

(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2020-116064

(P2020-116064A)

(43) 公開日 令和2年8月6日(2020.8.6)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A63F 7/02 320

テーマコード (参考)

2C333

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 87 頁)

(21) 出願番号 特願2019-8932 (P2019-8932)
 (22) 出願日 平成31年1月23日 (2019.1.23)

(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
 (72) 発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
 式会社三共内
 Fターム(参考) 2C333 AA11 CA29 CA53 CA76 CA77
 CA80 FA05 FA09 FA19

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技者の動作に基づき実行される特定演出の興趣を高めることができる遊技機を提供すること。

【解決手段】演出制御用CPU120は、第1隠しボタン演出処理においては、第1操作有効期間において第1報知を実行しない場合に、第2有効期間において報知実行条件が成立したときには第1報知を実行可能であり、第1操作有効期間及び第2操作有効期間において第1報知と第2報知とのうち第1報知を実行する場合に、第3操作有効期間において報知実行条件が成立したときには第2報知を実行可能であり、第1操作有効期間及び第2操作有効期間において第1報知と第2報知とを実行しない場合に、第3操作有効期間において報知実行条件が成立したときには第1報知を実行可能である。

【選択図】図8-17

【図8-17】

(A) 隠しボタン演出

種別	当選確率	報知態様	報知内容	報知実行条件
第1報知		ロゴパネル点灯	大当り	1. 操作有効期間内に操作有り 2. 隠しボタン演出普通時に当選 ※当選の発生は0.5秒の間隔で1回
第2報知	1/2	盤装役物点灯	確率変動大当り	
第3報知		枠側ランプ フラッシュ点灯	高ラウンド (10R)大当り	

(B) 第1隠しボタン演出処理 (SリーチB (大当り) が実行される場合)

パターン	抽選結果			報知状況		
	第1操作有効期間	第2操作有効期間	第3操作有効期間	第1報知	第2報知	第3報知
パターンPIA-1	当選	当選	当選	第1報知	第2報知	第3報知
パターンPIA-2	当選	当選	非当選	第1報知	第2報知	—
パターンPIA-3	当選	非当選	当選	第1報知	—	第2報知
パターンPIA-4	当選	非当選	非当選	第1報知	—	—
パターンPIA-5	非当選	当選	当選	—	第1報知	第2報知
パターンPIA-6	非当選	当選	非当選	—	第1報知	—
パターンPIA-7	非当選	非当選	当選	—	—	第1報知
パターンPIA-8	非当選	非当選	非当選	—	—	—

(C) 第2隠しボタン演出処理 (Sリーチ報知α (大当り) が実行される場合)

パターン	抽選結果			報知状況		
	第1操作有効期間	第2操作有効期間	第3操作有効期間	第1報知	第2報知	第3報知
パターンPTB-1	当選	当選	当選	第1報知	第2報知	第3報知
パターンPTB-2	当選	当選	非当選	第1報知	第2報知	—
パターンPTB-3	当選	非当選	当選	第1報知	—	第2報知 第3報知
パターンPTB-4	当選	非当選	非当選	第1報知	—	—
パターンPTB-5	非当選	当選	当選	—	第1報知 第2報知	第3報知
パターンPTB-6	非当選	当選	非当選	—	第1報知 第2報知	—
パターンPTB-7	非当選	非当選	当選	—	—	第1報知 第2報知 第3報知
パターンPTB-8	非当選	非当選	非当選	—	—	—

【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技者にとって有利な有利事象に制御可能な遊技機であって、
遊技者の所定動作を検出可能な動作検出手段と、
所定の有効期間において前記所定動作が前記動作検出手段により検出されたことにもとづいて特定演出を複数の異なる態様にて実行可能な特定演出実行手段と、
を備え、
前記有効期間は、第 1 有効期間と第 2 有効期間と第 3 有効期間とを含み、
前記特定演出実行手段は、
前記第 1 有効期間において前記動作検出手段による検出にもとづいて、前記有利事象に関する第 1 情報を報知する第 1 態様の特定演出を実行可能であり、
前記第 2 有効期間において前記動作検出手段による検出にもとづいて、前記有利事象に関する情報であって前記第 1 情報とは異なる第 2 情報を報知する第 2 態様の特定演出を実行可能であり、
前記第 3 有効期間において前記動作検出手段による検出にもとづいて、前記有利事象に関する情報であって前記第 1 情報及び前記第 2 情報とは異なる第 3 情報を報知する第 3 態様の特定演出を実行可能であり、
前記第 1 有効期間において前記第 1 態様の特定演出を実行する場合に、前記第 2 有効期間において前記動作検出手段による検出にもとづいて、前記第 2 態様の特定演出を実行可能であり、
前記第 1 有効期間において前記第 1 態様の特定演出を実行しない場合に、前記第 2 有効期間において前記動作検出手段による検出にもとづいて、前記第 1 態様の特定演出を実行可能であり、
前記第 1 有効期間及び前記第 2 有効期間において前記第 1 態様の特定演出及び前記第 2 態様の特定演出を実行する場合に、前記第 3 有効期間において前記動作検出手段による検出にもとづいて、前記第 3 態様の特定演出を実行可能であり、
前記第 1 有効期間及び前記第 2 有効期間において前記第 1 態様の特定演出と前記第 2 態様の特定演出とのうち前記第 1 態様の特定演出を実行する場合に、前記第 3 有効期間において前記動作検出手段による検出にもとづいて、前記第 2 態様の特定演出を実行可能であり、
前記第 1 有効期間及び前記第 2 有効期間において前記第 1 態様の特定演出と前記第 2 態様の特定演出とを実行しない場合に、前記第 3 有効期間において前記動作検出手段による検出にもとづいて、前記第 1 態様の特定演出を実行可能である
ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技者にとって有利な有利事象に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

パチンコ遊技機やスロットマシンなどの遊技機にあつては、例えば、遊技者の所定動作を検出可能な動作検出手段を備え、所定の有効期間において遊技者の所定動作が動作検出手段により検出されたことに基づいて特定演出を実行可能なもの等があつた（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2016 - 214565 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】**

【 0 0 0 4 】

上記特許文献 1 に記載の遊技機では、有効期間の早いタイミングで遊技者の所定動作が検出されたことに基づいて特定演出が実行された場合、残り有効期間で遊技者の所定動作が検出されたとしても特定演出は実行されないの、遊技者の動作に基づき実行される特定演出の興趣を高めることができないという問題があった。

【 0 0 0 5 】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、遊技者の動作に基づき実行される特定演出の興趣を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 6 】

手段 1 の遊技機は、

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

遊技者の所定動作（例えば、プッシュボタン 3 1 B の操作）を検出可能な動作検出手段（例えば、プッシュセンサ 3 5 B、演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、

所定の有効期間において前記所定動作が前記動作検出手段により検出されたことにもとづいて特定演出を複数の異なる態様（図 8 - 2 0 参照）にて実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が可変表示中演出処理における S 2 4 3 S G S 3 1 0 B において第 1 隠しボタン演出処理を実行する部分や、S 2 4 3 S G S 3 1 0 D において第 2 隠しボタン演出処理を実行する部分 / 変形例 1 ~ 4 ）と、

を備え、

前記有効期間は、第 1 有効期間（例えば、第 1 操作有効期間）と第 2 有効期間（例えば、第 2 操作有効期間）と第 3 有効期間（例えば、第 3 操作有効期間）とを含み、

前記特定演出実行手段は、

前記第 1 有効期間において前記動作検出手段による検出にもとづいて、前記有利事象に関する第 1 情報（例えば、大当りであること）を報知する第 1 態様の特定演出（例えば、第 1 報知）を実行可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、第 1 隠しボタン演出処理における 2 4 3 S G S 4 1 4 ~ 2 4 3 S G S 4 1 8 の処理を実行する部分や、第 2 隠しボタン演出処理における 2 4 3 S G S 5 1 4 ~ 2 4 3 S G S 5 1 8 の処理を実行する部分）、

前記第 2 有効期間において前記動作検出手段による検出にもとづいて、前記有利事象に関する情報であって前記第 1 情報とは異なる第 2 情報（例えば、確率変動大当りであること）を報知する第 2 態様の特定演出（例えば、第 2 報知）を実行可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、第 1 隠しボタン演出処理における 2 4 3 S G S 4 3 1 ~ 2 4 3 S G S 4 3 6 の処理を実行する部分や、第 2 隠しボタン演出処理における 2 4 3 S G S 5 3 1 ~ 2 4 3 S G S 5 3 6 の処理を実行する部分）、

前記第 3 有効期間において前記動作検出手段による検出にもとづいて、前記有利事象に関する情報であって前記第 1 情報及び前記第 2 情報とは異なる第 3 情報（例えば、ラウンド数が最大であること）を報知する第 3 態様の特定演出（例えば、第 3 報知）を実行可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、第 1 隠しボタン演出処理における 2 4 3 S G S 4 5 1 ~ 2 4 3 S G S 4 5 6 の処理を実行する部分や、第 2 隠しボタン演出処理における 2 4 3 S G S 5 5 1 ~ 2 4 3 S G S 5 5 6 の処理を実行する部分）、

前記第 1 有効期間において前記第 1 態様の特定演出を実行する場合に、前記第 2 有効期間において前記動作検出手段による検出にもとづいて、前記第 2 態様の特定演出を実行可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、第 1 隠しボタン演出処理における 2 4 3 S G S 4 3 5 で Y e s の場合、2 4 3 S G S 4 3 6 で第 2 報知を実行する部分や、第 2 隠しボタン演出処理における 2 4 3 S G S 5 3 5 で Y e s の場合、2 4 3 S G S 5 3 6 で第 2 報知を実行する部分）、

前記第 1 有効期間において前記第 1 態様の特定演出を実行しない場合に、前記第 2 有効期間において前記動作検出手段による検出にもとづいて、前記第 1 態様の特定演出を実行

10

20

30

40

50

可能であり（例えば、演出制御用CPU120が、第1隠しボタン演出処理における243SGS435でNoの場合、243SGS438で第1報知を実行する部分や、第2隠しボタン演出処理における243SGS535でNoの場合、243SGS538で第1報知と第2報知を実行する部分）、

前記第1有効期間及び前記第2有効期間において前記第1態様の特定演出及び前記第2態様の特定演出を実行する場合に、前記第3有効期間において前記動作検出手段による検出にもとづいて、前記第3態様の特定演出を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120が、第1隠しボタン演出処理における243SGS455でYesの場合、243SGS456で第3報知を実行する部分や、第2隠しボタン演出処理における243SGS555でYesの場合、243SGS556で第3報知を実行する部分）、

前記第1有効期間及び前記第2有効期間において前記第1態様の特定演出と前記第2態様の特定演出とのうち前記第1態様の特定演出を実行する場合に、前記第3有効期間において前記動作検出手段による検出にもとづいて、前記第2態様の特定演出を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120が、第1隠しボタン演出処理における243SGS455でNoの場合、243SGS458で第2報知を実行する部分や、第2隠しボタン演出処理における243SGS555、243SGS557でNoの場合、243SGS558で第2報知と第3報知を実行する部分）、

前記第1有効期間及び前記第2有効期間において前記第1態様の特定演出と前記第2態様の特定演出とを実行しない場合に、前記第3有効期間において前記動作検出手段による検出にもとづいて、前記第1態様の特定演出を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120が、第1隠しボタン演出処理における243SGS455、243SGS457でNoの場合、243SGS459で第1報知を実行する部分や、第2隠しボタン演出処理における243SGS555、243SGS557でNoの場合、243SGS559で第1報知と第2報知と第3報知を実行する部分。図8-17(B)(C)参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1態様の特定演出や第2態様の特定演出が実行されなかった場合でも、その後の有利期間において前の有効期間に対応する態様の特定演出が実行されることがあるため、特定演出の興趣を高めることができる。

【0007】

手段2の遊技機は、手段1に記載の遊技機であって、

少なくとも前記第2情報と前記第3情報とは、前記有利事象の有利度に関する情報（例えば、大当りの終了後に確率変動制御が実行されることや大当りの遊技ラウンド数が最大となること）である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利事象に対する遊技者の期待感を高めることができる。

【0008】

手段3の遊技機は、手段2に記載の遊技機であって、

前記第3情報は、前記第2情報を含み該第2情報よりも前記有利事象の有利度が高い情報である（例えば、第3報知は最大ラウンド大当りを報知するものであるが、最大ラウンドの大当りCは大当りの終了後に確率変動制御が実行される大当りであるため、第3情報は第2情報を含み該第2情報よりも大当りの有利度が高い情報とされている）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、少なくとも第3有効期間では第2有効期間よりも有利度が高い第3情報が報知されるので、有利事象に対する遊技者の期待感を高めることができる。

【0009】

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1有効期間と前記第2有効期間との間には第1無効期間（例えば、図8-18のタイミングTa4とTa5の間の期間）が設けられ、

前記第2有効期間と前記第3有効期間との間には第2無効期間（例えば、図8-18のタイミングTa7とTa8の間の期間）が設けられている

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者が所定動作を継続して行った場合でも、いずれの有効期間にて検出されたかを判別しやすくなる。

【 0 0 1 0 】

手段 5 の遊技機は、手段 1 ～ 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記所定の有効期間外の有効期間において遊技者に対し前記所定動作を行うことを促す動作促進演出を実行可能であるとともに、前記動作検出手段による検出にもとづいて所定演出を実行可能な所定演出実行手段（例えば、図 8 - 2 2 (A) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、スーパーリーチ演出、 の実行期間外における所定操作有効期間にて、プッシュボタン 3 1 B を示すボタン画像 2 4 3 S G Z 0 3 や所定操作有効期間を示す
10 タイムゲージ画像 2 4 3 S G Z 0 4 を表示して、遊技者に対しプッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進演出を実行可能である部分など）を備え、

前記特定演出実行手段は、前記所定の有効期間において動作促進演出を実行しない（例えば、スーパーリーチ演出、 の実行期間では、可変表示結果が大当たりとなる場合にのみ、前述した隠しボタン演出に対応する第 1 操作有効期間、第 2 操作有効期間、第 3 操作有効期間が設定されるが、隠しボタン演出の操作有効期間の報知や操作促進報知は行われない部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者は有効期間であることが判らないので、特定演出が実行されたときの意外性を高めることができる。
20

【 0 0 1 1 】

手段 6 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、

前記所定の有効期間外の有効期間において遊技者に対し前記所定動作を行うことを促す動作促進演出を実行可能であるとともに、前記動作検出手段による検出にもとづいて所定演出を実行可能な所定演出実行手段（例えば、図 8 - 2 2 (A) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、スーパーリーチ演出、 の実行期間外における所定操作有効期間にて、プッシュボタン 3 1 B を示すボタン画像 2 4 3 S G Z 0 3 や所定操作有効期間を示す
30 タイムゲージ画像 2 4 3 S G Z 0 4 を表示して、遊技者に対しプッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進演出を実行可能である部分など）を備え、

前記特定演出実行手段は、前記所定の有効期間において前記所定演出実行手段が行う前記動作促進演出よりも制限した態様で動作促進演出を実行可能である（例えば、第 1 操作有効期間、第 2 操作有効期間、第 3 操作有効期間を遊技者に示唆可能とする場合、少なくとも図 8 - 2 2 に示す操作促進演出よりも制限した態様で操作促進演出を実行可能とする）
30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者は有効期間であることが判りづらいので、特定演出が実行されたときの意外性を高めることができる。

【 0 0 1 2 】

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、

前記特定演出実行手段は、前記第 2 態様の特定演出と前記第 3 態様の特定演出とのうち少なくともいずれか一方を実行しない場合に、前記有利事象に関する第 4 情報を報知する第 4 態様の特定演出を実行可能である（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 3 操作有効期間が経過したタイミングで第 2 報知と第 3 報知とのうち少なくともいずれか一方を実行していない場合に、第 1 報知、第 2 報知及び第 3 報知とは報知態様及び報知内容が異なる第 4 報知を実行可能である部分。図 8 - 2 5 の変形例 3 参照）
40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 態様の特定演出または第 3 態様の特定演出が実行されなかった場合でも、第 4 態様の特定演出が実行される可能性があるため、遊技意欲の減衰を抑制できる。

【 0 0 1 3 】

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、

前記特定演出実行手段は、前記第 1 態様の特定演出と前記第 2 態様の特定演出と前記第 3 態様の特定演出とのうちいずれも実行しない場合に、特定情報を報知する特定態様の特定演出を実行可能である（例えば、演出制御用 CPU 120 は、第 3 操作有効期間が経過したタイミングで第 2 報知と第 3 報知の双方を実行していない場合に、第 1 報知、第 2 報知、第 3 報知及び第 4 報知とは報知態様及び報知内容が異なる第 5 報知を実行可能である部分。図 8 - 25 の変形例 3 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、いずれの態様の特定演出も実行されなかった場合でも、特定態様の特定演出が実行される可能性があるため、遊技意欲の減衰を抑制できる。

10

【0014】

尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであっても良いし、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】

【0015】

【図 1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図 5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 - 1】パチンコ遊技機の正面図である。

【図 8 - 2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 8 - 3】パチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図 8 - 4】(A)、(B)は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図 8 - 5】各乱数を示す説明図である。

【図 8 - 6】変動パターンを例示する図である。

【図 8 - 7】(A)は第 1 特図用表示結果判定テーブル、(B)は第 2 特図用表示結果判定テーブルを示す説明図である。

30

【図 8 - 8】(A)は大当り種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）、(B)は大当り種別判定テーブル（第 2 特別図柄用）を示す説明図である。

【図 8 - 9】各種大当りの内容を示す説明図である。

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

【図 8 - 11】(A)ははずれ用変動パターン判定テーブル A（低ベース中合算保留記憶数 1 個以下用）、(B)ははずれ用変動パターン判定テーブル B（低ベース中合算保留記憶数 2 ～ 4 個用）、(C)ははずれ用変動パターン判定テーブル C（低ベース中合算保留記憶数 5 個以上用）、(D)ははずれ用変動パターン判定テーブル D（高ベース中用）を示す説明図である。

40

【図 8 - 12】演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 13】可変表示中演出処理における第 1 隠しボタン演出処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 14】可変表示中演出処理における第 1 隠しボタン演出処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 15】可変表示中演出処理における第 2 隠しボタン演出処理を示すフローチャートである。

50

【図 8 - 1 6】可変表示中演出処理における第 2 隠しボタン演出処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 1 7】(A) は隠しボタン演出についての説明図、(B) は第 1 隠しボタン演出処理の演出パターンを示す図、(C) は第 2 隠しボタン演出処理の演出パターンを示す図である。

【図 8 - 1 8】(A) は第 1 隠しボタン演出処理の動作例 (パターン P T A - 1) を示す図、(B) は第 1 隠しボタン演出処理の動作例 (パターン P T A - 5) を示す図である。

【図 8 - 1 9】(A) は第 2 隠しボタン演出処理の動作例 (パターン P T B - 3) を示す図、(B) は第 1 隠しボタン演出処理の動作例 (パターン P T B - 7) を示す図である。

【図 8 - 2 0】(A) は第 1 操作有効期間にて隠しボタン演出抽選に当選した場合の演出動作例、(B) は第 2 操作有効期間にて隠しボタン演出抽選に当選した場合の演出動作例、(C) は第 3 操作有効期間にて隠しボタン演出抽選に当選した場合の演出動作例を示す図である。

10

【図 8 - 2 1】(A) ~ (C) はスーパーリーチ演出の動作例を示す図である。

【図 8 - 2 2】(A) (B) は操作予告演出の動作例を示す図である。

【図 8 - 2 3】(A) は特徴部 2 4 3 S G の変形例 1 における第 1 隠しボタン演出処理の動作例を示す図、(B) は特徴部 2 4 3 S G の変形例 1 における第 2 隠しボタン演出処理の動作例を示す図である。

【図 8 - 2 4】(A) (B) は特徴部 2 4 3 S G の変形例 2 における隠しボタン演出処理の動作例を示す図である。

20

【図 8 - 2 5】(A) は特徴部 2 4 3 S G の変形例 3 における隠しボタン演出についての説明図、(B) は特徴部 2 4 3 S G の変形例 3 における隠しボタン演出処理の動作例を示す図である。

【図 8 - 2 6】(A) は特徴部 2 4 3 S G の変形例 4 における大当たり種別判定テーブルを示す説明図、(B) は特徴部 2 4 3 S G の変形例 4 における隠しボタン演出についての説明図、(C) は特徴部 2 4 3 S G の変形例 4 における隠しボタン演出動作例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0016】

(基本説明)

30

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。

【0017】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

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

【0018】

40

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。

【0019】

なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである (後述の他の図柄についても同じ)。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1 以上の図柄の変形、1 以上の図柄の拡大 / 縮小などが

50

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

【0020】

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

10

【0021】

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。

【0022】

例えば、画像表示装置5の画面上では、第1特図ゲームや第2特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

20

【0023】

画像表示装置5の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示及びアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。

【0024】

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。

30

【0025】

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。

【0026】

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。

40

【0027】

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。

【0028】

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

50

るときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置 6 A に近接し、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【 0 0 2 9 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左右下方 4 箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 3 0 】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B の下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、ソレノイド 8 2（図 2 参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【 0 0 3 1 】

一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド 8 2 がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【 0 0 3 2 】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば 1 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口及び一般入賞口 1 0 に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【 0 0 3 3 】

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 4 】

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

【 0 0 3 5 】

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

【 0 0 3 6 】

普通図柄表示器 2 0 の上方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の L E D を含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数を L E D の点灯個数により表示する。

【 0 0 3 7 】

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。

【 0 0 3 8 】

10

20

30

40

50

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。

【0039】

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。

【0040】

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。

【0041】

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。

【0042】

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 が取り付けられている。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。

【0043】

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。

【0044】

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

【0045】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 3 0 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば 4）まで保留される。

【0046】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図はずれ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図はずれ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 6 B を所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第 2 始動入賞口が開放状態になる）。

【0047】

入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図ゲームが開始される。

【0048】

可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図ゲームが開始される。

【0049】

10

20

30

40

50

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

【００５０】

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

10

【００５１】

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。

【００５２】

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。

【００５３】

20

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

【００５４】

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

30

【００５５】

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

【００５６】

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。

40

【００５７】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

【００５８】

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

50

時短、回数切り確変等)ともいう。

【0059】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率及び特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機1が、パチンコ遊技機1の初期設定状態(例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき)と同一に制御される状態である。

【0060】

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

【0061】

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

【0062】

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

【0063】

(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。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ8L、8R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32の動作等により行われてもよい。

【0064】

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5L、5C、5R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。

【0065】

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

【0066】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに伴ってリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機1では、演出態様に伴って表示結果(特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果)が「大当り」となる割合(大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。)が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

10

20

30

40

50

【0067】

特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組み合わせとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示される。

【0068】

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

10

【0069】

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

20

【0070】

特図ゲームの表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組み合わせの確定飾り図柄（「非リーチはずれ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチはずれ」となる）ことがある。また、表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当り組み合わせでない所定のリーチ組み合わせ（「リーチはずれ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチはずれ」となる）こともある。

30

【0071】

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

40

【0072】

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。

【0073】

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。なお、小当り遊技状態中と、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別で、例えばその後の遊技状態を高確

50

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。

【0074】

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)。

【0075】

(基板構成)

パチンコ遊技機1には、例えば図2に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【0076】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機1における上記遊技の進行(特図ゲームの実行(保留の管理を含む)、普図ゲームの実行(保留の管理を含む)、大当り遊技状態、小当り遊技状態、遊技状態など)を制御する機能を有する。主基板11は、遊技制御用マイクロコンピュータ100、スイッチ回路110、ソレノイド回路111などを有する。

【0077】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、ROM(Read Only Memory)101と、RAM(Random Access Memory)102と、CPU(Central Processing Unit)103と、乱数回路104と、I/O(Input/Output port)105とを備える。

【0078】

CPU103は、ROM101に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理(主基板11の機能を実現する処理)を行う。このとき、ROM101が記憶する各種データ(後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ)が用いられ、RAM102がメインメモリとして使用される。RAM102は、その一部または全部がパチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップRAMとなっている。なお、ROM101に記憶されたプログラムの全部又は一部をRAM102に展開して、RAM102上で実行するようにしてもよい。

【0079】

乱数回路104は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値(遊技用乱数)を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU103が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの(ソフトウェアで更新されるもの)であってもよい。

【0080】

I/O105は、例えば各種信号(後述の検出信号)が入力される入力ポートと、各種信号(第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25Cなどを制御(駆動)する信号、ソレノイド駆動信号)を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0081】

スイッチ回路110は、遊技球検出用の各種スイッチ(ゲートスイッチ21、始動口スイッチ(第1始動口スイッチ22Aおよび第2始動口スイッチ22B)、カウントスイッチ23)からの検出信号(遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など)を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

10

20

30

40

50

【 0 0 8 2 】

ソレノイド回路 1 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド 8 1 やソレノイド 8 2 をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド 8 1 や大入賞口雇用のソレノイド 8 2 に伝送する。

【 0 0 8 3 】

主基板 1 1（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板 1 2 に供給する。主基板 1 1 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 1 5 により中継され、演出制御基板 1 2 に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板 1 1 における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

10

【 0 0 8 4 】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体 3 2 の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【 0 0 8 5 】

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

20

【 0 0 8 6 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、ROM 1 2 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部 1 2 3 とともに演出を実行するための処理（演出制御基板 1 2 の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM 1 2 1 が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 2 2 がメインメモリとして使用される。

【 0 0 8 7 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、コントローラセンサユニット 3 5 A やブッシュセンサ 3 5 B からの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部 1 2 3 に指示することもある。

30

【 0 0 8 8 】

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

【 0 0 8 9 】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することで、演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。表示制御部 1 2 3 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯 / 消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板 1 3 に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯 / 消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 又は当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

40

【 0 0 9 0 】

音声制御基板 1 3 は、スピーカ 8 L、8 R を駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ 8 L、8 R を駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ 8 L、8 R から出力させる。

【 0 0 9 1 】

ランプ制御基板 1 4 は、遊技効果ランプ 9 を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ 9 を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果

50

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

【 0 0 9 2 】

なお、音声出力、ランプの点灯 / 消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体 3 2 の制御（可動体 3 2 を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 C P U 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

【 0 0 9 3 】

乱数回路 1 2 4 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 C P U 1 2 0 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

10

【 0 0 9 4 】

演出制御基板 1 2 に搭載された I / O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【 0 0 9 5 】

演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 といった、主基板 1 1 以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機 1 のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【 0 0 9 6 】

20

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0 0 9 7 】

（主基板 1 1 の主要な動作）

まず、主基板 1 1 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、C P U 1 0 3 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 3 は、主基板 1 1 における C P U 1 0 3 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【 0 0 9 8 】

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

30

【 0 0 9 9 】

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

40

【 0 1 0 0 】

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

【 0 1 0 1 】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップ S 3；N o）、R A M 1 0 2（バックアップ R A M）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップ S 4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機 1 への電力供給が停止し

50

たときには、CPU 103は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM 102にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM 102のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップS4では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでRAM 102にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップS4；No）、初期化処理（ステップS8）を実行する。

10

【0102】

RAM 102にバックアップデータが記憶されている場合（ステップS4；Yes）、CPU 103は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップS5）。ステップS5では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM 102のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM 102のデータが正常であると判定する。

【0103】

RAM 102のデータが正常でないと判定された場合（ステップS5；No）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化処理（ステップS8）を実行する。

20

【0104】

RAM 102のデータが正常であると判定された場合（ステップS5；Yes）、CPU 103は、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップS6）を行う。復旧処理では、CPU 103は、RAM 102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であった場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【0105】

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

30

【0106】

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

40

【0107】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU 103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受けると、図4のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図4に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 103

50

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 22 A、第 2 始動口スイッチ 22 B、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 S 21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S 22）。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 S 23）。

【0108】

10

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 S 24）。この後、CPU 103 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 25）。CPU 103 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）。

【0109】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S 26）。CPU 103 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

20

【0110】

づく）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置 6 B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器 20 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 25 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

30

【0111】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU 103 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 27）。CPU 103 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S 27 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は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【0112】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 102 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 S 27 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。

