

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2019-154691

(P2019-154691A)

(43) 公開日 令和1年9月19日(2019.9.19)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 2 0	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 0 4 D	2 C 3 3 3

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 236 頁)

(21) 出願番号 特願2018-43926 (P2018-43926)
 (22) 出願日 平成30年3月12日 (2018.3.12)

(71) 出願人 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (72) 発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
 Fターム(参考) 2C088 BC07
 2C333 AA11 CA15 CA29 CA49 CA76
 CA77 GA04

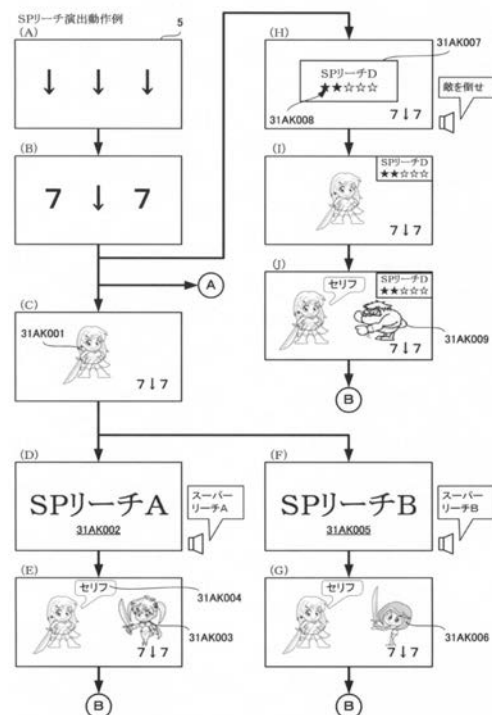
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 演出効果を高めた遊技機を提供する。

【解決手段】 スーパーリーチAとなる場合には、(C)に示すように、画像表示装置5に味方キャラであるキャラクタ31AK001が表示されてリーチ演出が開始される。リーチ演出の導入部分が終了すると、リーチ演出が開始されてから所定期間経過すると、(D)に示すように、画像表示装置5の画面全体にスーパーリーチAのタイトル31AK002が表示されるとともに、スピーカ8からリーチのタイトル名に対応する音声出力されることで、スーパーリーチAのタイトルが報知される。

【選択図】 図8-2



【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、
前記示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段と、を備え、
前記タイトル報知手段は、前記示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを報知可能である
ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】**

10

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

リーチ演出の開始時に、リーチ演出の種類を報知するタイトル表示を行う遊技機が提案されている（例えば特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2016-101428 号公報

20

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

特許文献 1 に記載されたような遊技機において、演出効果を高めることが望まれる。

【0005】

この発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、演出効果を高めた遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】**【0006】**

（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（例えばパチンコ遊技機 1）であって、
前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（例えばリーチ演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば演出制御用 CPU 120）と、
前記示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段（例えば演出制御用 CPU 120）と、を備え、
前記タイトル報知手段は、前記示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを報知可能である（例えば図 8-2（D）、（F））。

30

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。

【0007】

40

（2）上記（1）の遊技機において、
前記示唆演出実行手段は、複数種類の前記示唆演出を実行可能であって、
複数種類の前記示唆演出において、前記所定期間内の演出の少なくとも一部は共通の態様で実行可能であるようにしてもよい（例えば図 8-2（C））。
このような構成によれば、いずれの示唆演出が実行されるかに注目させることができ、興味が向上する。

【0008】

（3）上記（1）または（2）の遊技機において、
前記示唆演出実行中の複数の実行タイミングにおいて、前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出（例えば発展演出や予告演出）を実行可能であり、

50

前記所定期間中には前記特定演出の実行タイミングが設けられないようにしてもよい。
このような構成によれば、タイトルの報知後でも遊技者の期待感を維持することができる。

【0009】

(4) 上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、

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

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

10

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

【0010】

(5) 上記(4)の遊技機において、

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

このような構成によれば、演出効果が向上する。

【0011】

(6) 上記(1)から(5)のいずれかの遊技機において、

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

20

このような構成によれば、演出効果が向上する。

【0012】

(7) 上記(1)から(6)のいずれかの遊技機において、

遊技者の動作を検出可能な検出手段(例えばスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31B)と、

前記検出手段に対応した特定表示(例えば小ボタン画像31AK043、大ボタン画像31AK047、スティック画像31AK051)を行う特定表示実行手段(例えば演出制御用CPU120)と、をさらに備え、

前記特定表示実行手段は、

30

前記特定表示として、第1特定表示(例えば小ボタン画像31AK043)と、前記第1特定表示よりも遊技者にとって有利度が高い第2特定表示(例えば、大ボタン画像31AK047、スティック画像31AK051)を表示可能であり、

前記検出手段による検出の有効期間において、前記第1特定表示を表示した後に当該第1特定表示を前記第2特定表示に変化させ(例えば図8-10(E)、図8-11(I))、

前記検出手段による検出の有効期間において、変化後の前記第2特定表示を用いた動作演出が実行されるようにしてもよい(例えば図8-11(J)、(K))。

このような構成によれば、演出効果が向上する。

【0013】

40

(8) 上記(1)から(7)のいずれかの遊技機において、

前記有利状態への制御の期待度を示唆する示唆表示として、表示サイズが第1サイズである第1示唆表示(図8-12(a)に示すシャッター演出時に表示する第1サイズのシャッター画像31AK061による表示等)と、表示サイズが第2サイズである第2示唆表示(図8-12(d)に示すリーチタイトル演出時に表示する第2サイズのリーチタイトル画像31AK062等)とを表示可能な表示手段(例えば画像表示装置5、演出制御用CPU120)をさらに備え、

前記表示手段は、

態様の異なる複数種類の要素(図8-12(a)、(d)に示す要素E1(バナナ)、要

50

素 E 2 (メロン)、要素 E 3 (リング)、要素 E 4 (スイカ)、要素 E 5 (イチゴ) 等)を含んで構成された特定画像 (図 8-12 (a)、(d) に示すフルーツ柄等) を表示可能であり、

前記特定画像を含むパターンにて前記第 1 示唆表示および前記第 2 示唆表示のいずれを表示するときにも、複数種類の要素が前記第 1 示唆表示および前記第 2 示唆表示のいずれにも含まれるように表示する (図 8-12 (a)、(d) に示すシャッター画像 31AK061、リーチタイトル画像 31AK062 のいずれにも要素 E 1 ~ E 5 が含まれるように表示する等) ようにしてもよい。

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

10

【図面の簡単な説明】

【0014】

【図 1】 この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】 パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 3】 遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4】 遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5】 特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6】 演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7】 演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8-1】 変動パターンやリーチの種類を説明するための図である。

20

【図 8-2】 演出動作例を示す図である。

【図 8-3】 演出動作例を示す図である。

【図 8-4】 演出動作例を示す図である。

【図 8-5】 演出動作例を示す図である。

【図 8-6】 演出動作例を示す図である。

【図 8-7】 演出動作例を示す図である。

【図 8-8】 予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8-9】 予告演出決定処理における決定割合を示す図である。

【図 8-10】 変形例の演出動作例を示す図である。

【図 8-11】 変形例の演出動作例を示す図である。

30

【図 8-12】 変形例の演出動作例を示す図である。

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

【図 9-2】 パチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図 9-3】 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 9-4】 表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 9-5】 大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 9-6】 ハズレ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 9-7】 非リーチハズレ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 9-8】 特徴部 121IW における遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

40

【図 9-9】 特徴部 121IW における遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図 9-10】 設定確認処理および設定変更処理を示すフローチャートである。

【図 9-11】 電源投入時に実行される処理を示す説明図である。

【図 9-12】 設定変更処理における表示モニタの表示態様を示す説明図である。

【図 9-13】 設定変更処理における表示モニタの表示態様の変形例を示す説明図である。

【図 9-14】 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 9-15】 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 10-1】 設定示唆演出決定処理を示すフローチャートである。

50

- 【図 1 0 - 2】設定示唆演出の複数の態様を示す説明図である。
- 【図 1 0 - 3】設定示唆演出決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 1 0 - 4】可変表示開始待ち処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 - 5】可変表示中の設定示唆演出の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 0 - 6】大当り遊技中の設定示唆演出の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 0 - 7】客待ち中の設定示唆履歴表示の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 0 - 8】設定示唆履歴表示の上書き更新の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 0 - 9】複数の設定示唆履歴表示の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 0 - 1 0】複数の設定示唆履歴表示の上書き更新の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 0 - 1 1】カテゴリ毎の設定示唆履歴表示の具体例を示す説明図である。 10
- 【図 1 1 - 1】演出制御メイン処理の一部を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 2】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 3】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 4】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 5】初期出目決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 1 1 - 6】先読予告設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 7】先読みゾーン演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 8】可変表示開始待ち処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 9】遊技前示唆演出決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 1 1 - 1 0】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 1 1 - 1 1】スーパーリーチ種類決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 1 2】アイコンパターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 1 3】アイコンパターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 1 4】先読みゾーン演出パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 1 5】遊技中示唆演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 1 6】遊技中示唆演出決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 1 1 - 1 7】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 1 8】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 1 9】大当り中演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 2 0】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 30
出決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 1 1 - 2 1】演出動作例を示す図である。
- 【図 1 1 - 2 2】演出動作例を示す図である。
- 【図 1 1 - 2 3】先読みゾーン演出の演出態様を説明するための説明図である。
- 【図 1 1 - 2 4】先読みゾーン演出の演出態様を説明するための説明図である。
- 【図 1 1 - 2 5】リーチ中示唆演出の演出態様について説明するための説明図である。
- 【図 1 1 - 2 6】リーチ中示唆演出の演出態様について説明するための説明図である。
- 【図 1 2 - 1】小当り終了演出処理（ステップ S 1 7 5）を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 2】演出ステージ決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 - 3】小当り遊技の終了後に演出ステージを変更する場合の演出態様の一例を示 40
す説明図である。
- 【図 1 2 - 4】小当り遊技の終了後に演出ステージを変更する場合の演出態様の一例を示
す説明図である。
- 【図 1 2 - 5】変形例における変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 6】変形例における可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 7】小当り後示唆演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 1 3】変形例におけるパチンコ遊技機を示す説明図である。
- 【図 1 4 - 1】他の特徴部に係る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 1 4 - 2】他の特徴部に係る電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートで 50

ある。

【図 1 4 - 3】他の特徴部に係る演出制御の優先度を示す図である。

【図 1 4 - 4】他の特徴部に係る変形例における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 1 4 - 5】他の特徴部に係る変形例における進行中設定確認処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 4 - 6】特徴部 7 1 A K に係る出力量切替スイッチの構成例を示す図である。

【図 1 4 - 7】特徴部 7 1 A K に係る初期設定制御を示す図である。

【図 1 4 - 8】特徴部 7 1 A K に係る報知の実行例を示す図である。

【図 1 4 - 9】特徴部 7 1 A K に係る表示例を示す図である。

10

【図 1 4 - 1 0】特徴部 7 1 A K に係る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 1 4 - 1 1】特徴部 7 1 A K に係る開始時出力切替処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 4 - 1 2】特徴部 7 1 A K に係る進行中出力変更処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 4 - 1 3】特徴部 7 1 A K に係る変形例における演出制御の優先度を示す図である。

【図 1 4 - 1 4】特徴部 7 2 A K に係るイニシャル動作の実行例を示す図である。

【図 1 4 - 1 5】特徴部 7 2 A K に係る制御パターンを示す図である。

20

【図 1 4 - 1 6】特徴部 7 2 A K に係る電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 4 - 1 7】特徴部 7 2 A K に係る変形例における電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 4 - 1 8】特徴部 7 3 A K に係る電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 4 - 1 9】特徴部 7 3 A K に係る設定確認報知画面の表示例を示す図である。

【図 1 4 - 2 0】特徴部 7 4 A K に係る演出制御パターンの構成例を示す図である。

【図 1 4 - 2 1】特徴部 7 4 A K に係る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。

30

【図 1 4 - 2 2】特徴部 7 4 A K に係る確認演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 4 - 2 3】特徴部 7 4 A K に係る確認演出の制御例を示すタイミング図などである。

【図 1 4 - 2 4】特徴部 7 5 A K に係る電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 4 - 2 5】特徴部 7 5 A K に係る設定変更中確認演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 4 - 2 6】特徴部 7 5 A K に係る確認演出の制御例を示すタイミング図などである。

40

【図 1 5 - 1】各出力端子から出力される信号の説明図である。

【図 1 5 - 2】セキュリティ信号及び設定変更対応信号の出力期間を示すタイミング図である。

【図 1 5 - 3】設定値と設定変更対応信号の出力態様との関係を示す図である。

【図 1 5 - 4】設定変更対応信号の出力態様及び出力期間を示すタイミング図である。

【図 1 6 - 1】電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 6 - 2】電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 6 - 3】（１）設定値が正規の値ではないときに表示モニタに表示される値を示す図、（２）設定値が正規の値であるときに表示モニタに表示される値を示す図、（３）表示モニタの表示態様を示す図である。

50

【図 1 6 - 4】セキュリティ信号及び設定変更対応信号の出力期間を示すタイミング図である。

【図 1 6 - 5】セキュリティ信号及び設定変更対応信号の出力期間を示すタイミング図である。

【発明を実施するための形態】

【0015】

(基本説明)

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

【0016】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

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

【0017】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第 1 特別図柄表示装置 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。

【0018】

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

【0019】

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

【0020】

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

【0021】

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

10

20

30

40

50

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。

【0022】

画像表示装置5の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示及びアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。

【0023】

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

10

【0024】

また、遊技盤2の所定位置には、複数のLEDを含んで構成された第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられ、第1保留表示器25Aは、LEDの点灯個数によって、第1保留記憶数を表示し、第2保留表示器25Bは、LEDの点灯個数によって、第2保留記憶数を表示する。

【0025】

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

【0026】

入賞球装置6Aは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第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。

20

【0027】

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

30

【0028】

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

40

【0029】

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

【0030】

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

50

球が大入賞口に進入しやすくなる。

【0031】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば14個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口及び一般入賞口10に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【0032】

一般入賞口10を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第1始動入賞口、第2始動入賞口始動口）への入賞を始動入賞ともいう。

【0033】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、7セグメントのLEDなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

10

【0034】

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

【0035】

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

20

【0036】

遊技盤2の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【0037】

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

30

【0038】

遊技盤2の所定位置（図1では図示略）には、演出に応じて動作する可動体32が設けられている。

【0039】

遊技機用枠3の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）30が設けられている。

【0040】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。上皿の下方には、上皿満タン時に賞球が払い出される打球供給皿（下皿）が設けられている。

40

【0041】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ31Aが取り付けられている。スティックコントローラ31Aには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ31Aに対する操作は、コントローラセンサユニット35A（図2参照）により検出される。

【0042】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所

50

定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 2 参照）により検出される。

【0043】

パチンコ遊技機 1 では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 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。

【0044】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 3 0 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 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 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 4 1 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 4 1 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。

【0045】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図ハズレ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 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）。

【0046】

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。

【0047】

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。

【0048】

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。

【0049】

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

【0050】

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。

【0051】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば 2 9 秒間や 1. 8 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば 9 個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（1 5 回や 2 回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

10

20

30

40

50

【0052】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

【0053】

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。

10

【0054】

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。

【0055】

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。

20

【0056】

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

【0057】

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

30

【0058】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか1つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。

【0059】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率及び特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機1が、パチンコ遊技機1の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。

40

【0060】

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。

50

【0061】

小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、特図ゲームの表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当り」発生時の特図ゲームが、上記回数切りにおける上記所定回数目の特図ゲームである場合には、当然遊技状態が変更される）。なお、特図ゲームの表示結果として「小当り」がなくてもよい。

【0062】

なお、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

【0063】

（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。

【0064】

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

【0065】

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

【0066】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに伴ってリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機1では、演出態様に伴って表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」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。

【0067】

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

【0068】

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。

。

10

20

30

40

50

【0069】

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

【0070】

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

【0071】

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

【0072】

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

【0073】

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

【0074】

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

【0075】

（基板構成）

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

10

20

30

40

50

【0076】

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

【0077】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、ROM（Read Only Memory）101と、RAM（Random Access Memory）102と、CPU（Central Processing Unit）103と、乱数回路104と、I/O（Input/Output port）105とを備える。 10

【0078】

CPU103は、ROM101に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板11の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM101が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM102がメインメモリとして使用される。RAM102は、その一部または全部がパチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップRAMとなっている。なお、ROM101に記憶されたプログラムの全部又は一部をRAM102に展開して、RAM102上で実行するようにしてもよい。 20

【0079】

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。

【0080】

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。 30

【0081】

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

【0082】

ソレノイド回路111は、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド81やソレノイド82をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド81や大入賞口扉用のソレノイド82に伝送する。 40

【0083】

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

【0084】

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

【0085】

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

【0086】

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

【0087】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、コントローラセンサユニット 3 5 A やプッシュセンサ 3 5 B からの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部 1 2 3 に指示することもある。

【0088】

表示制御部 1 2 3 は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0089】

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

【0090】

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

【0091】

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

【0092】

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

【0093】

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

【0094】

演出制御基板 1 2 に搭載された I/O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ラ

10

20

30

40

50

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。

【0095】

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。

【0096】

(動作)

次に、パチンコ遊技機1の動作(作用)を説明する。

【0097】

(主基板11の主要な動作)

まず、主基板11における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機1に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理が実行される。図3は、主基板11におけるCPU103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0098】

図3に示す遊技制御メイン処理では、CPU103は、まず、割込禁止に設定する(ステップS1)。続いて、必要な初期設定を行う(ステップS2)。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス(CTC(カウンタ/タイマ回路)、パラレル入出力ポート等)のレジスタ設定、RAM102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0099】

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

【0100】

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

【0101】

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

【0102】

RAM102にバックアップデータが記憶されている場合(ステップS4; Yes)、CPU103は、バックアップしたデータのデータチェックを行い(誤り検出符号を用いて行われる)、データが正常か否かを判定する(ステップS5)。ステップS5では、例

10

20

30

40

50

えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM 102のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM 102のデータが正常であると判定する。

【0103】

RAM 102のデータが正常でないと判定された場合（ステップS5；No）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化处理（ステップS8）を実行する。

【0104】

RAM 102のデータが正常であると判定された場合（ステップS5；Yes）、CPU 103は、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップS6）を行う。復旧処理では、CPU 103は、RAM 102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であった場合には、後述の遊技制御用タイマ割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。

【0105】

そして、CPU 103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であった場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用CPU 120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU 120は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【0106】

復旧処理または初期化处理を終了して演出制御基板12に演出制御コマンドを送信した後は、CPU 103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS10）。そして、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い（ステップS11）、割込みを許可する（ステップS12）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば2ms）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU 103へ送出され、CPU 103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0107】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU 103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、CPU 103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップS21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップS22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップS23）。

【0108】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップS24）。この後、CPU 103は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS25）。CPU 103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

10

20

30

40

50

及び保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

【0109】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップS26）。CPU103がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づく（通過ゲート41に遊技球が通過したことに基く）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。

【0110】

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

【0111】

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

【0112】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）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。

【0113】

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

【0114】

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

10

20

30

40

50

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）。

【0115】

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

【0116】

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

【0117】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

【0118】

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

【0119】

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

【0120】

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。

【0121】

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

10

20

30

40

50

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。

【0122】

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。

【0123】

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。

【0124】

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。

【0125】

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

【0126】

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。

【0127】

(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 CPU 120 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 CPU 120 は、まず、所定の初期化処理を実行して(ステップ S71)、RAM 122 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 S 7 2）。初期動作制御処理では、可動体 3 2 を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

【0128】

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

【0129】

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

【0130】

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

【0131】

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

【0132】

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

【0133】

図 7 は、演出制御プロセス処理として、図 6 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 7 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用

10

20

30

40

50

C P U 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読予告設定処理では、例えば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【0134】

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

【0135】

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

【0136】

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

【0137】

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

【0138】

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 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“6”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、大当り遊技状態又

10

20

30

40

50

は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【0139】

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

10

【0140】

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

【0141】

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

20

【0142】

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

30

【0143】

(基本説明の変形例)

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

【0144】

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

40

【0145】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは1種類の図柄（例えば、「一」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい（表示結果としては「一」を示す記号が表示されなくてもよい）。

【0146】

上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機1を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転さ

50

せ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、R T、A T、A R T、C Z（以下、ボーナス等）のうち1以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

【0147】

本発明を実現するためのプログラム及びデータは、パチンコ遊技機1に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

10

【0148】

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

20

【0149】

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。

【0150】

（特徴部31AKに関する説明）

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

30

【0151】

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

40

【0152】

この実施の形態では、スーパーリーチはノーマルリーチを経由して実行されるようになっている。また、スーパーリーチのリーチ演出中に、より信頼度の高いリーチに発展（昇格）する発展演出が実行される場合がある。図8-1（A）に示す変動パターンPA3-1～PA3-4等、変動パターンPB3-1～PB3-4等が、発展演出が実行されることに対応した変動パターンとなっている。なお、図8-1（A）では、信頼度が一段階上のスーパーリーチに発展する変動パターンが示されているが、信頼度が二段階以上発展す

50

る変動パターンも設けられる。また、発展演出が複数回実行される変動パターンを設けてもよい。

【0153】

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

10

【0154】

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

【0155】

（特徴部31AKの演出動作例）

20

続いて、本実施の形態における演出動作例について説明する。以下の演出動作は、主基板11から送信される演出制御コマンドに基づいて、演出制御用CPU120が演出制御プロセス処理を実行することで実行される。図8-2、図8-3は、本実施の形態におけるスーパーリーチの演出動作例を示す図である。図8-2(A)は、画像表示装置5の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示が実行されていることを示している。その後、例えば、図8-2(B)に示すように、「左」及び「右」に7の数字を示す飾り図柄が停止してリーチ態様となる。その後はリーチの種類に応じて演出が分岐する。

【0156】

（スーパーリーチA）

30

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

40

【0157】

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

【0158】

50

(スーパーリーチ B)

スーパーリーチ B となる場合には、図 8-2 (C) に示すように、画像表示装置 5 にキャラクタ 3 1 A K 0 0 1 が表示されてリーチ演出が開始される。ここでは、例えばキャラクタ 3 1 A K 0 0 1 を使用したアニメーション等が表示される。スーパーリーチ演出の導入部分が終了する等、スーパーリーチ演出が開始されてから所定期間経過すると、図 8-2 (F) に示すように、画像表示装置 5 の画面全体にスーパーリーチ B のタイトル 3 1 A K 0 0 5 (ここでは「S P リーチ B」の文字) が表示されるとともに、スピーカ 8 からリーチのタイトル名に対応する音声 (ここでは「スーパーリーチ B」) が出力されることで、スーパーリーチ B のタイトルが報知される。その後、スーパーリーチ B のタイトル 3 1 A K 0 0 5 が消去され、図 8-2 (G) に示すように、敵キャラであるキャラクタ 3 1 A K 0 0 6 が表示され、キャラクタ 3 1 A K 0 0 1 のセリフ 3 1 A K 0 0 4 が表示されたり、キャラクタ 3 1 A K 0 0 1 とキャラクタ 3 1 A K 0 0 6 とが対決するスーパーリーチ B のリーチ演出の後続部分が実行される。

10

【0159】

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

【0160】

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

20

30

【0161】

(スーパーリーチ D)

スーパーリーチ D となる場合には、図 8-2 (H) に示すように、画像表示装置 5 の中央の一部にスーパーリーチ D のタイトル 3 1 A K 0 0 7 (ここでは「S P リーチ D」の文字) が表示されるとともに、スピーカ 8 からリーチのタイトル名に対応する音声 (ここでは「敵を倒せ」) が出力されることで、スーパーリーチ D のタイトルが報知される。このように、スーパーリーチ D では、スーパーリーチ演出の開始時にタイトルが報知されるようになっている。また、タイトル 3 1 A K 0 0 7 の下には、当該リーチの期待度を示唆する期待度示唆表示 3 1 A K 0 0 8 が表示される。期待度は、図 8-2 (H) に示すように、黒い星の数で表される。ここで、期待度とは大当たりとなる期待度であるが、リーチの大当たり信頼度と完全に一致していなくてもよい。

40

【0162】

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

【0163】

スーパーリーチ D においてタイトルが報知された後には、図 8-2 (I) に示すように

50

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

【0164】

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

10

【0165】

(スーパーリーチE)

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

20

【0166】

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

30

【0167】

(タイトルの報知タイミング)

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

40

【0168】

(タイトルの表示領域)

50

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

10

【0169】

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

20

【0170】

（期待度示唆表示）

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

30

【0171】

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

【0172】

（タイトルの表示終了タイミング）

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

40

【0173】

なお、ここではスーパーリーチ C のリーチ演出の演出動作については省略するが、例え

50

ば大当り信頼度に応じたタイトル報知や期待度示唆表示が実行されればよい。

【0174】

(決め演出)

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

10

【0175】

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

【0176】

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

20

【0177】

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

30

【0178】

(発展演出)

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

40

【0179】

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

50

【0180】

(期待度示唆演出)

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

【0181】

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

【0182】

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

【0183】

(演出モード)

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

【0184】

図8-5(G)～(L)は、演出モードとして通常モード及び特別モードが設けられる場合において、特別モードとなっている場合のタイトル報知及び期待度示唆演出の演出動作例である。通常モードでは、図8-5(A)～(F)に示すようタイトル報知及び期待度示唆演出が実行される。特別モードでは、スーパーリーチDの変動パターンに基づくリーチ演出は、スーパーリーチDのリーチ演出とは演出態様の異なるスーパーリーチD2のリーチ演出となる。従って、スーパーリーチDの変動パターンが指定された場合、図8-5(G)に示すように、スーパーリーチD2のタイトル31AK023が表示される。このとき、スピーカ8からリーチのタイトル名に対応する音声出力されるが、通常モードとは異なる音声(例えば声色が異なる音声)が出力される。また、スーパーリーチD2に

おける期待度示唆表示 3 1 A K 0 2 4 は、星型ではなく菱形となっている。

【0185】

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

10

【0186】

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

20

【0187】

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

【0188】

（発展演出の他の例）

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

30

40

【0189】

（予告演出）

この実施の形態では、予告演出として、タイトルの報知態様（例えばタイトルの表示色等）によって、大当たり信頼度を予告するタイトル予告を実行するようになっていた。例えば図 8-7 (A) に示すように、スーパーリーチ A のタイトル 3 1 A K 0 3 6 が黒色で表示されるとともに、スピーカ 8 からリーチのタイトル名に対応する音声出力されることで、スーパーリーチ A のタイトルが報知された後、図 8-7 (B) に示すようにタイトル

50

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

【0190】

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

【0191】

（タイトル報知の実行タイミング）

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

【0192】

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

【0193】

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

【0194】

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

【0195】

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

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

【0196】

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

10

【0197】

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

【0198】

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

【0199】

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

20

30

【0200】

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

【0201】

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

40

【0202】

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

【0203】

リーチ演出におけるセリフの表示色を決定した後や、スーパーリーチの変動パターンで

50

ないと判定された場合（ステップA K 3 1 S 0 0 1；N o）、その他の予告演出に実行有無や演出態様を決定する（ステップA K 3 1 S 0 0 4）。その後、3 1 A K S 0 0 2～3 1 A K S 0 0 4における決定結果をR A M 1 2 2の所定領域に保存し（ステップA K 3 1 S 0 0 5）、予告演出決定処理を終了する。

【0204】

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

10

【0205】

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

【0206】

（作用演出）

20

このタイトル予告とセリフ予告との演出態様が変化するとき、演出態様が変化することを示す演出を実行するようにしてもよい。例えば、画像表示装置5に作用演出画像を表示し、その画像がタイトル及びセリフのうち少なくとも1つに作用する作用演出を実行するようにしてもよい。そして、作用演出が実行された後に、タイトルやセリフの演出態様（表示色）が変化するようにしてもよい。作用演出の演出態様（作用演出画像等）はタイトル及びセリフにいずれに作用する場合でも共通としてもよい。なお、作用演出が実行されたにも関わらず、タイトルやセリフの演出態様に変化しない場合があってもよい。作用演出を実行する場合には、タイトル予告とセリフ予告に係る決定結果に基づいて、作用演出の実行の有無や実行タイミング、演出態様を決定するようにすればよい。そのような決定はステップA K 3 1 S 0 0 4の処理で実行されればよい。例えば、作用演出の演出態様に応じて、タイトル予告とセリフ予告との少なくとも一方の演出態様に変化する割合（作用演出により演出態様に変化する割合）が異なるようにしてもよいし、タイトル予告とセリフ予告といずれの演出態様に変化するかの割合（いずれに作用するかの割合）が異なるようにしてもよいし、何色に（何段階）変化するかの割合が異なるようにしてもよい。このような作用演出を実行することで、遊技者はいずれ作用演出画像が表示されたときに、タイトルとセリフのいずれに作用するか注目するようになり演出効果が向上する。なお、複数の演出モードがある場合、演出モードに応じて異なる割合で作用演出の実行有無や演出態様を決定するようにしてもよい。このようにすることで、演出モードに応じた作用演出を実行でき、演出効果が向上する。

30

【0207】

40

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

【0208】

この発明は、上記特徴部3 1 A Kで説明したパチンコ遊技機1に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形及び応用が可能である。例えば、上記実施の形態で説明した特徴部分は、全てが必須構成ではなく、適宜省略可能である。

【0209】

（サブ液晶）

50

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

10

【0210】

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

20

【0211】

（特徴部 31AK の変形例 1）

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

30

【0212】

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

40

【0213】

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

【0214】

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

50

【0215】

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

【0216】

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

10

【0217】

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

【0218】

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

20

【0219】

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

【0220】

30

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

【0221】

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

40

【0222】

(特徴部31AKの変形例2)

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

50

し、別の処理で決定される別の演出であってもよい。

【0223】

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

10

【0224】

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

20

【0225】

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

30

【0226】

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

40

【0227】

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

【0228】

50

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

【0229】

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

【0230】

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

【0231】

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

【0232】

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

【0233】

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

【0234】

（特徴部 121IW に関する説明）

次に、特徴部 121IW について説明する。まず、図 9-1 及び図 9-2 に示すように、パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、縦長の方形枠状に形成された外枠 121IW001a と、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2（図 1 参照）と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）121IW003 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。また、遊技機用枠 121IW003 には、ガラス窓を有するガラス扉枠 121IW003a が左側辺を中心として遊技機用枠 121IW003 の前面を開放する扉開放位置と該前面を閉鎖する扉閉鎖位置との間で回動可能に設けられ、該

ガラス扉枠 1 2 1 I W 0 0 3 a により遊技領域を開閉できるようになっており、ガラス扉枠 1 2 1 I W 0 0 3 a を閉鎖したときにガラス窓を通して遊技領域を透視できるようになっている。

【0235】

また、遊技機用枠 1 2 1 I W 0 0 3 は、遊技場の店員等が所有する扉キーを図示しない錠前に挿入して解錠することで開放可能となり、店員以外の遊技者等は遊技機用枠 1 2 1 I W 0 0 3 及びガラス扉枠 1 2 1 I W 0 0 3 a を開放することはできないようになっている。

【0236】

主基板 1 1 は、第 1 部材と第 2 部材とにより開放可能に構成された基板ケース 1 2 1 I W 2 0 1 に収納された状態でパチンコ遊技機 1 の背面に搭載されている。また、主基板 1 1 には、後述する設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 と、設定変更状態において後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する設定切替スイッチ 1 2 1 I W 0 5 2 と、パチンコ遊技機 1 を初期化する（初期化処理を行う）ためのクリアスイッチ 1 2 1 I W 0 5 0 とが設けられている。

【0237】

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

【0238】

設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 及び設定切替スイッチ 1 2 1 I W 0 5 2 を有する基板ケース 1 2 1 I W 2 0 1 は、パチンコ遊技機 1 の背面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 1 2 1 I W 0 5 1 は、遊技場の店員等が所有する設定キーの操作を要することから、設定キーを所持する店員のみ操作が可能とされている。また、設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 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 1 2 1 I W では、扉キーと設定キーとが別個のキーである形態を例示したが、一のキーにて兼用されていてもよい。

【0239】

また、基板ケース 1 2 1 I W 2 0 1 には、表示モニタ 1 2 1 I W 0 2 9 と、該表示モニタ 1 2 1 I W 0 2 9 の表示を切り替えるための表示切替スイッチ 1 2 1 I W 0 3 0 が配置されている。これら表示モニタ 1 2 1 I W 0 2 9 及び表示切替スイッチ 1 2 1 I W 0 3 0 は、主基板 1 1 に接続されているとともに、基板ケース 1 2 1 I W 2 0 1 の左上部に配置されている。つまり、表示モニタ 1 2 1 I W 0 2 9 及び表示切替スイッチ 1 2 1 I W 0 3 0 は、基板ケース 1 2 1 I W 2 0 1 における主基板 1 1 を視認する際の正面に配置されている。主基板 1 1 は、遊技機用枠 1 2 1 I W 0 0 3 を開放していない状態では視認できないので、主基板 1 1 を視認する際の正面とは、遊技機用枠 1 2 1 I W 0 0 3 を開放した状態における遊技盤 2 の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機 1 の正面とは異なる。ただし、主基板 1 1 を視認する際の正面とパチンコ遊技機 1 の正面とが共通するようにしてもよい。

【0240】

前述したように、本特徴部 1 2 1 I W における設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 2 1 I W 0 5 2 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 1 2 1 I W 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 2 1 I W 0 5 2 が操作される虞がある

。そこで本特徴部 1 2 1 I W では、図 9-2 及び図 9-3 に示すように、外枠 1 2 1 I W 0 0 1 a の右端部には、遊技機用枠 1 2 1 I W 0 0 3 の閉鎖時に、設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 2 1 I W 0 5 2 とを含む基板ケース 1 2 1 I W 2 0 1 の右側部を背面側から被覆するセキュリティカバー 1 2 1 I W 5 0 0 A が取り付けられている。このセキュリティカバー 1 2 1 I W 5 0 0 A は、前後方向を向く短片 1 2 1 I W 5 0 0 A a と、該短片 1 2 1 I W 5 0 0 A a の後端部からパチンコ遊技機 1 の左側方に向けて伸びる長片 1 2 1 I W 5 0 0 A b と、を備える略 L 字状の部材であって、透過性を有する板状の合成樹脂材によって構成されている。短片 1 2 1 I W 5 0 0 A a の上下寸法は、基板ケース 1 2 1 I W 2 0 1 の背板の上下寸法とほぼ同寸とされている。また、セキュリティカバー 1 2 1 I W 5 0 0 A は、短片 1 2 1 I W 5 0 0 A a の前端部を介して外枠 1 2 1 I W 0 0 1 a の右端部に固定されている。

10

【0 2 4 1】

尚、図 9-2 に示すように、長片 1 2 1 I W 5 0 0 A b は、遊技機用枠 1 2 1 I W 0 0 3 が閉鎖されている状態において、基板ケース 1 2 1 I W 2 0 1 の右部にパチンコ遊技機 1 の後方から当接（または近接）することによって設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 2 1 I W 0 5 2 とを含む基板ケース 1 2 1 I W 2 0 1 の右側部をパチンコ遊技機 1 の背面側から被覆する。このため、設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 及び設定切替スイッチ 1 2 1 I W 0 5 2 は、長片 1 2 1 I W 5 0 0 A b によって操作不能な状態となる。一方で、図 9-3 に示すように、遊技機用枠 1 2 1 I W 0 0 3 が開放されている状態においては、設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 2 1 I W 0 5 2 とは、遊技機用枠 1 2 1 I W 0 0 3 とともに移動して長片 1 2 1 I W 5 0 0 A b から離間することによって長片 1 2 1 I W 5 0 0 A b による被覆状態が解除されることで操作可能な状態となる。

20

【0 2 4 2】

つまり、本特徴部 1 2 1 I W におけるパチンコ遊技機 1 は、遊技機用枠 1 2 1 I W 0 0 3 が閉鎖されている状態においては、セキュリティカバー 1 2 1 I W 5 0 0 A によって設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 2 1 I W 0 5 2 を含む操作部に対する操作が規制される規制状態に維持される一方で、遊技機用枠 1 2 1 I W 0 0 3 が開放されている状態においては、前述したセキュリティカバー 1 2 1 I W 5 0 0 A による規制状態が解除され、設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 2 1 I W 0 5 2 との操作が許容される許容状態となる。

30

【0 2 4 3】

基板ケース 1 2 1 I W 2 0 1 は、パチンコ遊技機 1 の背面側に設けられているため、遊技機用枠 1 2 1 I W 0 0 3 が閉鎖されている状態において、設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 2 1 I W 0 5 2 にアクセスすることは極めて困難であるため、遊技場の店員等が扉キーにより遊技機用枠 1 2 1 I W 0 0 3 を開放しない限り設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 2 1 I W 0 5 2 を操作して設定値を変更することはできない。

【0 2 4 4】

しかし、パチンコ遊技機 1 が遊技場の遊技島（図示略）に設置された状態において、遊技機用枠 1 2 1 I W 0 0 3 が閉鎖されていても、例えば、パチンコ遊技機 1 に隣接する他のパチンコ遊技機との間に設置されるカードユニット等の遊技用装置やスペーサ部材とパチンコ遊技機 1 との間から針金やセル板等の不正部材を進入させて、パチンコ遊技機 1 の背面側にある設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 2 1 I W 0 5 2 を操作することで設定値が変更されるといった不正行為が行われる可能性があるため、遊技機用枠 1 2 1 I W 0 0 3 が閉鎖されている状態においてセキュリティカバー 1 2 1 I W 5 0 0 A によって設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 2 1 I W 0 5 2 を含む操作部に対する操作が規制される規制状態に維持されることで、上記不正行為を好適に抑制することができる。

40

【0 2 4 5】

また、遊技機用枠 1 2 1 I W 0 0 3 が閉鎖され、セキュリティカバー 1 2 1 I W 5 0 0

50

Aによって設定キー121IW051と設定切替スイッチ121IW052を含む基板ケース121IW201の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121IW500Aを通して、基板ケース121IW201に収容されている主基板11等を透視することができるため、主基板11におけるCPU103などの電子部品が実装される実装面や封印シール等の状況を容易に確認することができる。

【0246】

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

10

【0247】

本特徴部121IW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。

20

【0248】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定を行うために用意された、図9-4及び図9-5などに示す複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの変動表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

30

【0249】

ROM101が記憶する判定テーブルには、例えば図9-4(A)に示す表示結果判定テーブル(設定値1)、図9-4(B)に示す表示結果判定テーブル(設定値2)、図9-4(C)に示す表示結果判定テーブル(設定値3)、図9-5(A)に示す大当たり種別判定テーブルの他、大当たり変動パターン判定テーブル(図示略)、小当たり変動パターン判定テーブル(図示略)、図9-6に示すハズレ変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル(図示略)、普図変動パターン判定テーブル(図示略)などが含まれている。

【0250】

本特徴部121IW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121IW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。

40

【0251】

(表示結果判定テーブル)

50

図9-4(A)～(C)は、各設定値に対応する表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、MR1と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。各表示結果判定テーブルは、変動特図指定バッファが1(第1)である、つまり、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と、変動特図指定バッファが2(第2)である、つまり、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合のそれぞれについて、大当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。

【0252】

図9-4(A)に示すように、設定値1に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合、つまり、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合には、設定値が「2」、「3」である場合よりも低い確率(非確変時は1/320、確変時は1/32)で大当たり当選する。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)で小当たり当選するようになっている。

【0253】

また、図9-4(B)に示すように、設定値2に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」である場合よりも高い確率(非確変時は1/300、確変時は1/30)で大当たり当選する。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)で小当たり当選するようになっている。

【0254】

また、図9-4(C)に示すように、設定値3に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」である場合よりも高い確率(非確変時は1/280、確変時は1/28)で大当たり当選する。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」、「2」である場合と同じ確率(1/99)で小当たり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1/280、確変時は1/28)で大当たり当選する。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)で小当たり当選するようになっている。

【0255】

つまり、CPU103は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、MR1の値が図9-4(A)～(C)に示す大当た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たり(大当たり種別A～大当たり種別C)

とすることを決定する。また、MR 1 が図 9-4 (A) ~ (C) に示す小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当り及び小当りの当選を決定する。尚、図 9-4 (A) ~ (C) に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）並びに小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第 1 特別図柄表示器 4 A または第 2 特別図柄表示器 4 B における停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第 1 特別図柄表示器 4 A または第 2 特別図柄表示器 4 B における停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

10

【0256】

なお、本例では、図 9-4 に示すように、設定値に関係なく、小当りの当選確率が同じである場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当りの当選確率と同様に、1、2、3 の順に設定値の値が大きくなるほど小当りの当選確率が高くなるように構成してもよい。また、この場合、小当りの当選確率の設定差が大当りの当選確率の設定差と同じ比率となるようにしてもよい。具体的には、設定値「1」における小当りの当選確率を $1/100$ とするのであれば、設定値「2」における小当りの当選確率が $1/93.75$ となるように設計し、設定値「3」における小当りの当選確率が $1/87.5$ となるように設定してもよい。

【0257】

20

また、小当りを設けない遊技機において、本特徴部 121 IW で示した構成を適用するように構成してもよい。

【0258】

また、本特徴部 121 IW では、CPU 103 は、図 9-4 (A) ~ (C) に示す表示結果判定テーブルを用いて大当りまたは小当りとするか否かを判定するようになっているが、大当り判定テーブルと小当り判定テーブルとを別個に設け、大当りの判定は、変動特図指定バッファによらず第 1 特別図柄の変動表示である場合と第 2 特別図柄の変動表示である場合とで共通のテーブルを用いて行うようにし、小当りの判定は、変動特図指定バッファが第 1 である場合と第 2 である場合とで別個のテーブルを用いて行うようにしてもよい。

30

【0259】

また、本特徴部 121 IW では、設定値「1」＜設定値「2」＜設定値「3」の順に有利度が高くなる場合を示しているが、例えば、遊技状態に応じて有利度の順位が変化するように構成してもよい。例えば、高確率／高ベース状態に制御され、次回の大当りが発生するまで高確率／高ベース状態が維持され、且つ小当り遊技である程度の賞球が得られるように構成された遊技機に適用した場合に、本例では、図 9-4 に示すように、第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合には $1/2$ の高い確率で小当りが発生し賞球が得られやすい期間となりうるので、特定の遊技状態（この例では、高確率／高ベース状態）では、他の遊技状態とは異なり、逆に大当りが発生しにくい（高確率／高ベース状態が継続しやすい）設定値「1」が最も有利度が高い設定となるようにしてもよい。

40

【0260】

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

【0261】

尚、本特徴部 121 IW では、パチンコ遊技機 1 に設定可能な設定値として 1 ~ 3 の計 3 個の設定値を設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 に設定可能な設定値は、2 個または 4 個以上であってもよい。

【0262】

50

(大当たり種別判定テーブル)

図9-5(A)は、ROM101に記憶されている大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。なお、本特徴部121IW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。

【0263】

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

【0264】

図9-5(A)に示す大当たり種別判定テーブルにおいては、設定値ごとに大当たり種別判定用の乱数(MR2)に対応する判定値が割り当てられているが、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。つまり、設定値ごとに大当たり種別A~大当たり種別Cのいずれに判定されるかの割合が示されている。なお、後述する図9-6に示すハズレ変動パターン判定テーブルや、図9-7に示す非リーチハズレ変動パターン判定テーブル等についても、実際には乱数に対応する判定値が割り当てられているが、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。

【0265】

図9-5(A)に示すように、大当たり種別判定テーブルにおいては、設定値が「1」である場合、大当たり種別Cに決定される割合が高く、設定値が「2」である場合、大当たり種別Bに決定される割合が高く、設定値が「3」である場合、大当たり種別Aに決定される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。

【0266】

ここで、本特徴部121IWにおける大当たり種別について、図9-5(B)を用いて説明すると、本特徴部121IWでは、大当たり種別毎に、大当たり遊技におけるファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間がそれぞれ定められている。

【0267】

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

【0268】

インターバル期間とは、例えば、主基板11側において、ステップS116の大当たり開放後処理が実行される期間であり、演出制御基板12側において、大入賞口を開放状態とするラウンドが終了した後に、次のラウンドの開始を報知する演出動作としてのインターバル演出が実行される期間である。

【0269】

エンディング期間とは、例えば、主基板11側において、ステップS117の大当たり終了処理が実行される期間であり、演出制御基板12側において、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間である。

【0270】

図9-5(B)に示すように、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間は、大当たり種別Aの場合に最も長くなり、次に大当たり種別Bの場合に長くなり、大当たり種別Cの場合に最も短くなるように設定されている。

【0271】

上述のように、本特徴部121IWでは、設定値が「1」である場合には、大当たり種別Cと判定される割合が高いため、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディ

10

20

30

40

50

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

【0272】

本特徴部121IWでは、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、大当たりの当選確率（出玉率）が高くなるように構成されているが、同時に、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間は長くなるようにも構成されている。このような構成により、大当たりの当選確率（出玉率）が高い設定であるときには、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間を長くすること、すなわち遊技の進行を遅らせることができ、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止することができる。

10

【0273】

本特徴部121IWでは、大当たり遊技中に、設定値を示唆する大当たり中示唆演出（詳細については後述する）を実行可能に構成されているが、この大当たり中示唆演出をファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間において実行可能である。そのような構成により、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の興趣を高めることができる。また、遊技者の関心を大当たり中示唆演出に向けることにより、各期間の長短に気付かれにくくすることができる。

【0274】

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。

20

【0275】

また、本特徴部121IWでは、大当たり種別ごとにファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間が設定され、設定値ごとにいずれの大当たり種別と判定されるかの割合が異なるように構成することにより、大当たりの当選確率（出玉率）が高い設定であるときには、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間を長くする、すなわち遊技の進行を遅らせるようにしているが、このような構成に限らず、設定値ごとにファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間が固定的に設定されているようにしてもよい。また、例えば、予め定められた期間が異なる複数種類のファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間からいずれかを抽選によって決定するようにしてもよい。この場合には、大当たり種別A<B<Cの順に、比較的長い期間が設定されたファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間が選択される割合が高くなるように判定値が設定されたテーブルを用いることで、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間が長くなるようにすることができる。

30

【0276】

本特徴部121IWでは、大当たり種別A～大当たり種別Cのいずれの場合にも、大当たり遊技状態の終了後において実行される時短制御および確変制御は、所定回数（本特徴部121IWでは100回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当たり遊技状態となることにより終了するが、例えば、大当たり種別ごとに時短制御および確変制御の回数が異なるようにしてもよいし、特定の大当たり種別の場合には、大当たり遊技状態の終了後において実行される高確制御および時短制御が、該大当たり遊技状態の終了後において再度大当たりが発生するまで継続して実行されるようにしてもよい。このような特定の大当たり種別となる場合には、大当たり遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。本特徴部121IWでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値毎に大当たりとなる割合が異なるように構成されているが、このような構成に加えて、または代えて、設定値毎に確変継続率（連荘率）が異なるようにし

40

50

てもよい。

【0277】

また、本特徴部121IWでは、大当り種別A～大当り種別Cに有利度（例えば、大当り遊技中のラウンド数や、時短制御および確変制御の有無、制御回数など）の違いはなく、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間が異なるように構成されているが、例えば、大当り種別ごとに、大当り遊技中のラウンド数や、時短制御および確変制御の有無、制御回数を異ならせ、有利度が異なるようにしてもよい。この場合には、ラウンド中の演出は、大当り種別ごとに異なるようにしてもよいし、大当り種別に関わらず同じようにしてもよい。

【0278】

尚、本特徴部121IWでは、設定されている設定値に応じて、変動表示結果が大当りとなる場合の大当り種別を大当り種別A、大当り種別B、大当り種別Cから異なる割合で決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定されている設定値によっては、大当り種別A、大当り種別B、大当り種別Cのうち、決定され得ない大当り種別が1つまたは複数あってもよい。つまり、設定されている設定値に応じて大当り種別の決定割合が異なることには、いずれかの大当り種別を決定しないこと（決定割合が0%である）や、特定の大当り種別を100%の割合で決定すること含まれている。

【0279】

また、本特徴部121IWでは、大当り種別に応じてファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間が異なる場合を示したが、そのような態様にかぎらず、大当り種別によらずにファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間を異ならせるように構成してもよい。例えば、設定値「1」～「3」のいずれであるかに応じて、その設定値に応じたファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間を一律に決定するように構成してもよい。また、例えば、設定値「1」～「3」のいずれであるかに応じて、その設定値に応じた選択確率による抽選処理を行い、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間を決定するように構成してもよい。

【0280】

このように、本特徴部121IWでは、設定されている設定値に応じて変動表示結果が大当りとなった場合の大当り種別の決定割合が異なっているので、遊技興趣を向上できるようになっている。

【0281】

尚、本特徴部121IWでは、大当り種別を大当り種別判定用の乱数値であるMR2を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は、特図表示結果判定用の乱数値であるMR1を用いて決定してもよい。

【0282】

また、本特徴部121IWでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値が大きいほど遊技者にとって有利となる（大当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。

【0283】

また、本特徴部121IWでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて大当り確率が変化する一方で、遊技性自体は変化しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。

【0284】

例えば、パチンコ遊技機1に設定される設定値が1である場合は、通常状態での大当り確率が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

10

20

30

40

50

置 7 内に設けられた所定のカウンスイッチを通過することに基づいて大当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。

10

【0285】

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

20

【0286】

（小当り種別判定テーブル）

図 9-5（C）は、ROM 101 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 9-5（C）に示すように、本特徴部 121 IW 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 9-5（C）に示すように、本特徴部 121 IW 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。

【0287】

また、本特徴部 121 IW 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。

30

【0288】

（変動パターン判定テーブル）

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

【0289】

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

40

【0290】

（ハズレ変動パターン判定テーブル）

図 9-6 は、ハズレ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。本特徴部 121 IW 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。

【0291】

具体的には、特別期間においては、図 9-6（A）に示す第 1 ハズレ変動パターン判定

50

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9-6(B)に示す第2ハズレ変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを判定する。なお、本特徴部121IWでは、電源投入時に設定変更が行われた時点から変動表示が所定回(本例では30回)実行されるまでの期間を特別期間としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、電源投入時に設定変更が行われたか否かに関わらず、変動表示が所定回(本例では30回)実行されるまでの期間を特別期間としてもよい。また、リアルタイムクロック等を用いて、所定の時間帯(例えば、午前9時から午前11時まで)であれば特別期間としてもよい。また、初回の大当たりが発生するまでの期間を特別期間としてもよい。

【0292】

図9-6(A), (B)に示す第1, 第2ハズレ変動パターン判定テーブルは、いずれも設定値「1」<「2」<「3」の順に、ノーマルリーチハズレやスーパーリーチハズレとなる割合が高く、非リーチハズレとなる割合が低くなるように判定値が割り当てられている。このような構成により、設定値に応じてノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合が異なるため、ノーマルリーチやスーパーリーチが実行される頻度によって設定値が示唆されることになる。

【0293】

また、図9-6(A)に示す第1ハズレ変動パターン判定テーブルは、図9-6(B)に示す第2ハズレ変動パターン判定テーブルよりも、ノーマルリーチハズレとなる割合が高く、さらに設定値間のノーマルリーチハズレとなる割合の差が大きくなるように判定値が割り当てられている。このような構成により、特別期間においては、非特別期間よりもノーマルリーチが実行される頻度の違いが認識しやすくなる(すなわち設定値の示唆を認識しやすくなる)ため、特別期間に遊技を行う動機を与えることができ、遊技興趣を高めることができる。

【0294】

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

【0295】

また、図9-6(A), (B)に示す第1, 第2ハズレ変動パターン判定テーブルは、設定値に応じて、非リーチハズレ以外のときに、ノーマルリーチハズレとスーパーリーチハズレとのいずれとなるかの割合(すなわち、ノーマルリーチハズレ:スーパーリーチハズレのバランス)が異なるように判定値が割り当てられている。具体的には、図9-6(A)に示す第1ハズレ変動パターン判定テーブルは、設定値「1」<「2」<「3」の順に、ノーマルリーチハズレの比率が著しく高くなり(本例では、5%ずつ高くなる)、具体的には、図9-6(B)に示す第2ハズレ変動パターン判定テーブルは、設定値「1」<「2」<「3」の順に、ノーマルリーチハズレの比率が僅かに高くなる(本例では、0.2%ずつ高くなる)ように構成されている。このような構成により、ノーマルリーチハズレとスーパーリーチハズレとの選択傾向によって設定値が示唆されることになる。また、特別期間と非特別期間とで選択傾向の違いを大きくすることができる。

【0296】

本特徴部121IWでは、設定値に応じて、異なる割合で設定示唆演出を実行可能であるが、これは、設定値に応じてノーマルリーチハズレおよびスーパーリーチハズレ全体の実行割合が異なること、設定値に応じてノーマルリーチハズレおよびスーパーリーチハズレの実行比率が異なること、設定値に応じてノーマルリーチハズレのみ実行割合が異なることを含む概念である。

10

20

30

40

50

【0297】

本特徴部121IWでは、図9-6(A)、(B)に示す第1、第2ハズレ変動パターン判定テーブルのいずれが用いられたときにも、画像表示装置5において共通の背景画像を表示して、飾り図柄の変動表示を行う。また、設定値が1~3のいずれに設定されているときにも、画像表示装置5において共通の背景画像を表示して、飾り図柄の変動表示を行う。なお、特別期間や電源投入時から変動表示が所定回(本例では30回)実行されるまでの期間のみ、専用の背景画像が表示されるようにしてもよい。このような構成により、特別期間や電源投入時から変動表示が所定回(本例では30回)実行されるまでの期間の遊技興趣を高めることができる。

【0298】

10

なお、本特徴部121IWの例に限らず、例えば、設定値を示唆する特殊変動パターン(例えば、飾り図柄の変動表示の態様が通常とは異なる変動パターンであって、設定値1または2の場合にのみ選択される)を設け、特別期間においてのみ特殊変動パターンが選択され得るようにしてもよい。このような構成によっても、特別期間に遊技を行う動機を与えることができ、遊技興趣を高めることができる。

【0299】

(非リーチハズレ変動パターン判定テーブル)

図9-7は、非リーチハズレ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。本特徴部121IWでは、変動時間が異なる複数種類の非リーチハズレ変動パターンが設けられており、変動パターンが非リーチハズレに決定されたときに、さらに非リーチハズレA~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9-6に示すハズレ変動パターン判定テーブルに、非リーチハズレA~Cが含まれるようにして、非リーチハズレA~C、ノーマルリーチハズレ、スーパーリーチハズレのいずれかに決定するように構成してもよい。

20

【0300】

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

30

【0301】

本特徴部121IWでは、設定値が「1」である場合には、非リーチハズレCと判定される割合が高いため、非リーチハズレ時の変動時間が比較的短くなりやすい。一方、設定値が「3」である場合には、非リーチハズレAと判定される割合が高いため、非リーチハズレ時の変動時間が比較的長くなりやすい。よって、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、平均変動時間が長くなる。

【0302】

本特徴部121IWでは、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、大当りの当選確率(出玉率)が高くなるように構成されているが、同時に、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、平均変動時間が長くなるようにも構成されている。このような構成により、大当りの当選確率(出玉率)が高い設定であるときには、平均変動時間を長くすること、すなわち遊技の進行を遅らせることができ、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止することができる。

40

【0303】

本特徴部121IWでは、設定値に応じて、変動時間が異なる非リーチハズレA~Cのいずれとなるかの割合を異ならせることにより、平均変動時間が異なるように構成されているが、例えば、非リーチハズレ以外の変動パターン(例えば、ノーマルリーチハズレやスーパーリーチハズレ等)も、変動時間が異なるように複数種類設け、設定値に応じて、選択される割合が異なるようにしてもよい。なお、変動パターン(例えば、ノーマルリーチハズレやスーパーリーチハズレ等)を変動時間が異なるように複数種類設ける場合には

50

、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。

【0304】

また、本特徴部121IWでは、設定値に応じて、平均変動時間が異なるように構成されているが、このような構成に代えて、または加えて、設定値に応じて、確定飾り図柄（最終停止図柄）が停止表示される期間が異なるようにしてもよい。このような構成により、大当りの当選確率（出玉率）が高い設定であるときには、確定飾り図柄（最終停止図柄）が停止表示される期間を長くすること、すなわち遊技の進行を遅らせることができ、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止することができる。

【0305】

また、本特徴部121IWでは、非リーチハズレA～Cにそれぞれ変動時間が設定され、設定値ごとに非リーチハズレA～Cのいずれに決定するかの割合が異なるように構成することにより、大当りの当選確率（出玉率）が高い設定であるときには、平均変動時間を長くする、すなわち遊技の進行を遅らせるようにしているが、このような構成に限らず、設定値ごとに各変動パターンの変動時間が固定的に設定され、大当りの当選確率（出玉率）が高い設定の方が、変動時間が長くなるようにしてもよい。

【0306】

なお、本特徴部121IWでは、他の変動パターンに比べて変動時間が短い短縮用の変動パターンが設けられている。例えば、非リーチハズレA（変動時間9秒）よりも変動時間が短い短縮非リーチハズレ（変動時間1.5秒）の変動パターンが設けられている。そして、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121IWでは、保留記憶数が所定数以上であるときに用いられる短縮用の変動パターンについては、設定値に関わらず、共通の変動時間となっている。なお、本特徴部121IWの構成に関わらず、保留記憶数が所定数以上であるときに用いられる短縮用の変動パターンについても、設定値に応じて変動時間を異ならせるようにしてもよい。

【0307】

（設定変更処理）

次に、本特徴部121IWにおけるパチンコ遊技機1の設定値の変更について説明する。図9-8および図9-9は、特徴部121IWにおける遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。なお、本特徴部121IWにおいて、ステップIWS001～S002の処理は、図3で示したステップS1～S2の処理と同様である。

【0308】

初期設定を行うと、CPU103は、遊技機への電源供給を開始したときに演出制御手段（具体的には、演出制御用CPU120）が起動するまでの時間を計測するための演出制御手段起動待ちタイマをセットする（ステップ121IWS003）。この場合、演出制御手段起動待ちタイマには、遊技機への電源供給を開始してから演出制御用CPU120が起動するまでに十分な時間がセットされる。次いで、CPU103は、演出制御手段起動待ちタイマの値を1減算し（ステップ121IWS004）、減算後の演出制御手段起動待ちタイマの値が0となっているか否かを確認する（ステップ121IWS005）。演出制御手段起動待ちタイマの値が0となっていなければ、ステップ121IWS004に戻り、ステップ121IWS004～S005の処理を繰り返し実行する。演出制御手段起動待ちタイマの値が0となっていれば、ステップ121IWS006に移行する。

【0309】

ステップ121IWS003～S005の処理が実行されることによって、演出制御用CPU120が起動するまで待ってからステップ121IWS006以降の処理が実行さ

10

20

30

40

50

れ、設定値の変更や確認、R A Mの初期化や復旧処理などが実行される。そのため、後述する設定値コマンドや初期化指定コマンド、復旧時のコマンドなど各種のコマンド類が演出制御用C P U 1 2 0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。

【0310】

次いで、C P U 1 0 3は、例えば、R A M 1 0 2に工場出荷時の設定のままであることを示す工場出荷時設定フラグ（例えば、このフラグは、後述するR A Mクリア処理1、2や復旧処理が実行されてもクリアされないようにし、後述する設定変更処理が実行されたときにクリアされる）がセットされるようにしておき、ステップ121 I W S 0 0 6では、この工場出荷時設定フラグがセットされているか否かを確認するようにすればよい。なお、そのような態様にかぎらず、例えば、設定値として工場出荷時のままであることを示す値（例えば、「0」や「-」）をセットするようにし、ステップ121 I W S 0 0 6で設定値の値が工場出荷時の値のままであるか否かを確認するようにしてもよい。工場出荷時の設定のままであれば（ステップ121 I W S 0 0 6；N o）、ステップI W S 0 1 0に移行する。

10

【0311】

工場出荷時の設定でなければ（ステップ121 I W S 0 0 6；Y e s）、すなわち少なくとも既に1回は設定値の変更が行われていれば、C P U 1 0 3は、ステップS 4と同様の処理により、R A M 1 0 2（バックアップR A M）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121 I W S 0 0 7）。具体的には、ステップ121 I W S 0 0 7では、C P U 1 0 3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R A M 1 0 2にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップ121 I W S 0 0 7；N o）、ステップI W S 0 1 0に移行する。

20

【0312】

R A M 1 0 2にバックアップデータが記憶されている場合（ステップ121 I W S 0 0 7；Y e s）、C P U 1 0 3は、ステップS 5と同様の処理により、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップ121 I W S 0 0 8）。ステップ121 I W S 0 0 8では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、R A M 1 0 2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、R A M 1 0 2のデータが正常であると判定する。R A M 1 0 2のデータが正常でないと判定された場合（ステップ121 I W S 0 0 8；N o）、ステップI W S 0 1 0に移行する。

30

【0313】

R A M 1 0 2のデータが正常であると判定された場合（ステップ121 I W S 0 0 8；Y e s）、C P U 1 0 3は、現在設定値の変更中であることを示す設定変更中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ121 I W S 0 0 9）。設定変更中フラグがセットされていれば（ステップ121 I W S 0 0 9；N o）、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I W S 0 1 0に移行する。

【0314】

ステップ121 I W S 0 1 0では、C P U 1 0 3は、R A M異常エラー報知コマンドを演出制御用C P U 1 2 0に対して送信する制御を行う（ステップ121 I W S 0 1 0）。なお、C P U 1 0 3は、表示モニタ121 I W 0 2 9においてR A M異常エラーであることを示す表示（例えば、「E」の表示）を表示する制御を行うようにしてもよい。

40

【0315】

次いで、C P U 1 0 3は、扉開放センサ121 I W 0 9 0からの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ121 I W S 0 1 1）。扉開放センサ121 I W 0 9 0からの出力信号がオンであれば、C P U 1 0 3は、設定キー121 I W 0 5 1がオンであるか否かを判定する（ステップ121 I W S 0 1 2）。設定キー121 I W 0 5 1がオンであれば、C P U 1 0 3は、クリアスイッチ121 I W 0 5 0からの出力信号がオンであるか

50

否かを判定する（ステップ121 IWS013）。クリアスイッチ121 IW050からの出力信号がオンであれば、CPU103は、RAMクリア1処理を実行する（ステップ121 IWS014）。RAMクリア1処理では、CPU103は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするRAMクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。ただし、RAMクリア1処理では、RAM102の記憶領域のうち連比や役比、ベースなどの性能表示用の情報を記憶する領域以外の領域がクリアされ、連比や役比、ベースなどの性能表示用の情報はクリアされず保持される。また、RAMクリア1処理では、RAM102に記憶される設定値の値もクリアされる。そして、ステップ121 IWS027に移行する。

【0316】

一方、扉開放センサ121 IW090からの出力信号がオフである場合や（ステップ121 IWS011のN）、設定キー121 IW051がオフである場合（ステップ121 IWS012のN）、クリアスイッチ121 IW050からの出力信号がオフである場合（ステップ121 IWS013のN）には、ステップ121 IWS014には移行せず、ループ処理に移行する。

【0317】

ステップ121 IWS006～S014の処理が実行されることによって、本特徴部121 IWでは、バックアップRAMが正常でない場合や（ステップ121 IWS007, S008のN）、工場出荷時用の設定のままとされている場合（ステップ121 IWS006のY）、設定変更中に電断などが発生した場合（ステップ121 IWS009のY）には、遊技機用枠121 IW003が開放された状態で設定キー121 IW051がオン操作され且つクリアスイッチ121 IW050がオン操作されたことを条件にRAMクリアされてステップ121 IWS027以降の設定値の変更が可能となる。一方で、遊技機用枠121 IW003が開放され、設定キー121 IW051およびクリアスイッチ121 IW050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。

【0318】

設定変更中フラグがセットされていなければ（ステップ121 IWS009；No）、CPU103は、クリアスイッチ121 IW050からの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ121 IWS015）。

【0319】

クリアスイッチ121 IW050からの出力信号がオンでなければ、CPU103は、扉開放センサ121 IW090からの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ121 IWS016）。扉開放センサ121 IW090からの出力信号がオンであれば、CPU103は、設定キー121 IW051がオンであるか否かを判定する（ステップ121 IWS017）。設定キー121 IW051がオンであれば、CPU103は、設定確認処理を開始することを示す設定確認処理開始コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップ121 IWS018）。

【0320】

演出制御基板12側では、設定確認処理開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨を報知する制御を行う（例えば、画像表示装置5において所定の画像を表示したり、スピーカ8L、8Rから所定の音を出力したり、装飾用LEDといった装飾発光体を所定の態様により発光させたりする）。なお、この場合、演出制御基板12側において、プッシュボタン31Bなど演出用の操作ボタンが押下されることによって、「メンテナンスモード」などと表示してメンテナンスモードに移行するように構成してもよい。「メンテナンスモード」とは、例えば、リアルタイムクロックの日時設定や、各種エラーの発生履歴（いつどのようなエラーが発生したかの記録）、設定変更履歴（いつ設定値を変更したかや変更後の設定値の記録）を確認できるモードである。なお、設定キー121 IW051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。

【0321】

次いで、CPU103は、設定確認処理（ステップ121IWS019）を実行する。

【0322】

設定確認処理を終了すると、CPU103は、ステップS6と同様の処理により、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップ121IWS020）を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。次いで、CPU103は、設定確認処理が終了したことを示す設定確認処理終了コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップ121IWS021）。そして、ステップ121IWS034に移行する。

【0323】

一方、扉開放センサ121IW090からの出力信号がオンでなかった場合（ステップ121IWS016のN）や設定キー121IW051がオンでなかった場合（ステップ121IWS017のN）には、CPU103は、ステップS6と同様の処理により、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップ121IWS022）を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。また、CPU103は、ステップS7と同様の処理により、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップ121IWS023）。そして、ステップ121IWS034に移行する。

【0324】

クリアスイッチ121IW050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121IWS024）。RAMクリア2処理では、CPU103は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするRAMクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。ただし、RAMクリア2処理では、RAM102の記憶領域のうち連比や役比、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。

【0325】

次いで、CPU103は、扉開放センサ121IW090からの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ121IWS025）。扉開放センサ121IW090からの出力信号がオンであれば、CPU103は、設定キー121IW051がオンであるか否かを判定する（ステップ121IWS026）。設定キー121IW051がオンであれば、CPU103は、設定変更中フラグをセットする（ステップ121IWS027）。

【0326】

次いで、CPU103は、設定変更処理を開始することを示す設定変更処理開始コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップ121IWS028）。演出制御基板12側では、設定変更処理開始コマンドを受信すると、設定変更中である旨を報知する制御を行う（例えば、画像表示装置5において所定の画像を表示したり、スピーカ8L、8Rから所定の音を出力したり、装飾用LEDといった装飾発光体を所定の態様により発光させたりする）。

【0327】

次いで、CPU103は、設定変更処理（ステップ121IWS029）を実行する。

【0328】

設定変更処理を終了すると、CPU103は、設定変更中フラグをリセットする（ステップ121IWS030）。また、CPU103は、設定された設定値を示す設定値コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップ121IWS031）。また、設定変更処理が終了したことを示す設定変更処理終了コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップ121IWS032）。そして、ステップ121IWS034に移行する。

【0329】

一方、扉開放センサ121IW090からの出力信号がオンでなかった場合（ステップ

10

20

30

40

50

1 2 1 I W S 0 2 5 の N) や設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 がオンでなかった場合 (ステップ 1 2 1 I W S 0 2 6 の N) には、C P U 1 0 3 は、ステップ S 9 と同様の処理により、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する (ステップ S 9)。そして、ステップ 1 2 1 I W S 0 3 4 に移行する。

【0 3 3 0】

なお、本特徴部 1 2 1 I W において、ステップ I W S 0 3 4 ~ S 0 3 6 の処理は、図 3 で示したステップ S 1 0 ~ S 1 2 の処理と同様である。

【0 3 3 1】

次に、設定確認処理 (ステップ 1 2 1 I W S 0 1 9) について説明する。図 9 - 1 0 (A) は、設定確認処理 (ステップ 1 2 1 I W S 0 1 9) を示すフローチャートである。

10

【0 3 3 2】

設定確認処理では、C P U 1 0 3 は、先ず、R A M 1 0 2 のバックアップ領域に格納されている設定値を特定し、特定した設定値を表示モニタ 1 2 1 I W 0 2 9 に表示する (ステップ 1 2 1 I W S A 0 1)。

【0 3 3 3】

次いで、C P U 1 0 3 は、設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 からの出力信号がオンであるか否かを判定する (ステップ 1 2 1 I W S A 0 2)。設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 がオンであれば、C P U 1 0 3 は、扉開放センサ 1 2 1 I W 0 9 0 からの出力信号がオンであるか否かを判定する (ステップ 1 2 1 I W S A 0 3)。扉開放センサ 1 2 1 I W 0 9 0 からの出力信号がオンであれば、ステップ 1 2 1 I W S A 0 2 に移行し、ステップ 1 2 1 I W S A 0 2 ~ S A 0 3 の処理を繰り返し実行する。すなわち、遊技機用枠 1 2 1 I W 0 0 3 が開放状態であり且つ設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 がオンの間は設定値を表示モニタ 1 2 1 I W 0 2 9 に表示する。

