

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6975067号
(P6975067)

(45) 発行日 令和3年12月1日(2021.12.1)

(24) 登録日 令和3年11月9日(2021.11.9)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01)
 A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z
 A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

請求項の数 1 (全 132 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2018-30518 (P2018-30518) (22) 出願日 平成30年2月23日 (2018.2.23) (65) 公開番号 特開2019-141474 (P2019-141474A) (43) 公開日 令和1年8月29日 (2019.8.29) 審査請求日 令和2年2月18日 (2020.2.18)</p>	<p>(73) 特許権者 000144153 株式会社三共 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 (74) 代理人 100103090 弁理士 岩壁 冬樹 (74) 代理人 100124501 弁理士 塩川 誠人 (74) 代理人 100174964 弁理士 井伊 正幸 (72) 発明者 小倉 敏男 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株 式会社三共内 (72) 発明者 武藤 和久 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株 式会社三共内</p>
--	--

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される確率に関する設定値を設定可能な遊技機であって、

操作手段と、

遊技機への電源供給が開始されたときに前記操作手段が操作されたことにもとづいて、設定値を設定するための設定処理を含む複数の処理を実行可能な設定処理実行手段と、

遊技機への電力供給の停止後であっても記憶内容を保持可能な記憶保持手段と、

記憶内容を消去する初期化処理を実行可能な初期化処理実行手段と、

前記操作手段の状態がオフ状態からオン状態に切り替わったことにもとづいて、前記操作手段が操作されたことを判定可能な判定手段と、

遊技機への電源供給が開始されたときに前記操作手段が操作されたことを示す特定情報を記憶可能な特定情報記憶手段と、を備え、

前記記憶保持手段は、前回の前記操作手段の状態を記憶する第1状態記憶部と、今回の前記操作手段の状態を記憶する第2状態記憶部と、を含み、

前記初期化処理実行手段は、遊技機への電源供給が開始されたときに前記操作手段が操作されたことにもとづいて実行される通常初期化処理と、遊技機への電源供給が開始されたときに異常を検出したことにもとづいて実行される異常時初期化処理と、を実行可能であり、

前記通常初期化処理において、前記記憶保持手段の第1領域が消去され、

10

20

前記異常時初期化処理において、前記記憶保持手段の第2領域が消去され、
前記第2領域は、前記第1領域より大きく、

前記設定処理実行手段は、前記設定処理において、前記判定手段によって前記操作手段が操作されたことを判定されたことにもとづいて設定値を設定可能であり、

前記判定手段は、前記第1状態記憶部の記憶内容がオフ状態であり且つ前記第2状態記憶部の記憶内容がオン状態であることにもとづいて、前記操作手段が操作されたことを判定可能であり、

前記第1状態記憶部は、前記設定処理が開始されたときの初回の前記操作手段の状態としてオン状態を記憶し、

前記設定処理実行手段は、前記設定処理を含む複数の処理を実行する際に、処理ごとに、前記操作手段が操作されたことを判定することなく、前記特定情報が記憶されていると判定したことにもとづいて処理を実行し、

前記特定情報は、前記記憶保持手段の前記第2領域に記憶されることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技者にとって有利な有利状態に制御される確率に関する設定値を設定可能に構成されたパチンコ遊技機として、例えば、特許文献1に記載されたものがある。特許文献1には、RAMクリアスイッチが操作され、設定キースイッチがオン状態であれば、初期設定2が実行され、抽選確率を変更することが記載されている。また、設定キースイッチは、設定スイッチを有効するために使用され、設定スイッチが示す設定1～3に対応した特図の当り抽選確率が設定されることが記載されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2017-60546号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献1に記載の遊技機にあっては、遊技者にとって有利な有利状態に制御される確率に関する設定値を設定可能に構成した遊技機において、必ずしも適切に処理を行うことができないおそれがある。

【0005】

この発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御される確率に関する設定値を設定可能に構成した遊技機において、好適に処理を行うことができるようにすることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明による遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御される確率に関する設定値（例えば、設定値「1」～設定値「3」）を設定可能な遊技機であって、

操作手段（例えば、クリアスイッチ）と、

遊技機への電源供給が開始されたときに前記操作手段が操作されたことにもとづいて、設定値を設定するための設定処理を含む複数の処理を実行可能な設定処理実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ150 I W S 0 3 9 ~ S 0 4 2 を実行する部分）と、

10

20

30

40

50

遊技機への電力供給の停止後であっても記憶内容を保持可能な記憶保持手段と、
記憶内容を消去する初期化処理を実行可能な初期化処理実行手段と、

前記操作手段の状態がオフ状態からオン状態に切り替わったことにもとづいて、前記操作手段が操作されたことを判定可能な判定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ150 I W S 0 4 1を実行する部分）と、

遊技機への電源供給が開始されたときに前記操作手段が操作されたことを示す特定情報（例えば、RAMクリアフラグ）を記憶可能な特定情報記憶手段（例えば、RAM122）と、を備え、

前記記憶保持手段は、前回の前記操作手段の状態を記憶する第1状態記憶部と、今回の前記操作手段の状態を記憶する第2状態記憶部と、を含み、

10

前記初期化処理実行手段は、遊技機への電源供給が開始されたときに前記操作手段が操作されたことにもとづいて実行される通常初期化処理と、遊技機への電源供給が開始されたときに異常を検出したことにもとづいて実行される異常時初期化処理と、を実行可能であり、

前記通常初期化処理において、前記記憶保持手段の第1領域が消去され、

前記異常時初期化処理において、前記記憶保持手段の第2領域が消去され、

前記第2領域は、前記第1領域より大きく、

前記設定処理実行手段は、前記設定処理において、前記判定手段によって前記操作手段が操作されたことを判定されたことにもとづいて設定値を設定可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ150 I W S 0 4 1でYのとき、ステップ150 I W S 0 4 2を実行する）、

20

前記判定手段は、前記第1状態記憶部の記憶内容がオフ状態であり且つ前記第2状態記憶部の記憶内容がオン状態であることにもとづいて、前記操作手段が操作されたことを判定可能であり、

前記第1状態記憶部は、前記設定処理が開始されたときの初回の前記操作手段の状態としてオン状態を記憶し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ150 I W S 0 3 6でNのとき、ステップ150 I W S 0 3 7を実行する）、

前記設定処理実行手段は、前記設定処理を含む複数の処理を実行する際に、処理ごとに、前記操作手段が操作されたことを判定することなく、前記特定情報が記憶されていると判定したことにもとづいて処理を実行し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ150 I W S 0 2 5 , S 0 3 4 , S 0 4 8を実行する部分）、

30

前記特定情報は、前記記憶保持手段の前記第2領域に記憶される

ことを特徴とする。

そのような構成によれば、遊技者にとって有利な有利状態に制御される確率に関する設定値を設定可能に構成した遊技機において、好適に処理を行うことができる。すなわち、操作手段（本例では、クリアスイッチ）が継続して押下されている状態であるにもかかわらず、意図せず設定値を設定してしまう自体を防止することができ、好適に処理を行うことができる。

また、特に、設定値の設定というある程度処理時間がかかる処理において、特定情報（本例では、RAMクリアフラグ）を記憶しておき、そのRAMクリアフラグを確認して処理を実行することによって、好適に処理を行うことができる。

40

（1）また、本発明による遊技機の他の態様は、

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

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（例えばリーチ演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば演出制御用CPU120）と、

前記示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段（例えば演出制御用CPU120）と、を備え、

前記タイトル報知手段は、前記示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを報知可能である（例えば図9（D）、（F））。

50

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【 0 0 0 7 】

(2) 上記 (1) の遊技機において、

前記示唆演出実行手段は、複数種類の前記示唆演出を実行可能であって、

複数種類の前記示唆演出において、前記所定期間内の演出の少なくとも一部は共通の態様で実行可能であるようにしてもよい (例えば図 9 (C)) 。

このような構成によれば、いずれの示唆演出が実行されるかに注目させることができ、興味が向上する。

【 0 0 0 8 】

(3) 上記 (1) または (2) の遊技機において、

前記示唆演出実行中の複数の実行タイミングにおいて、前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出 (例えば発展演出や予告演出) を実行可能であり、

前記所定期間中には前記特定演出の実行タイミングが設けられないようにしてもよい。

このような構成によれば、タイトルの報知後でも遊技者の期待感を維持することができる。

【 0 0 0 9 】

(4) 上記 (1) から (3) のいずれかの遊技機において、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として少なくとも第 1 示唆演出 (例えばスーパーリーチ A やスーパーリーチ B のリーチ演出) と第 2 示唆演出 (例えばスーパーリーチ D やスーパーリーチ E のリーチ演出) とを実行可能であり、

前記タイトル報知手段は、前記第 2 示唆演出では、当該第 2 示唆演出の開始時から当該第 2 示唆演出に対応したタイトルを報知するようにしてもよい。

このような構成によれば、示唆演出に応じたタイトルの報知を実行できるので演出効果が向上する。

【 0 0 1 0 】

(5) 上記 (4) の遊技機において、

前記第 2 示唆演出が実行された場合よりも前記第 1 示唆演出が実行された場合の方が前記有利状態に制御される割合が高いようにしてもよい。

このような構成によれば、演出効果が向上する。

【 0 0 1 1 】

(6) 上記 (1) から (5) のいずれかの遊技機において、

前記示唆演出実行手段は、前記所定期間において報知されるタイトルに関連する演出態様で前記示唆演出を実行可能であるようにしてもよい。

このような構成によれば、演出効果が向上する。

【 0 0 1 2 】

(7) 上記 (1) から (6) のいずれかの遊技機において、

遊技者の動作を検出可能な検出手段 (例えば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) と、

前記検出手段に対応した特定表示 (例えば小ボタン画像 3 1 A K 0 4 3、大ボタン画像 3 1 A K 0 4 7、スティック画像 3 1 A K 0 5 1) を行う特定表示実行手段 (例えば演出制御用 CPU 1 2 0) と、をさらに備え、

前記特定表示実行手段は、

前記特定表示として、第 1 特定表示 (例えば小ボタン画像 3 1 A K 0 4 3) と、前記第 1 特定表示よりも遊技者にとって有利度が高い第 2 特定表示 (例えば、大ボタン画像 3 1 A K 0 4 7、スティック画像 3 1 A K 0 5 1) を表示可能であり、

前記検出手段による検出の有効期間において、前記第 1 特定表示を表示した後に当該第 1 特定表示を前記第 2 特定表示に変化させ (例えば図 1 7 (E)、図 1 8 (I))、

前記検出手段による検出の有効期間において、変化後の前記第 2 特定表示を用いた動作演出が実行されるようにしてもよい (例えば図 1 8 (J)、(K)) 。

このような構成によれば、演出効果が向上する。

10

20

30

40

50

【 0 0 1 3 】

(8) 上記 (1) から (7) のいずれかの遊技機において、

前記有利状態への制御の期待度を示唆する示唆表示として、表示サイズが第 1 サイズである第 1 示唆表示 (図 1 9 (a) に示すシャッター演出時に表示する第 1 サイズのシャッター画像 3 1 A K 0 6 1 による表示等) と、表示サイズが第 2 サイズである第 2 示唆表示 (図 1 9 (d) に示すリーチタイトル演出時に表示する第 2 サイズのリーチタイトル画像 3 1 A K 0 6 2 等) とを表示可能な表示手段 (例えば画像表示装置 5 、 演出制御用 C P U 1 2 0) をさらに備え、

前記表示手段は、

態様の異なる複数種類の要素 (図 1 9 (a) 、 (d) に示す要素 E 1 (バナナ) 、 要素 E 2 (メロン) 、 要素 E 3 (リンゴ) 、 要素 E 4 (スイカ) 、 要素 E 5 (イチゴ) 等) を含んで構成された特定画像 (図 1 9 (a) 、 (d) に示すフルーツ柄等) を表示可能であり、

前記特定画像を含むパターンにて前記第 1 示唆表示および前記第 2 示唆表示のいずれを表示するときにも、複数種類の要素が前記第 1 示唆表示および前記第 2 示唆表示のいずれにも含まれるように表示する (図 1 9 (a) 、 (d) に示すシャッター画像 3 1 A K 0 6 1 、 リーチタイトル画像 3 1 A K 0 6 2 のいずれにも要素 E 1 ~ E 5 が含まれるように表示する等) ようにしてもよい。

このような構成によれば、示唆表示の表示サイズに関わらず特定画像を好適に表示することができる。これにより、特定画像が表示されたことを正確に伝えることができる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 1 4 】

【 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 】 変動パターンやリーチの種類を説明するための図である。

【 図 9 】 演出動作例を示す図である。

【 図 1 0 】 演出動作例を示す図である。

【 図 1 1 】 演出動作例を示す図である。

【 図 1 2 】 演出動作例を示す図である。

【 図 1 3 】 演出動作例を示す図である。

【 図 1 4 】 演出動作例を示す図である。

【 図 1 5 】 予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【 図 1 6 】 予告演出決定処理における決定割合を示す図である。

【 図 1 7 】 変形例の演出動作例を示す図である。

【 図 1 8 】 変形例の演出動作例を示す図である。

【 図 1 9 】 変形例の演出動作例を示す図である。

【 図 2 0 - 1 】 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 2 0 - 2 】 パチンコ遊技機の背面斜視図である。

【 図 2 0 - 3 】 遊技機用枠を開放した状態のパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【 図 2 0 - 4 】 表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【 図 2 0 - 5 】 大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【 図 2 0 - 6 】 ハズレ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【 図 2 0 - 7 】 非リーチハズレ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【 図 2 0 - 8 】 特徴部 1 5 0 I W における遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図20-9】特徴部150IWにおける遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図20-10】特徴部150IWにおける遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図20-11】電源投入時に実行される処理を示す説明図である。

【図20-12】設定変更処理における表示モニタの表示態様を示す説明図である。

【図20-13】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図20-14】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図20-15】演出制御メイン処理の一部を示すフローチャートである。

【図20-16】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。

10

【図20-17】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。

【図20-18】初期出目決定テーブルを示す説明図である。

【図20-19】可変表示開始待ち処理の一例を示すフローチャートである。

【図20-20】遊技前示唆演出決定テーブルを示す説明図である。

【図20-21】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図20-22】遊技中示唆演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図20-23】遊技中示唆演出決定テーブルを示す説明図である。

【図20-24】パズル演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図20-25】パズル演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図20-26】パズル演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。

20

【図20-27】パズル演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図20-28】大当たり中演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図20-29】大当たり中示唆演出決定テーブル、役物演出決定テーブルおよび導光板演出決定テーブルを示す説明図である。

【図20-30】演出動作例を示す図である。

【図20-31】演出動作例を示す図である。

【図20-32】パズル演出の演出態様の一例を示す説明図である。

【図20-33】パズル演出の演出態様の一例を示す説明図である。

【図20-34】パズル演出の演出態様の一例を示す説明図である。

【図20-35】変形例1におけるセキュリティカバーを示す図である。

30

【図20-36】変形例1における遊技機用枠の開閉を示す図である。

【図20-37】変形例2におけるセキュリティカバーを示す図である。

【図20-38】変形例2における遊技機用枠の開閉を示す図である。

【図20-39】変形例3におけるパチンコ遊技機を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0015】

(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。

【0016】

40

(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。

【0017】

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4A及び第2特別図柄表示装置4Bが設けられている。これらは、それ

50

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。

【0018】

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

10

【0019】

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

【0020】

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。

20

【0021】

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。

30

【0022】

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。

【0023】

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。

40

【0024】

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。

【0025】

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。

【0026】

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

50

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。

【0027】

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。

10

【0028】

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

20

【0029】

入賞球装置6Aと可変入賞球装置6Bの下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、ソレノイド82(図2参照)によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【0030】

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

30

【0031】

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。

【0032】

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。

【0033】

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。

40

【0034】

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41が設けられている。遊技球が通過ゲート41を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

【0035】

普通図柄表示器20の上方には、普図保留表示器25Cが設けられている。普図保留表

50

示器 25C 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。

【0036】

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。

【0037】

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 8L、8R 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。

10

【0038】

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 32 が設けられている。

【0039】

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。

【0040】

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。

20

【0041】

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

【0042】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が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 31B が設けられている。プッシュボタン 31B に対する操作は、プッシュセンサ 35B（図 2 参照）により検出される。

30

【0043】

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 31A やプッシュボタン 31B 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。

【0044】

（遊技の進行の概略）

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

40

【0045】

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

50

【 0 0 4 6 】

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 4 7 】

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 4 8 】

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。

10

【 0 0 4 9 】

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

【 0 0 5 0 】

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。

20

【 0 0 5 1 】

大当り遊技状態では、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態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば 2.9 秒間や 1.8 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば 9 個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15 回や 2 回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

30

【 0 0 5 2 】

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。

【 0 0 5 3 】

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。

40

【 0 0 5 4 】

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。

【 0 0 5 5 】

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。

50

【 0 0 5 6 】

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」となる確率が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。

【 0 0 5 7 】

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。

10

【 0 0 5 8 】

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。

【 0 0 5 9 】

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。

20

【 0 0 6 0 】

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

30

【 0 0 6 1 】

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 2 】

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 3 】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、及び/又は、遊技効果ランプ9の点等/消灯、可動体32の動作等により行われてもよい。

40

【 0 0 6 4 】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームが開始されることに伴って、飾り図柄の可変表示が開始される。第1特図ゲームや

50

第2特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

【0065】

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

【0066】

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

【0067】

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

【0068】

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

【0069】

特図ゲームの表示結果が「小当たり」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当たり組合せとなる確定飾り図柄（例えば、「1 3 5」等）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当たり」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア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、一部の大当たり種別（小当たり遊技状態と同様の態様の大当たり遊技状態の大当たり種別）の「大当たり」となるときと、「小当たり」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。

【0070】

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

【0071】

パチンコ遊技機1が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクテ

10

20

30

40

50

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。

【0072】

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

10

【0073】

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

20

【0074】

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

【0075】

(基板構成)

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

30

【0076】

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

【0077】

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

40

【0078】

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

50

【 0 0 7 9 】

乱数回路 1 0 4 は、遊技の進行を制御するときを使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU 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 0 】

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、普通保留表示器 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。

10

【 0 0 8 1 】

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 2 】

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

20

【 0 0 8 3 】

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

【 0 0 8 4 】

30

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

【 0 0 8 5 】

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

【 0 0 8 6 】

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

40

【 0 0 8 7 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、コントローラセンサユニット 3 5 A やプッシュセンサ 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 8 8 】

表示制御部 1 2 3 は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演

50

出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【 0 0 8 9 】

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

【 0 0 9 0 】

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

【 0 0 9 1 】

ランプ制御基板 1 4 は、遊技効果ランプ 9 を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ 9 を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ 9 を点灯 / 消灯する。このようにして、表示制御部 1 2 3 は、音声出力、ランプの点灯 / 消灯を制御する。

【 0 0 9 2 】

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

【 0 0 9 3 】

乱数回路 1 2 4 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 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 4 】

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

【 0 0 9 5 】

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

【 0 0 9 6 】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0 0 9 7 】

（主基板 1 1 の主要な動作）

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

【 0 0 9 8 】

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

【 0 0 9 9 】

10

20

30

40

50

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップS3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップS3；Yes）、初期化处理（ステップS8）を実行する。初期化处理では、CPU103は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするRAMクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【0100】

また、CPU103は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS9）。演出制御用CPU120は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

10

【0101】

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S3；No）、RAM102（バックアップRAM）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップS4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機1への電力供給が停止したときには、CPU103は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM102にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM102のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップS4では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでRAM102にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップS4；No）、初期化处理（ステップS8）を実行する。

20

【0102】

RAM102にバックアップデータが記憶されている場合（ステップS4；Yes）、CPU103は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップS5）。ステップS5では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM102のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM102のデータが正常であると判定する。

30

【0103】

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。

【0104】

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った場合には、後述の遊技制御用タイマ割り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。

40

【0105】

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った場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを

50

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。

【0106】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板12に演出制御コマンドを送信した後には、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。

10

【0107】

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り情報(大当りの発生回数等を示す情報)、始動情報(始動入賞の回数等を示す情報)、確率変動情報(確変状態となった回数等を示す情報)などのデータを出力する(ステップS23)。

20

【0108】

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

30

【0109】

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

40

【0110】

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

【0111】

図5は、特別図柄プロセス処理として、図4に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103

50

は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

【0112】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27の10
コマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0113】

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

【0114】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当たり図柄や小当たり図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図2優先消化ともいう）。また、第1始動入賞口及び第2始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。20

【0115】

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。30

【0116】

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。40

【0117】

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。50

【 0 1 1 8 】

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

【 0 1 1 9 】

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

【 0 1 2 0 】

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

【 0 1 2 1 】

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

【 0 1 2 2 】

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

【 0 1 2 3 】

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

10

20

30

40

50

理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、大当り終了処理は終了する。

【 0 1 2 4 】

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

【 0 1 2 5 】

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

【 0 1 2 6 】

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

【 0 1 2 7 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

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

【 0 1 2 8 】

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

【 0 1 2 9 】

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

10

20

30

40

50

取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばRAM122に設けられた演出制御コマンド受信バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割り込み許可に設定してから、コマンド受信割り込み処理を終了する。

【0130】

ステップS73にてタイマ割り込みフラグがオンである場合には（ステップS73；Yes）、タイマ割り込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップS74）、コマンド解析処理を実行する（ステップS75）。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをRAM122の所定領域に格納したり、RAM122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

10

【0131】

ステップS75にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップS76）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9及び装飾用LEDといった装飾発光体における点灯動作、可動体32の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

20

【0132】

ステップS76の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップS77）、演出制御基板12の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップS73の処理に戻る。ステップS73の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【0133】

図7は、演出制御プロセス処理として、図6のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図7に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップS161）。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

30

【0134】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えばRAM122に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S177の処理のいずれかを選択して実行する。

【0135】

ステップS170の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。この変表示開始待ち処理は、主基板11から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置5における飾り図柄の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、変表示開始待ち処理を終了する。

40

【0136】

ステップS171の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、飾り図柄の変表示の表示結果（確定飾り図

50

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123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123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123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。

【0137】

ステップS172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CPU120は、表示制御部123を指示することで、ステップS171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32を駆動させること、音声制御基板13に対する指令(効果音信号)の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令(電飾信号)の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯/消灯/点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板11から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【0138】

ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したときに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“6”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【0139】

ステップS174の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板11から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“5”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

【0140】

ステップS175の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

【0141】

ステップS176の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実

10

20

30

40

50

行される処理である。この大当たり中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当た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たり遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当たり中演出処理では、例えば主基板11から大当た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、大当たり中演出処理を終了する。

【0142】

ステップS177のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当た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た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。

10

【0143】

(基本説明の変形例)

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

【0144】

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

20

【0145】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは1種類の図柄(例えば、「-」を示す記号)だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい(表示結果としては「-」を示す記号が表示されなくてもよい)。

【0146】

上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機1を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機(例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、RT、AT、ARRT、CZ(以下、ボーナス等)のうち1以上を搭載するスロット機)にも本発明を適用可能である。

30

【0147】

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。

40

【0148】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけでなく、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。

50

【 0 1 4 9 】

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。

【 0 1 5 0 】

（特徴部 3 1 A K に関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部 3 1 A K について説明する。図 8 は、本実施の形態のパチンコ遊技機 1 における変動パターンやリーチの種類を説明するための図である。図 8（A）に示すように、本実施の形態では、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに表示結果が「ハズレ」となる非リーチハズレの変動パターン P A 1 - 1、P A 1 - 2、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となって表示結果が「ハズレ」となるリーチハズレの変動パターン P A 2 - 1 ~ P A 2 - 6、P A 3 - 1 ~ P A 3 - 4 等、表示結果が「大当り」となる変動パターン P B 2 - 1 ~ P B 2 - 6、P B 3 - 1 ~ P B 3 - 4 等が用意されている。

10

【 0 1 5 1 】

また、図 8（B）に示すように、本実施の形態では、ノーマルリーチ、スーパーリーチ A ~ E といったリーチ演出が実行されるようになっている。この実施の形態では、リーチ演出は、大当り状態に制御されることを示唆する示唆演出とも称される。各リーチが実行されたときの信頼度（大当り信頼度）は、図 8（B）の黒色の星の数で表すように、ノーマルリーチ < スーパーリーチ E < スーパーリーチ D < スーパーリーチ C < スーパーリーチ B < スーパーリーチ A の順番に高くなっている。なお、大当りとなることが確定するリーチを設けてもよい。

20

【 0 1 5 2 】

この実施の形態では、スーパーリーチはノーマルリーチを経由して実行されるようになっている。また、スーパーリーチのリーチ演出中に、より信頼度の高いリーチに発展（昇格）する発展演出が実行される場合がある。図 8（A）に示す変動パターン P A 3 - 1 ~ P A 3 - 4 等、変動パターン P B 3 - 1 ~ P B 3 - 4 等が、発展演出が実行されることに対応した変動パターンとなっている。なお、図 8（A）では、信頼度が一段階上のスーパーリーチに発展する変動パターンが示されているが、信頼度が二段階以上発展する変動パターンも設けられる。また、発展演出が複数回実行される変動パターンを設けてもよい。

30

【 0 1 5 3 】

この実施の形態では、信頼度が最も低いノーマルリーチ以外では、リーチ成立後の所定タイミングにおいて、そのリーチのタイトルが報知されるようになっている。図 8（B）に示すように、リーチの種類によってタイトルの報知態様が異なっている。具体的には、スーパーリーチの中で最も信頼度の低いスーパーリーチ E は、表示のみでリーチのタイトルが報知され、それ以外のスーパーリーチは、表示及び音声によりタイトルが報知される。このように、信頼度の高いリーチの方が信頼度の低いリーチより多くの演出装置によりタイトルの報知が実行されるようになっている。これにより、遊技者の期待感を効果的に煽ることができ演出効果が向上する。なお、タイトルの報知態様は、信頼度によってまたは信頼度によらず任意に変更してもよい。また、同じリーチ演出においても、実際の表示結果等に応じて報知態様を異ならせてもよい。また、リーチの種類によってタイトル文字のフォント（ゴシック体、明朝体等）や書体（行書、楷書等）を異ならせてもよい。

40

【 0 1 5 4 】

リーチのタイトルの報知（タイトル報知）とは、リーチの名称といったタイトルそのものを示すものに限定されず、リーチ演出で登場するキャラクターの名称、リーチ演出の演出内容等を示すものであってもよい。

【 0 1 5 5 】

（特徴部 3 1 A K の演出動作例）

続いて、本実施の形態における演出動作例について説明する。以下の演出動作は、主基

50

板 1 1 から送信される演出制御コマンドに基づいて、演出制御用 CPU 1 2 0 が演出制御プロセス処理を実行することで実行される。図 9、図 1 0 は、本実施の形態におけるスーパーリーチの演出動作例を示す図である。図 9 (A) は、画像表示装置 5 の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄の可変表示が実行されていることを示している。その後、例えば、図 9 (B) に示すように、「左」及び「右」に 7 の数字を示す飾り図柄が停止してリーチ態様となる。その後はリーチの種類に応じて演出が分岐する。

【 0 1 5 6 】

(スーパーリーチ A)

スーパーリーチ A となる場合には、図 9 (C) に示すように、画像表示装置 5 に味方キャラであるキャラクタ 3 1 A K 0 0 1 が表示されてリーチ演出が開始される。ここでは、例えばキャラクタ 3 1 A K 0 0 1 を使用したアニメーション等が表示される。スーパーリーチのリーチ演出 (スーパーリーチ演出ともいう) の導入部分が終了する等、スーパーリーチ演出が開始されてから所定期間経過すると、図 9 (D) に示すように、画像表示装置 5 の画面全体にスーパーリーチ A のタイトル 3 1 A K 0 0 2 (ここでは「SPリーチ A」の文字) が表示されるとともに、スピーカ 8 からリーチのタイトル名に対応する音声 (ここでは「スーパーリーチ A」) が出力されることで、スーパーリーチ A のタイトルが報知される。その後、スーパーリーチ A のタイトル 3 1 A K 0 0 2 が消去され、図 9 (E) に示すように、敵キャラであるキャラクタ 3 1 A K 0 0 3 が表示され、キャラクタ 3 1 A K 0 0 1 のセリフ 3 1 A K 0 0 4 が表示されたり、キャラクタ 3 1 A K 0 0 1 とキャラクタ 3 1 A K 0 0 3 とが対決するスーパーリーチ A のリーチ演出の後続部分が実行される。キャラクタ同士が対決する演出をバトル演出ともいい、バトル演出において味方キャラが勝利すると大当たりとなり、味方キャラが敗北するとハズレとなる。

【 0 1 5 7 】

なお、スーパーリーチ演出中に画像表示装置 5 にセリフを表示するときに、スピーカ 8 からセリフに対応する音声出力されるようにしてもよい。また、セリフは図 9 (E) に示すように吹き出しに表示することに限定されず、画像表示装置 5 の下部等に字幕で表示するようにしてもよい。

【 0 1 5 8 】

(スーパーリーチ B)

スーパーリーチ B となる場合には、図 9 (C) に示すように、画像表示装置 5 にキャラクタ 3 1 A K 0 0 1 が表示されてリーチ演出が開始される。ここでは、例えばキャラクタ 3 1 A K 0 0 1 を使用したアニメーション等が表示される。スーパーリーチ演出の導入部分が終了する等、スーパーリーチ演出が開始されてから所定期間経過すると、図 9 (F) に示すように、画像表示装置 5 の画面全体にスーパーリーチ B のタイトル 3 1 A K 0 0 5 (ここでは「SPリーチ B」の文字) が表示されるとともに、スピーカ 8 からリーチのタイトル名に対応する音声 (ここでは「スーパーリーチ B」) が出力されることで、スーパーリーチ B のタイトルが報知される。その後、スーパーリーチ B のタイトル 3 1 A K 0 0 5 が消去され、図 9 (G) に示すように、敵キャラであるキャラクタ 3 1 A K 0 0 6 が表示され、キャラクタ 3 1 A K 0 0 1 のセリフ 3 1 A K 0 0 4 が表示されたり、キャラクタ 3 1 A K 0 0 1 とキャラクタ 3 1 A K 0 0 6 とが対決するスーパーリーチ B のリーチ演出の後続部分が実行される。

【 0 1 5 9 】

このように、スーパーリーチ A とスーパーリーチ B とでは、スーパーリーチ演出が開始されてから所定期間経過したときにリーチのタイトルが報知されるようになっている。このようにすることで、スーパーリーチ演出の導入部分等を遊技者に見せた後にタイトルを報知できるので、タイトル報知の演出効果を高めることができる。

【 0 1 6 0 】

また、スーパーリーチ A (図 9 (C) (D) (E) . . .) とスーパーリーチ B (図 9 (C) (F) (G) . . .) とでは、タイトルが報知されるまでの導入部分にお

10

20

30

40

50

いては、共通の演出態様でスーパーリーチ演出が実行されるようになっている（図9（C））。このようにすることで、スーパーリーチ演出が開始されてからいずれのスーパーリーチとなるか、いずれのタイトルが報知されるかに遊技者を注目させることができる。スーパーリーチAとスーパーリーチBとにおいて、タイトルが報知されるまでの演出態様を完全に共通にすることに限定されず、演出を注視すればいずれのスーパーリーチとなるかを判別できる等、少なくとも一部を共通の演出態様にするようにしてもよい。例えば、スーパーリーチAとスーパーリーチBとの導入部分において、その後に報知されるタイトルに関連する態様でスーパーリーチ演出（例えば敵キャラを表示したり敵キャラを示唆するような演出）を実行するようにしてもよい。このようにすることで、演出効果が向上し、遊技者が演出に注目するようになる。このように、いずれのスーパーリーチとなるかを特定可能にしてからタイトル報知を実行するようにしてもよい。

10

【0161】

(スーパーリーチD)

スーパーリーチDとなる場合には、図9（H）に示すように、画像表示装置5の中央の一部にスーパーリーチDのタイトル31AK007（ここでは「SPリーチD」の文字）が表示されるとともに、スピーカ8からリーチのタイトル名に対応する音声（ここでは「敵を倒せ」）が出力されることで、スーパーリーチDのタイトルが報知される。このように、スーパーリーチDでは、スーパーリーチ演出の開始時にタイトルが報知されるようになっている。また、タイトル31AK007の下には、当該リーチの期待度を示唆する期待度示唆表示31AK008が表示される。期待度は、図9（H）に示すように、黒い星の数で表される。ここで、期待度とは大当たりとなる期待度であるが、リーチの大当たり信頼度と完全に一致していなくてもよい。

20

【0162】

なお、スーパーリーチDの音声による報知は、タイトル名をそのまま報知するのではなく、リーチの内容を報知するようになっている。このように、この実施の形態では、リーチの種類によって音声によるタイトル報知の報知態様を異ならせている。これにより、タイトル報知の報知態様が多彩になり、興味が向上する。

【0163】

スーパーリーチDにおいてタイトルが報知された後には、図9（I）に示すように、画像表示装置5にキャラクタ31AK001が表示される。このとき、タイトル31AK007及び期待度示唆表示31AK008は、画像表示装置5の右上部分等に縮小して表示され続ける。このようにすることで、リーチ演出中にも遊技者がリーチの期待度を把握することができる。なお、図9（I）では、図9（C）（スーパーリーチA、スーパーリーチB）と共通の演出内容が示されているが、スーパーリーチD専用のスーパーリーチ演出が実行されてもよい。

30

【0164】

その後、図9（J）に示すように、敵キャラであるキャラクタ31AK009が表示され、キャラクタ31AK001のセリフ31AK004が表示されたり、キャラクタ31AK001とキャラクタ31AK009とが対決するスーパーリーチDのリーチ演出が実行される。

40

【0165】

(スーパーリーチE)

スーパーリーチEとなる場合には、図10（A）に示すように、画像表示装置5の左上の一部にスーパーリーチEのタイトル31AK010（ここでは「SPリーチE」の文字）が表示されることで、スーパーリーチEのタイトルが報知される。なお、スーパーリーチEでは、音声によるタイトルの報知が行われない。また、タイトル31AK010の表示と合わせて、キャラクタ31AK001と敵キャラであるキャラクタ31AK011とが表示され、キャラクタ31AK001のセリフ31AK004が表示されたり、キャラクタ31AK001とキャラクタ31AK011とが対決するスーパーリーチEのリーチ演出が実行される。このように、スーパーリーチEでは、リーチ演出の進行と合わせてタ

50

イトルが報知されるようになっている。スーパーリーチEでは、リーチ演出中にタイトル31AK010が表示され続ける。

【0166】

大当り信頼度の低いスーパーリーチEのリーチ演出では、リーチ演出の進行を止めずにタイトル報知を行うことで、遊技者に過度な期待感を与えることを防止できる。これに対して、スーパーリーチA、スーパーリーチB、スーパーリーチDのリーチ演出では、リーチ演出の進行を停止してタイトル報知を行うようになっている(図9(D)、(F)、(H))。このようにすることで、スーパーリーチ演出に応じたタイトル報知を実行でき演出効果が向上する。なお、スーパーリーチA、スーパーリーチB、スーパーリーチDといったスーパーリーチ演出においてもリーチの進行を停止せずにタイトル報知を行うようにしてもよい。また、この実施の形態とは逆に、大当り信頼度の高いスーパーリーチのリーチ演出では、リーチ演出の進行を止めずにタイトル報知を行うようにしてもよい。大当り信頼度の低いスーパーリーチのリーチ演出では、リーチ演出の進行を停止してタイトル報知を行うようにしてもよい。

10

【0167】

(タイトルの報知タイミング)

以上のように、この実施の形態では、スーパーリーチA及びスーパーリーチBにおいては、スーパーリーチ演出開始後所定期間経過してからタイトルが報知され、スーパーリーチD及びスーパーリーチEにおいては、スーパーリーチ演出開始時にタイトルが報知されるようになっている。このようにすることで、リーチ演出に応じたタイトル報知を実行でき演出効果が向上する。なお、この実施の形態では、大当り信頼度の高いスーパーリーチA及びスーパーリーチBにおいては、スーパーリーチ演出開始後所定期間経過してからタイトルが報知され、大当り信頼度の低いスーパーリーチD及びスーパーリーチEにおいては、スーパーリーチ演出開始時にタイトルが報知されるようになっているが、大当り信頼度の高いリーチの場合にスーパーリーチ演出開始時にタイトルが報知され、大当り信頼度の低いリーチの場合にスーパーリーチ演出後所定期間経過してからタイトルが報知されるようにしてもよい。

20

【0168】

(タイトルの表示領域)

また、この実施の形態では、スーパーリーチA及びスーパーリーチBにおいては、画像表示装置5の画面全体(第1領域)においてタイトルが報知され、スーパーリーチD及びスーパーリーチEにおいては、画像表示装置5の画面の一部(第2領域)においてタイトルが報知される。このようにすることで、リーチ演出に応じたタイトル報知を実行でき演出効果が向上する。特に、大当り信頼度の高いリーチである場合には、信頼度の低いリーチである場合よりも広い表示領域でタイトル報知が実行されるので効果的なタイトル報知が可能になる。なお、画像表示装置5の画面全体におけるタイトル報知とは、画面いっぱいに収まるサイズでタイトルが表示されるものであってもよいし、背景全体をタイトル報知用の背景としてそこにタイトルが表示されるもの(画面全体を使用したタイトル報知)等であってもよい。また、スーパーリーチAとスーパーリーチBとでタイトル報知を行う表示領域を異ならせてもよいし、スーパーリーチDとスーパーリーチEとでタイトル報知を行う表示領域を異ならせてもよい。

30

40

【0169】

リーチ演出に応じてタイトル報知を行う表示領域を異ならせる方法は、この実施の形態の例に限定されず、リーチ演出に応じてタイトル報知を行う表示領域を任意に異ならせてもよい。例えば、大当り信頼度の高いリーチである場合には、信頼度の低いリーチである場合よりも狭い表示領域でタイトル報知が実行されてもよい。また、リーチ演出に応じてタイトル報知を行う表示領域を異ならせる場合において、この実施の形態のように表示面積を異ならせてもよいし、表示させる場所を異ならせてもよい。

【0170】

(期待度示唆表示)

50

この実施の形態では、大当り信頼度の高いスーパーリーチ A 及びスーパーリーチ B におけるタイトル報知では、期待度示唆表示を表示せずに、スーパーリーチ A 及びスーパーリーチ B よりも大当り信頼度の低いスーパーリーチ D におけるタイトル報知では、期待度示唆表示を表示するようにしていた。このようにすることで、演出がくどくなることを防止できる。また、スーパーリーチ D よりも大当り信頼度の低いスーパーリーチ E におけるタイトル報知では、期待度示唆表示を表示しないようになっていた。このようにすることで、信頼度の低いリーチにおいて信頼度が低いことを示す期待度示唆表示が表示されることで遊技者が期待感を失うことを防止できる。なお、スーパーリーチ A、スーパーリーチ B、スーパーリーチ E の少なくとも一部において期待度示唆表示を表示するようにしてもよい。

10

【 0 1 7 1 】

なお期待度示唆表示は、図 9 (H) 等に示すように、黒い星の数によって示すものに限定されず、メーターやゲージにより期待度を示唆するようにしてもよいし、期待度に対応した数値を表示するようにしてもよい。また、図 9 (H) 等に示すように、黒い星の数によって示す場合において、半個相当 (半分) の黒い星を表示可能ようにして、期待度の段階数を増やしてもよい。

【 0 1 7 2 】

(タイトルの表示終了タイミング)

また、この実施の形態では、スーパーリーチ A 及びスーパーリーチ B においては、タイトルが表示された後、タイトルが消去されてスーパーリーチ演出が実行される。これにより、スーパーリーチ A 及びスーパーリーチ B においては、リーチ演出に注目させることができる。また、スーパーリーチ D 及びスーパーリーチ E においては、タイトルが表示された後、後述の決め演出が実行されるまでタイトルが表示され続ける。これにより、スーパーリーチ D 及びスーパーリーチ E においては、スーパーリーチ演出中もリーチの種類を把握することができる。また、以上のようにすることで、リーチ演出に応じたタイトル報知を実行でき演出効果が向上する。なお、タイトルの表示終了タイミングは、いずれであっても演出効果の向上を図れるため、任意に変更してもよい。

20

【 0 1 7 3 】

なお、ここではスーパーリーチ C のリーチ演出の演出動作については省略するが、例えば大当り信頼度に応じたタイトル報知や期待度示唆表示が実行されればよい。

30

【 0 1 7 4 】

(決め演出)

各リーチ演出が実行されてから、表示結果を導出するタイミング (可変表示の終盤) になると、表示結果が「大当り」となるか否かを報知するための決め演出が実行される。決め演出には、表示結果が「大当り」となることを示す決め演出と、表示結果が「ハズレ」となることを示す決め演出と、が含まれる。この実施の形態では、図 10 (B) に示すように、画像表示装置 5 に画像 3 1 A K 0 1 2 が表示される決め演出が実行される。その後、表示結果が「大当り」であれば、図 10 (C) に示すように、味方キャラが勝利したことを示す画像 3 1 A K 0 1 3 が表示され、図 10 (D) に示すように、大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される。なお、表示結果が「ハズレ」であれば、味方キャラが敗北したことを示す画像が表示され、リーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄が導出される。

40

【 0 1 7 5 】

この実施の形態では、リーチ演出中も継続してタイトルを報知する場合でも、決め演出が実行される前にタイトルの報知を終了するようになっている。これにより、決め演出に注目させることができ、また、メリハリのあるタイトル報知を実行できる。

【 0 1 7 6 】

図 9、図 10 に示した演出動作例では、スーパーリーチのリーチ演出中は画像表示装置 5 の右下部分で飾り図柄を縮小して可変表示を実行するようになっていたが、リーチ演出中の飾り図柄の表示のさせ方は任意でよい。例えば、リーチ演出中は飾り図柄が表示されなくてもよいし、リーチ演出の種類によって表示態様 (大きさ、位置、濃淡、数等) を異

50

ならせてもよい。

【0177】

なお、画像表示装置5に保留表示、アクティブ表示、可変表示中に常駐表示されるキャラクタ、携帯運動関連の表示を表示する場合、スーパーリーチのリーチ演出中はリーチ演出に注目させるために適宜非表示としてもよい。その際に、スーパーリーチEといった低信頼度のリーチ演出中には、これらの表示を表示したままにするようにしてもよい。このようにすることで、低信頼度のリーチ演出により遊技者を過度に期待させてしまうことを防止できるとともに、高信頼度のリーチ演出ではリーチ演出に注目させることができる。

【0178】

(発展演出)

続いて、発展演出が実行される場合の演出動作例について説明する。図11(A)に示すように、スーパーリーチDのリーチ演出が実行されている(スーパーリーチDのタイトル報知が実行されている)ときに発展演出が実行される場合、図11(B)に示すように、リーチ演出が中断して画面が裂けるような演出が実行される。その後、スーパーリーチAに発展する場合には、図11(C)に示すように、スーパーリーチAのタイトルが報知され、スーパーリーチAのリーチ演出が実行される。スーパーリーチBに発展する場合には、図11(D)に示すように、スーパーリーチBのタイトルが報知され、スーパーリーチのリーチ演出が実行される。このように、発展演出が実行された場合には、発展元のリーチのタイトル報知から発展先のリーチのタイトル報知に切り替えられるので、いずれのリーチに発展したかがわかりやすくなる。図11に示すように、発展先のリーチが表示及び音声によりタイトル報知を行うリーチである場合には、表示及び音声によるタイトル報知が改めて実行される。

【0179】

なお、発展演出は図11(B)に示すような例に限定されず、画面に徐々にヒビが入って割れるような演出であってもよいし、砂嵐(故障したような表示)を表示するようにしてもよい。このような演出とすることで、意外性のある演出を実行できる。なお、画面に徐々にヒビが入るがリーチが発展しない演出といった、ガセの発展演出があってもよい。

【0180】

(期待度示唆演出)

図9(H)に示す演出動作例では、期待度示唆表示31AK008が期待度を示す黒い星が最初から表示されるようになっていたが、最初に5つの白い星を表示し、段階的に黒い星となることで期待度示唆する期待度示唆演出を実行するようにしてもよい。

【0181】

例えば、図12(A)に示すように、スーパーリーチDのタイトルを報知する際に、最初に5つの白い星の期待度示唆表示31AK021が表示される。そして、図12(B)に示すように、期待度示唆表示31AK021の星より大きな黒い星31AK022が表示され、図12(C)に示すように、黒い星31AK022が移動して期待度示唆表示31AK021の白い星の一つに収まるような演出が実行される。このとき、スピーカ8から期待度を示す黒い星が増加したことを示す「ピン」という音声が出力される。図12(D)、(E)に示すように、リーチの期待度に対応した回数同じ演出が繰り返される。このときに、繰り返される毎(星の数毎)にスピーカ8から出力される音声(音量、音階、音質等)を段階的に変化させるようにしてもよい。期待度示唆表示31AK021に期待度に対応した数の黒い星が収まった段階で、図12(F)に示すように、その黒い星が光るといったように強調表示される。このようにすることで、期待度示唆演出が終了したことがわかりやすくなる。

【0182】

図12(A)~(F)に示す例では、黒い星が1つずつ表示されて期待度示唆表示により示される期待度が1段階ずつ上がるようになっていたが、黒い星が2つ以上表示されて期待度が2段階以上上がるようにしてもよい。また、半分の黒い星が表示されて期待度が半段階上がるようにしてもよい。この場合において、表示される星の数(上昇する期待度

10

20

30

40

50

の段階数)に応じて、異なる音声を出力するようにしてもよいし、同じ音声を出力するようにしてもよい。例えば、半分の黒い星が表示されるときと1つの黒い星が表示されるときとで同じ音声を出力するようにしてもよい。2つ半の黒い星が表示されるときと3つの黒い星が表示されるときとで同じ音声を出力するようにしてもよい。また、音声を出力しない場合があってもよい。このようにすることで、期待度示唆演出が多彩になり、演出効果が向上する。なお、一度に増加する期待度の段階数によらず、同じ黒い星の画像が表示されて、期待度示唆表示の白い星に収まって、増加する期待度の段階数に応じた黒い星が増加するような演出を実行するようにしてもよい。

