

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7313959号  
(P7313959)

(45)発行日 令和5年7月25日(2023.7.25)

(24)登録日 令和5年7月14日(2023.7.14)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全228頁)

|          |                             |          |                                          |
|----------|-----------------------------|----------|------------------------------------------|
| (21)出願番号 | 特願2019-144470(P2019-144470) | (73)特許権者 | 000144153<br>株式会社三共<br>東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 |
| (22)出願日  | 令和1年8月6日(2019.8.6)          | (72)発明者  | 小倉 敏男<br>東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号<br>株式会社三共内    |
| (65)公開番号 | 特開2021-23594(P2021-23594A)  | 審査官      | 平井 隼人                                    |
| (43)公開日  | 令和3年2月22日(2021.2.22)        |          |                                          |
| 審査請求日    | 令和4年7月1日(2022.7.1)          |          |                                          |

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

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、

前記示唆演出が実行される前に前記示唆演出が実行されることを予告する準備演出を実行可能な準備演出実行手段と、を備え、

前記示唆演出は、第1示唆演出と、該第1示唆演出とは異なる第2示唆演出と、該第1示唆演出および該第2示唆演出とは異なる第3示唆演出とを含み、

前記準備演出は、前記第1示唆演出が実行されることを予告する第1準備演出と、前記第2示唆演出が実行されることを予告する第2準備演出とを含み、

前記第1準備演出と前記第2準備演出とは、実行される期間が異なり、

前記第1準備演出は、前記第1示唆演出が実行されることを認識可能な演出態様により実行されるものであり、

前記第2準備演出は、前記第1準備演出とは異なる演出態様であって前記第2示唆演出が実行されることを認識可能な演出態様により実行されるものであり、

前記第1示唆演出は、複数種類の演出態様のうちのいずれかにより実行され、前記第1準備演出は、複数種類の演出態様のうちのいずれかにより実行され、いずれの演出態様の前記第1準備演出が実行されるかに応じて、実行可能な前記第1示唆演出の演出態様が異なり、

前記第3示唆演出、前記第1準備演出および前記第2準備演出は、同一期間に並列して

、かつ互いに独立して実行可能であり、

前記第1準備演出および前記第2準備演出のいずれかが実行されているときよりも、前記第1準備演出および前記第2準備演出のいずれも実行されていないときの方が、前記第3示唆演出が実行されやすい、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技を行うことが可能なパチンコ機やスロット機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

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

【0004】

なお、遊技価値とは、遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が、打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。

【0005】

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

【0006】

また、可変表示装置において、最終停止図柄（例えば、左中右図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、特定の表示結果と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当たり発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行

10

20

30

40

50

われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、可変表示装置に変動表示される図柄の表示結果が特定の表示結果でない場合には「はずれ」となり、変動表示状態は終了する。遊技者は、大当りをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

【0007】

遊技機として、有利状態に制御されることを示唆する示唆演出と、示唆演出が実行される前に示唆演出が実行されることを予告する準備演出とを実行可能に構成されたものがある。例えば、特許文献1には、保留表示を変化させる矢を保留表示の周辺でストック（表示）する演出が記載されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0008】

【文献】特開2017-131277号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0009】

しかしながら、特許文献1に記載された遊技機では、期待度を高める演出の実行中に他の演出が実行されることで、却って興味が低下してしまうおそれがある。

【0010】

そこで、本発明は、好適に興味を維持することができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0011】

（A）上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、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、

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、

前記示唆演出が実行される前に前記示唆演出が実行されることを予告する準備演出を実行可能な準備演出実行手段と、を備え、

前記示唆演出は、第1示唆演出と、該第1示唆演出とは異なる第2示唆演出と、該第1示唆演出および該第2示唆演出とは異なる第3示唆演出とを含み、

前記準備演出は、前記第1示唆演出が実行されることを予告する第1準備演出と、前記第2示唆演出が実行されることを予告する第2準備演出とを含み、

前記第1準備演出と前記第2準備演出とは、実行される期間が異なり、

前記第1準備演出は、前記第1示唆演出が実行されることを認識可能な演出態様により実行されるものであり、

前記第2準備演出は、前記第1準備演出とは異なる演出態様であって前記第2示唆演出が実行されることを認識可能な演出態様により実行されるものであり、

前記第1示唆演出は、複数種類の演出態様のうちのいずれかにより実行され、前記第1準備演出は、複数種類の演出態様のうちのいずれかにより実行され、いずれの演出態様の前記第1準備演出が実行されるかに応じて、実行可能な前記第1示唆演出の演出態様が異なり、

前記第3示唆演出、前記第1準備演出および前記第2準備演出は、同一期間に並列して、かつ互いに独立して実行可能であり、

前記第1準備演出および前記第2準備演出のいずれかが実行されているときよりも、前記第1準備演出および前記第2準備演出のいずれも実行されていないときの方が、前記第3示唆演出が実行されやすい、

ことを特徴とする。

さらに、（1）上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、電源手段（例えば、電源基板）と、電源手段から電源供給を受けて制御を行う第1制御手段（例えば、主

10

20

30

40

50

基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ) と、電源手段から電源供給を受けて第 1 制御手段からの指示情報にもとづいて制御を行う第 2 制御手段 (例えば、第 2 演出制御基板 0 1 2 I W 1 2 b に搭載された第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b ) と、第 2 制御手段に供給される電源を監視して第 2 制御手段に通知する監視手段 (例えば、第 2 演出制御基板 0 1 2 I W 1 2 b に供給される電源を監視し、電源電圧が所定値 (例えば、+ 8 V ) 未満であるときに、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b に対して、電源断信号を出力する電源監視回路 0 9 9 I W 1 2 7 ) とを備え、第 2 制御手段は、制御開始時に、監視手段からの通知に応じて異なる起動時処理を実行し (例えば、制御開始時に電源監視回路 0 9 9 I W 1 2 7 から電源断信号が入力されている場合には、電源断信号の入力が停止するまで制御の開始を待機する。第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b が、ステップ 0 9 9 I W S 0 0 1、0 9 9 I W S 0 0 2 の処理を実行する部分。一方、制御開始時に電源監視回路 0 9 9 I W 1 2 7 から電源断信号が入力されていない場合には、制御の開始を待機することなく、取得した日時情報を第 2 演出制御基板 0 1 2 I W 1 2 b のシステムリセット日時として含むログ情報をログ領域に記憶する。第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b が、ステップ 0 9 9 I W S 0 0 1、0 9 9 I W S 0 0 3 の処理を実行する部分)、さらに、有利状態に制御されることを示唆する示唆演出 (例えば、保留表示予告演出やタイマ演出、チャンス目予告演出など) を実行可能な示唆演出実行手段と、示唆演出が実行される前に示唆演出が実行されることを予告する準備演出 (例えば、保留表示予告準備演出やタイマ準備演出など) を実行可能な準備演出実行手段とを備え、示唆演出は、第 1 示唆演出 (例えば、保留表示予告演出) と、該第 1 示唆演出とは異なる第 2 示唆演出 (例えば、タイマ演出) と、該第 1 示唆演出および該第 2 示唆演出とは異なる第 3 示唆演出 (例えば、チャンス目予告演出) とを含み、準備演出は、第 1 示唆演出が実行されることを予告する第 1 準備演出 (例えば、保留表示予告準備演出) と、第 2 示唆演出が実行されることを予告する第 2 準備演出 (例えば、タイマ準備演出など) とを含み、第 3 示唆演出、第 1 準備演出および第 2 準備演出は、同一期間に並列して実行可能であり (図 1 0 - 1 1 ( A 1 ) , ( A 2 ) 参照)、第 1 準備演出および第 2 準備演出のいずれかが実行されているときよりも、第 1 準備演出および第 2 準備演出のいずれも実行されていないときの方が、第 3 示唆演出が実行されやすい (例えば、図 1 0 - 1 0 参照) ことを特徴としている。

そのような構成によれば、状況に応じて最適な処理を実行することができる。また、好適に興味を維持することができる。

#### 【 0 0 1 2 】

( 2 ) 上記 ( 1 ) の遊技機において、第 2 制御手段は、供給される電源の電源電圧が所定値 (例えば、+ 8 V ) 以上であることが監視手段から通知されるまで (例えば、電源監視回路 0 9 9 I W 1 2 7 から電源断信号の入力が停止されるまで)、制御を開始しない (例えば、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b が、ステップ 0 9 9 I W S 0 0 1、0 9 9 I W S 0 0 2 の処理を実行する部分) ようにしてもよい。

そのような構成によれば、状況に応じて最適な処理を実行することができる。

#### 【 0 0 1 3 】

( 3 ) 上記 ( 1 ) または ( 2 ) の遊技機において、遊技機に対する電力供給が停止しても記憶内容を保持可能な記憶手段 (例えば、バックアップメモリ基板 0 9 9 I W 1 4 のバックアップデータメモリ 0 9 9 I W 2 1 0 A ~ 2 1 0 D ) を備え、第 2 制御手段は、制御開始時に、供給される電源の電源電圧が所定値未満から該所定値以上まで変化したことが監視手段から通知されたときは (例えば、制御開始時に電源監視回路 0 9 9 I W 1 2 7 から電源断信号が入力されており、その後電源断信号の入力が停止されたとき)、第 1 制御手段からの指示情報にもとづいて起動に関する所定情報 (例えば、電源投入日時や、設定変更開始日時、設定確認開始日時、R A M クリア日時など) を記憶手段に記憶し (例えば、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b が、ステップ 0 9 9 I W S 2 0 5 や、ステップ 0 1 2 I W S 8 0 2、ステップ 0 1 2 I W S 8 0 5、ステップ 0 1 2 I W S 8 0 9 などの処理を実行する部分)、制御開始時に、供給される電源の電源電圧が所定値以上である

ことが監視手段から通知されたときは、所定画像を表示手段に表示し、所定情報を記憶手段に記憶しない（例えば、第2演出制御基板012IW12bのシステムリセットなどが発生した場合には、画像表示装置5において初期画像を表示するが、ステップ099IWS204の処理を実行せず、設定変更コマンドや、設定確認コマンド、初期化指定コマンドなど電源投入時のコマンドを受信することもないため、それらに関するログ情報を記憶しない）ようにしてもよい。

そのような構成によれば、状況に応じて最適な処理を実行することができる。

【0014】

(4) 上記(3)の遊技機において、記憶手段は、第1記憶手段（例えば、遊技店用のログ情報を記録する第1ログ領域）と第2記憶手段（例えば、遊技機メーカー用のログ情報を記録する第2ログ領域）とを含み、第2制御手段は、制御開始時に、供給される電源の電源電圧が所定値未満から該所定値以上まで変化したことが監視手段から通知されたときは、第1制御手段からの指示情報にもとづいて起動に関する所定情報を第1記憶手段に記憶し（例えば、第2演出制御用CPU012IW120bが、ステップ099IWS204や、ステップ012IWS802、ステップ012IWS805、ステップ012IWS809などの処理を実行する部分）、制御開始時に、供給される電源の電源電圧が所定値以上であることが監視手段から通知されたときは、第2制御手段のみが再起動したことを特定可能な特定情報（例えば、システムリセット日時を含むログ情報）を第2記憶手段に記憶する（例えば、第2演出制御用CPU012IW120bが、ステップ099IWS001のN、ステップ099IWS003の処理を実行する部分）ようにしてもよい。

そのような構成によれば、状況に応じて最適な処理を実行することができる。

【0015】

(5) 上記(4)の遊技機において、第2制御手段は、制御に関する情報を第1記憶手段に記憶させる第1バックアップ処理（例えば、ログ情報を第1ログ領域に記憶させるバックアップ処理）と、制御に関する情報を第2記憶手段に記憶させる第2バックアップ処理（例えば、ログ情報を第2ログ領域に記憶させるバックアップ処理）とを実行可能であり、第1バックアップ処理は、一の情報を一の記憶領域に記憶させ、第2バックアップ処理は、一の情報を複数の記憶領域に記憶させる（例えば、図8-19参照）ようにしてもよい。

そのような構成によれば、状況に応じて最適な処理を実行することができる。

【0016】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の(6)から(10)の遊技機に係る発明が含まれる。従来より、遊技機において、特開2017-131277号公報に示されているような、有利状態に制御されることを示唆する示唆演出と、示唆演出が実行される前に示唆演出が実行されることを予告する準備演出とを実行可能に構成されたものがあった。しかしながら、このような遊技機にあっては、期待度を高める演出の実行中に他の演出が実行されることで、却って興味が低下してしまうおそれがあり、この点に鑑み、好適に興趣を維持することができる遊技機の提供が求められている。

【0017】

(6) の遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（例えば、保留表示予告演出やタイマ演出、チャンス目予告演出など）を実行可能な示唆演出実行手段と、示唆演出が実行される前に示唆演出が実行されることを予告する準備演出（例えば、保留表示予告準備演出やタイマ準備演出など）を実行可能な準備演出実行手段とを備え、示唆演出は、第1示唆演出（例えば、保留表示予告演出）と、該第1示唆演出とは異なる第2示唆演出（例えば、タイマ演出）と、該第1示唆演出および該第2示唆演出とは異なる第3示唆演出（例えば、チャンス目予告演出）とを含み、準備演出は、第1示唆演出が実行されることを予告する第1準備演出（例えば、保留表示予告準備演出）と、第2示唆演出が実行されることを予告する第2準備演出（例えば、タイマ準備演出など）とを含み、第3示唆演出、第1準備演出および第2準備演出は、同一期間に並列して実行可能であり（

図10-11(A1)、(A2)参照)、第1準備演出および第2準備演出のいずれかが実行されているときよりも、第1準備演出および第2準備演出のいずれも実行されていないときの方が、第3示唆演出が実行されやすい(例えば、図10-10参照)ことを特徴としている。

そのような構成によれば、好適に興味を維持することができる。

【0018】

(7) 上記(6)の遊技機において、第1準備演出と第2準備演出とは、実行される期間が異なる(例えば、保留表示予告準備演出(第2演出態様)の実行が終了した後に、タイマ準備演出が実行される。図10-7(D)参照)ようにしてもよい。

そのような構成によれば、好適に興味を維持することができる。

【0019】

(8) 上記(6)または(7)の遊技機において、第1示唆演出は、複数種類の演出態様(例えば、第1演出態様(青色)、第2演出態様(緑色)、第3演出態様(赤色)など。図10-3(A)参照)のうちのいずれかにより実行され、第1準備演出は、複数種類の演出態様(例えば、第1演出態様(エフェクト小)、第2演出態様(エフェクト大)など。図10-3(B)参照)のうちのいずれかにより実行され、いずれの演出態様の第1準備演出が実行されるかに応じて、実行可能な第1示唆演出の演出態様が異なる(例えば、第1演出態様の保留表示予告準備演出が実行された場合には、第1～第3演出態様のうちのいずれかにより保留表示予告演出が実行され、第2演出態様の保留表示予告準備演出が実行された場合には、第2～第3演出態様のうちのいずれかにより保留表示予告演出が実行される)ようにしてもよい。

そのような構成によれば、好適に興味を維持することができる。

【0020】

(9) 上記(6)から(8)のいずれかの遊技機において、示唆演出は、対応する準備演出が実行されることなく実行可能であり(例えば、保留表示予告演出やタイマ演出を実行すると決定したときに、保留表示予告準備演出やタイマ準備演出が実行なしと決定する場合がある。図10-3(B)、図10-4(B)参照)、対応しない準備演出が実行されたか否かに応じて、実行されやすさが異なる(例えば、図10-3に示すように、入賞時判定結果が大当りの場合には、保留表示予告演出および保留表示予告準備演出を実行すると決定されやすい。また、図10-4に示すように、タイマ演出も実行すると決定されやすい。ただし、タイマ準備演出を実行しないと決定されることがある。すると、タイマ演出に対応しない保留表示予告準備演出が実行されたときの方が、保留表示予告準備演出が実行されないときよりも、タイマ演出が実行されやすくなる)ようにしてもよい。

そのような構成によれば、好適に興味を維持することができる。

【0021】

(10) 上記(6)から(9)のいずれかの遊技機において、準備演出が実行されたか否かに応じて、いずれの演出態様の示唆演出が実行されるかの割合が異なる(例えば、保留表示予告演出やタイマ準備演出の演出態様を第2演出態様と決定した場合には、第1演出態様と決定した場合に比べて、保留表示予告準備演出やタイマ準備演出を実行すると決定する割合が高い。図10-3(B)、図10-4(B)参照)ようにしてもよい。

そのような構成によれば、好適に興味を維持することができる。

【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。

10

20

30

40

50

- 【図 8-1】特徴部 099IW におけるパチンコ遊技機の正面図である。
- 【図 8-2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
- 【図 8-3】第 2 演出制御基板の構成例を示す構成図である。
- 【図 8-4】バックアップメモリ基板の構成例を示す構成図である。
- 【図 8-5】パチンコ遊技機の背面斜視図である。
- 【図 8-6】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 8-7】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 8-8】大当り種別判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 8-9】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 8-10】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 8-11】特徴部 099IW における遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-12】特徴部 099IW における遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-13】特徴部 099IW における遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-14】電源投入時に実行される処理を示す説明図である。
- 【図 8-15】設定変更処理における表示モニタの表示態様を示す説明図である。
- 【図 8-16】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-17】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-18】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 8-19】多重度が異なるバックアップ処理の実行例を示す説明図である。
- 【図 8-20】CPU 例外事象発生時処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 8-21】演出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 8-22】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。
- 【図 8-23】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。
- 【図 8-24】初期出目決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 8-25】可変表示開始待ち処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 8-26】遊技前示唆演出決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 8-27】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-28】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 8-29】遊技中示唆演出決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 8-30】大当り中演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 8-31】大当り中示唆演出決定テーブル、役物演出決定テーブルおよび導光板演出決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 8-32】エンディング演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-33】エラー報知処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-34】エラー報知処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-35】エラー報知処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-36】エラー報知処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-37】メンテナンスモード処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-38】設定変更時刻記録処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-39】現在時刻設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-40】現在時刻の設定タイミングを説明するための説明図である。
- 【図 8-41】電断日時記録処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-42】電断日時のログ情報の記録タイミングを説明するための説明図である。
- 【図 8-43】演出動作例を示す図である。
- 【図 8-44】演出動作例を示す図である。
- 【図 8-45】メンテナンスモード中の表示画面の具体例を説明するための説明図である。
- 【図 8-46】メンテナンスモード中の表示画面の具体例を説明するための説明図である。

10

20

30

40

50

- 【図 8-47】メンテナンスモード中の表示画面の具体例を説明するための説明図である。
- 【図 8-48】メンテナンスモード中の表示画面の具体例を説明するための説明図である。
- 【図 8-49】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 8-50】変形例 1 における遊技機用枠の開閉を示す図である。
- 【図 8-51】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 8-52】変形例 2 における遊技機用枠の開閉を示す図である。
- 【図 8-53】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 8-54】変形例 4 におけるメンテナンス履歴画面の具体例を示す説明図である。
- 【図 8-55】変形例 5 におけるメンテナンス履歴画面の具体例を示す説明図である。
- 【図 9-1】パチンコ遊技機の正面図である。
- 【図 9-2】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 9-3】パチンコ遊技機の背面斜視図である。
- 【図 9-4】(A), (B) は、演出制御コマンドを例示する図である。
- 【図 9-5】各乱数を示す説明図である。
- 【図 9-6】変動パターンを例示する図である。
- 【図 9-7】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 9-8】大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 9-9】各種大当たりの内容を示す説明図である。
- 【図 9-10】(A) は大当たり用変動パターン判定テーブル (大当たり A 用) を示す説明図であり、(B) は大当たり用変動パターン判定テーブル (大当たり B、大当たり C 用) を示す説明図であり、(C) は小当たり用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 9-11】はずれ用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 9-12】(A) は、表示モニタの正面図、(B) は、表示モニタの表示態様を示す図、(C) は表示内容の説明図である。
- 【図 9-13】遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-14】(A) は、演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図であり、(B) は、始動入賞時受信コマンドバッファの構成を示す図である。
- 【図 9-15】始動入賞判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-16】入賞時乱数値判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-17】演出制御プロセス処理の一部を示すフローチャートである。
- 【図 9-18】先読予告設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-19】先読予告演出の表示パターンの決定割合を示す図である。
- 【図 9-20】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-21】後部可変表示中示唆演出決定処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-22】(A) は後部可変表示中示唆演出として実行する演出の決定割合を示す図であり、(B) は後部可変表示中示唆演出として実行する大当たり示唆演出と設定示唆演出の演出パターンを示す図である。
- 【図 9-23】大当たり示唆演出の演出パターンの決定割合を示す図である。
- 【図 9-24】設定示唆演出の演出パターンの決定割合を示す図である。
- 【図 9-25】前部可変表示中示唆演出決定処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-26】(A) は大当たり示唆演出の実行が決定されている場合に前部可変表示中示唆演出として実行する演出の決定割合を示す図であり、(B) は設定示唆演出の実行が決定されている場合に前部可変表示中示唆演出として実行する演出の決定割合を示す図であり、(C) は前部可変表示中示唆演出として実行するキャラクタ演出とタイマ演出の演出パターンを示す図であり、(D) はキャラクタ演出とタイマ演出の大当たり期待度及び設定示唆演出の実行期待度を示す図である。
- 【図 9-27】(A) はキャラクタ演出の演出パターンの決定割合を示す図であり、(B) はタイマ演出の演出パターンの決定割合を示す図であり、(C) はタイマ演出の各演出パターンの内容を示す図である。
- 【図 9-28】スーパーリーチの可変表示における演出実行期間を示す図である。

10

20

30

40

50

- 【図 9-29】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
- 【図 9-30】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
- 【図 9-31】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。
- 【図 9-32】変形例におけるキャラクタ演出とタイマ演出の前部可変表示中示唆演出としての実行決定割合と設定示唆演出の実行期待度を示す図である。
- 【図 9-33】変形例における保留記憶表示と演出画像との表示態様を示す図である。
- 【図 9-34】変形例におけるノーマルリーチ、短縮なし非リーチ、短縮非リーチの可変表示での設定示唆演出の実行期間を示す図である。
- 【図 10-1】演出制御プロセス処理の一部を示すフローチャートである。
- 【図 10-2】先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10-3】保留表示予告演出決定テーブルおよび保留表示予告準備演出決定テーブルの一例を示す説明図である。
- 【図 10-4】タイマ演出決定テーブルおよびタイマ予告準備演出決定テーブルの一例を示す説明図である。
- 【図 10-5】チャンス目予告演出決定テーブルの一例を示す説明図である。
- 【図 10-6】先読予告実行処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10-7】保留表示予告演出（準備演出）およびタイマ演出（準備演出）の実行タイミングの一例を示す説明図である。
- 【図 10-8】保留表示予告準備演出およびタイマ準備演出の演出態様を示す説明図である。
- 【図 10-9】チャンス目予告設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10-10】チャンス目予告実行可否決定テーブルの一例を示す説明図である。
- 【図 10-11】保留表示予告準備演出およびチャンス目予告演出の演出態様を示す説明図である。

10

20

【発明を実施するための形態】

【0023】

（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。

【0024】

（パチンコ遊技機 1 の構成等）

図 1 は、パチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）3 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

30

【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。

40

【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

50

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。

【0027】

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

【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。

【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5L、5C、5Rにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【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。

【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25Aと第2保留表示器25Bとが設けられ、第1保留表示器25Aは、LEDの点灯個数によって、第1保留記憶数を表示し、第2保留表示器25Bは、LEDの点灯個数によって、第2保留記憶数を表示する。

【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。

【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

10

20

30

40

50

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。

【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。

【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。

【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】

10

20

30

40

50

遊技盤 2 の所定位置（図 1 では図示略）には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられている。

【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 31 A が取り付けられている。スティックコントローラ 31 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 31 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 35 A（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 31 B が設けられている。プッシュボタン 31 B に対する操作は、プッシュセンサ 35 B（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 31 A やプッシュボタン 31 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【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 6 B を所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第 2 始動入賞口が開放状態になる）。

【0054】

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

【0055】

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

【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。

10

## 【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、大入賞口に進出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出させることで、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。

20

## 【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。

30

## 【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様で開放状態となる。例えば、小当り遊技状態では、一部の大当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放態様（大入賞口の開放回数が上記ラウンド数と同じであり、かつ、大入賞口の閉鎖タイミングも同じ等）で大入賞口が開放状態となる。なお、大当り種別と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

## 【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出しやすくなる制御（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。

40

## 【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

50

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、次回の大当た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た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「普図当たり」となる確率及び特図ゲームにおける表示結果が「大当たり」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】

小当た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「小当たり」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当たり」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「小当たり」がなくてもよい。

【0070】

なお、遊技状態は、大当た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、その大当た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、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、及び／又は、遊技効果ランプ9の点等／消灯、可動体32の動作等により行われてもよい。

【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5L、5C、5Rでは、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第1特図ゲームや第2特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

【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対応してリーチ演出が実

10

20

30

40

50

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

#### 【0075】

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

10

#### 【0076】

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

#### 【0077】

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

20

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

30

#### 【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、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読み予告演出がある。先読み予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

40

#### 【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】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り

50

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

【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（デモンストレーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

【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）、大当り遊技状態、小当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板11は、遊技制御用マイクロコンピュータ100、スイッチ回路110、ソレノイド回路111などを有する。

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

【0087】

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

【0088】

I/O105は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25Cなどを制御（駆動）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110は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ21、始動ロス

10

20

30

40

50

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

【００９０】

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

【００９１】

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

【００９２】

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

【００９３】

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

【００９４】

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

【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。

【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

10

20

30

40

50

カ 8 L、8 R から出力させる。

#### 【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 CPU 120 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 CPU 120 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。

#### 【0102】

演出制御基板 12 に搭載された I/O 125 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。

#### 【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、CPU 103 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 CPU 103 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

#### 【0106】

図 3 に示す遊技制御メイン処理では、CPU 103 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、RAM 102 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）、初期化处理（ステップ S8）を実行する。初期化处理では、CPU 103 は、RAM 102 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、CPU 103 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 CPU 120 は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5 において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

10

20

30

40

50

## 【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）、RAM 102（バックアップRAM）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップ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。

10

## 【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。

20

## 【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つた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

30

## 【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。

40

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

50

## 【0115】

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

10

## 【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、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

20

## 【0117】

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、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップS27のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

30

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

## 【0120】

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

40

50

## 【0121】

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

## 【0122】

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

## 【0123】

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

## 【0124】

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

## 【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「大当たり」である場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。その一方で、大当たりフラグが

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

10

#### 【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づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

20

#### 【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。

30

#### 【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。

40

#### 【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“ 1

50

0”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る割込みである。演出制御INT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CPU120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CPUを用いている場合には、割込み禁止命令(DI命令)を発行することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT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/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11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RAM122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CPU120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。

【0138】

ステップS73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S73; Yes)、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S74)、コマンド解析処理を実行する(ステップS75)。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信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RAM122の所定領域に格納したり、RAM122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

10

20

30

40

50

## 【0139】

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

## 【0140】

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

10

## 【0141】

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

20

## 【0142】

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

## 【0143】

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

30

## 【0144】

ステップS171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部123に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部123に指示し、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部123は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

40

## 【0145】

ステップS172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、表示制御部123を指示することで、ステップS171にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、可動体32を駆動させること、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の出

50

力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 11 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

#### 【 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 11 から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“ 6 ”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“ 4 ”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」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 11 から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“ 5 ”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

#### 【 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 CPU 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 CPU 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 11 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“ 7 ”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

#### 【 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 CPU 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。

【0152】

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。

【0153】

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、「ー」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「ー」を示す記号が表示されなくてもよい）。

【0154】

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

【0155】

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。

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

【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。

【0158】

(特徴部 099IW に関する説明)

次に、特徴部 099IW について説明する。図 8-1 は、特徴部 099IW におけるパチンコ遊技機の正面図である。この特徴部 099IW では、図 8-1 に示すように、図 1 で示した通過ゲート 41 に代えて、画像表示装置 5 の右方に通過ゲート 012IW041 が設けられている。通過ゲート 012IW041 を通過した遊技球は、ゲートスイッチ 012IW021（図 8-2 参照）によって検出される。

【0159】

また、この特徴部 099IW では、図 8-1 に示すように、図 1 で示した特別可変入賞球装置 7 に代えて、遊技領域の右方に、第 1 大入賞口を構成する第 1 特別可変入賞装置 012IW007a と、第 2 大入賞口を構成する第 2 特別可変入賞装置 012IW007a

10

20

30

40

50

とが設けられている。第1特別可変入賞装置012IW007aに入賞した遊技球は、第1カウントスイッチ012IW023a（図8-2参照）によって検出される。また、第2特別可変入賞装置012IW007bに入賞した遊技球は、第2カウントスイッチ012IW023b（図8-2参照）によって検出される。さらに、第2特別可変入賞装置012IW007b内には、いわゆるV入賞領域が設けられており、第2特別可変入賞装置012IW007b内のV入賞領域に入賞した遊技球は、V入賞スイッチ012IW024（図8-2参照）によって検出される。

【0160】

なお、本例では、一般入賞口10に入賞した遊技球は、入賞口スイッチ012IW010a（図8-2参照）によって検出される。

【0161】

また、本例では、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、ゲートスイッチ012IW021からの検出信号を入力すると（通過ゲート012IW041を遊技球が通過すると）、通過ゲート012IW041を遊技球が通過したことを指定するゲート通過指定コマンドを第2演出制御基板012IW12bに対して送信する制御を行う。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、入賞口スイッチ012IW010aからの検出信号を入力すると（一般入賞口10に遊技球が入賞すると）、一般入賞口10に遊技球が入賞したことを指定する入賞口入賞指定コマンドを第2演出制御基板012IW12bに対して送信する制御を行う。

【0162】

また、本例では、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば、払出制御基板が搭載する払出制御用マイクロコンピュータから、打球供給皿（下皿）の満タン状態を検出したことを示すコマンドを受信すると、打球供給皿（下皿）の満タン状態を検出したことを示す満タン検出コマンドを第2演出制御基板012IW12bに対して送信する制御を行う。なお、払出制御用マイクロコンピュータは、例えば、打球供給皿（下皿）に設けられた満タン状態を検出するための満タンスイッチからの検出信号を入力したか否かを確認することにより、打球供給皿（下皿）の満タン状態を検出することができる。

【0163】

なお、本例では、通過ゲート012IW041が遊技領域の右方領域に設けられているので、遊技状態が高ベース状態に制御されている場合には、遊技者は遊技領域の右方を狙って発射操作（いわゆる右打ち操作）を行った方が有利である。また、本例では、第1特別可変入賞装置012IW007aおよび第2特別可変入賞装置012IW007bが遊技領域の右方領域に設けられているので、大当り遊技中には遊技者は右打ち操作を行った方が有利である。

【0164】

一方で、本例では、遊技状態が高ベース状態に制御されておらず（すなわち、低ベース状態に制御されており）、大当り遊技中でもない場合には、遊技者は遊技領域の左方を狙って発射操作（いわゆる左打ち操作）を行った方が第1始動入賞口に遊技球が入賞しやすく、有利であるものとする。

【0165】

この特徴部099IWでは、確変大当りとなる場合には、例えば、16ラウンドの大当り遊技が実行され、第1ラウンド～第3ラウンドおよび第5ラウンド～第16ラウンドにおいては第1特別可変入賞装置012IW007aを所定期間（本例では、29.5秒間）が経過するかまたは所定数（本例では、10個）の遊技球が入賞するまで開放状態に制御し、第4ラウンドにおいては第2特別可変入賞装置012IW007bを所定期間（本例では、29.5秒間）が経過するかまたは所定数（本例では、10個）の遊技球が入賞するまで開放状態に制御する。そして、第4ラウンドにおいて第2特別可変入賞装置012IW007b内のV入賞領域に遊技球が入賞したことを条件として、大当り遊技終了後に遊技状態が確変状態に制御される。本例では、確変大当りとなる場合には、V入賞領域への入賞が条件であるが、第2特別可変入賞装置012IW007bが比較的長期期間（

10

20

30

40

50

本例では、29.5秒間)にわたって開放されるので、概ね大当り遊技終了後に確変状態に制御されることになる。

【0166】

なお、この特徴部099IWでは、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)は、特別図柄プロセス処理(ステップS25)の大当り開放中処理(ステップS115)や大当り開放後処理(ステップS116)において、第2特別可変入賞装置012IW007b内のV入賞領域に遊技球が入賞したことを検出すると(具体的には、V入賞スイッチ012IW024からのオン信号を入力すると)、V入賞領域に遊技球が入賞したこと(V入賞が発生したこと)を指定するV入賞指定コマンドを第2演出制御用CPU012IW120bに対して送信する制御を行う。

10

【0167】

また、非確変大当り(通常大当り)となる場合には、例えば、16ラウンドの大当り遊技が実行され、第1ラウンド~第3ラウンドおよび第5ラウンド~第16ラウンドにおいては第1特別可変入賞装置012IW007aを所定期間(本例では、29.5秒間)が経過するかまたは所定数(本例では、10個)の遊技球が入賞するまで開放状態に制御し、第4ラウンドにおいては第2特別可変入賞装置012IW007bを極めて短い期間(本例では、0.1秒間)が経過するまで開放状態に制御する。本例では、通常大当りとなる場合には、確変大当りと同様に第4ラウンドにおいて第2特別可変入賞装置012IW007bが開放状態に制御されるのであるが、極めて短い期間(本例では、0.1秒間)しか開放されないので、大当り遊技終了後に確変状態に制御されることは殆どない。

20

【0168】

また、この特徴部099IWでは、図8-2に示すように、図2で示した演出制御基板12に代えて、第1演出制御基板012IW12aおよび第2演出制御基板012IW12bが搭載されている。

【0169】

電源基板から電源供給を受ける第1演出制御基板012IW12aには、第1演出制御用CPU012IW120a、ROM012IW121a、RAM012IW122a、表示制御部012IW123、およびI/O012IW125aが搭載されている。第1演出制御用CPU012IW120aは、第2演出制御基板012IW12bに搭載された第2演出制御用CPU012IW120bからのコマンドを受信し、受信したコマンドにもとづいて演出を実行する機能を有する。また、本例では、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号は、第1演出制御基板012IW12aに搭載された第1演出制御用CPU012IW120aに入力される。なお、本例では、第1演出制御用CPU012IW120aは、電源供給開始時にタイマ割り込み時間として10msが設定され、10msごとにタイマ割り込みが発生して各種の処理を実行するものとする。

30

【0170】

電源基板から電源供給を受ける第2演出制御基板012IW12bには、第2演出制御用CPU012IW120b、ROM012IW121b、RAM012IW122b、乱数回路012IW124、I/O012IW125b、リアルタイムクロック012IW126、および電源監視回路099IW127が搭載されている。第2演出制御用CPU012IW120bは、演出制御メイン処理を実行する機能を有するとともに、電源基板から電源供給を受ける主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100からの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もとづいて演出制御プロセス処理などを実行する機能を有する(ただし、実際の画像表示装置5やスピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9などの演出手段を制御したり、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bなどの入力手段からの入力を受け付けたりする部分の制御は第1演出制御用CPU012IW120a側で行われる)。なお、本例では、第2演出制御用CPU012IW120bは、電源供給開始時にタイマ割り込み時間として10msが設定され、10msごとにタイマ割り込みが発生して各種の処理を実行するものとする。

40

50

## 【0171】

また、第2演出制御用CPU012IW120bは、所定のログ情報をバックアップメモリ基板099IW14のバックアップデータメモリ099IW210A～210Dに設けられたログ領域に記録する機能を有する。詳細については後述するが、バックアップメモリ基板099IW14のバックアップデータメモリ099IW210A～210Dは、パチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても記憶内容を保持可能である。また、第2演出制御用CPU012IW120bは、リアルタイムクロック012IW126が出力する日時情報を用いて、所定のログ情報をRAM012IW122bに設けられたログ領域に記録する機能も有する。RAM012IW122bは、電源基板（図示せず）が搭載するバックアップ電源によってバックアップされており、遊技機への電源供給が停止しても、所定期間は少なくともログ領域に記録されたログ情報は保持される。

10

## 【0172】

電源監視回路099IW127は、第2演出制御基板012IW12bに供給される電源を監視し、電源電圧が所定値（例えば、+8V）未満であるときに、第2演出制御用CPU012IW120bに対して、電源断信号を出力する。具体的には、電源断信号をオン状態（ローレベル）にする。なお、本特徴部099IWでは、電源監視回路099IW127は、第2演出制御基板012IW12b上に設けられているが、このような構成に限らず、例えば、電源基板上や電源基板との間の中継基板上に設けられていてもよい。この場合には、電源監視回路099IW127は、主基板11や第2演出制御基板012IW12b、第1演出制御基板012IW12aなどに電源断信号を出力可能に構成されていてもよい。また、例えば、主基板11上に電源監視回路099IW127が設けられ、主基板11から第2演出制御基板012IW12bに対して電源断信号に相当する信号を出力可能に構成されていてもよい。

20

## 【0173】

第2演出制御基板012IW12bでは、第2演出制御基板012IW12bに搭載された電源回路によって、+12Vから+3Vや+1Vの電源が生成される。第2演出制御用CPU012IW120bとしては+3V供給されていれば動作可能（例えば、コアは+1Vで動作し、ROMとの通信が+3Vで可能となる）であるが、+3Vや+1Vを生成する電源回路は、+4～5V供給されていれば+3Vを生成可能であるため、電源が安定供給される前に動作してしまうおそれがある。

30

## 【0174】

そこで、第2演出制御用CPU012IW120bは、第2演出制御基板012IW12bに対する電源供給が行われると、電源監視回路099IW127から電源断信号が入力されている間（すなわち、供給されている電源電圧が所定値（例えば、+8V）未満である間）は、制御を開始せず、電源断信号の入力が停止されると（すなわち、供給されている電源電圧が所定値（例えば、+8V）以上となり、電源が安定供給されると）、制御を開始するように構成されている。このような構成により、電源が安定供給される前に、第2演出制御用CPU012IW120bが動作してしまうことを防ぐことができる。

## 【0175】

遊技機への電源供給が停止し、その後、遊技機への電源供給が開始された場合であれば、第2演出制御用CPU012IW120bの制御開始時（すなわち動作可能となったとき）には、電源監視回路099IW127から電源断信号が入力されており、電源断信号の入力が停止されるまで（すなわち供給される電源電圧が立ち上がり、所定値（例えば、+8V）を超えるまで）の待機期間を経て、第2演出制御用CPU012IW120bの制御が開始される（後述するステップ099IWS001のYの場合の処理に相当する）。また、この場合には、第2演出制御用CPU012IW120bは、遊技制御用マイクロコンピュータ100から少なくとも初期化指定コマンドまたは復旧時のコマンドを受信する。

40

## 【0176】

一方で、第2演出制御用CPU012IW120bのシステムリセットなどが発生した

50

場合であれば、遊技機自体の電源供給が停止した訳ではなく、第2演出制御用CPU012IW120bの制御開始時（すなわち動作可能となったとき）には、電源監視回路099IW127から電源断信号が入力されておらず（すなわち供給される電源電圧が既に立ち上がっているため、所定値（例えば、+8V）を超えている）、待機期間を経ることなく、第2演出制御用CPU012IW120bの制御が開始される（後述するステップ099IWS001のNの場合の処理に相当する）。また、この場合には、第2演出制御用CPU012IW120bは、遊技制御用マイクロコンピュータ100から初期化指定コマンドや復旧時のコマンドなど電源投入時のコマンドは送信されない。

#### 【0177】

そのため、第2演出制御用CPU012IW120bは、制御開始時（すなわち動作可能となったとき）の待機期間の有無により、遊技機自体の電断が発生したのか、第2演出制御用CPU012IW120bのシステムリセットなどが発生したのかを、特定することができる。具体的には、第2演出制御用CPU012IW120bは、制御開始時に待機期間があるときは（すなわち動作可能となった後、供給される電源の電源電圧が所定値未満から所定値以上まで変化したことが電源監視回路099IW127から電源断信号の状態により通知されたときは）、遊技機自体の電断が発生したと特定することができる。また、第2演出制御用CPU012IW120bは、制御開始時に待機期間がないときは（すなわち動作可能となったときに、供給される電源の電源電圧が既に所定値以上であることが電源監視回路099IW127から電源断信号の状態により通知されたときは）、第2演出制御用CPU012IW120bのシステムリセットなどが発生したと特定することができる。以下、遊技機自体の電断や遊技機自体の再起動という表現を用いるが、これは、少なくとも主基板11および演出制御基板（例えば第1演出制御基板012IW12aと第2演出制御基板012IW12b）の電断や再起動が生じたことを含む概念である。

#### 【0178】

図8-2に示すように、第2演出制御基板012IW12bは、バックアップメモリ基板099IW14と相互に接続されている。バックアップメモリ基板099IW14は、第1演出制御基板012IW12aおよび第2演出制御基板012IW12bとは別個に設けられたバックアップデータ記憶用の基板であり、第2演出制御基板012IW12bからのバックアップ制御信号に従って、バックアップデータの書込処理や読出処理を実行可能に構成されている。バックアップデータの書込処理は、バックアップデータメモリにバックアップデータを書き込んで記憶させる。バックアップデータの読出処理は、バックアップデータメモリに記憶されたバックアップデータを読み出して第2演出制御基板012IW12bなどに伝送する。

#### 【0179】

図8-3は、第2演出制御基板012IW12bの構成例を示している。第2演出制御基板012IW12bに搭載された第2演出制御用CPU012IW120b、ROM012IW121b、RAM012IW122bといった電子部品のうち、一部または全部の部品は、コネクタソケットに対してコネクタピンを挿抜することなどにより着脱可能に取り付けられてもよく、他の部品は、半田付けなどにより実装可能に取り付けられてもよい。第2演出制御基板012IW12bには、これらの電子部品とともに、コネクタ099IW150、コネクタ099IW151、コネクタ099IW154およびコネクタ099IW156が実装されている。また、第2演出制御基板012IW12bは、第2演出制御用CPU012IW120bや、ROM012IW121b、RAM012IW122bといった電子部品の他に、シリアル通信回路099IW137などの、複数の電子部品を含んで構成されている。

#### 【0180】

シリアル通信回路099IW137は、第2演出制御基板012IW12b以外の各種基板や各種回路に対して、シリアル通信方式で通信データを送受信可能な回路である。シリアル通信回路099IW137は、例えばUART（Universal Asynchronous Recei

10

20

30

40

50

ver Transmitter)、S P I (Serial Peripheral Interface)、I 2 C (Inter-Integrated Circuit) といった、複数種類のシリアル通信規格に対応した通信データを送受信可能であればよい。シリアル通信回路 0 9 9 I W 1 3 7 は、受信部、送信部、通信制御部、シリアル通信データレジスタ、シリアルステータスレジスタ、シリアル制御レジスタなどを含んで構成された複数の通信処理部を備えていればよい。U A R T は、調歩同期式のシリアル通信規格であり、スタートビットやストップビットを用いて通信データを転送する。この場合には、クロック信号線が不要になるが、通信速度（ボーレート）は比較的に低速となる。S P I や I 2 C は、クロック同期式のシリアル通信規格であり、クロック信号を用いて通信データを転送する。この場合には、クロック信号線が必要になるが、通信速度（ボーレート）は比較的に高速となる。S P I の場合には、クロック信号、送信データ信号、受信データ信号、スレーブ選択信号のそれぞれに対応した信号線が設けられる。I 2 C の場合には、クロック信号と、データ信号のそれぞれに対応した信号線が設けられる。シリアル通信回路 0 9 9 I W 1 3 7 が備える複数の通信処理部は、こうした複数種類のシリアル通信規格に応じて、異なるハードウェア構成を有していればよい。

#### 【0181】

コネクタ 0 9 9 I W 1 5 0、コネクタ 0 9 9 I W 1 5 1、コネクタ 0 9 9 I W 1 5 4 およびコネクタ 0 9 9 I W 1 5 6 は、例えばレセプタクルを用いて構成され、各種の信号配線を着脱自在に接続可能な配線接続装置の構成を有している。コネクタ 0 9 9 I W 1 5 0、コネクタ 0 9 9 I W 1 5 1、コネクタ 0 9 9 I W 1 5 4 およびコネクタ 0 9 9 I W 1 5 6 は、第 2 演出制御基板 0 1 2 I W 1 2 b において互いに異なる配線パターンといった、異なる経路を介して各種信号を出力可能にする。コネクタ 0 9 9 I W 1 5 0 は、主基板 1 1 との間で電氣的に接続される主基板配線を接続可能な主基板配線用のコネクタポートである。コネクタ 0 9 9 I W 1 5 1 は、電源基板といった電源部との間で電氣的に接続される電源配線を接続可能な電源配線用のコネクタポートである。コネクタ 0 9 9 I W 1 5 4 は、バックアップメモリ基板 0 9 9 I W 1 4 といったバックアップ部との間で電氣的に接続されるバックアップ配線を接続可能なバックアップ配線用のコネクタポートである。コネクタ 0 9 9 I W 1 5 6 は、検査用や試験用または開発用の情報処理装置（パーソナルコンピュータなど）との間で電氣的に接続される検査配線を接続可能な検査配線用のコネクタポートである。検査用の情報処理装置は、例えば特定のソフトウェアプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機 1 の検査装置として機能するものであればよい。このように、コネクタ 0 9 9 I W 1 5 6 は、パチンコ遊技機 1 の検査装置が接続される接続部材として使用される電子部品となる。

#### 【0182】

コネクタ 0 9 9 I W 1 5 6 は、例えばパチンコ遊技機 1 の試作段階、開発段階、あるいは、製造段階にて、検査配線を接続可能とし、演出制御コマンドとは異なるテストコマンドに応じて、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b が出荷前の検査処理を実行可能となるようにしてもよい。出荷前の検査処理は、例えば試作中や開発中におけるソフトウェアプログラムの完成前にて、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b がプログラムコードの一部または全部を実行したときの内部パラメータや入出力信号などを、検証可能な処理を含んでいてもよい。出荷前などに検査処理が実行される検証環境は、例えばパチンコ遊技機 1 が遊技機設置島に設置された状態に対応する実行環境であってもよいし、パチンコ遊技機 1 を単独でパーソナルコンピュータなどの情報処理装置と接続して動作状況を確認可能とする実行環境であってもよい。また、コネクタ 0 9 9 I W 1 5 6 は、例えばパチンコ遊技機 1 の回収段階にて、検査配線を接続可能とし、演出制御コマンドとは異なるテストコマンドに応じて、バックアップデータの読出処理を実行可能となるようにしてもよい。あるいは、コネクタ 0 9 9 I W 1 5 6 は、例えばパチンコ遊技機 1 の出荷段階にて取り外されてもよい。あるいは、コネクタ 0 9 9 I W 1 5 6 は、パチンコ遊技機 1 が遊技場に設置される機種以外のデモ用や試験用など所定の機種にのみ搭載され、量産されて遊技場に設置される機種（量産機）には搭載されないものであってもよい。第 2 演出制御基板 0 1 2 I W 1 2 b の基板表面には、コネクタ 0 9 9 I W 1 5 6 を実装可能なランドが形成

されていればよい。コネクタ099IW156が取り外されたり搭載されなかったりする場合に、コネクタ099IW156が実装されなくなったランドの銅箔パターンには、半田処理が行われてもよい。半田処理は、銅箔パターンの露出部分に半田を塗布する処理であり、例えばクリーム半田印刷機を用いて行われてもよいし、クリーム半田印刷機を用いない任意の方法により行われてもよい。コネクタ099IW156を実装する場合と実装しない場合とでは、同じ工程の半田処理が行われてもよいし、互いに異なる工程の半田処理が行われてもよい。同じ工程の半田処理が行われる場合には、ランドに半田を塗布するためのクリーム半田印刷機で用いられるメタルマスクを複数パターン作製する必要がないため、基板作製に要する費用の増大を防止できる。コネクタ099IW156のような電子部品を実装しない未実装ランドに半田処理を行うことで、銅箔パターンの酸化を防ぎ、配線パターンの腐食による断線といった不具合を防止して、基板の品質を適切に維持することができる。

10

#### 【0183】

なお、コネクタ099IW156といった電子部品が未実装の場合に、電子部品が実装されないランドの銅箔パターンは、半田処理をされて被覆されるものに限定されず、例えば絶縁被膜であるレジストが塗布されて被覆されてもよい。このように電子部品が実装されないランドを任意の方法により被覆することで、銅箔パターンの酸化を防ぎ、配線パターンの腐食による断線といった不具合を防止して、基板の品質を適切に維持することができる。これに対し、電子部品が実装されないランドは、半田処理などにより被覆されないようにしてもよい。例えばランドが半田処理される場合には、導体としての半田が銅箔パターンに付着することにより、配線パターンに意図しない短絡（ショート）や電流経路が生じるおそれがある。そこで、電子部品が実装されないランドは、半田処理を行わないことで、銅箔パターンに対する半田の付着を防ぎ、配線パターンの短絡や電流経路の変化といった不具合を防止して、基板の品質を適切に維持することができる。半田処理に代えて絶縁被膜処理を行うことで、銅箔パターンに対する半田の付着を防ぎ、配線パターンの短絡や電流経路の変化といった不具合を防止して、基板の品質を適切に維持することができるようにしてもよい。

20

#### 【0184】

図8-4(A)は、バックアップメモリ基板099IW14に搭載された各種回路の構成例を示している。バックアップメモリ基板099IW14には、メモリコントローラ099IW200、RTC099IW201、シリアル通信回路099IW202、検査用接続部099IW203、バックアップデータメモリ099IW210A~210D、コネクタ099IW220が設けられている。このように、バックアップメモリ基板099IW14には、複数のバックアップデータ記憶部として、バックアップデータメモリ099IW210A~210Dが設けられている。メモリコントローラ099IW200は、第2演出制御基板012IW12bからのバックアップ制御信号に従って、バックアップデータの書込処理や読出処理を実行可能である。RTC099IW201は、現在の日付や時刻を計測して、日付情報および時刻情報を含む日時情報を、メモリコントローラ099IW200に供給可能である。シリアル通信回路099IW202は、第2演出制御基板012IW12bに対して、シリアル通信方式で通信データを送受信可能な回路である。シリアル通信回路099IW202は、例えばSPIといった、特定のシリアル通信規格に対応した通信データを送受信可能であればよい。シリアル通信回路099IW202は、こうした特定のシリアル通信規格に対応したハードウェア構成の通信処理部を備えていればよい。検査用接続部099IW203は、例えばテストポイントといった、検査信号を入出力可能な端子を含む特定導体部として形成されていればよい。検査用接続部099IW203がテストポイントである場合には、検査用接続部099IW203にテストプローブを接触させ、検査装置と第2演出制御基板012IW12bの第2演出制御用CPU012IW120bとの間で、検査信号の入出力や、バックアップデータの読出しなどを行うことができればよい。検査用接続部099IW203は、第2演出制御基板012IW12bの第2演出制御用CPU012IW120bを介することなく、検査装置と

30

40

50

バックアップメモリ基板099IW14のメモリコントローラ099IW200あるいはバックアップデータメモリ099IW210A~210Dとの間で、検査信号の入出力や、バックアップデータの読出しなどを行うことができるようにしてもよい。このように、検査用接続部099IW203は、バックアップメモリ基板099IW14において、外部装置となる検査装置との間でデータ通信を行う場合のインタフェースを提供可能である。  
【0185】

バックアップデータメモリ099IW210A~210Dは、一部または全部がFRAM（登録商標）（Ferroelectric RAM）といった不揮発性強誘電体メモリを用いて構成されてもよく、一部または全部が電池付きSRAM（Static RAM）を用いて構成されてもよい。バックアップデータメモリ099IW210A~210Dは、一部または全部がNAND-ROMといったフラッシュメモリやEEPROM、HDD（Hard Disk Drive）を用いて構成されてもよい。FRAM（登録商標）と称される不揮発性強誘電体メモリは、強誘電体膜をキャパシタ絶縁膜として用いたメモリセルを有し、動作電源をオフ状態にしてもメモリセルに書かれている記憶データは失われない。FRAM（登録商標）を用いた構成では、データ保持にバッテリバックアップが不要で、フラッシュメモリやEEPROM、HDDなどの不揮発性メモリと比較して、高速書込み、高書換え回数、低消費電力となる。これにより、設置面積の増大を防止するとともに、装置構成を簡素化して、動作効率が高められ、バックアップデータを適切に記憶して保存することができる。また、電池の廃棄が不要になり、電池の交換による記憶内容の消滅が防止され、バックアップデータを適切に記憶して保存することができる。なお、バックアップデータメモリ099IW210A~210Dは、電源基板が搭載するバックアップ電源によってバックアップされてもよい。このように、バックアップデータメモリ099IW210A~210Dは、パチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても記憶内容を保持可能である。バックアップデータメモリ099IW210A~210Dは、例えば一部または全部がFRAM（登録商標）を用いて構成された場合など、バックアップ電源を用いずに記憶内容を保持可能であってもよい。あるいは、バックアップデータメモリ099IW210A~210Bは、例えば一部または全部が電池付きSRAMを用いて構成された場合など、バックアップ電源を用いて記憶内容を保持可能であってもよい。

【0186】

バックアップメモリ基板099IW14では、RTC099IW201が出力する日時情報を用いて、バックアップデータメモリ099IW210A~210Dに設けられたログ領域に、各種のログ情報を記憶して保管する。メモリコントローラ099IW200は、第2演出制御基板012IW12bの第2演出制御用CPU012IW120bから送られた命令や指示に応じて、バックアップデータメモリ099IW210A~210Dに対する記憶データの書込処理や読出処理を実行可能である。この場合に、日時情報を含めたログ情報を示す記憶データの書込処理や読出処理を実行することにより、パチンコ遊技機1における遊技や演出に用いられる複数の電子部品に関する動作履歴、設定履歴、エラー履歴などを、事後的に検証可能となるように記憶できればよい。

【0187】

図8-4（B）は、第2演出制御基板012IW12bとバックアップメモリ基板099IW14とを接続するための構成例を示している。第2演出制御基板012IW12bは、バックアップメモリ基板099IW14のコネクタ099IW220に対して着脱可能なコネクタ099IW154を備える。バックアップメモリ基板099IW14は、第2演出制御基板012IW12bのコネクタ099IW154に対して着脱可能なコネクタ099IW220を備える。コネクタ099IW154とコネクタ099IW220とを結合することにより、第2演出制御基板012IW12bとバックアップメモリ基板099IW14とを物理的および電氣的に接続することができる。第2演出制御基板012IW12bに設けられたコネクタ099IW154は、端子TM01~TM06を備えている。バックアップメモリ基板099IW14に設けられたコネクタ099IW220は、端子TM11~TM16を備えている。コネクタ099IW154が備える端子TM0

1～TM06と、コネクタ099IW220が備える端子TM11～TM16は、コネクタ099IW154およびコネクタ099IW220が結合された場合に、それぞれ対応する端子（例えば端子TM01と端子TM11）が物理的および電氣的に接続される関係であればよい。

#### 【0188】

第2演出制御基板012IW12bのコネクタ099IW154が備える端子TM01は、VD1といった、特定電圧を提供可能とする。第2演出制御基板012IW12bのコネクタ099IW154が備える端子TM02は、バックアップメモリ基板099IW14との接続確認に用いられる特定電圧のVD1を受電可能となる。例えば、第2演出制御基板012IW12bのコネクタ099IW154が備える端子TM01から出力された特定電圧VD1は、バックアップメモリ基板099IW14のコネクタ099IW220が備える端子TM11に供給される。コネクタ099IW220の端子TM11、TM12は、バックアップメモリ基板099IW14の基板上で短絡されていればよい。したがって、コネクタ099IW154とコネクタ099IW220とが結合された状態の場合には、バックアップメモリ基板099IW14におけるコネクタ099IW220の端子TM12から、第2演出制御基板012IW12bにおけるコネクタ099IW154の端子TM02へと、VD1に対応する電圧が供給される。これに対し、コネクタ099IW154とコネクタ099IW220とが結合されていない未接続状態の場合には、第2演出制御基板012IW12bにおけるコネクタ099IW154の端子TM02に対する電圧の供給が行われない。

#### 【0189】

第2演出制御基板012IW12bにおいて、演出制御用CPU012IW120bは、バックアップメモリ基板099IW14との接続状態を確認するために、コネクタ099IW154の端子TM02における電圧値を判定する。この場合に、端子TM02の電圧値がVD1に対応した高電圧値であれば、第2演出制御基板012IW12bとバックアップメモリ基板099IW14とが接続された状態（接続状態）であると判定できる。これに対し、端子TM02の電圧値が電圧未供給に対応した低電圧値であれば、第2演出制御基板012IW12bとバックアップメモリ基板099IW14とが接続されていない状態（未接続状態）であると判定できる。このように、接続確認用部材となる端子TM02における電圧に基づいて、第2演出制御基板012IW12bとバックアップメモリ基板099IW14との接続状態を確認すればよい。なお、端子電圧に基づいて接続状態を確認するものに限定されず、例えば特定信号の入力状態に基づいて接続状態を確認するものであってもよい。あるいは、スイッチやセンサを接続確認用部材として用いて接続状態を確認するものであってもよい。

#### 【0190】

第2演出制御基板012IW12bのコネクタ099IW154が備える端子TM03～TM06は、第2演出制御基板012IW12bが備えるシリアル通信回路099IW137と配線接続されている。バックアップメモリ基板099IW14のコネクタ099IW220が備える端子TM13、TM14は、シリアル通信回路099IW202と配線接続されている。したがって、コネクタ099IW154の端子TM03、TM04およびコネクタ099IW220の端子TM11、TM12に接続された配線は、シリアル通信回路099IW137およびシリアル通信回路099IW202を介して、第2演出制御用CPU012IW120bと、バックアップメモリ基板099IW14のバックアップデータメモリ099IW210A～210Dとの間で、記憶データが転送可能となるように、電氣的な接続を提供する。バックアップメモリ基板099IW14のコネクタ099IW220が備える端子TM15、TM16は、検査用接続部099IW203と配線接続されている。これにより、コネクタ099IW154の端子TM05、TM06およびコネクタ099IW220の端子TM15、TM16に接続された配線は、シリアル通信回路099IW137を介して、第2演出制御用CPU012IW120bと、バックアップメモリ基板099IW14の検査用接続部099IW203との間で、検査信号

の送受信や記憶データの転送が可能となるように、電気的な接続を提供する。

#### 【0191】

バックアップメモリ基板099IW14は、第2演出制御基板012IW12bに対して着脱可能に構成されている。これにより、例えばバックアップデータメモリ099IW210A～210Dを使用しないパチンコ遊技機1の場合には、バックアップメモリ基板099IW14を取り外した構成とすることができ、装置構成の柔軟性が高められるとともに、製造コストの増大を防止できる。また、バックアップメモリ基板099IW14を取り外して記憶データの読出や解析を行うことができるので、記憶データを検査する作業負担を軽減できる。第2演出制御基板012IW12bに設けられたリアルタイムクロック012IW126は、例えば複数のパチンコ遊技機1が連動した演出を実行するためのタイミング調整用に現在時刻を提供する場合があります、比較的に高精度のものが必要とされる。これに対し、バックアップメモリ基板099IW14のRTC099IW201は、バックアップデータメモリ099IW210A～210Dに対して実行された記憶処理の前後関係を特定できればよいので、比較的に低精度のもので十分に用途を満足させることができる。このように、バックアップメモリ基板099IW14のRTC099IW201は比較的に低精度のものであればよいので、製造コストの増大を防止できる。なお、バックアップメモリ基板099IW14が備える構成および機能は、第2演出制御基板012IW12bが備えるように構成されてもよい。例えばバックアップデータメモリ099IW210A～210Dの構成および機能は、RAM012IW122bによって実現されるものであってもよい。この場合でも、例えば第2演出制御基板012IW12bにおける配線パターン、あるいは、スイッチやセンサを、接続確認用部材として用いて接続状態を確認するものであってもよい。

10

20

#### 【0192】

また、図8-2及び図8-5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012IW001a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）012IW003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012IW003には、ガラス窓を有するガラス扉枠012IW003aが左側辺を中心として遊技機用枠012IW003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012IW003a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012IW003aを閉鎖したときにガラス窓を通して遊技領域を透視できるようになっている。

30

#### 【0193】

また、遊技機用枠012IW003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012IW003及びガラス扉枠012IW003aを開放することはできないようになっている。

#### 【0194】

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012IW201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012IW051が設けられている。

40

#### 【0195】

これら設定キー012IW051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012IW201内に收容されており、設定キー012IW051は、基板ケース012IW201を開放しなくても操作可能となるように基板ケース012IW201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。

#### 【0196】

50

設定キー 012IW051 を有する基板ケース 012IW201 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 012IW051 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 012IW051 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 099IW 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。

#### 【0197】

また、基板ケース 012IW201 には、表示モニタ 012IW029 と、該表示モニタ 012IW029 の表示を切り替えるための表示切替スイッチ 012IW030 が配置されている。これら表示モニタ 012IW029 及び表示切替スイッチ 012IW030 は、主基板 11 に接続されているとともに、基板ケース 012IW201 の左上部に配置されている。つまり、表示モニタ 012IW029 及び表示切替スイッチ 012IW030 は、基板ケース 012IW201 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 012IW003 を開放していない状態では視認できないので、主基板 11 を視認する際の正面とは、遊技機用枠 012IW003 を開放した状態における遊技盤 2 の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機 1 の正面とは異なる。ただし、主基板 11 を視認する際の正面とパチンコ遊技機 1 の正面とが共通するようにしてもよい。

#### 【0198】

前述したように、本特徴部 099IW における設定キー 012IW051 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 012IW051 が操作される虞がある。そこで本特徴部 099IW では、図 8-5 及び図 8-6 に示すように、外枠 012IW001a の右端部には、遊技機用枠 012IW003 の閉鎖時に、設定キー 012IW051 を含む基板ケース 012IW201 の右側部を背面側から被覆するセキュリティカバー 012IW500A が取り付けられている。このセキュリティカバー 012IW500A は、前後方向を向く短片 012IW500Aa と、該短片 012IW500Aa 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 012IW500Ab 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 012IW500Aa の上下寸法は、基板ケース 012IW201 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 012IW500A は、短片 012IW500Aa の前端部を介して外枠 012IW001a の右端部に固定されている。

#### 【0199】

尚、図 8-5 に示すように、長片 012IW500Ab は、遊技機用枠 012IW003 が閉鎖されている状態において、基板ケース 012IW201 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 012IW051 を含む基板ケース 012IW201 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 012IW051 は、長片 012IW500Ab によって操作不能な状態となる。一方で、図 8-6 に示すように、遊技機用枠 012IW003 が開放されている状態においては、設定キー 012IW051 は、遊技機用枠 012IW003 とともに移動して長片 012IW500Ab から離間することによって長片 012IW500Ab 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。

#### 【0200】

つまり、本特徴部 099IW におけるパチンコ遊技機 1 は、遊技機用枠 012IW003 が閉鎖されている状態においては、セキュリティカバー 012IW500A によって設定キー 012IW051 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 012IW003 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 012IW500A による規制状態が解除され、設定キー 012IW051 の操作が許容される許容状態となる。

【0201】

基板ケース 012IW201 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 012IW003 が閉鎖されている状態において、設定キー 012IW051 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 012IW003 を開放しない限り設定キー 012IW051 を操作して設定値を変更することはできない。

【0202】

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 012IW003 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 012IW051 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 012IW003 が閉鎖されている状態においてセキュリティカバー 012IW500A によって設定キー 012IW051 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。

【0203】

また、遊技機用枠 012IW003 が閉鎖され、セキュリティカバー 012IW500A によって設定キー 012IW051 を含む基板ケース 012IW201 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 012IW500A を通して、基板ケース 012IW201 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。

【0204】

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。

【0205】

本特徴部 099IW 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。

【0206】

遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備える ROM101 には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ROM101 には、CPU103 が各種の判定や決定を行うために用意された、図 8-7 及び図 8-8 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

10

20

30

40

50

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。

【0207】

ROM101が記憶する判定テーブルには、例えば図8-7(A)に示す表示結果判定テーブル(設定値1)、図8-7(B)に示す表示結果判定テーブル(設定値2)、図8-7(C)に示す表示結果判定テーブル(設定値3)、図8-8(A)に示す大当たり種別判定テーブルの他、大当たり変動パターン判定テーブル(図示略)、小当たり変動パターン判定テーブル(図示略)、図8-9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。

【0208】

本特徴部099IWにおけるパチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当たりの当選確率(出玉率)が変わる構成とされている。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099IWでは、小当たりの当選確率については、設定値に関係なく同じである。

【0209】

(表示結果判定テーブル)

図8-7(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。

【0210】

図8-7(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)で大当たりに当選する。一方、これら判定値のうちの一部が小当た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)で小当た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、大当た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)で大当たりに当選する。一方、これら判定値のうちの半数が小当た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)で小当たりに当選するようになっている。

【0211】

また、図8-7(B)に示すように、設定値2に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」である場合よりも高い確率(非確変時は1/300、確変時は1/30)で大当たりに当選する。一方、これら判定値のうちの一部が小当た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)で小当た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、大当た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)で大当たりに当選する。一方、これら判定値のうちの半数が小当た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

10

20

30

40

50

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。

【0212】

また、図8-7（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。

【0213】

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8-7（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8-7（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8-7（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。

【0214】

なお、本例では、図8-7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。

【0215】

また、小当りを設けない遊技機において、本特徴部099IWで示した構成を適用するように構成してもよい。

【0216】

また、本特徴部099IWでは、CPU103は、図8-7（A）～（C）に示す表示結果判定テーブルを用いて大当りまたは小当りとするか否かを判定するようになっているが、大当り判定テーブルと小当り判定テーブルとを別個に設け、大当りの判定は、変動特図指定バッファによらず第1特別図柄の変動表示である場合と第2特別図柄の変動表示である場合とで共通のテーブルを用いて行うようにし、小当りの判定は、変動特図指定バッファが第1である場合と第2である場合とで別個のテーブルを用いて行うようにしてもよい。

【0217】

また、本特徴部 099IW 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 8-7 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。

【0218】

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。

【0219】

尚、本特徴部 099IW 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。

【0220】

（大当たり種別判定テーブル）

図 8-8（A）は、ROM 101 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 099IW 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。

【0221】

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。

【0222】

図 8-8（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 8-9 に示すハズレ変動パターン判定テーブルや、図 8-10 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。

【0223】

図 8-8（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。

【0224】

ここで、本特徴部 099IW における大当たり種別について、図 8-8（B）を用いて説明すると、本特徴部 099IW 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。

【0225】

ファンファーレ期間とは、例えば、主基板 11 側において、ステップ S114 の大当たり

10

20

30

40

50

開放前処理が実行される期間であり、第1演出制御基板012IW12aおよび第2演出制御基板012IW12b側において、大当り図柄が停止表示された後に、大当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。

【0226】

インターバル期間とは、例えば、主基板11側において、ステップS116の大当り開放後処理が実行される期間であり、第1演出制御基板012IW12aおよび第2演出制御基板012IW12b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。

【0227】

エンディング期間とは、例えば、主基板11側において、ステップS117の大当り終了処理が実行される期間であり、第1演出制御基板012IW12aおよび第2演出制御基板012IW12b側において、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である。

【0228】

図8-8(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、大当り種別Aの場合に最も長くなり、次に大当り種別Bの場合に長くなり、大当り種別Cの場合に最も短くなるように設定されている。

【0229】

上述のように、本特徴部099IWでは、設定値が「1」である場合には、大当り種別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。

【0230】

本特徴部099IW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、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。

【0231】

本特徴部099IWでは、大当り遊技中に、設定値を示唆する大当り中示唆演出（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。

【0232】

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

【0233】

また、本特徴部099IWでは、大当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

10

20

30

40

50

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。

#### 【0234】

本特徴部099IW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099IW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099IW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

#### 【0235】

また、本特徴部099IW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。

#### 【0236】

尚、本特徴部099IW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。

#### 【0237】

また、本特徴部099IW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。

#### 【0238】

このように、本特徴部099IW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。

【0239】

尚、本特徴部099IWでは、大当り種別を大当り種別判定用の乱数値であるMR2を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は、特図表示結果判定用の乱数値であるMR1を用いて決定してもよい。

【0240】

また、本特徴部099IW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（大当り確率や小当り確率が高まることや、大当り種別としての大当り種別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。

10

【0241】

また、本特徴部099IWでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて大当り確率に変化する一方で、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が変化するようにしてもよい。

【0242】

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

20

30

【0243】

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タスイッチを演出用スイッチ（遊技球が該カウンタ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タスイッチを遊技用スイッチ（遊技球が該カウンタスイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当り遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

【0244】

（小当り種別判定テーブル）

図8-8（C）は、ROM101に記憶されている小当り種別判定テーブルを示す説明図である。図8-8（C）に示すように、本特徴部099IWでは、小当り種別として小当り種別A～Cが設けられている。図8-8（C）に示すように、本特徴部099IWでは、設定値「1」～「3」のいずれであるかに関係なく、小当り種別A～Cの決定割合は同じである。

40

【0245】

また、本特徴部099IWでは、小当り種別A～Cのいずれであるかに関係なく、小当り遊技中の大入賞口の開放期間や開放回数は同じであり、遊技における有利度合いは同じである。

50

## 【0246】

## (変動パターン判定テーブル)

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

## 【0247】

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

10

## 【0248】

## (ハズレ変動パターン判定テーブル)

図8-9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099IW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。

## 【0249】

具体的には、特別期間においては、図8-9（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8-9（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099IW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012IW126等を用いて、所定の時間帯（例えば、午前9時から午前11時まで）であれば特別期間としてもよい。また、初回の大当りが発生するまでの期間を特別期間としてもよい。

20

## 【0250】

図8-9（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。

30

## 【0251】

また、図8-9（A）に示す第1ハズレ変動パターン判定テーブルは、図8-9（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。

40

## 【0252】

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

50

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。

#### 【0253】

また、図8-9(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8-9(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8-9(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。

#### 【0254】

本特徴部099IW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。

#### 【0255】

本特徴部099IWでは、図8-9(A)，(B)に示す第1，第2ハズレ変動パターン判定テーブルのいずれが用いられたときにも、画像表示装置5において共通の背景画像を表示して、飾り図柄の変動表示を行う。また、設定値が1～3のいずれに設定されているときにも、画像表示装置5において共通の背景画像を表示して、飾り図柄の変動表示を行う。なお、特別期間や電源投入時から変動表示が所定回（本例では30回）実行されるまでの期間のみ、専用の背景画像が表示されるようにしてもよい。このような構成により、特別期間や電源投入時から変動表示が所定回（本例では30回）実行されるまでの期間の遊技興趣を高めることができる。

#### 【0256】

なお、本特徴部099IWの例に限らず、例えば、設定値を示唆する特殊変動パターン（例えば、飾り図柄の変動表示の態様が通常とは異なる変動パターンであって、設定値1または2の場合にのみ選択される）を設け、特別期間においてのみ特殊変動パターンが選択され得るようにしてもよい。このような構成によっても、特別期間に遊技を行う動機を与えることができ、遊技興趣を高めることができる。

#### 【0257】

##### （非リーチハズレ変動パターン判定テーブル）

図8-10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099IW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8-9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。

#### 【0258】

図8-10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。

## 【0259】

本特徴部099IWでは、設定値が「1」である場合には、非リーチハズレCと判定される割合が高いため、非リーチハズレ時の変動時間が比較的短くなりやすい。一方、設定値が「3」である場合には、非リーチハズレAと判定される割合が高いため、非リーチハズレ時の変動時間が比較的長くなりやすい。よって、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、平均変動時間が長くなる。

## 【0260】

本特徴部099IW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

## 【0261】

本特徴部099IWでは、設定値に応じて、変動時間が異なる非リーチハズレA～Cのいずれとなるかの割合を異ならせることにより、平均変動時間が異なるように構成されているが、例えば、非リーチハズレ以外の変動パターン（例えば、ノーマルリーチハズレやスーパーリーチハズレ等）も、変動時間が異なるように複数種類設け、設定値に応じて、選択される割合が異なるようにしてもよい。なお、変動パターン（例えば、ノーマルリーチハズレやスーパーリーチハズレ等）を変動時間が異なるように複数種類設ける場合には、飾り図柄の揺れ表示や高速変動表示の時間等を異ならせるようにして、演出等の見え方には違いがないようにすることが望ましい。

20

## 【0262】

また、本特徴部099IWでは、設定値に応じて、平均変動時間が異なるように構成されているが、このような構成に代えて、または加えて、設定値に応じて、確定飾り図柄（最終停止図柄）が停止表示される期間が異なるようにしてもよい。このような構成により、大当りの当選確率（出玉率）が高い設定であるときには、確定飾り図柄（最終停止図柄）が停止表示される期間を長くすること、すなわち遊技の進行を遅らせることができ、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止することができる。

## 【0263】

また、本特徴部099IW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

## 【0264】

なお、本特徴部099IW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099IW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099IW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

50

## 【0265】

(設定確認処理、設定変更処理)