20

【0 3 3 4】

扉開放センサ 1 2 1 I W 0 9 0 からの出力信号がオンでなければ、C P U 1 0 3 は、設定確認エラー処理を実行する (ステップ 1 2 1 I W S A 0 4)。そして、その後、ループ処理に移行する。なお、ステップ 1 2 1 I W S A 0 4 では、例えば、C P U 1 0 3 は、設定確認エラーである旨を示すコマンドを送信して、演出制御用 C P U 1 2 0 側でコマンドを受信したことにもとづいて設定確認エラー報知を実行するようにしてもよい。また、例えば、C P U 1 0 3 は、遊技機が搭載する基板のエラー用 L E D を点灯などさせることによってエラー報知を行うようにしてもよい。また、本例では、設定確認エラー処理を実行すると、ループ処理に移行することによって、その後、電源を再投入するまでエラー状態を継続し、処理を進行させないようにしている。

30

【0 3 3 5】

設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 がオンでなければ、C P U 1 0 3 は、設定確認処理を終了する。

【0 3 3 6】

次に、設定変更処理 (ステップ 1 2 1 I W S 0 2 9) について説明する。図 9 - 1 0 (B) は、設定変更処理 (ステップ 1 2 1 I W S 0 2 9) を示すフローチャートである。

【0 3 3 7】

設定変更処理では、C P U 1 0 3 は、先ず、R A M 1 0 2 のバックアップ領域に格納されている設定値を特定し、特定した設定値を表示モニタ 1 2 1 I W 0 2 9 に表示する (ステップ 1 2 1 I W S B 0 1)。

40

【0 3 3 8】

次いで、C P U 1 0 3 は、設定切替スイッチ 1 2 1 I W 0 5 2 からの出力信号がオンであるか否かを判定する (ステップ 1 2 1 I W S B 0 2)。設定切替スイッチ 1 2 1 I W 0 5 2 からの出力信号がオンでなければ、ステップ 1 2 1 I W S B 0 5 に移行する。設定切替スイッチ 1 2 1 I W 0 5 2 からの出力信号がオンであれば (ステップ 1 2 1 I W S B 0 2 の Y)、C P U 1 0 3 は、表示モニタ 1 2 1 I W 0 2 9 に表示されている設定値を更新表示する (ステップ 1 2 1 I W S B 0 3)。例えば、表示モニタ 1 2 1 I W 0 2 9 に設

50

定値として「1」が表示されている場合は、表示モニタ121IW029の表示を「2」に更新表示し、表示モニタ121IW029に設定値として「2」が表示されている場合は、表示モニタ121IW029の表示を「3」に更新表示し、表示モニタ121IW029に設定値として「3」が表示されている場合は、表示モニタ121IW029の表示を「1」に更新表示すればよい。また、CPU103は、表示モニタ121IW0029に表示されている設定値（更新後の設定値）をRAM102のバックアップ領域に記憶（既に記憶されている設定値に対して更新記憶）させる（ステップ121IWSB04）。

【0339】

次いで、CPU103は、設定キー121IW051からの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ121IWSB05）。設定キー121IW051がオンであれば、CPU103は、扉開放センサ121IW090からの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ121IWSB06）。扉開放センサ121IW090からの出力信号がオンであれば、ステップ121IWSB02に移行し、ステップ121IWSB02～SB06の処理を繰り返し実行する。すなわち、遊技機用枠121IW003が開放状態であり且つ設定キー121IW051がオンの間はステップ121IWSB02～SB06の処理が繰り返し実行される。

【0340】

扉開放センサ121IW090からの出力信号がオンでなければ、CPU103は、設定変更エラー処理を実行する（ステップ121IWSB07）。そして、その後、ループ処理に移行する。なお、ステップ121IWSB07では、例えば、CPU103は、設定変更エラーである旨を示すコマンドを送信して、演出制御用CPU120側でコマンドを受信したことにもとづいて設定変更エラー報知を実行するようにしてもよい。また、例えば、CPU103は、遊技機が搭載する基板のエラー用LEDを点灯などさせることによってエラー報知を行うようにしてもよい。また、本例では、設定変更エラー処理を実行すると、ループ処理に移行することによって、その後、電源を再投入するまでエラー状態を継続し、処理を進行させないようにしている。なお、この場合、ステップ121IWS027で設定変更中フラグがセットされたままとなっていることから、電源が再投入された後、RAMクリア1処理が実行されて（ステップ121IWS009のY、121IWS014参照）、エラー状態が解除されることになる。

【0341】

設定キー121IW051がオンでなければ、CPU103は、設定変更処理を終了する。

【0342】

図9-11は、電源投入時に実行される処理を示す説明図である。本特徴部121IWでは、図9-11に示すように、電源投入時に設定キー121IW051がオンである場合（さらに、扉開放センサ121IW090からの出力信号がオンである場合）には、クリアスイッチ121IW050がオンであれば、設定変更処理（ステップ121IWS029）が実行され、クリアスイッチ121IW050がオフであれば、設定確認処理（ステップ121IWS015～S017）が実行される。また、電源投入時に設定キー121IW051がオフである場合には、クリアスイッチ121IW050がオンであれば、初期化処理（ステップS8）が実行され、クリアスイッチ121IW050がオフであれば、復旧処理（ステップS6）が実行される。

【0343】

次に、設定変更処理における表示モニタ121IW029の表示態様について説明する。まず、図9-12（A）及び図9-12（B）に示すように、遊技場の店員等の操作によって電源がOFFとなる（電断させる）と、パチンコ遊技機1への電力の供給が停止することによって表示モニタ121IW029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。

【0344】

次に、図 9-12 (C) に示すように、遊技場の店員等がクリアスイッチ 121IW050 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 121IW051 が ON となっていることを条件に CPU103 によって設定変更処理が実行され、表示モニタ 121IW029 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。

【0345】

このように表示モニタ 121IW029 にて設定値が表示されている状態において、図 9-12 (D) に示すように、CPU103 は、遊技場の店員等による設定切替スイッチ 121IW052 の操作を検出する毎に表示モニタ 121IW029 に表示している数値を順次更新（例えば、設定切替スイッチ 121IW052 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 121IW029 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。

10

【0346】

次いで、図 9-12 (E) に示すように、CPU103 は、設定キー 121IW051 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 121IW029 での表示を終了することによって、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。

【0347】

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 9-12 (A) のタイミング（パチンコ遊技機 1 の電源が OFF となったタイミング）にて大入賞口が閉鎖された場合には、設定変更が行われると RAM クリア処理が実行されて大当りに関する記憶が消去されるため、大入賞口は閉鎖されたままとなる。その後、CPU103 は、設定変更処理を終了し、図 9-12 (F) に示すように、表示モニタ 121IW029 での表示（図 9-12 (A) と同様に遊技中であることを示す態様の表示）を再開し、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。

20

【0348】

尚、本特徴部 121IW における設定変更処理では、表示モニタ 121IW029 に表示する初期表示として、RAM102 のバックアップ領域に格納されている設定値を表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定変更処理において表示モニタ 121IW029 に表示する初期表示としては、遊技者にとって最も不利な設定値（本特徴部 121IW であれば「1」）、或いは、遊技者にとって最も有利な設定値（本特徴部 121IW であれば「3」）を表示するようにしてもよい。

30

【0349】

また、設定変更処理における表示モニタ 121IW029 の表示態様は、図 9-12 に示される表示態様に限るものではなく、図 9-13 に示す表示態様であってもよい。図 9-13 (A) - (D) は、図 9-12 (A) - (D) と同様であり、図 9-13 (E) に示すように、CPU103 は、設定キー 121IW051 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 121IW029 を点滅表示させることによって、遊技場の店員等に新たな設定値が RAM102 のバックアップ領域に格納されたことを報知する。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。

40

【0350】

また、図 9-12、図 9-13 に示す例では、設定値の確認時や変更時に表示モニタ 121IW029 の 4 桁の表示のうち 1 つ目の表示を用いて設定値を表示する場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、表示モニタ 121IW029 の 2 つ目以降の表示を用いて設定値を表示するように構成してもよい。また、例えば、表示モニタ 121IW029 において専用の 4 桁表示を行うことによって設定値を表示するように構成してもよい。この場合、例えば、設定値「1」であれば表示モニタ 121IW029 において「

50

「－S－1」の4桁の表示を行ったり、設定値「2」であれば表示モニタ121IW029において「－S－2」の4桁の表示を行ったり、設定値「3」であれば表示モニタ121IW029において「－S－3」の4桁の表示を行ったりしてもよい。また、例えば、例えば、表示モニタ121IW029の4桁の全ての表示に設定値を表示するように構成してもよい。例えば、設定値「1」であれば表示モニタ121IW029において「1111」の4桁の表示を行ったり、設定値「2」であれば表示モニタ121IW029において「2222」の4桁の表示を行ったりしてもよい。

【0351】

（特別図柄通常処理）

次に、本特徴部121IWにおける特別図柄通常処理（ステップS110）の処理について説明する。図9-14および図9-15は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップS110）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU103は、合算保留記憶数（第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計数）の値を確認する（ステップ121IWS101）。例えば、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。

10

【0352】

合算保留記憶数が0でなければ、CPU103は、第2保留記憶数が0であるか否かを確認する（ステップ121IWS102）。例えば、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタのカウント値が0であるか否かを確認する。第2保留記憶数が0でなければ、CPU103は、特別図柄ポインタ（第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第2」を示すデータを設定する（ステップ121IWS103）。第2保留記憶数が0であれば、CPU103は、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する（ステップ121IWS104）。

20

【0353】

ステップ121IWS102～S104の処理が実行されることによって、本特徴部121IW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

【0354】

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121IWS105）。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

【0355】

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121IWS106）。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第1保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第2保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

【0356】

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、RAM

50

102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。

【0357】

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。

【0358】

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121IWS107）。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。

【0359】

次いで、CPU103は、RAM102に設定されている設定値を示す設定値コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップ121IWS108）。本特徴部121IWでは、既に説明したように、ステップ121IWS031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121IWS108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。

【0360】

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

【0361】

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121IWS031参照）と変動開始時に送信する設定値コマンド（ステップ121IWS108参照）とで同じ設定値コマンドを送信する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、電源投入時用の設定値コマンドと変動開始時用の設定値コマンドとを別々のコマンドとして構成し、電源投入時と変動開始時とで異なる設定値コマンドを送信するように構成してもよい。

【0362】

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。

【0363】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ100側では設定値に関係なく同じ変動パターンコマンド（例えば、変動パターンコマンドA）を出力可能に構成し、演出制御用CPU120側でいずれの設定値であるかに応じていずれの変動パターンを選択するかやその選

10

20

30

40

50

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。

【0364】

10

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。

【0365】

また、CPU103は、現在の遊技状態に応じて背景指定コマンドを演出制御基板12に送信する制御を行う（ステップ121 IWS109）。この場合、CPU103は、例えば、確変状態である場合には確変状態背景指定コマンドを送信する制御を行い、時短状態である場合には時短状態背景指定コマンドを送信する制御を行い、通常状態である場合には通常状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。

【0366】

20

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9-4参照）と乱数値MR1とを比較し、それらが一致したら大当たりや小当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定や小当たり判定の処理を実行するプログラムである。

【0367】

乱数値MR1の値がいずれの大当たり判定値にも一致しなければ（ステップ121 IWS110のN）、CPU103は、小当たりの判定の処理を行う（ステップ121 IWS111）。そして、小当たりとすることに決定した場合には（ステップ121 IWS111のY）、CPU103は、小当たりであることを示す小当たりフラグをセットし（ステップ121 IWS112）、ステップ121 IWS116に移行する。

30

【0368】

なお、乱数値MR1の値が大当たり判定値および小当たり判定値のいずれにも一致しない場合には（ステップ121 IWS111のN）、すなわち、はずれである場合には、そのままステップ121 IWS116に移行する。

【0369】

乱数値MR1の値がいずれかの大当たり判定値に一致した場合には（ステップ121 IWS110のY）、CPU103は、大当たりであることを示す大当たりフラグをセットする（ステップ IWS113）。次いで、CPU103は、大当たり種別判定テーブル（図9-5参照）を用いて、乱数バッファ領域に格納された大当たり種別判定用の乱数値MR2の値と一致する値に対応した種別（「大当たり種別A」、「大当たり種別B」または「大当たり種別C」）を大当たりの種別に決定する（ステップ121 IWS114）。

40

【0370】

また、CPU103は、決定した大当たりの種別を示すデータをRAM102における大当たり種別バッファに設定する（ステップ121 IWS115）。例えば、大当たり種別が「大当たり種別A」の場合には大当たり種別を示すデータとして「01」が設定され、大当たり種別が「大当たり種別B」の場合には大当たり種別を示すデータとして「02」が設定され、大当たり種別が「大当たり種別C」の場合には大当たり種別を示すデータとして「03」が設定される。

【0371】

50

次いで、CPU103は、特別図柄の停止図柄を決定する（ステップ121 IWS116）。例えば、大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「ー」を特別図柄の停止図柄に決定する。また、例えば、大当りフラグがセットされている場合には、大当り図柄となる「7」を特別図柄の停止図柄に決定する。なお、さらに大当り種別に応じて異なる特別図柄の停止図柄に決定してもよい。また、例えば、小当りフラグがセットされている場合には、小当り図柄となる「5」を特別図柄の停止図柄に決定する。

【0372】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップS111）に対応した値に更新する（ステップ121 IWS117）。

10

【0373】

次に、上記特徴部121 IWで説明したような、設定値を設定可能なパチンコ遊技機1において実行される演出として、第1の実施形態に係る演出と第2の実施形態に係る演出について説明する。なお、以下では、第1の実施形態に係る演出の特徴部を特徴部1560Sといい、第2の実施形態に係る演出の特徴部を、上述した設定値を設定可能なパチンコ遊技機1の特徴部と同様に特徴部121 IWということにする。

【0374】

（特徴部1560Sに係る演出の説明）

まず、上記特徴部121 IWで説明したような、設定値を設定可能なパチンコ遊技機（遊技機）1において実行される第1の実施形態に係る演出（特徴部1560Sに係る演出）について説明する。なお、以下の特徴部1560Sの説明において、所定の演出が「継続する」状態とは、所定の演出が継続的に実行されている状態のみならず、所定の演出に関する情報を記憶する記憶手段（例えば、RAM122）において、当該所定の演出に関する情報が上書き更新されないことにより所定の演出（あるいは、所定の演出に関する情報に基づく演出）が実行可能な状態（継続して実行され得る状態）や、所定の演出を実行するタイミングにおいて実行可能な他の演出の実行が禁止されている状態（所定の演出のみが実行許可されている状態）も含む。より具体的に言えば、所定の演出が「継続する」状態とは、所定の演出（例えば、後述する設定示唆履歴表示）が演出表示装置5上に継続的に表示されている状態（例えば、所定期間表示され続けている状態）や、いったんその表示が消去されても再度表示可能な状態（例えば、所定の操作により表示可能な状態）や、画像表示装置5において所定の演出（例えば、後述する所定の設定示唆演出）が表示されることにより、他の演出（その他の設定示唆演出）の表示が禁止されている状態を含む。

20

30

【0375】

（設定示唆演出に関する説明）

まず、特徴部1560Sに係る演出の1つである設定示唆演出について説明する。本実施例における設定示唆演出は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を示唆する演出である。なお、設定値を判別する要素は、遊技者にとって楽しみの一つとなるものであるため、この設定示唆演出を適切なタイミングで実行することで、設定値を容易には判別できないものの判別できる期待感を抱かせ、長期的に遊技を楽しんでもらうことが可能となる。

40

【0376】

（設定示唆演出決定処理）

まず、本特徴部1560Sにおける演出制御手段の動作として、設定示唆演出決定処理について説明する。図10-1は、特徴部1560Sにおける演出制御メイン処理の一部である設定示唆演出決定処理を示すフローチャートである。本特徴部1560Sでは、演出制御メイン処理（具体的には、演出制御プロセス処理）における、可変表示開始設定処理（S171）や大当り中演出処理（S177）において、設定示唆演出の実行やその内容を決定するための設定示唆演出決定処理が行われる。

【0377】

50

設定示唆演出決定処理において、演出制御用CPU120は、設定示唆演出を実行するか否かを判定する。具体的には、演出制御用CPU120は、大当たり中演出処理においてエンディング演出が開始されたときには、設定示唆演出を実行すると判定する。また、演出制御用CPU120は、可変表示開始設定処理において、パチンコ遊技機1の電源が投入されてから大当たり遊技が行われることなく実行された可変表示の累積回数、または大当たり遊技が終了してから次の大当たり遊技が行われることなく実行された可変表示の累積回数（以下、「はまり回数」という）が所定回数（例えば、大当たり確率の逆数～逆数の2倍程度；例えば500回）に達したときにも、設定示唆演出を実行すると判定する（ステップ1560SS01）。

【0378】

設定示唆演出を実行すると判定された場合には、演出制御用CPU120は、設定示唆演出決定テーブルに応じて、設定示唆演出の演出態様を決定し（ステップS1560SS02）、設定示唆演出を実行すると判定されなかった場合には、演出制御用CPU120は、設定示唆演出決定処理を終了する。なお、本実施例では、設定示唆演出の演出態様として、複数の態様（A-1～A-2、B-1～B-3、C-1～C-3）を有し、このいずれの態様の設定示唆演出を実行するかが、設定示唆演出決定テーブルに規定された設定値に応じた決定割合に基づいて決定される。設定示唆演出の複数の演出態様や、設定示唆演出決定テーブルについては、図10-2、図10-3を用いて後述する。

【0379】

そして、演出制御用CPU120は、設定示唆演出の演出態様毎に対応付けられた優先順位に基づいて、設定示唆履歴情報を更新し（または更新せず）（1560SS03）、設定示唆演出決定処理を終了する。ここで、設定示唆履歴情報は、設定示唆演出の実行履歴を示す情報であり、既定の規則にしたがってRAM122に更新記憶される情報である。本実施例では、今回実行される（ステップS1560SS02で決定された）演出態様の設定示唆演出の優先順位が、設定示唆履歴情報として記憶されている過去に行われた演出態様の設定示唆演出の優先順位よりも高ければ、今回実行される演出態様の設定示唆演出の情報が、設定示唆履歴情報として上書き更新される（そうでない場合には、更新されない）。なお、この設定示唆演出の演出態様毎に対応付けられた優先順位の詳細や、設定示唆履歴情報の上書き更新の詳細については、図10-2や図10-8を参照して後述する。

【0380】

上記のように、本実施例では、遊技者が遊技を行った履歴（遊技履歴）に応じた所定タイミングとして、遊技者にとって好ましい状況（大当たり遊技中のエンディング演出）、及び遊技者にとって好ましくない状況（はまり回数が所定回数に達したとき）のいずれの状況においても設定示唆演出が実行される。すなわち、遊技者にとって好ましい状況であるか否かにかかわらず、遊技を進行させることで遊技履歴に応じて設定示唆演出が実行されるので、遊技者が遊技を継続させる動機の一因となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0381】

なお、上記では、はまり回数は、遊技者に依存しない可変表示の累積実行回数であるものとしたが、遊技者に依存した可変表示の累積実行回数であるものとしてもよい。すなわち、遊技者が交代される毎にはまり回数がリセットされることにより、1人の遊技者ののはまり回数を示すものとしてもよい。なお、遊技者が交代されたことを判別する方法はどのようなものであってもよい。例えば、客待ち画面（メニュー画面や客待ちデモ画面）の表示が所定期間（例えば10分）継続したときに遊技者が交代されたと判別されてもよい。また、打球操作ハンドルの操作が検知されない期間が所定期間（例えば10分）継続したときに遊技者が交代されたと判別されてもよい。また、遊技者により遊技終了情報が入力されたとき（例えば、メニュー画面から遊技終了に伴うパスワードの発行が指示されたとき）に遊技者が交代されたと判別されてもよい。また、パチンコ遊技機1が顔認証センサを搭載し、当該顔認証センサによって遊技者が交代されたと判別されてもよい。また或い

10

20

30

40

50

は、遊技者自身が、はまり回数をリセット可能（例えば、メニュー画面からリセット操作可能）であるものとしてもよい。

【0382】

（設定示唆演出が実行されるその他の例）

また、設定示唆演出が実行される所定タイミングは、上記した例に限られるものではない。例えば、遊技者にとって好ましい状況において実行されるタイミングとしては、連荘中に獲得された賞球総数（獲得出玉数）が一定数（例えば、5000玉）を超えたときや、1回のラウンド遊技における大入賞口への入賞数が規定数（例えば9個）を超えて入賞（いわゆる、オーバー入賞）したときや、特定領域を遊技球が通過する（いわゆる、V入賞する）ことで有利状態（確変状態や大当り遊技状態）に制御される遊技機（いわゆる、V確遊技機や2種遊技機）においてV入賞したときであってもよい。また、遊技者にとって好ましくない状況において実行されるタイミングとしては、確変潜伏状態に制御可能な遊技機において、確変潜伏状態において大当りした後に再び確変潜伏状態に制御されるとき（いわゆる、潜伏ループしたとき）や、所定の突破条件（例えば、所定回数の時短中に大当りすること）を満たす（突破する）ことで有利な状態となる（例えば、時短回数が増えたり、確変状態に制御される）遊技機（いわゆる、突破型の遊技機）において、突破できなかったときや、高期待度の演出（例えば、所定の期待度以上のリーチ演出）が実行されたがハズレたときや、V入賞できなかったときであってもよい。また、その他のタイミングとしては、ホールの営業開始に際してパチンコ遊技機1の電源供給が開始されてから最初に（いわゆる、朝一に）、パチンコ遊技機1において遊技球が打ち出されたタイミングであってもよいし、客待ち画面において、遊技者による所定のボタン操作（例えば設定示唆演出の実行を選択する操作）が行われたタイミングであってもよいし、所定の先読み演出が実行されるタイミングであってもよい。

【0383】

（設定示唆演出の複数の演出態様）

次に、図10-2を参照して、本実施例の設定示唆演出の複数の演出態様について説明する。本実施例では、設定示唆演出の演出態様には、複数系統（A系統～C系統）あり、系統毎に複数の演出態様を有し、系統に応じて異なる内容が示唆される。図10-2（1）は、A系統の設定示唆演出の演出態様を示し、図10-2（2）は、B系統の設定示唆演出の演出態様を示し、図10-2（3）は、C系統の設定示唆演出の演出態様を示す。

【0384】

（A系統の演出態様の設定示唆演出）

A系統の演出態様の設定示唆演出は、形状が○のアイコンで表示され、設定値が偶数値（「2」）であるか、奇数値（「1」または「3」）であるかを示唆する演出である。具体的には、A系統の演出態様の設定示唆演出A-1は、形状が○のアイコンの内部に斜線が付された表示態様のアイコンであって、設定値が偶数値であることを示唆する演出であり、A系統の演出態様の設定示唆演出A-2は、形状が○のアイコンの内部が黒塗りされた表示態様のアイコンであって、設定値が奇数値であることを示唆する演出である。

【0385】

（B系統の演出態様の設定示唆演出）

B系統の演出態様の設定示唆演出は、形状が□のアイコンで表示され、設定値が遊技者にとって有利であるか（高設定であるか）、不利であるか（低設定であるか）という設定の高低を示唆する演出である。具体的には、B系統の演出態様の設定示唆演出B-1は、形状が□のアイコンの内部が白抜きされた表示態様のアイコンであって、低設定であることを示唆する演出であり、B系統の演出態様の設定示唆演出B-2は、形状が□のアイコンの内部に斜線が付された表示態様のアイコンであって、中設定であることを示唆する演出であり、B系統の演出態様の設定示唆演出B-3は、形状が□のアイコンの内部が黒塗りされた表示態様のアイコンであって、高設定であることを示唆する演出である。

【0386】

（C系統の演出態様の設定示唆演出）

C系統の演出態様の設定示唆演出は、形状が△のアイコンで表示され、特定の設定値（本例では「3」）である期待度を示唆する演出である。具体的には、C系統の演出態様の設定示唆演出C-1は、形状が△のアイコンの内部が白抜きされた表示態様のアイコンであって、特定の設定値である期待度が低いことを示唆する演出であり、C系統の演出態様の設定示唆演出C-2は、形状が△のアイコンの内部に斜線が付された表示態様のアイコンであって、特定の設定値である期待度が中程度であることを示唆する演出であり、C系統の演出態様の設定示唆演出C-3は、形状が△のアイコンの内部が黒塗りされた表示態様のアイコンであって、特定の設定値である期待度が高いことを示唆する演出である。

【0387】

上記したように、本実施例では、複数種類の演出態様の設定示唆演出は、複数の系統に分類され、設定示唆演出のアイコンの形状によって、どの系統の設定示唆演出であるかが示唆される。そして、設定示唆演出の系統によって、設定値を示唆する示唆内容の系統が異なる。すなわち、A系統は、設定値が偶数であるか奇数であることを示唆し、B系統は、設定値の高低を示唆し、C系統は、特定の設定値である期待度を示唆する。このように、複数種類の演出態様の設定示唆演出のいずれが実行されるかに応じて設定値を示唆する示唆内容の系統が異なるので、遊技者は多角的に設定値を分析することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0388】

なお、上記では、設定示唆演出のアイコンの形状によって設定示唆演出の系統が示唆されるものとし、その表示態様（黒塗り等）の違いによって各系統内での異なる内容が示唆されるものとした。しかし、設定示唆演出の系統と、各系統内での示唆内容は、それぞれが判別可能であればよく、このような態様によって示唆されるものに限らない。例えば、設定示唆演出が指を立てたキャラクタの表示によって実行されるものとし、キャラクタの種類によって設定示唆演出の系統が示唆され、キャラクタが立てる指の本数の違いによって各系統内での異なる内容が示唆されるものとしてもよい。また、設定示唆演出の系統は上記した3系統に限られるものではなく、2つであってもよいし4以上であってもよい。同様に、各系統内の設定示唆演出の種類も4以上であってもよい。

【0389】

（優先順位）

図10-2に示すように、複数種類の演出態様の設定示唆演出は、その演出態様毎に、それぞれ優先順位が対応付けられている。ここで、優先順位は、後述する設定示唆履歴情報を上書き更新する際に参照される情報であり、設定示唆履歴情報として記憶されている過去に行われた演出態様の設定示唆演出よりも優先順位が高い（優先順位の数字の小さい）演出態様の設定示唆演出が実行されたときに、当該設定示唆演出の情報が設定示唆履歴情報に上書き更新される。本実施例では、図10-2に示すように、優先順位が高いものから順に（優先順位の数字の小さいものから順に）並べると、設定示唆演出C-3、B-3、C-2、B-2、A-2、A-1、C-1、B-1の順となる。

【0390】

ところで、設定示唆演出C-3は、特定の設定値（設定値3）である期待度が高いことを示唆するものであるため、示唆内容が遊技者にとって有利であり、設定示唆演出B-3も、高設定であることを示唆するものであるため、示唆内容が遊技者にとって有利である。一方、設定示唆演出C-1は、特定の設定値（設定値3）である期待度が低いことを示唆するものであるため、示唆内容が遊技者にとって不利であり、設定示唆演出B-1も、低設定であることを示唆するものであるため、示唆内容が遊技者にとって不利である。このように、本実施例では、示唆内容が遊技者にとって有利である演出態様の設定示唆演出（C-3、B-3）の優先順位が高く設定され、示唆内容が遊技者にとって不利である演出態様の設定示唆演出（C-1、B-1）の優先順位が低く設定されている。なお、例えば、設定示唆演出A-2は、設定値が奇数値であることを示唆するものであるが、設定値が「1」（低設定）であるか、「3」（高設定）であるか分からない。このように、設定示唆演出A-2は、遊技者にとって有利であるか不利であるかは一概に判断できないため

、その優先順位は中程度（「5」）に設定されている。

【0391】

以上のことから、優先順位が高い演出態様の設定示唆演出が実行されたときに、当該設定示唆演出の情報が設定示唆履歴情報に上書き更新されることで、遊技者にとって有利な示唆内容の設定示唆演出の情報が設定示唆履歴情報として保持されることになる。なお、詳細は後述するが、本実施例では、設定示唆履歴情報に基づいて設定示唆履歴表示が行われるため、設定示唆履歴表示として、遊技者にとって有利な示唆内容を継続的に表示可能となり、遊技者の遊技継続に対する意欲を高めることが可能となる。

【0392】

なお、図10-2を参照して説明したように、設定示唆演出A-1、A-2は、それぞれ、設定値が偶数値、奇数値を示唆する演出であり、設定示唆演出B-1、B-2、B-3は、それぞれ、低設定、中設定、高設定を示唆する演出であり、設定示唆演出C-1、C-2、C-3は、それぞれ、特定の設定値「3」である期待度が低い、中程度、高いことを示唆する演出である。このように各演出態様の設定示唆演出が異なる内容を示唆するのは、各設定示唆演出が、設定示唆演出決定テーブルに基づいて、実際に設定されている設定値に応じて異なる割合で決定されることによる。以下に、この設定示唆演出決定テーブルについて説明する。

【0393】

（設定示唆演出決定テーブル）

図10-3は、設定されている設定値に応じて、各演出態様の設定示唆演出を決定する際に参照される設定示唆演出決定テーブルを示す。図10-3に示すように、設定値が「1」のときには、決定割合が高いものから順に並べると、設定示唆演出B-1、C-1、A-2、B-2、C-2、B-3、C-3の順となる。また、設定値が「2」のときには、決定割合が高いものから順に並べると、設定示唆演出B-2、C-2、A-1、B-3、C-3、C-1、B-1の順となる。また、設定値が「3」のときには、決定割合が高いものから順に並べると、設定示唆演出C-3、B-3、C-2、B-2、A-2、C-1、B-1の順となる。

【0394】

したがって、設定示唆演出B-1やC-1が実行されたときには、設定値が「1」である可能性が高い（ただし、設定値が「2」や「3」である可能性もある）。このため、設定示唆演出B-1は、低設定を示唆する演出として機能し、設定示唆演出C-1は、特定の設定値「3」である期待度が低いことを示唆する演出として機能する。一方、設定示唆演出C-3やB-3が実行されたときには、設定値が「3」である可能性が高い（ただし、設定値が「1」や「2」である可能性もある）。このため、設定示唆演出C-3は、特定の設定値「3」である期待度が高いことを示唆する演出として機能し、設定示唆演出B-3は、高設定を示唆する演出として機能する。また、設定示唆演出B-2やC-2が実行されたときには、設定値が「2」である可能性が高い（ただし、設定値が「1」や「3」である可能性もある）。このため、設定示唆演出B-2は、中設定を示唆する演出として機能し、設定示唆演出C-2は、特定の設定値「3」である期待度が中程度であることを示唆する演出として機能する。

【0395】

また、設定値が「1」、「3」のときには、設定示唆演出A-1は決定されないのに対して、設定値が「2」のときには、設定示唆演出A-2は決定されない。これにより、設定示唆演出A-1は、設定値が偶数であることを示唆する演出として機能し、設定示唆演出A-2は、設定値が奇数値であることを示唆する演出として機能する。なお、本実施例では、設定値を「1」～「3」に設定可能であるものとしているため、設定値が奇数値であることが示唆された場合には、設定値が「1」、「3」の何れであるか分からない一方で、設定値が偶数値であることが示唆された場合には、設定値が「2」であることが示唆されてしまう。このため、設定値が「2」である場合にも、設定示唆演出A-2が選択可能であるものとして、必ずしも設定値が「2」であることが確定的に示唆されないように

してもよい。また或いは、設定値の範囲を「1」～「4」に設定可能であるものとし、設定値が偶数値であることが示唆された場合には、設定値が「2」か「4」の何れであるか分からないようにしてもよい。

【0396】

なお、図10-3に示す設定示唆演出決定テーブルにおける各決定割合は、一例に過ぎず、各演出態様の設定示唆演出が示唆する内容が変更されない範囲で適宜変更してもよい。

【0397】

(設定示唆履歴表示に関する説明)

次に、特徴部1560Sに係る演出の1つである設定示唆履歴表示について説明する。本実施例における設定示唆履歴表示は、設定示唆演出の実行履歴を示す表示である。なお、設定値を判別する要素は、遊技者にとって楽しみの一つとなるものであるため、設定示唆演出も遊技者にとって楽しみの一つとなる。しかし、この設定示唆演出は、いつ実行されるか分からないものであるため、遊技者によっては見逃す場合もある。このため、本実施例では、設定示唆演出の実行履歴である設定示唆履歴表示を表示可能とすることにより、設定示唆演出を見逃したとしても設定示唆履歴表示を確認することで、過去に実行された設定示唆演出を確認することが可能となる。なお、本実施例では、客待ち状態（客待ち中）において過去のエンディング画面（エンディング演出中表示される画面）が表示されることによって、設定示唆履歴表示が行われる。具体的には、前述したように、本実施例ではエンディング演出中には設定示唆演出が実行されるため、エンディング画面には図10-2に示した複数の演出態様の設定示唆演出のいずれかが表示される。このため、このときのエンディング画面が、過去のエンディング画面として再度表示されると、過去のエンディング画面中表示されていた設定示唆演出も再度表示される。したがって、再度表示された過去のエンディング画面中の設定示唆演出が、過去に実行された設定示唆演出の実行履歴を示す設定示唆履歴表示として機能することになる。なお、詳細は図10-8を参照して後述するが、本実施例において、設定示唆履歴表示は、過去に実行された設定示唆演出の実行履歴を示すものではない。

【0398】

(可変表示開始待ち処理)

次に、本特徴部1560Sにおける演出制御手段の動作として、可変表示開始待ち処理について説明する。図10-4は、特徴部1560Sにおける演出制御メイン処理の一部である可変表示開始待ち処理を示すフローチャートである。

【0399】

可変表示開始待ち処理において、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップ1560SS11）。

【0400】

変動パターンコマンド受信フラグがセットされている場合には、演出制御用CPU120は、客待ち画面（メニュー画面や、客待ちデモ画面）の表示を終了させる制御を行う（ステップ1560SS16）。そして、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする（ステップ1560SS17）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1560SS18）、可変表示開始待ち処理を終了する。

【0401】

変動パターンコマンド受信フラグがセットされていない場合には、演出制御用CPU120は、設定示唆履歴表示を開始するか否かを判定する（ステップ1560SS12）。具体的には、演出制御用CPU120は、客待ち状態において所定のメニュー画面（後述する図10-7（1）参照）が表示されているときに、遊技者のボタン操作（例えば、プッシュボタン31Bの操作）によって、所定の選択項目（後述する図10-7（1）に示すエンディング画面履歴の項目）に対する決定操作が行われたときに、設定示唆履歴表示を開始すると判定する。

【0402】

設定示唆履歴表示を開始すると判定された場合には、演出制御用CPU120は、RAM122に記憶されている設定示唆履歴情報に基づいて設定示唆履歴表示を開始する（ステップS1560SS13）。例えば、設定示唆履歴情報として、設定示唆演出B-2の情報が記憶されている場合には、過去のエンディング画面における設定示唆履歴表示として、設定示唆演出B-2が実行されたことを示す表示が行われる（例えば、設定示唆演出B-2と同様に、形状が□のアイコンの内部に斜線が付された表示態様のアイコンが表示される）。

【0403】

そして、演出制御用CPU120は、設定示唆履歴表示を終了するか否かを判定する（ステップS1560SS14）。具体的には、演出制御用CPU120は、設定示唆履歴表示を終了する所定の操作（例えば、選択項目「戻る」に対する決定操作）が行われたときに、設定示唆履歴表示を終了すると判定する（S1560SS14）。 10

【0404】

設定示唆履歴表示を終了すると判定された場合、または設定示唆履歴表示を開始すると判定されなかった場合には、演出制御用CPU120は、所定の客待ち画面（メニュー画面や、客待ちデモ画面）を表示し（ステップS1560SS13）、可変表示開始待ち処理を終了する。また、設定示唆履歴表示を終了すると判定されなかった場合には、演出制御用CPU120は、設定示唆履歴表示を終了すると判定されるまでステップS1560SS14の処理を繰り返す。 20

【0405】

上記のように、本実施例では、客待ち中において遊技者の操作によって設定示唆演出の実行履歴である設定示唆履歴表示が行われるので、遊技者は、仮に設定示唆演出を見逃したとしても、自身の操作によって過去に実行された設定示唆演出を確認することができる。また、例えば空き台においても客待ち中において設定示唆演出の実行履歴を確認することができるので、この実行履歴に基づいて遊技を行うか否かの判断の一助とすることができる。 遊技者の遊技動機を高めることができる。

【0406】

（設定示唆履歴表示が実行されるその他の例）

なお、設定示唆履歴表示（過去の客待ち画面の表示）を開始する条件は、上記した例に限られるものではない。例えば、客待ち状態が開始されてから（あるいは、客待ちデモ演出が開始されてから）所定時間（例えば3分間）が経過することで自動的に（遊技者の操作にかかわらず）設定示唆履歴表示が開始されるものとしてもよい。同様に、設定示唆履歴表示を終了する条件は、上記した例に限られるものではない。例えば、設定示唆履歴表示が開始されてから所定時間（例えば1分間）が経過することで自動的に設定示唆履歴表示が終了されるものとしてもよい。また、設定示唆履歴表示は、客待ち状態において実行されるものではなく、可変表示中や大当り遊技中において実行されるものとしてもよい。可変表示中に実行される例としては、例えば、可変表示中の遊技者の操作によって任意に表示可能であるとしてもよい。大当り遊技中において実行される例としては、大当り遊技中のオープニングにおいて、過去のエンディング画面が再表示されることで設定示唆履歴表示が実行されるものとしてもよい。また、設定示唆演出が実行される場合と同様に、設定示唆履歴表示も、遊技者にとって好ましい状況における種々のタイミングや、遊技者にとって好ましくない状況における種々のタイミングにおいて実行されるものとしてもよい。 30 40

【0407】

（電源投入時における設定示唆履歴情報の表示）

次に、パチンコ遊技機1の電源供給の開始（ON）／停止（OFF）に伴う設定示唆履歴表示について説明する。

【0408】

演出制御基板12に搭載されているRAM122は電源バックアップされていないため 50

、R A M 1 2 2 に記憶されている設定示唆履歴情報は、パチンコ遊技機 1 への電源供給が停止されたとき（O F F にされたとき）にクリアされる。したがって、パチンコ遊技機 1 への電源供給が開始されたとき（O N にされたとき）には、R A M 1 2 2 には設定示唆履歴情報が格納されていない状態である。このため、演出制御基板 1 2 側では、パチンコ遊技機 1 への電源供給が開始されても（例えば、コマンド解析処理にて、主基板 1 1 から復旧時のコマンドを受信しても）設定示唆履歴情報に基づく演出（例えば設定示唆履歴表示）が行われることはない。

【0409】

上記のように、本実施例のパチンコ遊技機 1 では、R A M 1 2 2 が電源バックアップされていないため、パチンコ遊技機 1 の電源供給が開始されたときには、過去に記憶された設定示唆履歴情報は保持されておらず、したがって、過去の設定示唆履歴情報に基づく演出は実行されない。しかし、パチンコ遊技機 1 は、電源バックアップされた R A M 1 2 2 を備えるものとしてもよい。

【0410】

電源バックアップされた R A M 1 2 2 を備えるパチンコ遊技機 1 においては、R A M 1 2 2 に記憶されている設定示唆履歴情報は、パチンコ遊技機 1 への電源供給が停止されたとき（O F F にされたとき）にも保持される（バックアップされる）。したがって、パチンコ遊技機 1 への電源供給が開始されたとき（O N にされたとき）には、R A M 1 2 2 には設定示唆履歴情報が格納されている状態である。このため、演出制御基板 1 2 側では、パチンコ遊技機 1 への電源供給が開始されたとき（例えば、コマンド解析処理にて、主基板 1 1 から復旧時のコマンドを受信したとき）設定示唆履歴情報に基づいて設定値を示唆する演出（例えば設定示唆履歴表示）を行うことが可能となる。このため、例えば、前日に行われた設定示唆演出の実行履歴に基づいて、設定値の示唆を行うことが可能となる。このように、電源供給が開始されたときに設定値の示唆が行われることにより、遊技者の遊技動機を高めることが可能となる。

【0411】

なお、電源バックアップされた R A M 1 2 2 を備えるパチンコ遊技機 1 において、バックアップされた設定示唆履歴情報に基づく演出が実行されるのは、設定値の変更が行われず、R A M クリア処理も行われずに電源供給が開始されたとき（すなわち、復旧処理が行われるとき）のみであるものとしてもよい。すなわち、設定値の変更が行われたり、R A M クリア処理が行われる場合には、設定示唆履歴情報がバックアップされていても、当該設定示唆履歴情報に基づいて設定値を示唆する演出は行われないものとしてもよい。

【0412】

なお、パチンコ遊技機 1 の電源供給開始時には、現在の設定値に基づいて設定値を示唆する演出が実行されるものとしてもよい。例えば、ホールの営業開始に際してパチンコ遊技機 1 の電源供給が開始されてから最初に（いわゆる、朝一に）、現在設定されている設定値に応じた抽選により、現在の設定値を示唆する所定の演出が実行されるものとしてもよい。このように、朝一に設定値の示唆が行われることにより、空き台が良台である可能性が示唆されるので、遊技者の遊技動機を高めることが可能となる。また、前日の設定値から変更されている場合には、朝一には、現在の設定値を示唆する所定の演出は実行されないものとしてもよい。言い換えると、前日の設定値から変更されていない場合に限り、現在の設定値を示唆する所定の演出が実行されるものとしてもよい。このようにすることで、設定値が変更されていることに対する過度な期待感を防止することができる。

【0413】

（特徴部 1 5 6 0 S の演出動作例）

続いて、本実施の形態における演出動作例について説明する。以下の演出動作は、主基板 1 1 から送信される演出制御コマンドに基づいて、演出制御用 C P U 1 2 0 が演出制御プロセス処理を実行することで実行される。図 1 0 - 5 は、可変表示中において実行される設定示唆演出の一例を示し、図 1 0 - 6 は、大当たり遊技中（エンディング演出）において実行される設定示唆演出の一例を示し、図 1 0 - 7 は、客待ち中において実行される設

設定示唆履歴表示の一例を示す。

【0414】

(可変表示中の設定示唆演出)

可変表示中においては、図10-5(1)に示すように、例えば、はまり回数が499回目の可変表示が終了(ハズレで終了)して、図10-5(2)に示すように、はまり回数が所定回数(例えば500回)に達した可変表示が開始されると、演出表示装置5の右上部に設定示唆演出(設定示唆演出1560S10)が実行される。具体的には、例えば、現在の設定値が「2」であるときには、図10-3に示した設定示唆演出決定テーブルに基づいて、例えば、決定割合22%で設定示唆演出C-2が決定されることにより、設定示唆演出1560S10として、形状が△のアイコンの内部に斜線が付された表示態様のアイコンが表示される。

10

【0415】

なお、設定示唆演出1560S10が表示されるタイミングは、可変表示の開始タイミングに限るものではなく、可変表示中の所定タイミングや、可変表示の終了タイミングであってもよい。

【0416】

このように、本実施例では、可変表示中において、遊技者にとって好ましくない状況(はまり回数が所定回数に達したとき)において設定示唆演出が実行されるので、当該設定示唆演出によって、現在の状況が好ましくなくても今後状況が好転することを遊技者に期待させることが可能となり、遊技者が遊技を継続させる動機の一因とすることができる。

20

【0417】

(大当たり遊技中の設定示唆演出)

大当たり遊技中においては、図10-6(1)に示すように、例えば、最終ラウンド(例えば、16R)のラウンド遊技が終了して、図10-6(2)に示すように、エンディング演出が開始されると、演出表示装置5の右上部(エンディング画面の右上部)に設定示唆演出(設定示唆演出1560S10)が実行される。具体的には、例えば、現在の設定値が「2」であるときには、図10-3に示した設定示唆演出決定テーブルに基づいて、例えば、決定割合22%で設定示唆演出C-2が決定されることにより、設定示唆演出1560S10として形状が△のアイコンの内部に斜線が付された表示態様のアイコンが表示される。

30

【0418】

なお、設定示唆演出1560S10が表示されるタイミングは、エンディング演出の開始タイミングに限るものではなく、エンディング演出中の所定タイミングであってもよい。

【0419】

このように、本実施例では、大当たり遊技中のように、遊技者にとって好ましい状況において設定示唆演出が実行されるので、現在の好ましい状況が、設定示唆演出によって示唆される設定値によるものではないかと遊技者に期待させることが可能となり、遊技者が遊技をさらに継続させる動機の一因とすることができる。なお、本実施例では、全てのエンディング演出において設定示唆演出が実行されるものとしているが、特定の大当たり(例えば、複数の大当たりのうち最も有利度合の高い大当たり)に基づくエンディング演出においてのみ、設定示唆演出が実行されるものとしてもよい。このようにすることで、設定示唆演出に対する希少感を高めることができ、より遊技の興趣を高めることが可能となる。

40

【0420】

(設定示唆履歴表示)

客待ち状態においては、図10-7(1)に示すように、遊技者が所定の操作(例えば、プッシュボタン31Bの押下操作)を行うことにより、所定のメニュー画面が表示される。このメニュー画面では、遊技者が選択可能な複数の選択項目が表示され、遊技者がいずれかの選択項目を決定することで、決定した選択項目に対応した画面が表示される。この複数の選択項目としては、図10-7(1)に示すように、エンディング画面履歴の項

50

目が含まれており、この項目が決定されると、図10-7(2)に示すように、過去のエンディング画面が表示される。そして、前述したように、過去のエンディング画面中において設定示唆履歴表示(設定示唆履歴表示1560S20)が表示される。具体的には、例えば、設定示唆演出C-2が実行されたことに基づいて、RAM112に設定示唆履歴情報として設定示唆演出C-2の情報が記憶されている場合には、設定示唆履歴表示1560S20として、設定示唆演出C-2が実行されたことを示すように、形状が△のアイコンの内部に斜線が付された表示態様のアイコン(設定示唆演出C-2と同様の態様)が表示される。

【0421】

このように、本実施例では、客待ち中においてエンディング画面履歴(過去のエンディング画面)が表示されることにより設定示唆履歴表示が行われるので、設定示唆演出を見逃していたとしても過去に実行された設定示唆演出の実行履歴を確認することができ、遊技を継続するか否かの判断の一助とすることもできる。

【0422】

なお、図10-7(2)では、エンディング画面履歴(過去のエンディング画面)として、出玉表示(出玉の獲得総数)や、連荘回数も含めて実際に過去に表示されたエンディング画面(すなわち、図10-6(2)で示したエンディング画面そのもの)が再表示されるものとした。しかし、エンディング画面履歴は、設定示唆履歴表示1560S20として機能するエンディング画面中の設定示唆演出が表示されていれば足り、出玉表示等のその他の演出は適宜割愛されるものとしてもよい。

【0423】

また、本実施例では、過去のエンディング画面が表示されることによって、設定示唆履歴表示が行われるものとしたが、これに限られるものではない。例えば、これまでに実行された設定示唆演出の実行履歴を表示する履歴表示画面が別途設けられ、客待ち中の遊技者の操作によって当該履歴表示画面を表示可能であるものとしてもよい。

【0424】

また、本実施例では、客待ち中に設定示唆履歴表示が行われるものとしたが、客待ち中において設定示唆演出も実行可能であるものとしてもよい。具体的には、遊技者の操作に基づいて、おみくじを引く演出が実行され、おみくじが「大吉」であると設定値「1」が期待され、おみくじが「中吉」であると設定値「2」が期待され、おみくじが「小吉」であると設定値「3」が期待されるといった設定示唆演出が実行されてもよい。このように、客待ち中において設定示唆演出を実行可能に構成することで、客待ち中においてもゲーム性を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0425】

(可変表示中における設定示唆履歴表示)

また、本実施例では、設定示唆履歴表示は、客待ち中において実行されるものとしたが、これに限られるものではなく、可変表示中に行われてもよい。具体的には、可変表示の実行中において、遊技者の所定の切替操作(例えば、プッシュボタン31Bによる切替操作)によって、設定示唆履歴表示のON/OFFが切り替えられるものとしてもよい。このようにすることで、遊技者は、遊技中であっても設定示唆履歴表示を確認することができるので、遊技をしながら遊技を継続するか否かの判断の一助とすることができる。

【0426】

なお、上記のように、可変表示中において設定示唆履歴表示を実行可能とする場合には、設定示唆履歴表示がONに切り換えられることにより、可変表示に基づく演出の視認性が妨げられ、当該演出に注目させることができなくなるおそれがある。このため、可変表示中においては、設定示唆履歴表示をONに切り換え可能な条件(以下、許可条件という)と、設定示唆履歴表示をONに切り換えることを制限する条件(以下、制限条件という)が設定されていることが好ましい。許可条件としては、可変表示に基づく演出に注目させる必要が無いときの条件が設定されればよい。具体的には、許可条件としては、実行中の可変表示がリーチを含まないハズレの可変表示であることや、リーチ演出が実行される

前の期間であることや、先読み演出が実行されていないこと等が挙げられる。また、制限条件としては、可変表示に基づく演出に注目させる必要があるときの条件が設定されればよい。具体的には、制限条件としては、特定のリーチ演出（例えば、S Pリーチ演出）が実行されている期間であることや、保留変化演出が実行されていることや、先読み連続予告演出が実行されていることや、可動役物（可動演出装置）の動作期間であることや、遊技者の操作を伴う演出（操作演出）の実行期間であること等が挙げられる。このように、許可条件と禁止条件を設定することで、可変表示中において設定示唆履歴表示を実行可能とするとともに、注目させたい可変表示に基づく演出の視認性も担保することができる。

【0427】

（設定示唆履歴情報の更新）

次に、図10-8を参照して、設定示唆履歴情報の上書き更新について説明する。前述したように、本実施例では、設定示唆演出の演出態様毎に対応付けられた優先順位（図10-2参照）に基づいて、設定示唆履歴情報が更新される。

【0428】

図10-8（1）に示すように、パチンコ遊技機1において、電源供給開始後に初めて大当たりし、大当たり遊技中のエンディング演出において設定示唆演出1560S10として、優先順位が「4」の設定示唆演出B-2が実行されたものとする。すると、設定示唆履歴情報としては何も記憶されていないので、設定示唆演出B-2の情報が設定示唆履歴情報としてRAM112に記憶される。なお、RAM112が電源バックアップされている場合には、設定示唆履歴情報としてバックアップ記憶されている設定示唆演出の優先順位と設定示唆演出B-2の優先順位とに基づいて上書き更新されるか否かが決定されるものとしてもよい。

【0429】

このように、設定示唆演出B-2の情報が設定示唆履歴情報としてRAM112に記憶されると、上記した設定示唆演出B-2が実行されたエンディング演出の終了後の客待ち状態において、エンディング画面履歴を表示すると、図10-8（A）に示すように、設定示唆履歴表示1560S20として、設定示唆演出B-2が実行されたことを示すように、形状が□のアイコンの内部に斜線が付された表示態様のアイコン（設定示唆演出B-2と同様の態様）が表示される。

【0430】

次に、図10-8（2）に示すように、パチンコ遊技機1において、2回目の大当たりが行われ、大当たり遊技中のエンディング演出において設定示唆演出1560S10として、優先順位が「7」の設定示唆演出C-1が実行されたものとする。すると、設定示唆履歴情報としては設定示唆演出B-2の情報が記憶されているので、当該設定示唆演出B-2の優先順位「4」と、今回実行された設定示唆演出C-1の優先順位「7」が比較され、今回実行された設定示唆演出C-1の優先順位の方が低いので、設定示唆履歴情報は上書き更新されない。

【0431】

このように、設定示唆演出C-1の情報は設定示唆履歴情報として更新されずに、RAM112には設定示唆演出B-2の情報が記憶されたままとなる。このため、上記した設定示唆演出C-1が実行されたエンディング演出の終了後の客待ち状態において、エンディング画面履歴を表示すると、図10-8（B）に示すように、設定示唆履歴表示1560S20として、設定示唆演出B-2が実行されたことを示すように、設定示唆演出B-2と同様の態様の表示が継続される。

【0432】

次に、図10-8（3）に示すように、パチンコ遊技機1において、3回目の大当たりが行われ、大当たり遊技中のエンディング演出において設定示唆演出1560S10として、優先順位が「3」の設定示唆演出C-2が実行されたものとする。すると、設定示唆履歴情報としては設定示唆演出B-2の情報が記憶されているので、当該設定示唆演出B-2の優先順位「4」と、今回実行された設定示唆演出C-2の優先順位「3」が比較され、

今回実行された設定示唆演出 C-2 の優先順位の方が高いので、設定示唆履歴情報は上書き更新される。

【0433】

このように、設定示唆演出 C-2 の情報が設定示唆履歴情報として RAM 112 に上書き更新されると、上記した設定示唆演出 C-2 が実行されたエンディング演出の終了後の客待ち状態において、エンディング画面履歴を表示すると、図 10-8 (C) に示すように、設定示唆履歴表示 1560S20 として、設定示唆演出 C-2 が実行されたことを示すように、形状が△のアイコンの内部に斜線が付された表示態様のアイコン（設定示唆演出 C-2 と同様の態様）が表示される。

【0434】

以上のように、本実施例では、実行された演出態様の設定示唆演出の優先順位が、設定示唆履歴情報として記憶されている過去に行われた演出態様の設定示唆演出の優先順位よりも高い場合に、設定示唆履歴情報が上書き更新される。このため、設定示唆履歴情報は、優先順位の高い演出態様の設定示唆演出の情報に更新されていくことになり、したがって、設定示唆履歴表示として、優先順位の高い演出態様の設定示唆演出の実行履歴が表示されることになる。そして、本実施例では、優先順位が高い演出態様の設定示唆演出は、示唆内容が遊技者にとって有利であるので、設定示唆履歴表示として、遊技者にとって有利な示唆内容を継続的に表示可能となり（遊技者にとって不利な示唆内容には更新されない）、遊技者の遊技継続に対する意欲を高めることが可能となる。

【0435】

（上書き更新の変形例）

なお、上記したように、本実施例では、設定示唆履歴情報の上書き更新は、設定示唆演出の演出態様毎に規定された優先順位（より具体的に言えば、設定示唆演出の示唆内容の有利度合）に基づいて実行されるものとしたが、これに限られるものではない。例えば、設定示唆履歴情報は、優先順位にかかわらず、設定示唆演出が実行される毎に、実行された設定示唆演出の情報に上書き更新されるものとしてもよい。このようにすると、設定示唆履歴情報に基づいて実行される設定示唆履歴表示は、直近に実行された設定示唆演出の実行履歴を示すことになる。

【0436】

（優先順位の他の例）

また、本実施例では、示唆内容が遊技者にとって有利である演出態様の設定示唆演出の優先順位が高いものとしたが、これに限るものではない。例えば、実際の設定値を示唆している可能性が高い演出態様の設定示唆演出の優先順位が高いものとしてもよい。具体的には、図 10-3 に示すように、例えば、設定値が「1」である場合には、設定示唆演出 B-1 が実際の設定値「1」を示唆している可能性が最も高いため、設定値「1」の場合には、設定示唆演出 B-1 の優先順位を「1」とする。また、設定値が「2」である場合には、設定示唆演出 B-2 が実際の設定値「2」を示唆している可能性が最も高いため、設定値「2」の場合には、設定示唆演出 B-2 の優先順位を「1」とする。また、設定値が「3」である場合には、設定示唆演出 C-3 が実際の設定値「3」を示唆している可能性が最も高いため、設定値「3」の場合には、設定示唆演出 C-3 の優先順位を「1」とする。このように、実際の設定値に応じて、各演出態様の設定示唆演出の優先順位を設定すると、優先順位に基づいて設定示唆履歴情報の上書き更新が実行されることで、実際の設定値を示唆している可能性が高い示唆内容を設定示唆履歴表示として継続的に表示可能となり、設定値を推測する精度を高めることが可能となる。

【0437】

なお、上記した実施例では、設定示唆履歴情報として、過去に実行された 1 回の設定示唆演出の実行履歴が更新記憶されるものとしたが、複数回の設定示唆演出の実行履歴を更新記憶可能であるものとし、設定示唆履歴表示として、複数回の設定示唆演出の実行履歴を示す表示が行われるものとしてもよい。以下に、図 10-9、図 10-10 を参照して、設定示唆履歴情報として、3 回の設定示唆演出の実行履歴を更新記憶可能な例について

説明する。

【0438】

(複数の設定示唆履歴表示)

図10-9(1)に示すように、パチンコ遊技機1において、電源供給開始後に初めて大当たりし、大当たり遊技中のエンディング演出において設定示唆演出1560S10として、優先順位が「4」の設定示唆演出B-2が実行されたものとする。すると、設定示唆履歴情報としては何も記憶されていないので、設定示唆演出B-2の情報が1つ目の設定示唆履歴情報としてRAM112に記憶される。

【0439】

このように、設定示唆演出B-2の情報が1つ目の設定示唆履歴情報としてRAM112に記憶されると、上記した設定示唆演出B-2が実行されたエンディング演出の終了後の客待ち状態において、エンディング画面履歴を表示すると、図10-9(A)に示すように、3つの表示枠(左枠、中枠、右枠)を備えた設定示唆履歴表示1560S20として、右枠に、設定示唆演出B-2が実行されたことを示すように、設定示唆演出B-2と同様の態様が表示される。

【0440】

次に、図10-9(2)に示すように、パチンコ遊技機1において、2回目の大当たりが行われ、大当たり遊技中のエンディング演出において設定示唆演出1560S10として、優先順位が「7」の設定示唆演出C-1が実行されたものとする。すると、設定示唆演出C-1の情報が2つ目の設定示唆履歴情報としてRAM112に記憶される。

【0441】

このように、設定示唆演出B-2の情報が1つ目の設定示唆履歴情報としてRAM112に記憶された後に、設定示唆演出C-1の情報が2つ目の設定示唆履歴情報としてRAM112に記憶される。このとき、上記した設定示唆演出C-1が実行されたエンディング演出の終了後の客待ち状態において、エンディング画面履歴を表示すると、図10-9(B)に示すように、3つの表示枠を備えた設定示唆履歴表示1560S20として、右枠に表示されていた設定示唆演出B-2と同様の態様は、中枠に移動表示され、右枠には、設定示唆演出C-1が新たに実行されたことを示すように、設定示唆演出C-1と同様の態様が表示される。

【0442】

次に、図10-9(3)に示すように、パチンコ遊技機1において、3回目の大当たりが行われ、大当たり遊技中のエンディング演出において設定示唆演出1560S10として、優先順位が「3」の設定示唆演出C-2が実行されたものとする。すると、設定示唆演出C-2の情報が3つ目の設定示唆履歴情報としてRAM112に記憶される。

【0443】

このように、設定示唆演出B-2の情報、および設定示唆演出C-1の情報が1つ目、および2つ目の設定示唆履歴情報としてRAM112に記憶された後に、設定示唆演出C-2の情報が3つ目の設定示唆履歴情報としてRAM112に記憶される。このとき、上記した設定示唆演出C-2が実行されたエンディング演出の終了後の客待ち状態において、エンディング画面履歴を表示すると、図10-9(C)に示すように、3つの表示枠を備えた設定示唆履歴表示1560S20として、中枠、右枠に表示されていた設定示唆演出B-2、C-1と同様の態様は、それぞれ左枠、中枠に移動表示され、右枠には、設定示唆演出C-2が新たに実行されたことを示すように、設定示唆演出C-2と同様の態様が表示される。

【0444】

以上のように、設定示唆履歴情報として、複数回(本例では3回)の設定示唆演出の実行履歴を更新記憶可能な場合には、設定示唆履歴表示1560S20として、複数回の設定示唆演出が実行されたことを示すように、左から右に実行履歴が新しくなるように複数回の設定示唆演出の実行履歴を示す表示が行われる。

【0445】

(複数の設定示唆履歴情報の更新)

次に、設定示唆履歴情報として記憶可能な設定示唆演出の実行回数(本例では3回)を超えて設定示唆演出が実行されたときの設定示唆履歴情報の上書き更新について説明する。図10-10(1a)、(A)は、設定示唆演出の優先順位に基づいて上書き更新される例を示し、図10-10(1b)、(B)は、設定示唆演出が実行される毎に上書き更新される例を示す。なお、図10-10(1a)、(1b)は、図10-9(3)の後に実行される演出であるものとする。

【0446】

まず、設定示唆演出の優先順位に基づいて上書き更新される例について説明する。図10-10(1a)に示すように、パチンコ遊技機1において、4回目の大当たりが行われ、大当たり遊技中のエンディング演出において設定示唆演出1560S10として、優先順位が「6」の設定示唆演出A-1が実行されたものとする。このとき、設定示唆履歴情報としては、設定示唆演出B-2、C-1、C-2の情報が記憶されているので、それぞれの設定示唆演出の優先順位「4」、「7」、「3」と、今回実行された設定示唆演出A-1の優先順位「6」が比較される。その結果、設定履歴情報として、今回の設定示唆演出A-1の優先順位「6」よりも低い設定示唆演出C-1(優先順位「7」)の情報が、設定示唆演出A-1の情報に上書き更新される。なお、設定示唆履歴情報として記憶されている複数の設定示唆演出のうち、今回の設定示唆演出の優先順位よりも低い設定示唆演出が複数ある場合には、より優先順位の低いものが今回の設定示唆演出の情報に上書き更新されるものとすればよい。また、設定示唆履歴情報として記憶されている複数の設定示唆演出の全てが、今回の設定示唆演出の優先順位よりも高い場合には、設定示唆履歴情報は上書き更新されないものとすればよい。

【0447】

このように、設定示唆演出A-1の情報が設定示唆履歴情報としてRAM112に上書き更新されることにより、RAM112には、設定示唆履歴情報として、設定示唆演出B-2、C-2、A-1の情報が記憶される。このとき、上記した設定示唆演出A-1が実行されたエンディング演出の終了後の客待ち状態において、エンディング画面履歴を表示すると、図10-10(A)に示すように、3つの表示枠を備えた設定示唆履歴表示1560S20として、中枠に表示されていた優先順位の低い設定示唆演出C-1と同様の態様は消去され、右枠に表示されていた設定示唆演出C-2と同様の態様は中枠に移動表示され、右枠には、設定示唆演出A-1が新たに実行されたことを示すように、設定示唆演出A-1と同様の態様が表示される。

【0448】

以上のように、複数の設定示唆履歴情報が優先順位に基づいて上書き更新される場合には、実行された演出態様の設定示唆演出の優先順位が、設定示唆履歴情報として記憶されている過去に行われた複数の演出態様の設定示唆演出の優先順位のいずれかよりも高い場合に、設定示唆履歴情報が上書き更新される。また、設定示唆履歴表示としては、上書き更新された(消去された)設定示唆演出の実行履歴を示す表示が消去されてから、その他の設定示唆演出の実行履歴を示す表示が左詰めして表示される。このため、設定示唆履歴表示として表示されている複数の設定示唆演出の実行履歴の表示位置によって、設定示唆演出の実行順序も示唆される。なお、上記のように左詰めして表示されることなく、上書き更新された(消去された)設定示唆演出の実行履歴を示す表示位置にそのまま今回の設定示唆演出の実行履歴を示す表示が行われるものとしてもよい。

【0449】

次に、設定示唆演出が実行される毎に上書き更新される例について説明する。図10-10(1b)に示すように、パチンコ遊技機1において、4回目の大当たりが行われ、大当たり遊技中のエンディング演出において設定示唆演出1560S10として、優先順位が「6」の設定示唆演出A-1が実行されたものとする。このとき、設定示唆履歴情報としては、設定示唆演出B-2、C-1、C-2の情報が記憶されているが、最も古く記憶された設定示唆演出B-2の情報が消去され、代わって、今回実行された設定示唆演出A-1

の情報が新たに記憶される。

【0450】

このように、設定示唆演出A-1の情報が設定示唆履歴情報としてRAM112に上書き更新されることにより、RAM112には、設定示唆履歴情報として、設定示唆演出C-1、C-2、A-1の情報が記憶される。このとき、上記した設定示唆演出A-1が実行されたエンディング演出の終了後の客待ち状態において、エンディング画面履歴を表示すると、図10-10(B)に示すように、3つの表示枠を備えた設定示唆履歴表示1560S20として、左枠に表示されていた最も古く記憶された設定示唆演出B-2の態様は消去され、中枠に表示されていた設定示唆演出C-1と同様の態様は左枠に移動表示され、右枠に表示されていた設定示唆演出C-2と同様の態様は中枠に移動表示され、右枠には、設定示唆演出A-1が新たに実行されたことを示すように、設定示唆演出A-1と同様の態様が表示される。

10

【0451】

以上のように、複数の設定示唆履歴情報が設定示唆演出の実行毎に上書き更新される場合には、設定示唆履歴情報に基づいて実行される設定示唆履歴表示は、直近に実行された3回分の設定示唆演出の実行履歴を示すことになる。

【0452】

なお、上記の実施例では、設定示唆履歴情報として、エンディング演出において実行された設定示唆演出の情報が記憶されるものとしたが、これに限るものではない。例えば、エンディング演出において実行された設定示唆演出の情報に加えて、可変表示中において実行された設定示唆演出の情報や、その他の状況（例えば、客待ち中）において実行された設定示唆演出の情報も、設定示唆履歴情報として記憶されるものとしてもよい。また、このように、異なる種々の状況（エンディング中、可変表示中、客待ち中）において設定示唆履歴情報が記憶される場合には、それぞれの状況毎に設定示唆履歴情報が記憶され、設定示唆履歴表示として、それぞれの状況毎に設定示唆演出の実行履歴を示す表示が行われるものとしてもよい。以下に、図10-11を参照して、具体例を説明する。

20

【0453】

（カテゴリ毎の設定示唆履歴表示）

図10-11は、エンディング演出、可変表示中、および、その他の状況（例えば、客待ち中）という3つの異なる状況（以下、カテゴリという）において設定示唆演出が実行され、それぞれのカテゴリ毎に設定示唆履歴情報が記憶され、それぞれのカテゴリ毎に設定示唆履歴表示が行われる例を示す。

30

【0454】

図10-11(1)に示すように、複数のカテゴリのそれぞれにおいて設定示唆履歴表示が行われる場合には、例えば、客待ち状態における所定のメニュー画面において、複数の選択項目の1つとして、示唆履歴の項目が含まれており、この項目が決定されると、図10-11(2)に示すように、カテゴリ毎の設定示唆履歴表示を行う「本日の示唆履歴」画面が表示される。そして、「本日の示唆履歴画面」では、エンディング中に行われた設定示唆演出、可変表示中に行われた設定示唆演出、およびその他の状況において行われた設定示唆演出の各実行履歴が、それぞれ区別可能に、設定示唆履歴表示1560S20として表示される。

40

【0455】

いま、図10-11に示すように、設定示唆履歴表示1560S20として、エンディング中における設定示唆演出の実行履歴が設定示唆演出A-2が実行されたことを示す態様（形状が○のアイコンの内部が黒塗りされた表示態様のアイコン）で表示され、可変表示中における設定示唆演出の実行履歴が設定示唆演出C-1が実行されたことを示す態様（形状が△のアイコンの内部が白抜きされた表示態様のアイコン）で表示され、他の状況における設定示唆演出の実行履歴が設定示唆演出B-2が実行されたことを示す態様（形状が□のアイコンの内部に斜線が付されたアイコン）で表示されている。

【0456】

50

その後、エンディング中に設定示唆演出 B-1 が実行され、可変表示中に設定示唆演出 A-1 が実行されたものとする。すると、それぞれのカテゴリ毎に、設定示唆履歴情報として記憶されている過去に行われた設定示唆演出の優先順位と今回の設定示唆演出の優先順位とが比較され、優先順位が高い場合に、各カテゴリにおける設定示唆履歴情報が上書き更新される。具体的には、エンディング中においては、今回の設定示唆演出 B-1 の優先順位「8」は、設定示唆履歴情報として記憶されている設定示唆演出 A-2 の優先順位「5」よりも低いので、設定示唆履歴情報は上書き更新されず、エンディング中における設定示唆履歴表示 1 5 6 0 S 2 0 は変化しない（継続される）。一方、可変表示中においては、今回の設定示唆演出 A-1 の優先順位「6」は、設定示唆履歴情報として記憶されている設定示唆演出 C-1 の優先順位「7」よりも高いので、設定示唆履歴情報は上書き更新され、可変表示中における設定示唆履歴表示 1 5 6 0 S 2 0 は、設定示唆演出 A-1 が実行されたことを示す態様（形状が○のアイコンの内部に斜線が付された表示態様のアイコン）で表示される。

10

【0457】

なお、複数のカテゴリのそれぞれにおいて設定示唆履歴表示が行われる場合においても、上記したようにカテゴリ毎に優先順位に基づいて上書き更新されるのではなく、カテゴリ毎に設定示唆履歴表示が実行される毎に上書き更新されるものとしてもよい。また、それぞれのカテゴリ毎に複数の設定示唆履歴情報を記憶可能であるものとし、それぞれのカテゴリ毎に複数回の設定示唆演出の実行履歴の表示が行われるものとしてもよい。

【0458】

20

また、カテゴリと、設定示唆演出の系統が対応付けられるものとしてもよい。具体的には、エンディング中には、A 系統の設定示唆演出が実行されるものとし、可変表示中には B 系統の設定示唆演出が実行されるものとし、その他の状況においては、C 系統の設定示唆演出が実行されるものとしてもよい。また、この対応は必ずしも 1 対 1 に対応付けられるものでなくてもよい。また、特定のカテゴリでしか実行されない系統の設定示唆演出を有するものとしてもよい。例えば、A 系統の設定示唆演出は、可変表示中には実行可能であるが、その他のカテゴリにおいては実行されないものとしてもよい。