【0183】

(演出モード)

画像表示装置5、スピーカ8、遊技効果ランプ9といった演出装置における演出モードが複数あってもよい。異なる演出モードでは、主基板11から同じコマンド(例えば変動パターンを指定するコマンド)が送信された場合でも、当該コマンドに基づく演出が異なる演出態様で実行される。各演出モードでは、画像表示装置5に表示される背景、キャラクター、モチーフ、スピーカ8から出力される音声等が異なっていればよい。演出モードは、可変表示の回数や遊技状態に応じて自動的に変更されるようにしてもよいし、遊技者の操作により変更可能にしてもよい。

【0184】

図12(G)~(L)は、演出モードとして通常モード及び特別モードが設けられる場合において、特別モードとなっている場合のタイトル報知及び期待度示唆演出の演出動作例である。通常モードでは、図12(A)~(F)に示すようタイトル報知及び期待度示唆演出が実行される。特別モードでは、スーパーリーチDの変動パターンに基づくリーチ演出は、スーパーリーチDのリーチ演出とは演出態様の異なるスーパーリーチD2のリーチ演出となる。従って、スーパーリーチDの変動パターンが指定された場合、図12(G)に示すように、スーパーリーチD2のタイトル31AK023が表示される。このとき、スピーカ8からリーチのタイトル名に対応する音声が出力されるが、通常モードとは異なる音声(例えば声色が異なる音声)が出力される。また、スーパーリーチD2における期待度示唆表示31AK024は、星型ではなく菱形となっている。

【0185】

その後、図12(H)に示すように、期待度示唆表示31AK024の星より大きな黒い菱形31AK025が表示され、図12(I)に示すように、黒い菱形31AK025が移動して期待度示唆表示31AK024の白い菱形の一つに収まるような演出が実行される。このとき、スピーカ8から期待度を示す黒い菱形が増加したことを示す「ポン」という音声が出力される。図12(J)、(K)に示すように、リーチの期待度に対応した回数同じ演出が繰り返される。期待度示唆表示31AK024に期待度に対応した数の黒菱形が収まった段階で、図12(L)に示すように、その黒い菱形が光るといったように強調表示される。このように、遊技者の選択や遊技状態等に応じて決定される演出モード(リーチ演出が実行されるときの状態)によって、タイトルの報知態様を異ならせることで演出が多彩になり演出効果が向上する。

【0186】

図12では、スーパーリーチDの変動パターンが指定された場合の演出動作例を示したが、演出モード(リーチ演出が実行されるときの状態)によって他のリーチ演出(タイトル報知、期待度示唆演出を含む)の演出態様を異ならせるようにしてもよい。演出モード(リーチ演出が実行されるときの状態)によって、リーチのタイトルを報知するか否かやタイトル報知の実行割合を異ならせてもよい。例えば、所定の演出モードが選択された場合には、リーチのタイトルが報知されないようにしてもよい。このようにすることで、遊技者の好みに応じた演出を実行でき演出効果が向上する。

【0187】

なお、この実施の形態では、期待度示唆表示における黒い星の数によって期待度を示唆し、黒い星の数を段階的に増加させる期待度示唆演出を実行するようになっていたが、期

10

20

30

40

50

待度を示唆する表示の数を段階的に減少させる期待度示唆演出を実行するようにしてもよい。そのような期待度示唆演出をこの実施の形態の期待度示唆演出に加えて実行するようにしてもよいし、代えて実行するようにしてもよい。

【0188】

(発展演出の他の例)

期待度示唆表示の期待度を示す表示を段階的に増加させる期待度示唆演出を実行する場合において、期待度を示す表示を増加させた後に発展演出を実行するようにしてもよい。この場合において、発展演出後に期待度を示す表示を増加させる場合、増加させる表示については段階的ではなく一度に表示するようにしてもよい。例えば図13(A)に示すように、スーパーリーチDのタイトルが報知され、黒い星を段階的に増加させる演出が完了した後に、図13(B)に示すように、画像表示装置5にボタン画像31AK031が表示される発展演出が実行される。ここで、プッシュボタン31Bへの操作が検出されると、図13(C)に示すように、スーパーリーチCのタイトル31AK032(ここでは「SPリーチC」の文字)が表示されることで、スーパーリーチCのタイトルが報知される。このように、発展演出が実行された場合には、発展元のリーチのタイトル報知から発展先のリーチのタイトル報知に切り替えられるで、いずれのリーチに発展したかがわかりやすくなる。また、タイトル31AK032の下には、黒い星の数が3個である期待度示唆表示31AK033が強調表示される。なお、黒い星の数が2個以上増加する場合でも一度に表示される。なお、可動体32が動作した後に、タイトルや期待度示唆表示が変化する発展演出を実行するようにしてもよい。

【0189】

(予告演出)

この実施の形態では、予告演出として、タイトルの報知態様(例えばタイトルの表示色等)によって、大当り信頼度を予告するタイトル予告を実行するようになっている。例えば図14(A)に示すように、スーパーリーチAのタイトル31AK036が黒色で表示されるとともに、スピーカ8からリーチのタイトル名に対応する音声が出力されることで、スーパーリーチAのタイトルが報知された後、図14(B)に示すようにタイトル31AK036の表示色が赤色に変化するタイトル予告を実行するようになっている。このように、タイトル予告が実行されない場合はタイトルが黒色で表示され、タイトル予告が実行される場合はタイトルが黒色以外の色で表示される。図14に示すタイトル予告では、音声によりリーチのタイトルが報知された後に、タイトルの表示態様(表示色)が変化する場合がある。このようにすることで、予告演出の演出効果を高めることができる。なお、タイトルが黒色以外で表示されるタイミングはこれに限定されず、タイトルの表示開始時から黒色以外で表示されるようにしてもよい。

【0190】

また、タイトルの表示態様(表示色)が変化するタイトル予告が実行された場合には、タイトルの表示態様(表示色)が変化した後に、変化後の表示態様に応じた音声を出力するようにしてもよい。このようにすることで、予告演出の演出効果を高めることができる。また、音声によるタイトル報知は、タイトルの表示態様(表示色)が変化した後に実行されるようにしてもよい。この場合、変化後のタイトルの表示態様(表示色)に応じた音声が出力されるようにしてもよい。

【0191】

(タイトル報知の実行タイミング)

リーチ中のタイトルの報知は、予告演出や発展演出といった、大当り有利状態に制御される期待度が向上する演出(特定演出)の実行タイミング以外で実行することが好ましい。このようにすることで、一旦タイトルが報知された場合、期待度が向上する演出が実行され得るので、遊技者の期待感を維持することができる。

【0192】

図15は、予告演出の実行の有無や演出態様を決定するための予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。予告演出決定処理は、演出制御用CPU120が図7のス

10

20

30

40

50

テップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理内で実行する。予告演出決定処理では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、主基板 1 1 から送信されるコマンドから特定される変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ 3 1 A K S 0 0 1）。

【 0 1 9 3 】

スーパーリーチの変動パターンである場合には（ステップ 3 1 A K S 0 0 1 ; Y e s）、スーパーリーチのタイトルの表示色（タイトル予告の実行の有無）を決定する（ステップ 3 1 A K S 0 0 2）。

【 0 1 9 4 】

ステップ 3 1 A K S 0 0 2 では、表示結果が「大当たり」となるか「ハズレ」となるかに応じて、例えば図 1 6 (A) に示す決定割合で、スーパーリーチのタイトルの表示色を決定する。スーパーリーチのタイトルの表示色は、図 1 6 (A) に示すように、「黒」、「赤」、「黒」から「赤」に変化するもの、「黒」から「フルーツ柄」に変化するもの、「赤」から「フルーツ柄」に変化するものが設けられており、この順番（昇順）で大当たり信頼度が高くなっている。即ち、タイトルの表示色の变化タイミングに応じて大当たり信頼度が異なっている。このようにすることで、遊技者がタイトルの表示色の变化タイミングに注目するようになり、演出効果が向上する。

【 0 1 9 5 】

なお、「フルーツ柄」は、タイトルの文字が太字で表示され文字そのものが「フルーツ柄」であってもよいし、タイトルの表示領域の背景部分が「フルーツ柄」となるものであってもよい。最初から「フルーツ柄」で表示されるパターンがあってもよい。表示色が変わるものについては、図 1 4 に示したように、タイトル報知が実行された後に表示色が変わればよい。表示色が変わるものについて、表示色が変わるタイミングが複数あってもよい。そして、表示色が変わるタイミングに応じて大当たり信頼度を異ならせてもよい。また、スーパーリーチの種類によって、タイトルの表示期間が異なるため、スーパーリーチの種類によって表示色が変わるタイミングが異なるようにしてもよい。タイトルの表示期間が長いスーパーリーチ（例えばスーパーリーチ D やスーパーリーチ E）の場合には、変化するタイミングを複数設けて、変化タイミングをいずれかに決定するようにしてもよい。そして、タイトルの表示期間が短いスーパーリーチ（例えばスーパーリーチ A やスーパーリーチ B）の場合には、変化するタイミングの数を 1 つ又はタイトルの表示期間が長いスーパーリーチよりも少数にしてもよい。

【 0 1 9 6 】

演出モードとして、通常モードと特別モードとがある場合、通常モードでは図 1 6 (A) に示す決定割合でタイトルの表示色を決定し、特別モードでは図 1 6 (B) に示すような通常モードと異なる割合でタイトルの表示色を決定する。なお、特別モードでは、表示色のパターンや信頼度の順位が通常モードと異なるようにしてもよい。このように、演出モードによってタイトル予告の実行態様（表示色や表示色の变化タイミング）を異ならせることで、演出が多彩になり演出効果が向上する。

【 0 1 9 7 】

この実施の形態では、予告演出として、スーパーリーチのリーチ演出におけるキャラクタのセリフの表示態様（例えばセリフの表示色等）によって、大当たり信頼度を予告するセリフ予告を実行するようになっている。

【 0 1 9 8 】

スーパーリーチのタイトルの表示色を決定した後は、スーパーリーチのリーチ演出におけるキャラクタのセリフの表示色（セリフ予告の実行の有無）を決定する（ステップ 3 1 A K S 0 0 3）。

【 0 1 9 9 】

ステップ 3 1 A K S 0 0 3 では、表示結果が「大当たり」となるか「ハズレ」となるかに応じて、例えば図 1 6 (C) に示す決定割合で、リーチ演出におけるセリフの表示色を決定する。リーチ演出におけるセリフの表示色は、図 1 6 (C) に示すように、「白」、「

10

20

30

40

50

赤」、「白」から「赤」に変化するものが設けられており、この順番（昇順）で大当たり信頼度が高くなっている。即ち、セリフの表示色の変化タイミングに応じて大当たり信頼度が異なっている。このようにすることで、遊技者がセリフの表示色の変化タイミングに注目するようになり、演出効果が向上する。なお、表示色が変化するものについては、セリフが表示された後に表示色が変わればよい。表示色が変わるものについて、表示色が変わるタイミングが複数あってもよい。そして、表示色が変わるタイミングに応じて大当たり信頼度を異ならせてもよい。

【0200】

また、タイトル予告とセリフ予告との演出態様の組み合わせで、大当たり信頼度が異なるようにしてもよい。例えば、タイトル予告とセリフ予告とで同じ演出態様（表示色）が含まれる場合、同じ演出態様となった場合には大当たり信頼度が高くなるようにしてもよい。また、タイトル予告とセリフ予告との演出態様の変化タイミングの組み合わせで、大当たり信頼度が異なるようにしてもよい。例えば、変化タイミングが同じ場合に変化タイミングが異なる場合より大当たり信頼度が高くなるようにしたり、いずれの変化が先かで大当たり信頼度を異ならせてもよい。このようにすることで、タイトル予告とセリフ予告とのそれぞれの変化タイミングに注目させることができる。

10

【0201】

演出モードとして、通常モードと特別モードとがある場合、特別モードでは通常モードと異なる割合でセリフの表示色を決定するようにしてもよい。なお、特別モードでは、表示色のパターンや信頼度の順位が通常モードと異なるようにしてもよい。

20

【0202】

なお、セリフ予告に代えてリーチ演出の演出態様の変化によって大当たり信頼度を予告する予告演出を実行するようにしてもよい。その場合、その予告演出において、演出態様の変化タイミングを複数設けて、変化タイミングに応じて大当たり信頼度が異なるようにすればよい。

【0203】

リーチ演出におけるセリフの表示色を決定した後や、スーパーリーチの変動パターンでないと判定された場合（ステップAK31S001；No）、その他の予告演出に実行有無や演出態様を決定する（ステップAK31S004）。その後、31AKS002～31AKS004における決定結果をRAM122の所定領域に保存し（ステップAK31S005）、予告演出決定処理を終了する。

30

【0204】

なお、この実施の形態では、スーパーリーチである場合に、タイトル予告及びセリフ予告を実行可能となっているが、特定のスーパーリーチ（例えば信頼度の低いスーパーリーチ以外）である場合に、タイトル予告及びセリフ予告のうち少なくとも一方を実行可能にしてもよい。また、タイトル予告及びセリフ予告については、図16に示す決定割合で決定されるものとして説明したが、決定割合は任意であり、例えばスーパーリーチの種類に応じて決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで、リーチの種類に応じた予告演出を実行でき、演出効果が向上する。

【0205】

この実施の形態では、タイトル予告とセリフ予告とでは、実行可能な演出態様の数（表示可能な表示色の数）が異なっている。このようにすることで、演出が多彩になり演出効果が高まる。タイトル予告とセリフ予告とにおいて、実行可能な演出態様の数は任意に変更してもよく、実行可能な演出態様の数や種類が同じであってもよい。このようにすることで、統一感ある予告演出が実行でき、遊技者は大当たり信頼度を把握しやすくなる。

40

【0206】

（作用演出）

このタイトル予告とセリフ予告との演出態様が変わるときに、演出態様が変わることを示す演出を実行するようにしてもよい。例えば、画像表示装置5に作用演出画像を表示し、その画像がタイトル及びセリフのうち少なくとも1つに作用する作用演出を実行す

50

るようにしてもよい。そして、作用演出が実行された後に、タイトルやセリフの演出態様（表示色）が変化するようにしてもよい。作用演出の演出態様（作用演出画像等）はタイトル及びセリフにいずれに作用する場合でも共通としてもよい。なお、作用演出が実行されたにも関わらず、タイトルやセリフの演出態様が変化しない場合があってもよい。作用演出を実行する場合には、タイトル予告とセリフ予告に係る決定結果に基づいて、作用演出の実行の有無や実行タイミング、演出態様を決定するようにすればよい。そのような決定はステップA K 3 1 S 0 0 4の処理で実行されればよい。例えば、作用演出の演出態様に応じて、タイトル予告とセリフ予告との少なくとも一方の演出態様が変化する割合（作用演出により演出態様が変化する割合）が異なるようにしてもよいし、タイトル予告とセリフ予告といずれの演出態様が変化するか割合（いずれに作用するか割合）が異なるようにしてもよいし、何色に（何段階）変化するか割合が異なるようにしてもよい。このような作用演出を実行することで、遊技者はいずれ作用演出画像が表示されたときに、タイトルとセリフのいずれに作用するか注目するようになり演出効果が向上する。なお、複数の演出モードがある場合、演出モードに応じて異なる割合で作用演出の実行有無や演出態様を決定するようにしてもよい。このようにすることで、演出モードに応じた作用演出を実行でき、演出効果が向上する。

10

【0207】

このような作用演出の他の例として、リーチ演出の演出内容（例えばキャラクタの動作やバトル演出における演出内容等）に応じて、タイトル及びセリフのいずれかのうち少なくとも1つの演出態様（表示色）が変化するようにしてもよい。このようにすることで、遊技者はリーチ演出の演出内容に注目するようになる。

20

【0208】

この発明は、上記特徴部31AK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。例えば、上記実施の形態で説明した特徴部分は、全てが必須構成ではなく、適宜省略可能である。

【0209】

(サブ液晶)

画像表示装置5とは異なるサブ表示装置として、遊技盤2または遊技機用枠3にサブ液晶が設けられていてもよい。ここではサブ液晶と表現するが、サブ表示装置は、有機ELやドットマトリクスLEDにより構成されてもよい。サブ液晶装置は、例えば画像表示装置5の近傍等に固定されるものであってもよいし、可動式または収納式であってもよい。サブ液晶においては、予告演出や保留表示の表示といった各種演出を実行する。例えば、サブ液晶においてタイトル報知を実行するようにしてもよい。上記実施の形態のスーパーリーチD及びスーパーリーチEのように、タイトル報知後にも継続してタイトルを表示する場合に、サブ液晶においてタイトルや期待度示唆表示を表示するようにしてもよい。この場合、画像表示装置5においてタイトルを報知した後に、サブ液晶においてタイトルや期待度示唆表示を表示するようにしてもよい。このようにすることで、画像表示装置5におけるスーパーリーチ演出を阻害することなくタイトルや期待度示唆表示を表示することができる、タイトルや期待度示唆表示もわかりやすくなる。

30

【0210】

上記実施の形態では、示唆演出としてのリーチ演出のタイトルの報知について、本発明を適用した例を説明したが、他の演出に関するタイトル報知（主に文字を表示する報知）に本発明を適用してもよい。例えば、予告演出（例えば先読み予告演出）として、画像表示装置5における背景画像や演出態様がそれぞれ異なる複数のゾーン（ステージ、演出モード等）に移行させる先読みゾーン演出を実行する場合において、移行したゾーンのタイトル報知に本発明を適用してもよい。ミッション（「7でリーチをかける」、「スティックコントローラを使って敵を全滅させる」等）を提示し、当該ミッションを達成したときに遊技者に有利な状態となるミッション演出を実行する場合に、ミッションのタイトル報知に本発明を適用してもよい。

40

【0211】

50

(特徴部 3 1 A K の変形例 1)

上記実施の形態では、表示結果を導出するタイミングになると、表示結果が「大当たり」となるか否かを報知するための決め演出が実行され、その後、表示結果が示されるようになっていた(図 1 0 (B) ~ (D))。このような決め演出に代えて、表示結果を導出する前の所定タイミングになると、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作演出が実行され、操作有効期間に所定の操作が検出されるとバトル演出の勝敗が表示されたり、表示結果が仮停止される等により、表示結果が示されるようにしてもよい。このようにすることで、遊技者の操作に応じて表示結果が示されるため、遊技者の遊技参加意欲を高めることができ、興趣が向上する。

【 0 2 1 2 】

図 1 7、図 1 8 は、操作演出が実行され、その操作に応じて表示結果が示される変形例におけるスーパーリーチの演出動作例を示す図である。図 1 7 (A) に示すように、画像表示装置 5 においてリーチ態様となった後、例えば図 1 7 (B) に示すように、味方キャラであるのキャラクタ 3 1 A K 0 4 1 と敵キャラであるキャラクタ 3 1 A K 0 4 2 とが表示され、図 1 7 (C) ~ (F)、図 1 8 (G) ~ (I) に示すように、キャラクタ 3 1 A K 0 4 1 とキャラクタ 3 1 A K 0 4 2 とが対決するリーチ演出が実行される。

【 0 2 1 3 】

リーチ演出に伴い、図 1 7 (C) に示すように、画像表示装置 5 の右下に小ボタン画像 3 1 A K 0 4 3 と小ボタン画像 3 1 A K 0 4 3 に重畳する規制線 3 1 A K 0 4 4 とが表示される。これにより、プッシュボタン 3 1 B を使用する操作演出が実行されるが、現状は操作の受付が規制されていることが示唆される。

【 0 2 1 4 】

この変形例では、操作演出が実行されることを示す操作演出画像が複数種類用意されている。そして、いずれの操作演出画像が表示されて操作演出が実行されるかによって大当たり信頼度が異なるようになっている。また、リーチ演出中に操作演出が実行されることを示す画像がより信頼度の高い態様に変化する場合があるようになっている。

【 0 2 1 5 】

例えば、図 1 7 (D) に示すように、祈るキャラクタ 3 1 A K 0 4 5 が表示され、図 1 7 (E) に示すように、祈るキャラクタ 3 1 A K 0 4 5 が喜ぶキャラクタ 3 1 A K 0 4 6 に変化するとともに、小ボタン画像 3 1 A K 0 4 3 が大ボタン画像 3 1 A K 0 4 7 に変化する。

【 0 2 1 6 】

その後、図 1 8 (H) に示すように、大砲 3 1 A K 0 4 8 が表示され、図 1 8 (I) に示すように、大砲 3 1 A K 0 4 8 から弾が発射されるエフェクト 3 1 A K 0 4 9 が表示され、大ボタン画像 3 1 A K 0 4 7 に弾が命中するエフェクト 3 1 A K 0 5 0 が表示される。そして、大ボタン画像 3 1 A K 0 4 7 がスティック画像 3 1 A K 0 5 1 に変化する。

【 0 2 1 7 】

このように、この変形例では、操作演出画像が変化する場合には操作演出画像が変化することを示す作用演出が実行される。なお、作用演出を伴わずに操作演出画像が変化する場合があってもよい。また、作用演出が実行されたにも関わらず操作演出画像が変化しない場合があってもよい。作用演出の種類によって、操作演出画像が変化する割合が異なってもよい。

【 0 2 1 8 】

その後、表示結果が導出される所定時間前に、図 1 8 (J) に示すように、規制線 3 1 A K 0 4 4 が消去され、図 1 8 (K) に示すように、スティック画像 3 1 A K 0 5 1 が中央部に拡大表示され、スティックコントローラ 3 1 A を引く操作を促す表示がされる。また、このときスティックコントローラ 3 1 A への操作が有効な操作有効期間となる。

【 0 2 1 9 】

ここで、スティックコントローラ 3 1 A を引く操作が検出されると、図 1 8 (L) に示すように、味方キャラが勝利したことを示す画像 3 1 A K 0 5 2 が表示される。その後、

10

20

30

40

50

変動時間の終了するタイミングで、図18(M)に示すように、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出される。なお、予め定められた操作有効期間内に操作が検出されなかった場合には、自動的に図18(L)に示す画像が表示される。

【0220】

この変形例では、操作演出画像として、小ボタン画像、大ボタン画像、スティック画像とがあり、小ボタン画像<大ボタン画像<スティック画像の順でこれらの画像を用いた操作演出が実行された場合の大当たり信頼度が高くなっている。信頼度の低い操作演出画像が表示された場合であっても、リーチ演出中に信頼度の高い操作演出画像に変化する場合があるので、演出効果が向上し、また、遊技者の期待感を維持することができる。

【0221】

なお、図17、図18に示した演出動作例では、リーチのタイトル報知や、期待度示唆表示は省略しているが、図17、図18に示したリーチ演出や操作演出と並行して適宜実行されるようにしてもよい。操作演出や操作演出画像に係る決定(操作演出の有無、表示する操作演出画像、作用演出の有無等)は、図15のステップ31AKS004にて実行されればよい。

【0222】

(特徴部31AKの変形例2)

大当たり遊技状態等の有利状態への制御の期待度を示唆する示唆表示を行なうようにしてもよい。例えば、第1示唆表示を行うシャッター演出と、第2示唆表示を行うリーチタイトル演出と、実行するようにしてもよい。シャッター演出では、可変表示開始後に画面上をシャッター表示で覆う演出が実行される。また、リーチタイトル演出では、リーチ後にリーチ演出の発展先を示すリーチタイトル表示をする演出が実行される。シャッター表示およびリーチタイトル表示のいずれを表示するときにも特定画像が含まれて表示される場合がある。リーチタイトル演出は、上記実施の形態のタイトル予告と同じであってもよいし、別の処理で決定される別の演出であってもよい。

【0223】

特定画像とは、画像内に複数種類の要素を含んで表示される大当たり信頼度の高い画像のことである。複数種類の要素としては、要素E1のパナナ画像、要素E2のメロン画像、要素E3のリンゴ画像、要素E4のスイカ画像、要素E5のイチゴ画像が含まれる。これら要素E1~E5を含んで構成されたフルーツ柄画像が特定画像である。シャッター表示およびリーチタイトル表示のいずれにおいても、要素E1~E5の全てが視認可能となるように表示される。また、特定画像を構成する要素E1~E5の表示サイズは、シャッター表示とリーチタイトル表示との表示サイズの違いに応じて変更して表示される。また、要素E1~E5のすべてがシャッター表示およびリーチタイトル表示のそれぞれに収まるように表示される。

【0224】

可変表示開始後にシャッター演出が実行された場合に、フルーツ柄画像が表示されるときには、フルーツ柄画像が表示されないときよりも大当たり信頼度が高い。また、リーチ演出実行中に、リーチタイトル表示をする際に、フルーツ柄画像で表示がされるときには、フルーツ柄画像で表示がされないときよりも大当たり信頼度が高い。フルーツ柄が表示されないときには、たとえば、各要素E1~E5を含まない無地の画像が表示される。なお、シャッター演出およびリーチタイトル演出が実行されたときの大当たり信頼度を示す画像として、フルーツ柄画像以外の画像のパターンが用意されていてもよい。たとえば、大当たり信頼度の順に白画像<青画像<赤画像<フルーツ柄画像が用意されていてもよい(たとえば、赤色のシャッターや赤文字のリーチタイトル等)。そして、可変表示の表示結果が大当たりとなるか否かにより、所定の乱数抽選でいずれか1つの画像パターンが選択されるようにしてもよい。

【0225】

シャッター表示およびリーチタイトル表示を行なう際に、フルーツ柄が表示される際においても、スピーカ8による共通音(メロディ)を出力する報知を行なうとともに遊技効

10

20

30

40

50

果ランプ9の発光による報知を行なう。共通音および遊技効果ランプ9の発光制御により、フルーツ柄が特別な画像であることが遊技者に示される。このような、シャッター表示およびリーチタイトル表示を行なう際には、フルーツ柄に対する共通報知が実行される。また、リーチタイトル表示では、共通報知の後に、特定音（ボイス）がさらに出力される。なお、共通音と特定音とは、出力期間が一部重なるようにしてもよい。

【0226】

図19は、シャッター演出およびリーチタイトル演出が実行されるときに表示画面図である。図19(a)に示すように、シャッター演出が実行される場合、画像表示装置5において可変表示の開始時にシャッター画像31AK061が表示される。シャッター画像31AK061には、要素E1～E5全てを含むフルーツ柄の画像が表示される。また、シャッター演出実行時には、スピーカ8による共通音（メロディ）を出力する報知が実行されるとともに遊技効果ランプ9の発光による報知が実行される。閉じていたシャッターが開くと、図19(b)に示すように、飾り図柄の可変表示が開始される。下向きの矢印が左、中、右図柄の可変表示を示している。左図柄および右図柄の可変表示が仮停止すると、図19(c)に示すように、リーチ状態となる。

10

【0227】

次いで、図19(d)に示すように、スーパーリーチ演出が開始される。可変表示は例えば画面右上に小さく表示され、画面左側にキャラクタが表示される。画面右下には、リーチタイトル画像31AK062が表示され、これから実行されるスーパーリーチの内容がリーチタイトル表示として示される。リーチタイトル画像31AK062には、要素E1～E5全てを含むフルーツ柄の画像が表示される。また、リーチタイトル画像31AK062には、バトル演出を伴うリーチ演出が実行されることを示す「バトルリーチ」の文字が表示される。

20

【0228】

また、リーチタイトル演出実行時には、スピーカ8による共通音（メロディ）を出力する報知が実行されるとともに遊技効果ランプ9の発光による報知が実行される。さらに、共通音を出力後に、キャラクタが「アツイアツイ」のような大当たり信頼度が高いことを示す特定音（ボイス）を発する演出が実行される。ここで、リーチタイトル演出ではシャッター演出に比べ表示する示唆表示のサイズが小さい。しかし、このように、リーチタイトル演出においては、特定音を出力することで、フルーツ柄画像が表示されたことを遊技者により認識させやすくすることができる。なお、共通音と特定音とは、出力期間が完全に分かれている場合を説明したが、出力期間が一部重なるようにしてもよい。

30

【0229】

その後、図19(e)に示すような、バトルリーチ演出が実行される。画面左には敵キャラクタが表示され、画面右には味方キャラクタが表示される。味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに勝利すると、画面左上には「バトル勝利！」の文字が表示される。バトルに勝利したことで大当たりが確定したことが報知される。バトル演出が終了すると元の数字図柄による可変表示画面に戻る。図19(f)に示すように、全ての図柄が停止し、「777」の大当たり図柄が表示される。

40

【0230】

図19(a)、(d)に示すように、シャッター画像31AK061およびリーチタイトル画像31AK062のいずれにもフルーツ柄画像を構成する全ての要素E1～E5を含んで表示される。このようにすれば、表示サイズの異なるシャッター画像31AK061とリーチタイトル画像31AK062とのいずれにおいても、フルーツ柄画像を好適に表示することができる。これにより、大当たり信頼度の高いフルーツ柄画像が表示されたことを正確に伝えることができる。

【0231】

また、図19(a)に示すシャッター画像31AK061の表示サイズは、図19(d)に示すリーチタイトル画像31AK062の表示サイズよりも大きく表示される。よって、シャッター画像31AK061の表示サイズとリーチタイトル画像31AK062の

50

表示サイズとの違いに注目させることができる。

【0232】

また、図19(a)に示すシャッター画像31AK061と図19(d)に示すリーチタイトル画像31AK062とは異なるタイミングで表示される。このようにすれば、実行タイミングが重なることにより特定画像であるフルーツ柄画像が見えづらくなってしまふことを防止することができる。

【0233】

シャッター演出に係る決定(シャッター演出の有無や演出態様)は、図15のステップ31AKS004にて実行されればよい。その際には、図15のステップ31AKS002におけるタイトルの表示色の決定結果に基づいてシャッター演出に係る決定を行うようにしてもよい。例えば、タイトルの表示色がフルーツ柄になるものが決定されている場合は、フルーツ柄のシャッター演出が実行されやすくしてもよい。また、リーチタイトル演出に係る決定もシャッター演出に係る決定と合わせて図15のステップ31AKS004にて実行されるようにしてもよい。

【0234】

(特徴部150IWに関する説明)

次に、特徴部150IWについて説明する。まず、図20-1及び図20-2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150IW001aと、遊技盤面を構成する遊技盤(ゲージ盤)2(図1参照)と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠(台枠)150IW003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150IW003には、ガラス窓を有するガラス扉枠150IW003aが左側辺を中心として遊技機用枠150IW003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150IW003a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150IW003a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。

【0235】

また、遊技機用枠150IW003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150IW003及びガラス扉枠150IW003aを開放することはできないようになっている。

【0236】

主基板11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150IW201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11には、後述する設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための設定キー150IW051が設けられている。

【0237】

これら設定キー150IW051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11とともに基板ケース150IW201内に收容されており、設定キー150IW051は、基板ケース150IW201を開放しなくても操作可能となるように基板ケース150IW201の背面右部に形成された開口を介して背面側に露出している。

【0238】

設定キー150IW051を有する基板ケース150IW201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3を閉鎖した状態ではパチンコ遊技機1の正面側からの操作が不可能であり、所定の扉キーを用いて遊技機用枠3を開放することで操作が可能となる。また、設定キー150IW051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、設定キー150IW051は、後述するONとOFFの切替操作を実行可能なスイッチで

10

20

30

40

50

もある。尚、この特徴部 150IW 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たが、一のキーにて兼用されていてもよい。

【0239】

また、基板ケース 150IW201 には、表示モニタ 150IW029 と、該表示モニタ 150IW029 の表示を切り替えるための表示切替スイッチ 150IW030 が配置されている。これら表示モニタ 150IW029 及び表示切替スイッチ 150IW030 は、主基板 11 に接続されているとともに、基板ケース 150IW201 の左上部に配置されている。つまり、表示モニタ 150IW029 及び表示切替スイッチ 150IW030 は、基板ケース 150IW201 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 150IW003 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 150IW003 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

【0240】

前述したように、本特徴部 150IW における設定キー 150IW051 は、遊技機用枠 3 を閉鎖した状態ではパチンコ遊技機 1 の正面側からは操作が不可能となっているが、該パチンコ遊技機 1 が設置される遊技島の内側等から設定キー 150IW051 が操作される虞がある。そこで本特徴部 150IW では、図 20 - 2 及び図 20 - 3 に示すように、外枠 150IW001 a の右端部には、遊技機用枠 150IW003 の閉鎖時に、設定キー 150IW051 を含む基板ケース 150IW201 の右側部を背面側から被覆するセキュリティカバー 150IW500A が取り付けられている。このセキュリティカバー 150IW500A は、前後方向を向く短片 150IW500Aa と、該短片 150IW500Aa の後端部からパチンコ遊技機 1 の左側方に向けて伸びる長片 150IW500Ab と、を備える略 L 字状の部材であって、透過性を有する板状の合成樹脂材によって構成されている。短片 150IW500Aa の上下寸法は、基板ケース 150IW201 の背板の上下寸法とほぼ同寸とされている。また、セキュリティカバー 150IW500A は、短片 150IW500Aa の前端部を介して外枠 150IW001 a の右端部に固定されている。

20

【0241】

尚、図 20 - 2 に示すように、長片 150IW500Ab は、遊技機用枠 150IW003 が閉鎖されている状態において、基板ケース 150IW201 の右部にパチンコ遊技機 1 の後方から当接（または近接）することによって設定キー 150IW051 を含む基板ケース 150IW201 の右側部をパチンコ遊技機 1 の背面側から被覆する。このため、設定キー 150IW051 は、長片 150IW500Ab によって操作不能な状態となる。一方で、図 20 - 3 に示すように、遊技機用枠 150IW003 が開放されている状態においては、設定キー 150IW051 は、遊技機用枠 150IW003 とともに移動して長片 150IW500Ab から離間することによって長片 150IW500Ab による被覆状態が解除されることで操作可能な状態となる。

30

【0242】

つまり、本特徴部 150IW におけるパチンコ遊技機 1 は、遊技機用枠 150IW003 が閉鎖されている状態においては、セキュリティカバー 150IW500A によって設定キー 150IW051 を含む操作部に対する操作が規制される規制状態に維持される一方で、遊技機用枠 150IW003 が開放されている状態においては、前述したセキュリティカバー 150IW500A による規制状態が解除され、設定キー 150IW051 の操作が許容される許容状態となる。

40

【0243】

基板ケース 150IW201 は、パチンコ遊技機 1 の背面側に設けられているため、遊技機用枠 150IW003 が閉鎖されている状態において、設定キー 150IW051 にアクセスすることは極めて困難であるため、遊技場の店員等が扉キーにより遊技機用枠 1

50

50IW003を開放しない限り設定キー150IW051を操作して設定値を変更することはできない。

【0244】

しかし、パチンコ遊技機1が遊技場の遊技島(図示略)に設置された状態において、遊技機用枠150IW003が閉鎖されていても、例えば、パチンコ遊技機1に隣接する他のパチンコ遊技機との間に設置されるカードユニット等の遊技用装置やスペーサ部材とパチンコ遊技機1との間から針金やセル板等の不正部材を進入させて、パチンコ遊技機1の背面側にある設定キー150IW051を操作することで設定値が変更されるといった不正行為が行われる可能性があるため、遊技機用枠150IW003が閉鎖されている状態においてセキュリティカバー150IW500Aによって設定キー150IW051を含む操作部に対する操作が規制される規制状態に維持されることで、上記不正行為を好適に抑制することができる。

10

【0245】

また、遊技機用枠150IW003が閉鎖され、セキュリティカバー150IW500Aによって設定キー150IW051を含む基板ケース150IW201の背面右側が被覆されている規制状態でも、透過性を有するセキュリティカバー150IW500Aを通して、基板ケース150IW201に収容されている主基板11等を透視することができるため、主基板11におけるCPU103などの電子部品が実装される実装面や封印シール等の状況を容易に確認することができる。

【0246】

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。

20

【0247】

本特徴部150IWでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1の他、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4、MR4の初期値決定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値MR1~MR5は、CPU103にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路104によって更新されてもよい。乱数回路104は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ100とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

30

【0248】

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20-4及び図20-5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変動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。

40

【0249】

ROM101が記憶する判定テーブルには、例えば図20-4(A)に示す表示結果判定テーブル(設定値1)、図20-4(B)に示す表示結果判定テーブル(設定値2)、図20-4(C)に示す表示結果判定テーブル(設定値3)、図20-5(A)に示す大当たり種別判定テーブルの他、大当たり変動パターン判定テーブル(図示略)、小当たり変動パ

50

ターン判定テーブル（図示略）、図20-6に示すハズレ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）、普図変動パターン判定テーブル（図示略）などが含まれている。

【0250】

本特徴部150IWにおけるパチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当りの当選確率（出玉率）が変わる構成とされている。具体的には、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率（出玉率）が変わるようになっている。設定値は1～3の3段階からなり、1が最も出玉率が低く、1、2、3の順に値が大きくなるほど出玉率が高くなる。すなわち、設定値として1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低く、2、3の順に値が大きくなるほど有利度が段階的に高くなる。なお、本特徴部150IWでは、小当りの当選確率については、設定値に関係なく同じである。

10

【0251】

（表示結果判定テーブル）

図20-4(A)～(C)は、各設定値に対応する表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、MR1と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。各表示結果判定テーブルは、変動特図指定パッファが1（第1）である、つまり、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と、変動特図指定パッファが2（第2）である、つまり、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合のそれぞれについて、大当りとする判定値と、小当りとする判定値が設定されている。

20

【0252】

図20-4(A)に示すように、設定値1に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定パッファが第1である場合、つまり、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合には、設定値が「2」、「3」である場合よりも低い確率（非確変時は1/320、確変時は1/32）で大当りに当選する。一方、これら判定値のうちの一部が小当りに対応する判定値として設定されており、設定値が「2」、「3」である場合と同じ確率（1/99）で小当りに当選するようになっている。また、変動特図指定パッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定パッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（非確変時は1/320、確変時は1/32）で大当りに当選する。一方、これら判定値のうちの一部が小当りに対応する判定値として設定されていることで、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合よりも高い確率（1/2）で小当りに当選するようになっている。

30

【0253】

また、図20-4(B)に示すように、設定値2に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定パッファが第1である場合には、設定値が「1」である場合よりも高い確率（非確変時は1/300、確変時は1/30）で大当りに当選する。一方、これら判定値のうちの一部が小当りに対応する判定値として設定されており、設定値が「1」、「3」である場合と同じ確率（1/99）で小当りに当選するようになっている。また、変動特図指定パッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定パッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（非確変時は1/300、確変時は1/30）で大当りに当選する。一方、これら判定値のうちの一部が小当りに対応する判定値として設定されていることで、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合よりも高い確率であり、かつ、設定値が「1」、「3」である場合と同じ確率（1/2）で小当りに当選するようになっている。

40

【0254】

また、図20-4(C)に示すように、設定値3に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定パッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」であ

50

る場合よりも高い確率（非確変時は $1/280$ 、確変時は $1/28$ ）で大当りに当選する。一方、これら判定値のうちの一部が小当りに対応する判定値として設定されており、設定値が「1」、「2」である場合と同じ確率（ $1/99$ ）で小当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（非確変時は $1/280$ 、確変時は $1/28$ ）で大当りに当選する。一方、これら判定値のうち半数が小当りに対応する判定値として設定されていることで、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合よりも高い確率であり、かつ、設定値が「1」、「2」である場合と同じ確率（ $1/2$ ）で小当りに当選するようになっている。

10

【0255】

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の値が図20-4(A)~(C)に示す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（大当り種別A~大当り種別C）とすることを決定する。また、MR1が図20-4(A)~(C)に示す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20-4(A)~(C)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特別図柄表示器4Aまたは第2特別図柄表示器4B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特別図柄表示器4Aまたは第2特別図柄表示器4B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。

20

【0256】

なお、本例では、図20-4に示すように、設定値に関係なく、小当りの当選確率が同じである場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当りの当選確率と同様に、1、2、3の順に設定値の値が大きくなるほど小当りの当選確率が高くなるように構成してもよい。また、この場合、小当りの当選確率の設定差が大当りの当選確率の設定差と同じ比率となるようにしてもよい。具体的には、設定値「1」における小当りの当選確率を $1/100$ とするのであれば、設定値「2」における小当りの当選確率が $1/93.75$ となるように設計し、設定値「3」における小当りの当選確率が $1/87.5$ となるように設定してもよい。

30

【0257】

また、小当りを設けない遊技機において、本特徴部150IWで示した構成を適用するように構成してもよい。

【0258】

また、本特徴部150IWでは、CPU103は、図20-4(A)~(C)に示す表示結果判定テーブルを用いて大当りまたは小当りとするか否かを判定するようになっているが、大当り判定テーブルと小当り判定テーブルとを別個に設け、大当りの判定は、変動特図指定バッファによらず第1特別図柄の変動表示である場合と第2特別図柄の変動表示である場合とで共通のテーブルを用いて行うようにし、小当りの判定は、変動特図指定バッファが第1である場合と第2である場合とで別個のテーブルを用いて行うようにしてもよい。

40

【0259】

また、本特徴部150IWでは、設定値「1」<設定値「2」<設定値「3」の順に有利度が高くなる場合を示しているが、例えば、遊技状態に応じて有利度の順位が変化するように構成してもよい。例えば、高確率/高ベース状態に制御され、次回の大当りが発生するまで高確率/高ベース状態が維持され、且つ小当り遊技である程度の賞球が得られる

50

ように構成された遊技機に適用した場合に、本例では、図20-4に示すように、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には1/2の高い確率で小当たりが発生し賞球が得られやすい期間となりうるので、特定の遊技状態（この例では、高確率/高ベース状態）では、他の遊技状態とは異なり、逆に大当たりが発生しにくい（高確率/高ベース状態が継続しやすい）設定値「1」が最も有利度が高い設定となるようにしてもよい。

【0260】

また、例えば、確変状態（高確率状態）に制御された後、所定回数（確変終了回数）の変動表示が実行されたことにもとづいて確変状態が終了する遊技機に適用した場合に、同じ確変終了回数であれば、設定値「1」<設定値「2」<設定値「3」の順に確変継続率（連荘率）が高くなるように構成してもよい。

10

【0261】

尚、本特徴部150IWでは、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値として1~3の計3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、2個または4個以上であってもよい。

【0262】

（大当たり種別判定テーブル）

図20-5(A)は、ROM101に記憶されている大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。なお、本特徴部150IWでは、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特別図柄の変動表示が行われるとき）大当たり種別を決定する場合と、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特別図柄の変動表示が行われるとき）大当たり種別を決定する場合とで、共通の大当たり種別判定テーブルを用いるように構成されているが、異なるテーブルを設けて、いずれの大当たり種別に決定されるかの割合が異なるようにしてもよい。

20

【0263】

大当たり種別判定テーブルは、変動表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別判定用の乱数(MR2)に基づいて、大当たりの種別を大当たり種別A~大当たり種別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。

【0264】

図20-5(A)に示す大当たり種別判定テーブルにおいては、設定値ごとに大当たり種別判定用の乱数(MR2)に対応する判定値が割り当てられているが、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。つまり、設定値ごとに大当たり種別A~大当たり種別Cのいずれに判定されるかの割合が示されている。なお、後述する図20-6に示すハズレ変動パターン判定テーブルや、図20-7に示す非リーチハズレ変動パターン判定テーブル等についても、実際には乱数に対応する判定値が割り当てられているが、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。

30

【0265】

図20-5(A)に示すように、大当たり種別判定テーブルにおいては、設定値が「1」である場合、大当たり種別Cに決定される割合が高く、設定値が「2」である場合、大当たり種別Bに決定される割合が高く、設定値が「3」である場合、大当たり種別Aに決定される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。

40

【0266】

ここで、本特徴部150IWにおける大当たり種別について、図20-5(B)を用いて説明すると、本特徴部150IWでは、大当たり種別毎に、大当たり遊技におけるファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間がそれぞれ定められている。

【0267】

ファンファーレ期間とは、例えば、主基板11側において、ステップS114の大当たり開放前処理が実行される期間であり、演出制御基板12側において、大当たり図柄が停止表示された後に、大当たり遊技状態の開始を報知する演出動作としてのファンファーレ演出が実行される期間である。

【0268】

50

インターバル期間とは、例えば、主基板 1 1 側において、ステップ S 1 1 6 の大当たり開放後処理が実行される期間であり、演出制御基板 1 2 側において、大入賞口を開放状態とするラウンドが終了した後に、次のラウンドの開始を報知する演出動作としてのインターバル演出が実行される期間である。

【 0 2 6 9 】

エンディング期間とは、例えば、主基板 1 1 側において、ステップ S 1 1 7 の大当たり終了処理が実行される期間であり、演出制御基板 1 2 側において、大当た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である。

【 0 2 7 0 】

図 2 0 - 5 (B) に示すように、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間は、大当たり種別 A の場合に最も長くなり、次に大当たり種別 B の場合に長くなり、大当たり種別 C の場合に最も短くなるように設定されている。

【 0 2 7 1 】

上述のように、本特徴部 1 5 0 I W では、設定値が「 1 」である場合には、大当たり種別 C と判定される割合が高いため、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間が比較的短くなりやすい。一方、設定値が「 3 」である場合には、大当たり種別 A と判定される割合が高いため、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間が比較的長くなりやすい。よって、設定値が「 1 」 < 「 2 」 < 「 3 」の順に、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間は長くなる。

【 0 2 7 2 】

本特徴部 1 5 0 I W では、設定値が「 1 」 < 「 2 」 < 「 3 」の順に、大当たりの当選確率（出玉率）が高くなるように構成されているが、同時に、設定値が「 1 」 < 「 2 」 < 「 3 」の順に、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間は長くなるようにも構成されている。このような構成により、大当たりの当選確率（出玉率）が高い設定であるときには、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間を長くすること、すなわち遊技の進行を遅らせることができ、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止することができる。