次に、本特徴部099IWにおけるパチンコ遊技機1の設定値の変更について説明する。図8-11～図8-13は、特徴部099IW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099IW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。

## 【0266】

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、第1演出制御用CPU012IW120a、第2演出制御用CPU012IW120b)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012IWS003)。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第1演出制御用CPU012IW120aおよび第2演出制御用CPU012IW120b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012IWS004)、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012IWS005)。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012IWS004に戻り、ステップ012IWS004～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012IWS006に移行する。

## 【0267】

ステップ012IWS003～S005の処理が実行されることによって、第1演出制御用CPU012IW120aおよび第2演出制御用CPU012IW120bが起動するまで待ってからステップ012IWS006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第1演出制御用CPU012IW120aおよび第2演出制御用CPU012IW120bが起動する前に送信されてしまうような事態を防止することができ、コマンドの取りこぼしが発生することを防止することができる。

## 【0268】

次いで、CPU103は、遊技機への電源投入時にクリアスイッチが押下されたことを示すRAMクリアフラグをリセットする(ステップ012IWS006)。

## 【0269】

なお、本例では、後述する電源断処理(ステップ012IWS031参照)ではRAMクリアフラグをクリアせず、遊技機への電源投入時にステップ012IWS006により一旦RAMクリアフラグをクリアして、その後、クリアスイッチがセットされていれば、新たにRAMクリアフラグをセットする(ステップ012IWS016，S022参照)ように構成する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、電源断処理を実行するときにRAMクリアフラグもクリアしてしまい、その後、遊技機への電源投入時にクリアスイッチがセットされていれば、新たにRAMクリアフラグをセットするように構成してもよい。

## 【0270】

次いで、CPU103は、ステップS4と同様の処理により、RAM102(バックアップRAM)にバックアップデータが保存されているか否かを判定する(ステップ012IWS007)。具体的には、ステップ012IWS007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012IWS007;No)、ステップ012IWS012に移行する。

## 【0271】

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012IWS007;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

10

20

30

40

50

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012IWS008）。ステップ012IWS008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012IWS008；No）、ステップ012IWS010に移行する。

【0272】

RAM102のデータが正常であると判定された場合（ステップ012IWS008；Yes）、CPU103は、RAM102に記憶されている設定値が設定値「1」～「3」以外の値であるか否かを確認する（ステップ012IWS009）。RAM102に記憶されている設定値が設定値「1」～「3」のいずれかであれば、ステップ012IWS011に移行する。

10

【0273】

RAM102のデータが正常でないと判定した場合（ステップ012IWS008のN）またはRAM102に記憶されている設定値が設定値「1」～「3」以外の値であると判定した場合（ステップ012IWS009のY）には、CPU103は、RAM102に異常が発生していることを示すRAM異常フラグをセットする（ステップ012IWS010）。そして、ステップ012IWS012に移行する。

【0274】

RAM102に記憶されている設定値が設定値「1」～「3」のいずれかであった場合（ステップ012IWS009のN）には、CPU103は、設定値を変更するための設定変更処理の実行中であることを示す設定変更中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ012IWS011）。設定変更中フラグがセットされていれば（ステップ012IWS011；Yes）、すなわち設定値の変更中に電断などが発生して遊技機への電源供給が再開された場合、ステップ012IWS012に移行する。

20

【0275】

ステップ012IWS012では、CPU103は、扉開放センサ012IW090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012IWS012）。扉開放センサ012IW090からの出力信号がオンであれば、CPU103は、設定キー012IW051がオンであるか否かを判定する（ステップ012IWS013）。設定キー012IW051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012IWS014）。クリアスイッチからの出力信号がオンであれば、CPU103は、RAMクリア2処理を実行する（ステップ012IWS015）。

30

【0276】

本例では、RAMクリア処理として、RAMクリア1処理（ステップ012IWS051参照）と、RAM異常発生時などに実行されるRAMクリア2処理（ステップ012IWS015参照）とがある。

【0277】

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

40

【0278】

RAMクリア2処理では、CPU103は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアする処理を行い、作業領域に初期値を設定する。ただし、RAMクリア2処理では、RAM102の記憶領域のうち連比や役比、ベースなどの性能表示用の情報を記憶する領域以外の領域がクリアされ、連比や役比、ベースなどの性能表示用の情

50

報はクリアされず保持される。また、RAMクリア2処理では、RAM102に記憶される設定値の値もクリアされる。以下、RAMクリア2処理でクリアされるRAM102の記憶領域をクリア記憶領域2という。従って、本例では、RAMクリア2処理でクリアされるRAM102のクリア記憶領域2は、RAMクリア1処理でクリアされるRAM102のクリア記憶領域1よりも広がっている。

【0279】

そして、CPU103は、RAMクリアフラグをセットし（ステップ012IWS016）、ステップ012IWS025に移行する。なお、RAMクリアフラグは、RAM102のクリア記憶領域2にセットされる。

【0280】

一方、扉開放センサ012IW090からの出力信号がオフである場合や（ステップ012IWS012のN）、設定キー012IW051がオフである場合（ステップ012IWS013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012IWS014のN）には、CPU103は、設定値異常エラーコマンドを第2演出制御用CPU012IW120bに対して送信する制御を行う（ステップ012IWS017）。

【0281】

次いで、CPU103は、ステップ012IWS018～S020のループ処理に移行する。ループ処理では、CPU103は、4msのウェイト時間を計測する4msウェイト処理を実行する（ステップ012IWS018）。そして、4msのウェイト時間が経過すると、CPU103は、ステップ012IWS019に移行し、所定のエラー表示を行う（ステップ012IWS019）。例えば、CPU103は、表示モニタ012IW029においてRAM異常エラーであることを示す表示（例えば、「E」の表示）を表示する制御を行う。また、CPU103は、外部端子板を介してホールコンピュータなどの外部装置に対してセキュリティ信号を外部出力する制御を行う（ステップ012IWS020）。そして、ステップ012IWS018以降の処理を繰り返し実行する。

【0282】

ステップ012IWS007～S020の処理が実行されることによって、本特徴部099IWでは、バックアップRAMが正常でない場合や（ステップ012IWS007、S008のN、ステップ012IWS009のY）、設定変更中に電断などが発生した場合（ステップ012IWS011のY）には、遊技機用枠012IW003が開放された状態で設定キー012IW051がオン操作され且つクリアスイッチがオン操作されたことを条件にRAMクリアされてステップ012IWS025以降の設定値の変更が可能となる。一方で、遊技機用枠012IW003が開放され、設定キー012IW051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。

【0283】

設定変更中フラグがセットされていなければ（ステップ012IWS011；No）、CPU103は、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ012IWS021）。クリアスイッチからの出力信号がオンであれば、CPU103は、RAMクリアフラグをセットする（ステップ012IWS022）。

【0284】

本例では、ステップ012IWS022やステップ012IWS016の処理が実行されることによって、遊技機への電源投入時に最初にクリアスイッチのオンが検出されたときにRAMクリアフラグがセットされる。そして、以降、タイマ割込が設定されてタイマ割込処理（遊技制御処理）が開始されるまでの間に、電源投入時にクリアスイッチのオンが検出されたか否かを確認する場面が複数回存在するのであるが、クリアスイッチの状態を直接確認するのではなく、RAMクリアフラグがセットされているか否かを確認することにより、電源投入時にクリアスイッチのオンが検出されたか否かが判定される（ステップ012IWS025、S034、S048参照）。

【0285】

次いで、CPU103は、扉開放センサ012IW090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012IWS023）。扉開放センサ012IW090からの出力信号がオンであれば、CPU103は、設定キー012IW051がオンであるか否かを判定する（ステップ012IWS024）。設定キー012IW051がオンであれば、CPU103は、RAMクリアフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ012IWS025）。RAMクリアフラグがセットされていなければ、CPU103は、設定値を確認するための設定確認処理を実行することを示す設定確認コマンドを第2演出制御用CPU012IW120bに対して送信する制御を行う（ステップ012IWS026）。そして、ステップ012IWS030に移行する。

【0286】

一方、RAMクリアフラグがセットされていれば、CPU103は、設定値を変更するための設定変更処理を実行することを示す設定変更コマンドを第2演出制御用CPU012IW120bに対して送信する制御を行う（ステップ012IWS027）。次いで、CPU103は、RAM異常フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ012IWS028）。RAM異常フラグがセットされていれば（すなわち、RAM102の異常が検出されている場合であれば）、CPU103は、設定値確定バッファ（RAM102に設けられた現在の設定値を格納する格納領域）に設定値「1」に設定する（ステップ012IWS029）。そして、ステップ012IWS030に移行する。なお、この際に、CPU103は、RAM異常フラグをリセットする。

【0287】

なお、第1演出制御基板012IW12aおよび第2演出制御基板012IW12b側では、設定確認コマンドや設定変更コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御を行う（例えば、画像表示装置5において所定の画像を表示したり、スピーカ8L、8Rから所定の音を出力したり、装飾用LEDといった装飾発光体を所定の態様により発光させたりする）。なお、この場合、第1演出制御基板012IW12aおよび第2演出制御基板012IW12b側において、プッシュボタン31Bなど演出用の操作ボタンが押下されることによって、「メンテナンスモード」などと表示してメンテナンスモードに移行するように構成してもよい。「メンテナンスモード」とは、例えば、リアルタイムクロック012IW126の日時設定や、各種エラーの発生履歴（いつどのようなエラーが発生したかの記録）、設定変更履歴（いつ設定値を変更したかや変更後の設定値の記録）を確認できるモードである。なお、設定キー012IW051がオフとなり設定確認処理や設定変更処理が終了すると、メンテナンスモードも終了する。

【0288】

次いで、CPU103は、4msのウェイト時間を計測する4msウェイト処理を実行する（ステップ012IWS030）。そして、4msのウェイト時間が経過すると、CPU103は、ステップ012IWS031に移行し、電源断処理を実行する（ステップ012IWS031）。ステップ012IWS031の電源断処理では、CPU103は、電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する処理を実行する。電源断信号は、例えば電源基板に搭載されている電源監視回路が、遊技機に供給される電源の電圧の低下を検出した場合に出力する。そして、電源断処理において、CPU103は、電源断信号が出力されたことを検出したら、必要なデータ（例えば、バックアップフラグ、チェックサム）をバックアップRAM領域に保存するための電力供給停止処理を実行する。

【0289】

次いで、CPU103は、設定値確定バッファに格納されている設定値を特定し、特定した設定値を表示モニタ012IW029に表示する（ステップ012IWS032）。また、CPU103は、外部端子板を介してホールコンピュータなどの外部装置に対してセキュリティ信号を外部出力する制御を行う（ステップ012IWS033）。

【0290】

次いで、CPU103は、RAMクリアフラグがセットされているか否かを確認する（

10

20

30

40

50

ステップ012IWS034)。RAMクリアフラグがセットされていなければ、そのままステップ012IWS043に移行する。

【0291】

RAMクリアフラグがセットされていれば、CPU103は、設定変更中フラグをセットし（ステップ012IWS035）、設定変更処理を開始する。次いで、遊技機が電源投入されてから既に初回のクリアスイッチバッファへの値の設定が行われたことを示す初回設定済フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ012IWS036）。なお、クリアスイッチバッファは、RAM102に設けられ、クリアスイッチの入力状態（オン状態であるかオフ状態であるか）を設定するためのバッファである。例えば、クリアスイッチバッファは、クリアスイッチがオン状態であれば「1」の値がセットされ、オフ状態であれば「0」の値がセットされる。初回設定済フラグがセットされていれば（遊技機が電源投入されてから既に初回のクリアスイッチバッファへの値の設定が行われていれば）、そのままステップ012IWS039に移行する。

10

【0292】

初回設定済フラグがセットされていなければ（すなわち、遊技機が電源投入されてからまだ一度もクリアスイッチバッファへの値の設定が行われていなければ）、CPU103は、クリアスイッチバッファにオン状態を示す値（例えば、「1」）を設定する（ステップ012IWS037）。また、CPU103は、初回設定済フラグをセットする（ステップ012IWS038）。

【0293】

次いで、CPU103は、クリアスイッチバッファに現在設定されている値を前回クリアスイッチバッファに設定する（ステップ012IWS039）。なお、前回クリアスイッチバッファは、RAM102に設けられ、前回（本例では、4ms前）確認したクリアスイッチの入力状態（オン状態であるかオフ状態であるか）を設定するためのバッファである。例えば、前回クリアスイッチバッファは、前回確認したクリアスイッチがオン状態であれば「1」の値がセットされ、オフ状態であれば「0」の値がセットされる。

20

【0294】

次いで、CPU103は、クリアスイッチの現在の入力状態を確認し、クリアスイッチの現在の入力状態をクリアスイッチバッファに設定する（ステップ012IWS040）。次いで、CPU103は、前回クリアスイッチバッファに設定されている値がオフ状態（例えば、「0」）であり、且つクリアスイッチバッファに設定されている値がオン状態（例えば、「1」）となっているか否かを確認する（ステップ012IWS041）。

30

【0295】

前回クリアスイッチバッファに設定されている値がオフ状態であり、且つクリアスイッチバッファに設定されている値がオン状態となっていれば、CPU103は、表示モニタ012IW029に表示されている設定値を更新表示するとともに、設定値確定バッファに記憶（既に記憶されている設定値に対して更新記憶）させる（ステップ012IWS042）。例えば、表示モニタ012IW029に設定値として「1」が表示されている場合は、表示モニタ012IW029の表示を「2」に更新表示し、設定値確定バッファに設定値「2」を記憶させる。また、表示モニタ012IW029に設定値として「2」が表示されている場合は、表示モニタ012IW029の表示を「3」に更新表示し、設定値確定バッファに設定値「3」を記憶させる。また、表示モニタ012IW029に設定値として「3」が表示されている場合は、表示モニタ012IW029の表示を「1」に更新表示し、設定値確定バッファに設定値「1」を記憶させる。

40

【0296】

次いで、CPU103は、設定キー012IW051がオンであるか否かを判定する（ステップ012IWS043）。設定キー012IW051がオンのままであれば、ステップ012IWS030に移行し、ステップ012IWS030～S043の処理を繰り返し実行し、設定確認処理や設定変更処理を繰り返し実行する。一方、設定キー012IW051がオフとなっていれば、CPU103は、設定確認処理や設定変更処理を終了し

50

、ステップ 012 IWS 044 に移行する。

【0297】

以上のステップ 012 IWS 025～S 043 の処理が実行されることによって、RAM クリアフラグがセットされていない場合（すなわち、遊技機の電源投入時にクリアスイッチがオン操作されなかった場合）には（ステップ 012 IWS 025，S 034 の N）、設定確認コマンドを送信する（ステップ 012 IWS 026）とともに、設定確認処理（特にステップ 012 IWS 032）を行うのみで、設定変更処理までは行わない。一方、RAM クリアフラグがセットされている場合（すなわち、遊技機の電源投入時にクリアスイッチがオン操作された場合）には（ステップ 012 IWS 025，S 034 の Y）、設定変更コマンドを送信する（ステップ 012 IWS 027）とともに、設定確認処理（特にステップ 012 IWS 032）および設定変更処理（特に 012 IWS 035～S 042）を行う。

10

【0298】

次いで、CPU 103 は、セキュリティ信号の出力期間を設定するためのセキュリティ情報タイマに所定値（例えば、30 秒に相当する値）を設定する（ステップ 012 IWS 044）。本例では、遊技機への電源投入時に設定確認処理や設定変更処理が実行された場合には、ステップ 012 IWS 033 の処理が実行されることによってセキュリティ信号の外部出力が開始されるのであるが、その後、ステップ 012 IWS 044 でセキュリティ情報タイマが設定され、そのセキュリティ情報タイマの値にもとづいて情報出力処理（ステップ S 23）が実行されることによって、所定期間（例えば、30 秒）が経過するまでセキュリティ信号が継続して外部出力される。

20

【0299】

一方、本例では、ステップ 012 IWS 020 の処理が実行されることによって、RAM 異常などが発生した場合にもセキュリティ信号が外部出力されるのであるが、この場合には、遊技機への電源供給がリセットされるまでセキュリティ信号が継続して外部出力される。

【0300】

次いで、CPU 103 は、設定変更中フラグをリセットする（ステップ 012 IWS 045）。また、CPU 103 は、表示モニタ 012 IW 029 に表示されている設定値を消去する（ステップ 012 IWS 046）。また、CPU 103 は、設定された設定値を示す設定値コマンドを第 2 演出制御用 CPU 012 IW 120 b に対して送信する制御を行う（ステップ 012 IWS 047）。

30

【0301】

次いで、CPU 103 は、RAM クリアフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ 012 IWS 048）。RAM クリアフラグがセットされていなければ、ステップ 012 IWS 049 の復旧処理に移行する。なお、本特徴部 099 IW においてステップ 012 IWS 049，S 050 の処理は、図 3 で示したステップ S 6，S 7 の処理と同様である。

【0302】

RAM クリアフラグがセットされていれば、CPU 103 は、RAM クリア 1 処理を実行し、RAM 102 のクリア記憶領域 1 をクリアする処理を行う（012 IWS 051）。なお、本特徴部 099 IW においてステップ 012 IWS 052～S 055 の処理は、図 3 で示したステップ S 9～S 12 の処理と同様である。

40

【0303】

図 8-14 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 099 IW では、図 8-14 に示すように、電源投入時に設定キー 012 IW 051 がオンである場合（さらに、扉開放センサ 012 IW 090 からの出力信号がオンである場合）には、クリアスイッチがオンであれば、設定確認処理（特にステップ 012 IWS 032）および設定変更処理（特に 012 IWS 035～S 042）が実行されるとともに初期化処理（RAM クリア 1 処理（ステップ 012 IWS 051））が実行され、クリアスイッチがオ

50

フであれば、設定確認処理（特にステップ012IWS032）のみが実行されるとともに復旧処理（ステップ012IWS049）が実行される。また、電源投入時に設定キー012IW051がオフである場合には、クリアスイッチがオンであれば、初期化処理（RAMクリア1処理（ステップ012IWS051））のみが実行され、クリアスイッチがオフであれば、復旧処理（ステップ012IWS049）のみが実行される。

#### 【0304】

次に、設定確認処理および設定変更処理における表示モニタ012IW029の表示態様について説明する。まず、図8-15（A）及び図8-15（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012IW029での表示が終了する。尚、電源をOFFとするタイミングにおいて大当り遊技中や小当り遊技中等の大入賞口の開放中である場合は、ソレノイド82への電力の供給が停止することによって大入賞口が閉鎖される。

#### 【0305】

次に、図8-15（C）に示すように、遊技場の店員等がクリアスイッチを操作しつつ電源を投入すると（遊技制御メイン処理のステップS3でYesの場合）、設定キー012IW051がONとなっていることを条件にCPU103によって設定確認処理が実行され、表示モニタ012IW029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。

#### 【0306】

このように表示モニタ012IW029にて設定値が表示されている状態において、図8-15（D）に示すように、CPU103は、設定変更処理において、遊技場の店員等によるクリアスイッチの操作を検出する毎に表示モニタ012IW029に表示している数値を順次更新（例えば、クリアスイッチが操作される毎に1→2→3→1→・・・のように更新）表示していく。また、表示モニタ012IW029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。

#### 【0307】

次いで、図8-15（E）に示すように、CPU103は、設定キー012IW051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012IW029を消灯させることによって、遊技場の店員等に新たな設定値がRAM102のバックアップ領域に格納されたことを報知する。

#### 【0308】

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8-15（A）のタイミング（パチンコ遊技機1の電源がOFFとなったタイミング）にて大入賞口が閉鎖された場合には、設定変更が行われるとRAMクリア処理が実行されて大当りに関する記憶が消去されるため、大入賞口は閉鎖されたままとなる。以降、CPU103は、設定変更処理を終了し、遊技が可能な状態、つまり、変動表示結果や大当り種別、変動パターンの決定抽選や、賞球の払出等が実行可能な状態となる。

#### 【0309】

尚、本特徴部099IWにおける設定変更処理では、表示モニタ012IW029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012IW029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099IW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099IWであれば「3」）を表示するようにしてもよい。

#### 【0310】

また、図8-15に示す例では、設定値の確認時や変更時に表示モニタ012IW029の4桁の表示のうち1つ目の表示を用いて設定値を表示する場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、表示モニタ012IW029の2つ目以降の表示を用いて設

10

20

30

40

50

定値を表示するように構成してもよい。また、例えば、表示モニタ012IW029において専用の4桁表示を行うことによって設定値を表示するように構成してもよい。この場合、例えば、設定値「1」であれば表示モニタ012IW029において「-S-1」の4桁の表示を行ったり、設定値「2」であれば表示モニタ012IW029において「-S-2」の4桁の表示を行ったり、設定値「3」であれば表示モニタ012IW029において「-S-3」の4桁の表示を行ったりしてもよい。また、例えば、例えば、表示モニタ012IW029の4桁の全ての表示に設定値を表示するように構成してもよい。例えば、設定値「1」であれば表示モニタ012IW029において「1111」の4桁の表示を行ったり、設定値「2」であれば表示モニタ012IW029において「2222」の4桁の表示を行ったりしてもよい。

10

【0311】

(特別図柄通常処理)

次に、本特徴部099IWにおける特別図柄通常処理(ステップS110)の処理について説明する。図8-16および図8-17は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理(ステップS110)を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU103は、合算保留記憶数(第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計数)の値を確認する(ステップ012IWS171)。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。

【0312】

合算保留記憶数が0でなければ、CPU103は、第2保留記憶数が0であるか否かを確認する(ステップ012IWS172)。例えば、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタのカウント値が0であるか否かを確認する。第2保留記憶数が0でなければ、CPU103は、特別図柄ポインタ(第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ)に「第2」を示すデータを設定する(ステップ012IWS173)。第2保留記憶数が0であれば、CPU103は、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する(ステップ012IWS174)。

20

【0313】

ステップ012IWS172~S174の処理が実行されることによって、本特徴部099IW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。

30

【0314】

次いで、CPU103は、RAM102において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する(ステップ012IWS175)。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶バッファにおける第1保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する。また、CPU103は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2保留記憶バッファにおける第2保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する。

40

【0315】

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012IWS176)。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

50

保存領域の内容をシフトする。

#### 【0316】

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。

#### 【0317】

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。

#### 【0318】

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012IWS177）。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。

#### 【0319】

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第2演出制御基板012IW12bに送信する（ステップ012IWS178）。本特徴部112では、既に説明したように、ステップ012IWS047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012IWS178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。

#### 【0320】

なお、本例では、ステップ012IWS047で設定値コマンドを送信するときと、ステップ012IWS178で設定値コマンドを送信するときとで、同じ設定値コマンドを送信する場合を示しているが、設定値コマンドとして異なるコマンドを送信するように構成してもよい。例えば、ステップ012IWS047では設定値を直接指定するコマンド（例えば、設定値「1」～「3」に応じて、コマンド9E01(H)～9E03(H)）を送信する一方、ステップ012IWS178では設定値を特定可能な変動パターンコマンドを送信し、変動パターンコマンドを設定値の数分用意するように構成してもよい（例えば、設定値「1」では変動パターンコマンドとしてコマンド1C00(H)～を用意し、設定値「2」では変動パターンコマンドとしてコマンド2C00(H)～を用意し、設定値「3」では変動パターンコマンドとしてコマンド3C00(H)～を用意するように構成してもよい。

#### 【0321】

また、上記のように構成する場合、同じ変動パターンを用いる場合であっても設定値ごとに異なる変動パターンコマンドを送信するように構成すると、変動パターンの総数 $\times$ 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。

#### 【0322】

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012IWS047参照）と変動開始時に送信する設定値コマンド（ステップ012IWS178参照）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

10

20

30

40

50

、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。

#### 【0323】

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。

10

#### 【0324】

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、第1演出制御用CPU012IW120aおよび第2演出制御用CPU012IW120b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。

20

#### 【0325】

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。

#### 【0326】

また、CPU103は、現在の遊技状態に応じて背景指定コマンドを第2演出制御基板012IW120bに送信する制御を行う（ステップ012IWS179）。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。

30

#### 【0327】

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8-7参照）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。

40

#### 【0328】

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012IWS180のN）、CPU103は、小当たりの判定の処理を行う（ステップ012IWS181）。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012IWS181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012IWS182）、ステップ012IWS186に移行する。

#### 【0329】

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012IWS181のN）、すなわち、はずれである場合には、そのままステップ012IWS186に移行する。

50

## 【0330】

乱数値MR1の値がいずれかの当たり判定値に一致した場合には（ステップ012IWS180のY）、CPU103は、当たりであることを示す当たりフラグをセットする（ステップ012IWS183）。次いで、CPU103は、当たり種別判定テーブル（図8-8参照）を用いて、乱数バッファ領域に格納された当たり種別判定用の乱数値MR2の値と一致する値に対応した種別（「当たり種別A」、「当たり種別B」または「当たり種別C」）を当たりの種別に決定する（ステップ012IWS184）。

## 【0331】

また、CPU103は、決定した当たりの種別を示すデータをRAM102における当たり種別バッファに設定する（ステップ012IWS185）。例えば、当たり種別が「当たり種別A」の場合には当たり種別を示すデータとして「01」が設定され、当たり種別が「当たり種別B」の場合には当たり種別を示すデータとして「02」が設定され、当たり種別が「当たり種別C」の場合には当たり種別を示すデータとして「03」が設定される。

10

## 【0332】

次いで、CPU103は、特別図柄の停止図柄を決定する（ステップ012IWS186）。例えば、当たりフラグおよび小当たりフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「-」を特別図柄の停止図柄に決定する。また、例えば、当たりフラグがセットされている場合には、当たり図柄となる「7」を特別図柄の停止図柄に決定する。なお、さらに当たり種別に応じて異なる特別図柄の停止図柄に決定してもよい。また、例えば、小当たりフラグがセットされている場合には、小当たり図柄となる「5」を特別図柄の停止図柄に決定する。

20

## 【0333】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップS111）に対応した値に更新する（ステップ012IWS187）。

## 【0334】

## （演出制御メイン処理）

次に、本特徴部099IWにおける演出制御手段の動作について説明する。図8-18（A）は、特徴部099IWにおける演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

## 【0335】

演出制御メイン処理では、まず、第2演出制御用CPU012IW120bは、電源監視回路099IW127から電源断信号が入力されているか否かを確認する（ステップ099IWS001）。電源断信号が入力されている場合には（ステップ099IWS001のY）、第2演出制御用CPU012IW120bは、遊技機自体の電断が発生した（すなわち遊技機自体が再起動した）と判定して、電源断信号の入力が停止されるまで待機する（ステップ099IWS002のN）。そして、電源断信号の入力が停止されると（ステップ099IWS002のY）、ステップ099IWS201の処理に移行する。

30

## 【0336】

処理開始当初から電源断信号が入力されていない場合には（ステップ099IWS001のY）、第2演出制御用CPU012IW120bは、第2演出制御用CPU012IW120bのシステムリセットなどが発生した（すなわち第2演出制御用CPU012IW120bのみが再起動した）と判定して、リアルタイムクロック012IW126から日時情報を入力し、入力した日時情報を第2演出制御用CPU012IW120bのシステムリセット日時として含むログ情報の記憶処理を実行する（ステップ012IWS003）。そして、ステップ099IWS201の処理に移行する。

40

## 【0337】

本特徴部099IWにおいて、ステップ099IWS201～S202の処理は、図6に示したステップS71～S72の処理と同様である。なお、本特徴部099IWでは、ステップ099IWS201の初期化処理において、画像表示装置5に初期画像（遊技機が動作していることが認識可能となる画像であればよい）を表示する制御を行うが、この

50

ような構成に限らず、第2演出制御用CPU012IW120bのシステムリセットなどが発生したと判定したときのみ画像表示装置5に初期画像を表示する制御を行うことや、遊技機自体が再起動したと判定したときと、第2演出制御用CPU012IW120bのみが再起動したと判定したときとで、異なる初期画像を表示する制御を行うことにより、起動履歴（すなわち第2演出制御用CPU012IW120bのシステムリセットなどが発生したか否か）が一目で認識可能となるようにしてもよい。

#### 【0338】

ステップ012IWS202の初期動作制御処理を実行すると、第2演出制御用CPU012IW120bは、第2演出制御用CPU012IW120bのシステムリセットなどが発生したと判定していなければ（ステップ012IWS203のN）、リアルタイムクロック012IW126から日時情報を入力し、入力した日時情報を電源投入日時として含むログ情報の記憶処理を実行する（ステップ012IWS204）。

#### 【0339】

ステップ012IWS003、ステップ012IWS204の処理を実行することにより、システムリセット日時または電源投入日時を含むログ情報を示すデータは、バックアップメモリ基板099IW14のバックアップデータメモリ099IW210A～210Dに設けられたログ領域に、バックアップデータとして書き込まれて記憶される。第2演出制御用CPU012IW120bは、シリアル通信回路099IW137を介してバックアップメモリ基板099IW14に対し、電源投入時用のバックアップ命令に対応する制御信号を送信する。バックアップメモリ基板099IW14では、メモリコントローラ099IW200がシリアル通信回路099IW202を介して受信した制御信号で示されるバックアップ命令に応答し、システムリセット日時または電源投入日時を含むログ情報の書込処理を実行すればよい。

#### 【0340】

本特徴部099IWでは、演出制御メイン処理において、第2演出制御用CPU012IW120bは、制御開始時に電源監視回路099IW127から電源断信号が入力されている場合には、遊技機自体の電断が発生した（すなわち遊技機自体が再起動した）と判定し、電源断信号の入力が停止するまで制御の開始を待機する（ステップ099IWS001のY、099IWS002の処理に相当）。そして、第2演出制御用CPU012IW120bは、電源投入日時を含むログ情報の記憶処理を実行する（ステップ099IWS204の処理に相当）。また、遊技機自体の電断が発生した（すなわち遊技機自体が再起動した）ときには、主基板11から設定変更コマンドや設定確認コマンド、初期化指定コマンド、復旧時のコマンドなど電源投入時のコマンドが送信されるため、第2演出制御用CPU012IW120bは、それらのコマンドにもとづいて処理を実行する（例えば、後述するステップ012IWS802、012IWS805、012IWS809などの処理に相当）。さらに、電断日時を含むログ情報の記憶処理（例えば、後述するステップ012IWS847の処理に相当）も実行する。

#### 【0341】

一方、演出制御メイン処理において、制御開始時に電源監視回路099IW127から電源断信号が入力されていない場合には、第2演出制御用CPU012IW120bは、第2演出制御用CPU012IW120bのシステムリセットなどが発生した（すなわち第2演出制御用CPU012IW120bのみが再起動した）と判定し、制御の開始を待機することなく、システムリセット日時を含むログ情報をログ領域に記憶する（ステップ099IWS003の処理に相当）。第2演出制御用CPU012IW120bのシステムリセットなどが発生した（すなわち第2演出制御用CPU012IW120bのみが再起動した）ときには、主基板11から設定変更コマンドや設定確認コマンド、初期化指定コマンド、復旧時のコマンドなど電源投入時のコマンドが送信されないため、第2演出制御用CPU012IW120bは、それらのコマンドにもとづいて処理を実行することはない。また、電源投入日時を含むログ情報の記憶処理や、電断日時を含むログ情報の記憶処理も実行しない。

## 【0342】

このように、本特徴部099IWでは、第2演出制御用CPU012IW120bの制御開始時に（すなわち動作可能となったときに）、遊技機自体の電断（すなわち遊技機自体の再起動）と、第2演出制御用CPU012IW120bのシステムリセットなど（すなわち第2演出制御用CPU012IW120bのみの再起動）とのいずれが発生したかを特定可能である。そして、第2演出制御用CPU012IW120bのシステムリセットなどが発生したときには、システムリセット日時を含むログ情報の記憶処理を実行する一方、制御の開始を待機する処理（ステップ099IWS001のY，099IWS002）や、電源投入日時を含むログ情報の記憶処理（ステップ099IWS204）、電断日時を含むログ情報の記憶処理（後述するステップ012IWS847）といった、遊技機自体の電断の発生時には必要であっても第2演出制御用CPU012IW120bのシステムリセット時には不要な処理を実行しない。よって、電源投入時の状況を好適に判定することができるとともに、状況に応じて最適な処理を実行することができる。

10

## 【0343】

本特徴部099IWでは、バックアップメモリ基板099IW14のバックアップデータメモリ099IW210A～210Dにおいて、ログ情報を記録するログ領域として、遊技店用のログ情報を記録する第1ログ領域と、遊技機メーカ用のログ情報を記録する第2ログ領域とを設けるように構成している。そして、遊技機自体の電断が発生した場合には、電源投入日時を含むログ情報や電断日時情報を含むログ情報を第1ログ領域に記憶する記憶処理を実行する（ステップ012IWS204，012IWS847の処理に相当）。一方、遊技機自体の電断ではなく、第2演出制御用CPU012IW120bのシステムリセットなどが発生した場合には、システムリセット日時を含むログ情報を第2ログ領域に記憶する記憶処理を実行する（ステップ012IWS003の処理に相当）。

20

## 【0344】

本特徴部099IWでは、第2ログ領域に記録されたログ情報については、パチンコ遊技機1に検査装置が接続され、検査装置と第2演出制御基板012IW12bの第2演出制御用CPU012IW120bとの間で、検査信号の入出力がなされることによって読み出される。すなわち、起動履歴を特定可能なログ情報を出力する出力手段を有する。このような構成により、遊技機メーカの開発用やデバッグ用の情報として、システムリセット日時を含むログ情報を利用することができる。

30

## 【0345】

バックアップの対象となるログ情報には、システムデータや、演出制御エラーデータ、受信コマンドデータなど様々な種類があるが、本例では、第1ログ領域には、メンテナンスモードにおいて履歴情報として表示されるログ情報が記憶される。例えば、電源投入日時や設定変更開始日時、設定確認開始日時、RAMクリア日時などのログ情報が記憶される（ステップ099IWS204、012IWS802、012IWS805、012IWS809などの処理を実行する部分。図8-45～図8-47参照）。

## 【0346】

一方、第2ログ領域には、開発用やデバッグ用の情報として用いられるログ情報が記憶される。例えば、システムリセット日時や、後述する例外事象情報、受信コマンドデータなどのログ情報が記憶される（ステップ099IWS003、099IWS42などの処理を実行する部分）。

40

## 【0347】

なお、本特徴部099IWでは、第2ログ領域に記録されたログ情報は、メンテナンスモードにおいてメンテナンス履歴画面に履歴情報として表示されないが、このような構成に限らず、第2ログ領域に記録されたログ情報の一部または全て（第1ログ領域に記録されたログ情報と重複するものを除く）が、メンテナンスモードにおいてメンテナンス履歴画面に履歴情報として表示されるようにしてもよい。

## 【0348】

また、例えば、第2演出制御用CPU012IW120bのシステムリセットなどが発

50

生した場合など、所定のバックアップ条件が成立した場合には、ログ情報を第1ログ領域と第2ログ領域との双方に記憶する記憶処理を実行するようにしてもよい。第1ログ領域と第2ログ領域とに記憶されるログ情報の区分については、本例の構成に限られない。また、3以上のログ領域を設けるようにしてもよい。

#### 【0349】

また、第1ログ領域と第2ログ領域とで、バックアップ方法を異ならせるようにしてもよい。例えば、バックアップ方法が一括バックアップの場合には、1回分のバックアップによるバックアップ対象データを、演出制御用タイマ割込み処理が1回発生したことに基  
づく割込処理において記憶させ、バックアップ方法が分割バックアップの場合には、1回  
分のバックアップによるバックアップ対象データを、演出制御用タイマ割込み処理が複数  
回発生したことに基づく割込処理において記憶させる。このように、バックアップ方法を  
使い分けることによりログ情報に応じて好適にバックアップを行うことができる。

#### 【0350】

また、第1ログ領域と第2ログ領域とで、バックアップ多重度を異ならせるようにして  
もよい。多重度は、同一のログ情報を示すバックアップ対象データを、異なる複数のログ  
領域で重複しつつ分散して記憶させるミラーリングの度合いであり、ミラーリングして記  
憶させるか否かや、ミラーリングする場合の記憶回数を指定可能である。例えば、多重  
度が「1」である場合には、ミラーリングを行わず、同一のログ情報を示すバックアップ対  
象データを1回だけ記憶させてバックアップする。多重度が「2」である場合には、記憶  
回数が2回のミラーリングを行い、同一のログ情報を示すバックアップ対象データを異  
なる記憶領域に2回記憶させてバックアップする。多重度が「3」である場合には、記憶  
回数が3回のミラーリングを行い、同一のログ情報を示すバックアップ対象データを異  
なる記憶領域に3回記憶させてバックアップする。多重度を大きくすることにより、冗長性（  
可用性）を向上させ、記憶データの信頼性を高めることができる。

#### 【0351】

図8-19は、多重度が異なるバックアップ処理の実行例を示している。第2演出制御  
用CPU012IW120bは、ROM012IW121bから読み出したプログラムを  
実行することにより、メモリ書込処理部43AKM11、43AKM12の機能と、発生  
事象情報作成処理部43AKM21、43AKM22の機能とを備える。バックアップメ  
モリ基板099IW14のバックアップデータメモリ099IW210A~210Cには  
、バックアップ記憶部43AKA11~43AKA13とともに、バックアップ記憶部4  
3AKA21が設けられる。バックアップ記憶部43AKA11は、ログ領域として、バ  
ックアップ記憶エリア43AKA111~43AKA113を備えており、バックアップ  
記憶部43AKA12は、ログ領域として、バックアップ記憶エリア43AKA121~  
43AKA123を備えており、バックアップ記憶部43AKA13は、ログ領域として  
、バックアップ記憶エリア43AKA131~43AKA133を備えている。これに対  
し、バックアップ記憶部43AKA21は、ログ領域として、バックアップ記憶エリア4  
3AKA211~43AKA213を備えている。

#### 【0352】

発生事象情報作成処理部43AKM21は、多重度が「3」のバックアップ条件が成立  
した場合に対応するバックアップデータを作成する。メモリ書込処理部43AKM11は  
、発生事象情報作成処理部43AKM21が作成したバックアップデータを取得する。こ  
のとき取得されたバックアップデータは、バックアップメモリ基板099IW14へと転  
送され、バックアップ記憶部43AKA11~43AKA13のログ領域に記憶される。  
3つのバックアップ記憶部43AKA11~43AKA13に対しては、発生事象情報作  
成処理部43AKM21により作成された同一のバックアップデータが重複しつつ分散し  
て記憶される。例えば発生事象情報作成処理部43AKM21から最初に取得したバック  
アップデータは、バックアップ記憶部43AKA11のバックアップ記憶エリア43AK  
A111と、バックアップ記憶部43AKA12のバックアップ記憶エリア43AKA1  
21と、バックアップ記憶部43AKA13のバックアップ記憶エリア43AKA131

とに、複写して書き込むことで記憶される。発生事象情報作成処理部 4 3 A K M 2 1 から次に取得したバックアップデータは、バックアップ記憶部 4 3 A K A 1 1 のバックアップ記憶エリア 4 3 A K A 1 1 2 と、バックアップ記憶部 4 3 A K A 1 2 のバックアップ記憶エリア 4 3 A K A 1 2 2 と、バックアップ記憶部 4 3 A K A 1 3 のバックアップ記憶エリア 4 3 A K A 1 3 2 とに、複写して書き込むことで記憶される。発生事象情報作成処理部 4 3 A K M 2 1 から、さらに次に取得したバックアップデータは、バックアップ記憶部 4 3 A K A 1 1 のバックアップ記憶エリア 4 3 A K A 1 1 3 と、バックアップ記憶部 4 3 A K A 1 2 のバックアップ記憶エリア 4 3 A K A 1 2 3 と、バックアップ記憶部 4 3 A K A 1 3 のバックアップ記憶エリア 4 3 A K A 1 3 3 とに、複写して書き込むことで記憶される。

10

#### 【0353】

発生事象情報作成処理部 4 3 A K M 2 2 は、多重度が「1」のバックアップ条件が成立した場合に対応するバックアップデータを作成する。メモリ書込処理部 4 3 A K M 1 2 は、発生事象情報作成処理部 4 3 A K M 2 2 が作成したバックアップデータを取得する。このとき取得されたバックアップデータは、バックアップメモリ基板 0 9 9 I W 1 4 へと転送され、バックアップ記憶部 4 3 A K A 2 1 のログ領域に記憶される。また、多重度が「1」に対応して、ミラーリングを行わず単一のバックアップデータが分散せずに記憶される。例えば発生事象情報作成処理部 4 3 A K M 2 2 から最初に取得したバックアップデータは、バックアップ記憶部 4 3 A K A 2 1 のバックアップ記憶エリア 4 3 A K A 2 1 1 に複写なく書き込むことで記憶される。発生事象情報作成処理部 4 3 A K M 2 2 から次に取得したバックアップデータは、バックアップ記憶部 4 3 A K A 2 1 のバックアップ記憶エリア 4 3 A K A 2 1 2 に複写なく書き込むことで記憶される。発生事象情報作成処理部 2 2 から、さらに次に取得したバックアップデータは、バックアップ記憶部 4 3 A K A 2 1 のバックアップ記憶エリア 4 3 A K A 2 1 3 に複写なく書き込むことで記憶される。

20

#### 【0354】

第2ログ領域に記録されるログ情報については、メンテナンスモードにおいてメンテナンス履歴画面に履歴情報として表示されず、例えば専用の検査装置を用いないと確認できないものであるため、多少のログ情報が欠落しても許容される（少なくとも遊技店における遊技機の管理者には問題とされない）が、第1ログ領域に記録されるログ情報については、メンテナンスモードにおいてメンテナンス履歴画面に履歴情報として表示されるため、バックアップが確実に行われることが望ましい。

30

#### 【0355】

しかし、例えば、バックアップメモリ基板 0 9 9 I W 1 4 のバックアップデータメモリ 0 9 9 I W 2 1 0 A ~ 2 1 0 D の一部または全部が F R A M（登録商標）（Ferroelectric RAM）といった不揮発性強誘電体メモリを用いて構成され、シリアル通信回路 0 9 9 I W 1 3 7 およびシリアル通信回路 0 9 9 I W 2 0 2 を介してシリアル通信方式で通信データを送受信するように構成されている（例えば、バス接続方式に比べて通信速度が遅くなる）場合には、多重度を大きくしてバックアップを行うと、バックアップが完了するのに時間がかかってしまうおそれがある。すると、所定のエラーが発生した状況で、直ちに遊技店の管理者が遊技機を再起動させたときに、当該所定のエラーがログ情報として記録されていない（すなわちメンテナンス履歴画面に履歴情報として表示されない）という状況が生じ、不信感を与えてしまう可能性がある。

40

#### 【0356】

そこで、第1ログ領域に記憶させるログ情報については、バックアップの多重度を「1」として、ログ情報を示すバックアップ対象データを1回だけ記憶させてバックアップする構成とする。また、第2ログ領域に記憶させるログ情報については、バックアップの多重度を「2」または「3」として、ログ情報を示すバックアップ対象データを2回または3回だけ記憶させてバックアップする構成とする。また、第1ログ領域へのバックアップ方法は一括バックアップとして、早く処理が完了するようにし、第2ログ領域へのバックアップ方法は分割バックアップとして、処理負担を分散させるようにしてもよい。このよ

50

うな構成により、メンテナンスモードにおいてメンテナンス履歴画面に履歴情報として表示されるべきログ情報が欠落している（例えば、遊技機が再起動されるまでにバックアップ処理が完了しない）事態が生じることを防ぐとともに、遊技機メーカーの開発用やデバッグ用の情報として用いられる第2ログ領域に記憶されたログ情報の冗長性（可用性）を向上させることができる。すなわち、ログ情報の特性に応じて好適なバックアップを実現することができる。

#### 【0357】

次いで、第2演出制御用CPU012IW120bは、割込初期設定処理を実行する（ステップ099IWS205）。ステップ099IWS205の割込初期設定処理では、第2演出制御基板012IW12bに搭載された割込コントローラが制御する割込の優先順位を初期設定することができればよい。割込コントローラが制御する割込の優先順位は、ROM012IW121bに設けられたプログラム管理エリアなどに、予め記憶された割込優先度データに基づいて設定すればよい。例えば、シリアル受信割込の方が演出制御用タイマ割込みよりも優先度が高なるように、割込の優先順位を設定すればよい。そして、第2演出制御用CPU012IW120bは、割込許可に設定してから（ステップ099IWS206）、ループ処理に入る。

#### 【0358】

図8-18（B）は、第2演出制御用CPU012IW120bにおける処理優先度の設定例を示している。第2演出制御用CPU012IW120bにおける処理優先度は、第2演出制御基板012IW12aに搭載された割込コントローラが制御する割込の優先順位とともに、第2演出制御基板012IW12aの仕様などに基づいて、予め決定可能であればよい。一例として、CPU例外事象発生時処理は、最も優先度が高くなり、次にシリアル受信割込の優先度が高くなり、続いて割込コントローラが制御する割込の優先順位に従った処理の優先度となるように、処理優先度が予め設定されていればよい。

#### 【0359】

CPU例外事象発生時処理は、第2演出制御用CPU012IW120bにて、内部状態の異常などによる例外事象が発生した場合に実行される処理である。第2演出制御用CPU012IW120bの例外事象は、命令セット内に定義されていない未定義命令をデコードした場合に発生してもよい。第2演出制御用CPU012IW120bの例外事象は、ゼロ除算やオーバーフローといった無効な演算を実行した場合に発生してもよい。第2演出制御用CPU012IW120bの例外事象は、仮想記憶における記憶保護違反となった場合に発生してもよい。第2演出制御用CPU012IW120bの例外事象は、仮想アドレスから物理アドレスへの変換が異常となるTLB（Translation Lookaside Buffer）ミスの場合に発生してもよい。このように、CPU例外事象発生時処理は、第2演出制御用CPU012IW120bの例外事象が発生した場合に実行される。したがって、第2演出制御用CPU012IW120bの内部状態に応じた事象の発生条件が成立した場合には、CPU例外事象発生時処理が実行される。CPU例外事象発生時処理は、第2演出制御用CPU012IW120bのような、制御装置や処理装置の内部状態に応じて成立可能な事象の発生条件が成立した場合に実行可能である。

#### 【0360】

図8-20は、CPU例外事象発生時処理の一例を示すフローチャートである。CPU例外事象発生時処理では、まず、例外時前処理が実行される（ステップ099IWS41）。ステップ099IWS41の例外時前処理では、例えばRAM012IW122bの所定領域（スタック領域など）に、命令コード実行用の制御情報を退避させる。命令コード実行用の制御情報は、プログラムカウンタ（PC：Program Counter）の格納値やプログラムステータスワード（PSW：Program Status Word）の値を含んでいればよい。例外時前処理に続いて、例外時バックアップ処理が実行される（ステップ099IWS42）。ステップ099IWS42の例外時バックアップ処理では、例外事象情報を含むログ情報の記憶処理が実行される。この場合には、バックアップメモリ基板099IW14に対し、例外事象発生時用のバックアップ命令に対応する制御信号が送信される。例外

事象発生時用のバックアップ命令は、第2演出制御用CPU012IW120bにて発生した例外事象を特定可能に示す例外事象情報や、リアルタイムクロック012IW126から取得した日時情報（例えば、RTC099IW201から取得した日時情報を用いるようにしてもよい）を含んでいてもよい。例外事象情報は、例外事象の種類を識別可能に示してもよい。バックアップメモリ基板099IW14のメモリコントローラ099IW200は、例外事象発生時用のバックアップ命令を受け付けると、例外事象情報を含むログ情報の書込処理を実行すればよい。

#### 【0361】

例外時バックアップ処理の次には、その他の例外時処理が実行される（ステップ099IWS43）。ステップ099IWS43では、例えばベクタテーブルにアクセスして、取得した例外ハンドラアドレスにジャンプすることで例外処理ルーチンを開始すればよい。このときには、第2演出制御用CPU012IW120bの内部レジスタ（汎用レジスタなど）の格納値を退避してもよい。例外処理ルーチンにより例外事象を解消できた場合や、例外事象を解消できずにリセットが発生した場合には、ステップ099IWS42と同様のバックアップ処理を実行して、例外事象を解消できた場合または解消できなかった場合のログ情報を記憶可能にしてもよい。例外時処理が終了すると、例外時後処理が実行され（ステップ099IWS44）、CPU例外事象発生時処理を終了する。ステップ099IWS44の例外時後処理では、第2演出制御用CPU012IW120bの内部レジスタ（汎用レジスタなど）の格納値を復帰させ、命令コード実行用の制御情報を復帰させることなどにより、例外事象発生前の処理に復帰可能とすればよい。

#### 【0362】

CPU例外事象発生時処理は、ステップ099IWS42の例外時バックアップ処理を含んでいる。ステップ099IWS42の例外時バックアップ処理では、ログ情報を示すバックアップデータとして、複数の電子部品のうちで第2演出制御用CPU012IW120bに関する例外事象情報を含むデータを、バックアップメモリ基板099IW14のバックアップデータメモリ099IW210A～210Dに設けられたログ領域に書き込む書込処理が実行される。CPU例外事象発生時処理は、第2演出制御用CPU012IW120bの内部状態に応じた事象の発生条件が成立した場合として、第2演出制御用CPU012IW120bの例外事象が発生した場合に、実行される。このように、第2演出制御用CPU012IW120bのような、制御装置や処理装置の内部状態に応じた事象の発生条件が成立した場合には、ログ領域などの記憶領域に対して、複数の電子部品に関する情報を書き込んで記憶させるための書込処理を実行することができる。

#### 【0363】

演出制御メイン処理のステップ099IWS206により割込許可に設定された後には、所定時間（2ミリ秒など）ごとにタイマ回路135の所定チャンネルでタイムアウトが発生することで、第2演出制御基板012IW12aに搭載された割込コントローラから第2演出制御用CPU012IW120bに対して、演出制御用のタイマ割込みに対応した割込要求信号が出力される。この割込要求信号を受信して割込要求を受け付けた第2演出制御用CPU012IW120bは、演出制御用タイマ割込み処理の実行を開始する。

#### 【0364】

図8-21は、演出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。本特徴部099IWにおいて、ステップ012IWS204～S208の処理は、図6に示したステップS73～S77の処理と同様である。ステップ012IWS208の演出用乱数更新処理を実行すると、第2演出制御用CPU012IW120bは、演出モードを変更する演出モード変更処理を実行する（ステップ012IWS209）。

#### 【0365】

本特徴部099IWでは、演出モードA～演出モードCの3種類の演出モードに制御可能であり、いずれの演出モードに制御されているかに応じて、例えば、画像表示装置5の背景画面が異なり、予告演出やリーチ演出に登場するキャラクターの種類が異なる。ステップ012IWS209の演出モード変更処理では、第2演出制御用CPU012IW12

0 b 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、リアルタイムクロック 0 1 2 I W 1 2 6 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。

#### 【0366】

ステップ 0 1 2 I W S 2 0 9 では、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b は、演出モードを変更すると、例えば、変更後の演出モードに対応したフラグをセットし、変更前の演出モードに対応したフラグをリセットするようにすればよい。例えば、演出モード A に変更した場合には、演出モード A フラグをセットし、変更前の演出モード B フラグまたは演出モード C フラグをリセットするようにすればよい。また、例えば、演出モード B に変更した場合には、演出モード B フラグをセットし、変更前の演出モード A フラグまたは演出モード C フラグをリセットするようにすればよい。また、例えば、演出モード C に変更した場合には、演出モード C フラグをセットし、変更前の演出モード A フラグまたは演出モード B フラグをリセットするようにすればよい。

#### 【0367】

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。

#### 【0368】

次いで、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b は、各種のエラー報知を行うためのエラー報知処理を実行する（ステップ 0 1 2 I W S 2 1 0）。次いで、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b は、設定確認中にメンテナンスモードに制御し、メンテナンス履歴画面や設定変更／確認履歴画面を表示するためのメンテナンスモード処理を実行する（ステップ 0 1 2 I W S 2 1 1）。

#### 【0369】

ステップ 0 9 9 I W S 2 1 1 のメンテナンスモード処理では、メンテナンス履歴画面や設定変更／確認履歴画面を表示可能にする制御が行われる。メンテナンス履歴画面は、例えば設定確認状態に対応した設定確認中表示やメンテナンスモードメニュー画面の表示が行われているときに、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B に対する遊技場の係員による操作となる動作の検出結果に基づいて、メンテナンス履歴選択操作が行われたと判定した場合に表示可能となる。メンテナンス履歴画面を表示する場合には、バックアップメモリ基板 0 9 9 I W 1 4 のバックアップデータメモリ 0 9 9 I W 2 1 0 A ~ 2 1 0 D に設けられたログ領域から、すべてのログ情報が読み出される（厳密には、ログ情報のうち遊技店用のログ情報のみが読み出され、遊技機メーカー用のログ情報は読み出されない）。画像表示装置 5 では、読み出されたログ情報を履歴情報として含むメンテナンス履歴画面が表示される。設定変更／確認履歴画面は、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B に対する遊技場の係員による操作となる動作の検出結果に基づいて、設定変更／確認履歴選択操作が行われたと判定した場合に表示可能となる。設定変更／確認履歴画面を表示する場合には、バックアップメモリ基板 0 9 9 I W 1 4 のバックアップデータメモリ 0 9 9 I W 2 1 0 A ~ 2 1 0 D に設けられたログ領域から、すべての設定変更および設定確認のログ情報が読み出される。画像表示装置 5 では、読み出された設定変更および設定確認のログ情報を履歴情報として含む設定変更／確認履歴画面が表示される。なお、メンテナンス履歴画面や設定変更／確認履歴画面は、遊技場の係員とは異なり、パチンコ遊技機 1 の製造業者における担当者による操作となる動作の検出結果に基づいて、表示可能であってもよい。メンテナンス履歴画面や設定変更／確認履歴画面は、パチンコ遊技機 1 の遊技者が遊技中には視認できない画面であり、遊技場の係員、あるいは、製造業者における担当者が、確認可能な画面であればよい。

#### 【0370】

次いで、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b は、設定変更処理において設定値が

変更された日時を記録するための設定変更時刻記録処理を実行する（ステップ012IWS212）。次いで、第2演出制御用CPU012IW120bは、メンテナンスモード中に現在時刻の設定を行うための現在時刻設定処理を実行する（ステップ012IWS213）。次いで、第2演出制御用CPU012IW120bは、電断が発生したときの電断日時を記録するための電断日時記録処理を実行する（ステップ012IWS214）。そして、演出制御中バックアップ処理を実行してから（ステップ099IWS215）、演出制御用タイマ割込み処理を終了する。

#### 【0371】

演出制御タイマ割込み処理のステップ099IWS215にて実行される演出制御中バックアップ処理では、予め設定されたバックアップ条件が成立したか否かを判定する。そして、バックアップ条件が成立したと判定された場合に、成立したバックアップ条件に応じたバックアップ対象データを、記憶して保管するためのバックアップ処理が実行される。バックアップ条件は、パチンコ遊技機1における各種の変更や設定を含めた事象の発生に応じて、異なる複数の条件が設定可能であればよい。複数のバックアップ条件を示すバックアップ制御テーブルは、例えばROM012IW121bに設けられた所定領域（プログラム管理エリアなど）に、予め記憶されていればよい。バックアップ対象データは、バックアップ条件に応じて異なるデータを含んでいてもよい。あるいは、バックアップ対象データは、複数のバックアップ条件について共通のデータを含んでいてもよい。いずれのバックアップ条件が成立した場合にも、日時情報を含めたログ情報を示すバックアップ対象データが記憶されるようにすればよい。バックアップ対象データを記憶させるバックアップ方法として、一括バックアップと、分割バックアップとが用意されてもよい。一括バックアップの場合には、1回分のバックアップによるバックアップ対象データを、演出制御用のタイマ割込みが1回発生したことに基づく割込み処理において記憶させる。分割バックアップの場合には、1回分のバックアップによるバックアップ対象データを、演出制御用のタイマ割込みが複数回発生したことに基づく割込み処理において記憶させる。

#### 【0372】

バックアップ条件に応じたバックアップ対象データを記憶して保管するためのバックアップ処理は、演出制御タイマ割込み処理が実行されるごとに、ステップ099IWS215の演出制御中バックアップ処理にてバックアップ条件が成立したときに実行可能であってもよいし、パチンコ遊技機1に対する電力供給が停止される電断時に一括して実行可能であってもよい。電断時に一括してバックアップ処理を実行する場合に、演出制御中バックアップ処理にてバックアップ条件が成立したと判定されたときには、例えばRAM012IW122bの所定領域に、日時情報を含めたログ情報を示すバックアップ対象データを記憶しておく。

#### 【0373】

##### （コマンド解析処理）

図8-22および図8-23は、コマンド解析処理（ステップ012IWS206）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、第2演出制御用CPU012IW120b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。

#### 【0374】

コマンド解析処理において、第2演出制御用CPU012IW120b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012IWS301）。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、第2演出制御用CPU012IW120b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012IWS302）。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012IWS303）。+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。

## 【0375】

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012 IWS304）、第2演出制御用CPU012 IW120bは、受信した設定値コマンドで示される設定値を、RAM012 IW122bに形成されている設定値格納領域に格納する（ステップ012 IWS305）。また、第2演出制御用CPU012 IW120b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012 IWS306）。なお、本特徴部099 IWでは、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開始されたときには、初期化处理（ステップ012 IWS201）においてリセットされるものとする。

10

## 【0376】

また、本特徴部099 IW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012 IWS305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099 IW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012 IWS305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。

## 【0377】

20

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、第2演出制御用CPU012 IW120b側で設定値コマンドを読み出すときに、設定値コマンドに含まれる設定値が正常な値であるか否かを判定するように構成してもよい。例えば、本例では、設定値は「1」～「3」のいずれかの値に設定されるように構成されているところ、「5」や「10」など設定されず筈のない値が含まれる場合には、設定値コマンドに含まれる設定値が異常であると判定するように構成してもよい。また、例えば、第2演出制御用CPU012 IW120b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099 IW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。

30

## 【0378】

## （初期出目設定）

本特徴部099 IWでは、第2演出制御基板012 IW12b側において、コマンド解析処理にて、主基板11から初期化指定コマンドおよび復旧時のコマンドのいずれかを受信すると、画像表示装置5において、所定の初期出目（具体的には、飾り図柄の組み合わせであって、最初の変動表示が開始されるまで画像表示装置5において表示されるもの）を表示する制御を行う（以下、初期出目演出ともいう）。

40

## 【0379】

受信した演出制御コマンドが初期化指定コマンドまたは復旧時のコマンドであれば（ステップ012 IWS307）、第2演出制御用CPU012 IW120b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012 IWS308）。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）、第2演出制御用CPU012 IW120bは、RAM012 IW122bの設定値格納領域に格納されている設定値にもとづいて、初期出目決定テーブルを用いて、偶数の飾り図柄の組み合わせである偶数初期出目（例えば、「246」や「224」など）と、奇数の飾り図柄の組み合わせである奇数初期出目（例えば、「135」や「113」など）と、特殊図柄（例えば、星図柄）を含む飾

50

り図柄の組み合わせである特殊初期出目とのいずれかに決定する（ステップ012IWS309）。そして、ステップ012IWS314に移行する。

【0380】

図8-24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012IWS309では、図8-24（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8-24（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8-24（A）に示すように、設定値「3」である場合にのみ特殊初期出目に決定される場合がある。そのため、遊技開始前の画像表示装置5において、特殊初期出目が表示されていれば、設定変更が行われたこと、および設定値「3」であることが確定することになる。このような構成により、遊技開始前のパチンコ遊技機1の状態に関心を持たせ、遊技店の営業時間のうち早い時間帯から遊技を行う動機を与えることができ、興味を高めることができる。

10

【0381】

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）、第2演出制御用CPU012IW120b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012IWS310）。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、第2演出制御用CPU012IW120bは、設定値「1」であるものとして、図8-24（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012IWS311）。そして、ステップ012IWS314に移行する。

20

【0382】

ステップ012IWS310～S311の処理が実行されることによって、本特徴部099IW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8-24（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。

30

【0383】

演出モードAでなければ、第2演出制御用CPU012IW120b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012IWS312）。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、第2演出制御用CPU012IW120b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012IWS313）。そして、ステップ012IWS314に移行する。

40

【0384】

図8-24（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8-24（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。

【0385】

ステップ012IWS312～S313の処理が実行されることによって、本特徴部099IW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

50

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。

#### 【0386】

そして、第2演出制御用CPU012IW120bは、画像表示装置5において、ステップ012IWS309，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012IWS314）。

#### 【0387】

なお、本特徴部099IWでは、画像表示装置5において表示する制御を行うや、遊技効果ランプ9を点灯させる制御を行う、スピーカ8L，8Rから音を出力させる制御を行うなどと記載しているが、第2演出制御用CPU012IW120bが画像表示装置5や遊技効果ランプ9、スピーカ8L，8Rを直接制御するのではなく、より具体的には、第2演出制御用CPU012IW120bは、第1演出制御用CPU012IW120aに画像表示装置5や遊技効果ランプ9、スピーカ8L，8Rを制御させるためのコマンドを送信する。そして、第1演出制御用CPU012IW120a側で、第2演出制御用CPU012IW120bからのコマンドにもとづいて、画像表示装置5や遊技効果ランプ9、スピーカ8L，8Rを制御して各種の演出や報知を行う。このことは、本特徴部099IWにおける他の同様の記載箇所においても同様である。

#### 【0388】

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、第2演出制御用CPU012IW120b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012IWS315）。

#### 【0389】

ステップ012IWS315の処理が実行されることによって、本特徴部099IW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。

#### 【0390】

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8-24（A）に示す初期出目決定テーブルの設定値「1」よりもさらに全体的に奇数初期出目図柄の決定割合を低く設定したテーブルを用いて、初期出目図柄を決定するように構成してもよい。

#### 【0391】

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。

#### 【0392】

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012IWS308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。

## 【0393】

受信した演出制御コマンドが設定値異常エラーコマンドであれば（ステップ012IWS316）、第2演出制御用CPU012IW120bは、設定値異常エラー報知を実行する（ステップ012IWS317）。例えば、第2演出制御用CPU012IW120bは、画像表示装置5において「設定値異常エラーが発生しています」などの文字表示を表示したり、スピーカ8L、8Rから設定値異常エラーを示す音声やエラー音を音出力したり、遊技効果ランプ9やLEDを所定のエラーパターンで発光させたりする制御を行う。なお、この場合、設定値異常エラー報知を行う際に、スピーカ8L、8Rから最大音量の音声やエラー音を音出力したり、遊技効果ランプ9やLEDを最大輝度で発光（例えば、フルカラーLEDの場合は白色で発光）させたりすることが望ましい。

10

## 【0394】

受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンド（変動パターンを指定する演出制御コマンド）であれば（ステップ012IWS320）、第2演出制御用CPU012IW120bは、受信した変動パターンコマンドを、RAM012IW122bに形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する（ステップ012IWS321）。そして、変動パターンコマンド受信フラグをセットする（ステップ012IWS322）。

## 【0395】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンド（大当たりとするか否かや小当たりとするか否か、大当たり種別、小当たり種別を指定する演出制御コマンド）であれば（ステップ012IWS323）、第2演出制御用CPU012IW120bは、受信した表示結果指定コマンドを、RAM012IW122bに形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップ012IWS324）。

20

## 【0396】

受信した演出制御コマンドが図柄確定指定コマンド（飾り図柄の停止図柄を確定表示することを指定する演出制御コマンド）であれば（ステップ012IWS325）、第2演出制御用CPU012IW120bは、確定コマンド受信フラグをセットする（ステップ012IWS326）。

## 【0397】

受信した演出制御コマンドが大当たり開始指定コマンド（大当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンド）であれば（ステップ012IWS327）、第2演出制御用CPU012IW120bは、大当たり開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ012IWS328）。

30

## 【0398】

受信した演出制御コマンドが大当たり終了指定コマンド（大当たり遊技の終了を指定する演出制御コマンド）であれば（ステップ012IWS329）、第2演出制御用CPU012IW120bは、大当たり終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ012IWS330）。

## 【0399】

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、第2演出制御用CPU012IW120b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012IWS331）。そして、ステップ012IWS301に移行する。

40

## 【0400】

なお、本特徴部099IW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）。

## 【0401】

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

50

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。

#### 【0402】

##### (設定示唆演出)

本特徴部099IWでは、設定値を変更可能に構成されるとともに、設定値を示唆する設定示唆演出として、遊技開始前に実行される遊技前示唆演出や上述した初期出目演出、遊技中(例えば、飾り図柄の変動表示中)に実行される遊技中示唆演出や上述した変動パターンの決定傾向による設定示唆、大当たり中(例えば、大当たり遊技中)に実行される大当たり中示唆演出を実行可能に構成されている。なお、本特徴部099IWでは、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出および大当たり中示唆演出を、それぞれ示唆の信頼度が異なる複数種類の演出態様により実行可能であるが、例えば、設定示唆演出の種別ごとに示唆の信頼度が異なるようにしてもよい。例えば、遊技前示唆演出>大当たり中示唆演出>遊技中示唆演出の順や、遊技前示唆演出>遊技中示唆演出>大当たり中示唆演出の順に示唆の信頼度が高くなるようにしてもよいし、遊技中示唆演出>大当たり中示唆演出>遊技前示唆演出の順や、大当たり中示唆演出>遊技中示唆演出>遊技前示唆演出の順に示唆の信頼度が高くなるようにしてもよい。また、各設定示唆演出の実行割合を設定可能に構成してもよい。例えば、遊技機の管理者が、設定示唆演出のうちの一部(例えば、設定変更が行われたことが示唆される遊技前示唆演出や初期出目演出)もしくは全てを実行しない、または実行割合を低くする(もしくは高くする)ように設定変更できるようにしてもよい。例えば、電源投入後に設定画面が表示され、押しボタン31B等の操作手段や、遊技機内部に設けられたスイッチ等の操作手段(管理者のみ操作可能)を操作することにより、設定示唆演出に関する設定を変更できるようにしてもよい。

#### 【0403】

##### (可変表示開始待ち処理)

図8-25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、第2演出制御用CPU012IW120bは、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ012IWS501)。

#### 【0404】

変動パターンコマンド受信フラグがセットされている場合には、第2演出制御用CPU012IW120b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012IWS502,ステップ012IWS503)。

#### 【0405】

そして、第2演出制御用CPU012IW120bは、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする(ステップ012IWS504)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012IWS505)、可変表示開始待ち処理を終了する。

#### 【0406】

変動パターンコマンド受信フラグがセットされていない場合には、第2演出制御用CPU012IW120bは、客待ちデモ演出の実行中でなければ(ステップ012IWS506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012IWS507)。ステップ012IWS507では、例えば、前回の可変表示(表示結果「ハズレ」)が終了したときにセットされたタイマ(例えば、30秒間にセットされる)がタイムアウトした場合に、所定条件に合致すると判断する。また、タイマがセットされていない場合(つまり電源投入後、変動表示が1回も実行されておらず、遊技開始前である場合)にも、所定条件に合致すると判断する。すなわち、可変表示が実行されず

10

20

30

40

50

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。

#### 【0407】

計時手段による計時結果が所定条件に合致すれば、第2演出制御用CPU012IW120b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012IWS508）。すなわち、ステップ012IWS508では、未だ遊技が開始されていないか確認する。なお、電源投入後の変動回数が0回であるか否かは、具体的には、後述する遊技機に電源投入されてからの飾り図柄の変動表示の実行回数をカウントするための変動回数カウンタ（ステップ012IWS603参照）の値が0であるか否かを確認することにより判定できる。

10

#### 【0408】

電源投入後の変動回数が0回であれば、第2演出制御用CPU012IW120b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012IWS509）。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）、第2演出制御用CPU012IW120bは、RAM012IW122b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012IWS510）。そして、ステップ012IWS515に移行する。

20

#### 【0409】

本特徴部099IW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。

#### 【0410】

図8-26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012IWS510では、図8-26（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8-26（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8-26（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。

30

40

#### 【0411】

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）、第2演出制御用CPU012IW120b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012IWS511）。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、第2演出制御用CPU012IW120bは、設定値「1」であるものとして、図8-26（A）に示す遊技前示唆演出

50

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012IWS512）。そして、ステップ012IWS515に移行する。

【0412】

ステップ012IWS511～S512の処理が実行されることによって、本特徴部099IW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8-26（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。

10

【0413】

演出モードAでなければ、第2演出制御用CPU012IW120b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012IWS513）。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、第2演出制御用CPU012IW120b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012IWS514）。そして、ステップ012IWS515に移行する。

【0414】

20

図8-26（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8-26（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。

【0415】

ステップ012IWS513～S514の処理が実行されることによって、本特徴部099IW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。

30

【0416】

そして、第2演出制御用CPU012IW120bは、ステップ012IWS510，S512，S514で実行決定した遊技前示唆演出を含む態様の客待ちデモ演出を実行する制御を行う（ステップ012IWS515）。そして、ステップ012IWS517に移行する。

【0417】

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、第2演出制御用CPU012IW120bは、そのままステップ012IWS516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。

40

【0418】

ステップ012IWS513の処理が実行されることによって、本特徴部099IW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。

【0419】

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8-26

50

(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。

【0420】

なお、図8-26(A)に示す例に限られず、複数の演出態様のうちの特定の演出態様(例えば、第2演出態様)のみ、設定値に応じて、実行される割合が異なるようにしてもよい。

【0421】

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。

【0422】

本特徴部099IW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。

【0423】

なお、本特徴部099IW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。

【0424】

例えば、図8-26(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8-26(A)に示す遊技前示唆演出決定テーブルと、図8-26(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。

【0425】

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012IWS516)。

【0426】

ステップ012IWS516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012IWS516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、第1演出制御基板012IW12aおよび第

2 演出制御基板 0 1 2 I W 1 2 b の側において、設定示唆演出（初期出目演出や遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当たり中示唆演出など）の実行回数や実行内容（実行時の演出態様）を示す情報を記憶しておき、これらの情報から設定値を推測して報知する演出を実行可能としてもよい。なお、この演出は、設定示唆演出の実行状況から所定の基準にもとづいて算出した設定期待度（または推測される設定値）を報知するものであって、実際の設定値を報知するものではない。

#### 【0 4 2 7】

本特徴部 0 9 9 I W では、ステップ 0 1 2 I W S 5 0 8 ～ 0 1 2 I W S 5 1 5 の処理により、遊技が開始される前にのみ遊技前示唆演出が実行されることになる。また、ステップ 0 1 2 I W S 5 1 6 の処理により客待ちデモ演出中に設定示唆演出の実行履歴情報が示されるが、遊技前示唆演出に関する情報は除かれる。このような構成により、遊技開始前のパチンコ遊技機 1 の状態に関心を持たせ、遊技店の営業時間のうちの早い時間帯から遊技を行う動機を与えることができ、興味を高めることができる。なお、本特徴部 0 9 9 I W の例に限らず、例えば、リアルタイムクロック 0 1 2 I W 1 2 6 等を用いて、所定の時間帯（例えば、午前 9 時から午前 1 1 時まで）にのみ遊技前示唆演出が実行されるようにしてもよい。また、設定示唆演出の実行履歴情報には、特別期間における遊技中示唆演出に関する情報も含まれないようにしてもよい。

#### 【0 4 2 8】

本特徴部 0 9 9 I W の構成に加えて、設定示唆演出の実行回数や実行内容について、実行履歴情報として蓄積し、遊技終了時などに画像表示装置 5 において、後述するように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。

#### 【0 4 2 9】

次いで、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b は、遊技者によって遊技終了操作が行われたことを検出したか否かを確認する（ステップ 0 1 2 I W S 5 1 7）。例えば、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b は、コントローラセンサユニット 3 5 A やプッシュセンサ 3 5 B からの検出信号にもとづいて、遊技終了の選択肢が選択操作され決定操作が行われたことを検出したか否かを確認する。遊技終了操作が行われたことを検出していれば、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b は、バックアップメモリ基板 0 9 9 I W 1 4 のバックアップデータメモリ 0 9 9 I W 2 1 0 A ～ 2 1 0 D に設けられたログ領域からログ情報を抽出し、抽出したログ情報（例えば、後述する確変不成立日時のログ情報）を含む 2 次元コードを生成する（ステップ 0 1 2 I W S 5 1 8）。そして、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b は、生成した 2 次元コードを画像表示装置 5 に表示する制御を行い（ステップ 0 1 2 I W S 5 1 9）、可変表示開始待ち処理を終了する。

#### 【0 4 3 0】

なお、本特徴部 0 9 9 I W では、操作が行われたことを検出などと記載しているが、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b がコントローラセンサユニット 3 5 A やプッシュセンサ 3 5 B からの検出信号を直接入力するのではなく、より具体的には、まず第 1 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 a 側でコントローラセンサユニット 3 5 A やプッシュセンサ 3 5 B からの検出信号を入力し、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b は、第 1 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 a を経由してスティックコントローラ 3 1 A やプッシュ

ボタン 3 1 B が操作されたことを示すコマンドを入力する。このことは、本特徴部 0 9 9 I W における他の同様の記載箇所においても同様である。

#### 【 0 4 3 1 】

(可変表示開始設定処理)

