

(19)日本国特許庁(JP)

## (12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7019552号

(P7019552)

(45)発行日 令和4年2月15日(2022.2.15)

(24)登録日 令和4年2月4日(2022.2.4)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F

7/02

3 3 3 Z

A 6 3 F

7/02

3 2 0

請求項の数 1 (全99頁)

(21)出願番号 特願2018-236040(P2018-236040)  
(22)出願日 平成30年12月18日(2018.12.18)  
(65)公開番号 特開2020-96705(P2020-96705A)  
(43)公開日 令和2年6月25日(2020.6.25)  
審査請求日 令和2年1月22日(2020.1.22)

(73)特許権者 000144153  
株式会社三共  
東京都渋谷区渋谷三丁目2-9番14号  
(72)発明者 小倉 敏男  
東京都渋谷区渋谷三丁目2-9番14号  
株式会社三共内  
審査官 鶴岡 直樹

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

## (57)【特許請求の範囲】

## 【請求項1】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
少なくとも前記有利状態に制御される確率が高い有利設定値と前記有利状態に制御される確率が該有利設定値よりも低い不利設定値とを含む複数段階の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段と、  
前記有利状態に制御することを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段と、  
前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御することを判定する有利状態判定手段と、  
前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能な遊技制御手段と、  
遊技者による動作を検出する検出手段と、  
前記検出手段の操作の受付が有効となっているタイミングで、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と、  
前記検出手段の操作の受付が有効となっているタイミングで、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と、を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり、

前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な前記複数段階の設定値で共通の共通数値範囲が少なくとも設定されており、

前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記共通数値範囲と、前記不利設定値の前記有利状態判定値では設定されていない非共通数値範囲とを含んで設定されており、

前記共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、所定基準値から連続した数値範囲となるように設定され、

前記示唆演出実行手段は、

前記示唆演出として、第 1 種別の示唆演出と第 2 種別の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 種別の示唆演出を実行し、

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 種別の示唆演出を実行し、

前記有利設定値に設定されているときに、前記第 2 種別の示唆演出の方が、前記第 1 種別の示唆演出よりも、遊技者が前記有利設定値を推測しやすい示唆が選択される割合が高い、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度の異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機には、設定された設定値に応じて異なる割合で遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であって、変更前後の設定値の種類に応じて、変動中において麒麟、ゾウ、ライオンのいずれかを表示することで設定された設定値の示唆を行うものがあった（特許文献 1）。

【0003】

また、遊技者が操作するプッシュボタンの操作タイミングが最良タイミングであったときに、大当たり期待度を予告する演出が行われるものがあった（特許文献 2）。

【0004】

また、プッシュボタンの操作が検出されないときであっても、演出実行条件が成立したと判定する自動判定モードを備えるものにおいて、自動判定モード中に大当たり遊技状態に制御される可能性が高い場合に、プッシュボタン操作の可否やプッシュボタン操作の態様が変化するものがあった（特許文献 3）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【文献】特開 2010 - 200902 号公報

特開 2015 - 160117 号公報

特開 2014 - 176470 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかしながら、前述した特許文献 1 ~ 3 の遊技機では、プッシュボタンのような検出手段による遊技者の動作が検出されたことに基づき、設定値の設定に関連する示唆を行う示唆

10

20

30

40

50

演出を実行するような場合において、自動判定モードのような判定を行う自動判定手段によって、常に、検出手段によって動作が検出されたと判定して示唆演出を実行させてしまうと、遊技者の動作を効果的に促進させることができなかった。

【 0 0 0 7 】

この発明は、遊技者が動作を行うように促す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 8 】

( A ) 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、

少なくとも前記有利状態に制御される確率が高い有利設定値と前記有利状態に制御される確率が該有利設定値よりも低い不利設定値とを含む複数段階の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段と、

前記有利状態に制御することを判定するための判定用乱数値を生成可能な判定用乱数値生成手段と、

前記判定用乱数値生成手段にて生成された判定用乱数値と、前記設定手段にて設定されている設定値に対応する有利状態判定値とにもとづいて、前記有利状態に制御することを判定する有利状態判定手段と、

前記有利状態判定手段によって前記有利状態に制御すると判定されたことにもとづいて前記有利状態に制御可能な遊技制御手段と、

遊技者による動作を検出する検出手段と、

前記検出手段の操作の受付が有効となっているタイミングで、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と、

前記検出手段の操作の受付が有効となっているタイミングで、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と、を備え、

前記有利状態判定値の数が設定値に応じて異なることにより、前記有利状態に制御される確率が異なり、

前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記設定手段にて設定可能な前記複数段階の設定値で共通の共通数値範囲が少なくとも設定されており、

前記有利設定値の前記有利状態判定値は、所定の数値範囲において、前記共通数値範囲と、前記不利設定値の前記有利状態判定値では設定されていない非共通数値範囲とを含んで設定されており、

前記共通数値範囲と前記非共通数値範囲とは、所定基準値から連続した数値範囲となるように設定され、

前記示唆演出実行手段は、

前記示唆演出として、第 1 種別の示唆演出と第 2 種別の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 種別の示唆演出を実行し、

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 種別の示唆演出を実行し、

前記有利設定値に設定されているときに、前記第 2 種別の示唆演出の方が、前記第 1 種別の示唆演出よりも、遊技者が前記有利設定値を推測しやすい示唆が選択される割合が高い、遊技機。

( 1 ) 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 ) のうちの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 3 1 B , プッシュセンサ 3 5 B ) と、

10

20

30

40

50

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（例えば、図10-9の138FS202、138FS203に示すように、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こと（演出実行条件が成立したこと）を判定する、図10-10の138FS302、138FS303に示すように、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こと（演出実行条件が成立したこと）を判定する）手動判定手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

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（例えば、図10-9の138FS209に示すように、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（例えば、138FS207、138FS211で実行される第1示唆演出、138FS307で実行される第2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、図10-1（B）、図10-9の138FS201～138FS207に示すように、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。図10-1（E）、図10-9の138FS208～138FS212に示すように、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）、

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、図10-2（C）、図10-10の138FS301～138FS307に示すように、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、図10-2（F）、図10-10の138FS308～138FS310に示すように、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）。

#### 【0009】

このような構成によれば、予め定められた有効期間中に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と、有効期間中に検出手段により動作が検出されないときでも、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とを備え、手動判定手段または自動判定手段により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が実行可能であり、手動判定手段による判定を有効にするとともに自動判定手段による判定を有効にして第1示唆演出を実行し、手動判定手段による判定を有効にする一方で自動判定手段による判定を無効にして第2示唆演出を実行する。このように、第2示唆演出においては、自動判定手段による判定が無効になるため、遊技者が動作を行うように促すことができる。

#### 【0010】

（2） 上記（1）の遊技機において、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、所定示唆演出（例えば、セリフAによる設定1, 3, 5の示唆、セリフBによる設定2, 4, 6の示唆を行う示唆演出）と、当該所定示唆演出よりも設定された前記設定値を遊技者が推測しやすい特定示唆演出（例えば

10

20

30

40

50

、セリフ C による設定 4 , 5 , 6 の示唆、セリフ D による設定 5 確定の示唆、セリフ E による設定 6 確定の示唆を行う示唆演出 ) とを実行可能であり、

前記示唆演出実行手段は、前記第 2 示唆演出を実行する場合は、前記第 1 示唆演出を実行する場合よりも、高い割合で前記特定示唆演出を実行する ( 例えば、図 10 - 7 ( A ) , ( B ) に示すように、第 2 示唆演出が実行される場合は、第 1 示唆演出を実行する場合よりも、高い割合でセリフ D ~ E による示唆演出が実行される ) 。

【 0 0 1 1 】

このような構成によれば、第 2 示唆演出を実行する場合、設定された設定値を遊技者が推測しやすい特定示唆演出を高い割合で行う。このようにすることで、動作を行った遊技者に対して優遇する形で示唆を行うことができる。

10

【 0 0 1 2 】

( 3 ) 上記 ( 1 ) または ( 2 ) の遊技機において、

前記手動判定手段による判定を行う第 1 モードと、前記自動判定手段による判定を行う第 2 モードとに制御可能なモード制御手段 ( 例えば、演出制御用 CPU 120 ) をさらに備え、

前記第 1 モードまたは前記第 2 モードにおいて前記検出手段によって動作が検出されたと判定された場合であっても、前記第 1 示唆演出が実行されないときがあり ( 例えば、図 10 - 5 ( A ) ) 、

前記示唆演出実行手段は、前記第 1 モードにおいて前記検出手段によって動作が検出されたと判定された場合と、前記第 2 モードにおいて前記検出手段によって動作が検出されたと判定された場合とで、前記第 1 示唆演出を実行する割合を異ならせる ( 例えば、図 10 - 5 ( A ) に示すように、第 1 モードは、第 2 モードよりも第 1 示唆演出を実行する割合が高い ) 。

20

【 0 0 1 3 】

このような構成によれば、第 1 モードにおいて検出手段によって動作が検出されたと判定された場合と、第 2 モードにおいて検出手段によって動作が検出されたと判定された場合とで、第 1 示唆演出を実行する割合が異なるため、制御されているモードに合わせた演出を実行することができる。

【 0 0 1 4 】

( 4 ) 上記 ( 1 ) ~ ( 3 ) の遊技機において、

前記手動判定手段による判定を行う第 1 モードと、前記自動判定手段による判定を行う第 2 モードとに制御可能なモード制御手段 ( 例えば、演出制御用 CPU 120 ) をさらに備え、

前記モード制御手段は、前記第 1 モードにおいて遊技者による所定動作 ( 例えば、長押し操作 ) が検出されたときに前記第 2 モードへ制御することが可能であり ( 例えば、図 10 - 8 の 138FS102 で Y ) 、

前記示唆演出実行手段は、前記第 1 モードにおいて前記第 2 示唆演出を実行しているときに、前記所定動作の検出によって前記第 2 モードへ制御された場合であっても、当該第 2 示唆演出の実行を継続する ( 例えば、図 10 - 8 の 138FS104 に示すように、第 1 モードにおいて第 2 示唆演出を実行しているときに、長押し操作の検出によって第 2 モードへ制御された場合であっても、第 2 示唆演出を実行しないことが決定されることはなく、第 2 示唆演出の実行が継続する ) 。

30

40

【 0 0 1 5 】

このような構成によれば、第 2 示唆演出を実行しているときに第 2 モードへ制御された場合であっても第 2 示唆演出の実行を継続するため、第 2 示唆演出の中断により遊技者が違和感を覚えないようにすることができる。

【 0 0 1 6 】

( 5 ) 上記 ( 1 ) ~ ( 4 ) の遊技機において、

前記手動判定手段による判定を行う第 1 モードと、前記自動判定手段による判定を行う第 2 モードとに制御可能なモード制御手段 ( 例えば、演出制御用 CPU 120 ) と、

50

前記第 1 モードに制御されている期間と、前記第 2 モードに制御されている期間とを記憶可能な記憶手段（例えば、RAM 122）とをさらに備え、

前記示唆演出実行手段は、前記第 1 モードに制御されている期間と前記第 2 モードに制御されている期間との割合に応じて、前記第 1 示唆演出と前記第 2 示唆演出とのうちのいずれを実行するかを割合を異ならせる（例えば、図 10 - 11、図 10 - 5 に示すように、第 1 モードに制御されている期間 A と前記第 2 モードに制御されている期間 B との割合に応じて、第 1 示唆演出（第 1 特別演出）と第 2 示唆演出（第 2 特別演出）とのうちのいずれを実行するかを割合が異なる）。

【0017】

このような構成によれば、第 1 モードに制御されている期間と第 2 モードに制御されている期間との割合に応じて、第 1 示唆演出と第 2 示唆演出とのうちのいずれを実行するかを割合を異ならせるため、遊技者の趣向に合うように第 1 示唆演出または第 2 示唆演出を実行することができる。

【図面の簡単な説明】

【0018】

【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】パチンコ遊技機の正面図である。

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

【図 8 - 3】パチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図 8 - 4】（A）、（B）は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図 8 - 5】各乱数を示す説明図である。

【図 8 - 6】変動パターンを例示する図である。

【図 8 - 7】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 8 - 8】大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 8 - 9】各種大当たりの内容を示す説明図である。

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

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

【図 9 - 1】特徴部 55AK で実行される演出の態様例を示す図である。

【図 9 - 2】操作がジャストタイミングにて行われたときに実行される演出の種類を示す図である。

【図 9 - 3】操作演出、操作報知、操作後演出、非示唆演出、設定示唆演出のタイミングチャートである。

【図 9 - 4】特徴部 55AK で実行される可変表示開始設定処理のフローチャートである。

【図 9 - 5】操作演出の決定例を示す図である。

【図 9 - 6】操作がジャストタイミングにて行われたときに実行される演出の種類の決定例を示す図である。

【図 9 - 7】操作がジャストタイミングにて行われたときに実行される演出（設定示唆演出）の種類の決定例を示す図である。

【図 9 - 8】特徴部 55AK で実行される可変表示中演出処理で実行される処理のフローチャートである。

【図 9 - 9】特徴部 55AK の変形例で実行される演出の態様例を示す図である。

10

20

30

40

50

【図 9 - 1 0】特徴部 5 5 A K の変形例に係る操作有効期間におけるジャストタイミングの時系列な位置と、設定値との関係を、バー画像及びジャストタイミングを示す領域により説明する図である。

【図 9 - 1 1】特徴部 5 5 A K の変形例で実行される演出の態様例を示す図である。

【図 9 - 1 2】特徴部 5 5 A K の変形例に係る、操作がジャストタイミングにて行われたときに実行される演出の種類決定例を示す図である。

【図 1 0 - 1】特徴部 1 3 8 F で実行される第 1 特別演出の一例を示す図である。

【図 1 0 - 2】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 1 0 - 3】特徴部 1 3 8 F で実行される特別演出設定処理のフローチャートである。

【図 1 0 - 4】特徴部 1 3 8 F における特別演出決定テーブルを示す図である。

【図 1 0 - 5】特徴部 1 3 8 F における示唆演出決定テーブルを示す図である。

【図 1 0 - 6】特徴部 1 3 8 F におけるセリフと示唆内容との関係を示す図である。

【図 1 0 - 7】特徴部 1 3 8 F におけるセリフ決定テーブルを示す図である。

【図 1 0 - 8】特徴部 1 3 8 F で実行される特別演出実行処理のフローチャートである。

【図 1 0 - 9】特徴部 1 3 8 F で実行される第 1 特別演出実行処理のフローチャートである。

【図 1 0 - 1 0】特徴部 1 3 8 F で実行される第 2 特別演出実行処理のフローチャートである。

【図 1 0 - 1 1】特徴部 1 3 8 F の変形例における特別演出決定テーブルを示す図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 9】

(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 0】

(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 1】

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

【 0 0 2 2】

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。

【 0 0 2 3】

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

10

20

30

40

50

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。

【0024】

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。

【0025】

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。

【0026】

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。

【0027】

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。

【0028】

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。

【0029】

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。

【0030】

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。

【0031】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図2参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置6Aに近接し、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第2始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第2始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第2特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【0032】

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

10

20

30

40

50



受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 10 が設けられる。この場合には、一般入賞口 10 のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば 10 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0033】

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。

【0034】

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。

10

【0035】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば 14 個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口及び一般入賞口 10 に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【0036】

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

20

【0037】

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

【0038】

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。

30

【0039】

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

【0040】

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。

【0041】

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。

40

【0042】

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。

【0043】

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。

【0044】

50

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 5 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、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。

10

【 0 0 4 6 】

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

【 0 0 4 7 】

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

【 0 0 4 8 】

（遊技の進行の概略）

20

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。

【 0 0 4 9 】

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）。

30

【 0 0 5 0 】

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 1 】

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 2 】

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。

40

【 0 0 5 3 】

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。

【 0 0 5 4 】

50

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。

【0055】

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。

【0056】

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。

【0057】

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。

【0058】

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。

【0059】

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。

【0060】

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。

【0061】

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。

【0062】

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。

【0063】

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

10

20

30

40

50

い状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

【 0 0 6 4 】

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

【 0 0 6 5 】

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

【 0 0 6 6 】

（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 8 L、8 R からの音声出力、及び / 又は、遊技効果ランプ 9 の点等 / 消灯、可動体 3 2 の動作等により行われてもよい。

【 0 0 6 7 】

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

【 0 0 6 8 】

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。

【 0 0 6 9 】

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。

【 0 0 7 0 】

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 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示される。

【 0 0 7 1 】

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

10

20

30

40

50

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。

【0072】

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。

10

【0073】

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

【0074】

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。

20

【0075】

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疑似連演出を実行するようにしてもよい。

30

【0076】

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。

40

【0077】

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）。

【0078】

（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

50

板などといった、各種の基板が配置されている。

【 0 0 7 9 】

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

【 0 0 8 0 】

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

10

【 0 0 8 1 】

CPU 1 0 3 は、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板 1 1 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 1 0 1 が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 0 2 がメインメモリとして使用される。RAM 1 0 2 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 1 0 1 に記憶されたプログラムの全部又は一部を RAM 1 0 2 に展開して、RAM 1 0 2 上で実行するようにしてもよい。

20

【 0 0 8 2 】

乱数回路 1 0 4 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 1 0 3 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 0 8 3 】

I/O 1 0 5 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 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普図保留表示器 2 5 C 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。

30

【 0 0 8 4 】

スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 2 始動口スイッチ 2 2 B）、カウントスイッチ 2 3）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 1 0 0 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。

【 0 0 8 5 】

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、普通電動役物のソレノイド 8 1 や大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に伝送する。

40

【 0 0 8 6 】

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。

50

## 【 0 0 8 7 】

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 8 】

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 8 9 】

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。

10

## 【 0 0 9 0 】

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 1 】

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。

20

## 【 0 0 9 2 】

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。

30

## 【 0 0 9 3 】

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 4 】

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 5 】

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。

40

## 【 0 0 9 6 】

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 0 9 7 】

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

50

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 8 】

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 9 】

（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 0 】

（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 1 0 1 】

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。

【 0 1 0 2 】

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。

【 0 1 0 3 】

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 4 】

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たときには、C P U 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、R A M 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、R A M 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）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 R A M 1 0 2 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；N o）、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。

【 0 1 0 5 】

R A M 1 0 2 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；Y e s）、C P U 1 0 3 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

10

20

30

40

50



行われる)、データが正常か否かを判定する(ステップS5)。ステップS5では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM102のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM102のデータが正常であると判定する。

【0106】

RAM102のデータが正常でないと判定された場合(ステップS5; No)、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化处理(ステップS8)を実行する。

【0107】

RAM102のデータが正常であると判定された場合(ステップS5; Yes)、CPU103は、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理(ステップS6)を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容(バックアップしたデータの内容)に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込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。

【0108】

そして、CPU103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する(ステップS7)。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用CPU120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU120は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【0109】

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は、CPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する(ステップS10)。そして、所定時間(例えば2ms)毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い(ステップS11)、割込みを許可する(ステップS12)。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間(例えば2ms)ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0110】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図4のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図4に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する(ステップS21)。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする(ステップS22)。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報(大当たりの発生回数等を示す情報)、始動情報(始動入賞の回数等を示す情報)、確率変動情報(確変状態となった回数等を示す情報)などのデータを出力する(ステップS23)。

【0111】

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)。CPU10

10

20

30

40

50

3 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）。

【 0 1 1 2 】

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 2 6）。CPU 1 0 3 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 2 1 からの検出信号に基づく（通過ゲート 4 1 に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置 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 2 0 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 2 5 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

10

【 0 1 1 3 】

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などが行われてもよい。その後、CPU 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7）。CPU 1 0 3 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 2 7 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【 0 1 1 4 】

図 5 は、特別図柄プロセス処理として、図 4 に示すステップ S 2 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。

20

【 0 1 1 5 】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 4 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

30

【 0 1 1 6 】

S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 1 0 ~ S 1 2 0 の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S 1 1 0 ~ S 1 2 0）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

【 0 1 1 7 】

40

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

50

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)。

【0118】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM101に格納されている各種のテーブル(乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル)が参照される。主基板11における他の決定、演出制御基板12における各種の決定についても同じである。演出制御基板12においては、各種のテーブルがROM121に格納されている。

【0119】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“2”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

10

【0120】

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。

【0121】

ステップS112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4Aや第2特別図柄表示装置4B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。

20

【0122】

ステップS113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4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示(導出)させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当たり」である場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。その一方で、大当たりフラグがオフであり、表示結果が「小当たり」である場合には、特図プロセスフラグの値が“8”に更新される。また、表示結果が「はずれ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。表示結果が「小当たり」又は「はずれ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

30

【0123】

ステップS114の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当たり種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“5”に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

40

【0124】

ステップS115の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する

50

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 5 】

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。

10

【 0 1 2 6 】

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。

20

【 0 1 2 7 】

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 2 8 】

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。

30

【 0 1 2 9 】

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。

40

【 0 1 3 0 】

( 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

50

される。

【 0 1 3 1 】

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

【 0 1 3 2 】

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 3 】

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 4 】

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。

【 0 1 3 5 】

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 3 6 】

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 C P U 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

10

20

30

40

50

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 7 】

ステップ S 1 6 1 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば R A M 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 3 8 】

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。

10

【 0 1 3 9 】

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。

20

【 0 1 4 0 】

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

30

【 0 1 4 1 】

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

40

50

新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【 0 1 4 2 】

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。

【 0 1 4 3 】

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 4 】

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。

【 0 1 4 5 】

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。

【 0 1 4 6 】

( 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 4 7 】

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 4 8 】

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 ) 。

【 0 1 4 9 】

上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機 1 を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組合せになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機 ( 例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、 R T 、 A T 、 A R T 、

10

20

30

40

50

C Z (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。

【0150】

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。

【0151】

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。

【0152】

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。

【0153】

(本実施の形態の特徴部103SGに関する説明)

次に、本実施の形態の特徴部103SGについて説明する。尚、本実施の形態におけるフローチャートの各ステップの説明において、例えば「ステップS1」と記載する箇所を「S1」や「103SGS1」と略記したり、「ノーマルリーチ」を「Nリーチ」と略記したり、「スーパーリーチ」を「Sリーチ」や「SPリーチ」と略記したりする場合がある。また、基本説明にて説明したパチンコ遊技機1と同様または形態や配置位置等が異なるが同様の機能を有する構成については、同様の符号を付すことにより詳細な説明を省略する。尚、以下において、図1の手前側をパチンコ遊技機1の前方(前面、正面)側、奥側を背面(後方)側とし、パチンコ遊技機1を前面側から見たときの上下左右方向を基準として説明する。尚、本実施の形態におけるパチンコ遊技機1の前面とは、該パチンコ遊技機1にて遊技を行う遊技者と対向する対向面である。

【実施例1】

【0154】

次に、本実施の形態の特徴部103SGにおける実施例1に係る遊技機につき、図8-1~図8-11を参照して説明する。

【0155】

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

【0156】



また、遊技機用枠 1 0 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 1 0 3 S G 0 0 3 及びガラス扉枠 1 0 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。

【 0 1 5 7 】

左遊技領域 1 0 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 1 0 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 1 0 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 1 0 3 S G 0 0 2 C を通過して流下する遊技領域である。

【 0 1 5 8 】

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

【 0 1 5 9 】

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

【 0 1 6 0 】

図 8 - 2 及び図 8 - 3 に示すように、本実施の形態の特徴部 1 0 3 S G における主基板 1 1 は、第 1 部材と第 2 部材とにより開放可能に構成された基板ケース 1 0 3 S G 2 0 1 に収納された状態でパチンコ遊技機 1 の背面に搭載されている。また、主基板 1 1 には、パチンコ遊技機 1 の設定値を変更可能な設定値変更状態に切り替えるための錠スイッチ 1 0 3 S G 0 5 1 と、設定値変更状態において後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する設定切替スイッチ 1 0 3 S G 0 5 2 と、遊技機用枠 1 0 3 S G 0 0 3 の開放を検知する開放センサ 1 0 3 S G 0 9 0 と、が設けられている。尚、詳細は後述するが、本実施の形態の特徴部 1 0 3 S G における設定値変更状態は、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 6 1 】

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

【 0 1 6 2 】

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

10

20

30

40

50

形態の特徴部 103SG 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。

【0163】

また、基板ケース 103SG201 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 103SG029 が配置されている。該表示モニタ 103SG029 は、主基板 11 に接続されているとともに、基板ケース 103SG201 の上部に配置されている。つまり、表示モニタ 103SG029 は、基板ケース 103SG201 における主基板 11 を視認する際の正面に配置されている。主基板 11 は、遊技機用枠 103SG003 を開放していない状態では視認できないので、主基板 11 を視認する際の正面とは、遊技機用枠 103SG003 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 11 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。

10

【0164】

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

20

【0165】

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

30

【0166】

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

【0167】

尚、本実施の形態の特徴部 103SG においては、第 1 特別図柄表示装置 103SG004A と第 2 特別図柄表示装置 103SG004B とで導出表示可能な大当り図柄は全て異なっているが、第 1 特別図柄表示装置 103SG004A で導出表示可能な大当り図柄と第 2 特別図柄表示装置 103SG004B で導出表示可能な大当り図柄は少なくとも一部が重複していてもよい。

40

【0168】

第 1 保留表示器 103SG025A と第 2 保留表示器 103SG025B とは、それぞれ 4 セグメントの LED が左右方向に並列して配置されている。これら第 1 保留表示器 103SG025A と第 2 保留表示器 103SG025B とでは、保留記憶数が 1 個であれば左端部の LED のみが点灯し、保留記憶数が増加していく毎に左から 2 番目、左から 3 番

50

目、左から4番目のLEDが順次点灯する。そして、可変表示が実行される毎に、保留記憶が減少する（消費される）ことに応じて、該可変表示に対応する保留表示器でのLEDが所定のシフト方向（本実施の形態の特徴部103SGでは左方向）に向けて消灯していく。

