

(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2020-195864

(P2020-195864A)

(43) 公開日 令和2年12月10日(2020.12.10)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 3 3 3

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 270 頁)

(21) 出願番号	特願2020-151713 (P2020-151713)	(71) 出願人	000144153
(22) 出願日	令和2年9月10日 (2020.9.10)		株式会社三共
(62) 分割の表示	特願2018-160387 (P2018-160387)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
	の分割	(72) 発明者	小倉 敏男
原出願日	平成30年8月29日 (2018.8.29)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
		Fターム(参考)	2C333 AA11 CA15 CA29 CA49 CA73 GA04

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技興趣を向上でき、また、演出効果を高めた遊技機を提供する。

【解決手段】少なくとも第1数値表示領域と第2数値表示領域とを有する表示手段と、第1数値表示領域と第2数値表示領域の少なくともいずれか一方において数値を更新して特定値とする所定演出と、所定演出に関する示唆を行う特別演出と、を実行可能な演出実行手段と、を備え、演出実行手段は、特別演出として、第1数値表示領域と第2数値表示領域との少なくともいずれか一方の領域で表示される内容に対する示唆演出を実行可能である。また、スーパーリーチAとなる場合には、画像表示装置に味方キャラクタが表示されてリーチ演出が開始される。リーチ演出が開始されてから所定期間経過すると、画像表示装置の画面全体にスーパーリーチAのタイトルが表示されるとともに、スピーカからリーチのタイトル名に対応する音声が出力されることで、スーパーリーチAのタイトルが報知される。

【選択図】 図10-13

【図10-13】

実行が決定されたタイム演出に応じた
 タイム演出実行示唆演出の実行決定割合

実行が決定された タイム演出	第1タイム演出 実行示唆演出	第2タイム演出 実行示唆演出
ノーマルのみ	80%	20%
スペシャルのみ	40%	60%
ノーマル＋スペシャル	10%	90%

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技を行うことが可能な遊技機であって、

少なくとも第 1 数値表示領域と第 2 数値表示領域とを有する表示手段と、

前記第 1 数値表示領域と前記第 2 数値表示領域の少なくともいずれか一方において数値を更新して特定値とする所定演出と、前記所定演出に関する示唆を行う特別演出と、を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、前記特別演出として、前記第 1 数値表示領域と前記第 2 数値表示領域との少なくともいずれか一方の領域で表示される内容に対する示唆演出を実行可能であり、

さらに、

遊技者にとって有利な有利状態に制御されることを示唆する有利示唆演出を実行可能な有利示唆演出実行手段と、

前記有利示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段と、を備え、

前記タイトル報知手段は、前記有利示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該有利示唆演出に対応したタイトルを報知可能である

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技を行うことが可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機には、複数のタイマ（第 1 数値表示領域、第 2 数値表示領域）を表示し、いずれかのタイマの値が 0（特定値）となることによって演出（特別演出）を実行するものがある（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2015-85082 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献 1 にあっては、第 1 数値表示領域と第 2 数値表示領域とを対象とする演出が何ら実行されないため遊技興趣を向上できないという問題がある。

【0005】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、遊技興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

前記課題を解決するために、本発明の手段 1 に記載の遊技機は、

遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 やスロットマシン）であって、

少なくとも第 1 数値表示領域（例えば、ノーマルタイマを含むインターフェイス領域 18SG005I や、変形例 156SG-1 における ART の残りゲーム数表示領域）と第 2 数値表示領域（例えば、スペシャルタイマを含むタイマ画像 148SG005T や、変形例 156SG-1 における上乘ゾーンの残りゲーム数表示領域）とを有する表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

前記第 1 数値表示領域と前記第 2 数値表示領域の少なくともいずれか一方において数値

10

20

30

40

50

を更新して特定値とする所定演出（例えば、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出や、変形例 1 5 6 S G - 1 において上乗せゲーム数を A R T の残りゲーム数と上乗せゾーンの残りゲーム数に加算する部分）と、前記所定演出に関する示唆を行う特別演出（例えば、図 1 0 - 2 2 (A) や図 1 0 - 2 3 (A) に示すように、ノーマルタイマ演出の期間やスペシャルタイマ演出の期間を第 1 タイマ演出実行示唆画像 1 4 8 S G 0 0 5 A や第 2 タイマ演出実行示唆画像 1 4 8 S G 0 0 5 B にて報知する部分）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

を備え、

前記演出実行手段は、前記特別演出として、前記第 1 数値表示領域と前記第 2 数値表示領域との少なくともいずれか一方の領域で表示される内容に対する示唆演出を実行可能であり（例えば、図 1 0 - 2 2 (A)、図 1 0 - 2 3 (A)、図 1 0 - 2 4 (A) に示すように、ノーマルタイマ演出の期間やスペシャルタイマ演出の期間、ノーマルタイマ演出の期間とスペシャルタイマ演出の期間の合算値を第 1 タイマ演出実行示唆画像 1 4 8 S G 0 0 5 A や第 2 タイマ演出実行示唆画像 1 4 8 S G 0 0 5 B にて報知する部分や、変形例 1 5 6 - 1 に示すように、上乗せゲーム数を A R T の残りゲーム数と上乗せゾーンの残りゲーム数の両方に加算する部分）、

さらに、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当たり遊技状態）に制御されることを示唆する有利示唆演出（例えばリーチ演出）を実行可能な有利示唆演出実行手段（例えば演出制御用 C P U 1 2 0）と、

前記有利示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段（例えば演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

前記タイトル報知手段は、前記有利示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該有利示唆演出に対応したタイトルを報知可能である（例えば図 8 - 2 (D)、(F)）ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別演出として、第 1 数値表示領域と第 2 数値表示領域とを示唆対象とする演出を実行可能であるので、遊技興趣を向上できる。また、演出効果を高めることができる。

【0007】

本発明の手段 2 の遊技機は、手段 1 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特別演出として、前記第 1 数値表示領域と前記第 2 数値表示領域とのいずれか一方のみを示唆対象とする演出を実行可能である（例えば、図 1 0 - 2 2 に示すように、ノーマルタイマ演出の期間を第 1 タイマ演出実行示唆画像 1 4 8 S G 0 0 5 A や第 2 タイマ演出実行示唆画像 1 4 8 S G 0 0 5 B にて報知する部分と、図 1 0 - 2 3 に示すように、スペシャルタイマ演出の期間を第 1 タイマ演出実行示唆画像 1 4 8 S G 0 0 5 A や第 2 タイマ演出実行示唆画像 1 4 8 S G 0 0 5 B にて報知する部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別演出の示唆対象である数値表示領域に対して遊技者を注目させることができる。

【0008】

本発明の手段 3 の遊技機は、手段 1 または手段 2 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特別演出として、前記所定演出の実行を示唆する演出（例えば、変形例 1 5 5 S G - 2 の図 1 0 - 2 6 (F) に示す第 2 タイマ演出実行示唆演出）と、既に実行中の所定演出における数値の特別変化を示唆する演出（例えば、変形例 1 5 5 S G - 2 の図 1 0 - 2 6 (C) に示す加算演出）とを実行可能であることを特徴としている。

この特徴によれば、特別演出に対して遊技者を注目させることができる。

【0009】

本発明の手段 4 の遊技機は、手段 1 ～手段 3 のいずれかに記載の遊技機であって、動作を検出可能な動作検出手段（例えば、プッシュボタン 3 1 B）を備え、

10

20

30

40

50

前記演出実行手段は、前記動作検出手段の検出結果にもとづいて動作対応演出（例えば、ボタン操作演出）を実行可能であり、

前記第１数値表示領域は、前記所定演出として第１期間（例えば、図１０－２０（Ｂ））に示すように、ノーマルタイマ演出の開始から飾り図柄がリーチの組合せとなるまでの１５秒間）が経過したときに数値が前記特定値となる表示領域であり、

前記第２数値表示領域は、前記所定演出として前記第１期間よりも長期間である第２期間（例えば、図１０－２０（Ｂ））に示すように、スペシャルタイマ演出の開始からカットイン演出が開始されるまでの４５秒間または５５秒間）が経過したときに数値が前記特定値となる表示領域であり、

前記第２期間中は、前記第１期間よりも前記動作対応演出が実行される割合が高い（例えば、図１０－１９及び図１０－２０に示すように、スペシャルタイマ演出中は必ずボタン操作演出が実行される一方でノーマルタイマ演出中はボタン操作演出が実行されない部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出中における遊技興趣の低下を抑えることができる。

【００１０】

本発明の手段５の遊技機は、手段１～手段４のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第１数値表示領域と前記第２数値表示領域の少なくともいずれか一方を視認困難状態に変化させる変化演出（例えば、変形例１５６ＳＧ－２として図１０－２８に示す隠蔽演出）を実行可能であり、

前記第１数値表示領域と前記第２数値表示領域の少なくともいずれか一方が前記視認困難状態であるときに、該視認困難状態である数値表示領域の数値を前記特定値としない（例えば、変形例１５６ＳＧ－２として図１０－２８に示すように、ショートタイマがタイマアウトするよりも前にショートタイマの隠蔽を終了する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と変化演出とを好適に実行することができる。

【００１１】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の手段６～手段１３に係る発明が含まれる。従来より、遊技機において、特開２０１６－１０１４２８号公報に示されているような、リーチ演出の開始時に、リーチ演出の種類を報知するタイトル表示を行うものがあった。上記した従来の遊技機では、演出効果を高めることが望まれており、この点に鑑み、演出効果を高めることができる遊技機の提供が求められている。

上記目的を達成するため、別態様による手段６の遊技機は、

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

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

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

前記タイトル報知手段は、前記有利示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該有利示唆演出に対応したタイトルを報知可能である（例えば図８－２（Ｄ）、（Ｆ））。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【００１２】

手段７の遊技機は、手段６に記載の遊技機であって、

前記有利示唆演出実行手段は、複数種類の前記有利示唆演出を実行可能であって、

複数種類の前記有利示唆演出において、前記所定期間内の演出の少なくとも一部は共通の態様で実行可能であるようにしてもよい（例えば図８－２（Ｃ））。

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

10

20

30

40

50

【0013】

手段8の遊技機は、手段6または手段7に記載の遊技機であって、
前記有利示唆演出実行中の複数の実行タイミングにおいて、前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出（例えば発展演出や予告演出）を実行可能であり、
前記所定期間中には前記特定演出の実行タイミングが設けられないようにしてもよい。
このような構成によれば、タイトルの報知後でも遊技者の期待感を維持することができる。

【0014】

手段9の遊技機は、手段6から手段8のいずれかに記載の遊技機であって、
前記有利示唆演出実行手段は、前記有利示唆演出として少なくとも第1有利示唆演出（例えばスーパーリーチAやスーパーリーチBのリーチ演出）と第2有利示唆演出（例えばスーパーリーチDやスーパーリーチEのリーチ演出）とを実行可能であり、
前記タイトル報知手段は、前記第2有利示唆演出では、当該第2有利示唆演出の開始時から当該第2有利示唆演出に対応したタイトルを報知するようにしてもよい。
このような構成によれば、有利示唆演出に応じたタイトルの報知を実行できるので演出効果が向上する。

【0015】

手段10の遊技機は、手段9に記載の遊技機であって、
前記第2有利示唆演出が実行された場合よりも前記第1有利示唆演出が実行された場合の方が前記有利状態に制御される割合が高いようにしてもよい。
このような構成によれば、演出効果が向上する。

【0016】

手段11の遊技機は、手段6から手段10のいずれかに記載の遊技機であって、
前記有利示唆演出実行手段は、前記所定期間において報知されるタイトルに関連する演出態様で前記有利示唆演出を実行可能であるようにしてもよい。
このような構成によれば、演出効果が向上する。

【0017】

手段12の遊技機は、手段6から手段11のいずれかに記載の遊技機であって、
遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えばスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31B）と、
前記検出手段に対応した特定表示（例えば小ボタン画像31AK043、大ボタン画像31AK047、スティック画像31AK051）を行う特定表示実行手段（例えば演出制御用CPU120）と、をさらに備え、
前記特定表示実行手段は、
前記特定表示として、第1特定表示（例えば小ボタン画像31AK043）と、前記第1特定表示よりも遊技者にとって有利度が高い第2特定表示（例えば、大ボタン画像31AK047、スティック画像31AK051）を表示可能であり、
前記検出手段による検出の有効期間において、前記第1特定表示を表示した後に当該第1特定表示を前記第2特定表示に変化させ（例えば図8-10（E）、図8-11（I））、
前記検出手段による検出の有効期間において、変化後の前記第2特定表示を用いた動作演出が実行されるようにしてもよい（例えば図8-11（J）、（K））。
このような構成によれば、演出効果が向上する。

【0018】

手段13の遊技機は、手段6から手段12のいずれかに記載の遊技機であって、
前記有利状態への制御の期待度を示唆する示唆表示として、表示サイズが第1サイズである第1示唆表示（図8-12（a）に示すシャッター演出時に表示する第1サイズのシャッター画像31AK061による表示等）と、表示サイズが第2サイズである第2示唆表示（図8-12（d）に示すリーチタイトル演出時に表示する第2サイズのリーチタイトル画像31AK062等）とを表示可能な表示手段（例えば画像表示装置5、演出制御

10

20

30

40

50

用CPU120)をさらに備え、

前記表示手段は、

態様の異なる複数種類の要素(図8-12(a)、(d)に示す要素E1(バナナ)、要素E2(メロン)、要素E3(リンゴ)、要素E4(スイカ)、要素E5(イチゴ)等)を含んで構成された特定画像(図8-12(a)、(d)に示すフルーツ柄等)を表示可能であり、

前記特定画像を含むパターンにて前記第1示唆表示および前記第2示唆表示のいずれを表示するときにも、複数種類の要素が前記第1示唆表示および前記第2示唆表示のいずれにも含まれるように表示する(図8-12(a)、(d)に示すシャッター画像31AK061、リーチタイトル画像31AK062のいずれにも要素E1~E5が含まれるように表示する等)ようにしてもよい。

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

【0019】

尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであって良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであってもよい。

【図面の簡単な説明】

【0020】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-1】変動パターンやリーチの種類を説明するための図である。

【図8-2】演出動作例を示す図である。

【図8-3】演出動作例を示す図である。

【図8-4】演出動作例を示す図である。

【図8-5】演出動作例を示す図である。

【図8-6】演出動作例を示す図である。

【図8-7】演出動作例を示す図である。

【図8-8】予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-9】予告演出決定処理における決定割合を示す図である。

【図8-10】変形例の演出動作例を示す図である。

【図8-11】変形例の演出動作例を示す図である。

【図8-12】変形例の演出動作例を示す図である。

【図9-1】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図9-2】パチンコ遊技機の背面斜視図である

【図9-3】(A)、(B)は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図9-4】各乱数を示す説明図である。

【図9-5】変動パターンを例示する図である。

【図9-6】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図9-7】大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図9-8】各種大当たりの内容を示す説明図である。

【図9-9】(A)は大当たり用変動パターン判定テーブル(大当たりA用)を示す説明図であり、(B)は大当たり用変動パターン判定テーブル(大当たりB、大当たりC用)を示す説明図であり、(C)は小当たり用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図9-10】ハズレ用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

10

20

30

40

50

- 【図 9-11】遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-12】設定値確認処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-13】(A) は RAM クリア処理を示すフローチャートであり、(B) は RAM の概略図である。
- 【図 9-14】設定変更処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-15】タイマ割込処理の一部を示すフローチャートである。
- 【図 9-16】電源断検出処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-17】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 9-18】RAM に記憶される情報とクリアされる状態を示す説明図。
- 【図 9-19】受信コマンド毎の初期図柄を示す説明図である。 10
- 【図 9-20】パチンコ遊技機の起動時の報知態様を示す説明図である。
- 【図 9-21】電源断検出処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-22】演出制御プロセス処理の一部を示すフローチャートである。
- 【図 9-23】変形例における設定変更処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-24】変形例における演出制御メイン処理の一部を示すフローチャートである。
- 【図 9-25】変形例における画像表示装置の表示態様を示す図である。
- 【図 9-26】変形例における画像表示装置の表示態様を示す図である。
- 【図 9-27】変形例における画像表示装置の表示態様を示す図である。
- 【図 10-1】演出制御コマンドを例示する図である。
- 【図 10-2】各乱数を示す説明図である。 20
- 【図 10-3】変動パターンを例示する図である。
- 【図 10-4】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 10-5】(A) は、大当たり種別判定テーブルの構成例を示す図であり、(B) は、各種大当たりの内容を示す図である。
- 【図 10-6】遊技制御用データ保持エリアを示す図である。
- 【図 10-7】演出制御用データ保持エリアを示す図である。
- 【図 10-8】演出制御プロセス処理の一部を示す図である。
- 【図 10-9】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10-10】ノーマルタイマ演出とスペシャルタイマ演出の決定割合及び各タイマ演出の説明図である。 30
- 【図 10-11】ノーマルタイマ演出におけるリーチ報知態様の決定割合とスペシャルタイマ演出中におけるボタン操作演出の演出結果決定割合を示す図である。
- 【図 10-12】カットイン演出の演出態様決定割合を示す図である。
- 【図 10-13】各タイマ演出実行示唆演出の実行決定割合を示す図である。
- 【図 10-14】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10-15】タイマ演出実行示唆演出実行処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10-16】ノーマルタイマ演出実行処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10-17】スペシャルタイマ演出実行処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10-18】ボタン操作演出実行処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10-19】ノーマルタイマ演出のみを実行する場合のフローチャートである。 40
- 【図 10-20】スペシャルタイマ演出のみを実行する場合のフローチャートと、ノーマルタイマ演出とスペシャルタイマ演出の両方を実行する場合のフローチャートである。
- 【図 10-21】画像表示装置の表示態様を示す図である。
- 【図 10-22】画像表示装置の表示態様を示す図である。
- 【図 10-23】画像表示装置の表示態様を示す図である。
- 【図 10-24】画像表示装置の表示態様を示す図である。
- 【図 10-25】変形例における画像表示装置の表示態様を示す図である。
- 【図 10-26】変形例における画像表示装置の表示態様を示す図である。
- 【図 10-27】変形例における画像表示装置の表示態様を示す図である。
- 【図 10-28】変形例における画像表示装置の表示態様を示す図である。 50

- 【図 1 1 - 1】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
- 【図 1 1 - 2】パチンコ遊技機の背面斜視図である。
- 【図 1 1 - 3】遊技機用枠を開放した状態のパチンコ遊技機の背面斜視図である。
- 【図 1 1 - 4】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 1 1 - 5】大当り種別判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 1 1 - 6】ハズレ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 1 1 - 7】非リーチハズレ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 1 1 - 8】特徴部 1 2 1 I W における遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 9】特徴部 1 2 1 I W における遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 1 1 - 1 0】設定確認処理および設定変更処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 1 1】電源投入時に実行される処理を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 1 2】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 1 1 - 1 3】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 1 4】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 1 5】演出制御メイン処理の一部を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 1 6】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 1 1 - 1 7】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 1 1 - 1 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。 20
- 【図 1 1 - 1 9】初期出目決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 1 1 - 2 0】先読予告設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 2 1】先読みゾーン演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 2 2】可変表示開始待ち処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 2 3】遊技前示唆演出決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 1 1 - 2 4】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 2 5】スーパーリーチ種類決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 2 6】アイコンパターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 2 7】アイコンパターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 2 8】先読みゾーン演出パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。 30
- 【図 1 1 - 2 9】遊技中示唆演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 3 0】遊技中示唆演出決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 1 1 - 3 1】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 3 2】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 3 3】大当り中演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 3 4】大当り中示唆演出決定テーブル、役物演出決定テーブルおよび導光板演出決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 1 1 - 3 5】演出動作例を示す図である。
- 【図 1 1 - 3 6】演出動作例を示す図である。
- 【図 1 1 - 3 7】小当り終了演出処理（ステップ S 1 7 5）を示すフローチャートである。 40
- 【図 1 1 - 3 8】演出ステージ決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 3 9】小当り遊技の終了後に演出ステージを変更する場合の演出態様の一例を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 4 0】小当り遊技の終了後に演出ステージを変更する場合の演出態様の一例を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 4 1】先読みゾーン演出の演出態様を説明するための説明図である。
- 【図 1 1 - 4 2】先読みゾーン演出の演出態様を説明するための説明図である。
- 【図 1 1 - 4 3】リーチ中示唆演出の演出態様について説明する。
- 【図 1 1 - 4 4】リーチ中示唆演出の演出態様について説明する。 50

- 【図 1 1－4 5】変形例 1 におけるセキュリティカバーを示す図である。
- 【図 1 1－4 6】変形例 1 における遊技機用枠の開閉を示す図である。
- 【図 1 1－4 7】変形例 2 におけるセキュリティカバーを示す図である。
- 【図 1 1－4 8】変形例 2 における遊技機用枠の開閉を示す図である。
- 【図 1 1－4 9】変形例 3 におけるパチンコ遊技機を示す説明図である。
- 【図 1 1－5 0】変形例 4 における変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1－5 1】変形例 4 における可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1－5 2】小当り後示唆演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2－1】選択示唆演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 2－2】選択示唆演出実行決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2－3】選択選択肢決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2－4】提示選択肢決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2－5】選択選択肢提示位置決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2－6】選択示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。
- 【発明を実施するための形態】

【0021】

（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。

【0022】

（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。

【0023】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B が設けられている。これらは、それぞれ、7 セグメントの LED などからなる。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「ー」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。

【0024】

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。

【0025】

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

【0026】

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 L C D（液晶表示装置）や有機 E L（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。

【0027】

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 特図ゲームと同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される

10

【0028】

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。

【0029】

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。

20

【0030】

また、遊技盤 2 の所定位置には、複数の L E D を含んで構成された第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられ、第 1 保留表示器 2 5 A は、L E D の点灯個数によって、第 1 保留記憶数を表示し、第 2 保留表示器 2 5 B は、L E D の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

【0031】

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

【0032】

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

30

【0033】

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

40

【0034】

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

50

【0035】

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

【0036】

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

10

【0037】

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。

【0038】

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。

【0039】

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「ー」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。

20

【0040】

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つき、普図ゲームが実行される。

【0041】

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

30

【0042】

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。

【0043】

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

40

【0044】

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。

【0045】

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。

【0046】

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）

50

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。

【0047】

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。

【0048】

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。

10

【0049】

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。

【0050】

（遊技の進行の概略）

【0051】

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。

20

【0052】

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）。

30

【0053】

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。

【0054】

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。

【0055】

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

40

【0056】

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「ー」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。

【0057】

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

50

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。

【0058】

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。

【0059】

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。

【0060】

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。

【0061】

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。

【0062】

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。

【0063】

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

【0064】

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。

【0065】

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。

【0066】

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、

10

20

30

40

50

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。

【0067】

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。

【0068】

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。

10

【0069】

（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。

【0070】

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。

20

【0071】

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。

30

【0072】

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。

【0073】

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

40

【0074】

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

50

態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

【0075】

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

10

【0076】

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。

20

【0077】

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

【0078】

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

30

【0079】

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

40

【0080】

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

【0081】

（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、

50

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。

【0082】

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。

【0083】

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。

【0084】

CPU 103 は、ROM 101 に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板 11 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 101 が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 102 がメインメモリとして使用される。RAM 102 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップ RAM となっている。なお、ROM 101 に記憶されたプログラムの全部又は一部を RAM 102 に展開して、RAM 102 上で実行するようにしてもよい。

【0085】

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

【0086】

I/O 105 は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第 1 特別図柄表示装置 4A、第 2 特別図柄表示装置 4B、普通図柄表示器 20、第 1 保留表示器 25A、第 2 保留表示器 25B、普図保留表示器 25C など）を制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0087】

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。

【0088】

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。

【0089】

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

10

20

30

40

50

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。

【0090】

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。

【0091】

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。

【0092】

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。

【0093】

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。

【0094】

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。

【0095】

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。

【0096】

音声制御基板13は、スピーカ8L、8R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8L、8Rを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ8L、8Rから出力させる。

【0097】

ランプ制御基板14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123は、音声出力、ランプの点灯/消灯を制御する。

【0098】

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32の制御(可動体32を動作させる信号の供給等)は、演出制御用CPU120が実行するようにしてもよい。

【0099】

乱数回路124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CPU120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。

【0100】

10

20

30

40

50

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。

【0101】

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。

【0102】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

10

【0103】

（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。

【0104】

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。

20

【0105】

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。

【0106】

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

30

【0107】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップ S 3；No）、RAM 1 0 2（バックアップ RAM）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップ S 4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機 1 への電力供給が停止したときには、CPU 1 0 3 は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM 1 0 2 にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM 1 0 2 のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップ S 4 では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフで RAM 1 0 2 にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップ S 4；No）、初期化処理（ステップ S 8）を実行する。

40

【0108】

RAM 1 0 2 にバックアップデータが記憶されている場合（ステップ S 4；Yes）、

50

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

【0109】

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

【0110】

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

【0111】

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

【0112】

復旧処理または初期化处理を終了して演出制御基板12に演出制御コマンドを送信した後は、CPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS10）。そして、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込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のレジスタの設定を行い（ステップS11）、割込みを許可する（ステップS12）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば2ms）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0113】

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

【0114】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップS24）。こ

10

20

30

40

50

の後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS25）。CPU103がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

【0115】

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

10

【0116】

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

20

【0117】

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

【0118】

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

30

【0119】

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。

40

【0120】

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

50

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）。

【0121】

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。

10

【0122】

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。

【0123】

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。

20

【0124】

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。

30

【0125】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“8”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。表示結果が「小当り」又は「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

40

【0126】

ステップS114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82に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当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。

50

【0127】

ステップS115の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23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82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、大当たり開放中処理を終了する。

【0128】

ステップS116の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。この大当たり開放後処理には、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た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、大当たり解放後処理は終了する。

【0129】

ステップS117の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行される。この大当たり終了処理には、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当た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、大当たり終了処理は終了する。

【0130】

ステップS118の小当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“8”のときに実行される。この小当たり開放前処理には、表示結果が「小当たり」となったことに基づき、小当た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、小当たり開放前処理は終了する。

【0131】

ステップS119の小当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“9”のときに実行される。この小当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、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た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“10”に更新され、小当たり開放中処理は終了する。

【0132】

ステップS120の小当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“10”のときに実行される。この小当たり終了処理には、小当た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、小当たり遊技状態が終了するときには、小当た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。小当た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、小当たり終了処理は終了する。

【0133】

(演出制御基板12の主要な動作)

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12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CPU120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CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して(ステッ

10

20

30

40

50

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。

【0134】

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。

10

【0135】

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

20

【0136】

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

30

【0137】

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

40

【0138】

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

【0139】

50

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。

【0140】

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。

10

【0141】

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。

【0142】

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。

20

【0143】

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。

30

40

【0144】

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

50

て、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【0145】

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。

10

【0146】

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。

20

【0147】

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。

【0148】

ステップS177のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

30

【0149】

(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。

【0150】

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。

40

【0151】

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、「一」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「一」を示す記号が表示されなくてもよい）。

【0152】

50

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、R T、A T、A R T、C Z（以下、ボーナス等）のうち 1 以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

【0153】

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。

10

【0154】

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。

20

【0155】

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。

【0156】

（特徴部 31AK に関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部 31AK について説明する。図 8-1 は、本実施の形態のパチンコ遊技機 1 における変動パターンやリーチの種類を説明するための図である。図 8-1 (A) に示すように、本実施の形態では、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに表示結果が「ハズレ」となる非リーチハズレの変動パターン PA1-1、PA1-2、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となって表示結果が「ハズレ」となるリーチハズレの変動パターン PA2-1～PA2-6、PA3-1～PA3-4 等、表示結果が「大当たり」となる変動パターン PB2-1～PB2-6、PB3-1～PB3-4 等が用意されている。

30

【0157】

また、図 8-1 (B) に示すように、本実施の形態では、ノーマルリーチ、スーパーリーチ A～E といったリーチ演出が実行されるようになっている。この実施の形態では、リーチ演出は、大当たり状態に制御されることを示唆する有利示唆演出とも称される。各リーチが実行されたときの信頼度（大当たり信頼度）は、図 8-1 (B) の黒色の星の数で表すように、ノーマルリーチ<スーパーリーチ E<スーパーリーチ D<スーパーリーチ C<スーパーリーチ B<スーパーリーチ A の順番に高くなっている。なお、大当たりとなることが確定するリーチを設けてもよい。

40

【0158】

この実施の形態では、スーパーリーチはノーマルリーチを経由して実行されるようになっている。また、スーパーリーチのリーチ演出中に、より信頼度の高いリーチに発展（昇格）する発展演出が実行される場合がある。図 8-1 (A) に示す変動パターン PA3-1～PA3-4 等、変動パターン PB3-1～PB3-4 等が、発展演出が実行されるこ

50

とに対応した変動パターンとなっている。なお、図 8-1 (A) では、信頼度が一段階上のスーパーリーチに発展する変動パターンが示されているが、信頼度が二段階以上発展する変動パターンも設けられる。また、発展演出が複数回実行される変動パターンを設けてもよい。

【0159】

この実施の形態では、信頼度が最も低いノーマルリーチ以外では、リーチ成立後の所定タイミングにおいて、そのリーチのタイトルが報知されるようになっている。図 8-1 (B) に示すように、リーチの種類によってタイトルの報知態様が異なっている。具体的には、スーパーリーチの中で最も信頼度の低いスーパーリーチ E は、表示のみでリーチのタイトルが報知され、それ以外のスーパーリーチは、表示及び音声によりタイトルが報知される。このように、信頼度の高いリーチの方が信頼度の低いリーチより多くの演出装置によりタイトルの報知が実行されるようになっている。これにより、遊技者の期待感を効果的に煽ることができ演出効果が向上する。なお、タイトルの報知態様は、信頼度によってまたは信頼度によらず任意に変更してもよい。また、同じリーチ演出においても、実際の表示結果等に応じて報知態様を異ならせてもよい。また、リーチの種類によってタイトル文字のフォント（ゴシック体、明朝体等）や書体（行書、楷書等）を異ならせてもよい。

【0160】

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

【0161】

（特徴部 31AK の演出動作例）

続いて、本実施の形態における演出動作例について説明する。以下の演出動作は、主基板 11 から送信される演出制御コマンドに基づいて、演出制御用 CPU 120 が演出制御プロセス処理を実行することで実行される。図 8-2、図 8-3 は、本実施の形態におけるスーパーリーチの演出動作例を示す図である。図 8-2 (A) は、画像表示装置 5 の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R において飾り図柄の可変表示が実行されていることを示している。その後、例えば、図 8-2 (B) に示すように、「左」及び「右」に 7 の数字を示す飾り図柄が停止してリーチ態様となる。その後はリーチの種類に応じて演出が分岐する。

【0162】

（スーパーリーチ A）

スーパーリーチ A となる場合には、図 8-2 (C) に示すように、画像表示装置 5 に味方キャラであるキャラクタ 31AK001 が表示されてリーチ演出が開始される。ここでは、例えばキャラクタ 31AK001 を使用したアニメーション等が表示される。スーパーリーチのリーチ演出（スーパーリーチ演出ともいう）の導入部分が終了する等、スーパーリーチ演出が開始されてから所定期間経過すると、図 8-2 (D) に示すように、画像表示装置 5 の画面全体にスーパーリーチ A のタイトル 31AK002（ここでは「SPリーチ A」の文字）が表示されるとともに、スピーカ 8 からリーチのタイトル名に対応する音声（ここでは「スーパーリーチ A」）が出力されることで、スーパーリーチ A のタイトルが報知される。その後、スーパーリーチ A のタイトル 31AK002 が消去され、図 8-2 (E) に示すように、敵キャラであるキャラクタ 31AK003 が表示され、キャラクタ 31AK001 のセリフ 31AK004 が表示されたり、キャラクタ 31AK001 とキャラクタ 31AK003 とが対決するスーパーリーチ A のリーチ演出の後続部分が実行される。キャラクタ同士が対決する演出をバトル演出ともいい、バトル演出において味方キャラが勝利すると大当たりとなり、味方キャラが敗北するとハズレとなる。

【0163】

なお、スーパーリーチ演出中に画像表示装置 5 にセリフを表示するときに、スピーカ 8 からセリフに対応する音声出力されるようにしてもよい。また、セリフは図 8-2 (E) に示すように吹き出しに表示することに限定されず、画像表示装置 5 の下部等に字幕で

表示するようにしてもよい。

【0164】

(スーパーリーチB)

スーパーリーチBとなる場合には、図8-2(C)に示すように、画像表示装置5にキャラクタ31AK001が表示されてリーチ演出が開始される。ここでは、例えばキャラクタ31AK001を使用したアニメーション等が表示される。スーパーリーチ演出の導入部分が終了する等、スーパーリーチ演出が開始されてから所定期間経過すると、図8-2(F)に示すように、画像表示装置5の画面全体にスーパーリーチBのタイトル31AK005(ここでは「SPリーチB」の文字)が表示されるとともに、スピーカ8からリーチのタイトル名に対応する音声(ここでは「スーパーリーチB」)が出力されることで、スーパーリーチBのタイトルが報知される。その後、スーパーリーチBのタイトル31AK005が消去され、図8-2(G)に示すように、敵キャラであるキャラクタ31AK006が表示され、キャラクタ31AK001のセリフ31AK004が表示されたり、キャラクタ31AK001とキャラクタ31AK006とが対決するスーパーリーチBのリーチ演出の後続部分が実行される。

10

【0165】

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

20

【0166】

また、スーパーリーチA(図8-2(C)→(D)→(E)・・・)とスーパーリーチB(図8-2(C)→(F)→(G)・・・)とでは、タイトルが報知されるまでの導入部分においては、共通の演出態様でスーパーリーチ演出が実行されるようになっている(図8-2(C))。このようにすることで、スーパーリーチ演出が開始されてからいずれのスーパーリーチとなるか、いずれのタイトルが報知されるかに遊技者を注目させることができる。スーパーリーチAとスーパーリーチBとにおいて、タイトルが報知されるまでの演出態様を完全に共通にすることに限定されず、演出を注視すればいずれのスーパーリーチとなるかを判別できる等、少なくとも一部を共通の演出態様にするようにしてもよい。例えば、スーパーリーチAとスーパーリーチBとの導入部分において、その後に報知されるタイトルに関連する態様でスーパーリーチ演出(例えば敵キャラを表示したり敵キャラを示唆するような演出)を実行するようにしてもよい。このようにすることで、演出効果が向上し、遊技者が演出に注目するようになる。このように、いずれのスーパーリーチとなるかを特定可能にしてからタイトル報知を実行するようにしてもよい。

30

【0167】

(スーパーリーチD)

スーパーリーチDとなる場合には、図8-2(H)に示すように、画像表示装置5の中央の一部にスーパーリーチDのタイトル31AK007(ここでは「SPリーチD」の文字)が表示されるとともに、スピーカ8からリーチのタイトル名に対応する音声(ここでは「敵を倒せ」)が出力されることで、スーパーリーチDのタイトルが報知される。このように、スーパーリーチDでは、スーパーリーチ演出の開始時にタイトルが報知されるようになっている。また、タイトル31AK007の下には、当該リーチの期待度を示唆する期待度示唆表示31AK008が表示される。期待度は、図8-2(H)に示すように、黒い星の数で表される。ここで、期待度とは大当たりとなる期待度であるが、リーチの大当たり信頼度と完全に一致していなくてもよい。

40

【0168】

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

50

【0169】

スーパーリーチDにおいてタイトルが報知された後には、図8-2(I)に示すように、画像表示装置5にキャラクタ31AK001が表示される。このとき、タイトル31AK007及び期待度示唆表示31AK008は、画像表示装置5の右上部分等に縮小して表示され続ける。このようにすることで、リーチ演出中にも遊技者がリーチの期待度を把握することができる。なお、図8-2(I)では、図8-2(C)(スーパーリーチA、スーパーリーチB)と共通の演出内容が示されているが、スーパーリーチD専用のスーパーリーチ演出が実行されてもよい。

【0170】

その後、図8-2(J)に示すように、敵キャラであるキャラクタ31AK009が表示され、キャラクタ31AK001のセリフ31AK004が表示されたり、キャラクタ31AK001とキャラクタ31AK009とが対決するスーパーリーチDのリーチ演出が実行される。

10

【0171】

(スーパーリーチE)

スーパーリーチEとなる場合には、図8-3(A)に示すように、画像表示装置5の左上の一部にスーパーリーチEのタイトル31AK010(ここでは「SPリーチE」の文字)が表示されることで、スーパーリーチEのタイトルが報知される。なお、スーパーリーチEでは、音声によるタイトルの報知が行われない。また、タイトル31AK010の表示と合わせて、キャラクタ31AK001と敵キャラであるキャラクタ31AK011とが表示され、キャラクタ31AK001のセリフ31AK004が表示されたり、キャラクタ31AK001とキャラクタ31AK011とが対決するスーパーリーチEのリーチ演出が実行される。このように、スーパーリーチEでは、リーチ演出の進行と合わせてタイトルが報知されるようになっている。スーパーリーチEでは、リーチ演出中にタイトル31AK010が表示され続ける。

20

【0172】

大当たり信頼度の低いスーパーリーチEのリーチ演出では、リーチ演出の進行を止めずにタイトル報知を行うことで、遊技者に過度な期待感を与えることを防止できる。これに対して、スーパーリーチA、スーパーリーチB、スーパーリーチDのリーチ演出では、リーチ演出の進行を停止してタイトル報知を行うようになっている(図8-2(D)、(F)、(H))。このようにすることで、スーパーリーチ演出に応じたタイトル報知を実行でき演出効果が向上する。なお、スーパーリーチA、スーパーリーチB、スーパーリーチDといったスーパーリーチ演出においてもリーチの進行を停止せずにタイトル報知を行うようにしてもよい。また、この実施の形態とは逆に、大当たり信頼度の高いスーパーリーチのリーチ演出では、リーチ演出の進行を止めずにタイトル報知を行うようにしてもよい。大当たり信頼度の低いスーパーリーチのリーチ演出では、リーチ演出の進行を停止してタイトル報知を行うようにしてもよい。

30

【0173】

(タイトルの報知タイミング)

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

40

50

【0174】

(タイトルの表示領域)

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

10

【0175】

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

20

【0176】

(期待度示唆表示)

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

30

【0177】

なお期待度示唆表示は、図8-2(H)等に応示するように、黒い星の数によって示すものに限定されず、メーターやゲージにより期待度を示唆するようにしてもよいし、期待度に対応した数値を表示するようにしてもよい。また、図8-2(H)等に応示するように、黒い星の数によって示す場合において、半個相当(半分)の黒い星を表示可能ようにして、期待度の段階数を増やしてもよい。

【0178】

(タイトルの表示終了タイミング)

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

40

50

【0179】

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

【0180】

（決め演出）

各リーチ演出が実行されてから、表示結果を導出するタイミング（可変表示の終盤）になると、表示結果が「大当たり」となるか否かを報知するための決め演出が実行される。決め演出には、表示結果が「大当たり」となることを示す決め演出と、表示結果が「ハズレ」となることを示す決め演出と、が含まれる。この実施の形態では、図8-3（B）に示すように、画像表示装置5に画像31AK012が表示される決め演出が実行される。その後、表示結果が「大当たり」であれば、図8-3（C）に示すように、味方キャラが勝利したことを示す画像31AK013が表示され、図8-3（D）に示すように、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出される。なお、表示結果が「ハズレ」であれば、味方キャラが敗北したことを示す画像が表示され、リーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄が導出される。

10

【0181】

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

【0182】

図8-2、図8-3に示した演出動作例では、スーパーリーチのリーチ演出中は画像表示装置5の右下部分で飾り図柄を縮小して可変表示を実行するようになっていたが、リーチ演出中の飾り図柄の表示のさせ方は任意でよい。例えば、リーチ演出中は飾り図柄が表示されなくてもよいし、リーチ演出の種類によって表示態様（大きさ、位置、濃淡、数等）を異ならせてもよい。

20

【0183】

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

30

【0184】

（発展演出）

続いて、発展演出が実行される場合の演出動作例について説明する。図8-4（A）に示すように、スーパーリーチDのリーチ演出が実行されている（スーパーリーチDのタイトル報知が実行されている）ときに発展演出が実行される場合、図8-4（B）に示すように、リーチ演出が中断して画面が裂けるような演出が実行される。その後、スーパーリーチAに発展する場合には、図8-4（C）に示すように、スーパーリーチAのタイトルが報知され、スーパーリーチAのリーチ演出が実行される。スーパーリーチBに発展する場合には、図8-4（D）に示すように、スーパーリーチBのタイトルが報知され、スーパーリーチのリーチ演出が実行される。このように、発展演出が実行された場合には、発展元のリーチのタイトル報知から発展先のリーチのタイトル報知に切り替えられるで、いずれのリーチに発展したかがわかりやすくなる。図8-4に示すように、発展先のリーチが表示及び音声によりタイトル報知を行うリーチである場合には、表示及び音声によるタイトル報知が改めて実行される。

40

【0185】

なお、発展演出は図8-4（B）に示すような例に限定されず、画面に徐々にヒビが入って割れるような演出であってもよいし、砂嵐（故障したような表示）を表示するようにしてもよい。このような演出とすることで、意外性のある演出を実行できる。なお、画面

50

に徐々にヒビが入るがリーチが発展しない演出といった、ガセの発展演出があってもよい。

【0186】

(期待度示唆演出)

図8-2(H)に示す演出動作例では、期待度示唆表示31AK008が期待度を示す黒い星が最初から表示されるようになっていたが、最初に5つの白い星を表示し、段階的に黒い星となることで期待度示唆する期待度示唆演出を実行するようにしてもよい。

【0187】

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

【0188】

図8-5(A)～(F)に示す例では、黒い星が1つずつ表示されて期待度示唆表示により示される期待度が1段階ずつ上がるようになっていたが、黒い星が2つ以上表示されて期待度が2段階以上上がるようにしてもよい。また、半分の黒い星が表示されて期待度が半段階上がるようにしてもよい。この場合において、表示される星の数(上昇する期待度の段階数)に応じて、異なる音声出力するようにしてもよいし、同じ音声出力するようにしてもよい。例えば、半分の黒い星が表示されるときと1つの黒い星が表示されるときとで同じ音声出力するようにしてもよい。2つ半の黒い星が表示されるときと3つの黒い星が表示されるときとで同じ音声出力するようにしてもよい。また、音声出力しない場合があってもよい。このようにすることで、期待度示唆演出が多彩になり、演出効果が向上する。なお、一度に増加する期待度の段階数によらず、同じ黒い星の画像が表示されて、期待度示唆表示の白い星に収まって、増加する期待度の段階数に応じた黒い星が増加するような演出を実行するようにしてもよい。

【0189】

(演出モード)

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

【0190】

図8-5(G)～(L)は、演出モードとして通常モード及び特別モードが設けられる場合において、特別モードとなっている場合のタイトル報知及び期待度示唆演出の演出動作例である。通常モードでは、図8-5(A)～(F)に示すようタイトル報知及び期待度示唆演出が実行される。特別モードでは、スーパーリーチDの変動パターンに基づくリーチ演出は、スーパーリーチDのリーチ演出とは演出態様の異なるスーパーリーチD2のリーチ演出となる。従って、スーパーリーチDの変動パターンが指定された場合、図8-5(G)に示すように、スーパーリーチD2のタイトル31AK023が表示される。こ

のとき、スピーカ 8 からリーチのタイトル名に対応する音声出力されるが、通常モードとは異なる音声（例えば声色が異なる音声）が出力される。また、スーパーリーチ D 2 における期待度示唆表示 3 1 A K 0 2 4 は、星型ではなく菱形となっている。

【0191】

その後、図 8-5 (H) に示すように、期待度示唆表示 3 1 A K 0 2 4 の星より大きな黒い菱形 3 1 A K 0 2 5 が表示され、図 8-5 (I) に示すように、黒い菱形 3 1 A K 0 2 5 が移動して期待度示唆表示 3 1 A K 0 2 4 の白い菱形の一つに収まるような演出が実行される。このとき、スピーカ 8 から期待度を示す黒い菱形が増加したことを示す「ポン」という音声出力される。図 8-5 (J)、(K) に示すように、リーチの期待度に対応した回数同じ演出が繰り返される。期待度示唆表示 3 1 A K 0 2 4 に期待度に対応した数の黒菱形が収まった段階で、図 8-5 (L) に示すように、その黒い菱形が光るといったように強調表示される。このように、遊技者の選択や遊技状態等に応じて決定される演出モード（リーチ演出が実行されるときの状態）によって、タイトルの報知態様を異ならせることで演出が多彩になり演出効果が向上する。

10

【0192】

図 8-5 では、スーパーリーチ D の変動パターンが指定された場合の演出動作例を示したが、演出モード（リーチ演出が実行されるときの状態）によって他のリーチ演出（タイトル報知、期待度示唆演出を含む）の演出態様を異ならせるようにしてもよい。演出モード（リーチ演出が実行されるときの状態）によって、リーチのタイトルを報知するか否かやタイトル報知の実行割合を異ならせてもよい。例えば、所定の演出モードが選択された場合には、リーチのタイトルが報知されないようにしてもよい。このようにすることで、遊技者の好みに応じた演出を実行でき演出効果が向上する。

20

【0193】

なお、この実施の形態では、期待度示唆表示における黒い星の数によって期待度を示唆し、黒い星の数を段階的に増加させる期待度示唆演出を実行するようになっていたが、期待度を示唆する表示の数を段階的に減少させる期待度示唆演出を実行するようになっていてもよい。そのような期待度示唆演出をこの実施の形態の期待度示唆演出に加えて実行するようになっていてもよいし、代えて実行するようになっていてもよい。

【0194】

（発展演出の他の例）

30

期待度示唆表示の期待度を示す表示を段階的に増加させる期待度示唆演出を実行する場合において、期待度を示す表示を増加させた後に発展演出を実行するようになっていてもよい。この場合において、発展演出後に期待度を示す表示を増加させる場合、増加させる表示については段階的ではなく一度に表示するようにしてもよい。例えば図 8-6 (A) に示すように、スーパーリーチ D のタイトルが報知され、黒い星を段階的に増加させる演出が完了した後に、図 8-6 (B) に示すように、画像表示装置 5 にボタン画像 3 1 A K 0 3 1 が表示される発展演出が実行される。ここで、プッシュボタン 3 1 B への操作が検出されると、図 8-6 (C) に示すように、スーパーリーチ C のタイトル 3 1 A K 0 3 2（ここでは「S P リーチ C」の文字）が表示されることで、スーパーリーチ C のタイトルが報知される。このように、発展演出が実行された場合には、発展元のリーチのタイトル報知から発展先のリーチのタイトル報知に切り替えられるで、いずれのリーチに発展したかがわかりやすくなる。また、タイトル 3 1 A K 0 3 2 の下には、黒い星の数が 3 個である期待度示唆表示 3 1 A K 0 3 3 が強調表示される。なお、黒い星の数が 2 個以上増加する場合でも一度に表示される。なお、可動体 3 2 が動作した後に、タイトルや期待度示唆表示が変化する発展演出を実行するようになっていてもよい。

40

【0195】

（予告演出）

この実施の形態では、予告演出として、タイトルの報知態様（例えばタイトルの表示色等）によって、大当り信頼度を予告するタイトル予告を実行するようになっていてる。例えば図 8-7 (A) に示すように、スーパーリーチ A のタイトル 3 1 A K 0 3 6 が黒色で表

50

示されるとともに、スピーカ 8 からリーチのタイトル名に対応する音声出力されることで、スーパーリーチ A のタイトルが報知された後、図 8-7 (B) に示すようにタイトル 3 1 A K 0 3 6 の表示色が赤色に変化するタイトル予告を実行するようになっている。このように、タイトル予告が実行されない場合はタイトルが黒色で表示され、タイトル予告が実行される場合はタイトルが黒色以外の色で表示される。図 8-7 に示すタイトル予告では、音声によりリーチのタイトルが報知された後に、タイトルの表示態様（表示色）が変化する可能性がある。このようにすることで、予告演出の演出効果を高めることができる。なお、タイトルが黒色以外で表示されるタイミングはこれに限定されず、タイトルの表示開始時から黒色以外で表示されるようにしてもよい。

【0196】

10

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

【0197】

（タイトル報知の実行タイミング）

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

20

【0198】

図 8-8 は、予告演出の実行の有無や演出態様を決定するための予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。予告演出決定処理は、演出制御用 CPU 120 が図 7 のステップ S 171 の可変表示開始設定処理内で実行する。予告演出決定処理では、演出制御用 CPU 120 は、先ず、主基板 11 から送信されるコマンドから特定される変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ 3 1 A K S 0 0 1）。

【0199】

30

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

【0200】

ステップ 3 1 A K S 0 0 2 では、表示結果が「大当たり」となるか「ハズレ」となるかに応じて、例えば図 8-9 (A) に示す決定割合で、スーパーリーチのタイトルの表示色を決定する。スーパーリーチのタイトルの表示色は、図 8-9 (A) に示すように、「黒」、「赤」、「黒」から「赤」に変化するもの、「黒」から「フルーツ柄」に変化するもの、「赤」から「フルーツ柄」に変化するものが設けられており、この順番（昇順）で大当たり信頼度が高くなっている。即ち、タイトルの表示色の变化タイミングに応じて大当たり信頼度が異なっている。このようにすることで、遊技者がタイトルの表示色の变化タイミングに注目するようになり、演出効果が向上する。

40

【0201】

なお、「フルーツ柄」は、タイトルの文字が太字で表示され文字そのものが「フルーツ柄」であってもよいし、タイトルの表示領域の背景部分が「フルーツ柄」となるものであってもよい。最初から「フルーツ柄」で表示されるパターンがあってもよい。表示色に変化するものについては、図 8-7 に示したように、タイトル報知が実行された後に表示色に変化すればよい。表示色に変化するものについて、表示色に変化するタイミングが複数あってもよい。そして、表示色に変化するタイミングに応じて大当たり信頼度を異ならせてもよい。また、スーパーリーチの種類によって、タイトルの表示期間が異なるため、スー

50

パーリーチの種類によって表示色が変化するタイミングが異なるようにしてもよい。タイトルの表示期間が長いスーパーリーチ（例えばスーパーリーチDやスーパーリーチE）の場合には、変化するタイミングを複数設けて、変化タイミングをいずれかに決定するようにしてもよい。そして、タイトルの表示期間が短いスーパーリーチ（例えばスーパーリーチAやスーパーリーチB）の場合には、変化するタイミングの数を1つ又はタイトルの表示期間が長いスーパーリーチよりも少数にしてもよい。

【0202】

演出モードとして、通常モードと特別モードとがある場合、通常モードでは図8-9（A）に示す決定割合でタイトルの表示色を決定し、特別モードでは図8-9（B）に示すような通常モードと異なる割合でタイトルの表示色を決定する。なお、特別モードでは、表示色のパターンや信頼度の順位が通常モードと異なるようにしてもよい。このように、演出モードによってタイトル予告の実行態様（表示色や表示色の変化タイミング）を異ならせることで、演出が多彩になり演出効果が向上する。

【0203】

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

【0204】

スーパーリーチのタイトルの表示色を決定した後は、スーパーリーチのリーチ演出におけるキャラクタのセリフの表示色（セリフ予告の実行の有無）を決定する（ステップ31AKS003）。

【0205】

ステップ31AKS003では、表示結果が「大当り」となるか「ハズレ」となるかに応じて、例えば図8-9（C）に示す決定割合で、リーチ演出におけるセリフの表示色を決定する。リーチ演出におけるセリフの表示色は、図8-9（C）に示すように、「白」、「赤」、「白」から「赤」に変化するものが設けられており、この順番（昇順）で大当り信頼度が高くなっている。即ち、セリフの表示色の変化タイミングに応じて大当り信頼度が異なっている。このようにすることで、遊技者がセリフの表示色の変化タイミングに注目するようになり、演出効果が向上する。なお、表示色が変化するものについては、セリフが表示された後に表示色が変わればよい。表示色が変わるものについて、表示色

【0206】

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

【0207】

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

【0208】

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

10

20

30

40

50

【0209】

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

【0210】

なお、この実施の形態では、スーパーリーチである場合に、タイトル予告及びセリフ予告を実行可能となっているが、特定のスーパーリーチ（例えば信頼度の低いスーパーリーチ以外）である場合に、タイトル予告及びセリフ予告のうち少なくとも一方を実行可能にしてもよい。また、タイトル予告及びセリフ予告については、図8-9に示す決定割合で決定されるものとして説明したが、決定割合は任意であり、例えばスーパーリーチの種類に応じて決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで、リーチの種類に応じた予告演出を実行でき、演出効果が向上する。

10

【0211】

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

20

【0212】

（作用演出）

このタイトル予告とセリフ予告との演出態様が変化するとき、演出態様を変化することを示す演出を実行するようにしてもよい。例えば、画像表示装置5に作用演出画像を表示し、その画像がタイトル及びセリフのうち少なくとも1つに作用する作用演出を実行するようにしてもよい。そして、作用演出が実行された後に、タイトルやセリフの演出態様（表示色）が変化するようにしてもよい。作用演出の演出態様（作用演出画像等）はタイトル及びセリフにいずれに作用する場合でも共通としてもよい。なお、作用演出が実行されたにも関わらず、タイトルやセリフの演出態様が変わらない場合であってもよい。作用演出を実行する場合には、タイトル予告とセリフ予告に係る決定結果に基づいて、作用演出の実行の有無や実行タイミング、演出態様を決定するようにすればよい。そのような決定はステップAK31S004の処理で実行されればよい。例えば、作用演出の演出態様に応じて、タイトル予告とセリフ予告との少なくとも一方の演出態様が変わる割合（作用演出により演出態様が変わる割合）が異なるようにしてもよいし、タイトル予告とセリフ予告といずれの演出態様が変わるかの割合（いずれに作用するかの割合）が異なるようにしてもよいし、何色に（何段階）変化するかの割合が異なるようにしてもよい。このような作用演出を実行することで、遊技者はいずれ作用演出画像が表示されたときに、タイトルとセリフのいずれに作用するかに注目するようになり演出効果が向上する。なお、複数の演出モードがある場合、演出モードに応じて異なる割合で作用演出の実行有無や演出態様を決定するようにしてもよい。このようにすることで、演出モードに応じた作用演出を実行でき、演出効果が向上する。

30

40

【0213】

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

【0214】

この発明は、上記特徴部31AKで説明したパチンコ遊技機1に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形及び応用が可能である。例えば、上記実施の形態で説明した特徴部分は、全てが必須構成ではなく、適宜省略可能である。

50

【0215】

(サブ液晶)

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

10

【0216】

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

20

【0217】

(特徴部31AKの変形例31AK-1)

上記実施の形態では、表示結果を導出するタイミングになると、表示結果が「大当たり」となるか否かを報知するための決め演出が実行され、その後、表示結果が示されるようになっていた（図8-3(B)～(D)）。このような決め演出に代えて、表示結果を導出する前の所定タイミングになると、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bの操作を促す操作演出が実行され、操作有効期間に所定の操作が検出されるとバトル演出の勝敗が表示されたり、表示結果が仮停止される等により、表示結果が示されるようにしてもよい。このようにすることで、遊技者の操作に応じて表示結果が示されるため、遊技者の遊技参加意欲を高めることができ、興趣が向上する。

30

【0218】

図8-10、図8-11は、操作演出が実行され、その操作に応じて表示結果が示される変形例31AK-1におけるスーパーリーチの演出動作例を示す図である。図8-10(A)に示すように、画像表示装置5においてリーチ態様となった後、例えば図8-10(B)に示すように、味方キャラであるのキャラクタ31AK041と敵キャラであるキャラクタ31AK042とが表示され、図8-10(C)～(F)、図8-11(G)～(I)に示すように、キャラクタ31AK041とキャラクタ31AK042とが対決するリーチ演出が実行される。

40

【0219】

リーチ演出に伴い、図8-10(C)に示すように、画像表示装置5の右下に小ボタン画像31AK043と小ボタン画像31AK043に重畳する規制線31AK044とが表示される。これにより、プッシュボタン31Bを使用する操作演出が実行されるが、現状は操作の受付が規制されていることが示唆される。

【0220】

この変形例31AK-1では、操作演出が実行されることを示す操作演出画像が複数種類用意されている。そして、いずれの操作演出画像が表示されて操作演出が実行されるか

50

によって大当り信頼度が異なるようになっていく。また、リーチ演出中に操作演出が実行されることを示す画像がより信頼度の高い態様に変化する場合があるようになっていく。

【0221】

例えば、図8-10(D)に示すように、祈るキャラクタ31AK045が表示され、図8-10(E)に示すように、祈るキャラクタ31AK045が喜ぶキャラクタ31AK046に変化するとともに、小ボタン画像31AK043が大ボタン画像31AK047に変化する。

【0222】

その後、図8-11(H)に示すように、大砲31AK048が表示され、図8-11(I)に示すように、大砲31AK048から弾が発射されるエフェクト31AK049が表示され、大ボタン画像31AK047に弾が命中するエフェクト31AK050が表示される。そして、大ボタン画像31AK047がスティック画像31AK051に変化する。

10

【0223】

このように、この変形例31AK-1では、操作演出画像が変化する場合には操作演出画像が変化することを示す作用演出が実行される。なお、作用演出を伴わずに操作演出画像が変化する場合があってもよい。また、作用演出が実行されたにも関わらず操作演出画像が変化しない場合があってもよい。作用演出の種類によって、操作演出画像が変化する割合が異なってもよい。

【0224】

その後、表示結果が導出される所定時間前に、図8-11(J)に示すように、規制線31AK044が消去され、図8-11(K)に示すように、スティック画像31AK051が中央部に拡大表示され、スティックコントローラ31Aを引く操作を促す表示がされる。また、このときスティックコントローラ31Aへの操作が有効な操作有効期間となる。

20

【0225】

ここで、スティックコントローラ31Aを引く操作が検出されると、図8-11(L)に示すように、味方キャラが勝利したことを示す画像31AK052が表示される。その後、変動時間の終了するタイミングで、図8-11(M)に示すように、大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される。なお、予め定められた操作有効期間内に操作が検出されなかった場合には、自動的に図8-11(L)に示す画像が表示される。

30

【0226】

この変形例31AK-1では、操作演出画像として、小ボタン画像、大ボタン画像、スティック画像とがあり、小ボタン画像<大ボタン画像<スティック画像の順でこれらの画像を用いた操作演出が実行された場合の大当り信頼度が高くなっている。信頼度の低い操作演出画像が表示された場合であっても、リーチ演出中に信頼度の高い操作演出画像に変化する場合があるので、演出効果が向上し、また、遊技者の期待感を維持することができる。

【0227】

なお、図8-10、図8-11に示した演出動作例では、リーチのタイトル報知や、期待度示唆表示は省略しているが、図8-10、図8-11に示したリーチ演出や操作演出と並行して適宜実行されるようにしてもよい。操作演出や操作演出画像に係る決定(操作演出の有無、表示する操作演出画像、作用演出の有無等)は、図8-8のステップ31AKS004にて実行されればよい。

40

【0228】

(特徴部31AKの変形例31AK-2)

大当り遊技状態等の有利状態への制御の期待度を示唆する示唆表示を行なうようにしてもよい。例えば、第1示唆表示を行うシャッター演出と、第2示唆表示を行うリーチタイトル演出と、実行するようにしてもよい。シャッター演出では、可変表示開始後に画面上をシャッター表示で覆う演出が実行される。また、リーチタイトル演出では、リーチ後に

50

リーチ演出の発展先を示すリーチタイトル表示をする演出が実行される。シャッター表示およびリーチタイトル表示のいずれを表示するときにも特定画像が含まれて表示される場合がある。リーチタイトル演出は、上記実施の形態のタイトル予告と同じであってもよいし、別の処理で決定される別の演出であってもよい。

【0229】

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

【0230】

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

【0231】

シャッター表示およびリーチタイトル表示を行なう際に、フルーツ柄が表示される際においても、スピーカ8による共通音（メロディ）を出力する報知を行なうとともに遊技効果ランプ9の発光による報知を行なう。共通音および遊技効果ランプ9の発光制御により、フルーツ柄が特別な画像であることが遊技者に示される。このような、シャッター表示およびリーチタイトル表示を行なう際には、フルーツ柄に対する共通報知が実行される。また、リーチタイトル表示では、共通報知の後に、特定音（ボイス）がさらに出力される。なお、共通音と特定音とは、出力期間が一部重なるようにしてもよい。

【0232】

図8-12は、シャッター演出およびリーチタイトル演出が実行されるときに表示画面図である。図8-12(a)に示すように、シャッター演出が実行される場合、画像表示装置5において可変表示の開始時にシャッター画像31AK061が表示される。シャッター画像31AK061には、要素E1～E5全てを含むフルーツ柄の画像が表示される。また、シャッター演出実行時には、スピーカ8による共通音（メロディ）を出力する報知が実行されるとともに遊技効果ランプ9の発光による報知が実行される。閉じていたシャッターが開くと、図8-12(b)に示すように、飾り図柄の可変表示が開始される。下向きの矢印が左、中、右図柄の可変表示を示している。左図柄および右図柄の可変表示が仮停止すると、図8-12(c)に示すように、リーチ状態となる。

【0233】

次いで、図8-12(d)に示すように、スーパーリーチ演出が開始される。可変表示は例えば画面右上に小さく表示され、画面左側にキャラクタが表示される。画面右下には、リーチタイトル画像31AK062が表示され、これから実行されるスーパーリーチの内容がリーチタイトル表示として示される。リーチタイトル画像31AK062には、要素E1～E5全てを含むフルーツ柄の画像が表示される。また、リーチタイトル画像31

AK062には、バトル演出を伴うリーチ演出が実行されることを示す「バトルリーチ」の文字が表示される。

【0234】

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

10

【0235】

その後、図8-12（e）に示すような、バトルリーチ演出が実行される。画面左には敵キャラクタが表示され、画面右には味方キャラクタが表示される。味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに勝利すると、画面左上には「バトル勝利！」の文字が表示される。バトルに勝利したことで大当たりが確定したことが報知される。バトル演出が終了すると元の数字図柄による可変表示画面に戻る。図8-12（f）に示すように、全ての図柄が停止し、「777」の大当たり図柄が表示される。

【0236】

図8-12（a）、（d）に示すように、シャッター画像31AK061およびリーチタイトル画像31AK062のいずれにもフルーツ柄画像を構成する全ての要素E1～E5を含んで表示される。このようにすれば、表示サイズの異なるシャッター画像31AK061とリーチタイトル画像31AK062とのいずれにおいても、フルーツ柄画像を好適に表示することができる。これにより、大当たり信頼度の高いフルーツ柄画像が表示されたことを正確に伝えることができる。

20

【0237】

また、図8-12（a）に示すシャッター画像31AK061の表示サイズは、図8-12（d）に示すリーチタイトル画像31AK062の表示サイズよりも大きく表示される。よって、シャッター画像31AK061の表示サイズとリーチタイトル画像31AK062の表示サイズとの違いに注目させることができる。

30

【0238】

また、図8-12（a）に示すシャッター画像31AK061と図8-12（d）に示すリーチタイトル画像31AK062とは異なるタイミングで表示される。このようにすれば、実行タイミングが重なることにより特定画像であるフルーツ柄画像が見えづらくなってしまうことを防止することができる。

【0239】

シャッター演出に係る決定（シャッター演出の有無や演出態様）は、図8-8のステップ31AKS004にて実行されればよい。その際には、図8-8のステップ31AKS002におけるタイトルの表示色の決定結果に基づいてシャッター演出に係る決定を行うようにしてもよい。例えば、タイトルの表示色がフルーツ柄になるものが決定されている場合は、フルーツ柄のシャッター演出が実行されやすくしてもよい。また、リーチタイトル演出に係る決定もシャッター演出に係る決定と合わせて図8-8のステップ31AKS004にて実行されるようにしてもよい。

40

【0240】

（本実施形態の特徴部122SGに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部122SGについて説明する。尚、本実施の形態の特徴部122SGにおけるパチンコ遊技機1の正面図は、前述した特徴部31AKと同一であるため省略する。図9-1及び図9-2に示すように、本実施の形態の特徴部122SGにおける主基板11は、第1部材と第2部材とにより開放可能に構成された基板ケース122SG201に収納された状態でパチンコ遊技機1の背面に搭載されている。また、主基

50

板 1 1 には、パチンコ遊技機 1 の設定値を変更可能な設定変更状態、または、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を確認可能な設定確認状態に切り替えるための錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 と、設定変更状態において後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する設定切替スイッチ 1 2 2 S G 0 5 2 と、遊技機用枠 3 の開放を検知する開放センサ 1 2 2 S G 0 9 0 が設けられている。

【0 2 4 1】

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

10

【0 2 4 2】

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

20

【0 2 4 3】

主基板 1 1 は、遊技機用枠 1 2 2 S G 0 0 3 を開放していない状態では視認できないので、主基板 1 1 を視認する際の正面とは、遊技機用枠 1 2 2 S G 0 0 3 を開放した状態における遊技盤 2 の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機 1 の正面とは異なる。ただし、主基板 1 1 を視認する際の正面とパチンコ遊技機 1 の正面とが共通するようにしてもよい。

【0 2 4 4】

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

30

【0 2 4 5】

図 9-3 (A) は、本実施の形態における特徴部 1 2 2 S G で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は MODE (コマンドの分類) を示し、2 バイト目は EXT (コマンドの種類) を表す。MODE データの先頭ビット (ビット 7) は必ず「1」とされ、EXT データの先頭ビットは「0」とされる。尚、図 9-3 (A) に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1 であってもよいし、3 以上の複数であってもよい。

40

【0 2 4 6】

図 9-3 (A) に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第 1 変動開始コマンドである。コマンド 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第 2 変動開始コマンドである。コマンド 8 1 X X H

50

は、特図ゲームにおける特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで変動表示される飾り図柄などの変動パターン(変動時間)を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0247】

コマンド8CXXHは、変動表示結果通知コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの変動表示結果を指定する演出制御コマンドである。変動表示結果通知コマンドでは、例えば図9-3(B)に示すように、変動表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるか「小当たり」であるかの決定結果(事前決定結果)や、変動表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果(大当たり種別決定結果)に応じて、異なるEXTデータが設定される。

10

【0248】

変動表示結果通知コマンドでは、例えば図9-3(B)に示すように、コマンド8C00Hは、変動表示結果が「ハズレ」となる旨の事前決定結果を示す第1変動表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりA」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第2変動表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりB」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第3変動表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりC」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第4変動表示結果指定コマンドである。コマンド8C04Hは、変動表示結果が「小当たり」となる旨の事前決定結果を通知する第5変動表示結果指定コマンドである。

20

【0249】

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

30

【0250】

コマンド96XXHは、パチンコ遊技機1においてエラー(異常)の発生および発生したエラー(異常)の種別を指定するエラー(異常)指定コマンドである。エラー(異常)指定コマンドでは、例えば、各エラー(異常)に対応するEXTデータが設定されることにより、演出制御基板12側において、いずれのエラー(異常)の発生が判定されたのかを特定することができ、特定したエラー(異常)の発生が、後述するエラー報知処理によって報知される。

40

【0251】

コマンドA0XXHは、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド(「ファンファーレコマンド」ともいう)である。コマンドA1XXHは、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドA2XXHは、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドA3XXHは、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

【0252】

50

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

【0253】

コマンドB100Hは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第1始動口スイッチ22Aにより検出されて始動入賞（第1始動入賞）が発生したことに基づき、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームを実行するための第1始動条件が成立したことを通知する第1始動口入賞指定コマンドである。コマンドB200Hは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第2始動口スイッチ22Bにより検出されて始動入賞（第2始動入賞）が発生したことに基づき、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立したことを通知する第2始動口入賞指定コマンドである。

10

【0254】

コマンドC1XXHは、画像表示装置5などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第1特図保留記憶数を通知する第1保留記憶数通知コマンドである。コマンドC2XXHは、画像表示装置5などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第2特図保留記憶数を通知する第2保留記憶数通知コマンドである。第1保留記憶数通知コマンドは、例えば第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1始動条件が成立したことに基づいて、第1始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。第2保留記憶数通知コマンドは、例えば第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2始動条件が成立したことに基づいて、第2始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。また、第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドは、第1開始条件と第2開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

20

30

【0255】

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

【0256】

コマンドD0XXHは、新たに設定された設定値を主基板11から演出制御基板12（演出制御用CPU120）に指定するための設定値指定コマンドである。コマンドE101Hは、パチンコ遊技機1がRAM102の内容をクリアせずに起動したこと（電断復旧したこと、ホットスタートとも言う）を通知するホットスタート通知コマンドである。コマンドE102Hは、パチンコ遊技機1がRAM102の内容をクリアして起動したこと（コールドスタート）を通知するコールドスタート通知コマンドである。コマンドE103Hは、パチンコ遊技機1が設定値の変更操作が開始されたこと（パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動したこと）を通知する設定値変更開始通知コマンドである。コマンドE104Hは、パチンコ遊技機1の設定値の変更操作が終了したことを通知する設定値変更終了通知コマンドである。コマンドE105Hは、パチンコ遊技機1の設定値の確認操作が開始されたこと（パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動したこと）を通知する設定値確認開始通知コマンドである。コマンドE106Hは、パチンコ遊技機1の設定値の確認操作が終了したことを通知する設定値確認終了通知コマンドである。

40

50

【0257】

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

【0258】

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

【0259】

図9-4は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図9-4に示すように、この実施の形態の特徴部122SGでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1の他、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4、MR4の初期値決定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値MR1~MR5は、CPU103にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路104によって更新されてもよい。乱数回路104は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ100とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【0260】

尚、本実施の形態では各乱数値MR1~MR5をそれぞれ図9-4に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値MR1~MR5の範囲は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。

【0261】

図9-5は、本実施の形態における変動パターンを示している。本実施の形態では、変動表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、変動表示結果が「大当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。また、変動表示結果が「小当たり」となる場合などに対応して、1の変動パターンが予め用意されている。尚、変動表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称され、変動表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、変動表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。変動表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。変動表示結果が「小当たり」である場合に対応した変動パターンは、小当たり変動パターンと称され

る。

【0262】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチ α 、スーパーリーチ β といったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本実施の形態では、ノーマルリーチ変動パターンを1種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチと同様に、ノーマルリーチ α 、ノーマルリーチ β 、…のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチ α やスーパーリーチ β に加えてスーパーリーチ γ …といった3以上のスーパーリーチ変動パターンを設けてもよい。

10

【0263】

図9-5に示すように、本実施の形態の特徴部122SGにおけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンであるスーパーリーチ α 、スーパーリーチ β よりも短く設定されている。また、本実施の形態におけるスーパーリーチ α 、スーパーリーチ β といったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ β のスーパーリーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーリーチ α のスーパーリーチ演出が実行される変動パターンよりも特図変動時間が長く設定されている。

20

【0264】

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

【0265】

尚、本実施の形態の特徴部122SGにおいては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

30

【0266】

また、本実施の形態の特徴部122SGでは、図9-5に示すように、変動パターン毎に変動内容（演出内容）が予め決定されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定されている設定値に応じて同じ変動パターンであっても変動内容（演出内容）が異なるようにしてもよい。例えば、ノーマルリーチハズレの変動パターンPA2-1の場合は、設定されている設定値が1の場合は、ノーマルリーチハズレとなる変動パターンとし、設定されている設定値が2の場合は、擬似連演出を2回実行して非リーチハズレとなる変動パターンとして、設定されている設定値が3の場合は、擬似連演出を3回実行してスーパーリーチハズレとなる変動パターンとすればよい。

40

【0267】

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

50

【0268】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定を行うために用意された、図9-6及び図9-7などに示す複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの変動表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

【0269】

10

ROM101が記憶する判定テーブルには、例えば図9-6(A)に示す表示結果判定テーブル(設定値1)、図9-6(B)に示す表示結果判定テーブル(設定値2)、図9-6(C)に示す表示結果判定テーブル(設定値3)、図9-7(A)に示す大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)、図9-7(B)に示す大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)の他、大当り変動パターン判定テーブル、小当り変動パターン判定テーブル、ハズレ変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル(図示略)、普図変動パターン決定テーブル(図示略)などが含まれている。

【0270】

本実施の形態の特徴部122SGのパチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当り及び小当りの当選確率(出玉率)が変わる構成とされている。詳しくは、後述する特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル(当選確率)を用いることにより、大当り及び小当りの当選確率(出玉率)が変わるようになっている。設定値は1~3の3段階からなり、3が最も出玉率が高く、3、2、1の順に値が小さくなるほど出玉率が低くなる。すなわち、設定値として3が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、2、1の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。換言すれば、設定値とは、最も大きい値である3が最も遊技場側にとって不利な値であり、2、1の順に値が小さくなるほど遊技場側にとって有利な値となる。

20

【0271】

図9-6(A)~図9-6(C)は、各設定値に対応する表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、MR1と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。本実施の形態の特徴部122SGでは、表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしても良い。

30

【0272】

図9-6(A)~図9-6(C)に示すように、各表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が確変状態(高確状態)であるときに、通常状態または時短状態(低確状態)であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態(高確状態)では、通常状態または時短状態(低確状態)であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率(本実施の形態の特徴部122SGでは、設定値が1の場合は1/200、設定値が2の場合は1/150、設定値が3の場合は1/99)に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる(本実施の形態の特徴部122SGでは、設定値が1の場合は1/150、設定値が2の場合は1/99、設定値が3の場合は1/50)。即ち、各表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態(高確状態)であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定値が大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

40

【0273】

また、各表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示

50

結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一となるように判定値が割り当てられている。具体的には、図9-6(A)～図9-6(C)に示すように、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が $1/200$ に設定されている。尚、本実施の形態の特徴部122SGでは、設定値にかかわらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一確率である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を異ならせてもよい。

【0274】

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

【0275】

つまり、CPU103は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、MR1の値が図9-6(A)～図9-6(C)に示す大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当りA～大当りC）とすることを決定する。また、MR1が図9-6(A)～図9-6(C)に示す小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当り及び小当りの当選を決定する。尚、図9-6(A)～図9-6(C)に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）並びに小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということとは、小当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【0276】

尚、本実施の形態の特徴部122SGでは、図9-6(A)～図9-6(C)に示す各表示結果判定テーブルにおいて、小当りの当選確率を異ならせ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、いずれの表示結果判定テーブルを用いる場合であっても（パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず）小当りの当選確率を同一としてもよい。

【0277】

また、本実施の形態の特徴部122SGでは、CPU103は、図9-6(A)～図9-6(C)に示す表示結果判定テーブルを用いて大当りまたは小当りとするか否かを判定するようになっているが、設定値毎に大当り判定テーブルと小当り判定テーブルとを別個に設け、変動表示結果を大当りとするか否か、小当りとするか否かを個別に判定してもよい。また、図9-6(A)～図9-6(C)に示すように、各表示結果判定テーブルには小当りに判定値が割り当てられているが、図9-6(A)に示す表示結果判定テーブル（パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1の場合に参照される表示結果判定テーブル）には、小当りに判定値が割り当てられていなくともよい。つまり、設定されている設定値に応じて小当り確率の割合が異なることには、小当り確率が0%であることも含まれている。

【0278】

尚、本実施の形態では、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値として1～3の計3個の設定値を設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値は、2個または4個以上であってもよい。

【0279】

図9-7(A)及び図9-7(B)は、ROM101に記憶されている大当たり種別判定テーブル(第1特別図柄用)、大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)を示す説明図である。このうち、図9-7(A)は、遊技球が第1始動入賞口に入賞したことにに基づく保留記憶を用いて(すなわち、第1特別図柄の変動表示が行われるとき)大当たり種別を決定する場合のテーブルである。また、図9-7(B)は、遊技球が第2始動入賞口に入賞したことにに基づく保留記憶を用いて(すなわち、第2特別図柄の変動表示が行われるとき)大当たり種別を決定する場合のテーブルである。

【0280】

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

【0281】

ここで、本実施の形態の特徴部122SGにおける大当たり種別について、図9-8を用いて説明する。本実施の形態の特徴部122SGでは、大当たり種別として、大当たり遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する大当たりA(非確変大当たりともいう)と、大当たり遊技の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する大当たりBや大当たりC(確変大当たりともいう)が設定されている。

【0282】

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

【0283】

「大当たりA」による大当たり遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数(本実施の形態の特徴部122SGでは100回)の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当たり遊技状態となることにより終了する。

【0284】

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

【0285】

尚、本実施の形態の特徴部122SGにおいては、大当たり種別として大当たりA~大当たりCの3種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別は2種類以下、または4種類以上設けてもよい。

【0286】

また、図9-7(A)に示すように、大当たり種別判定テーブル(第1特別図柄用)においては、設定値が「1」である場合は、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当たりAに割り当てられており、100~249までが大当たりBに割り当てられており、250~299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「2」である場合は、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当たりAに割り当てられており、100~199までが大当たりBに割り当てられており、200~299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「3」である場合は、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当たりAに割り当てられており、100~1

10

20

30

40

50

49までが大当たりBに割り当てられており、150～299までが大当たりCに割り当てられている。

【0287】

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

10

【0288】

一方で、図9-7(B)に示すように、大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)においては、設定値が「1」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～199までが大当たりBに割り当てられており、200～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「2」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～149までが大当たりBに割り当てられており、150～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「3」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～299までが大当たりCに割り当てられている(大当たりBには判定値が割り当てられていない)。

20

【0289】

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

【0290】

30

尚、本実施の形態の特徴部122SGでは、変動特図が第2特図であり、且つパチンコ遊技機1に設定されている設定値が3である場合には、大当たり種別を大当たりBに決定しない形態を例示している、つまり、設定されている設定値に応じて大当たり種別の決定割合が異なることには、いずれかの当たり種別を決定しないこと(決定割合が0%である)ことを含んでいるが、変動特図が第2特図であり、且つパチンコ遊技機1に設定されている設定値が3である場合においても、大当たり種別を大当たりBに決定する場合を設けてもよい。

【0291】

このように、本実施の形態の特徴部122SGでは、設定されている設定値に応じて変動表示結果が大当たりとなった場合の大当たり種別の決定割合が異なっているので、遊技興趣を向上できるようになっている。

40

【0292】

尚、本実施の形態の特徴部122SGでは、大当たり種別を大当たり種別判定用の乱数値であるMR2を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別は、特図表示結果判定用の乱数値であるMR1を用いて決定してもよい。

【0293】

また、本実施の形態の特徴部122SGでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値が大きいほど遊技者にとって有利となる(大当たり確率や小当たり確率高まることや、大当たり種別としての大当たりCが決定されやすくなること等)形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

50

【0294】

また、本実施の形態の特徴部122SGでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて大当り確率や小当り確率が変化する一方で、遊技性自体は変化しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。

【0295】

例えば、パチンコ遊技機1に設定される設定値が1である場合は、通常状態での大当り確率が1/320、確変状態が65%の割合でループする遊技性（所謂確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2である場合は、通常状態での大当り確率が1/200、大当り遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置7内に設けられた所
10
定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当り遊技中に遊技球が該所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（所謂V確変タイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3である場合は、大当り確率が1/320且つ小当り確率が1/50であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技状態に制御する遊技性（所謂1種2種混合タイプ）としてもよい。更に、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1～3と遊技性が同一であるが、これら設定値が1～3のいずれかである場合よりも大当り確率や小当り確率が高い一方で大当り遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4である場合）を設けてもよい。
20

【0296】

更に、このように、設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、上述の例であれば、設定値が1や4の場合は、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が2や3の場合は、該所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当り遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

【0297】

また、ROM101には、変動パターン判定用の乱数値MR3に基づいて変動パターン
30
を決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されており、変動パターンを、事前決定結果に応じて前述した複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定する。

【0298】

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

【0299】

大当り用変動パターン判定テーブルにおいては、ノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）、スーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）、スーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。
40

【0300】

図9-9（A）及び図9-9（B）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルとしては、大当り種別が大当りAである場合に使用される大当り用変動パターン判定テーブル（大当りA用）と、大当り種別が大当りB、大当りC用である場合に使用される大当り用変動パターン判定テーブル（大当りB、大当りC用）が予め用意されており、これら大当り用変動パターン判定テーブル（大当りA用）と大当り用変動パターン判定テーブル
50

(大当りB、大当りC用)には、ノーマルリーチ大当りの変動パターン(PB1-1)、スーパーリーチα大当りの変動パターン(PB1-2)、スーパーリーチβ大当りの変動パターン(PB1-3)の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0301】

図9-9(A)に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル(大当りA用)においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~400までがノーマルリーチ大当りの変動パターン(PB1-1)に割り当てられており、401~850までがスーパーリーチα大当りの変動パターン(PB1-2)に割り当てられており、851~997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン(PB1-3)に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~350までがノーマルリーチ大当りの変動パターン(PB1-1)に割り当てられており、351~825までがスーパーリーチα大当りの変動パターン(PB1-2)に割り当てられており、826~997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン(PB1-3)に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~300までがノーマルリーチ大当りの変動パターン(PB1-1)に割り当てられており、301~800までがスーパーリーチα大当りの変動パターン(PB1-2)に割り当てられており、801~997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン(PB1-3)に割り当てられている。

【0302】

図9-9(B)に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル(大当りB、大当りC用)においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~100までがノーマルリーチ大当りの変動パターン(PB1-1)に割り当てられており、101~350までがスーパーリーチα大当りの変動パターン(PB1-2)に割り当てられており、351~997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン(PB1-3)に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~150までがノーマルリーチ大当りの変動パターン(PB1-1)に割り当てられており、151~450までがスーパーリーチα大当りの変動パターン(PB1-2)に割り当てられており、451~997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン(PB1-3)に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~200までがノーマルリーチ大当りの変動パターン(PB1-1)に割り当てられており、201~550までがスーパーリーチα大当りの変動パターン(PB1-2)に割り当てられており、551~997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン(PB1-3)に割り当てられている。

【0303】

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

【0304】

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

【0305】

また、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、小当りの変動パターン(PC1

ー 1) の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR 3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。具体的には、図 9-9 (C) に示すように、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が 1、2、3 のいずれである場合でも、MR 3 の判定値の範囲 0 ~ 997 のうち、0 ~ 997 までは小当りの変動パターン (PC 1-1) に割り当てられている。尚、本実施における小当りの変動パターンとしては PC 1-1 のみが設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当りの変動パターンとしては 2 以上の変動パターンを設け、設定値 1、2、3 で小当りの変動パターンを複数の変動パターンから異なる割合で決定してもよい。

【0306】

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

【0307】

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

【0308】

図 9-10 (A) に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブル A (低ベース中合算保留記憶数 1 個以下用) においては、設定値が「1」である場合、MR 3 の判定値の範囲 1 ~ 997 のうち、1 ~ 450 までは非リーチハズレの変動パターン (PA 1-1) に割り当てられており、451 ~ 700 まではノーマルリーチハズレの変動パターン (PA 2-1) に割り当てられており、701 ~ 900 まではスーパーリーチ α ハズレの変動パターン (PA 2-2) に割り当てられ、901 ~ 997 まではスーパーリーチ β ハズレの変動パターン (PA 2-3) に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR 3 の判定値の範囲 1 ~ 997 のうち、1 ~ 400 までは非リーチハズレの変動パターン (PA 1-1) に割り当てられており、401 ~ 700 まではノーマルリーチハズレの変動パターン (PA 2-1) に割り当てられており、701 ~ 900 まではスーパーリーチ α ハズレの変動パターン (PA 2-2) に割り当てられ、901 ~ 997 まではスーパーリーチ β ハズレの変動パターン (PA 2-3) に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR 3 の判定値の範囲 1 ~ 997 のうち、1 ~ 350 までは非リーチハズレの変動パターン (PA 1-1) に割り当てられており、351 ~ 700 まではノーマルリーチハズレの変動パターン (PA 2-1) に割り当てられており、701 ~ 900 まではスーパーリーチ α ハズレの変動パターン (PA 2-2) に割り当てられ、901 ~ 997 まではスーパーリーチ β ハズレの変動パターン (PA 2-3) に割り当てられている。

【0309】

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

【0310】

図 9-10 (B) に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブル B (低ベース中合算保留記憶数 2 ~ 4 個用) においては、設定値が「1」である場合、MR 3 の判定値の範

図 1～997のうち、1～500までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、501～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～450までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～400までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、401～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

10

【0311】

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

20

【0312】

図9-10（C）に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブルC（低ベース中合算保留記憶数5個以上用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～550までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、551～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～500までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、501～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～450までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

30

40

【0313】

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

【0314】

図9-10（D）に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブルD（高ベース中用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1

50

～550までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、551～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～500までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、501～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～450までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

10

【0315】

このように、ハズレ用変動パターン判定テーブルA～Dを用いる場合、非リーチ変動パターンやノーマルリーチ変動パターンを決定する割合は、スーパーリーチ変動パターンを決定するよりも高く、ノーマルリーチ変動パターンを決定する割合は、設定値3、2、1の順に低くなるようになっている。また、ハズレ用変動パターン判定テーブルA～Dを用いる場合は、変動パターン判定テーブルにかかわらず判定値のうち701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターンにそれぞれ割り当てられている、つまり、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチの変動パターンを共通の決定割合で決定するので、スーパーリーチの変動パターンによる変動表示が実行されないことにより演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

20

【0316】

尚、本実施の形態の特徴部122SGにおける「共通の決定割合」とは、異なる設定値にて決定割合が完全に同一であるもの（本実施の形態の特徴部122SG）の他、異なる設定値にて決定割合が同一であるもの（例えば、設定値1～設定値3間において、スーパーリーチの変動パターンの決定割合が1%程度異なるもの）を含んでいる。

30

【0317】

尚、本実施の形態の特徴部122SGでは、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチの変動パターンの決定割合が同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値にかかわらず非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの全ての変動パターンの決定割合が同一であってもよいし、また、非リーチ、ノーマルリーチのいずれかの変動パターンの決定割合のみが同一であってもよい。

【0318】

また、本実施の形態の特徴部122SGでは、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチαハズレの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβハズレの変動パターンの決定割合の両方が設定されている設定値にかかわらず同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動表示結果がハズレである場合は、スーパーリーチαハズレの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβハズレの変動パターンの決定割合のどちらか一方のみの決定割合が設定されている設定値にかかわらず同一であってもよい。

40

【0319】

また、本実施の形態では、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチαハズレの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβハズレの変動パターンの決定割合の両方が設定されている設定値にかかわらず同一である形態

50

を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動表示結果が大当たりである場合においても、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチ大当たりの変動パターンの決定割合が設定されている設定値にかかわらず同一であってもよい。

【0320】

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

10

【0321】

尚、短縮なしの非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）よりも非リーチハズレの変動パターン（PA1-2）の方が変動時間は短く、さらに、変動パターン（PA1-2）よりも非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）の方が変動時間は短い（図9-5参照）。よって、保留記憶数が増加した場合には、変動時間が短い非リーチハズレの変動パターンが決定されることにより、保留記憶が消化されやすくなって、保留記憶数が上限数である4に達しているときに始動入賞することで、保留記憶がなされない無駄な始動入賞が発生し難くなるようになるとともに、保留記憶数が減少した場合には、変動時間が長い短縮なしの非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）が決定されることによって、変動表示の時間が長くなることにより、変動表示が実行されないことによる遊技の興趣低下を防ぐことができるようになる。

