

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公 開 特 許 公 報(A)

(11) 特許出願公開番号
特開2020-80979
(P2020-80979A)

(43) 公開日 令和2年6月4日(2020. 6. 4)

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

F I
A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z
A 6 3 F 7/02 3 2 O

テーマコード (参考)
2 C 0 8 8
2 C 3 3 3

審査請求 有 請求項の数 2 O L (全 74 頁)

(21) 出願番号	特願2018-215412 (P2018-215412)	(71) 出願人	000144153
(22) 出願日	平成30年11月16日 (2018. 11. 16)		株式会社三共
			東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番1 4 号
		(72) 発明者	小倉 敏男
			東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番1 4 号 株
			式会社三共内
		F ターム (参考)	2C088 AA79 CA19
			2C333 AA11 CA50

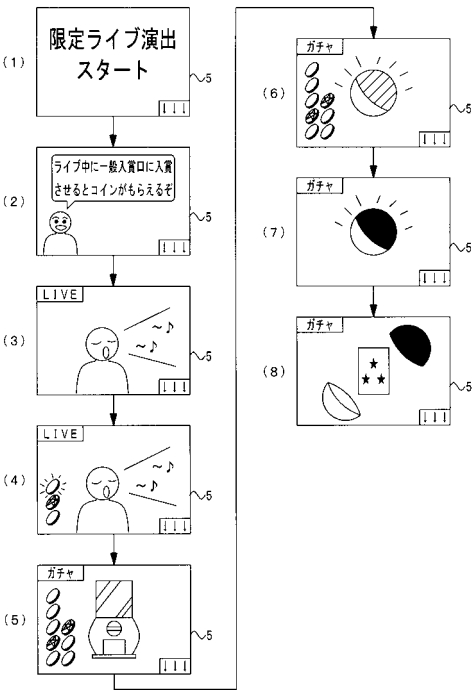
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供すること。

【解決手段】設定に関する示唆を行う複数種類の示唆演出（例えば、第1態様～第3態様のいずれかのカード画像の表示）のうちいずれかを実行可能であり、示唆演出が実行される前の特定期間（例えば、ライブ期間）にて特定演出を実行可能であり、特定期間における遊技者による遊技の実行状況に応じて異なる割合にて複数種類の示唆演出のうちいずれかの示唆演出を実行する（例えば、ライブ期間における一般入賞口10への遊技球の入賞数に応じてカプセル態様を選択し、選択したカプセル態様にもとづいてカード態様を選択し、選択したカード態様のカード画像を表示する）。これにより、遊技の興趣を向上させることができる。

【選択図】図8 - 2 3



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技者による遊技を実行可能な遊技機であって、
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な設定手段と、
前記設定手段による設定に関する示唆を行う複数種類の示唆演出のうちいずれかを実行可能な示唆演出実行手段と、
前記示唆演出実行手段により示唆演出が実行される前の特定期間にて特定演出を実行可能な特定演出実行手段とを備え、
前記示唆演出実行手段は、前記特定期間における遊技者による遊技の実行状況に応じて異なる割合にて複数種類の示唆演出のうちいずれかの示唆演出を実行することを特徴とする遊技機。

10

【請求項 2】

遊技者による遊技を実行可能な遊技機であって、
遊技者の動作を検出する検出手段と、
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な設定手段と、
前記設定手段による設定に関する示唆を行う複数種類の示唆演出のうちいずれかを実行可能な示唆演出実行手段と、
前記示唆演出実行手段により示唆演出が実行される前の特定期間にて特定演出を実行可能な特定演出実行手段とを備え、
前記示唆演出実行手段は、前記特定期間における遊技者の動作の検出状況に応じて異なる割合にて複数種類の示唆演出のうちいずれかの示唆演出を実行することを特徴とする遊技機。

20

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技者による遊技を実行可能なパチンコ機やスロット機等の遊技機に関する。

【背景技術】

30

【0002】

遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示領域が設けられ、可変表示領域において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、遊技状態（遊技機の状態。よって、具体的には、遊技機が制御されている状態。）を変更して、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある（いわゆるパチンコ機）。

【0003】

また、所定の遊技媒体を 1 ゲームに対して所定数の賭数を設定した後、遊技者がスタートレバーを操作することにより可変表示領域による識別情報の可変表示を開始し、遊技者が各可変表示領域に対応して設けられた停止ボタンを操作することにより、その操作タイミングから予め定められた最大遅延時間の範囲内で識別情報の可変表示を停止し、全ての可変表示領域の可変表示を停止したときに導出された表示結果に従って入賞が発生し、入賞に応じて予め定められた所定の遊技媒体が払い出され、特定入賞が発生した場合に、遊技状態を所定の遊技価値を遊技者に与える状態にするように構成されたものがある（いわゆるスロット機）。

40

【0004】

なお、遊技価値とは、賞球の払い出しや、遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって

50

有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。

【 0 0 0 5 】

パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示領域において開始される演出図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当り」が発生する。なお、導出表示とは、図柄（最終停止図柄）を最終的に停止表示させることである。大当りが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当り遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば、10個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば、15ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば、29秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。また、ラウンドにおける遊技をラウンド遊技ということがある。

10

【 0 0 0 6 】

また、可変表示領域において、最終停止図柄（例えば、左中右図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、特定の表示結果と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当り発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、可変表示領域に変動表示される図柄の表示結果が特定の表示結果でない場合には「はずれ」となり、変動表示状態は終了する。遊技者は、大当りをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

20

【 0 0 0 7 】

また、設定操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能に構成され、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、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ものがあつた（例えば、特許文献1参照。）。

30

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 0 8 】

【 特許文献 1 】 特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号 公 報 （ 図 1 2 ）

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 9 】

しかし、遊技の興趣を向上させる上で改善の余地があつた。

【 0 0 1 0 】

そこで、本発明は、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

40

【 課題を解決するための手段 】

【 0 0 1 1 】

（手段1）本発明による遊技機は、遊技者による遊技を実行可能な遊技機であつて、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「6」）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、遊技制御用マイクロコンピュータ100における、ステップ084 I W S 0 4 2 を実行する部分）と、設定手段による設定に関する示唆を行う複数種類の示唆演出（例えば、ガチャ演出における、第1態様～第3態様のいずれかのカード画像の表示。通常態様 / 特殊態様のアイコン表示、非設定示唆態様 / 第1設定示唆態様～第4設定示唆態様のアイキャッチ演出などであってもよい。）のうち

50

いずれか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084 IWS450を実行する部分）と、示唆演出実行手段により示唆演出が実行される前の特定期間（例えば、ライブ演出期間）にて特定演出（例えば、ライブ演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120における、ステップ084 IWS443を実行する部分）とを備え、示唆演出実行手段は、特定期間における遊技者による遊技の実行状況に応じて異なる割合にて複数種類の示唆演出のうちいずれかの示唆演出を実行する（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ084 IWS448～S450を実行することによりライブ演出期間における一般入賞口10への遊技球の入賞数に応じてカプセル態様を選択し、選択したカプセル態様にもとづいてカード態様を選択し、選択したカード態様のカード画像を表示する）ことを特徴とする。そのような構成によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0012】

（手段2）手段1において、示唆演出実行手段は、特定期間における遊技者による遊技が行われたか否かに応じて異なる割合にて複数種類の示唆演出のうちいずれかの示唆演出を実行する（例えば、演出制御用CPU120は、ライブ演出期間における一般入賞口10への遊技球の入賞数が0個であるか1個以上であるかに応じてカプセル態様を選択し、選択したカプセル態様にもとづいてカード態様を選択し、選択したカード態様のカード画像を表示する）こととしてもよい。そのような構成によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0013】

（手段3）本発明による他の遊技機は、遊技者による遊技を実行可能な遊技機であって、遊技者の動作を検出する検出手段（例えば、プッシュセンサ35B）と、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な設定手段と、設定手段による設定に関する示唆を行う複数種類の示唆演出のうちいずれかを実行可能な示唆演出実行手段と、示唆演出実行手段により示唆演出が実行される前の特定期間にて特定演出を実行可能な特定演出実行手段とを備え、示唆演出実行手段は、特定期間における遊技者の動作の検出状況に応じて異なる割合にて複数種類の示唆演出のうちいずれかの示唆演出を実行する（例えば、変形例における演出制御用CPU120は、ライブ演出期間におけるリズムゲームのスコアに応じてカプセル態様を選択し、選択したカプセル態様にもとづいてカード態様を選択し、選択したカード態様のカード画像を表示する）ことを特徴とする。そのような構成によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0014】

（手段4）手段3において、示唆演出実行手段は、特定期間における遊技者による動作が検出されたか否かに応じて異なる割合にて複数種類の示唆演出のうちいずれかの示唆演出を実行する（例えば、変形例における演出制御用CPU120は、ライブ演出期間におけるプッシュボタン31Bへの操作の検出回数が0回であるか1回以上であるかに応じてカプセル態様を選択し、選択したカプセル態様にもとづいてカード態様を選択し、選択したカード態様のカード画像を表示する）こととしてもよい。そのような構成によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0015】

（手段5）手段1において、遊技者の動作にもとづいて遊技媒体を発射する発射手段（例えば、打球操作ハンドル30）と、発射手段から発射された遊技媒体を検出する特定検出手段（例えば、一般入賞口スイッチ）とを備え、示唆演出実行手段は、特定期間において特定検出手段に検出された遊技媒体の数に応じて異なる割合にて複数の示唆演出のうちいずれかの示唆演出を実行する（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ084 IWS448～S450を実行することによりライブ演出期間における一般入賞口10への遊技球の入賞数に応じてカプセル態様を選択し、選択したカプセル態様にもとづいてカード態様を選択し、選択したカード態様のカード画像を表示する）こととしてもよい。そのような構成によれば、遊技を行うことによって設定値を特定しやすい示唆演出が実行されやすくなるので、遊技者による遊技を促進することができる。

50

【 0 0 1 6 】

(手段6) 手段5において、示唆演出実行手段は、示唆演出として、第1示唆演出(例えば、第1態様および第2態様のカード画像の表示)と該第1示唆演出よりも設定値を特定しやすい第2示唆演出(例えば、設定値が「1」や「2」であることが否定される第3態様のカード画像の表示)とを実行可能であり、特定期間において、特定検出手段に検出された遊技媒体の数が多い場合、特定検出手段に検出された遊技媒体の数が少ない場合と比較して、高い割合で第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084 IWS448~S450を実行することによりライブ演出期間における一般入賞口10への遊技球の入賞数が多い場合、少ない場合よりもカプセル態様として「赤」を選択しやすく、「赤」のカプセル態様が選択された場合は「青」や「緑」のカプセル態様が選択された場合よりも第3態様が選択されやすい)こととしてもよい。そのような構成によれば、動作を行うことによって設定値を特定しやすい示唆演出が実行されやすくなるので、遊技者の動作を促進することができる。

10

【 0 0 1 7 】

(手段7) 手段3において、示唆演出実行手段は、示唆演出として、第1示唆演出と該第1示唆演出よりも設定値を特定しやすい第2示唆演出とを実行可能であり、特定期間において、遊技者の動作の検出頻度が高い場合、遊技者の動作の検出頻度が低い場合と比較して、高い割合で第2示唆演出を実行可能である(例えば、変形例における演出制御用CPU120は、ライブ演出期間におけるリズムゲームのスコアが高い場合の方が、該スコアが低い場合よりもカプセル態様として「赤」を選択しやすく、「赤」のカプセル態様が選択された場合は「青」や「緑」のカプセル態様が選択された場合よりも第3態様が選択されやすい)こととしてもよい。そのような構成によれば、発射された遊技媒体の数によって、実行される示唆演出の種類が変わるので、遊技の興趣を向上させることができるとともに、遊技媒体の発射を促進することができる。

20

【 0 0 1 8 】

(手段8) 手段5または手段6において、特定検出手段により検出された遊技媒体の数に対応する特別表示(例えば、アイコン表示)を表示可能な特別表示手段(例えば、演出制御用CPU120における、ステップ084 IWS828を実行する部分)を備え、示唆演出実行手段は、示唆演出として、第1示唆演出と該第1示唆演出よりも設定値を特定しやすい第2示唆演出とを実行可能であり、特別表示の表示数が所定数以上である場合、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084 IWS448~S450を実行することによりライブ演出期間におけるアイコンの表示数が7個以上である場合、カード態様として第3態様を選択することがある)こととしてもよい。そのような構成によれば、特別表示の表示数に注目させることにより、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【 0 0 1 9 】

(手段9) 手段1から手段8のうちのいずれかにおいて、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機であって、特定期間を含む所定期間(例えば、特別ライブ演出期間)にて所定演出(例えば、特別ライブ演出)を実行可能な所定演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120における、ステップ084 IWS422, S443, S450を実行することにより、説明演出、ライブ演出およびガチャ演出を含む一連の特別ライブ演出を実行する部分)を備え、所定演出実行手段は、所定回数の可変表示が行われたことにもとづいて所定演出を実行可能である(例えば、演出制御用CPU120は、ステップ084 IWS420のYである場合にS442を実行可能である)こととしてもよい。そのような構成によれば、所定回数の可変表示が行われる毎に周期的に特定演出が行われるので、遊技を促進することができる。

40

【 0 0 2 0 】

(手段10) 手段1から手段9のうちのいずれかにおいて、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、可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段(例えば、RAM102)と、特定期間を含む所定期間にて所

50

定演出を実行可能な所定演出実行手段とを備え、所定演出実行手段は、複数の可変表示に亘って所定演出を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120は、複数の変動に亘って、説明演出、ライブ演出およびガチャ演出を含む一連の特別ライブ演出を実行可能であり）、遊技者にとって有利な有利状態に制御することを示す保留記憶が表示されている場合、所定演出を開始しない（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ084 IWS421のYである場合にS442を実行しない）こととしてもよい。そのような構成によれば、好適に所定演出を実行することができる。

【0021】

（手段11）手段1から手段10のうちのいずれかにおいて、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、特定期間を含む所定期間にて所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、未だ開始されていない可変表示を予告対象とする特定予告演出を複数の可変表示に亘って実行可能な特定予告演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120における、先読み予告演出を実行可能である部分）とを備え、所定演出実行手段は、複数の可変表示に亘って所定演出を実行可能であり、特定予告演出実行手段は、所定演出を実行する可変表示においては特定予告演出を実行しない（例えば、演出制御用CPU120は、特別ライブ演出を実行する変動においては先読み予告演出を実行しない）こととしてもよい。そのような構成によれば、好適に所定演出を実行することができる。

10

【0022】

（手段12）手段1から手段11のうちのいずれかにおいて、示唆演出実行手段により実行された示唆演出に関する示唆関連情報（例えば、設定示唆履歴情報）を記憶可能な記憶手段（例えば、RAM122に設けられる設定示唆履歴格納領域）と、記憶手段に示唆関連情報が記憶されたことにもとづいて、示唆演出実行手段により実行された示唆演出に関する示唆関連表示（例えば、設定示唆履歴）を表示可能な表示制御手段とを備え、示唆演出実行手段は、複数種類の示唆演出（例えば、第1設定示唆態様～第4設定示唆態様のアイキャッチ演出。特別ライブ演出、特別ライブ演出におけるアイコン表示、カプセル画像の表示、カード画像の表示であってもよい。）のうちのいずれかを特別期間（例えば、2秒）に亘って実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ068 IWS805を実行する）、表示制御手段は、示唆関連表示（例えば、設定示唆履歴）を特別期間よりも長い期間（例えば、3分間）に亘って表示可能である（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ068 IWS124を実行する）こととしてもよい。そのような構成によれば、示唆演出が実行されると、その後特別期間よりも長い期間確認できるので、示唆演出が実行されたことを認識しやすくすることができる。

20

30

【図面の簡単な説明】

【0023】

【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。

40

【図6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図8 - 1】設定値ごとの大当り確率および小当り確率を説明するための説明図である。

【図8 - 2】特徴部084 IW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8 - 3】特徴部084 IW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8 - 4】特徴部084 IW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8 - 5】電源投入時に実行される処理を示す説明図である。

50

- 【図 8 - 6】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 8 - 7】変動パターンテーブルを示す説明図である。
- 【図 8 - 8】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 8 - 9】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 8 - 10】特徴部 084IWにおける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 - 11】特別ライブ演出中処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 12】アイコン表示態様決定抽選テーブルを示す説明図である。
- 【図 8 - 13】演出制御プロセス処理における可変表示開始待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 14】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 15】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 16】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 17】カプセル態様決定用テーブルと、カード態様決定抽選テーブルと、カード態様およびカプセル態様が有する特性を示す特性テーブルと、アイキャッチ演出態様選択抽選テーブルとを示す説明図である。
- 【図 8 - 18】演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 19】設定示唆履歴格納領域を示す説明図である。
- 【図 8 - 20】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 21】アイキャッチ演出の表示例を示す説明図である。
- 【図 8 - 22】設定示唆履歴の表示例を示す説明図である。
- 【図 8 - 23】特別ライブ演出の表示例を示す説明図である。
- 【図 8 - 24】特別ライブ演出を実行する場合におけるタイミングチャートである。
- 【図 8 - 25】変形例における特別ライブ演出の表示例を示す説明図である。

10

20

30

40

50

【発明を実施するための形態】

【0024】

(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。

【0025】

(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。

【0026】

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。

【0027】

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。

【００２８】

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

10

【００２９】

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。

【００３０】

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

20

【００３１】

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。

【００３２】

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

30

【００３３】

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。

【００３４】

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。

【００３５】

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

40

【００３６】

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

50

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

【0037】

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。

10

【0038】

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

【0039】

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

20

【0040】

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。

【0041】

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。

【0042】

30

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。

【0043】

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。

【0044】

40

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

【0045】

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。

【0046】

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

50

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。

【0047】

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。

【0048】

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。

【0049】

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。

【0050】

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。

【0051】

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。

【0052】

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。

【0053】

（遊技の進行の概略）

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

【0054】

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）。

【0055】

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

【0056】

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

【0057】

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

10

20

30

40

50

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。

【0058】

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。

【0059】

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。

【0060】

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29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。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。

【0061】

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。

【0062】

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。

【0063】

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。

【0064】

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。

【0065】

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

【0066】

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

10

20

30

40

50

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。

【0067】

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。

【0068】

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。

【0069】

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。

【0070】

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。

【0071】

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。

【0072】

（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。

【0073】

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

【0074】

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

10

20

30

40

50

【 0 0 7 5 】

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

【 0 0 7 6 】

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

10

【 0 0 7 7 】

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

20

【 0 0 7 8 】

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

30

【 0 0 7 9 】

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

【 0 0 8 0 】

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

40

【 0 0 8 1 】

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

50

見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

【0082】

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。

10

【0083】

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

【0084】

（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。

20

【0085】

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。

【0086】

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。

30

【0087】

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。

40

【0088】

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

【0089】

I/O105は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25Cなどを制御（駆動）

50

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。

【0090】

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

【0091】

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

【0092】

主基板11(遊技制御用マイクロコンピュータ100)は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド(遊技の進行状況等を指定(通知)するコマンド)を演出制御基板12に供給する。主基板11から出力された演出制御コマンドは、中継基板15により中継され、演出制御基板12に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板11における各種の決定結果(例えば、特図ゲームの表示結果(大当たり種別を含む。))、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン(詳しくは後述)、遊技の状況(例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態)、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【0093】

演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出(遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体32の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む)を実行する機能を有する。

【0094】

演出制御基板12には、演出制御用CPU120と、ROM121と、RAM122と、表示制御部123と、乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。

【0095】

演出制御用CPU120は、ROM121に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部123とともに演出を実行するための処理(演出制御基板12の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む)を行う。このとき、ROM121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、RAM122がメインメモリとして使用される。

【0096】

演出制御用CPU120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号(遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号)に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

【0097】

表示制御部123は、VDP(Video Display Processor)、CGROM(Character Generator ROM)、VRAM(Video RAM)などを備え、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0098】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯/消灯を行うため、音指定信号(出力する音声を指定する信号)を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号(ランプの点灯/消灯態様を指定する信号)をランプ制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を当該可動体32又は当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

【 0 0 9 9 】

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 1 0 0 】

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 1 0 1 】

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 1 0 2 】

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

【 0 1 0 3 】

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

【 0 1 0 4 】

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

【 0 1 0 5 】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0 1 0 6 】

（主基板 1 1 の主要な動作）

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

【 0 1 0 7 】

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

【 0 1 0 8 】

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

【 0 1 0 9 】

また、CPU 1 0 3 は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信

10

20

30

40

50

する（ステップS 9）。演出制御用CPU 120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。

【0110】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップS 3；No）、RAM 102（バックアップRAM）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップS 4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機1への電力供給が停止したときには、CPU 103は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM 102にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM 102のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップS 4では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでRAM 102にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップS 4；No）、初期化処理（ステップS 8）を実行する。

10

【0111】

RAM 102にバックアップデータが記憶されている場合（ステップS 4；Yes）、CPU 103は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップS 5）。ステップS 5では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM 102のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM 102のデータが正常であると判定する。

20

【0112】

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

【0113】

RAM 102のデータが正常であると判定された場合（ステップS 5；Yes）、CPU 103は、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップS 6）を行う。復旧処理では、CPU 103は、RAM 102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であった場合には、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。

30

【0114】

そして、CPU 103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS 7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であった場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用CPU 120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU 120は、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。

40

【0115】

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は、CPU 103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS 10）。そして、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割り込み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

50

を行い（ステップS 1 1）、割込みを許可する（ステップS 1 2）。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。

【0116】

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、カウンタスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップS 2 1）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップS 2 2）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップS 2 3）。

10

【0117】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップS 2 4）。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS 2 5）。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）。

20

【0118】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップS 2 6）。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。

30

【0119】

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S 2 7）。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S 2 7のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【0120】

図5は、特別図柄プロセス処理として、図4に示すステップS 2 5にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS 1 0 1）。

40

【0121】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御

50

コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0122】

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。

【0123】

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「大当り」または「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図2優先消化ともいう）。また、第1始動入賞口及び第2始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

【0124】

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。

【0125】

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

【0126】

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。

【0127】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“3”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【0128】

10

20

30

40

50

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。

10

【 0 1 2 9 】

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。

20

【 0 1 3 0 】

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。

30

【 0 1 3 1 】

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。

40

【 0 1 3 2 】

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

【 0 1 3 3 】

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。

50

【 0 1 3 4 】

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

【 0 1 3 5 】

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

【 0 1 3 6 】

(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 3 7 】

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

【 0 1 3 8 】

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

【 0 1 3 9 】

ステップ S 7 3 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には (ステップ S 7 3 ; Y e s)、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに (ステップ S 7 4)、コマンド解析処理を実行する (ステップ S 7 5)。コマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出

制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをRAM 122の所定領域に格納したり、RAM 122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。

【0140】

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。

【0141】

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。

【0142】

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。

【0143】

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。

【0144】

ステップS170の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”(初期値)のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板11から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“1”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【0145】

ステップS171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果(確定飾り図柄)、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン(表示制御部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。