#### 【0169】

尚、本実施の形態の特徴部103SGでは、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とが両方存在する場合は、第2特図保留記憶にもとづく可変表示が優先して実行される様になっている。このため例えば第1特図保留記憶が1個存在するとともに第2特図保留記憶が2個存在する場合（第1保留表示器103SG025Aの左端部のLEDのみが点灯していると同時に、第2保留表示器103SG25Bの左2個のLEDが点灯している場合）は、第2特図保留記憶にもとづく可変表示の実行によって第2特図保留記憶が0個となった後に、第1特図保留記憶にもとづく可変表示が実行される。

10

#### 【0170】

また、ラウンド表示器103SG131は5個のセグメント（LED）から構成されている。尚、本実施の形態の特徴部103SGにおける大当たり種別としては、5ラウンド大当たりである大当たりA、10ラウンド大当たりである大当たりB、15ラウンド大当たりである大当たりCの計3個の大当たり種別が設けられており、これら大当たり種別に応じてラウンド表示器103SG131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。

#### 【0171】

20

主基板11から演出制御基板12に向けて伝送される制御信号は、中継基板15によって中継される。中継基板15を介して主基板11から演出制御基板12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8L、8Rからの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ9や装飾用LEDの点灯動作などを制御するために用いられるLED制御コマンドが含まれている。

#### 【0172】

尚、本実施の形態の特徴部103SGにおける演出制御基板12には、可変表示中等にそれぞれの原点位置と演出位置との間で動作可能な第1可動体103SG321及び第2可動体103SG322と、第1可動体103SG321が該第1可動体103SG321の原点位置に位置していることを検出可能な原点検出センサ103SG331と、第2可動体103SG322が該第2可動体103SG322の原点位置に位置していることを検出可能な原点検出センサ103SG332と、が接続されている。

30

#### 【0173】

図8-4(A)は、本実施の形態における特徴部103SG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。

40

#### 【0174】

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103SG004A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103SG004B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

50

ア 5 L , 5 C , 5 R で可変表示される飾り図柄などの変動パターン（変動時間）を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、X X H は不特定の 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 E X T データが設定される。

【 0 1 7 5 】

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

10

【 0 1 7 6 】

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

20

【 0 1 7 7 】

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

30

【 0 1 7 8 】

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 12 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 9 】

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。

40

【 0 1 8 0 】

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

50

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。

#### 【0181】

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

#### 【0182】

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ついて、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ついて、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。

#### 【0183】

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

#### 【0184】

コマンド D 0 X X H は、新たに設定された設定値を主基板 1 1 から演出制御基板 1 2（演出制御用 C P U 1 2 0）に指定するための設定値指定コマンドである。コマンド E 1 0 1 H は、パチンコ遊技機 1 が R A M 1 0 2 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 E 1 0 2 H は、パチンコ遊技機 1 が R A M 1 0 2 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。

#### 【0185】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶する R O M（Read Only Memory）1 0 1 と、遊技制御用のワークエリアを提供する R A M（Random Access Memory）1 0 2 と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行う C P U（Central Processing Unit）1 0 3 と、C P U 1 0 3 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 1 0 4 と、I / O（Input/Output port）1 0 5 と、時刻情報を出力可能なリアルタイムクロック（R T C）1 0 6 とを備えて構成される。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 8 6 】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、C P U 1 0 3 が R O M 1 0 1 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、C P U 1 0 3 が R O M 1 0 1 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、C P U 1 0 3 が R A M 1 0 2 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、C P U 1 0 3 が R A M 1 0 2 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、C P U 1 0 3 が I / O 1 0 5 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、C P U 1 0 3 が I / O 1 0 5 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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。

10

## 【 0 1 8 7 】

図 8 - 5 は、主基板 1 1 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 1 0 3 S G では、主基板 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 の他、大当たり種別判定用の乱数値 M R 2 、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 、普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 、M R 4 の初期値決定用の乱数値 M R 5 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 M R 1 ~ M R 5 は、C P U 1 0 3 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 1 0 4 によって更新されてもよい。乱数回路 1 0 4 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 1 0 0 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。

20

## 【 0 1 8 8 】

尚、本実施の形態では各乱数値 M R 1 ~ M R 5 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 M R 1 ~ M R 5 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。

## 【 0 1 8 9 】

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。

30

40

## 【 0 1 9 0 】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチ、スーパーリーチ といったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本実施の形態では、ノーマルリーチ変動パターンを 1 種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチと同様に、ノーマルリーチ、ノーマルリーチ、... のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、スーパー

50

リーチ変動パターンでも、スーパーリーチ やスーパーリーチ に加えてスーパーリーチ ...といった3以上のスーパーリーチ変動パターンを設けてもよい。

【0191】

図8-6に示すように、本実施の形態の特徴部103SGにおけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンであるスーパーリーチ 、スーパーリーチ よりも短く設定されている。また、本実施の形態におけるスーパーリーチ 、スーパーリーチ といったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ のスーパーリーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーリーチ のスーパーリーチ演出が実行される変動パターンよりも特図変動時間が長く設定されている。

10

【0192】

尚、本実施の形態では、前述したようにスーパーリーチ 、スーパーリーチ 、ノーマルリーチの順に可変表示結果が「大当たり」となる大当たり期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては変動時間が長いほど大当たり期待度が高くなっている。

【0193】

尚、本実施の形態の特徴部103SGにおいては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

20

【0194】

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

30

【0195】

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。

40

【0196】

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。

50

## 【 0 1 9 7 】

R O M 1 0 1 が記憶する判定テーブルには、例えば図 8 - 7 ( A ) に示す第 1 特図用表示結果判定テーブル、図 8 - 7 ( B ) に示す第 2 特図用表示結果判定テーブル、図 8 - 8 ( A ) に示す大当たり種別判定テーブル ( 第 1 特別図柄用 ) 、図 8 - 8 ( B ) に示す大当たり種別判定テーブル ( 第 2 特別図柄用 ) の他、大当たり変動パターン判定テーブル、小当たり変動パターン判定テーブル、はずれ変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル ( 図示略 ) 、普図変動パターン決定テーブル ( 図示略 ) などが含まれている。

## 【 0 1 9 8 】

本実施の形態の特徴部 1 0 3 S G のパチンコ遊技機 1 は、設定値に応じて大当たりの当選確率 ( 出玉率 ) が変わる構成とされている。詳しくは、後述する特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル ( 当選確率 ) を用いることにより、大当たりの当選確率 ( 出玉率 ) が変わるようになっている。設定値は 1 ~ 6 の 6 段階からなり、6 が最も出玉率が高く、6、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど出玉率が低くなる。すなわち、設定値として 6 が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。換言すれば、設定値とは、最も大きい値である 6 が最も遊技場側にとって不利な値であり、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど遊技場側にとって有利な値となる。

## 【 0 1 9 9 】

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、R O M 1 0 1 に記憶されているデータの集まりであって、M R 1 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 1 0 3 S G 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。

## 【 0 2 0 0 】

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 ~ 6 5 5 3 5 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 M R 1 と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 2 3 7 まだが「大当たり」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 0 9 4 まだが「小当たり」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、1 0 2 0 ~ 1 3 4 6 まだが「大当たり」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 0 9 4 まだが「小当たり」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。

## 【 0 2 0 1 】

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 ~ 6 5 5 3 5 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 M R 1 と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 2 3 7 まだが「大当たり」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1 まだが「小当たり」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、1 0 2 0 ~ 1 3 4 6 まだが「大当たり」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1 まだが「小当たり」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。

## 【 0 2 0 2 】

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 ~ 6 5 5 3 5 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 M R 1 と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 2 5 3 まだが「大当たり」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 0 9 4 まだが「小当たり」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、1 0 2 0 ~ 1 3



8 3 までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 0 9 4 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。

【0 2 0 3】

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 ~ 6 5 5 3 5 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MR 1と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 2 5 3 までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1 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、1 0 2 0 ~ 1 3 8 3 までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1 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

【0 2 0 4】

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 ~ 6 5 5 3 5 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MR 1と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 2 7 2 までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 0 9 4 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、1 0 2 0 ~ 1 4 2 9 までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 0 9 4 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

【0 2 0 5】

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 ~ 6 5 5 3 5 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MR 1と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 2 7 2 までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1 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、1 0 2 0 ~ 1 4 2 9 までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1 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。

【0 2 0 6】

30

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 ~ 6 5 5 3 5 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MR 1と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 2 9 2 までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 0 9 4 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、1 0 2 0 ~ 1 4 8 7 までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 0 9 4 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。

【0 2 0 7】

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 ~ 6 5 5 3 5 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MR 1と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 2 9 2 までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1 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、1 0 2 0 ~ 1 4 8 7 までが「大当り」に割り当てられており、3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1 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

【0 2 0 8】

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 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り

50

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。

#### 【0209】

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。

10

#### 【0210】

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。

20

#### 【0211】

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。

30

#### 【0212】

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

40

#### 【0213】

50

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

10

#### 【0214】

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。

#### 【0215】

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。

20

#### 【0216】

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

30

#### 【0217】

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。

#### 【0218】

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。

40

#### 【0219】

つまり、本実施の形態の特徴部 103SG では、遊技状態が通常状態または時短状態であ

50

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。

【0220】

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

【0221】

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、32767を小当り判定値の基準値(小当り基準値)として、32767～33094の範囲に設定されているので、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

20

【0222】

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

【0223】

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

30

【0224】

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

40

【0225】

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。

【0226】

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

50

が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1674までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、前記設定値6の場合の大当り判定値の範囲(1020～1674)とは異なる数値範囲において、32767を小当り判定値の基準値(小当り基準値)として、32767～33094の範囲に設定されているので、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0227】

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

10

【0228】

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。

【0229】

20

つまり、本実施の形態の特徴部103SGでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第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0～65535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。

【0230】

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

30

【0231】

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1020～1346までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、前記設定値6の場合の大当り判定値の範囲(1020～1346)とは異なる数値範囲において、32767を小当り判定値の基準値(小当り基準値)として、32767～33421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。

40

【0232】

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。

【0233】

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

50

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 3 4 】

つまり、本実施の形態の特徴部 1 0 3 S G では、遊技状態が確変状態である場合における第 2 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。

10

【 0 2 3 5 】

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 6 】

尚、遊技状態が確変状態である場合における第 2 特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第 2 特図用表示結果判定テーブルと同じく、当り判定値のうち 3 2 7 6 7 ~ 3 3 4 2 1 までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が 6 の場合に注目すると、該設定値が 6 の場合は、前述したように当り判定値のうち 1 0 2 0 ~ 1 6 7 4 まで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 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 7 】

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

30

【 0 2 3 8 】

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

40

【 0 2 3 9 】

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

【 0 2 4 0 】

50

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103SG004Aまたは第2特別図柄表示装置103SG004B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103SG004Aまたは第2特別図柄表示装置103SG004B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

#### 【0241】

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

#### 【0242】

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基づく保留記憶を用いて（すなわち、第1特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図8-8(B)は、遊技球が第2始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第2特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。

20

#### 【0243】

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。

#### 【0244】

ここで、本実施の形態の特徴部103SG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103SG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。

30

#### 【0245】

「大当りA」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが5回（いわゆる5ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りであり、「大当りB」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが10回（いわゆる10ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。更に、「大当りC」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが15回（いわゆる15ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。

40

#### 【0246】

「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103SG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。

#### 【0247】

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

50

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。

【0248】

尚、本実施の形態の特徴部103SG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。

【0249】

また、図8-8(A)に示すように、大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)においては、設定値が「1」である場合は、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。また、設定値が「2」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当りAに割り当てられており、100～229までが大当りBに割り当てられており、200～299までが大当りCに割り当てられている。また、設定値が「3」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当りAに割り当てられており、100～209までが大当りBに割り当てられており、150～299までが大当りCに割り当てられている。また、設定値が「4」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当りAに割り当てられており、100～189までが大当りBに割り当てられており、190～299までが大当りCに割り当てられている。また、設定値が「5」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当りAに割り当てられており、100～169までが大当りBに割り当てられており、170～299までが大当りCに割り当てられている。また、設定値が「6」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当りAに割り当てられており、100～149までが大当りBに割り当てられており、150～299までが大当りCに割り当てられている。

【0250】

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

【0251】

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



～ 299 までが大当たり C に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合は、MR2 の判定値の範囲 0 ～ 299 のうち、0 ～ 99 までが大当たり A に割り当てられており、100 ～ 299 までが大当たり C に割り当てられている（大当たり B には判定値が割り当てられていない）。

【0252】

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

10

【0253】

尚、本実施の形態の特徴部 103SG では、変動特図が第2特図であり、且つパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 6 である場合には、大当たり種別を大当たり B に決定しない形態を例示している、つまり、設定されている設定値に応じて大当たり種別の決定割合が異なることには、いずれかの当たり種別を決定しないこと（決定割合が 0 % である）ことを含んでいるが、変動特図が第2特図であり、且つパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 6 である場合においても、大当たり種別を大当たり B に決定する場合を設けてもよい。

【0254】

20

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

【0255】

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

【0256】

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

30

【0257】

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

【0258】

例えば、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が 1 である場合は、通常状態での大当たり確率が 1 / 320、確変状態が 65 % の割合でループする遊技性（所謂確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 2 である場合は、通常状態での大当たり確率が 1 / 200、大当たり遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当たり遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当たり遊技中に遊技球が該所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（所謂 V 確変タイプ）とし、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 3 である場合は、大当たり確率が 1 / 320 且つ小当たり確率が 1 / 50 であり、高ベース中（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たり遊技状態に制御する遊技性（所謂 1 種 2 種混合タイプ）としてもよい。更に、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1 ～ 3 のいずれかである場合は遊技性が

40

50

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。

#### 【 0 2 5 9 】

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

10

#### 【 0 2 6 0 】

また、ROM 101 には、変動パターン判定用の乱数値 MR 3 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。

#### 【 0 2 6 1 】

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。

20

#### 【 0 2 6 2 】

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（PB 1 - 1）、スーパーリーチ 大当りの変動パターン（PB 1 - 2）、スーパーリーチ 大当りの変動パターン（PB 1 - 3）の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値 MR 3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

#### 【 0 2 6 3 】

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（PB 1 - 1）、スーパーリーチ 大当りの変動パターン（PB 1 - 2）、スーパーリーチ 大当りの変動パターン（PB 1 - 3）の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値 MR 3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

30

#### 【 0 2 6 4 】

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、設定値が「1」である場合は、MR 3 の判定値の範囲 1 ~ 997 のうち、1 ~ 400 までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB 1 - 1）に割り当てられており、401 ~ 850 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン（PB 1 - 2）に割り当てられており、851 ~ 997 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン（PB 1 - 3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合は、MR 3 の判定値の範囲 1 ~ 997 のうち、1 ~ 380 までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB 1 - 1）に割り当てられており、381 ~ 835 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン（PB 1 - 2）に割り当てられており、836 ~ 997 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン（PB 1 - 3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合は、MR 3 の判定値の範囲 1 ~ 997 のうち、1 ~ 360 までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB 1 - 1）に割り当てられており、361 ~ 820 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン（PB 1 - 2）に割り当てられており、821 ~ 997 までがスーパーリーチ 大当りの変動パターン（PB 1 - 3）に割り当てられている。また、設定

40

50

値が「4」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～340までが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、341～805までが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、806～997までがスーパーリーチ大当りの変動パターン(PB1-3)に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～320までが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、321～790までが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、791～997までがスーパーリーチ大当りの変動パターン(PB1-3)に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～300までが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、301～775までが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、776～997までがスーパーリーチ大当りの変動パターン(PB1-3)に割り当てられている。

10

#### 【0265】

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、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～200までが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までが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、551～997までがスーパーリーチ大当りの変動パターン(PB1-3)に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～180までが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、181～510までが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、511～997までがスーパーリーチ大当りの変動パターン(PB1-3)に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～160までが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、161～470までが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、471～997までがスーパーリーチ大当りの変動パターン(PB1-3)に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～140までが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、141～430までが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、431～997までがスーパーリーチ大当りの変動パターン(PB1-3)に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～120までが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、121～390までが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、391～997までがスーパーリーチ大当りの変動パターン(PB1-3)に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～100までが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、101～350までが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、351～997までがスーパーリーチ大当りの変動パターン(PB1-3)に割り当てられている。

20

30

40

#### 【0266】

このように、特図ゲームにおいて大当りAが当選した場合に、スーパーリーチ大当りの変動パターン(PB1-2)を決定する割合が、スーパーリーチ大当りの変動パターン(PB1-3)を決定する割合よりも高く、かつ、設定値6、5、4、3、2、1の順に低くなるようになっている。また、特図ゲームにおいて大当りBまたは大当りCが当選した場合に、スーパーリーチ大当りの変動パターン(PB1-3)を決定する割合が、スーパーリーチ大当りの変動パターン(PB1-2)を決定する割合よりも高く、かつ、設定値6、5、4、3、2、1の順に低くなるようになっている。

#### 【0267】

50

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

【0268】

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、設定値が1～6のいずれである場合でも、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、設定値1～6で小当りの変動パターンを複数の変動パターンから異なる割合で決定してもよい。

【0269】

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。

【0270】

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

【0271】

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

り、701～900までがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～370までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、371～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～350までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、351～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

10

#### 【0272】

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

#### 【0273】

20

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

30

40

50

ーン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

#### 【0274】

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

#### 【0275】

図8-11（C）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルC（低ベース中合算保留記憶数5個以上用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～550までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、551～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～530までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、531～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～510までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、511～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～490までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、491～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～470までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、471～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～450までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチ はずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

#### 【0276】

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

#### 【0277】

図 8 - 1 1 ( D ) に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブル D ( 高ベース中用 ) においては、設定値が「 1 」である場合、MR 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 5 5 0 までは非リーチはずれの変動パターン ( P A 1 - 4 ) に割り当てられており、5 5 1 ~ 7 0 0 まではノーマルリーチはずれの変動パターン ( P A 2 - 1 ) に割り当てられており、7 0 1 ~ 9 0 0 まではスーパーリーチ はずれの変動パターン ( P A 2 - 2 ) に割り当てられ、9 0 1 ~ 9 9 7 まではスーパーリーチ はずれの変動パターン ( P A 2 - 3 ) に割り当てられている。また、設定値が「 2 」である場合、MR 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 5 3 0 までは非リーチはずれの変動パターン ( P A 1 - 4 ) に割り当てられており、5 3 1 ~ 7 0 0 まではノーマルリーチはずれの変動パターン ( P A 2 - 1 ) に割り当てられており、7 0 1 ~ 9 0 0 まではスーパーリーチ はずれの変動パターン ( P A 2 - 2 ) に割り当てられ、9 0 1 ~ 9 9 7 まではスーパーリーチ はずれの変動パターン ( P A 2 - 3 ) に割り当てられている。また、設定値が「 3 」である場合、MR 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 5 1 0 までは非リーチはずれの変動パターン ( P A 1 - 4 ) に割り当てられており、5 1 1 ~ 7 0 0 まではノーマルリーチはずれの変動パターン ( P A 2 - 1 ) に割り当てられており、7 0 1 ~ 9 0 0 まではスーパーリーチ はずれの変動パターン ( P A 2 - 2 ) に割り当てられ、9 0 1 ~ 9 9 7 まではスーパーリーチ はずれの変動パターン ( P A 2 - 3 ) に割り当てられている。また、設定値が「 4 」である場合、MR 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 4 9 0 までは非リーチはずれの変動パターン ( P A 1 - 4 ) に割り当てられており、4 9 1 ~ 7 0 0 まではノーマルリーチはずれの変動パターン ( P A 2 - 1 ) に割り当てられており、7 0 1 ~ 9 0 0 まではスーパーリーチ はずれの変動パターン ( P A 2 - 2 ) に割り当てられ、9 0 1 ~ 9 9 7 まではスーパーリーチ はずれの変動パターン ( P A 2 - 3 ) に割り当てられている。また、設定値が「 5 」である場合、MR 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 4 7 0 までは非リーチはずれの変動パターン ( P A 1 - 4 ) に割り当てられており、4 7 1 ~ 7 0 0 まではノーマルリーチはずれの変動パターン ( P A 2 - 1 ) に割り当てられており、7 0 1 ~ 9 0 0 まではスーパーリーチ はずれの変動パターン ( P A 2 - 2 ) に割り当てられ、9 0 1 ~ 9 9 7 まではスーパーリーチ はずれの変動パターン ( P A 2 - 3 ) に割り当てられている。また、設定値が「 6 」である場合、MR 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 4 5 0 までは非リーチはずれの変動パターン ( P A 1 - 4 ) に割り当てられており、4 5 1 ~ 7 0 0 まではノーマルリーチはずれの変動パターン ( P A 2 - 1 ) に割り当てられており、7 0 1 ~ 9 0 0 まではスーパーリーチ はずれの変動パターン ( P A 2 - 2 ) に割り当てられ、9 0 1 ~ 9 9 7 まではスーパーリーチ はずれの変動パターン ( P A 2 - 3 ) に割り当てられている。

#### 【 0 2 7 8 】

このように、はずれ用変動パターン判定テーブル A ~ D を用いる場合、非リーチ変動パターンやノーマルリーチ変動パターンを決定する割合は、スーパーリーチ変動パターンを決定する割合よりも高く、ノーマルリーチ変動パターンを決定する割合は、設定値 6、5、4、3、2、1 の順に低くなるように設定されている。また、はずれ用変動パターン判定テーブル A ~ D を用いる場合は、変動パターン判定テーブルにかかわらず判定値のうち 7 0 1 ~ 9 0 0 まではスーパーリーチ はずれの変動パターン、9 0 1 ~ 9 9 7 まではスーパーリーチ はずれの変動パターンにそれぞれ割り当てられている、つまり、可変表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチの変動パターンを共通の決定割合で決定するので、スーパーリーチの変動パターンによる可変表示が実行されないことにより演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

#### 【 0 2 7 9 】

尚、本実施の形態の特徴部 1 0 3 S G 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)で異なっているもよい。

【0280】

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

【0281】

また、本実施の形態の特徴部103SGでは、可変表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチ はずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチ はずれの変動パターンの決定割合の両方が設定されている設定値にかかわらず同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果がはずれである場合は、スーパーリーチ はずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチ はずれの変動パターンの決定割合のどちらか一方のみの決定割合が設定されている設定値にかかわらず同一であってもよい。

10

【0282】

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

20

【0283】

尚、本実施の形態の特徴部103SGでは、可変表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値に応じて非リーチやノーマルリーチの変動パターンの決定割合が異なる形態を例示しているが、設定されている設定値によっては、非リーチの変動パターンとノーマルリーチの変動パターンのうち、決定されない変動パターンが1つまたは複数であってもよい。つまり、設定されている設定値に応じて変動パターンの決定割合が異なることには、いずれかの変動パターンを決定しないこと(決定割合が0%であること)や、特定の変動パターンを100%の割合で決定することも含まれている。

30

【0284】

尚、短縮なしの非リーチはずれの変動パターン(PA1-1)よりも非リーチはずれの変動パターン(PA1-2)の方が変動時間は短く、さらに、変動パターン(PA1-2)よりも非リーチはずれの変動パターン(PA1-3)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(PA1-1)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。

40

【0285】

また、本実施の形態の特徴部103SGでは、図8-11(A)~図8-11(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

50



を決定してもよい。

【0286】

また、本実施の形態の特徴部103SGの各はずれ用変動パターン判定テーブルにおいては、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1～6のいずれの数値であっても、スーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-2及びPA2-3)に割り当てられている乱数値の範囲が同一となっている。しかしながら、大当たり確率及びはずれ確率は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異なっているため、実際に可変表示がスーパーリーチはずれの変動パターンにて実行される割合(スーパーリーチはずれの変動パターンの出現率)は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異なっている。尚、本実施の形態の特徴部103SGでは、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて可変表示がスーパーリーチはずれの変動パターンにて実行される割合が異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値毎の大当たり確率及びはずれ確率を考慮し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず同一の割合で可変表示がスーパーリーチはずれの変動パターンにて実行されるようにしてもよい。

10

【0287】

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

【0288】

20

また、本実施の形態の特徴部103SGでは、決定した変動パターン毎にリーチ演出を実行するか否かといずれのリーチ演出を実行するかが1対1で対応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CPU120が、変動パターンの特図変動時間や可変表示結果等にもとづいてリーチ演出を実行するか否かや、いずれのリーチ演出を実行するかを抽選して決定してもよい。

【0289】

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

30

【0290】

(本実施の形態の特徴部55AKに関する説明)

次に、本実施の形態の特徴部55AKについて説明する。

40

【0291】

(特徴部55AKで実行される演出)

特徴部55AKでは、遊技者の動作としてのプッシュボタン31Bへの操作を受け付け、当該操作を受け付けられたときに、大当たりを示唆する操作演出が実行される。また、操作演出とともに、現在設定されている上記設定値(上記特徴部103SG参照)を示唆する設定示唆演出が実行されることがある。操作演出には、遊技者による操作が有効に受け付けられる期間、換言すると、操作の検出が有効となる期間である操作有効期間が設けられている。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、当該ジャストタイミングにて遊技者の操作があった場合(操作の検出があった場合)に、前記の設定示唆演出が実行され得る。

50

## 【 0 2 9 2 】

操作演出及び設定示唆演出について、図 9 - 1 を参照しながら説明する。

## 【 0 2 9 3 】

操作演出は、キャラクタ 5 5 A K 0 0 1 を用いたリーチ演出の実行中に実行される（図 9 - 1（A））。操作演出では、まず、図 9 - 1（A）に示すように、操作促進画像 5 5 A K 0 0 2 と、バー画像 5 5 A K 0 0 3 と、が表示される。なお、図 9 - 1 では、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）が表示されている。

## 【 0 2 9 4 】

操作促進画像 5 5 A K 0 0 2 は、プッシュボタン 3 1 B を押すことを促す画像（プッシュボタン 3 1 B 及び「ボタン押せ！」の画像）であり、操作有効期間内に表示される。