【 0 2 7 3 】

本特徴部 1 5 0 I W では、大当たり遊技中に、設定値を示唆する大当たり中示唆演出（詳細については後述する）を実行可能に構成されているが、この大当たり中示唆演出をファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間において実行可能である。そのような構成により、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の興趣を高めることができる。また、遊技者の関心を大当たり中示唆演出に向けることにより、各期間の長短に気付かれにくくすることができる。

【 0 2 7 4 】

なお、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間においては、設定される期間の長さに関わらず、共通の演出を実行するようにしてもよい。この場合には、遊技者が期間の長短に気付きにくい演出（例えば、静止画像の表示等）が共通して実行されることが望ましい。

【 0 2 7 5 】

また、本特徴部 1 5 0 I W では、大当たり種別ごとにファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間が設定され、設定値ごとにいずれの大当たり種別と判定されるかの割合が異なるように構成することにより、大当たりの当選確率（出玉率）が高い設定であるときには、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間を長くする、すなわち遊技の進行を遅らせるようにしているが、このような構成に限らず、設定値ごとにファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間が固定的に設定されているようにしてもよい。また、例えば、予め定められた期間が異なる複数種類のファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間からいずれかを抽選によって決定するようにしてもよい。この場合には、大当たり種別 A < B < C の順に、比較的長い期間が設定されたファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期

10

20

30

40

50

間が選択される割合が高くなるように判定値が設定されたテーブルを用いることで、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間が長くなるようにすることができる。

【0276】

本特徴部150IWでは、大当り種別A～大当り種別Cのいずれの場合にも、大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御および確変制御は、所定回数（本特徴部150IW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が、例えば、大当り種別ごとに時短制御および確変制御の回数が異なるようにしてもよいし、特定の大当り種別の場合には、大当り遊技状態の終了後において実行される高確制御および時短制御が、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うにしてもよい。このような特定の大当り種別となる場合には、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。本特徴部150IWでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値毎に大当りとなる割合が異なるように構成されているが、このような構成に加えて、または代えて、設定値毎に確変継続率（連荘率）が異なるようにしてもよい。

10

【0277】

また、本特徴部150IWでは、大当り種別A～大当り種別Cに有利度（例えば、大当り遊技中のラウンド数や、時短制御および確変制御の有無、制御回数など）の違いはなく、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間が異なるように構成されているが、例えば、大当り種別ごとに、大当り遊技中のラウンド数や、時短制御および確変制御の有無、制御回数を異ならせ、有利度が異なるようにしてもよい。この場合には、ラウンド中の演出は、大当り種別ごとに異なるようにしてもよいし、大当り種別に関わらず同じようにしてもよい。

20

【0278】

尚、本特徴部150IWでは、設定されている設定値に応じて、変動表示結果が大当りとなる場合の大当り種別を大当り種別A、大当り種別B、大当り種別Cから異なる割合で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、設定されている設定値によっては、大当り種別A、大当り種別B、大当り種別Cのうち、決定され得ない大当り種別が1つまたは複数あってもよい。つまり、設定されている設定値に応じて大当り種別の決定割合が異なることには、いずれかの大当り種別を決定しないこと（決定割合が0%である）や、特定の大当り種別を100%の割合で決定すること含まれている。

30

【0279】

また、本特徴部150IWでは、大当り種別に応じてファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間が異なる場合を示したが、そのような態様にかぎらず、大当り種別によらずにファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間を異ならせるように構成してもよい。例えば、設定値「1」～「3」のいずれであるかに応じて、その設定値に応じたファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間を一律に決定するように構成してもよい。また、例えば、設定値「1」～「3」のいずれであるかに応じて、その設定値に応じた選択確率による抽選処理を行い、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間を決定するように構成してもよい。

40

【0280】

このように、本特徴部150IWでは、設定されている設定値に応じて変動表示結果が大当りとなった場合の大当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。

【0281】

尚、本特徴部150IWでは、大当り種別を大当り種別判定用の乱数値であるMR2を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は、特図表示結果判定用の乱数値であるMR1を用いて決定してもよい。

【0282】

50

また、本特徴部 150IW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（大当たり確率や小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種別 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。

【0283】

また、本特徴部 150IW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。

10

【0284】

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 $1/200$ 、大当たり遊技中の特定のラウンドにおいて遊技球が特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定のカウン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、大当たり種別に応じて大当たり遊技中に遊技球が該カウン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のカウン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 と遊技性が同一であるが、これら設定値が 1 ~ 3 のいずれかである場合よりも大当たり確率や小当たり確率が高い一方で大当た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 である場合）を設けてもよい。

20

【0285】

更に、このように、設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、上述の例であれば、設定値が 1 や 4 の場合は、特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定のカウンスイッチを演出用スイッチ（遊技球が該カウンスイッチ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 2 や 3 の場合は、特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定のカウンスイッチを遊技用スイッチ（遊技球が該カウン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た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。

30

【0286】

（小当たり種別判定テーブル）

図 20 - 5 (C) は、ROM 101 に記憶されている小当たり種別判定テーブルを示す説明図である。図 20 - 5 (C) に示すように、本特徴部 150IWでは、小当たり種別として小当たり種別 A ~ C が設けられている。図 20 - 5 (C) に示すように、本特徴部 150IWでは、設定値「1」~「3」のいずれであるかに関係なく、小当たり種別 A ~ C の決定割合は同じである。

40

【0287】

また、本特徴部 150IWでは、小当たり種別 A ~ C のいずれであるかに関係なく、小当たり遊技中の大入賞口の開放期間や開放回数は同じであり、遊技における有利度合いは同じである。

【0288】

（変動パターン判定テーブル）

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。

50

【0289】

具体的には、変動パターン判定テーブルとしては、変動表示結果を「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変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「小当り」にすることが事前決定されたときに使用される小当り変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「ハズレ」にすることが事前決定されたときに使用されるハズレ変動パターン判定テーブルとが予め用意されている。

【0290】

(ハズレ変動パターン判定テーブル)

図20-6は、ハズレ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。本特徴部150IWでは、電源投入時に設定変更が行われた時点から変動表示が所定回(本例では30回) 10
実行されるまでの期間(以下、特別期間ともいう)と、それ以外の期間(以下、非特別期間ともいう)とで、異なるハズレ変動パターン判定テーブルを用いるように構成されている。

【0291】

具体的には、特別期間においては、図20-6(A)に示す第1ハズレ変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを判定し、非特別期間においては、図20-6(B)に示す第2ハズレ変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを判定する。なお、本特徴部150IWでは、電源投入時に設定変更が行われた時点から変動表示が所定回(本例では30回) 20
実行されるまでの期間を特別期間としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、電源投入時に設定変更が行われたか否かに関わらず、変動表示が所定回(本例では30回)実行されるまでの期間を特別期間としてもよい。また、リアルタイムクロック等を用いて、所定の時間帯(例えば、午前9時から午前11時まで)であれば特別期間としてもよい。また、初回の大当りが発生するまでの期間を特別期間としてもよい。

【0292】

図20-6(A)、(B)に示す第1、第2ハズレ変動パターン判定テーブルは、いずれも設定値「1」<「2」<「3」の順に、ノーマルリーチハズレやスーパーリーチハズレとなる割合が高く、非リーチハズレとなる割合が低くなるように判定値が割り当てられている。このような構成により、設定値に応じてノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合が異なるため、ノーマルリーチやスーパーリーチが実行される頻度によって設定値が 30
示唆されることになる。

【0293】

また、図20-6(A)に示す第1ハズレ変動パターン判定テーブルは、図20-6(B)に示す第2ハズレ変動パターン判定テーブルよりも、ノーマルリーチハズレとなる割合が高く、さらに設定値間のノーマルリーチハズレとなる割合の差が大きくなるように判定値が割り当てられている。このような構成により、特別期間においては、非特別期間よりもノーマルリーチが実行される頻度の違いが認識しやすくなる(すなわち設定値の示唆を認識しやすくなる)ため、特別期間に遊技を行う動機を与えることができ、遊技興趣を高めることができる。

【0294】

なお、例えば、スーパーリーチを伴う変動パターン(またはそのうちの特定の変動パターン)については、設定値の違いに関わらず(または特別期間と非特別期間との違いに関わらず)、同じ割合で決定されるようにしてもよい。このようにすることにより、設定値に応じて、特定の変動パターン(本例ではノーマルリーチハズレ)のみ実行割合が異なることになり、特定の変動パターンが実行される頻度によって設定値が示唆されることになる。なお、逆に、設定値に応じてスーパーリーチハズレとなる変動パターンの選択割合も異ならせてもよい。

【0295】

また、図20-6(A)、(B)に示す第1、第2ハズレ変動パターン判定テーブルは、設定値に応じて、非リーチハズレ以外のときに、ノーマルリーチハズレとスーパーリー 50

チハズレとのいずれとなるかの割合（すなわち、ノーマルリーチハズレ：スーパーリーチハズレのバランス）が異なるように判定値が割り当てられている。具体的には、図20-6(A)に示す第1ハズレ変動パターン判定テーブルは、設定値「1」<「2」<「3」の順に、ノーマルリーチハズレの比率が著しく高くなり（本例では、5%ずつ高くなる）、具体的には、図20-6(B)に示す第2ハズレ変動パターン判定テーブルは、設定値「1」<「2」<「3」の順に、ノーマルリーチハズレの比率が僅かに高くなる（本例では、0.2%ずつ高くなる）ように構成されている。このような構成により、ノーマルリーチハズレとスーパーリーチハズレとの選択傾向によって設定値が示唆されることになる。また、特別期間と非特別期間とで選択傾向の違いを大きくすることができる。

【0296】

本特徴部150IWでは、設定値に応じて、異なる割合で設定示唆演出を実行可能であるが、これは、設定値に応じてノーマルリーチハズレおよびスーパーリーチハズレ全体の実行割合が異なること、設定値に応じてノーマルリーチハズレおよびスーパーリーチハズレの実行比率が異なること、設定値に応じてノーマルリーチハズレのみ実行割合が異なることを含む概念である。

【0297】

本特徴部150IWでは、図20-6(A)、(B)に示す第1、第2ハズレ変動パターン判定テーブルのいずれが用いられたときにも、画像表示装置5において共通の背景画像を表示して、飾り図柄の変動表示を行う。また、設定値が1~3のいずれに設定されているときにも、画像表示装置5において共通の背景画像を表示して、飾り図柄の変動表示を行う。なお、特別期間や電源投入時から変動表示が所定回（本例では30回）実行されるまでの期間のみ、専用の背景画像が表示されるようにしてもよい。このような構成により、特別期間や電源投入時から変動表示が所定回（本例では30回）実行されるまでの期間の遊技興趣を高めることができる。

【0298】

なお、本特徴部150IWの例に限らず、例えば、設定値を示唆する特殊変動パターン（例えば、飾り図柄の変動表示の態様が通常とは異なる変動パターンであって、設定値1または2の場合にのみ選択される）を設け、特別期間においてのみ特殊変動パターンが選択され得るようにしてもよい。このような構成によっても、特別期間に遊技を行う動機を与えることができ、遊技興趣を高めることができる。

【0299】

（非リーチハズレ変動パターン判定テーブル）

図20-7は、非リーチハズレ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。本特徴部150IWでは、変動時間が異なる複数種類の非リーチハズレ変動パターンが設けられており、変動パターンが非リーチハズレに決定されたときに、さらに非リーチハズレA~Cのいずれにするかに決定するように構成されている。なお、このような構成に限らず、例えば、図20-6に示すハズレ変動パターン判定テーブルに、非リーチハズレA~Cが含まれるようにして、非リーチハズレA~C、ノーマルリーチハズレ、スーパーリーチハズレのいずれかに決定するように構成してもよい。

【0300】

図20-7に示すように、非リーチハズレ変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が「1」である場合、非リーチハズレC（変動時間7秒）に決定される割合が高く、設定値が「2」である場合、非リーチハズレB（変動時間8秒）に決定される割合が高く、設定値が「3」である場合、非リーチハズレA（変動時間9秒）に決定される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。

【0301】

本特徴部150IWでは、設定値が「1」である場合には、非リーチハズレCと判定される割合が高いため、非リーチハズレ時の変動時間が比較的短くなりやすい。一方、設定値が「3」である場合には、非リーチハズレAと判定される割合が高いため、非リーチハズレ時の変動時間が比較的長くなりやすい。よって、設定値が「1」<「2」<「3」の

10

20

30

40

50

順に、平均変動時間が長くなる。

【0302】

本特徴部150IWでは、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、大当りの当選確率（出玉率）が高くなるように構成されているが、同時に、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、平均変動時間が長くなるようにも構成されている。このような構成により、大当りの当選確率（出玉率）が高い設定であるときには、平均変動時間を長くすること、すなわち遊技の進行を遅らせることができ、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止することができる。

【0303】

本特徴部150IWでは、設定値に応じて、変動時間が異なる非リーチハズレA～Cのいずれとなるかの割合を異ならせることにより、平均変動時間が異なるように構成されているが、例えば、非リーチハズレ以外の変動パターン（例えば、ノーマルリーチハズレやスーパーリーチハズレ等）も、変動時間が異なるように複数種類設け、設定値に応じて、選択される割合が異なるようにしてもよい。なお、変動パターン（例えば、ノーマルリーチハズレやスーパーリーチハズレ等）を変動時間が異なるように複数種類設ける場合には、飾り図柄の揺れ表示や高速変動表示の時間等を異ならせるようにして、演出等の見え方には違いがないようにすることが望ましい。

10

【0304】

また、本特徴部150IWでは、設定値に応じて、平均変動時間が異なるように構成されているが、このような構成に代えて、または加えて、設定値に応じて、確定飾り図柄（最終停止図柄）が停止表示される期間が異なるようにしてもよい。このような構成により、大当りの当選確率（出玉率）が高い設定であるときには、確定飾り図柄（最終停止図柄）が停止表示される期間を長くすること、すなわち遊技の進行を遅らせることができ、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止することができる。

20

【0305】

また、本特徴部150IWでは、非リーチハズレA～Cにそれぞれ変動時間が設定され、設定値ごとに非リーチハズレA～Cのいずれに決定するかの割合が異なるように構成することにより、大当りの当選確率（出玉率）が高い設定であるときには、平均変動時間を長くする、すなわち遊技の進行を遅らせるようにしているが、このような構成に限らず、設定値ごとに各変動パターンの変動時間が固定的に設定され、大当りの当選確率（出玉率）が高い設定の方が、変動時間が長くなるようにしてもよい。

30

【0306】

なお、本特徴部150IWでは、他の変動パターンに比べて変動時間が短い短縮用の変動パターンが設けられている。例えば、非リーチハズレA（変動時間9秒）よりも変動時間が短い短縮非リーチハズレ（変動時間1.5秒）の変動パターンが設けられている。そして、この短縮用の変動パターンは、例えば、保留記憶数が所定数（例えば3）以上であるときに、用いられるように構成されている。このような構成は、保留記憶数が上限に達している状態、または上限に近い状態であるときに、この状態を解消して、効率的に変動表示を行う（すなわち効率的に遊技を進行する）ことを目的とするものである。ゆえに、保留記憶数が所定数以上であるときに、遊技の進行を遅らせることは不適當であるともいえる。そのため、本特徴部150IWでは、保留記憶数が所定数以上であるときに用いられる短縮用の変動パターンについては、設定値に関わらず、共通の変動時間となっている。なお、本特徴部150IWの構成に関わらず、保留記憶数が所定数以上であるときに用いられる短縮用の変動パターンについても、設定値に応じて変動時間を異ならせるようにしてもよい。

40

【0307】

（設定確認処理、設定変更処理）

次に、本特徴部150IWにおけるパチンコ遊技機1の設定値の変更について説明する。図20-8～図20-10は、特徴部150IWにおける遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。なお、本特徴部150IWにおいて、ステップIWS001～S0

50

02の処理は、図3で示したステップS1～S2の処理と同様である。

【0308】

初期設定を行うと、CPU103は、遊技機への電源供給を開始したときに演出制御手段（具体的には、演出制御用CPU120）が起動するまでの時間を計測するための演出制御手段起動待ちタイマをセットする（ステップ150IWS003）。この場合、演出制御手段起動待ちタイマには、遊技機への電源供給を開始してから演出制御用CPU120が起動するまでに十分な時間がセットされる。次いで、CPU103は、演出制御手段起動待ちタイマの値を1減算し（ステップ150IWS004）、減算後の演出制御手段起動待ちタイマの値が0となっているか否かを確認する（ステップ150IWS005）。演出制御手段起動待ちタイマの値が0となっていなければ、ステップ150IWS004に戻り、ステップ150IWS004～S005の処理を繰り返し実行する。演出制御手段起動待ちタイマの値が0となっていれば、ステップ150IWS006に移行する。

10

【0309】

ステップ150IWS003～S005の処理が実行されることによって、演出制御用CPU120が起動するまで待ってからステップ150IWS006以降の処理が実行され、設定値の変更や確認、RAMの初期化や復旧処理などが実行される。そのため、後述する設定値コマンドや初期化指定コマンド、復旧時のコマンドなど各種のコマンド類が演出制御用CPU120が起動する前に送信されてしまうような事態を防止することができ、コマンドの取りこぼしが発生することを防止することができる。

20

【0310】

次いで、CPU103は、遊技機への電源投入時にクリアスイッチが押下されたことを示すRAMクリアフラグをリセットする（ステップ150IWS006）。

【0311】

なお、本例では、後述する電源断処理（ステップ150IWS031参照）ではRAMクリアフラグをクリアせず、遊技機への電源投入時にステップ150IWS006により一旦RAMクリアフラグをクリアして、その後、クリアスイッチがセットされていれば、新たにRAMクリアフラグをセットする（ステップ150IWS016、S022参照）ように構成する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、電源断処理を実行するときにRAMクリアフラグもクリアしてしまい、その後、遊技機への電源投入時にクリアスイッチがセットされていれば、新たにRAMクリアフラグをセットするように構成してもよい。

30

【0312】

次いで、CPU103は、ステップS4と同様の処理により、RAM102（バックアップRAM）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップ150IWS007）。具体的には、ステップ150IWS007では、CPU103は、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでRAM102にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップ150IWS007；No）、ステップ150IWS012に移行する。

【0313】

RAM102にバックアップデータが記憶されている場合（ステップ150IWS007；Yes）、CPU103は、ステップS5と同様の処理により、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップ150IWS008）。ステップ150IWS008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。RAM102のデータが正常でないと判定された場合（ステップ150IWS008；No）、ステップ150IWS010に移行する。

40

【0314】

RAM102のデータが正常であると判定された場合（ステップ150IWS008；Yes）、CPU103は、RAM102に記憶されている設定値が設定値「1」～「3

50

」以外の値であるか否かを確認する（ステップ150IWS009）。RAM102に記憶されている設定値が設定値「1」～「3」のいずれかであれば、ステップ150IWS011に移行する。

【0315】

RAM102のデータが正常でないとは判定した場合（ステップ150IWS008のN）またはRAM102に記憶されている設定値が設定値「1」～「3」以外の値であると判定した場合（ステップ150IWS009のY）には、CPU103は、RAM102に異常が発生していることを示すRAM異常フラグをセットする（ステップ150IWS010）。そして、ステップ150IWS012に移行する。

【0316】

RAM102に記憶されている設定値が設定値「1」～「3」のいずれかであった場合（ステップ150IWS009のN）には、CPU103は、設定値を変更するための設定変更処理の実行中であることを示す設定変更中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ150IWS011）。設定変更中フラグがセットされていれば（ステップ150IWS011；Yes）、すなわち設定値の変更中に電断などが発生して遊技機への電源供給が再開された場合、ステップ150IWS012に移行する。

【0317】

ステップ150IWS012では、CPU103は、扉開放センサ150IW090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150IWS012）。扉開放センサ150IW090からの出力信号がオンであれば、CPU103は、設定キー150IW051がオンであるか否かを判定する（ステップ150IWS013）。設定キー150IW051がオンであれば、CPU103は、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150IWS014）。クリアスイッチからの出力信号がオンであれば、CPU103は、RAMクリア2処理を実行する（ステップ150IWS015）。

【0318】

本例では、RAMクリア処理として、RAMクリア1処理（ステップ150IWS051参照）と、RAM異常発生時などに実行されるRAMクリア2処理（ステップ150IWS015参照）とがある。

【0319】

RAMクリア1処理では、CPU103は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアする処理を行い、作業領域に初期値を設定する。ただし、RAMクリア1処理では、RAM102の記憶領域のうち連比や役比、ベースなどの性能表示用の情報を記憶する領域、および設定値を記憶する領域以外の領域がクリアされ、連比や役比、ベースなどの性能表示用の情報、および設定値の情報はクリアされず保持される。以下、RAMクリア1処理でクリアされるRAM102の記憶領域をクリア記憶領域1という。

【0320】

RAMクリア2処理では、CPU103は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアする処理を行い、作業領域に初期値を設定する。ただし、RAMクリア2処理では、RAM102の記憶領域のうち連比や役比、ベースなどの性能表示用の情報を記憶する領域以外の領域がクリアされ、連比や役比、ベースなどの性能表示用の情報はクリアされず保持される。また、RAMクリア2処理では、RAM102に記憶される設定値の値もクリアされる。以下、RAMクリア2処理でクリアされるRAM102の記憶領域をクリア記憶領域2という。従って、本例では、RAMクリア2処理でクリアされるRAM102のクリア記憶領域2は、RAMクリア1処理でクリアされるRAM102のクリア記憶領域1よりも広がっている。

【0321】

そして、CPU103は、RAMクリアフラグをセットし（ステップ150IWS016）、ステップ150IWS025に移行する。なお、RAMクリアフラグは、RAM1

10

20

30

40

50

02のクリア記憶領域2にセットされる。

【0322】

一方、扉開放センサ150IW090からの出力信号がオフである場合や(ステップ150IWS012のN)、設定キー150IW051がオフである場合(ステップ150IWS013のN)、クリアスイッチからの出力信号がオフである場合(ステップ150IWS014のN)には、CPU103は、設定値異常エラーコマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う(ステップ150IWS017)。

【0323】

次いで、CPU103は、ステップ150IWS018~S020のループ処理に移行する。ループ処理では、CPU103は、4msのウエイト時間を計測する4msウエイト処理を実行する(ステップ150IWS018)。そして、4msのウエイト時間が経過すると、CPU103は、ステップ150IWS019に移行し、所定のエラー表示を行う(ステップ150IWS019)。例えば、CPU103は、表示モニタ150IW029においてRAM異常エラーであることを示す表示(例えば、「E」の表示)を表示する制御を行う。また、CPU103は、外部端子板を介してホールコンピュータなどの外部装置に対してセキュリティ信号を外部出力する制御を行う(ステップ150IWS020)。そして、ステップ150IWS018以降の処理を繰り返し実行する。

【0324】

ステップ150IWS007~S020の処理が実行されることによって、本特徴部150IWでは、バックアップRAMが正常でない場合や(ステップ150IWS007, S008のN、ステップ150IWS009のY)、設定変更中に電断などが発生した場合(ステップ150IWS011のY)には、遊技機用枠150IW003が開放された状態で設定キー150IW051がオン操作され且つクリアスイッチがオン操作されたことを条件にRAMクリアされてステップ150IWS025以降の設定値の変更が可能となる。一方で、遊技機用枠150IW003が開放され、設定キー150IW051およびクリアスイッチがオン操作されないかぎり、ループ処理が実行され、設定値の変更を行えず、遊技制御も進行しない。

【0325】

設定変更中フラグがセットされていなければ(ステップ150IWS011;No)、CPU103は、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150IWS021)。クリアスイッチからの出力信号がオンであれば、CPU103は、RAMクリアフラグをセットする(ステップ150IWS022)。

【0326】

本例では、ステップ150IWS022やステップ150IWS016の処理が実行されることによって、遊技機への電源投入時に最初にクリアスイッチのオンが検出されたときにRAMクリアフラグがセットされる。そして、以降、タイマ割込が設定されてタイマ割込処理(遊技制御処理)が開始されるまでの間に、電源投入時にクリアスイッチのオンが検出されたか否かを確認する場面が複数回存在するのであるが、クリアスイッチの状態を直接確認するのではなく、RAMクリアフラグがセットされているか否かを確認することにより、電源投入時にクリアスイッチのオンが検出されたか否かが判定される(ステップ150IWS025, S034, S048参照)。

【0327】

次いで、CPU103は、扉開放センサ150IW090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150IWS023)。扉開放センサ150IW090からの出力信号がオンであれば、CPU103は、設定キー150IW051がオンであるか否かを判定する(ステップ150IWS024)。設定キー150IW051がオンであれば、CPU103は、RAMクリアフラグがセットされているか否かを確認する(ステップ150IWS025)。RAMクリアフラグがセットされていなければ、CPU103は、設定値を確認するための設定確認処理を実行することを示す設定確認コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う(ステップ150IWS026)。そ

10

20

30

40

50

して、ステップ150IWS030に移行する。

【0328】

一方、RAMクリアフラグがセットされていれば、CPU103は、設定値を変更するための設定変更処理を実行することを示す設定変更コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う(ステップ150IWS027)。次いで、CPU103は、RAM異常フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ150IWS028)。RAM異常フラグがセットされていれば(すなわち、RAM102の異常が検出されている場合であれば)、CPU103は、設定値確定バッファ(RAM102に設けられた現在の設定値を格納する格納領域)に設定値「1」に設定する(ステップ150IWS029)。そして、ステップ150IWS030に移行する。なお、この際に、CPU103は、RAM異常フラグをリセットする。

10

【0329】

なお、演出制御基板12側では、設定確認コマンドや設定変更コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御を行う(例えば、画像表示装置5において所定の画像を表示したり、スピーカ8L、8Rから所定の音を出力したり、装飾用LEDといった装飾発光体を所定の態様により発光させたりする)。なお、この場合、演出制御基板12側において、押しボタン31Bなど演出用の操作ボタンが押下されることによって、「メンテナンスモード」などと表示してメンテナンスモードに移行するように構成してもよい。「メンテナンスモード」とは、例えば、リアルタイムクロックの日時設定や、各種エラーの発生履歴(いつどのようなエラーが発生したかの記録)、設定変更履歴(いつ設定値を変更したかや変更後の設定値の記録)を確認できるモードである。なお、設定キー150IW051がオフとなり設定確認処理や設定変更処理が終了すると、メンテナンスモードも終了する。

20

【0330】

次いで、CPU103は、4msのウエイト時間を計測する4msウエイト処理を実行する(ステップ150IWS030)。そして、4msのウエイト時間が経過すると、CPU103は、ステップ150IWS031に移行し、電源断処理を実行する(ステップ150IWS031)。ステップ150IWS031の電源断処理では、CPU103は、電源断信号が出力されたか否か(オン状態になったか否か)を検出する処理を実行する。電源断信号は、例えば電源基板に搭載されている電源監視回路が、遊技機に供給される電源の電圧の低下を検出した場合に出力する。そして、電源断処理において、CPU103は、電源断信号が出力されたことを検出したら、必要なデータ(例えば、バックアップフラグ、チェックサム)をバックアップRAM領域に保存するための電力供給停止時処理を実行する。

30

【0331】

次いで、CPU103は、設定値確定バッファに格納されている設定値を特定し、特定した設定値を表示モニタ150IW029に表示する(ステップ150IWS032)。また、CPU103は、外部端子板を介してホールコンピュータなどの外部装置に対してセキュリティ信号を外部出力する制御を行う(ステップ150IWS033)。

【0332】

次いで、CPU103は、RAMクリアフラグがセットされているか否かを確認する(ステップ150IWS034)。RAMクリアフラグがセットされていなければ、そのままステップ150IWS043に移行する。

40

【0333】

RAMクリアフラグがセットされていれば、CPU103は、設定変更中フラグをセットし(ステップ150IWS035)、設定変更処理を開始する。次いで、遊技機が電源投入されてから既に初回のクリアスイッチバッファへの値の設定が行われたことを示す初回設定済フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ150IWS036)。なお、クリアスイッチバッファは、RAM102に設けられ、クリアスイッチの入力状態(オン状態であるかオフ状態であるか)を設定するためのバッファである。例えば、クリ

50

アスイッチバッファは、クリアスイッチがオン状態であれば「1」の値がセットされ、オフ状態であれば「0」の値がセットされる。初回設定済フラグがセットされていれば（遊技機が電源投入されてから既に初回のクリアスイッチバッファへの値の設定が行われていれば）、そのままステップ150IWS039に移行する。

【0334】

初回設定済フラグがセットされていないならば（すなわち、遊技機が電源投入されてからまだ一度もクリアスイッチバッファへの値の設定が行われていなければ）、CPU103は、クリアスイッチバッファにオン状態を示す値（例えば、「1」）を設定する（ステップ150IWS037）。また、CPU103は、初回設定済フラグをセットする（ステップ150IWS038）。

10

【0335】

次いで、CPU103は、クリアスイッチバッファに現在設定されている値を前回クリアスイッチバッファに設定する（ステップ150IWS039）。なお、前回クリアスイッチバッファは、RAM102に設けられ、前回（本例では、4ms前）確認したクリアスイッチの入力状態（オン状態であるかオフ状態であるか）を設定するためのバッファである。例えば、前回クリアスイッチバッファは、前回確認したクリアスイッチがオン状態であれば「1」の値がセットされ、オフ状態であれば「0」の値がセットされる。

【0336】

次いで、CPU103は、クリアスイッチの現在の入力状態を確認し、クリアスイッチの現在の入力状態をクリアスイッチバッファに設定する（ステップ150IWS040）。次いで、CPU103は、前回クリアスイッチバッファに設定されている値がオフ状態（例えば、「0」）であり、且つクリアスイッチバッファに設定されている値がオン状態（例えば、「1」）となっているか否かを確認する（ステップ150IWS041）。

20

【0337】

前回クリアスイッチバッファに設定されている値がオフ状態であり、且つクリアスイッチバッファに設定されている値がオン状態となっていれば、CPU103は、表示モニタ150IW029に表示されている設定値を更新表示するとともに、設定値確定バッファに記憶（既に記憶されている設定値に対して更新記憶）させる（ステップ150IWS042）。例えば、表示モニタ150IW029に設定値として「1」が表示されている場合は、表示モニタ150IW029の表示を「2」に更新表示し、設定値確定バッファに設定値「2」を記憶させる。また、表示モニタ150IW029に設定値として「2」が表示されている場合は、表示モニタ150IW029の表示を「3」に更新表示し、設定値確定バッファに設定値「3」を記憶させる。また、表示モニタ150IW029に設定値として「3」が表示されている場合は、表示モニタ150IW029の表示を「1」に更新表示し、設定値確定バッファに設定値「1」を記憶させる。

30

【0338】

次いで、CPU103は、設定キー150IW051がオンであるか否かを判定する（ステップ150IWS043）。設定キー150IW051がオンのままであれば、ステップ150IWS030に移行し、ステップ150IWS030～S043の処理を繰り返し実行し、設定確認処理や設定変更処理を繰り返し実行する。一方、設定キー150IW051がオフとなっていれば、CPU103は、設定確認処理や設定変更処理を終了し、ステップ150IWS044に移行する。

40

【0339】

以上のステップ150IWS025～S043の処理が実行されることによって、RAMクリアフラグがセットされていない場合（すなわち、遊技機の電源投入時にクリアスイッチがオン操作されなかった場合）には（ステップ150IWS025、S034のN）、設定確認コマンドを送信する（ステップ150IWS026）とともに、設定確認処理（特にステップ150IWS032）を行うのみで、設定変更処理までは行わない。一方、RAMクリアフラグがセットされている場合（すなわち、遊技機の電源投入時にクリアスイッチがオン操作された場合）には（ステップ150IWS025、S034のY）、

50

設定変更コマンドを送信する（ステップ150IWS027）とともに、設定確認処理（特にステップ150IWS032）および設定変更処理（特に150IWS035～S042）を行う。

【0340】

次いで、CPU103は、セキュリティ信号の出力期間を設定するためのセキュリティ情報タイマに所定値（例えば、30秒に相当する値）を設定する（ステップ150IWS044）。本例では、遊技機への電源投入時に設定確認処理や設定変更処理が実行された場合には、ステップ150IWS033の処理が実行されることによってセキュリティ信号の外部出力が開始されるのであるが、その後、ステップ150IWS044でセキュリティ情報タイマが設定され、そのセキュリティ情報タイマの値にもとづいて情報出力処理（ステップS23）が実行されることによって、所定期間（例えば、30秒）が経過するまでセキュリティ信号が継続して外部出力される。

10

【0341】

一方、本例では、ステップ150IWS020の処理が実行されることによって、RAM異常などが発生した場合にもセキュリティ信号が外部出力されるのであるが、この場合には、遊技機への電源供給がリセットされるまでセキュリティ信号が継続して外部出力される。

【0342】

次いで、CPU103は、設定変更中フラグをリセットする（ステップ150IWS045）。また、CPU103は、表示モニタ150IW029に表示されている設定値を消去する（ステップ150IWS046）。また、CPU103は、設定された設定値を示す設定値コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ150IWS047）。

20

【0343】

次いで、CPU103は、RAMクリアフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ150IWS048）。RAMクリアフラグがセットされていない場合は、ステップ150IWS049の復旧処理に移行する。なお、本特徴部150IWにおいてステップ150IWS049、S050の処理は、図3で示したステップS6、S7の処理と同様である。

【0344】

RAMクリアフラグがセットされていれば、CPU103は、RAMクリア1処理を実行し、RAM102のクリア記憶領域1をクリアする処理を行う（150IWS051）。なお、本特徴部150IWにおいてステップ150IWS052～S055の処理は、図3で示したステップS9～S12の処理と同様である。

30

【0345】

図20-11は、電源投入時に実行される処理を示す説明図である。本特徴部150IWでは、図20-11に示すように、電源投入時に設定キー150IW051がオンである場合（さらに、扉開放センサ150IW090からの出力信号がオンである場合）には、クリアスイッチがオンであれば、設定確認処理（特にステップ150IWS032）および設定変更処理（特に150IWS035～S042）が実行されるとともに初期化処理（RAMクリア1処理（ステップ150IWS051））が実行され、クリアスイッチがオフであれば、設定確認処理（特にステップ150IWS032）のみが実行されるとともに復旧処理（ステップ150IWS049）が実行される。また、電源投入時に設定キー150IW051がオフである場合には、クリアスイッチがオンであれば、初期化処理（RAMクリア1処理（ステップ150IWS051））のみが実行され、クリアスイッチがオフであれば、復旧処理（ステップ150IWS049）のみが実行される。

40

【0346】

次に、設定確認処理および設定変更処理における表示モニタ150IW029の表示態様について説明する。まず、図20-12（A）及び図20-12（B）に示すように、遊技場の店員等の操作によって電源がOFFとなる（電断させる）と、パチンコ遊技機1

50

への電力の供給が停止することによって表示モニタ150IW029での表示が終了する。尚、電源をOFFとするタイミングにおいて大当り遊技中や小当り遊技中等の大入賞口の開放中である場合は、ソレノイド82への電力の供給が停止することによって大入賞口が閉鎖される。

【0347】

次に、図20-12(C)に示すように、遊技場の店員等がクリアスイッチを操作しつづ電源を投入すると(遊技制御メイン処理のステップS3でYesの場合)、設定キー150IW051がONとなっていることを条件にCPU103によって設定確認処理が実行され、表示モニタ150IW029においてRAM102のバックアップ領域に格納されている設定値が表示される。

10

【0348】

このように表示モニタ150IW029にて設定値が表示されている状態において、図20-12(D)に示すように、CPU103は、設定変更処理において、遊技場の店員等によるクリアスイッチの操作を検出する毎に表示モニタ150IW029に表示している数値を順次更新(例えば、クリアスイッチが操作される毎に1 2 3 1・・・のように更新)表示していく。また、表示モニタ150IW029に表示されている設定値をRAM102のバックアップ領域に格納(更新記憶)する。

【0349】

次いで、図20-12(E)に示すように、CPU103は、設定キー150IW051が遊技場の店員等の操作によってOFFとなったことに基づいて、表示モニタ150IW029を消灯させることによって、遊技場の店員等に新たな設定値がRAM102のバックアップ領域に格納されたことを報知する。

20

【0350】

また、RAM102のバックアップ領域に保留記憶が記憶されている場合は、該保留記憶がクリアされる。また、図20-12(A)のタイミング(パチンコ遊技機1の電源がOFFとなったタイミング)にて大入賞口が閉鎖された場合には、設定変更が行われるとRAMクリア処理が実行されて大当りに関する記憶が消去されるため、大入賞口は閉鎖されたままとなる。以降、CPU103は、設定変更処理を終了し、遊技が可能な状態、つまり、変動表示結果や大当り種別、変動パターンの決定抽選や、賞球の払出等が実行可能な状態となる。

30

【0351】

尚、本特徴部150IWにおける設定変更処理では、表示モニタ150IW029に表示する初期表示として、RAM102のバックアップ領域に格納されている設定値を表示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、設定変更処理において表示モニタ150IW029に表示する初期表示としては、遊技者にとって最も不利な設定値(本特徴部150IWであれば「1」)、或いは、遊技者にとって最も有利な設定値(本特徴部150IWであれば「3」)を表示するようにしてもよい。

【0352】

また、図20-12に示す例では、設定値の確認時や変更時に表示モニタ150IW029の4桁の表示のうち1つ目の表示を用いて設定値を表示する場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、表示モニタ150IW029の2つ目以降の表示を用いて設定値を表示するように構成してもよい。また、例えば、表示モニタ150IW029において専用の4桁表示を行うことによって設定値を表示するように構成してもよい。この場合、例えば、設定値「1」であれば表示モニタ150IW029において「-S-1」の4桁の表示を行ったり、設定値「2」であれば表示モニタ150IW029において「-S-2」の4桁の表示を行ったり、設定値「3」であれば表示モニタ150IW029において「-S-3」の4桁の表示を行ったりしてもよい。また、例えば、例えば、表示モニタ150IW029の4桁の全ての表示に設定値を表示するように構成してもよい。例えば、設定値「1」であれば表示モニタ150IW029において「1111」の4桁の表示を行ったり、設定値「2」であれば表示モニタ150IW029において「222

40

50

2」の4桁の表示を行ったりしてもよい。

【0353】

(特別図柄通常処理)

次に、本特徴部150IWにおける特別図柄通常処理(ステップS110)の処理について説明する。図20-13および図20-14は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理(ステップS110)を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU103は、合算保留記憶数(第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計数)の値を確認する(ステップ150IWS101)。例えば、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。

【0354】

合算保留記憶数が0でなければ、CPU103は、第2保留記憶数が0であるか否かを確認する(ステップ150IWS102)。例えば、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタのカウント値が0であるか否かを確認する。第2保留記憶数が0でなければ、CPU103は、特別図柄ポインタ(第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ)に「第2」を示すデータを設定する(ステップ150IWS103)。第2保留記憶数が0であれば、CPU103は、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する(ステップ150IWS104)。

【0355】

ステップ150IWS102~S104の処理が実行されることによって、本特徴部150IWでは、第2特別図柄の変動表示が第1特別図柄の変動表示よりも優先して実行される。なお、そのような態様にかぎらず、例えば、第1始動入賞口と第2始動入賞口とに遊技球が入賞した始動入賞順に従って、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とを実行するように構成してもよい。

【0356】

次いで、CPU103は、RAM102において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する(ステップ150IWS105)。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶バッファにおける第1保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する。また、CPU103は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2保留記憶バッファにおける第2保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する。

【0357】

そして、CPU103は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする(ステップ150IWS106)。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第1保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第2保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

【0358】

すなわち、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合に、RAM102の第1保留記憶バッファにおいて第1保留記憶数= n ($n=2, 3, 4$)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数= $n-1$ に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第2」を示す場合に、RAM102の第2保留記憶バッファにおいて第2保留記憶数= n ($n=2, 3, 4$)に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第2保留記憶数= $n-1$ に対応する保存領域に格納する。

【0359】

10

20

30

40

50

よって、各第1保留記憶数（または、各第2保留記憶数）に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第1保留記憶数（または、第2保留記憶数）= 1, 2, 3, 4の順番と一致するようになっている。

【0360】

そして、CPU103は、合算保留記憶数の値を1減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を1減算する（ステップ150IWS107）。なお、CPU103は、カウント値が1減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をRAM102の所定の領域に保存する。

【0361】

次いで、CPU103は、RAM102に設定されている設定値を示す設定値コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップ150IWS108）。本特徴部112では、既に説明したように、ステップ150IWS047の処理が実行されることによって電源投入時に設定変更処理を実行したときに設定値コマンドが送信されるのであるが、電源投入後も、ステップ150IWS108の処理が実行されることによって変動表示を開始するごとに設定値コマンドが送信される。

10

【0362】

なお、本例では、ステップ150IWS047で設定値コマンドを送信するときと、ステップ150IWS108で設定値コマンドを送信するときとで、同じ設定値コマンドを送信する場合を示しているが、設定値コマンドとして異なるコマンドを送信するように構成してもよい。例えば、ステップ150IWS047では設定値を直接指定するコマンド（例えば、設定値「1」～「3」に応じて、コマンド9E01(H)～9E03(H)）を送信する一方、ステップ150IWS108では設定値を特定可能な変動パターンコマンドを送信し、変動パターンコマンドを設定値の数分用意するように構成してもよい（例えば、設定値「1」では変動パターンコマンドとしてコマンド1C00(H)～を用意し、設定値「2」では変動パターンコマンドとしてコマンド2C00(H)～を用意し、設定値「3」では変動パターンコマンドとしてコマンド3C00(H)～を用意するように構成してもよい。

20

【0363】

また、上記のように構成する場合、同じ変動パターンを用いる場合であっても設定値ごとに異なる変動パターンコマンドを送信するように構成すると、変動パターンの総数×設定値の数（本例では3）分の変動パターンコマンドが必要となり、データ容量が増大してしまうおそれがある。そこで、例えば、特定の変動パターンを用いる場合にのみ設定値コマンドを送信するようにし、特定の変動パターンに対応する変動パターンコマンドのみ設定値の数分の変動パターンコマンドを設けるように構成してもよい。この場合、例えば、出力頻度が最も高い通常変動の変動パターンを用いる場合にのみ設定値コマンドを送信するようにし、通常変動の変動パターンに対応する変動パターンコマンドのみ設定値の数分の変動パターンコマンドを設けるようにしてもよい。

30

【0364】

また、本例では、電源投入時に送信する設定値コマンド（ステップ150IWS047参照）と変動開始時に送信する設定値コマンド（ステップ150IWS108参照）とで同じ設定値コマンドを送信する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、電源投入時用の設定値コマンドと変動開始時用の設定値コマンドとを別々のコマンドとして構成し、電源投入時と変動開始時とで異なる設定値コマンドを送信するように構成してもよい。

40

【0365】

また、本例では、変動開始時に変動パターンコマンドとは別に設定値コマンドを送信する場合を示しているが、変動パターンコマンドと設定値コマンドとを兼用する演出制御コマンドを送信するように構成してもよい。この場合、例えば、同じ変動パターンAを指定する変動パターンコマンドであっても、設定値「1」である場合には変動パターンコマンドA-1を送信し、設定値「2」である場合には変動パターンコマンドA-2を送信し、

50

設定値「3」である場合には変動パターンコマンドA-3を送信するように構成してもよい。

【0366】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ100側では設定値に関係なく同じ変動パターンコマンド（例えば、変動パターンコマンドA）を出力可能に構成し、演出制御用CPU120側でいずれの設定値であるかに応じていずれの変動パターンを選択するかやその選択割合を異ならせるように構成してもよい。例えば、設定値1であれば変動パターンA-1を選択または変動パターンA-1を高い割合で選択したり、設定値2であれば変動パターンA-2を選択または変動パターンA-2を高い割合で選択したり、設定値3であれば変動パターンA-3を選択または変動パターンA-3を高い割合で選択したりしてもよい。この場合、例えば、変動パターンA-1～A-3は、変動時間は同じであるが、擬似連の有無や擬似連回数、リーチの有無や種類が異なるように構成されていればよい。また、この場合、例えば、設定値コマンドを正常に受信できていない場合には、一律に変動パターンA-1を選択するようにしたり、設定値コマンドを正常に受信できていない場合専用の選択割合で変動パターンを選択したりするように構成すればよい。

10

【0367】

また、本例では、変動開始時に設定値コマンドを送信する場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、変動終了時に設定値コマンドを送信するように構成してもよい。

【0368】

また、CPU103は、現在の遊技状態に応じて背景指定コマンドを演出制御基板12に送信する制御を行う（ステップ150IWS109）。この場合、CPU103は、例えば、確変状態である場合には確変状態背景指定コマンドを送信する制御を行い、時短状態である場合には時短状態背景指定コマンドを送信する制御を行い、通常状態である場合には通常状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。

20

【0369】

次いで、CPU103は、乱数バッファ領域から特図表示結果判定用の乱数値MR1を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する。大当たり判定モジュールは、あらかじめ決められている大当たり判定値や小当たり判定値（図20-4参照）と乱数値MR1とを比較し、それらが一致したら大当たりや小当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定や小当たり判定の処理を実行するプログラムである。

30

【0370】

乱数値MR1の値がいずれの大当たり判定値にも一致しなければ（ステップ150IWS110のN）、CPU103は、小当たりの判定の処理を行う（ステップ150IWS111）。そして、小当たりとすることに決定した場合には（ステップ150IWS111のY）、CPU103は、小当たりであることを示す小当たりフラグをセットし（ステップ150IWS112）、ステップ150IWS116に移行する。

【0371】

なお、乱数値MR1の値が大当たり判定値および小当たり判定値のいずれにも一致しない場合には（ステップ150IWS111のN）、すなわち、はずれである場合には、そのままステップ150IWS116に移行する。

40

【0372】

乱数値MR1の値がいずれかの大当たり判定値に一致した場合には（ステップ150IWS110のY）、CPU103は、大当たりであることを示す大当たりフラグをセットする（ステップIWS113）。次いで、CPU103は、大当たり種別判定テーブル（図20-5参照）を用いて、乱数バッファ領域に格納された大当たり種別判定用の乱数値MR2の値と一致する値に対応した種別（「大当たり種別A」、「大当たり種別B」または「大当たり種別C」）を大当たりの種別に決定する（ステップ150IWS114）。