20

【0322】

また、本実施の形態の特徴部122SGでは、図9-10（A）～図9-10（C）に示すように、合算保留記憶数に応じて異なるハズレ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動対象の特別図柄における保留記憶数（例えば、第1特別図柄の変動表示を実行する場合は第1特別図柄の保留記憶数、第2特別図柄の変動表示を実行する場合は第2特別図柄の保留記憶数）に応じて異なるハズレ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定してもよい。

30

【0323】

また、本実施の形態の特徴部122SGの各ハズレ用変動パターン判定テーブルにおいては、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1～3のいずれの数値であっても、スーパーリーチハズレの変動パターン（PA2-2及びPA2-3）に割り当てられている乱数値の範囲が同一となっている。しかしながら、大当たり確率及びハズレ確率は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異なっているので、実際に変動表示がスーパーリーチハズレの変動パターンにて実行される割合（スーパーリーチハズレの変動パターンの出現率）は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異なっている。尚、本実施の形態の特徴部122SGでは、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて変動表示がスーパーリーチハズレの変動パターンにて実行される割合が異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、各設定値毎の大当たり確率及びハズレ確率を考慮し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず同一の割合で変動表示がスーパーリーチハズレの変動パターンにて実行されるようにしてもよい。

40

【0324】

図9-1に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであればよい。すなわち、パチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM102の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ

50

(特図プロセスフラグなど)と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップRAMに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【0325】

このようなRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、図示しない遊技制御用データ保持エリアが設けられている。遊技制御用データ保持エリアは、第1特図保留記憶部と、第2特図保留記憶部と、普図保留記憶部と、遊技制御フラグ設定部と、遊技制御タイマ設定部と、遊技制御カウンタ設定部と、遊技制御バッファ設定部とを備えている。

10

【0326】

第1特図保留記憶部は、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)して始動入賞(第1始動入賞)が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム(第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム)の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部は、第1始動入賞口への入賞順(遊技球の検出順)に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過(進入)における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された変動表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値(例えば「4」)に達するまで記憶する。こうして第1特図保留記憶部に記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける変動表示結果(特図表示結果)に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

20

【0327】

第2特図保留記憶部は、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)して始動入賞(第2始動入賞)が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム(第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム)の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部は、第2始動入賞口への入賞順(遊技球の検出順)に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過(進入)における第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された変動表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値(例えば「4」)に達するまで記憶する。こうして第2特図保留記憶部に記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける変動表示結果(特図表示結果)に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

30

【0328】

尚、第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)したことによる第1始動条件の成立に基づく保留情報(第1保留情報)と、第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)したことによる第2始動入賞の成立に基づく保留情報(第2保留情報)とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれを遊技球が通過(進入)したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

40

【0329】

普図保留記憶部は、通過ゲートを通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部は、遊技球が通過ゲートを通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値(例えば「4」)に達するまで記憶する。

【0330】

50

遊技制御フラグ設定部には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0331】

遊技制御タイマ設定部には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0332】

遊技制御カウンタ設定部には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部には、遊技用乱数の一部または全部を CPU 103 がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【0333】

遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタには、乱数回路 104 で生成されない乱数値、例えば、乱数値 MR 1 ~ MR 4 を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、CPU 103 によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU 103 がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路 104 における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路 104 から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【0334】

遊技制御バッファ設定部には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0335】

次に、本実施の形態の特徴部 122 SG における遊技制御メイン処理について説明する。図 9-11 は、CPU 103 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。遊技制御メイン処理では、CPU 103 は、先ず、割込禁止に設定する (122 SGSa001)。続いて、必要な初期設定を行う (122 SGSa002)。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 102 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0336】

次いで、クリアスイッチが ON であるか否かを判定する (122 SGSa003)。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 ON の状態で電源が投入されると、出力信号 (クリア信号) が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に入力される。クリアスイッチが ON である場合 (122 SGSa003 ; Y)、は、122 SGSa014 に進む。また、クリアスイッチが OFF である場合 (122 SGSa003 ; N) は、更に、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 (122 SGSa004)。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、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップS4では、バックアップフラグがONであるか否かを判定する。バックアップフラグがOFFでRAM102にバックアップデータが記憶されていない場合（122SGSa004;N）は、122SGSa014に進む。

【0337】

RAM102にバックアップデータが記憶されている場合（122SGSa004;Y）、CPU103は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（122SGSa005）。122SGSa005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。

10

【0338】

RAM102のデータが正常でないと判定された場合（122SGSa005;N）、122SGSa014に進む。

【0339】

RAM102のデータが正常であると判定された場合（122SGSa005;Y）、CPU103は、演出制御基板12が起動するまでの期間中待機するための演出制御基板起動開始待ちタイマをセットする（122SGSa006）。そして、該演出制御基板起動開始待ちタイマの値を-1し（122SGSa007）、演出制御基板起動開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（122SGSa008）。演出制御基板起動開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合（122SGSa008;N）は、122SGSa007を再度実行して演出制御基板12が起動するまでの期間待機する。また、演出制御基板起動開始待ちタイマがタイマアウトしている場合（122SGSa008;Y）、CPU103は、錠スイッチ122SG051がONであるか否かを判定する（122SGSa009）。

20

【0340】

錠スイッチ122SG051がONである場合（122SGSa009;Y）は、更に開放センサ122SG090がONであるか否か、つまり、遊技機用枠3が開放されているか否かを判定する（122SGSa009a）。開放センサ122SG090がONである場合（122SGSa009a;Y）は、表示モニタ122SG029にパチンコ遊技機1に設定されている設定値を表示するための設定値確認処理を実行し、遊技場の店員等が表示モニタ122SG029を視認することによってパチンコ遊技機1に設定されている設定値を確認可能な状態（設定変更状態）とする（122SGSa010）。また、錠スイッチ122SG051がOFFである場合（122SGSa009;N）や開放センサがOFFである場合（122SGSa009a;N）、設定値確認処理の実行後は、122SGSa011に進む。つまり、本実施の形態の特徴部122SGにおいては、クリアスイッチが操作されずに起動した場合は、錠スイッチ122SG051がONとなっても遊技機用枠3が開放されていなければ設定値を確認不能となっている。

30

【0341】

122SGSa011では、CPU103は、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

40

【0342】

そして、CPU103は、パチンコ遊技機1が電断前の状態で復旧（ホットスタートで起動）したとして、演出制御基板12に対してホットスタート通知コマンドを含む復旧時のコマンドを送信し、122SGSa021に進む（122SGSa013）。

50

【0343】

122SGSa014においてCPU103は、演出制御基板12が起動するまでの期間中待機するための演出制御基板起動開始待ちタイマをセットする。そして、該演出制御基板起動開始待ちタイマの値を-1し(122SGSa015)、演出制御基板起動開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する(122SGSa016)。演出制御基板起動開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合(122SGSa016;N)は、122SGSa015を再度実行して演出制御基板12が起動するまでの期間待機する。また、演出制御基板起動開始待ちタイマがタイマアウトしている場合(122SGSa016;Y)、CPU103は、RAM102の内容をクリアするためのRAMクリア処理(122SGSa017)を実行した後、錠スイッチ122SG051がONであるか否かを判定する(122SGSa018)。

10

【0344】

錠スイッチ122SG051がOFFである場合(122SGSa018;N)は、CPU103は、パチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動したとして、演出制御基板12に対してコールドスタート通知コマンドを送信し、122SGSa021に進む(122SGSa019)。

【0345】

更に、錠スイッチ122SG051がONである場合(122SGSa019;Y)、CPU103は、開放センサ122SG090がONであるか否かを判定する(122SGSa019a)。開放センサがONである場合(122SGSa019a;Y)、つまり、遊技機用枠3が開放されている場合は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を変更するための設定変更処理(122SGSa020)を実行し、122SGSa021に進む。つまり、本実施の形態の特徴部122SGでは、クリアスイッチが操作されて起動した場合は、錠スイッチ122SG051がONであっても遊技機用枠3が開放されていなければ設定値を変更不能となっている。

20

【0346】

尚、122SGSa019aにおいて開放センサ122SG090がOFFである場合は、パチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動したとして、演出制御基板12に対してコールドスタート通知コマンドを送信し、122SGSa021に進む(122SGSa019)。

30

【0347】

122SGSa021においてCPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する。そして、所定時間(例えば2ms)毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い(122SGSa022)、割込みを許可する(122SGSa023)。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。

【0348】

図9-12は、CPU103が実行する設定値確認処理を示すフローチャートである。設定値確認処理では、CPU103は、先ず、演出制御基板12に対して設定値確認開始通知コマンドを送信し(122SGSa031)、RAM102におけるアドレスF001(図9-13(B)参照)に格納されている設定値を表示モニタ122SG029に表示する(122SGSa032)。そして、錠スイッチ122SG051がONであるか否かを判定する(122SGSa033)。錠スイッチ122SG051がONである場合(122SGSa033;N)、CPU103は、122SGSa033を繰り返し実行することで、錠スイッチ122SG051がOFFとなるまで待機する。

40

【0349】

尚、錠スイッチ122SG051がOFFである場合(122SGSa051;N)は、CPU103は、表示モニタ122SG029における設定値の表示を終了するととも

50

に（１２２ＳＧＳａ０３４）、演出制御基板１２に対して設定値確認終了通知コマンドを送信して設定値確認処理を終了する（１２２ＳＧＳａ０３５）。

【０３５０】

尚、本実施の形態の特徴部１２２ＳＧにおいては、設定確認状態を終了（設定値確認処理を終了）することによって通常のホットスタートで起動した場合と同一の状態となるので、１２２ＳＧＳａ０３５の処理にて演出制御基板１２に対して送信するコマンドは、ホットスタート通知コマンドであってもよい。

【０３５１】

図９－１３（Ａ）は、ＣＰＵ１０３が実行するＲＡＭクリア処理を示すフローチャートである。ＲＡＭクリア処理では、ＣＰＵ１０３は、先ず、ＲＡＭ１０２に格納されているデータが正常であるか否かを判定する（１２２ＳＧＳａ０４１）。ＲＡＭ１０２に格納されているデータが正常である場合（１２２ＳＧＳａ０４１；Ｎ）は、更にＲＡＭ１０２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（１２２ＳＧＳａ０４２）。ＲＡＭ１０２にバックアップデータが保存されている場合（１２２ＳＧＳａ０４２；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２における先頭から２番目のアドレスを指定して１２２ＳＧＳａ０４５に進む（１２２ＳＧＳａ０４３）。

【０３５２】

一方、ＲＡＭ１０２に異常が有る場合（１２２ＳＧＳａ０４１；Ｙ）や、ＲＡＭ１０２にバックアップデータが保存されていない場合（１２２ＳＧＳａ０４２；Ｎ）は、ＲＡＭ１０２における先頭のアドレスを指定して１２２ＳＧＳａ０４５に進む（１２２ＳＧＳａ

【０３５３】

１２２ＳＧＳａ０４５においてＣＰＵ１０３は、指定したアドレスに「００Ｈ」をセット（格納）する。特に、ＲＡＭ１０２に異常が有る場合（１２２ＳＧＳａ０４１；Ｙ）やバックアップデータが無い場合（１２２ＳＧＳａ０４２；Ｎ）については、アドレスＦ０００に「００Ｈ」がセットされることで、パチンコ遊技機１は自動的に設定値１が設定された状態となる。そして、指定されたアドレスがＲＡＭ１０２の最後のアドレス（後述するＦＸＸＸ）であるか否かを判定する（１２２ＳＧＳａ０４６）。指定されたアドレスがＲＡＭ１０２の最後のアドレスでない場合（１２２ＳＧＳａ０４６；Ｎ）は、ＲＡＭ１０２における次のアドレスを指定して１２２ＳＧＳａ０４５に進み（１２２ＳＧＳａ０４７）、指定されたアドレスがＲＡＭ１０２の最後のアドレスである場合（１２２ＳＧＳａ

【０３５４】

尚、本実施の形態の特徴部１２２ＳＧにおけるＲＡＭ１０２は、図９－１３（Ｂ）に示すように、格納領域毎にアドレス（Ｆ０００～ＦＸＸＸ）が割り当てられている。これら格納領域のうち、ＲＡＭ１０２の先頭のアドレス（Ｆ０００）には、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が格納されており、ＲＡＭ１０２の先頭から２番目のアドレス（Ｆ００１）には、後述する仮設定値が格納されている。更に、その他のアドレス（Ｆ００２やＦ００３等）には、パチンコ遊技機１が起動したときにクリアスイッチがＯＮであったか否かを特定可能なクリアスイッチバックアップ情報の他、特図保留記憶や普図保留記憶、各種カウンタの値、各種タイマ、各種フラグ、パチンコ遊技機１にて発生したエラー情報を含む遊技情報が格納されている。尚、バックアップデータ（バックアップフラグを含む）は、その他の情報が記憶される領域のうち、特定のバックアップデータ記憶領域に記憶される。また、工場出荷時におけるＲＡＭ１０２の先頭のアドレス（Ｆ０００）には、工場出荷状態を示す値（例えば、設定値「０」）がセットされている。尚、ＲＡＭ１０２の先頭のアドレス（Ｆ０００）に工場出荷状態を示す値がセットされている状態においてパチンコ遊技機１を起動した場合は、必ず設定変更処理が実行されるようにしてもよいし、画像表示装置５での表示等によって設定変更処理を実行するためのパチンコ遊技機１を再起動するように促してもよい。

【０３５５】

つまり、本実施の形態の特徴部122SGにおけるRAMクリア処理とは、RAM102に異常が無く、且つバックアップデータが有る場合には、設定値が格納されているアドレス(F000)を除くアドレス(F001~FXXX)に「00H」を格納することによって設定値以外のデータをクリアする一方で、RAM102に異常が有る場合やバックアップデータが無い場合には、RAM102における全てのアドレス(F000~FXXX)に「00H」を格納することによって、設定値を含む全てのデータをクリアする処理である。

【0356】

尚、本実施の形態における特徴部122SGでは、RAM102の先頭のアドレスF000に設定値を格納したが、本発明はこれに限定されるものではなく、RAM102の最後のアドレスに設定値を格納してもよい。尚、このようにRAM102の最後のアドレスに設定値を格納する場合は、図9-13(A)に示すRAMクリア処理を実行する際に、データをクリアするアドレスとしてRAM102の最後のアドレスの直前のアドレスを指定し、アドレスF000から該直前のアドレスに順次「00H」を格納していけばよい。

【0357】

更に、本実施の形態における特徴部122SGでは、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合に、RAM102の設定値を除くデータをクリア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、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合は、RAM102の所定のアドレス(本実施の形態の特徴部122SGではアドレスF003)に格納されている遊技情報のみをクリアするようにしてもよい。

【0358】

また、本実施の形態における特徴部122SGでは、RAM102にクリアスイッチバックアップ情報を記憶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、クリアスイッチバックアップ情報を、遊技制御用マイクロコンピュータ100のレジスタ(例えば、演算の中心となるアキュムレータ、アキュムレータの状態を記憶するフラグレジスタ、汎用レジスタのいずれか)に記憶することで、RAM102にクリアスイッチバックアップ情報を記憶したり読み出したりする処理を省略し、CPU103の処理負荷を軽減できるようにしてもよい。尚、RAM102にクリアスイッチバックアップ情報を記憶する場合は、クリアスイッチバックアップ情報を遊技制御用マイクロコンピュータ100のレジスタに記憶する場合よりも該レジスタの自由度を向上できるので、クリアスイッチバックアップ情報がCPU103の処理によって他の情報(データ)に上書きされてしまうことを防ぐことができる。

【0359】

図9-14は、CPU103が実行する設定変更処理を示すフローチャートである。設定変更処理では、CPU103は、先ず、演出制御基板12に対して設定値変更開始通知コマンドを送信する(122SGSa051)。尚、設定値変更開始通知コマンドは、設定値変更処理を開始する直前(122SGSa018において錠スイッチ122SG051がONであると判定したタイミング)で送信してもよい。そして、RAM102におけるアドレスF000(図9-13(B)参照)に格納されている設定値を特定し(122SGSa052)、該特定した設定値を表示モニタ122SG029に表示する(122SGSa053)。

【0360】

次にCPU103は、設定切替スイッチ122SG052の操作が有るか否かを判定する(122SGSa054)。設定切替スイッチ122SG052の操作が有る場合(122SGSa054)は、RAM102におけるアドレスF001の内容を更新する(122SGSa055)。具体的には、表示モニタ122SG029に表示されている設定値が「1」である場合は、該「1」よりも遊技者にとって1段階有利な設定値である「2」を仮の設定値としてRAM102のアドレスF001に格納し、表示モニタ122SG029に表示されている設定値が「2」である場合は、該「2」よりも遊技者にとって1段階有利な設定値である「3」を仮の設定値としてRAM102のアドレスF001に格

納する。尚、表示モニタ122SG029に表示されている設定値が「3」である場合は、「1」を仮の設定値としてRAM102のアドレスF001に格納すればよい。

【0361】

そして、CPU103は、RAM102におけるアドレスF001格納されている設定値（仮の設定値）を表示モニタ122SG029に表示し（122SGSa056）、錠スイッチ122SG051がONであるか否かを判定する（122SGSa057）。尚、122SGSa054において設定切替スイッチの操作が無い場合（122SGSa054;N）は、122SGSa055と122SGSa056の処理を実行せずに122SGSa057の処理を実行する。

【0362】

錠スイッチ122SG051がONである場合（122SGSa057;Y）、CPU103は、122SGSa054～122SGSa056の処理を繰り返し実行することによってRAM102のアドレスF001に新たな仮の設定値を格納する処理や、アドレスF001に格納されている設定値を表示モニタ122SG029に表示する処理を実行する。

【0363】

また、122SGSa057において錠スイッチがOFFである場合（122SGSa057;N）、CPU103は、RAM102におけるアドレスF001に格納されている設定値をアドレスF000に格納する。つまり、CPU103は、アドレスF001に格納されている設定値（表示モニタ122SG029に表示されている仮の設定値）をアドレスF000に格納することで、アドレスF001に格納されている設定値を本設定値として記憶する（パチンコ遊技機1の設定値を変更する）。そして、CPU103は、RAM102のアドレスF000に格納されている設定値に応じた設定値指定コマンドと、設定値変更終了通知コマンドと、を演出制御基板12に対して送信して設定変更処理を終了する（122SGSa059、122SGSa060）。

【0364】

尚、本実施の形態の特徴部122SGにおいては、設定値変更終了通知コマンドを設定変更処理内で演出制御基板12に対して送信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、設定値変更終了通知コマンドは、遊技制御メイン処理内（設定変更処理を終了した直後）で演出制御基板12に対して送信してもよい。

【0365】

尚、本実施の形態の特徴部122SGにおいては、錠スイッチ122SG051をOFFとすることで、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定される（RAM102におけるアドレスF001に格納されている仮の設定値をアドレスF000に格納する）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、始動入賞口への遊技球の入賞や、クリアスイッチの操作、錠スイッチ122SG051の押込み操作等の操作を実行してから錠スイッチ122SG051をOFFとすることで、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定されるようにしてもよい。

【0366】

また、本実施の形態の特徴部122SGにおいては、パチンコ遊技機1がコールドスタート出起動した場合や設定変更状態で起動した場合は、演出制御基板12に対してコールドスタート通知コマンドや設定値変更開始通知コマンドを送信するよりも前にRAMクリア処理を実行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、RAMクリア処理は、演出制御基板12に対してコールドスタート通知コマンドや設定値変更開始通知コマンドを送信した後に実行してもよい。

【0367】

更に、本実施の形態の特徴部122SGにおいては、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合は、パチンコ遊技機1の設定値が変更されるよりも前にRAMクリア処理を実行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、パチンコ遊技機1の設定値が変更された後に再びRAMクリア処理を実行する（RAM102のアド

10

20

30

40

50

レス F 0 0 0 に格納されている設定値以外のデータをクリアする) ようにしてもよい。このようにすることで、R A M 内に不正なデータが記憶されたまま遊技が開始されてしまうことを等の不具合を防ぐことができる。

【0368】

更に、本実施の形態の特徴部 1 2 2 S G においては、パチンコ遊技機 1 をコールドスタートで起動させる場合と設定変更状態で起動させる場合とでは、共通の R A M クリア処理 (1 2 2 S G S a 0 1 7) を実行した後、起動した状態に応じたコマンド (コールドスタート通知コマンド、設定値変更開始通知コマンドや設定値変更終了通知コマンド) を演出制御基板 1 2 に対して送信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、パチンコ遊技機 1 をコールドスタートで起動させる場合と設定変更状態で起動させる場合とでは、起動した状態に応じたコマンド (コールドスタート通知コマンド、設定値変更開始通知コマンドや設定値変更終了通知コマンド) を演出制御基板 1 2 に対して送信した後に共通の R A M クリア処理を実行してもよい。

【0369】

次に、本実施の形態の特徴部 1 2 2 S G における遊技制御用タイマ割込処理について説明する。図 9-15 に示すように、C P U 1 0 3 は、遊技制御用タイマ割込処理において先ず電源断検出処理 (1 2 2 S G S 0 2 0) を実行した後、スイッチ処理 (S 2 1) ~ コマンド制御処理 (S 2 7) の処理を実行する。図 9-16 に示すように、電源断検出処理において、C P U 1 0 3 は、先ず、電源基板 (図示略) からの電源電圧が所定値以下に低下したことを示す電源断信号の入力が有るか否かを判定する (1 2 2 S G S a 0 5 1)。電源断信号の入力が無い場合は (1 2 2 S G S a 0 5 1 ; N)、処理を終了し、電源断信号の入力が有る場合は (1 2 2 S G S a 0 5 1 ; Y)、R A M 1 0 2 に記憶されている設定値を含むバックアップデータを特定し (1 2 2 S G S 0 5 3)、該特定したバックアップデータを R A M 1 0 2 に設けられたバックアップデータ記憶領域に格納する (1 2 2 S G S 0 5 3)。そして、バックアップデータを復旧させるときに用いるチェックデータを作成し、バックアップデータ記憶領域に格納した後 (1 2 2 S G S 0 5 4)、パチンコ遊技機 1 が電断するまでいずれの処理も実行しないループ処理に移行する。

【0370】

次に、本実施の形態の特徴部 1 2 2 S G における演出制御メイン処理について説明する。図 9-17 は、演出制御用 C P U 1 2 0 が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。演出制御メイン処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して (1 2 2 S G S 4 0 1 a)、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 (1 2 2 S G S 4 0 1 b)。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。

【0371】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から送信されるコマンドの受信待ち期間に応じたコマンド受信待ちタイマをセットする (1 2 2 S G S 4 0 2)。そして、コマンド受信待ちタイマの値を-1し (1 2 2 S G S 4 0 3)、該コマンド受信待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する (1 2 2 S G S 4 0 4)。コマンド受信待ちタイマがタイマアウトした場合 (1 2 2 S G S 4 0 4 ; N) は、1 2 2 S G S 4 0 3 及び 1 2 2 S G S 4 0 4 の処理を繰り返し実行し、コマンド受信待ちタイマがタイマアウトするまで待機する。

【0372】

そして、コマンド受信待ちタイマがタイマアウトした場合 (1 2 2 S G S 4 0 4 ; Y)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ホットスタート通知コマンドの受信が有るか否かを判定する (1 2 2 S G S 4 0 5)。ホットスタート通知コマンドの受信が有る場合 (1 2 2 S G S 4 0 5 ; Y)、即ち、パチンコ遊技機 1 が電断復旧した場合は、R A M 1 2 2 に記憶されている遊技者情報 (後述する遊技者情報入力処理において該遊技者情報の入力を受け付

けてからRAM122に記憶される変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等を含む情報)をクリアして122SGS417に進む(122SGS406)。

【0373】

ホットスタート通知コマンドの受信が無い場合(122SGS405;N)、演出制御用CPU120は、コールド通知コマンドの受信が有るか否かを判定する(122SGS407)。コールド通知コマンドの受信が有る場合(122SGS407;Y)は、RAM122に記憶されている前記遊技者情報と演出用情報(前回のパチンコ遊技機1の起動時からRAM122に記憶される変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等を含む情報)をクリアするとともに(122SGS408)、RAM102に記憶されていた情報がクリアされたことや、RAM122に記憶されていた遊技者情報と演出用情報がクリアされたことを報知(RAMクリア報知を実行)するためのRAMクリア報知処理を実行する(122SGS409)。尚、RAMクリア報知処理では、画像表示装置5における画像の表示、遊技効果ランプ9の発光、スピーカ8L, 8Rからの音出力等を所定期間(例えば、10秒間)し、パチンコ遊技機1を起動した遊技場の店員等にRAM122に記憶されていた遊技者情報と演出用情報とがクリアされたことを報知できればよい。そして、RAMクリア報知処理の実行後は、122SGS417に進む。

10

【0374】

また、コールドスタート通知コマンドの受信が無い場合(122SGS407;N)、演出制御用CPU120は、設定値変更開始通知コマンドの受信が有るか否かを判定する(122SGS410)。設定値変更開始通知コマンドの受信が有る場合(122SGS410;Y)、即ち、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合は、設定値の変更操作中であることの報知(設定値変更中報知)を実行するための設定値変更中報知処理を実行する(122SGS411)。尚、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動している状態とは、一般的に遊技機用枠122SG003が開放されており、且つ設定値の変更を行う遊技場の店員等は、主基板11に搭載されている表示モニタ122SG029を視認している状態である。つまり、設定変更状態とは、設定値の変更を行う遊技場の店員等からは画像表示装置5において表示されている画像を視認することができない状態であるため、該遊技場の店員は画像表示装置5の表示からはパチンコ遊技機1が設定変更状態であるか否かを判断することができないと考えられる。そこで、設定値変更中報知としては、スピーカ8L, 8Rからの音出力や、遊技効果ランプ9の発光によって、設定値の変更を行う遊技場の店員にパチンコ遊技機1が設定変更状態で起動していることを報知すればよい。

20

30

【0375】

更に、演出制御用CPU120は、設定値変更終了通知コマンド及び設定値指定コマンドの受信が有るか否か、即ち、設定値の設定値が終了したか否かを判定する(122SGS412)。設定値変更終了通知コマンド及び設定値指定コマンドの受信が有る場合(122SGS412)は、受信した設定値指定コマンドからパチンコ遊技機1に新たに設定された設定値(RAM102のアドレスF000に格納された設定値)を特定し、該特定した設定値を設定値情報(設定値に応じた「1」～「3」の値)としてRAM122に更新記憶する(122SG413)。そして、前述した122SGS408及び122SGS409の処理を実行した後に122SGS417に進む。尚、設定値変更終了通知コマンドと設定値指定コマンドの少なくともどちらか一方の受信が無い場合(122SGS412;N)は、122SGS411と122SGS412の処理を繰り返し実行する。

40

【0376】

尚、本実施の形態の特徴部122SGでは、設定値変更中報知の実行後にRAM122をクリア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、設定値変更中報知と並行してRAM122をクリアしてもよい。尚、RAM122のクリアが設定値変更中報知の実行中に完了した場合は、RAMクリア報知を設定値変更中報知と並行して実行してもよいし、設定値変更中報知の終了後にRAMクリア報知を実行してもよい。

【0377】

50

また、設定値変更開始通知コマンドの受信が無い場合（１２２ＳＧＳ４１０；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定値確認開始通知コマンドの受信が有るか否か、即ち、パチンコ遊技機１が設定確認状態で起動したか否かを判定する（１２２ＳＧＳ４１４）。設定値確認開始通知コマンドの受信が有る場合（１２２ＳＧＳ４１４；Ｙ）は、設定確認状態であること（表示モニタ１２２ＳＧ０２９から設定値を確認可能であることを）を報知するための設定値確認中報知処理を実行する（１２２ＳＧＳ４１５）。尚、設定値確認中報知処理では、画像表示装置５における画像の表示、遊技効果ランプ９の発光、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音出力等によりパチンコ遊技機１を起動した遊技場の店員や、該パチンコ遊技機１の周囲に設定確認状態であることを報知できればよい。尚、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定値確認終了通知コマンドの受信が無い場合（１２２ＳＧＳ４１０；Ｎ）は、１
１２２ＳＧＳ４０５の処理に進み、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更開始通知コマンド、設定値確認開始通知コマンドのいずれのコマンドを受信するまで待機する（１２２ＳＧＳ４０５、１２２ＳＧＳ４０７、１２２ＳＧＳ４１０、１２２ＳＧＳ４１４の処理を繰り返し実行する）。

【０３７８】

このように、本実施の形態の特徴部１２２ＳＧにおける演出制御メイン処理では、図９－１８に示すように、パチンコ遊技機１をホットスタートや設定変更状態で起動した場合には、遊技者情報（該遊技者情報の入力を受け付けてからの変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等）をＲＡＭ１２２からクリアする一方で、演出用情報（パチンコ遊技機１の前回起動時からの変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等）と設定値情報（パチンコ遊技機１に設定されている設定値に対応する「１」～「３」のいずれかの数値）についてはＲＡＭ１２２からクリアしないようになっている。また、パチンコ遊技機１をコールドスタートで起動した場合には、遊技者情報と演出用情報をＲＡＭ１２２からクリアする一方で、設定値情報についてはＲＡＭ１２２からクリアしないようになっている。更に、パチンコ遊技機１を設定変更状態にて起動した場合には、遊技者情報と演出用情報とをＲＡＭ１２２からクリアしない一方で、設定値情報についてはＲＡＭ１２２に既に記憶されている設定値情報に上書き（更新記憶）するようになっている。

【０３７９】

つまり、本実施の形態の特徴部１２２ＳＧにおいては、パチンコ遊技機１がホットスタート、コールドスタート、設定確認状態、設定変更状態のいずれで起動するかに応じてＲＡＭ１２２からクリアする情報が異なっている。

【０３８０】

尚、本実施の形態の特徴部１２２ＳＧでは、パチンコ遊技機１をコールドスタートで起動した場合には、遊技者情報と演出用情報とがクリアされ、パチンコ遊技機１を設定変更状態で起動した場合には、遊技者情報と演出用情報とがクリアされない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１を設定変更状態で起動した場合においても、遊技者情報や演出用情報をクリアするようにしてもよい。

【０３８１】

図９－１７に戻り、１２２ＳＧＳ４１７において演出制御用ＣＰＵ１２０は、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更終了通知コマンド、設定値確認終了通知コマンドのいずれを受信したかを特定し、画像表示装置５において該受信したコマンドに応じた初期図柄の表示を開始する。具体的には、図９－１９に示すように、受信したコマンドがホットスタート通知コマンドや設定値確認終了通知コマンド、コールドスタート通知コマンドである場合、つまり、パチンコ遊技機１に新たな設定値が設定されていない場合には、画像表示装置５に初期図柄として左から「１」、「２」、「３」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する。また、受信したコマンドが設定値変更終了通知コマンドである場合、つまり、パチンコ遊技機１に新たな設定値が設定された可能性のある場合には、画像表示装置５に初期図柄として左から「４」、「５」、「６」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する。

【０３８２】

尚、本実施の形態における特徴部 1 2 2 S G においては、パチンコ遊技機 1 に新たな設定値が設定された可能性のある場合には、画像表示装置 5 に初期図柄として左から「4」、「5」、「6」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始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、遊技者にとって有利な設定値（例えば、「1」）が設定された場合は、遊技者にとって不利な設定値が（例えば「3」）が設定された場合よりも高い割合で初期図柄として飾り図柄を「4」、「5」、「6」の組み合わせで表示してもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機 1 に遊技者にとって有利な設定値が設定されていることを示唆することでき、遊技興趣を向上できる。

【0383】

尚、本実施の形態における特徴部 1 2 2 S G においては、パチンコ遊技機 1 に新たな設定値が設定された可能性のある場合には、画像表示装置 5 に初期図柄として左から「4」、「5」、「6」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始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、遊技者にとって有利な設定値（例えば、「1」）が設定された場合と、遊技者にとって不利な設定値が（例えば「3」）が設定された場合とで、画像表示装置 5 に表示する初期図柄を異ならせてもよい。また、遊技者にとって有利な設定値（例えば、「1」）が設定された場合と、遊技者にとって不利な設定値が（例えば「3」）が設定された場合とで、スピーカ 8 L, 8 R から出力される音の音量や、遊技効果ランプ 9 の光量等を異ならせるようにしてもよい。

【0384】

そして、図 9-17 に戻り演出制御用 CPU 120 は、最初の 4 変動において先読予告演出の実行を規制するために、先読規制カウンタに「4」をセットする（1 2 2 S G S 4 1 8）。その後、演出制御用 CPU 120 は、タイマ割込フラグの監視（1 2 2 S G S 4 1 9）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用 CPU 120 は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。タイマ割込フラグがセット（オン）されていたら、演出制御用 CPU 120 は、そのフラグをクリアし（1 2 2 S G S 4 2 0）、以下の処理を実行する。

【0385】

演出制御用 CPU 120 は、まず、パチンコ遊技機 1 が起動したことを報知するための起動報知処理を実行する（1 2 2 S G S 4 2 1）。起動報知処理においては、例えば、該割込がパチンコ遊技機 1 の起動から最初の割込であるか否かを判定する。パチンコ遊技機 1 の起動から最初の割込である場合は、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更終了通知コマンド、設定値確認終了通知コマンドのいずれを受信したかを特定し、該受信したコマンドに対応する起動報知用プロセステーブルを選択するとともに、該受信したコマンドに対応する起動報知用プロセスタイマをスタートさせる。そして、起動報知用プロセスタイマをスタートさせた後は、次回以降の割込において起動報知処理を実行することによって起動報知用プロセスタイマの値と起動報知用プロセステーブルにもとづいてパチンコ遊技機 1 の起動報知を実行すればよい。

【0386】

尚、本実施の形態における特徴部 1 2 2 S G では、パチンコ遊技機 1 の起動時に受信したコマンドがホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更終了通知コマンド、設定値確認終了通知コマンドのいずれかであるかに応じて、パチンコ遊技機 1 の起動報知の態様が異なっている。

【0387】

具体的には、図 9-20 に示すように、パチンコ遊技機 1 を起動する際にホットスタート通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信している場合、つまり、パチンコ遊技機 1 に新たな設定値が設定されていない場合には、遊技効果ランプ 9 の 60 秒間の発光とスピーカ 8 L, 8 R から 30 秒間の出力音 A の出力を実行する。尚、これら遊技効果ランプ 9 の 60 秒間の発光開始タイミングとスピーカ 8 L, 8 R から 30 秒間の出力音 A の出力開始タイミングとは同であるが、これら遊技効果ランプ 9 の 60 秒間の発光開始タイミングとスピーカ 8 L, 8 R から 30 秒間の出力音 A の出力開始タイミングとは異なっ

いてもよい。

【0388】

また、パチンコ遊技機1を起動する際にコールドスタート通知コマンドを受信している場合、つまり、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定されておらず、且つRAM102におけるデータがクリアされている場合には、遊技効果ランプ9の60秒間の発光とスピーカ8L, 8Rから30秒間の出力音Bの出力を実行する。尚、これら遊技効果ランプ9の60秒間の発光開始タイミングとスピーカ8L, 8Rから30秒間の出力音Bの出力開始タイミングとは同一であるが、これら遊技効果ランプ9の60秒間の発光開始タイミングとスピーカ8L, 8Rから30秒間の出力音Bの出力開始タイミングは異なっているとしてもよい。

10

【0389】

つまり、本発明における特定制御とは、パチンコ遊技機1がホットスタートや設定確認状態で起動した場合に、演出制御用CPU120が、遊技効果ランプ9の60秒間の発光とスピーカ8L, 8Rから30秒間の出力音Aの出力を実行することと、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合に、演出制御用CPU120が遊技効果ランプ9の60秒間の発光とスピーカ8L, 8Rから30秒間の出力音Bの出力を実行することの両方を含んでいる。

【0390】

また、パチンコ遊技機1を起動する際に設定値変更終了通知コマンドを受信している場合、つまり、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定されている可能性が有る場合には、遊技効果ランプ9の40秒間の発光とスピーカ8L, 8Rから20秒間の出力音Cの出力、そして画像表示装置5において40秒間のメッセージ画像（例えば、設定値の変更が終了した旨のメッセージ画像）の表示を実行する。尚、これら遊技効果ランプ9の40秒間の発光開始タイミングとスピーカ8L, 8Rからの20秒間の出力音Cの出力開始タイミング、画像表示装置5でのメッセージ画像の表示開始タイミングは同一であるが、これら遊技効果ランプ9の40秒間の発光開始タイミングとスピーカ8L, 8Rからの20秒間の出力音Cの出力開始タイミング、画像表示装置5でのメッセージ画像の表示開始タイミングは異なっているとしてもよい。

20

【0391】

特に、パチンコ遊技機1を起動する際に設定値変更終了通知コマンドを受信している場合は、パチンコ遊技機1を起動する際にホットスタート通知コマンドやコールドスタート通知コマンドを受信している場合とは異なり、画像表示装置5においてメッセージ画像の表示を行うため、パチンコ遊技機1の設定値が変更されたことが認識され易いようになっている。

30

【0392】

つまり、本発明における特別制御とは、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合に、演出制御用CPU120が、遊技効果ランプ9の40秒間の発光とスピーカ8L, 8Rから20秒間の出力音Cの出力、そして画像表示装置5において40秒間のメッセージ画像の表示を実行することを指す。

【0393】

尚、前述したように、遊技効果ランプ9の発光開始タイミングと、スピーカ8L, 8Rの音出力開始タイミングと、画像表示装置5における画像の表示開始タイミングとが同一となっているので、これらパチンコ遊技機1の起動時の報知態様については、ホットスタート通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合（パチンコ遊技機1がホットスタートで起動した場合）の報知期間が60秒、コールドスタート通知コマンドを受信した場合（パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合）の報知期間が60秒、設定値変更終了通知コマンドを受信した場合（パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合）の報知期間が40秒となっている。

40

【0394】

尚、本実施の形態の特徴部122SGでは、パチンコ遊技機1が起動した際の起動報知

50

を遊技効果ランプ 9、スピーカ 8 L、8 R、画像表示装置 5 を用いて実行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、パチンコ遊技機 1 に遊技場の管理コンピュータや各台計数機等の管理装置に信号を出力可能な外部出力端子を設け、パチンコ遊技機 1 が起動した際の起動報知として、該外部出力端子から管理装置にパチンコ遊技機 1 が起動したことを特定可能な信号を出力するようにしてもよい。

【0395】

また、本実施例の特徴部 122SG では、パチンコ遊技機 1 がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起動した場合であっても起動報知を実行する装置が一部共通である（いずれにおいても遊技効果ランプ 9 の発光とスピーカ 8 L、8 R からの音出力を実行する）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、パチンコ遊技機 1 がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起動したかに応じて起動報知を実行する装置が異なる（例えば、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合には、画像表示装置 5 にてメッセージ画像を表示し、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合には、前述した外部出力端子から管理装置に信号を出力する等）ようにしてもよい。

【0396】

また、パチンコ遊技機 1 がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起動したかに応じて起動報知を実行する各装置での報知態様を異ならせてもよい。具体的には、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合は、パチンコ遊技機 1 に設けられている全ての遊技効果ランプ 9 を発光させる一方で、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合には、パチンコ遊技機 1 に設けられている遊技効果ランプ 9 のうち一部のみを発光させてもよい。

【0397】

更に、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合は、遊技機用枠 122SG003 が開放されている状態であるので、スピーカ 8 L、8 R のうち一方のみから音出力を行う（パチンコ遊技機 1 に 3 個以上のスピーカが設けられている場合は、一部のスピーカからのみ音出力を行う）、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合は、遊技機用枠 122SG003 が閉鎖されている状態であることが多いので、全てのスピーカ 8 L、8 R からの音出力を行うようにしてもよい。更に、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合は、画像表示装置 5 において「設定変更中」等の設定変更中である旨を示すメッセージ画像を表示する一方で、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合は、画像表示装置 5 において「RAM がクリアされました」等の RAM102 や RAM122 がクリアされた旨を示すメッセージ画像を表示してもよい。

【0398】

更に、パチンコ遊技機 1 に前述した外部出力端子を複数設ける場合は、各報知に応じて管理装置に信号を出力する端子を異ならせてもよい。例えば、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合は、設定値変更中報知として、設定値の変更が終了するまでの期間（設定値変更終了通知コマンドや設定値指定コマンドを受信するまでの期間）にわたって設定変更に対応する端子から管理装置に信号を出力し、設定値の変更が終了した後は、RAM クリア報知として、エラーや RAM クリアに対応する端子から管理装置に信号を出力する。尚、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合は、RAM クリア報知として、エラーや RAM クリアに対応する端子から管理装置に信号を出力するのみでよい。

【0399】

尚、外部出力端子を各報知において共通して用いる場合には、各報知に応じて管理装置に対して信号を出力するタイミングを異ならせるようにしてもよい。

【0400】

以上のように起動報知処理では、受信したコマンドに応じてパチンコ遊技機 1 の起動報知態様が異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらパチンコ遊技機 1 の起動報知は、受信したコマンドにかかわらず 1 の報知態様にて実行してもよい。また、パチンコ遊技機 1 の起動報知は、ホットスタート通知コマンド、コール

ドスタート通知コマンド、設定値確認終了通知コマンド、設定値変更終了通知コマンドのいずれを受信した場合でも実行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、これらホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値確認終了通知コマンド、設定値変更終了通知コマンドのうちで、受信してもパチンコ遊技機 1 の起動報知を実行しないコマンドを設けてもよい。

【0401】

また、本実施の形態における特徴部 122SG においては、本発明における初期化演出として、パチンコ遊技機 1 を起動した際に受信したコマンドに応じて異なる態様の起動報知を実行したり、パチンコ遊技機 1 を起動した際に受信したコマンドに応じて異なる組み合わせの飾り図柄を画像表示装置 5 に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、これら初期化演出としての起動報知の態様や飾り図柄の組み合わせは、パチンコ遊技機 1 を起動した際に受信したコマンドに応じて全て異なってもよいし、一部のみが同一であってもよい。

【0402】

また、本実施の形態における特徴部 122SG においては、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動した場合、コールドスタートで起動した場合、設定変更状態で起動した場合、設定確認状態で起動した場合のいずれにおいても起動報知を実行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、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動した場合や設定確認状態で起動した場合は、これら起動報知を実行しないようにしてもよい。

【0403】

図 9-17 に戻り、次に演出制御用 CPU 120 は、電源断検出処理を実行する (122SGS422)。電源断検出処理では、図 9-22 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、先ず、電源基板 (図示略) からの電源電圧が所定値以下に低下したことを示す電源断信号の入力が有るか否かを判定する (122SGS431)。電源断信号の入力が無い場合は (122SGS431; N)、処理を終了し、電源断信号の入力が有る場合は (122SGS431; Y)、RAM 122 に記憶されている設定値情報や遊技者情報等を含むバックアップデータを特定し (122SGS432)、該特定したバックアップデータを RAM 122 に設けられたバックアップデータ記憶領域に格納する (122SGS433)。そして、バックアップデータを復旧させるときに用いるチェックデータを作成し、バックアップデータ記憶領域に格納した後 (122SGS434)、パチンコ遊技機 1 が電断するまでいずれの処理も実行しないループ処理に移行する。

【0404】

図 9-17 に戻り、次に演出制御用 CPU 120 は、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う (コマンド解析処理: 122SGS423)。このコマンド解析処理において演出制御用 CPU 120 は、受信コマンドバッファに格納されている主基板 11 から送信されてきたコマンドの内容を確認する。尚、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 から送信された演出制御コマンドは、演出制御 INT 信号にもとづく割込処理で受信され、RAM 122 に形成されているバッファ領域に保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド (図 9-3 参照) であるのか解析する。

【0405】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、演出制御プロセス処理を行う (122SGS424)。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態 (演出制御プロセスフラグ) に対応した処理を選択して画像表示装置 5 の表示制御を実行する。

【0406】

次いで、大当り図柄判定用乱数などの演出用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する演出用乱数更新処理 (122SGS425)、遊技者情報の入力を受け付ける遊技者情報入力処理 (122SGS426)、遊技者情報を出力する遊技者情報出力処

理（１２２ＳＧＳ４２７）、演出用情報を集計する演出用情報集計処理（１２２ＳＧＳ４２８）を実行する。その後、Ｓ５２に移行する。

【０４０７】

尚、遊技者情報入力処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技者のスティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂの操作によってパスワード（予め遊技者の遊技情報が記憶されている外部のサーバにて生成されたパスワード。遊技者は、スマートフォン等の通信端末を使用することで該サーバにアクセスし、生成されたパスワードを受信可能）の入力を受け付け、該パスワードから特定した遊技者情報をＲＡＭ１２２に記憶する。更に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動表示、大当り遊技、スーパーリーチが実行される毎に記憶している遊技者情報としての変動回数、大当り回数、スーパーリーチ回数等を更新記憶する。

10

【０４０８】

遊技者情報出力処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技者のスティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂの操作によって、ＲＡＭ１２２に記憶されている遊技者情報にもとづいて２次元コードを生成し、該２次元コードを画像表示装置５に表示する。そして、該２次元コードの表示終了後は、ＲＡＭ１２２に記憶される遊技者情報をクリアする。尚、遊技者は、画像表示装置５に表示された２次元コードをスマートフォン等の携帯端末にて読み込むことによって今回の遊技にて集計した遊技者情報を外部サーバに送信することによって、パチンコ遊技機１における累計の遊技者情報を該サーバに記憶させておくことができる。

20

【０４０９】

演出用情報集計処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動表示、大当り遊技、スーパーリーチが実行される毎に演出用情報としてＲＡＭ１２２に記憶されている変動回数、大当り回数、スーパーリーチ回数等を更新記憶する。

【０４１０】

次に、本実施の形態の特徴部１２２ＳＧにおける演出制御プロセス処理について説明する。図９－２２に示すように、演出制御プロセス処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、先読規制カウンタの値が「０」であるか否かを判定する（１２２ＳＧＳ４４１）。先読規制カウンタの値が「０」である場合（１２２ＳＧＳ４４１；Ｙ）は、先読予告設定処理（Ｓ１６１）を実行した後、演出制御プロセスフラグに応じてＳ１７０～Ｓ１７７（図７参照）のいずれかの処理を実行する。

30

【０４１１】

また、先読規制カウンタの値が「１」～「４」のいずれかである場合（１２２ＳＧＳ４４１；Ｎ）は、更に演出制御プロセスフラグの値が「１」であるか否かを判定する（１２２ＳＧＳ４４２）。演出制御プロセスフラグの値が「０」、「２」～「７」のいずれかである場合（１２２ＳＧＳ４４２；Ｎ）は、演出制御プロセスフラグに応じてＳ１７０～Ｓ１７７（図７参照）のいずれかの処理を実行し、演出制御プロセスフラグの値が「１」のである場合（１２２ＳＧＳ４４２；Ｙ）は、先読規制カウンタの値を－１し（１２２ＳＧＳ４４３）、演出制御プロセスフラグに応じてＳ１７０～Ｓ１７７（図７参照）のいずれかの処理を実行する。以上のように１２２ＳＧＳ４４１～１２２ＳＧＳ４４３の処理を実行することで、起動直後のパチンコ遊技機１においては、変動表示が４回実行されるまで先読予告演出の実行が規制されるようになっている。

40

【０４１２】

尚、本実施の形態における特徴部１２２ＳＧにおいては、パチンコ遊技機１が起動したことにもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０が演出制御メイン処理及び演出制御プロセス処理を実行することで、４回の変動表示にわたって先読予告演出の実行を規制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、パチンコ遊技機１が起動したことにもとづいて、ＣＰＵ１０３が始動入賞判定処理（図５参照）を実行しないことで、４回の変動表示にわたって先読予告演出の実行を規制するようにしてもよい。

【０４１３】

50

また、本実施の形態における特徴部 1 2 2 S G においては、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動したか設定変更状態で起動したかにかかわらず、遊技が可能となったことにもとづいて、遊技進行に関わる設定として、4 回の変動表示にわたって先読予告演出の実行を規制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、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動したか設定変更状態で起動したかにかかわらず、遊技が可能となったことにもとづいて、遊技進行に関わる設定として、スピーカ 8 L, 8 R から出力される音の音量、遊技効果ランプ 9 の光量、R T C に応じた演出の設定等を工場出荷時の状態としてもよい。

【0 4 1 4】

以上、本実施の形態の特徴部 1 2 2 S G におけるパチンコ遊技機 1 においては、図 8 - 2 (H) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 示唆演出としてのスーパーリーチ A やスーパーリーチ B のリーチ演出と、第 2 示唆演出としてのスーパーリーチ C やスーパーリーチ D のリーチ演出と、を実行可能であるとともに、スーパーリーチ C やスーパーリーチ D のリーチ演出を実行する際には、該スーパーリーチ C やスーパーリーチ D のリーチ演出の開始時から該スーパーリーチ C やスーパーリーチ D のリーチ演出に対応したタイトル 3 1 A K 0 0 7 を報知するので、リーチ演出に応じたタイトル 3 1 A K 0 0 7 の報知を実行することができ、演出効果を向上できる。

【0 4 1 5】

また、本実施の形態には、以下に示す発明 1 2 2 S G も含まれている。つまり、従来、パチンコ遊技機として、例えば、特開 2 0 1 6 - 4 2 8 8 0 号公報に記載されているものや、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開 2 0 1 6 - 4 2 8 8 0 号公報や特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載されている遊技機にあっては、遊技機に電源を投入して起動させるとき（遊技機に電力供給が開始されたとき）に、主基板（遊技制御基板）がバックアップされている記憶にもとづいて遊技機を復旧するために該主基板から演出制御基板（演出制御手段）に対して出力されるコマンド（制御情報）と、主基板がバックアップされている記憶にかかわらず該バックアップされている記憶をクリアするために該主基板から演出制御基板に対して出力されるコマンドと、遊技機の設定値を変更可能な状態とするために該主基板から演出制御基板に対して出力されるコマンドと、が同一であると、遊技機に電源を投入して起動させる際に、演出制御基板が該起動状態に応じた適切な処理を実行できないという問題があった。そのため、

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

所定操作されることにより複数の設定値（例えば、1 ~ 3 の設定値）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、C P U 1 0 3 が図 9 - 1 4 に示す設定変更処理を実行する部分）と、

遊技の進行を制御可能であって、前記設定手段にて設定された設定値にもとづいて前記有利状態への制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3 が図 5 に示すプロセス制御処理を実行する部分）と、

遊技機への電力供給が停止しても所定期間は記憶内容を保持可能なバックアップ記憶手段（例えば、R A M 1 0 2）と、

前記遊技制御手段から出力される制御情報（例えば、図 9 - 3 に示す演出制御コマンド）に基づいて演出を制御可能な演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 9 - 1 7 に示す R A M クリア報知処理、設定値変更中報知処理、設定値確認中報知処理等を実行する部分）と、

を備え、

前記遊技制御手段は、遊技機への電力供給が停止した後、遊技機への電力供給が開始されたときの起動状態として、前記バックアップ記憶手段が記憶する記憶内容にもとづいて復旧する第 1 起動状態（例えば、ホットスタート）と、前記バックアップ記憶手段が記憶する記憶内容に関わらずに該記憶内容を消去して復旧する第 2 起動状態（例えば、コール

10

20

30

40

50

ドスタート)と、前記設定手段による設定を可能とする第3起動状態(例えば、設定変更状態)のいずれかとなり、該起動状態に対応した異なる制御情報を前記演出制御手段に出力する(例えば、図9-11、図9-14に示すように、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動した場合は、CPU103が演出制御基板12に対してホットスタート通知コマンドを送信し、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合は、CPU103が演出制御基板12に対してコールドスタート通知コマンドを送信し、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合は、CPU103が演出制御基板12に対して設定値変更開始通知コマンドを送信する部分)

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、演出制御手段が、電力供給が開始されたときに遊技制御手段の起動状態に応じた適切な処理を実行することができる。

10

【0416】

更には、発明122SGの手段2として、

前記演出制御手段が用いる情報を記憶可能な演出制御用記憶手段(例えば、RAM122)を備え、

前記制御情報に対応する起動状態が前記第2起動状態である場合と前記第3起動状態である場合とで、前記演出制御用記憶手段に記憶されている情報のうち、消去する情報が異なる(例えば、図9-18に示すように、パチンコ遊技機1がホットスタート、コールドスタート、設定確認状態、設定変更状態のいずれで起動するかに応じてRAM102からクリアされる情報が異なる部分)

20

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、起動状態に応じた適切な消去を行うことができる。

【0417】

更には、発明122SGの手段3として、

前記遊技制御手段は、前記第3起動状態の終了を指定する制御情報(例えば、設定値変更終了通知コマンド)を出力可能であって、

前記演出制御手段は、前記第3起動状態の終了を指定する制御情報が出力されたことにもとづいて、前記第3起動状態の終了に応じた特別制御を行う(たとえば、図9-20に示すように、設定値変更終了通知コマンドを受信したことにもとづいて、演出制御用CPU120が起動報知処理において遊技効果ランプ9の40秒間の発光とスピーカ8L、8Rから20秒間の出力音Cの出力、そして画像表示装置5において40秒間のメッセージ画像(例えば、設定値の変更が終了した旨のメッセージ画像)の表示を実行する部分)

30

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、特別制御によって、設定値を設定可能な第3起動状態が終了したことを認識することができる。

【0418】

更には、発明122SGの手段4として、

前記演出制御手段は、前記第1起動状態または前記第2起動状態に対応する制御情報が出力されたときには、該出力に応じて特定制御を行う(たとえば、図9-20に示すように、ホットスタート通知コマンドやコールドスタート通知コマンドを受信したことにもとづいて、演出制御用CPU120が起動報知処理において遊技効果ランプ9の発光とスピーカ8L、8Rからの音出力を実行する部分)

40

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、特定制御によって、設定値を設定不能な起動状態であることを認識することができる。

【0419】

更には、発明122SGの手段5として、

前記演出制御手段は、前記制御情報に対応する起動状態に応じて異なる制御を行う(たとえば、図9-20に示すように、ホットスタート通知コマンドを受信したことにもとづいて、演出制御用CPU120が起動報知処理において遊技効果ランプ9の60秒間の発光とスピーカ8L、8Rから30秒間の出力音Aの出力を実行する部分と、コールドスタート通知コマンドを受信したことにもとづいて、演出制御用CPU120が起動報知処理

50

において遊技効果ランプ 9 の 60 秒間の発光とスピーカ 8 L, 8 R から 30 秒間の出力音 B の出力を実行する部分と、設定値変更終了通知コマンドを受信したことにもとづいて、演出制御用 CPU 120 が起動報知処理において遊技効果ランプ 9 の 40 秒間の発光とスピーカ 8 L, 8 R から 20 秒間の出力音 C の出力、そして画像表示装置 5 において 40 秒間のメッセージ画像を実行する部分。また、図 9-19 に示すように、ホットスタート通知コマンドやコールドスタート通知コマンドを受信したことにもとづいて、初期図柄として飾り図柄を「1」、「2」、「3」の組み合わせで表示したり、設定値変更終了通知コマンドを受信したことにもとづいて、初期図柄として飾り図柄を「4」、「5」、「6」の組み合わせで表示する部分)

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、いずれの起動状態であるかを容易に認識することができる。

10

【0420】

更には、発明 122SG の手段 6 として、

前記遊技制御手段は、前記第 3 起動状態において設定値が変更された場合には、前記バックアップ記憶手段に記憶されているバックアップ情報を、特定情報を除いて消去する(例えば、変形例 122SG-1 として図 9-23 に示すように、設定値が変更されたことにもとづいて RAM クリア処理を実行し、RAM 102 におけるアドレス F000 に格納されている設定値のデータを除くアドレス F001 以降のデータをクリアする部分)

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定値の変更に応じた、適切なバックアップ情報の消去を実行することができる。

20

【0421】

更には、発明 122SG の手段 7 として、

前記遊技制御手段が遊技の進行を制御するために用いる遊技情報を記憶可能な遊技情報記憶手段(例えば、RAM 102)を備え、

前記遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報の少なくとも一部を消去するタイミングは、前記第 1 起動状態と前記第 2 起動状態とで異なる(例えば、変形例 122SG-4 に示すように、パチンコ遊技機 1 をコールドスタートで起動する場合は、演出制御基板 12 に対してコールドスタート通知コマンドを送信する前のタイミングで RAM クリア処理を実行し、パチンコ遊技機 1 を設定変更状態で起動する場合は、演出制御基板 12 に対して設定値変更開始通知コマンドを送信した後のタイミングで RAM クリア処理を実行する部分)

30

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、起動状態に応じた適切なタイミングで遊技情報の消去を実行することができる。

【0422】

また、本実施の形態には、以下に示す発明 123SG も含まれている。つまり、従来、パチンコ遊技機として、例えば、特開 2016-42880 号公報に記載されているものや、特開 2010-200902 号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開 2016-42880 号公報や特開 2010-200902 号公報に記載されている遊技機にあっては、遊技機に電源を投入して起動させるとき(遊技機に電力供給が開始されたとき)に、主基板がバックアップされている記憶にかかわらず該バックアップされている記憶をクリアする場合(一般起動状態)と、遊技機の設定値を変更可能な状態とする場合(設定起動状態)と、で報知態様が同一であると、遊技機がこれら一般起動状態と設定起動状態とのどちらであるか特定できず、遊技機の不正な設定変更等の発見が困難であるという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する発明 123SG の手段 1 の遊技機として、

40

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

所定操作されることにより複数の設定値(例えば、1~3 の設定値)のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段(例えば、CPU 103 が図 9-14 に示す設定変更処理を実行する部分)と、

50

遊技の進行を制御可能であって、前記設定手段にて設定された設定値にもとづいて前記有利状態への制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU 103が図5に示すプロセス制御処理を実行する部分）と、

遊技機への電力供給が停止しても所定期間は記憶内容を保持可能なバックアップ記憶手段（例えば、RAM 102やRAM 122）と、

遊技機への電力供給が開始されたときの前記遊技制御手段の起動状態を報知可能な起動報知手段（例えば、演出制御用CPU 120が図9-17に示す起動報知処理を実行する部分）と、

を備え、

前記遊技制御手段は、前記起動状態として、前記バックアップ記憶手段が記憶する記憶内容をクリアして起動する一般起動状態（例えば、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動した状態）と、前記設定手段による設定を有効とする設定起動状態（例えば、設定変更状態）とを有し、

前記起動報知手段は、前記一般起動状態と前記設定起動状態とで、異なる態様にて前記報知を行う（例えば、図9-20示すように、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合には、遊技効果ランプの発光とスピーカ8L, 8Rからの音出力を実行し、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合には、遊技効果ランプの発光とスピーカ8L, 8Rからの音出力、画像表示装置5でのメッセージ画像の表示を実行する部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、起動状態が、一般起動状態であるのか設定起動状態であるのかを容易に特定できるので、設定による不正を容易に発見できる。

【0423】

更には、発明123SGの手段2として、

前記起動報知手段は、優先度に応じて各種の報知を実行可能であって、

前記設定起動状態の報知の優先度は、前記一般起動状態の報知の優先度よりも高い（例えば、変形例122SG-5に示すように、優先度の高い設定値変更中報知の実行中は、優先度の低いRAMクリア報知を実行しないようにする部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定起動状態の報知が優先されるので、設定による不正を発見できなくなってしまうことを防ぐことができる。

【0424】

更には、発明123SGの手段3として、

前記起動報知手段は、前記設定起動状態と前記一般起動状態とを、異なる報知期間にて報知する（例えば、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合の報知期間が60秒、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合の報知期間が40秒である部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、起動状態に応じた期間において適切な報知を実行できる。

【0425】

更には、発明123SGの手段4として、

前記起動報知手段は、

第1報知手段（例えば、画像表示装置5）と、該第1報知手段とは異なる第2報知手段（例えば、遊技効果ランプ9やスピーカ8L, 8R）とを有し、

前記設定起動状態については前記第1報知手段により報知し（例えば、図9-20に示すように、画像表示装置5にメッセージ画像を表示する部分）、

前記一般起動状態については前記第2報知手段により報知する（例えば、図9-20に示すように、遊技効果ランプ9の発光やスピーカ8L, 8Rからの音出力を実行する部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、起動報知が、異なる報知手段にて実行されるので、いずれの起動状態であるのかを認識し易くできる。

【0426】

更には、発明123SGの手段5として、

前記遊技制御手段は、前記設定起動状態となった後の遊技可能状態と、前記一般起動状

10

20

30

40

50

態となった後の遊技可能状態とで、遊技進行に関わる設定として共通の設定による遊技制御（例えば、パチンコ遊技機1が起動してからCPU103が始動入賞判定処理を実行しないことによって、4回の変動表示までは先読予告演出の実行を規制する部分）を実行可能である

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、異なる設定による遊技制御が実行されることにより、設定変更されたことを認識されてしまう等の不都合の発生を防ぐことができる。

【0427】

また、本実施の形態には、以下に示す発明124SGも含まれている。つまり、従来、遊技機として、例えば、特開2016-137351号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2016-137351号公報に記載されている遊技機にあっては、設定値の変更により遊技情報が意図せず消去されてしまうと、遊技機が設置されている店舗や遊技者に不利益を与えてしまう虞がある。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する発明124SGの手段1の遊技機として、

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

所定操作されることにより複数の設定値（例えば、1～3の設定値）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図9-14に示す設定変更処理を実行する部分）と、

遊技の進行を制御可能であって、前記設定手段にて設定された設定値にもとづいて前記有利状態への制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が図5に示すプロセス制御処理を実行する部分）と、

遊技の進行を制御するために前記遊技制御手段が用いる遊技情報を記憶可能な遊技情報記憶手段（例えば、RAM102）と、

前記遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報が消去されることを事前に報知可能な報知手段（例えば、演出制御用CPU120が変形例122SG-1における設定値変更確認報知処理を実行する部分）と、

を備え、

前記遊技制御手段は、前記設定手段によって新たに設定値が設定されたときに、前記遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報の少なくとも一部を消去し（例えば、CPU103が変形例122SG-1に示すRAMクリア処理を実行する部分）、

前記所定操作は、設定変更開始操作（例えば、クリアスイッチをONとする操作）と設定変更操作（例えば、設定切替スイッチ122SG052をONとする操作）と設定変更完了操作（例えば、錠スイッチ122SG051をOFFとする操作）とを含み、

前記設定手段は、前記設定変更開始操作がされることで記設定変更操作が可能となり（例えば、変形例122SG-1として図9-23に示すように、CPU103が、クリアスイッチがONであると判定（122SGSa054a；Y）した後に122SGSa054d～122SGSa056の処理を実行可能となる部分）、該可能となった前記設定変更操作の後に前記設定変更完了操作がされることにより、前記設定変更操作によって変更された設定値の設定を行い（例えば、変形例122SG-1として図9-23に示すように、CPU103が、錠スイッチがOFFであると判定（122SGSa057；N）した後に122SGSa058の処理を実行する部分）、

前記報知手段は、前記設定変更開始操作がされたときに、前記報知を実行する（例えば、変形例122SG-1として図9-24に示すように、演出制御用CPU120が第1設定値変更開始通知コマンドを受信したと判定（122SGS410；Y）したことにもとづいて設定値変更確認報知処理を実行する部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定値の変更によって、遊技情報が意図せずに消去されてしまうことを防ぐことができる。

【0428】

更には、発明124SGの手段2として、

10

20

30

40

50

前記遊技制御手段は、前記設定変更開始操作がされた後に、前記設定変更操作がされることなく該設定変更完了操作がされた場合には、前記遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報を消去しない（例えば、変形例１２２ＳＧ－１として図９－２３に示すように、ＣＰＵ１０３が設定切替スイッチの操作が無しであると判定（１２２ＳＧＳａ０５４ｄ；Ｎ）した後に、更に錠スイッチ１２２ＳＧ０５１がＯＦＦであると判定した場合には、ＲＡＭ１０２のアドレスＦ０００とアドレスＦ００１に同一の設定値が格納されていることにもとづいて（１２２ＳＧＳａ０５７ｃ；Ｙ）、ＲＡＭクリア処理（１２２ＳＧＳａ０６０）を実行せずに設定値変更処理を終了する部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定値が変更されないにもかかわらず、遊技情報が消去されてしまうことによって遊技者に不利益が生じてしまうことを防ぐことができる。

10

【０４２９】

更には、発明１２４ＳＧの手段３として、

前記報知手段は、前記設定変更完了操作がされることなく前記所定操作が終了された場合に、遊技情報が前記遊技制御手段によって消去されないことを報知可能である（例えば、変形例１２２ＳＧ－１として図９－２５に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が設定値変更確認報知処理を実行することによって画像表示装置５にメッセージ画像１２２ＳＧ００５Ｍ１が表示される部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、操作者が、遊技情報が消去されないようにするための操作方法を認識することができるので、遊技情報が意図せずに消去されてしまうことを、より一層防ぐことができる。

20

【０４３０】

更には、発明１２４ＳＧの手段４として、

前記遊技制御手段は、遊技機への電力供給が開始されたときに、消去条件が成立しており、且つ、所定の確認操作がされた場合に、前記遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報の少なくとも一部を消去し（例えば、図９－１１に示すように、ＣＰＵ１０３が遊技制御メイン処理においてクリアスイッチがＯＮであると判定（１２２ＳＧＳａ００３；Ｙ）した後にＲＡＭクリア処理（１２２ＳＧＳａ０１７）を実行する部分）、

前記報知手段は、前記消去条件が成立している場合にも前記報知を行う（例えば、変形例１２２ＳＧ－２として図９－２６に示すように、画像表示装置５にメッセージ画像１２２ＳＧ００５Ｍ２が表示される部分）

30

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技情報が意図せずに消去されてしまうことを防ぐことができる。

【０４３１】

更には、発明１２４ＳＧの手段５として、

前記遊技制御手段から出力される制御情報に基づいて演出を制御可能な演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

前記演出制御手段が用いる情報を記憶可能な演出制御用記憶手段（例えば、ＲＡＭ１２２）と、

前記演出制御用記憶手段における消去を実行するか否かを選択可能な選択手段（例えば、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂ）と、

40

を備え、

遊技機への電力供給が開始されたときに消去条件が成立しており、且つ前記選択手段によって前記演出制御用記憶手段における消去を実行しないことが選択されている場合には、前記遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報の少なくとも一部を消去し（例えば、変形例１２２ＳＧ－３に示すように、ＲＡＭ１０２のみをクリアする部分）、遊技機への電力供給が開始されたときに消去条件が成立しており、且つ前記選択手段によって前記演出制御用記憶手段における消去を実行することが選択されている場合には、前記遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報の少なくとも一部を消去するとともに、前記演出制御用記憶手段に記憶されている情報の少なくとも一部を消去する（例えば、変形例１２２Ｓ

50

G-3に示すように、RAM102とRAM122との両方をクリアする部分）ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、消去条件が成立している場合に、遊技情報記憶手段における消去とともに、演出制御用記憶手段の消去を実行するか否かを選択することができる。

【0432】

以上、本発明の実施の形態における特徴部122SGを図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施の形態に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【0433】

例えば、前記実施の形態の特徴部122SGでは、図9-11に示すように、パチンコ遊技機1の起動時にクリアスイッチがONである場合は、RAMクリア処理（122SGSa017）を実行した後、錠スイッチ122SG051がONである場合（122SGSa018；Y）に設定変更処理（122SGSa020）を実行し、パチンコ遊技機1に新たな設定値を設定可能とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1の起動時にクリアスイッチがONである場合は、錠スイッチ122SG051がONであるか否かを先に判定し、錠スイッチ122SG051がONである場合は、設定変更処理においてパチンコ遊技機1に新たな設定値を設定したことにもとづいてRAMクリア処理を実行してもよい。

【0434】

尚、このように、設定変更処理においてパチンコ遊技機1に新たな設定値を設定したことにもとづいてRAMクリア処理を実行する場合は、変形例122SG-1として図9-23に示すように、設定変更処理においてCPU103は、先ず、該CPU103が設定変更処理を実行開始したことを示す第1設定値変更回通知コマンドを演出制御基板12に対して送信する（122SGSa051）。次に、RAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値を特定するとともに（122SGSa052）、該特定した設定値を表示モニタ122SG029に表示する。

【0435】

そして、CPU103は、クリアスイッチがONであるか否かを判定し（122SGSa054a）、クリアスイッチがOFFである場合（122SGSa054a；N）は、更に錠スイッチ122SG051がONであるか否かを判定する（122SGSa054b）。錠スイッチ122SG051がONである場合（122SGSa054b；Y）は、122SGSa054aと122SGSa054bの処理を繰り返し実行し、クリアスイッチがONまたは錠スイッチ122SG051がOFFとなるまで待機する。尚、錠スイッチ122SG051がOFFである場合は、設定値変更終了通知コマンドを演出制御基板12に対して送信して設定変更処理を終了する（122SGS061）。

【0436】

また、クリアスイッチがONである場合（122SGSa054a；Y）、CPU103は、設定切替スイッチ122SG052の操作によってパチンコ遊技機1の設定値を変更可能となったことを示す第2設定値変更開始通知コマンドを演出制御基板12に対して送信し（122SGSa054c）、設定切替スイッチ122SG052の操作が有りか否かを判定する（122SGSa054d）。

【0437】

設定切替スイッチ122SG052の操作が有る場合（122SGSa054d；Y）は、RAM102におけるアドレスF001の内容を更新する（122SGSa055）。具体的には、表示モニタ122SG029に表示されている設定値が「1」である場合は、該「1」よりも遊技者にとって1段階有利な設定値である「2」を仮の設定値としてRAM102のアドレスF001に格納し、表示モニタ122SG029に表示されている設定値が「2」である場合は、該「2」よりも遊技者にとって1段階有利な設定値である「3」を仮の設定値としてRAM102のアドレスF001に格納する。尚、表示モニタ122SG029に表示されている設定値が「3」である場合は、「1」を仮の設定値

としてRAM102のアドレスF001に格納すればよい。

【0438】

そして、CPU103は、RAM102におけるアドレスF001格納されている設定値（仮の設定値）を表示モニタ122SG029に表示し（122SGSa056）、錠スイッチ122SG051がONであるか否かを判定する（122SGSa057）。尚、122SGSa054において設定切替スイッチの操作が無い場合（122SGSa054;N）は、122SGSa055と122SGSa056の処理を実行せずに122SGSa057の処理を実行する。

【0439】

錠スイッチ122SG051がONである場合（122SGSa057;Y）、CPU103は、122SGSa054d~122SGSa056の処理を繰り返し実行することによってRAM102のアドレスF001に新たな仮の設定値を格納する処理や、アドレスF001に格納されている設定値を表示モニタ122SG029に表示する処理を実行する。

【0440】

また、122SGSa057において錠スイッチがOFFである場合（122SGSa057;N）、CPU103は、RAM102のアドレス001に設定値（仮の設定値）が格納されているか否かを判定する（122SGSa057a）。RAM102のアドレス001に設定値（仮の設定値）が格納されていない、つまり、設定切替スイッチ122SG052が操作されること無く錠スイッチ122SG051がOFFとなった場合は、設定値変更終了通知コマンドを演出制御基板12に対して送信して設定変更処理を終了する（122SGS061）。

【0441】

一方で、RAM102のアドレス001に設定値（仮の設定値）が格納されている場合（122SGSa057a;Y）は、RAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値とアドレスF001に格納されている設定値とを比較し（122SGSa057b）、RAM102におけるアドレスF000とアドレスF001に同一の設定値が格納されているか否かを判定する（122SGSa057c）。RAM102におけるアドレスF000とアドレスF001に同一の設定値が格納されている場合（122SGSa057c;Y）、つまり、パチンコ遊技機1の設定値が変更されなかった場合は、設定値変更終了通知コマンドを演出制御基板12に対して送信して設定変更処理を終了する（122SGS061）。

【0442】

また、RAM102におけるアドレスF000とアドレスF001に異なる設定値が格納されている場合（122SGSa057c;N）、つまり、パチンコ遊技機1の設定値が変更された場合は、RAM102におけるアドレスF001に格納されている設定値をアドレスF000に格納する、つまり、アドレスF001に格納されている設定値をパチンコ遊技機1の本設定値として記憶する（122SGSa058）。

【0443】

そして、RAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値（新たに設定されたパチンコ遊技機1の設定値）に応じた設定値指定コマンドを演出制御基板12に対して送信し（122SGSa059）、RAMクリア処理を実行する（122SGSa060）。尚、RAMクリア処理（122SGSa060）は、図9-13にて説明したRAMクリア処理と同一の処理を実行し、RAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値を除くデータ（アドレスF001以降に格納されているデータ）をクリアする。RAMクリア処理（122SGSa060）の実行後は、設定値変更終了通知コマンドを演出制御基板12に対して送信して設定変更処理を終了する（122SGS061）。

【0444】

図9-24は、変形例122SG-1における演出制御メイン処理の一部を示すフロー

10

20

30

40

50

チャートである。変形例 1 2 2 S G - 1 における演出制御メイン処理では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 9 - 2 4 に示すように、コールドスタート通知コマンドの受信が無いと判定した場合 (1 2 2 S G S 4 0 7 ; N) 、第 1 設定値変更開始通知コマンドの受信が有るか否かを判定する (1 2 2 S G S 4 1 0 a) 。第 1 設定値変更開始通知コマンドの受信が無い場合 (1 2 2 S G S 4 1 0 a ; N) は、1 2 2 S G S 4 1 4 (図 9 - 1 7 参照) に進み、第 1 設定値変更開始通知コマンドの受信が有る場合 (1 2 2 S G S 4 1 0 a ; Y) は、設定値変更確認報知処理を実行し (1 2 2 S G S 4 1 0 b) 、画像表示装置 5 に設定値を変更することで R A M 1 0 2 に記憶されている遊技情報等がクリアされる旨や、設定値を変更しない場合は錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 を O F F とする指示を、メッセージ画像 1 2 2 S G 0 0 5 M 1 (図 9 - 2 5 (A) 参照) として表示する。

10

【 0 4 4 5 】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 設定値変更開始通知コマンドの受信が有るか否かを判定する (1 2 2 S G S 4 1 0 c) 。第 2 設定値変更開始通知コマンドの受信が無い場合 (1 2 2 S G S 4 1 0 c ; N) は、更に設定値変更終了通知コマンドの受信が有るか否かを判定し (1 2 2 S G S 4 1 0 d) する。設定値変更終了通知コマンドの受信が無い場合 (1 2 2 S G S 4 1 0 d ; N) は、1 2 2 S G S 4 1 0 b ~ 1 2 2 S G S 4 1 0 d の処理を繰り返して実行し、第 1 設定値変更開始通知コマンドまたは設定値変更終了通知コマンドの受信まで待機する。また、設定値変更終了通知コマンドの受信が有る場合 (1 2 2 S G S 4 1 0 d ; Y) は、1 2 2 S G S 4 1 4 (図 9 - 1 7 参照) に進む。

【 0 4 4 6 】

また、第 2 設定値変更開始通知コマンドの受信が有る場合 (1 2 2 S G S 4 1 0 c ; Y) 、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定値の変更操作中であることを報知するための設定値変更中報知処理を実行し (1 2 2 S G S 4 1 1) 、設定値変更終了通知コマンドの受信が有るか否かを判定する (1 2 2 S G S 4 1 1 a) 。設定値変更終了通知コマンドの受信が無い場合 (1 2 2 S G S 4 1 1 a ; N) は、1 2 2 S G 4 1 1 と 1 2 2 S G S 4 1 1 a の処理を繰り返して実行して設定値変更終了通知コマンドを受信するまで待機する。そして、設定値変更終了通知コマンドの受信が有る場合 (1 2 2 S G S 4 1 1 a ; Y) は、設定値指定コマンドの受信が有るか否かを判定する (1 2 2 S G S 4 1 1 b) 。設定値指定コマンドの受信が無い場合 (1 2 2 S G S 4 1 1 b ; N) は、1 2 2 S G S 4 1 4 (図 9 - 1 7 参照) に進み、設定値指定コマンドの受信が有る場合 (1 2 2 S G S 4 1 1 b ; Y) は、受信した設定値指定コマンドからパチンコ遊技機 1 に新たに設定された設定値 (R A M 1 0 2 のアドレス F 0 0 0 に格納された設定値) を特定し、該特定した設定値を設定値情報 (設定値に応じた「1」~「3」の値) として R A M 1 2 2 に更新記憶する (1 2 2 S G 4 1 3) 。そして、1 2 2 S G S 4 0 8 (図 9 - 1 7 参照) に進む。

20

30

【 0 4 4 7 】

以上のように C P U 1 0 3 が設定変更処理を実行し、演出制御用 C P U 1 2 0 が演出制御メイン処理を実行することで、遊技場の店員等がクリアスイッチと錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 とを O N にした状態でパチンコ遊技機 1 を起動すると、図 9 - 2 5 (A) に示すように、画像表示装置 5 において、設定値を変更することで R A M 1 0 2 に記憶されている遊技情報等がクリアされる旨や、設定値を変更しない場合は錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 を O F F とする指示がメッセージ画像 1 2 2 S G 0 0 5 M 1 として表示される。

40

【 0 4 4 8 】

このように画像表示装置 5 にメッセージ画像 1 2 2 S G 0 0 5 M 1 が表示されている状態で遊技場の店員等が錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 を O F F とした場合は、図 9 - 2 5 (B) に示すように、パチンコ遊技機 1 の設定値が変更されること無く、また、R A M 1 0 2 がクリアされること無く、画像表示装置 5 に初期図柄として飾り図柄が「1」、「2」、「3」の組み合わせで表示される。一方で、画像表示装置 5 にメッセージ画像 1 2 2 S G 0 0 5 M 1 が表示されている状態で遊技場の店員等が再度クリアスイッチを O N とした場合は、図 9 - 2 5 (C) に示すように、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態となり、画像表示装置 5 における画像の表示、遊技効果ランプ 9 の発光、スピーカ 8 L , 8 R からの音

50

出力等によって設定値の変更操作中であることが報知される。

【0449】

そして、該設定変更状態において遊技場の店員等が新たな設定値を設定せずに錠スイッチ122SG051をOFFとした場合や、遊技場の店員等が新たな設定値として元の設定値と同一の設定値を設定して錠スイッチ122SG051をOFFとした場合は、図9-25(D)に示すように、パチンコ遊技機1の設定値が変更されること無く、また、RAM102がクリアされること無く、画像表示装置5に初期図柄として飾り図柄が「1」、「2」、「3」の組み合わせで表示される。更に、設定変更状態において遊技場の店員等が新たな設定値を設定(設定値を変更)して錠スイッチ122SG051をOFFとした場合は、図9-25(E)に示すように、設定値が変更されたことにもとづいてRAM102がクリアされ、画像表示装置5に初期図柄として飾り図柄が「4」、「5」、「6」の組み合わせで表示される。

10

【0450】

また、前記変形例122SG-1では、遊技場の店員等がクリアスイッチと錠スイッチ122SG051とをONとした状態でパチンコ遊技機1を起動することで、画像表示装置5に設定値を変更することでRAM102に記憶されている遊技情報等がクリアされる旨や、設定値を変更しない場合は錠スイッチ122SG051をOFFとする指示が、メッセージ画像122SG005M1として表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例122SG-2として図9-26に示すように、遊技場の店員等がクリアスイッチをONとした状態でパチンコ遊技機1を起動することで、画像表示装置5にパチンコ遊技機1をコールドスタートで起動することでRAM102に記憶されている遊技情報等がクリアされる旨や、パチンコ遊技機1をコールドスタートで起動しない場合はパチンコ遊技機1の再起動を行う指示を、メッセージ画像122SG005M2として表示してもよい。

20

【0451】

このようにすることで、例えば、遊技場の店員等がパチンコ遊技機1をホットスタートで起動させようとして誤ってクリアスイッチをONとしてしまった場合等に、パチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動されてしまいRAM102に記憶されている遊技情報が意図せずクリアされてしまうことを防ぐことができる。

【0452】

また、前記変形例122SG-1及び前記変形例122SG-2では、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合やコールドスタートで起動した場合に、画像表示装置5にメッセージ画像122SG005M1やメッセージ画像122SG005M2を表示することによってRAM102をクリアするか否かの確認を行う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、画像表示装置5にメッセージ画像することによってRAM102をクリアするか否かの確認を行うのは、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合とコールドスタートで起動とのいずれか一方のみでもよいし、両方であってもよい。

30

【0453】

また、前記変形例122SG-1では、遊技場の店員等がクリアスイッチと錠スイッチ122SG051とをONとした状態でパチンコ遊技機1を起動することで、画像表示装置5に設定値を変更することでRAM102に記憶されている遊技情報等がクリアされる旨や、設定値を変更しない場合は錠スイッチ122SG051をOFFとする指示が、メッセージ画像122SG005M1として表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例122SG-3として図9-27に示すように、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動したことや設定値が変更されたことにもとづいてRAM102がクリアされた場合は、画像表示装置5に設定値が変更された旨やRAM102がクリアされた旨と、これら設定値が変更されたことやRAM102がクリアされたことに応じてRAM122をクリアするか否の選択肢と、を含むメッセージ画像122SG005M3を表示するとともに、プッシュボタン31Bやスティックコントローラ31A

40

50

の操作によってRAM 122をクリアするか否の選択を受け付けるようにしてもよい。

【0454】

尚、押しボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作によってRAM 122のクリアを選択した場合は、演出制御用CPU 120がRAMクリア処理を実行することによってRAM 122における設定値情報を除く他の情報をクリアし（結果的にRAM 102とRAM 122の両方をクリアし）、押しボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作によってRAM 122のクリアを選択しなかった場合は、RAM 122をクリアしない（結果的にRAM 102のみをクリアする）。

【0455】

また、前記実施の形態における特徴部122SGでは、パチンコ遊技機1をコールドスタートで起動する場合と設定変更状態で起動する場合とで、同一タイミング（演出制御基板12に対してコールドスタート通知コマンドや設定値変更開始通知コマンドを送信する前のタイミング）でRAMクリア処理を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例122SG-4として、例えば、パチンコ遊技機1をコールドスタートで起動する場合は、演出制御基板12に対してコールドスタート通知コマンドを送信する前のタイミングでRAMクリア処理を実行し、パチンコ遊技機1を設定変更状態で起動する場合は、演出制御基板12に対して設定値変更開始通知コマンドを送信した後のタイミング（より具体的には演出制御基板12に対して設定値変更終了通知コマンドを送信した後、つまり、設定値の変更を終了した後）でRAMクリア処理を実行する等、パチンコ遊技機1をコールドスタートで起動する場合と設定変更状態で起動する場合とで、RAM 102をクリアするタイミングが異なってもよい。

【0456】

また、前記実施の形態における特徴部122SGでは、図9-17に示すように、パチンコ遊技機1をコールドスタートで起動した場合と設定変更状態で起動した場合とで、必ずRAM 102やRAM 122がクリアされたことを報知（RAMクリア報知を実行）するためにRAMクリア報知処理を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例122SG-5として、パチンコ遊技機1を設定変更状態で起動してパチンコ遊技機1の設定値を変更中であることを報知する（設定値変更中報知を実行する）場合には、RAMクリア報知を実行しない等、各報知に優先度を設定し、優先度の高い報知（例えば、設定値変更中報知）が実行されている場合は、優先度の低い報知（例えば、RAMクリア報知）を実行しないようにしてもよい。

【0457】

このように各報知に優先度を設ける場合は、優先度の高い報知の実行後に優先度の低い報知を実行してもよい。尚、この場合は、優先度の低い報知を優先度の高い報知が実行されなかった場合よりも短い期間で実行することにより、報知を実行する期間が長尺となってしまうことを防ぐようにしてもよい。

【0458】

また、前記実施の形態における特徴部122SGでは、パチンコ遊技機1の起動時に可動体32に対する設定をなんら実行していないが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1の起動時は、前述したRAMクリア報知、設定値変更中報知、設定値確認中報知、各種起動報知と並行して可動体32が正常に動作するか否かの確認動作を実行するようにしてもよい。尚、パチンコ遊技機1をホットスタートやコールドスタートで起動する場合は、60秒間の起動報知が実行されるので、該起動報知中に可動体32の確認動作を実行することができる。また、パチンコ遊技機1を設定変更状態で起動する場合は、40秒間の起動報知に加えて設定値の変更が行われるので、これら設定値の変更中と40秒間の起動報知中に可動体32の確認動作を実行することができる。

【0459】

尚、可動体32の確認動作は、パチンコ遊技機1の起動態様にかかわらず、パチンコ遊技機1に電源が投入された時点から実行してもよいし、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更開始通知コマンド、設定値変更終了通知コマン

ド、設定値確認開始通知コマンド、設定値確認終了通知コマンド等を演出制御用CPU120（演出制御基板12）が受信した時点から実行してもよい。更に、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドを受信した時点から可動体32の確認動作を実行する場合、つまり、パチンコ遊技機1の設定値の変更中に可動体32の確認動作を実行する場合は、該確認動作のエラーが発生しても設定値変更中報知の実行を優先し、確認動作のエラー報知を実行しないようにしてもよい。

【0460】

また、前記実施の形態の特徴部122SGにおいては、パチンコ遊技機1を設定変更状態で起動した場合、パチンコ遊技機1に新たな設定値を設定することで、そのまま新たな設定値が遊技に反映される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定変更状態でパチンコ遊技機1に新たな設定値を設定した場合は、一旦パチンコ遊技機1を再起動（パチンコ遊技機1をホットスタートで起動）させることによって新たな設定値が遊技に反映されるようにしてもよい。尚、このようにパチンコ遊技機1を再起動させることによって新たな設定値が遊技に反映される場合は、パチンコ遊技機1を設定変更状態で起動した場合には、可動体32の確認動作として、可動体32を原点位置から演出位置に向けて僅かに移動させた後、再び可動体32を原点位置に移動させる等の比較的短い期間で実行可能な確認動作を実行し、パチンコ遊技機1を再起動した場合には、可動体32の確認動作として、可動体32を原点位置から演出位置に移動させた後、再び可動体32を原点位置に移動させる等の比較的長い期間を要する確認動作を実行してもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機1を起動した際の可動体32の確認動作に要する期間を短縮することができる。

【0461】

また、前記実施の形態の特徴部122SGにおいては、RAM102からクリアされない特定情報として、アドレスF000に格納されている設定値を開示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、RAM102からクリアされない特定情報としては、RTCの設定や、エラー履歴等を含めてもよい。

【0462】

更に、前記実施の形態の特徴部122SGにおいては、RAM102にクリアされない特定情報としての設定値と、クリアされる情報としての仮設定値、遊技情報等を記憶する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100上に2つのRAMを設け、一方のRAMに設定値等のクリアされない特定情報を記憶し、他方のRAMに仮設定値、遊技情報等のクリアされる情報を記憶してもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機1がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起動したかに応じて他方側のRAM（仮設定値、遊技情報等が記憶されているRAM）をクリアするか否かを異ならせることができる。更に、RAM102内にクリアされない特定情報を記憶するための領域とクリアされる情報を記憶するための領域とを設けるようにしてもよい。