40

【0113】

S 101 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 103 は、RAM 102 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 110 ~ S 120 の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S 110 ~ S 120

50

）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

【 0 1 1 4 】

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

10

【 0 1 1 5 】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 1 0 1 に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板 1 1 における他の決定、演出制御基板 1 2 における各種の決定についても同じである。演出制御基板 1 2 においては、各種のテーブルが ROM 1 2 1 に格納されている。

20

【 0 1 1 6 】

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

【 0 1 1 7 】

30

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 1 8 】

ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してから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。

40

【 0 1 1 9 】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」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「はずれ」である場合には、特図プロセスフラグの値

50

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

【 0 1 2 0 】

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

10

【 0 1 2 1 】

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

20

【 0 1 2 2 】

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 3 】

30

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 4 】

ステップ S 1 1 8 の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”に更新され、小当り開放前処理は終了する。

40

【 0 1 2 5 】

ステップ S 1 1 9 の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

【 0 1 2 6 】

50

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 2 7 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 C P U 1 2 0 が起動して、図 6 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 6 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して (ステップ S 7 1)、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C (カウンタ / タイマ回路) のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する (ステップ S 7 2)。初期動作制御処理では、可動体 3 2 を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

【 0 1 2 8 】

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

【 0 1 2 9 】

また、演出制御基板 1 2 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 1 1 からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 1 1 からの演出制御 I N T 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない C P U を用いている場合には、割込み禁止命令 (D I 命令) を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【 0 1 3 0 】

ステップ S 7 3 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には (ステップ S 7 3 ; Y e s)、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに (ステップ S 7 4)、コマンド解析処理を実行する (ステップ S 7 5)。コマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドを R A M 1 2 2 の所定領域に格納したり、R A M 1 2 2 に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部 1 2 3 に指示してもよい。

【 0 1 3 1 】

ステップ S 7 5 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行

10

20

30

40

50

する（ステップ S 7 6）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 LED といった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【 0 1 3 2 】

ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップ S 7 7）、演出制御基板 1 2 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップ S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

10

【 0 1 3 3 】

図 7 は、演出制御プロセス処理として、図 6 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 7 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読予告設定処理では、例えば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【 0 1 3 4 】

ステップ S 1 6 1 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば RAM 1 2 2 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 1 7 0 ~ S 1 7 7 の処理のいずれかを選択して実行する。

20

【 0 1 3 5 】

ステップ S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 0 ”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 1 1 から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を “ 1 ” に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

30

【 0 1 3 6 】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が “ 1 ” のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部 1 2 3 に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 1 2 3 に指示し、演出プロセスフラグの値を “ 2 ” に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 1 2 3 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

40

【 0 1 3 7 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 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、

50

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 11 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。

【0138】

ステップ S173 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 CPU120 は、主基板 11 から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“6”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【0139】

ステップ S174 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 CPU120 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 11 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。

【0140】

ステップ S175 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 CPU120 は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

【0141】

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。

【0142】

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。

【0143】

(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

10

20

30

40

50

逸脱しない範囲で、様々な変形及び応用が可能である。

【0144】

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。

【0145】

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）。

10

【0146】

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み合わせが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出される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。

【0147】

20

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。

【0148】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

30

【0149】

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

【0150】

40

（特徴部243SGに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部243SGにおける遊技機につき、図8-1～図8-31を参照して説明する。

【0151】

まず、図8-1は、本実施の形態の特徴部243SGにおけるパチンコ遊技機1の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。図8-1及び図8-3に示すように、パチンコ遊技機（遊技機）1は、大別して、縦長の方形枠状に形成された外枠243SG001aと、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠（台枠）243SG003とから構成されている。遊技盤2には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が所定の打球発射装置から発射されて打ち

50

込まれる。また、遊技機用枠 2 4 3 S G 0 0 3 には、ガラス窓を有するガラス扉枠 2 4 3 S G 0 0 3 a が左側辺を中心として遊技機用枠 2 4 3 S G 0 0 3 の前面を開放する扉開放位置と該前面を閉鎖する扉閉鎖位置との間で回動可能に設けられ、該ガラス扉枠 2 4 3 S G 0 0 3 a により遊技領域を開閉できるようになっており、ガラス扉枠 2 4 3 S G 0 0 3 a を閉鎖したときにガラス窓を通して遊技領域を透視できるようになっている。

【0152】

また、遊技機用枠 2 4 3 S G 0 0 3 は、遊技場の店員等が所有する扉キーを図示しない錠前に挿入して解錠することで開放可能となり、店員以外の遊技者等は遊技機用枠 2 4 3 S G 0 0 3 及びガラス扉枠 2 4 3 S G 0 0 3 a を開放することはできないようになっている。

10

【0153】

左遊技領域 2 4 3 S G 0 0 2 L は、打球操作ハンドル 3 0 の操作によって比較的弱く打ち出された（左打ち）遊技球が流下する遊技領域であり、右遊技領域 2 4 3 S G 0 0 2 R は、打球操作ハンドル 3 0 の操作によって左遊技領域 2 4 3 S G 0 0 2 L を流下する遊技球よりも強く打ち出された（右打ち）遊技球が、画像表示装置 5 の上方経路 2 4 3 S G 0 0 2 C を通過して流下する遊技領域である。

【0154】

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

20

【0155】

図 8 - 1 に示すように、入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B 及び特別可変入賞球装置 7 の間には、複数の障害釘 2 4 3 S G K 1 が配設されている。このため、左遊技領域 2 4 3 S G 0 0 2 L を流下する遊技球は、第 2 始動入賞口や大入賞口に入賞不能であるとともに、右遊技領域 2 4 3 S G 0 0 2 R を流下する遊技球は、第 1 始動入賞口に入賞不能となっている。

30

【0156】

また、画像表示装置 5 の表示領域の下部の左右 2 箇所には、第 1 保留記憶表示エリア 2 4 3 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 2 4 3 S G 0 0 5 U が設定されている。第 1 保留記憶表示エリア 2 4 3 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 2 4 3 S G 0 0 5 U では、特図ゲームに対応した変動表示の保留記憶数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。

【0157】

また、画像表示装置 5 の上方には、パチンコ遊技機 1 のタイトルなどが表示され、ロゴパネル L E D 2 4 3 S G 0 6 1 が内蔵されたロゴパネル 2 4 3 S G 0 1 1 が設けられている。また、遊技盤 2 は、透明なアクリル樹脂材など透過性部材からなる盤面板（図示略）と非透過性部材からなるスペーサ部材とから構成されており、該遊技盤 2 の背面側における画像表示装置 5 の左右側には、盤裏役物 L E D 2 4 3 S G 0 6 2 が内蔵された盤裏役物 2 4 3 S G 0 1 2 L、2 4 3 S G 0 1 2 R が遊技者側から視認可能に設けられている。

40

【0158】

図 8 - 2 及び図 8 - 3 に示すように、本実施の形態の特徴部 2 4 3 S G における主基板 1 1 は、第 1 部材と第 2 部材とにより開放可能に構成された基板ケース 2 4 3 S G 2 0 1 に収納された状態でパチンコ遊技機 1 の背面に搭載されている。また、主基板 1 1 には、パチンコ遊技機 1 の設定値を変更可能な設定値変更状態に切り替えるための錠スイッチ 2 4 3 S G 0 5 1 と、設定値変更状態において後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設

50

定値を変更するための設定スイッチとして機能する設定切替スイッチ 2 4 3 S G 0 5 2 と、遊技機用枠 2 4 3 S G 0 0 3 の開放を検知する開放センサ 2 4 3 S G 0 9 0 と、が設けられている。尚、詳細は後述するが、本実施の形態の特徴部 2 4 3 S G における設定値変更状態は、遊技場の店員等がパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を確認可能な状態（設定値確認状態）でもある。

【 0 1 5 9 】

これら錠スイッチ 2 4 3 S G 0 5 1 及び設定切替スイッチ 2 4 3 S G 0 5 2 といった遊技者が操作可能な操作部が設けられた設定切替本体部は、主基板 1 1 とともに基板ケース 2 4 3 S G 2 0 1 内に収容されており、錠スイッチ 2 4 3 S G 0 5 1 及び設定切替スイッチ 2 4 3 S G 0 5 2 は、基板ケース 2 4 3 S G 2 0 1 を開放しなくても操作可能となるように基板ケース 2 4 3 S G 2 0 1 の背面に形成された開口を介して背面側に露出している。

10

【 0 1 6 0 】

錠スイッチ 2 4 3 S G 0 5 1 及び設定切替スイッチ 2 4 3 S G 0 5 2 を有する基板ケース 2 4 3 S G 2 0 1 は、パチンコ遊技機 1 の背面に設けられているため、遊技機用枠 2 4 3 S G 0 0 3 を閉鎖した状態では操作が極めて困難であり、所定の扉キーを用いて遊技機用枠 2 4 3 S G 0 0 3 を開放することで操作が可能となる。また、錠スイッチ 2 4 3 S G 0 5 1 は、遊技場の店員等が所有する設定キーの操作を要することから、設定キーを所持する店員のみ操作が可能とされている。また、錠スイッチ 2 4 3 S G 0 5 1 は、設定キーによって、後述する ON と OFF の切替操作を実行可能なスイッチでもある。尚、本実施の形態の特徴部 2 4 3 S G では、扉キーと設定キーとが別個のキーである形態を例示しているが、これらは 1 のキーにて兼用されていてもよい。

20

【 0 1 6 1 】

また、基板ケース 2 4 3 S G 2 0 1 には、設定値や後述するベース値を表示可能な表示モニタ 2 4 3 S G 0 2 9 が配置されている。該表示モニタ 2 4 3 S G 0 2 9 は、主基板 1 1 に接続されているとともに、基板ケース 2 4 3 S G 2 0 1 の上部に配置されている。つまり、表示モニタ 2 4 3 S G 0 2 9 は、基板ケース 2 4 3 S G 2 0 1 における主基板 1 1 を視認する際の正面に配置されている。主基板 1 1 は、遊技機用枠 2 4 3 S G 0 0 3 を開放していない状態では視認できないので、主基板 1 1 を視認する際の正面とは、遊技機用枠 2 4 3 S G 0 0 3 を開放した状態における遊技盤 2 の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機 1 の正面とは異なる。ただし、主基板 1 1 を視認する際の正面とパチンコ遊技機 1 の正面とが共通するようにしてもよい。

30

【 0 1 6 2 】

また、図 8 - 1 及び図 8 - 2 に示すように、本実施の形態の特徴部 2 4 3 S G におけるパチンコ遊技機 1 の遊技盤 2 の所定位置（例えば、遊技領域の左下方位置）には、第 1 特図の可変表示を実行可能な第 1 特別図柄表示装置 2 4 3 S G 0 0 4 A、第 2 特図の可変表示を実行可能な第 2 特別図柄表示装置 2 4 3 S G 0 0 4 B、第 1 保留記憶数を表示可能な第 1 保留表示器 2 4 3 S G 0 2 5 A、第 2 保留記憶数を表示可能な第 2 保留表示器 2 4 3 S G 0 2 5 B、普通図柄の可変表示を実行可能な普通図柄表示器 2 4 3 S G 0 2 0、普通図柄の保留記憶数を表示可能な普通図柄保留表示器 2 4 3 S G 0 2 5 C、大当り遊技中に当該大当り遊技のラウンド数（大当り種別）を表示可能なラウンド表示器 2 4 3 S G 1 3 1、高ベース状態（時短状態）や大当り遊技状態等の遊技球を右遊技領域 2 4 3 S G 0 0 2 R に向けて打ち出す遊技状態において点灯する右打ちランプ 2 4 3 S G 1 3 2、確変状態であるとき点灯する確変ランプ 2 4 3 S G 1 3 3、高ベース状態（時短状態）において点灯する時短ランプ 2 4 3 S G 1 3 4 が纏めて配置されている遊技情報表示部 2 4 3 S G 2 0 0 が設けられている。

40

【 0 1 6 3 】

第 1 特別図柄表示装置 2 4 3 S G 0 0 4 A と第 2 特別図柄表示装置 2 4 3 S G 0 0 4 B とは、それぞれ 8 セグメントの LED から構成されている。また、第 1 特別図柄表示装置 2 4 3 S G 0 0 4 A と第 2 特別図柄表示装置 2 4 3 S G 0 0 4 B とでは、特別図柄の可変

50

表示結果がはずれや小当りである場合は、共通の組み合わせで該可変表示結果を導出表示可能となっている。

【 0 1 6 4 】

第 1 特別図柄の可変表示において該可変表示結果が大当りとなる場合について、第 1 特別図柄表示装置 2 4 3 S G 0 0 4 A は、大当り種別毎に 2 種類の大当り図柄（点灯する L E D の組合せ）にて可変表示結果と導出表示可能となっている。また、第 2 特別図柄の可変表示において該可変表示結果が大当りとなる場合について、第 2 特別図柄表示装置 2 4 3 S G 0 0 4 B は、大当り種別毎に 2 種類の大当り図柄（点灯する L E D の組合せ）にて可変表示結果と導出表示可能となっている。

【 0 1 6 5 】

尚、本実施の形態の特徴部 2 4 3 S G においては、第 1 特別図柄表示装置 2 4 3 S G 0 0 4 A と第 2 特別図柄表示装置 2 4 3 S G 0 0 4 B とで導出表示可能な大当り図柄は全て異なっているが、第 1 特別図柄表示装置 2 4 3 S G 0 0 4 A で導出表示可能な大当り図柄と第 2 特別図柄表示装置 2 4 3 S G 0 0 4 B で導出表示可能な大当り図柄は少なくとも一部が重複していてもよい。

【 0 1 6 6 】

第 1 保留表示器 2 4 3 S G 0 2 5 A と第 2 保留表示器 2 4 3 S G 0 2 5 B とは、それぞれ 4 セグメントの L E D が左右方向に並列して配置されている。これら第 1 保留表示器 2 4 3 S G 0 2 5 A と第 2 保留表示器 2 4 3 S G 0 2 5 B とでは、保留記憶数が 1 個であれば左端部の L E D のみが点灯し、保留記憶数が増加していく毎に左から 2 番目、左から 3 番目、左から 4 番目の L E D が順次点灯する。そして、可変表示が実行される毎に、保留記憶が減少する（消費される）ことに応じて、該可変表示に対応する保留表示器での L E D が所定のシフト方向（本実施の形態の特徴部 2 4 3 S G では左方向）に向けて消灯していく。

【 0 1 6 7 】

尚、本実施の形態の特徴部 2 4 3 S G では、第 1 特図保留記憶と第 2 特図保留記憶とが両方存在する場合は、第 2 特図保留記憶にもとづく可変表示が優先して実行される様になっている。このため例えば第 1 特図保留記憶が 1 個存在するとともに第 2 特図保留記憶が 2 個存在する場合（第 1 保留表示器 2 4 3 S G 0 2 5 A の左端部の L E D のみが点灯しているとともに、第 2 保留表示器 2 4 3 S G 2 5 B の左 2 個の L E D が点灯している場合）は、第 2 特図保留記憶にもとづく可変表示の実行によって第 2 特図保留記憶が 0 個となった後に、第 1 特図保留記憶にもとづく可変表示が実行される。

【 0 1 6 8 】

また、ラウンド表示器 2 4 3 S G 1 3 1 は 5 個のセグメント（L E D）から構成されている。尚、本実施の形態の特徴部 2 4 3 S G における大当り種別としては、5 ラウンド大当りである大当り A、7 ラウンド大当りである大当り B、10 ラウンド大当りである大当り C の計 3 個の大当り種別が設けられており、これら大当り種別に応じてラウンド表示器 2 4 3 S G 1 3 1 を構成するセグメントのうちいずれのセグメントが点灯するかが異なっている。

【 0 1 6 9 】

主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に向けて伝送される制御信号は、中継基板 1 5 によって中継される。中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置 5 における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ 9 やロゴパネル 2 4 3 S G 0 1 1、盤裏役物 L E D 2 4 3 S G 0 6 2 の点灯動作などを制御するために用いられる L E D 制御コマンドが含まれている。

【 0 1 7 0 】

尚、本実施の形態の特徴部 2 4 3 S G における演出制御基板 1 2 に接続されたランプ制

10

20

30

40

50

御基板 14 には、遊技効果ランプ 9 に加えて、ロゴパネル 243SG011 や盤裏役物 LED243SG062 が接続されている。

【0171】

図 8 - 4 (A) は、本実施の形態における特徴部 243SG で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は MODE (コマンドの分類) を示し、2 バイト目は EXT (コマンドの種類) を表す。MODE データの先頭ビット (ビット 7) は必ず「1」とされ、EXT データの先頭ビットは「0」とされる。尚、図 8 - 4 (A) に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1 であってもよいし、3 以上の複数であってもよい。

10

【0172】

図 8 - 4 (A) に示す例において、コマンド 8001H は、第 1 特別図柄表示装置 243SG004A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 1 可変表示開始コマンドである。コマンド 8002H は、第 2 特別図柄表示装置 243SG004B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 2 可変表示開始コマンドである。コマンド 81XXH は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5L, 5C, 5R で可変表示される飾り図柄などの変動パターン (変動時間) を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXH は不特定の 16 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なる EXT データが設定される。

20

【0173】

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

30

【0174】

可変表示結果通知コマンドでは、例えば図 8 - 4 (B) に示すように、コマンド 8C00H は、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第 1 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8C01H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当り A」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 2 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8C02H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当り B」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 3 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8C03H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当り C」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 4 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8C04H は、可変表示結果が「小当り」となる旨の事前決定結果を通知する第 5 可変表示結果指定コマンドである。

40

【0175】

コマンド 8F00H は、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5L, 5C, 5R で飾り図柄の変動停止 (確定) を指定する図柄確定コマンドである。コマンド 95XXH は、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態に応じて、異なる EXT データが設定される。具体的な一例として、コマンド 9500H を時短制御が行われない遊技状態 (低ベース状態、通常状態) に対応した第 1 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9501H を時短制御が行われる遊技状態 (高ベース状態、時短状態) に対応した第 2 遊技状態指定コマンドとする。

50

【 0 1 7 6 】

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

【 0 1 7 7 】

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

【 0 1 7 8 】

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

【 0 1 7 9 】

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

【 0 1 8 0 】

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

【 0 1 8 1 】

第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数

10

20

30

40

50

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

【0182】

コマンドC4XXH及びコマンドC6XXHは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドC4XXHは、入賞時判定結果として、変動表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変等）の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドC6XXHは、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値MR3が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

10

【0183】

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

【0184】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM（Read Only Memory）101と、遊技制御用のワークエリアを提供するRAM（Random Access Memory）102と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行うCPU（Central Processing Unit）103と、CPU103とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路104と、I/O（Input/Output port）105と、時刻情報を出力可能なリアルタイムクロック（RTC）106とを備えて構成される。

20

【0185】

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

30

【0186】

図8-5は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図8-5に示すように、この実施の形態の特徴部243SGでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1の他、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4、MR4の初期値決定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値MR1～MR5は、CPU103にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路104によって更新されてもよい。乱数回路104は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ100とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

40

【0187】

50

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

【0188】

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

【0189】

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、スーパーリーチといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本実施の形態では、ノーマルリーチ変動パターンを1種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチと同様に、ノーマルリーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチ...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、スーパーリーチに加えてスーパーリーチ...といった4以上のスーパーリーチ変動パターンを設けてもよい。

【0190】

図8-6に示すように、本実施の形態の特徴部243SGにおけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンであるスーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチよりも短く設定されている。また、本実施の形態におけるスーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーリーチのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンよりも特図変動時間が長く設定され、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、スーパーリーチやスーパーリーチのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンよりも特図変動時間が長く設定されている。

【0191】

尚、本実施の形態では、可変表示結果が「大当たり」となる大当たり期待度は、リーチ変動パターンのうちスーパーリーチが最も高く、スーパーリーチ、スーパーリーチ、ノーマルリーチの順に大当たり期待度が低くなっているため（大当たり期待度；スーパーリーチ>スーパーリーチ、スーパーリーチ、ノーマルリーチ）、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては変動時間が長いほど大当たり期待度が高くなっている。また、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチの大当たり期待度が全て同じとされていてもよい。

【0192】

尚、本実施の形態の特徴部243SG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。

【0193】

また、本実施の形態の特徴部243SGでは、図8-6に示すように、変動パターン毎に変動内容（演出内容）が予め決定されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定されている設定値に応じて同じ変動パターンであっても変動内容（演出内容）が異なるようにしてもよい。例えば、ノーマルリーチはずれの変動パターンPA2-1の場合は、設定されている設定値が1の場合は、ノーマルリーチはずれとなる変動パターンとし、設定されている設定値が2の場合は、擬似連演出を2回実行して非リーチはずれとなる変動パターンとして、設定されている設定値が3の場合は、擬似連演出を3回実行してスーパーリーチはずれとなる変動パターン...等とすればよい。

【0194】

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

【0195】

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

【0196】

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

【0197】

本実施の形態の特徴部243SGのパチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当りの当選確率（出玉率）が変わる構成とされている。詳しくは、後述する特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率（出玉率）が変わるようになっている。設定値は1～6の6段階からなり、6が最も出玉率が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど出玉率が低くなる。すなわち、設定値として6が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。換言すれば、設定値とは、最も大きい値である6が最も遊技場側にとって不利な値であり、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど遊技場側にとって有利な値と

10

20

30

40

50

なる。

【0198】

図8-7(A)及び図8-7(B)は、表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、MR1と比較される当り判定値が設定値毎に設定されているテーブルである。本実施の形態の特徴部243SGでは、表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしても良い。

【0199】

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

10

【0200】

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

20

【0201】

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

30

【0202】

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

40

【0203】

図8-7(A)に示すように、設定値が3であり変動特図が第1特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0~65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020~1272までが「大当り」に割り当てられており、32767~33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられて

50

いる。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1429までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0204】

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

10

【0205】

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

20

【0206】

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

30

【0207】

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

40

【0208】

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

【0209】

図8-7(A)に示すように、設定値が6であり変動特図が第1特図である場合において

50

ては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1674までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0210】

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

10

【0211】

以上のように、各表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本実施の形態の特徴部243SGでは、設定値が1の場合は1/300、設定値が2の場合は1/280、設定値が3の場合は1/260、設定値が4の場合は1/240、設定値が5の場合は1/220、設定値が6の場合は1/200）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施の形態の特徴部243SGでは、設定値が1の場合は1/200、設定値が2の場合は1/180、設定値が3の場合は1/160、設定値が4の場合は1/140、設定値が5の場合は1/120、設定値が6の場合は1/100）。即ち、各表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定値が大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

20

30

【0212】

尚、本実施の形態の特徴部243SGでは、図8-7に示すように、各設定値に応じて通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率がそれぞれ異なる（例えば、設定値1であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は1.5倍であり、設定値2であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は約1.56倍であり、設定値3であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は1.625倍である）ように設定されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、各設定値での通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は全て一定（例えば、5倍）に設定してもよい。

40

【0213】

また、各第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一値となるように判定値が割り当てられている。具体的には、図8-7(A)に示すように、第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が1/200に設定されている。

50

【0214】

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

【0215】

尚、本実施の形態の特徴部243SGでは、設定値にかかわらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一確率である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を異ならせてもよい。更に、本実施の形態の特徴部243SGでは、変動特図に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動特図にかかわらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を同一確率としてもよい。

【0216】

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

【0217】

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

【0218】

つまり、本実施の形態の特徴部243SGでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0~65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲(1020~1237)内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。

【0219】

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

【0220】

尚、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち32767~33094までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020~1346までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、前記設定値6の場合の大当り判定値の範囲(1020~1346)とは異なる数

値範囲において、3 2 7 6 7を小当り判定値の基準値（小当り基準値）として、3 2 7 6 7～3 3 0 9 4の範囲に設定されているので、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0 2 2 1】

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

【0 2 2 2】

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

【0 2 2 3】

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

【0 2 2 4】

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

【0 2 2 5】

尚、遊技状態が確変状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルと同じく、当り判定値のうち3 2 7 6 7～3 3 0 9 4までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1 0 2 0～1 6 7 4までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、前記設定値6の場合の大当り判定値の範囲（1 0 2 0～1 6 7 4）とは異なる数値範囲において、3 2 7 6 7を小当り判定値の基準値（小当り基準値）として、3 2 7 6 7～3 3 0 9 4の範囲に設定されているので、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0 2 2 6】

遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1 0 2 0～1 2 3 7までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【0 2 2 7】

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

は 1 2 3 8 ~ 1 3 1 7 の範囲、設定値 6 では 1 2 3 8 ~ 1 3 4 6 の範囲にそれぞれ設定されている。

【 0 2 2 8 】

つまり、本実施の形態の特徴部 2 4 3 S G では、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第 2 特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が 1 の場合は 0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲 (1 0 2 0 ~ 1 2 3 7) 内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が 2 以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて 1 2 3 8 を基準として増加していく。

10

【 0 2 2 9 】

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

【 0 2 3 0 】

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

20

【 0 2 3 1 】

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

【 0 2 3 2 】

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

30

【 0 2 3 3 】

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

40

【 0 2 3 4 】

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

【 0 2 3 5 】

50

尚、遊技状態が確変状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルと同じく、当り判定値のうち32767～33421までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1674までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、前記設定値6の場合の大当り判定値の範囲(1020～1674)とは異なる数値範囲において、32767を小当り判定値の基準値(小当り基準値)として、32767～33421の範囲に設定されているので、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

10

【0236】

以上、本実施の形態の特徴部243SGにおいては、各表示結果判定テーブルにおいて、遊技状態及び設定値にかかわらず、当り判定値の1020を基準として共通数値範囲または共通数値範囲と非共通数値範囲とからなる連続した1の数値範囲内に含まれる判定値を大当り判定値の数値範囲とするとともに、遊技状態及び設定値にかかわらず、当り判定値の32767を基準として連続した1の数値範囲(共通数値範囲)内に含まれる判定値を小当り判定値の数値範囲として可変表示結果を判定するようになっている。

【0237】

更に、これら各表示結果判定テーブルにおいては、変動特図が同一である場合は、遊技状態にかかわらず小当り判定値の数値範囲は同一(小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数が同一)である。また、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数が異なる(第1特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は328個であるのに対して、第2特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は655個と約2倍である)一方で、小当り判定値の数値範囲自体は、32767を基準値(小当り基準値)として設定されている。

20

【0238】

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

30

【0239】

つまり、CPU103は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、MR1の値が大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り(大当りA～大当りC)とすることを決定する。また、MR1が小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当り及び小当りの当選を決定する。尚、図8-7に示す「確率」は、大当りになる確率(割合)並びに小当りになる確率(割合)を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置243SG004Aまたは第2特別図柄表示装置243SG004Bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置243SG004Aまたは第2特別図柄表示装置243SG004Bにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

40

【0240】

尚、本実施の形態の特徴部243SGでは、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値として1～6の計6個の設定値を設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値は、5個以下や7個以上であってもよい。

50

【0241】

図8-8(A)及び図8-8(B)は、ROM101に記憶されている大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)、大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)を示す説明図である。このうち、図8-8(A)は、遊技球が第1始動入賞口に入賞したことにに基づく保留記憶を用いて(すなわち、第1特別図柄の可変表示が行われるとき)大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図8-8(B)は、遊技球が第2始動入賞口に入賞したことにに基づく保留記憶を用いて(すなわち、第2特別図柄の可変表示が行われるとき)大当り種別を決定する場合のテーブルである。

【0242】

大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数(MR2)に基づいて、大当りの種別を大当りA~大当りCのうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0243】

ここで、本実施の形態の特徴部243SGにおける大当り種別について、図8-9を用いて説明する。本実施の形態の特徴部243SGでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する大当りA(非確変大当りともいう)と、大当り遊技の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する大当りBや大当りC(確変大当りともいう)が設定されている。

【0244】

「大当りA」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが5回(いわゆる5ラウンド)、繰り返し実行される通常開放大当りであり、「大当りB」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが7回(いわゆる7ラウンド)、繰り返し実行される通常開放大当りである。更に、「大当りC」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが10回(いわゆる10ラウンド)、繰り返し実行される通常開放大当りである。