【0373】

また、CPU103は、決定した大当たりの種別を示すデータをRAM102における大

50

当り種別バッファに設定する（ステップ150IWS115）。例えば、大当り種別が「大当り種別A」の場合には大当り種別を示すデータとして「01」が設定され、大当り種別が「大当り種別B」の場合には大当り種別を示すデータとして「02」が設定され、大当り種別が「大当り種別C」の場合には大当り種別を示すデータとして「03」が設定される。

【0374】

次いで、CPU103は、特別図柄の停止図柄を決定する（ステップ150IWS116）。例えば、大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「-」を特別図柄の停止図柄に決定する。また、例えば、大当りフラグがセットされている場合には、大当り図柄となる「7」を特別図柄の停止図柄に決定する。なお、さらに大当り種別に応じて異なる特別図柄の停止図柄に決定してもよい。また、例えば、小当りフラグがセットされている場合には、小当り図柄となる「5」を特別図柄の停止図柄に決定する。

10

【0375】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップS111）に対応した値に更新する（ステップ150IWS117）。

【0376】

（演出モード変更処理）

次に、本特徴部150IWにおける演出制御手段の動作について説明する。図20-15は、特徴部150IWにおける演出制御メイン処理の一部を示すフローチャートである。本特徴部150IWでは、演出制御メイン処理において、演出制御用CPU120は、ステップS77の演出制御用乱数更新処理を実行すると、演出モードを変更する演出モード変更処理を実行し（ステップ150IWS201）、その後、ステップS73の処理に戻る。

20

【0377】

本特徴部150IWでは、演出モードA～演出モードCの3種類の演出モードに制御可能であり、いずれの演出モードに制御されているかに応じて、例えば、画像表示装置5の背景画面が異なり、予告演出やリーチ演出に登場するキャラクターの種類が異なる。ステップ150IWS201の演出モード変更処理では、演出制御用CPU120は、所定の演出モード変更条件が成立すると、現在の演出モードから異なる演出モードに変更する制御を行う。例えば、演出制御基板12にリアルタイムクロックが搭載されている場合には、リアルタイムクロックからの日時情報にもとづいて所定の日や時刻となったことにもとづいて演出モードを変更するようにしてもよい。また、例えば、乱数にもとづく抽選処理を実行し、演出モードを変更すると決定したことにもとづいて演出モードを変更するようにしてもよい。

30

【0378】

ステップ150IW201では、演出制御用CPU120は、演出モードを変更すると、例えば、変更後の演出モードに対応したフラグをセットし、変更前の演出モードに対応したフラグをリセットするようにすればよい。例えば、演出モードAに変更した場合には、演出モードAフラグをセットし、変更前の演出モードBフラグまたは演出モードCフラグをリセットするようにすればよい。また、例えば、演出モードBに変更した場合には、演出モードBフラグをセットし、変更前の演出モードAフラグまたは演出モードCフラグをリセットするようにすればよい。また、例えば、演出モードCに変更した場合には、演出モードCフラグをセットし、変更前の演出モードAフラグまたは演出モードBフラグをリセットするようにすればよい。

40

【0379】

なお、演出モードの変更の仕方は、演出モードA 演出モードB 演出モードC 演出モードA・・・のように予め決められた順番で変更していくようにしてもよいし、演出モードA～Cの中からランダムに変更するようにしてもよい。

【0380】

50

(コマンド解析処理)

【 0 3 8 1 】

図 2 0 - 1 6 および図 2 0 - 1 7 は、コマンド解析処理 (ステップ S 7 5) の具体例を示すフローチャートである。主基板 1 1 から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【 0 3 8 2 】

コマンド解析処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否かを確認する (ステップ 1 5 0 I W S 3 0 1)。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す (ステップ 1 5 0 I W S 3 0 2)。なお、読み出したら読出ポインタの値を + 2 しておく (ステップ 1 5 0 I W S 3 0 3)。+ 2 するのは 2 バイト (1 コマンド) ずつ読み出すからである。

【 0 3 8 3 】

受信した演出制御コマンドが設定値コマンドであれば (ステップ 1 5 0 I W S 3 0 4)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、受信した設定値コマンドで示される設定値を、R A M 1 2 2 に形成されている設定値格納領域に格納する (ステップ 1 5 0 I W S 3 0 5)。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技機への電源投入がされてから設定値コマンドを少なくとも 1 回正常に受信したことを示す設定値コマンド受信フラグをセットする (ステップ 1 5 0 I W S 3 0 6)。

【 0 3 8 4 】

なお、本特徴部 1 5 0 I W では、演出制御基板 1 2 に搭載されている R A M 1 2 2 は電源バックアップされていないので、設定値格納領域に格納された設定値および設定値コマンド受信フラグは、遊技機への電源供給が停止されたときにクリアされる。従って、遊技機への電源供給が開始されたときには、R A M 1 2 2 の設定値格納領域には何も設定値が格納されていない状態であり、設定値コマンド受信フラグもクリアされた状態で処理が開始される。なお、演出制御基板 1 2 側では設定値が格納されていない状態で起動されるので、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、設定確認処理や復旧処理を実行した場合であっても設定値コマンドを送信するように構成し、電源投入時に必ず設定値コマンドを送信するように構成してもよい。

【 0 3 8 5 】

また、本特徴部 1 5 0 I W では、遊技機への電源投入がされて設定変更処理が行われたときに設定値コマンドが送信されるのであるが、コマンドの取りこぼしやデータ化けなどにより設定値コマンドを正常に受信できなかった場合には、ステップ 1 5 0 I W S 3 0 5 の処理は実行されず、設定値格納領域に設定値は格納されない。しかしながら、本特徴部 1 5 0 I W では、電源投入時に設定値コマンドを正常に受信できなくても、変動表示ごとに設定値コマンドが送信されるので、その後受信した設定値コマンドにもとづいてステップ 1 5 0 I W S 3 0 5 の処理が実行され、設定値格納領域に設定値が格納されるようにすることができる。

【 0 3 8 6 】

また、設定値コマンドを受信しても、設定値コマンドに含まれる設定値が異常な値である場合も考えられることから、演出制御用 C P U 1 2 0 側で設定値コマンドを読み出すときに、設定値コマンドに含まれる設定値が正常な値であるか否かを判定するように構成してもよい。例えば、本例では、設定値は「 1 」 ~ 「 3 」のいずれかの値に設定されるように構成されているところ、「 5 」や「 1 0 」など設定されず筈のない値が含まれる場合には、設定値コマンドに含まれる設定値が異常であると判定するように構成してもよい。また、例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 側で、受信した設定値コマンドで示される設定値を記憶しておくようにし、その後、新たな設定値コマンドを受信したときに、新たに受信し

10

20

30

40

50

た設定値コマンドで示される設定値と前回記憶した設定値とが一致しない場合に不整合が発生したと判定し、異常であると判定するように構成してもよい。そして、設定値コマンドに含まれる設定値が異常な値であると判定した場合にも、やはり設定値コマンドを正常に受信できていないものとして、本特徴部 150IW で示した処理方法に従って演出を制限するように構成してもよい。

【0387】

(初期出目設定)

本特徴部 150IW では、演出制御基板 12 側において、コマンド解析処理にて、主基板 11 から初期化指定コマンドおよび復旧時のコマンドのいずれかを受信すると、画像表示装置 5 において、所定の初期出目(具体的には、飾り図柄の組み合わせであって、最初の変動表示が開始されるまで画像表示装置 5 において表示されるもの)を表示する制御を行う(以下、初期出目演出ともいう)。

10

【0388】

受信した演出制御コマンドが初期化指定コマンドまたは復旧時のコマンドであれば(ステップ 150IWS307)、演出制御用 CPU 120 は、設定値コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ 150IWS308)。設定値コマンド受信フラグがセットされていれば(すなわち、設定変更処理が実行され、且つ設定値コマンドを正常に受信した場合には)、演出制御用 CPU 120 は、RAM 122 の設定値格納領域に格納されている設定値にもとづいて、初期出目決定テーブルを用いて、偶数の飾り図柄の組み合わせである偶数初期出目(例えば、「246」や「224」など)と、奇数の飾り図柄の組み合わせである奇数初期出目(例えば、「135」や「113」など)と、特殊図柄(例えば、星図柄)を含む飾り図柄の組み合わせである特殊初期出目とのいずれかに決定する(ステップ 150IWS309)。そして、ステップ 150IWS314 に移行する。

20

【0389】

図 20-18 は、初期出目決定テーブルの一例を示す説明図である。ステップ 150IWS309 では、図 20-18(A) に示す初期出目決定テーブルを用いて、設定値格納領域に格納されている設定値に応じた判定値の割り振りに従って乱数にもとづく抽選処理を行い、初期出目を決定する。図 20-18(A) に示す初期出目決定テーブルでは、設定値「1」<「2」<「3」の順に、奇数初期出目に決定される割合が高くなっている。そのため、遊技開始前の画像表示装置 5 において、奇数初期出目が表示されていれば、設定変更が行われたこと、および偶数初期出目が表示されている場合と比較して有利な設定値に設定されていることが示唆されることになる。また、図 20-18(A) に示すように、設定値「3」である場合にのみ特殊初期出目に決定される場合がある。そのため、遊技開始前の画像表示装置 5 において、特殊初期出目が表示されていれば、設定変更が行われたこと、および設定値「3」であることが確定することになる。このような構成により、遊技開始前のパチンコ遊技機 1 の状態に関心を持たせ、遊技店の営業時間のうち早い時間帯から遊技を行う動機を与えることができ、興味を高めることができる。

30

【0390】

設定値コマンド受信フラグがセットされていなければ(すなわち、設定変更処理が実行されたが、コマンドの取りこぼしやデータ化けなどの理由により設定値コマンドを正常に受信できなかった場合には)、演出制御用 CPU 120 は、現在の演出モードが演出モード A であるか否かを確認する(ステップ 150IWS310)。なお、演出モード A であるか否かは、例えば、演出モード A フラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。演出モード A であれば、演出制御用 CPU 120 は、設定値「1」であるものとして、図 20-18(A) に示す初期出目決定テーブルを用いて、初期出目を決定する(ステップ 150IWS311)。そして、ステップ 150IWS314 に移行する。

40

【0391】

ステップ 150IWS310 ~ S311 の処理が実行されることによって、本特徴部 1

50

50IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードAである場合には、最も不利な設定である設定値「1」であるものとして初期出目が決定される。図20-18(A)に示すように、設定値「1」に対しては、奇数初期出目と決定される割合が最も低く、特殊初期出目と決定される場合はない。そのように構成することによって、不利な設定値が設定されているにも関わらず奇数初期出目や特殊初期出目を表示して遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

【0392】

演出モードAでなければ、演出制御用CPU120は、現在の演出モードが演出モードCであるか否かを確認する(ステップ150IWS312)。なお、演出モードCであるか否かは、例えば、演出モードCフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。演出モードCであれば、演出制御用CPU120は、演出モードC用の初期出目決定テーブルを用いて、初期出目を決定する(ステップ150IWS313)。そして、ステップ150IWS314に移行する。

10

【0393】

図20-18(B)は、演出モードC用の初期出目決定テーブルの一例を示す説明図である。図20-18(B)に示すように、演出モードC用の初期出目決定テーブルでは、遊技者にとって最も有利な設定値「3」の場合と比較して、奇数初期出目と決定される割合が低く、特殊初期出目と決定される場合もない。

【0394】

ステップ150IWS312~S313の処理が実行されることによって、本特徴部150IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードCである場合には、不利な設定値が設定されているにも関わらず奇数初期出目や特殊初期出目を表示して遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

20

【0395】

そして、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、ステップ150IWS309, S311, S313で決定した初期出目を表示する制御を行う(ステップ150IWS314)。

【0396】

一方、演出モードCでもなかった場合(すなわち、現在の演出モードが演出モードBであった場合)には、演出制御用CPU120は、初期出目を偶数初期出目に決定し、画像表示装置5において、偶数初期出目を表示する制御を行う(ステップ150IWS315)。

30

【0397】

ステップ150IWS315の処理が実行されることによって、本特徴部150IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードBである場合には、一律に偶数初期出目を表示することにより、不利な設定値が設定されているにも関わらず奇数初期出目や特殊初期出目を表示して遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

40

【0398】

なお、演出モードBで設定値コマンドを正常に受信できていなかった場合であっても、低い割合で奇数初期出目図柄を決定可能に構成してもよい。この場合、例えば、図20-18(A)に示す初期出目決定テーブルの設定値「1」よりもさらに全体的に奇数初期出目図柄の決定割合を低く設定したテーブルを用いて、初期出目図柄を決定するように構成してもよい。

【0399】

なお、本例では、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードBである場合に一律に偶数初期出目を表示する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードBであ

50

る場合に、初期出目として「???'の図柄の組み合わせなど、設定値コマンドを正常に受信できなかったとき専用の初期出目を表示するように構成してもよい。そのように何らかの形式で設定値を全く示唆しない図柄の組み合わせを初期出目として表示するものであればよい。

【0400】

また、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合（または設定値を正常に格納できていない場合）の処理は、本例で示したものにきぎられない。例えば、ステップ150IWS308でNと判定したときに、デフォルトとして設定値「1」を設定値格納領域に格納して初期出目を決定するように構成してもよい。また、例えば、設定値コマンドを正常に受信できなかったことを示す専用の設定値（例えば、設定値「4」）を設定値格納領域に格納して初期出目を決定するように構成してもよい。

10

【0401】

受信した演出制御コマンドが設定値異常エラーコマンドであれば（ステップ150IWS316）、演出制御用CPU120は、設定値異常エラー報知を実行する（ステップ150IWS317）。例えば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において「設定値異常エラーが発生しています」などの文字表示を表示したり、スピーカ8L、8Rから設定値異常エラーを示す音声やエラー音を音出力したり、遊技効果ランプ9やLEDを所定のエラーパターンで発光させたりする制御を行う。なお、この場合、設定値異常エラー報知を行う際に、スピーカ8L、8Rから最大音量の音声やエラー音を音出力したり、遊技効果ランプ9やLEDを最大輝度で発光（例えば、フルカラーLEDの場合は白色で発光）させたりすることが望ましい。

20

【0402】

受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンド（変動パターンを指定する演出制御コマンド）であれば（ステップ150IWS320）、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドを、RAMに形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する（ステップ150IWS321）。そして、変動パターンコマンド受信フラグをセットする（ステップ150IWS322）。

【0403】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンド（大当たりとするか否かや小当たりとするか否か、大当たり種別、小当たり種別を指定する演出制御コマンド）であれば（ステップ150IWS323）、演出制御用CPU120は、受信した表示結果指定コマンドを、RAMに形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップ150IWS324）。

30

【0404】

受信した演出制御コマンドが図柄確定指定コマンド（飾り図柄の停止図柄を確定表示することを指定する演出制御コマンド）であれば（ステップ150IWS325）、演出制御用CPU120は、確定コマンド受信フラグをセットする（ステップ150IWS326）。

【0405】

受信した演出制御コマンドが大当たり開始指定コマンド（大当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンド）であれば（ステップ150IWS327）、演出制御用CPU120は、大当たり開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ150IWS328）。

40

【0406】

受信した演出制御コマンドが大当たり終了指定コマンド（大当たり遊技の終了を指定する演出制御コマンド）であれば（ステップ150IWS329）、演出制御用CPU120は、大当たり終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ150IWS330）。

【0407】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用CPU120は、受信した演出制御コマンドを格納したり、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットしたりする（ステップ150IWS331）。そして、ステップ150IWS301

50

に移行する。

【0408】

なお、本特徴部150IWでは、電源投入時に設定変更処理が実行されていない場合には、奇数初期出目が表示されないように構成されているが、奇数初期出目が表示されるようにしてもよい。また、この場合にも、設定値に応じて奇数初期出目に決定される割合が異なるようにしてもよい（すなわち設定値の示唆が行われるようにしてもよい）。

【0409】

また、例えば、奇数初期出目や偶数初期出目に代えて、または加えて、特定の設定値である可能性を否定する初期出目（例えば、設定値1である可能性が否定され、設定値2または設定値3であることが確定する）や、特定の設定値であることが確定する初期出目などを設け、設定値に応じて表示されるようにしてもよい。例えば、設定値1の場合には、特定の初期出目に決定されないようにすることにより、特定の初期出目が表示されると、設定値1である可能性が否定され、設定値2または設定値3であることが確定することになる。また、例えば、設定値3の場合にのみ、特定の初期出目に決定されるようにすることにより、特定の初期出目が表示されると、設定値3であることが確定することになる。また、初期出目決定時には、抽選によりこれらの初期出目のいずれかに決定されるようにしてもよい。この場合には、設定値に応じて決定される割合が異なるようにしてもよい。

【0410】

（設定示唆演出）

本特徴部150IWでは、設定値を変更可能に構成されるとともに、設定値を示唆する設定示唆演出として、遊技開始前に実行される遊技前示唆演出や上述した初期出目演出、遊技中（例えば、飾り図柄の変動表示中）に実行される遊技中示唆演出や上述した変動パターンの決定傾向による設定示唆、大当たり中（例えば、大当たり遊技中）に実行される大当たり中示唆演出を実行可能に構成されている。なお、本特徴部150IWでは、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出および大当たり中示唆演出を、それぞれ示唆の信頼度が異なる複数種類の演出態様により実行可能であるが、例えば、設定示唆演出の種別ごとに示唆の信頼度が異なるようにしてもよい。例えば、遊技前示唆演出>大当たり中示唆演出>遊技中示唆演出の順や、遊技前示唆演出>遊技中示唆演出>大当たり中示唆演出の順に示唆の信頼度が高くなるようにしてもよいし、遊技中示唆演出>大当たり中示唆演出>遊技前示唆演出の順や、大当たり中示唆演出>遊技中示唆演出>遊技前示唆演出の順に示唆の信頼度が高くなるようにしてもよい。また、各設定示唆演出の実行割合を設定可能に構成してもよい。例えば、遊技機の管理者が、設定示唆演出のうちの一部（例えば、設定変更が行われたことが示唆される遊技前示唆演出や初期出目演出）もしくは全てを実行しない、または実行割合を低くする（もしくは高くする）ように設定変更できるようにしてもよい。例えば、電源投入後に設定画面が表示され、押しボタン31B等の操作手段や、遊技機内部に設けられたスイッチ等の操作手段（管理者のみ操作可能）を操作することにより、設定示唆演出に関する設定を変更できるようにしてもよい。

【0411】

（可変表示開始待ち処理）

図20-19は、可変表示開始待ち処理の一例を示すフローチャートである。可変表示開始待ち処理において、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップ150IWS501）。

【0412】

変動パターンコマンド受信フラグがセットされている場合には、演出制御用CPU120は、客待ちデモ演出の実行中であれば、終了させる制御を行う（ステップ150IWS502、ステップ150IWS503）とともに、画像表示装置5に表示されているパズル表示の表示を終了させる制御を行う（ステップ150IWS504）。なお、パズル表示は、後述するステップ150IWS518の処理が実行されることによって開始される。

【0413】

10

20

30

40

50

そして、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする（ステップ150IWS505）とともに、演出プロセスフラグの値を“1”に更新し（ステップ150IWS506）、可変表示開始待ち処理を終了する。

【0414】

変動パターンコマンド受信フラグがセットされていない場合には、演出制御用CPU120は、客待ちデモ演出の実行中でなければ（ステップ150IWS507のN）、計時手段による計時結果が所定条件に合致するか否かを確認する（ステップ150IWS508）。ステップ150IWS508では、例えば、前回の可変表示（表示結果「ハズレ」）が終了したときにセットされたタイマ（例えば、30秒間にセットされる）がタイムアウトした場合に、所定条件に合致すると判断する。また、タイマがセットされていない場合（つまり電源投入後、変動表示が1回も実行されておらず、遊技開始前である場合）にも、所定条件に合致すると判断する。すなわち、可変表示が実行されずに所定期間経過した場合（かつ大当り遊技状態に制御されなかった場合）、または遊技開始前である場合に、所定条件が成立し、後述する処理により客待ちデモ演出が実行されることになる。

10

【0415】

計時手段による計時結果が所定条件に合致すれば、演出制御用CPU120は、電源投入後の変動回数が0回であるか否かを判定する（ステップ150IWS509）。すなわち、ステップ150IWS509では、未だ遊技が開始されていないか確認する。

【0416】

電源投入後の変動回数が0回であれば、演出制御用CPU120は、設定値コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ150IWS510）。設定値コマンド受信フラグがセットされていれば（すなわち、設定値コマンドを正常に受信した場合には）、演出制御用CPU120は、RAM122の設定値格納領域に格納されている設定値にもとづいて、遊技前示唆演出決定テーブルを用いて、設定値に応じて、遊技前示唆演出の実行の有無と、実行する場合の演出態様とを決定する（ステップ150IWS511）。そして、ステップ150IWS516に移行する。

20

【0417】

本特徴部150IWでは、第1演出態様の遊技前示唆演出を含む態様の客待ちデモ演出が実行されるときには、装飾ランプが通常色（例えば、白色）とは異なる第1特別色（青色）に制御され、第2演出態様の遊技前示唆演出を含む態様の客待ちデモ演出が実行されるときには、装飾ランプが第2特別色（赤色）に制御され、第3演出態様の遊技前示唆演出を含む態様の客待ちデモ演出が実行されるときには、装飾ランプが第3特別色（虹色）に制御される。

30

【0418】

図20-20は、遊技前示唆演出決定テーブルの一例を示す説明図である。ステップ150IWS511では、図20-20(A)に示す遊技前示唆演出決定テーブルを用いて、設定値格納領域に格納されている設定値に応じた判定値の割り振りに従って乱数にもとづく抽選処理を行い、遊技前示唆演出の実行の有無および演出態様を決定する。図20-20(A)の遊技前示唆演出決定テーブルは、設定値「1」<「2」<「3」の順に、遊技前示唆演出が実行される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。また、設定値「1」<「2」<「3」の順に第2演出態様に決定される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。このような構成により、遊技前示唆演出が実行されること、また第1演出態様よりも第2演出態様により実行されることで、有利な設定値に設定されていることが示唆されることになる。また、遊技前示唆演出が実行されることで、電源投入時に設定変更が行われたことが示唆されることになる。また、図20-20(A)に示すように、設定値「3」である場合にのみ第3演出態様に決定される場合がある。そのため、第3演出態様により遊技前示唆演出が実行されることで、設定変更が行われたこと、および設定値「3」であることが確定することになる。

40

【0419】

設定値コマンド受信フラグがセットされていないならば（すなわち、設定変更処理が実行

50

されたが、コマンドの取りこぼしやデータ化けなどの理由により設定値コマンドを正常に受信できなかった場合には)、演出制御用CPU120は、現在の演出モードが演出モードAであるか否かを確認する(ステップ150IWS512)。なお、演出モードAであるか否かは、例えば、演出モードAフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。演出モードAであれば、演出制御用CPU120は、設定値「1」であるものとして、図20-20(A)に示す遊技前示唆演出決定テーブルを用いて、遊技前示唆演出の実行の有無および演出態様を決定する(ステップ150IWS513)。そして、ステップ150IWS516に移行する。

【0420】

ステップ150IWS512~S513の処理が実行されることによって、本特徴部150IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードAである場合には、最も不利な設定である設定値「1」であるものとして遊技前示唆演出の実行の有無および演出態様が決定される。図20-20(A)に示すように、設定値「1」に対しては、第2演出態様と決定される割合が最も低く、第3演出態様と決定される場合はない。そのように構成することによって、不利な設定値が設定されているにも関わらず第2演出態様や第3演出態様により遊技前示唆演出が実行されて遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

【0421】

演出モードAでなければ、演出制御用CPU120は、現在の演出モードが演出モードCであるか否かを確認する(ステップ150IWS514)。なお、演出モードCであるか否かは、例えば、演出モードCフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。演出モードCであれば、演出制御用CPU120は、演出モードC用の遊技前示唆演出決定テーブルを用いて、遊技前示唆演出の実行の有無および演出態様を決定する(ステップ150IWS515)。そして、ステップ150IWS516に移行する。

【0422】

図20-20(B)は、演出モードC用の遊技前示唆演出決定テーブルの一例を示す説明図である。図20-20(B)に示すように、演出モードC用の遊技前示唆演出決定テーブルでは、設定値「2」や「3」の場合と比較して、遊技前示唆演出を実行すると決定される割合自体が低く、第1演出態様や第2演出態様と決定される割合が低く、第3演出態様と決定される場合もない。

【0423】

ステップ150IWS514~S515の処理が実行されることによって、本特徴部150IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードCである場合には、不利な設定値が設定されているにも関わらず第2演出態様や第3演出態様により遊技前示唆演出が実行されて遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

【0424】

そして、演出制御用CPU120は、ステップ150IWS511, S513, S515で実行決定した遊技前示唆演出を含む態様の客待ちデモ演出を実行する制御を行う(ステップ150IWS516)。そして、ステップ150IWS518に移行する。

【0425】

一方、演出モードCでもなかった場合(すなわち、現在の演出モードが演出モードBであった場合)には、演出制御用CPU120は、そのままステップ150IWS517に移行する。すなわち、演出モードBである場合には、遊技前示唆演出を実行しないように制限する。

【0426】

ステップ150IWS514の処理が実行されることによって、本特徴部150IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードBである場合には、遊技前示唆演出を実行しないことにより、不利な設定値が設定されているにも関わらず遊技前示唆演出が実行されて遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対す

10

20

30

40

50

る興趣の低下を防止できるようにしている。

【0427】

なお、演出モードBで設定値コマンドを正常に受信できていなかった場合であっても、低い割合で遊技前示唆演出を実行可能に構成してもよい。この場合、例えば、図20-20(A)に示す遊技前示唆演出決定テーブルの設定値「1」よりもさらに全体的に遊技前示唆演出の実行割合を低く設定したテーブルを用いて、遊技前示唆演出の有無や種類を決定するように構成してもよい。

【0428】

なお、図20-20(A)に示す例に限られず、複数の演出態様のうちの特定の演出態様（例えば、第2演出態様）のみ、設定値に応じて、実行される割合が異なるようにして

10

【0429】

また、例えば、複数の演出態様のうちの特定の演出態様（例えば、第2演出態様）が実行されると、特定の設定値である可能性が否定されるようにしてもよい。例えば、設定値1の場合には、特定の演出態様（例えば、第2演出態様）に決定されないようにすることにより、特定の演出態様（例えば、第2演出態様）が実行されると、設定値1である可能性が否定され、設定値2または設定値3であることが確定することになる。また、特定の演出態様（例えば、第2演出態様）が実行されると、特定の設定値であることが確定するようにしてもよい。例えば、設定値3の場合にのみ、特定の演出態様（例えば、第2演出態様）に決定されるようにすることにより、特定の演出態様（例えば、第2演出態様）が

20

【0430】

本特徴部150IWでは、設定値に応じて、異なる割合で遊技前示唆演出を実行可能であるが、これは、設定値に応じて遊技前示唆演出（第1演出態様、第2演出態様および第3演出態様を含む）の実行割合が異なること、設定値に応じて第1演出態様と第2演出態様と第3演出態様との実行比率が異なること、設定値に応じて特定の演出態様のみ実行割合が異なることを含む概念である。

【0431】

なお、本特徴部150IWでは、電源投入時に設定変更が行われず、未だ設定値コマンドを受信していない場合には、遊技前示唆演出を実行しないように構成されているが、この

30

【0432】

例えば、図20-20(C)は、復旧時のコマンドを受信したときに用いられる遊技前示唆演出決定テーブルである。図20-20(A)に示す遊技前示唆演出決定テーブルと、図20-20(C)に示す遊技前示唆演出決定テーブルとを比較すると、復旧時のコマンドを受信したとき、すなわち設定変更が行われていないときには、設定変更が行われたときに比べて、遊技前示唆演出が実行される割合が低く、設定値間の実行割合の差も小さ

40

【0433】

電源投入後の変動回数が0回でなければ、CPU120は、設定示唆演出（遊技前示唆演出を除く）の実行履歴情報を含む態様の客待ちデモ演出を実行する制御を行う（ステップ150IWS517）。その後、可変表示開始待ち処理を終了する。

【0434】

ステップ150IWS517の処理が実行されると、例えば、画像表示装置5において、設定示唆演出（遊技中示唆演出や大当たり中示唆演出）の実行回数や実行内容（実行時の演出態様）等を示す実行履歴情報が表示される態様の客待ちデモ演出が実行される。なお

50

、ステップ150IWS517の処理が実行されると、客待ちデ演出が実行され、当該客待ちデ演出の実行中に所定の操作（例えば、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bの操作）が行われると、画像表示装置5において、設定示唆演出の実行履歴情報が表示されるようにしてもよい。また、演出制御基板12の側において、設定示唆演出（初期出目演出や遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当たり中示唆演出など）の実行回数や実行内容（実行時の演出態様）を示す情報を記憶しておき、これらの情報から設定値を推測して報知する演出を実行可能としてもよい。なお、この演出は、設定示唆演出の実行状況から所定の基準にもとづいて算出した設定期待度（または推測される設定値）を報知するものであって、実際の設定値を報知するものではない。

【0435】

本特徴部150IWでは、ステップ150IWS509～150IWS516の処理により、遊技が開始される前にのみ遊技前示唆演出が実行されることになる。また、ステップ150IWS517の処理により客待ちデ演出中に設定示唆演出の実行履歴情報が示されるが、遊技前示唆演出に関する情報は除かれる。このような構成により、遊技開始前のパチンコ遊技機1の状態に関心を持たせ、遊技店の営業時間のうちの早い時間帯から遊技を行う動機を与えることができ、興味を高めることができる。なお、本特徴部150IWの例に限らず、例えば、リアルタイムクロック等を用いて、所定の時間帯（例えば、午前9時から午前11時まで）にのみ遊技前示唆演出が実行されるようにしてもよい。また、設定示唆演出の実行履歴情報には、特別期間における遊技中示唆演出に関する情報も含まれないようにしてもよい。

【0436】

本特徴部150IWの構成に加えて、設定示唆演出の実行回数や実行内容について、実行履歴情報として蓄積し、遊技終了時などに画像表示装置5において、実行履歴情報を含む2次元コードなどを表示するように構成してもよい。また、遊技者がカメラ機能付き携帯電話機などの携帯端末を用いて、遊技機に表示された2次元コードを撮影し、インターネット上のWebサーバに送信すると、Webサーバは、受信した情報にもとづいて遊技者の遊技履歴を管理し、その遊技履歴に応じて所定の特典を付与する処理を行うようにしてもよい。また、遊技者が携帯端末を用いてWebサーバにアクセスする（または2次元コードを解析する）ことにより、実行履歴情報を取得し、携帯端末が備える表示装置において表示できるようにしてもよい。また、遊技者が携帯端末を用いて実行履歴情報を含む2次元コードを読み込むことで、携帯端末が備える表示装置において設定値を示唆する設定示唆画像が表示されるようにしてもよい。例えば、実行履歴情報から所定の基準にもとづいて推測される設定値を算出し、算出した設定値（あくまで推測であって実際の設定値とは異なる）を示唆する設定示唆画像を表示するようにしてもよい。

【0437】

次いで、演出制御用CPU120は、第1ピースカウンタ～第3ピースカウンタの値にもとづいて、画像表示装置5においてパズル表示の表示を開始する制御を行う（ステップ150IWS518）。

【0438】

本例では、飾り図柄の変動表示中に、ジグソーパズルのピースが徐々に揃っていくような態様のパズル演出が実行される場合がある。パズル演出が実行される場合、パズル演出が1回実行されるごとに、パズル1～パズル3のうちいずれか1つのピースが1つずつ揃っていくような演出が実行される。そして、複数回のパズル演出が実行された後に、最終的にパズル1が全てピースが揃って完成すると設定値「1」であることが示唆され、パズル2が全てピースが揃って完成すると設定値「2」であることが示唆され、パズル3が全てピースが揃って完成すると設定値「3」であることが示唆される。

【0439】

また、本例では、毎回の飾り図柄の変動表示で常にパズルが表示されているのではなく、パズル演出を実行すると決定された変動表示のみ（すなわち、いずれかのパズルのピースが増加する変動表示のみ）パズルが表示される。一方で、飾り図柄の変動表示が実行さ

10

20

30

40

50

れず客待ちデモンストレーション表示の表示中となった場合には、ステップ150IWS518の処理が実行されることにより、画像表示装置5においてパズル表示が表示され、パズル1～3の各々のピースの集まり状態が確認できるようになっている。

【0440】

第1ピースカウンタは、パズル1で集まっているピースの数をカウントするためのカウンタである。また、第2ピースカウンタは、パズル2で集まっているピースの数をカウントするためのカウンタである。また、第3ピースカウンタは、パズル3で集まっているピースの数をカウントするためのカウンタである。なお、本例では、演出制御基板12に搭載されるRAM122は電源バックアップされていないので、RAM122に記憶された第1ピースカウンタ～第3ピースカウンタの値は遊技機への電源供給が停止されたときにクリアされ、遊技機に電源投入されたときには第1ピースカウンタ～第3ピースカウンタの値が0である状態から始まるものとする。

10

【0441】

ステップ150IWS518では、第1ピースカウンタの値に応じた数のピースが集まったパズル1の画像を表示し、第2ピースカウンタの値に応じた数のピースが集まったパズル2の画像を表示し、第3ピースカウンタの値に応じた数のピースが集まったパズル3の画像を表示することにより、パズル表示を表示する。

【0442】

(可変表示開始設定処理)

図20-21は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理(ステップS171)を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す(ステップ150IWS601)。次いで、演出制御用CPU120は、ステップ150IWS601で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ(すなわち、受信した表示結果指定コマンド)に応じて飾り図柄の表示結果(停止図柄)を決定する(ステップ150IWS602)。すなわち、演出制御用CPU120によってステップ150IWS602の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン(変動パターン)に応じて、識別情報の可変表示の表示結果(飾り図柄の停止図柄)を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、演出制御用CPU120は、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップ150IWS602において、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当りであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

20

30

【0443】

ステップ150IWS602では、例えば、受信した表示結果指定コマンドが確変大当りを示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として3図柄が同じ奇数図柄で揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。また、例えば、受信した表示結果指定コマンドが通常大当り(非確変大当り)を示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として3図柄が同じ偶数図柄で揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。

40

【0444】

また、受信した表示結果指定コマンドが小当りを示している場合には、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定される小当り種別に応じた小当り図柄の飾り図柄の組み合わせを決定する。本例では、小当り種別Aである場合には小当り図柄として「135」の組み合わせを決定し、小当り種別Bである場合には小当り図柄として「357」の組み合わせを決定し、小当り種別Cである場合には小当り図柄として「579」の組み合わせを決定するものとする。

【0445】

また、受信した表示結果指定コマンドがはずれを示している場合には、上記以外の飾り図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の2図柄が揃っ

50

た飾り図柄の組み合わせを決定する。

【0446】

なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用CPU120は、ステップ150 IWS602において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「223」や「445」のように、リーチとならないものの大当り図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。

【0447】

演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組み合わせを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定する。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組み合わせを示すデータを選択することによって停止図柄を決定する。

10

【0448】

次いで、演出制御用CPU120は、遊技機に電源投入されてからの飾り図柄の変動表示の実行回数をカウントするための変動回数カウンタの値を1加算する（ステップ150 IWS603）。なお、本例では、演出制御基板12に搭載されるRAM122は電源バックアップされていないので、RAM122に記憶された変動回数カウンタの値は遊技機への電源供給が停止されたときにクリアされ、遊技機に電源投入されたときには変動回数カウンタの値が0である状態から始まるものとする。

【0449】

次いで、演出制御用CPU120は、遊技中示唆演出の有無および演出態様を決定する遊技中示唆演出決定処理を実行する（ステップ150 IWS604）。

20

【0450】

次いで、演出制御用CPU120は、パズル演出の有無および演出態様を設定するためのパズル演出設定処理を実行する（ステップ150 IWS605）。

【0451】

次いで、演出制御用CPU120は、変動パターン、および遊技中示唆演出やパズル演出の実行が決定されている場合であれば、遊技中示唆演出やパズル演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ150 IWS606）。そして、演出制御用CPU120は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ150 IWS607）。

30

【0452】

プロセステーブルとは、演出制御用CPU120が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU120は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って画像表示装置5等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、飾り図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、画像表示装置5の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用CPU120は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で飾り図柄を表示させる制御を行う。また、プロセステーブルは、演出制御基板12におけるROM121に格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

40

【0453】

なお、リーチ演出を伴う変動パターンについて演出制御を実行する場合に用いられるプロセステーブルには、変動開始から所定時間が経過したときに左図柄を停止表示させ、さらに所定時間が経過すると右図柄を停止表示させることを示すプロセスデータが設定されている。なお、停止表示させる図柄をプロセステーブルに設定するのではなく、決定された停止図柄、擬似連や滑り演出における仮停止図柄に応じて、図柄を表示するための画像

50

を合成して生成するようにしてもよい。

【0454】

また、ステップ150 IWS604の遊技中示唆演出決定処理で遊技中示唆演出の実行が決定された場合には、ステップ150 IWS606で遊技中示唆演出を含むプロセステーブルが選択され、その選択されたプロセステーブルに従ってステップ150 IWS608および可変表示中演出処理（ステップS172）が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中に遊技中示唆演出が実行される。

【0455】

また、ステップ150 IWS605のパズル演出設定処理でパズル演出の実行が決定された場合には、ステップ150 IWS606でパズル演出を含むプロセステーブルが選択され、その選択されたプロセステーブルに従ってステップ150 IWS608および可変表示中演出処理（ステップS172）が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中にパズル演出が実行される。

10

【0456】

また、演出制御用CPU120は、プロセステーブルの内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L、8R）の制御を実行する（ステップ150 IWS608）。

【0457】

なお、この特徴部150 IWでは、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

20

【0458】

次いで、演出制御用CPU120は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップ150 IWS609）。そして、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し（ステップ150 IWS610）、可変表示開始設定処理を終了する。

【0459】

（遊技中示唆演出決定処理）

30

図20-22は、遊技中示唆演出決定処理（ステップ150 IWS604）の一例を示すフローチャートである。遊技中示唆演出決定処理は、可変表示開始設定処理（ステップS171）内において実行される。遊技中示唆演出決定処理において、演出制御用CPU120は、特別期間中である場合（ステップ150 IWS701のY）には、第1遊技中示唆演出決定テーブルを選択し（ステップ150 IWS702）、特別期間中ではない場合（ステップ150 IWS701のN）には、第2遊技中示唆演出決定テーブルを選択する（ステップ150 IWS703）。例えば、設定変更終了コマンドや設定値コマンドを受信したときに、特別期間フラグをセットし、変動表示が所定回（本例では30回）実行されると、特別期間フラグをリセットするように構成すれば、特別期間フラグの状態を確認することにより、ステップ150 IWS701において、特別期間中であるか否かを確認することができる。

40

【0460】

次いで、演出制御用CPU120は、設定値コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ150 IWS704）。設定値コマンド受信フラグがセットされていれば（すなわち、設定値コマンドを正常に受信した場合には）、演出制御用CPU120は、RAM122の設定値格納領域に格納されている設定値にもとづいて、選択した遊技中示唆演出決定テーブルを用いて、遊技中示唆演出の実行の有無、実行する場合の演出態様を決定する（ステップ150 IWS705）。

【0461】

図20-23(A)は、特別期間において用いられる第1遊技中示唆演出決定テーブル

50

を示す説明図であり、図20-23(B)は、非特別期間において用いられる第2遊技中示唆演出決定テーブルを示す説明図である。

【0462】

図20-23(A)、(B)に示す第1、第2遊技中示唆演出決定テーブルは、いずれも設定値「1」<「2」<「3」の順に、遊技中示唆演出が実行される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。このような構成により、遊技中示唆演出が実行されることで、有利な設定値に設定されていることが示唆されることになる。

【0463】

また、第2演出態様(ミニキャラクタA、B登場)については、設定値「1」<「2」<「3」の順に実行される割合が高く、かつ第1演出態様(ミニキャラクタA登場)よりも設定値間の実行割合の差が大きくなるように判定値が割り当てられている。すなわち、第2演出態様は、第1演出態様よりも有利な設定値に設定されていることに対する信頼度が高い。

10

【0464】

また、図20-23(A)、(B)に示す第1、第2遊技中示唆演出決定テーブルでは、特別期間にのみ、信頼度が高い第2演出態様の遊技中示唆演出が実行されるように構成されている。このような構成により、特別期間に遊技を行う動機を与えることができ、興味を高めることができる。

【0465】

また、図20-23(A)、(B)に示すように、設定値「3」である場合にのみ第3演出態様(キャラクタC登場)に決定される場合がある。そのため、第3演出態様により遊技中示唆演出が実行されることで、設定値「3」であることが確定することになる。

20

【0466】

設定値コマンド受信フラグがセットされていないならば(すなわち、設定変更処理が実行されたが、コマンドの取りこぼしやデータ化けなどの理由により設定値コマンドを正常に受信できなかった場合には)、演出制御用CPU120は、現在の演出モードが演出モードAであるか否かを確認する(ステップ150IWS706)。なお、演出モードAであるか否かは、例えば、演出モードAフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。演出モードAであれば、演出制御用CPU120は、設定値「1」であるものとして、選択した遊技中示唆演出決定テーブルを用いて、遊技中示唆演出の実行の有無および演出態様を決定する(ステップ150IWS707)。

30

【0467】

ステップ150IWS706~S707の処理が実行されることによって、本特徴部150IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードAである場合には、最も不利な設定である設定値「1」であるものとして遊技中示唆演出の実行の有無および演出態様が決定される。図20-23(A)、(B)に示すように、設定値「1」に対しては、遊技中示唆演出を実行すると決定する割合自体が低いとともに、第2演出態様と決定される割合が最も低く、第3演出態様と決定される場合はない。そのような構成することによって、不利な設定値が設定されているにも関わらず第2演出態様や第3演出態様により遊技中示唆演出が実行されて遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興味の低下を防止できるようにしている。

40

【0468】

演出モードAでなければ、演出制御用CPU120は、現在の演出モードが演出モードCであるか否かを確認する(ステップ150IWS708)。なお、演出モードCであるか否かは、例えば、演出モードCフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。演出モードCであれば、演出制御用CPU120は、演出モードC用の遊技中示唆演出決定テーブルを用いて、遊技中示唆演出の実行の有無および演出態様を決定する(ステップ150IWS709)。

【0469】

図20-23(C)は、演出モードC用の遊技中示唆演出決定テーブルの一例を示す説

50

明図である。図20-23(C)に示すように、演出モードC用の遊技中示唆演出決定テーブルでは、設定値「3」の場合と比較して、遊技中示唆演出を実行すると決定される割合が低く、第3演出態様と決定される場合もない。

【0470】

ステップ150IWS708~S709の処理が実行されることによって、本特徴部150IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードCである場合には、不利な設定値が設定されているにも関わらず第2演出態様や第3演出態様により遊技中示唆演出が実行されて遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

【0471】

一方、演出モードCでもなかった場合(すなわち、現在の演出モードが演出モードBであった場合)には、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。すなわち、演出モードBである場合には、遊技中示唆演出を実行しないように制限する。

【0472】

ステップ150IWS708の処理が実行されることによって、本特徴部150IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードBである場合には、遊技中示唆演出を実行しないことにより、不利な設定値が設定されているにも関わらず遊技中示唆演出が実行されて遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

【0473】

なお、演出モードBで設定値コマンドを正常に受信できていなかった場合であっても、低い割合で遊技中示唆演出を実行可能に構成してもよい。この場合、例えば、図20-23(A)、(B)に示す遊技中示唆演出決定テーブルの設定値「1」よりもさらに全体的に遊技中示唆演出の実行割合を低く設定したテーブルを用いて、遊技中示唆演出の有無や種類を決定するように構成してもよい。

【0474】

なお、図20-23(A)、(B)に示す例に限られず、複数の演出態様のうちの特定の演出態様(例えば、第2演出態様)のみ、設定値に応じて、実行される割合が異なるようにしてもよい。

【0475】

また、例えば、複数の演出態様のうちの特定の演出態様(例えば、第2演出態様)が実行されると、特定の設定値である可能性が否定されるようにしてもよい。例えば、設定値1の場合には、特定の演出態様(例えば、第2演出態様)に決定されないようにすることにより、特定の演出態様(例えば、第2演出態様)が実行されると、設定値1である可能性が否定され、設定値2または設定値3であることが確定することになる。また、特定の演出態様(例えば、第2演出態様)が実行されると、特定の設定値であることが確定するようにしてもよい。例えば、設定値3の場合にのみ、特定の演出態様(例えば、第2演出態様)に決定されるようにすることにより、特定の演出態様(例えば、第2演出態様)が実行されると、設定値3であることが確定することになる。

【0476】

本特徴部150IWでは、設定値に応じて、異なる割合で遊技中示唆演出を実行可能であるが、これは、設定値に応じて遊技中示唆演出(第1演出態様、第2演出態様および第3演出態様を含む)の実行割合が異なること、設定値に応じて第1演出態様と第2演出態様と第3演出態様との実行比率が異なること、設定値に応じて特定の演出態様のみ実行割合が異なることを含む概念である。

【0477】

なお、本特徴部150IWでは、特別期間と非特別期間とで、共通の態様(例えば、第1演出態様)の遊技中示唆演出を実行可能に構成されているが、このような構成に限らず、異なる態様の遊技中示唆演出を実行可能としてもよい。例えば、特別期間と非特別期間とで、ミニキャラAのサイズや色等が異なるようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【0478】

