

(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2019-146628

(P2019-146628A)

(43) 公開日 令和1年9月5日(2019.9.5)

(51) Int.Cl.
A63F 7/02 (2006.01)F I
A63F 7/02 320テーマコード (参考)
2C333

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 168 頁)

(21) 出願番号 特願2018-31527 (P2018-31527)
(22) 出願日 平成30年2月26日 (2018.2.26)(71) 出願人 000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(72) 発明者 小倉 敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
Fターム(参考) 2C333 AA11 CA29 CA44 CA53 CA58
CA77 FA05 FA09 FA17

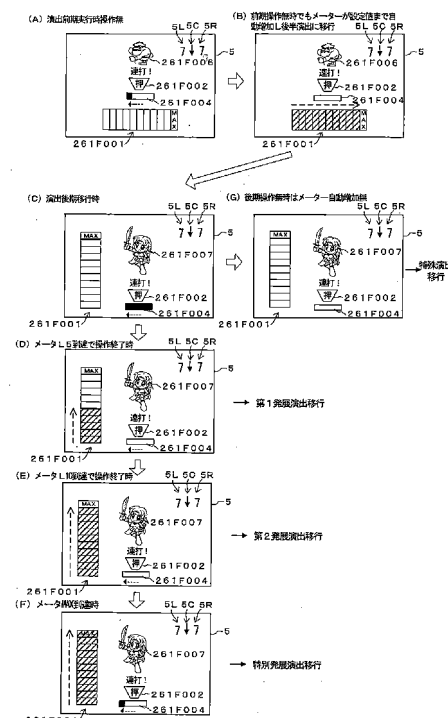
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 演出の面白みを向上させて遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することである。

【解決手段】 操作有効期間表示をしたが遊技者の動作が検出されなかったときに、第1期間では、操作有効期間の経過後に遊技者の操作が検出されたものとみなされてメータ演出が実行されるが、第2期間では、遊技者の操作が検出されたものとみなすメータ演出を実行しない。このような構成によれば、示唆演出の実行中において、演出の面白みを向上させて遊技の興趣を向上させることができる。

【選択図】 図22-10



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技者の動作を検出可能な検出手段と、
前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、
前記示唆演出の実行中において、前記検出手段の検出有効期間を特定可能な有効期間表示をする有効期間表示手段と、
前記検出有効期間において前記検出手段により遊技者の動作が検出されたことに基づいて、所定演出を実行する所定演出実行手段とを備え、
前記所定演出実行手段は、

前記示唆演出の実行中における第 1 期間において、前記有効期間表示をしたが前記検出手段により遊技者の動作が検出されなかったときには、前記検出有効期間の経過後に遊技者の動作が検出されたものとみなして前記所定演出を実行するみなし演出実行手段と、

前記示唆演出の実行中における前記第 1 期間とは異なる第 2 期間において、前記有効期間表示をしたが前記検出手段により遊技者の動作が検出されなかったときには、前記所定演出の実行を制限する演出制限手段とを含む、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

パチンコ遊技機等の遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機では、例えば操作有効期間中に演出ボタンの操作等の遊技者の動作を指示する演出をした後、遊技者の動作が検出された場合に所定演出を実行する等、動作検出を介して演出を進行させるものがあった。そして、このような遊技機においては、オート操作 ON モードのような特定のモードであるときに、遊技者の動作が検出されなくても、動作が検出されたものとみなして演出を進行させる制御をするものがあった（特許文献 1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2011-239803 号公報（段落 0120 等）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかし、前述した特許文献 1 の遊技機では、遊技者の動作が検出されなくても、一律に動作が検出されたものとみなして演出を進行させる制御をするため、遊技者の動作に対応して実行される演出に対する面白みに欠け、遊技の興趣が低下するおそれがあるという問題があった。

【0005】

本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、演出の面白みを向上させて遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

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

遊技者の動作を検出可能な検出手段（プッシュボタン 31B、プッシュセンサ 35B 等）と、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（図 22-10（A）～（F）のス

10

20

30

40

50

ーパーリーチ演出等)を実行可能な示唆演出実行手段(演出制御用CPU120、図7のS172等)と、

前記示唆演出の実行中において、前記検出手段の検出有効期間を特定可能な有効期間表示をする有効期間表示手段(画像表示装置5、演出制御用CPU120、操作有効期間画像261F004等)と、

前記検出有効期間において前記検出手段により遊技者の動作が検出されたことに基づいて、所定演出(メータ演出等)を実行する所定演出実行手段(演出制御用CPU120、操作有効期間画像261F004等)とを備え、

前記所定演出実行手段は、

前記示唆演出の実行中における第1期間(図22-10(A)のような演出前期等)において、前記有効期間表示をしたが前記検出手段により遊技者の動作が検出されなかったときには、前記検出有効期間の経過後に遊技者の動作が検出されたものとみなして前記所定演出を実行する(図22-10の(B)→(C)のように、演出前期から演出後期に移行する演出を実行する等)みなし演出実行手段(演出制御用CPU120、図22-6の261FS013、図22-12の261FS035、261FS036等)と、

前記示唆演出の実行中における前記第1期間とは異なる第2期間(図22-10(C)のような演出後期等)において、前記有効期間表示をしたが前記検出手段により遊技者の動作が検出されなかったときには、前記所定演出の実行を制限する(図22-10の(D)～(F)のような発展演出が実行されずに、(C)→(G)のように特殊演出に移行する等)演出制限手段(演出制御用CPU120、図22-6の261FS015、図22-12の261FS033、261FS041等)とを含む。

【0007】

このような構成によれば、示唆演出の実行中において、演出の面白みを向上させて遊技の興趣を向上させることができる。

【0008】

(2) 前記(1)の遊技機において、

前記第2期間において前記検出手段により遊技者の動作が検出されたときには、検出された遊技者の動作における動作量に基づいて、実行中の演出から、複数種類の特別演出のうちいずれかの特別演出に移行する(図22-10の(D)～(F)のようなメータ値のレベルに応じた発展演出を実行する)特別演出移行手段(演出制御用CPU120、図22-6の261FS015、図22-12の261FS039等)をさらに備えた。

【0009】

このような構成によれば、遊技者が動作をすることを促進させることができる。

【0010】

(3) 前記(1)または(2)の遊技機において、

前記第2期間において、前記検出手段により遊技者の動作が検出されなかったときには、実行中の演出から、特殊演出に移行する(図22-10の(C)→(G)のように特殊演出に移行する等)特殊演出移行手段(演出制御用CPU120、図22-12の261FS040、261FS041等)をさらに備えた。

【0011】

このような構成によれば、遊技者が動作しなければ特殊演出に移行することを遊技者に認識させることができる。

【0012】

(4) 前記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、

前記第2期間中において遊技者の連続動作を促進する動作促進手段(画像表示装置5、演出制御用CPU120、図22-10(A)～(F)の操作促進画像表示等)と、

前記第2期間中において前記検出手段により遊技者の連続動作(自力連打等)とは異なる遊技者の所定動作が検出されたことに基づいて、当該連続動作が実行されたとみなす(オート連打とみなす等)連続動作みなし判定をする動作判定手段(演出制御用CPU120、図22-12のS261FS034等)とをさらに備え、

前記所定演出実行手段は、さらに、前記動作判定手段により連続動作みなし判定がされたことに基づいて前記所定演出を実行可能であり（図 2 2 - 1 2 の S 2 6 1 F S 0 3 5 等）、

前記動作判定手段は、前記検出手段により遊技者の連続動作が検出されるときよりも、長い検出間隔で、遊技者の連続動作に応じて連続動作が実行されたとみなす図 2 2 - 2 （A）、（B）のように、オート連打の連打みなし間隔は、自力連打の検出間隔よりも検出間隔が長い、図 2 2 - 1 2 の S 2 6 1 F S 0 3 5 等）。

【0013】

このような構成によれば、演出の移行等の演出の進行に注目する遊技者に対して、自力で連続動作をすることを促進させることができる。

【0014】

（5） 前記（1）から（4）のいずれかの遊技機において、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な有利状態制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100 等）と、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段（演出制御用 CPU 120 等）と、

前記示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段（演出制御用 CPU 120 等）とをさらに備え、

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

このような構成によれば、示唆演出が実行されるとき演出効果を高めることができる。

【0015】

（6） 前記（5）の遊技機において、

前記示唆演出実行手段は、複数種類の前記示唆演出を実行可能であって、

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

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

【0016】

（7） 前記（5）または（6）の遊技機において、

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

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

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

【0017】

（8） 前記（5）から（7）のいずれかの遊技機において、

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

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

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

【0018】

（9） 前記（8）の遊技機において、

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

このような構成によれば、演出効果が向上する。

10

20

30

40

50

【0019】

(10) 前記(5)から(9)のいずれかの遊技機において、

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

このような構成によれば、演出効果が向上する。

【0020】

(11) 前記(5)から(10)のいずれかの遊技機において、

遊技者の動作を検出可能な検出手段(例えばスティックコントローラ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非有効期間において、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17(E)、図18(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18(J)、(K))。

このような構成によれば、演出効果が向上する。

【0021】

(12) 前記(5)から(11)のいずれかの遊技機において、

前記有利状態への制御の期待度を示唆する示唆表示として、表示サイズが第1サイズである第1示唆表示(図19(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19(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19(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19(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19(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。

【図面の簡単な説明】

【0022】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

- 【図 8】変動パターンやリーチの種類を説明するための図である。
- 【図 9】演出動作例を示す図である。
- 【図 10】演出動作例を示す図である。
- 【図 11】演出動作例を示す図である。
- 【図 12】演出動作例を示す図である。
- 【図 13】演出動作例を示す図である。
- 【図 14】演出動作例を示す図である。
- 【図 15】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 16】予告演出決定処理における決定割合を示す図である。
- 【図 17】変形例の演出動作例を示す図である。 10
- 【図 18】変形例の演出動作例を示す図である。
- 【図 19】変形例の演出動作例を示す図である。
- 【図 20-1】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 20-2】パチンコ遊技機の背面斜視図である。
- 【図 20-3】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 20-4】各乱数を示す説明図である。
- 【図 20-5】変動パターンを例示する図である。
- 【図 20-6】変動パターンを例示する図である。
- 【図 20-7】大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 20-8】各種大当たりの内容を示す説明図である。 20
- 【図 20-9】(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 20-10】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。
- 【図 20-11】遊技制御メイン処理の一部を示すフローチャートである。
- 【図 20-12】設定変更処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 20-13】表示モニタの表示内容の変化を説明する説明図である。
- 【図 20-14】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 20-15】変形例 1 における遊技機用枠の開閉を示す図である。
- 【図 20-16】変形例 2 におけるセキュリティカバーを示す図である。 30
- 【図 20-17】変形例 2 における遊技機用枠の開閉を示す図である。
- 【図 20-18】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 20-19】変形例 4 における表示モニタと該表示モニタの表示内容を示す説明図である。
- 【図 20-20】変形例 4 において表示モニタに表示される項目の表示時間を示すタイムチャートと表示モニタの表示内容の変化を説明する説明図である。
- 【図 21-1】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 21-2】パチンコ遊技機の背面斜視図である。
- 【図 21-3】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 21-4】表示結果判定テーブルを示す説明図である。 40
- 【図 21-5】大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 21-6】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 21-7】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 21-8】(A)は、主基板を簡略化した正面図、(B)は、表示モニタの表示内容を説明する説明図である。
- 【図 21-9】(A)は、表示モニタに表示される項目の表示時間を示すタイムチャート、(B-1)～(B-6)は、表示モニタの表示内容の変化を説明する説明図である。
- 【図 21-10】特徴部 112 IW における遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 21-11】特徴部 112 IW における遊技制御メイン処理を示すフローチャートで 50

ある。

【図 2 1 - 1 2】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 2 1 - 1 3】電源投入時に実行される処理を示す説明図である。

【図 2 1 - 1 4】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 2 1 - 1 5】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 - 1 6】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 - 1 7】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 2 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。

【図 2 1 - 1 9】初期出目決定テーブルを示す説明図である。

【図 2 1 - 2 0】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。

10

【図 2 1 - 2 1】遊技前示唆演出決定テーブルを示す説明図である。

【図 2 1 - 2 2】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 2 1 - 2 3】遊技中示唆演出決定テーブルを示す説明図である。

【図 2 1 - 2 4】大当たり中演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 1 - 2 5】大当たり中示唆演出決定テーブル、役物演出決定テーブルおよび導光板演出決定テーブルを示す説明図である。

【図 2 1 - 2 6】演出動作例を示す図である。

【図 2 1 - 2 7】演出動作例を示す図である。

【図 2 1 - 2 8】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 2 1 - 2 9】変形例 1 における遊技機用枠の開閉を示す図である。

20

【図 2 1 - 3 0】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 2 1 - 3 1】変形例 2 における遊技機用枠の開閉を示す図である。

【図 2 1 - 3 2】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 2 2 - 1】メータ演出の一例を示す画像表示装置 5 の表示画面図である。

【図 2 2 - 2】自力連打とオート連打とのそれぞれにおける検出判定およびメータ表示変化を示すタイミングチャートである。

【図 2 2 - 3】変動パターンを決定するために用いる変動パターンテーブルを表形式で示す図である。

【図 2 2 - 4】特別発展演出選択テーブルを表形式で示す図である。

【図 2 2 - 5】発展演出パターン選択テーブルを表形式で示す図である。

30

【図 2 2 - 6】連打演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 - 7】連打演出処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 - 8】連打と異なる特定動作を遊技者が実行することに基づいてメータ表示調整演出を実行する例を示す画像表示装置 5 の表示画面図である。

【図 2 2 - 9】複数特定画像表示演出の一例を示す画像表示装置 5 の表示画面図である。

【図 2 2 - 1 0】特別図柄に対応する飾り図柄の可変表示中における演出期間の前期と後期とで操作有効期間内に押しボタンの操作が検出されなかったときに実行される演出が異なる演出を実行する期間別演出制御を示す画像表示装置の表示画面図である。

【図 2 2 - 1 1】期間別演出制御の後期で用いる演出パターン選択テーブルを表形式で示す図である。

40

【図 2 2 - 1 2】第 2 連打演出処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0 0 2 3】

(基本説明)

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

【0 0 2 4】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

図 1 は、パチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技

50

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。

【0025】

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。

10

【0026】

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。

20

【0027】

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。

【0028】

遊技盤 2 における遊技領域の中央付近には画像表示装置 5 が設けられている。画像表示装置 5 は、例えば LCD（液晶表示装置）や有機 EL（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置 5 は、プロジェクタ及びスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置 5 には、各種の演出画像が表示される。

30

【0029】

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

【0030】

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。

40

【0031】

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。

【0032】

また、遊技盤 2 の所定位置には、複数の LED を含んで構成された第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられ、第 1 保留表示器 2 5 A は、LED の点灯個数に

50

よって、第1保留記憶数を表示し、第2保留表示器25Bは、LEDの点灯個数によって、第2保留記憶数を表示する。

【0033】

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

【0034】

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

10

【0035】

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

20

【0036】

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

【0037】

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。

30

【0038】

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。

【0039】

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。

40

【0040】

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。

【0041】

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

50

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。

【0042】

画像表示装置5の左方には、遊技球が通過可能な通過ゲート41が設けられている。遊技球が通過ゲート41を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

【0043】

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。

【0044】

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。

【0045】

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。

【0046】

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。

【0047】

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。

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

【0049】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、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。

【0050】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が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。

【0051】

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。

【0052】

（遊技の進行の概略）

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

10

20

30

40

50

の上限数（例えば４）まで保留される。

【００５３】

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）。

【００５４】

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。

【００５５】

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。

【００５６】

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。

【００５７】

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

【００５８】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。特図ゲームでの表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。

【００５９】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１５回や２回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【００６０】

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。

【００６１】

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。

【００６２】

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

10

20

30

40

50

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状態様（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。

【0063】

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。

【0064】

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。

【0065】

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。

【0066】

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。

【0067】

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。

【0068】

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

【0069】

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。

【0070】

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。

【0071】

（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、

10

20

30

40

50

当該演出は、画像表示装置 5 に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力、及び／又は、遊技効果ランプ 9 の点等／消灯、可動体 3 2 の動作等により行われてもよい。

【0072】

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

10

【0073】

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

【0074】

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

20

【0075】

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

【0076】

30

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

【0077】

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

40

【0078】

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

50

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

【0079】

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、大当た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た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）における大当た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。

10

【0080】

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。

【0081】

大当たり遊技状態中にも、大当たり遊技状態を報知する大当たり中演出が実行される。大当たり中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当た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、小当たり遊技状態中にも、小当たり遊技状態を報知する小当たり中演出が実行される。なお、小当たり遊技状態中と、一部の大当たり種別（小当たり遊技状態と同様の態様の大当たり遊技状態の大当たり種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当たり種別）での大当たり遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当たり遊技状態中であるか、大当た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、小当たり遊技状態の終了後と大当たり遊技状態の終了後とで共通の演出を実行することで、高確状態であるか低確状態であるかを識別できないようにしてもよい。

20

【0082】

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）。

30

【0083】

（基板構成）

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

【0084】

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

40

【0085】

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。

【0086】

CPU103は、ROM101に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の

50

進行を制御する処理（主基板 1 1 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 1 0 1 が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 0 2 がメインメモリとして使用される。RAM 1 0 2 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップ RAM となっている。なお、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムの全部又は一部を RAM 1 0 2 に展開して、RAM 1 0 2 上で実行するようにしてもよい。

【0087】

乱数回路 1 0 4 は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU 1 0 3 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0088】

I/O 1 0 5 は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普図保留表示器 2 5 C など）を制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0089】

スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 2 始動口スイッチ 2 2 B）、カウントスイッチ 2 3）からの検出信号（遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

【0090】

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

【0091】

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

【0092】

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

【0093】

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

【0094】

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

10

20

30

40

50

【0095】

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。

【0096】

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。

【0097】

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。

10

【0098】

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。

20

【0099】

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。

【0100】

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。

【0101】

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。

30

【0102】

演出制御基板12に搭載されたI/O125は、例えば主基板11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。

【0103】

演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14といった、主基板11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。

40

【0104】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0105】

（主基板11の主要な動作）

まず、主基板11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100が起動し、CPU103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11におけるCPU103が実行す

50

る遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0106】

図3に示す遊技制御メイン処理では、CPU103は、まず、割込禁止に設定する（ステップS1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップS2）。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、RAM102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0107】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップS3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップS3；Yes）、初期化処理（ステップS8）を実行する。初期化処理では、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。

【0108】

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

【0109】

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

【0110】

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

【0111】

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、初期化処理（ステップS8）を実行する。

【0112】

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

10

20

30

40

50

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。

【0113】

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。

10

【0114】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板12に演出制御コマンドを送信した後は、CPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS10）。そして、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い（ステップS11）、割込みを許可する（ステップS12）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば2ms）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0115】

20

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

30

【0116】

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

【0117】

40

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。

【0118】

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

50

各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S 2 7 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【0119】

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

【0120】

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

【0121】

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

【0122】

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

【0123】

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

【0124】

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

は、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“2”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

【0125】

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。

【0126】

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。

【0127】

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。

【0128】

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つき、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。

【0129】

ステップS115の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基ついて、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、大当り開放中処理を終了する。

【0130】

ステップS116の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセス

フラグの値が“ 7 ”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。

【0131】

ステップS117の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、大当り終了処理は終了する。

【0132】

ステップS118の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”に更新され、小当り開放前処理は終了する。

【0133】

ステップS119の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“ 10 ”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

【0134】

ステップS120の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 10 ”のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機1における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、小当り終了処理は終了する。

【0135】

(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(ステップS71)、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC(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S72)。初期動作制御処理では、可動体32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32の初期動作を行う制御が実行される。

【0136】

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S73)。タイマ割込みフラグは、例えばCTC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S73; No)、ステップS73の処理を繰り返し実行して待機する。

【0137】

また、演出制御基板12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11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11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生す

10

20

30

40

50

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。

10

【0138】

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。

20

【0139】

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。

【0140】

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。

30

【0141】

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

40

【0142】

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

【0143】

ステップ S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 0 ” (初期値) のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 1 1 から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における

50

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。

【 0 1 4 4 】

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

【 0 1 4 5 】

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

【 0 1 4 6 】

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

【 0 1 4 7 】

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

【 0 1 4 8 】

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

【 0 1 4 9 】

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

【 0 1 5 0 】

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

【 0 1 5 1 】

（基本説明の変形例）

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

【 0 1 5 2 】

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

【 0 1 5 3 】

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）。

【 0 1 5 4 】

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。

【 0 1 5 5 】

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

20

30

40

50

【0156】

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

【0157】

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。

10

【0158】

（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は、本実施の形態のパチンコ遊技機1における変動パターンやリーチの種類を説明するための図である。図8（A）に示すように、本実施の形態では、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに表示結果が「ハズレ」となる非リーチハズレの変動パターン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。

20

【0159】

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

30

【0160】

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

【0161】

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

40

50

【0162】

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

【0163】

（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CPU120が演出制御プロセス処理を実行することで実行される。図9、図10は、本実施の形態におけるスーパーリーチの演出動作例を示す図である。図9（A）は、画像表示装置5の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア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9（B）に示すように、「左」及び「右」に7の数字を示す飾り図柄が停止してリーチ態様となる。その後はリーチの種類に応じて演出が分岐する。

10

【0164】

（スーパーリーチA）

スーパーリーチAとなる場合には、図9（C）に示すように、画像表示装置5に味方キャラであるキャラクター31AK001が表示されてリーチ演出が開始される。ここでは、例えばキャラクター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9（D）に示すように、画像表示装置5の画面全体にスーパーリーチAのタイトル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9（E）に示すように、敵キャラであるキャラクター31AK003が表示され、キャラクター31AK001のセリフ31AK004が表示されたり、キャラクター31AK001とキャラクター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。キャラクター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。

20

30

【0165】

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

【0166】

（スーパーリーチB）

スーパーリーチBとなる場合には、図9（C）に示すように、画像表示装置5にキャラクター31AK001が表示されてリーチ演出が開始される。ここでは、例えばキャラクター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9（F）に示すように、画像表示装置5の画面全体にスーパーリーチBのタイトル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9（G）に示すように、敵キャラであるキャラクター31AK006が表示され、キャラクター31AK001のセリフ31AK004が表示されたり、キャラクター31AK001とキャラクター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。

40

【0167】

50

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。

【0168】

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

【0169】

（スーパーリーチD）

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

【0170】

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

【0171】

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

【0172】

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

【0173】

（スーパーリーチE）

スーパーリーチEとなる場合には、図10（A）に示すように、画像表示装置5の左上

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

【0174】

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9（D）、（F）、（H））。このようにすることで、スーパーリーチ演出に応じたタイトル報知を実行でき演出効果が向上する。なお、スーパーリーチA、スーパーリーチB、スーパーリーチDといったスーパーリーチ演出においてもリーチの進行を停止せずにタイトル報知を行うようにしてもよい。また、この実施の形態とは逆に、大当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。

【0175】

（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。

【0176】

（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、画面いっば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。

【0177】

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

10

20

30

40

50

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

【0178】

(期待度示唆表示)

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

10

【0179】

なお期待度示唆表示は、図9(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、メータやゲージにより期待度を示唆するようにしてもよいし、期待度に対応した数値を表示するようにしてもよい。また、図9(H)等に応示するように、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。

20

【0180】

(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。

30

【0181】

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

【0182】

(決め演出)

各リーチ演出が実行されてから、表示結果を導出するタイミング(可変表示の終盤)になると、表示結果が「大当り」となるか否かを報知するための決め演出が実行される。決め演出には、表示結果が「大当り」となることを示す決め演出と、表示結果が「ハズレ」となることを示す決め演出と、が含まれる。この実施の形態では、図10(B)に応示するように、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「大当り」であれば、図10(C)に応示するように、味方キャラが勝利したことを示す画像31AK013が表示され、図10(D)に応示するように、大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される。なお、表示結果が「ハズレ」であれば、味方キャラが敗北したことを示す画像が表示され、リーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄が導出される。

40

【0183】

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

50

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。

【0184】

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

【0185】

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ー、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。

【0186】

（発展演出）

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

【0187】

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

【0188】

（期待度示唆演出）

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

【0189】

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

10

20

30

40

50

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。

【0190】

図12(A)～(F)に示す例では、黒い星が1つずつ表示されて期待度示唆表示により示される期待度が1段階ずつ上がるようになっていたが、黒い星が2つ以上表示されて期待度が2段階以上上がるようにしてもよい。また、半分の黒い星が表示されて期待度が半段階上がるようにしてもよい。この場合において、表示される星の数（上昇する期待度の段階数）に応じて、異なる音声を出力するようにしてもよいし、同じ音声を出力するようにしてもよい。例えば、半分の黒い星が表示されるときと1つの黒い星が表示されるときとで同じ音声を出力するようにしてもよい。2つ半の黒い星が表示されるときと3つの黒い星が表示されるときとで同じ音声を出力するようにしてもよい。また、音声を出力しない場合があってもよい。このようにすることで、期待度示唆演出が多彩になり、演出効果が向上する。なお、一度に増加する期待度の段階数によらず、同じ黒い星の画像が表示されて、期待度示唆表示の白い星に収まって、増加する期待度の段階数に応じた黒い星が増加するような演出を実行するようにしてもよい。

10

【0191】

(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、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。

20

【0192】

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

30

【0193】

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

40

【0194】

図12では、スーパーリーチDの変動パターンが指定された場合の演出動作例を示したが、演出モード（リーチ演出が実行されるときの状態）によって他のリーチ演出（タイトル報知、期待度示唆演出を含む）の演出態様を異ならせるようにしてもよい。演出モード

50

(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。

【0195】

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。

10

【0196】

(発展演出の他の例)

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

20

【0197】

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

30

40

【0198】

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を出力するようになっていてもよい。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なっていてもよい。この場合、変化後のタイトルの表示態様(表示色)に応じた音声が出力するようになっていてもよい。

【0199】

(タイトル報知の実行タイミング)

50

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。

【0200】

図15は、予告演出の実行の有無や演出態様を決定するための予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。予告演出決定処理は、演出制御用CPU120が図7のステップS171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CPU120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31AKS001）。

10

【0201】

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31AKS001；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31AKS002）。

【0202】

ステップ31AKS002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16（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16（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変化タイミングに応じて大当たり信頼度が異なっている。このようにすることで、遊技者がタイトル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。

20

【0203】

なお、「フルーツ柄」は、タイトルの文字が太字で表示され文字そのものが「フルーツ柄」であってもよいし、タイトルの表示領域の背景部分が「フルーツ柄」となるものであってもよい。最初から「フルーツ柄」で表示されるパターンがあってもよい。表示色が変わるものについては、図14に示したように、タイトル報知が実行された後に表示色が変わればよい。表示色が変わるものについて、表示色が変わるタイミングが複数あってもよい。そして、表示色が変わるタイミングに応じて大当たり信頼度を異ならせてもよい。また、スーパーリーチの種類によって、タイトルの表示期間が異なるため、スーパーリーチの種類によって表示色が変わるタイミングが異なるようにしてもよい。タイトルの表示期間が長いスーパーリーチ（例えばスーパーリーチDやスーパーリーチE）の場合には、変化するタイミングを複数設けて、変化タイミングをいずれかに決定するようにしてもよい。そして、タイトルの表示期間が短いスーパーリーチ（例えばスーパーリーチAやスーパーリーチB）の場合には、変化するタイミングの数を1つ又はタイトルの表示期間が長いスーパーリーチよりも少数にしてもよい。

30

【0204】

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16（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16（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。

40

【0205】

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ーのセリフの表示態様（例えばセリフの表示色等）によって、大当たり信頼度を予告するセリフ予告を実行するようになっている。

【0206】

50

スーパーリーチのタイトルの表示色を決定した後には、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）。

【0207】

ステップ31AKS003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16（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16（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）で大当たり信頼度が高くなっている。即ち、セリフの表示色の変化タイミングに応じて大当たり信頼度が異なっている。このようにすることで、遊技者がセリフの表示色の変化タイミングに注目するようになり、演出効果が向上する。なお、表示色が変化するものについては、セリフが表示された後に表示色が変わればよい。表示色が変わるものについて、表示色が変わるタイミングが複数あってもよい。そして、表示色が変わるタイミングに応じて大当たり信頼度を異ならせてもよい。

10

【0208】

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

20

【0209】

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。

【0210】

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

30

【0211】

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。

【0212】

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

40

【0213】

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

50

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。

【0214】

(作用演出)

このタイトル予告とセリフ予告との演出態様に変化するとき、演出態様に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に変化しない場合があってもよい。作用演出を実行する場合には、タイトル予告とセリフ予告に係る決定結果に基づいて、作用演出の実行の有無や実行タイミング、演出態様を決定するようにすればよい。そのような決定はステップ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に変化する割合(作用演出により演出態様に変化する割合)が異なるようにしてもよいし、タイトル予告とセリフ予告といずれの演出態様に変化するかの割合(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)変化するか割合が異なるようにしてもよい。このような作用演出を実行することで、遊技者はいずれ作用演出画像が表示されたときに、タイトルとセリフのいずれに作用するか注目するようになり演出効果が向上する。なお、複数の演出モードがある場合、演出モードに応じて異なる割合で作用演出の実行有無や演出態様を決定するようにしてもよい。このようにすることで、演出モードに応じた作用演出を実行でき、演出効果が向上する。

【0215】

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。

【0216】

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。

【0217】

(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。

【0218】

上記実施の形態では、示唆演出としてのリーチ演出のタイトルの報知について、本発明を適用した例を説明したが、他の演出に関するタイトル報知(主に文字を表示する報知)に本発明を適用してもよい。例えば、予告演出(例えば先読み予告演出)として、画像表

示装置 5 における背景画像や演出態様がそれぞれ異なる複数のゾーン（ステージ、演出モード等）に移行させる先読みゾーン演出を実行する場合において、移行したゾーンのタイトル報知に本発明を適用してもよい。ミッション（「7 でリーチをかけろ」、「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。

【0219】

（特徴部 31AK の変形例 1）

上記実施の形態では、表示結果を導出するタイミングになると、表示結果が「大当たり」となるか否かを報知するための決め演出が実行され、その後、表示結果が示されるようになっていた（図 10（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。

【0220】

図 17、図 18 は、操作演出が実行され、その操作に応じて表示結果が示される変形例におけるスーパーリーチの演出動作例を示す図である。図 17（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 17（B）に示すように、味方キャラクタであるのキャラクタ 31AK041 と敵キャラクタであるキャラクタ 31AK042 とが表示され、図 17（C）～（F）、図 18（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。

【0221】

リーチ演出に伴い、図 17（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。

【0222】

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

【0223】

例えば、図 17（D）に示すように、祈るキャラクタ 31AK045 が表示され、図 17（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。

【0224】

その後、図 18（H）に示すように、大砲 31AK048 が表示され、図 18（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。

【0225】

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

【0226】

その後、表示結果が導出される所定時間前に、図18(J)に示すように、規制線31AK044が消去され、図18(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。

【0227】

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

10

【0228】

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

【0229】

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

20

【0230】

（特徴部31AKの変形例2）

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

30

【0231】

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。

40

【0232】

可変表示開始後にシャッター演出が実行された場合に、フルーツ柄画像が表示されるときには、フルーツ柄画像が表示されないときよりも大当たり信頼度が高い。また、リーチ演出実行中に、リーチタイトル表示をする際に、フルーツ柄画像で表示がされるときには、フルーツ柄画像で表示がされないときよりも大当たり信頼度が高い。フルーツ柄が表示されないときには、たとえば、各要素E1～E5を含まない無地の画像が表示される。なお、シャッター演出およびリーチタイトル演出が実行されたときの大当たり信頼度を示す画像として、フルーツ柄画像以外の画像のパターンが用意されていてもよい。たとえば、大当たり

50

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。

【0233】

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。

10

【0234】

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

20

【0235】

次いで、図19（d）に示すように、スーパ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リーチの内容がリーチタイトル表示として示される。リーチタイトル画像31AK062には、要素E1～E5全てを含むフルーツ柄の画像が表示される。また、リーチタイトル画像31AK062には、バトル演出を伴うリーチ演出が実行されることを示す「バトルリーチ」の文字が表示される。

30

【0236】

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、出力期間が完全に分かれている場合を説明したが、出力期間が一部重なるようにしてもよい。

【0237】

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

40

【0238】

図19（a）、（d）に示すように、シャッター画像31AK061およびリーチタイトル画像31AK062のいずれにもフルーツ柄画像を構成する全ての要素E1～E5を含んで表示される。このようにすれば、表示サイズの異なるシャッター画像31AK06

50

1 とリーチタイトル画像 3 1 A K 0 6 2 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。

【0239】

また、図 1 9 (a) に示すシャッター画像 3 1 A K 0 6 1 の表示サイズは、図 1 9 (d) に示すリーチタイトル画像 3 1 A K 0 6 2 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 3 1 A K 0 6 1 の表示サイズとリーチタイトル画像 3 1 A K 0 6 2 の表示サイズとの違いに注目させることができる。

【0240】

また、図 1 9 (a) に示すシャッター画像 3 1 A K 0 6 1 と図 1 9 (d) に示すリーチタイトル画像 3 1 A K 0 6 2 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。

【0241】

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 1 5 のステップ 3 1 A K S 0 0 4 にて実行されればよい。その際には、図 1 5 のステップ 3 1 A K S 0 0 2 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 1 5 のステップ 3 1 A K S 0 0 4 にて実行されるようにしてもよい。

【0242】

（本実施形態の特徴部に関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部について説明する。先ず、図 2 0 - 1 及び図 2 0 - 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 1 0 5 S G 0 0 1 a 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）1 0 5 S G 0 0 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。また、遊技機用枠 1 0 5 S G 0 0 3 には、ガラス窓を有するガラス扉枠 1 0 5 S G 0 0 3 a が左側辺を中心として遊技機用枠 1 0 5 S G 0 0 3 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 1 0 5 S G 0 0 3 a 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 1 0 5 S G 0 0 3 a 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。

【0243】

また、遊技機用枠 1 0 5 S G 0 0 3 は、遊技場の店員等が所有する扉キーを図示しない錠前に挿入して解錠することで開放可能となり、店員以外の遊技者等は遊技機用枠 1 0 5 S G 0 0 3 及びガラス扉枠 1 0 5 S G 0 0 3 a を開放することはできないようになっている。

【0244】

主基板 1 1 は、第 1 部材と第 2 部材とにより開放可能に構成された基板ケース 1 0 5 S G 2 0 1 に収納された状態でパチンコ遊技機 1 の背面に搭載されている。また、主基板 1 1 には、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錠スイッチ 1 0 5 S G 0 5 1 と、設定変更状態において後述する大当たりの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する設定切替スイッチ 1 0 5 S G 0 5 2 が設けられている。

【0245】

これら錠スイッチ 1 0 5 S G 0 5 1 及び設定切替スイッチ 1 0 5 S G 0 5 2 といった遊技者が操作可能な操作部が設けられた設定切替本体部は、主基板 1 1 とともに基板ケース 1 0 5 S G 2 0 1 内に収容されており、錠スイッチ 1 0 5 S G 0 5 1 及び設定切替スイッ

チ 1 0 5 S G 0 5 2 は、基板ケース 1 0 5 S G 2 0 1 を開放しなくても操作可能となるように基板ケース 1 0 5 S G 2 0 1 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。

【0246】

錠スイッチ 1 0 5 S G 0 5 1 及び設定切替スイッチ 5 2 を有する基板ケース 1 0 5 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、錠スイッチ 1 0 5 S G 0 5 1 は、遊技場の店員等が所有する設定キーの操作を要することから、設定キーを所持する店員のみ操作が可能とされている。また、錠スイッチ 1 0 5 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、この実施の形態では、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

【0247】

また、基板ケース 1 0 5 S G 2 0 1 には、表示モニタ 1 0 5 S G 0 2 9 と、該表示モニタ 1 0 5 S G 0 2 9 の表示を切り替えるための表示切替スイッチ 1 0 5 S G 0 3 0 が配置されている。これら表示モニタ 1 0 5 S G 0 2 9 及び表示切替スイッチ 1 0 5 S G 0 3 0 は、主基板 1 1 に接続されているとともに、基板ケース 1 0 5 S G 2 0 1 の左上部に配置されている。つまり、ら表示モニタ 1 0 5 S G 0 2 9 及び表示切替スイッチ 1 0 5 S G 0 3 0 は、基板ケース 1 0 5 S G 2 0 1 における主基板 1 1 を視認する際の正面に配置されている。主基板 1 1 は、遊技機用枠 1 0 5 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 0 5 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。

20

【0248】

前述したように、本実施の形態における錠スイッチ 1 0 5 S G 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 0 5 S G 0 5 2 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錠スイッチ 1 0 5 S G 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 0 5 S G 0 5 2 が操作される虞がある。そこで本実施の形態では、図 2 0 - 2 及び図 2 0 - 3 に示すように、外枠 1 0 5 S G 0 0 1 a の右端部には、遊技機用枠 1 0 5 S G 0 0 3 の閉鎖時に、錠スイッチ 1 0 5 S G 0 5 1 と設定切替スイッチ 5 2 とを含む基板ケース 1 0 5 S G 2 0 1 の右側部を背面側から被覆するセキュリティカバー 1 0 5 S G 5 0 0 A が取り付けられている。このセキュリティカバー 1 0 5 S G 5 0 0 A は、前後方向を向く短片 1 0 5 S G 5 0 0 A a と、該短片 1 0 5 S G 5 0 0 A a 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 1 0 5 S G 5 0 0 A b 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 1 0 5 S G 5 0 0 A a の上下寸法は、基板ケース 1 0 5 S G 2 0 1 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 1 0 5 S G 5 0 0 A は、短片 1 0 5 S G 5 0 0 A a の前端部を介して外枠 1 0 5 S G 0 0 1 a の右端部に固定されている。

30

40

【0249】

尚、図 2 0 - 2 に示すように、長片 1 0 5 S G 5 0 0 A b は、遊技機用枠 1 0 5 S G 0 0 3 が閉鎖されている状態において、基板ケース 1 0 5 S G 2 0 1 の右部にパチンコ遊技機 1 の後方から当接（または近接）することによって錠スイッチ 1 0 5 S G 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 0 5 S G 0 5 2 とを含む基板ケース 1 0 5 S G 2 0 1 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、錠スイッチ 1 0 5 S G 0 5 1 及び設定切替スイッチ 1 0 5 S G 0 5 2 は、長片 1 0 5 S G 5 0 0 A b によって操作不能な状態となる。一方で、図 2 0 - 3 に示すように、遊技機用枠 1 0 5 S G 0 0 3 が開放されている状態においては、錠スイッチ 1 0 5 S G 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 0 5 S G 0 5 2 とは、遊技

50

機用枠105SG003とともに移動して長片105SG500Abから離間することによって長片105SG500Ab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。

【0250】

つまり、本実施の形態におけるパチンコ遊技機1は、遊技機用枠105SG003が閉鎖されている状態においては、セキュリティカバー105SG500Aによって錠スイッチ105SG051と設定切替スイッチ105SG052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105SG003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105SG500Aによる規制状態が解除され、錠スイッチ105SG051と設定切替スイッチ105SG052との操作が許容される許容状態となる。

10

【0251】

基板ケース105SG201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105SG003が閉鎖されている状態において、錠スイッチ105SG051や設定切替スイッチ105SG052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105SG003を開放しない限り錠スイッチ105SG051や設定切替スイッチ105SG052を操作して設定値を変更することはできない。

【0252】

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105SG003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の背面側にある錠スイッチ105SG051や設定切替スイッチ105SG052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105SG003が閉鎖されている状態においてセキュリティカバー105SG500Aによって錠スイッチ105SG051と設定切替スイッチ105SG052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。

20

【0253】

また、遊技機用枠105SG003が閉鎖され、セキュリティカバー105SG500Aによって錠スイッチ105SG051と設定切替スイッチ105SG052を含む基板ケース105SG201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105SG500Aを通して、基板ケース105SG201に収容されている主基板11等を透視することができるため、主基板11におけるCPU103などの電子部品が実装される実装面や封印シール等の状況を容易に確認することができる。

30

【0254】

図20-4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20-4に示すように、本実施の形態では、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。

40

【0255】

50

尚、本実施の形態では各乱数値MR 1～MR 5をそれぞれ図5に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値MR 1～MR 5の範囲は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。

【0256】

図20-5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。

【0257】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチ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。

【0258】

図20-5に示すように、本実施の形態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。

【0259】

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「大当たり」となる大当たり期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては変動時間が長いほど大当たり期待度が高くなっている。

【0260】

尚、本実施の形態においては、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MR 3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MR 3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。

【0261】

また、本実施の形態では、図20-5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。

10

【0262】

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。

【0263】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定を行うために用意された、図20-6及び図20-7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。