図 8 - 2 7 は、図 7 に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理 (ステップ S 1 7 1) を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す (ステップ 0 1 2 I W S 6 0 1)。次いで、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b は、ステップ 0 1 2 I W S 6 0 1 で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ (すなわち、受信した表示結果指定コマンド) に応じて飾り図柄の表示結果 (停止図柄) を決定する (ステップ 0 1 2 I W S 6 0 2)。すなわち、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b によってステップ 0 1 2 I W S 6 0 2 の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン (変動パターン) に応じて、識別情報の可変表示の表示結果 (飾り図柄の停止図柄) を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b は、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップ 0 1 2 I W S 6 0 2 において、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当りであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

#### 【 0 4 3 2 】

ステップ 0 1 2 I W S 6 0 2 では、例えば、受信した表示結果指定コマンドが確変大当りを示している場合には、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b は、停止図柄として 3 図柄が同じ奇数図柄で揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。また、例えば、受信した表示結果指定コマンドが通常大当り (非確変大当り) を示している場合には、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b は、停止図柄として 3 図柄が同じ偶数図柄で揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。

#### 【 0 4 3 3 】

また、受信した表示結果指定コマンドが小当りを示している場合には、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b は、表示結果指定コマンドで指定される小当り種別に応じた小当り図柄の飾り図柄の組み合わせを決定する。本例では、小当り種別 A である場合には小当り図柄として「1 3 5」の組み合わせを決定し、小当り種別 B である場合には小当り図柄として「3 5 7」の組み合わせを決定し、小当り種別 C である場合には小当り図柄として「5 7 9」の組み合わせを決定するものとする。

#### 【 0 4 3 4 】

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

#### 【 0 4 3 5 】

なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b は、ステップ 0 1 2 I W S 6 0 2 において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄 (例えば、「2 2 3」や「4 4 5」のように、リーチとならないものの大当り図柄と 1 つ図柄がずれている図柄の組み合わせ) も決定する。

#### 【 0 4 3 6 】

第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組み合わせを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定する。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組み合わせを示すデータを選択することによって停止図柄を決定する。

#### 【 0 4 3 7 】

次いで、第2演出制御用CPU012IW120bは、遊技機に電源投入されてからの飾り図柄の変動表示の実行回数をカウントするための変動回数カウンタの値を1加算する（ステップ012IWS603）。なお、本特徴部099IWでは、変動回数カウンタの値は、遊技機への電源供給が開始されたときには、初期化处理（ステップ012IWS201）においてリセットされ、遊技機に電源投入されたときには変動回数カウンタの値が0である状態から始まるものとする。

【0438】

次いで、第2演出制御用CPU012IW120bは、遊技中示唆演出の有無および演出態様を決定する遊技中示唆演出決定処理を実行する（ステップ012IWS604）。

【0439】

次いで、第2演出制御用CPU012IW120bは、変動パターン、および遊技中示唆演出の実行が決定されている場合であれば、遊技中示唆演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ012IWS605）。そして、第2演出制御用CPU012IW120bは、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ012IWS606）。

【0440】

プロセステーブルとは、第2演出制御用CPU012IW120bが演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、第2演出制御用CPU012IW120bは、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って画像表示装置5等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、飾り図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、画像表示装置5の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。第2演出制御用CPU012IW120bは、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で飾り図柄を表示させる制御を行う。また、プロセステーブルは、第2演出制御基板012IW12bにおけるROM012IW121bに格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

【0441】

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

【0442】

また、ステップ012IWS604の遊技中示唆演出決定処理で遊技中示唆演出の実行が決定された場合には、ステップ012IWS605で遊技中示唆演出を含むプロセステーブルが選択され、その選択されたプロセステーブルに従ってステップ012IWS607および可変表示中演出処理（ステップS172）が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中に遊技中示唆演出が実行される。

【0443】

また、第2演出制御用CPU012IW120bは、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L、8R）の制御を実行する（ステップ012IWS607）。

【0444】

なお、この特徴部099IWでは、第2演出制御用CPU012IW120bは、変動

10

20

30

40

50

パターンコマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、第2演出制御用CPU012IW120bは、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

#### 【0445】

次いで、第2演出制御用CPU012IW120bは、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップ012IWS608）。そして、第2演出制御用CPU012IW120bは、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し（ステップ012IWS609）、可変表示開始設定処理を終了する。

#### 【0446】

（遊技中示唆演出決定処理）

図8-28は、遊技中示唆演出決定処理（ステップ012IWS604）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、第2演出制御用CPU012IW120bは、特別期間中である場合（ステップ012IWS701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012IWS702）、特別期間中ではない場合（ステップ012IWS701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012IWS703）。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012IWS701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。

#### 【0447】

次いで、第2演出制御用CPU012IW120b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012IWS704）。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）、第2演出制御用CPU012IW120bは、RAM012IW122b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012IWS705）。

#### 【0448】

図8-29（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8-29（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。

#### 【0449】

図8-29（A）、（B）に示す第1、第2遊技中示唆演出決定テーブルは、いずれも設定値「1」＜「2」＜「3」の順に、遊技中示唆演出が実行される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。このような構成により、遊技中示唆演出が実行されることで、有利な設定値に設定されていることが示唆されることになる。

#### 【0450】

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。

#### 【0451】

また、図8-29（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。

## 【0452】

また、図8-29(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。

## 【0453】

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）、第2演出制御用CPU012IW120b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012IWS706）。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、第2演出制御用CPU012IW120b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012IWS707）。

10

## 【0454】

ステップ012IWS706～S707の処理が実行されることによって、本特徴部099IW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8-29(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。

20

## 【0455】

演出モードAでなければ、第2演出制御用CPU012IW120b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012IWS708）。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、第2演出制御用CPU012IW120b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012IWS709）。

30

## 【0456】

図8-29(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8-29(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。

## 【0457】

ステップ012IWS708～S709の処理が実行されることによって、本特徴部099IW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。

40

## 【0458】

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、第2演出制御用CPU012IW120b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。

## 【0459】

ステップ012IWS708の処理が実行されることによって、本特徴部099IW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

50

、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。

【0460】

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8-29(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。

【0461】

なお、図8-29(A)，(B)に示す例に限られず、複数の演出態様のうちの特定の演出態様（例えば、第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。

【0462】

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。

【0463】

本特徴部099IW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。

【0464】

なお、本特徴部099IW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。

【0465】

また、本特徴部099IWでは、特別期間と非特別期間とのいずれであるかと、設定値とに応じて、遊技中示唆演出の実行の有無、実行する場合の演出態様が異なるように構成されているが、このような構成に加えて、例えば、変動パターンにより特定される変動時間やリーチ演出の有無、リーチ演出の種類、擬似連演出の有無、擬似連演出の種類、表示結果が大当たりとなるか否か等に応じて、遊技中示唆演出の実行の有無、実行する場合の演出態様が異なるようにしてもよい。

【0466】

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。

【0467】

10

20

30

40

50

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。

【0468】

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。

10

【0469】

（大当たり中演出決定処理）

図8-30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、第2演出制御用CPU012IW120b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012IWS901）。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）、第2演出制御用CPU012IW120bは、RAM012IW122b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012IWS902）。そして、ステップ012IWS907に移行する。

20

【0470】

ステップS012IWS902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8-31（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8-31（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示しているが、これに限らず、例えば、前回の連荘の終了後、最初の変動表示が開始された時点であってもよいし、客待ちデモ演出の終了後、最初の変動表示が開始された時点であってもよい。また、この特徴部099IW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なる大当たり中示唆演出決定テーブルを用いるようにしてもよい。

30

40

【0471】

図8-31（A）、（B）に示す第1、第2大当たり中示唆演出決定テーブルは、いずれも設定値「1」＜「2」＜「3」の順に、大当たり中示唆演出が実行される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。このような構成により、大当たり中示唆演出が実行されることで、有利な設定値に設定されていることが示唆されることになる。

【0472】

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、信頼度が高い大当たり中示唆演出が実行されるように構成されている。このような構

50

成により、特定期間に遊技を行う動機を与えることができ、興趣を高めることができる。  
なお、本特徴部 099IW の構成に限らず、大当たり中示唆演出（またはそのうちの特定の演出態様）は、特定期間にのみ実行され、非特定期間には実行されないようにしてもよい。

【0473】

また、図 8-31 (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たり中示唆演出が実行されることで、設定値「3」であることが確定することになる。

【0474】

本特徴部 099IW では、大当たり中示唆演出が第 3 演出態様により実行されると、例えば、図 8-43 (A1) に示すように、画像表示装置 5 において、大当たりとなる飾り図柄が停止表示された後に、図 8-43 (B1) に示すように、セリフ C 画像（「高設定！？」）012IW102 が表示される。

【0475】

また、大当たり中示唆演出が第 4 演出態様により実行されると、例えば、図 8-43 (A1) に示すように、画像表示装置 5 において、大当たりとなる飾り図柄が停止表示された後に、図 8-44 (C1) に示すように、セリフ D 画像（「高設定確定」）012IW105 が表示される。

【0476】

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）、第 2 演出制御用 CPU 012IW120b 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 012IWS903）。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、第 2 演出制御用 CPU 012IW120b は、設定値「1」であるものとして、選択した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 012IWS904）。そして、ステップ 012IWS907 に移行する。

【0477】

ステップ 012IWS903～S904 の処理が実行されることによって、本特徴部 099IW 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たり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 8-31 (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。

【0478】

演出モード A でなければ、第 2 演出制御用 CPU 012IW120b 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 012IWS905）。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、第 2 演出制御用 CPU 012IW120b 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 012IWS906）。そして、ステップ 012IWS907 に移行する。

【0479】

図 8-31 (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 8-31 (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

10

20

30

40

50

態様と決定される場合もない。

【0480】

ステップ012 IWS905～S906の処理が実行されることによって、本特徴部099 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。

【0481】

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、第2演出制御用CPU012 IW120bは、そのままステップ012 IWS907に移行する。すなわち、演出モードBである場合には、大当り中示唆演出を実行しないように制限する。

【0482】

ステップ012 IWS905の処理が実行されることによって、本特徴部099 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、大当り中示唆演出を実行しないことにより、不利な設定値が設定されているにも関わらず大当り中示唆演出が実行されて遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

【0483】

なお、演出モードBで設定値コマンドを正常に受信できていなかった場合であっても、低い割合で大当り中示唆演出を実行可能に構成してもよい。この場合、例えば、図8-31（A），（B）に示す大当り中示唆演出決定テーブルの設定値「1」よりもさらに全体的に大当り中示唆演出の実行割合を低く設定したテーブルを用いて、大当り中示唆演出の有無や種類を決定するように構成してもよい。

【0484】

なお、図8-31（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。

【0485】

また、図8-31（A）に示す例では、特定期間到大当りとなったときには、必ず大当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8-31（B）に示す例では、設定値に関わらず、大当り中示唆演出が実行されない割合は同じとなるように構成されているが、設定値に応じて実行されない割合を異ならせるようにしてもよい。

【0486】

また、本特徴部099 IWでは、特定期間到大当りとなったときに、設定示唆演出として大当り中示唆演出が実行されるように構成されているが、このような構成に加えて、または代えて、特定期間に所定条件が成立したことにともづいて、設定示唆演出（例えば、所定条件が成立したときに、設定値を示唆するセリフ画像が表示される）が実行されるようにしてもよい。この場合、所定条件は、例えば、リーチ演出や擬似連演出の実行回数が所定回数に達したことや、特定のスーパーリーチ演出や予告演出が実行されたこと等により成立するようにしてもよい。

【0487】

本特徴部099 IWでは、設定値に応じて異なる割合で大当り中示唆演出を実行可能であるが、これは、設定値に応じて大当り中示唆演出（第1演出態様、第2演出態様、第3演出態様および第4演出態様を含む）の実行割合が異なること、設定値に応じて第1演出態様、第2演出態様、第3演出態様および第4演出態様の実行比率が異なること、設定値に応じて特定の演出態様（例えば、第3演出態様）のみ実行割合が異なることを含む概念である。

10

20

30

40

50

## 【0488】

次いで、第2演出制御用CPU012IW120bは、役物演出の実行の有無を決定する(ステップ012IWS907)。

## 【0489】

ここでは、例えば、図8-43(A1)に示すように、画像表示装置5の上方に、可動部材012IW101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8-43(B2)に示すように、可動部材012IW101が画像表示装置5の前面に移動する制御が行われる。

## 【0490】

図8-43(A1)、(B2)に示すように、役物演出が実行されると、可動部材012IW101が画像表示装置5の前面に移動するため、画像表示装置5において大当り中示唆演出によりセリフ画像が表示される位置が視認しづらくなる。本特徴部099IWでは、大当り中示唆演出と役物演出とは、大当り遊技におけるファンファーレ期間のうちの異なるタイミングで実行されるため、実際に画像表示装置5の前面に移動した可動部材012IW101が、大当り中示唆演出により表示されているセリフ画像を覆い隠すことはない。しかし、ファンファーレ期間中に、役物演出により可動部材012IW101が動作すると、可動部材012IW101に遊技者の注意が向いて、大当り中示唆演出により表示されているセリフ画像を見落としてしまうおそれがある。そこで、ステップ012IWS907では、図8-31(D)に示す役物演出決定テーブルを用いることによって、大当り中示唆演出が実行されるときには、役物演出が実行されないように構成されている。このような構成により、大当り中示唆演出が認識しづらくなって興趣を低下させてしまうことを防止することができる。また、このような構成により、大当り中示唆演出と役物演出とが同じタイミングで実行されるものであっても、大当り中示唆演出が認識しづらくなることを防止することができる。

## 【0491】

なお、大当り中示唆演出の実行が決定されているときには、大当り中示唆演出と役物演出とのいずれかの実行タイミングを変えて(例えば、役物演出をファンファーレ期間に行い、大当り中示唆演出をエンディング期間に行う)、大当り中示唆演出が認識しづらくなることを防止するようにしてもよい。また、大当り中示唆演出の実行が決定されているときには、可動部材012IW101の動作態様を変化させて(例えば、大当り中示唆演出によるセリフ画像と重なる位置で停止しないように制御して)、または大当り中示唆演出によるセリフ画像の表示位置を変更して、大当り中示唆演出が認識しづらくなることを防止するようにしてもよい。また、大当り中示唆演出の実行が決定されている場合には、役物演出の実行割合を低下させることにより、役物演出の実行を制限するようにしてもよい。また、特定期間のみ、役物演出の実行を制限するようにしてもよい。また、図8-31(D)に示す例に限らず、大当り中示唆演出が実行されるときにも、低い割合で役物演出が実行されることがあるようにしてもよい。

## 【0492】

次いで、第2演出制御用CPU012IW120bは、役物演出を実行しない場合には(ステップ012IWS908のN)、導光板演出の有無を決定する(ステップ012IWS909)。

## 【0493】

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012IW103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012IW103は、発光体によって導光板012IW103の端面から導光板012IW103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012IW103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8-43(B3)に示すように、導光板012IW103に設けられた反射部から遊技機の前面に光が出射され、「大当り」の文字が

現れる。また、導光板演出の実行中は、画像表示装置 5 に表示されている画像を視認しづらくなる。

#### 【0494】

ステップ012IWS909では、図8-31(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8-43(B4)に示すように、第1演出態様の大当中示唆演出によりセリフA画像(「設定は・・・」)012IW104が表示されているときに、導光板演出が実行されると、セリフA画像が視認しづらくなる。このような構成により、遊技者にとって望ましくない演出態様の大当中示唆演出により、却って遊技興趣を低下させてしまうことを抑えることができる。なお、第2演出態様、第3演出態様および第4演出態様の大当中示唆演出が実行されるときには、大当中示唆演出と導光板演出とのいずれかの実行タイミングを変更する(例えば、導光板演出をファンファーレ期間に行い、大当中示唆演出をエンディング期間に行う)ようにしてもよい。

#### 【0495】

##### (エンディング演出処理)

図8-32は、図7に示された演出制御プロセス処理におけるエンディング演出処理(ステップS177)を示すフローチャートである。エンディング演出処理において、第2演出制御用CPU012IW120bは、まず、演出期間計測タイマの値を1減算する(ステップ012IWS951)。なお、演出期間計測タイマは、大当中演出処理(ステップS176参照)において、大当中遊技の全てのラウンドを終了したことにともづいてセットされる。次いで、第2演出制御用CPU012IW120bは、演出期間計測タイマがタイムアウトしたか否かを確認する(ステップ012IWS952)。

#### 【0496】

演出期間計測タイマがタイムアウトしていないときは(ステップ012IWS952のN)、第2演出制御用CPU012IW120bは、プロセスタイマの値を1減算し(ステップ012IWS953)、プロセスデータnの内容に従って演出装置(画像表示装置5、遊技効果ランプ9、スピーカ8L, 8R等)を制御する処理を実行する(ステップ012IWS954)。例えば、大当たりが終了することを表示したり、所定のキャラクタを表示させたりする演出を実行する。

#### 【0497】

そして、第2演出制御用CPU012IW120bは、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどうかを確認し(ステップ012IWS955)、プロセスタイマがタイムアウトしていれば、プロセスデータの切替を行う(ステップ012IWS956)。そして、次のプロセスデータにおけるプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる(ステップ012IWS957)。

#### 【0498】

演出期間計測タイマがタイムアウトしていれば(ステップ012IWS952のY)、第2演出制御用CPU012IW120bは、今回終了する大当中遊技が確変大当たりにもとづく大当中遊技であるか否かを確認する(ステップ012IW958)。なお、確変大当たりであるか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドを確認することにより判定できる。確変大当たりでなければ(ステップ012IW958のN)、そのままステップ012IWS961に移行する。

#### 【0499】

確変大当たりにもとづく大当中遊技を終了する場合であれば(ステップ012IWS95

8のY)、第2演出制御用CPU012IW120bは、V入賞指定コマンドを受信しているか否かを確認する(ステップ012IWS959)。V入賞指定コマンドを受信していれば(ステップ012IWS959のY)、そのままステップ012IWS961に移行する。

#### 【0500】

V入賞指定コマンドを受信していなければ(ステップ012IWS959のN)、第2演出制御用CPU012IW120bは、リアルタイムクロック012IW126から日時情報を入力し、入力した日時情報を確変不成立日時としてバックアップメモリ基板099IW14のバックアップデータメモリ099IW210A~210Dに設けられたログ領域にログ情報を記憶させる(ステップ012IWS960)。すなわち、この場合、確変大当たりにもとづく大当たり遊技に制御され、第2特別可変入賞装置012IW007bが比較的長期間(本例では、29.5秒間)開放された場合であるにもかかわらず、第2特別可変入賞装置012IW007b内のV入賞領域に遊技球が入賞せず確変状態に制御されない場合であるので、確変不成立日時としてログ情報を記録する。そして、ステップ012IWS961に移行する。

#### 【0501】

その後、第2演出制御用CPU012IW120bは、演出プロセスフラグの値を“0”に更新し(ステップ012IWS961)、エンディング演出処理を終了する。

#### 【0502】

なお、本例では、大当たり遊技終了時のエンディング期間において確変不成立を検出してログ情報を記録する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、本例では、大当たり遊技中の第4ラウンドにおいて第2特別可変入賞装置012IW007bが開放されるので、第4ラウンドの終了時(第4ラウンド後の第2特別可変入賞装置012IW007bの閉鎖時)や、第4ラウンド後の第5ラウンド中(第5ラウンドの第2特別可変入賞装置012IW007bの開放中)に、確変不成立であったか否かを検出してログ情報を記録するように構成してもよい。

#### 【0503】

##### (エラー報知処理)

図8-33~図8-36は、エラー報知処理(ステップ012IWS210)を示すフローチャートである。エラー報知処理において、第2演出制御用CPU012IW120bは、まず、第1左打ち報知の実行中であることを示す第1左打ち報知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012IWS101)。第1左打ち報知中フラグがセットされていないければ、第2演出制御用CPU012IW120bは、第2左打ち報知の実行中であることを示す第2左打ち報知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012IWS102)。

#### 【0504】

第2左打ち報知中フラグもセットされていないければ、第2演出制御用CPU012IW120bは、大当たり遊技中であるか否かを確認する(ステップ012IWS103)。なお、大当たり遊技中であるか否かは、例えば、演出制御プロセス処理において更新される演出プロセスフラグの値が大当たり中演出処理(ステップS176)~エンディング演出処理(ステップS177)を示す値となっているか否かを確認することにより判定できる。大当たり遊技中でなければ、第2演出制御用CPU012IW120bは、高ベース状態中であるか否かを確認する(ステップ012IWS104)。なお、高ベース状態中であるか否かは、例えば、高ベース状態中であることを特定可能なコマンド(例えば、確変状態背景指定コマンド、時短状態背景指定コマンド)を受信したか否かを確認することにより判定できる。

#### 【0505】

高ベース状態中でなければ(すなわち、低ベース状態中であれば)、第2演出制御用CPU012IW120bは、ゲート通過指定コマンドを受信しているか否かを確認する(ステップ012IWS105)。ゲート通過指定コマンドを受信していれば(すなわち、

10

20

30

40

50

通過ゲート 0 1 2 I W 0 4 1 の遊技球の通過を検出していれば)、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b は、通過ゲート 0 1 2 I W 0 4 1 を通過した遊技球の数をカウントするためのゲート通過カウンタの値を 1 加算し (ステップ 0 1 2 I W S 1 0 6)、加算後のゲート通過カウンタの値が 5 となっているか否かを確認する (ステップ 0 1 2 I W S 1 0 7)。

#### 【0506】

ゲート通過カウンタの値が 5 となっていれば、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b は、画像表示装置 5 において左打ち報知表示の表示を開始する制御を行う (ステップ 0 1 2 I W S 1 0 8)。例えば、画像表示装置 5 において「左を狙え!」などの文字表示の表示を開始する制御を行う。また、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b は、第 1 左打ち報知中フラグをセットする (ステップ 0 1 2 I W S 1 0 9)。また、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b は、第 1 左打ち報知の実行期間を計測するための第 1 左打ち報知タイマに、所定期間 (本例では、5 秒) に相当する値をセットする (ステップ 0 1 2 I W S 1 1 0)。すなわち、この場合、低ベース状態中であり大当り遊技中でもないことから本来左打ち操作を行う場合であるが、遊技領域の右方領域に設けられている通過ゲート 0 1 2 I W 0 4 1 への遊技球の通過を合計で 5 回検出したということは右打ち操作が行われているということであるので、遊技者に左打ち操作を促す第 1 左打ち報知を行う。

#### 【0507】

加算後のゲート通過カウンタの値が 5 でなければ、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b は、加算後のゲート通過カウンタの値が 1 0 となっているか否かを確認する (ステップ 0 1 2 I W S 1 1 1)。ゲート通過カウンタの値が 1 0 となっていれば、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b は、画像表示装置 5 において左打ち報知表示の表示を開始する制御を行う (ステップ 0 1 2 I W S 1 1 2)。例えば、画像表示装置 5 において「左を狙え!」などの文字表示の表示を開始する制御を行う。なお、この場合、例えば、第 1 左打ち報知を実行する場合と比較して、大きいサイズの左打ち報知表示を表示するように構成してもよい。また、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b は、遊技効果ランプ 9 の全灯を開始する制御を行う (ステップ 0 1 2 I W S 1 1 3)。また、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b は、スピーカ 8 L, 8 R から所定の報知音の出力を開始する制御を行う (ステップ 0 1 2 I W S 1 1 4)。また、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b は、第 2 左打ち報知中フラグをセットする (ステップ 0 1 2 I W S 1 1 5)。また、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b は、第 2 左打ち報知の実行期間を計測するための第 2 左打ち報知タイマに、所定期間 (本例では、3 3 秒) に相当する値をセットする (ステップ 0 1 2 I W S 1 1 6)。すなわち、この場合、低ベース状態中であり大当り遊技中でもない場合に、さらに遊技領域の右方領域に設けられている通過ゲート 0 1 2 I W 0 4 1 への遊技球の通過を合計で 1 0 回検出したということであるので、遊技者に左打ち操作を促す第 2 左打ち報知を行う。なお、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b は、セットされていれば、第 1 左打ち報知中フラグや第 1 左打ち報知タイマをリセットする。

#### 【0508】

なお、本例では、通過ゲート 0 1 2 I W 0 4 1 への遊技球の通過を合計で 1 0 回検出したことにもとづいて第 2 左打ち報知の実行条件が成立するのに対して、通過ゲート 0 1 2 I W 0 4 1 への遊技球の通過を合計で 5 回検出したことにもとづいて第 1 左打ち報知の実行条件が成立するので、2 つ分の第 1 左打ち報知の実行条件が成立したことにもとづいて第 2 左打ち報知の実行条件が成立するものとなっている。

#### 【0509】

また、本例では、通過ゲート 0 1 2 I W 0 4 1 への遊技球の通過を合計で 5 回や 1 0 回検出したことにもとづいて左打ち報知の実行条件が成立したものとする場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、第 2 始動入賞口が遊技球の右方領域に設けられている場合に、第 2 始動入賞口への遊技球の入賞を 1 回でも検出すれば、左打ち報知の実行条件が成立したものとして左打ち報知を実行するように構成してもよい。

#### 【0510】

また、第2演出制御用CPU012IW120bは、リアルタイムクロック012IW126から日時情報を入力し、入力した日時情報を左打ち報知日時としてバックアップメモリ基板099IW14のバックアップデータメモリ099IW210A~210Dに設けられたログ領域にログ情報を記憶させる（ステップ012IWS117）。このように、本例では、左打ち報知には第1左打ち報知と第2左打ち報知との2種類があるのであるが、そのうち重要度が高い第2左打ち報知を実行する場合のみログ情報に記録し、重要度が低い第1左打ち報知を実行する場合にはログ情報は記録されない。

#### 【0511】

ゲート通過指定コマンドを受信していなければ（ステップ012IWS105のN、すなわち通過ゲート012IW041の遊技球の通過を検出していれば、第2演出制御用CPU012IW120bは、入賞口入賞指定コマンドを受信しているか否かを確認する（ステップ012IWS118）。入賞口入賞指定コマンドを受信していれば（すなわち、一般入賞口10への遊技球の入賞を検出していれば）、第2演出制御用CPU012IW120bは、ゲート通過カウンタの値を0にクリアする（ステップ012IWS119）。すなわち、入賞口入賞指定コマンドを受信したということは、遊技領域の左方領域に設けられている一般入賞口10への遊技球の入賞を検出したということであり、遊技者が左打ち操作を行っているということであるから、ゲート通過カウンタの値を0にクリアする。

#### 【0512】

また、大当り遊技中である場合（ステップ012IWS103のY）、または高ベース状態中である場合（ステップ012IWS104のY）にも、第2演出制御用CPU012IW120bは、ステップ012IWS119に移行し、ゲート通過カウンタの値を0にクリアする（ステップ012IWS119）。すなわち、大当り遊技中や高ベース状態中であるということは右打ち操作を行う場合であることから、ゲート通過カウンタの値を0にクリアする。

#### 【0513】

第1左打ち報知中フラグがセットされている場合には（ステップ012IWS101のY）、すなわち第1左打ち報知の実行中である場合には、第2演出制御用CPU012IW120bは、第1左打ち報知タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップ012IWS120）。第1左打ち報知タイマがタイムアウトしていれば、第2演出制御用CPU012IW120bは、画像表示装置5における左打ち報知表示の表示を終了する制御を行う（ステップ012IWS121）。また、第2演出制御用CPU012IW120bは、第1左打ち報知中フラグをリセットする（ステップ012IWS122）。

#### 【0514】

第2左打ち報知中フラグがセットされている場合には（ステップ012IWS102のY）、すなわち第2左打ち報知の実行中である場合には、第2演出制御用CPU012IW120bは、第2左打ち報知タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップ012IWS123）。第2左打ち報知タイマがタイムアウトしていれば、第2演出制御用CPU012IW120bは、画像表示装置5における左打ち報知表示の表示を終了する制御を行う（ステップ012IWS124）。また、第2演出制御用CPU012IW120bは、遊技効果ランプ9の全灯を終了する制御を行う（ステップ012IWS125）とともに、スピーカ8L, 8Rからの所定の報知音の出力を終了する制御を行う（ステップ012IWS126）。また、第2演出制御用CPU012IW120bは、第2左打ち報知中フラグをリセットする（ステップ012IWS127）。また、第2演出制御用CPU012IW120bは、ゲート通過カウンタの値を0にクリアする（ステップ012IWS128）。

#### 【0515】

なお、本例では、一般入賞口10への遊技球の入賞を検出したことや、大当り遊技中であること、高ベース状態中であること、第2左打ち報知の報知期間（33秒）を経過したことにもとづいて、ゲート通過カウンタの値を0にクリアする場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、一般入賞口10への遊技球の入賞を検出したことや

10

20

30

40

50

、大当たり遊技中であること、高ベース状態中であることにもとづいてゲート通過カウンタの値を0にクリアする一方で、第2左打ち報知の報知期間（33秒）を経過してもゲート通過カウンタの値をクリアしないようにしてもよく、様々な処理態様が考えられる。

【0516】

次いで、第2演出制御用CPU012IW120bは、第1満タン報知の実行中であることを示す第1満タン報知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012IWS129）。第1満タン報知中フラグがセットされていなければ、第2演出制御用CPU012IW120bは、第2満タン報知の実行中であることを示す第2満タン報知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012IWS130）。

【0517】

第2満タン報知中フラグもセットされていなければ、第2演出制御用CPU012IW120bは、満タン検出コマンドを受信しているか否かを確認する（ステップ012IWS131）。満タン検出コマンドを受信していれば、第2演出制御用CPU012IW120bは、打球供給皿（下皿）の満タン状態の検出中であることを示す満タン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012IWS132）。満タン中フラグがセットされていなければ、第2演出制御用CPU012IW120bは、満タン中フラグをセットし（ステップ012IWS133）、打球供給皿（下皿）の満タン状態の継続時間を計測するための満タン中タイマをセットする（ステップ012IWS134）。

【0518】

満タン中フラグがセットされていれば、第2演出制御用CPU012IW120bは、満タン中タイマの値が10秒に相当する値となっているか否かを確認する（ステップ012IWS135）。満タン中タイマの値が10秒に相当する値となっていれば（すなわち、打球供給皿（下皿）の満タン状態が10秒継続していれば）、第2演出制御用CPU012IW120bは、画像表示装置5において満タン報知表示の表示を開始する制御を行う（ステップ012IWS136）。例えば、画像表示装置5において「下皿が満タンです！」などの文字表示の表示を開始する制御を行う。また、第2演出制御用CPU012IW120bは、第1満タン報知中フラグをセットする（ステップ012IWS137）。また、第2演出制御用CPU012IW120bは、第1満タン報知の実行期間を計測するための第1満タン報知タイマに、所定期間（本例では、5秒）に相当する値をセットする（ステップ012IWS138）。

【0519】

満タン中タイマの値が10秒に相当する値でなければ、第2演出制御用CPU012IW120bは、満タン中タイマの値が30秒に相当する値となっているか否かを確認する（ステップ012IWS139）。満タン中タイマの値が30秒に相当する値となっていれば（すなわち、打球供給皿（下皿）の満タン状態が30秒継続していれば）、第2演出制御用CPU012IW120bは、画像表示装置5において満タン報知表示の表示を開始する制御を行う（ステップ012IWS140）。例えば、画像表示装置5において「下皿が満タンです！」などの文字表示の表示を開始する制御を行う。なお、この場合、例えば、第1満タン報知を実行する場合と比較して、大きいサイズの満タン報知表示を表示するように構成してもよい。また、第2演出制御用CPU012IW120bは、遊技効果ランプ9の全灯を開始する制御を行う（ステップ012IWS141）。また、第2演出制御用CPU012IW120bは、スピーカ8L、8Rから所定の報知音の出力を開始する制御を行う（ステップ012IWS142）。また、第2演出制御用CPU012IW120bは、第2満タン報知中フラグをセットする（ステップ012IWS143）。また、第2演出制御用CPU012IW120bは、第2満タン報知の実行期間を計測するための第2満タン報知タイマに、所定期間（本例では、33秒）に相当する値をセットする（ステップ012IWS144）。なお、第2演出制御用CPU012IW120bは、セットされていれば、第1満タン報知中フラグや第1満タン報知タイマをリセットする。

【0520】

なお、本例では、第2満タン報知を実行する場合に、第2左打ち報知を実行する場合と同様に遊技効果ランプ9の全灯および所定の報知音の出力を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、遊技効果ランプ9の全灯または所定の報知音の出力のいずれか一方を実行するように構成してもよく、遊技効果ランプ9のうちの一部のみを点灯させるように構成してもよい。

【0521】

また、第2演出制御用CPU012IW120bは、リアルタイムクロック012IW126から日時情報を入力し、入力した日時情報を満タン報知日時としてバックアップメモリ基板099IW14のバックアップデータメモリ099IW210A~210Dに設けられたログ領域にログ情報を記憶させる（ステップ012IWS145）。このように、本例では、満タン報知には第1満タン報知と第2満タン報知との2種類があるのであるが、そのうち重要度が高い第2満タン報知を実行する場合のみログ情報に記録し、重要度が低い第1満タン報知を実行する場合にはログ情報は記録されない。

【0522】

一方、満タン検出コマンドを受信していなければ（ステップ012IWS131のN）、すなわち打球供給皿（下皿）の満タン状態を検出していなければ、第2演出制御用CPU012IW120bは、セットされていれば、満タン中フラグをリセットするとともに、満タン中タイマをリセットする（ステップ012IWS146）。

【0523】

第1満タン報知中フラグがセットされている場合には（ステップ012IWS129のY）、すなわち第1満タン報知の実行中である場合には、第2演出制御用CPU012IW120bは、第1満タン報知タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップ012IWS147）。第1満タン報知タイマがタイムアウトしていれば、第2演出制御用CPU012IW120bは、画像表示装置5における満タン報知表示の表示を終了する制御を行う（ステップ012IWS148）。また、第2演出制御用CPU012IW120bは、第1満タン報知中フラグをリセットする（ステップ012IWS149）。

【0524】

第2満タン報知中フラグがセットされている場合には（ステップ012IWS130のY）、すなわち第2満タン報知の実行中である場合には、第2演出制御用CPU012IW120bは、第2満タン報知タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップ012IWS150）。第2満タン報知タイマがタイムアウトしていれば、第2演出制御用CPU012IW120bは、画像表示装置5における左打ち報知表示の表示を終了する制御を行う（ステップ012IWS151）。また、第2演出制御用CPU012IW120bは、遊技効果ランプ9の全灯を終了する制御を行う（ステップ012IWS152）とともに、スピーカ8L、8Rからの所定の報知音の出力を終了する制御を行う（ステップ012IWS153）。また、第2演出制御用CPU012IW120bは、第2満タン報知中フラグをリセットする（ステップ012IWS154）。また、第2演出制御用CPU012IW120bは、満タン中フラグをリセットするとともに、満タン中タイマをリセットする（ステップ012IWS155）。

【0525】

（メンテナンスモード処理）

図8-37は、メンテナンスモード処理（ステップ012IWS211）を示すフローチャートである。メンテナンスモード処理において、第2演出制御用CPU012IW120bは、まず、メンテナンスモード中であることを示すメンテナンスモード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012IWS451）。メンテナンスモード中フラグがセットされていないければ、第2演出制御用CPU012IW120bは、設定確認中であることを示す設定確認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012IWS452）。

【0526】

設定確認中フラグもセットされていないければ、第2演出制御用CPU012IW120

10

20

30

40

50

bは、設定確認コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ012 IWS 453）。設定確認コマンドを受信していれば、第2演出制御用CPU012 IW120bは、画像表示装置5において設定確認中表示の表示を開始する制御を行う（ステップ012 IWS 454）。例えば、画像表示装置5において「設定確認中です」などの文字表示の表示を開始する制御を行う。また、第2演出制御用CPU012 IW120bは、設定確認中フラグをセットする（ステップ012 IWS 455）。

#### 【0527】

設定確認中フラグがセットされていれば（ステップ012 IWS 452のY）、第2演出制御用CPU012 IW120bは、プッシュボタン31Bがオンとなっているか（具体的には、プッシュセンサ35Bからの検出信号を入力しているか）否かを確認する（ステップ012 IWS 456）。プッシュボタン31Bがオンとなっていれば、第2演出制御用CPU012 IW120bは、画像表示装置5においてメンテナンスモードメニュー画面の表示を開始する制御を行う（ステップ012 IWS 457）。また、第2演出制御用CPU012 IW120bは、メンテナンスモード中フラグをセットする（ステップ012 IWS 458）。

#### 【0528】

以上のように、ステップ012 IWS 452～S 458の処理が実行されることによって、本例では、遊技機への電源投入時の設定確認中にプッシュボタン31Bの押下操作が行われたことにもとづいて、メンテナンスモードに制御され、メンテナンスモードメニュー画面の表示が開始される。

#### 【0529】

プッシュボタン31Bがオンとなっていなければ（ステップ012 IWS 456のN）、第2演出制御用CPU012 IW120bは、復旧時のコマンドを受信したか否かを確認する（ステップ012 IWS 459）。復旧時のコマンドを受信していれば、第2演出制御用CPU012 IW120bは、画像表示装置5における設定確認中表示の表示を終了する制御を行う（ステップ012 IWS 460）。また、第2演出制御用CPU012 IW120bは、設定確認中フラグをリセットする（ステップ012 IWS 461）。すなわち、設定確認中に復旧時のコマンドを受信したということは、遊技者によって設定キー012 IW051がオフとされ、設定確認処理が終了する場合であるので（ステップ012 IWS 043のN、ステップ012 IWS 049参照）、設定確認中表示の表示を終了する制御を行う。

#### 【0530】

メンテナンスモード中フラグがセットされていれば（ステップ012 IWS 451のY）、第2演出制御用CPU012 IW120bは、遊技者によってメンテナンス履歴選択操作が行われたことを検出したか否かを確認する（ステップ012 IWS 462）。例えば、第2演出制御用CPU012 IW120bは、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号にもとづいて、メンテナンス履歴選択操作が行われたことを検出したか否かを確認する。メンテナンス履歴選択操作が行われたことを検出していれば、第2演出制御用CPU012 IW120bは、バックアップメモリ基板099 IW14のバックアップデータメモリ099 IW210A～210Dに設けられたログ領域からログ情報を全て抽出する（ステップ012 IWS 463）。なお、厳密には、ステップ012 IWS 463では、遊技店用のログ情報のみが読み出され、遊技機メーカー用のログ情報は読み出されない。そして、第2演出制御用CPU012 IW120bは、画像表示装置5において、抽出したログ情報を履歴情報として含むメンテナンス履歴画面を表示する制御を行う（ステップ012 IWS 464）。

#### 【0531】

メンテナンス履歴選択操作を検出していなければ（ステップ012 IWS 462のN）、第2演出制御用CPU012 IW120bは、遊技者によって設定変更／確認履歴選択操作が行われたことを検出したか否かを確認する（ステップ012 IWS 465）。例えば、第2演出制御用CPU012 IW120bは、コントローラセンサユニット35Aや

プッシュセンサ35Bからの検出信号にもとづいて、設定変更／確認履歴選択操作が行われたことを検出したか否かを確認する。設定変更／確認履歴選択操作が行われたことを検出していれば、第2演出制御用CPU012IW120bは、バックアップメモリ基板099IW14のバックアップデータメモリ099IW210A～210Dに設けられたログ領域に記憶されるログ情報のうち設定変更および設定確認のログ情報を全て抽出する（ステップ012IWS466）。そして、第2演出制御用CPU012IW120bは、画像表示装置5において、抽出した設定変更および設定確認のログ情報を履歴情報として含む設定変更／確認履歴画面を表示する制御を行う（ステップ012IWS467）。

#### 【0532】

設定変更／確認履歴選択操作が行われたことも検出していなければ（ステップ012IWS465のN）、第2演出制御用CPU012IW120bは、復旧時のコマンドを受信したか否かを確認する（ステップ012IWS468）。復旧時のコマンドを受信していれば、第2演出制御用CPU012IW120bは、画像表示装置5におけるメンテナンスモードメニュー画面や、メンテナンス履歴画面、設定変更／確認履歴画面を消去する制御を行う（ステップ012IWS469）。また、第2演出制御用CPU012IW120bは、メンテナンスモード中フラグをリセットする（ステップ012IWS470）。すなわち、設定確認中に復旧時のコマンドを受信したということは、遊技者によって設定キー012IW051がオフとされ、設定確認処理が終了する場合であるので（ステップ012IWS043のN、ステップ012IWS049参照）、メンテナンスモードを終了する制御を行う。

#### 【0533】

なお、本例では、復旧時のコマンドを受信したことにもとづいて設定キー012IW051がオフとなったと判定し、メンテナンスモードを終了する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、本例では、設定キー012IW051がオフとなると設定値コマンドも送信されるので（ステップ012IWS047参照）、設定値コマンドを受信したことにもとづいて設定キー012IW051がオフとなったと判定し、メンテナンスモードを終了するように構成してもよい。

#### 【0534】

##### （設定変更時刻記録処理）

図8-38は、設定変更時刻記録処理（ステップ012IWS212）を示すフローチャートである。設定変更時刻記録処理において、第2演出制御用CPU012IW120bは、まず、設定変更コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ012IWS801）。設定変更コマンドを受信していれば、第2演出制御用CPU012IW120bは、リアルタイムクロック012IW126から日時情報を入力し、入力した日時情報を設定変更開始日時としてバックアップメモリ基板099IW14のバックアップデータメモリ099IW210A～210Dに設けられたログ領域にログ情報を記憶させる（ステップ012IWS802）。また、第2演出制御用CPU012IW120bは、設定変更コマンドを受信したことを示す設定変更コマンド受信フラグをセットする（ステップ012IWS803）。

#### 【0535】

設定変更コマンドを受信していなければ（ステップ012IWS801のN）、第2演出制御用CPU012IW120bは、設定確認コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ012IWS804）。設定確認コマンドを受信していれば、第2演出制御用CPU012IW120bは、リアルタイムクロック012IW126から日時情報を入力し、入力した日時情報を設定確認開始日時としてバックアップメモリ基板099IW14のバックアップデータメモリ099IW210A～210Dに設けられたログ領域にログ情報を記憶させる（ステップ012IWS805）。また、第2演出制御用CPU012IW120bは、設定確認コマンドを受信したことを示す設定確認コマンド受信フラグをセットする（ステップ012IWS806）。

#### 【0536】

設定確認コマンドを受信していなければ（ステップ012 IWS 804のN）、第2演出制御用CPU012 IW120bは、初期化指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ012 IWS 807）。初期化指定コマンドを受信していれば、第2演出制御用CPU012 IW120bは、設定変更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012 IWS 808）。設定変更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ず、初期化処理のみが実行された場合であれば）、第2演出制御用CPU012 IW120bは、リアルタイムクロック012 IW126から日時情報を入力し、入力した日時情報をRAMクリア日時としてバックアップメモリ基板099 IW14のバックアップデータメモリ099 IW210A～210Dに設けられたログ領域にログ情報を記憶させる（ステップ012 IWS 809）。

10

【0537】

一方、設定変更コマンド受信フラグがセットされていないければ（ステップ012 IWS 808のY）、すなわち設定変更処理および初期化処理の両方が実行され場合には、第2演出制御用CPU012 IW120bは、RAM012 IW122bの設定値格納領域に格納されている現在の設定値を読み出す（ステップ012 IWS 810）。なお、本例では、設定変更処理が実行された場合には、初期化指定コマンドよりも前に設定値コマンドが送信されるので（ステップ012 IWS 047，S052参照）、RAM012 IW122bの設定値格納領域には最新の設定値が格納されている筈である。そして、第2演出制御用CPU012 IW120bは、リアルタイムクロック012 IW126から日時情報を入力し、読み出した設定値に対応付けて、入力した日時情報を設定変更終了日時としてバックアップメモリ基板099 IW14のバックアップデータメモリ099 IW210A～210Dに設けられたログ領域にログ情報を記憶させる（ステップ012 IWS 811）。なお、第2演出制御用CPU012 IW120bは、セットされていた設定変更コマンド受信フラグをリセットする。

20

【0538】

なお、本例では、ステップ012 IWS 810，S811の処理が実行されることによって、設定変更処理が実行された場合には初期化処理も実行されている筈であるが、設定変更に関するログ情報のみを記録し、RAMクリアに関するログ情報の記録は省略することによって、無駄にログ情報を記録することを防止している。

【0539】

30

初期化コマンドを受信していなければ（ステップ012 IWS 807のN）、第2演出制御用CPU012 IW120bは、復旧時のコマンドを受信したか否かを確認する（ステップ012 IWS 812）。復旧時のコマンドを受信していれば、第2演出制御用CPU012 IW120bは、設定確認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012 IWS 813）。設定確認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、設定確認処理が実行されず、復旧処理のみが実行された場合であれば）、そのまま処理を終了する。

【0540】

一方、設定確認コマンド受信フラグがセットされていないければ（ステップ012 IWS 813のY）、すなわち設定確認処理および復旧処理の両方が実行され場合には、第2演出制御用CPU012 IW120bは、RAM012 IW122bの設定値格納領域に格納されている現在の設定値を読み出す（ステップ012 IWS 814）。そして、第2演出制御用CPU012 IW120bは、リアルタイムクロック012 IW126から日時情報を入力し、読み出した設定値に対応付けて、入力した日時情報を設定確認終了日時としてバックアップメモリ基板099 IW14のバックアップデータメモリ099 IW210A～210Dに設けられたログ領域にログ情報を記憶させる（ステップ012 IWS 815）。なお、第2演出制御用CPU012 IW120bは、セットされていた設定確認コマンド受信フラグをリセットする。

40

【0541】

なお、本例では、設定確認処理が実行されず復旧処理のみが実行された場合には、特に

50

ログ情報として記録しない場合を示しているが、ログ情報を記録するように構成してもよい。この場合、例えば、ステップ012 IWS 813でNのときに、リアルタイムクロック012 IW126から日時情報を入力し、入力した日時情報を復旧日時としてバックアップメモリ基板099 IW14のバックアップデータメモリ099 IW210A～210Dに設けられたログ領域にログ情報を記憶させるように構成すればよい。

【0542】

(現在時刻設定処理)

図8-39は、現在時刻設定処理(ステップ012 IWS 213)を示すフローチャートである。現在時刻設定処理において、第2演出制御用CPU012 IW120bは、まず、メンテナンスモード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012 IWS 821)。メンテナンスモード中フラグがセットされていれば(すなわち、メンテナンスモード中であれば)、第2演出制御用CPU012 IW120bは、現在時刻の設定中であることを示す現在時刻設定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012 IWS 822)。

【0543】

現在時刻設定中フラグがセットされていなければ、第2演出制御用CPU012 IW120bは、遊技者によって現在時刻設定選択操作が行われたことを検出したか否かを確認する(ステップ012 IWS 823)。例えば、第2演出制御用CPU012 IW120bは、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号にもとづいて、現在時刻設定選択操作が行われたことを検出したか否かを確認する。現在時刻設定選択操作が行われたことを検出していれば、第2演出制御用CPU012 IW120bは、画像表示装置5において現在時刻設定画面の表示を開始する制御を行う(ステップ012 IWS 824)。また、第2演出制御用CPU012 IW120bは、現在時刻設定中フラグをセットする(ステップ012 IWS 825)。

【0544】

現在時刻設定中フラグがセットされていれば(ステップ012 IWS 822のY)、第2演出制御用CPU012 IW120bは、現在時刻設定のログ情報を記録するまでの待機中であることを示す待機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012 IWS 826)。待機中フラグがセットされていなければ、第2演出制御用CPU012 IW120bは、時信号を第1演出制御用CPU012 IW120aから受信したか否かを確認する(ステップ012 IWS 827)。

【0545】

本例では、既に説明したように、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号は、まず第1演出制御用CPU012 IW120aに入力されるので、遊技者によってスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bが操作されて現在時刻の設定情報が入力されると、入力された現在時刻の設定情報を特定可能な信号が第1演出制御用CPU012 IW120aから第2演出制御用CPU012 IW120bに順次送信される。この場合、本例では、設定入力された時を示す時信号、分を示す分信号、秒を示す秒信号、年を示す年信号、月を示す月信号、日を示す日信号、および曜日を示す曜日信号の順に送信される。また、本例では、既に説明したように、第1演出制御用CPU012 IW120aでは10msごとにタイマ割り込みが発生し、10ms毎にこれらの信号が送信される。

【0546】

時信号を受信していれば(ステップ012 IWS 827のY)、第2演出制御用CPU012 IW120bは、リアルタイムクロック012 IW126の時情報を、受信した時信号で示される時に設定する(ステップ012 IWS 828)。また、第2演出制御用CPU012 IW120bは、現在時刻設定のログ情報を記録するまでの待機期間を計測するための待機中タイマに500msに相当する値をセットする(ステップ012 IWS 829)。また、第2演出制御用CPU012 IW120bは、待機中フラグをセットする(ステップ012 IWS 830)。

## 【0547】

待機中フラグがセットされていれば（ステップ012 IWS826のY）、第2演出制御用CPU012 IW120bは、待機中タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップ012 IWS831）。待機中タイマがタイムアウトしていなければ、第2演出制御用CPU012 IW120bは、分信号、秒信号、年信号、月信号、日信号、または曜日信号のいずれかを第1演出制御用CPU012 IW120aから受信したか否かを確認する（ステップ012 IWS832）。

## 【0548】

いずれかの信号を受信してあれば（ステップ012 IWS832のY）、第2演出制御用CPU012 IW120bは、リアルタイムクロック012 IW126の情報を、受信した信号で示される情報に設定する（ステップ012 IWS833）。例えば、分信号を受信した場合には、リアルタイムクロック012 IW126の分情報を、受信した分信号で示される分に設定する。また、例えば、秒信号を受信した場合には、リアルタイムクロック012 IW126の秒情報を、受信した秒信号で示される秒に設定する。また、例えば、年信号を受信した場合には、リアルタイムクロック012 IW126の年情報を、受信した年信号で示される年に設定する。また、例えば、月信号を受信した場合には、リアルタイムクロック012 IW126の月情報を、受信した月信号で示される月に設定する。また、例えば、日信号を受信した場合には、リアルタイムクロック012 IW126の日情報を、受信した日信号で示される日に設定する。また、例えば、曜日信号を受信した場合には、リアルタイムクロック012 IW126の曜日情報を、受信した曜日信号で示される曜日に設定する。

## 【0549】

待機中タイマがタイムアウトしてあれば（ステップ012 IWS831のY）、すなわち最初に時信号を受信してから500msが経過してあれば、第2演出制御用CPU012 IW120bは、リアルタイムクロック012 IW126から時、分、秒、年、月、日、および曜日の日時情報を読み出す（ステップ012 IWS834）。そして、第2演出制御用CPU012 IW120bは、読み出したこれらの日時情報を時刻設定日時としてバックアップメモリ基板099 IW14のバックアップデータメモリ099 IW210A～210Dに設けられたログ領域にログ情報を記憶させる（ステップ012 IWS835）。また、第2演出制御用CPU012 IW120bは、現在時刻設定中フラグおよび待機中フラグをリセットする（ステップ012 IWS836）。

## 【0550】

図8-40は、現在時刻の設定タイミングを説明するための説明図である。遊技者がスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bを操作して現在時刻の設定操作を行うと、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号は、まず第1演出制御用CPU012 IW120aに入力される。そして、図8-40に示すように、遊技者による設定操作に応じて、時信号、分信号、秒信号、年信号、月信号、日信号、および曜日信号が10ms毎に第1演出制御用CPU012 IW120aから第2演出制御用CPU012 IW120bに順次送信される。

## 【0551】

第2演出制御用CPU012 IW120bは、これらの信号を受信すると、図8-40に示すように、受信した信号にもとづいてリアルタイムクロック012 IW126の情報を直ちに設定する。図8-40に示すように、時信号を受信すると、受信した時信号にもとづいて直ちにリアルタイムクロック012 IW126の時情報を設定する。また、その10ms後に分信号を受信すると、受信した分信号にもとづいて直ちにリアルタイムクロック012 IW126の分情報を設定する。また、その10ms後に秒信号を受信すると、受信した秒信号にもとづいて直ちにリアルタイムクロック012 IW126の秒情報を設定する。また、その10ms後に年信号を受信すると、受信した年信号にもとづいて直ちにリアルタイムクロック012 IW126の年情報を設定する。また、その10ms後に月信号を受信すると、受信した月信号にもとづいて直ちにリアルタイムクロック012

I W 1 2 6 の月情報を設定する。また、その 1 0 m s 後に日信号を受信すると、受信した日信号にもとづいて直ちにリアルタイムクロック 0 1 2 I W 1 2 6 の日情報を設定する。さらに、その 1 0 m s 後に曜日信号を受信すると、受信した曜日信号にもとづいて直ちにリアルタイムクロック 0 1 2 I W 1 2 6 の曜日情報を設定する。

#### 【 0 5 5 2 】

一方で、時刻設定日時ログ情報については直ちに記録せず、最初の時信号を受信したときに待機中タイマをセットし、待機中タイマがタイムアウトして、図 8 - 4 0 に示すように、時信号を受信してから 5 0 0 m s 経過するまで待ってからリアルタイムクロック 0 1 2 I W 1 2 6 からの日時情報を読み出し、時刻設定日時としてログ情報に記録される。

#### 【 0 5 5 3 】

なお、時信号を受信してから 5 0 0 m s が経過する前にさらに遊技者によって現在時刻設定の操作が行われた場合には、5 0 0 m s が経過する前にさらに別の時信号や分信号、秒信号、年信号、月信号、日信号、曜日信号を受信してリアルタイムクロック 0 1 2 I W 1 2 6 の情報が設定される場合もあるが、本例では、これらの信号の受信ごとにリアルタイムクロック 0 1 2 I W 1 2 6 の情報が随時設定されるので、最後に受信した信号にもとづいて設定されたリアルタイムクロック 0 1 2 I W 1 2 6 の日時情報にもとづいて時刻設定日時ログ情報が記録される。

#### 【 0 5 5 4 】

個別に送信される時信号や分信号、秒信号、年信号、月信号、日信号、曜日信号を受信するごとにログ情報として記録すると、現在時刻設定のログ情報が必要以上に冗長となってしまうが、本例では、図 8 - 4 0 に示すように、時刻設定に関わる全ての信号を受信するまで待ってから時刻設定日時ログ情報を記録するように構成しているので、そのように冗長となることを防止している。

#### 【 0 5 5 5 】

なお、本例では、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b とは別に、コントローラセンサユニット 3 5 A やプッシュセンサ 3 5 B からの検出信号が一次的に入力される第 1 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 a が設けられてい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、コントローラセンサユニット 3 5 A やプッシュセンサ 3 5 B からの検出信号が入力される入力回路が設けられ、その入力回路から時信号や分信号、秒信号、年信号、月信号、日信号、曜日信号が順次第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b に送信されるように構成されていてもよい。そのように何らかの形式で操作に応じた信号が第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b に順次送信されるように構成されたものであればよい。

#### 【 0 5 5 6 】

また、本例では、第 2 演出制御基板 0 1 2 I W 1 2 b 側にリアルタイムクロック 0 1 2 I W 1 2 6 を搭載する場合を示しているが、第 1 演出制御基板 0 1 2 I W 1 2 a 側にリアルタイムクロックを搭載するように構成し、遊技者の操作に応じて第 1 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 a 側でリアルタイムクロックの日時情報を随時更新するように構成してもよい。そして、第 1 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 a は、更新したリアルタイムクロックの日時情報を第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b に送信し、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b は、受信した日時情報を基準にカウンタなどを更新して日時の管理を行うように構成してもよい。

#### 【 0 5 5 7 】

##### (電断日時記録処理)

図 8 - 4 1 は、電断日時記録処理 (ステップ 0 1 2 I W S 2 1 4) を示すフローチャートである。電断日時記録処理において、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b は、まず、リアルタイムクロック 0 1 2 I W 1 2 6 からの日時情報の一時記憶を許可することを示す一時記憶可フラグがセットされているか否かを確認する (ステップ 0 1 2 I W S 8 4 1) 。一時記憶可フラグがセットされていれば、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b は、リアルタイムクロック 0 1 2 I W 1 2 6 からの日時情報を一時記憶する時間を計測

10

20

30

40

50

するための一時記憶タイマがタイムアウトしているか否かを確認する（ステップ012 IWS 842）。一時記憶タイマがタイムアウトしていれば、第2演出制御用CPU012 IW120bは、リアルタイムクロック012 IW126から日時情報を読み出し、読み出した日時情報をRAM012 IW122bに設けられた一時領域に格納する（ステップ012 IWS 843）。また、第2演出制御用CPU012 IW120bは、一時記憶タイマに100msに相当する値をセットする（ステップ012 IWS 844）。

【0558】

なお、RAM012 IW122bの一時領域には100ms毎に日時情報が記憶されていくのであるが、一時領域に前回の日時情報が記憶されている場合には、100ms毎に随時新たな日時情報が上書きで一時領域に記憶されるものとする。

【0559】

一時記憶可フラグがセットされていなければ（ステップ012 IWS 841のN）、第2演出制御用CPU012 IW120bは、初期化指定コマンドまたは復旧時のコマンドを受信したか否かを確認する（ステップ012 IWS 845）。初期化指定コマンドまたは復旧時のコマンドを受信していれば、第2演出制御用CPU012 IW120bは、バックアップメモリ基板099 IW14のバックアップデータメモリ099 IW210A～210Dに設けられたログ領域に前回の電源投入日時のログ情報が記憶されているか否かを確認する（ステップ012 IWS 846）。前回の電源投入日時のログ情報が記憶されていなければ（ステップ012 IWS 846のN）、ステップ012 IWS 849に移行する。前回の電源投入日時のログ情報が記憶されていれば（ステップ012 IWS 846のY）、第2演出制御用CPU012 IW120bは、RAM012 IW122bの一時領域に格納されている日時情報を読み出し、読み出した日時情報を電断日時としてバックアップメモリ基板099 IW14のバックアップデータメモリ099 IW210A～210Dに設けられたログ領域にログ情報を記憶させる（ステップ012 IWS 847）。そして、ステップ012 IWS 849に移行する。

【0560】

初期化指定コマンドおよび復旧時のコマンドのいずれも受信していなければ（ステップ012 IWS 845のN）、第2演出制御用CPU012 IW120bは、その他のコマンド（ただし、設定確認コマンドや設定変更コマンドなどの電源投入時に送信されるコマンドを除く）を受信したか否かを確認する（ステップ012 IWS 848）。その他のコマンドを受信していれば、例えば、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンドなどを受信していれば、ステップ012 IWS 849に移行する。

【0561】

ステップ012 IWS 849では、第2演出制御用CPU012 IW120bは、一時記憶可フラグをセットする（ステップ012 IWS 849）。また、第2演出制御用CPU012 IW120bは、一時記憶タイマに100msに相当する値をセットする（ステップ012 IWS 844）。

【0562】

なお、一時記憶可フラグは、ステップ012 IWS 849でセットされると、遊技機への電源供給が停止するか、または第2演出制御用CPU012 IW120bのシステムリセットなどが発生するまで維持される。そして、遊技機への電源投入やシステムリセットなどの発生により図8-18に示す演出制御メイン処理が開始されたときに、ステップ012 IWS 201の初期化処理によってリセットされるものとする。

【0563】

図8-42は、電断日時のログ情報の記録タイミングを説明するための説明図である。図8-42に示すように、第2演出制御用CPU012 IW120bは、第2演出制御用CPU012 IW120bの起動中である場合には、電断日時記録処理のステップ012 IWS 841でYと判定され、ステップ012 IWS 842～S 844の処理が実行されることによって、100ms毎にRAM012 IW122bの一時領域に日時情報が一時記憶される。

## 【0564】

次いで、遊技機への電源供給が停止または第2演出制御用CPU012IW120bのシステムリセットなどが発生し、初期化処理（ステップ012IWS201参照）が実行され一時記憶可フラグがリセットされると、第2演出制御用CPU012IW120bが起動中の状態に戻っても、電断日時記録処理のステップ012IWS841でNと判定され、100ms毎の日時情報の一時記憶は実行されず、RAM012IW122bの一時領域には最後に記憶された日時情報が維持される。

## 【0565】

遊技機への電源供給が停止し、その後、遊技機への電源供給が開始された場合であれば、少なくとも初期化指定コマンドまたは復旧時のコマンドを受信する筈である。そこで、本例では、図8-42（1）に示すように、初期化指定コマンドまたは復旧時のコマンドを受信したことを条件として、一時領域に維持されている日時情報を読み出し、読み出した日時情報を電断日時としてバックアップメモリ基板099IW14のバックアップデータメモリ099IW210A~210Dに設けられたログ領域にログ情報を記憶させる（ステップ012IWS845のY、ステップ012IWS847参照）。そして、その後、一時記憶可フラグがセットされ、100ms毎の日時情報の一時記憶が再開される（ステップ012IWS849、S850参照）。ただし、本例では、電源投入日時のログ情報も記録するように構成されているのであるが（ステップ012IWS203参照）、電断発生よりも前の電源投入日時のログ情報が記録されていない場合には何らかの異常が発生している可能性がありうるので、この場合には電断日時のログ情報を記録しないように構成している（ステップ012IWS846のN参照）。

## 【0566】

一方、第2演出制御用CPU012IW120bのシステムリセットなどが発生した場合であれば、遊技機自体の電源供給が停止した訳ではなく、遊技制御用マイクロコンピュータ100から初期化指定コマンドや復旧時のコマンドなど電源投入時のコマンドは送信されない。そこで、本例では、図8-42（2）に示すように、初期化指定コマンドや復旧時のコマンドを受信しなかった場合には、遊技機自体の電断が発生した訳ではないと判断して、一時領域に維持されている日時情報を電断日時としてログ情報を記録しないように制御している。この場合、図8-42（2）に示すように、その他のコマンド（ただし、設定確認コマンドや設定変更コマンドなどの電源投入時に送信されるコマンドを除く）を受信したことにもとづいて、例えば、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンドなどを受信したことにもとづいて、一時記憶可フラグがセットされ、100ms毎の日時情報の一時記憶が再開される（ステップ012IWS849、S850参照）。

## 【0567】

第2演出制御用CPU012IW120b側の停止を検出したことのみにもとづいて電断日時のログ情報を記録するように構成してしまうと、第2演出制御用CPU012IW120bのシステムリセットなどが発生した場合（第2演出制御用CPU012IW120bのシステムリセットなどにより一時的に第2演出制御用CPU012IW120bの電源供給が停止したのと同様の状態となった場合）にも電断日時のログ情報が記録されてしまい、遊技機自体の電断が発生した訳ではないのに電断日時のログ情報が記録してしまう可能性がある。そこで、本例では、図8-42に示すように、第2演出制御用CPU012IW120bの停止時の日時は仮の電断日時として一時記憶しておいて、初期化指定コマンドや復旧時のコマンドなど電源投入時のコマンドを受信したことを条件として正式に電断日時のログ情報を記録するように構成し、そのような事態が生じないようにしている。

## 【0568】

なお、本例では、初期化指定コマンドまたは復旧時のコマンドを受信したことを条件として、遊技機自体の電断が発生したものと判断して電断日時をログ情報に記録する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、設定確認コマンドや設定変更コマンドなど他の電源投入時に送信されるコマンドを受信したことにもとづいて、電断日時

をログ情報に記録するように構成してもよい。また、演出制御メイン処理のステップ099 IWS001の処理において、電源監視回路099 IW127から電源断信号が入力されていることにもとづいて遊技機自体の電断が発生したものと判断するようにしてもよい。

【0569】

次に、メンテナンスモード中の表示画面の具体例について説明する。図8-45～図8-48は、メンテナンスモード中の表示画面の具体例を説明するための説明図である。なお、図8-45～図8-48において、(A)(B)(C)・・・の順に表示画面が遷移する。

【0570】

まず、図8-45および図8-46を用いて、メンテナンスモード中にメンテナンス履歴の選択操作が行われた場合の表示画面の具体例について説明する。遊技機への電源供給が開始されたときに、設定確認コマンドを受信すると、図8-45(A)に示すように、画像表示装置5において「設定確認中です」などの文字表示が表示され、設定確認中表示が開始される(ステップ012 IWS453～S455参照)。また、図8-45(A)に示すように、設定確認中表示の表示中である場合には、画像表示装置5において「プッシュボタン押下でメンテナンスモードに移行します」などの文字表示が表示され、メンテナンスモードに移行するための操作を促す表示が表示される。

【0571】

次いで、遊技者がプッシュボタン31Bを押下すると、図8-45(B)に示すように、画像表示装置5においてメンテナンスモードメニュー画面が表示され、メンテナンスモードに移行する(ステップ012 IWS456～S458参照)。図8-45(B)に示すように、メンテナンスモードメニュー画面には、「メンテナンス履歴」、「設定変更／確認履歴」、および「現在時刻設定」の選択肢が表示されているとともに、現在時刻が表示されている。

【0572】

「メンテナンス履歴」の選択肢012 IW106を選択すると、図8-45(C)に示すように、画像表示装置5においてメンテナンス履歴画面の表示に切り替わる。図8-45(C)に示すように、メンテナンス履歴画面では、日時とログ内容とが対応付けて表示され、最新のログ情報が上位となるように順に表示される。図8-45(C)に示す例では、第1大入賞口や第2大入賞口などの入賞口への不正入賞を検出したことを示す不正入賞エラー、第1カウントスイッチ012 IW023aや第2カウントスイッチ012 IW023bなど各種スイッチの異常を検出したことを示すスイッチ異常エラー、賞球異常を検出したことを示す賞球エラー、異常磁気を検出したことを示す磁石エラーのログ情報が表示されている。また、図8-45(C)に示す例では、確変不成立を検出した旨のログ情報も表示されている(ステップ012 IWS958～S960参照)。

【0573】

また、メンテナンス履歴画面が複数ページある場合には、次のページの選択操作を行うと、図8-45(D)に示すように、メンテナンス履歴画面の2ページ目に移行する。図8-45(D)に示す例では、設定変更の開始や設定変更の終了のログ情報や(ステップ012 IWS802, S811参照)、電断日時や電源投入日時のログ情報が表示されている(ステップ012 IWS203, S847参照)。また、図8-45(D)に示す例では、左打ち報知や満タン報知のログ情報も表示されている(ステップ012 IWS117, S145参照)。

【0574】

また、さらに次のページがある場合には、次のページの選択操作を行うと、図8-46(E)に示すように、メンテナンス履歴画面の3ページ目に移行し、さらに次のページの選択操作を行うと、図8-46(F)に示すように、メンテナンス履歴画面の4ページ目に移行する。図8-46(E)に示す例では、設定確認の開始や設定確認の終了のログ情報が表示され(ステップ012 IWS805, S815参照)、設定確認中のメンテナンスモード中に現在時刻設定が行われた旨のログ情報も表示されている(ステップ012 I

WS835参照)。

【0575】

本例では、現在時刻設定が行われると、設定後の日時情報を読み出してログ情報が記録されるので、現在時刻設定の前後で日時の不整合が生じる場合もありうる。例えば、図8-46(E)に示す例では、設定確認が開始されたのが2018/03/21(水)の09:36:28であるのに対して、現在時刻を設定したのが2018/03/21(水)の09:36:16とされており、設定確認の開始よりも時刻が早くなっている。このように、本例では、現在時刻設定の前後で日時が整合しなくなる場合であっても、ログ情報が発生した順にログ領域にログ情報が記録され、図8-46(E)に示すように、ログ情報が発生した順にログ情報が表示される。

10

【0576】

また、図8-46(F)に示す例では、遊技機への電源投入時に何らかのRAM異常が発生したことを示すRWM異常エラー(ステップ012 IWS017~S020参照)のログ情報が表示されている。そして、RWM異常エラーが発生したことから、遊技店員が一旦遊技機の電力供給を停止した後にクリアスイッチをオンしながら電源を再投入して、図8-46(E)に示すように、初期化処理が実行されたことを示すログ情報も表示されている(ステップIWS809参照)。

【0577】

次に、図8-47を用いて、メンテナンスモード中に設定変更/確認履歴の選択操作が行われた場合の表示画面の具体例について説明する。図8-47(A)に示す設定確認中表示の表示中に、遊技者が押しボタン31Bを押下して図8-47(B)に示すメンテナンスモードメニュー画面が表示され、メンテナンスモードメニュー画面の表示中に「設定変更/確認履歴」の選択肢012 IW107が選択操作されたものとする。

20

【0578】

「設定変更/確認履歴」の選択肢012 IW107を選択すると、図8-47(C)に示すように、画像表示装置5において設定変更/確認履歴画面の表示に切り替わる。図8-47(C)に示すように、設定変更/確認履歴画面では、日時と、設定変更であるか設定確認であるかと、変更後の設定値または確認した設定値とが対応付けて表示され、最新のログ情報が上位となるように順に表示される。

【0579】

次に、図8-48を用いて、メンテナンスモード中に現在時刻設の選択操作が行われた場合の表示画面の具体例について説明する。図8-48(A)に示す設定確認中表示の表示中に、遊技者が押しボタン31Bを押下して図8-48(B)に示すメンテナンスモードメニュー画面が表示され、メンテナンスモードメニュー画面の表示中に「現在時刻設定」の選択肢012 IW108が選択操作されたものとする。

30

【0580】

「現在時刻設定」の選択肢012 IW108を選択すると、図8-48(C)に示すように、画像表示装置5において現在時刻設定画面の表示に切り替わる。図8-48(C)および図8-48(D)に示すように、スティックコントローラ31Aの左右の傾倒操作により年、月、日、曜日、時、分、または秒の項目が選択され、スティックコントローラ31Aの前後の傾倒操作により項目毎の数字が選択される。例えば、図8-48(C)に示す状態において、時を16から15に変更したい場合には、スティックコントローラ31Aを右方向に4回傾倒操作して時の項目に移動し、スティックコントローラ31Aを前方向(遊技者に対して手前方向)に1回傾倒操作して「16」から「15」に変更すればよい。そして、図8-48(D)に示すように、遊技者が押しボタン31Bを押下すると、現在表示中の日時に現在の日時が設定される。

40

【0581】

なお、本特徴部099 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

50

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

#### 【０５８２】

また、本特徴部０９９ＩＷでは、画像表示装置５の表示領域にて飾り図柄を可変表示させているが、表面に飾り図柄を配したドラム状の可動体を駆動させることにより飾り図柄を可変表示させてもよい（つまり、所謂ドラム型の遊技機にも適用してもよい）。あるいは、表面に飾り図柄を配したベルト状の可動体を駆動させることにより飾り図柄を可変表示させてもよい（つまり、所謂ベルトリール型の遊技機にも適用してもよい）。このような、ドラム型またはベルトリール型の遊技機では、設定変更を行った後の初回変動開始時に、ドラム状またはベルト状の可動体が通常時とは異なる特徴的な動作を行う（または特徴的な動作が発生してしまう）場合がある。そこで、設定変更を行った後の初回変動においては、変動開始時に可動体を視認しづらくする導光板演出を実行する（または実行する割合を高くする）ようにしてもよい。このような構成により、設定変更を行ったことを遊技者に気付かれにくくすることができる。

#### 【０５８３】

また、本特徴部０９９ＩＷでは、役物演出や導光板演出が、大当り中示唆演出の視認性を低下させることができるように構成されているが、このような構成に代えて、または加えて、例えば、役物演出や導光板演出が実行されることにより、初期出目演出や遊技前示唆演出、遊技中示唆演出の視認性を低下させることができるようにしてもよい。また、この場合にも、遊技者にとって望ましくない示唆がなされる場合に、高い割合で視認性を低下させるようにしてもよい。例えば、偶数初期出目が表示される場合や、第１演出態様の遊技前示唆演出が実行される場合、第１演出態様の遊技中示唆演出が実行される場合に、これらの視認性を低下させるように、可動部材が動作する役物演出や、導光板により文字や絵を表示する導光板演出を実行する割合を高くするようにしてもよい。また、役物演出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。

#### 【０５８４】

また、本特徴部０９９ＩＷ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０１２ＩＷ１２６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。

#### 【０５８５】

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。

#### 【０５８６】

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

10

20

30

40

50

うにしてもよい。

【0587】

以上、特徴部099IW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。

【0588】

(変形例1)

例えば、前記特徴部099IWでは、セキュリティカバー012IW500Aを外枠012IW001a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012IW003側に設けてもよい。具体的には、変形例1として図8-49(A)及び図8-49(B)に示すように、短片012IW500Baと長片012IW500Bbとから成るセキュリティカバー012IW500Bを、例えば、基板ケース012IW201に対して、長片012IW500Bbの右端部が設定キー012IW051を含む基板ケース012IW201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。

【0589】

一方、遊技機用枠012IW003を開放した際には、基板ケース012IW201に対してセキュリティカバー012IW500Bを右側方にスライド移動させることによって、長片012IW500Bbの左部に形成された貫通口012IW500Bcを介して設定キー012IW051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012IW003が閉鎖されているときは、セキュリティカバー012IW500B(長片012IW500Bb)が設定キー012IW051を被覆した状態で基板ケース012IW201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012IW003が開放されているときには、基板ケース012IW201に対してセキュリティカバー012IW500Bを右方向にスライド移動させて設定キー012IW051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。