10

## 【 0 2 9 5 】

バー画像 5 5 A K 0 0 3 は、バーの画像である。バー画像 5 5 A K 0 0 3 内には、左右に移動するタイミング特定画像 T 1 と、ジャストタイミングを示す領域 J S と、が設けられている。タイミング特定画像 T 1 は、バー画像 5 5 A K 0 0 3 内を左右に往復移動する。タイミング特定画像 T 1 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 J S は、バー画像 5 5 A K 0 0 3 の中央に設けられている。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 への操作（操作の検出）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となる。バー画像 5 5 A K 0 0 3 とタイミング特定画像 T 1 と領域 J S 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 5 5 A K 0 0 2 とともに表示開始される。

20

## 【 0 2 9 6 】

なお、タイミング特定画像 T 1 は、バー画像 5 5 A K 0 0 3 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。タイミング特定画像 T 1 は、操作有効期間開始時にバー画像 5 5 A K 0 0 3 の左端（又は右端）に位置し、その後、時間経過に伴って右に移動し、操作有効期間終了時にバー画像 5 5 A K 0 0 3 の右端に位置するものであってもよい。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 つとなり、また、タイミング特定画像 T 1 の位置によって、操作有効期間の残り時間を把握できる。

30

## 【 0 2 9 7 】

操作促進画像 5 5 A K 0 0 2 と、バー画像 5 5 A K 0 0 3 と、が表示された状態で、遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作した場合であって、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 T 1 が領域 J S 内に位置するときに操作が行われた場合（操作検出があった場合））、図 9 - 1（B）のように、操作を受け付けた旨、及び、当該操作がジャストタイミングである旨を報知する操作報知が行われる。

## 【 0 2 9 8 】

当該操作報知では、タイミング特定画像 T 1 の移動が停止する（ここでは、領域 J S 内で停止することになる）。さらに、画像表示装置 5 に表示された背景画像にエフェクトがかけられ（例えば、点滅等）、キャラクタ画像 5 5 A K 0 0 4 が「J U S T !」の吹き出しとともに表示される。さらに、スピーカ 8 L、8 R から「J U S T !」の音声出力される。なお、操作が行われたタイミングで、操作促進画像 5 5 A K 0 0 2 は消去される（操作有効期間が終了したことにともなる）。バー画像 5 5 A K 0 0 3 とタイミング特定画像 T 1 と領域 J S とは、操作促進画像 5 5 A K 0 0 2 の消去とともに消去されてもよい（ただし、これらを残した方が、操作がジャストタイミングであったことを遊技者が直感的に認識できる）。

40

## 【 0 2 9 9 】

その後、図 9 - 1（C）のように、操作演出の一部としての操作後演出（操作後の演出）と、設定示唆演出と、が実行される。なお、操作後演出の実行開始により、バー画像 5 5 A K 0 0 3 とタイミング特定画像 T 1 と領域 J S とは、消去されるが、これらは操作後演

50

出又は設定示唆演出の終了タイミングまで表示されてもよい。

#### 【0300】

操作後演出は、大当たり期待度を「激熱!!」、「CHANCE!」により報知することにより、実行中の可変表示について大当たり（可変表示結果が大当たりとなって大当たり遊技状態に制御されること）を示唆する演出である。ここでは、操作後演出として、「CHANCE!」を表示する演出（この操作後演出を含む操作演出を操作演出Aという）と、「激熱!!」を表示する演出（この操作後演出を含む操作演出を操作演出Bという）と、が用意されている。図9-1I(C)の操作後演出は、「激熱!!」の画像55AK005を表示する、操作演出Bの操作後演出である。操作後演出は、大当たりを示唆する予告演出の一種である。

10

#### 【0301】

設定示唆演出は、キャラクタ画像55AK004がセリフをしゃべる演出である。当該セリフは、吹き出しで表示されるとともに、スピーカ8L、8Rからも音声出力される。キャラクタ画像55AK004の種類（つまり、キャラの種類）と、セリフの種類との組み合わせで、現在設定されている上記設定値（上記特徴部103SG参照）を示唆する。なお、設定示唆演出の代わりに、設定値を示唆しない非示唆演出が実行されることもある。非示唆演出であるか否かも、キャラの種類とセリフの種類との組み合わせで特定される。

#### 【0302】

なお、操作演出（特に操作後演出）で表示される画像（「CHANCE!」、「激熱!!」）と、設定示唆演出で表示される画像（キャラクタ画像55AK004及び吹き出しのセリフ）とは、同時期に表示されるが、お互い被らない位置に表示される（図9-1(C)）。

20

#### 【0303】

図9-2に、キャラ（キャラクタ画像55AK004）の種類とセリフの種類との組み合わせと、演出の種類との関係を示す。キャラAがセリフAをしゃべる演出は、非示唆演出である。キャラAがセリフBをしゃべる演出は、現在設定されている設定値が1の可能性がある設定示唆演出A（設定値が1であることを示唆する演出）である。キャラAがセリフCをしゃべる演出は、現在設定されている設定値が2以上で確定の設定示唆演出B（設定値が2以上であることを示唆する演出）である。キャラBがセリフDをしゃべる演出は、現在設定されている設定値が4以上で確定の設定示唆演出C（設定値が4以上であることを示唆する演出）である。キャラBがセリフEをしゃべる演出は、現在設定されている設定値が5以上で確定の設定示唆演出D（設定値が5以上であることを示唆する演出）である。キャラBがセリフFをしゃべる演出は、現在設定されている設定値が6で確定の設定示唆演出E（設定値が6以上であることを示唆する演出）である。このように設定示唆演出は、キャラの種類とセリフの種類との組み合わせにより、設定値を示唆する。図9-1(C)の設定示唆演出は、キャラクタ画像55AK004がキャラBで、セリフがセリフFなので、設定示唆演出Eである。

30

#### 【0304】

図9-1に戻り、操作促進画像55AK002と、バー画像55AK003と、が表示された状態で、遊技者がプッシュボタン31Bを操作した場合であって、当該操作がジャストタイミングでない場合（タイミング特定画像T1が領域JS内に位置しないときに操作が行われた場合（操作検出があった場合））、図9-1(D)のように、操作を受け付けた旨のみを報知する操作報知が行われる。

40

#### 【0305】

当該操作報知では、タイミング特定画像T1の移動が停止する（ここでは、領域JSの外で停止することになる）。このときには、スピーカ8L、8Rから操作が行われたことを示す操作音が出力される。なお、操作が行われたタイミングで、操作促進画像55AK002は消去される（操作有効期間が終了したことにともなる）。バー画像55AK003とタイミング特定画像T1と領域JSとは、操作促進画像55AK002の消去とともに消去されてもよい（ただし、これらを残した方が、操作がジャストタイミングでなかったこ

50

とを遊技者が直感的に認識できる)。

【0306】

その後、図9-1(E)のように、操作演出の一部としての操作後演出(操作後の演出)が実行される(設定示唆演出ないし非示唆演出は実行されない)。ここで、実行される操作後演出は、操作がジャストタイミングであったときと同じ画像の演出が実行される。スピーカ8L、8Rからの音声は、設定示唆演出ないし非示唆演出が実行されたときに出力されるセリフの代わりに、操作後演出で表示される「激熱!!」又は「CHANCE!!」が音声出力される(図9-1(E)では、「激熱!!」)。

【0307】

操作がジャストタイミングでないときは、キャラクタ画像55AK004などが表示されない。操作がジャストタイミングのときは、操作がジャストタイミングでないときに実行される操作後演出に加えて設定示唆演出又は非示唆演出が実行される。このとき、設定示唆演出又は非示唆演出が実行されないときに出力される操作後演出の音声(「激熱!!」又は「CHANCE!」)が出力されず、設定示唆演出又は非示唆演出の音声(セリフ)が出力される。このように、設定示唆演出又は非示唆演出の音声は、操作後演出の音声よりも優先して出力される。なお、優先して出力するとは、ここでは、優先しない方の音声を消すことであるが、当該音声の音量を小さくすることであってもよい。

10

【0308】

操作演出は、操作後演出の態様(操作演出の種類が操作演出Aか操作演出Bか、換言すると、操作後演出による報知が「CHANCE!」か「激熱!!」か)によらず、操作があるまでは共通の態様で実行される。なお、操作報知も、ジャストタイミングの操作か否かで態様は異なるが、操作後演出の態様によらず、共通の態様で実行される。

20

【0309】

(演出の実行タイミング)

操作演出、設定示唆演出、非示唆演出などの実行タイミング例を図9-3に示す。操作演出は、操作促進画像55AK002及びジャストタイミングを報知するメータ(バー画像55AK003、タイミング特定画像T1、領域JSからなるメータ)(以下、これらを操作促進画像55AK002等という)の表示により開始されるので、操作演出の開始とともに、操作有効期間も開始される(図9-3(A)~(C))。なお、操作演出の開始を報知する演出を実行してから、操作促進画像55AK002等を表示するようにしてもよい。つまり、操作有効期間は、操作演出の開始後、一定期間経過後であってもよい。操作有効期間内に操作があった場合、操作有効期間が終了する。

30

【0310】

操作有効期間内の操作のタイミングがジャストタイミングである場合は、操作に応答して操作報知(上述のように操作を受け付けた旨、及び、当該操作がジャストタイミングである旨が報知される)が実行され、操作報知終了後、操作後演出とともに設定示唆演出又は非示唆演出が実行される(図9-3(A))。なお、設定示唆演出又は非示唆演出は、操作報知終了時から操作後演出と同時に開始され、操作後演出よりも先に終了する。設定示唆演出又は非示唆演出の開始タイミングと操作後演出の開始タイミングとは異なってもよい。また、それぞれの終了タイミングが同じであってもよい。

40

【0311】

操作有効期間内の操作のタイミングがジャストタイミングでない場合は、操作に応答して操作報知(上述のように操作を受け付けた旨が報知される)が実行され、操作報知終了後、操作後演出が実行されるが、設定示唆演出及び非設定示唆演出が実行されない(図9-3(B))。なお、操作後演出は、操作有効期間内の操作のタイミングがジャストタイミングである場合と同様に、操作報知終了時から開始される。

【0312】

操作報知、設定示唆演出及び非設定示唆演出は、操作のタイミングによらず、一定期間実行されるが、操作後演出は、操作演出の終了タイミングが固定(操作有りの場合の操作演出の全体の実行時間が一定)となるよう、操作のタイミングに応じてその実行時間が異な

50

る（図 9 - 3（A）及び（B））。例えば、操作演出の終了タイミングまで、動画をループ再生したり、静止画を表示したりすることにより、操作後演出の実行時間が調整される。

#### 【 0 3 1 3 】

操作有効期間内に操作が無い場合には、操作報知、操作後演出等が実行されることなく、そのまま操作演出が終了する（図 9 - 3（C））。このときの操作演出の実行時間は、操作があったときの操作演出の実行時間よりも短くなっている。これにより、操作が操作有効期間の終了間際になされたとしても、操作報知、操作後演出等の実行時間を確保できる。なお、操作時間の実行時間を一定とするため、操作有効期間経過後に所定の演出（操作後演出でもよい）を実行するようにしてもよい。

#### 【 0 3 1 4 】

（特徴部 5 5 A K で実行される処理）

以下、特徴部 5 5 A K で実行される処理（上記各演出の実行を実現するための処理）を説明する。なお、以下の処理で行われる各種決定は、例えば抽選により決定される（他の特徴部での決定も適宜同じ）。抽選による決定は、ランダムな決定であればよく、例えば、各種の演出用乱数（複数種類のいずれかの乱数）に基づき、ROM 1 2 1 に格納されているテーブル（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）を参照して行う。

#### 【 0 3 1 5 】

（可変表示開始設定処理（ステップ S 1 7 1））

特徴部 5 5 A K で実行される可変表示開始設定処理（ステップ S 1 7 1）の一例を図 9 - 4 に示す。当該処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、操作演出の実行の有無などを決定する（ステップ 5 5 A K S 0 0 1）。演出制御用 CPU 1 2 0 は、今回実行される飾り図柄の可変表示の表示結果が、非リーチはずれであるか、リーチはずれであるか、大当たりであるかに応じて異なる割合で、操作演出を実行しない、操作演出 A（操作後演出で、「CHANCE！」を表示する演出）を実行する、又は、操作演出 B（操作後演出で、「激熱！！」を表示する演出）を実行する、と決定する。なお、前記の表示結果は、例えば、特図ゲームの開始時に主基板 1 1 から送信されてくる演出制御コマンドのうちの上記変動パターン指定コマンド（変動パターン（リーチの有無や種類を指定する）を指定するコマンド）により指定される変動パターン（以下、今回の変動パターンともいう）、及び、前記演出制御コマンドのうちの可変表示結果通知コマンド（可変表示結果を通知するコマンド）により通知される可変表示結果（以下、今回の表示結果ともいう）に基づいて特定される。

#### 【 0 3 1 6 】

操作演出の実行の有無などの決定例を図 9 - 5 に示す。図 9 - 5 に示すように、非リーチはずれのときは、操作演出は実行されない。また、リーチはずれのときは、操作演出を実行しない > 操作演出 A を実行する > 操作演出 B を実行する、の順で決定割合が高い。一方、大当たりのときの決定割合の順序は、リーチはずれのときと逆になっている。従って、操作演出 B（激熱！！）の大当たり期待度が最も高く、操作演出 A（CHANCE！）の大当たり期待度が次に高く、操作演出が実行されないときが最も大当たり期待度が低い。

#### 【 0 3 1 7 】

ステップ 5 5 A K S 0 0 1 のあと、演出制御用 CPU 1 2 0 は、前記で操作演出を実行すると決定したかを判定し（ステップ 5 5 A K S 0 0 2）、実行すると決定した場合には（ステップ 5 5 A K S 0 0 2 ; Y e s）、操作演出の上記操作有効期間内における押しボタン 3 1 B への操作がジャストタイミングであったときに実行する演出の種類を決定する（ステップ 5 5 A K S 0 0 3）。

#### 【 0 3 1 8 】

ステップ 5 5 A K S 0 0 3 において、まず、操作がジャストタイミングであったときに、非示唆演出を実行するか、設定示唆演出をするか、を、ジャストタイミングカウント値（ここでは、0 ~ 2 0、2 1 ~ 5 0、5 1 ~ の 3 つの範囲）に応じて異なる割合で決定する。ジャストタイミングカウント値は、ジャストタイミングでの操作の回数をカウントした

10

20

30

40

50

値であり、RAM 122 に設けられたカウンタにより管理される（操作演出は、1 回の可変表示について 1 回実行されるので、当該カウンタ値は、複数の可変表示にわたって管理される）。ジャストタイミングカウンタ値は、ジャストタイミングでの操作がある度に 1 増加する。

#### 【0319】

非示唆演出を実行するか、設定示唆演出をするかの決定例を図 9 - 6 に示す。図 9 - 6 に示すように、ジャストタイミングカウンタ値が多くなると、つまり、ジャストタイミングでの操作回数が多くなると、設定示唆演出の実行割合が高く、非示唆演出の実行割合が低い。さらに、非示唆演出の実行割合は、設定値に応じては変わらないので、当該非示唆演出は、設定値を示唆するものではない。

10

#### 【0320】

前記で設定示唆演出を実行すると決定した場合には、実行すると決定した設定示唆演出の種類を設定示唆演出 A ~ E のいずれかにするかを、ジャストタイミングカウンタ値（ここでは、0 ~ 20、21 ~ 50、51 ~ の 3 つの範囲）及び設定値（現在設定されている設定値）に応じて、異なる割合で決定する（この決定もステップ 55 AKS003 に含まれる）。設定値について、演出制御用 CPU 120 は、主基板 11 から伝送される設定値指定コマンドを受信すると、当該コマンドが指定する設定値を RAM 122 の所定領域に格納する。演出制御用 CPU 120 は、前記の決定時に、RAM 122 の所定領域に格納した設定値を読み出すことで、現在設定されている設定値を特定できる。

#### 【0321】

20

設定示唆演出の種類の決定例を図 9 - 7 に示す。図 9 - 7 に示すように、設定値によらず、設定示唆演出 A は実行されることがある。従って、設定示唆演出 A は、現在設定されている設定値が 1 であることを示唆するものの、1 以外である場合もある。設定示唆演出 B は、設定値が 1 のときには決定されず、2 以上のときに決定される。従って、設定示唆演出 B は、現在設定されている設定値が 2 以上で確定であることを示唆する。設定示唆演出 C は、設定値が 1 ~ 3 のときには決定されず、4 以上のときに決定される。従って、設定示唆演出 C は、現在設定されている設定値が 4 以上で確定であることを示唆する。設定示唆演出 D は、設定値が 1 ~ 4 のときには決定されず、5 以上のときに決定される。従って、設定示唆演出 D は、現在設定されている設定値が 5 以上で確定であることを示唆する。設定示唆演出 E は、設定値が 1 ~ 5 のときには決定されず、6 のときに決定される。従って、設定示唆演出 E は、現在の設定値が 6 で確定であることを示唆する。このように、設定示唆演出は、 $A < B < C < D < E$  の順で、示唆する設定値（示唆する最低限の設定値）が高い（上記のように設定値は、その値が高いほど有利度が高い）ことになる。

30

#### 【0322】

図 9 - 7 の決定割合に示すように、設定示唆演出 A ~ E の実行割合は互いに異なっている（特に、ジャストタイミングカウンタ値が所定範囲（ここでは 1 ~ 50）のとき、同じ設定値において、互いに異なっている）。

#### 【0323】

図 9 - 7 (A) ~ (B) のように、設定値が 2 以上のときの設定示唆演出 A の実行割合は、ジャストタイミングカウンタ値が 0 ~ 20 のときよりも、21 ~ 50 のときの方が低い。低くなった分の決定割合は、各設定値について、設定示唆演出 A よりも示唆する設定値が大きい設定示唆演出に加算されている。ここでは、設定値 2 ~ 5 については、決定され得る設定示唆演出のうちで最も高い設定値を示唆する演出に前記低くなった分の決定割合が加算されている。設定値 6 については、決定され得る設定示唆演出のうちで 2 番目に高い設定値を示唆する設定示唆演出 D に前記低くなった分の決定割合が加算されている。このように、設定値が 2 以上の場合にジャストタイミングカウンタ値が多くなると、当該値が小さいときよりも、示唆する設定値が大きい設定示唆演出が実行されやすくなる。

40

#### 【0324】

図 9 - 7 (B) ~ (C) のように、ジャストタイミングカウンタ値が 21 ~ 50 のときよりも、51 ~ のときの方が、その設定値（ここでは、2 ~ 6）において実行され得る設定

50

示唆演出のうち、最も高い設定値を示唆する設定示唆演出が実行されやすくなっており、設定示唆演出 A を含むその他の設定示唆演出の実行割合は低くなっている。このように、設定値が 2 以上の場合であってジャストタイミングカウント値がさらに多くなると、当該値が小さいときよりも、示唆する設定値が大きい設定示唆演出が実行されやすくなる。

【0325】

また、図 9 - 7 ( A ) ~ ( C ) のように、最も高い設定値を示唆する設定示唆演出 E の決定割合は、ジャストタイミングカウント値が 0 ~ 20 であるときと、21 ~ 50 であるときとで変化せず、51 ~ になって初めて向上する。従って、設定示唆演出 E は、ジャストタイミングカウント値がより多くなったときにはじめて実行割合が向上する。

【0326】

なお、非示唆演出や設定示唆演出は、今回の変動パターンや今回の表示結果に基づいて、その実行の有無等が決定されるものではないので、大当り期待度を示唆するものではない。

【0327】

さらに演出制御用 CPU 120 は、ステップ 55AKS003 において、上記決定の決定結果の情報（操作がジャストタイミングであったときに非示唆演出、設定示唆演出 A ~ E のいずれを実行するかの情報）を RAM 122 の所定領域に格納しておく。

【0328】

図 9 - 4 に戻り、操作演出を実行しないと決定した場合（ステップ 55AKS002 ; No）、又は、ステップ 55AKS003 の上記決定を行うと、演出制御用 CPU 120 は、今回の変動パターンと、今回の表示結果に基づいてリーチ演出等の他の演出の実行の決定、飾り図柄の確定飾り図柄の決定などを行う（ステップ 55AKS004）。

【0329】

その後、演出制御用 CPU 120 は、飾り図柄の可変表示の開始の指示及び上記で決定した内容の演出の実行の指示を表示制御部 123 に指示する（ステップ 55AKS005）。

【0330】

具体的に、演出制御用 CPU 120 は、今回の変動パターンや今回の表示結果に応じた飾り図柄の可変表示の開始を表示制御部 123 に指示する。表示制御部 123 は、当該指示を受け、飾り図柄の可変表示を開始する。

【0331】

演出制御用 CPU 120 は、操作演出 A 又は B の実行を決定している場合、操作演出 A 又は B の実行を表示制御部 123 に指示する。この場合、表示制御部 123 は、飾り図柄の可変表示の開始タイミングから所定期間経過後（今回の変動パターンとの関係で予め決定されているものとする）において、操作演出 A 又は B（図 9 - 1 ( A )）を実行開始する。なお、操作演出 A 又は B の実行を指示する場合、演出制御用 CPU 120 は、飾り図柄の可変表示の開始を表示制御部 123 に指示するときに、RAM 122 に設けられたタイマを作動させておき（タイマ値は、クロック信号により更新されるか、演出制御プロセス処理（ステップ S76）開始時などのタイマ割り込みごとに更新される。以下タイマについて同じ）、当該タイマのタイマ値に基づいて操作有効期間や操作有効期間におけるジャストタイミングを特定できるものとする（操作有効期間やジャストタイミング時のタイマ値がどの値になるかは、今回の変動パターンとの関係で予め把握できる）。

【0332】

演出制御用 CPU 120 は、リーチ演出等、他の演出を実行すると決定している場合には、実行すると決定している演出を、今回の変動パターンとの関係で予め定められた開始タイミングで実行開始するよう表示制御部 123 に指示する。表示制御部 123 は、当該指示を受け、前記のタイミングで前記の各種演出を実行する。さらに、演出制御用 CPU 120 は、適宜、保留表示 H の更新表示を表示制御部 123 に指示する。

【0333】

ステップ 55AKS005 において、演出制御用 CPU 120 は、表示制御部 123 に実行させる各演出に関する演出制御パターンを設定し、可変表示中演出処理（ステップ S172）において、当該演出制御パターンに従って、各演出の開始タイミング時に、各演出

10

20

30

40

50

の実行を指示してもよい。

【0334】

その後、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグを「2」に更新し（ステップ55AKS006）、可変表示開始設定処理を終了する。

【0335】

（可変表示中演出処理（ステップS172）中）

演出制御用CPU120は、可変表示の実行中において、図9-8に示す処理を実行する。当該処理において、演出制御用CPU120は、まず、現在が操作演出の操作有効期間中であるかを判定する（ステップ55AKS101）。演出制御用CPU120は、上記タイマ値に基づいて、現在が操作有効期間中であるかを判定する。なお、操作有効期間の開始及び終了を表示制御部123が演出制御用CPU120に通知するようにし、演出制御用CPU120は、当該通知に基づいて操作有効期間の判定を行ってもよい。

10

【0336】

現在が操作演出の操作有効期間中である場合（ステップ55AKS101；Yes）、演出制御用CPU120は、プッシュセンサ35Bからの検出信号の有無に基づいて、プッシュボタン31Bへの操作があったかを判定する（ステップ55AKS102）。

【0337】

演出制御用CPU120は、検出信号を受信した場合、つまり、プッシュボタン31Bへの操作があった場合（ステップ55AKS102；Yes）、現在が、換言すると、当該操作のタイミング（より詳細には受付タイミング）がジャストタイミングであるかを判定する（ステップ55AKS103）。演出制御用CPU120は、上記タイマ値に基づいて、ジャストタイミングであるかを判定する。なお、ジャストタイミングの開始及び終了を表示制御部123が演出制御用CPU120に通知するようにし、演出制御用CPU120は、当該通知に基づいてジャストタイミングの判定を行ってもよい。なお、当該操作のタイミングがジャストタイミングのときは、図9-1のタイミング特定画像T1が領域JS内に位置するときに操作が行われたときである。

20

【0338】

ジャストタイミングの場合（ステップ55AKS103；Yes）、演出制御用CPU120は、操作報知、操作後演出の実行を指示するとともに、ステップ55AKS003においてRAM122の所定領域に格納している情報（操作がジャストタイミングであったときに非示唆演出、設定示唆演出A～Eのいずれを実行するかの情報）に基づいて非示唆演出又は設定示唆演出A～Eのいずれかの実行を指示する（ステップ55AKS104）。表示制御部123は、これら指示を受けると、当該指示に基づいて、まず、図9-1（B）のような、操作を受け付けた旨、及び、当該操作がジャストタイミングである旨を報知する操作報知を実行してから、操作後演出（操作演出Aを実行中であれば、「CHANCE!」を表示する操作後演出、操作演出Bを実行中であれば、「激熱!!」を表示する操作後演出）と、非示唆演出又は設定示唆演出A～Eのいずれかと、を実行する（図9-1（C）を参照。当該演出の実行には音声出力も含まれる。他の演出についても同様）。

30

【0339】

その後、演出制御用CPU120は、ジャストタイミングカウント値を1増加させる（ステップ55AKS105）。なお、ジャストタイミングカウント値は、適宜のタイミングで0にリセットされる。例えば、遊技者が遊技を終了したと判定できるとき当該リセットが行われる。遊技者が遊技を終了したとの判定については、例えば、遊技の終了がスティックコントローラ31Aなどを介して入力された場合、遊技の履歴を示す公知の二次元コードを出力した場合、遊技媒体の発射が一定時間無い場合などに、遊技者が遊技を終了したと判定できる。遊技媒体の発射が一定時間無い場合については、例えば、主基板11において、遊技媒体の発射を検出可能とするとともに、当該発射の検出が一定時間ない場合に所定の演出制御コマンドにより演出制御用CPU120にその旨を通知可能とし、当該コマンドを演出制御用CPU120が受信したときに、遊技媒体の発射が一定時間無いと判定すればよい。