【0146】

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。

10

【0147】

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

20

【0148】

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。

30

【0149】

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。

40

【0150】

ステップS176の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板11から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“7”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【0151】

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

50

は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【0152】

(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。

【0153】

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。

【0154】

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)。

【0155】

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

【0156】

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。

【0157】

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

【0158】

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。

【0159】

(特徴部084IWに関する説明)

次に、特徴部084IWについて説明する。

【0160】

10

20

30

40

50

本特徴部 084IWでは、スイッチ回路 110は、一般入賞口スイッチからの検出信号（遊技球が一般入賞口 10を通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 100に伝送する。

【0161】

本特徴部 084IWでは、特別図柄と同期する小図柄が画像表示装置 5に変動/停止表示されるものである。具体的に、低ベース状態では主に第 1 特別図柄が変動することから第 1 特別図柄に同期する小図柄が表示され、高ベース状態では主に第 2 特別図柄が変動することから第 2 特別図柄に同期する小図柄が表示されるものである。遊技状態にかかわらず、第 1 特別図柄に同期する小図柄および第 2 特別図柄に同期する小図柄の両方が表示されるものであってもよい。

【0162】

本特徴部 084IWでは、パチンコ遊技機 1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されている。

【0163】

また、本例では、パチンコ遊技機 1には、遊技機用枠 3が開放状態となったことを検出し検出信号を出力する扉開放センサ（図示せず）が設けられている。また、本例では、主基板 11には、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（図示せず）が設けられている。本例では、設定キーを有する基板ケース（図示せず）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、設定キーは、遊技場の店員等が所有する扉キーの操作を要することから、扉キーを所持する店員のみ操作が可能とされている。また、設定キーは、ONとOFFの切替操作を実行可能なスイッチでもある。なお、この特徴部 084IW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。また、本例では、基板ケースには、表示モニタが配置されている。

【0164】

（大当り確率、小当り確率）

図 8 - 1は、設定値ごとの大当り確率および小当り確率を説明するための説明図である。図 8 - 1に示すように、本例では、設定値「1」～「6」の 6段階に設定変更可能に構成する場合が示されている。なお、6段階に設定変更可能である場合にかぎらず、例えば、2～5段階に設定変更可能に構成したり、7段階以上に設定変更可能に構成したりしてもよい。

【0165】

図 8 - 1に示す例では、非確変状態（低確率状態）では、設定値「1」の場合が大当り確率「205 / 65536」と最も低く、遊技者にとって最も不利な設定となっている。そして、設定値「2」、設定値「3」、設定値「4」、設定値「5」の順に大当り確率が高くなり、設定値「6」の場合が大当り確率「247 / 65536」と最も高く、遊技者にとって最も有利な設定となっている。また、図 8 - 1に示す例では、確変状態（高確率状態）では、非確変状態（低確率状態）と比較して全体に大当りの当選確率が 10倍となっており、設定値「1」の場合が大当り確率「2050 / 65536」と最も低く、遊技者にとって最も不利な設定となっている。そして、設定値「2」、設定値「3」、設定値「4」、設定値「5」の順に大当り確率が高くなり、設定値「6」の場合が大当り確率「2470 / 65536」と最も高く、遊技者にとって最も有利な設定となっている。

【0166】

一方で、小当りに関しては、図 8 - 1に示すように、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく、また、非確変状態（低確率状態）と確変状態（高確率状態）とのいずれであるかに関係なく、小当り確率が「6298 / 65536」と一定である。すなわち、本例では、小当り判定用の判定値は、設定値によらず共通であり、かつ非確変状態と確変状態とで共通である。このように設定値に応じて大当り確率を異ならせる一方で小当り確率は一定となるように構成する場合であっても、図 8 - 1に示すように、はずれ確率を

設定値「１」～「６」で異ならせることによって、設定値ごとの判定値数が整合するように構成すればよい。

【０１６７】

なお、大当りと決定される場合には、さらに通常大当り（非確変大当り）や確変大当り、突然確変大当り（２Ｒ確変大当り）などの大当り種別も決定されるのであるが、大当り種別に関しては、設定値「１」～「６」のいずれであるかに関係なく、同じ確率で各大当り種別が決定される。また、小当りと決定される場合に、さらに複数種類の小当り種別に決定されるように構成することも考えられるが、小当り種別に関しても、設定値「１」～「６」のいずれであるかに関係なく、同じ確率で各小当り種別が決定される。

【０１６８】

また、変動表示を開始する場合に変動パターンの決定が行われるのであるが、設定値「１」～「６」のいずれであるかに関係なく、同じ確率で各変動パターンが決定される。

【０１６９】

このように、図８－１では設定値毎の大当り／小当り／はずれ確率の一例について示したが、以下、簡略化のため、いずれの設定値が設定されている場合であっても小当り確率が０／６５５３６であることとして説明する。従って、以下に示すパチンコ遊技機１では、大当り確率は図８－１に示す大当り確率であり、小当り確率は０／６５５３６であり、はずれ確率は図８－１に示すはずれ確率に対して図８－１に示す小当り確率が加算された値であることとして説明する。

【０１７０】

（設定確認処理、設定変更処理）

次に、本特徴部０８４ＩＷ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８－２～図８－４は、特徴部０８４ＩＷ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０８４ＩＷにおいて、ステップＩＷＳ００１～Ｓ００２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。

【０１７１】

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０８４ＩＷＳ００３）。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０８４ＩＷＳ００４）、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０８４ＩＷＳ００５）。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０８４ＩＷＳ００４に戻り、ステップ０８４ＩＷＳ００４～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０８４ＩＷＳ００６に移行する。

【０１７２】

ステップ０８４ＩＷＳ００３～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０８４ＩＷＳ００６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る。

【０１７３】

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０８４ＩＷＳ００６）。

【０１７４】

なお、本例では、後述する電源断処理（ステップ０８４ＩＷＳ０３１参照）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０８４ＩＷＳ００６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、

10

20

30

40

50

新たにRAMクリアフラグをセットする（ステップ084 IWS016，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。

【0175】

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084 IWS007）。具体的には、ステップ084 IWS007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084 IWS007；No）、ステップ084 IWS012に移行する。

10

【0176】

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084 IWS007；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084 IWS008）。ステップ084 IWS008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084 IWS008；No）、ステップ084 IWS010に移行する。

20

【0177】

RAM102のデータが正常であると判定された場合（ステップ084 IWS008；Yes）、CPU103は、RAM102に記憶されている設定値が設定値「1」～「6」以外の値であるか否かを確認する（ステップ084 IWS009）。RAM102に記憶されている設定値が設定値「1」～「6」のいずれかであれば、ステップ084 IWS011に移行する。

【0178】

RAM102のデータが正常でないと判定した場合（ステップ084 IWS008のN）またはRAM102に記憶されている設定値が設定値「1」～「6」以外の値であると判定した場合（ステップ084 IWS009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084 IWS010）。そして、ステップ084 IWS012に移行する。

30

【0179】

RAM102に記憶されている設定値が設定値「1」～「6」のいずれかであった場合（ステップ084 IWS009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084 IWS011）。設定変更中フラグがセットされていれば（ステップ084 IWS011；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084 IWS012に移行する。

40

【0180】

ステップ084 IWS012では、CPU103は、扉開放センサ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084 IWS012）。扉開放センサからの出力信号がオンであれば、CPU103は、設定キーがオンであるか否かを判定する（ステップ084 IWS013）。設定キーがオンであれば、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084 IWS014）。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084 IWS015）。

【0181】

本例では、RAMクリア処理として、RAMクリア1処理（ステップ084 IWS05

50

1 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084 IWS015参照)とがある。

【0182】

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。

10

【0183】

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。

20

【0184】

そして、CPU103は、RAMクリアフラグをセットし(ステップ084 IWS016)、ステップ084 IWS025に移行する。なお、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。

【0185】

一方、扉開放センサからの出力信号がオフである場合や(ステップ084 IWS012のN)、設定キーがオフである場合(ステップ084 IWS013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084 IWS014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084 IWS017)。

30

【0186】

次いで、CPU103は、ステップ084 IWS018~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084 IWS018)。そして、4msのウエイト時間が経過すると、CPU103は、ステップ084 IWS019に移行し、所定のエラー表示を行う(ステップ084 IWS019)。例えば、CPU103は、表示モニタにおいて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084 IWS020)。そして、ステップ084 IWS018以降の処理を繰り返し実行する。

40

【0187】

ステップ084 IWS007~S020の処理が実行されることによって、本特徴部084 IWでは、バックアップRAMが正常でない場合や(ステップ084 IWS007, S008のN、ステップ084 IWS009のY)、設定変更中に電断などが発生した場合(ステップ084 IWS011のY)には、遊技機用枠3が開放された状態で設定キー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084 IWS025以降の設定値の変更が可能となる。一方で、遊技機用枠3が開放され、設定キー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。

【0188】

50

設定変更中フラグがセットされていなければ（ステップ084 IWS011；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084 IWS021）。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084 IWS022）。

【0189】

本例では、ステップ084 IWS022やステップ084 IWS016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084 IWS025，S034，S048参照）。

【0190】

次いで、CPU103は、扉開放センサ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084 IWS023）。扉開放センサからの出力信号がオンであれば、CPU103は、設定キーがオンであるか否かを判定する（ステップ084 IWS024）。設定キーがオンであれば、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084 IWS025）。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084 IWS026）。そして、ステップ084 IWS030に移行する。

【0191】

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084 IWS027）。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084 IWS028）。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084 IWS029）。そして、ステップ084 IWS030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。

【0192】

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、プッシュボタン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。

【0193】

次いで、CPU103は、4msのウェイト時間を計測する4msウェイト処理を実行する（ステップ084 IWS030）。そして、4msのウェイト時間が経過すると、CPU103は、ステップ084 IWS031に移行し、電源断処理を実行する（ステップ084 IWS031）。ステップ084 IWS031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、CPU 103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。

【0194】

次いで、CPU 103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に表示する（ステップ084 IWS032）。また、CPU 103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084 IWS033）。

10

【0195】

次いで、CPU 103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084 IWS034）。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084 IWS043に移行する。

【0196】

RAMクリアフラグがセットされていれば、CPU 103は、設定変更中フラグをセットし（ステップ084 IWS035）、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084 IWS036）。なお、クリアスイッチバッファは、RAM 102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084 IWS039に移行する。

20

【0197】

初回設定済フラグがセットされていなければ（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）、CPU 103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084 IWS037）。また、CPU 103は、初回設定済フラグをセットする（ステップ084 IWS038）。

30

【0198】

次いで、CPU 103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084 IWS039）。なお、前回クリアスイッチバッファは、RAM 102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。

【0199】

次いで、CPU 103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084 IWS040）。次いで、CPU 103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084 IWS041）。

40

【0200】

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、CPU 103は、表示モニタ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084 IWS042）。例えば、表示モニタに設定値として「1」が表示されている場合は、表示モニタの表示を「2」に

50

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、表示モニタに設定値として「2」が表示されている場合は、表示モニタの表示を「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、表示モニタに設定値として「3」が表示されている場合は、表示モニタの表示を「4」に更新表示し、設定値確定バッファに設定値「4」を記憶させる。また、表示モニタに設定値として「4」が表示されている場合は、表示モニタの表示を「5」に更新表示し、設定値確定バッファに設定値「5」を記憶させる。また、表示モニタに設定値として「5」が表示されている場合は、表示モニタの表示を「6」に更新表示し、設定値確定バッファに設定値「6」を記憶させる。また、表示モニタに設定値として「6」が表示されている場合は、表示モニタの表示を「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。

10

【0201】

次いで、CPU103は、設定キーがオンであるか否かを判定する（ステップ084 IWS043）。設定キーがオンのままであれば、ステップ084 IWS030に移行し、ステップ084 IWS030～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084 IWS044に移行する。

【0202】

以上のステップ084 IWS025～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084 IWS025，S034のN）、設定確認コマンドを送信する（ステップ084 IWS026）とともに、設定確認処理（特にステップ084 IWS032）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084 IWS025，S034のY）、設定変更コマンドを送信する（ステップ084 IWS027）とともに、設定確認処理（特にステップ084 IWS032）および設定変更処理（特に068 IWS035～S042）を行う。

20

【0203】

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084 IWS044）。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084 IWS033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084 IWS044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。

30

【0204】

一方、本例では、ステップ084 IWS020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。

40

【0205】

次いで、CPU103は、設定変更中フラグをリセットする（ステップ084 IWS045）。また、CPU103は、表示モニタに表示されている設定値を消去する（ステップ084 IWS046）。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084 IWS047）。

【0206】

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084 IWS048）。RAMクリアフラグがセットされていなければ、ステッ

50

ブ 0 8 4 I W S 0 4 9 の復旧処理に移行する。なお、本特徴部 0 8 4 I W においてステップ 0 8 4 I W S 0 4 9 , S 0 5 0 の処理は、図 3 で示したステップ S 6 , S 7 の処理と同様である。

【 0 2 0 7 】

R A M クリアフラグがセットされていれば、C P U 1 0 3 は、R A M クリア 1 処理を実行し、R A M 1 0 2 のクリア記憶領域 1 をクリアする処理を行う (0 6 8 I W S 0 5 1) 。なお、本特徴部 0 8 4 I W においてステップ 0 8 4 I W S 0 5 2 ~ S 0 5 5 の処理は、図 3 で示したステップ S 9 ~ S 1 2 の処理と同様である。

【 0 2 0 8 】

図 8 - 5 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 0 8 4 I W では、図 8 - 5 に示すように、電源投入時に設定キーがオンである場合 (さらに、扉開放センサ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 0 8 4 I W S 0 3 2) および設定変更処理 (特に 0 6 8 I W S 0 3 5 ~ S 0 4 2) が実行されるとともに初期化処理 (R A M クリア 1 処理 (ステップ 0 8 4 I W S 0 5 1)) 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 0 8 4 I W S 0 3 2) のみが実行されるとともに復旧処理 (ステップ 0 8 4 I W S 0 4 9) が実行される。また、電源投入時に設定キー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 (R A M クリア 1 処理 (ステップ 0 8 4 I W S 0 5 1)) 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 0 8 4 I W S 0 4 9) のみが実行される。

10

20

【 0 2 0 9 】

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の表示態様について説明する。先ず、図 8 - 6 (A) 及び図 8 - 6 (B) に示すように、遊技場の店員等の操作によって電源が O F F となる (電断させる) と、パチンコ遊技機 1 への電力の供給が停止することによって表示モニタでの表示が終了する。尚、電源を O F F とするタイミングにおいて大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 8 2 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。

【 0 2 1 0 】

次に、図 8 - 6 (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つ電源を投入すると (遊技制御メイン処理のステップ S 3 で Y e s の場合) 、設定キーが O N となっていることを条件に C P U 1 0 3 によって設定確認処理が実行され、表示モニタにおいて R A M 1 0 2 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。

30

【 0 2 1 1 】

このように表示モニタにて設定値が表示されている状態において、図 8 - 6 (D) に示すように、C P U 1 0 3 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 4 5 6 1 . . . のように更新) 表示していく。また、表示モニタに表示されている設定値を R A M 1 0 2 のバックアップ領域に格納 (更新記憶) する。

【 0 2 1 2 】

次いで、図 8 - 6 (E) に示すように、C P U 1 0 3 は、設定キーが遊技場の店員等の操作によって O F F となったことに基づいて、表示モニタ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 R A M 1 0 2 のバックアップ領域に格納されたことを報知する。

40

【 0 2 1 3 】

また、R A M 1 0 2 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 8 - 6 (A) のタイミング (パチンコ遊技機 1 の電源が O F F 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 R A M 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、C P U 1 0 3 は、設定変更処理を終了し、遊技が可能な状態、つまり

50

、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。

【0214】

尚、本特徴部084IWにおける設定変更処理では、表示モニタ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084IW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084IWであれば「6」）を表示するようにしてもよい。

【0215】

また、図8-6に示す例では、設定値の確認時や変更時に表示モニタの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、表示モニタの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において「2222」の4桁の表示を行ったりしてもよい。

【0216】

特徴部084IWでは、図8-7に示す変動パターンが設けられている。図8-7に示すように、可変表示結果がはずれである場合の変動パターンとして、演出内容が非リーチはずれであって変動時間が5秒間である変動パターンPt11と、演出内容が非リーチはずれであって変動時間が2秒間と短い変動パターンPt12と、演出内容がノーマルリーチはずれであって変動時間が15秒間である変動パターンPt13と、演出内容がスーパーリーチはずれであって変動時間が30秒間である変動パターンPt14とが設けられている。また、図8-7に示すように、可変表示結果が大当りである場合の変動パターンとして、演出内容がノーマルリーチ大当りであって変動時間が15秒間である変動パターンPt21と、演出内容がスーパーリーチ大当りであって変動時間が30秒間である変動パターンPt22とが設けられている。

【0217】

（コマンド解析処理）

図8-8および図8-9は、コマンド解析処理（ステップ084IWS205）の具体例を示すフローチャートである。主基板11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CPU120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。

【0218】

コマンド解析処理において、演出制御用CPU120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084IWS301）。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ト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CPU120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084IWS302）。なお、読み出したら読出ポイントの値を+2しておく（ステップ084IWS303）。+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。

【0219】

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084IWS304）、演出制御用CPU120は、受信した設定値コマンドで示される設定値を、RAM12

10

20

30

40

50

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084 IWS305）。

【0220】

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084 IWS306）、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084 IWS307）。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。

10

【0221】

受信した演出制御コマンドが復旧時のコマンドであれば（ステップ084 IWS308）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において復旧画面を表示する制御を行う（ステップ084 IWS309）。例えば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において「復旧中」などの文字表示を表示したり、初期出目（例えば、「123」の図柄の組み合わせ）を表示したりする制御を行う。

【0222】

受信した演出制御コマンドが初期化指定コマンドであれば（ステップ084 IWS310）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において初期画面を表示する制御を行う（ステップ084 IWS311）。例えば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において遊技機メーカのロゴ表示を表示したり、初期出目（例えば、「123」の図柄の組み合わせ）を表示したりする制御を行う。また、演出制御用CPU120は、初期化処理（RAMクリア処理）を実行したことを示す初期化フラグをセットする（ステップ084 IWS312）。

20

【0223】

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084 IWS320）、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドを、RAM122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084 IWS321）。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084 IWS322）。

30

【0224】

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、大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084 IWS323）、演出制御用CPU120は、受信した表示結果指定コマンドを、RAM122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084 IWS324）。

【0225】

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084 IWS325）、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084 IWS326）。

40

【0226】

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084 IWS327）、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084 IWS328）。

【0227】

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084 IWS329）、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084 IWS330）。

【0228】

50

受信した演出制御コマンドが一般入賞口入賞指定コマンド（一般入賞口10への遊技球の入賞を指定する演出制御コマンド）であれば（ステップ084 IWS340）、演出制御用CPU120は、一般入賞口入賞指定コマンドを受信したことを示す一般入賞口入賞指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ084 IWS341）。

【0229】

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084 IWS331）。そして、ステップ084 IWS301に移行する。

【0230】

図8-10は、特徴部084 IWにおける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8-10に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、ステップS161の後、特別ライブ演出に関する特別ライブ演出中処理を行い（ステップ084 IWS800）、ステップS170～S177へ移行する。

【0231】

特徴部084 IWにおける演出制御用CPU120は、特定期間毎（具体的には100回の変動を行う毎）に特別ライブ演出を実行可能である。特別ライブ演出は、特別ライブ演出に関する説明を行う説明演出と、楽曲をスピーカ8L, 8Rから出力するとともに歌唱するキャラクタを画像表示装置5に表示するライブ演出と、カプセルからカードが出てくる画像を画像表示装置5に表示するガチャ演出とにより構成されている。すなわち、特別ライブ演出では、まず説明演出を行い、次にライブ演出を行い、最後にガチャ演出を行うものである。

【0232】

以下、特別ライブ演出の実行期間を「特別ライブ演出期間」、説明演出の実行期間を「説明演出期間」、ライブ演出の実行期間を「ライブ演出期間」、ガチャ演出の実行期間を「ガチャ演出期間」ということがある。説明演出期間、ライブ演出期間およびガチャ演出期間は、いずれも特別ライブ演出期間に含まれるものである。

【0233】

ガチャ演出で表示されるカードの表示態様（以下、カード態様ということがある）は複数種類設けられており、表示されるカードの表示態様によって設定値が示唆されるものである。具体的に、カード態様として星マークが付されている数が異なる第1態様～第3態様が設けられており、遊技者にとって有利な設定値であることに対する信頼度は第3態様>第2態様>第1態様となっている（図8-17（B）参照）。なお、第1態様は1個の星マークが付された態様であり、第2態様は2個の星マークが付された態様であり、第3態様は3個の星マークが付された態様である。

【0234】

ガチャ演出で表示されるカプセルの表示態様（以下、カプセル態様ということがある）は複数種類設けられており、表示されるカプセルの表示態様によって、カードの表示態様の選択割合が異なるようになっている。具体的に、カプセル態様として表示色の異なる青、緑、赤が設けられており、青である場合にはカード態様として第1態様が選択されやすく、緑である場合にはカード態様として第2態様が選択されやすく、赤である場合にはカード態様として第3態様が選択されやすいようになっている（図8-17（B）参照）。

【0235】

カプセル態様は、ライブ演出における一般入賞口10への遊技球の入賞数にもとづいて決定されるものである。具体的に、ライブ演出における一般入賞口10への遊技球の入賞数が0～3個である場合に青が、4～6個である場合に緑が、7個以上である場合に赤がカプセル態様として決定されるようになっている（図8-17（A）参照）。

【0236】

説明演出は10秒間に亘る説明演出動画の再生を含む演出であり、ライブ演出は90秒

10

20

30

40

50

間に亘るライブ演出動画の再生を含む演出であり、ガチャ演出は20秒間に亘るガチャ演出動画の再生を含む演出である。

【0237】

また説明演出、ライブ演出およびガチャ演出は、変動開始に伴って開始される演出である。すなわち、説明演出動画の再生が終了した場合であっても変動中または非変動中である場合には、説明演出動作の終了画像を継続して表示し、次の変動が開始されたときにライブ演出を開始するものである。同様に、ライブ演出動画の再生が終了した場合であっても変動中または非変動中である場合には、ライブ演出動作の終了画像を継続して表示し、次の変動が開始されたときにガチャ演出を開始するものである。また、ガチャ演出動画の再生が終了した場合であっても変動中または非変動中である場合には、次の変動が開始されるまでガチャ演出動作の終了画像を継続して表示するものである。

10

【0238】

また、特徴部084IWにおける演出制御用CPU120は、ライブ演出中に一般入賞口10への遊技球の入賞を検出する毎にアイコン表示を行うものである。アイコンの表示態様（以下、アイコン態様ということがある）は複数種類設けられており、表示されるアイコンの表示態様によって設定値が示唆されるものである。具体的に、アイコン態様として通常態様および特殊態様が設けられており、遊技者にとって有利な設定値であることに対する信頼度は特殊態様＞通常態様となっている（図8-12参照）。

