



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

第 1 演出と、前記第 1 演出よりも遊技者に認識し難い第 2 演出とを実行可能な演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記第 1 演出を、第 1 段階および該第 1 段階よりも前記有利状態に制御される期待度の高い第 2 段階および該第 2 段階よりも前記有利状態に制御される期待度の高い第 3 段階を少なくとも含む複数種類の段階へと変化させることが可能であり、

前記第 2 演出を、第 1 段階および該第 1 段階よりも前記有利状態に制御される期待度の高い第 2 段階および該第 2 段階よりも前記有利状態に制御される期待度の高い第 3 段階を少なくとも含む複数種類の段階へと変化させることが可能であり、

前記第 1 演出が第 3 段階であるときに前記第 2 演出が第 1 段階である場合には、前記第 2 演出を第 1 段階を第 2 段階へ変化させてから第 3 段階へと変化させる割合よりも、第 1 段階から第 2 段階へ変化させずに第 3 段階へと変化させる割合の方が高い、遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

従来、画面の中央の表示領域において、演出が段階的に変化していくステップアップ予告演出を実行するものがあった（例えば、特許文献 1 参照）。また、可変表示を実行しているときにメタ画像を画面の隅の表示領域に表示し、メタの値が段階的に溜まって行く演出を実行するものがあった（例えば、特許文献 2 参照）。

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特許第 5 7 8 2 4 2 5 号公報

【特許文献 2】特開 2 0 1 7 - 1 5 8 6 5 3 号公報

**【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

しかし、特許文献 1 のような遊技機において、画面の中央の表示領域で実行される段階的な演出を第 1 演出とし、特許文献 2 のような遊技機において、画面の隅の表示領域で実行される段階的な演出を第 2 演出としたときに、これら 2 つの演出の実行タイミングを考慮しない場合には、第 1 演出の段階と第 2 演出の段階とのバランスが悪くなり、興趣を低下させてしまう恐れがあった。

**【0005】**

本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、第 1 演出の段階と第 2 演出の段階とを考慮した演出を実行することにより、興趣の低下を抑制することのできる遊技機を提供することである。

**【課題を解決するための手段】****【0006】**

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

第 1 演出（例えば、武具を身につける主演出）と、前記第 1 演出よりも遊技者に認識し難い第 2 演出（例えば、箱の色を変える副演出）とを実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120）を備え、

前記演出実行手段は、

10

20

30

40

50

前記第 1 演出を、第 1 段階（例えば、何も持たない主演出 A）および該第 1 段階よりも前記有利状態に制御される期待度の高い第 2 段階（例えば、剣を持った主演出 B）および該第 2 段階よりも前記有利状態に制御される期待度の高い第 3 段階（例えば、剣と盾を持った主演出 C）を少なくとも含む複数種類の段階へと変化させることが可能であり、

前記第 2 演出を、第 1 段階（例えば、通常の青色の副演出 A）および該第 1 段階よりも前記有利状態に制御される期待度の高い第 2 段階（例えば、緑色の副演出 B）および該第 2 段階よりも前記有利状態に制御される期待度の高い第 3 段階（例えば、赤色の副演出 C）を少なくとも含む複数種類の段階へと変化させることが可能であり、

前記第 1 演出が第 3 段階であるときに前記第 2 演出が第 1 段階である場合には、前記第 2 演出を第 1 段階を第 2 段階へ変化させてから第 3 段階へと変化させる割合よりも、第 1 段階から第 2 段階へ変化させずに第 3 段階へと変化させる割合の方が高い（例えば、図 8 - 6 に示すように、主演出が主演出 C であるときに副演出が副演出 A である場合には、副演出 A を副演出 B へ変化させてから副演出 C へと変化させる割合よりも、副演出 A を副演出 B へ変化させずに副演出 C へ変化させる割合の方が高い）。

【0007】

このような構成によれば、第 1 演出が第 3 段階となっているにも関わらず第 2 演出の変化回数が多くなってしまふことを防止することができ、第 1 演出の段階と第 2 演出の段階とを考慮した演出が実行されるため、興趣の低下を抑制することができる。

【0008】

（2） 前記（1）の遊技機において、

遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えば、プッシュセンサ 35B）をさらに備え、前記演出実行手段は、前記検出手段が遊技者の動作を検出したことに基づいて前記第 1 演出を変化させる（例えば、図 8 - 2 に示すように、ボタンが押下されてプッシュセンサ 35B が遊技者の動作を検出したことに基づいて主演出を変化させる）。

【0009】

このような構成によれば、遊技者の動作を促進させることができ、興趣の低下を抑制することができる。

【0010】

（3） 前記（1）または（2）の遊技機において、

前記第 1 演出および前記第 2 演出が変化可能な変化タイミングは複数設けられ（例えば、図 8 - 2 に示すように、主演出および副演出の変化タイミングは複数設けられ）、

前記演出実行手段は、前記変化タイミングにおいて前記第 1 演出および前記第 2 演出を変化させないときは、所定演出を実行する（例えば、図 8 - 2 に示すように、主演出および副演出を変化させないときは、所定演出として賑やかしの演出を実行する）。

【0011】

このような構成によれば、変化タイミングにおいては何らかの演出が実行されるため、興趣の低下を抑制することができる。

【0012】

（4） 前記（1）～（3）のいずれかの遊技機において、

前記演出実行手段は、前記第 1 演出を変化させるときは前記第 2 演出を変化させるときよりも遊技者の認識度合いが高い態様で変化させる（例えば、図 8 - 3 に示すように、主演出を大きな演出音とともに画面の中央領域で実行し、副演出を小さな演出音とともに画面の右端の領域で実行する）。

【0013】

このような構成によれば、第 1 演出の認識度合いを高くできるため、第 1 演出における興趣の低下を抑制することができる。

【0014】

（5） 前記（3）または（4）の遊技機において、

前記演出実行手段は、演出が変化可能な期間が特別期間であるときには、該特別期間における前記所定演出の実行を制限する（例えば、図 8 - 2 に示すように、リーチ開始前の

10

20

30

40

50

押下タイミングの１つ前の押下タイミングからリーチ開始までの期間では、所定演出の実行を制限する）。

【００１５】

このような構成によれば、特別期間において所定演出が実行されることによる興趣の低下を抑制することができる。

【００１６】

（６） 前記（１）～（５）のいずれかの遊技機において、

前記演出実行手段は、特定期間において前記第１演出を変化させることが可能であり、該特定期間が所定期間経過する前よりも後の方が前記第１演出を変化させやすい（例えば、ボタン演出１０回パターンにおいて、５回のボタン押下タイミングが経過する以前よりも５回の押下タイミングが経過した後の方が主演出を変化させやすい）。

10

【００１７】

このような構成によれば、所定期間経過後の演出の後半においても遊技者の期待感を持続させることができる。

【００１８】

（７） 前記（１）～（６）のいずれかの遊技機において、

前記第１演出と前記第２演出とは、所定の表示領域（例えば、画像表示装置５の画面）において実行される。

【００１９】

このような構成によれば、表示領域において好適に第１演出と第２演出とを実行することができる。

20

【００２０】

（８） 前記（１）～（７）のいずれかの遊技機において、

遊技者にとって有利度の異なる複数の設定値（例えば、１～６の設定値）のうちいずれかの設定値に設定可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

遊技者による動作（例えば、操作）を検出する検出手段（例えば、プッシュボタン３１Ｂ、プッシュセンサ３５Ｂ）と、

予め定められた有効期間（例えば、操作有効期間）中に前記検出手段により動作が検出されたときに、該動作が検出されたことを判定する手動判定手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

30

前記有効期間中に前記検出手段により動作が検出されないときでも前記検出手段によって動作が検出されたと判定する自動判定手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

前記手動判定手段または前記自動判定手段により前記検出手段によって動作が検出されたと判定されたことに基づいて、設定値の設定に関連した示唆を行う示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）とを備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記示唆演出として、第１示唆演出と第２示唆演出とを実行可能であり、

前記手動判定手段による判定を有効にするとともに前記自動判定手段による判定を有効にして前記第１示唆演出を実行し（例えば、第１モードにおいて、操作有効期間中にボタン操作があったときにボタン操作が検出された（演出実行条件が成立した）とする判定を有効にして第１示唆演出が実行される。第２モードにおいて、操作有効期間中にボタン操作がなかったときでもボタン操作が検出された（演出実行条件が成立した）とする判定を有効にして第１示唆演出が実行される）、

40

前記手動判定手段による判定を有効にする一方で前記自動判定手段による判定を無効にして前記第２示唆演出を実行する（例えば、第１モードにおいて、操作有効期間中にボタン操作があったときにボタン操作が検出された（演出実行条件が成立した）とする判定を有効にして第２示唆演出が実行される一方で、第２モードにおいて、操作有効期間中にボタン操作がなかったときでもボタン操作が検出された（演出実行条件が成立した）とする判定が無効になり、操作有効期間中にボタン操作がなかったときは第２示唆演出が実行されない）。

50

## 【 0 0 2 1 】

このような構成によれば、遊技者が動作を行うように促すことができる。

## 【 図面の簡単な説明 】

## 【 0 0 2 2 】

【 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。

【 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 】 主演出・副演出の内容を説明するための図である。

【 図 8 - 2 】 ボタン演出を示すタイミングチャートである。

【 図 8 - 3 】 演出例を示す表示画面図である。

【 図 8 - 4 】 演出例を示す表示画面図である。

【 図 8 - 5 】 ボタン演出決定テーブルおよび最終態様決定テーブルを示す説明図である。

【 図 8 - 6 】 ボタン演出 1 0 回用パターン内容決定テーブルを示す説明図である。

【 図 8 - 7 】 ボタン演出処理を示すフローチャートである。

【 図 9 - 1 】 表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【 図 9 - 2 】 第 1 特別演出の演出例を示す表示画面図である。

【 図 9 - 3 】 第 2 特別演出の演出例を示す表示画面図である。

## 【 発明を実施するための形態 】

## 【 0 0 2 3 】

（ 基本説明 ）

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

## 【 0 0 2 4 】

（ 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。

## 【 0 0 2 5 】

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、複数種類の特別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B が設けられている。これらは、それぞれ、7 セグメントの LED などからなる。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、LED を全て消灯したパターンが含まれてもよい。

## 【 0 0 2 6 】

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

10

20

30

40

50

## 【 0 0 2 7 】

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

## 【 0 0 2 8 】

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 (ElectroLuminescence) 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。

10

## 【 0 0 2 9 】

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

## 【 0 0 3 0 】

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。

20

## 【 0 0 3 1 】

保留されている可変表示の数は保留記憶数ともいう。第 1 特図ゲームに対応する保留記憶数を第 1 保留記憶数、第 2 特図ゲームに対応する保留記憶数を第 2 保留記憶数ともいう。また、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計を合計保留記憶数ともいう。

## 【 0 0 3 2 】

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 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられ、第 1 保留表示器 2 5 A は、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 2 5 B は、LED の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

30

## 【 0 0 3 3 】

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

## 【 0 0 3 4 】

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

40

## 【 0 0 3 5 】

可変入賞球装置 6 B (普通電動役物) は、ソレノイド 8 1 (図 2 参照) によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置 6 A に近接し、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる (第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。)。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる (第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。)。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個 (例えば 3 個) の賞球が払い出されるとともに、第 2 特

50

図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【 0 0 3 6 】

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 7 】

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。

10

【 0 0 3 8 】

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 9 】

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。

20

【 0 0 4 0 】

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 4 1 】

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。

30

【 0 0 4 2 】

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づき、普図ゲームが実行される。

【 0 0 4 3 】

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 4 4 】

40

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 4 5 】

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、L E D を含んで構成されている。

【 0 0 4 6 】

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。

50

## 【 0 0 4 7 】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）30 が設けられている。

## 【 0 0 4 8 】

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

## 【 0 0 4 9 】

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

## 【 0 0 5 0 】

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 31 B が設けられている。プッシュボタン 31 B に対する操作は、プッシュセンサ 35 B（図 2 参照）により検出される。

## 【 0 0 5 1 】

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 31 A やプッシュボタン 31 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

## 【 0 0 5 2 】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 30 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 41 を通過すると、普通図柄表示器 20 による普図ゲームが開始される。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 41 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 41 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば 4）まで保留される。

## 【 0 0 5 3 】

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

## 【 0 0 5 4 】

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

## 【 0 0 5 5 】

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

## 【 0 0 5 6 】

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

## 【 0 0 5 7 】

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」

10

20

30

40

50

、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。)が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄(小当り図柄、例えば「2」)が停止表示されれば、「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄(ハズレ図柄、例えば「-」)が停止表示されれば「ハズレ」となる。

【0058】

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。

【0059】

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。

【0060】

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。

【0061】

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。

【0062】

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。

【0063】

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。

【0064】

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。

【0065】

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

【0066】

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

10

20

30

40

50

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。

【0067】

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。

【0068】

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。

【0069】

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。

【0070】

(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。

【0071】

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対応して、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。

【0072】

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

【0073】

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対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機1では、演出態様に応じて表示結果(特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果)が「大当り」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。

【0074】

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

10

20

30

40

50

## 【 0 0 7 5 】

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。

## 【 0 0 7 6 】

特図ゲームの表示結果が「小当り」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当り組合せとなる確定飾り図柄（例えば、「1 3 5」等）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。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。

## 【 0 0 7 7 】

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

## 【 0 0 7 8 】

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。

## 【 0 0 7 9 】

また、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、1回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

## 【 0 0 8 0 】

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。

## 【 0 0 8 1 】

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

【0082】

（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。

【0083】

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

【0084】

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（ReadOnlyMemory）101 と、RAM（RandomAccessMemory）102 と、CPU（CentralProcessingUnit）103 と、乱数回路 104 と、I/O（Input/Outputport）105 とを備える。

【0085】

CPU 103 は、ROM 101 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、ROM 101 が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 102 がメインメモリとして使用される。RAM 102 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップ RAM となっている。なお、ROM 101 に記憶されたプログラムの全部又は一部を RAM 102 に展開して、RAM 102 上で実行するようにしてもよい。

【0086】

乱数回路 104 は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU 103 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0087】