40

50



## 【 0 3 4 0 】

ジャストタイミングでない場合（ステップ 5 5 A K S 1 0 3 ; N o ） 、 演出制御用 C P U 1 2 0 は、操作報知、操作後演出の実行を指示する（ステップ 5 5 A K S 1 0 6 ） 。 表示制御部 1 2 3 は、これら指示を受けると、当該指示に基づいて、まず、図 9 - 1 ( D ) のように、操作を受け付けた旨のみを報知する操作報知を実行してから、操作後演出（操作演出 A を実行中であれば、「 C H A N C E ! 」を表示する操作後演出、操作演出 B を実行中であれば、「激熱!!」を表示する操作後演出）を実行する（図 9 - 1 ( E ) 参照）。

## 【 0 3 4 1 】

ステップ 5 5 A K S 1 0 5 、 5 5 A K S 1 0 6 のあと、操作有効期間でない場合（ステップ 5 5 A K S 1 0 1 ; N o ） 、 プッシュボタン 3 1 B への操作がない場合（ステップ 5 5 A K S 1 0 2 ; N o ） は、可変表示中演出処理における他の処理が実行される。なお、操作有効期間中に操作がない場合、表示制御部 1 2 3 は、そのまま操作報知等を実行することなく操作演出を終了する。また、上記操作があった場合には、操作の受付は、終了する（例えば、ステップ 5 5 A K S 0 0 1 を必ず N o と判定する）。

## 【 0 3 4 2 】

（特徴部 5 5 A K による効果）

上記では、操作有効期間になされた操作がジャストタイミングであることを条件に、操作演出（操作後演出）に加えて、設定示唆演出が実行されることがあり、これにより、演出が多様化しており（特に、設定値の示唆に加えて大当りの示唆も実行されるので）、遊技の興趣が向上している。

## 【 0 3 4 3 】

さらに、操作後演出で表示される画像（「 C H A N C E ! 」、「激熱!!」、）と、設定示唆演出で表示される画像（キャラクタ画像 5 5 A K 0 0 4 及び吹き出しのセリフ）とは、互いに独立して被らない位置に表示されるので、一方の演出が他方の演出を隠蔽することがなく、遊技者は、操作後演出及び示唆演出を容易に認識でき、遊技の興趣が向上している。

## 【 0 3 4 4 】

さらに、非示唆演出を実行すると決定したとき（設定示唆演出を実行する条件が成立していないとき）には、操作タイミングがジャストタイミングで設定示唆演出が実行されないが、操作後演出は（又は操作演出が引き続き）実行されるので、演出の実行を確保でき、遊技の興趣の低下を抑制できる。

## 【 0 3 4 5 】

操作タイミングがジャストタイミングであったが設定示唆演出が実行されない場合に、設定示唆演出の代わりに設定値を示唆しない（かつ、大当り遊技状態に制御されることないし大当り期待度を示唆しない）非示唆演出を実行するので、操作タイミングがジャストタイミングであったのに、当該ジャストタイミングに対応する演出が実行されないという不都合を防止でき、遊技の興趣の低下を抑制できる。

## 【 0 3 4 6 】

また、ジャストタイミングカウント値（複数の可変表示に渡ってカウントされる、操作がジャストタイミングであった回数）が多くなると、設定示唆演出の実行割合が向上するので（図 9 - 6 ） 、 遊技者は、ジャストタイミングを狙って操作を行うので、遊技への参加意欲が増加し、遊技の興趣が向上する。

## 【 0 3 4 7 】

上記では、示唆する内容（種別）が異なる設定示唆演出 A ~ E が用意され、各設定示唆演出 A ~ E の実行割合は、図 9 - 7 の決定割合に示すように異なっている（特に、ジャストタイミングカウント値が所定範囲（ここでは 1 ~ 5 0 ） のとき、同じ設定値において、設定示唆演出 A ~ E のうちの少なくとも 2 つの実行割合が異なっている）。このようなことにより、遊技者は、設定示唆演出の種類にも注目するので、遊技の興趣が向上する。

## 【 0 3 4 8 】

上記図 9 - 7 の決定割合に示すように、ジャストタイミングカウント値が多くなると（上

10

20

30

40

50

記では、0～20である第1範囲と、21～50であり第1範囲よりも多い第2範囲と、51～であり第2範囲よりも多い第3範囲とがあるときに、第1範囲 第2範囲 第3範囲とステップアップしていくほど)、示唆する設定値が高い設定示唆演出(実行されると遊技者にとって好ましい演出)の実行割合(ここでは決定割合と同じである)が向上する。このように、操作タイミングがジャストタイミングとなった回数が、第1段階(複数の値の範囲でもよいし、1つの値でもよい。以下段階について同じ)の回数であるときよりも、第1段階の回数よりも多い第2段階の回数であるときの方が、遊技者にとって有利度の高い設定値(最低の1よりも大きい値の設定値、最高の設定値、所定基準の値よりも高い設定値)を示唆する設定示唆演出の実行割合を向上させることにより、遊技者は、よりジャストタイミングを狙って操作を行うので、遊技への参加意欲が増加し、遊技の興趣が向上する。

10

#### 【0349】

さらに、上記図9-7の決定割合に示すように、最高の設定値を示唆する設定示唆演出Eの実行割合は、ジャストタイミングカウント値が0～20の第1範囲から21～50の第2範囲に移行しても変化しないが、当該第2範囲から51～の第3範囲に行こうとした場合に向上する。このように、高い設定値(最高の設定値又は所定基準以上の設定値)を示唆する設定示唆演出の実行割合を、操作タイミングがジャストタイミングとなった回数が第1段階から第2段階に移行したとしても変化させず、当該回数が第2段階から当該第2段階よりも第3段階に移行したときに向上させることで、遊技者は、よりジャストタイミングを狙って操作を行うので、遊技への参加意欲が増加し、遊技の興趣が向上する。

20

#### 【0350】

図9-7の決定割合に示すように、ジャストタイミングカウント値が0～50のときには、示唆する設定値が高いほど、設定示唆演出の実行割合が低くなっている(特に同じ設定値での比較)。しかし、前記カウント値が51を超えたときには、実行可能な設定示唆演出のうち、最も高い設定値を示唆する設定示唆演出の実行割合が他の設定示唆演出の実行割合よりも高くなっている。従って、遊技者は、よりジャストタイミングを狙って操作を行うので、遊技への参加意欲が増加し、遊技の興趣が向上する。

#### 【0351】

上記では、操作後演出と設定示唆演出とが実行されるときに、設定示唆演出の音声(セリフ)が優先して出力されるので、設定示唆演出の内容が把握しやすくなり、遊技の興趣が向上する。

30

#### 【0352】

##### (変形例)

上記特徴部55AKを変更してもよい。例えば、各演出の態様は、上記に限られず種々の変更が可能である。また、下記のような変形を施してもよい。

#### 【0353】

##### (変形例1)

非示唆演出を、大当たり(大当たり遊技状態に制御されること、大当たり期待度など)を示唆する期待度示唆演出(操作演出を第1の予告演出とした場合の第2の予告演出)としてもよい。当該演出として、実行中の可変表示について大当たり期待度等を示唆する演出の他、先読み判定に基づいて実行される先読み予告(特に、保留表示、アクティブ表示などの可変表示対応表示を変化させる変化演出)を採用してもよい。これにより、遊技の興趣が向上する。また、設定示唆演出を実行しないときには、操作後演出のみを実行するようにしてもよい。また、非示唆演出及び設定示唆演出の両者が実行可能でも、ジャストタイミングで、両者が実行されないことがあってもよい(抽選により実行の有無を決定すればよい)。

40

#### 【0354】

##### (変形例2)

操作演出Aの操作後演出(CHANCE!)のように大当たり期待度が小さい操作後演出が設定示唆演出とともに同時期に実行される場合には、非示唆演出又は設定示唆演出の音声(セリフ)を優先させ、操作演出Bの操作後演出(激熱!!)のように大当たり期待度が大

50

きい操作後演出が設定示唆演出とともに同時期に実行される場合には、操作後演出の音声（激熱！！）を優先させるようにしてもよい（図9 - 9 参照）。これにより、大当たり期待度の大きい、操作演出Bの演出効果の低下を防止できる。なお、操作演出の種類にかかわらず、操作後演出の音声を優先させてもよい。このような場合、操作演出の演出効果の低下を防止できる。

【0355】

図9 - 1のように、非示唆演出又は設定示唆演出の音声（セリフ）を優先させる場合には、非示唆演出又は設定示唆演出の演出効果の低下を防止できる。なお、非示唆演出は、示唆するものがないので、非示唆演出の音声よりも操作後演出の音声を優先させてもよい。また、設定示唆演出の種類（示唆される設定値）と、操作演出の種類（大当たり期待度）と、に応じて、どちらの音声を優先させるかを異ならせてもよい。例えば、期待度が高い操作演出の場合は、常にその音声を設定示唆演出の音声より優先されてもよい。また、最も高い設定値を示唆する設定示唆演出Eについては、操作演出の種類によらず優先させてもよい。これらのようにすることで、音声を優先する演出の演出効果の低下を防止できる。

【0356】

（変形例3）

現在設定されている設定値に応じて、操作有効期間におけるジャストタイミングの位置（時系列的な位置）を異ならせてもよい。例えば、図8 - 10のように、設定値が1～3のときは、バー画像55AK003に、ジャストタイミングを示す領域JSを2つ設け（図9 - 10（A））、設定値が4～6のときは、バー画像55AK003に、ジャストタイミングを示す領域JSを設定値4～6とは異なる中央に1つ設ける（図9 - 10（B））（タイミング特定画像T1の移動速度は、両者で一定とする）。なお、図9 - 10（A）及び（B）の態様のうちどちらを採用するかは、抽選により決定してもよい。この場合、例えば、設定値が1～3のときには、図9 - 10の（B）よりも（A）に決定しやすく、設定値が4～6のときには、図9 - 10の（A）よりも（B）に決定しやすくしてもよい。上記構成によれば、ジャストタイミングの位置（領域JSの位置）に注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

【0357】

（変形例4）

操作演出には、操作があっても、大当たり期待度が報知されないガセのパターンがあってもよい。また、当該ガセのパターンのときには、操作がジャストタイミングであっても、非示唆演出及び設定示唆演出が実行されないようにしてもよい。ジャストタイミングは、操作演出の種類によってはなくてもよい。操作演出はリーチ演出の一部であってもよい。リーチ演出の一部も、大当たりを示唆する演出に該当する。操作演出は、先読み予告であってもよい。操作演出は、非リーチの可変表示で実行されてもよいし、リーチ前に実行されてもよい。

【0358】

操作演出は、例えば、楽曲のドラムパターン、ギターの演奏パターンなどに合わせてプッシュボタン31Bを押していく演出であってもよい。このような場合、そのパターンのタイミングに合致するときにプッシュボタン31Bへの操作が行われたときにジャストタイミングとするとよい（つまり、ジャストタイミングは複数ある）。この場合、ジャストタイミングが一定数以上のとき、操作後演出や非示唆演出又は設定示唆演出を実行するようにしてもよい。このような構成によっても、遊技の興趣は向上する。

【0359】

（変形例5）

操作後演出は、「CHANCE!」、「激熱!!」などの画像の他、他の画像を表示するものであってもよい。例えば、図9 - 11（A）の「激熱!!」の画像55AK005と、キャラ画像55AK007とを表示するようにしてもよい。このような場合、設定示唆演出を構成する画像55AK008を、操作後演出の画像を表示するレイヤーよりも前のレイヤーに表示し、操作後演出の画像の上に重畳表示するようにしてもよい。これにより

10

20

30

40

50

、設定示唆演出の視認性を確保できる。なお、設定示唆演出を構成する画像 5 5 A K 0 0 8 は、操作後演出の「激熱！！」の画像 5 5 A K 0 0 5 などの大当たり期待度を報知する画像（操作後演出の重要な部分であって、大当たり期待度に関連する部分）の上ではなく、他の画像、ここでは、キャラ画像 5 5 A K 0 0 7 に重畳表示するとよい。これにより、大当たり期待度などの認識が阻害されることが防止され、遊技の興趣の低下が抑制される。

【 0 3 6 0 】

（変形例 6）

設定示唆演出（非示唆演出も同様。以下同じ）は、音声（セリフの他、かけ声、効果音等であってもよい）のみであってもよい。また、例えば、ジャストタイミングを報知する文字画像（上記では「JUST！」だが、キャラクタ画像 5 5 A K 0 0 4 等が伴わない文字画像であってもよい。また、他の文字であってもよい。）の色（色又は文字画像の種類の組み合わせでもよい）により設定値を示唆してもよい。なお、当該色の一部は、大当たり期待度やスーパーリーチへの発展等を報知するものでもよい。また、操作後演出で表示される大当たり期待度を報知する画像（上記では、「CHANCE！」、「激熱！！」）の色を変化させることで、設定値を示唆してもよい。設定示唆演出は、キャラの種類のみで設定値を示唆してもよい。これらによっても遊技機の興趣が向上する。

10

【 0 3 6 1 】

設定示唆演出 E に代えて又は加えて、実行されたときに設定値が最高の 6 で確定する設定示唆演出を用意してもよい。また、設定示唆演出 A を省略してもよい。このときには、設定値が 1 のときに実行される他の設定示唆演出を用意してもよい。また、実行されたときに設定値が 1 で確定する設定示唆演出を用意してもよい。

20

【 0 3 6 2 】

設定示唆演出は、設定値の設定に関連した演出であればよく、設定値を示唆する演出などであればよい。設定示唆演出は、その態様により、現在設定されている設定値が奇数であること、当該設定値が偶数であることなどを示唆するものであってもよい。また、設定示唆演出は、その態様に、設定値が 1（デフォルト）から変更されたこと、設定値が一定時間以内に変更されたことなどを示唆するものであってもよい。設定示唆演出は、ガセのパターンがあってもよい。例えば、設定示唆演出が設定値「6」を示唆しても、実際の設定値は「6」以外であってもよい。

【 0 3 6 3 】

30

（変形例 7）

設定示唆演出の実行割合は、実行する可変表示の変動パターンによって異ならせてもよい。例えば、図 9 - 1 2 に示すように、変動パターンがノーマルリーチの実行（スーパーリーチへの発展なし）を指定したものである場合よりも、スーパーリーチの実行を指定したものである場合の方が、設定示唆演出を実行しやすいようにしてもよい。このように、変動パターンが期待度の大きなものである場合、期待度が小さなものである場合よりも設定示唆演出の実行割合を高くしてもよい。なお、このような場合であっても、ジャストタイミングカウント値に応じて設定示唆演出の実行割合を変えてもよい。

【 0 3 6 4 】

（変形例 8）

40

非示唆演出を複数種類用意し、抽選により実行する非示唆演出の種類を決定してもよい。また、演出モードや、遊技状態に応じて非示唆演出の態様を変化させてもよい（設定示唆演出の態様もこれらに応じて変化させてもよい）。

【 0 3 6 5 】

（変形例 9）

ステップ 5 5 A K S 0 0 3 の決定は、ジャストタイミングの操作があったときに実行してもよい。

【 0 3 6 6 】

（変形例 10）

ジャストタイミングの操作があっても、操作後演出が実行されない場合があってもよい。

50

## 【 0 3 6 7 】

## ( 変形例 1 1 )

上記設定示唆演出の種類の決定割合は、ジャストタイミングカウント値（ジャストタイミングの操作回数）に応じて（その値がどの範囲（ 0 ～ 2 0 、 2 1 ～ 5 0 、 5 1 ～ など ）に入るかも含む）異なればよく、上記で説明した関係の逆であってもよい。

## 【 0 3 6 8 】

## ( 変形例 1 2 )

特徴部 5 5 A K の構成は、特徴部 1 0 3 S G の構成にも適用できる。例えば、操作がジャストタイミングのときに実行される演出として、設定示唆演出の他、大当りを示唆する特別予告演出を用意し、第 1 発明の手段 1 の遊技機における、特別態様の所定演出を操作後予告演出とし、特定態様の所定演出を設定示唆演出としてもよい。そして、これら演出を同じ可変表示の同時期にいずれも実行可能とし（例えば、抽選で、どちらも当選可能とするなど）、いずれも実行可能なときに、操作後予告演出を設定示唆演出よりも優先して（例えば、前者のみを実行する、前者の画像を後者の画像よりも前のレイヤーで表示する、音声を前者の方が大きくする（後者の音声は消音するか音量を下げる））実行可能としてもよい。

10

## 【 0 3 6 9 】

## ( 変形例 1 3 )

ジャストタイミングカウント値（ジャストタイミングでの操作の回数）を画像表示装置 5 に表示するようにしてもよい。カウント値を遊技者が把握でき、遊技の興趣が向上する。

20

## 【 0 3 7 0 】

## ( 変形例 1 4 )

ジャストタイミングカウント値が多くなるほど（例えば、 1 ～ 2 0 、 2 1 ～ 5 0 、 5 1 ～ のいずれの範囲に入るかに応じて）、示唆演出が示唆する設定値等の精度（例えば、「 3 」を示唆したときに、実際の設定値が「 3 」である割合など）を高くしてもよい。そして、前記カウント値が多くなるほど、前記の精度が高くなる旨を画像及び又は音声により報知してもよい。また、ジャストタイミングカウント値が多くなるほど、高い設定値を示唆する設定示唆演出が実行されやすい旨を画像及び又は音声で報知してもよい。これらによっても、遊技の興趣が向上する。

## 【 0 3 7 1 】

30

## ( 特徴部 5 5 A K )

以下に上記説明を一例とする特徴部 5 5 A K の構成を開示する。

## 【 0 3 7 2 】

( 1 ) 遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であるとともに、遊技者にとって有利度（例えば、大当りの抽選割合）の異なる設定値（例えば、 1 ～ 6 の設定値）のうちいずれかに設定可能な遊技機（例えば、特徴部 5 5 A K を有する遊技機）であって、

遊技者の動作（例えば、操作）を検出可能な動作検出手段（例えば、プッシュボタン 3 1 B 及びプッシュセンサ 3 5 B ）と、

前記動作検出手段による検出が有効な有効期間（例えば、操作有効期間）内に遊技者の動作が検出されたときに、前記有利状態に制御されることを示唆する予告演出（例えば、操作演出又は操作後演出）を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御基板 1 2 ）と、を備え、

40

前記演出実行手段は、前記有効期間内の特定タイミング（例えば、ジャストタイミング）において遊技者の動作が検出されたことを条件に、前記予告演出に加えて、前記設定値の設定に関連した示唆演出（例えば、設定示唆演出）を実行可能である、ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 3 7 3 】

上記遊技機は、スロットマシンであってもよい。上記有利状態とは、小役の当選確率が高まるビッグ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

50

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。設定値は、前記当選確率などを異ならせるものなどであればよい。上記予告演出は、操作を伴う演出などであればよく、ビッグボーナスやレギュラーボーナス等の特別役が内部当選したが図柄の組合せが揃わずに持ち越されている状態等において、特別役に対応する図柄の組合せが導出表示される可能性を示唆する示唆演出であってもよい。また、上記予告演出は、A T状態やA R T状態に当選し該A T状態やA R T状態が開始されるまでの間に実行される演出であってもよい。示唆演出は、スロットマシンに設定されている設定値を示唆する演出等であればよい。

【0374】

予告演出や示唆演出は、複数の可変表示にわたって実行されるものであってもよい。また、予告演出（特に、操作後演出）と示唆演出とは、同時期（実行期間の少なくとも一部同士が時系列的に一致する、一方の実行期間が他方の実行期間に含まれるなど）に実行されるものでなくてもよい。例えば、示唆演出の実行後に予告演出が実行されてもよい。

【0375】

動作検出手段は、スティックコントローラ31Aなどであってもよいし、他の操作手段であってもよい。また、カメラ等の遊技者の動作を検出するものであってもよい。

【0376】

上記構成によれば、特定タイミングにおいて遊技者の動作が検出されたときに、予告演出及び示唆演出が実行可能なので、遊技の興趣が向上する。

【0377】

（2）前記演出実行手段は、前記予告演出と前記示唆演出とを実行する場合に、前記示唆演出を隠蔽しない態様で前記予告演出を実行する（例えば、図9-1（C）、図9-11参照）、ようにしてもよい。

【0378】

上記構成によれば、遊技者は示唆演出を容易に認識でき、遊技の興趣が向上する。

【0379】

（3）前記特定タイミングにおいて遊技者の動作が検出されたが、前記示唆演出を実行する条件が成立していないとき（例えば、設定示唆演出ではなく、非示唆演出の実行が決定されているとき）に、前記予告演出と前記示唆演出とのうち、前記予告演出のみが実行される（例えば、設定示唆演出は実行されない）、ようにしてもよい。

【0380】

上記構成によれば、特定タイミングにおいて遊技者の動作が検出されたときに示唆演出が実行されなくても予告演出の実行は確保されているので、遊技の興趣の低下を抑制できる。

【0381】

（4）前記演出実行手段は、前記示唆演出として、示唆する種別が異なる第1示唆演出（例えば、設定示唆演出A～Eのいずれか）と第2示唆演出（例えば、設定示唆演出A～Eの他のいずれか）とを実行可能であり、前記第1示唆演出と前記第2示唆演出とを異なる割合で実行する（例えば、図9-7参照）、ようにしてもよい。

【0382】

上記構成によれば、示唆演出の種類に注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

【0383】

（5）前記演出実行手段は、前記示唆演出として、第1予告演出（例えば、操作演出A又は操作演出Aの操作後演出）と当該第1予告演出よりも前記有利状態に制御される期待度が高い第2予告演出（例えば、操作演出B又は操作演出Bの操作後演出）とを実行可能であり、前記第2予告演出が実行される場合には、特定の報知音（例えば、「激熱！！」の音声）

10

20

30

40

50

が出力され、

前記示唆演出の音声と前記特定の報知音とが同時期に出力される場合に、前記特定の報知音が優先して出力される（例えば、図 9 - 9 参照）、  
ようにしてもよい。

【 0 3 8 4 】

上記構成によれば、第 2 予告演出の演出効果の低下を防止でき、遊技の興趣が向上する。

【 0 3 8 5 】

（ 6 ）設定された前記設定値に応じて、前記有効期間における前記特定タイミングの位置が異なる（例えば、図 9 - 1 0 参照）、  
ようにしてもよい。

【 0 3 8 6 】

上記構成によれば、有効期間における特定タイミングの位置に注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

【 0 3 8 7 】

（ 7 ）前記遊技機は、可変表示（例えば、飾り図の可変表示）を実行可能であり、実行される前記可変表示のパターン（例えば、変動パターン）に応じて、前記示唆演出が実行される割合が異なる（例えば、図 9 - 1 2 参照）、  
ようにしてもよい。

【 0 3 8 8 】

上記構成によれば、可変表示のパターンに注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

【 0 3 8 9 】

（本実施の形態の特徴部 1 3 8 F に関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部 1 3 8 F について説明する。特徴部 1 3 8 F 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 1 3 8 F 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。

【 0 3 9 0 】

特徴部 1 3 8 F において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、特別演出を実行可能である。特別演出は、図 1 0 - 1 を用いて後述する第 1 特別演出と、図 1 0 - 2 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（上記特徴部 1 0 3 S G 参照）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。示唆演出の詳細については、図 1 0 - 4 , 図 1 0 - 5 を用いて後述する。

【 0 3 9 1 】

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 C P U 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。

【 0 3 9 2 】

また、演出制御用 C P U 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 3 9 3 】

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

10

20

30

40

50

る。

#### 【 0 3 9 4 】

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。第 1 条件や第 2 条件の詳細については、図 1 0 - 9 , 図 1 0 - 1 0 を用いて後述する。

#### 【 0 3 9 5 】

演出制御用 C P U 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。モード切替の詳細については、図 1 0 - 8 を用いて後述する。

#### 【 0 3 9 6 】

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 1 0 - 1（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 1 0 - 1（E））。

#### 【 0 3 9 7 】

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 1 0 - 2（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 1 0 - 2（F））。

#### 【 0 3 9 8 】

まず、第 1 特別演出の一例について説明する。図 1 0 - 1 は、特徴部 1 3 8 F で実行される第 1 特別演出の一例を示す図である。図 1 0 - 1（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 1 0 - 1（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。

#### 【 0 3 9 9 】

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 1 0 - 1（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 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 5 L、5 C、5 R において飾り図柄が表示される。スピーカ 8 L、8 R からは第 1 特別演出実行時に出力される演出音が出力される。

#### 【 0 4 0 0 】

操作促進画像 1 3 8 F 0 0 1 は、プッシュボタン 3 1 B を押すことを促す画像（プッシュボタン 3 1 B 及び「P U S H !」の画像）であり、操作有効期間内に表示される。バー画像 1 3 8 F 0 0 2 は、バーの画像である。バー画像 1 3 8 F 0 0 2 内には、左右に移動するタイミング特定画像 T 1 とジャストタイミングを示す領域 J S とが設けられている。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。タイミング特定画像 T 1 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 J S は、バー画像 1 3 8 F 0 0 2 の中央に設けられている。

【 0 4 0 1 】

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、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。

【 0 4 0 2 】

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。

【 0 4 0 3 】

バー画像 1 3 8 F 0 0 2 とタイミング特定画像 T 1 と領域 J S 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 1 3 8 F 0 0 1 とともに表示開始される。なお、タイミング特定画像 T 1 は、バー画像 1 3 8 F 0 0 2 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。

【 0 4 0 4 】

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 T 1 が領域 J S 内に位置するときにボタン操作が行われた場合、図 1 0 - 1（B）の画面（成功時）に遷移する。