20

【0264】

ROM101が記憶する判定テーブルには、例えば図20-6（A）に示す表示結果判定テーブル（設定値1）、図20-6（B）に示す表示結果判定テーブル（設定値2）、図20-6（C）に示す表示結果判定テーブル（設定値3）、図20-6（A）に示す大当たり種別判定テーブル（第1特別図柄用）、図20-6（B）に示す大当たり種別判定テーブル（第2特別図柄用）の他、大当たり変動パターン判定テーブル（図示略）、小当たり変動パターン判定テーブル（図示略）、ハズレ変動パターン判定テーブル（図示略）、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。

30

【0265】

本実施の形態におけるパチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当たり及び小当たりの当選確率（出玉率）が変わる構成とされている。詳しくは、後述する特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当たり及び小当たりの当選確率（出玉率）が変わるようになっている。設定値は1～3の3段階からなり、1が最も出玉率が高く、1、2、3の順に値が大きくなるほど出玉率が低くなる。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高く、2、3の順に値が大きくなるほど有利度が段階的に低くなる。

40

【0266】

図20-6（A）～図20-6（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。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、大当たりとする判定値と、小当たりとする判定値が設定されている。

50

【0267】

図20-6(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、遊技状態が通常状態または時短状態であれば1/99の確率で大当りに当選し、1/50の確率で小当りに当選するように判定値が設定されている一方で、遊技状態が確変状態であれば1/9.9の確率で大当りに当選し、1/50の確率で小当りに当選するように判定値が設定されている。

【0268】

また、図20-6(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、遊技状態が通常状態または時短状態であれば1/150の確率で大当りに当選し、1/99の確率で小当りに当選するように判定値が設定されている一方で、遊技状態が確変状態であれば1/15の確率で大当りに当選し、1/99の確率で小当りに当選するように判定値が設定されている。

10

【0269】

また、図20-6(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、遊技状態が通常状態または時短状態であれば1/200の確率で大当りに当選するように判定値が設定されている一方で、遊技状態が確変状態であれば1/20の確率で大当りに当選するように判定値が設定されている。尚、設定値3である場合は、小当りが当選しないように判定値が設定されている。

【0270】

つまり、本実施の形態では、遊技状態が通常状態や時短状態であるとき、設定値が「1」である場合が最も大当りや小当りに当選する確率が高く、設定値が「3」である場合が最も大当りや小当りに当選する確率が低くなるように判定値が設定されている。また、本実施の形態では、遊技状態が確変状態であるときにおいても、設定値が「1」である場合が最も大当りや小当りに当選する確率が高く、設定値が「3」である場合が最も大当りや小当りに当選する確率が低くなるように判定値が設定されている。

20

【0271】

つまり、CPU103は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、MR1の値が図20-6(A)～図20-6(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20-6(A)～図20-6(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。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特別図柄表示器装置4Aまたは第2特別図柄表示器装置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特別図柄表示器装置4Aまたは第2特別図柄表示器装置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。

30

【0272】

また、本実施の形態では、図20-6(C)に示す設定値3に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、大当りに対応する判定値以外の判定値が小当りに対応する判定値として設定されていない、つまり、小当りが当選しないようになっていたが、大当りに対応する判定値以外の判定値の一部を小当りに対応する判定値として設定し、小当りが当選するようにしてもよい。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。

40

【0273】

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。

【0274】

50

また、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毎に大当たり確率と小当たり確率の両方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、パチンコ遊技機 1 に設定可能な設定値毎に大当たり確率と小当たり確率のいずれか一方のみを異ならせるようにしてもよい。

【0275】

図 20-7 (A) 及び図 20-7 (B) は、ROM 101 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 20-7 (A) は、遊技球が第 1 始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて (すなわち、第 1 特別図柄の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 20-7 (B) は、遊技球が第 2 始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて (すなわち、第 2 特別図柄の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。

10

【0276】

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 (MR 2) 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。

【0277】

ここで、本実施の形態における大当たり種別について、図 20-8 を用いて説明すると、本実施の形態では、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高確制御 (確変制御) 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 と、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 とが設定されている。

20

【0278】

「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る。「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。そして、「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。

30

【0279】

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。

【0280】

一方、「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。

40

【0281】

また、図 20-7 (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、MR 2 の判定値の範囲 0 ~ 299 のうち、0 ~ 150 までは大当たり A に割り当てられており、151 ~ 200 までは大当たり B に割り当てられており、201 ~ 299 までは大当たり C に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR 2 の判定値の範囲 0 ~ 299 のうち、0 ~ 150 までは大当たり A に割り当てられており、151 ~ 250 までは大当たり B に割り当てられており、251 ~ 299 までは大当たり C に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR 2 の判定値の範囲 0 ~ 299 のうち、0 ~ 150 までは大当たり A に割り当てられており、151 ~ 275 までは大当たり B に割り当てられており、276 ~ 299 までは大当たり C に割り当て

50

られている。

【0282】

一方で、図20-7(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、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~150までが大当たりAに割り当てられており、151~160までが大当たりBに割り当てられており、161~299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、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~150までが大当たりAに割り当てられており、151~170までが大当たりBに割り当てられており、171~299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、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~150までが大当たりAに割り当てられており、151~180までが大当たりBに割り当てられており、181~299までが大当たりCに割り当てられている。

10

【0283】

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と第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とでは、大当たり種別が「大当たりA」に決定される割合が同一に設定されている。更に、同一の設定値において第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、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よりも大当たり種別が「大当たりC」に決定される割合が高いたとも、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に大当たり種別が「大当たりC」に決定される割合は、設定値1, 2, 3の順に低くなるようになっている。

20

【0284】

また、本実施の形態では、パチンコ遊技機1に設定される設定値毎に大当たり種別が「大当たりA」に決定される割合が同一である、つまり、パチンコ遊技機1に設定される設定値にかかわらず確変継続率(連荘率)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、パチンコ遊技機1に設定される設定値毎に確変継続率(連荘率)を異なるようにしてもよい。

【0285】

また、本実施の形態では、パチンコ遊技機1の遊技性を、変動表示結果が大当たりとなった場合に大当たり種別が「大当たりB」や「大当たりC」に決定されることで大当たり遊技終了後に確変制御と時短制御が実行される一方で、変動表示結果が大当たりとなった場合に大当たり種別が「大当たりA」に決定されることで大当たり遊技終了後に時短制御のみが実行されるものとしているが、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の遊技性は、変動表示結果が大当たりとなった場合に大当たり種別にかかわらず所定回数の変動表示に亘って確変制御や時短制御が実行されるもの(所謂回数切り確変機)としてもよい。

30

【0286】

但し、このような回数切りのパチンコ遊技機においては、該パチンコ遊技機に設定される設定値毎に大当たり確率を異ならせることによって確変継続率(連荘率)が異なってしまうことが考えられるので、回数切りのパチンコ遊技機において設定値毎に大当たり確率をことなせる場合には、確変継続率(連荘率)が同一となるように大当たり遊技終了後に実行される確変制御や時短制御の回数を異ならせてもよい。

40

【0287】

つまり、設定値1~設定値3においては、大当たり遊技の終了後に高確制御と時短制御の両方が実施される割合(時短制御のみが実施される割合)は、設定値にかかわらず第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と第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とで同一である一方で、大当たり種別が16ラウンド大当たりである「大当たりC」に決定される割合は、設定値が1である場合が最も高く、設定値が3である場合が最も低い(大当たり種別が「大当たりC」に決定される割合: 設定1>設定2>設定3)。すなわち、大当たり種別が5ラウンド大当たりである「大当たりB」に決定される割合は、設定値が3である場合が最も高く、設定値が1である場合が最も低い(大当たり種別が「大当たりB」に決定される割合: 設定3>設定2>設定1)。以上のことから、出玉率について

50

は、設定値 1 の場合が最も出玉率が高く、設定値 3 の場合が最も出玉率が低くなっている。

【0288】

尚、本実施の形態では、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 A、大当たり B、大当たり 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 A、大当たり B、大当たり C のうち、決定されて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。

10

【0289】

このように、本実施の形態では、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。

【0290】

尚、本実施の形態では、大当たり種別を大当たり種別判定用の乱数値である MR 2 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 MR 1 と用いて決定してもよい。

【0291】

また、本実施の形態では、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（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 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大きいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

20

【0292】

また、本実施の形態では、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や小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。

【0293】

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

【0294】

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

50

、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ツスイッチを遊技用スイッチ（遊技球が該カウンツスイッチを通過したことに基づいて遊技状態を変化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。

【0295】

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。

【0296】

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「大当たり」にすることが事前決定されたときに使用される大当たり用変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「小当たり」にすることが事前決定されたときに使用される大当た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。

【0297】

大当た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たりの変動パターン（PB1-1）、スーパーリーチα大当たりの変動パターン（PB1-2）、スーパーリーチβ大当たりの変動パターン（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。

【0298】

図20-9（A）及び図20-9（B）に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブルとしては、大当たり種別が大当たりAである場合に使用される大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たりA用）と、大当たり種別が大当たりB、大当たりC用である場合に使用される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）が予め用意されており、これら大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たりA用）と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）には、ノーマルリーチ大当たりの変動パターン（PB1-1）、スーパーリーチα大当たりの変動パターン（PB1-2）、スーパーリーチβ大当たりの変動パターン（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。

【0299】

図20-9（A）に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たり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0～997のうち、0～300までがノーマルリーチ大当たりの変動パターン（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大当たりの変動パターン（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大当たりの変動パターン（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0～997のうち、0～350までがノーマルリーチ大当たりの変動パターン（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大当たりの変動パターン（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大当たりの変動パターン（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0～997のうち、0～400までがノーマルリーチ大当たりの変動パターン（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大当たりの変動パターン（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大当たりの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。

【0300】

図20-9（B）に示すように、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）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～100までがノーマルリーチ大当たりの変動パターン（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大当たりの変動パターン（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大当たりの変動パターン（

P B 1－3)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0～997のうち、0～150までがノーマルリーチ大当りの変動パターン(P B 1－1)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(P B 1－2)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(P B 1－3)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0～997のうち、0～200までがノーマルリーチ大当りの変動パターン(P B 1－1)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(P B 1－2)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(P B 1－3)に割り当てられている。

【0301】

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(P B 1－2)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(P B 1－3)を決定する割合よりも高く、かつ、設定値1, 2, 3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(P B 1－3)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(P B 1－2)を決定する割合よりも高く、かつ、設定値1, 2, 3の順に低くなるようになっている。

【0302】

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できる。

【0303】

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(P C 1－1)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20－9(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までが小当りの変動パターン(P C 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P C 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。

【0304】

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。

【0305】

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(P A 1－1)、ノーマルリーチハズレの変動パターン(P A 2－1)、スーパーリーチαハズレの変動パターン(P A 2－2)、スーパーリーチβハズレの変動パターン(P A 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。

【0306】

図20－10(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

10

20

30

40

50

合算保留記憶数1個以下用)においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～350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、351～700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。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、0～450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

【0307】

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(PA1-2)、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

【0308】

図20-10(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、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。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～450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、0～500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。

30

40

【0309】

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。

【0310】

図20-10(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

50

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、MR 3 の判定値の範囲 0 ～ 997 のうち、0 ～ 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 0 ～ 997 のうち、0 ～ 500 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、501 ～ 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 0 ～ 997 のうち、0 ～ 550 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、551 ～ 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。

10

【0311】

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 (PA 1-4)、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。

20

【0312】

図 20-10 (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、MR 3 の判定値の範囲 0 ～ 997 のうち、0 ～ 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 0 ～ 997 のうち、0 ～ 500 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、501 ～ 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 0 ～ 997 のうち、0 ～ 550 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、551 ～ 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。

30

40

【0313】

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またはノーマルリーチ変動パターンを決定する割合が、スーパーリーチ変動パターンを決定するよりも高く、かつ、設定値 1、2、3 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 まではスーパーリーチ α ハズレの変動パターン、901 ～ 997 まではスーパーリーチ 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

50

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。

【0314】

尚、本実施の形態における「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。

【0315】

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。

10

【0316】

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。

20

【0317】

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。

30

【0318】

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つまたは複数であってもよい。つまり、設定されている設定値に応じて変動パターンの決定割合が異なることには、いずれかの変動パターンを決定しないこと（決定割合が0%であること）や、特定の 변동パターンを100%の割合で決定することも含まれている。

【0319】

尚、図20-10に示すように、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。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り、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。

40

【0320】

また、本実施の形態では、図20-10（A）～図20-10（C）に示すように、合

50

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。

【0321】

また、本実施の形態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ため、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。

【0322】

（設定変更処理）

次に、本実施の形態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。まず、本実施の形態におけるパチンコ遊技機1においては、図20-11に示すように、前述した遊技制御メイン処理（図3参照）において、初期化处理（ステップS8）を実行した後、CPU103が錠スイッチ105SG051がONであるか否かを判定する（ステップ105SGSa11）。錠スイッチ105SG051がONである場合（ステップ105SGSa11；Yes）は、扉開放センサ105SG090がONであるか否かを判定する（ステップ105SGSa12）。扉開放センサ105SG090がONである場合（ステップ105SGSa12；Yes）は、設定変更処理（ステップ105SGSa13）を実行してステップ105SGSa14に進む。

【0323】

そして、設定変更処理（ステップ105SGSa13）を実行した後、ステップS7を実行した後、錠スイッチ105SG051がOFFである場合（ステップ105SGSa11；No）、扉開放センサ105SG090がOFFである場合（ステップ105SGSa12；No）は、ステップ105SGSa14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を読み出し、該読み出した設定値をパチンコ遊技機1の設定値として設定した後にステップS10以降の処理を実行する。

【0324】

図20-12は、設定変更処理の一例を示すフローチャートである。この設定変更処理において、CPU103は、まず、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（ステップS105SGSa21）、該特定した設定値を表示モニタ105SG029に表示する（ステップS105SGSa22）。

【0325】

次いで、CPU103は、設定切替スイッチ105SG052の操作が有るか否かを判定する（ステップ105SGSa23）。設定切替スイッチ105SG052の操作が無い場合（ステップ105SGSa23；No）は、ステップ105SGSa25に進み、設定切替スイッチ105SG052の操作が有る場合（ステップ105SGSa23；Yes）は、表示モニタ105SG029に表示されている設定値を更新表示し（ステップS105SGSa24）、ステップ105SGSa25に進む。尚、ステップS105SGSa24の処理においては、例えば、表示モニタ105SG029に設定値として「1

」が表示されている場合は、表示モニタ105SG029の表示を「2」に更新表示し、表示モニタ105SG029に設定値として「2」が表示されている場合は、表示モニタ105SG029の表示を「3」に更新表示し、表示モニタ105SG029に設定値として「3」が表示されている場合は、表示モニタ105SG029の表示を「1」に更新表示すればよい。

【0326】

ステップ105SGSa25においてCPU103は、錠スイッチ105SG051の押込み操作が有りか否かを判定する。錠スイッチ105SG051の押込み操作が無い場合（ステップ105SGSa25；No）は、ステップ105SGSa23に進み、錠スイッチ105SG051の押込み操作が有る場合（ステップ105SGSa25；Yes）は、表示モニタ105SG029に表示されている設定値を特定するとともに（ステップ105SGSa26）、該特定した設定値を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）する（ステップ105SGSa27）。そして、CPU103は、錠スイッチ105SG051がONであるか否かを判定する（ステップ105SGSa28）。錠スイッチ105SG051がONである場合（ステップ105SGSa28；Yes）は、ステップ105SGSa28の処理を繰り返し実行し、錠スイッチ105SG051がOFFである場合（ステップ105SGSa28；No）は、設定変更処理を終了する。

【0327】

尚、本実施の形態では、クリアスイッチ（図3参照）と錠スイッチ105SG051の両方がONであることにもとづいてパチンコ遊技機1に設定されている設定値を変更可能となる（設定変更処理を実行する）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、クリアスイッチと錠スイッチ105SG051のON／OFFの組み合わせに応じてその他の処理を実行してもよい。例えば、クリアスイッチがOFFであり錠スイッチ105SG051がON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を確認可能な状態（設定確認処理を実行する）とし、クリアスイッチがONであり錠スイッチ105SG051がOFFである場合は、RAM122に記憶されているデータをクリアし、クリアスイッチと錠スイッチ105SG051の両方がOFFである場合は、電断からの復旧処理（図3に示す復旧処理）を実行すればよい。尚、前述した設定変更処理や設定確認処理の実行中は、特別図柄の変動表示や遊技球の発射、変動表示結果が大当たりとなるか否かや大当たり種別等の各種抽選、賞球の払出等の一切の処理を実行しない遊技停止状態に制御されればよい。

【0328】

次に、設定変更処理における表示モニタ105SG029の表示態様について説明する。先ず、図20-13（A）及び図20-13（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105SG029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たり遊技中や小当た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。

【0329】

次に、図20-13（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）、錠スイッチ105SG051がONとなっていることと、扉開放センサ105SG090がONとなっていること（遊技機用枠105SG003が開放されていること）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105SG029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。

【0330】

このように表示モニタ105SG029にて設定値が表示されている状態において、図20-13（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105SG052の操作を検出する毎に表示モニタ105SG029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105SG052が操作される毎に1→2→3→1→・・・のように更新）表示していく。

【0331】

次いで、図20-13（E）に示すように、CPU103は、遊技場の店員等による錠スイッチ105SG051の押込操作を検出したことにもとづいて、表示モニタ105SG029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。このとき、CPU103は、表示モニタ105SG029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。また、RAM102のバックアップ領域に保留記憶が記憶されている場合は、該保留記憶がクリアされる。また、図20-13（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は、再び大入賞口が開放される。以降、CPU103は、錠スイッチ105SG051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たり種別、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

【0332】

尚、本実施の形態における設定変更処理では、表示モニタ105SG029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105SG029に表示する初期表示としては、遊技者にとって最も有利な設定値（本実施の形態であれば「1」）、或いは、遊技者にとって最も不利な設定値（本実施の形態であれば「3」）を表示するようにしてもよい。

20

【0333】

以上、本実施の形態におけるパチンコ遊技機1においては、図9（H）に示すように、演出制御用CPU120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31AK007を報知するので、リーチ演出に応じたタイトル31AK007の報知を実行することができ、演出効果を向上できる。

30

【0334】

また、本実施の形態におけるパチンコ遊技機1においては、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）を実行することで、演出効果が向上し、演出に対して遊技者を注目させることができる。

【0335】

また、本実施の形態には、以下に示す第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、セキュリティ性が向上し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2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、

開閉可能な開閉体（例えば、遊技機用枠105SG003／ガラス扉枠105SG003a）と、

操作部（例えば、錠スイッチ105SG051や設定切替スイッチ105SG052）が操作されることにより複数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20-12に示す設定変更処理を実行する部分など）と、

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

50

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、

前記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105SG500A/セキュリティカバー105SG500B/セキュリティカバー105SG500C)と、

を備え、

前記開閉体が閉鎖されているときには前記規制部材により前記操作部に対する操作が規制される規制状態に維持され、前記開閉体が開放されているときには前記規制状態が解除可能となる(例えば、遊技機用枠105SG003が閉鎖されている状態においては、セキュリティカバー105SG500Aによって錠スイッチ105SG051と設定切替スイッチ105SG052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105SG003が開放されている状態においては、セキュリティカバー105SG500Aによる規制状態が解除され、錠スイッチ105SG051と設定切替スイッチ105SG052との操作が許容される許容状態となる。図20-2、図20-3、図20-14~図20-17)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、セキュリティ性が向上する。詳しくは、遊技機用枠105SG003が閉鎖されているときに錠スイッチ105SG051や設定切替スイッチ105SG052が不正に操作されてしまうことを抑制することができるため、セキュリティ性が向上する。

【0336】

更には、第2発明の手段2の遊技機として、

前記遊技制御手段を搭載した遊技制御基板(例えば、主基板11)と、

前記遊技制御基板を収容する基板ケース(例えば、基板ケース105SG201)と、
を備え、

前記操作部は、前記基板ケースに収容される(例えば、錠スイッチ105SG051及び設定切替スイッチ105SG052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105SG201内に収容されている。図20-2、図20-3など)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、セキュリティ性が向上する。詳しくは、主基板11を収容可能な基板ケース105SG201を利用して設定切替本体部を保護することで、錠スイッチ105SG051や設定切替スイッチ105SG052が不正に操作されてしまうことを抑制することができるので、セキュリティ性が向上する。

【0337】

更には、第2発明の手段3の遊技機として、

前記規制部材は、前記規制状態において前記操作部の操作が規制されるように前記操作部を被覆する部材であり、

前記規制部材の少なくとも一部は透過性を有している(例えば、キュリティーカバー105SG500A、105SG500B、105SG500Cは、透過性を有する板状の合成樹脂材によって構成され、セキュリティカバーを通して基板ケース105SG201に収容されている主基板11等を透視することができる)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、セキュリティ性が向上する。詳しくは、キュリティーカバー105SG500A、105SG500B、105SG500Cにより基板ケース105SG201の一部を被覆することができるため、錠スイッチ105SG051や設定切替スイッチ105SG052だけでなく主基板11に対する不正行為を抑制できる。また、キュリティーカバー105SG500A、105SG500B、105SG500Cによる規制を解除せずともキュリティーカバー105SG500A、105SG500B、105SG500Cを通して主基板11を確認することができるため、不正行為が行われた可能性があるか否かの確認作業を容易に行うことができる。

【0338】

更には、第2発明の手段4の遊技機として、

前記開閉体の開放を検出可能な検出手段(例えば、扉開放センサ105SG090)を
備え、

前記設定手段は、前記検出手段が前記開閉体の開放を検出していないときには、前記操作部が操作されても設定値を設定しない（例えば、図20-11に示すように、遊技制御メイン処理において、CPU103がステップ105SGSa12において扉開放センサ105SG090がONでなければ設定変更処理を実行しない部分）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、セキュリティ性が向上する。

【0339】

更には、第2発明の手段5の遊技機として、

遊技媒体が所定領域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、第1始動入賞口や第2始動入賞口に遊技球が進入したこと、一般入賞口に遊技球が進入したこと、大入賞口に遊技球が進入したことに基づいて賞球が払い出される部分）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、変形例4における表示モニター105SG029）と、

を備え、

前記情報表示手段は、設定値に応じた所定情報を表示可能である（例えば、図20-120に示すように、表示モニター105SG029において連比、役比、ベースを表示可能な部分）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、遊技機の状態を把握しやすくすることができる。

【0340】

更には、第2発明の手段6の遊技機として、

遊技媒体が所定領域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、第1始動入賞口や第2始動入賞口に遊技球が進入したこと、一般入賞口に遊技球が進入したこと、大入賞口に遊技球が進入したことに基づいて賞球が払い出される部分）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、変形例4における表示モニター105SG029）と、

を備え、

前記情報表示手段は、前記設定手段にて設定されている設定値を表示可能である（例えば、図20-20に示すように、表示モニター105SG029において連比、役比、ベースを表示可能な部分）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を表示するための表示装置を個別に設ける必要がないので、遊技機のコスト増を防ぐことができる。

【0341】

更には、第2発明の手段7の遊技機として、

可変表示を実行可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

複数の可変表示パターンのいずれかに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、CPU103が変動パターン設定処理を実行する部分）と、

前記可変表示パターン決定手段にて決定された可変表示パターンにて可変表示を実行する可変表示実行手段（例えば、CPU103が特別図柄変動処理を実行する部分）と、

を備え、

前記可変表示パターン決定手段は、前記設定手段によって設定されている設定値によって、いずれの可変表示パターンとするかを異なる割合にて決定する（例えば、図20-9～図20-10に示すように、非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの各変動パターンを設定されている設定値に基づいて異なる割合にて決定する部分）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、遊技者は、設定されている設定値を可変表示パターンの決定状況から特定しようとして可変表示パターンに注目するようになるので、可変表示パターンによる演出効果を高めることができる。

【0342】

更には、第2発明の手段8の遊技機として、

前記遊技制御手段は、設定された設定値にもとづいて複数種類の有利状態のうちのい

10

20

30

40

50

れかの有利状態（例えば、大当たり A、大当たり B、大当たり C のいずれかの大当たり遊技状態）に制御可能であって、

前記設定手段によって設定されている設定値が第 1 設定値であるときと第 2 設定値であるときとで、複数種類の有利状態のうちいずれの有利状態に制御するかの割合が異なる（例えば、設定されている設定値が 1 である場合と 2 である場合、3 である場合とで、大当たり A、大当たり B、大当たり C のいずれの大当たり遊技に制御するか決定する割合が異なっている部分）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、設定値に応じて制御される有利状態の種類が変化するので、遊技興趣を向上できる。

【0343】

更には、第 2 発明の手段 9 の遊技機として、

10

可変表示を実行可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

可変表示に関する情報を、保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、CPU 103 が始動入賞処理を実行する部分）を備え、

前記保留記憶手段に保留記憶が記憶されているときに前記設定手段によって新たな設定値が設定される場合、該記憶されている保留記憶は消去される（例えば、変形例 5 に示すように、新たな設定値が設定されたことに基づいて保留記憶をクリアする部分）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、設定変更に前後に跨がって保留記憶が記憶されることがないので、設定変更を的確に反映させることができる。

【0344】

更には、第 2 発明の手段 10 の遊技機として、

20

遊技媒体が入賞可能な第 1 状態と、該第 1 状態よりも遊技媒体が入賞困難または入賞不可能な第 2 状態とに変化可能な可変入賞手段（例えば、大入賞口）と、

前記可変入賞手段を制御する制御手段（例えば、CPU 103 が大当たり開放中処理を実行する部分）と、

を備え、

前記可変入賞手段は、前記第 1 状態であるときに前記設定手段によって新たな設定値が設定される場合、該第 1 状態から前記第 2 状態に変化する（例えば、図 20-13 に示すように、パチンコ遊技機 1 に新たな設定値を設定するためにパチンコ遊技機 1 の電源を OFF にすることで、大入賞口が閉鎖される部分）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、遊技媒体が入賞可能な第 1 状態が設定値の変更に跨がってしまい、設定値の変更が的確に反映されなくなってしまうことを防ぐことができる。

30

【0345】

また、本実施の形態には、以下に示す第 3 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、セキュリティ性が向上し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 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、

開閉可能な開閉体（例えば、遊技機用枠 105SG003／ガラス扉枠 105SG003a）と、

40

操作部（例えば、錠スイッチ 105SG051 や設定切替スイッチ 105SG052）が操作されることにより複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU 103 が図 20-12 に示す設定変更処理を実行する部分など）と、

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など）と、

前記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 105SG500A／セキュリティカバー 105SG500B／セキュリティカバー 105SG500C）と、

を備え、

50

前記規制部材は、前記操作部に対する操作を規制する第1状態と前記操作部に対する操作を規制しない第2状態とに切替可能であり（例えば、セキュリティカバー105SG500Bは、基板ケース105SG201に対して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である。／セキュリティカバー105SG500Cは、枢軸105SG500Cdを中心として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である）、

前記開閉体が開放しているときに前記規制部材が前記第2状態であるときには、該規制部材を前記第2状態から前記第1状態に切り替えなければ前記開閉体を閉鎖することができない（例えば、パチンコ遊技機1が許容状態である場合は、図20-15（B）に示すように、セキュリティカバー105SG500Bを被覆解除位置から被覆位置まで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105SG500Bが外枠105SG001aの前端部に当接してしまい、遊技機用枠105SG003を閉鎖することが不可能となっている（変形例1）。／パチンコ遊技機1が許容状態である場合は、図20-17（B）に示すように、セキュリティカバー105SG500Cを被覆解除位置から被覆位置まで回動させなければ（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105SG500Cが外枠105SG001aの前端部に当接してしまい、遊技機用枠105SG003を閉鎖することが不可能となっている（変形例2））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、セキュリティ性を向上できる。詳しくは、第2状態のまま、つまり、セキュリティカバー105SG500B、105SG500Cが被覆解除位置にある状態のまま遊技機用枠105SG003が閉鎖されてしまうことを防ぐことができるので、セキュリティ性を向上できる。

【0346】

更には、第3発明の手段2の遊技機として、

前記遊技制御手段を搭載した遊技制御基板（例えば、主基板11）と、

前記遊技制御基板を収容する基板ケース（例えば、基板ケース105SG201）と、
を備え、

前記操作部は、前記基板ケースに収容される（例えば、錠スイッチ105SG051及び設定切替スイッチ105SG052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105SG201内に収容されている。図20-2、図20-3など）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、セキュリティ性が向上する。詳しくは、主基板11を収容可能な基板ケース105SG201を利用して設定切替本体部を保護することで、錠スイッチ105SG051や設定切替スイッチ105SG052が不正に操作されてしまうことを抑制することができるので、セキュリティ性が向上する。

【0347】

更には、第3発明の手段3の遊技機として、

前記規制部材は、前記規制状態において前記操作部の操作が規制されるように前記操作部を被覆する部材であり、

前記規制部材の少なくとも一部は透過性を有している（例えば、セキュリティカバー105SG500A、105SG500B、105SG500Cは、透過性を有する板状の合成樹脂材によって構成され、セキュリティカバーを通して基板ケース105SG201に収容されている主基板11等を透視することができる）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、セキュリティ性が向上する。詳しくは、セキュリティカバー105SG500A、105SG500B、105SG500Cにより基板ケース105SG201の一部を被覆することができるため、錠スイッチ105SG051や設定切替スイッチ105SG052だけでなく主基板11に対する不正行為を抑制できる。また、セキュリティカバー105SG500A、105SG500B、105SG500Cによる規制を解除せずともセキュリティカバー105SG500A、105SG500B、105SG500Cを通して主基板11を確認することができるため、不正行為が行わ

れた可能性があるか否かの確認作業を容易に行うことができる。

【0348】

更には、第3発明の手段4の遊技機として、

前記開閉体の開放を検出可能な検出手段（例えば、扉開放センサ105SG090）を備え、

前記設定手段は、前記検出手段が前記開閉体の開放を検出していないときには、前記操作部が操作されても設定値を設定しない（例えば、図20-11に示すように、遊技制御メイン処理において、CPU103がステップ105SGSa12において扉開放センサ105SG090がONでなければ設定変更処理を実行しない部分）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、セキュリティ性を向上できる。

10

【0349】

更には、第3発明の手段5の遊技機として、

遊技媒体が所定領域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、第1始動入賞口や第2始動入賞口に遊技球が進入したこと、一般入賞口に遊技球が進入したこと、大入賞口に遊技球が進入したことに基づいて賞球が払い出される部分）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、変形例4における表示モニタ105SG029）と、

を備え、

前記情報表示手段は、設定値に応じた所定情報を表示可能である（例えば、図20-120に示すように、表示モニタ105SG029において連比、役比、ベースを表示可能な部分）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、遊技機の状態を把握しやすくすることができる。

20

【0350】

更には、第3発明の手段6の遊技機として、

遊技媒体が所定領域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、第1始動入賞口や第2始動入賞口に遊技球が進入したこと、一般入賞口に遊技球が進入したこと、大入賞口に遊技球が進入したことに基づいて賞球が払い出される部分）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、変形例4における表示モニタ105SG029）と、

30

を備え、

前記情報表示手段は、前記設定手段にて設定されている設定値を表示可能である（例えば、図20-20に示すように、表示モニタ105SG029において連比、役比、ベースを表示可能な部分）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を表示するための表示装置を個別に設ける必要がないので、遊技機のコスト増を防ぐことができる。

【0351】

更には、第3発明の手段7の遊技機として、

可変表示を実行可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

40

複数の可変表示パターンのいずれかに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、CPU103が変動パターン設定処理を実行する部分）と、

前記可変表示パターン決定手段にて決定された可変表示パターンにて可変表示を実行する可変表示実行手段（例えば、CPU103が特別図柄変動処理を実行する部分）と、

を備え、

前記可変表示パターン決定手段は、前記設定手段によって設定されている設定値によって、いずれの可変表示パターンとするかを異なる割合にて決定する（例えば、図20-9～図20-10に示すように、非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの各変動パターンを設定されている設定値に基づいて異なる割合にて決定する部分）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、遊技者は、設定されている設定値を可変表

50

示パターンの決定状況から特定しようとして可変表示パターンに注目するようになるので、可変表示パターンによる演出効果を高めることができる。

【0352】

更には、第3発明の手段8の遊技機として、

前記遊技制御手段は、設定された設定値にもとづいて複数種類の有利状態のうちのいずれかの有利状態（例えば、大当たりA、大当たりB、大当たりCのいずれかの当たり遊技状態）に制御可能であって、

前記設定手段によって設定されている設定値が第1設定値であるときと第2設定値であるときとで、複数種類の有利状態のうちいずれの有利状態に制御するかの割合が異なる（例えば、設定されている設定値が1である場合と2である場合、3である場合とで、大当たりA、大当たりB、大当たりCのいずれの当たり遊技に制御するか決定する割合が異なっている部分）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、設定値に応じて制御される有利状態の種類が変化するので、遊技興趣を向上できる。

【0353】

更には、第3発明の手段9の遊技機として、

可変表示を実行可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

可変表示に関する情報を、保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、CPU103が始動入賞処理を実行する部分）を備え、

前記保留記憶手段に保留記憶が記憶されているときに前記設定手段によって新たな設定値が設定される場合、該記憶されている保留記憶は消去される（例えば、変形例5に示すように、新たな設定値が設定されたことに基づいて保留記憶をクリアする部分）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、設定変更に前後に跨がって保留記憶が記憶されることがないので、設定変更を的確に反映させることができる。

【0354】

更には、第3発明の手段10の遊技機として、

遊技媒体が入賞可能な第1状態と、該第1状態よりも遊技媒体が入賞困難または入賞不能な第2状態とに変化可能な可変入賞手段（例えば、大入賞口）と、

前記可変入賞手段を制御する制御手段（例えば、CPU103が大当たり開放中処理を実行する部分）と、

を備え、

前記可変入賞手段は、前記第1状態であるときに前記設定手段によって新たな設定値が設定される場合、該第1状態から前記第2状態に変化する（例えば、図20-13に示すように、パチンコ遊技機1に新たな設定値を設定するためにパチンコ遊技機1の電源をOFFにすることで、大入賞口が閉鎖される部分）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、遊技媒体が入賞可能な第1状態が設定値の変更に跨がってしまい、設定値の変更が的確に反映されなくなってしまうことを防ぐことができる。

【0355】

以上、本発明の実施の形態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。

【0356】

（変形例1）

例えば、前記実施の形態では、セキュリティカバー105SG500Aを外枠105SG001a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105SG003側に設けてもよい。具体的には、変形例1として図20-14（A）及び図20-14（B）に示すように、短片105SG500Baと長片105SG500Bbとから成るセキュリティカバー105SG500Bを、例えば、基板ケース105SG201に対して、長片105SG500Bbの右端部が錠スイッチ105SG051と設定切替スイッチ105SG052とを含む基板ケース105SG201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。

【0357】

一方、遊技機用枠105SG003を開放した際には、基板ケース105SG201に対してセキュリティカバー105SG500Bを右側方にスライド移動させることによって、長片105SG500Bbの左部に形成された貫通口105SG500Bcを介して錠スイッチ105SG051と設定切替スイッチ105SG052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105SG003が閉鎖されているときは、セキュリティカバー105SG500B（長片105SG500Bb）が錠スイッチ105SG051と設定切替スイッチ105SG052を被覆した状態で基板ケース105SG201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105SG003が開放されているときには、基板ケース105SG201に対してセキュリティカバー105SG500Bを右方向にスライド移動させて錠スイッチ105SG051と設定切替スイッチ105SG052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

【0358】

より詳しくは、図20-14（A）及び図20-14（B）に示すように、遊技機用枠105SG003の閉鎖時は、セキュリティカバー105SG500Bの基板ケース105SG201からの突出寸法が長さL1である一方で、遊技機用枠105SG003を開放した際には、基板ケース105SG201に対してセキュリティカバー105SG500B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105SG500Bの基板ケース105SG201からの突出寸法が長さL2に伸長される（ $L2 > L1$ ）。

20

【0359】

つまり、図20-15（A）に示すように、遊技機用枠105SG003を所定の回転軸を中心に回転して開放した際には、セキュリティカバー105SG500Bを基板ケース105SG201からの突出寸法が長さL2となるまで基板ケース105SG201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、遊技場の店員等が錠スイッチ105SG051や設定切替スイッチ105SG052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20-15（B）に示すように、セキュリティカバー105SG500Bを基板ケース105SG201からの突出寸法が長さL1となるまで基板ケース105SG201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105SG500Bが外枠105SG001aの前端部に当接してしまい、遊技機用枠105SG003を閉鎖することが不可能となっている。

30

【0360】

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105SG003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105SG500Bによる錠スイッチ105SG051と設定切替スイッチ105SG052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105SG003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

【0361】

尚、遊技機用枠105SG003を閉鎖している状態では、短片105SG500Baの前端部が外枠105SG001aと遊技機用枠105SG003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105SG500Bにより錠スイッチ105SG051と設定切替スイッチ105SG052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105SG500Bが左右方向に移動されるようになっていてもよい。

【0362】

50

(変形例 2)

更に、セキュリティカバーを遊技機用枠 105SG003 側に設ける形態としては、変形例 2 として図 20-16 (A) 及び図 20-16 (B) に示すように、セキュリティカバー 105SG500C の左端部を遊技機用枠 105SG003 の背面側に設けられた上下方向を向く枢軸 105SG500Cd を中心として、錠スイッチ 105SG051 と設定切替スイッチ 105SG052 とを含む基板ケース 105SG201 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 105SG003 の閉鎖時には、短片 105SG500Ca の前端部が外枠 105SG001a の右側辺に設けられた係止部 105SG500Cc に係止され、長片 105SG500Cb が錠スイッチ 105SG051 と設定切替スイッチ 105SG052 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

【0363】

そして、遊技機用枠 105SG003 を開放した際には、基板ケース 105SG201 に対してセキュリティカバー 105SG500C を枢軸 105SG500Cd 周り（平面視で反時計回り）に回動させることによって錠スイッチ 105SG051 と設定切替スイッチ 105SG052 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 105SG003 が閉鎖されているときは、セキュリティカバー 105SG500C（長片 105SG500Cb）が錠スイッチ 105SG051 と設定切替スイッチ 105SG052 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 105SG003 が開放されているときには、基板ケース 105SG201 に対してセキュリティカバー 105SG500C を枢軸 105SG500Cd 周り（平面視で反時計回り）に回動させて錠スイッチ 105SG051 と設定切替スイッチ 105SG052 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

【0364】

より詳しくは、図 20-17 (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 105SG500C は、枢軸 105SG500Cd 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、遊技場の店員等が錠スイッチ 105SG051 や設定切替スイッチ 105SG052 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 20-17 (B) に示すように、セキュリティカバー 105SG500C 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 105SG500C によって錠スイッチ 105SG051 や設定切替スイッチ 105SG052 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 105SG500C が外枠 105SG001a の前端部に当接してしまい、遊技機用枠 105SG003 を閉鎖することが不可能となっている。

30

【0365】

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 105SG003 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 105SG500C による錠スイッチ 105SG051 と設定切替スイッチ 105SG052 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 105SG003 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

【0366】

(変形例 3)

また、前記実施の形態では、遊技機用枠 105SG003 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 105SG003a を開放することによってパチンコ遊技機 1 の設定

50

値を変更可能としてもよい。尚、このようにガラス扉枠105SG003a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20-18(A)~図20-18(C)に示すように、遊技機用枠105SG003下部に貫通口105SG003bを形成し、該貫通口105SG003bを介して錠スイッチ105SG051や設定切替スイッチ105SG052を操作可能とすればよい。尚、この場合は、主基板11におけるIC等の実装面がパチンコ遊技機1の背面側に向けて配置され、錠スイッチ105SG051や設定切替スイッチ105SG052は主基板11における前記実装面とは反対側の面に配置される。

【0367】

このように貫通口105SG003bを介して錠スイッチ105SG051や設定切替スイッチ105SG052を操作可能とする場合には、貫通口105SG003bを開閉可能な扉体105SG003cを設け、該扉体105SG003cが閉鎖されている状態では錠スイッチ105SG051や設定切替スイッチ105SG052の操作規制されるようにすればよい。尚、図20-18(B)及び図20-18(C)に示すように、扉体105SG003cを遊技機用枠105SG003の正面側に設ける場合は、ガラス扉枠105SG003aを閉鎖することによって扉体105SG003cがガラス扉枠105SG003aと遊技機用枠105SG003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105SG003aの閉鎖時に錠スイッチ105SG051や設定切替スイッチ105SG052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。

【0368】

(変形例4)

また、前記実施の形態では、遊技球を用いた遊技を実行可能なパチンコ遊技機1を開示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、該パチンコ遊技機1においては、各入賞口(大入賞口、第2大入賞口、第1始動入賞口、第2始動入賞口、一般入賞口)への遊技球の進入数の集計を行い、該集計による連比、役比、ベースなどの各種の入賞情報を算出可能としてもよい。尚、このようにパチンコ遊技機1において入賞情報を算出可能とする場合は、変形例4として図20-19(A)に示すように、表示モニタ105SG029にこれら入賞情報として連比、役比、ベース等を表示可能としてもよい。