I/O 105 は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第 1 特別図柄表示装置 4A、第 2 特別図柄表示装置 4B、普通図柄表示器 20、第 1 保留表示器 25A、第 2 保留表示器 25B、普通図柄保留表示器 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。

【0088】

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。

【0089】

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

【0090】

主基板 11（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、遊技の進行の制御の一部と

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 9 1 】

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。

10

【 0 0 9 2 】

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。

【 0 0 9 3 】

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。

20

【 0 0 9 4 】

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

【 0 0 9 5 】

表示制御部 1 2 3 は、VDP（VideoDisplayProcessor）、CGROM（CharacterGeneratorROM）、VRAM（VideoRAM）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 9 6 】

30

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。

【 0 0 9 7 】

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。

40

【 0 0 9 8 】

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 9 】

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 CPU 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

50

## 【 0 1 0 0 】

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 CPU 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。

## 【 0 1 0 1 】

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

## 【 0 1 0 2 】

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

## 【 0 1 0 3 】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

## 【 0 1 0 4 】

（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、CPU 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 CPU 1 0 3 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

## 【 0 1 0 5 】

図 3 に示す遊技制御メイン処理では、CPU 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（CTC（カウンタ/タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

## 【 0 1 0 6 】

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；Yes）、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。初期化处理では、CPU 1 0 3 は、RAM 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 RAM クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

## 【 0 1 0 7 】

また、CPU 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 CPU 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 8 】

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；No）、RAM 1 0 2（バックアップ RAM）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップ S 4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機 1 への電力供給が停止したときには、CPU 1 0 3 は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM 1 0 2 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 1 0 2 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）

10

20

30

40

50

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S 4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S 4；No）、初期化处理（ステップS 8）を実行する。

【0109】

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S 4；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S 5）。ステップS 5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。

10

【0110】

RAM 102のデータが正常でないと判定された場合（ステップS 5；No）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化处理（ステップS 8）を実行する。

【0111】

RAM 102のデータが正常であると判定された場合（ステップS 5；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S 6）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つた場合には、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。

20

【0112】

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S 7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用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

【0113】

復旧処理または初期化处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S 10）。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S 11）、割込みを許可する（ステップS 12）。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

【0114】

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付けると、図4のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図4に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ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

50

に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップS23）。

【0115】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップS24）。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS25）。CPU103がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

10

【0116】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップS26）。CPU103がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づく（通過ゲート41に遊技球が通過したことに基く）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置6Bの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器20を駆動することにより行われ、普図保留表示器25Cを点灯させることにより普図保留数を表示する。

【0117】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU103は、コマンド制御処理を実行する（ステップS27）。CPU103は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップS27のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、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。

20

【0118】

図5は、特別図柄プロセス処理として、図4に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

【0119】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

30

40

【0120】

S101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110～S120の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップS110～S120）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板12に送信するための送信設定が行われる。

【0121】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常

50

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、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。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 2 2 】

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

#### 【 0 1 2 3 】

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。

20

#### 【 0 1 2 4 】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

#### 【 0 1 2 5 】

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。

30

#### 【 0 1 2 6 】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。表示結果が「小当り」又は「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

40

#### 【 0 1 2 7 】

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

50

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

【 0 1 2 8 】

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

【 0 1 2 9 】

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

【 0 1 3 0 】

ステップ S 1 1 7 の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、大当り終了処理は終了する。

【 0 1 3 1 】

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

【 0 1 3 2 】

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 3 3 】

ステップ S 1 2 0 の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機 1 における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、小当り終了処理は終了する。

## 【 0 1 3 4 】

( 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。

10

## 【 0 1 3 5 】

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 3 6 】

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

20

30

## 【 0 1 3 7 】

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。

40

## 【 0 1 3 8 】

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

50

## 【 0 1 3 9 】

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

## 【 0 1 4 0 】

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

10

## 【 0 1 4 1 】

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

## 【 0 1 4 2 】

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

20

## 【 0 1 4 3 】

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

30

## 【 0 1 4 4 】

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

40

## 【 0 1 4 5 】

50

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を “ 6 ” に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である “ 4 ” に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

10

#### 【 0 1 4 6 】

ステップ S 1 7 4 の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が “ 4 ” のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である “ 5 ” に更新し、小当り中演出処理を終了する。

20

#### 【 0 1 4 7 】

ステップ S 1 7 5 の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が “ 5 ” のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

#### 【 0 1 4 8 】

ステップ S 1 7 6 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 6 ” のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である “ 7 ” に更新し、大当り中演出処理を終了する。

30

#### 【 0 1 4 9 】

ステップ S 1 7 7 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 7 ” のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新し、エンディング演出処理を終了する。

40

#### 【 0 1 5 0 】

( 基本説明の変形例 )

この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機 1 に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形及び応用が可能である。

#### 【 0 1 5 1 】

上記基本説明のパチンコ遊技機 1 は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

#### 【 0 1 5 2 】

50

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）。

#### 【０１５３】

上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機１を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、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。

#### 【０１５４】

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。

#### 【０１５５】

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。

#### 【０１５６】

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。

#### 【０１５７】

（特徴部００７Ｆ～００１０Ｆに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部００７Ｆ～００１０Ｆについて説明する。特徴部００７Ｆ～００１０Ｆは、演出制御用ＣＰＵ１２０によって、第１演出としての主演出と第１演出よりも遊技者に認識し難い第２演出としての副演出とが実行されることに特徴がある。ここで第１演出としての主演出とは、演出の主体となる側であって遊技者の注視が向く側の演出である。また、第２演出としての副演出とは、主演出とともに実行されているものの、遊技者に認識し難い演出であるため遊技者の注視が向かいにくい側の演出である。つまり、主演出は副演出よりも演出の態様が目立つ演出であると言え、副演出は主演出よりも演出の態様が控えめな演出であると言える。

#### 【０１５８】

本実施の形態では、主演出と副演出とが表示領域としての画像表示装置５の画面において実行される。演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面上において主演出および副演出を重複したタイミングで実行する。主演出は、画像表示装置５の画面の大部分の表示領域を用いて演出の態様が副演出よりも目立って実行される。また、副演出は、主演出よりも狭い領域である画面の隅において演出の態様が主演出よりも控えめに実行される。また、これら主演出および副演出は、複数の段階に変化する演出であり、段階が上がる

に連れて遊技者にとって有利な有利状態としての大当り遊技状態へ制御される期待度が高くなる。

【0159】

なお、第1演出としての主演出と第1演出よりも遊技者に認識し難い第2演出としての副演出との関係は、主演出の方が副演出よりも表示される画像のサイズが大きいこと、主演出の方が副演出よりも表示される領域の位置が遊技者に目立つ位置（画面の中央の位置）であること、主演出の方が副演出よりも表示される画像の優先度高いこと、主演出が実行されるときは演出音が副演出が実行されるときは演出音よりも大きいこと、主演出が実行されるときは画面の光量が副演出が実行されるときは画面の光量よりも大きいこと等のいずれか、あるいは2つ以上の組合せであってもよい。ここで、画像の優先度が高いとは、画像表示装置5に表示される画像が複数のレイヤーから構成される場合に、主演出の画像のレイヤーが副演出の画像のレイヤーよりも手前の位置にあることにより遊技者に認識しやすくなっていることである。

10

【0160】

主演出と副演出との演出の内容について具体的に説明する。図8-1は、主演出・副演出の内容を説明するための図である。図8-1に示すように、主演出には、主演出A～主演出Dの複数の段階の演出が設定されている。また、副演出には、副演出A～Dの複数の段階の演出が設定されている。主演出Aは、何の武具も身に付けていない人型のキャラクタ画像が表示される演出である。主演出Bは、キャラクタが剣を持つ画像が表示される演出である。主演出Cは、キャラクタが剣と、盾とを持つ画像が表示される演出である。主演出Dは、キャラクタが剣と、盾とを持つとともに、冠を被る画像が表示される演出である。このように、主演出では、段階的に多くの武具を身に付けていく演出が実行される。

20

【0161】

また、副演出Aは、箱画像の態様が青色で表示される演出である。副演出Bは、箱画像の態様が青色から緑色に変化して表示される演出である。副演出Cは、箱画像の態様が緑色から赤色に変化して表示される演出である。副演出Dは、箱画像の態様が赤色から金色に変化して表示される演出である。主演出と副演出とは、通常主演出Aと副演出Aとから実行される。しかしながら、副演出は、副演出B以上の段階から開始されるパターンもある。なお、主演出が主演出B以上の段階から開始されるようにしてもよい。また、主演出と副演出とは、少なくとも1段階以上は、演出が変化している。つまり、主演出Aは少なくとも主演出Bへと変化し、副演出Aは少なくとも副演出Bへと変化する。これにより遊技者の残念感を無くすることができる。

30

【0162】

このように、主演出は、キャラクタが武具を多く身に付けていくことで大当り期待度が高くなる演出であり、副演出は箱画像の色が変化していく毎に大当り期待度が高くなる演出である。また、主演出はリーチとなったタイミングで終了するが、副演出はリーチ後のタイミングまで継続して実行される。そして、副演出として表示される箱画像はリーチ後のタイミングで開放される。箱画像の中からは、箱画像の色に対応した何等かの予告演出が実行される。また、副演出は、リーチ後に段階が変化するパターンが設けられている。

【0163】

40

なお、主演出と副演出とは異なるタイミングから開始されるようにしてもよい。また、主演出は、リーチ後まで実行されるようにしてもよいし、リーチ後に段階が変化するようにしてもよい。また、主演出と副演出とが関係する演出が実行されるようにしてもよい。例えば、主演出で表示されるキャラクタ画像がリーチ後にも表示され、副演出として表示される箱画像からキャラクタが装備する武具が出現するようにしてもよい。そして、箱画像の態様により、出現する武具の種類が異なるようにしてもよい。また、主演出が冠を被る主演出Dまで変化していない場合には、箱画像から主演出Dに対応する冠の画像が出現するようにしてもよい。

【0164】

また、主演出、副演出とは別に所定演出が実行されることがある。所定演出は、大当り

50

遊技状態に制御されることを示す演出ではなく、その後に主演出や副演出が実行されることを煽る賑やかな演出である。これらの主演出、副演出、所定演出は、遊技者の動作を契機として実行される。具体的には、遊技者が所定のボタン押下タイミングでプッシュボタン 3 1 B を操作することによりプッシュセンサ 3 5 B で遊技者の動作が検出され、遊技者の動作が検出されたことに基づいて主演出、副演出、所定演出のいずれかが実行される。主演出や副演出が実行されるときは、主演出の段階や副演出の段階が変化する演出が実行される。このようにすれば、遊技者の動作を促進させることができ、興趣の低下を抑制することができる。

#### 【 0 1 6 5 】

また、ボタン押下により主演出の段階や副演出の段階が変化しないときには、所定演出が実行されることになる。このようにすれば、変化タイミングにおいては何らかの演出が実行されるため、興趣の低下を抑制することができる。なお、プッシュセンサ 3 5 B により遊技者の動作（プッシュボタン 3 1 B への操作）を検出可能な期間は予め設定されており、その有効期間内に遊技者の動作が検出されない場合には、有効期間の終了後に主演出、副演出、所定演出のいずれかの演出が実行される。

#### 【 0 1 6 6 】

主演出、副演出、所定演出等の演出が実行されるプッシュボタン 3 1 B の操作による演出をボタン演出と称する。このボタン演出には、プッシュボタン 3 1 B の操作回数が異なる複数種類のボタン演出パターンが設定されている。例えば、ボタン演出が 1 0 回のパターンとボタン演出が 1 5 回のパターンとが設けられている。

#### 【 0 1 6 7 】

図 8 - 2 は、ボタン演出を示すタイミングチャートである。図 8 - 2 ( A ) は、ボタンの押下タイミングが 1 0 回に設定されているボタン演出 1 0 回パターンを示す図であり、図 8 - 2 ( B ) は、ボタンの押下タイミングが 1 5 回に設定されているボタン演出 1 5 回パターンを示す図である。図 8 - 2 は、変動を開始してから変動を停止するまでに実行される各種演出について示されている。また、図 8 - 2 中の星のマークは、ボタンの押下タイミングを示している。ボタン押下タイミングは 1 点で示しているが、実際はボタン押下タイミングから所定期間がボタン操作が有効な有効期間として設定されている。

#### 【 0 1 6 8 】

図 8 - 2 ( A ) に示すように、ボタン演出 1 0 回パターンでは、変動開始後にボタン演出が開始されることが画像表示装置 5 の画面上に示される。主演出と副演出とは、ボタン演出の開始タイミングから実行される。主演出では主演出 A が実行され、副演出では副演出 A が実行される。その後、1 回目のボタン押下タイミングで遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作することにより、副演出の段階が副演出 A から副演出 B に変化する。主演出は、主演出 A のままである。2 回目のボタン押下タイミングで遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作することにより、副演出の段階が副演出 B から副演出 C に変化する。主演出は、主演出 A のままである。

#### 【 0 1 6 9 】

3 回目、4 回目のボタン押下タイミングで遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作することにより、所定演出としてボタン演出が継続することを示す画面が表示される。5 回目のボタン押下タイミングで遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作することにより、主演出の段階が主演出 A から主演出 B に変化する。副演出は、主演出 C のままである。6 回目の押下タイミングで遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作することにより、所定演出が実行される。次いで、7 回目の押下タイミングで遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作することにより、主演出の段階が主演出 B から主演出 C に変化する。副演出は、主演出 C のままである。

#### 【 0 1 7 0 】

8 回目の押下タイミングで遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作することにより、所定演出が実行される。9 回目のボタン押下タイミングで遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作することにより、副演出の段階が副演出 C から副演出 D に変化する。主演出は、主演出

Cのままである。次いで、10回目のボタン押下タイミングで遊技者がプッシュボタン31Bを操作することにより、リーチが成立する。この時点で主演出は主演出Cで終了するが、副演出は副演出Dがリーチ後も実行され、リーチの途中で終了する。そして、変動が停止される。