また、本特徴部150IWでは、特別期間と非特別期間とのいずれであるかと、設定値とに応じて、遊技中示唆演出の実行の有無、実行する場合の演出態様が異なるように構成されているが、このような構成に加えて、例えば、変動パターンにより特定される変動時間やリーチ演出の有無、リーチ演出の種類、擬似連演出の有無、擬似連演出の種類、表示結果が大当たりとなるか否か等に応じて、遊技中示唆演出の実行の有無、実行する場合の演出態様が異なるようにしてもよい。

【0479】

例えば、少なくとも、リーチ演出を含む変動パターン（すなわち、非リーチの変動パターンよりも変動時間が長い）であるときのみ、遊技中示唆演出を実行可能としてもよい。また、例えば、スーパーリーチBを含む変動パターンと、スーパーリーチBよりも期待度が高いスーパーリーチAを含む変動パターンとでは、後者の方が、遊技中示唆演出が実行される割合が高くなるようにしてもよいし、遊技中示唆演出が実行されたときの信頼度が高くなるようにしてもよいし、遊技中示唆演出が実行される割合が高くなり、かつ実行されたときの信頼度が高くなるようにしてもよい。

10

【0480】

また、例えば、擬似連演出を含む変動パターンと、擬似連演出を含まない（または前者よりも擬似連回数が少ない）変動パターンとでは、前者の方が、遊技中示唆演出が実行される割合が高くなるようにしてもよいし、遊技中示唆演出が実行されたときの信頼度が高くなるようにしてもよいし、遊技中示唆演出が実行される割合が高くなり、かつ実行されたときの信頼度が高くなるようにしてもよい。

20

【0481】

また、例えば、表示結果が大当たりとなる変動パターンと、表示結果が大当たりとならない変動パターンとでは、前者の方が、遊技中示唆演出が実行される割合が高くなるようにしてもよいし、遊技中示唆演出が実行されたときの信頼度が高くなるようにしてもよいし、遊技中示唆演出が実行される割合が高くなり、かつ実行されたときの信頼度が高くなるようにしてもよい。

【0482】

（パズル演出設定処理）

図20-24および図20-25は、パズル演出設定処理（ステップ150IWS605）の一例を示すフローチャートである。パズル演出設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、パズル1~3のいずれかのパズルが完成済みであることを示すパズル完成フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ150IWS801）。パズル完成フラグがセットされていれば、パズル演出設定処理を終了する。

30

【0483】

ステップ150IWS801の処理が実行されることによって、本例では、遊技機に電源投入されてからパズル1~3のいずれかのパズルが完成するまでパズル演出が実行される場合があり、パズル1~3のいずれか1つのパズルが完成すると、以降はパズル演出が実行されない（すなわち、いずれか1つのパズルが完成するのみで、2以上のパズルが完成することがないように）制御される。

40

【0484】

なお、本例で示した態様にかぎらず、2以上のパズルが完成する場合があるように構成してもよい。

【0485】

パズル完成フラグがセットされていなければ、演出制御用CPU120は、パズル演出を実行するか否かを決定するためのパズル演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、パズル演出を実行するか否かを決定する（ステップ150IWS802）。図20-26は、パズル演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。図20-26に示すように、本例では、飾り図柄の変動表示を実行するとき1%の確率でパズル演出を実行すると決定される。

50

【0486】

一般に遊技店において、遊技店が開店してから閉店するまでの間に継続して遊技が行われた場合に、概ね最大で3000回程の飾り図柄の変動表示が実行可能である（ただし、遊技機の機種によって差がある）。本例では、パズル1～3のピースの最大数はそれぞれ5ピースであり、パズル1～3のうちのいずれかのパズルが5ピースまで揃うと、そのパズルが完成する。本例では、ピースが全部揃わなかったパズルであっても概ね3～4ピースまでは揃いやすくなるように判定値が割り振られているので、パズル1～3のいずれかのパズルが完成するまでには概ねパズル演出が11回～13回実行されるまでかかり、パズル演出実行の決定割合が1%であることから、概ね飾り図柄の変動表示が1100回～1300回実行されるまでかかる。従って、本例では、遊技店が開店した後、いずれかの

10

【0487】

なお、本例では、図20-26に示す1種類のパズル演出決定テーブルを用いる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、時間帯や変動表示の実行回数、遊技店員による設定に応じて、異なるパズル演出決定テーブルを用いるようにして、パズル演出の実行割合が変化するように構成してもよい。

【0488】

また、本例では、パズル1～3のピースの最大数がそれぞれ5ピースである場合を示したが、そのような態様に限らず、例えば、3ピースや4ピースであったり、6ピース以上

20

【0489】

次いで、演出制御用CPU120は、パズル演出を実行することに決定したか否かを確認する（ステップ150IWS803）。パズル演出を実行しないことに決定した場合には、そのままパズル演出設定処理を終了する。パズル演出を実行することに決定した場合には、演出制御用CPU120は、演出制御用CPU120は、変動回数カウンタの値が1000以下となっているか否かを確認する（ステップ150IWS804）。変動回数

30

【0490】

変動回数カウンタの値が1000以下でなければ（すなわち、遊技機の電源投入からの飾り図柄の変動表示の実行回数が1000より多ければ）、演出制御用CPU120は、RAM122の設定値格納領域に格納されている設定値が設定値「1」であるか否かを確認する（ステップ150IWS806）。設定値「1」であれば、演出制御用CPU120は、パズル演出の演出態様を決定するためのテーブルとして、パズル演出態様決定テ

40

【0491】

設定値「1」でなければ、演出制御用CPU120は、RAM122の設定値格納領域に格納されている設定値が設定値「2」であるか否かを確認する（ステップ150IWS808）。設定値「2」であれば、演出制御用CPU120は、パズル演出の演出態様を決定するためのテーブルとして、パズル演出態様決定テーブルCを選択する（ステップ

【0492】

設定値「2」でもなければ（すなわち、RAM122の設定値格納領域に格納されている設定値が設定値「3」であれば、演出制御用CPU120は、パズル演出の演出態様を

50

決定するためのテーブルとして、パズル演出態様決定テーブルDを選択する(ステップ150IWS810)。

【0493】

次いで、演出制御用CPU120は、ステップ150IWS805, S807, S809, S810で選択されたパズル演出態様決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、パズル演出の演出態様を決定する(ステップ150IWS811)。

【0494】

図20-27は、パズル演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図20-27(A)は、ステップ150IWS805で選択されるパズル演出態様決定テーブルAの具体例を示している。また、図20-27(B)は、ステップ150IWS807で選択されるパズル演出態様決定テーブルBの具体例を示している。また、図20-27(C)は、ステップ150IWS809で選択されるパズル演出態様決定テーブルCの具体例を示している。また、図20-27(D)は、ステップ150IWS810で選択されるパズル演出態様決定テーブルDの具体例を示している。

10

【0495】

図20-27に示すように、各パズル演出態様決定テーブルA~Dには、パズル演出の演出態様(種類)として、パズル演出1、パズル演出2、およびパズル演出3に対して、それぞれ判定値が割り振られている。パズル演出1は、パズル1~3のうちパズル1のピースが1つ増加する態様で行われるパズル演出である。また、パズル演出2は、パズル1~3のうちパズル2のピースが1つ増加する態様で行われるパズル演出である。また、パズル演出3は、パズル1~3のうちパズル3のピースが1つ増加する態様で行われるパズル演出である。

20

【0496】

図20-27(A)に示すように、パズル演出態様決定テーブルAでは、パズル演出3の決定割合が他のパズル演出1, 2の決定割合と比較して2~3%高くなっている。従って、本例では、遊技機の電源投入後、飾り図柄の変動表示を1000回実行するまでは、パズル演出3が実行されてパズル3のピースが1つ増加する割合が若干高い。従って、本例では、例えば、設定されている設定値が有利度が低い設定値「1」などであっても、有利度が高いパズル3のピースが所定数(例えば、3~4個)までは集まりやすくなっている。

30

【0497】

また、図20-27(B)に示すように、パズル演出態様決定テーブルBでは、パズル演出1の決定割合が他のパズル演出2, 3の決定割合と比較して1%高くなっている。従って、本例では、遊技機の電源投入後、飾り図柄の変動表示を1000回実行した後であって、設定値「1」に設定されている場合には、パズル演出1が実行されてパズル1のピースが1つ増加する割合が若干高い。

【0498】

また、図20-27(C)に示すように、パズル演出態様決定テーブルCでは、パズル演出2の決定割合が他のパズル演出1, 3の決定割合と比較して1%高くなっている。従って、本例では、遊技機の電源投入後、飾り図柄の変動表示を1000回実行した後であって、設定値「2」に設定されている場合には、パズル演出2が実行されてパズル2のピースが1つ増加する割合が若干高い。

40

【0499】

また、図20-27(D)に示すように、パズル演出態様決定テーブルDでは、パズル演出3の決定割合が他のパズル演出1, 2の決定割合と比較して1%高くなっている。従って、本例では、遊技機の電源投入後、飾り図柄の変動表示を1000回実行した後であって、設定値「3」に設定されている場合には、パズル演出3が実行されてパズル3のピースが1つ増加する割合が若干高い。

【0500】

なお、本例では、図20-27に示すように、いずれのパズル演出態様決定テーブルA

50

～Dにおいても、パズル演出1～3のいずれかの実行割合が他のパズル演出よりも精々1～3%高いだけであるので、パズル1～3のいずれのピースもある程度集まりやすく、パズル1～3のうち最終的に最大数(本例では、5枚)のピースが揃ったパズル以外のパズルであっても、少なくとも3～4枚のピースまでは揃いやすくなるように構成されている。

【0501】

なお、パズル演出態様決定テーブルの構成の仕方は、本例で示したものにこだわらない。例えば、遊技店員の設定に応じて異なるパズル演出態様決定テーブルを用いてパズル演出の演出態様を決定するように構成して、パズル演出の演出態様の選択割合を変化させることができるように構成してもよい。例えば、設定によって、パズル1～3がある程度万遍なくピースが揃うようにしたり、特定のパズルが他のパズルよりピースが揃いやすいようにしたり変更できるようにしてもよい。

10

【0502】

次いで、演出制御用CPU120は、パズル演出の演出態様としてパズル演出1を決定した場合であるか否かを確認する(ステップ150IWS812)。パズル演出1を決定した場合であれば、演出制御用CPU120は、RAM122の設定値格納領域に格納されている設定値が設定値「1」であるか否かを確認する(ステップ150IWS813)。設定値「1」であれば、そのままステップ150IWS815に移行する。

【0503】

設定値「1」でなければ、演出制御用CPU120は、第1ピースカウンタの値が4となっているか否かを確認する(ステップ150IWS814)。第1ピースカウンタの値が4となっていれば、ステップ150IWS815～S818の処理に移行せず、ステップ150IWS819に移行する。すなわち、この場合、第1ピースカウンタの値が4であるということはパズル1のピースが4つまで集まっている状態であり、パズル演出1を実行すると5つ目のピースが揃ってパズル1が完成することになるが、設定されている設定値が設定値「1」ではなく、完成したパズルで示唆される設定値と実際に設定されている設定値とが一致しないことから、ステップ150IWS815～S818の処理に移行せず、パズル演出の実行をキャンセルするように構成している。

20

【0504】

設定値「1」である場合(ステップ150IWS813のY)、または第1ピースカウンタの値が4でない場合(ステップ150IWS814のN)には、演出制御用CPU120は、パズル演出1を実行することを示すパズル演出1実行フラグをセットする(ステップ150IWS815)。なお、本例では、可変表示開始設定処理のステップ150IWS606で、パズル演出1実行フラグがセットされていることにもとづいて、パズル演出1を含むプロセステーブルが選択され、その選択されたプロセステーブルに従ってステップ150IWS608および可変表示中演出処理(ステップS172)が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中にパズル演出1が実行される。なお、パズル演出1実行フラグは、飾り図柄の変動表示を終了するときにリセットされるものとする。

30

【0505】

次いで、演出制御用CPU120は、第1ピースカウンタの値を1加算し(ステップ150IWS816)、加算後の第1ピースカウンタの値が5となっているか否かを確認する(ステップ150IWS817)。第1ピースカウンタの値が5となっていれば、演出制御用CPU120は、パズル完成フラグをセットする(ステップ150IWS818)。

40

【0506】

次いで、演出制御用CPU120は、パズル演出の演出態様としてパズル演出2を決定した場合であるか否かを確認する(ステップ150IWS819)。パズル演出2を決定した場合であれば、演出制御用CPU120は、RAM122の設定値格納領域に格納されている設定値が設定値「2」であるか否かを確認する(ステップ150IWS820)。設定値「2」であれば、そのままステップ150IWS822に移行する。

50

【0507】

設定値「2」でなければ、演出制御用CPU120は、第2ピースカウンタの値が4となっているか否かを確認する(ステップ150IWS821)。第2ピースカウンタの値が4となっていれば、ステップ150IWS822～S825の処理に移行せず、ステップ150IWS826に移行する。すなわち、この場合、第2ピースカウンタの値が4であるということはパズル2のピースが4つまで集まっている状態であり、パズル演出2を実行すると5つ目のピースが揃ってパズル2が完成することになるが、設定されている設定値が設定値「2」ではなく、完成したパズルで示唆される設定値と実際に設定されている設定値とが一致しないことから、ステップ150IWS822～S825の処理に移行せず、パズル演出の実行をキャンセルするように構成している。

10

【0508】

設定値「2」である場合(ステップ150IWS820のY)、または第2ピースカウンタの値が4でない場合(ステップ150IWS821のN)には、演出制御用CPU120は、パズル演出2を実行することを示すパズル演出2実行フラグをセットする(ステップ150IWS82)。なお、本例では、可変表示開始設定処理のステップ150IWS606で、パズル演出2実行フラグがセットされていることにもとづいて、パズル演出2を含むプロセステーブルが選択され、その選択されたプロセステーブルに従ってステップ150IWS608および可変表示中演出処理(ステップS172)が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中にパズル演出2が実行される。なお、パズル演出2実行フラグは、飾り図柄の変動表示を終了するときリセットされるものとする。

20

【0509】

次いで、演出制御用CPU120は、第2ピースカウンタの値を1加算し(ステップ150IWS823)、加算後の第2ピースカウンタの値が5となっているか否かを確認する(ステップ150IWS824)。第2ピースカウンタの値が5となっていれば、演出制御用CPU120は、パズル完成フラグをセットする(ステップ150IWS825)。

【0510】

次いで、演出制御用CPU120は、パズル演出の演出態様としてパズル演出3を決定した場合であるか否かを確認する(ステップ150IWS826)。パズル演出3を決定した場合であれば、演出制御用CPU120は、RAM122の設定値格納領域に格納されている設定値が設定値「3」であるか否かを確認する(ステップ150IWS827)。設定値「3」であれば、そのままステップ150IWS829に移行する。

30

【0511】

設定値「3」でなければ、演出制御用CPU120は、第3ピースカウンタの値が4となっているか否かを確認する(ステップ150IWS828)。第3ピースカウンタの値が4となっていれば、ステップ150IWS829～S832の処理に移行せず、パズル演出設定処理を終了する。すなわち、この場合、第3ピースカウンタの値が4であるということはパズル3のピースが4つまで集まっている状態であり、パズル演出3を実行すると5つ目のピースが揃ってパズル3が完成することになるが、設定されている設定値が設定値「3」ではなく、完成したパズルで示唆される設定値と実際に設定されている設定値とが一致しないことから、ステップ150IWS829～S832の処理に移行せず、パズル演出の実行をキャンセルするように構成している。

40

【0512】

設定値「3」である場合(ステップ150IWS827のY)、または第3ピースカウンタの値が4でない場合(ステップ150IWS828のN)には、演出制御用CPU120は、パズル演出3を実行することを示すパズル演出3実行フラグをセットする(ステップ150IWS829)。なお、本例では、可変表示開始設定処理のステップ150IWS606で、パズル演出3実行フラグがセットされていることにもとづいて、パズル演出3を含むプロセステーブルが選択され、その選択されたプロセステーブルに従ってステップ150IWS608および可変表示中演出処理(ステップS172)が実行されるこ

50

とによって、飾り図柄の変動表示中にパズル演出3が実行される。なお、パズル演出3実行フラグは、飾り図柄の変動表示を終了するときリセットされるものとする。

【0513】

次いで、演出制御用CPU120は、第3ピースカウンタの値を1加算し(ステップ150IWS830)、加算後の第3ピースカウンタの値が5となっているか否かを確認する(ステップ150IWS831)。第3ピースカウンタの値が5となっていれば、演出制御用CPU120は、パズル完成フラグをセットする(ステップ150IWS832)。

【0514】

なお、本例では、ステップ150IWS813, S814, S820, S821, S827, S828の処理が実行されることによって、完成したパズルで示唆される設定値と実際に設定されている設定値とが一致しないこととなる場合には、パズル演出をキャンセルして、そのような事態が生じないようにする場合を示しているが、そのような処理態様にかぎられない。例えば、ステップ150IWS811を再度実行して、そのような不一致な状態とならないパズル演出の演出態様が決定されるまで、パズル演出の演出態様を決定し直すように構成してもよい。また、例えば、そのような不一致な状態となるパズル演出の演出態様を除外したテーブルを用いて、パズル演出の演出態様を決定し直すように構成してもよい。

10

【0515】

また、本例では、完成したパズルで示唆される設定値と実際に設定されている設定値とが一致しないこととなる場合がないように制御する場合を示したが、そのような態様にかぎらず、完成したパズルで示唆される設定値と実際に設定されている設定値とが必ずしも一致しない場合があるように構成してもよい。例えば、設定値「3」である場合、パズル3が完成する割合が最も高くなるが、パズル1やパズル2が完成する場合もあるように構成してもよい。

20

【0516】

また、パズル演出についても、設定値コマンド受信フラグがセットされているか否か(設定値コマンドを正常に受信しているか否か)を確認し、設定値コマンドを正常に受信していなければ、遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、大当り中示唆演出の決定と同様に、パズル演出の実行を制限するように構成してもよい。

30

【0517】

(大当り中演出決定処理)

図20-28は、大当り中演出決定処理の一例を示すフローチャートである。大当り中演出決定処理は、大当り開放前処理(ステップS114)内において実行される。大当り中演出決定処理において、演出制御用CPU120は、設定値コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ150IWS901)。設定値コマンド受信フラグがセットされていれば(すなわち、設定値コマンドを正常に受信した場合には)、演出制御用CPU120は、RAM122の設定値格納領域に格納されている設定値にもとづいて、大当り中示唆演出の実行の有無、実行する場合の演出態様を決定する(ステップ150IWS902)。そして、ステップ150IWS907に移行する。

40

【0518】

ステップS150IWS902では、遊技開始時点から変動表示が特定回(本例では100回)実行されるまでの期間(以下、特定期間ともいう)である場合には、図20-29(A)に示す第1大当り中示唆演出決定テーブルを選択し、特定期間中ではない場合には、図20-29(B)に示す第2大当り中示唆演出決定テーブルを選択する。そして、選択した大当り中示唆演出決定テーブルと、設定値にもとづいて、大当り中示唆演出の実行の有無、実行する場合の演出態様を決定する。なお、ここでの「遊技開始時点」とは、電源投入後、最初の変動表示が開始された時点を示しているが、これに限らず、例えば、前回の連荘の終了後、最初の変動表示が開始された時点であってもよいし、客待ちデモ演出の終了後、最初の変動表示が開始された時点であってもよい。また、この特徴部15

50

0 I Wでは、電源投入時に設定変更が行われたか否かに関わらず、遊技開始時点から変動表示が特定回（本例では100回）実行されるまでの期間を特定期間としているが、電源投入時に設定変更が行われた場合の、遊技開始時点から変動表示が特定回（本例では100回）実行されるまでの期間を特定期間とするようにしてもよい。また、例えば、特定期間を複数の期間に区分し、第1特定期間（遊技開始時点から変動表示が50回実行されるまでの期間）と、第2特定期間（遊技開始後、51回目の変動表示から100回目の変動表示が実行されるまでの期間）とで、大当り中示唆演出の有無や演出態様の決定割合が異なる大当り中示唆演出決定テーブルを用いるようにしてもよい。

【0519】

図20-29(A)、(B)に示す第1、第2大当り中示唆演出決定テーブルは、いずれも設定値「1」<「2」<「3」の順に、大当り中示唆演出が実行される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。このような構成により、大当り中示唆演出が実行されることで、有利な設定値に設定されていることが示唆されることになる。

10

【0520】

また、第2演出態様および第3演出態様については、設定値「1」<「2」<「3」の順に実行される割合が高く、特定期間と非特定期間とで設定値間の実行割合の差が大きくなるように判定値が割り当てられている。すなわち、特定期間においては、非特定期間よりも、信頼度が高い大当り中示唆演出が実行されるように構成されている。このような構成により、特定期間に遊技を行う動機を与えることができ、興趣を高めることができる。なお、本特徴部150 I Wの構成に限らず、大当り中示唆演出（またはそのうちの特定の演出態様）は、特定期間にのみ実行され、非特定期間には実行されないようにしてもよい。

20

【0521】

また、図20-29(A)、(B)に示すように、設定値「3」である場合にのみ第4演出態様に決定される場合がある。そのため、第4演出態様により大当り中示唆演出が実行されることで、設定値「3」であることが確定することになる。

【0522】

本特徴部150 I Wでは、大当り中示唆演出が第3演出態様により実行されると、例えば、図20-30(A1)に示すように、画像表示装置5において、大当りとなる飾り図柄が停止表示された後に、図20-30(B1)に示すように、セリフC画像（「高設定!？」）150 I W 102が表示される。

30

【0523】

また、大当り中示唆演出が第4演出態様により実行されると、例えば、図20-30(A1)に示すように、画像表示装置5において、大当りとなる飾り図柄が停止表示された後に、図20-31(C1)に示すように、セリフD画像（「高設定確定」）150 I W 105が表示される。

【0524】

設定値コマンド受信フラグがセットされていなければ（すなわち、設定変更処理が実行されたが、コマンドの取りこぼしやデータ化けなどの理由により設定値コマンドを正常に受信できなかった場合には）、演出制御用CPU120は、現在の演出モードが演出モードAであるか否かを確認する（ステップ150 I W S 903）。なお、演出モードAであるか否かは、例えば、演出モードAフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。演出モードAであれば、演出制御用CPU120は、設定値「1」であるものとして、選択した大当り中示唆演出決定テーブルを用いて、大当り中示唆演出の実行の有無および演出態様を決定する（ステップ150 I W S 904）。そして、ステップ150 I W S 907に移行する。

40

【0525】

ステップ150 I W S 903～S 904の処理が実行されることによって、本特徴部150 I Wでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードAである場合には、最も不利な設定である設定値「1」であるものとして大当り中示唆演出の実

50

行の有無および演出態様が決定される。図20-29(A), (B)に示すように、設定値「1」に対しては、第2演出態様や第3演出態様と決定される割合が最も低く、第4演出態様と決定される場合はない。そのように構成することによって、不利な設定値が設定されているにも関わらず第2演出態様や第3演出態様、第3演出態様により大当り中示唆演出が実行されて遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

【0526】

演出モードAでなければ、演出制御用CPU120は、現在の演出モードが演出モードCであるか否かを確認する(ステップ150IWS905)。なお、演出モードCであるか否かは、例えば、演出モードCフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。演出モードCであれば、演出制御用CPU120は、演出モードC用の大当り中示唆演出決定テーブルを用いて、大当り中示唆演出の実行の有無および演出態様を決定する(ステップ150IWS906)。そして、ステップ150IWS907に移行する。

10

【0527】

図20-29(C)は、演出モードC用の大当り中示唆演出決定テーブルの一例を示す説明図である。図20-29(C)に示すように、演出モードC用の大当り中示唆演出決定テーブルでは、大当り中示唆演出を実行すると決定する割合自体が低く、設定値「2」や「3」の場合と比較して、第2演出態様や第3演出態様と決定される割合が低く、第4演出態様と決定される場合もない。

20

【0528】

ステップ150IWS905~S906の処理が実行されることによって、本特徴部150IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードCである場合には、不利な設定値が設定されているにも関わらず第2演出態様や第3演出態様、第3演出態様により大当り中示唆演出が実行されて遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

【0529】

一方、演出モードCでもなかった場合(すなわち、現在の演出モードが演出モードBであった場合)には、演出制御用CPU120は、そのままステップ150IWS907に移行する。すなわち、演出モードBである場合には、大当り中示唆演出を実行しないように制限する。

30

【0530】

ステップ150IWS905の処理が実行されることによって、本特徴部150IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードBである場合には、大当り中示唆演出を実行しないことにより、不利な設定値が設定されているにも関わらず大当り中示唆演出が実行されて遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

【0531】

なお、演出モードBで設定値コマンドを正常に受信できていなかった場合であっても、低い割合で大当り中示唆演出を実行可能に構成してもよい。この場合、例えば、図20-29(A), (B)に示す大当り中示唆演出決定テーブルの設定値「1」よりもさらに全体的に大当り中示唆演出の実行割合を低く設定したテーブルを用いて、大当り中示唆演出の有無や種類を決定するように構成してもよい。

40

【0532】

なお、図20-29(A), (B)に示す例に限られず、複数の演出態様のうちの特定の演出態様(例えば、第3演出態様)のみ、設定値に応じて、実行される割合が異なるようにしてもよい。

【0533】

また、図20-29(A)に示す例では、特定期間に大当りとなったときには、必ず大当り中示唆演出が実行されるように構成されているが、低い割合で実行されない場合があ

50

るようにしてもよい。この場合には、設定値に応じて実行されない割合を異ならせるようにしてもよい。また、図20-29(B)に示す例では、設定値に関わらず、大当り中示唆演出が実行されない割合は同じとなるように構成されているが、設定値に応じて実行されない割合を異ならせるようにしてもよい。

【0534】

また、本特徴部150IWでは、特定期間に大当りとなったときに、設定示唆演出として大当り中示唆演出が実行されるように構成されているが、このような構成に加えて、または代えて、特定期間に所定条件が成立したこともとづいて、設定示唆演出（例えば、所定条件が成立したときに、設定値を示唆するセリフ画像が表示される）が実行されるようにしてもよい。この場合、所定条件は、例えば、リーチ演出や擬似連演出の実行回数が所定回数に達したことや、特定のスーパーリーチ演出や予告演出が実行されたこと等により成立するようにしてもよい。

10

【0535】

本特徴部150IWでは、設定値に応じて異なる割合で大当り中示唆演出を実行可能であるが、これは、設定値に応じて大当り中示唆演出（第1演出態様、第2演出態様、第3演出態様および第4演出態様を含む）の実行割合が異なること、設定値に応じて第1演出態様、第2演出態様、第3演出態様および第4演出態様の実行比率が異なること、設定値に応じて特定の演出態様（例えば、第3演出態様）のみ実行割合が異なることを含む概念である。

【0536】

次いで、演出制御用CPU120は、役物演出の実行の有無を決定する（ステップ150IWS907）。

20

【0537】

ここでは、例えば、図20-30(A1)に示すように、画像表示装置5の上方に、可動部材150IW101が設けられているものとする。このような構成において、役物演出が実行されると、図20-30(B2)に示すように、可動部材150IW101が画像表示装置5の前面に移動する制御が行われる。

【0538】

図20-30(A1)、(B2)に示すように、役物演出が実行されると、可動部材150IW101が画像表示装置5の前面に移動するため、画像表示装置5において大当り中示唆演出によりセリフ画像が表示される位置が視認しづらくなる。本特徴部150IWでは、大当り中示唆演出と役物演出とは、大当り遊技におけるファンファーレ期間のうちの異なるタイミングで実行されるため、実際に画像表示装置5の前面に移動した可動部材150IW101が、大当り中示唆演出により表示されているセリフ画像を覆い隠すことはない。しかし、ファンファーレ期間中に、役物演出により可動部材150IW101が動作すると、可動部材150IW101に遊技者の注意が向いて、大当り中示唆演出により表示されているセリフ画像を見落としてしまうおそれがある。そこで、ステップ150IWS907では、図20-29(D)に示す役物演出決定テーブルを用いることによって、大当り中示唆演出が実行されるときには、役物演出が実行されないように構成されている。このような構成により、大当り中示唆演出が認識しづらくなって興趣を低下させてしまうことを防止することができる。また、このような構成により、大当り中示唆演出と役物演出とが同じタイミングで実行されるものであっても、大当り中示唆演出が認識しづらくなることを防止することができる。

30

40

【0539】

なお、大当り中示唆演出の実行が決定されているときには、大当り中示唆演出と役物演出とのいずれかの実行タイミングを変えて（例えば、役物演出をファンファーレ期間に行い、大当り中示唆演出をエンディング期間に行う）、大当り中示唆演出が認識しづらくなることを防止するようにしてもよい。また、大当り中示唆演出の実行が決定されているときには、可動部材150IW101の動作態様を変化させて（例えば、大当り中示唆演出によるセリフ画像と重なる位置で停止しないように制御して）、または大当り中示唆演出

50

によるセリフ画像の表示位置を変更して、大当り中示唆演出が認識しづらくなることを防止するようにしてもよい。また、大当り中示唆演出の実行が決定されている場合には、役物演出の実行割合を低下させることにより、役物演出の実行を制限するようにしてもよい。また、特定期間のみ、役物演出の実行を制限するようにしてもよい。また、図20-29(D)に示す例に限らず、大当り中示唆演出が実行されるときにも、低い割合で役物演出が実行されることがあるようにしてもよい。

【0540】

次いで、演出制御用CPU120は、役物演出を実行しない場合には(ステップ150 IWS908のN)、導光板演出の有無を決定する(ステップ150 IWS909)。

【0541】

ここでは、画像表示装置5の前面に、光を透過可能な透光性を有する導光板150 IW103と、導光板の端面から光を入射可能に設けられた発光体とが設けられ、導光板150 IW103は、発光体によって導光板150 IW103の端面から導光板150 IW103の内部に入射された光を反射して遊技機の前面に出射させる反射部が設けられているものとする。そして、発光体を発光させることにより導光板150 IW103に設けられた反射部から遊技機の前面に光を出射させる導光板演出を実行可能である。このような構成において、導光板演出が実行されると、図20-30(B3)に示すように、導光板150 IW103に設けられた反射部から遊技機の前面に光が出射され、「大当り」の文字が現れる。また、導光板演出の実行中は、画像表示装置5に表示されている画像を視認しづらくなる。

【0542】

ステップ150 IWS909では、図20-29(E)に示す導光板演出決定テーブルを用いることによって、大当り中示唆演出の有無、実行される場合の演出態様に応じて、異なる割合により導光板演出が実行される。具体的には、第1演出態様の大当り中示唆演出が実行されるときに、導光板演出が実行される割合が高く、第2演出態様、第3演出態様および第4演出態様の大当り中示唆演出が実行されるときに、導光板演出が実行される割合が低くなるように構成されている。すなわち、有利な設定値であることが示唆されない演出態様の大当り中示唆演出が実行されるときには、導光板演出が実行される割合が高く、大当り中示唆演出が視認しづらくなるように構成されている。例えば、図20-30(B4)に示すように、第1演出態様の大当り中示唆演出によりセリフA画像(「設定は・・・」)150 IW104が表示されているときに、導光板演出が実行されると、セリフA画像が視認しづらくなる。このような構成により、遊技者にとって望ましくない演出態様の大当り中示唆演出により、却って遊技興趣を低下させてしまうことを抑えることができる。なお、第2演出態様、第3演出態様および第4演出態様の大当り中示唆演出が実行されるときには、大当り中示唆演出と導光板演出とのいずれかの実行タイミングを変更する(例えば、導光板演出をファンファーレ期間に行い、大当り中示唆演出をエンディング期間に行う)ようにしてもよい。

【0543】

次に、パズル演出の演出態様について説明する。図20-32~図20-34は、パズル演出の演出態様の一例を示す説明図である。図20-32(A)に示すように、パズル演出の実行を決定しなかった飾り図柄の変動表示においては、画像表示装置5においてパズル演出の演出表示は表示されず、左中右の飾り図柄の変動表示が表示される。次いで、図20-32(B)に示すように、変動時間を終了して飾り図柄の停止図柄が停止表示され、さらに、図20-32(C)に示すように、次の飾り図柄の変動表示が開始されたものとする。図20-32(C)に示す例では、飾り図柄の変動表示を開始するとき、パズル演出の実行が決定されたとともに、パズル演出の演出態様としてパズル演出2が決定されたものとする。そして、図20-32(C)に示すように、例えば、画像表示装置5の表示画面の左下方においてパズル演出の演出画面(パズル演出画面)150 IW106が表示され、パズル演出が開始される。

【0544】

図20-32(D)は、図20-32(C)に示したパズル演出画面150IW106を拡大して示したものである。図20-32(D)に示すように、パズル演出画面150IW106には、パズル150IW107(パズル1)、パズル150IW108(パズル2)、およびパズル150IW109(パズル3)が表示されている。また、図20-32(D)に示す例では、パズル150IW107(パズル1)には既に1つのピース150IW107-1が集まった状態であり、パズル150IW108(パズル2)にはまだ1つもピースが集まっておらず、パズル150IW109(パズル3)には既に2つのピースが集まった状態である場合が示されている。

【0545】

次いで、パズル演出2が決定されていることにもとづいて、図20-33(E)に示すように、パズル演出画面150IW106内において、新たなピース150IW108-1が1つ飛んできて、パズル150IW107(パズル1)~パズル150IW109(パズル3)のいずれに新しいパズルがはまるかを煽るような演出が実行される。そして、図20-33(F)に示すように、最終的にパズル150IW108(パズル2)内にその新たなピース150IW108-1がはまり、パズル150IW108(パズル2)のピースが1つ増加するような演出が実行される。そして、その飾り図柄の変動表示を終了すると、パズル演出画面150IW106が消去され、パズル演出が終了する。

【0546】

次いで、図20-33(G)に示すように、次の飾り図柄の変動表示では、パズル演出の実行が決定されなかったものとし、図20-33(G)に示すように、画像表示装置5においてパズル演出の演出表示は表示されず、左中右の飾り図柄の変動表示が表示される。

【0547】

次いで、その後、パズル演出が実行されることなく、飾り図柄の変動表示が実行されない状態となり、図20-33(H)に示すように、画像表示装置5において客待ちデモンストレーション表示が表示されている状態になったものとする。本例では、客待ちデモンストレーション表示中となると、図20-33(H)に示すように、例えば、画像表示装置5の表示画面の左下方においてパズル表示の表示画面(パズル表示画面)150IW110が表示され、パズル表示の表示が開始されて、パズル150IW107(パズル1)、パズル150IW108(パズル2)、およびパズル150IW109(パズル3)それぞれの現在のピースの集まり具合が表示される。

【0548】

その後、再び遊技が開始され、複数回の飾り図柄の変動表示が実行され、パズル演出も複数回実行されたものとする。そして、その後のある飾り図柄の変動表示を開始するとき、パズル演出の実行が決定されたとともに、パズル演出の演出態様としてパズル演出2が決定されたものとし、パズル演出画面150IW106が表示されてパズル演出が開始されたものとする。図20-34(I)は、その飾り図柄の変動表示において表示されるパズル演出画面150IW106を拡大して示したものである。図20-34(I)に示す例では、パズル150IW107(パズル1)には既に3つのピース150IW107-1が集まった状態であり、パズル150IW108(パズル2)には既に4つのピースが集まった状態であり、パズル150IW109(パズル3)には既に4つのピースが集まった状態である場合が示されている。

【0549】

次いで、パズル演出2が決定されていることにもとづいて、図20-34(J)に示すように、パズル演出画面150IW106内において、新たなピース150IW108-5が1つ飛んできて、パズル150IW107(パズル1)~パズル150IW109(パズル3)のいずれに新しいパズルがはまるかを煽るような演出が実行される。そして、図20-34(K)に示すように、最終的にパズル150IW108(パズル2)内にその新たなピース150IW108-5がはまり、パズル150IW108(パズル2)のピースが1つ増加するような演出が実行される。この場合、図20-34(K)に示すよ

10

20

30

40

50

うに、パズル150IW108（パズル2）内のピースが最大数である5つまで揃い、パズル150IW108（パズル2）が完成したことから、画像表示装置5において「パズル2完成！」などの文字表示が表示される。そして、例えば、図20-34（L）に示すように、完成したパズル150IW108（パズル2）内に「2」も文字が浮かび上がり、設定されている設定値が設定値「2」であることが示唆される。

【0550】

なお、図20-34（L）に示す例では、「2」という数字が表示されることによって、設定値「2」であることが直接示唆される場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、そのような直接的な表現ではなく、パズルが完成することによって設定値「2」に対応した絵（設定値「2」を連想させるような絵）が浮かび上がって表示されるようなものであってもよい。

10

【0551】

なお、図20-32～図20-34では、パズル2が完成して設定値「2」であることが示唆される場合を示したが、設定値「1」や設定値「3」を示唆する場合も同様の演出態様によってパズル演出が実行される。

【0552】

なお、本特徴部150IWでは、役物演出や導光板演出が、大当り中示唆演出を認識しづらくなる態様により実行されるが、例えば、エラーが発生したときに画像表示装置9において表示されるエラー表示も、大当り中示唆演出を認識しづらくなる態様により実行される。すなわち、エラー表示は、大当り中示唆演出（または遊技前示唆演出や遊技中示唆演出）よりも優先して表示される。このような構成により、エラーの発生を適切に報知することができる。また、大当り中示唆演出と同時に実行され得る所定の演出（例えば、ファンファーレ演出のうち特定の演出態様のもの）が設けられ、当該所定の演出が大当り中示唆演出を認識しづらくする態様である場合には、大当り中示唆演出を優先するようにしてもよい。具体的には、当該所定の演出により画像表示装置5に表示される画像が、大当り中示唆演出により表示される画像を認識しづらくする態様である場合には、大当り中示唆演出により表示される画像を優先的に表示するようにしてもよい。このような構成により、大当り中示唆演出を認識しやすくすることができる。

20

【0553】

また、本特徴部150IWでは、画像表示装置5の表示領域にて飾り図柄を可変表示させているが、表面に飾り図柄を配したドラム状の可動体を駆動させることにより飾り図柄を可変表示させてもよい（つまり、所謂ドラム型の遊技機にも適用してもよい）。あるいは、表面に飾り図柄を配したベルト状の可動体を駆動させることにより飾り図柄を可変表示させてもよい（つまり、所謂ベルトリール型の遊技機にも適用してもよい）。このような、ドラム型またはベルトリール型の遊技機では、設定変更を行った後の初回変動開始時に、ドラム状またはベルト状の可動体が通常時とは異なる特徴的な動作を行う（または特徴的な動作が発生してしまう）場合がある。そこで、設定変更を行った後の初回変動においては、変動開始時に可動体を視認しづらくする導光板演出を実行する（または実行する割合を高くする）ようにしてもよい。このような構成により、設定変更を行ったことを遊技者に気付かれにくくすることができる。

30

40

【0554】

また、本特徴部150IWでは、役物演出や導光板演出が、大当り中示唆演出の視認性を低下させることができるように構成されているが、このような構成に代えて、または加えて、例えば、役物演出や導光板演出が実行されることにより、初期出目演出や遊技前示唆演出、遊技中示唆演出の視認性を低下させることができるようにしてもよい。また、この場合にも、遊技者にとって望ましくない示唆がなされる場合に、高い割合で視認性を低下させるようにしてもよい。例えば、偶数初期出目が表示される場合や、第1演出態様の遊技前示唆演出が実行される場合、第1演出態様の遊技中示唆演出が実行される場合に、これらの視認性を低下させるように、可動部材が動作する役物演出や、導光板により文字や絵を表示する導光板演出を実行する割合を高くするようにしてもよい。また、役物演出

50

や導光板演出に限らず、所定音を出力する制御や、可動部材やスティックコントローラ 31 A を振動させる制御、装飾用 LED といった装飾発光体を所定の態様により発光させる制御を含む演出を行うことにより、遊技者の注意を他に向けて、初期出目演出や遊技前示唆演出、遊技中示唆演出の視認性を低下させる（または気づきにくくする）ようにしてもよい。

【0555】

また、本特徴部 150 IW の設定示唆演出に加えて、計測結果（電源投入時にセットした計測タイムやリアルタイムクロックを用いた計測結果）にもとづいて実行される一斉演出を、特定の態様により実行することにより、設定を示唆するようにしてもよい。

【0556】

また、保留記憶が 0 になることなく連続して変動表示が実行された回数や、上限保留記憶数を超える始動入賞が発生した回数に応じて、設定を示唆する設定示唆演出（例えば、所定画像の表示制御や所定音の出力制御、所定ランプの発光制御等を行う）が実行されるようにしてもよい。

【0557】

また、所定の操作有効期間において、スティックコントローラ 31 A やプッシュボタン 31 B の操作が検出されたことにもとづいて、設定を示唆する設定示唆演出（例えば、所定画像の表示制御や所定音の出力制御、所定ランプの発光制御等を行う）が実行されるようにしてもよい。

【0558】

以上、特徴部 150 IW 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。

【0559】

（変形例 1）

例えば、前記特徴部 150 IW では、セキュリティカバー 150 IW 500 A を外枠 150 IW 001 a に固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、セキュリティカバーは遊技機用枠 150 IW 003 側に設けてもよい。具体的には、変形例 1 として図 20 - 35 (A) 及び図 20 - 35 (B) に示すように、短片 150 IW 500 B a と長片 150 IW 500 B b とから成るセキュリティカバー 150 IW 500 B を、例えば、基板ケース 150 IW 201 に対して、長片 150 IW 500 B b の右端部が設定キー 150 IW 051 を含む基板ケース 150 IW 201 の右側部を被覆する被覆位置と該被覆位置よりも右側の被覆解除位置との間で左右方向にスライド移動可能に設ける。

【0560】

一方、遊技機用枠 150 IW 003 を開放した際には、基板ケース 150 IW 201 に対してセキュリティカバー 150 IW 500 B を右側方にスライド移動させることによって、長片 150 IW 500 B b の左部に形成された貫通口 150 IW 500 B c を介して設定キー 150 IW 051 を操作可能とすればよい。つまり、本変形例 1 においては、遊技機用枠 150 IW 003 が閉鎖されているときは、セキュリティカバー 150 IW 500 B (長片 150 IW 500 B b) が設定キー 150 IW 051 を被覆した状態で基板ケース 150 IW 201 に対する左右方向へのスライド移動が規制されることによってパチンコ遊技機 1 が規制状態に維持される。一方で、遊技機用枠 150 IW 003 が開放されているときには、基板ケース 150 IW 201 に対してセキュリティカバー 150 IW 500 B を右方向にスライド移動させて設定キー 150 IW 051 を被覆した状態を解除することによって、パチンコ遊技機 1 が規制状態から解除可能（許容状態に変化させることが可能）な状態とすることができる。

【0561】

より詳しくは、図 20 - 35 (A) 及び図 20 - 35 (B) に示すように、遊技機用枠 150 IW 003 の閉鎖時は、セキュリティカバー 150 IW 500 B の基板ケース 15

10

20

30

40

50

0 I W 2 0 1 からの突出寸法が長さ L 1 である一方で、遊技機用枠 1 5 0 I W 0 0 3 を開放した際には、基板ケース 1 5 0 I W 2 0 1 に対してセキュリティカバー 1 5 0 I W 5 0 0 B をスライド移動させることによってセキュリティカバー 1 5 0 I W 5 0 0 B の基板ケース 1 5 0 I W 2 0 1 からの突出寸法が長さ L 2 に伸長される (L 2 > L 1) 。

【 0 5 6 2 】

つまり、図 2 0 - 3 6 (A) に示すように、遊技機用枠 1 5 0 I W 0 0 3 を所定の回転軸を中心に回転して開放した際には、セキュリティカバー 1 5 0 I W 5 0 0 B を基板ケース 1 5 0 I W 2 0 1 からの突出寸法が長さ L 2 となるまで基板ケース 1 5 0 I W 2 0 1 に対してスライド移動させる (パチンコ遊技機 1 を許容状態とする) ことで、遊技場の店員等が設定キー 1 5 0 I W 0 5 1 を操作することによってパチンコ遊技機 1 の設定値を変更可能となっている。一方で、該パチンコ遊技機 1 が許容状態である場合は、図 2 0 - 3 6 (B) に示すように、セキュリティカバー 1 5 0 I W 5 0 0 B を基板ケース 1 5 0 I W 2 0 1 からの突出寸法が長さ L 1 となるまで基板ケース 1 5 0 I W 2 0 1 に対してスライド移動させなければ (パチンコ遊技機 1 を規制状態に変化させなければ) セキュリティカバー 1 5 0 I W 5 0 0 B が外枠 1 5 0 I W 0 0 1 a の前端部に当接してしまい、遊技機用枠 1 5 0 I W 0 0 3 を閉鎖することが不可能となっている。

10

【 0 5 6 3 】

このため、本変形例 1 では、パチンコ遊技機 1 が許容状態のまま遊技機用枠 1 5 0 I W 0 0 3 が閉鎖されてしまうことを防止することが可能となっているので、セキュリティカバー 1 5 0 I W 5 0 0 B による設定キー 1 5 0 I W 0 5 1 の被覆し忘れ、つまり、操作部に対する操作を規制しないまま遊技機用枠 1 5 0 I W 0 0 3 を閉鎖してしまうことを防ぐことができ、セキュリティ性を向上できるようになっている。

20

【 0 5 6 4 】

尚、遊技機用枠 1 5 0 I W 0 0 3 を閉鎖している状態では、短片 1 5 0 I W 5 0 0 B a の前端部が外枠 1 5 0 I W 0 0 1 a と遊技機用枠 1 5 0 I W 0 0 3 との間に配置されることで被覆位置から左右方向への移動が規制されるようになっているが、セキュリティカバー 1 5 0 I W 5 0 0 B により設定キー 1 5 0 I W 0 5 1 を被覆している状態が維持される範囲でセキュリティカバー 1 5 0 I W 5 0 0 B が左右方向に移動されるようになっているもよい。

【 0 5 6 5 】

(変形例 2)