【 0 4 0 5 】

図 1 0 - 1（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 4 0 6 】

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！！」の音声出力されるようにしてもよい。

【 0 4 0 7 】

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。後述するように、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 4 0 8 】

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 1 0 - 1（C）の画面（失敗時）に遷移する。

【 0 4 0 9 】

10

20

30

40

50

図 10 - 1 ( 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 4 1 0 】

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。

10

#### 【 0 4 1 1 】

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 10 - 1 ( 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い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。

#### 【 0 4 1 2 】

たとえば、自動操作画像 1 3 8 F 0 0 5 として、図 10 - 1 ( 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。

20

#### 【 0 4 1 3 】

図 10 - 1 ( 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、タイミング特定画像 T 1 の移動が停止することはない。

#### 【 0 4 1 4 】

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 10 - 1 ( 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。

30

#### 【 0 4 1 5 】

図 10 - 1 ( 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。

40

#### 【 0 4 1 6 】

また、図 10 - 1 ( 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 10 - 1 ( D ) の第 2 モードへの切り換えが行われる。また、図 10 - 1 ( 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 10 - 1 ( 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 10 - 1 ( 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。

50

## 【0417】

次に、第2特別演出の一例について説明する。図10-2は、特徴部138Fで実行される第2特別演出の一例を示す図である。図10-2(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10-1(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。

## 【0418】

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10-2(A)に示すように、リールには、リール配列138F006のような図柄が配置されている。リール配列138F006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、「ビタ押しタイミング」とも称する。

## 【0419】

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10-2(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138F007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。

## 【0420】

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31Bを押すことを促す操作促進画像138F001やバー画像138F002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31B)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。

## 【0421】

本実施の形態においては、図10-2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138F007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138F007)を表示させるようにしてもよい。たとえば、図10-2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138F007を表示させるようにしてもよい。

## 【0422】

リール画像138F007は、リール配列138F006に示される図柄のうちの3つの図柄が視認可能のように表示される。そして、7図柄を中央位置(中段)で停止すべきことを示するために、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。10-2(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。

## 【0423】

リール画像138F007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10-2(C)の画面(成功時)に遷移する。

## 【0424】

図10-1(C)に示すように、リール画像138F007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8L、8Rから「

10

20

30

40

50

ピタ！」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138F003を表示する。また、その際、スピーカ8L、8R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。

【0425】

これに対して、リール画像138F007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、当該操作がピタ押しタイミングではない場合、図10-2(D)の画面(失敗時)に遷移する。

【0426】

図10-2(D)に示すように、リール画像138F007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8L、8R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。

【0427】

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138F003を表示する。本実施の形態では、ピ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。

【0428】

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10-2(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138F007が表示される。図10-2(E)での表示は、図10-2(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。

【0429】

自動モードにおいては、リール画像138F007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138F007が表示された状態で、リールがピタ押しタイミングで自動停止する演出が行われると、図10-2(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、必ずピ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、ピ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。

【0430】

図10-2(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8L、8Rから「ピタ！」の音声出力される。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138F003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。

【0431】

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138F007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、操作有効期間内にピ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、ピ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、ピ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、ピ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。

【0432】

また、図10-2(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10-2(E)の第2モードへの切り換えが行われる。また、図10-2(E)の第2

10

20

30

40

50

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 10 - 2 ( 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 10 - 2 ( 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 4 3 3 】

次に、特別演出 ( 第 1 特別演出や第 2 特別演出 ) を実行する処理について、フローチャートを用いて説明する。当該処理は、図 10 - 3 , 図 10 - 8 ~ 図 10 - 10 に示される特別演出設定処理および特別演出実行処理において実行される。

【 0 4 3 4 】

図 10 - 3 は、特徴部 1 3 8 F で実行される特別演出設定処理のフローチャートである。特別演出設定処理は、演出制御用 CPU 1 2 0 によって実行される図 7 の可変表示開始設定処理 ( S 1 7 1 ) の中で実行される処理である。

【 0 4 3 5 】

まず、演出制御用 CPU 1 2 0 は、特別演出設定処理において、特別演出決定テーブルにより特別演出の実行有無などを決定する ( 1 3 8 F S 0 0 1 ) 。具体的には、後述する図 10 - 4 の特別演出決定テーブルを参照して、特別演出の実行の有無、および特別演出を実行する場合において、第 1 特別演出および第 2 特別演出のうちいずれを実行するかを決定される。

【 0 4 3 6 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 特別演出を実行すると判定した場合には ( 1 3 8 F S 0 0 2 ; Y ) 、後述する図 10 - 5 ( A ) の第 1 示唆演出決定テーブルを参照して、第 1 示唆演出の実行有無を決定する ( 1 3 8 F S 0 0 3 ) 。

【 0 4 3 7 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 示唆演出を実行すると判定した場合には ( 1 3 8 F S 0 0 4 ; Y ) 、後述する図 10 - 7 ( A ) の第 1 示唆演出実行時のセリフ決定テーブルを参照してセリフを決定する ( 1 3 8 F S 0 0 5 ) 。具体的には、セリフ A ~ E のうちのいずれかが決定され、第 1 示唆演出の実行時において、決定されたセリフをキャラクタがしゃべる。これにより、現在設定されている設定値が示唆される ( 示唆内容は後述の図 10 - 6 参照 ) 。

【 0 4 3 8 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、他の演出の実行有無を決定する ( 1 3 8 F S 0 0 4 ) 。具体的には、特定演出の実行有無を決定する。本実施の形態では、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場合や、第 2 モードにおいて特定演出実行タイミングになった場合は、必ず特定演出を実行する。このため、演出制御用 CPU 1 2 0 は、特定演出を実行することを決定する。なお、上記の場合に必ず特定演出を実行するものに限らず、抽選により特定演出の実行有無を決定するようにしてもよい。

【 0 4 3 9 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 特別演出の実行指示を行い ( 1 3 8 F S 0 0 7 ) 、特別演出設定処理を終了する。具体的には、1 3 8 F S 0 0 7 において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 特別演出の実行を表示制御部 1 2 3 に指示する。この場合、表示制御部 1 2 3 は、飾り図柄の可変表示の開始タイミングから所定期間経過後 ( 今回の変動パターンとの関係で予め決定されているものとする ) において、第 1 特別演出を実行開始する。本実施の形態では、特別演出は、非リーチ外れ時には実行されない ( つまり、リーチ演出が実行される場合に実行される ) 。このため、特別演出は、リーチ演出開始後の所定タイミングで実行されることになる。

【 0 4 4 0 】

一方で、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 特別演出を実行しないと判定した場合には ( 1 3 8 F S 0 0 2 ; N ) 、1 3 8 F S 0 0 8 に進む。1 3 8 F S 0 0 8 において、第 2 特別演出を実行しないと判定した場合には ( 1 3 8 F S 0 0 8 ; N ) 、特別演出設定処理を終了する。

10

20

30

40

50

## 【 0 4 4 1 】

1 3 8 F S 0 0 8 において、第 2 特別演出を実行すると判定した場合には ( 1 3 8 F S 0 0 8 ; Y )、後述する図 1 0 - 5 ( B ) の第 2 示唆演出決定テーブルを参照して、第 2 示唆演出の実行有無を決定する ( 1 3 8 F S 0 0 9 )。後述するように、第 2 モードにおいては、自動停止時および手動停止時のそれぞれについて、第 2 示唆演出の実行有無を決定する。

## 【 0 4 4 2 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 示唆演出を実行すると判定した場合には ( 1 3 8 F S 0 1 0 ; Y )、後述する図 1 0 - 7 ( B ) の第 2 示唆演出実行時のセリフ決定テーブルを参照してセリフを決定する ( 1 3 8 F S 0 1 1 )。

10

## 【 0 4 4 3 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、他の演出の実行有無を決定する ( 1 3 8 F S 0 1 2 )。具体的には、特定演出の実行有無を決定する。1 3 8 F S 0 0 6 と同様、演出制御用 C P U 1 2 0 は、特定演出を実行することを決定する。

## 【 0 4 4 4 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 特別演出の実行指示を行い ( 1 3 8 F S 0 1 3 )、特別演出設定処理を終了する。具体的には、1 3 8 F S 0 1 3 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 特別演出の実行を表示制御部 1 2 3 に指示する。本実施の形態では、第 2 特別演出の実行開始タイミングは、第 1 特別演出の実行開始タイミングと同じである ( 1 3 8 F S 0 0 7 参照 )。

20

## 【 0 4 4 5 】

図 1 0 - 4 は、特徴部 1 3 8 F における特別演出決定テーブルを示す図である。このテーブルは、R O M 1 2 1 に格納されている。1 3 8 F S 0 0 1 において参照されるこのテーブルにより、特別演出の実行の有無および特別演出が実行される場合において、第 1 特別演出および第 2 特別演出のうちいずれが実行されるかが決定される。

## 【 0 4 4 6 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 0 - 4 の特別演出決定テーブルにより、今回実行される飾り図柄の可変表示の表示結果が、非リーチはずれであるか、リーチはずれであるか、大当たりであるかに応じて異なる割合で、特別演出を実行しないこと、第 1 特別演出を実行すること、および、第 2 特別演出を実行することのうちのいずれかを決定する。

30

## 【 0 4 4 7 】

非リーチはずれである場合は、特別演出を実行しない割合が 1 0 0 %、第 1 特別演出を実行する割合が 0 %、第 2 特別演出を実行する割合が 0 % となるように乱数値が割振られている。また、リーチはずれである場合は、特別演出を実行しない割合が 6 5 %、第 1 特別演出を実行する割合が 1 5 %、第 2 特別演出を実行する割合が 2 0 % となるように乱数値が割振られている。大当たりである場合は、特別演出を実行しない割合が 5 %、第 1 特別演出を実行する割合が 4 0 %、第 2 特別演出を実行する割合が 5 5 % となるように乱数値が割振られている。

## 【 0 4 4 8 】

このように、非リーチはずれである場合は、特別演出は実行されない。また、リーチはずれである場合は、第 2 特別演出の方が第 1 特別演出よりも実行される割合が高い。同様に、大当たりである場合は、第 2 特別演出の方が第 1 特別演出よりも実行される割合が高い。また、大当たりである場合は、リーチ外れである場合よりも、特別演出 ( 第 1 特別演出、第 2 特別演出 ) が実行される割合が高い。

40

## 【 0 4 4 9 】

図 1 0 - 5 は、特徴部 1 3 8 F における示唆演出決定テーブルを示す図である。図 1 0 - 5 ( A ) は、第 1 示唆演出決定テーブルである。1 3 8 F S 0 0 3 において参照されるこのテーブルにより、第 1 示唆演出の実行有無が決定される。ただし、本実施の形態においては、第 1 示唆演出の実行が決定された場合であっても、第 1 モード中においてはジャストタイミング ( 1 3 8 F S 2 0 4 ; Y ) でボタン操作がされなければ第 1 示唆演出が実行

50

されないように構成している。

【 0 4 5 0 】

また、図 1 0 - 5 ( B ) は、第 2 示唆演出決定テーブルである。1 3 8 F S 0 0 9 において参照されるこのテーブルにより、第 2 示唆演出の実行有無が決定される。ただし、本実施の形態においては、第 2 示唆演出の実行が決定された場合であっても、第 1 モード中においてはピタ押しタイミング ( 1 3 8 F S 3 0 5 ; Y ) でボタン操作がされなければ第 2 示唆演出が実行されないように構成している。

【 0 4 5 1 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 特別演出の実行が決定された場合、図 1 0 - 5 ( A ) の第 1 示唆演出決定テーブルにより、現在制御されているモードが第 1 モードであるか、第 2 モードであるかに応じて異なる割合で、第 1 示唆演出の実行有無を決定する。

10

【 0 4 5 2 】

第 1 モードである場合は、第 1 示唆演出を実行する割合が 8 0 %、第 1 示唆演出を実行しない割合が 2 0 % となるように乱数値が割振られている。また、第 2 モードである場合は、第 1 示唆演出を実行する割合が 4 0 %、第 1 示唆演出を実行しない割合が 6 0 % となるように乱数値が割振られている。

【 0 4 5 3 】

このように、第 1 示唆演出を実行可能な条件が成立した場合であっても、第 1 示唆演出が行われなときがある。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 モードと第 2 モードとで、第 1 示唆演出を行う割合を異ならせる。具体的には、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と判定された場合と、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と判定された場合とで、前記第 1 示唆演出を実行する割合を異ならせている。本実施の形態においては、上述のように、現在制御されているモードが第 1 モードであるときは、現在制御されているモードが第 2 モードであるときよりも第 1 示唆演出が実行される割合が高い。なお、これに限らず、現在制御されているモードが第 1 モードであるときは、現在制御されているモードが第 2 モードであるときよりも第 1 示唆演出が実行される割合が低くなるようにしてもよい。

20

【 0 4 5 4 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 特別演出の実行が決定された場合、図 1 0 - 5 ( B ) の第 2 示唆演出決定テーブルにより、現在制御されているモードが第 1 モードであるか、第 2 モードであるかに応じて異なる割合で、第 2 示唆演出の実行有無を決定する。

30

【 0 4 5 5 】

ここで、第 1 モードは手動モードであり、第 2 モードは自動モードである。通常、第 1 モードにおいては遊技者は手動停止を行い、第 2 モードにおいては遊技者は手動停止を行うことなく自動停止が行われる。ただし、第 2 示唆演出においては、第 2 モードにおいても、手動停止が可能な構成となっている。このため、第 2 モードにおいて、自動停止した場合と、手動停止した場合とで、第 2 示唆演出の実行割合を異ならせるようにしている。

【 0 4 5 6 】

第 1 モードである場合は、第 2 示唆演出を実行する割合が 8 0 %、第 2 示唆演出を実行しない割合が 2 0 % となるように乱数値が割振られている。また、第 2 モードであって自動停止が行われた場合は、第 2 示唆演出を実行する割合が 0 %、第 2 示唆演出を実行しない割合が 1 0 0 % となるように乱数値が割振られている。第 2 モードであって手動停止 ( ボタン操作による停止 ) が行われた場合は、第 2 示唆演出を実行する割合が 6 0 %、第 2 示唆演出を実行しない割合が 4 0 % となるように乱数値が割振られている。

40

【 0 4 5 7 】

このように、第 2 特別演出を実行する場合において、現在制御されているモードが第 1 モードである場合は、第 2 モードである場合よりも第 2 示唆演出が実行される割合が高い。また、第 2 特別演出を実行する場合において、現在制御されているモードが第 2 モードである場合、自動停止が行われたときには第 2 示唆演出が実行されない。一方で、第 2 モー

50

ドにおいて手動停止が行われた場合には、第2示唆演出が実行可能となっている。なお、これに限らず、第2モードにおいて手動停止が行われた場合であっても、第2示唆演出が実行されないようにしてもよい。

#### 【0458】

図10-6は、特徴部138Fにおけるセリフと示唆内容との関係を示す図である。示唆演出（第1示唆演出、第2示唆演出）の実行時にキャラクタがしゃべるセリフの種類としては、セリフA～Eがある。キャラクタがセリフAをしゃべった場合は、現在設定されている設定値が1、3および5のうちのいずれかであることが示唆される。キャラクタがセリフBをしゃべった場合は、現在設定されている設定値が2、4および6のうちのいずれかであることが示唆される。キャラクタがセリフCをしゃべった場合は、現在設定されている設定値が4、5および6のうちのいずれかであることが示唆される。キャラクタがセリフDをしゃべった場合は、現在設定されている設定値が5であることが示唆される。キャラクタがセリフEをしゃべった場合は、現在設定されている設定値が6であることが示唆される。

10

#### 【0459】

以下、上記のセリフA、Bによる示唆演出を「所定示唆演出」と称し、セリフC～Eによる示唆演出を「特定示唆演出」と称する。特定示唆演出は、所定示唆演出よりも設定された設定値を遊技者が推測しやすい示唆演出である。たとえば、所定示唆演出であるセリフAによる示唆は1、3、5の3つの設定値のうちのいずれか（セリフBの場合は2、4、6）であることしか示唆されないのに対して、特定示唆演出であるセリフDによる示唆は設定値が5であることが確定する（セリフEの場合は6が確定）。

20

#### 【0460】

また、前述のように、設定値は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。特定示唆演出であるセリフCによる示唆は設定値が4以上であることが確定することを示唆するものである。特定示唆演出が実行されると、遊技者にとって有利な設定値であることが示唆される。これに対して、所定示唆演出であるセリフAやセリフBによる示唆は、設定値が1、3、5や2、4、6であることが示唆されるだけであるため、遊技者にとって有利な設定値であるのか否かが推測できない。

#### 【0461】

このように、特定示唆演出は、所定示唆演出よりも設定された設定値が有利であることを遊技者が推測しやすい示唆演出であると言える。また、特定示唆演出は、所定示唆演出よりも設定された設定値を遊技者が推測しやすい示唆演出であると言える。また、演出制御用CPU120は、第2示唆演出を実行する場合は、第1示唆演出を実行する場合よりも、高い割合で特定示唆演出を行う。具体的には、第2示唆演出が実行される場合は、第1示唆演出を実行する場合よりも、高い割合でセリフD～Eによる示唆が行われる。以下、図10-7において具体的な数値を用いて説明する。

30

#### 【0462】

図10-7は、特徴部138Fにおけるセリフ決定テーブルを示す図である。図10-7（A）は、第1示唆演出実行時のセリフ決定テーブルである。138FS005において参照されるこのテーブルにより、第1示唆演出実行時に発せられるセリフが決定される。また、図10-7（B）は、第2示唆演出実行時のセリフ決定テーブルである。138FS011において参照されるこのテーブルにより、第2示唆演出実行時に発せられるセリフが決定される。

40

#### 【0463】

演出制御用CPU120は、第1示唆演出の実行が決定された場合、図10-7（A）のセリフテーブルにより、現在設定されている設定値に応じて異なる割合でセリフの種類を決定する。

#### 【0464】

現在設定されている設定値が1である場合は、セリフAが決定される割合が100%とな

50



るように乱数値が割振られている。現在設定されている設定値が2である場合は、セリフBが決定される割合が100%となるように乱数値が割振られている。現在設定されている設定値が3である場合は、セリフAが決定される割合が100%となるように乱数値が割振られている。現在設定されている設定値が4である場合は、セリフBが決定される割合が80%、セリフCが決定される割合が20%となるように乱数値が割振られている。現在設定されている設定値が5である場合は、セリフAが決定される割合が80%、セリフCが決定される割合が10%、セリフDが決定される割合が10%となるように乱数値が割振られている。現在設定されている設定値が6である場合は、セリフBが決定される割合が80%、セリフCが決定される割合が10%、セリフEが決定される割合が10%となるように乱数値が割振られている。

10

**【0465】**

また、演出制御用CPU120は、第2示唆演出の実行が決定された場合、図10-7(B)のセリフテーブルにより、現在設定されている設定値に応じて異なる割合でセリフの種類を決定する。

**【0466】**

現在設定されている設定値が1である場合は、セリフAが決定される割合が100%となるように乱数値が割振られている。現在設定されている設定値が2である場合は、セリフBが決定される割合が100%となるように乱数値が割振られている。現在設定されている設定値が3である場合は、セリフAが決定される割合が100%となるように乱数値が割振られている。現在設定されている設定値が4である場合は、セリフBが決定される割合が40%、セリフCが決定される割合が60%となるように乱数値が割振られている。現在設定されている設定値が5である場合は、セリフAが決定される割合が40%、セリフCが決定される割合が30%、セリフDが決定される割合が30%となるように乱数値が割振られている。現在設定されている設定値が6である場合は、セリフBが決定される割合が40%、セリフCが決定される割合が30%、セリフEが決定される割合が30%となるように乱数値が割振られている。

20

**【0467】**

たとえば、現在設定されている設定値が4である場合は、第1示唆演出においてはセリフCが決定される割合が20%であるのに対して、第2示唆演出においてはセリフBが決定される割合が60%である。また、現在設定されている設定値が5である場合は、第1示唆演出においてはセリフCまたはDが決定される割合が10%であるのに対して、第2示唆演出においてはセリフCまたはDが決定される割合が30%である。また、現在設定されている設定値が6である場合は、第1示唆演出においてはセリフCまたはEが決定される割合が10%であるのに対して、第2示唆演出においてはセリフCまたはEが決定される割合が30%である。このように、第2示唆演出が実行される場合は、第1示唆演出を実行する場合よりも、高い割合で特定示唆演出(セリフD~E)が実行される。

30

**【0468】**

次に、特別演出実行処理について説明する。図10-8は、特徴部138Fで実行される特別演出実行処理のフローチャートである。特別演出実行処理は、図7の可変表示中演出処理(S172)の中で実行される処理である。

40

**【0469】**

まず、演出制御用CPU120は、特別演出実行処理において、現在のモードが第1モードであるか否かを判定する(138FS101)。現在のモードが第1モードであると判定した場合には(138FS101;Y)、138FS102に進み、現在のモードが第1モードではないと判定した場合には(138FS101;N)、138FS105に進む。

**【0470】**

演出制御用CPU120は、138FS102において、長押し操作があったか否かを判定する。演出制御用CPU120は、長押し操作がなかったと判定した場合には(138FS102;N)、138FS109に進む。一方で、演出制御用CPU120は、長押

50

し操作があったとを判定した場合には(138FS102;Y)、現在のモードを第1モード(手動モード)から第2モード(自動モード)に切り換える(138FS103)。

【0471】

次いで、演出制御用CPU120は、特定演出を実行する前(特定演出や示唆演出が実行されていない状態)であれば、示唆演出決定テーブルに基づき示唆演出の実行有無を再度決定する(138FS104)。具体的には、特定演出の実行前であって、第1特定演出の実行が予定されている場合、あるいは、第1示唆演出の実行中である場合には、図10-5(A)の第1示唆演出決定テーブルを用いて示唆演出の実行有無を再度決定する。また、特定演出の実行前であって、第2特定演出の実行が予定されている場合、あるいは、第1特定演出の実行中である場合には、図10-5(B)の第1示唆演出決定テーブルを用いて示唆演出の実行有無を再度決定する。

10

【0472】

このように、示唆演出の実行有無を再度決定するのは、図10-5(A)、(B)に示すように、第1モードであるか第2モードであるかによって示唆演出の実行割合が異なるからである。このため、現在のモードに合わせた実行割合で示唆演出を実行させるようにしている。

【0473】

ただし、既に特定演出が実行されている場合には、示唆演出(第1示唆演出、第2示唆演出)の実行有無を再度決定することはない(138FS104)。ここで、特定演出と示唆演出とは同時に実行され得る演出である。このため、仮に、特定演出の実行中に示唆演出の実行有無を再度決定した場合、実行中の示唆演出が突然終了する場合があります。示唆演出の実行中に再度示唆演出が実行されないことが決定された場合、実行中の示唆演出が終了してしまうことになるからである。このように、実行中の示唆演出が突然終了してしまうと遊技者が違和感を覚えるため、特定演出が実行されている場合には、示唆演出の実行有無を再度決定しないようにしている。

20

【0474】

このようにすることで、たとえば、第1モードにおいて第2特定演出を実行しているときに、長押し操作の検出によって第2モードへ制御された場合であっても、第2示唆演出を実行しないことが決定されて第2示唆演出が終了するようなことはなく、第2示唆演出の実行は継続することになる。

30

【0475】

演出制御用CPU120は、138FS105において、現在のモードが第2モードであるか否かを判定する。現在のモードが第2モードであると判定した場合には(138FS105;Y)、138FS106に進み、現在のモードが第2モードではないと判定した場合には(138FS105;N)、138FS109に進む。

【0476】

演出制御用CPU120は、138FS106において、長押し操作があったか否かを判定する。演出制御用CPU120は、長押し操作がなかったと判定した場合には(138FS106;N)、138FS109に進む。一方で、演出制御用CPU120は、長押し操作があったとを判定した場合には(138FS106;Y)、現在のモードを第2モード(自動モード)から第1モード(手動モード)に切り換える。

40

【0477】

次いで、演出制御用CPU120は、特定演出を実行する前(特定演出や示唆演出が実行されていない状態)であれば、示唆演出決定テーブルに基づき示唆演出の実行有無を再度決定する(138FS108)。処理内容は、138FS104と同様である。

【0478】

演出制御用CPU120は、138FS109において、第1特別演出の実行指示があったか否かを判定する。第1特別演出の実行指示があったと判定した場合には(138FS109;Y)、第1特別演出実行処理(図10-9参照)を実行し、特別演出実行処理を終了する。一方で、第1特別演出の実行指示があったと判定しなかった場合には(138

50

F S 1 0 9 ; N )、1 3 8 F S 1 1 1 に進む。

【 0 4 7 9 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 3 8 F S 1 1 1 において、第 2 特別演出の実行指示があったか否かを判定する。第 2 特別演出の実行指示があったと判定した場合には ( 1 3 8 F S 1 1 1 ; Y )、第 2 特別演出実行処理 ( 図 1 0 - 1 0 参照 ) を実行し、特別演出実行処理を終了する。一方で、第 2 特別演出の実行指示があったと判定しなかった場合には ( 1 3 8 F S 1 1 2 ; N )、特別演出実行処理を終了する。

【 0 4 8 0 】

図 1 0 - 9 は、特徴部 1 3 8 F で実行される第 1 特別演出実行処理のフローチャートである。演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 特別演出実行処理において、まず、現在のモードが第 1 モードであるか否かを判定する ( 1 3 8 F S 2 0 1 )。現在のモードが第 1 モードであると判定した場合には ( 1 3 8 F S 2 0 1 ; Y )、1 3 8 F S 2 0 2 に進み、現在のモードが第 1 モードではないと判定した場合には ( 1 3 8 F S 2 0 1 ; N )、1 3 8 F S 2 0 8 に進む。