【0590】

より詳しくは、図8-49(A)及び図8-49(B)に示すように、遊技機用枠012IW003の閉鎖時は、セキュリティカバー012IW500Bの基板ケース012IW201からの突出寸法が長さL1である一方で、遊技機用枠012IW003を開放した際には、基板ケース012IW201に対してセキュリティカバー012IW500B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012IW500Bの基板ケース012IW201からの突出寸法が長さL2に伸長される( $L2 > L1$ )。

【0591】

つまり、図8-50(A)に示すように、遊技機用枠012IW003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012IW500Bを基板ケース012IW201からの突出寸法が長さL2となるまで基板ケース012IW201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012IW051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8-50(B)に示すように、セキュリティカバー012IW500Bを基板ケース012IW201からの突出寸法が長さL1となるまで基板ケース012IW201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012IW500Bが外枠012IW001aの前端部に当接してしまい、遊技機用枠012IW003を閉鎖することが不可能となっている。

【0592】

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012IW

10

20

30

40

50

003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012IW500Bによる設定キー012IW051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012IW003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。

#### 【0593】

尚、遊技機用枠012IW003を閉鎖している状態では、短片012IW500Baの前端部が外枠012IW001aと遊技機用枠012IW003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012IW500Bにより設定キー012IW051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012IW500Bが左右方向に移動されるようになってい

10

#### 【0594】

##### （変形例2）

更に、セキュリティカバーを遊技機用枠012IW003側に設ける形態としては、変形例2として図8-51（A）及び図8-51（B）に示すように、セキュリティカバー012IW500Cの左端部を遊技機用枠012IW003の背面側に設けられた上下方向を向く枢軸012IW500Cdを中心として、設定キー012IW051を含む基板ケース012IW201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012IW003の閉鎖時には、短片012IW500Caの前端部が外枠012IW001aの右側辺に設けられた係止部012IW500Ccに係止され、長片012IW500Cbが設定キー012IW051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。

20

#### 【0595】

そして、遊技機用枠012IW003を開放した際には、基板ケース012IW201に対してセキュリティカバー012IW500Cを枢軸012IW500Cd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012IW051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012IW003が閉鎖されているときは、セキュリティカバー012IW500C（長片012IW500Cb）が設定キー012IW051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012IW003が開放されているときには、基板ケース012IW201に対してセキュリティカバー012IW500Cを枢軸012IW500Cd周り（平面視で反時計回り）に回動させて設定キー012IW051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。

30

#### 【0596】

より詳しくは、図8-52（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012IW500Cは、枢軸012IW500Cd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012IW051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8-52（B）に示すように、セキュリティカバー012IW500C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012IW500Cによって設定キー012IW051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012IW500Cが外枠012IW001aの前端部に当接してしまい、遊技機用枠012IW003を閉鎖することが不可能となっている。

40

#### 【0597】

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012IW003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012IW500Cによる設定キー012IW051の被覆し忘れ、つまり、操作部

50

に対する操作を規制しないまま遊技機用枠 0 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。

【 0 5 9 8 】

(変形例 3)

また、前記特徴部 0 9 9 I W では、遊技機用枠 0 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 0 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 0 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 8 - 5 3 ( A ) ~ 図 8 - 5 3 ( C ) に示すように、遊技機用枠 0 1 2 I W 0 0 3 下部に貫通口 0 1 2 I W 0 0 3 b を形成し、該貫通口 0 1 2 I W 0 0 3 b を介して設定キー 0 1 2 I W 0 5 1 を操作可能とすればよい。尚、この場合は、主基板 1 1 における 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 0 1 2 I W 0 5 1 は主基板 1 1 における前記実装面とは反対側の面に配置される。

【 0 5 9 9 】

このように貫通口 0 1 2 I W 0 0 3 b を介して設定キー 0 1 2 I W 0 5 1 を操作可能とする場合には、貫通口 0 1 2 I W 0 0 3 b を開閉可能な扉体 0 1 2 I W 0 0 3 c を設け、該扉体 0 1 2 I W 0 0 3 c が閉鎖されている状態では設定キー 0 1 2 I W 0 5 1 の操作規制されるようにすればよい。尚、図 8 - 5 3 ( B ) 及び図 8 - 5 3 ( C ) に示すように、扉体 0 1 2 I W 0 0 3 c を遊技機用枠 0 1 2 I W 0 0 3 の正面側に設ける場合は、ガラス扉枠 0 1 2 I W 0 0 3 a を閉鎖することによって扉体 0 1 2 I W 0 0 3 c がガラス扉枠 0 1 2 I W 0 0 3 a と遊技機用枠 0 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 0 1 2 I W 0 0 3 a の閉鎖時に設定キー 0 1 2 I W 0 5 1 が不正に操作されてしまうことを強力に防ぐことができ、セキュリティ性を向上することができる。

【 0 6 0 0 】

(変形例 4)

また、ログ情報として記録可能な情報は、本特徴部 0 9 9 I W で示したものにかぎらず、様々なログ情報を記録可能である。図 8 - 5 4 は、変形例 4 におけるメンテナンス履歴画面の具体例を示す説明図である。変形例 4 では、ログ情報として設定示唆不成功や「ポイント付与不成功」を示す情報を記録し、メンテナンス履歴画面に表示可能に構成する場合が示されている。「設定示唆不成功」のログ情報 0 1 2 I W 1 0 9 a とは、現在の設定値を示唆する設定値示唆演出の実行条件が成立したにもかかわらず、遊技者が操作を行わなかったり操作手段の故障などの理由により、設定値示唆演出が実行されなかったり、示唆精度が低い設定値示唆演出が実行されたりしたことを示すログ情報である。また、「ポイント付与不成功」のログ情報 0 1 2 I W 1 0 9 b とは、画像表示装置 5 の表示画面のカスタマイズや画像コンテンツ取得に必要なポイントの付与条件が成立したにもかかわらず、遊技者が操作を行わなかったり操作手段の故障などの理由により、ポイントが付与されなかったことを示すログ情報である。このように、何らかの形式で演出に関する利益またはコンテンツに関する利益を付与可能とし、それらのログ情報を記録するように構成したものであってもよい。

【 0 6 0 1 】

(変形例 5)

また、ログ情報として記録可能な情報は、本特徴部 0 9 9 I W で示したものにかぎらず、様々なログ情報を記録可能である。図 8 - 5 5 は、変形例 5 におけるメンテナンス履歴画面の具体例を示す説明図である。変形例 5 では、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b のシステムリセットなどが発生したこと示すログ情報 0 9 9 I W 1 0 9 を、メンテナンス履歴画面に表示可能に構成する場合が示されている。本特徴部 0 9 9 I W の構成では、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b のシステムリセットなどが発生したこと示すログ情報は、第 2 ログ領域のみに記憶されるため、メンテナンス履歴画面に履歴情報として表示されないが、例えば、このログ情報を第 1 ログ領域と第 2 ログ領域との双方に記憶

する構成とすることや、第1ログ領域に記録されたログ情報に加えて、第2ログ領域に記録されたログ情報の一部（例えば、システムリセット日時を含むログ情報など）が、メンテナンスモードにおいてメンテナンス履歴画面に履歴情報として表示される構成とすることにより実現できる。

#### 【0602】

また、例えば、第1始動入賞口および第2始動入賞口に遊技球を交互に振り分ける振分装置を備えた遊技機において、いずれか一方の始動入賞口に連続して所定個数（例えば、5個）の入賞を検出したことにもとづいて、始動口ユニット異常エラーとして検出しログ情報に記録するとともに、メンテナンス履歴画面において表示するように構成してもよい。また、例えば、遊技機における異常な振動を検出したことを示す振動エラーや、異常な電波を検出したことを示す電波エラーをログ情報として記録し、メンテナンス履歴画面において表示するように構成してもよく、様々なログ情報の態様が考えられる。

#### 【0603】

以上に説明したように、本特徴部099IWによれば、電源手段（例えば、電源基板）と、電源手段から電源供給を受けて制御を行う第1制御手段（例えば、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）と、電源手段から電源供給を受けて第1制御手段からの指示情報にもとづいて制御を行う第2制御手段（例えば、第2演出制御基板012IW12bに搭載された第2演出制御用CPU012IW120b）と、第2制御手段に供給される電源を監視して第2制御手段に通知する監視手段（例えば、第2演出制御基板012IW12bに供給される電源を監視し、電源電圧が所定値（例えば、+8V）未満であるときに、第2演出制御用CPU012IW120bに対して、電源断信号を出力する電源監視回路099IW127）とを備え、第2制御手段は、制御開始時に、監視手段からの通知に応じて異なる起動時処理を実行する（例えば、制御開始時に電源監視回路099IW127から電源断信号が入力されている場合には、電源断信号の入力が停止するまで制御の開始を待機する。第2演出制御用CPU012IW120bが、ステップ099IWS001、099IWS002の処理を実行する部分。一方、制御開始時に電源監視回路099IW127から電源断信号が入力されていない場合には、制御の開始を待機することなく、取得した日時情報を第2演出制御基板012IW12bのシステムリセット日時として含むログ情報をログ領域に記憶する。第2演出制御用CPU012IW120bが、ステップ099IWS001、099IWS003の処理を実行する部分）。そのような構成により、状況に応じて最適な処理を実行することができる。

#### 【0604】

また、本特徴部099IWによれば、電源手段（例えば、電源基板）と、電源手段から電源供給を受けて第1制御を行う第1制御手段（例えば、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）と、電源手段から電源供給を受けて第2制御を行う第2制御手段（例えば、第2演出制御基板012IW12bに搭載された第2演出制御用CPU012IW120b）と、第2制御手段に供給される電源を監視して第2制御手段に通知する監視手段（例えば、第2演出制御基板012IW12bに供給される電源を監視し、電源電圧が所定値（例えば、+8V）未満であるときに、第2演出制御用CPU012IW120bに対して、電源断信号を出力する電源監視回路099IW127）とを備え、第1制御手段は、電源が供給され第1制御を開始したことを特定可能な指示情報（例えば、設定変更コマンドや、設定確認コマンド、初期化指定コマンドなど電源投入時のコマンド）を第2制御手段に通知し、第2制御手段は、制御開始時に、供給される電源の電源電圧が所定値未満から該所定値以上まで変化したことが監視手段から通知されたときは、少なくとも第1制御手段および第2制御手段が再起動したと特定し、第1制御手段からの指示情報にもとづいて第2制御を開始し（例えば、制御開始時に電源監視回路099IW127から電源断信号が入力されている場合には、電源断信号の入力が停止するまで制御の開始を待機した後に、設定変更コマンドや、設定確認コマンド、初期化指定コマンドなど電源投入時のコマンドにもとづいて処理を実行する。第2演出制御用CPU012IW120bが、ステップ099IWS001、099IWS002、099IWS204

、012IWS802、012IWS805、012IWS809などの処理を実行する部分）、制御開始時に、供給される電源の電源電圧が所定値以上であることが監視手段から通知されたときは、第2制御手段のみが再起動したと特定し、第2制御を開始する（例えば、制御開始時に電源監視回路099IW127から電源断信号が入力されていない場合には、制御の開始を待機することなく、取得した日時情報を第2演出制御基板012IW12bのシステムリセット日時として含むログ情報をログ領域に記憶する。第2演出制御用CPU012IW120bが、ステップ099IWS001、099IWS003の処理を実行する部分）。そのような構成により、状況に応じて最適な処理を実行することができる。

#### 【0605】

また、本特徴部099IWによれば、電源手段（例えば、電源基板）と、電源手段から電源供給を受けて制御を行う第1制御手段（例えば、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）と、電源手段から電源供給を受けて第1制御手段からの指示情報にもとづいて制御を行う第2制御手段（例えば、第2演出制御基板012IW12bに搭載された第2演出制御用CPU012IW120b）と、第2制御手段に供給される電源を監視して第2制御手段に通知する監視手段（例えば、第2演出制御基板012IW12bに供給される電源を監視し、電源電圧が所定値（例えば、+8V）未満であるときに、第2演出制御用CPU012IW120bに対して、電源断信号を出力する電源監視回路099IW127）とを備え、第2制御手段は、制御開始時に監視手段からの通知に応じて第2制御手段の起動履歴を特定可能な情報を出力する出力手段を有する（例えば、第2演出制御用CPU012IW120bのシステムリセットなどが発生したと判定したときと、遊技機自体の電断が発生したときとで、異なる初期画像を表示することにより、起動履歴が認識可能となる。また、第2演出制御用CPU012IW120bのシステムリセットなどが発生したこと示すログ情報099IW109を、メンテナンス履歴画面に表示することができる（図8-55参照）。また、第2ログ領域に記録されたログ情報については、パチンコ遊技機1に検査装置が接続され、検査装置と第2演出制御基板012IW12bの第2演出制御用CPU012IW120bとの間で、検査信号の入出力がなされることによって読み出される）。そのような構成により、電源投入時の状況を確認することができるとともに、状況に応じて最適な処理を実行することができる。

#### 【0606】

なお、上記の「第1制御手段」と「第2制御手段」とは、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と第2演出制御基板012IW12bに搭載された第2演出制御用CPU012IW120bとの組み合わせに限らず、第2演出制御基板012IW12bに搭載された第2演出制御用CPU012IW120bと第1演出制御基板012IW12aに搭載された第1演出制御用CPU012IW120aとの組み合わせに対しても本特徴部099IWの構成を適用可能である。この場合には、第1演出制御基板012IW12aに供給される電源を監視し、電源電圧が所定値（例えば、+8V）未満であるときに第1演出制御基板012IW12aに対して電源断信号を出力する電源監視回路が設けられていればよい。このような構成により、第1演出制御基板012IW12aにおいて電源が安定供給されてから処理を開始することができるとともに、電源投入時に第1演出制御基板012IW12aにおいてシステムリセットの発生などを特定することができ、状況に応じて最適な処理を実行することができる。

#### 【0607】

本特徴部099IWでは、図8-2に示すように、図2で示した演出制御基板12に代えて、第1演出制御基板012IW12aおよび第2演出制御基板012IW12bが搭載されているが、図2で示した主基板11と演出制御基板12とが搭載された遊技機にも、本特徴部099IWの構成を適用可能である。この場合には、演出制御基板12に供給される電源を監視し、電源電圧が所定値（例えば、+8V）未満であるときに演出制御基板12に対して電源断信号を出力する電源監視回路が設けられていればよい。このような構成により、第1演出制御基板12において電源が安定供給されてから処理を開始するこ

10

20

30

40

50

とができるとともに、電源投入時に演出制御基板 12 においてシステムリセットの発生などを特定することができ、状況に応じて最適な処理を実行することができる。

#### 【0608】

また、本特徴部 099IW によれば、第 2 制御手段は、供給される電源の電源電圧が所定値（例えば、+8V）以上であることが監視手段から通知されるまで（例えば、電源監視回路 099IW127 から電源断信号の入力が停止されるまで）、制御を開始しない（例えば、第 2 演出制御用 CPU012IW120b が、ステップ 099IWS001、099IWS002 の処理を実行する部分）。そのような構成により、状況に応じて最適な処理を実行することができる。

#### 【0609】

また、本特徴部 099IW によれば、遊技機に対する電力供給が停止しても記憶内容を保持可能な記憶手段（例えば、バックアップメモリ基板 099IW14 のバックアップデータメモリ 099IW210A~210D）を備え、第 2 制御手段は、制御開始時に、供給される電源の電源電圧が所定値未満から該所定値以上まで変化したことが監視手段から通知されたときは（例えば、制御開始時に電源監視回路 099IW127 から電源断信号が入力されており、その後電源断信号の入力が停止されたとき）、第 1 制御手段からの指示情報にもとづいて起動に関する所定情報（例えば、電源投入日時や、設定変更開始日時、設定確認開始日時、RAM クリア日時など）を記憶手段に記憶し（例えば、第 2 演出制御用 CPU012IW120b が、ステップ 099IWS205 や、ステップ 012IWS802、ステップ 012IWS805、ステップ 012IWS809 などの処理を実行する部分）、制御開始時に、供給される電源の電源電圧が所定値以上であることが監視手段から通知されたときは、所定画像を表示手段に表示し、所定情報を記憶手段に記憶しない（例えば、第 2 演出制御基板 012IW12b のシステムリセットなどが発生した場合には、画像表示装置 5 において初期画像を表示するが、ステップ 099IWS204 の処理を実行せず、設定変更コマンドや、設定確認コマンド、初期化指定コマンドなど電源投入時のコマンドを受信することもないため、それらに関するログ情報を記憶しない）。そのような構成により、状況に応じて最適な処理を実行することができる。

#### 【0610】

また、本特徴部 099IW によれば、記憶手段は、第 1 記憶手段（例えば、遊技店用のログ情報を記録する第 1 ログ領域）と第 2 記憶手段（例えば、遊技機メーカー用のログ情報を記録する第 2 ログ領域）とを含み、第 2 制御手段は、制御開始時に、供給される電源の電源電圧が所定値未満から該所定値以上まで変化したことが監視手段から通知されたときは、第 1 制御手段からの指示情報にもとづいて起動に関する所定情報を第 1 記憶手段に記憶し（例えば、第 2 演出制御用 CPU012IW120b が、ステップ 099IWS204 や、ステップ 012IWS802、ステップ 012IWS805、ステップ 012IWS809 などの処理を実行する部分）、制御開始時に、供給される電源の電源電圧が所定値以上であることが監視手段から通知されたときは、第 2 制御手段のみが再起動したことを特定可能な特定情報（例えば、システムリセット日時を含むログ情報）を第 2 記憶手段に記憶する（例えば、第 2 演出制御用 CPU012IW120b が、ステップ 099IWS001 の N、ステップ 099IWS003 の処理を実行する部分）。そのような構成により、状況に応じて最適な処理を実行することができる。

#### 【0611】

また、本特徴部 099IW によれば、第 2 制御手段は、制御に関する情報を第 1 記憶手段に記憶させる第 1 バックアップ処理（例えば、ログ情報を第 1 ログ領域に記憶させるバックアップ処理）と、制御に関する情報を第 2 記憶手段に記憶させる第 2 バックアップ処理（例えば、ログ情報を第 2 ログ領域に記憶させるバックアップ処理）とを実行可能であり、第 1 バックアップ処理は、一の情報を一の記憶領域に記憶させ、第 2 バックアップ処理は、一の情報を複数の記憶領域に記憶させる（例えば、図 8-19 参照）。そのような構成により、状況に応じて最適な処理を実行することができる。

#### 【0612】

また、本特徴部 099IW によれば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、設定値「1」～設定値「3」）のうちいずれかの設定値に設定可能である。また、遊技の際に発生した情報を記憶可能な記憶領域（例えば、RAM102）を備え、遊技に関する異常の履歴情報（例えば、ログ情報）を特定可能に表示可能であり、記憶領域の記憶内容を初期化するための初期化处理（例えば、RAMクリア1）を実行可能であり、初期化处理が実行される場合に、設定値を変更するための設定変更処理（例えば、設定変更処理）を実行可能である。また、初期化处理が実行され、設定変更処理が実行されなかった場合に、初期化处理が実行されたことを特定可能に表示可能であり（例えば、図8-46（E）に示すように、RAMクリアのログ情報を表示する）、初期化处理および設定変更処理が実行された場合に、初期化处理が実行されたことを特定可能な表示を行わずに、設定変更処理が実行されたことを特定可能に表示可能である（例えば、図8-45（D）に示すように、設定変更終了を示すログ情報のみを表示する）。そのため、不要な情報を表示しないので、履歴情報が確認しにくくなることを防止することができる。すなわち、本例では、設定変更処理が実行される場合には初期化处理の実行が前提となっているのであるが、設定変更のログ情報が表示されていれば初期化处理が実行されたことも自明であるのであるから、初期化处理のログ情報まで記録し表示するのは冗長である。従って、不要な初期化处理のログ情報は記録および表示しないようにすることによって無駄なログ情報の記録を防止し、却って履歴情報が確認しにくくなることを防止している。

#### 【0613】

また、本特徴部 099IW によれば、設定値を確認するための設定確認処理（例えば、設定確認処理）を実行可能であり、設定確認処理の実行中に、遊技者の動作を検出したことにもとづいて履歴情報を特定可能に表示可能である（例えば、図8-45～図8-48に示すように、設定確認中表示の表示中に、プッシュボタン31Bが押下されたことにもとづいて、メンテナンスモードメニュー画面が表示される）。そのため、好適に履歴情報を確認可能とすることができる。

#### 【0614】

また、本特徴部 099IW によれば、遊技に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103））と、遊技制御手段からの情報にもとづいて演出の制御を行う演出制御手段（例えば、第2演出制御用CPU012IW120b）とを備える。また、遊技制御手段は、初期化处理が実行されたことを示す初期化情報（例えば、初期化指定コマンド）を出力可能であるとともに、設定変更処理が実行されることを示す設定変更情報（例えば、設定変更コマンド）を出力可能である。また、演出制御手段は、初期化情報および設定変更情報が出力されているか否かに応じて異なる履歴情報を特定可能に表示可能である（例えば、第2演出制御用CPU012IW120bは、初期化指定コマンドおよび設定変更コマンドを受信していることにもとづいて、設定変更終了のログ情報を記録し、図8-45（D）に示すように、メンテナンス履歴画面において表示する）。そのため、好適に履歴情報を確認可能とすることができる。

#### 【0615】

また、本特徴部 099IW によれば、所定の異常（例えば、左打ち報知状態）を検出可能であり、履歴情報を記憶可能な履歴記憶手段（例えば、バックアップメモリ基板099IW14のバックアップデータメモリ099IW210A～210Dに設けられたログ領域や、RAM012IW122bのログ領域）を備える。また、所定の異常について所定の重要度であることを示す第1異常状態（例えば、第1左打ち報知状態）と、該所定の異常について第1異常状態よりも重要度が高いことを示す第2異常状態（例えば、第2左打ち報知状態）とを検出可能であり、第1異常状態を検出したことを示す情報を履歴情報として記憶せず、第2異常状態を検出したことを示す情報を履歴情報として記憶可能である（例えば、第2左打ち報知状態が発生したときのみログ情報を記録する）。そのため、好適に履歴情報を記憶することができる。

#### 【0616】

また、本特徴部 0 9 9 I W によれば、第 1 異常（例えば、第 1 左打ち報知状態）と、該第 1 異常よりも重要度が高い第 2 異常（例えば、第 2 左打ち報知状態）とを検出可能である。また、遊技に関する異常の履歴情報を記憶可能な履歴記憶手段（例えば、バックアップメモリ基板 0 9 9 I W 1 4 のバックアップデータメモリ 0 9 9 I W 2 1 0 A ~ 2 1 0 D に設けられたログ領域や、R A M 0 1 2 I W 1 2 2 b のログ領域）を備え、履歴記憶手段が記憶する履歴情報を特定可能に表示可能である（例えば、図 8 - 4 5 および図 8 - 4 6 に示すように、メンテナンス履歴画面を表示する）。また、第 2 異常が検出された場合に該第 2 異常が検出されたことを示す情報を履歴情報として記憶する一方、異常検出手段によって第 1 異常が検出された場合に該第 1 異常が検出されたことを示す情報を履歴情報として記憶しない（例えば、第 2 左打ち報知状態が発生したときのみログ情報を記録し、第 1 左報知状態が発生してもログ情報を記録しない）。そのため、好適に履歴情報を記憶し表示することができる。すなわち、ログ情報の記憶容量にも制限があるので、重要度が低い第 1 異常まえログ情報として記録してしまうと、必要な異常の履歴が早期に消えてしまう可能性があるが、本例では、重要度が高い第 2 以上のみを記録するので、好適に履歴情報を記憶し表示することができる。

10

#### 【0 6 1 7】

また、本特徴部 0 9 9 I W によれば、単位期間あたりの第 1 異常の検出結果に応じて第 2 異常を検出する（例えば、2 つ分の第 1 左打ち報知の実行条件が成立したことにもとづいて第 2 左打ち報知の実行条件が成立する）。そのため、好適に履歴情報を記憶し表示することができる。

20

#### 【0 6 1 8】

なお、本例では、第 1 左打ち報知の実行条件の成立回数に応じて第 2 左打ち報知の実行条件が成立する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、第 1 左打ち報知の実行条件が所定期間継続していることにもとづいて、第 2 左打ち報知の実行条件が成立したと判定して第 2 左打ち報知を実行するように構成してもよい。

#### 【0 6 1 9】

また、本特徴部 0 9 9 I W によれば、第 1 異常が検出されたこと、および第 2 異常が検出されたことを報知可能である（例えば、第 1 左打ち報知および第 2 左打ち報知を実行する）。この場合、第 1 異常が検出されたことを所定態様により報知可能であるとともに、第 2 異常が検出されたことを所定態様とは異なる態様により報知可能である（例えば、第 1 左打ち報知では左打ち報知表示の表示のみを行い、第 2 左打ち報知では左打ち報知表示の表示に加えて遊技効果ランプ 9 の全灯および報知音の音出力を行う）。そのため、好適に異常を報知することができる。

30

#### 【0 6 2 0】

また、本特徴部 0 9 9 I W によれば、複数種類の第 1 異常および第 2 異常を検出可能である（例えば、第 1 左打ち報知状態および第 2 左打ち報知状態に加えて、第 1 満タン報知状態および第 2 満タン報知状態を検出する）。また、第 1 異常および第 2 異常の種類ごとに異なる検出条件により、第 1 異常および第 2 異常を検出する（例えば、第 1 左打ち報知状態および第 2 左打ち報知状態は、通過ゲート 0 1 2 I W 0 4 1 への遊技球の通過を 5 回または 1 0 回検出したことにより判定するのに対して、第 1 満タン報知状態および第 2 満タン報知状態は、打球供給皿（下皿）の満タン状態が 1 0 秒または 3 0 秒継続しているかにより判定する）。そのため、好適に履歴情報を記憶し表示することができる。

40

#### 【0 6 2 1】

なお、本例では、左打ち報知以外に満タン報知を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、異常入賞報知や、磁石エラー報知、球詰まりエラー報知などを実行するように構成し、それらについて、重要度が低い第 1 報知と重要度が高い第 2 報知とがあり、第 2 報知を実行する場合のみログ情報を記録して、メンテナンス履歴画面において表示するように構成してもよい。

#### 【0 6 2 2】

また、本特徴部 0 9 9 I W によれば、所定制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコン

50

ピュータ100（具体的には、CPU103）と、所定制御手段からの情報にもとづいて制御を行う特定制御手段（例えば、第2演出制御用CPU012IW120b）とを備える。また、特定制御手段は、該特定制御手段に対する電力供給が停止した日時を一時記憶可能であり（例えば、100ms毎にRAM012IW122bの一時領域に日時情報を記憶する）、該特定制御手段に対する電力供給が開始されたときに、所定制御手段によって出力された電力供給が開始されたことを特定可能な情報（例えば、初期化指定コマンド、復旧時のコマンド）を入力したことにもとづいて、一時記憶された日時を電断日時として記憶可能である（例えば、電断日時としてログ領域にログ情報を記憶させる）。そのため、電断日時を好適に記憶することができる。すなわち、遊技機自体の電断が発生したときも、第2演出制御用CPU012IW120bのシステムリセットなどが発生したときも、ともに電断日時として記録されてしまう事態を防止し、電断日時を好適に記憶することができる。

10

#### 【0623】

また、本特徴部099IWによれば、特定制御手段に対する電力供給が開始されたときに、電力供給が開始されたことを特定可能な情報を入力できない場合、一時記憶された日時を電断日時として記憶しない（例えば、初期化指定コマンドや復旧時のコマンドを受信しなかった場合には、電断日時としてログ領域にログ情報を記憶させない）。そのため、電断日時を好適に記憶することができる。

#### 【0624】

また、本特徴部099IWによれば、所定タイミング（例えば、100ms）ごとに日時を一時記憶可能である（例えば、RAM012IW122bの一時領域に日時情報を記憶する）。そのため、電断日時を好適に記憶することができる。

20

#### 【0625】

なお、本例では、100ms毎に日時情報を一時記憶する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、第2演出制御用CPU012IW120bの停止を検出した場合のみ、現在の日時情報を一時記憶し、仮の電断日時として記憶してもよい。

#### 【0626】

また、本特徴部099IWによれば、特定制御手段に対する電力供給が停止したことにもとづいて、所定タイミングごとの日時の一時記憶を停止する（例えば、一時記憶可フラグがリセットされ、100ms毎の日時情報の一時記憶が実行されない状態となる）。そして、所定制御手段によって出力された所定の情報（例えば、初期化指定コマンドや復旧時のコマンド、他のコマンド）を入力したことにもとづいて、所定タイミングごとの日時の一時記憶を再開する（例えば、一時記憶可フラグがセットされて、100ms毎の日時情報の一時記憶が再開される）。そのため、電断日時を好適に記憶することができる。

30

#### 【0627】

また、本特徴部099IWによれば、特定制御手段は、特定制御手段に対する電力供給が開始された日時を記憶可能である（例えば、電源投入日時をログ情報として記録する）。また、電力供給が開始された日時が記憶されていない場合、一時記憶された日時を電断日時として記憶しない（例えば、電断発生よりも前の電源投入日時のログ情報が記録されていない場合には、電断日時のログ情報を記録しない）。そのため、異常な記憶状態となることを防止することができる。すなわち、遊技機の電源投入が行われた記録がないので、電断日時が記録されてしまうという異常な状態が生じることを防止することができる。

40

#### 【0628】

また、本特徴部099IWによれば、第1制御手段（例えば、第1演出制御用CPU012IW120a）と、第1制御手段からの情報にもとづいて制御を行う第2制御手段（例えば、第2演出制御用CPU012IW120b）とを備える。また、第1制御手段は、所定条件の成立（例えば、10msの経過）にもとづいて、日時の変更に關する複数の情報を所定期間にわたって第2制御手段に順次出力する（例えば、時信号、分信号、秒信号、年信号、月信号、日信号、および曜日信号を順に送信する）。また、第2制御手段は、日時の変更に關する複数の情報のうちの一部の情報を入力してから所定期間以上である

50

特定期間経過後に、日時の変更履歴を記憶する（例えば、図 8-40 に示すように、時信号を受信してから 500ms 経過するまで待ってから時刻設定日時としてログ情報に記録する）。そのため、日時の変更履歴を好適に記憶することができる。

#### 【0629】

また、本特徴部 099IW によれば、第 2 制御手段は、内部的な日時の情報を、日時の変更に関する情報を入力することに変更する（例えば、図 8-40 に示すように、受信した時信号、分信号、秒信号、年信号、月信号、日信号、または曜日信号にもとづいてリアルタイムクロック 012IW126 の情報を直ちに設定する）。そのため、日時の変更履歴を好適に記憶することができる。

#### 【0630】

また、本特徴部 099IW によれば、第 2 制御手段は、特定期間が経過する前に日時の変更に関する情報を複数回入力した場合、最後に入力した日時の変更に関する情報にもとづいて、日時の変更履歴を記憶する（例えば、500ms が経過する前にさらに時信号や分信号、秒信号、年信号、月信号、日信号、曜日信号を受信した場合には、最後に受信した信号にもとづいて設定されたリアルタイムクロック 012IW126 の日時情報にもとづいて時刻設定日時のログ情報が記録される）。そのため、日時の変更履歴を好適に記憶することができる。

#### 【0631】

また、本特徴部 099IW によれば、第 2 制御手段は、日時の変更履歴を表示可能である（例えば、図 8-46（E）に示すように、メンテナンス履歴画面において、現在時刻設定が行われた旨のログ情報を表示する）。また、変更後の日時に従って、日時の変更履歴を記憶し表示する（例えば、設定後のリアルタイムクロック 012IW126 から日時情報を読み出して、時刻設定日時としてログ情報を記録する）。そのため、日時の変更履歴を好適に記憶することができる。

#### 【0632】

また、本特徴部 099IW によれば、第 2 制御手段は、日時の変更に関係なく、遊技に関する異常が発生した順番に従って履歴情報を記憶する（例えば、図 8-46（E）に示すように、現在時刻設定の前後で日時が整合しなくなる場合であっても、ログ情報が発生した順にログ領域にログ情報が記録され、ログ情報が発生した順にログ情報が表示される）。そのため、好適に異常の履歴情報を記憶することができる。

#### 【0633】

また、本特徴部 099IW によれば、特定条件が成立したこと（例えば、第 2 特別可変入賞装置 012IW007b 内の V 入賞領域に遊技球が入賞したこと）にもとづいて、遊技者に利益を付与可能である（例えば、大当り遊技終了後に確変状態に制御する）。また、特定条件は、少なくとも所定条件が成立したこと（例えば、確変大当たりとなったこと）にもとづいて成立可能である。そして、所定条件が成立したにもかかわらず特定条件が成立しなかった場合に、特定条件が成立しなかったことを特定可能な特定情報（例えば、確変不成立日時のログ情報）を記憶可能である。そのため、好適に情報を記憶することができる。すなわち、エラー以外のトラブルについても記録することができ、好適に情報を記憶することができる。

#### 【0634】

また、本特徴部 099IW によれば、演出に関する利益またはコンテンツに関する利益を付与可能である（例えば、図 8-54 に示すように、「設定示唆不成功」のログ情報 012IW109a や「ポイント付与不成功」のログ情報 012IW109b を記録する）。そのため、好適に情報を記憶することができる。

#### 【0635】

なお、本例では、利益に関して、V 入賞が成立せず確変不成立となった場合や、設定示唆不成功の場合、ポイント付与不成功の場合にログ情報を記録し、メンテナンス履歴画面に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、役物内の特定領域（V 入賞領域）に遊技球が入賞したことにもとづいて大当り遊技に移行する役物遊技を行

10

20

30

40

50

うように構成した遊技機において、V入賞領域に遊技球が入賞しなかった場合にログ情報を記録し、メンテナンス履歴画面に表示するように構成してもよい。また、例えば、設定値示唆演出を実行したものの低い設定値の示唆が行われた場合にログ情報を記録し、メンテナンス履歴画面に表示するように構成してもよい。また、例えば、出現頻度が低い画像の表示や音声の出力が期待される場面に表示または出力されなかった場合にログ情報を記録し、メンテナンス履歴画面に表示するように構成してもよい。また、例えば、スロット機に適用する場合に、押し順ナビが実行されているときに押し順を間違えた場合にログ情報を記録し、メンテナンス履歴画面に表示するように構成してもよい。そのように「利益」として様々な態様が考えられる。

#### 【0636】

また、本特徴部099IWによれば、特定情報を認識可能に表示可能である（例えば、図8-45（C）に示すように、メンテナンス履歴画面において、確変不成立のご具情報を表示したり、図8-54に示すように、メンテナンス履歴画面において、「設定示唆不成功」のログ情報012IW109aや「ポイント付与不成功」のログ情報012IW109bを表示したりする）。そのため、好適に情報を表示することができる。

#### 【0637】

なお、本例では、確変不成立日時や、設定示唆不成功、ポイント付与不成功のログ情報をメンテナンス履歴画面において表示する場合を示したが、メンテナンス履歴画面では表示しないように構成してもよい。また、これらのログ情報については、遊技店用のログ情報を記録する第1ログ領域ではなく、遊技機メーカ用のログ情報を記録する第2ログ領域に記憶するようにしてもよい。そして、遊技機メーカ側でどのようなトラブルが発生したかを確認し、遊技機の開発などに活用できるように構成してもよい。

#### 【0638】

また、本特徴部099IWによれば、特定情報を含む情報を2次元コードとして出力可能である（例えば、確変不成立日時のログ情報を含む2次元コードを生成し表示する）。そのため、好適に情報を出力することができる。

#### 【0639】

なお、本例では、ログ情報を日付と時刻の両方を含む日時情報に対応付けて記録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、年、月および日のみを含む日付情報に対応付けてログ情報を記録するようにしてもよいし、時、分および秒のみを含む時刻情報に対応付けてログ情報を記録するようにしてもよい。そのようにログ情報の記録方法として様々な態様が考えられる。また、同様に、本特徴部099IWにおいて、「日時」とは、必ずしも日付情報および時刻情報の両方を含む場合に限らず、日付情報のみを含む場合も含む概念であるとともに、時刻情報のみを含む場合も含む概念である。

#### 【0640】

また、本特徴部099IWには、以下に示す第2発明が含まれている。つまり、従来、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成されたパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されたものがある。特開2010-200902号公報には、前枠を開いて設定キースイッチをON側に操作した状態で電源スイッチがON側に操作された場合に設定変更処理が実行されることが記載されている。また、設定変更処理では、設定値記憶手段以外のRAM領域がクリアされることが記載されている。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成した遊技機において、必ずしも適切に処理を行うことができないおそれがある。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第2発明の手段1の遊技機として、

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

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

10

20

30

40

50

ば、クリアスイッチ)と、

遊技機への電源供給が開始されたときに前記操作手段が操作されたことを示す特定情報(例えば、RAMクリアフラグ)を記憶可能な特定情報記憶手段(例えば、RAM 012 IWS 025)と、

設定値を変更するための設定値変更処理を含む複数の処理を実行する際に、前記特定情報を複数回用いて処理を実行する処理実行手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ012 IWS 025, S 034, S 048を実行する部分)とを備えた

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

【0641】

なお、本例では、「特定情報を複数回用いて」実行する処理として、ステップ012 IWS 025でRAMクリアフラグがセットされているか否かに応じてステップ012 IWS 026, S 207で設定確認コマンドまたは設定変更コマンドを送信する処理を実行したり、ステップ012 IWS 034でRAMクリアフラグがセットされているか否かに応じてステップ012 IWS 035~S 042の設定値を変更する処理を実行するか否かを制御したり、ステップ012 IWS 048でRAMクリアフラグがセットされているか否かに応じてステップ012 IWS 049, S 051の復旧処理またはRAMクリア1処理を実行したりする場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、特定情報(RAMクリアフラグ)がセットされているか否かに応じて設定値を変更する操作の直前に操作スイッチを有効にするか否かを制御したりしてもよい。

【0642】

更には、第2発明の手段2の遊技機として、

処理実行手段は、設定値変更処理において、操作手段の操作にもとづいて設定値を変更する(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ012 IWS 039~S 042を実行する部分)

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、操作手段を兼用できるので、コストの増加を抑えることができる。すなわち、本例では、RAM 102の初期化のための操作を行う操作手段と、設定値の変更操作を行うための操作手段としてクリアスイッチを兼用で用いることができるので、コストの増加を抑えることができる。

【0643】

なお、本例では、クリアスイッチを兼用で用いることによって、遊技機への電源投入時にクリアスイッチの状態を複数回確認する必要があるので、遊技機への電源投入時に最初にクリアスイッチのオンを検出したときにRAMクリアフラグをセットし、以降はRAM 102の初期化のためのクリアスイッチの操作が行われたか否かはRAMクリアフラグがセットされているか否かを確認するようにし、設定値の変更操作のためのクリアスイッチの操作はクリアスイッチ自体の状態を確認するようにすることによって、好適に処理を行うことができるようにしている。

【0644】

更には、第2発明の手段3の遊技機として、

遊技機への電源供給が開始されたときに操作手段が操作されたことにもとづいて通常の初期化処理(例えば、RAMクリア1処理)を実行する一方、遊技機への電源供給が開始されたときに異常を検出したことにもとづいて異常時の初期化処理(例えば、RAMクリア2処理)を実行する初期化処理実行手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ012 IWS 015, S 051を実行する部分)と、

前記通常の初期化処理において記憶内容がクリアされる第1記憶領域(例えば、RAM 102のクリア記憶領域1)と、

10

20

30

40

50

前記異常時の初期化処理において記憶内容がクリアされる第2記憶領域（例えば、RAM 102のクリア記憶領域2）とを備え、

特定情報記憶手段は、特定情報を前記第2記憶領域に記憶可能である（例えば、RAM クリアフラグは、RAM 102のクリア記憶領域2にセットされる）

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

【0645】

更には、第2発明の手段4の遊技機として、

操作手段の状態がオフ状態からオン状態に切り替わったことにもとづいて、前記操作手段が操作されたと判定可能な判定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ012 IWS041を実行する部分）を備え、

処理実行手段は、設定値変更処理において、前記判定手段によって前記操作手段が操作されたと判定されたことにもとづいて設定値を変更可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ012 IWS041でYのとき、ステップ012 IWS042を実行する）、

前記判定手段は、遊技機への電源供給が開始されたときの初回の前記操作手段の状態をオン状態として、前記操作手段が操作されたか否かを判定する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ012 IWS036でNのとき、ステップ012 IWS037を実行する）

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

【0646】

更には、第2発明の手段5の遊技機として、

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

処理実行手段は、遊技機への電源供給が開始されたあと前記タイマ割込処理が実行されるまでにおいて、特定情報を複数回用いて処理を実行する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ012 IWS025, S034, S048を実行する）

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

【0647】

更には、第2発明の手段6の遊技機として、

いずれの設定値に設定されているかを特定可能な設定値情報（例えば、設定値コマンド）を出力可能な情報出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ012 IWS047, S178を実行する部分）を備え、

示唆演出実行手段は、

前記情報出力手段から入力された前記設定値情報にもとづいて、示唆演出（例えば、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当り中示唆演出）を実行可能であり（例えば、第2演出制御用CPU012 IW120bにおけるステップ012 IWS509～S515, S704～S709, S901～S906を実行する部分）、

前記示唆演出実行手段は、

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

前記設定値情報が正常に inputs されなかった場合、前記示唆演出として前記第1示唆演出を実行せず、前記示唆演出として前記第2示唆演出を実行可能である（例えば、第2演出

10

20

30

40

50

制御用CPU012IW120bは、ステップ012IWS514，S709，S906  
を実行することにより、第3演出態様による遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、第4演出  
態様による大当たり中示唆演出を実行しない)

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

【0648】

また、本特徴部099IWには、以下に示す第3発明が含まれている。つまり、従来、  
遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成さ  
れたパチンコ遊技機として、例えば、特開2017-60546号公報に記載されたもの  
がある。特開2017-60546号公報には、RAMクリアスイッチが操作され、設定  
キースwitchがオン状態であれば、初期設定2が実行され、抽選確率を変更することが記  
載されている。また、設定キースwitchは、設定スイッチを有効するために使用され、設  
定スイッチが示す設定1～3に対応した特図の当り抽選確率が設定されることが記載され  
ている。しかしながら、特開2017-60546号公報に記載の遊技機にあっては、遊  
技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成した  
遊技機において、必ずしも適切に処理を行うことができないおそれがある。そのため、該  
問題点に着目した場合に、該問題を解決する第3発明の手段1の遊技機として、

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

操作手段（例えば、クリアスイッチ）と、

遊技機への電源供給が開始されたときに前記操作手段が操作されたことにもとづいて、  
設定値を変更するための設定値変更処理を実行可能な処理実行手段（例えば、遊技制御用  
マイクロコンピュータ100におけるステップ012IWS039～S042を実行する  
部分）と、

前記操作手段の状態がオフ状態からオン状態に切り替わったことにもとづいて、前記操  
作手段が操作されたと判定可能な判定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ1  
00におけるステップ012IWS041を実行する部分）とを備え、

前記処理実行手段は、前記設定値変更処理において、前記判定手段によって前記操作手  
段が操作されたと判定されたことにもとづいて設定値を変更可能であり（例えば、遊技制  
御用マイクロコンピュータ100は、ステップ012IWS041でYのとき、ステップ  
012IWS042を実行する）、

前記判定手段は、前記設定値変更処理が開始されたときの初回の前記操作手段の状態を  
オン状態として、前記操作手段が操作されたか否かを判定する（例えば、遊技制御用マイ  
クロコンピュータ100は、ステップ012IWS036でNのとき、ステップ012I  
WS037を実行する）

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

【0649】

更には、第3発明の手段2の遊技機として、

遊技機への電源供給が開始されたときに操作手段が操作されたことを示す特定情報（例  
えば、RAMクリアフラグ）を記憶可能な特定情報記憶手段（例えば、RAM012IW  
122b）を備え、

処理実行手段は、設定値変更処理を含む複数の処理を実行する際に、前記特定情報を複  
数回用いて処理を実行する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるス  
テップ012IWS025，S034，S048を実行する部分）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、遊技者にとって有

10

20

30

40

50

利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成した遊技機において、好適に処理を行うことができる。

【0650】

更には、第3発明の手段3の遊技機として、

遊技機への電源供給が開始されたときに操作手段が操作されたことにもとづいて通常の初期化処理（例えば、RAMクリア1処理）を実行する一方、遊技機への電源供給が開始されたときに異常を検出したことにもとづいて異常時の初期化処理（例えば、RAMクリア2処理）を実行する初期化処理実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ012 IWS015, S051を実行する部分）と、

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

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

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

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

【0651】

更には、第3発明の手段4の遊技機として、

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

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

判定手段は、前記第1状態記憶手段の記憶内容がオフ状態であり且つ前記第2状態記憶手段の記憶内容がオン状態であることにもとづいて、前記操作手段が操作されたと判定可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ012 IWS041を実行する）、

前記第1状態記憶手段は、設定値変更処理が開始されたときの初回の前記操作手段の状態としてオン状態を記憶する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ012 IWS037を実行する）

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

【0652】

更には、第3発明の手段5の遊技機として、

いずれの設定値に設定されているかを特定可能な設定値情報（例えば、設定値コマンド）を出力可能な情報出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ012 IWS047, S178を実行する部分）を備え、

示唆演出実行手段は、

前記情報出力手段から入力された前記設定値情報にもとづいて、示唆演出（例えば、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当たり中示唆演出）を実行可能であり（例えば、第2演出制御用CPU012 IW120bにおけるステップ012 IWS509~S515, S704~S709, S901~S906を実行する部分）、

前記示唆演出実行手段は、

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

前記設定値情報が正常に inputs されなかった場合、前記示唆演出として前記第1示唆演出を実行せず、前記示唆演出として前記第2示唆演出を実行可能である（例えば、第2演出

10

20

30

40

50

制御用CPU012IW120bは、ステップ012IWS514，S709，S906を実行することにより、第3演出態様による遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、第4演出態様による大当たり中示唆演出を実行しない)

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

【0653】

また、本特徴部099IWには、以下に示す第4発明が含まれている。つまり、従来、設定操作にもとづいて複数段階の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成され、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成されたパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されたものがある。特開2010-200902号公報には、変更前後の設定値に対応する変動停止コマンド(設定値指定コマンド)を主制御基板から演出制御基板に送信し、その変動停止コマンドにより得られる変更前後の設定値にもとづいて、キリン、ゾウ、ライオンの3種類のキャラクタに対応する3種類の演出パターンによる表示を行うことが記載されている。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、設定値情報(設定値指定コマンド)が正常でなかったときに誤った示唆演出が実行されてしまう可能性があり、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、却って遊技に対する興趣を低下させてしまうおそれがある。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第4発明の手段1の遊技機として、

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

設定操作にもとづいて複数段階の設定値(例えば、設定値「1」～設定値「3」)のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ012IWS042を実行する部分)と、

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

いずれの設定値に設定されているかを特定可能な設定値情報(例えば、設定値コマンド)を出力可能な情報出力手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ012IWS047，S178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、第2演出制御用CPU012IW120bにおけるステップ012IWS509～S515，S704～S709，S901～S906を実行する部分)とを備え、

前記示唆演出実行手段は、前記情報出力手段から出力された前記設定値情報が正常でなかった場合、前記複数段階の設定値のうち遊技者にとって有利度が低い所定の設定値に設定されているものとして、前記示唆演出を実行可能である(例えば、第2演出制御用CPU012IW120bは、ステップ012IWS512，S707，S904を実行する部分)

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

【0654】

更には、第4発明の手段2の遊技機として、

情報出力手段は、複数のタイミングにおいて設定値情報を出力可能である(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ012IWS047，S178を実行することにより、電源投入時と変動開始時に設定値コマンドを送信する)

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、あるタイミングにおいて設定値情報を正常に入力できなくても、次のタイミングにおいて設定値情報を正常

10

20

30

40

50

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。

【0655】

更には、第4発明の手段3の遊技機として、

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

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

10

【0656】

更には、第4発明の手段4の遊技機として、

示唆演出の実行態様を決定するための複数種類の決定データ（例えば、遊技前示唆演出決定テーブル、遊技中示唆演出決定テーブル、大当り中示唆演出決定テーブル）を用いて、前記示唆演出の実行態様を決定する示唆演出決定手段（例えば、第2演出制御用CPU012IW120bにおけるステップ012IWS510，S512，S514，S705，S707，S709，S902，S904，S906を実行する部分）を備え、

前記示唆演出決定手段は、

前記複数種類の決定データのうち設定されている設定値に応じた決定データを用いて、前記示唆演出の実行態様を決定し（例えば、第2演出制御用CPU012IW120bは、RAM012IW122b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012IWS510，S705，S902を実行する）、

20

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、第2演出制御用CPU012IW120bは、設定値「1」にもとづいて、ステップ012IWS512，S707，S904を実行する）

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

【0657】

なお、本特徴部099IWにおいて、「示唆演出の実行態様を決定する」とは、示唆演出を実行するか否かを決定することを含むとともに、示唆演出の演出態様を決定することを含む概念である。

30

【0658】

更には、第4発明の手段5の遊技機として、

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

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

40

【0659】

更には、第4発明の手段6の遊技機として、

示唆演出実行手段は、少なくとも、設定値が変更された後、所定期間（例えば、特別期間（設定変更後から変動表示が30回実行されるまで））が経過するまでの遊技中において、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能である（例えば、図8-9（A），（B）、図8-29（A），（B）参照）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、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。

【0660】

更には、第4発明の手段7の遊技機として、

50

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 8-29（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、第 2 演出制御用 CPU 012IW120b がステップ S012IWS516 を実行する部分）をさらに備えるようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、過去に実行された示唆演出を確認することができ、遊技興趣を高めることができる。

【0661】

更には、第 4 発明の手段 8 の遊技機として、

示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図 8-31（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 8-31（D）参照）とをさらに備える

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

【0662】

更には、第 4 発明の手段 9 の遊技機として、

設定示唆実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により設定示唆を実行可能であり（例えば、図 8-31（A），（B）等参照）、

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

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

【0663】

更には、第 4 発明の手段 10 の遊技機として、

有利状態における所定の制御期間（例えば、大当り遊技中のファンファーレ期間やインターバル期間、エンディング期間など）は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図 8-8 参照）

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

【0664】

更には、第 4 発明の手段 11 の遊技機として、

可変表示に関する所定の制御期間（例えば、変動時間）は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図 8-10 参照）

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

【0665】

更には、第 4 発明の手段 12 の遊技機として、

開閉可能な開閉体と、操作部に対する操作を規制可能な規制部材（例えば、セキュリティカバー 012IW500A／セキュリティカバー 012IW500B／セキュリティカバー 012IW500C）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 012IW003 が閉鎖されている状態においては、セキュリティカバー 012IW500A によって設定キー 012IW051 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 012IW003 が開放されている状態にお

10

20

30

40

50

いては、セキュリティカバー 012IW500A による規制状態が解除され、設定キー 012IW051 の操作が許容される許容状態となる。図 8-5、図 8-6、図 8-49 ~ 図 8-52)

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

【0666】

また、本特徴部 099IW には、以下に示す第 5 発明も含まれている。つまり、従来、設定操作にもとづいて複数段階の設定値のうち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つては、設定値情報（設定値指定コマンド）が正常でなかったときに誤った示唆演出が実行されてしまう可能性があり、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、却って遊技に対する興趣を低下させてしまうおそれがある。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第 5 発明の手段 1 の遊技機として、

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

設定操作にもとづいて複数段階の設定値（例えば、設定値「1」~設定値「3」）のうち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 012IWS042 を実行する部分）と、

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

いずれの設定値に設定されているかを特定可能な設定値情報（例えば、設定値コマンド）を出力可能な情報出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 012IWS047, S178 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、第 2 演出制御用 CPU 012IW120b におけるステップ 012IWS509 ~ S515, S704 ~ S709, S901 ~ S906 を実行する部分）とを備え、

前記示唆演出実行手段は、前記情報出力手段から出力された前記設定値情報が正常でなかった場合、前記示唆演出の実行を制限する（例えば、第 2 演出制御用 CPU 012IW120b は、ステップ 012IWS513 で N, S708 で N, S905 で N のとき、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当り中示唆演出を実行しない）

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

【0667】

更には、第 5 発明の手段 2 の遊技機として、

情報出力手段は、複数のタイミングにおいて設定値情報を出力可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、ステップ 012IWS047, S178 を実行することにより、電源投入時と変動開始時に設定値コマンドを送信する）

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

【0668】

10

20

30

40

50

更には、第5発明の手段3の遊技機として、

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

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

【0669】

更には、第5発明の手段4の遊技機として、

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

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

【0670】

更には、第5発明の手段5の遊技機として、

示唆演出実行手段は、少なくとも、設定値が変更された後、所定期間（例えば、特別期間（設定変更後から変動表示が30回実行されるまで））が経過するまでの遊技中において、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能である（例えば、図8-9（A）、（B）、図8-29（A）、（B）参照）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、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。

【0671】

更には、第5発明の手段6の遊技機として、

示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図8-29（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、第2演出制御用CPU012IW120bがステップS012IWS516を実行する部分）をさらに備えるようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、過去に実行された示唆演出を確認することができ、遊技興趣を高めることができる。

【0672】

更には、第5発明の手段7の遊技機として、

示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図8-31（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8-31（D）参照）とをさらに備える

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

【0673】

更には、第5発明の手段8の遊技機として、

設定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設定示唆演出を実行可能であり（例えば、図8-31（A）、（B）等参照）、

設定示唆演出と並行して実行されると該設定示唆演出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

10

20

30

40

50

演出が認識しづらくなる役物演出や導光板演出、エラー表示など）をさらに備える

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

【0674】

更には、第5発明の手段9の遊技機として、

有利状態における所定の制御期間（例えば、大当た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8-8参照）

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

【0675】

更には、第5発明の手段10の遊技機として、

可変表示に関する所定の制御期間（例えば、変動時間）は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図8-10参照）

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

【0676】

更には、第5発明の手段11の遊技機として、

開閉可能な開閉体と、操作部に対する操作を規制可能な規制部材（例えば、セキュリティカバー012IW500A／セキュリティカバー012IW500B／セキュリティカバー012IW500C）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012IW003が閉鎖されている状態においては、セキュリティカバー012IW500Aによって設定キー012IW051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012IW003が開放されている状態においては、セキュリティカバー012IW500Aによる規制状態が解除され、設定キー012IW051の操作が許容される許容状態となる。図8-5、図8-6、図8-49～図8-52）

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

【0677】

また、本特徴部099IWには、以下に示す第6発明も含まれている。つまり、従来、設定操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能に構成され、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成されたパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されたものがある。特開2010-200902号公報には、変更前後の設定値に対応する変動停止コマンド（設定値指定コマンド）を主制御基板から演出制御基板に送信し、その変動停止コマンドにより得られる変更前後の設定値にもとづいて、麒麟、ゾウ、ライオンの3種類のキャラクタに対応する3種類の演出パターンによる表示を行うことが記載されている。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあつては、設定値情報（設定値指定コマンド）が正常でなかったときに誤った示唆演出が実行されてしまう可能性があり、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、却って遊技に対する興趣を低下させてしまうおそれがある。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第6発明の手段1の遊技機として、

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

設定操作にもとづいて複数段階の設定値（例えば、設定値「1」～設定値「3」）のうち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012IWS042を実行する部分）と、

10

20

30

40

50

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

いずれの設定値に設定されているかを特定可能な設定値情報（例えば、設定値コマンド）を出力可能な情報出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ012 IWS047, S178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、第2演出制御用CPU012 IW120bにおけるステップ012 IWS509～S515, S704～S709, S901～S906を実行する部分）とを備え、

10

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、第2演出制御用CPU012 IW120bは、ステップ012 IWS514, S709, S906を実行することにより、第3演出態様による遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、第4演出態様による大当たり中示唆演出を実行しない）

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

20

【0678】

更には、第6発明の手段2の遊技機として、

情報出力手段は、複数のタイミングにおいて設定値情報を出力可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ012 IWS047, S178を実行することにより、電源投入時と変動開始時に設定値コマンドを送信する）

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

30

【0679】

更には、第6発明の手段3の遊技機として、

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

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

【0680】

40

更には、第6発明の手段4の遊技機として、

示唆演出の実行態様を決定するための複数種類の決定データ（例えば、遊技前示唆演出決定テーブル、遊技中示唆演出決定テーブル、大当たり中示唆演出決定テーブル）を用いて、前記示唆演出の実行態様を決定する示唆演出決定手段（例えば、第2演出制御用CPU012 IW120bにおけるステップ012 IWS510, S512, S514, S705, S707, S709, S902, S904, S906を実行する部分）を備え、

前記示唆演出決定手段は、

前記複数種類の決定データのうち設定されている設定値に応じた決定データを用いて、前記示唆演出の実行態様を決定し（例えば、第2演出制御用CPU012 IW120bは、RAM012 IW122b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

50

テップ012IWS510, S705, S902を実行する)、

設定値情報が正常に入力されなかった場合、専用の決定データ(例えば、演出モードC用の遊技前示唆演出決定テーブルや、遊技中示唆演出決定テーブル、大当たり中示唆演出決定テーブル)を用いて、前記示唆演出の実行態様を決定する(例えば、第2演出制御用CPU012IW120b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012IWS514, S709, S906を実行する)

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

【0681】

更には、第6発明の手段5の遊技機として、

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

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

【0682】

更には、第6発明の手段6の遊技機として、

示唆演出実行手段は、少なくとも、設定値が変更された後、所定期間(例えば、特別期間(設定変更後から変動表示が30回実行されるまで))が経過するまでの遊技中において、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能である(例えば、図8-9(A), (B)、図8-29(A), (B)参照)

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、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。

【0683】

更には、第6発明の手段7の遊技機として、

示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり(例えば、図8-29(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、第2演出制御用CPU012IW120bがステップS012IWS516を実行する部分)をさらに備えるようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、過去に実行された示唆演出を確認することができ、遊技興趣を高めることができる。

【0684】

更には、第6発明の手段8の遊技機として、

示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり(例えば、図8-31(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8-31(D)参照)とをさらに備える

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

【0685】

更には、第6発明の手段9の遊技機として、

設定示唆実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により設定示唆を実行可能であり(例えば、図8-31(A), (B)等参照)、

設定示唆と並行して実行されると該設定示唆が認識しづらくなる態様により所定報知を

10

20

30

40

50

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

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

【0686】

更には、第6発明の手段10の遊技機として、

有利状態における所定の制御期間（例えば、大当り遊技中のファンファーレ期間やインターバル期間、エンディング期間など）は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図8-8参照）

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

【0687】

更には、第6発明の手段11の遊技機として、

可変表示に関する所定の制御期間（例えば、変動時間）は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図8-10参照）

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

【0688】

更には、第6発明の手段12の遊技機として、

開閉可能な開閉体と、操作部に対する操作を規制可能な規制部材（例えば、セキュリティカバー012IW500A／セキュリティカバー012IW500B／セキュリティカバー012IW500C）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012IW003が閉鎖されている状態においては、セキュリティカバー012IW500Aによって設定キー012IW051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012IW003が開放されている状態においては、セキュリティカバー012IW500Aによる規制状態が解除され、設定キー012IW051の操作が許容される許容状態となる。図8-5、図8-6、図8-49～図8-52）

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

【0689】

なお、本特徴部099IW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4発明の構成）し、演出モードBに制御されている場合には、設定値情報が正常に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5発明の構成）し、演出モードCに制御されている場合には、設定値情報が正常に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6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4発明～第6発明のいずれの制御方法により示唆演出を実行するかを切り替えてもよい。この場合、例えば、遊技状態が通常状態であれば、設定値情報が正常に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4発明の構成）し、遊技状態が時短状態であれば、設定値情報が正常に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5発明の構成）し、遊技状態が確変状態であれば、設定値情報が正常に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6発明の構成）するようにしてもよい。

10

20

30

40

50

## 【0690】

また、上記に示した第4発明～第6発明の全ての制御方法により示唆演出を実行可能に構成する必要はなく、いずれか1つの制御方法のみを用いて示唆演出を実行可能に構成してもよい。

## 【0691】

また、本特徴部099IWでは、取りこぼしやデータ化けなどの理由により設定値コマンド自体を受信できなかった場合に、上記の第4発明～第6発明の制御方法により示唆演出の実行を制御する（示唆演出を制限する）場合を示したが、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4発明～第6発明の制御方法により示唆演出の実行を制御する（示唆演出を制限する）ようにしてもよい。

10

## 【0692】

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うように構成し、設定値「2」など偶数番号の設定値の場合には、連荘の発生しやすさが比較的一定で変化しないように構成し、設定値が奇数番号であることを示唆する示唆演出を実行可能に構成してもよい。そして、この場合、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合には、上記の第4発明～第6発明の制御方法により、設定値が奇数番号であることを示唆する示唆演出の実行を制御する（示唆演出を制限する）ように構成してもよい。

20

## 【0693】

また、本特徴部099IWには、以下に示す第7発明も含まれている。つまり、従来、設定機能付きのパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、設定値の示唆が変動表示中のみにしか行われず、十分に興味を高められないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第7発明の手段1の遊技機として、

30

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、

40

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

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技開始前の遊技機の状態に関心を持たせ、早い時間帯から遊技を行う動機を与えることができ、遊技興味を高めることができる。

## 【0694】

更には、第7発明の手段2の遊技機として、

演出用識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を実行可能な遊技機であって、

前記示唆演出実行手段は、設定値が変更されてから最初の可変表示が実行されるまでの

50

期間において、設定されている設定値に応じて異なる演出用識別情報が表示される示唆演出（例えば、奇数初期出目の表示）を実行可能である

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

【0695】

更には、第7発明の手段3の遊技機として、

示唆演出実行手段は、遊技機への電力供給が停止した後、遊技機への電力供給が復旧したときに、設定されている設定値に応じて示唆演出を実行可能である（例えば、図8-26（A）、（B）に示すように、判定値が異なる遊技前示唆演出決定テーブルが用いられる）

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

【0696】

更には、第7発明の手段4の遊技機として、

示唆演出実行手段は、可変表示が開始された後に、設定されている設定値を示唆する特定示唆演出（例えば、遊技中示唆演出や大当り中示唆演出など）を実行可能であり、

特定示唆演出は、示唆演出よりも示唆される設定値に対する信頼度が高い

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

【0697】

更には、第7発明の手段5の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、

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

前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ012IW029）とを備え、

前記情報表示手段は、設定されている設定値を表示可能である（例えば、表示モニタ012IW029において連比、役比、ベースを表示可能な部分）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、製造コストの増加を抑えることができる。

【0698】

また、本特徴部099IW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つては、遊技を行う動機を効果的に与えることができず、十分に興趣を高められないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第8発明の手段1の遊技機として、

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

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

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

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

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

10

20

30

40

50

例えば、図 8-9 (A), (B)、図 8-29 (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。

【0699】

更には、第 8 発明の手段 2 の遊技機として、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、

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

前記可変表示パターン決定手段は、設定値が変更されたときと変更されなかったときとで、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 8-9 (A), (B) 参照）、

前記可変表示実行手段は、設定値が変更されたときと変更されなかったときとで、共通の背景画像を用いて可変表示を実行可能である

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

【0700】

更には、第 8 発明の手段 3 の遊技機として、

可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、

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

前記可変表示パターン決定手段は、設定手段により設定値が第 1 設定値に設定されたときと第 2 設定値に設定されたときとで、異なる割合により複数の可変表示パターンのいずれかに決定し（例えば、図 8-9 (A), (B) 等参照）、

前記可変表示実行手段は、設定手段により設定値が第 1 設定値に設定されたときと第 2 設定値に設定されたときとで、共通の背景画像を用いて可変表示を実行可能である

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

【0701】

更には、第 8 発明の手段 4 の遊技機として、

示唆演出実行手段は、所定期間内に所定条件が成立したこと（例えば、特定期間内に大当たりとなることや、リーチ演出や擬似連演出の実行回数が所定回数に達したこと、特定のスーパーリーチ演出や予告演出が実行されたこと等）にもとづいて、示唆演出を実行可能である（例えば、特定期間内に大当たりが発生した場合に、大当たり中示唆演出を実行可能である。図 8-31 (A), (B) 参照)

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

【0702】

更には、第 8 発明の手段 5 の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、

遊技媒体が所定領域（例えば、一般入賞口 50A～一般入賞口 50D、第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口、第 1 大入賞口、第 2 大入賞口 712）に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、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 012IW029）とを備え、

前記情報表示手段は、設定されている設定値を表示可能である（例えば、表示モニタ 012IW029 において連比、役比、ベースを表示可能な部分）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、製造コストの増加を抑えることができる。

10

20

30

40

50

## 【0703】

また、本特徴部099IWには、以下に示す第9発明も含まれている。つまり、従来、設定機能付きのパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、過去に実行された示唆演出を確認することができず、十分に興趣を高められないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第9発明の手段1の遊技機として、

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

複数の設定値（例えば、設定値1～設定値3）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（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8-29（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、第2演出制御用CPU012IW120bがステップS012IWS516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。

## 【0704】

更には、第9発明の手段2の遊技機として、

報知手段は、示唆演出が実行された回数を報知可能である（例えば、第2演出制御用CPU012IW120bがステップS012IWS516を実行する部分）

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

## 【0705】

更には、第9発明の手段3の遊技機として、

報知手段は、実行された示唆演出の内容を報知可能である（例えば、第2演出制御用CPU012IW120bがステップS012IWS516を実行する部分）

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

## 【0706】

更には、第9発明の手段4の遊技機として、

報知手段は、可変表示が実行されていない客待ち中に、実行された示唆演出に関する情報を報知可能である（例えば、第2演出制御用CPU012IW120bがステップS012IWS516を実行する部分）

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

## 【0707】

更には、第9発明の手段5の遊技機として、

実行された示唆演出に関する情報（例えば、実行履歴情報）を生成する情報生成手段と、撮像装置によって前記情報を読み込み可能な特定画像（例えば、実行履歴情報を含む2次元コード）を生成する画像生成手段と、

前記特定画像を前記撮像装置によって撮像可能な態様で表示する表示手段（例えば、画像表示装置5）とを備える

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

## 【0708】

10

20

30

40

50

更には、第 9 発明の手段 6 の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、

遊技媒体が所定領域（例えば、一般入賞口 5 0 A ～一般入賞口 5 0 D、第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口、第 1 大入賞口、第 2 大入賞口 7 1 2）に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、C P U 1 0 3 が S 1 2 の賞球処理を実行する部分）と、

前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ 0 1 2 I W 0 2 9）とを備え、

前記情報表示手段は、設定されている設定値を表示可能である（例えば、表示モニタ 0 1 2 I W 0 2 9 において連比、役比、ベースを表示可能な部分）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、製造コストの増加を抑えることができる。

【 0 7 0 9 】

また、本特徴部 0 9 9 I W には、以下に示す第 1 0 発明も含まれている。つまり、従来、設定機能付きのパチンコ遊技機として、例えば、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載の遊技機にあつては、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 1 0 発明の手段 1 の遊技機として、

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

複数の設定値（例えば、設定値 1 ～設定値 3）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、C P U 1 0 3 が設定変更処理を実行する部分など）と、

設定されている設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3 が図 5 に示すプロセス制御処理を実行する部分など）と、

設定されている設定値を示唆する示唆演出（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 8 - 3 1（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 8 - 3 1（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。

【 0 7 1 0 】

更には、第 1 0 発明の手段 2 の遊技機として、

制限手段は、示唆演出と所定演出とで実行タイミングが重なる場合に、示唆演出と所定演出との少なくともいずれかの実行タイミングを変更する（例えば、いずれか一方をファンファーレ期間に実行し、他方をエンディング期間に実行するように変更する）

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

【 0 7 1 1 】

更には、第 1 0 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 8 - 3 1（D）参照）

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

10

20

30

40

50

することができる。

【0712】

更には、第10発明の手段4の遊技機として、

制限手段は、示唆演出が実行されるときには、該示唆演出が認識しづらくなる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012IW101を動作させる（例えば、大当たり中示唆演出によるセリフ画像と重なる位置で停止しないように制御する））

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

【0713】

更には、第10発明の手段5の遊技機として、

示唆演出および所定演出（例えば、画像表示装置5に所定の画像を表示するファンファール演出など）は、いずれも一の表示手段（例えば、画像表示装置5）における表示を含み、

前記一の表示手段は、示唆演出に関する表示を所定演出に関する表示よりも優先して表示する

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

【0714】

更には、第10発明の手段6の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、

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

前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ012IW029）とを備え、

前記情報表示手段は、設定されている設定値を表示可能である（例えば、表示モニタ012IW029において連比、役比、ベースを表示可能な部分）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、製造コストの増加を抑えることができる。

【0715】

また、本特徴部099IWには、以下に示す第11発明も含まれている。つまり、従来、設定機能付きのパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、遊技者にとって好ましくない設定示唆演出実行されることにより、興趣を低下させてしまうおそれがあるという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第11発明の手段1の遊技機として、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態など）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8-31（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

10

20

30

40

50

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。

【0716】

更には、第11発明の手段2の遊技機として、

所定報知手段は、可動部材（例えば、可動部材012IW101）を動作させる所定報知（例えば、役物演出）を実行可能である

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

【0717】

更には、第11発明の手段3の遊技機として、

光を透過可能な透光性を有する導光板（例えば、導光板012IW103）と、

前記導光板の端面から光を入射可能に設けられた発光体とを備え、

前記導光板は、前記発光体によって該導光板の端面から該導光板の内部に入射された光を反射して該遊技機の前面に出射させる反射部が設けられ、

所定報知手段は、前記発光体を発光させることにより前記導光板に設けられた前記反射部から遊技機の前面に光を出射させる所定報知（例えば、導光板演出）を実行可能である

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

【0718】

更には、第11発明の手段4の遊技機として、

所定報知手段は、エラー表示を行う所定報知を実行可能である

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、適切にエラーを報知することができる。

【0719】

更には、第11発明の手段5の遊技機として、

設定示唆実行手段は、第1設定値に設定されていることを示唆する第1設定示唆（例えば、第1演出態様の大当たり中示唆演出。図8-31（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8-31（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8-31（E）参照）

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

【0720】

更には、第11発明の手段6の遊技機として、

設定示唆の実行割合を設定可能な設定示唆設定手段を備える（例えば、電源投入後に設定画面が表示され、押しボタン31B等の操作手段や、遊技機内部に設けられたスイッチ等の操作手段（管理者のみ操作可能）を操作することにより、設定示唆演出に関する設定を変更できるようする）

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

【0721】

更には、第11発明の手段7の遊技機として、

識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

識別情報が配された可変表示部材（例えば、ドラム状やベルト状の可動体）を回転動作させて識別情報を可変表示可能な可変表示装置を備え、

前記可変表示装置は、設定値が変更された後の最初の識別情報の可変表示において、特定動作を行い、

10

20

30

40

50

所定報知手段は、設定値が変更された後の最初の識別情報の可変表示において、高い割合で所定報知を実行する

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

【0722】

更には、第11発明の手段8の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、

遊技媒体が所定領域（例えば、一般入賞口50A～一般入賞口50D、第1始動入賞口、第2始動入賞口、第1大入賞口、第2大入賞口712）に進入することにもとづいて遊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012IW029）とを備え、

前記情報表示手段は、設定されている設定値を表示可能である（例えば、表示モニタ012IW029において連比、役比、ベースを表示可能な部分）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、製造コストの増加を抑えることができる。

【0723】

また、本特徴部099IWには、以下に示す第12発明も含まれている。つまり、従来、設定機能付きのパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、有利度が高い設定では、射幸性が高くなりすぎてしまうおそれがあるという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第12発明の手段1の遊技機として、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態など）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、

前記有利状態における所定の制御期間（例えば、大当た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8-8参照）

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。

【0724】

更には、第12発明の手段2の遊技機として、

有利状態におけるファンファーレ制御期間は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図8-8（B）参照）

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

【0725】

更には、第12発明の手段3の遊技機として、

有利状態におけるインターバル制御期間は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図8-8（B）参照）

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

【0726】

更には、第12発明の手段4の遊技機として、

有利状態におけるエンディング制御期間は、設定されている設定値に応じて異なる（例

10

20

30

40

50

えば、図 8-8 (B) 参照)

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

【0727】

更には、第 12 発明の手段 5 の遊技機として、

遊技価値を用いた遊技が可能な遊技機であって、

特定条件が成立したことにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、

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

有利状態における所定の制御期間は、第 2 設定値に設定されているときの方が、第 1 設定値に設定されているときよりも長い (例えば、図 8-8 (A), (B) 参照)

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

【0728】

更には、第 12 発明の手段 6 の遊技機として、

有利状態における所定の制御期間において、設定されている設定値を示唆する示唆演出 (例えば、大当たり中示唆演出) を実行可能な示唆演出実行手段を備えた

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、有利状態における所定の制御期間の興趣を高めることができる。

【0729】

更には、第 12 発明の手段 7 の遊技機として、

演出を実行可能な演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、有利状態における所定の制御期間において、設定されている設定値に関わらず、共通の演出 (例えば、共通のファンファーレ演出やインターバル演出、エンディング演出など) を実行可能である