更に、セキュリティカバーを遊技機用枠 1 5 0 I W 0 0 3 側に設ける形態としては、変形例 2 として図 2 0 - 3 7 (A) 及び図 2 0 - 3 7 (B) に示すように、セキュリティカバー 1 5 0 I W 5 0 0 C の左端部を遊技機用枠 1 5 0 I W 0 0 3 の背面側に設けられた上下方向を向く枢軸 1 5 0 I W 5 0 0 C d を中心として、設定キー 1 5 0 I W 0 5 1 を含む基板ケース 1 5 0 I W 2 0 1 の右側部を被覆する被覆位置と該被覆位置から回転した被覆解除位置との間で回転可能に枢支されていてもよい。このような場合は、遊技機用枠 1 5 0 I W 0 0 3 の閉鎖時には、短片 1 5 0 I W 5 0 0 C a の前端部が外枠 1 5 0 I W 0 0 1 a の右側辺に設けられた係止部 1 5 0 I W 5 0 0 C c に係止され、長片 1 5 0 I W 5 0 0 C b が設定キー 1 5 0 I W 0 5 1 を背面側から被覆している状態から背面側への回転が規制されるようにすればよい。

30

40

【 0 5 6 6 】

そして、遊技機用枠 1 5 0 I W 0 0 3 を開放した際には、基板ケース 1 5 0 I W 2 0 1 に対してセキュリティカバー 1 5 0 I W 5 0 0 C を枢軸 1 5 0 I W 5 0 0 C d 周り (平面視で反時計回り) に回転させることによって設定キー 1 5 0 I W 0 5 1 を被覆した状態を解除して操作可能とすればよい。つまり、本変形例 2 においては、遊技機用枠 1 5 0 I W 0 0 3 が閉鎖されているときは、セキュリティカバー 1 5 0 I W 5 0 0 C (長片 1 5 0 I W 5 0 0 C b) が設定キー 1 5 0 I W 0 5 1 を被覆した状態で回転が規制されることによってパチンコ遊技機 1 が規制状態に維持される。一方で、遊技機用枠 1 5 0 I W 0 0 3 が開放されているときには、基板ケース 1 5 0 I W 2 0 1 に対してセキュリティカバー 1 5

50

0 I W 5 0 0 C を枢軸 1 5 0 I W 5 0 0 C d 周り（平面視で反時計回り）に回動させて設定キー 1 5 0 I W 0 5 1 を被覆した状態を解除することによって、パチンコ遊技機 1 が規制状態から解除可能（許容状態に変化させることが可能）な状態とすることができる。

【 0 5 6 7 】

より詳しくは、図 2 0 - 3 8 (A) に示すように、本変形例 2 におけるセキュリティカバー 1 5 0 I W 5 0 0 C は、枢軸 1 5 0 I W 5 0 0 C d 周りに回動する（パチンコ遊技機 1 を許容状態とする）ことで、遊技場の店員等が設定キー 1 5 0 I W 0 5 1 を操作することによってパチンコ遊技機 1 の設定値を変更可能となっている。一方で、該パチンコ遊技機 1 が許容状態である場合は、図 2 0 - 3 8 (B) に示すように、セキュリティカバー 1 5 0 I W 5 0 0 C を平面視で時計回り方向に回動して該セキュリティカバー 1 5 0 I W 5 0 0 C によって設定キー 1 5 0 I W 0 5 1 を被覆しなければ（パチンコ遊技機 1 を規制状態に変化させなければ）、セキュリティカバー 1 5 0 I W 5 0 0 C が外枠 1 5 0 I W 0 0 1 a の前端部に当接してしまい、遊技機用枠 1 5 0 I W 0 0 3 を閉鎖することが不可能となっている。

10

【 0 5 6 8 】

このため、本変形例 2 では、パチンコ遊技機 1 が許容状態のまま遊技機用枠 1 5 0 I W 0 0 3 が閉鎖されてしまうことを防止することが可能となっているので、セキュリティカバー 1 5 0 I W 5 0 0 C による設定キー 1 5 0 I W 0 5 1 の被覆し忘れ、つまり、操作部に対する操作を規制しないまま遊技機用枠 1 5 0 I W 0 0 3 を閉鎖してしまうことを防ぐことができ、セキュリティ性を向上できるようになっている。

20

【 0 5 6 9 】

（変形例 3）

また、前記特徴部 1 5 0 I W では、遊技機用枠 1 5 0 I W 0 0 3 を開放することによってパチンコ遊技機 1 の設定値を変更可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ガラス扉枠 1 5 0 I W 0 0 3 a を開放することによってパチンコ遊技機 1 の設定値を変更可能としてもよい。尚、このようにガラス扉枠 1 5 0 I W 0 0 3 a を開放することによってパチンコ遊技機 1 の設定値を変更可能とする場合は、変形例 3 として図 2 0 - 3 9 (A) ~ 図 2 0 - 3 9 (C) に示すように、遊技機用枠 1 5 0 I W 0 0 3 下部に貫通口 1 5 0 I W 0 0 3 b を形成し、該貫通口 1 5 0 I W 0 0 3 b を介して設定キー 1 5 0 I W 0 5 1 を操作可能とすればよい。尚、この場合は、主基板 1 1 における IC 等の実装面がパチンコ遊技機 1 の背面側に向けて配置され、設定キー 1 5 0 I W 0 5 1 は主基板 1 1 における前記実装面とは反対側の面に配置される。

30

【 0 5 7 0 】

このように貫通口 1 5 0 I W 0 0 3 b を介して設定キー 1 5 0 I W 0 5 1 を操作可能とする場合には、貫通口 1 5 0 I W 0 0 3 b を開閉可能な扉体 1 5 0 I W 0 0 3 c を設け、該扉体 1 5 0 I W 0 0 3 c が閉鎖されている状態では設定キー 1 5 0 I W 0 5 1 の操作規制されるようにすればよい。尚、図 2 0 - 3 9 (B) 及び図 2 0 - 3 9 (C) に示すように、扉体 1 5 0 I W 0 0 3 c を遊技機用枠 1 5 0 I W 0 0 3 の正面側に設ける場合は、ガラス扉枠 1 5 0 I W 0 0 3 a を閉鎖することによって扉体 1 5 0 I W 0 0 3 c がガラス扉枠 1 5 0 I W 0 0 3 a と遊技機用枠 1 5 0 I W 0 0 3 との間で開閉可能に挟持されることとなるので、ガラス扉枠 1 5 0 I W 0 0 3 a の閉鎖時に設定キー 1 5 0 I W 0 5 1 が不正に操作されてしまうことを強力に防ぐことができ、セキュリティ性を向上することができる。

40

【 0 5 7 1 】

以上に説明したように、本特徴部 1 5 0 I W には、以下に示す第 1 発明が含まれている。つまり、従来、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成されたパチンコ遊技機として、例えば、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載されたものがある。特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報には、設定値にもとづく演出の表示制御を行い、キリン、ゾウ、ライオンの各キャラクタ画像を表示させる処理を所定のタイミングで実行することが記載されている。また、所定のタイミングとは、例え

50

ば特別図柄の変動時などが考えられるが、さらに定期的（全変動時、所定変動回数ごとなど）でもよいし、不定期（乱数抽選で当選した場合など）であってもよいことが記載されている。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成した遊技機において、必ずしも演出効果を高めることはできない。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第1発明の手段1の遊技機として、

遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、設定値「1」～設定値「3」）のうちいずれかの設定値に設定可能な遊技機であって、

示唆演出（例えば、パズル演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ150IWS606でパズル演出を含むプロセステーブルを選択してステップ150IWS608および可変表示中演出処理（ステップS172）を実行する部分）を備え、

前記示唆演出実行手段は、

複数の特定構成要素（例えば、パズル150IW107（パズル1）の各ピース）が集まる表示を行った場合に、前記示唆演出として特定示唆演出（例えば、パズル150IW107（パズル1）において最大数（例えば、5個）までのピースが全て集まってパズル150IW107（パズル1）が完成することにより、設定値「1」が示唆される演出）を実行可能であり、

複数の特別構成要素（例えば、パズル150IW109（パズル3）の各ピース）が集まる表示を行った場合に、前記示唆演出として特別示唆演出（例えば、パズル150IW109（パズル3）において最大数（例えば、5個）までのピースが全て集まってパズル150IW109（パズル3）が完成することにより、設定値「3」が示唆される演出）を実行可能であり、

設定されている設定値に応じて異なる態様により、前記特定構成要素と前記特別構成要素とが集まる表示を行う（例えば、図20-27（B）に示すように、設定値「1」の場合には、パズル演出1の実行割合が若干高く、パズル150IW107（パズル1）のピースが若干集まりやすい。また、例えば、図20-27（D）に示すように、設定値「3」の場合には、パズル演出3の実行割合が若干高く、パズル150IW109（パズル3）のピースが若干集まりやすい。）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成した遊技機において、演出効果を高めることができる。

【0572】

なお、本例では、特定構成要素や特別構成要素としてパズルのピースなどの画像を表示する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、特定構成要素や特別構成要素として様々な楽器の音を音出力して、音出力された音が揃うことにより設定されている設定値を示唆可能に構成してもよい。

【0573】

また、本例では、「設定されている設定値に応じて異なる態様により、前記特定構成要素と前記特別構成要素とが集まる表示を行う」態様の具体例として、図20-27に示すように、設定値に対応したパズルのピースが若干集まりやすいように構成する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、設定値に応じて、パズルが最大値（本例では、5）まで集まってパズルが完成するか否かを異ならせたり、途中までのパズルのピースの集まり方を異ならせたり、パズルのピースの獲得しやすさを異ならせたりするなど、様々な態様が考えられる。

【0574】

また、本例では、飾り図柄の変動表示中にパズル演出が実行されてパズルのピースが集まっていく演出を行う場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当たり遊技中に何らかのパズル演出を実行してパズルのピースが集まっていく演出を行うように構成してもよい。

10

20

30

40

50

【0575】

更には、第1発明の手段2の遊技機として、

示唆演出実行手段は、設定されている設定値が特定設定値（例えば、設定値「1」）である場合に、特定示唆演出を実行可能である一方、特別示唆演出は実行不能である（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ150IWS813でYの場合には、ステップ150IWS815～S818を実行してパズル演出1を実行可能であるが、ステップ150IWS813でNおよびステップ150IWS814でYの場合には、ステップ150IWS815～S818に移行せず、パズル演出をキャンセルする）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成した遊技機において、演出効果を高めることができる。

10

【0576】

なお、本例では、設定値「1」である場合にはパズル1以外が完成する場合はないようにし、設定値「2」である場合にはパズル2以外が完成する場合はないようにし、設定値「3」である場合にはパズル3以外が完成する場合はないように構成する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、特に有利度が低い設定値「1」である場合に、有利度が高い設定値「3」に対応したパズル3が完成する場合がないように制限し、それ以外のケースについては実際に設定されている設定値に対応したパズル以外のパズルが完成する場合があるように構成してもよい。

【0577】

更には、第1発明の手段3の遊技機として、

示唆演出実行手段は、所定条件が成立したこと（例えば、ステップ150IWS802のパズル演出の有無の抽選処理に当選したこと）にもとづいて、特定構成要素または特別構成要素を集める表示を行うか否かの演出（例えば、図20-33（E）および図20-34（J）に示すように、新たなピースが1つ飛んできて、パズル150IW107（パズル1）～パズル150IW109（パズル3）のいずれに新しいパズルがはまるかを煽るような演出）を実行する

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成した遊技機において、演出効果を高めることができる。

20

30

【0578】

なお、本例では、新たなピースが1つ飛んできて、パズル150IW107（パズル1）～パズル150IW109（パズル3）のいずれに新しいパズルがはまるかを煽るような演出を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、ピースを獲得できるか否かを煽るような演出を実行したり、複数のピースを表示した上でそれらのピースのうちいずれを獲得できるかを煽るような演出を実行したりしてもよく、様々な態様が考えられる。

【0579】

また、本例では、「所定条件」として、変動表示ごとに抽選処理を行い、抽選処理に当選したことにもとづいて所定条件が成立する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、当たりとなったことにもとづいて所定条件が成立したのものとしてパズル演出を実行したり、所定の予告演出の出現にもとづいて所定条件が成立したのものとしてパズル演出を実行したりしてもよく、所定条件として様々な態様が考えられる。

40

【0580】

更には、第1発明の手段4の遊技機として、

示唆演出実行手段は、設定されている設定値がいずれの設定値であっても、特定構成要素および特別構成要素を集める表示を行うことが可能である（例えば、図20-27に示すように、いずれのパズル演出態様決定テーブルA～Dにおいても、パズル演出1～3のいずれかの実行割合が他のパズル演出よりも精々1～3%高いだけであるので、パズル1～3のいずれのピースもある程度集まりやすい）

50

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成した遊技機において、演出効果を高めることができる。

【0581】

更には、第1発明の手段5の遊技機として、

示唆演出実行手段は、集めている途中の特定構成要素および特別構成要素の状態を確認可能な表示（例えば、図20-33(H)に示すパズル表示画面150IW110）を行う（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ150IWS518を実行する部分）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、遊技機の稼働を促進することができる。すなわち、本例では、集めている途中のパズルのピースの状態を見せることによって、遊技機の稼働を促進することができる。特に、本例では、変動回数が1000回以下である場合には、有利度が高い設定値「3」に対応したパズルのピースが集まりやすいので、遊技者に対して有利度が高い設定であると期待させることができ、遊技機の稼働を促進することができる。

10

【0582】

なお、本例では、客待ちデモンストレーション表示中にパズル表示画面150IW110を表示して、各パズルのピースの獲得状況を確認したり、完成したパズルの状況を確認したりできるように構成する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、各パズルのピースの獲得状況や、完成したパズルの状況をインタフェース画面に組み込んで常時表示することにより、常時確認できるように構成してもよい。

20

【0583】

更には、第1発明の手段6の遊技機として、

示唆演出実行手段は、設定されている設定値が有利度が低い設定値であっても、高い有利度に対応した特別構成要素が所定数（例えば、3～4個）まで集まる表示を行うことが可能である（例えば、図20-27(A)に示すように、パズル演出態様決定テーブルAでは、パズル演出3の決定割合が他のパズル演出1,2の決定割合と比較して2～3%高くなっており、遊技機の電源投入後、飾り図柄の変動表示を1000回実行するまでは、パズル演出3が実行されてパズル3のピースが1つ増加する割合が若干高い）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、遊技機の稼働を促進することができる。

30

【0584】

更には、第1発明の手段7の遊技機として、

いずれの設定値に設定されているかを特定可能な設定値情報（例えば、設定値コマンド）を出力可能な情報出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ150IWS047, S108を実行する部分）を備え、

示唆演出実行手段は、

前記情報出力手段から入力された前記設定値情報にもとづいて、示唆演出（例えば、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当たり中示唆演出）を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ150IWS510～S516, S704～S709, S901～S906を実行する部分）、

40

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（例えば、第3演出態様による遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、第4演出態様による大当たり中示唆演出）と第2示唆演出（例えば、第1演出態様による遊技前示唆演出や、遊技中示唆演出、大当たり中示唆演出）とを実行可能であり、

前記設定値情報が正常に入力されなかった場合、前記示唆演出として前記第1示唆演出を実行せず、前記示唆演出として前記第2示唆演出を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ150IWS515, S709, S906を実行することにより、第3演出態様による遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、第4演出態様による大当たり

50

中示唆演出を実行しない)

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成した遊技機において、遊技に対する興趣の低下を防止することができる。

【0585】

なお、本特徴部150IWでは、例えば、演出制御用基板12に搭載されたRAM122は電源バックアップされていないものとし、各ピースカウンタの値などは遊技機の電源オフでリセットされてしまい、電源が再投入される時には各パズルがリセットされた状態で起動するものとする。なお、RAM122の少なくとも一部を電源バックアップして各ピースカウンタの値などをバックアップするように構成してもよいし、この場合、遊技店員のリセット操作に応じてRAM122に記憶された各ピースカウンタの値などをリセットできるように構成してもよい。

10

【0586】

また、上記の場合、例えば、遊技店の開店時に一部のパズルの一部のピースが集まっている状態で遊技機が起動するように構成してもよい。また、この場合、いずれのパズルのピースが集まっている状態で起動するかに応じて、設定値が示唆されるように構成してもよい。また、遊技店の開店時にいずれかのパズルが既に完成している状態で遊技機が起動するパターンもあるように構成してもよい。

【0587】

また、本特徴部150IWには、以下に示す第2発明が含まれている。つまり、従来、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成されたパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されたものがある。特開2010-200902号公報には、前枠を開いて設定キースイッチをON側に操作した状態で電源スイッチがON側に操作された場合に設定変更処理が実行されることが記載されている。また、設定変更処理では、設定値記憶手段以外のRAM領域がクリアされることが記載されている。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成した遊技機において、必ずしも適切に処理を行うことができないおそれがある。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第2発明の手段1の遊技機として、

20

遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値(例えば、設定値「1」~設定値「3」)のうちいずれかの設定値に設定可能な遊技機であって、

遊技機への電源供給が開始されたときに操作されたことにもとづいて初期化处理(例えば、RAMクリア1処理、RAMクリア2処理)を実行可能に設けられた操作手段(例えば、クリアスイッチ)と、

遊技機への電源供給が開始されたときに前記操作手段が操作されたことを示す特定情報(例えば、RAMクリアフラグ)を記憶可能な特定情報記憶手段(例えば、RAM122)と、

30

設定値を変更するための設定値変更処理を含む複数の処理を実行する際に、前記特定情報を複数回用いて処理を実行する処理実行手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ150IWS025, S034, S048を実行する部分)とを備えた

40

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成した遊技機において、好適に処理を行うことができる。特に、設定値の変更というある程度処理時間がかかる処理において、特定情報(本例では、RAMクリアフラグ)を記憶しておき、そのRAMクリアフラグを確認して処理を実行することによって、好適に処理を行うことができる。

【0588】

なお、本例では、「特定情報を複数回用いて」実行する処理として、ステップ150IWS025でRAMクリアフラグがセットされているか否かに応じてステップ150IW

50

S 0 2 6 , S 2 0 7 で設定確認コマンドまたは設定変更コマンドを送信する処理を実行したり、ステップ 1 5 0 I W S 0 3 4 で R A M クリアフラグがセットされているか否かに応じてステップ 1 5 0 I W S 0 3 5 ~ S 0 4 2 の設定値を変更する処理を実行するか否かを制御したり、ステップ 1 5 0 I W S 0 4 8 で R A M クリアフラグがセットされているか否かに応じてステップ 1 5 0 I W S 0 4 9 , S 0 5 1 の復旧処理または R A M クリア 1 処理を実行したりする場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、特定情報 (R A M クリアフラグ) がセットされているか否かに応じて設定値を変更する操作の直前に操作スイッチを有効にするか否かを制御したりしてもよい。

【 0 5 8 9 】

更には、第 2 発明の手段 2 の遊技機として、

処理実行手段は、設定値変更処理において、操作手段の操作にもとづいて設定値を変更する (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 5 0 I W S 0 3 9 ~ S 0 4 2 を実行する部分)

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、操作手段を兼用できるので、コストの増加を抑えることができる。すなわち、本例では、 R A M 1 0 2 の初期化のための操作を行う操作手段と、設定値の変更操作を行うための操作手段としてクリアスイッチを兼用で用いることができるので、コストの増加を抑えることができる。

【 0 5 9 0 】

なお、本例では、クリアスイッチを兼用で用いることによって、遊技機への電源投入時にクリアスイッチの状態を複数回確認する必要があるので、遊技機への電源投入時に最初にクリアスイッチのオンを検出したときに R A M クリアフラグをセットし、以降は R A M 1 0 2 の初期化のためのクリアスイッチの操作が行われたか否かは R A M クリアフラグがセットされているか否かを確認するようにし、設定値の変更操作のためのクリアスイッチの操作はクリアスイッチ自体の状態を確認するようにすることによって、好適に処理を行うことができるようにしている。

【 0 5 9 1 】

更には、第 2 発明の手段 3 の遊技機として、

遊技機への電源供給が開始されたときに操作手段が操作されたことにもとづいて通常の初期化処理 (例えば、 R A M クリア 1 処理) を実行する一方、遊技機への電源供給が開始されたときに異常を検出したことにもとづいて異常時の初期化処理 (例えば、 R A M クリア 2 処理) を実行する初期化処理実行手段 (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 5 0 I W S 0 1 5 , S 0 5 1 を実行する部分) と、

前記通常の初期化処理において記憶内容がクリアされる第 1 記憶領域 (例えば、 R A M 1 0 2 のクリア記憶領域 1) と、

前記異常時の初期化処理において記憶内容がクリアされる第 2 記憶領域 (例えば、 R A M 1 0 2 のクリア記憶領域 2) とを備え、

特定情報記憶手段は、特定情報を前記第 2 記憶領域に記憶可能である (例えば、 R A M クリアフラグは、 R A M 1 0 2 のクリア記憶領域 2 にセットされる)

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成した遊技機において、好適に処理を行うことができる。

【 0 5 9 2 】

更には、第 2 発明の手段 4 の遊技機として、

操作手段の状態がオフ状態からオン状態に切り替わったことにもとづいて、前記操作手段が操作されたと判定可能な判定手段 (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 5 0 I W S 0 4 1 を実行する部分) を備え、

処理実行手段は、設定値変更処理において、前記判定手段によって前記操作手段が操作されたと判定されたことにもとづいて設定値を変更可能であり (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、ステップ 1 5 0 I W S 0 4 1 で Y のとき、ステップ 1 5 0 I W S 0 4 2 を実行する) 、

10

20

30

40

50

前記判定手段は、遊技機への電源供給が開始されたときの初回の前記操作手段の状態をオン状態として、前記操作手段が操作されたか否かを判定する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ150 IWS036でNのとき、ステップ150 IWS037を実行する）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成した遊技機において、好適に処理を行うことができる。

【0593】

更には、第2発明の手段5の遊技機として、

所定のタイマ割込が発生するごとにタイマ割込処理を実行可能なタイマ割込処理実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS21～S27を実行する部分）を備え、

処理実行手段は、遊技機への電源供給が開始されたあと前記タイマ割込処理が実行されるまでにおいて、特定情報を複数回用いて処理を実行する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ150 IWS025, S034, S048を実行する）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成した遊技機において、好適に処理を行うことができる。

【0594】

更には、第2発明の手段6の遊技機として、

いずれの設定値に設定されているかを特定可能な設定値情報（例えば、設定値コマンド）を出力可能な情報出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ150 IWS047, S108を実行する部分）を備え、

示唆演出実行手段は、

前記情報出力手段から入力された前記設定値情報にもとづいて、示唆演出（例えば、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当たり中示唆演出）を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ150 IWS510～S516, S704～S709, S901～S906を実行する部分）、

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（例えば、第3演出態様による遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、第4演出態様による大当たり中示唆演出）と第2示唆演出（例えば、第1演出態様による遊技前示唆演出や、遊技中示唆演出、大当たり中示唆演出）とを実行可能であり、

前記設定値情報が正常に入力されなかった場合、前記示唆演出として前記第1示唆演出を実行せず、前記示唆演出として前記第2示唆演出を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ150 IWS515, S709, S906を実行することにより、第3演出態様による遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、第4演出態様による大当たり中示唆演出を実行しない）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成した遊技機において、遊技に対する興趣の低下を防止することができる。

【0595】

また、本特徴部150 IWには、以下に示す第3発明が含まれている。つまり、従来、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成されたパチンコ遊技機として、例えば、特開2017-60546号公報に記載されたものがある。特開2017-60546号公報には、RAMクリアスイッチが操作され、設定キースイッチがオン状態であれば、初期設定2が実行され、抽選確率を変更することが記載されている。また、設定キースイッチは、設定スイッチを有効するために使用され、設定スイッチが示す設定1～3に対応した特図の当り抽選確率が設定されることが記載されている。しかしながら、特開2017-60546号公報に記載の遊技機にあっては、遊

10

20

30

40

50

技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成した遊技機において、必ずしも適切に処理を行うことができないおそれがある。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第3発明の手段1の遊技機として、

遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、設定値「1」～設定値「3」）のうちいずれかの設定値に設定可能な遊技機であって、

操作手段（例えば、クリアスイッチ）と、

遊技機への電源供給が開始されたときに前記操作手段が操作されたことにもとづいて、設定値を変更するための設定値変更処理を実行可能な処理実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ150 IWS039～S042を実行する部分）と、

10

前記操作手段の状態がオフ状態からオン状態に切り替わったことにもとづいて、前記操作手段が操作されたと判定可能な判定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ150 IWS041を実行する部分）とを備え、

前記処理実行手段は、前記設定値変更処理において、前記判定手段によって前記操作手段が操作されたと判定されたことにもとづいて設定値を変更可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ150 IWS041でYのとき、ステップ150 IWS042を実行する）、

前記判定手段は、前記設定値変更処理が開始されたときの初回の前記操作手段の状態をオン状態として、前記操作手段が操作されたか否かを判定する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ150 IWS036でNのとき、ステップ150 IWS037を実行する）

20

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成した遊技機において、好適に処理を行うことができる。すなわち、操作手段（本例では、クリアスイッチ）が継続して押下されている状態であるにもかかわらず、意図せず設定値を変更してしまう自体を防止することができ、好適に処理を行うことができる。

【0596】

更には、第3発明の手段2の遊技機として、

遊技機への電源供給が開始されたときに操作手段が操作されたことを示す特定情報（例えば、RAMクリアフラグ）を記憶可能な特定情報記憶手段（例えば、RAM122）を備え、

30

処理実行手段は、設定値変更処理を含む複数の処理を実行する際に、前記特定情報を複数回用いて処理を実行する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ150 IWS025, S034, S048を実行する部分）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成した遊技機において、好適に処理を行うことができる。

【0597】

更には、第3発明の手段3の遊技機として、

遊技機への電源供給が開始されたときに操作手段が操作されたことにもとづいて通常の初期化処理（例えば、RAMクリア1処理）を実行する一方、遊技機への電源供給が開始されたときに異常を検出したことにもとづいて異常時の初期化処理（例えば、RAMクリア2処理）を実行する初期化処理実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ150 IWS015, S051を実行する部分）と、

40

前記通常の初期化処理において記憶内容がクリアされる第1記憶領域（例えば、RAM102のクリア記憶領域1）と、

前記異常時の初期化処理において記憶内容がクリアされる第2記憶領域（例えば、RAM102のクリア記憶領域2）とを備え、

特定情報記憶手段は、特定情報を前記第2記憶領域に記憶可能である（例えば、RAMクリアフラグは、RAM102のクリア記憶領域2にセットされる）

50

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成した遊技機において、好適に処理を行うことができる。

【0598】

更には、第3発明の手段4の遊技機として、

前回の操作手段の状態を記憶する第1状態記憶手段（例えば、前回クリアスイッチバッファ）と、

今回の前記操作手段の状態を記憶する第2状態記憶手段（例えば、クリアスイッチバッファ）とを備え、

判定手段は、前記第1状態記憶手段の記憶内容がオフ状態であり且つ前記第2状態記憶手段の記憶内容がオン状態であることにもとづいて、前記操作手段が操作されたと判定可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ150 IWS041を実行する）、

前記第1状態記憶手段は、設定値変更処理が開始されたときの初回の前記操作手段の状態としてオン状態を記憶する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ150 IWS037を実行する）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成した遊技機において、好適に処理を行うことができる。

【0599】

更には、第3発明の手段5の遊技機として、

いずれの設定値に設定されているかを特定可能な設定値情報（例えば、設定値コマンド）を出力可能な情報出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ150 IWS047, S108を実行する部分）を備え、

示唆演出実行手段は、

前記情報出力手段から入力された前記設定値情報にもとづいて、示唆演出（例えば、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当り中示唆演出）を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ150 IWS510～S516, S704～S709, S901～S906を実行する部分）、

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（例えば、第3演出態様による遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、第4演出態様による大当り中示唆演出）と第2示唆演出（例えば、第1演出態様による遊技前示唆演出や、遊技中示唆演出、大当り中示唆演出）とを実行可能であり、

前記設定値情報が正常に入力されなかった場合、前記示唆演出として前記第1示唆演出を実行せず、前記示唆演出として前記第2示唆演出を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ150 IWS515, S709, S906を実行することにより、第3演出態様による遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、第4演出態様による大当り中示唆演出を実行しない）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成した遊技機において、遊技に対する興趣の低下を防止することができる。

【0600】

また、本特徴部150 IWには、以下に示す第4発明が含まれている。つまり、従来、設定操作にもとづいて複数段階の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成され、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成されたパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されたものがある。特開2010-200902号公報には、変更前後の設定値に対応する変動停止コマンド（設定値指定コマンド）を主制御基板から演出制御基板に送信し、その変動停止コマンドにより得られる変更前後の設定値にもとづいて、麒麟、ゾウ、ライオンの3種類のキャラク

10

20

30

40

50

タに対応する3種類の演出パターンによる表示を行うことが記載されている。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあつては、設定値情報(設定値指定コマンド)が正常でなかったときに誤った示唆演出が実行されてしまう可能性があり、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、却って遊技に対する興趣を低下させてしまうおそれがある。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第4発明の手段1の遊技機として、

遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機であつて、

設定操作にもとづいて複数段階の設定値(例えば、設定値「1」~設定値「3」)のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ150 IWS042を実行する部分)と、

設定されている設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS114~S117を実行する部分)と、

いずれの設定値に設定されているかを特定可能な設定値情報(例えば、設定値コマンド)を出力可能な情報出力手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ150 IWS047, S108を実行する部分)と、

前記情報出力手段から出力された前記設定値情報にもとづいて、示唆演出(例えば、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当り中示唆演出)を実行可能な示唆演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ150 IWS510~S516, S704~S709, S901~S906を実行する部分)とを備え、

前記示唆演出実行手段は、前記情報出力手段から出力された前記設定値情報が正常でなかった場合、前記複数段階の設定値のうち遊技者にとって有利度が低い所定の設定値に設定されているものとして、前記示唆演出を実行可能である(例えば、演出制御用CPU120は、ステップ150 IWS513, S707, S904を実行する部分)

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、遊技に対する興趣の低下を防止することができる。

【0601】

更には、第4発明の手段2の遊技機として、

情報出力手段は、複数のタイミングにおいて設定値情報を出力可能である(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ150 IWS047, S108を実行することにより、電源投入時と変動開始時に設定値コマンドを送信する)

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、あるタイミングにおいて設定値情報を正常に入力できなくても、次のタイミングにおいて設定値情報を正常に入力できるので、遊技に対する興趣の低下を防止することができる。

【0602】

更には、第4発明の手段3の遊技機として、

示唆演出実行手段は、示唆演出として、設定されている設定値の特定度合いが高い第1示唆演出(例えば、第3演出態様による遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、第4演出態様による大当り中示唆演出)と、設定されている設定値の特定度合いが低い第2示唆演出(例えば、第1演出態様による遊技前示唆演出や、遊技中示唆演出、大当り中示唆演出)とを実行可能である

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0603】

更には、第4発明の手段4の遊技機として、

示唆演出の実行態様を決定するための複数種類の決定データ(例えば、遊技前示唆演出決定テーブル、遊技中示唆演出決定テーブル、大当り中示唆演出決定テーブル)を用いて、前記示唆演出の実行態様を決定する示唆演出決定手段(例えば、演出制御用CPU12

10

20

30

40

50

0におけるステップ150 IWS511, S513, S515, S705, S707, S709, S902, S904, S906を実行する部分)を備え、

前記示唆演出決定手段は、

前記複数種類の決定データのうち設定されている設定値に応じた決定データを用いて、前記示唆演出の実行態様を決定し(例えば、演出制御用CPU120は、RAM122の設定値格納領域に格納されている設定値にもとづいて、ステップ150 IWS511, S705, S902を実行する)、

設定値情報が正常に入力されなかった場合、所定の設定値(例えば、設定値「1」)に応じた決定データを用いて、前記示唆演出の実行態様を決定する(例えば、演出制御用CPU120は、設定値「1」にもとづいて、ステップ150 IWS513, S707, S904を実行する)

10

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、データ容量の増加を防止することができる。

【0604】

なお、本特徴部150 IWにおいて、「示唆演出の実行態様を決定する」とは、示唆演出を実行するか否かを決定することを含むとともに、示唆演出の演出態様を決定することを含む概念である。

【0605】

更には、第4発明の手段5の遊技機として、

示唆演出実行手段は、少なくとも、設定値が変更されてから最初の可変表示が実行されるまでの期間において、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出(例えば、遊技前示唆演出や初期出目演出など)を実行可能である

20

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、遊技開始前の遊技機の状態に関心を持たせ、早い時間帯から遊技を行う動機を与えることができ、遊技興趣を高めることができる。

【0606】

更には、第4発明の手段6の遊技機として、

示唆演出実行手段は、少なくとも、設定値が変更された後、所定期間(例えば、特別期間(設定変更後から変動表示が30回実行されるまで))が経過するまでの遊技中において、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能である(例えば、図20-6(A), (B)、図20-23(A), (B)参照)

30

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、所定期間に遊技を行う動機を与えることができ、遊技興趣を高めることができる。

【0607】

更には、第4発明の手段7の遊技機として、

示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり(例えば、図20-23(A), (B)等参照)、

実行された示唆演出に関する情報を報知可能な報知手段(例えば、演出制御用CPU120がステップS150 IWS517を実行する部分)をさらに備える

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、過去に実行された示唆演出を確認することができ、遊技興趣を高めることができる。

40

【0608】

更には、第4発明の手段8の遊技機として、

示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり(例えば、図20-29(A), (B)等参照)、

示唆演出と並行して実行されると該示唆演出が認識しづらくなる演出態様により所定演出(例えば、大当り示唆演出と並行して実行されると該大当り示唆演出が認識しづらくなる役物演出や導光板演出、エラー表示など)を実行可能な所定演出実行手段と、

示唆演出が実行されるときに、所定演出の実行を制限する制限手段(例えば、大当り中示唆演出が実行されるときには、役物演出の実行が制限される。図20-29(D)参照

50

)とをさらに備える

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、興趣の低下を防止することができる。

【0609】

更には、第4発明の手段9の遊技機として、

設定示唆実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により設定示唆を実行可能であり(例えば、図20-29(A),(B)等参照)、

設定示唆と並行して実行されると該設定示唆が認識しづらくなる態様により所定報知を実行可能な所定報知手段(例えば、大当り示唆演出と並行して実行されると該大当り示唆演出が認識しづらくなる役物演出や導光板演出、エラー表示など)をさらに備える

10

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、興趣の低下を防止することができる。

【0610】

更には、第4発明の手段10の遊技機として、

有利状態における所定の制御期間(例えば、大当り遊技中のファンファーレ期間やインターバル期間、エンディング期間など)は、設定されている設定値に応じて異なる(例えば、図20-5参照)

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、射幸性が高くなりすぎてしまうことを防止することができる。

【0611】

20

更には、第4発明の手段11の遊技機として、

可変表示に関する所定の制御期間(例えば、変動時間)は、設定されている設定値に応じて異なる(例えば、図20-7参照)

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、射幸性が高くなりすぎてしまうことを防止することができる。

【0612】

更には、第4発明の手段12の遊技機として、

開閉可能な開閉体と、操作部に対する操作を規制可能な規制部材(例えば、セキュリティカバー150IW500A/セキュリティカバー150IW500B/セキュリティカバー150IW500C)とを備え、

30

開閉体が閉鎖されているときには規制部材により操作部に対する操作が規制される規制状態に維持され、開閉体が開放されているときには規制状態が解除可能となる(例えば、遊技機用枠150IW003が閉鎖されている状態においては、セキュリティカバー150IW500Aによって設定キー150IW051を含む操作部に対する操作が規制される規制状態に維持される一方で、遊技機用枠150IW003が開放されている状態においては、セキュリティカバー150IW500Aによる規制状態が解除され、設定キー150IW051の操作が許容される許容状態となる。図20-2、図20-3、図20-35~図20-38)

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、セキュリティ性が向上する。

40

【0613】

また、本特徴部150IWには、以下に示す第5発明も含まれている。つまり、従来、設定操作にもとづいて複数段階の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成され、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成されたパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されたものがある。特開2010-200902号公報には、変更前後の設定値に対応する変動停止コマンド(設定値指定コマンド)を主制御基板から演出制御基板に送信し、その変動停止コマンドにより得られる変更前後の設定値にもとづいて、キリン、ゾウ、ライオンの3種類のキャラクタに対応する3種類の演出パターンによる表示を行うことが記載されている。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、設定値情報(設定値

50

指定コマンド)が正常でなかったときに誤った示唆演出が実行されてしまう可能性があり、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、却って遊技に対する興味を低下させてしまうおそれがある。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第5発明の手段1の遊技機として、

遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機であって、

設定操作にもとづいて複数段階の設定値(例えば、設定値「1」~設定値「3」)のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ150 IWS042を実行する部分)と、

設定されている設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS114~S117を実行する部分)と、

いずれの設定値に設定されているかを特定可能な設定値情報(例えば、設定値コマンド)を出力可能な情報出力手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ150 IWS047, S108を実行する部分)と、

前記情報出力手段から出力された前記設定値情報にもとづいて、示唆演出(例えば、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当り中示唆演出)を実行可能な示唆演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ150 IWS510~S516, S704~S709, S901~S906を実行する部分)とを備え、

前記示唆演出実行手段は、前記情報出力手段から出力された前記設定値情報が正常でなかった場合、前記示唆演出の実行を制限する(例えば、演出制御用CPU120は、ステップ150 IWS514でN, S708でN, S905でNのとき、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当り中示唆演出を実行しない)

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、遊技に対する興味の低下を防止することができる。

【0614】

更には、第5発明の手段2の遊技機として、

情報出力手段は、複数のタイミングにおいて設定値情報を出力可能である(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ150 IWS047, S108を実行することにより、電源投入時と変動開始時に設定値コマンドを送信する)

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、あるタイミングにおいて設定値情報を正常に入力できなくても、次のタイミングにおいて設定値情報を正常に入力できるので、遊技に対する興味の低下を防止することができる。

【0615】

更には、第5発明の手段3の遊技機として、

示唆演出実行手段は、示唆演出として、設定されている設定値の特定度合いが高い第1示唆演出(例えば、第3演出態様による遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、第4演出態様による大当り中示唆演出)と、設定されている設定値の特定度合いが低い第2示唆演出(例えば、第1演出態様による遊技前示唆演出や、遊技中示唆演出、大当り中示唆演出)と

を実行可能である

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0616】

更には、第5発明の手段4の遊技機として、

示唆演出実行手段は、少なくとも、設定値が変更されてから最初の可変表示が実行されるまでの期間において、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出(例えば、遊技前示唆演出や初期出目演出など)を実行可能である

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、遊技開始前の遊技機の状態に関心を持たせ、早い時間帯から遊技を行う動機を与えることができ、遊技興味

10

20

30

40

50

を高めることができる。

【0617】

更には、第5発明の手段5の遊技機として、

示唆演出実行手段は、少なくとも、設定値が変更された後、所定期間（例えば、特別期間（設定変更後から変動表示が30回実行されるまで））が経過するまでの遊技中において、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能である（例えば、図20-6（A）、（B）、図20-23（A）、（B）参照）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、所定期間に遊技を行う動機を与えることができ、遊技興趣を高めることができる。

【0618】

更には、第5発明の手段6の遊技機として、

示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図20-23（A）、（B）等参照）、

実行された示唆演出に関する情報を報知可能な報知手段（例えば、演出制御用CPU120がステップS150 IWS517を実行する部分）をさらに備える

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、過去に実行された示唆演出を確認することができ、遊技興趣を高めることができる。

【0619】

更には、第5発明の手段7の遊技機として、

示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図20-29（A）、（B）等参照）、

示唆演出と並行して実行されると該示唆演出が認識しづらくなる演出態様により所定演出（例えば、大当り示唆演出と並行して実行されると該大当り示唆演出が認識しづらくなる役物演出や導光板演出、エラー表示など）を実行可能な所定演出実行手段と、

示唆演出が実行されるときに、所定演出の実行を制限する制限手段（例えば、大当り中示唆演出が実行されるときには、役物演出の実行が制限される。図20-29（D）参照）とをさらに備える

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、興趣の低下を防止することができる。

【0620】

更には、第5発明の手段8の遊技機として、

設定示唆実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により設定示唆を実行可能であり（例えば、図20-29（A）、（B）等参照）、

設定示唆と並行して実行されると該設定示唆が認識しづらくなる態様により所定報知を実行可能な所定報知手段（例えば、大当り示唆演出と並行して実行されると該大当り示唆演出が認識しづらくなる役物演出や導光板演出、エラー表示など）をさらに備える

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、興趣の低下を防止することができる。

【0621】

更には、第5発明の手段9の遊技機として、

有利状態における所定の制御期間（例えば、大当り遊技中のファンファーレ期間やインターバル期間、エンディング期間など）は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図20-5参照）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、射幸性が高くなりすぎてしまうことを防止することができる。

【0622】

更には、第5発明の手段10の遊技機として、

可変表示に関する所定の制御期間（例えば、変動時間）は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図20-7参照）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、射幸性が高くなり

10

20

30

40

50

すぎってしまうことを防止することができる。

【0623】

更には、第5発明の手段11の遊技機として、

開閉可能な開閉体と、操作部に対する操作を規制可能な規制部材（例えば、セキュリティカバー150IW500A/セキュリティカバー150IW500B/セキュリティカバー150IW500C）とを備え、

開閉体が閉鎖されているときには規制部材により操作部に対する操作が規制される規制状態に維持され、開閉体が開放されているときには規制状態が解除可能となる（例えば、遊技機用枠150IW003が閉鎖されている状態においては、セキュリティカバー150IW500Aによって設定キー150IW051を含む操作部に対する操作が規制される規制状態に維持される一方で、遊技機用枠150IW003が開放されている状態においては、セキュリティカバー150IW500Aによる規制状態が解除され、設定キー150IW051の操作が許容される許容状態となる。図20-2、図20-3、図20-35～図20-38）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、セキュリティ性が向上する。

【0624】

また、本特徴部150IWには、以下に示す第6発明も含まれている。つまり、従来、設定操作にもとづいて複数段階の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成され、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成されたパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されたものがある。特開2010-200902号公報には、変更前後の設定値に対応する変動停止コマンド（設定値指定コマンド）を主制御基板から演出制御基板に送信し、その変動停止コマンドにより得られる変更前後の設定値にもとづいて、麒麟、ゾウ、ライオンの3種類のキャラクタに対応する3種類の演出パターンによる表示を行うことが記載されている。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあつては、設定値情報（設定値指定コマンド）が正常でなかったときに誤った示唆演出が実行されてしまう可能性があり、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、却って遊技に対する興趣を低下させてしまうおそれがある。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第6発明の手段1の遊技機として、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であつて、

設定操作にもとづいて複数段階の設定値（例えば、設定値「1」～設定値「3」）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ150IWS042を実行する部分）と、

設定されている設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS114～S117を実行する部分）と、

いずれの設定値に設定されているかを特定可能な設定値情報（例えば、設定値コマンド）を出力可能な情報出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ150IWS047、S108を実行する部分）と、

前記情報出力手段から出力された前記設定値情報にもとづいて、示唆演出（例えば、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当り中示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ150IWS510～S516、S704～S709、S901～S906を実行する部分）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（例えば、第3演出態様による遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、第4演出態様による大当り中示唆演出）と第2示唆演出（例えば、第1演出態様による遊技前示唆演出や、遊技中示唆演出、大当り中示唆演出）とを実行可能であり、

10

20

30

40

50

前記情報出力手段から出力された前記設定値情報が正常でなかった場合、前記示唆演出として前記第1示唆演出を実行せず、前記示唆演出として前記第2示唆演出を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ150 IWS515, S709, S906を実行することにより、第3演出態様による遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、第4演出態様による大当たり中示唆演出を実行しない）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、遊技に対する興趣の低下を防止することができる。

【0625】

更には、第6発明の手段2の遊技機として、

情報出力手段は、複数のタイミングにおいて設定値情報を出力可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ150 IWS047, S108を実行することにより、電源投入時と変動開始時に設定値コマンドを送信する）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、あるタイミングにおいて設定値情報を正常に入力できなくても、次のタイミングにおいて設定値情報を正常に入力できるので、遊技に対する興趣の低下を防止することができる。

【0626】

更には、第6発明の手段3の遊技機として、

示唆演出実行手段は、示唆演出として、設定されている設定値の特定度合いが高い第1示唆演出（例えば、第3演出態様による遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、第4演出態様による大当たり中示唆演出）と、設定されている設定値の特定度合いが低い第2示唆演出（例えば、第1演出態様による遊技前示唆演出や、遊技中示唆演出、大当たり中示唆演出）とを実行可能である

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0627】

更には、第6発明の手段4の遊技機として、

示唆演出の実行態様を決定するための複数種類の決定データ（例えば、遊技前示唆演出決定テーブル、遊技中示唆演出決定テーブル、大当たり中示唆演出決定テーブル）を用いて、前記示唆演出の実行態様を決定する示唆演出決定手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ150 IWS511, S513, S515, S705, S707, S709, S902, S904, S906を実行する部分）を備え、

前記示唆演出決定手段は、

前記複数種類の決定データのうち設定されている設定値に応じた決定データを用いて、前記示唆演出の実行態様を決定し（例えば、演出制御用CPU120は、RAM122の設定値格納領域に格納されている設定値にもとづいて、ステップ150 IWS511, S705, S902を実行する）、

設定値情報が正常に入力されなかった場合、専用の決定データ（例えば、演出モードC用の遊技前示唆演出決定テーブルや、遊技中示唆演出決定テーブル、大当たり中示唆演出決定テーブル）を用いて、前記示唆演出の実行態様を決定する（例えば、演出制御用CPU120は、演出モードC用の遊技前示唆演出決定テーブルや、遊技中示唆演出決定テーブル、大当たり中示唆演出決定テーブルを用いて、ステップ150 IWS515, S709, S906を実行する）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、遊技に対する興趣の低下を防止することができる。

【0628】

更には、第6発明の手段5の遊技機として、

示唆演出実行手段は、少なくとも、設定値が変更されてから最初の可変表示が実行されるまでの期間において、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出（例えば、遊技前示唆演出や初期出目演出など）を実行可能である