【0245】

「大当りA」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数(本実施の形態の特徴部243SGでは100回)の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

【0246】

一方、大当りBや大当りCの大当り遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御は、該大当り遊技状態の終了後において再度大当りが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当りが大当りBや大当りCである場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

【0247】

尚、本実施の形態の特徴部243SGにおいては、大当り種別として大当りA~大当りCの3種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は2種類以下、または4種類以上設けてもよい。

【0248】

また、図8-8(A)に示すように、大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)においては、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当りAに割り当てられており、100~249までが大当りBに割り当てられており、250~299までが大当りCに割り当てられている。一方で、図8-8(B)に示すように、大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)においては、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当りAに割り当てられており、100~199までが大当りBに割り当てられており、200~299までが大当りCに割り当てられている。つまり、本実施の形態の特徴部243SGでは、遊技球が入賞した入賞口が第1始動入賞口であるか第2始動入

10

20

30

40

50

賞口であるかに応じて大当り種別の決定割合が異なっている一方で、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にかかわらず共通の割合にて大当り種別を決定するようになっている。

【0249】

尚、本実施の形態の特徴部 243SG では、大当り種別を大当り種別判定用の乱数値である MR2 を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は、特図表示結果判定用の乱数値である MR1 を用いて決定してもよい。

【0250】

また、ROM101 には、変動パターン判定用の乱数値 MR3 に基づいて変動パターンを決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されており、変動パターンを、事前決定結果に応じて前述した複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定する。

10

【0251】

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

【0252】

大当り用変動パターン判定テーブルにおいては、ノーマルリーチ大当りの変動パターン (PB1-1)、スーパーリーチ 大当りの変動パターン (PB1-2)、スーパーリーチ 大当りの変動パターン (PB1-3)、スーパーリーチ 大当りの変動パターン (PB1-4) の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値 MR3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

20

【0253】

図 8-10 (A) 及び図 8-10 (B) に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルとしては、大当り種別が大当り A である場合に使用される大当り用変動パターン判定テーブル (大当り A 用) と、大当り種別が大当り B、大当り C 用である場合に使用される大当り用変動パターン判定テーブル (大当り B、大当り C 用) が予め用意されており、これら大当り用変動パターン判定テーブル (大当り A 用) と大当り用変動パターン判定テーブル (大当り B、大当り C 用) には、ノーマルリーチ大当りの変動パターン (PB1-1)、スーパーリーチ 大当りの変動パターン (PB1-2)、スーパーリーチ 大当りの変動パターン (PB1-3)、スーパーリーチ 大当りの変動パターン (PB1-4) の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値 MR3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

30

【0254】

図 8-10 (A) に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル (大当り A 用) においては、MR3 の判定値の範囲 1~997 のうち、1~400 まではノーマルリーチ大当りの変動パターン (PB1-1) に割り当てられており、401~850 まではスーパーリーチ 大当りの変動パターン (PB1-2) に割り当てられており、851~950 まではスーパーリーチ 大当りの変動パターン (PB1-3) に割り当てられており、951~997 まではスーパーリーチ 大当りの変動パターン (PB1-4) に割り当てられている。

40

【0255】

図 8-10 (B) に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル (大当り B、大当り C 用) においては、MR3 の判定値の範囲 1~997 のうち、1~200 まではノーマルリーチ大当りの変動パターン (PB1-1) に割り当てられており、201~550 まではスーパーリーチ 大当りの変動パターン (PB1-2) に割り当てられており、551~750 まではスーパーリーチ 大当りの変動パターン (PB1-3) に割り当てられており、751~997 まではスーパーリーチ 大当りの変動パターン (PB1-4) に割り当てられている。

50

【0256】

また、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、小当りの変動パターン（PC1-1）の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。具体的には、図8-10（C）に示すように、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～997までが小当りの変動パターン（PC1-1）に割り当てられている。尚、本実施の形態の特徴部243SGにおける小当りの変動パターンとしてはPC1-1のみが設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当りの変動パターンとしては2以上の変動パターンを設けてもよい。

【0257】

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

【0258】

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

【0259】

図8-11（A）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルA（低ベース中合算保留記憶数1個以下用）においては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～450までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～960までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられ、961～997までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-4）に割り当てられている。

【0260】

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

【0261】

図8-11（B）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルB（低ベース中合算保留記憶数2～4個用）においては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～500までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、501～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～960までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられ、961～997までがスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-4）に割り当てられている。

【0262】

また、はずれ用変動パターン判定テーブルCにおいては、合計保留記憶数が5～8個に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターン(PA1-3)、ノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)、スーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-2)、スーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-3)、スーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-4)に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0263】

図8-11(C)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルC(低ベース中含算保留記憶数5個以上用)においては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～550までが非リーチはずれの変動パターン(PA1-3)に割り当てられており、551～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901～960までがスーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-3)に割り当てられ、961～997までがスーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-4)に割り当てられている。

10

【0264】

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

20

【0265】

図8-11(D)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルD(高ベース中用)においては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～550までが非リーチはずれの変動パターン(PA1-4)に割り当てられており、551～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901～960までがスーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-3)に割り当てられ、961～997までがスーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-4)に割り当てられている。

30

【0266】

このように、はずれ用変動パターン判定テーブルA～Dを用いる場合、非リーチ変動パターンやノーマルリーチ変動パターンを決定する割合は、スーパーリーチ変動パターンを決定する割合よりも高設定されている。また、はずれ用変動パターン判定テーブルA～Dを用いる場合は、変動パターン判定テーブルにかかわらず判定値のうち701～900までがスーパーリーチはずれの変動パターン、901～960までがスーパーリーチはずれの変動パターン、961～997までがスーパーリーチはずれの変動パターンにそれぞれ割り当てられている、つまり、可変表示結果がはずれである場合は、スーパーリーチの変動パターンを共通の決定割合で決定するので、スーパーリーチの変動パターンによる可変表示が実行されないことにより演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

40

【0267】

尚、本実施の形態の特徴部243SGにおいては、はずれ用変動パターンとしてスーパーリーチはずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチはずれの変動パターンの決定割合とが各設定値間にて完全に同一の形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらスーパーリーチはずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチはずれの変動パターンの決定割合とは、各設定値間において僅差(例えば、1%程度)で異なってもよい。

50

【 0 2 6 8 】

尚、本実施の形態の特徴部 2 4 3 S G では、可変表示結果がはずれである場合は、スーパーリーチの変動パターンの決定割合が同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果がはずれである場合は、非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの全ての変動パターンの決定割合が同一であってもよいし、また、非リーチとノーマルリーチとのいずれかの変動パターンの決定割合のみが同一であってもよい。

【 0 2 6 9 】

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

【 0 2 7 0 】

また、本実施の形態の特徴部 2 4 3 S G では、図 8 - 1 1 (A) ~ 図 8 - 1 1 (C) に示すように、合算保留記憶数に応じて異なるはずれ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動対象の特別図柄における保留記憶数 (例えば、第 1 特別図柄の可変表示を実行する場合は第 1 特別図柄の保留記憶数、第 2 特別図柄の可変表示を実行する場合は第 2 特別図柄の保留記憶数) に応じて異なるはずれ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定してもよい。

【 0 2 7 1 】

また、本実施の形態の特徴部 2 4 3 S G では、決定した変動パターン毎にリーチ演出を実行するか否かといずれのリーチ演出を実行するかが 1 対 1 で対応付いている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用 C P U 1 2 0 が、変動パターンの特図変動時間や可変表示結果等にもとづいてリーチ演出を実行するか否かや、いずれのリーチ演出を実行するかを抽選して決定してもよい。

【 0 2 7 2 】

図 8 - 1 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える R A M 1 0 2 は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップ R A M であればよい。すなわち、パチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間 (バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで) は、R A M 1 0 2 の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ (特図プロセスフラグなど) と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップ R A M に保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【 0 2 7 3 】

次に、本実施の形態の特徴部 2 4 3 S G における表示モニタ 2 4 3 S G 0 2 9 の表示について簡単に説明する。表示モニタ 2 4 3 S G 0 2 9 は、特に図示はしないが、第 1 表示部 2 4 3 S G 0 2 9 A、第 2 表示部 2 4 3 S G 0 2 9 B、第 3 表示部 2 4 3 S G 0 2 9 C、第 4 表示部 2 4 3 S G 0 2 9 D を備えている。第 1 表示部 2 4 3 S G 0 2 9 A ~ 第 5 表示部 2 4 3 S G 2 9 E は、いずれも「 8 」の字を描く 7 つのセグメントによって構成され

る 7 セグメントと、7 セグメントの右側方下部に配置されたドットによって構成されている。これらの第 1 表示部 2 4 3 S G 0 2 9 A ~ 第 5 表示部 2 4 3 S G 2 9 E は、それぞれ種々の色、例えば赤色、青色、緑色、黄色、白色等で点灯、点滅可能とされている。また、これらの色を極短周期で変化させながら異なる色やいわゆるレインボーで表示させることも可能である。

【 0 2 7 4 】

尚、本実施の形態の特徴部 2 4 3 S G における表示モニタ 2 4 3 S G 0 2 9 の表示制御は、パチンコ遊技機 1 の試験時において R O M 1 0 1 や R A M 1 0 2 の全領域における試験対象外の領域を用いて実行されるようになっている。

【 0 2 7 5 】

表示モニタ 2 4 3 S G 0 2 9 には、全遊技状態のアウト 6 0 0 0 球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値（計測中のリアルタイム値）であるベース L と、全遊技状態における 1 回目のアウト 6 0 0 0 球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値であるベース 1 と、全遊技状態における 2 回目のアウト 6 0 0 0 球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値であるベース 2 と、全遊技状態における 3 回目のアウト 6 0 0 0 球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値であるベース 3 と、を表示可能となっている。ベース L、ベース 1、ベース 2、ベース 3 は、百分率にて表示モニタ 2 4 3 S G 0 2 9 に表示される。

【 0 2 7 6 】

実際に表示モニタ 2 4 3 S G 0 2 9 にてベース L を表示する場合は、該ベース L の略記である「b L .」を表示するために第 1 表示部 2 4 3 S G 0 2 9 A に「b」、第 2 表示部 2 4 3 S G 0 2 9 B に「L .」が表示されるとともに、算出した値の上位 2 桁（「0 0」~「9 9」の値）が第 3 表示部 2 4 3 S G 0 2 9 C と第 4 表示部 2 4 3 S G 0 2 9 D とにおいて表示される。また、表示モニタ 2 4 3 S G 0 2 9 にてベース 1 を表示する場合は、該ベースの略記である「b 1 .」を表示するために第 1 表示部 2 4 3 S G 0 2 9 A に「b」、第 2 表示部 2 4 3 S G 0 2 9 B に「1 .」が表示されるとともに、算出した値の上位 2 桁（「0 0」~「9 9」の値）が第 3 表示部 2 4 3 S G 0 2 9 C と第 4 表示部 2 4 3 S G 0 2 9 D とにおいて表示される。また、表示モニタ 2 4 3 S G 0 2 9 にてベース 2 を表示する場合は、該ベースの略記である「b 2 .」を表示するために第 1 表示部 2 4 3 S G 0 2 9 A に「b」、第 2 表示部 2 4 3 S G 0 2 9 B に「2 .」が表示されるとともに、算出した値の上位 2 桁（「0 0」~「9 9」の値）が第 3 表示部 2 4 3 S G 0 2 9 C と第 4 表示部 2 4 3 S G 0 2 9 D とにおいて表示される。また、表示モニタ 2 4 3 S G 0 2 9 にてベース 3 を表示する場合は、該ベースの略記である「b 3 .」を表示するために第 1 表示部 2 4 3 S G 0 2 9 A に「b」、第 2 表示部 2 4 3 S G 0 2 9 B に「3 .」が表示されるとともに、算出した値の上位 2 桁（「0 0」~「9 9」の値）が第 3 表示部 2 4 3 S G 0 2 9 C と第 4 表示部 2 4 3 S G 0 2 9 D とにおいて表示される。

【 0 2 7 7 】

本実施の形態の表示モニタ 2 4 3 S G 0 2 9 では、主基板 1 1（C P U 1 0 3）の制御によってこれらベース L、ベース 1、ベース 2、ベース 3 を順次表示する制御を実行するようになっている。例えば、主基板 1 1 は、ベース L ベース 1 ベース 2 ベース 3 の順番で表示モニタ 2 4 3 S G 0 2 9 の表示を 5 秒間隔で切り替える制御を実行する。尚、これら表示モニタ 2 4 3 S G 0 2 9 における各ベース値の表示は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じて表示色が異なるようになっている。具体的には、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「1」である場合は表示モニタ 2 4 3 S G 0 2 9 における各ベース値を白色にて表示し、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「2」である場合は表示モニタ 2 4 3 S G 0 2 9 における各ベース値を青色にて表示し、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「3」である場合は表示モニタ 2 4 3 S G 0 2 9 における各ベース値を黄色にて表示し、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「4」である場合は表示モニタ 2 4 3 S G 0 2 9 における各ベース値を緑色にて表示し、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「5」である場合は表示モニタ 2 4 3 S G 0 2 9 にお

10

20

30

40

50

る各ベース値を赤色にて表示し、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「6」である場合は表示モニタ 2 4 3 S G 0 2 9 における各ベース値を紫色にて表示する。このため遊技場の店員等は、C P U 1 0 3 が後述する設定値変更処理を実行せずとも、表示モニタ 2 4 3 S G 0 2 9 の表示色を確認するのみでパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を特定可能となっている。

【0278】

図 8 - 2 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された R A M 1 2 2 には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、特に図示はしないが演出制御用データ保持エリア 2 4 3 S G 1 9 0 が設けられている。演出制御用データ保持エリア 2 4 3 S G 1 9 0 は、演出制御フラグ設定部 2 4 3 S G 1 9 1 と、演出制御タイマ設定部 2 4 3 S G 1 9 2 と、演出制御カウンタ設定部 2 4 3 S G 1 9 3 と、演出制御バッファ設定部 2 4 3 S G 1 9 4 とを備えている。

10

【0279】

演出制御フラグ設定部 2 4 3 S G 1 9 1 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部 2 4 3 S G 1 9 1 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0280】

演出制御タイマ設定部 2 4 3 S G 1 9 2 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部 2 4 3 S G 1 9 2 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

20

【0281】

演出制御カウンタ設定部 2 4 3 S G 1 9 3 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部 2 4 3 S G 1 9 3 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【0282】

演出制御バッファ設定部 2 4 3 S G 1 9 4 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部 2 4 3 S G 1 9 4 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

30

【0283】

本実施の形態の特徴部 2 4 3 S G では、始動入賞時受信コマンドバッファ 2 4 3 S G 1 9 4 A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 2 4 3 S G 1 9 4 の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ 2 4 3 S G 1 9 4 A には、第 1 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「1 - 1」～「1 - 4」に対応した領域）と、変動表示中の第 1 特図に対応した格納領域（バッファ番号「1 - 0」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ 2 4 3 S G 1 9 4 A には、第 2 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「2 - 1」～「2 - 4」に対応した領域）と、変動表示中の第 2 特図に対応した格納領域（バッファ番号「2 - 0」に対応した領域）とが設けられている。第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第 1 始動口入賞指定コマンドまたは第 2 始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド（第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンド）という 4 つのコマンドが 1 セットとして、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ 2 4 3 S G 1 9 4 A における第 1 特図保留記憶に対応した格納領域と第 2 特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変

40

50

動カテゴリー指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【0284】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「1-1」またはバッファ番号「2-1」）の変動表示が開始されるときに、後述するように1つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「1-0」またはバッファ番号「2-0」の記憶内容は、当該変動表示を終了するとき実行される飾り図柄変動停止処理においてクリアされるようになっている。

【0285】

更に、本実施の形態の特徴部243SGにおける始動入賞時受信コマンドバッファ243SG194Aには、図示しない先読予告設定処理等において保留記憶表示の表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグの記憶領域が各格納領域（エントリ）毎に確保されている。

【0286】

尚、保留表示フラグには、先読予告設定処理において、保留表示予告演出の実行が決定されなかった場合には、通常保留記憶表示の表示パターンに対応する「0」が格納されることで、通常表示態様（例えば、白抜き）の保留記憶表示が第1保留記憶表示エリア243SG005D、第2保留記憶表示エリア243SG005Uに表示され、保留表示予告演出の実行が決定された場合には、通常表示態様とは異なる特別態様（例えば、四角形（ ）や星（ ））の保留記憶表示の表示パターンに対応する「1」（四角形（ ））または「2」（星（ ））や特殊態様（例えば、青色や赤色のカメラ）の保留記憶表示の表示パターンに対応する「3」（青色のカメラ）または「4」（赤色のカメラ）がセットされることで、通常表示態様とは異なる態様の保留記憶表示が第1保留記憶表示エリア243SG005D、第2保留記憶表示エリア243SG005Uに表示されて、該保留記憶表示に対応する変動表示において、大当たりとなる可能性やスーパーリーチとなる可能性、該パチンコ遊技機1に設定されている設定値を示唆する設定示唆演出が実行される可能性が高いことが予告されるようになっている。

【0287】

演出制御用CPU120は、第1始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ243SG194Aの第1特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第2始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ243SG194Aの第2特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第1特図保留記憶または第2特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「1」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリー指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

【0288】

始動入賞時受信コマンドバッファ243SG194Aに格納されているコマンドは、飾り図柄の変動表示を開始するごとに、直前に終了した変動表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-0」または「2-0」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する変動表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-1」または「2-1」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する変動表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば、格納状態において第1特図保留記憶の飾り図柄の変動表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとともに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「1」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号

10

20

30

40

50

「 3 」、「 4 」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「 2 」、「 3 」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「 0 」は、その時点において変動表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

【 0 2 8 9 】

次に、本実施の形態の特徴部 2 4 3 S G における遊技制御メイン処理においては、R A M クリアフラグがセットされている場合には、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を変更するための設定値変更処理を実行し、R A M クリアフラグがセットされていない場合には、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を確認するための設定値確認処理を実行可能である。尚、設定値変更処理では、C P U 1 0 3 は、表示モニタ 2 4 3 S G 0 2 9 において現在設定されている設定値の表示を行う。次いで、設定切替スイッチ 2 4 3 S G 0 5 2 が操作される毎に表示モニタ 2 4 3 S G 0 2 9 における設定値の更新表示を行う。そして、錠スイッチ 2 4 3 S G 0 5 1 が O F F となったことにもとづいて表示モニタ 2 4 3 S G 0 2 9 に表示されている設定値を R A M 1 0 2 に更新記憶するとともに、該新たに R A M 1 0 2 に更新記憶された設定値を特定可能な設定値指定コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に対して出力する。

【 0 2 9 0 】

また、錠スイッチ 2 4 3 S G 0 5 1 が O N であり、且つ開放センサ 2 4 3 S G 0 9 0 が O N である場合、つまり、R A M 1 0 2 にバックアップデータが存在しない、R A M 1 0 2 が正常ではない、または、正常な設定値が設定されていないが、遊技場の従業員等の操作により正式な手順によりパチンコ遊技機 1 を起動した場合（遊技機用枠 2 4 3 S G 0 0 3 を開放し、錠スイッチ 2 4 3 S G 0 5 1 を O N とした状態でクリアスイッチを操作しつつパチンコ遊技機 1 を起動した場合）は、R A M 1 0 2 に記憶されている設定値をクリアする。

【 0 2 9 1 】

図 8 - 1 2 は、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（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、変動時間タイマ、変動制御タイマのそれぞれの値を - 1 する（2 4 3 S G S 3 0 1, 2 4 3 S G S 3 0 2, 2 4 3 S G S 3 0 3）。尚、特に図示しないが、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、決定された予告演出パターンに基づいて予告演出処理を実行する。

【 0 2 9 2 】

2 4 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（2 4 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（2 4 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（2 4 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（2 4 3 S G S 3 0 9 b）。

【 0 2 9 3 】

次に、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターンは大当りスーパーリーチ の変動パターンであるか否かを判定し（2 4 3 S G S 3 1 0 A）、大当りスーパーリーチ の変動パターンであると判定した場合は（2 4 3 S G S 3 1 0 A ; Y）、後述する第 1 隠しボタン演出処理を実行した後（2 4 3 S G S 3 1 0 B）、2 4 3 S G S 3 1 1 に進み、大当りスーパーリーチ の変動パターンではないと判定した場合は（2 4 3 S G S 3 1 0 A ; N）

、そのまま 2 4 3 S G S 3 1 0 C に進む。

【 0 2 9 4 】

2 4 3 S G S 3 1 0 C においては、変動パターンは大当りスーパーリーチ の変動パターンであるか否かを判定し (2 4 3 S G S 3 1 0 C)、大当りスーパーリーチ の変動パターンであると判定した場合は (2 4 3 S G S 3 1 0 C ; Y)、後述する第 2 隠しボタン演出処理を実行した後 (2 4 3 S G S 3 1 0 D)、2 4 3 S G S 3 1 1 に進み、大当りスーパーリーチ の変動パターンではないと判定した場合は (2 4 3 S G S 3 1 0 C ; N)、そのまま 2 4 3 S G S 3 1 1 に進む。尚、第 1 隠しボタン演出処理及び第 2 隠しボタン演出処理については後述する。

【 0 2 9 5 】

次に、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 (2 4 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 (2 4 3 S G S 3 1 1 ; Y)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、左中右の演出図柄の次表示画面 (前回の演出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 (2 4 3 S G S 3 1 2)。そのようにして、演出表示装置 5 において、演出図柄の変動制御が実現される。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演出表示装置 5 に出力する。そのようにして、演出表示装置 5 において、演出図柄の変動における背景画像、キャラクタ画像及び演出図柄が表示される。また、可変表示制御タイマに所定値を再セットする (2 4 3 S G S 3 1 3)。

【 0 2 9 6 】

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 (2 4 3 S G S 3 1 1 ; N)、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 (2 4 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 (S 1 7 3) に応じた値に更新する (2 4 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 (2 4 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 (S 1 7 3) に応じた値に更新する (2 4 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、正規の変動時間経過時 (特別図柄の変動終了時) に、演出図柄の変動を終了させることができる。

【 0 2 9 7 】

尚、演出図柄の変動制御に用いられているプロセステーブルには、演出図柄の変動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演出図柄の変動時間に相当する。よって、2 4 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演出図柄の演出制御は終了する。

【 0 2 9 8 】

図 8 - 1 3 及び図 8 - 1 4 は、可変表示中演出処理における第 1 隠しボタン演出処理 (2 4 3 S G S 3 1 0 B) を示すフローチャートである。第 1 隠しボタン演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、後述する第 1 操作有効期間であることを示す第 1 操作有効期間中フラグがセットされているか否かを判定し (2 4 3 S G S 4 0 1)、第 1 操作有効期間中フラグがセットされていないと判定した場合は (2 4 3 S G S 4 0 1 ; N)、後述する第 2 操作有効期間であることを示す第 2 操作有効期間中フラグがセットされているか否かを判定し (2 4 3 S G S 4 0 2)、第 2 操作有効期間中フラグがセットされていないと判定した場合は (2 4 3 S G S 4 0 2 ; N)、後述する第 3 操作有効期間である

10

20

30

40

50

ことを示す第3操作有効期間中フラグがセットされているか否かを判定する(243SGS403)。

【0299】

第3操作有効期間中フラグがセットされていない場合、つまり、第1操作有効期間中フラグ、第2操作有効期間中フラグ、第3操作有効期間中フラグのいずれもセットされていない場合は(243SGS403; N)、第1操作有効期間の開始タイミングであるか否かを判定する(243SGS404)。第1操作有効期間の開始タイミングであると判定した場合(243SGS404; Y)、操作有効期間タイマに所定値(10000msに対応する値)をセットした後(243SGS405)、第1操作有効期間中フラグをセットして(243SGS406)、第1隠しボタン演出処理を終了する。

10

【0300】

243SGS404において第1操作有効期間の開始タイミングでないと判定した場合は(243SGS404; N)、第2操作有効期間の開始タイミングであるか否かを判定する(243SGS407)。第2操作有効期間の開始タイミングであると判定した場合(243SGS407; Y)、操作有効期間タイマに所定値(10000msに対応する値)をセットした後(243SGS408)、第2操作有効期間中フラグをセットして(243SGS409)、第1隠しボタン演出処理を終了する。

【0301】

243SGS407において第2操作有効期間の開始タイミングでないと判定した場合は(243SGS407; N)、第3操作有効期間の開始タイミングであるか否かを判定する(243SGS410)。第3操作有効期間の開始タイミングであると判定した場合(243SGS410; Y)、操作有効期間タイマに所定値(10000msに対応する値)をセットした後(243SGS411)、第3操作有効期間中フラグをセットして(243SGS412)、第1隠しボタン演出処理を終了する。

20

【0302】

243SGS401において第1操作有効期間中フラグがセットされていると判定した場合は(243SGS401; Y)、操作有効期間タイマを-1した後(243SGS413)、操作有効期間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する(243SGS414)。操作有効期間タイマがタイマアウトしていないと判定した場合(243SGS414; N)、つまり、第1操作有効期間中である場合は、プッシュボタン31Bの操作を検出したか否か、つまり、プッシュセンサ35Bからの検出信号が入力されたか否かを判定し(243SGS415)、プッシュボタン31Bの操作を検出していない場合には(243SGS415; N)、第1隠しボタン演出処理を終了し、プッシュボタン31Bの操作を検出した場合には(243SGS415; Y)、後述する隠しボタン演出抽選を実行する(243SGS416)。

30

【0303】

次いで、隠しボタン演出抽選に当選したか否かを判定し(243SGS417)、隠しボタン演出抽選に当選したと判定した場合は(243SGS417; Y)、後述する第1報知を開始するとともに(243SGS418)、隠しボタン演出フラグの値を、「0」から第1報知を実行したことを示す「1」にして(243SGS419)、243SGS420に進む。

40

【0304】

操作有効期間タイマがタイマアウトしたと判定した場合(243SGS414; Y)、隠しボタン演出抽選に当選していないと判定した場合(243SGS417; N)、243SGS419の処理を実行した場合は、操作有効期間タイマをクリアした後(243SGS420)、第1操作有効期間中フラグをクリアして(243SGS421)、第1隠しボタン演出処理を終了する。

【0305】

また、243SGS402において第2操作有効期間中フラグがセットされていると判定した場合は(243SGS402; Y)、図8-14に示すように、操作有効期間タイ

50

マを - 1 した後 (2 4 3 S G S 4 3 0)、操作有効期間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する (2 4 3 S G S 4 3 1)。操作有効期間タイマがタイマアウトしていないと判定した場合 (2 4 3 S G S 4 3 1 ; N)、つまり、第 2 操作有効期間中である場合は、プッシュボタン 3 1 B の操作を検出したか否か、つまり、プッシュセンサ 3 5 B からの検出信号が入力されたか否かを判定し (2 4 3 S G S 4 3 2)、プッシュボタン 3 1 B の操作を検出していない場合には (2 4 3 S G S 4 3 2 ; N)、第 1 隠しボタン演出処理を終了し、プッシュボタン 3 1 B の操作を検出した場合には (2 4 3 S G S 4 3 2 ; Y)、隠しボタン演出抽選を実行する (2 4 3 S G S 4 3 3)。

【 0 3 0 6 】

次いで、隠しボタン演出抽選に当選したか否かを判定し (2 4 3 S G S 4 3 4)、隠しボタン演出抽選に当選したと判定した場合は (2 4 3 S G S 4 3 4 ; Y)、隠しボタン演出フラグは「 1 」であるか否か、つまり、第 1 報知は実行済か否かを判定する (2 4 3 S G S 4 3 5)。隠しボタン演出フラグは「 1 」である場合は (2 4 3 S G S 4 3 5 ; Y)、第 1 報知が実行済であるとして、第 2 報知を開始した後 (2 4 3 S G S 4 3 6)、隠しボタン演出フラグの値を、第 2 報知を実行したことを示す「 2 」にして (2 4 3 S G S 4 3 7)、2 4 3 S G S 4 4 0 に進む。