【0459】

また、上記したカテゴリはどのようなものであってもよく、例えば、遊技状態に応じてカテゴリが設定されるものとしてもよいし、実行されている演出モードに応じてカテゴリが設定されるものとしてもよいし、特定の演出（例えば、先読み演出）が実行されている期間であるか否かによってカテゴリが設定されるものとしてもよいし、前述したような遊技者にとって好ましい状況と好ましくない状況によってカテゴリが設定されるものとしてもよい。

30

【0460】

（特徴部 1 5 6 0 S の変形例）

なお、上記特徴部 1 5 6 0 S の演出を実行するにあたり、パチンコ遊技機 1 は、最低限必要な構成を備えればよく、特徴部 1 2 1 I W で説明したような全ての構成を備えなくてもよい。具体的には、パチンコ遊技機 1 は、少なくとも設定値を設定可能なパチンコ遊技機であればよく、例えば、特徴部 1 2 1 I W で説明したような、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といった構成を備えなくてもよい。

40

【0461】

また、上記実施例では、設定示唆演出を実行可能なタイミングにおいて、複数の演出態様の設定示唆演出の中からいずれかが決定されて実行可能であるとしたが、いずれかの設定示唆演出（例えば、設定示唆演出 B-2）が 1 度実行されると、特定の設定示唆演出（例えば、設定示唆演出 C-3）の実行が決定されるまでは、同じ設定示唆演出（設定示唆演出 B-2）が継続される（言い換えると、他の設定示唆演出の実行が禁止される）ものとしてもよい。このようにすると、特定の設定示唆演出が実行されるまでは、設定示唆履歴表示も変化しないことになる。この場合の特定の設定示唆演出としては、既に実行され

50

た設定示唆演出の示唆内容よりも遊技者にとって有利な内容を示唆する設定示唆演出であるとしてもよい。このようにすると、遊技者にとって有利な内容を示唆する設定示唆演出が実行されない限りは、設定示唆演出が変化しないので、遊技者に過度な期待感を与えることを防止することができる。

【0462】

また、上記実施例では、設定示唆演出を実行可能なタイミングにおいて、複数の演出態様の設定示唆演出の中からいずれかが決定されて実行可能であるとしたが、特定のタイミングが到来するまでは、1度実行された設定示唆演出が継続されるものとしてもよい。つまり、例えば、1回目のエンディング演出において、設定示唆演出B-2が実行されると、特定のタイミングが到来するまで、以降のエンディング演出においても設定示唆演出B-2が継続される（他の設定示唆演出の実行が禁止される）ものとしてもよい。この場合の特定のタイミングとしては、遊技者にとって希少なタイミング（例えば、連荘回数が10回を超えたときや、大当り遊技中において獲得された賞球の総数が10000球を超えたとき）であるとしてもよい。このようにすると、遊技者にとって希少なタイミングでのみ設定示唆演出が変化することになるので、変化した設定示唆演出に対しても希少感を与えることが可能となる。

10

【0463】

また、上記実施例では、設定示唆履歴表示は、客待ち状態において遊技者の操作によっていつでも表示可能であるものとしたが、所定の条件を満たしたときに遊技者への特典として表示可能になるものとしてもよい。具体的には、遊技の進行に伴って獲得されるポイントが所定値に達したときに、遊技者への特典として設定示唆履歴表示が実行可能となるものとしてもよい。また、希少な演出（例えば、全回転演出）が実行されたときに、遊技者への特典として設定示唆履歴表示が実行可能となるものとしてもよい。また、連荘回数が所定回数（例えば、10回）に達した時に、遊技者への特典として設定示唆履歴表示が実行可能となるものとしてもよい。

20

【0464】

また、上記実施例では、エンディング演出中および可変表示中において設定示唆演出が実行されるものとしているが、設定示唆演出に代え、設定示唆履歴表示が行われるものとしてもよい。具体的には、エンディング演出中および可変表示中のような設定示唆演出を実行する所定タイミングにおいて、所定の抽選によって複数の演出態様の設定示唆演出の中からいずれかを決定し、決定された設定示唆演出の優先順位が高ければ、設定示唆履歴情報を更新して、更新した設定示唆履歴情報に基づいて設定示唆履歴表示が実行されるものとしてもよい。つまり、客待ち状態においては、設定示唆履歴情報は更新されないが、設定示唆履歴表示を実行可能であるとしたが、エンディング演出中および可変表示中においては、設定示唆履歴情報を更新可能であるとともに、設定示唆履歴表示を実行可能であるものとしてもよい。

30

【0465】

また、上記実施例では、設定示唆演出は、どのような状況で実行されるかにかかわらず、同一の設定示唆演出決定テーブル（図10-3参照）に基づいて決定されるものとしたが、どのような状況で実行されるかに応じて参照される設定示唆演出決定テーブルが異なるものとしてもよい。具体的には、遊技者にとって好ましくない状況（例えば、はまり回数が所定回数に達したとき）において設定示唆演出が実行されるときには、遊技者にとって有利な示唆内容の設定示唆演出が選択され易い設定示唆演出決定テーブルが参照されるものとしてもよい。このようにすることで、遊技者が好ましくない状況で遊技をしていたときであっても、遊技を継続することに対して期待感を抱かせることができる。また反対に、遊技者にとって好ましくない状況においては、遊技者にとって有利な示唆内容の設定示唆演出が選択され難い設定示唆演出決定テーブルが参照されるものとしてもよい。このようにすることで、遊技者が好ましくない状況で遊技をしていたときには、設定示唆演出を契機として、遊技者は他の遊技台へ変更することができる。また例えば、遊技者にとって好ましい状況（例えば、エンディング演出中）において設定示唆演出が実行されるとき

40

50

には、実際の設定値を示唆している可能性が高い設定示唆演出が選択され易い設定示唆演出決定テーブルが参照されるものとしてもよい。このようにすることで、設定示唆演出を、好ましい状況における特典として機能させることができる。

【0466】

また、上記実施例では、設定示唆演出は、どのような状況で実行されるかにかかわらず、複数の設定示唆演出のいずれも実行可能であるものとしたが、どのような状況で実行されるかに応じて実行可能な設定示唆演出が異なるものとしてもよい。具体的には、遊技者にとって好ましくない状況（例えば、はまり回数が所定回数に達したとき）において設定示唆演出が実行されるときには、遊技者にはより暗示的な設定値の示唆だけが行われるように、例えばB系統の設定示唆演出のみが実行されるものとしてもよい。

10

【0467】

また、上記実施例では、設定示唆演出や設定示唆履歴表示は、演出表示装置5における表示演出であるとして説明したが、このような演出に限らず、例えばランプ表示であってもよい。具体的には、例えば、演出表示装置5の下部にランプ表示部を設け、ランプ表示部の色が設定示唆演出の系統を示唆し、ランプ表示部の色の点灯パターン（例えば、常時表示、点滅等）が、各系統内での異なる内容を示唆するものとしてもよい。また、このランプ表示部は、設定示唆履歴表示が行われるタイミングにおいても設定示唆演出と同様に表示させることで、設定示唆履歴表示としても機能させることができる。また、このランプ表示部を複数備えることで、複数回の設定示唆演出の実行履歴を示す設定示唆履歴表示として機能させることや、カテゴリ毎の設定示唆履歴表示として機能させることもできる。

20

【0468】

（特徴部1560Sに係る手段の説明）

以上の特徴部1560Sに関して、従来、例えば、特開2010-200902（先行技術1）には、設定値を変更可能な遊技機において、変更前の設定値と変更後の設定値に応じて、可変表示の実行中において、麒麟、ゾウ、ライオンのいずれかを表示することで設定値を示唆することが記載されている。しかしながら、上記した先行技術1では、設定値を示唆することが可能であるとしても、設定値を示唆する表示を見逃してしまうおそれもあり、必ずしも遊技の興趣を向上させることができるものではなかった。上記した特徴部1560S（第1の実施形態）に係る手段A1の遊技機は、この問題を解決するものであり、

30

手段A1の遊技機によれば、

設定変更操作に基づいて複数段階のうちいずれかの設定値に設定可能であり、設定された設定値に基づいて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、

設定された設定値に応じて異なる割合で、いずれの設定値に設定されているかを示唆する複数の設定示唆演出の中からいずれかを実行する設定示唆演出実行手段を備え、

前記設定示唆演出実行手段は、

第1の示唆を行う第1設定示唆演出を実行した後、当該第1の示唆とは異なる第2の示唆を行う第2設定示唆演出を実行するまでは、当該第1設定示唆演出を継続する（例えば、第1設定示唆演出が実行された後に第1設定示唆演出よりも優先度の高い第2設定示唆演出が実行されるまでは、設定示唆履歴情報が上書き更新されないことにより、第1設定示唆演出の実行履歴が継続表示される）、

40

ことを特徴とした。

この特徴によれば、第2設定示唆演出が実行されるまで第1設定示唆演出が継続されることにより、遊技者は継続して設定値の示唆（第1の示唆）を確認可能となるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【0469】

また、手段A2の遊技機は、手段A1の遊技機であって、

前記設定示唆演出実行手段は、

前記設定示唆演出として、設定値を示唆する系統が異なる複数種類の設定示唆演出（

50

例えば、図 10-2 に示す A 系統～C 系統）を実行可能である、
ことを特徴とした。

この特徴によれば、複数種類の設定示唆演出のいずれが実行されるかに応じて設定値を示唆する系統が異なるので、遊技者は多角的に設定値を分析することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0470】

また、手段 A 3 の遊技機は、手段 A 1 または A 2 の遊技機であって、
前記設定示唆演出実行手段は、

遊技履歴に応じた所定タイミング（例えば、エンディング演出中や、はまり回数が所
定値に達した可変表示）で前記設定示唆演出を実行する、

ことを特徴とした。

この特徴によれば、遊技を進行させることで遊技履歴に応じて設定示唆演出が実行されるので、遊技者が遊技を継続させる動機の一因となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0471】

また、手段 A 4 の遊技機は、手段 A 1 ～ A 3 のいずれかの遊技機であって、
前記設定示唆演出実行手段は、

前記設定示唆演出の実行履歴である設定示唆履歴（例えば、設定示唆履歴表示 156
0S20）を表示可能である、

ことを特徴とした。

この特徴によれば、設定示唆演出の実行履歴がわかるので、遊技者は過去に実行された設定示唆演出に基づいて多角的に設定値を分析することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0472】

また、手段 A 5 の遊技機は、手段 A 1 ～ A 4 のいずれかの遊技機であって、

遊技機の電源が遮断される際に、実行された前記設定示唆演出に関する情報を記憶する
記憶手段を備え、

前記設定示唆演出実行手段は、

遊技機の電源が投入されると、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて、
前記設定示唆演出を実行可能である、

ことを特徴とした。

この特徴によれば、電源投入時に設定値の示唆が行われるので、遊技者の遊技動機を高めることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0473】

また、手段 A 6 の遊技機は、手段 A 4 の遊技機であって、

前記設定示唆演出実行手段は、

新たに実行した前記設定示唆演出が示唆する内容が、前記設定示唆履歴として表示されている前記設定示唆演出が示唆する内容よりも遊技者にとって有利である（例えば、図 10-2 に示す優先順位が高い）場合に、新たに実行した前記設定示唆演出の実行履歴を前記設定示唆履歴に上書き表示し、

新たに実行した前記設定示唆演出が示唆する内容が、前記設定示唆履歴として表示されている前記設定示唆演出が示唆する内容よりも遊技者にとって不利である（例えば、図 10-2 に示す優先順位が低い）場合に、新たに実行した前記設定示唆演出の実行履歴を前記設定示唆履歴に上書き表示しない（例えば、図 10-18 参照）、

ことを特徴とした。

この特徴によれば、示唆する内容が有利である（例えば、高設定値を期待させる）設定示唆演出の履歴が残って表示されるので、遊技者の遊技動機（期待感）を高めることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0474】

（特徴部 121IW に関する演出の説明）

10

20

30

40

50

次に、上記特徴部 1 2 1 I W で説明したような、設定値を設定可能なパチンコ遊技機 1 において実行される第 2 の実施形態に係る演出（特徴部 1 2 1 I W に係る演出）について説明する。

【0475】

（演出モード変更処理）

まず、本特徴部 1 2 1 I W における演出制御手段の動作について説明する。図 1 1 - 1 は、特徴部 1 2 1 I W における演出制御メイン処理の一部を示すフローチャートである。本特徴部 1 2 1 I W では、演出制御メイン処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 7 7 の演出制御用乱数更新処理を実行すると、演出モードを変更する演出モード変更処理を実行し（ステップ 1 2 1 I W S 2 0 1）、その後、ステップ S 7 3 の処理に戻る。

10

【0476】

本特徴部 1 2 1 I W では、演出モード A ～演出モード C の 3 種類の演出モードに制御可能であり、いずれの演出モードに制御されているかに応じて、例えば、画像表示装置 5 の背景画面が異なり、予告演出やリーチ演出に登場するキャラクタの種類が異なる。ステップ 1 2 1 I W S 2 0 1 の演出モード変更処理では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、所定の演出モード変更条件が成立すると、現在の演出モードから異なる演出モードに変更する制御を行う。例えば、演出制御基板 1 2 にリアルタイムクロックが搭載されている場合には、リアルタイムクロックからの日時情報にもとづいて所定の日や時刻となったことにもとづいて演出モードを変更するようにしてもよい。また、例えば、乱数にもとづく抽選処理を実行し、演出モードを変更すると決定したことにもとづいて演出モードを変更するようにしてもよい。

20

【0477】

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

30

【0478】

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。

【0479】

（コマンド解析処理）

【0480】

図 1 1 - 2 ～図 1 1 - 4 は、コマンド解析処理（ステップ S 7 5）の具体例を示すフローチャートである。主基板 1 1 から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

40

【0481】

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

50

302)。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121 IWS 303)。+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。

【0482】

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121 IWS 304)、演出制御用CPU120は、受信した設定値コマンドで示される設定値を、RAM122に形成されている設定値格納領域に格納する(ステップ121 IWS 305)。また、演出制御用CPU120は、遊技機への電源投入がされてから設定値コマンドを少なくとも1回正常に受信したことを示す設定値コマンド受信フラグをセットする(ステップ121 IWS 306)。

【0483】

なお、本特徴部121 IWでは、演出制御基板12に搭載されているRAM122は電源バックアップされていないので、設定値格納領域に格納された設定値および設定値コマンド受信フラグは、遊技機への電源供給が停止されたときにクリアされる。従って、遊技機への電源供給が開始されたときには、RAM122の設定値格納領域には何も設定値が格納されていない状態であり、設定値コマンド受信フラグもクリアされた状態で処理が開始される。なお、演出制御基板12側では設定値が格納されていない状態で起動されるので、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、設定確認処理や復旧処理を実行した場合であっても設定値コマンドを送信するように構成し、電源投入時に必ず設定値コマンドを送信するように構成してもよい。

【0484】

また、本特徴部121 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121 IWS 305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121 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121 IWS 305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。

【0485】

また、設定値コマンドを受信しても、設定値コマンドに含まれる設定値が異常な値である場合も考えられることから、演出制御用CPU120側で設定値コマンドを読み出すときに、設定値コマンドに含まれる設定値が正常な値であるか否かを判定するように構成してもよい。例えば、本例では、設定値は「1」～「3」のいずれかの値に設定されるように構成されているところ、「5」や「10」など設定されず筈のない値が含まれる場合には、設定値コマンドに含まれる設定値が異常であると判定するように構成してもよい。また、例えば、演出制御用CPU120側で、受信した設定値コマンドで示される設定値を記憶しておくようにし、その後、新たな設定値コマンドを受信したときに、新たに受信した設定値コマンドで示される設定値と前回記憶した設定値とが一致しない場合に不整合が発生したと判定し、異常であると判定するように構成してもよい。そして、設定値コマンドに含まれる設定値が異常な値であると判定した場合にも、やはり設定値コマンドを正常に受信できていないものとして、本特徴部121 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。

【0486】

(初期出目設定)

本特徴部121 IWでは、演出制御基板12側において、コマンド解析処理にて、主基板11から初期化指定コマンド、復旧時のコマンド、設定変更処理終了コマンドおよび設定確認処理終了コマンドのいずれかを受信すると、画像表示装置5において、所定の初期出目(具体的には、飾り図柄の組み合わせであって、最初の変動表示が開始されるまで画像表示装置5において表示されるもの)を表示する制御を行う(以下、初期出目演出ともいう)。

10

20

30

40

50

【0487】

受信した演出制御コマンドが設定変更処理終了コマンドであれば（ステップ121 IWS307）、演出制御用CPU120は、設定値コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ121 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）、演出制御用CPU120は、RAM122の設定値格納領域に格納されている設定値にもとづいて、初期出目決定テーブルを用いて、偶数の飾り図柄の組み合わせである偶数初期出目（例えば、「246」や「224」など）と、奇数の飾り図柄の組み合わせである奇数初期出目（例えば、「135」や「113」など）と、特殊図柄（例えば、星図柄）を含む飾り図柄の組み合わせである特殊初期出目とのいずれかに決定する（ステップ121 IWS309）。そして、ステップ121 IWS314に移行する。

10

【0488】

図11-5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121 IWS309では、図11-5（A）に示す初期出目決定テーブルを用いて、設定値格納領域に格納されている設定値に応じた判定値の割り振りに従って乱数にもとづく抽選処理を行い、初期出目を決定する。図11-5（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11-5（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。

20

【0489】

設定値コマンド受信フラグがセットされていなければ（すなわち、設定変更処理が実行されたが、コマンドの取りこぼしやデータ化けなどの理由により設定値コマンドを正常に受信できなかった場合には）、演出制御用CPU120は、現在の演出モードが演出モードAであるか否かを確認する（ステップ121 IWS310）。なお、演出モードAであるか否かは、例えば、演出モードAフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。演出モードAであれば、演出制御用CPU120は、設定値「1」であるものとして、図11-5（A）に示す初期出目決定テーブルを用いて、初期出目を決定する（ステップ121 IWS311）。そして、ステップ121 IWS314に移行する。

30

【0490】

ステップ121 IWS310～S311の処理が実行されることによって、本特徴部121 IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードAである場合には、最も不利な設定である設定値「1」であるものとして初期出目が決定される。図11-5（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、遊技に対する興味の低下を防止できるようにしている。

40

【0491】

演出モードAでなければ、演出制御用CPU120は、現在の演出モードが演出モードCであるか否かを確認する（ステップ121 IWS312）。なお、演出モードCであるか否かは、例えば、演出モードCフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。演出モードCであれば、演出制御用CPU120は、演出モードC用の初期出目決定テーブルを用いて、初期出目を決定する（ステップ121 IWS313）。そして、ステップ121 IWS314に移行する。

50

【0492】

図11-5(B)は、演出モードC用の初期出目決定テーブルの一例を示す説明図である。図11-5(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。

【0493】

ステップ121 IWS312～S313の処理が実行されることによって、本特徴部121 IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードCである場合には、不利な設定値が設定されているにも関わらず奇数初期出目や特殊初期出目を表示して遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

10

【0494】

そして、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、ステップ121 IWS309, S311, S313で決定した初期出目を表示する制御を行う(ステップ121 IWS314)。

【0495】

一方、演出モードCでもなかった場合(すなわち、現在の演出モードが演出モードBであった場合)には、演出制御用CPU120は、初期出目を偶数初期出目に決定し、画像表示装置5において、偶数初期出目を表示する制御を行う(ステップ121 IWS315)。

20

【0496】

ステップ121 IWS315の処理が実行されることによって、本特徴部121 IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードBである場合には、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。

【0497】

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11-5(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。

30

【0498】

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。

40

【0499】

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121 IWS308でNと判定したときに、デフォルトとして設定値「1」を設定値格納領域に格納して初期出目を決定するように構成してもよい。また、例えば、設定値コマンドを正常に受信できなかったことを示す専用の設定値(例えば、設定値「4」)を設定値格納領域に格納して初期出目を決定するように構成してもよい。

【0500】

受信した演出制御コマンドが初期化指定コマンド、復旧時のコマンドおよび設定確認処理終了コマンドのいずれかであれば(ステップ121 IWS316)、すなわち設定変更

50

処理が実行されていない場合には、演出制御用CPU120は、初期出目を偶数初期出目に決定し、画像表示装置5において、偶数初期出目を表示する制御を行う（ステップ121 IWS317）。なお、本特徴部121 IWでは、設定変更処理が実行されていない場合には、初期出目は偶数初期出目に決定され、奇数初期出目に決定されることがないが、抽選により偶数初期出目と奇数初期出目のいずれかに決定されるようにしてもよい。この場合には、設定値に応じて決定される割合が異なるようにしてもよい。

【0501】

受信した演出制御コマンドがRAM異常エラー報知コマンドであれば（ステップ121 IWS318）、演出制御用CPU120は、RAMエラー報知を実行する（ステップ121 IWS319）。例えば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において「RAMエラー異常が発生しています」などの文字表示を表示したり、スピーカ8L、8RからRAMエラー異常を示す音声やエラー音を音出力したり、遊技効果ランプ9やLEDを所定のエラーパターンで発光させたりする制御を行う。なお、この場合、RAMエラー異常報知を行う際に、スピーカ8L、8Rから最大音量の音声やエラー音を音出力したり、遊技効果ランプ9やLEDを最大輝度で発光（例えば、フルカラーLEDの場合は白色で発光）させたりすることが望ましい。

【0502】

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121 IWS320）、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドを、RAMに形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する（ステップ121 IWS321）。そして、変動パターンコマンド受信フラグをセットする（ステップ121 IWS322）。

【0503】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンド（大当たりとするか否かや小当たりとするか否か、大当たり種別、小当たり種別を指定する演出制御コマンド）であれば（ステップ121 IWS323）、演出制御用CPU120は、受信した表示結果指定コマンドを、RAMに形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップ121 IWS324）。

【0504】

受信した演出制御コマンドが図柄確定指定コマンド（飾り図柄の停止図柄を確定表示することを指定する演出制御コマンド）であれば（ステップ121 IWS325）、演出制御用CPU120は、確定コマンド受信フラグをセットする（ステップ121 IWS326）。

【0505】

受信した演出制御コマンドが大当たり開始指定コマンド（大当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンド）であれば（ステップ121 IWS327）、演出制御用CPU120は、大当たり開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ121 IWS328）。

【0506】

受信した演出制御コマンドが大当たり終了指定コマンド（大当たり遊技の終了を指定する演出制御コマンド）であれば（ステップ121 IWS329）、演出制御用CPU120は、大当たり終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ121 IWS330）。

【0507】

受信した演出制御コマンドが図柄指定コマンド（始動入賞判定処理（ステップS101参照）で先読み判定された大当たりとなるか否かや小当たりとなるか否か、大当たり種別、小当たり種別の判定結果を指定する演出制御コマンド）であれば（ステップ121 IWS331）、演出制御用CPU120は、受信した図柄指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域に格納する（ステップ121 IWS332）。

【0508】

受信した演出制御コマンドが変動カテゴリコマンド（始動入賞判定処理（ステップS1

10

20

30

40

50

01参照)で先読み判定された変動カテゴリ(変動パターン種別や変動パターン)の判定結果を指定する演出制御コマンド)であれば(ステップ121 IWS333)、演出制御用CPU120は、受信した変動カテゴリコマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域のうち最新の図柄指定コマンドが格納されている格納領域に格納する(ステップ121 IWS334)。

【0509】

受信した演出制御コマンドが第1保留記憶数加算指定コマンドであれば(ステップ121 IWS335)、演出制御用CPU120は、受信した第1保留記憶数加算指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域のうち最新の図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドが格納されている格納領域に格納する(ステップ121 IWS336)。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の第1保留記憶表示領域において保留表示を1つ増加させ、第1保留記憶数表示を更新する(ステップ121 IWS337)。また、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数保存領域に格納する第1保留記憶数の値を1加算する(ステップ121 IWS338)。

【0510】

受信した演出制御コマンドが第2保留記憶数加算指定コマンドであれば(ステップ121 IWS339)、演出制御用CPU120は、受信した第2保留記憶数加算指定コマンドを、RAMに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域のうち最新の図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドが格納されている格納領域に格納する(ステップ121 IWS340)。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の第2保留記憶表示領域において保留表示を1つ増加させ、第2保留記憶数表示を更新する(ステップ121 IWS341)。また、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数保存領域に格納する第2保留記憶数の値を1加算する(ステップ121 IWS342)。

【0511】

受信した演出制御コマンドが第1保留記憶数減算指定コマンドであれば(ステップ121 IWS343)、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の第1保留記憶表示領域における保留表示を1つ消去し、残りの保留表示を1つずつシフトして、第1保留記憶数表示を更新する(ステップ121 IWS344)。また、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数保存領域に格納する第1保留記憶数の値を1減算する(ステップ121 IWS345)。

【0512】

受信した演出制御コマンドが第2保留記憶数減算指定コマンドであれば(ステップ121 IWS346)、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の第2保留記憶表示領域における保留表示を1つ消去し、残りの保留表示を1つずつシフトして、第2保留記憶数表示を更新する(ステップ121 IWS347)。また、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数保存領域に格納する第2保留記憶数の値を1減算する(ステップ121 IWS348)。

【0513】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用CPU120は、受信した演出制御コマンドを格納したり、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットしたりする(ステップ121 IWS349)。そして、ステップ121 IWS301に移行する。

【0514】

なお、本特徴部121 IWでは、電源投入時に設定変更処理が実行されていない場合には、奇数初期出目が表示されないように構成されているが、奇数初期出目が表示され得るようにしてもよい。また、この場合にも、設定値に応じて奇数初期出目に決定される割合が異なるようにしてもよい(すなわち設定値の示唆が行われるようにしてもよい)。

【0515】

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

10

20

30

40

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。

【0516】

(設定示唆演出)

本特徴部121IW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121IWでは、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出および大当たり中示唆演出を、それぞれ示唆の信頼度が異なる複数種類の演出態様により実行可能であるが、例えば、設定示唆演出の種別ごとに示唆の信頼度が異なるようにしてもよい。例えば、遊技前示唆演出>大当たり中示唆演出>遊技中示唆演出の順や、遊技前示唆演出>遊技中示唆演出>大当たり中示唆演出の順に示唆の信頼度が高くなるようにしてもよいし、遊技中示唆演出>大当たり中示唆演出>遊技前示唆演出の順や、大当たり中示唆演出>遊技中示唆演出>遊技前示唆演出の順に示唆の信頼度が高くなるようにしてもよい。また、各設定示唆演出の実行割合を設定可能に構成してもよい。例えば、遊技機の管理者が、設定示唆演出のうちの一部(例えば、設定変更が行われたことが示唆される遊技前示唆演出や初期出目演出)もしくは全てを実行しない、または実行割合を低くする(もしくは高くする)ように設定変更できるようにしてもよい。例えば、電源投入後に設定画面が表示され、プッシュボタン31B等の操作手段や、遊技機内部に設けられたスイッチ等の操作手段(管理者のみ操作可能)を操作することにより、設定示唆演出に関する設定を変更できるようにしてもよい。

【0517】

(先読予告設定処理)

また、本特徴部121IWでは、初期出目演出や遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当たり中示唆演出以外に、設定値を示唆可能な演出として、先読みゾーン演出やリーチ中示唆演出、演出ステージの変更による演出を実行可能である。

【0518】

図11-6は、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。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121IWS401)。具体的には、始動入賞時コマンド格納領域に1セットの図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンド(第1保留記憶数加算指定コマンドまたは第2保留記憶数加算指定コマンド)が新たに格納されているか否かを判定することによって確認できる。1セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していなければ、そのまま処理を終了する。

【0519】

1セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していれば、演出制御用CPU120は、新たに第1始動入賞口への始動入賞が発生した場合であるか否かを確認する(ステップ121IWS402)。なお、第1始動入賞口への始動入賞が発生した場合であるか否かは、具体的には、新たに受信した保留記憶数加算指定コマンドが第1保留記憶数加算指定コマンドであるか否かを判定することによって確認できる。第1始動入賞口への始動入賞が発生した場合でなければ(すなわち、第2始動入賞口への始動入賞が発生した場合であれば)、そのまま処理を終了する。

【0520】

第1始動入賞口への始動入賞が発生した場合であれば、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が2以上であるか否かを確認する（ステップ121 IWS403）。第1保留記憶数が2以上でなければ（すなわち、第1保留記憶数が1であれば）、そのまま処理を終了する。

【0521】

なお、本例では、ステップIWS402、S403の処理が実行されることによって、第1特別図柄の変動表示が2回以上にわたって実行される場合にのみ先読みゾーン演出が実行される場合があるように構成する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、第2特別図柄の変動表示が実行される場合であっても先読みゾーン演出を実行可能に構成したり、始動入賞後に1回の変動表示しか実行されない場合であっても先読みゾーン演出を実行可能に構成したりしてもよい。

【0522】

第1保留記憶数が2以上であれば、演出制御用CPU120は、先読みゾーン演出の実行中であることを示す先読みゾーン演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ121 IWS404）。先読みゾーン演出実行中フラグがセットされていれば（すなわち、既に先読みゾーン演出の実行中であれば）、そのまま処理を終了する。ステップ121 IWS404の処理が実行されることによって、本例では、既に先読みゾーン演出の実行中である場合には、重複して先読みゾーン演出を決定しないように構成している。

【0523】

先読みゾーン演出実行中フラグがセットされていなければ（すなわち、先読みゾーン演出の実行中でなければ）、演出制御用CPU120は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている図柄指定コマンドのうち第1始動入賞口への入賞にもとづく全ての図柄指定コマンド（第1保留記憶数加算指定コマンドに対応付けて記憶されている全ての図柄指定コマンド）を抽出する（ステップ121 IWS405）。

【0524】

次いで、演出制御用CPU120は、抽出した図柄指定コマンドの中に先読み判定結果が大当たりであることを示すものがあるか否かを確認する（ステップ121 IWS406）。大当たりとなるものがあるれば（すなわち、第1保留記憶の中に大当たりとなるものがあるれば）、演出制御用CPU120は、先読みゾーン演出の有無を決定するためのテーブルとして、大当たり用の先読みゾーン演出決定テーブルを選択する（ステップ121 IWS407）。大当たりとなるものがないければ（すなわち、第1保留記憶の中に大当たりとなるものがないければ）、演出制御用CPU120は、先読みゾーン演出の有無を決定するためのテーブルとして、はずれ用の先読みゾーン演出決定テーブルを選択する（ステップ121 IWS408）。そして、演出制御用CPU120は、選択した先読みゾーン演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、先読みゾーン演出の有無を決定する（ステップ121 IWS409）。

【0525】

図11-7は、先読みゾーン演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図11-7（A）は、大当たり用の先読みゾーン演出決定テーブルの具体例を示している。また、図11-7（B）は、はずれ用の先読みゾーン演出決定テーブルの具体例を示している。図11-7に示すように、本例では、第1保留記憶の中に大当たりとなるものがある場合には70%の確率で先読みゾーン演出を実行することに決定し、第1保留記憶の中に大当たりとなるものがない場合には1%の確率で先読みゾーン演出を実行することに決定する。

【0526】

なお、本例では、大当たりか否かに応じて先読みゾーン演出の実行割合を異ならせる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、スーパーリーチの有無や種類に応じて先読みゾーン演出の実行割合を異ならせるように構成してもよい。また、例えば、擬

似連の有無や擬似連回数に応じて先読みゾーン演出の実行割合を異ならせるように構成してもよい。

【0527】

先読みゾーン演出を実行することに決定した場合には（ステップ121 IWS 410のY）、演出制御用CPU120は、先読みゾーン演出実行中フラグをセットする（ステップ121 IWS 411）。また、演出制御用CPU120は、先読みゾーン演出の実行回数をカウントするための先読みゾーン演出回数カウンタの値を0クリアする（ステップ121 IWS 412）。なお、ステップ121 IWS 411でセットされた先読みゾーン演出実行中フラグは、大当たりが発生した際にリセットされ、先読みゾーン演出が終了される。また、本例では、4回の変動表示を実行しても大当たりが発生しなかった場合には（先読みゾーン演出回数カウンタの値が4となった場合には）、その変動表示を終了するときに先読みゾーン演出実行中フラグがリセットされ、先読みゾーン演出が終了されるものとする。

10

【0528】

以上の処理が実行されることによって、本特徴部121 IWでは、新たな始動入賞が発生した場合に先読みゾーン演出の実行が決定される場合がある。そして、先読みゾーン演出の実行が決定されると、1つ目の変動表示が開始されるときに先読みゾーン演出が開始され、2つ目～4つ目の変動表示で大当たりが発生すると設定値「1」～「3」であることが示唆される。

20

【0529】

なお、本例では、図柄指定コマンドで示される先読み判定結果にもとづいて先読みゾーン演出の有無を決定する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、変動カテゴリコマンドで示される先読み判定結果（例えば、スーパーリーチとなるか否か）にもとづいて先読みゾーン演出の有無を決定するように構成してもよい。

【0530】

また、本例では、先読みゾーン演出の実行が決定されると、一律に1つ目の変動表示が開始されるときに先読みゾーン演出が開始される場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、先読みゾーン演出の開始タイミングとして複数のタイミングを設けるようにしてもよい。この場合、例えば、先読予告設定処理において、先読みゾーン演出の実行を決定すると、さらに、先読みゾーン演出の開始タイミングを、1変動目、2変動目または3変動目のいずれのタイミングとするかを決定し、決定した開始タイミングから先読みゾーン演出を開始するように構成してもよい。

30

【0531】

（可変表示開始待ち処理）

図11-8は、可変表示開始待ち処理の一例を示すフローチャートである。可変表示開始待ち処理において、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ121 IWS 501）。

【0532】

変動パターンコマンド受信フラグがセットされている場合には、演出制御用CPU120は、客待ちデモ演出の実行中であれば、終了させる制御を行う（ステップ121 IWS 502、ステップ121 IWS 503）。そして、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする（ステップ121 IWS 504）とともに、演出プロセスフラグの値を“1”に更新し（ステップ121 IWS 505）、可変表示開始待ち処理を終了する。

40

【0533】

変動パターンコマンド受信フラグがセットされていない場合には、演出制御用CPU120は、客待ちデモ演出の実行中でなければ（ステップ121 IWS 506のN）、計時手段による計時結果が所定条件に合致するか否かを確認する（ステップ121 IWS 507）。ステップ121 IWS 507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

50

合（つまり電源投入後、変動表示が1回も実行されておらず、遊技開始前である場合）にも、所定条件に合致すると判断する。すなわち、可変表示が実行されずに所定期間経過した場合（かつ大当り遊技状態に制御されなかった場合）、または遊技開始前である場合に、所定条件が成立し、後述する処理により客待ちデモ演出が実行されることになる。

【0534】

計時手段による計時結果が所定条件に合致すれば、演出制御用CPU120は、電源投入後の変動回数が0回であるか否かを判定する（ステップ121 IWS508）。すなわち、ステップ121 IWS508では、未だ遊技が開始されていないか確認する。

【0535】

電源投入後の変動回数が0回であれば、演出制御用CPU120は、設定値コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ121 IWS509）。設定値コマンド受信フラグがセットされていれば（すなわち、設定値コマンドを正常に受信した場合には）、演出制御用CPU120は、RAM122の設定値格納領域に格納されている設定値にもとづいて、遊技前示唆演出決定テーブルを用いて、設定値に応じて、遊技前示唆演出の実行の有無と、実行する場合の演出態様とを決定する（ステップ121 IWS510）。そして、ステップ121 IWS515に移行する。

【0536】

本特徴部121 IWでは、第1演出態様の遊技前示唆演出を含む態様の客待ちデモ演出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。

【0537】

図11-9は、遊技前示唆演出決定テーブルの一例を示す説明図である。ステップ121 IWS510では、図11-9（A）に示す遊技前示唆演出決定テーブルを用いて、設定値格納領域に格納されている設定値に応じた判定値の割り振りに従って乱数にもとづく抽選処理を行い、遊技前示唆演出の実行の有無および演出態様を決定する。図11-9（A）の遊技前示唆演出決定テーブルは、設定値「1」<「2」<「3」の順に、遊技前示唆演出が実行される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。また、設定値「1」<「2」<「3」の順に第2演出態様に決定される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。このような構成により、遊技前示唆演出が実行されること、また第1演出態様よりも第2演出態様により実行されることで、有利な設定値に設定されていることが示唆されることになる。また、遊技前示唆演出が実行されることで、電源投入時に設定変更が行われたことが示唆されることになる。また、図11-9（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。

【0538】

設定値コマンド受信フラグがセットされていなければ（すなわち、設定変更処理が実行されたが、コマンドの取りこぼしやデータ化けなどの理由により設定値コマンドを正常に受信できなかった場合には）、演出制御用CPU120は、現在の演出モードが演出モードAであるか否かを確認する（ステップ121 IWS511）。なお、演出モードAであるか否かは、例えば、演出モードAフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。演出モードAであれば、演出制御用CPU120は、設定値「1」であるものとして、図11-9（A）に示す遊技前示唆演出決定テーブルを用いて、遊技前示唆演出の実行の有無および演出態様を決定する（ステップ121 IWS512）。そして、ステップ121 IWS515に移行する。

【0539】

ステップ121 IWS511～S512の処理が実行されることによって、本特徴部1

10

20

30

40

50

2 1 I Wでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モード A である場合には、最も不利な設定である設定値「1」であるものとして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 1 1-9 (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。

【0540】

演出モード A でなければ、演出制御用 CPU 120 は、現在の演出モードが演出モード C であるか否かを確認する (ステップ 1 2 1 I W S 5 1 3)。なお、演出モード C であるか否かは、例えば、演出モード C フラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。演出モード C であれば、演出制御用 CPU 120 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 1 2 1 I W S 5 1 4)。そして、ステップ 1 2 1 I W S 5 1 5 に移行する。

【0541】

図 1 1-9 (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 1 1-9 (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。

【0542】

ステップ 1 2 1 I W S 5 1 3 ~ S 5 1 4 の処理が実行されることによって、本特徴部 1 2 1 I W では、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モード 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。

【0543】

そして、演出制御用 CPU 120 は、ステップ 1 2 1 I W S 5 1 0, S 5 1 2, S 5 1 4 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 1 2 1 I W S 5 1 5)。その後、可変表示開始待ち処理を終了する。

【0544】

一方、演出モード C でもなかった場合 (すなわち、現在の演出モードが演出モード B であった場合) には、演出制御用 CPU 120 は、そのままステップ 1 2 1 I W S 5 1 6 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。

【0545】

ステップ 1 2 1 I W S 5 1 3 の処理が実行されることによって、本特徴部 1 2 1 I W では、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モード B である場合には、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。

【0546】

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 1 1-9 (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。

【0547】

なお、図 1 1-9 (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

10

20

30

40

50

よい。

【0548】

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

10

【0549】

本特徴部121IW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。

【0550】

なお、本特徴部121IW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

20

【0551】

例えば、図11-9（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11-9（A）に示す遊技前示唆演出決定テーブルと、図11-9（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

30

【0552】

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121IWS516）。その後、可変表示開始待ち処理を終了する。

【0553】

ステップ121IWS516の処理が実行されると、例えば、画像表示装置5において、設定示唆演出（遊技中示唆演出や大当たり中示唆演出）の実行回数や実行内容（実行時の演出態様）等を示す実行履歴情報が表示される態様の客待ちデモ演出が実行される。なお、ステップ121IWS516の処理が実行されると、客待ちデ演出が実行され、当該客待ちデモ演出の実行中に所定の操作（例えば、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bの操作）が行われると、画像表示装置5において、設定示唆演出の実行履歴情報が表示されるようにしてもよい。また、演出制御基板12の側において、設定示唆演出（初期出目演出や遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当たり中示唆演出など）の実行回数や実行内容（実行時の演出態様）を示す情報を記憶しておき、これらの情報から設定値を推測して報知する演出を実行可能としてもよい。なお、この演出は、設定示唆演出の実行状況から所定の基準にもとづいて算出した設定期待度（または推測される設定値）を報知するものであって、実際の設定値を報知するものではない。

40

【0554】

50

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

10

【0 5 5 5】

本特徴部 1 2 1 I W の構成に加えて、設定示唆演出の実行回数や実行内容について、実行履歴情報として蓄積し、遊技終了時などに画像表示装置 5 において、実行履歴情報を含む 2 次元コードなどを表示するように構成してもよい。また、遊技者がカメラ機能付き携帯電話機などの携帯端末を用いて、遊技機に表示された 2 次元コードを撮影し、インターネット上の Web サーバに送信すると、Web サーバは、受信した情報にもとづいて遊技者の遊技履歴を管理し、その遊技履歴に応じて所定の特典を付与する処理を行うようにしてもよい。また、遊技者が携帯端末を用いて Web サーバにアクセスする（または 2 次元コードを解析する）ことにより、実行履歴情報を取得し、携帯端末が備える表示装置において表示できるようにしてもよい。また、遊技者が携帯端末を用いて実行履歴情報を含む 2 次元コードを読み込むことで、携帯端末が備える表示装置において設定値を示唆する設定示唆画像が表示されるようにしてもよい。例えば、実行履歴情報から所定の基準にもとづいて推測される設定値を算出し、算出した設定値（あくまで推測であって実際の設定値とは異なる）を示唆する設定示唆画像を表示するようにしてもよい。

20

【0 5 5 6】

（可変表示開始設定処理）

図 1 1 - 1 0 は、図 7 に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップ S 1 7 1）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップ 1 2 1 I W S 6 0 1）。次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 1 2 1 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 1 2 1 I W S 6 0 2）。すなわち、演出制御用 C P U 1 2 0 によってステップ 1 2 1 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、演出制御用 C P U 1 2 0 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 1 2 1 I W S 6 0 2 において、演出制御用 C P U 1 2 0 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。

30

40

【0 5 5 7】

ステップ 1 2 1 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、演出制御用 C P U 1 2 0 は、停止図柄として 3 図柄が同じ奇数図柄で揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。また、例えば、受信した表示結果指定コマンドが通常大当り（非確変大当り）を示している場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 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 5 5 8】

また、受信した表示結果指定コマンドが小当りを示している場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 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

50

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。

【0559】

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。

【0560】

なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用 CPU 120 は、ステップ 121 IWS 602 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。

【0561】

演出制御用 CPU 120 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。

【0562】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、今回開始する変動表示がスーパーリーチを含むものであるか否かを確認する（ステップ 121 IWS 603）。なお、スーパーリーチを含む変動表示であるか否かは、具体的には、ステップ 121 IWS 601 で読み出した変動パターンコマンドで指定される変動パターンを確認することにより判定できる。スーパーリーチを含む変動表示であれば、演出制御用 CPU 120 は、スーパーリーチの種類を決定するためのスーパーリーチ種類決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、飾り図柄の変動表示中に発展させるスーパーリーチの種類を決定する（ステップ 121 IWS 604）。

【0563】

図 11-11 は、スーパーリーチ種類決定テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図 11-11 (A) は、設定値「1」である場合に選択されるスーパーリーチ種類決定テーブルの具体例を示している。また、図 11-11 (B) は、設定値「2」である場合に選択されるスーパーリーチ種類決定テーブルの具体例を示している。また、図 11-11 (C) は、設定値「3」である場合に選択されるスーパーリーチ種類決定テーブルの具体例を示している。

【0564】

本例では、飾り図柄の変動表示中にスーパーリーチが実行される場合に、スーパーリーチ A～D の 4 種類のスーパーリーチに発展させることが可能である。本例では、図 11-11 (A) に示すように、設定値「1」である場合には、スーパーリーチ B を実行すると決定する割合が最も高い。また、図 11-11 (B) に示すように、設定値「2」である場合には、スーパーリーチ C を実行すると決定する割合が最も高い。また、図 11-11 (C) に示すように、設定値「3」である場合には、スーパーリーチ D を実行すると決定する割合が最も高い。

【0565】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、RAM 122 の設定値格納領域に格納されている設定値に応じて、スーパーリーチ中に表示するアイコンパターンを決定する（ステップ 121 IWS 605）。ステップ 121 IWS 605 では、演出制御用 CPU 120 は、設定値に応じてアイコンパターンを決定するためのアイコンパターン決定テーブルを選択し、選択したアイコンパターン決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、アイコンパターンを決定する。

【0566】

図 1 1 - 1 2 および図 1 1 - 1 3 は、アイコンパターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図 1 1 - 1 2 (A) は、設定値「1」である場合に選択されるアイコンパターン決定テーブルの具体例を示している。また、図 1 1 - 1 2 (B) は、設定値「2」である場合に選択されるアイコンパターン決定テーブルの具体例を示している。また、図 1 1 - 1 3 (C) は、設定値「3」である場合に選択されるアイコンパターン決定テーブルの具体例を示している。

【0567】

本例では、飾り図柄の変動表示中にスーパーリーチの開始タイミングとなると、スーパーリーチ A ~ D のそれぞれに対応するパネル画像 A ~ D がスーパーリーチ A に対応するパネル画像 A を先頭に重なった状態で表示される。そして、遊技者によるプッシュボタン 3 1 B の操作に従ってスーパーリーチ A に対応するパネル画像から順に消去されていき、最終的に先頭に表示されていたパネル画像に対応する種類のスーパーリーチに発展するような演出が実行される。

【0568】

なお、本例では、スーパーリーチ A を実行すると決定している場合には、プッシュボタン 3 1 B を操作してもパネル画像は消去されず、スーパーリーチ A に対応するパネル画像が先頭に表示されている状態のまま変化しない。また、スーパーリーチ B を実行すると決定している場合には、スーパーリーチ B に対応するパネル画像が先頭に表示されている状態となると、それ以上プッシュボタン 3 1 B を操作してもパネル画像は消去されず、スーパーリーチ B に対応するパネル画像が先頭に表示されている状態のまま変化しない。また、スーパーリーチ C を実行すると決定している場合には、スーパーリーチ C に対応するパネル画像が先頭に表示されている状態となると、それ以上プッシュボタン 3 1 B を操作してもパネル画像は消去されず、スーパーリーチ C に対応するパネル画像が先頭に表示されている状態のまま変化しない。

【0569】

また、本例では、スーパーリーチ B ~ D のそれぞれに対応するパネル画像 B ~ D にアイコン画像が表示される場合があり、最終的に先頭に表示されていたパネル画像に表示されるアイコン画像によって現在の設定値が示唆されることにより、リーチ中示唆演出が実行される。

【0570】

図 1 1 - 1 2 および図 1 1 - 1 3 に示すように、本例では、アイコンパターン 1 ~ 9 の 9 種類のアイコンパターンがある。アイコンパターン 1 は、パネル画像 B ~ D のいずれにもアイコン画像が表示されないパターンである。従って、アイコンパターン 1 に決定したということは、リーチ中示唆演出を実行しないことに決定したことになる。また、アイコンパターン 2 は、パネル画像 B ~ D のいずれにもアイコン画像「●」が表示されるパターンである。また、アイコンパターン 3 は、パネル画像 B ~ C にアイコン画像「●」が表示され、パネル画像 D にアイコン画像「▲」が表示されるパターンである。また、アイコンパターン 4 は、パネル画像 B にアイコン画像「●」が表示され、パネル画像 C ~ D にアイコン画像「▲」が表示されるパターンである。また、アイコンパターン 5 は、パネル画像 B にアイコン画像「●」が表示され、パネル画像 C にアイコン画像「▲」が表示され、パネル画像 D にアイコン画像「★」が表示されるパターンである。また、アイコンパターン 6 は、パネル画像 B ~ D のいずれにもアイコン画像「▲」が表示されるパターンである。また、アイコンパターン 7 は、パネル画像 B ~ C にアイコン画像「▲」が表示され、パネル画像 D にアイコン画像「★」が表示されるパターンである。また、アイコンパターン 8 は、パネル画像 B にアイコン画像「▲」が表示され、パネル画像 C ~ D にアイコン画像「★」が表示されるパターンである。また、アイコンパターン 9 は、パネル画像 B ~ D のいずれにもアイコン画像「★」が表示されるパターンである。

【0571】

本例では、図 1 1 - 1 2 (A) に示すように、設定値「1」である場合には、パネル画像 B にアイコン画像「●」が表示されるアイコンパターン 2 ~ 5 の選択割合が比較的高い

(大当りの場合は合計で60%の確率で選択され、はずれの場合は合計で50%の確率で選択される)。従って、本例では、設定値「1」である場合にはスーパーリーチBの実行割合が高いことから、最終的に先頭に表示されているパネルBにアイコン画像「●」が表示されていれば、設定値「1」である確率が高く、設定値「1」が示唆されることになる。

【0572】

また、本例では、図11-12(B)に示すように、設定値「2」である場合には、パネル画像Cにアイコン画像「▲」が表示されるアイコンパターン4～7の選択割合が比較的高い(大当りの場合は合計で60%の確率で選択され、はずれの場合は合計で50%の確率で選択される)。従って、本例では、設定値「2」である場合にはスーパーリーチCの実行割合が高いことから、最終的に先頭に表示されているパネルCにアイコン画像「▲」が表示されていれば、設定値「2」である確率が高く、設定値「2」が示唆されることになる。

10

【0573】

また、本例では、図11-13(C)に示すように、設定値「3」である場合には、パネル画像Dにアイコン画像「★」が表示されるアイコンパターン5, 7～9の選択割合が比較的高い(大当りの場合は合計で60%の確率で選択され、はずれの場合は合計で50%の確率で選択される)。従って、本例では、設定値「3」である場合にはスーパーリーチDの実行割合が高いことから、最終的に先頭に表示されているパネルDにアイコン画像「★」が表示されていれば、設定値「3」である確率が高く、設定値「3」が示唆されることになる。

20

【0574】

また、本例では、図11-12(A)に示すように、設定値「1」である場合にアイコンパターン2が選択されると、大当りであることが確定するようになっている。従って、ある特定の設定値とアイコンパターンとの組み合わせ(本例では、設定値「1」とアイコンパターン2との組み合わせ)に対して、大当りに対する期待感を高めることができる。なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、設定値「1」である場合に、はずれとなる場合であっても、低い割合でアイコンパターン2が選択される場合があるように構成してもよい。

【0575】

また、本例では、図11-12(A), (B)に示すように、設定値「1」や「2」である場合には、アイコンパターン9が選択される割合が1%と極めて低いのに対して、図11-13(C)に示すように、設定値「3」である場合には、アイコンパターン9が選択される割合が比較的高い(大当りの場合は30%の確率で選択され、はずれの場合は20%の確率で選択される)。そのため、本例では、スーパーリーチにおいてパネル画像B～Dの全てにアイコン画像「★」が表示された場合には、設定値「3」であることに対する期待度が高くなる。従って、ある特定の設定値とアイコンパターンとの組み合わせ(本例では、設定値「3」とアイコンパターン9との組み合わせ)に対して、高有利度の設定値に対する期待感を高めることができる。なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、アイコンパターン9が選択された場合には、設定値「3」であることが確定するように構成してもよい。

30

40

【0576】

なお、本例では、ある特定の設定値とアイコンパターンとの組み合わせによって設定値に対する期待度が異なるものの例として、設定値「3」とアイコンパターン9との組み合わせに対して、設定値「3」に対する期待度が高くなる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、設定値「1」に対する期待度が高くなる設定値「1」とアイコンパターンとの組み合わせを設けたり、設定値「2」に対する期待度が高くなる設定値「2」とアイコンパターンとの組み合わせを設けたりしてもよい。

【0577】

また、本例では、スーパーリーチにおいてアイコン画像を表示してリーチ中示唆演出を

50

実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、左中右の全ての飾り図柄が同じ図柄で揃った状態で3つ全ての飾り図柄が回転する全回転リーチにおいてリーチ中示唆演出を実行するように構成してもよい。また、この場合、例えば、ある特定の設定値と全回転リーチとの組み合わせに対して、高有利度の設定値に対する期待感が高くなるように構成してもよい。

【0578】

また、アイコンパターンの種類は、本例で示したアイコンパターン1～9に限定されない。例えば、本例では、アイコンパターン2～9のように、パネル画像A以外の3つのパネル画像B～Dの全てにアイコン画像が表示される場合を示しているが、必ずしもパネル画像B～Dの全てにアイコン画像が表示される必要はなく、パネル画像B～Dのうちのい

10

【0579】

次いで、演出制御用CPU120は、遊技中示唆演出の有無および演出態様を決定する遊技中示唆演出決定処理を実行する（ステップ121 IWS 606）。

【0580】

次いで、演出制御用CPU120は、先読みゾーン演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ121 IWS 607）。先読みゾーン演出実行中フラグがセットされていれば、演出制御用CPU120は、今回開始する変動表示が第1特別図柄の変動表示であるか否かを確認する（ステップ121 IWS 608）。なお、第1特別図柄の変動表示を開始する場合であるか否かは、例えば、変動表示の開始時に送信される第1図柄変動指定コマンド（第1特別図柄の変動表示を開始することを指定する演出制御コマンド）を受信したか否かを確認することにより判定できる。第1特別図柄の変動表示を開始する場合であれば、演出制御用CPU120は、先読みゾーン演出回数カウンタの値を1加算する（ステップ121 IWS 609）。

20

【0581】

次いで、演出制御用CPU120は、加算後の先読みゾーン演出回数カウンタの値が1であるか否かを確認する（ステップ121 IWS 610）。先読みゾーン演出回数カウンタの値が1であれば（すなわち、1変動目の先読みゾーン演出を実行する場合であれば）、演出制御用CPU120は、先読みゾーン演出パターンとして初回演出パターンを決定する（ステップ121 IWS 611）。そして、ステップ121 IWS 616に移行する。

30

【0582】

先読みゾーン演出回数カウンタの値が1でなければ、演出制御用CPU120は、今回の変動表示が大当たりとなるものであるか否かを確認する（ステップ121 IWS 612）。なお、大当たりとなる変動表示であるか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドを確認することにより判定できる。大当たりとなる変動表示であれば、演出制御用CPU120は、先読みゾーン演出パターンを決定するためのテーブルとして、先読みゾーン演出回数カウンタの値に応じた大当たり用先読みゾーン演出パターン決定テーブルを選択する（ステップ121 IWS 613）。また、大当たりとなる変動表示でなければ、演出制御用CPU120は、先読みゾーン演出パターンを決定するためのテーブルとして、先読みゾーン演出回数カウンタの値に応じたはずれ用先読みゾーン演出パターン決定テーブルを選択する（ステップ121 IWS 614）。そして、演出制御用CPU120は、選択した先読みゾーン演出パターン決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、先読みゾーン演出パターンを決定する（ステップ121 IWS 615）。

40

【0583】

図11-14は、先読みゾーン演出パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図11-14（A）は、先読みゾーン演出カウンタの値が2である場合（2変動目の先読みゾーン演出を実行する場合）の大当たり用先読みゾーン演出パターン決定テ

50

ーブルの具体例を示している。また、図 1 1 - 1 4 (B) は、先読みゾーン演出カウンタの値が 2 である場合 (2 変動目の先読みゾーン演出を実行する場合) のはずれ用先読みゾーン演出パターン決定テーブルの具体例を示している。また、図 1 1 - 1 4 (C) は、先読みゾーン演出カウンタの値が 3 である場合 (3 変動目の先読みゾーン演出を実行する場合) の大当り用先読みゾーン演出パターン決定テーブルの具体例を示している。また、図 1 1 - 1 4 (D) は、先読みゾーン演出カウンタの値が 3 である場合 (3 変動目の先読みゾーン演出を実行する場合) のはずれ用先読みゾーン演出パターン決定テーブルの具体例を示している。また、図 1 1 - 1 4 (E) は、先読みゾーン演出カウンタの値が 4 である場合 (4 変動目の先読みゾーン演出を実行する場合) の大当り用先読みゾーン演出パターン決定テーブルの具体例を示している。また、図 1 1 - 1 4 (F) は、先読みゾーン演出カウンタの値が 4 である場合 (4 変動目の先読みゾーン演出を実行する場合) のはずれ用先読みゾーン演出パターン決定テーブルの具体例を示している。

10

【0584】

図 1 1 - 1 4 に示すように、本例では、先読みゾーン演出パターンとして、先読みゾーン演出パターン 1 ~ 3 の 3 種類がある。先読みゾーン演出パターン 1 は、今回の変動表示で大当りとなれば設定値「1」であることを示唆するパターンである。また、先読みゾーン演出パターン 2 は、今回の変動表示で大当りとなれば設定値「2」であることを示唆するパターンである。また、先読みゾーン演出パターン 3 は、今回の変動表示で大当りとなれば設定値「3」であることを示唆するパターンである。

【0585】

図 1 1 - 1 4 に示すように、本例では、先読みゾーン演出カウンタの値が 2 である場合 (2 変動目の先読みゾーン演出を実行する場合) に、設定値「1」であり大当りとなる場合に先読みゾーン演出パターン 1 を 80 % の高い割合で選択する。また、先読みゾーン演出カウンタの値が 3 である場合 (3 変動目の先読みゾーン演出を実行する場合) に、設定値「2」であり大当りとなる場合に先読みゾーン演出パターン 2 を 80 % の高い割合で選択する。また、先読みゾーン演出カウンタの値が 4 である場合 (4 変動目の先読みゾーン演出を実行する場合) に、設定値「3」であり大当りとなる場合に先読みゾーン演出パターン 3 を 80 % の高い割合で選択する。従って、本例では、2 変動目の先読みゾーン演出で設定値「1」が示唆されて大当りとなった場合には設定値「1」である精度が高く、3 変動目の先読みゾーン演出で設定値「2」が示唆されて大当りとなった場合には設定値「2」である精度が高く、4 変動目の先読みゾーン演出で設定値「3」が示唆されて大当りとなった場合には設定値「3」である精度が高くなるように構成されている。

20

30

【0586】

なお、先読みゾーン演出パターン決定テーブルの構成は、本例で示したものにかぎられない。例えば、今回の変動表示が先読みゾーン演出の予告対象の変動表示であるか否かに応じて、異なる先読みゾーン演出パターン決定テーブルを用いるように構成したり、判定値の振り分けを異ならせるように構成したりしてもよい。この場合、例えば、今回の変動表示が先読みゾーン演出の予告対象の変動表示である場合には、今回の変動表示がはずれであれば、設定値「3」を示唆する先読みゾーン演出パターン 3 など高設定を示唆するパターンが選択されやすくなるように構成してもよい。

40

【0587】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、変動パターン、および先読みゾーン演出やリーチ中示唆演出、遊技中示唆演出の実行が決定されている場合であれば、先読みゾーン演出 (例えば、先読みゾーン演出パターン) やリーチ中示唆演出 (例えば、アイコンパターン)、遊技中示唆演出に応じたプロセステーブルを選択する (ステップ 121 IWS 616)。そして、演出制御用 CPU 120 は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ 1 におけるプロセスタイマをスタートさせる (ステップ 121 IWS 617)。

【0588】

プロセステーブルとは、演出制御用 CPU 120 が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用 CPU 120 は

50

、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關わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用 CPU 120 は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で飾り図柄を表示させる制御を行う。また、プロセステーブルは、演出制御基板 12 における ROM 121 に格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

10

【0589】

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。

【0590】

また、演出制御用 CPU 120 は、プロセスデータ 1 の内容（表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音番号データ 1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置 5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ 8 L、8 R）の制御を実行する（ステップ 121 IWS 618）。

20

【0591】

なお、この特徴部 121 IW では、演出制御用 CPU 120 は、変動パターンコマンドに 1 対 1 に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用 CPU 120 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。

【0592】

次いで、演出制御用 CPU 120 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 121 IWS 619）。次いで、演出制御用 CPU 120 は、始動入賞時コマンド格納領域の格納領域に格納されている始動入賞時のコマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンド）を 1 つ削除し、始動入賞時コマンド格納領域の内容をシフトする（ステップ 121 IWS 620）。

30

【0593】

そして、演出制御用 CPU 120 は、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し（ステップ 121 IWS 621）、可変表示開始設定処理を終了する。

【0594】

（遊技中示唆演出決定処理）

40

図 11-15 は、遊技中示唆演出決定処理（ステップ 121 IWS 606）の一例を示すフローチャートである。遊技中示唆演出決定処理は、可変表示開始設定処理（ステップ S171）内において実行される。遊技中示唆演出決定処理において、演出制御用 CPU 120 は、特別期間中である場合（ステップ 121 IWS 701 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 121 IWS 702）、特別期間中ではない場合（ステップ 121 IWS 701 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 121 IWS 703）。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 121 IWS 701 において、特別期間中であるか否かを確

50

認することができる。

【0595】

次いで、演出制御用CPU120は、設定値コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ121 IWS704）。設定値コマンド受信フラグがセットされていれば（すなわち、設定値コマンドを正常に受信した場合には）、演出制御用CPU120は、RAM122の設定値格納領域に格納されている設定値にもとづいて、選択した遊技中示唆演出決定テーブルを用いて、遊技中示唆演出の実行の有無、実行する場合の演出態様を決定する（ステップ121 IWS705）。

【0596】

図11-16（A）は、特別期間において用いられる第1遊技中示唆演出決定テーブルを示す説明図であり、図11-16（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。

10

【0597】

図11-16（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。

【0598】

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。

20

【0599】

また、図11-16（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。

【0600】

また、図11-16（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。

30

【0601】

設定値コマンド受信フラグがセットされていなければ（すなわち、設定変更処理が実行されたが、コマンドの取りこぼしやデータ化けなどの理由により設定値コマンドを正常に受信できなかった場合には）、演出制御用CPU120は、現在の演出モードが演出モードAであるか否かを確認する（ステップ121 IWS706）。なお、演出モードAであるか否かは、例えば、演出モードAフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。演出モードAであれば、演出制御用CPU120は、設定値「1」であるものとして、選択した遊技中示唆演出決定テーブルを用いて、遊技中示唆演出の実行の有無および演出態様を決定する（ステップ121 IWS707）。

40

【0602】

ステップ121 IWS706～S707の処理が実行されることによって、本特徴部121 IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードAである場合には、最も不利な設定である設定値「1」であるものとして遊技中示唆演出の実行の有無および演出態様が決定される。図11-16（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

50

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。

【0603】

演出モードAでなければ、演出制御用CPU120は、現在の演出モードが演出モードCであるか否かを確認する（ステップ121 IWS708）。なお、演出モードCであるか否かは、例えば、演出モードCフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。演出モードCであれば、演出制御用CPU120は、演出モードC用の遊技中示唆演出決定テーブルを用いて、遊技中示唆演出の実行の有無および演出態様を決定する（ステップ121 IWS709）。

【0604】

図11-16（C）は、演出モードC用の遊技中示唆演出決定テーブルの一例を示す説明図である。図11-16（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。

【0605】

ステップ121 IWS708～S709の処理が実行されることによって、本特徴部121 IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードCである場合には、不利な設定値が設定されているにも関わらず第2演出態様や第3演出態様により遊技中示唆演出が実行されて遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

【0606】

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

【0607】

ステップ121 IWS708の処理が実行されることによって、本特徴部121 IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードBである場合には、遊技中示唆演出を実行しないことにより、不利な設定値が設定されているにも関わらず遊技中示唆演出が実行されて遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

【0608】

なお、演出モードBで設定値コマンドを正常に受信できていなかった場合であっても、低い割合で遊技中示唆演出を実行可能に構成してもよい。この場合、例えば、図11-16（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。

【0609】

なお、図11-16（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。

【0610】

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。

【0611】

本特徴部 1 2 1 I W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。

【0 6 1 2】

なお、本特徴部 1 2 1 I Wでは、特別期間と非特別期間とで、共通の態様（例えば、第 1 演出態様）の遊技中示唆演出を実行可能に構成されているが、このような構成に限らず、異なる態様の遊技中示唆演出を実行可能としてもよい。例えば、特別期間と非特別期間とで、ミニキャラ A のサイズや色等が異なるようにしてもよい。

10

【0 6 1 3】

また、本特徴部 1 2 1 I W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。

【0 6 1 4】

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。

20

【0 6 1 5】

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。

30

【0 6 1 6】

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。

【0 6 1 7】

（可変表示中演出処理）

図 1 1 - 1 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中演出処理（ステップ S 1 7 2）を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、プロセスタイマの値を 1 減算するとともに（ステップ 1 2 1 I W S 8 0 1）、変動時間タイマの値を 1 減算する（ステップ 1 2 1 I W S 8 0 2）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ 1 2 1 I W S 8 0 3）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップ 1 2 1 I W S 8 0 4）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップ 1 2 1 I W S 8 0 5）。

40

【0 6 1 8】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スーパーリーチの実行中であるか否かを確認する

50

(ステップ121 IWS806)。なお、スーパーリーチの実行中であるか否かは、例えば、可変表示開始設定処理のステップ121 IWS619でセットされる変動時間タイマの値を確認することによって判定できる。スーパーリーチの実行中であれば、演出制御用CPU120は、プッシュボタン31Bからの検出信号を入力したか否かを確認する(ステップ121 IWS807)。プッシュボタン31Bからの検出信号を入力していれば(すなわち、プッシュボタン31Bがオン状態となっていれば)、演出制御用CPU120は、プッシュボタン31Bの操作回数(連打回数)をカウントするための操作回数カウンタの値を1加算する(ステップ121 IWS808)。

【0619】

次いで、演出制御用CPU120は、スーパーリーチの種類をスーパーリーチAに決定した場合であるか否かを確認する(ステップ121 IWS809)。スーパーリーチAに決定した場合であれば、そのままステップ121 IWS818に移行する。スーパーリーチAに決定した場合でなければ(すなわち、スーパーリーチB~Dに決定した場合であれば)、演出制御用CPU120は、操作回数カウンタの値が1となっているか否かを確認する(ステップ121 IWS810)。操作回数カウンタの値が1となっていれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5にスーパーリーチAに対応するパネル画像Aが表示されていれば、パネル画像Aを消去する制御を行う(ステップ121 IWS811)。

【0620】

ステップ121 IWS809~S811の処理が実行されることによって、スーパーリーチB~Dに決定されている場合には、画像表示装置5にパネル画像A~Dが重なった状態で表示が開始された後、プッシュボタン31Bが1回操作されたことにもとづいてパネル画像Aが消去される。

【0621】

操作回数カウンタの値が1でなければ、演出制御用CPU120は、スーパーリーチの種類をスーパーリーチBに決定した場合であるか否かを確認する(ステップ121 IWS812)。スーパーリーチBに決定した場合であれば、そのままステップ121 IWS818に移行する。スーパーリーチBに決定した場合でなければ(すなわち、スーパーリーチC~Dに決定した場合であれば)、演出制御用CPU120は、操作回数カウンタの値が第1所定数(例えば、10)となっているか否かを確認する(ステップ121 IWS813)。操作回数カウンタの値が第1所定数となっていれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5にスーパーリーチBに対応するパネル画像Bが表示されていれば、パネル画像Bを消去する制御を行う(ステップ121 IWS814)。

【0622】

ステップ121 IWS812~S814の処理が実行されることによって、スーパーリーチC~Dに決定されている場合には、画像表示装置5にパネル画像A~Dが重なった状態で表示が開始され、パネル画像Aが消去された後、さらにプッシュボタン31Bが第1所定数(例えば、10回)連打操作されたことにもとづいてパネル画像Bが消去される。

【0623】

操作回数カウンタの値が第1所定数でもなければ、演出制御用CPU120は、スーパーリーチの種類をスーパーリーチCに決定した場合であるか否かを確認する(ステップ121 IWS815)。スーパーリーチCに決定した場合であれば、そのままステップ121 IWS818に移行する。スーパーリーチCに決定した場合でなければ(すなわち、スーパーリーチDに決定した場合であれば)、演出制御用CPU120は、操作回数カウンタの値が第2所定数(例えば、20)となっているか否かを確認する(ステップ121 IWS816)。操作回数カウンタの値が第2所定数となっていれば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5にスーパーリーチCに対応するパネル画像Cが表示されていれば、パネル画像Cを消去する制御を行う(ステップ121 IWS817)。

【0624】

ステップ121 IWS815~S817の処理が実行されることによって、スーパーリーチDに決定されている場合には、画像表示装置5にパネル画像A~Dが重なった状態で

10

20

30

40

50

表示が開始され、パネル画像 A およびパネル画像 B が消去された後、さらにプッシュボタン 3 1 B が第 2 所定数（例えば、20 回）連打操作されたことにもとづいてパネル画像 C が消去される。

【0625】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、スーパーリーチ中の操作有効期間を終了したか否かを確認する（ステップ 121 IWS 818）。なお、操作有効期間を終了したか否かは、例えば、可変表示開始設定処理のステップ 121 IWS 619 でセットされた変動時間タイマの値を確認することにより判定できる。操作有効期間を終了していなければ、そのままステップ 121 IWS 826 に移行する。操作有効期間を終了していれば、演出制御用 CPU 120 は、操作回数カウンタの値が 1 以上であるか否かを確認する（ステップ 121 IWS 819）。操作回数カウンタの値が 1 以上でなければ（操作回数カウンタの値が 0 であれば（すなわち、スーパーリーチ中の操作有効期間内にプッシュボタン 3 1 B を 1 回も操作していなければ））、そのままステップ 121 IWS 824 に移行する。

【0626】

操作回数カウンタの値が 1 以上であれば（すなわち、スーパーリーチ中の操作有効期間内にプッシュボタン 3 1 B を少なくとも 1 回でも操作していれば）、演出制御用 CPU 120 は、スーパーリーチの種類としてスーパーリーチ C と決定した場合であるか否かを確認する（ステップ 121 IWS 820）。スーパーリーチ C と決定した場合であれば、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 に依然としてパネル画像 B が表示されていれば、強制的にパネル画像 B を消去する制御を行う（ステップ 121 IWS 821）。なお、ステップ 121 IWS 819 で Y と判定したことは、プッシュボタン 3 1 B を少なくとも 1 回は操作したのであるから、この段階において少なくともパネル画像 A は消去されている筈である。