10

20

30

40

50

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、遊技開始前の遊技機の状態に関心を持たせ、早い時間帯から遊技を行う動機を与えることができ、遊技興趣を高めることができる。

【0629】

更には、第6発明の手段6の遊技機として、

示唆演出実行手段は、少なくとも、設定値が変更された後、所定期間（例えば、特別期間（設定変更後から変動表示が30回実行されるまで））が経過するまでの遊技中において、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能である（例えば、図20-6（A）、（B）、図20-23（A）、（B）参照）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、所定期間に遊技を行う動機を与えることができ、遊技興趣を高めることができる。

10

【0630】

更には、第6発明の手段7の遊技機として、

示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図20-23（A）、（B）等参照）、

実行された示唆演出に関する情報を報知可能な報知手段（例えば、演出制御用CPU120がステップS150IWS517を実行する部分）をさらに備える

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、過去に実行された示唆演出を確認することができ、遊技興趣を高めることができる。

【0631】

20

更には、第6発明の手段8の遊技機として、

示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図20-29（A）、（B）等参照）、

示唆演出と並行して実行されると該示唆演出が認識しづらくなる演出態様により所定演出（例えば、大当り示唆演出と並行して実行されると該大当り示唆演出が認識しづらくなる役物演出や導光板演出、エラー表示など）を実行可能な所定演出実行手段と、

示唆演出が実行されるときに、所定演出の実行を制限する制限手段（例えば、大当り中示唆演出が実行されるときには、役物演出の実行が制限される。図20-29（D）参照）とをさらに備える

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、興趣の低下を防止することができる。

30

【0632】

更には、第6発明の手段9の遊技機として、

設定示唆実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により設定示唆を実行可能であり（例えば、図20-29（A）、（B）等参照）、

設定示唆と並行して実行されると該設定示唆が認識しづらくなる態様により所定報知を実行可能な所定報知手段（例えば、大当り示唆演出と並行して実行されると該大当り示唆演出が認識しづらくなる役物演出や導光板演出、エラー表示など）をさらに備える

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、興趣の低下を防止することができる。

40

【0633】

更には、第6発明の手段10の遊技機として、

有利状態における所定の制御期間（例えば、大当り遊技中のファンファーレ期間やインターバル期間、エンディング期間など）は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図20-5参照）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、射幸性が高くなりすぎてしまうことを防止することができる。

【0634】

更には、第6発明の手段11の遊技機として、

可変表示に関する所定の制御期間（例えば、変動時間）は、設定されている設定値に

50

じて異なる（例えば、図20-7参照）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、射幸性が高くなりすぎてしまうことを防止することができる。

【0635】

更には、第6発明の手段12の遊技機として、

開閉可能な開閉体と、操作部に対する操作を規制可能な規制部材（例えば、セキュリティカバー150IW500A/セキュリティカバー150IW500B/セキュリティカバー150IW500C）とを備え、

開閉体が閉鎖されているときには規制部材により操作部に対する操作が規制される規制状態に維持され、開閉体が開放されているときには規制状態が解除可能となる（例えば、遊技機用枠150IW003が閉鎖されている状態においては、セキュリティカバー150IW500Aによって設定キー150IW051を含む操作部に対する操作が規制される規制状態に維持される一方で、遊技機用枠150IW003が開放されている状態においては、セキュリティカバー150IW500Aによる規制状態が解除され、設定キー150IW051の操作が許容される許容状態となる。図20-2、図20-3、図20-35～図20-38）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、セキュリティ性が向上する。

【0636】

なお、本特徴部150IWでは、3種類の演出モードA～Cに変更可能であるように構成し、演出モードAに制御されている場合には、設定値情報が正常に輸入されなかった場合、遊技者にとって有利度が低い所定の設定値に設定されているものとして示唆演出を実行可能に構成（上記の第4発明の構成）し、演出モードBに制御されている場合には、設定値情報が正常に輸入されなかった場合、示唆演出の実行を制限するように構成（上記の第5発明の構成）し、演出モードCに制御されている場合には、設定値情報が正常に輸入されなかった場合、示唆演出として第1示唆演出を実行せず、示唆演出として第2示唆演出を実行可能に構成（上記の第6発明の構成）する場合は示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、遊技状態に応じて上記の第4発明～第6発明のいずれの制御方法により示唆演出を実行するかを切り替えてもよい。この場合、例えば、遊技状態が通常状態であれば、設定値情報が正常に輸入されなかった場合、遊技者にとって有利度が低い所定の設定値に設定されているものとして示唆演出を実行可能に構成（上記の第4発明の構成）し、遊技状態が時短状態であれば、設定値情報が正常に輸入されなかった場合、示唆演出の実行を制限するように構成（上記の第5発明の構成）し、遊技状態が確変状態であれば、設定値情報が正常に輸入されなかった場合、示唆演出として第1示唆演出を実行せず、示唆演出として第2示唆演出を実行可能に構成（上記の第6発明の構成）するようによ

【0637】

また、上記に示した第4発明～第6発明の全ての制御方法により示唆演出を実行可能に構成する必要はなく、いずれか1つの制御方法のみを用いて示唆演出を実行可能に構成してもよい。

【0638】

また、本特徴部150IWでは、取りこぼしやデータ化けなどの理由により設定値コマンド自体を受信できなかった場合に、上記の第4発明～第6発明の制御方法により示唆演出の実行を制御する（示唆演出を制限する）場合は示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、設定値コマンドは受信したが、受信した設定値コマンドが不整合である場合に示唆演出を制限するように構成してもよい。この場合、例えば、設定値コマンドを受信するごとに演出制御手段側で受信した設定値コマンドで示される設定値を記憶しておくようにし、その後、新たな設定値コマンドを受信したときに、新たに受信した設定値コマンドで示される設定値と前回記憶した設定値とが一致しない場合に不整合が発生したと判定し、上記の第4発明～第6発明の制御方法により示唆演出の実行を制御する（示唆演出

10

20

30

40

50

を制限する)ようにしてもよい。

【0639】

また、各設定値「1」～「3」における遊技の異ならせ方は、本例で示したものに過ぎられない。例えば、設定値「1」や「3」など奇数番号の設定値の場合には、連荘(確変状態中などに大当たりが連続して発生すること)が発生しやすいときと連荘が発生しにくいときとの差が大きいように構成し、設定値「2」など偶数番号の設定値の場合には、連荘の発生しやすさが比較的一定で変化しないように構成し、設定値が奇数番号であることを示唆する示唆演出を実行可能に構成してもよい。そして、この場合、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合には、上記の第4発明～第6発明の制御方法により、設定値が奇数番号であることを示唆する示唆演出の実行を制御する(示唆演出を制限する)ように構成してもよい。

10

【0640】

また、上記の第4発明～第6発明で示した設定値コマンドを正常に受信できなかった場合の示唆演出の実行の制御方法は、示唆演出としてのパズル演出に適用することも可能である。

【0641】

また、本特徴部150IWには、以下に示す第7発明も含まれている。つまり、従来、設定機能付きのパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、設定値の示唆が変動表示中のみにしか行われず、十分に興味を高められないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第7発明の手段1の遊技機として、

20

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

複数の設定値(例えば、設定値1～設定値3)のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段(例えば、CPU103が設定変更処理を実行する部分など)と、

設定されている設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段(例えば、CPU103が図5に示すプロセス制御処理を実行する部分など)と、

設定されている設定値を示唆する示唆演出(例えば、設定示唆演出)を実行可能な示唆演出実行手段とを備え、

30

前記示唆演出実行手段は、少なくとも、設定値が変更されてから最初の可変表示が実行されるまでの期間において、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出(例えば、遊技前示唆演出や初期出目演出など)を実行可能である

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技開始前の遊技機の状態に関心を持たせ、早い時間帯から遊技を行う動機を与えることができ、遊技興味を高めることができる。

【0642】

更には、第7発明の手段2の遊技機として、

演出用識別情報(例えば、飾り図柄)の可変表示を実行可能な遊技機であって、

前記示唆演出実行手段は、設定値が変更されてから最初の可変表示が実行されるまでの期間において、設定されている設定値に応じて異なる演出用識別情報が表示される示唆演出(例えば、奇数初期出目の表示)を実行可能である

40

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、遊技興味を高めることができる。

【0643】

更には、第7発明の手段3の遊技機として、

示唆演出実行手段は、遊技機への電力供給が停止した後、遊技機への電力供給が復旧したときに、設定されている設定値に応じて示唆演出を実行可能である(例えば、図20-20(A)、(B)に示すように、判定値が異なる遊技前示唆演出決定テーブルが用いられる)

50

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、遊技興趣を高めることができる。

【0644】

更には、第7発明の手段4の遊技機として、

示唆演出実行手段は、可変表示が開始された後に、設定されている設定値を示唆する特定示唆演出（例えば、遊技中示唆演出や大当り中示唆演出など）を実行可能であり、

特定示唆演出は、示唆演出よりも示唆される設定値に対する信頼度が高い

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、遊技興趣を高めることができる。

【0645】

更には、第7発明の手段5の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、

遊技媒体が所定領域（例えば、一般入賞口50A～一般入賞口50D、第1始動入賞口、第2始動入賞口、第1大入賞口、第2大入賞口712）に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、CPU103がS12の賞球処理を実行する部分）と、

前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ150IW029）とを備え、

前記情報表示手段は、設定されている設定値を表示可能である（例えば、表示モニタ150IW029において連比、役比、ベースを表示可能な部分）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、製造コストの増加を抑えることができる。

【0646】

また、本特徴部150IWには、以下に示す第8発明も含まれている。つまり、従来、設定機能付きのパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、遊技を行う動機を効果的に与えることができず、十分に興趣を高められないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第8発明の手段1の遊技機として、

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

複数の設定値（例えば、設定値1～設定値3）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が設定変更処理を実行する部分など）と、

設定されている設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が図5に示すプロセス制御処理を実行する部分など）と、

設定されている設定値を示唆する示唆演出（例えば、設定示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段とを備え、

前記示唆演出実行手段は、少なくとも、設定値が変更された後、所定期間（例えば、特別期間（設定変更後から変動表示が30回実行されるまで））が経過するまでの遊技中において、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能である（例えば、図20-6（A）、（B）、図20-23（A）、（B）参照）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、所定期間に遊技を行う動機を与えることができ、遊技興趣を高めることができる。

【0647】

更には、第8発明の手段2の遊技機として、

可変表示を行い、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、

可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、

前記可変表示パターン決定手段により決定された可変表示パターンにもとづいて、可変表示を実行する可変表示実行手段とを備え、

前記可変表示パターン決定手段は、設定値が変更されたときと変更されなかったときと

10

20

30

40

50

で、異なる割合により複数の可変表示パターンのいずれかに決定し（例えば、図20-6（A）、（B）参照）、

前記可変表示実行手段は、設定値が変更されたときと変更されなかったときとで、共通の背景画像を用いて可変表示を実行可能である

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、遊技興趣を高めることができる。

【0648】

更には、第8発明の手段3の遊技機として、

可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、

前記可変表示パターン決定手段により決定された可変表示パターンにもとづいて、可変表示を実行する可変表示実行手段とを備え、

前記可変表示パターン決定手段は、設定手段により設定値が第1設定値に設定されたときと第2設定値に設定されたときとで、異なる割合により複数の可変表示パターンのいずれかに決定し（例えば、図20-6（A）、（B）等参照）、

前記可変表示実行手段は、設定手段により設定値が第1設定値に設定されたときと第2設定値に設定されたときとで、共通の背景画像を用いて可変表示を実行可能である

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、遊技興趣を高めることができる。

【0649】

更には、第8発明の手段4の遊技機として、

示唆演出実行手段は、所定期間内に所定条件が成立したこと（例えば、特定期間に大当たりとなることや、リーチ演出や擬似連演出の実行回数が所定回数に達したこと、特定のスーパーリーチ演出や予告演出が実行されたこと等）にもとづいて、示唆演出を実行可能である（例えば、特定期間内に大当たりが発生した場合に、大当たり中示唆演出を実行可能である。図20-29（A）、（B）参照）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、遊技興趣を高めることができる。

【0650】

更には、第8発明の手段5の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、

遊技媒体が所定領域（例えば、一般入賞口50A～一般入賞口50D、第1始動入賞口、第2始動入賞口、第1大入賞口、第2大入賞口712）に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、CPU103がS12の賞球処理を実行する部分）と、

前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ150IW029）とを備え、

前記情報表示手段は、設定されている設定値を表示可能である（例えば、表示モニタ150IW029において連比、役比、ベースを表示可能な部分）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、製造コストの増加を抑えることができる。

【0651】

また、本特徴部150IWには、以下に示す第9発明も含まれている。つまり、従来、設定機能付きのパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、過去に実行された示唆演出を確認することができず、十分に興趣を高められないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第9発明の手段1の遊技機として、

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

複数の設定値（例えば、設定値1～設定値3）のうちのいずれかの設定値に設定可能な

10

20

30

40

50

設定手段（例えば、CPU103が設定変更処理を実行する部分など）と、

設定されている設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が図5に示すプロセス制御処理を実行する部分など）と、

設定されている設定値を示唆する示唆演出（例えば、設定示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段とを備え、

前記示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図20-23（A）、（B）等参照）、

実行された示唆演出に関する情報を報知可能な報知手段（例えば、演出制御用CPU120がステップS150IWS517を実行する部分）をさらに備えた

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、過去に実行された示唆演出を確認することができ、遊技興趣を高めることができる。

10

【0652】

更には、第9発明の手段2の遊技機として、

報知手段は、示唆演出が実行された回数を報知可能である（例えば、演出制御用CPU120がステップS150IWS517を実行する部分）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、遊技興趣を高めることができる。

【0653】

更には、第9発明の手段3の遊技機として、

報知手段は、実行された示唆演出の内容を報知可能である（例えば、演出制御用CPU120がステップS150IWS517を実行する部分）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、遊技興趣を高めることができる。

20

【0654】

更には、第9発明の手段4の遊技機として、

報知手段は、可変表示が実行されていない客待ち中に、実行された示唆演出に関する情報を報知可能である（例えば、演出制御用CPU120がステップS150IWS517を実行する部分）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、遊技興趣を高めることができる。

30

【0655】

更には、第9発明の手段5の遊技機として、

実行された示唆演出に関する情報（例えば、実行履歴情報）を生成する情報生成手段と

撮像装置によって前記情報を読み込み可能な特定画像（例えば、実行履歴情報を含む2次元コード）を生成する画像生成手段と、

前記特定画像を前記撮像装置によって撮像可能な態様で表示する表示手段（例えば、画像表示装置5）とを備える

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、遊技興趣を高めることができる。

40

【0656】

更には、第9発明の手段6の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、

遊技媒体が所定領域（例えば、一般入賞口50A～一般入賞口50D、第1始動入賞口、第2始動入賞口、第1大入賞口、第2大入賞口712）に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、CPU103がS12の賞球処理を実行する部分）と、

前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ150IW029）とを備え、

前記情報表示手段は、設定されている設定値を表示可能である（例えば、表示モニタ1

50

50IW029において連比、役比、ベースを表示可能な部分)

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、製造コストの増加を抑えることができる。

【0657】

また、本特徴部150IWには、以下に示す第10発明も含まれている。つまり、従来、設定機能付きのパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、設定示唆演出が他の演出により認識しづらくなると、興趣を低下させてしまうおそれがあるという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第10発明の手段1の遊技機として、

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

複数の設定値(例えば、設定値1~設定値3)のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段(例えば、CPU103が設定変更処理を実行する部分など)と、

設定されている設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段(例えば、CPU103が図5に示すプロセス制御処理を実行する部分など)と、

設定されている設定値を示唆する示唆演出(例えば、設定示唆演出)を実行可能な示唆演出実行手段とを備え、

前記示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり(例えば、図20-29(A),(B)等参照)、

示唆演出と並行して実行されると該示唆演出が認識しづらくなる演出態様により所定演出(例えば、大当り示唆演出と並行して実行されると該大当り示唆演出が認識しづらくなる役物演出や導光板演出、エラー表示など)を実行可能な所定演出実行手段と、

示唆演出が実行されるときに、所定演出の実行を制限する制限手段とをさらに備えた(例えば、大当り中示唆演出が実行されるときには、役物演出の実行が制限される。図20-29(D)参照)

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、興趣の低下を防止することができる。

【0658】

更には、第10発明の手段2の遊技機として、

制限手段は、示唆演出と所定演出とで実行タイミングが重なる場合に、示唆演出と所定演出との少なくともいずれかの実行タイミングを変更する(例えば、いずれか一方をファンファーレ期間に実行し、他方をエンディング期間に実行するように変更する)

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、興趣の低下を防止することができる。

【0659】

更には、第10発明の手段3の遊技機として、

制限手段は、示唆演出が実行されるときには、所定演出の実行を禁止する(例えば、大当り中示唆演出が実行されるときには、役物演出の実行が禁止される。図20-29(D)参照)

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、興趣の低下を防止することができる。

【0660】

更には、第10発明の手段4の遊技機として、

制限手段は、示唆演出が実行されるときには、該示唆演出が認識しづらくなならない演出態様により所定演出を実行する(例えば、通常とは異なる動作態様により可動部材150IW101を動作させる(例えば、大当り中示唆演出によるセリフ画像と重なる位置で停止しないように制御する))

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、興趣の低下を防止することができる。

10

20

30

40

50

【0661】

更には、第10発明の手段5の遊技機として、

示唆演出および所定演出（例えば、画像表示装置5に所定の画像を表示するファンファーレ演出など）は、いずれも一の表示手段（例えば、画像表示装置5）における表示を含み、

前記一の表示手段は、示唆演出に関する表示を所定演出に関する表示よりも優先して表示する

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、興趣の低下を防止することができる。

【0662】

更には、第10発明の手段6の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、

遊技媒体が所定領域（例えば、一般入賞口50A～一般入賞口50D、第1始動入賞口、第2始動入賞口、第1大入賞口、第2大入賞口712）に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、CPU103がS12の賞球処理を実行する部分）と、

前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ150IW029）とを備え、

前記情報表示手段は、設定されている設定値を表示可能である（例えば、表示モニタ150IW029において連比、役比、ベースを表示可能な部分）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、製造コストの増加を抑えることができる。

【0663】

また、本特徴部150IWには、以下に示す第11発明も含まれている。つまり、従来、設定機能付きのパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、遊技者にとって好ましくない設定示唆演出実行されることにより、興趣を低下させてしまうおそれがあるという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第11発明の手段1の遊技機として、

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

複数の設定値（例えば、設定値1～設定値3）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が設定変更処理を実行する部分など）と、

設定されている設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が図5に示すプロセス制御処理を実行する部分など）と、

設定されている設定値を示唆する設定示唆（例えば、設定示唆演出）を実行可能な設定示唆実行手段とを備え、

前記設定示唆実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により設定示唆を実行可能であり（例えば、図20-29（A）、（B）等参照）、

設定示唆と並行して実行されると該設定示唆が認識しづらくなる態様により所定報知を実行可能な所定報知手段（例えば、大当り示唆演出と並行して実行されると該大当り示唆演出が認識しづらくなる役物演出や導光板演出、エラー表示など）をさらに備えた

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、興趣の低下を防止することができる。

【0664】

更には、第11発明の手段2の遊技機として、

所定報知手段は、可動部材（例えば、可動部材150IW101）を動作させる所定報知（例えば、役物演出）を実行可能である

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

10

20

30

40

50

【0665】

更には、第11発明の手段3の遊技機として、
光を透過可能な透光性を有する導光板（例えば、導光板150IW103）と、
前記導光板の端面から光を入射可能に設けられた発光体とを備え、
前記導光板は、前記発光体によって該導光板の端面から該導光板の内部に入射された光を反射して該遊技機の前面に出射させる反射部が設けられ、
所定報知手段は、前記発光体を発光させることにより前記導光板に設けられた前記反射部から遊技機の前面に光を出射させる所定報知（例えば、導光板演出）を実行可能であるようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

10

【0666】

更には、第11発明の手段4の遊技機として、
所定報知手段は、エラー表示を行う所定報知を実行可能であるようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、適切にエラーを報知することができる。

【0667】

更には、第11発明の手段5の遊技機として、
設定示唆実行手段は、第1設定値に設定されていることを示唆する第1設定示唆（例えば、第1演出態様の大当たり中示唆演出。図20-29(A)、(B)参照）と、該第1設定値よりも遊技者にとって有利度が高い第2設定値に設定されていることを示唆する第2設定示唆（例えば、第3演出態様の大当たり中示唆演出。図20-29(A)、(B)参照）とを実行可能であり、
所定報知手段は、第1設定示唆が実行されるときには、第2設定示唆が実行されるときに比べて高い割合で所定報知を実行可能である（例えば、図20-29(E)参照）ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、興趣の低下を防止することができる。

20

【0668】

更には、第11発明の手段6の遊技機として、
設定示唆の実行割合を設定可能な設定示唆設定手段を備える（例えば、電源投入後に設定画面が表示され、押しボタン31B等の操作手段や、遊技機内部に設けられたスイッチ等の操作手段（管理者のみ操作可能）を操作することにより、設定示唆演出に関する設定を変更できるようにする）ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、興趣の低下を防止することができる。

30

【0669】

更には、第11発明の手段7の遊技機として、
識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
識別情報が配された可変表示部材（例えば、ドラム状やベルト状の可動体）を回転動作させて識別情報を可変表示可能な可変表示装置を備え、
前記可変表示装置は、設定値が変更された後の最初の識別情報の可変表示において、特定動作を行い、
所定報知手段は、設定値が変更された後の最初の識別情報の可変表示において、高い割合で所定報知を実行する
ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、興趣の低下を防止することができる。

40

【0670】

更には、第11発明の手段8の遊技機として、
遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、
遊技媒体が所定領域（例えば、一般入賞口50A～一般入賞口50D、第1始動入賞口、第2始動入賞口、第1大入賞口、第2大入賞口712）に進入することにもとづいて遊

50

技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、CPU103がS12の賞球処理を実行する部分）と、

前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ150IW029）とを備え、

前記情報表示手段は、設定されている設定値を表示可能である（例えば、表示モニタ150IW029において連比、役比、ベースを表示可能な部分）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、製造コストの増加を抑えることができる。

【0671】

また、本特徴部150IWには、以下に示す第12発明も含まれている。つまり、従来、設定機能付きのパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、有利度が高い設定では、射幸性が高くなりすぎてしまうおそれがあるという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第12発明の手段1の遊技機として、

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

複数の設定値（例えば、設定値1～設定値3）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が設定変更処理を実行する部分など）と、

設定されている設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が図5に示すプロセス制御処理を実行する部分など）とを備え、

前記有利状態における所定の制御期間（例えば、大当り遊技中のファンファーレ期間やインターバル期間、エンディング期間など）は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図20-5参照）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、射幸性が高くなりすぎてしまうことを防止することができる。

【0672】

更には、第12発明の手段2の遊技機として、

有利状態におけるファンファーレ制御期間は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図20-5（B）参照）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、射幸性が高くなりすぎてしまうことを防止することができる。

【0673】

更には、第12発明の手段3の遊技機として、

有利状態におけるインターバル制御期間は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図20-5（B）参照）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、射幸性が高くなりすぎてしまうことを防止することができる。

【0674】

更には、第12発明の手段4の遊技機として、

有利状態におけるエンディング制御期間は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図20-5（B）参照）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、射幸性が高くなりすぎてしまうことを防止することができる。

【0675】

更には、第12発明の手段5の遊技機として、

遊技価値を用いた遊技が可能な遊技機であって、

特定条件が成立したことにともづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、

設定手段は、第1設定値（例えば、設定値3）と、該第1設定値よりも前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値の大きさが遊技に使用された遊技価値の大きさに占め

10

20

30

40

50

る割合が高くなる第2設定値（例えば、設定値1）とに設定可能であり、

有利状態における所定の制御期間は、第2設定値に設定されているときの方が、第1設定値に設定されているときよりも長い（例えば、図20-5（A）、（B）参照）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、射幸性が高くなりすぎてしまうことを防止することができる。

【0676】

更には、第12発明の手段6の遊技機として、

有利状態における所定の制御期間において、設定されている設定値を示唆する示唆演出（例えば、大当たり中示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段を備えた

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、有利状態における所定の制御期間の興趣を高めることができる。

10

【0677】

更には、第12発明の手段7の遊技機として、

演出を実行可能な演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、有利状態における所定の制御期間において、設定されている設定値に関わらず、共通の演出（例えば、共通のファンファーレ演出やインターバル演出、エンディング演出など）を実行可能である

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、有利状態における所定の制御期間の興趣を高めることができる。

【0678】

20

更には、第12発明の手段8の遊技機として、

有利状態における所定の制御期間は、設定されている設定値に応じて予め定められている

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、射幸性が高くなりすぎてしまうことを防止することができる。

【0679】

更には、第12発明の手段9の遊技機として、

複数種類の有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段は、設定されている設定値にもとづいて異なる割合により複数種類の前記有利状態（例えば、大当たり種別A～C）のいずれかに制御可能であり、

30

前記有利状態における所定の制御期間は、前記有利状態の種類に応じて異なる（例えば、図20-5（B）参照）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、射幸性が高くなりすぎてしまうことを防止することができる。

【0680】

更には、第12発明の手段10の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、

遊技媒体が所定領域（例えば、一般入賞口50A～一般入賞口50D、第1始動入賞口、第2始動入賞口、第1大入賞口、第2大入賞口712）に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、CPU103がS12の賞球処理を実行する部分）と、

40

前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ150IW029）とを備え、

前記情報表示手段は、設定されている設定値を表示可能である（例えば、表示モニタ150IW029において連比、役比、ベースを表示可能な部分）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、製造コストの増加を抑えることができる。

【0681】

また、本特徴部150IWには、以下に示す第13発明も含まれている。つまり、従来、設定機能付きのパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に

50

記載されているものがある。しかしながら、特開 2010 - 200902 号公報に記載の遊技機にあっては、有利度が高い設定では、射幸性が高くなりすぎてしまうおそれがあるという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第 13 発明の手段 1 の遊技機として、

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

複数の設定値（例えば、設定値 1 ~ 設定値 3）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU 103 が設定変更処理を実行する部分など）と、

設定されている設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU 103 が図 5 に示すプロセス制御処理を実行する部分など）とを備え、

可変表示に関する所定の制御期間（例えば、変動時間）は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図 20 - 7 参照）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、射幸性が高くなりすぎてしまうことを防止することができる。

【0682】

更には、第 13 発明の手段 2 の遊技機として、

可変表示期間は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図 20 - 7 参照）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、射幸性が高くなりすぎてしまうことを防止することができる。

【0683】

更には、第 13 発明の手段 3 の遊技機として、

可変表示の表示結果が表示される期間は、設定されている設定値に応じて異なる

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、射幸性が高くなりすぎてしまうことを防止することができる。

【0684】

更には、第 13 発明の手段 4 の遊技機として、

遊技価値を用いた遊技が可能な遊技機であって、

特定条件が成立したことにともとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、

設定手段は、第 1 設定値（例えば、設定値 3）と、該第 1 設定値よりも前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値の大きさが遊技に使用された遊技価値の大きさに占める割合が高くなる第 2 設定値（例えば、設定値 1）とに設定可能であり、

可変表示に関する所定の制御期間は、第 2 設定値に設定されているときの方が、第 1 設定値に設定されているときよりも長い（例えば、図 20 - 7 参照）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、射幸性が高くなりすぎてしまうことを防止することができる。

【0685】

更には、第 13 発明の手段 5 の遊技機として、

可変表示に関する所定の制御期間は、設定されている設定値に応じて予め定められている

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、射幸性が高くなりすぎてしまうことを防止することができる。

【0686】

更には、第 13 発明の手段 6 の遊技機として、

可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、

前記可変表示パターン決定手段により決定された可変表示パターンにもとづいて、可変表示を実行する可変表示実行手段とを備え、

前記可変表示パターン決定手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により可変表示期間が異なる複数の可変表示パターンのいずれかに決定する（例えば、図 20 - 7 参照）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、射幸性が高くなり

10

20

30

40

50

すぎってしまうことを防止することができる。

【0687】

更には、第13発明の手段7の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、

遊技媒体が所定領域（例えば、一般入賞口50A～一般入賞口50D、第1始動入賞口、第2始動入賞口、第1大入賞口、第2大入賞口712）に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、CPU103がS12の賞球処理を実行する部分）と、

前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ150IW029）とを備え、

前記情報表示手段は、設定されている設定値を表示可能である（例えば、表示モニタ150IW029において連比、役比、ベースを表示可能な部分）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、製造コストの増加を抑えることができる。

【0688】

なお、この特徴部150IWでは、設定値「1」～「3」の3段階に設定値を設定可能に構成する場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、4段階以上の設定値に設定可能に構成したり、2段階の設定値に設定可能に構成したりしてもよい。この場合、例えば、6段階の設定値に設定可能に構成し、設定値「1」の場合に大当りに対する期待度（信頼度）が最も低く、設定値「6」の場合に大当りに対する期待度（信頼度）が最も高くなるように構成してもよい。

【0689】

また、この特徴部150IWで示した構成は、特徴部31AKなど他の特徴部で示した構成と適宜組み合わせることで遊技機を構成することが可能である。例えば、この特徴部150IWで示したパズル演出や、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当り中示唆演出を実行する場合に、パズル演出や、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当り中示唆演出の開始から所定期間経過したときに、特徴部31AKと同様の態様でパズル演出や、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当り中示唆演出に対応したタイトルを報知可能に構成してもよい。

【符号の説明】

【0690】

- 1 ... パチンコ遊技機
- 2 ... 遊技盤
- 3 ... 遊技機用枠
- 4A、4B ... 特別図柄表示装置
- 5 ... 画像表示装置
- 6A ... 入賞球装置
- 6B ... 可変入賞球装置
- 7 ... 特別可変入賞球装置
- 8L、8R ... スピーカ
- 9 ... 遊技効果ランプ
- 10 ... 一般入賞口
- 11 ... 主基板
- 12 ... 演出制御基板
- 13 ... 音声制御基板
- 14 ... ランプ制御基板
- 15 ... 中継基板
- 20 ... 普通図柄表示器
- 21 ... ゲートスイッチ
- 22A、22B ... 始動口スイッチ

10

20

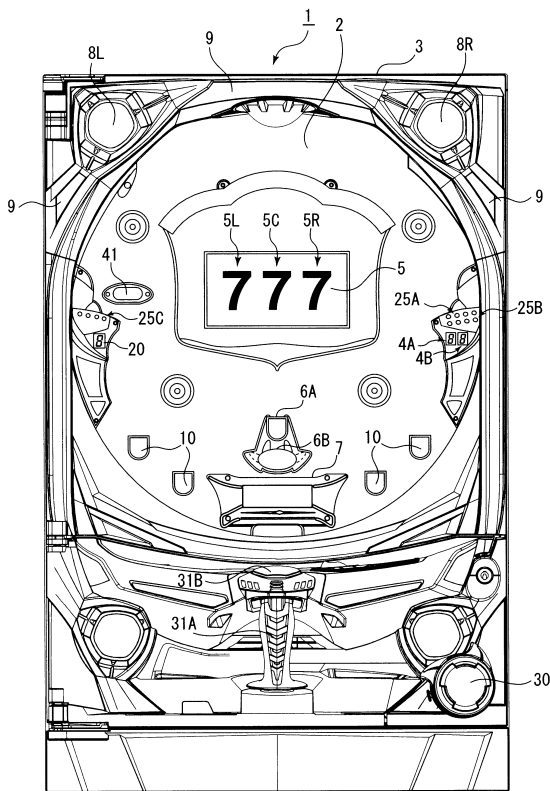
30

40

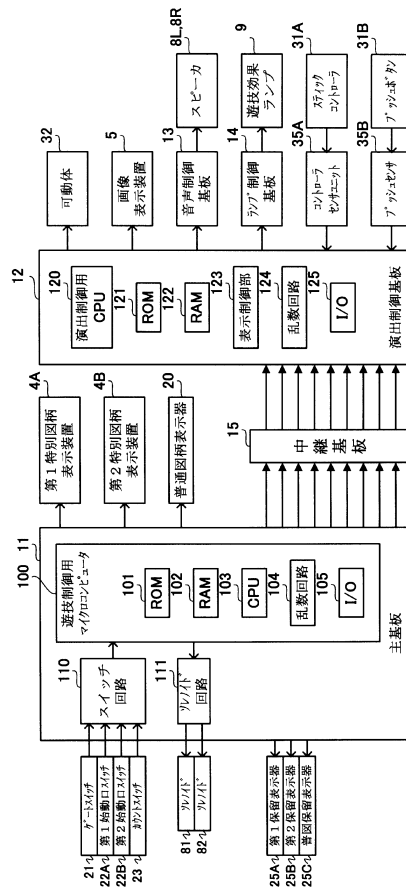
50

- 2 3 ... カウントスイッチ
- 3 0 ... 打球操作ハンドル
- 3 1 A ... スティックコントローラ
- 3 1 B ... プッシュボタン
- 3 2 ... 可動体
- 1 0 0 ... 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 1 0 1、1 2 1 ... ROM
- 1 0 2、1 2 2 ... RAM
- 1 0 3 ... CPU
- 1 0 4、1 2 4 ... 乱数回路
- 1 0 5、1 2 5 ... I/O
- 1 2 0 ... 演出制御用CPU
- 1 2 3 ... 表示制御部

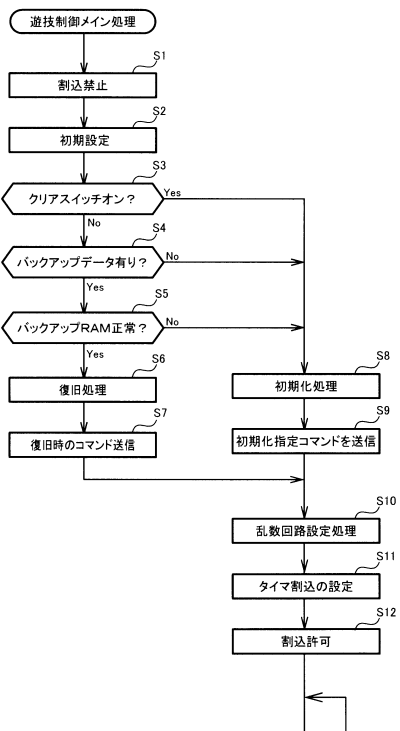
【図1】



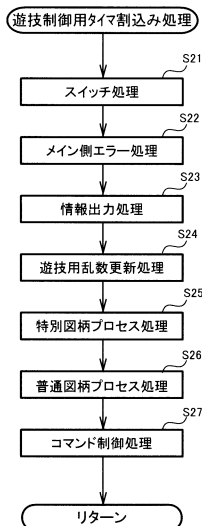
【図2】



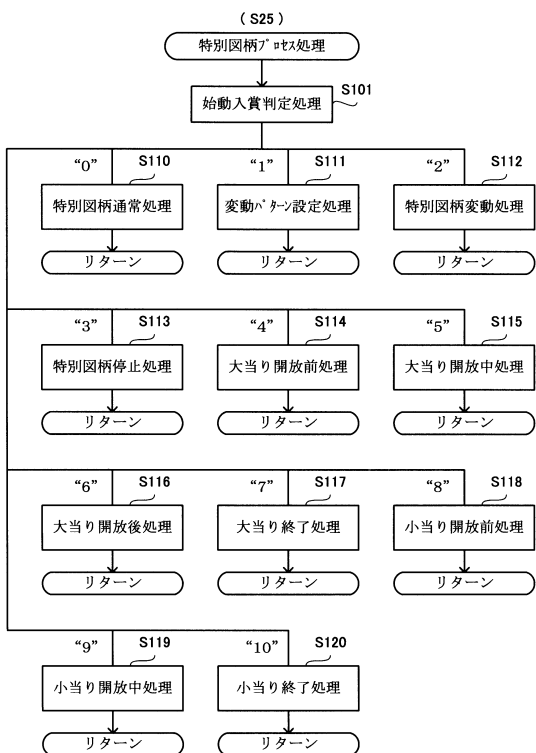
【図3】



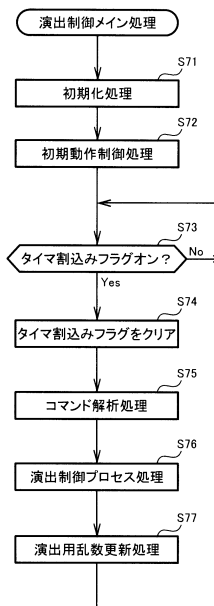
【図4】



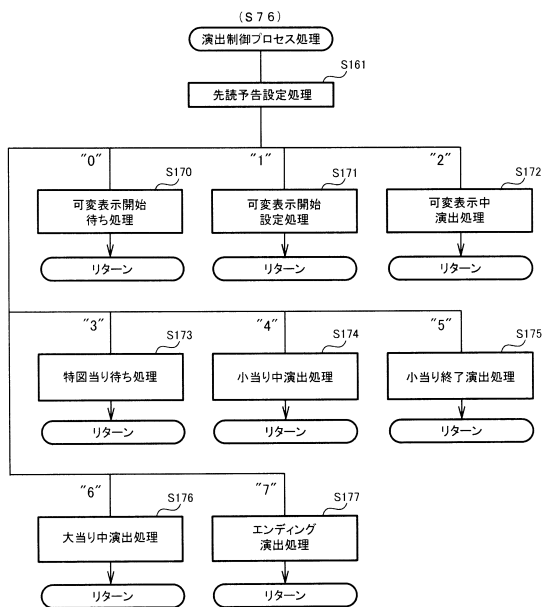
【図5】



【図6】



【図7】



【図8】

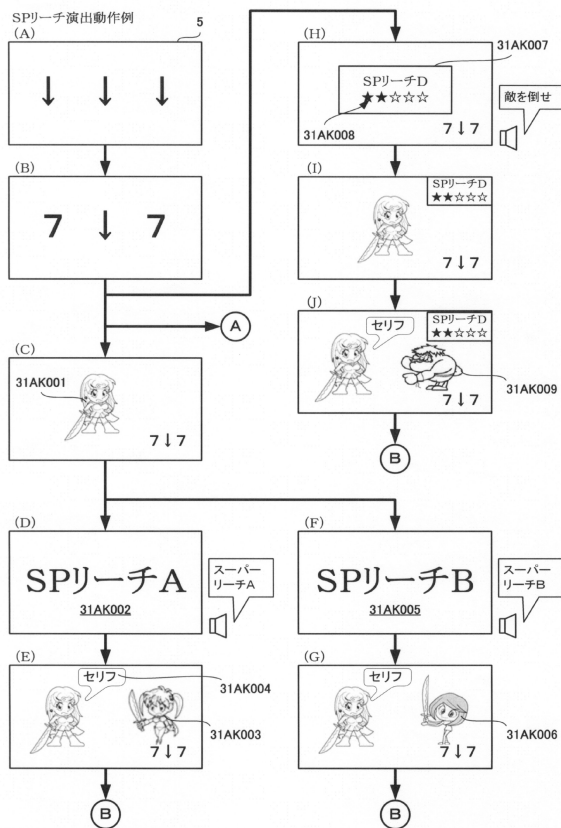
(A)

変動パターン	内容
PA1-1	非リーチハズレ
PA1-2	非リーチハズレ(短縮用)
PA2-1	ノーマルリーチハズレ
PA2-2	スーパーリーチEハズレ
PA2-3	スーパーリーチDハズレ
PA2-4	スーパーリーチCハズレ
PA2-5	スーパーリーチBハズレ
PA2-6	スーパーリーチAハズレ
PA3-1	スーパーリーチE→Cハズレ
PA3-2	スーパーリーチD→Cハズレ
PA3-3	スーパーリーチC→Bハズレ
PA3-4	スーパーリーチB→Aハズレ
⋮	⋮
PB2-1	ノーマルリーチ大当り
PB2-2	スーパーリーチE大当り
PB2-3	スーパーリーチD大当り
PB2-4	スーパーリーチC大当り
PB2-5	スーパーリーチB大当り
PB2-6	スーパーリーチA大当り
PB3-1	スーパーリーチE→D大当り
PB3-2	スーパーリーチD→C大当り
PB3-3	スーパーリーチC→B大当り
PB3-4	スーパーリーチB→A大当り
⋮	⋮

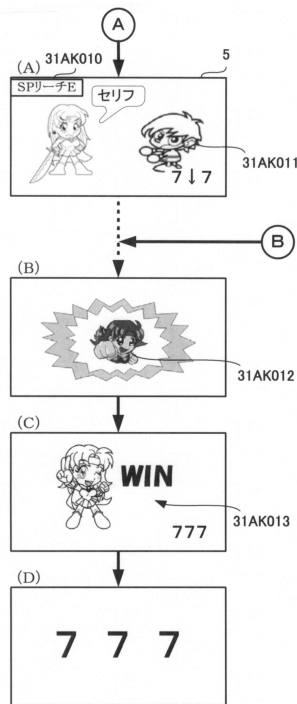
(B)

リーチ種類	信頼度	タイトル報知
ノーマルリーチ	☆☆☆☆	なし
スーパーリーチE	☆☆☆☆	表示
スーパーリーチD	☆☆☆☆	表示+音声
スーパーリーチC	☆☆☆☆	表示+音声
スーパーリーチB	☆☆☆☆	表示+音声
スーパーリーチA	☆☆☆☆	表示+音声

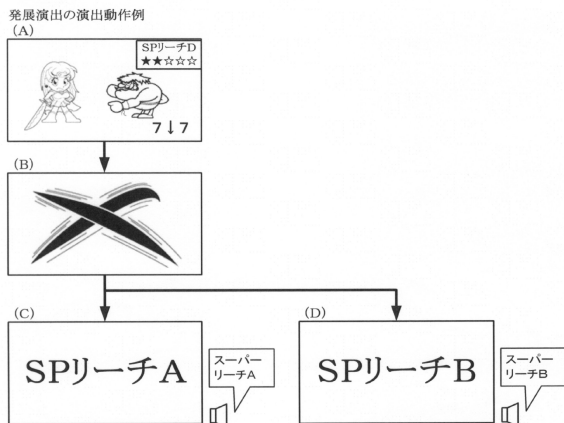
【図9】



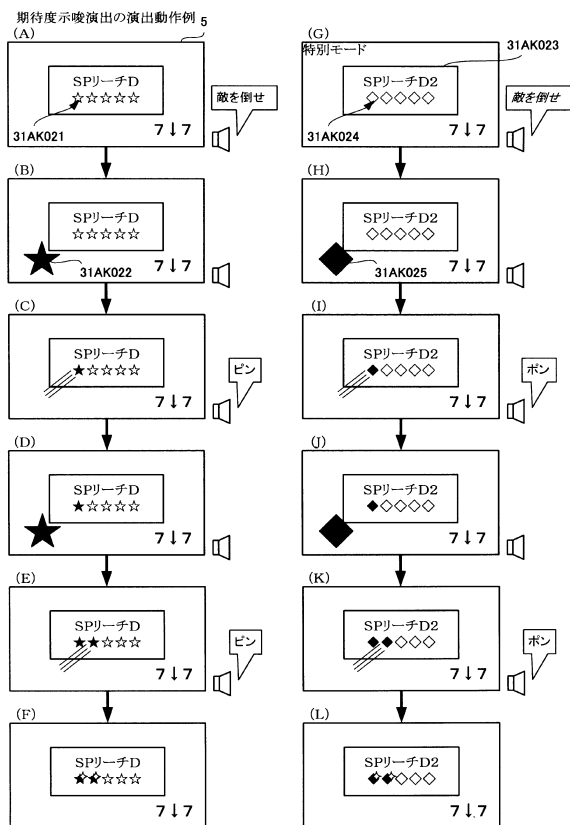
【図10】



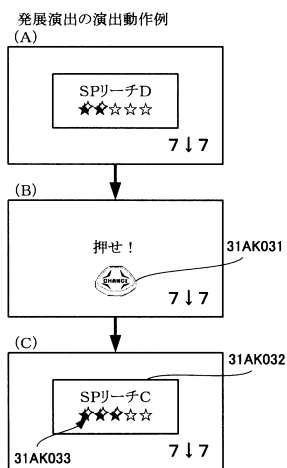
【図11】



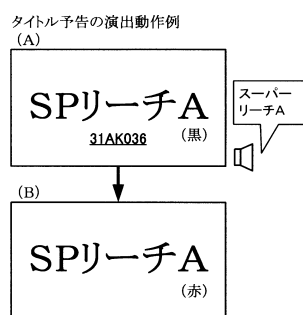
【図12】



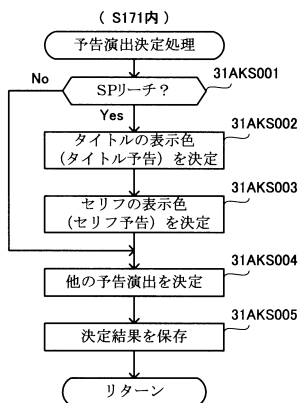
【図13】



【図14】



【図15】



【図16】

(A) 31AKS002における決定割合

タイトル 表示色	決定割合		信頼度
	大当たり時	ハズレ時	
黒	10%	80%	最低
赤	15%	10%	低
黒→赤	20%	9%	中
黒→フルーツ柄	35%	1%	高
赤→フルーツ柄	20%	0%	最高