【0369】

具体的には、図20-19(A)及び図20-19(B)に示すように、本変形例4における表示モニタ105SG029は、第1表示部105SG029A、第2表示部105SG029B、第3表示部105SG029C、第4表示部105SG029D及び第5表示部105SG029Eを備えている。第1表示部105SG029A~第5表示部105SG029Eは、いずれも「8」の字を描く7つのセグメントによって構成される7セグメントと、7セグメントの右側方下部に配置されたドットによって構成されている。これらの第1表示部105SG029A~第5表示部105SG029Eは、それぞれ種々の色、例えば赤色、青色、緑色、黄色、白色等で点灯、点滅可能とされている。また、これらの色を極短周期で変化させながら異なる色やいわゆるレインボーで表示させることもできる。

【0370】

表示モニタ105SG029には、図20-19(B)に示す表示No1~6の各項目が表示される。1桁目の第1表示部105SG029Aには集計させた設定値(1~3)が表示され、2桁目の第2表示部105SG029Bと3桁目の第3表示部105SG029Cには集計期間が表示され、4桁目の第4表示部105SG029Dと5桁目の第5表示部105SG029Eには数値が百分率で表示される。表示No1では、短期の連比が表示され、表示No2では、短期の役比が表示される。表示No3では、総累計の連比が表示され、表示No4では、総累計の役比が表示される。また、表示No5では、前回の賞球60000個に基づいて算出されたベース(ベース1)が表示され、表示No6では、直前の賞球60000個に基づいて算出されたベース(ベース2)が表示される。

【0371】

ここでの短期とは、払い出された賞球数（獲得球数）が6000個であった期間を意味する。総累計を求める期間は、連比、役比の算出を開始してからの通算、又は連比、役比の計算を一旦リセットしてからの通算の期間を意味する。

【0372】

なお、上記の例では、連比や役比、ベースは、遊技状態によらずに算出するが、遊技状態を考慮して算出してもよい。例えば、連比は、賞球合計数のうち、大当り遊技状態中の大入賞口への入賞による賞球数が占める割合としてもよい。また、役比は、賞球合計数のうち、高ベース状態中の第2始動入賞口への入賞による賞球数と大当り遊技状態中の大入賞口への入賞による賞球数が占める割合としてもよい。また、ベースは、低ベース状態と高ベース状態とで個別に算出してもよい。

10

【0373】

表示N○1の短期連比が表示される場合には、第2表示部105SG029B及び第3表示部105SG029Cに「y6.」が表示され、表示N○2の短期役比が表示される場合には、第2表示部105SG029B及び第3表示部105SG029Cに「y7.」が表示される。また、表示N○1の短期連比が表示される場合には、第4表示部105SG029D及び第5表示部105SG029Eには、短期連比が百分率表示（％表示）され、表示N○2の短期役比が表示される場合には、第4表示部105SG029D及び第5表示部105SG029Eには、短期役比が百分率表示（％表示）される。

【0374】

20

表示N○3の総累計連比が表示される場合には、第2表示部105SG029B及び第3表示部105SG029Cに「A6.」が表示され、表示N○4の総累計役比が表示される場合には、第2表示部105SG029B及び第3表示部105SG029Cに「A7.」が表示される。また、表示N○3の総累計連比が表示される場合には、第4表示部105SG029D及び第5表示部105SG029Eには、総累計連比が百分率表示（％表示）され、表示N○4の総累計役比が表示される場合には、第4表示部105SG029D及び第5表示部105SG029Eには、総累計役比が百分率表示（％表示）される。

【0375】

30

表示N○5のベース1が表示される場合には、第2表示部105SG029B及び第3表示部105SG029Cに「bL.」が表示され、表示N○4のベース2が表示される場合には、第2表示部105SG029B及び第3表示部105SG029Cに「B6.」が表示される。また、表示N○5のベース1が表示される場合には、第4表示部105SG029D及び第5表示部105SG029Eには、総累計連比が百分率表示（％表示）され、表示N○6のベース2が表示される場合には、第4表示部105SG029D及び第5表示部105SG029Eには、総累計役比が百分率表示（％表示）される。

【0376】

40

また、本変形例4において、主基板11（CPU103）は、表示モニタ105SG029に対して、連比、役比、ベースを表示する制御を行う。ここで、主基板11は、複数の項目を順次表示する制御を行う。図20-20（A）は、役物比率表示装置に表示される項目の表示時間を示すタイムチャートである。図20-20（A）に示すように、表示モニタ105SG029に対する表示を開始すると、まず表示N○1の短期連比が表示される。表示N○1の短期連比の表示は、緑字で表示される。表示N○1の短期連比の表示では、図20-20（B-1）に示すように、第1表示部105SG029Aに設定値である「1」が表示され、第2表示部105SG029Bに「y」の文字が表示され、第3表示部105SG029Cに「6.」の文字が表示される。また、第4表示部105SG029D及び第5表示部105SG029Eには、短期連比が表示される。例えば、短期連比が41％の場合、第4表示部105SG029Dに「4.」の文字が表示され、第5表示部105SG029Eに「1.」の文字が表示される。

【0377】

50

表示N o 1の表示が5秒間継続すると、表示N o 2の短期役比が表示される。表示N o 2の短期連比の表示は、赤字で表示される。表示N o 2の短期役比の表示では、図20-20 (B-2)に示すように、第1表示部105SG029Aに設定値である「1」が表示され、第2表示部105SG029Bに「y」の文字が表示され、第3表示部105SG029Cに「7.」の文字が表示される。また、第4表示部105SG029D及び第5表示部105SG029Eには、短期役比が表示される。例えば、短期役比が63%の場合、第4表示部105SG029Dに「4.」の文字が表示され、第5表示部105SG029Eに「3.」の文字が表示される。

【0378】

表示N o 2の表示が5秒間継続すると、表示N o 3の総累計連比が表示される。表示N o 3の総累計連比の表示は、赤字で表示される。表示N o 3の総累計連比の表示では、図20-20 (B-3)に示すように、第1表示部105SG029Aに設定値である「1」が表示され、第2表示部105SG029Bに「A」の文字が表示され、第3表示部105SG029Cに「6.」の文字が表示される。また、第4表示部105SG029D及び第5表示部105SG029Eには、総累計連比が表示される。例えば、総累計連比が58%の場合、第4表示部105SG029Dに「5.」の文字が表示され、第5表示部105SG029Eに「8.」の文字が表示される。

【0379】

表示N o 3の表示が5秒間継続すると、表示N o 4の総累計役比が表示される。表示N o 4の総累計役比の表示は、赤字で表示される。表示N o 4の総累計役比の表示では、図20-20 (B-4)に示すように、第1表示部105SG029Aに設定値である「1」が表示され、第2表示部105SG029Bに「A」の文字が表示され、第3表示部105SG029Cに「7.」の文字が表示される。また、第4表示部105SG029D及び第5表示部105SG029Eには、総累計役比が表示される。例えば、総累計役比が68%の場合、第4表示部105SG029Dに「6.」の文字が表示され、第5表示部105SG029Eに「8.」の文字が表示される。

【0380】

表示N o 4の表示が5秒間継続すると、図20-20 (B-5)に示すように、表示N o 5のベース1が表示される。表示N o 5のベース1の表示は、赤字で表示される。表示N o 5のベース1の表示では、図20-20 (B-5)に示すように、第1表示部105SG029Aに設定値である「1」が表示され、第2表示部105SG029Bに「b」の文字が表示され、第3表示部105SG029Cに「L.」の文字が表示される。また、第4表示部105SG029D及び第5表示部105SG029Eには、前回の賞球60000個に基づいて算出したベース1が表示される。例えば、ベース1が40%の場合、第4表示部105SG029Dに「4.」の文字が表示され、第5表示部105SG029Eに「0.」の文字が表示される。

【0381】

表示N o 5の表示が5秒間継続すると、図20-20 (B-6)に示すように、表示N o 6のベース2が表示される。表示N o 6のベース2の表示は、赤字で表示される。表示N o 6のベース2の表示では、図20-20 (B-6)に示すように、第1表示部105SG029Aに設定値である「1」が表示され、第2表示部105SG029Bに「b」の文字が表示され、第3表示部105SG029Cに「6.」の文字が表示される。また、第4表示部105SG029D及び第5表示部105SG029Eには、直前の賞球60000個に基づいて算出したベース2が表示される。例えば、ベース2が42%の場合、第4表示部105SG029Dに「4.」の文字が表示され、第5表示部105SG029Eに「2」の文字が表示される。

【0382】

そして、表示N o 5の表示が5秒間継続すると図20-20 (B-1)に示すように、表示N o 1の短期連比が表示される。表示N o 1の短期連比が表示される。以後、表示N o 1の短期連比～表示N o 6のベース2の表示が5秒毎に順次表示される。また、その表

10

20

30

40

50

示の色は、表示N o 1の短期連比のみが緑色とされ、表示N o 2の短期役比～表示N o 5のベース2は赤色とされる。このように、表示モニタ105SG029は、短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2を5秒ごとに切り替えて表示する。

【0383】

更に、これら短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示は、図20-20(A)及び図20-20(B-1)～図20-20(B-6)に示すように、表示切替スイッチ105SG030の操作に基づいて、設定値が「1」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示、設定値が「2」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示、設定値が「3」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示に順次変更することが可能となっている。尚、設定値が「1」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示中に表示切替スイッチ105SG030が操作された場合は、第1表示部105SG029Aに表示される数値が「2」に更新されるとともに、第4表示部105SG029D及び第5表示部105SG029Eに表示される短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の数値が設定値「2」の値に切り替わる。

【0384】

また、設定値が「2」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示中に表示切替スイッチ105SG030が操作された場合は、第1表示部105SG029Aに表示される数値が「3」に更新されるとともに、第4表示部105SG029D及び第5表示部105SG029Eに表示される短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の数値が設定値「3」の値に切り替わる。

【0385】

そして、設定値が「3」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示中に表示切替スイッチ105SG030が操作された場合は、第1表示部105SG029Aに表示される数値が「1」に更新されるとともに、第4表示部105SG029D及び第5表示部105SG029Eに表示される短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の数値が設定値「1」の値に切り替わる。

【0386】

尚、本変形例4の表示モニタ105SG029においては、各設定値における連比、役比、ベース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、表示モニタ105SG029においてはこれら連比、役比、ベースのうち、1の数値のみ、或いはいずれか2の数値のみ表示可能であってもよい。

【0387】

また、本変形例4では、付与された賞球数に基づく情報である連比、役比、ベースを算出し、これら連比、役比、ベースを表示モニタ105SG029にて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、連比、役比、ベースを算出せずに、表示モニタ105SG029には、付与された賞球数の履歴を表示するようにしてもよい。

【0388】

また、本変形例4では、表示モニタ105SG029において、短期連比のみ赤色で表示し、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2については緑色にて表示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、短期連比と短期役比、総累計連比及び総累計役比を同色にて表示し、ベース1とベース2については短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比とは異なる同一の色にて表示してもよい。

【0389】

(変形例5)

【0390】

また、前記実施の形態では、パチンコ遊技機 1 の電源投入時に該パチンコ遊技機 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、パチンコ遊技機 1 の設定値の変更は遊技中に実行可能であってもよい。尚、遊技中にパチンコ遊技機 1 の設定値を変更する場合は、例えば、先ず、遊技場の店員等が遊技機用枠 105SG003 を開放した後、錠スイッチ 105SG051 を ON にすることによって表示モニタ 105SG029 に現在パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を表示させた後、遊技場の店員等が設定切替スイッチ 105SG052 を操作することによって表示モニタ 105SG029 に表示されている数値を変化させる。そして、遊技場の店員等が錠スイッチ 105SG051 を押込み操作することによって表示モニタ 105SG029 に表示されている数値（設定値）を新たなパチンコ遊技機 1 の設定値として設定するとともに、RAM 102 のバックアップ領域に格納すればよい。尚、新たな設定値が設定された後は、特図保留記憶、普図保留記憶等のデータを消去してもよい。このように、特図保留記憶、普図保留記憶等のデータをクリアすることによって、設定値の変更に伴い変動表示結果が大当たりとなる保留記憶が新たに発生してしまうことや、新たに可変入賞球装置 6B が開放されること（普図当たりが発生してしまうこと）、実行中の変動表示結果が不当に大当たりとなってしまうことを防止することができる。

【0391】

（その他開示内容）

また、前記実施の形態では、開閉体として外枠 105SG001a の開口を開閉可能な遊技機用枠 105SG003 や、遊技機用枠 105SG003 の前面を開閉可能なガラス扉枠 105SG003a を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、スロットマシンのように、筐体の前面開口を開閉可能な前面扉等を含む。また、回動により開閉可能なものだけでなく、スライドや着脱により開閉するものでもよい。

【0392】

また、前記実施の形態では、操作部として錠スイッチ 105SG051 や設定切替スイッチ 105SG052 を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、錠スイッチ 105SG051 と設定切替スイッチ 105SG052 のうちいずれか一方だけでもよいし、あるいは他のスイッチ、ボタン、レバー、ダイヤル、タッチセンサ等の操作態様（例えば、引き操作、押す操作、回転操作など）が異なる他の操作部であってもよい。

【0393】

また、前記実施の形態では、規制部材としてセキュリティカバー 105SG500A, 105SG500B, 105SG500C を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、このような板状の部材で操作部を被覆する部材でなくても、操作部の操作を規制可能な部材であれば、形状や大きさ、材質等は種々に変更可能である。詳しくは、例えば、操作部を被覆するのではなく、操作部に接触するなどして操作部の動作を規制するもの等であってもよい。

【0394】

また、前記実施の形態では、規制部材としてのセキュリティカバー 105SG500A, 105SG500B, 105SG500C は、操作部の規制状態において操作部を被覆することで操作が困難な状態となればよく、必ずしも操作が不能な状態とならなくてもよい。

【0395】

また、前記実施の形態では、錠スイッチ 105SG051 や設定切替スイッチ 105SG052 といった操作部を有する設定切替本体部が主基板 11 に搭載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、主基板 11 とは別個の基板に設けてもよいし、また、基板ケース 105SG201 以外のケースに収容されていてもよいし、基板ケース 105SG201 に収容されていなくてもよい。

【0396】

前記変形例 1, 2 では、規制部材としてのセキュリティカバー 105SG500B, 105SG500C は、被覆解除位置のままでは遊技機用枠 105SG003 を閉鎖することができない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技機用枠 105SG003 を閉鎖する例えば、遊技機用枠 105SG003 の閉鎖動作に応じて連動する連動機構等を設け、セキュリティカバー 105SG500B, 105SG500C が被覆解除位置から被覆位置へ戻るようにしてもよい。

【0397】

また、前記実施の形態では、錠スイッチ 105SG051 や設定切替スイッチ 105SG052 が設けられた基板ケース 105SG201 を、パチンコ遊技機 1 の背面に設けた形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技機用枠 105SG003 が閉鎖されているときに操作が困難となる位置に設けられていれば、パチンコ遊技機 1 の背面以外の場所（例えば、遊技機用枠 105SG003 の前面においてガラス扉枠 105SG003a により閉鎖される位置や、あるいは、外枠 105SG001a など）に設けてもよい。

【0398】

また、前記実施の形態では、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。

【0399】

（特徴部 112IW に関する説明）

次に、特徴部 112IW について説明する。先ず、図 21-1 及び図 21-2 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 112IW001a 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）112IW003 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 112IW003 には、ガラス窓を有するガラス扉枠 112IW003a が左側辺を中心として遊技機用枠 112IW003 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 112IW003a 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 112IW003a 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。

【0400】

また、遊技機用枠 112IW003 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 112IW003 及びガラス扉枠 112IW003a を開放することはできないようになっている。

【0401】

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 112IW201 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 112IW051 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 112IW052 が設けられている。

【0402】

これら設定キー 112IW051 及び設定切替スイッチ 112IW052 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 112IW201 内に收容されており、設定キー 112IW051 及び設定切替スイッチ 112IW052 は、基板ケース 112IW201 を開放しなくても操作可能となるように

基板ケース 112IW201 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。

【0403】

設定キー 112IW051 及び設定切替スイッチ 52 を有する基板ケース 112IW201 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 112IW051 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 112IW051 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 112IW では、扉キーと設定キーと

10

【0404】

また、基板ケース 112IW201 には、図 21-8 (A) に示すように、表示モニタ 112IW029 と、該表示モニタ 112IW029 の表示を切り替えるための表示切替スイッチ 112IW030 が配置されている。これら表示モニタ 112IW029 及び表示切替スイッチ 112IW030 は、主基板 11 に接続されているとともに、基板ケース 112IW201 の左上部に配置されている。つまり、表示モニタ 112IW029 及び表示切替スイッチ 112IW030 は、基板ケース 112IW201 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 112IW003 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

20

【0405】

前述したように、本特徴部 112IW における設定キー 112IW051 や設定切替スイッチ 112IW052 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 112IW051 や設定切替スイッチ 112IW052 が操作される虞がある。そこで本特徴部 112IW では、図 21-2 及び図 21-3 に示すように、外枠 112IW001a の右端部には、遊技機用枠 112IW003 の閉鎖時に、設定キー 112IW051 と設定切替スイッチ 52 とを含む基板ケース 112IW201 の右側部を背面側から被覆するセキュリティカバー 112IW500A が取り付けられている。このセキュリティカバー 112IW500A は、前後方向を向く短片 112IW500Aa と、該短片 112IW500Aa 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 112IW500Ab 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 112IW500Aa の上下寸法は、基板ケース 112IW201 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 112IW500A は、短片 112IW500Aa の前端部を介して外枠 112IW001a の右端部に固定されている。

30

【0406】

尚、図 21-2 に示すように、長片 112IW500Ab は、遊技機用枠 112IW003 が閉鎖されている状態において、基板ケース 112IW201 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 112IW051 と設定切替スイッチ 112IW052 とを含む基板ケース 112IW201 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 112IW051 及び設定切替スイッチ 112IW052 は、長片 112IW500Ab によって操作不能な状態となる。一方で、図 21-3 に示すように、遊技機用枠 112IW003 が開放されている状態においては、設定キー 112IW051 と設定切替スイッチ 112IW052 とは、遊技機用枠 112IW003 とともに移動して長片 112IW500Ab から離間することによって長片 112IW500Ab 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。

40

50

【0407】

つまり、本特徴部112IWにおけるパチンコ遊技機1は、遊技機用枠112IW003が閉鎖されている状態においては、セキュリティカバー112IW500Aによって設定キー112IW051と設定切替スイッチ112IW052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112IW003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112IW500Aによる規制状態が解除され、設定キー112IW051と設定切替スイッチ112IW052との操作が許容される許容状態となる。

【0408】

基板ケース112IW201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112IW003が閉鎖されている状態において、設定キー112IW051や設定切替スイッチ112IW052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112IW003を開放しない限り設定キー112IW051や設定切替スイッチ112IW052を操作して設定値を変更することはできない。

【0409】

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112IW003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112IW051や設定切替スイッチ112IW052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112IW003が閉鎖されている状態においてセキュリティカバー112IW500Aによって設定キー112IW051と設定切替スイッチ112IW052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。

【0410】

また、遊技機用枠112IW003が閉鎖され、セキュリティカバー112IW500Aによって設定キー112IW051と設定切替スイッチ112IW052を含む基板ケース112IW201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112IW500Aを通して、基板ケース112IW201に収容されている主基板11等を透視することができるため、主基板11におけるCPU103などの電子部品が実装される実装面や封印シール等の状況を容易に確認することができる。

【0411】

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。

【0412】

本特徴部112IW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。

【0413】

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21-4及び図21-5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。

【0414】

ROM101が記憶する判定テーブルには、例えば図21-4(A)に示す表示結果判定テーブル(設定値1)、図21-4(B)に示す表示結果判定テーブル(設定値2)、図21-4(C)に示す表示結果判定テーブル(設定値3)、図21-5(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21-6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。

【0415】

本特徴部112IW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112IW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。

【0416】

(表示結果判定テーブル)

図21-4(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。

【0417】

図21-4(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。

【0418】

また、図21-4(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

10

20

30

40

50

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

【0419】

また、図21-4（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

【0420】

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21-4（A）～（C）に示す大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当り種別A～大当り種別C）とすることを決定する。また、MR1が図21-4（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21-4（A）～（C）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）並びに小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示器4Aまたは第2特別図柄表示器4Bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示器4Aまたは第2特別図柄表示器4Bにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

30

【0421】

なお、本例では、図21-4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。

40

【0422】

また、小当りを設けない遊技機において、本特徴部112IWで示した構成を適用する

50

ように構成してもよい。

【0423】

また、本特徴部112IWでは、CPU103は、図21-4(A)～(C)に示す表示結果判定テーブルを用いて大当たりまたは小当たりとするか否かを判定するようになっているが、大当たり判定テーブルと小当たり判定テーブルとを別個に設け、大当たりの判定は、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、小当たりの判定は、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。

【0424】

また、本特徴部112IW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、次回の大当たりが発生するまで高確率／高ベース状態が維持され、且つ小当た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21-4に示すように、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には1／2の高い確率で小当たりが発生し賞球が得られやすい期間となりうるので、特定の遊技状態（この例では、高確率／高ベース状態）では、他の遊技状態とは異なり、逆に大当たりが発生しにくい（高確率／高ベース状態が継続しやすい）設定値「1」が最も有利度が高い設定となるようにしてもよい。

【0425】

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。

【0426】

尚、本特徴部112IW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。

【0427】

（大当たり種別判定テーブル）

図21-5(A)は、ROM101に記憶されている大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。なお、本特徴部112IWでは、遊技球が第1始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第1特別図柄の変動表示が行われるとき）大当たり種別を決定する場合と、遊技球が第2始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第2特別図柄の変動表示が行われるとき）大当たり種別を決定する場合とで、共通の大当たり種別判定テーブルを用いるように構成されているが、異なるテーブルを設けて、いずれの大当たり種別に決定されるかの割合が異なるようにしてもよい。

【0428】

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

【0429】

図21-5(A)に示す大当たり種別判定テーブルにおいては、設定値ごとに大当たり種別判定用の乱数（MR2）に対応する判定値が割り当てられているが、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。つまり、設定値ごとに大当たり種別A～大当たり種別Cのいずれに判定されるかの割合が示されている。なお、後述する図21-6に示すハズレ変動パターン判定テーブルや、図21-7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。

【0430】

図 2 1 - 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。

【0431】

ここで、本特徴部 1 1 2 I W における大当たり種別について、図 2 1 - 5 (B) を用いて説明すると、本特徴部 1 1 2 I W 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。

【0432】

ファンファーレ期間とは、例えば、主基板 1 1 側において、ステップ S 1 1 4 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 1 2 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。

【0433】

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

【0434】

エンディング期間とは、例えば、主基板 1 1 側において、ステップ S 1 1 7 の大当たり終了処理が実行される期間であり、演出制御基板 1 2 側において、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間である。

【0435】

図 2 1 - 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。

【0436】

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

【0437】

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

【0438】

本特徴部 1 1 2 I W では、大当たり遊技中に、設定値を示唆する大当たり中示唆演出（詳細については後述する）を実行可能に構成されているが、この大当たり中示唆演出をファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間において実行可能である。そのような構成により、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の興趣を高めることができる。また、遊技者の関心を大当たり中示唆演出に向けることにより、各期間の長短に気付かれにくくすることができる。

【0439】

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

10

20

30

40

50

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。

【0440】

また、本特徴部112IW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。

10

【0441】

本特徴部112IW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112IW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112IW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。

20

30

【0442】

また、本特徴部112IW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。

【0443】

尚、本特徴部112IW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。

40

【0444】

また、本特徴部112IW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、大当た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

50

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。

【0445】

このように、本特徴部112IW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。

【0446】

尚、本特徴部112IW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。

【0447】

また、本特徴部112IW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。

【0448】

また、本特徴部112IWでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて大当たり確率が変化する一方で、遊技性自体は変化しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。

【0449】

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ト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ト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ト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。

【0450】

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トスイッチを演出用スイッチ（遊技球が該カウント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トスイッチを遊技用スイッチ（遊技球が該カウント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。

【0451】

（変動パターン判定テーブル）

10

20

30

40

50

また、ROM 101には、変動パターン判定用の乱数値MR 3に基づいて変動パターンを決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されており、変動パターンを、事前決定結果に応じて前述した複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定する。

【0452】

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「大当たり」にすることが事前決定されたときに使用される大当たり変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「小当たり」にすることが事前決定されたときに使用される小当た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。

【0453】

(ハズレ変動パターン判定テーブル)

図21-6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112IW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。

【0454】

具体的には、特別期間においては、図21-6(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21-6(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112IW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、初回の大当たりが発生するまでの期間を特別期間としてもよい。

【0455】

図21-6(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。

【0456】

また、図21-6(A)に示す第1ハズレ変動パターン判定テーブルは、図21-6(B)に示す第2ハズレ変動パターン判定テーブルよりも、ノーマルリーチハズレとなる割合が高く、さらに設定値間のノーマルリーチハズレとなる割合の差が大きくなるように判定値が割り当てられている。このような構成により、特別期間においては、非特別期間よりもノーマルリーチが実行される頻度の違いが認識しやすくなる(すなわち設定値の示唆を認識しやすくなる)ため、特別期間に遊技を行う動機を与えることができ、遊技興趣を高めることができる。

【0457】

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

20

30

40

50

【0458】

また、図21-6(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21-6(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21-6(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。

10

【0459】

本特徴部112IW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。

【0460】

本特徴部112IWでは、図21-6(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、演出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、演出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。

20

【0461】

なお、本特徴部112IW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、演出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。

30

【0462】

（非リーチハズレ変動パターン判定テーブル）

図21-7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112IWでは、変動時間が異なる複数種類の非リーチハズレ変動パターンが設けられており、変動パターンが非リーチハズレに決定されたときに、さらに非リーチハズレA～Cのいずれにするかに決定するように構成されている。なお、このような構成に限らず、例えば、図21-6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。

40

【0463】

図21-7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。

【0464】

本特徴部112IW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

50

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。

【0465】

本特徴部112IW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。

10

【0466】

本特徴部112IW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、演出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。

20

【0467】

また、本特徴部112IW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、確定演出図柄（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、確定演出図柄（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。

【0468】

また、本特徴部112IWでは、非リーチハズレA～Cにそれぞれ変動時間が設定され、設定値ごとに非リーチハズレA～Cのいずれに決定するかの割合が異なるように構成することにより、大当りの当選確率（出玉率）が高い設定であるときには、平均変動時間を長くする、すなわち遊技の進行を遅らせるようにしているが、このような構成に限らず、設定値ごとに各変動パターンの変動時間が固定的に設定され、大当りの当選確率（出玉率）が高い設定の方が、変動時間が長くなるようにしてもよい。

30

【0469】

なお、本特徴部112IWでは、他の変動パターンに比べて変動時間が短い短縮用の変動パターンが設けられている。例えば、非リーチハズレA（変動時間9秒）よりも変動時間が短い短縮非リーチハズレ（変動時間1.5秒）の変動パターンが設けられている。そして、この短縮用の変動パターンは、例えば、保留記憶数が所定数（例えば3）以上であるときに、用いられるように構成されている。このような構成は、保留記憶数が上限に達している状態、または上限に近い状態であるときに、この状態を解消して、効率的に変動表示を行う（すなわち効率的に遊技を進行する）ことを目的とするものである。ゆえに、保留記憶数が所定数以上であるときに、遊技の進行を遅らせることは不適當であるともいえる。そのため、本特徴部112IW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112IWの構成に関わらず、保留記憶数が所定数以上であるときに用いられる短縮用の変動パターンについても、設定値に応じて変動時間を異ならせるようにしてもよい。

40

【0470】

（表示モニタ112IW029）

50

本特徴部 1 1 2 I W では、パチンコ遊技機 1 において、各入賞口（大入賞口、第 2 大入賞口、第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口、一般入賞口）への遊技球の進入数の集計を行い、該集計による連比、役比、ベースなどの各種の入賞情報を算出可能である。

【0 4 7 1】

具体的には、図 2 1 - 8 (A) 及び図 2 1 - 8 (B) に示すように、表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 は、第 1 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 A、第 2 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 B、第 3 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 C、第 4 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 D 及び第 5 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 E を備えている。第 1 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 A ~ 第 5 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 E は、いずれも「8」の字を描く 7 つのセグメントによって構成される 7 セグメントと、7 セグメントの右側方下部に配置されたドットによって構成されている。これらの第 1 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 A ~ 第 5 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 E は、それぞれ種々の色、例えば赤色、青色、緑色、黄色、白色等で点灯、点滅可能とされている。また、これらの色を極短周期で変化させながら異なる色やいわゆるレインボーで表示させることもできる。

【0 4 7 2】

表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 には、図 2 1 - 8 (B) に示す表示 N o 1 ~ 6 の各項目が表示される。1 桁目の第 1 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 A には集計させた設定値 (1 ~ 3) が表示され、2 桁目の第 2 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 B と 3 桁目の第 3 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 C には集計期間が表示され、4 桁目の第 4 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 D と 5 桁目の第 5 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 E には数値が百分率で表示される。表示 N o 1 では、短期の連比が表示され、表示 N o 2 では、短期の役比が表示される。表示 N o 3 では、総累計の連比が表示され、表示 N o 4 では、総累計の役比が表示される。また、表示 N o 5 では、前回の賞球 6 0 0 0 0 個に基づいて算出されたベース (ベース 1) が表示され、表示 N o 6 では、直前の賞球 6 0 0 0 0 個に基づいて算出されたベース (ベース 2) が表示される。

【0 4 7 3】

ここでの短期とは、払い出された賞球数 (獲得球数) が 6 0 0 0 個であった期間を意味する。総累計を求める期間は、連比、役比の算出を開始してからの通算、又は連比、役比の計算を一旦リセットしてからの通算の期間を意味する。

【0 4 7 4】

なお、上記の例では、連比や役比、ベースは、遊技状態によらずに算出するが、遊技状態を考慮して算出してもよい。例えば、連比は、賞球合計数のうち、大当り遊技状態中の大入賞口への入賞による賞球数が占める割合としてもよい。また、役比は、賞球合計数のうち、高ベース状態中の第 2 始動入賞口への入賞による賞球数と大当り遊技状態中の大入賞口への入賞による賞球数が占める割合としてもよい。また、ベースは、低ベース状態と高ベース状態とで個別に算出してもよい。

【0 4 7 5】

表示 N o 1 の短期連比が表示される場合には、第 2 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 B 及び第 3 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 C に「y 6 .」が表示され、表示 N o 2 の短期役比が表示される場合には、第 2 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 B 及び第 3 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 C に「y 7 .」が表示される。また、表示 N o 1 の短期連比が表示される場合には、第 4 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 D 及び第 5 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 E には、短期連比が百分率表示 (% 表示) され、表示 N o 2 の短期役比が表示される場合には、第 4 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 D 及び第 5 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 E には、短期役比が百分率表示 (% 表示) される。

【0 4 7 6】

表示 N o 3 の総累計連比が表示される場合には、第 2 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 B 及び第 3 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 C に「A 6 .」が表示され、表示 N o 4 の総累計役比が表示される場合には、第 2 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 B 及び第 3 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 C に「A 7 .」が表示される。また、表示 N o 3 の総累計連比が表示される場合には、第 4 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 D 及び第 5 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 E には、総累計連比が百分率表示 (% 表示) され、表示 N o 4 の総累計役比が表示される場合には、第 4 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 D 及び第 5 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 E には、総累計役比が百分率表示 (% 表示) され

る。

【0477】

表示No 5のベース1が表示される場合には、第2表示部112IW029B及び第3表示部112IW029Cに「bL.」が表示され、表示No 4のベース2が表示される場合には、第2表示部112IW029B及び第3表示部112IW029Cに「B6.」が表示される。また、表示No 5のベース1が表示される場合には、第4表示部112IW029D及び第5表示部112IW029Eには、総累計連比が百分率表示(%表示)され、表示No 6のベース2が表示される場合には、第4表示部112IW029D及び第5表示部112IW029Eには、総累計役比が百分率表示(%表示)される。

【0478】

また、本特徴部112IWでは、主基板11(CPU103)は、表示モニタ112IW029に対して、連比、役比、ベースを表示する制御を行う。ここで、主基板11は、複数の項目を順次表示する制御を行う。図21-9(A)は、役物比率表示装置に表示される項目の表示時間を示すタイムチャートである。図21-9(A)に示すように、表示モニタ112IW029に対する表示を開始すると、まず表示No 1の短期連比が表示される。表示No 1の短期連比の表示は、緑字で表示される。表示No 1の短期連比の表示では、図21-9(B-1)に示すように、第1表示部112IW029Aに設定値である「1」が表示され、第2表示部112IW029Bに「y」の文字が表示され、第3表示部112IW029Cに「6.」の文字が表示される。また、第4表示部112IW029D及び第5表示部112IW029Eには、短期連比が表示される。例えば、短期連比が41%の場合、第4表示部112IW029Dに「4.」の文字が表示され、第5表示部112IW029Eに「1.」の文字が表示される。

【0479】

表示No 1の表示が5秒間継続すると、表示No 2の短期役比が表示される。表示No 2の短期連比の表示は、赤字で表示される。表示No 2の短期役比の表示では、図21-9(B-2)に示すように、第1表示部112IW029Aに設定値である「1」が表示され、第2表示部112IW029Bに「y」の文字が表示され、第3表示部112IW029Cに「7.」の文字が表示される。また、第4表示部112IW029D及び第5表示部112IW029Eには、短期役比が表示される。例えば、短期役比が63%の場合、第4表示部112IW029Dに「4.」の文字が表示され、第5表示部112IW029Eに「3.」の文字が表示される。

【0480】

表示No 2の表示が5秒間継続すると、表示No 3の総累計連比が表示される。表示No 3の総累計連比の表示は、赤字で表示される。表示No 3の総累計連比の表示では、図21-9(B-3)に示すように、第1表示部112IW029Aに設定値である「1」が表示され、第2表示部112IW029Bに「A」の文字が表示され、第3表示部112IW029Cに「6.」の文字が表示される。また、第4表示部112IW029D及び第5表示部112IW029Eには、総累計連比が表示される。例えば、総累計連比が58%の場合、第4表示部112IW029Dに「5.」の文字が表示され、第5表示部112IW029Eに「8.」の文字が表示される。

【0481】

表示No 3の表示が5秒間継続すると、表示No 4の総累計役比が表示される。表示No 4の総累計役比の表示は、赤字で表示される。表示No 4の総累計役比の表示では、図21-9(B-4)に示すように、第1表示部112IW029Aに設定値である「1」が表示され、第2表示部112IW029Bに「A」の文字が表示され、第3表示部112IW029Cに「7.」の文字が表示される。また、第4表示部112IW029D及び第5表示部112IW029Eには、総累計役比が表示される。例えば、総累計役比が68%の場合、第4表示部112IW029Dに「6.」の文字が表示され、第5表示部112IW029Eに「8.」の文字が表示される。

【0482】

表示N o 4の表示が5秒間継続すると、図2 1－9（B－5）に示すように、表示N o 5のベース1が表示される。表示N o 5のベース1の表示は、赤字で表示される。表示N o 5のベース1の表示では、図2 1－9（B－5）に示すように、第1表示部1 1 2 I W 0 2 9 Aに設定値である「1」が表示され、第2表示部1 1 2 I W 0 2 9 Bに「b」の文字が表示され、第3表示部1 1 2 I W 0 2 9 Cに「L.」の文字が表示される。また、第4表示部1 1 2 I W 0 2 9 D及び第5表示部1 1 2 I W 0 2 9 Eには、前回の賞球6 0 0 0 0個に基づいて算出したベース1が表示される。例えば、ベース1が4 0 %の場合、第4表示部1 1 2 I W 0 2 9 Dに「4.」の文字が表示され、第5表示部1 1 2 I W 0 2 9 Eに「0.」の文字が表示される。

【0 4 8 3】

10

表示N o 5の表示が5秒間継続すると、図2 1－9（B－6）に示すように、表示N o 6のベース2が表示される。表示N o 6のベース2の表示は、赤字で表示される。表示N o 6のベース2の表示では、図2 1－9（B－6）に示すように、第1表示部1 1 2 I W 0 2 9 Aに設定値である「1」が表示され、第2表示部1 1 2 I W 0 2 9 Bに「b」の文字が表示され、第3表示部1 1 2 I W 0 2 9 Cに「6.」の文字が表示される。また、第4表示部1 1 2 I W 0 2 9 D及び第5表示部1 1 2 I W 0 2 9 Eには、直前の賞球6 0 0 0 0個に基づいて算出したベース2が表示される。例えば、ベース2が4 2 %の場合、第4表示部1 1 2 I W 0 2 9 Dに「4.」の文字が表示され、第5表示部1 1 2 I W 0 2 9 Eに「2」の文字が表示される。

【0 4 8 4】

20

そして、表示N o 5の表示が5秒間継続すると図2 1－9（B－1）に示すように、表示N o 1の短期連比が表示される。表示N o 1の短期連比が表示される。以後、表示N o 1の短期連比～表示N o 6のベース2の表示が5秒毎に順次表示される。また、その表示の色は、表示N o 1の短期連比のみが緑色とされ、表示N o 2の短期役比～表示N o 5のベース2は赤色とされる。このように、表示モニタ1 1 2 I W 0 2 9は、短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2を5秒ごとに切り替えて表示する。

【0 4 8 5】

更に、これら短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示は、図2 1－9（A）及び図2 1－9（B－1）～図2 1－9（B－6）に示すように、表示切替スイッチ1 1 2 I W 0 3 0の操作に基づいて、設定値が「1」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示、設定値が「2」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示、設定値が「3」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示に順次変更することが可能となっている。尚、設定値が「1」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示中に表示切替スイッチ1 1 2 I W 0 3 0が操作された場合は、第1表示部1 1 2 I W 0 2 9 Aに表示される数値が「2」に更新されるとともに、第4表示部1 1 2 I W 0 2 9 D及び第5表示部1 1 2 I W 0 2 9 Eに表示される短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の数値が設定値「2」の値に切り替わる。

30

【0 4 8 6】

40

また、設定値が「2」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示中に表示切替スイッチ1 1 2 I W 0 3 0が操作された場合は、第1表示部1 1 2 I W 0 2 9 Aに表示される数値が「3」に更新されるとともに、第4表示部1 1 2 I W 0 2 9 D及び第5表示部1 1 2 I W 0 2 9 Eに表示される短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の数値が設定値「3」の値に切り替わる。

【0 4 8 7】

そして、設定値が「3」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示中に表示切替スイッチ1 1 2 I W 0 3 0が操作された場合は、第1表示部1 1 2 I W 0 2 9 Aに表示される数値が「1」に更新されるとともに、第4表示部1 1 2 I W 0 2 9 D及び第5表示部1 1 2 I W 0 2 9 Eに表示される短期連比、短期役比

50

、総累計連比、総累計役比、ベース 1、ベース 2 の数値が設定値「1」の値に切り替わる。

【0488】

尚、本特徴部 112IW では、表示モニタ 112IW029 においては、各設定値における連比、役比、ベース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、表示モニタ 112IW029 においてはこれら連比、役比、ベースのうち、1 の数値のみ、或いはいずれか 2 の数値のみ表示可能であってもよい。

【0489】

また、本特徴部 112IW では、付与された賞球数に基づく情報である連比、役比、ベースを算出し、これら連比、役比、ベースを表示モニタ 112IW029 にて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、連比、役比、ベースを算出せずに、表示モニタ 112IW029 には、付与された賞球数の履歴を表示するようにしてもよい。

【0490】

また、本特徴部 112IW では、表示モニタ 112IW029 において、短期連比のみ赤色で表示し、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース 1、ベース 2 については緑色にて表示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、短期連比と短期役比、総累計連比及び総累計役比を同色にて表示し、ベース 1 とベース 2 とについては短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比とは異なる同一の色にて表示してもよい。

【0491】

(設定変更処理)

次に、本特徴部 112IW 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 21-10 および図 21-11 は、特徴部 112IW 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 112IW 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。

【0492】

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 112IWS003)。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 112IWS004)、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 112IWS005)。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 112IWS004 に戻り、ステップ 112IWS004 ~ 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 112IWS006 に移行する。

【0493】

ステップ 112IWS003 ~ 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 112IWS006 以降の処理が実行され、設定値の変更や確認、RAM の初期化や復旧処理などが実行される。そのため、後述する設定値コマンドや初期化指定コマンド、復旧時のコマンドなど各種のコマンド類が演出制御用 CPU120 が起動する前に送信されてしまうような事態を防止することができる。

【0494】

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 112IWS006 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112 IWS006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112 IWS006；No）、ステップIWS010に移行する。

【0495】

工場出荷時の設定でなければ（ステップ112 IWS006；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112 IWS007）。具体的には、ステップ112 IWS007では、CPU103は、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでRAM102にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップ112 IWS007；No）、ステップIWS010に移行する。