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、有利状態における所定の制御期間の興趣を高めることができる。

【0730】

更には、第 12 発明の手段 8 の遊技機として、

有利状態における所定の制御期間は、設定されている設定値に応じて予め定められているようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、射幸性が高くなりすぎてしまうことを防止することができる。

【0731】

更には、第 12 発明の手段 9 の遊技機として、

複数種類の有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段は、設定されている設定値にもとづいて異なる割合により複数種類の前記有利状態 (例えば、大当たり種別 A~C) のいずれかに制御可能であり、

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 8-8 (B) 参照)

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

【0732】

更には、第 12 発明の手段 10 の遊技機として、

遊技媒体 (例えば、遊技球) を用いた遊技が可能な遊技機であって、

遊技媒体が所定領域 (例えば、一般入賞口 50A~一般入賞口 50D、第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口、第 1 大入賞口、第 2 大入賞口 712) に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段 (例えば、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

10

20

30

40

50

手段（例えば、表示モニタ 0 1 2 I W 0 2 9）とを備え、

前記情報表示手段は、設定されている設定値を表示可能である（例えば、表示モニタ 0 1 2 I W 0 2 9 において連比、役比、ベースを表示可能な部分）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、製造コストの増加を抑えることができる。

【0733】

また、本特徴部 0 9 9 I W には、以下に示す第 1 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 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載の遊技機にあっては、有利度が高い設定では、射幸性が高くなりすぎてしまうおそれがあるという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第 1 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、

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 1 0 3 が設定変更処理を実行する部分など）と、

設定されている設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU 1 0 3 が図 5 に示すプロセス制御処理を実行する部分など）とを備え、

可変表示に関する所定の制御期間（例えば、変動時間）は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図 8 - 1 0 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。

【0734】

更には、第 1 3 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 8 - 1 0 参照）

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

【0735】

更には、第 1 3 発明の手段 3 の遊技機として、

可変表示の表示結果が表示される期間は、設定されている設定値に応じて異なる

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

【0736】

更には、第 1 3 発明の手段 4 の遊技機として、

遊技価値を用いた遊技が可能な遊技機であって、

特定条件が成立したことにともなう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 8 - 1 0 参照）

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

【0737】

更には、第 1 3 発明の手段 5 の遊技機として、

可変表示に関する所定の制御期間は、設定されている設定値に応じて予め定められているようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、射幸性が高くなりすぎてしまうことを防止することができる。

【0738】

更には、第 1 3 発明の手段 6 の遊技機として、

可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、

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

前記可変表示パターン決定手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により可変表示期間が異なる複数の可変表示パターンのいずれかに決定する（例えば、図 8 - 1 0 参照）

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

【0739】

更には、第 1 3 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 5 0 A ~ 一般入賞口 5 0 D、第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口、第 1 大入賞口、第 2 大入賞口 7 1 2）に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、CPU 1 0 3 が S 1 2 の賞球処理を実行する部分）と、

前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ 0 1 2 I W 0 2 9）とを備え、

前記情報表示手段は、設定されている設定値を表示可能である（例えば、表示モニタ 0 1 2 I W 0 2 9 において連比、役比、ベースを表示可能な部分）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、製造コストの増加を抑えることができる。

【0740】

なお、この特徴部 0 9 9 I W では、設定値「1」~「3」の 3 段階に設定値を設定可能に構成する場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、4 段階以上の設定値に設定可能に構成したり、2 段階の設定値に設定可能に構成したりしてもよい。この場合、例えば、6 段階の設定値に設定可能に構成し、設定値「1」の場合に大当りに対する期待度（信頼度）が最も低く、設定値「6」の場合に大当りに対する期待度（信頼度）が最も高くなるように構成してもよい。

【0741】

本発明は、以上に説明したものに限られるものではない。また、その具体的な構成は、上述の実施形態や後述の他の形態例に加えて、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があってもこの発明に含まれる。

【0742】

また、上述した実施の形態及び各変形例に示した構成、後述の形態例及び各変形例に示した構成のうち、全部又は一部の構成を任意に組み合わせることとしてもよい。

【0743】

なお、今回開示された上述の実施形態及び後述の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。この発明の範囲は上述の説明及び後述の説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等な意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【0744】

本発明の遊技機としては、他にも、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、電源手段（例えば、電源基板）と、電源手段から電源供給を受けて制御を行う第 1 制御手段（例えば、主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、電源手段から電源供給を受けて第 1 制御手段からの指示情報にもとづいて制御を行う第 2 制御手段（例えば、第 2 演出制御基板 0 1 2 I W 1 2 b に搭載された第 2 演出制御用 CPU 0 1 2 I W 1 2 0 b）と、第 2 制御手段に供給される電源を監視して第 2 制御手段に通知する監視手段（例えば、第 2 演出制御基板 0 1 2 I W 1 2 b に供給される電源を監視し、電源電圧が所定値（例えば、+ 8 V）未満であるときに、第 2 演出制御用 CPU 0 1 2 I W 1 2 0 b に対して、電源断信号を出力する電源監

10

20

30

40

50

視回路 099IW127) とを備え、第2制御手段は、制御開始時に、監視手段からの通知に応じて異なる起動時処理を実行し(例えば、制御開始時に電源監視回路 099IW127 から電源断信号が入力されている場合には、電源断信号の入力が停止するまで制御の開始を待機する。第2演出制御用 CPU 012IW120b が、ステップ 099IWS001、099IWS002 の処理を実行する部分。一方、制御開始時に電源監視回路 099IW127 から電源断信号が入力されていない場合には、制御の開始を待機することなく、取得した日時情報を第2演出制御基板 012IW12b のシステムリセット日時として含むログ情報をログ領域に記憶する。第2演出制御用 CPU 012IW120b が、ステップ 099IWS001、099IWS003 の処理を実行する部分)、さらに、有利状態に制御されることを示唆する示唆演出(例えば、保留表示予告演出やタイマ演出、チャンス目予告演出など)を実行可能な示唆演出実行手段と、示唆演出が実行される前に示唆演出が実行されることを予告する準備演出(例えば、保留表示予告準備演出やタイマ準備演出など)を実行可能な準備演出実行手段とを備え、示唆演出は、第1示唆演出(例えば、保留表示予告演出)と、該第1示唆演出とは異なる第2示唆演出(例えば、タイマ演出)と、該第1示唆演出および該第2示唆演出とは異なる第3示唆演出(例えば、チャンス目予告演出)とを含み、準備演出は、第1示唆演出が実行されることを予告する第1準備演出(例えば、保留表示予告準備演出)と、第2示唆演出が実行されることを予告する第2準備演出(例えば、タイマ準備演出など)とを含み、第3示唆演出、第1準備演出および第2準備演出は、同一期間に並列して実行可能であり(図10-11(A1),(A2)参照)、第1準備演出および第2準備演出のいずれかが実行されているときよりも、第1準備演出および第2準備演出のいずれも実行されていないときの方が、第3示唆演出が実行されやすい(例えば、図10-10参照)遊技機が挙げられる。

【0745】

このような構成によれば、状況に応じて最適な処理を実行することができる。また、好適に興味を維持することができる。

【0746】

また、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や、示唆演出が実行される前に示唆演出が実行されることを予告する準備演出を実行可能な準備演出実行手段を、第1制御手段からの指示情報にもとづいて第2制御手段によって制御するようにした場合には、各演出実行手段を制御する第2制御手段の制御開始時に、監視手段からの通知に応じて初期化処理を実行するまでの時間やログ領域に格納される内容(第2制御手段の制御開始が、第2制御手段のシステムリセットによるものか、電源投入や電断復旧によるものかを区別可能な内容)等が変更されるので、制御開始までの時間や制御履歴の格納を最適に処理することができる。

【0747】

さらに、状況に応じて最適な処理を実行することができ、また、好適に興味を維持することができる遊技機の形態の一例として、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機であって、有利状態に制御されることを示唆する示唆演出(例えば、保留表示予告演出やタイマ演出、チャンス目予告演出など)を実行可能な示唆演出実行手段と、示唆演出が実行される前に示唆演出が実行されることを予告する準備演出(例えば、保留表示予告準備演出やタイマ準備演出など)を実行可能な準備演出実行手段とを備え、示唆演出は、第1示唆演出(例えば、保留表示予告演出)と、該第1示唆演出とは異なる第2示唆演出(例えば、タイマ演出)と、該第1示唆演出および該第2示唆演出とは異なる第3示唆演出(例えば、チャンス目予告演出)とを含み、準備演出は、第1示唆演出が実行されることを予告する第1準備演出(例えば、保留表示予告準備演出)と、第2示唆演出が実行されることを予告する第2準備演出(例えば、タイマ準備演出など)とを含み、第3示唆演出、第1準備演出および第2準備演出は、同一期間に並列して実行可能であり(図10-11(A1),(A2)参照)、第1準備演出および第2準備演出のいずれかが実行されているときよりも、第1準備演出および第2準備演出のいずれも実行されていないときの方が、第3示唆演出が実行されやすい(例えば、図10-1

10

20

30

40

50

0 参照) 遊技機が挙げられる。以下に、これらの遊技機の形態例の一例を他の形態例として説明する。

【0748】

(特徴部153SGに関する説明)

次に、本実施の形態の特徴部153SGにおける遊技機につき、図9-1～図9-34を参照して説明する。

【0749】

まず、図9-1は、本実施の形態の特徴部153SGにおけるパチンコ遊技機1の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。図9-1及び図9-3に示すように、パチンコ遊技機(遊技機)1は、大別して、縦長の方形枠状に形成された外枠153SG001aと、遊技盤面を構成する遊技盤(ゲージ盤)2と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠(台枠)153SG003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153SG003には、ガラス窓を有するガラス扉枠153SG003aが左側辺を中心として遊技機用枠153SG003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153SG003a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153SG003a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。

【0750】

また、遊技機用枠153SG003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153SG003及びガラス扉枠153SG003aを開放することはできないようになっている。

【0751】

左遊技領域153SG002Lは、打球操作ハンドル30の操作によって比較的弱く打ち出された(左打ち)遊技球が流下する遊技領域であり、右遊技領域153SG002Rは、打球操作ハンドル30の操作によって左遊技領域153SG002Lを流下する遊技球よりも強く打ち出された(右打ち)遊技球が、画像表示装置5の上方経路153SG002Cを通過して流下する遊技領域である。

【0752】

また、左遊技領域153SG002Lには、一般入賞口10が配置されており、右遊技領域153SG002Rには、該右遊技領域153SG002Rの上流方から下流側にかけて、通過ゲート41、可変入賞球装置6B、一般入賞口10、特別可変入賞球装置7が配置されている。つまり、左遊技領域153SG002Lを流下する遊技球は、一般入賞口10と入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に入賞可能となっており、右遊技領域153SG002Rを流下する遊技球は、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口、一般入賞口10及び特別可変入賞球装置7が形成する大入賞口に入賞可能となっているとともに、通過ゲート41を通過可能となっている。

【0753】

図9-1に示すように、入賞球装置6Aと可変入賞球装置6B及び特別可変入賞球装置7の間には、複数の障害釘153SGK1が配設されている。このため、左遊技領域153SG002Lを流下する遊技球は、第2始動入賞口や大入賞口に入賞不能であるとともに、右遊技領域153SG002Rを流下する遊技球は、第1始動入賞口に入賞不能となっている。

【0754】

また、画像表示装置5の表示領域の下部の左右2箇所には、第1保留記憶表示エリア153SG005D、第2保留記憶表示エリア153SG005Uが設定されている。第1保留記憶表示エリア153SG005D、第2保留記憶表示エリア153SG005Uでは、特図ゲームに対応した変動表示の保留記憶数(特図保留記憶数)を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。

## 【0755】

図9-2及び図9-3に示すように、本実施の形態の特徴部153SGにおける主基板11は、第1部材と第2部材とにより開放可能に構成された基板ケース153SG201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、パチンコ遊技機1の設定値を変更可能な設定値変更状態に切り替えるための錠スイッチ153SG051と、設定値変更状態において後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する設定切替スイッチ153SG052と、遊技機用枠153SG003の開放を検知する開放センサ153SG090と、が設けられている。尚、詳細は後述するが、本実施の形態の特徴部153SGにおける設定値変更状態は、遊技場の店員等がパチンコ遊技機1に設定されている設定値を確認可能な状態（設定値確認状態）でもある。

10

## 【0756】

これら錠スイッチ153SG051及び設定切替スイッチ153SG052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153SG201内に收容されており、錠スイッチ153SG051及び設定切替スイッチ153SG052は、基板ケース153SG201を開放しなくても操作可能となるように基板ケース153SG201の背面に形成された開口を介して背面側に露出している。

## 【0757】

錠スイッチ153SG051及び設定切替スイッチ153SG052を有する基板ケース153SG201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153SG003を閉鎖した状態では操作が極めて困難であり、所定の扉キーを用いて遊技機用枠153SG003を開放することで操作が可能となる。また、錠スイッチ153SG051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153SG051は、設定キーによって、後述するONとOFFの切替操作を実行可能なスイッチでもある。尚、本実施の形態の特徴部153SGでは、扉キーと設定キーとが別個のキーである形態を例示しているが、これらは1のキーにて兼用されていてもよい。

20

## 【0758】

また、基板ケース153SG201には、設定値や後述するベース値を表示可能な表示モニタ153SG029が配置されている。該表示モニタ153SG029は、主基板11に接続されているとともに、基板ケース153SG201の上部に配置されている。つまり、表示モニタ153SG029は、基板ケース153SG201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153SG003を開放していない状態では視認できないので、主基板11を視認する際の正面とは、遊技機用枠153SG003を開放した状態における遊技盤2の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機1の正面とは異なる。ただし、主基板11を視認する際の正面とパチンコ遊技機1の正面とが共通するようにしてもよい。

30

## 【0759】

また、図9-1及び図9-2に示すように、本実施の形態の特徴部153SGにおけるパチンコ遊技機1の遊技盤2の所定位置（例えば、遊技領域の左下方位置）には、第1特図の可変表示を実行可能な第1特別図柄表示装置153SG004A、第2特図の可変表示を実行可能な第2特別図柄表示装置153SG004B、第1保留記憶数を表示可能な第1保留表示器153SG025A、第2保留記憶数を表示可能な第2保留表示器153SG025B、普通図柄の可変表示を実行可能な普通図柄表示器153SG020、普図保留記憶数を表示可能な普図保留表示器153SG025C、大当り遊技中に当該大当り遊技のラウンド数（大当り種別）を表示可能なラウンド表示器153SG131、高ベース状態（時短状態）や大当り遊技状態等の遊技球を右遊技領域153SG002Rに向けて打ち出す遊技状態において点灯する右打ちランプ153SG132、確変状態であるとき点灯する確変ランプ153SG133、高ベース状態（時短状態）において点灯する時短ランプ153SG134が纏めて配置されている遊技情報表示部153SG200が設

40

50

けられている。

【0760】

第1特別図柄表示装置153SG004Aと第2特別図柄表示装置153SG004Bとは、それぞれ8セグメントのLEDから構成されている。また、第1特別図柄表示装置153SG004Aと第2特別図柄表示装置153SG004Bとでは、特別図柄の可変表示結果がはずれや小当りである場合は、共通の組み合わせで該可変表示結果を導出表示可能となっている。

【0761】

第1特別図柄の可変表示において該可変表示結果が大当たりとなる場合について、第1特別図柄表示装置153SG004Aは、大当たり種別毎に2種類の大当たり図柄（点灯するLEDの組合せ）にて可変表示結果と導出表示可能となっている。また、第2特別図柄の可変表示において該可変表示結果が大当たりとなる場合について、第2特別図柄表示装置153SG004Bは、大当たり種別毎に2種類の大当たり図柄（点灯するLEDの組合せ）にて可変表示結果と導出表示可能となっている。

10

【0762】

尚、本実施の形態の特徴部153SGにおいては、第1特別図柄表示装置153SG004Aと第2特別図柄表示装置153SG004Bとで導出表示可能な大当たり図柄は全て異なっているが、第1特別図柄表示装置153SG004Aで導出表示可能な大当たり図柄と第2特別図柄表示装置153SG004Bで導出表示可能な大当たり図柄は少なくとも一部が重複していてもよい。

20

【0763】

第1保留表示器153SG025Aと第2保留表示器153SG025Bとは、それぞれ4セグメントのLEDが左右方向に並列して配置されている。これら第1保留表示器153SG025Aと第2保留表示器153SG025Bとでは、保留記憶数が1個であれば左端部のLEDのみが点灯し、保留記憶数が増加していく毎に左から2番目、左から3番目、左から4番目のLEDが順次点灯する。そして、可変表示が実行される毎に、保留記憶が減少する（消費される）ことに応じて、該可変表示に対応する保留表示器でのLEDが所定のシフト方向（本実施の形態の特徴部153SGでは左方向）に向けて消灯していく。

【0764】

尚、本実施の形態の特徴部153SGでは、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とが両方存在する場合は、第2特図保留記憶にもとづく可変表示が優先して実行される様になっている。このため例えば第1特図保留記憶が1個存在するとともに第2特図保留記憶が2個存在する場合（第1保留表示器153SG025Aの左端部のLEDのみが点灯していると同時に、第2保留表示器153SG25Bの左2個のLEDが点灯している場合）は、第2特図保留記憶にもとづく可変表示の実行によって第2特図保留記憶が0個となった後に、第1特図保留記憶にもとづく可変表示が実行される。

30

【0765】

また、ラウンド表示器153SG131は5個のセグメント（LED）から構成されている。尚、本実施の形態の特徴部153SGにおける大当たり種別としては、5ラウンド大当たりである大当たりA、10ラウンド大当たりである大当たりB、15ラウンド大当たりである大当たりCの計3個の大当たり種別が設けられており、これら大当たり種別に応じてラウンド表示器153SG131を構成するセグメントのうちいずれのセグメントが点灯するかが異なっている。

40

【0766】

主基板11から演出制御基板12に向けて伝送される制御信号は、中継基板15によって中継される。中継基板15を介して主基板11から演出制御基板12に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置5における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ8L、8Rからの音声出力を制御するために用いられる

50

音声制御コマンド、遊技効果ランプ9や装飾用LEDの点灯動作などを制御するために用いられるLED制御コマンドが含まれている。

【0767】

尚、本実施の形態の特徴部153SGにおける演出制御基板12には、可変表示中等にそれぞれの原点位置と演出位置との間で動作可能な第1可動体153SG321及び第2可動体153SG322と、第1可動体153SG321が該第1可動体153SG321の原点位置に位置していることを検出可能な原点検出センサ153SG331と、第2可動体153SG322が該第2可動体153SG322の原点位置に位置していることを検出可能な原点検出センサ153SG332と、が接続されている。

【0768】

図9-4(A)は、本実施の形態における特徴部153SGで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE(コマンドの分類)を示し、2バイト目はEXT(コマンドの種類)を表す。MODEデータの先頭ビット(ビット7)は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図9-4(A)に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

【0769】

図9-4(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置153SG004Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第1可変表示開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置153SG004Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第2可変表示開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで可変表示される飾り図柄などの変動パターン(変動時間)を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0770】

コマンド8CXXHは、可変表示結果通知コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図9-4(B)に示すように、可変表示結果が「はずれ」であるか「大当たり」であるか「小当たり」であるかの決定結果(事前決定結果)や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果(大当たり種別決定結果)に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0771】

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

【0772】

コマンド8F00Hは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄

10

20

30

40

50

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

【 0 7 7 3 】

コマンド 9 6 X X H は、パチンコ遊技機 1 においてエラー（異常）の発生および発生したエラー（異常）の種別を指定するエラー（異常）指定コマンドである。エラー（異常）指定コマンドでは、例えば、各エラー（異常）に対応する E X T データが設定されることにより、演出制御基板 1 2 側において、いずれのエラー（異常）の発生が判定されたのかを特定することができ、特定したエラー（異常）の発生が、後述するエラー報知処理によって報知される。

【 0 7 7 4 】

コマンド A 0 X X H は、大当り遊技状態または小当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンド A 1 X X H は、大当り遊技状態または小当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンド A 2 X X H は、大当り遊技状態または小当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A 3 X X H は、大当り遊技状態または小当り遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

【 0 7 7 5 】

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

【 0 7 7 6 】

コマンド B 1 0 0 H は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 1 始動口スイッチ 2 2 A により検出されて始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したことに基つき、第 1 特別図柄表示装置 1 5 3 S G 0 0 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 1 始動条件が成立したことを通知する第 1 始動口入賞指定コマンドである。コマンド B 2 0 0 H は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 2 始動口スイッチ 2 2 B により検出されて始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したことに基つき、第 2 特別図柄表示装置 1 5 3 S G 0 0 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立したことを通知する第 2 始動口入賞指定コマンドである。

【 0 7 7 7 】

コマンド C 1 X X H は、画像表示装置 5 などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 1 特図保留記憶数を通知する第 1 保留記憶数通知コマンドである。コマンド C 2 X X H は、画像表示装置 5 などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 2 特図保留記憶数を通知する第 2 保留記憶数通知コマンドである。第 1 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 1 始動条件が成立したことに基づいて、第 1 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。第 2 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 2 始動入賞口を

10

20

30

40

50

遊技球が通過（進入）して第２始動条件が成立したことに基づいて、第２始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。また、第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドは、第１開始条件と第２開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

【０７７８】

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

【０７７９】

コマンドＣ４ＸＸＨ及びコマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドＣ４ＸＸＨは、入賞時判定結果として、変動表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変等）の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３が、「非リーチ」、「スーパリーチ」、「その他」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

【０７８０】

コマンドＤ０ＸＸＨは、新たに設定された設定値を主基板１１から演出制御基板１２（演出制御用ＣＰＵ１２０）に指定するための設定値指定コマンドである。コマンドＥ１０１Ｈは、パチンコ遊技機１がＲＡＭ１０２の内容をクリアせずに起動したこと（電断復旧したこと、ホットスタートとも言う）を通知するホットスタート通知コマンドである。コマンドＥ１０２Ｈは、パチンコ遊技機１がＲＡＭ１０２の内容をクリアして起動したこと（コールドスタート）を通知するコールドスタート通知コマンドである。

【０７８１】

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

【０７８２】

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

【０７８３】

図９－５は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図９－５に示すように、この実施の形態の特徴部１５３ＳＧ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～

10

20

30

40

50

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。

#### 【0784】

尚、本実施の形態では各乱数値MR1～MR5をそれぞれ図9-5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MR1～MR5の範囲は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。

#### 【0785】

図9-6は、本実施の形態における変動パターンを示している。本実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。また、可変表示結果が「小当たり」となる場合などに対応して、1の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。可変表示結果が「小当たり」である場合に対応した変動パターンは、小当たり変動パターンと称される。

#### 【0786】

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 $\alpha$ 、スーパーリーチ $\beta$ 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 $\alpha$ 、ノーマルリーチ $\beta$ 、…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 $\alpha$ やスーパーリーチ $\beta$ に加えてスーパーリーチ $\gamma$ …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。

#### 【0787】

図9-6に示すように、本実施の形態の特徴部153SG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 $\alpha$ 、スーパーリーチ $\beta$ 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 $\alpha$ 、スーパーリーチ $\beta$ 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 $\beta$ 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 $\alpha$ 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。

#### 【0788】

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

#### 【0789】

尚、本実施の形態の特徴部 153SG においては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値 MR3 のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値 MR3 に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

【0790】

10

また、本実施の形態の特徴部 153SG では、図 9-6 に示すように、変動パターン毎に変動内容（演出内容）が予め決定されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定されている設定値に応じて同じ変動パターンであっても変動内容（演出内容）が異なるようにしてもよい。例えば、ノーマルリーチはずれの変動パターン PA2-1 の場合は、設定されている設定値が 1 の場合は、ノーマルリーチはずれとなる変動パターンとし、設定されている設定値が 2 の場合は、擬似連演出を 2 回実行して非リーチはずれとなる変動パターンとして、設定されている設定値が 3 の場合は、擬似連演出を 3 回実行してスーパーリーチはずれとなる変動パターン…等とすればよい。

【0791】

遊技制御用マイクロコンピュータ 100 では、CPU 103 が ROM 101 から読み出したプログラムを実行し、RAM 102 をワークエリアとして用いることで、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための各種の処理が実行される。また、CPU 103 は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板 11 の側において用いられる各種の乱数の全てを生成可能とされている。

20

【0792】

遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備える ROM 101 には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ROM 101 には、CPU 103 が各種の判定や決定を行うために用意された、図 9-7～図 9-11 に示す複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ROM 101 には、CPU 103 が主基板 11 から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの可変表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

30

【0793】

ROM 101 が記憶する判定テーブルには、例えば図 9-7 (A) に示す第 1 特図用表示結果判定テーブル、図 9-7 (B) に示す第 2 特図用表示結果判定テーブル、図 9-8 (A) に示す大当り種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）、図 9-8 (B) に示す大当り種別判定テーブル（第 2 特別図柄用）の他、大当り変動パターン判定テーブル、小当り変動パターン判定テーブル、はずれ変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル（図示略）、普図変動パターン決定テーブル（図示略）などが含まれている。

40

【0794】

本実施の形態の特徴部 153SG のパチンコ遊技機 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。詳しくは、後述する特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率（出玉率）が変わるようになっている。設定値は 1～6 の 6 段階からなり、6 が最も出玉率が高く、6、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど出玉率が低くなる。すなわち、設定値として 6 が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。換言すれば、設定値とは、最も大きい値である 6 が最も遊技場側にとって不利な値であり、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど遊技場側にとって有利な値と

50

なる。

【0795】

図9-7(A)及び図9-7(B)は、表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、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値毎に設定されているテーブルである。本実施の形態の特徴部153SGでは、表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしても良い。

【0796】

図9-7(A)に示すように、設定値が1であり変動特図が第1特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

10

【0797】

図9-7(B)に示すように、設定値が1であり変動特図が第2特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

20

【0798】

図9-7(A)に示すように、設定値が2であり変動特図が第1特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1253までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1383までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

30

【0799】

図9-7(B)に示すように、設定値が2であり変動特図が第2特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1253までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1383までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

40

【0800】

図9-7(A)に示すように、設定値が3であり変動特図が第1特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1272までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられて

50

いる。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1429までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0801】

図9-7(B)に示すように、設定値が3であり変動特図が第2特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1272までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1429までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

10

【0802】

図9-7(A)に示すように、設定値が4であり変動特図が第1特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1292までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1487までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

20

【0803】

図9-7(B)に示すように、設定値が4であり変動特図が第2特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1292までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1487までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

30

【0804】

図9-7(A)に示すように、設定値が5であり変動特図が第1特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1317までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1556までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0805】

40

図9-7(B)に示すように、設定値が5であり変動特図が第2特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1317までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1556までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0806】

図9-7(A)に示すように、設定値が6であり変動特図が第1特図である場合におい

50

ては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1674までが「大当り」に割り当てられており、32767～33094までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0807】

図9-7(B)に示すように、設定値が6であり変動特図が第2特図である場合においては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1674までが「大当り」に割り当てられており、32767～33421までが「小当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

【0808】

以上のように、各表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本実施の形態の特徴部153SGでは、設定値が1の場合は1/300、設定値が2の場合は1/280、設定値が3の場合は1/260、設定値が4の場合は1/240、設定値が5の場合は1/220、設定値が6の場合は1/200）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施の形態の特徴部153SGでは、設定値が1の場合は1/200、設定値が2の場合は1/180、設定値が3の場合は1/160、設定値が4の場合は1/140、設定値が5の場合は1/120、設定値が6の場合は1/100）。即ち、各表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定値が大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【0809】

尚、本実施の形態の特徴部153SGでは、図9-7に示すように、各設定値に応じて通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率がそれぞれ異なる（例えば、設定値1であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は1.5倍であり、設定値2であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は約1.56倍であり、設定値3であれば通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は1.625倍である）ように設定されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、各設定値での通常状態や時短状態における大当り確率に対する確変状態における大当り確率の倍率は全て一定（例えば、5倍）に設定してもよい。

【0810】

また、各第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一値となるように判定値が割り当てられている。具体的には、図9-7(A)に示すように、第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が1/200に設定されている。

## 【0811】

一方で、各第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が第1特図用表示結果判定テーブルとは異なる同一値となるように判定値が割り当てられている。具体的には、図9-7(B)に示すように、第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が $1/100$ に設定されている。

## 【0812】

尚、本実施の形態の特徴部153SGでは、設定値にかかわらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一確率である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を異ならせてもよい。更に、本実施の形態の特徴部153SGでは、変動特図に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動特図にかかわらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を同一確率としてもよい。

## 【0813】

ここで、各表示結果判定テーブルにおいて「大当り」や「小当り」に割り当てられている当り判定値の数値範囲に着目すると、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020~1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

## 【0814】

尚、設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている(1020~1237までが「大当り」に割り当てられている)一方で、設定値2~設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1238~1253の範囲、設定値3では1238~1272の範囲、設定値4では1238~1292の範囲、設定値5では1238~1317の範囲、設定値6では1238~1346の範囲にそれぞれ設定されている。

## 【0815】

つまり、本実施の形態の特徴部153SGでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0~65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲(1020~1237)内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。

## 【0816】

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

## 【0817】

尚、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち32767~33094までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020~1346までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、前記設定値6の場合の大当り判定値の範囲(1020~1346)とは異なる数

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

【0818】

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

【0819】

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

【0820】

つまり、本実施の形態の特徴部153SGでは、遊技状態が確変状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020～1346）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1347を基準として増加していく。

【0821】

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

【0822】

尚、遊技状態が確変状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルと同じく、当り判定値のうち32767～33094までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1674までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、前記設定値6の場合の大当り判定値の範囲（1020～1674）とは異なる数値範囲において、32767を小当り判定値の基準値（小当り基準値）として、32767～33094の範囲に設定されているので、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0823】

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

【0824】

尚、設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1237までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1238～1253の範囲、設定値3では1238～1272の範囲、設定値4では1238～1292の範囲、設定値5で

は1238～1317の範囲、設定値6では1238～1346の範囲にそれぞれ設定されている。

【0825】

つまり、本実施の形態の特徴部153SGでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020～1237）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。

10

【0826】

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

【0827】

尚、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち32767～33421までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1346までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、前記設定値6の場合の大当り判定値の範囲（1020～1346）とは異なる数値範囲において、32767を小当り判定値の基準値（小当り基準値）として、32767～33421の範囲に設定されているので、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

20

【0828】

次に、遊技状態が確変状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

【0829】

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

30

【0830】

つまり、本実施の形態の特徴部153SGでは、遊技状態が確変状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020～1346）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1347を基準として増加していく。

40

【0831】

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

【0832】

50

尚、遊技状態が確変状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルと同じく、当り判定値のうち32767～33421までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1674までが大当り判定値の数値範囲に設定されている一方で、小当り判定値は、前記設定値6の場合の大当り判定値の範囲（1020～1674）とは異なる数値範囲において、32767を小当り判定値の基準値（小当り基準値）として、32767～33421の範囲に設定されているので、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化し大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

10

#### 【0833】

以上、本実施の形態の特徴部153SGにおいては、各表示結果判定テーブルにおいて、遊技状態及び設定値にかかわらず、当り判定値の1020を基準として共通数値範囲または共通数値範囲と非共通数値範囲とからなる連続した1の数値範囲内に含まれる判定値を大当り判定値の数値範囲とするとともに、遊技状態及び設定値にかかわらず、当り判定値の32767を基準として連続した1の数値範囲（共通数値範囲）内に含まれる判定値を小当り判定値の数値範囲として可変表示結果を判定するようになっている。

#### 【0834】

更に、これら各表示結果判定テーブルにおいては、変動特図が同一である場合は、遊技状態にかかわらず小当り判定値の数値範囲は同一（小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数が同一）である。また、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数が異なる（第1特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は328個であるのに対して、第2特図用表示結果判定テーブルにおける小当り判定値の数値範囲に含まれる判定値数は655個と約2倍である）一方で、小当り判定値の数値範囲自体は、32767を基準値（小当り基準値）として設定されている。

20

#### 【0835】

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

30

#### 【0836】

つまり、CPU103は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、MR1の値が大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当りA～大当りC）とすることを決定する。また、MR1が小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当り及び小当りの当選を決定する。尚、図9-7に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）並びに小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置153SG004Aまたは第2特別図柄表示装置153SG004Bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置153SG004Aまたは第2特別図柄表示装置153SG004B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。

40

#### 【0837】

尚、本実施の形態の特徴部153SGでは、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値として1～6の計6個の設定値を設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値は、5個以下や7個以上であってもよい。

50

## 【0838】

図9-8(A)及び図9-8(B)は、ROM101に記憶されている大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)、大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)を示す説明図である。このうち、図9-8(A)は、遊技球が第1始動入賞口に入賞したに基づく保留記憶を用いて(すなわち、第1特別図柄の可変表示が行われるとき)大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図9-8(B)は、遊技球が第2始動入賞口に入賞したに基づく保留記憶を用いて(すなわち、第2特別図柄の可変表示が行われるとき)大当り種別を決定する場合のテーブルである。

## 【0839】

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

10

## 【0840】

ここで、本実施の形態の特徴部153SGにおける大当り種別について、図9-9を用いて説明する。本実施の形態の特徴部153SGでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する大当りA(非確変大当りともいう)と、大当り遊技の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する大当りBや大当りC(確変大当りともいう)が設定されている。

## 【0841】

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

20

## 【0842】

「大当りA」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数(本実施の形態の特徴部153SGでは100回)の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

30

## 【0843】

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

## 【0844】

尚、本実施の形態の特徴部153SGにおいては、大当り種別として大当りA~大当りCの3種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は2種類以下、または4種類以上設けてもよい。

40

## 【0845】

また、図9-8(A)に示すように、大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)においては、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当りAに割り当てられており、100~249までが大当りBに割り当てられており、250~299までが大当りCに割り当てられている。一方で、図9-8(B)に示すように、大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)においては、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当りAに割り当てられており、100~199までが大当りBに割り当てられており、200~299までが大当りCに割り当てられている。つまり、本実施の形態の特徴部153SGでは、遊技球が入賞した入賞口が第1始動入賞口であるか第2始動入

50

賞口であるかに応じて大当り種別の決定割合が異なっている一方で、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共通の割合にて大当り種別を決定するようになっている。

【0846】

尚、本実施の形態の特徴部 153 SG では、大当り種別を大当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、大当り種別は、特図表示結果判定用の乱数値である MR 1 を用いて決定してもよい。

【0847】

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。

10

【0848】

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

【0849】

大当り用変動パターン判定テーブルにおいては、ノーマルリーチ大当りの変動パターン (PB1-1)、スーパーリーチα大当りの変動パターン (PB1-2)、スーパーリーチβ大当りの変動パターン (PB1-3) の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値 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

【0850】

図 9-10 (A) 及び図 9-10 (B) に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルとしては、大当り種別が大当り A である場合に使用される大当り用変動パターン判定テーブル (大当り A 用) と、大当り種別が大当り B、大当り C 用である場合に使用される大当り用変動パターン判定テーブル (大当り B、大当り C 用) が予め用意されており、これら大当り用変動パターン判定テーブル (大当り A 用) と大当り用変動パターン判定テーブル (大当り B、大当り C 用) には、ノーマルリーチ大当りの変動パターン (PB1-1)、スーパーリーチα大当りの変動パターン (PB1-2)、スーパーリーチβ大当りの変動パターン (PB1-3) の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値 MR 3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

30

【0851】

図 9-10 (A) に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル (大当り A 用) においては、MR 3 の判定値の範囲 1~997 のうち、1~400 までがノーマルリーチ大当りの変動パターン (PB1-1) に割り当てられており、401~850 までがスーパーリーチα大当りの変動パターン (PB1-2) に割り当てられており、851~997 までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン (PB1-3) に割り当てられている。

【0852】

図 9-10 (B) に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル (大当り B、大当り C 用) においては、MR 3 の判定値の範囲 1~997 のうち、1~200 までがノーマルリーチ大当りの変動パターン (PB1-1) に割り当てられており、201~550 までがスーパーリーチα大当りの変動パターン (PB1-2) に割り当てられており、551~997 までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン (PB1-3) に割り当てられている。

40

【0853】

また、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、小当りの変動パターン (PC1-1) の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値 MR 3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。具体的には、図 9-10 (C) に示すように、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、MR 3 の判定値の範囲 0~9

50

97のうち、0～997までが小当りの変動パターン（PC1-1）に割り当てられている。尚、本実施の形態の特徴部153SGにおける小当りの変動パターンとしてはPC1-1のみが設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当りの変動パターンとしては2以上の変動パターンを設けてもよい。

【0854】

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

10

【0855】

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

【0856】

図9-11（A）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルA（低ベース中合算保留記憶数1個以下用）においては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～450までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

20

【0857】

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

30

【0858】

図9-11（B）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルB（低ベース中合算保留記憶数2～4個用）においては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～500までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、501～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

40

【0859】

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

【0860】

図9-11（C）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルC（低ベース中合算保留記憶数5個以上用）においては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～550までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、551

50

～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

【0861】

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

10

【0862】

図9-11（D）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルD（高ベース中用）においては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～550までが非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、551～700までがノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

【0863】

このように、はずれ用変動パターン判定テーブルA～Dを用いる場合、非リーチ変動パターンやノーマルリーチ変動パターンを決定する割合は、スーパーリーチ変動パターンを決定する割合よりも高設定されている。また、はずれ用変動パターン判定テーブルA～Dを用いる場合は、変動パターン判定テーブルにかかわらず判定値のうち701～900までがスーパーリーチαはずれの変動パターン、901～997までがスーパーリーチβはずれの変動パターンにそれぞれ割り当てられている、つまり、可変表示結果がはずれである場合は、スーパーリーチの変動パターンを共通の決定割合で決定するので、スーパーリーチの変動パターンによる可変表示が実行されないことにより演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

20

【0864】

尚、本実施の形態の特徴部153SGにおいては、はずれ用変動パターンとしてスーパーリーチαはずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβはずれの変動パターンの決定割合とが各設定値間にて完全に同一の形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらスーパーリーチαはずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβはずれの変動パターンの決定割合とは、各設定値間において僅差（例えば、1%程度）で異なってもよい。

30

【0865】

尚、本実施の形態の特徴部153SGでは、可変表示結果がはずれである場合は、スーパーリーチの変動パターンの決定割合が同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果がはずれである場合は、非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの全ての変動パターンの決定割合が同一であってもよいし、また、非リーチとノーマルリーチとのいずれかの変動パターンの決定割合のみが同一であってもよい。

40

【0866】

尚、短縮なしの非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）よりも非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）の方が変動時間は短く、さらに、変動パターン（PA1-2）よりも非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）の方が変動時間は短い（図9-6参照）。よって、保留記憶数が増加した場合には、変動時間が短い非リーチはずれの変動パターンが決定されることにより、保留記憶が消化されやすくなって、保留記憶数が上限数である4に達しているときに始動入賞することで、保留記憶がなされない無駄な始動入賞が発生し難くなるようになるとともに、保留記憶数が減少した場合には、変動時間が長い短縮なしの非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）が決定されることによって、

50

可変表示の時間が長くなることにより、可変表示が実行されないことによる遊技の興趣低下を防ぐことができるようになる。

【0867】

また、本実施の形態の特徴部153SGでは、図9-11(A)～図9-11(C)に示すように、合算保留記憶数に応じて異なるはずれ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動対象の特別図柄における保留記憶数（例えば、第1特別図柄の可変表示を実行する場合は第1特別図柄の保留記憶数、第2特別図柄の可変表示を実行する場合は第2特別図柄の保留記憶数）に応じて異なるはずれ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定してもよい。

10

【0868】

また、本実施の形態の特徴部153SGでは、決定した変動パターン毎にリーチ演出を実行するか否かといずれのリーチ演出を実行するかが1対1で対応付いている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用CPU120が、変動パターンの特図変動時間や可変表示結果等にもとづいてリーチ演出を実行するか否かや、いずれのリーチ演出を実行するかを抽選して決定してもよい。

【0869】

図9-1に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであればよい。すなわち、パチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM102の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップRAMに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

20

【0870】

次に、本実施の形態の特徴部153SGにおける表示モニタ153SG029の表示について説明する。

30

【0871】

図9-12(A)に示すように、表示モニタ153SG029は、第1表示部153SG029A、第2表示部153SG029B、第3表示部153SG029C、第4表示部153SG029Dを備えている。第1表示部153SG029A～第5表示部153SG029E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153SG029A～第5表示部153SG029E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可能である。

40

【0872】

尚、本実施の形態の特徴部153SGにおける表示モニタ153SG029の表示制御は、パチンコ遊技機1の試験時においてROM101やRAM102の全領域における試験対象外の領域を用いて実行されるようになっている。

【0873】

表示モニタ153SG029には、図9-12(B)及び図9-12(C)に示すように、全遊技状態のアウト6000球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値（計測中のリアルタイム値）であるベースLと、全遊技状態における1回目のアウト6000球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値であるベース1と、

50

全遊技状態における2回目のアウト6000球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値であるベース2と、全遊技状態における3回目のアウト6000球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値であるベース3と、を表示可能となっている。ベースL、ベース1、ベース2、ベース3は、百分率にて表示モニタ153SG029に表示される。

【0874】

実際に表示モニタ153SG029にてベースLを表示する場合は、該ベースLの略記である「bL.」を表示するために第1表示部153SG029Aに「b」、第2表示部153SG029Bに「L.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁（「00」～「99」の値）が第3表示部153SG029Cと第4表示部153SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ153SG029にてベース1を表示する場合は、該ベースの略記である「b1.」を表示するために第1表示部153SG029Aに「b」、第2表示部153SG029Bに「1.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁（「00」～「99」の値）が第3表示部153SG029Cと第4表示部153SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ153SG029にてベース2を表示する場合は、該ベースの略記である「b2.」を表示するために第1表示部153SG029Aに「b」、第2表示部153SG029Bに「2.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁（「00」～「99」の値）が第3表示部153SG029Cと第4表示部153SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ153SG029にてベース3を表示する場合は、該ベースの略記である「b3.」を表示するために第1表示部153SG029Aに「b」、第2表示部153SG029Bに「3.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁（「00」～「99」の値）が第3表示部153SG029Cと第4表示部153SG029Dとにおいて表示される。

【0875】

本実施の形態の表示モニタ153SG029では、主基板11（CPU103）の制御によってこれらベースL、ベース1、ベース2、ベース3を順次表示する制御を実行するようになっている。例えば、主基板11は、ベースL→ベース1→ベース2→ベース3の順番で表示モニタ153SG029の表示を5秒間隔で切り替える制御を実行する。尚、これら表示モニタ153SG029における各ベース値の表示は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて表示色が異なるようになっている。具体的には、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「1」である場合は表示モニタ153SG029における各ベース値を白色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「2」である場合は表示モニタ153SG029における各ベース値を青色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「3」である場合は表示モニタ153SG029における各ベース値を黄色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「4」である場合は表示モニタ153SG029における各ベース値を緑色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「5」である場合は表示モニタ153SG029における各ベース値を赤色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「6」である場合は表示モニタ153SG029における各ベース値を紫色にて表示する。このため遊技場の店員等は、CPU103が後述する設定値変更処理を実行せずとも、表示モニタ153SG029の表示色を確認するのみでパチンコ遊技機1に設定されている設定値を特定可能となっている。

【0876】

図9-2に示す演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図9-13（A）に示すような演出制御用データ保持エリア153SG190が設けられている。図9-13（A）に示す演出制御用データ保持エリア153SG190は、演出制御フラグ設定部153SG191と、演出制御タイマ設定部153SG192と、演出制御カウンタ設定部153SG193と、演出制御バッファ設定部153SG194とを備えている。

【0877】

演出制御フラグ設定部 153SG191には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部 153SG191には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0878】

演出制御タイマ設定部 153SG192には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部 153SG192には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

10

【0879】

演出制御カウンタ設定部 153SG193には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部 153SG193には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【0880】

演出制御バッファ設定部 153SG194には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部 153SG194には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

20

【0881】

本実施の形態の特徴部 153SGでは、図9-13(B)に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 153SG194Aを構成するデータが、演出制御バッファ設定部 153SG194の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ 153SG194Aには、第1特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値(例えば「4」)に対応した格納領域(バッファ番号「1-1」~「1-4」に対応した領域)と、変動表示中の第1特図に対応した格納領域(バッファ番号「1-0」に対応した領域)とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ 153SG194Aには、第2特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値(例えば「4」)に対応した格納領域(バッファ番号「2-1」~「2-4」に対応した領域)と、変動表示中の第2特図に対応した格納領域(バッファ番号「2-0」に対応した領域)とが設けられている。第1始動入賞口や第2始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド(第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド)、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド(第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド)という4つのコマンドが1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ 153SG194Aにおける第1特図保留記憶に対応した格納領域と第2特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域(エントリ)が確保されている。

30

40

【0882】

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

【0883】

更に、本実施の形態の特徴部 153SGにおける始動入賞時受信コマンドバッファ 153SG194Aには、後述する先読予告設定処理(図9-18)において保留記憶表示の

50

表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグの記憶領域が各格納領域（エントリ）毎に確保されている。

#### 【0884】

尚、保留表示フラグには、後述する先読予告設定処理において、保留表示予告演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留記憶表示の表示パターンに対応する「0」が格納されることで、通常の表示態様（例えば、白抜き○）の保留記憶表示が第1保留記憶表示エリア153SG005D、第2保留記憶表示エリア153SG005Uに表示され、保留表示予告演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様（例えば、四角形（◇）や星（☆））の保留記憶表示の表示パターンに対応する「1」（四角形（◇））または「2」（星（☆））や特殊態様（例えば、青色や赤色のカメラ）の保留記憶表示の表示パターンに対応する「3」（青色のカメラ）または「4」（赤色のカメラ）がセットされることで、通常の表示態様とは異なる態様の保留記憶表示が第1保留記憶表示エリア153SG005D、第2保留記憶表示エリア153SG005Uに表示されて、該保留記憶表示に対応する変動表示において、大当たりとなる可能性やスーパーリーチとなる可能性、該パチンコ遊技機1に設定されている設定値を示唆する設定示唆演出が実行される可能性が高いことが予告されるようになっている。

#### 【0885】

演出制御用CPU120は、第1始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ153SG194Aの第1特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第2始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ153SG194Aの第2特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第1特図保留記憶または第2特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「1」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

#### 【0886】

図9-13（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ153SG194Aに格納されているコマンドは、飾り図柄の変動表示を開始するごとに、直前に終了した変動表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-0」または「2-0」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する変動表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-1」または「2-1」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する変動表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図9-13（B）に示す格納状態において第1特図保留記憶の飾り図柄の変動表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとともに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「1」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」、「3」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において変動表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

#### 【0887】

次に、本実施の形態の特徴部153SGにおける遊技制御メイン処理について説明する。図9-14は、CPU103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。遊技制御メイン処理では、CPU103は、先ず、割込禁止に設定する（153SGSa001）。続いて、必要な初期設定を行う（153SGSa002）。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。

10

20

30

40

50

## 【0888】

次いで、CPU103は、RAM102にバックアップデータが記憶されているか否か（107SGSa003）や、RAM102（バックアップRAM）が正常であるか否か（107SGSa004）を判定する。バックアップデータが記憶されていない場合（153SGSa003；N）やRAM102が正常でない場合（153SGSa004；N）は、153SGSa017に進み、バックアップデータが記憶されており、且つRAM102が正常である場合（153SGSa003；Y、153SGSa004；Y）は、更にRAM102に格納されている設定値が1～6のいずれかであるか、つまり、RAM102に正常な値の設定値が格納されているか否かを判定する（153SGSa005）。

## 【0889】

RAM102に格納されている設定値が1～6のいずれかではない場合（153SGSa005；N）は、153SGSa017に進み、RAM102に格納されている設定値が1～6のいずれかである場合（153SGSa005；Y）は、電断前に後述する設定値変更処理の実行中であつたこと（設定値変更処理の実行中に電断が発生したこと）を示す設定値変更中フラグがセットされているか否かを判定する（153SGSa006）。設定値変更中フラグがセットされている場合（153SGSa006；Y）は、153SGSa017に進み、設定値変更中フラグがセットされていない場合は、後述するRAMクリア処理を実行したことを示すRAMクリアフラグがセットされていれば該RAMクリアフラグをクリアし（153SGSa007）、クリアスイッチがONであるか否か、つまり、クリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機1が起動したか否かを判定する（153SGSa008）。

## 【0890】

クリアスイッチがONである場合（153SGSa008；Y）は、RAMクリアフラグをセットして153SGSa011に進み（153SGSa010）、クリアスイッチがOFFである場合（153SGSa008；N）は、153SGSa010を実行せずに153SGSa011に進む。

## 【0891】

153SGSa011においてCPU103は、錠スイッチ153SG051がONであるか否かを判定する（153SGSa011）。錠スイッチ153SG051がONである場合（153SGSa011；Y）は、更に開放センサ153SG090がONであるか否かを判定する（153SGSa012）。開放センサ153SG090がONである場合、つまり、錠スイッチ153SG051がON且つ遊技機用枠153SG003が開放されている状態でパチンコ遊技機1が起動した場合（153SGSa012；Y）は、RAMクリアフラグがセットされているか否かを判定する（153SGSa013a）。

## 【0892】

RAMクリアフラグがセットされている場合（153SGSa013a；Y）は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を変更するための設定値変更処理（153SGSa013b）を実行して153SGSa013dに進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合（153SGSa013a；N）は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を確認するための設定値確認処理（153SGSa013c）を実行して153SGSa013dに進む。

## 【0893】

尚、設定値変更処理（153SGSa013b）では、CPU103は、先ず、表示モニタ153SG029において現在設定されている設定値の表示を行う。次いで、設定切替スイッチ153SG052が操作される毎に表示モニタ153SG029における設定値の更新表示を行う。そして、錠スイッチ153SG051がOFFとなったことにもとづいて表示モニタ153SG029に表示されている設定値をRAM102に更新記憶するとともに、該新たにRAM102に更新記憶された設定値を特定可能な設定値指定コマンドを演出制御用CPU120に対して出力する。

## 【0894】

また、設定値確認処理（153SGSa013c）では、CPU103は、表示モニタ153SG029において現在設定されている設定値の表示を行う。そして、錠スイッチ153SG051がOFFとなったことにもとづいて表示モニタ153SG029における設定値の表示を終了すればよい。

【0895】

尚、153SGSa011において錠スイッチ153SG051がOFFである場合（153SGSa011；N）や開放センサがOFFである場合（153SGSa012；N）は、153SGSa013a～153SGSa013cの処理を実行せずに153SGSa013dに進む。

【0896】

153SGSa013dにおいてCPU103は、RAMクリアフラグがセットされているか否か、つまり、今回のパチンコ遊技機1の起動に際してRAM102をクリアするか（RAMクリア処理（153SGSa009）を実行するか）否かを判定する（153SGSa013d）。RAMクリアフラグがセットされている場合（153SGSa013d；Y）はRAMクリア処理（153SGSa013e）を実行した後に153SGSa014に進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合（153SGSa013d；N）はRAMクリア処理（153SGSa013e）を実行せずに153SGSa014に進む。

【0897】

尚、RAMクリア処理（153SGSa013e）では、CPU103は、設定値が格納されているアドレスとRAMクリアフラグが格納（セット）されているアドレスを除く全てのアドレスに「00H」をセットする処理を実行する。つまり、本実施の形態の特徴部153SGでは、153SGSa001～153SGSa013e及び後述する153SGSa017～153SGSa021に示すように、RAM102に異常がない場合は、設定値が格納されているアドレスとRAMクリアフラグが格納されているアドレスを除く全てのアドレスの内容をクリアするようになっている。

【0898】

153SGSa014においてCPU103は、再度RAMクリアフラグがセットされているか否かを判定する（153SGSa014）。RAMクリアフラグがセットされている場合（153SGSa014；Y）は153SGSa022に進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合（153SGSa014；N）は、主基板11の内部状態を電力供給停止（電断）時の状態に戻すための復旧処理を行う（153SGSa015）。

【0899】

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。そして、CPU103は、パチンコ遊技機1が電断前の状態で復旧（ホットスタートで起動）したとして、演出制御基板12に対してホットスタート通知コマンドを含む復旧時のコマンドを送信し、153SGSa028に進む（153SGSa016）。

【0900】

また、153SGSa017においてCPU103は、クリアスイッチがONであるか否か、つまり、クリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機1が起動したか否かを判定する（153SGSa017）。クリアスイッチがONである場合（153SGSa017；Y）は、更に錠スイッチ153SG051がONであるか否か（153SGSa018）や、開放センサ153SG090がONであるか否かを判定する（153SGSa019）。

【0901】

錠スイッチ153SG051がONであり（153SGSa018；Y）、且つ開放センサ153SG090がONである場合、つまり、RAM102にバックアップデータが

10

20

30

40

50

存在しない、RAM 102が正常ではない、または、正常な設定値が設定されていないが、遊技場の従業員等の操作により正式な手順によりパチンコ遊技機1を起動した場合（遊技機用枠153SG003を開放し、錠スイッチ153SG051をONとした状態でクリアスイッチを操作しつつパチンコ遊技機1を起動した場合は、RAM 102に記憶されている設定値をクリアするとともに（153SGSa020）、設定値変更中フラグがセットされていれば該設定値変更中フラグをクリアする（153SGSa021）。そして、前述した153SGSa009～153SGSa016の処理を実行する。

#### 【0902】

尚、クリアスイッチがOFFである場合（153SGSa017；N）、錠スイッチ153SG051がOFFである場合（153SGSa018；N）、開放センサ153SG090がOFFである場合（153SGSa019；N）は、153SGSa031に進む。

#### 【0903】

また、2078SGSa022においてCPU103は、パチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動したとして、演出制御基板12に対してコールドスタート通知コマンドを含む復旧時のコマンドを送信する（153SGSa022）。そして、パチンコ遊技機1のコールドスタートを報知するための期間に応じたコールドスタート報知タイマをセットし（153SGSa023）、表示モニタ153SG029を構成する全セグメントの点滅を開始することによってコールドスタートの報知を開始する（153SGSa024）。

#### 【0904】

153SGSa024の実行後、CPU103は、コールドスタート報知タイマの値を－1し（153SGSa025）、該コールドスタート報知タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（153SGSa026）。コールドスタート報知タイマがタイマアウトしていない場合（153SGSa026；N）は、153SGSa025と153SGSa026の処理を繰り返し実行し、コールドスタート報知タイマがタイマアウトした場合（153SGSa026；Y）は、表示モニタ153SG029における全セグメントの点滅を終了し（153SGSa027）、153SGSa028に進む。

#### 【0905】

尚、本実施の形態の特徴部153SGでは、パチンコ遊技機1のコールとスタート時にコールドスタート報知タイマの期間（例えば、5秒間）に亘って表示モニタ153SG029を構成する全セグメントを点滅さ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のコールとスタート時には、表示モニタ153SG029を構成する全セグメントのうち一部のセグメントのみを点滅させるようにしてもよいし、また、表示モニタ153SG029を構成する全セグメントのうち少なくとも一部のセグメントを点灯させるようにしてもよい。

#### 【0906】

そして、153SGSa028においてCPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理（153SGSa028）を実行し、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（153SGSa029）、割込みを許可する（153SGSa030）。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。

#### 【0907】

また、153SGSa031においてCPU103は、RAM 102に異常な設定値が記憶されていること（設定値異常エラー）や、後述する設定変更中の電断から復帰したこと等にもとづいて、演出制御基板12に対して設定値の異常に応じたエラー指定コマンドを送信する（153SGSa031）。更に、エラー報知実行待ちタイマをセットする（153SGSa032）。そして、CPU103は、エラー報知実行待ちタイマの値を－

10

20

30

40

50

1し(153SGSa033)、該エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する(153SGSa034)。エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトしていない場合(153SGSa034;N)は、153SGSa033と153SGSa034の処理を繰り返し実行し、エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトした場合(153SGSa034;Y)は、設定値異常エラーの発生や設定変更中の電断から復帰しことの報知(エラー報知)として、表示モニタ153SG029を構成する第1表示部153SG029A、第2表示部153SG029B、第3表示部153SG029C、第4表示部153SG029Dのそれぞれにおいて「E.」を表示する(153SGSa035)。

【0908】

また、CPU103は、第1特別図柄表示装置153SG004A及び第2特別図柄表示装置153SG004Bを構成する全てのLEDを点滅させるとともに(153SGSa036)、パチンコ遊技機1に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力し153SGSa032に進む(153SGSa037)。以降、CPU103は、パチンコ遊技機1の電断発生まで(遊技場の店員等の操作によってパチンコ遊技機1の電源がOFFになるまで)153SGSa032~153SGSa037の処理を繰り返し実行することで、表示モニタ153SG029、第1特別図柄表示装置153SG004A、第2特別図柄表示装置153SG004Bによるエラーの発生報知を実行する。

【0909】

このように、本実施の形態の特徴部153SGにおけるパチンコ遊技機1は、異常な設定値が設定されていることや設定値の変更中の電断から復帰した場合に、表示モニタ153SG029、第1特別図柄表示装置153SG004A、第2特別図柄表示装置153SG004Bによるエラーの発生報知を実行するので、遊技場の店員等は、パチンコ遊技機1の正面側と背面側の両面からエラーの発生や設定値の変更中の電断から復帰したことを認識することが可能となっている。加えて、パチンコ遊技機1のエラーの発生や設定値の変更中の電断からの復帰は遊技場の管理装置においても認識することができるので、パチンコ遊技機1のセキュリティ性を向上できるようになっている。

【0910】

尚、本実施の形態の特徴部153SGの遊技制御メイン処理では、図9-14に示すように、153SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合(153SGSa008;Y)や153SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後にRAMクリア処理(153SGSa009)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、本発明はこれに限定されるものではなく、該RAMクリア処理は、153SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合(153SGSa008;Y)や153SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後ではなく、153SGSa014においてRAMクリアフラグがセットされていると判定した場合(153SGSa014;Y)に実行してもよい。

【0911】

図9-15は、CPU103が図5に示す特別図柄プロセス処理において実行する始動入賞判定処理(S101)を示すフローチャートである。始動入賞判定処理においてCPU103は、まず、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオンであるか否かを判定する(153SGS101)。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオンであれば(153SGS101;Y)、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(153SGS102)。CPU103は、例えば図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。153SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには(153SGS102;N)、例えば図示しない遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」

10

20

30

40

50

に設定する（１５３ＳＧＳ１０３）。

【０９１２】

１５３ＳＧＳ１０１にて第１始動口スイッチ２２Ａがオフであるときや（１５３ＳＧＳ１０１；Ｎ）、１５３ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値に達しているときには（１５３ＳＧＳ１０２；Ｙ）、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に対応して設けられた第２始動口スイッチ２２Ｂからの検出信号に基づき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであるか否かを判定する（１５３ＳＧＳ１０４）。このとき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであれば（１５３ＳＧＳ１０４；Ｙ）、第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第２特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（１５３ＳＧＳ１０５）。ＣＰＵ１０３は、例えば図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられた第２保留記憶数カウンタの格納値である第２保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第２特図保留記憶数を特定できればよい。１５３ＳＧＳ１０５にて第２特図保留記憶数が上限値ではないときには（１５３ＳＧＳ１０５；Ｎ）、例えば図示しない遊技制御バッファ設定部に設けられた始動口バッファの格納値を、「２」に設定する（１５３ＳＧＳ１０６）。

10

【０９１３】

１５３ＳＧＳ１０３、１５３ＳＧＳ１０６の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を１加算するように更新する（１５３ＳＧＳ１０７）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには第１保留記憶数カウンタ値を１加算する一方で、始動口バッファ値が「２」であるときには第２保留記憶数カウンタ値を１加算する。こうして、第１保留記憶数カウンタ値は、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１特図を用いた特図ゲームに対応した第１始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。また、第２保留記憶数カウンタ値は、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２特図を用いた特図ゲームに対応した第２始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も１加算するように更新する（１５３ＳＧＳ１０８）。例えば、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウンタ値を、１加算するように更新すればよい。

20

【０９１４】

１５３ＳＧＳ１０８の処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４や図示しない遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当たり種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データを抽出する（１５３ＳＧＳ１０９）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（１５３ＳＧＳ１１０）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには、図示しない第１特図保留記憶部に乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「２」であるときには、図示しない第２特図保留記憶部に乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す数値データが格納される。

30

【０９１５】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当たり種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の変動表示結果を「大当たり」とするか否か、更には変動表示結果を「大当たり」とする場合の大当たり種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の変動表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。ＣＰＵ１０３は、１５３ＳＧＳ１０９の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の変動表示結果や変動表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

40

【０９１６】

１５３ＳＧＳ１１０の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（１５３ＳＧＳ１１１）。例えば、始動口バッファ値が「１」で

50

あるときにはROM 101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM 101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0917】

153SGS111の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する(153SGS112)。その後、例えばROM 101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う(153SGS113)。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0918】

153SGS113の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか否かを判定する(153SGS114)。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば(153SGS114でY)始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(153SGS115)、153SGS104の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには(153SGS114でN)、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(S116)、始動入賞処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【0919】

図9-16(A)は、入賞時乱数値判定処理として、図9-15の153SGS112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。本実施の形態の特徴部153SGにおいて、特別図柄や飾り図柄の変動表示が開始されるときには、特別図柄通常処理(図5のS110)により、特図表示結果(特別図柄の可変表示結果)を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否か、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否か等の判定が行われる。また、変動パターン設定処理(図5のS111)において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口(第1始動入賞口または第2始動入賞口)にて検出されたタイミングで、CPU103が153SGS112の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を導出表示すると判定されるか否かの判定や、特図表示結果として小当り図柄を導出表示すると判定されるか否かの判定、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りや小当りとするか否かが判定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」や「小当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用CPU120などにより、後述するように、保留表示予告演出が実行されるようになる。

【0920】

図9-16(A)に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、例えば図示しない遊技制御フラグ設定部などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確

10

20

30

40

50

認することなどにより、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を特定する（153SGS121）。CPU103は、確変フラグがオンであるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフで時短フラグがオンであるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

#### 【0921】

153SGS121の処理に続いて、図9-7に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする（153SGS122）。このとき、CPU103は、始動口バッファ値が1であれば図9-7（A）に示す第1特図用表示結果判定テーブルをセットし、始動口バッファ値が2であれば図9-7（B）に示す第2特図用表示結果判定テーブルをセットすればよい。

10

#### 【0922】

その後、セットした表示結果判定テーブルにおけるパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じた大当りの数値範囲（大当りの判定範囲）を参照し、図9-15の153SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが該大当り判定範囲内であるか否かを判定する（153SGS123）。大当り判定範囲には、153SGS122の処理により選択された表示結果判定用テーブルにおいて「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、CPU103が乱数値MR1と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR1と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく変動表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

20

#### 【0923】

153SGS123にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示時に大当りとならないと判定された場合には（153SGS123；N）、更にセットした表示結果判定テーブルにおけるパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じた小当りの数値範囲（小当りの判定範囲）を参照し、図9-15の153SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが該小当り判定範囲内であるか否かを判定する（153SGS124）。小当り判定範囲には、153SGS122の処理により選択された表示結果判定用テーブルにおいて「小当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、CPU103が乱数値MR1と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、小当り判定範囲に含まれる判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR1と小当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が小当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値MR1が小当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく変動表示結果が「小当り」に決定されると判定できる。

30

#### 【0924】

153SGS124にて小当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示時に小当りとならないと判定された場合には（153SGS124；N）、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドの送信設定を実行し（153SGS125）、時短フラグがセットされているか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判定する（153SGS126）。時短フラグがセットされていない場合は（153SGS126；N）はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択してセットし（153SGS127）、時短フラグがセットされている場合は（153SGS126；Y）、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択してセットする（153SGSS128

40

50

）。

【0925】

尚、はずれ用変動パターン判定テーブルAは、図9-11(A)に示すように、保留記憶数が1個以下である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。また、はずれ用変動パターン判定テーブルDは、図9-11(D)に示すように、遊技状態が時短制御の実行されている高ベース状態である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。

【0926】

尚、本実施の形態の特徴部153SGでは、これらははずれ用変動パターン判定テーブルAやはずれ用変動パターン判定テーブルDに加えて、合計保留記憶数が2~4個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルBと、合計保留記憶数が5~8個である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルCが予め用意されているが、図9-11に示すように、これらははずれ用変動パターン判定テーブルA~Cのうち、はずれ用変動パターン判定テーブルAでは、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち0~450までの値が割り当てられており、はずれ用変動パターン判定テーブルB、Cでは、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち0~450を超える値が割り当てられている。一方、はずれ用変動パターン判定テーブルA~Cでは、スーパーリーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち701~997までの値が割り当てられている。

【0927】

このため、後述する153SGS132においてははずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターン(変動カテゴリ)を判定することで、非リーチとスーパーリーチの判定は、該判定後に保留記憶数が変化しても必ず非リーチまたはスーパーリーチの変動パターンとなるので、始動入賞時の判定においては、はずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて判定するようになっている。

【0928】

図9-16(A)に示すように、153SGS123にて大当たり判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当たりとなると判定された場合には(153SGS123;Y)、大当たり種別判定用の乱数値MR2に基づいて、大当たり種別を判定する(153SGS130)。このとき、CPU103は、始動口バツファ値に対応して特定される変動特図(「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」)に応じて、大当たり種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当たり種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当たり種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当たり種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

【0929】

また、153SGS130において判定した大当たり種別に応じた図柄指定コマンドの送信設定を実行し(153SG131)、大当たり変動パターンを複数のいずれかに判定するためのテーブルとして、大当たり用変動パターン判定テーブルを選択してセットする(153SG132)。

【0930】

また、153SGS124にて小当たり判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に小当たりとなると判定された場合には(153SGS124;Y)、小当たり種別に応じた図柄指定コマンドの送信設定を実行する(153SG129)。

【0931】

153SGS127、153SGS128、153SGS129、153SGS132の処理のいずれかを実行した後は、153SGS127、153SGS128、153SGS129、153SGS132の処理にて設定された変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データとを用いて、乱数値MR3が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する(153SGS133)。本実施の形態の

特徴部 153SG では、図 9-16 (B) に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様（例えばノーマルリーチや小当り）となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値 MR3 に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

#### 【0932】

その後、153SGS132 の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板 12 に対して送信するための設定を行ってから（153SGS134）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

#### 【0933】

図 9-17 は、本実施の形態の特徴部 153SG における演出制御プロセス処理（S76）のフローチャートの一部である。本実施の形態の特徴部 153SG における演出制御プロセス処理では、図 7 に示す先読予告設定処理（S161）の実行後に、第 1 保留記憶表示エリア 153SG005D 及び第 2 保留記憶表示エリア 153SG005U に表示されている保留記憶表示の表示態様や表示数を図 9-13 (B) に示す始動入賞時受信コマンドバッファ 153SG194A に応じて更新する保留表示更新処理を実行した後に図 7 に示す S170～S177 のいずれかの処理を実行するようになっている。

#### 【0934】

図 9-18 は、演出制御用 CPU120 が図 9-17 に示す演出制御プロセス処理において実行する先読予告設定処理（S161）を示すフローチャートである。先読予告設定処理において演出制御用 CPU120 は、先ず、図 9-13 (B) に示す始動入賞時受信コマンドバッファ 153SG194A の内容をチェックし（153SGS241）、保留表示フラグがセットされていないエントリが有るか否かを判定する（153SGS242）。保留表示フラグがセットされていないエントリが無い場合は先読予告設定処理を終了し、保留表示フラグがセットされていないエントリが有る場合は、既に保留表示フラグの値が 1～4 のいずれかにセットされているエントリが有るか否かを判定する（153SGS243）。

#### 【0935】

既に保留表示フラグの値が 1～4 のいずれかにセットされているエントリが有る場合、つまり、既に保留表示予告演出が実行されている場合は、該エントリ（153SGS242 にて保留表示フラグがセットされていないと判定したエントリ）の保留表示フラグに保留表示予告演出の非実行に対応する「0」をセット（つまり、該エントリに対応する保留記憶表示を「○」で表示することを決定）して先読予告設定処理を終了する（153SGS251）。後述するように、既に保留表示フラグの値が 1～4 のいずれかにセットされているエントリが有る場合とは、既に保留表示予告演出が実行されている場合である。つまり、153SGS243 の処理では、既に保留表示予告演出が実行される場合は、新たな保留表示予告演出の実行を制限している。

#### 【0936】

演出制御用 CPU120 は、153SGS243 において、保留表示フラグの値の 1～4 のいずれかにセットされているエントリが無い場合は、該エントリ（153SGS242 にて保留表示フラグがセットされていないと判定したエントリ）の図柄指定コマンドが大当りを示しているか否かを判定する（153SGS244）。該エントリの図柄指定コマンドが大当りを示している場合は、該エントリの図柄指定コマンドから大当り種別を特定するとともに（153SGS245）、例えば乱数回路 124 や演出制御カウンタ設定部 153SG193 のランダムカウンタなどから抽出した保留表示予告演出用の乱数値を示す数値データと 153SGS245 において特定した大当り種別に基づいて、図示しない大当り時保留表示予告演出判定テーブルを参照することにより、保留表示予告演出の実行の有無と保留表示予告演出を実行する場合における表示パターンとを決定する（153SGS246）。

10

20

30

40

50

## 【0937】

153SG246においては、例えば、図9-19(A)に示すような決定割合で保留表示予告演出の実行の有無と表示パターン(予告種別)とを決定する。図9-19(A)に示す決定割合の設定例では、153SGS245の処理において特定した大当たり種別に応じて、保留表示予告演出の有無や表示パターン(予告種別)の決定割合を異ならせている。

## 【0938】

本実施の形態の特徴部153SGでは、保留表示予告演出の表示パターン(予告種別)として、表示パターンα、表示パターンβ、表示パターンγ、表示パターンδの4種類が設けられている。このうち、保留表示予告演出の表示パターンが表示パターンαに決定された場合には、保留記憶表示が白色の四角形(◇)で第1保留記憶表示エリア153SG005Dまたは第2保留記憶表示エリア153SG005Uに表示され、保留表示予告演出の表示パターンが表示パターンβに決定された場合には、保留記憶表示が白色の星型(☆)で第1保留記憶表示エリア153SG005Dまたは第2保留記憶表示エリア153SG005Uに表示され、保留表示予告演出の表示パターンが表示パターンγに決定された場合には、保留記憶表示が青色のカメラで第1保留記憶表示エリア153SG005Dまたは第2保留記憶表示エリア153SG005Uに表示され、保留表示予告演出の表示パターンが表示パターンδに決定された場合には、保留記憶表示が赤色のカメラで第1保留記憶表示エリア153SG005Dまたは第2保留記憶表示エリア153SG005Uに表示される。また、保留表示予告演出の非実行が決定された場合には、保留記憶表示が白色の丸形(○)で第1保留記憶表示エリア153SG005Dまたは第2保留記憶表示エリア153SG005Uに表示される。

## 【0939】

ここで、図9-19(A)に示すように、大当たり種別が大当たりA(非確変大当たり)である場合は、5%の割合で保留表示予告演出の非実行が決定され、55%の割合で表示パターンαでの保留表示予告演出の実行が決定され、20%の割合で表示パターンβでの保留表示予告演出の実行が決定され、10%の割合で表示パターンγでの保留表示予告演出の実行が決定され、10%の割合で表示パターンδでの保留表示予告演出の実行が決定される。また、大当たり種別が大当たりBまたは大当たりC(確変大当たり)である場合は、5%の割合で保留表示予告演出の非実行が決定され、20%の割合で表示パターンαでの保留表示予告演出の実行が決定され、55%の割合で表示パターンβでの保留表示予告演出の実行が決定され、10%の割合で表示パターンγでの保留表示予告演出の実行が決定され、10%の割合で表示パターンδでの保留表示予告演出の実行が決定される。

## 【0940】

153SGS244に戻り、演出制御用CPU120は、該エントリの図柄指定コマンドがはずれや小当たりである場合は、該エントリの変動カテゴリ指定コマンドから変動カテゴリを特定し(153SGS248)、例えば乱数回路124や演出制御カウンタ設定部153SG193のランダムカウンタなどから抽出した保留表示予告演出用の乱数値を示す数値データと153SGS249において特定した大当たり種別に基づいて、図示しない小当たり・はずれ時保留表示予告演出判定テーブルを参照することにより、保留表示予告演出の実行の有無と表示パターンとを決定する。

## 【0941】

具体的には、図9-19(B)に示すように、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリが非リーチである場合は、95%の割合で保留表示予告演出の非実行が決定され、5%の割合で表示パターンαでの保留表示予告演出の実行が決定され、0%の割合で表示パターンβでの保留表示予告演出の実行が決定され、0%の割合で表示パターンγでの保留表示予告演出の実行が決定され、0%の割合で表示パターンδでの保留表示予告演出の実行が決定される。また、可変表示結果がはずれまたは小当たりであり変動カテゴリがその他である場合(ノーマルリーチはずれまたは小当たりである場合)は、75%の割合で保留表示予告演出の非実行が決定され、20%の割合で表示パターンαでの保留表示予告演出の実