【0239】

なお、ここまでは特別ライブ演出中の変動が全てはずれであることを想定して説明したが、特別ライブ演出の実行中に大当たり変動が含まれた場合には制御が異なるものである。例えば、説明演出中に大当たり変動が開始された場合、説明演出動画の再生を中断し、大当たり変動に対応する変動演出を行ってから大当たり遊技状態に制御するものである。また、ライブ演出中に大当たり変動が開始された場合、通常時には実行しない特殊な大当たり変動演出としてのプレミアライブ演出を変動演出として行ってから大当たり遊技状態に制御するものである。また、ガチャ演出中に大当たり変動が開始された場合、通常時には実行しない特殊な大当たり変動演出としてのプレミアガチャ演出を変動演出として行ってから大当たり遊技状態に制御するものである。また、大当たり変動に対応する大当たり保留記憶が記憶されている場合には、特別ライブ演出を開始しないものである。

20

【0240】

図8-11は、特別ライブ演出中処理を示すフローチャートである。特別ライブ演出中処理において、演出制御用CPU120は、まず、説明演出動画の再生中であることを示す第1ライブフラグがセットされているか否かを判定し（ステップ084IWS820）、セットされている場合には、説明演出動画の再生を終了するタイミングであるか否かを判定する（ステップ084IWS821）。具体的に、説明演出動画の表示開始タイミング（ステップ084IWS422参照）にてタイマに10秒をセットし、該タイマがタイムアウトした場合に説明演出動画の再生を終了するタイミングであると判定するものである。

30

【0241】

説明演出動画の再生を終了するタイミングである場合、演出制御用CPU120は、第1ライブフラグをリセットし（ステップ084IWS822）、説明演出動画の終了画像を画像表示装置5に継続表示し（ステップ084IWS823）、説明演出を終了する予定であることを示す第1終了予定フラグをセットする（ステップ084IWS824）。

40

【0242】

また、演出制御用CPU120は、ライブ演出動画の再生中であることを示す第2ライブフラグがセットされているか否かを判定し（ステップ084IWS825）、セットされている場合には、一般入賞口入賞指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ084IWS826）。セットされている場合、アイコン態様を決定するためのアイコン表示態様決定抽選を行う（ステップ084IWS827）。具体的に、図8-12に示すアイコン表示態様決定抽選テーブルを用いてアイコン態様を決定する

50

。

【 0 2 4 3 】

図 8 - 1 2 は、アイコン表示態様決定抽選テーブルを示す説明図である。図 8 - 1 2 に示すアイコン表示態様決定抽選テーブルでは、設定値（「 1 」～「 6 」）毎にアイコン態様（通常態様、特殊態様）に対する判定値が割り振られている。

【 0 2 4 4 】

例えば、設定値が「 1 」である場合、アイコン態様として、 6 5 % の割合で通常態様を、 3 5 % の割合で特殊態様を選択する。設定値が「 2 」である場合、アイコン態様として、 6 0 % の割合で通常態様を、 4 0 % の割合で特殊態様を選択する。設定値が「 3 」である場合、アイコン態様として、 5 5 % の割合で通常態様を、 4 5 % の割合で特殊態様を選択する。設定値が「 4 」である場合、アイコン態様として、 4 5 % の割合で通常態様を、 5 5 % の割合で特殊態様を選択する。設定値が「 5 」である場合、アイコン態様として、 4 0 % の割合で通常態様を、 6 0 % の割合で特殊態様を選択する。設定値が「 6 」である場合、アイコン態様として、 3 5 % の割合で通常態様を、 6 5 % の割合で特殊態様を選択する。

【 0 2 4 5 】

このように、特殊態様は遊技者に有利な設定値が設定されていることを示唆する態様であり、通常態様は遊技者に不利な設定値が設定されていることを示唆する態様である。また、アイコン態様として設けられている通常態様および特殊態様は、いずれの設定値が設定されている場合であっても選択され得る構成となっている。すなわち、いずれの設定値であることも、またはいずれの設定値でないことも、確定的に示唆するものにはなっていない。

【 0 2 4 6 】

ステップ 0 8 4 I W S 8 2 7 の後、決定した態様のアイコンを表示し（ステップ 0 8 4 I W S 8 2 8 ）、アイコン表示数に 1 を加算し（ステップ 0 8 4 I W S 8 2 9 ）、ライブ演出動画の再生を終了するタイミングであるか否かを判定する（ステップ 0 8 4 I W S 8 3 0 ）。具体的に、ライブ演出動画の表示開始タイミング（ステップ 0 8 4 I W S 4 4 3 参照）にてタイマに 9 0 秒をセットし、該タイマがタイムアウトした場合にライブ演出動画の再生を終了するタイミングであると判定するものである。アイコン表示数は、特別ライブ演出を開始する際に 0 がセットされ（不図示）、アイコンを表示する毎に 1 ずつ加算するものである。

【 0 2 4 7 】

ライブ演出動画の再生を終了するタイミングである場合、第 2 ライブフラグをリセットし（ステップ 0 8 4 I W S 8 3 1 ）、ライブ演出動画の終了画像を画像表示装置 5 に継続表示し（ステップ 0 8 4 I W S 8 3 2 ）、ライブ演出を終了する予定であることを示す第 2 終了予定フラグをセットする（ステップ 0 8 4 I W S 8 3 3 ）。

【 0 2 4 8 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ガチャ演出動画の再生中であることを示す第 3 ライブフラグがセットされているか否かを判定し（ステップ 0 8 4 I W S 8 3 4 ）、セットされている場合には、ガチャ演出動画の再生を終了するタイミングであるか否かを判定する（ステップ 0 8 4 I W S 8 3 5 ）。具体的に、ガチャ演出動画の表示開始タイミング（ステップ 0 8 4 I W S 4 5 0 参照）にてタイマに 2 0 秒をセットし、該タイマがタイムアウトした場合にガチャ演出動画の再生を終了するタイミングであると判定するものである。

【 0 2 4 9 】

ガチャ演出動画の再生を終了するタイミングである場合、第 3 ライブフラグをリセットし（ステップ 0 8 4 I W S 8 3 6 ）、ガチャ演出動画の終了画像を画像表示装置 5 に継続表示し（ステップ 0 8 4 I W S 8 3 7 ）、ガチャ演出を終了する予定であることを示す第 3 終了予定フラグをセットする（ステップ 0 8 4 I W S 8 3 8 ）。

【 0 2 5 0 】

（可変表示開始待ち処理）

図 8 - 1 3 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待ち処理（ステップ S 1 7 0）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 CPU 1 2 0 は、まず、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を確認する（ステップ 0 8 4 I W S 1 1 1）。なお、変動パターンコマンド受信フラグは、例えば、コマンド解析処理（ステップ S 7 5）において、変動パターンコマンドを受信した場合にセットされるフラグである。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、いずれかのライブフラグ（第 1 ライブフラグ～第 3 ライブフラグ）または終了予定フラグ（第 1 終了予定フラグ～第 3 終了予定フラグ）がセットされているか否かを確認する（ステップ 0 8 4 I W S 1 5 0）。いずれかのライブフラグまたは終了予定フラグがセットされている場合、そのまま可変表示開始待ち処理を終了する。いずれかのライブフラグまたは終了予定フラグがセットされていない場合、メニュー画面の表示に関する処理（ステップ 0 8 4 I W S 1 2 1～S 1 3 4）を行う。

10

20

30

40

50

【 0 2 5 1 】

ここで、特徴部 0 8 4 I W におけるメニュー画面について説明する。メニュー画面は、客待ち状態においてメニュー表示操作を受け付けた場合に表示される。このメニュー画面には複数のメニュー項目が含まれており、いずれかのメニュー項目を遊技者の操作に応じて選択することにより、選択したメニュー項目に対応する画面に表示が切り替わるものである。メニュー項目としては、「音量・光量設定」、「カスタム」、「大当り確率確認」、「設定示唆履歴」、「設定示唆履歴削除」、および「終了」が設けられている（図 8 - 2 2（3）参照）。メニュー画面では、スティックコントローラ 3 1 A または十字キー（遊技者が操作可能な位置に設けられた操作部材。図示省略。）の操作にもとづいてカーソルを移動表示し、プッシュボタン 3 1 B の操作にもとづいて該カーソルに対応するメニュー項目を選択するものである。

【 0 2 5 2 】

「音量・光量設定」が選択された場合、スピーカ 8 L，8 R から出力される音声の音量と、画像表示装置 5 の表示画面の光量とを遊技者の操作に応じて設定可能な音量・光量設定状態となる。

【 0 2 5 3 】

「カスタム」が選択された場合、演出の実行頻度や、演出モードなどを遊技者の操作に応じて設定可能なカスタム状態となる。

【 0 2 5 4 】

「大当り確率確認」が選択された場合、遊技状態毎の大当り確率の実測値を表示する大当り確率確認状態となる。具体的に、演出制御用 CPU 1 2 0 は、電源投入時からの遊技状態毎に変動回数および大当り回数を計測し、計測結果の大当り回数を変動回数で除することにより、大当り確率の実測値を算出可能である。なお、該大当り回数には遊技者に不利な種別の大当り（例えば、突然確変大当りのように実質的に賞球が見込めない大当り）を含めるものであってもよいし含めないものであってもよい。また、大当り確率確認状態では、算出した大当り確率の実測値自体を表示するものであってもよいし、該実測値を示唆する画像表示を行うものであってもよい。例えば、キャラクタを表示し、該キャラクタの色や動作によって該実測値を示唆するものであってもよい。また、大当り確率の実測値については、演出制御用 CPU 1 2 0 が算出するものに限られず、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が算出するものであってもよい。このように、大当り確率の実測値を表示することにより、遊技者はいずれの設定値に設定されているかを予測することができる。特に、大当りとなる頻度が高い程、大当り確率の実測値が理論値（設定値に対応する大当り確率）に収束しやすいことから、高確率状態である場合の方が低確率状態である場合よりも高い精度で設定値を予測することが可能となる。

【 0 2 5 5 】

「設定示唆履歴」が選択された場合、設定示唆態様のアイキャッチ演出の実行履歴を表示する設定示唆履歴状態となる。具体的に、後述する設定示唆履歴格納領域に格納されている設定示唆履歴情報にもとづいて設定示唆態様のアイキャッチ演出の実行履歴を表示す

る（図 8 - 2 2（4）参照）。これにより、遊技者はいずれの設定値に設定されているかを予測することができる。

【0256】

「設定示唆履歴削除」が選択された場合、設定示唆履歴格納領域に格納されている情報を消去可能な設定示唆履歴削除状態となる。

【0257】

「終了」が選択された場合、メニュー画面の表示が終了し、通常画面（飾り図柄が停止表示されている画面）が表示される。

【0258】

メニュー画面の表示に関する処理として、演出制御用CPU120は、まず、メニュー表示操作（押しボタン31Bへの押下操作）を受け付けた場合、メニュー画面の表示を開始する（ステップ084 IWS121のY, S122）。

【0259】

図示は省略するが、メニュー表示操作は、遊技者が操作を行っていない客待ち状態においてのみ有効であることとする。具体的に、最後の変動が終了してから20秒が経過したタイミング（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100が変動終了時に、変動が終了したことを示す客待ちデモ指定コマンドを送信し、演出制御用CPU120が該客待ちデモ指定コマンドを受信してから新たな変動を開始せずに20秒が経過したタイミング）から操作促進画像（押しボタン31Bへの押下操作を行うことでメニュー画面を表示する旨を示す画像）が表示され、該操作促進画像の表示中のみメニュー表示操作の検出を有効として、ステップ084 IWS121の処理が行われるものである。

【0260】

客待ち状態（非遊技状態に相当する状態）は、例えば、変動が行われておらず、且つ、保留表示がない状態、遊技球の発射が行われない状態、アウト球が検知されない状態、打球操作ハンドル30への遊技者の接触を検知するタッチセンサが検知しない状態、または赤外線センサなどにより遊技者が遊技機の前にいないことを検知する状態が所定時間継続すること等の条件が成立している状態であればよい。また、客待ち状態においてのみメニュー表示操作を有効とすることにより、メニューに関するステップ084 IWS122～S134についても客待ち状態における処理となっている。

【0261】

また、演出制御用CPU120は、「設定示唆履歴」のメニュー項目を選択する操作（「設定示唆履歴」のメニュー項目にカーソルを合わせた状態での押しボタン31Bへの押下操作）を受け付けた場合、設定示唆履歴の表示を開始する（ステップ084 IWS123のY, S124）。具体的に、設定示唆履歴格納領域に格納されている設定示唆履歴情報のうち最も古い情報に対応する表示（実行したアイキャッチ演出の演出態様を示す表示および該アイキャッチ演出を実行した時刻を示す情報）を表示する。

【0262】

また、演出制御用CPU120は、設定示唆履歴の切替操作（設定示唆履歴が表示されている状態におけるスティックコントローラ31Aまたは十字キー（不図示）への左右指示操作）を受け付けた場合、設定示唆履歴の表示を切り替える（ステップ084 IWS125のY, S126）。上述したように、ステップ084 IWS124では、設定示唆履歴格納領域に格納されている設定示唆履歴情報のうち最も古い情報に対応する表示を行うものであるが、設定示唆履歴の切替操作を受け付けることにより、該最も古い情報とは異なる他の設定示唆履歴情報に対応する表示（実行したアイキャッチ演出態様を示す表示および実行した時刻を示す情報）を行うものである。つまり、設定示唆履歴の表示を行う場合、まず、メニュー画面から「設定示唆履歴」のメニュー項目が選択されることで最も古い設定示唆履歴情報に対応する表示を行い、次に、設定示唆履歴の切替操作を受け付けることで他の設定示唆履歴情報に対応する表示を行うとともに、設定示唆履歴の切替操作を繰り返し受け付けることで、表示する設定示唆履歴情報を切り替えていくものである。

【0263】

なお、スティックコントローラ 3 1 A への左傾倒操作または十字キーへの左押下操作を受け付けた場合に一つ前の設定示唆履歴情報に対応する表示に切り替え、スティックコントローラ 3 1 A への右傾倒操作または十字キーへの右押下操作を受け付けた場合に一つ後の設定示唆履歴情報に対応する表示に切り替えるものである。また、最も古い設定示唆履歴情報に対応する表示を行っているときにスティックコントローラ 3 1 A への左傾倒操作または十字キーへの左押下操作を受け付けた場合には最も新しい設定示唆履歴情報に対応する表示に切り替え、最も新しい設定示唆履歴情報に対応する表示を行っているときにスティックコントローラ 3 1 A への右傾倒操作または十字キーへの右押下操作を受け付けた場合には最も古い設定示唆履歴情報に対応する表示に切り替えるものである。

【 0 2 6 4 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、設定示唆履歴の終了操作（メニュー画面へ戻るための操作。具体的に、設定示唆履歴が表示されている状態におけるプッシュボタン 3 1 B への押下操作）を受け付けた場合、設定示唆履歴の表示を終了することで設定示唆履歴のメニュー項目を終了し、再度メニュー画面の表示を開始する（ステップ 0 8 4 I W S 1 2 7 の Y , S 1 2 8 ）。

【 0 2 6 5 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、最後の操作から 3 分経過した場合、メニューに関する画面表示（メニュー画面の表示や設定示唆履歴の表示等、メニューに関する全ての表示）を終了して通常画面（飾り図柄が停止表示されている画面）の表示を行う（ステップ 0 8 4 I W S 1 2 9 の Y , S 1 3 0 ）。具体的に、プッシュボタン 3 1 B、スティックコントローラ 3 1 A または十字キー（不図示）への操作を検出した際に 3 分間に対応する値をタイマにセットしてスタートし、他の操作を検出することなく該タイマがタイムアウトしたことにともづいて、最後の操作から 3 分が経過したものと判断することが可能である。

【 0 2 6 6 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、設定示唆履歴の削除操作、すなわち「設定示唆履歴削除」のメニュー項目を選択する操作（「設定示唆履歴削除」のメニュー項目にカーソルを合わせた状態でのプッシュボタン 3 1 B への押下操作）を受け付けた場合、設定示唆履歴格納領域に格納されている全ての設定示唆履歴情報を消去する（ステップ 0 8 4 I W S 1 3 1 の Y , S 1 3 2 ）。

【 0 2 6 7 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、他の操作を受け付けた場合、受け付けた操作に応じた処理を実行する（ステップ 0 8 4 I W S 1 3 3 の Y , S 1 3 4 ）。例えば、「音量・光量設定」、「カスタム」、「大当り確率確認」、または「終了」のメニュー項目を選択する操作や、それらのメニュー項目を選択した後の状態における操作を受け付けた場合、操作に応じた処理を行う。

【 0 2 6 8 】

ステップ 0 8 4 I W S 1 1 1 において、変動パターンコマンド受信フラグがセットされていれば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、該変動パターンコマンド受信フラグをリセットし（ステップ 0 8 4 I W S 1 1 2 ）、表示してあればメニューに関する表示（メニュー画面の表示や設定示唆履歴の表示等、メニューに関する全ての表示）を終了する（ステップ 0 8 4 I W S 1 2 0 ）。そして、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始設定処理（ステップ S 1 7 1 ）に対応した値である “ 1 ” に更新する（ステップ 0 8 4 I W S 1 1 3 ）。

【 0 2 6 9 】

（可変表示開始設定処理）

図 8 - 1 4 ~ 図 8 - 1 6 は、図 7 に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップ S 1 7 1 ）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、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 0 8 4 I W S 4 0 1 ）。次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動回数カウンタの値が 0 であるか否かを判定する（ステップ 0 8 4 I W S 4 2

10

20

30

40

50

0)。変動回数カウンタは、特別ライブ演出を実行するまでの残余変動回数を示すカウンタであり、具体的に、電源投入時に100がセットされ、変動を行う毎（変動終了時）に1ずつ減算され、0になった場合に再び100がセットされることを繰り返すカウンタである。

【0270】

変動回数カウンタの値が0である場合、演出制御用CPU120は、変動回数カウンタに100をセットする（ステップ084 IWS 424）。そして、大当り保留記憶が記憶されている場合、または開始する変動が大当り変動である場合（ステップ084 IWS 421のY、S 421 AのY）、ステップ084 IWS 402へ移行する。これにより、100回の変動が行われた場合であっても、大当り保留記憶が記憶されている場合、または開始する変動が大当り変動である場合には特別ライブ演出を開始しない構成になっている。

10

【0271】

また、大当り保留記憶が記憶されておらず、開始する変動がはずれ変動である場合、説明演出動画の再生を開始する（ステップ084 IWS 422）。なお、説明演出動画は、画像表示装置5における小図柄の表示領域を除いた全画面に表示されるものである。すなわち、説明演出画像の表示中は小図柄によって特別図柄の変動の開始および停止が報知されるものである。

【0272】

その後、演出制御用CPU120は、第1ライブフラグをセットし（ステップ084 IWS 423）、ステップ084 IWS 415へ移行する。

20

【0273】

ステップ084 IWS 420において変動回数カウンタの値が0でない場合、演出制御用CPU120は、開始する変動が大当り変動であるか否かを判定する（ステップ084 IWS 425）。はずれ変動である場合、第1ライブフラグがセットされていれば（ステップ084 IWS 440のY）、ステップ084 IWS 415へ移行する。第1終了予定フラグがセットされていれば、第1終了予定フラグをリセットし（ステップ084 IWS 441のY、S 442）、ライブ演出動画の再生を開始する（ステップ084 IWS 443）。なお、ライブ演出動画は、画像表示装置5における小図柄の表示領域を除いた全画面に表示されるものである。すなわち、ライブ演出画像の表示中は小図柄によって特別図柄の変動の開始および停止が報知されるものである。

30

【0274】

その後、演出制御用CPU120は、第2ライブフラグをセットし（ステップ084 IWS 444）、ステップ084 IWS 415へ移行する。

【0275】

ステップ084 IWS 441において第1終了予定フラグがセットされていない場合、第2ライブフラグがセットされていれば（ステップ084 IWS 445のY）、ステップ084 IWS 415へ移行する。第2終了予定フラグがセットされていれば、第2終了予定フラグをリセットし（ステップ084 IWS 446のY、S 447）、カプセル態様を決定するためのカプセル態様決定処理を行う（ステップ084 IWS 448）。具体的に、図8-17（A）に示すカプセル態様決定用テーブルを用いて、カプセル態様を決定する。

40

【0276】

図8-17（A）は、カプセル態様決定用テーブルを示す説明図である。図8-17（A）に示すカプセル態様決定用テーブルでは、アイコン表示数（一般入賞口10への遊技球の入賞数）毎にカプセル態様（青、緑、赤）が対応付けられている。

【0277】

例えば、アイコン表示数が0～3である場合はカプセル態様として「青」が決定され、アイコン表示数が4～6である場合はカプセル態様として「緑」が決定され、アイコン表示数が7以上である場合はカプセル態様として「赤」が決定される。

50

【 0 2 7 8 】

ステップ 0 8 4 I W S 4 4 8 の後、カード態様を決定するためのカード態様決定抽選処理を行う（ステップ 0 8 4 I W S 4 4 9）。具体的に、図 8 - 1 7（B）に示すカード態様決定抽選テーブルを用いて、カード態様を決定する。

【 0 2 7 9 】

図 8 - 1 7（B）は、カード態様決定抽選テーブルを示す説明図である。図 8 - 1 7（B）に示すカード態様決定抽選テーブルでは、カプセル態様（青、緑、赤）および設定値毎に、カード態様（第 1 態様～第 3 態様）に対する判定値が割り振られている。

【 0 2 8 0 】

まず、カプセル態様が「青」である場合について説明する。

10

【 0 2 8 1 】

設定値が「1」であれば、82%の割合で第1態様が、18%の割合で第2態様が、カード態様として選択される。設定値が「2」であれば、72%の割合で第1態様が、28%の割合で第2態様が、カード態様として選択される。

【 0 2 8 2 】

設定値が「3」であれば、36%の割合で第1態様が、45%の割合で第2態様が、19%の割合で第3態様が、カード態様として選択される。設定値が「4」であれば、22%の割合で第1態様が、49%の割合で第2態様が、29%の割合で第3態様が、カード態様として選択される。

【 0 2 8 3 】

設定値が「5」であれば、22%の割合で第1態様が、34%の割合で第2態様が、44%の割合で第3態様が、カード態様として選択される。設定値が「6」であれば、12%の割合で第1態様が、35%の割合で第2態様が、53%の割合で第3態様が、カード態様として選択される。

20

【 0 2 8 4 】

次に、カプセル態様が「緑」である場合について説明する。

【 0 2 8 5 】

設定値が「1」であれば、78%の割合で第1態様が、22%の割合で第2態様が、カード態様として選択される。設定値が「2」であれば、68%の割合で第1態様が、32%の割合で第2態様が、カード態様として選択される。

30

【 0 2 8 6 】

設定値が「3」であれば、30%の割合で第1態様が、50%の割合で第2態様が、20%の割合で第3態様が、カード態様として選択される。設定値が「4」であれば、20%の割合で第1態様が、50%の割合で第2態様が、30%の割合で第3態様が、カード態様として選択される。