#### 【0171】

また、リーチ開始前の押下タイミングの1つ前の押下タイミングからリーチ開始までの期間は、所定演出の実行を制限する所定演出禁止期間に設定されている。これは、リーチ開始となる前の最後のボタン操作により、所定演出が実行されてしまうと、次のボタン操作により主演出や副演出が実行されることを期待する遊技者の興趣を低下させてしまう可能性があるからである。このようにすれば、所定演出禁止期間において所定演出が実行されることによる興趣の低下を抑制することができる。なお、最終のボタン操作でリーチが発生しないものでもよく、そのような場合には最終のボタン操作で所定演出が実行されないように所定演出禁止期間が定められてようにすればよい。また、所定演出禁止期間は、ボタン複数回の期間にまたがり設定されていてもよい。また、所定演出禁止期間は、演出の前半や中盤等に設定されていてもよく、所定演出禁止期間が1つのボタン演出のパターンにおいて複数設定されていてもよい。

10

#### 【0172】

次に、ボタン演出15回パターンについて説明する。図8-2(B)に示すように、ボタン演出15回パターンでは、変動開始後にボタン演出が開始されることが画像表示装置5の画面上に示される。主演出と副演出とは、ボタン演出の開始タイミングから実行される。主演出では主演出Aが実行され、副演出では副演出Aが実行される。その後、1回目のボタン押下タイミングで遊技者がプッシュボタン31Bを操作することにより、主演出の段階が主演出Aから主演出Bに変化する。副演出は、主演出Aのままである。2回目～4回目のボタン押下タイミングで遊技者がプッシュボタン31Bを操作することにより、所定演出としてボタン演出が継続することを示す画面が表示される。

20

#### 【0173】

5回目の押下タイミングで遊技者がプッシュボタン31Bを操作することにより、主演出の段階が主演出Bから主演出Cに変化する。副演出は、主演出Aのままである。6回目～8回目のボタン押下タイミングで遊技者がプッシュボタン31Bを操作することにより、所定演出としてボタン演出が継続することを示す画面が表示される。9回目の押下タイミングで遊技者がプッシュボタン31Bを操作することにより、主演出の段階が主演出Cから主演出Dに変化する。副演出は、主演出Aのままである。10回目～13回目のボタン押下タイミングで遊技者がプッシュボタン31Bを操作することにより、所定演出としてボタン演出が継続することを示す画面が表示される。

30

#### 【0174】

14回目のボタン押下タイミングで遊技者がプッシュボタン31Bを操作することにより、副演出の段階が副演出Aから副演出Dに変化する。主演出は、主演出Dのままである。次いで、15回目のボタン押下タイミングで遊技者がプッシュボタン31Bを操作することにより、リーチが成立する。この時点で主演出は主演出Dで終了するが、副演出は副演出Dがリーチ後も実行され、リーチの途中で終了する。そして、変動が停止される。ボタン演出15回パターンに示したように、副演出は、副演出Aから副演出Bや副演出Cの段階を飛ばして副演出Dに変化することがある。なお、主演出が途中の段階を飛ばして大当り期待度の高い段階に変化するパターンを設けてもよい。

40

#### 【0175】

また、ボタン演出15回パターンにおいて、リーチ開始前の押下タイミングの1つ前の押下タイミングからリーチ開始までの期間が、所定演出の実行を制限する所定演出禁止期間に設定されている。なお、ボタン演出10回パターンとボタン演出15回パターンとで所定演出禁止期間の長さが異なるようにしてもよい。

#### 【0176】

次に、画像表示装置5の画面上で実行されるボタン演出について説明する。図8-3は

50

、ボタン演出 10 回パターンの演出例を示す表示画面図である。図 8 - 3 ( A ) ~ ( J ) の順に演出が実行される。図 8 - 3 では、図 8 - 2 で示したボタン演出 10 回のパターンの演出の一部を示している。図 8 - 3 ( A ) は、変動開始時の画像表示装置 5 の画面を示す図である。変動開始時には、3 つの飾り図柄が変動表示を開始し、その様子が下向きの 3 本の矢印で示されている。実際は、数字図柄が上から下に向けてスクロールしている。また、画面左下には、現在の変動表示に対応したアクティブ表示が台座の上に表示され、その右隣には未だ変動を開始していない保留記憶に対応した保留表示が 2 つ表示されている。

【 0 1 7 7 】

図 8 - 3 ( A ) の状態からボタン演出が開始されると、図 8 - 3 ( B ) に示すように、画面の中央に「ボタンラッシュ」の文字が表示され、ボタン操作を複数回伴うボタン演出が実行されることが示される。また、画面左上隅には、現在の飾り図柄の変動の様子が下向きの矢印により小さく表示されている。また、画面左下にはアクティブ表示のみ表示され保留表示は消去されている。なお、保留表示が表示されるようにしてもよいし、アクティブ表示も消去するようにしてもよい。

【 0 1 7 8 】

次いで、図 8 - 3 ( C ) に示すようなボタン操作 1 回目のタイミングの演出が実行される。図 8 - 3 ( C ) に示すように、画面の中央の表示領域に人型のキャラクタ画像が表示される。キャラクタ画像が表示される表示領域を用いて主演出が実行される。この主演出は、キャラが何も武具を持っていない状態の主演出 A である。また、キャラクタ画像に重なるように「PUSH」の文字から成るボタン促進画像が表示される。ボタン促進画像が表示されることにより、遊技者にプッシュボタン 3 1 B への操作を促すことができる。

【 0 1 7 9 】

また、主演出が表示される領域よりも狭い領域である画面の右側の領域に箱の態様をした箱画像が表示される。この箱画像を用いて副演出が実行される。この副演出は、箱画像の色が青色の副演出 A である。また、リーチ後には、箱画像の中から箱画像の色に対応した画像が出現する予告演出が実行される。また、キャラクタ画像の下部には、メータ画像が表示されている。このメータ画像は、ボタンを押下できる回数を視覚的に表した画像であり、ボタンの押下タイミングが経過する毎にメータの値が減少していく。

【 0 1 8 0 】

図 8 - 3 ( C ) の状態から、遊技者がプッシュボタン 3 1 B を押下することにより、ボタン操作 1 回目の演出として、図 8 - 3 ( D ) に示す副演出が実行される。この副演出では、箱画像の色が青色から緑色に変化する副演出 B が実行される。また、副演出 B が実行される場合には、スピーカ 8 L , 8 R から副演出が実行されることを示す演出音が出力される。副演出の演出音は、後述する主演出の演出音よりも小さい音量で出力される。

【 0 1 8 1 】

次いで、次のボタンの押下タイミングで遊技者がプッシュボタン 3 1 B を押下することにより、図 8 - 3 ( E ) に示すボタン操作 2 回目の演出として、副演出が実行される。この副演出では、箱画像の色が緑色から赤色に変化する副演出 C が実行される。また、副演出 C が実行される場合には、スピーカ 8 L , 8 R から副演出が実行されることを示す主演出よりも小さい音量の演出音が出力される。次いで、遊技者がプッシュボタン 3 1 B を押下することにより、ボタン操作 3 回目の演出として、図 8 - 3 ( F ) に示す所定演出が実行される。所定演出では、画面の中央に「継続」の文字が表示され、その後もボタン演出が継続することが示される。

【 0 1 8 2 】

次いで、図 8 - 3 ( G ) に示すように、その後の押下タイミングで遊技者がプッシュボタン 3 1 B を押下することにより、ボタン操作 5 回目の演出として、主演出が実行される。この主演出では、キャラクタ画像が剣を持つ画像となる主演出 B が実行される。また、主演出 B が実行される場合には、スピーカ 8 L , 8 R から主演出が実行されることを示す演出音が出力される。主演出の演出音は、副演出の演出音よりも大きい音量で出力される

10

20

30

40

50

。また、メータの値は、中央付近まで減少している。

【0183】

その後、図8-3(H)に示すように、ボタンの押下タイミングで遊技者がプッシュボタン31Bを押下することにより、ボタン操作7回目の演出として、主演出が実行される。この主演出では、キャラクタ画像が盾を持つ画像となる主演出Cが実行される。また、主演出Cが実行される場合には、スピーカ8L, 8Rから主演出が実行されることを示す副演出よりも大きい音量の演出音が出力される。また、メータの値は、中央よりも右側の位置まで減少している。

【0184】

次いで、図8-3(I)に示すように、ボタンの押下タイミングで遊技者がプッシュボタン31Bを押下することにより、ボタン操作9回目の演出として、副演出が実行される。この副演出では、箱画像の色が赤色から金色に変化する副演出Dが実行される。また、副演出Dが実行される場合には、スピーカ8L, 8Rから副演出が実行されることを示す主演出よりも小さい音量の演出音が出力される。また、メータの値は、ほぼ無くなる位置まで減少している。

10

【0185】

その後、10回目のボタンの押下タイミングで遊技者がプッシュボタン31Bを押下することにより、ボタン操作10回目の演出として、図8-3(J)に示すようなリーチが開始される。リーチ時においては、同じ数字図柄でテンパイするリーチ演出が画面の中央で実行される。これにより主演出を示していたキャラクタ画像は消去されるが、副演出を示す箱画像は表示されたままとなっている。その後のリーチ中には、箱画像の中から箱画像の色に対応した画像が出現する予告演出が実行される。

20

【0186】

箱画像の中から箱画像の色に対応した画像が出現する予告演出としては、例えば、箱画像の色が緑色に変化していたときには、期待度の低い「チャンス」の文字を表示し、箱画像の色が赤色に変化していたときは、期待度が「チャンス」の文字よりも高い「熱」の文字を表示し、箱画像の色が金色に変化していたときは、期待度が「熱」の文字よりも高い「激熱」の文字を表示する演出が実行されるようにすればよい。また、箱画像による予告演出は、箱画像の色に対応した所定の抽選により演出内容が決定されるようにしてもよい。また、予告演出は、文字を表示する演出ではなく、キャラクタ等の画像が出現するようにしてもよい。このような場合には、箱画像の態様により出現するキャラクタの割合が異なるようにしてもよい。

30

【0187】

図8-3(H)に示すように、主演出は、大きな演出音とともに画面の中央領域で実行され、副演出は、小さな演出音とともに画面の右端の領域で実行される。このように、主演出は遊技者に目立つ態様で実行され、副演出は主演出よりも控えめな態様で実行される。このようにすれば、主演出の認識度合いを高くすることができるため、主演出における興趣の低下を抑制することができる。

【0188】

また、図8-3に示したように、主演出と副演出とは、所定の表示領域である画像表示装置5の画面において実行される。このようにすれば、遊技者の認識度合いが高い表示領域において好適に主演出と副演出とを実行することができる。

40

【0189】

次に、画像表示装置5の画面上で実行されるボタン演出の別のパターンについて説明する。図8-4は、ボタン演出15回パターンの演出例を示す表示画面図である。図8-4(A)~(J)の順に演出が実行される。図8-4では、図8-2で示したボタン演出15回のパターンの演出の一部を示している。変動開始後、図8-4(A)に示すように、ボタン演出が開始されるときに「ボタンラッシュ」の文字が表示される。その後、図8-4(B)に示すようなボタン操作1回目のタイミングの演出が実行される。ボタン操作演出1回目のタイミングでは、キャラクタ画像に重なるように「PUSH」の文字から成る

50

ボタン促進画像が表示される。

【0190】

図8-4(B)の状態から、遊技者がプッシュボタン31Bを押下することにより、ボタン操作1回目の演出として、図8-4(C)に示す主演出が実行される。この主演出では、キャラクタ画像が剣を持つ画像となる主演出Bが実行される。また、主演出Bが実行される場合には、スピーカ8L, 8Rから主演出が実行されることを示す演出音が出力される。主演出の演出音は、副演出の演出音よりも大きい音量で出力される。

【0191】

その後、遊技者がプッシュボタン31Bを押下することにより、ボタン操作5回目の演出として、図8-4(D)に示す主演出が実行される。この主演出では、キャラクタ画像が盾を持つ画像となる主演出Cが実行される。また、この主演出Cが実行される場合には、スピーカ8L, 8Rから主演出が実行されることを示す副演出よりも大きい音量の演出音出力される。また、メータの値は、中央付近まで減少している。

10

【0192】

その後、遊技者がプッシュボタン31Bを押下することにより、ボタン操作9回目の演出として、図8-4(E)に示す主演出が実行される。この主演出では、キャラクタ画像が冠を被る画像となる主演出Dが実行される。また、この主演出Dが実行される場合には、スピーカ8L, 8Rから主演出が実行されることを示す副演出よりも大きい音量の演出音出力される。また、メータの値は、ほぼ無くなる位置まで減少している。

20

【0193】

その後、10回目のボタンの押下タイミングでは、図8-4(F)に示すように、キャラクタ画像に重なるように「PUSH」の文字から成るボタン促進画像が表示される。このときメータの値は、0を示す値となっている。この状態で、遊技者がプッシュボタン31Bを押下することにより、ボタン操作10回目の演出として、図8-4(G)に示すような、所定演出が実行される。この所定演出では、画面の中央に「+5回」と表示されボタン演出が残り5回増加されたように見せる演出が実行される。この所定演出により、メータ画像が右側に延びて残り5回分のボタン演出の期間が増加したことが示される。

30

【0194】

その後、ボタン操作13回目の演出として、遊技者がプッシュボタン31Bを押下することにより、図8-4(H)に示す所定演出が実行される。この所定演出では、画面の中央に「継続」の文字が表示され、その後もボタン演出が継続することが示される。図8-4(G), (H)には、所定演出には複数種類の態様が設けられている。いずれの態様もボタン演出が継続することを示す態様である。このように、主演出および副演出を変化させないときは、所定演出として賑やかしの演出を実行するようになっている。このようにすれば、演出の変化タイミングであるボタン押下タイミングにおいては何らかの演出が実行されるため、興味の低下を抑制することができる。