【0627】

スーパーリーチ C と決定した場合でなければ、演出制御用 CPU 120 は、スーパーリーチの種類としてスーパーリーチ D と決定した場合であるか否かを確認する（ステップ 121 IWS 822）。スーパーリーチ D と決定した場合であれば、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 に依然としてパネル画像 B やパネル画像 C が表示されていれば、強制的にパネル画像 B やパネル画像 C を消去する制御を行う（ステップ 121 IWS 823）。なお、ステップ 121 IWS 819 で Y と判定したことは、プッシュボタン 3 1 B を少なくとも 1 回は操作したのであるから、この段階において少なくともパネル画像 A は消去されている筈である。

【0628】

一方、スーパーリーチ D と決定した場合でもなければ（すなわち、スーパーリーチ A またはスーパーリーチ B と決定した場合であれば）、そのままステップ 121 IWS 824 に移行する。

【0629】

ステップ 121 IWS 819 ～ S 823 の処理が実行されることによって、本例では、スーパーリーチ C やスーパーリーチ D に決定されている場合に、遊技者がプッシュボタン 3 1 B を第 1 所定数や第 2 所定数まで操作せず、パネル画像 B やパネル画像 C が依然として表示されている場合には、強制的にパネル画像 C やパネル画像 D が先頭に表示されている状態とされる。例えば、スーパーリーチ C と決定されている場合であれば強制的にパネル画像 C が先頭に表示されている状態とされ、スーパーリーチ D と決定されている場合であれば強制的にパネル画像 D が先頭に表示されている状態とされる。一方、スーパーリーチ B ～ D と決定されている場合に、遊技者がプッシュボタン 3 1 B を 1 回も操作しなかった場合には（この場合、パネル画像 A が依然として先頭に表示されている状態である）、パネル画像 A が先頭に表示されている状態のまま変化させない。

【0630】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 において先頭に表示されているパネル画像に対応するスーパーリーチに応じたプロセステーブルに切り替える（ステップ 1

10

20

30

40

50

2 1 I W S 8 2 4)。例えば、パネル画像 A が先頭に表示されている場合にはスーパーリーチ A に応じたプロセスデータに切り替え、パネル画像 B が先頭に表示されている場合にはスーパーリーチ B に応じたプロセスデータに切り替え、パネル画像 C が先頭に表示されている場合にはスーパーリーチ C に応じたプロセスデータに切り替え、パネル画像 D が先頭に表示されている場合にはスーパーリーチ D に応じたプロセスデータに切り替える。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、プロセスタイマを再スタートさせる（ステップ 1 2 1 I W S 8 2 5）。

【0 6 3 1】

その後、ステップ 1 2 1 I W S 8 2 4 で切り替えられたプロセスデータに従って次回以降のタイマ割込のタイミングでステップ 1 2 1 I W S 8 0 5 の処理が実行されることによって、スーパーリーチ A ～ D に発展する演出が実行される。

10

【0 6 3 2】

なお、操作回数カウンタの値は、例えば、その後、スーパーリーチを終了するや変動表示を終了するときに、0 クリアするように構成すればよい。

【0 6 3 3】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動時間タイマがタイムアウトしていれば（ステップ 1 2 1 I W S 8 2 6）、演出プロセスフラグの値を“3”に更新し（ステップ 1 2 1 I W S 8 2 7）、可変表示中演出処理を終了する。

【0 6 3 4】

（大当たり中演出決定処理）

20

図 1 1 - 1 9 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 S 1 1 4）内において実行される。大当たり中演出決定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 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 1 2 1 I W S 9 0 1）。設定値コマンド受信フラグがセットされていれば（すなわち、設定値コマンドを正常に受信した場合には）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、R A M 1 2 2 の設定値格納領域に格納されている設定値にもとづいて、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 1 2 1 I W S 9 0 2）。そして、ステップ 1 2 1 I W S 9 0 7 に移行する。

【0 6 3 5】

ステップ S 1 2 1 I W S 9 0 2 では、遊技開始時点から変動表示が特定回（本例では 1 0 0 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 1 1 - 2 0（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 1 1 - 2 0（B）に示す第 2 大当たり中示唆演出決定テーブルを選択する。そして、選択した大当たり中示唆演出決定テーブルと、設定値とにもとづいて、大当たり中示唆演出の実行の有無、実行する場合の演出態様を決定する。なお、ここでの「遊技開始時点」とは、電源投入後、最初の変動表示が開始された時点を示しているが、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 1 2 1 I W では、電源投入時に設定変更が行われたか否かに関わらず、遊技開始時点から変動表示が特定回（本例では 1 0 0 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 1 0 0 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 5 0 回実行されるまでの期間）と、第 2 特定期間（遊技開始後、5 1 回目の変動表示から 1 0 0 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

【0 6 3 6】

図 1 1 - 2 0（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

50

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。

【0637】

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121IW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。

10

【0638】

また、図11-20(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。

【0639】

本特徴部121IW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11-21(A1)に示すように、画像表示装置5において、大当たりとなる飾り図柄が停止表示された後に、図11-21(B1)に示すように、セリフC画像（「高設定！？」）121IW102が表示される。

【0640】

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11-21(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14-9(C1)に示すように、セリフD画像（「高設定確定」）121IW105が表示される。

20

【0641】

設定値コマンド受信フラグがセットされていなければ（すなわち、設定変更処理が実行されたが、コマンドの取りこぼしやデータ化けなどの理由により設定値コマンドを正常に受信できなかった場合には）、演出制御用CPU120は、現在の演出モードが演出モードAであるか否かを確認する（ステップ121IWS903）。なお、演出モードAであるか否かは、例えば、演出モードAフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。演出モードAであれば、演出制御用CPU120は、設定値「1」であるものとして、選択した大当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121IWS904）。そして、ステップ121IWS907に移行する。

30

【0642】

ステップ121IWS903～S904の処理が実行されることによって、本特徴部121IW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11-20(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。

40

【0643】

演出モードAでなければ、演出制御用CPU120は、現在の演出モードが演出モードCであるか否かを確認する（ステップ121IWS905）。なお、演出モードCであるか否かは、例えば、演出モードCフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。演出モードCであれば、演出制御用CPU120は、演出モードC用の大当たり中示唆演出決定テーブルを用いて、大当たり中示唆演出の実行の有無および演出態様を決

50

定する（ステップ121 IWS906）。そして、ステップ121 IWS907に移行する。

【0644】

図11-20（C）は、演出モードC用の大当り中示唆演出決定テーブルの一例を示す説明図である。図11-20（C）に示すように、演出モードC用の大当り中示唆演出決定テーブルでは、大当り中示唆演出を実行すると決定する割合自体が低く、設定値「2」や「3」の場合と比較して、第2演出態様や第3演出態様と決定される割合が低く、第4演出態様と決定される場合もない。

【0645】

ステップ121 IWS905～S906の処理が実行されることによって、本特徴部121 IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードCである場合には、不利な設定値が設定されているにも関わらず第2演出態様や第3演出態様、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。

【0646】

一方、演出モードCでもなかった場合（すなわち、現在の演出モードが演出モードBであった場合）には、演出制御用CPU120は、そのままステップ121 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。

【0647】

ステップ121 IWS905の処理が実行されることによって、本特徴部121 IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードBである場合には、大当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。

【0648】

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11-20（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。

【0649】

なお、図11-20（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。

【0650】

また、図11-20（A）に示す例では、特定期間に大当りとなったときには、必ず大当り中示唆演出が実行されるように構成されているが、低い割合で実行されない場合があるようにしてもよい。この場合には、設定値に応じて実行されない割合を異ならせるようにしてもよい。また、図11-20（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。

【0651】

また、本特徴部121 IWでは、特定期間に大当りとなったときに、設定示唆演出として大当り中示唆演出が実行されるように構成されているが、このような構成に加えて、または代えて、特定期間に所定条件が成立したことにともづいて、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。

【0652】

本特徴部121IWでは、設定値に応じて異なる割合で大当中示唆演出を実行可能であるが、これは、設定値に応じて大当中示唆演出（第1演出態様、第2演出態様、第3演出態様および第4演出態様を含む）の実行割合が異なること、設定値に応じて第1演出態様、第2演出態様、第3演出態様および第4演出態様の実行比率が異なること、設定値に応じて特定の演出態様（例えば、第3演出態様）のみ実行割合が異なることを含む概念である。

【0653】

次いで、演出制御用CPU120は、役物演出の実行の有無を決定する（ステップ121IWS907）。

10

【0654】

ここでは、例えば、図11-21（A1）に示すように、画像表示装置5の上方に、可動部材121IW101が設けられているものとする。このような構成において、役物演出が実行されると、図11-21（B2）に示すように、可動部材121IW101が画像表示装置5の前面に移動する制御が行われる。

【0655】

図11-21（A1）、（B2）に示すように、役物演出が実行されると、可動部材121IW101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121IWでは、大当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121IW101が、大当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121IW101が動作すると、可動部材121IW101に遊技者の注意が向いて、大当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121IWS907では、図11-20（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。

20

30

【0656】

なお、大当中示唆演出の実行が決定されているときには、大当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、大当中示唆演出をエンディング期間に行う）、大当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、大当中示唆演出の実行が決定されているときには、可動部材121IW101の動作態様を変化させて（例えば、大当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11-20（D）に示す例に限らず、大当中示唆演出が実行されるときにも、低い割合で役物演出が実行されることがあるようにしてもよい。

40

【0657】

次いで、演出制御用CPU120は、役物演出を実行しない場合には（ステップ121IWS908のN）、導光板演出の有無を決定する（ステップ121IWS909）。

【0658】

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121IW103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12

50

1 I W 1 0 3 は、発光体によって導光板 1 2 1 I W 1 0 3 の端面から導光板 1 2 1 I W 1 0 3 の内部に入射された光を反射して遊技機の前面に出射させる反射部が設けられているものとする。そして、発光体を発光させることにより導光板 1 2 1 I W 1 0 3 に設けられた反射部から遊技機の前面に光を出射させる導光板演出を実行可能である。このような構成において、導光板演出が実行されると、図 1 1 - 2 1 (B 3) に示すように、導光板 1 2 1 I W 1 0 3 に設けられた反射部から遊技機の前面に光が出射され、「大当り」の文字が現れる。また、導光板演出の実行中は、画像表示装置 5 に表示されている画像を視認しづらくなる。

【0659】

ステップ 1 2 1 I W S 9 0 9 では、図 1 1 - 2 0 (E) に示す導光板演出決定テーブルを用いることによって、大当り中示唆演出の有無、実行される場合の演出態様に応じて、異なる割合により導光板演出が実行される。具体的には、第 1 演出態様の大当り中示唆演出が実行されるときに、導光板演出が実行される割合が高く、第 2 演出態様、第 3 演出態様および第 4 演出態様の大当り中示唆演出が実行されるときに、導光板演出が実行される割合が低くなるように構成されている。すなわち、有利な設定値であることが示唆されない演出態様の大当り中示唆演出が実行されるときには、導光板演出が実行される割合が高く、大当り中示唆演出が視認しづらくするように構成されている。例えば、図 1 1 - 2 1 (B 4) に示すように、第 1 演出態様の大当り中示唆演出によりセリフ A 画像（「設定は・・・」）1 2 1 I W 1 0 4 が表示されているときに、導光板演出が実行されると、セリフ A 画像が視認しづらくなる。このような構成により、遊技者にとって望ましくない演出態様の大当り中示唆演出により、却って遊技興趣を低下させてしまうことを抑えることができる。なお、第 2 演出態様、第 3 演出態様および第 4 演出態様の大当り中示唆演出が実行されるときには、大当り中示唆演出と導光板演出とのいずれかの実行タイミングを変更する（例えば、導光板演出をファンファーレ期間に行い、大当り中示唆演出をエンディング期間に行う）ようにしてもよい。

【0660】

次に、先読みゾーン演出の演出態様について説明する。図 1 1 - 2 3 および図 1 1 - 2 4 は、先読みゾーン演出の演出態様を説明するための説明図である。なお、図 1 1 - 2 3 および図 1 1 - 2 4 において、(A) (B) (C)・・・の順に演出態様が推移するものとする。

【0661】

図 1 1 - 2 3 (A) に示すように、飾り図柄の変動表示中に新たに第 1 始動入賞口への始動入賞が発生し、第 1 保留記憶表示部 1 2 1 I W 1 0 9 において第 1 保留表示が 4 つ溜まった状態となったものとする。そして、新たに第 1 始動入賞口への始動入賞が発生したことにもとづいて先読みゾーン演出の実行を決定したものとする。

【0662】

次いで、第 1 始動入賞口への始動入賞の発生後、1 回目の変動表示を実行するとき、図 1 1 - 2 3 (B) に示すように、初回演出パターンにもとづく先読みゾーン演出を実行する。図 1 1 - 2 3 (B) に示す例では、画像表示装置 5 において、キャラクタ 1 2 1 I W 1 1 0 が表示されるとともに、キャラクタ 1 2 1 I W 1 1 0 のセリフとして「ゾーン突入！」の文字表示 1 2 1 I W 1 1 1 が表示される場合が示されている。

【0663】

なお、1 回目の変動表示で大当たりとなった場合には、そのまま先読みゾーン演出を終了し、以降の図 1 1 - 2 3 (C) の演出画面には移行しない（従って、この場合には、先読みゾーン演出が実行されるものの実質的に設定値の示唆が行われない）。

【0664】

次いで、第 1 始動入賞口への始動入賞の発生後、2 回目の変動表示を実行するとき、先読みゾーン演出パターンとして先読みゾーン演出パターン 1 を決定したものとする（図 1 1 - 1 4 参照）。そして、図 1 1 - 2 3 (C) に示すように、先読みゾーン演出パターン 1 にもとづく先読みゾーン演出を実行する。図 1 1 - 2 3 (C) に示す例では、画像表

示装置 5 において、キャラクタ 1 2 1 I W 1 1 0 が表示されるとともに、キャラクタ 1 2 1 I W 1 1 0 のセリフとして「今当れば、設定「1」？」の文字表示 1 2 1 I W 1 1 2 が表示される場合が示されている。

【0665】

なお、2 回目の変動表示で大当たりとなった場合には、そのまま先読みゾーン演出を終了し、以降の図 1 1 - 2 3 (D) の演出画面には移行しない。この場合、「今当れば、設定「1」？」の文字表示 1 2 1 I W 1 1 2 が表示されているときに大当たりが発生したことにもとづいて、設定値「1」に設定されていることが示唆されることになる。

【0666】

次いで、第 1 始動入賞口への始動入賞の発生後、3 回目の変動表示を実行するときに、先読みゾーン演出パターンとして先読みゾーン演出パターン 2 を決定したものとする（図 1 1 - 1 4 参照）。そして、図 1 1 - 2 3 (D) に示すように、先読みゾーン演出パターン 2 にもとづく先読みゾーン演出を実行する。図 1 1 - 2 3 (D) に示す例では、画像表示装置 5 において、キャラクタ 1 2 1 I W 1 1 0 が表示されるとともに、キャラクタ 1 2 1 I W 1 1 0 のセリフとして「今当れば、設定「2」？」の文字表示 1 2 1 I W 1 1 3 が表示される場合が示されている。

【0667】

なお、3 回目の変動表示で大当たりとなった場合には、そのまま先読みゾーン演出を終了し、以降の図 1 1 - 2 3 (D) の演出画面には移行しない。この場合、「今当れば、設定「2」？」の文字表示 1 2 1 I W 1 1 3 が表示されているときに大当たりが発生したことにもとづいて、設定値「2」に設定されていることが示唆されることになる。

【0668】

次いで、第 1 始動入賞口への始動入賞の発生後、4 回目の変動表示を実行するときに、先読みゾーン演出パターンとして先読みゾーン演出パターン 3 を決定したものとする（図 1 1 - 1 4 参照）。そして、図 1 1 - 2 4 (E) に示すように、先読みゾーン演出パターン 3 にもとづく先読みゾーン演出を実行する。図 1 1 - 2 4 (E) に示す例では、画像表示装置 5 において、キャラクタ 1 2 1 I W 1 1 0 が表示されるとともに、キャラクタ 1 2 1 I W 1 1 0 のセリフとして「今当れば、設定「3」？」の文字表示 1 2 1 I W 1 1 4 が表示される場合が示されている。

【0669】

なお、3 回目の変動表示で大当たりとなった場合には、先読みゾーン演出を終了する。この場合、「今当れば、設定「3」？」の文字表示 1 2 1 I W 1 1 4 が表示されているときに大当たりが発生したことにもとづいて、設定値「3」に設定されていることが示唆されることになる。また、本例では、3 回目の変動表示で大当たりが発生しなかった場合にも先読みゾーン演出を終了するものとする（従って、この場合には、いわゆるガセの先読みゾーン演出を実行したことになる）。

【0670】

なお、図 1 1 - 2 3 および図 1 1 - 2 4 に示したのは一例であり、例えば、始動入賞後に 2 回目の変動表示を実行する場合であっても、図 1 1 - 2 3 (C) において、低い割合で設定値「2」や「3」を示唆する先読みゾーン演出が実行される場合がある（図 1 1 - 1 4 参照）。また、例えば、始動入賞後に 3 回目の変動表示を実行する場合であっても、図 1 1 - 2 3 (D) において、低い割合で設定値「1」や「3」を示唆する先読みゾーン演出が実行される場合がある（図 1 1 - 1 4 参照）。また、例えば、始動入賞後に 4 回目の変動表示を実行する場合であっても、図 1 1 - 2 4 (E) において、低い割合で設定値「1」や「2」を示唆する先読みゾーン演出が実行される場合がある（図 1 1 - 1 4 参照）。

【0671】

また、本例では、始動入賞後に 1 回目の変動表示を実行する場合には、初回演出パターンにもとづいて先読みゾーン演出を実行し、「ゾーン突入！」の文字表示 1 2 1 I W 1 1 1 を表示する場合を示しているが、1 回目の変動表示を実行する場合であっても、図 1 1

10

20

30

40

50

ー 2 3 (C) ~ 図 1 1 - 2 4 (E) と同様の態様で設定値「1」~「3」を示唆する演出を実行するように構成してもよい。

【0672】

また、本例では、先読みゾーン演出の実行中に大当たりが発生したことにもとづいて所定条件が成立したものとして設定値が示唆される場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、先読みゾーン演出の実行中に所定のキャラクタが表示されたりランプやLEDが発光したりすることによって所定条件が成立したものとして設定値が示唆されるように構成してもよく、様々な態様が考えられる。

【0673】

また、本例では、複数回の変動表示にわたって先読みゾーン演出を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、1回の変動表示中に実行される演出において設定値を示唆可能に構成してもよい。例えば、1回の変動表示中に画像表示装置5において時間経過に従ってインジケータが移動するゲージ表示などを表示し、インジケータがゲージ表示中のどの地点にある段階で、何らかの演出上の達成条件が成立（例えば、バトルに勝利やミッションクリア）したことにもとづいて、設定値が示唆されるように構成してもよい。

10

【0674】

また、本例では、図 1 1 - 2 3 および図 1 1 - 2 4 に示すように、複数回の変動表示において先読みゾーン演出が実行される場合に、変動表示ごとに「今当れば、設定「1」？」や「今当れば、設定「2」？」などの文字表示を表示することによって、現在の設定値を示唆する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、1回の変動表示中に「今当れば、設定「1」？」や「今当れば、設定「2」？」などの文字表示を順に切り替えて表示していき、変動表示終了時に大当たりが発生したときに最終的に表示されていた文字表示の内容によって現在の設定値が示唆されるように構成してもよい。例えば、「今当れば、設定「2」？」の文字表示が表示されている状態で変動表示が終了して大当たりが発生した場合には設定値「2」であることが示唆され、「今当れば、設定「3」？」の文字表示が表示されている状態で変動表示が終了して大当たりが発生した場合には設定値「3」であることが示唆されるようにしてもよい。また、1回の変動表示中に文字表示を順に切り替えて表示していく場合には、例えば、予告演出の発生のタイミングや、リーチ演出の発展のタイミングで文字表示を切り替えるように構成してもよい。また、例えば、疑似連を伴う変動表示である場合には、再変動を行うタイミングで文字表示を切り替えるように構成してもよい。

20

30

【0675】

次に、リーチ中示唆演出の演出態様について説明する。図 1 1 - 2 5 および図 1 1 - 2 6 は、リーチ中示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。なお、図 1 1 - 2 5 および図 1 1 - 2 6 において、(A) (B) (C) ... の順に演出態様が推移するものとする。

【0676】

図 1 1 - 2 5 (A) に示すように、飾り図柄の変動表示を開始するときに、変動パターンでスーパーリーチが指定されていることにもとづいて、スーパーリーチの種類としてスーパーリーチDを実行することに決定し（図 1 1 - 1 1 参照）、アイコンパターンとしてアイコンパターン5を決定したものとする（図 1 1 - 1 2 (A) ~ (D) 参照）。

40

【0677】

次いで、図 1 1 - 2 5 (B) に示すように、左および右の飾り図柄が同じ図柄（本例では、図柄「7」）で停止表示し、ノーマルリーチが発生する。次いで、スーパーリーチの開始タイミングとなると、図 1 1 - 2 5 (C) に示すように、画像表示装置5において、スーパーリーチAに対応するパネル画像A 1 2 1 I W 1 1 5を先頭に、スーパーリーチBに対応するパネル画像B 1 2 1 I W 1 1 6、スーパーリーチCに対応するパネル画像C 1 2 1 I W 1 1 7、およびスーパーリーチDに対応するパネル画像C 1 2 1 I W 1 1 8が順に重なった状態で表示される。また、アイコンパターン5と決定されていることにもとづ

50

いて、パネル画像 B 1 2 1 I W 1 1 6 にはアイコン画像「●」 1 2 1 I W 1 1 9 が表示され、パネル画像 C 1 2 1 I W 1 1 7 にはアイコン画像「▲」 1 2 1 I W 1 2 0 が表示され、パネル画像 D 1 2 1 I W 1 1 8 にはアイコン画像「★」 1 2 1 I W 1 2 1 が表示される。

【0678】

次いで、遊技者によるプッシュボタン 3 1 B の操作を 1 回検出すると、図 1 1 - 2 5 (D) に示すように、先頭のパネル画像 A 1 2 1 I W 1 1 5 が消去され、パネル画像 B 1 2 1 I W 1 1 6 が先頭に表示されている状態となる。

【0679】

次いで、遊技者がプッシュボタン 3 1 B を連打し、連打回数が第 1 所定数（例えば、10 回）に達すると、図 1 1 - 2 6 (E) に示すように、先頭のパネル画像 B 1 2 1 I W 1 1 6 が消去され、パネル画像 C 1 2 1 I W 1 1 7 が先頭に表示されている状態となる。

【0680】

次いで、遊技者がプッシュボタン 3 1 B を連打し、連打回数が第 2 所定数（例えば、20 回）に達すると、図 1 1 - 2 6 (F) に示すように、先頭のパネル画像 C 1 2 1 I W 1 1 7 が消去され、パネル画像 D 1 2 1 I W 1 1 8 のみが表示されている状態となる。

【0681】

その後、スーパーリーチの発展タイミングとなると、図 1 1 - 2 6 (G) に示すように、最後に残ったパネル画像 D 1 2 1 I W 1 1 8 が画像表示装置 5 の表示画面全体に拡大する態様の表示がなされ、図 1 1 - 2 6 (H) に示すように、スーパーリーチ D に発展する態様の演出が実行される。

【0682】

図 1 1 - 2 5 および図 1 1 - 2 6 に示す例では、最終的に先頭に表示されている状態となったパネル画像 D 1 2 1 I W 1 1 8 にアイコン画像「★」 1 2 1 I W 1 2 1 が表示されていることによって、現在の設定値が「3」である可能性が高いことが示唆される。

【0683】

なお、図 1 1 - 2 5 および図 1 1 - 2 6 に示す例では、スーパーリーチ D の実行が決定されている場合を示したが、例えば、スーパーリーチ A の実行が決定されている場合には、プッシュボタン 3 1 B を操作しても図 1 1 - 2 5 (C) に示すパネル画像 A 1 2 1 I W 1 1 5 が先頭に表示されている状態のまま変化せず、スーパーリーチの発展タイミングとなると、パネル画像 A 1 2 1 I W 1 1 5 が画像表示装置 5 の表示画面全体に拡大する態様の表示がなされ、スーパーリーチ A に発展する態様の演出が実行される。また、例えば、スーパーリーチ B の実行が決定されている場合には、プッシュボタン 3 1 B を操作しても図 1 1 - 2 5 (D) に示すパネル画像 B 1 2 1 I W 1 1 6 が先頭に表示されている状態までしか変化せず、スーパーリーチの発展タイミングとなると、パネル画像 B 1 2 1 I W 1 1 6 が画像表示装置 5 の表示画面全体に拡大する態様の表示がなされ、スーパーリーチ B に発展する態様の演出が実行される。また、例えば、スーパーリーチ C の実行が決定されている場合には、プッシュボタン 3 1 B を操作しても図 1 1 - 2 6 (E) に示すパネル画像 C 1 2 1 I W 1 1 7 が先頭に表示されている状態までしか変化せず、スーパーリーチの発展タイミングとなると、パネル画像 C 1 2 1 I W 1 1 7 が画像表示装置 5 の表示画面全体に拡大する態様の表示がなされ、スーパーリーチ C に発展する態様の演出が実行される。

【0684】

また、例えば、スーパーリーチ D の実行が決定されているにもかかわらず、遊技者がプッシュボタン 3 1 B を全く操作しないか第 2 所定数まで連打せず、図 1 1 - 2 6 (F) に示すようなパネル画像 D 1 2 1 I W 1 1 8 のみが表示されている状態まで変化しない場合も考えられる。その場合には、本例では、プッシュボタン 3 1 B を少なくとも 1 回でも操作していれば、強制的にパネル画像 B 1 2 1 I W 1 1 6 やパネル画像 C 1 2 1 I W 1 1 7 が消去され、パネル画像 D 1 2 1 I W 1 1 8 が先頭に表示されている状態とされ、スーパーリーチ D に発展する。ただし、プッシュボタン 3 1 B が 1 回も操作されておらず、パネ

ル画像 A 1 2 1 I W 1 1 5 が先頭に表示されている状態のままであれば、本例では、パネル画像 A 1 2 1 I W 1 1 5 が先頭に表示されている状態のまま変化せず、スーパーリーチ A に発展する。

【0685】

なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、プッシュボタン 3 1 B を 1 回も操作しなかった場合であっても、強制的にスーパーリーチ D に発展するように構成してもよい。また、スーパーリーチ D の実行が決定されている場合であっても、パネル画像 1 2 1 I W 1 1 8 のみが表示されている状態まで変化しなかった場合には、最終的に先頭に表示されているパネル画像に応じてスーパーリーチ B やスーパーリーチ C に発展するように構成してもよい。

10

【0686】

また、例えば、遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作しなかった場合には、設定値の示唆とは何ら関係のないスーパーリーチに発展するように構成してもよい。

【0687】

また、図 1 1 - 2 5 および図 1 1 - 2 6 に示す例では、アイコン画像 1 2 1 I W 1 1 9 ~ 1 2 1 が表示されリーチ中示唆演出が実行される場合を示しているが、例えば、アイコンパターン 1 と決定されリーチ中示唆演出が実行されないことに決定されている場合には、図 1 1 - 2 5 (C) ~ 図 1 1 - 2 6 (G) において各パネル画像が表示されるだけでアイコン画像は表示されない。

【0688】

なお、本例では、スーパーリーチ中にリーチ中示唆演出を実行しない場合にはアイコン画像を全く表示しない場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、リーチ中示唆演出を実行しない場合には、設定値とは何ら関係のないアイテム画像を各パネル画像に表示することによって、設定値の示唆とは何ら関係がないように構成してもよい。

20

【0689】

また、本例では、図 1 1 - 2 5 および図 1 1 - 2 6 に示すように、プッシュボタン 3 1 B の操作に応じてパネル画像が 1 つずつ消去されていることによって、スーパーリーチ演出の段階が 1 つずつ上がっていくような態様の演出において設定値を示唆する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、遊技者の操作に応じてメータのレベルを段階的に上昇させるメータ表示を表示する場合に設定値に対応したアイコン画像やテロップ表示を行うことにより、設定値を示唆するように構成してもよい。また、例えば、スーパーリーチなどのリーチ演出自体は段階的に変化せず、遊技者の操作に応じて、設定値に対応したアイコン画像やテロップ表示のみが段階的に変化していくように構成してもよい。また、例えば、必ずしも遊技者の操作を伴う必要はなく、操作に関係なく設定値に対応したアイコン画像やテロップ表示が段階的に変化していくように構成してもよく、様々な演出態様が考えられる。

30

【0690】

また、例えば、図 1 1 - 2 5 および図 1 1 - 2 6 に示すようなリーチ中示唆演出と変動表示の表示結果とを関連させてもよい。例えば、図 1 1 - 2 5 および図 1 1 - 2 6 に示すようなリーチ中示唆演出を実行した場合に、その変動表示で大当たりが発生した場合には、リーチ中示唆演出で示唆された設定値が確定、またはリーチ中示唆演出で示唆された設定値以上であることが確定するように構成してもよい。

40

【0691】

また、本例では、図 1 1 - 2 5 (C) ~ 図 1 1 - 2 6 (E) に示すように、先頭に表示されているパネル画像以外のパネル画像についてもアイコン画像が視認可能に表示されている場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、先頭に表示されているパネル画像のみアイコン画像が表示されている状態となるように構成してもよい。この場合、例えば、図 1 1 - 2 5 (C) では、先頭に表示されているのはパネル画像 A 1 2 1 I W 1 1 5 であることから、パネル画像 B 1 2 1 I W 1 1 6 ~ パネル画像 D 1 2 1 I W 1 1 8 は全てア

50

アイコン画像が表示されていない状態で表示を開始し、次いで、図11-25(D)において、パネル画像A121IW115が消去されてパネル画像B121IW116が先頭に表示されている状態となったときに、パネル画像B121IW116にアイコン画像121IW119が表示されるようにし、次いで、図11-26(E)において、パネル画像B121IW116が消去されてパネル画像C121IW117が先頭に表示されている状態となったときに、パネル画像C121IW117にアイコン画像121IW120が表示されるようにし、次いで、図11-26(F)において、パネル画像C121IW117が消去されてパネル画像D121IW118のみが表示されている状態となったときに、パネル画像D121IW118にアイコン画像121IW121が表示されるようにしてもよい。

10

【0692】

また、本例では、例えば、スーパーリーチDの実行が決定されているにもかかわらず、遊技者がプッシュボタン31Bを第2所定数まで連打せず、パネル画像D121IW118のみが表示されている状態まで変化しなかった場合には、プッシュボタン31Bを少なくとも1回でも操作していれば、強制的にパネル画像B121IW116やパネル画像C121IW117が消去され、パネル画像D121IW118が先頭に表示されている状態とされるのであるが、上記のように先頭に表示されているパネル画像のみアイコン画像を表示するように構成した場合には、パネル画像B121IW116やパネル画像C121IW117が先頭に表示されるタイミングがないことから、パネル画像B121IW116やパネル画像C121IW117のアイコン画像の表示は行わないように構成してもよい。また、強制的にパネル画像B121IW116やパネル画像C121IW117が消去される場合であっても、極短い時間（例えば、1秒）だけパネル画像B121IW116やパネル画像C121IW117が順に表示されるようにして、極短い時間（例えば、1秒）だけパネル画像B121IW116やパネル画像C121IW117にアイコン画像が表示されるように構成してもよい。

20

【0693】

なお、本特徴部121IWでは、役物演出や導光板演出が、大当たり中示唆演出を認識しづらくなる態様により実行されるが、例えば、エラーが発生したときに画像表示装置9において表示されるエラー表示も、大当たり中示唆演出を認識しづらくなる態様により実行される。すなわち、エラー表示は、大当たり中示唆演出（または遊技前示唆演出や遊技中示唆演出）よりも優先して表示される。このような構成により、エラーの発生を適切に報知することができる。また、大当たり中示唆演出と同時に実行され得る所定の演出（例えば、ファンファーレ演出のうち特定の演出態様のもの）が設けられ、当該所定の演出が大当たり中示唆演出を認識しづらくする態様である場合には、大当たり中示唆演出を優先するようにしてもよい。具体的には、当該所定の演出により画像表示装置5に表示される画像が、大当たり中示唆演出により表示される画像を認識しづらくする態様である場合には、大当たり中示唆演出により表示される画像を優先的に表示するようにしてもよい。このような構成により、大当たり中示唆演出を認識しやすくすることができる。

30

【0694】

また、本特徴部121IWでは、画像表示装置5の表示領域にて飾り図柄を可変表示させているが、表面に飾り図柄を配したドラム状の可動体を駆動させることにより飾り図柄を可変表示させてもよい（つまり、所謂ドラム型の遊技機にも適用してもよい）。あるいは、表面に飾り図柄を配したベルト状の可動体を駆動させることにより飾り図柄を可変表示させてもよい（つまり、所謂ベルトリール型の遊技機にも適用してもよい）。このような、ドラム型またはベルトリール型の遊技機では、設定変更を行った後の初回変動開始時に、ドラム状またはベルト状の可動体が通常時とは異なる特徴的な動作を行う（または特徴的な動作が発生してしまう）場合がある。そこで、設定変更を行った後の初回変動においては、変動開始時に可動体を視認しづらくする導光板演出を実行する（または実行する割合を高くする）ようにしてもよい。このような構成により、設定変更を行ったことを遊技者に気付かれにくくすることができる。

40

50

【0695】

また、本特徴部121IWでは、役物演出や導光板演出が、大当り中示唆演出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。

10

【0696】

また、本特徴部121IWの設定示唆演出に加えて、計測結果（電源投入時にセットした計測タイマやリアルタイムクロックを用いた計測結果）にもとづいて実行される一斉演出を、特定の態様により実行することにより、設定を示唆するようにしてもよい。

【0697】

20

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。

【0698】

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

【0699】

30

（小当り遊技後の演出）

次に、小当り遊技後の演出について説明する。

【0700】

（小当り終了演出処理）

図12-1は、図7に示された演出制御プロセス処理における小当り終了演出処理（ステップS175）を示すフローチャートである。小当り終了演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、演出期間計測タイマを1減算する（ステップ121IWS1001）。そして、減算後の演出期間計測タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップ121IWS1002）。なお、演出期間計測タイマは、例えば、小当り中演出処理（ステップS174参照）において、小当り終了指定コマンドの受信を確認したことにもとづいてセットされる。

40

【0701】

演出期間計測タイマがタイムアウトしていなければ（ステップ121IWS1002のN）、演出制御用CPU120は、プロセスタイマの値を1減算する（ステップ121IWS1003）。また、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての遊技効果ランプ9、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121IWS1004）。

【0702】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスタイマがタイムアウトしていない場合に

50

は（ステップ121 IWS1005のN）、処理を終了する。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ121 IWS1005のY）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップ121 IWS1006）。また、演出制御用CPU120は、プロセスタイマをスタートさせる（ステップ121 IWS1007）。

【0703】

次いで、演出制御用CPU120は、小当り遊技終了後に演出ステージを変更するか否かおよび変更後の演出ステージの種類を決定するためのテーブルとして、小当り種別に応じた演出ステージ決定テーブルを選択する（ステップ121 IWS1008）。次いで、演出制御用CPU120は、選択した演出ステージ決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、小当り遊技終了後に演出ステージを変更するか否かおよび変更後の演出ステージの種類を決定する（ステップ121 IWS1009）。

10

【0704】

図12-2は、演出ステージ決定テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図12-2（A）は、小当り種別Aである場合に選択される演出ステージ決定テーブルの具体例を示している。また、図12-2（B）は、小当り種別Bである場合に選択される演出ステージ決定テーブルの具体例を示している。また、図12-2（C）は、小当り種別Cである場合に選択される演出ステージ決定テーブルの具体例を示している。

【0705】

図12-2に示すように、演出ステージ決定テーブルには、演出ステージ変更なし、演出ステージAに変更、演出ステージBに変更、および演出ステージCに変更に対して、それぞれ判定値が割り振られている。演出ステージが変更される場合、図12-2に示すように、設定値「1」である場合には演出ステージAに変更される割合が高い。従って、本例では、小当り遊技の終了後に演出ステージAに変更された場合には設定値「1」であることが示唆されることになる。また、演出ステージが変更される場合、図12-2に示すように、設定値「2」である場合には演出ステージBに変更される割合が高い。従って、本例では、小当り遊技の終了後に演出ステージBに変更された場合には設定値「2」であることが示唆されることになる。また、演出ステージが変更される場合、図12-2に示すように、設定値「3」である場合にのみ演出ステージCに変更される場合がある。従って、本例では、小当り遊技の終了後に演出ステージCに変更された場合には設定値「3」

20

30

【0706】

また、図12-2（C）に示すように、本例では、小当り種別Cである場合には、設定値「1」である場合には演出ステージAを50%と高い割合で選択し、設定値「2」である場合には演出ステージBを60%と高い割合で選択し、設定値「3」である場合には演出ステージCを50%と高い割合で選択するようになっている。従って、本例では、小当り種別Cにもとづく小当り遊技の終了後に変更された演出ステージによる設定値の示唆が最も信頼度が高くなっている。一方で、本例では、小当り種別Aである場合には、設定値「1」である場合に演出ステージAを選択する割合は30%しかなく、設定値「2」である場合に演出ステージBを選択する割合は40%しかなく、設定値「3」である場合に演出ステージCを選択する割合は30%しかない。従って、本例では、小当り種別Aにもとづく小当り遊技の終了後に変更された演出ステージによる設定値の示唆が最も信頼度が低くなっている。

40

【0707】

また、本例では、図12-2に示すように、小当り遊技の終了後に必ずしも演出ステージを変更するとはかぎらず、演出ステージ変更なしに決定する場合もあるのであるが、設定値「1」～「3」のいずれであるかに応じて、演出ステージ変更なしに決定される割合が異なっている（言い換えれば、演出ステージを変更する割合も異なっている）。

【0708】

また、本例では、図12-2に示すように、設定値「3」であることが確定する演出ス

50

テージCが設けられており、設定値に応じて特定の演出ステージ（本例では、演出ステージC）に変更される割合が異なっている。なお、そのような態様にかぎらず、例えば、設定値「1」や「2」である場合であっても、低い割合で演出ステージCに変更される場合があるように構成してもよい。

【0709】

また、本例では、図12-2に示すように、演出制御用CPU120による抽選処理により、演出ステージの変更の有無や変更後の演出ステージの種類の決定割合を異ならせる場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、遊技機を設定値「1」～「3」のいずれであるかに応じて小当たり確率が異なるように構成する場合に、設定値によって小当たり確率が異なることによって結果として演出ステージの変更の有無や変更後の演出ステージの種類の決定割合を異ならせるように構成してもよい。また、例えば、小当たり種別ごとの演出ステージの変更の有無や変更後の演出ステージの種類の決定割合は同じとなるように構成し、設定値「1」～「3」のいずれであるかに応じて異なる割合により小当たり種別を決定することによって、演出ステージの変更の有無や変更後の演出ステージの種類の決定割合を異ならせるように構成してもよい。

10

【0710】

演出ステージを変更することに決定した場合には（ステップ121 IWS1010のY）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に表示されている背景画像を、変更後の演出ステージに応じた背景画像に変更する制御を行う（ステップ121 IWS1011）。

20

【0711】

なお、本特徴部121 IWでは、小当たりが発生して演出ステージが変更されると、次の小当たりが発生するまで複数の変動表示にわたって変更後の演出ステージに応じた背景画像が表示されるものとする。

【0712】

なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、演出ステージを変更した後、所定回数（例えば、10回）の変動表示を終了すると、通常の演出ステージに戻り通常の背景画像に戻るよう構成してもよい。また、例えば、小当たりが発生するごとに演出ステージを変更可能に構成してもよいし、一度演出ステージを変更した後は小当たりが発生しても重ねて演出ステージの変更を行わないように構成してもよい。

30

【0713】

また、本例では、小当たり遊技の終了後に演出ステージが変更されると、複数回の変動表示にわたって変更後の演出ステージに応じた背景画像が表示される場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、必ずしも複数回の変動表示にわたって実行する必要はなく、小当たり遊技の終了後に設定値を示唆するような演出を1回のみ実行する（設定値を示唆する単発の演出を実行する）ように構成してもよい。

【0714】

演出期間計測タイマがタイムアウトしていれば（ステップ121 IWS1002のY）、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値を“0”に更新し（ステップ121 IWS1012）、小当たり終了演出処理を終了する。

40

【0715】

次に、小当たり遊技の終了後に演出ステージを変更する場合の演出態様について説明する。図12-3および図12-4は、小当たり遊技の終了後に演出ステージを変更する場合の演出態様の一例を示す説明図である。なお、図12-3および図12-4において、（A）（B）（C）の順に演出態様が推移するものとする。

【0716】

まず、図12-3に示す例では、設定値「1」に設定されているものとする。図12-3（A）に示すように、左中右の飾り図柄の変動表示が実行され、図12-3（B）に示すように、飾り図柄の停止図柄として小当たり種別Bの小当たり図柄（本例では、「357」の図柄の組み合わせ）が確定表示され、小当たり遊技が実行されたものとする。そして、設

50

定値「1」であることを示唆する演出ステージAに変更することに決定されたものとし、図12-3(C)に示すように、画像表示装置5において演出ステージAに応じた背景画像に変更されたものとする。図12-3(C)に示す例では、演出ステージAに応じた背景画像として、海中において魚121IW106の群れが泳いでいるような画像に変更される場合が示されている。

【0717】

また、図12-4に示す例では、設定値「3」に設定されているものとする。図12-4(A)に示すように、左中右の飾り図柄の変動表示が実行され、図12-4(B)に示すように、飾り図柄の停止図柄として小当り種別Cの小当り図柄（本例では、「579」の図柄の組み合わせ）が確定表示され、小当り遊技が実行されたものとする。そして、設定値「3」であることを示唆する演出ステージCに変更することに決定されたものとし、図12-4(C)に示すように、画像表示装置5において演出ステージCに応じた背景画像に変更されたものとする。図12-4(C)に示す例では、演出ステージCに応じた背景画像として、宇宙空間においてロケット121IW107が月121IW108に向かって飛んでいくような画像に変更される場合が示されている。

【0718】

なお、図12-3および図12-4に示す演出態様は一例であり、例えば、小当り種別Aとなる場合には、図12-3(B)および図12-4(B)において小当り種別Aの小当り図柄（例えば、「135」の図柄の組み合わせ）が確定表示されるようにすればよい。また、例えば、演出ステージBに変更される場合には、図12-3(C)および図12-4(C)において演出ステージBに応じた背景画像（例えば、空中において鳥の群れが飛んでいるような画像）に変更されるようにすればよい。

【0719】

また、図12-3に示す例では、演出ステージAに変更される場合を示しているが、本例では、設定値「1」である場合であっても低い割合で演出ステージBに変更される場合がある（図12-2参照）。また、図12-4に示す例では、演出ステージCに変更される場合を示しているが、本例では、設定値「3」である場合であっても低い割合で演出ステージAや演出ステージBに変更される場合がある（図12-2参照）。

【0720】

なお、小当り遊技の終了後に演出ステージを変更する場合の演出態様は、図12-3や図12-4で示したものにすぎられない。例えば、小当り遊技の終了時にバトル演出を実行し、味方のキャラクタがバトルに勝利すると演出ステージを変更して背景画像が切り替わることにより設定値が示唆され、味方のキャラクタがバトルに敗北すると演出ステージが変更されず背景画像も変更されないように構成してもよい。そのように様々な演出態様が考えられる。

【0721】

また、本例では、小当り遊技の終了後に演出ステージを変更することによって設定値を示唆する場合を示したが、小当りと関連させて設定値を示唆する方法は、本例で示したものにすぎられない。例えば、小当り遊技の期間がある程度確保されている場合に、小当り遊技中に設定値に対応付けられた所定のキャラクタなどを登場させることによって、設定値を示唆するように構成してもよい。また、例えば、小当り図柄の組み合わせ（飾り図柄の組み合わせ）が複数設けられている場合に、小当り図柄と設定値が対応付けられているように構成し、いずれの小当り図柄が停止表示されるかによって設定値が示唆されるように構成してもよい。また、例えば、突然確変大当りや小当り後にいわゆる確変潜伏状態に移行可能に構成する場合に、小当り後の確変潜伏期間が長いかに短いかによって設定値を示唆可能に構成したり、確変潜伏期間中に設定値を示唆する演出を実行するように構成したりしてもよい。

【0722】

また、本例では、小当り遊技の終了を契機として所定条件が成立したものとして演出ステージを変更する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、乱数にもと

づく抽選処理を行い、抽選に当選したことにもとづいて所定条件が成立したものとして演出ステージを変更するように構成してもよい。また、例えば、変動表示の実行回数が所定回数に達したことにもとづいて所定条件が成立したものとして演出ステージを変更するように構成してもよい。

【0723】

(小当り遊技後の演出の変形例)

本特徴部121IWでは、小当り遊技の終了後に演出ステージを変更し、変更後の演出ステージに応じた背景画像に切り替えることにより設定値を示唆する場合を示したが、小当り遊技の終了後に変動パターンテーブルを切り替え、複数の変動表示にわたって一連の設定値示唆演出を実行することによって設定値を示唆するように構成してもよい。以下、小当り遊技の終了後に変動パターンテーブルを切り替える変形例について説明する。

10

【0724】

変形例では、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)は、小当り遊技を終了するときに、具体的には、特別図柄プロセス処理における小当り終了処理(ステップS120)において、小当り遊技の終了後であることを示す小当り後フラグをセットするものとする。

【0725】

図12-5は、変形例における変動パターン設定処理(ステップS111)を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、CPU103は、小当り後フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ121IWS1101)。小当り後フラグがセットされていなければ(すなわち、小当り遊技の終了後でなければ)、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、大当りか否かや、小当りか否か、大当り種別、小当り種別に応じた変動パターン判定テーブルを選択する(ステップ121IWS1102)。そして、ステップ121IWS1107に移行する。

20

【0726】

小当り後フラグがセットされていれば(すなわち、小当り遊技の終了後であれば)、CPU103は、小当り遊技の終了後の変動回数をカウントするための小当り後回数カウンタの値を1加算する(ステップ121IWS1103)。また、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、小当り後用の変動パターン判定テーブルを選択する(ステップ121IWS1104)。

30

【0727】

次いで、CPU103は、小当り後回数カウンタの値が所定値(例えば、3)となっているか否かを確認する(ステップ121IWS1105)。小当り後回数カウンタの値が所定値となっていなければ、ステップ121IWS1107に移行する。小当り後回数カウンタの値が所定値となっていれば、CPU103は、小当り後フラグをリセットするとともに、小当り後回数カウンタをリセット(0クリア)する(ステップ121IWS1106)。そして、ステップ121IWS1107に移行する。

【0728】

そして、CPU103は、ステップ121IWS1102, 1104で選択した変動パターン判定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、変動パターンを決定する(ステップ121IWS1107)。

40

【0729】

なお、変形例では、ステップ121IWS1103~S1107の処理が実行されることによって、小当り遊技の終了後に所定値分の変動表示(例えば、3回の変動表示)が終了するまで、小当り後専用の変動パターンが決定される。本例では、小当り後専用の変動パターンとして、変動時間が30秒で固定の変動パターンが決定されるものとする。

【0730】

なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、小当り遊技の終了後の所定値分の変動表示を終了する前であっても、大当りや小当りとなる場合には、大当り用や小当り用の変動パターンを決定するように構成してもよい。

50

【0731】

次いで、CPU103は、決定した変動パターンに対応する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）を、演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ121 IWS1108）。

【0732】

次いで、CPU103は、RAM102に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する（ステップ121 IWS1109）。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動処理（ステップS112）に対応した値に更新する（ステップ121 IWS1110）。

【0733】

図12-6は、変形例における可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。なお、変形例において、ステップ121 IWS601～S602の処理は、図11-10に示した処理と同様である。ステップ121 IWS602で飾り図柄の停止図柄を決定すると、演出制御用CPU120は、ステップ121 IWS601で読み出した変動パターンコマンドで指定される変動パターンが小当り後専用の変動パターンであるか否かを確認する（ステップ121 IWS631）。小当り後専用の変動パターンである場合には、演出制御用CPU120は、小当り遊技の終了後に設定値を示唆する小当り後示唆演出の演出回数をカウントするための演出回数カウンタの値を1加算する（ステップ121 IWS632）。

【0734】

次いで、演出制御用CPU120は、加算後の演出回数カウンタの値が1であるか否かを確認する（ステップ121 IWS633）。演出回数カウンタの値が1でなければ（すなわち、小当り遊技終了後の2回目以降の変動表示を行う場合であれば）、そのままステップ121 IWS636に移行する。演出回数カウンタの値が1であれば（すなわち、小当り遊技終了後の1回目の変動表示を行う場合であれば）演出制御用CPU120は、小当り後示唆演出の種類を決定するための小当り後示唆演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、小当り後示唆演出の種類を決定する（ステップ121 IWS634）。そして、演出制御用CPU120は、RAM122に設けられた格納領域に、決定した小当り後示唆演出の種類を記憶させる（ステップ121 IWS635）。

【0735】

図12-7は、小当り後示唆演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。図12-7に示すように、本例では、小当り後示唆演出の種類として、小当り後示唆演出1～3の3種類がある。本例では、小当り後示唆演出は、複数回の変動表示にわたって（例えば、小当り後の30秒固定の3回の変動表示の合計90秒間において）、1回目、2回目、3回目と変動表示が実行されていくに従って順にストーリーが展開していくような態様で実行される一連の演出として構成されている。このうち、小当り後示唆演出1は、一連の演出が実行され最終的に設定値「1」であることを示唆する演出（例えば、複数変動にわたってバトル演出が実行され、最後の3変動目で設定値「1」を連想させるキャラクタがバトルで勝利する演出）である。また、小当り後示唆演出2は、一連の演出が実行され最終的に設定値「2」であることを示唆する演出（例えば、複数変動にわたってバトル演出が実行され、最後の3変動目で設定値「2」を連想させるキャラクタがバトルで勝利する演出）である。また、小当り後示唆演出3は、一連の演出が実行され最終的に設定値「3」であることを示唆する演出（例えば、複数変動にわたってバトル演出が実行され、最後の3変動目で設定値「3」を連想させるキャラクタがバトルで勝利する演出）である。

【0736】

図12-7に示すように、本例では、設定値「1」である場合には小当り後示唆演出1が選択される割合が高く、設定値「2」である場合には小当り後示唆演出2が選択される割合が高く、設定値「3」である場合には小当り後示唆演出3が選択される割合が高くなっている。

【0737】

次いで、演出制御用CPU120は、変動パターン、および決定した小当り後示唆演出の種類に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ121 IWS636）。この場合、小当り遊技終了後の1回目の変動表示である場合（ステップ121 IWS633でYの場合）には、ステップ121 IWS634で決定しステップ121 IWS635でRAM122に記憶した小当り後示唆演出の種類に応じたプロセステーブルを選択する。また、小当り遊技終了後の2回目の変動表示である場合（ステップ121 IWS633でNの場合）には、小当り遊技終了後の1回目の変動表示で決定された小当り後示唆演出の種類がRAM122に記憶されている筈であるので、RAM122に記憶されている小当り後示唆演出の種類に応じたプロセステーブルを選択する。そして、ステップ121 IWS617に移行する。なお、ステップ121 IWS617以降の処理は、図11-10で示したそれらの処理と同様である。

10

【0738】

一方、小当り後専用の変動パターンでなかった場合には（ステップ121 IWS631のN）、演出制御用CPU120は、演出回数カウンタをリセット（0クリア）する（ステップ121 IWS637）。そして、ステップ121 IWS603に移行する。なお、ステップ121 IWS603以降の処理は、図11-10で示したそれらの処理と同様である。

【0739】

なお、本例では、小当り遊技の終了後に3変動にわたって30秒固定の変動表示を行い、合計90秒間に一連の小当り後示唆演出を実行する場合を示したが、小当り後示唆演出を実行する変動回数や期間は本例で示したものにすぎられない。例えば、小当り遊技の終了後に4変動にわたって20秒固定の変動表示を行い、合計80秒間に一連の小当り後示唆演出を実行するように構成してもよい。

20

【0740】

以上、特徴部121 IWを図面により説明してきたが、具体的な構成は本例で示したものに限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【0741】

例えば、前記特徴部121 IWでは、遊技機用枠121 IW003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121 IW003a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121 IW003a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、変形例として図13に示すように、主基板11におけるIC等の実装面がパチンコ遊技機1の背面側に向けて配置され、設定キー121 IW051や設定切替スイッチ121 IW052は主基板11における前記実装面とは反対側の面に配置される。

30

【0742】

（特徴部121 IWに係る手段の説明）

以上に説明したように、本特徴部121 IW（第2の実施形態）には、以下に示す第1発明が含まれている。つまり、従来、設定操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能に構成され、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成されたパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されたものがある。特開2010-200902号公報には、設定値にもとづく演出の表示制御を行い、麒麟、ゾウ、ライオンの各キャラクタ画像を表示させる処理を所定のタイミングで実行することが記載されている。また、所定のタイミングとは、例えば特別図柄の変動時などが考えられるが、さらに定期的（全変動時、所定変動回数ごとなど）でもよいし、不定期（乱数抽選で当選した場合など）であってもよいことが記載されている。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、必ずしも演出効果を高めることはできない。そのため、該問題点に着目した場合に

40

50

、該問題を解決する第 1 発明の手段 1 の遊技機として、

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

設定操作にもとづいて複数段階の設定値（例えば、設定値「1」～設定値「3」）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 121 IWS029 を実行する部分）と、

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

前記有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な特殊状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ S118～S120 を実行する部分）と、

前記特殊状態に制御されたことにもとづいて、特定演出（例えば、演出ステージの変更による演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 におけるステップ 121 IWS1008～S1011 を実行する部分）とを備え、

前記特定演出実行手段は、設定されている設定値に応じて、異なる実行割合により前記特定演出を実行する（例えば、演出制御用 CPU 120 は、ステップ 121 IWS1009 において、図 12-2 に示すように、設定値に応じて異なる割合で演出ステージの変更の有無を決定する）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、特定演出により特殊状態への制御に注目させることができ、演出効果を高めることができる。

【0743】

更には、第 1 発明の手段 2 の遊技機として、

特殊状態制御手段は、複数種類の特殊状態（例えば、小当り種別 A～C にもとづく小当り遊技状態）に制御可能であり、

特定演出実行手段は、設定されている設定値を示唆する態様により特定演出を実行し（例えば、図 12-2 に示すように、演出ステージ A に変更されることにより設定値「1」が示唆され、演出ステージ B に変更されることにより設定値「2」が示唆され、演出ステージ C に変更されることにより設定値「3」が示唆される）、

制御された前記特殊状態の種類に応じて、前記特定演出の実行による設定値の示唆の信頼度が異なる（例えば、図 12-2 に示すように、小当り種別 C にもとづく小当り遊技の終了後に変更された演出ステージによる設定値の示唆が最も信頼度が高くなっており、小当り種別 A にもとづく小当り遊技の終了後に変更された演出ステージによる設定値の示唆が最も信頼度が低くなっている）

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

【0744】

更には、第 1 発明の手段 3 の遊技機として、

特定演出実行手段は、

特殊状態を終了した後に演出状態を移行する態様により特定演出を実行する場合と実行しない場合とがあり（例えば、図 12-2 に示すように、演出ステージが変更される場合と変更されない場合とがある）、

設定されている設定値に応じて、前記特殊状態を終了した後に演出状態を移行する態様により前記特定演出を実行する割合が異なる（例えば、図 12-2 に示すように、設定値「1」～「3」のいずれであるかに応じて、演出ステージ変更なしや変更あり（演出ステージ A に変更、演出ステージ B に変更、演出ステージ C に変更）に決定される割合が異なる）

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

10

20

30

40

50

【0745】

更には、第1発明の手段4の遊技機として、

特定演出実行手段は、設定されている設定値に応じて、特殊状態を終了した後に複数種類の演出状態のうち特定の演出状態に移行する態様により特定演出を実行する割合が異なる（例えば、図12-2に示すように、設定値「3」である場合にのみ演出ステージCに変更する場合がある）

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

【0746】

更には、第1発明の手段5の遊技機として、

可変表示パターン（例えば、変動パターン）を決定するための可変表示パターン決定データ（例えば、変動パターン判定テーブル）を用いて可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ121 IWS 1101～S1107を実行する部分）と、

前記可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターンに従って可変表示を実行する可変表示実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ171～173を実行する部分）とを備え、

前記可変表示パターン決定手段は、特殊状態を終了した後に前記可変表示パターン決定データを切り替えて可変表示パターンを決定し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ121 IWS 1101でYのときステップ121 IWS 1103～S1107を実行する）、

特定演出実行手段は、複数回の可変表示にわたって、設定されている設定値を示唆する態様により一連の特定演出を実行する（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ121 IWS 631でYのときステップ121 IWS 632～S636を実行する）

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

【0747】

更には、第1発明の手段6の遊技機として、

いずれの設定値に設定されているかを特定可能な設定値情報（例えば、設定値コマンド）を出力可能な情報出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ121 IWS 031, S108を実行する部分）と、

前記情報出力手段から入力された前記設定値情報にもとづいて、示唆演出（例えば、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当り中示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ121 IWS 509～S515, S704～S709, S901～S906を実行する部分）とを備え、

前記示唆演出実行手段は、

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

前記設定値情報が正常に入力されなかった場合、前記示唆演出として前記第1示唆演出を実行せず、前記示唆演出として前記第2示唆演出を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ121 IWS 514, S709, S906を実行することにより、第3演出態様による遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、第4演出態様による大当り中示唆演出を実行しない）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、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。

【0748】

また、本特徴部121 IWには、以下に示す第2発明が含まれている。つまり、従来、

10

20

30

40

50

設定操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能に構成され、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成されたパチンコ遊技機として、例えば、特開 2010-200902 号公報に記載されたものがある。特開 2010-200902 号公報には、設定値にもとづく演出の表示制御を行い、麒麟、ゾウ、ライオンの各キャラクタ画像を表示させる処理を所定のタイミングで実行することが記載されている。また、所定のタイミングとは、例えば特別図柄の変動時などが考えられるが、さらに定期的（全変動時、所定変動回数ごとなど）でもよいし、不定期（乱数抽選で当選した場合など）であってもよいことが記載されている。しかしながら、特開 2010-200902 号公報に記載の遊技機にあっては、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、必ずしも演出効果を高めることはできない。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第 2 発明の手段 1 の遊技機として、

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

設定操作にもとづいて複数段階の設定値（例えば、設定値「1」～設定値「3」）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 121 IWS029 を実行する部分）と、

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

所定条件の成立（例えば、小当たりの発生）にもとづいて、複数回の可変表示にわたって特定演出（例えば、演出ステージの変更による演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 におけるステップ 121 IWS1008～S1011 を実行する部分）とを備え、

前記特定演出実行手段は、設定されている設定値に応じて、異なる実行割合により前記特定演出を実行する（例えば、演出制御用 CPU 120 は、ステップ 121 IWS1009 において、図 12-2 に示すように、設定値に応じて異なる割合で演出ステージの変更の有無を決定する）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、複数回の可変表示にわたって特定演出を実行可能なので、演出効果を高めることができる。

【0749】

更には、第 2 発明の手段 2 の遊技機として、

有利状態とは異なる複数種類の特殊状態（例えば、小当たり種別 A～C）に制御可能な特殊状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ S118～S120 を実行する部分）を備え、

特定演出実行手段は、設定されている設定値を示唆する態様により特定演出を実行し（例えば、図 12-2 に示すように、演出ステージ A に変更されることにより設定値「1」が示唆され、演出ステージ B に変更されることにより設定値「2」が示唆され、演出ステージ C に変更されることにより設定値「3」が示唆される）、

制御された前記特殊状態の種類に応じて、前記特定演出の実行による設定値の示唆の信頼度が異なる（例えば、図 12-2 に示すように、小当たり種別 C にもとづく小当たり遊技の終了後に変更された演出ステージによる設定値の示唆が最も信頼度が高くなっており、小当たり種別 A にもとづく小当たり遊技の終了後に変更された演出ステージによる設定値の示唆が最も信頼度が低くなっている）

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

【0750】

更には、第 2 発明の手段 3 の遊技機として、

有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当たり遊技状態）に制御可能な特殊状態制御手

10

20

30

40

50

段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１１８～Ｓ１２０を実行する部分）を備え、

特定演出実行手段は、

前記特殊状態を終了した後に演出状態を移行する態様により特定演出を実行する場合と実行しない場合とがあり（例えば、図１２－２に示すように、演出ステージが変更される場合と変更されない場合とがある）、

設定されている設定値に応じて、前記特殊状態を終了した後に演出状態を移行する態様により前記特定演出を実行する割合が異なる（例えば、１２－２に示すように、設定値「１」～「３」のいずれであるかに応じて、演出ステージ変更なしや変更あり（演出ステージＡに変更、演出ステージＢに変更、演出ステージＣに変更）に決定される割合が異なる）

10

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

【０７５１】

更には、第２発明の手段４の遊技機として、

特定演出実行手段は、設定されている設定値に応じて、特殊状態を終了した後に複数種類の演出状態のうち特定の演出状態に移行する態様により特定演出を実行する割合が異なる（例えば、図１２－２に示すように、設定値「３」である場合にのみ演出ステージＣに変更する場合がある）

20

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

【０７５２】

更には、第２発明の手段５の遊技機として、

有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な特殊状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１１８～Ｓ１２０を実行する部分）を備え、

可変表示パターン（例えば、変動パターン）を決定するための可変表示パターン決定データ（例えば、変動パターン判定テーブル）を用いて可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２１ＩＷＳ１１０１～Ｓ１１０７を実行する部分）と、

30

前記可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターンに従って可変表示を実行する可変表示実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ１７１～１７３を実行する部分）とを備え、

前記可変表示パターン決定手段は、前記特殊状態を終了した後に前記可変表示パターン決定データを切り替えて可変表示パターンを決定し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２１ＩＷＳ１１０１でＹのときステップ１２１ＩＷＳ１１０３～Ｓ１１０７を実行する）、

特定演出実行手段は、複数回の可変表示にわたって、設定されている設定値を示唆する態様により一連の特定演出を実行する（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１２１ＩＷＳ６３１でＹのときステップ１２１ＩＷＳ６３２～Ｓ６３６を実行する）

40

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

【０７５３】

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１２１ＩＷＳ０３１，Ｓ１０８を実行する部分）と、

前記情報出力手段から入力された前記設定値情報にもとづいて、示唆演出（例えば、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当たり中示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ１２１ＩＷＳ５０９～Ｓ５１５，Ｓ７０

50

4～S709, S901～S906を実行する部分)とを備え、

前記示唆演出実行手段は、

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

前記設定値情報が正常に入力されなかった場合、前記示唆演出として前記第1示唆演出を実行せず、前記示唆演出として前記第2示唆演出を実行可能である(例えば、演出制御用CPU120は、ステップ121IWS514, S709, S906を実行することにより、第3演出態様による遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、第4演出態様による大当たり中示唆演出を実行しない)

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、遊技に対する興趣の低下を防止することができる。

【0754】

また、本特徴部121IWには、以下に示す第3発明が含まれている。つまり、従来、設定操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能に構成され、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成されたパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されたものがある。特開2010-200902号公報には、設定値にもとづく演出の表示制御を行い、麒麟、ゾウ、ライオンの各キャラクタ画像を表示させる処理を所定のタイミングで実行することが記載されている。また、所定のタイミングとは、例えば特別図柄の変動時などが考えられるが、さらに定期的(全変動時、所定変動回数ごとなど)でもよいし、不定期(乱数抽選で当選した場合など)であってもよいことが記載されている。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、必ずしも演出効果を高めることはできない。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第3発明の手段1の遊技機として、

遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)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121IWS029を実行する部分)と、

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

演出を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)とを備え、

前記演出実行手段は、

所定期間にわたって特定演出(例えば、先読みゾーン演出)を実行可能であり、

前記特定演出の実行中に所定条件が成立(例えば、大当たりの発生)することによって設定値が示唆されるように演出を実行可能である(例えば、図11-14に示すように、先読みゾーン演出パターン1による先読みゾーン演出の実行中に大当たりが発生すれば設定値「1」であることが示唆され、先読みゾーン演出パターン2による先読みゾーン演出の実行中に大当たりが発生すれば設定値「2」であることが示唆され、先読みゾーン演出パターン3による先読みゾーン演出の実行中に大当たりが発生すれば設定値「3」であることが示唆される)

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、演出効果を高めることができる。

【0755】

更には、第3発明の手段2の遊技機として、

演出実行手段は、特定演出の実行中のいずれのタイミングにおいて所定条件が成立するかに応じて、示唆される設定値が異なるように演出を実行可能である（例えば、図11-14に示すように、2変動目の先読みゾーン演出で設定値「1」が示唆されて大当たりとなった場合には設定値「1」である精度が高く、3変動目の先読みゾーン演出で設定値「2」が示唆されて大当たりとなった場合には設定値「2」である精度が高く、4変動目の先読みゾーン演出で設定値「3」が示唆されて大当たりとなった場合には設定値「3」である精度が高い）

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

10

【0756】

更には、第3発明の手段3の遊技機として、

有利状態に制御するか否かを決定する決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ121 IWS110を実行する部分）と、

前記決定手段による決定前に、前記有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS101を実行する部分）とを備え、

演出実行手段は、前記判定手段の判定結果にもとづいて特定演出を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120は、図11-6に示す先読予告設定処理において、図柄指定コマンドにもとづいて先読みゾーン演出の実行を決定する）

20

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

【0757】

更には、第3発明の手段4の遊技機として、

いずれの設定値に設定されているかを特定可能な設定値情報（例えば、設定値コマンド）を出力可能な情報出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ121 IWS031, S108を実行する部分）と、

前記情報出力手段から入力された前記設定値情報にもとづいて、示唆演出（例えば、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当たり中示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ121 IWS509～S515, S704～S709, S901～S906を実行する部分）とを備え、

30

前記示唆演出実行手段は、

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

前記設定値情報が正常に入力されなかった場合、前記示唆演出として前記第1示唆演出を実行せず、前記示唆演出として前記第2示唆演出を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ121 IWS514, S709, S906を実行することにより、第3演出態様による遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、第4演出態様による大当たり中示唆演出を実行しない）

40

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、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。

【0758】

また、本特徴部121 IWには、以下に示す第4発明が含まれている。つまり、従来、設定操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能に構成され、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成されたパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されたものがある。特開2010-200902号公報には、設定値にもとづく演出の表示制御を行い、キリン、

50

ゾウ、ライオンの各キャラクタ画像を表示させる処理を所定のタイミングで実行することが記載されている。また、所定のタイミングとは、例えば特別図柄の変動時などが考えられるが、さらに定期的（全変動時、所定変動回数ごとなど）でもよいし、不定期（乱数抽選で当選した場合など）であってもよいことが記載されている。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、必ずしも演出効果を高めることはできない。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第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121 IWS029を実行する部分）と、

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

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、プッシュボタン31B）と、

設定された設定値を示唆する示唆演出（例えば、リーチ中示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ121 IWS603～S605を実行し、ステップ121 IWS616でリーチ中示唆演出に応じたプロセステーブルを選択してステップ121 IWS618, S805を実行する部分）とを備え、

前記示唆演出実行手段は、前記動作検出手段によって遊技者の動作が複数回検出されることに応じて、示唆する設定値を変化させる態様により前記示唆演出を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ121 IWS806～S817を実行する）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、演出効果を高めることができる。

【0759】

更には、第4発明の手段2の遊技機として、

リーチ演出（例えば、スーパリーチ）を実行可能なリーチ演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ121 IWS616でスーパリーチに応じたプロセステーブルを選択してステップ121 IWS618, S805を実行する部分）を備え、

実行される前記リーチ演出が段階的に変化するように演出を実行可能であり（例えば、図11-25（C）～図11-26（F）に示すように、プッシュボタン31Bの操作に応じてパネル画像が1つずつ消去される）、

示唆演出実行手段は、実行される前記リーチ演出が段階的に変化するタイミングにおいて示唆する設定値を変化させる態様により示唆演出を実行可能である（例えば、図11-25（C）～図11-26（F）に示すように、設定値を示唆するアイコン画像121 IW119～120が表示されたパネル画像が1つずつ消去される）

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

【0760】

更には、第4発明の手段3の遊技機として、

示唆演出実行手段は、実行される前記リーチ演出が段階的に変化するように演出を実行するときに示唆演出を実行する場合と実行しない場合とがある（例えば、図11-12および図11-13に示すように、アイコン画像が表示されるアイコンパターン2～9が選択される場合と、アイコン画像が表示されないアイコンパターン1が選択される場合とがある）

10

20

30

40

50

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

【0761】

更には、第4発明の手段4の遊技機として、

示唆演出によって示唆される設定値とリーチ演出との組み合わせに応じて、前記リーチ演出の信頼度が異なる（例えば、図11-12（A）に示すように、設定値「1」である場合にアイコンパターン2が選択されると、大当たりであることが確定する）

ようにして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。

【0762】

更には、第4発明の手段5の遊技機として、

示唆演出によって示唆される設定値とリーチ演出との組み合わせに応じて、前記示唆演出によって示唆される設定値の信頼度が異なる（例えば、図11-12および図90-27に示すように、スーパーリーチにおいてアイコンパターン9によるアイコン画像が表示されると、設定値「3」であることに対する期待度が高い）