10

【 0 4 8 1 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 3 8 F S 2 0 2 において、現在操作有効期間中であるか否かを判定する。演出制御用 C P U 1 2 0 は、現在操作有効期間中であると判定しなかった場合には ( 1 3 8 F S 2 0 2 ; N )、第 1 特別演出実行処理を終了する。一方で、演出制御用 C P U 1 2 0 は、現在操作有効期間中であると判定した場合には ( 1 3 8 F S 2 0 2 ; Y )、1 3 8 F S 2 0 3 に進む。

20

【 0 4 8 2 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 3 8 F S 2 0 3 において、ボタン操作があったか否かを判定する。演出制御用 C P U 1 2 0 は、ボタン操作があったと判定しなかった場合には ( 1 3 8 F S 2 0 3 ; N )、第 1 特別演出実行処理を終了する。一方で、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ボタン操作があったと判定した場合には ( 1 3 8 F S 2 0 3 ; Y )、1 3 8 F S 2 0 4 に進む。

【 0 4 8 3 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 3 8 F S 2 0 4 において、特定演出の実行指示を行う。これにより、特定演出が実行される。次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 3 8 F S 2 0 5 において、ボタン操作があったタイミングがジャストタイミングであるか否かを判定する。演出制御用 C P U 1 2 0 は、ボタン操作があったタイミングがジャストタイミングであると判定しなかった場合には ( 1 3 8 F S 2 0 5 ; N )、第 1 特別演出実行処理を終了する。一方で、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ボタン操作があったタイミングがジャストタイミングであると判定した場合には ( 1 3 8 F S 2 0 5 ; Y )、1 3 8 F S 2 0 6 に進む。

30

【 0 4 8 4 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 示唆演出を実行すると判定しなかった場合には ( 1 3 8 F S 2 0 6 ; N )、第 1 特別演出実行処理を終了する。一方で、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 示唆演出を実行すると判定した場合には ( 1 3 8 F S 2 0 6 ; Y )、第 1 示唆演出の実行指示を行い ( 1 3 8 F S 2 0 7 ; Y )、第 1 特別演出実行処理を終了する。第 1 示唆演出の実行指示が行われることで、第 1 示唆演出が実行される。

40

【 0 4 8 5 】

操作有効期間中にボタン操作があったとき、演出実行条件である第 1 条件が成立したと判定される。そして、第 1 条件が成立したとする判定を有効にして、特別演出や第 1 示唆演出が実行可能となる。ただし、本実施の形態においては、さらに、ジャストタイミングであると判定された場合において第 1 示唆演出を実行可能にしている。しかし、これに限らず、ジャストタイミングであると判定されなかった場合においても、第 1 示唆演出を実行させるようにしてもよい。

【 0 4 8 6 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 3 8 F S 2 0 8 において、現在のモードが第 2 モードであるか否かを判定する ( 1 3 8 F S 2 0 8 )。現在のモードが第 2 モードであると判定した

50

場合には ( 1 3 8 F S 2 0 8 ; Y )、1 3 8 F S 2 0 9 に進み、現在のモードが第 2 モードではないと判定した場合には ( 1 3 8 F S 2 0 8 ; N )、第 1 特別演出実行処理を終了する。

【 0 4 8 7 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 3 8 F S 2 0 9 において、特定演出実行タイミングであるか否かを判定する。特定演出実行タイミングとは、第 1 モード ( 手動モード ) におけるジャストタイミングに相当するタイミングである。ここで、特定演出実行タイミングは、操作有効期間が経過するよりも前のタイミングである。すなわち、特定演出実行タイミングは、操作有効期間内に発生するタイミングである。

【 0 4 8 8 】

図 1 0 - 1 ( D )、( E ) を用いて説明したように、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。特定演出実行タイミングは、領域 J S 内にあるときにタイミング特定画像 T 1 を自動停止させることが可能なタイミングである。タイミング特定画像 T 1 は左右に往復移動するため特定演出実行タイミングは複数存在するが、たとえば、特定演出実行タイミングを抽選により予め決定するようにしてもよい。

【 0 4 8 9 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、特定演出実行タイミングであると判定しなかった場合には ( 1 3 8 F S 2 0 9 ; N )、第 1 特別演出実行処理を終了する。一方で、演出制御用 C P U 1 2 0 は、特定演出実行タイミングであると判定した場合には ( 1 3 8 F S 2 0 9 ; Y )、1 3 8 F S 2 1 0 に進む。

【 0 4 9 0 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 3 8 F S 2 1 0 において、特定演出の実行指示を行う。これにより、特定演出が実行される。次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 示唆演出を実行すると判定しなかった場合には ( 1 3 8 F S 2 1 1 ; N )、第 1 特別演出実行処理を終了する。一方で、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 示唆演出を実行すると判定した場合には ( 1 3 8 F S 2 1 1 ; Y )、第 1 示唆演出の実行指示を行い ( 1 3 8 F S 2 1 2 ; Y )、第 1 特別演出実行処理を終了する。第 1 示唆演出の実行指示が行われることで、第 1 示唆演出が実行される。

【 0 4 9 1 】

特定演出実行タイミングになったとき、演出実行条件である第 2 条件が成立したと判定される。そして、第 2 条件が成立したとする判定を有効にして、特別演出や第 1 示唆演出が実行可能となる。上述のように、特定演出実行タイミングは、操作有効期間内に発生するタイミングである。このため、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、特定演出実行タイミングになったことに基づいて、第 1 示唆演出が実行されることになる。

【 0 4 9 2 】

図 1 0 - 1 0 は、特徴部 1 3 8 F で実行される第 2 特別演出実行処理のフローチャートである。まず、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 特別演出実行処理において、現在のモードが第 1 モードであるか否かを判定する ( 1 3 8 F S 3 0 1 )。現在のモードが第 1 モードであると判定した場合には ( 1 3 8 F S 3 0 1 ; Y )、1 3 8 F S 3 0 2 に進み、現在のモードが第 1 モードではないと判定した場合には ( 1 3 8 F S 3 0 1 ; N )、1 3 8 F S 3 0 8 に進む。

【 0 4 9 3 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 3 8 F S 3 0 2 において、現在操作有効期間中であるか否かを判定する。演出制御用 C P U 1 2 0 は、現在操作有効期間中であると判定しなかった場合には ( 1 3 8 F S 3 0 2 ; N )、第 2 特別演出実行処理を終了する。一方で、演出制御用 C P U 1 2 0 は、現在操作有効期間中であると判定した場合には ( 1 3 8 F S 3 0 2 ; Y )、1 3 8 F S 3 0 3 に進む。

【 0 4 9 4 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 3 8 F S 3 0 3 において、ボタン操作があったか否かを判

10

20

30

40

50

定する。演出制御用CPU120は、ボタン操作があったと判定しなかった場合には(138FS303;N)、第2特別演出実行処理を終了する。一方で、演出制御用CPU120は、ボタン操作があったと判定した場合には(138FS303;Y)、138FS304に進む。

【0495】

演出制御用CPU120は、138FS304において、特定演出の実行指示を行う。これにより、特定演出が実行される。演出制御用CPU120は、138FS305において、ボタン操作があったタイミングがピタ押しタイミングであるか否かを判定する。演出制御用CPU120は、ボタン操作があったタイミングがピタ押しタイミングであると判定しなかった場合には(138FS305;N)、第2特別演出実行処理を終了する。一方で、演出制御用CPU120は、ボタン操作があったタイミングがピタ押しタイミングであると判定した場合には(138FS305;Y)、138FS306に進む。

10

【0496】

次いで、演出制御用CPU120は、第2示唆演出を実行すると判定しなかった場合には(138FS306;N)、第2特別演出実行処理を終了する。一方で、演出制御用CPU120は、第2示唆演出を実行すると判定した場合には(138FS306;Y)、第2示唆演出の実行指示を行い(138FS307;Y)、第2特別演出実行処理を終了する。第2示唆演出の実行指示が行われることで、第2示唆演出が実行される。

【0497】

操作有効期間中にボタン操作があったとき、演出実行条件である第1条件が成立したと判定される。そして、第1条件が成立したとする判定を有効にして、特別演出や第2示唆演出が実行可能となる。ただし、本実施の形態においては、さらに、ピタ押しタイミングであると判定された場合において第2示唆演出を実行可能にしている。しかし、これに限らず、ピタ押しタイミングであると判定されなかった場合においても、第2示唆演出を実行させるようにしてもよい。

20

【0498】

演出制御用CPU120は、138FS308において、現在のモードが第2モードであるか否かを判定する(138FS308)。現在のモードが第2モードであると判定した場合には(138FS308;Y)、138FS309に進み、現在のモードが第2モードではないと判定した場合には(138FS301;N)、第2特別演出実行処理を終了する。

30

【0499】

演出制御用CPU120は、138FS309において、特定演出実行タイミングであるか否かを判定する。特定演出実行タイミングとは、第1モード(手動モード)におけるピタ押しタイミングに相当するタイミングである。ここで、特定演出実行タイミングは、操作有効期間が経過するよりも前のタイミングである。すなわち、特定演出実行タイミングは、操作有効期間内に発生するタイミングである。

【0500】

図10-2(E),(F)を用いて説明したように、第2モードにおいては、リール画像138F007において、リールがピタ押しタイミングで自動停止するような演出が実行される。特定演出実行タイミングは、ピタ押しタイミングでリールを自動停止させることが可能なタイミングである。リールは複数回回転するため特定演出実行タイミングは複数存在するが、たとえば、特定演出実行タイミングを抽選により予め決定するようにしてもよい。

40

【0501】

演出制御用CPU120は、特定演出実行タイミングであると判定しなかった場合には(138FS309;N)、138FS311に進む。一方で、演出制御用CPU120は、特定演出実行タイミングであると判定した場合には(138FS309;Y)、特定演出の実行指示を行い(138FS310)、第2特別演出実行処理を終了する。特定演出の実行指示が行われることで、特定演出が実行される。

50

## 【0502】

操作有効期間内に発生する特定演出実行タイミングになったとき、演出実行条件である第2条件が成立したと判定される。そして、第2条件が成立したとする判定を有効にして、特別演出が実行可能となる。一方で、第2示唆演出に対しては、第2条件が成立したとする判定は無効になる。言い換えると、第2特別演出において、現在のモードが第2モードである場合には、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はない。

## 【0503】

以下、138FS311～138FS316は、第2モード（自動モード）において、ボタン操作がされたときの処理の流れである。第2特別演出においては、現在のモードが第2モードである場合には、ボタン操作（手動停止）が行われたときに、第2示唆演出が実行可能となる。

10

## 【0504】

演出制御用CPU120は、138FS311において、現在操作有効期間中であるか否かを判定する。演出制御用CPU120は、現在操作有効期間中であると判定しなかった場合には（138FS311；N）、第2特別演出実行処理を終了する。一方で、演出制御用CPU120は、現在操作有効期間中であると判定した場合には（138FS311；Y）、138FS312に進む。

## 【0505】

演出制御用CPU120は、138FS312において、ボタン操作があったか否かを判定する。演出制御用CPU120は、ボタン操作があったと判定しなかった場合には（138FS312；N）、第2特別演出実行処理を終了する。一方で、演出制御用CPU120は、ボタン操作があったと判定した場合には（138FS312；Y）、138FS313に進む。

20

## 【0506】

演出制御用CPU120は、138FS313において、特定演出の実行指示を行う。これにより、特定演出が実行される。演出制御用CPU120は、138FS314において、ボタン操作があったタイミングがピタ押しタイミングであるか否かを判定する。演出制御用CPU120は、ボタン操作があったタイミングがピタ押しタイミングであると判定しなかった場合には（138FS314；N）、第2特別演出実行処理を終了する。一方で、演出制御用CPU120は、ボタン操作があったタイミングがピタ押しタイミングであると判定した場合には（138FS314；Y）、138FS315に進む。

30

## 【0507】

次いで、演出制御用CPU120は、手動停止時において第2示唆演出を実行すると判定しなかった場合には（138FS315；N）、第2特別演出実行処理を終了する。一方で、演出制御用CPU120は、手動停止時において第2示唆演出を実行すると判定した場合には（138FS315；Y）、第2示唆演出の実行指示を行い（138FS316；Y）、第2特別演出実行処理を終了する。第2示唆演出の実行指示が行われることで、第2示唆演出が実行される。

## 【0508】

なお、上述のように、第2特別演出において、現在のモードが第2モードである場合には、ボタン操作が行われたときに特定演出や第2示唆演出を実行するものに限らず、第2モードにおいては特定演出や第2示唆演出を実行しないものであってもよい。

40

## 【0509】

（特別演出決定テーブルの変形例）

特徴部138Fにおいては、図10-4の特別演出決定テーブルにより、今回実行される飾り図柄の可変表示の表示結果が、非リーチはずれであるか、リーチはずれであるか、大当たりであるかに応じて異なる割合で、特別演出を実行しないこと、第1特別演出を実行すること、および、第2特別演出を実行することのうちのいずれかを決定するようにした。

## 【0510】

50

しかし、これに限らず、第 1 モードに制御されている期間 A と第 2 モードに制御されている期間 B との割合に応じて、第 1 特別演出と第 2 特別演出とのうちのいずれを実行するか  
の割合を異ならせるようにしてもよい。第 1 示唆演出は第 1 特別演出の実行時に実行可能  
となり、第 2 示唆演出は第 2 特別演出の実行時に実行可能となる。

#### 【0511】

このため、第 1 特別演出と第 2 特別演出とのうちのいずれを実行するか  
の割合を異ならせるようにすることで、第 1 モードに制御されている期間 A と第 2 モードに制御されている  
期間 B との割合に応じて、第 1 示唆演出と第 2 示唆演出とのうちのいずれを実行するか  
の割合を異ならせることができる。本変形例では、期間 B が期間 A よりも長い場合は、第 2  
特別演出（第 2 示唆演出）の方が第 1 特別演出（第 1 示唆演出）よりも実行される割合が  
高くなる例について説明する。なお、期間 A が期間 B よりも長い場合は、第 2 特別演出（  
第 2 示唆演出）の方が第 1 特別演出（第 1 示唆演出）よりも実行される割合が高くなるよ  
うにしてもよい。

10

#### 【0512】

上述のように、第 1 モード（手動モード）と第 2 モード（自動モード）とは、遊技者の長  
押し操作によって切り換え可能である。すなわち、遊技者の意思によって、第 1 モードで  
遊技者のボタン操作によって特定演出や示唆演出を実行させるか、第 2 モードで自動的  
に特定演出や示唆演出を実行させるかを選択することができる。このため、第 1 モード（  
手動モード）に制御されている期間 A の方が、第 2 モード（自動モード）に制御されてい  
る期間 B よりも長い場合は、遊技者はボタン操作を行う意欲があると推測される。一方で  
、期間 B の方が期間 A よりも長い場合は、遊技者はボタン操作を行う意欲があまりないと  
推測される。

20

#### 【0513】

このため、本変形例においては、期間 A が期間 B よりも長いような場合（ボタン操作を行  
う意欲がある場合）は、第 2 特別演出（第 2 示唆演出）の実行割合を高くし、期間 B が期  
間 A よりも長いような場合（ボタン操作を行う意欲があまりない場合）は、第 1 特別演出  
（第 1 示唆演出）の実行割合を高くするようにした。

#### 【0514】

このようにすることで、ボタン操作を行う意欲があまりない遊技者が、ボタン操作を行わ  
なかったとしても第 1 示唆演出が実行されることになる。一方で、ボタン操作を行う意欲  
がある遊技者は、ボタン操作を行って第 2 示唆演出を実行させようとする。また、本実施  
の形態では、第 2 示唆演出において、遊技者が設定値を推測しやすい示唆が行われるため  
、ボタン操作を行う意欲がある遊技者は、よりボタン操作を行うようになる。これにより  
、遊技者の趣向に合うように第 1 示唆演出または第 2 示唆演出を実行することができる。

30

#### 【0515】

以下、具体的に説明する。なお、本変形例においては、特別演出決定テーブル以外の遊技  
機 1 の構成は、図 10 - 1 ~ 図 10 - 10 を用いて説明したものと同様とする。

#### 【0516】

図 10 - 11 は、特徴部 138F の変形例における特別演出決定テーブルを示す図である  
。このテーブルは、ROM 121 に格納されている。138FS001において参照され  
るこのテーブルにより、特別演出の実行の有無および特別演出が実行される場合において  
、第 1 特別演出および第 2 特別演出のうちいずれが実行されるかが決定される。

40

#### 【0517】

演出制御用 CPU 120 は、第 1 モードに制御されている期間 A と、前記第 2 モードに制  
御されている期間 B とを RAM 122 の所定領域に記憶可能である。期間 A および期間 B  
は、所定の期間においてそれぞれ累積的に記憶されるようにする。ここで、所定の期間と  
は、たとえば、特定の遊技者が遊技を開始してから当該遊技者が遊技を終了するまでの期  
間である。特定の遊技者が遊技を終了したか、特定の遊技者とは別の遊技者が新たな遊技  
を開始した（遊技者が入れ替わった）場合、期間 A および期間 B は初期化される（0 にな  
る）。このような遊技の終了や遊技者の入れ替わりは、たとえば、飾り図柄が可変表示さ

50

れていない期間が所定期間（たとえば、５分）を超えた場合に検知するようにしてもよい。

#### 【０５１８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１０－１１の示唆演出決定テーブルにより、今回実行される飾り図柄の変表示の表示結果が、非リーチはずれであるか、期間Ｂが期間Ａよりも長いまたは期間Ａと期間Ｂが同じである（期間Ａ＝期間Ｂ）か、期間Ａが期間Ｂよりも長い（期間Ａ＞期間Ｂ）かに応じて異なる割合で、特別演出を実行しないこと、第１特別演出を実行すること、および、第２特別演出を実行することのうちのいずれかを決定する。

#### 【０５１９】

非リーチはずれである場合は、特別演出を実行しない割合が１００％、第１特別演出を実行する割合が０％、第２特別演出を実行する割合が０％となるように乱数値が割振られている。また、期間Ａ＝期間Ｂである場合は、特別演出を実行しない割合が６５％、第１特別演出を実行する割合が２５％、第２特別演出を実行する割合が１０％となるように乱数値が割振られている。期間Ａ＞期間Ｂである場合は、特別演出を実行しない割合が６５％、第１特別演出を実行する割合が１０％、第２特別演出を実行する割合が２５％となるように乱数値が割振られている。

#### 【０５２０】

このように、非リーチはずれである場合は、特別演出は実行されない。また、期間Ｂが期間Ａよりも長いまたは期間Ａと期間Ｂが同じである（期間Ａ＝期間Ｂ）場合は、第１特別演出の方が第２示唆演出よりも実行される割合が高くなる。また、期間Ｂが期間Ａよりも長い（期間Ａ＞期間Ｂ）場合は、第２特別演出の方が第１特別演出よりも実行される割合が高くなる。

#### 【０５２１】

〔特徴部１３８Ｆの主な構成〕

（１－１）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（例えば、図１０－９の１３８ＦＳ２０２、１３８ＦＳ２０３に示すように、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こと（演出実行条件が成立したこと）を判定する、図１０－１０の１３８ＦＳ３０２、１３８ＦＳ３０３に示すように、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こと（演出実行条件が成立したこと）を判定する）手動判定手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

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（例えば、図１０－９の１３８ＦＳ２０９に示すように、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（例えば、１３８ＦＳ２０７、１３８ＦＳ２１１で実行される第１示唆演出、１３８ＦＳ３０７で実行される第２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、図１０－１（Ｂ）、図１０－９の１３８ＦＳ２０１～１３８ＦＳ２０７に示すように、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。図１０－１（Ｅ）、図１０－９の１３８ＦＳ２０８～１３

10

20

30

40

50



8 F S 2 1 2 に示すように、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）、

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、図 1 0 - 2（C）、図 1 0 - 1 0 の 1 3 8 F S 3 0 1 ~ 1 3 8 F S 3 0 7 に示すように、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、図 1 0 - 2（F）、図 1 0 - 1 0 の 1 3 8 F S 3 0 8 ~ 1 3 8 F S 3 1 0 に示すように、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）。

10

#### 【 0 5 2 2 】

このような構成によれば、予め定められた有効期間中に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と、有効期間中に検出手段により動作が検出されないときでも、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とを備え、手動判定手段または自動判定手段により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が実行可能であり、手動判定手段による判定を有効にするとともに自動判定手段による判定を有効にして第 1 示唆演出を実行し、手動判定手段による判定を有効にする一方で自動判定手段による判定を無効にして第 2 示唆演出を実行する。このように、第 2 示唆演出においては、自動判定手段による判定が無効になるため、遊技者が動作を行うように促すことができる。

20

#### 【 0 5 2 3 】

（ 1 - 2 ） 上記（ 1 - 1 ）の遊技機において、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、所定示唆演出（例えば、セリフ A による設定 1 , 3 , 5 の示唆、セリフ B による設定 2 , 4 , 6 の示唆を行う示唆演出）と、当該所定示唆演出よりも設定された前記設定値を遊技者が推測しやすい特定示唆演出（例えば、セリフ C による設定 4 , 5 , 6 の示唆、セリフ D による設定 5 確定の示唆、セリフ E による設定 6 確定の示唆を行う示唆演出）とを実行可能であり、

30

前記示唆演出実行手段は、前記第 2 示唆演出を実行する場合は、前記第 1 示唆演出を実行する場合よりも、高い割合で前記特定示唆演出を実行する（例えば、図 1 0 - 7（A）、（B）に示すように、第 2 示唆演出が実行される場合は、第 1 示唆演出を実行する場合よりも、高い割合でセリフ D ~ E による示唆演出が実行される）。

#### 【 0 5 2 4 】

このような構成によれば、第 2 示唆演出を実行する場合、設定された設定値を遊技者が推測しやすい特定示唆演出を高い割合で行う。このようにすることで、動作を行った遊技者に対して優遇する形で示唆を行うことができる。

#### 【 0 5 2 5 】

（ 1 - 3 ） 上記（ 1 - 1 ）または（ 1 - 2 ）の遊技機において、

40

前記手動判定手段による判定を行う第 1 モードと、前記自動判定手段による判定を行う第 2 モードとに制御可能なモード制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）をさらに備え、

前記第 1 モードまたは前記第 2 モードにおいて前記検出手段によって動作が検出されたと判定された場合であっても、前記第 1 示唆演出が実行されないときがあり（例えば、図 1 0 - 5（A））、

前記示唆演出実行手段は、前記第 1 モードにおいて前記検出手段によって動作が検出されたと判定された場合と、前記第 2 モードにおいて前記検出手段によって動作が検出されたと判定された場合とで、前記第 1 示唆演出を実行する割合を異ならせる（例えば、図 1 0 - 5（A）に示すように、第 1 モードは、第 2 モードよりも第 1 示唆演出を実行する割合

50

が高い)。

【0526】

このような構成によれば、第1モードにおいて検出手段によって動作が検出されたと判定された場合と、第2モードにおいて検出手段によって動作が検出されたと判定された場合とで、第1示唆演出を実行する割合が異なるため、制御されているモードに合わせた演出を実行することができる。

【0527】

(1-4) 上記(1-1)~(1-3)の遊技機において、前記手動判定手段による判定を行う第1モードと、前記自動判定手段による判定を行う第2モードとに制御可能なモード制御手段(例えば、演出制御用CPU120)をさらに備え、

10

前記モード制御手段は、前記第1モードにおいて遊技者による所定動作(例えば、長押し操作)が検出されたときに前記第2モードへ制御することが可能であり(例えば、図10-8の138FS102でY)、

前記示唆演出実行手段は、前記第1モードにおいて前記第2示唆演出を実行しているときに、前記所定動作の検出によって前記第2モードへ制御された場合であっても、当該第2示唆演出の実行を継続する(例えば、図10-8の138FS104に示すように、第1モードにおいて第2示唆演出を実行しているときに、長押し操作の検出によって第2モードへ制御された場合であっても、第2示唆演出を実行しないことが決定されることはなく、第2示唆演出の実行が継続する)。

20

【0528】

このような構成によれば、第2示唆演出を実行しているときに第2モードへ制御された場合であっても第2示唆演出の実行を継続するため、第2示唆演出の中断により遊技者が違和感を覚えないようにすることができる。

【0529】

(1-5) 上記(1-1)~(1-4)の遊技機において、前記手動判定手段による判定を行う第1モードと、前記自動判定手段による判定を行う第2モードとに制御可能なモード制御手段(例えば、演出制御用CPU120)と、前記第1モードに制御されている期間と、前記第2モードに制御されている期間とを記憶可能な記憶手段(例えば、RAM122)とをさらに備え、

30

前記示唆演出実行手段は、前記第1モードに制御されている期間と前記第2モードに制御されている期間との割合に応じて、前記第1示唆演出と前記第2示唆演出とのうちのいずれを実行するかを割合を異ならせる(例えば、図10-11、図10-5に示すように、第1モードに制御されている期間Aと前記第2モードに制御されている期間Bとの割合に応じて、第1示唆演出(第1特別演出)と第2示唆演出(第2特別演出)とのうちのいずれを実行するかを割合が異なる)。

【0530】

このような構成によれば、第1モードに制御されている期間と第2モードに制御されている期間との割合に応じて、第1示唆演出と第2示唆演出とのうちのいずれを実行するかを割合を異ならせるため、遊技者の趣向に合うように第1示唆演出または第2示唆演出を実行することができる。

40

【0531】

(2-1) 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(例えば、図10-9の138FS202、138FS203に示すように、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こと(演出実行条件が成立したこと)を判定する、図10-10の138

50

F S 3 0 2、1 3 8 F S 3 0 3 に示すように、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こと（演出実行条件が成立したこと）を判定する）手動判定手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、

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（例えば、図 1 0 - 9 の 1 3 8 F S 2 0 9 に示すように、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）と判定する）自動判定手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）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（例えば、1 3 8 F S 2 0 7、1 3 8 F S 2 1 1 で実行される第 1 示唆演出、1 3 8 F S 3 0 7 で実行される第 2 示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）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、