【 0 2 8 7 】

設定値が「5」であれば、20%の割合で第1態様が、35%の割合で第2態様が、45%の割合で第3態様が、カード態様として選択される。設定値が「6」であれば、9%の割合で第1態様が、37%の割合で第2態様が、54%の割合で第3態様が、カード態様として選択される。

40

【 0 2 8 8 】

最後に、カプセル態様が「赤」である場合について説明する。

【 0 2 8 9 】

設定値が「1」であれば、80%の割合で第1態様が、20%の割合で第2態様が、カード態様として選択される。設定値が「2」であれば、70%の割合で第1態様が、30%の割合で第2態様が、カード態様として選択される。

【 0 2 9 0 】

設定値が「3」であれば、33%の割合で第1態様が、45%の割合で第2態様が、22%の割合で第3態様が、カード態様として選択される。設定値が「4」であれば、19%の割合で第1態様が、49%の割合で第2態様が、32%の割合で第3態様が、カード

50

態様として選択される。

【0291】

設定値が「5」であれば、19%の割合で第1態様が、33%の割合で第2態様が、48%の割合で第3態様が、カード態様として選択される。設定値が「6」であれば、9%の割合で第1態様が、34%の割合で第2態様が、57%の割合で第3態様が、カード態様として選択される。

【0292】

これにより、各カード態様および各カプセル態様は、図8-17(C)に示す特性を有することとなる。図8-17(C)は、カード態様およびカプセル態様が有する特性を示す特性テーブルである。

10

【0293】

例えば、カード態様としての第1態様は、設定値が「1」または「2」である場合の選択率が、設定値が「3」～「6」である場合の選択率よりも高く、設定値が奇数である場合の選択率が偶数である場合の選択率よりも高くなっている（設定値が「1」である場合の選択率>設定値が「2」である場合の選択率、設定値が「3」である場合の選択率>設定値が「4」である場合の選択率、設定値が「5」である場合の選択率>設定値が「6」である場合の選択率）ことから、低設定値（「1」、「2」）を示唆するとともに、奇数設定値（「1」、「3」、「5」）を示唆する特性を有する。

【0294】

また例えば、カード態様としての第2態様は、設定値が「3」または「4」である場合の選択率が、設定値が「1」、「2」、「5」、「6」である場合の選択率よりも高く、設定値が偶数である場合の選択率が奇数である場合の選択率よりも高くなっている（設定値が「2」である場合の選択率>設定値が「1」である場合の選択率、設定値が「4」である場合の選択率>設定値が「3」である場合の選択率、設定値が「6」である場合の選択率>設定値が「5」である場合の選択率）ことから、中設定値（「3」、「4」）を示唆するとともに、偶数設定値（「2」、「4」、「6」）を示唆する特性を有する。

20

【0295】

また例えば、カード態様としての第3態様は、設定値が「5」または「6」である場合の選択率が、設定値が「1」～「4」である場合の選択率よりも高く、設定値が「1」または「2」である場合の選択率が0%であり、設定値が偶数である場合の選択率が奇数である場合の選択率よりも高くなっている（設定値が「4」である場合の選択率>設定値が「3」である場合の選択率、設定値が「6」である場合の選択率>設定値が「5」である場合の選択率）ことから、高設定値（「5」、「6」）を示唆するとともに、低設定値（「1」、「2」）であることを否定し、偶数設定値（「4」、「6」）を示唆する特性を有する。

30

【0296】

また例えば、カプセル態様としての「青」は、「緑」や「赤」と比較して第1態様の選択割合が高く、カプセル態様としての「緑」は、「青」や「赤」と比較して第2態様の選択割合が高く、カプセル態様としての「赤」は、「青」や「緑」と比較して第3態様の選択割合が高い特性を有する。図8-17(A)に示したように、アイコン表示数（一般入賞口10への遊技球の入賞数）に応じてカプセル態様が選択されることとしたため、一般入賞口10への遊技球の入賞数が多い程第3態様の選択割合が高くなるよう構成されており、すなわち、遊技者が遊技を行う程、遊技者に有利な態様のカードが表示されやすくなっている。

40

【0297】

ステップ084 IWS 449の後、決定したカプセル態様およびカード態様に応じたガチャ演出動画の再生を開始する（ステップ084 IWS 450）。なお、ガチャ演出動画は、画像表示装置5における小図柄の表示領域を除いた全画面に表示されるものである。すなわち、ガチャ演出画像の表示中は小図柄によって特別図柄の変動の開始および停止が報知されるものである。

50

【 0 2 9 8 】

その後、演出制御用CPU120は、第3ライブフラグをセットし（ステップ084 IWS451）、ステップ084 IWS415へ移行する。

【 0 2 9 9 】

ステップ084 IWS446において第2終了予定フラグがセットされていない場合、第3ライブフラグがセットされていれば（ステップ084 IWS452のY）、ステップ084 IWS415へ移行する。第3終了予定フラグがセットされていれば、第3終了予定フラグをリセットし（ステップ084 IWS453のY、S454）、ステップ084 IWS402へ移行する。

【 0 3 0 0 】

また、演出制御用CPU120は、ステップ084 IWS425において大当り変動である場合、いずれかのライブフラグがセットされていれば、動画（説明演出動画、ライブ演出動画、またはガチャ演出動画）の再生を中止するとともに、セットされているライブフラグをリセットし（ステップ084 IWS429）、ステップ084 IWS415へ移行する。これにより、説明演出動画の表示中、ライブ演出動画の表示中、またはガチャ演出動画の表示中に大当り変動が開始される場合には、表示していた動画の再生を中止し、大当り変動が行われることとなる。このとき、大当り変動においては通常時は行われない特殊な変動演出が行われることとしてもよい。例えば、通常時は表示されないプレミア画像が表示されるとともに大当り報知が行われる（大当り報知音が出力される）こととしてもよい。また、例えば、ライブ演出画像の表示中に大当り変動が開始される場合には、通常では表示されない楽曲や背景やキャラクタが用いられるプレミアライブ演出を変動演出として実行したり、ガチャ演出画像の表示中に大当り変動が開始される場合には、通常では表示されないカプセル態様やカード態様が表示されるプレミアガチャ演出を変動演出として実行したりすることとしてもよい。

【 0 3 0 1 】

演出制御用CPU120は、第1終了予定フラグがセットされていれば、第1終了予定フラグをリセットし（ステップ084 IWS430のY、S431）、プレミアライブ演出（通常では表示されない楽曲や背景やキャラクタが用いられるライブ演出）の実行を設定する（ステップ084 IWS432）。ここでプレミアライブ演出の実行が設定された場合、後述するステップ084 IWS412においてプレミアライブ演出に応じたプロセステーブルが選択されるものである。

【 0 3 0 2 】

演出制御用CPU120は、第2終了予定フラグがセットされていれば、第2終了予定フラグをリセットし（ステップ084 IWS433のY、S434）、プレミアガチャ演出（通常では表示されないカプセル態様やカード態様が表示されるガチャ演出）の実行を設定する（ステップ084 IWS435）。ここでプレミアガチャ演出の実行が設定された場合、後述するステップ084 IWS412においてプレミアガチャ演出に応じたプロセステーブルが選択されるものである。

【 0 3 0 3 】

演出制御用CPU120は、第3終了予定フラグがセットされていれば、第3終了予定フラグをリセットし（ステップ084 IWS436のY、S437）、ステップ084 IWS402へ移行する。

【 0 3 0 4 】

ステップ084 IWS402において、演出制御用CPU120は、ステップ084 IWS401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084 IWS402）。すなわち、演出制御用CPU120によってステップ084 IWS402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

10

20

30

40

50

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084 IWS 402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。

【0305】

ステップ084 IWS 402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。

10

【0306】

また、受信した表示結果指定コマンドが突然確変大当りを示している場合には、演出制御用CPU120は、突然確変大当り図柄の飾り図柄の組み合わせを決定する。例えば、演出制御用CPU120は、突然確変大当り図柄として「357」の図柄の組み合わせを決定する。

【0307】

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図柄が揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。

20

【0308】

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084 IWS 402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。

【0309】

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。

30

【0310】

次いで、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ変動である場合（ステップ084 IWS 403のY）、アイキャッチ演出の演出態様（以下、「アイキャッチ演出態様」ということがある）を選択するためのアイキャッチ演出態様選択抽選を行う（ステップ084 IWS 404）。具体的に、図8-17（D）に示すアイキャッチ演出態様選択抽選テーブルを用いて、アイキャッチ演出態様を選択する。

【0311】

図8-17（D）は、アイキャッチ演出態様選択抽選テーブルを示す説明図である。図8-17（D）に示すアイキャッチ演出態様選択抽選テーブルでは、現在設定されている設定値（設定値「1」～「6」）毎にアイキャッチ演出態様に対する判定値が割り振られている。

40

【0312】

本実施の形態では、スーパーリーチ演出の実行中は、スーパーリーチ演出の妨げとならないよう飾り図柄の視認性を低下させるものである。そこで、スーパーリーチはずれ変動である場合、スーパーリーチ演出が終了した後にアイキャッチ演出を経ってから、飾り図柄を通常態様に戻して表示する画面に切り替わるようになっている。アイキャッチ演出とは、2秒間に亘り、画像表示装置5の表示領域の全面に所定画像を表示する演出である。表示画像の異なる複数のアイキャッチ演出態様として、現在設定されている設定値を示唆しない非設定示唆態様と、現在設定されている設定値を示唆する第1設定示唆態様～第4設定示唆態様とが設けられている。

50

【0313】

非設定示唆態様は、画像表示装置5に小図柄と塗りつぶし画像を表示する演出態様である（後述する図8-21(4)参照）。第1設定示唆態様は、画像表示装置5に小図柄とキャラクタAと塗りつぶし画像とを表示する演出態様である（後述する図8-21(4a)参照）。第2設定示唆態様は、画像表示装置5に小図柄とキャラクタBと塗りつぶし画像とを表示する演出態様である（後述する図8-21(4b)参照）。第3設定示唆態様は、画像表示装置5に小図柄とキャラクタCと塗りつぶし画像とを表示する演出態様である（後述する図8-21(4c)参照）。第4設定示唆態様は、画像表示装置5に小図柄とキャラクタDと塗りつぶし画像とを表示する演出態様である（後述する図8-21(4d)参照）。

10

【0314】

例えば、現在設定されている設定値が「1」～「3」のいずれかである場合、50%の割合で非設定示唆態様を、27%の割合で第1設定示唆態様を、23%の割合で第2設定示唆態様を、アイキャッチ演出態様として選択する。

【0315】

例えば、現在設定されている設定値が「4」または「5」である場合、50%の割合で非設定示唆態様を、20%の割合で第1設定示唆態様を、25%の割合で第2設定示唆態様を、5%の割合で第3設定示唆態様を、アイキャッチ演出態様として選択する。

【0316】

例えば、現在設定されている設定値が「6」である場合、50%の割合で非設定示唆態様を、20%の割合で第1設定示唆態様を、24%の割合で第2設定示唆態様を、5%の割合で第3設定示唆態様を、1%の割合で第4設定示唆態様を、アイキャッチ演出態様として選択する。

20

【0317】

このように、第1設定示唆態様は、現在設定されている設定値が「1」～「3」のいずれかである場合に選択されやすい演出態様であり、第2設定示唆態様は、現在設定されている設定値が「4」～「6」のいずれかである場合に選択されやすい演出態様である。また、第3設定示唆態様は、現在設定されている設定値が「4」～「6」のいずれかである場合に限り選択され得る演出態様であり、第4設定示唆態様は、現在設定されている設定値が「6」である場合に限り選択され得る演出態様である。

30

【0318】

なお、ここではスーパーリーチはずれである場合には必ずアイキャッチ演出が実行されることとしたが、これに限るものではなく、例えば、所定の割合の抽選によりアイキャッチ演出の有無が決定されるものであってもよい。

【0319】

また、アイキャッチ演出の演出態様として、設定値を示唆する設定示唆態様と、設定値を示唆しない非設定示唆態様とを設けることとしたが、設定示唆態様のみを設けることとしてもよい。また、複数種類の非設定示唆態様を設けることとしてもよいし、単一の設定示唆態様を設けることとしてもよい。

【0320】

40

次いで、演出制御用CPU120は、選択したアイキャッチ演出態様のアイキャッチ演出の実行を設定し（ステップ084IWS405）、ステップ084IWS412へ移行する。

【0321】

次いで、演出制御用CPU120は、変動パターンおよび予告演出（アイキャッチ演出、プレミアライブ演出、プレミアガチャ演出、または他の予告演出）の実行が決定されている場合であれば、実行が決定されている予告演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ084IWS412）。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084IWS413）。

50

【0322】

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テーブル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テーブル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。

10

【0323】

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テーブルが設定されている。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を合成して生成するようにしてもよい。

20

【0324】

また、ステップ084 IWS405のアイキャッチ演出の実行が設定された場合には、ステップ084 IWS412でアイキャッチ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084 IWS414および可変表示中演出処理（ステップS172）のステップ084 IWS805の処理が実行されることによって、アイキャッチ演出が実行される。

【0325】

また、演出制御用CPU120は、プロセステーブル1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ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084 IWS414）。

30

【0326】

なお、この特徴部084 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。

【0327】

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084 IWS415）。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084 IWS416）、可変表示開始設定処理を終了する。

40

【0328】

また、図示は省略するが、演出制御用CPU120は、ステップ084 IWS412の直前（ステップ084 IWS405の後、またはステップ084 IWS403のNであるとき）において、開始する変動にもとづいて大当たりとするか否かを示唆するための予告演出（例えば、セリフ予告演出、ステップアップ予告演出、ミニキャラ予告演出、群予告演出）を設定可能な予告演出設定処理（各予告演出の実行の有無を決定するための抽選を行い、抽選結果に応じた設定を行う処理）を行うものである。特別ライブ演出の実行中は（大当たり変動が開始されない限り）該予告演出設定処理を行わない構成となっており、すな

50

わち、特別ライブ演出の実行中は予告演出の実行を制限するものである。

【0329】

図8-18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中演出処理（ステップS172）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、いずれかのライブフラグまたは終了予定フラグがセットされているか否かを判定し（ステップ084 IWS500）、セットされている場合にはステップ084 IWS802へ移行する。

【0330】

いずれのライブフラグまたは終了予定フラグもセットされていない場合、プロセスタイマの値を1減算するとともに（ステップ084 IWS801）、変動時間タイマの値を1減算する（ステップ084 IWS802）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ084 IWS803）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップ084 IWS804）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップ084 IWS805）。

【0331】

演出制御用CPU120は、設定示唆態様のアイキャッチ演出を実行したか否かを判定し（ステップ084 IWS806）、実行していれば、設定示唆履歴情報（実行したアイキャッチ演出の演出態様および現在時刻情報）を、RAM122に設けられた設定示唆履歴格納領域に記憶する（ステップ084 IWS807）。設定示唆履歴格納領域は、図8-19に示すように、設定示唆履歴情報として、実行したアイキャッチ演出の演出態様および該アイキャッチ演出を実行した際の時刻情報を関連付けて記憶可能に構成されている。また、設定示唆履歴格納領域は、上述した初期化処理（ステップS71）にて初期化される。すなわち、設定示唆履歴格納領域は、電源が投入されてから電源が切断されるまでの設定示唆履歴情報を記憶している。

【0332】

なお、設定示唆履歴情報の記憶タイミングとしては、アイキャッチ演出の実行時に限るものではない。例えばアイキャッチ演出の演出態様を決定するタイミング（本実施の形態における変動開始時）に、実行予定のアイキャッチ演出の演出態様を記憶するものであってもよい。また、必ずしも時刻情報を記憶しないものであってもよく、実行したアイキャッチ演出の演出態様のみを記憶するものであってもよい。また、非設定示唆態様のアイキャッチ演出を実行した際にも設定示唆履歴情報を記憶し、設定示唆履歴として表示可能であることとしてもよい。

【0333】

そして、演出制御用CPU120は、変動時間タイマがタイムアウトしていれば（ステップ084 IWS808）、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新する（ステップ084 IWS809）。

【0334】

図8-20は、演出制御プロセス処理における特図当り待ち処理（ステップS173）を示すフローチャートである。特図当り待ち処理において、まず、演出制御用CPU120は、飾り図柄の停止図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ084 IWS8301）。停止図柄表示フラグがセットされていれば、ステップ084 IWS8305に移行する。この実施の形態では、飾り図柄の停止図柄として大当り図柄を表示した場合には、ステップ084 IWS8304で停止図柄表示フラグがセットされる。そして、ファンファーレ演出を実行するときに停止図柄表示フラグがリセットされる。従って、停止図柄表示フラグがセットされているということは、大当り図柄を停止表示したがファンファーレ演出をまだ実行していない段階であるので、ステップ084 IWS8302の飾り図柄の停止図柄を表示する処理を実行することなく、ステップ084 IWS8305に移行する。

【0335】

停止図柄表示フラグがセットされていない場合には、演出制御用CPU120は、決定されている停止図柄（はずれ図柄、大当り図柄）を停止表示させる制御を行う（ステップ084 IWS8302）。

【0336】

その後、演出制御用CPU120は、変動回数カウンタの値を1減算する（ステップ084 IWS8302A）。

【0337】

その後、演出制御用CPU120は、ステップ084 IWS8302の処理で大当り図柄を表示しなかった場合（すなわち、はずれ図柄を表示した場合）には（ステップ084 IWS8303のN）、演出制御用CPU120は、ステップ084 IWS8311に移行する。

10

【0338】

ステップ084 IWS8302の処理で大当り図柄を停止表示した場合には（ステップ084 IWS8303のY）、演出制御用CPU120は、停止図柄表示フラグをセットし（ステップ084 IWS8304）、大当り開始指定コマンドを受信したことを示す大当り開始指定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084 IWS8305）。大当り開始指定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、停止図柄表示フラグをリセットする（ステップ084 IWS8306）。

20

【0339】

その後、大当り開始前演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ084 IWS8321）。そして、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップ084 IWS8322）、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1、可動部材制御データ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、演出用部品としてのスピーカ8L、8R、および演出用部品としての可動体32）の制御を実行する（ステップ084 IWS8323）。その後、演出制御プロセスフラグの値を大当り中演出処理（ステップS176）に応じた値に更新する（ステップ084 IWS8324）。

30

【0340】

大当りとしないうちに決定されている場合には（ステップ084 IWS8303のN）、演出制御用CPU120は、所定のフラグをリセットする（ステップ084 IWS8311）。例えば、演出制御用CPU120は、第1図柄変動指定コマンド受信フラグや、第2図柄変動指定コマンド受信フラグをリセットする。なお、演出制御用CPU120は、コマンド受信フラグを演出制御プロセス処理や第4図柄プロセス処理において参照されたあと直ぐにリセットするようにしてもよい。ただし、例えば、図柄変動指定コマンドについては、演出制御プロセス処理と第4図柄プロセス処理との両方で参照されるので、この実施の形態で示すように、変動終了の際に特図当り待ち処理などにおいてリセットしたり、大当り終了の際に大当り終了演出処理においてリセットしたりすることが望ましい。そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始待ち処理（ステップS170）に応じた値に更新する（ステップ084 IWS8312）。

40

【0341】

図8-21～図8-23を用いて、本実施例における画像表示装置5の表示例について説明する。図8-21は、アイキャッチ演出の表示例を示す説明図である。例えば、スーパーリーチははずれとなる変動では、左右図柄を同一図柄（ここでは「7」）とすることによりリーチが発生し（図8-21（1）参照）、スーパーリーチ演出が開始される（図8-21（2）参照）。この例では、敵キャラクタと味方キャラクタが戦い、味方キャラクタが勝利すれば大当りとなり、敗北すればはずれとなるスーパーリーチ演出が行われる。スーパーリーチが発生した際には飾り図柄が消去される。味方キャラクタが敗北すること

50

ではずれとなることが示唆され（図 8 - 2 1（3）参照）、2 秒間のアイキャッチ演出を経て（図 8 - 2 1（4）参照）、飾り図柄が再び表示される（図 8 - 2 1（5）参照）。

【0342】

図 8 - 2 1（4）では非設定示唆態様のアイキャッチ演出を示しているが、演出態様が第 1 設定示唆態様であれば図 8 - 2 1（4 a）に示すようにキャラクタ A を含むアイキャッチ演出を、第 2 設定示唆態様であれば図 8 - 2 1（4 b）に示すようにキャラクタ B を含むアイキャッチ演出を、第 3 設定示唆態様であれば図 8 - 2 1（4 c）に示すようにキャラクタ C を含むアイキャッチ演出を、第 4 設定示唆態様であれば図 8 - 2 1（4 d）に示すようにキャラクタ D を含むアイキャッチ演出を行うものである。

【0343】

図 8 - 2 2 は、設定示唆履歴の表示例を示す説明図である。例えば、変動が終了し（図 8 - 2 2（1）参照）、所定時間（例えば 20 秒）が経過したことにもとづいて、操作促進画像（プッシュボタン 31 B への押下操作を行うことでメニュー画面を表示する旨を示す画像）が表示される（図 8 - 2 2（2）参照）。

【0344】

次いで、メニュー表示操作（プッシュボタン 31 B への押下操作）が行われた場合（ステップ 084 IWS 121 の Y）、メニュー画面の表示を開始する（図 8 - 2 2（3）参照）。ここでは、右向き三角形のカーソルがメニュー項目を指し示している。

【0345】

そして、「設定示唆履歴」のメニュー項目を選択する操作（「設定示唆履歴」のメニュー項目にカーソルを合わせた状態でのプッシュボタン 31 B への押下操作）が行われた場合（ステップ 084 IWS 121 の Y）、設定示唆履歴の表示を開始する（図 8 - 2 2（4）参照）。図示する例では、第 1 設定示唆態様のアイキャッチ演出が 10 時 38 分に行われたことが示されている。また、画像表示装置 5 の右上部分には「1 / 36」と表示されているが、この数字は、何番目に行われた設定示唆態様のアイキャッチ演出であるかと、設定示唆態様のアイキャッチ演出が行われた回数とを示している。つまり、図示する例では、電源投入から設定示唆態様のアイキャッチ演出が 36 回行われ、そのうち 1 番目に行われた設定示唆態様のアイキャッチ演出が、10 時 38 分に行われた第 1 設定示唆態様のアイキャッチ演出であることが示されているものである。

【0346】

上述したように、最後の操作から 3 分経過した場合、メニューに関する画面表示を終了して通常画面の表示を行うようになっており、すなわち、最後の操作から 3 分が経過するまではメニューに関する表示が継続して表示されるようになっている。これにより、アイキャッチ演出の実行時間よりも長い期間亘って設定示唆履歴を表示することができ、遊技者は長時間にわたって設定示唆履歴を確認したり撮影したりすることが可能である。