10

【 0 3 0 7 】

一方、隠しボタン演出フラグは「 1 」ではない場合は (2 4 3 S G S 4 3 5 ; N)、第 1 報知を未だ実行していないとして、第 1 報知を開始した後 (2 4 3 S G S 4 3 8)、隠しボタン演出フラグの値を、「 0 」から第 1 報知を実行したことを示す「 1 」にして (2 4 3 S G S 4 3 9)、2 4 3 S G S 4 4 0 に進む。

20

【 0 3 0 8 】

操作有効期間タイマがタイマアウトしたと判定した場合 (2 4 3 S G S 4 3 1 ; Y)、隠しボタン演出抽選に当選していないと判定した場合 (2 4 3 S G S 4 3 4 ; N)、2 4 3 S G S 4 3 7、2 4 3 S G S 4 3 9 の処理を実行した場合は、操作有効期間タイマをクリアした後 (2 4 3 S G S 4 4 0)、第 2 操作有効期間中フラグをクリアして (2 4 3 S G S 4 4 1)、第 1 隠しボタン演出処理を終了する。

【 0 3 0 9 】

また、2 4 3 S G S 4 0 3 において第 3 操作有効期間中フラグがセットされていると判定した場合は (2 4 3 S G S 4 0 3 ; Y)、図 8 - 1 4 に示すように、操作有効期間タイマを - 1 した後 (2 4 3 S G S 4 5 0)、操作有効期間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する (2 4 3 S G S 4 5 1)。操作有効期間タイマがタイマアウトしていないと判定した場合 (2 4 3 S G S 4 5 1 ; N)、つまり、第 3 操作有効期間中である場合は、プッシュボタン 3 1 B の操作を検出したか否か、つまり、プッシュセンサ 3 5 B からの検出信号が入力されたか否かを判定し (2 4 3 S G S 4 5 2)、プッシュボタン 3 1 B の操作を検出していない場合には (2 4 3 S G S 4 5 2 ; N)、第 1 隠しボタン演出処理を終了し、プッシュボタン 3 1 B の操作を検出した場合には (2 4 3 S G S 4 5 2 ; Y)、隠しボタン演出抽選を実行する (2 4 3 S G S 4 5 3)。

30

【 0 3 1 0 】

次いで、隠しボタン演出抽選に当選したか否かを判定し (2 4 3 S G S 4 5 4)、隠しボタン演出抽選に当選したと判定した場合は (2 4 3 S G S 4 5 4 ; Y)、隠しボタン演出フラグは「 2 」であるか否か、つまり、第 2 報知は実行済か否かを判定する (2 4 3 S G S 4 5 5)。隠しボタン演出フラグは「 2 」である場合は (2 4 3 S G S 4 5 5 ; Y)、第 1 報知及び第 2 報知が実行済であるとして、第 3 報知を開始した後 (2 4 3 S G S 4 5 6)、2 4 3 S G S 4 6 0 に進む。

40

【 0 3 1 1 】

一方、隠しボタン演出フラグは「 2 」ではない場合は (2 4 3 S G S 4 5 5 ; N)、隠しボタン演出フラグは「 1 」であるか否か、つまり、第 1 報知は実行済か否かを判定する (2 4 3 S G S 4 5 7)。隠しボタン演出フラグは「 1 」である場合は (2 4 3 S G S 4 5 7 ; Y)、第 1 報知は実行済であるとして、第 2 報知を開始した後 (2 4 3 S G S 4 5

50

8)、243SGS460に進む。

【0312】

また、隠しボタン演出フラグは「1」でない場合は(243SGS457;N)、第1報知を未だ実行していないとして、第1報知を開始した後(243SGS459)、243SGS460に進む。

【0313】

操作有効期間タイマがタイマアウトしたと判定した場合(243SGS451;Y)、隠しボタン演出抽選に当選していないと判定した場合(243SGS454;N)、243SGS456、243SGS458、243SGS459の処理を実行した場合は、隠しボタン演出フラグを「0」にして(243SGS460)、操作有効期間タイマをクリアした後(243SGS461)、第3操作有効期間中フラグをクリアし、第1報知、第2報知、第3報知のいずれかを実行している場合はこれらを終了して(243SGS462)、第1隠しボタン演出処理を終了する。

【0314】

図8-15及び図8-16は、可変表示中演出処理における第2隠しボタン演出処理(243SGS310D)を示すフローチャートである。第2隠しボタン演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、後述する第1操作有効期間であることを示す第1操作有効期間中フラグがセットされているか否かを判定し(243SGS501)、第1操作有効期間中フラグがセットされていないと判定した場合は(243SGS501;N)、後述する第2操作有効期間であることを示す第2操作有効期間中フラグがセットされているか否かを判定し(243SGS502)、第2操作有効期間中フラグがセットされていないと判定した場合は(243SGS502;N)、後述する第3操作有効期間であることを示す第3操作有効期間中フラグがセットされているか否かを判定する(243SGS503)。

【0315】

第3操作有効期間中フラグがセットされていない場合、つまり、第1操作有効期間中フラグ、第2操作有効期間中フラグ、第3操作有効期間中フラグのいずれもセットされていない場合は(243SGS503;N)、第1操作有効期間の開始タイミングであるか否かを判定する(243SGS504)。第1操作有効期間の開始タイミングであると判定した場合(243SGS504;Y)、操作有効期間タイマに所定値(10000msに対応する値)をセットした後(243SGS505)、第1操作有効期間中フラグをセットして(243SGS506)、第2隠しボタン演出処理を終了する。

【0316】

243SGS504において第1操作有効期間の開始タイミングでないと判定した場合は(243SGS504;N)、第2操作有効期間の開始タイミングであるか否かを判定する(243SGS507)。第2操作有効期間の開始タイミングであると判定した場合(243SGS507;Y)、操作有効期間タイマに所定値(10000msに対応する値)をセットした後(243SGS508)、第2操作有効期間中フラグをセットして(243SGS509)、第2隠しボタン演出処理を終了する。

【0317】

243SGS507において第2操作有効期間の開始タイミングでないと判定した場合は(243SGS507;N)、第3操作有効期間の開始タイミングであるか否かを判定する(243SGS510)。第3操作有効期間の開始タイミングであると判定した場合(243SGS510;Y)、操作有効期間タイマに所定値(10000msに対応する値)をセットした後(243SGS511)、第3操作有効期間中フラグをセットして(243SGS512)、第2隠しボタン演出処理を終了する。

【0318】

243SGS501において第1操作有効期間中フラグがセットされていると判定した場合は(243SGS501;Y)、操作有効期間タイマを-1した後(243SGS513)、操作有効期間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する(243SGS514

10

20

30

40

50

）。操作有効期間タイマがタイマアウトしていないと判定した場合（２４３ＳＧＳ５１４；Ｎ）、つまり、第１操作有効期間中である場合は、プッシュボタン３１Ｂの操作を検出したか否か、つまり、プッシュセンサ３５Ｂからの検出信号が入力されたか否かを判定し（２４３ＳＧＳ５１５）、プッシュボタン３１Ｂの操作を検出していない場合には（２４３ＳＧＳ５１５；Ｎ）、第２隠しボタン演出処理を終了し、プッシュボタン３１Ｂの操作を検出した場合には（２４３ＳＧＳ５１５；Ｙ）、後述する隠しボタン演出抽選を実行する（２４３ＳＧＳ５１６）。

【０３１９】

次いで、隠しボタン演出抽選に当選したか否かを判定し（２４３ＳＧＳ５１７）、隠しボタン演出抽選に当選したと判定した場合は（２４３ＳＧＳ５１７；Ｙ）、後述する第１報知を開始するとともに（２４３ＳＧＳ５１８）、隠しボタン演出フラグの値を、「０」から第１報知を実行したことを示す「１」にして（２４３ＳＧＳ５１９）、２４３ＳＧＳ５２０に進む。

10

【０３２０】

操作有効期間タイマがタイマアウトしたと判定した場合（２４３ＳＧＳ５１４；Ｙ）、隠しボタン演出抽選に当選していないと判定した場合（２４３ＳＧＳ５１７；Ｎ）、２４３ＳＧＳ５１９の処理を実行した場合は、操作有効期間タイマをクリアした後（２４３ＳＧＳ５２０）、第１操作有効期間中フラグをクリアして（２４３ＳＧＳ５２１）、第２隠しボタン演出処理を終了する。

【０３２１】

20

また、２４３ＳＧＳ５０２において第２操作有効期間中フラグがセットされていると判定した場合は（２４３ＳＧＳ５０２；Ｙ）、図８－１６に示すように、操作有効期間タイマを－１した後（２４３ＳＧＳ５３０）、操作有効期間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（２４３ＳＧＳ５３１）。操作有効期間タイマがタイマアウトしていないと判定した場合は（２４３ＳＧＳ５３１；Ｎ）、つまり、第２操作有効期間中である場合は、プッシュボタン３１Ｂの操作を検出したか否か、つまり、プッシュセンサ３５Ｂからの検出信号が入力されたか否かを判定し（２４３ＳＧＳ５３２）、プッシュボタン３１Ｂの操作を検出していない場合には（２４３ＳＧＳ５３２；Ｎ）、第２隠しボタン演出処理を終了し、プッシュボタン３１Ｂの操作を検出した場合には（２４３ＳＧＳ５３２；Ｙ）、隠しボタン演出抽選を実行する（２４３ＳＧＳ５３３）。

30

【０３２２】

次いで、隠しボタン演出抽選に当選したか否かを判定し（２４３ＳＧＳ５３４）、隠しボタン演出抽選に当選したと判定した場合は（２４３ＳＧＳ５３４；Ｙ）、隠しボタン演出フラグは「１」であるか否か、つまり、第１報知は実行済か否かを判定する（２４３ＳＧＳ５３５）。隠しボタン演出フラグは「１」である場合は（２４３ＳＧＳ５３５；Ｙ）、第１報知が実行済であるとして、第２報知を開始した後（２４３ＳＧＳ５３６）、２４３ＳＧＳ５３９に進む。

【０３２３】

一方、隠しボタン演出フラグは「１」ではない場合は（２４３ＳＧＳ５３５；Ｎ）、第１報知を未だ実行していないとして、第１報知とともに第２報知を開始した後（２４３ＳＧＳ５３８）、２４３ＳＧＳ５３９に進む。

40

【０３２４】

操作有効期間タイマがタイマアウトしたと判定した場合（２４３ＳＧＳ５３１；Ｙ）、隠しボタン演出抽選に当選していないと判定した場合（２４３ＳＧＳ５３４；Ｎ）、２４３ＳＧＳ５３６、２４３ＳＧＳ５３８の処理を実行した場合は、隠しボタン演出フラグの値を、第１報知及び第２報知を実行したことを示す「２」にして（２４３ＳＧＳ５３９）、操作有効期間タイマをクリアした後（２４３ＳＧＳ５４０）、第２操作有効期間中フラグをクリアして（２４３ＳＧＳ５４１）、第２隠しボタン演出処理を終了する。

【０３２５】

また、２４３ＳＧＳ５０３において第３操作有効期間中フラグがセットされていると判

50

定した場合は(243SGS503; Y)、図8-16に示すように、操作有効期間タイマを-1した後(243SGS550)、操作有効期間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する(243SGS551)。操作有効期間タイマがタイマアウトしていないと判定した場合は(243SGS551; N)、つまり、第3操作有効期間中である場合は、プッシュボタン31Bの操作を検出したか否か、つまり、プッシュセンサ35Bからの検出信号が入力されたか否かを判定し(243SGS552)、プッシュボタン31Bの操作を検出していない場合には(243SGS552; N)、第2隠しボタン演出処理を終了し、プッシュボタン31Bの操作を検出した場合には(243SGS552; Y)、隠しボタン演出抽選を実行する(243SGS553)。

【0326】

次いで、隠しボタン演出抽選に当選したか否かを判定し(243SGS554)、隠しボタン演出抽選に当選したと判定した場合は(243SGS554; Y)、隠しボタン演出フラグは「2」であるか否か、つまり、第1報知及び第2報知は実行済か否かを判定する(243SGS555)。隠しボタン演出フラグは「2」である場合は(243SGS555; Y)、第1報知及び第2報知が実行済であるとして、第3報知を開始した後(243SGS556)、243SGS560に進む。

【0327】

一方、隠しボタン演出フラグは「2」ではない場合は(243SGS555; N)、隠しボタン演出フラグは「1」であるか否か、つまり、第1報知は実行済か否かを判定する(243SGS557)。隠しボタン演出フラグは「1」である場合は(243SGS557; Y)、第1報知は実行済であるとして、第2報知とともに第3報知を開始した後(243SGS558)、243SGS560に進む。

【0328】

また、隠しボタン演出フラグは「1」でない場合は(243SGS557; N)、第1報知及び第2報知を未だ実行していないとして、第1報知、第2報知とともに第3報知を開始した後(243SGS559)、243SGS560に進む。

【0329】

操作有効期間タイマがタイマアウトしたと判定した場合は(243SGS551; Y)、隠しボタン演出抽選に当選していないと判定した場合は(243SGS554; N)、243SGS556、243SGS558、243SGS559の処理を実行した場合は、隠しボタン演出フラグを「0」にして(243SGS560)、操作有効期間タイマをクリアした後(243SGS561)、第3操作有効期間中フラグをクリアし、第1報知、第2報知、第3報知のいずれかを実行している場合はこれらを終了して(243SGS562)、第2隠しボタン演出処理を終了する。

【0330】

(隠しボタン演出)

次に、演出制御用CPU120が実行する隠しボタン演出について、図8-17～図8-21に基づいて説明する。図8-17は、(A)は隠しボタン演出についての説明図、(B)は第1隠しボタン演出処理の演出パターンを示す図、(C)は第2隠しボタン演出処理の演出パターンを示す図である。図8-18は、(A)は第1隠しボタン演出処理の動作例(パターンPTA-1)を示す図、(B)は第1隠しボタン演出処理の動作例(パターンPTA-5)を示す図である。図8-19は、(A)は第2隠しボタン演出処理の動作例(パターンPTB-3)を示す図、(B)は第1隠しボタン演出処理の動作例(パターンPTB-7)を示す図である。図8-20は、(A)は第1操作有効期間にて隠しボタン演出抽選に当選した場合の演出動作例、(B)は第2操作有効期間にて隠しボタン演出抽選に当選した場合の演出動作例、(C)は第3操作有効期間にて隠しボタン演出抽選に当選した場合の演出動作例を示す図である。

【0331】

本実施の形態における特徴部243SGでは、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ大当りの変動パターン(PB1-3)またはスーパーリーチ大当りの変動パター

10

20

30

40

50

ン（PB1-4）に基づく可変表示が実行される場合、スーパーリーチ演出 や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 やスーパーリーチ演出 の実行期間において隠しボタン演出を実行可能としている。尚、スーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-3）またはスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-4）に基づく可変表示が実行される場合、スーパーリーチ演出 やスーパーリーチ演出 を実行するが、スーパーリーチ演出 やスーパーリーチ演出 の実行期間において隠しボタン演出は実行しない。

【0332】

隠しボタン演出は、スーパーリーチ演出 、 の実行期間中における所定の操作有効期間において遊技者の所定動作（例えば、プッシュボタン31B（スティックコントローラ 31Aでもよい）の操作）を検出したことに基づいて実行され、当該可変表示の表示結果が導出表示されることに伴い制御される大当りに関する情報を報知する演出である。

【0333】

但し、隠しボタン演出の実行契機となる遊技者の所定操作を検出可能な操作有効期間が開始されたときに、遊技者に対し操作有効期間に関する情報の報知やプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進演出（例えば、図8-22参照）が行われない。よって、遊技者が操作有効期間中であるか否かを特定することは困難（または不能）であることで、操作有効期間中にプッシュボタン31Bの操作が検出されたことに基づいて隠しボタン演出が実行された場合、遊技者に意外性を与えることができる。

【0334】

具体的には、図8-17（A）に示すように、隠しボタン演出は、画像表示装置5の上方に設けられたロゴパネル243SG011が点灯することにより、当該可変表示の表示結果が大当り（大当りA～Cのいずれか）となることを示す第1情報を報知する第1報知（図8-20（A）参照）と、画像表示装置5の左右側に設けられた盤裏役物243SG012L，243SG012Rが点灯することにより、当該可変表示の表示結果が確率変動大当り（大当りBまたは大当りCのいずれか）となることを示す第2情報を報知する第2報知（図8-20（B）参照）と、遊技盤2の周囲の遊技機用枠3（ガラス扉枠）に設けられた遊技効果ランプ9がフラッシュ点灯することにより、当該可変表示の表示結果が最大ラウンド数である10ラウンドの大当り（大当りC）となることを示す第3情報を報知する第3報知（図8-20（C）参照）と、を有する。言い換えると、演出制御用CPU120は、操作有効期間中にプッシュボタン31Bの操作が検出されたことに基づいて、演出態様が異なる複数の演出（例えば、第1報知、第2報知及び第3報知）を実行可能である。

【0335】

これら第1報知、第2報知及び第3報知は、全て大当りに関する情報を報知するものであるが、第2報知は、大当りの終了後に確率変動制御が実行される大当りBまたは大当りCであることを報知するものであるため、大当りの終了後に確率変動制御が実行されない大当りAを含む第1報知よりも遊技者にとっての有利度が高い情報を報知する。また、第3報知は、遊技ラウンドが最大の10ラウンドの大当りCであることを報知するものであるため、7ラウンド大当りBを含む第2報知よりも遊技者にとっての有利度が高い情報を報知する。

【0336】

このように、第1報知では大当りとなることを示す第1情報が報知され、第2報知では大当りの終了後に確率変動制御が実行されることを示す第2情報が報知され、第3報知では大当りの遊技ラウンド数が最大数となることを示す第3情報が報知される。つまり、これらは全て大当りに関する情報であるが、これら第1情報、第2情報、第3情報のうち第2情報と第3情報とは、第1情報である大当りの有利度（例えば、確率変動制御や最大ラウンド）に関する情報であるため、本実施の形態では、第1報知が実行されずに第2報知や第3報知が実行される（大当りが報知されずに確変や最大ラウンドが報知される）ことがないようにしている。

【0337】

尚、本実施の形態では、第3報知では最大ラウンド大当りCとなる第3情報が報知されるが、最大ラウンドの大当りCは、大当りの終了後に確率変動制御が実行される確変大当りであることを示す第2情報を含むため、第3情報は第2情報を含み該第2情報よりも大当りの有利度が高い情報（確率変動で、かつ、最大ラウンド数の大当りであることを示す情報）とされている。よって、遊技者は第3報知まで実行されることを期待するようになる。

【0338】

また、本実施の形態では、第1報知を行う演出装置と第2報知を行う演出装置と第3報知を行う演出装置とが別個に設けられているため、いずれの報知が行われているかを遊技者が認識しやすくなっている。さらに、飾り図柄の可変表示やスーパーリーチ演出が実行される画像表示装置5とは異なる演出装置を用いて報知を行うため、遊技者の操作によりスーパーリーチ演出、に関する演出が実行されたと遊技者が誤認することを抑制できる。

10

【0339】

また、本実施の形態では、第1報知と第2報知と第3報知とで発光する演出装置が異なるので、各々のLEDの点灯態様、つまり、演出態様が異なる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1報知と第2報知と第3報知とのうち少なくともいずれか2つを共通の演出装置にて報知する場合でも、LEDの発光態様（例えば、発光色や点灯態様など）等を異ならせることにより、各種報知の演出態様を異ならせてもよい。

20

【0340】

また、本実施の形態では、実行可能な第1報知と第2報知と第3報知は、いずれも大当りに関する情報であるため、可変表示結果がはずれとなる、スーパーリーチははずれの変動パターン（PA2-3）またはスーパーリーチははずれの変動パターン（PA2-4）に基づく可変表示を実行する場合は、スーパーリーチ演出、を実行しても、隠しボタン演出は実行しない。

【0341】

また、押しボタン31Bの操作を有効に受付ける操作有効期間は、可変表示を開始してから該可変表示の表示態様がリーチ態様となった後、スーパーリーチ演出を開始してから終了するまでの期間に設定されている。具体的には、例えば、図8-18（A）に示すように、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出を開始してから10000msの第1操作有効期間にわたり押しボタン31Bの操作を有効に受け、その後、3000msの操作無効期間を経て10000msの第2操作有効期間にわたり押しボタン31Bの操作を有効に受け、その後、3000msの操作無効期間を経て10000msの第3操作有効期間にわたり押しボタン31Bの操作を有効に受け付ける。

30

【0342】

尚、本実施の形態では、第1操作有効期間、第2操作有効期間及び第3操作有効期間は全て同長さ（例えば、10000ms）とされているが、少なくとも2つの期間の長さを異なるようにしてもよいし、期間長さも上記10000msでなくともよく、種々に変更可能である。また、各操作無効期間は全て同長さ（例えば、3000ms）とされているが、2つの期間の長さを異なるようにしてもよいし、期間長さも上記3000msでなくともよく、種々に変更可能である。

40

【0343】

また、演出制御用CPU120は、各操作有効期間において押しボタン31Bの操作が検出された（操作を有効に受けた）場合、隠しボタン演出である第1報知、第2報知及び第3報知を実行するか否かを決定するための隠しボタン演出抽選を実行し、該隠しボタン演出抽選に当選したときに隠しボタン演出を実行する。つまり、隠しボタン演出の実行条件は、1．各操作有効期間において押しボタン31Bの操作が検出されること、2．隠しボタン演出抽選に当選したことの2つであり、上記1，2双方の条件を満たした場合に隠しボタン演出の実行条件（報知実行条件）が成立し、該実行条件の成立に基づ

50

いて隠しボタン演出（第１報知、第２報知及び第３報知のいずれか）が実行される。

【０３４４】

本実施の形態における隠しボタン演出抽選の当選確率は、各操作有効期間で全て同じ所定の確率（例えば、 $1/2$ ）とされている。尚、当選確率は種々に変更可能であり、３つの期間のうち少なくとも２つの期間の当選確率を異ならせてもよい。また、隠しボタン演出抽選は、隠しボタン演出用の乱数を用いた抽選としてもよいし、他の演出に用いる乱数を共用してもよい。また、隠しボタン演出抽選に当選したことを条件に隠しボタン演出を実行しているが、隠しボタン演出抽選を実行することなく、各操作有効期間においてプッシュボタン３１Ｂの操作が検出されたことにより実行条件が成立するようにしてもよい。

【０３４５】

また、本実施の形態では、各操作有効期間において最初にプッシュボタン３１Ｂの操作が検出されたときに隠しボタン演出抽選を実行し、該隠しボタン演出抽選を１回実行した後は、抽選結果にかかわらず当該操作有効期間において２回以上の隠しボタン演出抽選を実行することはない。つまり、１回目の操作の検出で隠しボタン演出を実行するか否かを決定した後は、２回目以降のプッシュボタン３１Ｂの操作検出を無効とする。

【０３４６】

尚、本実施の形態では、各操作有効期間において１回目のプッシュボタン３１Ｂの操作が検出されたときに隠しボタン演出抽選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、各操作有効期間における所定回数目のプッシュボタン３１Ｂの操作が検出されたときに隠しボタン演出抽選を実行するようにしてもよい。

【０３４７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１操作有効期間においてプッシュボタン３１Ｂの操作が検出され、かつ、隠しボタン演出抽選に当選したことに基づいて、第１報知を実行する。また、第１操作有効期間において第１報知を実行した後、第２操作有効期間においてプッシュボタン３１Ｂの操作が検出され、かつ、隠しボタン演出抽選に当選したことに基づいて、第２報知を実行する。また、第１操作有効期間において第１報知を実行し、第２操作有効期間において第２報知を実行した後、第３操作有効期間においてプッシュボタン３１Ｂの操作が検出され、かつ、隠しボタン演出抽選に当選したことに基づいて、第３報知を実行する。

【０３４８】

つまり、第１操作有効期間、第２操作有効期間及び第３操作有効期間の全てにおいてプッシュボタン３１Ｂの操作が検出され、かつ、隠しボタン演出抽選に当選した場合は、第１報知、第２報知、第３報知の全てが実行される一方で、第１操作有効期間、第２操作有効期間及び第３操作有効期間の全てにおいてプッシュボタン３１Ｂの操作が検出されなかった、あるいは操作は検出されたが隠しボタン演出抽選に当選しなかった場合は、第１報知、第２報知、第３報知のいずれも実行されない。

【０３４９】

ここで、第１操作有効期間においてプッシュボタン３１Ｂの操作が検出されなかった、あるいは操作は検出されたが隠しボタン演出抽選に当選しなかった場合は第１報知を実行しないが、例えば、第１報知を実行しないまま第２操作有効期間または第３操作有効期間にてプッシュボタン３１Ｂの操作が検出され、かつ、隠しボタン演出抽選に当選した場合において、第１報知を実行せずに第２報知や第３報知を実行したり、あるいは、第１報知や第２報知を実行しないまま第３操作有効期間にてプッシュボタン３１Ｂの操作が検出され、かつ、隠しボタン演出抽選に当選した場合において、第１報知や第２報知を実行せずに第３報知を実行することが考えられる。

【０３５０】

しかし、本実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１操作有効期間や第２操作有効期間において隠しボタン演出の実行条件が成立せずに第１報知や第２報知を実行しなかったときに、その後の第２操作有効期間や第３操作有効期間において隠しボタン演出の実行条件が成立した場合に、未だ実行していない第１操作有効期間に対応する第１報知や

10

20

30

40

50

第 2 操作有効期間に対応する第 2 報知を実行可能とする。

【 0 3 5 1 】

具体的には、図 8 - 1 7 (B) に示すように、スーパーリーチ 大当りの変動パターン (P B 1 - 3) に基づく可変表示においてスーパーリーチ演出 を実行する場合には、第 1 報知と第 2 報知と第 3 報知の実行タイミングを第 1 隠しボタン演出処理に基づいて決定し、図 8 - 1 7 (C) に示すように、スーパーリーチ 大当りの変動パターン (P B 1 - 4) に基づく可変表示においてスーパーリーチ演出 を実行する場合には、第 1 報知と第 2 報知と第 3 報知の実行タイミングを第 1 隠しボタン演出処理とは異なる第 2 隠しボタン演出処理に基づいて決定する。

【 0 3 5 2 】

(第 1 隠しボタン演出処理)

次に、第 1 隠しボタン演出処理について、図 8 - 1 7 (B) に基づいて説明する。第 1 隠しボタン演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、一の操作有効期間において隠しボタン演出の実行条件が成立せずに隠しボタン演出を実行しなかった場合、その後の操作有効期間において隠しボタン演出の実行条件が成立したときに、未だ実行していない報知を他の報知よりも優先して (シフトして) 実行する。

【 0 3 5 3 】

詳しくは、図 8 - 1 7 (B) に基づいて、報知実行条件の成立状況に応じた第 1 報知、第 2 報知、第 3 報知の実行状況のパターンを説明する。尚、以下の説明において「当選」とは、プッシュボタン 3 1 B の操作が検出され、かつ、隠しボタン演出抽選に当選したこと、つまり、報知実行条件が成立したことを示すものとし、「非当選」とは、プッシュボタン 3 1 B の操作が検出されなかった、または隠しボタン演出抽選に当選しなかったこと、つまり、報知実行条件が成立しなかったことを示すものとする。

