち 5 つの部品 A1 ~ A5 各々に対応する部品画像 ZA1 ~ ZA5 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。）

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、興味が向上させることができる。

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

【0323】

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、

20

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

ことを特徴としている。

30

この特徴によれば、興味が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。

【0324】

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組立示唆演出を実行可能である部分。図 8 - 20 の変形例 2 参照）

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、興味が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。

【0325】

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。

【0326】

例えば、前記実施の形態では、操作促進演出の一例として、スティックコントローラ 3

50

1 Aを組立てるコントローラ組立演出を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、コントローラ組立演出に替えて、押しボタン3 1 Bを組立てる押し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押し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押しボタン組立演出の双方を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押しボタン組立演出のうちいずれかを選択して実行する場合、操作対象がスティックコントローラ3 1 Aの場合、コントローラ組立演出を押しボタン組立演出よりも高い割合で選択する一方、操作対象が押しボタン3 1 Bの場合、押しボタン組立演出をコントローラ組立演出よりも高い割合で選択することが好ましい。

10

【0327】

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

20

【0328】

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

【0329】

(変形例1)

また、上記のように、操作対象としてスティックコントローラ3 1 Aと押しボタン3 1 Bの2つの操作部のうちいずれの操作が有効になるかわからないようにする場合において、例えば、組立演出において、スティックコントローラ3 1 Aと押しボタン3 1 Bのいずれが組立てられて操作が有効となるかを特定困難な組立演出を実行可能としてもよい。ここで、本特徴部063SGの変形例1について、図8-19に基づいて説明する。図8-19は、(A)~(F)は本特徴部063SGの変形例1における組立演出を示す図である。

30

【0330】

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8-19(A)に示すように、コントローラ画像Z1と押しボタン画像Z3とを表示した後、図8-19(B)(C)に示すように、スティックコントローラ3 1 Aと押しボタン3 1 Bのいずれに対応する部品であるかを特定困難な部品画像Z30を組付ける態様にて表示し、図8-19(D)に示すように、組付けが進むにつれてスティックコントローラ3 1 Aと押しボタン3 1 Bのいずれに対応する部品であるかを特定可能な態様に变化させていき、図8-19(E)(F)に示すように、操作対象がスティックコントローラ3 1 Aであれば最終的にコントローラ画像Z1が組立てられる態様にて表示し、操作対象が押しボタン3 1 Bであれば最終的に押しボタン画像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。

40

【0331】

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8-19(B)(C)など)、部品をシルエットで表示する(図8-19(D)など)形態を例示したが、本発明はこれに

50

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、部品に色を付けたリ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。

【0332】

(変形例 2)

上記のように、操作対象としてスティックコントローラ 31A とプッシュボタン 31B 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、スーパーリーチ演出において、スティックコントローラ 31A とプッシュボタン 31B のいずれが組立てられて操作が有効となるかを示唆する組立示唆演出を実行可能としてもよい。ここで、本特徴部 063SG の変形例 2 について、図 8 - 20 に基づいて説明する。図 8 - 20 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。

10

【0333】

図 8 - 20 (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組立示唆演出を実行可能としてもよい。具体的には、図 8 - 20 (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、部品を特定困難な態様 (例えば、部品のシルエットの前に「?」なる文字を有する形態で表示するなど) で表示しておき、図 8 - 20 (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。

20

【0334】

尚、部品画像 Z31 を部品を特定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。

30

【0335】

また、組立示唆演出においては、図 8 - 20 (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 8 - 20 (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 Z31 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 Z31 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。

【0336】

また、図 8 - 20 (A) ~ (E) においては、スティックコントローラ 31A を構成する部品画像のみが表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スティックコントローラ 31A とプッシュボタン 31B 双方の部品画像を表示可能とし、最終的にコントローラ組立演出の対象となる操作部が組立てられるようにしてもよい。

40

【0337】

また、演出制御用 CPU 120 は、組立示唆演出の実行期間中において、他の演出 (例えば、保留記憶表示に関する先読み演出や予告演出など) においてスティックコントローラ 31A やプッシュボタン 31B の操作を促す促進演出の実行を制限するようにしてもよい。このようにすることで、組立示唆演出の実行期間中において、組立てが完成していないスティックコントローラ 31A やプッシュボタン 31B の促進演出が行われてしまい遊技者に違和感を与えることを回避できる。

50

【 0 3 3 8 】

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 3 3 9 】

(変形例3)

前記実施の形態では、ハンドル組立演出において、打球操作ハンドル30を構成する部品画像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、本発明はこれに限定されるものではなく、発射操作促進演出Aにおける右打ち報知を行う前に、打球操作ハンドル30を構成する部品画像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063SGの変形例3について、図8-21に基づいて説明する。図8-21は、(A) ~ (F)は本特徴部063SGの変形例3におけるハンドル組立演出を示す図である。

10

【 0 3 4 0 】

ハンドル組立演出においては、打球操作ハンドル30を構成する部品画像Z B 1 ~ Z B 4を扉枠画像Z 16組付ける態様にて表示していたが、例えば、図8-21(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8-21(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8-21(F)に示すように右打ち報知を行うようにしてもよい。

20

【 0 3 4 1 】

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変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。

【 0 3 4 2 】

(変形例4)

前記実施の形態では、経路組立演出において、第2経路K2を構成する部品画像Z C 1 ~ Z C 4を遊技盤画像Z 20に組付ける態様にて表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、発射操作促進演出Bにおける右打ち報知を行う前に、第2経路K2を構成する部品画像Z C 1 ~ Z C 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063SGの変形例4について、図8-22に基づいて説明する。図8-22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。

30

【 0 3 4 3 】

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Z C 1 ~ Z C 4を遊技盤画像Z 20に組付ける態様にて表示していたが、例えば、図8-22(A) ~ (E)に示すように、各部品画像Z C 1 ~ Z C 4を各々拡大表示する態様にて順次表示した後、図8-22(F)に示すように右打ち報知を行うようにしてもよい。また、拡大態様で表示する際に、部品画像Z C 1 ~ Z C 4の周囲に部品画像を強調表示するためのエフェクト画像Z 35を表示するようにしてもよい。