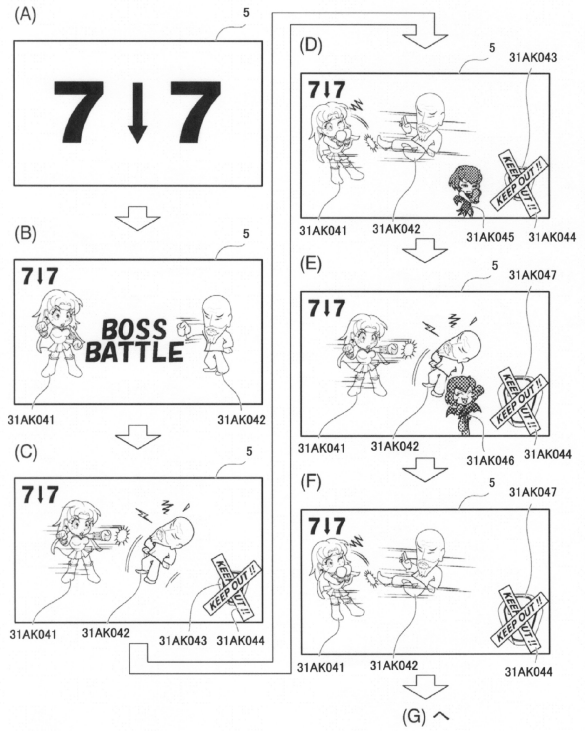
(B) 31AKS002における決定割合(特別モード)

タイトル 表示色	決定割合		信頼度
	大当たり時	ハズレ時	
黒	5%	70%	最低
赤	10%	16%	低
黒→赤	25%	12%	中
黒→フルーツ柄	40%	2%	高
赤→フルーツ柄	20%	0%	最高

(C) 31AKS003における決定割合

台詞 表示色	決定割合		信頼度
	大当たり時	ハズレ時	
白	10%	90%	低
赤	30%	9%	中
白→赤	60%	1%	高

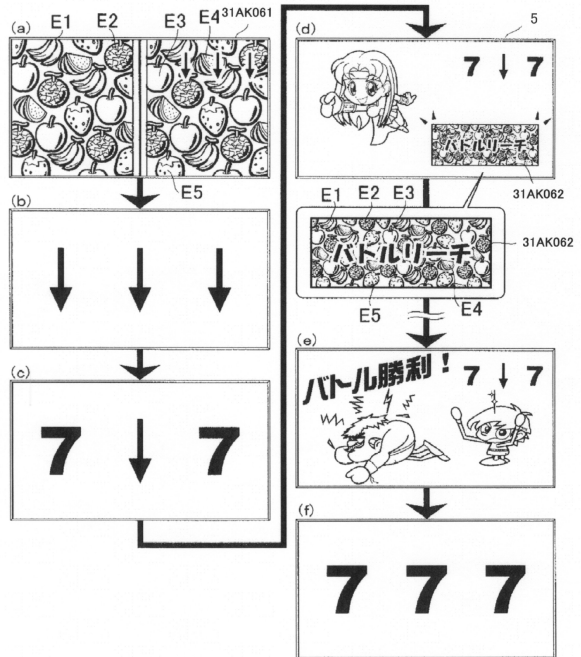
【図17】



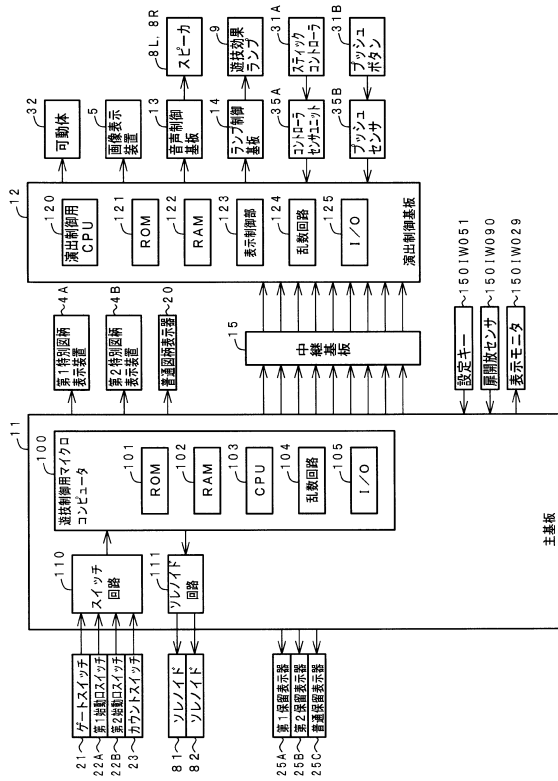
【図18】



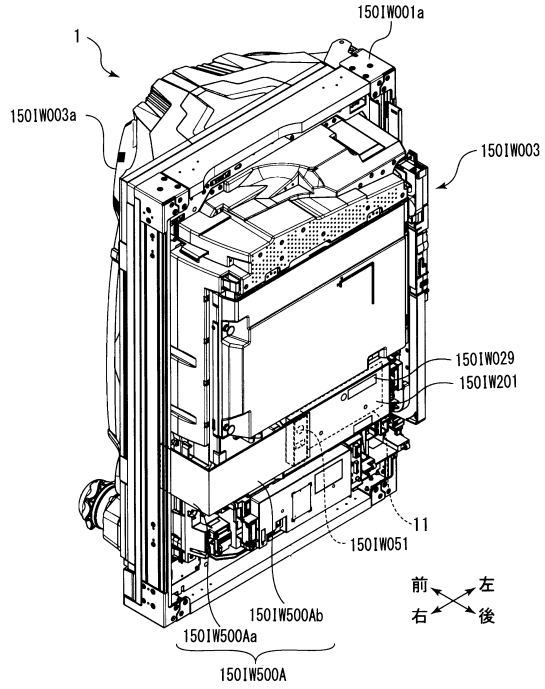
【図19】



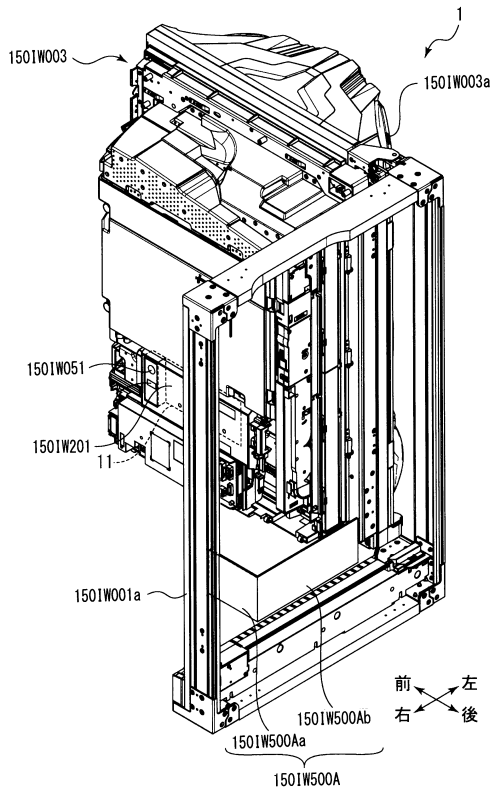
【図20-1】



【図20-2】



【図20-3】



【図20-4】

(A) 表示結果判定テーブル (設定値1)

大当り判定値 (MR1 [0~65535] と比較される)		
変動特図指定バッファ=第1 (第1特別図柄)	大当り (非確変時)	1020~1079, 13320~13464 (確率: 1/320)
	大当り (確変時)	1020~1519, 13320~14867 (確率: 1/32)
	小当り	32767~33429 (確率: 1/99)
変動特図指定バッファ=第2 (第2特別図柄)	大当り (非確変時)	1020~1079, 13320~13464 (確率: 1/320)
	大当り (確変時)	1020~1519, 13320~14867 (確率: 1/32)
	小当り	32767~65535 (確率: 1/2)

(B) 表示結果判定テーブル (設定値2)

大当り判定値 (MR1 [0~65535] と比較される)		
変動特図指定バッファ=第1 (第1特別図柄)	大当り (非確変時)	1020~1079, 13320~13477 (確率: 1/300)
	大当り (確変時)	1020~1519, 13320~15004 (確率: 1/30)
	小当り	32767~33429 (確率: 1/99)
変動特図指定バッファ=第2 (第2特別図柄)	大当り (非確変時)	1020~1079, 13320~13477 (確率: 1/300)
	大当り (確変時)	1020~1519, 13320~15004 (確率: 1/30)
	小当り	32767~65535 (確率: 1/2)

(C) 表示結果判定テーブル (設定値3)

大当り判定値 (MR1 [0~65535] と比較される)		
変動特図指定バッファ=第1 (第1特別図柄)	大当り (非確変時)	1020~1079, 13320~13493 (確率: 1/280)
	大当り (確変時)	1020~1519, 13320~15160 (確率: 1/28)
	小当り	32767~33429 (確率: 1/99)
変動特図指定バッファ=第2 (第2特別図柄)	大当り (非確変時)	1020~1079, 13320~13493 (確率: 1/280)
	大当り (確変時)	1020~1519, 13320~15160 (確率: 1/28)
	小当り	32767~65535 (確率: 1/2)

【図20-5】

(A) 大当り種別判定テーブル

大当り種別	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
大当り種別A	30%	30%	40%
大当り種別B	30%	40%	30%
大当り種別C	40%	30%	30%

(B) 大当り種別毎の各制御期間

制御期間	大当り種別		
	A	B	C
ファンファーレ	15秒	12秒	10秒
インターバル	9秒	7秒	5秒
エンディング	20秒	15秒	10秒

(C) 小当り種別判定テーブル

小当り種別	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
小当り種別A	34%	34%	34%
小当り種別B	33%	33%	33%
小当り種別C	33%	33%	33%

【図20-6】

(A) 第1ハズレ変動パターン判定テーブル[特別期間用(設定変更後から30変動まで)]

変動パターン	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
PA1-1 (非リーチハズレ)	94.2%	89.0%	83.8%
PA2-1 (ノーマルリーチハズレ)	5%	10%	15%
スーパーリーチハズレ	0.8%	1.0%	1.2%

(B) 第2ハズレ変動パターン判定テーブル[非特別期間用]

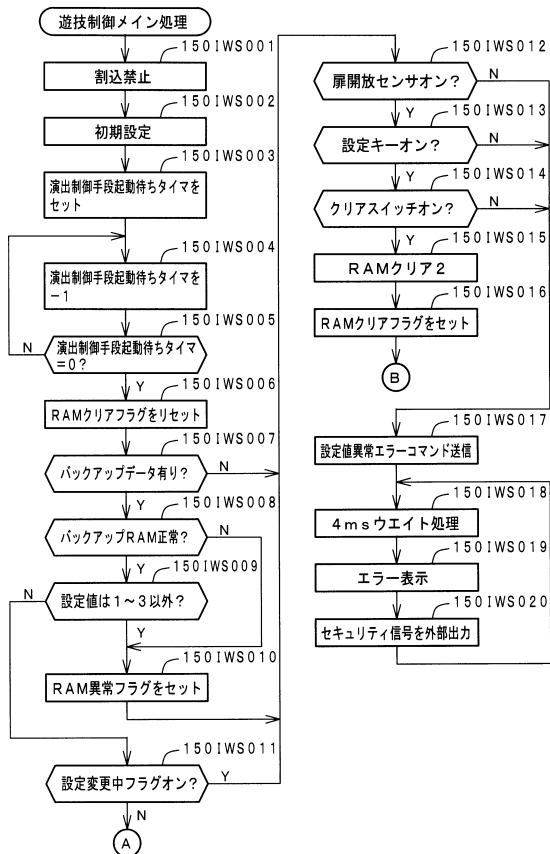
変動パターン	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
PA1-1 (非リーチハズレ)	95.4%	95.0%	94.6%
PA2-1 (ノーマルリーチハズレ)	3.8%	4.0%	4.2%
スーパーリーチハズレ	0.8%	1.0%	1.2%

【図20-7】

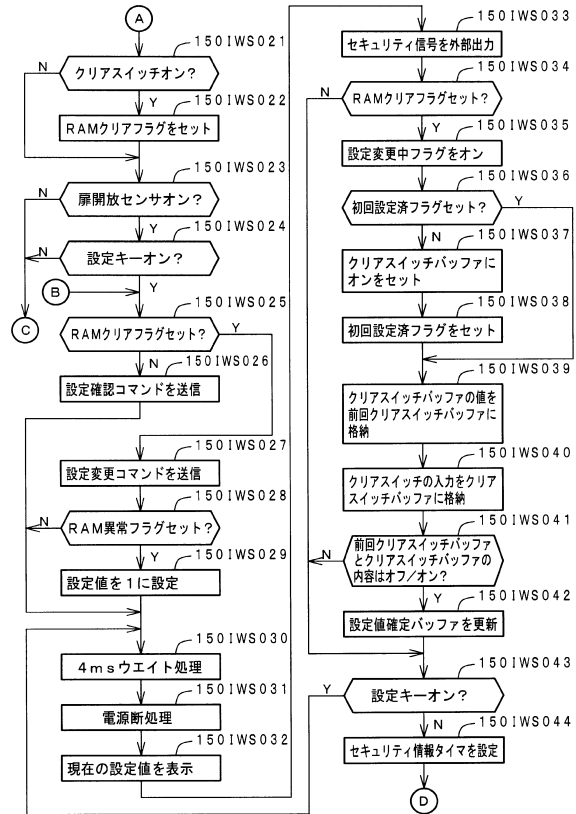
(A) 非リーチハズレ変動パターン判定テーブル

非リーチハズレ 変動パターン	変動時間	設定値		
		設定値1	設定値2	設定値3
PA1-1-1 (非リーチハズレA)	変動時間9秒	30%	30%	40%
PA1-1-2 (非リーチハズレB)	変動時間8秒	30%	40%	30%
PA1-1-3 (非リーチハズレC)	変動時間7秒	40%	30%	30%

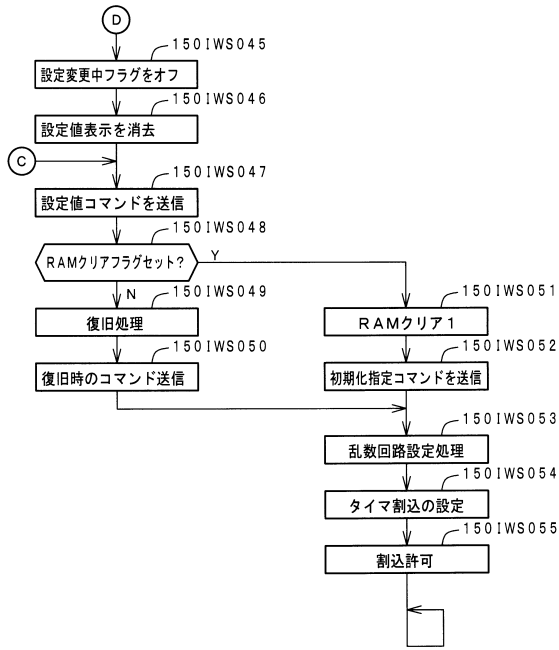
【図20-8】



【図20-9】



【図20-10】



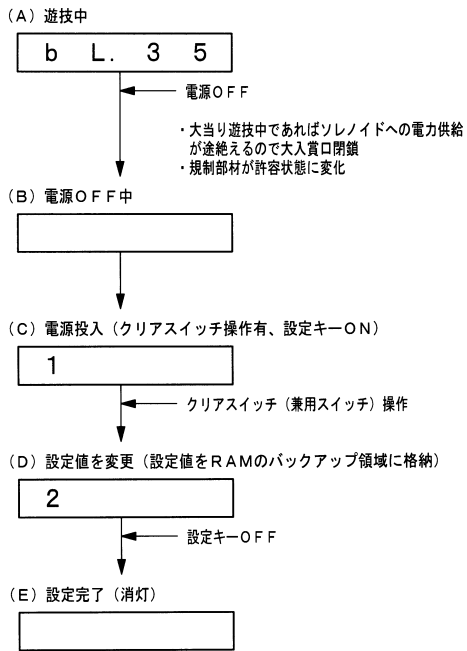
【図20-11】

電源投入時処理

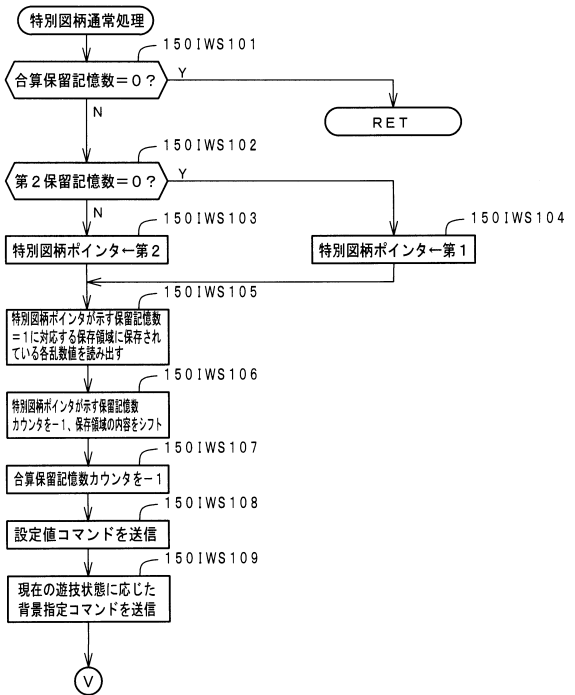
		設定キー	
		オン	オフ
クリアスイッチ	オン	設定変更処理	初期化処理
	オフ	設定確認処理	復旧処理

【図20-12】

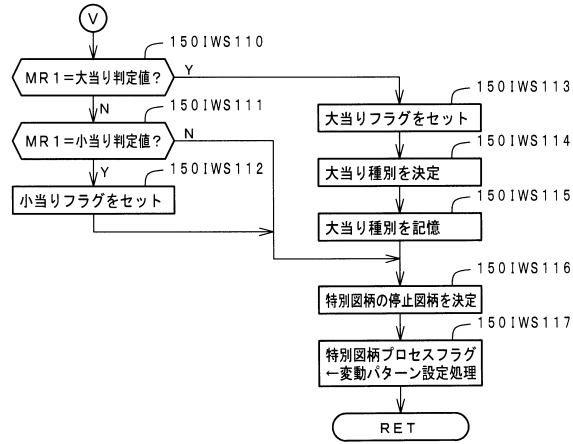
設定変更処理における表示モニタの表示態様



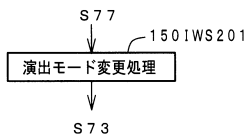
【図20-13】



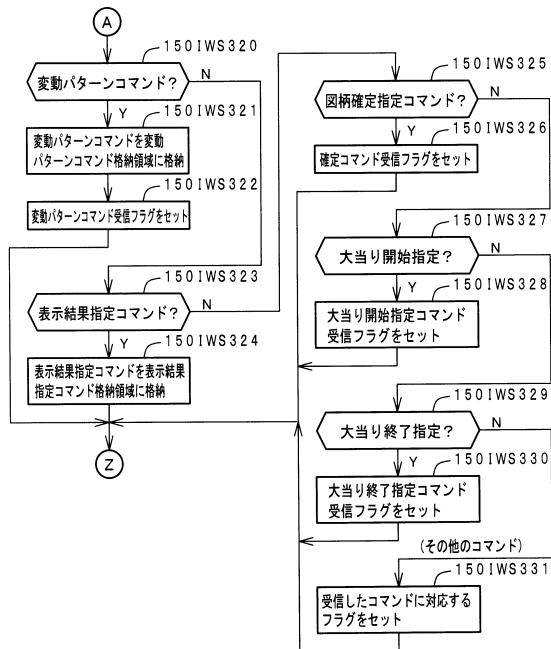
【図20-14】



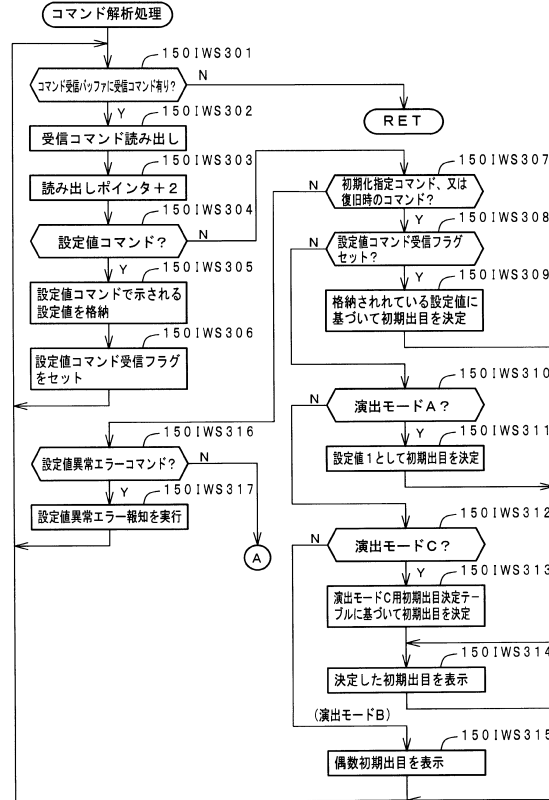
【図20-15】



【図20-17】



【図20-16】



【図20-18】

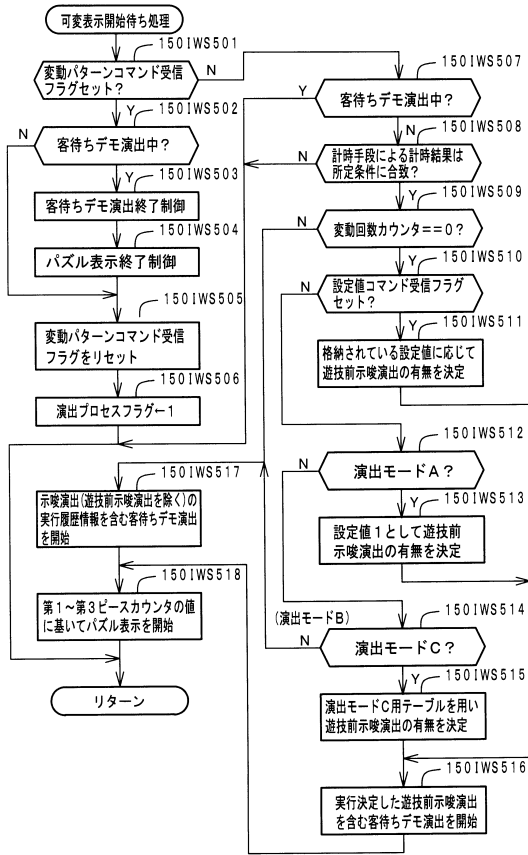
(A)初期出目決定テーブル

初期出目	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
偶数初期出目	95%	90%	80%
奇数初期出目	5%	10%	19%
特殊初期出目	0%	0%	1%

(B)初期出目決定テーブル[演出モードC用]

初期出目	
偶数初期出目	85%
奇数初期出目	15%
特殊初期出目	0%

【図20-19】



【図20-20】

(A) 遊技前示唆演出決定テーブル

遊技前示唆演出	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
実行なし	70%	40%	10%
実行あり: 第1演出態様 (第1発光態様)	25%	30%	35%
実行あり: 第2演出態様 (第2発光態様)	5%	30%	54%
実行あり: 第3演出態様 (第3発光態様)	0%	0%	1%

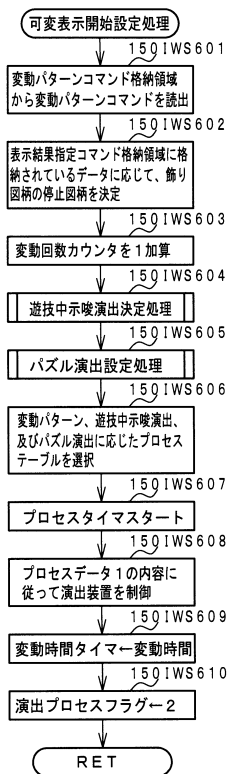
(B) 遊技前示唆演出決定テーブル(演出モードC用)

遊技前示唆演出	設定値	
	設定値1	設定値2
実行なし	50%	
実行あり: 第1演出態様 (第1発光態様)	25%	
実行あり: 第2演出態様 (第2発光態様)	25%	
実行あり: 第3演出態様 (第3発光態様)	0%	

(C) 遊技前示唆演出決定テーブル(復旧時のコマンド受信時)[変形例]

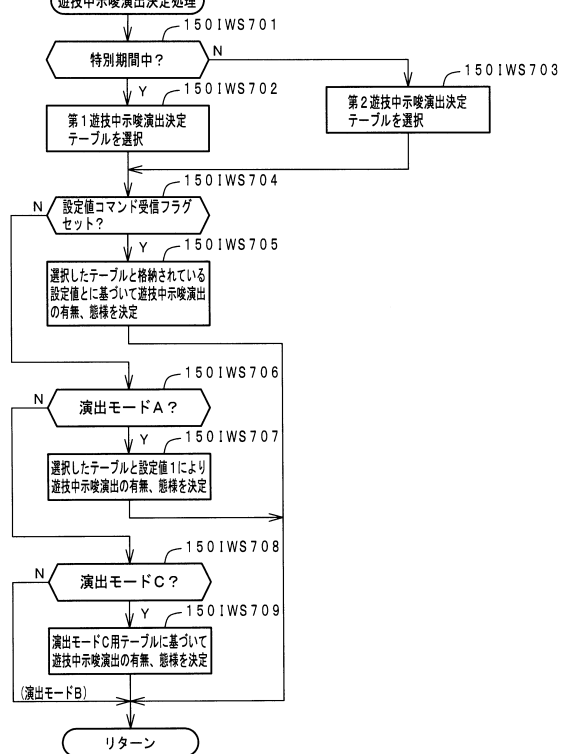
遊技前示唆演出	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
実行なし	70%	60%	50%
実行あり: 第1演出態様 (第1発光態様)	25%	30%	35%
実行あり: 第2演出態様 (第2発光態様)	5%	10%	15%
実行あり: 第3演出態様 (第3発光態様)	0%	0%	0%

【図20-21】



【図20-22】

遊技中示唆演出決定処理



【図20-23】

(A)第1遊技中示唆演出決定テーブル[特別期間用(遊技開始から30変動まで)]

遊技中示唆演出	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
実行なし	89%	80%	70%
実行あり:第1演出態様 (ミニキャラA登場)	10%	15%	20%
実行あり:第2演出態様 (ミニキャラA、B登場)	1%	5%	9%
実行あり:第3演出態様 (ミニキャラC登場)	0%	0%	1%

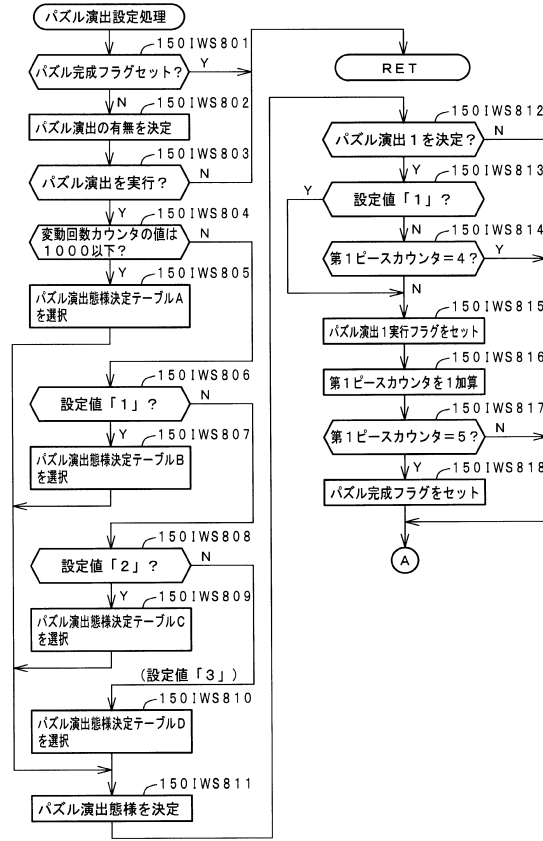
(B)第2遊技中示唆演出決定テーブル[非特別期間用]

遊技中示唆演出	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
実行なし	99%	97%	95%
実行あり:第1演出態様 (ミニキャラA登場)	1%	3%	4%
実行あり:第2演出態様 (ミニキャラA、B登場)	0%	0%	0%
実行あり:第3演出態様 (ミニキャラC登場)	0%	0%	1%

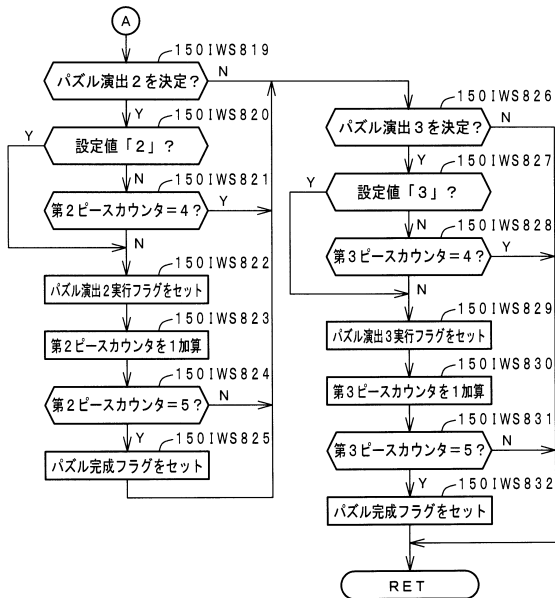
(C)第3遊技中示唆演出決定テーブル[演出モードC用]

遊技中示唆演出	設定値
実行なし	96%
実行あり:第1演出態様 (ミニキャラA登場)	4%
実行あり:第2演出態様 (ミニキャラA、B登場)	0%
実行あり:第3演出態様 (ミニキャラC登場)	0%

【図20-24】



【図20-25】



【図20-27】

(A)パズル演出態様決定テーブルA[1000回転以下用]

パズル演出の種類	演出内容	割り振り
パズル演出1	パズル1のピースが1つ増加	32%
パズル演出2	パズル2のピースが1つ増加	33%
パズル演出3	パズル3のピースが1つ増加	35%

(B)パズル演出態様決定テーブルB[設定値「1」用]

パズル演出の種類	演出内容	割り振り
パズル演出1	パズル1のピースが1つ増加	34%
パズル演出2	パズル2のピースが1つ増加	33%
パズル演出3	パズル3のピースが1つ増加	33%

(C)パズル演出態様決定テーブルC[設定値「2」用]

パズル演出の種類	演出内容	割り振り
パズル演出1	パズル1のピースが1つ増加	33%
パズル演出2	パズル2のピースが1つ増加	34%
パズル演出3	パズル3のピースが1つ増加	33%

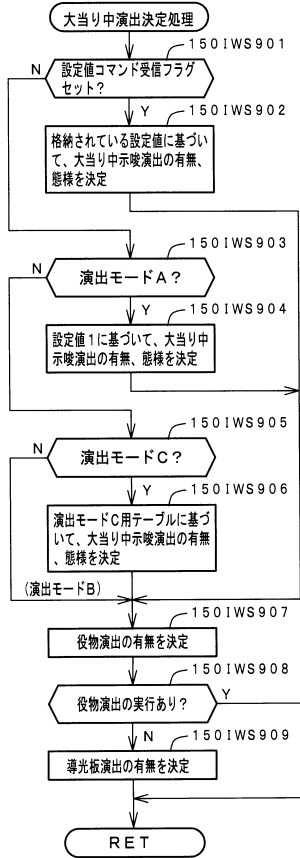
(D)パズル演出態様決定テーブルD[設定値「3」用]

パズル演出の種類	演出内容	割り振り
パズル演出1	パズル1のピースが1つ増加	33%
パズル演出2	パズル2のピースが1つ増加	33%
パズル演出3	パズル3のピースが1つ増加	34%

【図20-26】

パズル演出決定テーブル	
パズル演出の実行の有無	割り振り
パズル演出なし	99%
パズル演出あり	1%

【図20-28】



【図20-29】

(A) 第1大当り中示唆演出決定テーブル[特定期間用(遊技開始から100変動まで)]

大当り中示唆演出	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
実行なし	0%	0%	0%
実行あり: 第1演出態様(セリフA表示)	60%	25%	5%
実行あり: 第2演出態様(セリフB表示)	35%	60%	70%
実行あり: 第3演出態様(セリフC表示)	5%	15%	24%
実行あり: 第4演出態様(セリフD表示)	0%	0%	1%

(B) 第2大当り中示唆演出決定テーブル[非特定期間用]

大当り中示唆演出	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
実行なし	70%	70%	70%
実行あり: 第1演出態様(セリフA表示)	19%	15%	10%
実行あり: 第2演出態様(セリフB表示)	10%	12%	15%
実行あり: 第3演出態様(セリフC表示)	1%	3%	4%
実行あり: 第4演出態様(セリフD表示)	0%	0%	1%

(C) 第2大当り中示唆演出決定テーブル[演出モードC用]

大当り中示唆演出	設定値
実行なし	80%
実行あり: 第1演出態様(セリフA表示)	12%
実行あり: 第2演出態様(セリフB表示)	7%
実行あり: 第3演出態様(セリフC表示)	1%
実行あり: 第4演出態様(セリフD表示)	0%

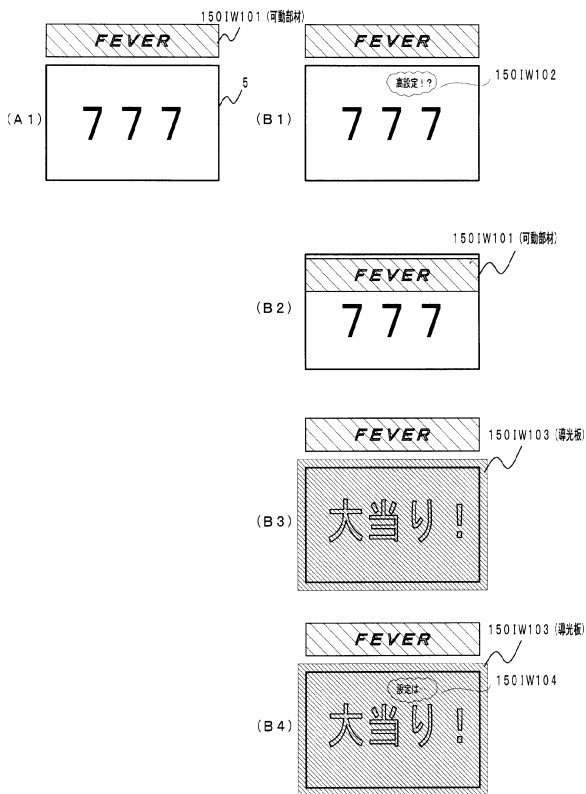
(D) 役物演出決定テーブル

役物演出	大当り中示唆演出	
	実行なし	実行あり
実行なし	50%	100%
実行あり	50%	0%

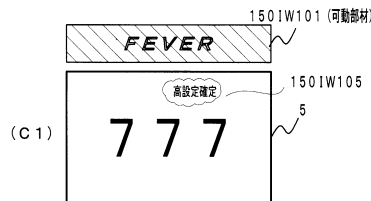
(E) 導光板演出決定テーブル

導光板演出	大当り中示唆演出				
	実行なし	第1演出態様	第2演出態様	第3演出態様	第4演出態様
実行なし	50%	10%	80%	95%	99%
実行あり	50%	90%	20%	5%	1%

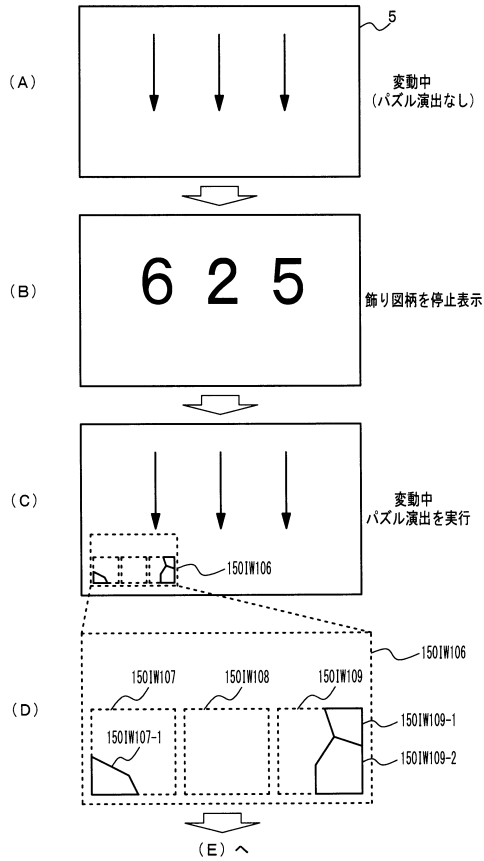
【図20-30】



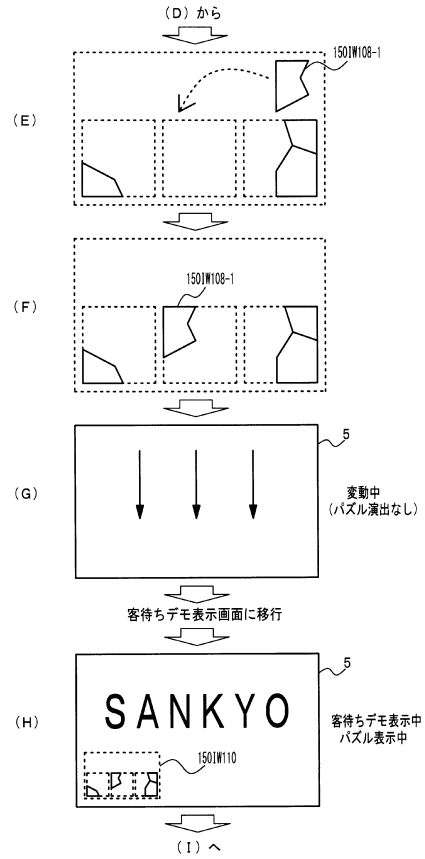
【図20-31】



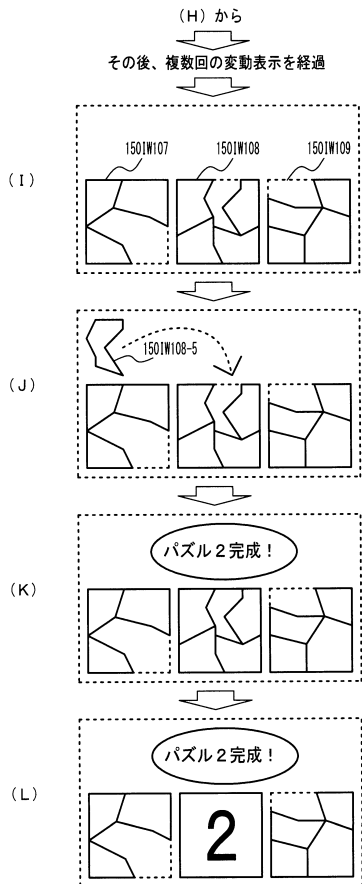
【図20-32】



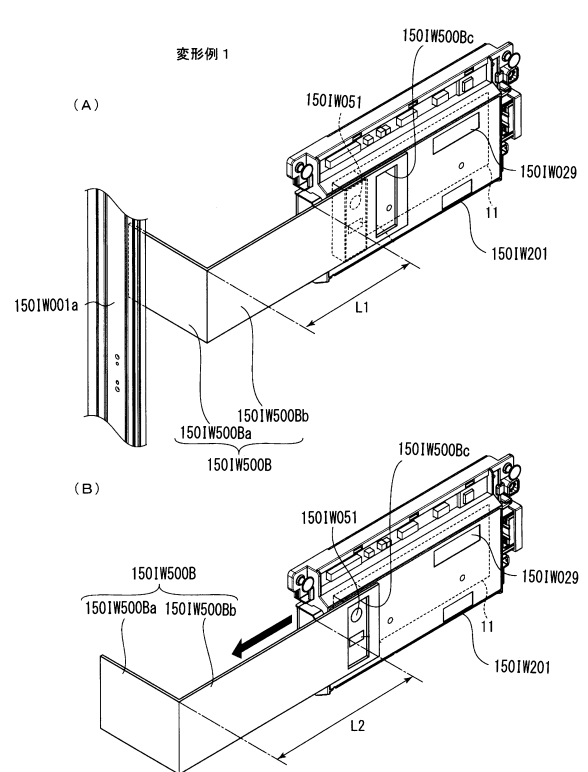
【図20-33】



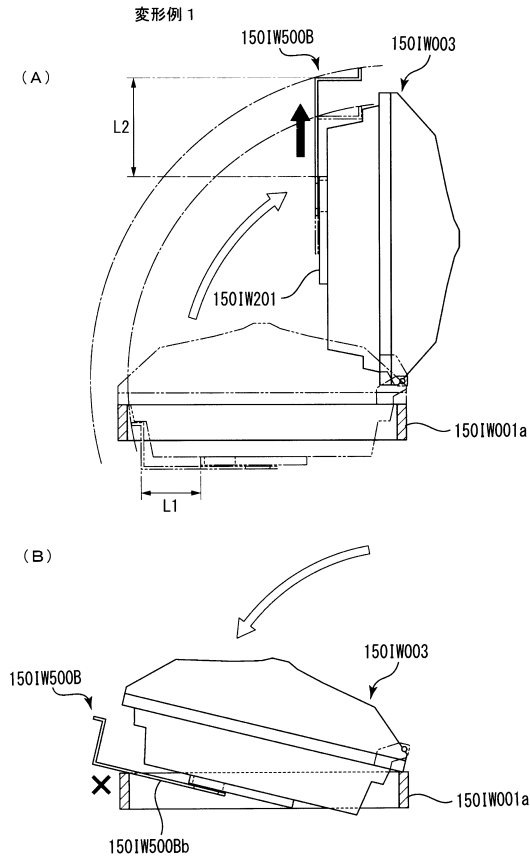
【図20-34】



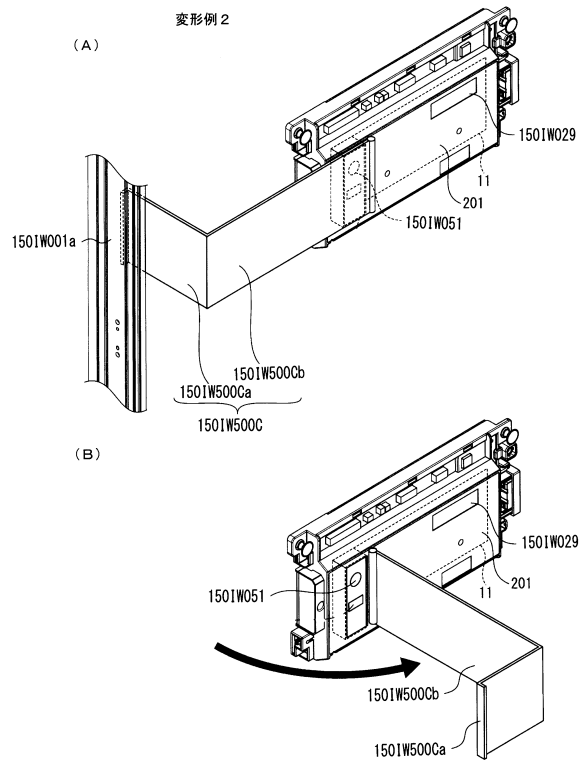
【図20-35】



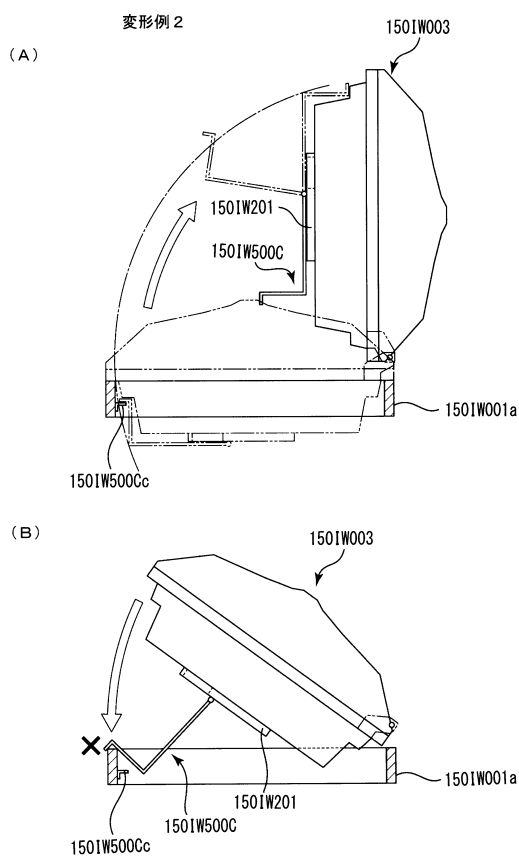
【 図 20 - 36 】



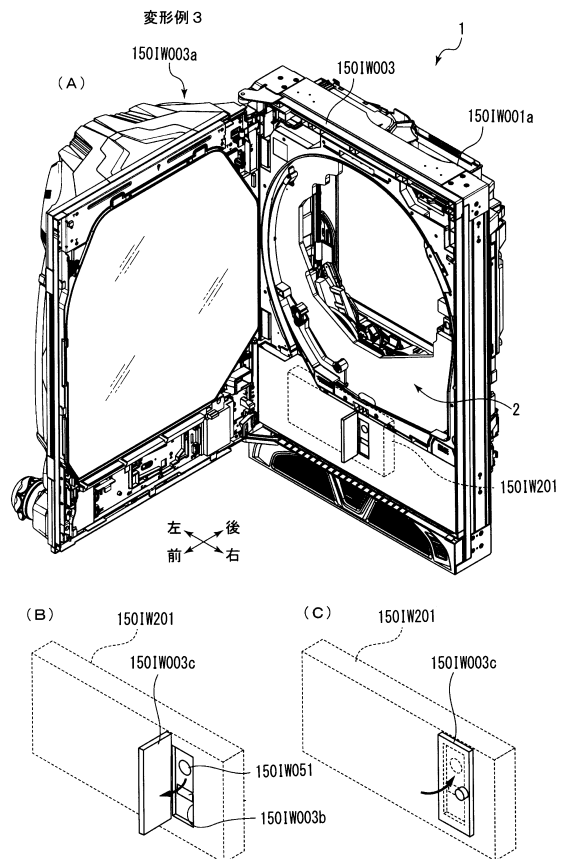
【 图 20 - 37 】



【 图 20 - 38 】



【 图 20 - 39 】



フロントページの続き

審査官 藤脇 沙絵

(56)参考文献 特開2019-092860(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02