10

【0496】

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112 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112 IWS008）。ステップ112 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112 IWS008；No）、ステップIWS010に移行する。

20

【0497】

RAM102のデータが正常であると判定された場合（ステップ112 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112 IWS009）。設定変更中フラグがセットされていれば（ステップ112 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。

【0498】

ステップ112 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112 IWS010）。なお、CPU103は、表示モニタ112 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。

30

【0499】

次いで、CPU103は、扉開放センサ112 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112 IWS011）。扉開放センサ112 IW090からの出力信号がオンであれば、CPU103は、設定キー112 IW051がオンであるか否かを判定する（ステップ112 IWS012）。設定キー112 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112 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112 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の記憶領域のうち図21-8および図21-9に示したような連比や役比、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112 IWS027に移行する。

40

【0500】

一方、扉開放センサ112 IW090からの出力信号がオフである場合や（ステップ1

50

1 2 I W S 0 1 1 の N)、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 がオフである場合 (ステップ 1 1 2 I W S 0 1 2 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 1 1 2 I W S 0 1 3 の N) には、ステップ 1 1 2 I W S 0 1 4 には移行せず、ループ処理に移行する。

【0501】

ステップ 1 1 2 I W S 0 0 6 ~ S 0 1 4 の処理が実行されることによって、本特徴部 1 1 2 I W では、バックアップ R A M が正常でない場合や (ステップ 1 1 2 I W S 0 0 7 , S 0 0 8 の N)、工場出荷時用の設定のままとなっている場合 (ステップ 1 1 2 I W S 0 0 6 の Y)、設定変更中に電断などが発生した場合 (ステップ 1 1 2 I W S 0 0 9 の Y) には、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 が開放された状態で設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 がオン操作され且つクリアスイッチがオン操作されたことを条件に R A M クリアされてステップ 1 1 2 I W S 0 2 7 以降の設定値の変更が可能となる。一方で、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 が開放され、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 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。

10

【0502】

設定変更中フラグがセットされていなければ (ステップ 1 1 2 I W S 0 0 9 ; N o)、C P U 1 0 3 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 1 1 2 I W S 0 1 5)。

【0503】

クリアスイッチからの出力信号がオンでなければ、C P U 1 0 3 は、扉開放センサ 1 1 2 I W 0 9 0 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 1 1 2 I W S 0 1 6)。扉開放センサ 1 1 2 I W 0 9 0 からの出力信号がオンであれば、C P U 1 0 3 は、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 がオンであるか否かを判定する (ステップ 1 1 2 I W S 0 1 7)。設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 がオンであれば、C P U 1 0 3 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 1 2 に送信する (ステップ 1 1 2 I W S 0 1 8)。演出制御基板 1 2 側では、設定確認処理開始コマンドを受信すると、設定確認中であること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 8 L、8 R から所定の音を出力したり、装飾用 L E D 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)。

20

【0504】

次いで、C P U 1 0 3 は、設定確認処理 (ステップ 1 1 2 I W S 0 1 9) を実行する。

30

【0505】

設定確認処理を終了すると、C P U 1 0 3 は、ステップ S 6 と同様の処理により、主基板 1 1 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 1 1 2 I W S 0 2 0) を行う。復旧処理では、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 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、C P U 1 0 3 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 1 2 に送信する (ステップ 1 1 2 I W S 0 2 1)。そして、ステップ 1 1 2 I W S 0 3 4 に移行する。

【0506】

一方、扉開放センサ 1 1 2 I W 0 9 0 からの出力信号がオンでなかった場合 (ステップ 1 1 2 I W S 0 1 6 の N) や設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 がオンでなかった場合 (ステップ 1 1 2 I W S 0 1 7 の N) には、C P U 1 0 3 は、ステップ S 6 と同様の処理により、主基板 1 1 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 1 1 2 I W S 0 2 2) を行う。復旧処理では、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 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、C P U 1 0 3 は、ステップ S 7 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 1 2 に送信する (ステップ 1 1 2 I W S 0 2 3)。そして、ステップ 1 1 2 I W S 0 3 4 に移行する。

40

【0507】

クリアスイッチからの出力信号がオンであれば、C P U 1 0 3 は、R A M クリア 2 処理

50

を実行する（ステップ112 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2処理では、RAM102の記憶領域のうち図21-8および図21-9に示したような連比や役比、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。

【0508】

次いで、CPU103は、扉開放センサ112 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112 IWS025）。扉開放センサ112 IW090からの出力信号がオンであれば、CPU103は、設定キー112 IW051がオンであるか否かを判定する（ステップ112 IWS026）。設定キー112 IW051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112 IWS027）。

10

【0509】

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112 IWS028）。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）。

20

【0510】

次いで、CPU103は、設定変更処理（ステップ112 IWS029）を実行する。

【0511】

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112 IWS030）。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112 IWS031）。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112 IWS032）。そして、ステップ112 IWS034に移行する。

【0512】

一方、扉開放センサ112 IW090からの出力信号がオンでなかった場合（ステップ112 IWS025のN）や設定キー112 IW051がオンでなかった場合（ステップ112 IWS026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112 IWS034に移行する。

30

【0513】

なお、本特徴部112 IW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。

【0514】

次に、設定確認処理（ステップ112 IWS019）について説明する。図21-12（A）は、設定確認処理（ステップ112 IWS019）を示すフローチャートである。

40

【0515】

設定確認処理では、CPU103は、まず、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112 IW029に表示する（ステップ112 IWSA01）。

【0516】

次いで、CPU103は、設定キー112 IW051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112 IWSA02）。設定キー112 IW051がオンであれば、CPU103は、扉開放センサ112 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112 IWSA03）。扉開放センサ112 IW090からの出力

50

信号がオンであれば、ステップ112 IWSA02に移行し、ステップ112 IWSA02～SA03の処理を繰り返し実行する。すなわち、遊技機用枠112 IW003が開放状態であり且つ設定キー112 IW051がオンの間は設定値を表示モニタ112 IW029に表示する。

【0517】

扉開放センサ112 IW090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112 IWSA04）。そして、その後、ループ処理に移行する。なお、ステップ112 IWSA04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。

【0518】

設定キー112 IW051がオンでなければ、CPU103は、扉開放センサ112 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112 IWSA05）。扉開放センサ112 IW090からの出力信号がオンであれば、ステップ112 IWSA05の処理を繰り返し実行する。扉開放センサ112 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112 IW003が閉鎖状態であれば）、設定確認処理を終了する。

【0519】

次に、設定変更処理（ステップ112 IWS029）について説明する。図21-12（B）は、設定変更処理（ステップ112 IWS029）を示すフローチャートである。

【0520】

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112 IW029に表示する（ステップ112 IWSB01）。

【0521】

次いで、CPU103は、設定切替スイッチ112 IW052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112 IWSB02）。設定切替スイッチ112 IW052からの出力信号がオンでなければ、ステップ112 IWSB05に移行する。設定切替スイッチ112 IW052からの出力信号がオンであれば（ステップ112 IWSB02のY）、CPU103は、表示モニタ112 IW029に表示されている設定値を更新表示する（ステップ112 IWSB03）。例えば、表示モニタ112 IW029に設定値として「1」が表示されている場合は、表示モニタ112 IW029の表示を「2」に更新表示し、表示モニタ112 IW029に設定値として「2」が表示されている場合は、表示モニタ112 IW029の表示を「3」に更新表示し、表示モニタ112 IW029に設定値として「3」が表示されている場合は、表示モニタ112 IW029の表示を「1」に更新表示すればよい。また、CPU103は、表示モニタ112 IW029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112 IWSB04）。

【0522】

次いで、CPU103は、設定キー112 IW051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112 IWSB05）。設定キー112 IW051がオンであれば、CPU103は、扉開放センサ112 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112 IWSB06）。扉開放センサ112 IW090からの出力信号がオンであれば、ステップ112 IWSB02に移行し、ステップ112 IWSB02～SB06の処理を繰り返し実行する。すなわち、遊技機用枠112 IW003が開放状態であり且つ設定キー112 IW051がオンの間はステップ112 IWSB02～S

B 0 6 の処理が繰り返し実行される。

【 0 5 2 3 】

扉開放センサ 1 1 2 I W 0 9 0 からの出力信号がオンでなければ、C P U 1 0 3 は、設定変更エラー処理を実行する（ステップ 1 1 2 I W S B 0 7）。そして、その後、ループ処理に移行する。なお、ステップ 1 1 2 I W S B 0 7 では、例えば、C P U 1 0 3 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 C P U 1 2 0 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、C P U 1 0 3 は、遊技機が搭載する基板のエラー用 L E D 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 1 1 2 I W S 0 2 7 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、R A M クリア 1 処理が実行されて（ステップ 1 1 2 I W S 0 0 9 の Y、1 1 2 I W S 0 1 4 参照）、エラー状態が解除されることになる。

【 0 5 2 4 】

設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 がオンでなければ、C P U 1 0 3 は、扉開放センサ 1 1 2 I W 0 9 0 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 1 1 2 I W S B 0 8）。扉開放センサ 1 1 2 I W 0 9 0 からの出力信号がオンであれば、ステップ 1 1 2 I W S B 0 8 の処理を繰り返し実行する。扉開放センサ 1 1 2 I W 0 9 0 からの出力信号がオンでなければ（すなわち、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 が閉鎖状態であれば）、設定変更処理を終了する。

【 0 5 2 5 】

図 2 1 - 1 3 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 1 1 2 I W では、図 2 1 - 1 3 に示すように、電源投入時に設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 がオンである場合（さらに、扉開放センサ 1 1 2 I W 0 9 0 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 1 1 2 I W S 0 0 5 ~ S 0 1 0）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 1 1 2 I W S 0 1 5 ~ S 0 1 7）が実行される。また、電源投入時に設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 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 S 8）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 S 6）が実行される。

【 0 5 2 6 】

次に、設定変更処理における表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 の表示態様について説明する。先ず、図 2 1 - 1 4（A）及び図 2 1 - 1 4（B）に示すように、遊技場の店員等の操作によって電源が O F F となる（電断させる）と、パチンコ遊技機 1 への電力の供給が停止することによって表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 での表示が終了する。尚、電源を O F F とするタイミングにおいて大当り遊技中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 8 2 への電力の供給が停止することによって大入賞口が閉鎖される。

【 0 5 2 7 】

次に、図 2 1 - 1 4（C）に示すように、遊技場の店員等がクリアスイッチを操作しつつ電源を投入すると（遊技制御メイン処理のステップ S 3 で Y e s の場合）、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 が O N となっていることを条件に C P U 1 0 3 によって設定変更処理が実行され、表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 において R A M 1 0 2 のバックアップ領域に格納されている設定値が表示される。

【 0 5 2 8 】

このように表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 にて設定値が表示されている状態において、図 2 1 - 1 4（D）に示すように、C P U 1 0 3 は、遊技場の店員等による設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 の操作を検出する毎に表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 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 1 1 2 I W 0 5 2 が操作される毎に 1 → 2 → 3 → 1 → … のように更新）表示していく。

【 0 5 2 9 】

10

20

30

40

50

次いで、図 21-14 (E) に示すように、CPU 103 は、設定キー 112 I W 0 5 1 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 112 I W 0 2 9 に表示されている設定値を RAM 102 のバックアップ領域に格納（更新記憶）する。このとき、CPU 103 は、表示モニタ 112 I W 0 2 9 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 RAM 102 のバックアップ領域に格納されたことを報知する。また、RAM 102 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 21-14 (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、CPU 103 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

【0530】

尚、本特徴部 112 I W における設定変更処理では、表示モニタ 112 I W 0 2 9 に表示する初期表示として、RAM 102 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 112 I W 0 2 9 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 112 I W 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 112 I W であれば「3」）を表示するようにしてもよい。

20

【0531】

（特別図柄通常処理）

次に、本特徴部 112 I W における特別図柄通常処理（ステップ S 110）の処理について説明する。図 21-15 および図 21-16 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 S 110）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、CPU 103 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 112 I W S 101）。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。

【0532】

合算保留記憶数が 0 でなければ、CPU 103 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 112 I W S 102）。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、CPU 103 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 112 I W S 103）。第 2 保留記憶数が 0 であれば、CPU 103 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 112 I W S 104）。

30

【0533】

ステップ 112 I W S 102 ~ S 104 の処理が実行されることによって、本特徴部 112 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。

40

【0534】

次いで、CPU 103 は、RAM 102 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 RAM 102 の乱数バッファ領域に格納する（ステップ 112 I W S 105）。具体的には、CPU 103 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 RAM 102 の乱数バッファ領域に格納する。また、CPU 103 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

50

存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する。

【0535】

そして、CPU103は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ112IWS106）。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第1保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第2保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

10

【0536】

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

【0537】

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。

20

【0538】

そして、CPU103は、合算保留記憶数の値を1減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を1減算する（ステップ112IWS107）。なお、CPU103は、カウント値が1減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をRAM102の所定の領域に保存する。

【0539】

次いで、CPU103は、RAM102に設定されている設定値を示す設定値コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップ112IWS108）。本特徴部112では、既に説明したように、ステップ112IWS011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112IWS108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。

30

【0540】

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 $\times$ 設定値の数（本例では3）分の変動パターンコマンドが必要となり、データ容量が増大してしまうおそれがある。そこで、例えば、特定の変動パターンを用いる場合にのみ設定値コマンドを送信するようにし、特定の変動パターンに対応する変動パターンコマンドのみ設定値の数分の変動パターンコマンドを設けるように構成してもよい。この場合、例えば、出力頻度が最も高い通常変動の変動パターンを用いる場合にのみ設定値コマンドを送信するようにし、通常変動の変動パターンに対応する変動パターンコマンドのみ設定値の数分の変動パターンコマンドを設けるようにしてもよい。

40

【0541】

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112IWS011参照）と変動開始時に送信する設定値コマンド（ステップ112IWS108参照）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。

50

【0542】

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。

【0543】

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。

【0544】

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。

【0545】

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112 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。

【0546】

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21-4参照）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。

【0547】

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112 IWS110のN）、CPU103は、小当たりの判定の処理を行う（ステップ112 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112 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112 IWS112）、ステップ112 IWS116に移行する。

【0548】

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112 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112 IWS116に移行する。

【0549】

乱数値MR1の値がいずれかの的大当たり判定値に一致した場合には（ステップ112 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 I W S 1 1 3)。次いで、C P U 1 0 3は、大当り種別判定テーブル（図 2 1 - 5 参照）を用いて、乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数値 M R 2 の値と一致する値に対応した種別（「大当り種別 A」、「大当り種別 B」または「大当り種別 C」）を大当りの種別に決定する（ステップ 1 1 2 I W S 1 1 4）。

【0550】

また、C P U 1 0 3は、決定した大当りの種別を示すデータを R A M 1 0 2 における大当り種別バッファに設定する（ステップ 1 1 2 I W S 1 1 5）。例えば、大当り種別が「大当り種別 A」の場合には大当り種別を示すデータとして「0 1」が設定され、大当り種別が「大当り種別 B」の場合には大当り種別を示すデータとして「0 2」が設定され、大当り種別が「大当り種別 C」の場合には大当り種別を示すデータとして「0 3」が設定される。

10

【0551】

次いで、C P U 1 0 3は、特別図柄の停止図柄を決定する（ステップ 1 1 2 I W S 1 1 6）。例えば、大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「-」を特別図柄の停止図柄に決定する。また、例えば、大当りフラグがセットされている場合には、大当り図柄となる「7」を特別図柄の停止図柄に決定する。なお、さらに大当り種別に応じて異なる特別図柄の停止図柄に決定してもよい。また、例えば、小当りフラグがセットされている場合には、小当り図柄となる「5」を特別図柄の停止図柄に決定する。

【0552】

20

そして、C P U 1 0 3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 S 1 1 1）に対応した値に更新する（ステップ 1 1 2 I W S 1 1 7）。

【0553】

（演出モード変更処理）

次に、本特徴部 1 1 2 I W における演出制御手段の動作について説明する。図 2 1 - 1 7 は、特徴部 1 1 2 I W 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 1 1 2 I W では、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、ステップ S 7 7 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 1 1 2 I W S 2 0 1）、その後、ステップ S 7 3 の処理に戻る。

30

【0554】

本特徴部 1 1 2 I W 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の種類が異なる。ステップ 1 1 2 I W S 2 0 1 の演出モード変更処理では、演出制御用 C P U 1 2 0 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 1 2 にリアルタイムクロックが搭載されている場合には、リアルタイムクロックからの日時情報にもとづいて所定の日や時刻となったことにもとづいて演出モードを変更するようにしてもよい。また、例えば、乱数にもとづく抽選処理を実行し、演出モードを変更すると決定したことにもとづいて演出モードを変更するようにしてもよい。

40

【0555】

ステップ 1 1 2 I W 2 0 1 では、演出制御用 C P U 1 2 0 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

50

リセットするようにすればよい。

【0556】

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。

【0557】

(コマンド解析処理)

【0558】

図21-18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。

10

【0559】

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112IWS301)。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112IWS302)。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112IWS303)。+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。

20

【0560】

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112IWS304)、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112IWS305)。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112IWS306)。

【0561】

なお、本特徴部112IW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。

30

【0562】

また、本特徴部112IW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112IWS305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112IW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112IWS305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。

40

【0563】

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

50

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112IW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。

10

【0564】

(初期出目設定)

本特徴部112IW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、演出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)。

【0565】

20

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112IWS307)、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112IWS308)。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、偶数の演出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、奇数の演出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)を含む演出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112IWS309)。そして、ステップ112IWS314に移行する。

30

【0566】

図21-19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112IWS309では、図21-19(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21-19(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21-19(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、興趣を高めることができる。

40

【0567】

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112IWS310)。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

50

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21-19(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112 IWS311)。そして、ステップ112 IWS314に移行する。

【0568】

ステップ112 IWS310～S311の処理が実行されることによって、本特徴部112 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21-19(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。

10

【0569】

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112 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112 IWS313)。そして、ステップ112 IWS314に移行する。

20

【0570】

図21-19(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21-19(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。

【0571】

ステップ112 IWS312～S313の処理が実行されることによって、本特徴部112 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。

30

【0572】

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112 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112 IWS314)。

【0573】

一方、演出モードCでもなかった場合(すなわち、現在の演出モードが演出モードBであった場合)には、演出制御用CPU120は、初期出目を偶数初期出目に決定し、画像表示装置5において、偶数初期出目を表示する制御を行う(ステップ112 IWS315)。

40

【0574】

ステップ112 IWS315の処理が実行されることによって、本特徴部112 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、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。

【0575】

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21-19(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

50

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。

【0576】

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。

10

【0577】

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かぎられない。例えば、ステップ112 IWS308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。

【0578】

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112 IWS316）、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CPU120は、初期出目を偶数初期出目に決定し、画像表示装置5において、偶数初期出目を表示する制御を行う（ステップ112 IWS317）。なお、本特徴部112 IW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。

20

【0579】

受信した演出制御コマンドがRAM異常エラー報知コマンドであれば（ステップ112 IWS318）、演出制御用CPU120は、RAMエラー報知を実行する（ステップ112 IWS319）。例えば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において「RAM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8L、8RからRAM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LEDを所定のエラーパターンで発光させたりする制御を行う。なお、この場合、RAMエラー異常報知を行う際に、スピーカ8L、8Rから最大音量の音声やエラー音を音出力したり、遊技効果ランプ9やLEDを最大輝度で発光（例えば、フルカラーLEDの場合は白色で発光）させたりすることが望ましい。

30

【0580】

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112 IWS320）。例えば、受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンドであれば、受信した変動パターンコマンドをRAM122に設けられた変動パターンコマンド格納領域に格納するとともに、変動パターンコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば、受信した表示結果指定コマンドをRAM122に設けられた表示結果指定コマンド格納領域に格納する。そして、ステップ112 IWS301に移行する。

40

【0581】

なお、本特徴部112 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）。

50

【0582】

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。

10

【0583】

(設定示唆演出)

本特徴部112IW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、演出図柄の変動表示中）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112IWでは、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出および大当たり中示唆演出を、それぞれ示唆の信頼度が異なる複数種類の演出態様により実行可能であるが、例えば、設定示唆演出の種別ごとに示唆の信頼度が異なるようにしてもよい。例えば、遊技前示唆演出>大当たり中示唆演出>遊技中示唆演出の順や、遊技前示唆演出>遊技中示唆演出>大当たり中示唆演出の順に示唆の信頼度が高くなるようにしてもよいし、遊技中示唆演出>大当たり中示唆演出>遊技前示唆演出の順や、大当たり中示唆演出>遊技中示唆演出>遊技前示唆演出の順に示唆の信頼度が高くなるようにしてもよい。また、各設定示唆演出の実行割合を設定可能に構成してもよい。例えば、遊技機の管理者が、設定示唆演出のうちの一部（例えば、設定変更が行われたことが示唆される遊技前示唆演出や初期出目演出）もしくは全てを実行しない、または実行割合を低くする（もしくは高くする）ように設定変更できるようにしてもよい。例えば、電源投入後に設定画面が表示され、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。

20

30

【0584】

(可変表示開始待ち処理)

図21-20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、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ことを示す変動開始コマンド受信フラグ（例えば、変動パターンコマンド受信フラグ）がセットされているか否かを確認する（ステップ112IWS401）。

【0585】

変動開始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112IWS402、ステップ112IWS403）。そして、変動開始コマンド受信フラグをリセットする（ステップ112IWS404）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112IWS405）、可変表示開始待ち処理を終了する。

40

【0586】

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112IWS406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112IWS407）。ステップ112IWS407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

50

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。

【0587】

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112 IWS 408）。すなわち、ステップ112 IWS 408では、未だ遊技が開始されていないか確認する。

【0588】

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112 IWS 409）。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112 IWS 410）。そして、ステップ112 IWS 415に移行する。

【0589】

本特徴部112 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。

【0590】

図21-21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112 IWS 410では、図21-21（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21-21（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21-21（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。

【0591】

設定値コマンド受信フラグがセットされていないければ（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112 IWS 411）。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21-21（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112 IWS 412）。そして、ステップ112 IWS 415に移行する。

【0592】

ステップ112 IWS 411～S 412の処理が実行されることによって、本特徴部112 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21-21(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。

【0593】

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112 IWS 413)。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112 IWS 414)。そして、ステップ112 IWS 415に移行する。

【0594】

図21-21(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21-21(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。

【0595】

ステップ112 IWS 413～S 414の処理が実行されることによって、本特徴部112 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。

【0596】

そして、演出制御用CPU120は、ステップ112 IWS 410, S 412, S 414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112 IWS 415)。その後、可変表示開始待ち処理を終了する。

【0597】

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112 IWS 416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。

【0598】

ステップ112 IWS 413の処理が実行されることによって、本特徴部112 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。

【0599】

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21-21(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。

【0600】

なお、図21-21(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

10

20

30

40

50

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。

【0601】

また、例えば、複数の演出態様のうち特定の演出態様（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。

10

【0602】

本特徴部112IW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。

【0603】

なお、本特徴部112IW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。

20

【0604】

例えば、図21-21(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21-21(A)に示す遊技前示唆演出決定テーブルと、図21-21(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。

30

【0605】

電源投入後の変動回数が0回でなければ、CPU120は、設定示唆演出（遊技前示唆演出を除く）の実行履歴情報を含む態様の客待ちデモ演出を実行する制御を行う（ステップ112IWS416）。その後、可変表示開始待ち処理を終了する。

【0606】

ステップ112IWS416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112IWS416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31Aやプッシュボタン31Bの操作）が行われると、画像表示装置5において、設定示唆演出の実行履歴情報が表示されるようにしてもよい。また、演出制御基板12の側において、設定示唆演出（初期出目演出や遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当たり中示唆演出など）の実行回数や実行内容（実行時の演出態様）を示す情報を記憶しておき、これらの情報から設定値を推測して報知する演出を実行可能としてもよい。なお、この演出は、設定示唆演出の実行状況から所定の基準にもとづいて算出した設定期待度（または推測される設定値）を報知するものであって、実際の設定値を報知するものではない。

40

50

【0607】

本特徴部112IWでは、ステップ112IWS408～112IWS415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112IWS416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112IWの例に限らず、例えば、リアルタイムクロック等を用いて、所定の時間帯（例えば、午前9時から午前11時まで）にのみ遊技前示唆演出が実行されるようにしてもよい。また、設定示唆演出の実行履歴情報には、特別期間における遊技中示唆演出に関する情報も含まれないようにしてもよい。

10

【0608】

本特徴部112IWの構成に加えて、設定示唆演出の実行回数や実行内容について、実行履歴情報として蓄積し、遊技終了時などに画像表示装置5において、実行履歴情報を含む2次元コードなどを表示するように構成してもよい。また、遊技者がカメラ機能付き携帯電話機などの携帯端末を用いて、遊技機に表示された2次元コードを撮影し、インターネット上のWebサーバに送信すると、Webサーバは、受信した情報にもとづいて遊技者の遊技履歴を管理し、その遊技履歴に応じて所定の特典を付与する処理を行うようにしてもよい。また、遊技者が携帯端末を用いてWebサーバにアクセスする（または2次元コードを解析する）ことにより、実行履歴情報を取得し、携帯端末が備える表示装置において表示できるようにしてもよい。また、遊技者が携帯端末を用いて実行履歴情報を含む2次元コードを読み込むことで、携帯端末が備える表示装置において設定値を示唆する設定示唆画像が表示されるようにしてもよい。例えば、実行履歴情報から所定の基準にもとづいて推測される設定値を算出し、算出した設定値（あくまで推測であって実際の設定値とは異なる）を示唆する設定示唆画像を表示するようにしてもよい。

20

【0609】

（遊技中示唆演出決定処理）

図21-22は、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。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112IWS501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112IWS502）、特別期間中ではない場合（ステップ112IWS501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112IWS503）。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112IWS501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

【0610】

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112IWS504）。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112IWS505）。

40

【0611】

図21-23（A）は、特別期間において用いられる第1遊技中示唆演出決定テーブルを示す説明図であり、図21-23（B）は、非特別期間において用いられる第2遊技中示唆演出決定テーブルを示す説明図である。

【0612】

図21-23（A）、（B）に示す第1、第2遊技中示唆演出決定テーブルは、いずれ

50

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。

【0613】

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。

【0614】

10

また、図21-23（A）、（B）に示す第1、第2遊技中示唆演出決定テーブルでは、特別期間にのみ、信頼度が高い第2演出態様の遊技中示唆演出が実行されるように構成されている。このような構成により、特別期間に遊技を行う動機を与えることができ、興趣を高めることができる。

【0615】

また、図21-23（A）、（B）に示すように、設定値「3」である場合にのみ第3演出態様（キャラクタC登場）に決定される場合がある。そのため、第3演出態様により遊技中示唆演出が実行されることで、設定値「3」であることが確定することになる。

【0616】

20

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112 IWS506）。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112 IWS507）。

【0617】

30

ステップ112 IWS506～S507の処理が実行されることによって、本特徴部112 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21-23（A）、（B）に示すように、設定値「1」に対しては、遊技中示唆演出を実行すると決定する割合自体が低いとともに、第2演出態様と決定される割合が最も低く、第3演出態様と決定される場合はない。そのよう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。

【0618】

40

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112 IWS508）。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112 IWS509）。

【0619】

図21-23（C）は、演出モードC用の遊技中示唆演出決定テーブルの一例を示す説明図である。図21-23（C）に示すように、演出モードC用の遊技中示唆演出決定テーブルでは、設定値「3」の場合と比較して、遊技中示唆演出を実行すると決定される割合が低く、第3演出態様と決定される場合もない。

【0620】

50

ステップ112 IWS508～S509の処理が実行されることによって、本特徴部112 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、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

【0621】

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。

【0622】

ステップ112 IWS508の処理が実行されることによって、本特徴部112 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。

【0623】

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21-23(A)，(B)に示す遊技中示唆演出決定テーブルの設定値「1」よりもさらに全体的に遊技中示唆演出の実行割合を低く設定したテーブルを用いて、遊技中示唆演出の有無や種類を決定するように構成してもよい。

【0624】

なお、図21-23(A)，(B)に示す例に限られず、複数の演出態様のうちの特定の演出態様（例えば、第2演出態様）のみ、設定値に応じて、実行される割合が異なるようにしてもよい。

【0625】

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。

【0626】

本特徴部112 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。

【0627】

なお、本特徴部112 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。

【0628】

また、本特徴部112 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

10

20

30

40

50

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。

【0629】

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。

10

【0630】

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。

【0631】

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。

20

【0632】

（大当たり中演出決定処理）

図21-24は、大当たり中演出決定処理の一例を示すフローチャートである。大当たり中演出決定処理は、大当たり開放前処理（ステップS114）内において実行される。大当たり中演出決定処理において、演出制御用CPU120は、設定値コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ112 IWS601）。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、大当たり中示唆演出の実行の有無、実行する場合の演出態様を決定する（ステップ112 IWS602）。そして、ステップ112 IWS607に移行する。

30

【0633】

ステップS112 IWS602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21-25（A）に示す第1大当たり中示唆演出決定テーブルを選択し、特定期間中ではない場合には、図21-25（B）に示す第2大当たり中示唆演出決定テーブルを選択する。そして、選択した大当たり中示唆演出決定テーブルと、設定値とにもとづいて、大当たり中示唆演出の実行の有無、実行する場合の演出態様を決定する。なお、ここでの「遊技開始時点」とは、電源投入後、最初の変動表示が開始された時点を指しているが、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112 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、大当たり中示唆演出の有無や演出態様の決定割合が異

40

50

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。

【0634】

図21-25(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。

【0635】

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、興味を高めることができる。なお、本特徴部112IW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。

10

【0636】

また、図21-25(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。

【0637】

本特徴部112IW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21-26(A1)に示すように、画像表示装置5において、大当たりとなる演出図柄が停止表示された後に、図21-26(B1)に示すように、セリフC画像（「高設定！？」）112IW102が表示される。

20

【0638】

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21-26(A1)に示すように、画像表示装置5において、大当たりとなる演出図柄が停止表示された後に、図21-27(C1)に示すように、セリフD画像（「高設定確定」）112IW105が表示される。

【0639】

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112IWS603）。なお、演出モードAであるか否かは、例えば、演出モードAフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。演出モードAであれば、演出制御用CPU120は、設定値「1」であるものとして、選択した大当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112IWS604）。そして、ステップ112IWS607に移行する。

30

【0640】

ステップ112IWS603～S604の処理が実行されることによって、本特徴部112IW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21-25(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。

40

【0641】

50

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112 IWS605）。なお、演出モードCであるか否かは、例えば、演出モードCフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。演出モードCであれば、演出制御用CPU120は、演出モードC用の大当たり中示唆演出決定テーブルを用いて、大当たり中示唆演出の実行の有無および演出態様を決定する（ステップ112 IWS606）。そして、ステップ112 IWS607に移行する。

【0642】

図21-25（C）は、演出モードC用の大当たり中示唆演出決定テーブルの一例を示す説明図である。図21-25（C）に示すように、演出モードC用の大当たり中示唆演出決定テーブルでは、大当たり中示唆演出を実行すると決定する割合自体が低く、設定値「2」や「3」の場合と比較して、第2演出態様や第3演出態様と決定される割合が低く、第4演出態様と決定される場合もない。

10

【0643】

ステップ112 IWS605～S606の処理が実行されることによって、本特徴部112 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、第3演出態様により大当たり中示唆演出が実行されて遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

【0644】

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112 IWS607に移行する。すなわち、演出モードBである場合には、大当たり中示唆演出を実行しないように制限する。

20

【0645】

ステップ112 IWS605の処理が実行されることによって、本特徴部112 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、大当たり中示唆演出を実行しないことにより、不利な設定値が設定されているにも関わらず大当たり中示唆演出が実行されて遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

30

【0646】

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、低い割合で大当たり中示唆演出を実行可能に構成してもよい。この場合、例えば、図21-25（A），（B）に示す大当たり中示唆演出決定テーブルの設定値「1」よりもさらに全体的に大当たり中示唆演出の実行割合を低く設定したテーブルを用いて、大当たり中示唆演出の有無や種類を決定するように構成してもよい。

【0647】

なお、図21-25（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。

40

【0648】

また、図21-25（A）に示す例では、特定期間到大当たりとなったときには、必ず大当たり中示唆演出が実行されるように構成されているが、低い割合で実行されない場合があ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21-25（B）に示す例では、設定値に関わらず、大当たり中示唆演出が実行されない割合は同じとなるように構成されているが、設定値に応じて実行されない割合を異ならせるようにしてもよい。

【0649】

また、本特徴部112 IWでは、特定期間到大当たりとなったときに、設定示唆演出として大当たり中示唆演出が実行されるように構成されているが、このような構成に加えて、ま

50

たは代えて、特定期間に所定条件が成立したことにもとづいて、設定示唆演出（例えば、所定条件が成立したときに、設定値を示唆するセリフ画像が表示される）が実行されるようにしてもよい。この場合、所定条件は、例えば、リーチ演出や擬似連演出の実行回数が所定回数に達したことや、特定のスーパーリーチ演出や予告演出が実行されたこと等により成立するようにしてもよい。

【0650】

本特徴部112IWでは、設定値に応じて異なる割合で大当たり中示唆演出を実行可能であるが、これは、設定値に応じて大当たり中示唆演出（第1演出態様、第2演出態様、第3演出態様および第4演出態様を含む）の実行割合が異なること、設定値に応じて第1演出態様、第2演出態様、第3演出態様および第4演出態様の実行比率が異なること、設定値

10

【0651】

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112IWS607）。

【0652】

ここでは、例えば、図21-26（A1）に示すように、画像表示装置5の上方に、可動部材112IW101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21-26（B2）に示すように、可動部材112IW101が画像表示装置5の前面に移動する制御が行われる。

20

【0653】

図21-26（A1）、（B2）に示すように、役物演出が実行されると、可動部材112IW101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において大当たり中示唆演出によりセリフ画像が表示される位置が視認しづらくなる。本特徴部112IWでは、大当たり中示唆演出と役物演出とは、大当た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112IW101が、大当た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112IW101が動作すると、可動部材112IW101に遊技者の注意が向いて、大当た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112IWS607では、図21-25（D）に示す役物演出決定テーブルを用いることによって、大当た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、大当た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、大当た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、大当たり中示唆演出が認識しづらくなることを防止することができる。

30

【0654】

なお、大当たり中示唆演出の実行が決定されているときには、大当た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、大当たり中示唆演出をエンディング期間に行う）、大当た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、大当た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112IW101の動作態様を変化させて（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して）、または大当たり中示唆演出によるセリフ画像の表示位置を変更して、大当た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、大当た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21-25（D）に示す例に限らず、大当た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。

40

【0655】

50

次いで、演出制御用CPU120は、役物演出を実行しない場合には（ステップ112 IWS608のN）、導光板演出の有無を決定する（ステップ112 IWS609）。

【0656】

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112 IWS603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112 IWS603は、発光体によって導光板112 IWS603の端面から導光板112 IWS603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112 IWS603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21-26（B3）に示すように、導光板112 IWS603に設けられた反射部から遊技機の前面に光が出射され、「大当たり」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。

10

【0657】

ステップ112 IWS609では、図21-25（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、大当た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演出態様の大当た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演出態様の大当た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た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、大当た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21-26（B4）に示すように、第1演出態様の大当たり中示唆演出によりセリフA画像（「設定は・・・」）112 IWS604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たり中示唆演出により、却って遊技興趣を低下させてしまうことを抑えることができる。なお、第2演出態様、第3演出態様および第4演出態様の大当たり中示唆演出が実行されるときには、大当たり中示唆演出と導光板演出とのいずれかの実行タイミングを変更する（例えば、導光板演出をファンファーレ期間に行い、大当たり中示唆演出をエンディング期間に行う）ようにしてもよい。

20

30

【0658】

なお、本特徴部112 IWでは、役物演出や導光板演出が、大当た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、大当た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、大当たり中示唆演出（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、大当た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たり中示唆演出を認識しづらくする態様である場合には、大当た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、大当た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、大当た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、大当たり中示唆演出を認識しやすくすることができる。

40

【0659】

また、本特徴部112 IWでは、画像表示装置5の表示領域にて演出図柄を可変表示させているが、表面に演出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演出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、表面に演出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演出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

50

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。

【0660】

また、本特徴部112IW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。

【0661】

また、本特徴部112IW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。

【0662】

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。

【0663】

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。

【0664】

以上、特徴部112IW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。

【0665】

（変形例1）

例えば、前記特徴部112IWでは、セキュリティカバー112IW500Aを外枠112IW001a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112IW003側に設けてもよい。具体的には、変形例1として図21-28（A）及び図21-28（B）に示すように、短片112IW500Baと長片112IW500Bbとから成るセキュリティカバー112IW500Bを、例えば、基板ケース112IW201に対して、長片112IW500Bbの右端部が設定キー112IW051と設定切替スイッチ112IW052を含む基板ケース112IW201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。

【0666】

一方、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 を開放した際には、基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 に対してセキュリティカバー 1 1 2 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 1 2 I W 5 0 0 B b の左部に形成された貫通口 1 1 2 I W 5 0 0 B c を介して設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 1 2 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 1 2 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 1 2 I W 5 0 0 B (長片 1 1 2 I W 5 0 0 B b) が設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 を被覆した状態で基板ケース 1 1 2 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 1 2 I W 0 0 3 が開放されているときには、基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 に対してセキュリティカバー 1 1 2 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 1 2 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 1 2 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。

【0667】

より詳しくは、図 2 1 - 2 8 (A) 及び図 2 1 - 2 8 (B) に示すように、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 の閉鎖時は、セキュリティカバー 1 1 2 I W 5 0 0 B の基板ケース 1 1 2 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 1 2 I W 0 0 3 を開放した際には、基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 に対してセキュリティカバー 1 1 2 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 1 2 I W 5 0 0 B の基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 からの突出寸法が長さ L 2 に伸長される ($L 2 > L 1$)。

【0668】

つまり、図 2 1 - 2 9 (A) に示すように、遊技機用枠 1 1 2 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 1 2 I W 5 0 0 B を基板ケース 1 1 2 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 1 2 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 1 2 I W 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 1 2 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 2 1 - 2 9 (B) に示すように、セキュリティカバー 1 1 2 I W 5 0 0 B を基板ケース 1 1 2 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 1 2 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 1 2 I W 5 0 0 B が外枠 1 1 2 I W 0 0 1 a の前端部に当接してしまい、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 を閉鎖することが不可能となっている。

【0669】

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 1 2 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 1 2 I W 5 0 0 B による設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 1 2 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 1 2 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。

【0670】

尚、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 を閉鎖している状態では、短片 1 1 2 I W 5 0 0 B a の前端部が外枠 1 1 2 I W 0 0 1 a と遊技機用枠 1 1 2 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 1 2 I W 5 0 0 B により設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 1 2 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 1 2 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。

【0671】

(変形例 2)

更に、セキュリティカバーを遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 側に設ける形態としては、変

形例 2 として図 2 1-3 0 (A) 及び図 2 1-3 0 (B) に示すように、セキュリティカバー 1 1 2 I W 5 0 0 C の左端部を遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 の背面側に設けられた上下方向を向く枢軸 1 1 2 I W 5 0 0 C d を中心として、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 とを含む基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 の右側部を被覆する被覆位置と該被覆位置から回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 1 1 2 I W 0 0 3 の閉鎖時には、短片 1 1 2 I W 5 0 0 C a の前端部が外枠 1 1 2 I W 0 0 1 a の右側辺に設けられた係止部 1 1 2 I W 5 0 0 C c に係止され、長片 1 1 2 I W 5 0 0 C b が設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 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

【0672】

そして、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 を開放した際には、基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 に対してセキュリティカバー 1 1 2 I W 5 0 0 C を枢軸 1 1 2 I W 5 0 0 C d 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 1 1 2 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 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 1 1 2 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 1 2 I W 5 0 0 C （長片 1 1 2 I W 5 0 0 C b ）が設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 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 1 1 2 I W 0 0 3 が開放されているときには、基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 に対してセキュリティカバー 1 1 2 I W 5 0 0 C を枢軸 1 1 2 I W 5 0 0 C d 周り（平面視で反時計回り）に回動させて設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 1 2 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。

20

【0673】

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

30

【0674】

このため、本変形例 2 では、パチンコ遊技機 1 が許容状態のまま遊技機用枠 1 1 2 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 1 2 I W 5 0 0 C による設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 1 2 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 1 2 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

【0675】

（変形例 3）

また、前記特徴部 1 1 2 I W では、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 を開放することによってパチンコ遊技機 1 の設定値を変更可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ガラス扉枠 1 1 2 I W 0 0 3 a を開放することによってパチンコ遊技機 1 の設定値を変更可能としてもよい。尚、このようにガラス扉枠 1 1 2 I W 0 0 3 a を開放することによってパチンコ遊技機 1 の設定値を変更可能とする場合は、変形例 3 として図 2 1-3 2 (A) ~ 図 2 1-3 2 (C) に示すように、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 下部