【 0 3 5 4 】

まず、パターン P T A - 1 は、第 1 操作有効期間にて当選したことに基づいて第 1 報知が実行され、第 2 操作有効期間にて当選したことに基づいて第 2 報知が実行され、第 3 操作有効期間にて当選したことに基づいて第 3 報知が実行されるパターンである。パターン P T A - 2 は、第 1 操作有効期間にて当選したことに基づいて第 1 報知が実行され、第 2 操作有効期間にて当選したことに基づいて第 2 報知が実行され、第 3 操作有効期間にて非当選のため第 3 報知が実行されないパターンである。パターン P T A - 3 は、第 1 操作有効期間にて当選したことに基づいて第 1 報知が実行され、第 2 操作有効期間にて非当選のため第 2 報知が実行されず、第 3 操作有効期間にて当選したことに基づいて第 2 報知が実行され第 3 報知が実行されないパターンである。パターン P T A - 4 は、第 1 操作有効期間にて当選したことに基づいて第 1 報知が実行され、第 2 操作有効期間にて非当選のため第 2 報知が実行されず、第 3 操作有効期間にて非当選のため第 2 報知も第 3 報知も実行されないパターンである。パターン P T A - 5 は、第 1 操作有効期間にて非当選のため第 1 報知が実行されず、第 2 操作有効期間にて当選したことに基づいて第 1 報知は実行されるが第 2 報知は実行されず、第 3 操作有効期間にて当選したことに基づいて第 2 報知は実行されるが第 3 報知は実行されないパターンである。パターン P T A - 6 は、第 1 操作有効期間にて非当選のため第 1 報知が実行されず、第 2 操作有効期間にて当選したことに基づいて第 1 報知は実行されるが第 2 報知は実行されず、第 3 操作有効期間にて非当選のため第 2 報知も第 3 報知も実行されないパターンである。パターン P T A - 7 は、第 1 操作有効期間にて非当選のため第 1 報知が実行されず、第 2 操作有効期間にて非当選のため第 1 報知も第 2 報知も実行されず、第 3 操作有効期間にて当選したことに基づいて第 2 報知は実行されるが第 3 報知は実行されないパターンである。パターン P T A - 8 は、第 1 操作有効期間にて非当選のため第 1 報知は実行されず、第 2 操作有効期間にて非当選のため第 1 報知も第 2 報知も実行されず、第 3 操作有効期間にて非当選のため第 2 報知も第 3 報知も実行されないパターンである。

【 0 3 5 5 】

このように演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 隠しボタン演出処理においては、第 1 操作

10

20

30

40

50

有効期間において第 1 報知を実行した場合に、第 2 操作有効期間において報知実行条件が成立したときには第 2 報知を実行可能であり、第 1 操作有効期間において第 1 報知を実行しない場合に、第 2 有効期間において報知実行条件が成立したときには第 1 報知を実行可能であり、第 1 操作有効期間及び第 2 操作有効期間において第 1 報知及び第 2 報知を実行する場合に、第 3 操作有効期間において報知実行条件が成立したときには第 3 報知を実行可能であり、第 1 操作有効期間及び第 2 操作有効期間において第 1 報知と第 2 報知とのうち第 1 報知を実行する場合に、第 3 操作有効期間において報知実行条件が成立したときには第 2 報知を実行可能であり、第 1 操作有効期間及び第 2 操作有効期間において第 1 報知と第 2 報知とを実行しない場合に、第 3 操作有効期間において報知実行条件が成立したときには第 1 報知を実行可能であり、第 2 操作有効期間において第 2 報知を実行しない場合に、第 3 有効期間において報知実行条件が成立したときには第 2 報知を実行可能である。

10

【 0 3 5 6 】

このようにすることで、第 1 操作有効期間及び第 2 操作有効期間において第 1 報知や第 2 報知が実行されなかった場合でも、その後の操作有効期間において前の操作有効期間に対応する報知が実行されることがあるため、隠しボタン演出の興趣を高めることができる。また、第 1 報知が実行されないまま第 2 報知や第 3 報知が実行されたり、第 2 報知が実行されないまま第 3 報知が実行されることがないので、大当りに関する情報を段階的に報知することができる。

【 0 3 5 7 】

(第 2 隠しボタン演出処理)

20

次に、第 2 隠しボタン演出処理について、図 8 - 1 7 (C) に基づいて説明する。第 2 隠しボタン演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、一の操作有効期間において隠しボタン演出の実行条件が成立せずに隠しボタン演出を実行しなかった場合、その後の操作有効期間において隠しボタン演出の実行条件が成立したときに、未だ実行していない報知と、当該操作有効期間に対応する報知とを実行する。

【 0 3 5 8 】

詳しくは、図 8 - 1 7 (C) に基づいて、報知実行条件の成立状況に応じた第 1 報知、第 2 報知、第 3 報知の実行状況のパターンを説明する。尚、以下の説明において「当選」とは、プッシュボタン 3 1 B の操作が検出され、かつ、隠しボタン演出抽選に当選したこと、つまり、報知実行条件が成立したことを示すものとし、「非当選」とは、プッシュボタン 3 1 B の操作が検出されなかった、または隠しボタン演出抽選に当選しなかったこと、つまり、報知実行条件が成立しなかったことを示すものとする。

30

【 0 3 5 9 】

まず、パターン P T B - 1 は、第 1 操作有効期間にて当選したことに基づいて第 1 報知が実行され、第 2 操作有効期間にて当選したことに基づいて第 2 報知が実行され、第 3 操作有効期間にて当選したことに基づいて第 3 報知が実行されるパターンである。パターン P T B - 2 は、第 1 操作有効期間にて当選したことに基づいて第 1 報知が実行され、第 2 操作有効期間にて当選したことに基づいて第 2 報知が実行され、第 3 操作有効期間にて非当選のため第 3 報知が実行されないパターンである。パターン P T B - 3 は、第 1 操作有効期間にて当選したことに基づいて第 1 報知が実行され、第 2 操作有効期間にて非当選のため第 2 報知が実行されず、第 3 操作有効期間にて当選したことに基づいて第 2 報知とともに第 3 報知が実行されるパターンである。パターン P T B - 4 は、第 1 操作有効期間にて当選したことに基づいて第 1 報知が実行され、第 2 操作有効期間にて非当選のため第 2 報知が実行されず、第 3 操作有効期間にて非当選のため第 2 報知も第 3 報知も実行されないパターンである。パターン P T B - 5 は、第 1 操作有効期間にて非当選のため第 1 報知が実行されず、第 2 操作有効期間にて当選したことに基づいて第 1 報知とともに第 2 報知が実行され、第 3 操作有効期間にて当選したことに基づいて第 3 報知が実行されるパターンである。パターン P T B - 6 は、第 1 操作有効期間にて非当選のため第 1 報知が実行されず、第 2 操作有効期間にて当選したことに基づいて第 1 報知とともに第 2 報知が実行され、第 3 操作有効期間にて非当選のため第 3 報知が実行されないパターンである。パター

40

50

ン P T B - 7 は、第 1 操作有効期間にて非当選のため第 1 報知が実行されず、第 2 操作有効期間にて非当選のため第 1 報知も第 2 報知も実行されず、第 3 操作有効期間にて当選したことに基づいて第 1 報知、第 2 報知とともに第 3 報知が実行されるパターンである。パターン P T B - 8 は、第 1 操作有効期間にて非当選のため第 1 報知は実行されず、第 2 操作有効期間にて非当選のため第 1 報知も第 2 報知も実行されず、第 3 操作有効期間にて非当選のため第 1 報知、第 2 報知及び第 3 報知のいずれも実行されないパターンである。

【 0 3 6 0 】

このように演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 隠しボタン演出処理においては、第 1 操作有効期間において第 1 報知を実行した場合に、第 2 操作有効期間において報知実行条件が成立したときには第 2 報知を実行可能であり、第 1 操作有効期間において第 1 報知を実行しない場合に、第 2 有効期間において報知実行条件が成立したときには第 1 報知と第 2 報知を実行可能であり、第 1 操作有効期間及び第 2 操作有効期間において第 1 報知と第 2 報知とを実行する場合に、第 3 操作有効期間において報知実行条件が成立したときには第 3 報知を実行可能であり、第 1 操作有効期間において第 1 報知を実行するとともに第 2 操作有効期間において第 2 報知を実行しない場合に、第 3 操作有効期間において報知実行条件が成立したときには第 2 報知と第 3 報知とを実行可能であり、第 1 操作有効期間及び第 2 操作有効期間において第 1 報知と第 2 報知とを実行しない場合に、第 3 操作有効期間において報知実行条件が成立したときには第 1 報知と第 2 報知と第 3 報知とを実行可能である。

10

【 0 3 6 1 】

このようにすることで、第 1 操作有効期間及び第 2 操作有効期間において第 1 報知や第 2 報知が実行されなかった場合でも、その後の操作有効期間において前の操作有効期間に対応する報知が実行されることがあるため、隠しボタン演出の興趣を高めることができる。また、前の操作有効期間に対応する報知だけでなく、当該操作有効期間に対応する報知も実行されるので、第 3 操作有効期間が終了するまでに第 1 報知、第 2 報知及び第 3 報知全てが報知される可能性があるため、報知が行われることに対する遊技者の期待感を持続させることができる。

20

【 0 3 6 2 】

(第 1 隠しボタン演出処理動作例)

次に、第 1 隠しボタン演出処理の動作例として、図 8 - 1 8 (A) に基づいてパターン P T A - 1 の動作例を説明する。図 8 - 1 8 (A) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スーパーリーチ 大当りの変動パターン (P B 1 - 3) に基づく飾り図柄の可変表示を開始したタイミング T a 0 から所定期間が経過したタイミング T a 1 にて、可変表示態様をリーチ態様としてスーパーリーチ演出 を開始する。

30

【 0 3 6 3 】

次いで、スーパーリーチ演出 を開始した後のタイミング T a 2 から 1 0 0 0 0 m s が経過するタイミング T a 4 までの第 1 操作有効期間にて、プッシュボタン 3 1 B の操作を監視する。そして、第 1 操作有効期間内におけるタイミング T a 3 にてプッシュボタン 3 1 B の操作を検出し、かつ、隠しボタン演出抽選に当選したときには、第 1 操作有効期間に対応する第 1 報知を開始する。尚、その後の第 1 操作有効期間にてプッシュボタン 3 1 B の操作が検出されても該検出は無効とされる。

40

【 0 3 6 4 】

第 1 操作有効期間が終了したタイミング T a 4 から 3 0 0 0 m s が経過するタイミング T a 5 までの操作無効期間では、プッシュボタン 3 1 B の操作が検出されても該検出は無効とされる。

【 0 3 6 5 】

次いで、タイミング T a 5 から 1 0 0 0 0 m s が経過するタイミング T a 7 までの第 2 操作有効期間にてプッシュボタン 3 1 B の操作検出を監視する。そして、第 2 操作有効期間内におけるタイミング T a 6 にてプッシュボタン 3 1 B の操作を検出し、かつ、隠しボタン演出抽選に当選したときには、第 2 操作有効期間に対応する第 2 報知を開始する。尚

50

、その後の第2操作有効期間にてプッシュボタン31Bの操作が検出されても該検出は無効とされる。

【0366】

第2操作有効期間が終了したタイミングTa7から3000msが経過するタイミングTa8までの操作無効期間では、プッシュボタン31Bの操作が検出されても該検出は無効とされる。

【0367】

次いで、タイミングTa8から10000msが経過するタイミングTa10までの第3操作有効期間にてプッシュボタン31Bの操作検出を監視する。そして、第3操作有効期間内におけるタイミングTa9にてプッシュボタン31Bの操作を検出し、かつ、隠しボタン演出抽選に当選したときには、第3操作有効期間に対応する第3報知を開始する。尚、その後の第3操作有効期間にてプッシュボタン31Bの操作が検出されても該検出は無効とされる。

10

【0368】

その後、飾り図柄の可変表示結果として大当り確定図柄を停止表示してスーパーリーチ演出を終了したタイミングTa11で、実行していた第1報知、第2報知、第3報知を終了する。その後、大当り遊技状態の制御に伴い、大当り中演出を開始する。

【0369】

次に、図8-18(B)に基づいてパターンPTA-5の動作例を説明する。図8-18(B)に示すように、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ大当りの変動パターン(PB1-3)に基づく飾り図柄の可変表示を開始したタイミングTa0から所定期間が経過したタイミングTa1にて、可変表示態様をリーチ態様としてスーパーリーチ演出を開始する。

20

【0370】

次いで、スーパーリーチ演出を開始した後のタイミングTa2から10000msが経過するタイミングTa4までの第1操作有効期間にて、プッシュボタン31Bの操作を監視する。そして、第1操作有効期間内におけるタイミングTa3にてプッシュボタン31Bの操作を検出したが、隠しボタン演出抽選に当選しなかったときには、報知実行条件が成立しなかったとして第1操作有効期間に対応する第1報知を実行しない。尚、その後の第1操作有効期間にてプッシュボタン31Bの操作が検出されても該検出は無効とされる。

30

【0371】

第1操作有効期間が終了したタイミングTa4から3000msが経過するタイミングTa5までの操作無効期間では、プッシュボタン31Bの操作が検出されても該検出は無効とされる。

【0372】

次いで、タイミングTa5から10000msが経過するタイミングTa7までの第2操作有効期間にてプッシュボタン31Bの操作検出を監視する。そして、第2操作有効期間内におけるタイミングTa6にてプッシュボタン31Bの操作を検出し、かつ、隠しボタン演出抽選に当選したときには、第1操作有効期間に対応する第1報知を開始する。尚、その後の第2操作有効期間にてプッシュボタン31Bの操作が検出されても該検出は無効とされる。

40

【0373】

第2操作有効期間が終了したタイミングTa7から3000msが経過するタイミングTa8までの操作無効期間では、プッシュボタン31Bの操作が検出されても該検出は無効とされる。

【0374】

次いで、タイミングTa8から10000msが経過するタイミングTa10までの第3操作有効期間にてプッシュボタン31Bの操作検出を監視する。そして、第3操作有効期間内におけるタイミングTa9にてプッシュボタン31Bの操作を検出し、かつ、隠し

50

ボタン演出抽選に当選したときには、第2操作有効期間に対応する第2報知を開始する。尚、その後の第3操作有効期間にてプッシュボタン31Bの操作が検出されても該検出は無効とされる。

【0375】

その後、飾り図柄の可変表示結果として大当り確定図柄を停止表示してスーパーリーチ演出を終了したタイミングTa11で、実行していた第1報知、第2報知を終了する。その後、大当り遊技状態の制御に伴い、大当り中演出を開始する。

【0376】

(第2隠しボタン演出処理動作例)

次に、第2隠しボタン演出処理の動作例として、図8-19(A)に基づいてパターンPTB-3の動作例を説明する。図8-19(A)に示すように、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ大当りの変動パターン(PB1-4)に基づく飾り図柄の可変表示を開始したタイミングTa0から所定期間が経過したタイミングTa1にて、可変表示態様をリーチ態様としてスーパーリーチ演出を開始する。

10

【0377】

次いで、スーパーリーチ演出を開始した後のタイミングTa2から10000msが経過するタイミングTa4までの第1操作有効期間にて、プッシュボタン31Bの操作を監視する。そして、第1操作有効期間内におけるタイミングTa3にてプッシュボタン31Bの操作を検出し、かつ、隠しボタン演出抽選に当選したときには、第1操作有効期間に対応する第1報知を開始する。尚、その後の第1操作有効期間にてプッシュボタン31Bの操作が検出されても該検出は無効とされる。

20

【0378】

第1操作有効期間が終了したタイミングTa4から3000msが経過するタイミングTa5までの操作無効期間では、プッシュボタン31Bの操作が検出されても該検出は無効とされる。

【0379】

次いで、タイミングTa5から10000msが経過するタイミングTa7までの第2操作有効期間にてプッシュボタン31Bの操作検出を監視する。そして、第2操作有効期間内におけるタイミングTa6にてプッシュボタン31Bの操作を検出したが、隠しボタン演出抽選に当選しなかったときには、第2操作有効期間に対応する第2報知を実行しない。尚、その後の第2操作有効期間にてプッシュボタン31Bの操作が検出されても該検出は無効とされる。

30

【0380】

第2操作有効期間が終了したタイミングTa7から3000msが経過するタイミングTa8までの操作無効期間では、プッシュボタン31Bの操作が検出されても該検出は無効とされる。

【0381】

次いで、タイミングTa8から10000msが経過するタイミングTa10までの第3操作有効期間にてプッシュボタン31Bの操作検出を監視する。そして、第3操作有効期間内におけるタイミングTa9にてプッシュボタン31Bの操作を検出し、かつ、隠しボタン演出抽選に当選したときには、未だ実行していない第2報知と、第3操作有効期間に対応する第3報知とを開始する。尚、その後の第3操作有効期間にてプッシュボタン31Bの操作が検出されても該検出は無効とされる。

40

【0382】

その後、飾り図柄の可変表示結果として大当り確定図柄を停止表示してスーパーリーチ演出を終了したタイミングTa11で、実行していた第1報知、第2報知、第3報知を終了する。その後、大当り遊技状態の制御に伴い、大当り中演出を開始する。

【0383】

次に、図8-19(B)に基づいてパターンPTB-7の動作例を説明する。図8-19(B)に示すように、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ大当りの変動パタ

50

ーン（PB1 - 4）に基づく飾り図柄の可変表示を開始したタイミングTa0から所定期間が経過したタイミングTa1にて、可変表示態様をリーチ態様としてスーパーリーチ演出を開始する。

【0384】

次いで、スーパーリーチ演出を開始した後のタイミングTa2から10000msが経過するタイミングTa4までの第1操作有効期間にて、プッシュボタン31Bの操作を監視する。そして、第1操作有効期間内におけるタイミングTa3にてプッシュボタン31Bの操作を検出したが、隠しボタン演出抽選に当選しなかったときには、報知実行条件が成立しなかったとして第1操作有効期間に対応する第1報知を実行しない。尚、その後の第1操作有効期間にてプッシュボタン31Bの操作が検出されても該検出は無効とされる。

10

【0385】

第1操作有効期間が終了したタイミングTa4から3000msが経過するタイミングTa5までの操作無効期間では、プッシュボタン31Bの操作が検出されても該検出は無効とされる。

【0386】

次いで、タイミングTa5から10000msが経過するタイミングTa7までの第2操作有効期間にてプッシュボタン31Bの操作検出を監視する。そして、第2操作有効期間内におけるタイミングTa6にてプッシュボタン31Bの操作を検出したが、隠しボタン演出抽選に当選しなかったときには、第1操作有効期間に対応する第1報知も第2操作有効期間に対応する第2報知も開始しない。尚、その後の第2操作有効期間にてプッシュボタン31Bの操作が検出されても該検出は無効とされる。

20

【0387】

第2操作有効期間が終了したタイミングTa7から3000msが経過するタイミングTa8までの操作無効期間では、プッシュボタン31Bの操作が検出されても該検出は無効とされる。

【0388】

次いで、タイミングTa8から10000msが経過するタイミングTa10までの第3操作有効期間にてプッシュボタン31Bの操作検出を監視する。そして、第3操作有効期間内におけるタイミングTa9にてプッシュボタン31Bの操作を検出し、かつ、隠しボタン演出抽選に当選したときには、第1操作有効期間に対応する第1報知と第2操作有効期間に対応する第2報知と第3操作有効期間に対応する第3報知とを一斉に開始する。尚、その後の第3操作有効期間にてプッシュボタン31Bの操作が検出されても該検出は無効とされる。

30

【0389】

その後、飾り図柄の可変表示結果として大当たり確定図柄を停止表示してスーパーリーチ演出を終了したタイミングTa11で、実行していた第1報知、第2報知、第3報知を終了する。その後、大当たり遊技状態の制御に伴い、大当たり中演出を開始する。

【0390】

また、本実施の形態では、第1操作有効期間と第2操作有効期間と第3操作有効期間とが操作無効期間を挟んで区画されていることで非連続な期間とされていることで、例えば、遊技者が2つの操作有効期間を跨いでプッシュボタン31Bを連続して操作（連打）した場合などにおいて、演出制御用CPU120が、プッシュボタン31Bの操作の検出がいずれの操作有効期間にて検出されたかを判定しやすくなるので、演出制御用CPU120の制御負荷を軽減できる。

40

【0391】

（スーパーリーチ演出の動作例）

次に、演出制御用CPU120がスーパーリーチ変動パターン（PA2 - 3、PB1 - 3）に基づく飾り図柄の可変表示を行うときに実行するスーパーリーチ演出と、スーパーリーチ変動パターン（PA2 - 4、PB1 - 4）に基づく飾り図柄の可変表示を行

50

うときに実行するスーパーリーチ演出の演出態様について、図8-21に基づいて説明する。図8-21は、(A)～(C)はスーパーリーチ演出の動作例を示す図である。図8-22は、(A)(B)は操作予告演出の動作例を示す図である。

【0392】

図8-21(A)に示すように、スーパーリーチ演出において、画像表示装置5の表示領域にキャラクタ画像243SGZ01が表示されるとともに、該キャラクタ画像243SGZ01の周囲にエフェクト画像243SGZ02が表示される。また、表示領域右上に飾り図柄5L, 5C, 5Rが縮小表示される。そして、時間の経過に伴いキャラクタ画像243SGZ01やエフェクト画像243SGZ02の表示態様が種々に変化したり元に戻ったりした後、最終的に、図8-21(B)に示すようにキャラクタ画像243SGZ01が拡大表示されることで大当たりとなることが報知され、図8-21(C)に示すようにキャラクタ画像243SGZ01が縮小表示され表示領域からフェードアウトされることではずれとなることが報知される。

10

【0393】

また、これらスーパーリーチ演出は、スーパーリーチ演出の方がスーパーリーチ演出よりも大当たり期待度が高いが、可変表示結果が大当たりであるか否かによらず演出態様は共通とされているため、表面上はスーパーリーチ演出とスーパーリーチ演出のいずれが実行されているかは判別困難とされている。

【0394】

また、特に図示しないが、スーパーリーチ演出は、例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとが対決する演出態様とされており、スーパーリーチ演出とは演出態様が異なっている。尚、スーパーリーチ演出の実行中には、キャラクタ画像243SGZ01やエフェクト画像243SGZ02の表示態様が種々に変化するだけでなく、演出用の可動体が動作したり種々のランプが点灯したりすることなどにより、大当たり期待度が示唆されるようにしてもよい。

20

【0395】

このようなスーパーリーチ演出の実行期間では、可変表示結果が大当たりとなる場合にのみ、前述した隠しボタン演出に対応する第1操作有効期間、第2操作有効期間、第3操作有効期間が設定されるが(図8-18、図8-19参照)、スーパーリーチ演出を表示する画像表示装置5だけでなく、他の演出装置においても隠しボタン演出の操作有効期間の報知や操作促進報知は行われない。

30

【0396】

一方、図8-22(A)に示すように、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出の実行期間外(例えば、可変表示を開始してから可変表示態様がリーチ態様になるまでの期間、あるいはスーパーリーチ以外の可変表示の実行期間等)における所定操作有効期間にて、プッシュボタン31Bを示すボタン画像243SGZ03や所定操作有効期間を示すタイムゲージ画像243SGZ04を表示して、遊技者に対しプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進演出を実行可能であるとともに、所定操作有効期間においてプッシュボタン31Bの操作を検出したことに基づいて、キャラクタ画像243SGZ05や「チャンスだよ!」なるセリフ画像243SGZ06を表示することで大当たりの期待度などを示唆する操作予告演出を実行可能としている。

40

【0397】

すなわち、隠しボタン演出では、隠しボタン演出を実行可能な第1操作有効期間、第2操作有効期間、第3操作有効期間において、操作予告演出のような操作促進演出が行われない状態で、遊技者が第1操作有効期間、第2操作有効期間、第3操作有効期間に対応するタイミングでプッシュボタン31Bを操作し、かつ、隠しボタン演出抽選に当選した場合にのみ隠しボタン演出が実行されるため、遊技者に意外性を与えることができる。

【0398】

また、このような隠しボタン演出の第1操作有効期間、第2操作有効期間、第3操作有効期間は、操作促進演出などにより遊技者に報知されなくても、遊技者が経験を積んだり

50

雑誌等の情報などからある程度予測することはできるが、スーパーリーチ演出 またはスーパーリーチ演出 の実行中に遊技者がプッシュボタン 3 1 B の操作をしても隠しボタン演出が実行されなかった場合、遊技者には、プッシュボタン 3 1 B を操作したタイミングが操作有効期間外であったか、隠しボタン演出抽選に非当選であったか、あるいは、可変表示結果がはずれであるか、を特定することが困難である。

【 0 3 9 9 】

しかし、可変表示結果が大当たりとなる場合は、1 回のプッシュボタン 3 1 B の操作で第 1 報知が実行されなかった場合でも、2 回目以降の操作で第 1 報知が実行される可能性があるため、遊技者の操作意欲を持続させることができる。

【 0 4 0 0 】

また、本実施の形態では、スーパーリーチ演出 、 は、基本的にキャラクタ画像 2 4 3 S G Z 0 1 やエフェクト画像 2 4 3 S G Z 0 2 が継続して表示されるだけであり、スーパーリーチ演出 に比べて時間の経過に伴う表示態様の变化が小さい演出であることで、第 1 操作有効期間、第 2 操作有効期間、第 3 操作有効期間の特定がより困難とされている。

【 0 4 0 1 】

逆に、例えば、エフェクト画像 2 4 3 S G Z 0 2 の表示態様を、第 1 操作有効期間に対応する期間は第 1 表示態様（例えば、青色）とし、第 2 操作有効期間に対応する期間は第 2 表示態様（例えば、緑色）とし、第 3 操作有効期間に対応する期間は第 3 表示態様（例えば、赤色）とするなど、スーパーリーチ演出 、 の表示態様を第 1 操作有効期間、第 2 操作有効期間、第 3 操作有効期間各々に対応して変化させることで、第 1 操作有効期間、第 2 操作有効期間、第 3 操作有効期間を遊技者に示唆可能としてもよい。

【 0 4 0 2 】

尚、このように第 1 操作有効期間、第 2 操作有効期間、第 3 操作有効期間を遊技者に示唆可能とする場合、少なくとも図 8 - 2 2 に示す操作促進演出よりも制限した態様で操作促進演出を実行可能とすることが好ましい。操作促進演出よりも制限した態様とは、操作促進演出よりも第 1 操作有効期間、第 2 操作有効期間、第 3 操作有効期間の特定が困難な態様であれば良く、例えば、上記した操作促進演出を実行しない態様や、ボタン画像 2 4 3 S G Z 0 3 やタイムゲージ画像 2 4 3 S G Z 0 4 を小さくしたり、透過率を高めること等による視認困難な態様等を含む。あるいは、操作促進演出を、飾り図柄の可変表示が行われることで遊技者の視線が集まる画像表示装置 5 とは異なる演出装置で行う（例えば、プッシュボタン 3 1 B に内蔵された発光体を第 1 操作有効期間、第 2 操作有効期間、第 3 操作有効期間において点灯するなど）態様などが含まれる。

【 0 4 0 3 】

また、本実施の形態では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スーパーリーチ 大当たりの変動パターン（ P B 1 - 3 ）に基づく可変表示にてスーパーリーチ演出 を実行する場合には第 1 隠しボタン演出処理を実行し、スーパーリーチ 大当たりの変動パターン（ P B 1 - 3 ）よりも大当たり期待度が高く、かつ、大当たり C になりやすいスーパーリーチ 大当たりの変動パターン（ P B 1 - 4 ）に基づく可変表示にてスーパーリーチ演出 を実行する場合には第 2 隠しボタン演出処理を実行する。

【 0 4 0 4 】

つまり、可変表示結果が大当たり A ~ C のうち遊技者にとっての有利度が最も高い大当たり C になるとときには、第 1 隠しボタン演出処理よりも高い割合で第 2 隠しボタン演出処理に基づく隠しボタン演出が実行される。言い換えると、スーパーリーチ演出 、 の実行期間において遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作する場合に、2 回目以降のプッシュボタン 3 1 B の操作で 2 以上の態様の報知（例えば、第 1 報知と第 2 報知など）が一度に開始された場合は、第 2 隠しボタン演出処理に基づく隠しボタン演出が実行されているため、可変表示結果が最も有利度が高い大当たり C となる可能性が高い。

【 0 4 0 5 】

このように、大当たり期待度が異なるが演出態様が共通のスーパーリーチ演出 とスーパ

10

20

30

40

50

ーリーチ演出 とで、隠しボタン演出処理内容を異ならせる、つまり、第 1 報知、第 2 報知及び第 3 報知の実行態様（実行タイミング）を異ならせることで、第 1 報知、第 2 報知及び第 3 報知の実行態様により、遊技者がスーパーリーチ演出 とスーパーリーチ演出 のいずれが実行されているかや、有利度が高い大当りになるかを予測しやすくなるため、演出効果を好適に高めることができる。