40

【 0 3 4 4 】

尚、各部品画像Z C 1 ~ Z C 4を各々拡大表示する順序を、右打ちした場合に遊技球が通過する順序としてもよく、このようにすることで、図8-18(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。

【 0 3 4 5 】

50

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

【0346】

また、前記実施の形態では、発射操作促進演出 B の図 8 - 17 (A) ~ (E) において経路組立演出を実行した後、図 8 - 18 (G) ~ (K) において流下演出を実行した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、少なくとも経路組立演出を実行すれば、流下演出は省略してもよい。また、大当りの開始時に発射操作促進演出 B を実行する場合、流下演出では、図 8 - 18 (J) に示すように、最終的に遊技球が可変入賞球装置 6 B に入賞する画像に替えて、最終的に遊技球が特別可変入賞球装置 7 に入賞する画像を表示するようにすればよい。さらに、発射操作促進演出 A の図 8 - 16 (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。

10

【0347】

また、前記実施の形態では、発射操作促進演出 B の図 8 - 17 (A) ~ (E) に示す経路組立演出において、各部品画像 Z C 1 ~ Z C 4 を遊技盤画像 Z 2 0 に組付ける態様にて表示した後、最終的に全ての部品画像 Z C 1 ~ Z C 4 が組付けられてなる遊技盤画像 Z 2 0 (完成画像) を表示しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、最終的に全ての部品画像 Z C 1 ~ Z C 4 が組付けられてなる遊技盤画像 Z 2 0 (完成画像) を表示してもよい。つまり、ハンドル組立演出において、最終的に全ての部品画像 Z B 1 ~ Z B 4 が組付けられてなる完成画像 Z B 5 を表示せず、未完成画像を表示してもよい。このように、各組立演出では、少なくとも 2 つの部品画像を用いた第 3 部品画像が表示されるものであれば、必ずしも所定部材の完成画像が表示されなくてもよい。

20

【0348】

(変形例 5)

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

30

【0349】

ここで、本特徴部 0 6 3 S G の変形例 5 について、図 8 - 2 3 ~ 図 8 - 2 5 に基づいて説明する。図 8 - 2 3 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 8 - 2 4 は、(A) ~ (C) は変形例 5 としての操作促進演出を示す説明図である。図 8 - 2 5 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。

40

【0350】

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

【0351】

50

本変形例 5 では、演出制御用 CPU 120 は、前述したバトル演出を開始してから所定時間が経過したタイミングで、図 8 - 13 (U) (V) 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 CPU 120 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。

10

【0352】

詳しくは、図 8 - 24 (A) に示すように、画像表示装置 5 の表示領域の左側にコントローラ組立演出に対応する部品画像 Z A 1 を表示するとともに、画像表示装置 5 の表示領域の右側に可動体組立演出に対応する部品画像 Z D 1 を表示する。次いで、図 8 - 24 (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。

【0353】

次いで、図 8 - 24 (C) に示すように、演出制御用 CPU 120 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 8 - 25 (D) に示すように、コントローラ画像 Z 1 を表示してスティックコントローラ 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。

20

【0354】

そして、図 8 - 25 (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 Z 40 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。

30

【0355】

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 32 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。

【0356】

また、変形例 5 では、演出制御用 CPU 120 は、コントローラ組立演出と可動体組立演出とが同タイミングで実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体組立演出をコントローラ組立演出（操作促進演出）とは別個に単独で実行可能としてもよい。さらに、変形例 5 では、所定部位材の一例として動作可能な可動体 32 を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、所定部材は、動作不能な装飾部材など他の部材であってもよいし、特別可変入賞球装置 7 や可変入賞球装置 6 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。

40

【0357】

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

50

、発射操作促進演出 B は大当り遊技状態の終了時（時短状態の開始時）に実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当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。

【0358】

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

10

【0359】

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

20

【0360】

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。

【0361】

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

30

【0362】

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

40

【0363】

また、前記実施の形態では、操作促進演出におけるコントローラ組立演出、発射操作促進演出におけるハンドル組立演出や経路組立演出、可動体組立演出において、各部品に対応する各部品画像を 1 つずつ組付ける態様にて表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、複数の部品を一緒に組付ける態様で表示してもよい。

【0364】

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

50

操作部を構成する複数の部品を組付ける態様にて表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、経路組立演出や可動体組立演出のように、遊技者の動作を検出可能な操作部ではない所定部材 { 例えば、スティックコントローラ 3 1 A、プッシュボタン 3 1 B、打球操作ハンドル 3 0 や可動体 3 2 の他に、スピーカ 8 L、8 R、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。

【 0 3 6 5 】

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 Z 1 やプッシュボタン画像 Z 3 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 Z 1 7 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。

10

【 0 3 6 6 】

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

20

【 0 3 6 7 】

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。

30

【 0 3 6 8 】

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

40

【 0 3 6 9 】

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。

【 0 3 7 0 】

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 3 1 A、ハンドル組立演出における打球操作ハンドル 3 0 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

50

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、本発明はこれに限定されるものではなく、第1部品画像と第2部品画像の少なくとも一部を用いた特定部品画像は必ずしもすべての部品画像が組付けられることにより組立てが完成した完成画像に限定されるものではなく、未完成画像Z A 7や、経路組立演出における遊技盤画像Z 2 0と部品画像Z C 1の少なくとも一部を用いた画像（例えば、遊技盤画像Z 2 0に部品画像Z C 1が組付けられた画像。図8 - 1 7（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。

【0371】

また、前記実施の形態では、演出制御用CPU120は、コントローラ組立演出において、図8 - 1 3（J）に示すように、スティックコントローラ31Aの完成画像Z A 6を表示した後、図8 - 1 3（U）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Z 1を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スティックコントローラ31Aの完成画像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。