40

【0195】

なお、所定演出が実行される場合にも演出音出力される。所定演出で出力される演出音は、主演出や副演出よりも小さい音量の演出音出力される。しかしながら、所定演出の演出音は、副演出の演出音より大きくてもよいし、主演出の演出音より大きくてもよい。また、主演出や副演出の演出音は演出の段階が上がるに連れて大きくなるようにしてもよい。また、主演出の演出音は音量の段階が上がらないが副演出の演出音は演出の段階に応じて音量が上がるようにしてもよい。また、副演出の演出音は音量の段階が上がらないが主演出の演出音は演出の段階に応じて音量が上がるようにしてもよい。また、主演出、副演出、所定演出の演出音は、実行タイミングにより音量が異なるようにしてもよい。例えば、ボタン演出の前半は音量が小さく、後半は音量が大きくなるようにしてもよい。

50

【0196】

次いで、図8-4(I)に示すように、遊技者がプッシュボタン31Bを押下することにより、ボタン操作14回目の演出として、副演出が実行される。この副演出では、箱画像の色が青色から金色に変化する副演出Dが実行される。この副演出のパターンは、副演

50

出 A から副演出 D まで、途中の段階を飛ばして副演出が実行される。その後、15 回目のボタンの押下タイミングで遊技者がプッシュボタン 31 B を押下することにより、ボタン操作 15 回目の演出として、図 8 - 4 ( J ) に示すようなリーチが開始される。リーチ時においては、同じ数字図柄でテンパイするリーチ演出が画面の中央で実行される。これにより主演出を示していたキャラクタ画像は消去されるが、副演出を示す箱画像は表示されたままとなっている。その後のリーチ中には、箱画像の中から箱画像の色に対応した画像が出現する予告演出が実行される。

#### 【 0 1 9 7 】

次に、ボタン演出の内容を決定するためのテーブルについて説明する。図 8 - 5 は、ボタン演出決定テーブルおよび最終態様決定テーブルを示す説明図である。図 8 - 5 ( A ) は、大当たり時にボタン演出の有無を決定するための大当たり時ボタン演出決定テーブルである。図 8 - 5 ( B ) は、はずれ時にボタン演出の有無を決定するためのはずれ時ボタン演出決定テーブルである。これらのテーブルは、ROM 121 に記憶されている。

#### 【 0 1 9 8 】

図 8 - 5 ( A ) に示すように、大当たり時にはボタン演出の実行無しに 40 % の割合で決定され、ボタン演出の実行有りに 60 % の割合で決定される。また、図 8 - 5 ( B ) に示すように、はずれ時にはボタン演出の実行無しに 60 % の割合で決定され、ボタン演出の実行有りに 40 % の割合で決定される。図 8 - 5 ( A )、( B ) に示すテーブルから、大当たり時にははずれ時よりもボタン演出が実行有りに決定されやすくなっている。なお、テーブルの割合は割振られた乱数値をパーセント表示したものである。

#### 【 0 1 9 9 】

また、図 8 - 5 ( C ) は、主演出と副演出とが最終的にどのような演出の態様となるかを決定するための最終態様決定テーブルである。図 8 - 5 ( C ) は、大当たり時の主演出と副演出との最終態様を決定するための大当たり時最終態様決定テーブルである。図 8 - 5 ( D ) は、はずれ時の主演出と副演出との最終態様を決定するためのはずれ時最終態様決定テーブルである。

#### 【 0 2 0 0 】

図 8 - 5 ( C ) に示すように、大当たり時には、主演出の最終態様が主演出 B、副演出の最終態様が副演出 B となるパターンが 10 % の割合で決定され、主演出の最終態様が主演出 C、副演出の最終態様が副演出 B となるパターンが 15 % の割合で決定され、主演出の最終態様が主演出 C、副演出の最終態様が副演出 C となるパターンが 20 % の割合で決定され、主演出の最終態様が主演出 C、副演出の最終態様が副演出 D となるパターンが 25 % の割合で決定され、主演出の最終態様が主演出 D、副演出の最終態様が副演出 D となるパターンが 30 % の割合で決定される。

#### 【 0 2 0 1 】

また、図 8 - 5 ( D ) に示すように、はずれ時には、主演出の最終態様が主演出 B、副演出の最終態様が副演出 B となるパターンが 30 % の割合で決定され、主演出の最終態様が主演出 C、副演出の最終態様が副演出 B となるパターンが 25 % の割合で決定され、主演出の最終態様が主演出 C、副演出の最終態様が副演出 C となるパターンが 20 % の割合で決定され、主演出の最終態様が主演出 C、副演出の最終態様が副演出 D となるパターンが 15 % の割合で決定され、主演出の最終態様が主演出 D、副演出の最終態様が副演出 D となるパターンが 10 % の割合で決定される。

#### 【 0 2 0 2 】

図 8 - 5 に示すテーブルから、大当たり時にははずれ時よりも段階数の高い主演出や副演出となることが分かる。なお、大当たり時にしか決定されないパターンを設けてもよい。例えば、大当たり時にしか決定されないパターンとして、主演出 E や副演出 E のパターンを設けてもよい。

#### 【 0 2 0 3 】

次に、ボタン演出の詳細な演出例のパターンについて説明する。ボタン演出には、ボタン演出 10 回パターンとボタン演出 15 回パターンとが設けられているが、ここでは一例

としてボタン演出 10 回パターンについて説明する。図 8 - 6 は、ボタン演出 10 回パターンのときの演出内容を決定するための、ボタン演出 10 回用パターン内容決定テーブルである。このテーブルは、ボタン演出 15 回用パターン内容決定テーブルとともに ROM 121 に記憶されている。図 8 - 6 では、ボタン演出パターンのうち、一部のパターンのみを開示してある。図 8 - 6 における「...」は記載の省略を示している。なお、ボタン内容決定テーブルは、大当たり時とはずれ時とで実行割合や実行される種類が異なるテーブルが用いられてもよい。

#### 【0204】

図 8 - 6 には、各ボタン演出のパターンについて、最終態様、1 回目～10 回目のボタン押下タイミングで実行される演出の内容が記載されている。なお、割合については、記載を省略している。最終態様は、図 8 - 5 に示した最終態様決定テーブルに基づいて決定される。ボタン演出パターン PT1 - 1 は、最終態様が主演出 B，副演出 B となるパターンである。PT1 - 1 は、1 回目～3 回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、4 回目のボタン押下タイミングで主演出 A から主演出 B へと変化する主演出が実行される。次いで、5 回目～8 回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、9 回目のボタン押下タイミングで副演出 A から副演出 B へと変化する副演出が実行される。次いで、10 回目のボタン押下タイミングでリーチ図柄がテンパイし、リーチが開始される。

10

#### 【0205】

ボタン演出パターン PT2 - 1 は、最終態様が主演出 C，副演出 B となるパターンである。PT2 - 1 では、1 回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、2 回目のボタン押下タイミングで主演出 A から主演出 B へと変化する主演出が実行される。次いで、3 回目～5 回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、6 回目のボタン押下タイミングで主演出 B から主演出 C へと変化する主演出が実行される。次いで、7 回目～8 回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、9 回目のボタン押下タイミングで副演出 A から副演出 B へと変化する副演出が実行される。次いで、10 回目のボタン押下タイミングでリーチ図柄がテンパイし、リーチが開始される。

20

#### 【0206】

ボタン演出パターン PT3 - 1～PT3 - 3 は、最終態様が主演出 C，副演出 C となるパターンである。PT3 - 1 では、1 回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、2 回目のボタン押下タイミングで主演出 A から主演出 B へと変化する主演出が実行される。次いで、3 回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、4 回目のボタン押下タイミングで主演出 B から主演出 C へと変化する主演出が実行される。次いで、5 回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、6 回目のボタン押下タイミングで副演出 A から副演出 B へと変化する副演出が実行される。次いで、7 回目～8 回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、9 回目のボタン押下タイミングで副演出 B から副演出 C へと変化する副演出が実行される。次いで、10 回目のボタン押下タイミングでリーチ図柄がテンパイし、リーチが開始される。

30

#### 【0207】

PT3 - 2 では、1 回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、2 回目のボタン押下タイミングで主演出 A から主演出 B へと変化する主演出が実行される。次いで、3 回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、4 回目のボタン押下タイミングで主演出 B から主演出 C へと変化する主演出が実行される。次いで、5 回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、6 回目のボタン押下タイミングで副演出 A から副演出 B へと変化する副演出が実行される。次いで、7 回目～8 回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、9 回目のボタン押下タイミングでボタン演出の開始時に副演出 B から始まっていた副演出が副演出 C へと変化する副演出が実行される。次いで、10 回目のボタン押下タイミングでリーチ図柄がテンパイし、リーチが開始される。

40

50

## 【0208】

P T 3 - 3では、1回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、2回目のボタン押下タイミングで主演出Aから主演出Bへと変化する主演出が実行される。次いで、3回目～5回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、6回目のボタン押下タイミングで主演出Bから主演出Cへと変化する主演出が実行される。次いで、7回目～8回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、9回目のボタン押下タイミングで副演出Bから副演出Cへと変化する副演出が実行される。次いで、10回目のボタン押下タイミングでリーチ図柄がテンパイし、リーチが開始される。

## 【0209】

ボタン演出パターンP T 4 - 1～P T 4 - 2は、最終態様が主演出C，副演出Dとなるパターンである。P T 4 - 1では、1回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、2回目のボタン押下タイミングで主演出Aから主演出Bへと変化する主演出が実行される。次いで、3回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、4回目のボタン押下タイミングで副演出Aから副演出Bへと変化する副演出が実行される。次いで、5回目～6回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、7回目のボタン押下タイミングで主演出Bから主演出Cへと変化する主演出が実行される。次いで、8回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、9回目のボタン押下タイミングで副演出Bから副演出Cへと変化する副演出が実行される。次いで、10回目のボタン押下タイミングでリーチ図柄がテンパイし、リーチが開始される。ここで、P T 4 - 1では、副演出の最終態様が副演出Dであるが、リーチ開始時には副演出Cまでしか変化していない。P T 4 - 1では、リーチ後に副演出Cが副演出Dへと変化する副演出が実行されることとなる。

## 【0210】

ボタン演出パターンP T 4 - 2は、図8 - 2，図8 - 3で示したボタン演出10回パターンである。P T 4 - 2では、1回目のボタン押下タイミングで副演出Aから副演出Bへと変化する副演出が実行される。次いで、2回目のボタン押下タイミングで副演出Bから副演出Cへと変化する副演出が実行される。次いで、3回目～4回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、5回目のボタン押下タイミングで主演出Aから主演出Bへと変化する主演出が実行される。次いで、6回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、7回目のボタン押下タイミングで主演出Bから主演出Cへと変化する主演出が実行される。次いで、8回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、9回目のボタン押下タイミングで副演出Cから副演出Dへと変化する副演出が実行される。次いで、10回目のボタン押下タイミングでリーチ図柄がテンパイし、リーチが開始される。

## 【0211】

ボタン演出パターンP T 5 - 1は、最終態様が主演出D，副演出Dとなるパターンである。P T 5 - 1では、1回目のボタン押下タイミングで主演出Aから主演出Bへと変化する主演出が実行される。次いで、2回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、3回目のボタン押下タイミングで副演出Aから副演出Bへと変化する副演出が実行される。次いで、4回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、5回目のボタン押下タイミングで主演出Bから主演出Cへと変化する主演出が実行される。次いで、6回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、7回目のボタン押下タイミングで主演出Cから主演出Dへと変化する主演出が実行される。次いで、8回目のボタン押下タイミングで所定演出が実行される。次いで、9回目のボタン押下タイミングで副演出Bから副演出Cへと変化する副演出が実行される。次いで、10回目のボタン押下タイミングでリーチ図柄がテンパイし、リーチが開始される。ここで、P T 5 - 1では、副演出の最終態様が副演出Dであるが、リーチ開始時には副演出Cまでしか変化していない。P T 5 - 1では、リーチ後に副演出Cが副演出Dへと変化する副演出が実行されることとなる。

## 【0212】

図 8 - 6 に示す P T 3 - 1 とその他のパターンとを例にとると、主演出が主演出 B であるときよりも主演出 C であるときの方が、副演出が副演出 C に変化する割合が高くなるように、各ボタン演出パターンの乱数値が割振られている。つまり、主演出がより期待度の高い演出態様に変化したときのタイミングの方が、主演出が期待度の低い態様であるときのタイミングよりも副演出が期待度が高い態様に変化する割合が高くなっている。よって、主演出が期待度の高い段階に変化しているにも関わらず、副演出が期待度の低い段階までしか変化しないような事態が減少する。また、主演出が変化する前に副演出を先に変化させてしまうことにより、副演出に対する期待感を保てなくなってしまうことを防ぐことができる。よって、このようにすれば、主演出の変化に応じて副演出を変化することができ、主演出の段階と副演出の段階とを考慮した演出が実行されるため、興趣の低下を抑制することができる。

10

#### 【 0 2 1 3 】

図 8 - 6 に示す P T 3 - 2 とその他のパターンとを例にとると、P T 3 - 2 は、副演出が副演出 A から開始されず副演出 B から開始されるパターンである。そして、P T 3 - 2 とその他のパターンとの関係では、主演出が開始されるときに、副演出 B で開始されるよりも副演出 A で開始されるときの方が、副演出 C まで変化する割合が高くなるように、各ボタン演出パターンの乱数値が割振られている。つまり、主演出が開始されるときに期待度の低い段階の副演出で開始される方が、期待度の高い段階の副演出で開始されるよりも、さらに期待度の高い段階の副演出へと変化しやすい。このようにすれば、主演出の実行中に変化する副演出の段階を多くすることができ、主演出の段階と副演出の段階とを考慮した演出が実行されるため、興趣の低下を抑制することができる。

20

#### 【 0 2 1 4 】

図 8 - 6 に示す P T 3 - 3 とその他のパターンとを例にとると、主演出が主演出 C であるときに副演出が副演出 A である場合には、副演出 A を副演出 B へ変化させてから副演出 C へと変化させる割合よりも、副演出 A を副演出 B へ変化させずに副演出 C へ変化させる割合の方が高くなるように、各ボタン演出パターンの乱数値が割振られている。つまり、主演出が期待度の高い段階に変化しているときに、副演出が期待度の低い段階である場合には、副演出の態様を 1 つずつ段階的に変化させるよりも間の段階を飛ばして変化させる割合の方が高くなっている。このようにすれば、主演出の演出の段階数が高くなっているにも関わらず、副演出の変化回数が多くなってしまうことを防止することができ、主演出の段階と副演出の段階とを考慮した演出が実行されるため、興趣の低下を抑制することができる。