【 0 4 0 6 】

（第 1 発明）

以上説明したように、本実施の形態には、以下に示す第 1 発明が含まれている。つまり、従来、遊技者にとって有利な有利事象に制御可能なパチンコ遊技機やスロットマシンなどの遊技機において、例えば、特開 2 0 1 6 - 2 1 4 5 6 5 号公報等に記載されたものの
10
ように、遊技者の所定動作を検出可能な動作検出手段を備え、所定の有効期間において遊技者の所定動作が動作検出手段により検出されたことに基づいて特定演出を実行可能なもの等があった。上記特許公報に記載の遊技機では、有効期間の早いタイミングで遊技者の所定動作が検出されたことに基づいて特定演出が実行された場合、残り有効期間で遊技者の所定動作が検出されたとしても特定演出は実行されないの、遊技者の動作に基づく特定演出の興趣を高めることができないという問題があった。そこで、遊技者の動作に基づき実行される特定演出の興趣を高めることができる遊技機を提供することを目的として、

第 1 発明の手段 1 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利事象（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、
20

遊技者の所定動作（例えば、プッシュボタン 3 1 B の操作）を検出可能な動作検出手段（例えば、プッシュセンサ 3 5 B、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

所定の有効期間において前記所定動作が前記動作検出手段により検出されたことにもとづいて特定演出を複数の異なる態様（図 8 - 2 0 参照）にて実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が可変表示中演出処理における S 2 4 3 S G S 3 1 0 B において第 1 隠しボタン演出処理を実行する部分や、S 2 4 3 S G S 3 1 0 D において第 2 隠しボタン演出処理を実行する部分 / 変形例 1 ~ 4）と、

を備え、

前記有効期間は、第 1 有効期間（例えば、第 1 操作有効期間）と第 2 有効期間（例えば、第 2 操作有効期間）と第 3 有効期間（例えば、第 3 操作有効期間）とを含み、
30

前記特定演出実行手段は、

前記第 1 有効期間において前記動作検出手段による検出にもとづいて、前記有利事象に関する第 1 情報（例えば、大当りであること）を報知する第 1 態様の特定演出（例えば、第 1 報知）を実行可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、第 1 隠しボタン演出処理における 2 4 3 S G S 4 1 4 ~ 2 4 3 S G S 4 1 8 の処理を実行する部分や、第 2 隠しボタン演出処理における 2 4 3 S G S 5 1 4 ~ 2 4 3 S G S 5 1 8 の処理を実行する部分）、

前記第 2 有効期間において前記動作検出手段による検出にもとづいて、前記有利事象に関する情報であって前記第 1 情報とは異なる第 2 情報（例えば、確率変動大当りであること）を報知する第 2 態様の特定演出（例えば、第 2 報知）を実行可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、第 1 隠しボタン演出処理における 2 4 3 S G S 4 3 1 ~ 2 4 3 S G S 4 3 6 の処理を実行する部分や、第 2 隠しボタン演出処理における 2 4 3 S G S 5 3 1 ~ 2 4 3 S G S 5 3 6 の処理を実行する部分）、
40

前記第 3 有効期間において前記動作検出手段による検出にもとづいて、前記有利事象に関する情報であって前記第 1 情報及び前記第 2 情報とは異なる第 3 情報（例えば、ラウンド数が最大であること）を報知する第 3 態様の特定演出（例えば、第 3 報知）を実行可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、第 1 隠しボタン演出処理における 2 4 3 S G S 4 5 1 ~ 2 4 3 S G S 4 5 6 の処理を実行する部分や、第 2 隠しボタン演出処理における 2 4 3 S G S 5 5 1 ~ 2 4 3 S G S 5 5 6 の処理を実行する部分）、

前記第 1 有効期間において前記第 1 態様の特定演出を実行する場合に、前記第 2 有効期
50

間において前記動作検出手段による検出にもとづいて、前記第2態様の特定演出を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120が、第1隠しボタン演出処理における243SGS435でYesの場合、243SGS436で第2報知を実行する部分や、第2隠しボタン演出処理における243SGS535でYesの場合、243SGS536で第2報知を実行する部分）、

前記第1有効期間において前記第1態様の特定演出を実行しない場合に、前記第2有効期間において前記動作検出手段による検出にもとづいて、前記第1態様の特定演出を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120が、第1隠しボタン演出処理における243SGS435でNoの場合、243SGS438で第1報知を実行する部分や、第2隠しボタン演出処理における243SGS535でNoの場合、243SGS538で第1
10 報知と第2報知を実行する部分）、

前記第1有効期間及び前記第2有効期間において前記第1態様の特定演出及び前記第2態様の特定演出を実行する場合に、前記第3有効期間において前記動作検出手段による検出にもとづいて、前記第3態様の特定演出を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120が、第1隠しボタン演出処理における243SGS455でYesの場合、243SGS456で第3報知を実行する部分や、第2隠しボタン演出処理における243SGS555でYesの場合、243SGS556で第3報知を実行する部分）、

前記第1有効期間及び前記第2有効期間において前記第1態様の特定演出と前記第2態様の特定演出とのうち前記第1態様の特定演出を実行する場合に、前記第3有効期間において前記動作検出手段による検出にもとづいて、前記第2態様の特定演出を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120が、第1隠しボタン演出処理における243SGS455でNoの場合、243SGS458で第2報知を実行する部分や、第2隠しボタン演出処理における243SGS555、243SGS557でNoの場合、243SGS558で第2報知と第3報知を実行する部分）、
20

前記第1有効期間及び前記第2有効期間において前記第1態様の特定演出と前記第2態様の特定演出とを実行しない場合に、前記第3有効期間において前記動作検出手段による検出にもとづいて、前記第1態様の特定演出を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120が、第1隠しボタン演出処理における243SGS455、243SGS457でNoの場合、243SGS459で第1報知を実行する部分や、第2隠しボタン演出処理における243SGS555、243SGS557でNoの場合、243SGS559
30 で第1報知と第2報知と第3報知を実行する部分。図8-17(B)(C)参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1態様の特定演出や第2態様の特定演出が実行されなかった場合でも、その後の有効期間において前の有効期間に対応する態様の特定演出が実行されることがあるため、特定演出の興趣を高めることができる。

【0407】

第1発明の手段2の遊技機は、手段1に記載の遊技機であって、

少なくとも前記第2情報と前記第3情報とは、前記有利事象の有利度に関する情報（例えば、大当りの終了後に確率変動制御が実行されることや大当りの遊技ラウンド数が最大となること）である
40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利事象に対する遊技者の期待感を高めることができる。

【0408】

第1発明の手段3の遊技機は、手段2に記載の遊技機であって、

前記第3情報は、前記第2情報を含み該第2情報よりも前記有利事象の有利度が高い情報である（例えば、第3報知は最大ラウンド大当りを報知するものであるが、最大ラウンドの大当りCは大当りの終了後に確率変動制御が実行される大当りであるため、第3情報は第2情報を含み該第2情報よりも大当りの有利度が高い情報とされている）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、少なくとも第3有効期間では第2有効期間よりも有利度が高い第3
50

情報が報知されるので、有利事象に対する遊技者の期待感を高めることができる。

【0409】

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1有効期間と前記第2有効期間との間には第1無効期間（例えば、図8-18のタイミングTa4とTa5の間の期間）が設けられ、

前記第2有効期間と前記第3有効期間との間には第2無効期間（例えば、図8-18のタイミングTa7とTa8の間の期間）が設けられている

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者が所定動作を継続して行った場合でも、いずれの有効期間にて検出されたかを判別しやすくなる。

10

【0410】

第1発明の手段5の遊技機は、手段1～4のいずれかに記載の遊技機であって、

前記所定の有効期間外の有効期間において遊技者に対し前記所定動作を行うことを促す動作促進演出を実行可能であるとともに、前記動作検出手段による検出にもとづいて所定演出を実行可能な所定演出実行手段（例えば、図8-22（A）に示すように、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出、の実行期間外における所定操作有効期間にて、プッシュボタン31Bを示すボタン画像243SGZ03や所定操作有効期間を示すタイムゲージ画像243SGZ04を表示して、遊技者に対しプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進演出を実行可能である部分など）を備え、

前記特定演出実行手段は、前記所定の有効期間において動作促進演出を実行しない（例えば、スーパーリーチ演出、の実行期間では、可変表示結果が大当たりとなる場合にのみ、前述した隠しボタン演出に対応する第1操作有効期間、第2操作有効期間、第3操作有効期間が設定されるが、隠しボタン演出の操作有効期間の報知や操作促進報知は行われない部分）

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者は有効期間であることが判らないので、特定演出が実行されたときの意外性を高めることができる。

【0411】

第1発明の手段6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、

前記所定の有効期間外の有効期間において遊技者に対し前記所定動作を行うことを促す動作促進演出を実行可能であるとともに、前記動作検出手段による検出にもとづいて所定演出を実行可能な所定演出実行手段（例えば、図8-22（A）に示すように、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出、の実行期間外における所定操作有効期間にて、プッシュボタン31Bを示すボタン画像243SGZ03や所定操作有効期間を示すタイムゲージ画像243SGZ04を表示して、遊技者に対しプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進演出を実行可能である部分など）を備え、

30

前記特定演出実行手段は、前記所定の有効期間において前記所定演出実行手段が行う前記動作促進演出よりも制限した態様で動作促進演出を実行可能である（例えば、第1操作有効期間、第2操作有効期間、第3操作有効期間を遊技者に示唆可能とする場合、少なくとも図8-22に示す操作促進演出よりも制限した態様で操作促進演出を実行可能とする）

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者は有効期間であることが判りづらいので、特定演出が実行されたときの意外性を高めることができる。

【0412】

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、

前記特定演出実行手段は、前記第2態様の特定演出と前記第3態様の特定演出とのうち少なくともいずれか一方を実行しない場合に、前記有利事象に関する第4情報を報知する第4態様の特定演出を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120は、第3操作有効期間が経過したタイミングで第2報知と第3報知とのうち少なくともいずれか一方を実

50

行していない場合に、第 1 報知、第 2 報知及び第 3 報知とは報知態様及び報知内容が異なる第 4 報知を実行可能である部分。図 8 - 25 の変形例 3 参照)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 態様の特定演出または第 3 態様の特定演出が実行されなかった場合でも、第 4 態様の特定演出が実行される可能性があるため、遊技意欲の減衰を抑制できる。

【0413】

第 1 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、

前記特定演出実行手段は、前記第 1 態様の特定演出と前記第 2 態様の特定演出と前記第 3 態様の特定演出とのうちいずれも実行しない場合に、特定情報を報知する特定態様の特定演出を実行可能である(例えば、演出制御用 CPU 120 は、第 3 操作有効期間が経過したタイミングで第 2 報知と第 3 報知の双方を実行していない場合に、第 1 報知、第 2 報知、第 3 報知及び第 4 報知とは報知態様及び報知内容が異なる第 5 報知を実行可能である部分。図 8 - 25 の変形例 3 参照)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、いずれの態様の特定演出も実行されなかった場合でも、特定態様の特定演出が実行される可能性があるため、遊技意欲の減衰を抑制できる。

【0414】

(第 2 発明)

以上説明したように、本実施の形態には、以下に示す第 2 発明が含まれている。つまり、従来、遊技者にとって有利な有利事象に制御可能なパチンコ遊技機やスロットマシンなどの遊技機において、例えば、特開 2016 - 214565 号公報等に記載されたもののように、遊技者の所定動作を検出可能な動作検出手段を備え、所定の有効期間において遊技者の所定動作が動作検出手段により検出されたことに基づいて特定演出を実行可能なもの等があった。上記特許公報に記載の遊技機では、有効期間の早いタイミングで遊技者の所定動作が検出されたことに基づいて特定演出が実行された場合、残り有効期間で遊技者の所定動作が検出されたとしても特定演出は実行されないため、遊技者の動作に基づく特定演出の興趣を高めることができないという問題があった。そこで、遊技者の動作に基づき実行される特定演出の興趣を高めることができる遊技機を提供することを目的として、

第 2 発明の手段 1 の遊技機は、

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

遊技者の所定動作(例えば、プッシュボタン 31B の操作)を検出可能な動作検出手段(例えば、プッシュセンサ 35B、演出制御用 CPU 120)と、

所定の有効期間において前記所定動作が前記動作検出手段により検出されたことにもとづいて特定演出を複数の異なる態様(図 8 - 20 参照)にて実行可能な特定演出実行手段(例えば、演出制御用 CPU 120 が可変表示中演出処理における S243SGS310Bにおいて第 1 隠しボタン演出処理を実行する部分や、S243SGS310Dにおいて第 2 隠しボタン演出処理を実行する部分/変形例 1 ~ 4)と、

を備え、

前記有効期間は、第 1 有効期間(例えば、第 1 操作有効期間)と第 2 有効期間(例えば、第 2 操作有効期間)と第 3 有効期間(例えば、第 3 操作有効期間)とを含み、

前記特定演出実行手段は、

前記第 1 有効期間において前記動作検出手段による検出にもとづいて、前記有利事象に関する第 1 情報(例えば、大当たりであること)を報知する第 1 態様の特定演出(例えば、第 1 報知)を実行可能であり(例えば、演出制御用 CPU 120 が、第 1 隠しボタン演出処理における 243SGS414 ~ 243SGS418 の処理を実行する部分や、第 2 隠しボタン演出処理における 243SGS514 ~ 243SGS518 の処理を実行する部分)、

前記第 2 有効期間において前記動作検出手段による検出にもとづいて、前記有利事象に

関する情報であって前記第 1 情報とは異なる第 2 情報（例えば、確率変動大当りであること）を報知する第 2 態様の特定演出（例えば、第 2 報知）を実行可能であり（例えば、演出制御用 CPU 120 が、第 1 隠しボタン演出処理における 243SGS431～243SGS436 の処理を実行する部分や、第 2 隠しボタン演出処理における 243SGS531～243SGS536 の処理を実行する部分）、

前記第 3 有効期間において前記動作検出手段による検出にもとづいて、前記有利事象に関する情報であって前記第 1 情報及び前記第 2 情報とは異なる第 3 情報（例えば、最大ラウンド大当りであること）を報知する第 3 態様の特定演出（例えば、第 3 報知）を実行可能であり（例えば、演出制御用 CPU 120 が、第 1 隠しボタン演出処理における 243SGS451～243SGS456 の処理を実行する部分や、第 2 隠しボタン演出処理における 243SGS551～243SGS556 の処理を実行する部分）、

前記第 1 有効期間において前記第 1 態様の特定演出を実行する場合に、前記第 2 有効期間において前記動作検出手段による検出にもとづいて、前記第 2 態様の特定演出を実行可能であり（例えば、演出制御用 CPU 120 が、第 2 隠しボタン演出処理における 243SGS535 で Yes の場合、243SGS536 で第 2 報知を実行する部分）、

前記第 1 有効期間において前記第 1 態様の特定演出を実行しない場合に、前記第 2 有効期間において前記動作検出手段による検出にもとづいて、前記第 1 態様の特定演出と前記第 2 態様の特定演出とを実行可能であり（例えば、演出制御用 CPU 120 が、第 2 隠しボタン演出処理における 243SGS535 で No の場合、243SGS538 で第 1 報知と第 2 報知を実行する部分）、

前記第 1 有効期間及び前記第 2 有効期間において前記第 1 態様の特定演出及び前記第 2 態様の特定演出を実行する場合に、前記第 3 有効期間において前記動作検出手段による検出にもとづいて、前記第 3 態様の特定演出を実行可能であり（例えば、演出制御用 CPU 120 が、第 2 隠しボタン演出処理における 243SGS555 で Yes の場合、243SGS556 で第 3 報知を実行する部分）、

前記第 1 有効期間において前記第 1 態様の特定演出を実行するとともに前記第 2 有効期間において前記第 2 態様の特定演出を実行しない場合に、前記第 3 有効期間において前記動作検出手段による検出にもとづいて、前記第 2 態様の特定演出と前記第 3 態様の特定演出とを実行可能であり（例えば、演出制御用 CPU 120 が、第 2 隠しボタン演出処理における 243SGS555、243SGS557 で No の場合、243SGS558 で第 2 報知と第 3 報知を実行する部分）、

前記第 1 有効期間及び前記第 2 有効期間において前記第 1 態様の特定演出と前記第 2 態様の特定演出とを実行しない場合に、前記第 3 有効期間において前記動作検出手段による検出にもとづいて、前記第 1 態様の特定演出と前記第 2 態様の特定演出と前記第 3 態様の特定演出とを実行可能である（例えば、演出制御用 CPU 120 が、第 2 隠しボタン演出処理における 243SGS555、243SGS557 で No の場合、243SGS559 で第 1 報知と第 2 報知と第 3 報知を実行する部分。図 8 - 17 (B) (C) 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 態様の特定演出や第 2 態様の特定演出が実行されなかった場合でも、その後の有利期間において前の有効期間に対応する態様の特定演出が実行されることがあるため、特定演出の興趣を高めることができる。

【0415】

第 2 発明の手段 2 の遊技機は、手段 1 に記載の遊技機であって、

少なくとも前記第 2 情報と前記第 3 情報とは、前記有利事象の有利度に関する情報（例えば、大当りの終了後に確率変動制御が実行されることや大当りの遊技ラウンド数が最大となること）である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利事象に対する遊技者の期待感を高めることができる。

【0416】

第 2 発明の手段 3 の遊技機は、手段 2 に記載の遊技機であって、

前記第 3 情報は、前記第 2 情報を含み該第 2 情報よりも前記有利事象の有利度が高い情報である（例えば、第 3 報知は最大ラウンド大当りを報知するものであるが、最大ラウンドの大当り C は大当りの終了後に確率変動制御が実行される大当りであるため、第 3 情報は第 2 情報を含み該第 2 情報よりも大当りの有利度が高い情報とされている）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、少なくとも第 3 有効期間では第 2 有効期間よりも有利度が高い第 3 情報が報知されるので、有利事象に対する遊技者の期待感を高めることができる。

【 0 4 1 7 】

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 1 有効期間と前記第 2 有効期間との間には第 1 無効期間（例えば、図 8 - 1 8 のタイミング T a 4 と T a 5 の間の期間）が設けられ、

前記第 2 有効期間と前記第 3 有効期間との間には第 2 無効期間（例えば、図 8 - 1 8 のタイミング T a 7 と T a 8 の間の期間）が設けられている

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者が所定動作を継続して行った場合でも、いずれの有効期間にて検出されたかを判別しやすくなる。

【 0 4 1 8 】

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、

前記所定の有効期間外の有効期間において遊技者に対し前記所定動作を行うことを促す動作促進演出を実行可能であるとともに、前記動作検出手段による検出にもとづいて所定演出を実行可能な所定演出実行手段（例えば、図 8 - 2 2（A）に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、スーパーリーチ演出、の実行期間外における所定操作有効期間にて、プッシュボタン 3 1 B を示すボタン画像 2 4 3 S G Z 0 3 や所定操作有効期間を示すタイムゲージ画像 2 4 3 S G Z 0 4 を表示して、遊技者に対しプッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進演出を実行可能である部分など）を備え、

前記特定演出実行手段は、前記所定の有効期間において動作促進演出を実行しない（例えば、スーパーリーチ演出、の実行期間では、可変表示結果が大当りとなる場合のみ、前述した隠しボタン演出に対応する第 1 操作有効期間、第 2 操作有効期間、第 3 操作有効期間が設定されるが、隠しボタン演出の操作有効期間の報知や操作促進報知は行われない部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者は有効期間であることが判らないので、特定演出が実行されたときの意外性を高めることができる。

【 0 4 1 9 】

第 2 発明の手段 6 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、

前記所定の有効期間外の有効期間において遊技者に対し前記所定動作を行うことを促す動作促進演出を実行可能であるとともに、前記動作検出手段による検出にもとづいて所定演出を実行可能な所定演出実行手段（例えば、図 8 - 2 2（A）に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、スーパーリーチ演出、の実行期間外における所定操作有効期間にて、プッシュボタン 3 1 B を示すボタン画像 2 4 3 S G Z 0 3 や所定操作有効期間を示すタイムゲージ画像 2 4 3 S G Z 0 4 を表示して、遊技者に対しプッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進演出を実行可能である部分など）を備え、

前記特定演出実行手段は、前記所定の有効期間において前記所定演出実行手段が行う前記動作促進演出よりも制限した態様で動作促進演出を実行可能である（例えば、第 1 操作有効期間、第 2 操作有効期間、第 3 操作有効期間を遊技者に示唆可能とする場合、少なくとも図 8 - 2 2 に示す操作促進演出よりも制限した態様で操作促進演出を実行可能とする）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者は有効期間であることが判りづらいので、特定演出が実行されたときの意外性を高めることができる。

【0420】

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、

前記特定演出実行手段は、前記第2態様の特定演出と前記第3態様の特定演出とのうち少なくともいずれか一方を実行しない場合に、前記有利事象に関する第4情報を報知する第4態様の特定演出を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120は、第3操作有効期間が経過したタイミングで第2報知と第3報知とのうち少なくともいずれか一方を実行していない場合に、第1報知、第2報知及び第3報知とは報知態様及び報知内容が異なる第4報知を実行可能である部分。図8-25の変形例3参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2態様の特定演出または第3態様の特定演出が実行されなかった場合でも、第4態様の特定演出が実行される可能性があるため、遊技意欲の減衰を抑制できる。

10

【0421】

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、

前記特定演出実行手段は、前記第1態様の特定演出と前記第2態様の特定演出と前記第3態様の特定演出とのうちいずれも実行しない場合に、特定情報を報知する特定態様の特定演出を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120は、第3操作有効期間が経過したタイミングで第2報知と第3報知の双方を実行していない場合に、第1報知、第2報知、第3報知及び第4報知とは報知態様及び報知内容が異なる第5報知を実行可能である部分。図8-25の変形例3参照）

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、いずれの態様の特定演出も実行されなかった場合でも、特定態様の特定演出が実行される可能性があるため、遊技意欲の減衰を抑制できる。

【0422】

（特徴部243SG変形例1）

次に、特徴部243SGの変形例1について、図8-23に基づいて説明する。図8-23は、（A）は特徴部243SGの変形例1における第1隠しボタン演出処理の動作例を示す図、（B）は特徴部243SGの変形例1における第2隠しボタン演出処理の動作例を示す図である。

【0423】

30

前記実施の形態の第1隠しボタン演出処理や第2隠しボタン演出処理では、各操作有効期間において1回目のプッシュボタン31Bの操作を検出したときに隠しボタン演出抽選を実行して当選または非当選を決定し、各操作有効期間内における2回目以降のプッシュボタン31Bの操作の検出を無効とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各操作有効期間においてプッシュボタン31Bの操作を検出する毎に隠しボタン演出抽選を実行可能としてもよい。つまり、各操作有効期間内において隠しボタン演出抽選に当選するまで、プッシュボタン31Bの操作検出を有効にしてもよい。

【0424】

例えば、図8-23（A）に示す第1隠しボタン演出処理の場合、演出制御用CPU120は、タイミングTa2からタイミングTa4までの第1操作有効期間では、1回目のプッシュボタン31Bの操作検出において非当選となるが、2回目のプッシュボタン31Bの操作検出において当選したタイミングTa3で第1報知を開始する。タイミングTa5からタイミングTa7までの第2操作有効期間では、1回目及び2回目のプッシュボタン31Bの操作検出において非当選となり、タイミングTa8からタイミングTa10までの第3操作有効期間では、1回目及び2回目のプッシュボタン31Bの操作検出において非当選となるが、3回目のプッシュボタン31Bの操作検出において当選したタイミングTa9で未だ実行していない第2報知を開始する。

40

【0425】

また、図8-23（B）に示す第2隠しボタン演出処理の場合、演出制御用CPU120は、タイミングTa2からタイミングTa4までの第1操作有効期間では、1回目及び

50

2 回目のプッシュボタン 3 1 B の操作検出において非当選となり、タイミング T a 5 からタイミング T a 7 までの第 2 操作有効期間でも、1 回目及び 2 回目のプッシュボタン 3 1 B の操作検出において非当選となり、タイミング T a 8 からタイミング T a 1 0 までの第 3 操作有効期間では、1 回目及び 2 回目のプッシュボタン 3 1 B の操作検出において非当選となるが、3 回目のプッシュボタン 3 1 B の操作検出において当選したタイミング T a 9 で未だ実行していない第 1 報知、第 2 報知とともに第 3 報知を開始する。

【0426】

尚、特徴部 2 4 3 S G の変形例 1 では、各操作有効期間内においてプッシュボタン 3 1 B の操作を検出する毎に隠しボタン演出抽選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、例えば、プッシュボタン 3 1 B の操作を所定回数（例えば、5 回や 1 0 回など）検出したことに基づいて隠しボタン演出抽選を実行するようにしてもよい。

10

【0427】

（特徴部 2 4 3 S G 変形例 2）

次に、特徴部 2 4 3 S G の変形例 2 について、図 8 - 2 4 に基づいて説明する。図 8 - 2 4 は、（A）（B）は特徴部 2 4 3 S G の変形例 2 における隠しボタン演出処理の動作例を示す図である。

【0428】

前記実施の形態及び特徴部 2 4 3 S G 変形例 1 の第 1 隠しボタン演出処理や第 2 隠しボタン演出処理では、各操作有効期間内においてプッシュボタン 3 1 B の操作を検出したときに隠しボタン演出抽選を実行し、当選を決定した後は各操作有効期間内における 2 回目以降のプッシュボタン 3 1 B の操作の検出を無効とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各操作有効期間内においてプッシュボタン 3 1 B の操作検出に基づき実行した隠しボタン演出抽選にて当選した場合でも、各操作有効期間が終了するまで、プッシュボタン 3 1 B の操作検出を有効にしてもよい。

20

【0429】

例えば、図 8 - 2 4（A）に示す隠しボタン演出処理の場合、演出制御用 CPU 1 2 0 は、タイミング T a 2 からタイミング T a 4 までの第 1 操作有効期間では、1 回目及び 2 回目のプッシュボタン 3 1 B の操作検出において非当選となるが、タイミング T a 5 からタイミング T a 7 までの第 2 操作有効期間では、1 回目のプッシュボタン 3 1 B の操作検出において当選となったタイミング T a 6 A で、未だ実行していない第 1 報知を第 2 報知よりも優先して開始する。その後、2 回目のプッシュボタン 3 1 B の操作検出において非当選となるが、3 回目のプッシュボタン 3 1 B の操作検出において当選となったタイミング T a 6 B で、第 2 操作有効期間に対応する第 2 報知を開始する。タイミング T a 8 からタイミング T a 1 0 までの第 3 操作有効期間では、1 回目及び 2 回目のプッシュボタン 3 1 B の操作検出において非当選となるが、3 回目のプッシュボタン 3 1 B の操作検出において当選したタイミング T a 9 で第 3 報知を開始する。

30

【0430】

また、図 8 - 2 3（B）に示す隠しボタン演出処理の場合、演出制御用 CPU 1 2 0 は、タイミング T a 2 からタイミング T a 4 までの第 1 操作有効期間では、1 回目及び 2 回目のプッシュボタン 3 1 B の操作検出において非当選となり、タイミング T a 5 からタイミング T a 7 までの第 2 操作有効期間でも、1 回目及び 2 回目のプッシュボタン 3 1 B の操作検出において非当選となり、タイミング T a 8 からタイミング T a 1 0 までの第 3 操作有効期間では、1 回目のプッシュボタン 3 1 B の操作検出において当選したタイミング T a 9 A で未だ実行していない第 1 報知と第 2 報知のうち第 1 報知を優先して開始する。その後、2 回目のプッシュボタン 3 1 B の操作検出において非当選となるが、3 回目のプッシュボタン 3 1 B の操作検出において当選となったタイミング T a 9 B で、未だ実行していない第 2 報知を開始する。次いで、3 回目のプッシュボタン 3 1 B の操作検出において当選となったタイミング T a 9 C で、第 3 報知を開始する。

40

【0431】

50

このように、本特徴部 2 4 3 S G の変形例 2 では、前記実施の形態の第 2 隠しボタン演出処理のように、各操作有効期間内において 2 以上の態様の報知を実行可能であるが、1 回のプッシュボタン 3 1 B の操作検出に基づき当選した場合に 1 の態様の報知しか実行しないことで、全ての報知を見るためにはプッシュボタン 3 1 B を何回も操作する必要が生じるため、遊技者の操作意欲を増大させることができる。