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

【0763】

更には、第4発明の手段6の遊技機として、

いずれの設定値に設定されているかを特定可能な設定値情報（例えば、設定値コマンド）を出力可能な情報出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ121 IWS031, S108を実行する部分）を備え、

示唆演出実行手段は、

前記情報出力手段から入力された前記設定値情報にもとづいて、示唆演出（例えば、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当たり中示唆演出）を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ121 IWS509～S515, S704～S709, S901～S906を実行する部分）、

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

、
前記設定値情報が正常に入力されなかった場合、前記示唆演出として前記第1示唆演出を実行せず、前記示唆演出として前記第2示唆演出を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ121 IWS514, S709, S906を実行することにより、第3演出態様による遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、第4演出態様による大当たり中示唆演出を実行しない）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、遊技に対する興趣の低下を防止することができる。

【0764】

また、本特徴部121 IWには、以下に示す第5発明が含まれている。つまり、従来、設定操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能に構成され、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成されたパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されたものがある。特開2010-200902号公報には、変更前後の設定値に対応する変動停止コマンド（設定値指定コマンド）を主制御基板から演出制御基板に送信し、その変動停止コマンドにより得られる変更前後の設定値にもとづいて、麒麟、ゾウ、ライオンの3種類のキャラクタに対応する3種類の演出パターンによる表示を行うことが記載されている。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、設定値情報（設定値指定コマンド）が正常でなかったときに誤った示唆演出が実行されてしまう可能性があり

10

20

30

40

50

、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って、

設定操作にもとづいて複数段階の設定値（例えば、設定値「1」～設定値「3」）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ121 IWS029を実行する部分）と、

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

いずれの設定値に設定されているかを特定可能な設定値情報（例えば、設定値コマンド）を出力可能な情報出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ121 IWS031, S108を実行する部分）と、

前記情報出力手段から出力された前記設定値情報にもとづいて、示唆演出（例えば、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当り中示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ121 IWS509～S515, S704～S709, S901～S906を実行する部分）とを備え、

前記示唆演出実行手段は、前記情報出力手段から出力された前記設定値情報が正常でなかった場合、前記複数段階の設定値のうち遊技者にとって有利度が低い所定の設定値に設定されているものとして、前記示唆演出を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ121 IWS512, S707, S904を実行する部分）

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

【0765】

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121 IWS031, S108を実行することにより、電源投入時と変動開始時に設定値コマンドを送信する）

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

【0766】

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。

【0767】

更には、第5発明の手段4の遊技機として、

示唆演出の実行態様を決定するための複数種類の決定データ（例えば、遊技前示唆演出決定テーブル、遊技中示唆演出決定テーブル、大当り中示唆演出決定テーブル）を用いて、前記示唆演出の実行態様を決定する示唆演出決定手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ121 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、

10

20

30

40

50

前記複数種類の決定データのうち設定されている設定値に応じた決定データを用いて、前記示唆演出の実行態様を決定し（例えば、演出制御用CPU120は、RAM122の設定値格納領域に格納されている設定値にもとづいて、ステップ121 IWS510, S705, S902を実行する）、

設定値情報が正常に入力されなかった場合、所定の設定値（例えば、設定値「1」）に応じた決定データを用いて、前記示唆演出の実行態様を決定する（例えば、演出制御用CPU120は、設定値「1」にもとづいて、ステップ121 IWS512, S707, S904を実行する）

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

10

【0768】

なお、本特徴部121 IWにおいて、「示唆演出の実行態様を決定する」とは、示唆演出を実行するか否かを決定することを含むとともに、示唆演出の演出態様を決定することを含む概念である。

【0769】

更には、第5発明の手段5の遊技機として、

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

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

20

【0770】

更には、第5発明の手段6の遊技機として、

示唆演出実行手段は、少なくとも、設定値が変更された後、所定期間（例えば、特別期間（設定変更後から変動表示が30回実行されるまで））が経過するまでの遊技中において、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能である（例えば、図9-6（A）、（B）、図11-16（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。

30

【0771】

更には、第5発明の手段7の遊技機として、

示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図11-16（A）、（B）等参照）、

実行された示唆演出に関する情報を報知可能な報知手段（例えば、演出制御用CPU120がステップS121 IWS516を実行する部分）をさらに備える

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

【0772】

更には、第5発明の手段8の遊技機として、

示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図11-20（A）、（B）等参照）、

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

示唆演出が実行されるときに、所定演出の実行を制限する制限手段（例えば、大当り中示唆演出が実行されるときには、役物演出の実行が制限される。図11-20（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。

40

50

【0773】

更には、第5発明の手段9の遊技機として、

設定示唆実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により設定示唆を実行可能であり（例えば、図11-20（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。

【0774】

10

更には、第5発明の手段10の遊技機として、

有利状態における所定の制御期間（例えば、大当り遊技中のファンファーレ期間やインターバル期間、エンディング期間など）は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図9-5参照）

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

【0775】

更には、第5発明の手段11の遊技機として、

可変表示に関する所定の制御期間（例えば、変動時間）は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図9-7参照）

20

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、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。

【0776】

更には、第5発明の手段12の遊技機として、

開閉可能な開閉体と、操作部に対する操作を規制可能な規制部材（例えば、セキュリティカバー121IW500A／セキュリティカバー121IW500B／セキュリティカバー121IW500C）とを備え、

開閉体が閉鎖されているときには規制部材により操作部に対する操作が規制される規制状態に維持され、開閉体が開放されているときには規制状態が解除可能となる（例えば、遊技機用枠121IW003が閉鎖されている状態においては、セキュリティカバー121IW500Aによって設定キー121IW051と設定切替スイッチ121IW052を含む操作部に対する操作が規制される規制状態に維持される一方で、遊技機用枠121IW003が開放されている状態においては、セキュリティカバー121IW500Aによる規制状態が解除され、設定キー121IW051と設定切替スイッチ121IW052との操作が許容される許容状態となる。図9-2、図9-3）

30

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

【0777】

また、本特徴部121IWには、以下に示す第6発明も含まれている。つまり、従来、設定操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能に構成され、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成されたパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されたものがある。特開2010-200902号公報には、変更前後の設定値に対応する変動停止コマンド（設定値指定コマンド）を主制御基板から演出制御基板に送信し、その変動停止コマンドにより得られる変更前後の設定値にもとづいて、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

40

50

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って、

設定操作にもとづいて複数段階の設定値（例えば、設定値「1」～設定値「3」）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ121 IWS029を実行する部分）と、

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

いずれの設定値に設定されているかを特定可能な設定値情報（例えば、設定値コマンド）を出力可能な情報出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ121 IWS031, S108を実行する部分）と、

前記情報出力手段から出力された前記設定値情報にもとづいて、示唆演出（例えば、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当たり中示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ121 IWS509～S515, S704～S709, S901～S906を実行する部分）とを備え、

前記示唆演出実行手段は、前記情報出力手段から出力された前記設定値情報が正常でなかった場合、前記示唆演出の実行を制限する（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ121 IWS513でN, S708でN, S905でNのとき、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当たり中示唆演出を実行しない）

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

【0778】

更には、第6発明の手段2の遊技機として、

情報出力手段は、複数のタイミングにおいて設定値情報を出力可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ121 IWS031, S108を実行することにより、電源投入時と変動開始時に設定値コマンドを送信する）

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

【0779】

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。

【0780】

更には、第6発明の手段4の遊技機として、

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

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

【0781】

更には、第6発明の手段5の遊技機として、

示唆演出実行手段は、少なくとも、設定値が変更された後、所定期間（例えば、特別期間（設定変更後から変動表示が30回実行されるまで））が経過するまでの遊技中において、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能である（例えば、図9-6（A）、（B）、図11-16（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。

【0782】

更には、第6発明の手段6の遊技機として、

示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図11-16（A）、（B）等参照）、

実行された示唆演出に関する情報を報知可能な報知手段（例えば、演出制御用CPU120がステップS121 IWS516を実行する部分）をさらに備える

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

【0783】

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11-20（A）、（B）等参照）、

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

示唆演出が実行されるときに、所定演出の実行を制限する制限手段（例えば、大当り中示唆演出が実行されるときには、役物演出の実行が制限される。図11-20（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。

【0784】

更には、第6発明の手段8の遊技機として、

設定示唆実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により設定示唆を実行可能であり（例えば、図11-20（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。

【0785】

更には、第6発明の手段9の遊技機として、

有利状態における所定の制御期間（例えば、大当り遊技中のファンファーレ期間やインターバル期間、エンディング期間など）は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図9-5参照）

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

【0786】

更には、第6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9-7参照）

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

【0787】

更には、第6発明の手段11の遊技機として、

10

20

30

40

50

開閉可能な開閉体と、操作部に対する操作を規制可能な規制部材（例えば、セキュリティカバー１２１ＩＷ５００Ａ／セキュリティカバー１２１ＩＷ５００Ｂ／セキュリティカバー１２１ＩＷ５００Ｃ）とを備え、

開閉体が閉鎖されているときには規制部材により操作部に対する操作が規制される規制状態に維持され、開閉体が開放されているときには規制状態が解除可能となる（例えば、遊技機用枠１２１ＩＷ００３が閉鎖されている状態においては、セキュリティカバー１２１ＩＷ５００Ａによって設定キー１２１ＩＷ０５１と設定切替スイッチ１２１ＩＷ０５２を含む操作部に対する操作が規制される規制状態に維持される一方で、遊技機用枠１２１ＩＷ００３が開放されている状態においては、セキュリティカバー１２１ＩＷ５００Ａによる規制状態が解除され、設定キー１２１ＩＷ０５１と設定切替スイッチ１２１ＩＷ０５

10

２との操作が許容される許容状態となる。図９－２、図９－３）

【０７８８】

また、本特徴部１２１ＩＷには、以下に示す第７発明も含まれている。つまり、従来、設定操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能に構成され、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成されたパチンコ遊技機として、例えば、特開２０１０－２００９０２号公報に記載されたものがある。特開２０１０－２００９０２号公報には、変更前後の設定値に対応する変動停止コマンド（設定値指定コマンド）を主制御基板から演出制御基板に送信し、その変動停止コマンドにより得られる変更前後の設定値にもとづいて、麒麟、ゾウ、ライオンの３種類のキャラクタに対応する３種類の演出パターンによる表示を行うことが記載されている。しかしながら、特開２０１０－２００９０２号公報に記載の遊技機にあっては、設定値情報（設定値指定コマンド）が正常でなかったときに誤った示唆演出が実行されてしまう可能性があり、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、却って遊技に対する興趣を低下させてしまうおそれがある。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第７発明の手段１の遊技機として、

20

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

設定操作にもとづいて複数段階の設定値（例えば、設定値「１」～設定値「３」）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２１ＩＷＳ０２９を実行する部分）と、

30

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１２１ＩＷＳ０３１，Ｓ１０８を実行する部分）と、

前記情報出力手段から出力された前記設定値情報にもとづいて、示唆演出（例えば、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当り中示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ１２１ＩＷＳ５０９～Ｓ５１５，Ｓ７０４～Ｓ７０９，Ｓ９０１～Ｓ９０６を実行する部分）とを備え、

40

前記示唆演出実行手段は、

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

前記情報出力手段から出力された前記設定値情報が正常でなかった場合、前記示唆演出として前記第１示唆演出を実行せず、前記示唆演出として前記第２示唆演出を実行可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１２１ＩＷＳ５１４，Ｓ７０９，Ｓ

50

906を実行することにより、第3演出態様による遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、第4演出態様による大当たり中示唆演出を実行しない)

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

【0789】

更には、第7発明の手段2の遊技機として、

情報出力手段は、複数のタイミングにおいて設定値情報を出力可能である(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ121 IWS031, S108を実行することにより、電源投入時と変動開始時に設定値コマンドを送信する)

10

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、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。

【0790】

更には、第7発明の手段3の遊技機として、

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

20

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

【0791】

更には、第7発明の手段4の遊技機として、

示唆演出の実行態様を決定するための複数種類の決定データ(例えば、遊技前示唆演出決定テーブル、遊技中示唆演出決定テーブル、大当たり中示唆演出決定テーブル)を用いて、前記示唆演出の実行態様を決定する示唆演出決定手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ121 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、

30

前記複数種類の決定データのうち設定されている設定値に応じた決定データを用いて、前記示唆演出の実行態様を決定し(例えば、演出制御用CPU120は、RAM122の設定値格納領域に格納されている設定値にもとづいて、ステップ121 IWS510, S705, S902を実行する)、

設定値情報が正常に入力されなかった場合、専用の決定データ(例えば、演出モードC用の遊技前示唆演出決定テーブルや、遊技中示唆演出決定テーブル、大当たり中示唆演出決定テーブル)を用いて、前記示唆演出の実行態様を決定する(例えば、演出制御用CPU120は、演出モードC用の遊技前示唆演出決定テーブルや、遊技中示唆演出決定テーブル、大当たり中示唆演出決定テーブルを用いて、ステップ121 IWS514, S709, S906を実行する)

40

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

【0792】

更には、第7発明の手段5の遊技機として、

示唆演出実行手段は、少なくとも、設定値が変更されてから最初の可変表示が実行され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。

50

【0793】

更には、第7発明の手段6の遊技機として、

示唆演出実行手段は、少なくとも、設定値が変更された後、所定期間（例えば、特別期間（設定変更後から変動表示が30回実行されるまで））が経過するまでの遊技中において、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能である（例えば、図9-6（A）、（B）、図11-16（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。

【0794】

更には、第7発明の手段7の遊技機として、

示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図11-16（A）、（B）等参照）、

実行された示唆演出に関する情報を報知可能な報知手段（例えば、演出制御用CPU120がステップS121 IWS516を実行する部分）をさらに備える

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

【0795】

更には、第7発明の手段8の遊技機として、

示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図11-20（A）、（B）等参照）、

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

示唆演出が実行されるときに、所定演出の実行を制限する制限手段（例えば、大当り中示唆演出が実行されるときには、役物演出の実行が制限される。図11-20（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。

【0796】

更には、第7発明の手段9の遊技機として、

設定示唆実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により設定示唆を実行可能であり（例えば、図11-20（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。

【0797】

更には、第7発明の手段10の遊技機として、

有利状態における所定の制御期間（例えば、大当り遊技中のファンファーレ期間やインターバル期間、エンディング期間など）は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図9-5参照）

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

【0798】

更には、第7発明の手段11の遊技機として、

可変表示に関する所定の制御期間（例えば、変動時間）は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図9-7参照）

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

10

20

30

40

50

【0799】

更には、第7発明の手段12の遊技機として、

開閉可能な開閉体と、操作部に対する操作を規制可能な規制部材（例えば、キュリティーカバー121IW500A／セキュリティカバー121IW500B／セキュリティカバー121IW500C）とを備え、

開閉体が閉鎖されているときには規制部材により操作部に対する操作が規制される規制状態に維持され、開閉体が開放されているときには規制状態が解除可能となる（例えば、遊技機用枠121IW003が閉鎖されている状態においては、セキュリティカバー121IW500Aによって設定キー121IW051と設定切替スイッチ121IW052を含む操作部に対する操作が規制される規制状態に維持される一方で、遊技機用枠121IW003が開放されている状態においては、セキュリティカバー121IW500Aによる規制状態が解除され、設定キー121IW051と設定切替スイッチ121IW052との操作が許容される許容状態となる。図9-2、図9-3）

ようにして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。

【0800】

なお、本特徴部121IWでは、3種類の演出モードA～Cに変更可能であるように構成し、演出モードAに制御されている場合には、設定値情報が正常に入力されなかった場合、遊技者にとって有利度が低い所定の設定値に設定されているものとして示唆演出を実行可能に構成（上記の第5発明の構成）し、演出モードBに制御されている場合には、設定値情報が正常に入力されなかった場合、示唆演出の実行を制限するように構成（上記の第6発明の構成）し、演出モードCに制御されている場合には、設定値情報が正常に入力されなかった場合、示唆演出として第1示唆演出を実行せず、示唆演出として第2示唆演出を実行可能に構成（上記の第7発明の構成）する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、遊技状態に応じて上記の第5発明～第7発明のいずれの制御方法により示唆演出を実行するかを切り替えてもよい。この場合、例えば、遊技状態が通常状態であれば、設定値情報が正常に入力されなかった場合、遊技者にとって有利度が低い所定の設定値に設定されているものとして示唆演出を実行可能に構成（上記の第5発明の構成）し、遊技状態が時短状態であれば、設定値情報が正常に入力されなかった場合、示唆演出の実行を制限するように構成（上記の第6発明の構成）し、遊技状態が確変状態であれば、設定値情報が正常に入力されなかった場合、示唆演出として第1示唆演出を実行せず、示唆演出として第2示唆演出を実行可能に構成（上記の第7発明の構成）するようにしてもよい。

【0801】

また、上記に示した第5発明～第7発明の全ての制御方法により示唆演出を実行可能に構成する必要はなく、いずれか1つの制御方法のみを用いて示唆演出を実行可能に構成してもよい。

【0802】

また、本特徴部121IWでは、取りこぼしやデータ化けなどの理由により設定値コマンド自体を受信できなかった場合に、上記の第5発明～第7発明の制御方法により示唆演出の実行を制御する（示唆演出を制限する）場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、設定値コマンドは受信したが、受信した設定値コマンドが不整合である場合に示唆演出を制限するように構成してもよい。この場合、例えば、設定値コマンドを受信するごとに演出制御手段側で受信した設定値コマンドで示される設定値を記憶しておくようにし、その後、新たな設定値コマンドを受信したときに、新たに受信した設定値コマンドで示される設定値と前回記憶した設定値とが一致しない場合に不整合が発生したと判定し、上記の第5発明～第7発明の制御方法により示唆演出の実行を制御する（示唆演出を制限する）ようにしてもよい。

【0803】

また、各設定値「1」～「3」における遊技の異ならせ方は、本例で示したものにかぎ

られない。例えば、設定値「1」や「3」など奇数番号の設定値の場合には、連荘（確変状態中などに大当たりが連続して発生すること）が発生しやすいときと連荘が発生しにくいときとの差が大きいうように構成し、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5発明～第7発明の制御方法により、設定値が奇数番号であることを示唆する示唆演出の実行を制御する（示唆演出を制限する）ように構成してもよい。

【0804】

また、上記の第5発明～第7発明で示した設定値コマンドを正常に受信できなかった場合の示唆演出の実行の制御方法は、示唆演出としての先読みゾーン演出やリーチ中示唆演出、演出ステージの変更による演出に適用することも可能である。

【0805】

また、本特徴部121IWには、以下に示す第8発明も含まれている。つまり、従来、設定機能付きのパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、設定値の示唆が変動表示中のみにしか行われず、十分に興趣を高められないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第8発明の手段1の遊技機として、

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

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

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

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

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

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

【0806】

更には、第8発明の手段2の遊技機として、

演出用識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を実行可能な遊技機であって、

前記示唆演出実行手段は、設定値が変更されてから最初の可変表示が実行されるまでの期間において、設定されている設定値に応じて異なる演出用識別情報が表示される示唆演出（例えば、奇数初期出目の表示）を実行可能である

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

【0807】

更には、第8発明の手段3の遊技機として、

示唆演出実行手段は、遊技機への電力供給が停止した後、遊技機への電力供給が復旧したときに、設定されている設定値に応じて示唆演出を実行可能である（例えば、図11-9（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。

【0808】

更には、第 8 発明の手段 4 の遊技機として、

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

特定示唆演出は、示唆演出よりも示唆される設定値に対する信頼度が高い

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

【0809】

更には、第 8 発明の手段 5 の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、

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

前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ 121IW029）とを備え、

前記情報表示手段は、設定されている設定値を表示可能である（例えば、表示モニタ 121IW029 において連比、役比、ベースを表示可能な部分）

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

【0810】

また、本特徴部 121IW には、以下に示す第 9 発明も含まれている。つまり、従来、設定機能付きのパチンコ遊技機として、例えば、特開 2010-200902 号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開 2010-200902 号公報に記載の遊技機にあっては、遊技を行う動機を効果的に与えることができず、十分に興趣を高められないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第 9 発明の手段 1 の遊技機として、

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

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

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

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

前記示唆演出実行手段は、少なくとも、設定値が変更された後、所定期間（例えば、特別期間（設定変更後から変動表示が 30 回実行されるまで））が経過するまでの遊技中において、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能である（例えば、図 9-6（A）、（B）、図 11-16（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。

【0811】

更には、第 9 発明の手段 2 の遊技機として、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、

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

前記可変表示パターン決定手段は、設定値が変更されたときと変更されなかったときとで、異なる割合により複数の可変表示パターンのいずれかに決定し（例えば、図 9-6（A）、（B）参照）、

前記可変表示実行手段は、設定値が変更されたときと変更されなかったときとで、共通

10

20

30

40

50

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。

【0812】

更には、第9発明の手段3の遊技機として、

可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、

前記可変表示パターン決定手段により決定された可変表示パターンにもとづいて、可変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9-6（A）、（B）等参照）、

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

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

【0813】

更には、第9発明の手段4の遊技機として、

示唆演出実行手段は、所定期間内に所定条件が成立したこと（例えば、特定期間到大当りとなることや、リーチ演出や擬似連演出の実行回数が所定回数に達したこと、特定のスーパーリーチ演出や予告演出が実行されたこと等）にもとづいて、示唆演出を実行可能である（例えば、特定期間内に大当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11-20（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。

【0814】

更には、第9発明の手段5の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、

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

前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ121IW029）とを備え、

前記情報表示手段は、設定されている設定値を表示可能である（例えば、表示モニタ121IW029において連比、役比、ベースを表示可能な部分）

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

【0815】

また、本特徴部121IWには、以下に示す第10発明も含まれている。つまり、従来、設定機能付きのパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、過去に実行された示唆演出を確認することができず、十分に興趣を高められないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第10発明の手段1の遊技機として、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態など）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、

10

20

30

40

50

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

前記示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図11-16（A）、（B）等参照）、

実行された示唆演出に関する情報を報知可能な報知手段（例えば、演出制御用CPU120がステップS121 IWS516を実行する部分）をさらに備えた

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。

【0816】

更には、第10発明の手段2の遊技機として、

報知手段は、示唆演出が実行された回数を報知可能である（例えば、演出制御用CPU120がステップS121 IWS516を実行する部分）

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

【0817】

更には、第10発明の手段3の遊技機として、

報知手段は、実行された示唆演出の内容を報知可能である（例えば、演出制御用CPU120がステップS121 IWS516を実行する部分）

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

【0818】

更には、第10発明の手段4の遊技機として、

報知手段は、可変表示が実行されていない客待ち中に、実行された示唆演出に関する情報を報知可能である（例えば、演出制御用CPU120がステップS121 IWS516を実行する部分）

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

【0819】

更には、第10発明の手段5の遊技機として、

実行された示唆演出に関する情報（例えば、実行履歴情報）を生成する情報生成手段と

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

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

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

【0820】

更には、第10発明の手段6の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、

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

前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ121 IW029）とを備え、

前記情報表示手段は、設定されている設定値を表示可能である（例えば、表示モニタ121 IW029において連比、役比、ベースを表示可能な部分）

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

10

20

30

40

50

【0821】

また、本特徴部121IWには、以下に示す第11発明も含まれている。つまり、従来、設定機能付きのパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、設定示唆演出が他の演出により認識しづらくなると、興趣を低下させてしまうおそれがあるという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第11発明の手段1の遊技機として、

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

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

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

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

前記示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図11-20（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、当たり示唆演出と並行して実行されると該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とをさらに備えた（例えば、大当中示唆演出が実行されるときには、役物演出の実行が制限される。図11-20（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。

【0822】

更には、第11発明の手段2の遊技機として、

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

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

【0823】

更には、第11発明の手段3の遊技機として、

制限手段は、示唆演出が実行されるときには、所定演出の実行を禁止する（例えば、大当中示唆演出が実行されるときには、役物演出の実行が禁止される。図11-20（D）参照）

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

【0824】

更には、第11発明の手段4の遊技機として、

制限手段は、示唆演出が実行されるときには、該示唆演出が認識しづらくない演出態様により所定演出を実行する（例えば、通常とは異なる動作態様により可動部材121IW101を動作させる（例えば、大当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。

【0825】

更には、第11発明の手段5の遊技機として、

示唆演出および所定演出（例えば、画像表示装置5に所定の画像を表示するファンファ

10

20

30

40

50

ーレ演出など)は、いずれも一の表示手段(例えば、画像表示装置5)における表示を含み、

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

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

【0826】

更には、第11発明の手段6の遊技機として、

遊技媒体(例えば、遊技球)を用いた遊技が可能な遊技機であって、

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

前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段(例えば、表示モニタ121IW029)とを備え、

前記情報表示手段は、設定されている設定値を表示可能である(例えば、表示モニタ121IW029において連比、役比、ベースを表示可能な部分)

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

【0827】

また、本特徴部121IW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、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、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11-20(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、当たり示唆演出と並行して実行されると該当たり示唆演出が認識しづらくなる役物演出や導光板演出、エラー表示など)をさらに備えた

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、興趣の低下を防止することができる。

【0828】

更には、第12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121IW101)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。

【0829】

更には、第12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121IW103)と、

10

20

30

40

50

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。

【0830】

更には、第12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

10

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

【0831】

更には、第12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11-20（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11-20（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11-20（E）参照）

20

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

【0832】

更には、第12発明の手段6の遊技機として、

設定示唆の実行割合を設定可能な設定示唆設定手段を備える（例えば、電源投入後に設定画面が表示され、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。

30

【0833】

更には、第12発明の手段7の遊技機として、

識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

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

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

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

40

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

【0834】

更には、第12発明の手段8の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、

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

前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示

50

手段（例えば、表示モニタ 1 2 1 I W 0 2 9）とを備え、

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

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

【0835】

また、本特徴部 1 2 1 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、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

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

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

前記有利状態における所定の制御期間（例えば、大当り遊技中のファンファーレ期間やインターバル期間、エンディング期間など）は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図 9 - 5 参照）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、射幸性が高くなりすぎてしまうことを防止することができる。

【0836】

更には、第 1 3 発明の手段 2 の遊技機として、

有利状態におけるファンファーレ制御期間は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図 9 - 5（B）参照）

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

【0837】

更には、第 1 3 発明の手段 3 の遊技機として、

有利状態におけるインターバル制御期間は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図 9 - 5（B）参照）

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

【0838】

更には、第 1 3 発明の手段 4 の遊技機として、

有利状態におけるエンディング制御期間は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図 9 - 5（B）参照）

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

【0839】

更には、第 1 3 発明の手段 5 の遊技機として、

遊技価値を用いた遊技が可能な遊技機であって、

特定条件が成立したことにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、

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

有利状態における所定の制御期間は、第 2 設定値に設定されているときの方が、第 1 設定値に設定されているときよりも長い（例えば、図 9 - 5（A）、（B）参照）

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

【0840】

更には、第13発明の手段6の遊技機として、

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

ようにしてもよいことが記載されており、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。

【0841】

更には、第13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。

【0842】

更には、第13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。

【0843】

更には、第13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9-5（B）参照）

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

【0844】

更には、第13発明の手段10の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、

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

前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ121IW029）とを備え、

前記情報表示手段は、設定されている設定値を表示可能である（例えば、表示モニタ121IW029において連比、役比、ベースを表示可能な部分）

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

【0845】

また、本特徴部121IWには、以下に示す第14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14発

10

20

30

40

50

明の手段 1 の遊技機として、

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

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

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

可変表示に関する所定の制御期間（例えば、変動時間）は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図 9-7 参照）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、射幸性が高くなりすぎてしまうことを防止することができる。

10

【0846】

更には、第 1 4 発明の手段 2 の遊技機として、

可変表示期間は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図 9-7 参照）

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

【0847】

更には、第 1 4 発明の手段 3 の遊技機として、

可変表示の表示結果が表示される期間は、設定されている設定値に応じて異なる

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

20

【0848】

更には、第 1 4 発明の手段 4 の遊技機として、

遊技価値を用いた遊技が可能な遊技機であって、

特定条件が成立したことにとも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 9-7 参照）

30

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、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。

【0849】

更には、第 1 4 発明の手段 5 の遊技機として、

可変表示に関する所定の制御期間は、設定されている設定値に応じて予め定められている

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

【0850】

更には、第 1 4 発明の手段 6 の遊技機として、

40

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 9-7 参照）

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

【0851】

更には、第 1 4 発明の手段 7 の遊技機として、

50

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、

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

前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ121IW029）とを備え、

前記情報表示手段は、設定されている設定値を表示可能である（例えば、表示モニタ121IW029において連比、役比、ベースを表示可能な部分）

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

10

【0852】

（その他の特徴部）

上記したように本実施例の遊技機1は、上記した特徴部（特徴部1560S、特徴部121IW等）を備えるものであるが、この特徴部に加えて、あるいは代えて、以下に示す他の特徴部や特徴部71AK～75Kの各特徴部を備えるものとしてもよい。なお、以下で説明する特徴部72AKを備えるパチンコ遊技機1においては、演出制御基板12には、可動役物（可動演出装置）となる可動部材を駆動する動作用モータAK011～AK014（不図示）と、その可動部材の原点位置を検知する原点センサAK021～AK024（不図示）とが接続されているものとする。なお、動作用モータAK011～AK014は、モータあるいは電磁ソレノイドなどを用いたものであればよい。原点センサAK021～AK024は、マイクロスイッチなどの接触型のセンサやフォトセンサもしくは静電容量式センサなどの非接触型センサを用いて構成されていけばよい。

20

【0853】

（演出制御に関する他の特徴部の説明）

図14-1は、上記特徴部を備える実施例において、演出制御用CPU120が実行する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。この演出制御メイン処理は、上記実施の形態における演出制御メイン処理に代えて実行できればよい。本実施例の演出制御メイン処理において、演出制御用CPU120は、上記実施の形態と同様の初期化処理（ステップAKS011）を実行した後、上記実施の形態とは異なり、電源投入時コマンド処理（ステップAKS012）を実行する。電源投入時コマンド処理を実行した後は、上記実施の形態と同様に、タイマ割込フラグがオンとなっているか否かを判定し（ステップAKS013）、オフであれば（ステップAKS013；No）、ステップAKS013の処理を繰り返し実行して待機する。これに対し、タイマ割込フラグがオンである場合には（ステップAKS013；Yes）、タイマ割込フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップAKS014）、コマンド解析処理（ステップAKS015）、演出制御プロセス処理（ステップAKS016）、演出用乱数更新処理（ステップAKS017）を順に実行する。

30

【0854】

図14-2は、電源投入時コマンド処理として、ステップAKS012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。例えば、演出制御用CPU120は、電力供給の開始に伴い主基板11から送信された演出制御コマンドを、受信コマンドとして取得し、その内容を判定する。具体的には、受信コマンドがRAMクリア通知コマンドとなるコマンド9000Hであるか否かを判定する（ステップAKS021）。RAMクリア通知コマンドではない場合には（ステップAKS021；No）、受信コマンドが停電復旧指定コマンドとなるコマンド9200Hであるか否かを判定する（ステップAKS022）。停電復旧停止コマンドではない場合には（ステップAKS022；No）、受信コマンドが設定変更開始コマンドとなるコマンド9100Hであるか否かを判定する（ステップAKS023）。設定変更開始コマンドではない場合には（ステップAKS023；No）、受信コマンドが設定確認開始コマンドとなるコマンド9400Hであるか否かを判定

40

50

する（ステップA K S 0 2 4）。設定確認開始コマンドではない場合には（ステップA K S 0 2 4 ; N o）、ステップA K S 0 2 1に戻り、受信コマンドを取得するまでステップA K S 0 2 1～A K S 0 2 4を繰り返し実行して待機する。なお、受信コマンドを取得できずに予め定められたエラー判定時間が経過した場合には、受信コマンドのエラーが発生したことを報知してもよい。

【0855】

ステップA K S 0 2 3にて受信コマンドが設定変更開始コマンドであると判定された場合には（ステップA K S 0 2 3 ; Y e s）、遊技停止状態開始時処理を実行する（ステップA K S 0 2 5）。遊技停止状態開始時処理では、パチンコ遊技機1における遊技の進行を停止させる遊技停止状態となることに対応して、遊技の進行に伴う演出制御の進行を停止させる。ステップA K S 0 2 5にて実行される遊技停止状態開始時処理では、例えば、主基板11から送信される演出制御コマンドのうち、設定変更終了コマンド以外のコマンドについては、受信を無効とする設定を行うようにすればよい。これにより、例えば演出図柄の可変表示や大当り中の演出表示といった、遊技の進行に伴う各種の演出が実行されないように規制すればよい。設定変更開始コマンドを受信した場合には、設定変更状態となることに対応した遊技停止状態であるときに、遊技停止状態ではないときに実行可能な遊技の進行に伴う各種の演出が、実行されないという範囲あるいは限界としての制限が設けられる。

【0856】

ステップA K S 0 2 5にて遊技停止状態開始時処理を実行した後は、設定変更報知を開始する制御を行う（ステップA K S 0 2 6）。例えば、演出制御用C P U 1 2 0は、設定変更報知に対応して予め用意された制御データに基づき、演出表示装置5に設定変更報知画面を表示させ、スピーカ8 L、8 Rから設定変更報知音声を出力させるように、制御を行えばよい。こうして設定変更報知の制御が開始された後は、設定変更を終了する可否かを判定する（ステップA K S 0 2 7）。ステップA K S 0 2 7では、主基板11からの受信コマンドが設定変更終了コマンドとなるコマンド9 3 X X Hである場合に、設定変更を終了すると判定すればよい。設定変更終了コマンドの受信がなく、設定変更を終了しない場合には（ステップA K S 0 2 7 ; N o）、ステップA K S 0 2 7を繰り返し実行して待機する。

【0857】

ステップA K S 0 2 7にて設定変更を終了すると判定した場合には（ステップA K S 0 2 7 ; Y e s）、設定変更報知を終了する制御を行う（ステップA K S 0 2 8）。例えば、演出制御用C P U 1 2 0は、演出表示装置5における設定変更報知画面の表示を終了させ、スピーカ8 L、8 Rによる設定変更報知音声の出力を終了させるように、制御を行えばよい。こうして設定変更報知の制御が終了した後は、遊技停止状態終了時処理を実行する（ステップA K S 0 2 9）。遊技停止状態終了時処理では、無効とされていた主基板11からのコマンド受信を有効とする設定を行うようにすればよい。これにより、例えば演出図柄の可変表示や大当り中の演出表示といった、遊技の進行に伴う各種の演出が実行可能となるように規制を解除すればよい。

【0858】

その後、初期化報知を実行する制御を行う（ステップA K S 0 3 0）。例えば、演出制御用C P U 1 2 0は、初期化報知に対応して予め用意された制御データに基づき、予め定められた初期化報知時間が経過するまでの初期化報知期間において、演出表示装置5に初期化報知画面を表示させ、スピーカ8 L、8 Rから初期化報知音声を出力させるように、制御を行えばよい。ステップA K S 0 2 1にて受信コマンドがR A Mクリア通知コマンドであると判定した場合にも（ステップA K S 0 2 1 ; Y e s）、ステップA K S 0 3 0に進むことで、初期化報知を実行できるようにすればよい。こうして、電源投入による電力供給の開始に伴いクリアスイッチ1 2 1 I W 0 5 0の押下操作となる動作が検出された場合に対応して、R A M 1 0 2の記憶内容が初期化（クリア）されたことを報知できる。

【0859】

ステップA K S 0 2 4にて受信コマンドが設定確認開始コマンドであると判定された場合には（ステップA K S 0 2 4；Y e s）、遊技停止状態開始時処理を実行する（ステップA K S 0 3 1）。ステップA K S 0 3 1にて実行される遊技停止状態開始時処理では、例えば、主基板11から送信される演出制御コマンドのうち、設定確認終了コマンド以外のコマンドについては、受信を無効とする設定を行うようにすればよい。これにより、例えば演出図柄の可変表示や大当り中の演出表示といった、遊技の進行に伴う各種の演出が実行されないように規制すればよい。設定確認開始コマンドを受信した場合には、設定確認状態となることに対応した遊技停止状態であるときに、遊技停止状態ではないときに実行可能な遊技の進行に伴う各種の演出が、実行されないという範囲あるいは限界としての制限が設けられる。

10

【0860】

ステップA K S 0 3 1にて遊技停止状態開始時処理を実行した後は、設定確認報知を開始する制御を行う（ステップA K S 0 3 2）。例えば、演出制御用C P U 1 2 0は、設定確認報知に対応して予め用意された制御データに基づき、演出表示装置5に設定確認報知画面を表示させ、スピーカ8 L、8 Rから設定確認報知音声を出力させるように、制御を行えばよい。こうして設定確認報知の制御が開始された後は、設定確認を終了するかどうかを判定する（ステップA K S 0 3 3）。ステップA K S 0 3 3では、主基板11からの受信コマンドが設定確認終了コマンドとなるコマンド9 4 0 1 Hである場合に、設定確認を終了すると判定すればよい。設定確認終了コマンドの受信がなく、設定確認を終了しない場合には（ステップA K S 0 3 3；N o）、ステップA K S 0 3 3を繰り返し実行して待機する。

20

【0861】

ステップA K S 0 3 3にて設定確認を終了すると判定した場合には（ステップA K S 0 3 3；Y e s）、設定確認報知を終了する制御を行う（ステップA K S 0 3 4）。例えば、演出制御用C P U 1 2 0は、演出表示装置5における設定確認報知画面の表示を終了させ、スピーカ8 L、8 Rによる設定確認報知音声の出力を終了させるように、制御を行えばよい。こうして、設定確認報知の制御が終了した後は、遊技停止状態終了時処理を実行する（ステップA K S 0 3 5）。これにより、例えば演出図柄の可変表示や大当り中の演出表示といった、遊技の進行に伴う各種の演出が実行可能となるように規制を解除すればよい。

30

【0862】

その後、停電復旧報知を実行する制御を行ってもよい。例えば、演出制御用C P U 1 2 0は、停電復旧報知に対応して予め用意された制御データに基づき、演出表示装置5に停電復旧報知画面を表示させ、スピーカ8 L、8 Rから停電復旧報知音声を出力させるように、制御を行ってもよい。ステップA K S 0 2 2にて受信コマンドが停電復旧指定コマンドであると判定した場合にも（ステップA K S 0 2 2；Y e s）、停電復旧報知を実行できるようにしてもよい。これらの場合には、電源投入による電力供給の開始に伴いクリアスイッチ1 2 1 I W 0 5 0の押下操作となる動作が検出されない場合に対応して、R A M 1 0 2の記憶内容が停電時の内容に復旧されたことを報知できればよい。

【0863】

図1 4 - 3は、本実施例において、演出制御による報知や画面表示などに関し、制御の優先度を示している。パチンコ遊技機1では、電源投入による電力供給の開始に伴い、設定変更状態や設定確認状態に制御された場合に、パチンコ遊技機1における遊技の進行を停止させる遊技停止状態となる。これに対応して、演出制御用C P U 1 2 0は、電源投入時コマンド処理のステップA K S 0 2 5やステップA K S 0 3 1にて、遊技停止状態開始時処理を実行する。遊技停止状態開始時処理が実行された後は、設定変更終了コマンドや設定確認終了コマンドとは異なるコマンドの受信が無効となり、通常の演出に関する制御が実行されないように規制される。そのため、設定変更報知や設定確認報知の優先度A K P 0 1は、演出制御に関する優先度のうちで、最も高い優先度となる。例えば節電機能等設定画面などの優先度A K P 0 2は、設定変更報知や設定確認報知の優先度A K P 0 1

40

50

よりも低い優先度となる。節電機能等設定画面は、パチンコ遊技機 1（遊技機用枠 3）の背面側に設けられた出力量切替スイッチのスイッチ位置を、特定位置として予め定められた位置とした場合に、節電機能の有無や種類、RTC による現在日時の設定などを可能にするために、演出表示装置 5 にて表示可能な画面である。磁石エラー報知などの優先度 AKP03 は、節電機能等設定画面などの優先度 AKP02 よりも低い優先度となるので、設定変更報知や設定確認報知の優先度 AKP01 よりも低い優先度となる。通常時における遊技の進行に対応した通常遊技画面の優先度 AKP0Z は、演出制御に関する優先度のうちで、最も低い優先度となるので、設定変更報知や設定確認報知の優先度 AKP01 よりも低い優先度となる。

【0864】

10

このように、設定変更報知や設定確認報知の優先度 AKP01 は、節電機能等設定画面などの優先度 AKP02 よりも高いので、電源投入時コマンド処理のステップ AKS026 により設定変更報知を開始する制御が行われた場合や、ステップ AKS032 により設定確認報知を開始する制御が行われた場合には、設定変更や設定確認の終了となる前に、仮に、出力量切替スイッチのスイッチ位置が特定位置に切り替えられたとしても、出力量切替スイッチを切り替えたことによる節電機能等設定画面の表示は開始されない。こうして、設定変更報知画面や設定確認報知画面といった、パチンコ遊技機 1 における設定値に関する表示を、節電機能等設定画面といった、演出の出力量あるいは出力制御に関する表示よりも優先して表示する。これにより、設定値に関する表示が適切に行われるので、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

20

【0865】

（演出制御に関する他の特徴部の変形例の説明）

図 14-4 は、遊技中に設定確認処理を実行可能な変形例において実行される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。パチンコ遊技機 1 における設定値は、電源投入時に確認可能な形態に限定されるものではなく、設定値の確認は遊技中に実行可能であってもよい。この場合には、CPU103 がメイン処理にてタイマ割り込みの設定より後の処理を開始した後、遊技場の係員などにより遊技機用枠 3 が開放され、設定キー 121IW051 をオンとする切替操作が行われると、その操作が検出されたことにより、表示モニタ 121IW029 では、現在のパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を表示させる。この表示は、遊技場の係員などにより設定切替スイッチ 121IW052 あるいはクリアスイッチ 121IW050 が押下操作されても変更されず、現在のパチンコ遊技機 1 で設定されている設定値を確認するための表示となっている。遊技中に設定確認処理の実行が開始されるときには、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して、設定確認開始コマンドとなるコマンド 9400H が送信される。設定確認処理の実行が終了するときには、設定確認状態が終了し、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して、設定確認終了コマンドとなるコマンド 9401H が送信される。変形例における演出制御メイン処理では、ステップ AKS017 にて演出用乱数更新処理を実行した後、進行中設定確認処理（ステップ AKS01A）を実行してから、ステップ AKS013 に戻る。

30

【0866】

40

図 14-5 は、進行中設定確認処理として、ステップ AKS01A 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。例えば、演出制御用 CPU120 は、表示モニタ 121IW029 にて、設定されている設定値を確認可能に表示している設定確認中であるか否かを判定する（ステップ AKS051）。ステップ AKS051 では、例えばステップ AKS058 における制御が行われた後、ステップ AKS060 における制御が行われるまでの期間において、設定確認中であると判定すればよい。設定確認中ではない場合には（ステップ AKS051；No）、主基板 11 から送信された設定確認開始コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップ AKS052）。このとき、設定確認開始コマンドを受信した場合には（ステップ AKS052；Yes）、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行中であるか否かを判定する（ステップ AKS053）。ステップ AKS053

50

では、主基板 11 から送信された客待ちデモ指定コマンドを受信した後、第 1 変動開始コマンドや第 2 変動開始コマンドを受信するまでの期間において、遊技の進行中ではないと判定し、それ以外の期間では、遊技の進行中であると判定すればよい。

【0867】

ステップ A K S 0 5 3 にて遊技の進行中であると判定した場合には（ステップ A K S 0 5 3 ; Y e s）、進行中設定確認フラグをオン状態にセットする（ステップ A K S 0 5 4）。進行中設定確認フラグは、遊技の進行中に設定確認開始コマンドを受信したことを示すフラグである。ステップ A K S 0 5 2 にて設定確認開始コマンドを受信していないと判定した場合や（ステップ A K S 0 5 2 ; N o）、ステップ A K S 0 5 4 にて進行中設定確認フラグをオンとした後には、主基板 11 から送信された客待ちデモ指定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップ A K S 0 5 5）。このとき、客待ちデモ指定コマンドの受信がなければ（ステップ A K S 0 5 5 ; N o）、進行中設定確認処理を終了する。

10

【0868】

ステップ A K S 0 5 5 にて客待ちデモ指定コマンドを受信したと判定された場合には（ステップ A K S 0 5 5 ; Y e s）、進行中設定確認フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ A K S 0 5 6）。このとき、進行中設定確認フラグがオフであれば（ステップ A K S 0 5 6 ; N o）、進行中設定確認処理を終了する。これに対し、進行中設定確認フラグがオンである場合には（ステップ A K S 0 5 6 ; Y e s）、進行中設定確認フラグをクリアしてオフ状態としてから（ステップ A K S 0 5 7）、設定確認報知を開始する制御を行う（ステップ A K S 0 5 8）。ステップ A K S 0 5 3 にて遊技の進行中ではないと判定された場合にも（ステップ A K S 0 5 3 ; N o）、ステップ A K S 0 5 8 に進み、設定確認報知を開始する制御を行う。これにより、遊技の進行中に設定確認開始コマンドを受信した場合には、客待ちデモ指定コマンドを受信してから、設定確認報知を開始することができる。

20

【0869】

ステップ A K S 0 5 1 にて設定確認中であると判定された場合には（ステップ A K S 0 5 1 ; Y e s）、設定確認終了コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ A K S 0 5 9）。このとき、設定確認終了コマンドを受信していなければ（ステップ A K S 0 5 9 ; N o）、進行中設定確認処理を終了する。これに対し、設定確認終了コマンドを受信したと判定された場合には（ステップ A K S 0 5 9 ; Y e s）、設定確認報知を終了する制御を行う（ステップ A K S 0 6 0）。

30

【0870】

このような進行中設定確認処理が実行されることにより、遊技中に設定確認処理が実行されて設定されている設定値が表示モニタ 1 2 1 I W 0 2 9 に表示される場合に、演出制御基板 1 2 の側では、主基板 11 から送信された客待ちデモ表示コマンドを受信してから、設定確認報知画面の表示や設定確認報知音声の出力を開始することができる。これにより、遊技の進行に伴う演出の実行中に設定値が確認可能となった場合に、実行中の演出が中止されないようにして、設定値の確認による不都合を防止できる。

【0871】

なお、主基板 11 の側において、遊技中に設定確認処理を実行する場合には、客待ちデモ指定コマンドを送信可能になってから、設定確認状態の制御を行うようにしてもよい。この場合には、例えば、客待ちデモ指定コマンドとともに設定確認開始コマンドを、演出制御基板 1 2 に対して送信してもよい。あるいは、客待ちデモ指定コマンドとともに設定確認開始コマンドを送信するものに代えて、遊技中の設定確認に対応する専用のコマンドを送信して、遊技の進行が終了した後に、設定されている設定値を確認可能な状態の制御を行うようにしてもよい。

40

【0872】

あるいは、設定されている設定値は、パチンコ遊技機 1 の背面側に設けられた表示モニタ 1 2 1 I W 0 2 9 にて表示され、演出表示装置 5 では設定値に対応する表示を行う必要がない。そこで、遊技中に設定確認処理を実行する場合には、主基板 11 から演出制御基

50

板 1 2 に対して設定確認開始コマンドなどを送信せずに、表示モニタ 1 2 1 I W 0 2 9 にて設定値を確認可能な表示を開始する制御を行うようにしてもよい。この場合には、演出制御基板 1 2 において、遊技の進行に伴う演出の実行が継続するように、演出制御用 C P U 1 2 0 などによる制御を行うようにしてもよい。

【0873】

設定変更報知や設定確認報知に加えて、設定変更終了報知や設定確認終了報知を実行可能にしてもよい。例えば、電源投入時コマンド処理では、ステップ A K S 0 2 8 での制御により、設定変更報知が終了するとともに、設定変更終了報知期間の開始に伴い設定変更終了報知が開始され、設定変更終了報知期間の終了に伴い設定変更終了報知を終了させてもよい。また、電源投入時コマンド処理では、ステップ A K S 0 3 4 での制御により、設定確認報知が終了するとともに、設定確認終了報知期間の開始に伴い設定確認終了報知が開始され、設定確認終了報知期間の終了に伴い設定確認終了報知を終了させてもよい。

【0874】

設定変更報知では、演出表示装置 5 に設定変更報知画面を表示することなく、スピーカ 8 L、8 R から設定変更報知音声を出力させるように、制御が行われてもよい。設定確認報知では、演出表示装置 5 に設定確認報知画面を表示することなく、スピーカ 8 L、8 R から設定確認報知音声を出力させるように、制御が行われてもよい。あるいは、設定変更報知では、設定変更報知画面の表示や設定変更報知音声の出力に加え、または一部もしくは全部に代えて、遊技効果ランプ 9 の一部もしくは全部の発光部材、または遊技効果ランプ 9 とは別個に設けられた報知ランプといった任意の発光部材を、予め定められた設定変更報知態様で発光させる制御が行われてもよい。設定確認報知では、設定確認報知画面の表示や設定確認報知音声の出力に加え、または一部もしくは全部に代えて、遊技効果ランプ 9 の一部もしくは全部に代えて、遊技効果ランプ 9 の一部もしくは全部の発光部材、または遊技効果ランプ 9 とは別個に設けられた報知ランプといった任意の発光部材を、予め定められた設定確認報知態様で発光させる制御が行われてもよい。このように、設定変更報知は、任意の演出装置あるいは演出装置とは異なる報知装置を用いて、設定値が変更可能な状態であることの報知を行うことができればよい。設定確認報知は、任意の演出装置あるいは演出装置とは異なる報知装置を用いて、設定値が確認可能な状態であることの報知を行うことができればよい。なお、設定変更報知や設定確認報知が行われる形態に限定されるものではなく、設定変更報知や設定確認報知の一方または双方が行われないものであってもよい。

【0875】

設定変更終了コマンドとなるコマンド 9 3 X X H と、設定確認終了コマンドとなる 9 4 0 1 H とが用意される形態に限定されるものではなく、設定変更終了コマンドおよび設定確認終了コマンドとして、共通の設定終了時コマンドが用いられるものであってもよい。この場合、電源投入時コマンド処理では、ステップ A K S 0 2 7 にて、設定終了時コマンドを受信したときに設定変更を終了すると判定し、ステップ A K S 0 3 3 にて、設定終了時コマンドを受信したときに設定確認を終了すると判定すればよい。

【0876】

(特徴部 7 1 A K に関する説明)

図 1 4 - 6 は、本実施例の特徴部 7 1 A K に関し、パチンコ遊技機 1 の背面側に設けられた出力量切替スイッチ 7 1 A K 0 0 1 の構成例を示している。出力量切替スイッチ 7 1 A K 0 0 1 は、パチンコ遊技機 1 の背面側において、演出制御用 C P U 1 2 0 が搭載された演出制御基板 1 2 の右上部分に設けられていればよい。出力量切替スイッチ 7 1 A K 0 0 1 は、演出制御基板 1 2 を収容する基板ケースに形成された開口部を介して外部から操作可能となっている。出力量切替スイッチ 7 1 A K 0 0 1 は、所定の演出出力などを初期設定するためのスイッチ切替操作といった、所定の動作を検出可能な回転式のスイッチであればよい。出力量切替スイッチ 7 1 A K 0 0 1 により初期設定される演出出力には、少なくとも、スピーカ 8 L、8 R の音量が含まれていればよい。また、遊技効果ランプ 9 などの発光部材の発光量が含まれていてもよい。例えば遊技場の係員が遊技機用枠 3 を開放

したときに、出力量切替スイッチ 71AK001 を操作可能な状態になる。このように、出力量切替スイッチ 71AK001 は、遊技機用枠 3 を開放することが、演出出力の初期設定を変更可能にする条件となっている。出力量切替スイッチ 71AK001 は、演出出力を複数段階のいずれかに初期設定する。また、出力量切替スイッチ 71AK001 のスイッチ位置に応じて、スティックコントローラ 31A などを用いて遊技者による演出出力の変更調整を許可するか禁止するかが切り替えられる。演出制御用 CPU 120 は、こうした演出出力の設定を示すデータを、出力設定情報として RAM 122 の所定領域などに記憶させればよい。

【0877】

図 14-6 (B) に示すように、出力量切替スイッチ 71AK001 は、「0」から「F」までの計 16 個のチャンネルを備えており、ツマミ 71AK002 を回動操作する動作により、チャンネルに対応するスイッチ位置を切り替えることができる。本実施例では、出力量切替スイッチ 71AK001 のスイッチ位置が「0」～「F」のいずれであるかに応じて、音量が 6 段階のいずれかに初期設定されるとともに、遊技者による音量調整を許可するか否かが切り替えられる。出力量切替スイッチ 71AK001 は直接または所定回路を介して演出制御用 CPU 120 に接続され、出力量切替スイッチ 71AK001 のスイッチ位置を示す切替スイッチ信号が演出制御用 CPU 120 に入力されることにより、チャンネルに対応するスイッチ位置を特定することができる。

【0878】

図 14-7 は、出力量切替スイッチ 71AK001 のスイッチ位置に応じた演出出力などの初期設定制御 71AKC01 を示している。この初期設定制御 71AKC01 において、例えば、出力量切替スイッチ 71AK001 のスイッチ位置が「5」である場合には、スピーカ 8L、8R から出力される音声の音量について、「音量 6 (最大)」に応じて上限音量が「97.0」に初期設定され、遊技者による音量設定 (調整) が可能 (許可) に制御される。なお、スピーカ 8L、8R から出力される音声の音量に限定されず、例えば遊技効果ランプ 9 の光量といった、任意の演出装置の出力量を出力量切替スイッチ 71AK001 のスイッチ位置に応じて初期設定できればよい。出力量切替スイッチ 71AK001 のスイッチ位置が「6」～「F」のいずれかである場合には、遊技者による音量設定 (調整) が不可 (禁止) となるので、初期設定された演出出力により演出が実行される。また、出力量切替スイッチ 71AK001 のスイッチ位置が「F」である場合に対応して、演出表示装置 5 において節電機能等設定画面が表示可能となり、節電機能の有無や種類 (節電モード)、および、RTC 126 により現在日時を示す値の設定 (変更) を行うことができる。

【0879】

このように、出力量切替スイッチ 71AK001 は、演出制御用 CPU 120 が搭載された演出制御基板 12 に設けられ、演出出力の調整に関する動作をツマミ 71AK002 により受け付けて、スイッチ位置を切り替える動作の検出に基づいて、演出の出力量を複数段階のいずれかに制御することを可能にする。演出制御用 CPU 120 では、出力量切替スイッチ 71AK001 のスイッチ位置を特定可能なスイッチ信号に基づいて、演出の出力量を複数段階のいずれかに制御するための処理が実行される。

【0880】

図 14-8 は、特徴部 71AK に関して、設定変更報知、設定確認報知、初期化報知の実行例を示している。この実行例では、設定変更報知として、図 14-8 (A) に示すように、設定変更報知画面 71AKD01 が演出表示装置 5 に表示され、設定変更報知音声 71AKE01 がスピーカ 8L、8R から出力される。また、設定確認報知として、図 14-8 (B) に示すように、設定確認報知画面 71AKD02 が演出表示装置 5 に表示され、設定確認報知音声 71AKE02 がスピーカ 8L、8R から出力される。初期化報知として、図 14-8 (C) に示すように、初期化報知画面 71AKD03 が演出表示装置 5 に表示され、初期化報知音声 71AKE03 がスピーカ 8L、8R から出力される。特徴部 71AK では、上記実施例と同様に、演出制御メイン処理のステップ AKS012 に

て電源投入時コマンド処理が実行される。この電源投入時コマンド処理では、ステップ A K S 0 2 6 での制御により、設定変更報知が開始され、ステップ A K S 0 2 8 での制御により、設定変更報知が終了する。また、ステップ A K S 0 3 2 での制御により、設定確認報知が開始され、ステップ A K S 0 3 4 での制御により、設定確認報知が終了する。さらに、ステップ A K S 0 3 0 での制御により、初期化報知期間の開始に伴い初期化報知が開始され、初期化報知期間の終了に伴い初期化報知が終了する。なお、設定変更報知画面 7 1 A K D 0 1、設定確認報知画面 7 1 A K D 0 2、初期化報知画面 7 1 A K D 0 3 は、演出表示装置 5 における表示領域の全体に表示される態様に限定されず、演出表示装置 5 における表示領域の一部に表示される態様であってもよい。

【0881】

特徴部 7 1 A K は、出力量切替スイッチ 7 1 A K 0 0 1 を備えて構成され、音量などの演出出力を、出力量切替スイッチ 7 1 A K 0 0 1 のスイッチ位置に対応した複数段階のいずれかとする初期設定ができる。その一方で、設定変更報知、設定確認報知、初期化報知における音声出力は、出力量切替スイッチ 7 1 A K 0 0 1 のスイッチ位置に対応した音量の初期設定にかかわらず、パチンコ遊技機 1 において出力可能な最大音量である「音量 6（最大）」（上限音量「97.0」）にて、出力すればよい。例えば、設定変更報知では、「設定変更中です」というメッセージが報知される設定変更報知音声 7 1 A K E 0 1 を、スピーカ 8 L、8 R から最大音量で出力する。設定確認報知では、「設定確認中です」というメッセージが報知される設定確認報知音声 7 1 A K E 0 2 を、スピーカ 8 L、8 R から最大音量で出力する。初期化報知では、「初期化されました」というメッセージが報知される初期化報知音声 7 1 A K E 0 3 を、スピーカ 8 L、8 R から最大音量で出力する。

【0882】

このように、出力量切替スイッチ 7 1 A K 0 0 1 におけるスイッチ位置を切り替える動作に応じて、演出出力の調整に関する動作を検出し、その検出に基づいて演出の出力量を複数段階のいずれかに制御する一方で、パチンコ遊技機 1 における設定値の変更に関する報知となる設定変更報知では、設定変更報知音声 7 1 A K E 0 1 の出力として、演出出力の調整に関する動作の検出にかかわらず共通の出力量となる最大音量により報知を行う。設定確認報知や初期化報知でも、設定確認報知音声 7 1 A K E 0 2 や初期化報知音声 7 1 A K E 0 3 の出力として、演出出力の調整に関する動作の検出にかかわらず共通の出力量となる最大音量により報知を行えばよい。このように、共通の出力量により報知を行うので、設定値の変更や確認、R A M 1 0 2 における記憶内容の初期化（クリア）に伴い、不正行為が行われることを防止できる。

【0883】

図 1 4 - 9 は、特徴部 7 1 A K に関して、遊技者音量調整や節電機能設定などが行われる場合の表示例を示している。例えば、出力量切替スイッチ 7 1 A K 0 0 1 のスイッチ位置が「0」であり、未だ遊技者による演出出力の調整が行われていない場合には、音量設定が「音量 1（最小）」である。図 1 4 - 9（A）は、この場合に対応して演出表示装置 5 に表示される遊技者音量調整画面 7 1 A K D 1 1 を示している。遊技者音量調整画面 7 1 A K D 1 1 は、6 段階の音量に対応した 6 個のメモリを示す演出画像を含み、現在の音量に応じて、各メモリの表示色を異ならせる。例えば、音量設定が「音量 1（最小）」であるときには、1 つのメモリを第 1 表示色（例えば赤色）で表示する一方、残った 5 つのメモリを第 2 表示色（例えば白色）で表示する。このとき、スティックコントローラ 3 1 A の操作桿（レバー）を右に傾倒操作する動作が検出されたことに伴って、音量設定を「音量 2」に変更するとともに、遊技者音量調整画面 7 1 A K D 1 1 において第 1 表示色のメモリを 1 つ増加させる。このように、スティックコントローラ 3 1 A の操作桿（レバー）を第 1 方向（右方向など）に傾倒操作する第 1 動作が検出されるごとに、演出出力の設定が最大に達するまで、複数段階の演出出力量を 1 段階ずつ増加させるように変更すればよい。一方、スティックコントローラ 3 1 A の操作桿（レバー）を第 2 方向（左方向）に傾倒操作する第 2 動作が検出されるごとに、演出出力の設定が最小に達するまで、複数

段階の演出出力量を１段階ずつ減少させるように変更すればよい。

【０８８４】

出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置が「Ｆ」である場合には、節電機能やＲＴＣ１２６の値を設定可能になる。図１４－９（Ｂ）は、この場合に対応して演出表示装置５に表示される節電機能等設定画面７１ＡＫＤ１２を示している。節電機能等設定画面７１ＡＫＤ１２は、節電機能設定を行うための表示エリアと、ＲＴＣ１２６による現在日時（現在時刻）の値を設定するための表示エリアとを含んでいる。節電機能等設定画面７１ＡＫＤ１２が表示されたときに、遊技場の係員などがスティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂを操作する動作が検出されたことに応じて、節電機能の有無や種類（節電モード）、および、ＲＴＣ１２６による現在日時を示す値の設定（変更）を実行する。演出制御用ＣＰＵ１２０では、節電機能等設定画面７１ＡＫＤ１２の表示や、各設定を変更する動作の検出に基づいて、節電機能などを設定（変更）するための処理が実行される。例えば節電機能等設定画面７１ＡＫＤ１２の表示において「節電モードＡ」を選択することが設定された場合には、デモ画面表示が行われる客待ちデモ中であるときに限り、節電機能を発動させる制御が行われるものであればよい。また、節電機能等設定画面７１ＡＫＤ１２の表示において「節電モードＢ」を選択することが設定された場合には、客待ちデモ中に加えて変動表示の実行中にも、例えば遊技効果ランプ９の輝度（発光量）を低下させるなど、節電機能を発動させる制御が行われるものであればよい。

【０８８５】

図１４－１０は、特徴部７１ＡＫに関して、演出制御用ＣＰＵ１２０により実行される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。この演出制御メイン処理は、上記実施例における演出制御メイン処理に代えて実行できればよい。特徴部７１ＡＫの演出制御メイン処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、上記実施例と同様に初期化処理（ステップ７１ＡＫＳ０１１）、電源投入時コマンド処理（ステップ７１ＡＫＳ０１２）を実行する。ステップ７１ＡＫＳ０１１の初期化処理は、上記実施例におけるステップＡＫＳ０１１の初期化処理に対応する処理であり、ステップ７１ＡＫＳ０１２の電源投入時コマンド処理は、上記実施例におけるステップＡＫＳ０１２の電源投入時処理に対応する処理であればよい。ステップ７１ＡＫＳ０１２の電源投入時コマンド処理を実行した後、上記実施例とは異なり、開始時出力切替処理（ステップＡＫＳ０１３）を実行する。その後は、上記実施例と同様に、タイマ割込フラグがオンとなっているか否かを判定し（ステップ７１ＡＫＳ０１４）、オフであれば（ステップ７１ＡＫＳ０１４；Ｎｏ）、ステップ７１ＡＫＳ０１４の処理を繰り返し実行して待機する。これに対し、タイマ割込フラグがオンである場合には（ステップ７１ＡＫＳ０１４；Ｙｅｓ）、タイマ割込フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ７１ＡＫＳ０１５）、コマンド解析処理（ステップ７１ＡＫＳ０１６）、演出制御プロセス処理（ステップ７１ＡＫＳ０１７）、演出用乱数更新処理（ステップ７１ＡＫＳ０１８）を順に実行する。さらに、特徴部７１ＡＫの演出制御メイン処理では、進行中出力変更処理（ステップ７１ＡＫＳ０１９）を実行してから、ステップ７１ＡＫＳ０１４に戻る。

【０８８６】

図１４－１１は、開始時出力切替処理として、ステップ７１ＡＫＳ０１３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。開始時出力切替処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１からの切替スイッチ信号に基づいて、スイッチ位置を特定する（ステップ７１ＡＫＳ０３１）。このときには、特定されたスイッチ位置が「Ｆ」であるか否かを判定する（ステップ７１ＡＫＳ０３２）。そして、スイッチ位置が「Ｆ」以外である場合には（ステップ７１ＡＫＳ０３２；Ｎｏ）、スイッチ位置に応じた演出出力の調整により、出力量の初期設定を切り替える制御を行い（ステップ７１ＡＫＳ０３３）、開始時出力切替処理を終了する。ステップ７１ＡＫＳ０３３では、例えばチャンネルに対応するスイッチ位置を特定可能に示す初期出力設定データを、ＲＡＭ１２２の所定領域に記憶させればよい。

【０８８７】

ステップ71AKS032にてスイッチ位置が「F」とであると判定された場合には（ステップ71AKS032；Yes）、節電機能などの設定を開始する制御を行う（ステップ71AKS034）。例えば、演出制御用CPU120は、節電機能などの設定に対応して予め用意された制御データに基づき、演出表示装置5に節電機能等設定画面71AKD12を表示させるように、制御を行えばよい。こうして節電機能などを設定する制御が開始された後には、設定が完了したか否かを判定する（ステップ71AKS035）。ステップ71AKS035では、節電機能等設定画面71AKD12において、「終了」を示す項目の選択が確定した場合に、設定が完了したと判定すればよい。この設定が完了していない場合には（ステップ71AKS035；No）、節電機能などの設定中に対応する制御を行い（ステップ71AKS036）、ステップ71AKS035に戻る。ステップ71AKS036では、スティックコントローラ31Aの操作桿（レバー）を傾倒操作する動作の検出や、プッシュボタン31Bを押下操作する動作の検出などに応じて、節電機能等設定画面71AKD12における表示を変更可能となるように、制御を行えばよい。

10

【0888】

ステップ71AKS035にて設定が完了したと判定された場合には（ステップ71AKS035；Yes）、節電機能などの設定を終了する制御を行い（ステップ71AKS037）、開始時出力切替処理を終了する。ステップ71AKS037において、例えば、演出制御用CPU120は、節電機能の有無や種類（節電モード）を示す節電機能データを、RAM122の所定領域などに記憶させる。また、RTC126の値を変更する設定が行われた場合には、変更後の値を示すデータがRTC126にセットされる。

20

【0889】

図14-12は、進行中出力変更処理として、ステップ71AKS019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。進行中出力変更処理において、演出制御用CPU120は、切替許可条件が成立したか否かを判定する（ステップ71AKS051）。切替許可条件は、パチンコ遊技機1における遊技制御の進行に伴う演出制御の実行中に、出力量切替スイッチ71AK001を用いた演出出力の調整を許可する条件として、予め定められていればよい。例えば、遊技機用枠3が開放された場合に、切替許可条件が成立するようにしてもよい。このような切替許可条件が成立した場合には（ステップ71AKS051；Yes）、出力量切替スイッチ71AK001からの切替スイッチ信号に基づいて、スイッチ位置を検出する（ステップ71AKS052）。この検出結果により、スイッチ位置の変更があったか否かを判定する（ステップ71AKS053）。例えば、演出制御用CPU120は、RAM122の所定領域に記憶されている初期出力設定データに示されるスイッチ位置と、切替スイッチ信号から特定されるスイッチ位置とを比較して、比較結果が合致しない場合に、スイッチ位置の変更があったと判定すればよい。

30

【0890】

ステップ71AKS053にてスイッチ位置の変更があったと判定された場合には（ステップ71AKS053；Yes）、変更後のスイッチ位置が「F」とであるか否かを判定する（ステップ71AKS054）。このとき、スイッチ位置が「F」以外である場合には（ステップ71AKS054；No）、スイッチ位置に応じた演出出力の調整により、出力量の初期設定を切り替える制御を行う（ステップ71AKS055）。ステップ71AKS055では、例えばチャンネルに対応するスイッチ位置を特定可能に示す初期出力設定データを、RAM122の所定領域に記憶（更新）させればよい。

40

【0891】

ステップ71AKS054にてスイッチ位置が「F」とであると判定された場合には（ステップ71AKS054；Yes）、節電機能などの設定を開始する制御を行う（ステップ71AKS056）。この場合には、開始時出力切替処理のステップ71AKS034～71AKS037と同様の処理を実行すればよい。すなわち、設定が完了したか否かを判定し（ステップ71AKS057）、完了していない場合には（ステップ71AKS057；No）、節電機能などの設定中に対応する制御を行い（ステップ71AKS058

50

）、ステップ71AKS057に戻る。その後、設定が完了した場合には（ステップ71AKS057；Yes）、節電機能などの設定を終了する制御を行う（ステップ71AKS058）。

【0892】

ステップ71AKS051にて切替許可条件が成立していない場合や（ステップ71AKS051；No）、ステップ71AKS053にてスイッチ位置の変更がない場合（ステップ71AKS053；No）、あるいは、ステップ71AKS055やステップ71AKS059にて制御を行った後には、出力量切替スイッチ71AK001のスイッチ位置に基づき、遊技者による音量などの調整が可能であるか否かを判定する（ステップ71AKS060）。ステップ71AKS060では、出力量切替スイッチ71AK001における現在のスイッチ位置が「0」～「5」のいずれかである場合に、遊技者による音量設定（調整）が可能（許可）であることに対応して、遊技者による調整が可能であると判定すればよい。遊技者による調整が不可（禁止）である場合には（ステップ71AKS060；No）、進行中出力変更処理を終了する。なお、ステップ71AKS051にて切替許可条件が成立したか否かを判定するものに限定されず、ステップ71AKS051による判定を行うことなく、ステップ71AKS052によるスイッチ位置の検出が行われるものであってもよい。