30

#### 【 0 2 1 5 】

図 8 - 6 に示す P T 4 - 1 とその他のパターンとを例にとると、主演出が主演出 C であるときに副演出を副演出 D まで変化させる割合よりも、主演出が終了した後のリーチ開始後のタイミングにおいて副演出を副演出 D まで変化させる割合の方が高くなるように、各ボタン演出パターンの乱数値が割振られている。つまり、リーチ開始までのタイミングで副演出が最高期待度の副演出 D まで変化するよりも、リーチ開始後のタイミングで副演出が最高期待度の副演出 D まで変化する割合の方が高くなっている。このようにすれば、リーチ開始により主演出が変化を終了した場合であっても副演出が大当たり有利状態に制御される期待度の高い副演出 D まで変化することへの期待感を持続させることができ、主演出の段階と副演出の段階とを考慮した演出が実行されるため、興趣の低下を抑制することができる。

40

#### 【 0 2 1 6 】

また、図 8 - 6 に示すボタン演出 10 回パターンにおいては、5 回のボタン押下タイミングが経過する以前よりも 5 回の押下タイミングが経過した後の方が主演出を変化させやすいように、各ボタン演出パターンの乱数値が割振られている。このようにすれば、遊技者に目立つ態様で実行される主演出について、所定期間経過後の演出の後半においても遊技者の期待感を持続させることができる。

#### 【 0 2 1 7 】

50

次に、ボタン演出を設定するためのボタン演出処理について説明する。図8-7は、ボタン演出処理を示すフローチャートである。ボタン演出処理は、可変表示開始設定処理（図7のS171）において実行される処理に含まれる。演出制御用CPU120は、まず、今回実行される可変表示の変動パターンが、スーパーリーチAの変動パターンであるかを判定する（007FS001）。スーパーリーチAの変動パターンは、ボタン演出10回パターンの演出が実行される実行時間が設定された変動パターンである。スーパーリーチの変動パターンであるか否かは、メイン側からサブ側に送られてくる変動パターン指定コマンドの値から判定すればよい。

#### 【0218】

演出制御用CPU120は、007FS001において、スーパーリーチAの変動パターンであると判定した場合（007FS001；Y）は、図8-5に示したボタン演出決定テーブルにより、ボタン演出の実行の有無を決定する（007FS002）。次いで、演出制御用CPU120は、007FS003において、ボタン演出実行有りに決定されたか否かを判定する。演出制御用CPU120は、ボタン演出実行有りでないとして判定した場合（007FS003；N）には、処理を終了する。

#### 【0219】

演出制御用CPU120は、007FS003において、ボタン演出実行有りと判定した場合（007FS003；Y）には、図8-5に示した最終態様決定テーブルにより、主演出および副演出の最終態様を決定する（007FS004）。次いで、演出制御用CPU120は、図8-6に示したボタン演出10回用パターン内容決定テーブルにより、最終態様に応じたボタン演出パターンを決定する（007FS005）。次いで、演出制御用CPU120は、決定された内容のボタン演出を実行するように設定し（007FS006）、処理を終了する。

#### 【0220】

演出制御用CPU120は、007FS001において、スーパーリーチAの変動パターンでないとして判定した場合（007FS001；N）は、今回実行される可変表示の変動パターンが、スーパーリーチBの変動パターンであるか否かを判定する（007FS007）。演出制御用CPU120は、007FS007において、スーパーリーチBの変動パターンでないとして判定した場合（007FS007；N）は、処理を終了する。

#### 【0221】

演出制御用CPU120は、007FS007において、スーパーリーチBの変動パターンであると判定した場合（007FS007；Y）は、図8-5に示したボタン演出決定テーブルにより、ボタン演出の実行の有無を決定する（007FS008）。次いで、演出制御用CPU120は、007FS009において、ボタン演出実行有りに決定されたか否かを判定する。演出制御用CPU120は、ボタン演出実行有りでないとして判定した場合（007FS009；N）には、処理を終了する。

#### 【0222】

演出制御用CPU120は、007FS009において、ボタン演出実行有りと判定した場合（007FS009；Y）には、図8-5に示した最終態様決定テーブルにより、主演出および副演出の最終態様を決定する（007FS010）。次いで、演出制御用CPU120は、ボタン演出15回用パターン内容決定テーブルにより、最終態様に応じたボタン演出パターンを決定する（007FS011）。次いで、演出制御用CPU120は、決定された内容のボタン演出を実行するように設定し（007FS006）、処理を終了する。

#### 【0223】

〔特徴部007F～010Fにより得られる主な構成や効果〕

〔1〕 図8-6に示すPT3-1とその他のパターンとを例にとると、主演出が主演出Bであるときよりも主演出Cであるときの方が、副演出が副演出Cに変化する割合が高くなるように、各ボタン演出パターンの乱数値が割振られている。つまり、主演出がより期待度の高い演出態様に変化したときのタイミングの方が、主演出が期待度の低い態様で

10

20

30

40

50

あるときのタイミングよりも副演出が期待度が高い態様に変化する割合が高くなっている。よって、主演出が期待度の高い段階に変化しているにも関わらず、副演出が期待度の低い段階までしか変化しないような事態が減少する。また、主演出が変化する前に副演出を先に変化させてしまうことにより、副演出に対する期待感を保てなくなってしまうことを防ぐことができる。よって、このようにすれば、主演出の変化に応じて副演出を変化することができ、主演出の段階と副演出の段階とを考慮した演出が実行されるため、興趣の低下を抑制することができる。

【0224】

[2] 図8-6に示すPT3-2とその他のパターンとを例にとると、PT3-2は、副演出が副演出Aから開始されず副演出Bから開始されるパターンである。そして、PT3-2とその他のパターンとの関係では、主演出が開始されるときに、副演出Bで開始されるよりも副演出Aで開始されるときの方が、副演出Cまで変化する割合が高くなるように、各ボタン演出パターンの乱数値が割振られている。つまり、主演出が開始されるときに期待度の低い段階の副演出で開始される方が、期待度の高い段階の副演出で開始されるよりも、さらに期待度の高い段階の副演出へと変化しやすい。このようにすれば、主演出の実行中に変化する副演出の段階を多くすることができ、主演出の段階と副演出の段階とを考慮した演出が実行されるため、興趣の低下を抑制することができる。

10

【0225】

[3] 図8-6に示すPT3-3とその他のパターンとを例にとると、主演出が主演出Cであるときに副演出が副演出Aである場合には、副演出Aを副演出Bへ変化させてから副演出Cへと変化させる割合よりも、副演出Aを副演出Bへ変化させずに副演出Cへ変化させる割合の方が高くなるように、各ボタン演出パターンの乱数値が割振られている。つまり、主演出が期待度の高い段階に変化しているときに、副演出が期待度の低い段階である場合には、副演出の態様を1つずつ段階的に変化させるよりも間の段階を飛ばして変化させる割合の方が高くなっている。このようにすれば、主演出の演出の段階数が高くなっているにも関わらず、副演出の変化回数が多くなってしまうことを防止することができ、主演出の段階と副演出の段階とを考慮した演出が実行されるため、興趣の低下を抑制することができる。

20

【0226】

[4] 図8-6に示すPT4-1とその他のパターンとを例にとると、主演出が主演出Cであるときに副演出を副演出Dまで変化させる割合よりも、主演出が終了した後のリーチ開始後のタイミングにおいて副演出を副演出Dまで変化させる割合の方が高くなるように、各ボタン演出パターンの乱数値が割振られている。つまり、リーチ開始までのタイミングで副演出が最高期待度の副演出Dまで変化するよりも、リーチ開始後のタイミングで副演出が最高期待度の副演出Dまで変化する割合の方が高くなっている。このようにすれば、リーチ開始により主演出が変化を終了した場合であっても副演出が大当たり有利状態に制御される期待度の高い副演出Dまで変えることへの期待感を持続させることができ、主演出の段階と副演出の段階とを考慮した演出が実行されるため、興趣の低下を抑制することができる。

30

【0227】

[5] 図8-2に示すように、ボタンが押下されてブッシュセンサ35Bが遊技者の動作を検出したことに基づいて主演出が変化する。これによれば、遊技者の動作を促進させることができ、興趣の低下を抑制することができる。

40

【0228】

[6] 図8-2に示すように、主演出および副演出を変化させないときは、所定演出として賑やかしの演出を実行する。このようにすれば、変化タイミングにおいては何らかの演出が実行されるため、興趣の低下を抑制することができる。

【0229】

[7] 図8-3に示すように、主演出を大きな演出音とともに画面の中央領域で実行し、副演出を小さな演出音とともに画面の右端の領域で実行する。このようにすれば、主

50

演出の認識度合いを高くできるため、主演出における興趣の低下を抑制することができる。

【0230】

〔8〕 図8-2に示すように、リーチ開始前の押下タイミングの1つ前の押下タイミングからリーチ開始までの期間では、所定演出の実行を制限する。このようにすれば、特別期間としての所定演出禁止期間において所定演出が実行されることによる興趣の低下を抑制することができる。

【0231】

〔9〕 図8-6に示すボタン演出10回パターンにおいては、5回のボタン押下タイミングが経過する以前よりも5回の押下タイミングが経過した後の方が主演出を変化させやすいように、各ボタン演出パターンの乱数値が割振られている。このようにすれば、遊技者に目立つ態様で実行される主演出について、所定期間経過後の演出の後半においても遊技者の期待感を持続させることができる。

【0232】

〔特徴部007F～010Fのその他の変形例〕

〔1〕 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もよい。例えば、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）が変わるようにしてもよい。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ればよい。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ればよい。また、設定値は、最も大きい値である6が最も遊技場側にとって不利な値であり、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど遊技場側にとって有利な値となればよい。なお、設定値に応じて出玉率が変われば、例えば、大当りの確率が設定値によって変わっていてもよいし、大当り確率は一定であるものの大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値によって変わっていてもよい。このように、パチンコ遊技機1は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されるようにしてもよい。パチンコ遊技機1において設定されている設定値は、主基板11の側から演出制御基板12の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知されるようにすればよい。

【0233】

〔2〕 設定値が複数設けられた遊技機においては、ボタン演出におけるボタン押下のタイミングで現在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ようにしてもよい。設定示唆演出はボタン押下時に必ず実行されるものではなく、所定の抽選に当選したときのみ実行されるようにすればよい。また、設定示唆演出は、主演出、副演出、所定演出と同時に実行されるようにしてもよい。また、設定示唆演出は、所定演出が実行されるタイミングに所定演出の代わりに実行されるようにしてもよい。設定示唆演出としては、例えば、設定値に応じたキャラクタ画像が表示すればよい。

【0234】

〔3〕 前述した実施の形態において、主演出は、副演出よりも目立つ態様（副演出が主演出よりも遊技者に認識し難い態様）で実行される場合について説明した。しかし、副演出が主演出よりも目立つ態様で実行される場合があってもよい。例えば、副演出のうち金色に変化する期待度の高い副演出については、主演出よりも目立つ態様で実行されるようにしてもよい。具体的には、金色に変化する副演出が実行される場合には、主演出で実行される演出音よりも大きな演出音が出力されるようにしてもよい。

【0235】

〔4〕 前述した実施の形態において、所定演出では「継続」の文字が表示されるものについて説明した。しかし、所定演出は、その他の演出態様で実行されるようにしてもよい。例えば、所定演出としてキャラクタがカットインするものであってもよいし、キャラクタがセリフを発するものであってもよい。また、実行されるタイミングにより所定演出

の演出態様が異なるようにしてもよい。このような場合には、ボタン演出の前半ではキャラクターAのカットインが実行され、ボタン演出の後半ではキャラクターBのカットインが実行されるようにしてもよい。

【0236】

〔5〕 前述した実施の形態において、ボタン演出の最終の押下タイミングでは、リーチが成立するものについて説明した。しかし、ボタン演出の最終の押下タイミングで主演出や副演出が実行されるようにしてもよい。

【0237】

〔6〕 前述した実施の形態において、ボタン演出の内容は、図8-6に示すようなボタン演出10回パターン内容決定テーブルのようなテーブルにより一括で決定される場合について説明した。しかしながら、ボタンの押下タイミング毎に毎回実行される演出が抽選により決定されるようにしてもよい。このような場合、実行される主演出や副演出は、押下タイミング毎に実行割合が異なるように決定されるようにすればよい。

【0238】

〔7〕 前述した実施の形態において、副演出はアクティブ表示であってもよい。アクティブ表示は、大当り遊技状態に制御される期待度により段階的に変化していくものである。例えば、アクティブ表示が青色<緑色<赤色<金色の順で段階的に大当り期待度が高くなっていくようにしてもよい。このような場合に、ボタン押下タイミングで副演出が実行されることによりアクティブ表示の態様が変化するようにしてもよい。このようにすれば、段階的に変化する主演出と副演出との関係において、遊技の興趣を向上させることができる。また、副演出として箱画像とともにアクティブ表示が変化するようにしてもよい。また、第1副演出として箱画像が変化し、第2副演出としてアクティブ表示が変化するようにしてもよい。このように、副演出が2カ所以上において実行されるようにしてもよい。

【0239】

〔8〕 前述した実施の形態において、主演出や副演出の段階に対応した表示がされるようにしてもよい。具体的には、主演出や副演出の段階に対応して「×2」、「×3」等の数字が表示されるようにしてもよい。また、段階数に対応した数字は、主演出と副演出とのうち少なくともいずれか一方のみ表示されるものであってもよい。また、段階数に対応した数字は、リーチ後も表示されるようにしてもよい。また、数字ではなく段階数に応じて表示されるキャラクタの数が増加するようにしてもよい。

【0240】

〔9〕 前述した実施の形態において、副演出よりも目立つ態様の主演出として、実行される画面の領域が大きいもの、音量が大きいもの等を説明した。しかしながら、副演出よりも目立つ態様の主演出としては光量が大きいものであってもよい。また、画面の領域、音量、光量の組合せにより副演出よりも主演出が目立つ態様となるものであってもよい。