【0463】

また、上記したように遊技制御用マイクロコンピュータ100上に2つのRAMを設ける場合は、設定値等のクリアされない特定情報を記憶するRAMをバックアップ電池が接続された接続したSRAM（Static Random Access Memory）とする一方で、仮設定値や遊技情報等が記憶されているRAMをFeRAM（Ferroelectric Random Access Memory）とすることによって、設定値等の他のデータよりも重要度の高いデータを確実にクリアせずに記憶しておくことができるようにしてもよい。

【0464】

また、前記実施の形態の特徴部122SGにおいては、クリアスイッチが電源基板に搭載されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、クリアスイッチは、主基板11に搭載してもよい。このようにすることで、既存の電源基板に対して新たにクリアスイッチを取り付ける必要が無くなるので、パチンコ遊技機1の製造コストを抑えることができる。

【0465】

また、前記実施の形態に特徴部122SGにおいては、主基板11に設定値を表示するための表示モニタ122SG029を搭載する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、主基板11における設定切替スイッチ122SG052の近傍位置に表示モニタ122SG029を設け、設定値の変更操作を実行し易いようにしてもよい。

【0466】

また、前記実施の形態における特徴部122SGにおいては、主基板11に設定値を表示するための表示モニタ122SG029を搭載する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1において役物比率や連続役物比率等を算出可能とする場合は、これら算出した役物比率や連続役物比率を表示モニタ122SG029にて表示可能としてもよい。

10

【0467】

また、前記実施の形態における特徴部122SGにおいては、主基板11に表示モニタ122SG029と設定切替スイッチ122SG052とを設けることによってパチンコ遊技機1の設定値を変更可能とする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、例えば、払出制御基板に搭載されているモニタ（7セグモニタ）やリセットボタン等を利用してパチンコ遊技機1の設定値を変更可能としてもよい。

【0468】

また、前記実施の形態における特徴部122SGにおいては、パチンコ遊技機1を設定変更状態で起動する場合、CPU103が演出制御基板12に対して設定値変更開始通知コマンドを送信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、図9-11に示すように、パチンコ遊技機1を設定変更状態で起動する場合は、パチンコ遊技機1をコールドスタートで起動する場合と同じくRAMクリア処理（122SGSa017）を実行するので、演出制御基板12に対して設定値変更開始通知コマンドとコールドスタート通知コマンドとの両方を送信してもよい。

20

【0469】

また、前記実施の形態における特徴部122SGにおいて、設定値1を最も遊技者にとって有利な設定値とし、設定値3を最も遊技者にとって不利な設定値とする（設定値1を最も遊技場にとって不利な設定値とし、設定値3を最も遊技場にとって有利な設定値とする）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、設定値1を最も遊技者にとって不利な設定値とし、設定値3を最も遊技者にとって有利な設定値としてもよい。

30

【0470】

特に、特徴部122SGにおいては、RAM102に異常が有る場合（122SGSa041；Y）やバックアップデータが無い場合（122SGSa042；N）については、アドレスF000に「00H」がセットされることで、パチンコ遊技機1は自動的に設定値1が設定された状態、すなわち、パチンコ遊技機1が遊技者にとって最も有利な状態となる。このため、一部の遊技者が、RAM102に異常を引き起こす等した後CPU103にRAMクリア処理（図9-13（A）参照）を実行させることによって、パチンコ遊技機1に不正に設定値1を設定することが想定される。そこで、前述したように、設定値1を遊技者にとって最も不利な設定値とすることによって、RAM102に異常が有る場合等にCPU103がRAMクリア処理を実行したことにもとづいてパチンコ遊技機1が遊技者にとって有利な状態となることを防ぐことが可能となり、パチンコ遊技機1のセキュリティ性を向上させることができる。

40

【0471】

また、前記実施の形態の特徴部122SGにおいては、演出制御用CPU120が実行する特別制御と特定制御とで、遊技効果ランプ9の点灯期間、スピーカ8L、8Rから出力される音や出力期間、画像表示装置5に画像が表示されるか否か等が異なる（起動時の報知にまつわる制御が異なる）形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら特別制御と特定制御とには、前述した起動時の報知にまつわる制御の他、パチ

50

ンコ遊技機 1 において遊技が可能な状態となってから画像表示装置 5 に表示される初期図柄（図 9-19 参照）や背景画像、キャラクタ等が異なること（パチンコ遊技機 1 において遊技が可能な状態となっからの演出態様や演出の状態が異なること）等の演出にまつわる制御や、可動体 32 の確認動作を実行するか否か、該確認動作の態様や実行期間が異なること等の確認動作にまつわる制御を含んでいてもよい。つまり、本発明における特別制御と特定制御とは、演出制御用 CPU 120 が制御する対象、演出制御用 CPU 120 の制御態様、演出制御用 CPU 120 の制御期間等のうち少なくとも一部が異なる制御であればよい。

【0472】

また、前記実施の形態における特徴部 122 SG において、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて 1 ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な画像表示装置に変動表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、該画像表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。

【0473】

また、前記実施の形態の特徴部 122 SG では、演出制御用 CPU 120 が設定値変更開始通知コマンドを受信したと判定したことにもとづいて「設定変更中」等のメッセージが画像表示装置 5 に表示されることにより、設定変更が実行されていることが、演出制御用 CPU 120 によって報知されるようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらの報知を主基板 11（CPU 103）が実行するようにしてもよく、この場合にあっては、主基板 11 が外部のホール管理用コンピュータ等の管理装置に対して、設定変更中であることを特定可能な信号を、例えば、情報端子基板から出力することで外部の装置に対して報知するようにしてもよいし、更には、主基板 11（CPU 103）が、主基板 11 に接続されている表示器やランプ等の表示や点灯状態を制御することによって、設定変更中であることを外部から認識可能に報知するようにしてもよい。例えば、主基板 11 に接続されている表示器やランプ等の全てを点灯させてもよい。設定変更中とそれ以外の状態（遊技可能な状態）とを区別するためには、主基板 11 に接続されている表示器やランプ等を通常の遊技中とは異なる態様により発光させることが好ましい。

【0474】

また、これら設定変更中である場合だけではなく、設定確認中である場合についても、主基板 11（CPU 103）が、外部に信号を出力して通知したり、或いは、主基板 11 に接続されている表示器やランプ等の表示や点灯状態を制御することによって、設定確認中であることを外部から認識可能に報知するようにしてもよい。

【0475】

このように、主基板 11（CPU 103）が報知を実行することによって、例えば、画像表示装置 5 を有しない機種、例えば、ドラム機等のような機種についても、設定変更中であることや設定確認中であることを外部から認識できる。

【0476】

尚、主基板 11（CPU 103）が報知を実行する場合においては、設定変更中であることや設定確認中であることを報知するための専用のランプや LED 等を設けるようにしてもよいが、これら専用のランプや LED 等を設けることによるコスト増を防ぐことを目的として、主基板 11（CPU 103）に接続されている第 1 特別図柄表示装置 4A や第 2 特別図柄表示装置 4B、普通図柄表示器 20 の表示態様を、通常の遊技中（可変表示中、非可変表示（待機）中、大当たり遊技中等）においては表示されない特殊な表示態様、例えば、明滅表示や特殊な表示パターン（特殊な特図）にて点灯表示することによって報知するようにしてもよい。

【0477】

また、専用のランプや LED 等を設ける場合にあって、設定変更中であることや設定確認中であることが、遊技者等に容易に認識されないようにするために、例えば、これらの

ランプやLED等を、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bや普通図柄表示器20の内部に設けるようにしてもよい。

【0478】

尚、設定変更中であることと設定確認中であることの双方を報知する場合にあっては、これらの状態を1の報知態様（同一の出力信号）にて報知（外部に通知）してもよいし、これらの各状態を個別の報知態様（異なる出力信号）にて報知（外部に通知）することで、各状態のいずれの状態であるのかを外部から特定できるようにしてもよい。

【0479】

また、主基板11（CPU103）が設定変更中であることや設定確認中であることを専用のランプやLED等の点灯・点滅によって報知可能である場合には、演出制御基板12における表示制御部123の立ち上がりを待つことなく（画像表示装置5において「設定変更中」等のメッセージの表示が開始されることを待つことなく）即座に専用のランプやLED等の点灯・点滅によって設定変更中であることや設定確認中であることを報知することができる。

【0480】

（本実施の形態における特徴部148SGの説明）

次に、本実施の形態の特徴部148SGについて説明する。尚、特徴部148SGにおけるパチンコ遊技機1は、変動表示中に実行可能な演出を遊技者の操作によって変化可能な遊技機である。以下、図面を参照しつつ、本発明の一実施形態を詳細に説明する。

【0481】

先ず、本実施の形態の特徴部148SGにおける画像表示装置5の中央下部には、インターフェイス領域148SG005Iが表示されている。該インターフェイス領域148SG005Iの左下部は、第1特別図柄の特図ゲームに対応した変動表示の保留記憶数（特図保留記憶数）を特定可能に保留表示の表示が可能な第1保留記憶表示エリアに設定されており、該インターフェイス領域148SG005Iの右下部は、第2特別図柄の特図ゲームに対応した変動表示の保留記憶数（特図保留記憶数）を特定可能に保留表示の表示が可能な第2保留記憶表示エリアに設定されている。更に、インターフェイス領域148SG005Iの上部は、後述するノーマルタイマ演出を実行可能なノーマルタイマ演出実行エリアに設定されている。

【0482】

中継基板15から主基板11から演出制御基板12に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。これら演出制御コマンドには、例えば画像表示装置5における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ8L、8Rからの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ9や装飾用LEDの点灯動作などを制御するために用いられるLED制御コマンドが含まれている。

【0483】

図10-1（A）は、本実施の形態の特徴部148SGで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE（コマンドの分類）を示し、2バイト目はEXT（コマンドの種類）を表す。MODEデータの先頭ビット（ビット7）は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図10-1（A）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

【0484】

図10-1（A）に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第1変動開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第2変動開始コマンドである。コマンド81XX

Hは、特図ゲームにおける特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで変動表示される飾り図柄などの変動パターン（変動時間）を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0485】

コマンド8CXXHは、変動表示結果通知コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの変動表示結果を指定する演出制御コマンドである。変動表示結果通知コマンドでは、例えば図10-1(B)に示すように、変動表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるか「小当たり」であるかの決定結果（事前決定結果）や、変動表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当たり種別決定結果）に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0486】

変動表示結果通知コマンドでは、例えば図10-1(B)に示すように、コマンド8C00Hは、変動表示結果が「ハズレ」となる旨の事前決定結果を示す第1変動表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変A」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第2変動表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変B」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第3変動表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第4変動表示結果指定コマンドである。コマンド8C04Hは、変動表示結果が「小当たり」となる旨の事前決定結果を通知する第5変動表示結果指定コマンドである。

【0487】

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

【0488】

コマンドA0XXHは、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンドA1XXHは、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドA2XXHは、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドA3XXHは、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

【0489】

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

応して、異なる E X T データが設定される。

【0490】

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

10

【0491】

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

20

【0492】

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

【0493】

図 1 0 - 2 は、主基板 1 1 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 1 0 - 2 に示すように、本実施の形態の特徴部 1 4 8 S G では、主基板 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 の他、大当たり種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3、普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値 M R 1 ~ M R 4 は、C P U 1 0 3 にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路 1 0 4 によって更新されてもよい。乱数回路 1 0 4 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

40

【0494】

尚、本実施の形態では各乱数値 M R 1 ~ M R 4 をそれぞれ図 1 0 - 2 に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値 M R 1 ~ M R 4 の範囲は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。

【0495】

図 1 0 - 3 は、特徴部 1 4 8 S G における変動パターンを示している。特徴部 1 4 8 S G では、変動表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、変動表示結果が

50

「大当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。また、変動表示結果が「小当り」となる場合などに対応して、1の変動パターンが予め用意されている。尚、変動表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称され、変動表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、変動表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。変動表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。変動表示結果が「小当り」である場合に対応した変動パターンは、小当り変動パターンと称される。

10

【0496】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチ α 、スーパーリーチ β といったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本特徴部148SGでは、ノーマルリーチ変動パターンを1種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチと同様に、ノーマルリーチ α 、ノーマルリーチ β 、…のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチ α やスーパーリーチ β に加えてスーパーリーチ γ …といった3以上のスーパーリーチ変動パターンを設けてもよい。

20

【0497】

図10-3に示すように、特徴部148SGにおけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンであるスーパーリーチ α 、スーパーリーチ β よりも短く設定されている。また、本特徴部148SGにおけるスーパーリーチ α 、スーパーリーチ β といったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ β のスーパーリーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーリーチ α のスーパーリーチ演出が実行される変動パターンよりも特図変動時間が長く設定されている。

【0498】

尚、本特徴部148SGでは、前述したようにスーパーリーチ β 、スーパーリーチ α 、ノーマルリーチの順に変動表示結果が「大当り」となる大当り期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては変動時間が長いほど大当り期待度が高くなっている。つまり、本特徴部148SGでは、変動表示結果が「大当り」となる場合は、スーパーリーチ α やスーパーリーチ β のスーパーリーチ演出が、ノーマルリーチ演出よりも高い割合で実行されるようになっている。

30

【0499】

尚、本特徴部148SGにおいては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

40

【0500】

遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出したプログラムを実行し、RAM102をワークエリアとして用いることで、パチンコ遊

50

技機 1 における遊技の進行を制御するための各種の処理が実行される。また、CPU 103 は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板 11 の側において用いられる各種の乱数の全てを生成可能とされている。

【0501】

遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備える ROM 101 には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ROM 101 には、CPU 103 が各種の判定や決定を行うために用意された、図 10-4 及び図 10-5 などに示す複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ROM 101 には、CPU 103 が主基板 11 から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成する
10
テーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの変動表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

【0502】

図 10-4 は、ROM 101 に記憶される表示結果判定テーブルの構成例を示している。本特徴部 148 SG では、表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 特図と第 2 特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【0503】

表示結果判定テーブルは、第 1 特別図柄表示装置 4A による第 1 特図を用いた特図ゲームや第 2 特別図柄表示装置 4B による第 2 特図を用いた特図ゲームにおいて変動表示結果
20
となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その変動表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値 MR1 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【0504】

本実施の形態の特徴部 148 SG の表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値 MR1 と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「ハズレ」、「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。

【0505】

表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値 MR1 と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果や、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機 1 において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊
30
技状態に制御すると決定される確率（本実施の形態の特徴部 148 SG では約 $1/300$ ）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施の形態の特徴部 148 SG では約 $1/30$ ）。即ち、表示結果判定
40
テーブルでは、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【0506】

尚、表示結果判定テーブルでは、遊技状態にかかわらず、同一数の判定値が「小当り」に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機 1 においては、遊技状態にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一（本実施の形態の特徴部 148 SG では約 $1/200$ ）となっている。

【0507】

10

20

30

40

50

図10-5は、ROM101に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部148SGの大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて変動表示（変動）が行われた特別図柄が第1特図（第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲーム）であるか第2特図（第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値MR2と比較される数値（判定値）が、「非確変」や「確変大当りA」、「確変大当りB」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

【0508】

ここで、本特徴部148SGにおける大当り種別について、図10-5（B）を用いて説明すると、本特徴部148SGでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する確変大当りAや確変大当りBと、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する非確変大当りとが設定されている。

【0509】

「確変大当りA」による大当り遊技状態と「非確変大当り」による大当り遊技状態では、前述したように、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが16回（いわゆる16ラウンド）、繰返し実行される大当りである。一方、「確変大当りB」による大当り遊技状態では、前述したように、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが5回（いわゆる5ラウンド）、繰返し実行される大当りである。よって、「確変大当りA」を16ラウンド（16R）確変大当りと呼称し、「確変大当りB」を5ラウンド（5R）確変大当りと呼称する場合がある。

【0510】

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

【0511】

一方、「非確変大当り」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本実施の形態の特徴部148SGでは100回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

【0512】

図10-5（A）示す大当り種別判定テーブルの設定例では、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、「確変大当りA」と「確変大当りB」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、変動特図が第1特図である場合には、所定範囲の判定値（「81」～「100」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当りB」の大当り種別に割り当てられる一方で、変動特図が第2特図である場合には、「確変大当りB」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当りB」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第2特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当りB」としてラウンド数の少ない短期開放大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入し

10

20

30

40

50

やすい遊技状態において、得られる賞球が少ない短期開放大当たり状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【0513】

尚、図10-5(A)に示す大当たり種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当たり種別に対する判定値の割当ては、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当たりとなる確率と確変の大当たりとなる確率は、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかにかかわらず同一とされている。

【0514】

よって、前述したように、「確変大当たりB」に対する判定値の割り当てが、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて異なることに応じて、「確変大当たりA」に対する判定値の割り当ても変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当たりA」については、変動特図が第2特図である場合の方が第1特図である場合よりも決定され易くなるように設定されている。

【0515】

尚、変動特図が第2特図である場合にも、変動特図が第1特図である場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当たりB」の大当たり種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、変動特図が第2特図である場合には、変動特図が第1特図である場合に比べて少ない判定値が、「確変大当たりB」の大当たり種別に割り当てられてもよい。あるいは、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当たり種別の決定を行うようにしてもよい。

【0516】

本実施の形態の特徴部148SGにおいて遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであればよい。即ち、パチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM102の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態、即ち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップRAMに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【0517】

このようなRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図10-6に示すような遊技制御用データ保持エリア148SG150が設けられている。図10-6に示す遊技制御用データ保持エリア148SG150は、第1特図保留記憶部148SG151Aと、第2特図保留記憶部148SG151Bと、普図保留記憶部148SG151Cと、遊技制御フラグ設定部148SG152と、遊技制御タイマ設定部148SG153と、遊技制御カウンタ設定部148SG154と、遊技制御バッファ設定部148SG155とを備えている。

【0518】

第1特図保留記憶部148SG151Aは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第1始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部148SG151Aは、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所

定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第1特図保留記憶部148SG151Aに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける変動表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【0519】

第2特図保留記憶部148SG151Bは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部148SG151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第2特図保留記憶部148SG151Bに記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける変動表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

10

【0520】

尚、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第1始動条件の成立に基づく保留情報（第1保留情報）と、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第2始動入賞の成立に基づく保留情報（第2保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

20

【0521】

普図保留記憶部148SG151Cは、通過ゲート41を通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部148SG151Cは、遊技球が通過ゲート41を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

30

【0522】

遊技制御フラグ設定部148SG152には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部148SG152には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0523】

遊技制御タイマ設定部148SG153には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部148SG153には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

40

【0524】

遊技制御カウンタ設定部148SG154には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部148SG154には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部148SG154には、遊技用乱数の一部または全部をCPU103がソフトウェアにより更新可能にカウンタするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【0525】

50

遊技制御カウンタ設定部148SG154のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数値、例えば、乱数値MR2～MR4を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路104における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路104から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【0526】

遊技制御バッファ設定部148SG155には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部148SG155には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0527】

図2に示す演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図10-7(A)に示すような演出制御用データ保持エリア148SG190が設けられている。図10-7(A)に示す演出制御用データ保持エリア148SG190は、演出制御フラグ設定部148SG191と、演出制御タイマ設定部148SG192と、演出制御カウンタ設定部148SG193と、演出制御バッファ設定部148SG194とを備えている。

【0528】

演出制御フラグ設定部148SG191には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部148SG191には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0529】

演出制御タイマ設定部148SG192には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部148SG192には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0530】

演出制御カウンタ設定部148SG193には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部148SG193には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【0531】

演出制御バッファ設定部148SG194には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部148SG194には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0532】

本実施の形態の特徴部148SGでは、図10-7(B)に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ148SG194Aを構成するデータが、演出制御バッファ設定部148SG194の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ148SG194Aには、第1特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「1-1」～「1-4」に対応した領域）と、変動表示中の第1特図に対応した格納領域（バッファ番号「1-0」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ148SG194Aには、第2特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「2-1」～「

2-4」に対応した領域)と、変動表示中の第2特図に対応した格納領域(バッファ番号「2-0」に対応した領域)とが設けられている。第1始動入賞口や第2始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド(第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド)、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド(第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド)という4つのコマンドが1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ148SG194Aにおける第1特図保留記憶に対応した格納領域と第2特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域(エントリ)が確保されている。

10

【0533】

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

【0534】

演出制御用CPU120は、第1始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ148SG194Aの第1特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭(バッファ番号の最も若いエントリ)から格納していき、第2始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ148SG194Aの第2特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭(バッファ番号の最も若いエントリ)から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第1特図保留記憶または第2特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「1」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

20

【0535】

図10-7(B)に示す始動入賞時受信コマンドバッファ148SG194Aに格納されているコマンドは、飾り図柄の変動表示を開始するごとに、直前に終了した変動表示の保留記憶に対応したエントリ(バッファ番号「1-0」または「2-0」のエントリ)に格納されているものが削除されるとともに、該開始する変動表示の保留記憶に対応したエントリ(バッファ番号「1-1」または「2-1」に対応したエントリ)に格納されているものと、該開始する変動表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図10-7(B)に示す格納状態において第1特図保留記憶の飾り図柄の変動表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとともに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「1」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」、「3」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において変動表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域(エントリ)となる。

30

40

【0536】

次に、本特徴部148SGにおけるパチンコ遊技機1の動作について説明する。図10-8は、本特徴部148SGにおける演出制御プロセス処理を示すフローチャートの一部である。この演出制御プロセス処理において演出制御用CPU120は、前述した先読予告設定処理を実行した後、第1保留記憶表示エリア及び第2保留記憶表示エリアにおける保留記憶表示を、始動入賞時受信コマンドバッファ148SG194Aの記憶内容に応じ

50

た表示に更新する保留表示更新処理を実行する。そして、S 1 7 0～S 1 7 7のいずれかの処理を実行する。

【0 5 3 7】

図 1 0－9 は、図 7 における可変表示開始設定処理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 C P U 1 2 0 は、まず、第 1 変動開始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 (1 4 8 S G S 3 5 1)。第 1 変動開始コマンド受信フラグがセットされている場合は (1 4 8 S G S 3 5 1 ; Y)、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 4 8 S G 1 9 4 A における第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1－0」～「1－4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号 1 個分ずつ上位にシフトする (1 4 8 S G S 3 5 2)。尚、バッファ番号「1－0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

10

【0 5 3 8】

また、1 4 8 S G S 3 5 1 において第 1 変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は (1 4 8 S G S 3 5 1 ; N)、第 2 変動開始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 (1 4 8 S G S 3 5 3)。第 2 変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は (1 4 8 S G S 3 5 3 ; N)、可変表示開始設定処理を終了し、第 2 変動開始コマンド受信フラグがセットされている場合は (1 4 8 S G S 3 5 3 ; Y)、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 4 8 S G 1 9 4 A における第 2 特図保留記憶のバッファ番号「2－0」～「2－4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号 1 個分ずつ上位にシフトする (1 4 8 S G S 3 5 4)。尚、バッファ番号「2－0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

20

【0 5 3 9】

1 4 8 S G S 3 5 2 または 1 4 8 S G S 3 5 4 の実行後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す (1 4 8 S G S 3 5 5)。

【0 5 4 0】

次いで、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 (即ち、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 (1 4 8 S G S 3 5 6)。この場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、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。

30

【0 5 4 1】

尚、本実施の形態の特徴部 1 4 8 S G では、受信した変動表示結果指定コマンドが確変大当り A に該当する第 2 変動表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、停止図柄として 3 図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ (大当り図柄) を決定する。また、受信した変動表示結果指定コマンドが確変大当り B に該当する第 3 変動表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ (例えば「1 1 1」、「3 3 3」、「5 5 5」、「9 9 9」などの飾り図柄の組合せ) の中から決定する。また、受信した変動表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する第 4 変動表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、停止図柄として 3 図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ (大当り図柄) を決定する。

40

【0 5 4 2】

また、受信した変動表示結果指定コマンドが、小当りに該当する第 5 変動表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として大当りの組み合わせを除く所定の法則性を有する飾り図柄の組み合わせ (小当り図柄 ; 例えば「1 1 2」、「2 2 3」などの「左」と「

50

中」の飾り図柄が同一である一方で「右」の飾り図柄のみが異なる組み合わせや、「1 2 3」や「4 5 6」などの連続した数字の組み合わせ)の中から決定する。また、受信した変動表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1変動表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として大当りや小当りの組み合わせとは異なる3図柄が不揃いとなる飾り図柄の組合せ(はずれ図柄)を決定する。

【0543】

これら停止図柄の決定においては、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、飾り図柄の組合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判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すれば良い。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合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れば良い。

10

【0544】

次いで、演出制御用CPU120は、148SGS355にて読み出した変動パターン指定コマンドが示す変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する(148SGS357)。148SGS355にて読み出した変動パターン指定コマンドが示す変動パターンが非リーチや特殊当り(小当り)の変動パターンである場合(148SGS357;N)は、148SGS367に進み、148SGS355にて読み出した変動パターン指定コマンドが示す変動パターンがノーマルリーチまたはスーパーリーチの変動パターンである場合(148SGS357;Y)は、変動パターンと変動表示結果にもとづいて、当該変動表示におけるノーマルタイマ演出の実行の有無とスペシャルタイマ演出の実行の有無を決定する(148SGS358)。

20

【0545】

図10-10(C)に示すように、ノーマルタイマ演出とは、前述したインターフェイス領域148SG005Iの上部に設定されたノーマルタイマ演出実行エリアにおいて、飾り図柄がリーチの組合せとなるタイミングを対象としてノーマルタイマを作動させる(ノーマルタイマの値の減算表示を開始させる)ことでリーチを報知する演出である。ノーマルタイマは、飾り図柄がリーチの組合せとなるタイミングでタイマアウト(タイマの値が「0」)となる。更に、ノーマルタイマを含むインターフェイス領域148SG005Iは、スーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングにて被表示化されるようになっている。

30

【0546】

また、スペシャルタイマ演出とは、画像表示装置5の右下部に表示されるタイマ画像148SG005T中においてスペシャルタイマを作動(スペシャルタイマの値の減算表示を開始)させることで、後述するカットイン演出の実行タイミングを報知する演出である。スペシャルタイマは、カットイン演出の開始タイミングでタイマアウト(タイマの値が「0」)となる。更に、スペシャルタイマを含むタイマ画像148SG005Tは、スペシャルタイマのタイマアウトから3秒後に被表示化されるようになっている。

【0547】

尚、本実施の形態の特徴部148SGにおけるスペシャルタイマ演出は、スペシャルタイマの作動中に押しボタン31Bの操作にもとづいて特定のメッセージ表示を行い、該表示されたメッセージによって大当り遊技状態に制御される割合を示唆するボタン操作演出を実行する演出でもある。

40

【0548】

148SGS358の処理において演出制御用CPU120は、図10-10(A)に示すように、変動パターンがノーマルリーチ且つ変動表示結果が大当りであれば、ノーマルタイマ演出の非実行とスペシャルタイマ演出の非実行とを70%の割合で決定し、ノーマルタイマ演出の実行とスペシャルタイマ演出の非実行とを30%の割合で決定し、ノーマルタイマ演出の非実行とスペシャルタイマ演出の実行とを0%の割合で決定し、ノーマルタイマ演出の実行とスペシャルタイマ演出の実行とを0%の割合で決定する。変動パターンがノーマルリーチ且つ変動表示結果がハズレであれば、ノーマルタイマ演出の非実行

50

とスペシャルタイム演出の非実行とを90%の割合で決定し、ノーマルタイム演出の実行とスペシャルタイム演出の非実行とを10%の割合で決定し、ノーマルタイム演出の非実行とスペシャルタイム演出の実行とを0%の割合で決定し、ノーマルタイム演出の実行とスペシャルタイム演出の実行とを0%の割合で決定する。

【0549】

また、演出制御用CPU120は、図10-10(B)に示すように、変動パターンがスーパーリーチ且つ変動表示結果が大当たりであれば、ノーマルタイム演出の非実行とスペシャルタイム演出の非実行とを10%の割合で決定し、ノーマルタイム演出の実行とスペシャルタイム演出の非実行とを20%の割合で決定し、ノーマルタイム演出の非実行とスペシャルタイム演出の実行とを30%の割合で決定し、ノーマルタイム演出の実行とスペシャルタイム演出の実行とを40%の割合で決定する。変動パターンがスーパーリーチ且つ変動表示結果がハズレであれば、ノーマルタイム演出の非実行とスペシャルタイム演出の非実行とを40%の割合で決定し、ノーマルタイム演出の実行とスペシャルタイム演出の非実行とを30%の割合で決定し、ノーマルタイム演出の非実行とスペシャルタイム演出の実行とを20%の割合で決定し、ノーマルタイム演出の実行とスペシャルタイム演出の実行とを10%の割合で決定する。

10

【0550】

つまり、本実施の形態における特徴部148SGにおいては、ノーマルリーチの変動パターンにて変動表示を実行する場合に着目すると、ノーマルタイム演出を実行して大当たり遊技状態に制御される割合(大当たり期待度)は、ノーマルタイム演出を実行して大当たり遊技状態に制御される割合よりも高く設定されている(ノーマルリーチの変動表示における大当たり期待度; ノーマルタイム演出実行>ノーマルタイム演出非実行)。

20

【0551】

また、スーパーリーチの変動パターンにて変動表示を実行する場合に着目すると、ノーマルタイム演出とスペシャルタイム演出とのうち、どちらのタイム演出を実行しない場合が最も大当たり遊技状態に制御される割合(大当たり期待度)が低く、ノーマルタイム演出のみ実行する場合、スペシャルタイム演出のみ実行する場合、ノーマルタイム演出とスペシャルタイム演出の両方を実行する場合の順に大当たり遊技状態に制御される割合が高くなるように設定されている(スーパーリーチの変動表示における大当たり期待度; ノーマルタイム演出とスペシャルタイム演出との両方を実行>スペシャルタイム演出のみ実行>ノーマルタイム演出のみ実行>ノーマルタイム演出とスペシャルタイム演出との両方を非実行)。

30

【0552】

148SGS358の実行後、演出制御用CPU120は、ノーマルタイム演出の実行を決定したか否かを判定する(148SGS359)。ノーマルタイム演出の実行を決定した場合(148SGS359; Y)は、変動表示結果にもとづいてノーマルタイム演出におけるリーチ報知態様(ノーマルタイムとして表示する数値の色)を決定する(148SGS360)。

【0553】

尚、148SGS360の処理において演出制御用CPU120は、図10-11(A)に示すように、変動表示結果が大当たりである場合は、リーチ報知態様としてのノーマルタイムの数値の色を、10%の割合で白文字に決定し、30%の割合で青文字に決定し、60%の割合で赤文字に決定する。一方、変動表示結果がハズレである場合は、リーチ報知態様としてのノーマルタイムの数値の色を、80%の割合で白文字に決定し、15%の割合で青文字に決定し、5%の割合で赤文字に決定する。

40

【0554】

つまり、本実施の形態の特徴部148SGにおけるノーマルタイム演出については、ノーマルタイム演出実行エリアにおいてノーマルタイムが赤文字で表示される場合が最も大当たり遊技状態に制御される割合(大当たり期待度)が高く、ノーマルタイム演出実行エリアにおいてノーマルタイムが白文字で表示される場合が最も大当たり遊技状態に制御される割

50

合が低く設定されている（ノーマルタイム演出におけるリーチ報知態様（文字色）毎の大当たり期待度：赤文字＞青文字＞白文字）。

【0555】

148SGS360の実行後、演出制御用CPU120は、ノーマルタイム演出開始待ちタイマをセットし、148SGS362に進む（148SGS361）。尚、148SGS359の処理においてノーマルタイム演出の非実行を決定したと判定した場合（148SGS359；N）は、148SGS360と148SGS361の処理を実行せずに148SGS362に進む。

【0556】

148SGS362において演出制御用CPU120は、スペシャルタイム演出の実行を決定したか否かを判定する（148SGS362）。スペシャルタイム演出の実行を決定した場合（148SGS362；Y）は、変動表示結果にもとづいてスーパーリーチのリーチ演出中に実行するボタン操作演出の演出結果を決定するとともに（148SGS363）、スペシャルタイム演出開始待ちタイマをセットする（148SGS364）。

10

【0557】

尚、148SGS363の処理において演出制御用CPU120は、図10-11（B）に示すように、変動表示結果が大当たりである場合は、ボタン操作演出の演出結果を、30%の割合で「チャンス」表示に決定し、50%の割合で「熱い！」表示に決定し、20%の割合で「激アツ！」表示に決定する。一方で、変動表示結果がハズレである場合は、ボタン操作演出の演出結果を、70%の割合で「チャンス」表示に決定し、25%の割合で「熱い！」表示に決定し、5%の割合で「激アツ！」表示に決定する。

20

【0558】

つまり、本実施の形態の特徴部148SGにおけるボタン操作演出においては、プッシュボタン31Bの操作にもとづいて画像表示装置5に「激アツ！」表示が行われる場合が最も大当たり遊技状態に制御される割合（大当たり期待度）が高く、プッシュボタン31Bの操作にもとづいて画像表示装置5に「チャンス！」表示が行われる場合が最も大当たり遊技状態に制御される割合が低く設定されている（ボタン操作演出の演出結果毎の大当たり期待度：「激アツ！」表示＞「熱い！」表示＞「チャンス！」表示）。

【0559】

148SGS364の実行後、演出制御用CPU120は、変動表示結果にもとづいてカットイン演出の演出態様（演出種別）を決定する（148SGS364）。具体的には、図10-12に示すように、変動表示結果が大当たりである場合は、キャラクタAが表示されるカットイン演出Aの実行を20%の割合で決定し、キャラクタBが表示されるカットイン演出Bの実行を80%の割合で決定する。また、変動表示結果がハズレである場合は、カットイン演出Aの実行を80%の割合で決定し、カットイン演出Bの実行を20%の割合で決定する。

30

【0560】

つまり、本実施の形態の特徴部148SGにおいては、カットイン演出として画像表示装置5にキャラクタBが表示される場合は、カットイン演出として画像表示装置5にキャラクタAが表示される場合と比較して大当たり遊技状態に制御される割合（大当たり期待度）が高く設定されている（カットイン演出として表示されるキャラクタ毎の大当たり期待度；キャラクタBを表示＞キャラクタAを表示）。

40

【0561】

尚、本実施の形態の特徴部148SGでは、カットイン演出として画像表示装置5にキャラクタAまたはキャラクタBを表示可能な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、カットイン演出として画像表示装置5に表示可能なキャラクタを3種類以上設けてもよい。

【0562】

尚、148SGS362においてスペシャルタイム演出の非実行を決定したと判定した場合（148SGS362；N）は、148SGS363及び148SGS364を実行

50

せずに 1 4 8 S G S 3 6 5 に進む。

【0 5 6 3】

1 4 8 S G S 3 6 5 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、ノーマルタイマ演出とスペシャルタイマ演出とのうち、少なくとも一方のタイマ演出の実行が決定されているか否かを判定する（1 4 8 S G S G 3 6 5）。ノーマルタイマ演出とスペシャルタイマ演出とのうち、少なくとも一方のタイマ演出の実行が決定されている場合（1 4 8 S G S 3 6 5 ; Y）は、実行が決定されているタイマ演出の組合せにもとづいて実行するタイマ演出実行示唆演出を決定し（1 4 8 S G S 3 6 6）、1 4 8 S G S 3 6 7 に進む。

【0 5 6 4】

具体的には、図 1 0 - 1 3 に示すように、ノーマルタイマ演出の実行のみが決定されている場合は、第 1 タイマ演出実行示唆演出の実行を 8 0 % の割合で決定し、第 2 タイマ演出実行示唆演出の実行を 2 0 % の割合で決定する。また、スペシャルタイマ演出の実行のみが決定されている場合は、第 1 タイマ演出実行示唆演出の実行を 4 0 % の割合で決定し、第 2 タイマ演出実行示唆演出の実行を 6 0 % の割合で決定する。更に、ノーマルタイマ演出とスペシャルタイマ演出の両方の実行が決定されている場合は、第 1 タイマ演出実行示唆演出の実行を 1 0 % の割合で決定し、第 2 タイマ演出実行示唆演出の実行を 9 0 % の割合で決定する。

【0 5 6 5】

つまり、本実施の形態の特徴部 1 4 8 S G では、第 2 タイマ演出実行示唆演出が実行される場合は、第 1 タイマ演出実行示唆演出が実行される場合よりも高い割合でスペシャルタイマ演出が実行されるように設定されている。

【0 5 6 6】

尚、前述したように、本実施の形態の特徴部 1 4 8 S G では、ノーマルタイマ演出はノーマルリーチの変動表示とスーパーリーチの変動表示の両方で実行可能である一方で、スペシャルタイマ演出はノーマルリーチの変動表示よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い（大当り期待度が高い）スーパーリーチの変動表示にのみ実行可能であるので、第 2 タイマ演出実行示唆演出が実行されるということは、第 1 タイマ演出実行示唆演出が実行される場合よりも高い割合で当該変動表示がスーパーリーチの変動表示であること、つまり、第 1 タイマ演出実行示唆演出が実行される場合よりも高い割合で大当り遊技状態に制御されることを意味している。

【0 5 6 7】

第 1 タイマ演出実行示唆演出とは、変動表示の開始後におけるプッシュボタン 3 1 B の操作、または、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間が経過したことにもとづいてノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出の開始を、画像表示装置 5 に第 1 タイマ演出実行示唆画像 1 4 8 S G 0 0 5 A を表示することによって報知する演出である（図 1 0 - 2 1 （C）参照）。第 2 タイマ演出実行示唆演出とは、変動表示の開始後におけるプッシュボタン 3 1 B の操作、または、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間が経過したことにもとづいてノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出の開始を、画像表示装置 5 に第 2 タイマ演出実行示唆画像 1 4 8 S G 0 0 5 B を表示することによって報知する演出である（図 1 0 - 2 1 （D）参照）。

【0 5 6 8】

尚、本実施の形態の特徴部 1 4 8 S G では、第 2 タイマ演出実行示唆画像 1 4 8 S G 0 0 5 B は、第 1 タイマ演出実行示唆画像 1 4 8 S G 0 0 5 A よりも大きな画像として画像表示装置 5 に表示される一方で、色や形状、該画像中表示されるメッセージ等は同一である（図 1 0 - 2 1 （C）及び図 1 0 - 2 1 （D）参照）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、第 1 タイマ演出実行示唆画像 1 4 8 S G 0 0 5 A と第 2 タイマ演出実行示唆画像 1 4 8 S G 0 0 5 B とは、大きさ、色、形状、画像中表示されるメッセージ等のうち、少なくとも一部が異なる画像であればよい。

【0 5 6 9】

尚、1 4 8 S G S 3 6 5 においてノーマルタイマ演出とスペシャルタイマ演出との両方

10

20

30

40

50

の非実行が決定されている場合（148SGS365；N）は、148SGS366の処理を実行せずに148SGS367に進む。

【0570】

148SGS367において演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドが示す変動パターンとカットイン演出の有無及び該カットイン演出の演出態様（演出種別）に応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択する。そして、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（148SGS368）。

【0571】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置5の表示を制御するための表示制御実行データ、各LEDの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ8L、8Rから出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータn（1～N番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

【0572】

また、本実施の形態の特徴部148SGでは、148SGS367において変動パターンとカットイン演出の有無及び該カットイン演出の演出態様に応じたプロセステーブルを選択する、つまり、飾り図柄の変動表示とカットイン演出とを1のプロセステーブルを用いて実行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、飾り図柄の変動表示とカットイン演出とをそれぞれ個別のプロセステーブルを用いて実行するようにしてもよい。

【0573】

次いで、演出制御用CPU120は、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、音制御実行データ1、操作部制御実行データ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及び演出用部品としてのスピーカ8L、8R、操作部（プッシュボタン31B、スティックコントローラ31A等））の制御を実行する（148SGS369）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L、8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【0574】

尚、本実施の形態の特徴部148SGでは、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の変動表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターン指定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。

【0575】

そして、変動時間タイマに、変動パターン指定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（148SGS370）。また、変動制御タイマに所定時間を設定する（148SGS371）。尚、所定時間は例えば30msであり、演出制御用CPU120は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをVRAMに書き込み、表示制御部123がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置5に出力し、画像表示装置5が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の変動が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（S172）に対応した値にする（148SGS372）。

【0576】

図10-14は、図7に示す可変表示中演出処理として実行される処理の一例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、プロセスタイマ、変動時間タイマ、変動制御タイマの値をそれぞれ-1し（148SGS401、148SGS402、148SGS403）、プロセスタイマがタイマアウトした

10

20

30

40

50

か否かを判定する（148SGS404）。プロセスタイマがタイマアウトした場合（148SGS404；Y）は、プロセスデータの切り替えを行う（148SGS405）。即ち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（148SGS406）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等にもとづいて演出装置（演出用部品）を制御し（148SGS407）、148SGS409に進む。

【0577】

一方、148SGS404において、プロセスタイマがタイマアウト場合（148SGS404；N）は、プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置を制御し（148SGS408）、148SGS409に進む。

【0578】

148SGS409において演出制御用CPU120は、タイマ演出実行示唆演出実行処理を実行し（148SGS409）、そしてノーマルタイマ演出開始待ちタイマまたは後述するノーマルタイマ演出プロセスタイマの動作中であるか否かを判定する（148SGS410）。ノーマルタイマ演出開始待ちタイマまたはノーマルタイマ演出プロセスタイマの動作中である場合（148SGS410；Y）は、ノーマルタイマ演出実行処理を実行した後（148SGS411）、148SGS412に進む。また、ノーマルタイマ演出開始待ちタイマとノーマルタイマ演出プロセスタイマとのどちらも動作中でない場合（148SGS410；N）は、148SGS411の処理を実行せずに148SGS412に進む。

【0579】

148SGS412において演出制御用CPU120は、スペシャルタイマ演出開始待ちタイマまたは後述するスペシャルタイマ演出プロセスタイマの動作中であるか否かを判定する（148SGS412）。スペシャルタイマ演出開始待ちタイマまたはスペシャルタイマ演出プロセスタイマの動作中である場合（148SGS412；Y）は、スペシャルタイマ演出実行処理を実行した後（148SGS413）、148SGS414に進む。また、スペシャルタイマ演出開始待ちタイマとスペシャルタイマ演出プロセスタイマとのどちらも動作中でない場合（148SGS412；N）は、148SGS413の処理を実行せずに148SGS414に進む。

【0580】

148SGS414において演出制御用CPU120は、インターフェイス領域148SG005Iの非表示化タイミングであるか否か、つまり、スーパーリーチのリーチ演出の介しタイミングであるか否かを判定する（148SGS414）。インターフェイス領域148SG005Iの非表示化タイミングである場合（148SGS414；Y）は、画像表示装置5においてインターフェイス領域148SGS005Iを非表示化し（148SGS415）、148SGS416に進む。また、インターフェイス領域148SGS005Iの非表示化タイミングでない場合（148SGS414；N）は、148SGS415の処理を実行せずに148SGS416に進む。

【0581】

148SGS416において演出制御用CPU120は、変動制御タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（148SGS416）。変動制御タイマがタイマアウトしている場合（148SGS416；Y）は、飾り図柄の次表示画面を作成してVRAMに書き込み（148SGS417）、変動制御タイマを再セットして148SGS419に進む（148SGS418）。

【0582】

また、変動制御タイマがタイマアウトしていない場合（148SGS416；N）は、148SGS417及び148SGS418の処理を実行せずに148SGS419へ進む。

【0583】

148SGS419において演出制御用CPU120は、変動時間タイマがタイマアウトした否かを判定する(148SGS419)。変動時間タイマがタイマアウトしていない場合(148SGS419;N)は、更に確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(148SGS420)。確定コマンド受信フラグがセットされている場合(148SGS420;Y)は、インターフェイス領域148SG005Iが非表示化されていれば画像表示装置5においてインターフェイス領域148SG005Iを再表示化するとともに(148SGS421)、演出制御プロセスフラグに対して飾り図柄変動停止処理に応じた値をセットし(148SGS421)、可変表示中演出処理を終了する。また、確定コマンド受信フラグがセットされていない場合(148SGS420;N)は、148SGS421及び148SGS422の処理を実行せずに可変表示中演出処理を終了する。 10

【0584】

尚、148SGS419において、変動時間タイマがタイマアウトしている場合(148SGS419;Y)においても、インターフェイス領域148SG005Iが非表示化されていれば画像表示装置5においてインターフェイス領域148SG005Iを再表示化するとともに(148SGS421)、演出制御プロセスフラグに対して飾り図柄変動停止処理に応じた値をセットし(148SGS421)、可変表示中演出処理を終了する。

【0585】

図10-15は、図10-14におけるタイマ演出実行示唆演出実行処理として実行される処理の一例を示すフローチャートである。タイマ演出実行示唆演出実行処理において演出制御用CPU120は、先ず、タイマ演出実行示唆演出プロセスタイマの動作中であるか否かを判定する(148SGS431)。タイマ演出実行示唆演出プロセスタイマの動作中である場合(148SGS431;Y)は148SGS443に進み、タイマ演出実行示唆演出プロセスタイマの動作中でない場合(148SGS431;N)は、更にタイマ演出実行示唆演出の実行が決定されているか否かを判定する(148SGS432) 20

【0586】

タイマ演出実行示唆演出の実行が決定されていない場合(148SGS432;N)はタイマ演出実行示唆演出実行処理を終了し、タイマ演出実行示唆演出の実行が決定されている場合(148SGS432;Y)は、実行中のプロセスデータを参照してプッシュボタン31Bの操作受付開始タイミングであるか否かを判定する(148SGS433)。プッシュボタン31Bの操作受付開始タイミングである場合(148SGS433;Y)は、遊技者に対してプッシュボタン31Bの操作を促すためのプッシュボタン操作促進画像の表示を画像表示装置5において開始し(148SGS434)、148SGS435に進む。尚、プッシュボタン31Bの操作受付開始タイミングでない場合(148SGS433;N)は、148SGS434の処理を実行せずに148SGS435に進む。 30

【0587】

148SGS435において演出制御用CPU120は、プッシュボタン31Bの操作受付期間中であるか否かを判定する(148SGS435)。プッシュボタン31Bの操作受付期間中でない場合(148SGS435;N)はタイマ演出実行示唆演出実行処理を終了し、プッシュボタン31Bの操作受付期間中である場合(148SGS435;Y)は、更にプッシュボタン31Bの操作を検出したか否かを判定する(148SGS436)。 40

【0588】

プッシュボタン31Bの操作を検出していない場合(148SGS436;N)、演出制御用CPU120は、更に実行中のプロセスデータにもとづいてプッシュボタン31Bの操作受付終了タイミングであるか否かを判定する(148SGS437)。プッシュボタン31Bの操作受付終了タイミングでない場合(148SGS437;N)はタイマ演出実行示唆演出実行処理を終了し、プッシュボタン31Bの操作受付終了タイミングであ 50

る場合（148SGS437；Y）は、148SGS438に進む。尚、148SGS436においてプッシュボタン31Bの操作を検出している場合（148SGS436；Y）は、148SGS437の処理を実行せずに148SGS438に進む。

【0589】

148SGS438において演出制御用CPU120は、第1タイマ演出実行示唆演出の実行が決定されているか否かを判定する（148SGS438）。第1タイマ演出実行示唆演出の実行が決定されている場合（148SGS438；Y）は、実行が決定されているタイマ演出に応じた第1タイマ演出実行示唆演出プロセステーブルをセットし（148SGS439）、148SGS441に進む。また、第2タイマ演出実行示唆演出の実行が決定されている場合（148SGS438；N）は、実行が決定されているタイマ演出に応じた第2タイマ演出実行示唆演出プロセステーブルをセットし（148SGS440）、148SGS441に進む。

10

【0590】

本実施の形態の特徴部148SGにおける第1タイマ演出実行示唆演出プロセステーブルとしては、ノーマルタイマ演出のみの実行が決定されている場合にセットされる第1タイマ演出実行示唆演出プロセステーブルAと、スペシャルタイマ演出のみの実行が決定されている場合にセットされる第1タイマ演出実行示唆演出プロセステーブルBと、ノーマルタイマ演出とスペシャルタイマ演出との両方の実行が決定されている場合にセットされる第1タイマ演出実行示唆演出プロセステーブルCとが、予めROM121に記憶されている。

20

【0591】

更に、本実施の形態の特徴部148SGにおける第2タイマ演出実行示唆演出プロセステーブルとしては、ノーマルタイマ演出のみの実行が決定されている場合にセットされる第2タイマ演出実行示唆演出プロセステーブルAと、スペシャルタイマ演出のみの実行が決定されている場合にセットされる第2タイマ演出実行示唆演出プロセステーブルBと、ノーマルタイマ演出とスペシャルタイマ演出との両方の実行が決定されている場合にセットされる第2タイマ演出実行示唆演出プロセステーブルCとが、予めROM121に記憶されている。

【0592】

そして、148SGS441において演出制御用CPU120は、148SGS439または148SGS440においてセットしたタイマ演出実行示唆演出プロセステーブルのプロセスデータ1におけるタイマ演出実行示唆演出プロセスタイマをスタートさせる（148SGS441）。

30

【0593】

尚、タイマ演出実行示唆演出プロセステーブルには、画像表示装置5の表示を制御するための表示制御実行データ、各LEDの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ8L、8Rから出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータn（1～N番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

【0594】

次いで、演出制御用CPU120は、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、音制御実行データ1、操作部制御実行データ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及び演出用部品としてのスピーカ8L、8R、操作部（プッシュボタン31B、スティックコントローラ31A等））の制御を実行し（148SGS442）、タイマ演出実行示唆演出実行処理を終了する。

40

【0595】

一方、148SGS443において演出制御用CPU120は、タイマ演出実行示唆演出プロセスタイマの値を-1し（148SGS443）、該タイマ演出実行示唆演出プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（148SGS444）。タイマ演出実

50

行示唆演出プロセスタイマがタイマアウトした場合（148SGS444；Y）は、更に、タイマアウトしたタイマ演出実行示唆演出プロセスタイマが最後のタイマ演出実行示唆演出プロセスタイマであるか否かを判定する（148SGS445）。

【0596】

タイマアウトしたタイマ演出実行示唆演出プロセスタイマが最後のタイマ演出実行示唆演出プロセスタイマでない場合（148SGS445；N）は、プロセスデータの切り替えを行う（148SGS446）。即ち、セットされているタイマ演出実行示唆演出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タイマ演出実行示唆演出プロセスタイマに設定することによってタイマ演出実行示唆演出プロセスタイマをあらためてスタートさせる（148SGS447）。また、その次に設定されている表示制御
10 実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ等にもとづいて演出装置（演出用部品）を制御し（148SGS448）、148SGS450に進む。

【0597】

尚、タイマアウトしたタイマ演出実行示唆演出プロセスタイマが最後のタイマ演出実行示唆演出プロセスタイマである場合（148SGS445；Y）は、タイマ演出実行示唆演出を終了し（148SGS456）、タイマ演出実行示唆演出実行処理を終了する。

【0598】

尚、148SGS444においてタイマ演出実行示唆演出プロセスタイマがタイマアウトしていない場合（148SGS444；N）は、演出制御用CPU120は、タイマ演出実行示唆演出プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置（演出用部品）を制御し（148SGS449）、148SGS450に進む。
20

【0599】

148SGS450において演出制御用CPU120は、実行中のプロセスデータにもとづいてノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出の実行期間の報知期間中であるか否かを参照する（148SGS450）。ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出の実行期間の報知期間中でない場合（148SGS450；N）は、タイマ演出実行示唆演出実行処理を終了し、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出の実行期間の報知期間中である場合（148SGS450；Y）は、更にノーマルタイマ演出の実行のみが決定されているか否か、つまり、第1タイマ演出実行示唆演出プロセステーブルAまたは第2タイマ演出実行示唆演出プロセステーブルAがセットされているか否かを判定する（148
30 SGS451）。

【0600】

ノーマルタイマ演出の実行のみが決定されている場合（148SGS451；Y）は、画像表示装置5においてノーマルタイマ演出の期間を表示し（148SGS452）、タイマ演出実行示唆演出実行処理を終了する。また、ノーマルタイマ演出の実行が決定されていない場合やスペシャルタイマ演出の実行も決定されている場合（148SGS451；N）は、スペシャルタイマ演出のみの実行が決定されているか否か、つまり、第1タイマ演出実行示唆演出プロセステーブルBまたは第2タイマ演出実行示唆演出プロセステーブルBがセットされているか否かを判定する（148SGS453）。

【0601】

スペシャルタイマ演出のみの実行が決定されている場合（148SGS453；Y）は、画像表示装置5においてスペシャルタイマ演出の期間を表示し（148SGS454）、タイマ演出実行示唆演出実行処理を終了する。
40

【0602】

更に、ノーマルタイマ演出とスペシャルタイマ演出との両方の実行が決定されている場合（148SGS453；N）は、画像表示装置5においてノーマルタイマ演出の期間とスペシャルタイマ演出の期間との合算値を表示し（148SGS455）、タイマ演出実行示唆演出実行処理を終了する。

【0603】

図10-16は、図10-14におけるノーマルタイマ演出実行処理として実行される
50

処理の一例を示すフローチャートである。ノーマルタイマ演出実行処理において演出制御用CPU120は、先ず、ノーマルタイマ演出プロセスタイマの動作中であるか否かを判定する(148SGS461)。ノーマルタイマ演出プロセスタイマの動作中である場合(148SGS461; Y)は148SGS468に進み、ノーマルタイマ演出プロセスタイマの動作中でない場合(148SGS461; N)は、ノーマルタイマ演出実行開始待ちタイマの値を-1し(148SGS462)、該ノーマルタイマ演出実行開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する(148SGS463)。

【0604】

ノーマルタイマ演出実行開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合(148SGS463; N)はノーマルタイマ演出実行処理を終了し、ノーマルタイマ演出実行開始待ちタイマがタイマアウトした場合(148SGS463; Y)は、ノーマルタイマ演出プロセステーブルをセットする(148SGS464)。そして、セットしたノーマルタイマ演出プロセステーブルのプロセスデータ1におけるノーマルタイマ演出プロセスタイマをスタートさせる(148SGS465)。

【0605】

尚、ノーマルタイマ演出プロセステーブルには、画像表示装置5の表示を制御するための表示制御実行データ、各LEDの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ8L, 8Rから出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータn(1~N番まで)に対応付けて時系列に順番配列されている。

【0606】

次いで、演出制御用CPU120は、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、音制御実行データ1、操作部制御実行データ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及び演出用部品としてのスピーカ8L, 8R、操作部(プッシュボタン31B、スティックコントローラ31A等))の制御を実行する(148SGS466)。例えば、画像表示装置5において表示されているインターフェイス領域148SG005Iにてノーマルタイマの作動を開始し(148SGS467)、ノーマルタイマ演出実行処理を終了する。

【0607】

一方、148SGS468において演出制御用CPU120は、ノーマルタイマ演出プロセスタイマの動作中であることにもとづいてノーマルタイマ演出プロセスタイマの値を-1する(148SGS468)。そして、該ノーマルタイマ演出プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する(148SGS469)。ノーマルタイマ演出プロセスタイマがタイマアウトしている場合(148SGS469; Y)は、当該変動表示の変動パターンがノーマルリーチの変動パターンであるか否かを判定する(148SGS470)。

【0608】

当該変動表示の変動パターンがノーマルリーチの変動パターンである場合(148SGS470; Y)は、タイマアウトしたのは最後のノーマルタイマ演出プロセスタイマであるか否かを判定する(148SGS471)。タイマアウトしたのが最後のノーマルタイマ演出プロセスタイマである場合(148SGS471; Y)は、ノーマルタイマ演出を終了してノーマルタイマ演出実行処理を終了する(148SGS479)。ノーマルタイマ演出の終了とは、インターフェイス領域148SG005Iにおけるノーマルタイマの表示を終了することを指す。そして、タイマアウトしたのが最後のノーマルタイマ演出プロセスタイマではない場合(148SGS471; N)は、148SGS473に進む。

【0609】

また、148SGS470において当該変動表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合(148SGS470; N)は、演出制御用CPU120は、タイマアウトしたのは最後のノーマルタイマ演出プロセスタイマであるか否か、つまり、スーパーリーチの演出開始タイミングであるか否かを判定する(148SGS472)。タイ

10

20

30

40

50

マアウトしたのが最後のノーマルタイマ演出プロセスタイマである場合（148SGS472；Y）は、ノーマルタイマ演出を終了してノーマルタイマ演出実行処理を終了する（148SGS479）。また、タイマアウトしたのが最後のノーマルタイマ演出プロセスタイマではない場合（148SGS472；N）は、148SGS473に進む。

【0610】

148SGS473において演出制御用CPU120は、プロセスデータの切り替えを行う（148SGS473）。即ち、ノーマルタイマ演出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ノーマルタイマ演出プロセスタイマに設定することによってノーマルタイマ演出プロセスタイマをあらためてスタートさせる（148SGS474）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ等にもとづいて演出装置（演出用部品）を制御し（148SGS475）、148SGS477に進む。

10

【0611】

尚、148SGS469においてノーマルタイマ演出プロセスタイマがタイマアウトしていないと判定した場合（148SGS469；N）は、演出制御用CPU120は、ノーマルタイマ演出プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置（演出用部品）を制御し（148SGS476）、148SGS477に進む。

【0612】

148SGS477において演出制御用CPU120は、インターフェイス領域148SG005Iにおけるノーマルタイマの表示がリーチ報知態様に変化するタイミングであるか否か、つまり、ノーマルタイマ演出におけるノーマルタイマのタイマアウトタイミングであるか否かを判定する（148SGS477）。インターフェイス領域148SG005Iにおけるノーマルタイマの表示がリーチ報知態様に変化するタイミングでない場合（148SGS477；N）はノーマルタイマ演出実行処理を終了し、インターフェイス領域148SG005Iにおけるノーマルタイマの表示がリーチ報知態様に変化するタイミングである場合（148SGS477；Y）は、該ノーマルタイマの表示を可変表示開始設定処理の148SGS360（図10-9参照）にて決定した文字色でのリーチ報知態様に変化させ（148SGS478）、ノーマルタイマ演出実行処理を終了する。

20

【0613】

図10-17は、図10-14におけるスペシャルタイマ演出実行処理として実行される処理の一例を示すフローチャートである。スペシャルタイマ演出実行処理において演出制御用CPU120は、先ず、スペシャルタイマ演出プロセスタイマの動作中であるか否かを判定する（148SGS481）。スペシャルタイマ演出プロセスタイマの動作中である場合（148SGS481；Y）は148SGS488に進み、スペシャルタイマ演出プロセスタイマの動作中でない場合（148SGS481；N）は、スペシャルタイマ演出実行開始待ちタイマの値を-1し（148SGS482）、該スペシャルタイマ演出実行開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（148SGS483）。

30

【0614】

スペシャルタイマ演出実行開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合（148SGS483；N）はスペシャルタイマ演出実行処理を終了し、スペシャルタイマ演出実行開始待ちタイマがタイマアウトした場合（148SGS483；Y）は、スペシャルタイマ演出プロセステーブルをセットする（148SGS484）。そして、セットしたスペシャルタイマ演出プロセステーブルのプロセスデータ1におけるスペシャルタイマ演出プロセスタイマをスタートさせる（148SGS485）。

40

【0615】

尚、スペシャルタイマ演出プロセステーブルには、画像表示装置5の表示を制御するための表示制御実行データ、各LEDの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ8L、8Rから出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータn（1～N番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

50

【0616】

次いで、演出制御用CPU120は、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、音制御実行データ1、操作部制御実行データ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及び演出用部品としてのスピーカ8L、8R、操作部（プッシュボタン31B、スティックコントローラ31A等））の制御を実行する（148SGS486）。例えば、画像表示装置5においてスペシャルタイマ演出用のタイマ画像148SG005T（図10-23（B）参照）を表示し、該タイマ画像148SG005T中にてスペシャルタイマの作動を開始し（148SGS487）、スペシャルタイマ演出実行処理を終了する。

【0617】

一方、148SGS488において演出制御用CPU120は、スペシャルタイマ演出プロセスタイマの動作中であることにもとづいてスペシャルタイマ演出プロセスタイマの値を-1する（148SGS488）。そして、該スペシャルタイマ演出プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（148SGS489）。スペシャルタイマ演出プロセスタイマがタイマアウトしている場合（148SGS489；Y）は、タイマアウトしたのは最後のスペシャルタイマ演出プロセスタイマであるか否かを判定する（148SGS490）。タイマアウトしたのが最後のスペシャルタイマ演出プロセスタイマである場合（148SGS490；Y）は、画像表示装置5からタイマ画像148SG005Tを非表示化し、スペシャルタイマ演出を終了してスペシャルタイマ演出実行処理を終了する（148SGS496）。

【0618】

そして、タイマアウトしたのが最後のスペシャルタイマ演出プロセスタイマではない場合（148SGS490；N）は、プロセスデータの切り替えを行う（148SGS491）。即ち、スペシャルタイマ演出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スペシャルタイマ演出プロセスタイマに設定することによってスペシャルタイマ演出プロセスタイマをあらためてスタートさせる（148SGS492）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ等にもとづいて演出装置（演出用部品）を制御し（148SGS493）、148SGS495に進む。

【0619】

尚、148SGS489においてスペシャルタイマ演出プロセスタイマがタイマアウトしていないと判定した場合（148SGS489；N）は、演出制御用CPU120は、スペシャルタイマ演出プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置（演出用部品）を制御し（148SGS494）、148SGS495に進む。

【0620】

そして、演出制御用CPU120は、148SGS495においてボタン操作演出を実行するためのボタン操作演出実行処理を実行し、スペシャルタイマ演出実行処理を終了する。

【0621】

図10-18は、図10-17におけるボタン操作演出実行処理として実行される処理の一例を示すフローチャートである。ボタン操作演出実行処理において演出制御用CPU120は、まず、ボタン操作演出プロセスタイマの動作中であるか否かを判定する（148SGS501）。ボタン操作演出プロセスタイマの動作中である場合（148SGS501；Y）は148SGS510に進み、ボタン操作演出プロセスタイマの動作中でない場合（148SGS501；N）は、プッシュボタン31Bの操作受付開始タイミングであるか否かを判定する（148SGS502）。

【0622】

プッシュボタン31Bの操作受付開始タイミングである場合（148SGS502；Y）は、画像表示装置5においてプッシュボタン操作促進画像148SG005P（図10-23（E）参照）の表示を開始することによって遊技者に対してプッシュボタン31B

10

20

30

40

50

の操作を促し（148SGS503）、148SGS504に進む。尚、プッシュボタン31Bの操作受付開始タイミングでない場合（148SGS502；N）は、148SGS503の処理を実行せずに148SGS504に進む。

【0623】

148SGS504において演出制御用CPU120は、プッシュボタン31Bの操作受付期間中であるか否かを判定する（148SGS504）。プッシュボタン31Bの操作受付期間中である場合（148SGS504；Y）は、更にプッシュボタン31Bの操作が有りか否かを判定する（148SGS505）。プッシュボタン31Bの操作が無い場合（148SGS505；N）は、プッシュボタン31Bの操作受付終了タイミングであるか否かを判定する（148SGS506）。プッシュボタン31Bの操作受付終了タイ
10
ミングでない場合（148SGS506；N）はボタン操作演出実行処理を終了し、プッシュボタン31Bの操作受付終了タイミングである場合（148SGS506；Y）は、148SGS507に進む。

【0624】

尚、148SGS505においてプッシュボタン31Bの操作が有る場合（148SGS505；Y）は、148SGS506の処理を実行せずに148SGS507に進む。

【0625】

そして、148SGS507において演出制御用CPU120は、セットしたボタン操作演出プロセステーブルのプロセスデータ1におけるボタン操作演出プロセスタイマをスタートさせる（148SGS508）。
20

【0626】

尚、ボタン操作演出プロセステーブルには、画像表示装置5の表示を制御するための表示制御実行データ、各LEDの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ8L、8Rから出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータn（1～N番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

【0627】

次いで、演出制御用CPU120は、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、音制御実行データ1、操作部制御実行データ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及び演出用部品としてのスピーカ8L、8R、操作部（プッシュボタン31B、スティックコントローラ31A等））の制御を実行する（148SGS509）。例えば、画像表示装置5においてボタン操作演出の演出結果の表示を開始し、ボタン操作演出実行処理を終了する。
30

【0628】

また、148SGS510において演出制御用CPU120は、ボタン操作演出プロセスタイマの動作中であることにもとづいてボタン操作演出プロセスタイマの値を－1する（148SGS510）。そして、該ボタン操作演出プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（148SGS511）。

【0629】

ボタン操作演出プロセスタイマがタイマアウトしたか場合（148SGS511；Y）
40
は、更に、該タイマアウトしたボタン操作演出プロセスタイマが最後のボタン操作演出プロセスタイマであるか否かを判定する（148SGS512）。タイマアウトしたボタン操作演出プロセスタイマが最後のボタン操作演出プロセスタイマである場合（148SGS512；Y）は、画像表示装置5におけるボタン操作演出の演出結果の表示を終了することによって該ボタン操作演出を終了し（148SGS517）、ボタン操作演出実行処理を終了する。

【0630】

また、タイマアウトしたボタン操作演出プロセスタイマが最後のボタン操作演出プロセスタイマでない場合（148SGS512；N）は、プロセスデータの切り替えを行う（148SGS513）。即ち、セットされているボタン操作演出プロセステーブルにおけ
50

る次に設定されているプロセスタイマ設定値をボタン操作演出プロセスタイマに設定することによってボタン操作演出プロセスタイマをあらためてスタートさせる（148SGS514）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ等にもとづいて演出装置（演出用部品）を制御し（148SGS515）、ボタン操作演出実行処理を終了する。

【0631】

尚、148SGS511においてボタン操作演出プロセスタイマがタイマアウトしていない場合（148SGS511；N）は、ボタン操作演出プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置を制御し（148SGS516）、ボタンソスア演出実行処理を終了する。

10

【0632】

以上のように、ノーマルタイマ演出実行処理やスペシャルタイマ演出実行処理を実行することによって、本実施の形態の特徴部148SGでは、ノーマルリーチの変動パターンの変動表示においてノーマルタイマ演出のみを実行する場合は、図10-19（A）に示すように、変動開始タイミングから5秒間に亘ってタイマ演出実行示唆演出を実行する。次に、変動開始から10秒後のタイミングからは、15秒間に亘ってノーマルタイマ演出としてインターフェイス領域148SG005Iにおいてノーマルタイマを作動させる。そして、変動開始から25秒後のタイミング（ノーマルタイマがタイマアウトするタイミング）からは、変動終了のタイミングまでの5秒間に亘ってノーマルタイマの表示がリーチ報知態様にて表示されるようになっている。

20

【0633】

このようにノーマルリーチの変動パターンの変動表示においてノーマルタイマ演出のみを実行する場合は、変動開始タイミングから変動終了タイミングにかけて画像表示装置5においてインターフェイス領域148SG005Iが非表示化されることはない。つまり、ノーマルリーチの変動パターンの変動表示は、画像表示装置5においてインターフェイス領域148SG005Iが常時表示されることとなる。

【0634】

また、スーパーリーチの変動パターンの変動表示においてノーマルタイマ演出のみを実行する場合は、図10-19（B）に示すように、変動開始タイミングから5秒間に亘ってタイマ演出実行示唆演出を実行する。次に、変動開始から10秒後のタイミングからは、15秒間に亘ってノーマルタイマ演出としてインターフェイス領域148SG005Iにおいてノーマルタイマを作動させる。そして、変動開始から25秒後のタイミング（ノーマルタイマがタイマアウトするタイミング）からは、スーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングまでの5秒間に亘ってノーマルタイマの表示がリーチ報知態様にて表示されるようになっている。

30

【0635】

尚、スーパーリーチの変動パターンの変動表示においてノーマルタイマ演出のみを実行する場合は、変動開始タイミングからスーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングにかけては画像表示装置5においてインターフェイス領域148SG005Iが表示される一方で、スーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングから変動表示の終了タイミングにかけては、画像表示装置5においてインターフェイス領域148SG005Iが非表示化される。

40

【0636】

つまり、本実施の形態における特徴部148SGにおける変動表示においてノーマルタイマ演出とスペシャルタイマ演出のうちノーマルタイマ演出のみを実行する場合については、前述したようにスーパーリーチの変動パターンにて変動表示が実行された方がノーマルリーチの変動パターンにて変動表示が実行された場合よりも高い割合で大当たり遊技状態に制御される（変動パターン毎の大当たり期待度；スーパーリーチ＞ノーマルリーチ）とともに、スーパーリーチの変動パターンにて変動表示が実行される場合はスーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングにてインターフェイス領域148SG005Iが非表示化さ

50

れる一方で、ノーマルリーチの変動パターンにて変動表示が実行される場合はインターフェイス領域148SG005Iが非表示化されないことから、変動表示中にインターフェイス領域148SG005Iが非表示化される場合は、変動表示中にインターフェイス領域148SG005Iが非表示化されない場合よりも高い割合で大当り遊技状態に制御されるようになっている。

【0637】

尚、本実施の形態の特徴部148SGでは、変動表示中にインターフェイス領域148SG005Iが非表示化される場合は、変動表示中にインターフェイス領域148SG005Iが非表示化されない場合よりも高い割合で大当り遊技状態に制御される形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動表示中にインターフェイス領域148SG005Iが非表示化されない場合は、変動表示中にインターフェイス領域148SG005Iが非表示化される場合よりも高い割合で大当り遊技状態に制御されるようにしてもよい。

【0638】

更に、本実施の形態の特徴部148SGにおける変動表示においてオートタイマ演出とスペシャルタイマ演出のうちスペシャルタイマ演出のみを実行する場合については、図10-20(A)に示すように、変動開始タイミングから7秒間に亘ってタイマ演出実行示唆演出を実行する。次に、変動開始から10秒後のタイミングにおいて画像表示装置5においてタイマ画像148SG005Tの表示を開始し、45秒間または55秒間に亘ってタイマ画像148SG005Tにおいてスペシャルタイマを作動させる。そして、変動開始から55秒後または65秒後のタイミングからは、スペシャルタイマがタイマアウトしたことにともづいてカットイン演出を開始する。尚、スペシャルタイマを含むタイマ画像148SG005Tは、スペシャルタイマのタイマアウト（カットイン演出の開始タイミング）から3秒後に非表示化（表示を終了）される。

【0639】

また、スーパーリーチの変動パターンの変動表示においてノーマルタイマ演出とスペシャルタイマ演出との両方を実行する場合は、図10-20(B)に示すように、変動開始タイミングから10秒間に亘ってタイマ演出実行示唆演出を実行する。次に、変動開始から10秒後のタイミングからは、15秒間に亘ってインターフェイス領域148SG005Iにおいてノーマルタイマを作動させる。そして、変動開始から25秒後のタイミング（ノーマルタイマがタイマアウトするタイミング）からは、スーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングまでの5秒間に亘ってノーマルタイマの表示がリーチ報知態様にて表示されるようになっている。

【0640】

尚、変動開始タイミングからスーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングにかけては画像表示装置5においてインターフェイス領域148SG005Iが表示される一方で、スーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングから変動表示の終了タイミングにかけては、画像表示装置5においてインターフェイス領域148SG005Iが非表示化される。

【0641】

加えて、当該変動表示では、変動開始から10秒後のタイミングにおいて画像表示装置5においてタイマ画像148SG005Tの表示を開始し、45秒間または55秒間に亘ってタイマ画像148SG005Tにてスペシャルタイマを動作させる。そして、変動開始から55秒後または65秒後のタイミングからは、スペシャルタイマがタイマアウトしたことにともづいてカットイン演出を開始する。尚、スペシャルタイマを含むタイマ画像148SG005Tは、スペシャルタイマのタイマアウト（カットイン演出の開始タイミング）から3秒後に非表示化（表示を終了）される。

【0642】

尚、スーパーリーチの変動パターンの変動表示においてスペシャルタイマ演出を実行する場合は、図10-20(A)及び図10-20(B)に示すように、変動開始から35秒後のタイミングから10秒間に亘ってボタン操作演出も実行するようになっている。こ

のため、本実施の形態の特徴部 1 4 8 S G では、ノーマルタイマ演出よりもタイマの作動期間が長いスペシャルタイマ演出中においても、ボタン操作演出を並行して実行することによって遊技者を画像表示装置 5 の表示に継続して注目させることができ、遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【0 6 4 3】

尚、本実施の形態の特徴部 1 4 8 S G では、スペシャルタイマ演出中は必ずボタン操作演出を実行する一方でノーマルタイマ演出中はボタン操作演出を実行することがない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スペシャルタイマ演出中であってもボタン操作演出を実行しない場合や、ノーマルタイマ演出中にボタン操作演出を実行する場合を設けてもよい。

10

【0 6 4 4】

また、図 1 0 - 1 9 及び図 1 0 - 2 0 に示すように、ノーマルタイマ演出のみを実行する場合は、第 1 タイマ演出実行示唆演出や第 2 タイマ演出実行示唆演出を 5 秒間に亘って実行した後、該タイマ演出実行示唆演出の終了した 5 秒後からノーマルタイマ演出を実行する、つまり、タイマ演出実行示唆演出の終了からノーマルタイマ演出を開始するまでに 5 秒間の期間が設けられており（演出開始待機期間が 5 秒）、スペシャルタイマ演出のみを実行する場合は、第 1 タイマ演出実行示唆演出や第 2 タイマ演出実行示唆演出を 7 秒間に亘って実行した後、該タイマ演出実行示唆演出の終了した 3 秒後からスペシャルタイマ演出を実行する、つまり、タイマ演出実行示唆演出の終了からスペシャルタイマ演出を開始するまでに 3 秒間の期間が設けられており（演出開始待機期間が 3 秒）、ノーマルタイマ演出とスペシャルタイマ演出との両方を実行する場合は、第 1 タイマ演出実行示唆演出や第 2 タイマ演出実行示唆演出を 1 0 秒間に亘って実行した後、該タイマ演出実行示唆演出の終了タイミングからノーマルタイマ演出とスペシャルタイマ演出とを実行する（演出開始待機期間が 0 秒）ようになっている。

20

【0 6 4 5】

このように、どのタイマ演出を実行するかに応じてタイマ演出実行示唆演出の実行期間が異なっている。特に、スペシャルタイマ演出を実行する場合は、ノーマルタイマ演出のみを実行する場合よりもタイマ演出実行示唆演出の実行期間が長く設定されている。つまり、本実施の形態の特徴部 1 4 8 S G では、ノーマルタイマ演出よりも演出期間の長いスペシャルタイマ演出の実行が決定されている場合は、ノーマルタイマ演出のみの実行が決定されている場合よりも長期間に亘ってタイマ演出実行示唆演出の実行期間が実行されるようになっている。

30

【0 6 4 6】

次に、本実施の形態の特徴部 1 4 8 S G において変動表示中にノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出を実行する場合が画像表示装置 5 の表示態様について図 1 0 - 2 1 ~ 図 1 0 - 2 4 にもとづいて説明する。

【0 6 4 7】

先ず、図 1 0 - 2 1 (A) 及び図 1 0 - 2 1 (B) に示すように、画像表示装置 5 においてインターフェイス領域 1 4 8 S G 0 0 5 I が表示されている状態にて変動表示が開始されると、画像表示装置 5 において操作促進画像 1 4 8 S G 0 0 5 P が表示される。

40

【0 6 4 8】

画像表示装置 5 に操作促進画像 1 4 8 S G 0 0 5 P が表示されている状態において遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作する、または、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間が経過すると、図 1 0 - 2 1 (C) に示すように、第 1 タイマ演出実行示唆演出として画像表示装置 5 において第 1 タイマ演出実行示唆画像 1 4 8 S G 0 0 5 A の表示、または、図 1 0 - 2 1 (D) に示すように、第 2 タイマ演出実行示唆演出として画像表示装置 5 において第 2 タイマ演出実行示唆画像 1 4 8 S G 0 0 5 B の表示が実行される。

【0 6 4 9】

次に、当該変動表示においてノーマルタイマ演出の実行のみが決定されている場合は、図 1 0 - 2 2 (A) 及び図 1 0 - 2 2 (B) に示すように、第 1 タイマ演出実行示唆画像

50

1 4 8 S G 0 0 5 Aや第2タイマ演出実行示唆画像1 4 8 S G 0 0 5 Bにおいてノーマルタイマ演出の期間（リーチまでの期間である15秒）が報知された後、インターフェイス領域1 4 8 S G 0 0 5 Iにてノーマルタイマ演出としてノーマルタイマの作動が開始される。

【0650】

そして、図10-22（C）に示すように、飾り図柄がリーチの組合せとなったタイミングにてノーマルタイマがタイマアウトすると、ノーマルタイマの表示が白、青、赤のいずれかの色でのリーチ報知態様に変化する。

【0651】

更に、リーチとなった後は、当該変動表示の変動パターンがノーマルリーチの変動パターンであれば、図10-22（D）に示すように、飾り図柄がハズレまたは大当りの組合せで導出表示される。このとき、インターフェイス領域1 4 8 S G 0 0 5 Iは、画像表示装置5において非表示化されることなく表示が継続される。

【0652】

また、当該変動表示においてスペシャルタイマ演出の実行のみが決定されている場合は、図10-23（A）及び図10-23（B）に示すように、第1タイマ演出実行示唆画像1 4 8 S G 0 0 5 Aや第2タイマ演出実行示唆画像1 4 8 S G 0 0 5 Bにおいてスペシャルタイマ演出の期間（飾り図柄が導出表示されるまでの期間である45秒または55秒）が報知された後、画像表示装置5の右下部においてタイマ画像1 4 8 S G 0 0 5 Tの表示が開始されるとともに、スペシャルタイマ演出として該タイマ画像1 4 8 S G 0 0 5 T中においてスペシャルタイマの作動が開始される。

【0653】

図10-23（C）～図10-23（F）に示すように、スペシャルタイマ演出の実行中は、タイマ画像1 4 8 S G 0 0 5 T中においてスペシャルタイマの作動が継続されていくとともに、スーパーリーチのリーチ演出が開始された後は、ボタン操作演出の一部として画像表示装置5の右部において操作促進画像1 4 8 S G 0 0 5 Pが表示される。尚、図10-23（D）に示すように、スーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングにおいて画像表示装置5からインターフェイス領域1 4 8 S G 0 0 5 Iが非表示化される。

【0654】

そして、当該スーパーリーチのリーチ演出中において遊技者がプッシュボタン31Bを操作した場合、または、プッシュボタン31Bの操作受付期間が経過した場合は、画像表示装置5の右部においてボタン操作演出の演出結果が表示される。

【0655】

以降は、図10-23（G）に示すように、スペシャルタイマがタイマアウトするタイミングにてチャンスアップ演出が開始されるとともに、該チャンスアップ演出の開始3秒後にはタイマ画像1 4 8 S G 0 0 5 Tが非表示化される。

【0656】

また、当該変動表示においてノーマルタイマ演出とスペシャルタイマ演出の両方の実行が決定されている場合は、図10-24（A）及び図10-24（B）に示すように、第1タイマ演出実行示唆画像1 4 8 S G 0 0 5 Aや第2タイマ演出実行示唆画像1 4 8 S G 0 0 5 Bにおいてノーマルタイマ演出の期間とスペシャルタイマ演出の期間の合算値が報知された後、インターフェイス領域1 4 8 S G 0 0 5 Iにてノーマルタイマ演出としてノーマルタイマの作動が開始されるとともに、画像表示装置5の右下部においてタイマ画像1 4 8 S G 0 0 5 Tの表示が開始されるとともに、スペシャルタイマ演出として該タイマ画像1 4 8 S G 0 0 5 T中においてスペシャルタイマの作動が開始される。

【0657】

そして、図10-24（C）に示すように、飾り図柄がリーチの組合せとなったタイミングにてノーマルタイマがタイマアウトすると、ノーマルタイマの表示が白、青、赤のいずれかの色でのリーチ報知態様に変化する。尚、リーチとなった後は、図10-24（D）に示すように、スーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングにおいてインターフェイ

10

20

30

40

50

ス領域 1 4 8 S G 0 0 5 I が非表示化される。

【0 6 5 8】

以降、図 1 0 - 2 4 (D) ~ 図 1 0 - 2 4 (G) においては、図 1 0 - 2 3 (D) ~ 図 1 0 - 2 3 (G) と同じくボタン操作演出が実行されるとともに、スペシャルタイマがタイマアウトしたタイミングからチャンスアップ演出が開始される。また、チャンスアップ演出の開始 3 秒後にはタイマ画像 1 4 8 S G 0 0 5 T が非表示化される。

【0 6 5 9】

以上、本実施の形態の特徴部 1 4 8 S G にあつては、画像表示装置 5 においてスペシャルタイマを含むタイマ画像 1 4 8 S G 0 0 5 T やノーマルタイマを含むインターフェイス領域 1 4 8 S G 0 0 5 I を表示可能となっているとともに、変動表示中にインターフェイス領域 1 4 8 S G 0 0 5 I が非表示化される場合は、変動表示中にインターフェイス領域 1 4 8 S G 0 0 5 I が非表示化されない場合よりも高い割合で大当り遊技状態に制御されるので、インターフェイス領域 1 4 8 S G 0 0 5 I が非表示となるか否かに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0 6 6 0】

尚、本実施の形態の特徴部 1 4 8 S G では、ノーマルタイマ演出の終了後は、ノーマルタイマを含むインターフェイス領域 1 4 8 S G 0 0 5 を、スーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングにて非表示化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、ノーマルタイマを含むインターフェイス領域 1 4 8 S G 0 0 5 は、ノーマルタイマ演出の終了後の変動表示中であれば、スーパーリーチのリーチ演出が開始されるタイミング以外のタイミングで非表示化してもよい。

【0 6 6 1】

また、図 1 0 - 1 0 に示すように、スペシャルタイマ演出のみを実行して大当り遊技状態に制御される割合は、ノーマルタイマ演出のみを実行して大当り遊技状態に制御される割合よりも高く設定されているので、実行されるタイマ演出の演出態様に遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0 6 6 2】

また、図 1 0 - 1 9 及び図 1 0 - 2 0 に示すように、スペシャルタイマ演出中は必ずボタン操作演出が実行される一方でノーマルタイマ演出中はボタン操作演出が実行されないことがないので、ノーマルタイマ演出よりも演出期間が長いスペシャルタイマ演出の実行期間中であっても、ボタン操作演出を実行することによって遊技が単調となってしまうことによる遊技興趣の低下を抑えることができる。

【0 6 6 3】

また、図 1 0 - 1 0 及び図 1 0 - 1 3 に示すように、第 2 タイマ演出実行示唆演出が実行される場合は、第 1 タイマ演出実行示唆演出が実行される場合よりも高い割合でスペシャルタイマ演出が実行されるとともに、第 2 タイマ演出実行示唆演出が実行される場合は、第 1 タイマ演出実行示唆演出が実行される場合よりも高い割合で大当り遊技状態に制御されるので、第 1 タイマ演出実行示唆演出と第 2 タイマ演出実行示唆演出とのどちらが実行されるかに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0 6 6 4】

また、図 1 0 - 2 2 ~ 図 1 0 - 2 4 に示すように、第 1 タイマ演出実行示唆演出や第 2 タイマ演出実行示唆演出では、ノーマルタイマ演出の期間やスペシャルタイマ演出の期間を報知可能であるとともに、ノーマルタイマ演出とスペシャルタイマ演出との両方を実行する場合には、ノーマルタイマ演出の期間とスペシャルタイマ演出の期間の合算値を報知可能となっているので、遊技興趣を向上できる。

【0 6 6 5】

尚、前記実施の形態の特徴部 1 4 8 S G では、ノーマルタイマ演出とスペシャルタイマ演出との両方を実行する場合には、第 1 タイマ演出実行示唆演出や第 2 タイマ演出実行示唆演出においてノーマルタイマ演出の期間とスペシャルタイマ演出の期間の合算値を報知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、ノーマルタイマ演

10

20

30

40

50

出とスペシャルタイマ演出との両方を実行する場合においては、第1タイマ演出実行示唆演出や第2タイマ演出実行示唆演出においてノーマルタイマ演出の期間とスペシャルタイマ演出の期間のうちいずれか一方のみを報知するようにしてもよい。

【0666】

また、図10-21に示すように、第1タイマ演出実行示唆演出や第2タイマ演出実行示唆演出を実行する際には、これら第1タイマ演出実行示唆演出や第2タイマ演出実行示唆演出よりも前のタイミングにおいて画像表示装置5に遊技者に対してプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進画像148SG005Pを表示し、プッシュボタン31Bが操作されたことにもとづいて第1タイマ演出実行示唆演出や第2タイマ演出実行示唆演出を実行するので、プッシュボタン31Bの操作後に第1タイマ演出実行示唆演出と第2タイマ演出実行示唆演出とのどちらが実行されるかに対して遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

10

【0667】

尚、本実施の形態の特徴部148SGでは、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出の本発明における所定動作として、ノーマルタイマやスペシャルタイマの値を0に向けて減算していく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、本発明の所定動作としては、特定の値に向けてノーマルタイマやスペシャルタイマの値を加算していくものであってもよい。

【0668】

また、本実施の形態の特徴部148SGでは、本発明における所定演出としてノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出を例示していくが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明における所定演出は、例えば、所定のメータやゲージの表示量を増加または減少させるものであってもよい。

20

【0669】

また、本実施の形態の特徴部148SGでは、本発明における第1所定演出と第2所定演出として、ノーマルタイマ演出とスペシャルタイマ演出とを例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら第1所定演出と第2所定演出としては、動作態様や演出態様が異なる演出を組合せて実行（例えば、第1所定演出をタイマの値を加算していく演出とし、第2所定演出をメータの表示量を減少させていくものとする）してもよい。

30

【0670】

尚、本実施の形態の特徴部148SGでは、第1タイマ演出実行示唆演出を実行する場合と第2タイマ演出実行示唆演出を実行する場合とで、同一態様の操作促進画像148SG005Pを画像表示装置5に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、第1タイマ演出実行示唆演出を実行する場合と第2タイマ演出実行示唆演出を実行する場合とで、異なる態様の操作促進画像148SG005Pを画像表示装置5に表示してもよい。このようにすることで、表示される操作促進画像148SG005Pの態様に応じて第1タイマ演出実行示唆演出と第2タイマ演出実行示唆演出のどちらが実行されるかに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0671】

また、本実施の形態の特徴部148SGでは、図10-21に示すように、プッシュボタン31Bの操作に応じて必ず第1タイマ演出実行示唆演出や第2タイマ演出実行示唆演出が実行され、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出が開始され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、プッシュボタン31Bを操作しても第1タイマ演出実行示唆演出や第2タイマ演出実行示唆演出が実行されず、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出が開始されない場合を設けてもよい。