10

【0893】

ステップ71AKS060にて遊技者による調整が可能であると判定された場合には（ステップ71AKS060；Yes）、演出の出力量を変更させる動作の検出があったか否かを判定する（ステップ71AKS061）。ステップ71AKS061では、例えば遊技者音量調整画面71AKD11を表示しているときに、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bを操作する動作の検出結果に基づいて、複数段階の演出出力量を変更させる動作の検出があったか否かを判定すればよい。このような動作の検出がない場合には（ステップ71AKS061；No）、進行中出力変更処理を終了する。これに対し、動作の検出があったと判定された場合には（ステップ71AKS061；Yes）、検出結果に応じた出力量を調整する制御を行い（ステップ71AKS062）、進行中出力変更処理を終了する。ステップ71AKS062では、遊技者音量調整画面71AKD11において、プッシュボタン31Bを押下操作する動作が検出された場合に、変更後の音量設定などを示す更新出力設定データを、RAM122の所定領域に記憶（更新）させればよい。

20

30

【0894】

（特徴部71AKに関する変形例の説明）

図14-13は、特徴部71AKの変形例において、演出制御による報知や画面表示などに関し、制御の優先度を示している。パチンコ遊技機1では、電源投入による電力供給の開始に伴い、設定変更状態に制御された場合に、パチンコ遊技機1における遊技の進行を停止させる遊技停止状態となる。これに対し、電源投入による電力供給の開始に伴い、設定確認状態に制御された場合には、遊技停止状態とならないように制御してもよい。これに対応して、演出制御用CPU120は、電源投入時コマンド処理のステップAKS031における遊技停止状態開始時処理を実行しないようにして、設定確認状態である場合には、例えば出力量切替スイッチ71AK001のスイッチ位置を特定可能な切替スイッチ信号の入力を有効にしてもよい。この場合に、設定変更報知の優先度71AKP11は、演出制御に関する優先度のうちで、最も高い優先度となり、節電機能等設定画面などの優先度71AKP12よりも高い優先度となる。これに対し、設定確認報知の優先度71AKP13は、節電機能等設定画面などの優先度71AKP12よりも低い優先度となる。通常時における遊技の進行に対応した通常遊技画面の優先度71AKP1Zは、演出制御に関する優先度のうちで、最も低い優先度となるので、設定変更報知の優先度AKP11や節電機能等設定画面などの優先度71AKP12、さらには設定確認報知の優先度AKP13よりも、低い優先度となる。

40

【0895】

50

このように、設定変更報知の優先度 7 1 A K P 1 1 は、節電機能等設定画面などの優先度 7 1 A K P 1 2 よりも高いので、電源投入時コマンド処理のステップ A K S 0 2 6 により設定変更報知を開始する制御が行われた場合には、設定変更の終了となる前に、仮に、出力量切替スイッチ 7 1 A K 0 0 1 のスイッチ位置が「F」の特定位置に切り替えられたとしても、出力量切替スイッチ 7 1 A K 0 0 1 のスイッチ位置を切り替える動作の検出にかかわらず節電機能等設定画面 7 1 A K D 1 2 の表示は開始されない。これに対し、設定確認報知の優先度 7 1 A K P 1 3 は、節電機能等設定画面などの優先度 7 1 A K P 1 2 よりも低いので、電源投入時コマンド処理のステップ A K S 0 3 2 により設定確認報知を開始する制御が行われた場合には、設定確認の終了となる前に、出力量切替スイッチ 7 1 A K 0 0 1 のスイッチ位置が「F」の特定位置に切り替えられたときには、出力量切替スイッチ 7 1 A K 0 0 1 のスイッチ位置を切り替える動作の検出に基づいて、節電機能等設定画面 7 1 A K D 1 2 の表示が開始されてもよい。このように、設定値の変更を行うときには演出の出力量の初期設定を切り替える制御が実行されない一方で、設定値の確認を行うときには演出の出力量の初期設定を切り替える制御が実行されてもよい。これにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、設定値の確認とともに演出の出力量の段階を適切に制御することができる。

【0896】

ステップ 7 1 A K S 0 1 2 にて電源投入時コマンド処理を実行してからステップ 7 1 A K S 0 1 3 にて開始時出力切替処理を実行することで、設定変更状態であるときには出力量切替スイッチ 7 1 A K 0 0 1 のスイッチ位置を変更する動作の検出にかかわらず演出の出力量の制御を実行しないように制限する形態に限定されるものではなく、電源投入時コマンド処理にて出力量切替スイッチ 7 1 A K 0 0 1 のスイッチ位置を変更する動作が検出されたか否かを判定可能とし、その動作が検出された場合には、スイッチ位置を特定可能に示す情報を記憶しておき、設定変更状態が終了してから、記憶情報に基づいて演出の出力量の制御を実行するものであってもよい。例えば、上記実施例の電源投入時コマンド処理において、ステップ A K S 0 2 7 により設定変更の終了ではないと判定された場合に、出力量切替スイッチ 7 1 A K 0 0 1 からの切替スイッチ信号に基づいて、スイッチ位置を特定する。このときには、スイッチ位置の特定結果を示す情報を、R A M 1 2 2 の所定領域に記憶させておく。その後、開始時出力切替処理のステップ 7 1 A K S 0 3 1 では、スイッチ位置の特定結果を示す情報に基づいて、出力量切替スイッチ 7 1 A K 0 0 1 のスイッチ位置を特定すればよい。この場合にも、設定変更状態であるときには、出力量切替スイッチ 7 1 A K 0 0 1 のスイッチ位置を変更する動作の検出にかかわらず演出の出力量の制御を実行しないように制限できる。

【0897】

あるいは、設定変更状態であるときには、例えば出力量切替スイッチ 7 1 A K 0 0 1 のスイッチ位置が「F」であるか否かといった、特定のスイッチ位置であるか否かの判定を行い、特定のスイッチ位置である場合には、節電機能等設定画面 7 1 A K D 1 2 を演出表示装置 5 に表示する制御よりも、設定変更報知画面 7 1 A K D 0 1 を演出表示装置 5 に表示する制御を優先して行うようにしてもよい。この場合には、電源投入時コマンド処理のステップ A K S 0 2 8 における制御により、設定変更報知が終了すると、優先して行っていた設定変更報知画面 7 1 A K D 0 1 を演出表示装置 5 に表示する制御も終了するので、演出表示装置 5 において節電機能等設定画面 7 1 A K D 1 2 の表示を開始させることができる。

【0898】

スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B とは異なり、遊技者が所定操作する動作を検出可能な検出装置を設け、この検出装置による動作の検出に基づいて、パチンコ遊技機 1 における設定値を変更可能にしてもよい。例えば設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 やクリアスイッチ 1 2 1 I W 0 5 0 とともに、あるいは代えて、遊技者による切替操作や押下操作などの動作を検出可能な設定値変更スイッチを設け、設定値変更スイッチにより遊技者の動作が検出されたことに基づいて、クリアスイッチ 1 2 1 I W 0 5 0 により動作

が検出されたときと同様に、パチンコ遊技機 1 における設定値を変更するものであってもよい。

【0899】

以上のように、特徴部 71AK の演出制御メイン処理では、ステップ 71AKS012 にて、上記実施例と同様に電源投入時コマンド処理を実行した後、ステップ 71AKS013 にて開始時出力切替処理を実行する。電源投入時コマンド処理では、例えばステップ AKS025 やステップ AKS031 にて、遊技停止状態開始時処理を実行する。遊技停止状態開始時処理が実行された後には、設定変更終了コマンドや設定確認終了コマンドとは異なるコマンドの受信が無効となり、通常の演出に関する制御が実行されないように規制される。この場合には、出力量切替スイッチ 71AK001 のスイッチ位置を特定可能な切替スイッチ信号の入力も無効となり、スイッチ位置に応じた演出出力の調整や節電機能等設定画面 71AKD12 の表示が行われなように、出力量切替スイッチ 71AK001 のスイッチ位置を変更する動作の検出に基づく制御が制限（禁止）される。こうして、電源投入による電力供給の開始に伴い、パチンコ遊技機 1 における設定値の変更を許可する設定変更状態に制御された場合には、演出の出力量の調整に関する動作の検出にかかわらず、演出の出力量の初期設定を切り替える制御の実行が制限（禁止）される。これにより、設定値を変更するための制御が、演出の出力量の初期設定を切り替える制御よりも優先されるので、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。したがって、設定値の適切な設定が可能になる。

【0900】

演出制御用 CPU 120 は、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行に応じた演出の実行を制御する。演出制御用 CPU 120 は、演出制御基板に備えられている。出力量切替スイッチ 71AK001 は、演出制御用 CPU 120 が搭載された演出制御基板 12 に設けられ、演出の出力量の調整に関する動作をツマミ 71AK002 により受け付ける。これにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、演出の出力量の初期設定を適切に切り替えることができる。したがって、設定値の適切な設定が可能になる。

【0901】

特徴部 71AK の演出制御メイン処理では、ステップ 71AKS012 にて電源投入時コマンド処理を実行した後、ステップ 71AKS013 にて開始時出力切替処理を実行する。ステップ 71AKS013 の開始時出力切替処理では、ステップ 71AKS033 にて、スイッチ位置に応じた演出出力の初期設定を切り替える制御を行い、または、ステップ 71AKS034 ～ 71AKS037 にて、節電機能などを設定する制御を行う。こうして、電力供給の開始に伴い変更許可状態としての設定変更状態に制御された場合には、設定変更状態が終了する前に出力量切替スイッチ 71AK001 のスイッチ位置を変更する動作の検出があると、設定変更状態が終了してから、出力量切替スイッチ 71AK001 のスイッチ位置を変更する動作の検出に基づいた演出の出力量の段階に制御する。これにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、演出の出力量の初期設定を適切に切り替えることができる。したがって、設定値の適切な設定が可能になる。

【0902】

演出表示装置 5 の表示画面やスピーカ 8L、8R からの音声出力により設定変更報知を行う場合に、設定変更報知音声 71AKE01 は、出力量切替スイッチ 71AK001 のスイッチ位置に対応した音量の初期設定にかかわらず、パチンコ遊技機 1 において出力可能な最大音量により出力される。このように、出力量切替スイッチ 71AK001 のスイッチ位置を変更する動作の検出にかかわらず共通の出力量により報知を行うことにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、不正行為が行われることも防止できる。したがって、設定値の適切な設定が可能になる。

【0903】

（特徴部 71AK に係る手段の説明）

以上の特徴部 71AK に関して、従来、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定に変更可能な遊技機として、例えば特開 2010-200902 号公報に記載されているも

のがある。また、演出に関する設定を変更可能な遊技機として、例えば特開 2015-29614 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 号公報や特開 2015-29614 号公報に記載の技術では、有利度が異なる複数の設定を変更中に、演出の設定を変更するときの制御について、考慮されていなかった。そのため、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値に変更する作業に支障が生じるおそれがあった。そこで、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる遊技機を提供するための特徴部 71AK に係る手段 1 の遊技機として、

遊技を行い、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 など）であって、

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

設定された設定値にもとづいて遊技者にとっての有利度が異なるように遊技を進行可能な遊技制御手段（例えば特別図柄プロセス処理を実行する CPU 103 など）と、

電力供給の開始に伴い前記設定手段による設定値の変更を許可する変更許可状態に制御可能な設定制御手段と、

演出の出力量の調整に関する動作を検出可能な演出調整用検出手段（例えば出力量切替スイッチ 71AK001 など）と、

前記演出調整用検出手段による動作の検出にもとづいて演出の出力量を複数段階のいずれかに制御する出力量制御手段（例えばステップ 71AKS013 の開始時出力切替処理やステップ 71AKS019 の進行中出力変更処理を実行する演出制御用 CPU 120 など）と、

前記変更許可状態であるときに、前記演出調整用検出手段による動作の検出にかかわらず前記出力量制御手段による制御の実行を制限する制限手段（例えばステップ 71AKS012 の電源投入時コマンド処理としてステップ AKS012 の処理を実行する演出制御用 CPU 120 など）とを備える、

ことを特徴とする遊技機であってもよい。

このような構成によれば、変更許可状態であるときには出力量制御手段による制御の実行が制限されるので、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【0904】

特徴部 71AK に係る手段 2 の遊技機として、

遊技の進行に応じた演出の実行を制御する演出制御手段（例えば演出制御用 CPU 120 など）と、

前記演出制御手段が設けられた演出制御基板（例えば演出制御基板 12 など）とを備える、

前記演出制御基板に、前記演出調整用検出手段により検出可能な動作を受け付ける受付手段（例えば出力量切替スイッチ 71AK001 のツマリ 71AK002 など）をさらに備える、

ことを特徴とする特徴部 71AK に係る手段 1 の遊技機であってもよい。

このような構成においては、演出の出力量を適切に制御しつつ、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【0905】

特徴部 71AK に係る手段 3 の遊技機として、

前記出力量制御手段は、前記変更許可状態が終了する前に前記演出調整用検出手段による動作の検出があったときは、前記変更許可状態が終了してから、前記演出調整用検出手段による動作の検出にもとづいた演出の出力量の段階に制御する（例えばステップ 71AKS013 における開始時出力切替処理の実行など）、

ことを特徴とする特徴部 71AK に係る手段 1 または手段 2 の遊技機であってもよい。

このような構成においては、演出の出力量の段階を適切に制御しつつ、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【0906】

特徴部 7 1 A K に係る手段 4 の遊技機として、

遊技者による遊技中の動作とは異なり、遊技機の初期化に関する動作を検出可能な初期化用検出手段（例えばクリアスイッチ 1 2 1 I W O 5 0 など）を備え、

前記変更許可状態であるときに、前記設定手段による設定値を、前記初期化用検出手段による動作の検出に応じて変更可能である（例えば設定切替スイッチ 1 2 1 I W O 5 2 に代えてクリアスイッチ 1 2 1 I W O 5 0 を用いる場合など）、

ことを特徴とする特徴部 7 1 A K に係る手段 1 ～手段 3 のいずれかの遊技機であってもよい。

このような構成においては、設定値を変更するための構成を別個に設けることなく、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

10

【0907】

特徴部 7 1 A K に係る手段 5 の遊技機として、

前記設定手段による設定値の変更に関する報知を行う変更報知手段（例えば演出表示装置 5、スピーカ 8 L、8 R など）を備え、

前記変更報知手段は、前記演出調整用検出手段による動作の検出にかかわらず共通の出力量により報知（例えば設定変更報知音声 7 1 A K E 0 1 の出力など）を行う、

ことを特徴とする特徴部 7 1 A K に係る手段 1 ～手段 4 のいずれかの遊技機であってもよい。

このような構成においては、不正行為による設定値の変更を防止しつつ、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

20

【0908】

特徴部 7 1 A K に係る手段 6 の遊技機として、

前記設定手段にて設定されている設定値を確認するための設定確認状態に制御可能な設定確認制御手段（例えばステップ A K S 0 0 2 の設定確認処理を実行する C P U 1 0 3 など）を備え、

前記出力量制御手段は、

前記設定確認状態であるときに、前記演出調整用検出手段による動作の検出にもとづく演出の出力量の段階を制御可能であり（例えば設定確認報知の優先度 7 1 A K P 1 3 よりも高い節電機能等設定画面の優先度 7 1 A K P 1 2 など）、

前記変更許可状態であるときに、前記演出調整用検出手段による動作の検出にもとづく演出の出力量の段階を制御しない（例えば節電機能等設定画面の優先度 7 1 A K P 1 2 よりも高い設定変更報知の優先度 7 1 A K P 1 1 など）、

30

ことを特徴とする特徴部 7 1 A K に係る手段 1 ～手段 5 のいずれかの遊技機であってもよい。

このような構成においては、設定値の確認とともに演出の出力量の段階を制御することができる一方、設定値の変更を行うときには演出の出力量の段階が制御されないので、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【0909】

（特徴部 7 2 A K に関する説明）

図 1 4 - 1 4 は、動作用モータ A K 0 1 1 ～ A K 0 1 4 によって駆動される可動部材による電源投入時動作の実行例を示している。動作用モータ A K 0 1 1 ～ A K 0 1 4 によって駆動される可動部材には、第 1 可動演出装置となる第 1 可動部材と、第 2 可動演出装置となる第 2 可動部材とが含まれている。第 1 可動部材は、演出表示装置 5 の左下位置を原点位置（退避位置）として停止する。その退避位置から右斜め上に上昇して、演出表示装置 5 の表示画面の前方側に重複する進出位置で停止した後に、再び退避位置に戻る動作演出を行う。第 1 可動部材は、回動機構と、第 1 ～第 3 分裂片と、スライド機構とを含んでいる。回動機構の先端部には、第 1 ～第 3 分裂片が設けられている。第 1 ～第 3 分裂片は、合体した閉状態のときを原点位置として、このときに所定の図形を形成している。第 1 可動部材の回動機構は、動作用モータ A K 0 1 1 によって原点位置である退避位置から演出表示装置 5 の表示画面中央部における進出位置まで回動される。これにより、第 1 可動

40

50

部材が演出表示装置 5 の表示画面中央部まで進出した後には、動作用モータ A K O 1 2 によって第 1 ～第 3 分裂片が分裂する開状態となる。その一方で、第 1 可動部材が原点位置にあるときには、第 1 ～第 3 分裂片を開状態とすることができない。第 1 可動部材のスライド機構は、第 1 可動部材の回動機構および第 1 ～第 3 分裂片が進出位置まで回動された後、動作用モータ A K O 1 3 によって横方向にスライドさせる。第 1 可動部材のスライド機構は、第 1 可動部材が演出表示装置 5 の表示画面中央部にあるときを原点位置として、回動機構および第 1 ～第 3 分裂片を、演出表示装置 5 の左側位置と右側位置との間でスライドさせることができればよい。

【0910】

第 2 可動部材は、演出表示装置 5 の上方位置を原点位置（退避位置）として停止する。その退避位置から下降して、演出表示装置 5 の表示画面の前方側に重複する進出位置で停止した後に、再び退避位置に戻る動作演出を行う。第 2 可動部材は、動作用モータ A K O 1 4 によって原点位置である退避位置から演出表示装置 5 の表示画面中央部やや上方における進出位置まで下降され、進出位置から退避位置まで上昇される。このように、第 2 可動部材は、動作用モータ A K O 1 4 の駆動力によって上下に単純往復する演出動作を行う。

【0911】

第 1 可動部材の回動機構は、原点位置が原点センサ A K O 2 1 によって検出される。第 1 可動部材の第 1 ～第 3 分裂片は、原点位置が原点センサ A K O 2 2 によって検出される。第 1 可動部材のスライド機構は、原点位置が原点センサ A K O 2 3 によって検出される。第 2 可動部材は、原点位置が原点センサ A K O 2 4 によって原点位置が検出される。動作用モータ A K O 1 1 は、第 1 可動部材の回動機構を原点位置と進出位置との間で移動可能にする駆動力を提供する。動作用モータ A K O 1 2 は、第 1 可動部材の第 1 ～第 3 分裂片を原点位置の閉状態と開状態との間で移動可能にする駆動力を提供する。動作用モータ A K O 1 3 は、第 1 可動部材のスライド機構を原点位置と演出表示装置 5 の左側位置または右側位置との間で移動可能にする駆動力を提供する。動作用モータ A K O 1 4 は、第 2 可動部材を原点位置と進出位置との間で移動可能にする駆動力を提供する。

【0912】

第 1 可動部材および第 2 可動部材による電源投入時動作には、ロングイニシャル動作と、ショートイニシャル動作とが含まれている。ロングイニシャル動作は、遊技の進行に伴う演出の実行中における通常の演出動作と同様の動作を行う初期動作である。ロングイニシャル動作を実行することにより、通常の演出動作において不具合が発生するか否かを確認できる。ショートイニシャル動作は、通常の演出動作における一部の動作を省略した動作であり、第 1 可動部材や第 2 可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作である。

【0913】

電源投入時動作としてロングイニシャル動作が実行される場合には、まず、実線矢印 7 2 K M O 1 で示すように、第 1 可動部材の回動機構を、動作用モータ A K O 1 1 の駆動力により原点位置（退避位置）から進出位置である演出表示装置 5 における表示画面中央部の前方側にて重複する位置まで移動させる。続いて、破線矢印 7 2 A K M O 2 で示すように、第 1 可動部材の第 1 ～第 3 分裂片を、動作用モータ A K O 1 2 の駆動力により原点位置の閉状態から開状態になるよう移動させる。その後、破線矢印 7 2 A K M O 3 で示すように、第 1 可動部材の第 1 ～第 3 分裂片を、動作用モータ A K O 1 2 の駆動力により開状態から閉状態（原点位置）まで移動させる。次に、実線矢印 7 2 A K M O 4 ～7 2 A K M O 6 で示すように、第 1 可動部材のスライド機構を、動作用モータ A K O 1 3 の駆動力により原点位置から右方向の可動位置まで移動させてから左方向の可動位置まで移動した後に原点位置に戻す。それから、実線矢印 7 2 A K M O 7 で示すように、第 1 可動部材の回動機構を、動作用モータ A K O 1 1 の駆動力により進出位置から原点位置（退避位置）に復帰させる。その後、破線矢印 7 2 A K M O 8、7 2 A K M O 9 で示すように、第 2 可動部材を、動作用モータ A K O 1 4 の駆動力により原点位置（退避位置）から進出位置まで移動させてから原点位置（退避位置）に復帰させる。

【0914】

電源投入時動作としてショートイニシャル動作が実行される場合には、ロングイニシャル動作の一部を省略した動作が行われるようにすればよい。例えば矢印72AKM01～72AKM09で示される動作のうち、破線矢印72AKM02、72AKM03、72AKM08、72AKM09で示される動作を実行するための制御が行われる。この場合、第1可動部材の第1～第3分裂片は、第1可動部材の回動機構が進出位置に移動しなければ、閉状態から開状態に移動させることができない。そのため、ショートイニシャル動作においても、実線矢印72AKM01、72AKM07で示される動作が必要になる。また、ロングイニシャル動作では、破線矢印72AKM02、72AKM03、72AKM08、72AKM09で示される動作よりも移動量が大きくなるように、第1可動部材の第1～第3分裂片や第2可動部材の動作が行われてもよい。ショートイニシャル動作では、実線矢印72AKM04～72AKM06で示される動作よりも移動量が小さくなるように、第1可動部材のスライド機構を移動させてもよい。

10

【0915】

ショートイニシャル動作では、原点センサAK021～AK024による検出結果に応じて、少なくとも一部の動作が省略されたり追加されたりしてもよい。例えば原点センサAK022がオフであり、その他の原点センサがオンである場合には、第1可動部材の第1～第3分裂片を原点位置である閉状態に移動させる動作として、破線矢印72AKM03の方向に移動させるように、動作用モータAK012を駆動させる。そして、原点センサAK022がオンになったときに、動作用モータAK012の駆動を停止させればよい。その後、実線矢印72AKM01、72AKM07で示される移動量よりも小さくなるように、第1可動部材の回動機構を移動させることで、原点センサAK021を一旦オフにしてからオンとなるように、動作用モータAK021を駆動させる。また、第2可動部材については、破線矢印72AKM08、72AKM09で示されるように移動させることで、原点センサAK024を一旦オフにしてからオンとなるように、動作用モータAK024を駆動させればよい。

20

【0916】

図14-15は、動作用モータAK011～AK014によって可動部材を駆動するために用いられる制御パターンを示している。これらの制御パターンを構成するパターンデータは、演出制御基板12に搭載されたROM121の所定領域に予め記憶されていればよい。本実施例では、可動部材の制御パターンとして、ショートイニシャル制御パターン72AKP01と、ロングイニシャル制御パターン72AKP02と、演出用動作A制御パターン72AKP11と、演出用動作B制御パターン72AKP12とが予め用意されている。

30

【0917】

ショートイニシャル制御パターン72AKP01は、ショートイニシャル動作を実行するために用いられる制御パターンである。ロングイニシャル制御パターンAKP02は、ロングイニシャル動作を実行するために用いられる制御パターンである。演出用動作A制御パターン72AKP11は、例えばリーチ演出といった、遊技の進行に伴って実行される第1演出に含まれる可動部材の動作を実行するために用いられる制御パターンである。演出用動作B制御パターン72AKP12は、例えば予告演出といった、遊技の進行に伴って実行される第1演出とは異なる第2演出に含まれる可動部材の動作を実行するために用いられる制御パターンである。なお、可動部材の制御パターンとしては、より多くの制御パターンが用意されてもよいし、一部の制御パターンが用意されてもよい。演出制御用CPU120は、ROM121から読み出したパターンデータに基づいて、動作用モータAK011～AK014の駆動内容を決定し、可動部材の動作を制御すればよい。

40

【0918】

図14-16は、本実施例の特徴部72AKに関し、演出制御用CPU120により実行される電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。この電源投入時コマンド処理は、上記実施例における演出制御メイン処理のステップAKS012にて実行

50

できればよい。特徴部 72AK の電源投入時コマンド処理において、演出制御用 CPU 120 は、上記実施例と同様に主基板 11 からの受信コマンドを判定する（ステップ 72AKS001～72AKS004）。ステップ 72AKS003 にて受信コマンドが設定変更開始コマンドであると判定された場合には（ステップ 72AKS003；Yes）、上記実施例と同様に、遊技停止状態開始時処理を実行し（ステップ 72AKS005）、設定変更報知を開始する制御を行う（ステップ 72AKS006）。

【0919】

ステップ 72AKS006 による制御を行った後には、上記実施例とは異なり、ショートイニシャル動作を実行する制御を行う（ステップ 72AKS007）。例えば、演出制御用 CPU 120 は、ショートイニシャル制御パターン 72AKP01 のパターンデータを ROM 121 の所定領域から読み出し、読出データに基づいて動作用モータ AK011～AK014 による可動部材の動作制御を実行する。ステップ 72AKS007 における制御が実行されることにより、変更許可状態としての設定変更状態であるときに、可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作を実行する制御を行うことができる。なお、ステップ 72AKS008 以降に進んだ後の期間においても、ショートイニシャル動作期間が終了するまで、ステップ 72AKS007 における制御が継続して実行され、ショートイニシャル動作を実行する制御が行われてもよい。

【0920】

ステップ 72AKS007 による制御に続いて、上記実施例と同様に、設定変更を終了するか否かを判定する（ステップ 72AKS008）。設定変更を終了しない場合には（ステップ 72AKS008；No）、ステップ 72AKS008 を繰り返し実行して待機する。ステップ 72AKS008 にて設定変更を終了すると判定された場合には（ステップ 72AKS008；Yes）、設定変更報知を終了する制御を行い（ステップ 72AKS009）、遊技停止状態終了時処理を実行する（ステップ 72AKS010）。

【0921】

ステップ 72AKS010 にて遊技停止状態終了時処理を実行した後には、上記実施例とは異なり、ロングイニシャル動作を実行する制御を行い（ステップ 72AKS011）、ステップ 72AKS014 に進む。ステップ 72AKS011 において、例えば、演出制御用 CPU 120 は、ロングイニシャル制御パターン 72AKP02 のパターンデータを ROM 121 の所定領域から読み出し、読出データに基づいて動作用モータ AK011～AK014 による可動部材の動作制御を実行する。ステップ 72AKS011 における制御が実行されることにより、変更許可状態としての設定変更状態が終了してから、可動部材の初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。また、ステップ 72AKS011 における制御によりロングイニシャル動作が実行可能になるので、変更許可状態としての設定変更状態であるときに、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行わないようにすることができる。なお、ステップ 72AKS014 に進んだ後においても、ロングイニシャル動作期間が終了するまで、ステップ 72AKS011 における制御が継続して実行され、ショートイニシャル動作を実行する制御が行われてもよい。

【0922】

ステップ 72AKS001 にて受信コマンドが RAM クリア通知コマンドであると判定された場合には（ステップ 72AKS001；Yes）、ショートイニシャル動作を実行する制御を行い（ステップ 72AKS012）、続いてロングイニシャル動作を実行する制御を行う（ステップ 72AKS013）。ステップ 72AKS013 では、ステップ 72AKS012 での制御によるショートイニシャル動作が終了してから、ロングイニシャル動作を実行する制御が開始されればよい。ステップ 72AKS012、72AKS013 における制御が実行されることにより、電力供給の開始に伴い変更許可状態としての設定変更状態に制御されないときに、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。なお、ステップ 72AKS014 に進んだ後においても、ロングイニシャル動作期間が終了するまで、ス

ステップ72AKS013における制御が継続して実行され、ショートイニシャル動作を実行する制御が行われてもよい。ステップ72AKS011における制御と、ステップ72AKS013における制御は、共通のロングイニシャル制御パターン72AKP02を用いて、共通の処理により実行されてもよい。あるいは、ステップ72AKS011における制御と、ステップ72AKS013における制御は、共通のロングイニシャル制御パターン72AKP02を用いる一方で、異なる処理により実行されてもよい。

【0923】

その後、初期化報知を実行する制御を行う（ステップ72AKS014）。なお、初期化報知を実行する制御を行ってから、ロングイニシャル動作を実行する制御を行うようにしてもよい。ステップ72AKS001にて受信コマンドがRAMクリア通知コマンドであると判定された場合には、ステップ72AKS012によりショートイニシャル動作を実行する制御が行われる前に、初期化報知を実行する制御が行われてもよい。

【0924】

ステップ72AKS004にて受信コマンドが設定確認開始コマンドであると判定された場合には（ステップ72AKS004；Yes）、上記実施例と同様に、遊技停止状態開始時処理を実行し（ステップ72AKS015）、設定確認報知を開始する制御を行う（ステップ72AKS016）。続いて、上記実施例とは異なり、ショートイニシャル動作を実行する制御を行う（ステップ72AKS017）。ステップ72AKS017における制御が実行されることにより、パチンコ遊技機1にて設定されている設定値を確認するための設定確認状態であるときに、可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作を実行する制御を行うことができる。なお、ステップ72AKS018以降に進んだ後の期間においても、ショートイニシャル動作期間が終了するまで、ステップ72AKS017における制御が継続して実行され、ショートイニシャル動作を実行する制御が行われてもよい。

【0925】

ステップ72AKS017による制御に続いて、上記実施例と同様に、設定確認を終了するか否かを判定する（ステップ72AKS018）。設定確認を終了しない場合には（ステップ72AKS018；No）、ステップ72AKS018を繰り返し実行して待機する。ステップ72AKS018にて設定確認を終了すると判定された場合には（ステップ72AKS018；Yes）、設定確認報知を終了する制御を行い（ステップ72AKS019）、遊技停止状態終了時処理を実行する（ステップ72AKS020）。

【0926】

ステップ72AKS020にて遊技停止状態終了時処理を実行した後は、上記実施例とは異なり、ロングイニシャル動作を実行する制御を行い（ステップ72AKS021）、電源投入時コマンド処理を終了する。ステップ72AKS021における制御が実行されることにより、パチンコ遊技機1にて設定されている設定値を確認するための設定確認状態が終了してから、可動部材の初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。また、ステップ72AKS021における制御によりロングイニシャル動作が実行可能になるので、設定値を確認するための設定確認状態であるときに、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行わないようにすることができる。なお、電源投入時コマンド処理が終了した後においても、ロングイニシャル動作期間が終了するまで、ステップ72AKS021における制御が継続して実行され、ロングイニシャル動作を実行する制御が行われてもよい。

【0927】

ステップ72AKS002にて受信コマンドが停電復旧指定コマンドであると判定された場合には（ステップ72AKS002；Yes）、ショートイニシャル動作を実行する制御を行い（ステップ72AKS022）、続いてロングイニシャル動作を実行する制御を行ってから（ステップ72AKS023）、電源投入時コマンド処理を終了する。ステップ72AKS023では、ステップ72AKS022での制御によるショートイニシャル動作が終了してから、ロングイニシャル動作を実行する制御が開始されればよい。ステ

ップ72AKS022、72AKS023における制御が実行されることにより、電力供給の開始に伴い変更許可状態としての設定変更状態に制御されないときに、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。なお、電源投入時コマンド処理が終了した後においても、ロングイニシャル動作期間が終了するまで、ステップ72AKS023における制御が継続して実行され、ロングイニシャル動作を実行する制御が行われてもよい。ステップ72AKS021における制御と、ステップ72AKS023における制御は、共通のロングイニシャル制御パターン72AKP02を用いて、共通の処理により実行されてもよい。あるいは、ステップ72AKS021における制御と、ステップ72AKS023における制御は、共通のロングイニシャル制御パターン72AKP02を用いる一方で、異なる処理により実行されてもよい。

10

【0928】

(特徴部72AKに関する変形例の説明)

図14-17は、特徴部72AKの変形例において実行される電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。この変形例における電源投入時コマンド処理では、ステップ72AKS001にて受信コマンドがRAMクリア通知コマンドであると判定された場合と(ステップ72AKS001; Yes)、ステップ72AKS010にて遊技停止状態終了時処理を実行した後に、ショートイニシャル動作を実行する制御を行い(ステップ72AKS031)、続いてロングイニシャル動作を実行する制御を行ってから(ステップ72AKS032)、ステップ72AKS014に進み、初期化報知を実行する制御を行う。ステップ72AKS001にて受信コマンドがRAMクリア通知コマンドであると判定された場合は、電源投入による電力供給の開始に伴い、遊技制御用マイクロコンピュータ100のRAM102における記憶内容を初期化(クリア)したことに対応して、ステップ72AKS014における制御が実行されることにより、初期化報知を実行する。この初期化報知が実行されるときには、ステップ72AKS031、72AKS032における制御が実行されることにより、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。また、ステップ72AKS010にて遊技停止状態終了時処理を実行した後も、ステップ72AKS031、72AKS032における制御が実行されることにより、変更許可状態としての設定変更状態が終了してから、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。このように、ステップ72AKS001にて受信コマンドがRAMクリア通知コマンドであると判定された場合と、ステップ72AKS010にて遊技停止状態終了時処理を実行した後に、共通のステップ72AKS031、72AKS032における制御により、ショートイニシャル動作に続いてロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。

20

30

【0929】

この変形例における電源投入時コマンド処理では、ステップ72AKS002にて受信コマンドが停電復旧指定コマンドであると判定された場合と(ステップ72AKS002; Yes)、ステップ72AKS020にて遊技停止状態終了時処理を実行した後に、ショートイニシャル動作を実行する制御を行い(ステップ72AKS033)、続いてロングイニシャル動作を実行する制御を行ってから(ステップ72AKS034)、電源投入時コマンド処理を終了する。ステップ72AKS002にて受信コマンドが停電復旧指定コマンドであると判定された場合は、電源投入による電力供給の開始に伴い、遊技制御用マイクロコンピュータ100のRAM102における記憶内容を停電時の記憶内容に復旧させる。このような停電復旧が実行されるときには、ステップ72AKS033、72AKS034における制御が実行されることにより、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。また、ステップ72AKS020にて遊技停止状態終了時処理を実行した後も、ステップ72AKS033、72AKS034における制御が実行されることにより、パチンコ遊技機1にて設定されている設定値を確認するための設定確認状態が終了してから、復帰

40

50

動作となるショートイニシャル動作に続いて、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。このように、ステップ72AKS002にて受信コマンドが停電復旧通知コマンドであると判定された場合と、ステップ72AKS020にて遊技停止状態終了時処理を実行した後とにおいて、共通のステップ72AKS033、72AKS034における制御により、ショートイニシャル動作に続いてロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。

【0930】

ショートイニシャル動作やロングイニシャル動作は、初期化報知が行われることに伴い実行する制御が行われてもよいし、初期化報知が行われなくても実行する制御が行われてもよい。また、ショートイニシャル動作やロングイニシャル動作は、停電復旧報知が行われることに伴い実行する制御が行われてもよいし、停電復旧報知が行われなくても実行する制御が行われてもよい。また、遊技の進行に伴う演出を実行する制御が開始された後に、復帰動作条件が成立したことに基づいて、ショートイニシャル動作を実行する制御を行うようにしてもよい。遊技の進行に伴う演出を実行する制御が開始された後に、初期動作条件が成立したことに基づいて、ロングイニシャル動作を実行する制御を行うようにしてもよい。

10

【0931】

可動部材の構成は、第1可動部材や第2可動部材を含む形態に限定されるものではなく、少なくとも、復帰動作となるショートイニシャル動作と、初期動作となるロングイニシャル動作を実行可能であり、遊技の進行に伴う演出において、予め定められた動作態様により動作可能なものであればよい。ショートイニシャル動作やロングイニシャル動作は、可動部材の構成にあわせて、任意に指定されたものであればよい。

20

【0932】

以上のように、特徴部72AKの電源投入時コマンド処理では、ステップ72AKS007にて、ショートイニシャル動作を実行する制御を行う。こうして、電源投入による電力供給の開始に伴い、パチンコ遊技機1における設定値の変更を許可する設定変更状態に制御された場合には、第1可動部材や第2可動部材といった可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作を実行する制御が行われる。これにより、設定値を変更するための制御が行われるときに、可動部材が原点位置に復帰されるので、設定値の変更作業などが可動部材によって妨げられないようにして、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

30

【0933】

特徴部72AKの電源投入時コマンド処理では、ステップ72AKS001にて受信コマンドがRAMクリア通知コマンドであると判定された場合に、ステップ72AKS012、72AKS013における制御が行われることで、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行う。これに対し、ステップ72AKS007での制御によりショートイニシャル動作を実行した場合には、ステップ72AKS008にて設定変更を終了すると判定されるまで、ロングイニシャル動作を実行する制御を行わない。設定変更状態であるときに初期動作となるロングイニシャル動作が実行されると、設定変更報知の実行が妨げられ、適切な報知を行えなくなってしまうおそれがある。そこで、設定変更状態が終了してからロングイニシャル動作を実行する制御を行い、設定確認状態であるときにはロングイニシャル動作を実行する制御を行わないようにする。このように、変更許可状態としての設定変更状態であるときに、可動部材による初期動作となるロングイニシャル動作が実行されないようにして、設定値の変更作業が妨げられないようにすることで、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。したがって、設定値の適切な変更が可能になる。

40

【0934】

ステップ72AKS008にて設定変更を終了すると判定された場合には、ステップ72AKS011にて、ロングイニシャル動作を実行する制御を行う。こうして、変更許可状態としての設定変更状態が終了してから、初期動作となるロングイニシャル動作のみを

50

実行する制御を行う。これにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、可動部材の無駄な動作を防止して、可動部材を動作させる制御負担を軽減することができる。したがって、設定値の適切な変更が可能になる。

【0935】

特徴部72AKの変形例における電源投入時コマンド処理では、ステップ72AKS001にて受信コマンドがRAMクリア通知コマンドであると判定された場合に、ステップ72AKS031、72AKS032における制御が行われることで、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行う。このときには、ステップ72AKS014における制御が行われることで、初期化報知を実行する制御を行う。こうして、電源投入による電力供給の開始に伴い、RAM102における記憶内容が初期化（クリア）されることで、パチンコ遊技機1における遊技の制御に関する初期化が行われた場合には、初期化報知が実行され、この初期化報知が実行されるときに、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行う。また、ステップ72AKS008にて設定変更を終了すると判定された場合にも、ステップ72AKS031、72AKS032における制御が行われることで、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行う。これにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、可動部材の動作を共通化して、可動部材を動作させる制御負担を軽減することができる。したがって、設定値の適切な変更が可能になる。

【0936】

特徴部72AKの電源投入時コマンド処理では、ステップAKS017にて、ショートイニシャル動作を実行する制御を行う。こうして、電源投入による電力供給の開始に伴い、パチンコ遊技機1における設定値を確認するための設定確認状態に制御された場合には、第1可動部材や第2可動部材といった可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作を実行する制御が行われる。その後、ステップ72AKS018にて設定確認を終了すると判定された場合には、ステップ72AKS021にて、ロングイニシャル動作を実行する制御を行う。こうして、設定確認状態が終了してから、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行う。設定確認状態であるときに初期動作となるロングイニシャル動作が実行されると、設定確認報知の実行が妨げられ、適切な報知を行えなくなってしまうおそれがある。そこで、設定確認状態が終了してからロングイニシャル動作を実行する制御を行い、設定確認状態であるときにはロングイニシャル動作を実行する制御を行わないようにする。これにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、設定確認状態であるときには、可動部材による初期動作となるロングイニシャル動作が実行されないようにして、設定値を容易に確認できるようにする。したがって、設定値の適切な変更が可能になる。

【0937】

（特徴部72AKに係る手段の説明）

以上の特徴部72AKに関して、従来、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定に変更可能な遊技機として、例えば特開2010-200902号公報に記載されているものがある。また、可動部材を原点位置に復帰させる遊技機として、例えば特開2016-221154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号公報や特開2016-221154号公報に記載の技術では、設定の変更と可動部材の動作が競合する場合について、考慮されていなかった。そのため、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値に変更する作業に支障が生じるおそれがあった。そこで、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる遊技機を提供するための特徴部72AKに係る手段1の遊技機として、

遊技を行い、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など）であって、

複数の設定値のうちいずれかの設定値（例えば設定値1～3のいずれかなど）に設定可能な設定手段（例えば設定変更処理を実行するCPU103など）と、

設定された設定値にもとづいて遊技者にとっての有利度が異なるように遊技を進行可能な遊技制御手段（例えば特別図柄プロセス処理を実行するCPU103など）と、

電力供給の開始に伴い前記設定手段による設定値の変更を許可する変更許可状態に制御可能な設定制御手段と、

遊技の進行に応じて動作可能な可動部材（例えば動作用モータAK011～AK013によって動作する第1可動部材、動作用モータAK014によって動作する第2可動部材など）と、

少なくとも、前記可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作（例えばショートイニシャル動作など）の制御と、前記可動部材による初期動作（例えばロングイニシャル動作など）の制御とを実行可能な可動制御手段（例えばステップAKS012の電源投入時コマンド処理を実行する演出制御用CPU120など）とを備え、

前記可動制御手段は、前記変更許可状態であるときに、前記復帰動作を実行する制御を行う（例えばステップ72AKS007の実行など）、

ことを特徴とする遊技機であってもよい。

このような構成によれば、変更許可状態であるときに、可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作が実行されるので、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【0938】

特徴部72AKに係る手段2の遊技機として、

前記可動制御手段は、

電力供給の開始に伴い前記変更許可状態に制御されないときに、前記復帰動作に続いて前記初期動作を実行する制御を行い（例えばステップ72AKS012、72AKS013の実行など）、

前記変更許可状態であるときに、前記復帰動作に続いて前記初期動作を実行する制御を行わない（例えばステップ72AKS008の実行など）、

ことを特徴とする特徴部72AKに係る手段1の遊技機であってもよい。

このような構成においては、変更許可状態であるときに、可動部材による初期動作が実行されないようにして、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【0939】

特徴部72AKに係る手段3の遊技機として、

前記可動制御手段は、前記変更許可状態が終了してから、前記初期動作のみを実行する制御を行う（例えばステップ72AKS011の実行など）、

ことを特徴とする特徴部72AKに係る手段2の遊技機であってもよい。

このような構成においては、可動部材による無駄な動作を防止するとともに、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【0940】

特徴部72AKに係る手段4の遊技機として、

電力供給の開始に伴って遊技機の初期化が行われた場合に、初期化報知を実行する初期化報知手段（例えば演出表示装置5、スピーカ8L、8R、ステップ72AKS014を実行する演出制御用CPU120など）を備え、

前記可動制御手段は、

前記初期化報知が実行されるときに、前記復帰動作に続いて前記初期動作を実行する制御を行い（例えばステップ72AKS014の実行に伴うステップ72AKS031、72AKS032の実行など）、

前記変更許可状態が終了してから、前記復帰動作に続いて前記初期動作を実行する制御を行う（例えばステップ72AKS005～72AKS010に続くステップ72AKS031、72AKS032の実行など）、

ことを特徴とする特徴部72AKに係る手段2の遊技機であってもよい。

このような構成においては、可動部材による動作を共通化して制御負担を軽減するとともに、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【0941】

特徴部 7 2 A K に係る手段 5 の遊技機として、

前記設定手段にて設定されている設定値を確認するための設定確認状態に制御可能な設定確認制御手段（例えばステップ A K S 0 0 2 の設定確認処理を実行する C P U 1 0 3 など）を備え、

前記可動制御手段は、

前記設定確認状態であるときに、前記復帰動作を実行する制御を行い（例えばステップ 7 2 A K S 0 1 7 の実行など）、

前記設定確認状態が終了してから、前記初期動作を実行する制御を行う（例えばステップ 7 2 A K S 0 2 1 の実行など）、

ことを特徴とする特徴部 7 2 A K に係る手段 1 ～手段 4 のいずれかの遊技機であってもよい。

10

このような構成においては、設定確認状態であるときに、可動部材による初期動作が実行されないようにして、設定値を容易に確認できるとともに、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【0942】

（特徴部 7 3 A K に関する説明）

図 1 4 - 1 8 は、本実施例の特徴部 7 3 A K に関し、演出制御用 C P U 1 2 0 により実行される電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。この電源投入時コマンド処理は、上記実施例における演出制御メイン処理のステップ A K S 0 1 2 にて実行できればよい。特徴部 7 3 A K においても、ショートイニシャル動作やロングイニシャル動作の動作内容については、本実施例の特徴部 7 2 A K と同様の内容であればよい。特徴部 7 3 A K の電源投入時コマンド処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、上記実施例と同様に主基板 1 1 からの受信コマンドを判定する（ステップ 7 3 A K S 0 0 1 ～7 3 A K S 0 0 4）。ステップ 7 3 A K S 0 0 3 にて受信コマンドが設定変更開始コマンドであると判定された場合には（ステップ 7 3 A K S 0 0 3 ; Y e s）、上記実施例と同様に、遊技停止状態開始時処理を実行し（ステップ 7 3 A K S 0 0 5）、設定変更報知を開始する制御を行う（ステップ 7 3 A K S 0 0 6）。

20

【0943】

ステップ 7 3 A K S 0 0 6 による制御を行った後には、設定変更を終了するか否かを判定する（ステップ 7 3 A K S 0 0 7）。設定変更を終了しない場合には（ステップ 7 3 A K S 0 0 7 ; N o）、ステップ 7 3 A K S 0 0 7 を繰り返し実行して待機する。ステップ 7 3 A K S 0 0 7 にて設定変更を終了すると判定された場合には（ステップ 7 3 A K S 0 0 7 ; Y e s）、設定変更報知を終了する制御を行い（ステップ 7 3 A K S 0 0 8）、遊技停止状態終了時処理を実行する（ステップ 7 3 A K S 0 0 9）。このように、特徴部 7 3 A K の電源投入時コマンド処理では、変更許可状態としての設定変更状態であるときに、可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作としてのショートイニシャル動作を実行する制御を行わない。

30

【0944】

ステップ 7 3 A K S 0 0 1 にて受信コマンドが R A M クリア通知コマンドであると判定された場合や（ステップ 7 3 A K S 0 0 1 ; Y e s）、ステップ 7 3 A K S 0 0 9 にて遊技停止状態終了時処理を実行した後には、ショートイニシャル動作を実行する制御を行い（ステップ 7 3 A K S 0 1 0）、続いてロングイニシャル動作を実行する制御を行う（ステップ 7 3 A K S 0 1 1）。ステップ 7 3 A K S 0 1 1 では、ステップ 7 3 A K S 0 1 0 での制御によるショートイニシャル動作が終了してから、ロングイニシャル動作を実行する制御が開始されればよい。ステップ 7 3 A K S 0 1 0、7 3 A K S 0 1 1 における制御が行われることにより、電力供給の開始に伴い変更許可状態としての設定変更状態に制御されないときに、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。また、電力供給の開始に伴い変更許可状態としての設定変更状態に制御された場合に、その設定変更状態が終了してから、復帰動作となるショートイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。あるいは、

40

50

電力供給の開始に伴い変更許可状態としての設定変更状態に制御された場合に、その設定変更状態が終了してから、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。

【0945】

その後、初期化報知を実行する制御を行う（ステップ73AKS012）。なお、初期化報知を実行する制御を行ってから、ショートイニシャル動作やロングイニシャル動作を実行する制御を行うようにしてもよい。あるいは、ショートイニシャル動作を実行する制御を行ってから、初期化報知を実行する制御を行い、その後にロングイニシャル動作を実行する制御を行うようにしてもよい。

【0946】

ステップ73AKS004にて受信コマンドが設定確認開始コマンドであると判定された場合には（ステップ73AKS004；Yes）、上記実施例と同様に、遊技停止状態開始時処理を実行し（ステップ73AKS013）、設定確認報知を開始する制御を行う（ステップ73AKS014）。続いて、ショートイニシャル動作を実行する制御を行う（ステップ73AKS015）。ステップ73AKS015における制御が実行されることにより、パチンコ遊技機1にて設定されている設定値を確認するための設定確認状態であるときに、可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作を実行する制御を行うことができる。なお、ステップ73AKS016以降に進んだ後の期間においても、ショートイニシャル動作期間が終了するまで、ステップ73AKS015における制御が継続して実行され、ショートイニシャル動作を実行する制御が行われてもよい。

【0947】

ステップ73AKS015による制御に続いて、設定確認を終了するか否かを判定する（ステップ73AKS016）。設定確認を終了しない場合には（ステップ73AKS016；No）、ステップ73AKS016を繰り返し実行して待機する。ステップ73AKS016にて設定確認を終了すると判定された場合には（ステップ73AKS016；Yes）、設定確認報知を終了する制御を行い（ステップ73AKS017）、遊技停止状態終了時処理を実行する（ステップ73AKS018）。次に、ロングイニシャル動作を実行する制御を行い（ステップ73AKS019）、電源投入時コマンド処理を終了する。ステップ73AKS019における制御が実行されることにより、パチンコ遊技機1にて設定されている設定値を確認するための設定確認状態が終了してから、可動部材の初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。また、ステップ73AKS019における制御によりロングイニシャル動作が実行可能になるので、設定値を確認するための設定確認状態であるときに、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行わないようにすることができる。なお、電源投入時コマンド処理が終了した後においても、ロングイニシャル動作期間が終了するまで、ステップ73AKS019における制御が継続して実行され、ロングイニシャル動作を実行する制御が行われてもよい。

【0948】

ステップ73AKS002にて受信コマンドが停電復旧指定コマンドであると判定された場合には（ステップ73AKS002；Yes）、ショートイニシャル動作を実行する制御を行い（ステップ73AKS020）、続いてロングイニシャル動作を実行する制御を行ってから（ステップ73AKS021）、電源投入時コマンド処理を終了する。ステップ73AKS021では、ステップ73AKS020での制御によるショートイニシャル動作が終了してから、ロングイニシャル動作を実行する制御が開始されればよい。ステップ73AKS020、73AKS021における制御が実行されることにより、電力供給の開始に伴い変更許可状態としての設定変更状態に制御されないときに、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。なお、電源投入時コマンド処理が終了した後においても、ロングイニシャル動作期間が終了するまで、ステップ73AKS021における制御が継続して実行され、ロングイニシャル動作を実行する制御が行われてもよい。ステップ73AKS

019における制御と、ステップ73AKS021における制御は、特徴部72AKの場合と同様に、共通のロングイニシャル制御パターン72AKP02を用いて、共通の処理により実行されてもよい。あるいは、ステップ73AKS019における制御と、ステップ73AKS021における制御は、特徴部72AKの場合と同様に、共通のロングイニシャル制御パターン72AKP02を用いる一方で、異なる処理により実行されてもよい。

【0949】

図14-19は、特徴部73AKに関して、設定確認報知の実行中に表示される設定確認報知画面73AKD01を示している。設定確認報知画面73AKD01では、「設定確認中」というメッセージを報知するための文字画像が表示されるとともに、パチンコ遊技機1において設定された設定値の履歴が表示可能となる。設定値の履歴は、例えば演出制御基板12に搭載されたRAM122のバックアップ領域に設定値情報をRTC情報とともに記憶することにより、演出制御基板12の側において累積的に格納されてもよい。あるいは、設定値の履歴は、RAM122とは別個に設けられた不揮発性の記憶装置（例えばフラッシュメモリなど）にて、所定領域に設定値情報をRTC情報とともに記憶することにより、演出制御基板12の側において累積的に格納されてもよい。あるいは、設定値の履歴は、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のRAM102にて、バックアップ領域に設定値情報をRTC情報とともに記憶しておき、設定確認開始コマンドが送信される場合に、設定値の履歴を特定可能な演出制御コマンドとして予め用意された設定値履歴コマンドを、主基板11から演出制御基板12に対して送信することにより、演出制御基板12の側では、電力供給の開始に伴い特定できるようにしてもよい。

【0950】

設定確認報知画面73AKD01が表示される場合に、可動部材が原点位置から外れた位置で停止した状態になっていると、演出表示装置5の表示画面を視認しにくくなり、設定値の履歴を把握しにくくなる。そこで、特徴部73AKの電源投入時コマンド処理では、ステップ73AKS015における制御が実行されることにより、パチンコ遊技機1にて設定されている設定値を確認するための設定確認状態であるときに、可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作となるショートイニシャル動作を実行する制御を行う。このように、電力供給の開始に伴い設定確認状態に制御される場合には、設定変更状態に制御される場合とは異なり、復帰動作となるショートイニシャル動作が実行されるので、設定確認報知画面73AKD01にて表示可能となる設定値の履歴を、遊技場の係員などが容易に把握することができる。その一方で、特徴部73AKの電源投入時コマンド処理では、ステップ73AKS018における制御によりロングイニシャル動作が実行可能になるので、パチンコ遊技機1にて設定されている設定値を確認するための設定確認状態であるときに、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行わない。このように、電力供給の開始に伴い設定確認状態に制御される場合には、この設定確認状態であるときに、復帰動作となるショートイニシャル動作が実行される一方で、初期動作となるロングイニシャル動作が実行されないため、設定確認報知画面73AKD01にて表示可能となる設定値の履歴を、遊技場の係員などが容易に把握することができるようになってから、ロングイニシャル動作が実行されてしまう場合に可動部材により設定値の履歴が把握しにくくなってしまいうことを防止できる。

【0951】

なお、設定変更状態に制御される場合にも、設定値の履歴が表示可能となるものであってもよい。この場合には、変更許可状態としての設定変更状態であるときに、可動部材を原点位置に復帰させるショートイニシャル動作を実行する制御を行えばよい。このように、電力供給の開始に伴い設定確認状態に制御されることで、設定値の履歴が表示可能となる場合には、復帰動作となるショートイニシャル動作が実行されるようにして、設定値の履歴を容易に把握することができるものであってもよい。

【0952】

以上のように、特徴部 7 3 A K の電源投入時コマンド処理では、ステップ 7 3 A K S 0 0 1 にて受信コマンドが R A M クリア通知コマンドであると判定された場合に、ステップ 7 3 A K S 0 1 0 にて、ショートイニシャル動作を実行する制御を行う。これに対し、ステップ 7 3 A K S 0 0 3 にて受信コマンドが設定変更開始コマンドであると判定された場合には、ステップ 7 3 A K S 0 0 7 にて設定変更を終了すると判定されるまで、ショートイニシャル動作を実行する制御を行わない。これにより、設定値を変更するための制御が行われるときに、可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作となるショートイニシャル動作が実行されないので、設定値の変更作業が復帰動作によって妨げられないようにして、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。したがって、設定値の適切な設定が可能になる。

10

【0953】

特徴部 7 3 A K の電源投入時コマンド処理では、ステップ 7 3 A K S 0 0 7 にて設定変更を終了すると判定された後に、ステップ 7 3 A K S 0 1 0 における制御が行われることで、復帰動作としてのショートイニシャル動作を実行する制御を行う。このように、変更許可状態としての設定変更状態が終了してから、復帰動作となるショートイニシャル動作を実行する制御を行うので、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、可動部材を適切に原点位置に復帰させる動作が可能になる。

【0954】

特徴部 7 3 A K の電源投入時コマンド処理では、ステップ 7 3 A K S 0 0 1 にて受信コマンドが R A M クリア通知コマンドであると判定された場合に、ステップ 7 3 A K S 0 1 0、7 3 A K S 0 1 1 における制御が行われることで、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行う。このときには、ステップ 7 3 A K S 0 1 2 における制御が行われることで、初期化報知を実行する制御を行う。こうして、電源投入による電力供給の開始に伴い、R A M 1 0 2 における記憶内容が初期化（クリア）されることで、パチンコ遊技機 1 における遊技の制御に関する初期化が行われた場合には、初期化報知が実行され、この初期化報知が実行されるときに、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行う。また、ステップ 7 3 A K S 0 0 7 にて設定変更を終了すると判定された場合にも、ステップ 7 3 A K S 0 1 0、7 3 A K S 0 1 1 における制御が行われることで、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行う。これにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、可動部材の動作を共通化して、可動部材を動作させる制御負担を軽減することができる。したがって、設定値の適切な変更が可能になる。

20

30

【0955】

設定確認報知画面 7 3 A K D 0 1 では、パチンコ遊技機 1 において設定された設定値の履歴が表示可能となる。特徴部 7 3 A K の電源投入時コマンド処理では、ステップ 7 3 A K 0 0 4 にて受信コマンドが設定確認開始コマンドであると判定された場合に、ステップ 7 3 A K S 0 1 5 にて、ショートイニシャル動作を実行する制御を行う。こうして、設定値の履歴を表示可能な設定確認表示となる設定確認報知画面 7 3 A K D 0 1 の表示が実行されているときに、復帰動作となるショートイニシャル動作を実行する制御を行う。これにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、設定確認表示を容易に把握することができる。したがって、設定値の適切な変更が可能になる。

40

【0956】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンドに基づいて、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行に応じた演出の実行を制御する。特徴部 7 3 A K の電源投入時コマンド処理では、ステップ 7 3 A K S 0 0 3 にて、設定変更開始コマンドとなるコマンド 9 1 0 0 H を受信したときに、受信コマンドが設定変更開始コマンドであると判定される。主基板 1 1 から送信される設定変更開始コマンドとなるコマンド 9 1 0 0 H は、R A M クリア通知コマンドとなるコマンド 9 0 0 0 H や停電復旧指定コマンドとなるコマンド 9 2 0 0 H、設定確認開始コマンドとなるコマンド 9 4 0 0 H とは異なってい

50

る。こうして、電源投入による電力供給の開始に伴い、パチンコ遊技機 1 における設定値の変更を許可する設定変更状態に制御される場合に、設定変更状態に制御されない場合とは異なる情報としてのコマンドが送信される。これにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、演出に関する制御負担を軽減することができる。したがって、設定値の適切な変更が可能になる。

【0957】

(特徴部 73AK に係る手段の説明)

以上の特徴部 73AK に関して、従来、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定に変更可能な遊技機として、例えば特開 2010-200902 号公報に記載されているものがある。また、可動部材を原点位置に復帰させる遊技機として、例えば特開 2016-221154 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 号公報や特開 2016-221154 号公報に記載の技術では、設定の変更と可動部材の動作が競合する場合について、考慮されていなかった。そのため、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値に変更する作業に支障が生じるおそれがあった。そこで、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる遊技機を提供するための特徴部 73AK に係る手段 1 の遊技機として、

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

複数の設定値のうちいずれかの設定値（例えば設定値 1～3 のいずれかなど）に設定可能な設定手段（例えば設定変更処理を実行する CPU103 など）と、

設定された設定値にもとづいて遊技者にとっての有利度が異なるように遊技を進行可能な遊技制御手段（例えば特別図柄プロセス処理を実行する CPU103 など）と、

電力供給の開始に伴い前記設定手段による設定値の変更を許可する変更許可状態に制御可能な設定制御手段と、

遊技の進行に応じて動作可能な可動部材（例えば動作用モータ AK011～AK013 によって動作する第 1 可動部材、動作用モータ AK014 によって動作する第 2 可動部材など）と、

少なくとも、前記可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作の制御を実行可能な可動制御手段（例えばステップ AKS012 の電源投入時コマンド処理を実行する演出制御用 CPU120 など）とを備え、

前記可動制御手段は、

電力供給の開始に伴い前記変更許可状態に制御されないときに、前記復帰動作を実行する制御を行い（例えばステップ 73AKS010 の実行など）、

前記変更許可状態であるときに、前記復帰動作を実行する制御を行わない（例えばステップ 73AKS005～73AKS009 の実行など）、

ことを特徴とする遊技機であってもよい。

このような構成によれば、変更許可状態であるときに、可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作が実行されないので、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【0958】

特徴部 73AK に係る手段 2 の遊技機として、

前記可動制御手段は、前記変更許可状態が終了してから、前記復帰動作を実行する制御を行う（例えばステップ 73AKS010 の実行など）、

ことを特徴とする特徴部 73AK に係る手段 1 の遊技機であってもよい。

このような構成においては、可動部材を適切に動作させ、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【0959】

特徴部 73AK に係る手段 3 の遊技機として、

電力供給の開始に伴って遊技機の初期化が行われた場合に、初期化報知を実行する初期化報知手段（例えば演出表示装置 5、スピーカ 8L、8R、ステップ 73AKS012 を実行する演出制御用 CPU120 など）を備え、

前記可動制御手段は、

前記初期化報知が実行されるときに、前記復帰動作に続いて前記可動部材による初期動作を実行する制御を行い（例えばステップ73AKS010～73AKS012の実行など）、

前記変更許可状態が終了してから、前記復帰動作に続いて前記初期動作を実行する制御を行う（例えばステップ73AKS005～73AKS009に続くステップ73AKS010の実行など）、

ことを特徴とする特徴部73AKに係る手段1または手段2の遊技機であってもよい。

このような構成においては、可動部材による動作を共通化して制御負担を軽減するとともに、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

10

【0960】

特徴部73AKに係る手段4の遊技機として、

前記設定手段にて設定されている設定値を確認するための設定確認表示を実行可能な設定表示手段（例えば演出表示装置5など）を備え、

前記設定表示手段は、前記設定確認表示において前記設定手段にて設定された設定値の履歴を表示可能であり（例えば設定確認報知画面73AKD01の表示など）、

前記可動制御手段は、前記設定確認表示が実行されているときに、前記復帰動作を実行する制御を行い、前記初期動作を実行する制御を行わない（例えばステップ73AKS015、73AKS016の実行など）、

ことを特徴とする特徴部73AKに係る手段1～手段3のいずれかの遊技機であってもよい。

20

このような構成においては、設定確認表示が実行されているときに、可動部材による初期動作が実行されないようにして、設定確認表示を容易に把握できるとともに、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【0961】

特徴部73AKに係る手段5の遊技機として、

前記遊技制御手段からの情報にもとづいて演出の実行を制御する演出制御手段（例えばAKS015のコマンド解析処理を実行する演出制御用CPU120など）を備え、

前記遊技制御手段は、電力供給の開始に伴い前記変更許可状態に制御される場合に、該変更許可状態に制御されない場合とは異なる情報（例えば設定変更開始コマンドとなるコマンド9100Hなど）を送信する、

30

ことを特徴とする特徴部73AKに係る手段1～手段4のいずれかの遊技機であってもよい。

このような構成においては、演出制御手段による制御負担を軽減するとともに、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【0962】

（特徴部74AKに関する説明）

図14-20は、本実施例の特徴部74AKに関し、確認演出を実行するために用いられる演出制御パターン74AKP01の構成例を示している。演出制御パターン74AKP01を構成するパターンデータは、演出制御基板12に搭載されたROM121の所定領域に予め記憶されていればよい。確認演出は、電源投入により電力供給が開始された後、予め定められた確認演出条件の成立に基づいて実行可能に制御される。特徴部74AKの確認演出は、左のスピーカ8Lからラッパの音を2回出力する確認音の出力と、右のスピーカ8Rからドラムの音を2回出力する確認音の出力と、スティックコントローラ31Aの操作桿（レバー）に内蔵された振動用モータを所定パターンで2セット駆動する確認振動とを、含んでいる。演出制御パターン74AKP01には、確認演出プロセスタイマ初期値74AKJ00を示すデータが含まれ、例えばRAM122の所定領域に設けられた確認演出プロセスタイマの初期値を設定可能にする。また、演出制御パターン74AKP01には、確認演出プロセスタイマ判定値74AKJ01と対応付けられた第1確認演出制御データ74AKD01、確認演出プロセスタイマ判定値74AKJ02と対応付け

40

50

られた第2確認演出制御データ74AKD02、確認演出プロセスタイマ判定値74AKJ03と対応付けられた第1確認演出制御データ74AKD03が、含まれている。第1確認演出制御データ74AKD01は、左のスピーカ8Lからラッパの音を2回出力する確認音の出力を制御するために用いられる。第2確認演出制御データ74AKD02は、右のスピーカ8Rからドラムの音を2回出力する確認音の出力を制御するために用いられる。第3確認演出制御データ74AKD03は、スティックコントローラ31Aの操作桿（レバー）に内蔵された振動用モータを所定パターンで2セット駆動する確認振動を制御するために用いられる。確認演出の実行を制御するときには、確認演出プロセスタイマのタイマ値が更新され、確認演出プロセスタイマ判定値74AKJ01～74AKJ03のいずれかと合致したときに、合致した判定値に対応する第1～第3確認演出制御データ74AKD03を用いた制御を行うことにより、確認音の出力や確認振動を実行することができる。

10

【0963】

また、確認演出の実行中は、遊技効果ランプ9に含まれる一部または全部の発光部材を点灯させてもよい。例えば、確認演出が開始されると、発光部材の点灯が開始されるとともに、左のスピーカ8Lから確認音の出力が開始される。左のスピーカ8Lによる確認音の出力が終了すると、右のスピーカ8Rから確認音の出力が開始される。右のスピーカ8Rによる確認音の出力が終了すると、スティックコントローラ31Aの操作桿（レバー）に内蔵された振動用モータによる確認振動が開始される。そして、スティックコントローラ31Aの操作桿（レバー）に内蔵された振動用モータによる確認振動が終了するとともに発光部材が消灯され、確認演出が終了する。確認演出は、パチンコ遊技機1における電源投入により電力供給が開始された後、予め定められた確認受付期間内に、プッシュボタン31Bを押下操作する動作が検出されることにより確認演出条件が成立して、実行が開始される。左のスピーカ8Lによる確認音の出力と、右のスピーカ8Rによる確認音の出力と、スティックコントローラ31Aの操作桿（レバー）に内蔵された振動用モータによる確認振動とのうち、いずれか1の演出を実行する制御が行われているときには、他の演出を実行する制御が行われない。このように、確認演出に含まれる確認音の出力および確認振動のうち、いずれか1の演出を実行するときには、他の演出を実行しないように、制御が行われるようにすればよい。このように、確認音の出力と確認振動が互いに異なるタイミングで実行されることにより、各演出装置を用いた演出を正常に実行できるか否かを、遊技場の係員などが容易に把握することができる。

20

30

【0964】

図14-21は、特徴部74AKに関して、演出制御用CPU120により実行される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。この演出制御メイン処理は、上記実施例における演出制御メイン処理に代えて実行できればよい。特徴部74AKの演出制御メイン処理において、演出制御用CPU120は、上記実施例と同様に初期化処理（ステップ74AKS011）、電源投入時コマンド処理（ステップ74AKS012）を実行した後、タイマ割込フラグがオンとなっているか否かを判定し（ステップ74AKS013）、オフであれば（ステップ74AKS013；No）、ステップ74AKS013を繰り返し実行して待機する。これに対し、タイマ割込フラグがオンである場合には（ステップ74AKS013；Yes）、タイマ割込フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ74AKS014）、コマンド解析処理（ステップ74AKS015）、演出制御プロセス処理（ステップ74AKS016）、演出用乱数更新処理（ステップ74AKS017）を順に実行する。さらに、特徴部74AKの演出制御メイン処理では、確認演出制御処理（ステップ74AKS018）を実行してから、ステップ74AKS013に戻る。

40

【0965】

図14-22は、確認演出制御処理として、ステップ74AKS018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。確認演出制御処理において、演出制御用CPU120は、初期化報知を開始したか否かを判定する（ステップ74AKS031）。例え

50

ば上記実施例の電源投入時コマンド処理では、ステップA K S 0 3 0における制御が行われることで、初期化報知が開始される。この後、ステップ7 4 A K S 0 3 1における判定が最初に行われたときに、初期化報知の開始であると判定すればよい。R A M 1 2 2の所定領域に初期化報知開始フラグを設け、この初期化報知開始フラグがオンであるときに、初期化報知の開始であると判定してもよい。

【0966】

ステップ7 4 A K S 0 3 1にて初期化報知の開始であると判定された場合には（ステップ7 4 A K S 0 3 1；Y e s）、確認受付期間を開始する制御が行われる（ステップ7 4 A K S 0 3 2）。確認受付期間は、初期化報知の開始に伴い開始され、例えば30秒間あるいは1分間といった、予め定められた確認受付時間の経過に伴い終了すればよい。

10

【0967】

ステップ7 4 A K S 0 3 1にて初期化報知の開始ではないと判定された場合には（ステップ7 4 A K S 0 3 1；N o）、確認受付期間であるか否かを判定する（ステップ7 4 A K S 0 3 3）。ステップ7 4 A K S 0 3 2にて確認受付期間が開始された場合や、ステップ7 4 A K S 0 3 3にて確認受付期間であると判定された場合には（ステップ7 4 A K S 0 3 3；Y e s）、可変表示が開始されたか否かを判定する（ステップ7 4 A K S 0 3 4）。例えば、演出制御用C P U 1 2 0は、主基板1 1から送信された第1変動開始コマンドや第2変動開始コマンドを受信したことにより、可変表示が開始されたと判定すればよい。

【0968】

ステップ7 4 A K S 0 3 4にて可変表示の開始であると判定された場合には（ステップ7 4 A K S 0 3 4；Y e s）、確認受付期間を中止する制御を行い（ステップ7 4 A K S 0 3 5）、確認演出制御処理を終了する。このように、確認受付期間であるときに可変表示が開始された場合には、確認受付期間を中止して、確認演出条件が成立しないように制限する。可変表示の開始に伴い確認受付期間を中止することで、遊技の進行に伴う演出の実行と確認演出の実行とが重複しないように制御して、確認演出を適切に実行することができる。