行が決定され、5 %の割合で表示パターンβでの保留表示予告演出の実行が決定され、0 %の割合で表示パターンγでの保留表示予告演出の実行が決定され、0 %の割合で表示パターンδでの保留表示予告演出の実行が決定される。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがスーパーリーチである場合は、55 %の割合で保留表示予告演出の非実行が決定され、25 %の割合で表示パターンαでの保留表示予告演出の実行が決定され、10 %の割合で表示パターンβでの保留表示予告演出の実行が決定され、5 %の割合で表示パターンγでの保留表示予告演出の実行が決定され、5 %の割合で表示パターンδでの保留表示予告演出の実行が決定される。

#### 【0942】

つまり、図9-19(A)及び図9-19(B)に示すように本実施の形態の特徴部153SGにおいては、保留表示予告演出が実行される場合は保留表示予告演出が実行されない場合よりも高い割合で大当り遊技状態に制御されるようになっており、表示パターンβにて保留表示予告演出が実行される場合は、表示パターンαにて保留表示予告演出が実行される場合よりも高い割合で大当り種別が大当りBまたは大当りC(確変大当り)となるように設定されている。このような設定により、可変表示結果が「大当り」であり、かつ表示パターン(予告種別)として表示パターンβの表示が実行された場合は、表示パターンαの表示が実行された場合よりも大当り種別が確変大当りである割合が高くなり、遊技者の確変大当りとなることに対する期待度を高めることができる。

#### 【0943】

表示パターンγや表示パターンδは、後述する設定示唆演出の実行を示唆する表示パターンであるため、表示パターンαや表示パターンβよりも大当り遊技状態に制御されることに対する期待度(大当り期待度)が高くなるように設定されていないとともに、大当り種別が大当りBや大当りCとなることに対する期待度(確変大当り期待度)が同一となっている。

#### 【0944】

尚、本実施の形態の特徴部153SGでは、可変表示結果が大当りとなる場合に決定可能な変動パターンはノーマルリーチとスーパーリーチの変動パターンであり、図9-19に示すように、表示パターンγや表示パターンδが決定される場合とは可変表示結果が大当りもしくは可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがスーパーリーチである場合である。つまり、表示パターンγや表示パターンδ(青色や赤色のカメラの態様)の保留記憶表示は、後述する設定示唆演出を実行可能なスーパーリーチの可変表示であることも示唆している。一方で、図9-19(B)に示すように、変動カテゴリが非リーチやその他(ノーマルリーチや小当り)である場合、すなわち、特図変動時間がスーパーリーチよりも短いと判定された場合には、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されない。

#### 【0945】

図9-18に戻り、演出制御用CPU120は、153SGS246または153SGS249の処理の実行後、保留表示予告演出の実行を決定したか否かを判定する(153SGS250)。保留表示予告演出の実行を決定している場合は、該エントリの保留表示フラグに153SGS246または153SGS249の処理にて決定した表示パターンに対応した値(1~4のいずれか)をセットして先読予告設定処理を終了する(153SGS247)。尚、保留表示予告演出の非実行を決定している場合は、該エントリの保留表示フラグに保留表示予告演出の非実行に対応する「0」をセットして先読予告設定処理を終了する(153SGS251)。

#### 【0946】

図9-20は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理(S171)を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1変動開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する(153SGS271)。第1変動開始コマンド受信フラグがセットされている場合は(153SGS271;Y)、図示しない始動入賞時受信コマンドバッファにおける第

10

20

30

40

50

1 特図保留記憶のバッファ番号「1-0」～「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグ（すなわち、可変表示中である第1特別図柄に対応する各種コマンドデータと各種フラグ、1個目～4個目の第1特図保留記憶に対応する各種コマンドデータと各種フラグ）を、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（153SGS272）。尚、バッファ番号「1-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【0947】

具体的には、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

【0948】

また、153SGS271において第1変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は（153SGS271；N）、第2変動開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（153SGS273）。第2変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は（153SGS273；N）、可変表示開始設定処理を終了し、第2変動開始コマンド受信フラグがセットされている場合は（153SGS273；Y）、図示しない始動入賞時受信コマンドバッファにおける第2特図保留記憶のバッファ番号「2-0」～「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグ（すなわち、可変表示中である第2特別図柄に対応する各種コマンドデータと各種フラグ、1個目～4個目の第2特図保留記憶に対応する各種コマンドデータと各種フラグ）を、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（153SGS274）。尚、バッファ番号「2-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【0949】

具体的には、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

【0950】

153SGS272または153SGS274の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（153SGS275）。

【0951】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（153SGS276）。この場合、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【0952】

尚、本特徴部153SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが大当たりAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例え

10

20

30

40

50

ば、停止図柄として3図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当りBに該当する第3可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当りCに該当する第4可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として3図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが小当りに該当する第5可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、小当りであることを示すチャンス目（3図柄が特定の法則の下で不揃いとなる「334」、「556」、「778」等）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として3図柄が不揃いとなる飾り図柄であって、上記したチャンス目以外の組合せ（はずれ図柄）を決定する。

10

#### 【0953】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。

#### 【0954】

20

次いで、演出制御用CPU120は、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する（153SGS277）。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンでない場合は153SGS285に進み、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合は、当該可変表示のリーチ演出中において後部可変表示中示唆演出を実行するか否か及び該後部可変表示中示唆演出としていずれの演出を実行するかを決定する後部可変表示中示唆演出決定処理を実行する（153SGS278）。つまり、本実施の形態の特徴部153SGでは、153SGS277～153SGS278に示すように、後部可変表示中示唆演出（大当り示唆演出や設定示唆演出）は、特図変動時間が長いスーパーリーチの変動パターンの可変表示でのみ実行可能であり、特図変動時間が短いノーマルリーチや非リーチの変動パターンの可変表示では実行されることがない。

30

#### 【0955】

尚、本実施の形態の特徴部153SGにおけるスーパーリーチの可変表示においては、図9-28に示すように、可変表示の開始タイミングから前部可変表示中示唆演出として当該可変表示結果が大当りとなること画像表示装置5に表示するキャラクタによって示唆するキャラクタ演出または当該可変表示結果が大当りとなること示唆するとともに後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間を示唆するタイマ演出を実行可能であるとともに、該可変表示の後半であるリーチ演出中に後部可変表示中示唆演出として当該可変表示結果が大当りとなることを示唆する大当り示唆演出またはパチンコ遊技機1に設定されている設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能となっている。つまり、153SGS278の処理は、後部可変表示中示唆演出を実行するか否かと該後部可変表示中示唆演出としてリーチ演出中に大当り示唆演出と設定示唆演出のどちらを実行するかを決定する処理である。

40

#### 【0956】

そして、演出制御用CPU120は、153SGS278の処理において後部可変表示中示唆演出（大当り示唆演出と設定示唆演出のどちらか）の実行を決定したか否かを判定する（153SGS279）。153SGS278の処理において後部可変表示中示唆演出の非実行を決定した場合は153SGS285に進み、153SGS278の処理において後部可変表示中示唆演出の実行を決定した場合は、更に当該可変表示の開始時から前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出とタイマ演出のどちらを実行するかを決定す

50

る前部可変表示中示唆演出決定処理を実行する（153SGS280）。つまり、本実施の形態の特徴部153SGでは、後部可変表示中演出の実行が決定されなければ前部可変表示中示唆演出の実行を決定することが無い、すなわち、設定示唆演出を実行不能な非リーチやノーマルリーチの可変表示においては前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出やキャラクタ演出が実行されることが無い。

【0957】

そして、演出制御用CPU120は、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定したか否かを判定する（153SGS281）。前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定した場合は、後部可変表示中示唆演出開始待ちタイマに後部可変表示中示唆演出開始までの期間（図9-28（A）に示すようにリーチ演出の開始から5秒後）に応じた値をセットして153SGS285に進み（153SGS282）、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定した場合は、後部可変表示中示唆演出開始待ちタイマに後部可変表示中示唆演出開始までの期間（図9-28（B）に示すように、タイマ演出の演出パターンに応じた値（具体的には、タイマ演出の演出パターンが25秒間の演出期間であるパターンTS-1である場合はリーチ演出の開始から5秒後、タイマ演出の演出パターンが30秒間の演出期間であるパターンTS-2である場合はリーチ演出の開始から10秒後））をセットして153SGS285に進む（153SGS283）。

【0958】

そして、演出制御用CPU120は、153SGS285において、変動パターンに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（153SGS286）。

【0959】

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

【0960】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L、8R、操作部（プッシュボタン31B、スティックコントローラ31A等））の制御を実行する（153SGS287）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L、8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【0961】

尚、本特徴部153SGでは、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0962】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（153SGS288）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（153SGS289）。尚、所定時間は例えば30msであり、演出制御用CPU120は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをVRAMに書き込み、表示制御部123がVRAMに書き込まれた画像データに応じた

10

20

30

40

50

信号を画像表示装置 5 に出力し、画像表示装置 5 が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（S 1 7 2）に対応した値に更新して可変表示開始設定処理を終了する（1 5 3 S G S 2 9 0）。

#### 【0 9 6 3】

図 9 - 2 1 は、図 9 - 2 0 に示された可変表示開始設定処理における後部可変表示中示唆演出決定処理（1 5 3 S G S 2 7 8）を示すフローチャートである。図 9 - 2 1 に示す後部可変表示中示唆演出決定処理において演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 9 - 1 3（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ 1 5 3 S G 1 9 4 A を参照して当該可変表示に対応する保留表示フラグの値を特定する（1 5 3 S G S 3 0 1）。尚、該処理では、第 1 可変表示開始コマンド受信フラグがセットされている場合には始動入賞時受信コマンドバッファ 1 5 3 S G 1 9 4 A の「1 - 0」のエントリの保留表示フラグの値を特定し、第 2 可変表示開始コマンド受信フラグがセットされている場合には始動入賞時受信コマンドバッファ 1 5 3 S G 1 9 4 A の「2 - 0」のエントリを特定すればよい。

#### 【0 9 6 4】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、1 5 3 S G S 3 0 1 において特定した保留表示フラグの値にもとづいて後部可変表示中示唆演出の実行の有無及び後部可変表示中示唆演出として実行する演出を決定する（1 5 3 S G S 3 0 2）。

#### 【0 9 6 5】

具体的には、図 9 - 2 2（A）に示すように、1 5 3 S G S 3 0 1 において特定した保留表示フラグの値が「0」である場合、すなわち、当該可変表示を対象として保留表示予告演出が実行されていなかった場合は、9 0 % の割合で後部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、1 0 % の割合で後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行を決定し、0 % の割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行を決定する。また、1 5 3 S G S 3 0 1 において特定した保留表示フラグの値が「1」または「2」である場合、つまり、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が白色の四角形または星形にて表示されていた場合は、5 0 % の割合で後部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、5 0 % の割合で後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行を決定し、0 % の割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行を決定する。

#### 【0 9 6 6】

更に、1 5 3 S G S 3 0 1 において特定した保留表示フラグの値が「3」である場合、つまり、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色のカメラにて表示されていた場合は、3 0 % の割合で後部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、3 5 % の割合で後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行を決定し、3 5 % の割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行を決定する。そして、1 5 3 S G S 3 0 1 において特定した保留表示フラグの値が「4」である場合、つまり、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が赤色のカメラにて表示されていた場合は、0 % の割合で後部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、3 0 % の割合で後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行を決定し、7 0 % の割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行を決定する。

#### 【0 9 6 7】

つまり、本実施の形態の特徴部 1 5 3 S G においては、当該可変表示を対象として保留表示予告演出が実行されていた場合は、当該可変表示を対象として保留表示予告演出が実行されていなかった場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出の実行が決定されるように設定されている。更に、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色や赤色のカメラにて表示されていた場合（保留表示フラグの値が「3」や「4」である場合）は、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が白色の四角形や星形にて表示されていた場合（保留表示フラグの値が「1」や「2」である場合）よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出の実行が決定されるように設定されるとともに、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が白色の四

角形や星形にて表示されていた場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されるように設定されている。

【0968】

また、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色や赤色のカメラにて表示されていた場合（保留表示フラグの値が「3」や「4」である場合）に着目すると、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が赤色のカメラにて表示されていた場合は、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色のカメラにて表示されていた場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出の実行が決定されるように設定されているとともに、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色のカメラにて表示されていた場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されるように設定されている。

10

【0969】

以上から、本実施の形態の特徴部153SGにおいては、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が四角形や星形にて表示されていた場合は、後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができる一方で、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色や赤色のカメラにて表示されていた場合は、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができるようになっている。

【0970】

更に、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が赤色のカメラにて表示されていた場合は、当該可変表示を対象とした保留表示予告演出として保留記憶表示が青色のカメラにて表示されていた場合よりも後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行される割合が高いので、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行されるか否かに対してより一層遊技者を注目させることができるようになっている。

20

【0971】

図9-21に戻り、演出制御用CPU120は、153SGS302の処理において後部可変表示中示唆演出の実行を決定したか否かを判定する（153SGS303）。153SGS302の処理において後部可変表示中示唆演出の非実行を決定した場合は、後部可変表示中示唆演出決定処理を終了し、153SGS302の処理において後部可変表示中示唆演出の実行を決定した場合は、更に、153SGS302の処理において後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行を決定したか否かを判定する（153SGS304）。

30

【0972】

153SGS302の処理において後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行を決定した場合は、可変表示結果にもとづいて大当り示唆演出の演出パターンを決定して記憶し、後部可変表示中示唆演出決定処理を終了する（153SGS305）。

【0973】

尚、153SGS305の処理において決定可能な演出パターンとしては、図9-22（B）に示すように、パターンAS-1～パターンAS-3までの計3個の演出パターンが設けられている。これら演出パターンのうちパターンAS-1は、当該可変表示結果が大当りとなる割合（大当り期待度）が最も低いことを示唆する演出パターン（大当り期待度：低）であり、パターンAS-2は、当該可変表示結果が大当りとなる割合がパターンAS-1よりも高いことを示唆する演出パターン（大当り期待度：中）であり、パターンAS-3は、当該可変表示結果が大当りとなる割合が最も高いことを示唆する演出パターン（大当り期待度：高）である。

40

【0974】

そして、前述した153SGS305の処理では、図9-23に示すように、演出制御用CPU120は、可変表示結果が大当りである場合は、大当り示唆演出の演出パターンを10%の割合でパターンAS-1に決定し、30%の割合でパターンAS-2に決定し、60%の割合でパターンAS-3に決定する。

50

## 【0975】

一方、153SGS302の処理において後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行を決定した場合、演出制御用CPU120は、RAM122を参照し、CPU103から受信した設定値指定コマンドから設定値（パチンコ遊技機1に設定されている設定値）を特定する（153SGS306）。そして、演出制御用CPU120は、特定した設定値にもとづいて設定示唆演出の演出パターンを決定して記憶し、後部可変表示中示唆演出決定処理を終了する（153SGS307）。

## 【0976】

尚、153SGS307において決定可能な演出パターンとしては、図9-22（B）に示すように、パターンSS-1～パターンSS-5までの計5個のパターンが設けられている。これらパターンSS-1～パターンSS-5のうち、パターンSS-1は、設定値が奇数（例えば1、3、5）である可能性を示唆し、パターンSS-2は、設定値が偶数（例えば、2、4、6）である可能性を示唆し、パターンSS-3は、設定値が奇数寄りの中間設定以上（例えば、3または5）である可能性を示唆し、パターンSS-4は、設定値が偶数寄りの中間設定以上（例えば、4または6）である可能性を示唆し、パターンSS-5は、設定値が最高設定（例えば、6）である可能性を示唆する。

## 【0977】

そして、パターンSS-1及びSS-2については、設定値が1～4（低設定）のいずれかである場合に高い割合で決定されることで、設定値5、6（高設定）のいずれかであることの期待度が低いとされ、パターンSS-3及びパターンSS-4については、設定値が5、6のいずれかである場合に高い割合で決定されることで、設定値5、6であることの期待度が高いとされている。

## 【0978】

尚、本特徴部153SGでは、設定値1～4を低設定、設定値5、6を高設定として説明するが、設定値1～3を低設定、設定値4～6を高設定としてもよいし、設定値1、2を低設定、設定値3、4を中間設定、設定値5、6を高設定として演出パターンの実行割合を設定するようにしてもよい。

## 【0979】

前述した153SGS307の処理において演出制御用CPU120は、図9-24に示すように、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1である場合は、演出パターンを60%の割合でパターンSS-1に決定し、25%の割合でパターンSS-2に決定し、9%の割合でパターンSS-3に決定し、6%の割合でパターンSS-4に決定し、0%の割合でパターンSS-5に決定する。また、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、演出パターンを25%の割合でパターンSS-1に決定し、60%の割合でパターンSS-2に決定し、6%の割合でパターンSS-3に決定し、9%の割合でパターンSS-4に決定し、0%の割合でパターンSS-5に決定する。また、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、演出パターンを50%の割合でパターンSS-1に決定し、20%の割合でパターンSS-2に決定し、20%の割合でパターンSS-3に決定し、10%の割合でパターンSS-4に決定し、0%の割合でパターンSS-5に決定する。

## 【0980】

また、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4である場合は、演出パターンを20%の割合でパターンSS-1に決定し、50%の割合でパターンSS-2に決定し、10%の割合でパターンSS-3に決定し、20%の割合でパターンSS-4に決定し、0%の割合でパターンSS-5に決定する。また、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が5である場合は、演出パターンを20%の割合でパターンSS-1に決定し、30%の割合でパターンSS-2に決定し、30%の割合でパターンSS-3に決定し、20%の割合でパターンSS-4に決定し、0%の割合でパターンSS-5に決定する。また、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合は、演出パターンを30%の割合でパターンSS-1に決定し、20%の割合でパターンSS-2に決定し、15%の割

合でパターン S S - 3 に決定し、30%の割合でパターン S S - 4 に決定し、5%の割合でパターン S S - 5 に決定する。

【0981】

このように、本特徴部 153SG では、設定値示唆演出がパターン S S - 1 やパターン S S - 2 にて実行されることで設定値が 1 ~ 4 のいずれかであることが示唆され、設定値示唆演出がパターン S S - 3 やパターン S S - 4 にて実行されることによって設定値が 5 または 6 であることが示唆される。そして、設定示唆演出がパターン S S - 5 にて実行される場合は、設定値が 6 であることが確定する。

【0982】

図 9 - 25 は、図 9 - 20 に示す可変表示開始設定処理において演出制御用 CPU 120 が実行する前部可変表示中示唆演出決定処理 (153SGS280) を示すフローチャートである。図 9 - 25 に示す前部可変表示中示唆演出決定処理において演出制御用 CPU 120 は、先ず、当該可変表示の可変表示結果を特定する (153SGS311)。また、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されているか否かを判定する (153SGS312)。

【0983】

後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行が決定されている場合は、大当り示唆演出の実行と可変表示結果にもとづいて前部可変表示中示唆演出の実行の有無及び前部可変表示中示唆演出として実行する演出をキャラクタ演出とタイマ演出とから決定する (153SGS313)。具体的には、図 9 - 26 (A) に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、40%の割合で前部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、30%の割合で前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定し、30%の割合で前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれである場合は、70%の割合で前部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、25%の割合で前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定し、5%の割合で前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定する。

【0984】

つまり、後部可変表示中示唆演出として大当り示唆演出の実行が決定されている場合については、可変表示結果が大当りである場合は可変表示結果がはずれである場合よりも高い割合で前部可変表示中示唆演出の実行が決定されるとともに、可変表示結果が大当りである場合は前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行とタイマ演出の実行とが同一割合で決定される一方で、可変表示結果がはずれである場合は前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行がタイマ演出の実行よりも高い割合で決定される、つまり、タイマ演出の大当り期待度がキャラクタ演出の大当り期待度よりも高く設定されている。

【0985】

また、演出制御用 CPU 120 は、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されている場合は、設定示唆演出の実行と可変表示結果にもとづいて前部可変表示中示唆演出の実行の有無及び前部可変表示中示唆演出として実行する演出をキャラクタ演出とタイマ演出とから決定する (153SGS314)。具体的には、図 9 - 26 (B) に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、30%の割合で前部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、0%の割合で前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定し、70%の割合で前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれである場合は、80%の割合で前部可変表示中示唆演出の非実行を決定し、0%の割合で前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定し、20%の割合で前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定する。

【0986】

つまり、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されている場合については、可変表示結果が大当りである場合は可変表示結果がはずれである場合よりも高い割合で前部可変表示中示唆演出の実行が決定されるとともに、可変表示結果が大当りであるかははずれであるかにかかわらず前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行が

10

20

30

40

50

決定されることが無いように設定されている、つまり、タイマ演出の大当り期待度がキャラクタ演出の大当り期待度よりも高く設定されている。

【0987】

このため、可変表示結果が大当りである場合は、結果的に可変表示結果がはずれである場合よりも高い割合でタイマ演出の実行が決定されるようになっているので、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出が実行される場合は、可変表示結果が大当りとなることに對して遊技者を注目させることが可能となっている。

【0988】

そして、図9-25に示すように、演出制御用CPU120は、153SGS313または153SGS314の実行後、前部可変表示中示唆演出の実行を決定したか否かを判定する(153SGS315)。前部可変表示中示唆演出の非実行を決定している場合は前部可変表示中示唆演出決定処理を終了し、前部可変表示中示唆演出の実行を決定している場合は、更に前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定しているか否かを判定する(153SGS316)。

【0989】

前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定している場合は、可変表示結果にもとづいてキャラクタ演出の演出パターンを決定するとともに記憶し、前部可変表示中示唆演出決定処理を終了する(153SGS317)。

【0990】

尚、153SGS317の処理において決定可能なキャラクタ演出の演出パターンとしては、図9-26(C)に示すように、パターンCS-1及びパターンCS-2の計2個の演出パターンが設けられている。これら演出パターンのうちパターンCS-1は、画像表示装置5において図示しないキャラクタAを表示することによって可変表示結果が大当りとなる割合が最も低いことを示唆する演出パターン(大当り期待度：低)であり、パターンCS-2は、画像表示装置5において図示しないキャラクタBを表示することによって可変表示結果が大当りとなる割合がパターンCS-1よりも高いことを示唆する演出パターン(大当り期待度：中)である。

【0991】

このため、153SGS317の処理において演出制御用CPU120は、図9-27(A)に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、キャラクタ演出の演出パターンを20%の割合でパターンCS-1に決定し、80%の割合でパターンCS-2に決定する。一方で、可変表示結果がはずれである場合は、キャラクタ演出の演出パターンを80%の割合でパターンCS-1に決定し、20%の割合でパターンCS-2に決定する。

【0992】

また、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定している場合は、演出制御用CPU120は、後部可変表示中示唆演出として実行が決定されている演出にもとづいてタイマ演出の演出パターンを決定するとともに記憶し、前記部可変表示中示唆演出決定処理を終了する(153SGS318)。

【0993】

153SGS318の処理において決定可能なタイマ演出の演出パターンとしては、図9-26(C)に示すように、パターンTS-1及びパターンTS-2の計2個の演出パターンが設けられている。これら演出パターンのうちパターンTS-1は、画像表示装置5において可変表示結果が大当りとなる割合がキャラクタ演出のパターンCS-1やパターンCS-2よりも高いことを示唆する(大当り期待度：高)とともに後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間をキャラクタXの画像とともに25秒間に亘って示唆する演出であり、パターンTS-2は、画像表示装置5において可変表示結果が大当りとなる割合がキャラクタ演出のパターンCS-1やパターンCS-2よりも高いことを示唆する(大当り期待度：高)とともに後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間をキャラクタYの画像とともに25秒間に亘って示唆する演出である(図9-27(C)及び図9-29(D)及び図9-29(E)参照)。

10

20

30

40

50

## 【0994】

このため、153SGS318の処理において演出制御用CPU120は、図9-27 (B)に示すように、実行が決定されている後部可変表示中示唆演出が大当り示唆演出である場合は、タイマ演出の演出パターンを、80%の割合でパターンTS-1に決定し、20%の割合でパターンTS-2に決定する。また、演出制御用CPU120は、実行が決定されている後部可変表示中示唆演出が設定示唆演出である場合は、80%の割合でパターンTS-1に決定し、20%の割合でパターンTS-2に決定する。

## 【0995】

つまり、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出が実行される場合においては、該タイマ演出がパターンTS-1にて実行される場合よりもパターンTS-2にて実行される場合（つまり、タイマ演出の演出期間が長く、且つ画像表示装置5においてキャラクタAよりもキャラクタBが表示される場合）の方が後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行される割合が高く設定されている。このため、本実施の形態の特徴部153SGにおいては、タイマ演出の演出期間や画像表示装置5に表示されるキャラクタに対して遊技者を注目させることができる。また、タイマ演出がパターンTS-2にて実行される場合は、タイマ演出がパターンTS-1にて実行される場合よりも遊技者に設定示唆演出が実行されることを期待させることができるので遊技興趣の向上を図ることができる。

## 【0996】

以上、本実施の形態の特徴部153SGにおいては、図9-26 (D)に示すように、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出が実行される場合については、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出が実行される場合よりも大当り期待度が高く設定されるとともに、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出が実行される場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行されるようになっている。

## 【0997】

図9-20～図9-28に示すように、可変表示中における前部可変表示中示唆演出の実行を決定した場合、演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理 (S172)において、決定した前部可変表示中示唆演出の演出パターンに応じたプロセスデータをセットし、以降の可変表示中演出処理 (S172)においてプロセスタイマに応じたプロセスデータの内容にしたがって演出装置を制御すればよい。また、可変表示中における後部可変表示中示唆演出の実行を決定した場合、演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理を実行する毎に後部可変表示中示唆演出開始待ちタイマの値を-1していき、該後部可変表示中示唆演出開始待ちタイマの値が0になったことにもとづいて、決定した後部可変表示中示唆演出の演出パターンに応じたプロセスデータをセットする。そして、以降の可変表示中演出処理 (S172)においてプロセスタイマに応じたプロセスデータの内容にしたがって演出装置を制御すればよい。

## 【0998】

尚、図9-28 (A)及び図9-28 (B)に示すように、本特徴部153SGにおける後部可変表示中示唆演出としての大当り示唆演出や設定示唆演出は、リーチ演出の実行期間中において非リーチの変動パターンの特図変動時間よりも長い期間 (図9-6参照)である7秒間に亘って実行される。このため、仮に遊技者が画像表示装置5から一瞬目を離したとしても、遊技者が大当り示唆演出や設定示唆演出を見逃してしまうことを防ぐことが可能となっている。

## 【0999】

次に、本特徴部153SGにおける可変表示中の演出態様について図9-29～図9-31にもとづいて説明する。まず、図9-29 (A)及び図9-29 (B)に示すように、可変表示中に新たな始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて先読予告演出として保留記憶表示の表示パターンが表示パターンγまたは表示パターンδに決定されると、第1保留記憶表示エリア153SG005Dや第2保留記憶表示エリア153SG005Uにおいて、新たな保留記憶表示が青色または赤色のカメラの態様にて表示される。

## 【1000】

そして、図 9-29 (C) ~ 図 9-29 (E) に示すように、新たな可変表示として、該カメラの態様である保留記憶表示に対応した可変表示が開始されると、前部可変表示中示唆演出としてのタイマ演出が開始される。このとき、タイマ演出の演出パターンがパターン T S-1 である場合は、図 9-29 (D) に示すように、画像表示装置 5 の左部においてキャラクタ X の画像 1 5 3 S G 0 0 5 X が表示されるとともに、後部可変表示中示唆演出までの期間である 2 5 秒間のタイマの更新表示が開始される。また、タイマ演出の演出パターンがパターン T S-2 である場合は、図 9-29 (E) に示すように、画像表示装置 5 の左部においてキャラクタ Y の画像 1 5 3 S G 0 0 5 Y が表示されるとともに、後部可変表示中示唆演出までの期間である 3 0 秒間のタイマの更新表示が開始される。

【1001】

次いで、図 9-30 (F) ~ 図 9-30 (H) に示すように、後部可変表示中示唆演出までのタイマの更新表示とともに可変表示が進行すると、スーパーリーチ演出が開始される。そして、該スーパーリーチ演出の実行中にタイマが 0 秒に到達する（タイマ演出が終了する）と、後部可変表示中示唆演出として大当たり示唆演出または設定示唆演出が開始される。

【1002】

具体的には、後部可変表示中示唆演出として大当たり示唆演出の実行が決定されている場合は、決定されている演出パターンがパターン A S-1 であれば、図 9-30 (I) に示すように、画像表示装置 5 において「チャンス！」等の大当たり期待度が低い旨を示すメッセージが表示され、決定されている演出パターンがパターン A S-2 であれば、図 9-30 (J) に示すように、画像表示装置 5 において「熱い！」等の大当たり期待度がパターン A S-1 よりも高い旨を示すメッセージが表示され、決定されている演出パターンがパターン A S-3 であれば、図 9-30 (K) に示すように、画像表示装置 5 において「激アツ！」等の大当たり期待度がパターン A S-2 よりも高い旨を示すメッセージが表示される。

【1003】

一方で、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の実行が決定されている場合は、図 9-31 (L) ~ 図 9-31 (P) に示すように、設定示唆演出の演出パターンがパターン S S-1 ~ パターン S S-4 である場合は、画像表示装置 5 においてそれぞれ異なるキャラクタの設定値示唆画像 1 3 1 S G 0 0 5 H、1 3 1 S G 0 0 5 I、1 3 1 S G 0 0 5 J、1 3 1 S G 0 0 5 K が表示されることで、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が示唆される。更に、設定値示唆演出の演出パターンがパターン S S-5 である場合は、パターン S S-1 ~ パターン S S-4 において画像表示装置 5 に表示する全キャラクタが集合した設定値示唆画像 1 3 1 S G S 0 0 5 L が画像表示装置 5 において表示される。

【1004】

以上のように、本実施の形態の特徴部 1 5 3 S G では、先読予告として保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示された場合は、先読予告が非実行の場合や保留記憶表示が白色の四角形や星形にて表示される場合よりも高い割合で設定示唆演出が実行されるようになっている。このため、遊技者は、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示された段階で予め設定示唆演出が実行されることを予期して所持しているスマートフォン等の携帯端末によって設定示唆演出を撮影するための準備を整えることが出来るようになっている。つまり、本実施の形態の特徴部 1 5 3 S G における青色や赤色のカメラの態様の保留記憶表示は、遊技者に対して設定示唆演出を撮影するための準備を促す演出でもある。

【1005】

以上、本実施の形態の特徴部 1 5 3 S G においては、大当たり期待度を示唆する前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出と該キャラクタ演出よりも大当たり期待度が高いタイマ演出を実行可能であり、図 9-26 (D) に示すように、可変表示中にタイマ演出が実行される場合は、可変表示中にキャラクタ演出が実行される場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行される。つまり、タイマ演出が実行される場合は、キャラクタ演出が実行される場合よりも大当たり期待度が高いことによって可変表示

10

20

30

40

50

結果が大当たりとなるか否かに遊技者がより一層注目するので、該遊技者が注目している状態で設定示唆演出が実行されることとなり、遊技者により設定示唆演出の見逃しを防ぐことができる。

【1006】

また、可変表示中の前部可変表示中示唆演出としては、キャラクタ演出に加えて後部可変表示中示唆演出の開始までの期間を示唆するタイマ演出を実行可能となっているので、設定示唆演出が実行されることによって設定示唆演出の実行開始タイミングを遊技者が認識し易くできる。

【1007】

尚、本実施の形態の特徴部153SGでは、タイマ演出として、後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間を数値の表示（図9-29（D）及び図9-29（E）参照）により明確に報知する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、タイマ演出としては、例えば、ゲージやメータ等の増加・減少表示を行うことによって後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間を明確に報知しない（大凡の期間のみを示唆する）ようにしてもよい。

【1008】

更に、本実施の形態の特徴部153SGでは、図9-29（D）及び図9-29（E）に示すように、タイマ演出を画像表示装置5での画像表示にて実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、画像表示装置5での画像表示、スピーカ8L、8Rからの音出力、遊技効果ランプ9の発光、画像表示装置5以外の表示手段での表示のうちいずれか1の態様また複数の態様を組み合わせ実行してもよい。

【1009】

また、本実施の形態の特徴部153SGでは、図9-30（H）及び図9-31（L）に示すように、タイマ演出として画像表示装置5に表示されているタイマが0となったことにもとづいて、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出の他に大当たり示唆演出が実行される場合がある。つまり、タイマ演出が実行された場合であっても設定示唆演出ではなく大当たり示唆演出が実行される場合があるので、意外性を演出することができ、遊技興趣を向上できる。

【1010】

尚、本実施の形態の特徴部153SGでは、タイマ演出として画像表示装置5に表示されているタイマが0となったことにもとづいて、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出と大当たり示唆演出のいずれか一方のみを実行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、タイマ演出として画像表示装置5に表示されているタイマが0となったことにもとづいて、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出と大当たり示唆演出との両方を実行可能としてもよい。

【1011】

更に、本実施の形態の特徴部153SGでは、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出が実行された場合は必ず後部可変表示中示唆演出が実行される形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出が実行されても後部可変表示中示唆演出が実行されない場合を設けてもよい。

【1012】

また、図9-27（B）及び図9-27（C）に示すように、タイマ演出の演出パターンとしては、演出期間が25秒であるパターンTS-1と演出期間が30秒であるパターンTS-2とが設けられており、タイマ演出がパターンTS-2にて実行される場合はタイマ演出がパターンTS-1にて実行される場合よりも高い割合で設定示唆演出が実行される。つまり、タイマ演出がパターンTS-2にて実行される場合はタイマ演出がパターンTS-1にて実行される場合よりも長期間に亘って設定示唆演出が実行されることが示唆されるので、遊技者による設定示唆演出の見逃しをより一層防ぐことができる。

【1013】

また、図9-28に示すように、設定示唆演出を含む後部可変表示中示唆演出は、スー

10

20

30

40

50

パーリーチの可変表示における後半期間であるリーチ演出期間中に実行されるので、遊技者による設定示唆演出の見逃しをより一層防ぐことができる。

【1014】

尚、本実施の形態の特徴部153SGでは、スーパーリーチの可変表示における後半期間であるリーチ演出期間中に設定示唆演出が実行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、スーパーリーチの可変表示における前半期間に設定示唆演出が実行される場合を設けてもよい。

【1015】

また、本実施の形態の特徴部153SGでは、図9-18及び図9-22に示すように、先読予告として保留記憶表示の表示態様を白色の四角形や星形、青色や赤色のカメラの態様等にて表示可能な保留表示予告演出を実行可能であり、表示態様が青色や赤色のカメラの態様である保留記憶表示（保留表示フラグの値が3や4）に対応する可変表示では、表示態様が白色の四角形や星形である保留記憶表示（保留表示フラグの値が1や2）に対応する可変表示よりも高い割合で設定示唆演出の実行を決定可能となっている。このため、表示態様が青色や赤色のカメラの態様である保留記憶表示（保留表示フラグの値が3や4）に対応する可変表示では、可変表示結果が大当たりとなるか否かに遊技者が注目しているときに設定示唆演出が実行されるので、遊技者による設定示唆演出の見逃しを防ぐことができる。

10

【1016】

また、本実施の形態の特徴部153SGでは、図9-29及び図9-31に示すように、保留表示予告演出を実行した場合は、該保留表示予告演出の対象である保留記憶表示に対応した可変表示（保留表示予告演出を終了した直後の可変表示）において設定示唆演出を実行可能となっている。このため、保留表示予告演出の対象である保留記憶表示に対応した可変表示に対し遊技者が注目しているときに設定示唆演出が実行されるので、遊技者による設定示唆演出の見逃しをより一層防ぐことができる。

20

【1017】

尚、本実施の形態の特徴部153SGでは、先読予告として保留表示予告演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、先読予告としては保留表示予告演出以外の演出を実行可能とし、該演出の演出態様として設定示唆演出が実行されることを示唆してもよい。

30

【1018】

更に、本実施の形態の特徴部153SGでは、保留表示予告演出の対象である保留記憶表示に対応した可変表示（保留表示予告演出を終了した直後の可変表示）において設定示唆演出を実行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、保留表示予告演出の実行期間中（すなわち、保留表示予告演出の対象である保留記憶表示に対応した可変表示の開始よりも前のタイミング）から設定示唆演出を実行可能としてもよい。

【1019】

また、図9-19に示すように、先読予告演出として保留記憶表示を青色や赤色のカメラの態様にて表示する割合は、先読予告演出として保留記憶表示を白色の四角形や星形にて表示する割合よりも低く設定されているので、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されることで保留記憶表示が白色の四角形や星形にて表示される場合よりも遊技者を注目させることができ、技者による設定示唆演出の見逃しをより一層防ぐことができる。

40

【1020】

また、本実施の形態の特徴部153SGでは、先読予告演出として保留記憶表示を青色や赤色のカメラの態様にて表示する割合が、先読予告演出として保留記憶表示を白色の四角形や星形にて表示する割合よりも低く設定されてい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、先読予告演出として保留記憶表示を青色や赤色のカメラの態様にて表示する割合は、先読予告演出として保留記憶表示を白色の四角形や星形にて表示

50

する割合よりも高く設定してもよいし、また、先読予告演出として保留記憶表示を青色や赤色のカメラの態様にて表示する割合と先読予告演出として保留記憶表示を白色の四角形や星形にて表示する割合とを同一としてもよい。

【1021】

また、本実施の形態の特徴部153SGでは、保留表示予告演出として、保留記憶表示を青色や赤色のカメラの態様にて表示することで、設定示唆演出を撮影するための準備を遊技者に対して促すようになっているので、遊技者は、設定示唆演出の開始前からスマートフォン等の形態端末を準備することができるので、遊技者による設定示唆演出の撮影の成功率を高めることができる。

【1022】

尚、本実施の形態の特徴部153SGでは、保留表示予告演出として、保留記憶表示を青色や赤色のカメラの態様にて表示することで、設定示唆演出を撮影するための準備を遊技者に対して促す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、保留表示予告演出として保留記憶表示を青色や赤色のカメラの態様にて表示する場合は、スピーカ8L、8Rからの音出力や画像表示装置5におけるメッセージ画像の表示等により別途遊技者に対して設定示唆演出を撮影するための準備を遊技者に対して促すようにしてもよい。

【1023】

また、本実施の形態の特徴部153SGでは、保留記憶表示を青色のカメラの態様で表示する表示パターンγと保留記憶表示を赤色のカメラの態様で表示する表示パターンδとで保留表示予告演出を実行可能であり、図9-22(A)に示すように、保留記憶表示が青色のカメラの態様にて表示される場合（保留表示フラグの値が3である場合）と保留記憶表示が赤色のカメラの態様にて表示される場合（保留表示フラグの値が4である場合）とでは設定示唆演出が実行される割合が異なっている。特に、保留記憶表示が赤色のカメラの態様にて表示される場合は、保留記憶表示が青色のカメラの態様にて表示される場合よりも高い割合で設定示唆演出が実行されるので、保留記憶表示が赤色のカメラの態様にて表示される場合は、保留記憶表示が青色のカメラの態様にて表示される場合よりも設定示唆演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【1024】

尚、本実施の形態の特徴部153SGでは、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示された場合は、該保留記憶表示に対応する可変表示が開始するまで該保留記憶表示の表示態様が変化し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、保留記憶表示の表示態様が青色のカメラの態様から赤色のカメラの態様に変化する場合を設けてもよいし、また、実行中の可変表示に対応する保留記憶表示をアクティブ表示として継続して表示しておき、該アクティブ表示の表示態様を青色のカメラの態様から赤色のカメラの態様に変化する場合を設けてもよい。このようにすることで、可変表示が終了するまで設定示唆演出が実行されるか否かについて遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【1025】

また、本実施の形態の特徴部153SGでは、図9-20に示すように、設定示唆演出を含む後部可変表示中示唆演出は、特図変動時間が長いスーパーリーチの変動パターンの可変表示でのみ実行可能となっており、特図変動時間が短いノーマルリーチや非リーチの変動パターンの可変表示では実行されることがないので、短い可変表示期間中に設定示唆演出が実行されることを抑え、遊技者による設定示唆演出の見逃しを防ぐことができる。

【1026】

また、図9-6及び図9-28に示すように、設定示唆演出の実行期間は短縮非リーチの変動パターンの特図変動時間よりも長い7秒に設定されているので、スーパーリーチの可変表示中（リーチ演出の実行中）において遊技者による設定示唆演出の見逃しを一層防ぐことができる。

10

20

30

40

50

## 【1027】

また、図9-19に示すように、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示される場合は、該保留記憶表示に対応する可変表示が設定示唆演出を実行可能なスーパーリーチの可変表示であることを示唆するので、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されることにより設定示唆演出が実行されるか否かに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

## 【1028】

また、図9-19に示すように、変動カテゴリが非リーチやその他（ノーマルリーチや小当り）である場合、すなわち、特図変動時間がスーパーリーチよりも短いと判定された場合には、保留表示予告演出として保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されることがないので、保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されたことによって遊技者が注目していたにもかかわらず、該保留記憶表示に対応する可変表示が非リーチやノーマルリーチ等の可変表示であったことによって設定示唆演出が実行されることなく興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

## 【1029】

また、図9-20～図9-28に示すように、スーパーリーチの可変表示中は、タイマ演出を含む前部可変表示中示唆演出を実行可能であるが、スーパーリーチの可変表示よりも特図変動時間が短い非リーチやノーマルリーチの可変表示中はタイマ演出を実行しないので、設定示唆演出を含む後部可変表示中示唆演出が実行されることのない非リーチやノーマルリーチの可変表示中にタイマ演出が実行されることによって演出に不整合が生じてしまうことを防ぐことができる。

## 【1030】

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。

## 【1031】

例えば、前記実施の形態の特徴部153SGでは、図9-26(D)に示すように、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出が実行される場合については、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出が実行される場合よりも大当たり期待度が高く設定されているとともに、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出が実行される場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行されるよう設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例153SG-1として図9-32に示すように、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行を決定する割合が前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行を決定する割合よりも低く設定されているとともに、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出が実行される場合は、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出が実行される場合よりも高い割合で後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行される用に設定されてもよい。

## 【1032】

また、前記実施の形態の特徴部153SGでは、先読予告として、画像表示装置5の第1保留記憶表示エリア153SG005Dや第2保留記憶表示エリア153SG005Uにおいて保留記憶表示を白色の四角形や星形、青色や赤色のカメラの態様にて表示する保留表示予告演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例153SG-2として図9-33(A)及び図9-33(B)に示すように、第1保留記憶表示エリア153SG005Dや第2保留記憶表示エリア153SG005Uにおいて保留記憶表示が表示されているときに画像表示装置5において第1保留記憶表示エリア153SG005Dや第2保留記憶表示エリア153SG005Uに所定の演出画像153SG005Eが重複する場合は、少なくとも青色や赤色のカメラの態様の保留記憶表示を該演出画像153SG005Eよりも優先して表示する（青色や赤色のカメラの態様の保留記憶表示が演出画像153SG005Eによって隠蔽されないように表示する）ようにしてもよい。このようにすることで、青色や赤色のカメラの態様の保留記憶表示

10

20

30

40

50

が演出画像 1 5 3 S G 0 0 5 E に遮られてしまうことによって遊技者が青色や赤色のカメラの態様の保留記憶表示を見逃してしまうことを防ぐことができる。

【1 0 3 3】

また、前記実施の形態の特徴部 1 5 3 S G では、スーパーリーチの可変表示中にのみ 7 秒間に亘って設定示唆演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 1 5 3 S G - 3 として図 9 - 3 4 (A) 及び図 9 - 3 4 (B) に示すように、ノーマルリーチや短縮なしの非リーチの可変表示中に設定示唆演出を 7 秒間に亘って実行可能としてもよい。更に、短縮非リーチの可変表示中においては、該短縮非リーチの可変表示専用の期間（例えば、図 9 - 3 4 (C) に示すように、短縮非リーチの可変表示の特図変動時間である 3 . 7 5 秒 ~ 5 . 7 5 秒よりも短い 3 秒間）に亘って設定示唆演出を実行してもよい。

10

【1 0 3 4】

また、前記実施の形態の特徴部 1 5 3 S G では、図 9 - 2 2 (A) に示すように、保留表示予告演出として保留記憶表示が青色のカメラの態様にて表示される場合と赤色のカメラの態様にて表示される場合とで設定示唆演出の実行割合が異なる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 1 5 3 S G - 4 として、保留記憶表示が青色のカメラの態様にて表示される場合と赤色のカメラの態様にて表示される場合とで設定示唆演出における少なくとも 1 の演出パターンの決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで保留表示予告演出として保留記憶表示が青色のカメラの態様と赤色のカメラの態様のどちらで表示されるかに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

20

【1 0 3 5】

また、前記実施の形態の特徴部 1 5 3 S G では、スーパーリーチの可変表示中における後部可変表示中示唆演出の開始タイミングとして 2 つのタイミング（可変表示開始から 2 5 秒後と 3 0 秒後）を設け、後のタイミングから後部可変表示中示唆演出を実行する方が該後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行され易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、変形例 1 5 3 S G - 5 として、設定示唆演出の開始タイミングを可変表示開始から 3 0 秒後とする場合は、設定示唆演出の開始タイミングを可変表示開始から 2 5 秒後とする場合よりも高い割合で該設定示唆演出をパターン S S - 3 ~ パターン S S - 5 等の高設定値を示唆する演出パターンにて実行してもよい。このようにすることで、設定示唆演出が実行されるタイミングに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

30

【1 0 3 6】

また、前記実施の形態の特徴部 1 5 3 S G では、前部可変表示中示唆演出として実行される演出と、保留表示予告演出として表示される保留記憶表示の表示態様と、に応じて設定示唆演出が実行されるか否かを示唆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、前部可変表示中示唆演出として実行される演出と、保留表示予告演出として表示される保留記憶表示の表示態様と、のいずれか一方のみで設定示唆演出が実行されるか否かを示唆してもよい。また、前記実施の形態の特徴部 1 5 3 S G では、前部可変表示中示唆演出としてのタイマ演出を実行する可変表示中において、後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、タイマ演出を実行する可変表示の可変表示結果が大当たりである場合は、該可変表示にもとづく大当たり遊技（本発明における有利状態）中に設定示唆演出を実行してもよい。

40

【1 0 3 7】

また、前記実施の形態の特徴部 1 5 3 S G においては、既に保留表示予告演出が実行される場合は、新たな保留表示予告演出の実行を制限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、既に保留表示予告演出が実行される場合は、新たな保留表示予告演出のうち一部の表示パターンでの実行のみを制限してもよい。例えば、既に保留表示予告演出が表示パターン  $\gamma$  や表示パターン  $\delta$  にて実行される場合（保留記憶表示が

50

青色や赤色のカメラの態様にて表示されている場合）は、新たな保留表示予告演出が表示パターンαや表示パターンβにて実行されること（保留記憶表示が白色の四角形や星形にて表示されること）のみを制限する。このようにすることで、示唆する内容が異なる保留表示予告演出が同時に複数実行されることにより遊技が分かり難くしてしまうことを防ぐことができる。更に、このように既に保留表示予告演出が表示パターンγや表示パターンδにて実行される場合に、新たな保留表示予告演出が表示パターンαや表示パターンβにて実行されることを制限することで、設定示唆演出が実行されるか否かに対して遊技者をより一層注目させることができる。また、既に保留表示予告演出が表示パターンαや表示パターンβにて実行されている場合（保留記憶表示が白色の四角形や星形にて表示されている場合）は、新たな保留表示予告演出が表示パターンγや表示パターンδにて実行されること（保留記憶表示が青色や赤色のカメラの態様にて表示されること）のみを制限することで、可変表示結果が大当たりとなるか否かに遊技者をより一層注目させることができる。

10

#### 【1038】

尚、前記実施の形態の特徴部153SGでは、本発明における先読演出として保留表示予告演出を実行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、先読演出としては、対象の可変表示が開始するよりも前のタイミングから実行可能な演出であれば保留表示予告演出以外の演出を実行可能としてもよい。

#### 【1039】

また、前記実施の形態の特徴部153SGでは、可変表示結果が大当たりとなることを示唆する前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出とタイマ演出とを実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、前部可変表示中示唆演出としては、可変表示結果が大当たりとなることを示唆する演出であればキャラクタ演出やタイマ演出以外の演出を実行可能としてもよい。

20

#### 【1040】

（特徴部092IWに関する説明）

次に、特徴部092IWについて説明する。本特徴部092IWでは、可変表示の可変表示結果が大当たりとなることを示唆する大当たり示唆演出と、大当たり示唆演出が実行される前に大当たり示唆演出が実行されることを予告する準備演出とを実行可能である。なお、準備演出により実行が予告される大当たり示唆演出は、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と、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とのいずれであってもよい。本特徴部092IWでは、大当たり示唆演出として、保留表示予告演出、タイマ演出およびチャンス目予告演出を実行可能である。また、大当たり示唆演出が実行される前に大当たり示唆演出が実行されることを予告する準備演出として、保留表示予告演出が実行される前に保留表示予告演出が実行されることを予告する保留表示予告準備演出と、タイマ演出が実行される前にタイマ演出が実行されることを予告するタイマ準備演出とを実行可能である。

30

#### 【1041】

図10-1は、本特徴部092IWにおける演出制御プロセス処理（ステップS76）のフローチャートの一部である。本特徴部092IWにおける演出制御プロセス処理では、図7に示される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先読予告設定処理（ステップS161）の実行後に、先読み予告演出を実行するための先読予告実行処理（ステップ092IWS162）を実行し、その後、図7に示されるステップS170～S177のいずれかの処理を実行するようになっている。

40

#### 【1042】

図10-2は、演出制御用CPU120が図10-1に示す演出制御プロセス処理において実行する先読予告設定処理（ステップS161）を示すフローチャートである。

#### 【1043】

先読予告設定処理において演出制御用CPU120は、まず、1セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信したか否かを確認する（ステップ092IWS001）。具体的に

50

は、始動入賞時受信コマンドバッファに1セットの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドが新たに格納されているか否かを確認する。本例では、コマンド解析処理（ステップS75）において、始動入賞時のコマンドを受信すると、RAM122に設けられた始動入賞時受信コマンドバッファに、受信した始動入賞時のコマンドを格納する。本例では、第1保留記憶数および第2保留記憶数の上限数は4であることから、始動入賞時受信コマンドバッファは、第1保留記憶および第2保留記憶に対応してそれぞれ4つの格納領域が設けられている。1セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していなければ、そのまま処理を終了する。

【1044】

1セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信している場合には、演出制御用CPU120は、先読み予告演出の実行中であるか否かを確認する（ステップ092IWS001）。先読み予告演出の実行中である場合には、そのまま処理を終了する（すなわち新たな先読み予告演出を実行しない）。

【1045】

先読み予告演出の実行中ではない場合には、演出制御用CPU120は、保留記憶数が2以上であるか否かを確認する（ステップ092IWS002）。保留記憶数が2以上ではない場合には、そのまま処理を終了する（すなわち新たな先読み予告演出を実行しない）。なお、保留記憶数が2以上であるか否かは、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信した保留記憶数通知コマンドを確認することにより判定できる。

【1046】

保留記憶数が2以上である場合には、演出制御用CPU120は、保留表示予告演出を実行するか否かと、実行する場合の演出態様とを決定する（ステップ092IWS003）。

【1047】

保留表示予告演出は、保留記憶表示（およびアクティブ表示）の表示態様を通常態様とは異なる表示態様に变化させることにより、対応する可変表示の表示結果が大当たりとなることを示唆する演出である。なお、本特徴部092IWでは、保留表示予告演出として、保留記憶表示として表示されている時点で表示態様を变化させるパターンが示されているが、このような構成に限らず、保留記憶表示として表示されているときには通常態様により表示され、アクティブ表示として表示されているときに表示態様を变化させるパターンを含むようにしてもよい。すなわち、始動入賞時点から対象となる可変表示が終了するまでの任意のタイミングで保留記憶表示またはアクティブ表示の表示態様を变化させる保留表示予告演出を実行可能に構成してもよい。同様に、保留表示予告演出が実行されることを予告する保留表示予告準備演出についても、始動入賞時点から対象となる可変表示が終了するまでの任意のタイミングで実行可能に構成してもよい。また、保留記憶表示またはアクティブ表示の表示態様が複数回变化するように構成してもよい。このように構成する場合には、保留表示予告演出ごとに対応する保留表示予告準備演出を実行可能としてもよい。

【1048】

図10-3(A)は、保留表示予告演出決定テーブルの一例を示す説明図である。ステップ092IWS003では、演出決定用の乱数を抽出し、保留表示予告演出決定テーブルを参照して、新たに受信した始動入賞時のコマンド（図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンド）が、「非リーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」、「大当たりA以外の大当たり」および「大当たりA」のいずれに該当するかにもとづいて、保留表示予告演出について、「実行なし 保留記憶表示：通常態様（白色）」、「実行あり 保留記憶表示：第1演出態様（青色）」、「実行あり 保留記憶表示：第2演出態様（緑色）」および「実行あり 保留記憶表示：第3演出態様（赤色）」のいずれかに決定する。

【1049】

図10-3(A)に示す保留表示予告演出決定テーブルでは、入賞時判定結果ごとに演出決定用の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

10

20

30

40

50

り当てられた判定値の割合が示されている。つまり、入賞時判定結果ごとに、保留表示予告演出について、「実行なし 保留記憶表示：通常態様（白色）」、「実行あり 保留記憶表示：第1演出態様（青色）」、「実行あり 保留記憶表示：第2演出態様（緑色）」および「実行あり 保留記憶表示：第3演出態様（赤色）」のいずれに決定されるかの割合が示されている。本例では、図10-3（A）に示す保留表示予告演出決定テーブルの他に、図10-3（B）に示す保留表示予告準備演出決定テーブルや、図10-4（A）に示すタイマ演出決定テーブル、図10-4（B）に示すタイマ準備演出決定テーブル、図10-5（A）に示すチャンス目予告演出決定テーブルについても、説明を簡略化するために、いずれの決定事項に決定されるかの割合が示されている。

#### 【1050】

保留表示予告演出決定テーブルの特徴について説明する。図10-3（A）に示すように、保留表示予告演出決定テーブルでは、入賞時判定結果が「大当り」の場合には、「はずれ」の場合に比べて、保留表示予告演出について「実行なし」よりも「実行あり」と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。また、保留表示予告演出決定テーブルでは、入賞時判定結果が「大当り」の場合には、「はずれ」の場合に比べて、「実行あり 保留記憶表示：第1演出態様（青色）」よりも「実行あり 保留記憶表示：第2演出態様（緑色）」、「実行あり 保留記憶表示：第2演出態様（緑色）」よりも「実行あり 保留記憶表示：第3演出態様（赤色）」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、保留表示予告演出が実行されたとき、さらに第1演出態様（青色）よりも第2演出態様（緑色）、第2演出態様（緑色）よりも第3演出態様（赤色）で実行されたときに、大当りとなることが示唆されることになる。すなわち、第3演出態様（赤色）＞第2演出態様（緑色）＞第1演出態様（青色）＞実行なしの順に大当りとなる期待度が高くなる。

#### 【1051】

ステップ092IWS003で保留表示予告演出を実行しないと決定した場合には（ステップS092IWS004のN）、ステップS092IWS008に移行し、実行すると決定した場合には（ステップS092IWS004のY）、演出制御用CPU120は、保留表示予告演出を実行すると決定したことを示す保留表示予告演出フラグをセットする（ステップS092IWS005）。

#### 【1052】

次いで、演出制御用CPU120は、保留表示予告準備演出の演出態様を決定する（ステップS092IWS006）。保留表示予告準備演出は、準備演出の1つであって、保留表示予告演出が実行される前に保留表示予告演出が実行されることを予告するものである。

#### 【1053】

図10-3（B）は、保留表示予告準備演出決定テーブルの一例を示す説明図である。ステップ092IWS006では、演出決定用の乱数を抽出し、保留表示予告準備演出決定テーブルを参照して、保留表示予告演出の演出態様にもとづいて、保留表示予告準備演出について、「実行なし」、「実行あり 第1演出態様（エフェクト小）」および「実行あり 第2演出態様（エフェクト大）」のいずれかに決定する。

#### 【1054】

保留表示予告準備演出決定テーブルの特徴について説明する。図10-3（B）に示すように、保留表示予告準備演出決定テーブルでは、保留表示予告演出の演出態様が大当りとなる期待度が高い演出態様である程、保留表示予告準備演出について「実行なし」よりも「実行あり」と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。また、保留表示予告準備演出決定テーブルでは、保留表示予告演出の演出態様が大当りとなる期待度が高い演出態様である程、「実行あり 第1演出態様（エフェクト小）」よりも「実行あり 第2演出態様（エフェクト大）」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、保留表示予告準備演出が実行されたとき、さらに第1演出態様（エフェクト小）よりも第2演出態様（エフェクト大）で実行されたと

きに、大当たりとなることが示唆されることになる。すなわち、第2演出態様（エフェクト大）＞第1演出態様（エフェクト小）＞実行なしの順に大当たりとなる期待度が高くなる。

【1055】

次いで、演出制御用CPU120は、保留記憶数が3以上であるか否かを確認する（ステップ092IWS007）。保留記憶数が3以上ではない場合には、そのまま処理を終了する。なお、保留記憶数が3以上であるか否かは、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信した保留記憶数通知コマンドを確認することにより判定できる。

【1056】

保留記憶数が3以上である場合には、演出制御用CPU120は、タイマ演出を実行するか否かと、実行する場合の演出態様とを決定する（ステップ092IWS008）。 10

【1057】

タイマ演出は、対象となる可変表示の開始タイミングから当該可変表示結果が大当たりとなること示唆するとともに特定演出（例えば、特徴部153SGにおける後部可変表示中示唆演出）の実行開始までの期間を示唆する演出である。

【1058】

本特徴部092IWでは、タイマ演出は、対象となる可変表示中に実行されるため、例えば、タイマ演出を実行すると決定した可変表示の可変表示開始設定処理（S171）においてタイマ演出を実行するための演出制御パターンを設定し、可変表示中演出処理（S172）において演出制御パターンに基づく各種の演出制御を実行することによって実現される）。 20

【1059】

なお、本特徴部092IWの構成に限らず、例えば、始動入賞時にタイマ演出を実行するか否かを決定せず、後述するタイマ準備演出を実行するか否かと、実行する場合の演出態様とを決定し、対象となる可変表示が開始されるときに、タイマ演出を実行するか否かを決定するようにしてもよい。また、この場合には、タイマ準備演出の実行の有無、演出態様に応じて、異なる割合によりタイマ演出を実行するか否かと、実行する場合の演出態様とを決定するようにしてもよい。

【1060】

また、例えば、タイマ演出については、対象となる可変表示よりも前に実行される可変表示中に開始するようにしてもよいし、対象となる可変表示が開始されてから所定期間経過したタイミングで開始するようにしてもよい。すなわち、始動入賞のタイミングから対象となる可変表示が終了するまでの任意のタイミングでタイマ演出を開始するようにしてもよい。同様に、タイマ演出が実行されることを予告するタイマ準備演出についても、始動入賞のタイミングから対象となる可変表示が終了するまで（ただしタイマ演出の実行期間を確保できるタイミングまで）の任意のタイミングで開始するようにしてもよい。 30

【1061】

図10-4（A）は、タイマ演出決定テーブルの一例を示す説明図である。ステップ092IWS008では、演出決定用の乱数を抽出し、タイマ演出決定テーブルを参照して、新たに受信した始動入賞時のコマンド（図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンド）が、「非スーパーリーチ」、「スーパーリーチはずれ」および「スーパーリーチ大当たり」のいずれに該当するかにもとづいて、タイマ演出について、「実行なし」、「実行あり第1演出態様（25秒）」および「実行あり 第2演出態様（30秒）」のいずれかに決定する。 40

【1062】

タイマ演出決定テーブルの特徴について説明する。図10-4（A）に示すように、タイマ演出決定テーブルでは、入賞時判定結果が「大当たり」の場合には、「はずれ」の場合に比べて、タイマ演出について「実行なし」よりも「実行あり」と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。また、タイマ演出決定テーブルでは、入賞時判定結果が「大当たり」の場合には、「はずれ」の場合に比べて、「実行あり 第1演出態様（25秒）」よりも「実行あり 第2演出態様（30秒）」に決定される割合が高くなる 50

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、タイマ演出が実行されたとき、さらに第1演出態様（25秒）よりも第2演出態様（30秒）で実行されたときに、大当たりとなることが示唆されることになる。すなわち、第2演出態様（30秒）＞第1演出態様（25秒）＞実行なしの順に大当たりとなる期待度が高くなる。

#### 【1063】

ステップ092 IWS008でタイマ演出を実行しないと決定した場合には（ステップS092 IWS009のN）、ステップS092 IWS012に移行し、実行すると決定した場合には（ステップS092 IWS009のY）、演出制御用CPU120は、タイマ演出を実行すると決定したことを示すタイマ演出フラグをセットする（ステップS092 IWS010）。

10

#### 【1064】

次いで、演出制御用CPU120は、タイマ準備演出の演出態様を決定する（ステップS092 IWS011）。タイマ準備演出は、準備演出の1つであって、タイマ演出が実行される前にタイマ演出が実行されることを予告するものである。

#### 【1065】

図10-4（B）は、タイマ準備演出決定テーブルの一例を示す説明図である。ステップ092 IWS006では、演出決定用の乱数を抽出し、タイマ準備演出決定テーブルを参照して、タイマ演出の演出態様にもとづいて、タイマ準備演出について、「実行なし」、「実行あり 第1演出態様（エフェクト小）」および「実行あり 第2演出態様（エフェクト大）」のいずれかに決定する。

20

#### 【1066】

タイマ準備演出決定テーブルの特徴について説明する。図10-4（B）に示すように、タイマ準備演出決定テーブルでは、タイマ演出の演出態様が大当たりとなる期待度が高い演出態様である程、タイマ準備演出について「実行なし」よりも「実行あり」と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。また、タイマ準備演出決定テーブルでは、タイマ演出の演出態様が大当たりとなる期待度が高い演出態様である程、「実行あり 第1演出態様（キャラクタA）」よりも「実行あり 第2演出態様（キャラクタB）」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、タイマ準備演出が実行されたとき、さらに第1演出態様（キャラクタA）よりも第2演出態様（キャラクタB）で実行されたときに、大当たりとなることが示唆されることになる。すなわち、第2演出態様（キャラクタB）＞第1演出態様（キャラクタA）＞実行なしの順に大当たりとなる期待度が高くなる。

30

#### 【1067】

本特徴部092 IWでは、いずれの演出態様の準備演出が実行されるかに応じて、実行可能な大当たり示唆演出の演出態様が異なるように構成されている。具体的には、図10-3（B）に示すように、第1演出態様の保留表示予告準備演出が実行された場合には、第1～第3演出態様のうちのいずれかにより保留表示予告演出が実行され、第2演出態様の保留表示予告準備演出が実行された場合には、第2～第3演出態様のうちのいずれかにより保留表示予告演出が実行される。また、図10-4（B）に示すように、第1演出態様のタイマ準備演出が実行された場合には、第1～第2演出態様のうちのいずれかによりタイマ演出が実行され、第2演出態様のタイマ演出が実行された場合には、第2演出態様によりタイマ演出が実行される。このような構成により、準備演出の演出態様により期待度を異ならせることができるとともに、準備演出の演出態様ごと（すなわち期待度ごと）に、他の準備演出や大当たり示唆演出と組み合わせて実行されたときの期待度を好適に調整することができる。

40

#### 【1068】

また、本特徴部092 IWでは、大当たり示唆演出は、対応する準備演出が実行されることなく実行可能に構成されている。具体的には、保留表示予告演出やタイマ演出を実行すると決定したときに、保留表示予告準備演出やタイマ準備演出が実行なしと決定する場合がある（図10-3（B）、図10-4（B）参照）。そして、対応しない準備演出が実

50

行されたか否かに応じて、実行されやすさが異なるように構成されている。具体的には、図10-3に示すように、入賞時判定結果が大当りの場合には、保留表示予告演出および保留表示予告準備演出を実行すると決定されやすい。また、図10-4に示すように、タイマ演出も実行すると決定されやすい。しかし、タイマ準備演出を実行しないと決定されることがある。すると、タイマ演出に対応しない保留表示予告準備演出が実行されたときの方が、保留表示予告準備演出が実行されないときよりも、タイマ演出が実行されやすくなる。このような構成により、好適に興味を維持することができる。

【1069】

なお、本特徴部092IWでは、準備演出が実行されると、必ず対応する大当り示唆演出が実行されるように構成されているが、例えば、準備演出として、演出後に対応する大当り示唆演出が実行される通常準備演出と、演出後に対応する大当り示唆演出が実行されないガセ準備演出とを実行可能に構成してもよい。この場合には、ガセ保留表示予告準備演出が実行されたときには、ガセ保留表示予告準備演出が実行されていないときに比べて、タイマ演出（タイマ準備演出を伴うものであってもよいし、伴わないものであってもよい）が実行される割合が高くなるようにしてもよい。このような構成により、保留表示予告準備演出がガセであったときの遊技者の落胆を軽減することができ、好適に興味を維持することができる。

【1070】

また、本特徴部092IWでは、準備演出が実行されたか否かに応じて、いずれの演出態様の大当り示唆演出が実行されるかの割合が異なるように構成されている。具体的には、保留表示予告演出やタイマ準備演出の演出態様を第2演出態様と決定した場合には、第1演出態様と決定した場合に比べて、保留表示予告準備演出やタイマ準備演出を実行すると決定する割合が高い（図10-3（B）、図10-4（B）参照）。このような構成により、好適に興味を維持することができる。

【1071】

次いで、演出制御用CPU120は、チャンス目予告演出を実行するか否かを決定する（ステップ092IWS012）。

【1072】

チャンス目予告演出は、対象となる可変表示よりも前に実行される可変表示の表示結果としてチャンス目図柄（本例では「123」となる飾り図柄の組み合わせ）を導出表示することにより、対象となる可変表示（または対象となる可変表示が特定されず、保留記憶されている可変表示のいずれか）の可変表示結果が大当りとなること示唆する演出である。

【1073】

図10-5（A）は、チャンス目予告演出決定テーブルの一例を示す説明図である。ステップ092IWS012では、演出決定用の乱数を抽出し、チャンス目予告演出決定テーブルを参照して、新たに受信した始動入賞時のコマンド（図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンド）が、「非スーパーリーチ」、「スーパーリーチはずれ」、「大当りA以外の大当り」および「大当りA」のいずれに該当するかにもとづいて、チャンス目予告演出について、「実行なし」および「実行あり」のいずれかに決定する。

【1074】

チャンス目予告演出決定テーブルの特徴について説明する。図10-5（A）に示すように、チャンス目予告演出決定テーブルでは、入賞時判定結果が「大当り」の場合には、「はずれ」の場合に比べて、チャンス目予告演出について「実行なし」よりも「実行あり」と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、チャンス目予告演出が実行されたときに、大当りとなることが示唆されることになる。

【1075】

本特徴部092IWでは、大当り示唆演出として、保留表示予告演出、タイマ演出およびチャンス目予告演出を実行可能に構成されているが、図10-3（A）、図10-4（A）および図10-5（A）に示されるように、チャンス目予告演出については、保留表示予告演出やタイマ演出よりも、入賞時判定結果が大当りに実行される割合が低く、はず

れであるときに実行される割合が高いため、入賞時判定結果が大当りのときとはずれのときとで、実行割合の差が小さい。そのため、チャンス目予告演出は、保留表示予告演出やタイマ演出よりも、大当たりとなる期待度が低い。

【1076】

ステップ092IWS012でチャンス目予告演出を実行しないと決定した場合には（ステップS092IWS013のN）、ステップS092IWS015に移行し、実行すると決定した場合には（ステップS092IWS013のY）、演出制御用CPU120は、チャンス目予告演出を実行すると決定したことを示すチャンス目予告演出フラグをセットする（ステップS092IWS014）。

【1077】

次いで、演出制御用CPU120は、保留表示予告演出フラグがセットされている場合には（ステップS092IWS015のY）、保留表示予告準備演出の決定に応じて新たな保留記憶表示を表示する（ステップS092IWS016）。

【1078】

ステップS092IWS016では、例えば、第1演出態様の保留表示予告準備演出を実行すると決定している場合には、画像表示装置5において、通常態様により新たな保留記憶表示を表示するとともに、当該保留記憶表示の近傍にエフェクト小画像（例えば、図10-11（B1）のエフェクト小の画像092IW004b参照）を表示する。また、第2演出態様の保留表示予告準備演出を実行すると決定している場合には、画像表示装置5において、通常態様により新たな保留記憶表示を表示するとともに、当該保留記憶表示の近傍にエフェクト大画像（例えば、図10-11（A1）のエフェクト大の画像092IW004b参照）を表示する。

【1079】

次いで、演出制御用CPU120は、タイマ演出フラグがセットされていない場合には（ステップS092IWS017のN）、そのまま処理を終了し、タイマ演出フラグがセットされている場合には（ステップS092IWS017のY）、保留表示予告準備演出が第1演出態様であるか否かを確認する（ステップS092IWS018）。そして、保留表示予告準備演出が第1演出態様である場合には（ステップS092IWS018のY）、演出制御用CPU120は、タイマ準備演出を実行する（ステップS092IWS019）。その後、処理を終了する。

【1080】

ステップS092IWS019（および後述するステップS092IWS022）では、例えば、第1演出態様のタイマ準備演出を実行すると決定している場合には、画像表示装置5において、タイマ演出が実行されることを予告するキャラクタA画像（例えば、図10-10（E）のキャラクタAの画像092IW005参照）を表示する。また、第2演出態様のタイマ準備演出を実行すると決定している場合には、画像表示装置5において、タイマ演出が実行されることを予告するキャラクタB画像を表示する。

【1081】

ステップS092IWS015で保留表示予告演出フラグがセットされていない場合には（ステップS092IWS015のN）、演出制御用CPU120は、通常態様により新たな保留記憶表示を表示する（ステップS092IWS020）。

【1082】

次いで、演出制御用CPU120は、タイマ演出フラグがセットされていない場合には（ステップS092IWS021のN）、そのまま処理を終了し、タイマ演出フラグがセットされている場合には（ステップS092IWS021のY）、タイマ準備演出を実行する（ステップS092IWS022）。その後、処理を終了する。

【1083】

図10-6は、演出制御用CPU120が図10-1に示す演出制御プロセス処理において実行する先読予告実行処理（ステップ092IWS161）を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

## 【1084】

先読予告実行処理において演出制御用CPU120は、まず、保留記憶のシフトタイミングである場合には（ステップ092IWS101のY）、保留表示予告演出フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ092IWS102）。

## 【1085】

保留表示予告演出フラグがセットされている場合には（ステップ092IWS102のY）、演出制御用CPU120は、保留表示予告準備演出の実行中であるか否かを確認する（ステップ092IWS103）。

## 【1086】

保留表示予告準備演出の実行中である場合には（ステップ092IWS103のY）、演出制御用CPU120は、保留表示予告準備演出を終了し、保留表示予告演出を実行する（ステップ092IWS104）。

## 【1087】

次いで、タイマ演出フラグがセットされている場合には（ステップ092IWS105のY）、演出制御用CPU120は、タイマ準備演出の実行中であるか否かを確認する（ステップ092IWS106）。

## 【1088】

タイマ準備演出の実行中ではない場合には（ステップ092IWS103のN）、演出制御用CPU120は、タイマ準備演出を実行する（ステップ092IWS107）。

## 【1089】

次に、保留表示予告演出および保留表示予告準備演出と、タイマ演出およびタイマ準備演出との実行タイミングについて説明する。図10-7は、保留表示予告演出（準備演出）およびタイマ演出（準備演出）の実行タイミングの一例を示す説明図である。

## 【1090】

図10-7（A）は、始動入賞時に保留表示予告演出および保留表示予告準備演出の実行を決定した場合の一例を示している。この場合には、始動入賞のタイミングで保留表示予告準備演出が開始され（例えば、図10-2に示す先読予告設定処理のステップ092IWS015～092IWS016の処理に相当）、保留記憶のシフトタイミングで保留表示予告準備演出が終了して保留表示予告演出が実行される（例えば、図10-6に示す先読予告実行処理のステップ092IWS101～092IWS104の処理に相当）。

## 【1091】

図10-7（B）は、始動入賞時にタイマ演出およびタイマ予告準備演出の実行を決定した場合の一例を示している。この場合には、始動入賞のタイミングでタイマ準備演出が開始され（例えば、図10-2に示す先読予告設定処理のステップ092IWS021～092IWS022の処理に相当）、対象となる可変表示の開始タイミングでタイマ準備演出が終了してタイマ演出が開始される（例えば、可変表示開始設定処理（S171）においてタイマ演出を実行するための演出制御パターンを設定し、可変表示中演出処理（S172）において出制御パターンに基づく各種の演出制御を実行することによって実現される）。