40

【0672】

また、第1タイマ演出実行示唆演出や第2タイマ演出実行示唆演出としては、図10-22(A)や図10-23(A)に示すように、ノーマルタイマを含むインターフェイス領域148SG005Iやスペシャルタイマを含むタイマ画像148SG005Tを対象

50

として、ノーマルタイマ演出の期間やスペシャルタイマ演出の期間、ノーマルタイマの演出期間とスペシャルタイマ演出の期間の合算値等を第1タイマ演出実行示唆画像148SG005Aや第2タイマ演出実行示唆画像148SG005Bにて報知可能であるので遊技興趣を向上できる。

【0673】

特に、第1タイマ演出実行示唆演出や第2タイマ演出実行示唆演出としては、ノーマルタイマを含むインターフェイス領域148SG005Iとスペシャルタイマを含むタイマ画像148SG005Tとのうち、一方のみを対象として、ノーマルタイマ演出の期間やスペシャルタイマ演出の期間を第1タイマ演出実行示唆画像148SG005Aや第2タイマ演出実行示唆画像148SG005Bにて報知可能であるので、これら第1タイマ演出実行示唆演出や第2タイマ演出実行示唆演出の演出対象であるインターフェイス領域148SG005Iやタイマ画像148SG005Tに対して遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0674】

以上、本発明の実施の形態の特徴部148SGについて図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施の形態に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【0675】

例えば、前記実施の形態の特徴部148SGでは、スペシャルタイマ演出をスーパーリーチのリーチ演出中の演出であるカットイン演出を対象として実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例148SG-1として、スーパーリーチのリーチ演出の開始前に実行する演出を対象としてスペシャルタイマ演出を実行可能としてもよい。尚、このようにスーパーリーチのリーチ演出の開始前に実行する演出を対象としてスペシャルタイマ演出を実行可能とする場合は、スーパーリーチのリーチ演出の開始前に実行する演出を対象としてスペシャルタイマ演出を実行する場合、つまり、ノーマルタイマを含むインターフェイス領域148SG005Iの表示中（ノーマルタイマ演出の実行中）においてスペシャルタイマ演出を実行する場合と、スーパーリーチのリーチ演出中に実行する演出（カットイン演出等）を対象としてスペシャルタイマ演出を実行する場合、つまり、ノーマルタイマを含むインターフェイス領域148SG005Iが非表示化となっているときのスペシャルタイマ演出を実行する場合とで、大当り遊技状態に制御される割合が異なる（例えば、スーパーリーチのリーチ演出中に実行する演出を対象としてスペシャルタイマ演出を実行する場合は、スーパーリーチのリーチ演出の開始前に実行する演出を対象としてスペシャルタイマ演出を実行する場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い）ようにしてもよい。このようにすることで、スペシャルタイマ演出に対して遊技者をより注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0676】

また、前記実施の形態の特徴部148SGでは、変動表示中にノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出として作動しているタイマの値を加算する加算演出を実行してもよい。具体的には、変形例155SG-1として図10-25（A）～図10-25（D）に示すように、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出としてタイマが作動している期間において画像表示装置5に遊技者に対してプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進画像148SG005Pを表示する。そして、プッシュボタン31Bが操作されたことにもとづいて画像表示装置5に作動中のタイマに加算する値を示す加算報知画像148SG005Cを表示した後、該加算報知画像148SG005Cに示す値を作動中のタイマ（本変形例155SG-1ではスペシャルタイマ）の値として加算すればよい。

【0677】

尚、本変形例155SG-1では、プッシュボタン31Bの操作にもとづいて加算演出を実行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、加算演出は

、ノーマルタイマやスペシャルタイマの作動中であればプッシュボタン 3 1 B の操作以外の契機にもとづいて実行してもよい。

【0678】

また、本変形例 1 5 5 S G - 1 では、加算演出として加算報知画像 1 4 8 S G 0 0 5 C に示す値をスペシャルタイマの値として加算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、加算演出として加算報知画像 1 4 8 S G 0 0 5 C に示す値は、ノーマルタイマの値として加算してもよいし、ノーマルタイマとスペシャルタイマの両方の値として加算してもよい。

【0679】

また、前記変形例 1 5 5 S G - 1 では、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出の実行中に画像表示装置 5 に操作促進画像 1 4 8 S G 0 0 5 P を表示し、プッシュボタン 3 1 B の操作にもとづいて加算演出を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出の実行中にプッシュボタン 3 1 B の操作にもとづいて実行する演出は加算演出以外の演出であっても良い。また、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出の実行中におけるプッシュボタン 3 1 B の操作受付期間を複数設け、各操作受付期間にてプッシュボタン 3 1 B の操作を受け付けたことにもとづいて異なる演出を実行してもよい。更に、前記実施の形態の特徴部 1 4 8 S G では、第 1 タイマ演出実行示唆演出と第 2 タイマ演出実行示唆演出を同一タイミングから実行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、1 タイマ演出実行示唆演出と第 2 タイマ演出実行示唆演出とを異なるタイミングから実行してもよい。

【0680】

具体的には、変形例 1 5 5 S G - 2 として図 1 0 - 2 6 (A) ~ 図 1 0 - 2 6 (G) に示すように、例えば、特徴部 1 4 8 S G と同一のタイミングにて第 1 タイマ演出実行示唆演出を実行した後のノーマルタイマ演出の実行中（ノーマルタイマの作動中）において画像表示装置 5 に 1 回目のプッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進画像 1 4 8 S G 0 0 5 P を表示し、該 1 回目のプッシュボタン 3 1 B の操作にもとづいて加算演出を実行する。

【0681】

そして、加算演出の実行（画像表示装置 5 における加算報知画像 1 4 8 S G 0 0 5 C の表示）によってショートタイマの値に加算報知画像 1 4 8 S G 0 0 5 C に示す値を加算した後は、画像表示装置 5 に 2 回目のプッシュボタン 3 1 B の操作を促すプッシュボタン操作促進画像 1 4 9 S G 0 0 5 P を表示し、該 2 回目のプッシュボタン 3 1 B の操作にもとづいて第 2 タイマ演出実行示唆演出として画像表示装置 5 に第 2 タイマ演出実行示唆画像 1 4 8 S G 0 0 5 B を表示し、スペシャルタイマ演出を開始すればよい。このように、第 1 タイマ演出実行示唆演出と第 2 タイマ演出実行示唆演出とを異なるタイミングにて実行可能とすることによって、どのタイミングにてタイマ演出実行示唆演出が実行されるかに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0682】

尚、変形例 1 5 5 S G - 2 では、第 1 タイマ演出実行示唆演出と第 2 タイマ演出実行示唆演出の実行タイミングが異なる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 タイマ演出実行示唆演出と第 2 タイマ演出実行示唆演出とのうち少なくとも一方のタイマ演出実行示唆演出を実行可能なタイミングを複数設けることによって、どのタイミングにてタイマ演出実行示唆演出（及びノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出）が実行されるかに対して遊技者を注目させることができるようにしてもよい。

【0683】

また、前記実施の形態の特徴部 1 4 8 S G では、第 1 タイマ演出実行示唆演出や第 2 タイマ演出実行示唆演出が開始されてからノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出が実行されるまでの期間が一定（10 秒）である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 1 5 5 S G - 3 として、第 1 タイマ演出実行示唆演出が実行されてからノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出が実行されるまでの期間と第 2 タ

イマ演出実行示唆演出が実行されてからノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出が実行されるまでの期間を異ならせることによって、遊技が単調になることにより興趣が低下してしまうことを防ぐことができるようにしてもよい。

【0684】

また、前記実施の形態の特徴部148SGでは、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な表示装置に変動表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。

10

【0685】

尚、このように遊技機をスロットマシンとする場合は、変形例156SG-1として図10-27(A)~図10-27(D)に示すように、例えば、遊技者がスロットマシンの指示に従って各リールに対応するストップスイッチを操作することでリールがベルやリプレイ等の組合せで停止するART中において、画像表示装置にてARTの残りゲーム数を表示する。更に、該ART中におけるARTの残りゲーム数の上乘せを行う上乘せゾーン中は、画像表示装置にて上乘せゾーンの残りゲーム数も表示する。

【0686】

このように画像表示装置にARTの残りゲーム数と上乘せゾーンの残りゲーム数とが表示されているときに特定の役(例えば、チェリーやスイカ等のレア役)が当選した場合は、リールの停止にもとづいて上乘せ報知演出として画像表示装置にて上乘せ報知画像148SG005Mを表示する。

20

【0687】

そして、画像表示装置にて上乘せ報知画像148SG005Mが表示された後は、該上乘せ報知画像148SG005Mが示す上乘せゲーム数を、ARTの残りゲーム数と上乘せゾーンの残りゲーム数との両方に加算すればよい。

【0688】

また、前記実施の形態の特徴部148SGでは、変動表示中にノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例156SG-2として図10-28(A)~図10-28(D)に示すように、表示されているタイマの一部(本変形例156SG-2ではノーマルタイマの一部)を可動体32にて所定期間に亘って遊技者から隠蔽する隠蔽演出を実行してもよい。このように隠蔽演出を実行する場合は、少なくともノーマルタイマがタイマアウトするタイミングよりも前のタイミングで隠蔽を解除する、つまり、可動体32によってノーマルタイマの一部を隠蔽している状態でノーマルタイマをタイマアウトしないようにすることで、ノーマルタイマ演出と隠蔽演出とを好適に実行することができる。

30

【0689】

尚、本変形例156SG-2では、ノーマルタイマの一部を可動体32にて隠蔽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、スペシャルタイマの一部を可動体32にて隠蔽してもよい。更に、可動体32にて隠蔽する箇所はノーマルタイマやスペシャルタイマの一部だけでなく、これらノーマルタイマやスペシャルタイマの全体を可動体32にて隠蔽してもよい。

40

【0690】

また、前記実施の形態の特徴部148SGでは、図柄がリーチの組合せとなるタイミングを対象としてノーマルタイマ演出を飾り実行し、カットイン演出の実行タイミングを対象としてスペシャルタイマ演出を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出の対象は、これら飾り図柄がリーチの組合せとなるタイミングやカットイン演出の実行タイミング以外であってもよい。例えば、スペシャルタイマ演出の開始タイミングを対象としてノーマルタイマ演出を実行可能とし、飾り図柄が大当たりやハズレを示す組合せで導出表示されるタイミングを対象

50

としてスペシャルタイマ演出を実行可能としてもよい。このようにすることで、大当たり期待度の低いノーマルタイマ演出の実行によって大当たり期待度の高いスペシャルタイマ演出が実行されることを遊技者に注目させることができるので、遊技者の期待感を好適に向上させることができる。

【0691】

また、前記実施の形態の特徴部148SGでは、第1タイマ演出実行示唆演出や第2タイマ演出実行示唆演出をノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出を実行する変動表示中にて実行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、第1タイマ演出実行示唆演出や第1タイマ演出実行示唆演出は、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出を実行する変動表示よりも前の変動表示から複数の変動表示に亘って実行してもよい。このようにすることで、複数の変動表示に亘ってノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出が実行されることに対して遊技者を注目させることができるので、興趣を向上できる。

10

【0692】

また、前記実施の形態の特徴部148SGでは、第1タイマ演出実行示唆演出や第2タイマ演出実行示唆演出を実行した場合は、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出を確実に実行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、第1タイマ演出実行示唆演出や第2タイマ演出実行示唆演出を実行してもノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出を実行しない場合を設けてもよい。

【0693】

20

また、前記実施の形態の特徴部148SGでは、ノーマルタイマとスペシャルタイマとが画像表示装置5から非表示化されるタイミングが異なる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルタイマとスペシャルタイマとが画像表示装置5から非表示化されるタイミングは同一であってもよい。このようにすることで、例えば、スーパーリーチのリーチ演出等の変動表示結果が大当たりとなるか否かを示す重要な演出に遊技者を注目させることができるので、演出効果を高めることができる。

【0694】

また、前記実施の形態の特徴部148SGでは、第1タイマ演出実行示唆演出や第2タイマ演出実行示唆演出が終了したタイミングからノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出を開始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、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出は、第1タイマ演出実行示唆演出や第2タイマ演出実行示唆演出が終了して所定期間（例えば、0.5秒～10秒）後から開始してもよい。このようにすることで、第1タイマ演出実行示唆演出や第2タイマ演出実行示唆演出の実行中からノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出の実行に対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

30

【0695】

また、前記実施の形態の特徴部148SGでは、変動表示中にノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出は、大当たり遊技中等の変動表示中以外の演出として実行してもよい。例えば、大当たり遊技中にノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出を実行可能とする場合は、これらノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出を、大当たり遊技終了後に遊技状態が確変状態に制御されること報知する演出や、当該大当たり遊技が16ラウンド大当たりであることを報知する演出を対象に実行してもよい。

40

【0696】

また、前記実施の形態の特徴部148SGでは、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出として各タイマの値を0に向けて減算していく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、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出においては、各タイマの値を一定期間停止する演出（フリーズ演出）を実行可能としてもよい。尚、このようにフリーズ演出を実行可能とする場合は、変形例156SG-2に示すように可動体32にて各タイマの値の一部を隠蔽する場合を設けることで、どのタイミングで該タイ

50

マ演出が対象とする演出が実行されるかに遊技者をより一層注目させることができるようにしてもよい。

【0697】

また、前記実施の形態の特徴部148SGでは、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出を画像表示装置5において実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、パチンコ遊技機1に画像表示装置5とは異なる表示手段を別途設け、該表示手段にてノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出を実行可能としてもよい。このようにすることで、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出の実行に特別感を付与することができるとともに、画像表示装置5において他の演出を表示するための領域を確保することができるので、パチンコ遊技機1における演出効果を向上できる。

10

【0698】

また、前記実施の形態の特徴部148SGでは、ノーマルタイマ演出とスペシャルタイマ演出の実行期間の少なくとも一部が重複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、ノーマルタイマ演出とスペシャルタイマ演出とを重複する期間が存在しないように実行してもよい。尚、このような場合は、例えば、スペシャルタイマ演出を対象としてノーマルタイマ演出を実行する、つまり、ノーマルタイマがタイマアウトすることでスペシャルタイマが作動するようにしてもよい。

【0699】

更に、前記実施の形態の特徴部148SGでは、ノーマルタイマ演出とスペシャルタイマ演出の実行・非実行に応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なる形態を例示したが、前述したようにスペシャルタイマ演出を対象としてノーマルタイマ演出を実行することで、ノーマルタイマ演出を単に他の演出の実行を示唆する演出とし、大当り遊技状態に制御される割合に関わらないようにしてもよい。

20

【0700】

また、前記実施の形態の特徴部148SGでは、ノーマルタイマを含むインターフェイス領域148SG005Iとスペシャルタイマを含むタイマ画像148SG005Tとを画像表示装置5に表示可能であり、インターフェイス領域148SG005Iが非表示となるか否かに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、対象とする演出が異なるスペシャルタイマを含むタイマ画像を画像表示装置5に複数可能とし（例えば、画像表示装置5にタイマ画像を3個表示し、1個目のタイマ画像（1個目のスペシャルタイマ）では1回目の擬似連演出、2個目のタイマ画像（2個目のスペシャルタイマ）では2回目の擬似連演出、3個目のタイマ画像（3個目のスペシャルタイマ）ではスーパーリーチのリーチ演出を対象として）各スペシャルタイマを作動させるようにしてもよい。更に、このようにタイマ画像148SG005Tを複数表示可能な場合は、タイマ画像148SG005Tの表示数に応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なるようにしてもよい。

30

【0701】

また、前記実施の形態では、スーパーリーチのリーチ演出の開始から該スーパーリーチのリーチ演出に対応したタイトルを表示する形態（図8-1～図8-12の特徴部31AK）、主基板11（CPU103）においてパチンコ遊技機1に複数の設定値のうちのいずれか設定可能であるとともに、該設定した設定値を変換した設定秘匿値をRAM102に記憶し、演出制御基板12（演出制御用CPU120）側において、設定されている設定値を示唆する示唆演出（朝いち背景演出）を実行可能な形態（図9-1～図9-27の特徴部122SG）、変動表示中にノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出を実行可能な形態（図10-1～図10-28の特徴部148SG）を開示したが、パチンコ遊技機1には、これら特徴部のうち複数の特徴部を適用してもよい。

40

【0702】

例えば、パチンコ遊技機1に特徴部122SGと特徴部148SGとを適用する場合は、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出、及びこれらノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出に関連する演出（ボタン操作演出、カットイン演出、タイマ演出実行示唆

50

演出等)の実行決定割合や各演出態様の決定割合がパチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異なるようにしてもよい。

【0703】

また、従来、遊技機として、例えば、特開2017-23222号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2017-23222号公報に記載の遊技機にあっては、特定態様となった後の第1所定表示や第2所定表示に遊技者を注目させることができず、遊技興趣を向上できないという問題がある。そのため、該問題に着目した場合に、該問題を解決する発明148SGの手段1として、

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

10

画像を表示可能な画像表示手段(例えば、画像表示装置5)と、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出(例えば、リーチ演出やカットイン演出)を実行可能であるとともに、前記画像表示手段に表示した所定表示(例えば、ノーマルタイマやスペシャルタイマ)を用いた所定動作(例えば、ノーマルタイマやスペシャルタイマの値を減算する動作)を行い所定表示の表示態様を特定態様(例えば、ノーマルタイマやスペシャルタイマをタイマアウト(ノーマルタイマやスペシャルタイマの値を0とする))とする所定演出(例えば、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出)を前記示唆演出の実行に対応して実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が図10-14に示す可変表示中演出処理を実行する部分)と、

を備え、

20

前記所定表示は、第1所定表示(例えば、スペシャルタイマを含むタイマ画像148SG005T)と該第1所定表示とは異なる第2所定表示(例えば、ノーマルタイマを含むインターフェイス領域148SG005I)とを含み、

前記第2所定表示が非表示となる場合と前記第2所定表示が非表示とならない場合とで、前記有利状態に制御される割合が異なる(例えば、変動表示中にインターフェイス領域148SG005Iが非表示化される場合は、変動表示中にインターフェイス領域148SG005Iが非表示化されない場合よりも高い割合で大当り遊技状態に制御される部分)

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、第2所定表示が非表示となるか否かに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

30

【0704】

更に、発明148SGの手段2として、

前記第2所定表示が非表示となる場合は、前記第2所定表示が非表示とならない場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い(例えば、変動表示中にインターフェイス領域148SG005Iが非表示化される場合は、変動表示中にインターフェイス領域148SG005Iが非表示化されない場合よりも高い割合で大当り遊技状態に制御される部分)

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、第2所定表示が非表示となるか否かに対して遊技者を一層注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0705】

40

更に、発明148SGの手段3として、

前記第2所定表示が非表示であるときの前記第1所定表示を用いた前記所定演出は、前記第1所定表示と前記第2所定表示とを用いた前記所定演出よりも前記有利状態に制御される割合が高い(例えば、変形例148SG-1に示すように、スーパーリーチのリーチ演出中に実行する演出を対象としてスペシャルタイマ演出を実行する場合は、スーパーリーチのリーチ演出の開始前に実行する演出を対象としてスペシャルタイマ演出を実行する場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分)

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、第1所定表示を用いた所定演出の演出態様に対して遊技者を注目させることができる。

【0706】

50

更に、発明 1 4 8 S G の手段 4 として、

前記第 1 所定表示のみを用いた前記所定演出は、前記第 2 所定表示のみを用いた前記所定演出よりも前記有利状態に制御される割合が高い（例えば、スペシャルタイマ演出のみを実行して大当り遊技状態に制御される割合が、ノーマルタイマ演出のみを実行して大当り遊技状態に制御される割合よりも高く設定されている部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、所定演出の演出態様に対して遊技者を注目させることができる。

【0707】

更に、発明 1 4 8 S G の手段 5 として、

動作を検出可能な動作検出手段（例えば、プッシュボタン 3 1 B）を備え、

前記演出実行手段は、前記動作検出手段の検出結果にもとづいて動作対応演出（例えば、ボタン操作演出）を実行可能であり、

前記第 1 所定表示は、前記所定演出として第 1 期間（例えば、図 1 0 - 2 0（B）に示すように、ノーマルタイマ演出の開始から飾り図柄がリーチの組合せとなるまでの 1 5 秒間）が経過したときに前記特定態様となる表示であり、

前記第 2 所定表示は、前記所定演出として前記第 1 期間よりも長期間である第 2 期間（例えば、図 1 0 - 2 0（B）に示すように、スペシャルタイマ演出の開始からカットイン演出が開始されるまでの 4 5 秒間または 5 5 秒間）が経過したときに前記特定態様となる表示であり、

前記第 2 期間中は、前記第 1 期間よりも前記動作対応演出が実行される割合が高い（例えば、図 1 0 - 1 9 及び図 1 0 - 2 0 に示すように、スペシャルタイマ演出中は必ずボタン操作演出が実行される一方でノーマルタイマ演出中はボタン操作演出が実行されない部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、所定演出中における遊技興趣の低下を抑えることができる。

【0708】

また、従来、遊技機として、例えば、特開 2 0 1 7 - 7 9 8 6 6 号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開 2 0 1 7 - 7 9 8 6 6 号公報に記載の遊技機にあっては、所定表示の演出態様が異なることによる演出効果が不充分であるため所定表示に遊技者を注目させることができず興趣を向上できないという問題がある。そのため、該問題に着目した場合に、該問題を解決する発明 1 5 5 S G の手段 1 として、

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

所定表示（例えば、スペシャルタイマを含むタイマ画像 1 4 8 S G S 0 0 5 T や、ノーマルタイマを含むインターフェイス領域 1 4 8 S G 0 0 5 I）を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（例えば、リーチ演出やカットイン演出）と、前記示唆演出の実行に対応して前記表示手段に表示した所定表示を用いた所定動作（例えば、ノーマルタイマやスペシャルタイマの値を減算する動作）を行い所定表示の表示態様を特定態様（例えば、ノーマルタイマやスペシャルタイマをタイマアウト（ノーマルタイマやスペシャルタイマの値を 0 とする））とする所定演出（例えば、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出）とを少なくとも実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 0 - 1 4 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記所定演出は、第 1 所定演出（例えば、ノーマルタイマ演出）と、該第 1 所定演出とは演出態様の異なる第 2 所定演出（例えば、とスペシャルタイマ演出）とを含み、

前記演出実行手段は、前記所定演出を実行する前に、第 1 特別演出（例えば、第 1 タイマ演出実行示唆演出）と、該第 1 特別演出とは演出態様が異なる第 2 特別演出（例えば、第 2 タイマ演出実行示唆演出）とを含む特別演出を実行可能であって（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 0 - 1 5 に示すタイマ演出実行示唆演出実行処理を実行する部分）

10

20

30

40

50

、
前記第2所定演出が実行される場合は、前記第1所定演出が実行される場合よりも高い割合で前記有利状態に制御され（例えば、第2タイマ演出実行示唆演出が実行される場合は、第1タイマ演出実行示唆演出が実行される場合よりも高い割合でスペシャルタイマ演出が実行される部分）、

前記第2特別演出が実行される場合は、前記第1特別演出が実行される場合よりも高い割合で前記第2所定演出が実行される（例えば、第2タイマ演出実行示唆演出が実行される場合は、第1タイマ演出実行示唆演出が実行される場合よりも高い割合で大当たり遊技状態に制御される部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、第1特別演出と第2特別演出のどちらが実行されるかに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

10

【0709】

更には、発明155SGの手段2として、

前記特別演出は、前記所定演出の実行を示唆する演出であり（例えば、図10-19及び図10-20に示すように、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出よりも前に第1タイマ演出実行示唆演出や第2タイマ演出実行示唆演出を実行する部分）、

前記演出実行手段は、前記特別演出を異なるタイミングにおいて実行可能である（例えば、変形例155SG-2として図10-26に示すように、第1タイマ演出実行示唆演出と第2タイマ演出実行示唆演出との実行タイミングが異なる部分）

20

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、どのタイミングにおいて特別演出が実行されるかに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0710】

更には、発明155SGの手段3として、

前記第1特別演出が実行されてから前記所定演出が実行されるまでの期間と、前記第2特別演出が実行されてから前記所定演出が実行されるまでの期間とが異なる（例えば、変形例155SG-3として、第1タイマ演出実行示唆演出が実行されてからノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出が実行されるまでの期間と第2タイマ演出実行示唆演出が実行されてからノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出が実行されるまでの期間を異ならせる部分）

30

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、特別演出が実行されてから所定演出が実行されるまでの期間において、遊技が単調となることにより遊技興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0711】

更には、発明155SGの手段4として、

前記所定表示は、第1所定表示（例えば、スペシャルタイマを含むタイマ画像148SG005T）と該第1所定表示とは異なる第2所定表示（例えば、ノーマルタイマを含むインターフェイス領域148SG005I）とを含み、

前記特別演出は、前記所定演出の期間を示唆する演出であり（例えば、図10-22（A）や図10-23（A）に示すように、ノーマルタイマ演出の期間やスペシャルタイマ演出の期間を第1タイマ演出実行示唆画像148SG005Aや第2タイマ演出実行示唆画像148SG005Bにて報知する部分）、

40

前記演出実行手段は、

前記第1所定表示と前記第2所定表示の少なくともいずれか一方を対象として前記所定演出を実行可能であり（例えば、図10-22（A）や図10-23（A）に示すように、ノーマルタイマ演出の期間やスペシャルタイマ演出の期間を第1タイマ演出実行示唆画像148SG005Aや第2タイマ演出実行示唆画像148SG005Bにて報知する部分）、

前記特別演出として、前記第1所定表示を対象とした所定演出の期間と前記第2所定演出

50

を対象とした所定演出の期間の合算値を示唆可能である（例えば、図 10-24（A）に示すように、ノーマルタイマ演出の期間とスペシャルタイマ演出の期間の合算値を第 1 タイマ演出実行示唆画像 148SG005A や第 2 タイマ演出実行示唆画像 148SG005B にて報知する部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、第 1 所定表示を対象とした所定演出の期間と第 2 所定演出を対象とした所定演出の期間の合算値を示唆するので、遊技興趣を向上できる。

【0712】

更には、発明 155SG の手段 5 として、

動作を検出可能な動作検出手段（例えば、プッシュボタン 31B）を備え、

前記演出実行手段は、前記第 1 特別演出と前記第 2 特別演出との実行前のタイミングにおいて、前記動作検出手段の検出結果にもとづいて共通演出（例えば、図 10-21（B）に示すように、画像表示装置 5 に遊技者に対してプッシュボタン 31B の操作を促す操作促進画像 148SG005P を表示する部分）を実行可能である

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、共通演出後に第 1 特別演出と第 2 特別演出のどちらが実行されるかに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0713】

本発明は、以上に説明したものに限られるものではない。また、その具体的な構成は、上述の実施形態や後述の他の形態例に加えて、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があってもこの発明に含まれる。

【0714】

また、上述した実施の形態及び各変形例に示した構成、後述の形態例及び各変形例に示した構成のうち、全部又は一部の構成を任意に組み合わせることとしてもよい。

【0715】

なお、今回開示された上述の実施形態及び後述の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。この発明の範囲は上述の説明及び後述の説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等な意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【0716】

本発明の遊技機としては、他にも、遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 やスロットマシン）であって、少なくとも第 1 数値表示領域（例えば、ノーマルタイマを含むインターフェイス領域 18SG005I や、変形例 156SG-1 における ART の残りゲーム数表示領域）と第 2 数値表示領域（例えば、スペシャルタイマを含むタイマ画像 148SG005T や、変形例 156SG-1 における上乘せゾーンの残りゲーム数表示領域）とを有する表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、前記第 1 数値表示領域と前記第 2 数値表示領域の少なくともいずれか一方において数値を更新して特定値とする所定演出（例えば、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出や、変形例 156SG-1 において上乘せゲーム数を ART の残りゲーム数と上乘せゾーンの残りゲーム数に加算する部分）と、前記所定演出に関する示唆を行う特別演出（例えば、図 10-22（A）や図 10-23（A）に示すように、ノーマルタイマ演出の期間やスペシャルタイマ演出の期間を第 1 タイマ演出実行示唆画像 148SG005A や第 2 タイマ演出実行示唆画像 148SG005B にて報知する部分）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、を備え、前記演出実行手段は、前記特別演出として、前記第 1 数値表示領域と前記第 2 数値表示領域との少なくともいずれか一方の領域で表示される内容に対する示唆演出を実行可能であり（例えば、図 10-22（A）、図 10-23（A）、図 10-24（A）に示すように、ノーマルタイマ演出の期間やスペシャルタイマ演出の期間、ノーマルタイマ演出の期間とスペシャルタイマ演出の期間の合算値を第 1 タイマ演出実行示唆画像 148SG005A や第 2 タイマ演出実行示唆画像 148SG005B にて報知する部分や、変形例 156-1 に示すように、上乘せゲーム数を ART の残

10

20

30

40

50

りゲーム数と上乘せゾーンの残りゲーム数の両方に加算する部分)、さらに、遊技者にとって有利な有利状態(例えば大当り遊技状態)に制御されることを示唆する有利示唆演出(例えばリーチ演出)を実行可能な有利示唆演出実行手段(例えば演出制御用CPU120)と、前記有利示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段(例えば演出制御用CPU120)と、を備え、前記タイトル報知手段は、前記有利示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該有利示唆演出に対応したタイトルを報知可能である(例えば図8-2(D)、(F))遊技機が挙げられる。

【0717】

このような構成によれば、特別演出として、第1数値表示領域と第2数値表示領域とを示唆対象とする演出を実行可能であるので、遊技興趣を向上できる。また、演出効果を高めることができる。

10

【0718】

さらに、遊技興趣を向上でき、また、演出効果を高めることができる遊技機の形態の一例として、遊技者にとって有利な有利状態(例えば大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(例えばパチンコ遊技機1)であって、前記有利状態に制御されることを示唆する有利示唆演出(例えばリーチ演出)を実行可能な有利示唆演出実行手段(例えば演出制御用CPU120)と、前記有利示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段(例えば演出制御用CPU120)と、を備え、前記タイトル報知手段は、前記有利示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該有利示唆演出に対応したタイトルを報知可能である(例えば図8-2(D)、(F))遊技機が挙げられる。以下に、この遊技機の形態例の一例を他の形態例として説明する。

20

【0719】

(他の形態例)

以下、他の形態例の特徴部について説明する。次に、特徴部121IWについて説明する。まず、図11-1及び図11-2に示すように、パチンコ遊技機(遊技機)1は、大別して、縦長の方形枠状に形成された外枠121IW001aと、遊技盤面を構成する遊技盤(ゲージ盤)2(図1参照)と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠(台枠)121IW003とから構成されている。遊技盤2には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。また、遊技機用枠121IW003には、ガラス窓を有するガラス扉枠121IW003aが左側辺を中心として遊技機用枠121IW003の前面を開放する扉開放位置と該前面を閉鎖する扉閉鎖位置との間で回動可能に設けられ、該ガラス扉枠121IW003aにより遊技領域を開閉できるようになっており、ガラス扉枠121IW003aを閉鎖したときにガラス窓を通して遊技領域を透視できるようになっている。

30

【0720】

また、遊技機用枠121IW003は、遊技場の店員等が所有する扉キーを図示しない錠前に挿入して解錠することで開放可能となり、店員以外の遊技者等は遊技機用枠121IW003及びガラス扉枠121IW003aを開放することはできないようになっている。

【0721】

40

主基板11は、第1部材と第2部材とにより開放可能に構成された基板ケース121IW201に収納された状態でパチンコ遊技機1の背面に搭載されている。また、主基板11には、後述する設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための設定キー121IW051と、設定変更状態において後述する大当りの当選確率(出玉率)等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する設定切替スイッチ121IW052が設けられている。

【0722】

これら設定キー121IW051及び設定切替スイッチ121IW052といった遊技者が操作可能な操作部が設けられた設定切替本体部は、主基板11とともに基板ケース121IW201内に収容されており、設定キー121IW051及び設定切替スイッチ1

50

２１ＩＷ０５２は、基板ケース１２１ＩＷ２０１を開放しなくても操作可能となるように基板ケース１２１ＩＷ２０１の背面右部に形成された開口を介して背面側に露出している。

【０７２３】

設定キー１２１ＩＷ０５１及び設定切替スイッチ５２を有する基板ケース１２１ＩＷ２０１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１２１ＩＷ０５１は、遊技場の店員等が所有する設定キーの操作を要することから、設定キーを所持する店員のみ操作が可能とされている。また、設定キー１２１ＩＷ０５１は、後述するＯＮとＯＦＦの切替操作を実行可能なスイッチでもある。尚、この特徴部１２１ＩＷ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。

10

【０７２４】

また、基板ケース１２１ＩＷ２０１には、表示モニタ１２１ＩＷ０２９と、該表示モニタ１２１ＩＷ０２９の表示を切り替えるための表示切替スイッチ１２１ＩＷ０３０が配置されている。これら表示モニタ１２１ＩＷ０２９及び表示切替スイッチ１２１ＩＷ０３０は、主基板１１に接続されているとともに、基板ケース１２１ＩＷ２０１の左上部に配置されている。つまり、表示モニタ１２１ＩＷ０２９及び表示切替スイッチ１２１ＩＷ０３０は、基板ケース１２１ＩＷ２０１における主基板１１を視認する際の正面に配置されている。主基板１１は、遊技機用枠１２１ＩＷ００３を開放していない状態では視認できないので、主基板１１を視認する際の正面とは、遊技機用枠１２１ＩＷ００３を開放した状態における遊技盤２の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機１の正面とは異なる。ただし、主基板１１を視認する際の正面とパチンコ遊技機１の正面とが共通するようにしてもよい。

20

【０７２５】

前述したように、本特徴部１２１ＩＷにおける設定キー１２１ＩＷ０５１や設定切替スイッチ１２１ＩＷ０５２は、遊技機用枠３を閉鎖した状態ではパチンコ遊技機１の正面側からは操作が不可能となっているが、該パチンコ遊技機１が設置される遊技島の内側等から設定キー１２１ＩＷ０５１や設定切替スイッチ１２１ＩＷ０５２が操作される虞がある。そこで本特徴部１２１ＩＷでは、図１１－２及び図１１－３に示すように、外枠１２１ＩＷ００１ａの右端部には、遊技機用枠１２１ＩＷ００３の閉鎖時に、設定キー１２１ＩＷ０５１と設定切替スイッチ５２とを含む基板ケース１２１ＩＷ２０１の右側部を背面側から被覆するセキュリティカバー１２１ＩＷ５００Ａが取り付けられている。このセキュリティカバー１２１ＩＷ５００Ａは、前後方向を向く短片１２１ＩＷ５００Ａａと、該短片１２１ＩＷ５００Ａａの後端部からパチンコ遊技機１の左側方に向けて伸びる長片１２１ＩＷ５００Ａｂと、を備える略Ｌ字状の部材であって、透過性を有する板状の合成樹脂材によって構成されている。短片１２１ＩＷ５００Ａａの上下寸法は、基板ケース１２１ＩＷ２０１の背板の上下寸法とほぼ同寸とされている。また、セキュリティカバー１２１ＩＷ５００Ａは、短片１２１ＩＷ５００Ａａの前端部を介して外枠１２１ＩＷ００１ａの右端部に固定されている。

30

40

【０７２６】

尚、図１１－２に示すように、長片１２１ＩＷ５００Ａｂは、遊技機用枠１２１ＩＷ００３が閉鎖されている状態において、基板ケース１２１ＩＷ２０１の右部にパチンコ遊技機１の後方から当接（または近接）することによって設定キー１２１ＩＷ０５１と設定切替スイッチ１２１ＩＷ０５２とを含む基板ケース１２１ＩＷ２０１の右側部をパチンコ遊技機１の背面側から被覆する。このため、設定キー１２１ＩＷ０５１及び設定切替スイッチ１２１ＩＷ０５２は、長片１２１ＩＷ５００Ａｂによって操作不能な状態となる。一方で、図１１－３に示すように、遊技機用枠１２１ＩＷ００３が開放されている状態においては、設定キー１２１ＩＷ０５１と設定切替スイッチ１２１ＩＷ０５２とは、遊技機用枠１２１ＩＷ００３とともに移動して長片１２１ＩＷ５００Ａｂから離間することによって

50

長片 1 2 1 I W 5 0 0 A b による被覆状態が解除されることで操作可能な状態となる。

【0727】

つまり、本特徴部 1 2 1 I W におけるパチンコ遊技機 1 は、遊技機用枠 1 2 1 I W 0 0 3 が閉鎖されている状態においては、セキュリティカバー 1 2 1 I W 5 0 0 A によって設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 2 1 I W 0 5 2 を含む操作部に対する操作が規制される規制状態に維持される一方で、遊技機用枠 1 2 1 I W 0 0 3 が開放されている状態においては、前述したセキュリティカバー 1 2 1 I W 5 0 0 A による規制状態が解除され、設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 2 1 I W 0 5 2 との操作が許容される許容状態となる。

【0728】

基板ケース 1 2 1 I W 2 0 1 は、パチンコ遊技機 1 の背面側に設けられているため、遊技機用枠 1 2 1 I W 0 0 3 が閉鎖されている状態において、設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 2 1 I W 0 5 2 にアクセスすることは極めて困難であるため、遊技場の店員等が扉キーにより遊技機用枠 1 2 1 I W 0 0 3 を開放しない限り設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 2 1 I W 0 5 2 を操作して設定値を変更することはできない。

【0729】

しかし、パチンコ遊技機 1 が遊技場の遊技島（図示略）に設置された状態において、遊技機用枠 1 2 1 I W 0 0 3 が閉鎖されていても、例えば、パチンコ遊技機 1 に隣接する他のパチンコ遊技機との間に設置されるカードユニット等の遊技用装置やスペーサ部材とパチンコ遊技機 1 との間から針金やセル板等の不正部材を進入させて、パチンコ遊技機 1 の背面側にある設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 2 1 I W 0 5 2 を操作することで設定値が変更されるといった不正行為が行われる可能性があるため、遊技機用枠 1 2 1 I W 0 0 3 が閉鎖されている状態においてセキュリティカバー 1 2 1 I W 5 0 0 A によって設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 2 1 I W 0 5 2 を含む操作部に対する操作が規制される規制状態に維持されることで、上記不正行為を好適に抑制することができる。

【0730】

また、遊技機用枠 1 2 1 I W 0 0 3 が閉鎖され、セキュリティカバー 1 2 1 I W 5 0 0 A によって設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 2 1 I W 0 5 2 を含む基板ケース 1 2 1 I W 2 0 1 の背面右側が被覆されている規制状態でも、透過性を有するセキュリティカバー 1 2 1 I W 5 0 0 A を通して、基板ケース 1 2 1 I W 2 0 1 に収容されている主基板 1 1 等を透視することができるため、主基板 1 1 における CPU 1 0 3 などの電子部品が実装される実装面や封印シール等の状況を容易に確認することができる。

【0731】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、CPU 1 0 3 が ROM 1 0 1 から読み出したプログラムを実行し、RAM 1 0 2 をワークエリアとして用いることで、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための各種の処理が実行される。また、CPU 1 0 3 は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板 1 1 の側において用いられる各種の乱数の全てを生成可能とされている。

【0732】

本特徴部 1 2 1 I W では、主基板 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 MR 1 の他、大当たり種別判定用の乱数値 MR 2、変動パターン判定用の乱数値 MR 3、普図表示結果判定用の乱数値 MR 4、MR 4 の初期値決定用の乱数値 MR 5 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値 MR 1 ~ MR 5 は、CPU 1 0 3 にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路 1 0 4 によって更新されてもよい。乱数回路 1 0 4 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした

10

20

30

40

50

遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【0733】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定を行うために用意された、図11-4及び図11-5などに示す複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの変動表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

10

【0734】

ROM101が記憶する判定テーブルには、例えば図11-4(A)に示す表示結果判定テーブル(設定値1)、図11-4(B)に示す表示結果判定テーブル(設定値2)、図11-4(C)に示す表示結果判定テーブル(設定値3)、図11-5(A)に示す大当り種別判定テーブルの他、大当り変動パターン判定テーブル(図示略)、小当り変動パターン判定テーブル(図示略)、図11-6に示すハズレ変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル(図示略)、普図変動パターン判定テーブル(図示略)などが含まれている。

【0735】

本特徴部121IWにおけるパチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当りの当選確率(出玉率)が変わる構成とされている。具体的には、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル(当選確率)を用いることにより、大当りの当選確率(出玉率)が変わるようになっている。設定値は1~3の3段階からなり、1が最も出玉率が低く、1、2、3の順に値が大きくなるほど出玉率が高くなる。すなわち、設定値として1が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が低く、2、3の順に値が大きくなるほど有利度が段階的に高くなる。なお、本特徴部121IWでは、小当りの当選確率については、設定値に関係なく同じである。

20

【0736】

(表示結果判定テーブル)

図11-4(A)~(C)は、各設定値に対応する表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、MR1と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。各表示結果判定テーブルは、変動特図指定バッファが1(第1)である、つまり、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と、変動特図指定バッファが2(第2)である、つまり、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合のそれぞれについて、大当りとする判定値と、小当りとする判定値が設定されている。

30

【0737】

図11-4(A)に示すように、設定値1に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合、つまり、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合には、設定値が「2」、「3」である場合よりも低い確率(非確変時は1/320、確変時は1/32)で大当りに当選する。一方、これら判定値のうちの一部が小当りに対応する判定値として設定されており、設定値が「2」、「3」である場合と同じ確率(1/99)で小当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率(非確変時は1/320、確変時は1/32)で大当りに当選する。一方、これら判定値のうちの半数が小当りに対応する判定値として設定されていることで、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合よりも高い確率(1/2)で小当りに当選するようになっている。

40

【0738】

50

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

10

【0739】

また、図 1 1 - 4 (C) に示すように、設定値 3 に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第 1 である場合には、設定値が「1」、「2」である場合よりも高い確率（非確変時は $1/280$ 、確変時は $1/28$ ）で大当りに当選する。一方、これら判定値のうちの一部が小当りに対応する判定値として設定されており、設定値が「1」、「2」である場合と同じ確率（ $1/99$ ）で小当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第 2 である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第 1 である場合と同様の判定値が設定されており、第 2 特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第 1 特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（非確変時は $1/280$ 、確変時は $1/28$ ）で大当りに当選する。一方、これら判定値のうちの半数が小当りに対応する判定値として設定されていることで、第 1 特別図柄が変動表示の対象とされている場合よりも高い確率であり、かつ、設定値が「1」、「2」である場合と同じ確率（ $1/2$ ）で小当りに当選するようになっている。

20

【0740】

つまり、CPU 103 は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、MR 1 の値が図 1 1 - 4 (A) ~ (C) に示す大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当り種別 A ~ 大当り種別 C）とすることを決定する。また、MR 1 が図 1 1 - 4 (A) ~ (C) に示す小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当り及び小当りの当選を決定する。尚、図 1 1 - 4 (A) ~ (C) に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）並びに小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第 1 特別図柄表示器 4 A または第 2 特別図柄表示器 4 B における停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということとは、小当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第 1 特別図柄表示器 4 A または第 2 特別図柄表示器 4 B における停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

30

40

【0741】

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

【0742】

50

また、小当りを設けない遊技機において、本特徴部 1 2 1 I W で示した構成を適用するように構成してもよい。

【0743】

また、本特徴部 1 2 1 I W では、CPU 103 は、図 11-4 (A) ~ (C) に示す表示結果判定テーブルを用いて大当りまたは小当りとするか否かを判定するようになっているが、大当り判定テーブルと小当り判定テーブルとを別個に設け、大当りの判定は、変動特図指定パツファによらず第 1 特別図柄の変動表示である場合と第 2 特別図柄の変動表示である場合とで共通のテーブルを用いて行うようにし、小当りの判定は、変動特図指定パツファが第 1 である場合と第 2 である場合とで別個のテーブルを用いて行うようにしてもよい。

10

【0744】

また、本特徴部 1 2 1 I W では、設定値「1」<設定値「2」<設定値「3」の順に有利度が高くなる場合を示しているが、例えば、遊技状態に応じて有利度の順位が変化するように構成してもよい。例えば、高確率／高ベース状態に制御され、次回の大当りが発生するまで高確率／高ベース状態が維持され、且つ小当り遊技である程度の賞球が得られるように構成された遊技機に適用した場合に、本例では、図 11-4 に示すように、第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合には 1 / 2 の高い確率で小当りが発生し賞球が得られやすい期間となりうるので、特定の遊技状態（この例では、高確率／高ベース状態）では、他の遊技状態とは異なり、逆に大当りが発生しにくい（高確率／高ベース状態が継続しやすい）設定値「1」が最も有利度が高い設定となるようにしてもよい。

20

【0745】

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

【0746】

尚、本特徴部 1 2 1 I W では、パチンコ遊技機 1 に設定可能な設定値として 1 ~ 3 の計 3 個の設定値を設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 に設定可能な設定値は、2 個または 4 個以上であってもよい。

【0747】

（大当り種別判定テーブル）

図 11-5 (A) は、ROM 101 に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。なお、本特徴部 1 2 1 I W では、遊技球が第 1 始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第 1 特別図柄の変動表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合と、遊技球が第 2 始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第 2 特別図柄の変動表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合とで、共通の大当り種別判定テーブルを用いるように構成されているが、異なるテーブルを設けて、いずれの大当り種別に決定されるかの割合が異なるようにしてもよい。

30

【0748】

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

40

【0749】

図 11-5 (A) に示す大当り種別判定テーブルにおいては、設定値ごとに大当り種別判定用の乱数（MR2）に対応する判定値が割り当てられているが、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。つまり、設定値ごとに大当り種別 A ~ 大当り種別 C のいずれに判定されるかの割合が示されている。なお、後述する図 11-6 に示すハズレ変動パターン判定テーブルや、図 11-7 に示す非リーチハズレ変動パターン判定テーブル等についても、実際には乱数に対応する判定値が割り当てられているが、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。

50

【0750】

図11-5(A)に示すように、大当たり種別判定テーブルにおいては、設定値が「1」である場合、大当たり種別Cに決定される割合が高く、設定値が「2」である場合、大当たり種別Bに決定される割合が高く、設定値が「3」である場合、大当たり種別Aに決定される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。

【0751】

ここで、本特徴部121IWにおける大当たり種別について、図11-5(B)を用いて説明すると、本特徴部121IWでは、大当たり種別毎に、大当たり遊技におけるファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間がそれぞれ定められている。

【0752】

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

【0753】

インターバル期間とは、例えば、主基板11側において、ステップS116の大当たり開放後処理が実行される期間であり、演出制御基板12側において、大入賞口を開放状態とするラウンドが終了した後に、次のラウンドの開始を報知する演出動作としてのインターバル演出が実行される期間である。

【0754】

エンディング期間とは、例えば、主基板11側において、ステップS117の大当たり終了処理が実行される期間であり、演出制御基板12側において、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間である。

【0755】

図11-5(B)に示すように、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間は、大当たり種別Aの場合に最も長くなり、次に大当たり種別Bの場合に長くなり、大当たり種別Cの場合に最も短くなるように設定されている。

【0756】

上述のように、本特徴部121IWでは、設定値が「1」である場合には、大当たり種別Cと判定される割合が高いため、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間が比較的短くなりやすい。一方、設定値が「3」である場合には、大当たり種別Aと判定される割合が高いため、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間が比較的長くなりやすい。よって、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間は長くなる。

【0757】

本特徴部121IWでは、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、大当たりの当選確率（出玉率）が高くなるように構成されているが、同時に、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間は長くなるようにも構成されている。このような構成により、大当たりの当選確率（出玉率）が高い設定であるときには、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間を長くすること、すなわち遊技の進行を遅らせることができ、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止することができる。

【0758】

本特徴部121IWでは、大当たり遊技中に、設定値を示唆する大当たり中示唆演出（詳細については後述する）を実行可能に構成されているが、この大当たり中示唆演出をファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間において実行可能である。そのような構成により、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の興趣を高めることができる。また、遊技者の関心を大当たり中示唆演出に向けることにより、各期間の長短に気付かれにくくすることができる。

【0759】

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

【0760】

また、本特徴部121IWでは、大当たり種別ごとにファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間が設定され、設定値ごとにいずれの大当たり種別と判定されるかの割合が異なるように構成することにより、大当たりの当選確率（出玉率）が高い設定であるときには、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間を長くする、すなわち遊技の進行を遅らせるようにしているが、このような構成に限らず、設定値ごとにファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間が固定的に設定されているようにしてもよい。また、例えば、予め定められた期間が異なる複数種類のファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間からいずれかを抽選によって決定するようにしてもよい。この場合には、大当たり種別A<B<Cの順に、比較的長い期間が設定されたファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間が選択される割合が高くなるように判定値が設定されたテーブルを用いることで、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間が長くなるようにすることができる。

【0761】

本特徴部121IWでは、大当たり種別A～大当たり種別Cのいずれの場合にも、大当たり遊技状態の終了後において実行される時短制御および確変制御は、所定回数（本特徴部121IWでは100回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当たり遊技状態となることにより終了するが、例えば、大当たり種別ごとに時短制御および確変制御の回数が異なるようにしてもよいし、特定の大当たり種別の場合には、大当たり遊技状態の終了後において実行される高確制御および時短制御が、該大当たり遊技状態の終了後において再度大当たりが発生するまで継続して実行されるようにしてもよい。このような特定の大当たり種別となる場合には、大当たり遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。本特徴部121IWでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値毎に大当たりとなる割合が異なるように構成されているが、このような構成に加えて、または代えて、設定値毎に確変継続率（連荘率）が異なるようにしてもよい。

【0762】

また、本特徴部121IWでは、大当たり種別A～大当たり種別Cに有利度（例えば、大当たり遊技中のラウンド数や、時短制御および確変制御の有無、制御回数など）の違いはなく、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間が異なるように構成されているが、例えば、大当たり種別ごとに、大当たり遊技中のラウンド数や、時短制御および確変制御の有無、制御回数を異ならせ、有利度が異なるようにしてもよい。この場合には、ラウンド中の演出は、大当たり種別ごとに異なるようにしてもよいし、大当たり種別に関わらず同じようにしてもよい。

【0763】

尚、本特徴部121IWでは、設定されている設定値に応じて、変動表示結果が大当たりとなる場合の大当たり種別を大当たり種別A、大当たり種別B、大当たり種別Cから異なる割合で決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定されている設定値によっては、大当たり種別A、大当たり種別B、大当たり種別Cのうち、決定され得ない大当たり種別が1つまたは複数あってもよい。つまり、設定されている設定値に応じて大当たり種別の決定割合が異なることには、いずれかの大当たり種別を決定しないこと（決定割合が0%である）や、特定の大当たり種別を100%の割合で決定すること含まれている。

【0764】

また、本特徴部121IWでは、大当たり種別に応じてファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間が異なる場合を示したが、そのような態様にかぎらず、大

10

20

30

40

50

当り種別によらずにファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間を異ならせるように構成してもよい。例えば、設定値「1」～「3」のいずれであるかに応じて、その設定値に応じたファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間を一律に決定するように構成してもよい。また、例えば、設定値「1」～「3」のいずれであるかに応じて、その設定値に応じた選択確率による抽選処理を行い、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間を決定するように構成してもよい。

【0765】

このように、本特徴部121IWでは、設定されている設定値に応じて変動表示結果が大当たりとなった場合の大当たり種別の決定割合が異なっているので、遊技興趣を向上できるようにしている。

10

【0766】

尚、本特徴部121IWでは、大当たり種別を大当たり種別判定用の乱数値であるMR2を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別は、特図表示結果判定用の乱数値であるMR1を用いて決定してもよい。

【0767】

また、本特徴部121IWでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値が大きいほど遊技者にとって有利となる（大当たり確率や小当たり確率が高まることや、大当たり種別としての大当たり種別Cが決定されやすくなること等）形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

20

【0768】

また、本特徴部121IWでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて大当たり確率に変化する一方で、遊技性自体は変化しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて遊技性に変化するようにしてもよい。

【0769】

例えば、パチンコ遊技機1に設定される設定値が1である場合は、通常状態での大当たり確率が1/320、確変状態が65%の割合でループする遊技性（所謂確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2である場合は、通常状態での大当たり確率が1/200、大当たり遊技中の特定のラウンドにおいて遊技球が特別可変入賞球装置7内に設けられた所定のカウンスイッチを通過することに基づいて大当たり遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、大当たり種別に応じて大当たり遊技中に遊技球が該カウンスイッチを通過する割合が異なる遊技性（所謂V確変タイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3である場合は、大当たり確率が1/320且つ小当たり確率が1/50であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置7内に設けられた所定のカウンスイッチを通過することに基づいて大当たり遊技状態に制御する遊技性（所謂1種2種混合タイプ）としてもよい。更に、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1～3と遊技性が同一であるが、これら設定値が1～3のいずれかである場合よりも大当たり確率や小当たり確率が高い一方で大当たり遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4である場合）を設けてもよい。

30

40

【0770】

更に、このように、設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、上述の例であれば、設定値が1や4の場合は、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定のカウンスイッチを演出用スイッチ（遊技球が該カウンスイッチを通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が2や3の場合は、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定のカウンスイッチを遊技用スイッチ（遊技球が該カウンスイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当たり遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

【0771】

50

(小当り種別判定テーブル)

図11-5(C)は、ROM101に記憶されている小当り種別判定テーブルを示す説明図である。図11-5(C)に示すように、本特徴部121IWでは、小当り種別として小当り種別A~Cが設けられている。図11-5(C)に示すように、本特徴部121IWでは、設定値「1」~「3」のいずれであるかに関係なく、小当り種別A~Cの決定割合は同じである。

【0772】

また、本特徴部121IWでは、小当り種別A~Cのいずれであるかに関係なく、小当り遊技中の大入賞口の開放期間や開放回数は同じであり、遊技における有利度合いは同じである。

【0773】

(変動パターン判定テーブル)

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

【0774】

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

【0775】

(ハズレ変動パターン判定テーブル)

図11-6は、ハズレ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。本特徴部121IWでは、電源投入時に設定変更が行われた時点から変動表示が所定回(本例では30回)実行されるまでの期間(以下、特別期間ともいう)と、それ以外の期間(以下、非特別期間ともいう)とで、異なるハズレ変動パターン判定テーブルを用いるように構成されている。

【0776】

具体的には、特別期間においては、図11-6(A)に示す第1ハズレ変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを判定し、非特別期間においては、図11-6(B)に示す第2ハズレ変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを判定する。なお、本特徴部121IWでは、電源投入時に設定変更が行われた時点から変動表示が所定回(本例では30回)実行されるまでの期間を特別期間としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、電源投入時に設定変更が行われたか否かに関わらず、変動表示が所定回(本例では30回)実行されるまでの期間を特別期間としてもよい。また、リアルタイムクロック等を用いて、所定の時間帯(例えば、午前9時から午前11時まで)であれば特別期間としてもよい。また、初回の大当りが発生するまでの期間を特別期間としてもよい。

【0777】

図11-6(A)、(B)に示す第1、第2ハズレ変動パターン判定テーブルは、いずれも設定値「1」<「2」<「3」の順に、ノーマルリーチハズレやスーパーリーチハズレとなる割合が高く、非リーチハズレとなる割合が低くなるように判定値が割り当てられている。このような構成により、設定値に応じてノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合が異なるため、ノーマルリーチやスーパーリーチが実行される頻度によって設定値が示唆されることになる。

【0778】

また、図11-6(A)に示す第1ハズレ変動パターン判定テーブルは、図11-6(B)に示す第2ハズレ変動パターン判定テーブルよりも、ノーマルリーチハズレとなる割合が高く、さらに設定値間のノーマルリーチハズレとなる割合の差が大きくなるように判

10

20

30

40

50

定値が割り当てられている。このような構成により、特別期間においては、非特別期間よりもノーマルリーチが実行される頻度の違いが認識しやすくなる（すなわち設定値の示唆を認識しやすくなる）ため、特別期間に遊技を行う動機を与えることができ、遊技興趣を高めることができる。

【0779】

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

10

【0780】

また、図11-6(A)，(B)に示す第1，第2ハズレ変動パターン判定テーブルは、設定値に応じて、非リーチハズレ以外のときに、ノーマルリーチハズレとスーパーリーチハズレとのいずれとなるかの割合（すなわち、ノーマルリーチハズレ：スーパーリーチハズレのバランス）が異なるように判定値が割り当てられている。具体的には、図11-6(A)に示す第1ハズレ変動パターン判定テーブルは、設定値「1」<「2」<「3」の順に、ノーマルリーチハズレの比率が著しく高くなり（本例では、5%ずつ高くなる）、具体的には、図11-6(B)に示す第2ハズレ変動パターン判定テーブルは、設定値「1」<「2」<「3」の順に、ノーマルリーチハズレの比率が僅かに高くなる（本例では、0.2%ずつ高くなる）ように構成されている。このような構成により、ノーマルリーチハズレとスーパーリーチハズレとの選択傾向によって設定値が示唆されることになる。また、特別期間と非特別期間とで選択傾向の違いを大きくすることができる。

20

【0781】

本特徴部121IWでは、設定値に応じて、異なる割合で設定示唆演出を実行可能であるが、これは、設定値に応じてノーマルリーチハズレおよびスーパーリーチハズレ全体の実行割合が異なること、設定値に応じてノーマルリーチハズレおよびスーパーリーチハズレの実行比率が異なること、設定値に応じてノーマルリーチハズレのみ実行割合が異なることを含む概念である。

30

【0782】

本特徴部121IWでは、図11-6(A)，(B)に示す第1，第2ハズレ変動パターン判定テーブルのいずれが用いられたときにも、画像表示装置5において共通の背景画像を表示して、飾り図柄の変動表示を行う。また、設定値が1～3のいずれに設定されているときにも、画像表示装置5において共通の背景画像を表示して、飾り図柄の変動表示を行う。なお、特別期間や電源投入時から変動表示が所定回（本例では30回）実行されるまでの期間のみ、専用の背景画像が表示されるようにしてもよい。このような構成により、特別期間や電源投入時から変動表示が所定回（本例では30回）実行されるまでの期間の遊技興趣を高めることができる。

【0783】

なお、本特徴部121IWの例に限らず、例えば、設定値を示唆する特殊変動パターン（例えば、飾り図柄の変動表示の態様が通常とは異なる変動パターンであって、設定値1または2の場合にのみ選択される）を設け、特別期間においてのみ特殊変動パターンが選択され得るようにしてもよい。このような構成によっても、特別期間に遊技を行う動機を与えることができ、遊技興趣を高めることができる。

40

【0784】

（非リーチハズレ変動パターン判定テーブル）

図11-7は、非リーチハズレ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。本特徴部121IWでは、変動時間が異なる複数種類の非リーチハズレ変動パターンが設けられており、変動パターンが非リーチハズレに決定されたときに、さらに非リーチハズレA～

50

Cのいずれにするかに決定するように構成されている。なお、このような構成に限らず、例えば、図11-6に示すハズレ変動パターン判定テーブルに、非リーチハズレA～Cが含まれるようにして、非リーチハズレA～C、ノーマルリーチハズレ、スーパーリーチハズレのいずれかに決定するように構成してもよい。

【0785】

図11-7に示すように、非リーチハズレ変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が「1」である場合、非リーチハズレC（変動時間7秒）に決定される割合が高く、設定値が「2」である場合、非リーチハズレB（変動時間8秒）に決定される割合が高く、設定値が「3」である場合、非リーチハズレA（変動時間9秒）に決定される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。

10

【0786】

本特徴部121IWでは、設定値が「1」である場合には、非リーチハズレCと判定される割合が高いため、非リーチハズレ時の変動時間が比較的短くなりやすい。一方、設定値が「3」である場合には、非リーチハズレAと判定される割合が高いため、非リーチハズレ時の変動時間が比較的長くなりやすい。よって、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、平均変動時間が長くなる。

【0787】

本特徴部121IWでは、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、大当りの当選確率（出玉率）が高くなるように構成されているが、同時に、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、平均変動時間が長くなるようにも構成されている。このような構成により、大当りの当選確率（出玉率）が高い設定であるときには、平均変動時間を長くすること、すなわち遊技の進行を遅らせることができ、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止することができる。

20

【0788】

本特徴部121IWでは、設定値に応じて、変動時間が異なる非リーチハズレA～Cのいずれとなるかの割合を異ならせることにより、平均変動時間が異なるように構成されているが、例えば、非リーチハズレ以外の変動パターン（例えば、ノーマルリーチハズレやスーパーリーチハズレ等）も、変動時間が異なるように複数種類設け、設定値に応じて、選択される割合が異なるようにしてもよい。なお、変動パターン（例えば、ノーマルリーチハズレやスーパーリーチハズレ等）を変動時間が異なるように複数種類設ける場合には、飾り図柄の揺れ表示や高速変動表示の時間等を異ならせるようにして、演出等の見え方には違いがないようにすることが望ましい。

30

【0789】

また、本特徴部121IWでは、設定値に応じて、平均変動時間が異なるように構成されているが、このような構成に代えて、または加えて、設定値に応じて、確定飾り図柄（最終停止図柄）が停止表示される期間が異なるようにしてもよい。このような構成により、大当りの当選確率（出玉率）が高い設定であるときには、確定飾り図柄（最終停止図柄）が停止表示される期間を長くすること、すなわち遊技の進行を遅らせることができ、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止することができる。

【0790】

また、本特徴部121IWでは、非リーチハズレA～Cにそれぞれ変動時間が設定され、設定値ごとに非リーチハズレA～Cのいずれに決定するかの割合が異なるように構成することにより、大当りの当選確率（出玉率）が高い設定であるときには、平均変動時間を長くする、すなわち遊技の進行を遅らせるようにしているが、このような構成に限らず、設定値ごとに各変動パターンの変動時間が固定的に設定され、大当りの当選確率（出玉率）が高い設定の方が、変動時間が長くなるようにしてもよい。

40

【0791】

なお、本特徴部121IWでは、他の変動パターンに比べて変動時間が短い短縮用の変動パターンが設けられている。例えば、非リーチハズレA（変動時間9秒）よりも変動時間が短い短縮非リーチハズレ（変動時間1.5秒）の変動パターンが設けられている。そ

50

して、この短縮用の変動パターンは、例えば、保留記憶数が所定数（例えば3）以上であるときに、用いられるように構成されている。このような構成は、保留記憶数が上限に達している状態、または上限に近い状態であるときに、この状態を解消して、効率的に変動表示を行う（すなわち効率的に遊技を進行する）ことを目的とするものである。ゆえに、保留記憶数が所定数以上であるときに、遊技の進行を遅らせることは不適当であるともいえる。そのため、本特徴部121IWでは、保留記憶数が所定数以上であるときに用いられる短縮用の変動パターンについては、設定値に関わらず、共通の変動時間となっている。なお、本特徴部121IWの構成に関わらず、保留記憶数が所定数以上であるときに用いられる短縮用の変動パターンについても、設定値に応じて変動時間を異ならせるようにしてもよい。

10

【0792】

（設定変更処理）

次に、本特徴部121IW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11-8および図11-9は、特徴部121IW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121IW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。

【0793】

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121IWS003）。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121IWS004）、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121IWS005）。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121IWS004に戻り、ステップ121IWS004～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121IWS006に移行する。

20

【0794】

ステップ121IWS003～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121IWS006以降の処理が実行され、設定値の変更や確認、RAMの初期化や復旧処理などが実行される。そのため、後述する設定値コマンドや初期化指定コマンド、復旧時のコマンドなど各種のコマンド類が演出制御用CPU120が起動する前に送信されてしまうような事態を防止することができ、コマンドの取りこぼしが発生することを防止することができる。

30

【0795】

次いで、CPU103は、例えば、RAM102に工場出荷時の設定のままであることを示す工場出荷時設定フラグ（例えば、このフラグは、後述するRAMクリア処理1、2や復旧処理が実行されてもクリアされないようにし、後述する設定変更処理が実行されたときにクリアされる）がセットされるようにしておき、ステップ121IWS006では、この工場出荷時設定フラグがセットされているか否かを確認するようにすればよい。なお、そのような態様にかぎらず、例えば、設定値として工場出荷時のままであることを示す値（例えば、「0」や「-」）をセットするようにし、ステップ121IWS006で設定値の値が工場出荷時の値のままであるか否かを確認するようにしてもよい。工場出荷時の設定のままであれば（ステップ121IWS006；No）、ステップIWS010に移行する。

40

【0796】

工場出荷時の設定でなければ（ステップ121IWS006；Yes）、すなわち少なくとも既に1回は設定値の変更が行われていれば、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121IWS007）。具体的には、ステップ121I

50

WS007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121 IWS007；No）、ステップIWS010に移行する。

【0797】

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121 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121 IWS008）。ステップ121 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121 IWS008；No）、ステップIWS010に移行する。

10

【0798】

RAM102のデータが正常であると判定された場合（ステップ121 IWS008；Yes）、CPU103は、現在設定値の変更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121 IWS009）。設定変更中フラグがセットされていれば（ステップ121 IWS009；No）、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IWS010に移行する。

【0799】

20

ステップ121 IWS010では、CPU103は、RAM異常エラー報知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121 IWS010）。なお、CPU103は、表示モニタ121 IW029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ようにしてもよい。

【0800】

次いで、CPU103は、扉開放センサ121 IW090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121 IWS011）。扉開放センサ121 IW090からの出力信号がオンであれば、CPU103は、設定キー121 IW051がオンであるか否かを判定する（ステップ121 IWS012）。設定キー121 IW051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121 IWS013）。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1処理を実行する（ステップ121 IWS014）。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RAMクリア処理を行い、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1処理では、RAM102に記憶される設定値の値もクリアされる。そして、ステップ121 IWS027に移行する。

30

【0801】

一方、扉開放センサ121 IW090からの出力信号がオフである場合や（ステップ121 IWS011のN）、設定キー121 IW051がオフである場合（ステップ121 IWS012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121 IWS013のN）には、ステップ121 IWS014には移行せず、ループ処理に移行する。

40

【0802】

ステップ121 IWS006～S014の処理が実行されることによって、本特徴部121 IWでは、バックアップRAMが正常でない場合や（ステップ121 IWS007、S008のN）、工場出荷時用の設定のままとされている場合（ステップ121 IWS006のY）、設定変更中に電断などが発生した場合（ステップ121 IWS009のY）には、遊技機用枠121 IW003が開放された状態で設定キー121 IW051がオン

50

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121 IWS027以降の設定値の変更が可能となる。一方で、遊技機用枠121 IWS003が開放され、設定キー121 IWS051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。

【0803】

設定変更中フラグがセットされていなければ（ステップ121 IWS009；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121 IWS015）。

【0804】

クリアスイッチからの出力信号がオンでなければ、CPU103は、扉開放センサ121 IWS090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121 IWS016）。扉開放センサ121 IWS090からの出力信号がオンであれば、CPU103は、設定キー121 IWS051がオンであるか否かを判定する（ステップ121 IWS017）。設定キー121 IWS051がオンであれば、CPU103は、設定確認処理を開始することを示す設定確認処理開始コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップ121 IWS018）。

【0805】

演出制御基板12側では、設定確認処理開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨を報知する制御を行う（例えば、画像表示装置5において所定の画像を表示したり、スピーカ8L、8Rから所定の音を出力したり、装飾用LEDといった装飾発光体を所定の態様により発光させたりする）。なお、この場合、演出制御基板12側において、押しボタン31Bなど演出用の操作ボタンが押下されることによって、「メンテナンスモード」などと表示してメンテナンスモードに移行するように構成してもよい。「メンテナンスモード」とは、例えば、リアルタイムクロックの日時設定や、各種エラーの発生履歴（いつどのようなエラーが発生したかの記録）、設定変更履歴（いつ設定値を変更したかや変更後の設定値の記録）を確認できるモードである。なお、設定キー121 IWS051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。

【0806】

次いで、CPU103は、設定確認処理（ステップ121 IWS019）を実行する。

【0807】

設定確認処理を終了すると、CPU103は、ステップS6と同様の処理により、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121 IWS020）を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。次いで、CPU103は、設定確認処理が終了したことを示す設定確認処理終了コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップ121 IWS021）。そして、ステップ121 IWS034に移行する。

【0808】

一方、扉開放センサ121 IWS090からの出力信号がオンでなかった場合（ステップ121 IWS016のN）や設定キー121 IWS051がオンでなかった場合（ステップ121 IWS017のN）には、CPU103は、ステップS6と同様の処理により、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121 IWS022）を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。また、CPU103は、ステップS7と同様の処理により、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121 IWS023）。そして、ステップ121 IWS034に移行する。

【0809】

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121 IWS024）。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RAMクリア処理

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。

【0810】

次いで、CPU103は、扉開放センサ121IW090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121IWS025）。扉開放センサ121IW090からの出力信号がオンであれば、CPU103は、設定キー121IW051がオンであるか否かを判定する（ステップ121IWS026）。設定キー121IW051がオンであれば、CPU103は、設定変更中フラグをセットする（ステップ121IWS027）

10

【0811】

次いで、CPU103は、設定変更処理を開始することを示す設定変更処理開始コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップ121IWS028）。演出制御基板12側では、設定変更処理開始コマンドを受信すると、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）。

【0812】

次いで、CPU103は、設定変更処理（ステップ121IWS029）を実行する。

20

【0813】

設定変更処理を終了すると、CPU103は、設定変更中フラグをリセットする（ステップ121IWS030）。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基板12に送信する（ステップ121IWS031）。また、設定変更処理が終了したことを示す設定変更処理終了コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップ121IWS032）。そして、ステップ121IWS034に移行する。

【0814】

一方、扉開放センサ121IW090からの出力信号がオンでなかった場合（ステップ121IWS025のN）や設定キー121IW051がオンでなかった場合（ステップ121IWS026のN）には、CPU103は、ステップS9と同様の処理により、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS9）。そして、ステップ121IWS034に移行する。

30

【0815】

なお、本特徴部121IWにおいて、ステップIWS034～S036の処理は、図3で示したステップS10～S12の処理と同様である。

【0816】

次に、設定確認処理（ステップ121IWS019）について説明する。図11-10（A）は、設定確認処理（ステップ121IWS019）を示すフローチャートである。

【0817】

設定確認処理では、CPU103は、先ず、RAM102のバックアップ領域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121IW029に表示する（ステップ121IWSA01）。

40

【0818】

次いで、CPU103は、設定キー121IW051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121IWSA02）。設定キー121IW051がオンであれば、CPU103は、扉開放センサ121IW090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121IWSA03）。扉開放センサ121IW090からの出力信号がオンであれば、ステップ121IWSA02に移行し、ステップ121IWSA02～SA03の処理を繰り返し実行する。すなわち、遊技機用枠121IW003が開放状態であり且つ設定キー121IW051がオンの間は設定値を表示モニタ121IW0

50

29に表示する。

【0819】

扉開放センサ121IW090からの出力信号がオンでなければ、CPU103は、設定確認エラー処理を実行する（ステップ121IWSA04）。そして、その後、ループ処理に移行する。なお、ステップ121IWSA04では、例えば、CPU103は、設定確認エラーである旨を示すコマンドを送信して、演出制御用CPU120側でコマンドを受信したことにもとづいて設定確認エラー報知を実行するようにしてもよい。また、例えば、CPU103は、遊技機が搭載する基板のエラー用LEDを点灯などさせることによってエラー報知を行うようにしてもよい。また、本例では、設定確認エラー処理を実行すると、ループ処理に移行することによって、その後、電源を再投入するまでエラー状態を継続し、処理を進行させないようにしている。 10

【0820】

設定キー121IW051がオンでなければ、CPU103は、扉開放センサ121IW090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121IWSA05）。扉開放センサ121IW090からの出力信号がオンであれば、ステップ121IWSA05の処理を繰り返し実行する。扉開放センサ121IW090からの出力信号がオンでなければ（すなわち、遊技機用枠121IW003が閉鎖状態であれば）、設定確認処理を終了する。

【0821】

次に、設定変更処理（ステップ121IWS029）について説明する。図11-10（B）は、設定変更処理（ステップ121IWS029）を示すフローチャートである。 20

【0822】

設定変更処理では、CPU103は、先ず、RAM102のバックアップ領域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121IW029に表示する（ステップ121IWSB01）。

【0823】

次いで、CPU103は、設定切替スイッチ121IW052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121IWSB02）。設定切替スイッチ121IW052からの出力信号がオンでなければ、ステップ121IWSB05に移行する。設定切替スイッチ121IW052からの出力信号がオンであれば（ステップ121IWSB02のY）、CPU103は、表示モニタ121IW029に表示されている設定値を更新表示する（ステップ121IWSB03）。例えば、表示モニタ121IW029に設定値として「1」が表示されている場合は、表示モニタ121IW029の表示を「2」に更新表示し、表示モニタ121IW029に設定値として「2」が表示されている場合は、表示モニタ121IW029の表示を「3」に更新表示し、表示モニタ121IW029に設定値として「3」が表示されている場合は、表示モニタ121IW029の表示を「1」に更新表示すればよい。また、CPU103は、表示モニタ121IW0029に表示されている設定値（更新後の設定値）をRAM102のバックアップ領域に記憶（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121IWSB04）。 30

【0824】

次いで、CPU103は、設定キー121IW051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121IWSB05）。設定キー121IW051がオンであれば、CPU103は、扉開放センサ121IW090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121IWSB06）。扉開放センサ121IW090からの出力信号がオンであれば、ステップ121IWSB02に移行し、ステップ121IWSB02～SB06の処理を繰り返し実行する。すなわち、遊技機用枠121IW003が開放状態であり且つ設定キー121IW051がオンの間はステップ121IWSB02～SB06の処理が繰り返し実行される。 40

【0825】

扉開放センサ121IW090からの出力信号がオンでなければ、CPU103は、設 50

定変更エラー処理を実行する（ステップ121 IWSB07）。そして、その後、ループ処理に移行する。なお、ステップ121 IWSB07では、例えば、CPU103は、設定変更エラーである旨を示すコマンドを送信して、演出制御用CPU120側でコマンドを受信したことにもとづいて設定変更エラー報知を実行するようにしてもよい。また、例えば、CPU103は、遊技機が搭載する基板のエラー用LEDを点灯などさせることによってエラー報知を行うようにしてもよい。また、本例では、設定変更エラー処理を実行すると、ループ処理に移行することによって、その後、電源を再投入するまでエラー状態を継続し、処理を進行させないようにしている。なお、この場合、ステップ121 IWS027で設定変更中フラグがセットされたままとなっていることから、電源が再投入された後、RAMクリア1処理が実行されて（ステップ121 IWS009のY、121 IWS014参照）、エラー状態が解除されることになる。

【0826】

設定キー121 IW051がオンでなければ、CPU103は、扉開放センサ121 IW090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121 IWSB08）。扉開放センサ121 IW090からの出力信号がオンであれば、ステップ121 IWSB08の処理を繰り返し実行する。扉開放センサ121 IW090からの出力信号がオンでなければ（すなわち、遊技機用枠121 IW003が閉鎖状態であれば）、設定変更処理を終了する。

【0827】

図11-11は、電源投入時に実行される処理を示す説明図である。本特徴部121 IWでは、図11-11に示すように、電源投入時に設定キー121 IW051がオンである場合（さらに、扉開放センサ121 IW090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、設定変更処理（ステップ121 IWS029）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（ステップ121 IWS015～S017）が実行される。また、電源投入時に設定キー121 IW051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（ステップS8）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S6）が実行される。

【0828】

次に、設定変更処理における表示モニタ121 IW029の表示態様について説明する。まず、図11-12（A）及び図11-12（B）に示すように、遊技場の店員等の操作によって電源がOFFとなる（電断させる）と、パチンコ遊技機1への電力の供給が停止することによって表示モニタ121 IW029での表示が終了する。尚、電源をOFFとするタイミングにおいて大当り遊技中や小当り遊技中等の大入賞口の開放中である場合は、ソレノイド82への電力の供給が停止することによって大入賞口が閉鎖される。

【0829】

次に、図11-12（C）に示すように、遊技場の店員等がクリアスイッチを操作しつつ電源を投入すると（遊技制御メイン処理のステップS3でYesの場合）、設定キー121 IW051がONとなっていることを条件にCPU103によって設定変更処理が実行され、表示モニタ121 IW029においてRAM102のバックアップ領域に格納されている設定値が表示される。

【0830】

このように表示モニタ121 IW029にて設定値が表示されている状態において、図11-12（D）に示すように、CPU103は、遊技場の店員等による設定切替スイッチ121 IW052の操作を検出する毎に表示モニタ121 IW029に表示している数値を順次更新（例えば、設定切替スイッチ121 IW052が操作される毎に1→2→3→1→・・・のように更新）表示していく。また、表示モニタ121 IW029に表示されている設定値をRAM102のバックアップ領域に格納（更新記憶）する。

【0831】

次いで、図11-12（E）に示すように、CPU103は、設定キー121 IW051が遊技場の店員等の操作によってOFFとなったことに基づいて、表示モニタ121 I

W029を点滅表示させることによって、遊技場の店員等に新たな設定値がRAM102のバックアップ領域に格納されたことを報知する。

【0832】

また、RAM102のバックアップ領域に保留記憶が記憶されている場合は、該保留記憶がクリアされる。また、図11-12(A)のタイミング(パチンコ遊技機1の電源がOFFとなったタイミング)にて大入賞口が閉鎖された場合には、設定変更が行われるとRAMクリア処理が実行されて大当りに関する記憶が消去されるため、大入賞口は閉鎖されたままとなる。以降、CPU103は、設定変更処理を終了し、遊技が可能な状態、つまり、変動表示結果や大当り種別、変動パターンの決定抽選や、賞球の払出等が実行可能な状態となる。

10

【0833】

尚、本特徴部121IWにおける設定変更処理では、表示モニタ121IW029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121IW029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121IW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121IWであれば「3」)を表示するようにしてもよい。

【0834】

また、図11-12に示す例では、設定値の確認時や変更時に表示モニタ121IW029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121IW029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121IW029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121IW029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121IW029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121IW029において「-S-3」の4桁の表示を行ったりしてもよい。また、例えば、例えば、表示モニタ121IW029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121IW029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121IW029において「2222」の4桁の表示を行ったりしてもよい。

20

30

【0835】

(特別図柄通常処理)

次に、本特徴部121IWにおける特別図柄通常処理(ステップS110)の処理について説明する。図11-13および図11-14は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理(ステップS110)を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU103は、合算保留記憶数(第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計数)の値を確認する(ステップ121IWS101)。例えば、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。

【0836】

合算保留記憶数が0でなければ、CPU103は、第2保留記憶数が0であるか否かを確認する(ステップ121IWS102)。例えば、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタのカウント値が0であるか否かを確認する。第2保留記憶数が0でなければ、CPU103は、特別図柄ポインタ(第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ)に「第2」を示すデータを設定する(ステップ121IWS103)。第2保留記憶数が0であれば、CPU103は、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する(ステップ121IWS104)。

40

【0837】

ステップ121IWS102~S104の処理が実行されることによって、本特徴部1

50

2 1 I Wでは、第 2 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄の変動表示よりも優先して実行される。なお、そのような態様にかぎらず、例えば、第 1 始動入賞口と第 2 始動入賞口とに遊技球が入賞した始動入賞順に従って、第 1 特別図柄の変動表示と第 2 特別図柄の変動表示とを実行するように構成してもよい。

【0838】

次いで、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して R A M 1 0 2 の乱数バッファ領域に格納する（ステップ 1 2 1 I W S 1 0 5）。具体的には、C P U 1 0 3 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合には、第 1 保留記憶バッファにおける第 1 保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して R A M 1 0 2 の乱数バッファ領域に格納する。また、C P U 1 0 3 は、特別図柄ポインタが「第 2」を示している場合には、第 2 保留記憶バッファにおける第 2 保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して R A M 1 0 2 の乱数バッファ領域に格納する。

10

【0839】

そして、C P U 1 0 3 は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ 1 2 1 I W S 1 0 6）。具体的には、C P U 1 0 3 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合には、第 1 保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し、かつ、第 1 保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第 2」を示している場合に、第 2 保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し、かつ、第 2 保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

20

【0840】

すなわち、C P U 1 0 3 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合に、R A M 1 0 2 の第 1 保留記憶バッファにおいて第 1 保留記憶数 = n ($n = 2, 3, 4$) に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第 1 保留記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第 2」を示す場合に、R A M 1 0 2 の第 2 保留記憶バッファにおいて第 2 保留記憶数 = n ($n = 2, 3, 4$) に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第 2 保留記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。

【0841】

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

30

【0842】

そして、C P U 1 0 3 は、合算保留記憶数の値を 1 減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算する（ステップ 1 2 1 I W S 1 0 7）。なお、C P U 1 0 3 は、カウント値が 1 減算される前の合算保留記憶数カウンタの値を R A M 1 0 2 の所定の領域に保存する。

【0843】

次いで、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 に設定されている設定値を示す設定値コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する（ステップ 1 2 1 I W S 1 0 8）。本特徴部 1 1 2 では、既に説明したように、ステップ 1 2 1 I W S 0 3 1 の処理が実行されることによって電源投入時に設定変更処理を実行したときに設定値コマンドが送信されるのであるが、電源投入後も、ステップ 1 2 1 I W S 1 0 8 の処理が実行されることによって変動表示を開始するごとに設定値コマンドが送信される。

40

【0844】

なお、同じ変動パターンを用いる場合であっても設定値ごとに異なる変動パターンコマンドを送信するように構成すると、変動パターンの総数 × 設定値の数（本例では 3）分の変動パターンコマンドが必要となり、データ容量が増大してしまうおそれがある。そこで、例えば、特定の変動パターンを用いる場合にのみ設定値コマンドを送信するようにし、

50

特定の変動パターンに対応する変動パターンコマンドのみ設定値の数分の変動パターンコマンドを設けるように構成してもよい。この場合、例えば、出力頻度が最も高い通常変動の変動パターンを用いる場合にのみ設定値コマンドを送信するようにし、通常変動の変動パターンに対応する変動パターンコマンドのみ設定値の数分の変動パターンコマンドを設けるようにしてもよい。

【0845】

また、本例では、電源投入時に送信する設定値コマンド（ステップ121 IWS031参照）と変動開始時に送信する設定値コマンド（ステップ121 IWS108参照）とで同じ設定値コマンドを送信する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、電源投入時用の設定値コマンドと変動開始時用の設定値コマンドとを別々のコマンドとして構成し、電源投入時と変動開始時とで異なる設定値コマンドを送信するように構成してもよい。

10

【0846】

また、本例では、変動開始時に変動パターンコマンドとは別に設定値コマンドを送信する場合を示しているが、変動パターンコマンドと設定値コマンドとを兼用する演出制御コマンドを送信するように構成してもよい。この場合、例えば、同じ変動パターンAを指定する変動パターンコマンドであっても、設定値「1」である場合には変動パターンコマンドA-1を送信し、設定値「2」である場合には変動パターンコマンドA-2を送信し、設定値「3」である場合には変動パターンコマンドA-3を送信するように構成してもよい。

20

【0847】

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

30

【0848】

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

【0849】

また、CPU103は、現在の遊技状態に応じて背景指定コマンドを演出制御基板12に送信する制御を行う（ステップ121 IWS109）。この場合、CPU103は、例えば、確変状態である場合には確変状態背景指定コマンドを送信する制御を行い、時短状態である場合には時短状態背景指定コマンドを送信する制御を行い、通常状態である場合には通常状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。

40

【0850】

次いで、CPU103は、乱数バッファ領域から特図表示結果判定用の乱数値MR1を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する。大当たり判定モジュールは、あらかじめ決められている大当たり判定値や小当たり判定値（図11-4参照）と乱数値MR1とを比較し、それらが一致したら大当たりや小当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定や小当たり判定の処理を実行するプログラムである。

【0851】

50

乱数値MR1の値がいずれの大当たり判定値にも一致しなければ（ステップ121 IWS110のN）、CPU103は、小当たりの判定の処理を行う（ステップ121 IWS111）。そして、小当たりとすることに決定した場合には（ステップ121 IWS111のY）、CPU103は、小当たりであることを示す小当たりフラグをセットし（ステップ121 IWS112）、ステップ121 IWS116に移行する。

【0852】

なお、乱数値MR1の値が大当たり判定値および小当たり判定値のいずれにも一致しない場合には（ステップ121 IWS111のN）、すなわち、はずれである場合には、そのままステップ121 IWS116に移行する。

【0853】

乱数値MR1の値がいずれかの大当たり判定値に一致した場合には（ステップ121 IWS110のY）、CPU103は、大当たりであることを示す大当たりフラグをセットする（ステップIWS113）。次いで、CPU103は、大当たり種別判定テーブル（図11-5参照）を用いて、乱数バッファ領域に格納された大当たり種別判定用の乱数値MR2の値と一致する値に対応した種別（「大当たり種別A」、「大当たり種別B」または「大当たり種別C」）を大当たりの種別に決定する（ステップ121 IWS114）。

【0854】

また、CPU103は、決定した大当たりの種別を示すデータをRAM102における大当たり種別バッファに設定する（ステップ121 IWS115）。例えば、大当たり種別が「大当たり種別A」の場合には大当たり種別を示すデータとして「01」が設定され、大当たり種別が「大当たり種別B」の場合には大当たり種別を示すデータとして「02」が設定され、大当たり種別が「大当たり種別C」の場合には大当たり種別を示すデータとして「03」が設定される。

【0855】

次いで、CPU103は、特別図柄の停止図柄を決定する（ステップ121 IWS116）。例えば、大当たりフラグおよび小当たりフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「-」を特別図柄の停止図柄に決定する。また、例えば、大当たりフラグがセットされている場合には、大当たり図柄となる「7」を特別図柄の停止図柄に決定する。なお、さらに大当たり種別に応じて異なる特別図柄の停止図柄に決定してもよい。また、例えば、小当たりフラグがセットされている場合には、小当たり図柄となる「5」を特別図柄の停止図柄に決定する。

【0856】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップS111）に対応した値に更新する（ステップ121 IWS117）。

【0857】

（演出モード変更処理）

次に、本特徴部121 IWにおける演出制御手段の動作について説明する。図11-15は、特徴部121 IWにおける演出制御メイン処理の一部を示すフローチャートである。本特徴部121 IWでは、演出制御メイン処理において、演出制御用CPU120は、ステップS77の演出制御用乱数更新処理を実行すると、演出モードを変更する演出モード変更処理を実行し（ステップ121 IWS201）、その後、ステップS73の処理に戻る。

【0858】

本特徴部121 IWでは、演出モードA～演出モードCの3種類の演出モードに制御可能であり、いずれの演出モードに制御されているかに応じて、例えば、画像表示装置5の背景画面が異なり、予告演出やリーチ演出に登場するキャラクターの種類が異なる。ステップ121 IWS201の演出モード変更処理では、演出制御用CPU120は、所定の演出モード変更条件が成立すると、現在の演出モードから異なる演出モードに変更する制御を行う。例えば、演出制御基板12にリアルタイムクロックが搭載されている場合には、リアルタイムクロックからの日時情報にもとづいて所定の日や時刻となったことにもとづ