20

【0969】

ステップ7 4 A K S 0 3 4にて可変表示の開始ではないと判定された場合には（ステップ7 4 A K S 0 3 4；N o）、確認演出を開始させるための動作検出があったか否かを判定する（ステップ7 4 A K S 0 3 6）。ステップ7 4 A K S 0 3 6では、プッシュボタン3 1 Bを押下する動作が検出された場合に、確認演出を開始させるための動作検出があったと判定すればよい。このとき、動作検出がない場合には（ステップ7 4 A K S 0 3 6；N o）、確認演出制御処理を終了する。これに対し、動作検出があったと判定された場合には（ステップ7 4 A K S 0 3 6；Y e s）、確認演出を実行するために用いられる演出制御パターン7 4 A K P 0 1をR O M 1 2 1の所定領域から読み出し（ステップ7 4 A K S 0 3 7）、確認演出プロセスタイマ初期値7 4 A K J 0 0を確認演出プロセスタイマに設定する（ステップ7 4 A K S 0 3 8）。また、最初の確認演出プロセスタイマ判定値7 4 A K D 0 1によるタイマ値の判定が行われるように設定し（ステップ7 4 A K S 0 3 9）、ステップ7 4 A K S 0 4 6に進む。なお、ステップ7 4 A K S 0 3 6にて動作検出があったと判定され、確認演出を実行するための設定などが行われる場合には、確認受付期間を終了する制御を行ってもよい。

30

40

【0970】

ステップ7 4 A K S 0 3 3にて確認受付期間ではないと判定された場合には（ステップ7 4 A K S 0 3 3；N o）、確認演出中であるか否かを判定する（ステップ7 4 A K S 0 4 0）。ステップ7 4 A K S 0 4 0では、例えば確認演出プロセスタイマによる経過時間の計測がスタートしている場合に、確認演出中であると判定すればよい。このとき、確認演出中でなければ（ステップ7 4 A K S 0 4 0；N o）、確認演出制御処理を終了する。これに対し、確認演出中であると判定された場合には（ステップ7 4 A K S 0 4 0；Y e s）、可変表示が開始されたか否かを判定する（ステップ7 4 A K S 0 4 1）。そして、

50

可変表示の開始であると判定された場合には（ステップ74AKS041；Yes）、確認演出を中止する制御を行い（ステップ74AKS042）、確認演出制御処理を終了する。このように、確認演出中に可変表示が開始された場合には、確認演出の実行を中止することで、遊技の進行に伴う演出の実行と確認演出の実行とが重複しないように制御して、確認演出を適切に実行することができる。

【0971】

ステップ74AKS041にて可変表示の開始ではないと判定された場合には（ステップ74AKS041；No）、確認演出プロセスタイマの更新制御を行う（ステップ74AKS043）。次に、確認演出プロセスタイマのタイムアウトが発生したか否かを判定する（ステップ74AKS044）。このとき、タイムアウトが発生していれば（ステップ74AKS044；Yes）、確認演出を終了させる制御を行い（ステップ74AKS045）、確認演出制御処理を終了する。これに対し、タイムアウトが発生していないと判定された場合には（ステップ74AKS044；No）、確認演出プロセスタイマのタイマ値が判定値と合致したか否かを判定する（ステップ74AKS046）。判定値と合致しない場合には（ステップ74AKS046；No）、確認演出制御処理を終了する。

【0972】

ステップ74AKS046にて判定値と合致したと判定された場合には（ステップ74AKS046；Yes）、その判定値に対応する確認演出制御データを用いた演出を開始させる（ステップ74AKS047）。また、演出制御パターン74AKP01において次に格納されている確認演出プロセスタイマ判定値によるタイマ値の判定が行われるように設定してから（ステップ74AKS048）、確認演出制御処理を終了する。

【0973】

図14-23は、特徴部74AKに関して、確認演出の制御例を示すタイミング図などである。図14-23（A）は、電源投入により電力供給が開始されたときに、クリアスイッチ121IW050を押下操作する動作の検出がある一方で、設定キー121IW051をオンに切替操作する動作の検出がないことに対応して、設定変更状態に制御されない場合を示している。図14-23（B）は、電源投入により電力供給が開始されたときに、クリアスイッチ121IW050を押下操作する動作の検出があるとともに、設定キー121IW051をオンに切替操作する動作の検出があることに対応して、設定変更状態に制御される場合を示している。図14-23（C）は、各タイミングにおける制御内容を示している。

【0974】

タイミング74AKT01での電源投入による電力供給の開始に伴い、設定変更状態に制御されない場合に、演出制御基板12では、例えば演出制御用CPU120が、タイミング74AKT02にてRAMクリア通知コマンドを受信したと判定する。上記実施例の電源投入時コマンド処理では、ステップAKS021にて受信コマンドがRAMクリア通知コマンドであると判定されたことにより、ステップAKS030での制御が行われ、初期化報知が開始される。そうすると、特徴部74AKの演出制御メイン処理に含まれるステップ74AKS018の確認演出制御処理では、ステップ74AKS031にて初期化報知の開始であると判定され、ステップ74AKS032での制御により、確認受付期間が開始される。この確認検出期間内のタイミング74AKT03にて、プッシュボタン31Bを押下操作する動作が検出されると、確認演出制御処理のステップ74AKS036にて確認演出の開始動作を検出したと判定され、確認演出制御処理のステップ74AKS037～74AKS048といった、確認演出を実行する制御が開始される。こうして確認演出を実行する制御が開始されることにより、演出制御パターン74AKP01に含まれる第1～第3確認演出制御データ74AKD01～74AKD03などを用いて、第1～第3確認演出となる複数種類の演出が順番に実行される。その後、タイミング74AKT04になると、確認演出制御処理のステップ74AKS044にて確認演出プロセスタイマがタイムアウトしたと判定され、ステップ74AKS045での制御が行われることにより、確認演出が終了する。

【0975】

これに対し、タイミング74AKT11での電源投入による電力供給の開始に伴い、設定変更状態に制御される場合に、演出制御基板12では、例えば演出制御用CPU120が、タイミング74AKT12にて設定変更開始コマンドを受信したと判定する。上記実施例の電源投入時コマンド処理では、ステップAKS023にて受信コマンドが設定変更開始コマンドであると判定されたことにより、ステップAKS025の遊技停止状態開始時処理が実行された後に、ステップAKS026の制御が行われ、設定変更報知が開始される。このときには、設定変更終了コマンドを受信した場合の他は、設定変更報知を継続して実行する制御が行われ、初期化報知を実行する制御などが開始されない。その後、タイミング74AKT13にて、主基板11から送信された設定変更終了コマンドを受信すると、電源投入時コマンド処理のステップAKS027にて設定変更を終了すると判定されることで、ステップAKS028、AKS029に続いて、ステップAKS030の制御が行われ、初期化報知が開始される。

10

【0976】

このようにして、タイミング74AKT13にてステップAKS030の制御による初期化報知が開始されると、特徴部74AKの演出制御メイン処理に含まれるステップ74AKS018の確認演出制御処理では、ステップ74AKS031にて初期化報知の開始であると判定され、ステップ74AKS032での制御により、確認受付期間が開始される。したがって、タイミング74AKT13では、初期化報知の開始に伴い、確認受付期間が開始される。この確認受付期間内のタイミング74AKT14にて、プッシュボタン31Bを押下操作する動作が検出されると、確認演出制御処理のステップ74AKS036にて確認演出の開始動作を検出したと判定され、確認演出制御処理のステップ74AKS037～74AKS048といった、確認演出を実行する制御が開始される。こうして確認演出を実行する制御が開始されることにより、演出制御パターン74AKP01に含まれる第1～第3確認演出制御データ74AKD01～74AKD03などを用いて、第1～第3確認演出となる複数種類の演出が順番に実行される。その後、タイミング74AKT15になると、確認演出制御処理のステップ74AKS044にて確認演出プロセスタイマがタイムアウトしたと判定され、ステップ74AKS045での制御が行われることにより、確認演出が終了する。

20

【0977】

なお、確認演出に含まれる演出は、パチンコ遊技機1が備える任意の演出装置を用いた演出であればよい。例えば、スティックコントローラ31Aの操作桿（レバー）に内蔵された振動用モータを駆動することによる確認振動に加えて、あるいは代えて、プッシュボタン31Bに内蔵された振動用モータを駆動することによる確認振動を実行できるものであってもよい。

30

【0978】

以上のように、特徴部74AKの演出制御メイン処理では、ステップ74AKS012にて、上記実施例と同様に電源投入時コマンド処理を実行した後、ステップ74AKS018にて確認演出制御処理を実行する。電源投入時コマンド処理では、例えばステップAKS025やステップAKS031にて、遊技停止状態開始時処理を実行する。遊技停止状態開始時処理が実行された後には、設定変更終了コマンドや設定確認終了コマンドとは異なるコマンドの受信が無効となり、通常の演出に関する制御が実行されないように規制される。この場合には、確認演出を実行する制御も行われない。これに対し、ステップAKS021にて受信コマンドがRAMクリア通知コマンドであると判定された場合に、ステップAKS030にて、初期化報知を実行する制御を行う。その後、ステップ74AKS018の確認演出制御処理では、ステップ74AKS031にて初期化報知の開始であると判定されたことなどに基づいて、確認演出条件が成立したときに、ステップ74AKS037以降に進み、確認演出を実行する制御を行う。こうして、電源投入による電力供給の開始に伴い、パチンコ遊技機1における設定値の変更を許可する設定変更状態に制御された場合には、確認演出を実行する制御を行わない。これにより、設定値を変更するた

40

50

めの制御が、確認演出を実行する制御よりも優先されるので、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。したがって、設定値の適切な設定が可能になる。

【0979】

電源投入時コマンド処理では、設定変更状態に対応してステップAKS025～AKS030における制御などが行われる。その後、演出制御メイン処理のステップ74AKS018にて確認演出制御処理を実行することで、変更許可状態としての設定変更状態が終了してから、確認演出条件の成立に応じて確認演出を実行する制御を行う。これにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、確認演出を適切に実行できる。したがって、設定値の適切な設定が可能になる。

【0980】

プッシュボタン31Bやプッシュセンサ35Bは、遊技者による押下操作などの動作を検出可能に構成されている。特徴部74AKの確認演出制御処理では、ステップ74AKS032における制御が実行されることにより、確認受付期間となり、その後にステップ74AKS036で開始動作の検出があったと判定されることにより、確認演出条件が成立する。これにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、確認演出を適切に実行できる。したがって、設定値の適切な設定が可能になる。

【0981】

特徴部74AKの演出制御メイン処理のステップ74AKS018にて確認演出制御処理を実行するときには、ステップ74AKS032における制御が実行されることにより、設定確認状態に制御されずにRAM102の記憶内容が初期化（クリア）された場合に、設定確認状態が終了した場合と共通の確認受付期間となる。この確認受付期間における確認演出条件の成立に応じて、確認演出を実行する制御を行う。これにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、確認演出の実行に関する制御を共通化して、確認演出の制御負担を軽減することができる。したがって、設定値の適切な設定が可能になる。

【0982】

特徴部74AKで用いられる演出制御パターン74AKP01は、第1確認演出制御データ74AKD01や第2確認演出制御データ74AKD02を含むことで、スピーカ8L、8Rから確認音を出力させる制御を可能にする。こうして、確認演出は、音出力手段となるスピーカ8L、8Rによる確認用の音声の出力を含む。これにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、確認演出を適切に実行できる。したがって、設定値の適切な設定が可能になる。

【0983】

（特徴部74AKに係る手段の説明）

以上の特徴部74AKに関して、従来、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定に変更可能な遊技機として、例えば特開2010-200902号公報に記載されているものがある。また、確認音を出力させる制御を行う遊技機として、例えば特開2016-220833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号公報や特開2016-220833号公報に記載の技術では、設定の変更と確認用の演出が競合する場合について、考慮されていなかった。そのため、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値に変更する作業に支障が生じるおそれがあった。そこで、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる遊技機を提供するための特徴部74AKに係る手段1の遊技機として、

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

複数の設定値のうちいずれかの設定値（例えば設定値1～3のいずれかなど）に設定可能な設定手段（例えば設定変更処理を実行するCPU103など）と、

設定された設定値にもとづいて遊技者にとっての有利度が異なるように遊技を進行可能な遊技制御手段（例えば特別図柄プロセス処理を実行するCPU103など）と、

電力供給の開始に伴い前記設定手段による設定値の変更を許可する変更許可状態に制御

10

20

30

40

50

可能な設定制御手段と、

演出を実行可能な演出手段（例えば演出表示装置 5、スピーカ 8 L、8 R など）と、

電力供給が開始された後、確認演出条件の成立にもとづいて前記演出手段による確認演出の制御を実行可能な確認制御手段（例えばステップ 7 4 A K S 0 1 8 の確認演出制御処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など）とを備え、

前記確認制御手段は、

電力供給の開始に伴い前記変更許可状態に制御されないときに、前記確認演出条件の成立に応じて前記確認演出を実行する制御を行い（例えばステップ A K S 0 2 1、A K S 0 3 0 を実行した後におけるステップ 7 4 A K S 0 1 8 の実行など）、

前記変更許可状態であるときに、前記確認演出を実行する制御を行わない（例えばステップ A K S 0 2 5 ～ A K S 0 2 9 の実行など）、

ことを特徴とする遊技機であってもよい。

このような構成によれば、変更許可状態であるときに、確認演出が実行されないのを、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【0984】

特徴部 7 4 A K に係る手段 2 の遊技機として、

前記確認制御手段は、前記変更許可状態が終了してから、前記確認演出条件の成立に応じて前記確認演出を実行する制御を行う（例えばステップ A K S 0 2 5 ～ A K S 0 3 0 を実行した後におけるステップ 7 4 A K S 0 1 8 の実行など）、

ことを特徴とする特徴部 7 4 A K に係る手段 1 の遊技機であってもよい。

このような構成においては、確認演出を適切に実行して、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【0985】

特徴部 7 4 A K に係る手段 3 の遊技機として、

遊技者による動作を検出可能な遊技用検出手段（例えばプッシュボタン 3 1 B、プッシュセンサ 3 5 B など）を備え、

前記確認演出条件は、確認受付期間であるときに前記遊技用検出手段による動作の検出にもとづいて成立する（例えばステップ 7 4 A K S 0 3 6 の実行など）、

ことを特徴とする特徴部 7 4 A K に係る手段 1 または手段 2 の遊技機であってもよい。

このような構成においては、確認演出を適切に実行して、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【0986】

特徴部 7 4 A K に係る手段 4 の遊技機として、

前記確認制御手段は、電力供給の開始に伴い前記変更許可状態に制御されずに初期化が行われた場合に、前記変更許可状態が終了した場合と共通の確認受付期間における前記確認演出条件の成立に応じて前記確認演出を実行する制御を行う（例えばステップ 7 4 A K S 0 3 3、7 4 A K S 0 3 6 の実行など）、

ことを特徴とする特徴部 7 4 A K に係る手段 1 ～手段 3 のいずれか遊技機であってもよい。

このような構成においては、確認演出の実行を共通化して、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【0987】

特徴部 7 4 A K に係る手段 5 の遊技機として、

演出音を出力可能な音出力手段（例えばスピーカ 8 L、8 R など）を備え、

前記確認演出は、前記音出力手段による確認用の音声の出力を含む（例えば第 1 確認演出制御データ 7 4 A K D 0 1、第 2 確認演出制御データ 7 4 A K D 0 2 を用いたステップ 7 4 A K S 0 4 7 の実行など）、

ことを特徴とする特徴部 7 4 A K に係る手段 1 ～手段 4 のいずれかの遊技機であってもよい。

このような構成においては、確認演出を適切に実行して、設定値の変更作業に支障が生

10

20

30

40

50

じることを防止できる。

【0988】

(特徴部75AKに関する説明)

図14-24は、本実施例の特徴部75AKに関し、演出制御用CPU120により実行される電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。この電源投入時コマンド処理は、上記実施例の特徴部74AKにおける演出制御メイン処理のステップ74AKS012にて実行できればよい。特徴部75AKの電源投入時コマンド処理において、演出制御用CPU120は、上記実施例と同様に主基板11からの受信コマンドを判定する(ステップ75AKS001~75AKS004)。ステップ75AKS003にて受信コマンドが設定変更開始コマンドであると判定された場合には(ステップ75AKS003; Yes)、上記実施例と同様に、遊技停止状態開始時処理を実行し(ステップ75AKS005)、設定変更報知を開始する制御を行う(ステップ75AKS006)。

10

【0989】

ステップ75AKS006による制御を行った後には、設定変更を終了するか否かを判定する(ステップ75AKS007)。設定変更を終了しない場合には(ステップ75AKS007; No)、上記実施例とは異なり、設定変更中確認演出制御処理を実行してから(ステップ75AKS008)、ステップ75AKS007に戻る。このように、特徴部75AKの電源投入時コマンド処理では、ステップ75AKS008にて設定変更中確認演出制御処理が実行されることにより、電力供給の開始に伴い変更許可状態としての設定変更状態に制御されたときに、確認演出を実行するための制御を行うことができる。ステップ75AKS007にて設定変更を終了すると判定された場合には(ステップ75AKS007; Yes)、設定変更報知を終了する制御を行い(ステップ75AKS009)、遊技停止状態終了時処理を実行する(ステップ75AKS010)。

20

【0990】

ステップ75AKS001にて受信コマンドがRAMクリア通知コマンドであると判定された場合や(ステップ75AKS001; Yes)、ステップ75AKS010にて遊技停止状態終了時処理を実行した後は、初期化報知を実行する制御を行い(ステップ75AKS011)、電源投入時コマンド処理を終了する。

【0991】

ステップ75AKS003にて受信コマンドが設定確認開始コマンドであると判定された場合には(ステップ75AKS003; Yes)、上記実施例と同様に、設定確認状態に対応する処理を実行した後(ステップ75AKS012~75AKS016)、電源投入時コマンド処理を終了する。このように、特徴部75AKの電源投入時コマンド処理では、電力供給の開始に伴い、設定変更状態に制御されたときにはステップ75AKS008の設定変更中確認演出制御処理を実行する一方で、設定確認状態に制御されたときには設定変更中確認演出制御処理に相当する処理を実行しない。したがって、設定変更状態であるときに確認演出を実行可能とする制御を行う一方で、設定確認状態であるときには確認演出を実行可能とする制御を行わない。

30

【0992】

図14-25は、設定変更中確認演出制御処理として、ステップ75AKS008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。設定確認中確認演出制御処理において、演出制御用CPU120は、まず、確認演出済みであるか否かを判定する(ステップ75AKS031)。ステップ75AKS031では、例えばRAM122の所定領域に設けられた確認演出完了フラグがオンである場合に、確認演出済みであると判定すればよい。確認演出完了フラグは、確認演出の実行が完了したときに、オン状態にセットされればよい。ステップ75AKS031にて確認演出済みである場合には(ステップ75AKS031; Yes)、設定変更中確認演出制御処理を終了する。

40

【0993】

ステップ75AKS031にて確認演出済みではないと判定された場合には(ステップ75AKS031; No)、確認演出中であるか否かを判定する(ステップ75AKS0

50

32)。このとき、確認演出中でなければ（ステップ75AKS032；No）、確認演出を開始させるための動作検出があったか否かを判定する（ステップ75AKS033）。ステップ75AKS033にて動作検出がない場合には（ステップ75AKS033；No）、設定変更中確認演出制御処理を終了する。ステップ75AKS033にて動作検出があったと判定された場合には（ステップ75AKS033；Yes）、確認演出の実行を開始するための設定として、演出制御パターン74AKP01を読み出し（ステップ75AKS034）、確認演出プロセスタイマ初期値74AKJ00を設定し（ステップ75AKS035）、最初の確認演出プロセスタイマ判定値74AKD01を設定する（ステップ75AKS036）。このように、設定変更中確認演出制御処理では、ステップ75AKS033の判定が行われるので、変更許可状態としての設定変更状態であるときに、確認受付期間のような一定期間を設けることなく、任意のタイミングで押しボタン31Bを押下操作する動作が検出されたことなどにより、確認演出条件が成立して確認演出の実行を開始させることができる。

10

【0994】

ステップ75AKS032にて確認演出中であると判定された場合には（ステップ75AKS032；Yes）、確認演出プロセスタイマの更新制御を行い（ステップ75AKS037）、タイムアウトが発生したか否かを判定する（ステップ75AKS038）。このとき、タイムアウトが発生していれば（ステップ75AKS038；Yes）、確認演出を終了させる制御を行い（ステップ75AKS039）、確認演出制御処理を終了する。これに対し、タイムアウトが発生していないと判定された場合には（ステップ75AKS038；No）、確認演出プロセスタイマのタイマ値が判定値と合致したか否かを判定する（ステップ75AKS040）。判定値と合致しない場合には（ステップ75AKS040；No）、確認演出制御処理を終了する。

20

【0995】

ステップ75AKS040にて判定値と合致したと判定された場合には（ステップ75AKS040；Yes）、その判定値に対応する確認演出制御データを用いた演出を開始させる（ステップ75AKS041）。また、演出制御パターン74AKP01において次に格納されている確認演出プロセスタイマ判定値によるタイマ値の判定が行われるように設定してから（ステップ75AKS042）、確認演出制御処理を終了する。

【0996】

図14-26は、特徴部75AKに関して、確認演出の制御例を示すタイミング図などである。図14-26（A）は、電源投入により電力供給が開始されたときに、クリアスイッチ121IW050を押下操作する動作の検出がある一方で、設定キー121IW051をオンに切替操作する動作の検出がないことに対応して、設定変更状態に制御されない場合を示している。図14-26（B）は、電源投入により電力供給が開始されたときに、クリアスイッチ121IW050を押下操作する動作の検出があるとともに、設定キー121IW051をオンに切替操作する動作の検出があることに対応して、設定変更状態に制御される場合を示している。図14-26（C）は、各タイミングにおける制御内容を示している。

30

【0997】

タイミング75AKT01での電源投入による電力供給の開始に伴い、設定変更状態に制御されない場合は、特徴部74AKで設定変更状態に制御されない場合と同様であり、タイミング74AKT02にてRAMクリア通知コマンドを受信したことにより、初期化報知が開始され、これに伴い、確認受付期間が開始される。この確認受付期間内のタイミング75AKT03にて、確認演出の開始動作を検出すると、確認演出を実行する制御が開始され、演出制御パターン74AKP01に含まれる第1～第3確認演出制御データ74AKD01～74AKD03などを用いて、第1～第3確認演出となる複数種類の演出が順番に実行される。その後、タイミング75AKT04になると、確認演出が終了する。

40

【0998】

50

これに対し、タイミング75AKT11での電源投入による電力供給の開始に伴い、設定確認状態に制御される場合は、特徴部74AKで設定変更状態に制御される場合とは異なり、タイミング75AKT12にて設定変更開始コマンドを受信したことにより、電源投入時コマンド処理のステップ75AKS003にて受信コマンドが設定変更開始コマンドであると判定される。これにより、ステップ75AKS005、75AKS006に続いて、ステップ75AKS007にて設定変更を終了するか否かを判定するが、このとき終了しない場合には、ステップ75AKS008にて設定変更中確認演出制御処理が実行される。特徴部75AKの設定変更中確認演出制御処理では、ステップ75AKS032にて確認演出中ではないと判定された場合に、ステップ75AKS033にて開始動作の検出があったか否かを判定する。こうして、変更許可状態としての設定変更状態であるときに、プッシュボタン31Bを押下操作する動作の検出などにより、確認演出条件を成立させることができる。例えば設定変更状態であるときのタイミング75AKT13にて、プッシュボタン31Bを押下操作する動作が検出されると、設定変更中確認演出制御処理のステップ75AKS033にて確認演出の開始動作を検出したと判定され、設定変更中確認演出制御処理のステップ75AKS034～75AKS042といった、確認演出を実行する制御が開始される。こうして、演出制御パターン74AKP01に含まれる第1～第3確認演出制御データ74AKD01～74AKD03などを用いて、第1～第3確認演出となる複数種類の演出が順番に実行される。その後、タイミング75AKT14になると、確認演出が終了する。

10

【0999】

20

タイミング75AKT14となった後、タイミング75AKT15にて、主基板11から送信された設定変更終了コマンドを受信すると、特徴部75AKの電源投入時コマンド処理では、ステップ75AKS007にて設定変更を終了すると判定されることで、ステップ75AKS009、75AKS010に続いて、ステップ75AKS011の制御が行われ、初期化報知が開始される。この初期化報知が開始されたときには、特徴部74AKの場合と同様に、演出制御メイン処理のステップ74AKS018にて確認演出制御処理が実行されることで、確認受付期間が開始されるように制御すればよい。そして、この確認受付期間にて確認演出の開始動作を検出した場合には、再び確認演出を実行する制御が開始されるようにすればよい。

【1000】

30

以上のように、特徴部75AKの電源投入時コマンド処理は、ステップ75AKS008にて実行される設定変更中確認演出制御処理を含み、設定変更中確認演出制御処理のステップ75AKS033にて開始動作の検出があったと判定された場合には、確認演出条件の成立により、ステップ74AKS037以降に進み、確認演出を実行する制御を行う。こうして、電源投入による電力供給の開始に伴い、パチンコ遊技機1における設定値の変更を許可する設定変更状態に制御された場合に、確認演出条件の成立に基づいて確認演出を実行する制御を行うので、変更許可状態としての設定変更状態であるときに、確認演出を実行可能とすることで、遊技機の状態を的確に確認して、遊技機の状態を確認する作業に支障が生じることを防止できる。

【1001】

40

特徴部75AKの電源投入時コマンド処理では、ステップ75AKS001にて受信コマンドがRAMクリア通知コマンドであると判定された場合に、特徴部74AKと同様の確認演出制御処理が実行されることで、確認受付期間が開始される。この確認受付期間であるときに、確認演出条件の成立に応じて確認演出を実行する制御を行う。これに対し、設定変更中確認演出制御処理では、確認受付期間を設けることなくステップ75AKS033にて開始動作の検出があったと判定された場合に、確認演出を実行する制御を行う。これにより、変更許可条件としての設定変更状態であるときには、いつでも確認演出を実行できるので、遊技機の状態を確認する作業に支障が生じることを防止する場合に、設定値の変更とともに確認演出を適切に実行できる。

【1002】

50

特徴部 75AK の電源投入時コマンド処理では、設定変更状態に対応してステップ 75AKS005～75AKS011 における制御などが行われる。その後、特徴部 74AK と同様の確認演出制御処理が実行されることで、確認受付期間が開始される。こうして、変更許可状態としての設定変更状態が終了してから、確認受付期間における確認演出条件の成立に応じて確認演出を実行する制御を行うので、遊技機の状態を確認する作業に支障が生じることを防止する場合に、確認演出を適切に実行できる。

【1003】

プッシュボタン 31B やプッシュセンサ 35B は、遊技者による押下操作などの動作を検出可能に構成されている。例えば特徴部 75AK の設定変更中確認演出制御処理では、ステップ 75AKS033 にて開始動作の検出があったと判定されることにより、確認演出条件が成立する。また、特徴部 74AK と同様の確認演出制御処理が実行されることで、ステップ 74AKS036 にて開始動作の検出があったと判定されることにより、確認演出条件が成立する。これにより、遊技機の状態を確認する作業に支障が生じることを防止する場合に、確認演出を適切に実行できる。

【1004】

(特徴部 75AK に係る手段の説明)

以上の特徴部 75AK に関して、従来、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定に変更可能な遊技機として、例えば特開 2010-200902 号公報に記載されているものがある。また、確認音を出力させる制御を行う遊技機として、例えば特開 2016-220833 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 号公報や特開 2016-220833 号公報に記載の技術では、設定の変更と確認用の演出が競合する場合について、考慮されていなかった。そのため、遊技機の状態を確認する作業に支障が生じるおそれがあった。そこで、遊技機の状態の確認作業に支障が生じることを防止できる遊技機を提供するための特徴部 75AK に係る手段 1 の遊技機として、

遊技を行い、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 など）であって、

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

設定された設定値にもとづいて遊技者にとっての有利度が異なるように遊技を進行可能な遊技制御手段（例えば特別図柄プロセス処理を実行する CPU 103 など）と、

電力供給の開始に伴い前記設定手段による設定値の変更を許可する変更許可状態に制御可能な設定制御手段と、

演出を実行可能な演出手段（例えば演出表示装置 5、スピーカ 8L、8R など）と、

電力供給が開始された後、確認演出条件の成立にもとづいて前記演出手段による確認演出の制御を実行可能な確認制御手段（例えばステップ 74AKS018 の確認演出制御処理、ステップ 75AKS008 の設定変更中確認演出制御処理を実行する演出制御用 CPU 120 など）とを備え、

前記確認制御手段は、

電力供給の開始に伴い前記変更許可状態に制御されないときに、確認受付期間における前記確認演出条件の成立に応じて前記確認演出を実行する制御を行い（例えばステップ 74AKS018 における確認演出制御処理の実行など）、

前記変更許可状態であるときに、前記確認演出条件の成立に応じて前記確認演出を実行する制御を行う（例えばステップ 75AKS008 における設定変更中確認演出制御処理の実行など）、

ことを特徴とする遊技機であってもよい。

このような構成によれば、変更許可状態であるときに、確認演出を実行できるので、遊技機の状態を的確に確認して、遊技機の状態を確認する作業に支障が生じることを防止できる。

【1005】

特徴部 7 5 A K に係る手段 2 の遊技機として、
前記確認制御手段は、

電力供給の開始に伴い前記変更許可状態に制御されずに初期化が行われた場合に、確認受付期間における前記確認演出条件の成立に応じて前記確認演出を実行する制御を行い（例えばステップ 7 4 A K S 0 3 3、7 4 A K S 0 3 6 の実行など）、

前記変更許可状態であるときに、確認受付期間を設けることなく前記確認演出条件の成立に応じて前記確認演出を実行する制御を行う（例えばステップ 7 5 A K S 0 3 3 の実行など）、

ことを特徴とする特徴部 7 5 A K に係る手段 1 の遊技機であってもよい。

このような構成においては、設定値の変更とともに確認演出を適切に実行して、遊技機の状態を確認する作業に支障が生じることを防止できる。

10

【1 0 0 6】

特徴部 7 5 A K に係る手段 3 の遊技機として、

前記確認制御手段は、前記変更許可状態が終了してから、確認受付期間における前記確認演出条件の成立に応じて前記確認演出を実行する制御を行う（例えばステップ 7 5 A K S 0 0 5～7 5 A K S 0 1 1 を実行した後におけるステップ 7 4 A K S 0 1 8 の実行など）、

ことを特徴とする特徴部 7 5 A K に係る手段 1 または手段 2 の遊技機であってもよい。

このような構成においては、確認演出を適切に実行して、遊技機の状態を確認する作業に支障が生じることを防止できる。

20

【1 0 0 7】

特徴部 7 5 A K に係る手段 4 の遊技機として、

遊技者による動作を検出可能な遊技用検出手段（例えばプッシュボタン 3 1 B、プッシュセンサ 3 5 B など）を備え、

前記確認演出条件は、前記遊技用検出手段による動作の検出にもとづいて成立する（例えばステップ 7 5 A K S 0 3 3 の実行など）、

ことを特徴とする特徴部 7 5 A K に係る手段 1～手段 3 のいずれかの遊技機であってもよい。

このような構成においては、確認演出を適切に実行して、遊技機の状態を確認する作業に支障が生じることを防止できる。

30

【1 0 0 8】

（特徴部 7 1 A K～7 5 A K に共通する手段の説明）

特徴部 7 1 A K～7 5 A K に係る手段 A の遊技機として、

設定に関する動作を検出可能な設定用検出手段（例えば設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 など）と、

遊技機の初期化に関する動作を検出可能な初期化用検出手段（例えばクリアスイッチ 1 2 1 I W 0 5 0 など）と、

電力供給の開始に伴い前記設定用検出手段による動作の検出にもとづいて設定確認状態に制御可能な設定確認制御手段と（例えばステップ A K S 0 0 1、A K S 0 0 2 を実行する C P U 1 0 3 など）、

40

電力供給の開始に伴い前記初期化用検出手段による動作の検出にもとづいて前記変更許可状態に制御可能な変更許可制御手段とを備える、

ことを特徴とする特徴部 7 1 A K～7 5 A K に係る遊技機であってもよい。

このような構成においては、設定確認状態と変更許可状態に適切に制御して、設定値の適切な設定が可能になる。

【1 0 0 9】

特徴部 7 1 A K～7 5 A K に係る手段 B の遊技機として、

設定に関する動作を検出可能な設定用検出手段（例えば設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 など）と、

初期化に関する動作を検出可能な初期化用検出手段（例えばクリアスイッチ 1 2 1 I W

50

050など)と、

電力供給の開始に伴い前記設定用検出手段により動作が検出されず前記初期化用検出手段により動作が検出された場合に、該電力供給の開始とともに初期化報知を実行する一方、電力供給の開始に伴い前記設定用検出手段により動作が検出された場合に、該動作が検出されなくなってから初期化報知を実行する初期化報知手段(例えばステップAKS012の電源投入時コマンド処理を実行する演出制御用CPU120など)とを備える、

ことを特徴とする特徴部71AK~75AKに係る遊技機であってもよい。

このような構成においては、初期化報知を適切に実行して、設定値の適切な設定が可能になる。

【1010】

10

特徴部71AK~75AKに係る手段Cの遊技機として、

遊技媒体が所定領域に進入することにもとづいて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121IWO29など)を備え、

前記情報表示手段は、前記設定手段にて設定されている設定値を表示可能である(例えば第1表示部29Aによる表示など)、

ことを特徴とする特徴部71AK~75AKに係る遊技機であってもよい。

このような構成においては、設定値を表示するための構成を別個に設けることなく、設定値の適切な設定が可能になる。

【1011】

20

特徴部71AK~75AKに係る手段Dの遊技機として、

演出の出力量に関する動作を検出可能な演出用検出手段(例えば出力量切替スイッチ71AK001など)と、

前記設定手段による設定値に関する表示を、演出の出力量に関する表示よりも優先して表示する表示制御手段(例えばステップAKS026を実行する演出制御用CPU120など)を備える、

ことを特徴とする特徴部71AK~75AKに係る遊技機であってもよい。

このような構成においては、設定値に関する表示が適切に行われ、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【1012】

30

特徴部71AK~75AKに係る手段Eの遊技機として、

遊技制御手段からの情報に基づいて演出の実行を制御する演出制御手段(例えばAKS015のコマンド解析処理を実行する演出制御用CPU120など)と、

前記演出制御手段は、前記変更許可状態であるときに、該変更許可状態の終了を通知する通知情報とは異なる情報にもとづく制御を制限する情報制限手段(例えばAKS027を実行する演出制御用CPU120など)とを備える、

ことを特徴とする特徴部71AK~75AKに係る遊技機であってもよい。

このような構成においては、不具合の発生を防止して、設定値の適切な設定が可能になる。

【1013】

40

(その他の構成)

上記したように本実施例の遊技機1は、上記した特徴部を備えるものであるが、この特徴部に加えて、あるいは代えて、以下に示す構成を備えるものとしてもよい。

【1014】

(遊技機枠・扉開放センサ、及び情報出力回路)

パチンコ遊技機1の背面には、払出制御基板、情報端子基板等の不図示の各種基板が配置されている。また、パチンコ遊技機1の背面側の下部には、各入賞口に入賞した遊技球やアウト口に進入した遊技球を排出するための排出口が設けられ、該排出口内には、パチンコ遊技機1内から排出される遊技球を検出するための排出口スイッチ21TMO70(不図示)が設けられている。払出制御基板には、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠3の開放を検知する遊技機枠開放センサと、遊技盤2の前面を開閉可能に覆うガラス扉枠3a

50

の開放を検知する扉枠開放センサと、を備える遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0（不図示）が接続されており、これらのセンサから出力される検知信号に基づいて、各種の異常（エラー）の発生を判定する機能も備えている。なお、遊技機用枠 3 の開放が検知されたときの検知信号と、ガラス扉枠 3 a の開放が検知されたときの検出信号とは、異なる端子に入力されることにより、払出制御基板のマイクロコンピュータは、遊技機用枠 3 の開放状態と、ガラス扉枠 3 a の開放状態とを、区別して認識可能となっている。また、情報端子基板には、セキュリティ信号等の各種の信号の出力を行うための情報出力回路 1 1 2 が搭載されている。なお、情報出力回路 1 1 2 は、主基板 1 1 に搭載されているものとしてもよい。

【1 0 1 5】

（設定変更対応信号）

次に、情報出力回路 1 1 2 から出力される各種信号について具体的に説明する。図 1 5 - 1 に示すように、本実施形態における情報出力回路 1 1 2 には、第 1 端子～第 1 0 端子までの 1 0 の情報出力端子が設けられており、各情報出力端子に対応した信号が出力される。

【1 0 1 6】

図 1 5 - 1（1）に示すパターン 1 の例において、第 1 端子からは賞球信号が出力される。賞球信号は、1 0 個の賞球が払い出される毎に出力されるパルス状の信号であり、パルス幅は 0. 1 秒となっている。第 2 端子からは遊技機枠・扉枠開放信号が出力される。遊技機枠・扉枠開放信号は、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 により遊技機用枠 3 の開放状態が検出されているときに ON 状態となり、ガラス扉枠 3 a の開放状態が検出されているときにも ON 状態となる。

【1 0 1 7】

第 3 端子からは全図柄確定回数信号が出力される。全図柄確定回数信号は、第 1 特別図柄の可変表示が実行されて表示結果が導出表示されたとき（確定したとき）に出力され、第 2 特別図柄の可変表示が実行されて表示結果が導出表示されたとき（確定したとき）に出力されるパルス状の信号であり、パルス幅は 0. 5 秒となっている。第 4 端子からは全始動口信号が出力される。全始動口信号は、第 1 始動入賞口への遊技球の入賞が発生したときに出力され、第 2 始動入賞口への遊技球の入賞が発生したときにも出力されるパルス状の信号であり、パルス幅は 0. 1 秒となっている。

【1 0 1 8】

第 5 端子からは大当たり 1 信号が出力される。大当たり 1 信号は、大当たり遊技状態に制御されているときに ON 状態となる。第 6 端子からは大当たり 2 信号が出力される。大当たり 2 信号は、大当たり遊技状態に制御されているときに ON 状態となり、高ベース状態に制御されているときにも ON 状態となる。即ち、大当たり 1 信号が OFF 状態であり、大当たり 2 信号が ON 状態である期間は、高ベース状態として特定可能である。

【1 0 1 9】

第 7 端子からは設定変更対応信号が出力される。設定変更対応信号は、設定変更モードに制御されている期間に ON 状態となり、設定確認モードに制御されている期間にも ON 状態となる信号である。また、設定変更対応信号は、後述するように、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に、パルス状（特殊態様）で出力可能であり、そのときのパルス数により設定値を外部装置側で特定可能となっている。

【1 0 2 0】

第 8 端子からはアウト信号が出力される。アウト信号は、1 0 個のアウト球（遊技領域に発射されて排出口に導かれた遊技球）が排出口スイッチ 2 1 T M 0 7 0 により検出される毎に出力されるパルス状の信号であり、パルス幅は 0. 1 秒となっている。第 9 端子からは入賞信号が出力される。入賞信号は、各入賞口（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口、大入賞口、第 1 一般入賞口～第 4 一般入賞口）に遊技球が入賞する毎（各入賞口に対応したスイッチにより入賞が検出される毎）に出力され、また、1 0 個の賞球が払い出される毎に出力されるパルス状の信号である。入賞信号のパルス幅は 0. 1 秒となっている。

10

20

30

40

50

【1021】

第10端子からはセキュリティ信号が出力される。セキュリティ信号は、電源投入時に初期化処理が実行されたときに、30秒間ON状態となる信号である。また、不正行為が検出された場合に4分間ON状態となる。不正行為が検出される場合には、例えば、異常入賞が発生した場合が含まれ、各入賞口に異常な頻度（例えば、第1始動入賞口に30秒間あたり15回以上の頻度で遊技球が入賞した場合等）で遊技球が入賞していることに基づいて、異常入賞と判定される。また、スイッチ異常検出が発生した場合も含まれ、各入賞口に対応したスイッチが入賞検出状態となっている期間が異常である（例えば、遊技制御用タイマ割込み処理で10回以上連続して第1始動口スイッチがON状態となっている場合等）ことに基づいて、スイッチ異常検出と判定される。また、磁気センサにより異常磁気を検出されたときには、遊技停止対象エラーが発生したことに基づいて、電源がOFFになるまでON状態が継続し、電源再投入後に異常磁気を検出されなくなったとき（エラー解除後）には4分間ON状態となる。

10

【1022】

さらに、図15-1(1)に示すパターン1の例では、セキュリティ信号は、設定変更モードに制御されている期間にON状態となり、設定確認モードに制御されている期間にもON状態となる。

【1023】

このように、第10端子からセキュリティ信号を出力可能であり、第7端子からは設定変更対応信号を出力可能であることにより、不正行為が行われた可能性を外部に通知可能であると共に、設定変更モード又は設定確認モードに制御されたこと（設定変更に関連した処理が実行されたこと）を外部に通知可能となっている。また、設定変更モード又は設定確認モードの終了に伴い、一旦は、第7端子から出力される設定変更対応信号がOFF状態となり、その後と同じ第7端子から、RAM102の設定値格納領域に格納されている現在の設定値に対応した数のパルス状の設定変更対応信号が出力されるため、設定値を外部に通知可能となっている。

20

【1024】

具体的には、図15-2(1)に示すように、電源投入時に設定変更モードに移行した場合には、第7端子から設定対応変更信号が出力され、これと同時に、第10端子からはセキュリティ信号が出力される。そして、RAMクリアが実行されたことに基づいて、設定変更モードの終了に伴い設定変更対応信号がOFF状態となった後も、30秒間はセキュリティ信号がON状態とされる。

30

【1025】

また、図15-2(2)に示すように、電源投入時に設定確認モードに移行した場合には、第7端子から設定変更対応信号が出力され、これと同時に、第10端子からはセキュリティ信号が出力される。そして、RAMクリアが実行されないことに基づいて、設定確認モードの終了に伴い設定変更対応信号及びセキュリティ信号が同時にOFF状態となる。ここで、電源投入時に設定確認モードに制御された後にRAMクリアが実行された場合には、図15-2(1)に示した例と同様に、設定確認モードの終了に伴い設定変更対応信号がOFF状態となった後も、30秒間はセキュリティ信号がON状態とされる。

40

【1026】

なお、電源投入時に設定変更モード及び設定確認モードの何れにも移行することなくRAMクリアが実行された場合には、電源投入時から30秒間はセキュリティ信号がON状態となるが、設定変更対応信号はON状態とはならない。

【1027】

このように、セキュリティ信号は、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間もON状態となる。従って、外部装置が、設定変更対応信号の入力を想定しておらず、設定変更対応信号の入力に基づく処理が実行されないように構成されている場合であっても、少なくともセキュリティ信号の入力に基づいて、設定変更モード又は設定確認モードに制御された可能性があることを認識可能となっている。

50

【1028】

設定変更対応信号は、設定変更モード又は設定確認モードが終了したときにOFF状態となるが、セキュリティ信号に関しては、RAMクリアが実行されたことに基づいて、設定変更モード（又は設定確認モードにおいてパリティチェックの結果が正常でない場合）が終了した後も30秒間はON状態となる。一方、設定変更モード及び設定確認モードの何れにも制御されることなくRAMクリアが実行された場合には、セキュリティ信号は電源投入時から30秒間、ON状態となる。従って、セキュリティ信号が入力される外部装置側では、セキュリティ信号の入力期間が30秒程度である場合には、設定変更モード及び設定確認モードの何れにも制御されることなくRAMクリアが実行された可能性があることを認識可能である。一方、セキュリティ信号の入力期間が30秒を超えている場合には、設定変更モード又は設定確認モードに制御された可能性があることを認識可能であり、セキュリティ信号の入力期間が30秒に達しなかった場合には、設定確認モードに制御された後にRAMクリアが実行されなかった可能性があることを認識可能である。つまり、セキュリティ信号の入力期間が30秒程度である場合には、設定変更モード及び設定確認モードの何れにも制御されることなくRAMクリアが実行された可能性があることをホールコンピュータ等の管理装置において認識可能であり、セキュリティ信号の入力期間が30秒未満である場合には、一時的に設定確認モードに制御された可能性があることを管理装置において認識可能であり、セキュリティ信号の入力期間が30秒を超えている場合には、設定変更モードに制御された可能性があることを管理装置において認識可能である。したがって、遊技機のセキュリティ信号の出力期間によって、外部側で遊技機がどのような制御を実行したかを区別することができる。

10

20

【1029】

従って、外部装置が、設定変更対応信号の入力を想定しておらず、設定変更対応信号の入力に基づく処理が実行されないように構成されている場合であっても、少なくともセキュリティ信号の入力に基づいて、RAMクリアが実行された可能性と、設定変更モード又は設定確認モードに制御された可能性とを、区別して認識可能となっている。

【1030】

なお、図15-2（3）に示すように、設定確認モードに制御されている期間はセキュリティ信号を出力しない構成としても良い。この構成には、設定変更モードに制御されている期間はセキュリティ信号を出力する一方で、設定確認モードに制御されている期間はセキュリティ信号を出力しない構成と、設定変更モードに制御されている期間はセキュリティ信号を出力せず、設定確認モードに制御されている期間もセキュリティ信号を出力しない構成と、が含まれる。具体的には、電源投入時に設定確認モードに移行した場合には、第7端子から設定対応変更信号が出力されるが、第10端子からはセキュリティ信号が出力されないものとする。そして、設定確認モードの終了に伴い設定変更対応信号がOFF状態になると、RAMクリアが実行されないことに基づいてセキュリティ信号のOFF状態を維持する。即ち、設定確認モードに移行された場合には、RAMクリアが実行されないことを条件としてセキュリティ信号が出力されない。

30

【1031】

このように、設定確認モードに制御されている期間はセキュリティ信号を出力しない構成において、図15-2（5）に示すように、電源投入時に設定確認モードに制御された後にRAMクリアが実行された場合には、設定確認モードの終了（設定変更対応信号のOFF状態）から30秒間はセキュリティ信号がON状態となる。

40

【1032】

また、図15-2（4）に示すように、設定変更モードに制御されている期間はセキュリティ信号を出力しない構成としても良い。即ち、電源投入時に設定変更モードに移行した場合には、第7端子から設定対応変更信号が出力されるが、第10端子からはセキュリティ信号が出力されない。そして、設定変更モードの終了に伴いRAMクリアが実行されたことに基づいて、設定変更対応信号がOFF状態となった後も、30秒間はセキュリティ信号がON状態となる。なお、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期

50

間はセキュリティ信号を出力しない構成において、電源投入時に設定変更モード及び設定確認モードの何れにも移行することなくRAMクリアが実行された場合には、電源投入時から30秒間はセキュリティ信号がON状態となるが、設定変更対応信号はON状態とはならない。

【1033】

このように、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間は、設定変更対応信号をON状態とする一方でセキュリティ信号はOFF状態としておき、RAMクリアが実行されたときには、設定変更モード又は設定確認モードが終了してから（設定変更対応信号がOFF状態となってから）30秒間はセキュリティ信号をON状態とすることで、一方の信号がON状態のときには、他方の信号がOFF状態となる関係となる。このような関係により、信号出力制御が簡素化され（同時に両方の信号がON状態とはならないため出力制御が簡素化され）、外部装置において、設定変更モード又は設定確認モードへの制御期間を明確に認識可能であると共に、設定変更モード又は設定確認モードの終了を契機として初期化処理が実行されたことを明確に認識可能となる。

【1034】

また、図15-2（6）に示すように、遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300により遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの開放状態が検知された場合には、第2端子から遊技機枠・扉枠開放信号が出力され、これと同時に、第10端子からはセキュリティ信号が出力される。そして、遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの閉鎖に伴い遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300による遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの開放状態の検知が終了したことに基づいて、遊技機枠・扉枠開放信号がOFF状態となった後も、30秒間はセキュリティ信号がON状態とされる。

【1035】

ここで、図15-1（1）に示したパターン1の例では、第7端子から設定変更対応信号を出力し、第10端子からセキュリティ信号を出力するようにしているが、通常は出力端子の割り当てに制約があるため、設定変更対応信号専用の出力端子を割り当てることが困難な場合がある。図15-1（2）に示すパターン2の例では、セキュリティ信号が出力される第10端子から設定変更対応信号も出力される例を示している。

【1036】

パターン2において、第1端子～第6端子、第8端子、及び、第9端子に関しては、パターン1における信号の割り当てと同様である。パターン2においては、パターン1と異なり、第7端子からは、高ベース信号が出力される。高ベース信号は、高ベース状態に制御されているときにON状態となる。第10端子からはセキュリティ信号が出力される。セキュリティ信号は、電源投入時に初期化処理が実行されたときに、30秒間ON状態となる信号である。また、不正行為が検出された場合に4分間ON状態となる。不正行為が検出される場合には、例えば、異常入賞が発生した場合が含まれ、各入賞口に異常な頻度（例えば、第1始動入賞口に30秒間あたり15回以上の頻度で遊技球が入賞した場合等）で遊技球が入賞していることに基づいて、異常入賞と判定される。また、スイッチ異常検出が発生した場合も含まれ、各入賞口に対応したスイッチが入賞検出状態となっている期間が異常である（例えば、遊技制御用タイマ割込み処理で10回以上連続して第1始動口スイッチがON状態となっている場合等）ことに基づいて、スイッチ異常検出と判定される。また、磁気センサにより異常磁気を検出されたときには、遊技停止対象エラーが発生したことに基づいて、電源がOFFになるまでON状態が継続し、電源再投入後に異常磁気を検出されなくなったとき（エラー解除後）には4分間ON状態となる。

【1037】

さらに、図15-1（2）の例では、第10端子から、設定変更対応信号が出力される。設定変更対応信号は、設定変更モードに制御されている期間にON状態となり、設定確認モードに制御されている期間にもON状態となる信号である。また、設定変更対応信号は、後述するように、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に、パルス状（特殊態様）で出力可能であり、そのときのパルス数により設定値を外部装置側で特定可能となっ

ている。従って、第10端子からは、セキュリティ信号及び設定変更対応信号が出力されている。即ち、セキュリティ信号及び設定変更対応信号は、共通端子から出力されている。

【1038】

このように、第10端子からセキュリティ信号及び設定変更対応信号を出力可能であることにより、不正行為が行われた可能性を外部に通知可能であると共に、設定変更対応信号専用の出力端子を設けることなく、設定変更モード又は設定確認モードに制御された可能性があること（設定変更に関連した処理が実行された可能性があること）を外部に通知可能となっている。また、設定変更モード又は設定確認モードの終了に伴い、一旦は、第10端子から出力される設定変更対応信号がOFF状態となり（RAMクリアが実行された場合には設定変更モード又は設定確認モードの終了から30秒後に第10端子から出力される信号がOFF状態となり）、その後と同じ第10端子から、RAM102の設定値格納領域に格納されている現在の設定値に対応した数のパルス状の設定変更対応信号が出力されるため、設定値を外部に通知可能となっている。そして、遊技機島に設けられた中継装置を介して遊技機番号（台番号）とともに設定変更対応信号が管理装置へ送信されるため、管理装置において、台番号と設定変更対応信号に基づく設定値と事前に決定された設定値とを対応付けて表示することにより対比可能に表示するような処理が可能となる。この結果、複数の遊技機の実際の設定値を遊技店の管理者が管理装置を介して容易に管理することができ、管理者が事前に決定した設定値と設定変更作業において変更された設定値との不整合を管理者が把握することができる。そして、このような不整合が生じている場合には、当該遊技機について設定確認又は再度の設定変更作業を行うことによって、遊技店における複数の遊技機における設定に関する管理の適正化を図ることができる。

【1039】

前述したように、設定変更対応信号は、設定変更モードの終了、設定確認モードの終了に伴い一旦はOFF状態となるが、その後、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値に対応した特殊態様で出力される。具体的には、図15-3に示すように、特殊態様の設定変更対応信号として、設定値に相当する数のパルスが出力される。本例では、設定値の数と同じパルスが出力される。パルスの幅は例えば0.1秒であり、例えば、設定値が3である場合には、0.1秒の幅のパルスが所定間隔（例えば0.5秒間隔）で3回出力される。これにより、ホールコンピュータ等の外部装置において、各遊技機の設定値を容易に特定可能となる。

【1040】

図15-4（1）に示すように、電源投入時に設定変更モードに制御されたことに伴い、設定変更対応信号がON状態となる。ここでは、電源投入時にRAM102の設定値格納領域に格納されていた設定値が1であったものとする。そして、設定変更モードにおいて、設定値の変更が行われることなく設定変更モードが終了したものとする。設定変更モードの終了に伴い、設定変更対応信号が一旦はOFF状態となるが、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値が1であることに基づいて、特殊態様の設定変更対応信号として1のパルスが出力されている。

【1041】

このように、設定変更対応信号により、設定変更モードに制御されているか否かを外部に通知することが可能であると共に、設定変更モード終了時における設定値（設定値が変更された場合には変更後の設定値）を外部に通知することが可能となり、設定変更モードに制御されているか否かを通知する信号と、設定値を通知する信号とを、共通の情報出力端子から出力させることが可能となる。

【1042】

さらに、本実施形態では、設定変更モード、設定確認モードが終了したときに限らず、予め定められた所定契機に、特殊態様の設定変更対応信号として、設定値に相当する数のパルスが出力される。具体的には、大当り遊技状態に制御されたこと、大当り遊技状態が終了したこと、高ベース状態が終了したこと、払い出された賞球数が1000増加したこ

10

20

30

40

50

と、といった遊技状態に関連した事象や、遊技機用枠3の開放を検知したこと、ガラス扉枠3aの開放を検知したこと、磁気異常を検知したこと等の遊技機エラーに関連した事象を契機として、その時点（所定事象が発生したとき）におけるRAM102の設定値格納領域に格納されている設定値に対応した特殊態様の設定変更対応信号を出力する。図15-4（1）に示す例では、大当りの発生を契機として、特殊態様の設定変更対応信号として1のパルスが出力されている。

【1043】

これにより、外部装置において、各遊技機の設定値を把握する機会を確保することが可能となり、例えば、設定変更モードの終了時に設定変更対応信号が適切に入力されなかったこと等により、外部装置側で設定値を特定できなかった場合でも、その後の所定契機に設定値を特定可能となり、設定値を不適切な方法により変更する不正の防止を強化することができる。

【1044】

また、図15-4（2）に示す例では、電源投入時に設定変更モードに制御されたことに伴い、設定変更対応信号がON状態となる。ここでは、電源投入時にRAM102の設定値格納領域に格納されていた設定値が1であったものとする。そして、設定変更モードにおいて、設定値の変更が行われた結果、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値が1から3に変更されたものとする。この場合には、設定変更モードの終了に伴い、設定変更対応信号が一旦はOFF状態となり、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値が3となったことに基づいて、設定変更対応信号として3のパルスが出力されている。また、図15-4（2）に示す例では、大当りの発生を契機として、特殊態様の設定変更対応信号として3のパルスが出力されている。

【1045】

ここで、図15-3（1）に示すように、設定変更モードに制御されているときに設定値を変更する操作（設定切替スイッチの操作）が行われず、設定値が変更されなかった場合と、図15-3（2）に示すように、設定変更モードに制御されているときに設定値を変更する操作（設定切替スイッチの操作）が行われて、設定値が変更された場合とで、何れの場合にも設定変更モードの終了後には、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値に対応した数のパルス状の設定変更対応信号が出力されるようになっている。このように、設定変更モードに制御されたときには、実際に設定変更操作や設定値の変更が行われたか否かにかかわらず、設定変更モードの終了に伴い共通の信号出力処理を実行することで、信号出力処理を簡素化することができる。

【1046】

また、図15-4（3）に示す例では、電源投入時に設定確認モードに制御されたことに伴い、設定変更対応信号がON状態となる。ここでは、電源投入時にRAM102の設定値格納領域に格納されていた設定値が1であったものとする。そして、設定確認モードにおいては、設定値の変更が行われないため、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値は1のまま変更されない。この場合には、設定確認モードの終了に伴い、設定変更対応信号が一旦はOFF状態となり、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値が1であることに基づいて、設定変更対応信号として1のパルスが出力されている。また、図15-4（3）に示す例では、大当りの発生を契機として、特殊態様の設定変更対応信号として1のパルスが出力されている。

【1047】

このように、設定変更対応信号により、設定確認モードに制御されているか否かを外部に通知することが可能であると共に、設定確認モードにおいて報知された設定値（電源投入時にRAM102の設定値格納領域に格納されていた設定値であり、表示モニタ121IWO29に表示されていた設定値）を外部に通知することが可能となり、設定確認モードに制御されているか否かを通知する信号と、設定値を通知する信号とを、共通の情報出力端子から出力させることが可能となる。

【1048】

なお、前述した図15-1(2)に示した情報端子の割り当てパターン2では、設定変更モード又は設定確認モードの終了に伴いRAMクリアが実行された場合、第10端子から出力される信号が、設定変更モード又は設定確認モードの終了から30秒経過後にOFF状態となり、その後、同じ第10端子から、RAM102の設定値格納領域に格納されていた設定値に対応した数のパルス状(特殊態様)の設定変更対応信号が出力されることになる。

【1049】

(電源投入時処理)

図16-1及び図16-2は、パチンコ遊技機1の電源投入時に遊技制御用マイクロコンピュータ100において実行される処理の一例を示す図であり、遊技制御メイン処理に相当する処理である。但し、これらの処理のうち、既に説明した一部の処理については図示を省略している。

【1050】

図16-1に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103は、電源が投入された後に、バックアップRAM領域のデータチェックを行う(ステップS21TM3010)。具体的には、データチェックとしてパリティチェックを行う。

【1051】

チェック結果が正常であれば(ステップS21TM3010でYES)、CPU103は、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S21TM3020)。設定変更中フラグは、後述する設定変更・確認処理に移行したときにセットされ(ステップS21TM3510)、設定キー121IW051がOFF状態に切り替えられたときにクリアされる(ステップS21TM3710)。

【1052】

設定変更中フラグがセットされていなければ(ステップS21TM3020でNO)、CPU103は、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値が、正規の値、例えば、1~3の何れかに合致するか否かを確認する(ステップS21TM3030)。ここで、パチンコ遊技機1が遊技機メカから出荷される際(遊技場に設置される前)には、設定値格納領域に、上記正規の値とは異なる値(例えば0)が記憶されている場合がある。また、設定値格納領域のデータが壊れている場合には、正規の値となっていない場合がある。設定値が正規の値であれば(ステップS21TM3030でYES)、クリアスイッチ121IW050がON状態であるか否かを確認する(ステップS21TM3040)。

【1053】

クリアスイッチ121IW050がON状態であれば(ステップS21TM3040でYES)、CPU103は、設定値格納領域を除いた領域をクリアし、RAMクリアフラグを1に設定する(ステップS21TM3050)。ステップS21TM3050におけるRAMクリア処理では、RAM102の遊技状態情報格納領域に格納されている電力供給停止前の遊技状態を示すデータ(特別図柄プロセスフラグ、確変フラグ、時短フラグ等)はクリアされて、初期値が設定されるが、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値はクリアされず、RAMクリア処理の前から変更されない。また、設定値毎に、連比、役比、及びベース等の各集計値(表示モニタ121IW029に表示可能な遊技情報)が記憶されている領域も、クリアされず、これら設定値毎の各集計値は、RAMクリア処理の前から変更されない。そして、表示モニタ121IW029に「C」の文字を表示すること等により、遊技状態が初期化されたことを報知する。なお、遊技状態が初期化されたことの報知は、設定変更モード又は設定確認モードに制御される前に行われるようにしても良く、前述したように、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に行われるようにしても良い。

【1054】

次いで、CPU103は、初期化処理が行われたことを指定する初期化コマンドを送信し(ステップS21TM3055)、ステップS21TM3060に移行する。演出制御

10

20

30

40

50

用CPU120では、この初期化コマンドを受信したことに基づいて、初期化処理が行われたことを認識する。演出制御用CPU120は、初期化コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5、スピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9等の演出装置において、遊技状態等の初期化が行われたことを報知することが可能である。

【1055】

一方、クリアスイッチ121IW050がOFF状態であれば（ステップS21TM3040でNO）、CPU103は、電力供給復旧時のコマンドとしてのバックアップコマンド（復旧時のコマンド）を送信し（ステップS21TM3045）、ステップS21TM3060に移行する。演出制御用CPU120では、このバックアップコマンド（復旧時のコマンド）を受信したことに基づいて、電力供給停止時のデータに基づいて電源断からの復旧が行われたことを認識する。演出制御用CPU120は、バックアップコマンドを受信すると、例えば画像表示装置5、スピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9等の演出装置において、電力供給停止時のデータに基づいて電源断からの復旧が行われたことを報知することが可能である。

【1056】

次いで、CPU103は、遊技機用枠3又はガラス扉枠3aが開放状態となっているか否かを確認する（ステップS21TM3060）。ここで、前述したように、遊技機用枠3の開放状態、ガラス扉枠3aの開放状態は、遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300により検出可能となっており、遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300から払出制御基板のマイクロコンピュータに、遊技機用枠3の開放状態が検出されたことを示す検出信号、ガラス扉枠3aの開放状態が検出されたことを示す検出信号が出力される。払出制御基板のマイクロコンピュータが、遊技機用枠3の開放状態が検出されたことを認識すると、遊技制御用マイクロコンピュータ100に、遊技機用枠3の開放状態が検出された旨を通知し、ガラス扉枠3aの開放状態が検出されたことを認識すると、遊技制御用マイクロコンピュータ100に、ガラス扉枠3aの開放状態が検出された旨を通知することで、遊技制御用マイクロコンピュータ100側で、遊技機用枠3の開放状態と、ガラス扉枠3aの開放状態とを、個別に認識可能となっている。

【1057】

なお、遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300から遊技制御用マイクロコンピュータ100に対して、遊技機用枠3の開放状態が検出されたことを示す検出信号、ガラス扉枠3aの開放状態が検出されたことを示す検出信号が出力される構成とした場合（即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ100が遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300を備える場合）には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、これらの検出信号の入力によって、遊技機用枠3の開放状態と、ガラス扉枠3aの開放状態とを、個別に認識可能となる。

【1058】

CPU103が、遊技機用枠3の開放状態又はガラス扉枠3aの開放状態を認識した場合には（ステップS21TM3060でYES）、設定キー121IW051がON状態であるか否かを確認する（ステップS21TM3070）。そして、設定キー121IW051がON状態であれば（ステップS21TM3070でYES）、図16-2に示す、設定変更モード又は設定確認モードに関連したステップS21TM3510以降の処理、に移行する。設定変更モードに移行した場合には設定値の確認及び変更が可能となり、設定確認モードに移行した場合には設定値の確認が可能となる。

【1059】

即ち、バックアップRAM領域のデータチェック結果が正常であり（ステップS21TM3010でYES）、設定変更中に電源断が発生しておらず（ステップS21TM3020でNO）、設定値が正規の値であるときには（ステップS21TM3030でYES）、遊技機用枠3が開放状態であり（ステップS21TM3060でYES）、且つ、設定キー121IW051がON状態である（ステップS21TM3070でYES）ことを条件として、設定値の変更及び／又は確認が可能となり、遊技機用枠3が閉鎖状態であ

るか（ステップS 2 1 T M 3 0 6 0でN O）、又は、設定キー1 2 1 I W 0 5 1がO F F状態である（ステップS 2 1 T M 3 0 7 0でN O）ことを条件として、通常遊技処理に移行する。

【1 0 6 0】

本実施形態では、設定値の変更を許可しないものの、設定値を確認することが可能な状態（設定確認モード）とするためには、（1）遊技機用枠3が開放状態であり、（2）設定キー1 2 1 I W 0 5 1がO N状態である、という2つの条件が必要となっている。C P U 1 0 3は、ステップS 2 1 T M 3 0 6 0及びステップS 2 1 T M 3 0 7 0の判定処理によって、これら（1）及び（2）の条件が何れも成立していることを確認したときに、設定値を確認することが可能な状態（設定確認モード）に移行可能としている。また、これら（1）及び（2）の条件に加えて、さらに、（3）ステップS 2 1 T M 3 0 4 0で、クリアスイッチ1 2 1 I W 0 5 0がO N状態である（Y E S）と判定されたことを条件として、後述するように、設定値を変更することが可能な状態（設定変更モード）に移行可能となっている。

10

【1 0 6 1】

前述したように、設定値を確認又は変更するために操作しなければならない設定キー1 2 1 I W 0 5 1は、遊技盤2の裏面側に設けられており、遊技機用枠3を開放状態としなければ操作することができない。仮に、遊技機用枠3が開放状態となっていないにもかかわらず、設定キー1 2 1 I W 0 5 1が操作されたということは、遊技機枠・扉枠開放センサ2 1 T M 3 0 0に異常があるか、又は、何らかの不正な手段で設定値の確認又は変更が行われようとしている可能性がある。このような状態で、設定値の確認又は変更を許可することは不適切であるため、本実施形態では、遊技機用枠3が開放状態となっていないときには、パチンコ遊技機1を設定確認モード及び設定変更モードの何れにも制御させないようにしている。

20

【1 0 6 2】

なお、本実施形態では、（1）の条件として、遊技機用枠3又はガラス扉枠3 aの何れか一方が開放状態となっているときには、パチンコ遊技機1を設定確認モード又は設定変更モードに制御可能としているが、このような形態に限らず、仮に、ガラス扉枠3 aが開放状態となっても、遊技機用枠3が開放状態となっていなければ、設定確認モード及び設定変更モードの何れにも制御させないようにしても良い。

30

【1 0 6 3】

一方、ステップS 2 1 T M 3 0 6 0で、遊技機用枠3の開放状態又はガラス扉枠3 aの開放状態を認識しなかった場合（ステップS 2 1 T M 3 0 6 0でN O）、即ち、遊技機用枠3及びガラス扉枠3 aが何れも閉鎖状態となっている場合には、通常遊技処理に移行する。また、ステップS 2 1 T M 3 0 7 0で、設定キー1 2 1 I W 0 5 1がO F F状態であることが確認されると（ステップS 2 1 T M 3 0 7 0でN O）、通常遊技処理に移行する。通常遊技処理への移行に伴い、遊技制御用タイマ割込処理が実行可能となる（特別図柄プロセス処理等が実行可能となる）。

【1 0 6 4】

バックアップR A M領域のデータチェックにおいて（ステップS 2 1 T M 3 0 1 0）、チェック結果が異常であれば（ステップS 2 1 T M 3 0 1 0でN O）、C P U 1 0 3は、設定値格納領域に格納されている設定値が異常である可能性があることを示す設定値異常エラーコマンドを、演出制御用C P U 1 2 0に送信する（ステップS 2 1 T M 3 1 1 0）。ここで、仮に、設定値格納領域に正規の値（1～3）が格納されている場合であっても、バックアップR A M領域の一部が壊れている場合には、ステップS 2 1 T M 3 1 1 0が実行されて、設定値格納領域に格納されている値が不適切である可能性があることが、C P U 1 0 3及び演出制御用C P U 1 2 0によって認識される。

40

【1 0 6 5】

また、ステップS 2 1 T M 3 0 2 0において、設定変更中フラグがセットされていることが確認された場合には（ステップS 2 1 T M 3 0 2 0でY E S）、C P U 1 0 3は、設

50

定値異常エラーコマンドを、演出制御用CPU120に送信する（ステップS21TM3110）。

【1066】

また、ステップS21TM3030において、設定値格納領域に正規の値（1～3）が格納されていない場合には（ステップS21TM3030でNO）、CPU103は、設定値格納領域に0を記憶させて（ステップS21TM3100）、設定値異常エラーコマンドを、演出制御用CPU120に送信する（ステップS21TM3110）。仮に、バックアップRAM領域のデータチェックにおいて（ステップS21TM3010）、チェック結果が正常であっても（ステップS21TM3010でYES）、設定値格納領域に正規の値（1～3）が格納されていない場合には、設定値として0が設定され、設定値異常エラーコマンドが送信されることになる。

10

【1067】

演出制御用CPU120は、設定値異常エラーコマンドを受信すると、画像表示装置5において、設定値が異常である可能性があることを報知する（例えば、「設定値が異常です。」というメッセージを表示する）。さらに、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、設定値を変更すべき状態であることを報知する（例えば、「設定値を変更して下さい。」というメッセージを表示する）。なお、スピーカ8L、8Rによって、設定値が異常である可能性があることを報知する（例えば、「設定値が異常です。」という音声を出力する）ようにしても良く、設定値を変更すべき状態であることを報知する（例えば、「設定値を変更して下さい。」という音声を出力する）ようにしても良い。

20

【1068】

CPU103は、設定値異常エラーコマンドを送信すると、遊技機用枠3又はガラス扉枠3aが開放状態となっているか否かを確認する（ステップS21TM3120）。CPU103が、遊技機用枠3の開放状態又はガラス扉枠3aの開放状態を認識した場合には（ステップS21TM3120でYES）、設定キー121IW051がON状態であるか否かを確認する（ステップS21TM3130）。

【1069】

設定キー121IW051がON状態であれば（ステップS21TM3130でYES）、CPU103は、クリアスイッチ121IW050がON状態であるか否かを確認する（ステップS21TM3140）。