【0347】

また、図 8 - 2 1（4 a）に示す表示例と、図 8 - 2 2（4）に示す表示例とを比較すると、実際に実行された第 1 設定示唆演出態様のアイキャッチ演出の表示画面と、設定示唆履歴として閲覧可能な第 1 設定示唆演出態様のアイキャッチ演出の表示画面とは、表示形態（大きさ、ポーズ）が異なるものの、表示されているキャラクタは共通するものである。これにより、いずれの演出態様のアイキャッチ演出が実行されたかを遊技者が容易に認識可能である。

【0348】

図 8 - 2 3 は、特別ライブ演出の表示例を示す説明図である。例えば、電源投入から 101 回目の変動において、特別ライブ演出を行うことを報知する演出を行った後に説明画像（ライブ演出中における一般入賞口 10 への遊技球の入賞に関する説明）を表示する説明演出動画を表示し（図 8 - 2 3（1）、（2））、説明演出動画の表示が終了した後にライブ演出動画を表示する（図 8 - 2 3（3））。

【0349】

ライブ演出動画の表示中に一般入賞口への遊技球の入賞を検出する度にアイコンを表示

10

20

30

40

50

する（図 8 - 2 3（4））。図示する例では、3 個のアイコンが表示されており、1 個目と 3 個目のアイコンは通常態様であり、2 個目のアイコンは特殊態様である。

【0350】

ライブ演出動画の表示が終了した後にガチャ演出動画を表示する（図 8 - 2 3（5））。図示する例では、カプセルが飛び出す装置と 8 個のアイコンが表示されており、2 個目と 8 個目のアイコンは特殊態様であり、それ以外のアイコンは通常態様である。

【0351】

ガチャ演出動画において、装置から青色のカプセルが飛び出し（図 8 - 2 3（6））、8 個のアイコンがカプセルに作用してカプセルの色が青色から赤色へ変化し（図 8 - 2 3（7））、カプセルから第 3 態様（3 個の星マークが付された態様）のカードが表示される（図 8 - 2 3（8））。

10

【0352】

図 8 - 2 4 は、特別ライブ演出を実行する場合におけるタイミングチャートである。図 8 - 2 4 に示すタイミングチャートでは、特別図柄の変動と特別ライブ演出における各演出の制御タイミングを示している。図 8 - 2 4 では、全ての変動がはずれ変動であるものとする。

【0353】

例えば、電源投入から 101 回目の変動開始時であるタイミング T1 において特別ライブ演出が開始され、説明演出動画の表示が開始される。そしてタイミング T1 の 10 秒後のタイミング T2 にて説明演出動画の表示が終了する。その後、次の特別図柄の変動が開始されるタイミング T3 まで説明演出動画の終了画像が継続して表示される。なお、その間にも小図柄は特別図柄と同期して変動 / 停止表示される。

20

【0354】

説明演出動画の表示が終了した後の最初の変動が開始されるタイミング T3 においてライブ演出動画の表示が開始される。そしてタイミング T3 の 90 秒後のタイミング T4 にてライブ演出動画の表示が終了する。その後、次の特別図柄の変動が開始されるタイミング T5 までライブ演出動画の終了画像が継続して表示される。なお、その間にも小図柄は特別図柄と同期して変動 / 停止表示される。

【0355】

図 8 - 2 4 に示す例では、タイミング T4 において行われていた変動が終了してからタイミング T5 までの期間が他の変動停止期間よりも長くなっているが、これは保留記憶が記憶されていない期間であることを示している。すなわち、保留記憶が記憶されているか否かにかかわらず、次の変動が開始されるまでライブ演出動画の終了画像を継続して表示することを示している。

30

【0356】

なお、次の変動が所定期間（例えば、30 秒）待機しても開始されない場合、ライブ演出動画の終了画像を終了し、通常のはずれ画像（遊技状態に応じた背景とはずれ図柄の飾り図柄）の表示に切り替えるものでもよい。なお、ここではライブ演出動画の終了画像を例に説明したが、説明演出動画の終了画像や、ガチャ演出動画の終了画像についても同様に、保留記憶が記憶されているか否かにかかわらず、次の変動が開始されるまで継続して表示されるものである。

40

【0357】

ライブ演出動画の表示が終了した後の最初の変動が開始されるタイミング T5 においてガチャ演出動画の表示が開始される。そしてタイミング T5 の 20 秒後のタイミング T6 にてガチャ演出動画の表示が終了する。その後、次の特別図柄の変動が開始されるタイミング T7 までガチャ演出動画の終了画像が継続して表示される。なお、その間にも小図柄は特別図柄と同期して変動 / 停止表示される。

【0358】

以上に説明したように、本特徴部 084 IW によれば、遊技者による遊技を実行可能な遊技機であって、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（本例では、設定値「1」

50

～設定値「6」)のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段(本例では、遊技制御用マイクロコンピュータ100における、ステップ084 IWS042を実行する部分)と、設定手段による設定に関する示唆を行う複数種類の示唆演出(本例では、ガチャ演出における、第1態様～第3態様のいずれかのカード画像の表示。通常態様/特殊態様のアイコン表示、非設定示唆態様/第1設定示唆態様～第4設定示唆態様のアイキャッチ演出などであってもよい。)のうちいずれかを実行可能な示唆演出実行手段(本例では、演出制御用CPU120における、ステップ084 IWS450を実行する部分)と、示唆演出実行手段により示唆演出が実行される前の特定期間(本例では、ライブ演出期間)にて特定演出(本例では、ライブ演出)を実行可能な特定演出実行手段(本例では、演出制御用CPU120における、ステップ084 IWS443を実行する部分)とを備え、示唆演出実行手段は、特定期間における遊技者による遊技の実行状況に応じて異なる割合にて複数種類の示唆演出のうちいずれかの示唆演出を実行する(本例では、演出制御用CPU120は、ステップ084 IWS448～S450を実行することによりライブ演出期間における一般入賞口10への遊技球の入賞数に応じてカプセル態様を選択し、選択したカプセル態様にもとづいてカード態様を選択し、選択したカード態様のカード画像を表示することとした。これにより、特定期間における遊技の実行状況に応じて示唆演出の選択割合が異なるため、演出にバリエーションを持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0359】

具体的に、特定演出を実行することにより示唆演出の実行を煽る特定期間を経て示唆演出を行う遊技機では、特定期間では遊技者が遊技球の発射を中断することが想定されるが、その場合には稼働率が低下してしまうこととなる。そこで、特定期間における遊技者による遊技の実行状況に応じて示唆演出の選択割合を異ならせることにより、特定期間中も遊技者に積極的な遊技を促すことができる。

20

【0360】

なお、本特徴部084 IWでは、ライブ演出期間における一般入賞口10への遊技球の入賞数に応じてカプセル態様を選択し、選択したカプセル態様にもとづいてカード態様を選択し、選択したカード態様のカード画像を表示することとしたが、これに限るものではなく、ライブ演出期間における一般入賞口10への遊技球の入賞数に応じてカード態様を直接選択するもの(カプセル態様の選択を介在させないもの)であってもよい。

30

【0361】

なお、ここでは「実行状況」として一般入賞口10への遊技球の入賞数を用いて説明したが、これに限るものではない。例えば、ライブ演出期間中に一般入賞口10への遊技球の入賞の有無に応じて異なる割合にて複数種類の示唆演出のうちいずれかの示唆演出を実行することとしてもよい。すなわち、示唆演出実行手段は、特定期間における遊技者による遊技が行われたか否かに応じて異なる割合にて複数種類の示唆演出のうちいずれかの示唆演出を実行する(例えば、演出制御用CPU120は、ライブ演出期間における一般入賞口10への遊技球の入賞数が0個であるか1個以上であるかに応じてカプセル態様を選択し、選択したカプセル態様にもとづいてカード態様を選択し、選択したカード態様のカード画像を表示することとしてもよい。これにより、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0362】

また、本特徴部084 IWでは、遊技者の動作にもとづいて遊技媒体を発射する発射手段(本例では、打球操作ハンドル30)と、発射手段から発射された遊技媒体を検出する特定検出手段(本例では、一般入賞口スイッチ)とを備え、示唆演出実行手段は、特定期間において特定検出手段に検出された遊技媒体の数に応じて異なる割合にて複数の示唆演出のうちいずれかの示唆演出を実行する(本例では、演出制御用CPU120は、ステップ084 IWS448～S450を実行することによりライブ演出期間における一般入賞口10への遊技球の入賞数に応じてカプセル態様を選択し、選択したカプセル態様にもとづいてカード態様を選択し、選択したカード態様のカード画像を表示することとした。

50

これにより、遊技を行うことによって設定値を特定しやすい示唆演出が実行されやすくなるので、遊技者による遊技を促進することができる。

【0363】

なお、ここでは、「特定検出手段」として一般入賞口スイッチを用いて説明したが、これに限るものではない。例えば、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、ゲートスイッチ21、カウントスイッチ23、遊技球が発射されたことを検出する発射センサ、またはアウト球を検出するアウトセンサに検出された遊技媒体の数に応じて異なる割合にて複数の示唆演出のうちいずれかの示唆演出を実行することとしてもよい。

【0364】

また、複数種類のセンサに検出された遊技媒体の数に応じて異なる割合にて複数の示唆演出のうちいずれかの示唆演出を実行することとしてもよい。例えば、一般入賞口スイッチに検出された遊技媒体の数と、アウトセンサに検出された遊技媒体の数とに応じて異なる割合にて複数の示唆演出のうちいずれかの示唆演出を実行することとしてもよい。

【0365】

また、保留記憶数が上限値である場合、遊技球の発射操作を行って第1始動口スイッチ22Aや第2始動口スイッチ22Bが遊技球を検出しても保留記憶は記憶されないため（いわゆる、オーバー入賞であるため）、遊技者が遊技球の発射を中断することが想定される。そこで、保留記憶数が上限値である場合に第1始動口スイッチ22Aや第2始動口スイッチ22Bが遊技球を検出した場合（オーバー入賞が発生した場合）に、遊技者に有利な状況とするものでもよい。具体的に、保留記憶数が上限値である場合に第1始動口スイッチ22Aや第2始動口スイッチ22Bが遊技球を検出した場合に、設定値を特定しやすい示唆演出をより高い割合で実行する（カード態様として第3態様を選択しやすい）こととしてもよい。同様に、保留記憶数が上限値である場合にアウトセンサ等の他の検出手段が遊技球を検出した場合にも、設定値を特定しやすい示唆演出をより高い割合で実行することとしてもよい。

【0366】

また、特別ライブ演出の演出パターンとして、遊技の実行状況を測定するためのセンサが異なる複数のパターン（例えば、一般入賞口10への遊技球の入賞数にもとづいてカード態様が決定される第1パターン、アウトセンサに検出された遊技媒体の数にもとづいてカード態様が決定される第2パターン、第1始動口スイッチ22Aや第2始動口スイッチ22Bに検出された遊技媒体の数にもとづいてカード態様が決定される第3パターン）が設けられ、いずれかのパターンを選択して特別ライブ演出を行うものであってもよい。例えば、予め定められた順で演出パターンが選択されるものであってもよいし、抽選により演出パターンが選択されるものであってもよい。これにより、特別ライブ演出のバリエーションを持たせることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0367】

また、抽選により演出パターンが選択される場合には、設定値により選択割合が異なることとしてもよい。例えば、遊技者にとって有利な設定値が設定されている場合には第1パターンを選択しやすく、遊技者にとって不利な設定値が設定されている場合には2パターンを選択しやすいこととしてもよい。これにより、特別ライブ演出の演出パターンによって設定値を示唆することができ、興趣の向上を図ることができる。

【0368】

また、本特徴部084IWでは、示唆演出実行手段は、示唆演出として、第1示唆演出（本例では、第1態様および第2態様のカード画像の表示）と該第1示唆演出よりも設定値を特定しやすい第2示唆演出（本例では、設定値が「1」や「2」であることが否定される第3態様のカード画像の表示）とを実行可能であり、特定期間において、特定検出手段に検出された遊技媒体の数が多い場合、特定検出手段に検出された遊技媒体の数が少ない場合と比較して、高い割合で第2示唆演出を実行可能である（本例では、演出制御用CPU120は、ステップ084IWS448～S450を実行することによりライブ演出期間における一般入賞口10への遊技球の入賞数が多い場合、少ない場合よりもカプセル

10

20

30

40

50

態様として「赤」を選択しやすく、「赤」のカプセル態様が選択された場合は「青」や「緑」のカプセル態様が選択された場合よりも第3態様が選択されやすい)こととした。これにより、動作を行うことによって設定値を特定しやすい示唆演出が実行されやすくなるので、遊技者の動作を促進することができる。

【0369】

また、本特徴部084IWでは、特定検出手段により検出された遊技媒体の数に対応する特別表示(本例では、アイコン表示)を表示可能な特別表示手段(本例では、演出制御用CPU120における、ステップ084IWS828を実行する部分)を備え、示唆演出実行手段は、示唆演出として、第1示唆演出と該第1示唆演出よりも設定値を特定しやすい第2示唆演出とを実行可能であり、特別表示の表示数が所定数以上である場合、第2示唆演出を実行可能である(本例では、演出制御用CPU120は、ステップ084IWS448~S450を実行することによりライブ演出期間におけるアイコンの表示数が7個以上である場合、カード態様として第3態様を選択することがある)こととした。これにより、特別表示の表示数に注目させることにより、遊技の興趣を向上させることができる。

【0370】

なお、本特徴部084IWでは、一般入賞口10への遊技球の入賞が発生する度に1個のアイコンを追加表示することとしたが、これに限るものではなく、例えば、一般入賞口10への遊技球の入賞が発生する度にアイコンの表示の有無を抽選により決定し、該抽選結果にもとづいてアイコンを表示することとしてもよい。また、例えば、一般入賞口10への遊技球の入賞が3回発生する度に1個のアイコンを表示可能としてもよい。

【0371】

また、例えば、アウトセンサが遊技球の通過を10回検出すること(10球のアウト球を検出すること)にもとづいて1個のアイコンを追加表示することとしてもよい。

【0372】

また、複数種類のセンサに検出された遊技媒体の数に対応するアイコンを表示することとしてもよい。例えば、一般入賞口10への遊技球の入賞が発生する度に1個のアイコンを表示し、アウトセンサが遊技球の通過を10回検出すること(10球のアウト球を検出すること)にもとづいて1個のアイコンを表示することとしてもよい。その場合、一般入賞口10への遊技球の入賞にもとづいて表示されるアイコンと、アウトセンサが遊技球の通過を10回検出することにもとづいて表示されるアイコンとの表示態様は同じであってもよいし、異なるものであってもよい。

【0373】

また、アイコンの表示態様として複数種類の表示態様(例えば、特殊態様、通常態様)を選択可能な構成であれば、一般入賞口10への遊技球の入賞にもとづいてアイコンを表示する場合と、アウトセンサが遊技球の通過を10回検出することにもとづいてアイコンを表示する場合とで、それぞれ異なる割合で表示態様を選択することとしてもよい。例えば、一般入賞口10へ遊技球が入賞した場合には所定数の賞球が払い出される一方で、アウトセンサが遊技球の通過を検出した場合にはいずれの賞球も払い出されないものであるから、一般入賞口10への遊技球の入賞にもとづいてアイコンを表示する場合よりも、アウトセンサが遊技球の通過を10回検出することにもとづいてアイコンを表示する場合の方が、遊技者が不利な状況である。そこで、アウトセンサが遊技球の通過を10回検出することにもとづいてアイコンを表示する場合には、一般入賞口10への遊技球の入賞にもとづいてアイコンを表示する場合よりも、特殊態様が選択されやすい構成としてもよい。また、逆に、一般入賞口10への遊技球の入賞にもとづいてアイコンを表示する場合の方が、アウトセンサが遊技球の通過を10回検出することにもとづいてアイコンを表示する場合よりも、特殊態様が選択されやすい構成としてもよい。

【0374】

また、本特徴部084IWでは、アイコン表示の数に応じてカプセル態様やカード態様を決定することとしたが、これに限るものではなく、表示されているアイコンの表示態様

(通常態様、特殊態様)にもとづいてカプセル態様やカード態様を決定することとしてもよい。例えば、アイコンの表示数と、特殊態様のアイコンの表示数との合計値にもとづいてカプセル態様を決定することとしてもよく、該合計数が0～5のいずれかであれば青、6～10のいずれかであれば緑、11以上であれば赤がカプセル態様として選択されることとしてもよい。

【0375】

また、カプセル態様は抽選により選択されることとしてもよく、例えば、アイコン表示数にもとづく選択割合によりカプセル態様が選択されることとしてもよい。例えば、アイコン表示数が0～3個であればカプセル態様の選択割合が青>緑、赤であり、アイコン表示数が4～6個であればカプセル態様の選択割合が緑>青、赤であり、アイコン表示数が7個以上であればカプセル態様の選択割合が赤>青、緑であることとすれば、一般入賞口10への遊技球の入賞が多い程、遊技者に有利なカプセル態様が選択されやすくなる構成とすることができる。

【0376】

また、本特徴部084IWでは、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(本例では、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機であって、特定期間を含む所定期間(本例では、特別ライブ演出期間)にて所定演出(本例では、特別ライブ演出)を実行可能な所定演出実行手段(本例では、演出制御用CPU120における、ステップ084IWS422, S443, S450を実行することにより、説明演出、ライブ演出およびガチャ演出を含む一連の特別ライブ演出を実行する部分)を備え、所定演出実行手段は、所定回数の可変表示が行われたことにもとづいて所定演出を実行可能である(本例では、演出制御用CPU120は、ステップ084IWS420のYである場合にS442を実行可能である)こととした。これにより、所定回数の可変表示が行われる毎に周期的に特定演出が行われるので、遊技を促進することができる。

【0377】

また、本特徴部084IWでは、「所定演出」としての特別ライブ演出を所定回(100回)の変動を行う毎に実行可能な構成とした。これにより、特別ライブ演出の実行タイミングの直前の期間では、特別ライブ演出が行われて設定値の示唆がされるまでは遊技を継続しようと遊技者に考えさせることができ、遊技者に積極的な遊技を促すことができる。

【0378】

また、特別ライブ演出の非実行中では、次の特別ライブ演出の実行タイミングを報知する報知演出を行うこととしてもよい。例えば、所定回の変動を行う毎に特別ライブ演出を実行可能な構成であれば、特別ライブ演出を実行するまでの残余変動回数を「残り10回で特別ライブ演出が始まるよ」などとするものであってもよい。これにより、特別ライブ演出の実行タイミングを遊技者が明確に認識可能となり、より積極的な遊技を促すことができる。

【0379】

また、特徴部084IWでは、100回の変動が行われる毎に特別ライブ演出を実行可能であることとしたが、特別ライブ演出の実行契機についてはこれに限るものではない。例えば、年/月/日/曜日や時/分/秒の情報を含む時刻情報を出力する機能を備え、独立した電源(例えば、ボタン電池)によって動作するリアルタイムクロックが搭載され、該リアルタイムクロックが特定の日時を示したことを契機に特別ライブ演出を実行可能であることとしてもよい。また、複数の遊技機における特別ライブ演出の実行契機を共通の時刻になること(リアルタイムクロックが特定の時刻を示すこと)とすれば、複数の遊技機において同時に行う一斉演出として特別ライブ演出を行うことができる。また、演出制御用CPU120の内部に設けられた特定のタイマがタイムアウトすることを契機に特別ライブ演出を行うものであってもよい。

【0380】

また、特別ライブ演出の実行タイミングを抽選により決定するものであってもよい。例

10

20

30

40

50

例えば、次の特別ライブ演出を実行するまでの変動回数（具体的に、ステップ084 IWS 424において変動回数カウンタにセットする値）を抽選により決定するものであってもよい。例えば、次の特別ライブ演出を実行するまでの変動回数として、10回、50回、および100回が設けられており、いずれかの回数を抽選により選択するものであってもよい。その場合、次の特別ライブ演出を実行するまでの変動回数の選択割合が設定値にもとづいて異なるものであってもよい。これにより、特別ライブ演出の実行頻度によって設定値を示唆することができ、興趣の向上を図ることができる。

【0381】

例えば、遊技者にとって有利な設定値であるほど次の特別ライブ演出を実行するまでの変動回数として10回が選択されやすく、遊技者にとって不利な設定値であるほど次の特別ライブ演出を実行するまでの変動回数として100回が選択されやすいこととすれば、特別ライブ演出の実行頻度が高い程遊技者にとって有利な設定値であることを示唆することができる。また、逆に、遊技者にとって有利な設定値であるほど次の特別ライブ演出を実行するまでの変動回数として100回が選択されやすく、遊技者にとって不利な設定値であるほど次の特別ライブ演出を実行するまでの変動回数として10回が選択されやすいこととすれば、特別ライブ演出の実行頻度が低い程遊技者にとって有利な設定値であることを示唆することができる。

【0382】

また、本特徴部084 IWでは、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、可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（本例では、RAM102）と、特定期間を含む所定期間にて所定演出を実行可能な所定演出実行手段とを備え、所定演出実行手段は、複数の可変表示に亘って所定演出を実行可能であり（本例では、演出制御用CPU120は、複数の変動に亘って、説明演出、ライブ演出およびガチャ演出を含む一連の特別ライブ演出を実行可能であり）、遊技者にとって有利な有利状態に制御することを示す保留記憶が表示されている場合、所定演出を開始しない（本例では、演出制御用CPU120は、ステップ084 IWS 421のYである場合にS442を実行しない）こととした。これにより、特別ライブ演出が大当たり変動によって中断されにくくなり、好適に所定演出を実行することができる。

【0383】

また、本特徴部084 IWでは説明を省略したが、未だ開始されていない可変表示を予告対象とする特定予告演出（例えば、先読み予告演出）を複数の可変表示に亘って実行可能な特定予告演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120における、ステップS161を実行することにより先読み予告演出を実行可能な部分）を備え、所定演出実行手段は、複数の可変表示に亘って所定演出を実行可能であり、特定予告演出実行手段は、所定演出を実行する可変表示においては特定予告演出を実行しない（例えば、演出制御用CPU120は、特別ライブ演出を実行する変動においては先読み予告演出を実行しない）こととしてもよい。これにより、先読み予告演出中に特別ライブ演出が実行されることによる先読み予告演出の演出効果の低減を防止し、好適に所定演出を実行することができる。

【0384】

具体的に、特別ライブ演出の実行期間の直前の直前期間と特別ライブ演出の実行中である特別ライブ演出期間とでは先読み予告演出を開始しないことにより、「所定演出を実行する可変表示においては特定予告演出を実行しない」こと（特別ライブ演出と先読み予告演出との実行期間が重複しないこと）を実現することとしてもよい。例えば、先読み予告演出の上限連続変動回数が4回である場合、変動回数カウンタの値が「3」である変動（電源投入または前回の特別ライブ演出から98回目の変動）開始時から特定のフラグをセットし、該特定のフラグがセットされている状態では先読み予告演出の実行を禁止するものとすればよい。該特定のフラグは、ガチャ演出動画の表示終了タイミングまたは第3終了予定フラグがリセットされるタイミングでリセットされるものとすればよい。