10

20

30

40

50

いて演出モードを変更するようにしてもよい。また、例えば、乱数にもとづく抽選処理を実行し、演出モードを変更すると決定したことにもとづいて演出モードを変更するようにしてもよい。

【0859】

ステップ121IW201では、演出制御用CPU120は、演出モードを変更すると、例えば、変更後の演出モードに対応したフラグをセットし、変更前の演出モードに対応したフラグをリセットするようにすればよい。例えば、演出モードAに変更した場合には、演出モードAフラグをセットし、変更前の演出モードBフラグまたは演出モードCフラグをリセットするようにすればよい。また、例えば、演出モードBに変更した場合には、演出モードBフラグをセットし、変更前の演出モードAフラグまたは演出モードCフラグをリセットするようにすればよい。また、例えば、演出モードCに変更した場合には、演出モードCフラグをセットし、変更前の演出モードAフラグまたは演出モードBフラグをリセットするようにすればよい。

10

【0860】

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

【0861】

(コマンド解析処理)

【0862】

図11-16～図11-18は、コマンド解析処理(ステップS75)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。

20

【0863】

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確認する(ステップ121IWS301)。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用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121IWS302)。なお、読み出したら読出ポインタの値を+2しておく(ステップ121IWS303)。+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。

30

【0864】

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121IWS304)、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、RAM122に形成されている設定値格納領域に格納する(ステップ121IWS305)。また、演出制御用CPU120は、遊技機への電源投入がされてから設定値コマンドを少なくとも1回正常に受信したことを示す設定値コマンド受信フラグをセットする(ステップ121IWS306)。

40

【0865】

なお、本特徴部121IWでは、演出制御基板12に搭載されているRAM122は電源バックアップされていないので、設定値格納領域に格納された設定値および設定値コマンド受信フラグは、遊技機への電源供給が停止されたときにクリアされる。従って、遊技機への電源供給が開始されたときには、RAM122の設定値格納領域には何も設定値が格納されていない状態であり、設定値コマンド受信フラグもクリアされた状態で処理が開始される。なお、演出制御基板12側では設定値が格納されていない状態で起動されるので、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、設定確認処理や復旧処理を実行した場合であっても設定値コマンドを送信するように構成し、電源投入時に必ず設定値コマンドを送信するように構成してもよい。

50

【0866】

また、本特徴部121IWでは、遊技機への電源投入がされて設定変更処理が行われたときに設定値コマンドが送信されるのであるが、コマンドの取りこぼしやデータ化けなどにより設定値コマンドを正常に受信できなかった場合には、ステップ121IWS305の処理は実行されず、設定値格納領域に設定値は格納されない。しかしながら、本特徴部121IWでは、電源投入時に設定値コマンドを正常に受信できなくても、変動表示ごとに設定値コマンドが送信されるので、その後受信した設定値コマンドにもとづいてステップ121IWS305の処理が実行され、設定値格納領域に設定値が格納されるようにすることができる。

【0867】

10

また、設定値コマンドを受信しても、設定値コマンドに含まれる設定値が異常な値である場合も考えられることから、演出制御用CPU120側で設定値コマンドを読み出すときに、設定値コマンドに含まれる設定値が正常な値であるか否かを判定するように構成してもよい。例えば、本例では、設定値は「1」～「3」のいずれかの値に設定されるように構成されているところ、「5」や「10」など設定されず筈のない値が含まれる場合には、設定値コマンドに含まれる設定値が異常であると判定するように構成してもよい。また、例えば、演出制御用CPU120側で、受信した設定値コマンドで示される設定値を記憶しておくようにし、その後、新たな設定値コマンドを受信したときに、新たに受信した設定値コマンドで示される設定値と前回記憶した設定値とが一致しない場合に不整合が発生したと判定し、異常であると判定するように構成してもよい。そして、設定値コマンドに含まれる設定値が異常な値であると判定した場合にも、やはり設定値コマンドを正常に受信できていないものとして、本特徴部121IWで示した処理方法に従って演出を制限するように構成してもよい。

20

【0868】

(初期出目設定)

本特徴部121IWでは、演出制御基板12側において、コマンド解析処理にて、主基板11から初期化指定コマンド、復旧時のコマンド、設定変更処理終了コマンドおよび設定確認処理終了コマンドのいずれかを受信すると、画像表示装置5において、所定の初期出目(具体的には、飾り図柄の組み合わせであって、最初の変動表示が開始されるまで画像表示装置5において表示されるもの)を表示する制御を行う(以下、初期出目演出ともいう)。

30

【0869】

受信した演出制御コマンドが設定変更処理終了コマンドであれば(ステップ121IWS307)、演出制御用CPU120は、設定値コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ121IWS308)。設定値コマンド受信フラグがセットされていれば(すなわち、設定変更処理が実行され、且つ設定値コマンドを正常に受信した場合には)、演出制御用CPU120は、RAM122の設定値格納領域に格納されている設定値にもとづいて、初期出目決定テーブルを用いて、偶数の飾り図柄の組み合わせである偶数初期出目(例えば、「246」や「224」など)と、奇数の飾り図柄の組み合わせである奇数初期出目(例えば、「135」や「113」など)と、特殊図柄(例えば、星図柄)を含む飾り図柄の組み合わせである特殊初期出目とのいずれかに決定する(ステップ121IWS309)。そして、ステップ121IWS314に移行する。

40

【0870】

図11-19は、初期出目決定テーブルの一例を示す説明図である。ステップ121IWS309では、図11-19(A)に示す初期出目決定テーブルを用いて、設定値格納領域に格納されている設定値に応じた判定値の割り振りに従って乱数にもとづく抽選処理を行い、初期出目を決定する。図11-19(A)に示す初期出目決定テーブルでは、設定値「1」<「2」<「3」の順に、奇数初期出目に決定される割合が高くなっている。そのため、遊技開始前の画像表示装置5において、奇数初期出目が表示されていれば、設定変更が行われたこと、および偶数初期出目が表示されている場合と比較して有利な設定

50

値に設定されていることが示唆されることになる。また、図11-19(A)に示すように、設定値「3」である場合にのみ特殊初期出目に決定される場合がある。そのため、遊技開始前の画像表示装置5において、特殊初期出目が表示されていれば、設定変更が行われたこと、および設定値「3」であることが確定することになる。このような構成により、遊技開始前のパチンコ遊技機1の状態に関心を持たせ、遊技店の営業時間のうち早い時間帯から遊技を行う動機を与えることができ、興味を高めることができる。

【0871】

設定値コマンド受信フラグがセットされていなければ（すなわち、設定変更処理が実行されたが、コマンドの取りこぼしやデータ化けなどの理由により設定値コマンドを正常に受信できなかった場合には）、演出制御用CPU120は、現在の演出モードが演出モードAであるか否かを確認する（ステップ121 IWS310）。なお、演出モードAであるか否かは、例えば、演出モードAフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。演出モードAであれば、演出制御用CPU120は、設定値「1」であるものとして、図11-19(A)に示す初期出目決定テーブルを用いて、初期出目を決定する（ステップ121 IWS311）。そして、ステップ121 IWS314に移行する。

10

【0872】

ステップ121 IWS310～S311の処理が実行されることによって、本特徴部121 IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードAである場合には、最も不利な設定である設定値「1」であるものとして初期出目が決定される。図11-19(A)に示すように、設定値「1」に対しては、奇数初期出目と決定される割合が最も低く、特殊初期出目と決定される場合はない。そのように構成することによって、不利な設定値が設定されているにも関わらず奇数初期出目や特殊初期出目を表示して遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

20

【0873】

演出モードAでなければ、演出制御用CPU120は、現在の演出モードが演出モードCであるか否かを確認する（ステップ121 IWS312）。なお、演出モードCであるか否かは、例えば、演出モードCフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。演出モードCであれば、演出制御用CPU120は、演出モードC用の初期出目決定テーブルを用いて、初期出目を決定する（ステップ121 IWS313）。そして、ステップ121 IWS314に移行する。

30

【0874】

図11-19(B)は、演出モードC用の初期出目決定テーブルの一例を示す説明図である。図11-19(B)に示すように、演出モードC用の初期出目決定テーブルでは、遊技者にとって最も有利な設定値「3」の場合と比較して、奇数初期出目と決定される割合が低く、特殊初期出目と決定される場合もない。

【0875】

ステップ121 IWS312～S313の処理が実行されることによって、本特徴部121 IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードCである場合には、不利な設定値が設定されているにも関わらず奇数初期出目や特殊初期出目を表示して遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

40

【0876】

そして、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、ステップ121 IWS309, S311, S313で決定した初期出目を表示する制御を行う（ステップ121 IWS314）。

【0877】

一方、演出モードCでもなかった場合（すなわち、現在の演出モードが演出モードBであった場合）には、演出制御用CPU120は、初期出目を偶数初期出目に決定し、画像

50

表示装置 5 において、偶数初期出目を表示する制御を行う（ステップ 1 2 1 I W S 3 1 5）。

【0 8 7 8】

ステップ 1 2 1 I W S 3 1 5 の処理が実行されることによって、本特徴部 1 2 1 I W では、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モード B である場合には、一律に偶数初期出目を表示することにより、不利な設定値が設定されているにも関わらず奇数初期出目や特殊初期出目を表示して遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

【0 8 7 9】

なお、演出モード B で設定値コマンドを正常に受信できていなかった場合であっても、低い割合で奇数初期出目図柄を決定可能に構成してもよい。この場合、例えば、図 1 1 - 1 9 (A) に示す初期出目決定テーブルの設定値「1」よりもさらに全体的に奇数初期出目図柄の決定割合を低く設定したテーブルを用いて、初期出目図柄を決定するように構成してもよい。

【0 8 8 0】

なお、本例では、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モード B である場合に一律に偶数初期出目を表示する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モード B である場合に、初期出目として「???」の図柄の組み合わせなど、設定値コマンドを正常に受信できなかったとき専用の初期出目を表示するように構成してもよい。そのように何らかの形式で設定値を全く示唆しない図柄の組み合わせを初期出目として表示するものであればよい。

【0 8 8 1】

また、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合（または設定値を正常に格納できていない場合）の処理は、本例で示したものにすぎない。例えば、ステップ 1 2 1 I W S 3 0 8 で N と判定したときに、デフォルトとして設定値「1」を設定値格納領域に格納して初期出目を決定するように構成してもよい。また、例えば、設定値コマンドを正常に受信できなかったことを示す専用の設定値（例えば、設定値「4」）を設定値格納領域に格納して初期出目を決定するように構成してもよい。

【0 8 8 2】

受信した演出制御コマンドが初期化指定コマンド、復旧時のコマンドおよび設定確認処理終了コマンドのいずれかであれば（ステップ 1 2 1 I W S 3 1 6）、すなわち設定変更処理が実行されていない場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、初期出目を偶数初期出目に決定し、画像表示装置 5 において、偶数初期出目を表示する制御を行う（ステップ 1 2 1 I W S 3 1 7）。なお、本特徴部 1 2 1 I W では、設定変更処理が実行されていない場合には、初期出目は偶数初期出目に決定され、奇数初期出目に決定されることがないが、抽選により偶数初期出目と奇数初期出目のいずれかに決定されるようにしてもよい。この場合には、設定値に応じて決定される割合が異なるようにしてもよい。

【0 8 8 3】

受信した演出制御コマンドが R A M 異常エラー報知コマンドであれば（ステップ 1 2 1 I W S 3 1 8）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、R A M エラー報知を実行する（ステップ 1 2 1 I W S 3 1 9）。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 において「R A M エラー異常が発生しています」などの文字表示を表示したり、スピーカ 8 L, 8 R から R A M エラー異常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 L E D 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、R A M エラー異常報知を行う際に、スピーカ 8 L, 8 R 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 L E D を最大輝度で発光（例えば、フルカラー L E D の場合は白色で発光）させたりすることが望ましい。

【0 8 8 4】

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

10

20

30

40

50

コマンド)であれば(ステップ121 IWS320)、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドを、RAMに形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する(ステップ121 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121 IWS322)。

【0885】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンド(大当たりとするか否かや小当たりとするか否か、大当たり種別、小当たり種別を指定する演出制御コマンド)であれば(ステップ121 IWS323)、演出制御用CPU120は、受信した表示結果指定コマンドを、RAMに形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する(ステップ121 IWS324)。

10

【0886】

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121 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121 IWS326)。

【0887】

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121 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121 IWS328)。

【0888】

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121 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121 IWS330)。

20

【0889】

受信した演出制御コマンドが図柄指定コマンド(始動入賞判定処理(ステップS101参照)で先読み判定された大当たりとなるか否かや小当たりとなるか否か、大当たり種別、小当たり種別の判定結果を指定する演出制御コマンド)であれば(ステップ121 IWS331)、演出制御用CPU120は、受信した図柄指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域に格納する(ステップ121 IWS332)。

30

【0890】

受信した演出制御コマンドが変動カテゴリコマンド(始動入賞判定処理(ステップS101参照)で先読み判定された変動カテゴリ(変動パターン種別や変動パターン)の判定結果を指定する演出制御コマンド)であれば(ステップ121 IWS333)、演出制御用CPU120は、受信した変動カテゴリコマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域のうち最新の図柄指定コマンドが格納されている格納領域に格納する(ステップ121 IWS334)。

【0891】

受信した演出制御コマンドが第1保留記憶数加算指定コマンドであれば(ステップ121 IWS335)、演出制御用CPU120は、受信した第1保留記憶数加算指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域のうち最新の図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドが格納されている格納領域に格納する(ステップ121 IWS336)。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の第1保留記憶表示領域において保留表示を1つ増加させ、第1保留記憶数表示を更新する(ステップ121 IWS337)。また、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数保存領域に格納する第1保留記憶数の値を1加算する(ステップ121 IWS338)。

40

【0892】

受信した演出制御コマンドが第2保留記憶数加算指定コマンドであれば(ステップ121 IWS339)、演出制御用CPU120は、受信した第2保留記憶数加算指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域のうち最新の図

50

柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドが格納されている格納領域に格納する（ステップ121 IWS340）。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の第2保留記憶表示領域において保留表示を1つ増加させ、第2保留記憶数表示を更新する（ステップ121 IWS341）。また、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数保存領域に格納する第2保留記憶数の値を1加算する（ステップ121 IWS342）。

【0893】

受信した演出制御コマンドが第1保留記憶数減算指定コマンドであれば（ステップ121 IWS343）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の第1保留記憶表示領域における保留表示を1つ消去し、残りの保留表示を1つずつシフトして、第1保留記憶数表示を更新する（ステップ121 IWS344）。また、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数保存領域に格納する第1保留記憶数の値を1減算する（ステップ121 IWS345）。

10

【0894】

受信した演出制御コマンドが第2保留記憶数減算指定コマンドであれば（ステップ121 IWS346）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の第2保留記憶表示領域における保留表示を1つ消去し、残りの保留表示を1つずつシフトして、第2保留記憶数表示を更新する（ステップ121 IWS347）。また、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数保存領域に格納する第2保留記憶数の値を1減算する（ステップ121 IWS348）。

【0895】

20

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121 IWS349）。そして、ステップ121 IWS301に移行する。

【0896】

なお、本特徴部121 IWでは、電源投入時に設定変更処理が実行されていない場合には、奇数初期出目が表示されないように構成されているが、奇数初期出目が表示され得るようにしてもよい。また、この場合にも、設定値に応じて奇数初期出目に決定される割合が異なるようにしてもよい（すなわち設定値の示唆が行われるようにしてもよい）。

【0897】

30

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

40

【0898】

（設定示唆演出）

本特徴部121 IWでは、設定値を変更可能に構成されるとともに、設定値を示唆する設定示唆演出として、遊技開始前に実行される遊技前示唆演出や上述した初期出目演出、遊技中（例えば、飾り図柄の変動表示中）に実行される遊技中示唆演出や上述した変動パターンの決定傾向による設定示唆、大当たり中（例えば、大当たり遊技中）に実行される大当たり中示唆演出を実行可能に構成されている。なお、本特徴部121 IWでは、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出および大当たり中示唆演出を、それぞれ示唆の信頼度が異なる複数種類の演出態様により実行可能であるが、例えば、設定示唆演出の種別ごとに示唆の信頼度が異なるようにしてもよい。例えば、遊技前示唆演出＞大当たり中示唆演出＞遊技中示唆演出

50

出の順や、遊技前示唆演出＞遊技中示唆演出＞大当たり中示唆演出の順に示唆の信頼度が高くなるようにしてもよいし、遊技中示唆演出＞大当たり中示唆演出＞遊技前示唆演出の順や、大当たり中示唆演出＞遊技中示唆演出＞遊技前示唆演出の順に示唆の信頼度が高くなるようにしてもよい。また、各設定示唆演出の実行割合を設定可能に構成してもよい。例えば、遊技機の管理者が、設定示唆演出のうちの一部（例えば、設定変更が行われたことが示唆される遊技前示唆演出や初期出目演出）もしくは全てを実行しない、または実行割合を低くする（もしくは高くする）ように設定変更できるようにしてもよい。例えば、電源投入後に設定画面が表示され、プッシュボタン 3 1 B 等の操作手段や、遊技機内部に設けられたスイッチ等の操作手段（管理者のみ操作可能）を操作することにより、設定示唆演出に関する設定を変更できるようにしてもよい。

10

【0899】

（先読予告設定処理）

また、本特徴部 1 2 1 I W では、初期出目演出や遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当たり中示唆演出以外に、設定値を示唆可能な演出として、先読みゾーン演出やリーチ中示唆演出、演出ステージの変更による演出を実行可能である。

【0900】

図 1 1 - 2 0 は、先読予告設定処理（ステップ S 1 6 1）を示すフローチャートである。先読予告設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、1 セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信したか否かを確認する（ステップ 1 2 1 I W S 4 0 1）。具体的には、始動入賞時コマンド格納領域に 1 セットの図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンド（第 1 保留記憶数加算指定コマンドまたは第 2 保留記憶数加算指定コマンド）が新たに格納されているか否かを判定することによって確認できる。1 セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していなければ、そのまま処理を終了する。

20

【0901】

1 セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、新たに第 1 始動入賞口への始動入賞が発生した場合であるか否かを確認する（ステップ 1 2 1 I W S 4 0 2）。なお、第 1 始動入賞口への始動入賞が発生した場合であるか否かは、具体的には、新たに受信した保留記憶数加算指定コマンドが第 1 保留記憶数加算指定コマンドであるか否かを判定することによって確認できる。第 1 始動入賞口への始動入賞が発生した場合でなければ（すなわち、第 2 始動入賞口への始動入賞が発生した場合であれば）、そのまま処理を終了する。

30

【0902】

第 1 始動入賞口への始動入賞が発生した場合であれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 保留記憶数が 2 以上であるか否かを確認する（ステップ 1 2 1 I W S 4 0 3）。第 1 保留記憶数が 2 以上でなければ（すなわち、第 1 保留記憶数が 1 であれば）、そのまま処理を終了する。

【0903】

なお、本例では、ステップ I W S 4 0 2, S 4 0 3 の処理が実行されることによって、第 1 特別図柄の変動表示が 2 回以上にわたって実行される場合にのみ先読みゾーン演出が実行される場合がある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、第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合であっても先読みゾーン演出を実行可能に構成したり、始動入賞後に 1 回の変動表示しか実行されない場合であっても先読みゾーン演出を実行可能に構成したりしてもよい。

40

【0904】

第 1 保留記憶数が 2 以上であれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、先読みゾーン演出の実行中であることを示す先読みゾーン演出実行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 1 2 1 I W S 4 0 4）。先読みゾーン演出実行中フラグがセットされていれば（すなわち、既に先読みゾーン演出の実行中であれば）、そのまま処理を終了する。ステップ 1 2 1 I W S 4 0 4 の処理が実行されることによって、本例では、既に先読みゾー

50

ン演出の実行中である場合には、重複して先読みゾーン演出を決定しないように構成している。

【0905】

先読みゾーン演出実行中フラグがセットされていなければ（すなわち、先読みゾーン演出の実行中でなければ）、演出制御用CPU120は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている図柄指定コマンドのうち第1始動入賞口への入賞にもとづく全ての図柄指定コマンド（第1保留記憶数加算指定コマンドに対応付けて記憶されている全ての図柄指定コマンド）を抽出する（ステップ121 IWS 405）。

【0906】

次いで、演出制御用CPU120は、抽出した図柄指定コマンドの中に先読み判定結果が大当たりであることを示すものがあるか否かを確認する（ステップ121 IWS 406）。大当たりとなるものがあれば（すなわち、第1保留記憶の中に大当たりとなるものがあれば）、演出制御用CPU120は、先読みゾーン演出の有無を決定するためのテーブルとして、大当たり用の先読みゾーン演出決定テーブルを選択する（ステップ121 IWS 407）。大当たりとなるものがなければ（すなわち、第1保留記憶の中に大当たりとなるものがなければ）、演出制御用CPU120は、先読みゾーン演出の有無を決定するためのテーブルとして、はずれ用の先読みゾーン演出決定テーブルを選択する（ステップ121 IWS 408）。そして、演出制御用CPU120は、選択した先読みゾーン演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、先読みゾーン演出の有無を決定する（ステップ121 IWS 409）。

【0907】

図11-21は、先読みゾーン演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図11-21（A）は、大当たり用の先読みゾーン演出決定テーブルの具体例を示している。また、図11-21（B）は、はずれ用の先読みゾーン演出決定テーブルの具体例を示している。図11-21に示すように、本例では、第1保留記憶の中に大当たりとなるものがある場合には70%の確率で先読みゾーン演出を実行することに決定し、第1保留記憶の中に大当たりとなるものがない場合には1%の確率で先読みゾーン演出を実行することに決定する。

【0908】

なお、本例では、大当たりか否かに応じて先読みゾーン演出の実行割合を異ならせる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、スーパーリーチの有無や種類に応じて先読みゾーン演出の実行割合を異ならせるように構成してもよい。また、例えば、擬似連の有無や擬似連回数に応じて先読みゾーン演出の実行割合を異ならせるように構成してもよい。

【0909】

先読みゾーン演出を実行することに決定した場合には（ステップ121 IWS 410のY）、演出制御用CPU120は、先読みゾーン演出実行中フラグをセットする（ステップ121 IWS 411）。また、演出制御用CPU120は、先読みゾーン演出の実行回数をカウントするための先読みゾーン演出回数カウンタの値を0クリアする（ステップ121 IWS 412）。なお、ステップ121 IWS 411でセットされた先読みゾーン演出実行中フラグは、大当たりが発生した際にリセットされ、先読みゾーン演出が終了される。また、本例では、4回の変動表示を実行しても大当たりが発生しなかった場合には（先読みゾーン演出回数カウンタの値が4となった場合には）、その変動表示を終了するときに先読みゾーン演出実行中フラグがリセットされ、先読みゾーン演出が終了されるものとする。

【0910】

以上の処理が実行されることによって、本特徴部121 IWでは、新たな始動入賞が発生した場合に先読みゾーン演出の実行が決定される場合がある。そして、先読みゾーン演出の実行が決定されると、1つ目の変動表示が開始されるときに先読みゾーン演出が開始され、2つ目～4つ目の変動表示で大当たりが発生すると設定値「1」～「3」であること

が示唆される。

【0911】

なお、本例では、図柄指定コマンドで示される先読み判定結果にもとづいて先読みゾーン演出の有無を決定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、変動カテゴリコマンドで示される先読み判定結果（例えば、スーパーリーチとなるか否か）にもとづいて先読みゾーン演出の有無を決定するように構成してもよい。

【0912】

また、本例では、先読みゾーン演出の実行が決定されると、一律に1つ目の変動表示が開始されるときに先読みゾーン演出が開始される場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、先読みゾーン演出の開始タイミングとして複数のタイミングを設けるようにしてもよい。この場合、例えば、先読予告設定処理において、先読みゾーン演出の実行を決定すると、さらに、先読みゾーン演出の開始タイミングを、1変動目、2変動目または3変動目のいずれのタイミングとするかを決定し、決定した開始タイミングから先読みゾーン演出を開始するように構成してもよい。

【0913】

（可変表示開始待ち処理）

図11-22は、可変表示開始待ち処理の一例を示すフローチャートである。可変表示開始待ち処理において、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップ121 IWS501）。

【0914】

変動パターンコマンド受信フラグがセットされている場合には、演出制御用CPU120は、客待ちデモ演出の実行中であれば、終了させる制御を行う（ステップ121 IWS502，ステップ121 IWS503）。そして、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする（ステップ121 IWS504）とともに、演出プロセスフラグの値を“1”に更新し（ステップ121 IWS505）、可変表示開始待ち処理を終了する。

【0915】

変動パターンコマンド受信フラグがセットされていない場合には、演出制御用CPU120は、客待ちデモ演出の実行中でなければ（ステップ121 IWS506のN）、計時手段による計時結果が所定条件に合致するか否かを確認する（ステップ121 IWS507）。ステップ121 IWS507では、例えば、前回の可変表示（表示結果「ハズレ」）が終了したときにセットされたタイマ（例えば、30秒間にセットされる）がタイムアウトした場合に、所定条件に合致すると判断する。また、タイマがセットされていない場合（つまり電源投入後、変動表示が1回も実行されておらず、遊技開始前である場合）にも、所定条件に合致すると判断する。すなわち、可変表示が実行されずに所定期間経過した場合（かつ大当り遊技状態に制御されなかった場合）、または遊技開始前である場合に、所定条件が成立し、後述する処理により客待ちデモ演出が実行されることになる。

【0916】

計時手段による計時結果が所定条件に合致すれば、演出制御用CPU120は、電源投入後の変動回数が0回であるか否かを判定する（ステップ121 IWS508）。すなわち、ステップ121 IWS508では、未だ遊技が開始されていないか確認する。

【0917】

電源投入後の変動回数が0回であれば、演出制御用CPU120は、設定値コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ121 IWS509）。設定値コマンド受信フラグがセットされていれば（すなわち、設定値コマンドを正常に受信した場合には）、演出制御用CPU120は、RAM122の設定値格納領域に格納されている設定値にもとづいて、遊技前示唆演出決定テーブルを用いて、設定値に応じて、遊技前示唆演出の実行の有無と、実行する場合の演出態様とを決定する（ステップ121 IWS510）。そして、ステップ121 IWS515に移行する。

【0918】

本特徴部121 IWでは、第1演出態様の遊技前示唆演出を含む態様の客待ちデモ演出

10

20

30

40

50

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

【0919】

図11-23は、遊技前示唆演出決定テーブルの一例を示す説明図である。ステップ121 IWS510では、図11-23（A）に示す遊技前示唆演出決定テーブルを用いて、設定値格納領域に格納されている設定値に応じた判定値の割り振りに従って乱数にもとづく抽選処理を行い、遊技前示唆演出の実行の有無および演出態様を決定する。図11-23（A）の遊技前示唆演出決定テーブルは、設定値「1」<「2」<「3」の順に、遊技前示唆演出が実行される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。また、設定値「1」<「2」<「3」の順に第2演出態様に決定される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。このような構成により、遊技前示唆演出が実行されること、また第1演出態様よりも第2演出態様により実行されることで、有利な設定値に設定されていることが示唆されることになる。また、遊技前示唆演出が実行されることで、電源投入時に設定変更が行われたことが示唆されることになる。また、図11-23（A）に示すように、設定値「3」である場合にのみ第3演出態様に決定される場合がある。そのため、第3演出態様により遊技前示唆演出が実行されることで、設定変更が行われたこと、および設定値「3」であることが確定することになる。

【0920】

設定値コマンド受信フラグがセットされていないならば（すなわち、設定変更処理が実行されたが、コマンドの取りこぼしやデータ化けなどの理由により設定値コマンドを正常に受信できなかった場合には）、演出制御用CPU120は、現在の演出モードが演出モードAであるか否かを確認する（ステップ121 IWS511）。なお、演出モードAであるか否かは、例えば、演出モードAフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。演出モードAであれば、演出制御用CPU120は、設定値「1」であるものとして、図11-23（A）に示す遊技前示唆演出決定テーブルを用いて、遊技前示唆演出の実行の有無および演出態様を決定する（ステップ121 IWS512）。そして、ステップ121 IWS515に移行する。

【0921】

ステップ121 IWS511～S512の処理が実行されることによって、本特徴部121 IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードAである場合には、最も不利な設定である設定値「1」であるものとして遊技前示唆演出の実行の有無および演出態様が決定される。図11-23（A）に示すように、設定値「1」に対しては、第2演出態様と決定される割合が最も低く、第3演出態様と決定される場合はない。そのように構成することによって、不利な設定値が設定されているにも関わらず第2演出態様や第3演出態様により遊技前示唆演出が実行されて遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

【0922】

演出モードAでなければ、演出制御用CPU120は、現在の演出モードが演出モードCであるか否かを確認する（ステップ121 IWS513）。なお、演出モードCであるか否かは、例えば、演出モードCフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。演出モードCであれば、演出制御用CPU120は、演出モードC用の遊技前示唆演出決定テーブルを用いて、遊技前示唆演出の実行の有無および演出態様を決定する（ステップ121 IWS514）。そして、ステップ121 IWS515に移行する。

【0923】

図11-23（B）は、演出モードC用の遊技前示唆演出決定テーブルの一例を示す説明図である。図11-23（B）に示すように、演出モードC用の遊技前示唆演出決定テーブルでは、設定値「2」や「3」の場合と比較して、遊技前示唆演出を実行すると決定

される割合自体が低く、第1演出態様や第2演出態様と決定される割合が低く、第3演出態様と決定される場合もない。

【0924】

ステップ121 IWS513～S514の処理が実行されることによって、本特徴部121 IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードCである場合には、不利な設定値が設定されているにも関わらず第2演出態様や第3演出態様により遊技前示唆演出が実行されて遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

【0925】

そして、演出制御用CPU120は、ステップ121 IWS510, S512, S514で実行決定した遊技前示唆演出を含む態様の客待ちデモ演出を実行する制御を行う（ステップ121 IWS515）。その後、可変表示開始待ち処理を終了する。

【0926】

一方、演出モードCでもなかった場合（すなわち、現在の演出モードが演出モードBであった場合）には、演出制御用CPU120は、そのままステップ121 IWS516に移行する。すなわち、演出モードBである場合には、遊技前示唆演出を実行しないように制限する。

【0927】

ステップ121 IWS513の処理が実行されることによって、本特徴部121 IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードBである場合には、遊技前示唆演出を実行しないことにより、不利な設定値が設定されているにも関わらず遊技前示唆演出が実行されて遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

【0928】

なお、演出モードBで設定値コマンドを正常に受信できていなかった場合であっても、低い割合で遊技前示唆演出を実行可能に構成してもよい。この場合、例えば、図11-23（A）に示す遊技前示唆演出決定テーブルの設定値「1」よりもさらに全体的に遊技前示唆演出の実行割合を低く設定したテーブルを用いて、遊技前示唆演出の有無や種類を決定するように構成してもよい。

【0929】

なお、図11-23（A）に示す例に限られず、複数の演出態様のうちの特定の演出態様（例えば、第2演出態様）のみ、設定値に応じて、実行される割合が異なるようにしてもよい。

【0930】

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

【0931】

本特徴部121 IWでは、設定値に応じて、異なる割合で遊技前示唆演出を実行可能であるが、これは、設定値に応じて遊技前示唆演出（第1演出態様、第2演出態様および第3演出態様を含む）の実行割合が異なること、設定値に応じて第1演出態様と第2演出態様と第3演出態様との実行比率が異なること、設定値に応じて特定の演出態様のみ実行割合が異なることを含む概念である。

【0932】

なお、本特徴部 1 2 1 I Wでは、電源投入時に設定変更が行われず、未だ設定値コマンドを受信していない場合には、遊技前示唆演出を実行しないように構成されているが、このような構成に限らず、設定変更が行われていないときにも、遊技前示唆演出を実行可能としてもよい。この場合、設定変更が行われたときと、行われていないときとで、異なる割合で遊技前示唆演出の実行の有無、実行する場合の演出態様を決定するようにしてもよい。

【0 9 3 3】

例えば、図 1 1－2 3 (C) は、復旧時のコマンドを受信したときに用いられる遊技前示唆演出決定テーブルである。図 1 1－2 3 (A) に示す遊技前示唆演出決定テーブルと、図 1 1－2 3 (C) に示す遊技前示唆演出決定テーブルとを比較すると、復旧時のコマンドを受信したとき、すなわち設定変更が行われていないときには、設定変更が行われたときに比べて、遊技前示唆演出が実行される割合が低く、設定値間の実行割合の差も小さくなっている。このようにすることにより、設定変更が行われたときと、行われなかったときとで、遊技前示唆演出による示唆の信頼度を異ならせることができる。

【0 9 3 4】

電源投入後の変動回数が 0 回でなければ、C P U 1 2 0 は、設定示唆演出（遊技前示唆演出を除く）の実行履歴情報を含む態様の客待ちデモ演出を実行する制御を行う（ステップ 1 2 1 I W S 5 1 6）。その後、可変表示開始待ち処理を終了する。

【0 9 3 5】

ステップ 1 2 1 I W S 5 1 6 の処理が実行されると、例えば、画像表示装置 5 において、設定示唆演出（遊技中示唆演出や大当たり中示唆演出）の実行回数や実行内容（実行時の演出態様）等を示す実行履歴情報が表示される態様の客待ちデモ演出が実行される。なお、ステップ 1 2 1 I W S 5 1 6 の処理が実行されると、客待ちデモ演出が実行され、当該客待ちデモ演出の実行中に所定の操作（例えば、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B の操作）が行われると、画像表示装置 5 において、設定示唆演出の実行履歴情報が表示されるようにしてもよい。また、演出制御基板 1 2 の側において、設定示唆演出（初期出目演出や遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当たり中示唆演出など）の実行回数や実行内容（実行時の演出態様）を示す情報を記憶しておき、これらの情報から設定値を推測して報知する演出を実行可能としてもよい。なお、この演出は、設定示唆演出の実行状況から所定の基準にもとづいて算出した設定期待度（または推測される設定値）を報知するものであって、実際の設定値を報知するものではない。

【0 9 3 6】

本特徴部 1 2 1 I Wでは、ステップ 1 2 1 I W S 5 0 8 ～1 2 1 I W S 5 1 5 の処理により、遊技が開始される前にのみ遊技前示唆演出が実行されることになる。また、ステップ 1 2 1 I W S 5 1 6 の処理により客待ちデモ演出中に設定示唆演出の実行履歴情報が示されるが、遊技前示唆演出に関する情報は除かれる。このような構成により、遊技開始前のパチンコ遊技機 1 の状態に関心を持たせ、遊技店の営業時間のうちの早い時間帯から遊技を行う動機を与えることができ、興味を高めることができる。なお、本特徴部 1 2 1 I Wの例に限らず、例えば、リアルタイムクロック等を用いて、所定の時間帯（例えば、午前 9 時から午前 1 1 時まで）にのみ遊技前示唆演出が実行されるようにしてもよい。また、設定示唆演出の実行履歴情報には、特別期間における遊技中示唆演出に関する情報も含まれないようにしてもよい。

【0 9 3 7】

本特徴部 1 2 1 I Wの構成に加えて、設定示唆演出の実行回数や実行内容について、実行履歴情報として蓄積し、遊技終了時などに画像表示装置 5 において、実行履歴情報を含む 2 次元コードなどを表示するように構成してもよい。また、遊技者がカメラ機能付き携帯電話機などの携帯端末を用いて、遊技機に表示された 2 次元コードを撮影し、インターネット上の W e b サーバに送信すると、W e b サーバは、受信した情報にもとづいて遊技者の遊技履歴を管理し、その遊技履歴に応じて所定の特典を付与する処理を行うようにしてもよい。また、遊技者が携帯端末を用いて W e b サーバにアクセスする（または 2 次元

コードを解析する) ことにより、実行履歴情報を取得し、携帯端末が備える表示装置において表示できるようにしてもよい。また、遊技者が携帯端末を用いて実行履歴情報を含む2次元コードを読み込むことで、携帯端末が備える表示装置において設定値を示唆する設定示唆画像が表示されるようにしてもよい。例えば、実行履歴情報から所定の基準にもとづいて推測される設定値を算出し、算出した設定値(あくまで推測であって実際の設定値とは異なる)を示唆する設定示唆画像を表示するようにしてもよい。

【0938】

(可変表示開始設定処理)

図11-24は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理(ステップS171)を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す(ステップ121 IWS601)。次いで、演出制御用CPU120は、ステップ121 IWS601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121 IWS602)。すなわち、演出制御用CPU120によってステップ121 IWS602の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン(変動パターン)に応じて、識別情報の可変表示の表示結果(飾り図柄の停止図柄)を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、演出制御用CPU120は、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップ121 IWS602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。

【0939】

ステップ121 IWS602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。

【0940】

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

【0941】

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。

【0942】

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121 IWS602において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄(例えば、「223」や「445」のように、リーチとならないものの大当り図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ)も決定する。

【0943】

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。

【0944】

次いで、演出制御用CPU120は、今回開始する変動表示がスーパーリーチを含むものであるか否かを確認する（ステップ121 IWS603）。なお、スーパーリーチを含む変動表示であるか否かは、具体的には、ステップ121 IWS601で読み出した変動パターンコマンドで指定される変動パターンを確認することにより判定できる。スーパーリーチを含む変動表示であれば、演出制御用CPU120は、スーパーリーチの種類を決定するためのスーパーリーチ種類決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、飾り図柄の変動表示中に発展させるスーパーリーチの種類を決定する（ステップ121 IWS604）。

【0945】

図11-25は、スーパーリーチ種類決定テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図11-25（A）は、設定値「1」である場合に選択されるスーパーリーチ種類決定テーブルの具体例を示している。また、図11-25（B）は、設定値「2」である場合に選択されるスーパーリーチ種類決定テーブルの具体例を示している。また、図11-25（C）は、設定値「3」である場合に選択されるスーパーリーチ種類決定テーブルの具体例を示している。

【0946】

本例では、飾り図柄の変動表示中にスーパーリーチが実行される場合に、スーパーリーチA～Dの4種類のスーパーリーチに発展させることが可能である。本例では、図11-25（A）に示すように、設定値「1」である場合には、スーパーリーチBを実行すると決定する割合が最も高い。また、図11-25（B）に示すように、設定値「2」である場合には、スーパーリーチCを実行すると決定する割合が最も高い。また、図11-25（C）に示すように、設定値「3」である場合には、スーパーリーチDを実行すると決定する割合が最も高い。

【0947】

次いで、演出制御用CPU120は、RAM122の設定値格納領域に格納されている設定値に応じて、スーパーリーチ中に表示するアイコンパターンを決定する（ステップ121 IWS605）。ステップ121 IWS605では、演出制御用CPU120は、設定値に応じてアイコンパターンを決定するためのアイコンパターン決定テーブルを選択し、選択したアイコンパターン決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、アイコンパターンを決定する。

【0948】

図11-26および図11-27は、アイコンパターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図11-26（A）は、設定値「1」である場合に選択されるアイコンパターン決定テーブルの具体例を示している。また、図11-26（B）は、設定値「2」である場合に選択されるアイコンパターン決定テーブルの具体例を示している。また、図11-27（C）は、設定値「3」である場合に選択されるアイコンパターン決定テーブルの具体例を示している。

【0949】

本例では、飾り図柄の変動表示中にスーパーリーチの開始タイミングとなると、スーパーリーチA～Dのそれぞれに対応するパネル画像A～DがスーパーリーチAに対応するパネル画像Aを先頭に重なった状態で表示される。そして、遊技者による押しボタン31Bの操作に従ってスーパーリーチAに対応するパネル画像から順に消去されていき、最終的に先頭に表示されていたパネル画像に対応する種類のスーパーリーチに発展するような演出が実行される。

【0950】

なお、本例では、スーパーリーチAを実行すると決定している場合には、押しボタン31Bを操作してもパネル画像は消去されず、スーパーリーチAに対応するパネル画像が先頭に表示されている状態のまま変化しない。また、スーパーリーチBを実行すると決定している場合には、スーパーリーチBに対応するパネル画像が先頭に表示されている状

10

20

30

40

50

態となると、それ以上プッシュボタン 3 1 B を操作してもパネル画像は消去されず、スーパーリーチ B に対応するパネル画像が先頭に表示されている状態のまま変化しない。また、スーパーリーチ C を実行すると決定している場合には、スーパーリーチ C に対応するパネル画像が先頭に表示されている状態となると、それ以上プッシュボタン 3 1 B を操作してもパネル画像は消去されず、スーパーリーチ C に対応するパネル画像が先頭に表示されている状態のまま変化しない。

【0951】

また、本例では、スーパーリーチ B～D のそれぞれに対応するパネル画像 B～D にアイコン画像が表示される場合があり、最終的に先頭に表示されていたパネル画像に表示されるアイコン画像によって現在の設定値が示唆されることにより、リーチ中示唆演出が実行される。

【0952】

図 1 1－2 6 および図 1 1－2 7 に示すように、本例では、アイコンパターン 1～9 の 9 種類のアイコンパターンがある。アイコンパターン 1 は、パネル画像 B～D のいずれにもアイコン画像が表示されないパターンである。従って、アイコンパターン 1 に決定したということは、リーチ中示唆演出を実行しないことに決定したことになる。また、アイコンパターン 2 は、パネル画像 B～D のいずれにもアイコン画像「●」が表示されるパターンである。また、アイコンパターン 3 は、パネル画像 B～C にアイコン画像「●」が表示され、パネル画像 D にアイコン画像「▲」が表示されるパターンである。また、アイコンパターン 4 は、パネル画像 B にアイコン画像「●」が表示され、パネル画像 C～D にアイコン画像「▲」が表示されるパターンである。また、アイコンパターン 5 は、パネル画像 B にアイコン画像「●」が表示され、パネル画像 C にアイコン画像「▲」が表示され、パネル画像 D にアイコン画像「★」が表示されるパターンである。また、アイコンパターン 6 は、パネル画像 B～D のいずれにもアイコン画像「▲」が表示されるパターンである。また、アイコンパターン 7 は、パネル画像 B～C にアイコン画像「▲」が表示され、パネル画像 D にアイコン画像「★」が表示されるパターンである。また、アイコンパターン 8 は、パネル画像 B にアイコン画像「▲」が表示され、パネル画像 C～D にアイコン画像「★」が表示されるパターンである。また、アイコンパターン 9 は、パネル画像 B～D のいずれにもアイコン画像「★」が表示されるパターンである。

【0953】

本例では、図 1 1－2 6 (A) に示すように、設定値「1」である場合には、パネル画像 B にアイコン画像「●」が表示されるアイコンパターン 2～5 の選択割合が比較的高い（大当りの場合は合計で 60 % の確率で選択され、はずれの場合は合計で 50 % の確率で選択される）。従って、本例では、設定値「1」である場合にはスーパーリーチ B の実行割合が高いことから、最終的に先頭に表示されているパネル B にアイコン画像「●」が表示されていれば、設定値「1」である確率が高く、設定値「1」が示唆されることになる。

【0954】

また、本例では、図 1 1－2 6 (B) に示すように、設定値「2」である場合には、パネル画像 C にアイコン画像「▲」が表示されるアイコンパターン 4～7 の選択割合が比較的高い（大当りの場合は合計で 60 % の確率で選択され、はずれの場合は合計で 50 % の確率で選択される）。従って、本例では、設定値「2」である場合にはスーパーリーチ C の実行割合が高いことから、最終的に先頭に表示されているパネル C にアイコン画像「▲」が表示されていれば、設定値「2」である確率が高く、設定値「2」が示唆されることになる。

【0955】

また、本例では、図 1 1－2 7 (C) に示すように、設定値「3」である場合には、パネル画像 D にアイコン画像「★」が表示されるアイコンパターン 5, 7～9 の選択割合が比較的高い（大当りの場合は合計で 60 % の確率で選択され、はずれの場合は合計で 50 % の確率で選択される）。従って、本例では、設定値「3」である場合にはスーパーリー

チ D の実行割合が高いことから、最終的に先頭に表示されているパネル D にアイコン画像「★」が表示されていれば、設定値「3」である確率が高く、設定値「3」が示唆されることになる。

【0956】

また、本例では、図 11-26 (A) に示すように、設定値「1」である場合にアイコンパターン 2 が選択されると、大当たりであることが確定するようになっている。従って、ある特定の設定値とアイコンパターンとの組み合わせ（本例では、設定値「1」とアイコンパターン 2 との組み合わせ）に対して、大当たりに対する期待感を高めることができる。なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、設定値「1」である場合に、はずれとなる場合であっても、低い割合でアイコンパターン 2 が選択される場合があるように構成してもよい。

10

【0957】

また、本例では、図 11-26 (A) , (B) に示すように、設定値「1」や「2」である場合には、アイコンパターン 9 が選択される割合が 1 % と極めて低いのにに対して、図 11-27 (C) に示すように、設定値「3」である場合には、アイコンパターン 9 が選択される割合が比較的高い（大当たりの場合は 30 % の確率で選択され、はずれの場合は 20 % の確率で選択される）。そのため、本例では、スーパーリーチにおいてパネル画像 B ~ D の全てにアイコン画像「★」が表示された場合には、設定値「3」であることに対する期待度が高くなる。従って、ある特定の設定値とアイコンパターンとの組み合わせ（本例では、設定値「3」とアイコンパターン 9 との組み合わせ）に対して、高有利度の設定値に対する期待感を高めることができる。なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、アイコンパターン 9 が選択された場合には、設定値「3」であることが確定するように構成してもよい。

20

【0958】

なお、本例では、ある特定の設定値とアイコンパターンとの組み合わせによって設定値に対する期待度が異なるものの例として、設定値「3」とアイコンパターン 9 との組み合わせに対して、設定値「3」に対する期待度が高くなる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、設定値「1」に対する期待度が高くなる設定値「1」とアイコンパターンとの組み合わせを設けたり、設定値「2」に対する期待度が高くなる設定値「2」とアイコンパターンとの組み合わせを設けたりしてもよい。

30

【0959】

また、本例では、スーパーリーチにおいてアイコン画像を表示してリーチ中示唆演出を実行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、左中右の全ての飾り図柄が同じ図柄で揃った状態で 3 つ全ての飾り図柄が回転する全回転リーチにおいてリーチ中示唆演出を実行するように構成してもよい。また、この場合、例えば、ある特定の設定値と全回転リーチとの組み合わせに対して、高有利度の設定値に対する期待度が高くなるように構成してもよい。

【0960】

また、アイコンパターンの種類は、本例で示したアイコンパターン 1 ~ 9 に限定されない。例えば、本例では、アイコンパターン 2 ~ 9 のように、パネル画像 A 以外の 3 つのパネル画像 B ~ D の全てにアイコン画像が表示される場合を示しているが、必ずしもパネル画像 B ~ D の全てにアイコン画像が表示される必要はなく、パネル画像 B ~ D のうちのいずれか 1 つまたは 2 つのパネル画像にのみアイコン画像が表示されるアイコンパターンがあるように構成してもよい。

40

【0961】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、遊技中示唆演出の有無および演出態様を決定する遊技中示唆演出決定処理を実行する（ステップ 121 IWS 606）。

【0962】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、先読みゾーン演出実行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 121 IWS 607）。先読みゾーン演出実行中フラグが

50

セットされていれば、演出制御用CPU120は、今回開始する変動表示が第1特別図柄の変動表示であるか否かを確認する（ステップ121 IWS608）。なお、第1特別図柄の変動表示を開始する場合であるか否かは、例えば、変動表示の開始時に送信される第1図柄変動指定コマンド（第1特別図柄の変動表示を開始することを指定する演出制御コマンド）を受信したか否かを確認することにより判定できる。第1特別図柄の変動表示を開始する場合であれば、演出制御用CPU120は、先読みゾーン演出回数カウンタの値を1加算する（ステップ121 IWS609）。

【0963】

次いで、演出制御用CPU120は、加算後の先読みゾーン演出回数カウンタの値が1であるか否かを確認する（ステップ121 IWS610）。先読みゾーン演出回数カウンタの値が1であれば（すなわち、1変動目の先読みゾーン演出を実行する場合であれば）、演出制御用CPU120は、先読みゾーン演出パターンとして初回演出パターンを決定する（ステップ121 IWS611）。そして、ステップ121 IWS616に移行する。

10

【0964】

先読みゾーン演出回数カウンタの値が1でなければ、演出制御用CPU120は、今回の変動表示が大当たりとなるものであるか否かを確認する（ステップ121 IWS612）。なお、大当たりとなる変動表示であるか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドを確認することにより判定できる。大当たりとなる変動表示であれば、演出制御用CPU120は、先読みゾーン演出パターンを決定するためのテーブルとして、先読みゾーン演出回数カウンタの値に応じた大当たり用先読みゾーン演出パターン決定テーブルを選択する（ステップ121 IWS613）。また、大当たりとなる変動表示でなければ、演出制御用CPU120は、先読みゾーン演出パターンを決定するためのテーブルとして、先読みゾーン演出回数カウンタの値に応じたはずれ用先読みゾーン演出パターン決定テーブルを選択する（ステップ121 IWS614）。そして、演出制御用CPU120は、選択した先読みゾーン演出パターン決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、先読みゾーン演出パターンを決定する（ステップ121 IWS615）。

20

【0965】

図11-28は、先読みゾーン演出パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図11-28（A）は、先読みゾーン演出カウンタの値が2である場合（2変動目の先読みゾーン演出を実行する場合）の大当たり用先読みゾーン演出パターン決定テーブルの具体例を示している。また、図11-28（B）は、先読みゾーン演出カウンタの値が2である場合（2変動目の先読みゾーン演出を実行する場合）のはずれ用先読みゾーン演出パターン決定テーブルの具体例を示している。また、図11-28（C）は、先読みゾーン演出カウンタの値が3である場合（3変動目の先読みゾーン演出を実行する場合）の大当たり用先読みゾーン演出パターン決定テーブルの具体例を示している。また、図11-28（D）は、先読みゾーン演出カウンタの値が3である場合（3変動目の先読みゾーン演出を実行する場合）のはずれ用先読みゾーン演出パターン決定テーブルの具体例を示している。また、図11-28（E）は、先読みゾーン演出カウンタの値が4である場合（4変動目の先読みゾーン演出を実行する場合）の大当たり用先読みゾーン演出パターン決定テーブルの具体例を示している。また、図11-28（F）は、先読みゾーン演出カウンタの値が4である場合（4変動目の先読みゾーン演出を実行する場合）のはずれ用先読みゾーン演出パターン決定テーブルの具体例を示している。

30

40

【0966】

図11-28に示すように、本例では、先読みゾーン演出パターンとして、先読みゾーン演出パターン1～3の3種類がある。先読みゾーン演出パターン1は、今回の変動表示で大当たりとなれば設定値「1」であることを示唆するパターンである。また、先読みゾーン演出パターン2は、今回の変動表示で大当たりとなれば設定値「2」であることを示唆するパターンである。また、先読みゾーン演出パターン3は、今回の変動表示で大当たりとな

50

れば設定値「3」であることを示唆するパターンである。

【0967】

図11-28に示すように、本例では、先読みゾーン演出カウンタの値が2である場合（2変動目の先読みゾーン演出を実行する場合）に、設定値「1」であり大当たりとなる場合に先読みゾーン演出パターン1を80%の高い割合で選択する。また、先読みゾーン演出カウンタの値が3である場合（3変動目の先読みゾーン演出を実行する場合）に、設定値「2」であり大当たりとなる場合に先読みゾーン演出パターン2を80%の高い割合で選択する。また、先読みゾーン演出カウンタの値が4である場合（4変動目の先読みゾーン演出を実行する場合）に、設定値「3」であり大当たりとなる場合に先読みゾーン演出パターン3を80%の高い割合で選択する。従って、本例では、2変動目の先読みゾーン演出で設定値「1」が示唆されて大当たりとなった場合には設定値「1」である精度が高く、3変動目の先読みゾーン演出で設定値「2」が示唆されて大当たりとなった場合には設定値「2」である精度が高く、4変動目の先読みゾーン演出で設定値「3」が示唆されて大当たりとなった場合には設定値「3」である精度が高くなるように構成されている。

10

【0968】

なお、先読みゾーン演出パターン決定テーブルの構成は、本例で示したものにこだわられない。例えば、今回の変動表示が先読みゾーン演出の予告対象の変動表示であるか否かに応じて、異なる先読みゾーン演出パターン決定テーブルを用いるように構成したり、判定値の振り分けを異ならせるように構成したりしてもよい。この場合、例えば、今回の変動表示が先読みゾーン演出の予告対象の変動表示である場合には、今回の変動表示がはずれであれば、設定値「3」を示唆する先読みゾーン演出パターン3など高設定を示唆するパターンが選択されやすくなるように構成してもよい。

20

【0969】

次いで、演出制御用CPU120は、変動パターン、および先読みゾーン演出やリーチ中示唆演出、遊技中示唆演出の実行が決定されている場合であれば、先読みゾーン演出（例えば、先読みゾーン演出パターン）やリーチ中示唆演出（例えば、アイコンパターン）、遊技中示唆演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ121 IWS616）。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121 IWS617）。

【0970】

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

30

40

【0971】

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

50

【0972】

また、演出制御用CPU120は、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）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121IWS618）。

【0973】

なお、この特徴部121IW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。

10

【0974】

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121IWS619）。次いで、演出制御用CPU120は、始動入賞時コマンド格納領域の格納領域に格納されている始動入賞時のコマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンド）を1つ削除し、始動入賞時コマンド格納領域の内容をシフトする（ステップ121IWS620）。

【0975】

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121IWS621）、可変表示開始設定処理を終了する。

20

【0976】

（遊技中示唆演出決定処理）

図11-29は、遊技中示唆演出決定処理（ステップ121IWS606）の一例を示すフローチャートである。遊技中示唆演出決定処理は、可変表示開始設定処理（ステップS171）内において実行される。遊技中示唆演出決定処理において、演出制御用CPU120は、特別期間中である場合（ステップ121IWS701のY）には、第1遊技中示唆演出決定テーブルを選択し（ステップ121IWS702）、特別期間中ではない場合（ステップ121IWS701のN）には、第2遊技中示唆演出決定テーブルを選択する（ステップ121IWS703）。例えば、設定変更終了コマンドや設定値コマンドを受信したときに、特別期間フラグをセットし、変動表示が所定回（本例では30回）実行されると、特別期間フラグをリセットするように構成すれば、特別期間フラグの状態を確認することにより、ステップ121IWS701において、特別期間中であるか否かを確認することができる。

30

【0977】

次いで、演出制御用CPU120は、設定値コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ121IWS704）。設定値コマンド受信フラグがセットされていれば（すなわち、設定値コマンドを正常に受信した場合には）、演出制御用CPU120は、RAM122の設定値格納領域に格納されている設定値にもとづいて、選択した遊技中示唆演出決定テーブルを用いて、遊技中示唆演出の実行の有無、実行する場合の演出態様を決定する（ステップ121IWS705）。

40

【0978】

図11-30（A）は、特別期間において用いられる第1遊技中示唆演出決定テーブルを示す説明図であり、図11-30（B）は、非特別期間において用いられる第2遊技中示唆演出決定テーブルを示す説明図である。

【0979】

図11-30（A）、（B）に示す第1、第2遊技中示唆演出決定テーブルは、いずれも設定値「1」<「2」<「3」の順に、遊技中示唆演出が実行される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。このような構成により、遊技中示唆演出が実行されることで、有利な設定値に設定されていることが示唆されることになる。

【0980】

50

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

【0981】

また、図11-30（A），（B）に示す第1，第2遊技中示唆演出決定テーブルでは、特別期間にのみ、信頼度が高い第2演出態様の遊技中示唆演出が実行されるように構成されている。このような構成により、特別期間に遊技を行う動機を与えることができ、興趣を高めることができる。

【0982】

また、図11-30（A），（B）に示すように、設定値「3」である場合にのみ第3演出態様（キャラクタC登場）に決定される場合がある。そのため、第3演出態様により遊技中示唆演出が実行されることで、設定値「3」であることが確定することになる。

【0983】

設定値コマンド受信フラグがセットされていなければ（すなわち、設定変更処理が実行されたが、コマンドの取りこぼしやデータ化けなどの理由により設定値コマンドを正常に受信できなかった場合には）、演出制御用CPU120は、現在の演出モードが演出モードAであるか否かを確認する（ステップ121 IWS706）。なお、演出モードAであるか否かは、例えば、演出モードAフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。演出モードAであれば、演出制御用CPU120は、設定値「1」であるものとして、選択した遊技中示唆演出決定テーブルを用いて、遊技中示唆演出の実行の有無および演出態様を決定する（ステップ121 IWS707）。

【0984】

ステップ121 IWS706～S707の処理が実行されることによって、本特徴部121 IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードAである場合には、最も不利な設定である設定値「1」であるものとして遊技中示唆演出の実行の有無および演出態様が決定される。図11-30（A），（B）に示すように、設定値「1」に対しては、遊技中示唆演出を実行すると決定する割合自体が低いとともに、第2演出態様と決定される割合が最も低く、第3演出態様と決定される場合はない。そのように構成することによって、不利な設定値が設定されているにも関わらず第2演出態様や第3演出態様により遊技中示唆演出が実行されて遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

【0985】

演出モードAでなければ、演出制御用CPU120は、現在の演出モードが演出モードCであるか否かを確認する（ステップ121 IWS708）。なお、演出モードCであるか否かは、例えば、演出モードCフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。演出モードCであれば、演出制御用CPU120は、演出モードC用の遊技中示唆演出決定テーブルを用いて、遊技中示唆演出の実行の有無および演出態様を決定する（ステップ121 IWS709）。

【0986】

図11-30（C）は、演出モードC用の遊技中示唆演出決定テーブルの一例を示す説明図である。図11-30（C）に示すように、演出モードC用の遊技中示唆演出決定テーブルでは、設定値「3」の場合と比較して、遊技中示唆演出を実行すると決定される割合が低く、第3演出態様と決定される場合もない。

【0987】

ステップ121 IWS708～S709の処理が実行されることによって、本特徴部121 IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードCである場合には、不利な設定値が設定されているにも関わらず第2演出態様や第3演出態様により遊技中示唆演出が実行されて遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に

10

20

30

40

50

対する興趣の低下を防止できるようにしている。

【0988】

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

【0989】

ステップ121 IWS708の処理が実行されることによって、本特徴部121 IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードBである場合には、遊技中示唆演出を実行しないことにより、不利な設定値が設定されているにも関わらず遊技中示唆演出が実行されて遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

10

【0990】

なお、演出モードBで設定値コマンドを正常に受信できていなかった場合であっても、低い割合で遊技中示唆演出を実行可能に構成してもよい。この場合、例えば、図11-30（A）、（B）に示す遊技中示唆演出決定テーブルの設定値「1」よりもさらに全体的に遊技中示唆演出の実行割合を低く設定したテーブルを用いて、遊技中示唆演出の有無や種類を決定するように構成してもよい。

【0991】

なお、図11-30（A）、（B）に示す例に限られず、複数の演出態様のうちの特定の演出態様（例えば、第2演出態様）のみ、設定値に応じて、実行される割合が異なるようにしてもよい。

20

【0992】

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

30

【0993】

本特徴部121 IWでは、設定値に応じて、異なる割合で遊技中示唆演出を実行可能であるが、これは、設定値に応じて遊技中示唆演出（第1演出態様、第2演出態様および第3演出態様を含む）の実行割合が異なること、設定値に応じて第1演出態様と第2演出態様と第3演出態様との実行比率が異なること、設定値に応じて特定の演出態様のみ実行割合が異なることを含む概念である。

【0994】

なお、本特徴部121 IWでは、特別期間と非特別期間とで、共通の態様（例えば、第1演出態様）の遊技中示唆演出を実行可能に構成されているが、このような構成に限らず、異なる態様の遊技中示唆演出を実行可能としてもよい。例えば、特別期間と非特別期間とで、ミニキャラAのサイズや色等が異なるようにしてもよい。

40

【0995】

また、本特徴部121 IWでは、特別期間と非特別期間とのいずれであるかと、設定値とに応じて、遊技中示唆演出の実行の有無、実行する場合の演出態様が異なるように構成されているが、このような構成に加えて、例えば、変動パターンにより特定される変動時間やリーチ演出の有無、リーチ演出の種類、擬似連演出の有無、擬似連演出の種類、表示結果が大当たりとなるか否か等に応じて、遊技中示唆演出の実行の有無、実行する場合の演出態様が異なるようにしてもよい。

【0996】

50

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

【0997】

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

【0998】

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

【0999】

（可変表示中演出処理）

図11-31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、プロセスタイマの値を1減算するとともに（ステップ121 IWS801）、変動時間タイマの値を1減算する（ステップ121 IWS802）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ121 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121 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121 IWS805）。

【1000】

次いで、演出制御用CPU120は、スーパーリーチの実行中であるか否かを確認する（ステップ121 IWS806）。なお、スーパーリーチの実行中であるか否かは、例えば、可変表示開始設定処理のステップ121 IWS619でセットされる変動時間タイマの値を確認することによって判定できる。スーパーリーチの実行中であれば、演出制御用CPU120は、プッシュボタン31Bからの検出信号を入力したか否かを確認する（ステップ121 IWS807）。プッシュボタン31Bからの検出信号を入力していれば（すなわち、プッシュボタン31Bがオン状態となっていれば）、演出制御用CPU120は、プッシュボタン31Bの操作回数（連打回数）をカウントするための操作回数カウンタの値を1加算する（ステップ121 IWS808）。

【1001】

次いで、演出制御用CPU120は、スーパーリーチの種類をスーパーリーチAに決定した場合であるか否かを確認する（ステップ121 IWS809）。スーパーリーチAに決定した場合であれば、そのままステップ121 IWS818に移行する。スーパーリーチAに決定した場合でなければ（すなわち、スーパーリーチB～Dに決定した場合であれば）、演出制御用CPU120は、操作回数カウンタの値が1となっているか否かを確認する（ステップ121 IWS810）。操作回数カウンタの値が1となっていれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5にスーパーリーチAに対応するパネル画像Aが表示されていれば、パネル画像Aを消去する制御を行う（ステップ121 IWS811）。

【1002】

ステップ121 IWS809～S811の処理が実行されることによって、スーパーリーチB～Dに決定されている場合には、画像表示装置5にパネル画像A～Dが重なった状態で表示が開始された後、プッシュボタン31Bが1回操作されたことにもとづいてパネル画像Aが消去される。

【1003】

操作回数カウンタの値が1でなければ、演出制御用CPU120は、スーパーリーチの種類をスーパーリーチBに決定した場合であるか否かを確認する（ステップ121 IWS812）。スーパーリーチBに決定した場合であれば、そのままステップ121 IWS818に移行する。スーパーリーチBに決定した場合でなければ（すなわち、スーパーリーチC～Dに決定した場合であれば）、演出制御用CPU120は、操作回数カウンタの値が第1所定数（例えば、10）となっているか否かを確認する（ステップ121 IWS813）。操作回数カウンタの値が第1所定数となっていれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5にスーパーリーチBに対応するパネル画像Bが表示されていれば、パネル画像Bを消去する制御を行う（ステップ121 IWS814）。

【1004】

ステップ121 IWS812～S814の処理が実行されることによって、スーパーリーチC～Dに決定されている場合には、画像表示装置5にパネル画像A～Dが重なった状態で表示が開始され、パネル画像Aが消去された後、さらにプッシュボタン31Bが第1所定数（例えば、10回）連打操作されたことにもとづいてパネル画像Bが消去される。

【1005】

操作回数カウンタの値が第1所定数でもなければ、演出制御用CPU120は、スーパーリーチの種類をスーパーリーチCに決定した場合であるか否かを確認する（ステップ121 IWS815）。スーパーリーチCに決定した場合であれば、そのままステップ121 IWS818に移行する。スーパーリーチCに決定した場合でなければ（すなわち、スーパーリーチDに決定した場合であれば）、演出制御用CPU120は、操作回数カウンタの値が第2所定数（例えば、20）となっているか否かを確認する（ステップ121 IWS816）。操作回数カウンタの値が第2所定数となっていれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5にスーパーリーチCに対応するパネル画像Cが表示されていれば、パネル画像Cを消去する制御を行う（ステップ121 IWS817）。

【1006】

ステップ121 IWS815～S817の処理が実行されることによって、スーパーリーチDに決定されている場合には、画像表示装置5にパネル画像A～Dが重なった状態で表示が開始され、パネル画像Aおよびパネル画像Bが消去された後、さらにプッシュボタン31Bが第2所定数（例えば、20回）連打操作されたことにもとづいてパネル画像Cが消去される。

【1007】

次いで、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ中の操作有効期間を終了したか否かを確認する（ステップ121 IWS818）。なお、操作有効期間を終了したか否かは、例えば、可変表示開始設定処理のステップ121 IWS619でセットされた変動時間タイマの値を確認することにより判定できる。操作有効期間を終了していなければ、そのままステップ121 IWS826に移行する。操作有効期間を終了していれば、演出制御用CPU120は、操作回数カウンタの値が1以上であるか否かを確認する（ステップ121 IWS819）。操作回数カウンタの値が1以上でなければ（操作回数カウンタの値が0であれば（すなわち、スーパーリーチ中の操作有効期間内にプッシュボタン31Bを1回も操作していなければ））、そのままステップ121 IWS824に移行する。

【1008】

操作回数カウンタの値が1以上であれば（すなわち、スーパーリーチ中の操作有効期間内にプッシュボタン31Bを少なくとも1回でも操作していれば）、演出制御用CPU120は、スーパーリーチの種類としてスーパーリーチCと決定した場合であるか否かを確認する（ステップ121 IWS820）。スーパーリーチCと決定した場合であれば、演

出制御用CPU120は、画像表示装置5に依然としてパネル画像Bが表示されていれば、強制的にパネル画像Bを消去する制御を行う（ステップ121 IWS821）。なお、ステップ121 IWS819でYと判定したことは、プッシュボタン31Bを少なくとも1回は操作したのであるから、この段階において少なくともパネル画像Aは消去されている筈である。

【1009】

スーパーリーチCと決定した場合でなければ、演出制御用CPU120は、スーパーリーチの種類としてスーパーリーチDと決定した場合であるか否かを確認する（ステップ121 IWS822）。スーパーリーチDと決定した場合であれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に依然としてパネル画像Bやパネル画像Cが表示されていれば、強制的にパネル画像Bやパネル画像Cを消去する制御を行う（ステップ121 IWS823）。なお、ステップ121 IWS819でYと判定したことは、プッシュボタン31Bを少なくとも1回は操作したのであるから、この段階において少なくともパネル画像Aは消去されている筈である。

10

【1010】

一方、スーパーリーチDと決定した場合でもなければ（すなわち、スーパーリーチAまたはスーパーリーチBと決定した場合であれば）、そのままステップ121 IWS824に移行する。

【1011】

ステップ121 IWS819～S823の処理が実行されることによって、本例では、スーパーリーチCやスーパーリーチDに決定されている場合に、遊技者がプッシュボタン31Bを第1所定数や第2所定数まで操作せず、パネル画像Bやパネル画像Cが依然として表示されている場合には、強制的にパネル画像Cやパネル画像Dが先頭に表示されている状態とされる。例えば、スーパーリーチCと決定されている場合であれば強制的にパネル画像Cが先頭に表示されている状態とされ、スーパーリーチDと決定されている場合であれば強制的にパネル画像Dが先頭に表示されている状態とされる。一方、スーパーリーチB～Dと決定されている場合に、遊技者がプッシュボタン31Bを1回も操作しなかった場合には（この場合、パネル画像Aが依然として先頭に表示されている状態である）、パネル画像Aが先頭に表示されている状態のまま変化させない。

20

【1012】

次いで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において先頭に表示されているパネル画像に対応するスーパーリーチに応じたプロセステーブルに切り替える（ステップ121 IWS824）。例えば、パネル画像Aが先頭に表示されている場合にはスーパーリーチAに応じたプロセスデータに切り替え、パネル画像Bが先頭に表示されている場合にはスーパーリーチBに応じたプロセスデータに切り替え、パネル画像Cが先頭に表示されている場合にはスーパーリーチCに応じたプロセスデータに切り替え、パネル画像Dが先頭に表示されている場合にはスーパーリーチDに応じたプロセスデータに切り替える。そして、演出制御用CPU120は、プロセスタイマを再スタートさせる（ステップ121 IWS825）。

30

【1013】

その後、ステップ121 IWS824で切り替えられたプロセスデータに従って次回以降のタイマ割込のタイミングでステップ121 IWS805の処理が実行されることによって、スーパーリーチA～Dに発展する演出が実行される。

40

【1014】

なお、操作回数カウンタの値は、例えば、その後、スーパーリーチを終了するや変動表示を終了するときに、0クリアするように構成すればよい。

【1015】

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121 IWS826）、演出プロセスフラグの値を“3”に更新し（ステップ121 IWS827）、可変表示中演出処理を終了する。

50

【1016】

(大当中演出決定処理)

図11-33は、大当中演出決定処理の一例を示すフローチャートである。大当中演出決定処理は、大当中開放前処理(ステップS114)内において実行される。大当中演出決定処理において、演出制御用CPU120は、設定値コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ121 IWS901)。設定値コマンド受信フラグがセットされていれば(すなわち、設定値コマンドを正常に受信した場合には)、演出制御用CPU120は、RAM122の設定値格納領域に格納されている設定値にもとづいて、大当中示唆演出の実行の有無、実行する場合の演出態様を決定する(ステップ121 IWS902)。そして、ステップ121 IWS907に移行する。

10

【1017】

ステップS121 IWS902では、遊技開始時点から変動表示が特定回(本例では100回)実行されるまでの期間(以下、特定期間ともいう)である場合には、図11-34(A)に示す第1大当中示唆演出決定テーブルを選択し、特定期間中ではない場合には、図11-34(B)に示す第2大当中示唆演出決定テーブルを選択する。そして、選択した大当中示唆演出決定テーブルと、設定値にもとづいて、大当中示唆演出の実行の有無、実行する場合の演出態様を決定する。なお、ここでの「遊技開始時点」とは、電源投入後、最初の変動表示が開始された時点を示しているが、これに限らず、例えば、前回の連荘の終了後、最初の変動表示が開始された時点であってもよいし、客待ちデモ演出の終了後、最初の変動表示が開始された時点であってもよい。また、この特徴部121 IWでは、電源投入時に設定変更が行われたか否かに関わらず、遊技開始時点から変動表示が特定回(本例では100回)実行されるまでの期間を特定期間としているが、電源投入時に設定変更が行われた場合の、遊技開始時点から変動表示が特定回(本例では100回)実行されるまでの期間を特定期間とするようにしてもよい。また、例えば、特定期間を複数の期間に区分し、第1特定期間(遊技開始時点から変動表示が50回実行されるまでの期間)と、第2特定期間(遊技開始後、51回目の変動表示から100回目の変動表示が実行されるまでの期間)とで、大当中示唆演出の有無や演出態様の決定割合が異なる大当中示唆演出決定テーブルを用いるようにしてもよい。

20

【1018】

図11-34(A)、(B)に示す第1、第2大当中示唆演出決定テーブルは、いずれも設定値「1」<「2」<「3」の順に、大当中示唆演出が実行される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。このような構成により、大当中示唆演出が実行されることで、有利な設定値に設定されていることが示唆されることになる。

30

【1019】

また、第2演出態様および第3演出態様については、設定値「1」<「2」<「3」の順に実行される割合が高く、特定期間と非特定期間とで設定値間の実行割合の差が大きくなるように判定値が割り当てられている。すなわち、特定期間においては、非特定期間よりも、信頼度が高い大当中示唆演出が実行されるように構成されている。このような構成により、特定期間に遊技を行う動機を与えることができ、興趣を高めることができる。なお、本特徴部121 IWの構成に限らず、大当中示唆演出(またはそのうちの特定の演出態様)は、特定期間にのみ実行され、非特定期間には実行されないようにしてもよい。

40

【1020】

また、図11-34(A)、(B)に示すように、設定値「3」である場合にのみ第4演出態様に決定される場合がある。そのため、第4演出態様により大当中示唆演出が実行されることで、設定値「3」であることが確定することになる。

【1021】

本特徴部121 IWでは、大当中示唆演出が第3演出態様により実行されると、例えば、図11-35(A1)に示すように、画像表示装置5において、大当たりとなる飾り図柄が停止表示された後に、図11-35(B1)に示すように、セリフC画像(「高設定

50

！？」) 1 2 1 I W 1 0 2が表示される。

【1 0 2 2】

また、大当中示唆演出が第4演出態様により実行されると、例えば、図1 1－3 5 (A 1)に示すように、画像表示装置5において、大当たりとなる飾り図柄が停止表示された後に、図1 1－3 6 (C 1)に示すように、セリフD画像(「高設定確定」) 1 2 1 I W 1 0 5が表示される。

【1 0 2 3】

設定値コマンド受信フラグがセットされていなければ(すなわち、設定変更処理が実行されたが、コマンドの取りこぼしやデータ化けなどの理由により設定値コマンドを正常に受信できなかった場合には)、演出制御用CPU 1 2 0は、現在の演出モードが演出モードAであるか否かを確認する(ステップ1 2 1 I W S 9 0 3)。なお、演出モードAであるか否かは、例えば、演出モードAフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。演出モードAであれば、演出制御用CPU 1 2 0は、設定値「1」であるものとして、選択した大当中示唆演出決定テーブルを用いて、大当中示唆演出の実行の有無および演出態様を決定する(ステップ1 2 1 I W S 9 0 4)。そして、ステップ1 2 1 I W S 9 0 7に移行する。

【1 0 2 4】

ステップ1 2 1 I W S 9 0 3～S 9 0 4の処理が実行されることによって、本特徴部1 2 1 I Wでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードAである場合には、最も不利な設定である設定値「1」であるものとして大当中示唆演出の実行の有無および演出態様が決定される。図1 1－3 4 (A)、(B)に示すように、設定値「1」に対しては、第2演出態様や第3演出態様と決定される割合が最も低く、第4演出態様と決定される場合はない。そのように構成することによって、不利な設定値が設定されているにも関わらず第2演出態様や第3演出態様、第3演出態様により大当中示唆演出が実行されて遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

【1 0 2 5】

演出モードAでなければ、演出制御用CPU 1 2 0は、現在の演出モードが演出モードCであるか否かを確認する(ステップ1 2 1 I W S 9 0 5)。なお、演出モードCであるか否かは、例えば、演出モードCフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。演出モードCであれば、演出制御用CPU 1 2 0は、演出モードC用の大当中示唆演出決定テーブルを用いて、大当中示唆演出の実行の有無および演出態様を決定する(ステップ1 2 1 I W S 9 0 6)。そして、ステップ1 2 1 I W S 9 0 7に移行する。

【1 0 2 6】

図1 1－3 4 (C)は、演出モードC用の大当中示唆演出決定テーブルの一例を示す説明図である。図1 1－3 4 (C)に示すように、演出モードC用の大当中示唆演出決定テーブルでは、大当中示唆演出を実行すると決定する割合自体が低く、設定値「2」や「3」の場合と比較して、第2演出態様や第3演出態様と決定される割合が低く、第4演出態様と決定される場合もない。

【1 0 2 7】

ステップ1 2 1 I W S 9 0 5～S 9 0 6の処理が実行されることによって、本特徴部1 2 1 I Wでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードCである場合には、不利な設定値が設定されているにも関わらず第2演出態様や第3演出態様、第3演出態様により大当中示唆演出が実行されて遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

【1 0 2 8】

一方、演出モードCでもなかった場合(すなわち、現在の演出モードが演出モードBであった場合)には、演出制御用CPU 1 2 0は、そのままステップ1 2 1 I W S 9 0 7に移行する。すなわち、演出モードBである場合には、大当中示唆演出を実行しないよう

に制限する。

【1029】

ステップ121 IWS905の処理が実行されることによって、本特徴部121 IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードBである場合には、大当中示唆演出を実行しないことにより、不利な設定値が設定されているにも関わらず大当中示唆演出が実行されて遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

【1030】

なお、演出モードBで設定値コマンドを正常に受信できていなかった場合であっても、低い割合で大当中示唆演出を実行可能に構成してもよい。この場合、例えば、図11-34(A)，(B)に示す大当中示唆演出決定テーブルの設定値「1」よりもさらに全体的に大当中示唆演出の実行割合を低く設定したテーブルを用いて、大当中示唆演出の有無や種類を決定するように構成してもよい。

【1031】

なお、図11-34(A)，(B)に示す例に限られず、複数の演出態様のうちの特定の演出態様（例えば、第3演出態様）のみ、設定値に応じて、実行される割合が異なるようにしてもよい。

【1032】

また、図11-34(A)に示す例では、特定期間到大当りとなったときには、必ず大当中示唆演出が実行されるように構成されているが、低い割合で実行されない場合があるようにしてもよい。この場合には、設定値に応じて実行されない割合を異ならせるようにしてもよい。また、図11-34(B)に示す例では、設定値に関わらず、大当中示唆演出が実行されない割合は同じとなるように構成されているが、設定値に応じて実行されない割合を異ならせるようにしてもよい。

【1033】

また、本特徴部121 IWでは、特定期間到大当りとなったときに、設定示唆演出として大当中示唆演出が実行されるように構成されているが、このような構成に加えて、または代えて、特定期間に所定条件が成立したことにともづいて、設定示唆演出（例えば、所定条件が成立したときに、設定値を示唆するセリフ画像が表示される）が実行されるようにしてもよい。この場合、所定条件は、例えば、リーチ演出や擬似連演出の実行回数が所定回数に達したことや、特定のスーパーリーチ演出や予告演出が実行されたこと等により成立するようにしてもよい。

【1034】

本特徴部121 IWでは、設定値に応じて異なる割合で大当中示唆演出を実行可能であるが、これは、設定値に応じて大当中示唆演出（第1演出態様、第2演出態様、第3演出態様および第4演出態様を含む）の実行割合が異なること、設定値に応じて第1演出態様、第2演出態様、第3演出態様および第4演出態様の実行比率が異なること、設定値に応じて特定の演出態様（例えば、第3演出態様）のみ実行割合が異なることを含む概念である。

【1035】

次いで、演出制御用CPU120は、役物演出の実行の有無を決定する（ステップ121 IWS907）。

【1036】

ここでは、例えば、図11-35(A1)に示すように、画像表示装置5の上方に、可動部材121 IW101が設けられているものとする。このような構成において、役物演出が実行されると、図11-35(B2)に示すように、可動部材121 IW101が画像表示装置5の前面に移動する制御が行われる。

【1037】

図11-35(A1)，(B2)に示すように、役物演出が実行されると、可動部材121 IW101が画像表示装置5の前面に移動するため、画像表示装置5において大当り

10

20

30

40

50

中示唆演出によりセリフ画像が表示される位置が視認しづらくなる。本特徴部 1 2 1 I W では、大当り中示唆演出と役物演出とは、大当り遊技におけるファンファーレ期間のうちの異なるタイミングで実行されるため、実際に画像表示装置 5 の前面に移動した可動部材 1 2 1 I W 1 0 1 が、大当り中示唆演出により表示されているセリフ画像を覆い隠すことはない。しかし、ファンファーレ期間中に、役物演出により可動部材 1 2 1 I W 1 0 1 が動作すると、可動部材 1 2 1 I W 1 0 1 に遊技者の注意が向いて、大当り中示唆演出により表示されているセリフ画像を見落としてしまうおそれがある。そこで、ステップ 1 2 1 I W S 9 0 7 では、図 1 1 - 3 4 (D) に示す役物演出決定テーブルを用いることによって、大当り中示唆演出が実行されるときには、役物演出が実行されないように構成されている。このような構成により、大当り中示唆演出が認識しづらくなって興趣を低下させてしまうことを防止することができる。また、このような構成により、大当り中示唆演出と役物演出とが同じタイミングで実行されるものであっても、大当り中示唆演出が認識しづらくなることを防止することができる。

10

【1 0 3 8】

なお、大当り中示唆演出の実行が決定されているときには、大当り中示唆演出と役物演出とのいずれかの実行タイミングを変えて（例えば、役物演出をファンファーレ期間に行い、大当り中示唆演出をエンディング期間に行う）、大当り中示唆演出が認識しづらくなることを防止するようにしてもよい。また、大当り中示唆演出の実行が決定されているときには、可動部材 1 2 1 I W 1 0 1 の動作態様を変化させて（例えば、大当り中示唆演出によるセリフ画像と重なる位置で停止しないように制御して）、または大当り中示唆演出によるセリフ画像の表示位置を変更して、大当り中示唆演出が認識しづらくなることを防止するようにしてもよい。また、大当り中示唆演出の実行が決定されている場合には、役物演出の実行割合を低下させることにより、役物演出の実行を制限するようにしてもよい。また、特定期間のみ、役物演出の実行を制限するようにしてもよい。また、図 1 1 - 3 4 (D) に示す例に限らず、大当り中示唆演出が実行されるときにも、低い割合で役物演出が実行されることがあるようにしてもよい。

20

【1 0 3 9】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、役物演出を実行しない場合には（ステップ 1 2 1 I W S 9 0 8 の N）、導光板演出の有無を決定する（ステップ 1 2 1 I W S 9 0 9）。

【1 0 4 0】

ここでは、画像表示装置 5 の前面に、光を透過可能な透光性を有する導光板 1 2 1 I W 1 0 3 と、導光板の端面から光を入射可能に設けられた発光体とが設けられ、導光板 1 2 1 I W 1 0 3 は、発光体によって導光板 1 2 1 I W 1 0 3 の端面から導光板 1 2 1 I W 1 0 3 の内部に入射された光を反射して遊技機の前面に出射させる反射部が設けられているものとする。そして、発光体を発光させることにより導光板 1 2 1 I W 1 0 3 に設けられた反射部から遊技機の前面に光を出射させる導光板演出を実行可能である。このような構成において、導光板演出が実行されると、図 1 1 - 3 5 (B 3) に示すように、導光板 1 2 1 I W 1 0 3 に設けられた反射部から遊技機の前面に光が出射され、「大当り」の文字が現れる。また、導光板演出の実行中は、画像表示装置 5 に表示されている画像を視認しづらくなる。

40

【1 0 4 1】

ステップ 1 2 1 I W S 9 0 9 では、図 1 1 - 3 4 (E) に示す導光板演出決定テーブルを用いることによって、大当り中示唆演出の有無、実行される場合の演出態様に応じて、異なる割合により導光板演出が実行される。具体的には、第 1 演出態様の大当り中示唆演出が実行されるときに、導光板演出が実行される割合が高く、第 2 演出態様、第 3 演出態様および第 4 演出態様の大当り中示唆演出が実行されるときに、導光板演出が実行される割合が低くなるように構成されている。すなわち、有利な設定値であることが示唆されない演出態様の大当り中示唆演出が実行されるときには、導光板演出が実行される割合が高く、大当り中示唆演出が視認しづらくするように構成されている。例えば、図 1 1 - 3 5 (B 4) に示すように、第 1 演出態様の大当り中示唆演出によりセリフ A 画像（「設定は

50

・・・」) 1 2 1 I W 1 0 4 が表示されているときに、導光板演出が実行されると、セリフ A 画像が視認しづらくなる。このような構成により、遊技者にとって望ましくない演出態様の大当中示唆演出により、却って遊技興趣を低下させてしまうことを抑えることができる。なお、第 2 演出態様、第 3 演出態様および第 4 演出態様の大当中示唆演出が実行されるときには、大当中示唆演出と導光板演出とのいずれかの実行タイミングを変更する（例えば、導光板演出をファンファーレ期間に行い、大当中示唆演出をエンディング期間に行う）ようにしてもよい。

【1042】

（小当り終了演出処理）

図 11-37 は、図 7 に示された演出制御プロセス処理における小当り終了演出処理（ステップ S 175）を示すフローチャートである。小当り終了演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、演出期間計測タイマを 1 減算する（ステップ 121 I W S 1001）。そして、減算後の演出期間計測タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップ 121 I W S 1002）。なお、演出期間計測タイマは、例えば、小当中演出処理（ステップ S 174 参照）において、小当り終了指定コマンドの受信を確認したことにもとづいてセットされる。

10

【1043】

演出期間計測タイマがタイムアウトしていなければ（ステップ 121 I W S 1002 の N）、演出制御用 CPU 120 は、プロセスタイマの値を 1 減算する（ステップ 121 I W S 1003）。また、演出制御用 CPU 120 は、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）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遊技効果ランプ 9、および演出用部品としてのスピーカ 8 L, 8 R）の制御を実行する（ステップ 121 I W S 1004）。

20

【1044】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、プロセスタイマがタイムアウトしていない場合には（ステップ 121 I W S 1005 の N）、処理を終了する。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ 121 I W S 1005 の Y）、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 121 I W S 1006）。また、演出制御用 CPU 120 は、プロセスタイマをスタートさせる（ステップ 121 I W S 1007）。

30

【1045】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、小当り遊技終了後に演出ステージを変更するか否かおよび変更後の演出ステージの種類を決定するためのテーブルとして、小当り種別に応じた演出ステージ決定テーブルを選択する（ステップ 121 I W S 1008）。次いで、演出制御用 CPU 120 は、選択した演出ステージ決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、小当り遊技終了後に演出ステージを変更するか否かおよび変更後の演出ステージの種類を決定する（ステップ 121 I W S 1009）。

【1046】

図 11-38 は、演出ステージ決定テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図 11-38 (A) は、小当り種別 A である場合に選択される演出ステージ決定テーブルの具体例を示している。また、図 11-38 (B) は、小当り種別 B である場合に選択される演出ステージ決定テーブルの具体例を示している。また、図 11-38 (C) は、小当り種別 C である場合に選択される演出ステージ決定テーブルの具体例を示している。

40

【1047】

図 11-38 に示すように、演出ステージ決定テーブルには、演出ステージ変更なし、演出ステージ A に変更、演出ステージ B に変更、および演出ステージ C に変更に対して、それぞれ判定値が割り振られている。演出ステージが変更される場合、図 11-38 に示すように、設定値「1」である場合には演出ステージ A に変更される割合が高い。従って、本例では、小当り遊技の終了後に演出ステージ A に変更された場合には設定値「1」であることが示唆されることになる。また、演出ステージが変更される場合、図 11-38

50

に示すように、設定値「2」である場合には演出ステージBに変更される割合が高い。従って、本例では、小当り遊技の終了後に演出ステージBに変更された場合には設定値「2」であることが示唆されることになる。また、演出ステージが変更される場合、図11-38に示すように、設定値「3」である場合にのみ演出ステージCに変更される場合がある。従って、本例では、小当り遊技の終了後に演出ステージCに変更された場合には設定値「3」であることが示唆されることになる。

【1048】

また、図11-38(C)に示すように、本例では、小当り種別Cである場合には、設定値「1」である場合には演出ステージAを50%と高い割合で選択し、設定値「2」である場合には演出ステージBを60%と高い割合で選択し、設定値「3」である場合には演出ステージCを50%と高い割合で選択するようになっている。従って、本例では、小当り種別Cにもとづく小当り遊技の終了後に変更された演出ステージによる設定値の示唆が最も信頼度が高くなっている。一方で、本例では、小当り種別Aである場合には、設定値「1」である場合に演出ステージAを選択する割合は30%しかなく、設定値「2」である場合に演出ステージBを選択する割合は40%しかなく、設定値「3」である場合に演出ステージCを選択する割合は30%しかない。従って、本例では、小当り種別Aにもとづく小当り遊技の終了後に変更された演出ステージによる設定値の示唆が最も信頼度が低くなっている。