10

【0372】

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。

20

【0373】

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。

【0374】

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。

30

【0375】

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

40

【符号の説明】

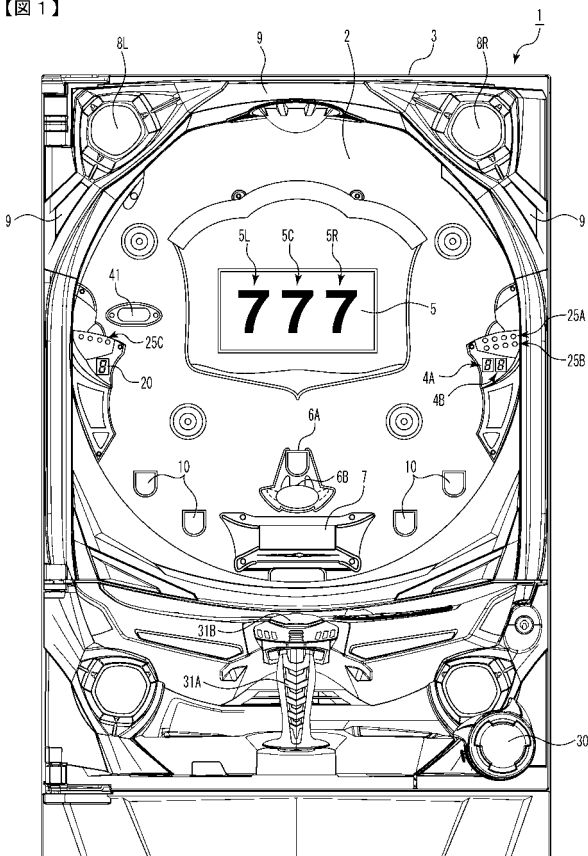
【0376】

1	パチンコ遊技機
120	演出制御用CPU
30	打球操作ハンドル
31A	スティックコントローラ
31B	押しボタン
32	可動体
K1	第1経路
K2	第2経路