【0385】

なお、特徴部084 IWでは、ライブ演出中における一般入賞口10への入賞数にもと

10

20

30

40

50

づいて異なるカプセル態様を選択することとしたが、ライブ演出中に加え、説明演出中における一般入賞口10への入賞数にもとづいて異なるカプセル態様を選択することとしてもよい。

【0386】

また、特徴部084IWでは説明を省略したが、変動回数カウンタについては電源切断や客待ちデモ演出の実行にもとづいて初期化されることとしてもよい。

【0387】

また、以上に説明したように、本特徴部084IWによれば、遊技を実行可能な遊技機であって、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（本例では、設定値「1」～設定値「6」）に設定可能な設定手段（本例では、遊技制御用マイクロコンピュータ100における、ステップ084IWS042を実行する部分）と、所定期間（本例では、特別ライブ演出期間）中に、設定手段による設定に関する示唆を行う複数種類の示唆演出（本例では、通常態様または特殊態様のアイコンの表示、第1態様～第3態様のカード画像の表示。非設定示唆態様／第1設定示唆態様～第4設定示唆態様のアイキャッチ演出などであってもよい。）のうちいずれかを実行可能な示唆演出実行手段（本例では、演出制御用CPU120における、ステップ084IWS828を実行することによりアイコンの表示を行い、ステップ084IWS450を実行することによりカード画像の表示を行う部分）とを備え、示唆演出実行手段は、示唆演出として、第1示唆演出（本例では、いずれの設定値であっても選択され得る通常態様／特殊態様のアイコンの表示、第1態様／第2態様のカード画像の表示）と該第1示唆演出よりも設定値を特定しやすい第2示唆演出（本例では、設定値が「1」、「2」である場合には選択されない第3態様のカード画像の表示）とを実行可能であり、所定期間中の第1タイミング（本例では、ライブ演出期間中の一般入賞口10への遊技球の入賞発生タイミング）にて示唆演出を実行する場合と、所定期間中の第1タイミングよりも後の第2タイミング（本例では、ライブ演出期間よりも後に設けられているガチャ演出期間中の所定タイミング）にて示唆演出を実行する場合とで、異なる割合にて第2示唆演出を実行する（本例では、ライブ演出期間中は第3態様のカード画像の表示を行わない一方、ガチャ演出期間中は第3態様のカード画像の表示を実行可能である）こととした。これにより、示唆演出が実行されるタイミングによって設定値を特定しやすい第2示唆演出の実行割合が異なるため、示唆演出の実行タイミングに注目させ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0388】

なお、本特徴部084IWでは、示唆演出を実行可能な「所定期間」として特別ライブ演出期間を用いて説明したが、これに限るものではない。例えば、大当りの開始から終了までの期間や、高ベース状態の開始から終了までの期間や、複数の連続した変動における一連の先読み演出（先読みゾーン演出）の実行期間など、一連の演出期間であればよい。

【0389】

また、本特徴部084IWでは、第1示唆演出として、通常態様／特殊態様のアイコンの表示、および第1態様／第2態様のカード画像の表示を実行可能であり、第1示唆演出よりも設定値を特定しやすい第2示唆演出として、第3態様のカード画像の表示を実行可能であることとした。すなわち、第2示唆演出として、設定値が「1」、「2」であることを否定する演出を実行するものであるが、これに限るものではない。例えば、いずれの設定値であっても選択され得る演出であって、設定値が「6」である場合に50%の割合で実行する設定示唆演出Aと、いずれの設定値であっても選択され得る演出であって、設定値が「6」である場合に80%の割合で実行する設定示唆演出Bとを実行可能であることとすれば、設定示唆演出Bの方が設定示唆演出Aよりも設定値が「6」であることを特定しやすい演出であるといえる。このように、いずれの設定値であることも否定せず、特定の設定値である場合に実行割合の高い演出を第2示唆演出として行うものでもよい。

【0390】

また、本特徴部084IWでは、示唆演出実行手段は、第1タイミングにて示唆演出を実行する場合よりも、第2タイミングにて示唆演出を実行する場合の方が、高い割合にて

第2示唆演出を実行する（本例では、ライブ演出期間中は第3態様のカード画像の表示を行わない一方、ガチャ演出期間中は第3態様のカード画像の表示を実行可能である）こととした。これにより、示唆演出の実行タイミングが後のタイミングである程、設定値を特定しやすい第2示唆演出が実行されやすいため、示唆演出の実行タイミングに注目させ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0391】

なお、本特徴部084IWでは、いずれの設定値であっても選択され得るアイコン態様しか設けられていないこととしたが、これに限るものではなく、例えば、特定の設定値である場合にのみ選択され得る特殊態様がアイコン態様として設けられていることとしてもよい。その場合にも、カード態様として第3態様が選択される割合の方が、アイコン態様として特殊態様が選択される割合よりも高いこととしてもよい。

10

【0392】

また、本特徴部084IWでは、所定期間において所定演出を実行可能な所定演出実行手段（本例では、演出制御用CPU120における、ステップ084IWS422，S443，S450を実行することにより、説明演出、ライブ演出およびガチャ演出を含む一連の特別ライブ演出を実行する部分）を備えたこととした。これにより、所定演出を行う所定期間において示唆演出が行われるため、遊技者が注目すべき期間を認識させやすくすることができる。

【0393】

また、本特徴部084IWでは、特別ライブ演出を構成する各演出（説明演出、ライブ演出およびガチャ演出）の開始タイミングを変動開始時としたため、説明演出動画の表示が終了してからライブ演出が開始されるまでの期間、ライブ演出動画の表示が終了してからガチャ演出が開始されるまでの期間、およびガチャ演出動画の表示が終了してから次の変動が開始されるまでの期間において、表示を終了した動画の最終画像を継続して表示しておくこととしたが、これに限るものではない。例えば、特別ライブ演出を構成する各演出（説明演出、ライブ演出およびガチャ演出）の開始タイミングが変動開始時以外でもよいこととし、説明演出動画の表示が終了したタイミングからライブ演出が開始され、ライブ演出動画の表示が終了したタイミングでガチャ演出が開始されることとしてもよい。

20

【0394】

また、特別ライブ演出の長さに対応した変動時間を有する変動パターンが選択されるよう構成されていてもよい。例えば、100変動毎に特別ライブ演出を実行する場合、100回の変動を行う毎（すなわち、電源投入または前回の特別ライブ演出の開始から101回目の変動）においては特殊な変動パターン（変動時間：120秒）が選択されることとし、該特殊な変動パターンの変動において説明演出動画（10秒）、ライブ演出動画（90秒）およびガチャ演出動画（20秒）を表示することとしてもよい。

30

【0395】

また、電源投入または前回の特別ライブ演出の開始から101回目の変動においては第1変動パターン（変動時間：10秒）が選択され、次の変動においては第2変動パターン（変動時間：90秒）が選択され、更に次の変動においては第3変動パターン（変動時間：20秒）が選択されることとし、第1変動パターンの変動における変動演出として説明演出を実行し、第2変動パターンの変動における変動演出としてライブ演出を実行し、第3変動パターンの変動における変動演出としてガチャ演出を実行することとしてもよい。

40

【0396】

また、本特徴部084IWでは、特別ライブ演出中に大当たり変動が開始された場合、カード画像の表示を行うことなく大当たり変動演出を行うこととして説明したが、この場合、遊技者に積極的な遊技を行わせてアイコンを表示したにもかかわらずカード画像が表示されない（設定値が示唆されない）こととなる。そこで、特別演出を開始してから大当たり変動が行われる場合には、カード画像を表示しない代わりに、大当たり演出において設定値を示唆する大当たり時設定示唆演出を行うこととしてもよい。これにより、遊技者が設定値を示唆される機会を確保することができる。また、ライブ演出期間における一般入賞口10

50

への遊技球の入賞数にもとづいて大当たり時設定示唆演出の実行割合が異なることとしてもよい。例えば、ライブ演出期間における一般入賞口10への遊技球の入賞数が0～3個である場合には大当たり時設定示唆演出を実行せず、ライブ演出期間における一般入賞口10への遊技球の入賞数が4個以上である場合には大当たり時設定示唆演出を実行することとしてもよい。

【0397】

また、以上に説明したように、本特徴部084IWによれば、所定の遊技を実行可能な遊技機であって、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（本例では、設定値「1」～設定値「6」）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（本例では、遊技制御用マイクロコンピュータ100における、ステップ084IWS042を実行する部分）と、設定手段による設定に関する示唆を行う複数種類の示唆演出（本例では、第1設定示唆態様～第4設定示唆態様のアイキャッチ演出）のうちいずれかを特定期間（本例では、2秒）に亘って実行可能な示唆演出実行手段（本例では、演出制御用CPU120におけるステップ084IWS805を実行する部分）と、示唆演出実行手段により実行された示唆演出に関する示唆関連情報（本例では、設定示唆履歴情報）を記憶可能な記憶手段（本例では、RAM122に設けられる設定示唆履歴格納領域）と、記憶手段に示唆関連情報が記憶されたことにもとづいて、示唆演出実行手段により実行された示唆演出に関する示唆関連表示（本例では、設定示唆履歴）を特定期間よりも長い期間（本例では、3分間）に亘って表示可能な表示制御手段（本例では、演出制御用CPU120におけるステップ084IWS124を実行する部分）とを備えたこととした。これにより、示唆演出が実行されると、その後に特定期間よりも長い期間確認できるので、示唆演出が実行されたことを認識しやすくすることができる。

【0398】

具体的に、時間経過にもとづいて終了する態様にて示唆演出が行われる場合（例えば、変動演出や大当たり演出の一部として行われる場合）、遊技者が示唆演出を見逃してしまうことが想定されるが、上述したように、示唆演出の実行期間である特定期間よりも長い期間に亘って示唆関連表示を表示可能とすることにより、示唆演出の実行を見逃してしまった場合にも示唆関連表示により示唆演出の実行を確認することができる。例えば、設定値を設定可能なタイプの遊技機の楽しみ方として、示唆演出の表示画面を撮影し、撮影した画像をインターネット上のサーバにアップロードすること（例えば、SNS（Social Networking Service）にて公開すること）が想定されるが、上述したアイキャッチ演出のようにスーパーリーチが終了して遊技者の気が緩んでいるタイミングで示唆演出が実行されても、該示唆演出の表示画面を撮影し損ねてしまうことがある。そこで、上述したように、示唆演出の実行期間である特定期間よりも長い期間に亘って示唆関連表示を表示可能とすることにより、示唆演出の実行時には該示唆演出の表示画面を撮影し損ねてしまったとしても、示唆関連表示を撮影し、撮影した画像をインターネット上のサーバにアップロードすることが可能となる。

【0399】

なお、「示唆演出」としては実行する演出はアイキャッチ演出に限られるものではなく、カットイン予告演出、キャラクタ予告演出、群予告演出、ボタン演出、リーチ演出、擬似連演出、先読み予告演出、特別ライブ演出、特別ライブ演出におけるアイコン表示、カプセル画像の表示、カード画像の表示などいずれの演出を「示唆演出」として実行可能であることとしてもよい。

【0400】

すなわち、特別ライブ演出を実行した場合に、表示したアイコンの情報（例えばアイコン表示数、アイコン態様）を記憶しておき、メニュー画面からアイコン表示履歴として該情報を確認できる構成としてもよいし、表示したカプセルの情報（例えばカプセル態様）を記憶しておき、メニュー画面からカプセル表示履歴として該情報を確認できる構成としてもよいし、表示したカードの情報（例えばカード態様）を記憶しておき、メニュー画面からカード表示履歴として該情報を確認できる構成としてもよい。

【0401】

また、スーパーリーチはずれである場合のみ「示唆演出」としてのアイキャッチ演出を実行可能であることとしたが、これに限るものではなく、例えばスーパーリーチ大当たりである場合や、ノーマルリーチ大当たり/はずれである場合や、非リーチ大当たり/はずれである場合に「示唆演出」を実行可能であることとしてもよい。

【0402】

また、「示唆演出」の実行タイミングは変動中に限られず、大当たり遊技状態において実行可能であることとしてもよい。

【0403】

また、設定示唆履歴を表示可能な上限期間を3分間としたが、アイキャッチ演出の実行期間である2秒間よりも長いものであれば、これに限るものではなく、3秒であってもよいし、または設定示唆履歴を表示可能な時間に上限を設けないこととしてもよい。

【0404】

また、本特徴部084IWによれば、遊技者の動作を検出可能な検出手段(本例では、コントローラセンサユニット35A、プッシュセンサ35B)を備え、表示制御手段は、遊技者による遊技が行われていない非遊技状態(本例では、客待ち状態)において、検出手段の検出結果にもとづいて示唆関連表示を表示可能である(本例では、演出制御用CPU120は、ステップ084IWS121~S124を実行することにより、客待ち状態においてメニュー画面を表示可能であるとともに、メニュー画面において設定示唆履歴を表示可能である)こととした。これにより、遊技者の好みに合わせて、表示の有無を切り替えることができる。

【0405】

上述したように、非遊技状態としての客待ち状態は、変動が行われておらず、且つ、保留表示がない状態、遊技球の発射が行われない状態、アウト球が検知されない状態、打球操作ハンドル30への遊技者の接触を検知するタッチセンサが検知しない状態、または赤外線センサなどにより遊技者が遊技機の前にいないことを検知する状態が所定時間継続すること等の条件が成立している状態であればよい。

【0406】

また、遊技者による遊技が行われていない非遊技状態において示唆関連表示を表示可能であることから、変動演出や大当たり演出の妨げにならずに示唆関連表示を表示することができる。

【0407】

また、本特徴部084IWによれば、表示制御手段は、示唆演出実行手段により実行された示唆演出に関する示唆関連表示として、該示唆演出を特定可能な情報(本例では、実行したアイキャッチ演出の設定示唆態様に対応するキャラクタ表示)を含む表示を行うこととした。これにより、いずれの示唆演出が実行されたかを見ただけで判別することができ、実行された示唆演出を認識しやすくなる。

【0408】

なお、本特徴部084IWでは、アイキャッチ演出態様に対応するキャラクタ表示を含む画像を設定示唆履歴として表示することとしたが、実行されたアイキャッチ演出の設定示唆態様を特定可能なものであれば、これに限るものではない。例えば、実行されたアイキャッチ演出の表示画像と同一の画像を設定示唆履歴として表示するものであってもよい。また、演出態様の名称(例えば、「第1設定示唆態様」、「第2設定示唆態様」、「第3設定示唆態様」および「第4設定示唆態様」)、演出態様に対応するキャラクタ名、またはキャラクタを象徴するエンブレムなどの画像を設定示唆履歴として表示することとしてもよい。

【0409】

また、設定示唆履歴の表示態様として、上述したように実行したアイキャッチ演出の演出態様を一つずつ表示するものであってもよいし、リスト表示するものであってもよい。また、大当たり遊技状態において、当日中に実行したアイキャッチ演出の演出態様をハイラ

10

20

30

40

50

イト表示すること（アイキャッチ演出を短縮した短縮演出を、実行した順に連続的に行うこと）としてもよい。また、画像表示部５とは異なる他の画像表示部（サブ画像表示部）を備え、遊技の進行にかかわらず常に設定示唆履歴をサブ画像表示部に表示可能であることとしてもよい。

【０４１０】

また、本特徴部０８４ＩＷでは、当日中の全ての設定示唆履歴を表示可能であることとしたが、これに限るものではなく、例えば、表示可能な設定示唆履歴に時間的制限（例えば、現時点から３時間前までの履歴のみを表示可能とする）や数的制限（例えば、最後に実行したアイキャッチ演出を含め１０個までの履歴のみを表示可能とする）を設けることとしてもよい。

10

【０４１１】

また、本特徴部０８４ＩＷでは、スーパーリーチはずれである場合には常に図８－１７（Ｄ）に示す割合にてアイキャッチ演出の演出態様を選択することとしたが、これに限るものではない。例えば、大当りに対する信頼度の異なる複数のスーパーリーチ演出が設けられており、信頼度の高いスーパーリーチ演出を伴う変動である場合、信頼度の低いスーパーリーチ演出を伴う変動である場合と比較して、設定示唆態様が選択され易いこととしてもよい。これにより、信頼度の高いスーパーリーチ演出が行われたにもかかわらずはずれとなった場合における遊技者の落胆感を軽減することができる。

【０４１２】

また、本特徴部０８４ＩＷによれば、表示制御手段は、示唆関連表示の表示を開始した後、遊技者の動作を検出する第１条件（本例では、プッシュボタン３１Ｂを押下すること）と、特定期間よりも長い期間が経過する第２条件（本例では、最後の操作から３分が経過すること）とのうち少なくともいずれか一方の条件が成立したときに該示唆関連表示の表示を終了する（本例では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ０８４ＩＷＳ１２７～Ｓ１３０を実行することにより、設定示唆履歴の表示を終了する）こととした。これにより、遊技者の好みに応じて示唆演出に関する情報の表示期間を変更することができる。

20

【０４１３】

また、本特徴部０８４ＩＷによれば、記憶手段は、遊技機の電源が投入されてから切断されるまでの期間に実行された示唆演出に関する示唆関連情報を記憶可能である（本例では、演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ７１を行うことにより、設定示唆履歴格納領域は電源投入時に初期化される。従って、設定示唆履歴格納領域は電源投入時から電源切断時までの設定示唆履歴情報を記憶可能である。）こととした。これにより、示唆演出の演出効果を高めることができる。

30

【０４１４】

具体的に、示唆関連表示を閲覧した遊技者は現在の設定値を予測することがあるが、電源投入時から現時点までに実行した示唆演出に関する情報を閲覧することができるため、より精度の高い予測を可能とすることができる。

【０４１５】

また、本特徴部０８４ＩＷによれば、記憶手段は、記憶した示唆関連情報を、遊技者の動作にもとづいて消去可能である（本例では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ０８４ＩＷＳ１３１，Ｓ１３２を行う）こととした。これにより、遊技者の好みに応じて、履歴として残す示唆演出を選択することができる。

40

【０４１６】

なお、本特徴部０８４ＩＷでは、設定示唆履歴格納領域に格納されている全ての情報が一括して消去されるものであるが、これに限るものではない。例えば、設定示唆履歴格納領域に格納されている情報のうち、遊技者により選択された一部の情報のみを消去可能であることとしてもよい。これにより、他の遊技者に見られたくない設定示唆履歴を消去することができる。例えば、遊技者にとって最も有利な設定値であることを示す第４設定示唆態様のアイキャッチ演出を行ったことを示す履歴が他の遊技者に見られてしまうと、遊技者にとって最も有利な設定値が設定されている有利設定遊技機であることが他の遊技者

50

に認識されてしまい、該有利設定遊技機による利得を他の遊技者が享受することとなり、第4設定示唆態様のアイキャッチ演出が実行されたときに遊技を行っていた遊技者は不満感を覚えることが想定されるが、該遊技者の操作にもとづいて任意の設定示唆履歴を消去可能とすることにより、遊技者に不満感を与えることを防止することができる。

【0417】

また、設定示唆履歴格納領域に格納されている情報を消去する条件としては、遊技者の動作を検出することに限るものではなく、電源が切断されること、設定値が変更されることRAMクリア処理が行われること、遊技が進行していない状態（変動が行われておらず、且つ、保留表示がない状態がない状態、遊技球の発射が行われていない状態、アウト球が所定期間検知されない状態、打球操作ハンドル30への遊技者の接触を検知するタッチセンサが検知しない状態、赤外線センサなどにより遊技者が遊技機の前にいないことを検知している状態）が所定時間経過すること等を条件に、設定示唆履歴格納領域に格納されている情報を消去することとしてもよい。

10

【0418】

また、遊技店員の操作にもとづいて、設定示唆履歴に関する設定が可能であることとしてもよい。例えば、現時点から何時間前までの設定示唆履歴を公開可能とするかを設定可能としたり、設定示唆履歴の公開をしない設定を可能としたりしてもよい。これにより、遊技店の方針に応じた設定が可能となる。

【0419】

また、本特徴部084IWでは、設定示唆履歴として、実行したアイキャッチ演出の演出態様と該アイキャッチ演出の実行時刻とが表示されることとしたが、アイキャッチ演出に関する他の情報を表示可能であることとしてもよい。例えば、実行したアイキャッチ演出の演出態様毎の実行回数を表示可能であることとしてもよい。具体的には、「第1設定示唆態様：3回、第2設定示唆態様：5回・・・」などに表示可能であることとしてもよい。

20

【0420】

また、本特徴部084IWでは、設定示唆履歴の表示は、遊技者の動作にもとづいて行われるものに限られず、他の条件が成立したときに行われるものであってもよい。例えば、変動演出や大当り演出の一環として、所定タイミングとなることにもとづいて行われるものであってもよい。例えば、前回実行した示唆演出の種別を示す情報が所定のリーチ演出において表示されることとしてもよいし、大当り遊技状態における所定ラウンドの演出として表示されることとしてもよい。

30

【0421】

また、本特徴部084IWでは、示唆演出としてのアイキャッチ演出を変動中に行い、示唆関連表示としての設定示唆履歴を客待ち状態にて表示することとしたが、示唆演出および示唆関連表示の実行タイミングの組み合わせについては、これに限るものではなく、変動中/大当り遊技状態中/客待ち状態中の任意の組み合わせであってもよい。例えば、示唆演出を変動中に行い、示唆関連表示を大当り遊技状態において表示することとしてもよい。また、示唆演出を大当り遊技状態において行い、示唆関連表示を該大当り遊技状態が終了した後の遊技状態（例えば、確変状態）において表示することとしてもよい。具体的に、大当り遊技状態のエンディング期間にて示唆演出を行い、該大当り遊技状態の後に移行する確変状態において、該示唆演出における画像をそのまま背景として表示することにより設定示唆履歴の表示を行うこととしてもよい。

40

【0422】

また、本特徴部084IWでは、上述したように、いずれの演出態様のアイキャッチ演出についても設定示唆履歴として表示可能であることとしたが、設定示唆履歴の表示対象としない種類のアイキャッチ演出の演出態様が設けられているものであってもよい。

【0423】

例えば、示唆演出実行手段は、遊技者にとって不利な設定値が設定されていることを示唆する第1示唆演出（例えば、第1設定示唆態様のアイキャッチ演出）と、遊技者にとっ

50

て有利な設定値が設定されていることを示唆する第2示唆演出（例えば、第2設定示唆態様～第4設定示唆態様のアイキャッチ演出）とを実行可能であり、表示制御手段は、第1示唆演出に関する第1示唆関連表示の表示を制限し、第2示唆演出に関する第2示唆関連表示を表示可能である（例えば、演出制御用CPU120は、設定示唆履歴として、第1設定示唆態様のアイキャッチ演出を表示せず、第2設定示唆態様～第4設定示唆態様のアイキャッチ演出を表示する）こととしてもよい。これにより、遊技意欲が低下することを防ぐことができる。

【0424】

なお、遊技者にとって「有利な設定値」と「不利な設定値」とは、大当たり確率を基準に区分されるもの（大当たり確率が所定の閾値以上である設定値を「有利な設定値」とし、所定の閾値未満である設定値を「不利な設定値」とするもの）であってもよいし、出玉率（発射した遊技球の数に対する賞球数の割合）を基準に区分されるもの（出玉率が100%以上である設定値を「有利な設定値」とし、100%未満である設定値を「不利な設定値」とするもの）であってもよい。