【1049】

また、本例では、図11-38に示すように、小当り遊技の終了後に必ずしも演出ステージを変更するとはかぎらず、演出ステージ変更なしに決定する場合もあるのであるが、設定値「1」～「3」のいずれであるかに応じて、演出ステージ変更なしに決定される割合が異なっている（言い換えれば、演出ステージを変更する割合も異なっている）。

【1050】

また、本例では、図11-38に示すように、設定値「3」であることが確定する演出ステージCが設けられており、設定値に応じて特定の演出ステージ（本例では、演出ステージC）に変更される割合が異なっている。なお、そのような態様にかぎらず、例えば、設定値「1」や「2」である場合であっても、低い割合で演出ステージCに変更される場合があるように構成してもよい。

【1051】

また、本例では、図11-38に示すように、演出制御用CPU120による抽選処理により、演出ステージの変更の有無や変更後の演出ステージの種類の決定割合を異ならせ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、遊技機を設定値「1」～「3」のいずれであるかに応じて小当り確率が異なるように構成する場合に、設定値によって小当り確率が異なることによって結果として演出ステージの変更の有無や変更後の演出ステージの種類の決定割合を異ならせるように構成してもよい。また、例えば、小当り種別ごとの演出ステージの変更の有無や変更後の演出ステージの種類の決定割合は同じとなるように構成し、設定値「1」～「3」のいずれであるかに応じて異なる割合により小当り種別を決定することによって、演出ステージの変更の有無や変更後の演出ステージの種類の決定割合を異ならせるように構成してもよい。

【1052】

演出ステージを変更することに決定した場合には（ステップ121 IWS1010）のY）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に表示されている背景画像を、変更後の演出ステージに応じた背景画像に変更する制御を行う（ステップ121 IWS1011）。

【1053】

なお、本特徴部121 IWでは、小当りが発生して演出ステージが変更されると、次の小当りが発生するまで複数の変動表示にわたって変更後の演出ステージに応じた背景画像が表示されるものとする。

【1054】

なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、演出ステージを変更した後、所定回数（例えば、10回）の変動表示を終了すると、通常の演出ステージに戻り通常の背景画像に戻るよう構成してもよい。また、例えば、小当たりが発生するごとに演出ステージを変更可能に構成してもよいし、一度演出ステージを変更した後は小当たりが発生しても重ねて演出ステージの変更を行わないよう構成してもよい。

【1055】

また、本例では、小当たり遊技の終了後に演出ステージが変更されると、複数回の変動表示にわたって変更後の演出ステージに応じた背景画像が表示される場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、必ずしも複数回の変動表示にわたって実行する必要はなく、小当たり遊技の終了後に設定値を示唆するような演出を1回のみ実行する（設定値を示唆する単発の演出を実行する）ように構成してもよい。

10

【1056】

演出期間計測タイマがタイムアウトしていれば（ステップ121 IWS1002のY）、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値を“0”に更新し（ステップ121 IWS1012）、小当たり終了演出処理を終了する。

【1057】

次に、本特徴部121 IWにおける演出例について説明する。まず、小当たり遊技の終了後に演出ステージを変更する場合の演出態様について説明する。図11-39および図11-40は、小当たり遊技の終了後に演出ステージを変更する場合の演出態様の一例を示す説明図である。なお、図11-39および図11-40において、（A）（B）（C）の順に演出態様が推移するものとする。

20

【1058】

まず、図11-39に示す例では、設定値「1」に設定されているものとする。図11-39（A）に示すように、左中右の飾り図柄の変動表示が実行され、図11-39（B）に示すように、飾り図柄の停止図柄として小当たり種別Bの小当たり図柄（本例では、「357」の図柄の組み合わせ）が確定表示され、小当たり遊技が実行されたものとする。そして、設定値「1」であることを示唆する演出ステージAに変更することに決定されたものとし、図11-39（C）に示すように、画像表示装置5において演出ステージAに応じた背景画像に変更されたものとする。図11-39（C）に示す例では、演出ステージAに応じた背景画像として、海中において魚121 IW106の群れが泳いでいるような画像に変更される場合が示されている。

30

【1059】

また、図11-40に示す例では、設定値「3」に設定されているものとする。図11-40（A）に示すように、左中右の飾り図柄の変動表示が実行され、図11-40（B）に示すように、飾り図柄の停止図柄として小当たり種別Cの小当たり図柄（本例では、「579」の図柄の組み合わせ）が確定表示され、小当たり遊技が実行されたものとする。そして、設定値「3」であることを示唆する演出ステージCに変更することに決定されたものとし、図11-40（C）に示すように、画像表示装置5において演出ステージCに応じた背景画像に変更されたものとする。図11-40（C）に示す例では、演出ステージCに応じた背景画像として、宇宙空間においてロケット121 IW107が月121 IW108に向かって飛んでいくような画像に変更される場合が示されている。

40

【1060】

なお、図11-39および図11-40に示す演出態様は一例であり、例えば、小当たり種別Aとなる場合には、図11-39（B）および図11-40（B）において小当たり種別Aの小当たり図柄（例えば、「135」の図柄の組み合わせ）が確定表示されるようにすればよい。また、例えば、演出ステージBに変更される場合には、図11-39（C）および図11-40（C）において演出ステージBに応じた背景画像（例えば、空中において鳥の群れが飛んでいるような画像）に変更されるようにすればよい。

【1061】

また、図11-39に示す例では、演出ステージAに変更される場合を示しているが、

50

本例では、設定値「1」である場合であっても低い割合で演出ステージBに変更される場合がある（図11-38参照）。また、図11-40に示す例では、演出ステージCに変更される場合を示しているが、本例では、設定値「3」である場合であっても低い割合で演出ステージAや演出ステージBに変更される場合がある（図11-38参照）。

【1062】

なお、小当り遊技の終了後に演出ステージを変更する場合の演出態様は、図11-39や図11-40で示したものにきぎられない。例えば、小当り遊技の終了時にバトル演出を実行し、味方のキャラクタがバトルに勝利すると演出ステージを変更して背景画像が切り替わることにより設定値が示唆され、味方のキャラクタがバトルに敗北すると演出ステージが変更されず背景画像も変更されないように構成してもよい。そのように様々な演出態様が考えられる。

10

【1063】

また、本例では、小当り遊技の終了後に演出ステージを変更することによって設定値を示唆する場合を示したが、小当りと関連させて設定値を示唆する方法は、本例で示したものにきぎられない。例えば、小当り遊技の期間がある程度確保されている場合に、小当り遊技中に設定値に対応付けられた所定のキャラクタなどを登場させることによって、設定値を示唆するように構成してもよい。また、例えば、小当り図柄の組み合わせ（飾り図柄の組み合わせ）が複数設けられている場合に、小当り図柄と設定値が対応付けられているように構成し、いずれの小当り図柄が停止表示されるかによって設定値が示唆されるように構成してもよい。また、例えば、突然確変大当りや小当り後にいわゆる確変潜伏状態に移行可能に構成する場合に、小当り後の確変潜伏期間が長いかに短いかによって設定値を示唆可能に構成したり、確変潜伏期間中に設定値を示唆する演出を実行するように構成したりしてもよい。

20

【1064】

また、本例では、小当り遊技の終了を契機として所定条件が成立したものとして演出ステージを変更する場合を示したが、そのような態様にきぎられない。例えば、乱数にもとづく抽選処理を行い、抽選に当選したことにもとづいて所定条件が成立したものとして演出ステージを変更するように構成してもよい。また、例えば、変動表示の実行回数が所定回数に達したことにもとづいて所定条件が成立したものとして演出ステージを変更するように構成してもよい。

30

【1065】

次に、先読みゾーン演出の演出態様について説明する。図11-41および図11-42は、先読みゾーン演出の演出態様を説明するための説明図である。なお、図11-41および図11-42において、（A）（B）（C）・・・の順に演出態様が推移するものとする。

【1066】

図11-41（A）に示すように、飾り図柄の変動表示中に新たに第1始動入賞口への始動入賞が発生し、第1保留記憶表示部121IW109において第1保留表示が4つ溜まった状態となったものとする。そして、新たに第1始動入賞口への始動入賞が発生したことにもとづいて先読みゾーン演出の実行を決定したものとする。

40

【1067】

次いで、第1始動入賞口への始動入賞の発生後、1回目の変動表示を実行するときに、図11-41（B）に示すように、初回演出パターンにもとづく先読みゾーン演出を実行する。図11-41（B）に示す例では、画像表示装置5において、キャラクタ121IW110が表示されるとともに、キャラクタ121IW110のセリフとして「ゾーン突入！」の文字表示121IW111が表示される場合が示されている。

【1068】

なお、1回目の変動表示で大当たりとなった場合には、そのまま先読みゾーン演出を終了し、以降の図11-41（C）の演出画面には移行しない（従って、この場合には、先読みゾーン演出が実行されるものの実質的に設定値の示唆が行われない）。

50

【1069】

次いで、第1始動入賞口への始動入賞の発生後、2回目の変動表示を実行するときに、先読みゾーン演出パターンとして先読みゾーン演出パターン1を決定したものとする（図11-28参照）。そして、図11-41（C）に示すように、先読みゾーン演出パターン1にもとづく先読みゾーン演出を実行する。図11-41（C）に示す例では、画像表示装置5において、キャラクタ121IW110が表示されるとともに、キャラクタ121IW110のセリフとして「今当れば、設定「1」？」の文字表示121IW112が表示される場合が示されている。

【1070】

なお、2回目の変動表示で大当たりとなった場合には、そのまま先読みゾーン演出を終了し、以降の図11-41（D）の演出画面には移行しない。この場合、「今当れば、設定「1」？」の文字表示121IW112が表示されているときに大当たりが発生したことにもとづいて、設定値「1」に設定されていることが示唆されることになる。

10

【1071】

次いで、第1始動入賞口への始動入賞の発生後、3回目の変動表示を実行するときに、先読みゾーン演出パターンとして先読みゾーン演出パターン2を決定したものとする（図11-28参照）。そして、図11-41（D）に示すように、先読みゾーン演出パターン2にもとづく先読みゾーン演出を実行する。図11-41（D）に示す例では、画像表示装置5において、キャラクタ121IW110が表示されるとともに、キャラクタ121IW110のセリフとして「今当れば、設定「2」？」の文字表示121IW113が表示される場合が示されている。

20

【1072】

なお、3回目の変動表示で大当たりとなった場合には、そのまま先読みゾーン演出を終了し、以降の図11-41（D）の演出画面には移行しない。この場合、「今当れば、設定「2」？」の文字表示121IW113が表示されているときに大当たりが発生したことにもとづいて、設定値「2」に設定されていることが示唆されることになる。

【1073】

次いで、第1始動入賞口への始動入賞の発生後、4回目の変動表示を実行するときに、先読みゾーン演出パターンとして先読みゾーン演出パターン3を決定したものとする（図11-28参照）。そして、図11-42（E）に示すように、先読みゾーン演出パターン3にもとづく先読みゾーン演出を実行する。図11-42（E）に示す例では、画像表示装置5において、キャラクタ121IW110が表示されるとともに、キャラクタ121IW110のセリフとして「今当れば、設定「3」？」の文字表示121IW114が表示される場合が示されている。

30

【1074】

なお、3回目の変動表示で大当たりとなった場合には、先読みゾーン演出を終了する。この場合、「今当れば、設定「3」？」の文字表示121IW114が表示されているときに大当たりが発生したことにもとづいて、設定値「3」に設定されていることが示唆されることになる。また、本例では、3回目の変動表示で大当たりが発生しなかった場合にも先読みゾーン演出を終了するものとする（従って、この場合には、いわゆるガセの先読みゾーン演出を実行したことになる）。

40

【1075】

なお、図11-41および図11-42に示したのは一例であり、例えば、始動入賞後に2回目の変動表示を実行する場合であっても、図11-41（C）において、低い割合で設定値「2」や「3」を示唆する先読みゾーン演出が実行される場合がある（図11-28参照）。また、例えば、始動入賞後に3回目の変動表示を実行する場合であっても、図11-41（D）において、低い割合で設定値「1」や「3」を示唆する先読みゾーン演出が実行される場合がある（図11-28参照）。また、例えば、始動入賞後に4回目の変動表示を実行する場合であっても、図11-42（E）において、低い割合で設定値「1」や「2」を示唆する先読みゾーン演出が実行される場合がある（図11-28参照

50

）。

【1076】

また、本例では、始動入賞後に1回目の変動表示を実行する場合には、初回演出パターンにもとづいて先読みゾーン演出を実行し、「ゾーン突入！」の文字表示121IW111を表示する場合を示しているが、1回目の変動表示を実行する場合であっても、図11-41(C)～図11-42(E)と同様の態様で設定値「1」～「3」を示唆する演出を実行するように構成してもよい。

【1077】

また、本例では、先読みゾーン演出の実行中に大当たりが発生したことにもとづいて所定条件が成立したものとして設定値が示唆される場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、先読みゾーン演出の実行中に所定のキャラクタが表示されたりランプやLEDが発光したりすることによって所定条件が成立したものとして設定値が示唆されるように構成してもよく、様々な態様が考えられる。

【1078】

また、本例では、複数回の変動表示にわたって先読みゾーン演出を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、1回の変動表示中に実行される演出において設定値を示唆可能に構成してもよい。例えば、1回の変動表示中に画像表示装置5において時間経過に従ってインジケータが移動するゲージ表示などを表示し、インジケータがゲージ表示中のどの地点にある段階で、何らかの演出上の達成条件が成立（例えば、バトルに勝利やミッションクリア）したことにもとづいて、設定値が示唆されるように構成してもよい。

【1079】

また、本例では、図11-41および図11-42に示すように、複数回の変動表示において先読みゾーン演出が実行される場合に、変動表示ごとに「今当れば、設定「1」？」や「今当れば、設定「2」？」などの文字表示を表示することによって、現在の設定値を示唆する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、1回の変動表示中に「今当れば、設定「1」？」や「今当れば、設定「2」？」などの文字表示を順に切り替えて表示していき、変動表示終了時に大当たりが発生したときに最終的に表示されていた文字表示の内容によって現在の設定値が示唆されるように構成してもよい。例えば、「今当れば、設定「2」？」の文字表示が表示されている状態で変動表示が終了して大当たりが発生した場合には設定値「2」であることが示唆され、「今当れば、設定「3」？」の文字表示が表示されている状態で変動表示が終了して大当たりが発生した場合には設定値「3」であることが示唆されるようにしてもよい。また、1回の変動表示中に文字表示を順に切り替えて表示していく場合には、例えば、予告演出の発生のタイミングや、リーチ演出の発展のタイミングで文字表示を切り替えるように構成してもよい。また、例えば、擬似連を伴う変動表示である場合には、再変動を行うタイミングで文字表示を切り替えるように構成してもよい。

【1080】

次に、リーチ中示唆演出の演出態様について説明する。図11-43および図11-44は、リーチ中示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。なお、図11-43および図11-44において、(A)(B)(C)・・・の順に演出態様が推移するものとする。

【1081】

図11-43(A)に示すように、飾り図柄の変動表示を開始するときに、変動パターンでスーパーリーチが指定されていることにもとづいて、スーパーリーチの種類としてスーパーリーチDを実行することに決定し(図11-25参照)、アイコンパターンとしてアイコンパターン5を決定したものとする(図11-26(A)～(D)参照)。

【1082】

次いで、図11-43(B)に示すように、左および右の飾り図柄が同じ図柄(本例では、図柄「7」)で停止表示し、ノーマルリーチが発生する。次いで、スーパーリーチの

開始タイミングとなると、図 11-43 (C) に示すように、画像表示装置 5 において、スーパーリーチ A に対応するパネル画像 A 1 2 1 I W 1 1 5 を先頭に、スーパーリーチ B に対応するパネル画像 B 1 2 1 I W 1 1 6、スーパーリーチ C に対応するパネル画像 C 1 2 1 I W 1 1 7、およびスーパーリーチ D に対応するパネル画像 C 1 2 1 I W 1 1 8 が順に重なった状態で表示される。また、アイコンパターン 5 と決定されていることにもとづいて、パネル画像 B 1 2 1 I W 1 1 6 にはアイコン画像「●」 1 2 1 I W 1 1 9 が表示され、パネル画像 C 1 2 1 I W 1 1 7 にはアイコン画像「▲」 1 2 1 I W 1 2 0 が表示され、パネル画像 D 1 2 1 I W 1 1 8 にはアイコン画像「★」 1 2 1 I W 1 2 1 が表示される。

【1083】

10

次いで、遊技者によるプッシュボタン 3 1 B の操作を 1 回検出すると、図 11-43 (D) に示すように、先頭のパネル画像 A 1 2 1 I W 1 1 5 が消去され、パネル画像 B 1 2 1 I W 1 1 6 が先頭に表示されている状態となる。

【1084】

次いで、遊技者がプッシュボタン 3 1 B を連打し、連打回数が第 1 所定数（例えば、10 回）に達すると、図 11-44 (E) に示すように、先頭のパネル画像 B 1 2 1 I W 1 1 6 が消去され、パネル画像 C 1 2 1 I W 1 1 7 が先頭に表示されている状態となる。

【1085】

次いで、遊技者がプッシュボタン 3 1 B を連打し、連打回数が第 2 所定数（例えば、20 回）に達すると、図 11-44 (F) に示すように、先頭のパネル画像 C 1 2 1 I W 1 1 7 が消去され、パネル画像 D 1 2 1 I W 1 1 8 のみが表示されている状態となる。

20

【1086】

その後、スーパーリーチの発展タイミングとなると、図 11-44 (G) に示すように、最後に残ったパネル画像 D 1 2 1 I W 1 1 8 が画像表示装置 5 の表示画面全体に拡大する態様の表示がなされ、図 11-44 (H) に示すように、スーパーリーチ D に発展する態様の演出が実行される。

【1087】

図 11-43 および図 11-44 に示す例では、最終的に先頭に表示されている状態となったパネル画像 D 1 2 1 I W 1 1 8 にアイコン画像「★」 1 2 1 I W 1 2 1 が表示されていることによって、現在の設定値が「3」である可能性が高いことが示唆される。

30

【1088】

なお、図 11-43 および図 11-44 に示す例では、スーパーリーチ D の実行が決定されている場合を示したが、例えば、スーパーリーチ A の実行が決定されている場合には、プッシュボタン 3 1 B を操作しても図 11-43 (C) に示すパネル画像 A 1 2 1 I W 1 1 5 が先頭に表示されている状態のまま変化せず、スーパーリーチの発展タイミングとなると、パネル画像 A 1 2 1 I W 1 1 5 が画像表示装置 5 の表示画面全体に拡大する態様の表示がなされ、スーパーリーチ A に発展する態様の演出が実行される。また、例えば、スーパーリーチ B の実行が決定されている場合には、プッシュボタン 3 1 B を操作しても図 11-43 (D) に示すパネル画像 B 1 2 1 I W 1 1 6 が先頭に表示されている状態までしか変化せず、スーパーリーチの発展タイミングとなると、パネル画像 B 1 2 1 I W 1 1 6 が画像表示装置 5 の表示画面全体に拡大する態様の表示がなされ、スーパーリーチ B に発展する態様の演出が実行される。また、例えば、スーパーリーチ C の実行が決定されている場合には、プッシュボタン 3 1 B を操作しても図 11-44 (E) に示すパネル画像 C 1 2 1 I W 1 1 7 が先頭に表示されている状態までしか変化せず、スーパーリーチの発展タイミングとなると、パネル画像 C 1 2 1 I W 1 1 7 が画像表示装置 5 の表示画面全体に拡大する態様の表示がなされ、スーパーリーチ C に発展する態様の演出が実行される。

40

【1089】

また、例えば、スーパーリーチ D の実行が決定されているにもかかわらず、遊技者がプッシュボタン 3 1 B を全く操作しないか第 2 所定数まで連打せず、図 11-44 (F) に

50

示すようなパネル画像 D 1 2 1 I W 1 1 8 のみが表示されている状態まで変化しない場合も考えられる。その場合には、本例では、プッシュボタン 3 1 B を少なくとも 1 回でも操作していれば、強制的にパネル画像 B 1 2 1 I W 1 1 6 やパネル画像 C 1 2 1 I W 1 1 7 が消去され、パネル画像 D 1 2 1 I W 1 1 8 が先頭に表示されている状態とされ、スーパーリーチ D に発展する。ただし、プッシュボタン 3 1 B が 1 回も操作されておらず、パネル画像 A 1 2 1 I W 1 1 5 が先頭に表示されている状態のままであれば、本例では、パネル画像 A 1 2 1 I W 1 1 5 が先頭に表示されている状態のまま変化せず、スーパーリーチ A に発展する。

【1090】

なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、プッシュボタン 3 1 B を 1 回も操作しなかった場合であっても、強制的にスーパーリーチ D に発展するように構成してもよい。また、スーパーリーチ D の実行が決定されている場合であっても、パネル画像 1 2 1 I W 1 1 8 のみが表示されている状態まで変化しなかった場合には、最終的に先頭に表示されているパネル画像に応じてスーパーリーチ B やスーパーリーチ C に発展するように構成してもよい。

【1091】

また、例えば、遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作しなかった場合には、設定値の示唆とは何ら関係のないスーパーリーチに発展するように構成してもよい。

【1092】

また、図 1 1 - 4 3 および図 1 1 - 4 4 に示す例では、アイコン画像 1 2 1 I W 1 1 9 ~ 1 2 1 が表示されリーチ中示唆演出が実行される場合を示しているが、例えば、アイコンパターン 1 と決定されリーチ中示唆演出が実行されないことに決定されている場合には、図 1 1 - 4 3 (C) ~ 図 1 1 - 4 4 (G) において各パネル画像が表示されるだけでアイコン画像は表示されない。

【1093】

なお、本例では、スーパーリーチ中にリーチ中示唆演出を実行しない場合にはアイコン画像を全く表示しない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、リーチ中示唆演出を実行しない場合には、設定値とは何ら関係のないアイテム画像を各パネル画像に表示することによって、設定値の示唆とは何ら関係がないように構成してもよい。

【1094】

また、本例では、図 1 1 - 4 3 および図 1 1 - 4 4 に示すように、プッシュボタン 3 1 B の操作に応じてパネル画像が 1 つずつ消去されていることによって、スーパーリーチ演出の段階が 1 つずつ上がっていくような態様の演出において設定値を示唆する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、遊技者の操作に応じてメータのレベルを段階的に上昇させるメータ表示を表示する場合に設定値に対応したアイコン画像やテロップ表示を行うことにより、設定値を示唆するように構成してもよい。また、例えば、スーパーリーチなどのリーチ演出自体は段階的に変化せず、遊技者の操作に応じて、設定値に対応したアイコン画像やテロップ表示のみが段階的に変化していくように構成してもよい。また、例えば、必ずしも遊技者の操作を伴う必要はなく、操作に関係なく設定値に対応したアイコン画像やテロップ表示が段階的に変化していくように構成してもよく、様々な演出態様が考えられる。

【1095】

また、例えば、図 1 1 - 4 3 および図 1 1 - 4 4 に示すようなリーチ中示唆演出と変動表示の表示結果とを関連させてもよい。例えば、図 1 1 - 4 3 および図 1 1 - 4 4 に示すようなリーチ中示唆演出を実行した場合に、その変動表示で大当たりが発生した場合には、リーチ中示唆演出で示唆された設定値が確定、またはリーチ中示唆演出で示唆された設定値以上であることが確定するように構成してもよい。

【1096】

また、本例では、図 1 1 - 4 3 (C) ~ 図 1 1 - 4 4 (E) に示すように、先頭に表示

10

20

30

40

50

されているパネル画像以外のパネル画像についてもアイコン画像が視認可能に表示されている場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、先頭に表示されているパネル画像のみアイコン画像が表示されている状態となるように構成してもよい。この場合、例えば、図11-43(C)では、先頭に表示されているのはパネル画像A121IW115であることから、パネル画像B121IW116～パネル画像D121IW118は全てアイコン画像が表示されていない状態で表示を開始し、次いで、図11-43(D)において、パネル画像A121IW115が消去されてパネル画像B121IW116が先頭に表示されている状態となったときに、パネル画像B121IW116にアイコン画像121IW119が表示されるようにし、次いで、図11-44(E)において、パネル画像B121IW116が消去されてパネル画像C121IW117が先頭に表示されている状態となったときに、パネル画像C121IW117にアイコン画像121IW120が表示されるようにし、次いで、図11-44(F)において、パネル画像C121IW117が消去されてパネル画像D121IW118のみが表示されている状態となったときに、パネル画像D121IW118にアイコン画像121IW121が表示されるようにしてもよい。

【1097】

また、本例では、例えば、スーパーリーチDの実行が決定されているにもかかわらず、遊技者が押しボタン31Bを第2所定数まで連打せず、パネル画像D121IW118のみが表示されている状態まで変化しなかった場合には、押しボタン31Bを少なくとも1回でも操作していれば、強制的にパネル画像B121IW116やパネル画像C121IW117が消去され、パネル画像D121IW118が先頭に表示されている状態とされるのであるが、上記のように先頭に表示されているパネル画像のみアイコン画像を表示するように構成した場合には、パネル画像B121IW116やパネル画像C121IW117が先頭に表示されるタイミングがないことから、パネル画像B121IW116やパネル画像C121IW117のアイコン画像の表示は行わないように構成してもよい。また、強制的にパネル画像B121IW116やパネル画像C121IW117が消去される場合であっても、極短い時間（例えば、1秒）だけパネル画像B121IW116やパネル画像C121IW117が順に表示されるようにして、極短い時間（例えば、1秒）だけパネル画像B121IW116やパネル画像C121IW117にアイコン画像が表示されるように構成してもよい。

【1098】

なお、本特徴部121IWでは、役物演出や導光板演出が、大当り中示唆演出を認識しづらくなる態様により実行されるが、例えば、エラーが発生したときに画像表示装置9において表示されるエラー表示も、大当り中示唆演出を認識しづらくなる態様により実行される。すなわち、エラー表示は、大当り中示唆演出（または遊技前示唆演出や遊技中示唆演出）よりも優先して表示される。このような構成により、エラーの発生を適切に報知することができる。また、大当り中示唆演出と同時に実行され得る所定の演出（例えば、ファンファーレ演出のうち特定の演出態様のもの）が設けられ、当該所定の演出が大当り中示唆演出を認識しづらくする態様である場合には、大当り中示唆演出を優先するようにしてもよい。具体的には、当該所定の演出により画像表示装置5に表示される画像が、大当り中示唆演出により表示される画像を認識しづらくする態様である場合には、大当り中示唆演出により表示される画像を優先的に表示するようにしてもよい。このような構成により、大当り中示唆演出を認識しやすくすることができる。

【1099】

また、本特徴部121IWでは、画像表示装置5の表示領域にて飾り図柄を可変表示させているが、表面に飾り図柄を配したドラム状の可動体を駆動させることにより飾り図柄を可変表示させてもよい（つまり、所謂ドラム型の遊技機にも適用してもよい）。あるいは、表面に飾り図柄を配したベルト状の可動体を駆動させることにより飾り図柄を可変表示させてもよい（つまり、所謂ベルトリール型の遊技機にも適用してもよい）。このような、ドラム型またはベルトリール型の遊技機では、設定変更を行った後の初回変動開始時

に、ドラム状またはベルト状の可動体が通常時とは異なる特徴的な動作を行う（または特徴的な動作が発生してしまう）場合がある。そこで、設定変更を行った後の初回変動においては、変動開始時に可動体を視認しづらくする導光板演出を実行する（または実行する割合を高くする）ようにしてもよい。このような構成により、設定変更を行ったことを遊技者に気付かれにくくすることができる。

【1100】

また、本特徴部121IWでは、役物演出や導光板演出が、大当たり中示唆演出の視認性を低下させることができるように構成されているが、このような構成に代えて、または加えて、例えば、役物演出や導光板演出が実行されることにより、初期出目演出や遊技前示唆演出、遊技中示唆演出の視認性を低下させることができるようにしてもよい。また、この場合にも、遊技者にとって望ましくない示唆がなされる場合に、高い割合で視認性を低下させるようにしてもよい。例えば、偶数初期出目が表示される場合や、第1演出態様の遊技前示唆演出が実行される場合、第1演出態様の遊技中示唆演出が実行される場合に、これらの視認性を低下させるように、可動部材が動作する役物演出や、導光板により文字や絵を表示する導光板演出を実行する割合を高くするようにしてもよい。また、役物演出や導光板演出に限らず、所定音を出力する制御や、可動部材やスティックコントローラ31Aを振動させる制御、装飾用LEDといった装飾発光体を所定の態様により発光させる制御を含む演出を行うことにより、遊技者の注意を他に向けて、初期出目演出や遊技前示唆演出、遊技中示唆演出の視認性を低下させる（または気づきにくくする）ようにしてもよい。

【1101】

また、本特徴部121IWの設定示唆演出に加えて、計測結果（電源投入時にセットした計測タイマやリアルタイムクロックを用いた計測結果）にもとづいて実行される一斉演出を、特定の態様により実行することにより、設定を示唆するようにしてもよい。

【1102】

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

【1103】

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

【1104】

以上、特徴部121IWを図面により説明してきたが、具体的な構成は本例で示したものに限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【1105】

（変形例1）

例えば、前記特徴部121IWでは、セキュリティカバー121IW500Aを外枠121IW001aに固定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、セキュリティカバーは遊技機用枠121IW003側に設けてもよい。具体的には、変形例1として図11-45（A）及び図11-45（B）に示すように、短片121IW500Baと長片121IW500Bbとから成るセキュリティカバー121IW500Bを、例えば、基板ケース121IW201に対して、長片121IW500Bbの右端部が設定キー121IW051と設定切替スイッチ121IW052を含む基板ケース121IW201の右側部を被覆する被覆位置と該被覆位置よりも右側の被覆解除位置との間で左右方向にスライド移動可能に設ける。

【1106】

一方、遊技機用枠 1 2 1 I W 0 0 3 を開放した際には、基板ケース 1 2 1 I W 2 0 1 に対してセキュリティカバー 1 2 1 I W 5 0 0 B を右側方にスライド移動させることによって、長片 1 2 1 I W 5 0 0 B b の左部に形成された貫通口 1 2 1 I W 5 0 0 B c を介して設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 2 1 I W 0 5 2 とを操作可能とすればよい。つまり、本変形例 1 においては、遊技機用枠 1 2 1 I W 0 0 3 が閉鎖されているときは、セキュリティカバー 1 2 1 I W 5 0 0 B (長片 1 2 1 I W 5 0 0 B b) が設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 2 1 I W 0 5 2 を被覆した状態で基板ケース 1 2 1 I W 2 0 1 に対する左右方向へのスライド移動が規制されることによってパチンコ遊技機 1 が規制状態に維持される。一方で、遊技機用枠 1 2 1 I W 0 0 3 が開放されているときには、基板ケース 1 2 1 I W 2 0 1 に対してセキュリティカバー 1 2 1 I W 5 0 0 B を右方向にスライド移動させて設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 2 1 I W 0 5 2 を被覆した状態を解除することによって、パチンコ遊技機 1 が規制状態から解除可能 (許容状態に変化させることが可能) な状態とすることができる。

10

【1107】

より詳しくは、図 11-45 (A) 及び図 11-45 (B) に示すように、遊技機用枠 1 2 1 I W 0 0 3 の閉鎖時は、セキュリティカバー 1 2 1 I W 5 0 0 B の基板ケース 1 2 1 I W 2 0 1 からの突出寸法が長さ L 1 である一方で、遊技機用枠 1 2 1 I W 0 0 3 を開放した際には、基板ケース 1 2 1 I W 2 0 1 に対してセキュリティカバー 1 2 1 I W 5 0 0 B をスライド移動させることによってセキュリティカバー 1 2 1 I W 5 0 0 B の基板ケース 1 2 1 I W 2 0 1 からの突出寸法が長さ L 2 に伸長される ($L 2 > L 1$)。

20

【1108】

つまり、図 11-46 (A) に示すように、遊技機用枠 1 2 1 I W 0 0 3 を所定の回動軸を中心に回動して開放した際には、セキュリティカバー 1 2 1 I W 5 0 0 B を基板ケース 1 2 1 I W 2 0 1 からの突出寸法が長さ L 2 となるまで基板ケース 1 2 1 I W 2 0 1 に対してスライド移動させる (パチンコ遊技機 1 を許容状態とする) ことで、遊技場の店員等が設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 2 1 I W 0 5 2 を操作することによってパチンコ遊技機 1 の設定値を変更可能となっている。一方で、該パチンコ遊技機 1 が許容状態である場合は、図 11-46 (B) に示すように、セキュリティカバー 1 2 1 I W 5 0 0 B を基板ケース 1 2 1 I W 2 0 1 からの突出寸法が長さ L 1 となるまで基板ケース 1 2 1 I W 2 0 1 に対してスライド移動させなければ (パチンコ遊技機 1 を規制状態に変化させなければ) セキュリティカバー 1 2 1 I W 5 0 0 B が外枠 1 2 1 I W 0 0 1 a の前端部に当接してしまい、遊技機用枠 1 2 1 I W 0 0 3 を閉鎖することが不可能となっている。

30

【1109】

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

40

【1110】

尚、遊技機用枠 1 2 1 I W 0 0 3 を閉鎖している状態では、短片 1 2 1 I W 5 0 0 B a の前端部が外枠 1 2 1 I W 0 0 1 a と遊技機用枠 1 2 1 I W 0 0 3 との間に配置されることで被覆位置から左右方向への移動が規制されるようになっているが、セキュリティカバー 1 2 1 I W 5 0 0 B により設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 2 1 I W 0 5 2 とを被覆している状態が維持される範囲でセキュリティカバー 1 2 1 I W 5 0 0 B が左右方向に移動されるようになっていてもよい。

【1111】

(変形例 2)

更に、セキュリティカバーを遊技機用枠 1 2 1 I W 0 0 3 側に設ける形態としては、変

50

形例 2 として図 11-47 (A) 及び図 11-47 (B) に示すように、セキュリティカバー 121IW500C の左端部を遊技機用枠 121IW003 の背面側に設けられた上下方向を向く枢軸 121IW500Cd を中心として、設定キー 121IW051 と設定切替スイッチ 121IW052 とを含む基板ケース 121IW201 の右側部を被覆する被覆位置と該被覆位置から回動した被覆解除位置との間で回動可能に枢支されていてもよい。このような場合は、遊技機用枠 121IW003 の閉鎖時には、短片 121IW500Ca の前端部が外枠 121IW001a の右側辺に設けられた係止部 121IW500Cc に係止され、長片 121IW500Cb が設定キー 121IW051 と設定切替スイッチ 121IW052 とを背面側から被覆している状態から背面側への回動が規制されるようにすればよい。

10

【1112】

そして、遊技機用枠 121IW003 を開放した際には、基板ケース 121IW201 に対してセキュリティカバー 121IW500C を枢軸 121IW500Cd 周り（平面視で反時計回り）に回動させることによって設定キー 121IW051 と設定切替スイッチ 121IW052 とを被覆した状態を解除して操作可能とすればよい。つまり、本変形例 2 においては、遊技機用枠 121IW003 が閉鎖されているときは、セキュリティカバー 121IW500C（長片 121IW500Cb）が設定キー 121IW051 と設定切替スイッチ 121IW052 を被覆した状態で回動が規制されることによってパチンコ遊技機 1 が規制状態に維持される。一方で、遊技機用枠 121IW003 が開放されているときには、基板ケース 121IW201 に対してセキュリティカバー 121IW500C を枢軸 121IW500Cd 周り（平面視で反時計回り）に回動させて設定キー 121IW051 と設定切替スイッチ 121IW052 を被覆した状態を解除することによって、パチンコ遊技機 1 が規制状態から解除可能（許容状態に変化させることが可能）な状態とすることができる。

20

【1113】

より詳しくは、図 11-48 (A) に示すように、本変形例 2 におけるセキュリティカバー 121IW500C は、枢軸 121IW500Cd 周りに回動する（パチンコ遊技機 1 を許容状態とする）ことで、遊技場の店員等が設定キー 121IW051 や設定切替スイッチ 121IW052 を操作することによってパチンコ遊技機 1 の設定値を変更可能となっている。一方で、該パチンコ遊技機 1 が許容状態である場合は、図 11-48 (B) に示すように、セキュリティカバー 121IW500C を平面視で時計回り方向に回動して該セキュリティカバー 121IW500C によって設定キー 121IW051 や設定切替スイッチ 121IW052 を被覆しなければ（パチンコ遊技機 1 を規制状態に変化させなければ）、セキュリティカバー 121IW500C が外枠 121IW001a の前端部に当接してしまい、遊技機用枠 121IW003 を閉鎖することが不可能となっている。

30

【1114】

このため、本変形例 2 では、パチンコ遊技機 1 が許容状態のまま遊技機用枠 121IW003 が閉鎖されてしまうことを防止することが可能となっているので、セキュリティカバー 121IW500C による設定キー 121IW051 と設定切替スイッチ 121IW052 との被覆し忘れ、つまり、操作部に対する操作を規制しないまま遊技機用枠 121IW003 を閉鎖してしまうことを防ぐことができ、セキュリティ性を向上できるようになっている。

40

【1115】

（変形例 3）

また、前記特徴部 121IW では、遊技機用枠 121IW003 を開放することによってパチンコ遊技機 1 の設定値を変更可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ガラス扉枠 121IW003a を開放することによってパチンコ遊技機 1 の設定値を変更可能としてもよい。尚、このようにガラス扉枠 121IW003a を開放することによってパチンコ遊技機 1 の設定値を変更可能とする場合は、変形例 3 として図 11-49 (A) ～図 11-49 (C) に示すように、遊技機用枠 121IW003 下部

50

に貫通口 1 2 1 I W 0 0 3 b を形成し、該貫通口 1 2 1 I W 0 0 3 b を介して設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 2 1 I W 0 5 2 を操作可能とすればよい。尚、この場合は、主基板 1 1 における I C 等の実装面がパチンコ遊技機 1 の背面側に向けて配置され、設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 2 1 I W 0 5 2 は主基板 1 1 における前記実装面とは反対側の面に配置される。

【1 1 1 6】

このように貫通口 1 2 1 I W 0 0 3 b を介して設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 2 1 I W 0 5 2 を操作可能とする場合には、貫通口 1 2 1 I W 0 0 3 b を開閉可能な扉体 1 2 1 I W 0 0 3 c を設け、該扉体 1 2 1 I W 0 0 3 c が閉鎖されている状態では設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 2 1 I W 0 5 2 の操作規制されるようにすればよい。尚、図 1 1 - 4 9 (B) 及び図 1 1 - 4 9 (C) に示すように、扉体 1 2 1 I W 0 0 3 c を遊技機用枠 1 2 1 I W 0 0 3 の正面側に設ける場合は、ガラス扉枠 1 2 1 I W 0 0 3 a を閉鎖することによって扉体 1 2 1 I W 0 0 3 c がガラス扉枠 1 2 1 I W 0 0 3 a と遊技機用枠 1 2 1 I W 0 0 3 との間で開閉可能に挟持されることとなるので、ガラス扉枠 1 2 1 I W 0 0 3 a の閉鎖時に設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 2 1 I W 0 5 2 が不正に操作されてしまうことを強力に防ぐことができ、セキュリティ性を向上することができる。

【1 1 1 7】

(変形例 4)

本特徴部 1 2 1 I W では、小当り遊技の終了後に演出ステージを変更し、変更後の演出ステージに応じた背景画像に切り替えることにより設定値を示唆する場合を示したが、小当り遊技の終了後に変動パターンテーブルを切り替え、複数の変動表示にわたって一連の設定値示唆演出を実行することによって設定値を示唆するように構成してもよい。以下、小当り遊技の終了後に変動パターンテーブルを切り替える変形例 4 について説明する。

【1 1 1 8】

変形例 4 では、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 (具体的には、C P U 1 0 3) は、小当り遊技を終了するときに、具体的には、特別図柄プロセス処理における小当り終了処理 (ステップ S 1 2 0) において、小当り遊技の終了後であることを示す小当り後フラグをセットするものとする。

【1 1 1 9】

図 1 1 - 5 0 は、変形例 4 における変動パターン設定処理 (ステップ S 1 1 1) を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、C P U 1 0 3 は、小当り後フラグがセットされているか否かを確認する (ステップ 1 2 1 I W S 1 1 0 1) 。小当り後フラグがセットされていなければ (すなわち、小当り遊技の終了後でなければ) 、C P U 1 0 3 は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、大当りか否かや、小当りか否か、大当り種別、小当り種別に応じた変動パターン判定テーブルを選択する (ステップ 1 2 1 I W S 1 1 0 2) 。そして、ステップ 1 2 1 I W S 1 1 0 7 に移行する。

【1 1 2 0】

小当り後フラグがセットされていれば (すなわち、小当り遊技の終了後であれば) 、C P U 1 0 3 は、小当り遊技の終了後の変動回数をカウントするための小当り後回数カウンタの値を 1 加算する (ステップ 1 2 1 I W S 1 1 0 3) 。また、C P U 1 0 3 は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、小当り後用の変動パターン判定テーブルを選択する (ステップ 1 2 1 I W S 1 1 0 4) 。

【1 1 2 1】

次いで、C P U 1 0 3 は、小当り後回数カウンタの値が所定値 (例えば、3) となっているか否かを確認する (ステップ 1 2 1 I W S 1 1 0 5) 。小当り後回数カウンタの値が所定値となっていなければ、ステップ 1 2 1 I W S 1 1 0 7 に移行する。小当り後回数カウンタの値が所定値となっていれば、C P U 1 0 3 は、小当り後フラグをリセットするとともに、小当り後回数カウンタをリセット (0 クリア) する (ステップ 1 2 1 I W S 1 1 0 6) 。そして、ステップ 1 2 1 I W S 1 1 0 7 に移行する。

【1122】

そして、CPU103は、ステップ121 IWS1102, 1104で選択した変動パターン判定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、変動パターンを決定する（ステップ121 IWS1107）。

【1123】

なお、変形例4では、ステップ121 IWS1103～S1107の処理が実行されることによって、小当り遊技の終了後に所定値分の変動表示（例えば、3回の変動表示）が終了するまで、小当り後専用の変動パターンが決定される。本例では、小当り後専用の変動パターンとして、変動時間が30秒で固定の変動パターンが決定されるものとする。

【1124】

なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、小当り遊技の終了後の所定値分の変動表示を終了する前であっても、大当りや小当りとなる場合には、大当り用や小当り用の変動パターンを決定するように構成してもよい。

【1125】

次いで、CPU103は、決定した変動パターンに対応する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）を、演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ121 IWS1108）。

【1126】

次いで、CPU103は、RAM102に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する（ステップ121 IWS1109）。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動処理（ステップS112）に対応した値に更新する（ステップ121 IWS1110）。

【1127】

図11-51は、変形例4における可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。なお、変形例4において、ステップ121 IWS601～S602の処理は、図11-24に示した処理と同様である。ステップ121 IWS602で飾り図柄の停止図柄を決定すると、演出制御用CPU120は、ステップ121 IWS601で読み出した変動パターンコマンドで指定される変動パターンが小当り後専用の変動パターンであるか否かを確認する（ステップ121 IWS631）。小当り後専用の変動パターンである場合には、演出制御用CPU120は、小当り遊技の終了後に設定値を示唆する小当り後示唆演出の演出回数をカウントするための演出回数カウンタの値を1加算する（ステップ121 IWS632）。

【1128】

次いで、演出制御用CPU120は、加算後の演出回数カウンタの値が1であるか否かを確認する（ステップ121 IWS633）。演出回数カウンタの値が1でなければ（すなわち、小当り遊技終了後の2回目以降の変動表示を行う場合であれば）、そのままステップ121 IWS636に移行する。演出回数カウンタの値が1であれば（すなわち、小当り遊技終了後の1回目の変動表示を行う場合であれば）演出制御用CPU120は、小当り後示唆演出の種類を決定するための小当り後示唆演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、小当り後示唆演出の種類を決定する（ステップ121 IWS634）。そして、演出制御用CPU120は、RAM122に設けられた格納領域に、決定した小当り後示唆演出の種類を記憶させる（ステップ121 IWS635）。

【1129】

図11-52は、小当り後示唆演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。図11-52に示すように、本例では、小当り後示唆演出の種類として、小当り後示唆演出1～3の3種類がある。本例では、小当り後示唆演出は、複数回の変動表示にわたって（例えば、小当り後の30秒固定の3回の変動表示の合計90秒間において）、1回目、2回目、3回目と変動表示が実行されていくに従って順にストーリーが展開していくような態様で実行される一連の演出として構成されている。このうち、小当り後示唆演出1は、一連の演出が実行され最終的に設定値「1」であることを示唆する演出（例えば、複数変動に

10

20

30

40

50

わたってバトル演出が実行され、最後の3変動目で設定値「1」を連想させるキャラクターがバトルで勝利する演出)である。また、小当り後示唆演出2は、一連の演出が実行され最終的に設定値「2」であることを示唆する演出(例えば、複数変動にわたってバトル演出が実行され、最後の3変動目で設定値「2」を連想させるキャラクターがバトルで勝利する演出)である。また、小当り後示唆演出3は、一連の演出が実行され最終的に設定値「3」であることを示唆する演出(例えば、複数変動にわたってバトル演出が実行され、最後の3変動目で設定値「3」を連想させるキャラクターがバトルで勝利する演出)である。

【1130】

図11-52に示すように、本例では、設定値「1」である場合には小当り後示唆演出1が選択される割合が高く、設定値「2」である場合には小当り後示唆演出2が選択される割合が高く、設定値「3」である場合には小当り後示唆演出3が選択される割合が高くなっている。

【1131】

次いで、演出制御用CPU120は、変動パターン、および決定した小当り後示唆演出の種類に応じたプロセステーブルを選択する(ステップ121 IWS636)。この場合、小当り遊技終了後の1回目の変動表示である場合(ステップ121 IWS633でYの場合)には、ステップ121 IWS634で決定しステップ121 IWS635でRAM122に記憶した小当り後示唆演出の種類に応じたプロセステーブルを選択する。また、小当り遊技終了後の2回目の変動表示である場合(ステップ121 IWS633でNの場合)には、小当り遊技終了後の1回目の変動表示で決定された小当り後示唆演出の種類がRAM122に記憶されている筈であるので、RAM122に記憶されている小当り後示唆演出の種類に応じたプロセステーブルを選択する。そして、ステップ121 IWS617に移行する。なお、ステップ121 IWS617以降の処理は、図11-24で示したそれらの処理と同様である。

【1132】

一方、小当り後専用の変動パターンでなかった場合には(ステップ121 IWS631のN)、演出制御用CPU120は、演出回数カウンタをリセット(0クリア)する(ステップ121 IWS637)。そして、ステップ121 IWS603に移行する。なお、ステップ121 IWS603以降の処理は、図11-24で示したそれらの処理と同様である。

【1133】

なお、本例では、小当り遊技の終了後に3変動にわたって30秒固定の変動表示を行い、合計90秒間に一連の小当り後示唆演出を実行する場合を示したが、小当り後示唆演出を実行する変動回数や期間は本例で示したものにこだわられない。例えば、小当り遊技の終了後に4変動にわたって20秒固定の変動表示を行い、合計80秒間に一連の小当り後示唆演出を実行するように構成してもよい。

【1134】

以上に説明したように、本特徴部121 IWには、以下に示す第1発明が含まれている。つまり、従来、設定操作にもとづいて複数段階の設定値のうち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、例えば、特開2010-200902号公報に記載されたものがある。特開2010-200902号公報には、設定値にもとづく演出の表示制御を行い、麒麟、ゾウ、ライオンの各キャラクター画像を表示させる処理を所定のタイミングで実行することが記載されている。また、所定のタイミングとは、例えば特別図柄の変動時などが考えられるが、さらに定期的(全変動時、所定変動回数ごとなど)でもよいし、不定期(乱数抽選で当選した場合など)であってもよいことが記載されている。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、必ずしも演出効果を高めることはできない。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第1発明の手段1の遊技機として、

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

設定操作にもとづいて複数段階の設定値（例えば、設定値「1」～設定値「3」）のうち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121 IWS029を実行する部分）と、

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

前記有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な特殊状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS118～S120を実行する部分）と、

前記特殊状態に制御されたことにもとづいて、特定演出（例えば、演出ステージの変更による演出）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121 IWS1008～S1011を実行する部分）とを備え、

前記特定演出実行手段は、設定されている設定値に応じて、異なる実行割合により前記特定演出を実行する（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ121 IWS1009において、図11-38に示すように、設定値に応じて異なる割合で演出ステージの変更の有無を決定する）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、特定演出により特殊状態への制御に注目させることができ、演出効果を高めることができる。

【1135】

また、特開2010-200902号公報に記載の遊技機の問題を解決する第1発明の手段Aの遊技機として、

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

設定操作にもとづいて複数段階の設定値（例えば、設定値「1」～設定値「3」）のうち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121 IWS029を実行する部分）と、

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

前記有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な特殊状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS118～S120を実行する部分）と、

前記特殊状態に制御されたことにもとづいて、特定演出（例えば、演出ステージの変更による演出）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121 IWS1008～S1011を実行する部分）とを備え、

前記特定演出実行手段は、設定されている設定値に応じて、異なる実行割合により前記特定演出を実行し（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ121 IWS1009において、図11-38に示すように、設定値に応じて異なる割合で演出ステージの変更の有無を決定する）、

さらに、

少なくとも第1数値表示領域（例えば、ノーマルタイマを含むインターフェイス領域18SG005Iや、変形例156SG-1におけるARTの残りゲーム数表示領域）と第2数値表示領域（例えば、スペシャルタイマを含むタイマ画像148SG005Tや、変形例156SG-1における上乘ゾーンの残りゲーム数表示領域）とを有する表示手段（例えば、画像表示装置5）と、

前記第1数値表示領域と前記第2数値表示領域の少なくともいずれか一方において数値を更新して特定値とする所定演出（例えば、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出

10

20

30

40

50

や、変形例 1 5 6 S G - 1 において上乗せゲーム数を A R T の残りゲーム数と上乗せゾーンの残りゲーム数に加算する部分）と、前記所定演出に関する示唆を行う特別演出（例えば、図 1 0 - 2 2 (A) や図 1 0 - 2 3 (A) に示すように、ノーマルタイマ演出の期間やスペシャルタイマ演出の期間を第 1 タイマ演出実行示唆画像 1 4 8 S G 0 0 5 A や第 2 タイマ演出実行示唆画像 1 4 8 S G 0 0 5 B にて報知する部分）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、

を備え、

前記演出実行手段は、前記特別演出として、前記第 1 数値表示領域と前記第 2 数値表示領域との少なくともいずれか一方の領域で表示される内容に対する示唆演出を実行可能である（例えば、図 1 0 - 2 2 (A) 、図 1 0 - 2 3 (A) 、図 1 0 - 2 4 (A) に示すように、ノーマルタイマ演出の期間やスペシャルタイマ演出の期間、ノーマルタイマ演出の期間とスペシャルタイマ演出の期間の合算値を第 1 タイマ演出実行示唆画像 1 4 8 S G 0 0 5 A や第 2 タイマ演出実行示唆画像 1 4 8 S G 0 0 5 B にて報知する部分や、変形例 1 5 6 - 1 に示すように、上乗せゲーム数を A R T の残りゲーム数と上乗せゾーンの残りゲーム数の両方に加算する部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、特定演出により特殊状態への制御に注目させることができ、演出効果を高めることができる。また、特別演出として、第 1 数値表示領域と第 2 数値表示領域とを示唆対象とする演出を実行可能であるので、遊技興趣を向上できる。

【1 1 3 6】

更には、第 1 発明の手段 2 の遊技機として、

特殊状態制御手段は、複数種類の特殊状態（例えば、小当り種別 A ～ C にもとづく小当り遊技状態）に制御可能であり、

特定演出実行手段は、設定されている設定値を示唆する態様により特定演出を実行し（例えば、図 1 1 - 3 8 に示すように、演出ステージ A に変更されることにより設定値「1」が示唆され、演出ステージ B に変更されることにより設定値「2」が示唆され、演出ステージ C に変更されることにより設定値「3」が示唆される）、

制御された前記特殊状態の種類に応じて、前記特定演出の実行による設定値の示唆の信頼度が異なる（例えば、図 1 1 - 3 8 に示すように、小当り種別 C にもとづく小当り遊技の終了後に変更された演出ステージによる設定値の示唆が最も信頼度が高くなっており、小当り種別 A にもとづく小当り遊技の終了後に変更された演出ステージによる設定値の示唆が最も信頼度が低くなっている）

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

【1 1 3 7】

更には、第 1 発明の手段 3 の遊技機として、

特定演出実行手段は、

特殊状態を終了した後に演出状態を移行する態様により特定演出を実行する場合と実行しない場合とがあり（例えば、図 1 1 - 3 8 に示すように、演出ステージが変更される場合と変更されない場合とがある）、

設定されている設定値に応じて、前記特殊状態を終了した後に演出状態を移行する態様により前記特定演出を実行する割合が異なる（例えば、図 1 1 - 3 8 に示すように、設定値「1」～「3」のいずれであるかに応じて、演出ステージ変更なしや変更あり（演出ステージ A に変更、演出ステージ B に変更、演出ステージ C に変更）に決定される割合が異なる）

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

【1 1 3 8】

更には、第 1 発明の手段 4 の遊技機として、

特定演出実行手段は、設定されている設定値に応じて、特殊状態を終了した後に複数種類の演出状態のうち特定の演出状態に移行する態様により特定演出を実行する割合が異なる（例えば、図11-38に示すように、設定値「3」である場合にのみ演出ステージCに変更する場合がある）

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

【1139】

更には、第1発明の手段5の遊技機として、

可変表示パターン（例えば、変動パターン）を決定するための可変表示パターン決定データ（例えば、変動パターン判定テーブル）を用いて可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（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121 IWS1101～S1107を実行する部分）と、

前記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に従って可変表示を実行する可変表示実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ171～173を実行する部分）とを備え、

前記可変表示パターン決定手段は、特殊状態を終了した後に前記可変表示パターン決定データを切り替えて可変表示パターンを決定し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ121 IWS1101でYのときステップ121 IWS1103～S1107を実行する）、

特定演出実行手段は、複数回の可変表示にわたって、設定されている設定値を示唆する態様により一連の特定演出を実行する（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ121 IWS631でYのときステップ121 IWS632～S636を実行する）

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

【1140】

更には、第1発明の手段6の遊技機として、

いずれの設定値に設定されているかを特定可能な設定値情報（例えば、設定値コマンド）を出力可能な情報出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ121 IWS031，S108を実行する部分）と、

前記情報出力手段から入力された前記設定値情報にもとづいて、示唆演出（例えば、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当たり中示唆演出）を実行可能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121 IWS509～S515，S704～S709，S901～S906を実行する部分）とを備え、

前記示唆演出実行手段は、

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

前記設定値情報が正常に入力されなかった場合、前記示唆演出として前記第1示唆演出を実行せず、前記示唆演出として前記第2示唆演出を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ121 IWS514，S709，S906を実行することにより、第3演出態様による遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、第4演出態様による大当たり中示唆演出を実行しない）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、遊技に対する興趣の低下を防止することができる。

なお、上記した第1発明の手段1の遊技機に適用できる第1発明の手段2～手段6の遊技機は、上記した第1発明の手段Aの遊技機にも適用することができる。

【1141】

また、本特徴部121 IWには、以下に示す第2発明が含まれている。つまり、従来、

10

20

30

40

50

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、例えば、特開 2010-200902 号公報に記載されたものがある。特開 2010-200902 号公報には、設定値にもとづく演出の表示制御を行い、麒麟、ゾウ、ライオンの各キャラクタ画像を表示させる処理を所定のタイミングで実行することが記載されている。また、所定のタイミングとは、例えば特別図柄の変動時などが考えられるが、さらに定期的（全変動時、所定変動回数ごとなど）でもよいし、不定期（乱数抽選で当選した場合など）であってもよいことが記載されている。しかしながら、特開 2010-200902 号公報に記載の遊技機にあっては、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、必ずしも演出効果を高めることはできない。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第 2 発明の手段 1 の遊技機として、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、

設定操作にもとづいて複数段階の設定値（例えば、設定値「1」～設定値「3」）のうち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 121 IWS029 を実行する部分）と、

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

所定条件の成立（例えば、小当りの発生）にもとづいて、複数回の可変表示にわたって特定演出（例えば、演出ステージの変更による演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 におけるステップ 121 IWS1008～S1011 を実行する部分）とを備え、

前記特定演出実行手段は、設定されている設定値に応じて、異なる実行割合により前記特定演出を実行する（例えば、演出制御用 CPU 120 は、ステップ 121 IWS1009 において、図 11-38 に示すように、設定値に応じて異なる割合で演出ステージの変更の有無を決定する）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、複数回の可変表示にわたって特定演出を実行可能なので、演出効果を高めることができる。

【1142】

また、特開 2010-200902 号公報に記載の遊技機の問題を解決する第 2 発明の手段 A の遊技機として、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、

設定操作にもとづいて複数段階の設定値（例えば、設定値「1」～設定値「3」）のうち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 121 IWS029 を実行する部分）と、

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

所定条件の成立（例えば、小当りの発生）にもとづいて、複数回の可変表示にわたって特定演出（例えば、演出ステージの変更による演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 におけるステップ 121 IWS1008～S1011 を実行する部分）とを備え、

前記特定演出実行手段は、設定されている設定値に応じて、異なる実行割合により前記特定演出を実行し（例えば、演出制御用 CPU 120 は、ステップ 121 IWS1009 において、図 11-38 に示すように、設定値に応じて異なる割合で演出ステージの変更の有無を決定する）、

10

20

30

40

50

さらに、

少なくとも第1数値表示領域（例えば、ノーマルタイマを含むインターフェイス領域18SG005Iや、変形例156SG-1におけるARTの残りゲーム数表示領域）と第2数値表示領域（例えば、スペシャルタイマを含むタイマ画像148SG005Tや、変形例156SG-1における上乗せゾーンの残りゲーム数表示領域）とを有する表示手段（例えば、画像表示装置5）と、

前記第1数値表示領域と前記第2数値表示領域の少なくともいずれか一方において数値を更新して特定値とする所定演出（例えば、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出や、変形例156SG-1において上乗せゲーム数をARTの残りゲーム数と上乗せゾーンの残りゲーム数に加算する部分）と、前記所定演出に関する示唆を行う特別演出（例えば、図10-22（A）や図10-23（A）に示すように、ノーマルタイマ演出の期間やスペシャルタイマ演出の期間を第1タイマ演出実行示唆画像148SG005Aや第2タイマ演出実行示唆画像148SG005Bにて報知する部分）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

を備え、

前記演出実行手段は、前記特別演出として、前記第1数値表示領域と前記第2数値表示領域との少なくともいずれか一方の領域で表示される内容に対する示唆演出を実行可能である（例えば、図10-22（A）、図10-23（A）、図10-24（A）に示すように、ノーマルタイマ演出の期間やスペシャルタイマ演出の期間、ノーマルタイマ演出の期間とスペシャルタイマ演出の期間の合算値を第1タイマ演出実行示唆画像148SG005Aや第2タイマ演出実行示唆画像148SG005Bにて報知する部分や、変形例156-1に示すように、上乗せゲーム数をARTの残りゲーム数と上乗せゾーンの残りゲーム数の両方に加算する部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、複数回の可変表示にわたって特定演出を実行可能なので、演出効果を高めることができる。また、特別演出として、第1数値表示領域と第2数値表示領域とを示唆対象とする演出を実行可能であるので、遊技興趣を向上できる。

【1143】

更には、第2発明の手段2の遊技機として、

有利状態とは異なる複数種類の特殊状態（例えば、小当り種別A～C）に制御可能な特殊状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS118～S120を実行する部分）を備え、

特定演出実行手段は、設定されている設定値を示唆する態様により特定演出を実行し（例えば、図11-38に示すように、演出ステージAに変更されることにより設定値「1」が示唆され、演出ステージBに変更されることにより設定値「2」が示唆され、演出ステージCに変更されることにより設定値「3」が示唆される）、

制御された前記特殊状態の種類に応じて、前記特定演出の実行による設定値の示唆の信頼度が異なる（例えば、図11-38に示すように、小当り種別Cにもとづく小当り遊技の終了後に変更された演出ステージによる設定値の示唆が最も信頼度が高くなっており、小当り種別Aにもとづく小当り遊技の終了後に変更された演出ステージによる設定値の示唆が最も信頼度が低くなっている）

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

【1144】

更には、第2発明の手段3の遊技機として、

有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な特殊状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS118～S120を実行する部分）を備え、

特定演出実行手段は、

10

20

30

40

50

前記特殊状態を終了した後に演出状態を移行する態様により特定演出を実行する場合と実行しない場合とがあり（例えば、図11-38に示すように、演出ステージが変更される場合と変更されない場合とがある）、

設定されている設定値に応じて、前記特殊状態を終了した後に演出状態を移行する態様により前記特定演出を実行する割合が異なる（例えば、図11-38に示すように、設定値「1」～「3」のいずれであるかに応じて、演出ステージ変更なしや変更あり（演出ステージAに変更、演出ステージBに変更、演出ステージCに変更）に決定される割合が異なる）

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

10

【1145】

更には、第2発明の手段4の遊技機として、

特定演出実行手段は、設定されている設定値に応じて、特殊状態を終了した後に複数種類の演出状態のうち特定の演出状態に移行する態様により特定演出を実行する割合が異なる（例えば、図11-38に示すように、設定値「3」である場合にのみ演出ステージCに変更する場合がある）

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

【1146】

更には、第2発明の手段5の遊技機として、

20

有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な特殊状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS118～S120を実行する部分）を備え、

可変表示パターン（例えば、変動パターン）を決定するための可変表示パターン決定データ（例えば、変動パターン判定テーブル）を用いて可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（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121 IWS1101～S1107を実行する部分）と、

前記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に従って可変表示を実行する可変表示実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ171～173を実行する部分）とを備え、

30

前記可変表示パターン決定手段は、前記特殊状態を終了した後に前記可変表示パターン決定データを切り替えて可変表示パターンを決定し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ121 IWS1101でYのときステップ121 IWS1103～S1107を実行する）、

特定演出実行手段は、複数回の可変表示にわたって、設定されている設定値を示唆する態様により一連の特定演出を実行する（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ121 IWS631でYのときステップ121 IWS632～S636を実行する）

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

【1147】

40

更には、第2発明の手段6の遊技機として、

いずれの設定値に設定されているかを特定可能な設定値情報（例えば、設定値コマンド）を出力可能な情報出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ121 IWS031，S108を実行する部分）と、

前記情報出力手段から入力された前記設定値情報にもとづいて、示唆演出（例えば、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当り中示唆演出）を実行可能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121 IWS509～S515，S704～S709，S901～S906を実行する部分）とを備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記示唆演出として第1示唆演出（例えば、第3演出態様による遊技前示唆演出や遊技

50

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

前記設定値情報が正常に入力されなかった場合、前記示唆演出として前記第1示唆演出を実行せず、前記示唆演出として前記第2示唆演出を実行可能である(例えば、演出制御用CPU120は、ステップ121 IWS514, S709, S906を実行することにより、第3演出態様による遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、第4演出態様による大当中示唆演出を実行しない)

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、遊技に対する興趣の低下を防止することができる。

なお、上記した第2発明の手段1の遊技機に適用できる第2発明の手段2～手段6の遊技機は、上記した第2発明の手段Aの遊技機にも適用することができる。

【1148】

また、本特徴部121 IWには、以下に示す第3発明が含まれている。つまり、従来、設定操作にもとづいて複数段階の設定値のうち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、例えば、特開2010-200902号公報に記載されたものがある。特開2010-200902号公報には、設定値にもとづく演出の表示制御を行い、麒麟、ゾウ、ライオンの各キャラクタ画像を表示させる処理を所定のタイミングで実行することが記載されている。また、所定のタイミングとは、例えば特別図柄の変動時などが考えられるが、さらに定期的(全変動時、所定変動回数ごとなど)でもよいし、不定期(乱数抽選で当選した場合など)であってもよいことが記載されている。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、必ずしも演出効果を高めることはできない。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第3発明の手段1の遊技機として、

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

設定操作にもとづいて複数段階の設定値(例えば、設定値「1」～設定値「3」)のうち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121 IWS029を実行する部分)と、

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

演出を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)とを備え、

前記演出実行手段は、

所定期間にわたって特定演出(例えば、先読みゾーン演出)を実行可能であり、

前記特定演出の実行中に所定条件が成立(例えば、大当りの発生)することによって設定値が示唆されるように演出を実行可能である(例えば、図11-28に示すように、先読みゾーン演出パターン1による先読みゾーン演出の実行中に大当りが発生すれば設定値「1」であることが示唆され、先読みゾーン演出パターン2による先読みゾーン演出の実行中に大当りが発生すれば設定値「2」であることが示唆され、先読みゾーン演出パターン3による先読みゾーン演出の実行中に大当りが発生すれば設定値「3」であることが示唆される)

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、演出効果を高めることができる。

【1149】

また、特開2010-200902号公報に記載の遊技機の問題を解決する第3発明の

手段 A の遊技機として、

設定操作にもとづいて複数段階の設定値（例えば、設定値「1」～設定値「3」）のうち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 121 IWS029 を実行する部分）と、

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

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120）とを備え、

前記演出実行手段は、

所定期間にわたって特定演出（例えば、先読みゾーン演出）を実行可能であり、

前記特定演出の実行中に所定条件が成立（例えば、大当りの発生）することによって設定値が示唆されるように演出を実行可能であり（例えば、図 11-28 に示すように、先読みゾーン演出パターン 1 による先読みゾーン演出の実行中に大当りが発生すれば設定値「1」であることが示唆され、先読みゾーン演出パターン 2 による先読みゾーン演出の実行中に大当りが発生すれば設定値「2」であることが示唆され、先読みゾーン演出パターン 3 による先読みゾーン演出の実行中に大当りが発生すれば設定値「3」であることが示唆される）、

さらに、

少なくとも第 1 数値表示領域（例えば、ノーマルタイマを含むインターフェイス領域 18SG005I や、変形例 156SG-1 における ART の残りゲーム数表示領域）と第 2 数値表示領域（例えば、スペシャルタイマを含むタイマ画像 148SG005T や、変形例 156SG-1 における上乗せゾーンの残りゲーム数表示領域）とを有する表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

前記第 1 数値表示領域と前記第 2 数値表示領域の少なくともいずれか一方において数値を更新して特定値とする所定演出（例えば、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出や、変形例 156SG-1 において上乗せゲーム数を ART の残りゲーム数と上乗せゾーンの残りゲーム数に加算する部分）と、前記所定演出に関する示唆を行う特別演出（例えば、図 10-22（A）や図 10-23（A）に示すように、ノーマルタイマ演出の期間やスペシャルタイマ演出の期間を第 1 タイマ演出実行示唆画像 148SG005A や第 2 タイマ演出実行示唆画像 148SG005B にて報知する部分）と、

を備え、

前記演出実行手段は、前記特別演出として、前記第 1 数値表示領域と前記第 2 数値表示領域との少なくともいずれか一方の領域で表示される内容に対する示唆演出を実行可能である（例えば、図 10-22（A）、図 10-23（A）、図 10-24（A）に示すように、ノーマルタイマ演出の期間やスペシャルタイマ演出の期間、ノーマルタイマ演出の期間とスペシャルタイマ演出の期間の合算値を第 1 タイマ演出実行示唆画像 148SG005A や第 2 タイマ演出実行示唆画像 148SG005B にて報知する部分や、変形例 156-1 に示すように、上乗せゲーム数を ART の残りゲーム数と上乗せゾーンの残りゲーム数の両方に加算する部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、演出効果を高めることができる。また、特別演出として、第 1 数値表示領域と第 2 数値表示領域とを示唆対象とする演出を実行可能であるので、遊技興趣を向上できる。

【1150】

更には、第 3 発明の手段 2 の遊技機として、

演出実行手段は、特定演出の実行中のいずれのタイミングにおいて所定条件が成立するかに応じて、示唆される設定値が異なるように演出を実行可能である（例えば、図 11-28 に示すように、2 変動目の先読みゾーン演出で設定値「1」が示唆されて大当たりとなった場合には設定値「1」である精度が高く、3 変動目の先読みゾーン演出で設定値「2

10

20

30

40

50

」が示唆されて大当たりとなった場合には設定値「2」である精度が高く、4変動目の先読みゾーン演出で設定値「3」が示唆されて大当たりとなった場合には設定値「3」である精度が高い)

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

【1151】

更には、第3発明の手段3の遊技機として、

有利状態に制御するか否かを決定する決定手段(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121 IWS110を実行する部分)と、

前記決定手段による決定前に、前記有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS101を実行する部分)とを備え、

演出実行手段は、前記判定手段の判定結果にもとづいて特定演出を実行可能である(例えば、演出制御用CPU120は、図11-20に示す先読予告設定処理において、図柄指定コマンドにもとづいて先読みゾーン演出の実行を決定する)

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

【1152】

更には、第3発明の手段4の遊技機として、

いずれの設定値に設定されているかを特定可能な設定値情報(例えば、設定値コマンド)を出力可能な情報出力手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ121 IWS031, S108を実行する部分)と、

前記情報出力手段から入力された前記設定値情報にもとづいて、示唆演出(例えば、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当たり中示唆演出)を実行可能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121 IWS509~S515, S704~S709, S901~S906を実行する部分)とを備え、

前記示唆演出実行手段は、

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

、
前記設定値情報が正常に入力されなかった場合、前記示唆演出として前記第1示唆演出を実行せず、前記示唆演出として前記第2示唆演出を実行可能である(例えば、演出制御用CPU120は、ステップ121 IWS514, S709, S906を実行することにより、第3演出態様による遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、第4演出態様による大当たり中示唆演出を実行しない)

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、遊技に対する興趣の低下を防止することができる。

なお、上記した第3発明の手段1の遊技機に適用できる第3発明の手段2~手段4の遊技機は、上記した第3発明の手段Aの遊技機にも適用することができる。

【1153】

また、本特徴部121 IWには、以下に示す第4発明が含まれている。つまり、従来、設定操作にもとづいて複数段階の設定値のうち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、例えば、特開2010-200902号公報に記載されたものがある。特開2010-200902号公報には、設定値にもとづく演出の表示制御を行い、麒麟、ゾウ、ライオンの各キャラクタ画像を表示させる処理を所定のタイミングで実行することが記載されている。また、所定のタイミングとは、例えば特別図柄の変動時などが考えられるが、さらに定期的(全変動時、所定変動回数ごとなど)でもよいし、不定期(乱数抽

選で当選した場合など)であってもよいことが記載されている。しかしながら、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載の遊技機にあっては、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、必ずしも演出効果を高めることはできない。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第 4 発明の手段 1 の遊技機として、

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

設定操作にもとづいて複数段階の設定値(例えば、設定値「1」～設定値「3」)のうち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 1 0 0 におけるステップ 1 2 1 I W S 0 2 9 を実行する部分)と、

設定されている設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な有利状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ S 1 1 4 ~ S 1 1 7 を実行する部分)と、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段(例えば、プッシュボタン 3 1 B)と、

設定された設定値を示唆する示唆演出(例えば、リーチ中示唆演出)を実行可能な示唆演出実行手段(例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 におけるステップ 1 2 1 I W S 6 0 3 ~ S 6 0 5 を実行し、ステップ 1 2 1 I W S 6 1 6 でリーチ中示唆演出に応じたプロセステーブルを選択してステップ 1 2 1 I W S 6 1 8 , S 8 0 5 を実行する部分)とを備え、

前記示唆演出実行手段は、前記動作検出手段によって遊技者の動作が複数回検出されることに応じて、示唆する設定値を変化させる態様により前記示唆演出を実行可能である(例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 1 2 1 I W S 8 0 6 ~ S 8 1 7 を実行する)

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、演出効果を高めることができる。

【1 1 5 4】

また、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載の遊技機の問題を解決する第 4 発明の手段 A の遊技機として、

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

設定操作にもとづいて複数段階の設定値(例えば、設定値「1」～設定値「3」)のうち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 1 0 0 におけるステップ 1 2 1 I W S 0 2 9 を実行する部分)と、

設定されている設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な有利状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ S 1 1 4 ~ S 1 1 7 を実行する部分)と、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段(例えば、プッシュボタン 3 1 B)と、

設定された設定値を示唆する示唆演出(例えば、リーチ中示唆演出)を実行可能な示唆演出実行手段(例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 におけるステップ 1 2 1 I W S 6 0 3 ~ S 6 0 5 を実行し、ステップ 1 2 1 I W S 6 1 6 でリーチ中示唆演出に応じたプロセステーブルを選択してステップ 1 2 1 I W S 6 1 8 , S 8 0 5 を実行する部分)とを備え、

前記示唆演出実行手段は、前記動作検出手段によって遊技者の動作が複数回検出されることに応じて、示唆する設定値を変化させる態様により前記示唆演出を実行可能であり(例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 1 2 1 I W S 8 0 6 ~ S 8 1 7 を実行する)、

さらに、

少なくとも第 1 数値表示領域(例えば、ノーマルタイマを含むインターフェイス領域 1 8 S G 0 0 5 I や、変形例 1 5 6 S G - 1 における A R T の残りゲーム数表示領域)と第 2 数値表示領域(例えば、スペシャルタイマを含むタイマ画像 1 4 8 S G 0 0 5 T や、変形例 1 5 6 S G - 1 における上乗せゾーンの残りゲーム数表示領域)とを有する表示手段

10

20

30

40

50

(例えば、画像表示装置 5) と、

前記第 1 数値表示領域と前記第 2 数値表示領域の少なくともいずれか一方において数値を更新して特定値とする所定演出 (例えば、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出や、変形例 1 5 6 S G - 1 において上乗せゲーム数を A R T の残りゲーム数と上乗せゾーンの残りゲーム数に加算する部分) と、前記所定演出に関する示唆を行う特別演出 (例えば、図 1 0 - 2 2 (A) や図 1 0 - 2 3 (A) に示すように、ノーマルタイマ演出の期間やスペシャルタイマ演出の期間を第 1 タイマ演出実行示唆画像 1 4 8 S G 0 0 5 A や第 2 タイマ演出実行示唆画像 1 4 8 S G 0 0 5 B にて報知する部分) と、を実行可能な演出実行手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0) と、

を備え、

10

前記演出実行手段は、前記特別演出として、前記第 1 数値表示領域と前記第 2 数値表示領域との少なくともいずれか一方の領域で表示される内容に対する示唆演出を実行可能である (例えば、図 1 0 - 2 2 (A)、図 1 0 - 2 3 (A)、図 1 0 - 2 4 (A) に示すように、ノーマルタイマ演出の期間やスペシャルタイマ演出の期間、ノーマルタイマ演出の期間とスペシャルタイマ演出の期間の合算値を第 1 タイマ演出実行示唆画像 1 4 8 S G 0 0 5 A や第 2 タイマ演出実行示唆画像 1 4 8 S G 0 0 5 B にて報知する部分や、変形例 1 5 6 - 1 に示すように、上乗せゲーム数を A R T の残りゲーム数と上乗せゾーンの残りゲーム数の両方に加算する部分)

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、演出効果を高めることができる。また、特別演出として、第 1 数値表示領域と第 2 数値表示領域とを示唆対象とする演出を実行可能であるので、遊技興趣を向上できる。

20

【1 1 5 5】

更には、第 4 発明の手段 2 の遊技機として、

リーチ演出 (例えば、スーパーリーチ) を実行可能なリーチ演出実行手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 におけるステップ 1 2 1 I W S 6 1 6 でスーパーリーチに応じたプロセステーブルを選択してステップ 1 2 1 I W S 6 1 8, S 8 0 5 を実行する部分) を備え、

実行される前記リーチ演出が段階的に変化するように演出を実行可能であり (例えば、図 1 1 - 4 3 (C) ~ 図 1 1 - 4 4 (F) に示すように、プッシュボタン 3 1 B の操作に応じてパネル画像が 1 つずつ消去される)、

30

示唆演出実行手段は、実行される前記リーチ演出が段階的に変化するタイミングにおいて示唆する設定値を変化させる態様により示唆演出を実行可能である (例えば、図 1 1 - 4 3 (C) ~ 図 1 1 - 4 4 (F) に示すように、設定値を示唆するアイコン画像 1 2 1 I W 1 1 9 ~ 1 2 0 が表示されたパネル画像が 1 つずつ消去される)

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

【1 1 5 6】

更には、第 4 発明の手段 3 の遊技機として、

示唆演出実行手段は、実行される前記リーチ演出が段階的に変化するように演出を実行するときに示唆演出を実行する場合と実行しない場合とがある (例えば、図 1 1 - 2 6 および図 1 1 - 2 7 に示すように、アイコン画像が表示されるアイコンパターン 2 ~ 9 が選択される場合と、アイコン画像が表示されないアイコンパターン 1 が選択される場合とがある)

40

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

【1 1 5 7】

更には、第 4 発明の手段 4 の遊技機として、

示唆演出によって示唆される設定値とリーチ演出との組み合わせに応じて、前記リーチ演出の信頼度が異なる (例えば、図 1 1 - 2 6 (A) に示すように、設定値「1」である

50

場合にアイコンパターン 2 が選択されると、大当たりであることが確定する)

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

【1158】

更には、第 4 発明の手段 5 の遊技機として、

示唆演出によって示唆される設定値とリーチ演出との組み合わせに応じて、前記示唆演出によって示唆される設定値の信頼度が異なる（例えば、図 11-26 および図 11-27 に示すように、スーパーリーチにおいてアイコンパターン 9 によるアイコン画像が表示されると、設定値「3」であることに対する期待度が高い）

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

【1159】

更には、第 4 発明の手段 6 の遊技機として、

いずれの設定値に設定されているかを特定可能な設定値情報（例えば、設定値コマンド）を出力可能な情報出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 121 IWS031, S108 を実行する部分）を備え、

示唆演出実行手段は、

前記情報出力手段から入力された前記設定値情報にもとづいて、示唆演出（例えば、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当たり中示唆演出）を実行可能であり（例えば、演出制御用 CPU 120 におけるステップ 121 IWS509~S515, S704~S709, S901~S906 を実行する部分）、

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

前記設定値情報が正常に入力されなかった場合、前記示唆演出として前記第 1 示唆演出を実行せず、前記示唆演出として前記第 2 示唆演出を実行可能である（例えば、演出制御用 CPU 120 は、ステップ 121 IWS514, S709, S906 を実行することにより、第 3 演出態様による遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、第 4 演出態様による大当たり中示唆演出を実行しない）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、遊技に対する興趣の低下を防止することができる。

なお、上記した第 4 発明の手段 1 の遊技機に適用できる第 4 発明の手段 2~手段 6 の遊技機は、上記した第 4 発明の手段 A の遊技機にも適用することができる。

【1160】

また、本特徴部 121 IW には、以下に示す第 5 発明が含まれている。つまり、従来、設定操作にもとづいて複数段階の設定値のうち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、例えば、特開 2010-200902 号公報に記載されたものがある。特開 2010-200902 号公報には、変更前後の設定値に対応する変動停止コマンド（設定値指定コマンド）を主制御基板から演出制御基板に送信し、その変動停止コマンドにより得られる変更前後の設定値にもとづいて、麒麟、ゾウ、ライオンの 3 種類のキャラクタに対応する 3 種類の演出パターンによる表示を行うことが記載されている。しかしながら、特開 2010-200902 号公報に記載の遊技機にあっては、設定値情報（設定値指定コマンド）が正常でなかったときに誤った示唆演出が実行されてしまう可能性があり、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、却って遊技に対する興趣を低下させてしまうおそれがある。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第 5 発明の手段 1 の遊技機として、

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

て、

設定操作にもとづいて複数段階の設定値（例えば、設定値「1」～設定値「3」）のうち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121 IWS029を実行する部分）と、

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

いずれの設定値に設定されているかを特定可能な設定値情報（例えば、設定値コマンド）を出力可能な情報出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ121 IWS031, S108を実行する部分）と、

10

前記情報出力手段から出力された前記設定値情報にもとづいて、示唆演出（例えば、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当たり中示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ121 IWS509～S515, S704～S709, S901～S906を実行する部分）とを備え、

前記示唆演出実行手段は、前記情報出力手段から出力された前記設定値情報が正常でなかった場合、前記複数段階の設定値のうち遊技者にとって有利度が低い所定の設定値に設定されているものとして、前記示唆演出を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ121 IWS512, S707, S904を実行する部分）

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

20

【1161】

また、特開2010-200902号公報に記載の遊技機の問題を解決する第5発明の手段Aの遊技機として、

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

設定操作にもとづいて複数段階の設定値（例えば、設定値「1」～設定値「3」）のうち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121 IWS029を実行する部分）と、

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

30

いずれの設定値に設定されているかを特定可能な設定値情報（例えば、設定値コマンド）を出力可能な情報出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ121 IWS031, S108を実行する部分）と、

前記情報出力手段から出力された前記設定値情報にもとづいて、示唆演出（例えば、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当たり中示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ121 IWS509～S515, S704～S709, S901～S906を実行する部分）とを備え、

前記示唆演出実行手段は、前記情報出力手段から出力された前記設定値情報が正常でなかった場合、前記複数段階の設定値のうち遊技者にとって有利度が低い所定の設定値に設定されているものとして、前記示唆演出を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ121 IWS512, S707, S904を実行する部分）、

40

さらに、

少なくとも第1数値表示領域（例えば、ノーマルタイマを含むインターフェイス領域18SG005Iや、変形例156SG-1におけるARTの残りゲーム数表示領域）と第2数値表示領域（例えば、スペシャルタイマを含むタイマ画像148SG005Tや、変形例156SG-1における上乗せゾーンの残りゲーム数表示領域）とを有する表示手段（例えば、画像表示装置5）と、

前記第1数値表示領域と前記第2数値表示領域の少なくともいずれか一方において数値

50

を更新して特定値とする所定演出（例えば、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出や、変形例 1 5 6 S G - 1 において上乗せゲーム数を A R T の残りゲーム数と上乗せゾーンの残りゲーム数に加算する部分）と、前記所定演出に関する示唆を行う特別演出（例えば、図 1 0 - 2 2 (A) や図 1 0 - 2 3 (A) に示すように、ノーマルタイマ演出の期間やスペシャルタイマ演出の期間を第 1 タイマ演出実行示唆画像 1 4 8 S G 0 0 5 A や第 2 タイマ演出実行示唆画像 1 4 8 S G 0 0 5 B にて報知する部分）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、

を備え、

前記演出実行手段は、前記特別演出として、前記第 1 数値表示領域と前記第 2 数値表示領域との少なくともいずれか一方の領域で表示される内容に対する示唆演出を実行可能である（例えば、図 1 0 - 2 2 (A) 、図 1 0 - 2 3 (A) 、図 1 0 - 2 4 (A) に示すように、ノーマルタイマ演出の期間やスペシャルタイマ演出の期間、ノーマルタイマ演出の期間とスペシャルタイマ演出の期間の合算値を第 1 タイマ演出実行示唆画像 1 4 8 S G 0 0 5 A や第 2 タイマ演出実行示唆画像 1 4 8 S G 0 0 5 B にて報知する部分や、変形例 1 5 6 - 1 に示すように、上乗せゲーム数を A R T の残りゲーム数と上乗せゾーンの残りゲーム数の両方に加算する部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、遊技に対する興趣の低下を防止することができる。また、特別演出として、第 1 数値表示領域と第 2 数値表示領域とを示唆対象とする演出を実行可能であるので、遊技興趣を向上できる。

【 1 1 6 2 】

更には、第 5 発明の手段 2 の遊技機として、

情報出力手段は、複数のタイミングにおいて設定値情報を出力可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、ステップ 1 2 1 I W S 0 3 1 , S 1 0 8 を実行することにより、電源投入時と変動開始時に設定値コマンドを送信する）

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

【 1 1 6 3 】

更には、第 5 発明の手段 3 の遊技機として、

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

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

【 1 1 6 4 】

更には、第 5 発明の手段 4 の遊技機として、

示唆演出の実行態様を決定するための複数種類の決定データ（例えば、遊技前示唆演出決定テーブル、遊技中示唆演出決定テーブル、大当たり中示唆演出決定テーブル）を用いて、前記示唆演出の実行態様を決定する示唆演出決定手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 におけるステップ 1 2 1 I W S 5 1 0 , S 5 1 2 , S 5 1 4 , S 7 0 5 , S 7 0 7 , S 7 0 9 , S 9 0 2 , S 9 0 4 , S 9 0 6 を実行する部分）を備え、

前記示唆演出決定手段は、

前記複数種類の決定データのうち設定されている設定値に応じた決定データを用いて、前記示唆演出の実行態様を決定し（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、R A M 1 2 2 の設定値格納領域に格納されている設定値にもとづいて、ステップ 1 2 1 I W S 5 1 0 , S 7 0 5 , S 9 0 2 を実行する）、

設定値情報が正常に入力されなかった場合、所定の設定値（例えば、設定値「1」）に

応じた決定データを用いて、前記示唆演出の実行態様を決定する（例えば、演出制御用CPU120は、設定値「1」にもとづいて、ステップ121 IWS512, S707, S904を実行する）

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

【1165】

なお、本特徴部121 IWにおいて、「示唆演出の実行態様を決定する」とは、示唆演出を実行するか否かを決定することを含むとともに、示唆演出の演出態様を決定することを含む概念である。

【1166】

更には、第5発明の手段5の遊技機として、

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

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

【1167】

更には、第5発明の手段6の遊技機として、

示唆演出実行手段は、少なくとも、設定値が変更された後、所定期間（例えば、特別期間（設定変更後から変動表示が30回実行されるまで））が経過するまでの遊技中において、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能である（例えば、図11-6（A）、（B）、図11-30（A）、（B）参照）

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

【1168】

更には、第5発明の手段7の遊技機として、

示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図11-30（A）、（B）等参照）、

実行された示唆演出に関する情報を報知可能な報知手段（例えば、演出制御用CPU120がステップS121 IWS516を実行する部分）をさらに備える

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

【1169】

更には、第5発明の手段8の遊技機として、

示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図11-34（A）、（B）等参照）、

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

示唆演出が実行されるときに、所定演出の実行を制限する制限手段（例えば、大当り中示唆演出が実行されるときには、役物演出の実行が制限される。図11-34（D）参照）とをさらに備える

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

【1170】

更には、第5発明の手段9の遊技機として、

設定示唆実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により設定示唆を実行可能であり（例えば、図11-34（A）、（B）等参照）、

設定示唆と並行して実行されると該設定示唆が認識しづらくなる態様により所定報知を

10

20

30

40

50

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

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

【1171】

更には、第5発明の手段10の遊技機として、

有利状態における所定の制御期間（例えば、大当り遊技中のファンファーレ期間やインターバル期間、エンディング期間など）は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図11-5参照）