50

に貫通口 1 1 2 I W 0 0 3 b を形成し、該貫通口 1 1 2 I W 0 0 3 b を介して設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 1 2 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 1 2 I W 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 1 2 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。

【0676】

このように貫通口 1 1 2 I W 0 0 3 b を介して設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 を操作可能とする場合には、貫通口 1 1 2 I W 0 0 3 b を開閉可能な扉体 1 1 2 I W 0 0 3 c を設け、該扉体 1 1 2 I W 0 0 3 c が閉鎖されている状態では設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 の操作規制されるようにすればよい。尚、図 2 1 - 3 2 (B) 及び図 2 1 - 3 2 (C) に示すように、扉体 1 1 2 I W 0 0 3 c を遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 の正面側に設ける場合は、ガラス扉枠 1 1 2 I W 0 0 3 a を閉鎖することによって扉体 1 1 2 I W 0 0 3 c がガラス扉枠 1 1 2 I W 0 0 3 a と遊技機用枠 1 1 2 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 1 2 I W 0 0 3 a の閉鎖時に設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 1 2 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。

【0677】

以上に説明したように、本特徴部 1 1 2 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、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 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 1 0 0 におけるステップ 1 1 2 I W S 0 0 5 ～ S 0 1 0 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 ～ 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 1 2 I W S 0 1 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 1 2 I W S 4 0 9 ～ S 4 1 5, S 5 0 4 ～ S 5 0 9, S 6 0 1 ～ S 6 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 C P U 1 2 0 は、ステップ 1 1 2 I W S 4 1 2, S 5 0 7, S 6 0 4 を実行する部分）ことを特徴

10

20

30

40

50

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。

【0678】

更には、第1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112 IWS011, 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。

10

【0679】

更には、第1発明の手段3の遊技機として、

示唆演出実行手段は、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。

20

【0680】

更には、第1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112 IWS410, S412, S414, S505, S507, S509, S602, S604, S606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112 IWS410, S505, S602を実行する）、

30

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112 IWS412, S507, S604を実行する）

ようにしてもよいこと記載されており、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。

【0681】

なお、本特徴部112 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

40

【0682】

更には、第1発明の手段5の遊技機として、

示唆演出実行手段は、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。

【0683】

更には、第1発明の手段6の遊技機として、

50

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21-6（A）、（B）、図21-23（A）、（B）参照）

ようにしてもよいこと記載されており、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。

【0684】

更には、第1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21-23（A）、（B）等参照）、

実行された示唆演出に関する情報を報知可能な報知手段（例えば、演出制御用CPU120がステップS112 IWS416を実行する部分）をさらに備えるようにしてもよいこと記載されており、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。

【0685】

更には、第1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21-25（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21-25（D）参照）とをさらに備えるようにしてもよいこと記載されており、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。

【0686】

更には、第1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21-25（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。

【0687】

更には、第1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21-5参照）ようにしてもよいこと記載されており、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。

【0688】

更には、第1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21-7参照）ようにしてもよいこと記載されており、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。

【0689】

更には、第1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、キュリティーカバー112 IW500A／セキュリティカバー112 IW500B／セキュリティカバー112 IW500C）とを備え、

10

20

30

40

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 1 2 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 1 2 I W 5 0 0 A によって設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 1 2 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 1 2 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 1 2 I W 5 0 0 A による規制状態が解除され、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 との操作が許容される許容状態となる。図 2 1 - 2、図 2 1 - 3、図 2 1 - 2 8 ~ 図 2 1 - 3 1）ようにしてもよいこと記載されており、このような構成によれば、セキュリティ性が向上する。

10

【0690】

また、本特徴部 1 1 2 I W には、以下に示す第 2 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、キリン、ゾウ、ライオンの 3 種類のキャラクタに対応する 3 種類の演出パターンによる表示を行うことが記載されている。しかしながら、特開 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 2 発明の手段 1 の遊技機として、

20

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 1 2 I W S 0 0 5 ~ S 0 1 0 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 ~ 1 1 7 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 1 0 0 におけるステップ 1 1 2 I W S 0 1 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 1 2 I W S 4 0 9 ~ S 4 1 5, S 5 0 4 ~ S 5 0 9, S 6 0 1 ~ S 6 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 C P U 1 2 0 は、ステップ 1 1 2 I W S 4 1 3 で N, S 5 0 8 で N, S 6 0 5 で N のとき、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当り中示唆演出を実行しない）ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、遊技に対する興趣の低下を防止することができる。

40

【0691】

更には、第 2 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 1 2 I W S 0 1 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

50

いこと記載されており、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。

【0692】

更には、第2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

【0693】

更には、第2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。

【0694】

更には、第2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21-6（A）、（B）、図21-23（A）、（B）参照）

20

ようにしてもよいこと記載されており、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。

【0695】

更には、第2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21-23（A）、（B）等参照）、

30

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S112 IWS416を実行する部分）をさらに備えるようにしてもよいこと記載されており、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。

【0696】

更には、第2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21-25（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、大当たり示唆演出と並行して実行されると該大当た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、

40

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、役物演出の実行が制限される。図21-25（D）参照）とをさらに備えるようにしてもよいこと記載されており、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。

【0697】

更には、第2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21-25（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

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。

【0698】

更には、第2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21-5参照）ようにしてもよいこと記載されており、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

【0699】

更には、第2発明の手段10の遊技機として、

可変表示に関する所定の制御期間（例えば、変動時間）は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図21-7参照）ようにしてもよいこと記載されており、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。

【0700】

更には、第2発明の手段11の遊技機として、

開閉可能な開閉体と、操作部に対する操作を規制可能な規制部材（例えば、セキュリティカバー112IW500A／セキュリティカバー112IW500B／セキュリティカバー112IW500C）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112IW003が閉鎖されている状態においては、セキュリティカバー112IW500Aによって設定キー112IW051と設定切替スイッチ112IW052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112IW003が開放されている状態においては、セキュリティカバー112IW500Aによる規制状態が解除され、設定キー112IW051と設定切替スイッチ112IW052との操作が許容される許容状態となる。図21-2、図21-3、図21-28～図21-31）ようにしてもよいこと記載されており、このような構成によれば、セキュリティ性が向上する。

30

【0701】

また、本特徴部112IWには、以下に示す第3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3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112WS005～S010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

50

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S114～117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112 IWS011, 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112 IWS409～S415, S504～S509, S601～S606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る(例えば、演出制御用CPU120は、ステップ112 IWS414, S509, S606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。

【0702】

更には、第3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112 IWS011, 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。

【0703】

更には、第3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。

【0704】

更には、第3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112 IWS410, S412, S414, S505, S507, S509, S602, S604, S606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112 IWS410, S505, S602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

10

20

30

40

50

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112 IWS414, S509, S606を実行する）ようにしてもよいこと記載されており、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。

【0705】

更には、第3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。

10

【0706】

更には、第3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21-6（A）、（B）、図21-23（A）、（B）参照）ようにしてもよいこと記載されており、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。

20

【0707】

更には、第3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21-23（A）、（B）等参照）、

実行された示唆演出に関する情報を報知可能な報知手段（例えば、演出制御用CPU120がステップS112 IWS416を実行する部分）をさらに備えるようにしてもよいこと記載されており、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。

【0708】

30

更には、第3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21-25（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、大当たり示唆演出と並行して実行されると該大当た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、役物演出の実行が制限される。図21-25（D）参照）とをさらに備えるようにしてもよいこと記載されており、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

【0709】

更には、第3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21-25（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、大当たり示唆演出と並行して実行されると該大当た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。

【0710】

50

更には、第3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21-5参照）ようにしてもよいこと記載されており、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。

【0711】

更には、第3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21-7参照）ようにしてもよいこと記載されており、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

【0712】

更には、第3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112IW500A／セキュリティカバー112IW500B／セキュリティカバー112IW500C）とを備え、

開閉体が閉鎖されているときには規制部材により操作部に対する操作が規制される規制状態に維持され、開閉体が開放されているときには規制状態が解除可能となる（例えば、遊技機用枠112IW003が閉鎖されている状態においては、セキュリティカバー112IW500Aによって設定キー112IW051と設定切替スイッチ112IW052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112IW003が開放されている状態においては、セキュリティカバー112IW500Aによる規制状態が解除され、設定キー112IW051と設定切替スイッチ112IW052との操作が許容される許容状態となる。図21-2、図21-3、図21-28～図21-31）ようにしてもよいこと記載されており、このような構成によれば、セキュリティ性が向上する。

20

【0713】

なお、本特徴部112IW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1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2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3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1発明～第3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1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2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3発明の構成）するようにしてもよい。

30

40

【0714】

また、上記に示した第1発明～第3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。

【0715】

また、本特徴部112IW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1発明～第3発明の制御方法により示唆演

50

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1発明～第3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。

【0716】

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すぎられない。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1発明～第3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。

【0717】

また、本特徴部112IWには、以下に示す第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4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。

【0718】

更には、第4発明の手段2の遊技機として、

演出用識別情報（例えば、演出図柄）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。

【0719】

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、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21-21（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

10

20

30

40

50

れる) ようにしてもよいこと記載されており、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。

【0720】

更には、第4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。

【0721】

更には、第4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112IW029)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、図21-9に示すように、表示モニタ112IW029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。

【0722】

また、本特徴部112IWには、以下に示す第5発明も含まれている。つまり、従来、設定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21-6(A)、(B)、図21-23(A)、(B)参照)ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、所定期間に遊技を行う動機を与えることができ、遊技興趣を高めることができる。

【0723】

更には、第5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21-6

10

20

30

40

50

(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。

【0724】

更には、第5発明の手段3の遊技機として、

可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、

前記可変表示パターン決定手段により決定された可変表示パターンにもとづいて、可変表示を実行する可変表示実行手段とを備え、

前記可変表示パターン決定手段は、設定手段により設定値が第1設定値に設定されたときと第2設定値に設定されたときとで、異なる割合により複数の可変表示パターンのいずれかに決定し(例えば、図21-6(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。

【0725】

更には、第5発明の手段4の遊技機として、

示唆演出実行手段は、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21-25(A)、(B)参照)ようにしてもよいこと記載されており、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。

【0726】

更には、第5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112IW029)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、図21-9に示すように、表示モニタ112IW029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。

【0727】

また、本特徴部112IW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6発明の手段1の遊技機として、

遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態など)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 21-23（A）、（B）等参照）、

実行された示唆演出に関する情報を報知可能な報知手段（例えば、演出制御用 CPU 120 がステップ S112 IWS416 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。

【0728】

更には、第 6 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 CPU 120 がステップ S112 IWS416 を実行する部分）ようにしてもよいこと記載されており、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。

【0729】

更には、第 6 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 CPU 120 がステップ S112 IWS416 を実行する部分）ようにしてもよいこと記載されており、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。

【0730】

更には、第 6 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 CPU 120 がステップ S112 IWS416 を実行する部分）ようにしてもよいこと記載されており、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。

【0731】

更には、第 6 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。

【0732】

更には、第 6 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、CPU 103 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 112 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、図 21-9 に示すように、表示モニタ 112 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。

【0733】

また、本特徴部 112 IW には、以下に示す第 7 発明も含まれている。つまり、従来、設定機能付きのパチンコ遊技機として、例えば、特開 2010-200902 号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開 2010-200902 号公報に記載の遊

10

20

30

40

50

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21-25（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21-25（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。

【0734】

更には、第7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。

【0735】

更には、第7発明の手段3の遊技機として、

制限手段は、示唆演出が実行されるときには、所定演出の実行を禁止する（例えば、大当り中示唆演出が実行されるときには、役物演出の実行が禁止される。図21-25（D）参照）ようにしてもよいこと記載されており、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。

【0736】

更には、第7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112 I W 1 0 1を動作させる（例えば、大当り中示唆演出によるセリフ画像と重なる位置で停止しないように制御する））ようにしてもよいこと記載されており、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。

【0737】

更には、第7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。

【0738】

更には、第7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112IW029）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、図21-9に示すように、表示モニタ112IW029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。

10

【0739】

また、本特徴部112IWには、以下に示す第8発明も含まれている。つまり、従来、設定機能付きのパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、遊技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8発明の手段1の遊技機として、

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

20

複数の設定値（例えば、設定値1～設定値3）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が設定変更処理を実行する部分など）と、

設定されている設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が図5に示すプロセス制御処理を実行する部分など）と、

設定されている設定値を示唆する設定示唆（例えば、設定示唆演出）を実行可能な設定示唆実行手段とを備え、

前記設定示唆実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により設定示唆を実行可能であり（例えば、図21-25（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、大当たり示唆演出と並行して実行されると該大当た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。

30

【0740】

更には、第8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112IW101）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。

【0741】

更には、第8発明の手段3の遊技機として、

40

光を透過可能な透光性を有する導光板（例えば、導光板112IW103）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。

【0742】

更には、第8発明の手段4の遊技機として、

50

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。

【0743】

更には、第8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21-25（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21-25（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21-25（E）参照）ようにしてもよいこと記載されており、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。

【0744】

更には、第8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。

【0745】

更には、第8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。

【0746】

更には、第8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112IW029）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、図21-9に示すように、表示モニタ112IW029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。

【0747】

また、本特徴部112IW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、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、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

複数の設定値（例えば、設定値 1～設定値 3）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU 103 が設定変更処理を実行する部分など）と、

設定されている設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU 103 が図 5 に示すプロセス制御処理を実行する部分など）とを備え、

前記有利状態における所定の制御期間（例えば、大当り遊技中のファンファーレ期間やインターバル期間、エンディング期間など）は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図 21-5 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。

10

【0748】

更には、第 9 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 21-5（B）参照）ようにしてもよいこと記載されており、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。

【0749】

更には、第 9 発明の手段 3 の遊技機として、

有利状態におけるインターバル制御期間は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図 21-5（B）参照）ようにしてもよいこと記載されており、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。

20

【0750】

更には、第 9 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 21-5（B）参照）ようにしてもよいこと記載されており、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。

【0751】

更には、第 9 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、

30

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 21-5（A），（B）参照）

ようにしてもよいこと記載されており、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。

【0752】

更には、第 9 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。

40

【0753】

更には、第 9 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。

【0754】

50

更には、第 9 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。

【0755】

更には、第 9 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 21-5（B）参照）ようにしてもよいこと記載されており、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。

【0756】

更には、第 9 発明の手段 10 の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、

遊技媒体が所定領域（例えば、一般入賞口 50A～一般入賞口 50D、第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口、第 1 大入賞口、第 2 大入賞口 712）に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、CPU103 が S12 の賞球処理を実行する部分）と、

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 112IW029）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、図 21-9 に示すように、表示モニタ 112IW029 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。

【0757】

また、本特徴部 112IW 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、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 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 21-7 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。

【0758】

更には、第 10 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 21-7 参照）ようにしてもよいこと記載されており、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。

【0759】

更には、第 10 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

10

20

30

40

50

うことを防止することができる。

【0760】

更には、第10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もとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、

設定手段は、第1設定値（例えば、設定値3）と、該第1設定値よりも前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値の大きさが遊技に使用された遊技価値の大きさに占める割合が高くなる第2設定値（例えば、設定値1）とに設定可能であり、

可変表示に関する所定の制御期間は、第2設定値に設定されているときの方が、第1設定値に設定されているときよりも長い（例えば、図21-7参照）ようにしてもよいこと記載されており、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

【0761】

更には、第10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。

【0762】

更には、第10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、

20

前記可変表示パターン決定手段により決定された可変表示パターンにもとづいて、可変表示を実行する可変表示実行手段とを備え、

前記可変表示パターン決定手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により可変表示期間が異なる複数の可変表示パターンのいずれかに決定する（例えば、図21-7参照）ようにしてもよいこと記載されており、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。

【0763】

更には、第10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、

30

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112IW029）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、図21-9に示すように、表示モニタ112IW029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。

【0764】

40

なお、この特徴部112IW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112IWで示した遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、大当り中示唆演出を実行する場合に、遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、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と同様の態様で遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、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。

【0765】

（特徴部261F～263Fに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部261F～263Fについて説明する。特徴部261F～263Fにおいては、例えばプッシュボタン31B、プッシュセンサ35B等のような遊

50

技者の動作（操作）を検出可能な検出手段による動作検出に基づいて特定演出を実行する制御に関する説明をする。特徴部 2 6 1 F は、図 2 2 - 1 ～図 2 2 - 8 等を用いて説明する。特徴部 2 6 2 F は、図 2 2 - 9 等を用いて説明する。特徴部 2 6 3 F は、図 2 2 - 1 0 ～図 2 2 - 1 2 等を用いて説明する。

【0766】

以下の特徴部 2 6 1 F ～2 6 3 F で説明する構成は、前述した大当たり確率等の設定確認処理および設定変更処理を実行可能な構成に適用してもよく、適用しなくてもよい。また、以下の特徴部 2 6 1 F ～2 6 3 F で説明する演出は、前述した大当たり確率等の設定を変更可能なパチンコ遊技機において、大当たり確率等の設定値を示唆可能な演出として用いてもよい。例えば、現在設定されている大当たり確率の設定値の種類に応じて、以下に示す各種演出の演出態様の一部を異ならせることにより、大当たり確率等の設定値を示唆可能な演出としてもよい。

10

【0767】

〔特徴部 2 6 1 F に関する説明〕

特徴部 2 6 1 F について説明する。演出制御用 CPU 1 2 0 においては、遊技者の自力による連続動作としてプッシュボタン 3 1 B の連続操作（以下、連打という）が検出されたことに応じて、画像で示されるメータ表示の表示態様を変化させるメータ演出に加え、例えばプッシュボタン 3 1 B の長押し操作のような、連打とは異なる遊技者の所定動作が検出されたことに基づいて、プッシュボタン 3 1 B の連打が所定間隔で実行されたときとみなすオート連打の判定がされたことに応じて、当該メータ表示の表示態様を変化させるメータ演出が実行される。

20

【0768】

メータ演出においては、以下に説明するような各種演出制御が実行される。図 2 2 - 1 は、メータ演出の一例を示す画像表示装置 5 の表示画面図である。特定の変動パターンとして予め定められた特別リーチ（例えば後述の第 3 スーパーリーチおよび第 4 スーパーリーチ）の変動パターンでの変動表示が実行されるときに、図 2 2 - 1（A）～（D）に示すようなメータ演出が実行される。

【0769】

図 2 2 - 1（A）に示すように、特別リーチの開始時には、画像表示装置 5 において、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で可変表示される「左」、「中」、「右」の飾り図柄が、画像表示装置 5 の表示領域の中央部から表示領域の隅部に移動して表示される。それらの飾り図柄は、「左」、「右」の飾り図柄が同じ図柄で停止して「中」の図柄が可変表示中しているリーチ図柄を形成している。

30

【0770】

図 2 2 - 1（A）～（D）に示すように、画像表示装置 5 の表示領域の左側には、メータ画像 2 6 1 F 0 0 1 が表示される。メータ画像 2 6 1 F 0 0 1 は、縦方向に複数段階の目盛（11 の目盛）を有し、所謂メータ値を表示する画像である。メータ画像 2 6 1 F 0 0 1 の目盛は、10 個の「通常目盛」の段階上に 1 個の特別段階の「MAX 目盛」が設けられた構成である。メータ画像 2 6 1 F 0 0 1 では、プッシュボタン 3 1 B の操作が有効となる操作有効期間内において、遊技者によるプッシュボタン 1 2 0 の操作が検出されることに応じて、目盛が一部ずつ第 1 色（図中空白部）から第 2 色（図柄斜線部）に変化することにより、メータ値が第 2 色で表示される。メータ値は、図中の破線矢印に示すように、下から上の方向に変化（増加）していく。

40

【0771】

図 2 2 - 1（A）～（D）に示すように、メータ画像 2 6 1 F 0 0 1 の右側（画像表示装置 5 の表示領域の中央部）には、所定のキャラクタ画像 2 6 1 F 0 0 5 が表示される。キャラクタ画像 2 6 1 F 0 0 5 の下方には、プッシュボタン 3 1 B を模した画像と「連打！」という文字画像とよりなるボタン画像 2 6 1 F 0 0 2 が表示される。ボタン画像 2 6 1 F 0 0 2 の表示により、遊技者に対して、プッシュボタン 3 1 B を操作（連打）する遊技者の動作が促進される。

50

【0772】

図22-1(A)～(D)に示すように、ボタン画像261F002下方には、横棒様の棒グラフ形式のメータ表示によりプッシュボタン31Bの操作有効期間を示す操作有効期間画像261F004が表示される。操作有効期間画像261F004では、操作有効期間が図中の破線矢印方向に減少表示される横方向のメータ値(図中黒色の部分)により示される。

【0773】

特別リーチの演出について、第1発展演出に移行することが決定されている場合には、特別リーチの演出の開始後、図22-1(B)に示すように、操作有効期間内での遊技者の動作によるプッシュボタン31Bの自力連打またはオート連打により、メータ画像261F001のメータ表示がレベルL5の段階に到達したときに、第1発展演出に移行する。

10

【0774】

また、特別リーチの演出について、第2発展演出に移行することが決定されている場合には、特別リーチの演出の開始後、図22-1(C)に示すように、操作有効期間内での遊技者の動作によるプッシュボタン31Bの自力連打またはオート連打により、メータ画像261F001のメータ表示がレベルL10の段階に到達したときに、第2発展演出に移行する。

【0775】

また、特別リーチの演出について、特別発展演出に移行することが決定されている場合には、特別リーチの演出の開始後、図22-1(D)に示すように、操作有効期間内での遊技者の動作によるプッシュボタン31Bの自力連打またはオート連打により、メータ画像261F001のメータ表示が特別段階のレベルMAXに到達したときに、特別発展演出に移行する。

20

【0776】

次に、自力連打とオート連打とのそれぞれについて、検出判定と、メータ画像261F001のメータ表示の変化との関係を説明する。

【0777】

図22-2は、自力連打とオート連打とのそれぞれにおける検出判定およびメータ表示変化を示すタイミングチャートである。図22-2においては、(A)に自力連打のタイミングチャートが示され、(B)にオート連打のタイミングチャートが示されている。

30

【0778】

図22-2(A)、(B)においては、(a)遊技者の動作検出のオン/オフ、(b)自力連打またはオート連打の判定のオン/オフ、(c)はずれ決定時のメータ表示のレベル、および、(d)大当たり決定時のメータ表示のレベルが示されている。

【0779】

まず、図22-2(A)により自力連打について説明する。操作有効期間内において、(a)、(b)のように、プッシュボタン31Bの短押し動作が検出されるごとに、演出制御用CPU120により自力連打がされたと判定される。自力連打が検出されて判定されるごとに、(c)、(d)のように、メータ画像261F001のメータ値の表示レベル(第2色の表示数)が1段階ずつ上昇していく表示が行なわれる。

40

【0780】

特別発展演出に移行しない決定がされた特別発展演出非選択時には、操作有効期間内において、自力連打の検出および判定がされると、(c)のように、メータ値が最大限レベルL10まで到達可能となるがレベルMAXまでは到達不可能となるように、メータ値の上昇を制限する制御が行われる。

【0781】

特別発展演出に移行する決定がされた特別発展演出選択時には、操作有効期間内において、自力連打の検出および判定がされると、(d)のように、メータ値が最大限レベルL10まで到達可能となり、その後、自力連打とは関係なく自動的にメータ値がレベルL1

50

0を超えてレベルMAXまで到達するように制御される。

【0782】

このように、この実施の形態では、自力連打が実行されるときには、メータ画像261F001のメータ表示が、自力連打の検出に応じて最大限レベルL10の段階まで到達可能である。そして、特別発展演出に移行しない決定がされているときは自力連打によるメータ表示の変化が最大限レベルL10で停止し、特別発展演出に移行する決定がされているときはメータ表示が自動的にレベルL10を超えてレベルMAXまで到達する制御が実行される。

【0783】

次に、図22-2(B)によりオート連打について説明する。操作有効期間内において、(e)、(f)のように、プッシュボタン31Bの特定期間(例えば1秒間)以上の長押し動作が検出されると、所定時間間隔で連打が実行されたとみなすオート連打判定がされる。

10

【0784】

オート連打判定によりオート連打と判定されると、(f)のように、所定時間間隔で連打が実行されたとみなす判定がされ、その判定がされるごとに、(g)、(h)のように、メータ画像261F001のメータ値の表示レベル(第2色の表示数)が1段階ずつ上昇していく表示が行なわれる。オート連打により連打が実行されたとみなす判定がされる所定時間間隔は、自力連打が実行されたと判定される時間間隔よりも長い。これにより、オート連打に応じたメータ値の表示レベルの変化速度は、自力連打に応じたメータ値の表示レベルの変化速度よりも遅くなるように制御される。

20

【0785】

特別発展演出に移行しない決定がされた特別発展演出非選択時には、操作有効期間内において、オート連打の検出および判定がされると、(g)のように、メータ値が最大限レベルL5まで到達可能となるがレベルMAXまでは到達不可能となるように、メータ値の上昇を制限する制御が行われる。

【0786】

特別発展演出に移行する決定がされた特別発展演出選択時には、操作有効期間内において、オート連打の検出および判定がされると、(h)のように、メータ値が最大限レベルL5まで到達可能となり、その後、オート連打とは関係なく自動的にメータ値がレベルL5を超えてレベルMAXまで到達するように制御される。

30

【0787】

このように、この実施の形態では、オート連打が実行されるときには、メータ画像261F001のメータ表示が、自力連打の検出に応じて最大限レベルL5の段階まで到達可能である。そして、特別発展演出に移行しない決定がされているときはオート連打によるメータ表示の変化が最大限レベルL5で停止し、特別発展演出に移行する決定がされているときはメータ表示が自動的にレベルL5を超えてレベルMAXまで到達する制御が実行される。

【0788】

このように、自力連打が実行されたときと、オート連打が実行されたときとを比較すると、オート連打の連打の判定時間間隔よりも短い時間間隔で自力連打の検出および判定がされる。そして、メータ値がレベルMAXまで到達不可能なメータ演出が実行されるときには、自力連打での最大限変化可能なメータ値がレベルL10であり、オート連打での最大限変化可能なメータ値がレベルL5である。メータ値がレベルMAXまで到達可能なメータ演出が実行されるときには、自力連打での最大限変化可能なメータ値がレベルL10であり、オート連打での最大限変化可能なメータ値がレベルL5であり、その後、所定タイミングで、自力連打とオート連打とのそれぞれについて、操作とは関係なく、メータ値が現状のレベルからレベルMAXまで自動的に到達する表示が行なわれる。

40

【0789】

図22-1および図22-2に示す演出制御により、以下のような効果を得ることがで

50

きる。

(1) 自力連打の検出および判定がされたことに基づいて特定演出としてのメータ演出を実行するとき、オート連打の検出および判定がされたことに基づいてメータ演出を実行するときのメータ演出の演出態様が最大限変化可能なメータ値であるレベルL5と比べて、メータ演出の演出態様が最大限変化可能なメータ値の特定段階をレベルL10のように高くすることにより、自力連打をする意義を遊技者に感じさせることができる。

【0790】

(2) 操作有効期間内において、メータ演出の演出態様が所定段階であるレベルL5に到達した場合に第1発展演出に移行可能となり、メータ演出の演出態様が特定段階であるレベルL10に到達した場合に第2発展演出移行可能となる。これにより、メータ演出の演出態様が所定段階に到達した場合と特定段階に到達した場合とで、メータ演出での演出態様の発展先の演出態様の種類が異なることにより、遊技者が自力で連続動作をすることを促進させることができる。

【0791】

(3) メータ演出において特別発展演出に移行しないことが決定されているときには、メータ演出の特別段階であるレベルMAXが、自力連打を実行するときには到達不可能な演出態様の段階である。これにより、特別発展演出に移行しないことが決定されているときには、遊技者が自力であまりに高速で自力連打をした場合であっても、レベルMAXに到達不可能なように、パチンコ遊技機1側で到達可能な演出態様の段階を決定することができる。

【0792】

(4) 例えば可変表示が大当たり表示結果に決定されているとき等で特別発展演出に移行することが決定されている場合のような所定条件が成立したことに基づいて、オート連打と判定されると、操作有効期間内において、(h)のようにメータ値がレベルL5を超えて、MAXまで到達可能となるように制御されるので、オート連打をする遊技者の興趣が低下してしまうのを防ぐことができる。

【0793】

次に、特徴部261F～263Fで用いる変動パターンについて説明する。図22-3は、変動パターンを決定するために用いる変動パターンテーブルを表形式で示す図である。以下に説明する変動パターンは、可変表示を実行するとき、遊技制御用マイクロコンピュータ100から演出制御用CPU120に送信される変動パターンコマンドにより指定される。

【0794】

図22-3には、(a)に通常状態はずれ時判定テーブル、(b)に時短状態はずれ時判定テーブルが示されている。また、(c)に通常大当たり時判定テーブル、(d)に確変大当たり時判定テーブルが示されている。図22-3(a)～(d)の各判定テーブルは、ROM54に記憶されており、遊技状態に応じて選択され、変動パターン種別および変動パターンを判定(決定)するために用いられる。

【0795】

図22-3の各テーブルでの「ノーマルリーチ」は、リーチ状態となったときに特に派手な演出を実行しないノーマルリーチの変動パターンを示している。「スーパーリーチ」は、リーチ状態となったときに特別な演出画像を表示するリーチ演出を行なう変動パターンを示している。また、「スーパーリーチ」は、「ノーマルリーチ」と比べて大当たりとなるときに選択される割合が高く、大当たりとなる信頼度が高い変動パターンである。「スーパーリーチ」は、「ノーマルリーチ」と比べて変動時間が長い変動パターンである。スーパーリーチには、4種類の変動パターンが設定されており、第1スーパーリーチ<第2スーパーリーチ<第3スーパーリーチ<第4スーパーリーチとなるような関係で大当たり期待度(大当たりとなる可能性)が高いことを示す。

【0796】

「期待度」とは、大当たりに対する期待度、確変に対する期待度等を含む概念である。具

10

20

30

40

50

体的には、大当りに対する期待度（信頼度ともいう）とは、各リーチ変動パターンが選択された場合に大当りとなる期待度（大当りとなる割合）であり、たとえば、リーチ変動が100回行なわれた場合に60回大当りとなるのであれば、大当りに対する期待度が60%（大当りが出現する出現率（確率）が60%）となる。また、確変に対する期待度とは、確変状態に移行する期待度（確変となる割合）のことをいう。

【0797】

次に、大当り決定時のメータ演出において、特別発展演出に移行するか否かを選択可能とするか否かを選択決定するために用いられる発展演出選択テーブルを説明する。図22-4は、特別発展演出選択テーブルを表形式で示す図である。特別発展演出選択テーブルは、ROM121に記憶されている。

10

【0798】

特別発展演出選択テーブルには、図22-4（A）の第3特別リーチ時特別発展演出選択テーブルと、図22-4（B）の第4特別リーチ時特別発展演出選択テーブルとが含まれている。第3特別リーチ時特別発展演出選択テーブルは、第3スーパーリーチを実行するときに用いられる。第4特別リーチ時特別発展演出選択テーブルは、第4スーパーリーチを実行するときに用いられる。

【0799】

図22-4（A）、（B）の特別発展演出選択テーブルでは、演出制御用CPU120により更新される乱数の1つとしての特別発展演出選択決定用の乱数SR2（0～99の数値範囲）の合計100個の数値が、特別発展演出を選択可能とする決定と、別発展演出を選択不可能とする決定とに割振られている。SR2については、説明を明確化するために、割振られた乱数SR2値の個数が示されている。

20

【0800】

図22-4（A）の第3特別リーチ時特別発展演出選択テーブルでは、所定のタイミングで抽出したSR2の値によって、「選択可能<選択不可能」という大小関係となるように、特別発展演出を選択不可能とする割合の方が高くなるようにデータが設定されている。一方、図22-4（B）の第4特別リーチ時特別発展演出選択テーブルでは、所定のタイミングで抽出したSR2の値によって、「選択可能>選択不可能」という大小関係となるように、特別発展演出を選択可能とする割合の方が高くなるようにデータが設定されている。

30

【0801】

これにより、大当りとなる期待度が高い第4スーパーリーチの方が第3スーパーリーチよりも特別発展演出の実行が選択される割合が高いため、特別発展演出が実行されたときに、大当りの発生についての遊技者の期待感を高めることができる。また、大当りとする決定がされているときと、はずれとする決定がされているときとの両方で、特別発展演出の実行が選択される可能性があることにより、特別発展演出が実行されないときに遊技者が落胆して遊技の興味が低下してしまうのを防ぐことができる。

【0802】

なお、特別発展演出を選択可能とするか否かの選択決定は、大当りとなるときにのみ実行するようにしてもよい。そのときには、特別発展演出が実行された場合に大当り表示結果となることが確定するので、遊技の興味が高めることができる。

40

【0803】

次に、メータ演出の発展演出の演出パターンを選択決定するために用いられる発展演出パターン選択テーブルを説明する。図22-5は、発展演出パターン選択テーブルを表形式で示す図である。発展演出パターン選択テーブルは、ROM121に記憶されている。

【0804】

発展演出パターン選択テーブルには、図22-5（A）の第3特別リーチ時特別発展演出選択不可能時発展演出パターン選択テーブルと、図22-5（B）の第3特別リーチ時特別発展演出選択可能時発展演出パターン選択テーブルと、図22-5（C）の第4特別リーチ時特別発展演出選択不可能時発展演出パターン選択テーブルと、図22-5（D）

50

の第4特別リーチ時特別発展演出選択可能時発展演出パターン選択テーブルとが含まれている。

【0805】

第3特別リーチ時特別発展演出選択不可能時発展演出パターン選択テーブルは、第3特別リーチ時特別発展演出選択テーブルで特別発展演出が選択不可能と決定されたときに用いられる。第3特別リーチ時特別発展演出選択可能時発展演出パターン選択テーブルは、第3特別リーチ時特別発展演出選択テーブルで特別発展演出が選択可能と決定されたときに用いられる。

【0806】

第4特別リーチ時特別発展演出選択不可能時発展演出パターン選択テーブルは、第4特別リーチ時特別発展演出選択テーブルで特別発展演出が選択不可能と決定されたときに用いられる。第4特別リーチ時特別発展演出選択可能時発展演出パターン選択テーブルは、第4特別リーチ時特別発展演出選択テーブルで特別発展演出が選択可能と決定されたときに用いられる。

【0807】

図22-5(A)～(D)の発展演出パターン選択テーブルでは、演出制御用CPU120により更新される乱数の1つとしての発展演出パターン選択決定用の乱数SR3(0～59の数値範囲)の合計60個の数値が、複数種類の発展演出パターンに割振られている。SR3については、説明を明確化するために、割振られた乱数SR3値の個数が示されている。各発展演出パターンにおいては、自力連打がされたときに実行する自力連打演出パターンと、オート連打がされたときに実行するオート連打演出パターンとの組合せが設定されており、このような演出パターンの組合せが選択される。

【0808】

まず、第3スーパーリーチが実行されるときに選択されるテーブルについて説明する。特別発展演出が選択不可能な図22-5(A)の発展演出パターン選択テーブルでは、メータレベルが連打により最大限L5となり第1発展演出に移行する自力連打演出パターン、および、メータレベルが連打により最大限L5となり第1発展演出に移行するオート連打演出パターンの組合せよりなる演出パターンA1と、メータレベルが連打により最大限L10となり第2発展演出に移行する自力連打演出パターン、および、メータレベルが連打により最大限L5となり第1発展演出に移行するオート連打演出パターンの組合せよりなる演出パターンA2とについて、「A1>A2」という大小関係となるようにデータが設定されている。

【0809】

特別発展演出が選択可能な図22-5(B)の発展演出パターン選択テーブルでは、演出パターンA1と同様の演出パターンが設定された演出パターンB1、演出パターンA2と同様の演出パターンが設定された演出パターンB2、および、メータレベルが連打により最大限L10となった後自動的にMAXとなり特別発展演出に移行する演出パターンB3について、「B1>B2>B3」という大小関係となるようにデータが設定されている。

【0810】

次に、第4スーパーリーチが実行されるときに選択されるテーブルについて説明する。特別発展演出が選択不可能な図22-5(C)の発展演出パターン選択テーブルでは、演出パターンA1と同様の演出パターンが設定された演出パターンC1、および、演出パターンA2と同様の演出パターンが設定された演出パターンC2について、図22-5(A)の発展演出パターン選択テーブルと逆に、「C1<C2」という大小関係となるようにデータが設定されている。

【0811】

特別発展演出が選択可能な図22-5(D)の発展演出パターン選択テーブルでは、演出パターンA1、B1と同様の演出パターンが設定された演出パターンD1、演出パターンA2、B2と同様の演出パターンが設定された演出パターンD2、および、演出パター

10

20

30

40

50

ンB3と同様の演出パターンが設定された演出パターンD3について、図22-5(B)の発展演出パターン選択テーブルと逆に、「D1<D2<D3」という大小関係となるようにデータが設定されている。

【0812】

自力連打の場合、図22-5(A)～(D)の発展演出パターン選択テーブルでは、第3スーパーリーチについて、特別発展演出が選択不可能な場合に、メータレベルが最大限L5から第1発展演出に移行する割合が、メータレベルが最大限L10から第2発展演出に移行する割合よりも高く設定され、特別発展演出が選択可能な場合に、その逆の割合関係となるようにデータが設定されている。

【0813】

また、図22-5(A)～(D)の発展演出パターン選択テーブルでは、自力連打の場合、第4スーパーリーチについて、特別発展演出が選択不可能な場合に、メータレベルが最大限L5から第1発展演出に移行する割合が、メータレベルが最大限L10から第2発展演出に移行する割合よりも低く設定され、特別発展演出が選択可能な場合に、その逆の割合関係となるようにデータが設定されている。

【0814】

そして、図22-5(A)～(D)の発展演出パターン選択テーブルでは、自力連打の場合、特別発展演出が選択可能なときに、第4スーパーリーチの方が、第3スーパーリーチよりもメータレベルMAXから特別発展演出に移行する割合が高くなるようにデータが設定されている。そして、第4スーパーリーチの方が、第3スーパーリーチよりも大当たりとなる期待度が高い。

【0815】

このような設定により、自力連打の場合は、大当たりとなる期待度が、「第1発展演出<第2発展演出<特別発展演出」という関係に設定されているので、メータ値のレベルが上昇するにしたがって、遊技者の大当たりに対する期待感を高めることができる。

【0816】

オート連打の場合、図22-5(A)～(D)の発展演出パターン選択テーブルでは、第3スーパーリーチおよび第4スーパーリーチのそれぞれについて、特別発展演出が選択不可能な場合に、メータレベルL5から第1発展演出に移行する演出のみが選択され、特別発展演出が選択可能な場合に、メータレベルMAXから特別発展演出に移行する演出が選択可能となるようにデータが設定されている。

【0817】

このような設定により、オート連打の場合は、大当たりとなる期待度が、「第1発展演出<特別発展演出」という関係に設定されているので、メータ値のレベルが上昇するにしたがって、遊技者の大当たりに対する期待感を高めることができる。そして、オート連打のときは、自力連打のときと比べてメータレベルが上昇しにくい、所定割合で、メータレベルMAXから特別発展演出に移行する演出が選択可能となることにより、オート連打をする遊技者の興味が低下してしまうのを防ぐことができる。

【0818】

図22-6は、連打演出設定処理を示すフローチャートである。連打演出設定処理は、演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理(S171)内で実行される処理である。

【0819】

連打演出設定処理においては、今回の可変表示の開始に際して受信した変動パターンコマンドをコマンド受信用バッファのデータに基づいて確認することにより、今回実行される可変表示について第3スーパーリーチが指定されているか否かが判断される(261FS001)。本実施の形態では、メータ演出が前述のように第3スーパーリーチと、第4スーパーリーチとの変動パターンにおいて実行されるからである。

【0820】

今回の可変表示について第3スーパーリーチが指定されているときには、特別発展演出

10

20

30

40

50

選択決定用の乱数SR2のデータを抽出し、図22-4(A)の第3特別リーチ時特別発展演出選択テーブルを用いて、特別発展演出が選択可能か選択不可能かを選択決定する(261FS002)。

【0821】

次に、261FS002において特別発展演出を選択可能とする決定がされたか否かを確認する(261FS003)。261FS003での確認により特別発展演出を選択不可能とする決定がされたときは、発展演出パターン選択決定用の乱数SR3のデータを抽出し、図22-5(A)の第3特別リーチ時特別発展演出選択不可能時発展演出パターン選択テーブルを用いて、自力連打およびオート連打の連打演出の演出パターンを選択決定し(261FS004)、261FS013に進む。自力連打およびオート連打の連打演出の演出パターンには、操作有効期間のタイミングを設定するデータも含まれる。

10

【0822】

一方、261FS003での確認により特別発展演出を選択可能とする決定がされたときは、発展演出パターン選択決定用の乱数SR3のデータを抽出し、図22-5(B)の第3特別リーチ時特別発展演出選択可能時発展演出パターン選択テーブルを用いて、自力連打およびオート連打の連打演出の演出パターンを選択決定し(261FS005)、261FS013に進む。