【0 4 3 2】

(特徴部 2 4 3 S G 変形例 3)

次に、特徴部 2 4 3 S G の変形例 3 について、図 8 - 2 5 に基づいて説明する。図 8 - 2 5 は、(A) は特徴部 2 4 3 S G の変形例 3 における隠しボタン演出についての説明図、(B) は特徴部 2 4 3 S G の変形例 3 における隠しボタン演出処理の動作例を示す図である。

10

【0 4 3 3】

前記実施の形態及び特徴部 2 4 3 S G 変形例 1 の第 1 隠しボタン演出処理や第 2 隠しボタン演出処理では、第 3 操作有効期間が経過したタイミングで第 1 報知のみが実行され、第 2 報知や第 3 報知が実行されなかった場合、そのまま隠しボタン演出が終了する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 3 操作有効期間が経過したタイミングで第 2 報知と第 3 報知とのうち少なくともいずれか一方を実行していない場合に、第 1 報知、第 2 報知及び第 3 報知とは報知態様及び報知内容が異なる第 4 報知を実行可能としてもよい。

【0 4 3 4】

20

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 3 操作有効期間が経過したタイミングで第 2 報知と第 3 報知の双方を実行していない場合に、第 1 報知、第 2 報知、第 3 報知及び第 4 報知とは報知態様及び報知内容が異なる第 5 報知を実行可能としてもよい。

【0 4 3 5】

これら第 4 報知や第 5 報知は、第 1 報知、第 2 報知、第 3 報知と報知態様及び報知内容が異なるものであれば、当該可変表示結果に基づき発生する大当りに関する情報でなくてもよく、遊技者にとって有利な有利事象に関する情報であれば、例えば、図 8 - 2 5 (A) に示すように、第 4 報知は、保留記憶に可変表示結果が大当りとなる保留記憶 (保留連大当り) があること (第 4 情報)、つまり、次回の大当りに関する情報を報知するものであってもよい。また、第 5 報知は、当該パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が奇数 (例えば、1, 3, 5 のいずれか) または偶数 (例えば、2, 4, 6 のいずれか) であること (第 5 情報)、つまり、大当り以外の有利事象に関する情報を報知するものであってもよい。

30

【0 4 3 6】

尚、第 4 情報を報知可能とする場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、始動入賞の発生に基づき保留記憶した可変表示に関する情報 (乱数 M R 1) に基づき、当該保留記憶に基づく可変表示の表示結果が大当り表示結果となるか否かを、当該保留記憶に基づく可変表示が開始されるより前に判定する始動入賞判定処理 (所謂先読み処理) を実行可能とすればよい。

【0 4 3 7】

40

例えば、図 8 - 2 5 (A) に示す隠しボタン演出処理の場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、タイミング T a 2 からタイミング T a 4 までの第 1 操作有効期間では、1 回目のプッシュボタン 3 1 B の操作検出において当選となったタイミング T a 3 で第 1 報知を開始するが、タイミング T a 5 からタイミング T a 7 までの第 2 操作有効期間にて、1 回目のプッシュボタン 3 1 B の操作検出において非当選となり、さらに、タイミング T a 8 からタイミング T a 1 0 までの第 3 操作有効期間にて、1 回目のプッシュボタン 3 1 B の操作検出において非当選となることにより、第 2 報知及び第 3 報知を実行できずにタイミング T a 1 1 にて隠しボタン演出を終了するが、第 3 操作有効期間が終了したタイミング T a 1 0 で、図 8 - 2 5 (A) に示す第 4 報知の実行条件が成立している (保留記憶に大当りがあり、かつ、第 2 報知を実行していない) 場合、第 4 報知を開始する。また、図 8 - 2 5

50

(A) に示す第 3 報知の実行条件が成立している (第 2 報知と第 3 報知を実行していない) 場合、第 5 報知を開始する。

【 0 4 3 8 】

このように、本特徴部 2 4 3 S G の変形例 3 では、第 2 報知や第 3 報知が実行されなかった場合でも、第 4 報知や第 5 報知が実行される可能性があるため、遊技意欲の減衰を抑制できる。

【 0 4 3 9 】

また、上記第 4 報知や第 5 報知の報知内容 (報知する情報の内容) や報知態様は、図 8 - 2 5 (A) に示すものに限定されるものではなく、種々に変更可能である。よって、第 4 報知と第 5 報知の内容が逆であってもよいし、第 2 報知や第 3 報知の内容であってもよい。

10

【 0 4 4 0 】

また、第 4 報知と第 5 報知とは、図 8 - 2 5 (A) に示す報知条件が成立すれば 1 0 0 % の確率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、報知条件が成立したときに所定の確率 (例えば、5 0 % など) で実行されるようにしてもよい。

【 0 4 4 1 】

(特徴部 2 4 3 S G 変形例 4)

次に、特徴部 2 4 3 S G の変形例 4 について、図 8 - 2 6 に基づいて説明する。図 8 - 2 6 は、(A) は特徴部 2 4 3 S G の変形例 4 における大当り種別判定テーブルを示す説明図、(B) は特徴部 2 4 3 S G の変形例 4 における隠しボタン演出についての説明図、(C) は特徴部 2 4 3 S G の変形例 4 における隠しボタン演出動作例を示す図である。

20

【 0 4 4 2 】

前記実施の形態及び特徴部 2 4 3 S G 変形例 1 ~ 3 では、第 1 報知は可変表示の表示結果が大当り (大当り A ~ C のいずれか) となることを示す第 1 情報、第 2 報知は大当り種別が確率変動大当り (大当り B または大当り C のいずれか) となることを示す第 2 情報、第 3 報知は 1 0 ラウンドの大当り (大当り C) となることを示す第 3 情報を報知する形態であった。つまり、第 2 報知により報知される第 2 情報と第 3 報知により報知される第 3 情報とが、第 1 報知にて報知される大当りの有利度 (例えば、確率変動制御や最大ラウンド) に関する情報で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、第 1 情報、第 2 情報及び第 3 情報が大当りの有利度に関する情報であってもよい。

30

【 0 4 4 3 】

例えば、図 8 - 2 6 (A) に示すように、大当り種別として、大当りの終了後、1 5 0 回の可変表示が終了するまで確変制御及び時短制御が実行される 5 ラウンド大当り A と、大当りの終了後、1 5 0 回の可変表示が終了するまで確変制御及び時短制御が実行される 7 ラウンド大当り B と、大当りの終了後、1 5 0 回の可変表示が終了するまで確変制御及び時短制御が実行される 1 0 ラウンド大当り C と、を有するパチンコ遊技機の場合、図 8 - 2 6 (B) に示すように、第 1 報知は 5 ラウンド大当り以上である第 1 情報 (大当り A 、大当り B 、大当り C のいずれか) を報知し、第 2 報知は 7 ラウンド大当り以上である第 2 情報 (大当り B または大当り C) を報知し、第 3 報知は 1 0 ラウンド大当りである第 3 情報 (大当り C) を報知するようにしてもよい。

40

【 0 4 4 4 】

この場合、第 1 情報、第 2 情報及び第 3 情報の全てが大当りの有利度 (遊技ラウンド数) に関する情報である。また、第 2 情報は、5 ラウンド大当り以上である第 1 情報を含む情報であって、7 ラウンド大当り以上である情報であるため、第 1 情報よりも有利度が高い情報である。また、第 3 情報は、7 ラウンド大当り以上である第 2 情報を含む情報であって、1 0 ラウンド大当りである情報のため、第 1 情報、第 2 情報よりも有利度が高い情報である。つまり、第 1 情報 < 第 2 情報 < 第 3 情報の順に遊技者の有利度が高くなっている。

【 0 4 4 5 】

50

また、本実施の形態では、各操作有効期間においては、隠しボタン演出抽選に当選するか操作有効期間が経過するまでプッシュボタン 31B の操作が有効に検出され、隠しボタン演出抽選では 1 / 20 の確率で当選するようになっているため、プッシュボタン 31B の操作回数が多いほど報知が実行されやすい。

【0446】

また、前記実施の形態では、第 1 報知、第 2 報知及び第 3 報知は画像表示装置 5 以外の演出装置にて実行されるようになっていたが、本変形例 4 のように画像表示装置 5 の表示領域の両側に白色のオーラ画像 243SGZ10 を表示し、第 1 報知ではオーラ画像 243SGZ10 の表示色を青色に変化させ、第 2 報知ではオーラ画像 243SGZ10 の表示色を緑色に変化させ、第 3 報知ではオーラ画像 243SGZ10 の表示色を赤色に変化させるようにしてもよい。尚、オーラ画像 243SGZ10 の表示態様や表示色については種々に変更可能である。また、オーラ画像 243SGZ10 に替えて、キャラクタ画像 243SGZ01 とは異なるとともに、第 1 報知、第 2 報知及び第 3 報知各々に対応して異なるキャラクタ画像や他の画像などを表示するようにしてもよい。

10

【0447】

また、特徴部 243SG の変形例 4 では、第 1 情報、第 2 情報及び第 3 情報の全てが大当りの有利度（遊技ラウンド数）に関する情報とされているが、例えば、大当たりとなる可能性（大当たり期待度）を示す情報であってもよい。この場合、第 1 情報は当り期待度が小（例えば 20 % 以上）であること、第 2 情報は当り期待度が中（例えば 40 % 以上）であること、第 3 情報は当り期待度が大（例えば 60 % 以上）であることを示すものとしてもよい。このようにすることで、遊技者は大当たり期待度が高くなることを期待して操作するようになるので、隠しボタン演出の興趣が向上する。

20

【0448】

（変形および応用に関する説明）

前記実施の形態では、遊技者にとって有利な有利事象として大当たり遊技状態に制御されること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、遊技者にとって有利な有利事象であればよく、大当たり遊技状態に制御されること以外に、小当たり遊技状態に制御されること、確率変動状態に制御されること、時短状態（高ベース状態）に制御されることなど、大当たり以外の有利状態に制御されることであってもよい。あるいは、上記のように CPU 103 による有利状態の制御に関するものでなくても、例えば、大当たりや小当たりに基づいて開放する可変入賞球装置にした遊技球が特定領域（例えば、V 入賞判定スイッチ、確率変動判定スイッチなど）を通過すること、先読み（始動入賞判定）が実行されること、大当たりの連荘、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値など、遊技者に有利な事象であってもよい。また、可変表示態様がリーチ態様となること、スーパーリーチ演出が実行されること、リーチ態様がノーマルリーチからスーパーリーチなどに変化すること、予告演出が実行されることなど、演出制御用 CPU 120 が実行することにより現れる有利な事象であってもよい。

30

【0449】

また、前記実施の形態では、遊技者にとって有利な有利事象が大当たりであり、第 1 情報、第 2 情報、第 3 情報を全て一の有利事象である大当たりに関する情報とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、遊技者にとって有利な有利事象は、少なくとも第 1 有利事象（例えば、大当たり）と第 2 有利事象（例えば、設定値）を含む複数の有利事象を有するものとしてもよく、このようにした場合、第 1 情報、第 2 情報、第 3 情報のうち少なくとも第 1 情報を第 1 有利事象に関する情報とし、第 2 情報を第 2 有利事象に関する情報としてもよい。

40

【0450】

また、前記実施の形態では、大当たりに関する第 1 情報、第 2 情報及び第 3 情報は、全て大当たりの有利度に関する情報で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、これら第 1 情報、第 2 情報及び第 3 情報は必ずしも有利事象の有利度に関する情報でなくてもよく、例えば、上記第 1 情報のように大当たりとなるか否かに関する情報など

50

でもよいし、あるいは、有利事象がスーパーリーチ演出である場合、第1情報、第2情報及び第3情報はスーパーリーチ演出にて出現するキャラクタや演出態様に関する情報であってもよい。

【0451】

また、前記実施の形態では、第3情報は第2情報を含み該第2情報よりも大当りの有利度が高い情報とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第2情報と第3情報の有利度は同一であってもよいし、第3情報よりも第2情報の方が有利度が高くてもよい。また、第1情報と第2情報と第3情報の有利度は同一であってもよいし、有利度の大きさが第1情報>第2情報>第3情報の関係となってもよい。

【0452】

また、前記実施の形態では、遊技者の所定動作を検出可能な動作検出手段として、遊技者のプッシュボタン31Bの操作を検出可能なプッシュセンサ35B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、スティックコントローラ31Aの操作を検出可能なコントローラセンサユニット35Aでもよい。また、遊技者の手指を検出可能なタッチセンサや、遊技者の動作を検出可能なモーションセンサ等でもよい。

【0453】

また、前記実施の形態では、遊技者のプッシュボタン31Bの操作の検出に基づいて実行される特定演出の一例として、大当りに関する複数の情報を報知する隠しボタン演出を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記したような大当り以外の有利事象に関する複数の情報を報知可能な演出であってもよい。

【0454】

また、前記実施の形態では、特定演出の一例である隠しボタン演出では、第1操作有効期間、第2操作有効期間、第3操作有効期間に関する情報の報知や操作促進演出が実行され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、第1操作有効期間、第2操作有効期間、第3操作有効期間に関する情報の報知や操作促進演出が実行されるようにしてもよい。

【0455】

また、前記実施の形態では、隠しボタン演出において第1操作有効期間、第2操作有効期間、第3操作有効期間が設定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、4以上の操作有効期間が設定されていてもよい。また、少なくとも2つの操作有効期間が設定されているだけでもよい。

【0456】

また、前記実施の形態では、第1操作有効期間と第2操作有効期間との間と、第2操作有効期間と第3操作有効期間との間に操作無効期間が設定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、このような操作無効期間が設定されていない連続した一の操作有効期間を、第1操作有効期間と第2操作有効期間と第3操作有効期間とに区画したものであってもよい。また、第1操作有効期間と第2操作有効期間との間と第2操作有効期間と第3操作有効期間との間のうちいずれか一方にのみ操作無効期間が設定されていてもよい。

【0457】

また、前記実施の形態では、遊技者にとって有利な有利事象を大当りとしていることで、隠しボタン演出をスーパーリーチ演出、の実行期間中に実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定演出の実行期間は可変表示期間でなくとも種々の期間に変更可能であり、例えば、可変表示が開始されてからスーパーリーチ演出が実行されるまでの期間で実行可能としてもよいし、先読み予告を実行可能な場合においては、当該可変表示の前の可変表示において実行可能としてもよい。また、スーパーリーチ演出を終了してから大当り確定図柄を停止表示するまでの期間であってもよいし、大当り遊技中（例えば、ファンファーレ演出期間）等にも実行可能としてもよい。

【0458】

また、前記実施の形態では、スーパーリーチ 大当りの変動パターン（PB1-3）に

10

20

30

40

50

基づく可変表示においてスーパーリーチ演出 を実行する場合には、第 1 報知と第 2 報知と第 3 報知の実行タイミングを第 1 隠しボタン演出処理に基づいて決定し、スーパーリーチ 大当りの変動パターン (P B 1 - 4) に基づく可変表示においてスーパーリーチ 演出 を実行する場合には、第 1 報知と第 2 報知と第 3 報知の実行タイミングを第 2 隠しボタン演出処理に基づいて決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、一のスーパーリーチ大当りの変動パターンに基づく可変表示において、第 1 隠しボタン演出処理と第 2 隠しボタン演出処理のうちいずれに基づいて第 1 報知と第 2 報知と第 3 報知の実行タイミングを決定するかを抽選により決定するようにしてもよいし、複数の演出モードを搭載しているパチンコ遊技機 1 においては、第 1 演出モードである場合には第 1 隠しボタン演出処理に基づいて第 1 報知と第 2 報知と第 3 報知の実行タイミングを決定し、第 2 演出モードである場合には第 2 隠しボタン演出処理に基づいて第 1 報知と第 2 報知と第 3 報知の実行タイミングを決定するようにしてもよい。

10

【 0 4 5 9 】

また、前記実施の形態では、第 1 隠しボタン演出処理と第 2 隠しボタン演出処理のいずれかに基づいて第 1 報知と第 2 報知と第 3 報知の実行タイミングを決定可能なパチンコ遊技機 1 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、第 1 隠しボタン演出処理のみを実行可能なパチンコ遊技機 1 や、第 2 隠しボタン演出処理のみを実行可能なパチンコ遊技機 1 としてもよい。

【 0 4 6 0 】

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。

20

【 0 4 6 1 】

例えば、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。

30

【 0 4 6 2 】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて 1 ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な変動表示装置に変動表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、該変動表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンに、第 1 発明や第 2 発明を適用可能である。

【 0 4 6 3 】

スロットマシンに第 1 発明や第 2 発明を適用する場合、遊技者にとって有利な有利事象とは、小役の当選確率が高まるビッグボーナスボーナスやレギュラーボーナスや、遊技者にとって有利な操作態様が報知される状態 (例えば、A T (アシストタイム) 状態) や、遊技者にとって有利な操作態様が報知され、かつ、リプレイ役の当選確率が高まる状態 (例えば、A R T (アシストリプレイタイム) 状態) 等を含む。また、所定の有効期間は、ボーナスや A T、A R T が当選する可能性を示唆する示唆演出や確定報知演出として実行されるボタン演出における操作有効期間等が適用可能である。

40

【 符号の説明 】

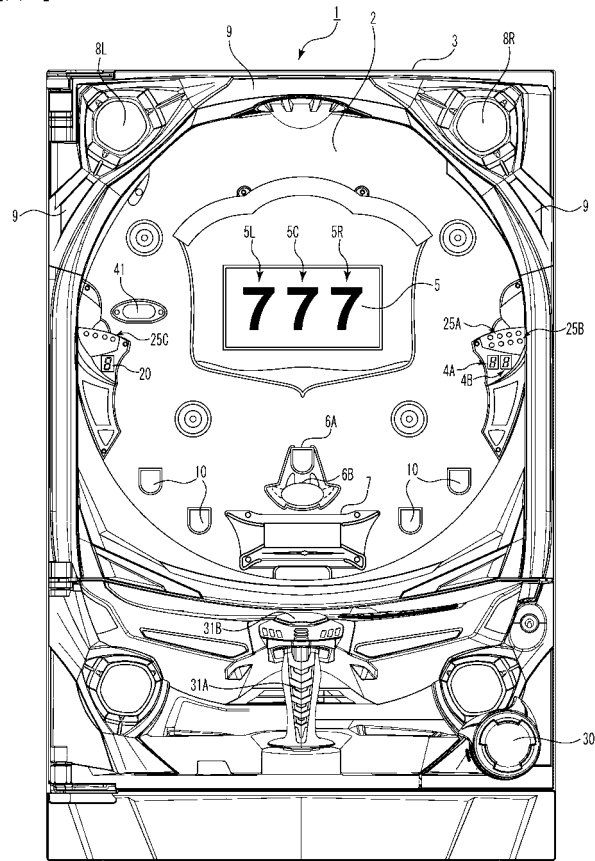
【 0 4 6 4 】

- 1 パチンコ遊技機
- 4 A 第 1 特別図柄表示装置
- 4 B 第 2 特別図柄表示装置

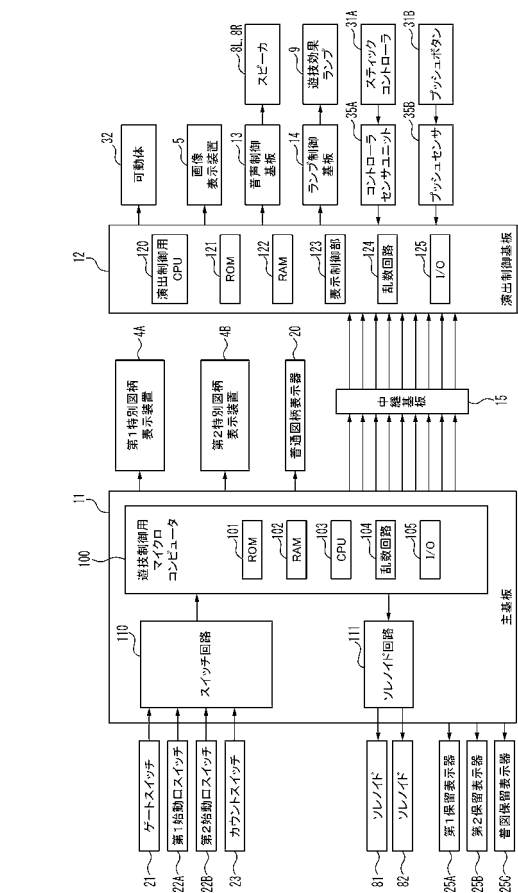
50

- 5
- 画像表示装置
- 103
- CPU
- 120
- 演出制御用CPU

【図1】

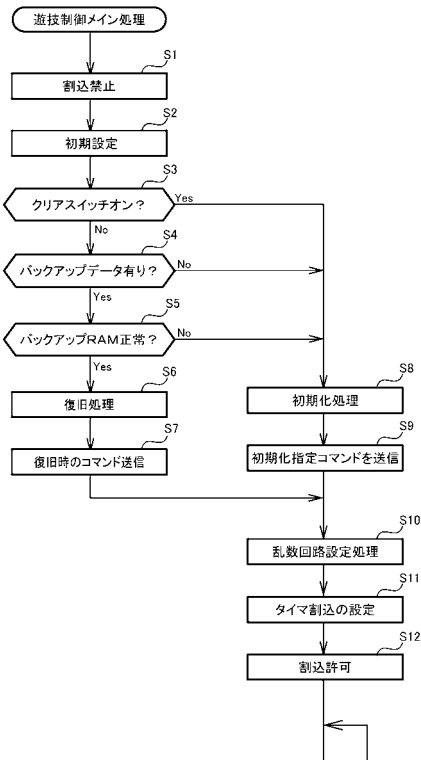


【図2】



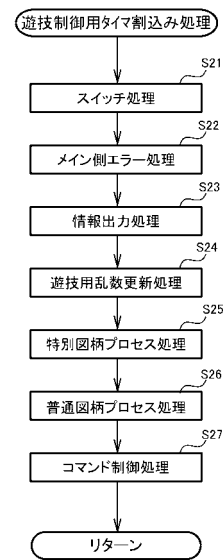
【図 3】

【図 3】



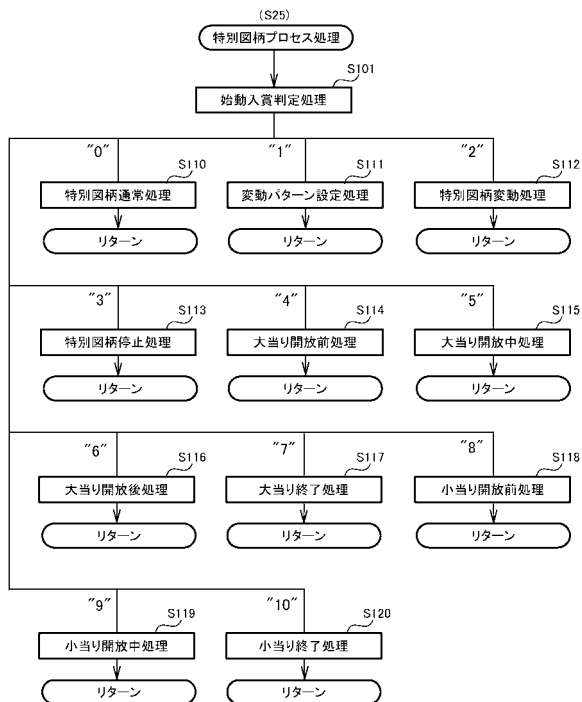
【図 4】

【図 4】



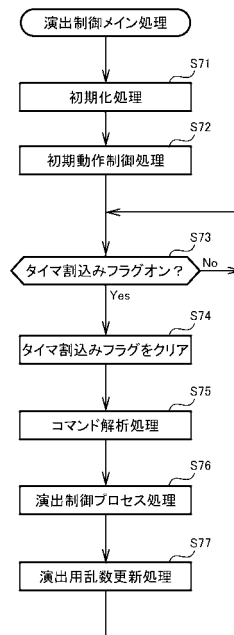
【図 5】

【図 5】



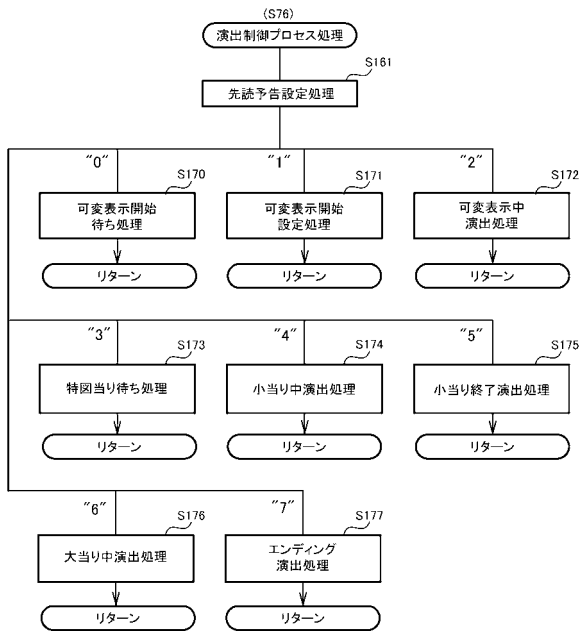
【図 6】

【図 6】



【圖 7】

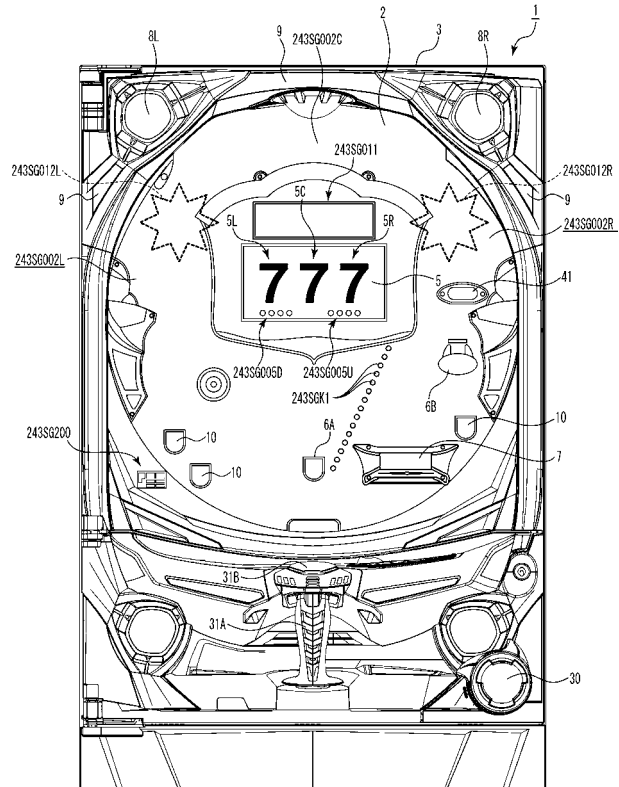
【图7】



【 図 8 - 1 】

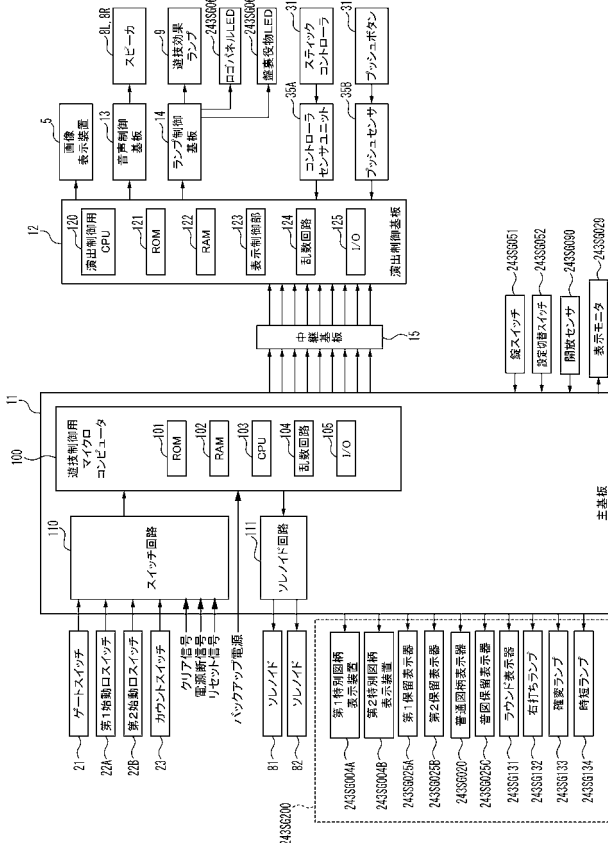
【图 8-1】

特徴部 2 4 3 S G



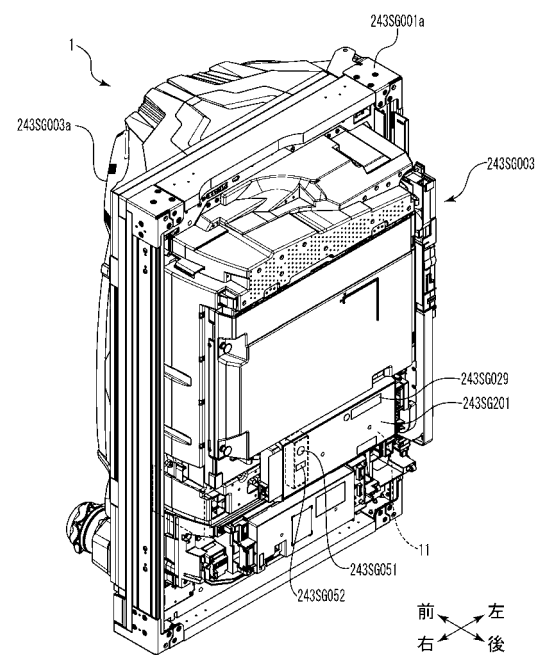
【 図 8 - 2 】

【图 8-2】



【 図 8 - 3 】

【图 8-3】



【図 8 - 4】

【図 8-4】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(変動表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	演出図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	XX	エラー指定	XXで示すエラーの発生を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り・小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定
D0	XX	設定値指定	設定値を指定
E1	01	ホットスタート通知	ホットスタートを通知
E1	02	コールドスタート通知	コールドスタートを通知