前記自動判定手段における判定は、

前記第 1 示唆演出が実行されるときは有効であり（例えば、図 1 0 - 1（E）、図 1 0 - 9 の 1 3 8 F S 2 0 8 ~ 1 3 8 F S 2 1 2 に示すように、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）、

前記第 2 示唆演出が実行されるときは無効である（例えば、図 1 0 - 2（F）、図 1 0 - 1 0 の 1 3 8 F S 3 0 8 ~ 1 3 8 F S 3 1 0 に示すように、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）。

#### 【 0 5 3 2 】

このような構成によれば、予め定められた有効期間中に検出手段により動作が検出されるときに、該動作が検出されたことを判定する手動判定手段と、有効期間中に検出手段により動作が検出されないときでも、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とを備え、手動判定手段または自動判定手段により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が実行可能であり、自動判定手段における判定は、第 1 示唆演出が実行されるときは有効であり、第 2 示唆演出が実行されるときは無効である。このように、第 2 示唆演出においては、自動判定手段による判定が無効になるため、遊技者が動作を行うように促すことができる。

#### 【 0 5 3 3 】

（ 2 - 2 ） 上記（ 2 - 1 ）の遊技機において、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、所定示唆演出（例えば、セリフ A による設定 1，3，5 の示唆、セリフ B による設定 2，4，6 の示唆を行う示唆演出）と、当該所定示唆演出よりも設定された前記設定値を遊技者が推測しやすい特定示唆演出（例えば、セリフ C による設定 4，5，6 の示唆、セリフ D による設定 5 確定の示唆、セリフ E による設定 6 確定の示唆を行う示唆演出）とを実行可能であり、

前記示唆演出実行手段は、前記第 2 示唆演出を実行する場合は、前記第 1 示唆演出を実行する場合よりも、高い割合で前記特定示唆演出を実行する（例えば、図 1 0 - 7（A），（B）に示すように、第 2 示唆演出が実行される場合は、第 1 示唆演出を実行する場合よりも、高い割合でセリフ D ~ E による示唆演出が実行される）。

#### 【 0 5 3 4 】

このような構成によれば、第 2 示唆演出を実行する場合、設定された設定値を遊技者が推測しやすい特定示唆演出を高い割合で行う。このようにすることで、動作を行った遊技者に対して優遇する形で示唆を行うことができる。

#### 【 0 5 3 5 】

（ 2 - 3 ） 上記（ 2 - 1 ）または（ 2 - 2 ）の遊技機において、

前記手動判定手段による判定を行う第 1 モードと、前記自動判定手段による判定を行う第 2 モードとに制御可能なモード制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）をさらに備え、

前記第 1 モードまたは前記第 2 モードにおいて前記検出手段によって動作が検出されたと判定された場合であっても、前記第 1 示唆演出が実行されないときがあり（例えば、図 10 - 5（A））、

前記示唆演出実行手段は、前記第 1 モードにおいて前記検出手段によって動作が検出されたと判定された場合と、前記第 2 モードにおいて前記検出手段によって動作が検出されたと判定された場合とで、前記第 1 示唆演出を実行する割合を異ならせる（例えば、図 10 - 5（A）に示すように、第 1 モードは、第 2 モードよりも第 1 示唆演出を実行する割合が高い）。

10

#### 【0536】

このような構成によれば、第 1 モードにおいて検出手段によって動作が検出されたと判定された場合と、第 2 モードにおいて検出手段によって動作が検出されたと判定された場合とで、第 1 示唆演出を実行する割合が異なるため、制御されているモードに合わせた演出を実行することができる。

#### 【0537】

（2 - 4） 上記（2 - 1）～（2 - 3）の遊技機において、

前記手動判定手段による判定を行う第 1 モードと、前記自動判定手段による判定を行う第 2 モードとに制御可能なモード制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）をさらに備え、

20

前記モード制御手段は、前記第 1 モードにおいて遊技者による所定動作（例えば、長押し操作）が検出されるときに前記第 2 モードへ制御することが可能であり（例えば、図 10 - 8 の 138FS102 で Y）、

前記示唆演出実行手段は、前記第 1 モードにおいて前記第 2 示唆演出を実行しているときに、前記所定動作の検出によって前記第 2 モードへ制御された場合であっても、当該第 2 示唆演出の実行を継続する（例えば、図 10 - 8 の 138FS104 に示すように、第 1 モードにおいて第 2 示唆演出を実行しているときに、長押し操作の検出によって第 2 モードへ制御された場合であっても、示唆演出を実行しないことが決定されることはなく、第 2 示唆演出の実行が継続する）。

30

#### 【0538】

このような構成によれば、第 2 示唆演出を実行しているときに第 2 モードへ制御された場合であっても第 2 示唆演出の実行を継続するため、第 2 示唆演出の中断により遊技者が違和感を覚えないようにすることができる。

#### 【0539】

（2 - 5） 上記（2 - 1）～（2 - 4）の遊技機において、

前記手動判定手段による判定を行う第 1 モードと、前記自動判定手段による判定を行う第 2 モードとに制御可能なモード制御手段（例えば、RAM 122）と、

前記第 1 モードに制御されている期間と、前記第 2 モードに制御されている期間とを記憶可能な記憶手段（例えば、RAM 122）とをさらに備え、

40

前記示唆演出実行手段は、前記第 1 モードに制御されている期間と前記第 2 モードに制御されている期間との割合に応じて、前記第 1 示唆演出と前記第 2 示唆演出とのうちのいずれを実行するかを割合を異ならせる（例えば、図 10 - 11、図 10 - 5 に示すように、第 1 モードに制御されている期間 A と前記第 2 モードに制御されている期間 B との割合に応じて、第 1 示唆演出と第 2 示唆演出とのうちのいずれを実行するかの割合が異なる）。

#### 【0540】

このような構成によれば、第 1 モードに制御されている期間と第 2 モードに制御されている期間との割合に応じて、第 1 示唆演出と第 2 示唆演出とのうちのいずれを実行するかの割合を異ならせるため、遊技者の趣向に合うように第 1 示唆演出または第 2 示唆演出を実行することができる。

50

## 【0541】

(特徴部138Fの主な効果)

図10-1(B)、図10-9の138FS201~138FS207に示すように、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。図10-1(E)、図10-9の138FS208~138FS212に示すように、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。図10-2(C)、図10-10の138FS301~138FS307に示すように、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、図10-2(F)、図10-10の138FS308~138FS310に示すように、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。このように、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

## 【0542】

図10-1(E)、図10-9の138FS208~138FS212に示すように、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。図10-2(F)、図10-10の138FS308~138FS310に示すように、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。このように、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。

20

## 【0543】

演出制御用CPU120は、示唆演出として、所定示唆演出(セリフAによる設定1, 3, 5の示唆、セリフBによる設定2, 4, 6の示唆を行う示唆演出)と、所定示唆演出よりも設定された設定値を遊技者が推測しやすい特定示唆演出(セリフCによる設定4, 5, 6の示唆、セリフDによる設定5確定の示唆、セリフEによる設定6確定の示唆を行う示唆演出)とを実行可能である。図10-7(A), (B)に示すように、第2示唆演出が実行される場合は、第1示唆演出を実行する場合よりも、高い割合でセリフD~Eによる示唆演出が実行される。このようにすることで、ボタン操作を行った遊技者に対して優遇する形で示唆を行うことができる。

30

## 【0544】

図10-5(A)に示すように、第1モードは、第2モードよりも第1示唆演出を実行する割合が高い。このようにすることで、制御されているモードに合わせた演出を実行することができる。

40

## 【0545】

図10-8の138FS104に示すように、第1モードにおいて第2示唆演出を実行しているときに、長押し操作の検出によって第2モードへ制御された場合であっても、第2示唆演出を実行しないことが決定されることはなく、第2示唆演出の実行が継続する。このようにすることで、第2示唆演出の中断により遊技者が違和感を覚えないようにすることができる。

## 【0546】

図10-11、図10-5に示すように、第1モードに制御されている期間Aと前記第2

50

モードに制御されている期間 B との割合に応じて、第 1 示唆演出（第 1 特別演出）と第 2 示唆演出（第 2 特別演出）とのうちのいずれを実行するか割合が異なる。このようにすることで、遊技者の趣向に合うように第 1 示唆演出または第 2 示唆演出を実行することができる。

【 0 5 4 7 】

（特徴部 1 3 8 F に係る遊技機の変形例）

以上、特徴部 1 3 8 F を図面により説明してきたが、具体的な構成は本例で示したもの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。以下に、特徴部 1 3 8 F の変形例について説明する。

【 0 5 4 8 】

前述した実施の形態においては、図 1 0 - 6、図 1 0 - 7 に示したように、セリフ決定テーブルを用いてセリフ種類を決定し、キャラクタが発するセリフによって、現在設定されている設定値を示唆するようにした。しかし、現在設定されている設定値を示唆するものに限らず、設定値変更状態において設定値が変更されたか否かを示唆するものであってもよい。たとえば、セリフ決定テーブルを用いて当該示唆を行うか否かを抽選により決定する。この場合、図 1 0 - 7 のセリフ決定テーブルにおいて、セリフ F として抽選により決定可能としてもよい。例えば、前日の設定値が「2」であり、本日の遊技場の開店前に店員等が設定値を「6」に変更したとする。この場合、セリフ決定テーブルにより所定割合（たとえば、10%）でセリフ F が選択されるようにしてもよい。また、所定の時刻（たとえば、午前 11 時）に到達するまではセリフ F が選択されるようにしてもよい。

【 0 5 4 9 】

前述した実施の形態においては、図 1 0 - 8 に示したように、特別演出実行処理において、長押し操作により第 1 モードと第 2 モードとの切替を可能な構成とした。しかし、これに限らず、特定演出や示唆演出が実行されていない期間であれば、任意のタイミングで、第 1 モードと第 2 モードとの切替を可能にするようにしてもよい。

【 0 5 5 0 】

前述した実施の形態においては、図 1 0 - 1、図 1 0 - 2 に示したように、演出実行条件が成立した場合は、特定演出を実行するとともに、抽選により示唆演出の実行可否を決定するようにした。しかし、これに限らず、演出実行条件が成立した場合、抽選により示唆演出の実行可否を決定し、示唆演出が実行されない場合に、大当りの期待度を示唆する特定演出を実行するようにしてもよい。あるいは、示唆演出が実行されない場合には、特定演出に限らず、遊技者の目を引く何らかの演出が実行されるようにしてもよい。

【 0 5 5 1 】

また、所定期間中は、特定演出や示唆演出を実行しないようにしてもよい。たとえば、S プリーチ中など、遊技者の注目を集めたい演出を実行しているような場合には、特定演出や示唆演出を実行しないようにすればよい。

【 0 5 5 2 】

前述した実施の形態においては、図 1 0 - 1、図 1 0 - 2 に示したように、ジャストタイミングやビタ押しタイミングでボタン操作が行われた場合、スピーカ 8 L、8 R から「ジャストインパクト！」や「ビタ！」の音声を出力させるようにした。しかし、これに限らず、画面上に文字画像として「ジャストインパクト！」や「ビタ！」を表示させるようにしてもよい。また、現在設定されている設定値に応じて、スピーカ 8 L、8 R から出力される音声や画面上に表示される文字画像を異ならせるようにしてもよい。

【 0 5 5 3 】

前述した実施の形態においては、図 1 0 - 1、図 1 0 - 2 に示したように、第 2 モードにおいては、ジャストタイミングやビタ押しタイミングで自動停止（成功）するようにした。しかし、これに限らず、ジャストタイミングやビタ押しタイミング以外のタイミングで自動停止（失敗）するようにしてもよい。この場合、示唆演出は実行されないようにしてもよい。

【 0 5 5 4 】

前述した実施の形態においては、図 10 - 1 に示したように、ジャストタイミングを示す領域 JS は、バー画像 138F002 の中央に設けるようにした。しかし、バー画像 138F002 の中央に限らず、どの位置に設けるようにしてもよい。この場合、領域 JS の位置に応じて、設定された設定値を遊技者が推測しやすい特定示唆演出が決定される割合を異ならせるようにしてもよい。たとえば、領域 JS が特定位置（例えば、中央）に設けられた場合は、領域 JS が所定位置（右端）に設けられた場合よりも、特定示唆演出が決定される割合が高くなるようにしてもよい。

#### 【0555】

前述した実施の形態においては、特徴部 138F をパチンコ遊技機に適用した例を説明したが、特徴部 138F をスロットマシンに適用してもよい。一般的に、スロットマシンは、各々が識別可能な複数種類の識別情報（図柄）を変動表示可能な可変表示部（リール、表示窓）を複数備え、可変表示部を変動表示した後、可変表示部の変動表示を停止することで表示結果（図柄の停止表示）を導出し、複数の可変表示部の表示結果の組合せである表示結果組合せ（図柄組合せの停止表示）に応じて入賞が発生可能である。

10

#### 【0556】

上述したようなスロットマシンにおいて、遊技者にとって有利な入賞が発生する表示結果組合せを導出させるための導出操作手段（ストップスイッチ）の操作態様（操作手順、操作タイミング）を報知可能な有利区間に制御することが可能である。有利区間では、非有利区間（通常区間）では制御されることのない AT（アシストタイム）に制御されることで、有利な入賞（例えば、賭数よりも多い払出枚数を付与する小役入賞）が発生するため、有利区間における払出率が 1 を超える可能性が高い。また、スロットマシンは、設定値に応じてメダルの払出率が変わる構成である。設定値は 1 ～ 6 の 6 段階からなり、6 が最も払出率が高く、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど払出率が低くなる。また、スロットマシンは、遊技者の操作を検出可能な演出ボタンを備える。

20

#### 【0557】

たとえば、このようなスロットマシンに適用する場合、特定演出として、AT に制御される期待度を示唆する演出を実行するようにしてもよく、遊技者にとって有利な払出しのあるボーナス当選の期待度を示唆する演出を実行するようにしてもよい。また、可変表示部の変動表示中に特定演出を実行するようにしてもよい。この場合、特定演出の実行中において、スロットマシンにおいて設定された現在の設定値を示唆する示唆演出を実行可能とすればよい。このようにスロットマシンに特徴部 138F を適用した場合でも、上述した本実施の形態における特徴部 138F に係るパチンコ遊技機と同様の効果を奏する。

30

#### 【符号の説明】

#### 【0558】

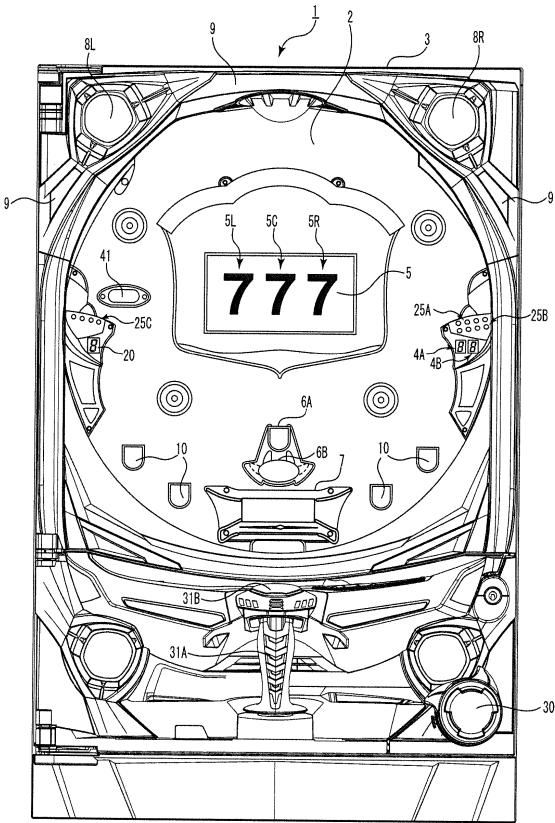
1 パチンコ遊技機、5 画像表示装置、103 ROM、120 演出制御用 CPU。

40

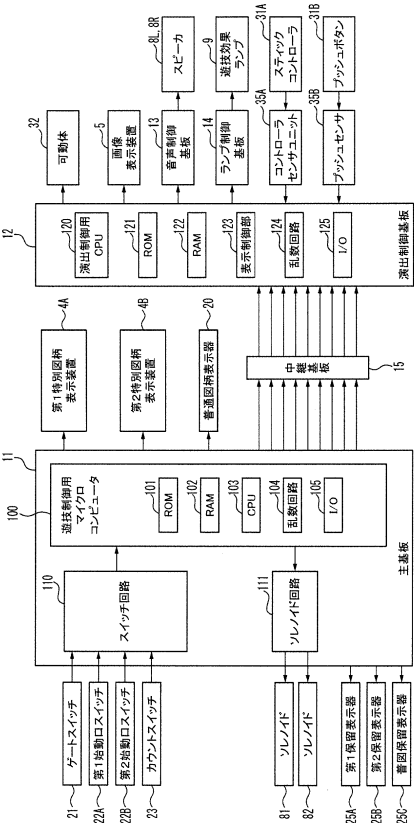
50

【図面】

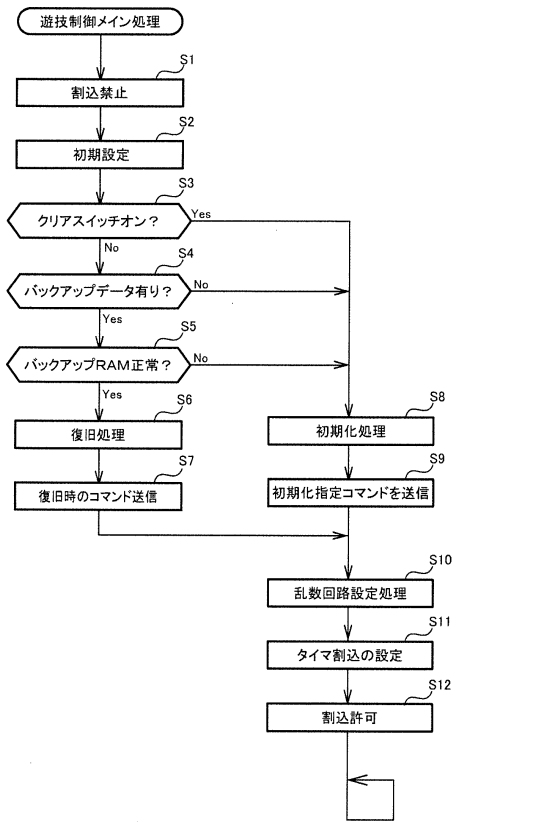
【図 1】



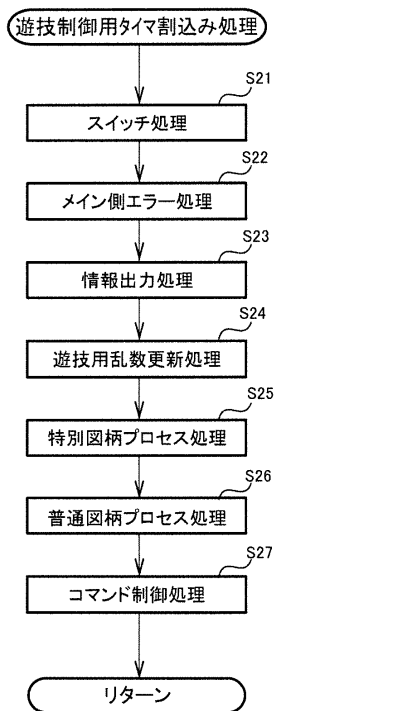
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

20

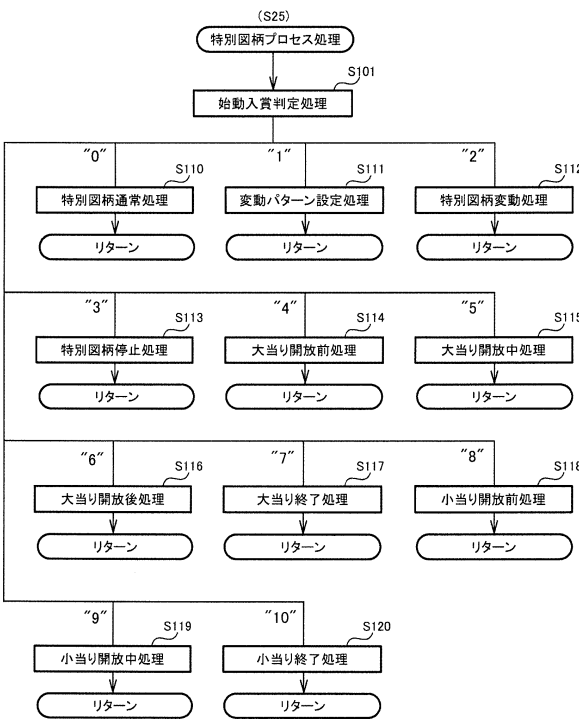
30

40

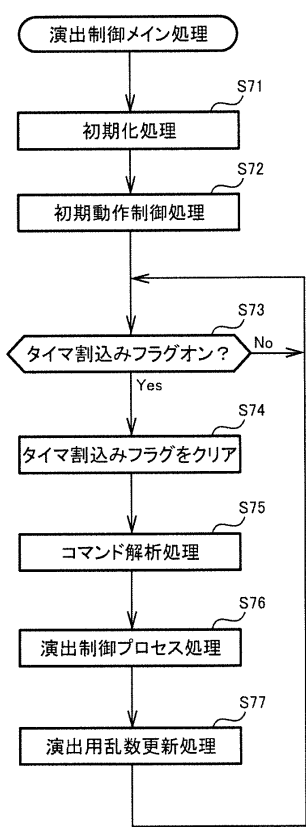
50



【図 5】



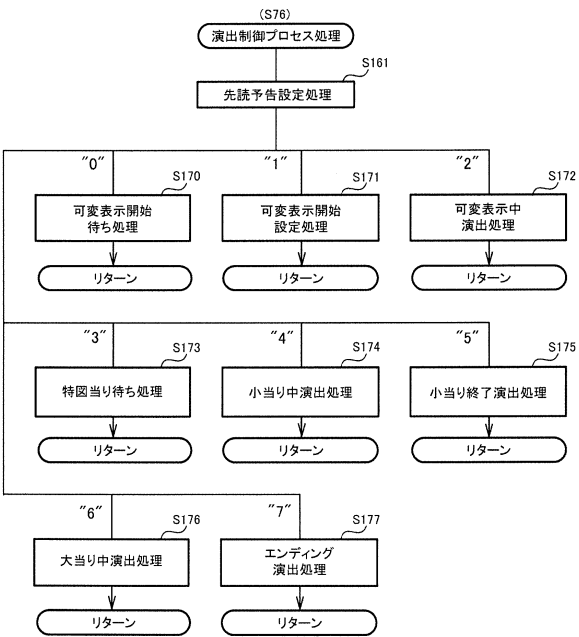
【図 6】



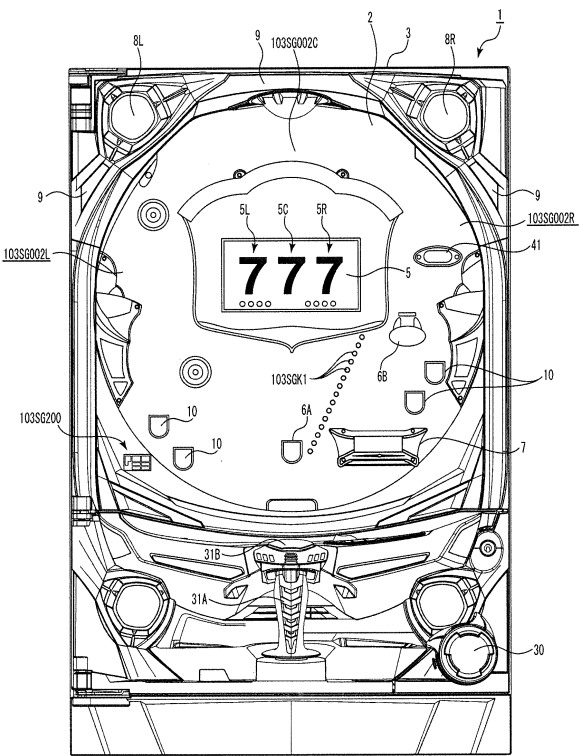
10

20

【図 7】



【図 8 - 1】

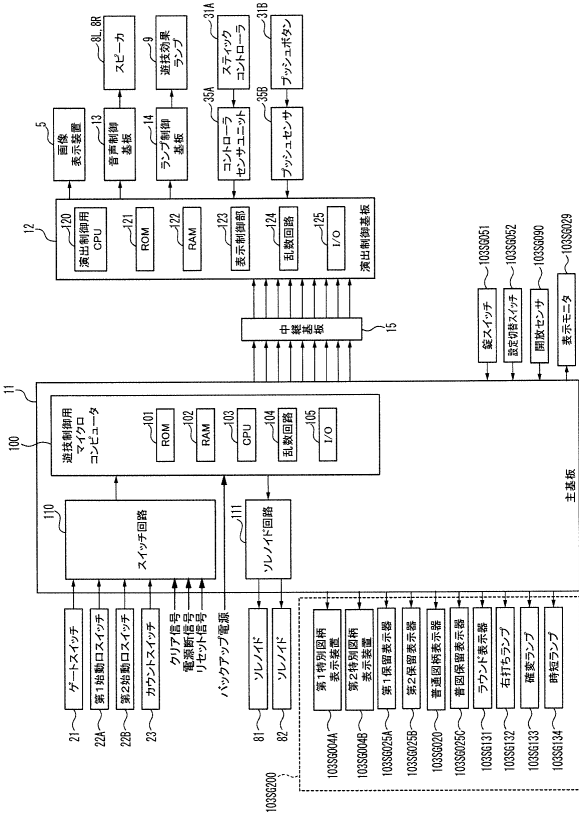


30

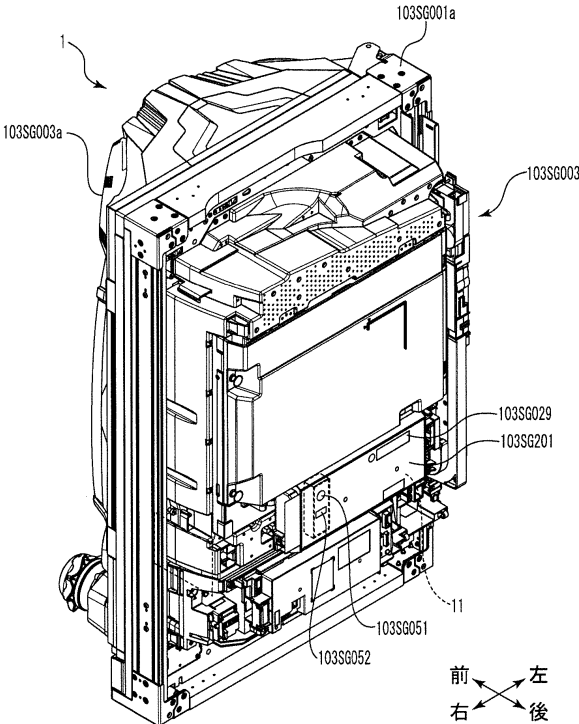
40

50

【図 8 - 2】



【図 8 - 3】



【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
D0	XX	設定値指定	設定値を指定
E1	01	ホットスタート通知	ホットスタートを通知
E1	02	コールドスタート通知	コールドスタートを通知