【0241】

〔10〕 前述した実施の形態において、リーチ後にも副演出が実行される場合について説明した。しかし、リーチ後に主演出が実行されるようにしてもよいし、所定演出が実行されるようにしてもよい。

【0242】

〔11〕 前述した実施の形態において、1回のボタン演出では主演出、副演出、所定演出のいずれ1つの演出が実行される場合について説明した。しかしながら、1回のボタン演出により、2つ以上の演出が実行されるようにしてもよい。

【0243】

〔12〕 遊技機の一例としてパチンコ遊技機1を例示したが、前述した実施形態はこれに限定されるものではなく、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになる

10

20

30

40

50

と、所定数のメダルが遊技者に払い出されるスロットマシンに適用してもよい。例えば、このようなスロットマシンに適用する場合には、遊技者にとって有利なボーナス、A T (遊技者にストップボタン操作の操作手順を報知する状態)、C Z (報知状態であるA Tへの制御に関する有利度が高い状態)、A R T (A T + リプレイ確率が高いR Tである状態)等へ移行していること、あるいは移行することを示唆する一連の演出の中でボタン演出が実行されるようにすればよい。

#### 【0244】

〔設定変更機能付きパチンコ遊技機について〕

パチンコ遊技機1は、設定変更機能が設けられていてもよい。図9-1(A)及び図9-1(B)は、表示結果判定テーブルを示す説明図である。このうち、図9-1(A)は変動特図が第1特図である場合に用いられる第1特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図9-2(A)は変動特図が第2特図である場合に用いられる第2特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ROM101に記憶されているデータの集まりであり、設定値毎に乱数値MR1と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果(特図表示結果)に設定されたテーブルである。乱数値MR1は、表示結果決定用の乱数値であり、0~65535の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルにおける当り判定値も、0~65535の範囲で特図表示結果に割り当てられている。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るもの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よい。

#### 【0245】

設定値が1であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020~1237までが「大当り」に割り当てられ、32767~33094までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が1であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020~1346までが「大当り」に割り当てられ、32767~33094までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が1であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020~1237までが「大当り」に割り当てられ、32767~33421までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が1であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020~1346までが「大当り」に割り当てられ、32767~33421までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。

#### 【0246】

設定値が2であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020~1253までが「大当り」に割り当てられ、32767~33094までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が2であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020~1383までが「大当り」に割り当てられ、32767~33094までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が2であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020~1253までが「大当り」に割り当てられ、32767~33421までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が2であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判

【 0 2 4 7 】

10

20

30

40

50

が「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。

#### 【0250】

設定値が6であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1346までが「大当り」に割り当てられ、32767～33094までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が6であり変動特図が第1特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1674までが「大当り」に割り当てられ、32767～33094までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が6であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1346までが「大当り」に割り当てられ、32767～33421までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。設定値が6であり変動特図が第2特図である場合のうち、遊技状態が確変状態である場合に、表示結果決定用の乱数値MR1と比較される当り判定値は、1020～1674までが「大当り」に割り当てられ、32767～33421までが「小当り」に割り当てられ、その他の数値範囲が「ハズレ」に割り当てられている。

10

#### 【0251】

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（例えば、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（例えば、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）。大当り遊技状態に制御すると決定される確率は、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高くなるように、各表示結果判定テーブルでは、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

#### 【0252】

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

#### 【0253】

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9-1(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。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

50

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9-1(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。

#### 【0254】

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。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。

10

#### 【0255】

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では、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。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、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。このように、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では、0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、設定値が1の場合は共通数値範囲(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。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。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。

20

30

#### 【0256】

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では、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。設定値が6の場合に注目すると、この場合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、設定値が6の場合の大当り判定値の範囲(1020～1346)とは異なる数値範囲において、32767を小当り判定値の基準値(小当り基準値)として、32767～33094の範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

40

#### 【0257】

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

50

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。このように、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では、0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、設定値が 1 の場合は共通数値範囲 ( 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。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。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。

10

**【 0 2 5 8 】**

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。設定値が 6 の場合に注目すると、この場合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、設定値が 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。これにより、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 5 9 】**

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では、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。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、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。このように、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では、0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、設定値が 1 の場合は共通数値範囲 ( 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。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。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。

30

40

**【 0 2 6 0 】**

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では、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。設定値が 6 の場合に注目すると、この場合に当り判定値のうち 1 0 2 0 ~ 1 3 4 6 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、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。これにより、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。

50

## 【0261】

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では、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている(1020～1346までが「大当り」に割り当てられている)一方で、設定値2～設定値6の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1347から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1347～1383の範囲、設定値3では1347～1429の範囲、設定値4では1347～1487の範囲、設定値5では1347～1556の範囲、設定値6では1347～1674の範囲にそれぞれ設定されている。このように、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では、0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、設定値が1の場合は共通数値範囲(1020～1346)内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は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。非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1347を基準として増加していく。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。

10

## 【0262】

20

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。設定値が6の場合に注目すると、この場合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、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。これにより、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。

30

## 【0263】

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。

## 【0264】

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。

40

## 【0265】

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最も低く、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

50

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）。CPU 103 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、乱数値 MR 1 の値が大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当り A ~ 大当り C）とすることを決定する。また、乱数値 MR 1 が小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることを決定する。こうして、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。図 9 - 1 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 4 A または第 2 特別図柄表示装置 4 B における停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第 1 特別図柄表示装置 4 A または第 2 特別図柄表示装置 4 B における停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

10

20

30

40

50

#### 【0266】

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形態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。パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が大きいほど遊技者にとって有利となる（大当り確率が高まることや、特定の大当り種別が決定されやすくなること等）形態に限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

#### 【0267】

パチンコ遊技機 1 に設定される設定値に応じて大当り確率が変化する一方で、遊技性自体は変化しない形態に限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。例えば、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が 1 である場合は、通常状態での大当り確率が 1 / 320、確変状態が 65 % の割合でループする遊技性（所謂確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 2 である場合は、通常状態での大当り確率が 1 / 200、大当り遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当り遊技中に遊技球が該所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（所謂 V 確変タイプ）とし、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 3 である場合は、大当り確率が 1 / 320 且つ小当り確率が 1 / 50 であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技状態に制御する遊技性（所謂 1 種 2 種混合タイプ）としてもよい。パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1 ~ 3 のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が 1 ~ 3 のいずれかである場合よりも大当り確率や小当り確率が高い一方で大当り遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 4 ~ 6 のいずれかである場合）を設けてもよい。設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、設定値が 1 ~ 3 の場合は、特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が 4 ~ 6 の場合は、所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当り遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

#### 【0268】

（本実施の形態の特徴部 138F に関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部 138F について説明する。特徴部 138F は、設定値の設定に関連する示唆を実行可能な示唆演出に特徴を有している。特徴部 138F は、他の特徴部とともに、上述したパチンコ遊技機 1 に適用可能である。

#### 【0269】

特徴部 1 3 8 F において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、特別演出を実行可能である。特別演出は、図 9 - 2 を用いて後述する第 1 特別演出と、図 9 - 3 を用いて後述する第 2 特別演出とを含む。特別演出の実行中には、示唆演出と特定演出とを実行可能である。示唆演出は、設定値の設定に関連する示唆を実行可能な演出である。設定値の設定に関連する示唆とは、たとえば、現在設定されている設定値を示唆することを指す。示唆演出は、第 1 示唆演出と第 2 示唆演出とを含む。

【 0 2 7 0 】

また、特定演出は、大当りの信頼度を示唆する演出であり、予告演出の一種である。演出制御用 CPU 1 2 0 は、後述する演出実行条件が成立したか否かを判定する。演出実行条件には、第 1 条件と第 2 条件とがある。特定演出は、演出実行条件が成立したと判定されたことに基づいて実行可能である。

10

【 0 2 7 1 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 モード（「手動モード」とも称する）と第 2 モード（「自動モード」とも称する）とに制御可能である。第 1 モード（手動モード）は、予め定められた有効期間中にプッシュボタン 3 1 B に対する操作がプッシュセンサ 3 5 B により検出された（以下、「ボタン操作があった」とも称する）ときに、第 1 条件が成立したと判定するモードである。

【 0 2 7 2 】

ここで、予め定められた有効期間は、操作有効期間である。操作有効期間は、特別演出において遊技者による操作が有効に受け付けられる期間（操作の検出が有効となる期間）である。すなわち、第 1 モード（手動モード）は、操作有効期間中にボタン操作があったときに、第 1 条件が成立したと判定するモードである。第 2 モード（自動モード）は、操作有効期間中にボタン操作がなかったときでも、第 2 条件が成立したと判定するモードである。

20

【 0 2 7 3 】

演出実行条件のうち第 1 条件は、操作有効期間中にボタン操作があったときに成立する。また、演出実行条件のうち第 2 条件は、操作有効期間中にボタン操作がなかったときであっても成立する。本実施の形態においては、第 2 条件は、特定演出実行タイミングになったときに成立する。

【 0 2 7 4 】

30

演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 モードにおいて遊技者による長押し操作が検出されたときに第 2 モードへ制御することが可能であり、第 2 モードにおいて遊技者による長押し操作が検出されたときに第 1 モードへ制御することが可能である。長押し操作とは、たとえば、プッシュボタン 3 1 B に対する操作が所定時間以上継続して検出されることを言う。なお、プッシュボタン 3 1 B に限らず、それ以外の演出ボタンの長押し操作であってもよい。

【 0 2 7 5 】

第 1 示唆演出においては、第 1 条件の判定が有効となる。すなわち、第 1 モードにおいて、操作有効期間中にボタン操作があったときに、ボタン操作が検出された（演出実行条件（第 1 条件）が成立した）とする判定を有効にして、第 1 示唆演出が実行される（後述の図 9 - 2（B））。また、第 1 示唆演出においては、第 2 条件の判定が有効となる。すなわち、第 2 モードにおいて、操作有効期間中にボタン操作がなかったときでも、ボタン操作が検出された（演出実行条件（第 2 条件）が成立した）とする判定を有効にして第 1 示唆演出が実行される（後述の図 9 - 2（E））。

40

【 0 2 7 6 】

第 2 示唆演出においては、第 1 条件の判定が有効となる。すなわち、第 1 モードにおいて、操作有効期間中にボタン操作があったときに、ボタン操作が検出された（演出実行条件（第 1 条件）が成立した）とする判定を有効にして第 2 示唆演出が実行される（後述の図 9 - 3（C））。また、第 2 示唆演出においては、第 2 条件の判定が無効となる。すなわち、第 2 モードにおいて、操作有効期間中にボタン操作がなかったときでも、ボタン操

50

作が検出された（演出実行条件（第2条件）が成立した）とする判定が無効になる。このため、第2モードにおいて、操作有効期間中にボタン操作がなかったときは、第2示唆演出が実行されることがない（後述の図9-3（F））。

#### 【0277】

まず、第1特別演出の一例について説明する。図9-2は、特徴部138Fで実行される第1特別演出の一例を示す図である。図9-2（A）～（C）は、第1モード（手動モード）において、第1特別演出が実行される例について説明するものであり、図9-2（D）、（E）は、第2モード（自動モード）において、第1特別演出が実行される例について説明するものである。第1特別演出は、リーチ演出の実行中に実行される。

#### 【0278】

まず、第1モード（手動モード）における第1特別演出の実行例について説明する。図9-2（A）に示すように、第1特別演出が実行されると、画像表示装置5の表示画面上には、操作促進画像138F001とバー画像138F002とが表示される。また、保留された特図ゲームに対応する保留表示H（非時短状態時は保留している第1特図ゲームに対応し、時短状態時は保留している第2特図ゲームに対応する）が表示される。また、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄が表示される。スピーカ8L、8Rからは第1特別演出実行時に出力される演出音出力される。

#### 【0279】

操作促進画像138F001は、プッシュボタン31Bを押すことを促す画像（プッシュボタン31B及び「PUSH!」の画像）であり、操作有効期間内に表示される。バー画像138F002は、バーの画像である。バー画像138F002内には、左右に移動するタイミング特定画像T1とジャストタイミングを示す領域JSとが設けられている。タイミング特定画像T1は、バー画像138F002内を左右に往復移動する。タイミング特定画像T1は、左端に達したときに右に移動し、右端に達したときに左に移動する。ジャストタイミングを示す領域JSは、バー画像138F002の中央に設けられている。

#### 【0280】

左右に往復移動するタイミング特定画像T1が領域JS内にあるときに、ボタン操作があった場合、その操作は、操作有効期間内におけるジャストタイミング（「ジャストインパクト」とも称する）となる。操作有効期間内には、特定のタイミングであるジャストタイミング（一定の時間幅を有してもよい）が設けられており、ボタン操作があった場合、第1条件が成立して、特定演出や第1示唆演出が実行可能となる。

#### 【0281】

本実施の形態においては、ジャストタイミングでボタン操作があった場合には第1示唆演出が実行可能となり、ジャストタイミング以外のタイミングでボタン操作があった場合には第1示唆演出が実行されないようにしている。しかし、これに限らず、ジャストタイミング以外のタイミングでボタン操作があった場合でも第1示唆演出が実行されるようにしてもよい。

#### 【0282】

バー画像138F002とタイミング特定画像T1と領域JSとで、ジャストタイミングを報知するメータが構成されている。ジャストタイミングを報知するメータは、操作促進画像138F001とともに表示開始される。なお、タイミング特定画像T1は、バー画像138F002内において往復移動するのではなく、一端から他端に1回移動するのみであってもよい。このような場合、ジャストタイミングは、操作有効期間において1つとなる。

#### 【0283】

操作促進画像138F001と、バー画像138F002とが表示された状態で、遊技者がボタン操作を行った場合であって、当該操作がジャストタイミングである場合（タイミング特定画像T1が領域JS内に位置するときにボタン操作が行われた場合、図9-2（B）の画面（成功時）に遷移する。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 8 4 】

図 9 - 2 ( B ) に示すように、タイミング特定画像 T 1 の移動が停止する ( 領域 J S 内で停止する ) とともに、タイミング特定画像 T 1 の周辺が光る。これとともに、スピーカ 8 L、8 R から「ジャストインパクト！」の音声が出力される。なお、ボタン操作が行われたタイミングで、操作促進画像 1 3 8 F 0 0 1 は消去され、操作有効期間は終了する。