【0823】

前述の261FS001により今回の変動が第3スーパーリーチでないときには、今回実行される可変表示について第4スーパーリーチが指定されているか否かが判断される(261FS006)。

20

【0824】

今回の可変表示について第3スーパーリーチが指定されているときには、特別発展演出選択決定用の乱数SR2のデータを抽出し、図22-4(B)の第4特別リーチ時特別発展演出選択テーブルを用いて、特別発展演出が選択可能か選択不可能かを選択決定する(261FS006)。

【0825】

次に、261FS006において特別発展演出を選択可能とする決定がされたか否かを確認する(261FS008)。261FS008での確認により特別発展演出を選択不可能とする決定がされたときは、発展演出パターン選択決定用の乱数SR3のデータを抽出し、図22-5(C)の第4特別リーチ時特別発展演出選択不可能時発展演出パターン選択テーブルを用いて、自力連打およびオート連打の連打演出の演出パターンを選択決定し(261FS009)、261FS013に進む。一方、261FS008での確認により特別発展演出を選択可能とする決定がされたときは、発展演出パターン選択決定用の乱数SR3のデータを抽出し、図22-5(D)の第4特別リーチ時特別発展演出選択可能時発展演出パターン選択テーブルを用いて、自力連打およびオート連打の連打演出の演出パターンを選択決定し(261FS010)、261FS013に進む。

30

【0826】

前述の261FS006により今回の変動が第4スーパーリーチでないときには、今回実行される可変表示について第2スーパーリーチが指定されているか否かが判断される(261FS011)。

40

【0827】

今回の可変表示について第2スーパーリーチが指定されているときには、図22-9を用いて後述する複数特定画像表示演出パターンを実行することを決定する(261FS012)。そして、決定した複数特定画像表示演出パターンを実行するためのデータを設定することにより、複数特定画像表示演出パターンを設定し(261F014)、処理を終了する。一方、第1スーパーリーチが指定されているときには、連打演出設定処理以外の設定処理において演出を設定するため、処理を終了する。

【0828】

261FS013では、261FS004、261FS005、261FS009、2

50

6 1 F S 0 1 0での演出パターンの決定に基づき、決定された演出パターンを実行するためのデータを設定することにより、連打演出パターンを設定し（2 6 1 F 0 1 3）、処理を終了する。このように、連打演出処理において、連打演出の演出パターンが設定されると、設定された演出パターンでの連打演出が、例えば図 2 2 - 1 のように実行される。

【0 8 2 9】

図 2 2 - 7 は、連打演出処理を示すフローチャートである。連打演出処理は、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（S 1 7 2）内で実行される処理である。

【0 8 3 0】

連打演出処理においては、まず、図 2 2 - 1 の連打演出設定処理で設定された演出パターンにおける操作有効期間中であるか否かを判定する（2 6 1 F S 0 2 1）。操作有効期間中であるか否かは、可変表示の開始時からの時間を計時する可変表示タイマの計時値を確認することに基づいて、連打演出設定処理で設定された演出パターンにおいて設けられた操作有効期間中に該当しているか否かに基づいて確認する。

【0 8 3 1】

2 6 1 F S 0 2 1で操作有効期間中でないときは、処理を終了する。一方、2 6 1 F S 0 2 1で操作有効期間中であるときは、プッシュセンサ 3 5 Bからの検出信号の入力があったか否かを確認することに基づき、プッシュボタン 3 1 Bが操作されたか否かを確認する（2 6 1 F S 0 2 2）。プッシュボタン 3 1 Bが操作されていないときは、処理を終了する。一方、プッシュボタン 3 1 Bが操作されているときは、プッシュボタン 3 1 Bの操作が継続的に行なわれる長押し操作が実行されているか否かを判定する（2 6 1 F S 0 2 3）。

【0 8 3 2】

2 6 1 F S 0 2 3で長押し操作が実行されていないとき、すなわち、短押し操作がされたときは、連打演出設定処理の 2 6 1 F S 0 1 3で設定された自力連打時の演出パターンに対応するメータ演出を実行し（2 6 1 F S 0 2 6）、2 6 1 F S 0 2 7に進む。これにより、打演出設定処理の 2 6 1 F S 0 1 3で連打演出の演出パターンが設定されたときは、可変表示中における操作有効期間内に自力連打が実行されると、設定された演出パターンのうち、自力連打演出パターンでのメータ演出が実行される。

【0 8 3 3】

一方、2 6 1 F S 0 2 3で長押し操作が実行されているときは、長押し操作の継続操作時間を別の処理で計測し、長押し操作継続期間が例えば 1 秒間以上というような、オート連打実行条件が成立したか否かを判定する（2 6 1 F S 0 2 4）。オート連打実行条件が成立していないときは、処理を終了する。一方、オート連打実行条件が成立しているときは、連打演出設定処理の 2 6 1 F S 0 1 3で設定されたオート連打時の演出パターンに対応するメータ演出を実行し（2 6 1 F S 0 2 5）、2 6 1 F S 0 2 7に進む。これにより、連打演出設定処理の 2 6 1 F S 0 1 3で連打演出の演出パターンが設定されたときは、可変表示中における操作有効期間内にオート連打が実行されると、設定された演出パターンのうち、オート連打演出パターンでのメータ演出が実行される。

【0 8 3 4】

2 6 1 F S 0 2 5において、オート連打により連打が実行されたとみなす判定がされる所定時間間隔は、2 6 1 F S 0 2 6において、自力連打が実行されたと判定される時間間隔よりも長い（図 2 2 - 2 参照）。これにより、オート連打に応じたメータ値の表示レベルの変化速度は、自力連打に応じたメータ値の表示レベルの変化速度よりも遅くなるように制御される。

【0 8 3 5】

2 6 1 F S 0 2 7では、例えば、連打演出設定処理の 2 6 1 F S 0 1 3で設定された自力連打の演出パターンまたはオート連打の演出パターンでの演出発展条件の成立時であるか否かを判定する（2 6 1 F S 0 2 7）。この場合における演出発展条件の成立時とは、可変表示の開始時からの経過時間が、打演出設定処理の 2 6 1 F S 0 1 3で設定された自力連打の演出パターンまたはオート連打の演出パターンでの発展タイミングとなったこと

10

20

30

40

50

、または、メータ表示が打演出設定処理の261FS013で設定された自力連打の演出パターンもしくはオート連打の演出パターンでの演出発展に必要なメータレベルに到達したことである。

【0836】

261FS027で演出発展条件の成立時ではないときは、処理を終了する。一方、261FS027で演出発展条件の成立時であるときは、現在のメータ画像261F001のメータ表示のレベルが、現在実行している演出パターンでの発展演出に移行時に必要なレベル（第1発展演出移行時はレベルL5、第2発展演出移行時はレベルL10）に到達しているか否かを確認することにより、発展演出をするためのメータ表示のレベルが不足しているか否かを判定する（261FS028）。

10

【0837】

261FS028でメータ表示のレベルが不足していないときは、後述の261FS010に進む。一方、261FS028でメータ表示のレベルが不足していないときは、メータ表示調整演出を実行し（261FS029）、261FS010に進む。メータ表示調整演出は、前述のメータ表示のレベルの不足分を補う表示として、第1発展演出移行時はレベルL5までメータ表示を変化させ、第2発展演出移行時はレベルL10までメータ表示を変化させるレベル調整をする演出である。これにより、発展演出に移行するときには、各発展演出に対応して定められたメータ表示の最大限のレベルとなった後に、演出が移行することとなる。そして、現在実行している演出パターンで予め定め設定されている演出に発展する演出が実行され（261FS030）る。これにより、図22-1に示すような第1発展演出、第2発展演出、または、特別発展演出への移行が行なわれる。その後、処理を終了する。

20

【0838】

<連打と異なる動作に応じたメータ表示調整演出例>

次に、図22-7のS261FS028でメータ表示調整演出を実行する場合に、最終的にメータ表示を発展演出の種類に対応するメータレベルの特定段階（レベルL5、レベルL10等）に到達させる演出の実行前において、メータ表示の演出態様が特定段階に到達していないときに、例えばスティックコントローラ31Aの傾動動作のような遊技者によるプッシュボタン31Bの連打と異なる特定動作を検出したことに基づいて、遊技者の連打に応じたメータ表示の演出態様の変化度合よりも高い変化度合で、メータ表示の演出態様を変化させる演出を実行可能とする例を説明する。

30

【0839】

図22-8は、連打と異なる特定動作を遊技者が実行することに基づいてメータ表示調整演出を実行する例を示す画像表示装置5の表示画面図である。図22-8は、図22-5に示されたメータ演出の演出パターンのうち、例えば演出パターンB3（メータレベルL10→MAX+特別発展演出）が実行されるときに、スティックコントローラ31Aの動作に応じてメータ表示調整演出が実行された例を示す画像表示装置5の表示画面図である。

【0840】

図22-8（A）のように、演出パターンB3の演出発展条件成立時において、特別発展演出に発展する前のメータレベルとして予め定められたレベルL10よりもメータ画像261F001のメータ表示が不足（レベルL5）している。このような場合には、図22-7の261FS030のように、メータレベルがレベルL10となるように調整するメータ表示調整演出が実行される。このメータ表示調整演出のその他の例として、図22-8（B）、（C）のように、連打対象のプッシュボタン31Bとは異なる特定動作が可能な動作検出手段としてのスティックコントローラ31Aを動作可能とし、遊技者によるスティックコントローラ31Aの操作（動作）がコントローラセンサユニット35Aにより検出されたときに、メータレベルがレベルL10となるように調整するメータ表示調整演出を実行してもよい。

40

【0841】

50

図 2 2 - 8 (B) に示すように、演出発展条件成立時にメータ表示が不足していることを条件として、メータ表示調整演出を開始し、スティックコントローラ 3 1 A を模したスティックコントローラ画像 2 6 1 F 0 0 3 を表示することにより、遊技者によるスティックコントローラ 3 1 A の操作（動作）を示唆する示唆演出を実行する。そして、このような示唆演出が実行されている期間内に、遊技者によるスティックコントローラ 3 1 A の操作（動作）が検出されると、図 2 2 - 8 (C) に示すように、メータ画像 2 6 1 F 0 0 1 のメータ表示が、この例における発展演出に移行するレベルとして定められたレベル L 1 0 まで増加するメータ表示調整が行なわれる。

【0 8 4 2】

なお、図 2 2 - 8 の例では、メータ表示調整演出を実行する条件となる特定動作が可能な動作検出手段として、スティックコントローラ 3 1 A を説明したが、これに限らず、回転式のジョグコントローラ等、連打対象のプッシュボタン 3 1 B とは異なる特定動作が可能な動作検出手段であれば、どのような動作検出手段を用いてもよい。

【0 8 4 3】

また、連打対象のプッシュボタン 3 1 B とは異なる特定動作が可能な動作検出手段の動作検出に基づいてメータ表示調整演出を実行するときには、1 回の動作（操作）の検出で複数段階ずつ、メータ表示のレベルを増加させるようにしてもよく、1 回の動作（操作）の検出で、不足するレベルを一気に解消するようにメータ表示のレベルを増加させるようにしてもよい。

【0 8 4 4】

図 2 2 - 8 のように、演出発展条件成立時にメータ表示が不足しているという特定条件が成立しているときに、メータ演出において、最終的にメータ表示のメータ値の表示のような演出態様を特定段階に到達させるメータ表示調整演出を実行するときには、メータ表示のレベルの段階が変化し過ぎる場合であっても、遊技者による連打と異なる特定動作を検出したことに基づくメータ表示の演出態様を変化させる演出により、メータ表示の演出態様を変化させる演出に違和感を生じさせにくいようにすることができる。

【0 8 4 5】

〔特徴部 2 6 2 F に関する説明〕

次に、特徴部 2 6 2 F について説明する。特徴部 2 6 2 F としては、遊技者の動作促進のために、操作有効期間内に複数回の遊技者の動作が検出可能であることを示唆可能な複数の特定画像について、遊技者の動作を検出したことに基づいて、一の特定画像を消去可能とする場合において、検出有効期間の経過に応じて、特定画像の表示数を増加させる複数特定画像表示演出を説明する。

【0 8 4 6】

図 2 2 - 9 は、複数特定画像表示演出の一例を示す画像表示装置 5 の表示画面図である。図 2 2 - 9 には、特別図柄に対応する飾り図柄の可変表示中の演出が示されているが、図面の複雑化防止の観点から、飾り図柄の可変表示中を示す画像は記載を省略している。複数特定画像表示演出は、前述したように、例えば図 2 2 - 6 の 2 6 1 F S 0 1 1 および 2 6 1 F S 0 1 4 で演出パターンが設定されて実行される演出である。複数特定画像表示演出は、変動パターンに基づく可変表示中に実行される。

【0 8 4 7】

複数特定画像表示演出は、図 2 2 - 9 (A) に示すように、S P リーチ（スーパーリーチ）の開始時に、S P リーチが実行されることを報知する S P リーチ報知画像 2 6 1 F 0 0 5 が表示された後に実行される。

【0 8 4 8】

複数特定画像表示演出においては、図 2 2 - 9 (A) に示すように、メータ画像 2 6 1 F 0 0 1 が画面下部に横向き形式で表示される。そして、図 2 2 - 9 (B) に示すように、プッシュボタン 3 1 B を模した画像である特定ボタン画像 2 6 1 F 0 1 0 が画像表示装置 5 の表示領域内での中央部のような特定表示領域から、特定画像として、複数の特定ボタン画像 2 6 1 F 0 1 0 の表示を、順次出現させて、図 2 2 - 9 (B) ~ (E) に示すよう

10

20

30

40

50

に、時間経過に応じて中央部から外方向へ向けて放射状に移動表示させていく演出態様で実行する。これにより、特定ボタン画像 2 6 1 F 0 1 0 の表示数は、操作有効期間の経過に応じて増加されていく。

【0849】

複数特定画像表示演出が実行されるときにおいて、画像表示装置 5 の表示領域の隅部には、プッシュボタン 3 1 B を模した画像と「連打！」という文字画像とよりなるボタン画像 2 6 1 F 0 0 2、および、操作有効期間画像 2 6 1 F 0 0 4 が表示される。このようなボタン画像 2 6 1 F 0 0 2 の表示と、増加表示されていく複数の特定ボタン画像 2 6 1 F 0 1 0 の表示とにより、遊技者に対して、プッシュボタン 3 1 B を操作（連打）する遊技者の動作が促進される。そして、複数の特定ボタン画像 2 6 1 F 0 1 0 を表示することにより、操作有効期間内に複数回の遊技者の動作が検出可能であることが示唆可能となる。

10

【0850】

遊技者の動作により、自力連打およびオート連打等の操作がプッシュボタン 3 1 B に対して実行され、その操作が検出されると、図 2 2 - 9 (D)、(E) に示すように、その検出に応じて、複数の特定ボタン画像 2 6 1 F 0 1 0 のうち、1 つのボタン画像 2 6 1 F 0 1 0 が所定順番で消去されていく演出が実行される。特定ボタン画像 2 6 1 F 0 1 0 がされた場合には、消去された特定ボタン画像 2 6 1 F 0 1 0 の近傍において、特定ボタン画像 2 6 1 F 0 1 0 が消去されたことを特定可能とする所定画像としてのエフェクト画像 2 6 1 F 0 0 8 および数字（「10」）画像 2 6 1 F 0 0 9 が表示される。数字画像 2 6 1 F 0 0 9 は、「10」というメータ表示のレベルが 1 段階増えるポイント数を示すことにより、メータ表示のレベルの増加を示唆する画像でもある。

20

【0851】

このような遊技者の動作により消去されなかった特定ボタン画像 2 6 1 F 0 1 0 は、画像表示装置 5 の表示領域の端部まで移動表示していき、図 2 2 - 9 (D)、(E) に示すように、表示領域の端部に到達した特定ボタン画像 2 6 1 F 0 1 0 は、表示領域外に出ていくような態様で消去される。このように、表示領域外に出て行くような態様で消去された画像は、遊技者のプッシュボタン 3 1 の操作に対応する消去対象から排除されることにより、遊技者の動作検出が無効化される対象となる。

【0852】

なお、特定ボタン画像 2 6 1 F 0 1 0 は、遊技者の動作による 1 回の操作の操作検出により 1 つの画像が消去されるようにしてもよく、遊技者の動作による複数回（例えば 2 ～ 3 回等）の操作の操作検出毎に、1 つの画像が消去されるようにしてもよい。また、遊技者の動作による 1 回の操作の操作検出により複数の画像（例えば 2 ～ 3 画像等）が消去されるようにしてもよい。

30

【0853】

このような複数特定画像表示演出を実行するためのデータ設定は、演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（S 1 7 1）において行なわれる。そして可変表示中における複数特定画像表示演出は、可変表示中演出処理（S 1 7 2）において行われる。

【0854】

このような複数特定画像表示演出が実行されることにより、以下のような効果を得ることができる。

40

（１） 遊技者の動作促進のために、操作有効期間内に複数回の遊技者の動作が検出可能であることを示唆可能な複数の特定ボタン画像 2 6 1 F 0 1 0 について、遊技者の動作によるプッシュボタン 3 1 B の操作を検出したことに基づいて、一の特定画像を消去可能とする場合において、操作有効期間の経過に応じて、特定ボタン画像 2 6 1 F 0 1 0 の表示数が増加させられることにより、演出の面白みを向上させて遊技の興趣を向上させることができる。

【0855】

（２） 複数の特定ボタン画像 2 6 1 F 0 1 0 が、出現表示させられた後に移動表示させられることにより、特定画像を用いて、見た目の衝撃を遊技者に与えることができる。

50

【0856】

(3) 画像表示装置5の表示領域外に到達した特定ボタン画像261F010については、消去されて遊技者の動作によるプッシュボタン31Bの操作が無効化されることにより、画像表示装置5の表示領域において特定ボタン画像261F010の表示数が過剰になり過ぎないようにすることができる。

【0857】

(4) 遊技者の動作によるプッシュボタン31Bの操作に応じて消去された特定ボタン画像261F010の近傍において、当該特定画像が消去されたことを特定可能とする所定画像として、エフェクト画像261F008および数字(「10」)画像261F009が表示されることにより、いずれの特定ボタン画像261F010が消去されたのかを遊技者が認識可能となるようにすることができる。

10

【0858】

(5) 画像表示装置5において、表示領域の中央部のような特定表示領域から複数の特定ボタン画像261F010の表示が開始させられることにより、複数の特定ボタン画像261F010の表示に規則性が生じることで、複数の特定ボタン画像261F010を表示する演出が、まとまりに欠ける演出とならないようにすることができる。

【0859】

〔特徴部263Fに関する説明〕

次に、特徴部263Fについて説明する。特徴部263Fとしては、大当たり遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出の実行中において、操作有効期間表示をしたが遊技者の動作によるプッシュボタン31Bの操作が検出されなかったときに、演出前期のような第1期間では、操作有効期間の経過後に遊技者の動作が検出されたものとみなされてメータ演出が実行されるが、演出後期のような第2期間では、メータ演出の実行が制限される制御をする演出を説明する。

20

【0860】

図22-10は、特別図柄に対応する飾り図柄の可変表示中における演出期間の前期と後期とで操作有効期間内にプッシュボタン31Bの操作が検出されなかったときに実行される演出が異なる演出を実行する期間別演出制御を示す画像表示装置5の表示画面図である。

【0861】

30

図22-10においては、(A)、(B)により演出期間内の第1期間である前期に実行される演出が示され、(C)～(G)により演出期間内の第2期間である後期に実行される演出が示されている。このような期間別演出制御は、特徴部261Fで説明したようなスーパーリーチの演出として実行してもよく、特徴部262Fで説明したようなスーパーリーチの演出として実行してもよい。

【0862】

期間別演出における前期に実行される演出としては、図22-10(A)、(B)に示すように、メータ画像261F001が画面下部に横向き形式で表示されるとともに、前期キャラクタ画像261F006が表示され、操作有効期間内において、特定ボタン画像261F010による動作促進演出に応じて、遊技者の動作によるプッシュボタン31Bの動作が検出されると、その検出判定に応じて、メータ画像261F001のメータ値が増加するメータ演出が実行される。

40

【0863】

期間別演出における前期に実行される演出としては、図22-10(A)、(B)に示すように、メータ画像261F001が画面下部に横向き形式で表示されるとともに、前期キャラクタ画像261F006が表示され、操作有効期間内において、特定ボタン画像261F010による動作促進演出に応じて、遊技者の動作によるプッシュボタン31Bの操作が検出されると、その検出判定に応じて、メータ画像261F001のメータ値が増加する第1メータ演出が実行される。

【0864】

50

期間別演出における前期に実行される第2メータ演出では、図22-1に示す演出と同様に、メータ画像261F001が画面左側に縦向き形式で表示されるとともに、前期キャラクタ画像261F007が表示され、操作有効期間内において、特定ボタン画像261F010による動作促進演出に応じて、遊技者の動作によるプッシュボタン31Bの動作が検出されると、その検出判定に応じて、メータ画像261F001のメータ値が増加するメータ演出が実行される。

【0865】

第2メータ演出では、図22-1に示す演出のように、メータ値のレベルに応じて、第1発展演出、第2発展演出、または、特別発展演出に移行可能となる。しかし、第2メータ演出は、演出発展条件成立時において、メータ値のレベルが予め定められたメータ値のレベルに自動変化するものではなく、操作有効期間の終了時におけるメータ値のレベルに応じて、第1発展演出、第2発展演出、または、特別発展演出に移行可能となる。

10

【0866】

例えば、図22-10(D)のように操作有効期間の終了時にメータ値がレベルL5以上でレベルL10未満であれば、第1発展演出に移行する演出が実行される。また、図22-10(E)のように操作有効期間の終了時にメータ値がレベルL10であれば、第2発展演出に移行する演出が実行される。また、図22-10(F)のように操作有効期間の終了時にメータ値がレベルMAXであれば、特別発展演出に移行する演出が実行される。ただし、期間別演出は、後述するように複数種類の演出パターンから選択されるので、自力で高速連打をしても、メータ値が、レベルL10までは到達するがレベルMAXには到達しない場合も生じるような演出制御が行なわれる。

20

【0867】

また、操作有効期間の終了時にまったく遊技者の動作によるプッシュボタン31Bの動作が検出されなかったときには、図22-10(G)のように、発展演出とは異なる特殊演出に移行する制御が行なわれる。特殊演出は、例えば、大当りの期待度が示唆されない等、演出の面白みがほとんど感じられない演出である。

【0868】

次に、期間別演出制御で用いるデータテーブルを説明する。まず、期間別演出制御では、図22-4と同様の特別発展演出選択テーブルを用いて、特別発展演出を選択可能とするか否かを選択決定する。

30

【0869】

図22-11は、期間別演出制御の後期で用いる演出パターン選択テーブルを表形式で示す図である。演出パターン選択テーブルは、ROM121に記憶されている。

【0870】

演出パターン選択テーブルには、図22-11(A)の第3特別リーチ時特別発展演出選択不可能時演出パターン選択テーブルと、図22-11(B)の第3特別リーチ時特別発展演出選択可能時演出パターン選択テーブルと、図22-11(C)の第4特別リーチ時特別発展演出選択不可能時演出パターン選択テーブルと、図22-11(D)の第4特別リーチ時特別発展演出選択可能時演出パターン選択テーブルとが含まれている。

【0871】

第3特別リーチ時特別発展演出選択不可能時演出パターン選択テーブルは、図22-4(A)の第3特別リーチ時特別発展演出選択テーブルで特別発展演出が選択不可能と決定されたときに用いられる。第3特別リーチ時特別発展演出選択可能時演出パターン選択テーブルは、図22-4の第3特別リーチ時特別発展演出選択テーブルで特別発展演出が選択可能と決定されたときに用いられる。

40

【0872】

第4特別リーチ時特別発展演出選択不可能時演出パターン選択テーブルは、図22-4(B)の第4特別リーチ時特別発展演出選択テーブルで特別発展演出が選択不可能と決定されたときに用いられる。第4特別リーチ時特別発展演出選択可能時演出パターン選択テーブルは、第4特別リーチ時特別発展演出選択テーブルで特別発展演出が選択可能と決定

50

されたときに用いられる。

【0873】

図22-11(A)～(D)の演出パターン選択テーブルでは、演出制御用CPU120により更新される乱数の1つとしての期間別演出における後期の演出パターン選択決定用の乱数SR4(0～119の数値範囲)の合計120個の数値が、複数種類の後期の演出パターンに割振られている。SR4については、説明を明確化するために、割振られた乱数SR4値の個数が示されている。各演出パターンにおいては、自力連打がされたときとオート連打がされたときで同じ演出パターンが設定されており、このような演出パターンが選択される。

【0874】

10

まず、第3スーパーリーチが実行されるときに選択されるテーブルについて説明する。特別発展演出が選択不可能と決定されたときに用いられる図22-11(A)の演出パターン選択テーブルでは、メータレベルが連打により最小限L0～最大限L10となり、操作有効期間終了時のメータ値に応じて、特殊演出、第1発展演出、または、第2発展演出に移行可能となる演出パターンaのみが選択される。次に、特別発展演出が選択可能と決定されたときに用いられる図22-11(B)の演出パターン選択テーブルでは、演出パターンaと同じ演出パターンb1と、メータレベルが連打により最小限L0～最大限L10となり、操作有効期間終了時のメータ値に応じて、特殊演出、第1発展演出、第2発展演出、または、特別発展演出に移行可能となる演出パターンb2とのいずれかが選択される。演出パターンb1と演出パターンb2とについては、「b1>b2」という大小関係となるようにデータが設定されている。

20

【0875】

次に、第4スーパーリーチが実行されるときに選択されるテーブルについて説明する。特別発展演出が選択不可能と決定されたときに用いられる図22-11(C)の演出パターン選択テーブルでは、演出パターンaと同じ演出パターンcのみが選択される。次に、特別発展演出が選択可能と決定されたときに用いられる図22-11(D)の演出パターン選択テーブルでは、演出パターンb1と同じ演出パターンc1と、演出パターンb2と同じ演出パターンc2とのいずれかが選択される。演出パターンc1と演出パターンc2とについては、「c1<c2」という大小関係となるようにデータが設定されている。そして、第4スーパーリーチの方が、第3スーパーリーチよりも大当たりとなる期待度が高い。

30

【0876】

このような設定により、大当たりとなる期待度が、「第1発展演出、第2発展演出<特別発展演出」という関係に設定されているので、メータ値のレベルが上昇するにしたがって、遊技者の大当たりに対する期待感を高めることができる。

【0877】

図22-11に示した演出パターンは、S171の可変表示開始設定処理内で実行される図22-6と同様の処理により、実行する演出パターンを選択決定して設定する連打演出設定処理において設定される。

【0878】

40

図22-12は、第2連打演出処理を示すフローチャートである。第2連打演出処理は、演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理(S172)内で実行される処理であり、期間別演出における後期の演出パターンでの演出を実行する処理である。可変表示中演出処理(S172)内では、期間別演出における前期の演出パターンでの演出が、第1連打演出処理により実行され、期間別演出における前期の演出パターンでの演出が、第2連打演出処理により実行される。

【0879】

第2連打演出処理においては、まず、S171の可変表示開始設定処理内で実行される連打演出設定処理で設定された期間別演出における後期の演出パターンにおける操作有効期間中であるか否かを判定する(261FS031)。操作有効期間中であるか否かは、

50

可変表示の開始時からの時間を計時する可変表示タイマの計時値を確認することに基づいて、連打演出設定処理で設定された演出パターンにおいて設けられた操作有効期間中に該当しているか否かに基づいて確認する。

【0880】

261FS031で操作有効期間中でないときは、処理を終了する。一方、261FS031で操作有効期間中であるときは、プッシュセンサ35Bからの検出信号の入力があったか否かを確認することに基づき、プッシュボタン31Bが操作されたか否かを確認する(261FS032)。プッシュボタン31Bが操作されていないときは、処理を終了する。一方、プッシュボタン31Bが操作されているときは、プッシュボタン31Bの操作が継続的に行なわれる長押し操作が実行されているか否かを判定する(261FS033)。

10

【0881】

261FS033で長押し操作が実行されていないとき、すなわち、短押し操作がされたときは、連打演出設定処理で設定された自力連打時の演出パターンに対応するメータ演出を実行(261FS036)し、261FS037に進む。これにより、可変表示中における操作有効期間内に自力連打が実行されると、自力連打演出パターンでのメータ演出が実行される。

【0882】

一方、261FS033で長押し操作が実行されているときは、長押し操作の継続操作時間を別の処理で計測し、長押し操作継続期間が例えば1秒間以上というような、オート連打実行条件が成立したか否かを判定する(261FS034)。オート連打実行条件が成立していないときは、処理を終了する。一方、オート連打実行条件が成立しているときは、オート連打時の演出パターンに対応するメータ演出を実行し(261FS035)、261FS037に進む。これにより、可変表示中における操作有効期間内にオート連打が実行されると、オート連打演出パターンでのメータ演出が実行される。

20

【0883】

261FS035において、オート連打により連打が実行されたとみなす判定がされる所定時間間隔は、261FS036において、自力連打が実行されたと判定される時間間隔よりも長い(図22-2参照)。これにより、オート連打に応じたメータ値の表示レベルの変化速度は、自力連打に応じたメータ値の表示レベルの変化速度よりも遅くなるように制御される。

30

【0884】

261FS037では、例えば、操作有効期間の終了時であるか否かを判定する(261FS037)。操作有効期間の終了時でないときは、処理を終了する。一方、操作有効期間の終了時であるときは、第1発展演出、第2発展演出、または、特別発展演出への演出発展条件の成立時であるか否かを判定する(261FS038)。この場合における演出発展条件の成立時とは、メータ値のレベルがL5~L9になっていること、メータ値のレベルがL10になっていること、および、メータ値のレベルがMAXになっていることである。

【0885】

261FS027で演出発展条件の成立時ではないときは、操作有効期間中に操作が1回も検出されなかったか否かを判定する(261FS040)。操作有効期間中に操作が1回以上検出されたときは、処理を終了する。操作有効期間中に操作が1回も検出されなかったときは、特殊演出に移行するための処理を実行し(S261FS041)、処理を終了する。

40

【0886】

以上に説明した制御が実行されることにより、以下のような効果を得ることができる。

(1) 図22-10に示すように、操作有効期間表示をしたが遊技者の動作による操作が検出されなかったときに、期間別演出における前期では、操作検出有効期間の経過後に遊技者の動作による操作が検出されたものとみなされてメータ演出が実行されるが、期

50

間別演出における後期では、メータ演出の実行が制限されることにより、示唆演出に多様性が生じるので、演出の面白みを向上させて遊技の興趣を向上させることができる。

【0887】

(2) 図22-10の(D)～(F)のようなメータ値のレベルに応じた発展演出が実行されることにより、検出された遊技者の動作による操作量に基づいて、実行中の演出から、複数種類の発展演出のうちいずれかの発展演出に移行することにより、演出内容が変化するので、遊技者が動作をすることを促進させることができる。

【0888】

(3) 図22-10の(G)のように、期間別演出の後期において、遊技者の動作による操作が検出されなかったときには、実行中の演出から、特殊演出に移行することにより、遊技者が動作しなければ特殊演出に移行することを遊技者に認識させることができる。

10

【0889】

(4) 次に、図22-12のS261FS035およびS261FS036により、オート連打判定がされたことに基づいて連打が実行されたときとみなされたときに、遊技者の自力連打が検出されるよりも長い検出間隔で、遊技者の連打が実行されたときとみなされることにより、演出の移行等の演出の進行に注目する遊技者に対して、自力で連打をすることを促進させることができる。

【0890】

〔特徴部261F～263Fに関する変形例〕

20

(1) 図22-1、図22-8、および、図22-12に示すようなメータ演出が実行されるときには、第1発展演出、第2発展演出、および、特別発展演出のような発展演出への移行条件となるメータ値のレベルのそれぞれに到達したときには、そのときに表示されているキャラクタ画像に特別な動作表示をさせる等、発展演出への移行条件となるメータのレベルに到達したことを報知する演出を実行してもよい。その場合には、発展演出への移行条件となるメータ値のレベルが高い程、見た目上で目立つようなキャラクタ画像の動作演出態様となるようにしてもよい。

【0891】

(2) 図22-1、図22-8、および、図22-12に示すようなメータ演出が実行されるときには、第1発展演出、第2発展演出、および、特別発展演出のような発展演出への移行条件となるメータ値のレベルのそれぞれに到達したときには、移行条件となるメータ値のレベル別に異なるキャラクタ画像を新たに表示してキャラクタ画像を変更することにより、発展演出への移行条件となるメータのレベルに到達したことを報知する演出を実行してもよい。その場合には、発展演出への移行条件となるメータ値のレベルに達するごとに、次の発展演出への移行条件となるメータ値のレベルに達したときに新たに表示されるキャラクタ画像を示唆する表示を実行するようにしてもよい。

30

【0892】

(3) 図22-1、図22-8、および、図22-12に示すようなメータ演出が実行されるときには、第1発展演出、第2発展演出、および、特別発展演出のような発展演出への移行条件となるメータ値のレベルのそれぞれに到達したときには、メータ画像261F001の表示色を特別な色に変化させる等、発展演出への移行条件となるメータのレベルに到達したことを演出態様を変化させることにより報知する演出を実行してもよい。その場合には、発展演出への移行条件となるメータ値のレベルが高い程、見た目上で目立つような演出態様となるようにしてもよい。

40

【0893】

(4) 前述のメータ演出としては、遊技者の動作による1回の操作が検出されたときに、メータ画像261F001メータ表示画像において、メータ値のレベルが1レベル変化する例を示したが、これに限らず、1回の操作が検出されたときに複数レベル変化するようにしてもよい。また、前述のメータ演出としては、複数回（例えば2～3回等）の操作が検出されたときに1レベル変化するようにしてもよい。

50

【0894】

(5) 前述のメータ演出は、特定の変動パターンにおける変動表示に設定された操作有効期間のうちの一部の操作有効期間中に実行されるものであってもよく、特定の変動パターンにおける変動表示に設定された操作有効期間のうちの一部の操作有効期間中に実行されるものであってもよい。

【0895】

(6) 前述の操作有効期間の表示は、操作有効期間画像261F004のようなメータ表示形式で実行するものを示したが、操作有効期間を数値画像で表示するようにしてもよい。

【0896】

(7) 前述したような操作有効期間内における遊技者の動作による操作検出に基づくメータ演出による、第1発展演出への移行、第2発展演出への移行、および、特別発展演出への移行は、操作有効期間のほぼ全部の期間に亘り自力連打操作が検出されたときに実行可能となるようにしてもよく、操作有効期間の一部の期間（例えば50%の期間等）に亘り自力連打操作が検出されたときに実行可能となるようにしてもよい。

【0897】

(8) 前述したような操作有効期間内における遊技者の動作による操作検出に基づくメータ演出による、第1発展演出への移行、第2発展演出への移行、および、特別発展演出への移行は、操作有効期間のほぼ全部の期間に亘りオート連打操作が検出されたときに実行可能となるようにしてもよく、操作有効期間の一部の期間（例えば50%の期間等）に亘りオート連打操作が検出されたときに実行可能となるようにしてもよい。

【0898】

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

【符号の説明】

【0899】

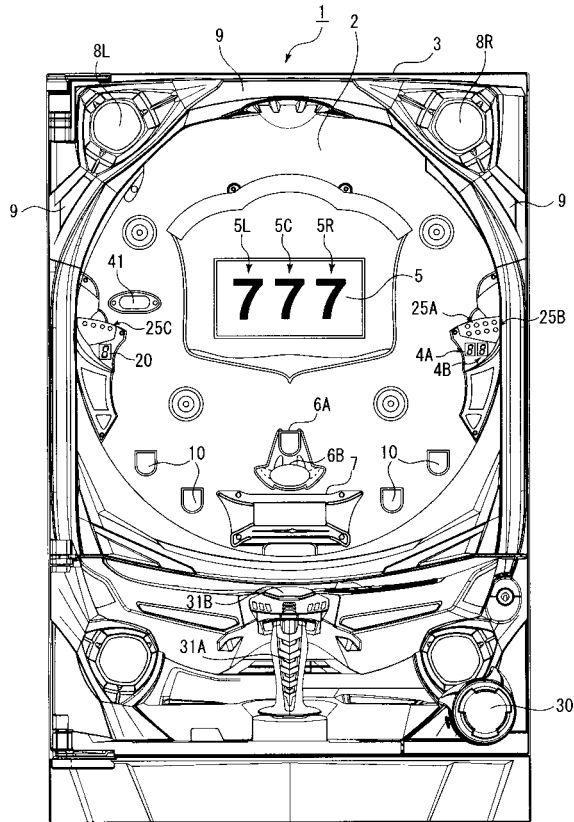
1 パチンコ遊技機、31B プッシュボタン、35B プッシュセンサ、261F001 メータ画像、5 画像表示装置、120 演出制御用CPU、261F010 特定ボタン画像、261F008 エフェクト画像、261F009 数字画像。

10

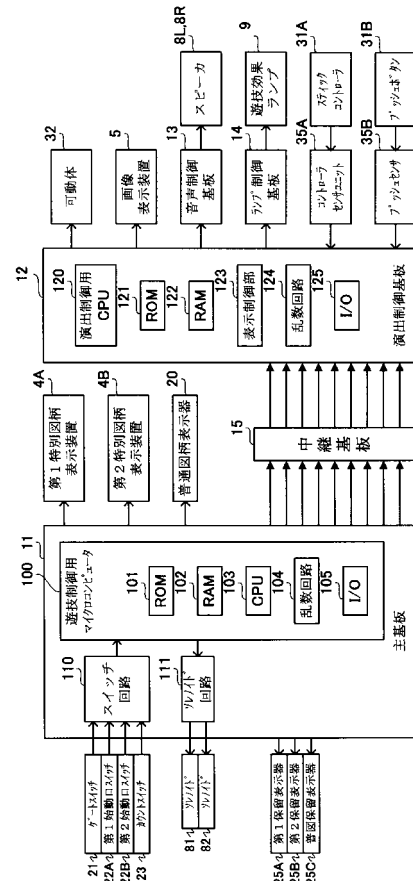
20

30

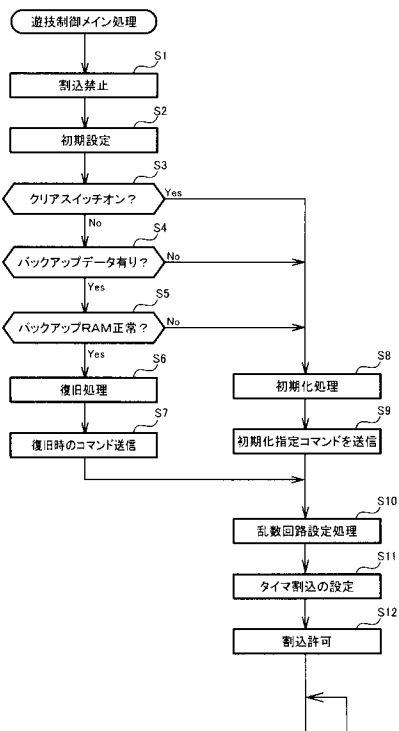
【図 1】



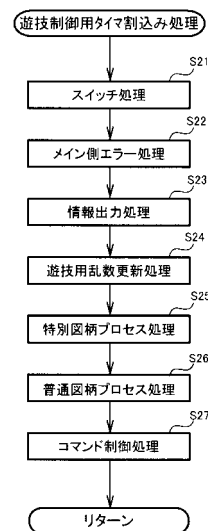
【図 2】



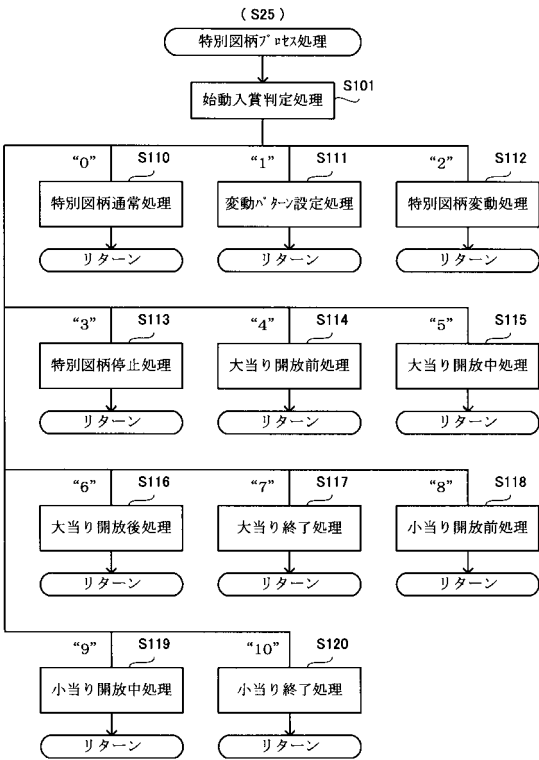
【図 3】



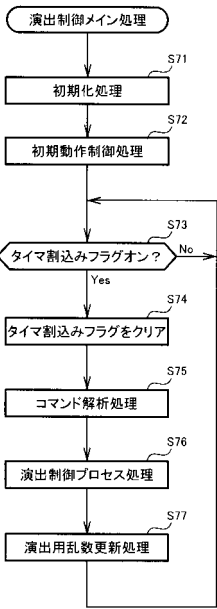
【図 4】



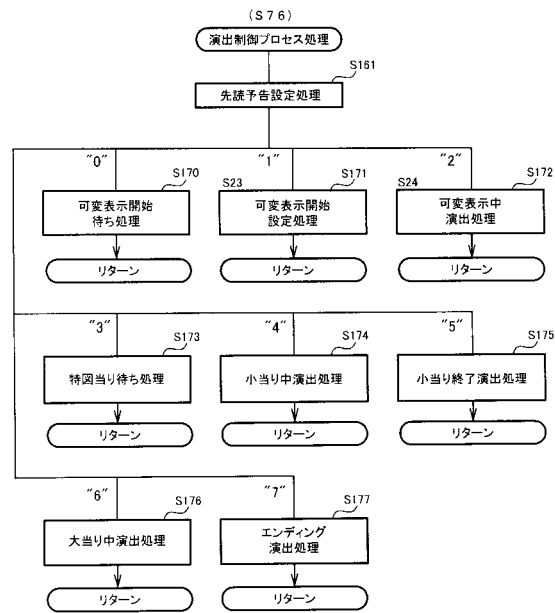
【図 5】



【図 6】



【図 7】



【図 8】

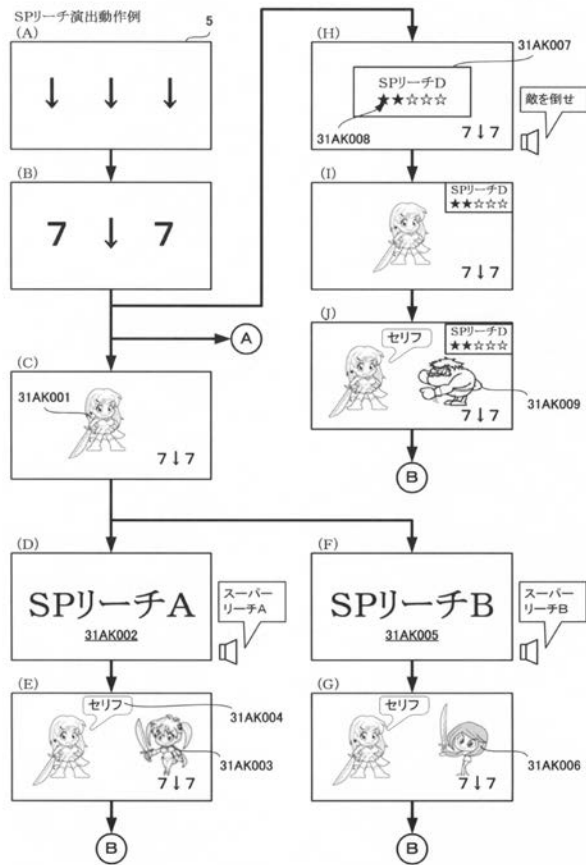
(A)