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当りA
8C	02	第3可変表示結果指定	大当りB
8C	03	第4可変表示結果指定	大当りC
8C	04	第5可変表示結果指定	小当り

【図 8 - 7】

【図 8-7】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態 または短縮状態	大当り	1020～1237 (確率1/200)	1020～1253 (確率1/200)	1020～1272 (確率1/200)	1020～1292 (確率1/200)	1020～1317 (確率1/200)	1020～1346 (確率1/200)
	小当り	32767～33084 (確率1/200)	32767～33084 (確率1/200)	32767～33084 (確率1/200)	32767～33084 (確率1/200)	32767～33084 (確率1/200)	32767～33084 (確率1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020～1346 (確率1/200)	1020～1383 (確率1/180)	1020～1429 (確率1/160)	1020～1487 (確率1/140)	1020～1556 (確率1/120)	1020～1674 (確率1/100)
	小当り	32767～33084 (確率1/200)	32767～33084 (確率1/200)	32767～33084 (確率1/200)	32767～33084 (確率1/200)	32767～33084 (確率1/200)	32767～33084 (確率1/200)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特図表示結果	MR1(設定値1)	MR1(設定値2)	MR1(設定値3)	MR1(設定値4)	MR1(設定値5)	MR1(設定値6)
通常状態 または短縮状態	大当り	1020～1237 (確率1/200)	1020～1253 (確率1/200)	1020～1272 (確率1/200)	1020～1292 (確率1/200)	1020～1317 (確率1/200)	1020～1346 (確率1/200)
	小当り	32767～33421 (確率1/100)	32767～33421 (確率1/100)	32767～33421 (確率1/100)	32767～33421 (確率1/100)	32767～33421 (確率1/100)	32767～33421 (確率1/100)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
確変状態	大当り	1020～1346 (確率1/200)	1020～1383 (確率1/180)	1020～1429 (確率1/160)	1020～1487 (確率1/140)	1020～1556 (確率1/120)	1020～1674 (確率1/100)
	小当り	32767～33421 (確率1/100)	32767～33421 (確率1/100)	32767～33421 (確率1/100)	32767～33421 (確率1/100)	32767～33421 (確率1/100)	32767～33421 (確率1/100)
	はずれ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

【図 8 - 5】

【図 8-5】

乱数	範囲	用途	加算
MR1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0～299	大当たり種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	1～997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
MR4	3～23	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3～23	MR4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算

【図 8 - 6】

【図 8-6】

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	保留2～4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	保留5～8個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	5000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	43000	スーパーリーチ α (はずれ)
PA2-3	53000	スーパーリーチ β (はずれ)
PA2-4	63000	スーパーリーチ γ (はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	43000	スーパーリーチ α (大当り)
PB1-3	53000	スーパーリーチ β (大当り)
PB1-4	63000	スーパーリーチ γ (大当り)
PCI-1	4000	小当り

【図 8 - 8】

【図 8-8】

(A) 大当たり種別判定テーブル(第1特別図柄用) (B) 大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)

判定結果	MR2
大当りA	0～99
大当りB	100～249
大当りC	250～299

判定結果	MR2
大当りA	0～99
大当りB	100～199
大当りC	200～299

【図 8 - 9】

【図 8-9】

大当たり種別

大当たり種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
大当りA	無し	100回 (100回以内の大当りまで)	5
大当りB	次回大当りまで	次回大当りまで	7
大当りC	次回大当りまで	次回大当りまで	10

【図 8 - 1 0】

【図 8-10】

(A) 大当り用変動パターン判定テーブル(大当りA用)

変動パターン	MR3
ノーマルPB1-1	1~400
スーパーPB1-2	401~850
スーパーPB1-3	851~950
スーパーPB1-4	951~997

(B) 大当り用変動パターン判定テーブル(大当りB、大当りC用)

変動パターン	MR3
ノーマルPB1-1	1~200
スーパーPB1-2	201~550
スーパーPB1-3	551~750
スーパーPB1-4	751~997

(C) 小当り用変動パターン判定テーブル

変動パターン	MR3
小当りPC1-1	1~997

【図 8 - 1 1】

【図 8-11】

(A) はずれ用変動パターン判定テーブルA(低ベース中合算保留記憶数1個以下用)

変動パターン	MR3
非リーチPA1-1	1~450
ノーマルPA2-1	451~700
スーパーPA2-2	701~900
スーパーPA2-3	901~960
スーパーPA2-4	961~997

(B) はずれ用変動パターン判定テーブルB(低ベース中合算保留記憶数2~4個用)

変動パターン	MR3
非リーチPA1-2	1~500
ノーマルPA2-1	501~700
スーパーPA2-2	701~900
スーパーPA2-3	901~960
スーパーPA2-4	961~997

(C) はずれ用変動パターン判定テーブルC(低ベース中合算保留記憶数5個以上用)

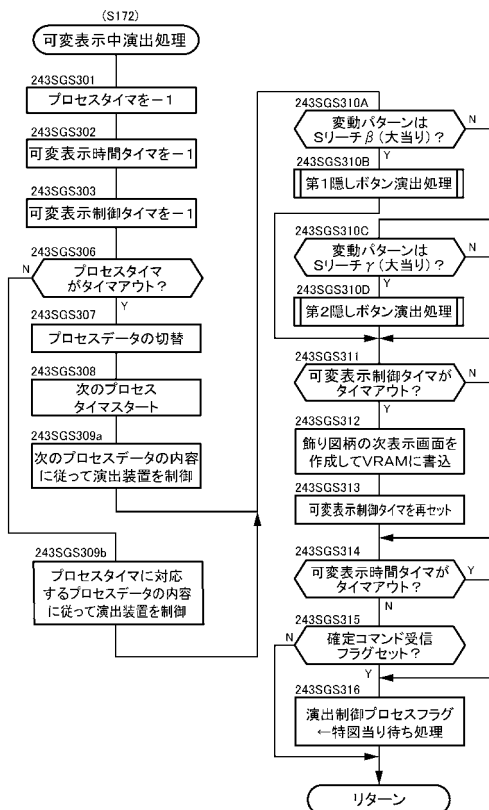
変動パターン	MR3
非リーチPA1-3	1~550
ノーマルPA2-1	551~700
スーパーPA2-2	701~900
スーパーPA2-3	901~960
スーパーPA2-4	961~997

(D) はずれ用変動パターン判定テーブルD(高ベース中用)

変動パターン	MR3
非リーチPA1-4	1~550
ノーマルPA2-1	551~700
スーパーPA2-2	701~900
スーパーPA2-3	901~960
スーパーPA2-4	961~997

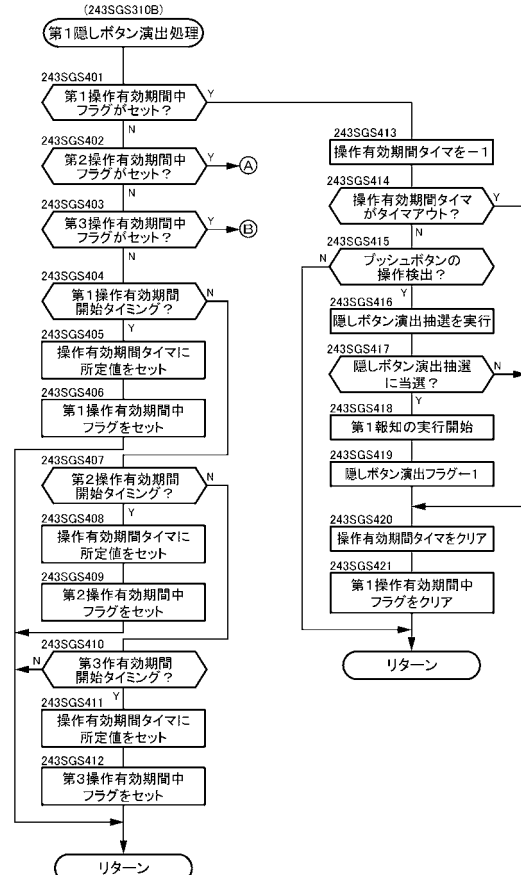
【図 8 - 1 2】

【図 8-12】



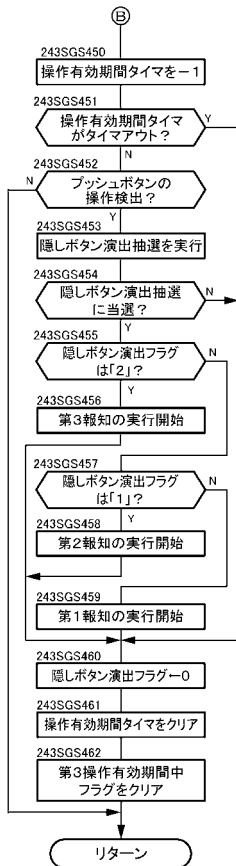
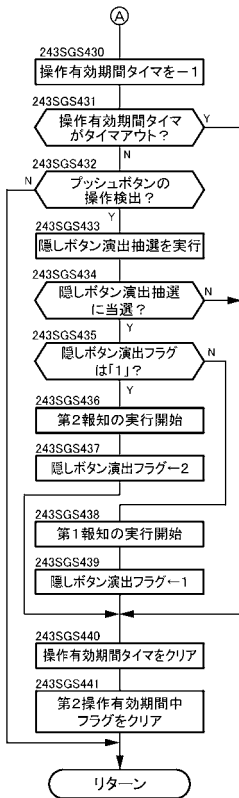
【図 8 - 1 3】

【図 8-13】



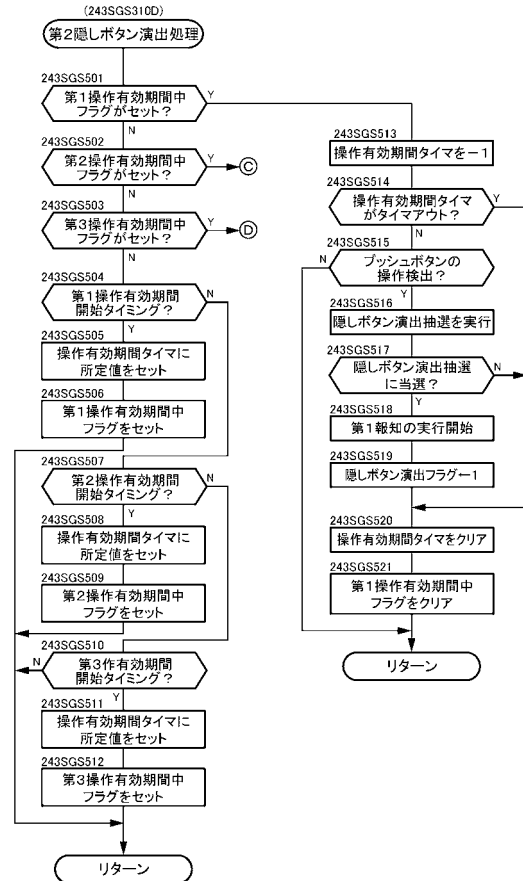
【図 8 - 1 4】

【図 8 - 1 4】



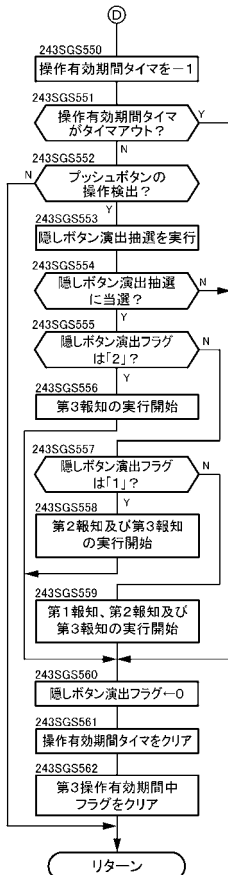
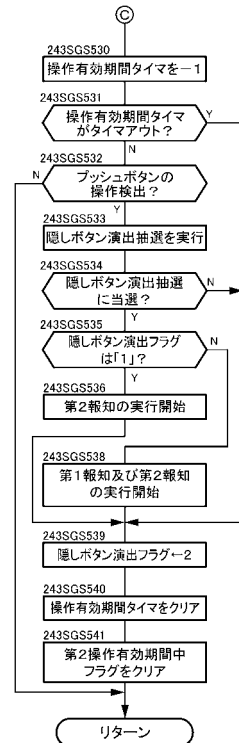
【図 8 - 1 5】

【図 8 - 1 5】



【図 8 - 1 6】

【図 8 - 1 6】



【図 8 - 1 7】

【図 8 - 1 7】

(A) 隠しボタン演出

種別	当選確率	報知態様	報知内容	報知実行条件
第1報知	1/2	ロゴパネル点灯	大当たり	1. 操作有効期間内に操作有り 2. 隠しボタン演出抽選に当選 (※当選の確率はその後の演出は無効)
第2報知		盤裏役物点灯	確率変動大当り	
第3報知		枠側ランプフラッシュ点灯	最大ラウンド(10R)大当り	

(B) 第1隠しボタン演出処理 (シリーズβ (大当たり) が実行される場合)

パターン	抽選結果			報知状況		
	第1操作有効期間	第2操作有効期間	第3操作有効期間	第1報知	第2報知	第3報知
パターンPTA-1	当選	当選	当選	第1報知	第2報知	第3報知
パターンPTA-2	当選	当選	非当選	第1報知	第2報知	—
パターンPTA-3	当選	非当選	当選	第1報知	—	第2報知
パターンPTA-4	当選	非当選	非当選	第1報知	—	—
パターンPTA-5	非当選	当選	当選	—	第1報知	第2報知
パターンPTA-6	非当選	当選	非当選	—	第1報知	—
パターンPTA-7	非当選	非当選	当選	—	—	第1報知
パターンPTA-8	非当選	非当選	非当選	—	—	—

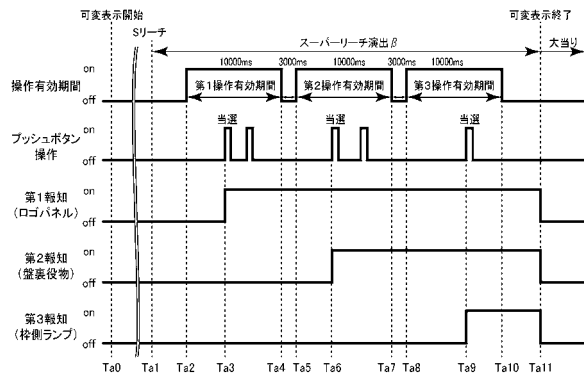
(C) 第2隠しボタン演出処理 (シリーズγ (大当たり) が実行される場合)

パターン	抽選結果			報知状況		
	第1操作有効期間	第2操作有効期間	第3操作有効期間	第1報知	第2報知	第3報知
パターンPTB-1	当選	当選	当選	第1報知	第2報知	第3報知
パターンPTB-2	当選	当選	非当選	第1報知	第2報知	—
パターンPTB-3	当選	非当選	当選	第1報知	—	第2報知 第3報知
パターンPTB-4	当選	非当選	非当選	第1報知	—	—
パターンPTB-5	非当選	当選	当選	—	第1報知 第2報知	第3報知
パターンPTB-6	非当選	当選	非当選	—	第1報知 第2報知	—
パターンPTB-7	非当選	非当選	当選	—	—	第1報知 第2報知 第3報知
パターンPTB-8	非当選	非当選	非当選	—	—	—

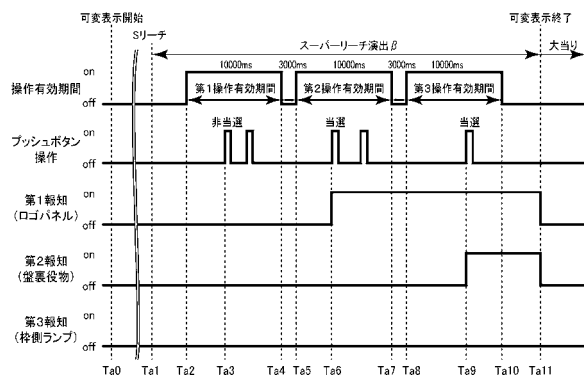
【図 8 - 18】

【図 8-18】

(A) 第1隠しボタン演出処理動作例(パターンPTA-1)



(B) 第1隠しボタン演出処理動作例(パターンPTA-5)

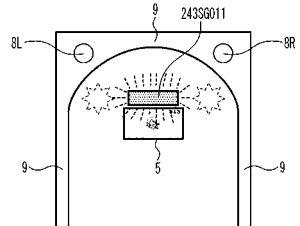


【図 8 - 20】

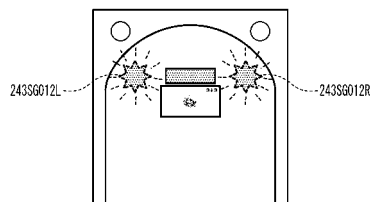
【図 8-20】

隠しボタン演出動作例

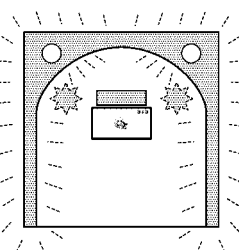
(A) 第1操作有効期間にて当選→ロゴパネル点灯



(B) 第2操作有効期間にて当選→盤裏役物点灯



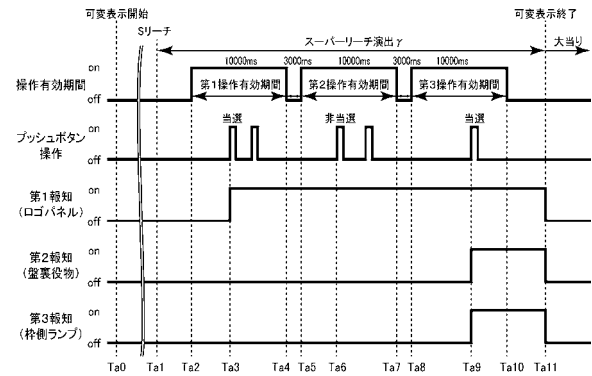
(C) 第3操作有効期間にて当選→枠側ランプフラッシュ点灯



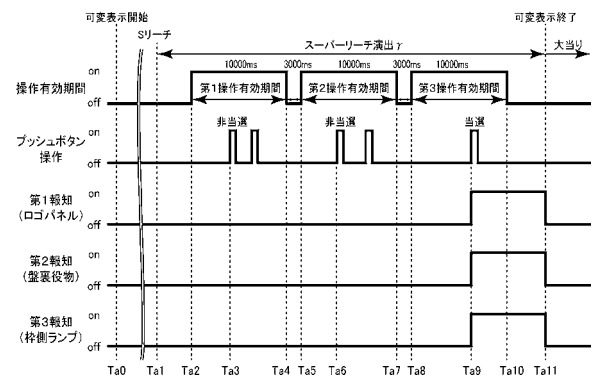
【図 8 - 19】

【図 8-19】

(A) 第2隠しボタン演出処理動作例(パターンPTB-3)



(B) 第2隠しボタン演出処理動作例(パターンPTB-7)

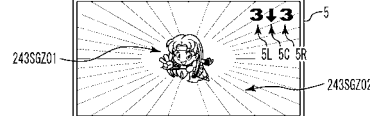


【図 8 - 21】

【図 8-21】

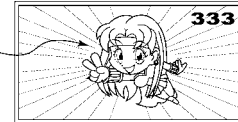
スーパーリーチ演出β、γ

(A) スーパーリーチ開始(キャラクタ出現)

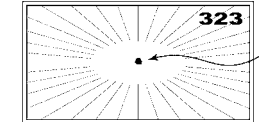


隠しボタン演出(大当りの場合)
第1操作有効期間
第2操作有効期間
第3操作有効期間

(B) 大当り(キャラクタ大)



(C) はずれ(キャラクタフェードアウト)



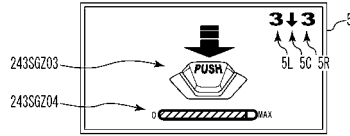
隠しボタン演出では、操作有効期間中に操作促進演出は実行しない

【図 8 - 2 2】

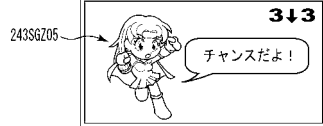
【図 8-22】

操作予告演出
(隠しボタン演出の操作有効期間外に実行可能)

(A) 操作促進演出



(B) プッシュボタン操作後



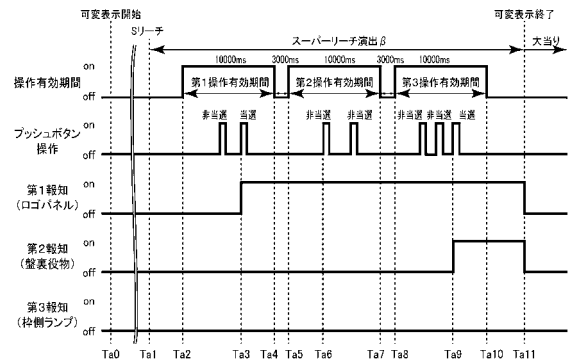
【図 8 - 2 3】

【図 8-23】

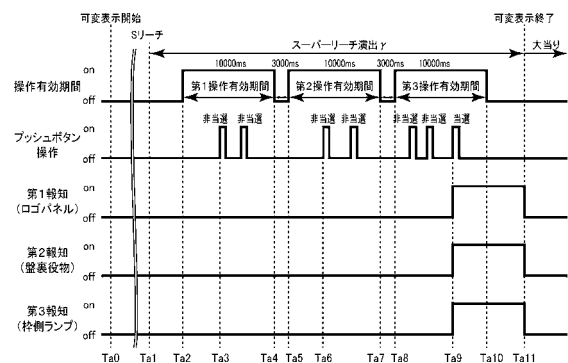
特徴部 2 4 3 S G 変形例 1

(各操作有効期間内で当選または期間が経過するまで抽選を実行)

(A) 第 1 隠しボタン演出処理動作例



(B) 第 2 隠しボタン演出処理動作例



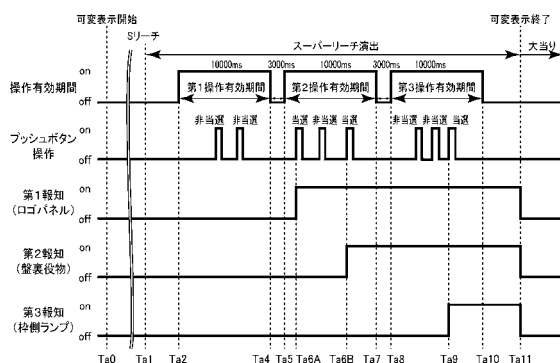
【図 8 - 2 4】

【図 8-24】

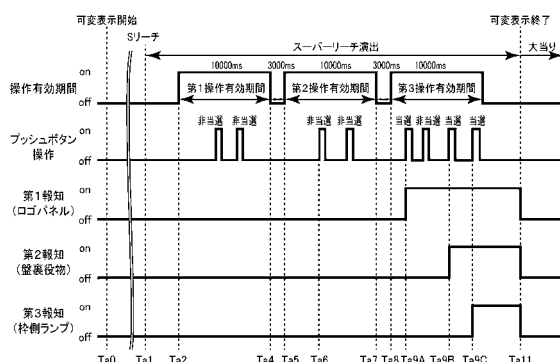
特徴部 2 4 3 S G 変形例 2

(一の操作有効期間内に複数の報知を実行可能)

(A) 隠しボタン演出処理動作例



(B) 隠しボタン演出処理動作例



【図 8 - 2 5】

【図 8-25】

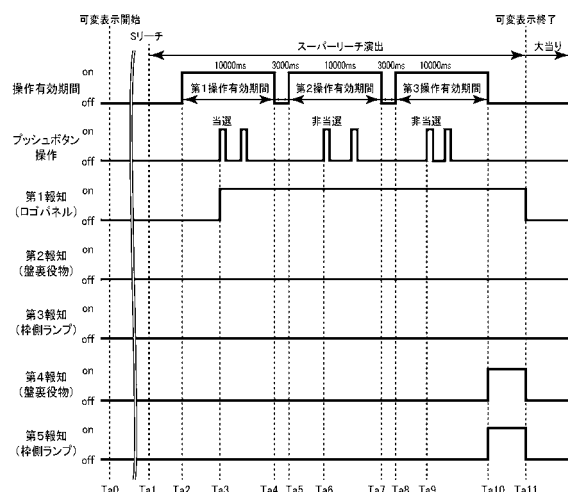
特徴部 2 4 3 S G 変形例 3

(第 4 報知と第 5 報知)

(A) 隠しボタン演出

種別	当選確率	報知態様	報知内容	報知実行条件
第 1 報知	1/2	ロゴパネル点灯	大当たり	1. 操作有効期間内に操作有り
第 2 報知		盤裏役物点灯	確率変動大当たり	2. 隠しボタン演出抽選に当選 (※当選の場合はその直後の演出は無し)
第 3 報知		枠側ランプ フラッシュ点灯	最大ラウンド (10R) 大当たり	※非当選または操作有効期間内に に操作無しの場合は非実行
第 4 報知	—	盤裏役物点灯 (虹)	保留連大当たり	1. 保留記憶に大当たり有り
第 5 報知		枠側ランプ点灯 (青)	奇数設定示唆	2. 第 2 報知が非実行
		枠側ランプ点灯 (赤)	偶数設定示唆	

(B) 隠しボタン演出処理動作例



【図 8 - 2 6】

【図 8 - 2 6】
特徴部 2 4 3 S G 変形例 4
(大当りの有利度のみを報知)

(A) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
大当りA	大当り終了後 150回の変動まで	大当り終了後 150回の変動まで	5
大当りB	大当り終了後 150回の変動まで	大当り終了後 150回の変動まで	7
大当りC	大当り終了後 150回の変動まで	大当り終了後 150回の変動まで	10

(B) 隠しボタン演出

種別	当選確率	報知態様	報知内容	報知実行条件
第 1 報知	1 / 2 0	青オーラ	5 R 大当り以上	1. 役作有効期間内に操作有り 2. 隠しボタン演出抽選に当選 (当選または期間経過するまで報知を実行) ※非当選または操作有効期間内 に操作無しの場合は非実行
第 2 報知		緑オーラ	7 R 大当り以上	
第 3 報知		赤オーラ	1 0 R 大当り	