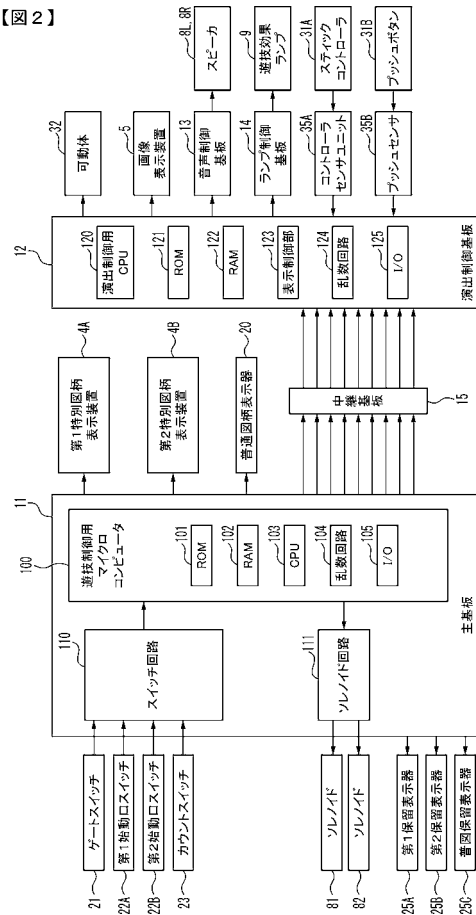
50

- 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 ~ 4 部品画像
- Z D 1 部品画像

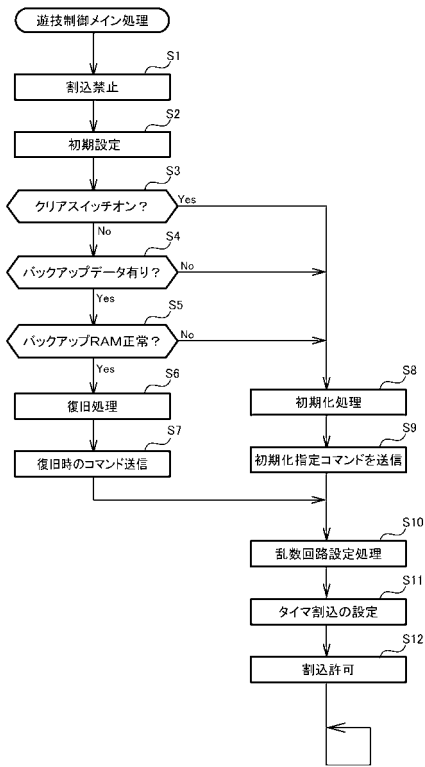
【図1】
【図1】



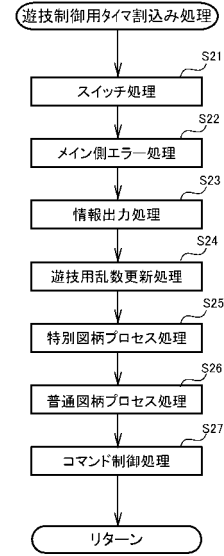
【図2】
【図2】



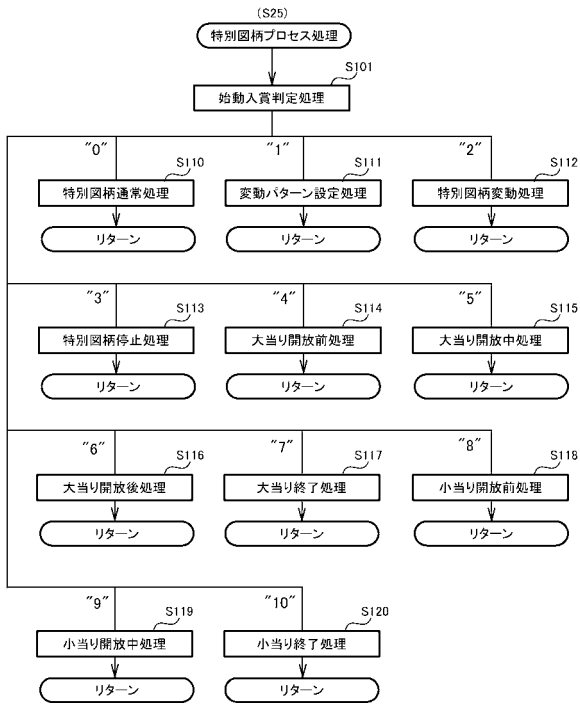
【 図 3 】
【 図 3 】



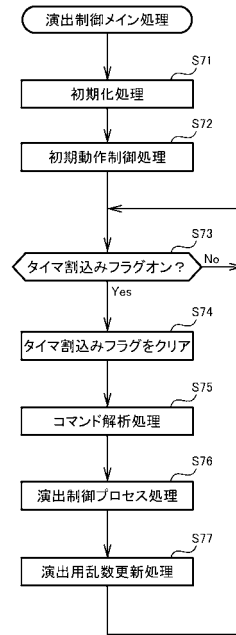
【 図 4 】
【 図 4 】



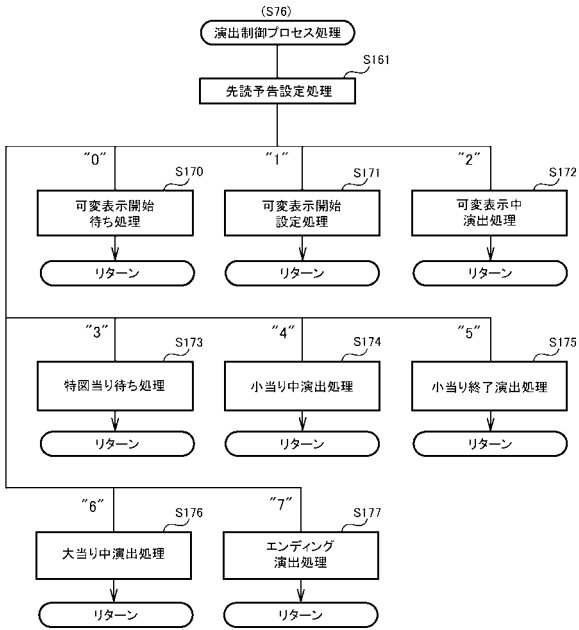
【 図 5 】
【 図 5 】



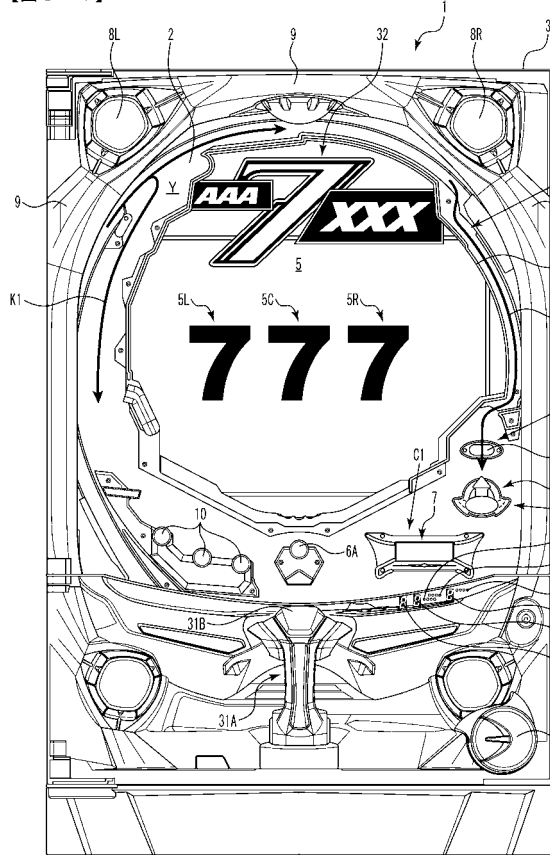
【 図 6 】
【 図 6 】



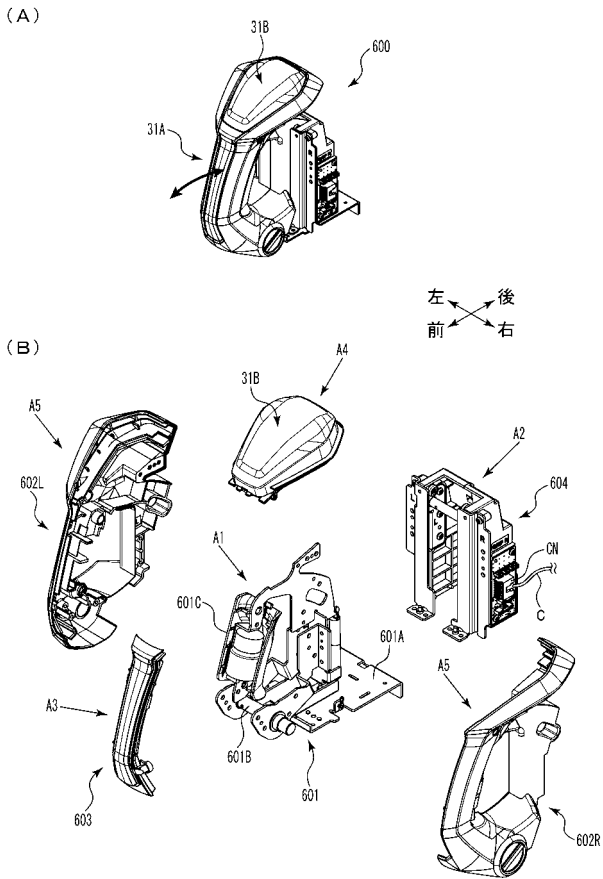
【図7】



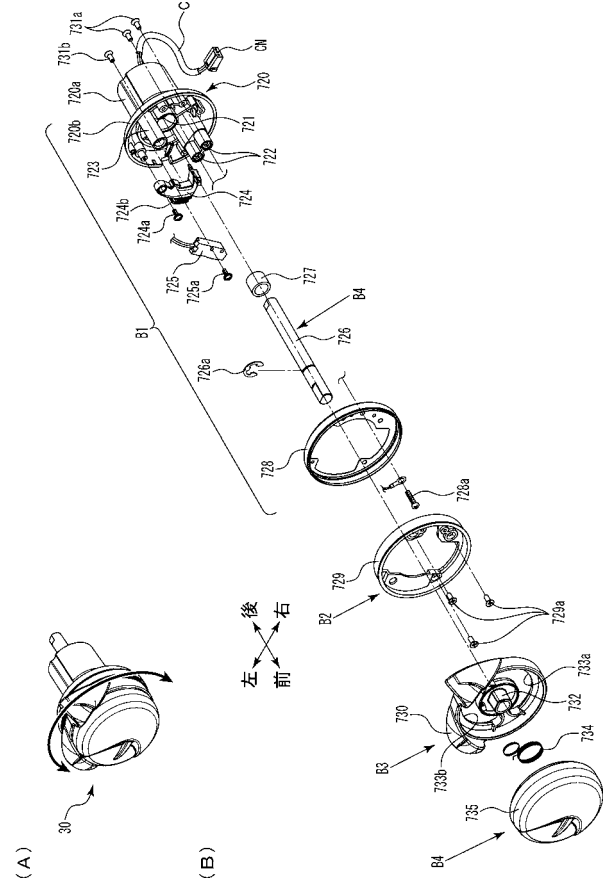
【図8-1】



【図8-2】



【図8-3】



【図 8 - 4】

【図 8 - 4】

変動パターン	特徴可変表示時間(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 8 - 5】