## 【1092】

図10-7（C）は、始動入賞時に保留表示予告演出および保留表示予告準備演出（第1演出態様）と、タイマ演出およびタイマ予告準備演出との実行を決定した場合の一例を示している。この場合には、始動入賞のタイミングで保留表示予告準備演出（第1演出態様）が開始される（例えば、図10-2に示す先読予告設定処理のステップ092IWS015～092IWS016の処理に相当）とともに、タイマ準備演出が開始される（例えば、図10-2に示す先読予告設定処理のステップ092IWS018～092IWS019の処理に相当）。そして、保留記憶のシフトタイミングで保留表示予告準備演出が終了して保留表示予告演出が実行される（例えば、図10-6に示す先読予告実行処理のステップ092IWS101～092IWS104の処理に相当）。その後、対象となる可変表示の開始タイミングでタイマ準備演出が終了してタイマ演出が開始される（例えば

10

20

30

40

50

、可変表示開始設定処理（S171）においてタイマ演出を実行するための演出制御パターンを設定し、可変表示中演出処理（S172）において出制御パターンに基づく各種の演出制御を実行することによって実現される）。

【1093】

図10-7（D）は、始動入賞時に保留表示予告演出および保留表示予告準備演出（第2演出態様）と、タイマ演出およびタイマ予告準備演出との実行を決定した場合の一例を示している。この場合には、始動入賞のタイミングで保留表示予告準備演出（第1演出態様）が開始される（例えば、図10-2に示す先読予告設定処理のステップ092 IWS 015～092 IWS 016の処理に相当）が、タイマ準備演出は開始されない（例えば、図10-2に示す先読予告設定処理のステップ092 IWS 018の処理に相当）。そして、保留記憶のシフトタイミングで保留表示予告準備演出が終了して保留表示予告演出が実行されると（例えば、図10-6に示す先読予告実行処理のステップ092 IWS 101～092 IWS 104の処理に相当）、タイマ準備演出が開始される（例えば、図10-6に示す先読予告実行処理のステップ092 IWS 105～092 IWS 107の処理に相当）。その後、対象となる可変表示の開始タイミングでタイマ準備演出が終了してタイマ演出が開始される（例えば、可変表示開始設定処理（S171）においてタイマ演出を実行するための演出制御パターンを設定し、可変表示中演出処理（S172）において出制御パターンに基づく各種の演出制御を実行することによって実現される）。

10

【1094】

次に、保留表示予告準備演出およびタイマ準備演出の演出態様について説明する。図10-8は、保留表示予告準備演出およびタイマ準備演出の演出態様を示す説明図である。

20

【1095】

図10-8は、始動入賞時に保留表示予告演出および保留表示予告準備演出（第2演出態様）と、タイマ演出およびタイマ予告準備演出との実行を決定した場合の一例を示しており、図10-7（D）の例に対応する。

【1096】

図10-8（A）、（B）に示すように、可変表示中に新たな始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて保留表示予告演出および保留表示予告準備演出（第2演出態様）と、タイマ演出およびタイマ予告準備演出（第1演出態様）との実行を決定すると、第1保留記憶表示エリア092 IW001や第2保留記憶表示エリア092 IW002において、通常態様により新たな保留記憶表示が表示される。このとき保留表示予告準備演出（第2演出態様）が開始され、新たな保留記憶表示の近傍に稲妻型のエフェクト大の画像092 IW004aが表示される。なお、タイマ予告準備演出は、保留表示予告準備演出（第2演出態様）と同時に実行されることが制限されるため、このタイミングでは実行されない。

30

【1097】

そして、図10-8（C）～図10-8（D）に示すように、可変表示が終了して保留記憶のシフトが行われ、新たな可変表示が開始されると、保留表示予告準備演出（第2演出態様）が発展的に終了し（例えば、稲妻型のエフェクト大の画像092 IW004aが保留記憶表示に作用して消える表示制御が行われ）、保留記憶表示の表示態様が赤色に変化する保留表示予告演出（第3演出態様）が実行される。さらに、図10-8（E）に示すように、タイマ準備演出（第1演出態様）が開始され、タイマ演出が実行されることを予告するキャラクタAの画像092 IW005が表示される。

40

【1098】

その後、図10-8（F）～図10-8（G）に示すように、タイマ演出の対象となる新たな可変表示が開始されると、タイマ準備演出（第1演出態様）が発展的に終了し、当該可変表示中の特定演出までの期間である25秒間のタイマの更新表示を行うタイマ演出（第1演出態様）が開始される。

【1099】

本特徴部092 IWでは、可変表示の可変表示結果が大当たりとなることを示唆する大当たり示唆演出として、保留表示予告演出およびタイマ演出を実行可能に構成されている。ま

50

た、保留表示予告演出が実行される前に保留表示予告演出が実行されることを予告する保留表示予告準備演出と、タイマ演出が実行される前にタイマ演出が実行されることを予告するタイマ準備演出とを準備演出として実行可能に構成されている。

【1100】

このような準備演出は、準備演出の後に実行される大当り示唆演出に注目させる機能を有するが、複数の準備演出が同時に実行されると、遊技者の期待が高まり過ぎてしまい、結果として大当りとならなかったときに、大きく興趣を低下させてしまうおそれがある。そこで、本特徴部092IWでは、複数の準備演出が同時に実行されることが制限されている。具体的には、保留表示予告準備演出（第2演出態様）とタイマ準備演出とは、実行される期間が異なり、同時に実行されないように構成されている（本例では、保留表示予告準備演出（第2演出態様）の実行が終了した後に、タイマ準備演出が実行される。図10-7（D）参照）。このような構成により、好適に興趣を維持することができる。

10

【1101】

なお、本特徴部092IWの構成では、保留表示予告準備演出（第2演出態様）とタイマ準備演出とは、実行される期間が全く重ならないように構成されているが、例えば、少なくとも開始タイミングと終了タイミングとのいずれかを異ならせることにより、実行される期間が異なるようにしてもよい。

【1102】

また、本特徴部092IWの構成では、保留表示予告準備演出（第2演出態様）よりも期待度が低い保留表示予告準備演出（第1演出態様）については、タイマ準備演出と同時に実行可能に構成されているが、このような構成に限らず、保留表示予告準備演出（第1演出態様）についても、保留表示予告準備演出（第2演出態様）程ではなくても、所定の割合でタイマ準備演出と同時に実行されないようにしてもよい。また、常に複数の準備演出が同時に実行されないようにしてもよい。

20

【1103】

また、例えば、保留表示予告準備演出の演出態様が第2演出態様よりも期待度が低い第1演出態様であり、かつタイマ準備演出の演出態様が第2演出態様よりも期待度が低い第1演出態様である場合にのみ、同時に実行されるようにしてもよい。

【1104】

また、例えば、複数の準備演出が同時に実行される場合（または複数の準備演出がいずれも期待度が高い第2演出態様で同時に実行される場合）には、大当り確定となるようにしてもよい。

30

【1105】

また、本特徴部092IWの構成では、保留記憶表示の表示態様が1回変化するパターンが示されているが、保留記憶表示（およびアクティブ表示）の表示態様が複数回変化するパターンが設けられている場合には、保留記憶表示（またはアクティブ表示）が通常態様以外の表示態様（具体的には、さらに期待度が高い表示態様が存在する表示態様）により表示されているときに、当該保留記憶表示（またはアクティブ表示）の表示態様が変化することを示唆する演出（例えば、保留記憶表示（またはアクティブ表示）に向かって矢が飛んできて、保留記憶表示（またはアクティブ表示）に刺されば変化し、刺さらなければ変化しない演出（保留記憶表示（またはアクティブ表示）が通常態様以外の表示態様であるときのみ実行される専用演出としてもよい）など）の実行頻度が高くなるようにしてもよいし、逆に実行されないようにしてもよい。

40

【1106】

次に、チャンス目予告演出を実行するための処理について説明する。図10-9は、チャンス目予告設定処理の一例を示すフローチャートである。チャンス目予告設定処理は、演出制御用CPU120が図10-1に示す演出制御プロセス処理において実行する可変表示開始設定処理（ステップS171）の一部として実行される。

【1107】

チャンス目予告設定処理において演出制御用CPU120は、チャンス目予告演出フラ

50

グがセットされているか否かを確認する（ステップ092 IWS 201）。チャンス目予告演出フラグがセットされている場合には、チャンス目予告実行可否決定テーブルを用いて、チャンス目予告演出の実行の可否を決定する（ステップ092 IWS 202）。

【1108】

図10-10は、チャンス目予告実行可否決定テーブルの一例を示す説明図である。図10-10に示すように、保留表示予告準備演出およびタイマ準備演出のいずれも実行されていない状況である場合には、100%の割合で「実行可」（すなわちチャンス目予告演出の実行を許可する）と決定される。また、保留表示予告準備演出およびタイマ準備演出のいずれかが第2演出態様で実行されている状況である場合には、20%の割合で「実行可」（すなわちチャンス目予告演出の実行を許可する）と決定し、80%の割合で「実行否」（すなわちチャンス目予告演出の実行を許可しない）と決定される。また、保留表示予告準備演出およびタイマ準備演出のいずれかが第1演出態様で実行されている（かつ、いずれも第2演出態様で実行されていない）状況である場合には、100%の割合で「実行否」（すなわちチャンス目予告演出の実行を許可しない）と決定される。

【1109】

ステップ092 IWS 202でチャンス目予告演出の実行を許可する場合には（ステップ092 IWS 203のY）、飾り図柄の停止図柄をチャンス目図柄（本例では「123」となる飾り図柄の組み合わせ）に決定する（ステップ092 IWS 204）。なお、ステップ092 IWS 204以前に、既に飾り図柄の停止図柄を決定している場合には、飾り図柄の停止図柄をチャンス目図柄に変更する。

【1110】

次に、保留表示予告準備演出およびチャンス目予告演出の演出態様について説明する。図10-11は、保留表示予告準備演出およびチャンス目予告演出の演出態様を示す説明図である。

【1111】

図10-11（A1）、（A2）に示すように、保留表示予告準備演出（第2演出態様）が実行され、保留記憶表示の近傍に稲妻型のエフェクト大の画像092 IW004aが表示されているときには、チャンス目予告演出の実行が許可される場合があり、実行が許可された場合には、飾り図柄の停止図柄として、チャンス目図柄（本例では「123」となる飾り図柄の組み合わせ）が表示される。すなわち、保留表示予告準備演出（第2演出態様）とチャンス目予告演出とが同時に実行されることになる。

【1112】

図10-11（B1）、（B2）に示すように、保留表示予告準備演出（第1演出態様）が実行され、保留記憶表示の近傍に稲妻型のエフェクト小の画像092 IW004bが表示されているときには、チャンス目予告演出の実行が許可されないため、チャンス目図柄（本例では「123」となる飾り図柄の組み合わせ）とは異なる飾り図柄の停止図柄が表示される。すなわち、保留表示予告準備演出（第1演出態様）とチャンス目予告演出とは同時に実行されない。

【1113】

本特徴部092 IWでは、大当たり示唆演出として、保留表示予告演出およびタイマ演出とは別にチャンス目予告演出を実行可能であり、このチャンス目予告演出は、保留表示予告準備演出やタイマ準備演出という準備演出と同一期間に並列して実行されるように構成されている（すなわち、対象となる可変表示の実行前の期間において実行される。図10-11（A1）、（A2）参照）。また、上述したように、チャンス目予告演出は、保留表示予告演出やタイマ演出よりも、大当たりとなる期待度が低い。そのため、準備演出が実行されているとき（すなわち大当たり示唆演出が実行される前であって、その期待度が不明であるとき）に、大当たりとなる期待度が低いチャンス目予告演出が実行されると、準備演出の演出効果を低下させてしまうおそれがある。また、示唆される期待度が分かりにくくなるおそれがある。そこで、本特徴部092 IWでは、保留表示予告準備演出やタイマ準備演出が実行されているときよりも、実行されていないときの方が、チャンス目予告演出

10

20

30

40

50

が実行されやすいように構成されている（例えば、図10-10参照）。このような構成により、好適に興味を維持することができる。

【1114】

また、本特徴部092IWでは、第1演出態様の準備演出が実行されるときと、第1演出態様よりも期待度が高い第2演出態様の準備演出が実行されるときとで、チャンス目予告演出の実行されやすさが異なるように構成されている。具体的には、チャンス目予告演出は、保留表示予告準備演出が第2演出態様（エフェクト大）で実行されるときの方が、第1演出態様（エフェクト小）で実行されるときよりも、実行が許可されやすいように構成されている（図10-10参照）。このような構成により、チャンス目予告演出を実行する機会を確保しながら、好適に興味を維持することができる。

10

【1115】

以上に説明したように、本特徴部092IWでは、有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御されることを示唆する示唆演出（例えば、保留表示予告演出やタイマ演出、チャンス目予告演出など）を実行可能な示唆演出実行手段と、示唆演出が実行される前に示唆演出が実行されることを予告する準備演出（例えば、保留表示予告準備演出やタイマ準備演出など）を実行可能な準備演出実行手段とを備え、示唆演出は、第1示唆演出（例えば、保留表示予告演出）と、該第1示唆演出とは異なる第2示唆演出（例えば、タイマ演出）とを含み、準備演出は、第1示唆演出が実行されることを予告する第1準備演出（例えば、保留表示予告準備演出）と、第2示唆演出が実行されることを予告する第2準備演出（例えば、タイマ準備演出など）とを含み、第1示唆演出と第2示唆演出とは、同時に実行可能であり、第1準備演出と第2準備演出とは、同時に実行されることが制限される（例えば、保留表示予告準備演出（第2演出態様）とタイマ準備演出とは、同時に実行されない。図10-7（D）参照）。そのため、好適に興味を維持することができる。

20

【1116】

また、本特徴部092IWでは、有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御されることを示唆する示唆演出（例えば、保留表示予告演出やタイマ演出、チャンス目予告演出など）を実行可能な示唆演出実行手段と、示唆演出が実行される前に示唆演出が実行されることを予告する準備演出（例えば、保留表示予告準備演出やタイマ準備演出など）を実行可能な準備演出実行手段とを備え、示唆演出は、第1示唆演出（例えば、保留表示予告演出）と、該第1示唆演出とは異なる第2示唆演出（例えば、タイマ演出）と、該第1示唆演出および該第2示唆演出とは異なる第3示唆演出（例えば、チャンス目予告演出）とを含み、準備演出は、第1示唆演出が実行されることを予告する第1準備演出（例えば、保留表示予告準備演出）と、第2示唆演出が実行されることを予告する第2準備演出（例えば、タイマ準備演出など）とを含み、第3示唆演出、第1準備演出および第2準備演出は、同一期間に並列して実行可能であり（図10-11（A1）、（A2）参照）、第1準備演出および第2準備演出のいずれかが実行されているときよりも、第1準備演出および第2準備演出のいずれも実行されていないときの方が、第3示唆演出が実行されやすい（例えば、図10-10参照）。そのため、好適に興味を維持することができる。

30

【1117】

また、本特徴部092IWでは、有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御されることを示唆する示唆演出（例えば、保留表示予告演出やタイマ演出、チャンス目予告演出など）を実行可能な示唆演出実行手段と、示唆演出が実行される前に示唆演出が実行されることを予告する準備演出（例えば、保留表示予告準備演出やタイマ準備演出など）を実行可能な準備演出実行手段とを備え、示唆演出は、期待度が異なる複数種類の第1示唆演出（例えば、演出態様により期待度が異なる保留表示予告演出）と、該第1示唆演出とは異なる第2示唆演出（例えば、タイマ演出）とを含み、第1示唆演出は、所定第1示唆演出と、該所定第1示唆演出よりも期待度が高い特別第1示唆演出とを含み（例えば、第1演出態様（青色）の保留表示予告演出と、第3演出態様（赤色）の保留表示予告演出を含む）、準備演出は、第1示唆演出が実行されることを予告する第1準備演出（例えば、保留表示予告準備演出）と、第2示唆演出が実行されることを予告する第2準備演出（例え

40

50

ば、タイマ準備演出など)とを含み、第1準備演出は、演出態様として、第1演出態様と、該第1演出態様よりも特別第1示唆演出が実行されやすい第2演出態様とがあり(例えば、第1演出態様(エフェクト小)と第2演出態様(エフェクト大)とがあり、第2演出態様(エフェクト大)の保留表示予告準備演出が実行されるときには、第1演出態様(青色)の保留表示予告演出が実行されず、第3演出態様(赤色)の保留表示予告演出が実行されやすい。図10-3(B)参照)、第1演出態様の第1準備演出が実行されるときと、第2演出態様の第1準備演出が実行されるときとで、第2準備演出の実行割合が異なる(例えば、タイマ準備演出は、第1演出態様(エフェクト小)の保留表示予告準備演出が実行されているときには、同時に実行されるが、第2演出態様(エフェクト大)の保留表示予告準備演出が実行されているときには、同時に実行されない。図10-7参照)。そのため、好適に興味を維持することができる。

10

#### 【1118】

また、本特徴部092IWでは、有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御されることを示唆する示唆演出(例えば、保留表示予告演出やタイマ演出、チャンス目予告演出など)を実行可能な示唆演出実行手段と、示唆演出が実行される前に示唆演出が実行されることを予告する準備演出(例えば、保留表示予告準備演出やタイマ準備演出など)を実行可能な準備演出実行手段とを備え、示唆演出は、期待度が異なる複数種類の第1示唆演出(例えば、演出態様により期待度が異なる保留表示予告演出)と、該第1示唆演出とは異なる第2示唆演出(例えば、タイマ演出)と、該第1示唆演出および該第2示唆演出とは異なる第3示唆演出(例えば、チャンス目予告演出)とを含み、第1示唆演出は、所定第1示唆演出と、該所定第1示唆演出よりも期待度が高い特別第1示唆演出とを含み(例えば、第1演出態様(青色)の保留表示予告演出と、第3演出態様(赤色)の保留表示予告演出とを含む)、準備演出は、第1示唆演出が実行されることを予告する第1準備演出(例えば、保留表示予告準備演出)と、第2示唆演出が実行されることを予告する第2準備演出(例えば、タイマ準備演出など)とを含み、第3示唆演出、第1準備演出および第2準備演出は、同一期間に並列して実行可能であり(図10-11(A1),(A2)参照)、第1準備演出は、演出態様として、第1演出態様と、該第1演出態様よりも特別第1示唆演出が実行されやすい第2演出態様とがあり(例えば、第1演出態様(エフェクト小)と第2演出態様(エフェクト大)とがあり、第2演出態様(エフェクト大)の保留表示予告準備演出が実行されるときには、第1演出態様(青色)の保留表示予告演出が実行されず、第3演出態様(赤色)の保留表示予告演出が実行されやすい。図10-3(B)参照)、第1演出態様の第1準備演出が実行されるときと、第2演出態様の第1準備演出が実行されるときとで、第3示唆演出の実行割合が異なる(例えば、チャンス目予告演出は、保留表示予告準備演出が第2演出態様(エフェクト大)で実行されるときの方が、第1演出態様(エフェクト小)で実行されるときよりも、実行が許可されやすい。図10-10参照)。そのため、好適に興味を維持することができる。

20

30

#### 【1119】

また、本特徴部092IWでは、第1準備演出と第2準備演出とは、実行される期間が異なる(例えば、保留表示予告準備演出(第2演出態様)の実行が終了した後に、タイマ準備演出が実行される。図10-7(D)参照)。そのため、好適に興味を維持することができる。

40

#### 【1120】

また、本特徴部092IWでは、第1示唆演出は、複数種類の演出態様(例えば、第1演出態様(青色)、第2演出態様(緑色)、第3演出態様(赤色)など。図10-3(A)参照)のうちのいずれかにより実行され、第1準備演出は、複数種類の演出態様(例えば、第1演出態様(エフェクト小)、第2演出態様(エフェクト大)など。図10-3(B)参照)のうちのいずれかにより実行され、いずれの演出態様の第1準備演出が実行されるかに応じて、実行可能な第1示唆演出の演出態様が異なる(例えば、第1演出態様の保留表示予告準備演出が実行された場合には、第1~第3演出態様のうちのいずれかにより保留表示予告演出が実行され、第2演出態様の保留表示予告準備演出が実行された場合

50

には、第２～第３演出態様のうちのいずれかにより保留表示予告演出が実行される）。そのため、好適に興味を維持することができる。

#### 【１１２１】

また、本特徴部０９２ＩＷでは、示唆演出は、対応する準備演出が実行されることなく実行可能であり（例えば、保留表示予告演出やタイマ演出を実行すると決定したときに、保留表示予告準備演出やタイマ準備演出が実行なしと決定する場合がある。図１０－３（Ｂ）、図１０－４（Ｂ）参照）、対応しない準備演出が実行されたか否かに応じて、実行されやすさが異なる（例えば、図１０－３に示すように、入賞時判定結果が大当りの場合には、保留表示予告演出および保留表示予告準備演出を実行すると決定されやすい。また、図１０－４に示すように、タイマ演出も実行すると決定されやすい。しかし、タイマ準備演出を実行しないと決定されることがある。すると、タイマ演出に対応しない保留表示予告準備演出が実行されたときの方が、保留表示予告準備演出が実行されないときよりも、タイマ演出が実行されやすくなる）。そのため、好適に興味を維持することができる。

10

#### 【１１２２】

また、本特徴部０９２ＩＷでは、準備演出が実行されたか否かに応じて、いずれの演出態様の示唆演出が実行されるかの割合が異なる（例えば、保留表示予告演出やタイマ準備演出の演出態様を第２演出態様と決定した場合には、第１演出態様と決定した場合に比べて、保留表示予告準備演出やタイマ準備演出を実行すると決定する割合が高い。図１０－３（Ｂ）、図１０－４（Ｂ）参照）。そのため、好適に興味を維持することができる。

20

#### 【１１２３】

なお、本特徴部０９２ＩＷで示した構成は、特徴部１５３ＳＧなど他の特徴部で示した構成と適宜組み合わせることで遊技機を構成することが可能である。例えば、本特徴部０９２ＩＷで示したタイマ準備演出は、特徴部１５３ＳＧで示した大当たりとなること示唆するとともに後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間を示唆するタイマ演出が実行されることを予告し、当該タイマ演出は、リーチ演出中に後部可変表示中示唆演出として大当たりとなることを示唆する大当たり示唆演出またはパチンコ遊技機１に設定されている設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能となっているようにしてもよい。

#### 【符号の説明】

#### 【１１２４】

- １ … パチンコ遊技機
- ２ … 遊技盤
- ３ … 遊技機用枠
- ４Ａ、４Ｂ … 特別図柄表示装置
- ５ … 画像表示装置
- ６Ａ … 入賞球装置
- ６Ｂ … 可変入賞球装置
- ７ … 特別可変入賞球装置
- ８Ｌ、８Ｒ … スピーカ
- ９ … 遊技効果ランプ
- １０ … 一般入賞口
- １１ … 主基板
- １２ … 演出制御基板
- １３ … 音声制御基板
- １４ … ランプ制御基板
- １５ … 中継基板
- ２０ … 普通図柄表示器
- ２１ … ゲートスイッチ
- ２２Ａ、２２Ｂ … 始動口スイッチ
- ２３ … カウントスイッチ
- ３０ … 打球操作ハンドル

30

40

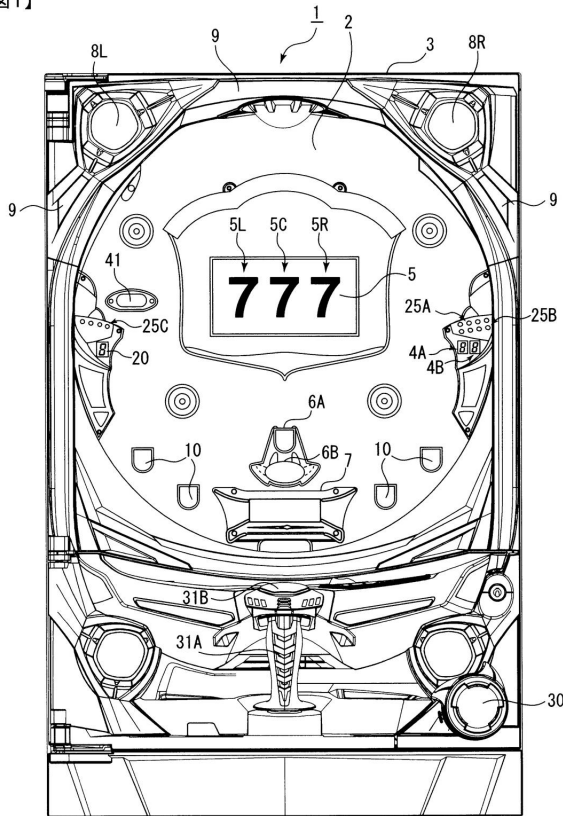
50

- 31A … スティックコントローラ  
 31B … プッシュボタン  
 32 … 可動体  
 100 … 遊技制御用マイクロコンピュータ  
 101、121 … ROM  
 102、122 … RAM  
 103 … CPU  
 104、124 … 乱数回路  
 105、125 … I/O  
 120 … 演出制御用CPU  
 123 … 表示制御部

【図面】

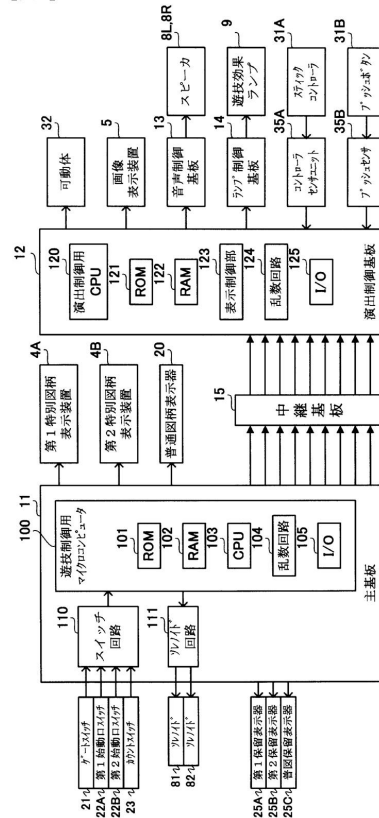
【図1】

【図1】



【図2】

【図2】



10

20

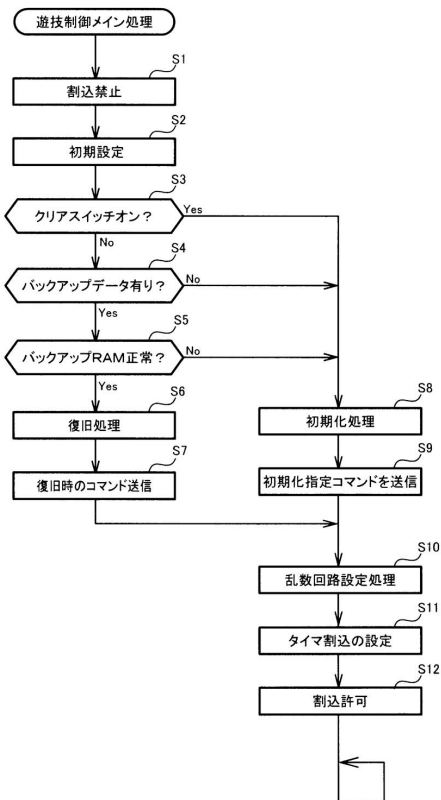
30

40

50

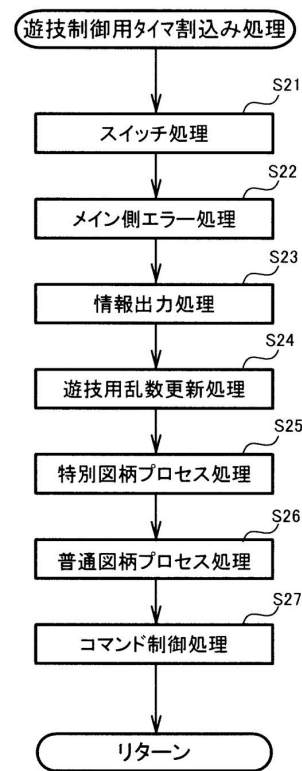
【図 3】

【図3】



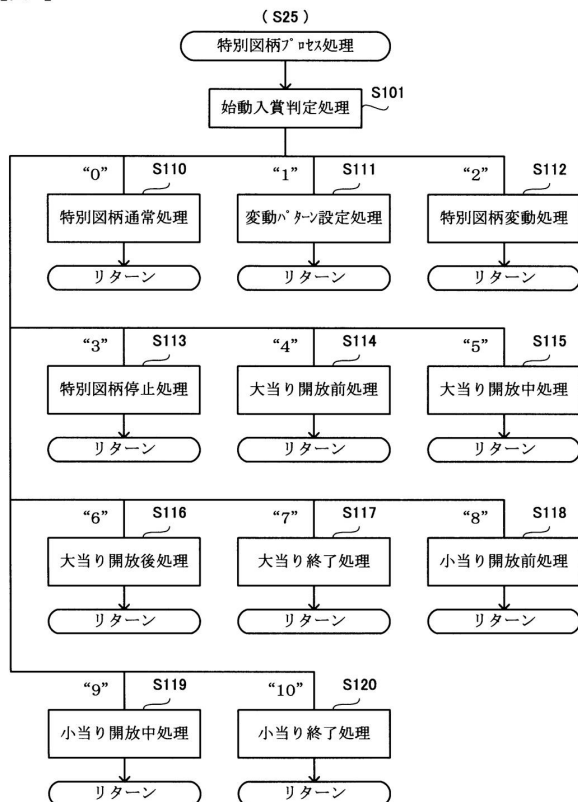
【図 4】

【図4】



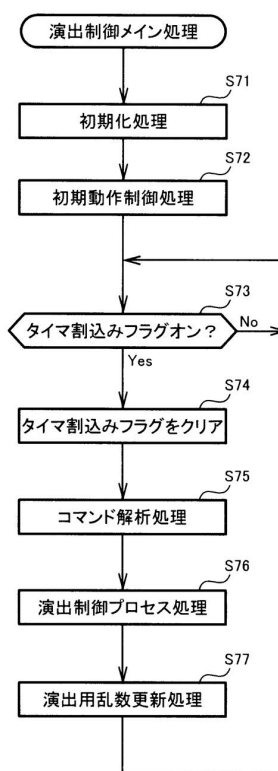
【図 5】

【図5】



【図 6】

【図6】



10

20

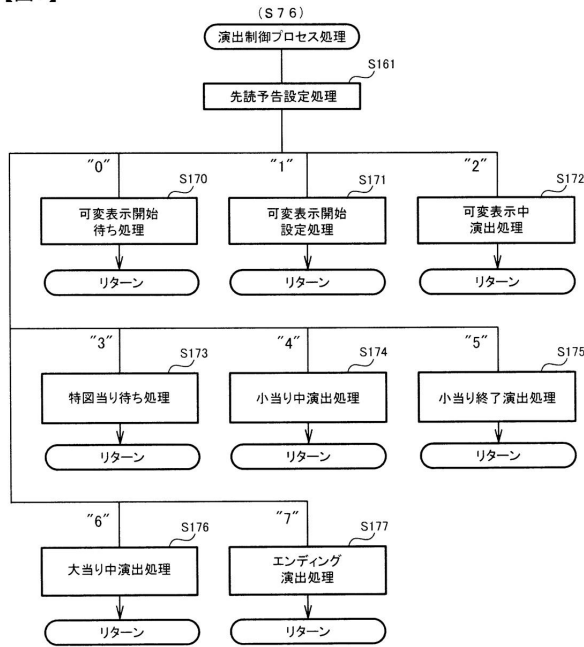
30

40

50

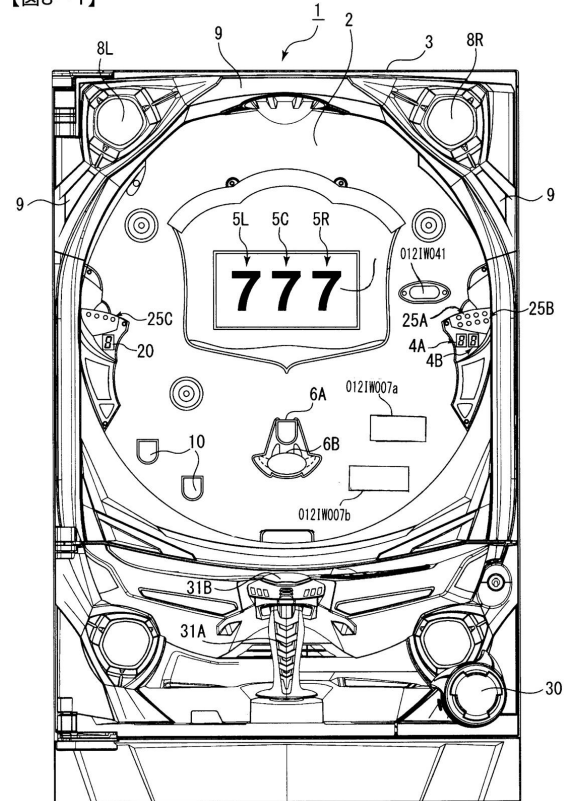
【圖 7】

【図7】



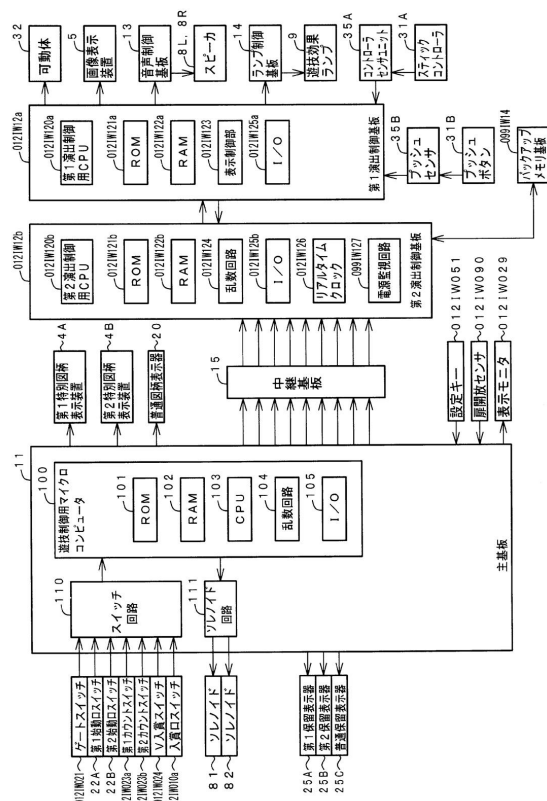
【図 8-1】

【図8-1】



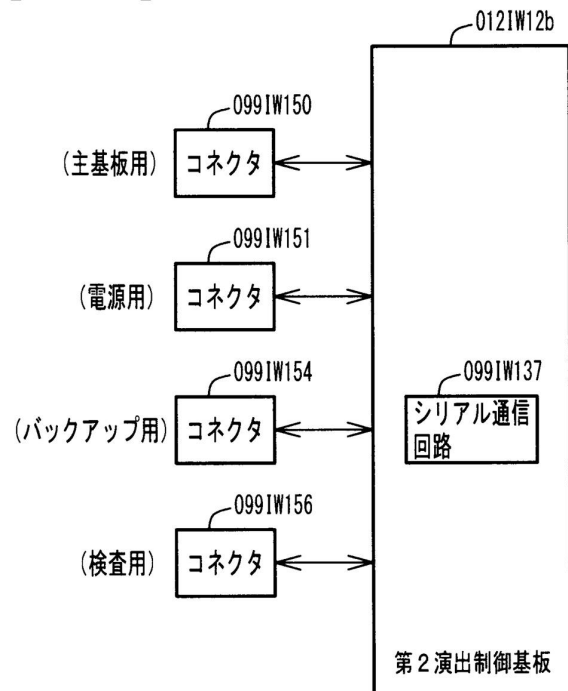
【図 8-2】

【图8-2】



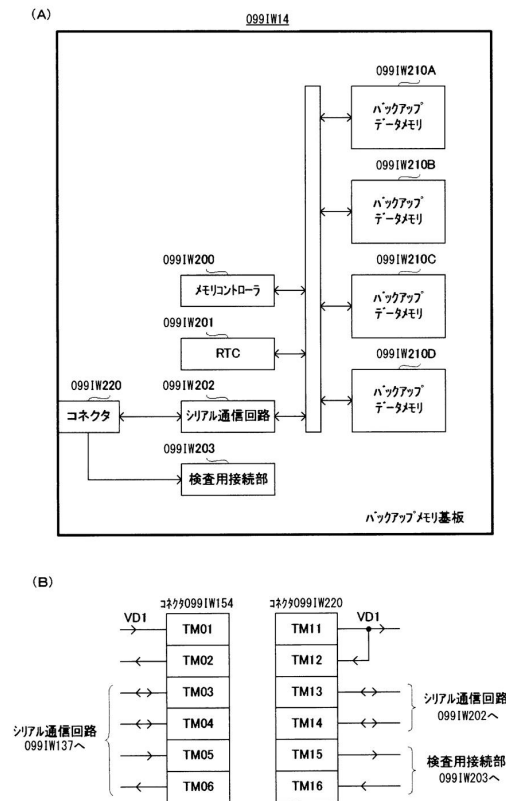
【図 8-3】

【图8-3】



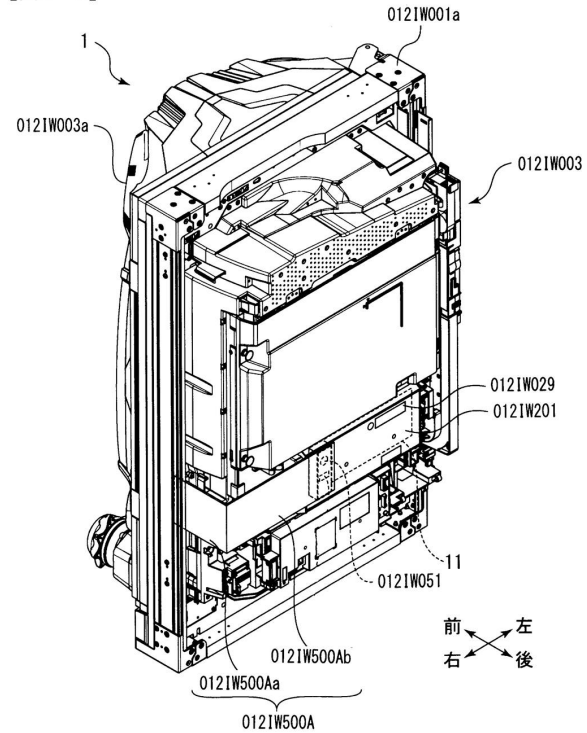
【図 8 - 4】

【図8-4】



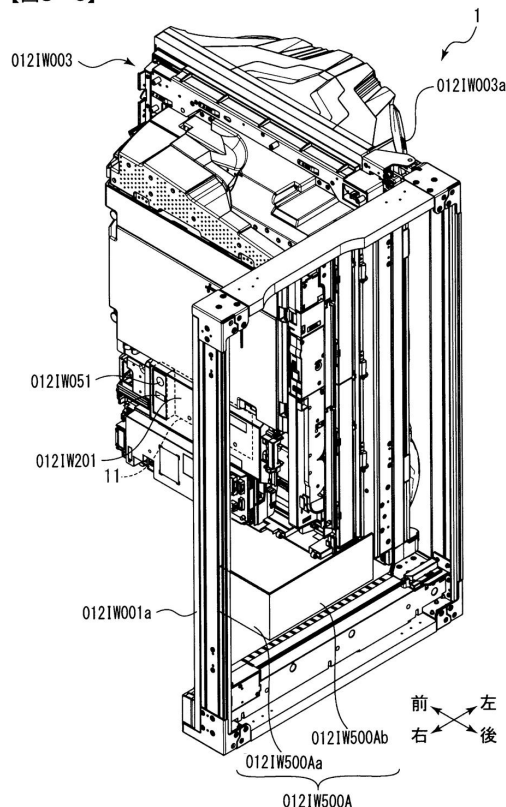
【図 8 - 5】

【図8-5】



【図 8 - 6】

【図8-6】



【図 8 - 7】

【図8-7】

(A) 表示結果判定テーブル (設定値 1)

| 大当たり判定値 (MR 1 [0~65535] と比較される) |             |                                    |
|---------------------------------|-------------|------------------------------------|
| 変動特図指定バッファ=第1<br>(第1特別図柄)       | 大当たり (非確変時) | 1020~1079, 13320~13464 (確率: 1/320) |
|                                 | 大当たり (確変時)  | 1020~1519, 13320~14867 (確率: 1/32)  |
|                                 | 小当たり        | 32767~33429 (確率: 1/99)             |
| 変動特図指定バッファ=第2<br>(第2特別図柄)       | 大当たり (非確変時) | 1020~1079, 13320~13464 (確率: 1/320) |
|                                 | 大当たり (確変時)  | 1020~1519, 13320~14867 (確率: 1/32)  |
|                                 | 小当たり        | 32767~65535 (確率: 1/2)              |

(B) 表示結果判定テーブル (設定値 2)

| 大当たり判定値 (MR 1 [0~65535] と比較される) |             |                                    |
|---------------------------------|-------------|------------------------------------|
| 変動特図指定バッファ=第1<br>(第1特別図柄)       | 大当たり (非確変時) | 1020~1079, 13320~13477 (確率: 1/300) |
|                                 | 大当たり (確変時)  | 1020~1519, 13320~15004 (確率: 1/30)  |
|                                 | 小当たり        | 32767~33429 (確率: 1/99)             |
| 変動特図指定バッファ=第2<br>(第2特別図柄)       | 大当たり (非確変時) | 1020~1079, 13320~13477 (確率: 1/300) |
|                                 | 大当たり (確変時)  | 1020~1519, 13320~15004 (確率: 1/30)  |
|                                 | 小当たり        | 32767~65535 (確率: 1/2)              |

(C) 表示結果判定テーブル (設定値 3)

| 大当たり判定値 (MR 1 [0~65535] と比較される) |             |                                    |
|---------------------------------|-------------|------------------------------------|
| 変動特図指定バッファ=第1<br>(第1特別図柄)       | 大当たり (非確変時) | 1020~1079, 13320~13493 (確率: 1/280) |
|                                 | 大当たり (確変時)  | 1020~1519, 13320~15160 (確率: 1/28)  |
|                                 | 小当たり        | 32767~33429 (確率: 1/99)             |
| 変動特図指定バッファ=第2<br>(第2特別図柄)       | 大当たり (非確変時) | 1020~1079, 13320~13493 (確率: 1/280) |
|                                 | 大当たり (確変時)  | 1020~1519, 13320~15160 (確率: 1/28)  |
|                                 | 小当たり        | 32767~65535 (確率: 1/2)              |

10

20

30

40

50

## 【図 8 - 8】

## 【図8-8】

(A) 大当り種別判定テーブル

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

(B) 大当り種別毎の各制御期間

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

(C) 小当り種別判定テーブル

| 小当り種別  | 設定値  |      |      |
|--------|------|------|------|
|        | 設定値1 | 設定値2 | 設定値3 |
| 小当り種別A | 34%  | 34%  | 34%  |
| 小当り種別B | 33%  | 33%  | 33%  |
| 小当り種別C | 33%  | 33%  | 33%  |

## 【図 8 - 10】

## 【図8-10】

(A) 非リーチハズレ変動パターン判定テーブル

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

## 【図 8 - 9】

## 【図8-9】

(A) 第1ハズレ変動パターン判定テーブル[特別期間用(設定変更後から30変動まで)]

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

(B) 第2ハズレ変動パターン判定テーブル[非特別期間用]

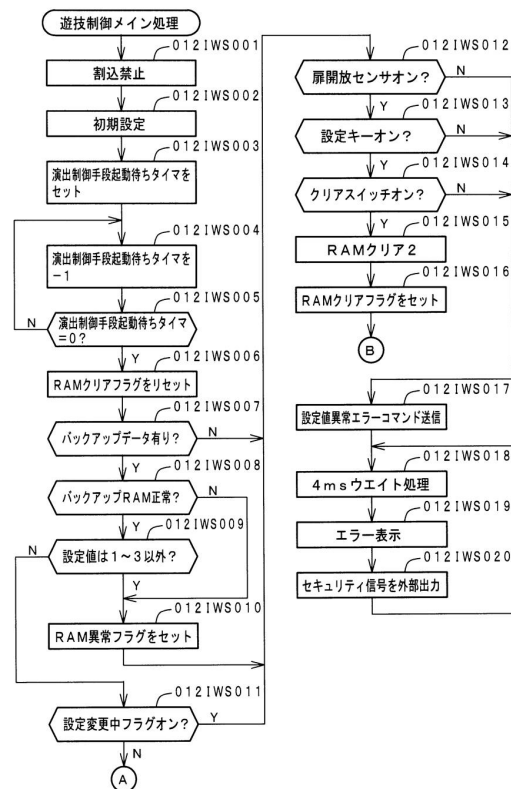
| 変動パターン                | 設定値   |       |       |
|-----------------------|-------|-------|-------|
|                       | 設定値1  | 設定値2  | 設定値3  |
| PA1-1<br>(非リーチハズレ)    | 95.4% | 95.0% | 94.6% |
| PA2-1<br>(ノーマルリーチハズレ) | 3.8%  | 4.0%  | 4.2%  |
| スーパーリーチハズレ            | 0.8%  | 1.0%  | 1.2%  |

10

20

## 【図 8 - 11】

## 【図8-11】



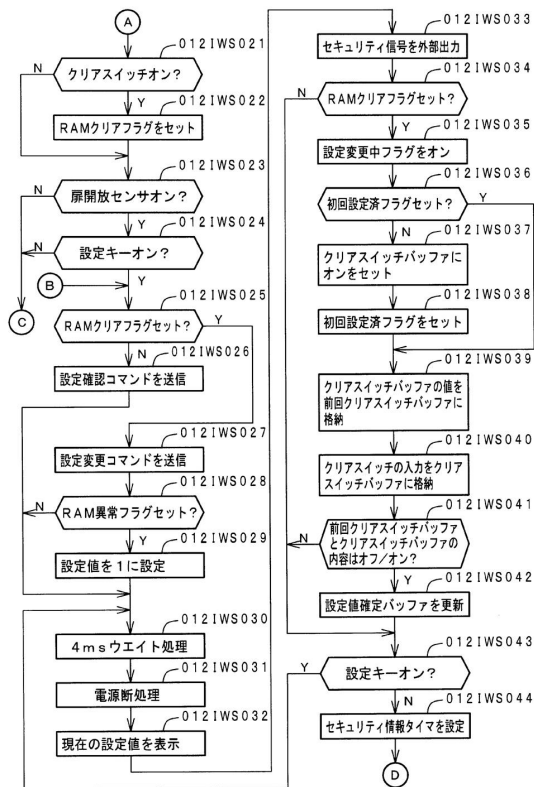
30

40

50

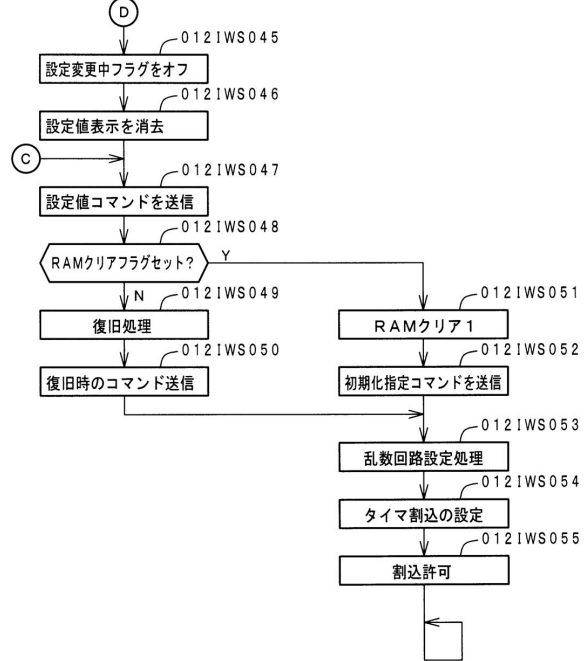
【図 8 - 1 2】

【図8-12】



【図 8 - 1 3】

【図8-13】



【図 8 - 1 4】

【図8-14】

電源投入時処理

|         |    | 設定キー   |       |
|---------|----|--------|-------|
|         |    | オン     | オフ    |
| クリアスイッチ | オン | 設定変更処理 | 初期化处理 |
|         | オフ | 設定確認処理 | 復旧処理  |

【図 8 - 1 5】

【図8-15】

設定変更処理における表示モニタの表示態様

(A) 遊技中

b L. 3 5

電源OFF

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

(B) 電源OFF中

(C) 電源投入（クリアスイッチ操作有、設定キーON）

1

クリアスイッチ（兼用スイッチ）操作

(D) 設定値を変更（設定値をRAMのバックアップ領域に格納）

2

設定キーOFF

(E) 設定完了（消灯）

10

20

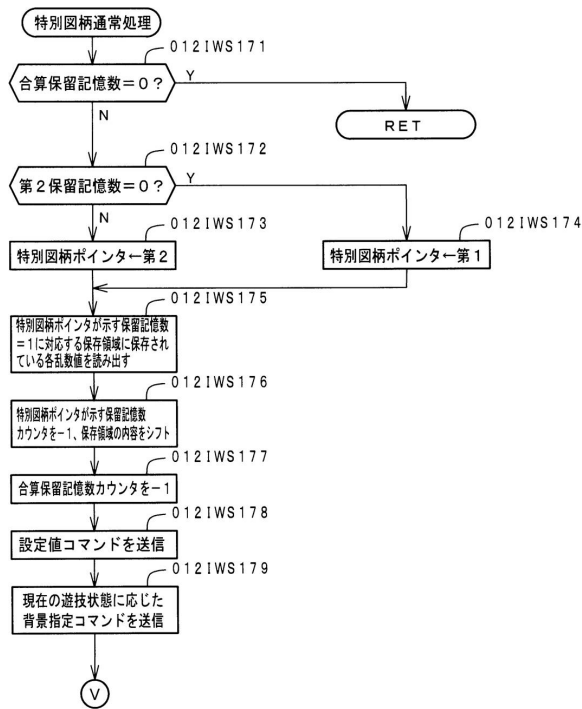
30

40

50

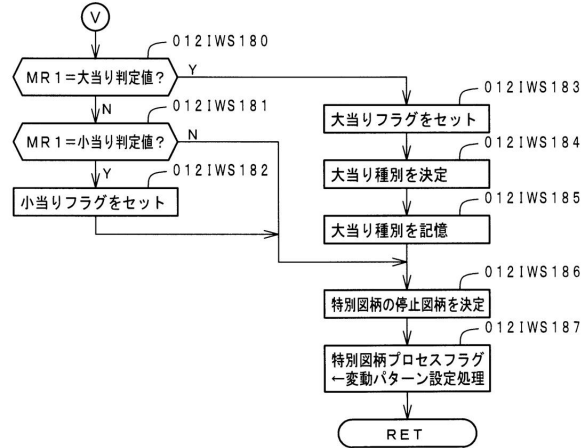
【図 8 - 1 6】

【図8-16】



【図 8 - 1 7】

【図8-17】



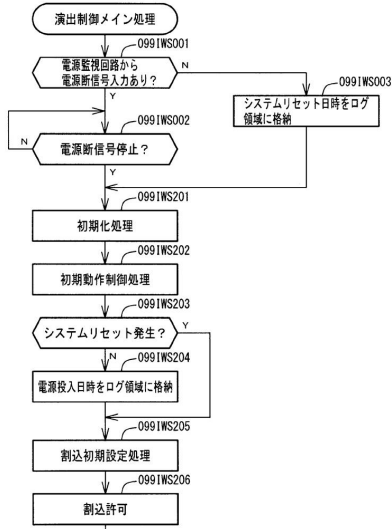
10

20

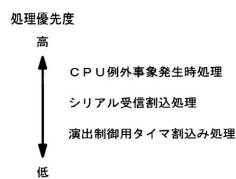
【図 8 - 1 8】

【図8-18】

(A)



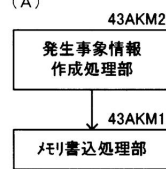
(B)



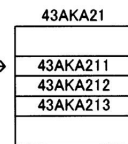
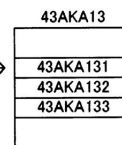
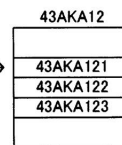
【図 8 - 1 9】

【図8-19】

(A)



(B)



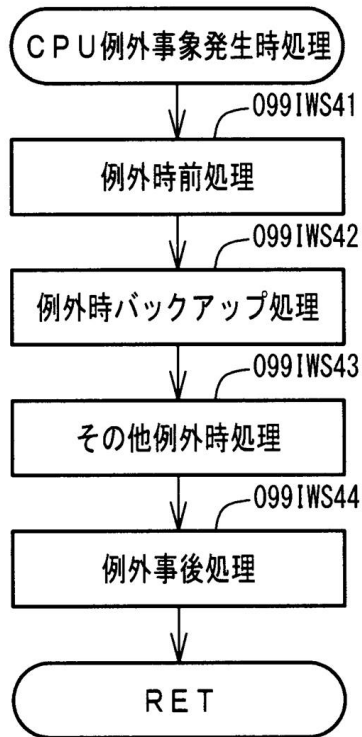
30

40

50

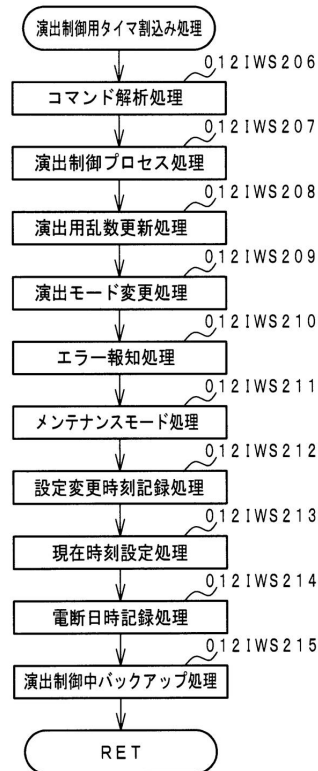
【図 8 - 2 0】

【図8-20】



【図 8 - 2 1】

【図8-21】

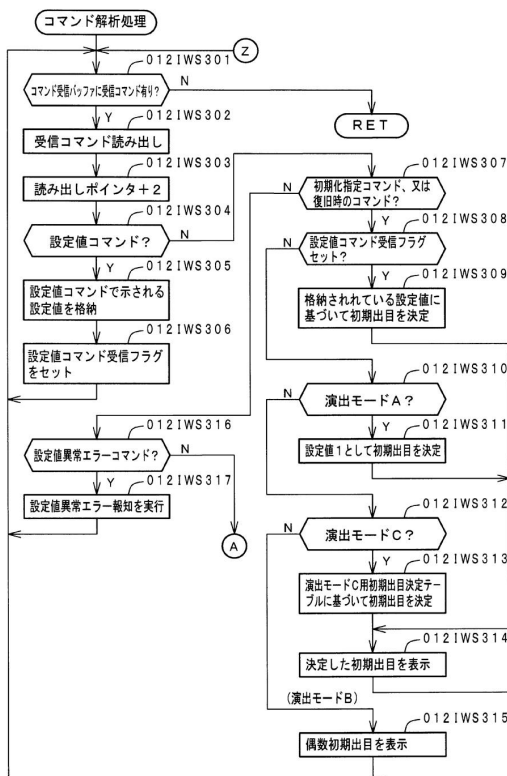


10

20

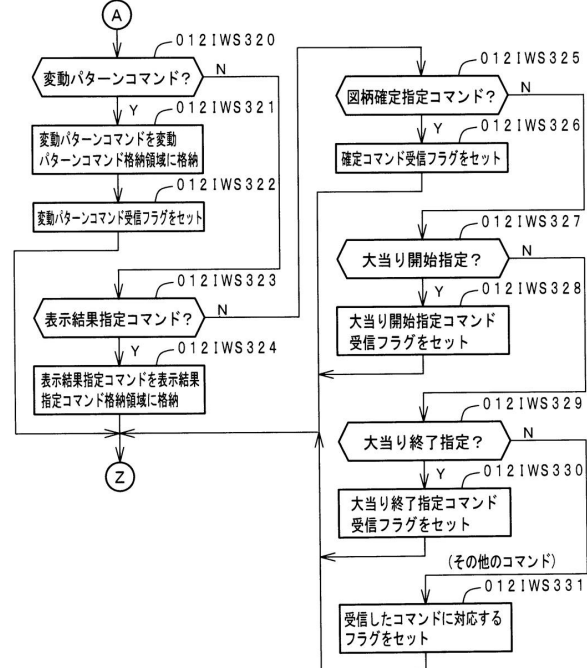
【図 8 - 2 2】

【図8-22】



【図 8 - 2 3】

【図8-23】



30

40

50

【図 8 - 2 4】

【図8-24】

(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 8 - 2 6】

【図8-26】

(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<br>(第1発光態様) | 25%  | 30%  | 35%  |
| 実行あり:第2演出態様<br>(第2発光態様) | 5%   | 30%  | 54%  |
| 実行あり:第3演出態様<br>(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]

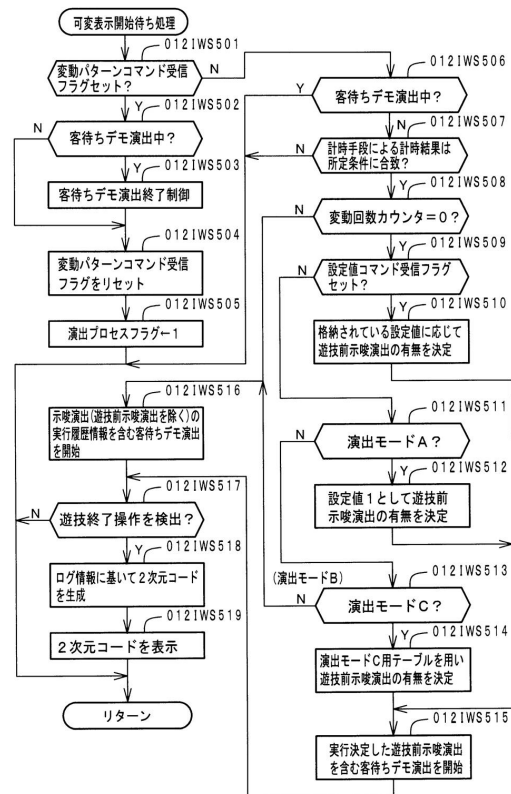
| 遊技前示唆演出                 |     |
|-------------------------|-----|
| 実行なし                    | 50% |
| 実行あり:第1演出態様<br>(第1発光態様) | 25% |
| 実行あり:第2演出態様<br>(第2発光態様) | 25% |
| 実行あり:第3演出態様<br>(第3発光態様) | 0%  |

(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<br>(第1発光態様) | 25%  | 30%  | 35%  |
| 実行あり:第2演出態様<br>(第2発光態様) | 5%   | 10%  | 15%  |
| 実行あり:第3演出態様<br>(第3発光態様) | 0%   | 0%   | 0%   |

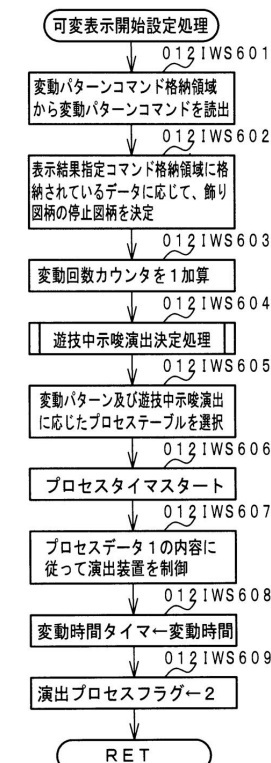
【図 8 - 2 5】

【図8-25】



【図 8 - 2 7】

【図8-27】



10

20

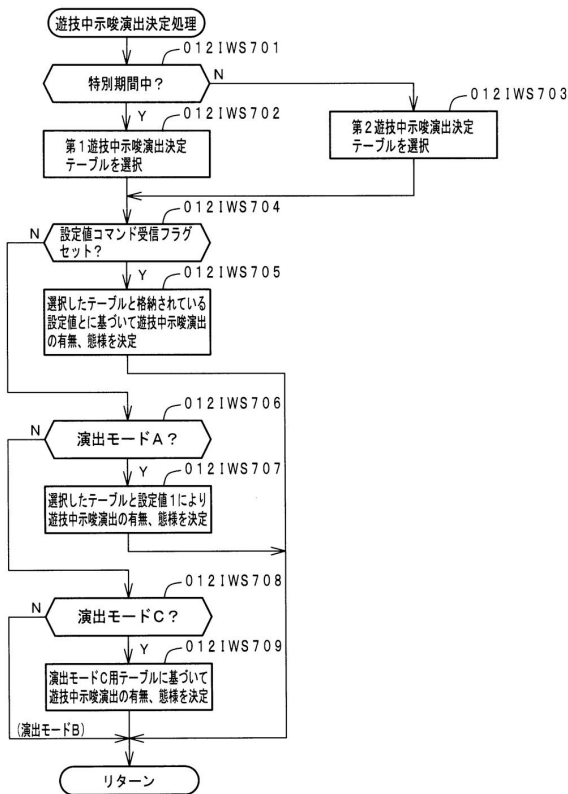
30

40

50

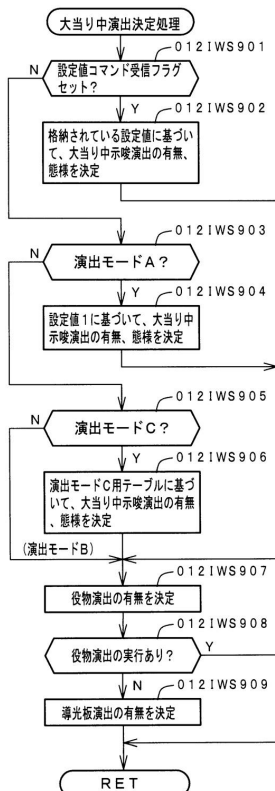
## 【図 8 - 2 8】

【図8-28】



## 【図 8 - 3 0】

【図8-30】



## 【図 8 - 2 9】

【図8-29】

(A) 第1遊技中示唆演出決定テーブル[特別期間用(遊技開始から30変動まで)]

| 遊技中示唆演出                      | 設定値  |      |      |
|------------------------------|------|------|------|
|                              | 設定値1 | 設定値2 | 設定値3 |
| 実行なし                         | 89%  | 80%  | 70%  |
| 実行あり: 第1演出態様<br>(ミニキャラA登場)   | 10%  | 15%  | 20%  |
| 実行あり: 第2演出態様<br>(ミニキャラA、B登場) | 1%   | 5%   | 9%   |
| 実行あり: 第3演出態様<br>(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<br>(ミニキャラA登場)   | 1%   | 3%   | 4%   |
| 実行あり: 第2演出態様<br>(ミニキャラA、B登場) | 0%   | 0%   | 0%   |
| 実行あり: 第3演出態様<br>(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<br>(ミニキャラA登場)   | 4%  |
| 実行あり: 第2演出態様<br>(ミニキャラA、B登場) | 0%  |
| 実行あり: 第3演出態様<br>(ミニキャラC登場)   | 0%  |

## 【図 8 - 3 1】

【図8-31】

(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<br>(セリフA表示) | 60%  | 25%  | 5%   |
| 実行あり: 第2演出態様<br>(セリフB表示) | 35%  | 60%  | 70%  |
| 実行あり: 第3演出態様<br>(セリフC表示) | 5%   | 15%  | 24%  |
| 実行あり: 第4演出態様<br>(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<br>(セリフA表示) | 19%  | 15%  | 10%  |
| 実行あり: 第2演出態様<br>(セリフB表示) | 10%  | 12%  | 15%  |
| 実行あり: 第3演出態様<br>(セリフC表示) | 1%   | 3%   | 4%   |
| 実行あり: 第4演出態様<br>(セリフD表示) | 0%   | 0%   | 1%   |

(C) 第2大当り中示唆演出決定テーブル[演出モードC用]

| 大当り中示唆演出                 | 設定値 |
|--------------------------|-----|
| 実行なし                     | 80% |
| 実行あり: 第1演出態様<br>(セリフA表示) | 12% |
| 実行あり: 第2演出態様<br>(セリフB表示) | 7%  |
| 実行あり: 第3演出態様<br>(セリフC表示) | 1%  |
| 実行あり: 第4演出態様<br>(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%     |