変動パターン	内容
PA1-1	非リーチハズレ
PA1-2	非リーチハズレ(短縮用)
PA2-1	ノーマルリーチハズレ
PA2-2	スーパーリーチEハズレ
PA2-3	スーパーリーチDハズレ
PA2-4	スーパーリーチCハズレ
PA2-5	スーパーリーチBハズレ
PA2-6	スーパーリーチAハズレ
PA3-1	スーパーリーチE→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り
PB2-2	スーパーリーチE大当り
PB2-3	スーパーリーチD大当り
PB2-4	スーパーリーチC大当り
PB2-5	スーパーリーチB大当り
PB2-6	スーパーリーチA大当り
PB3-1	スーパーリーチE→D大当り
PB3-2	スーパーリーチD→C大当り
PB3-3	スーパーリーチC→B大当り
PB3-4	スーパーリーチB→A大当り
⋮	⋮

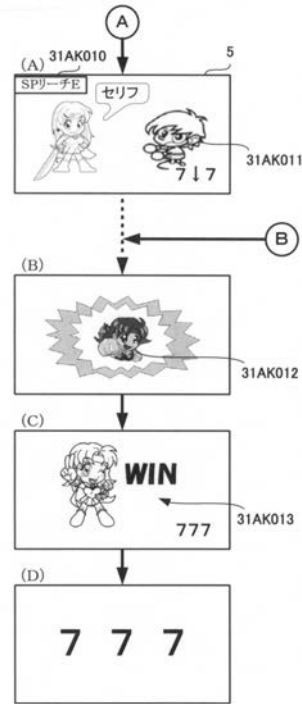
(B)

リーチ種類	信頼度	タイトル報知
ノーマルリーチ	☆☆☆☆	なし
スーパーリーチE	☆☆☆☆	表示
スーパーリーチD	☆☆☆☆	表示+音声
スーパーリーチC	☆☆☆☆	表示+音声
スーパーリーチB	☆☆☆☆	表示+音声
スーパーリーチA	☆☆☆☆	表示+音声

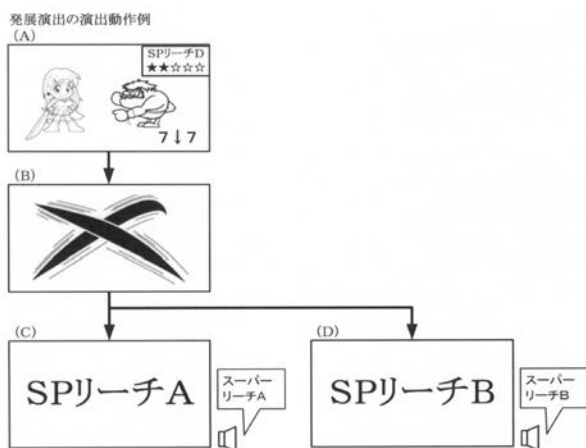
【図 9】



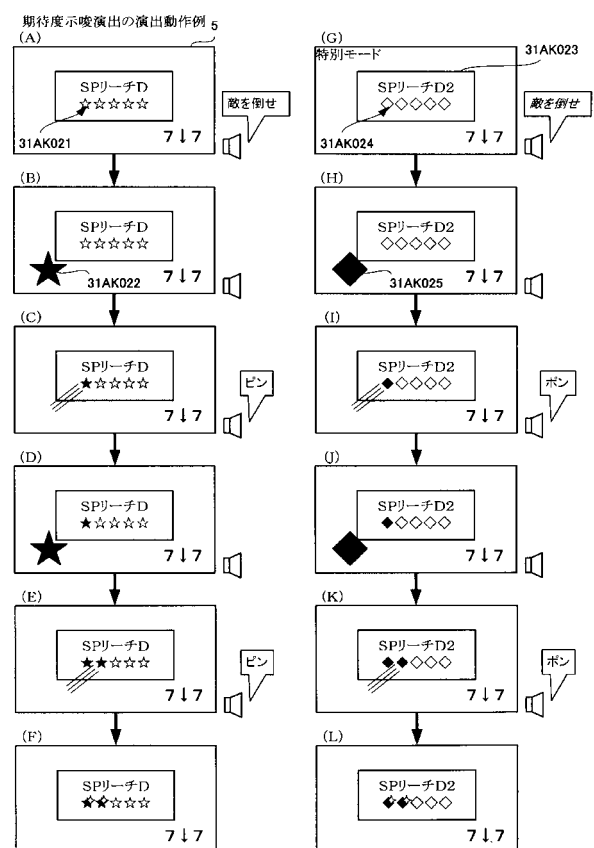
【図 10】



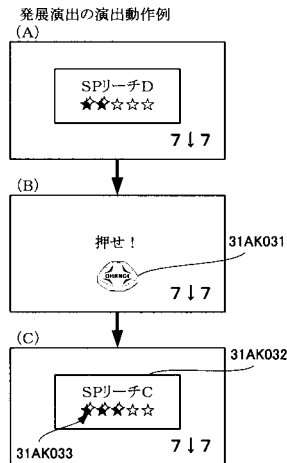
【図 11】



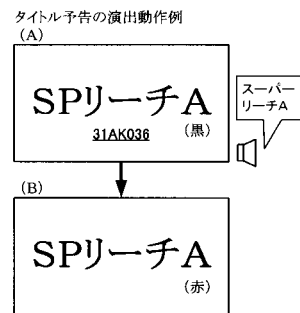
【図 12】



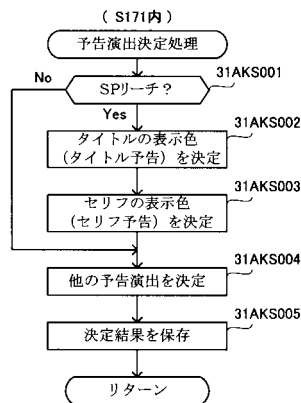
【図 13】



【図 14】



【図 15】



【図 16】

(A) 31AKS002における決定割合

タイトル 表示色	決定割合		信頼度
	大当たり時	ハズレ時	
黒	10%	80%	最低
赤	15%	10%	低
黒→赤	20%	9%	中
黒→フルーツ柄	35%	1%	高
赤→フルーツ柄	20%	0%	最高

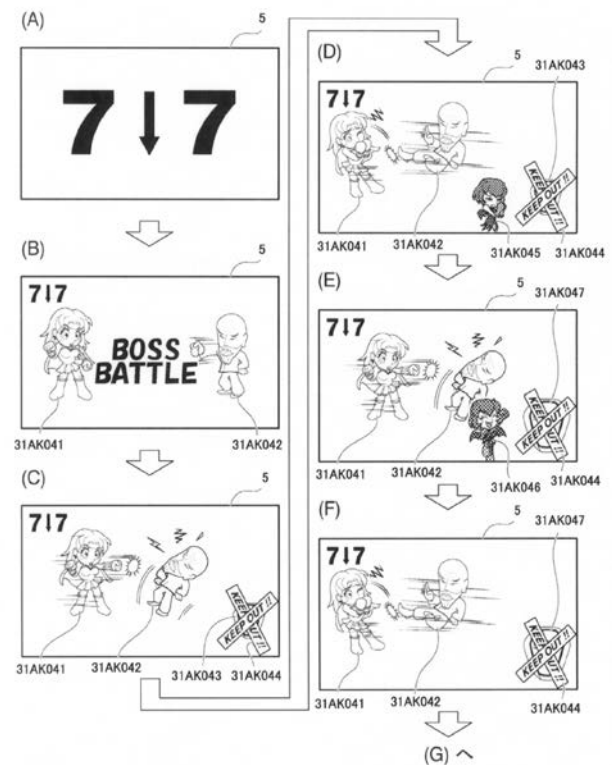
(B) 31AKS002における決定割合 (特別モード)

タイトル 表示色	決定割合		信頼度
	大当たり時	ハズレ時	
黒	5%	70%	最低
赤	10%	16%	低
黒→赤	25%	12%	中
黒→フルーツ柄	40%	2%	高
赤→フルーツ柄	20%	0%	最高

(C) 31AKS003における決定割合

台詞 表示色	決定割合		信頼度
	大当たり時	ハズレ時	
白	10%	90%	低
赤	30%	9%	中
白→赤	60%	1%	高

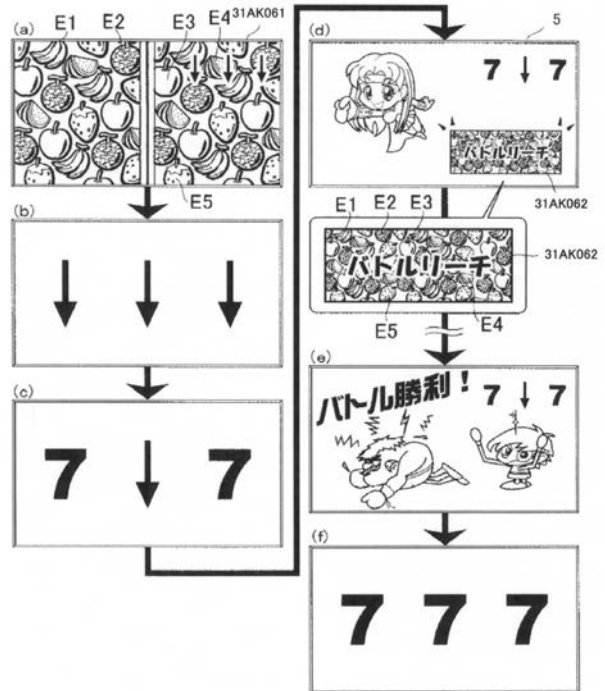
【図 17】



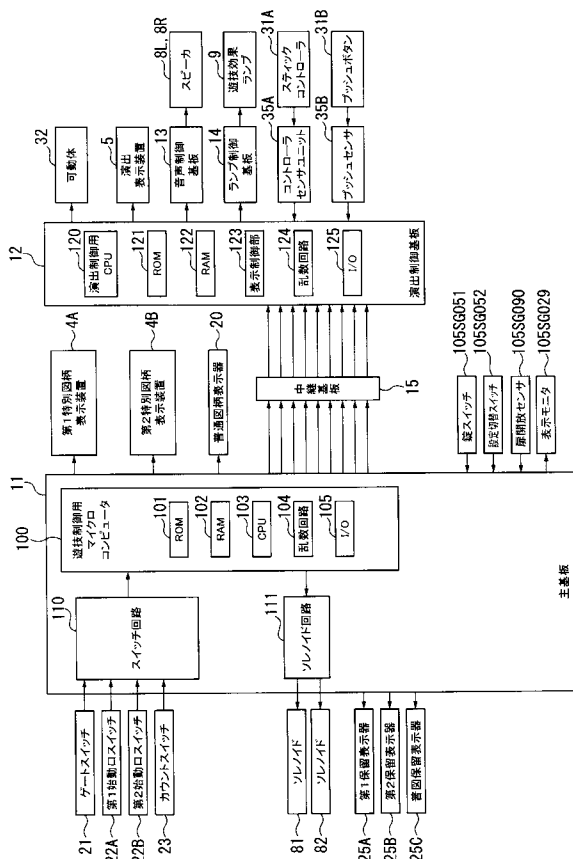
【図 18】



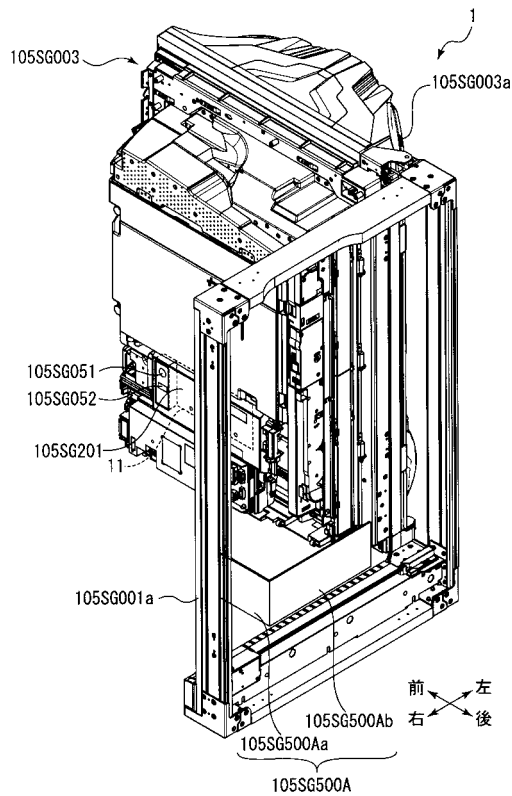
【図 19】



【図 20-1】



【図 20-3】



【図 20-4】

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

【図 20-5】

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	保留2~4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	保留5~8個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	5000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	43000	スーパーリーチα(はずれ)
PA2-3	53000	スーパーリーチβ(はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	43000	スーパーリーチα(大当り)
PB1-3	53000	スーパーリーチβ(大当り)
PC1-1	4000	小当り

【図 20-6】

(A)表示結果判定テーブル(設定値1)

遊技状態	特図表示結果	大当り判定値 (MR1 [0~65535]と比較される)
通常状態または 時短状態	大当り	1020~1079, 13320~14242(確率:1/99)
	小当り	32767~34078(確率:1/50)
確変状態	大当り	1020~1079, 13320~19879(確率:1/9.9)
	小当り	32767~34078(確率:1/50)

(B)表示結果判定テーブル(設定値2)

遊技状態	特図表示結果	大当り判定値 (MR1 [0~65535]と比較される)
通常状態または 時短状態	大当り	1020~1079, 13320~13757(確率:1/150)
	小当り	32767~33429(確率:1/99)
確変状態	大当り	1020~1079, 13320~17628(確率:1/15)
	小当り	32767~33429(確率:1/99)

(C)表示結果判定テーブル(設定値3)

遊技状態	特図表示結果	大当り判定値 (MR1 [0~65535]と比較される)
通常状態または 時短状態	大当り	1020~1079, 13320~13586(確率:1/200)
	小当り	なし(確率0)
確変状態	大当り	1020~1079, 13320~16535(確率:1/20)
	小当り	なし(確率0)

【図 20-7】

(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	0~150	0~150	0~150
大当りB	151~200	151~250	151~275
大当りC	201~299	251~299	276~299

(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	0~150	0~150	0~150
大当りB	151~160	151~170	151~180
大当りC	161~299	171~299	181~299

【図 20-8】

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 20-9】

(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	1~300	1~350	1~400
スーパーPB1-2	301~800	351~825	401~850
スーパーPB1-3	801~997	826~997	851~997

(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	1~100	1~150	1~200
スーパーPB1-2	101~350	151~450	201~550
スーパーPB1-3	351~997	451~997	551~997

(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PC1-1	1~997	1~997	1~997

【図 20-10】

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

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)
非リーチPA1-1	1~350	1~400	1~450
ノーマルPA2-1	351~700	401~700	451~700
スーパーPA2-2	701~900	701~900	701~900
スーパー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(低ベース中合算保留記憶数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)
非リーチPA1-2	1~400	1~450	1~500
ノーマルPA2-1	401~700	451~700	501~700
スーパーPA2-2	701~900	701~900	701~900
スーパー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(低ベース中合算保留記憶数5個以上用)

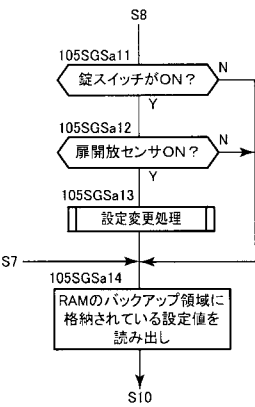
変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)
非リーチPA1-3	1~450	1~500	1~550
ノーマルPA2-1	451~700	501~700	551~700
スーパーPA2-2	701~900	701~900	701~900
スーパーPA2-3	901~997	901~997	901~997

(D) はずれ用変動パターン判定テーブルD(高ベース中用)

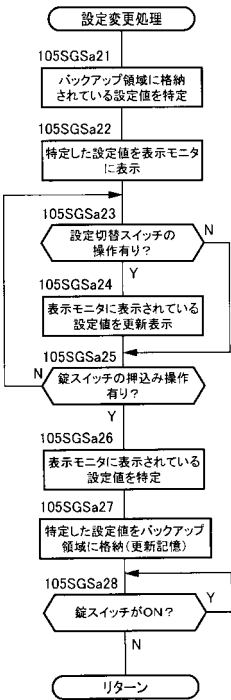
変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)
非リーチPA1-4	1~450	1~500	1~550
ノーマルPA2-1	451~700	501~700	551~700
スーパーPA2-2	701~900	701~900	701~900
スーパーPA2-3	901~997	901~997	901~997

【図 20-11】

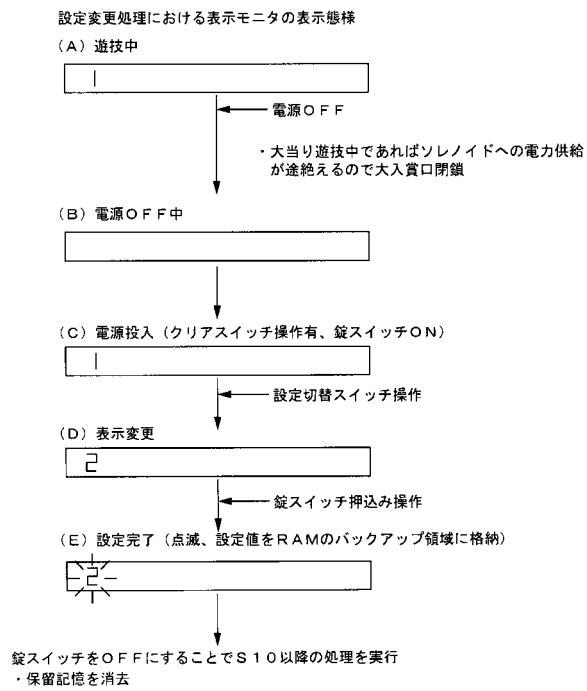
遊技制御メイン処理の一部



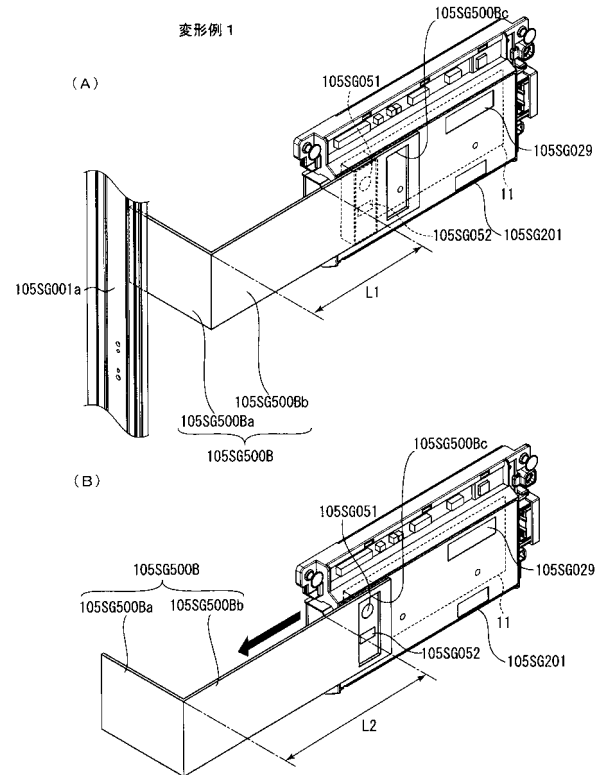
【図 20-12】



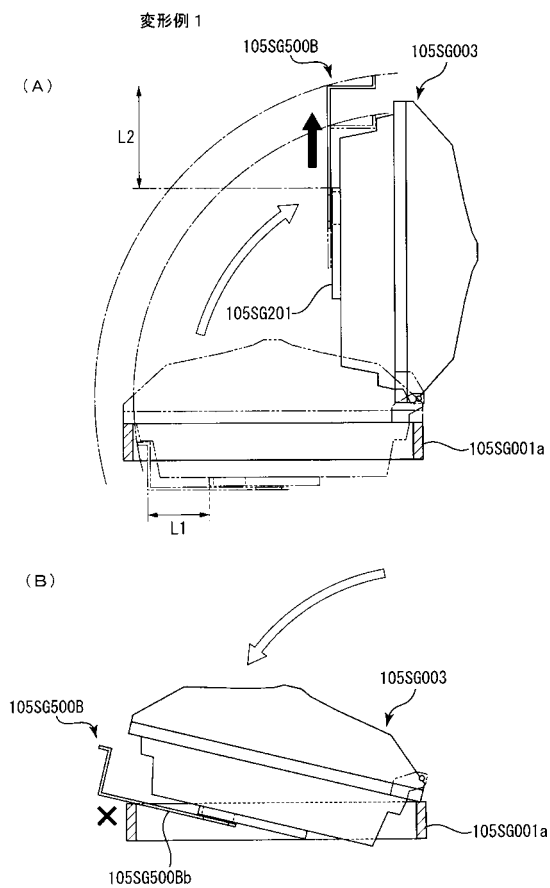
【図 20-13】



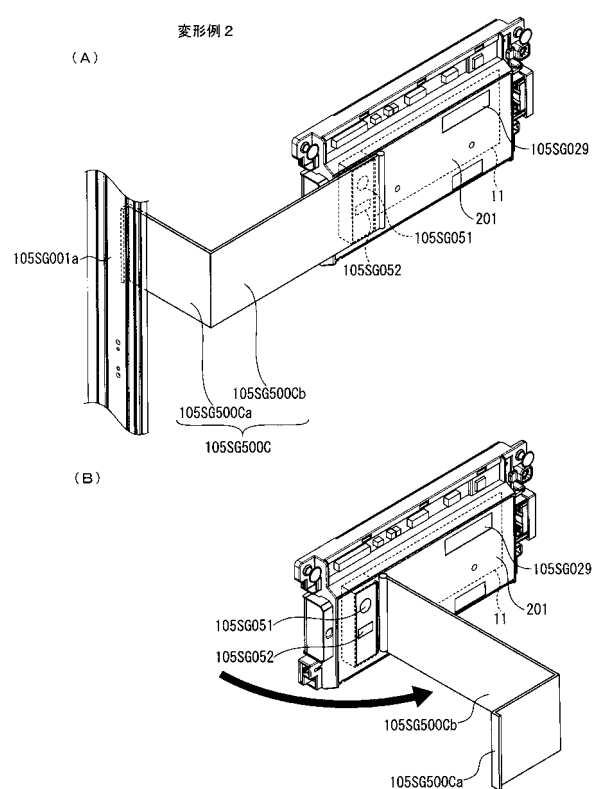
【図 20-14】



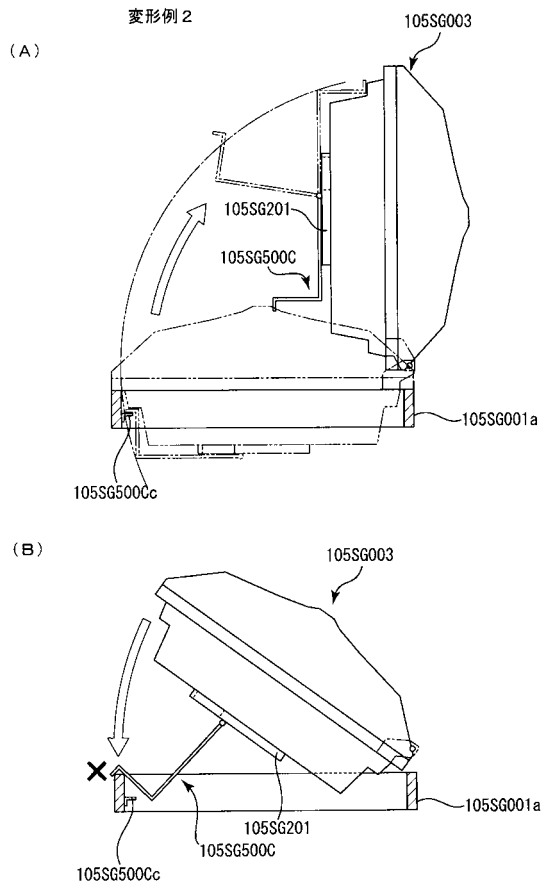
【図 20-15】



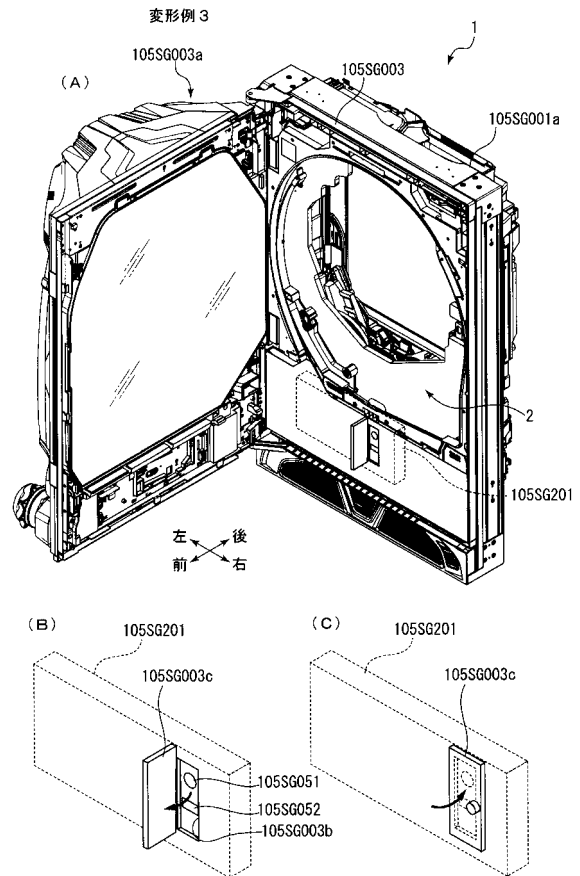
【図 20-16】



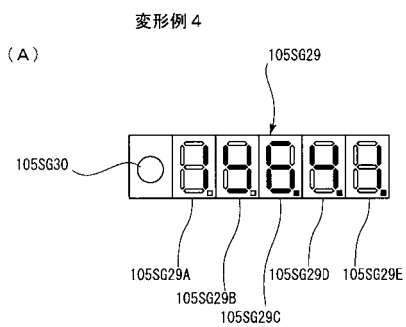
【図 20-17】



【図 20-18】



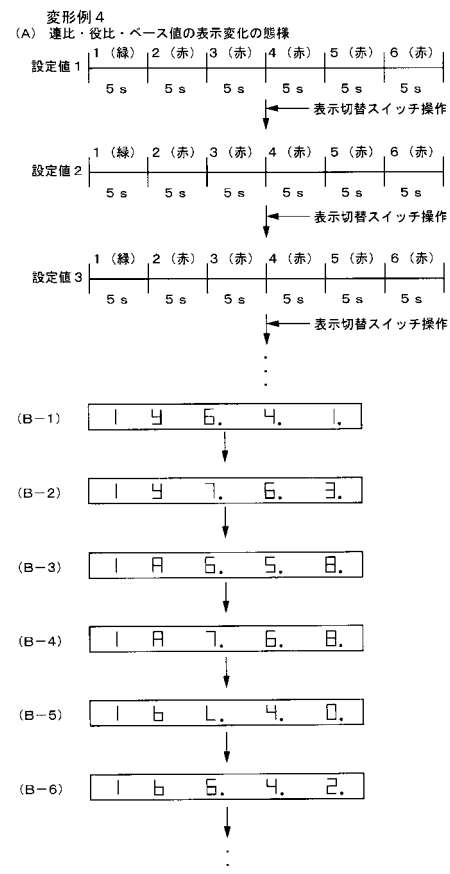
【図 20-19】



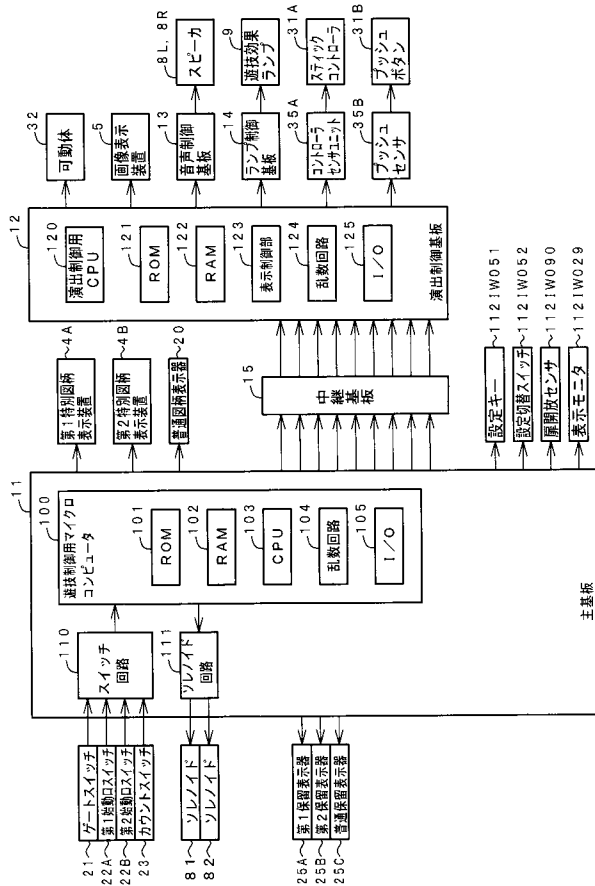
(B) 7セグ+ドット

表示No	表示内容	略記	1桁目	2、3桁目	4、5桁目
1	連比 (%)	y6.	1~3	y	6. 00~99
2	役比 (%)	y7.	1~3	y	7. 00~99
3	連比 (%)	A6.	1~3	A	6. 00~99
4	役比 (%)	A7.	1~3	A	7. 00~99
5	ベース 1 (%)	bL.	1~3	b	L. 00~99
6	ベース 2 (%)	B6.	1~3	b	6. 00~99

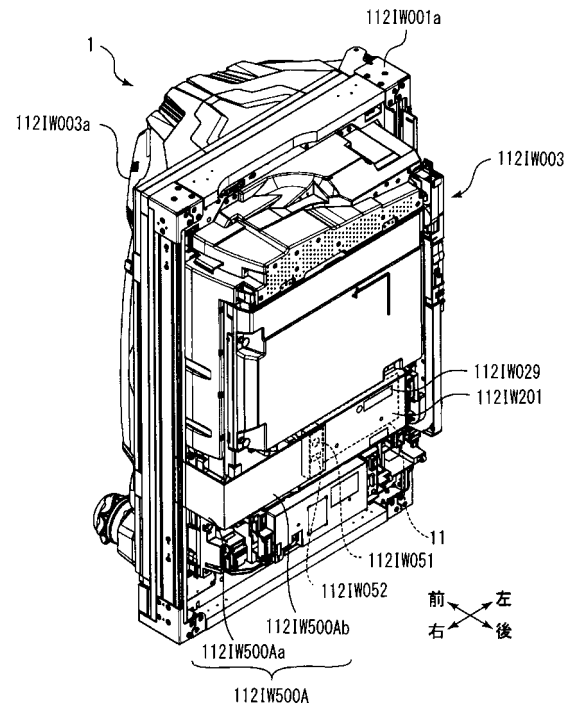
【図 20-20】



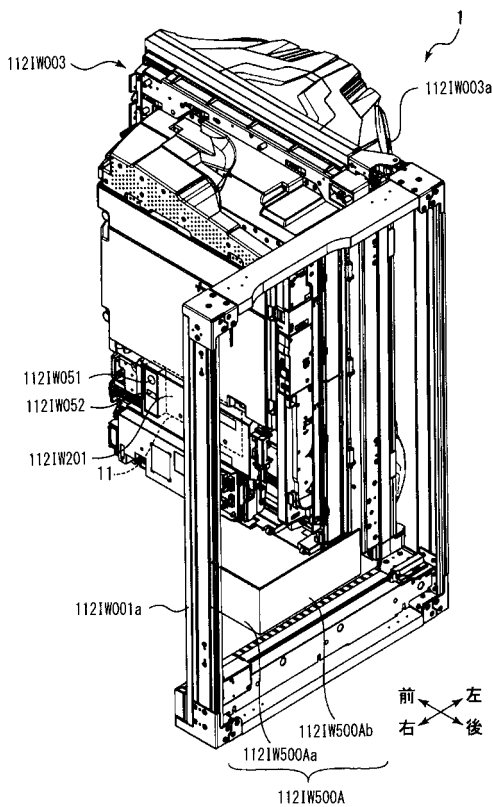
【図 21-1】



【図 21-2】



【図 21-3】



【図 21-4】

(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)			
変動特図指定パッファ=第 1 (第 1 特別図柄)	大当り (非確定時)	1020~1079, 13320~13464 (確率: 1/320)	
	大当り (確定時)	1020~1519, 13320~14867 (確率: 1/32)	
	小当り	32767~33429 (確率: 1/99)	
変動特図指定パッファ=第 2 (第 2 特別図柄)	大当り (非確定時)	1020~1079, 13320~13464 (確率: 1/320)	
	大当り (確定時)	1020~1519, 13320~14867 (確率: 1/32)	
	小当り	32767~65535 (確率: 1/2)	

(B) 表示結果判定テーブル (設定値 2)

大当り判定値 (MR 1 [0~65535] と比較される)			
変動特図指定パッファ=第 1 (第 1 特別図柄)	大当り (非確定時)	1020~1079, 13320~13477 (確率: 1/300)	
	大当り (確定時)	1020~1519, 13320~15004 (確率: 1/30)	
	小当り	32767~33429 (確率: 1/99)	
変動特図指定パッファ=第 2 (第 2 特別図柄)	大当り (非確定時)	1020~1079, 13320~13477 (確率: 1/300)	
	大当り (確定時)	1020~1519, 13320~15004 (確率: 1/30)	
	小当り	32767~65535 (確率: 1/2)	

(C) 表示結果判定テーブル (設定値 3)

大当り判定値 (MR 1 [0~65535] と比較される)			
変動特図指定パッファ=第 1 (第 1 特別図柄)	大当り (非確定時)	1020~1079, 13320~13493 (確率: 1/280)	
	大当り (確定時)	1020~1519, 13320~15160 (確率: 1/28)	
	小当り	32767~33429 (確率: 1/99)	
変動特図指定パッファ=第 2 (第 2 特別図柄)	大当り (非確定時)	1020~1079, 13320~13493 (確率: 1/280)	
	大当り (確定時)	1020~1519, 13320~15160 (確率: 1/28)	
	小当り	32767~65535 (確率: 1/2)	

【図 2 1 - 5】

大当り種別	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
大当り種別A	30%	30%	40%
大当り種別B	30%	40%	30%
大当り種別C	40%	30%	30%

(B)大当たり種別毎の各制御期間

制御期間	大当り種別		
	A	B	C
ファンファーレ	15秒	12秒	10秒
インターバル	9秒	7秒	5秒
エンディング	20秒	15秒	10秒

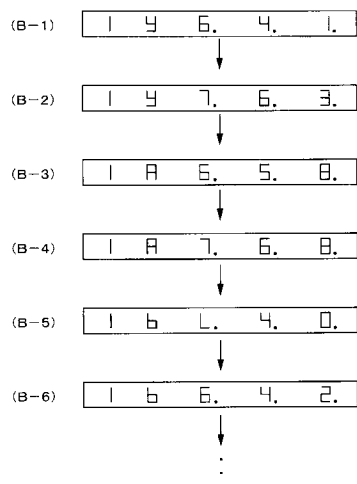
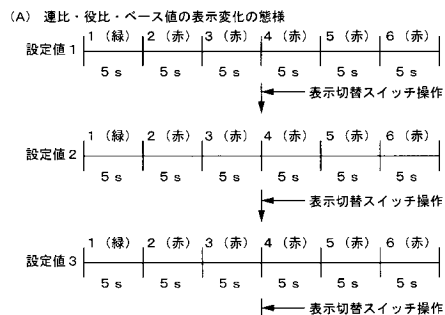
【図 2 1 - 6】

変動パターン	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
PA1-1 (非リーチハズレ)	94.2%	89.0%	83.8%
PA2-1 (ノーマルリーチハズレ)	5%	10%	15%
スーパリーチハズレ	0.8%	1.0%	1.2%

(B)第2ハズレ変動パターン判定テーブル[非特別期間用]

変動パターン	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
PA1-1 (非リーチハズレ)	95.4%	95.0%	94.6%
PA2-1 (ノーマルリーチハズレ)	3.8%	4.0%	4.2%
スーパリーチハズレ	0.8%	1.0%	1.2%

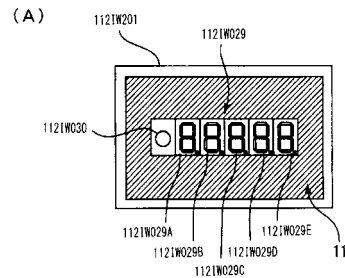
【図 2 1 - 9】



【図 2 1 - 7】

非リーチハズレ 変動パターン		設定値		
		設定値1	設定値2	設定値3
PA1-1-1 (非リーチハズレA)	変動時間9秒	30%	30%	40%
PA1-1-2 (非リーチハズレB)	変動時間8秒	30%	40%	30%
PA1-1-3 (非リーチハズレC)	変動時間7秒	40%	30%	30%