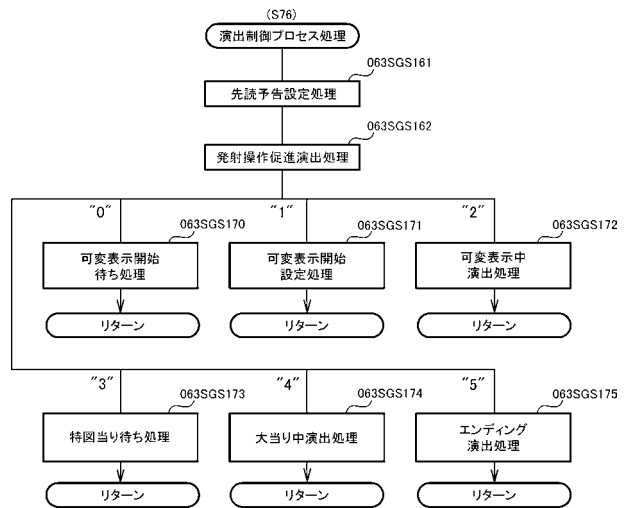
【図 8 - 5】

可変表示結果	非確率大当り	確率大当り AgrB	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	ハズレ保留数A 判定テーブルA	ハズレ保留数B 判定テーブルB	ハズレ保留数C 判定テーブルC	ハズレ保留数D 判定テーブルD	ハズレ保留数E 判定テーブルE	ハズレ保留数F 判定テーブルF
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(特殊当り)	-	-	-	-	-	-

(数値は判定値)

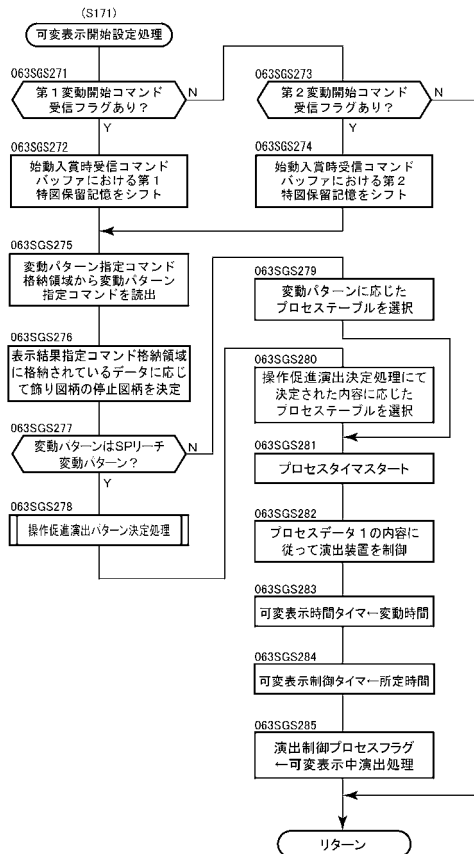
【図 8 - 6】

【図 8 - 6】



【図 8 - 7】

【図 8 - 7】



【図 8 - 8】

【図 8 - 8】

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

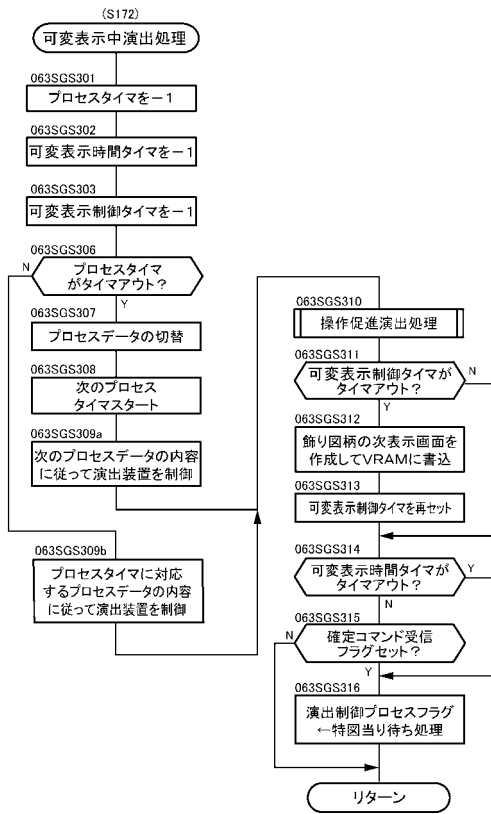
演出パターン	操作対象	
	スティックコントローラ	プッシュボタン
組立演出非実行	5%	20%
演出パターンA	25%	5%
演出パターンB	60%	5%
演出パターンC	5%	50%
演出パターンD	5%	20%

(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)