## 【 0 2 8 5 】

そして、このタイミングで、特定演出と第 1 示唆演出が実行される。特定演出においては、大当たり期待度を「激熱!!」、「CHANCE!」により報知することにより、大当たり遊技状態に制御されることを示唆する。この例では、特定演出として、「激熱!!」の画像 1 3 8 F 0 0 3 を表示する。また、その際、スピーカ 8 L、8 R から「激熱!!」の音声が出力されるようにしてもよい。

10

## 【 0 2 8 6 】

第 1 示唆演出は、キャラクタ画像 1 3 8 F 0 0 4 がセリフをしゃべることにより実行される。当該セリフは、吹き出しで表示される。セリフの種類により、現在設定されている設定値が示唆される。本例においては、現在設定されている設定値は 6 であるとする。画面上では、第 1 示唆演出においてセリフ B による示唆が行われている。セリフ B は、現在設定されている設定値が 2, 4, 6 のいずれかであることを示唆するセリフである。

## 【 0 2 8 7 】

これに対して、操作促進画像 1 3 8 F 0 0 1 と、バー画像 1 3 8 F 0 0 2 とが表示された状態で、遊技者がボタン操作を行った場合であって、当該ボタン操作がジャストタイミングではない場合、図 9 - 2 ( C ) の画面 ( 失敗時 ) に遷移する。

20

## 【 0 2 8 8 】

図 9 - 2 ( C ) に示すように、タイミング特定画像 T 1 の移動が停止する ( 領域 J S 外で停止する )。これとともに、スピーカ 8 L、8 R からボタンが操作されたときに出力される操作音が出力される。また、操作促進画像 1 3 8 F 0 0 1 は、ボタンが押下した状態を示す画像に変化する。

## 【 0 2 8 9 】

このタイミングで、特定演出が実行される。この例では、特定演出として、「激熱!!」の画像 1 3 8 F 0 0 3 を表示している。本実施の形態では、ジャストタイミングではないタイミングでプッシュボタン 3 1 B が操作された場合は、第 1 示唆演出が実行されない。なお、これに限らず、このような場合であっても、第 1 示唆演出が実行されるようにしてもよい。

30

## 【 0 2 9 0 】

次に、第 2 モード ( 自動モード ) における第 1 特別演出の実行例について説明する。図 9 - 2 ( D ) に示すように、第 1 特別演出が実行されると、自動操作画像 1 3 8 F 0 0 5 とバー画像 1 3 8 F 0 0 2 とが表示される。自動操作画像 1 3 8 F 0 0 5 は、自動的にボタン操作 ( プッシュボタン 3 1 B の操作 ) が行われることを示す画像である。以下、このように、遊技者がボタン操作を行ってなくてもボタン操作が行われたような表示が行われることを、「自動停止が行われた」とも言う。また、遊技者が実際にボタン操作を行ったことを、「手動停止が行われた」とも言う。

40

## 【 0 2 9 1 】

たとえば、自動操作画像 1 3 8 F 0 0 5 として、図 9 - 2 ( D ) のような、プッシュボタンと、遊技者の代わりにプッシュボタンを押す人間の手とが表示される。その他の表示は、第 1 モード時と同様である。第 2 モードにおいて、このような自動停止は、操作有効期間内に行われる。

## 【 0 2 9 2 】

図 9 - 2 ( A ) と同様に、タイミング特定画像 T 1 は、バー画像 1 3 8 F 0 0 2 内を左右に往復移動する。第 2 モードにおいては、左右に往復移動するタイミング特定画像 T 1 が領域 J S 内にあるときに、プッシュボタン 3 1 B が自動で操作されるような演出が実行される。第 2 モードにおいては、遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作しても、タイミン

50

グ特定画像 T 1 の移動が停止することはない。

【 0 2 9 3 】

操作促進画像 1 3 8 F 0 0 1 とバー画像 1 3 8 F 0 0 2 とが表示された状態で、操作有効期間内にプッシュボタンを押す人間の手が操作を行う（自動停止する）演出が行われると、第 2 条件が成立し、図 9 - 2 ( E ) の画面（成功時）に遷移する。なお、本実施の形態においては、第 2 モードにおいては、必ずジャストタイミングで自動停止するような演出が実行される。なお、これに限らず、ジャストタイミング以外のタイミングで自動停止するような演出が実行されるようにしてもよい。

【 0 2 9 4 】

図 9 - 2 ( E ) に示すように、タイミング特定画像 T 1 の移動が停止する（領域 J S 内で停止する）とともに、タイミング特定画像 T 1 の周辺が光る。これとともに、スピーカ 8 L、8 R から「ジャストインパクト！」の音声が出力される。このタイミングで、特定演出と第 1 示唆演出が実行される。本例では、特定演出として、「激熱！！」の画像 1 3 8 F 0 0 3 を表示している。また、本例では、現在設定されている設定値は 6 であり、第 1 示唆演出においてセリフ B による示唆が行われている。

【 0 2 9 5 】

また、図 9 - 2 ( A ) の第 1 モードにおいて遊技者による長押し操作が検出されると、図 9 - 2 ( D ) の第 2 モードへの切り換えが行われる。また、図 9 - 2 ( D ) の第 2 モードにおいて遊技者による長押し操作が検出されると、図 9 - 2 ( A ) の第 2 モードへの切り換えが行われる。ただし、特定演出や第 1 示唆演出が実行されて、図 9 - 2 ( B )、( C )、( D ) の状態へ移行した状態においては、第 1 モードから第 2 モードへの切り換えや第 2 モードから第 1 モードへの切り換えをすることができない。

【 0 2 9 6 】

次に、第 2 特別演出の一例について説明する。図 9 - 3 は、特徴部 1 3 8 F で実行される第 2 特別演出の一例を示す図である。図 9 - 3 ( B ) ~ ( D ) は、第 1 モード（手動モード）において、第 2 特別演出が実行される例について説明するものであり、図 9 - 3 ( E )、( F ) は、第 2 モード（自動モード）において、第 2 特別演出が実行される例について説明するものである。第 2 特別演出は、リーチ演出の実行中に実行される。

【 0 2 9 7 】

本実施の形態において、第 2 特別演出は、画面上にスロットマシンのリールが出現し、ボタン操作を行うことで、回転するリールを所定の図柄で停止させるような表示を行う演出である。たとえば、図 9 - 3 ( A ) に示すように、リールには、リール配列 1 3 8 F 0 0 6 のような図柄が配置されている。リール配列 1 3 8 F 0 0 6 には、上から、リプレイ図柄、ベル図柄、プラム図柄、7 図柄、スイカ図柄、ベル図柄、リプレイ図柄の 7 つの図柄が配置されている。遊技者は、回転するリールを 7 図柄で停止させたときに、リールの停止に成功したことになる。以下、回転するリールを 7 図柄で停止させるタイミングを、「ピタ押しタイミング」とも称する。

【 0 2 9 8 】

まず、第 1 モード（手動モード）における第 2 特別演出の実行例について説明する。図 9 - 3 ( B ) に示すように、第 2 特別演出が実行されると、リール画像 1 3 8 F 0 0 7 が表示される。また、第 1 特別演出実行時と同様に、画面左下の端に保留表示 H および画面右上の端に飾り図柄が表示されている。

【 0 2 9 9 】

第 2 特別演出においては、第 1 特別演出実行時のようなプッシュボタン 3 1 B を押すことを促す操作促進画像 1 3 8 F 0 0 1 やバー画像 1 3 8 F 0 0 2 は表示されない。第 2 特別演出は、第 1 特別演出とは異なり、隠しボタンの演出である。このような隠しボタンの演出においては、操作促進画像によってボタン操作が促されることはなく、隠しボタン（プッシュボタン 3 1 B）の存在を知っている遊技者がボタン操作を行ってリールを停止させることになる。

【 0 3 0 0 】

本実施の形態においては、図 9 - 3 に示すように、説明の都合上、画面右側の位置に比較的遊技者の注目を集めるような形でリール画像 1 3 8 F 0 0 7 を表示させている。しかし、隠しボタンの演出であるため、これに限らず、特定演出などの予告演出における演出画像の表示よりも目立たない態様（遊技者の注目を集めない態様）で第 2 特別演出における演出画像（リール画像 1 3 8 F 0 0 7）を表示させるようにしてもよい。たとえば、図 9 - 3 の画面左下の端に表示されている保留表示 H の付近に小さくリール画像 1 3 8 F 0 0 7 を表示させるようにしてもよい。

#### 【 0 3 0 1 】

リール画像 1 3 8 F 0 0 7 は、リール配列 1 3 8 F 0 0 6 に示される図柄のうちの 3 つの図柄が視認可能なように表示される。そして、7 図柄を中央位置（中段）で停止すべきことを示すために、中央位置に線が表示されるとともに、矢印の画像が表示される。リールは、上から下へと回転する。図 9 - 3（B）においては、リールが回転している様子が表示されている。そして、7 図柄がちょうど中央位置を通過するタイミング（一定の時間幅を有してもよい）で、ボタン操作が行われた場合、その操作は、操作有効期間内におけるビタ押しタイミングとなる。

#### 【 0 3 0 2 】

リール画像 1 3 8 F 0 0 7 が表示された状態で、操作有効期間中に遊技者がボタン操作を行った場合、第 1 条件が成立する。そして、当該ボタン操作がビタ押しタイミングである場合、図 9 - 3（C）の画面（成功時）に遷移する。

#### 【 0 3 0 3 】

図 9 - 3（C）に示すように、リール画像 1 3 8 F 0 0 7 において、リールが停止して中央位置で 7 図柄が停止する表示が行われる。これとともに、スピーカ 8 L、8 R から「ビタ！」の音声出力される。このタイミングで、特定演出と第 2 示唆演出が実行される。この例では、特定演出として、「激熱！！」の画像 1 3 8 F 0 0 3 を表示する。また、その際、スピーカ 8 L、8 R から「激熱！！」の音声出力されるようにしてもよい。また、現在設定されている設定値は 6 であるとする。この例では、第 2 示唆演出において、現在設定されている設定値は 6 であることを示唆するセリフ E による示唆が行われている。

#### 【 0 3 0 4 】

これに対して、リール画像 1 3 8 F 0 0 7 が表示された状態で、遊技者がボタン操作を行った場合であって、当該操作がビタ押しタイミングではない場合、図 9 - 3（D）の画面（失敗時）に遷移する。

#### 【 0 3 0 5 】

図 9 - 3（D）に示すように、リール画像 1 3 8 F 0 0 7 において、リールが停止して中央位置で 7 図柄以外の図柄が停止する表示が行われる。この例では、中央位置でプラム図柄が停止する表示が行われている。これとともに、スピーカ 8 L、8 R からボタンが操作されたことときに出力される操作音が出力される。

#### 【 0 3 0 6 】

このタイミングで、特定演出が実行される。この例では、特定演出として、「激熱！！」の画像 1 3 8 F 0 0 3 を表示する。本実施の形態では、ビタ押しタイミングではないタイミングでボタン操作が行われた場合は、第 2 示唆演出が実行されない。なお、これに限らず、第 2 示唆演出が実行されるようにしてもよい。

#### 【 0 3 0 7 】

次に、第 2 モード（自動モード）における第 2 示唆演出の実行例について説明する。図 9 - 3（E）に示すように、第 2 特別演出が実行されると、リール画像 1 3 8 F 0 0 7 が表示される。図 9 - 3（E）での表示は、図 9 - 3（B）での表示と同じである。このように、第 2 特別演出においては、第 1 モードと第 2 モードとで表示上の区別はない。

#### 【 0 3 0 8 】

自動モードにおいては、リール画像 1 3 8 F 0 0 7 において、リールが自動的に停止するような演出が実行される。リール画像 1 3 8 F 0 0 7 が表示された状態で、リールがビ

10

20

30

40

50

タ押しタイミングで自動停止する演出が行われると、図 9 - 3 ( F ) の画面 ( 成功時 ) に遷移する。なお、本実施の形態においては、第 2 モードにおいては、必ずビタ押しタイミングで自動停止する演出が実行される。しかし、これに限らず、このような場合であっても、ビタ押しタイミング以外のタイミングで自動停止するような演出が実行されるようにしてもよい。

【 0 3 0 9 】

図 9 - 3 ( F ) に示すように、リールが停止して中央位置で 7 図柄以外の図柄が停止する表示が行われる。これとともに、スピーカ 8 L、8 R から「ビタ！」の音声が出力される。このタイミングで、特定演出が実行される。この例では、特定演出として、「激熱！！」の画像 1 3 8 F 0 0 3 が表示される。ただし、この場合、第 2 示唆演出は実行されない。第 2 モードにおいて、操作有効期間中にボタン操作がなかったときは第 2 示唆演出が実行されないため、遊技者がボタン動作を行うように促すことができる。

10

【 0 3 1 0 】

また、第 2 特別演出は、第 2 モードであったとしても、ボタン操作を行えば、リール画像 1 3 8 F 0 0 7 において、リールが停止する表示が行われる。この場合、特定演出や第 2 示唆演出が実行可能となる。本実施の形態においては、操作有効期間内にビタ押しタイミングでボタン操作を行うと、特定演出や第 2 示唆演出が実行可能となり、ビタ押しタイミング以外のタイミングでボタン操作を行うと、特定演出のみが実行可能となる。しかし、これに限らず、ビタ押しタイミングでボタン操作を行うと、特定演出のみが実行可能となるものや、ビタ押しタイミング以外のタイミングでボタン操作を行うと、特定演出や第 2 示唆演出が実行可能となるものであってもよい。

20

【 0 3 1 1 】

また、図 9 - 3 ( B ) の第 1 モードにおいて遊技者による長押し操作が検出されると、図 9 - 3 ( E ) の第 2 モードへの切り換えが行われる。また、図 9 - 3 ( E ) の第 2 モードにおいて遊技者による長押し操作が検出されると、図 9 - 3 ( B ) の第 1 モードへの切り換えが行われる。ただし、特定演出や第 2 示唆演出が実行されて、図 9 - 3 ( C )、( D )、( F ) の状態へ移行した状態においては、第 1 モードから第 2 モードへの切り換えや第 2 モードから第 1 モードへの切り換えをすることができない。