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

【図 8 - 5】

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

10

20

30

40

50

【図 8 - 6】

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)
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)
PC1-1	4000	小当り

【図 8 - 7】

(A) 第1特別図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 または時短状態	大当り	1020〜1237 (確率1/200)	1020〜1253 (確率1/280)	1020〜1272 (確率1/260)	1020〜1292 (確率1/240)	1020〜1317 (確率1/220)	1020〜1346 (確率1/200)
	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
増量状態	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特別図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 または時短状態	大当り	1020〜1237 (確率1/200)	1020〜1253 (確率1/280)	1020〜1272 (確率1/260)	1020〜1292 (確率1/240)	1020〜1317 (確率1/220)	1020〜1346 (確率1/200)
	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
増量状態	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

10

20

【図 8 - 8】

(A) 大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

判定結果	MR2 (設定値1)	MR2 (設定値2)	MR2 (設定値3)	MR2 (設定値4)	MR2 (設定値5)	MR2 (設定値6)
大当りA	0〜99	0〜99	0〜99	0〜99	0〜99	0〜99
大当りB	100〜249	100〜229	100〜209	100〜189	100〜169	100〜149
大当りC	250〜299	230〜299	21〜299	190〜299	170〜299	150〜299

(B) 大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

判定結果	MR2 (設定値1)	MR2 (設定値2)	MR2 (設定値3)	MR2 (設定値4)	MR2 (設定値5)	MR2 (設定値6)
大当りA	0〜99	0〜99	0〜99	0〜99	0〜99	0〜99
大当りB	100〜199	100〜179	100〜159	100〜139	100〜119	—
大当りC	200〜299	180〜299	160〜299	140〜299	120〜299	100〜299

【図 8 - 9】

大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
大当りA	無し	100回 (100回以内の大当りまで)	5
大当りB	次回大当りまで	次回大当りまで	10
大当りC	次回大当りまで	次回大当りまで	15

30

40

50

【 図 8 - 1 0 】

(A)大当り用変動パターン判定テーブル(大当りA用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
ノーマルPB1-1	1~400	1~380	1~360	1~340	1~320	1~300
スーパ-PB1-2	401~850	381~835	361~820	341~805	321~790	301~775
スーパ-PB1-3	851~997	836~997	821~997	806~997	791~997	776~997

(B)大当り用変動パターン判定テーブル(大当りB、大当りC用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
ノーマルPB1-1	1~200	1~180	1~160	1~140	1~120	1~100
スーパーPB1-2	201~550	181~510	161~470	141~430	121~390	101~350
スーパーPB1-3	551~997	551~997	471~997	431~997	391~997	351~997

(C)小当り用変動パターン判定テーブル

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
小当りPC1-1	1~997	1~997	1~997	1~997	1~997	1~997

【 図 8 - 1 1 】

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

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
非リーチPA1-1	1~450	1~430	1~410	1~390	1~370	1~350
ノーマルPA2-1	451~700	431~700	411~700	391~700	371~700	351~700
スーパーPA2-2	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900
スーパーPA2-3	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルB(低ペース中含算保留記憶数2~4個用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
非リリーPA2-1	1~500	1~480	1~460	1~440	1~420	1~400
ノーマルPA2-1	501~700	481~700	461~700	441~700	421~700	401~700
スーパーPA2-2	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900
スーパーPA2-3	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997

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

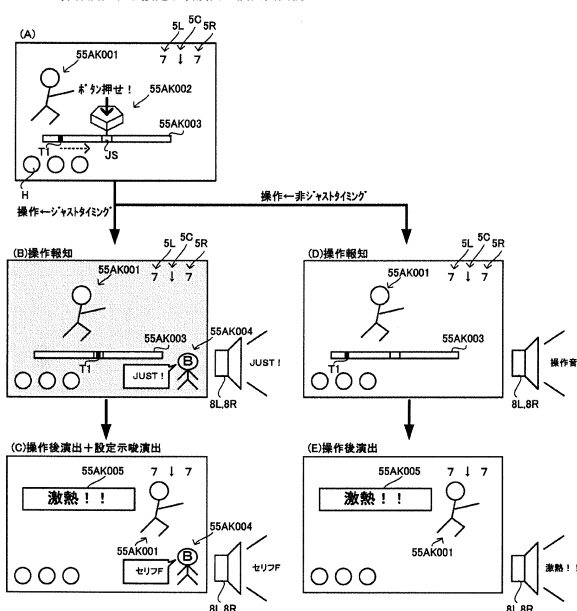
変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
非リリーPA1-3	1~550	1~530	1~510	1~490	1~470	1~450
ノーマルPA2-1	551~700	531~700	511~700	491~700	471~700	451~700
スーパーPA2-2	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900
スーパーPA2-3	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997

(D)はずれ用変動パターン判定テーブルD(高ベース中用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
赤1号PA1-4	1~550	1~530	1~510	1~490	1~470	1~450
ノーマルPA2-1	551~700	531~700	511~700	491~700	471~700	451~700
スーパーPA2-2	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900
スーパーPA2-3	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997

【 図 9 - 1 】

### 操作演出及び設定示唆演出の演出画面例

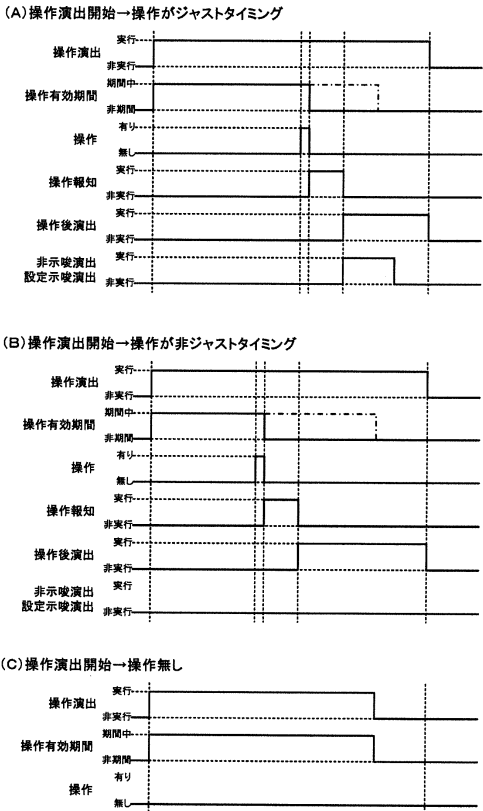


【圖 9 - 2】

### ジャストタイミング時の演出の種類

種類	示唆内容	演出内容
非示唆演出	非示唆	キャラA+セリフA
設定示唆演出A	設定値=1	キャラA+セリフB
設定示唆演出B	設定値 $\geq 2$ 確定	キャラA+セリフC
設定示唆演出C	設定値 $\geq 4$ 確定	キャラB+セリフD
設定示唆演出D	設定値 $\geq 5$ 確定	キャラB+セリフE
設定示唆演出E	設定値=6確定	キャラB+セリフF

【図 9 - 3】



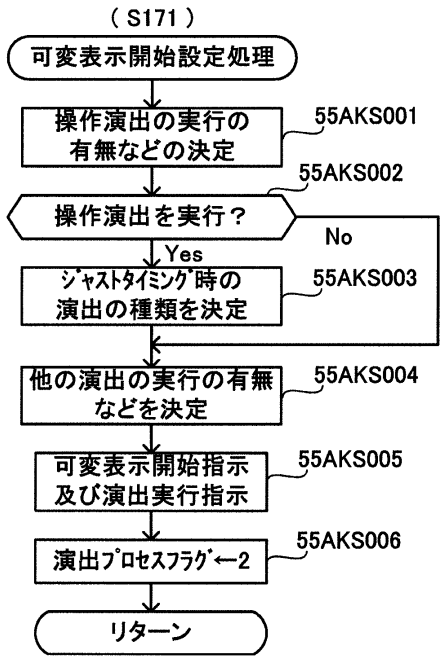
【図 9 - 5】

操作演出の決定例

決定結果	決定割合 (可変表示結果)		
	非リーチはずれ	リーチはずれ	大当たり
操作演出を 実行しない	100%	65%	5%
操作演出Aを 実行する	0%	30%	30%
操作演出Bを 実行する	0%	5%	65%

操作演出A→操作後に「CHANCE!」を表示等  
操作演出B→操作後に「激熱!!」を表示等

【図 9 - 4】



【図 9 - 6】

ジャストタイミング時の演出の種類決定例その1

決定結果	決定割合 (ジャストタイミングカウント値)		
	0～20	21～50	51～
非示唆演出を 実行する	70%	50%	30%
設定示唆演出を 実行する	30%	50%	70%

10

20

30

40

50

【図 9 - 7】

(A)ジャストタイミング時の演出の決定例その2(ジャストタイミングカウント値＝0～20)

決定結果	決定割合(設定値)					
	「1」	「2」	「3」	「4」	「5」	「6」
示唆演出A	100%	70%	60%	50%	40%	35%
示唆演出B	0%	30%	40%	35%	30%	30%
示唆演出C	0%	0%	0%	15%	20%	20%
示唆演出D	0%	0%	0%	0%	10%	10%
示唆演出E	0%	0%	0%	0%	0%	5%

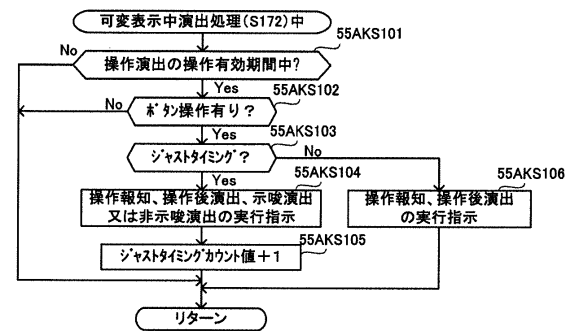
(B)ジャストタイミング時の演出の決定例その2(ジャストタイミングカウント値＝21～50)

決定結果	決定割合(設定値)					
	「1」	「2」	「3」	「4」	「5」	「6」
示唆演出A	100%	65%	55%	45%	35%	30%
示唆演出B	0%	35%	45%	35%	30%	30%
示唆演出C	0%	0%	0%	20%	20%	20%
示唆演出D	0%	0%	0%	0%	15%	15%
示唆演出E	0%	0%	0%	0%	0%	5%

(C)ジャストタイミング時の演出の決定例その2(ジャストタイミングカウント値＝51～)

決定結果	決定割合(設定値)					
	「1」	「2」	「3」	「4」	「5」	「6」
示唆演出A	100%	40%	30%	15%	10%	5%
示唆演出B	0%	60%	70%	15%	10%	5%
示唆演出C	0%	0%	0%	70%	10%	5%
示唆演出D	0%	0%	0%	0%	70%	5%
示唆演出E	0%	0%	0%	0%	0%	80%

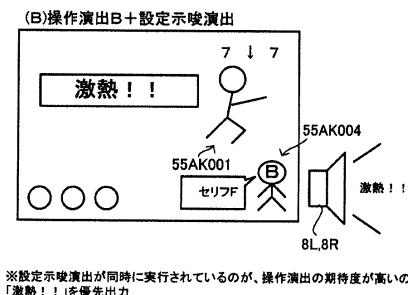
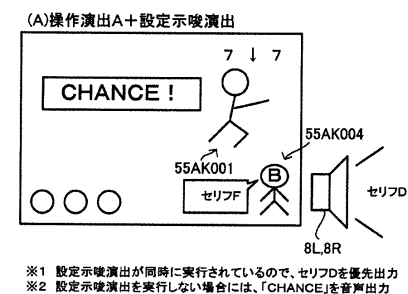
【図 9 - 8】



10

【図 9 - 9】

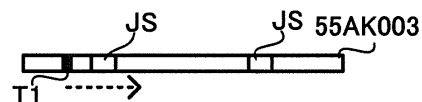
(変形例)



【図 9 - 10】

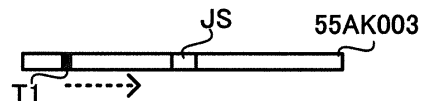
変形例

(A)設定値1～3



30

(B)設定値4～6

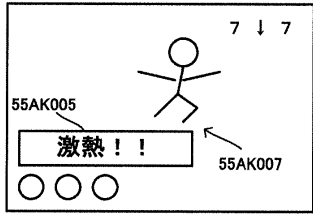


40

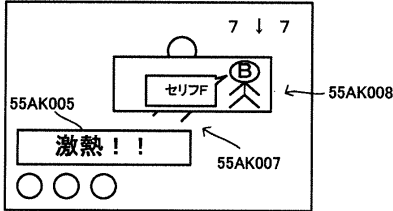
50

【図 9 - 1 1】

変形例  
(A)操作後演出のみ



(B)操作後演出＋設定示唆演出



【図 9 - 1 2】

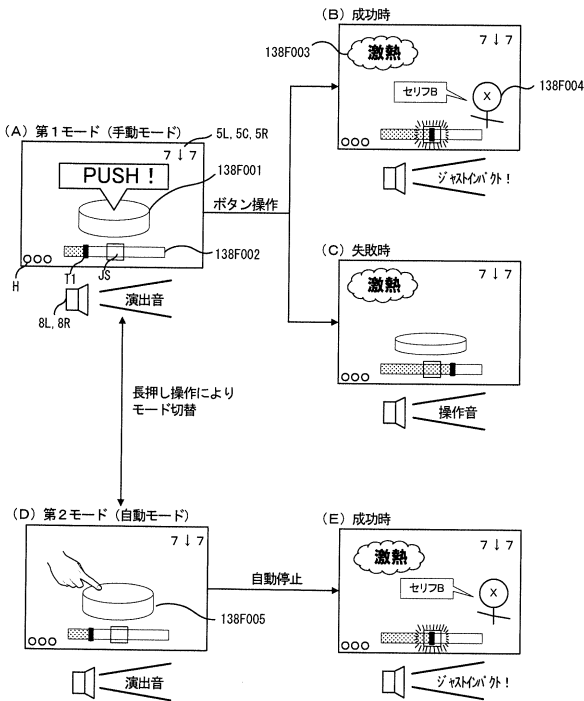
変形例

決定結果	決定割合(変動パターン)	
	ノーマルリーチ	スーパーリーチ
非示唆演出を実行する	70%	50%
設定示唆演出を実行する	30%	50%

10

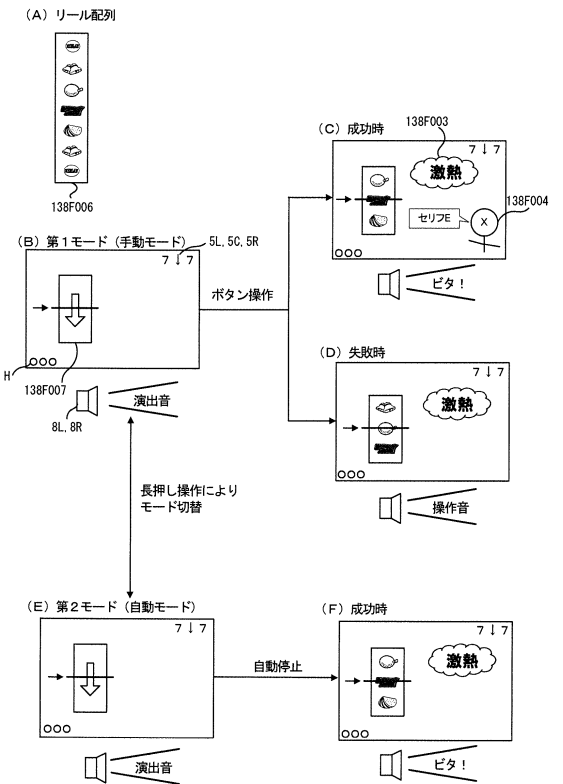
【図 1 0 - 1】

第1特別演出(特定演出・第1示唆演出を実行可能)



【図 1 0 - 2】

第2特別演出(特定演出・第2示唆演出を実行可能)



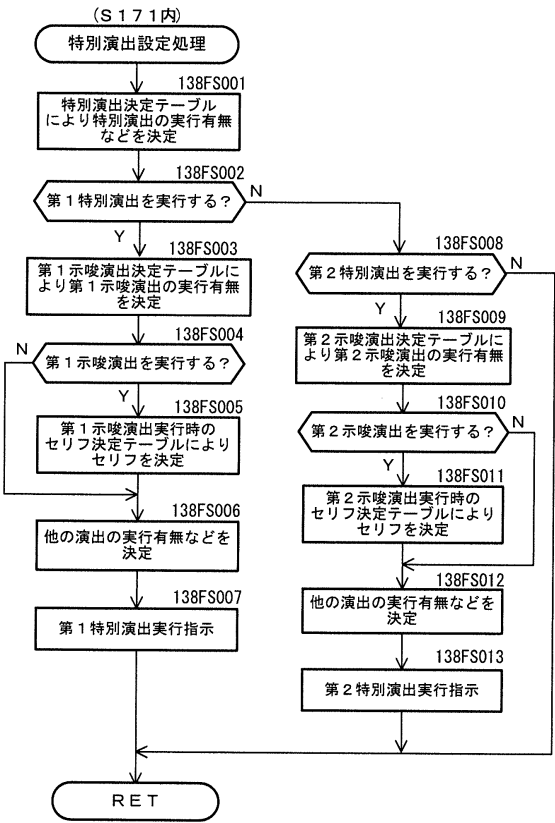
20

30

40

50

【図 10 - 3】



【図 10 - 4】

特別演出決定テーブル

決定結果	決定割合		
	非リーチはずれ	リーチはずれ	大当り
特別演出を実行しない	100%	65%	5%
第1特別演出を実行する	0%	15%	40%
第2特別演出を実行する	0%	20%	55%

10

20

【図 10 - 5】

(A)第1示唆演出決定テーブル(ジャストインパクト時)

決定結果	決定割合	
	第1モード時	第2モード時
第1示唆演出を実行する	80%	40%
第1示唆演出を実行しない	20%	60%

(B)第2示唆演出決定テーブル(ピタ押し時)

決定結果	決定割合		
	第1モード時	第2モード時	
		自動停止	手動停止
第2示唆演出を実行する	80%	0%	60%
第2示唆演出を実行しない	20%	100%	40%

【図 10 - 6】

セリフ種類	示唆内容
セリフA	設定1, 3, 5
セリフB	設定2, 4, 6
セリフC	設定4, 5, 6
セリフD	設定5確定
セリフE	設定6確定

30

40

50



【図 10 - 7】

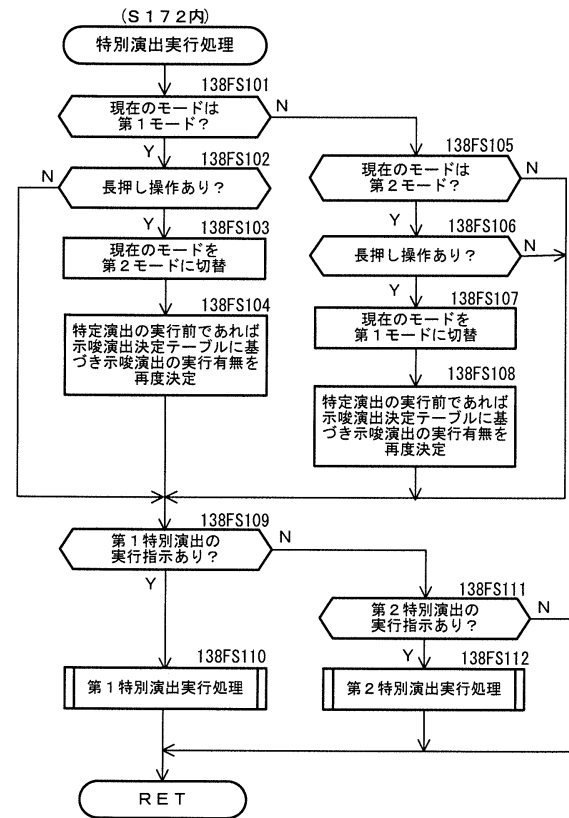
(A) 第1示唆演出実行時のセリフ決定テーブル

決定結果	決定割合					
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
セリフA	100%	0%	100%	0%	80%	0%
セリフB	0%	100%	0%	80%	0%	80%
セリフC	0%	0%	0%	20%	10%	10%
セリフD	0%	0%	0%	0%	10%	0%
セリフE	0%	0%	0%	0%	0%	10%

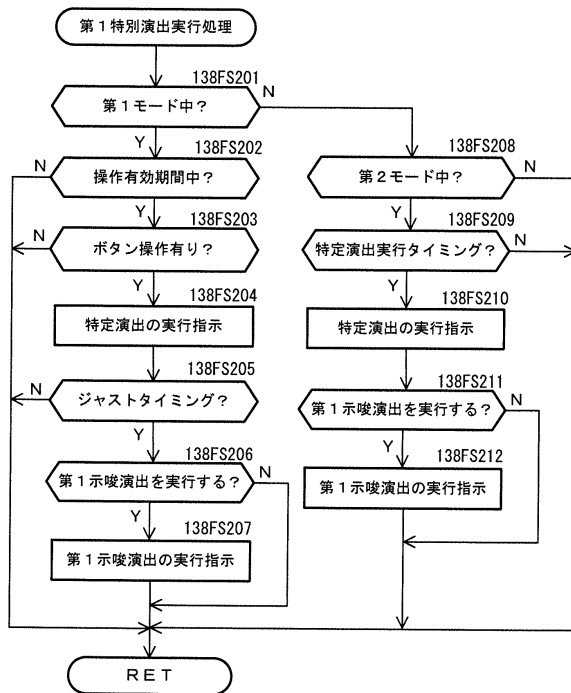
(B) 第2示唆演出実行時のセリフ決定テーブル

決定結果	決定割合					
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
セリフA	100%	0%	100%	0%	40%	0%
セリフB	0%	100%	0%	40%	0%	40%
セリフC	0%	0%	0%	60%	30%	30%
セリフD	0%	0%	0%	0%	30%	0%
セリフE	0%	0%	0%	0%	0%	30%

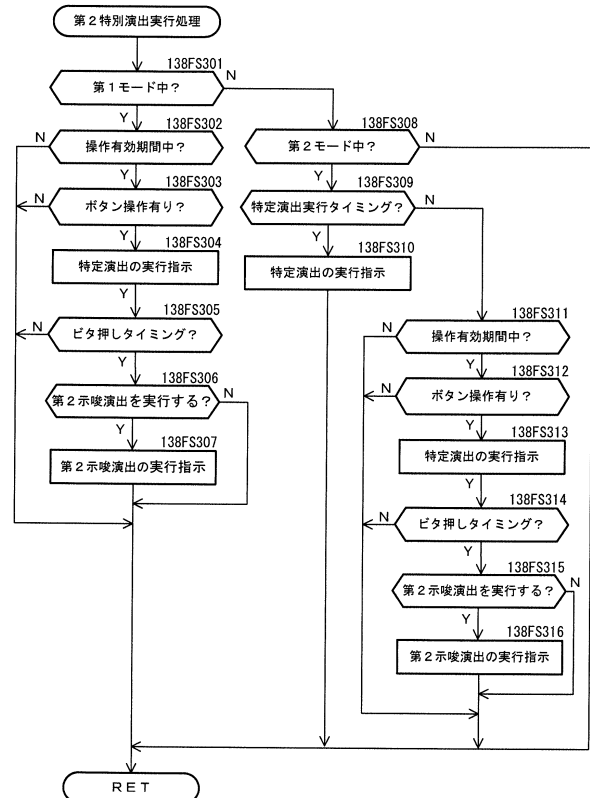
【図 10 - 8】



【図 10 - 9】



【図 10 - 10】



10

20

30

40

50

【図 10 - 11】

特別演出決定テーブル

決定結果	決定割合		
	非リーチはずれ	期間A ≤ 期間B	期間A > 期間B
特別演出を実行しない	100%	65%	65%
第1特別演出を実行する	0%	25%	10%
第2特別演出を実行する	0%	10%	25%

※期間A: 第1モードに制御されている期間  
※期間B: 第2モードに制御されている期間

10

20

30

40

50

---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 9 - 1 5 0 1 0 5 ( J P , A )  
特開 2 0 0 8 - 0 0 0 2 8 9 ( J P , A )  
特開 2 0 1 9 - 1 2 9 9 8 3 ( J P , A )  
特開 2 0 1 8 - 0 3 3 8 8 0 ( J P , A )  
特開 2 0 1 8 - 0 9 4 3 3 3 ( J P , A )  
特開 2 0 1 7 - 0 2 9 5 2 8 ( J P , A )  
特開 2 0 0 7 - 0 9 7 9 1 7 ( J P , A )
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)  
A 6 3 F 7 / 0 2