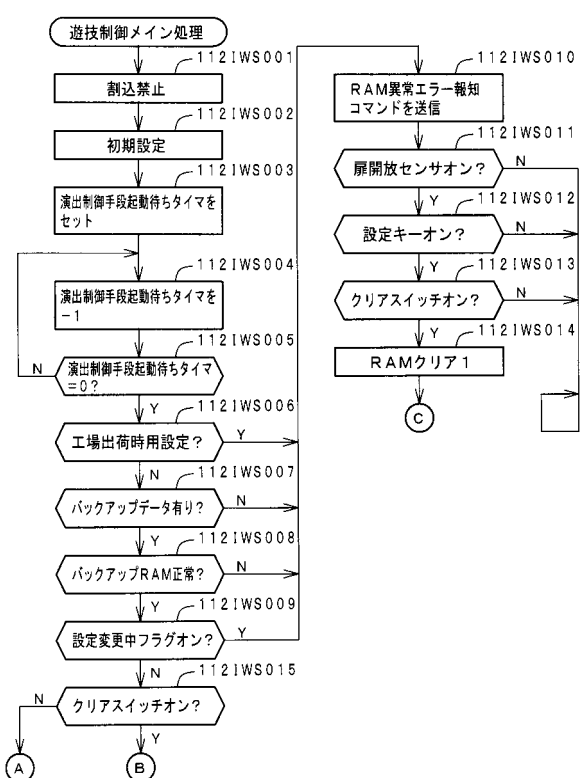
【図 2 1 - 8】



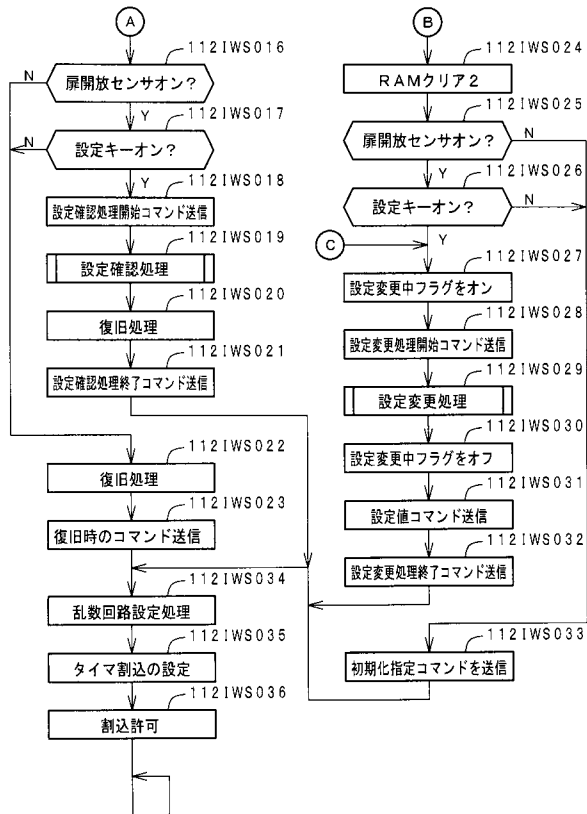
(B) 7セグ+ドット

表示No	表示内容	略記	1桁目	2、3桁目	4、5桁目
1	連比 (%)	y6.	1~3	y	6. 00~99
2	役比 (%)	y7.	1~3	y	7. 00~99
3	連比 (%)	A6.	1~3	A	6. 00~99
4	役比 (%)	A7.	1~3	A	7. 00~99
5	ベース 1 (%)	bL.	1~3	b	L. 00~99
6	ベース 2 (%)	B6.	1~3	b	6. 00~99

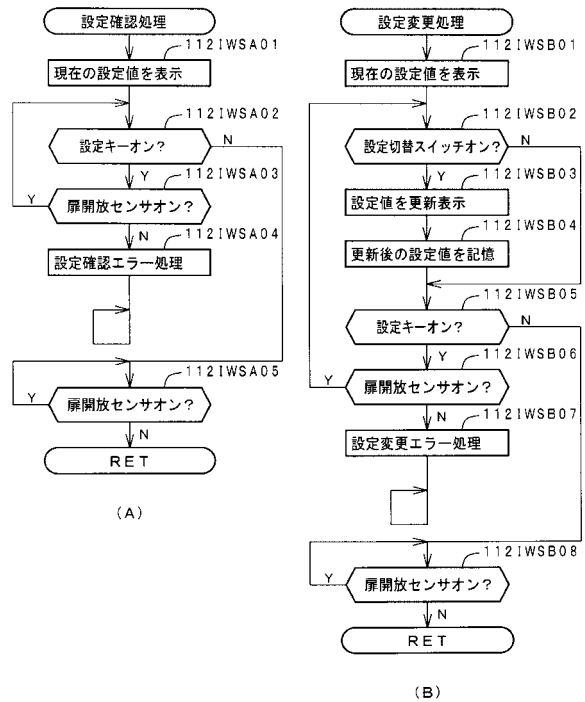
【図 2 1 - 1 0】



【図 2 1 - 1 1】



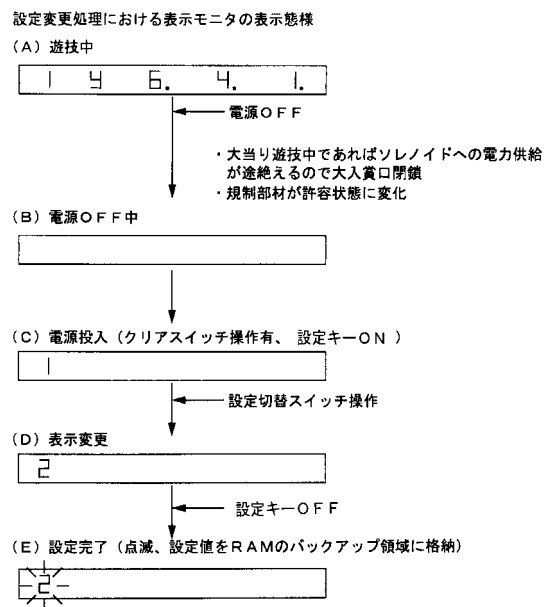
【図 2 1 - 1 2】



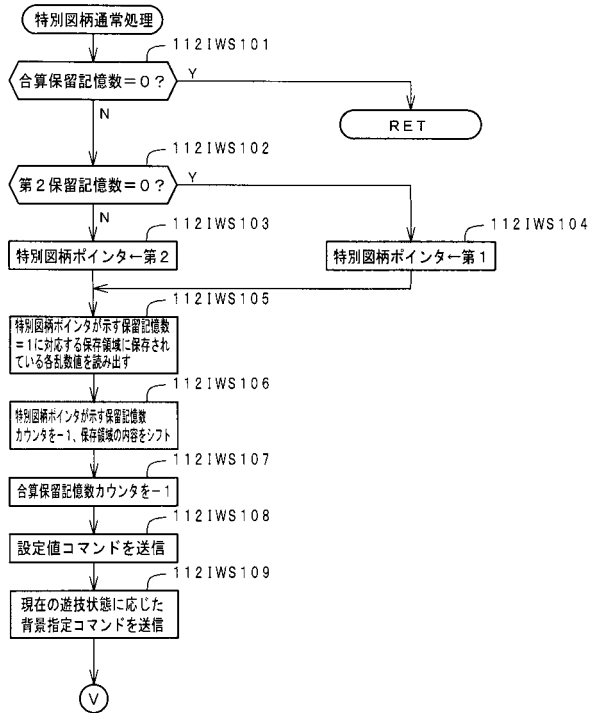
【 図 2 1 - 1 3 】

		設定キー	
		オン	オフ
クリアスイッチ	オン	設定変更処理	初期化処理
	オフ	設定確認処理	復旧処理

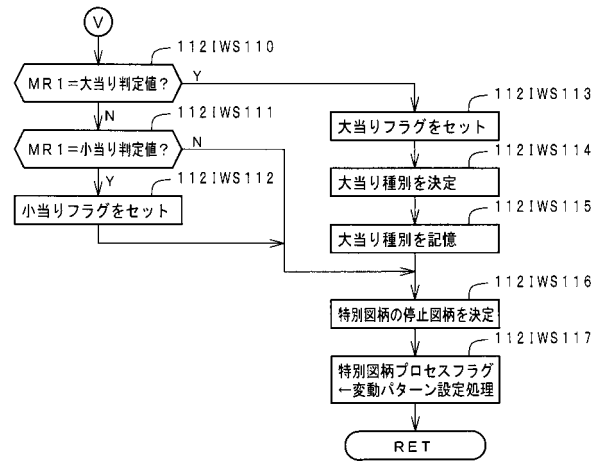
【図 2 1 - 1 4】



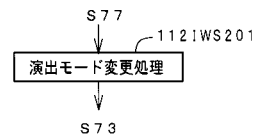
【図 21-15】



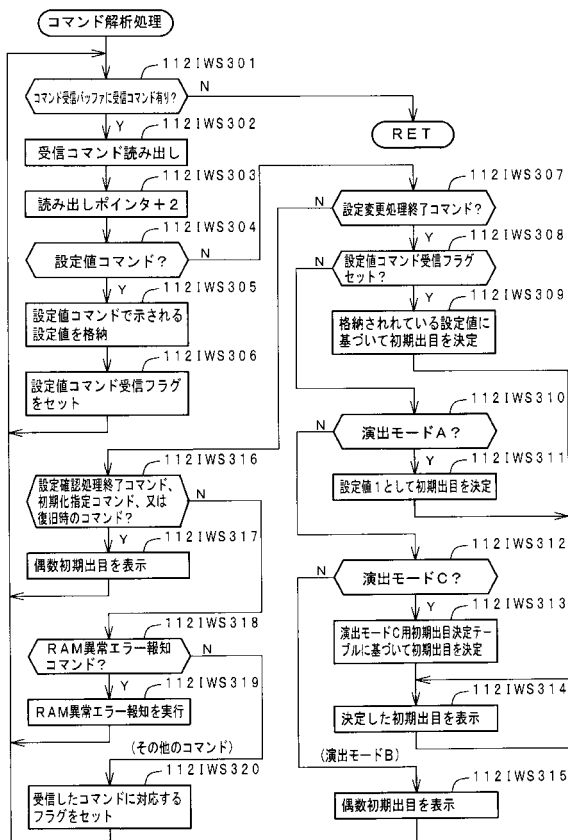
【図 21-16】



【図 21-17】



【図 21-18】



【図 21-19】

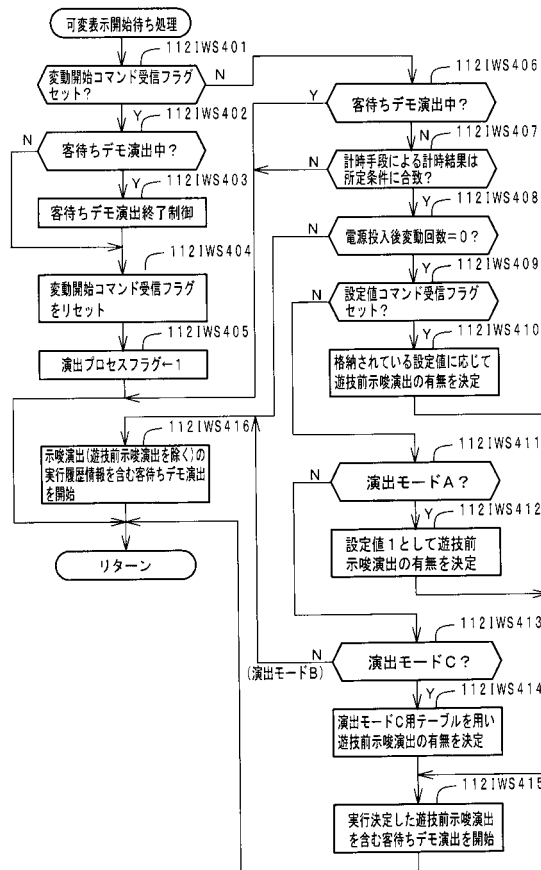
(A) 初期出目決定テーブル

初期出目	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
偶数初期出目	95%	90%	80%
奇数初期出目	5%	10%	19%
特殊初期出目	0%	0%	1%

(B) 初期出目決定テーブル[演出モードC用]

初期出目	
偶数初期出目	85%
奇数初期出目	15%
特殊初期出目	0%

【図 21-20】



【図 21-21】

(A) 遊技前示唆演出決定テーブル

遊技前示唆演出	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
実行なし	70%	40%	10%
実行あり: 第1演出態様 (第1発光態様)	25%	30%	35%
実行あり: 第2演出態様 (第2発光態様)	5%	30%	54%
実行あり: 第3演出態様 (第3発光態様)	0%	0%	1%

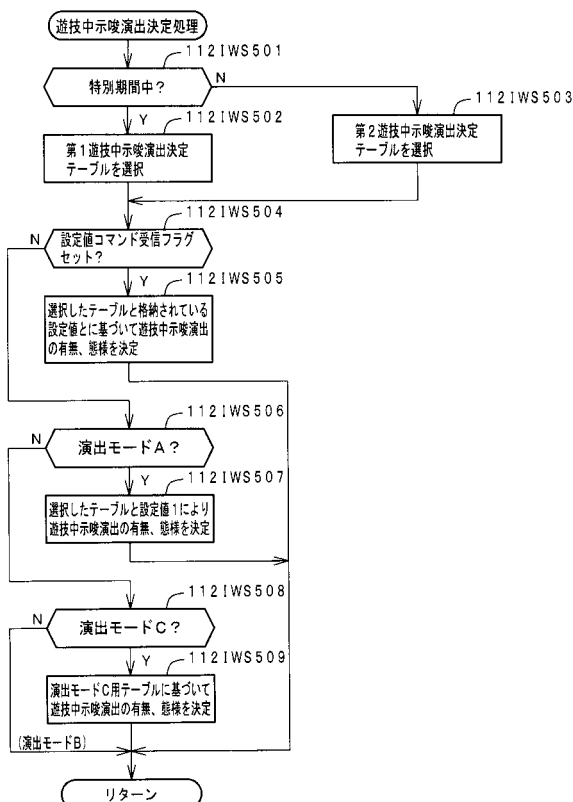
(B) 遊技前示唆演出決定テーブル(演出モードC用)

遊技前示唆演出	設定値
実行なし	50%
実行あり: 第1演出態様 (第1発光態様)	25%
実行あり: 第2演出態様 (第2発光態様)	25%
実行あり: 第3演出態様 (第3発光態様)	0%

(C) 遊技前示唆演出決定テーブル(復旧時のコマンド受信時)[変形例]

遊技前示唆演出	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
実行なし	70%	60%	50%
実行あり: 第1演出態様 (第1発光態様)	25%	30%	35%
実行あり: 第2演出態様 (第2発光態様)	5%	10%	15%
実行あり: 第3演出態様 (第3発光態様)	0%	0%	0%

【図 21-22】



【図 21-23】

(A) 第1遊技中示唆演出決定テーブル(特別期間用(遊技開始から30秒間))

遊技中示唆演出	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
実行なし	89%	80%	70%
実行あり: 第1演出態様 (ミニキャラA登場)	10%	15%	20%
実行あり: 第2演出態様 (ミニキャラA、B登場)	1%	5%	9%
実行あり: 第3演出態様 (ミニキャラC登場)	0%	0%	1%

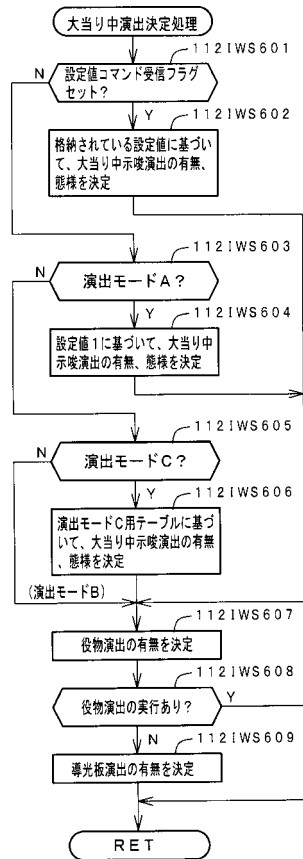
(B) 第2遊技中示唆演出決定テーブル(非特別期間用)

遊技中示唆演出	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
実行なし	99%	97%	95%
実行あり: 第1演出態様 (ミニキャラA登場)	1%	3%	4%
実行あり: 第2演出態様 (ミニキャラA、B登場)	0%	0%	0%
実行あり: 第3演出態様 (ミニキャラC登場)	0%	0%	1%

(C) 第3遊技中示唆演出決定テーブル(演出モードC用)

遊技中示唆演出	設定値
実行なし	96%
実行あり: 第1演出態様 (ミニキャラA登場)	4%
実行あり: 第2演出態様 (ミニキャラA、B登場)	0%
実行あり: 第3演出態様 (ミニキャラC登場)	0%

【図 21-24】



【図 21-25】

(A) 第1大当り中示唆演出決定テーブル[特定期間用(遊技開始から100変動まで)]

大当り中示唆演出	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
実行なし	0%	0%	0%
実行あり: 第1演出態様 (セリフA表示)	60%	25%	5%
実行あり: 第2演出態様 (セリフB表示)	35%	60%	70%
実行あり: 第3演出態様 (セリフC表示)	5%	15%	24%
実行あり: 第4演出態様 (セリフD表示)	0%	0%	1%

(B) 第2大当り中示唆演出決定テーブル[非特定期間用]

大当り中示唆演出	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
実行なし	70%	70%	70%
実行あり: 第1演出態様 (セリフA表示)	19%	15%	10%
実行あり: 第2演出態様 (セリフB表示)	10%	12%	15%
実行あり: 第3演出態様 (セリフC表示)	1%	3%	4%
実行あり: 第4演出態様 (セリフD表示)	0%	0%	1%

(C) 第2大当り中示唆演出決定テーブル[演出モードC用]

大当り中示唆演出	設定値	
	設定値1	設定値2
実行なし	80%	
実行あり: 第1演出態様 (セリフA表示)	12%	
実行あり: 第2演出態様 (セリフB表示)	7%	
実行あり: 第3演出態様 (セリフC表示)	1%	
実行あり: 第4演出態様 (セリフD表示)	0%	

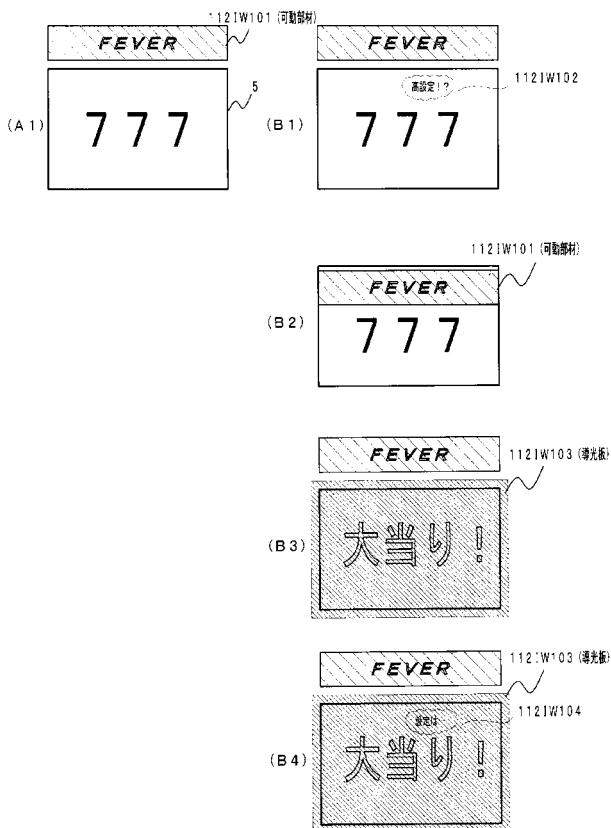
(D) 役物演出決定テーブル

役物演出	大当り中示唆演出	
	実行なし	実行あり
実行なし	50%	100%
実行あり	50%	0%

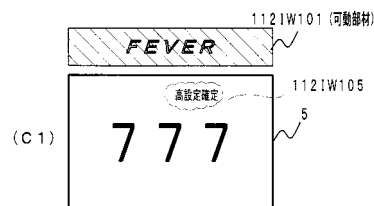
(E) 導光板演出決定テーブル

導光板演出	大当り中示唆演出				
	実行なし	第1演出態様	第2演出態様	第3演出態様	第4演出態様
実行なし	50%	10%	80%	95%	99%
実行あり	50%	90%	20%	5%	1%

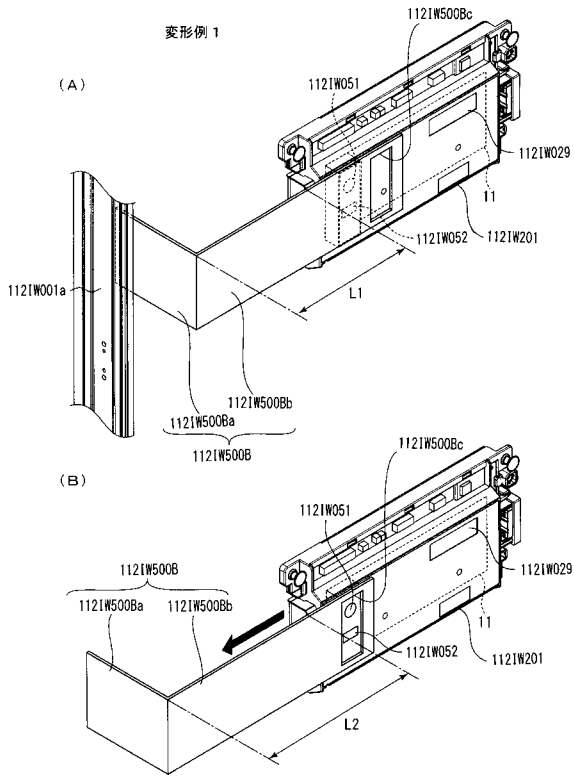
【図 21-26】



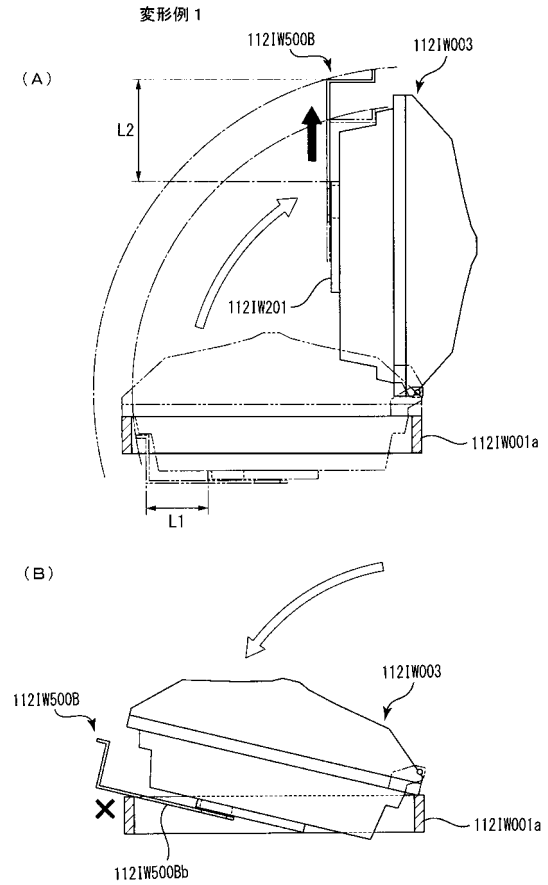
【図 21-27】



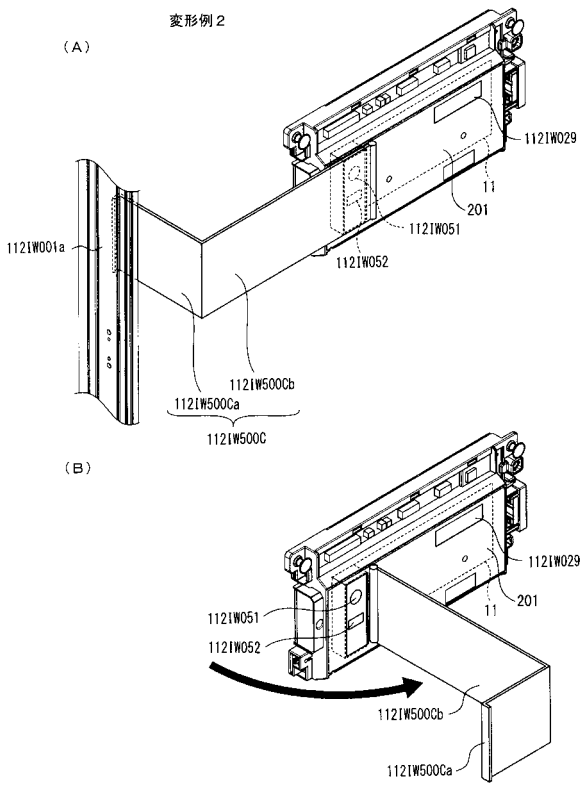
【図 21-28】



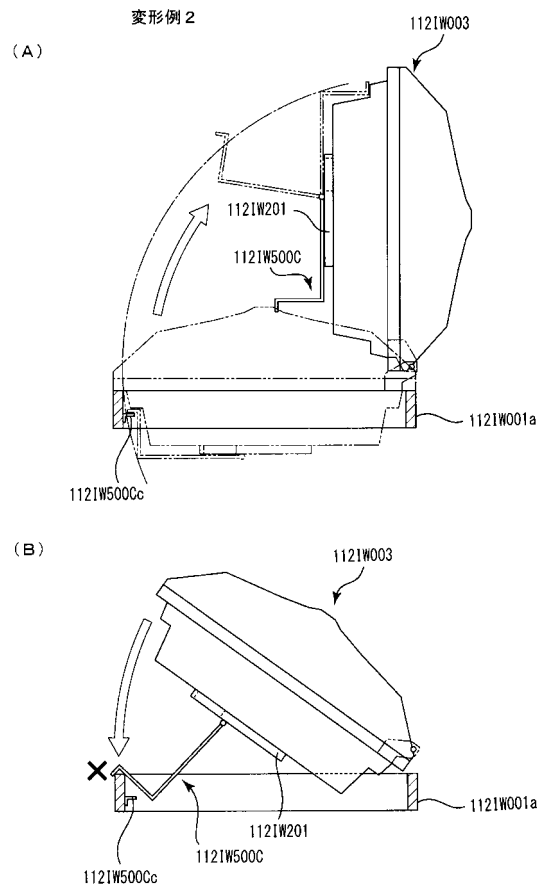
【図 21-29】



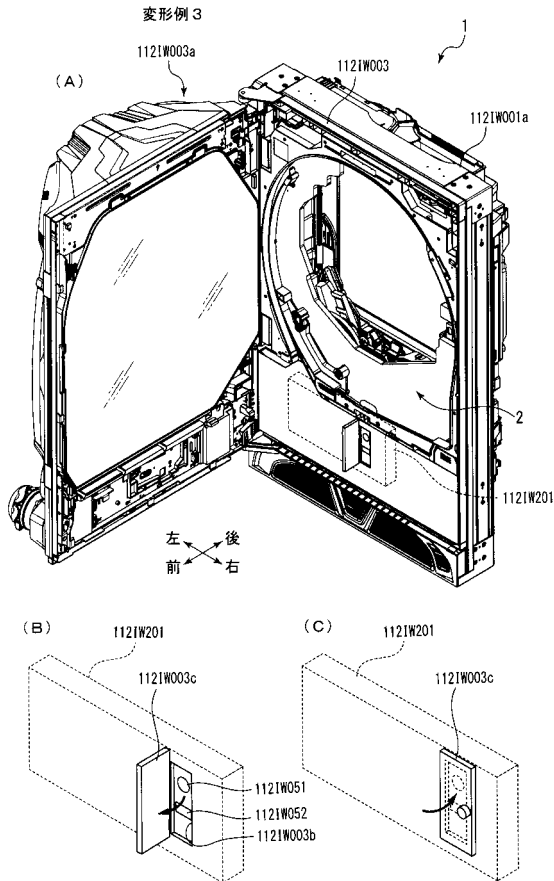
【図 21-30】



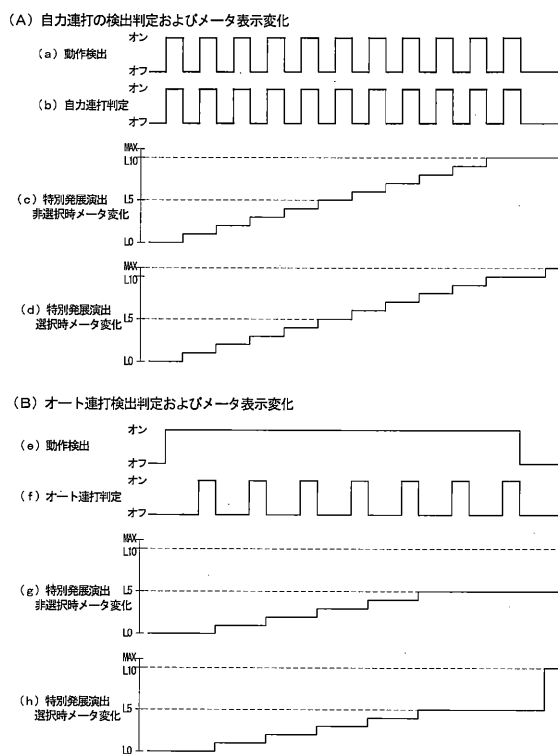
【図 21-31】



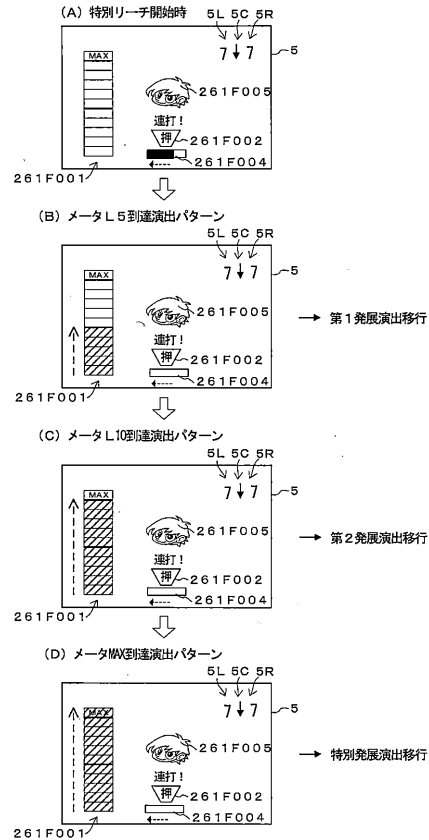
【図 21-32】



【図 22-2】



【図 22-1】



【図 22-3】

(a) 通常状態はズレ時判定テーブル

ランダム2 範囲	変動パター ン種別	ランダム3 範囲	変動パターン(変動時間)
1~139	通常	1~220	通常変動 (7秒)
140~229	ノーマル リーチ	1~220	ノーマルリーチ (10秒)
230~251	スーパー リーチ	1~70	第1スーパーリーチ (30秒)
		71~130	第2スーパーリーチ (40秒)
		131~180	第3スーパーリーチ (50秒)
		181~220	第4スーパーリーチ (60秒)

(b) 時短状態はズレ時判定テーブル

ランダム2 範囲	変動パター ン種別	ランダム3 範囲	変動パターン(変動時間)
1~179	通常	1~220	通常変動 (3秒)
180~229	ノーマル リーチ	1~220	ノーマルリーチ (10秒)
230~251	スーパー リーチ	1~70	第1スーパーリーチ (30秒)
		71~130	第2スーパーリーチ (40秒)
		131~180	第3スーパーリーチ (50秒)
		181~220	第4スーパーリーチ (60秒)

(c) 通常大当たり時判定テーブル

ランダム2 範囲	変動パター ン種別	ランダム3 範囲	変動パターン(変動時間)
1~60	ノーマル リーチ	1~220	ノーマルリーチ (10秒)
61~251	スーパー リーチ	1~30	第1スーパーリーチ (30秒)
		31~70	第2スーパーリーチ (40秒)
		71~120	第3スーパーリーチ (50秒)
		121~220	第4スーパーリーチ (60秒)

(d) 確変大当たり時判定テーブル

ランダム2 範囲	変動パター ン種別	ランダム3 範囲	変動パターン(変動時間)
1~40	ノーマル リーチ	1~220	ノーマルリーチ (10秒)
41~251	スーパー リーチ	1~30	第1スーパーリーチ (30秒)
		31~70	第2スーパーリーチ (40秒)
		71~120	第3スーパーリーチ (50秒)
		121~220	第4スーパーリーチ (60秒)

【図 22-4】

(A) 第3特別リーチ時特別発展演出選択テーブル

特別発展演出選択	SR2(回数100)
選択可能	20
選択不可能	80

(B) 第4特別リーチ時特別発展演出選択テーブル

特別発展演出選択	SR2(回数100)
選択可能	80
選択不可能	20

【図 22-5】

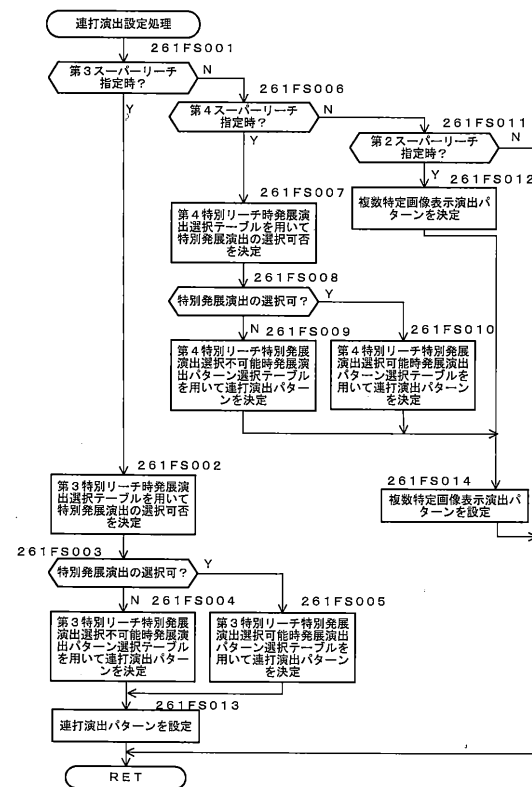
(A) 第3特別リーチ特別発展演出選択不可能時発展演出パターン選択テーブル			
演出パターン名	自力連打演出パターン	オート連打演出パターン	SR3 (個数60)
A1	メータレベルL5+第1発展演出	メータレベルL5+第1発展演出	40
A2	メータレベルL10+第2発展演出	メータレベルL5+第1発展演出	20

(B) 第3特別リーチ特別発展演出選択可能時発展演出パターン選択テーブル			
演出パターン名	自力連打演出パターン	オート連打演出パターン	SR3 (個数60)
B1	メータレベルL5+第1発展演出	メータレベルL5+第1発展演出	35
B2	メータレベルL10+第2発展演出	メータレベルL5+第1発展演出	20
B3	メータレベルL10+MAX+特別発展演出	メータレベルL5+MAX+特別発展演出	5

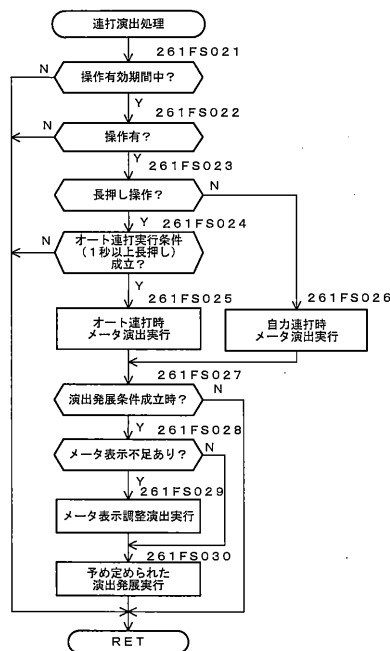
(C) 第4特別リーチ特別発展演出選択不可能時発展演出パターン選択テーブル			
演出パターン名	オート連打演出パターン	オート連打演出パターン	SR3 (個数60)
C1	メータレベルL5+第1発展演出	メータレベルL5+第1発展演出	20
C2	メータレベルL10+第2発展演出	メータレベルL5+第1発展演出	40

(D) 第4特別リーチ特別発展演出選択可能時発展演出パターン選択テーブル			
演出パターン名	オート連打演出パターン	オート連打演出パターン	SR3 (個数60)
D1	メータレベルL5+第1発展演出	メータレベルL5+第1発展演出	10
D2	メータレベルL10+第2発展演出	メータレベルL5+第1発展演出	20
D3	メータレベルL10+MAX+特別発展演出	メータレベルL5+MAX+特別発展演出	30

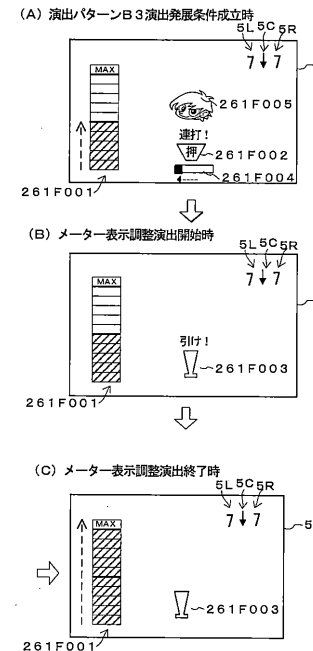
【図 22-6】



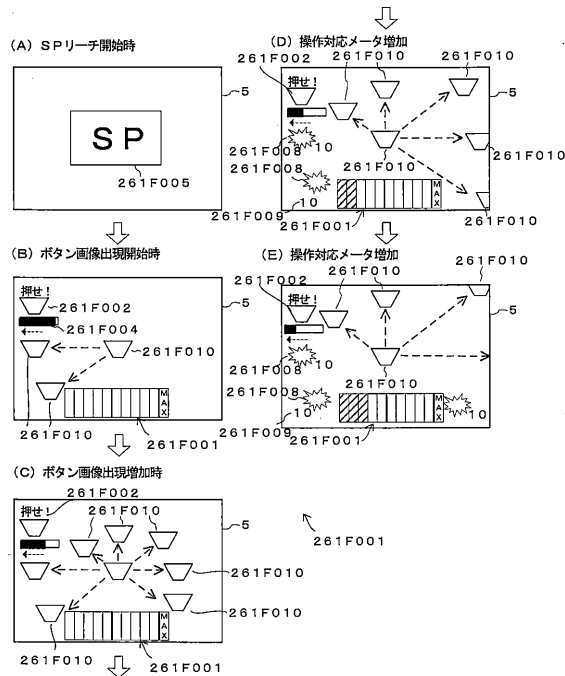
【図 22-7】



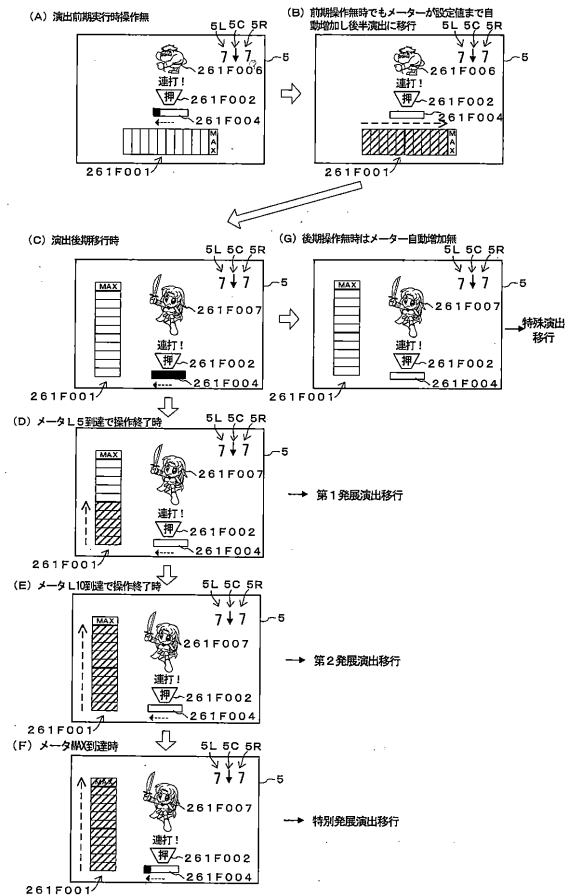
【図 22-8】



【図 22-9】



【図 22-10】



【図 22-11】

(A) 第3特別リーチ特別発展演出選択不可能時演出パターン選択テーブル

演出パターン名	演出パターン	SR4 (個数120)
a	メータレベルL0~L10+特殊演出+第1, 第2発展演出	120

(B) 第3特別リーチ特別発展演出選択可能時演出パターン選択テーブル

演出パターン名	演出パターン	SR4 (個数120)
b1	メータレベルL0~L10+特殊演出+第1, 第2発展演出	110
b2	メータレベルL0~MAX+特殊演出+第1, 第2発展演出+特別発展演出	10

(C) 第4特別リーチ特別発展演出選択不可能時演出パターン選択テーブル

演出パターン名	演出パターン	SR5 (個数120)
c	メータレベルL0~L10+特殊演出+第1, 第2発展演出	120

(D) 第4特別リーチ特別発展演出選択可能時演出パターン選択テーブル

演出パターン名	演出パターン	SR6 (個数120)
d1	メータレベルL0~L10+特殊演出+第1, 第2発展演出	10
d2	メータレベルL0~MAX+特殊演出+第1, 第2発展演出+特別発展演出	110

【図 22-12】