【 0 3 1 2 】

ここで、特徴部 0 0 7 F のボタン演出において、特徴部 1 3 8 F のような設定示唆の演出を実行してもよい。このような場合には、ボタン演出におけるボタン押下のタイミングで設定示唆演出が実行されるようにすればよい。なお、設定示唆演出は、所定演出の一部で実行されるようにしてもよい。このような場合は、所定演出毎に設定示唆演出を実行するか否かの抽選を実行するようにしてもよい。

30

【 0 3 1 3 】

( 特徴部の関連づけに係る説明 )

特徴部に関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは、組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。

40

【 0 3 1 4 】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

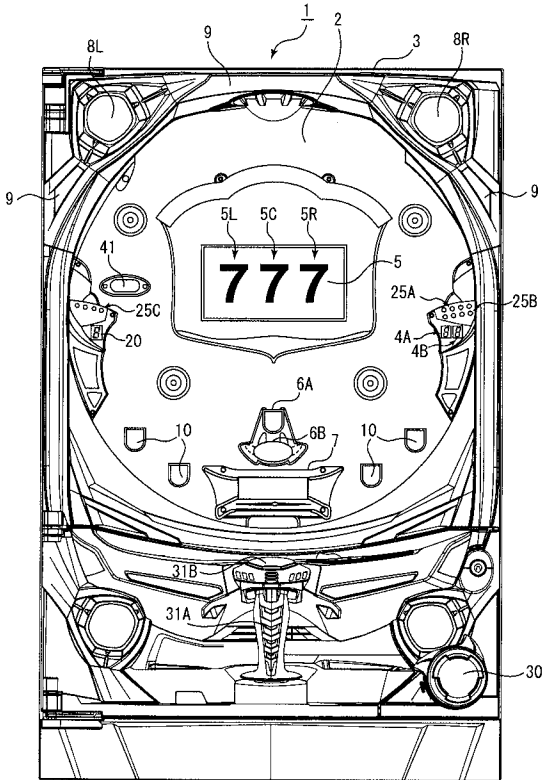
【 符号の説明 】

【 0 3 1 5 】

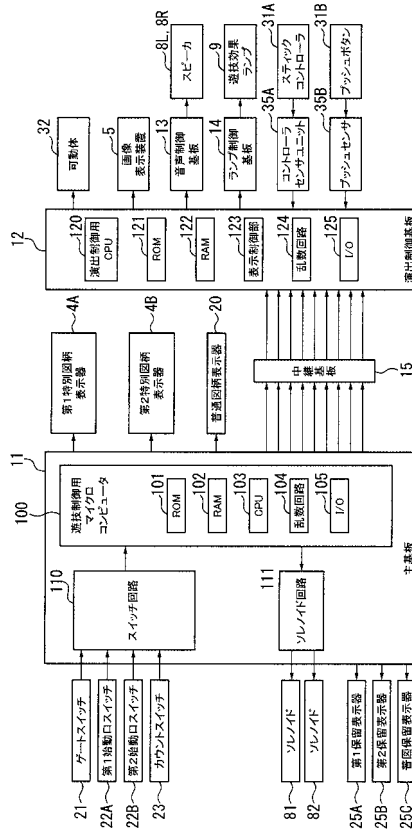
1 パチンコ遊技機、1 0 3 C P U、5 画像表示装置、1 2 0 演出制御用 C P U

。

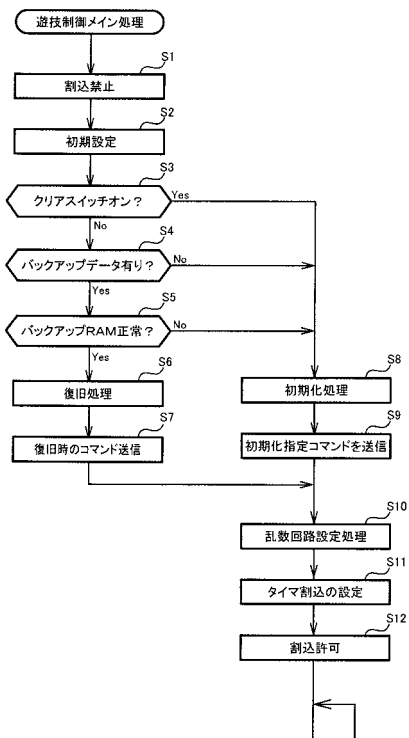
【図 1】



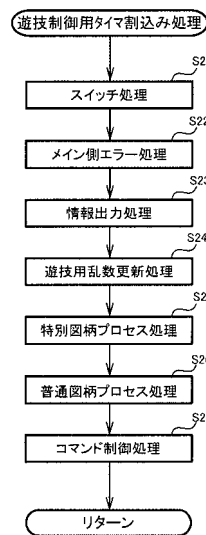
【図 2】



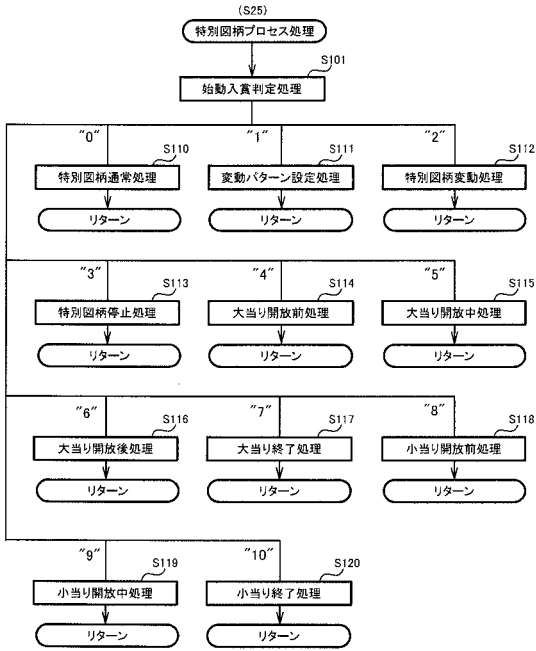
【図 3】



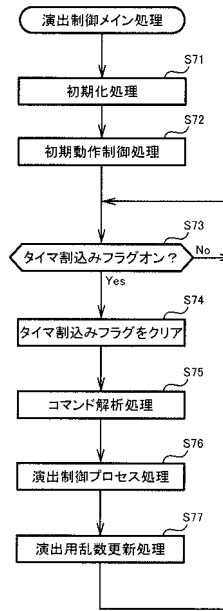
【図 4】



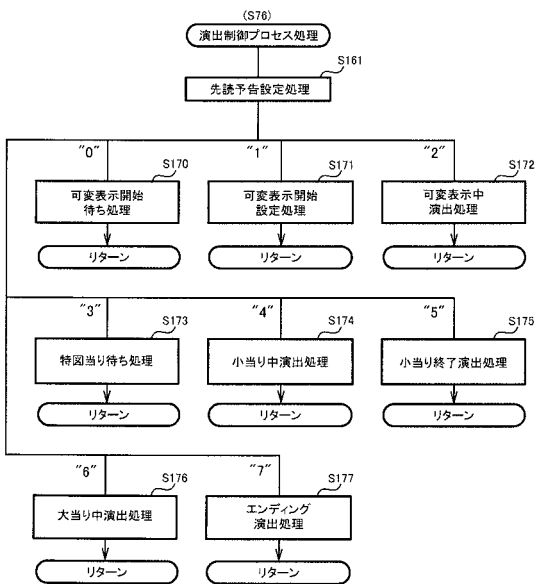
【図 5】



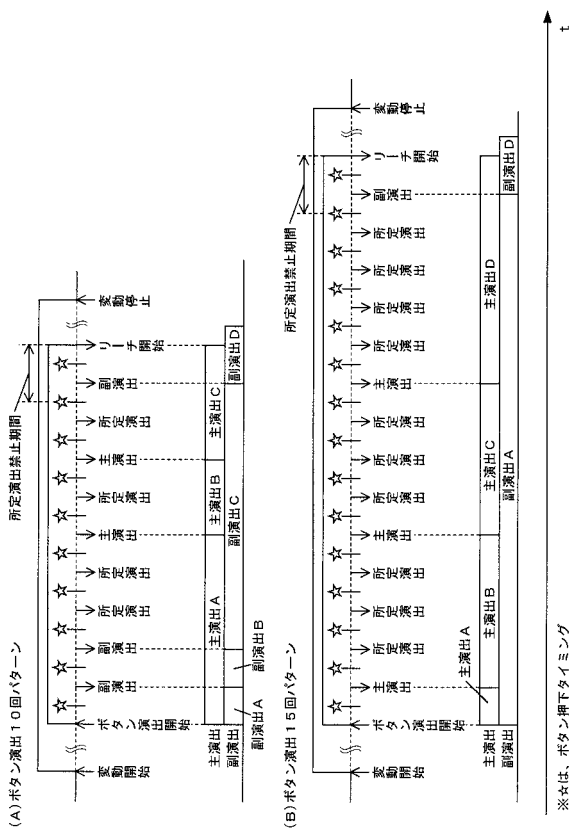
【図 6】



【図 7】



【図 8 - 2】



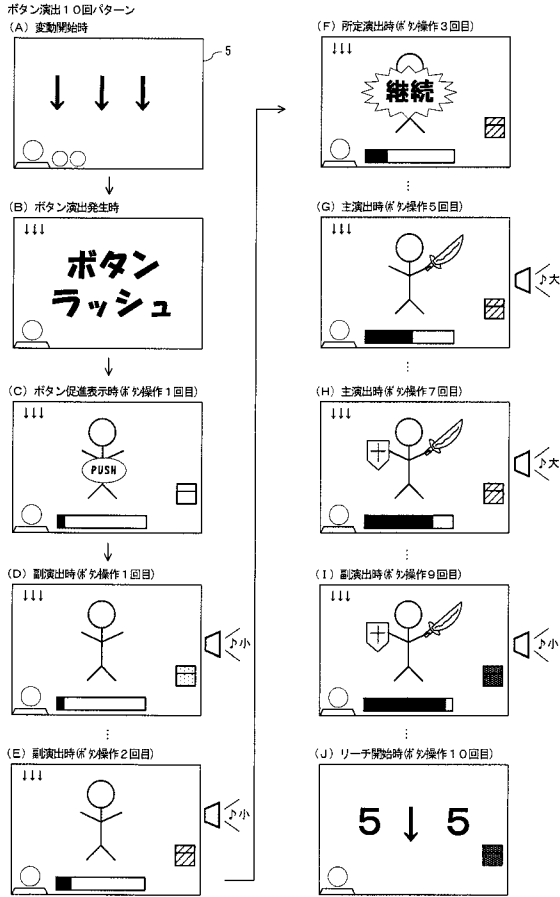
【図 8 - 1】

主演出・副演出の内容

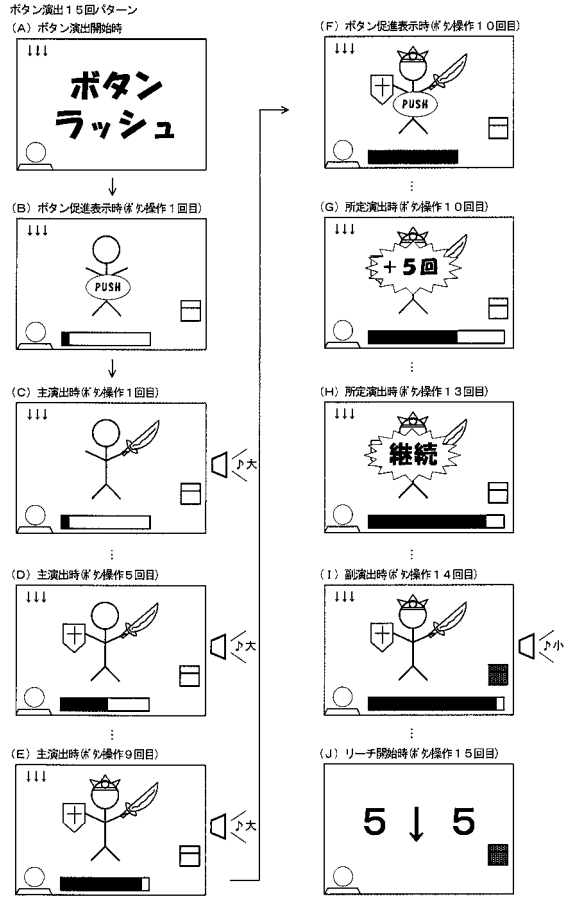
主演出	主演出A	主演出B	主演出C	主演出D
内容	無し	剣	盾	冠
副演出	副演出A	副演出B	副演出C	副演出D
内容	青	緑	赤	金

※リーチ後のタイミングで箱(副演出)が開放され、箱画像の色に対応した予告演出が実行される  
 ※副演出は、副演出B以上から開始されるパターンあり  
 ※副演出は、リーチ後に変化するパターンあり

【図 8 - 3】



【図 8 - 4】



【図 8 - 5】

(A) 大当たり時ボタン演出決定テーブル

ボタン演出	割合
実行無	40%
実行有	60%

(B) はずれ時ボタン演出決定テーブル

ボタン演出	割合
実行無	60%
実行有	40%

(C) 大当たり時最終態様決定テーブル

主演出	副演出	割合
B	B	10%
C	B	15%
C	C	20%
C	D	25%
D	D	30%

(D) はずれ時最終態様決定テーブル

主演出	副演出	割合
B	B	30%
C	B	25%
C	C	20%
C	D	15%
D	D	10%

【図 8 - 6】

ボタン演出 10 回/ターンボタン演出決定テーブル

ボタン演出	割合	10 回目	9 回目	8 回目	7 回目	6 回目	5 回目	4 回目	3 回目	2 回目	1 回目
PT1-1	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
PT2-1	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
PT3-1	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
PT3-2	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
PT3-3	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
PT4-1	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
PT4-2	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
PT5-1	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...

※バターン4-1, 5-1は、リーチ後に副演出が6回以上となる演出が実行される