10

【0425】

また、「第1示唆関連表示の表示を制限」とするとは、第1示唆演出を実行したことは記憶するものの、第1示唆関連表示の表示を制限することと、第1示唆演出を実行したことを記憶せず、第1示唆関連表示の表示を制限することを含む概念である。

【0426】

また、「表示を制限」とするとは、表示を一切行わないものであってもよいし、制限しないものよりも消極的に表示するものであってもよい。例えば、第2示唆関連表示よりも小さい範囲で第1示唆関連表示の表示を行うこととしてもよいし、第2示唆関連表示よりも短い期間に亘って第1示唆関連表示の表示を行うこととしてもよい。

20

【0427】

また、例えば、示唆演出実行手段は、特定の設定値が設定されていることを確定的に報知する確定示唆演出（例えば、第4設定示唆態様のアイキャッチ演出）を実行可能であり、表示制御手段は、確定示唆演出に関連する示唆関連表示の表示を制限する（例えば、演出制御用CPU120は、設定示唆履歴として、第4設定示唆態様のアイキャッチ演出を表示しない）こととしてもよい。これにより、いずれの設定値が設定されているかを想像する余地を残すことができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0428】

なお、「特定の設定値が設定されていることを確定的に報知する確定示唆演出」としては、上述したように現在設定されている設定値が、設けられている設定値のうち遊技者にとって最も有利な設定値であることを確定的に報知するものに限られず、設けられている設定値のうち遊技者にとって最も不利な設定値（例えば、「1」）であることを確定的に報知するものや、他の設定値（例えば、「2」～「5」）であることを確定的に報知するものであってもよい。

【0429】

例えば、遊技者にとって有利な設定値が設定されていることを確定的に報知する確定示唆演出に関連する示唆関連表示の表示を制限するものであれば、過度に射幸心を煽ることを防止することができる。また例えば、遊技者にとって不利な設定値が設定されていることを確定的に報知する確定示唆演出に関連する示唆関連表示の表示を制限するものであれば、遊技者の遊技意欲の低下を防止することができる。

40

【0430】

また、ライブ演出中の遊技者の動作状況（一般入賞口10への遊技球の入賞数）にもとづいてカード態様が決定されることとしたが、これに限るものではなく、例えば、ライブ演出中の遊技者の動作状況にもとづいてカード態様が決定されることとしてもよい。具体的には、以下の変形例を用いて説明する。なお、上述した実施の形態と同じ箇所については、説明を省略する。

【0431】

50

変形例では、プッシュボタン 3 1 B を用いたリズムゲームをライブ演出中に行い、該リズムゲームの得点にもとづいてカプセル態様（カード態様の選択割合）が決定されるものである。

【0432】

ここで、リズムゲームにおける演出制御用 CPU 1 2 0 の制御について説明する。リズムゲームにおいて、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ライブ演出中にスピーカ 8 L , 8 R から出力される楽曲のリズムに合わせたタイミングを視覚的に提示（画像表示装置 5 に表示）し、提示したタイミング（以下、提示タイミングとすることがある）の前後に設けられた受付可能期間にてプッシュボタン 3 1 B の操作を検出したことにもとづいて得点を加算する。

10

【0433】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、受付可能期間にてプッシュボタン 3 1 B の操作を検出した場合、提示タイミングとプッシュボタン 3 1 B の操作を検出した操作タイミングとの誤差にもとづいて異なる得点を加算する。具体的に、受付可能期間は、提示タイミングからの誤差が小さい期間から第 1 期間、第 2 期間、第 3 期間および第 4 期間に区分されており、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 期間にてプッシュボタン 3 1 B の操作を検出した場合には 1 0 万点、第 2 期間にてプッシュボタン 3 1 B の操作を検出した場合には 5 万点、第 3 期間にてプッシュボタン 3 1 B の操作を検出した場合には 3 万点、第 4 期間にてプッシュボタン 3 1 B の操作を検出した場合には 1 万点をそれぞれ加算し、加算後の得点を画像表示装置 5 に表示する。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 期間にてプッシュボタン 3 1 B の操作を検出した場合には「P E R F E C T」の文字を、第 2 期間にてプッシュボタン 3 1 B の操作を検出した場合には「G R E A T」の文字を、第 3 期間にてプッシュボタン 3 1 B の操作を検出した場合には「G O O D」の文字を、第 4 期間にてプッシュボタン 3 1 B の操作を検出した場合には「B A D」の文字を画像表示装置 5 に表示する。

20

【0434】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、リズムゲームにおける最終的な得点（スコア）にもとづいてカプセル態様を決定する。具体的に、リズムゲームにおけるスコアが 3 0 万点未満であれば「青」を、3 0 万点以上 8 0 万点未満であれば「緑」を、8 0 万点以上であれば「赤」をカプセル態様として決定し、決定したカプセル態様に応じた選択割合にてカード態様を決定する。すなわち、この変形例では、プッシュボタン 3 1 B の操作回数および操作タイミングにもとづいてカプセル態様が決定されるものである。

30

【0435】

図 8 - 2 5 は、変形例における特別ライブ演出の表示例を示す説明図である。例えば、電源投入から 1 0 1 回目の変動において、特別ライブ演出を行うことを報知する演出を行った後に説明画像（ライブ演出中にリズムゲームを行うことに関する説明）を表示する説明演出動画を表示し（図 8 - 2 5（1）,（2））、説明演出動画の表示が終了した後にライブ演出動画を表示する（図 8 - 2 5（3））。

【0436】

ここで表示されるライブ演出動画では、リズムゲームに関する表示が行われる。例えば、画像表示装置 5 の下方の表示領域において実線が固定表示されるとともに、プッシュボタン 3 1 B を模した操作指示画像が点線を伴って上方から下方へ移動表示される。そして、点線が実線に達したタイミング（提示タイミング）におけるプッシュボタン 3 1 B への操作を促すものである。

40

【0437】

ライブ演出動画の表示中における受付可能期間にてプッシュボタン 3 1 B への操作を検出する度に、操作を検出した期間に応じた得点を加算して表示する（図 8 - 2 5（4））。図示する例では、第 3 期間にてプッシュボタン 3 1 B への操作を検出したことから 3 万点が加算表示され、「G O O D」の文字が表示される。

【0438】

ライブ演出動画の表示が終了した後にガチャ演出動画を表示する（図 8 - 2 5（5））

50

。図示する例では、リズムゲームのスコアが 87 万点となっている。

【0439】

ガチャ演出動画において、装置から青色のカプセルが飛び出し（図 8 - 25（6））、リズムゲームのスコアがカプセルに作用してカプセルの色が青色から赤色へ変化し（図 8 - 25（7））、カプセルから第 3 態様（3 個の星マークが付された態様）のカードが表示される（図 8 - 25（8））。

【0440】

以上に説明したように、変形例によれば、遊技者による遊技を実行可能な遊技機であって、遊技者の動作を検出する検出手段（本例では、プッシュセンサ 35B）と、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な設定手段と、設定手段による設定に関する示唆を行う複数種類の示唆演出のうちいずれかを実行可能な示唆演出実行手段と、示唆演出実行手段により示唆演出が実行される前の特定期間にて特定演出を実行可能な特定演出実行手段とを備え、示唆演出実行手段は、特定期間における遊技者の動作の検出状況に応じて異なる割合にて複数種類の示唆演出のうちいずれかの示唆演出を実行する（本例では、変形例における演出制御用 CPU 120 は、ライブ演出期間におけるリズムゲームのスコア（プッシュボタン 31B の操作回数および操作タイミング）に応じてカプセル態様を選択し、選択したカプセル態様にもとづいてカード態様を選択し、選択したカード態様のカード画像を表示する）こととした。これにより、特定期間における動作の検出状況に応じて示唆演出の選択割合が異なるため、演出にバリエーションを持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0441】

なお、ここでは「動作の検出状況」としてリズムゲームのスコア（すなわち動作検出回数および動作検出タイミング）を用いて説明したが、これに限るものではない。例えば、ライブ演出期間中におけるプッシュボタン 31B への操作の有無に応じて異なる割合にて複数種類の示唆演出のうちいずれかの示唆演出を実行することとしてもよい。すなわち、示唆演出実行手段は、特定期間における遊技者による動作が検出されたか否かに応じて異なる割合にて複数種類の示唆演出のうちいずれかの示唆演出を実行する（例えば、変形例における演出制御用 CPU 120 は、ライブ演出期間におけるプッシュボタン 31B への操作の検出回数が 0 回であるか 1 回以上であるかに応じてカプセル態様を選択し、選択したカプセル態様にもとづいてカード態様を選択し、選択したカード態様のカード画像を表示する）こととしてもよい。これにより、遊技の興趣を向上させることができる。

【0442】

「動作の検出状況」としては、他にも、動作の継続した検出期間の長さや、動作の検出頻度であってもよい。

【0443】

また、検出手段が検出する動作は、プッシュボタン 31B の押下に限るものではなく、スティックコントローラ 31A に対する傾倒操作や、赤外線センサや光センサ等の非接触型のセンサにより検出可能な遊技者の動作や、押圧センサにより検出可能な遊技者の動作であってもよい。

【0444】

また、示唆演出実行手段は、示唆演出として、第 1 示唆演出と該第 1 示唆演出よりも設定値を特定しやすい第 2 示唆演出とを実行可能であり、特定期間において、遊技者の動作の検出頻度が高い場合、遊技者の動作の検出頻度が低い場合と比較して、高い割合で第 2 示唆演出を実行可能である（本例では、変形例における演出制御用 CPU 120 は、ライブ演出期間におけるリズムゲームのスコアが高い場合の方が、該スコアが低い場合よりもカプセル態様として「赤」を選択しやすく、「赤」のカプセル態様が選択された場合は「青」や「緑」のカプセル態様が選択された場合よりも第 3 態様が選択されやすい）こととした。これにより、発射された遊技媒体の数によって、実行される示唆演出の種類が変わるので、遊技の興趣を向上させることができるとともに、遊技媒体の発射を促進することができる。

【 0 4 4 5 】

なお、この変形例では、ライブ演出中における遊技者の動作にもとづいて異なるカプセル態様を選択することとしたが、ライブ演出中に加え、説明演出中における遊技者の動作にもとづいて異なるカプセル態様を選択することとしてもよい。

【 0 4 4 6 】

また、出力される楽曲が異なる複数の態様のライブ演出を実行可能であることとしてもよく、その場合、出力される楽曲のリズムに対応するリズムゲームが行われるもの（すなわち、楽曲の異なる複数種類のリズムゲームが設けられているもの）であってもよい。これにより、演出にバリエーションを持たせることができ、興趣の向上を図ることができる。

10

【 0 4 4 7 】

また、リズムゲームの難易度を遊技者が選択可能であることとしてもよい。例えば、遊技者の操作にもとづいてリズムゲームの難易度を、イージー、ノーマル、ハードの3種類から選択し、選択した難易度に応じたリズムゲームを行うこととしてもよい。例えば、イージーは受付可能期間が10回設けられ、ノーマルは受付可能期間が20回設けられ、ハードは受付可能期間が30回設けられていることとしてもよい。

【 符号の説明 】

【 0 4 4 8 】

- 1 ... パチンコ遊技機
- 2 ... 遊技盤
- 3 ... 遊技機用枠
- 4 A、4 B ... 特別図柄表示装置
- 5 ... 画像表示装置
- 6 A ... 入賞球装置
- 6 B ... 可変入賞球装置
- 7 ... 特別可変入賞球装置
- 8 L、8 R ... 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
- 22 A、22 B ... 始動口スイッチ
- 23 ... カウントスイッチ
- 30 ... 打球操作ハンドル
- 31 A ... スティックコントローラ
- 31 B ... プッシュボタン
- 32 ... 可動体
- 100 ... 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 101、121 ... ROM
- 102、122 ... RAM
- 103 ... CPU
- 104、124 ... 乱数回路
- 105、125 ... I/O
- 120 ... 演出制御用CPU
- 123 ... 表示制御部

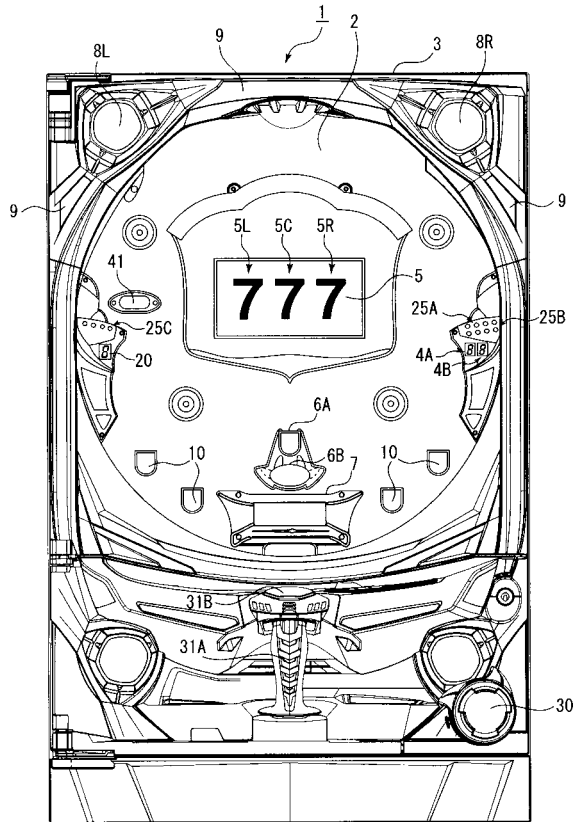
20

30

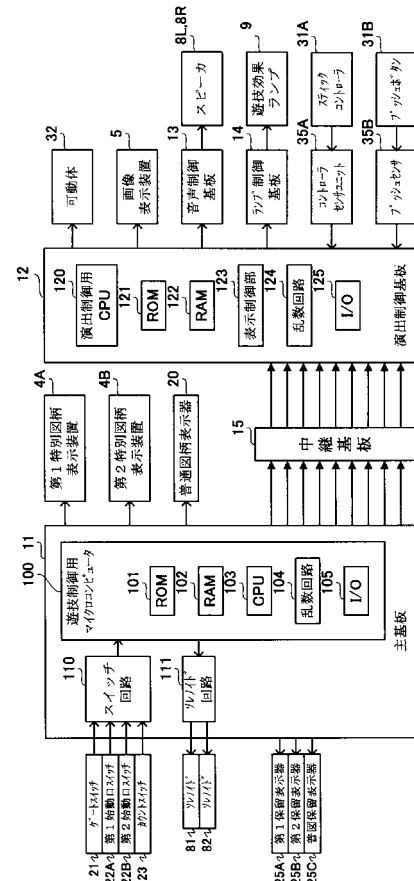
40

50

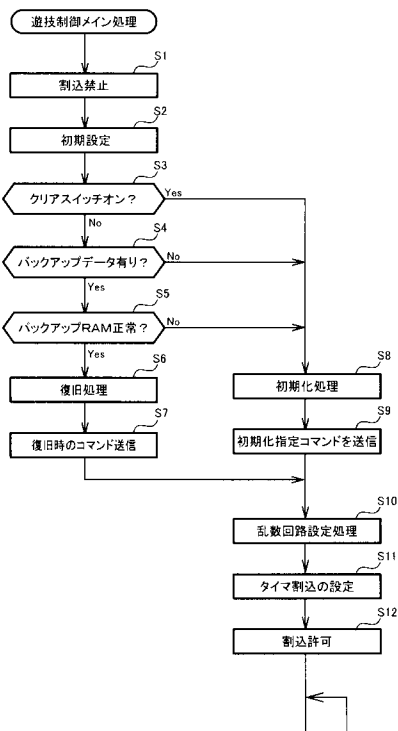
【図 1】



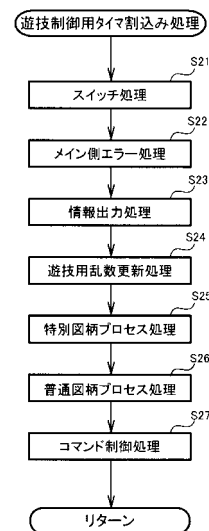
【図 2】



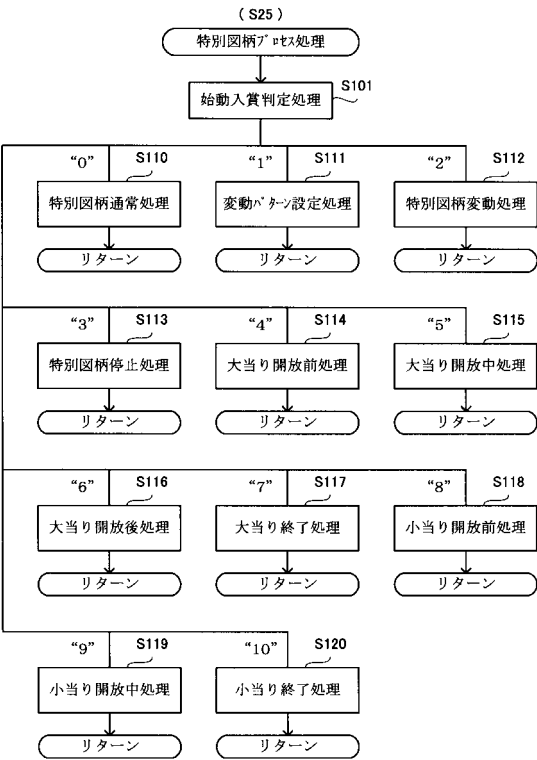
【図 3】



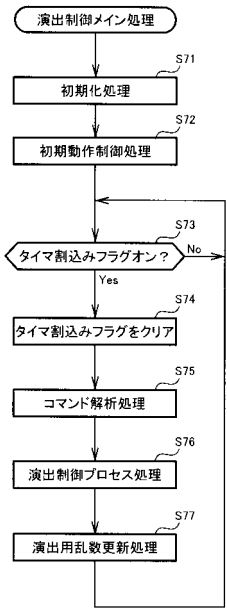
【図 4】



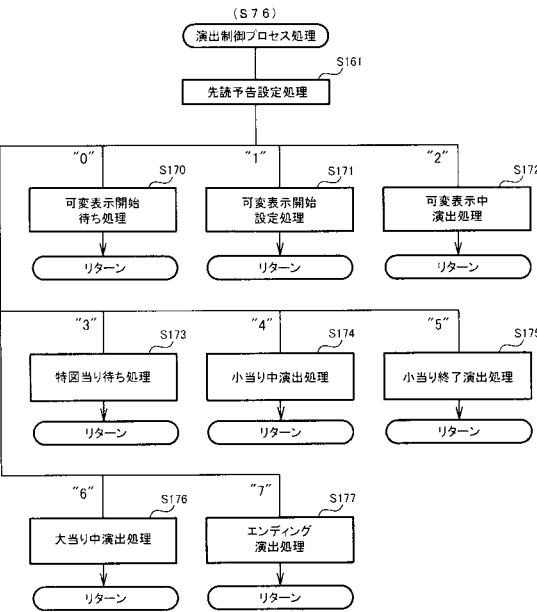
【 図 5 】



【 図 6 】



【 図 7 】



【 図 8 - 1 】

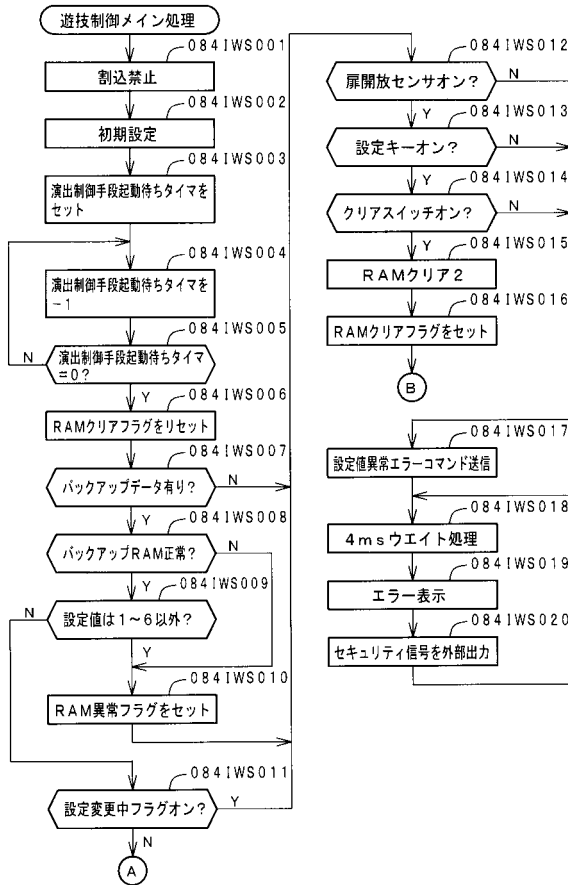
(A) 非確変状態 (低確率状態)

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
大当り確率	205/65536	215/65536	225/65536	235/65536	245/65536	2470/65536
小当り確率	6298/65536	6298/65536	6298/65536	6298/65536	6298/65536	6298/65536
はずれ確率	59033/65536	59023/65536	59013/65536	59003/65536	58993/65536	58991/65536

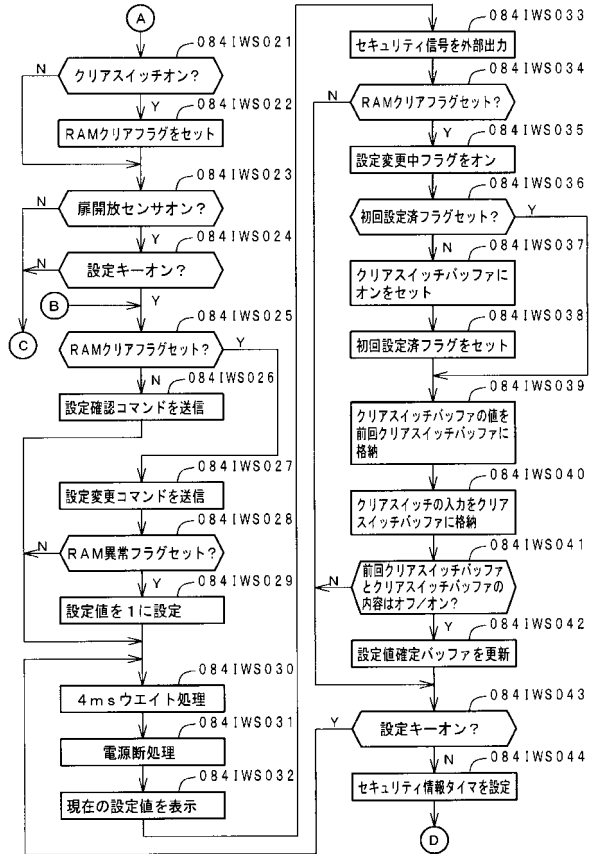
(B) 確変状態 (高確率状態)