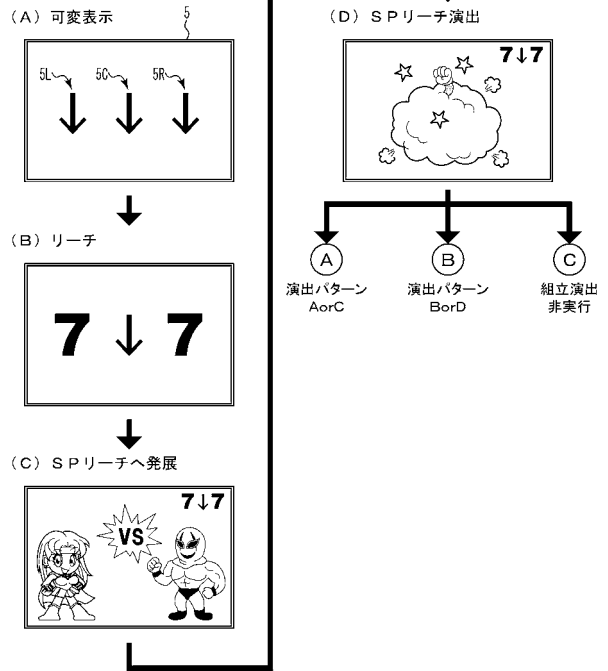
【図8-9】

【図8-9】



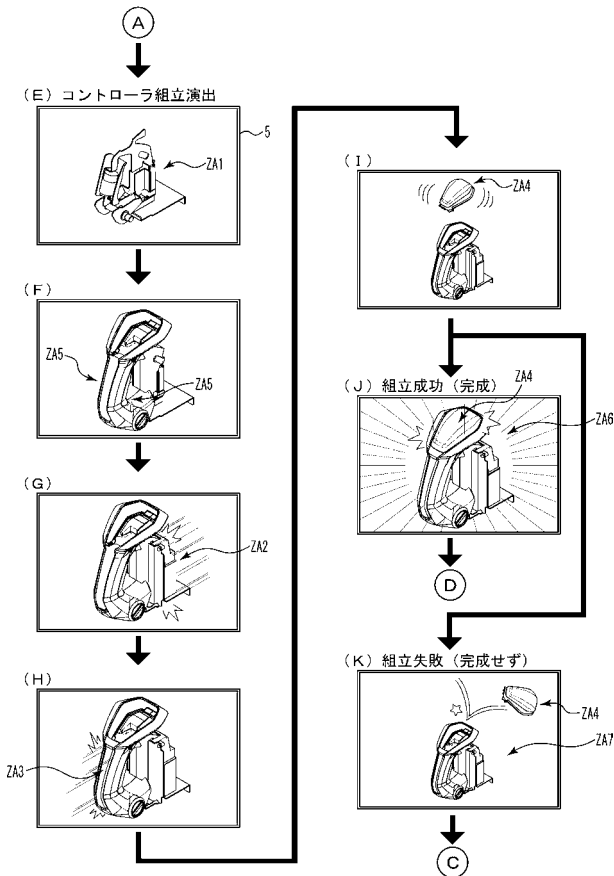
【図8-10】

【図8-10】



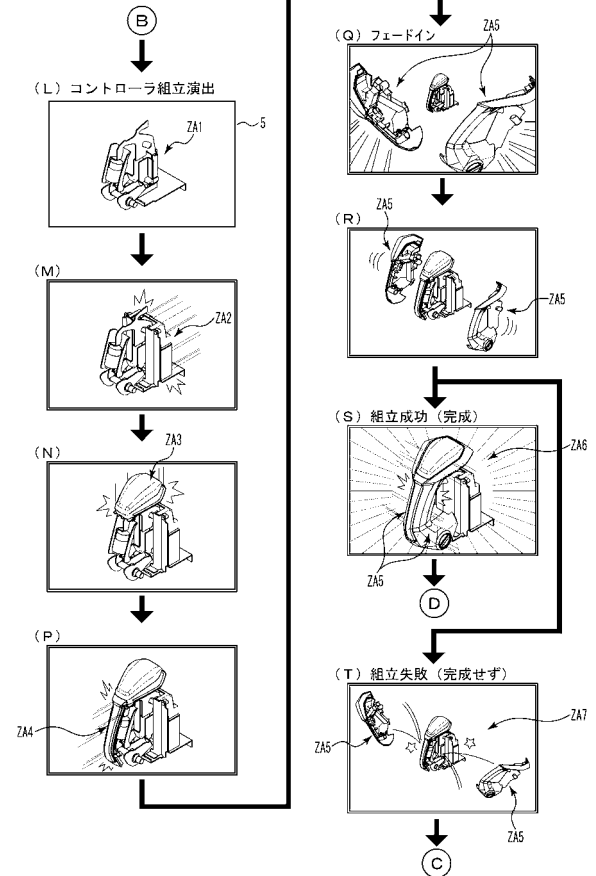
【図8-11】

【図8-11】 演出パターンA or C



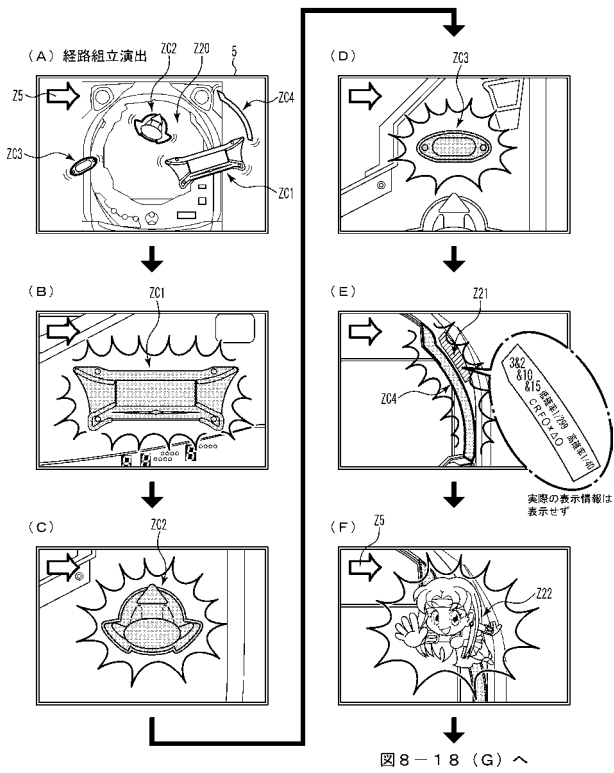
【図8-12】

【図8-12】 演出パターンB or D



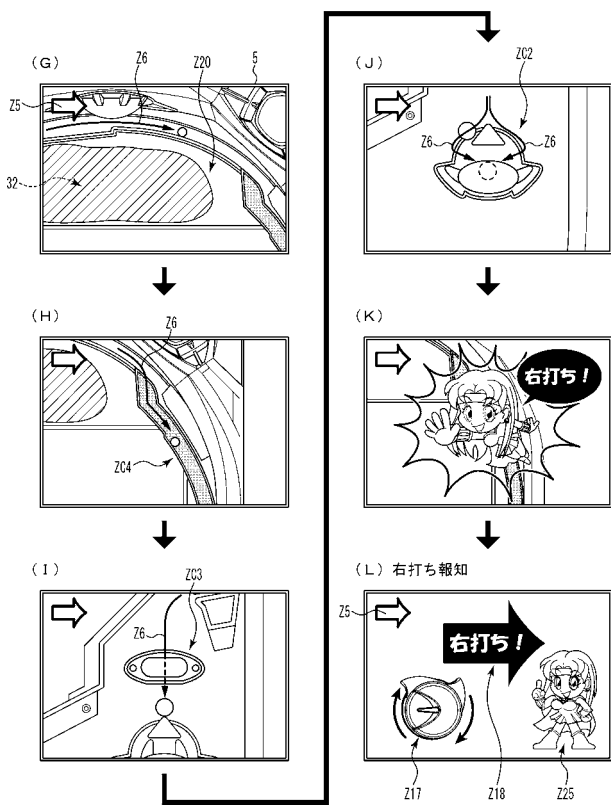
【図 8 - 17】

【図 8-17】 発射操作促進演出B



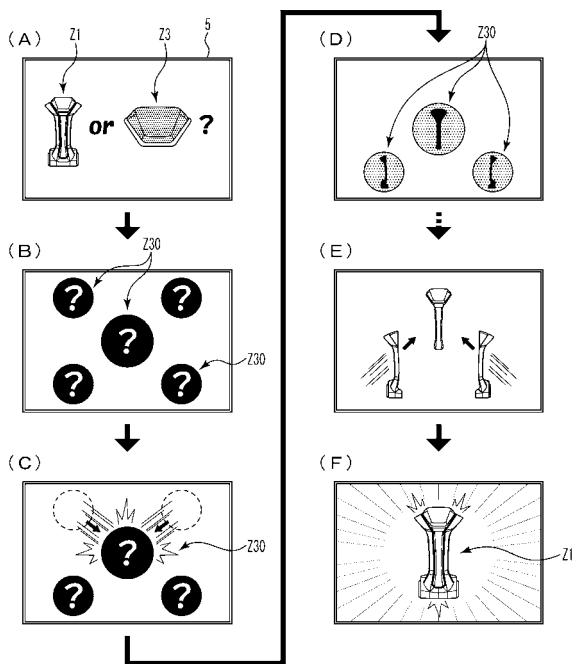