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

10

【1172】

更には、第5発明の手段11の遊技機として、

可変表示に関する所定の制御期間（例えば、変動時間）は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図11-7参照）

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

【1173】

更には、第5発明の手段12の遊技機として、

開閉可能な開閉体と、操作部に対する操作を規制可能な規制部材（例えば、セキュリティカバー121IW500A／セキュリティカバー121IW500B／セキュリティカバー121IW500C）とを備え、

20

開閉体が閉鎖されているときには規制部材により操作部に対する操作が規制される規制状態に維持され、開閉体が開放されているときには規制状態が解除可能となる（例えば、遊技機用枠121IW003が閉鎖されている状態においては、セキュリティカバー121IW500Aによって設定キー121IW051と設定切替スイッチ121IW052を含む操作部に対する操作が規制される規制状態に維持される一方で、遊技機用枠121IW003が開放されている状態においては、セキュリティカバー121IW500Aによる規制状態が解除され、設定キー121IW051と設定切替スイッチ121IW052との操作が許容される許容状態となる。図11-2、図11-3、図11-45～図11-48）

30

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

なお、上記した第5発明の手段1の遊技機に適用できる第5発明の手段2～手段12の遊技機は、上記した第5発明の手段Aの遊技機にも適用することができる。

【1174】

また、本特徴部121IWには、以下に示す第6発明も含まれている。つまり、従来、設定操作にもとづいて複数段階の設定値のうち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、例えば、特開2010-200902号公報に記載されたものがある。特開2010-200902号公報には、変更前後の設定値に対応する変動停止コマンド（設定値指定コマンド）を主制御基板から演出制御基板に送信し、その変動停止コマンドにより得られる変更前後の設定値にもとづいて、麒麟、ゾウ、ライオンの3種類のキャラクタに対応する3種類の演出パターンによる表示を行うことが記載されている。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、設定値情報（設定値指定コマンド）が正常でなかったときに誤った示唆演出が実行されてしまう可能性があり、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、却って遊技に対する興趣を低下させてしまうおそれがある。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第6発明の手段1の遊技機として、

40

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

50

て、

設定操作にもとづいて複数段階の設定値（例えば、設定値「1」～設定値「3」）のうち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121 IWS029を実行する部分）と、

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

いずれの設定値に設定されているかを特定可能な設定値情報（例えば、設定値コマンド）を出力可能な情報出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ121 IWS031, S108を実行する部分）と、

前記情報出力手段から出力された前記設定値情報にもとづいて、示唆演出（例えば、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当たり中示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ121 IWS509～S515, S704～S709, S901～S906を実行する部分）とを備え、

前記示唆演出実行手段は、前記情報出力手段から出力された前記設定値情報が正常でなかった場合、前記示唆演出の実行を制限する（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ121 IWS513でN, S708でN, S905でNのとき、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当たり中示唆演出を実行しない）

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

【1175】

また、特開2010-200902号公報に記載の遊技機の問題を解決する第6発明の手段Aの遊技機として、

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

設定操作にもとづいて複数段階の設定値（例えば、設定値「1」～設定値「3」）のうち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121 IWS029を実行する部分）と、

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

いずれの設定値に設定されているかを特定可能な設定値情報（例えば、設定値コマンド）を出力可能な情報出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ121 IWS031, S108を実行する部分）と、

前記情報出力手段から出力された前記設定値情報にもとづいて、示唆演出（例えば、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当たり中示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ121 IWS509～S515, S704～S709, S901～S906を実行する部分）とを備え、

前記示唆演出実行手段は、前記情報出力手段から出力された前記設定値情報が正常でなかった場合、前記示唆演出の実行を制限し（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ121 IWS513でN, S708でN, S905でNのとき、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当たり中示唆演出を実行しない）、

さらに、

少なくとも第1数値表示領域（例えば、ノーマルタイマを含むインターフェイス領域18SG005Iや、変形例156SG-1におけるARTの残りゲーム数表示領域）と第2数値表示領域（例えば、スペシャルタイマを含むタイマ画像148SG005Tや、変形例156SG-1における上乗せゾーンの残りゲーム数表示領域）とを有する表示手段（例えば、画像表示装置5）と、

前記第1数値表示領域と前記第2数値表示領域の少なくともいずれか一方において数値

10

20

30

40

50

を更新して特定値とする所定演出（例えば、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出や、変形例 156SG-1 において上乗せゲーム数を ART の残りゲーム数と上乗せゾーンの残りゲーム数に加算する部分）と、前記所定演出に関する示唆を行う特別演出（例えば、図 10-22 (A) や図 10-23 (A) に示すように、ノーマルタイマ演出の期間やスペシャルタイマ演出の期間を第 1 タイマ演出実行示唆画像 148SG005A や第 2 タイマ演出実行示唆画像 148SG005B にて報知する部分）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、

を備え、

前記演出実行手段は、前記特別演出として、前記第 1 数値表示領域と前記第 2 数値表示領域との少なくともいずれか一方の領域で表示される内容に対する示唆演出を実行可能である（例えば、図 10-22 (A)、図 10-23 (A)、図 10-24 (A) に示すように、ノーマルタイマ演出の期間やスペシャルタイマ演出の期間、ノーマルタイマ演出の期間とスペシャルタイマ演出の期間の合算値を第 1 タイマ演出実行示唆画像 148SG005A や第 2 タイマ演出実行示唆画像 148SG005B にて報知する部分や、変形例 156-1 に示すように、上乗せゲーム数を ART の残りゲーム数と上乗せゾーンの残りゲーム数の両方に加算する部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、遊技に対する興趣の低下を防止することができる。また、特別演出として、第 1 数値表示領域と第 2 数値表示領域とを示唆対象とする演出を実行可能であるので、遊技興趣を向上できる。

【1176】

更には、第 6 発明の手段 2 の遊技機として、

情報出力手段は、複数のタイミングにおいて設定値情報を出力可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、ステップ 121 IWS031, S108 を実行することにより、電源投入時と変動開始時に設定値コマンドを送信する）

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

【1177】

更には、第 6 発明の手段 3 の遊技機として、

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

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

【1178】

更には、第 6 発明の手段 4 の遊技機として、

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

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

【1179】

更には、第 6 発明の手段 5 の遊技機として、

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

、図 1 1 - 6 (A) , (B) 、図 1 1 - 3 0 (A) , (B) 参照)

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

【1 1 8 0】

更には、第 6 発明の手段 6 の遊技機として、

示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図 1 1 - 3 0 (A) , (B) 等参照）、

実行された示唆演出に関する情報を報知可能な報知手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 がステップ S 1 2 1 I W S 5 1 6 を実行する部分）をさらに備える

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

10

【1 1 8 1】

更には、第 6 発明の手段 7 の遊技機として、

示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図 1 1 - 3 4 (A) , (B) 等参照）、

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

示唆演出が実行されるときに、所定演出の実行を制限する制限手段（例えば、大当り中示唆演出が実行されるときには、役物演出の実行が制限される。図 1 1 - 3 4 (D) 参照）とをさらに備える

20

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

【1 1 8 2】

更には、第 6 発明の手段 8 の遊技機として、

設定示唆実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により設定示唆を実行可能であり（例えば、図 1 1 - 3 4 (A) , (B) 等参照）、

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

30

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

【1 1 8 3】

更には、第 6 発明の手段 9 の遊技機として、

有利状態における所定の制御期間（例えば、大当り遊技中のファンファーレ期間やインターバル期間、エンディング期間など）は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図 1 1 - 5 参照）

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

【1 1 8 4】

40

更には、第 6 発明の手段 1 0 の遊技機として、

可変表示に関する所定の制御期間（例えば、変動時間）は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図 1 1 - 7 参照）

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

【1 1 8 5】

更には、第 6 発明の手段 1 1 の遊技機として、

開閉可能な開閉体と、操作部に対する操作を規制可能な規制部材（例えば、キュリティーカバー 1 2 1 I W 5 0 0 A / セキュリティーカバー 1 2 1 I W 5 0 0 B / セキュリティーカバー 1 2 1 I W 5 0 0 C）とを備え、

50

開閉体が閉鎖されているときには規制部材により操作部に対する操作が規制される規制状態に維持され、開閉体が開放されているときには規制状態が解除可能となる（例えば、遊技機用枠 1 2 1 I W 0 0 3 が閉鎖されている状態においては、セキュリティカバー 1 2 1 I W 5 0 0 A によって設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 2 1 I W 0 5 2 を含む操作部に対する操作が規制される規制状態に維持される一方で、遊技機用枠 1 2 1 I W 0 0 3 が開放されている状態においては、セキュリティカバー 1 2 1 I W 5 0 0 A による規制状態が解除され、設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 2 1 I W 0 5 2 との操作が許容される許容状態となる。図 1 1 - 2、図 1 1 - 3、図 1 1 - 4 5 ~ 図 1 1 - 4 8）

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

なお、上記した第 6 発明の手段 1 の遊技機に適用できる第 6 発明の手段 2 ~ 手段 1 1 の遊技機は、上記した第 6 発明の手段 A の遊技機にも適用することができる。

【1 1 8 6】

また、本特徴部 1 2 1 I W には、以下に示す第 7 発明も含まれている。つまり、従来、設定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、例えば、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載されたものがある。特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報には、変更前後の設定値に対応する変動停止コマンド（設定値指定コマンド）を主制御基板から演出制御基板に送信し、その変動停止コマンドにより得られる変更前後の設定値にもとづいて、麒麟、ゾウ、ライオンの 3 種類のキャラクタに対応する 3 種類の演出パターンによる表示を行うことが記載されている。しかしながら、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載の遊技機にあっては、設定値情報（設定値指定コマンド）が正常でなかったときに誤った示唆演出が実行されてしまう可能性があり、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、却って遊技に対する興趣を低下させてしまうおそれがある。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第 7 発明の手段 1 の遊技機として、

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

設定操作にもとづいて複数段階の設定値（例えば、設定値「1」～設定値「3」）のうち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 1 0 0 におけるステップ 1 2 1 I W S 0 2 9 を実行する部分）と、

設定されている設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ S 1 1 4 ~ S 1 1 7 を実行する部分）と、

いずれの設定値に設定されているかを特定可能な設定値情報（例えば、設定値コマンド）を出力可能な情報出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 2 1 I W S 0 3 1, S 1 0 8 を実行する部分）と、

前記情報出力手段から出力された前記設定値情報にもとづいて、示唆演出（例えば、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当り中示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 におけるステップ 1 2 1 I W S 5 0 9 ~ S 5 1 5, S 7 0 4 ~ S 7 0 9, S 9 0 1 ~ S 9 0 6 を実行する部分）とを備え、

前記示唆演出実行手段は、

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

前記情報出力手段から出力された前記設定値情報が正常でなかった場合、前記示唆演出として前記第 1 示唆演出を実行せず、前記示唆演出として前記第 2 示唆演出を実行可能である（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 1 2 1 I W S 5 1 4, S 7 0 9, S

10

20

30

40

50

906を実行することにより、第3演出態様による遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、第4演出態様による大当たり中示唆演出を実行しない)

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

【1187】

また、特開2010-200902号公報に記載の遊技機の問題を解決する第7発明の手段Aの遊技機として、

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

設定操作にもとづいて複数段階の設定値（例えば、設定値「1」～設定値「3」）のうち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121 IWS029を実行する部分）と、

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

いずれの設定値に設定されているかを特定可能な設定値情報（例えば、設定値コマンド）を出力可能な情報出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ121 IWS031, S108を実行する部分）と、

前記情報出力手段から出力された前記設定値情報にもとづいて、示唆演出（例えば、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当たり中示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ121 IWS509～S515, S704～S709, S901～S906を実行する部分）とを備え、

前記示唆演出実行手段は、

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

前記情報出力手段から出力された前記設定値情報が正常でなかった場合、前記示唆演出として前記第1示唆演出を実行せず、前記示唆演出として前記第2示唆演出を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ121 IWS514, S709, S906を実行することにより、第3演出態様による遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、第4演出態様による大当たり中示唆演出を実行しない）、

さらに、

少なくとも第1数値表示領域（例えば、ノーマルタイマを含むインターフェイス領域18SG005Iや、変形例156SG-1におけるARTの残りゲーム数表示領域）と第2数値表示領域（例えば、スペシャルタイマを含むタイマ画像148SG005Tや、変形例156SG-1における上乗せゾーンの残りゲーム数表示領域）とを有する表示手段（例えば、画像表示装置5）と、

前記第1数値表示領域と前記第2数値表示領域の少なくともいずれか一方において数値を更新して特定値とする所定演出（例えば、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出や、変形例156SG-1において上乗せゲーム数をARTの残りゲーム数と上乗せゾーンの残りゲーム数に加算する部分）と、前記所定演出に関する示唆を行う特別演出（例えば、図10-22(A)や図10-23(A)に示すように、ノーマルタイマ演出の期間やスペシャルタイマ演出の期間を第1タイマ演出実行示唆画像148SG005Aや第2タイマ演出実行示唆画像148SG005Bにて報知する部分）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

を備え、

前記演出実行手段は、前記特別演出として、前記第1数値表示領域と前記第2数値表示領域との少なくともいずれか一方の領域で表示される内容に対する示唆演出を実行可能で

10

20

30

40

50

ある（例えば、図10-22（A）、図10-23（A）、図10-24（A）に示すように、ノーマルタイマ演出の期間やスペシャルタイマ演出の期間、ノーマルタイマ演出の期間とスペシャルタイマ演出の期間の合算値を第1タイマ演出実行示唆画像148SG005Aや第2タイマ演出実行示唆画像148SG005Bにて報知する部分や、変形例156-1に示すように、上乗せゲーム数をARTの残りゲーム数と上乗せゾーンの残りゲーム数の両方に加算する部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、遊技に対する興趣の低下を防止することができる。また、特別演出として、第1数値表示領域と第2数値表示領域とを示唆対象とする演出を実行可能であるので、遊技興趣を向上できる。

10

【1188】

更には、第7発明の手段2の遊技機として、

情報出力手段は、複数のタイミングにおいて設定値情報を出力可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ121IWS031，S108を実行することにより、電源投入時と変動開始時に設定値コマンドを送信する）

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

【1189】

更には、第7発明の手段3の遊技機として、

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

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

【1190】

更には、第7発明の手段4の遊技機として、

示唆演出の実行態様を決定するための複数種類の決定データ（例えば、遊技前示唆演出決定テーブル、遊技中示唆演出決定テーブル、大当たり中示唆演出決定テーブル）を用いて、前記示唆演出の実行態様を決定する示唆演出決定手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ121IWS510，S512，S514，S705，S707，S709，S902，S904，S906を実行する部分）を備え、

前記示唆演出決定手段は、

前記複数種類の決定データのうち設定されている設定値に応じた決定データを用いて、前記示唆演出の実行態様を決定し（例えば、演出制御用CPU120は、RAM122の設定値格納領域に格納されている設定値にもとづいて、ステップ121IWS510，S705，S902を実行する）、

設定値情報が正常に入力されなかった場合、専用の決定データ（例えば、演出モードC用の遊技前示唆演出決定テーブルや、遊技中示唆演出決定テーブル、大当たり中示唆演出決定テーブル）を用いて、前記示唆演出の実行態様を決定する（例えば、演出制御用CPU120は、演出モードC用の遊技前示唆演出決定テーブルや、遊技中示唆演出決定テーブル、大当たり中示唆演出決定テーブルを用いて、ステップ121IWS514，S709，S906を実行する）

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

【1191】

更には、第7発明の手段5の遊技機として、

示唆演出実行手段は、少なくとも、設定値が変更されてから最初の可変表示が実行され

20

30

40

50

るまでの期間において、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出（例えば、遊技前示唆演出や初期出目演出など）を実行可能である

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

【1192】

更には、第7発明の手段6の遊技機として、

示唆演出実行手段は、少なくとも、設定値が変更された後、所定期間（例えば、特別期間（設定変更後から変動表示が30回実行されるまで））が経過するまでの遊技中において、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能である（例えば、図11-6（A）、（B）、図11-30（A）、（B）参照）

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

【1193】

更には、第7発明の手段7の遊技機として、

示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図11-30（A）、（B）等参照）、

実行された示唆演出に関する情報を報知可能な報知手段（例えば、演出制御用CPU120がステップS121 IWS516を実行する部分）をさらに備える

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

【1194】

更には、第7発明の手段8の遊技機として、

示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図11-34（A）、（B）等参照）、

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

示唆演出が実行されるときに、所定演出の実行を制限する制限手段（例えば、大当り中示唆演出が実行されるときには、役物演出の実行が制限される。図11-34（D）参照）とをさらに備える

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

【1195】

更には、第7発明の手段9の遊技機として、

設定示唆実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により設定示唆を実行可能であり（例えば、図11-34（A）、（B）等参照）、

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

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

【1196】

更には、第7発明の手段10の遊技機として、

有利状態における所定の制御期間（例えば、大当り遊技中のファンファーレ期間やインターバル期間、エンディング期間など）は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図11-5参照）

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

【1197】

10

20

30

40

50

更には、第7発明の手段11の遊技機として、

可変表示に関する所定の制御期間（例えば、変動時間）は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図11-7参照）

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

【1198】

更には、第7発明の手段12の遊技機として、

開閉可能な開閉体と、操作部に対する操作を規制可能な規制部材（例えば、セキュリティカバー121IW500A／セキュリティカバー121IW500B／セキュリティカバー121IW500C）とを備え、

10

開閉体が閉鎖されているときには規制部材により操作部に対する操作が規制される規制状態に維持され、開閉体が開放されているときには規制状態が解除可能となる（例えば、遊技機用枠121IW003が閉鎖されている状態においては、セキュリティカバー121IW500Aによって設定キー121IW051と設定切替スイッチ121IW052を含む操作部に対する操作が規制される規制状態に維持される一方で、遊技機用枠121IW003が開放されている状態においては、セキュリティカバー121IW500Aによる規制状態が解除され、設定キー121IW051と設定切替スイッチ121IW052との操作が許容される許容状態となる。図11-2、図11-3、図11-45～図11-48）

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

20

なお、上記した第7発明の手段1の遊技機に適用できる第7発明の手段2～手段12の遊技機は、上記した第7発明の手段Aの遊技機にも適用することができる。

【1199】

なお、本特徴部121IWでは、3種類の演出モードA～Cに変更可能であるように構成し、演出モードAに制御されている場合には、設定値情報が正常に入力されなかった場合、遊技者にとって有利度が低い所定の設定値に設定されているものとして示唆演出を実行可能に構成（上記の第5発明の構成）し、演出モードBに制御されている場合には、設定値情報が正常に入力されなかった場合、示唆演出の実行を制限するように構成（上記の第6発明の構成）し、演出モードCに制御されている場合には、設定値情報が正常に入力されなかった場合、示唆演出として第1示唆演出を実行せず、示唆演出として第2示唆演出を実行可能に構成（上記の第7発明の構成）する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、遊技状態に応じて上記の第5発明～第7発明のいずれの制御方法により示唆演出を実行するかを切り替えてもよい。この場合、例えば、遊技状態が通常状態であれば、設定値情報が正常に入力されなかった場合、遊技者にとって有利度が低い所定の設定値に設定されているものとして示唆演出を実行可能に構成（上記の第5発明の構成）し、遊技状態が時短状態であれば、設定値情報が正常に入力されなかった場合、示唆演出の実行を制限するように構成（上記の第6発明の構成）し、遊技状態が確変状態であれば、設定値情報が正常に入力されなかった場合、示唆演出として第1示唆演出を実行せず、示唆演出として第2示唆演出を実行可能に構成（上記の第7発明の構成）するよう

30

40

【1200】

また、上記に示した第5発明～第7発明の全ての制御方法により示唆演出を実行可能に構成する必要はなく、いずれか1つの制御方法のみを用いて示唆演出を実行可能に構成してもよい。

【1201】

また、本特徴部121IWでは、取りこぼしやデータ化けなどの理由により設定値コマンド自体を受信できなかった場合に、上記の第5発明～第7発明の制御方法により示唆演出の実行を制御する（示唆演出を制限する）場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、設定値コマンドは受信したが、受信した設定値コマンドが不整合である場

50

合に示唆演出を制限するように構成してもよい。この場合、例えば、設定値コマンドを受信するごとに演出制御手段側で受信した設定値コマンドで示される設定値を記憶しておくようにし、その後、新たな設定値コマンドを受信したときに、新たに受信した設定値コマンドで示される設定値と前回記憶した設定値とが一致しない場合に不整合が発生したと判定し、上記の第5発明～第7発明の制御方法により示唆演出の実行を制御する（示唆演出を制限する）ようにしてもよい。

【1202】

また、各設定値「1」～「3」における遊技の異ならせ方は、本例で示したものにかぎられない。例えば、設定値「1」や「3」など奇数番号の設定値の場合には、連荘（確変状態中などに大当たりが連続して発生すること）が発生しやすいときと連荘が発生しにくいときとの差が大きいように構成し、設定値「2」など偶数番号の設定値の場合には、連荘の発生しやすさが比較的一定で変化しないように構成し、設定値が奇数番号であることを示唆する示唆演出を実行可能に構成してもよい。そして、この場合、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合には、上記の第5発明～第7発明の制御方法により、設定値が奇数番号であることを示唆する示唆演出の実行を制御する（示唆演出を制限する）ように構成してもよい。

【1203】

また、上記の第5発明～第7発明で示した設定値コマンドを正常に受信できなかった場合の示唆演出の実行の制御方法は、示唆演出としての先読みゾーン演出やリーチ中示唆演出、演出ステージの変更による演出に適用することも可能である。

【1204】

また、本特徴部121IWには、以下に示す第8発明も含まれている。つまり、従来、設定機能付きのパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、設定値の示唆が変動表示中のみにしか行われず、十分に興趣を高められないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第8発明の手段1の遊技機として、

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

複数の設定値（例えば、設定値1～設定値3）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が設定変更処理を実行する部分など）と、

設定されている設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が図5に示すプロセス制御処理を実行する部分など）と、

設定されている設定値を示唆する示唆演出（例えば、設定示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段とを備え、

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

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技開始前の遊技機の状態に関心を持たせ、早い時間帯から遊技を行う動機を与えることができ、遊技興趣を高めることができる。

【1205】

また、特開2010-200902号公報に記載の遊技機の問題を解決する第8発明の手段Aの遊技機として、

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

複数の設定値（例えば、設定値1～設定値3）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が設定変更処理を実行する部分など）と、

設定されている設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が図5に示すプロセス制御処理を実行する部分など）と、

設定されている設定値を示唆する示唆演出（例えば、設定示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段とを備え、

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

さらに、

少なくとも第１数値表示領域（例えば、ノーマルタイマを含むインターフェイス領域 1 8 S G 0 0 5 I や、変形例 1 5 6 S G - 1 における A R T の残りゲーム数表示領域）と第 2 数値表示領域（例えば、スペシャルタイマを含むタイマ画像 1 4 8 S G 0 0 5 T や、変形例 1 5 6 S G - 1 における上乗せゾーンの残りゲーム数表示領域）とを有する表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

前記第１数値表示領域と前記第２数値表示領域の少なくともいずれか一方において数値を更新して特定値とする所定演出（例えば、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出や、変形例 1 5 6 S G - 1 において上乗せゲーム数を A R T の残りゲーム数と上乗せゾーンの残りゲーム数に加算する部分）と、前記所定演出に関する示唆を行う特別演出（例えば、図 1 0 - 2 2（A）や図 1 0 - 2 3（A）に示すように、ノーマルタイマ演出の期間やスペシャルタイマ演出の期間を第１タイマ演出実行示唆画像 1 4 8 S G 0 0 5 A や第２タイマ演出実行示唆画像 1 4 8 S G 0 0 5 B にて報知する部分）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

を備え、

前記演出実行手段は、前記特別演出として、前記第１数値表示領域と前記第２数値表示領域との少なくともいずれか一方の領域で表示される内容に対する示唆演出を実行可能である（例えば、図 1 0 - 2 2（A）、図 1 0 - 2 3（A）、図 1 0 - 2 4（A）に示すように、ノーマルタイマ演出の期間やスペシャルタイマ演出の期間、ノーマルタイマ演出の期間とスペシャルタイマ演出の期間の合算値を第１タイマ演出実行示唆画像 1 4 8 S G 0 0 5 A や第２タイマ演出実行示唆画像 1 4 8 S G 0 0 5 B にて報知する部分や、変形例 1 5 6 - 1 に示すように、上乗せゲーム数を A R T の残りゲーム数と上乗せゾーンの残りゲーム数の両方に加算する部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技開始前の遊技機の状態に関心を持たせ、早い時間帯から遊技を行う動機を与えることができ、遊技興趣を高めることができる。また、特別演出として、第１数値表示領域と第２数値表示領域とを示唆対象とする演出を実行可能であるので、遊技興趣を向上できる。

【1 2 0 6】

更には、第 8 発明の手段 2 の遊技機として、

演出用識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を実行可能な遊技機であって、

前記示唆演出実行手段は、設定値が変更されてから最初の可変表示が実行されるまでの期間において、設定されている設定値に応じて異なる演出用識別情報が表示される示唆演出（例えば、奇数初期出目の表示）を実行可能である

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

【1 2 0 7】

更には、第 8 発明の手段 3 の遊技機として、

示唆演出実行手段は、遊技機への電力供給が停止した後、遊技機への電力供給が復旧したときに、設定されている設定値に応じて示唆演出を実行可能である（例えば、図 1 1 - 2 3（A）、（B）に示すように、判定値が異なる遊技前示唆演出決定テーブルが用いられる）

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

【1 2 0 8】

更には、第 8 発明の手段 4 の遊技機として、

示唆演出実行手段は、可変表示が開始された後に、設定されている設定値を示唆する特定示唆演出（例えば、遊技中示唆演出や大当たり中示唆演出など）を実行可能であり、

特定示唆演出は、示唆演出よりも示唆される設定値に対する信頼度が高い

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

【1209】

更には、第8発明の手段5の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、

遊技媒体が所定領域（例えば、一般入賞口50A～一般入賞口50D、第1始動入賞口、第2始動入賞口、第1大入賞口、第2大入賞口712）に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、CPU103がS12の賞球処理を実行する部分）と、

前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ121IW029）とを備え、

前記情報表示手段は、設定されている設定値を表示可能である（例えば、表示モニタ121IW029において連比、役比、ベースを表示可能な部分）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、製造コストの増加を抑えることができる。

なお、上記した第8発明の手段1の遊技機に適用できる第8発明の手段2～手段5の遊技機は、上記した第8発明の手段Aの遊技機にも適用することができる。

【1210】

また、本特徴部121IWには、以下に示す第9発明も含まれている。つまり、従来、設定機能付きのパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、遊技を行う動機を効果的に与えることができず、十分に興趣を高められないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第9発明の手段1の遊技機として、

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

複数の設定値（例えば、設定値1～設定値3）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が設定変更処理を実行する部分など）と、

設定されている設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が図5に示すプロセス制御処理を実行する部分など）と、

設定されている設定値を示唆する示唆演出（例えば、設定示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段とを備え、

前記示唆演出実行手段は、少なくとも、設定値が変更された後、所定期間（例えば、特別期間（設定変更後から変動表示が30回実行されるまで））が経過するまでの遊技中において、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能である（例えば、図11-6（A）、（B）、図11-30（A）、（B）参照）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、所定期間に遊技を行う動機を与えることができ、遊技興趣を高めることができる。

【1211】

また、特開2010-200902号公報に記載の遊技機の問題を解決する第9発明の手段Aの遊技機として、

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

複数の設定値（例えば、設定値1～設定値3）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が設定変更処理を実行する部分など）と、

設定されている設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が図5に示すプロセス制御処理を実行する部分など）と、

設定されている設定値を示唆する示唆演出（例えば、設定示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段とを備え、

前記示唆演出実行手段は、少なくとも、設定値が変更された後、所定期間（例えば、特別期間（設定変更後から変動表示が30回実行されるまで））が経過するまでの遊技中において、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図11-6（A）、（B）、図11-30（A）、（B）参照）、

さらに、

少なくとも第1数値表示領域（例えば、ノーマルタイマを含むインターフェイス領域18SG005Iや、変形例156SG-1におけるARTの残りゲーム数表示領域）と第2数値表示領域（例えば、スペシャルタイマを含むタイマ画像148SG005Tや、変形例156SG-1における上乗せゾーンの残りゲーム数表示領域）とを有する表示手段（例えば、画像表示装置5）と、

前記第1数値表示領域と前記第2数値表示領域の少なくともいずれか一方において数値を更新して特定値とする所定演出（例えば、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出や、変形例156SG-1において上乗せゲーム数をARTの残りゲーム数と上乗せゾーンの残りゲーム数に加算する部分）と、前記所定演出に関する示唆を行う特別演出（例えば、図10-22（A）や図10-23（A）に示すように、ノーマルタイマ演出の期間やスペシャルタイマ演出の期間を第1タイマ演出実行示唆画像148SG005Aや第2タイマ演出実行示唆画像148SG005Bにて報知する部分）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

を備え、

前記演出実行手段は、前記特別演出として、前記第1数値表示領域と前記第2数値表示領域との少なくともいずれか一方の領域で表示される内容に対する示唆演出を実行可能である（例えば、図10-22（A）、図10-23（A）、図10-24（A）に示すように、ノーマルタイマ演出の期間やスペシャルタイマ演出の期間、ノーマルタイマ演出の期間とスペシャルタイマ演出の期間の合算値を第1タイマ演出実行示唆画像148SG005Aや第2タイマ演出実行示唆画像148SG005Bにて報知する部分や、変形例156-1に示すように、上乗せゲーム数をARTの残りゲーム数と上乗せゾーンの残りゲーム数の両方に加算する部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、所定期間に遊技を行う動機を与えることができ、遊技興趣を高めることができる。また、特別演出として、第1数値表示領域と第2数値表示領域とを示唆対象とする演出を実行可能であるので、遊技興趣を向上できる。

【1212】

更には、第9発明の手段2の遊技機として、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、

前記可変表示パターン決定手段により決定された可変表示パターンにもとづいて、可変表示を実行する可変表示実行手段とを備え、

前記可変表示パターン決定手段は、設定値が変更されたときと変更されなかったときとで、異なる割合により複数の可変表示パターンのいずれかに決定し（例えば、図11-6（A）、（B）参照）、

前記可変表示実行手段は、設定値が変更されたときと変更されなかったときとで、共通の背景画像を用いて可変表示を実行可能である

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

【1213】

更には、第9発明の手段3の遊技機として、

可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、

前記可変表示パターン決定手段により決定された可変表示パターンにもとづいて、可変

10

20

30

40

50

表示を実行する可変表示実行手段とを備え、

前記可変表示パターン決定手段は、設定手段により設定値が第1設定値に設定されたときと第2設定値に設定されたときとで、異なる割合により複数の可変表示パターンのいずれかに決定し（例えば、図11-6（A）、（B）等参照）、

前記可変表示実行手段は、設定手段により設定値が第1設定値に設定されたときと第2設定値に設定されたときとで、共通の背景画像を用いて可変表示を実行可能である

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

【1214】

更には、第9発明の手段4の遊技機として、

示唆演出実行手段は、所定期間内に所定条件が成立したこと（例えば、特定期間到大当りとなることや、リーチ演出や擬似連演出の実行回数が所定回数に達したこと、特定のスーパーリーチ演出や予告演出が実行されたこと等）にもとづいて、示唆演出を実行可能である（例えば、特定期間内に大当りが発生した場合に、大当り中示唆演出を実行可能である。図11-34（A）、（B）参照）

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

【1215】

更には、第9発明の手段5の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、

遊技媒体が所定領域（例えば、一般入賞口50A～一般入賞口50D、第1始動入賞口、第2始動入賞口、第1大入賞口、第2大入賞口712）に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、CPU103がS12の賞球処理を実行する部分）と、

前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ121IW029）とを備え、

前記情報表示手段は、設定されている設定値を表示可能である（例えば、表示モニタ121IW029において連比、役比、ベースを表示可能な部分）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、製造コストの増加を抑えることができる。

なお、上記した第9発明の手段1の遊技機に適用できる第9発明の手段2～手段5の遊技機は、上記した第9発明の手段Aの遊技機にも適用することができる。

【1216】

また、本特徴部121IWには、以下に示す第10発明も含まれている。つまり、従来、設定機能付きのパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、過去に実行された示唆演出を確認することができず、十分に興趣を高められないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第10発明の手段1の遊技機として、

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

複数の設定値（例えば、設定値1～設定値3）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が設定変更処理を実行する部分など）と、

設定されている設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が図5に示すプロセス制御処理を実行する部分など）と、

設定されている設定値を示唆する示唆演出（例えば、設定示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段とを備え、

前記示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図11-30（A）、（B）等参照）、

実行された示唆演出に関する情報を報知可能な報知手段（例えば、演出制御用CPU1

10

20

30

40

50

20がステップS121 IWS516を実行する部分)をさらに備えた

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、過去に実行された示唆演出を確認することができ、遊技興趣を高めることができる。

【1217】

また、特開2010-200902号公報に記載の遊技機の問題を解決する第10発明の手段Aの遊技機として、

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

複数の設定値(例えば、設定値1~設定値3)のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段(例えば、CPU103が設定変更処理を実行する部分など)と、

設定されている設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段(例えば、CPU103が図5に示すプロセス制御処理を実行する部分など)と、

設定されている設定値を示唆する示唆演出(例えば、設定示唆演出)を実行可能な示唆演出実行手段とを備え、

前記示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり(例えば、図11-30(A),(B)等参照)、

実行された示唆演出に関する情報を報知可能な報知手段(例えば、演出制御用CPU120がステップS121 IWS516を実行する部分)をさらに備え、

さらに、

少なくとも第1数値表示領域(例えば、ノーマルタイマを含むインターフェイス領域18SG005Iや、変形例156SG-1におけるARTの残りゲーム数表示領域)と第2数値表示領域(例えば、スペシャルタイマを含むタイマ画像148SG005Tや、変形例156SG-1における上乗せゾーンの残りゲーム数表示領域)とを有する表示手段(例えば、画像表示装置5)と、

前記第1数値表示領域と前記第2数値表示領域の少なくともいずれか一方において数値を更新して特定値とする所定演出(例えば、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出や、変形例156SG-1において上乗せゲーム数をARTの残りゲーム数と上乗せゾーンの残りゲーム数に加算する部分)と、前記所定演出に関する示唆を行う特別演出(例えば、図10-22(A)や図10-23(A)に示すように、ノーマルタイマ演出の期間やスペシャルタイマ演出の期間を第1タイマ演出実行示唆画像148SG005Aや第2タイマ演出実行示唆画像148SG005Bにて報知する部分)と、を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

を備え、

前記演出実行手段は、前記特別演出として、前記第1数値表示領域と前記第2数値表示領域との少なくともいずれか一方の領域で表示される内容に対する示唆演出を実行可能である(例えば、図10-22(A)、図10-23(A)、図10-24(A)に示すように、ノーマルタイマ演出の期間やスペシャルタイマ演出の期間、ノーマルタイマ演出の期間とスペシャルタイマ演出の期間の合算値を第1タイマ演出実行示唆画像148SG005Aや第2タイマ演出実行示唆画像148SG005Bにて報知する部分や、変形例156-1に示すように、上乗せゲーム数をARTの残りゲーム数と上乗せゾーンの残りゲーム数の両方に加算する部分)

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、過去に実行された示唆演出を確認することができ、遊技興趣を高めることができる。また、特別演出として、第1数値表示領域と第2数値表示領域とを示唆対象とする演出を実行可能であるので、遊技興趣を向上できる。

【1218】

更には、第10発明の手段2の遊技機として、

報知手段は、示唆演出が実行された回数を報知可能である(例えば、演出制御用CPU120がステップS121 IWS516を実行する部分)

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、遊技興趣を高める

10

20

30

40

50

ことができる。

【1219】

更には、第10発明の手段3の遊技機として、

報知手段は、実行された示唆演出の内容を報知可能である（例えば、演出制御用CPU120がステップS121 IWS516を実行する部分）

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

【1220】

更には、第10発明の手段4の遊技機として、

報知手段は、可変表示が実行されていない客待ち中に、実行された示唆演出に関する情報を報知可能である（例えば、演出制御用CPU120がステップS121 IWS516を実行する部分）

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

【1221】

更には、第10発明の手段5の遊技機として、

実行された示唆演出に関する情報（例えば、実行履歴情報）を生成する情報生成手段と

撮像装置によって前記情報を読み込み可能な特定画像（例えば、実行履歴情報を含む2次元コード）を生成する画像生成手段と、

前記特定画像を前記撮像装置によって撮像可能な態様で表示する表示手段（例えば、画像表示装置5）とを備える

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

【1222】

更には、第10発明の手段6の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、

遊技媒体が所定領域（例えば、一般入賞口50A～一般入賞口50D、第1始動入賞口、第2始動入賞口、第1大入賞口、第2大入賞口712）に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、CPU103がS12の賞球処理を実行する部分）と、

前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ121 IW029）とを備え、

前記情報表示手段は、設定されている設定値を表示可能である（例えば、表示モニタ121 IW029において連比、役比、ベースを表示可能な部分）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、製造コストの増加を抑えることができる。

なお、上記した第10発明の手段1の遊技機に適用できる第10発明の手段2～手段6の遊技機は、上記した第10発明の手段Aの遊技機にも適用することができる。

【1223】

また、本特徴部121 IWには、以下に示す第11発明も含まれている。つまり、従来、設定機能付きのパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、設定示唆演出が他の演出により認識しづらくなると、興趣を低下させてしまうおそれがあるという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第11発明の手段1の遊技機として、

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

複数の設定値（例えば、設定値1～設定値3）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が設定変更処理を実行する部分など）と、

10

20

30

40

50

設定されている設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU 103が図5に示すプロセス制御処理を実行する部分など）と、

設定されている設定値を示唆する示唆演出（例えば、設定示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段とを備え、

前記示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図11-34（A）、（B）等参照）、

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

示唆演出が実行されるときに、所定演出の実行を制限する制限手段とをさらに備えた（例えば、大当り中示唆演出が実行されるときには、役物演出の実行が制限される。図11-34（D）参照）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、興趣の低下を防止することができる。

【1224】

また、特開2010-200902号公報に記載の遊技機の問題を解決する第11発明の手段Aの遊技機として、

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

複数の設定値（例えば、設定値1～設定値3）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU 103が設定変更処理を実行する部分など）と、

設定されている設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU 103が図5に示すプロセス制御処理を実行する部分など）と、

設定されている設定値を示唆する示唆演出（例えば、設定示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段とを備え、

前記示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図11-34（A）、（B）等参照）、

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

示唆演出が実行されるときに、所定演出の実行を制限する制限手段とをさらに備え（例えば、大当り中示唆演出が実行されるときには、役物演出の実行が制限される。図11-34（D）参照）、

さらに、

少なくとも第1数値表示領域（例えば、ノーマルタイマを含むインターフェイス領域18SG005Iや、変形例156SG-1におけるARTの残りゲーム数表示領域）と第2数値表示領域（例えば、スペシャルタイマを含むタイマ画像148SG005Tや、変形例156SG-1における上乗せゾーンの残りゲーム数表示領域）とを有する表示手段（例えば、画像表示装置5）と、

前記第1数値表示領域と前記第2数値表示領域の少なくともいずれか一方において数値を更新して特定値とする所定演出（例えば、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出や、変形例156SG-1において上乗せゲーム数をARTの残りゲーム数と上乗せゾーンの残りゲーム数に加算する部分）と、前記所定演出に関する示唆を行う特別演出（例えば、図10-22（A）や図10-23（A）に示すように、ノーマルタイマ演出の期間やスペシャルタイマ演出の期間を第1タイマ演出実行示唆画像148SG005Aや第2タイマ演出実行示唆画像148SG005Bにて報知する部分）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU 120）と、

を備え、

前記演出実行手段は、前記特別演出として、前記第1数値表示領域と前記第2数値表示領域との少なくともいずれか一方の領域で表示される内容に対する示唆演出を実行可能で

10

20

30

40

50

ある（例えば、図10-22（A）、図10-23（A）、図10-24（A）に示すように、ノーマルタイム演出の期間やスペシャルタイム演出の期間、ノーマルタイム演出の期間とスペシャルタイム演出の期間の合算値を第1タイム演出実行示唆画像148SGO05Aや第2タイム演出実行示唆画像148SGO05Bにて報知する部分や、変形例156-1に示すように、上乗せゲーム数をARTの残りゲーム数と上乗せゾーンの残りゲーム数の両方に加算する部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、興趣の低下を防止することができる。また、特別演出として、第1数値表示領域と第2数値表示領域とを示唆対象とする演出を実行可能であるので、遊技興趣を向上できる。

【1225】

10

更には、第11発明の手段2の遊技機として、

制限手段は、示唆演出と所定演出とで実行タイミングが重なる場合に、示唆演出と所定演出との少なくともいずれかの実行タイミングを変更する（例えば、いずれか一方をファンファーレ期間に実行し、他方をエンディング期間に実行するように変更する）

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

【1226】

更には、第11発明の手段3の遊技機として、

制限手段は、示唆演出が実行されるときには、所定演出の実行を禁止する（例えば、大当たり中示唆演出が実行されるときには、役物演出の実行が禁止される。図11-34（D）参照）

20

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

【1227】

更には、第11発明の手段4の遊技機として、

制限手段は、示唆演出が実行されるときには、該示唆演出が認識しづらくなならない演出態様により所定演出を実行する（例えば、通常とは異なる動作態様により可動部材121IW101を動作させる（例えば、大当たり中示唆演出によるセリフ画像と重なる位置で停止しないように制御する））

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

30

【1228】

更には、第11発明の手段5の遊技機として、

示唆演出および所定演出（例えば、画像表示装置5に所定の画像を表示するファンファーレ演出など）は、いずれも一の表示手段（例えば、画像表示装置5）における表示を含み、

前記一の表示手段は、示唆演出に関する表示を所定演出に関する表示よりも優先して表示する

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

40

【1229】

更には、第11発明の手段6の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、

遊技媒体が所定領域（例えば、一般入賞口50A～一般入賞口50D、第1始動入賞口、第2始動入賞口、第1大入賞口、第2大入賞口712）に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、CPU103がS12の賞球処理を実行する部分）と、

前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ121IW029）とを備え、

前記情報表示手段は、設定されている設定値を表示可能である（例えば、表示モニタ1

50

2 1 I W 0 2 9において連比、役比、ベースを表示可能な部分)

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、製造コストの増加を抑えることができる。

なお、上記した第 1 1 発明の手段 1 の遊技機に適用できる第 1 1 発明の手段 2 ～手段 6 の遊技機は、上記した第 1 1 発明の手段 A の遊技機にも適用することができる。

【1 2 3 0】

また、本特徴部 1 2 1 I Wには、以下に示す第 1 2 発明も含まれている。つまり、従来、設定機能付きのパチンコ遊技機として、例えば、特開 2 0 1 0－2 0 0 9 0 2 号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開 2 0 1 0－2 0 0 9 0 2 号公報に記載の遊技機にあっては、遊技者にとって好ましくない設定示唆演出実行されることにより、興趣を低下させてしまうおそれがあるという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第 1 2 発明の手段 1 の遊技機として、

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

複数の設定値（例えば、設定値 1～設定値 3）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、C P U 1 0 3 が設定変更処理を実行する部分など）と、

設定されている設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3 が図 5 に示すプロセス制御処理を実行する部分など）と、

設定されている設定値を示唆する設定示唆（例えば、設定示唆演出）を実行可能な設定示唆実行手段とを備え、

前記設定示唆実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により設定示唆を実行可能であり（例えば、図 1 1－3 4（A）、（B）等参照）、

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

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、興趣の低下を防止することができる。

【1 2 3 1】

また、特開 2 0 1 0－2 0 0 9 0 2 号公報に記載の遊技機の問題を解決する第 1 2 発明の手段 A の遊技機として、

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

複数の設定値（例えば、設定値 1～設定値 3）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、C P U 1 0 3 が設定変更処理を実行する部分など）と、

設定されている設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3 が図 5 に示すプロセス制御処理を実行する部分など）と、

設定されている設定値を示唆する設定示唆（例えば、設定示唆演出）を実行可能な設定示唆実行手段とを備え、

前記設定示唆実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により設定示唆を実行可能であり（例えば、図 1 1－3 4（A）、（B）等参照）、

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

さらに、

少なくとも第 1 数値表示領域（例えば、ノーマルタイマを含むインターフェイス領域 1 8 S G 0 0 5 I や、変形例 1 5 6 S G－1 における A R T の残りゲーム数表示領域）と第 2 数値表示領域（例えば、スペシャルタイマを含むタイマ画像 1 4 8 S G 0 0 5 T や、変形例 1 5 6 S G－1 における上乘セゾンの残りゲーム数表示領域）とを有する表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

前記第 1 数値表示領域と前記第 2 数値表示領域の少なくともいずれか一方において数値

10

20

30

40

50

を更新して特定値とする所定演出（例えば、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出や、変形例 1 5 6 S G - 1 において上乗せゲーム数を A R T の残りゲーム数と上乗せゾーンの残りゲーム数に加算する部分）と、前記所定演出に関する示唆を行う特別演出（例えば、図 1 0 - 2 2 (A) や図 1 0 - 2 3 (A) に示すように、ノーマルタイマ演出の期間やスペシャルタイマ演出の期間を第 1 タイマ演出実行示唆画像 1 4 8 S G 0 0 5 A や第 2 タイマ演出実行示唆画像 1 4 8 S G 0 0 5 B にて報知する部分）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

を備え、

前記演出実行手段は、前記特別演出として、前記第 1 数値表示領域と前記第 2 数値表示領域との少なくともいずれか一方の領域で表示される内容に対する示唆演出を実行可能である（例えば、図 1 0 - 2 2 (A)、図 1 0 - 2 3 (A)、図 1 0 - 2 4 (A) に示すように、ノーマルタイマ演出の期間やスペシャルタイマ演出の期間、ノーマルタイマ演出の期間とスペシャルタイマ演出の期間の合算値を第 1 タイマ演出実行示唆画像 1 4 8 S G 0 0 5 A や第 2 タイマ演出実行示唆画像 1 4 8 S G 0 0 5 B にて報知する部分や、変形例 1 5 6 - 1 に示すように、上乗せゲーム数を A R T の残りゲーム数と上乗せゾーンの残りゲーム数の両方に加算する部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、興趣の低下を防止することができる。また、特別演出として、第 1 数値表示領域と第 2 数値表示領域とを示唆対象とする演出を実行可能であるので、遊技興趣を向上できる。

【1 2 3 2】

更には、第 1 2 発明の手段 2 の遊技機として、

所定報知手段は、可動部材（例えば、可動部材 1 2 1 I W 1 0 1）を動作させる所定報知（例えば、役物演出）を実行可能である

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

【1 2 3 3】

更には、第 1 2 発明の手段 3 の遊技機として、

光を透過可能な透光性を有する導光板（例えば、導光板 1 2 1 I W 1 0 3）と、

前記導光板の端面から光を入射可能に設けられた発光体とを備え、

前記導光板は、前記発光体によって該導光板の端面から該導光板の内部に入射された光を反射して該遊技機の前面に出射させる反射部が設けられ、

所定報知手段は、前記発光体を発光させることにより前記導光板に設けられた前記反射部から遊技機の前面に光を出射させる所定報知（例えば、導光板演出）を実行可能である

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

【1 2 3 4】

更には、第 1 2 発明の手段 4 の遊技機として、

所定報知手段は、エラー表示を行う所定報知を実行可能である

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、適切にエラーを報知することができる。

【1 2 3 5】

更には、第 1 2 発明の手段 5 の遊技機として、

設定示唆実行手段は、第 1 設定値に設定されていることを示唆する第 1 設定示唆（例えば、第 1 演出態様の大当たり中示唆演出。図 1 1 - 3 4 (A)，(B) 参照）と、該第 1 設定値よりも遊技者にとって有利度が高い第 2 設定値に設定されていることを示唆する第 2 設定示唆（例えば、第 3 演出態様の大当たり中示唆演出。図 1 1 - 3 4 (A)，(B) 参照）とを実行可能であり、

所定報知手段は、第 1 設定示唆が実行されるときには、第 2 設定示唆が実行されるときに比べて高い割合で所定報知を実行可能である（例えば、図 1 1 - 3 4 (E) 参照）

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

10

20

30

40

50

することができる。

【1236】

更には、第12発明の手段6の遊技機として、

設定示唆の実行割合を設定可能な設定示唆設定手段を備える（例えば、電源投入後に設定画面が表示され、プッシュボタン31B等の操作手段や、遊技機内部に設けられたスイッチ等の操作手段（管理者のみ操作可能）を操作することにより、設定示唆演出に関する設定を変更できるようする）

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

【1237】

更には、第12発明の手段7の遊技機として、

識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

識別情報が配された可変表示部材（例えば、ドラム状やベルト状の可動体）を回転動作させて識別情報を可変表示可能な可変表示装置を備え、

前記可変表示装置は、設定値が変更された後の最初の識別情報の可変表示において、特定動作を行い、

所定報知手段は、設定値が変更された後の最初の識別情報の可変表示において、高い割合で所定報知を実行する

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

【1238】

更には、第12発明の手段8の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、

遊技媒体が所定領域（例えば、一般入賞口50A～一般入賞口50D、第1始動入賞口、第2始動入賞口、第1大入賞口、第2大入賞口712）に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、CPU103がS12の賞球処理を実行する部分）と、

前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ121IW029）とを備え、

前記情報表示手段は、設定されている設定値を表示可能である（例えば、表示モニタ121IW029において連比、役比、ベースを表示可能な部分）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、製造コストの増加を抑えることができる。

なお、上記した第12発明の手段1の遊技機に適用できる第12発明の手段2～手段8の遊技機は、上記した第12発明の手段Aの遊技機にも適用することができる。

【1239】

また、本特徴部121IWには、以下に示す第13発明も含まれている。つまり、従来、設定機能付きのパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、有利度が高い設定では、射幸性が高くなりすぎてしまうおそれがあるという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第13発明の手段1の遊技機として、

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

複数の設定値（例えば、設定値1～設定値3）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が設定変更処理を実行する部分など）と、

設定されている設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が図5に示すプロセス制御処理を実行する部分など）とを備え、

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

10

20

30

40

50

例えば、図 1 1 - 5 参照)

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、射幸性が高くなりすぎてしまうことを防止することができる。

【1 2 4 0】

また、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載の遊技機の問題を解決する第 1 3 発明の手段 A の遊技機として、

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

複数の設定値（例えば、設定値 1 ~ 設定値 3）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、C P U 1 0 3 が設定変更処理を実行する部分など）と、

設定されている設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3 が図 5 に示すプロセス制御処理を実行する部分など）とを備え、

前記有利状態における所定の制御期間（例えば、大当り遊技中のファンファーレ期間やインターバル期間、エンディング期間など）は、設定されている設定値に応じて異なり（例えば、図 1 1 - 5 参照）、

さらに、

少なくとも第 1 数値表示領域（例えば、ノーマルタイマを含むインターフェイス領域 1 8 S G 0 0 5 I や、変形例 1 5 6 S G - 1 における A R T の残りゲーム数表示領域）と第 2 数値表示領域（例えば、スペシャルタイマを含むタイマ画像 1 4 8 S G 0 0 5 T や、変形例 1 5 6 S G - 1 における上乗せゾーンの残りゲーム数表示領域）とを有する表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

前記第 1 数値表示領域と前記第 2 数値表示領域の少なくともいずれか一方において数値を更新して特定値とする所定演出（例えば、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出や、変形例 1 5 6 S G - 1 において上乗せゲーム数を A R T の残りゲーム数と上乗せゾーンの残りゲーム数に加算する部分）と、前記所定演出に関する示唆を行う特別演出（例えば、図 1 0 - 2 2 (A) や図 1 0 - 2 3 (A) に示すように、ノーマルタイマ演出の期間やスペシャルタイマ演出の期間を第 1 タイマ演出実行示唆画像 1 4 8 S G 0 0 5 A や第 2 タイマ演出実行示唆画像 1 4 8 S G 0 0 5 B にて報知する部分）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

を備え、

前記演出実行手段は、前記特別演出として、前記第 1 数値表示領域と前記第 2 数値表示領域との少なくともいずれか一方の領域で表示される内容に対する示唆演出を実行可能である（例えば、図 1 0 - 2 2 (A)、図 1 0 - 2 3 (A)、図 1 0 - 2 4 (A) に示すように、ノーマルタイマ演出の期間やスペシャルタイマ演出の期間、ノーマルタイマ演出の期間とスペシャルタイマ演出の期間の合算値を第 1 タイマ演出実行示唆画像 1 4 8 S G 0 0 5 A や第 2 タイマ演出実行示唆画像 1 4 8 S G 0 0 5 B にて報知する部分や、変形例 1 5 6 - 1 に示すように、上乗せゲーム数を A R T の残りゲーム数と上乗せゾーンの残りゲーム数の両方に加算する部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、射幸性が高くなりすぎてしまうことを防止することができる。また、特別演出として、第 1 数値表示領域と第 2 数値表示領域とを示唆対象とする演出を実行可能であるので、遊技興趣を向上できる。

【1 2 4 1】

更には、第 1 3 発明の手段 2 の遊技機として、

有利状態におけるファンファーレ制御期間は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図 1 1 - 5 (B) 参照）

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

【1 2 4 2】

更には、第 1 3 発明の手段 3 の遊技機として、

有利状態におけるインターバル制御期間は、設定されている設定値に応じて異なる（例

10

20

30

40

50

えば、図 1 1 - 5 (B) 参照)

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

【1 2 4 3】

更には、第 1 3 発明の手段 4 の遊技機として、

有利状態におけるエンディング制御期間は、設定されている設定値に応じて異なる (例えば、図 1 1 - 5 (B) 参照)

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

【1 2 4 4】

更には、第 1 3 発明の手段 5 の遊技機として、

遊技価値を用いた遊技が可能な遊技機であって、

特定条件が成立したことにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、

設定手段は、第 1 設定値 (例えば、設定値 3) と、該第 1 設定値よりも前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値の大きさが遊技に使用された遊技価値の大きさに占める割合が高くなる第 2 設定値 (例えば、設定値 1) とに設定可能であり、

有利状態における所定の制御期間は、第 2 設定値に設定されているときの方が、第 1 設定値に設定されているときよりも長い (例えば、図 1 1 - 5 (A), (B) 参照)

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

【1 2 4 5】

更には、第 1 3 発明の手段 6 の遊技機として、

有利状態における所定の制御期間において、設定されている設定値を示唆する示唆演出 (例えば、大当たり中示唆演出) を実行可能な示唆演出実行手段を備えた

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、有利状態における所定の制御期間の興趣を高めることができる。

【1 2 4 6】

更には、第 1 3 発明の手段 7 の遊技機として、

演出を実行可能な演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、有利状態における所定の制御期間において、設定されている設定値に関わらず、共通の演出 (例えば、共通のファンファーレ演出やインターバル演出、エンディング演出など) を実行可能である

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、有利状態における所定の制御期間の興趣を高めることができる。

【1 2 4 7】

更には、第 1 3 発明の手段 8 の遊技機として、

有利状態における所定の制御期間は、設定されている設定値に応じて予め定められている

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

【1 2 4 8】

更には、第 1 3 発明の手段 9 の遊技機として、

複数種類の有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段は、設定されている設定値にもとづいて異なる割合により複数種類の前記有利状態 (例えば、大当たり種別 A ~ C) のいずれかに制御可能であり、

前記有利状態における所定の制御期間は、前記有利状態の種類に応じて異なる (例えば、図 1 1 - 5 (B) 参照)

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

【1 2 4 9】

更には、第 1 3 発明の手段 1 0 の遊技機として、
遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、
遊技媒体が所定領域（例えば、一般入賞口 5 0 A ～一般入賞口 5 0 D、第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口、第 1 大入賞口、第 2 大入賞口 7 1 2）に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、C P U 1 0 3 が S 1 2 の賞球処理を実行する部分）と、

前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ 1 2 1 I W 0 2 9）とを備え、

前記情報表示手段は、設定されている設定値を表示可能である（例えば、表示モニタ 1 2 1 I W 0 2 9 において連比、役比、ベースを表示可能な部分）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、製造コストの増加を抑えることができる。

なお、上記した第 1 3 発明の手段 1 の遊技機に適用できる第 1 3 発明の手段 2 ～手段 1 0 の遊技機は、上記した第 1 3 発明の手段 A の遊技機にも適用することができる。

【1 2 5 0】

また、本特徴部 1 2 1 I W には、以下に示す第 1 4 発明も含まれている。つまり、従来、設定機能付きのパチンコ遊技機として、例えば、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載の遊技機にあっては、有利度が高い設定では、射幸性が高くなりすぎてしまうおそれがあるという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第 1 4 発明の手段 1 の遊技機として、

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

複数の設定値（例えば、設定値 1 ～設定値 3）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、C P U 1 0 3 が設定変更処理を実行する部分など）と、

設定されている設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3 が図 5 に示すプロセス制御処理を実行する部分など）とを備え、

可変表示に関する所定の制御期間（例えば、変動時間）は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図 1 1 - 7 参照）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、射幸性が高くなりすぎてしまうことを防止することができる。

【1 2 5 1】

また、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載の遊技機の問題を解決する第 1 4 発明の手段 A の遊技機として、

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

複数の設定値（例えば、設定値 1 ～設定値 3）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、C P U 1 0 3 が設定変更処理を実行する部分など）と、

設定されている設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3 が図 5 に示すプロセス制御処理を実行する部分など）とを備え、

可変表示に関する所定の制御期間（例えば、変動時間）は、設定されている設定値に応じて異なり（例えば、図 1 1 - 7 参照）、

さらに、

少なくとも第 1 数値表示領域（例えば、ノーマルタイマを含むインターフェイス領域 1 8 S G 0 0 5 I や、変形例 1 5 6 S G - 1 における A R T の残りゲーム数表示領域）と第 2 数値表示領域（例えば、スペシャルタイマを含むタイマ画像 1 4 8 S G 0 0 5 T や、変形例 1 5 6 S G - 1 における上乘ゾーンの残りゲーム数表示領域）とを有する表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

前記第 1 数値表示領域と前記第 2 数値表示領域の少なくともいずれか一方において数値を更新して特定値とする所定演出（例えば、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出

10

20

30

40

50

や、変形例 1 5 6 S G - 1 において上乗せゲーム数を A R T の残りゲーム数と上乗せゾーンの残りゲーム数に加算する部分）と、前記所定演出に関する示唆を行う特別演出（例えば、図 1 0 - 2 2 (A) や図 1 0 - 2 3 (A) に示すように、ノーマルタイム演出の期間やスペシャルタイム演出の期間を第 1 タイマ演出実行示唆画像 1 4 8 S G 0 0 5 A や第 2 タイマ演出実行示唆画像 1 4 8 S G 0 0 5 B にて報知する部分）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

を備え、

前記演出実行手段は、前記特別演出として、前記第 1 数値表示領域と前記第 2 数値表示領域との少なくともいずれか一方の領域で表示される内容に対する示唆演出を実行可能である（例えば、図 1 0 - 2 2 (A)、図 1 0 - 2 3 (A)、図 1 0 - 2 4 (A) に示すように、ノーマルタイム演出の期間やスペシャルタイム演出の期間、ノーマルタイム演出の期間とスペシャルタイム演出の期間の合算値を第 1 タイマ演出実行示唆画像 1 4 8 S G 0 0 5 A や第 2 タイマ演出実行示唆画像 1 4 8 S G 0 0 5 B にて報知する部分や、変形例 1 5 6 - 1 に示すように、上乗せゲーム数を A R T の残りゲーム数と上乗せゾーンの残りゲーム数の両方に加算する部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、射幸性が高くなりすぎてしまうことを防止することができる。また、特別演出として、第 1 数値表示領域と第 2 数値表示領域とを示唆対象とする演出を実行可能であるので、遊技興趣を向上できる。

【1 2 5 2】

更には、第 1 4 発明の手段 2 の遊技機として、

可変表示期間は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図 1 1 - 7 参照）

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

【1 2 5 3】

更には、第 1 4 発明の手段 3 の遊技機として、

可変表示の表示結果が表示される期間は、設定されている設定値に応じて異なる

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

【1 2 5 4】

更には、第 1 4 発明の手段 4 の遊技機として、

遊技価値を用いた遊技が可能な遊技機であって、

特定条件が成立したことにともづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、

設定手段は、第 1 設定値（例えば、設定値 3）と、該第 1 設定値よりも前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値の大きさが遊技に使用された遊技価値の大きさに占める割合が高くなる第 2 設定値（例えば、設定値 1）とに設定可能であり、

可変表示に関する所定の制御期間は、第 2 設定値に設定されているときの方が、第 1 設定値に設定されているときよりも長い（例えば、図 1 1 - 7 参照）

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

【1 2 5 5】

更には、第 1 4 発明の手段 5 の遊技機として、

可変表示に関する所定の制御期間は、設定されている設定値に応じて予め定められている

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

【1 2 5 6】

更には、第 1 4 発明の手段 6 の遊技機として、

可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、

前記可変表示パターン決定手段により決定された可変表示パターンにもとづいて、可変表示を実行する可変表示実行手段とを備え、

10

20

30

40

50

前記可変表示パターン決定手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により可変表示期間が異なる複数の可変表示パターンのいずれかに決定する（例えば、図11-7参照）

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

【1257】

更には、第14発明の手段7の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、

遊技媒体が所定領域（例えば、一般入賞口50A～一般入賞口50D、第1始動入賞口、第2始動入賞口、第1大入賞口、第2大入賞口712）に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、CPU103がS12の賞球処理を実行する部分）と、

前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ121IW029）とを備え、

前記情報表示手段は、設定されている設定値を表示可能である（例えば、表示モニタ121IW029において連比、役比、ベースを表示可能な部分）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、製造コストの増加を抑えることができる。

なお、上記した第14発明の手段1の遊技機に適用できる第14発明の手段2～手段7の遊技機は、上記した第14発明の手段Aの遊技機にも適用することができる。

【1258】

なお、この特徴部121IWで示した構成は、特徴部31AKなど他の特徴部で示した構成と適宜組み合わせることで遊技機を構成することが可能である。例えば、この特徴部121IWで示した先読みゾーン演出やリーチ中示唆演出、演出ステージの変更による演出、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当り中示唆演出を実行する場合に、先読みゾーン演出やリーチ中示唆演出、演出ステージの変更による演出、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当り中示唆演出の開始から所定期間経過したときに、特徴部31AKと同様の態様で先読みゾーン演出やリーチ中示唆演出、演出ステージの変更による演出、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当り中示唆演出に対応したタイトルを報知可能に構成してもよい。

【1259】

（特徴部134IWに関する説明）

次に、特徴部134IWについて説明する。本特徴部134IWでは、大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更可能に構成されるとともに、設定値を示唆する設定示唆演出として、複数の選択肢が提示され、いずれかの選択肢が選択される選択示唆演出を実行可能に構成されている。なお、設定示唆演出の実行割合を設定可能に構成してもよい。例えば、遊技機の管理者が、設定示唆演出のうちの一部（例えば、選択示唆演出）もしくは全てを実行しない、または実行割合を低くする（もしくは高くする）ように設定変更できるようにしてもよい。例えば、電源投入後に設定画面が表示され、プッシュボタン31B等の操作手段や、遊技機内部に設けられたスイッチ等の操作手段（管理者のみ操作可能）を操作することにより、設定示唆演出に関する設定を変更できるようにしてもよい。

【1260】

本特徴部134IWでは、選択示唆演出において、複数種別の選択肢を提示・選択可能であり、選択肢の種別によって異なる内容の示唆が可能である。例えば、第1種別の選択肢（後述する第1～第6選択肢など）が提示・選択されることにより、設定値に関する情報（例えば、有利度が高い設定であること等）が示唆され、第2種別の選択肢が提示・選択されることにより、実行中の変動表示に関する情報（例えば、大当り期待度等）や、実行中の演出に関する情報（例えば、演出の展開や解説、ストーリー型演出の世界観を説明する情報等）が示唆される。

【1261】

上記の第1種別および第2種別の選択肢に加えて第3種別の選択肢を設け、第3種別の

10

20

30

40

50

選択肢が選択されることにより演出に関する設定が変更されるようにしてもよい。例えば、第3種別の選択肢が選択されることにより、特定のキャラクタをメインとする設定や、BGMに関する設定、背景画像に関する設定、特定の演出（一発告知演出やプレミアム演出、先読み演出等）の出現頻度や期待度に関する設定等が変更される。第2種別および第3種別においても、第1種別と同様に、示唆する情報や演出に関する設定に対応する複数の選択肢が設けられる。

【1262】

本特徴部134IWでは、第1種別の選択肢（後述する第1～第6選択肢など）のみが提示される選択示唆演出について主に説明するが、第2種別や第3種別の選択肢のみが提示される選択示唆演出や、複数種別の選択肢が混在して提示される選択示唆演出も実行可能である。第2種別や第3種別の選択肢を選択するか否か、提示するか否かについては、後述する選択示唆演出決定処理において抽選により決定するようにしてもよい。例えば、第2種別および第3種別の選択肢の選択・提示について、変動パターンや遊技状態等と設定値とにもとづいて抽選により決定する（例えば、変動パターンや遊技状態等と設定値とに応じて決定割合を異ならせる）ようにして、第2種別および第3種別の選択肢の選択・提示によっても、設定値が示唆されるようにしてもよい。すなわち、選択示唆演出において、第1～第3種別のいずれの選択肢が提示・選択されても、設定値が示唆されるようにしてもよい。この場合には、第2種別または第3種別の特定の選択肢が選択・提示されることによって、設定値が示唆されるようにしてもよいし、提示される選択肢の組み合わせによって、設定値が示唆されるようにしてもよい。

【1263】

選択肢の種別として第1～第3種別について説明したが、これらは厳密に区別されるものでなくてもよい。すなわち、設定値を示唆するとともに、実行中の変動表示に関する情報や、実行中の演出に関する情報を示唆する選択肢が設けられていてもよいし、演出に関する設定の変更を示唆するとともに、設定値や実行中の変動表示に関する情報を示唆する選択肢が設けられていてもよい。

【1264】

また、本特徴部134IWでは、複数の選択肢が提示され、遊技者によってプッシュボタン31B等の操作が行われると、いずれかの選択肢が選択される選択示唆演出（すなわち実質的に遊技者は選択する選択肢を決定することができない）について主に説明するが、遊技者が提示された選択肢から選択する選択肢を決定できるものであってもよい。具体的には、複数の選択肢が提示された後に、遊技者によるスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31B等を用いた選択操作にもとづいて選択する選択肢が決定されるようにしてもよい。この場合には、第3種別の選択肢のみを選択可能とし、第1種別および第2種別の選択肢を選択不可能としもよいし、いずれの種別の選択肢も選択可能としてもよい。いずれの種別の選択肢も選択可能とする場合には、例えば、第1種別および第2種別の選択肢については、提示時には、その種別のみが認識可能に表示され（具体的には、第1種別であることを示す選択肢画像が表示される）、選択されると選択肢の内容が表示される（具体的には、後述する第1選択肢「低」を示す選択肢画像が表示される）ようにしてもよい。

【1265】

（演出のカスタマイズ）

本特徴部134IWでは、遊技者が各演出に関する設定を変更できるように構成されている。例えば、客待ちデモ演出の実行中に、プッシュボタン31Bの操作を検出すると、画像表示装置5に、カスタマイズ可能な複数の演出と、各演出の設定項目（例えば、特定のキャラクタをメインとする設定や、BGMに関する設定、背景画像に関する設定、特定の演出（一発告知演出やプレミアム演出、先読み演出等）の出現頻度に関する設定等）とが表示される。そして、スティックコントローラ31Aの傾倒操作に応じて、画像表示装置5に表示された各予告演出の設定項目を指定するためのカーソル表示が他の設定項目に移動し、プッシュボタン31Bの押下操作に応じて、カーソル表示により指定されている設

定項目に設定変更される。このような構成により、各演出の演出効果を高めることができ、興趣を向上させることができる。なお、客待ちデモ演出の実行中に代えて、または加えて、大当り遊技中や連荘中などの特定の状況において、遊技者が各予告演出に関する設定を変更できるようにしてもよい。

【1266】

（選択示唆演出決定処理）

図12-1は、選択示唆演出決定処理の一例を示すフローチャートである。選択示唆演出決定処理は、可変表示開始設定処理（ステップS171）内において実行される。選択示唆演出決定処理において、演出制御用CPU120は、選択示唆演出の実行の有無を決定する（ステップ134 IWS001）。

10

【1267】

ステップS134 IWS001では、変動パターンに応じて選択示唆演出実行決定テーブルを選択し、選択した選択示唆演出実行決定テーブルと設定値とに応じて、選択示唆演出の実行の有無を決定する。

【1268】

図12-2は、選択示唆演出実行決定テーブルを示す説明図である。図12-2（A）には、スーパーリーチを伴う変動パターンであるときに用いられる第1選択示唆演出実行決定テーブルが示され、図12-2（A）には、スーパーリーチを伴う変動パターンではないときに用いられる第2選択示唆演出実行決定テーブルが示されている。

20

【1269】

図12-2（A），（B）に示す第1，第2選択示唆演出決定テーブルは、設定値「1」>「2」>「3」の順に、選択示唆演出が実行される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。このような構成により、選択示唆演出が実行されることで、有利な設定値に設定されていることが示唆されることになる。

【1270】

また、第2選択示唆演出決定テーブルよりも第1選択示唆演出決定テーブルの方が、選択示唆演出が実行される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。このような構成により、選択示唆演出が実行されることにより、スーパーリーチが実行される割合が高くなり、スーパーリーチが実行されることや、大当りとなることに対して期待を持たせることができる。なお、本特徴部134 IWでは、選択示唆演出は、スーパーリーチが開始される前に実行されるが、スーパーリーチが開始された後を含む任意のタイミングで実行されるようにしてもよい。

30

【1271】

また、選択示唆演出の実行なしと決定した場合に、設定値に関する情報を示唆する選択肢ではない第6選択肢「？」（詳細については後述する）のみが提示され、選択されるようにしてもよい。

【1272】

選択示唆演出を実行すると決定した場合には（ステップ134 IWS002のY）、演出制御用CPU120は、選択示唆演出において選択する選択肢を決定する（ステップ134 IWS003）。

40

【1273】

ステップS134 IWS003では、所定条件が成立しているか否かに応じて選択選択肢決定テーブルを選択し、選択した選択選択肢決定テーブルと設定値とに応じて、選択する選択肢を決定する。

【1274】

図12-3は、選択選択肢決定テーブルを示す説明図である。図12-3（A）には、所定条件非成立時（所定条件の詳細については後述する）に用いられる第1選択選択肢決定テーブルが示され、図12-3（B）には、所定条件成立時に用いられる第2選択選択肢決定テーブルが示されている。

【1275】

50

図12-3(A), (B)に示すように、本特徴部134IWでは、選択示唆演出において選択可能(すなわち提示可能)な選択肢として、第1～第6選択肢が設けられている。選択示唆演出では、第1選択肢として「低」の文字を含む画像が表示され、第2選択肢として「高」の文字を含む画像が表示され、第3選択肢として「偶」の文字を含む画像が表示され、第4選択肢として「奇」の文字を含む画像が表示され、第5選択肢として「1」の文字を含む画像が表示され、第6選択肢として「?」の文字を含む画像が表示される。

【1276】

図12-3(A), (B)に示す選択選択肢決定テーブルでは、設定値「3」>「2」>「1」の順に、第1選択肢「低」が選択される割合が高く、設定値「1」>「2」>「3」の順に、第2選択肢「高」が選択される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。すなわち、第1選択肢「低」が選択されると、有利度が低い設定値に設定されている(割合が高い)ことが示唆され、第2選択肢「高」が選択されると、有利度が高い設定値に設定されている(割合が高い)ことが示唆されることになる。

10

【1277】

また、設定値「1」および「3」の場合には、第3選択肢「偶」よりも第4選択肢「奇」が選択される割合が高く、設定値「2」の場合には、第4選択肢「奇」よりも第3選択肢「偶」が選択される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。すなわち、第3選択肢「偶」が選択されると、偶数の設定値に設定されている(割合が高い)ことが示唆され、第4選択肢「奇」が選択されると、奇数の設定値に設定されている(割合が高い)ことが示唆されることになる。

20

【1278】

また、設定値「1」の場合にのみ、第5選択肢「1」が選択されるように判定値が割り当てられている。すなわち、第5選択肢「1」が選択されると、設定値「1」であることが確定することになる。

【1279】

第6選択肢「?」については、いずれの設定値の場合にも選択され、各設定値間の選択割合の差が小さいため、積極的に設定値に関する情報を示唆するものではない。よって、選択示唆演出において第6選択肢「?」が選択されることは、ハズレが選択されることであるともいえる。なお、本特徴部134IWの構成に限らず、設定値に応じて第6選択肢「?」が選択される割合が異なるようにしてもよい。すなわち、第6選択肢「?」が選択される割合によって設定値が示唆される(例えば、選択される割合が多い程、有利度が低い設定値であること(割合が高いこと)が示唆される)ようにしてもよい。

30

【1280】

図12-3(A), (B)に示す選択選択肢決定テーブルでは、第5選択肢「1」は、所定条件が成立している場合にのみ選択され得るように構成されている。そして、本特徴部134IWでは、電源投入後、特定の大当たり種別の大当たり(例えば、16ラウンド大当たりや確変大当たり等の有利度が高い大当たり、または2ラウンド大当たりや通常大当たり等の有利度が低い大当たり)が発生すると所定条件が成立する。このような構成により、遊技の進行(すなわち所定条件の成立)に応じて選択示唆演出において選択可能となる選択肢が変化することになるため、遊技の進行に着目させることができ、興趣を向上させることができる。

40

【1281】

なお、本特徴部134IWの構成に限らず、例えば、連荘回数が所定回数(例えば、5回)に達すると、所定条件が成立するように構成してもよい。このような構成を、連荘率が高い遊技機等に適用することにより、好適に選択示唆演出を実行することができる。また、例えば、獲得した賞球数(または払い出された賞球数)が所定数(例えば、1万発)に達すると、所定条件が成立するように構成してもよい。このような構成を、ラウンド数が少ない大当たりが発生しやすい遊技機等に適用することにより、好適に選択示唆演出を実行することができる。また、例えば、変動回数が所定数(例えば、1000回。累積変動

50

回数でもよいし、大当たり間の変動回数でもよい）に達すると、所定条件が成立するように構成してもよい。このような構成により、遊技を継続する動機を与えることや、大当たりが発生しない間の興趣を高めることができる。また、例えば、スーパーリーチ後にハズレとなった回数が所定数（例えば、10回。累積変動回数でもよいし、大当たり間の変動回数でもよい）に達すると、所定条件が成立するように構成してもよい。このような構成により、遊技を継続する動機を与えることや、スーパーリーチ後にハズレとなったときの落胆を軽減することができる。また、例えば、大入賞口にV入賞領域を設け、大入賞口の開放中に遊技球がV入賞領域に入賞すると、大当たりとなる構成の遊技機において、大入賞口が開放中されたものの、遊技球がV入賞領域に入賞しなかった回数が所定数（例えば、10回。累積変動回数でもよいし、大当たり間の変動回数でもよい）に達すると、所定条件が成立するように構成してもよい。このような構成により、遊技を継続する動機を与えることや、スーパーリーチ後にハズレとなったときの落胆を軽減することができる。

10

【1282】

本特徴部134IWでは、所定条件が一旦成立すると、特定条件が成立するまで成立状態が維持される。そして、本特徴部134IWでは、遊技機の電源がOFFとなると特定条件が成立する。すなわち、所定条件が成立したことによって選択可能となった第5選択肢「1」は、遊技機の電源がOFFとなるまで継続して選択可能となる。このような構成により、所定条件が成立した後に、遊技者が変わっても、第5選択肢「1」は継続して選択可能であるため、新たな遊技者に遊技を行う動機を与えることができる。

【1283】

なお、本特徴部134IWの構成に限らず、例えば、大当たり遊技中に選択示唆演出が実行される構成とし、当該大当たり遊技が終了すると特定条件が成立するようにしてもよい。また、例えば、客待ちデモ演出が所定期間（例えば、30分間）実行されると特定条件が成立し、その後に遊技が開始されても新たに所定条件が成立するまで第5選択肢「1」が選択可能とならないようにしてもよい。また、例えば、設定示唆演出の実行回数や実行内容について、実行履歴情報として蓄積し、遊技終了時などに画像表示装置5において、実行履歴情報を含む2次元コード（例えば、携帯端末で読み取り可能）を表示可能とする構成では、2次元コードを表示すると特定条件が成立し、その後に遊技が開始されても新たに所定条件が成立するまで第5選択肢「1」が選択可能とならないようにしてもよい。

20

【1284】

次いで、演出制御用CPU120は、選択示唆演出において提示する選択肢を決定する（ステップ134IWS004）。

30

【1285】

ステップS134IWS004では、所定条件が成立しているか否かに応じて提示選択肢決定テーブルを選択し、選択した提示選択肢決定テーブルと設定値とに応じて、提示する選択肢を決定する。

【1286】

図12-4は、提示選択肢決定テーブルを示す説明図である。図12-4（A）には、所定条件非成立時に用いられる第1提示選択肢決定テーブルが示され、図12-4（B）には、所定条件成立時に用いられる第2提示選択肢決定テーブルが示されている。

40

【1287】

本特徴部134IWでは、選択示唆演出において、4つの選択肢を提示するため、ステップS134IWS004では、選択する選択肢以外の3つの選択肢を決定する。具体的には、選択した提示選択肢決定テーブルと設定値とに応じて提示する選択肢を決定する処理を3回繰り返し実行する。

【1288】

図12-4（A）、（B）に示すように、提示選択肢決定テーブルと選択選択肢決定テーブルとは、設定値に応じて、近い割合で選択肢を決定する（すなわち同じ傾向で選択肢を決定する）ように判定値が割り当てられている。したがって、本特徴部134IWでは、選択示唆演出において、設定値に応じて選択肢が提示される割合が異なるように構成さ

50

れており、提示される選択肢によっても設定値が示唆されることになる。このような構成により、提示される選択肢に着目させることができ、興味を高めることができる。

【1289】

本特徴部134IWでは、所定条件が成立していないときには第5選択肢「1」を選択することはできないが、所定条件が成立していないときであっても第5選択肢「1」を提示することは可能である。ただし、所定条件が成立していないときには選択されることはないため、第5選択肢「1」は選択不可能であることを示すグレイアウト態様で表示される。なお、選択不可能であることを示すグレイアウト態様で表示するときには、所定条件が成立すれば（すなわち特定の大当たり種別の大当たりが発生すれば）、選択可能になることを示唆する情報を表示するようにしてもよい。このような構成により、第5選択肢「1」の存在を認識させることができるとともに、遊技の進行（すなわち所定条件の成立）に着目させることができ、興味を向上させることができる。

10

【1290】

また、本特徴部134IWでは、設定値「1」または「2」の場合にのみ、第5選択肢「1」が提示可能とされている。すなわち、設定されている設定値に応じて提示可能な選択肢が異なるように構成されている。このような構成により、提示される選択肢に着目させることができ、興味を高めることができる。

【1291】

なお、本特徴部134IWでは、選択される選択肢に関わらず、設定値に応じて提示される選択肢が決定されるが、例えば、選択される選択肢に応じて、提示される選択肢の割合が異なるようにしてもよい。また、例えば、特定の設定値であるときに、選択されないが提示されやすい選択肢があるようにしてもよい。また、例えば、提示される選択肢の割合は各設定値で同じであって、選択される選択肢の割合が設定値ごとに異なるようにしてもよい。

20

【1292】

次いで、演出制御用CPU120は、選択示唆演出において選択する選択肢の提示位置を決定する（ステップ134IWS005）。

【1293】

ステップS134IWS005では、選択選択肢提示位置決定テーブルと設定値とに応じて、選択する選択肢の提示位置を決定する。

30

【1294】

図12-5は、選択選択肢提示位置決定テーブルを示す説明図である。図12-5に示すように、本特徴部134IWでは、第1～第4提示位置に選択肢を提示可能である。なお、本特徴部134IWでは、選択肢の提示について、図12-6に示すような、2列2段に選択肢を配置する例を用いて説明するが、選択肢の配置はこのような例に限らず、例えば、横一列や縦一列に選択肢が並ぶ配置や、円を等分に切った配置等、任意の配置であってもよい。また、例えば、一の選択肢のみが表示され（または拡大等により強調して表示され）、遊技者によるスティックコントローラ31A等を用いたスクロール操作にもとづいて（またはスクロール操作に関わらず自動的に）他の選択肢が順次表示されるような提示方法であってもよい。

40

【1295】

図12-5に示す選択選択肢提示位置決定テーブルでは、設定値「1」>「2」>「3」の順に、第1提示位置が選択される割合が高く、設定値「2」>「1」=「3」の順に、第2提示位置が選択される割合が高く、設定値「3」>「1」=「2」の順に、第3提示位置および第4提示位置が選択される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。すなわち、選択された選択肢がいずれの提示位置に提示されていたかによって、有利度が高いまたは低い設定値に設定されている（割合が高い）ことが示唆されることになる。このような構成により、選択肢の提示位置にも着目させることができる。

【1296】

図12-6は、選択示唆演出の演出例を示す説明図である。本特徴部134IWでは、

50

図 1 2 - 6 (1) に示すように、画像表示装置 5 において演出図柄の変動表示が開始された後に選択示唆演出が開始されると、図 1 2 - 6 (2) に示すように、選択肢画像が表示される。

【 1 2 9 7 】

図 1 2 - 6 (2) の例では、第 1 提示位置 (左上) に第 4 選択肢「奇」を示す選択肢画像が提示され、第 2 提示位置 (右上) に第 6 選択肢「？」を示す選択肢画像が提示され、第 3 提示位置 (左下) に第 6 選択肢「？」を示す選択肢画像が提示され、第 4 提示位置 (右下) に第 2 選択肢「高」を示す選択肢画像が提示されている。

【 1 2 9 8 】

そして、遊技者によってプッシュボタン 3 1 B 等の操作が行われると、第 1 提示位置 (左上) の第 4 選択肢「奇」を選択する演出が行われる。具体的には、図 1 2 - 6 (3) に示すように、選択された第 1 提示位置 (左上) の第 4 選択肢「奇」を示す選択肢画像がエフェクト画像で囲まれる表示が行われる。また、画像表示装置 5 の表示領域右下において、設定値が奇数であることを示唆する「奇数設定の可能性あり！」の文字が表示される。

【 1 2 9 9 】

本特徴部 1 3 4 I W では、選択示唆演出において提示される選択肢の種類や提示位置、選択される選択肢により設定値が示唆され、選択示唆演出が実行されることにより大当たり期待度が高いことが示唆される例について説明したが、大当たり期待度を示唆する第 2 種類の選択肢も提示・選択可能としてもよい。また、設定値に応じて大当たり期待度が異なる選択肢を提示・選択可能としてもよい。例えば、第 2 種類の選択肢 A は、設定値 1 のときに表示されると大当たり期待度が低いことが示唆され、設定値 3 のときに表示されると大当たり期待度が高いことが示唆されるようにしてもよい。この場合には、例えば、大当たり期待度が高いことを示唆する選択肢とともに有利度が低い設定値であることを示唆する選択肢を提示することや、大当たり期待度が低いことを示唆する選択肢とともに有利度が高い設定値であることを示唆する選択肢を提示することができ、興趣を向上させることができる。

【 1 3 0 0 】

以上に説明したように、本特徴部 1 3 4 I W には、以下に示す第 1 発明が含まれている。つまり、従来、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、例えば、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載されたものがある。特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報には、設定値にもとづく演出の表示制御を行い、キリン、ゾウ、ライオンの各キャラクタ画像を表示させることが記載されている。しかしながら、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載の遊技機にあっては、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、必ずしも遊技興趣を高めることはできない。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第 1 発明の手段 1 - 1 の遊技機として、

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

複数の設定値 (例えば、設定値「1」～設定値「3」) のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段) と、

設定されている設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段 (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ S 1 1 4 ~ S 1 1 7 を実行する部分) と、

設定されている設定値に応じて異なる割合により特定示唆演出 (例えば、選択示唆演出) を実行可能な示唆演出実行手段とを備え、

前記特定示唆演出は、

複数の選択肢 (例えば、第 1 ~ 第 3 種類の選択肢) が提示され、いずれかの選択肢が選択される演出 (図 1 2 - 6 参照) であり、

設定されている設定値に応じて提示可能な選択肢が異なる (例えば、第 5 選択肢「1」は、設定値「1」または「2」の場合にのみ提示可能である。図 1 2 - 4 参照)

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技興趣を向上させることができる。

【1301】

また、第1発明の手段1-2の遊技機として、

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

複数の設定値（例えば、設定値「1」～設定値「3」）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段）と、

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

設定されている設定値に応じて異なる割合により特定示唆演出（例えば、選択示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段とを備え、

前記特定示唆演出は、

複数の選択肢（例えば、第1～第3種別の選択肢）が提示され、いずれかの選択肢が選択される演出（図12-6参照）であり、

設定されている設定値に応じて特定の選択肢が提示される割合が異なる（図12-4参照）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技興趣を向上させることができる。

【1302】

また、特開2010-200902号公報に記載の遊技機の問題を解決する第1発明の手段1-Aの遊技機として、

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

複数の設定値（例えば、設定値「1」～設定値「3」）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段）と、

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

設定されている設定値に応じて異なる割合により特定示唆演出（例えば、選択示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段とを備え、

前記特定示唆演出は、

複数の選択肢（例えば、第1～第3種別の選択肢）が提示され、いずれかの選択肢が選択される演出（図12-6参照）であり、

設定されている設定値に応じて提示可能な選択肢が異なり（例えば、第5選択肢「1」は、設定値「1」または「2」の場合にのみ提示可能である。図12-4参照）、

さらに、

少なくとも第1数値表示領域（例えば、ノーマルタイマを含むインターフェイス領域18SG005Iや、変形例156SG-1におけるARTの残りゲーム数表示領域）と第2数値表示領域（例えば、スペシャルタイマを含むタイマ画像148SG005Tや、変形例156SG-1における上乗せゾーンの残りゲーム数表示領域）とを有する表示手段（例えば、画像表示装置5）と、

前記第1数値表示領域と前記第2数値表示領域の少なくともいずれか一方において数値を更新して特定値とする所定演出（例えば、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出や、変形例156SG-1において上乗せゲーム数をARTの残りゲーム数と上乗せゾーンの残りゲーム数に加算する部分）と、前記所定演出に関する示唆を行う特別演出（例えば、図10-22（A）や図10-23（A）に示すように、ノーマルタイマ演出の期間やスペシャルタイマ演出の期間を第1タイマ演出実行示唆画像148SG005Aや第2タイマ演出実行示唆画像148SG005Bにて報知する部分）と、を実行可能な演出実