10

20

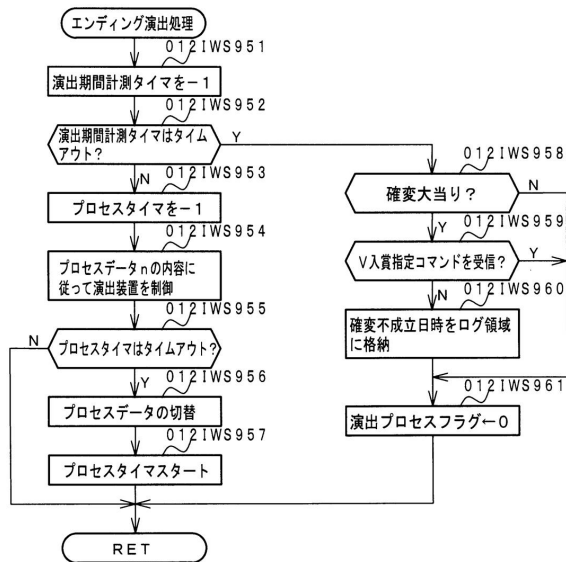
30

40

50

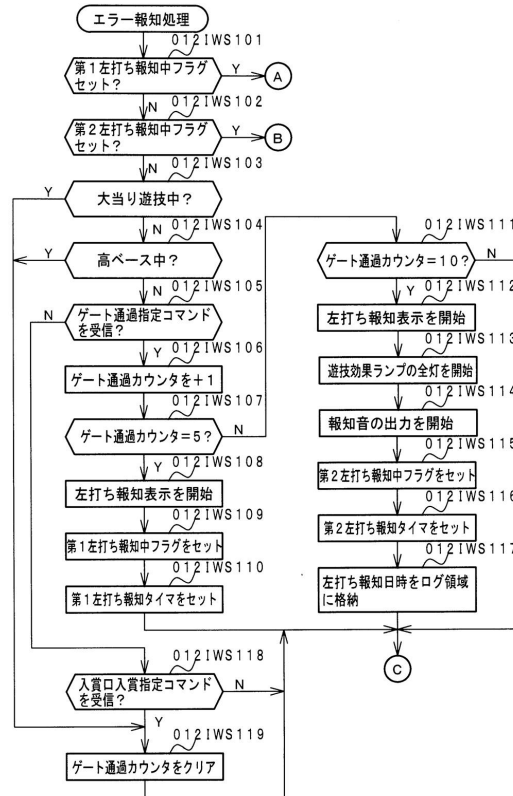
【圖 8-32】

【图8-32】



【圖 8-33】

【图8-33】

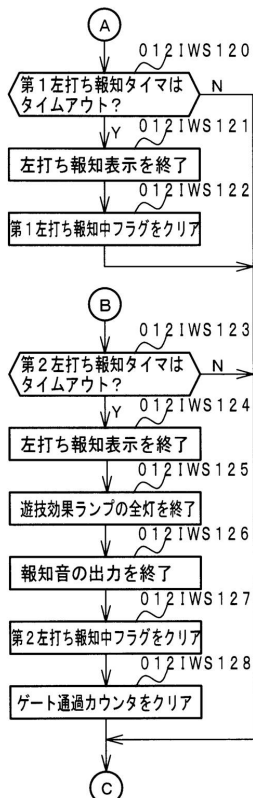


10

20

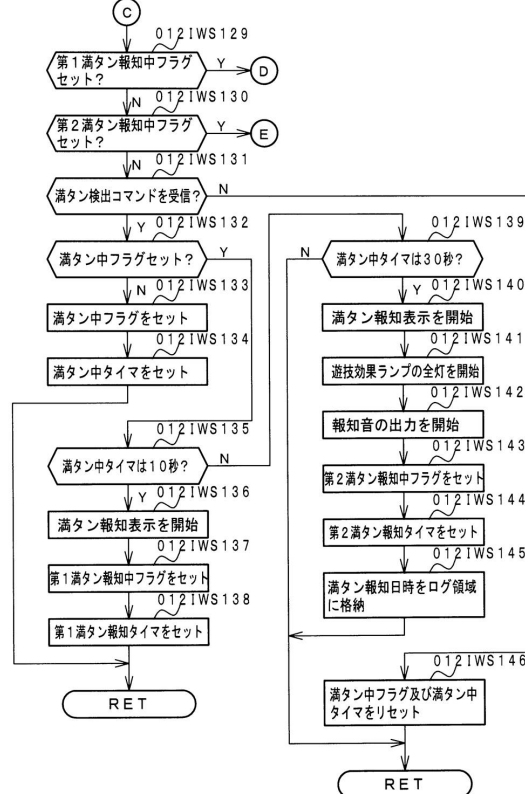
【圖 8-34】

【図8-34】



【圖 8-35】

【图8-35】

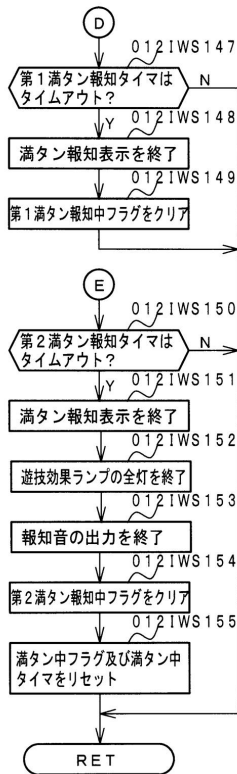


30

40

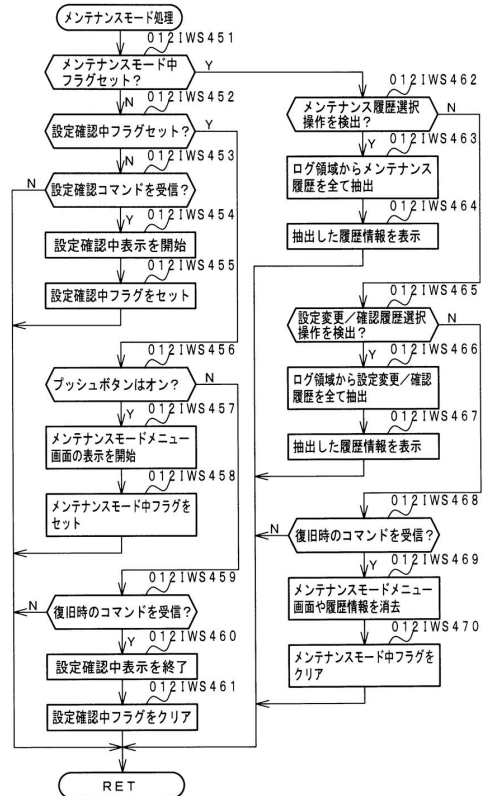
【図 8 - 3 6】

【図8-36】



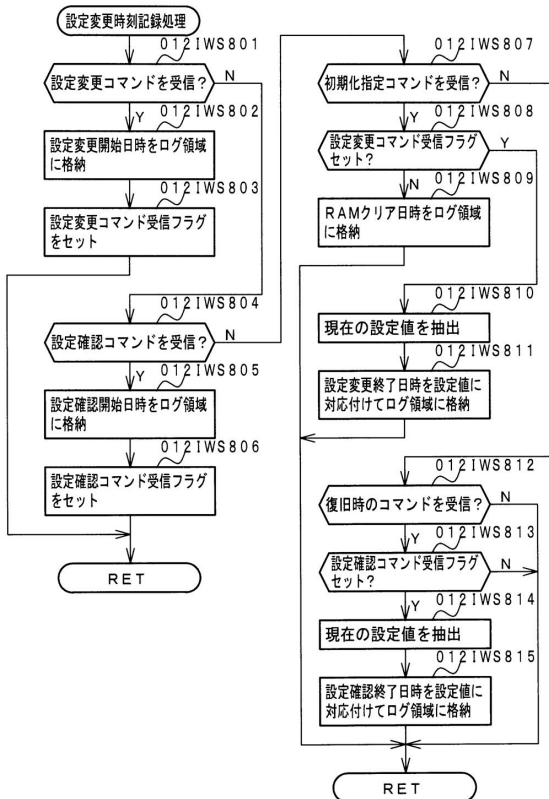
【図 8 - 3 7】

【図8-37】



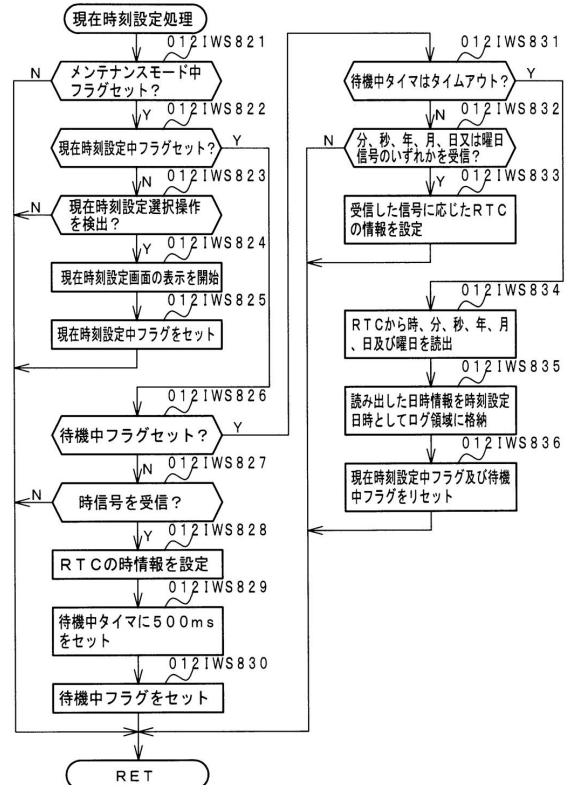
【図 8 - 3 8】

【図8-38】



【図 8 - 3 9】

【図8-39】



10

20

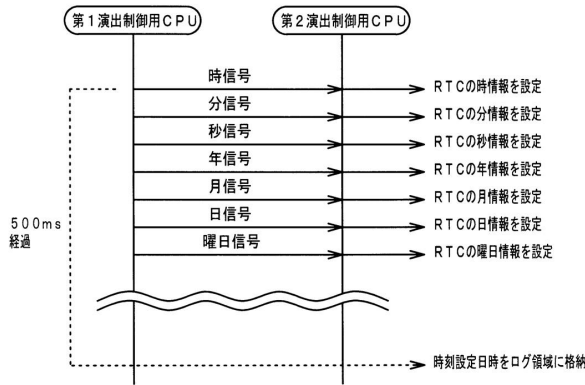
30

40

50

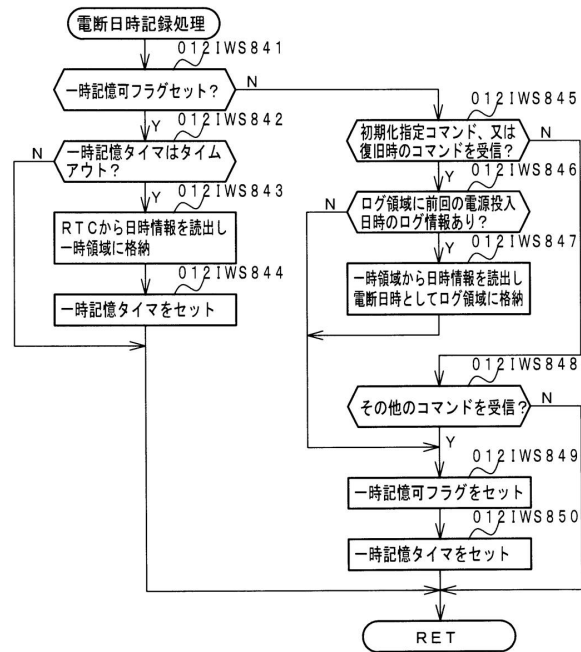
【図 8 - 4 0】

【図8-40】



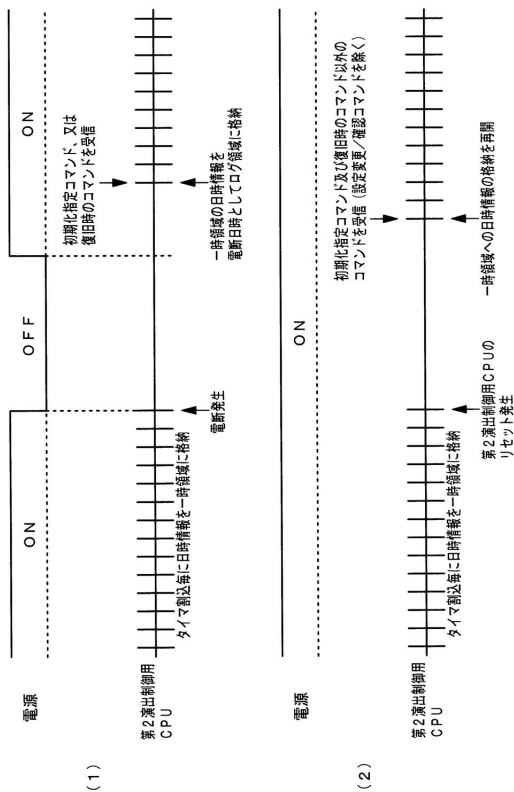
【図 8 - 4 1】

【図8-41】



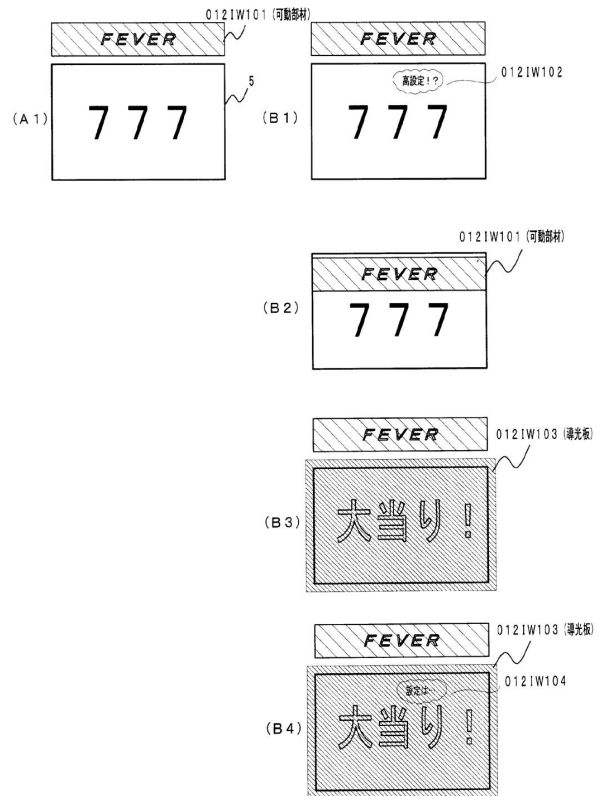
【図 8 - 4 2】

【図8-42】



【図 8 - 4 3】

【図8-43】



10

20

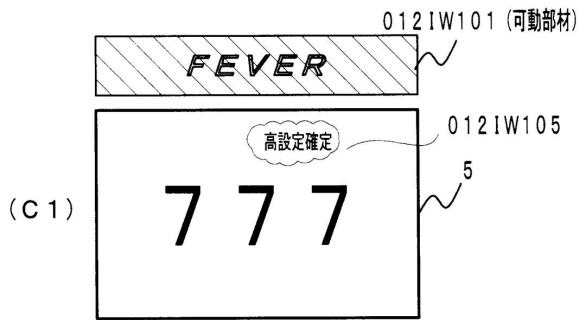
30

40

50

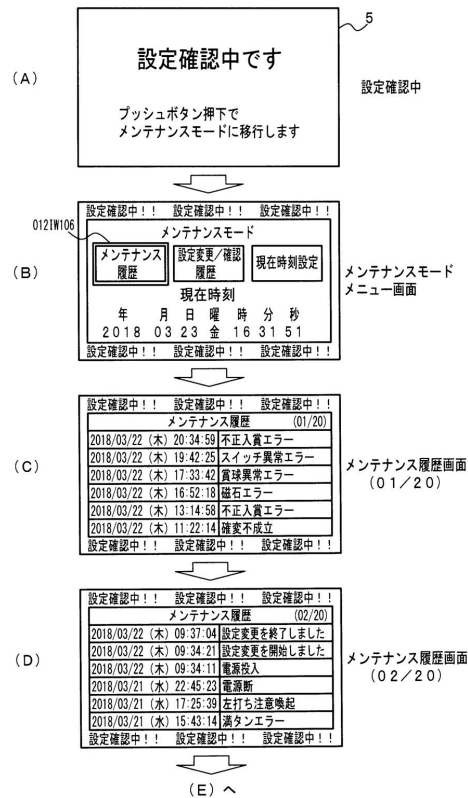
【図 8 - 4 4】

【図8-44】



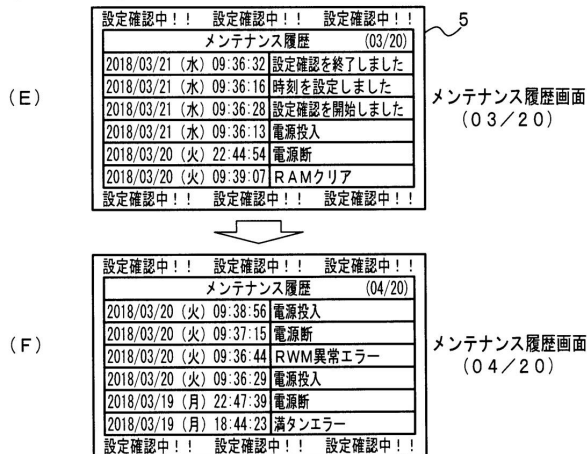
【図 8 - 4 5】

【図8-45】



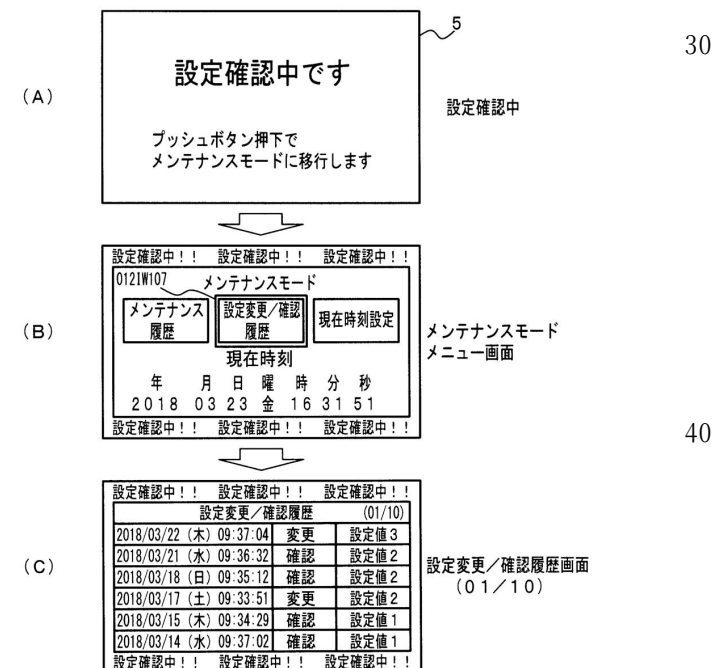
【図 8 - 4 6】

【図8-46】



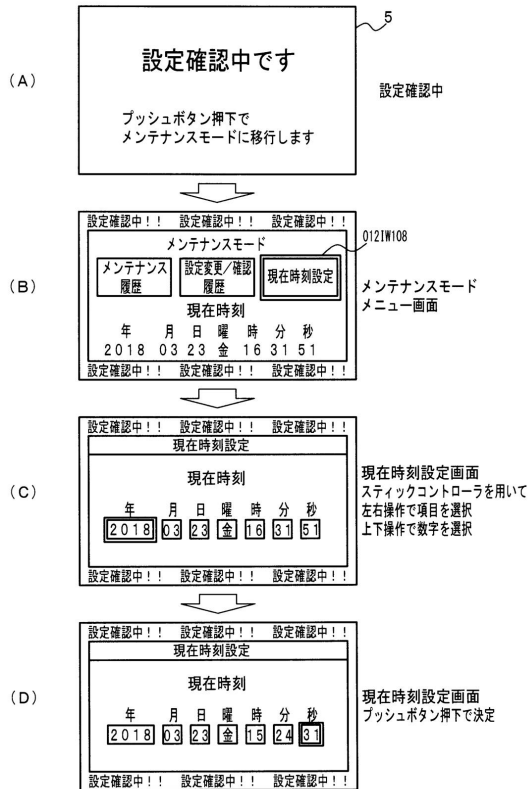
【図 8 - 4 7】

【図8-47】



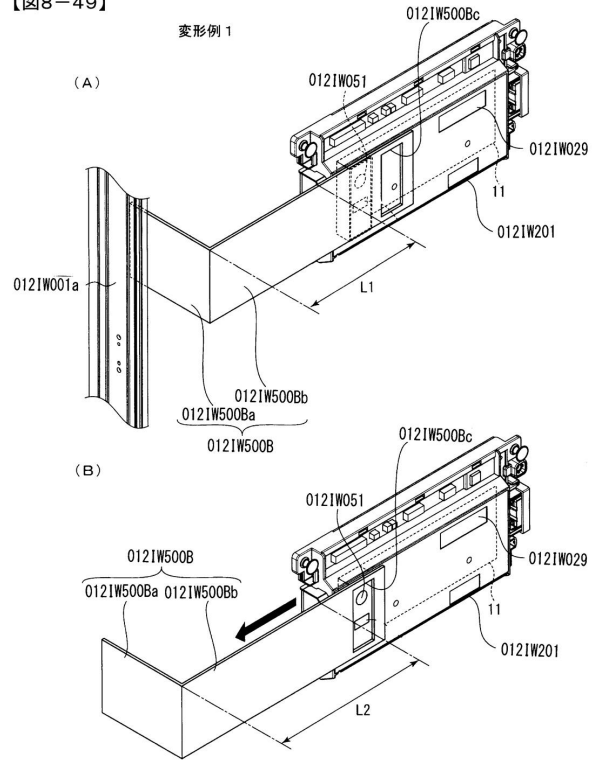
【図 8 - 4 8】

【図8-48】



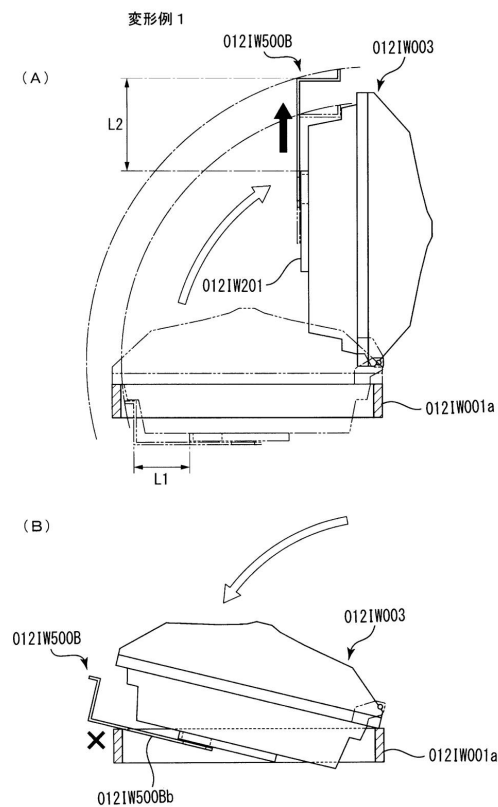
【図 8 - 4 9】

【図8-49】



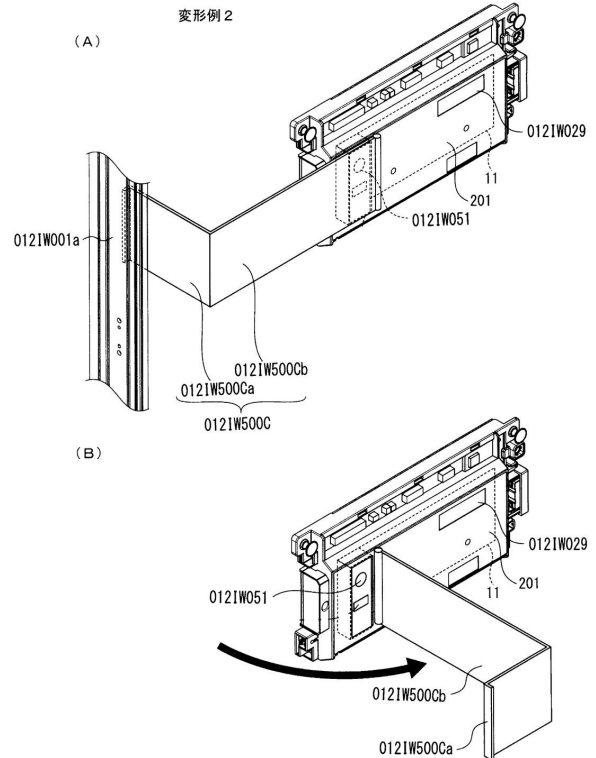
【図 8 - 5 0】

【図8-50】



【図 8 - 5 1】

【図8-51】



10

20

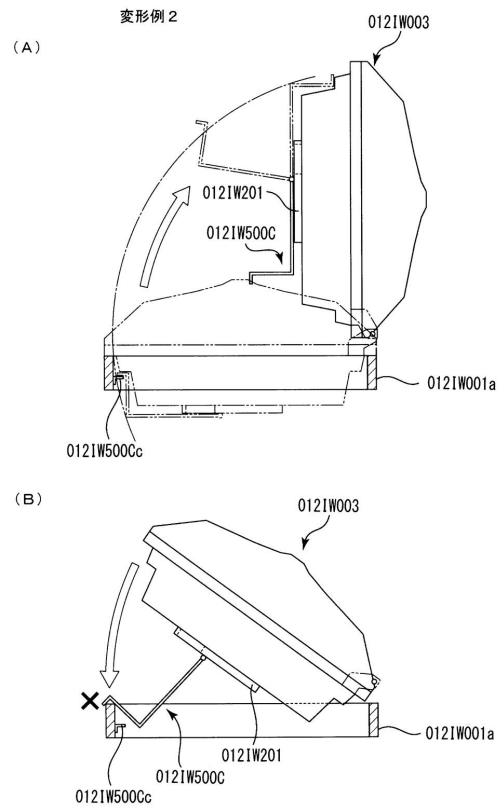
30

40

50

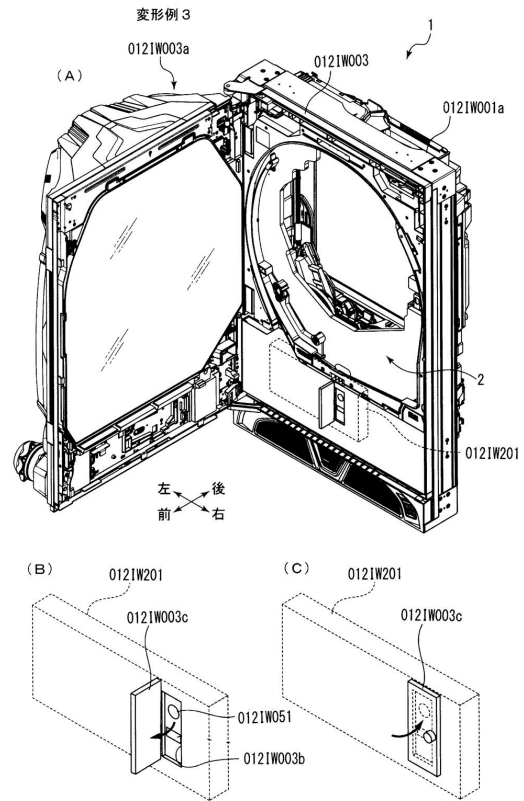
【図 8 - 5 2】

【図8-52】



【図 8 - 5 3】

【図8-53】



【図 8 - 5 4】

【図8-54】

(変形例 4)

|                         |           |            |
|-------------------------|-----------|------------|
| 設定確認中！！                 | 設定確認中！！   | 設定確認中！！    |
| メンテナンス履歴 (01/20)        |           |            |
| 2018/03/22 (木) 20:34:59 | 不正入賞エラー   | メンテナンス履歴画面 |
| 2018/03/22 (木) 19:42:25 | スイッチ異常エラー |            |
| 2018/03/22 (木) 17:33:42 | 賞球異常エラー   |            |
| 2018/03/22 (木) 16:52:18 | 設定示唆不成功   |            |
| 2018/03/22 (木) 13:14:58 | ポイント付与不成功 |            |
| 2018/03/22 (木) 11:22:14 | 確変不成功     |            |
| 設定確認中！！                 | 設定確認中！！   | 設定確認中！！    |

5

0121W109a

0121W109b

【図 8 - 5 5】

【図8-55】

(変形例 5)

|                         |          |            |
|-------------------------|----------|------------|
| 設定確認中！！                 | 設定確認中！！  | 設定確認中！！    |
| メンテナンス履歴 (05/20)        |          |            |
| 2018/03/19 (月) 12:48:36 | システムリセット | メンテナンス履歴画面 |
| 2018/03/19 (月) 11:37:15 | 磁石エラー    |            |
| 2018/03/19 (月) 09:36:04 | RAMクリア   |            |
| 2018/03/19 (月) 09:35:20 | 電源投入     |            |
| 2018/03/18 (日) 22:48:40 | 電源断      |            |
| 2018/03/18 (日) 19:45:33 | 左打ち注意喚起  |            |
| 設定確認中！！                 | 設定確認中！！  | 設定確認中！！    |

5

0991W109

10

20

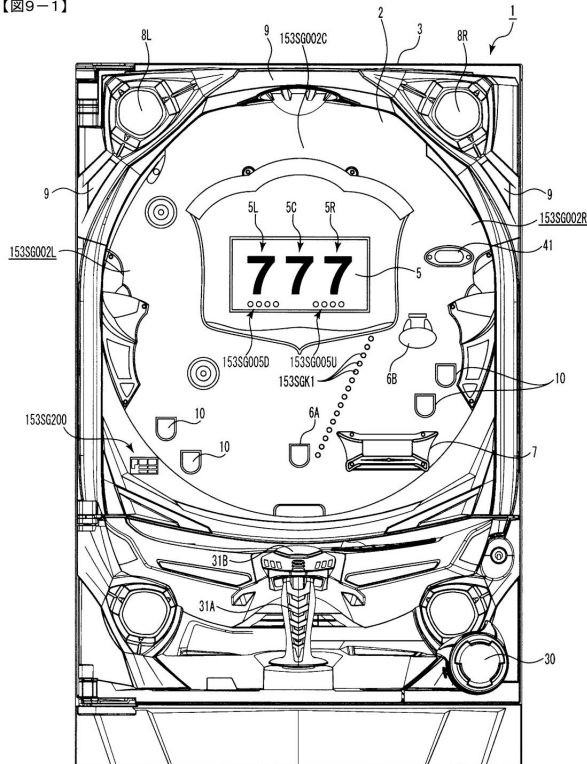
30

40

50

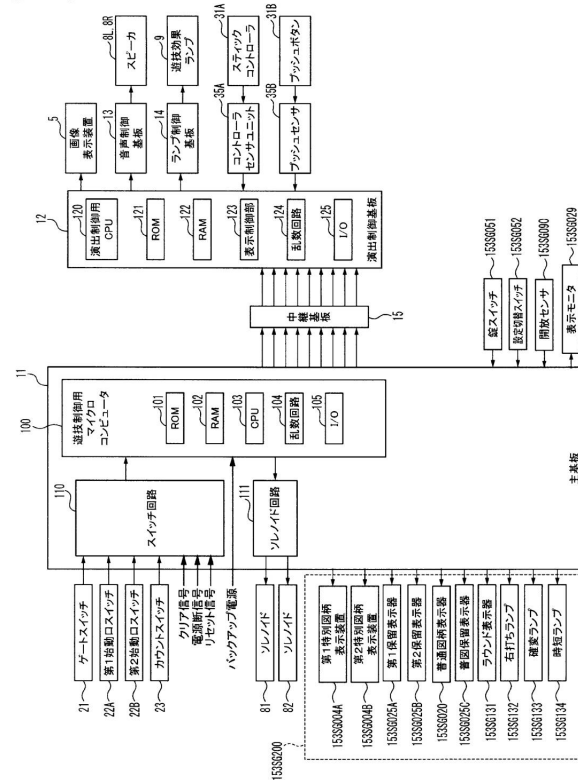
【図 9 - 1】

【图9-1】



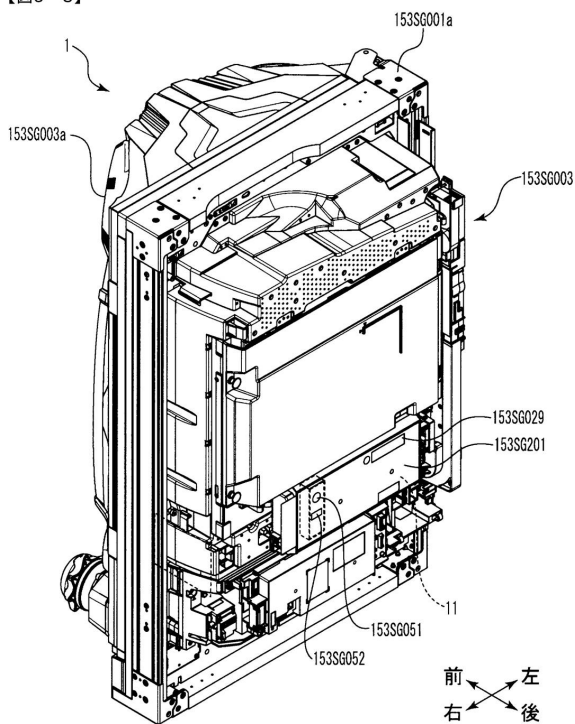
【圖 9-2】

【图9-2】



【図 9 - 3】

【图9-3】



【圖 9 - 4】

【图9-4】

| MODE | EXT | 名称         | 内容                       |
|------|-----|------------|--------------------------|
| 80   | 01  | 第1可変表示開始   | 第1特図の可変表示開始を指定           |
| 80   | 02  | 第2可変表示開始   | 第2特図の可変表示開始を指定           |
| 81   | XX  | 変動パターン指定   | 変動パターン(変動表示時間)を指定        |
| 8C   | XX  | 可変表示結果通知   | 可変表示結果を指定                |
| 8F   | 00  | 図柄確定       | 演出図柄の可変表示の停止指定           |
| 95   | XX  | 遊技状態指定     | 現在の遊技状態を指定               |
| 96   | XX  | エラー指定      | XXで示すエラーの発生を指定           |
| A0   | XX  | 当り開始指定     | 大当り・小当りの開始指定             |
| A1   | XX  | 大入賞口開放中指定  | 大入賞口開放中を指定               |
| A2   | XX  | 大入賞口開放後指定  | 大入賞口開放後を指定               |
| A3   | XX  | 当り終了指定     | 大当り・小当りの終了指定             |
| B1   | 00  | 第1始動口入賞指定  | 第1始動入賞口への入賞を通知           |
| B2   | 00  | 第2始動口入賞指定  | 第2始動入賞口への入賞を通知           |
| C1   | XX  | 第1保留記憶数通知  | 第1保留記憶数を通知               |
| C2   | XX  | 第2保留記憶数通知  | 第2保留記憶数を通知               |
| C4   | XX  | 図柄指定       | 始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定   |
| C6   | XX  | 変動力デゴリ     | 始動入賞時の入賞時判定結果(変動力デゴリ)を指定 |
| D0   | XX  | 設定値指定      | 設定値を指定                   |
| E1   | 01  | ホットスタート通知  | ホットスタートを通知               |
| E1   | 02  | コールドスタート通知 | コールドスタートを通知              |

(B)

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

【図 9 - 5】

【図9-5】

| 乱数  | 範囲      | 用途        | 加算                           |
|-----|---------|-----------|------------------------------|
| MR1 | 0～65535 | 特図表示結果判定用 | 0.002秒毎に1ずつ加算                |
| MR2 | 0～299   | 大当り種別判定用  | 0.002秒毎に1ずつ加算                |
| MR3 | 1～997   | 変動パターン判定用 | 0.002秒毎および割込処理<br>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<br>余り時間に1ずつ加算 |

【図 9 - 6】

【図9-6】

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

10

【図 9 - 7】

【図9-7】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル

| 遊技状態            | 特図表示結果 | MR1(設定値1)                 | MR1(設定値2)                 | MR1(設定値3)                 | MR1(設定値4)                 | MR1(設定値5)                 | MR1(設定値6)                 |
|-----------------|--------|---------------------------|---------------------------|---------------------------|---------------------------|---------------------------|---------------------------|
| 通常状態<br>または時短状態 | 大当り    | 1020～1237<br>(確率:1/300)   | 1020～1253<br>(確率:1/280)   | 1020～1272<br>(確率:1/260)   | 1020～1292<br>(確率:1/240)   | 1020～1317<br>(確率:1/220)   | 1020～1346<br>(確率:1/200)   |
|                 | 小当り    | 32767～33094<br>(確率:1/200) | 32767～33094<br>(確率:1/200) | 32767～33094<br>(確率:1/200) | 32767～33094<br>(確率:1/200) | 32767～33094<br>(確率:1/200) | 32767～33094<br>(確率:1/200) |
|                 | はずれ    | 上記数値以外                    | 上記数値以外                    | 上記数値以外                    | 上記数値以外                    | 上記数値以外                    | 上記数値以外                    |
| 確変状態            | 大当り    | 1020～1346<br>(確率:1/200)   | 1020～1383<br>(確率:1/180)   | 1020～1429<br>(確率:1/160)   | 1020～1487<br>(確率:1/140)   | 1020～1556<br>(確率:1/120)   | 1020～1674<br>(確率:1/100)   |
|                 | 小当り    | 32767～33094<br>(確率:1/200) | 32767～33094<br>(確率:1/200) | 32767～33094<br>(確率:1/200) | 32767～33094<br>(確率:1/200) | 32767～33094<br>(確率:1/200) | 32767～33094<br>(確率:1/200) |
|                 | はずれ    | 上記数値以外                    | 上記数値以外                    | 上記数値以外                    | 上記数値以外                    | 上記数値以外                    | 上記数値以外                    |

(B) 第2特図用表示結果判定テーブル

| 遊技状態            | 特図表示結果 | MR1(設定値1)                 | MR1(設定値2)                 | MR1(設定値3)                 | MR1(設定値4)                 | MR1(設定値5)                 | MR1(設定値6)                 |
|-----------------|--------|---------------------------|---------------------------|---------------------------|---------------------------|---------------------------|---------------------------|
| 通常状態<br>または時短状態 | 大当り    | 1020～1237<br>(確率:1/300)   | 1020～1253<br>(確率:1/280)   | 1020～1272<br>(確率:1/260)   | 1020～1292<br>(確率:1/240)   | 1020～1317<br>(確率:1/220)   | 1020～1346<br>(確率:1/200)   |
|                 | 小当り    | 32767～33094<br>(確率:1/200) | 32767～33094<br>(確率:1/200) | 32767～33094<br>(確率:1/200) | 32767～33094<br>(確率:1/200) | 32767～33094<br>(確率:1/200) | 32767～33094<br>(確率:1/200) |
|                 | はずれ    | 上記数値以外                    | 上記数値以外                    | 上記数値以外                    | 上記数値以外                    | 上記数値以外                    | 上記数値以外                    |
| 確変状態            | 大当り    | 1020～1346<br>(確率:1/200)   | 1020～1383<br>(確率:1/180)   | 1020～1429<br>(確率:1/160)   | 1020～1487<br>(確率:1/140)   | 1020～1556<br>(確率:1/120)   | 1020～1674<br>(確率:1/100)   |
|                 | 小当り    | 32767～33094<br>(確率:1/200) | 32767～33094<br>(確率:1/200) | 32767～33094<br>(確率:1/200) | 32767～33094<br>(確率:1/200) | 32767～33094<br>(確率:1/200) | 32767～33094<br>(確率:1/200) |
|                 | はずれ    | 上記数値以外                    | 上記数値以外                    | 上記数値以外                    | 上記数値以外                    | 上記数値以外                    | 上記数値以外                    |

【図 9 - 8】

【図9-8】

(A) 大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

| 判定結果 | MR2     |
|------|---------|
| 大当りA | 0～99    |
| 大当りB | 100～249 |
| 大当りC | 250～299 |

(B) 大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

| 判定結果 | MR2     |
|------|---------|
| 大当りA | 0～99    |
| 大当りB | 100～199 |
| 大当りC | 200～299 |

20

30

40

50

## 【図 9 - 9】

【図9-9】

大当り種別

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

## 【図 9 - 10】

【図9-10】

(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     |
|-----------|---------|
| ノーマルPB1-1 | 1~400   |
| スーパーPB1-2 | 401~850 |
| スーパーPB1-3 | 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     |
|-----------|---------|
| ノーマルPB1-1 | 1~200   |
| スーパーPB1-2 | 201~550 |
| スーパーPB1-3 | 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   |
|----------|-------|
| 小当りPC1-1 | 1~997 |

## 【図 9 - 11】

【図9-11】

(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     |
|-----------|---------|
| 非リーチPA1-1 | 1~450   |
| ノーマルPA2-1 | 451~700 |
| スーパーPA2-2 | 701~900 |
| スーパーPA2-3 | 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     |
|-----------|---------|
| 非リーチPA1-2 | 1~500   |
| ノーマルPA2-1 | 501~700 |
| スーパーPA2-2 | 701~900 |
| スーパーPA2-3 | 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     |
|-----------|---------|
| 非リーチPA1-3 | 1~550   |
| ノーマルPA2-1 | 551~700 |
| スーパーPA2-2 | 701~900 |
| スーパーPA2-3 | 901~997 |

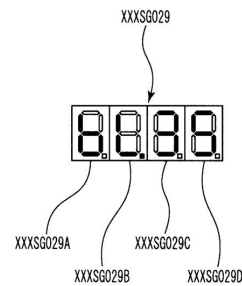
(D) はずれ用変動パターン判定テーブルD(高ベース中用)

| 変動パターン    | MR3     |
|-----------|---------|
| 非リーチPA1-4 | 1~550   |
| ノーマルPA2-1 | 551~700 |
| スーパーPA2-2 | 701~900 |
| スーパーPA2-3 | 901~997 |

## 【図 9 - 12】

【図9-12】

(A)



(B) 7セグ+ドット

| 表示内容     | 略記 | 1、2桁目 | 3、4桁目 |
|----------|----|-------|-------|
| ベースL (%) | bL | b     | L     |
| ベース1 (%) | B1 | b     | 1     |
| ベース2 (%) | B2 | b     | 2     |
| ベース3 (%) | B3 | b     | 3     |

(C) ベース

| 表示内容     | 説明                                       |
|----------|------------------------------------------|
| ベースL (%) | 全遊技状態のアウト6000個毎の通常状態でのベース(計測中のリアルタイム値)   |
| ベース1 (%) | 全遊技状態のアウト6000個毎の通常状態でのベース(1回前の6000個の累計値) |
| ベース2 (%) | 全遊技状態のアウト6000個毎の通常状態でのベース(2回前の6000個の累計値) |
| ベース3 (%) | 全遊技状態のアウト6000個毎の通常状態でのベース(3回前の6000個の累計値) |

10

20

30

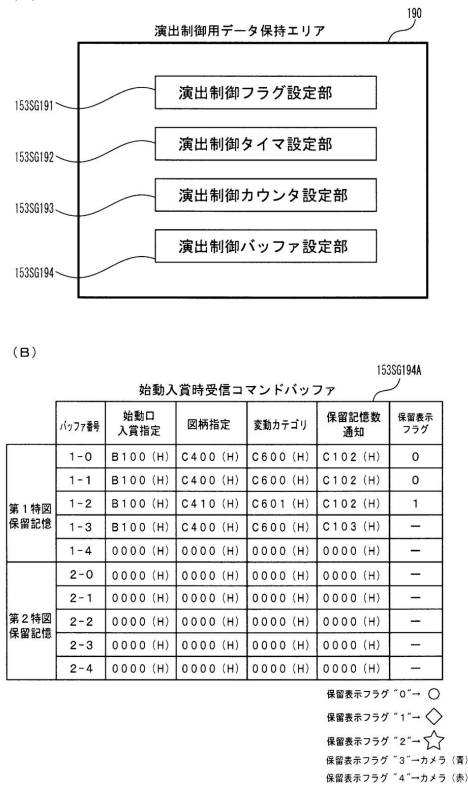
40

50

【圖 9-13】

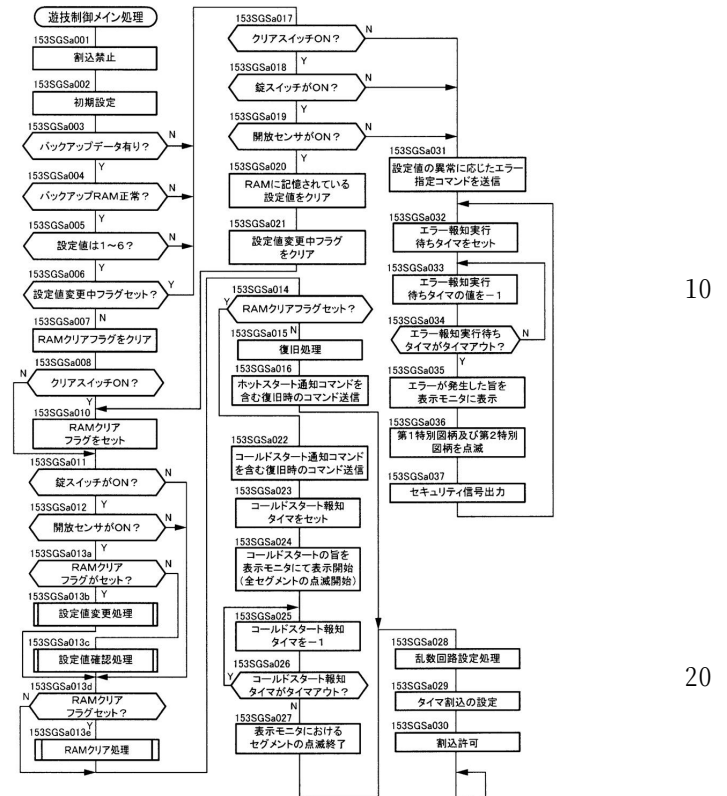
【图9-13】

(A)



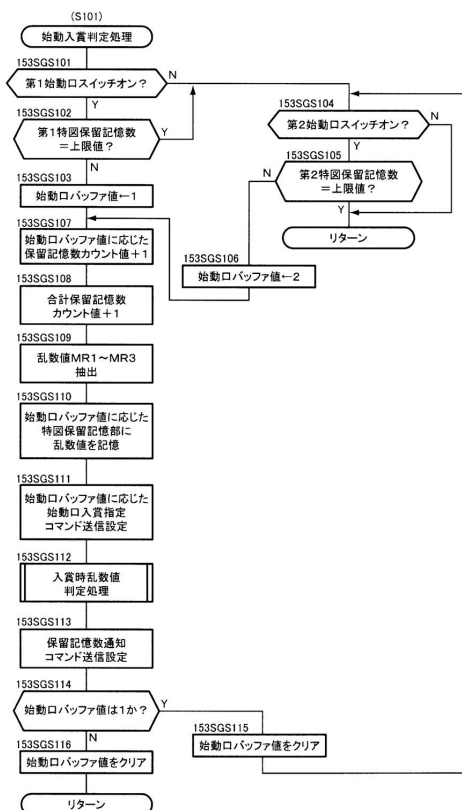
【図 9 - 1 4】

【图9-14】



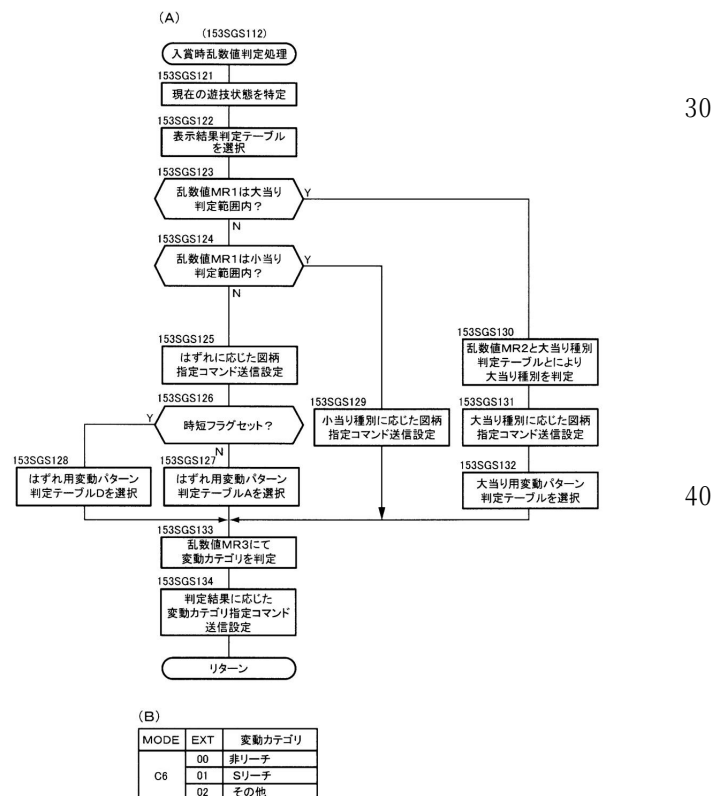
【圖 9-15】

【图9-15】



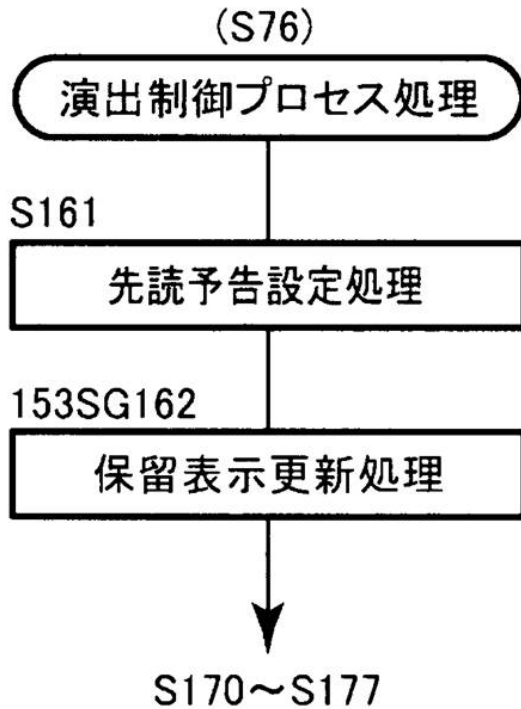
【図 9 - 1 6】

【图9-16】



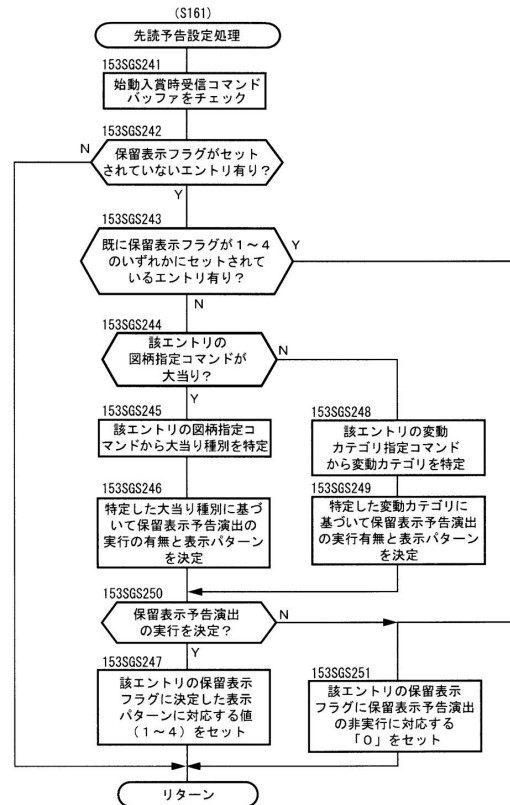
【図 9 - 17】

【図9-17】



【図 9 - 18】

【図9-18】



【図 9 - 19】

【図9-19】

(A) 表示パターン決定割合 (大当りの場合)

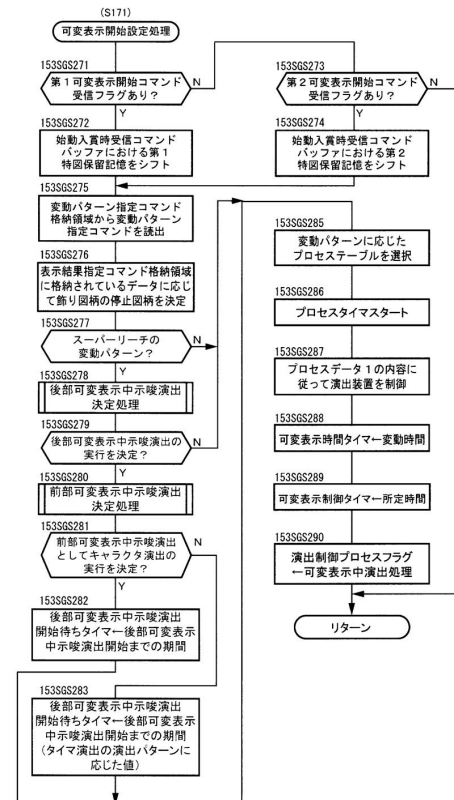
| 可変表示結果          | 保留表示<br>予告演出なし | 保留表示予告演出あり |         |         |         |
|-----------------|----------------|------------|---------|---------|---------|
|                 |                | 表示パターンα    | 表示パターンβ | 表示パターンγ | 表示パターンδ |
| 大当り (大当りA)      | 5%             | 55%        | 20%     | 10%     | 10%     |
| 大当り (大当りB or C) | 5%             | 20%        | 55%     | 10%     | 10%     |

(B) 表示パターン決定割合 (はずれ・小当りの場合)

| 可変表示結果及び<br>変動カテゴリ | 保留表示<br>予告演出なし | 保留表示予告演出あり |         |         |         |
|--------------------|----------------|------------|---------|---------|---------|
|                    |                | 表示パターンα    | 表示パターンβ | 表示パターンγ | 表示パターンδ |
| はずれ (非リーチ)         | 95%            | 5%         | 0%      | 0%      | 0%      |
| はずれ・小当り (その他)      | 75%            | 20%        | 5%      | 0%      | 0%      |
| はずれ (Sリーチ)         | 55%            | 25%        | 10%     | 5%      | 5%      |

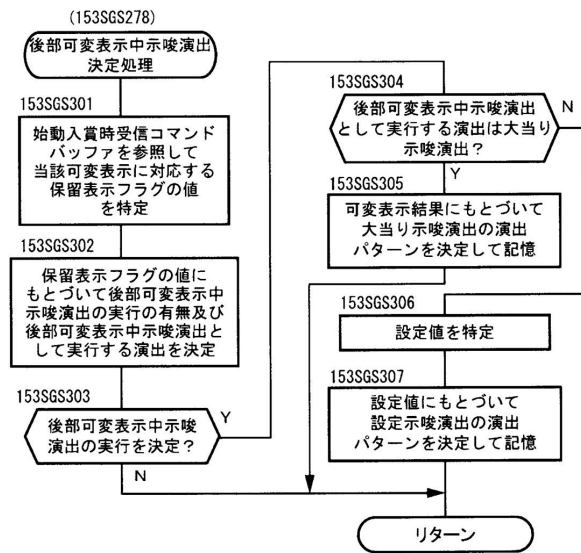
【図 9 - 20】

【図9-20】



## 【図 9 - 2 1】

【図9-21】



## 【図 9 - 2 2】

【図9-22】

(A) 後部可変表示中示唆演出の実行の有無及び  
後部可変表示中示唆演出として実行する演出の決定割合

| 保留表示フラグ<br>の値                               | 非実行 | 大当り<br>示唆演出 | 設定示唆演出 |
|---------------------------------------------|-----|-------------|--------|
| 0                                           | 90% | 10%         | 0%     |
| 1 or 2 (表示パターン $\alpha$ or 表示パターン $\beta$ ) | 50% | 50%         | 0%     |
| 3 (表示パターン $\gamma$ )                        | 30% | 35%         | 35%    |
| 4 (表示パターン $\delta$ )                        | 0%  | 30%         | 70%    |

(B) 大当り示唆演出と設定示唆演出の演出パターン

| 演出      | 演出パターン   | 内容           |
|---------|----------|--------------|
| 大当り示唆演出 | パターンAS-1 | 大当り示唆(期待度:低) |
|         | パターンAS-2 | 大当り示唆(期待度:中) |
|         | パターンAS-3 | 大当り示唆(期待度:高) |
| 設定示唆演出  | パターンSS-1 | 奇数設定値示唆      |
|         | パターンSS-2 | 偶数設定値示唆      |
|         | パターンSS-3 | 奇数寄りの中間設定値以上 |
|         | パターンSS-4 | 偶数寄りの中間設定値以上 |
|         | パターンSS-5 | 最高設定値示唆      |

10

## 【図 9 - 2 3】

【図9-23】

大当り示唆演出の演出パターン決定割合

| 可変表示結果 | パターンAS-1 | パターンAS-2 | パターンAS-3 |
|--------|----------|----------|----------|
| 大当り    | 10%      | 30%      | 60%      |
| はずれ    | 75%      | 20%      | 5%       |

## 【図 9 - 2 4】

【図9-24】

設定示唆演出の演出パターン決定割合

| 演出パターン   | 設定値1 | 設定値2 | 設定値3 | 設定値4 | 設定値5 | 設定値6 |
|----------|------|------|------|------|------|------|
| パターンSS-1 | 60%  | 25%  | 50%  | 20%  | 20%  | 30%  |
| パターンSS-2 | 25%  | 60%  | 20%  | 50%  | 30%  | 20%  |
| パターンSS-3 | 9%   | 6%   | 20%  | 10%  | 30%  | 15%  |
| パターンSS-4 | 6%   | 9%   | 10%  | 20%  | 20%  | 30%  |
| パターンSS-5 | 0%   | 0%   | 0%   | 0%   | 0%   | 5%   |

20

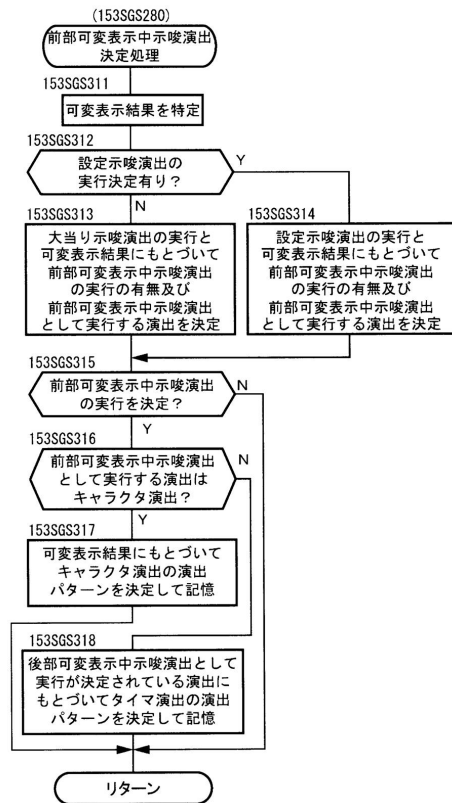
30

40

50

## 【図 9 - 2 5】

【図9-25】



## 【図 9 - 2 6】

【図9-26】

(A) 前部可変表示中示唆演出の実行の有無及び  
前部可変表示中示唆演出として実行する演出の決定割合  
(大当り示唆演出の実行が決定されている場合)

| 可変表示結果 | 非実行 | キャラクタ<br>演出 | タイマ<br>演出 |
|--------|-----|-------------|-----------|
| 大当り    | 40% | 30%         | 30%       |
| はずれ    | 70% | 25%         | 5%        |

(B) 前部可変表示中示唆演出の実行の有無及び  
前部可変表示中示唆演出として実行する演出の決定割合  
(設定示唆演出の実行が決定されている場合)

| 可変表示結果 | 非実行 | キャラクタ<br>演出 | タイマ<br>演出 |
|--------|-----|-------------|-----------|
| 大当り    | 30% | 0%          | 70%       |
| はずれ    | 80% | 0%          | 20%       |

(C) キャラクタ演出とタイマ演出の演出パターン

| 演出      | 演出パターン   | 内容                                   |
|---------|----------|--------------------------------------|
| キャラクタ演出 | パターンCS-1 | 大当り示唆(期待度:低)                         |
|         | パターンCS-2 | 大当り示唆(期待度:中)                         |
| タイマ演出   | パターンTS-1 | 大当り示唆(期待度:高)、後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間示唆 |
|         | パターンTS-2 | 大当り示唆(期待度:高)、後部可変表示中示唆演出の実行開始までの期間示唆 |

(D)

| 前部可変表示中示唆演出<br>として実行する演出 | 前部可変表示中示唆演出<br>としての大当り期待度 | 後部可変表示中示唆演出として<br>設定示唆演出が実行される割合 |
|--------------------------|---------------------------|----------------------------------|
| キャラクタ演出                  | 低                         | 低                                |
| タイマ演出                    | 高                         | 高                                |

## 【図 9 - 2 7】

【図9-27】

(A) キャラクタ演出の演出パターン決定割合

| 可変表示結果 | パターンCS-1 | パターンCS-2 |
|--------|----------|----------|
| 大当り    | 20%      | 80%      |
| はずれ    | 80%      | 20%      |

(B) タイマ演出の演出パターン決定割合

| 実行が決定されている<br>後部可変表示中示唆<br>演出 | パターンTS-1 | パターンTS-2 |
|-------------------------------|----------|----------|
| 大当り示唆演出                       | 80%      | 20%      |
| 設定示唆演出                        | 20%      | 80%      |

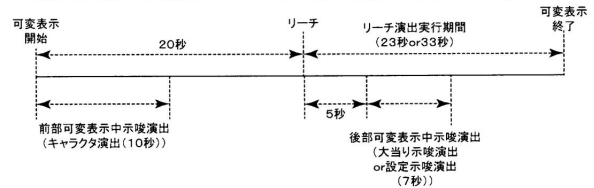
(C) タイマ演出の各演出パターンの内容

| 演出パターン   | 演出期間 | 表示キャラクタ |
|----------|------|---------|
| パターンTS-1 | 25秒  | キャラクタX  |
| パターンTS-2 | 30秒  | キャラクタY  |

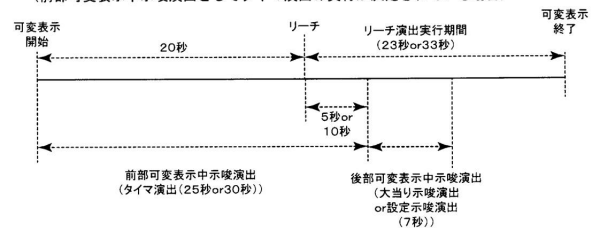
## 【図 9 - 2 8】

【図9-28】

(A) スーパーリーチの可変表示における演出実行期間  
(前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出の実行が決定されている場合)



(B) スーパーリーチの可変表示における演出実行期間  
(前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出の実行が決定されている場合)



10

20

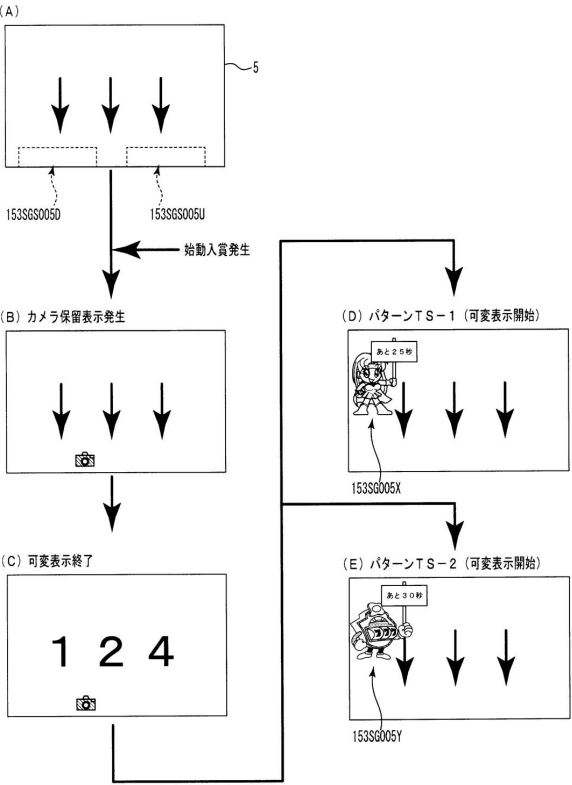
30

40

50

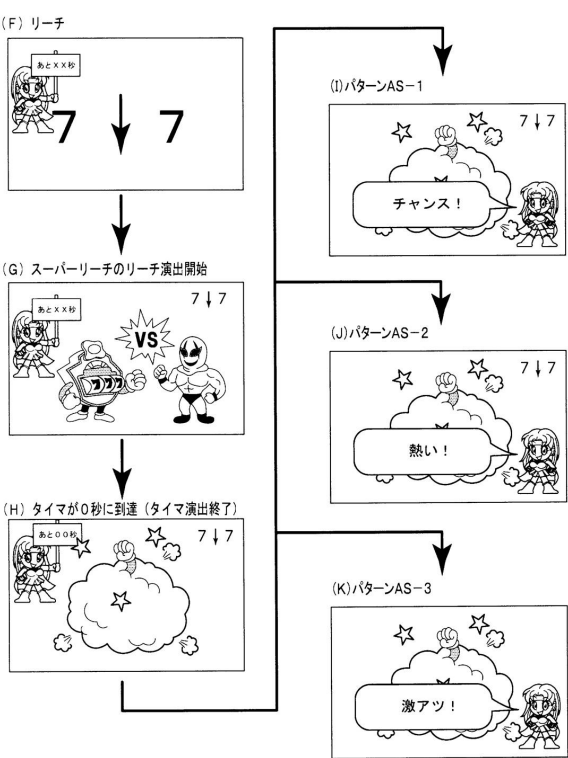
【図 9 - 2 9】

【図9-29】



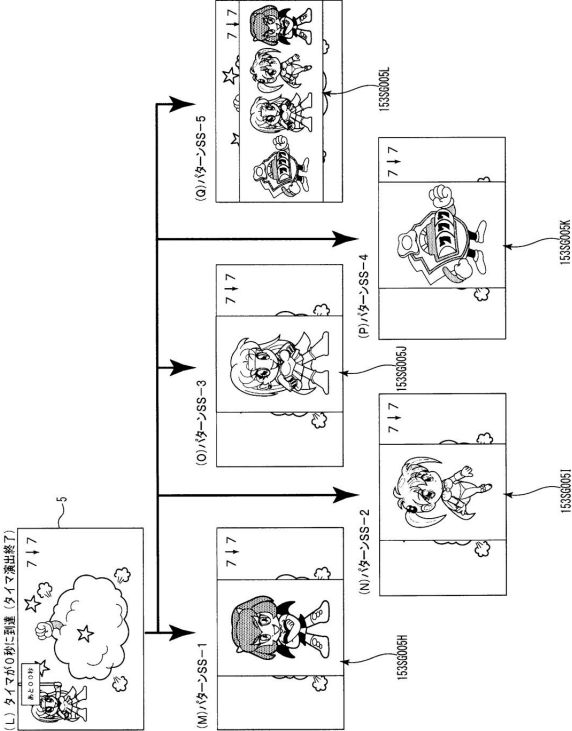
【図 9 - 3 0】

【図9-30】



【図 9 - 3 1】

【図9-31】



【図 9 - 3 2】

【図9-32】

変形例 153SG-1

| 前部可変表示中示唆演出として実行する演出 | 前部可変表示中示唆演出としての実行決定割合 | 後部可変表示中示唆演出として設定示唆演出が実行される割合 |
|----------------------|-----------------------|------------------------------|
| キャラクタ演出              | 高                     | 低                            |
| タイマ演出                | 低                     | 高                            |

10

20

30

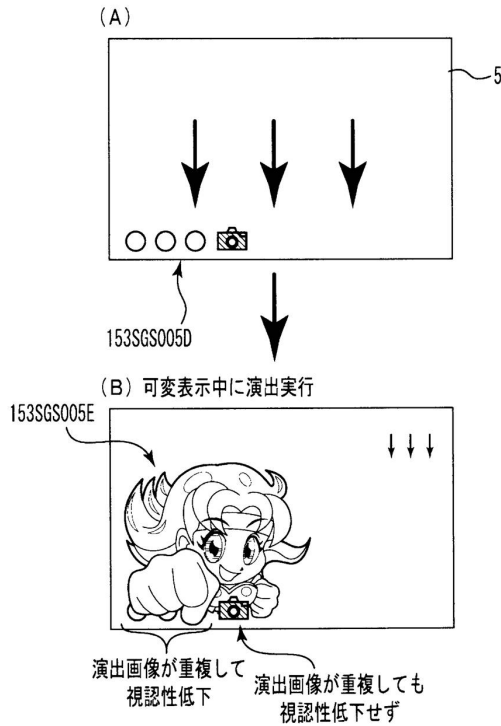
40

50

【図 9 - 3 3】

【図9-33】

変形例 1 5 3 S G - 2

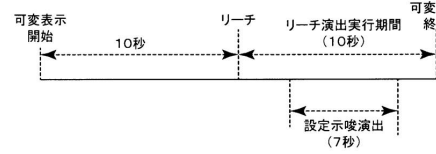


【図 9 - 3 4】

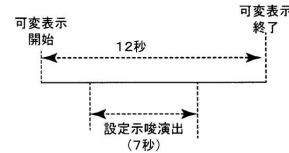
【図9-34】

変形例 1 5 3 S G - 3

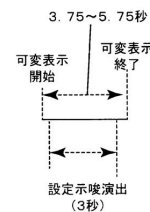
(A) ノーマルリーチの可変表示における演出実行期間



(B) 非リーチ（短縮なし）の可変表示における演出実行期間

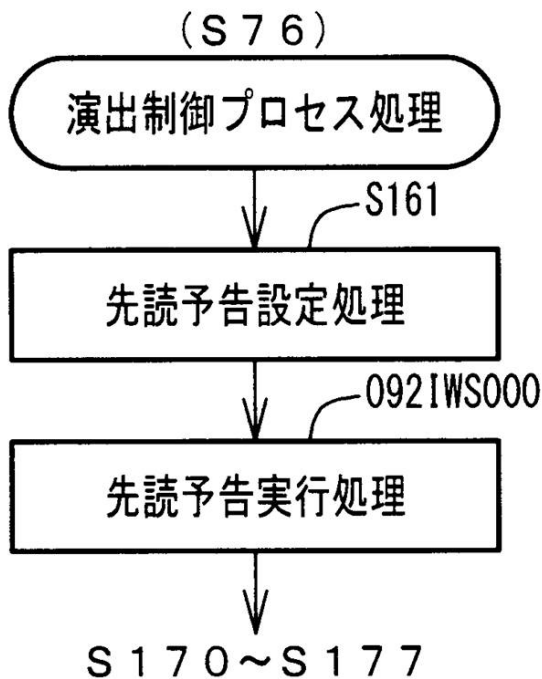


(C) 短縮非リーチの可変表示における演出実行期間



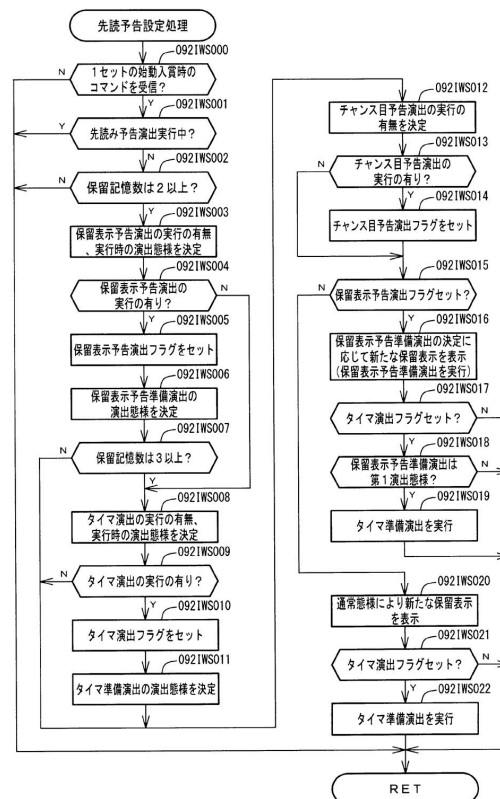
【図 1 0 - 1】

【図10-1】



【図 1 0 - 2】

【図10-2】



10

20

30

40

50

## 【図 10 - 3】

【図10-3】

(A) 保留表示予告演出決定テーブル

| 保留表示予告演出           | 入賞時判定結果 |            |            |      |
|--------------------|---------|------------|------------|------|
|                    | 非リーチはずれ | スーパーリーチはずれ | 大当りA以外の大当り | 大当りA |
| 実行なし<br>通常態様(白色)   | 99%     | 55%        | 40%        | 10%  |
| 実行あり<br>第1演出態様(青色) | 1%      | 25%        | 30%        | 40%  |
| 実行あり<br>第2演出態様(緑色) | 0%      | 15%        | 20%        | 30%  |
| 実行あり<br>第3演出態様(赤色) | 0%      | 5%         | 10%        | 20%  |

(B) 保留表示予告準備演出決定テーブル

| 保留表示予告準備演出             | 保留表示予告演出   |            |            |
|------------------------|------------|------------|------------|
|                        | 第1演出態様(青色) | 第2演出態様(緑色) | 第3演出態様(赤色) |
| 実行なし                   | 40%        | 20%        | 10%        |
| 実行あり<br>第1演出態様(エフェクト小) | 60%        | 70%        | 70%        |
| 実行あり<br>第2演出態様(エフェクト大) | 0%         | 10%        | 20%        |

## 【図 10 - 4】

【図10-4】

(A) タイマ演出決定テーブル

| タイマ演出               | 入賞時判定結果  |            |            |
|---------------------|----------|------------|------------|
|                     | 非スーパーリーチ | スーパーリーチはずれ | スーパーリーチ大当り |
| 実行なし                | 100%     | 40%        | 20%        |
| 実行あり<br>第1演出態様(25秒) | 0%       | 50%        | 50%        |
| 実行あり<br>第2演出態様(30秒) | 0%       | 10%        | 30%        |

(B) タイマ準備演出決定テーブル

| タイマ準備演出                | タイマ演出       |             |
|------------------------|-------------|-------------|
|                        | 第1演出態様(25秒) | 第2演出態様(30秒) |
| 実行なし                   | 40%         | 10%         |
| 実行あり<br>第1演出態様(キャラクタA) | 60%         | 70%         |
| 実行あり<br>第2演出態様(キャラクタB) | 0%          | 20%         |

## 【図 10 - 5】

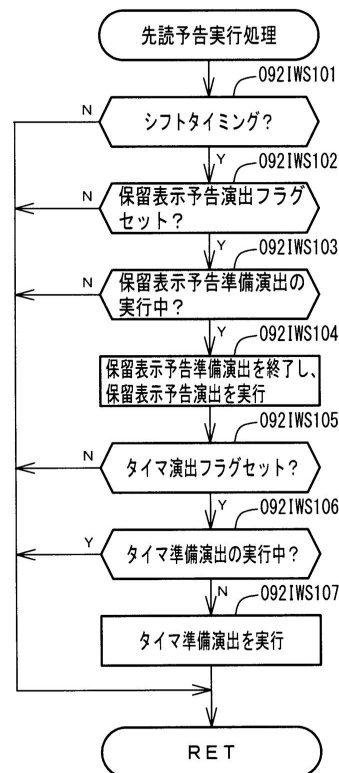
【図10-5】

(A) チャンス目予告演出決定テーブル

| チャンス目予告演出 | 入賞時判定結果 |            |            |      |
|-----------|---------|------------|------------|------|
|           | 非リーチはずれ | スーパーリーチはずれ | 大当りA以外の大当り | 大当りA |
| 実行なし      | 98%     | 94%        | 93%        | 92%  |
| 実行あり      | 2%      | 6%         | 7%         | 8%   |

## 【図 10 - 6】

【図10-6】



10

20

30

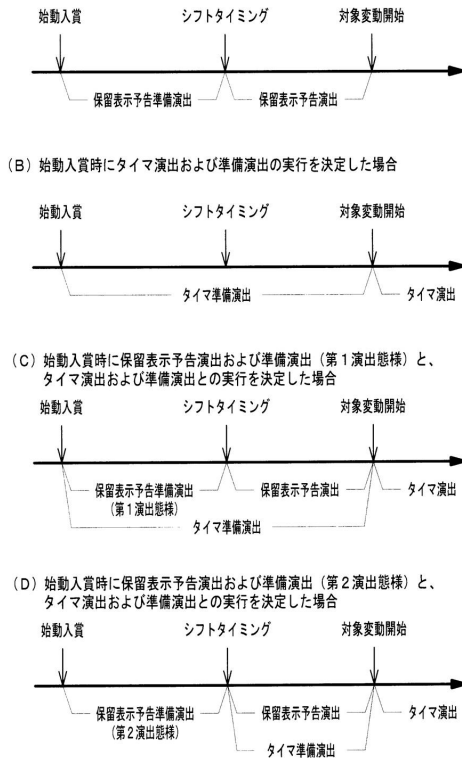
40

50

【図 10-7】

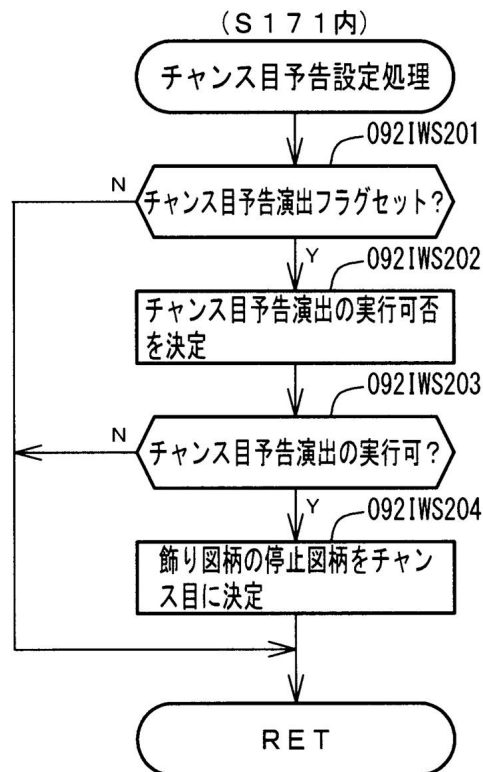
【图10-7】

(A) 始動入賞時に保留表示予告演出および準備演出の実行を決定した場合



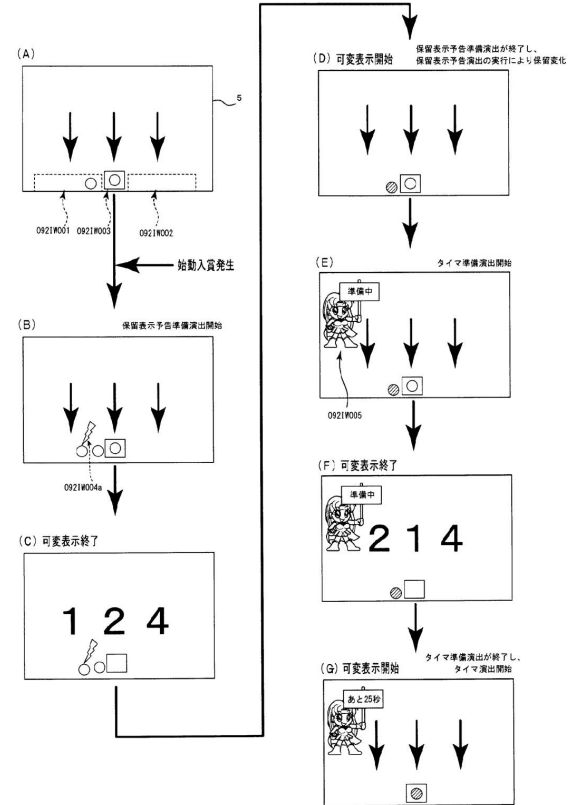
【図 10-9】

【图10-9】



【図 10-8】

【图10-8】



【図 10-10】

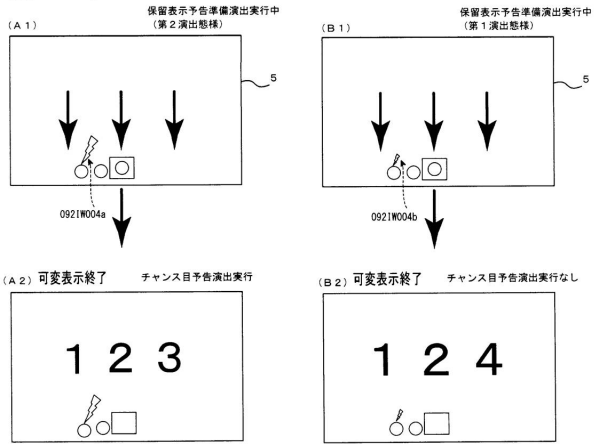
【図10-10】

(A)チャンス目予告実行可否決定テーブル

| チャンス目予告演出 | 各準備演出の実行状況 |                |                |
|-----------|------------|----------------|----------------|
|           | 実行なし       | 第1演出態様で<br>実行中 | 第2演出態様で<br>実行中 |
| 実行可       | 100%       | 0%             | 20%            |
| 実行否       | 0%         | 100%           | 80%            |

【図 10 - 11】

【図10-11】



10

20

30

40

50

---

フロントページの続き

- (56)参考文献      特開 2018-153320 (JP, A)  
                    特開 2018-033726 (JP, A)  
                    特開 2015-085082 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)  
                    A 63 F     7 / 02