【図 8 - 18】

【図 8-18】 発射操作促進演出B



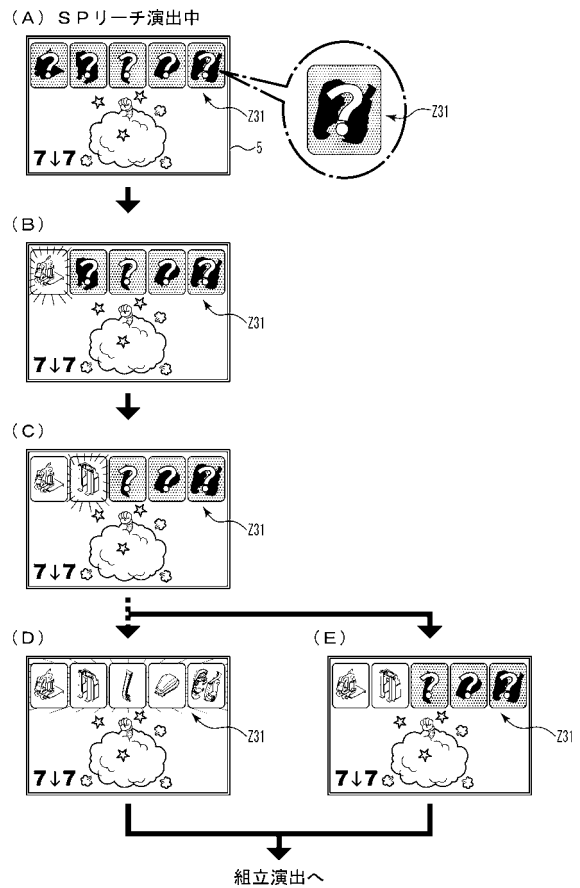
【図 8 - 19】

【図 8-19】 変形例 1



【図 8 - 20】

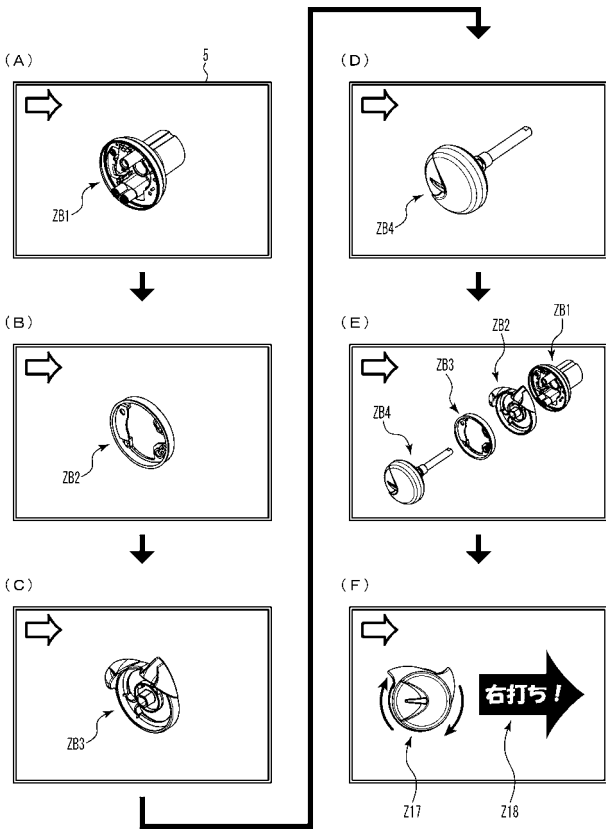
【図 8-20】 変形例 2



【図8-21】

【図8-21】

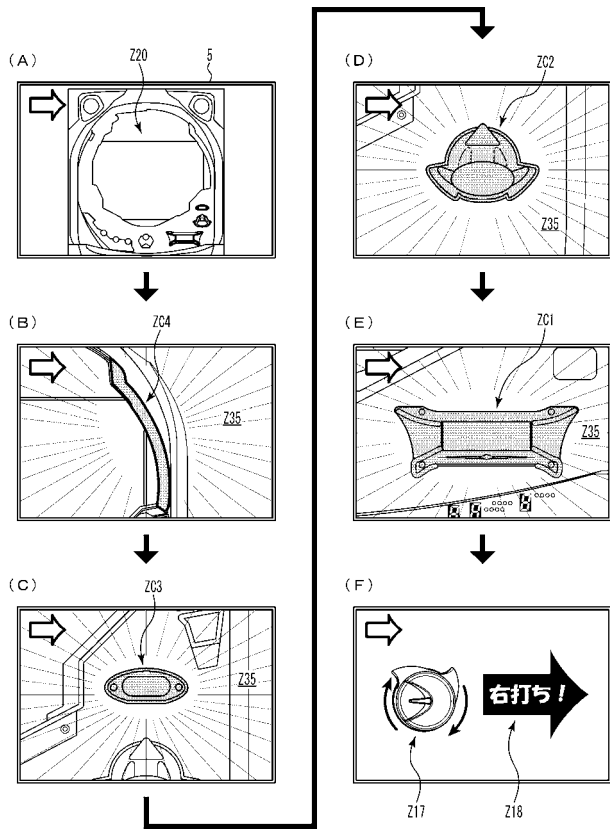
変形例3



【図8-22】

【図8-22】

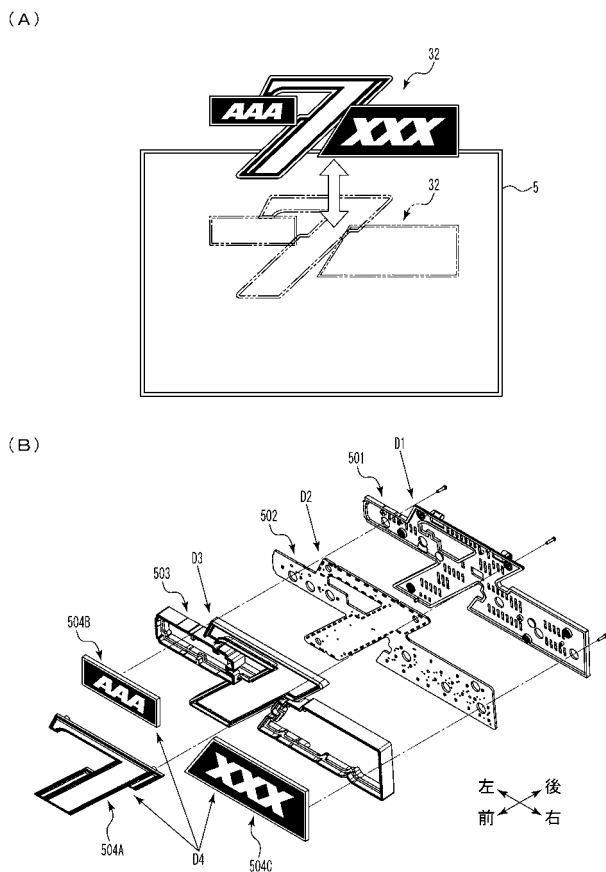
変形例4



【図8-23】

【図8-23】

変形例5



【図8-24】