10

20

30

40

50

行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、
を備え、

前記演出実行手段は、前記特別演出として、前記第1数値表示領域と前記第2数値表示領域との少なくともいずれか一方の領域で表示される内容に対する示唆演出を実行可能である（例えば、図10-22（A）、図10-23（A）、図10-24（A）に示すように、ノーマルタイマ演出の期間やスペシャルタイマ演出の期間、ノーマルタイマ演出の期間とスペシャルタイマ演出の期間の合算値を第1タイマ演出実行示唆画像148SG005Aや第2タイマ演出実行示唆画像148SG005Bにて報知する部分や、変形例156-1に示すように、上乗せゲーム数をARTの残りゲーム数と上乗せゾーンの残りゲーム数の両方に加算する部分）

10

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技興趣を向上させることができる。また、特別演出として、第1数値表示領域と第2数値表示領域とを示唆対象とする演出を実行可能であるので、遊技興趣を向上できる。

【1303】

また、特開2010-200902号公報に記載の遊技機の問題を解決する第1発明の手段1-Bの遊技機として、

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

複数の設定値（例えば、設定値「1」～設定値「3」）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段）と、

20

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

設定されている設定値に応じて異なる割合により特定示唆演出（例えば、選択示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段とを備え、

前記特定示唆演出は、

複数の選択肢（例えば、第1～第3種別の選択肢）が提示され、いずれかの選択肢が選択される演出（図12-6参照）であり、

設定されている設定値に応じて特定の選択肢が提示される割合が異なり（図12-4参照）、

30

さらに、

少なくとも第1数値表示領域（例えば、ノーマルタイマを含むインターフェイス領域18SG005Iや、変形例156SG-1におけるARTの残りゲーム数表示領域）と第2数値表示領域（例えば、スペシャルタイマを含むタイマ画像148SG005Tや、変形例156SG-1における上乗せゾーンの残りゲーム数表示領域）とを有する表示手段（例えば、画像表示装置5）と、

前記第1数値表示領域と前記第2数値表示領域の少なくともいずれか一方において数値を更新して特定値とする所定演出（例えば、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出や、変形例156SG-1において上乗せゲーム数をARTの残りゲーム数と上乗せゾーンの残りゲーム数に加算する部分）と、前記所定演出に関する示唆を行う特別演出（例えば、図10-22（A）や図10-23（A）に示すように、ノーマルタイマ演出の期間やスペシャルタイマ演出の期間を第1タイマ演出実行示唆画像148SG005Aや第2タイマ演出実行示唆画像148SG005Bにて報知する部分）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

40

を備え、

前記演出実行手段は、前記特別演出として、前記第1数値表示領域と前記第2数値表示領域との少なくともいずれか一方の領域で表示される内容に対する示唆演出を実行可能である（例えば、図10-22（A）、図10-23（A）、図10-24（A）に示すように、ノーマルタイマ演出の期間やスペシャルタイマ演出の期間、ノーマルタイマ演出の期間とスペシャルタイマ演出の期間の合算値を第1タイマ演出実行示唆画像148SG0

50

05Aや第2タイマ演出実行示唆画像148SG005Bにて報知する部分や、変形例156-1に示すように、上乘せゲーム数をARTの残りゲーム数と上乘せゾーンの残りゲーム数の両方に加算する部分)

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技興趣を向上させることができる。また、特別演出として、第1数値表示領域と第2数値表示領域とを示唆対象とする演出を実行可能であるので、遊技興趣を向上できる。

【1304】

なお、所定演出に関する示唆を行う特別演出の態様によって設定値を示唆するようにしてもよい。例えば、図10-22~図10-24に示すようなタイマ演出において、時間表示の大きさや色を複数種類用意しておき、設定されている設定値が遊技者にとって有利であるほど、時間表示の大きさが大きくなる割合が高くなるようにしてもよい。あるいは、設定されている設定値が遊技者にとって有利であるほど、時間表示の色が派手になる(例えば、不利な設定値の場合は黒色や青色、有利な設定値の場合は赤色や虹色)割合が高くなるようにしてもよい。このようにすれば、設定値の示唆が特定示唆演出(例えば、選択示唆演出)と特別演出とにより行われることとなり、複数の要素で設定値の示唆が行われるので、単一の要素で設定値の示唆が行われる場合に比べ、示唆の機会や示唆の態様が豊富になって遊技の興趣が向上する。

10

【1305】

更には、第1発明の手段2の遊技機として、

特定示唆演出は、設定されている設定値に応じて特定の選択肢が選択される割合が異なる(図12-3参照)

20

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、設定値に応じて選択される選択肢の割合が異なるため、遊技興趣を向上させることができる。

【1306】

更には、第1発明の手段3の遊技機として、

特定示唆演出は、設定されている設定値に応じて複数の提示位置のいずれの提示位置に選択肢が提示されるかの割合が異なる(図12-5参照)

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、設定値に応じて選択される選択肢の割合が異なるため、遊技興趣を向上させることができる。

30

【1307】

更には、第1発明の手段4の遊技機として、

特定示唆演出は、設定されている設定値に応じて実行される頻度が異なる(図12-2参照)

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、特定示唆演出が実行される頻度に着目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【1308】

更には、第1発明の手段5の遊技機として、

特定示唆演出は、設定されている設定値に応じて有利状態に制御される期待度が異なる選択肢を提示可能である(例えば、第2種別の選択肢Aは、設定値1のときに表示されると大当たり期待度が低いことが示唆され、設定値3のときに表示されると大当たり期待度が高いことが示唆されるようにしてもよい)

40

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、有利状態に制御されるか否かにも着目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

なお、上記した第1発明の手段1-1や手段1-2の遊技機に適用できる第1発明の手段2~手段5の遊技機は、上記した第1発明の手段1-Aや手段1-Bの遊技機にも適用することができる。

【1309】

また、本特徴部134IWには、以下に示す第2発明が含まれている。つまり、従来、設定操作にもとづいて複数段階の設定値のうち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

50

技機として、例えば、特開 2010-200902 号公報に記載されたものがある。特開 2010-200902 号公報には、設定値にもとづく演出の表示制御を行い、キリン、ゾウ、ライオンの各キャラクタ画像を表示させることが記載されている。しかしながら、特開 2010-200902 号公報に記載の遊技機にあっては、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、必ずしも遊技興趣を高めることはできない。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第 2 発明の手段 1-1 の遊技機として、

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

複数の設定値（例えば、設定値「1」～設定値「3」）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段と、 10

設定されている設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ S 114～S 117 を実行する部分）と、

設定されている設定値に応じて異なる割合により特定示唆演出（例えば、選択示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段と、

遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えば、スティックコントローラ 31A やプッシュボタン 31B）とを備え、

前記特定示唆演出は、

複数の選択肢（例えば、第 1～第 3 種別の選択肢）が提示され、前記検出手段により遊技者の動作が検出されたことにもとづいていずれかの選択肢が選択される演出（例えば、遊技者によるプッシュボタン 31B の押下操作にもとづいて、自動的に選択肢が選択される（図 12-6 参照）、または遊技者によるスティックコントローラ 31A およびプッシュボタン 31B を用いた選択操作にもとづいて、遊技者の意向に沿って選択肢が選択される）であり、 20

設定されている設定値に応じて提示可能な選択肢が異なる（例えば、第 5 選択肢「1」は、設定値「1」または「2」の場合にのみ提示可能である。図 12-4 参照）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技興趣を向上させることができる。

【1310】 30

また、第 2 発明の手段 1-2 の遊技機として、

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

複数の設定値（例えば、設定値「1」～設定値「3」）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段）と、

設定されている設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ S 114～S 117 を実行する部分）と、

設定されている設定値に応じて異なる割合により特定示唆演出（例えば、設定示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段と、 40

遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えば、スティックコントローラ 31A やプッシュボタン 31B）とを備え、

前記特定示唆演出は、

複数の選択肢（例えば、第 1～第 3 種別の選択肢）が提示され、前記検出手段により遊技者の動作が検出されたことにもとづいていずれかの選択肢が選択される演出（例えば、遊技者によるプッシュボタン 31B の押下操作にもとづいて、自動的に選択肢が選択される（図 12-6 参照）、または遊技者によるスティックコントローラ 31A およびプッシュボタン 31B を用いた選択操作にもとづいて、遊技者の意向に沿って選択肢が選択される）であり、

設定されている設定値に応じて特定の選択肢が提示される割合が異なる（図 12-4 参 50

照)

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技興趣を向上させることができる。

【1311】

また、特開2010-200902号公報に記載の遊技機の問題を解決する第2発明の手段1-Aの遊技機として、

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

複数の設定値（例えば、設定値「1」～設定値「3」）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段と、

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

設定されている設定値に応じて異なる割合により特定示唆演出（例えば、選択示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段と、

遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えば、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31B）とを備え、

前記特定示唆演出は、

複数の選択肢（例えば、第1～第3種別の選択肢）が提示され、前記検出手段により遊技者の動作が検出されたことにもとづいていずれかの選択肢が選択される演出（例えば、遊技者によるプッシュボタン31Bの押下操作にもとづいて、自動的に選択肢が選択される（図12-6参照）、または遊技者によるスティックコントローラ31Aおよびプッシュボタン31Bを用いた選択操作にもとづいて、遊技者の意向に沿って選択肢が選択される）であり、

設定されている設定値に応じて提示可能な選択肢が異なり（例えば、第5選択肢「1」は、設定値「1」または「2」の場合にのみ提示可能である。図12-4参照）、

さらに、

少なくとも第1数値表示領域（例えば、ノーマルタイマを含むインターフェイス領域18SG005Iや、変形例156SG-1におけるARTの残りゲーム数表示領域）と第2数値表示領域（例えば、スペシャルタイマを含むタイマ画像148SG005Tや、変形例156SG-1における上乗せゾーンの残りゲーム数表示領域）とを有する表示手段（例えば、画像表示装置5）と、

前記第1数値表示領域と前記第2数値表示領域の少なくともいずれか一方において数値を更新して特定値とする所定演出（例えば、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出や、変形例156SG-1において上乗せゲーム数をARTの残りゲーム数と上乗せゾーンの残りゲーム数に加算する部分）と、前記所定演出に関する示唆を行う特別演出（例えば、図10-22(A)や図10-23(A)に示すように、ノーマルタイマ演出の期間やスペシャルタイマ演出の期間を第1タイマ演出実行示唆画像148SG005Aや第2タイマ演出実行示唆画像148SG005Bにて報知する部分）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

を備え、

前記演出実行手段は、前記特別演出として、前記第1数値表示領域と前記第2数値表示領域との少なくともいずれか一方の領域で表示される内容に対する示唆演出を実行可能である（例えば、図10-22(A)、図10-23(A)、図10-24(A)に示すように、ノーマルタイマ演出の期間やスペシャルタイマ演出の期間、ノーマルタイマ演出の期間とスペシャルタイマ演出の期間の合算値を第1タイマ演出実行示唆画像148SG005Aや第2タイマ演出実行示唆画像148SG005Bにて報知する部分や、変形例156-1に示すように、上乗せゲーム数をARTの残りゲーム数と上乗せゾーンの残りゲーム数の両方に加算する部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技興趣を向上させる

10

20

30

40

50

ことができる。また、特別演出として、第1数値表示領域と第2数値表示領域とを示唆対象とする演出を実行可能であるので、遊技興趣を向上できる。

【1312】

また、特開2010-200902号公報に記載の遊技機の問題を解決する第2発明の手段1-Bの遊技機として、

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

複数の設定値（例えば、設定値「1」～設定値「3」）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段）と、

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

設定されている設定値に応じて異なる割合により特定示唆演出（例えば、設定示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段と、

遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えば、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31B）とを備え、

前記特定示唆演出は、

複数の選択肢（例えば、第1～第3種別の選択肢）が提示され、前記検出手段により遊技者の動作が検出されたことにもとづいていずれかの選択肢が選択される演出（例えば、遊技者によるプッシュボタン31Bの押下操作にもとづいて、自動的に選択肢が選択される（図12-6参照）、または遊技者によるスティックコントローラ31Aおよびプッシュボタン31Bを用いた選択操作にもとづいて、遊技者の意向に沿って選択肢が選択される）であり、

設定されている設定値に応じて特定の選択肢が提示される割合が異なり（図12-4参照）、

さらに、

少なくとも第1数値表示領域（例えば、ノーマルタイマを含むインターフェイス領域18SG005Iや、変形例156SG-1におけるARTの残りゲーム数表示領域）と第2数値表示領域（例えば、スペシャルタイマを含むタイマ画像148SG005Tや、変形例156SG-1における上乗せゾーンの残りゲーム数表示領域）とを有する表示手段（例えば、画像表示装置5）と、

前記第1数値表示領域と前記第2数値表示領域の少なくともいずれか一方において数値を更新して特定値とする所定演出（例えば、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出や、変形例156SG-1において上乗せゲーム数をARTの残りゲーム数と上乗せゾーンの残りゲーム数に加算する部分）と、前記所定演出に関する示唆を行う特別演出（例えば、図10-22（A）や図10-23（A）に示すように、ノーマルタイマ演出の期間やスペシャルタイマ演出の期間を第1タイマ演出実行示唆画像148SG005Aや第2タイマ演出実行示唆画像148SG005Bにて報知する部分）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

を備え、

前記演出実行手段は、前記特別演出として、前記第1数値表示領域と前記第2数値表示領域との少なくともいずれか一方の領域で表示される内容に対する示唆演出を実行可能である（例えば、図10-22（A）、図10-23（A）、図10-24（A）に示すように、ノーマルタイマ演出の期間やスペシャルタイマ演出の期間、ノーマルタイマ演出の期間とスペシャルタイマ演出の期間の合算値を第1タイマ演出実行示唆画像148SG005Aや第2タイマ演出実行示唆画像148SG005Bにて報知する部分や、変形例156-1に示すように、上乗せゲーム数をARTの残りゲーム数と上乗せゾーンの残りゲーム数の両方に加算する部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技興趣を向上させることができる。また、特別演出として、第1数値表示領域と第2数値表示領域とを示唆対

10

20

30

40

50

象とする演出を実行可能であるので、遊技興趣を向上できる。

【1313】

なお、所定演出に関する示唆を行う特別演出の態様によって設定値を示唆するようにしてもよい。例えば、図10-22～図10-24に示すようなタイマ演出において、時間表示の大きさや色を複数種類用意しておき、設定されている設定値が遊技者にとって有利であるほど、時間表示の大きさが大きくなる割合が高くなるようにしてもよい。あるいは、設定されている設定値が遊技者にとって有利であるほど、時間表示の色が派手になる（例えば、不利な設定値の場合は黒色や青色、有利な設定値の場合は赤色や虹色）割合が高くなるようにしてもよい。このようにすれば、設定値の示唆が特定示唆演出（例えば、選択示唆演出）と特別演出とにより行われることとなり、複数の要素で設定値の示唆が行われるので、単一の要素で設定値の示唆が行われる場合に比べ、示唆の機会や示唆の態様が豊富になって遊技の興趣が向上する。

10

【1314】

更には、第2発明の手段2の遊技機として、
演出に関する設定を変更可能な演出設定変更手段を備えた
ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、演出効果を高め、遊技興趣を向上させることができる。

【1315】

更には、第2発明の手段3の遊技機として、
特定示唆演出は、所定条件が成立したこと（例えば、特定の大当たり種別の大当たりの発生）にもとづいて選択可能な選択肢（例えば、第5選択肢）が増加する（図12-3参照）
ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、遊技の進行に着目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

20

【1316】

更には、第2発明の手段4の遊技機として、
特定示唆演出は、所定条件が成立したことにもとづいて選択可能となった選択肢を特定条件が成立する（遊技機の電源がOFFとなる）まで選択可能である
ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、好適に示唆演出を実行することができる。

30

【1317】

更には、第2発明の手段5の遊技機として、
特定示唆演出は、選択不可能な選択肢を提示可能である
ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、選択肢を認識させることができるとともに、遊技の進行に着目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

なお、上記した第2発明の手段1-1や手段1-2の遊技機に適用できる第2発明の手段2～手段5の遊技機は、上記した第2発明の手段1-Aや手段1-Bの遊技機にも適用することができる。

【1318】

なお、本特徴部134IWで示した構成は、特徴部31AKなど他の特徴部で示した構成と適宜組み合わせることで遊技機を構成することが可能である。例えば、本特徴部134IWで示した選択示唆演出を、特徴部121IWで示した遊技前示唆演出や初期出目演出、遊技中示唆演出、変動パターンの決定傾向による設定示唆、大当たり中示唆演出等の設定示唆演出と組み合わせることで実行可能としてもよい。

40

【符号の説明】

【1319】

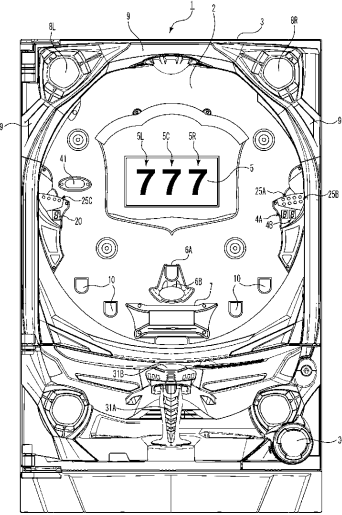
- 1 … パチンコ遊技機
- 2 … 遊技盤
- 3 … 遊技機用枠
- 4A … 第1特別図柄表示装置

50

4 B	…	第 2 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	
1 0	…	一般入賞口	
1 1	…	主基板	
1 2	…	演出制御基板	10
1 3	…	音声制御基板	
1 4	…	ランプ制御基板	
1 5	…	中継基板	
2 0	…	普通図柄表示器	
2 1	…	ゲートスイッチ	
2 2 A、2 2 B	…	始動口スイッチ	
2 3	…	カウントスイッチ	
3 0	…	打球操作ハンドル	
3 1 A	…	スティックコントローラ	
3 1 B	…	プッシュボタン	20
3 2	…	可動体	
1 0 0	…	遊技制御用マイクロコンピュータ	
1 0 1、1 2 1	…	R O M	
1 0 2、1 2 2	…	R A M	
1 0 3	…	C P U	
1 0 4、1 2 4	…	乱数回路	
1 0 5、1 2 5	…	I / O	
1 2 0	…	演出制御用 C P U	
1 2 3	…	表示制御部	

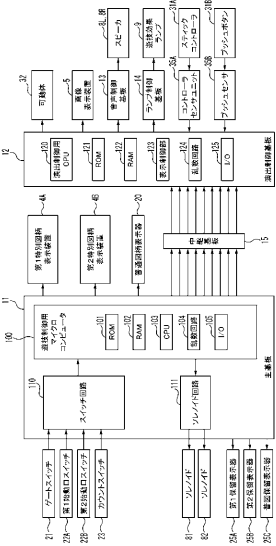
【図 1】

【図 1】



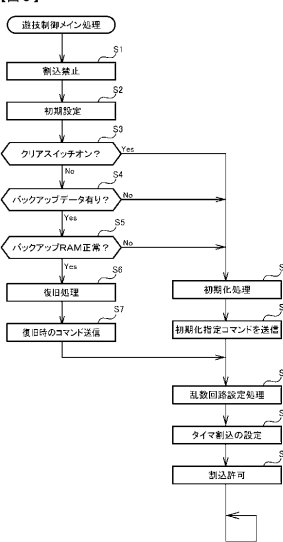
【図 2】

【図 2】



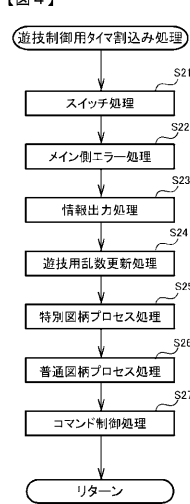
【図 3】

【図 3】



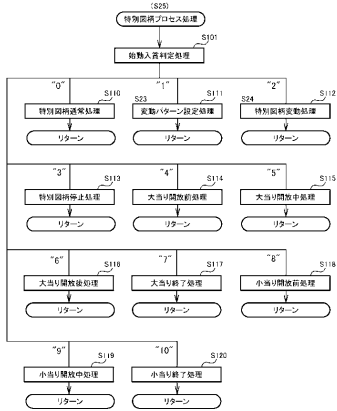
【図 4】

【図 4】



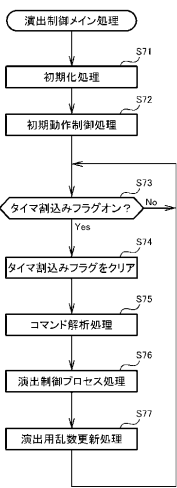
【図 5】

【図 5】



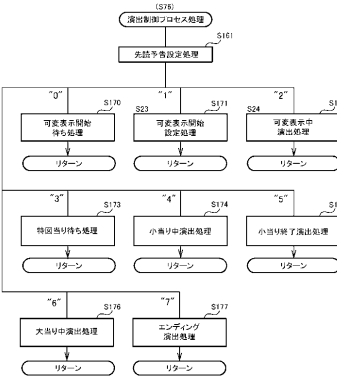
【図 6】

【図 6】



【図 7】

【図 7】



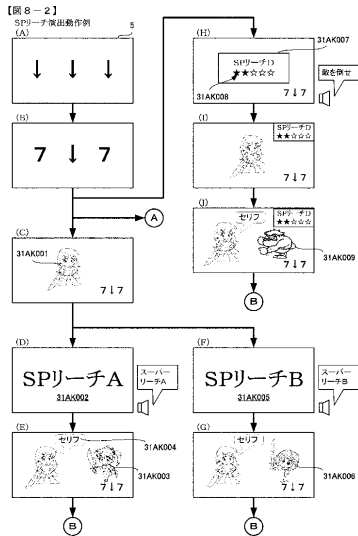
【図 8 - 1】

【図 8 - 1】

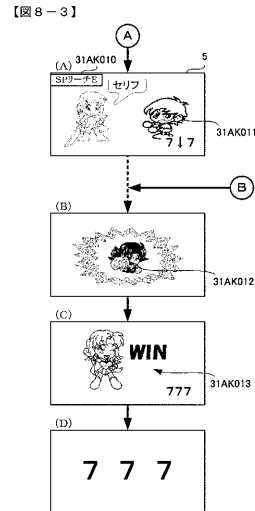
(A)	
動作パターン	内容
PA1-1	非リーチハズレ
PA1-2	非リーチハズレ(短縮用)
PA2-1	ノーマルリーチハズレ
PA2-2	スーパーリーチEハズレ
PA2-3	スーパーリーチDハズレ
PA2-4	スーパーリーチCハズレ
PA2-5	スーパーリーチBハズレ
PA2-6	スーパーリーチAハズレ
PA3-1	スーパーリーチE→Dハズレ
PA3-2	スーパーリーチD→Cハズレ
PA3-3	スーパーリーチC→Bハズレ
PA3-4	スーパーリーチB→Aハズレ
⋮	⋮
PB2-1	ノーマルリーチ大当たり
PB2-2	スーパーリーチE大当たり
PB2-3	スーパーリーチD大当たり
PB2-4	スーパーリーチC大当たり
PB2-5	スーパーリーチB大当たり
PB2-6	スーパーリーチA大当たり
PB3-1	スーパーリーチE→D大当たり
PB3-2	スーパーリーチD→C大当たり
PB3-3	スーパーリーチC→B大当たり
PB3-4	スーパーリーチB→A大当たり
⋮	⋮

(B)		
リーチ種類	信頼度	タイトル報知
ノーマルリーチ	☆☆☆☆	なし
スーパーリーチE	☆☆☆☆	表示
スーパーリーチD	☆☆☆☆	表示+音声
スーパーリーチC	☆☆☆☆	表示+音声
スーパーリーチB	☆☆☆☆	表示+音声
スーパーリーチA	☆☆☆☆	表示+音声

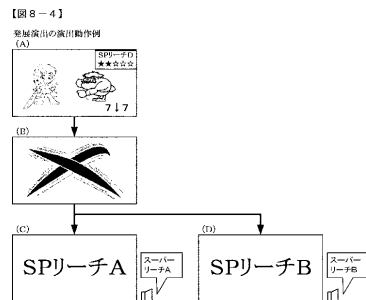
【図 8-2】



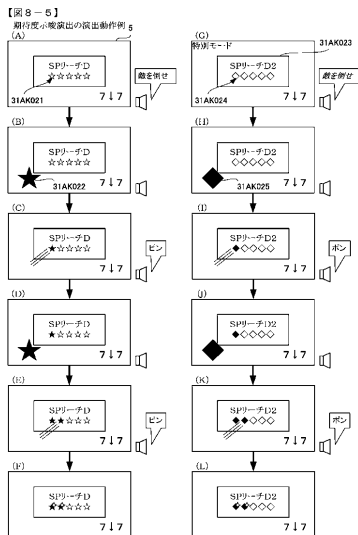
【図 8-3】



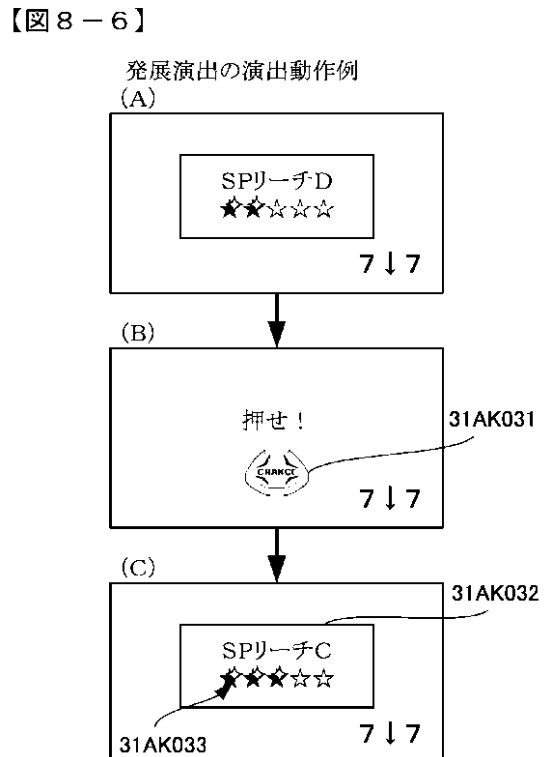
【図 8-4】



【図 8-5】



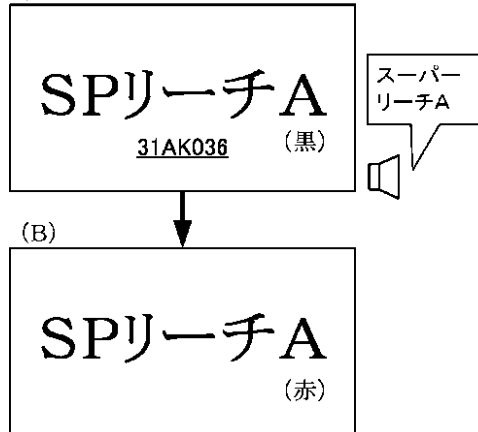
【図 8-6】



【図 8 - 7】

【図 8 - 7】

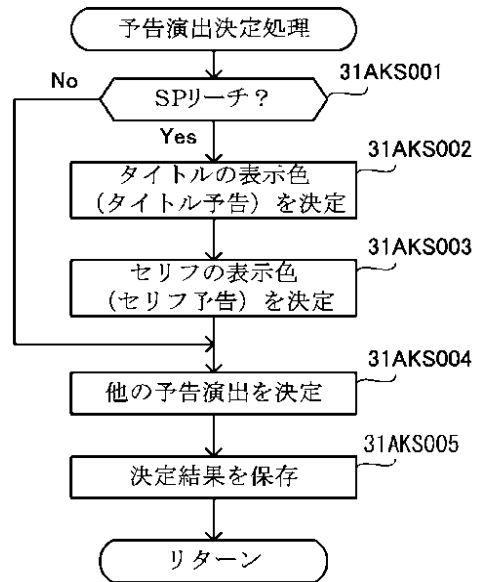
タイトル予告の演出動作例
(A)



【図 8 - 8】

【図 8 - 8】

(S171内)



【図 8 - 9】

【図 8 - 9】

(A) 31AKS002における決定割合

タイトル 表示色	決定割合		信頼度
	大当たり時	ハズレ時	
黒	10%	80%	最低
赤	15%	10%	低
黒→赤	20%	9%	中
黒→フルーツ柄	35%	1%	高
赤→フルーツ柄	20%	0%	最高

(B) 31AKS002における決定割合 (特別モード)

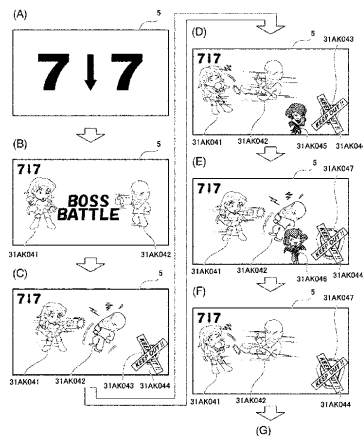
タイトル 表示色	決定割合		信頼度
	大当たり時	ハズレ時	
黒	5%	70%	最低
赤	10%	16%	低
黒→赤	25%	12%	中
黒→フルーツ柄	40%	2%	高
赤→フルーツ柄	20%	0%	最高

(C) 31AKS003における決定割合

台詞 表示色	決定割合		信頼度
	大当たり時	ハズレ時	
白	10%	90%	低
赤	30%	9%	中
白→赤	60%	1%	高

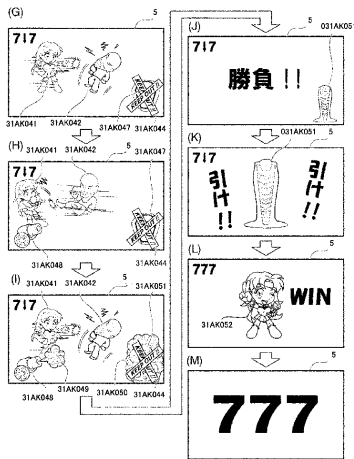
【図 8 - 10】

【図 8 - 10】



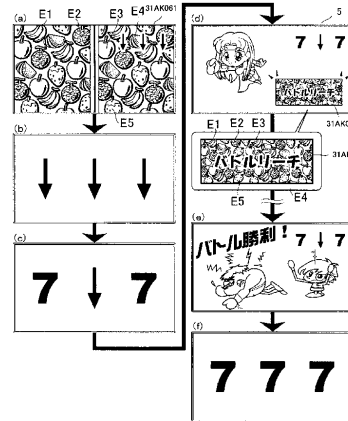
【図 8 - 1 1】

【図 8 - 1 1】



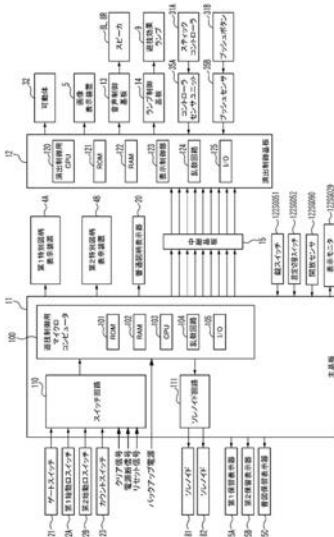
【図 8 - 1 2】

【図 8 - 1 2】



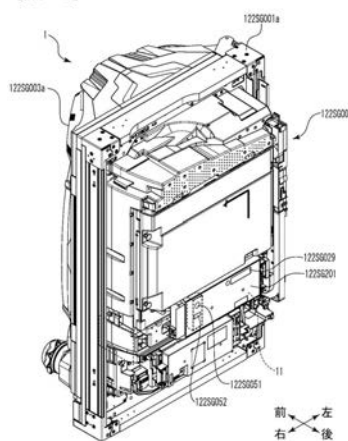
【図 9 - 1】

【図 9 - 1】



【図 9 - 2】

【図 9 - 2】



【図 9 - 3】

【図 9 - 3】

MODE	EXT	名称	内容
B0	01	第1変動開始	第1特設の変動開始を指定
B0	02	第2変動開始	第2特設の変動開始を指定
B1	XX	変動ハザード指定	変動ハザード(変動中停止)を指定
B2	XX	変動表示結果指定	変動表示結果を指定
B3	00	変動指定	変動開始の変動表示の停止指定
B4	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
B5	XX	エラー指定	エラー発生指定
A2	XX	当り開始指定	大当り・小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
B3	00	第1変動ハザード指定	第1変動ハザードへの入賞を通知
B2	00	第2変動ハザード指定	第2変動ハザードへの入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶通知	第1保留記憶通知を通知
C2	XX	第2保留記憶通知	第2保留記憶通知を通知
D0	XX	設定値指定	設定値を指定
E1	01	リスタート通知	リスタートを通知
E1	02	コールスタート通知	コールスタートを通知
E1	03	設定値変更開始通知	設定値変更の開始を通知
E1	04	設定値変更終了通知	設定値変更の終了を通知
E1	05	設定値確認開始通知	設定値確認の開始を通知
E1	06	設定値確認終了通知	設定値確認の終了を通知

(B)

MODE	EXT	名称	内容
B0	00	第1変動表示結果指定	はずれ
B0	01	第2変動表示結果指定	大当りA
B0	02	第3変動表示結果指定	大当りB
B0	03	第4変動表示結果指定	大当りC
B0	04	第5変動表示結果指定	小当り

【図 9 - 4】

【図 9 - 4】

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

【図 9 - 5】

【図 9 - 5】

変動パターン	毎図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→リリーチ(はずれ)
PA1-2	8750	保留2～4個短縮(通常状態)→リリーチ(はずれ)
PA1-3	2750	保留3～6個短縮(通常状態)→リリーチ(はずれ)
PA1-4	5000	短縮(時短制御中)→リリーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリリーチ(はずれ)
PA2-2	40000	スローリリーチα(はずれ)
PA2-3	50000	スローリリーチβ(はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリリーチ(大当り)
PB1-2	40000	スローリリーチα(大当り)
PB1-3	50000	スローリリーチβ(大当り)
PG1-1	4000	小当り

【図 9 - 6】

【図 9 - 6】

(A) 表示結果判定テーブル(設定値1)

遊技状態	判定値(MR1)	特設表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1079, 13320～13586(確率:1/200)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1079, 13320～13757(確率:1/150)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ

(B) 表示結果判定テーブル(設定値2)

遊技状態	判定値(MR1)	特設表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1079, 13320～13757(確率:1/150)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1079, 13320～14242(確率:1/99)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ

(C) 表示結果判定テーブル(設定値3)

遊技状態	判定値(MR1)	特設表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1079, 13320～14242(確率:1/99)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020～1079, 13320～14571(確率:1/50)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ

【図 9 - 7】

【図 9 - 7】

(A) 大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

判定結果	MR2 (設定値1)	MR2 (設定値2)	MR2 (設定値3)
大当りA	0～99	0～99	0～99
大当りB	100～249	100～199	100～149
大当りC	250～299	200～299	150～299

(B) 大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

判定結果	MR2 (設定値1)	MR2 (設定値2)	MR2 (設定値3)
大当りA	0～99	0～99	0～99
大当りB	100～199	100～149	—
大当りC	200～299	150～299	100～299

【図 9 - 8】

【図 9 - 8】

大当り種別

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

【図 9 - 9】

【図 9 - 9】

(A) 大当り用変動パターン判定テーブル(大当りA用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)
ノーマルPB1-1	1～400	1～350	1～300
スローPB1-2	401～850	351～825	301～800
スローPB1-3	851～997	826～997	801～997

(B) 大当り用変動パターン判定テーブル(大当りB、大当りC用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)
ノーマルPB1-1	1～200	1～150	1～100
スローPB1-2	201～550	151～450	101～350
スローPB1-3	551～997	451～997	351～997

(C) 小当り用変動パターン判定テーブル

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)
小当りPG1-1	1～997	1～997	1～997

【図 9 - 10】

【図 9 - 10】

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

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)
リリーチPA1-1	1～400	1～400	1～300
ノーマルPA2-1	401～700	401～700	351～700
スローPA2-2	701～900	701～900	701～900
スローPA2-3	901～997	901～997	901～997

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

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)
リリーチPA1-2	1～500	1～450	1～400
ノーマルPA2-1	501～700	451～700	401～700
スローPA2-2	701～900	701～900	701～900
スローPA2-3	901～997	901～997	901～997

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

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)
リリーチPA1-3	1～500	1～500	1～400
ノーマルPA2-1	501～700	501～700	451～700
スローPA2-2	701～900	701～900	701～900
スローPA2-3	901～997	901～997	901～997

(D) はずれ用変動パターン判定テーブルD(低ベース中用)

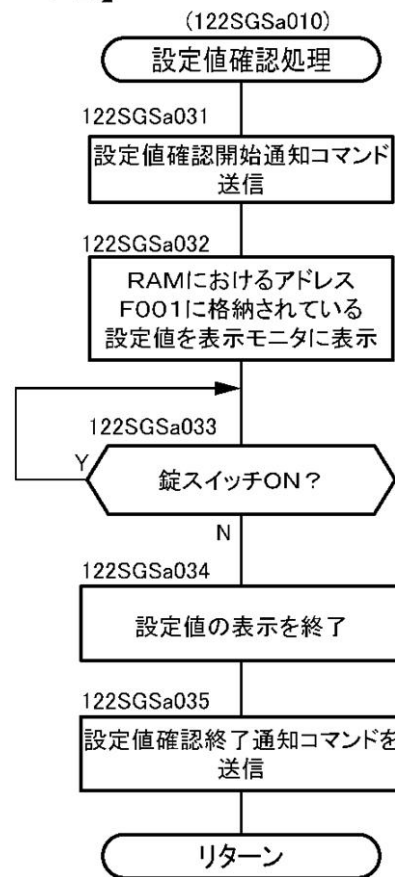
変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)
リリーチPA1-4	1～500	1～500	1～400
ノーマルPA2-1	501～700	501～700	451～700
スローPA2-2	701～900	701～900	701～900
スローPA2-3	901～997	901～997	901～997

【図 9 - 1 1】



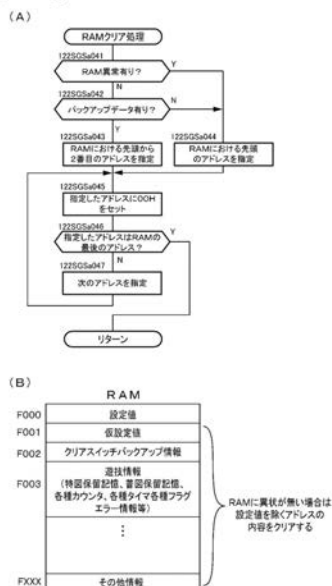
【図 9 - 1 2】

【图 9-12】



【図 9-13】

【圖9-13】



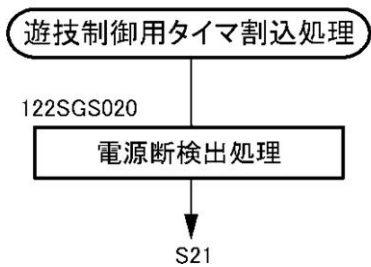
【図 9 - 1 4】

【圖9-14】



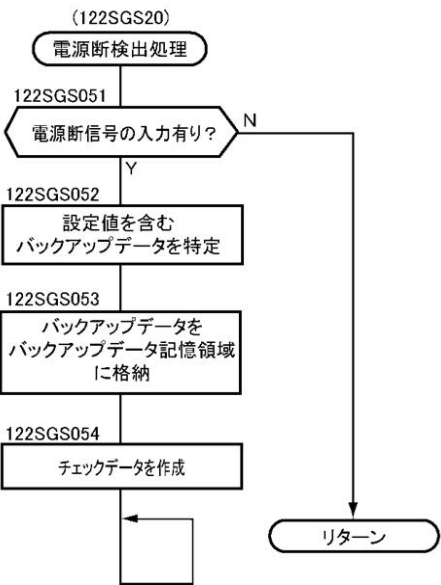
【図 9 - 1 5】

【図 9 - 1 5】



【図 9 - 1 6】

【図 9 - 1 6】



【図 9 - 1 7】

【図 9 - 1 7】



【図 9 - 1 8】

【図 9 - 1 8】

RAM 122に記憶される情報		初期状態	
情報	内容	ホットスタート 設定値	設定値変更
遊技情報	遊技者の入力を受け付けてからの 変動回数、大当たり回数、スリッパ回数等	クリア	クリア
演出情報	変動時の演出変動回数、スリッパ回数等	クリアせず	クリア
設定値情報	設定値 (1〜3の値)	クリアせず	クリアせず

【図 9 - 1 9】

【図 9 - 1 9】

受信コマンド毎の初期図柄 (122SGS417)

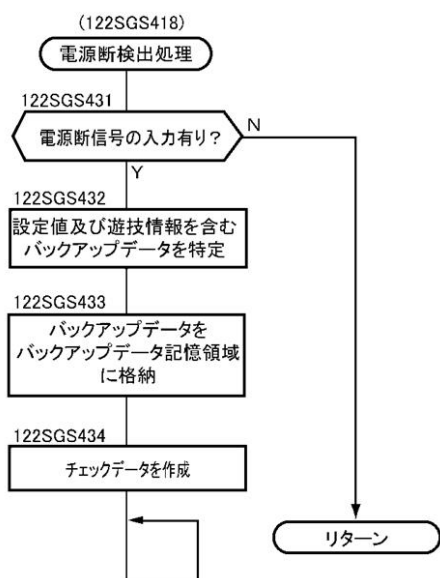
受信したコマンド	初期図柄
ホットスタート通知 or 設定値確認終了通知	1 2 3
コールドスタート通知	1 2 3
設定値変更終了通知	4 5 6

【図 9 - 2 0】

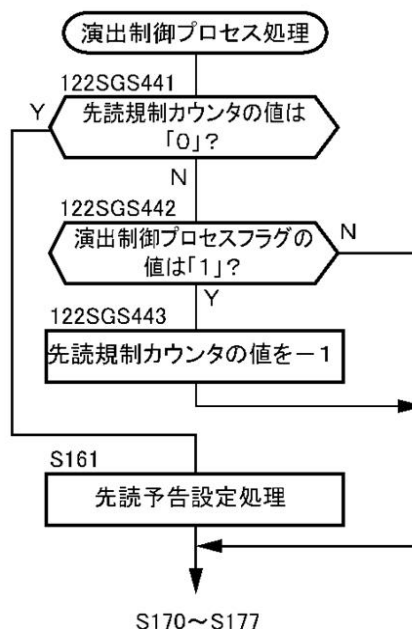
【図 9 - 2 0】

(A) 変動時の初期図柄 (122SGS421)	
受信したコマンド	初期図柄
ホットスタート通知 or 設定値確認終了通知	ランプ点灯 (60秒) + 出力要A出力 (30秒)
コールドスタート通知	ランプ点灯 (60秒) + 出力要B出力 (30秒)
設定値変更終了通知	ランプ点灯 (60秒) + 出力要C出力 (20秒) + メッセージ表示 (40秒)

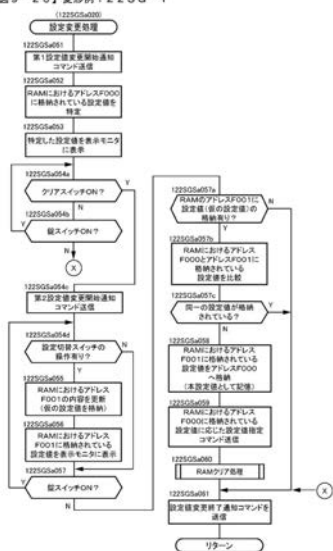
【图 9-21】



【图 9-22】



【图9-23】变形例122SG-1



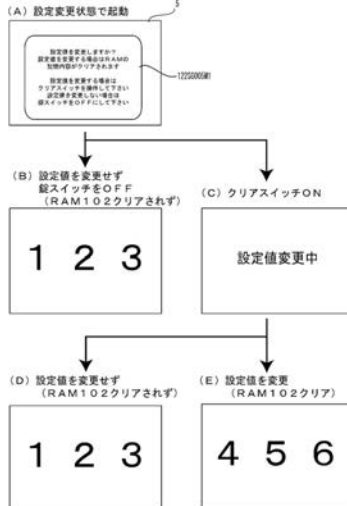
【图9-24】变形例122SG-1

演出制御メイン処理の一部



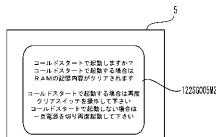
【図 9-25】

【図 9-25】変形例 122SG-1



【図 9-26】

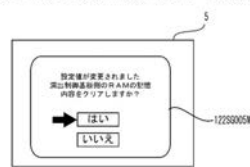
【図 9-26】変形例 122SG-2



【図 9-27】

【図 9-27】変形例 122SG-3

コールドスタート時設定値を変更した場合
(プッシュボタンとスティックコントローラの操作で選択)



【図 10-1】

【図 10-1】

MODE	EXT	名称	内容
B0	D1	第1変動開始	第1特設の変動開始を指定
B0	D2	第2変動開始	第2特設の変動開始を指定
B1	XX	変動パターン指定	変動パターン(変動非判定)を指定
B0	XX	変動表示結果指定	変動表示結果を指定
B1	00	図柄指定	演出図柄の変動表示の停止指定
B5	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当り小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放指定	大入賞口開放指定を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当り小当りの終了指定
B1	00	第1特設大入賞口指定	第1特設大入賞口への入賞を通知
B2	00	第2特設大入賞口指定	第2特設大入賞口への入賞を通知
G1	XX	第1変動記憶数通知	第1変動記憶数を通知
G2	XX	第2変動記憶数通知	第2変動記憶数を通知

(B)

MODE	EXT	変動	指定内容
B0	00	第1変動表示結果指定	ハズレ
B0	01	第2変動表示結果指定	大当り(確定A)
B0	02	第3変動表示結果指定	大当り(確定B)
B0	03	第4変動表示結果指定	大当り(非確定)
B0	04	第5変動表示結果指定	小当り

【図 10-2】

【図 10-2】

乱数値	範囲	用途
MR1	1~65536	特図表示結果判定用
MR2	1~100	大当り種別判定用
MR3	1~997	変動パターン判定用
MR4	3~13	普通表示結果判定用

【図 10-3】

【図 10-3】

変動パターン	所定変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→ホリリーチ(はずれ)
PA1-2	5750	保留2→4個図柄(通常状態)→ホリリーチ(はずれ)
PA1-3	3750	保留3→6個図柄(通常状態)→ホリリーチ(はずれ)
PA1-4	5000	短縮(通常状態)→ホリリーチ(はずれ)
PA2-1	30000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	55000	スーパーリーチα(はずれ)
PA2-3	75000	スーパーリーチβ(はずれ)
PB1-1	30000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	65000	スーパーリーチα(大当り)
PB1-3	75000	スーパーリーチβ(大当り)
PC1-1	4000	特殊当り(小当り)

【図 10-4】

【図 10-4】

表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1~210(確率1/300)	大当り
通常状態 または特図状態	32767~33094(確率1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000~12180(確率1/30)	大当り
	32767~33094(確率1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ

【図 10-5】

【図 10-5】

(A) 大当り種別判定テーブル

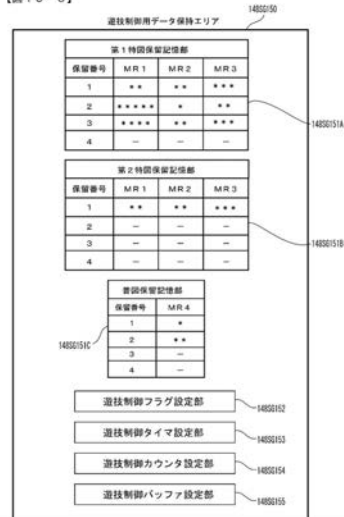
変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1~50	非確定
	51~80	確定A
	81~100	確定B
第2特図	1~50	非確定
	51~90	確定A
	91~100	確定B

(B) 大当り種別

大当り種別	確定制御	時短制御	ラウンド数
確定A	次回大当りまで	次回大当りまで	16
確定B	次回大当りまで	次回大当りまで	5
非確定	無し	100回 (100回未満は非確定)	5

【図 10-6】

【図 10-6】



【图 10-12】

変動表示結果	カットイン演出A	カットイン演出B
大当り	20%	80%
ハズレ	80%	20%

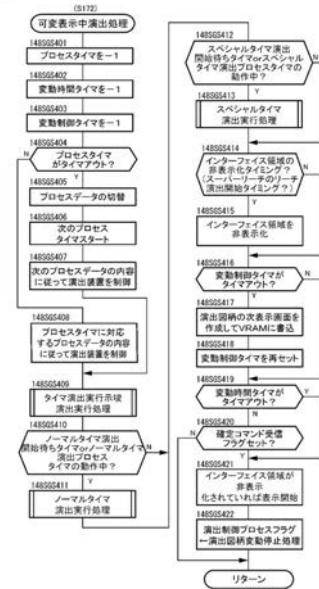
カットイン演出A: キャラクタAを表示
カットイン演出B: キャラクタBを表示

【图 10-13】

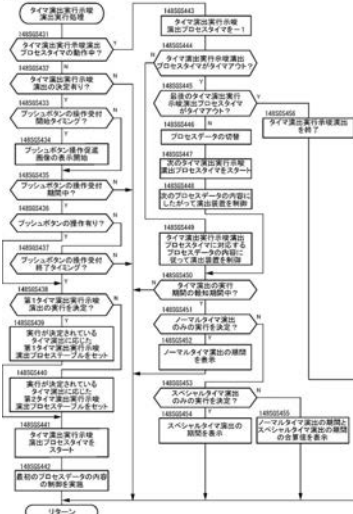
実行が決定されたタイマ演出に応じた
タイマ演出実行示唆演出の実行決定割合

実行が決定された タイム演出	第1タイム演出 実行示唆演出	第2タイム演出 実行示唆演出
ノーマルのみ	80%	20%
スペシャルのみ	40%	60%
ノーマル＋スペシャル	10%	90%

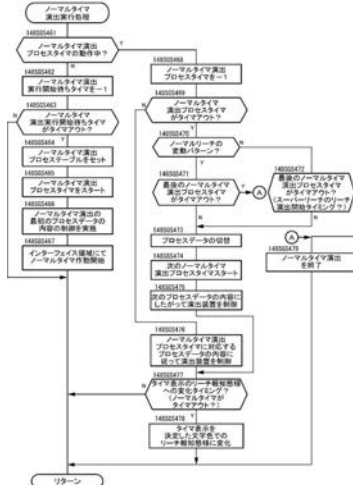
【图 10-14】



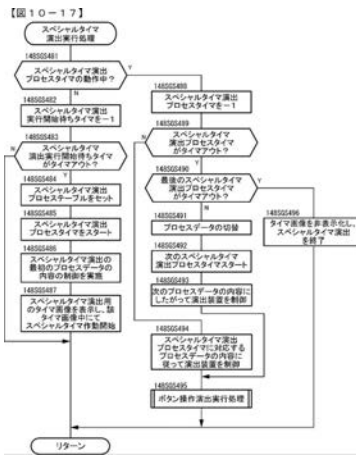
【图 10-15】



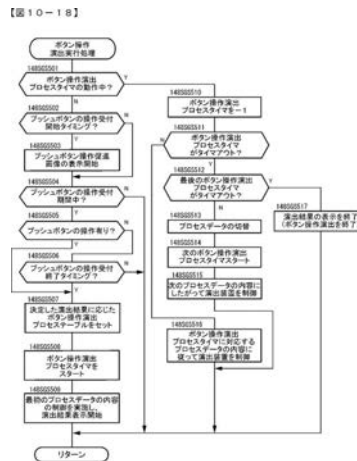
【圖 10-16】



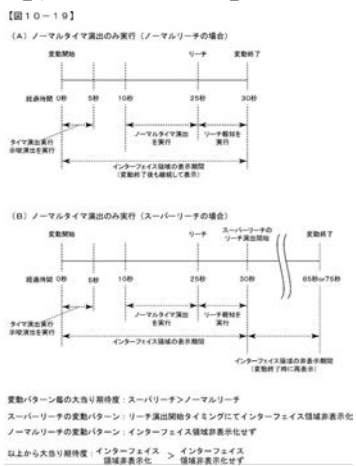
【図 10-17】



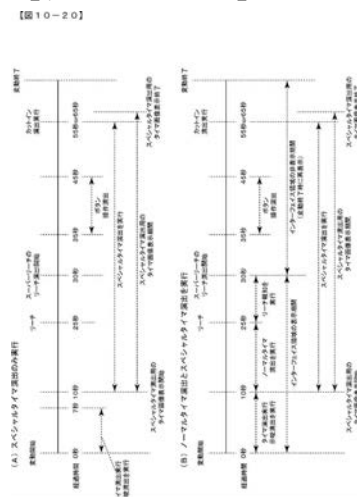
【図 10-18】



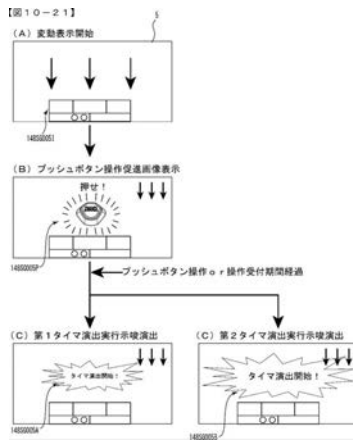
【図 10-19】



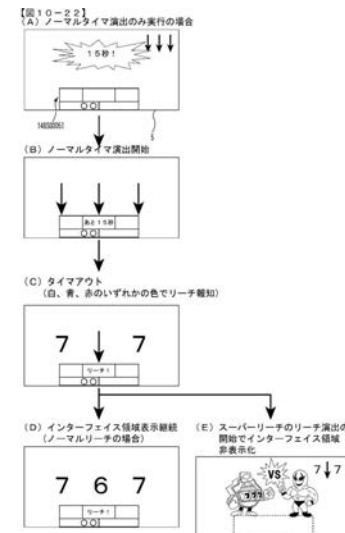
【図 10-20】



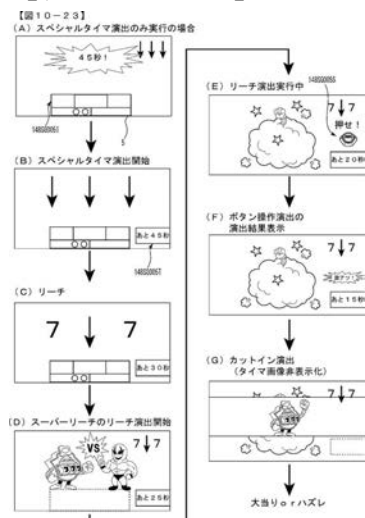
【図10-21】



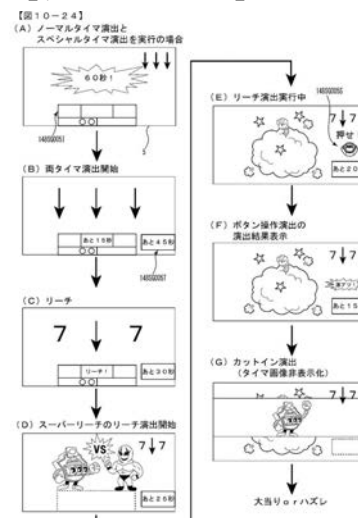
【図10-22】



【図10-23】

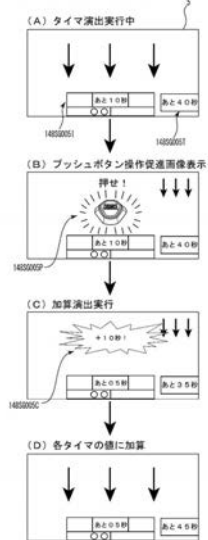


【図10-24】



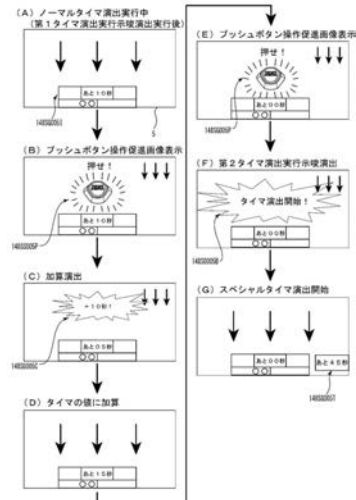
【図 10-25】

【図 10-25】変形例 155SG-1



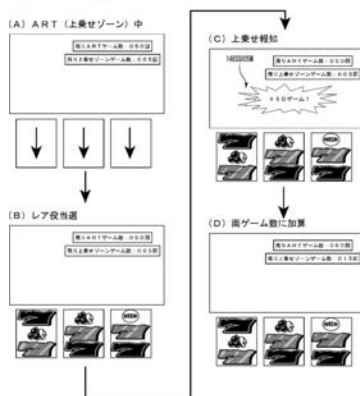
【図 10-26】

【図 10-26】変形例 155SG-2



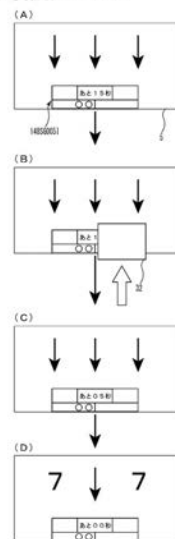
【図 10-27】

【図 10-27】変形例 156SG-1



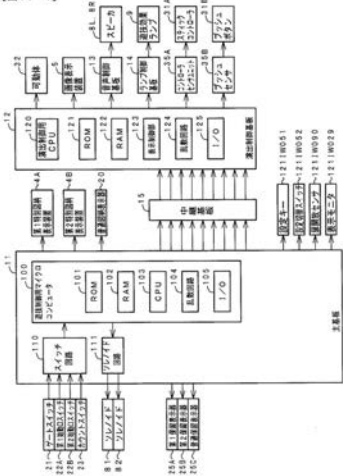
【図 10-28】

【図 10-28】変形例 156SG-2



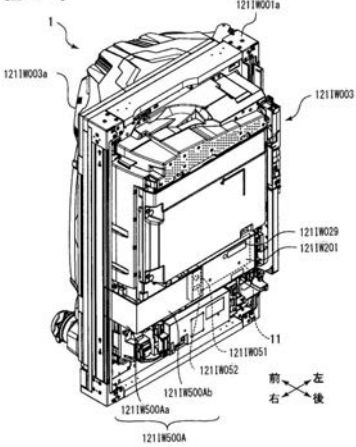
【図 1 1 - 1】

【図 1 1 - 1】



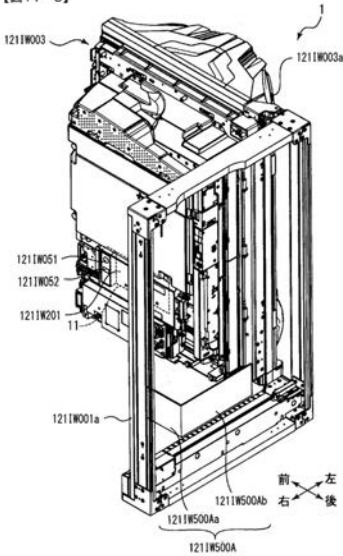
【図 1 1 - 2】

【図 1 1 - 2】



【図 1 1 - 3】

【図 1 1 - 3】



【図 1 1 - 4】

【図 1 1 - 4】

(A) 表示結果判定テーブル (設定値 1)

大当り判定値 (MR 1 [0~65535] と比較される)	
変動特設指定バッファ=第 1 (第 1 特別図柄)	大当り (非確変時) 1020~1079, 13320~13464 (確率: 1/200) 大当り (確変時) 1020~1519, 13320~14067 (確率: 1/22) 小当り 32767~32429 (確率: 1/99)
変動特設指定バッファ=第 2 (第 2 特別図柄)	大当り (非確変時) 1020~1079, 13320~13464 (確率: 1/200) 大当り (確変時) 1020~1519, 13320~14067 (確率: 1/22) 小当り 32767~65535 (確率: 1/2)

(B) 表示結果判定テーブル (設定値 2)

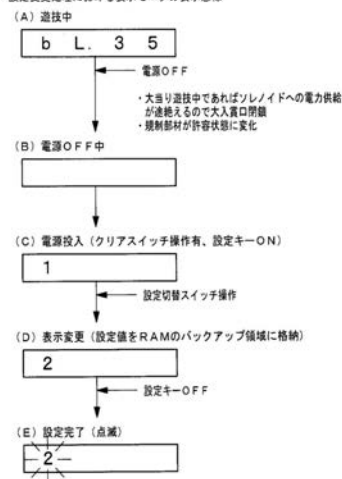
大当り判定値 (MR 1 [0~65535] と比較される)	
変動特設指定バッファ=第 1 (第 1 特別図柄)	大当り (非確変時) 1020~1079, 13320~13477 (確率: 1/200) 大当り (確変時) 1020~1519, 13320~15004 (確率: 1/20) 小当り 32767~32429 (確率: 1/99)
変動特設指定バッファ=第 2 (第 2 特別図柄)	大当り (非確変時) 1020~1079, 13320~13477 (確率: 1/200) 大当り (確変時) 1020~1519, 13320~15004 (確率: 1/20) 小当り 32767~65535 (確率: 1/2)

(C) 表示結果判定テーブル (設定値 3)

大当り判定値 (MR 1 [0~65535] と比較される)	
変動特設指定バッファ=第 1 (第 1 特別図柄)	大当り (非確変時) 1020~1079, 13320~13493 (確率: 1/200) 大当り (確変時) 1020~1519, 13320~15160 (確率: 1/28) 小当り 32767~32429 (確率: 1/99)
変動特設指定バッファ=第 2 (第 2 特別図柄)	大当り (非確変時) 1020~1079, 13320~13493 (確率: 1/200) 大当り (確変時) 1020~1519, 13320~15160 (確率: 1/28) 小当り 32767~65535 (確率: 1/2)

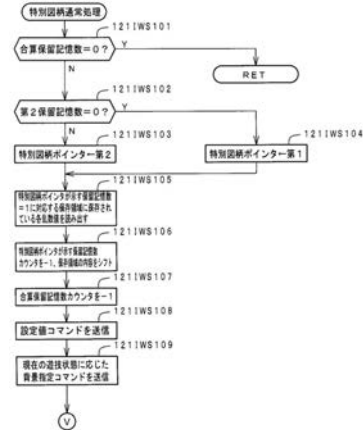
【図 11-12】

【図 11-12】
設定変更処理における表示モニタの表示態様



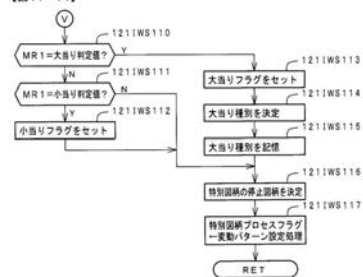
【図 11-13】

【図 11-13】



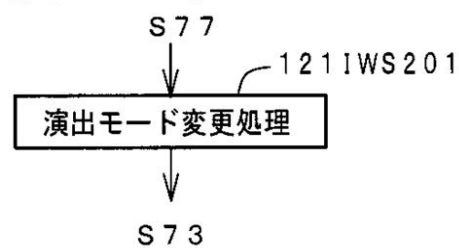
【図 11-14】

【図 11-14】



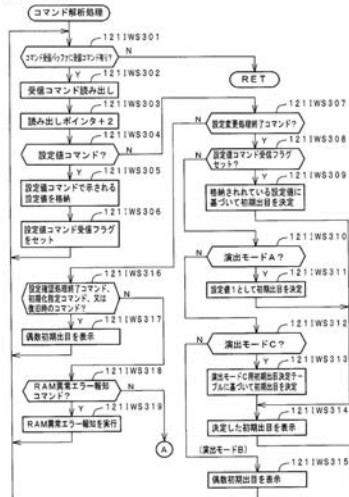
【図 11-15】

【図 11-15】



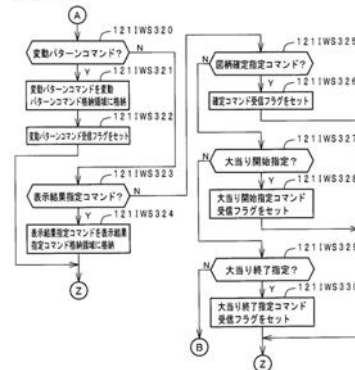
【図 11-16】

【図 11-16】



【図 11-17】

【図 11-17】



【図 11-26】

【図 11-26】

(A) アイコンパターン決定テーブル「設定値「1」用」

アイコンパターンの種類	アイコンパターンの内容	アイコンパターンの決定割合	
		大当たり時	はずれ時
アイコンパターン1	A, B, C, D	10%	20%
アイコンパターン2	A, B (●), C (●), D (●)	10%	—
アイコンパターン3	A, B (●), C (●), D (▲)	20%	20%
アイコンパターン4	A, B (●), C (▲), D (▲)	15%	15%
アイコンパターン5	A, B (●), C (▲), D (★)	15%	15%
アイコンパターン6	A, B (▲), C (▲), D (▲)	10%	10%
アイコンパターン7	A, B (▲), C (▲), D (★)	10%	10%
アイコンパターン8	A, B (▲), C (★), D (★)	9%	9%
アイコンパターン9	A, B (★), C (★), D (★)	1%	1%

(B) アイコンパターン決定テーブル「設定値「2」用」

アイコンパターンの種類	アイコンパターンの内容	アイコンパターンの決定割合	
		大当たり時	はずれ時
アイコンパターン1	A, B, C, D	10%	20%
アイコンパターン2	A, B (●), C (●), D (●)	10%	10%
アイコンパターン3	A, B (●), C (●), D (▲)	10%	10%
アイコンパターン4	A, B (●), C (▲), D (▲)	20%	15%
アイコンパターン5	A, B (●), C (▲), D (★)	15%	15%
アイコンパターン6	A, B (▲), C (▲), D (▲)	15%	10%
アイコンパターン7	A, B (▲), C (▲), D (★)	10%	10%
アイコンパターン8	A, B (▲), C (★), D (★)	9%	9%
アイコンパターン9	A, B (★), C (★), D (★)	1%	1%

【図 11-27】

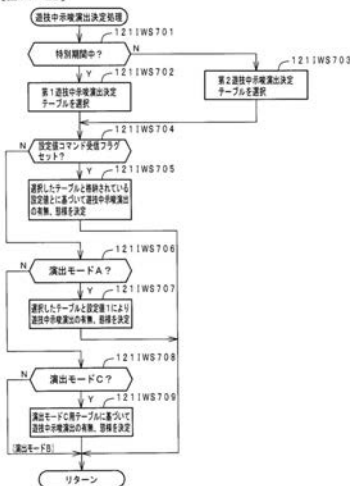
【図 11-27】

(C) アイコンパターン決定テーブル「設定値「3」用」

アイコンパターンの種類	アイコンパターンの内容	アイコンパターンの決定割合	
		大当たり時	はずれ時
アイコンパターン1	A, B, C, D	10%	20%
アイコンパターン2	A, B (●), C (●), D (●)	10%	10%
アイコンパターン3	A, B (●), C (●), D (▲)	6%	6%
アイコンパターン4	A, B (●), C (▲), D (▲)	7%	7%
アイコンパターン5	A, B (●), C (▲), D (★)	10%	10%
アイコンパターン6	A, B (▲), C (▲), D (▲)	7%	7%
アイコンパターン7	A, B (▲), C (▲), D (★)	10%	10%
アイコンパターン8	A, B (▲), C (★), D (★)	10%	10%
アイコンパターン9	A, B (★), C (★), D (★)	30%	20%

【図 11-29】

【図 11-29】



【図 11-28】

【図 11-28】

(A) 大当たり非確演出ゾーン演出パターン決定テーブル「カウント値2用」

先読みゾーン演出パターン	非確内容	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」
先読みゾーン演出パターン1	設定値「1」を非確	80%	30%	30%
先読みゾーン演出パターン2	設定値「2」を非確	10%	40%	30%
先読みゾーン演出パターン3	設定値「3」を非確	10%	30%	40%

(B) はずれ非確演出ゾーン演出パターン決定テーブル「カウント値2用」

先読みゾーン演出パターン	非確内容	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」
先読みゾーン演出パターン1	設定値「1」を非確	40%	40%	40%
先読みゾーン演出パターン2	設定値「2」を非確	30%	30%	30%
先読みゾーン演出パターン3	設定値「3」を非確	30%	30%	30%

(C) 大当たり非確演出ゾーン演出パターン決定テーブル「カウント値3用」

先読みゾーン演出パターン	非確内容	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」
先読みゾーン演出パターン1	設定値「1」を非確	40%	10%	30%
先読みゾーン演出パターン2	設定値「2」を非確	30%	80%	30%
先読みゾーン演出パターン3	設定値「3」を非確	30%	10%	40%

(D) はずれ非確演出ゾーン演出パターン決定テーブル「カウント値3用」

先読みゾーン演出パターン	非確内容	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」
先読みゾーン演出パターン1	設定値「1」を非確	30%	30%	30%
先読みゾーン演出パターン2	設定値「2」を非確	40%	40%	40%
先読みゾーン演出パターン3	設定値「3」を非確	30%	30%	30%

(E) 大当たり非確演出ゾーン演出決定テーブル「カウント値4用」

先読みゾーン演出パターン	非確内容	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」
先読みゾーン演出パターン1	設定値「1」を非確	40%	30%	10%
先読みゾーン演出パターン2	設定値「2」を非確	30%	40%	10%
先読みゾーン演出パターン3	設定値「3」を非確	30%	30%	80%

(F) はずれ非確演出ゾーン演出決定テーブル「カウント値4用」

先読みゾーン演出パターン	非確内容	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」
先読みゾーン演出パターン1	設定値「1」を非確	30%	30%	30%
先読みゾーン演出パターン2	設定値「2」を非確	30%	30%	30%
先読みゾーン演出パターン3	設定値「3」を非確	40%	40%	40%

【図 11-30】

【図 11-30】

(A) 第1遊技中非確演出決定テーブル「特別期間用(遊技開始から30秒間まで)」

遊技中非確演出	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
実行なし	80%	80%	70%
実行あり・第1演出段階 (ミニキャラA登場)	10%	15%	20%
実行あり・第2演出段階 (ミニキャラA、B登場)	1%	5%	9%
実行あり・第3演出段階 (ミニキャラC登場)	0%	0%	1%

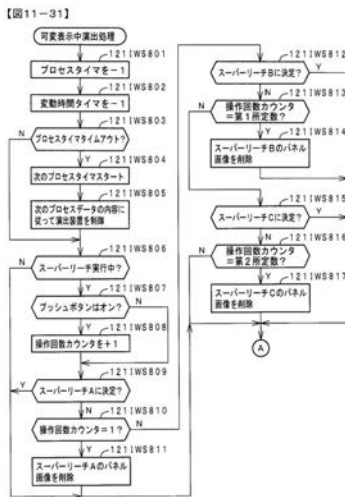
(B) 第2遊技中非確演出決定テーブル「非特別期間用」

遊技中非確演出	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
実行なし	80%	9%	80%
実行あり・第1演出段階 (ミニキャラA登場)	1%	3%	4%
実行あり・第2演出段階 (ミニキャラA、B登場)	0%	0%	0%
実行あり・第3演出段階 (ミニキャラC登場)	0%	0%	1%

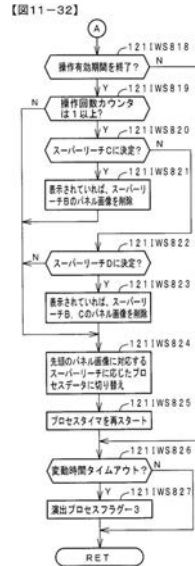
(C) 第3遊技中非確演出決定テーブル「演出モードC用」

遊技中非確演出	設定値
実行なし	90%
実行あり・第1演出段階 (ミニキャラA登場)	4%
実行あり・第2演出段階 (ミニキャラA、B登場)	0%
実行あり・第3演出段階 (ミニキャラC登場)	0%

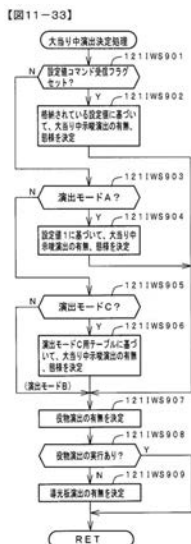
【図 11-31】



【図 11-32】



【図 11-33】



【図 11-34】

(A) 第1大当り中演出演出決定テーブル(演出開始時から100変動まで)

演出なし	役物演出1	役物演出2	役物演出3
実行なし	0%	0%	0%
実行あり 第1演出態様 (セリフA発生)	60%	25%	15%
実行あり 第2演出態様 (セリフB発生)	25%	60%	15%
実行あり 第3演出態様 (セリフC発生)	15%	15%	60%
実行あり 第4演出態様 (セリフD発生)	0%	0%	15%

(B) 第2大当り中演出演出決定テーブル(演出開始時から100変動まで)

演出なし	役物演出1	役物演出2	役物演出3
実行なし	0%	0%	0%
実行あり 第1演出態様 (セリフA発生)	10%	15%	10%
実行あり 第2演出態様 (セリフB発生)	10%	12%	15%
実行あり 第3演出態様 (セリフC発生)	1%	2%	4%
実行あり 第4演出態様 (セリフD発生)	0%	0%	1%

(C) 第3大当り中演出演出決定テーブル(演出開始時から100変動まで)

演出なし	役物演出1	役物演出2	役物演出3
実行なし	0%	0%	0%
実行あり 第1演出態様 (セリフA発生)	10%	15%	10%
実行あり 第2演出態様 (セリフB発生)	10%	12%	15%
実行あり 第3演出態様 (セリフC発生)	1%	2%	4%
実行あり 第4演出態様 (セリフD発生)	0%	0%	1%

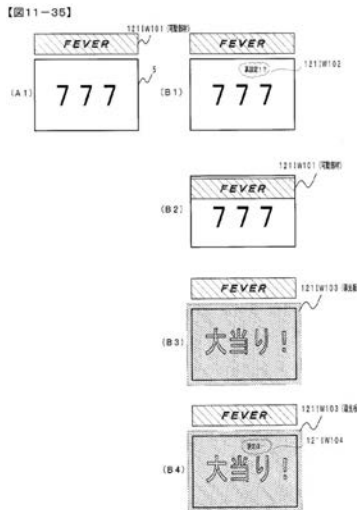
(D) 役物演出決定テーブル

役物演出	演出なし	演出あり
演出なし	50%	100%
演出あり	50%	0%

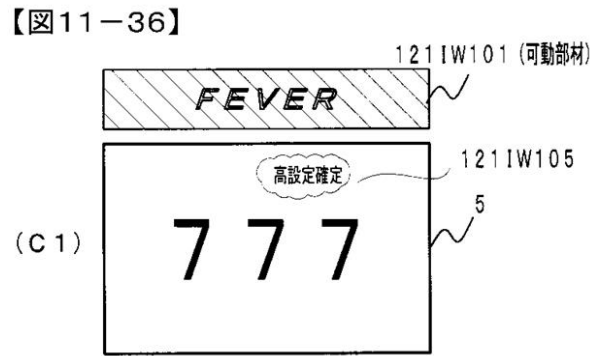
(E) 演出演出決定テーブル

演出なし	演出あり	演出なし	演出あり	演出なし	演出あり	演出なし	演出あり
50%	100%	50%	100%	50%	100%	50%	100%
50%	0%	50%	0%	50%	0%	50%	0%

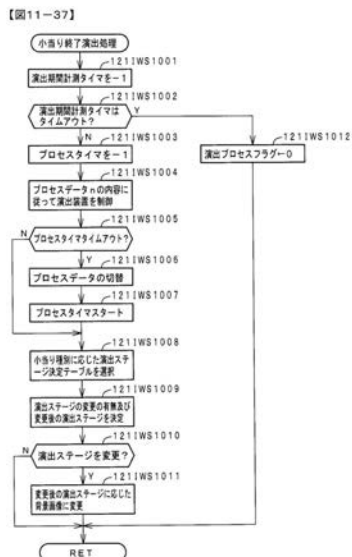
【図 11-35】



【図 11-36】



【図 11-37】



【図 11-38】

【図 11-38】

(A) 演出ステージ決定テーブル [小当り種別A用]

演出ステージ変更の有無・種類	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」
演出ステージ変更なし	50%	40%	30%
演出ステージAに変更	30%	20%	20%
演出ステージBに変更	20%	40%	20%
演出ステージCに変更	—	—	30%

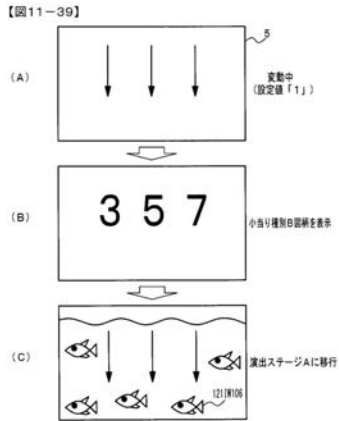
(B) 演出ステージ決定テーブル [小当り種別B用]

演出ステージ変更の有無・種類	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」
演出ステージ変更なし	40%	30%	20%
演出ステージAに変更	40%	20%	20%
演出ステージBに変更	20%	50%	20%
演出ステージCに変更	—	—	40%

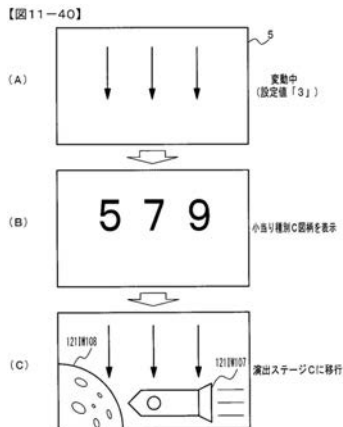
(C) 演出ステージ決定テーブル [小当り種別C用]

演出ステージ変更の有無・種類	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」
演出ステージ変更なし	30%	20%	10%
演出ステージAに変更	50%	20%	20%
演出ステージBに変更	20%	60%	20%
演出ステージCに変更	—	—	50%

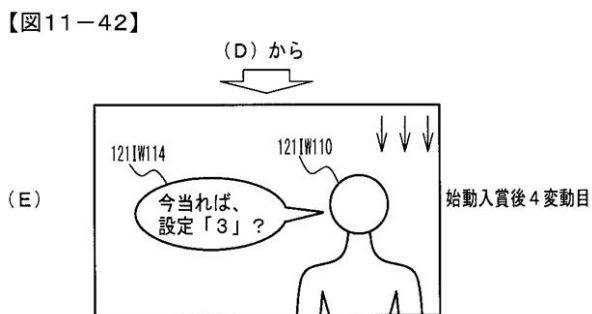
【図 11-39】



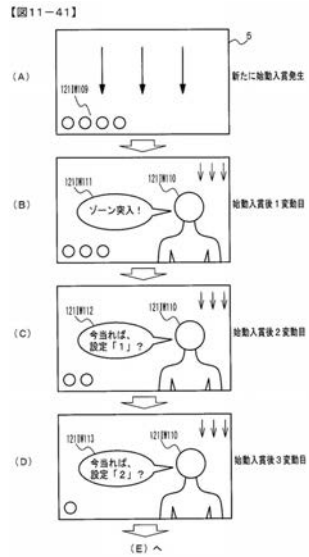
【図 11-40】



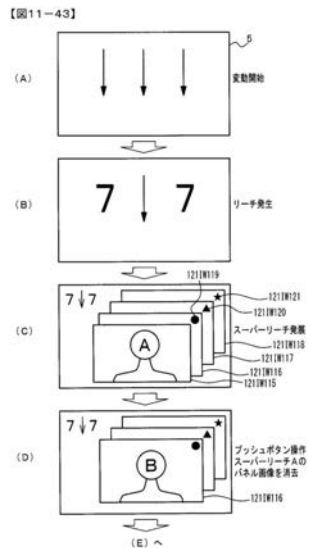
【図 11-42】



【図 11-41】

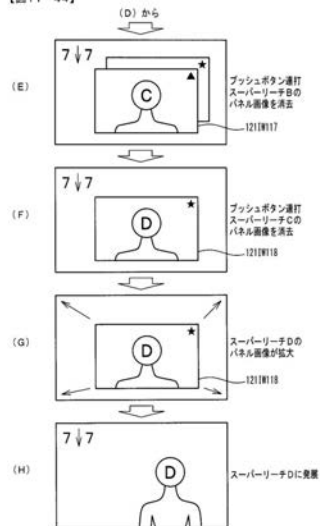


【図 11-43】



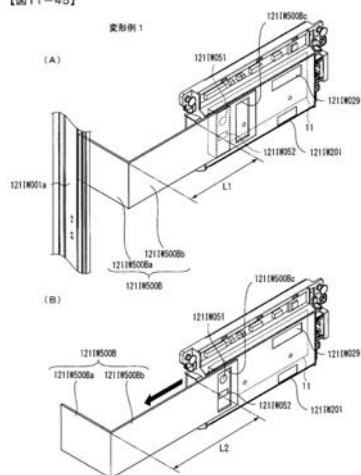
【☒ 1 1 - 4 4】

【图11-44】



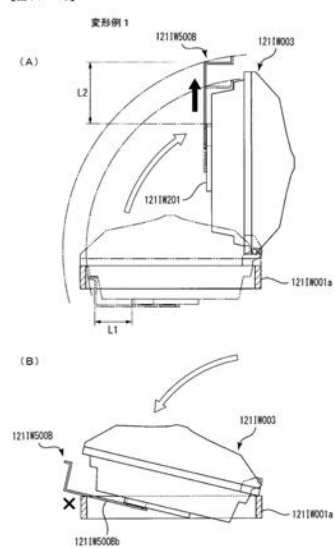
【図 1 1 - 4 5】

【圖11-45】



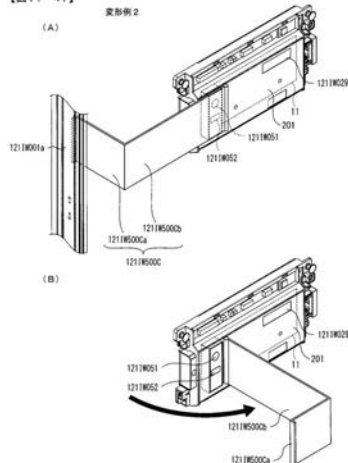
【図 1 1 - 4 6】

【圖11-46】



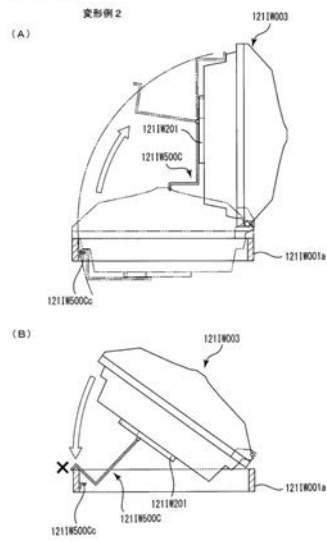
【図 1 1 - 4 7】

【圖11-47】



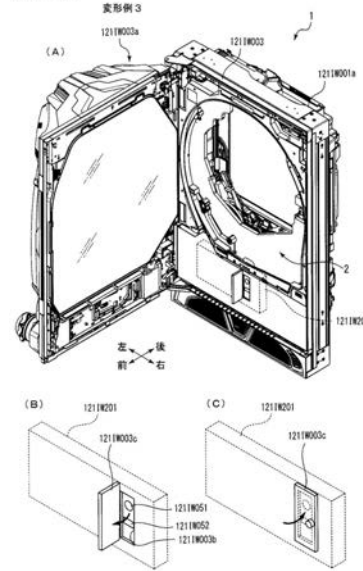
【図 11-48】

【図 11-48】



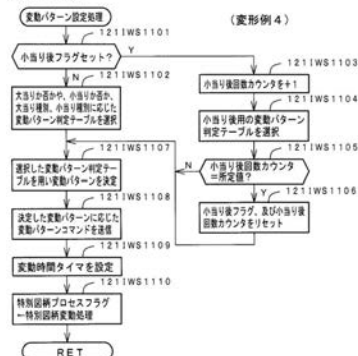
【図 11-49】

【図 11-49】



【図 11-50】

【図 11-50】



【図 11-51】

【図 11-51】



【図 11-52】

【図 11-52】

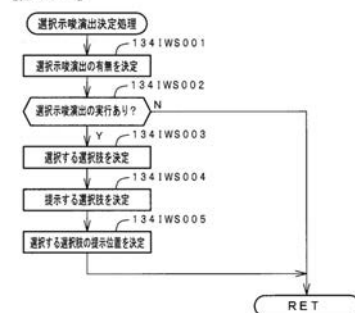
(変形例 4)

小当り後演出決定テーブル

小当り後演出の種別	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」
小当り後演出演出 1	60%	20%	20%
小当り後演出演出 2	20%	60%	20%
小当り後演出演出 3	20%	20%	60%

【図 12-1】

【図 12-1】



【図 12-2】

【図 12-2】

(A) 第1選択演出決定テーブル(スーパーリーチ条件あり変動パターン用)

選択演出	設定値1	設定値2	設定値3
実行なし	60%	70%	80%
実行あり	40%	30%	20%

(B) 第2選択演出決定テーブル(スーパーリーチ条件なし変動パターン用)

選択演出	設定値1	設定値2	設定値3
実行なし	97%	98%	99%
実行あり	3%	2%	1%

【図 12 - 3】

【図 12-3】

(A)第1選択選択肢決定テーブル(所定条件非成立時)

選択選択肢	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
第1選択肢「低」	5%	10%	20%
第2選択肢「高」	20%	10%	5%
第3選択肢「偶」	5%	25%	5%
第4選択肢「奇」	20%	5%	20%
第5選択肢「1」	0%	0%	0%
第6選択肢「？」	50%	50%	50%

(B)第2選択選択肢決定テーブル(所定条件成立時)

選択選択肢	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
第1選択肢「低」	5%	10%	20%
第2選択肢「高」	20%	10%	5%
第3選択肢「偶」	5%	25%	5%
第4選択肢「奇」	20%	5%	20%
第5選択肢「1」	5%	0%	0%
第6選択肢「？」	45%	50%	50%

【図 12 - 4】

【図 12-4】

(A)第1提示選択肢決定テーブル(所定条件非成立時)

提示選択肢	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
第1選択肢「低」	5%	10%	20%
第2選択肢「高」	20%	10%	5%
第3選択肢「偶」	5%	25%	5%
第4選択肢「奇」	20%	5%	20%
第5選択肢「1」 (グレーアウト)	5%	5%	0%
第6選択肢「？」	45%	45%	50%

(B)第2提示選択肢決定テーブル(所定条件成立時)

提示選択肢	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
第1選択肢「低」	5%	10%	20%
第2選択肢「高」	20%	10%	5%
第3選択肢「偶」	5%	25%	5%
第4選択肢「奇」	20%	5%	20%
第5選択肢「1」	5%	5%	0%
第6選択肢「？」	45%	45%	50%

【図 12 - 5】

【図 12-5】

(A)選択選択肢提示位置決定テーブル

提示位置	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
第1提示位置(左上)	30%	25%	20%
第2提示位置(右上)	25%	30%	25%
第3提示位置(左下)	25%	25%	30%
第4提示位置(右下)	20%	20%	25%

【図 12 - 6】

【図 12-6】