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
大当り確率	2050/65536	2150/65536	2250/65536	2350/65536	2450/65536	2470/65536
小当り確率	6298/65536	6298/65536	6298/65536	6298/65536	6298/65536	6298/65536
はずれ確率	57188/65536	57088/65536	56988/65536	56888/65536	56788/65536	56768/65536

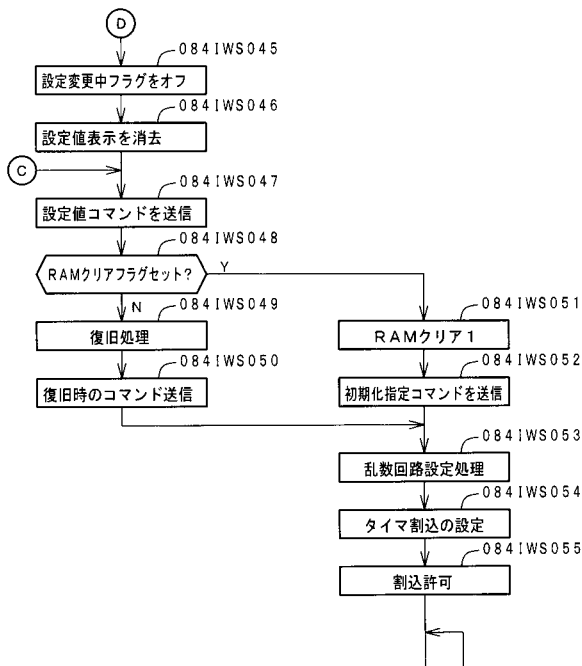
【図 8 - 2】



【図 8 - 3】



【図 8 - 4】



【図 8 - 5】

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 8 - 6】

設定変更処理における表示モニタの表示態様

(A) 遊技中

b L. 3 5

電源OFF

- ・大当り遊技中であればソレノイドへの電力供給が途絶えるので大入賞口閉鎖
- ・規制部材が許容状態に変化

(B) 電源OFF中

(C) 電源投入 (クリアスイッチ操作有、設定キーON)

1

クリアスイッチ (兼用スイッチ) 操作

(D) 設定値を変更 (設定値をRAMのバックアップ領域に格納)

2

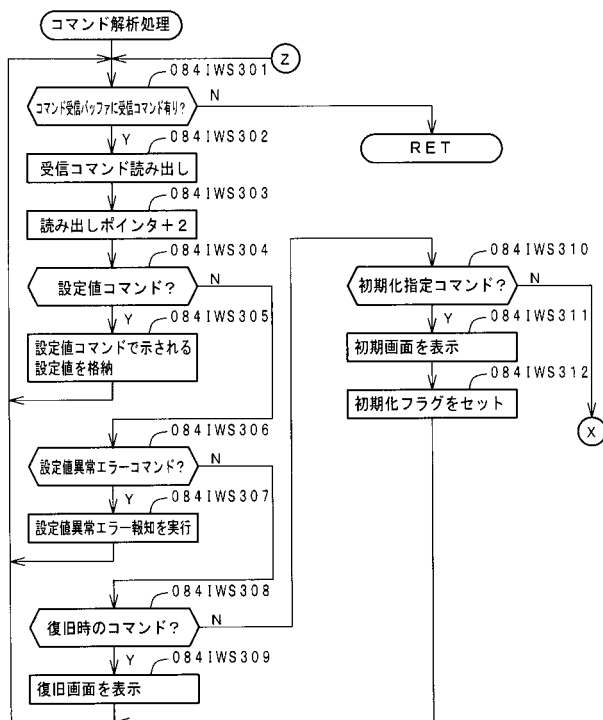
設定キーOFF

(E) 設定完了 (消灯)

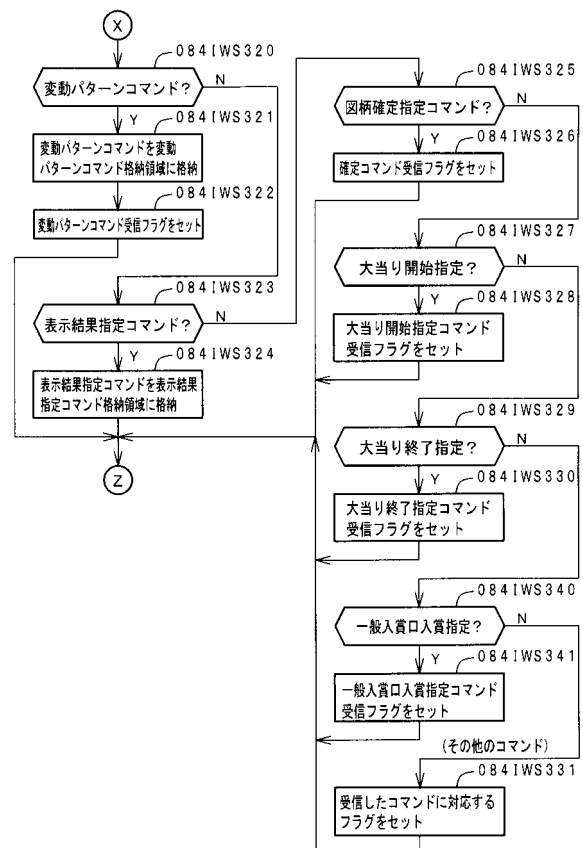
【図 8 - 7】

可変表示結果	変動パターン	演出内容	変動時間
はずれ	Pt11	非リーチはずれ (通常)	5秒
	Pt12	非リーチはずれ (短縮)	2秒
	Pt13	ノーマルリーチはずれ	15秒
	Pt14	SPリーチはずれ	30秒
大当り	Pt21	ノーマルリーチ大当り	15秒
	Pt22	SPリーチ大当り	30秒

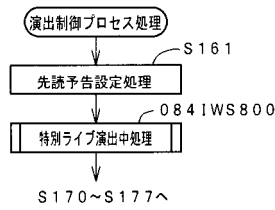
【図 8 - 8】



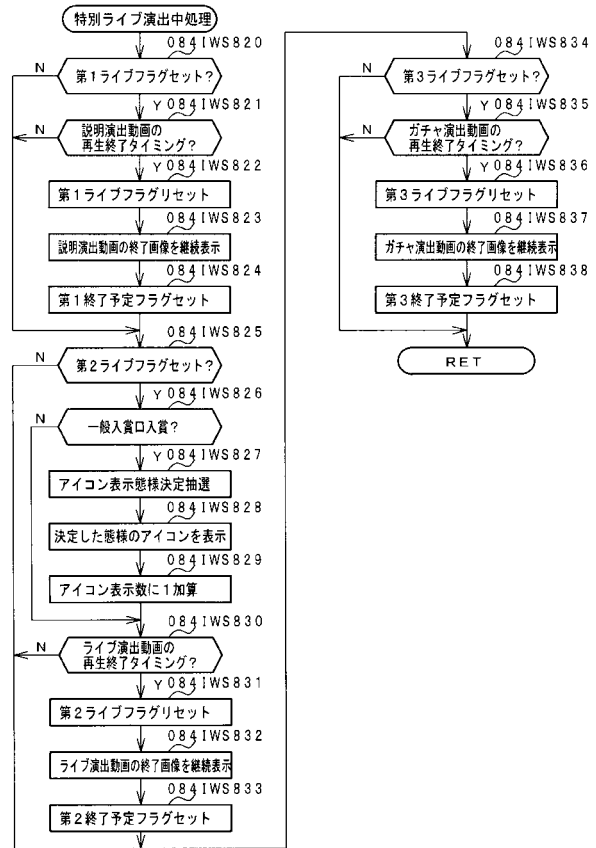
【図 8 - 9】



【図 8 - 10】



【図 8 - 11】

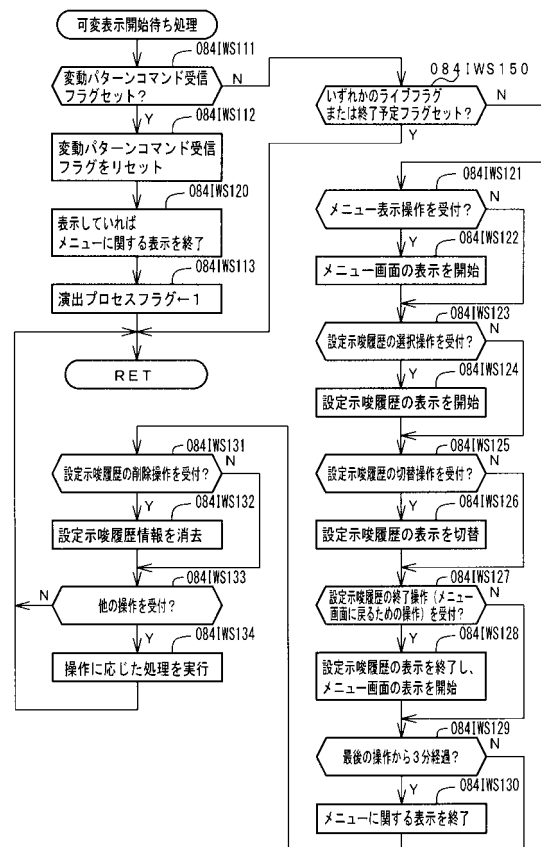


【図 8 - 12】

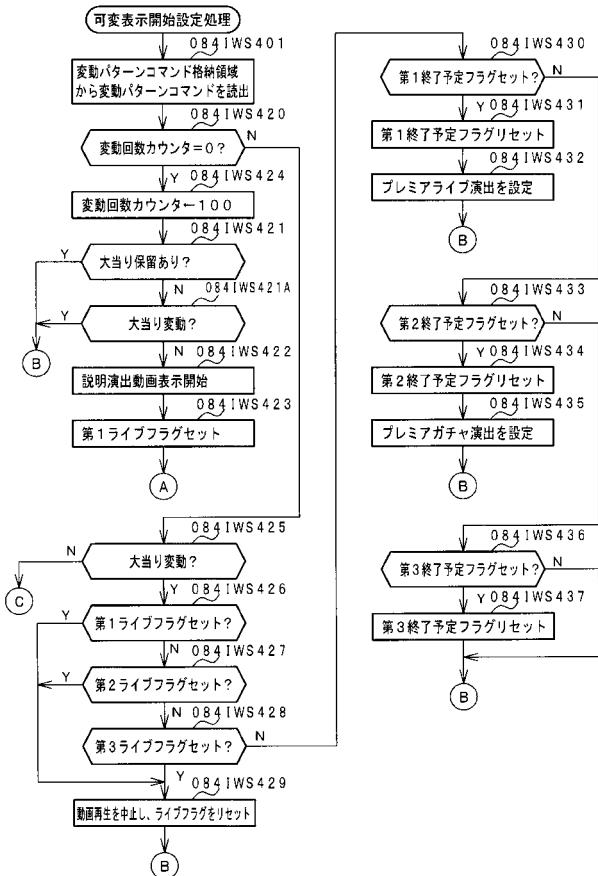
アイコン表示態様決定抽選テーブル

アイコン	設定値1	設定値2	設定値3	設定値4	設定値5	設定値6
表示態様	65%	60%	55%	45%	40%	35%
通常態様	35%	40%	45%	55%	60%	65%
特殊態様						

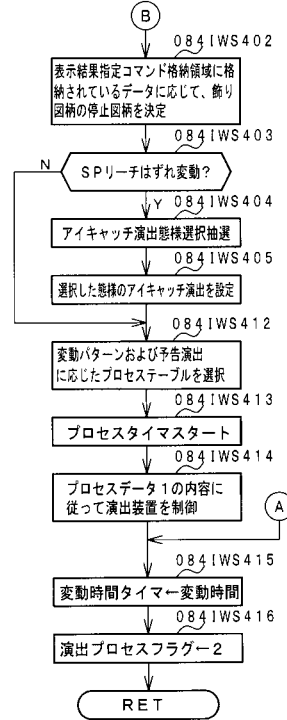
【図 8 - 13】



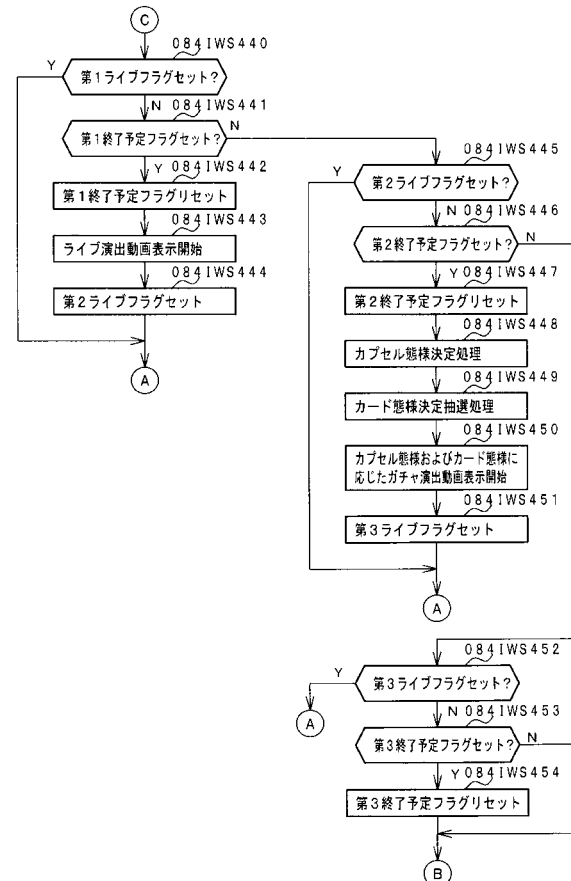
【図 8 - 14】



【図 8 - 15】



【図 8 - 16】



【図 8 - 17】

(A)カプセル形態決定用テーブル

アイコン 表示数	カプセル 形態
0~3	青
4~6	緑
7以上	赤

(B)カード形態決定抽選テーブル

カプセル 形態	カード形態	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
青	第1形態	82%	72%	36%	22%	22%	12%
	第2形態	18%	28%	45%	49%	34%	35%
	第3形態	-	-	19%	29%	44%	53%
緑	第1形態	78%	68%	30%	20%	20%	9%
	第2形態	22%	32%	50%	50%	33%	37%
	第3形態	-	-	20%	30%	45%	54%
赤	第1形態	80%	70%	33%	19%	19%	9%
	第2形態	20%	30%	45%	49%	33%	34%
	第3形態	-	-	22%	32%	48%	57%

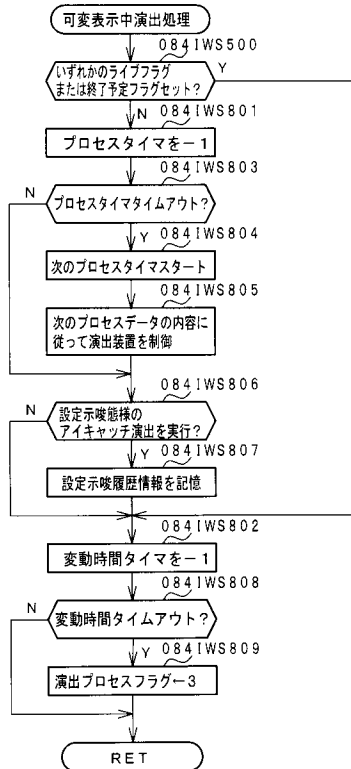
(C)特性テーブル

カプセル 形態	特性
カード形態	第1形態 ・低設定示唆(1, 2>3, 4, 5, 6) ・奇数設定示唆(奇数>偶数)
	第2形態 ・中設定示唆(3, 4>1, 2, 5, 6) ・偶数設定示唆(偶数>奇数)
	第3形態 ・高設定示唆(5, 6>3, 4) ・1, 2否定(=0%) ・偶数設定示唆(偶数>奇数)
カプセル 形態	青 ・第1形態の選択割合が高い
	緑 ・第2形態の選択割合が高い
	赤 ・第3形態の選択割合が高い

(D)アイキャッチ演出形態選択抽選テーブル

アイキャッチ 演出形態	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
非設定示唆形態	50%	50%	50%	50%	50%	50%
第1設定示唆形態	27%	27%	27%	20%	20%	20%
第2設定示唆形態	23%	23%	23%	25%	25%	24%
第3設定示唆形態	-	-	-	5%	5%	5%
第4設定示唆形態	-	-	-	-	-	1%

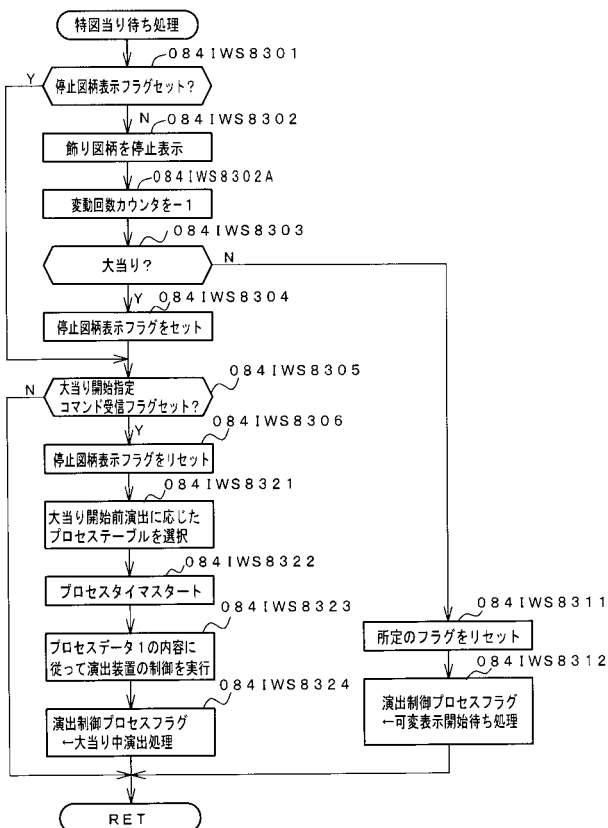
【図 8 - 18】



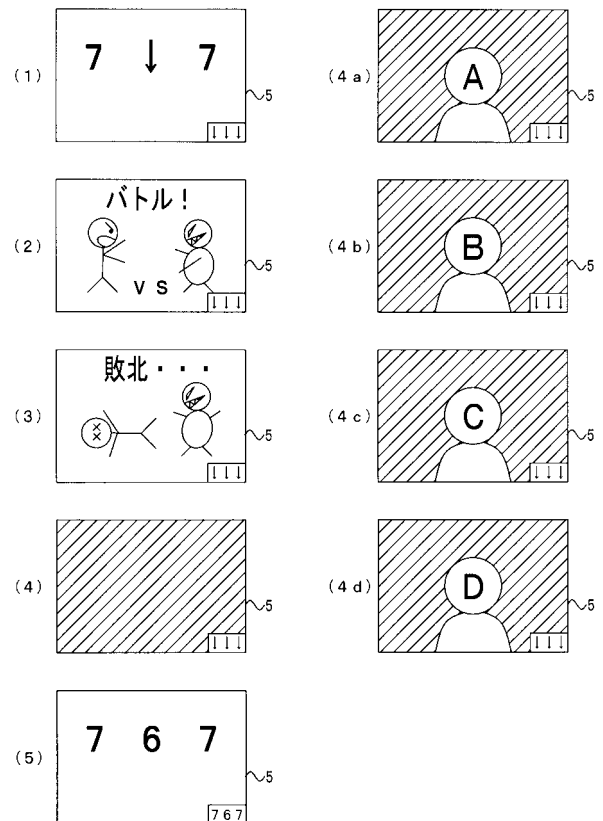
【図 8 - 19】

設定示唆履歴格納領域		
アイキャッチ演出態様		時刻
1	第1設定示唆態様	10:34
2	第2設定示唆態様	11:08
3	第2設定示唆態様	11:45
4	第3設定示唆態様	14:32
5	第1設定示唆態様	14:58
6	第1設定示唆態様	15:15
.	.	.

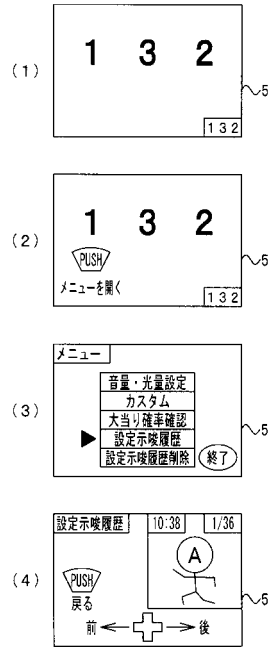
【図 8 - 20】



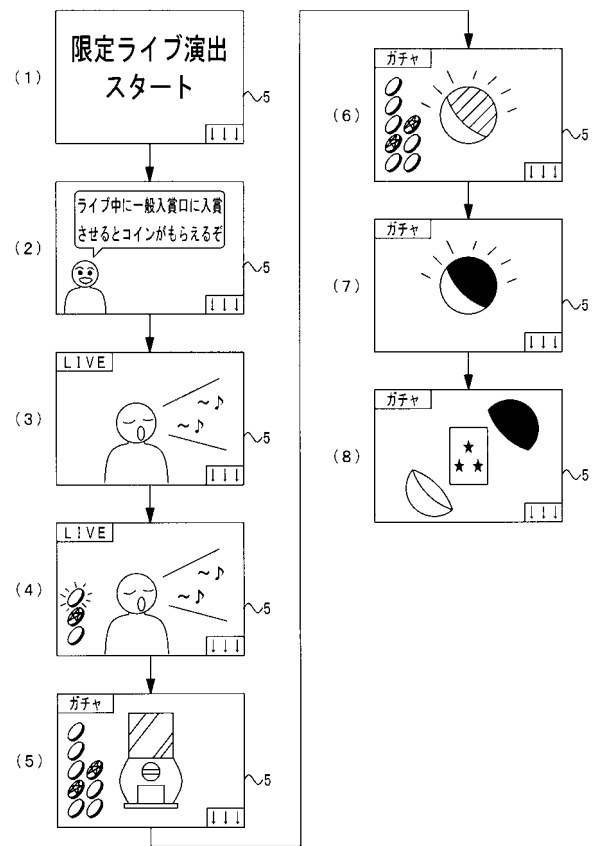
【図 8 - 21】



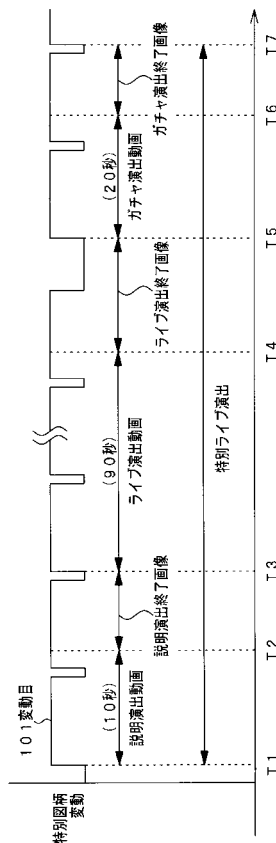
【図 8 - 2 2】



【図 8 - 2 3】



【図 8 - 2 4】



【図 8 - 2 5】