【図8-24】

変形例5

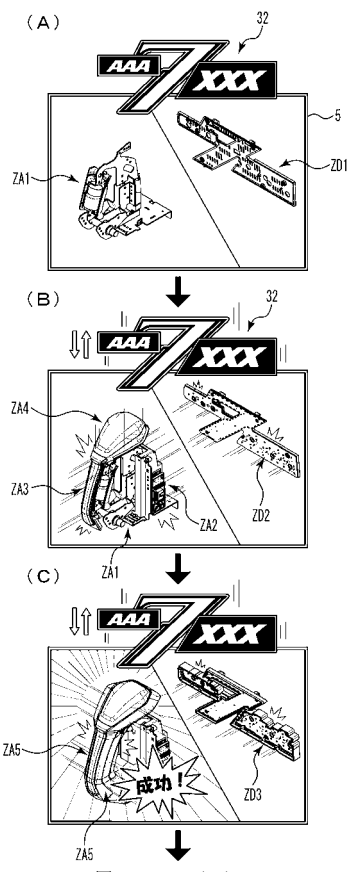


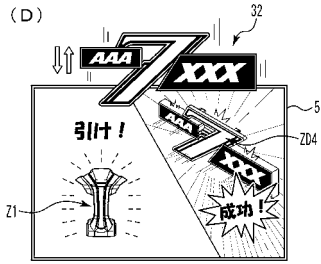
図8-25 (D) ~

【図 8 - 2 5】

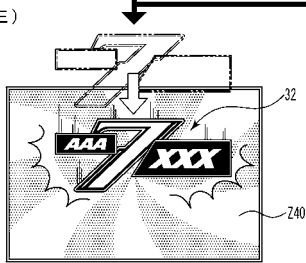
【図 8 - 2 5】

変形例 5

(D)



(E)



(F) 大当たり



(G) ハズレ



フロントページの続き

(72)発明者 小倉 敏男

東京都渋谷区渋谷三丁目2-9番14号 株式会社三共内

(72)発明者 松林 潤

東京都渋谷区渋谷三丁目2-9番14号 株式会社三共内

Fターム(参考) 2C333 AA11 CA05 CA08 CA32 CA33 CA49 CA53