30

【1070】

クリアスイッチ121IW050がON状態であれば（ステップS21TM3140でYES）、CPU103は、設定値格納領域を含む領域をクリアし、RAMクリアフラグを1に設定する（ステップS21TM3150）。ステップS21TM3150におけるRAMクリア処理では、RAM102の遊技状態情報格納領域に格納されている電力供給停止前の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグ、確変フラグ、時短フラグ等）はクリアされて、初期値が設定されると共に、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値もクリアされ、設定値格納領域には0が記憶される。一方で、設定値毎に、連比、役比、及びベース等の各集計値（表示モニタ121IW029に表示可能な遊技情報）が記憶されている領域は、クリアされず、これら設定値毎の各集計値は、RAMクリア処理の前から変更されない。そして、表示モニタ121IW029に「C」の文字を表示すること等により、遊技状態が初期化されたことを報知する。

40

【1071】

そして、CPU103は、RAMクリア（ステップS21TM3150）を実行した後に、初期化コマンドを送信し（ステップS21TM3160）、図16-2に示す、設定変更モード又は設定確認モードに関連したステップS21TM3510以降の処理、に移行する。なお、電源断復旧時のバックアップコマンド（ステップS21TM3045）、及び、電源投入時の初期化コマンド（ステップS21TM3055又はステップS21TM3160）に関しては、電源投入時に1回のみ送信されるコマンドである。そのため、CPU103は、これら電源投入時のコマンドを送信したときに、電源投入時のコマンド

50

を送信したことを特定可能であり電源断時のバックアップ記憶が不要なコマンド送信フラグをセットするようにしておき、通常遊技処理に移行したとき（ステップS 2 1 T M 1 4 7 0～）に、コマンド送信フラグをクリアするようにしても良い。そして、コマンド送信フラグがセットされていない場合にのみ、電源断復旧時のバックアップコマンド（ステップS 2 1 T M 3 0 4 5）、及び、電源投入時の初期化コマンド（ステップS 2 1 T M 3 0 5 5又はステップS 2 1 T M 3 1 6 0）を送信可能としても良い。

【1072】

一方、ステップS 2 1 T M 3 1 2 0で、遊技機用枠3の開放状態又はガラス扉枠3 aの開放状態を認識しなかった場合（ステップS 2 1 T M 3 1 2 0でNO）、即ち、遊技機用枠3及びガラス扉枠3 aが何れも閉鎖状態となっている場合には、電源断となるまで処理を実行しない（ステップS 2 1 T M 3 2 0 0）。また、ステップS 2 1 T M 3 1 3 0で、設定キー1 2 1 I W 0 5 1がOFF状態であることが確認されると（ステップS 2 1 T M 3 1 3 0でNO）、電源断となるまで処理を実行しない（ステップS 2 1 T M 3 2 0 0）。また、クリアスイッチ1 2 1 I W 0 5 0がOFF状態であれば（ステップS 2 1 T M 3 1 4 0でNO）、電源断となるまで処理を実行しない（ステップS 2 1 T M 3 2 0 0）。

【1073】

即ち、バックアップRAM領域のデータチェック結果が異常である場合（ステップS 2 1 T M 3 0 1 0でNO）、設定変更中に電源断が発生した場合（即ち、電源投入時に設定変更中フラグがセットされていた場合であり、ステップS 2 1 T M 3 0 2 0でYESと判定される場合）、及び、設定値が正規の値ではない場合（ステップS 2 1 T M 3 0 3 0でNO）、のいずれかに該当する場合には、この状態で遊技を行わせるべきではなく、通常遊技処理に移行する前に、設定値格納領域の設定値を正規の値に確定させる必要がある。そのため、RAMクリアによって設定値格納領域を含む領域をクリアして（ステップS 2 1 T M 3 1 5 0）、設定変更モードに移行させるようにしている。

【1074】

本実施形態では、設定値の変更が可能な状態（設定変更モード）とするためには、（1）遊技機用枠3が開放状態であり、（2）設定キー1 2 1 I W 0 5 1がON状態であり、（3）クリアスイッチ1 2 1 I W 0 5 0がON状態である、という3つの条件が必要となっている。CPU 1 0 3は、ステップS 2 1 T M 3 1 2 0、ステップS 2 1 T M 3 1 3 0、及びステップS 2 1 T M 3 1 4 0の判定処理によって、これら（1）～（3）の条件が何れも成立していることを確認したときに、設定値の変更が可能な状態（設定変更モード）に移行可能としている。

【1075】

仮に、（1）～（3）の条件のうち何れかの条件が成立していなければ、設定値の変更が許可されないため、設定値格納領域の設定値を正規の値に確定させることができず、通常遊技処理に移行させることができない。そのため、ステップS 2 1 T M 3 1 2 0、ステップS 2 1 T M 3 1 3 0、及びステップS 2 1 T M 3 1 4 0の判定処理のうち、何れかでNOと判定された場合には、一旦は電源断を行わせて、次の電源投入時に（1）～（3）の条件を全て成立させるようにして、設定変更モードに移行させ、設定値格納領域の設定値を正規の値に確定させるようにしている。

【1076】

なお、CPU 1 0 3は、（1）～（3）の条件のうち何れかの条件が成立していない場合には、電源をOFF状態とすべき旨を報知するためのコマンドを演出制御用CPU 1 2 0に送信するようにしても良い。そして、このコマンドを受信した演出制御用CPU 1 2 0が、画像表示装置5に、電源をOFF状態とするように促すメッセージ（例えば「電源をOFFとして下さい。」という文字）を表示するようにしても良い。また、CPU 1 0 3は、（1）～（3）の条件のうち何れかの条件が成立していない場合には、第1特別図柄表示装置4 Aや第2特別図柄表示装置4 Bを、予め定められた電源断指示態様で発光させることにより、電源をOFF状態とするように促すようにしても良い。

【1077】

次に、設定変更モード及び設定確認モードに関連する処理について、図16-2を用いて説明する。図16-2の処理において、CPU103は、設定値の変更が行われている可能性があることを示す設定変更中フラグをセットする（ステップS21TM3510）。設定変更中フラグの値が格納される領域は、バックアップRAM領域に含まれるため、電源断の状態となっても、設定変更中フラグの値は保持される。

【1078】

次いで、CPU103は、遊技機用枠3又はガラス扉枠3aが開放状態となっているか否かを確認する（ステップS21TM3520）。CPU103が、遊技機用枠3の開放状態又はガラス扉枠3aの開放状態を認識した場合には（ステップS21TM3520でYES）、設定キー121IW051がOFF状態であるか否かを確認する（ステップS21TM3530）。そして、設定キー121IW051がON状態であれば（ステップS21TM3530でNO）、CPU103は、設定変更対応信号及びセキュリティ信号を出力し（ステップS21TM3540）、設定値格納領域に格納されている設定値を、表示モニタ121IW029に表示させる（ステップS21TM3550）。

【1079】

さらに、CPU103は、RAMクリアフラグが0であるか否かを確認する（ステップS21TM3570）。RAMクリアフラグが0であれば（ステップS21TM3570でYES）、即ち、RAMクリア（ステップS21TM3050又はステップS21TM3150）が実行されていなければ、CPU103は、設定確認モードに制御されたことを指定する設定確認モードコマンドを送信し（ステップS21TM3580）、ステップS21TM3520に移行する。演出制御用CPU120は、設定確認モードコマンドを受信したことに基づいて、遊技制御用マイクロコンピュータ100が設定確認モードに移行したことを特定可能である。従って、画像表示装置5やスピーカ8L、8Rにより、当該遊技機が設定確認モードに制御されていることを報知することが可能となる。

【1080】

一方、RAMクリアフラグが1であれば（ステップS21TM3570でNO）、即ち、RAMクリア（ステップS21TM3050又はステップS21TM3150）が実行されていれば、CPU103は、設定変更モードに制御されたことを指定する設定変更モードコマンドを送信し（ステップS21TM3585）、クリアスイッチ121IW050が操作されたか否かを確認する（ステップS21TM3590）。演出制御用CPU120は、設定変更モードコマンドを受信したことに基づいて、遊技制御用マイクロコンピュータ100が設定変更モードに移行したことを特定可能である。従って、画像表示装置5やスピーカ8L、8Rにより、当該遊技機が設定変更モードに制御されていることを報知することが可能となる。

【1081】

クリアスイッチ121IW050が操作されていなければ（ステップS21TM3590でNO）、CPU103は、ステップS21TM3520に移行する。クリアスイッチ121IW050が操作された場合には（ステップS21TM3590でYES）、CPU103は、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値を更新して（ステップS21TM3600）、ステップS21TM3520に移行する。

【1082】

ここで、セキュリティ信号の出力（ステップS21TM3540）及び現在の設定値の表示（ステップS3550）、並びに設定確認モードコマンドの送信（ステップS21TM3580）を実行可能であるが、設定変更モードコマンドの送信（ステップS21TM3585）及び設定値の更新（ステップS21TM3600）を実行できない状態は、設定値の確認は可能であるか設定値の変更はできない設定確認モードに相当する。即ち、設定確認モードには、設定キー121IW051がON状態であり（ステップS21TM3530でNO）、クリアスイッチ121IW050がOFF状態であること（ステップS21TM3040でNOと判定されて、RAMクリアフラグが0のままであること）に基づいて制御される。

10

20

30

40

50

【1083】

また、セキュリティ信号の出力（ステップS21TM3540）及び現在の設定値の表示（ステップS3550）を実行可能であると共に、設定変更モードコマンドの送信（ステップS21TM3585）及び設定値の更新（ステップS21TM3600）を実行可能な状態は、設定値の確認及び変更が可能な設定変更モードに相当する。即ち、設定変更モードには、設定キー121IW051がON状態であり（ステップS21TM3530でNO）、クリアスイッチ121IW050がON状態であること（ステップS21TM3040又はステップS21TM3140でYESと判定されて、RAMクリアフラグが1に設定されていること）に基づいて制御される。

【1084】

なお、設定確認モードコマンドに関しては、設定確認モード制御時に1回のみ送信されるコマンドである。そのため、CPU103は、設定確認モードコマンドを送信したときに、設定確認モードコマンドを送信したことを特定可能であり電源断時のバックアップ記憶が不要な設定確認モードコマンド送信フラグをセットするようにしておき、設定変更中フラグがクリアされたとき（ステップS21TM3710）に、設定確認モードコマンド送信フラグをクリアするようにしても良い。そして、設定確認モードコマンド送信フラグがセットされていない場合にのみ、設定確認モードコマンドを送信可能としても良い。同様に、設定変更モードコマンドに関しては、設定変更モード制御時に1回のみ送信されるコマンドである。そのため、CPU103は、設定変更モードコマンドを送信したときに、設定変更モードコマンドを送信したことを特定可能であり電源断時のバックアップ記憶が不要な設定変更モードコマンド送信フラグをセットするようにしておき、設定変更中フラグがクリアされたとき（ステップS21TM3710）に、設定変更モードコマンド送信フラグをクリアするようにしても良い。そして、設定変更モードコマンド送信フラグがセットされていない場合にのみ、設定変更モードコマンドを送信可能としても良い。

【1085】

ステップS21TM3530において、設定キー121IW051がOFF状態であれば（ステップS21TM3530でYES）、CPU103は、設定変更中フラグをクリアする（ステップS21TM3710）。ここで、設定変更中フラグがクリアされたことにより、その後実行されるステップS21TM3020の処理で、設定変更中フラグがセットされていない（NO）と判定されるため、通常遊技処理に移行可能となる。

【1086】

次いで、CPU103は、設定値格納領域に格納されている設定値を指定する設定コマンドを、演出制御用CPU120に送信する（ステップS21TM3720）。前述したように、演出制御用CPU120は、設定コマンドの受信により、設定確認モード又は設定変更モードが終了したことを特定可能である。また、設定コマンドが指定する設定値に応じた演出を実行することにより、設定値を示唆することが可能である。例えば、大当たり遊技状態が終了したときに実行されるエンディング演出の態様を、指定された設定値に応じて異ならせることで、遊技者に設定値を示唆することが可能である。

【1087】

次いで、CPU103は、表示モニタ121IW029に表示させている設定値を消去して（ステップS21TM3730）、RAMクリアフラグの値が0であるか否かを確認する（ステップS21TM3740）。

【1088】

ここで、RAMクリアフラグの値が0である（ステップS21TM3740でYES）ということは、バックアップRAM領域のデータチェック結果が正常であり（ステップS21TM3010でYES）、設定変更中に電源断が発生しておらず（ステップS21TM3020でNO）、且つ、設定値が正規の値である（ステップS21TM3030でYES）、と判定され、さらに、クリアスイッチ121IW050がOFF状態であることにより（ステップS21TM3040でNO）、RAMクリア（ステップS21TM3050）が実行されていないということであるから、電源復旧時の通常処理を実行すれば良

10

20

30

40

50

く、遊技機用枠 3 及びガラス扉枠 3 a が何れも閉鎖状態となったこと（ステップ S 2 1 T M 3 0 6 0 で N O）が確認された場合に、通常遊技処理に移行すれば良い。

【1089】

一方、R A M クリアフラグの値が 1 である（ステップ S 2 1 T M 3 7 4 0 で N O）ということは、ステップ S 2 1 T M 3 0 5 0 又はステップ S 2 1 T M 3 1 5 0 で、R A M クリアが実行されたということであり、仮に、設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 が O F F 状態とされる前（ステップ S 2 1 T M 3 5 3 0 で Y E S と判定される前）に、設定値格納領域に正規の設定値（1～3）が格納されていなければ（例えば、設定値が 0 の状態のまま、設定変更モードにおいて設定値を変更する操作が行われなかった場合等には）、設定変更モードに移行させて、設定値格納領域に正規の設定値（1～3）を格納させる必要がある。従って、C P U 1 0 3 は、再度電源投入時処理に移行して、ステップ S 2 1 T M 3 0 1 0 以降の処理を実行する。

10

【1090】

以上に示したように、遊技場の店員等は、電源投入時に設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 を O N 状態とし、クリアスイッチ 1 2 1 I W 0 5 0 を O N 状態とすることで、パチンコ遊技機 1 を設定変更モードに制御させることが可能であると共に、遊技状態等を初期化させること（ステップ S 2 1 T M 3 0 5 0 又はステップ S 2 1 T M 3 1 5 0 の R A M クリアを実行させること）ことが可能となる。また、電源投入時に設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 を O N 状態とし、クリアスイッチ 1 2 1 I W 0 5 0 を O F F 状態とすることで、パチンコ遊技機 1 を設定確認モードに制御させることが可能であると共に、遊技状態等を初期化させない（ステップ S 2 1 T M 3 0 4 0 又はステップ S 2 1 T M 3 1 4 0 で N O と判定させて、ステップ S 2 1 T M 3 0 5 0 又はステップ S 2 1 T M 3 1 5 0 の R A M クリアを実行させないこと）ことが可能となる。このように、遊技場の店員は、パチンコ遊技機 1 を設定変更モード及び設定確認モードの何れに制御させるのかを選択可能であると共に、遊技状態等を初期化させるか否かも選択可能となっている。

20

【1091】

なお、図 1 6 - 2 に示す制御では、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている状態で、設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 が O F F 状態とされることなく（ステップ S 2 1 T M 3 5 3 0 で N O）、遊技機用枠 3 及びガラス扉枠 3 a が何れも閉鎖状態とされると、ステップ S 2 1 T M 3 5 2 0 で N O と判定されて、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a が開放状態となることを待機する状態となる。このとき、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a を開放すべき旨を報知するように指示するコマンド、及び、設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 を操作して設定変更モード又は設定確認モードを終了させるべき旨を報知するように指示するコマンドを、演出制御用 C P U 1 2 0 に送信するようにしても良い。そして、これらのコマンドを受信した演出制御用 C P U 1 2 0 では、画像表示装置 5 やスピーカ 8 L, 8 R 等によって、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a を開放すべき旨を報知すると共に、設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 を操作して設定変更モード又は設定確認モードを終了させるべき旨を報知する。例えば、画像表示装置 5 に、「遊技機用枠 3 を開放し、設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 を O F F 状態として設定変更モードを終了して下さい。」というメッセージを表示するようにしても良い。

30

40

【1092】

また、設定変更モード又は設定確認モードが終了して通常遊技処理へ移行した後は、遊技機用枠 3 及びガラス扉枠 3 a が何れも閉鎖状態となっていてときに、（１）設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 が操作されたこと（O F F 状態から O N 状態となったこと）に応じて、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から演出制御用 C P U 1 2 0 に対して、錠スイッチ操作コマンドが送信され、（２）クリアスイッチ 1 2 1 I W 0 5 0 が操作されたこと（O F F 状態から O N 状態となったこと）に応じて、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から演出制御用 C P U 1 2 0 に対して、設定切替スイッチ操作コマンドが送信されることになる。

【1093】

50

なお、このような形態に限らず、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、設定変更モード又は設定確認モードが終了して通常遊技処理へ移行した後は、設定キー121IW051が操作されたか否か、及び、クリアスイッチ121IW050が操作されたか否か、を確認することなく、錠スイッチ操作コマンド及び設定切替スイッチ操作コマンドを送信しないようにしても良い。このように、通常遊技処理（遊技制御用タイマ割込処理）が実行されている期間は、設定値を変更するための操作及び設定値を確認するための操作の実行状況を確認しないようにすることで、遊技制御用マイクロコンピュータ100の制御負担を軽減することが可能になる。

【1094】

図16-3は、表示モニタ121IW029に表示される設定値の変化を示す説明図である。設定変更モードに制御されたときには、ステップS21TM3550で、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値が表示されることになる。このとき、設定値格納領域に、正規の値とは異なる値（本例では0）が格納されていれば、図16-3（1）に示すように、表示モニタ121IW029の7セグメント表示器には「E」の文字が表示される。従って、遊技場の店員は、少なくとも正規の値が設定値格納領域に格納されていないことを把握して、クリアスイッチ121IW050を操作する（設定変更操作を行う）ことになる。

【1095】

遊技場の店員が、クリアスイッチ121IW050を操作する（ステップS21TM3590でYES）毎に、設定値格納領域に格納されている設定値が更新される（ステップS21TM3600）。本例では説明のために、正規の設定値が1～3の範囲である例を示しており、この場合には、設定変更操作毎に、設定値格納領域に格納される設定値が、0→1→2→3→1の順序で更新され、これに応じて、表示モニタ121IW029に表示される情報が、E→1→2→3→1の順序で更新されることになる。

【1096】

このように、設定値格納領域に格納されている値が、正規の値ではない場合には、これに対応した情報として、表示モニタ121IW029に数字とは異なる情報（本例ではアルファベットのE）が表示される。これにより、設定値格納領域に正規の値とは異なる値が格納されていることを明確に把握させて、設定変更操作を促すことが可能となる。仮に、設定値格納領域に正規の値とは異なる値（本例では0）が格納されている場合に、表示モニタ121IW029にもその値（本例では0）を表示すると、遊技場の管理者は、表示モニタ121IW029に表示されている値が正規の値の何れかに該当すると誤解して、設定変更操作を行わずに設定キー121IW051をOFF状態にしてしまうおそれがある。そこで、本実施形態では、設定値格納領域に正規の値とは異なる値が格納されている場合には、表示モニタ121IW029に数字とは異なる情報（本例ではアルファベットのE）を表示させることにより、そのような誤解を防止して、確実に設定変更操作を行わせるようにしている。

【1097】

また、図16-3（1）に示すように、設定変更モードに制御されたときに、当初、設定値格納領域に正規の値とは異なる値（本例では0）が格納されていれば、表示モニタ121IW029の7セグメント表示器には「E」の文字が表示されるが、その後、1回でも設定変更操作が行われて設定値格納領域に正規の値が格納されると、その後、設定変更操作が何回行われたとしても、当該設定変更モードに制御されている期間（設定キー121IW051がOFF状態となるまで）は、正規の設定値の範囲内で設定値の更新が行われ、設定値格納領域に正規の値とは異なる値（本例では0）が格納されることは無く、また、表示モニタ121IW029にも正規の値とは異なる情報（本例ではEの文字）が表示されることは無い。

【1098】

一方、図16-3（2）に示すように、設定変更モードに制御されたときに、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値が正規の値であった場合には、ステップS

10

20

30

40

50

2 1 T M 3 5 5 0 で、設定値格納領域に格納されている正規の設定値（本例では 2）が表示されることになる。本例では説明のために、正規の設定値が 1 ～ 3 の範囲である例を示しており、この場合には、設定変更操作毎に、設定値格納領域に格納される設定値が、2 → 3 → 1 → 2 → 3 の順序で更新され、これに応じて、表示モニタ 1 2 1 I W 0 2 9 に表示される情報が、2 → 3 → 1 → 2 → 3 の順序で更新されることになる。

【1 0 9 9】

即ち、設定変更モードに制御されたときに、当初、設定値格納領域に格納されている設定値が正規の値であった場合には、その後、設定変更操作が何回行われたとしても、当該設定変更モードに制御されている期間（設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 が O F F 状態となるまで）は、正規の設定値の範囲内で設定値の更新が行われ、設定値格納領域に正規の値とは異なる値（本例では 0）が格納されることは無く、また、表示モニタ 1 2 1 I W 0 2 9 にも正規の値とは異なる情報（本例では E の文字）が表示されることは無い。

10

【1 1 0 0】

例えば、遊技機メーカーが、パチンコ遊技機 1 を出荷する際（遊技場への設置前）に、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に正規の値とは異なる値（本例では 0）を設定しておくことで、その後、遊技場側で、当該パチンコ遊技機 1 の電源投入時に、設定変更モードを経て設定値を正規の値に変更しなければ、当該パチンコ遊技機 1 での遊技を行わせることができなくなる。これにより、遊技場でパチンコ遊技機 1 を設置する際に、確実に設定変更操作を行わせて、設定値を正規の値に確定させるようにすることができる。

20

【1 1 0 1】

また、遊技機メーカーが、パチンコ遊技機 1 を出荷する際（遊技場への設置前）に、予め設定変更中フラグをセットしておくことで、その後、遊技場側で、設定変更モードを経て設定値を正規の値に変更し、設定変更モードを終了させなければ、当該パチンコ遊技機 1 での遊技を行わせることができなくなる。これにより、遊技場でパチンコ遊技機 1 を設置する際に、確実に設定変更操作を行わせて、設定値を正規の値に確定させるようにすることができる。

【1 1 0 2】

（表示モニタにおける正常時の表示と異常時の表示）

図 1 6 - 3 （ 3 ） に示すように、設定値格納領域に格納されている値が、正規の値では無い場合（異常時）には、これに対応した情報として、表示モニタ 1 2 1 I W 0 2 9 の 4 桁の表示の全てにおいて数字とは異なる情報（本例ではアルファベットの E）が表示される。一方、設定値格納領域に格納されている値が、正規の値である場合（正常時）には、これに対応した情報として、表示モニタ 1 2 1 I W 0 2 9 の 4 桁の表示のうち 1 つ目の表示を用いて設定値（本例では 2）が表示される。

30

【1 1 0 3】

即ち、設定値格納領域に格納されている値が異常であるときには、正常であるときに比べてより明示的な態様で表示されるので、設定値異常であることをより明確に報知することができる。なお、設定値格納領域に格納されている値が異常であるとき（異常時）と、正常であるとき（正常時）の表示態様は、これに限るものではなく、例えば、異常時には、正常時とは異なる表示色で表示されるものとしてもよいし、正常時であっても表示モニタ 1 2 1 I W 0 2 9 の 4 桁の表示の全てにおいて設定値が表示されるものとしてもよい。

40

【1 1 0 4】

（セキュリティ信号及び設定変更対応信号の出力期間）

前述したように、図 1 5 - 1 （ 1 ） に示すパターン 1 の例では、第 1 0 端子からセキュリティ信号を出力可能である。このセキュリティ信号により、前述したように、初期化処理（R A M クリア）、不正行為の検出、遊技停止対象エラーの検出等が行われた可能性を外部に通知可能である。また、セキュリティ信号は、設定変更モード又は設定確認モードに関する処理が開始されてから、設定変更モード又は設定確認モードに関する処理が終了して通常遊技処理に移行するまで（例えば、図 1 6 - 1 及び図 1 6 - 2 に示した、ステップ S 2 1 T M 3 5 1 0 から、ステップ S 2 1 T M 3 0 6 0 又はステップ S 2 1 T M 3 0 7

50

0でNOと判定されて通常遊技処理が実行されるまで)の期間にON状態となる。

【1105】

また、図15-1(1)に示すパターン1の例では、第7端子からは設定変更対応信号を出力可能である。設定変更対応信号は、設定変更モード又は設定確認モードに関する処理が開始されてから、設定変更モード又は設定確認モードに関する処理が終了して通常遊技処理に移行するまで(例えば、図16-1及び図16-2に示した、ステップS21TM3510から、ステップS21TM3060又はステップS21TM3070でNOと判定されて通常遊技処理が実行されるまで)の期間にON状態となる。この設定変更対応信号により、設定変更モード又は設定確認モードに関する処理が実行されたこと(設定値の変更又は確認に関連した処理が実行されたこと)を外部に通知可能となっている。また、設定変更モード又は設定確認モードが終了すると(通常遊技処理に移行すると)、一旦は、第7端子から出力される設定変更対応信号がOFF状態となり、その後と同じ第7端子から、RAM102の設定値格納領域に格納されている現在の設定値に対応した数のパルス状の設定変更対応信号が出力されるため、設定値を外部に通知可能となっている。

10

【1106】

具体的には、図16-4(1)に示すように、電源投入時にRAMクリア(例えば、図16-1に示したステップS21TM3050又はステップS21TM3150)を伴う設定変更モードに移行した場合には、第7端子から設定変更対応信号が出力され、これと同時に、第10端子からはセキュリティ信号が出力される。そして、RAMクリア(ステップS21TM3050又はステップS21TM3150)が実行されたことに基づいて、設定変更モードが終了して通常遊技処理に移行した後も、30秒間はセキュリティ信号がON状態とされる。また、設定変更モードが終了したことに伴い(正確には設定変更モードが終了して通常遊技処理に移行してから50ms経過したタイミングで)、設定変更対応信号が一旦はOFF状態となるが、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値が2であることに基づいて、特殊態様の設定変更対応信号として2のパルスが出力されている。

20

【1107】

一方で、図16-4(2)に示すように、電源投入時にRAMクリア(例えば、図16-1に示したステップS21TM3050又はステップS21TM3150)は実行されたものの、設定変更モードに移行しなかった場合には、電源投入時(RAMクリア実行時)から30秒間はセキュリティ信号がON状態となるが、設定変更対応信号はON状態とはならない。

30

【1108】

このように、セキュリティ信号は、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間もON状態となる。従って、外部装置が、設定変更対応信号の入力を想定しておらず、設定変更対応信号の入力に基づく処理が実行されないように構成されている場合であっても、少なくともセキュリティ信号の入力に基づいて、設定変更モード又は設定確認モードに制御された可能性があることを認識可能となっている。

【1109】

図16-5(3)及び(4)に示すように、設定変更対応信号は、設定変更モード又は設定確認モードが開始されたときにON状態となり、設定変更モード又は設定確認モードが終了したときに(正確には、設定変更モード又は設定確認モードが終了して通常遊技処理に移行してから50ms経過したタイミングで)OFF状態となる。セキュリティ信号に関しても、設定変更モード又は設定確認モードが開始されたときにON状態となるが、図16-5(3)に示すように、RAMクリア(ステップS21TM3050又はステップS21TM3150)が実行された場合には、設定変更モードが終了した後に直ちにOFF状態とはならず、設定変更モードが終了した後も、30秒間はON状態が継続される。一方、図16-5(4)に示すように、RAMクリア(ステップS21TM3050又はステップS21TM3150)が実行されなかった場合には、設定確認モードが終了したときに(正確には、設定確認モードが終了して通常遊技処理に移行してから50ms経

40

50

過したタイミングで) OFF 状態となる。

【1110】

また、図16-5(3)及び(4)の何れの場合にも、設定変更モード又は設定確認モードの終了に伴い、設定変更対応信号が一旦はOFF 状態となるが(正確には設定変更モード又は設定確認モードが終了して通常遊技処理に移行してから50msが経過したタイミングでOFF 状態となるが)、その後に(例えば、さらに50ms以上が経過した後で)、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値が2であることに基づいて、特殊態様の設定変更対応信号として2のパルスが出力されている。これにより、ホールコンピュータ等の外部装置において、各遊技機の設定値を容易に特定可能となる。

【1111】

一方、図16-4(2)に示したように、RAMクリア(ステップS21TM3050又はステップS21TM3150)が実行されて、設定変更モードに移行しなかった場合には、セキュリティ信号は、電源投入時(RAMクリア実行時)から30秒間、ON 状態となる。

【1112】

従って、セキュリティ信号が入力される外部装置側では、セキュリティ信号の入力期間が30秒程度である場合には、RAMクリア(ステップS21TM3050又はステップS21TM3150)が実行されたものの、設定変更モードに移行しなかった可能性があることを認識可能である。一方、セキュリティ信号の入力期間が30秒を超えている場合には、設定変更モード又は設定確認モードに移行した可能性があること(特に、RAMクリアを伴う設定変更モードに移行した可能性が高いこと)を認識可能であり、セキュリティ信号の入力期間が30秒に達しなかった場合には、RAMクリア(ステップS21TM3050又はステップS21TM3150)が実行されることなく、設定確認モードに移行した可能性があること(設定値を変更可能な状態となることなく確認のみが行われた可能性があること)を認識可能である。

【1113】

つまり、セキュリティ信号の入力期間が30秒程度である場合には、RAMクリア(ステップS21TM3050又はステップS21TM3150)が実行されたものの、設定変更モードに移行しなかった可能性があることを、ホールコンピュータ等の管理装置において認識可能であり、セキュリティ信号の入力期間が30秒未満である場合には、RAMクリア(ステップS21TM3050又はステップS21TM3150)が実行されることなく、設定確認モードに移行した可能性があること(設定値を変更可能な状態となることなく確認のみが行われた可能性があること)を、管理装置において認識可能であり、セキュリティ信号の入力期間が30秒を超えている場合には、設定変更モード又は設定確認モードに移行した可能性があること(特に、RAMクリアを伴う設定変更モードに移行した可能性が高いこと)を、管理装置において認識可能である。このように、遊技機のセキュリティ信号の出力期間によって、外部側で遊技機がどのような制御を実行したかを区別することができる。

【1114】

従って、外部装置が、設定変更対応信号の入力を想定しておらず、設定変更対応信号の入力に基づく処理が実行されないように構成されている場合であっても、少なくともセキュリティ信号の入力に基づいて、RAMクリア(ステップS21TM3050又はステップS21TM3150)が実行された可能性と、設定変更モード又は設定確認モードに制御された可能性とを、区別して認識可能となっている。

【1115】

また、本実施形態では、遊技機が設定変更モードに制御されるときには、電源投入時にクリアスイッチ121IW050がON 状態であるため、必ずRAMクリアが実行されることになる(ステップS21TM3050又はステップS21TM3150)。その結果、セキュリティ信号の出力期間は、設定変更モードに制御されている期間+30秒間程度となる。一方、遊技機が設定確認モードに制御されるときには、電源投入時にクリアスイ

10

20

30

40

50

ッチ 1 2 1 I W 0 5 0 が O F F 状態であり、R A M クリアフラグが 0 の状態である（ステップ S 2 1 T M 3 5 7 0 で Y E S である）ため、R A M クリア（ステップ S 2 1 T M 3 0 5 0 又はステップ S 2 1 T M 3 1 5 0）が実行されていない。その結果、セキュリティ信号の出力期間は、設定確認モードに制御されている期間（正確には設定確認モードに制御されている期間 + 5 0 m s 程度）となる。

【1 1 1 6】

このように、遊技機が設定変更モードに制御された場合と、設定確認モードに制御された場合とで、セキュリティ信号の出力期間が異なることにより、外部装置側で、各遊技機が、設定変更モードに制御されたのか、あるいは、設定確認モードに制御されたのか、を区別して特定することが可能となっている。

10

【1 1 1 7】

また、本実施形態では、設定変更対応信号が、設定変更モード又は設定確認モードが開始されたときに O N 状態となり、設定変更モード又は設定確認モードが終了したときに（正確には、設定変更モード又は設定確認モードが終了して通常遊技処理に移行してから 5 0 m s 経過したタイミングで）O F F 状態となる。そのため、外部装置側では、設定変更対応信号の入力期間によって、設定変更モード又は設定確認モードへの制御期間を特定可能となっている。また、設定変更対応信号の入力期間よりもセキュリティ信号の入力期間の方が 3 0 秒程度長くなった場合には、設定変更モードに制御されたこと及びこれに伴う R A M クリアが実行されたことを認識可能であり、設定変更対応信号の入力期間とセキュリティ信号の入力期間が同じ期間であった場合には、R A M クリアを伴わない設定確認モードに制御されたことを認識可能である。

20

【1 1 1 8】

このように、セキュリティ信号と、設定変更対応信号とが、異なる出力端子から出力されることにより、これらの信号が入力される外部装置側では、当該遊技機において所定事象（本例では R A M クリア）が発生したと、当該遊技機が設定変更モード又は設定確認モードに制御されたことを区別して特定可能となる。そして、設定変更モード又は設定確認モードへの制御期間を明確に特定可能となり、設定変更モード及び設定確認モードの何れに制御されたのかも、セキュリティ信号の入力期間に基づいて特定可能となる。

【1 1 1 9】

次に、電源投入時に設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 が O N 状態であり、クリアスイッチ 1 2 1 I W 0 5 0 が O F F 状態であったことに基づいて、R A M クリア（ステップ S 2 1 T M 3 0 5 0 又はステップ S 2 1 T M 3 1 5 0）を伴わずに、設定確認モードに移行し、設定確認モードが開始されてから（例えば、ステップ S 2 1 T M 3 5 1 0 で設定変更中フラグがセットされてから）5 0 m s 未満で、設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 が O F F 状態とされたことにより、設定確認モードが終了して通常遊技処理に移行したものとする。

30

【1 1 2 0】

このとき、図 1 6 - 5 (5) に示すように、設定確認モードが開始されたタイミングを起点に、第 7 端子から設定変更対応信号が出力され、これと同時に、第 1 0 端子からはセキュリティ信号が出力される。そして、設定確認モードが開始されてから 5 0 m s 未満で、設定確認モードが終了して（設定キー 1 2 1 I W 0 5 1 が O F F 状態とされて）通常遊技処理に移行した場合であっても、少なくとも 5 0 m s 以上の期間、設定変更対応信号及びセキュリティ信号は継続して出力されるようになっている。即ち、設定変更対応信号及びセキュリティ信号に関しては、一旦 O N 状態となると、少なくとも 5 0 m s は O N 状態が維持される。

40

【1 1 2 1】

仮に、設定変更対応信号及びセキュリティ信号が O N 状態となる期間が所定期間（本例では 5 0 m s）未満であったとすると、ホールコンピュータ等の外部装置側では、パチンコ遊技機 1 が設定変更モード又は設定確認モードに移行したことを認識することが困難になってしまう。本実施形態のように、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間によらず、少なくとも所定期間（本例では 5 0 m s）は、設定変更対応信号及びセ

50

キュリティ信号をON状態とすることにより、外部装置側で、各パチンコ遊技機1が、設定変更モード又は設定確認モードに移行したことを認識可能としている。

【1122】

また、設定変更対応信号に関しては、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に、パルス幅が100msの特殊態様で設定変更対応信号が出力されることにより、ホールコンピュータ等の外部装置側で、各パチンコ遊技機1の設定値を特定して管理可能となっている。仮に、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間が50ms未満であったことに応じて、設定変更対応信号がON状態となつてから50ms未満でOFF状態に切り替わり、その後に、設定値格納領域に格納されている設定値に対応した数の100ms幅のパルスが出力される構成とした場合には、外部装置において、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間(50ms未満)に相当する設定変更対応信号を認識することができず、その後に出力される特殊態様(パルス幅が100ms)の設定変更対応信号のみを認識することで、当該パチンコ遊技機1の設定値を誤って認識してしまうおそれがある。本実施形態のように、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間によらず、少なくとも所定期間(本例では50ms)は、設定変更対応信号をON状態とすることにより、外部装置側で、各パチンコ遊技機1の設定値を正確に特定できるようになる。

【1123】

(特徴部の関連づけに係る説明)

なお、この特徴部1560Sや121IWで示した構成は、特徴部31AKなど他の特徴部で示した構成と適宜組み合わせることで遊技機を構成することが可能である。例えば、この特徴部121IWで示した先読みゾーン演出やリーチ中示唆演出、演出ステージの変更による演出、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当たり中示唆演出を実行する場合に、先読みゾーン演出やリーチ中示唆演出、演出ステージの変更による演出、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当たり中示唆演出の開始から所定期間経過したときに、特徴部31AKと同様の態様で先読みゾーン演出やリーチ中示唆演出、演出ステージの変更による演出、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当たり中示唆演出に対応したタイトルを報知可能に構成してもよい。また例えば、特徴部121IWで示した先読みゾーン演出やリーチ中示唆演出、演出ステージの変更による演出、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当たり中示唆演出を実行する場合に、先読みゾーン演出やリーチ中示唆演出、演出ステージの変更による演出、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当たり中示唆演出の開始から所定期間経過したときに、特徴部1560Sと同様の態様で設定示唆履歴表示を実行可能に構成してもよい。

【1124】

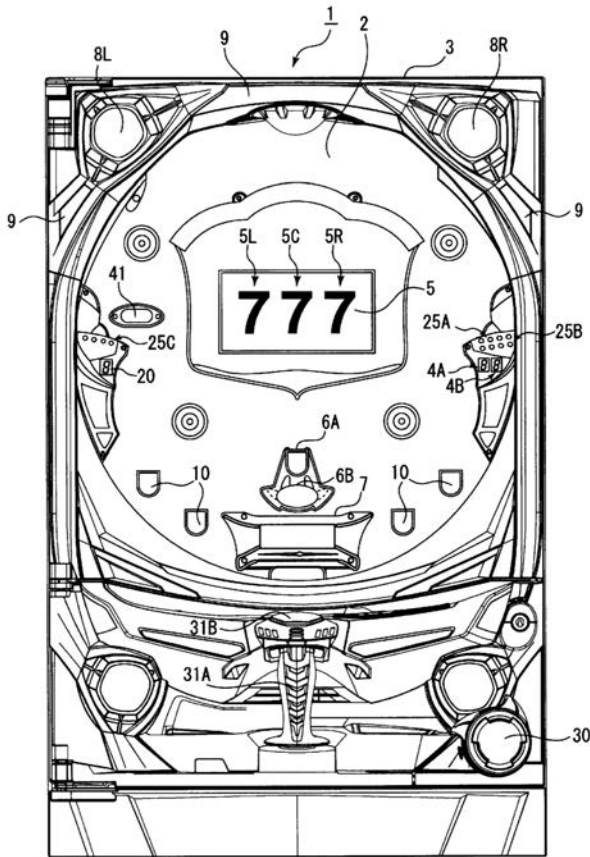
同様に、特徴部71AK~75AKに関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは、組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。例えば、特徴部71AKに関し、演出制御メイン処理のステップ71AKS013にて開始時出力切替処理を実行する演出制御用CPU120の構成、特徴部72AKに関し、電源投入時コマンド処理のステップ72AK007にてショートイニシャル動作を実行する制御を行う演出制御用CPU120の構成、特徴部73AKに関し、電源投入時コマンド処理のステップ73AKS007にて設定変更を終了すると判定されるまで、ショートイニシャル動作を実行する制御を行わない演出制御用CPU120の構成、特徴部74AKに関し、演出制御メイン処理のステップ74AKS018にて確認演出制御処理を実行する演出制御用CPU120の構成、特徴部75AKに関し、電源投入時コマンド処理のステップ75AKS008にて設定変更中確認演出制御処理を実行する演出制御用CPU120の構成は、一部または全部を、適宜、組合せたものであってもよい。

【符号の説明】

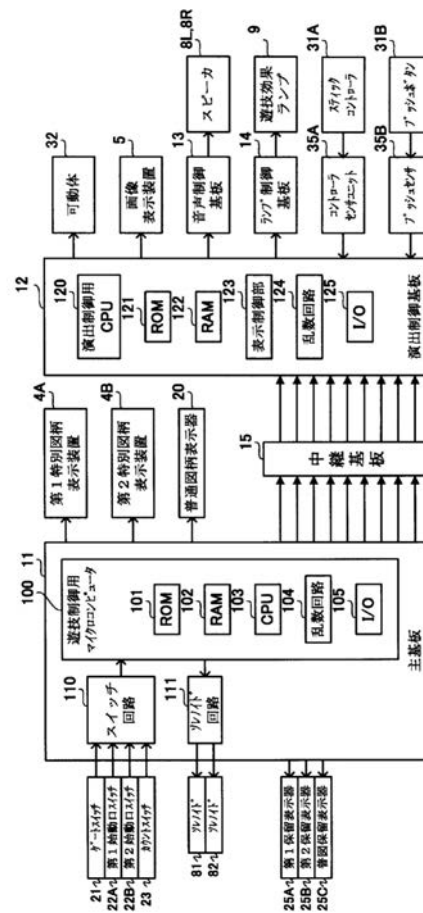
【1125】

1	…	パチンコ遊技機	
2	…	遊技盤	
3	…	遊技機用枠	
4 A、4 B	…	特別図柄表示装置	
5	…	画像表示装置	
6 A	…	入賞球装置	
6 B	…	可変入賞球装置	
7	…	特別可変入賞球装置	
8 L、8 R	…	スピーカ	
9	…	遊技効果ランプ	10
10	…	一般入賞口	
11	…	主基板	
12	…	演出制御基板	
13	…	音声制御基板	
14	…	ランプ制御基板	
15	…	中継基板	
20	…	普通図柄表示器	
21	…	ゲートスイッチ	
22 A、22 B	…	始動口スイッチ	
23	…	カウントスイッチ	20
30	…	打球操作ハンドル	
31 A	…	スティックコントローラ	
31 B	…	プッシュボタン	
32	…	可動体	
100	…	遊技制御用マイクロコンピュータ	
101、121	…	ROM	
102、122	…	RAM	
103	…	CPU	
104、124	…	乱数回路	
105、125	…	I/O	30
120	…	演出制御用CPU	
123	…	表示制御部	

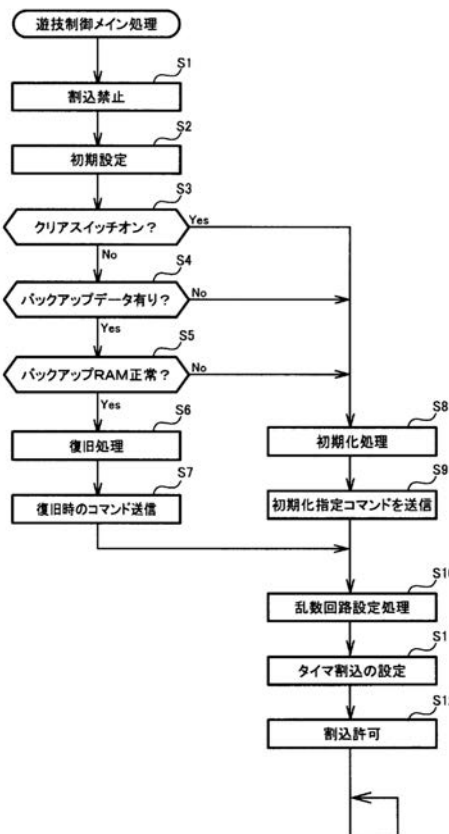
【図 1】



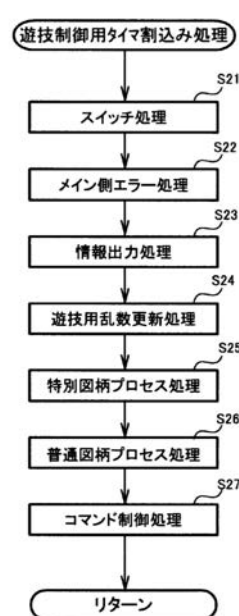
【図 2】



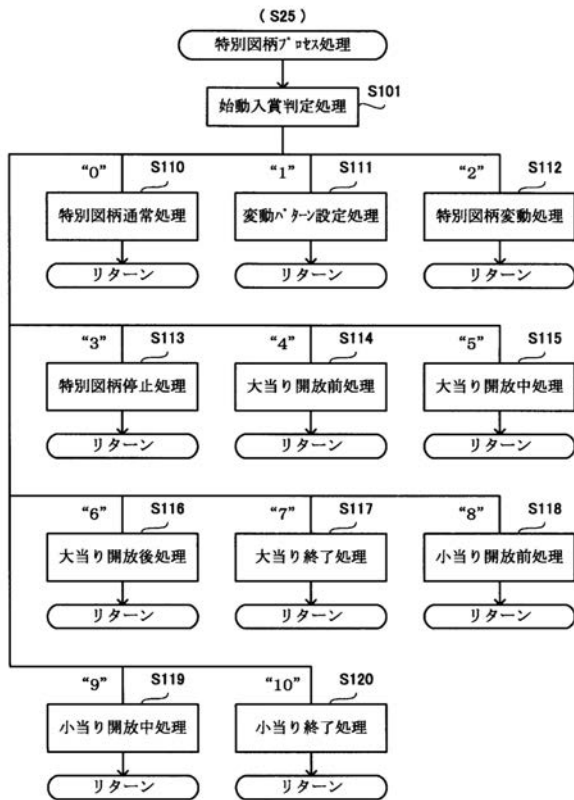
【図 3】



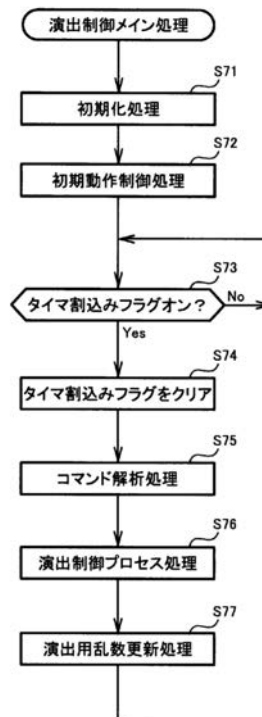
【図 4】



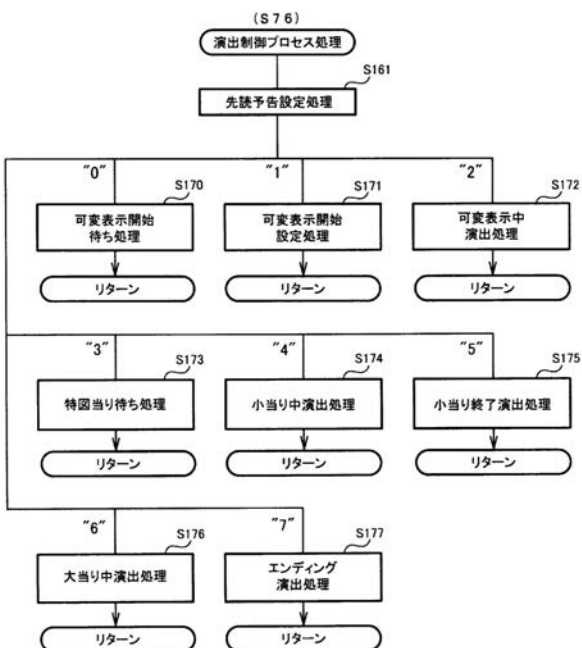
【図 5】



【図 6】



【図 7】



【図 8 - 1】

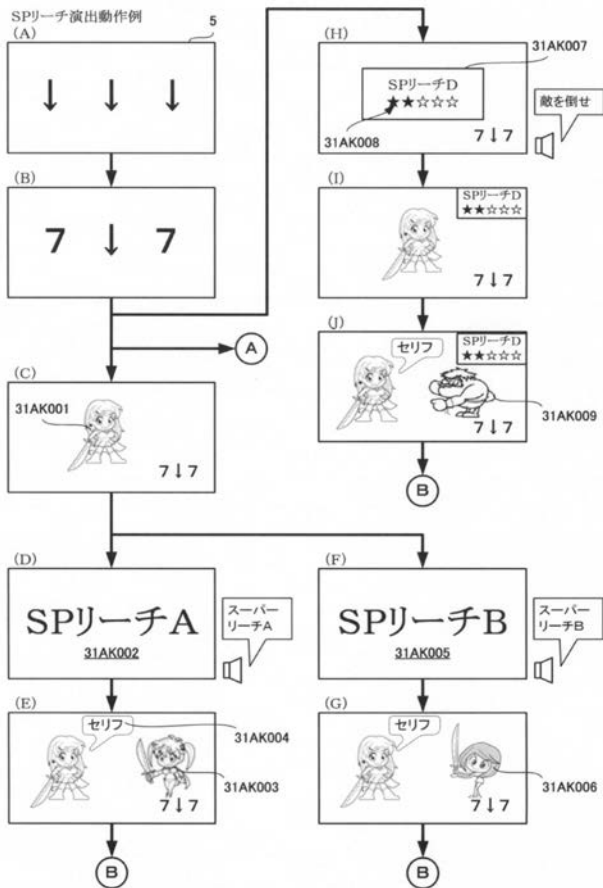
(A)

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

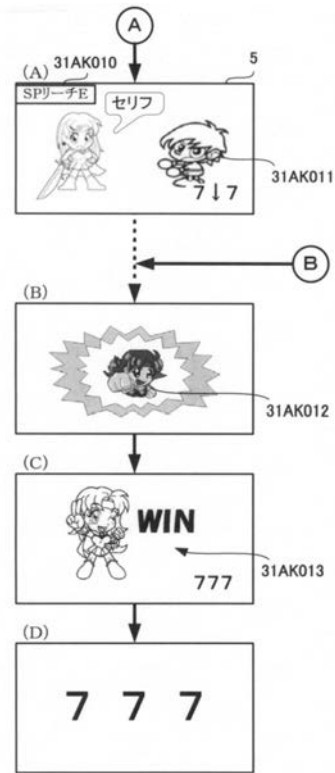
(B)

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

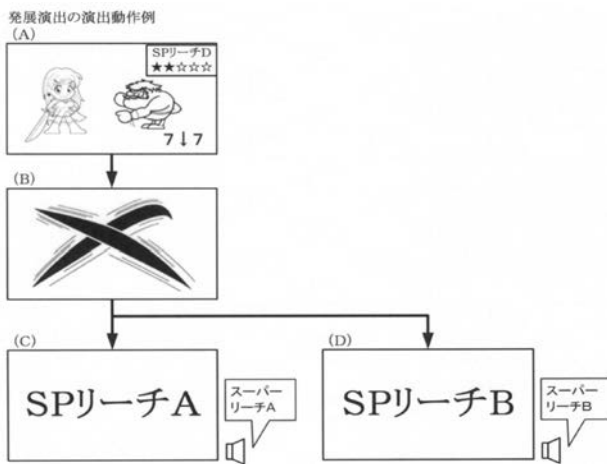
【図 8 - 2】



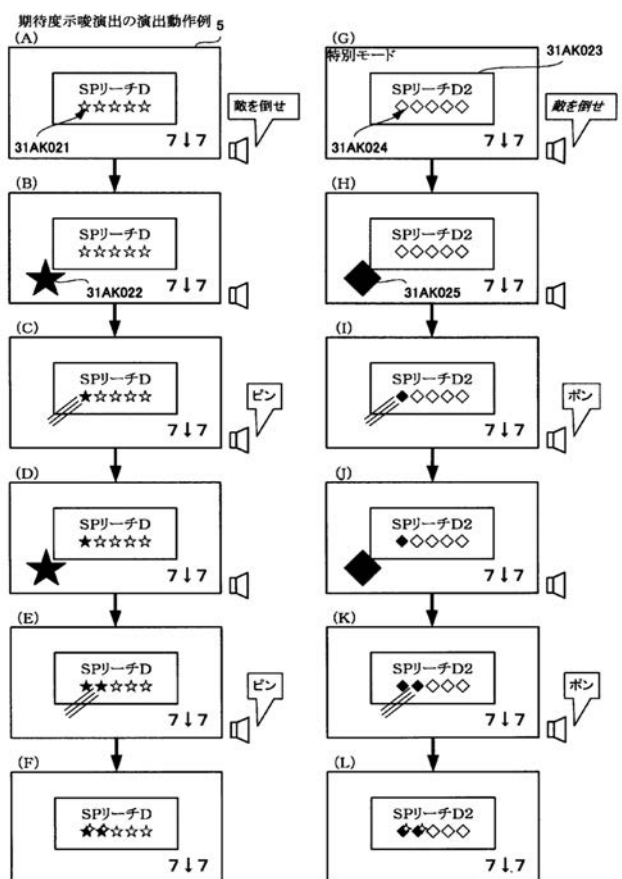
【図 8 - 3】



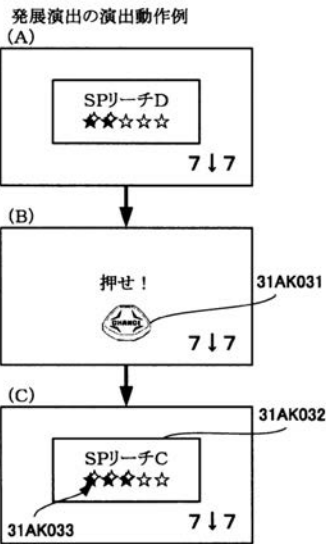
【図 8 - 4】



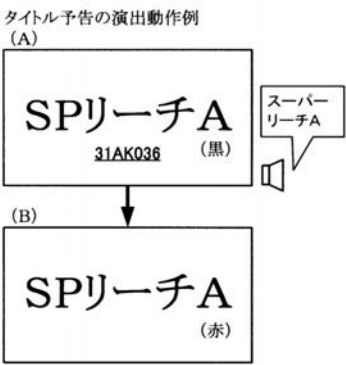
【図 8 - 5】



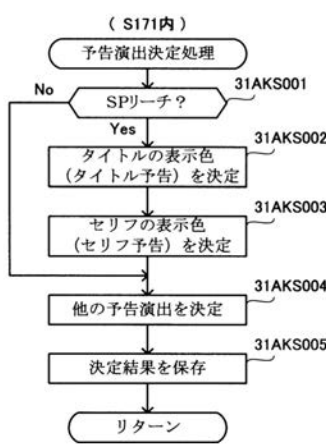
【図 8 - 6】



【図 8 - 7】



【図 8 - 8】



【図 8 - 9】

(A) 31AKS002における決定割合

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

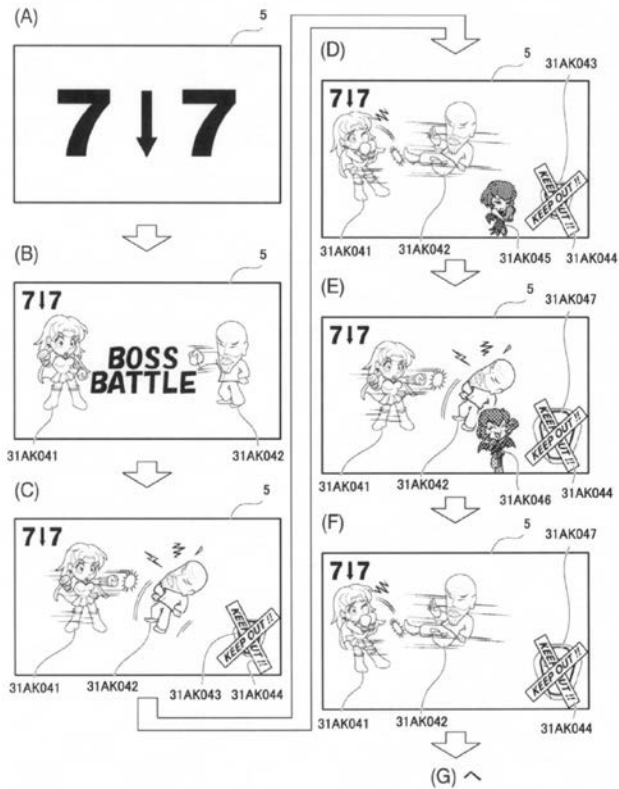
(B) 31AKS002における決定割合 (特別モード)

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

(C) 31AKS003における決定割合

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

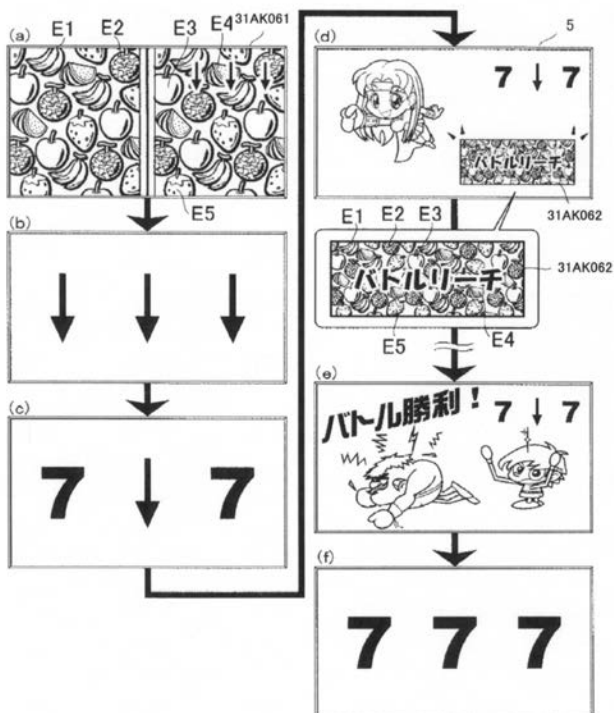
【図 8 - 1 0】



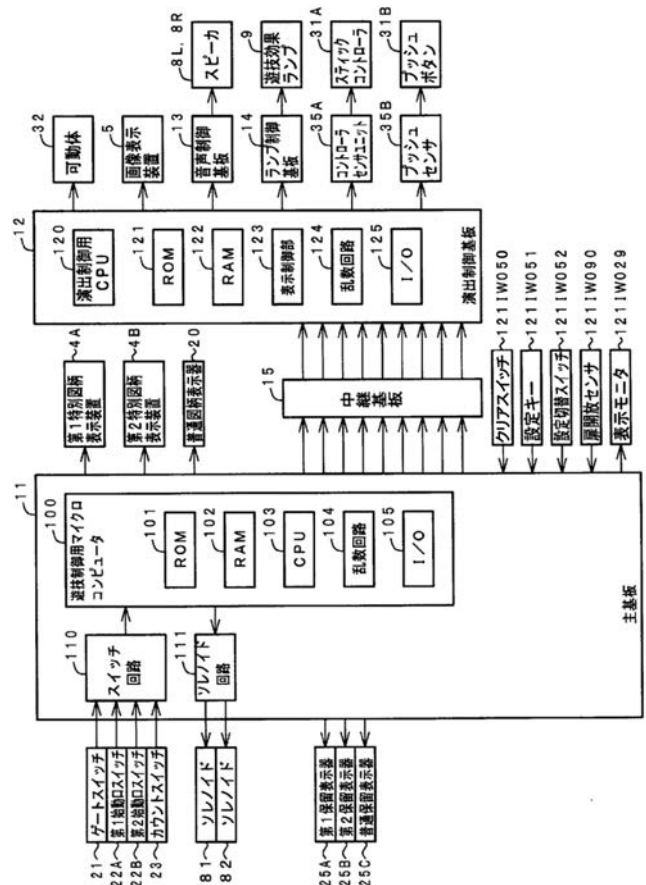
【図 8 - 1 1】



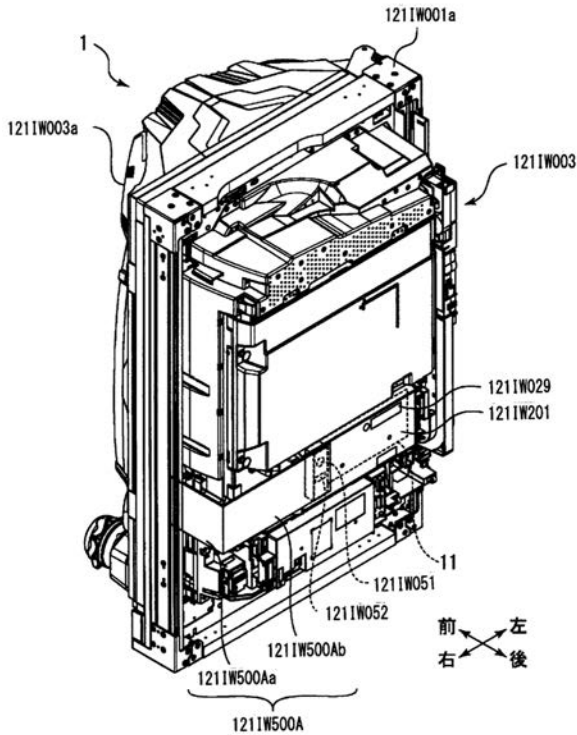
【図 8 - 1 2】



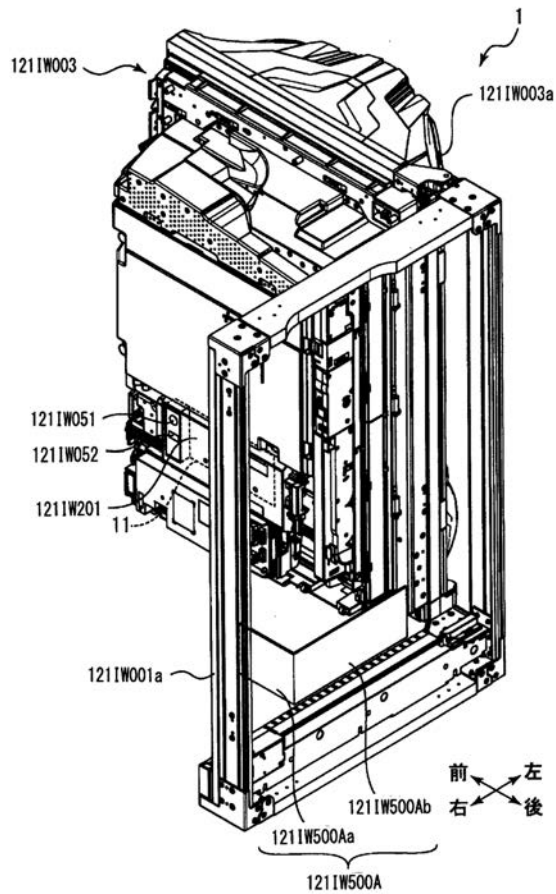
【図 9 - 1】



【図 9 - 2】



【図 9 - 3】



【図 9 - 4】

(A) 表示結果判定テーブル (設定値 1)

大当り判定値 (MR 1 [0~65535] と比較される)		
変動特図指定バッファ=第1 (第1特別図柄)	大当り (非確変時)	1020~1079, 13320~13464 (確率: 1/320)
	大当り (確変時)	1020~1519, 13320~14867 (確率: 1/32)
	小当り	32767~33429 (確率: 1/99)
変動特図指定バッファ=第2 (第2特別図柄)	大当り (非確変時)	1020~1079, 13320~13464 (確率: 1/320)
	大当り (確変時)	1020~1519, 13320~14867 (確率: 1/32)
	小当り	32767~65535 (確率: 1/2)

(B) 表示結果判定テーブル (設定値 2)

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

(C) 表示結果判定テーブル (設定値 3)

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

【図 9 - 5】

(A) 大当り種別判定テーブル

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

(B) 大当り種別毎の各制御期間

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

(C) 小当り種別判定テーブル

小当り種別	設定値		
	設定値 1	設定値 2	設定値 3
小当り種別 A	34%	34%	34%
小当り種別 B	33%	33%	33%
小当り種別 C	33%	33%	33%

【图 9-6】

(A)第1ハズレ変動パターン判定テーブル〔特別期間用(設定変更後から30変動まで)〕

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

(B) 第2ハズレ変動パターン判定テーブル〔非特別期間用〕

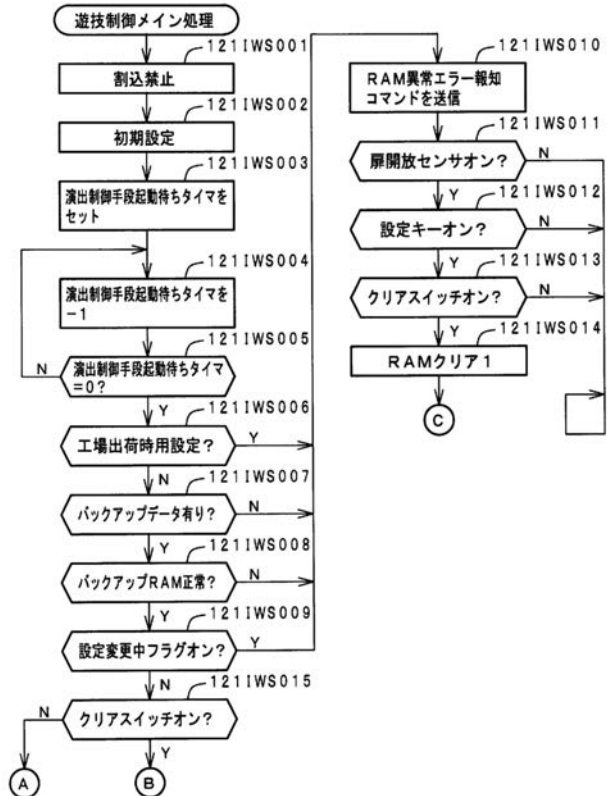
変動パターン	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
PA1-1 (非リーチハズレ)	95.4%	95.0%	94.6%
PA2-1 (ノーマルリーチハズレ)	3.8%	4.0%	4.2%
スーパーリーチハズレ	0.8%	1.0%	1.2%

【図 9-7】

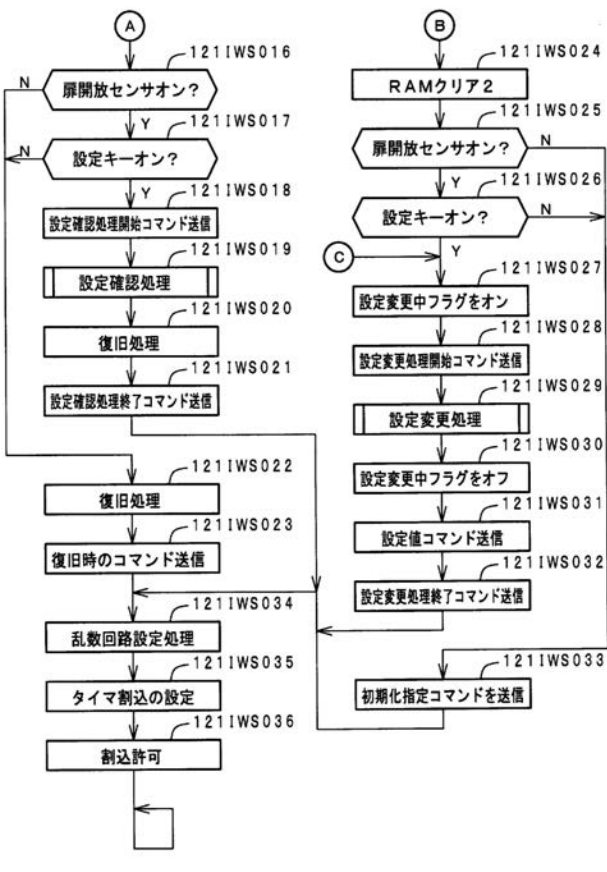
(A) 非リーチハズレ変動パターン判定テーブル

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

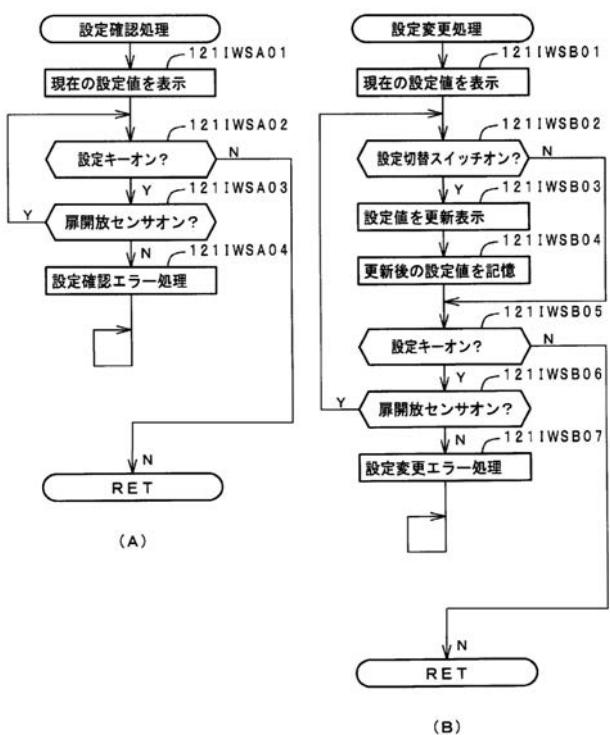
【図 9-8】



【図 9 - 9】



【図 9 - 1 0】



【図 9 - 1 1】

		電源投入時処理	
		設定キー	
クリアスイッチ	オン	設定変更処理	初期化処理
	オフ	設定確認処理	復旧処理

【図 9 - 1 2】

設定変更処理における表示モニタの表示態様

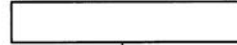
(A) 遊技中

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

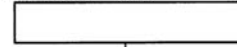
設定切替スイッチ操作

(D) 表示変更 (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 (消滅)



(F) 遊技開始

b L. 3 5

【図 9 - 1 3】

設定変更処理における表示モニタの表示態様 (変形例)

(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

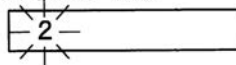
設定切替スイッチ操作

(D) 表示変更 (設定値をRAMのバックアップ領域に格納)

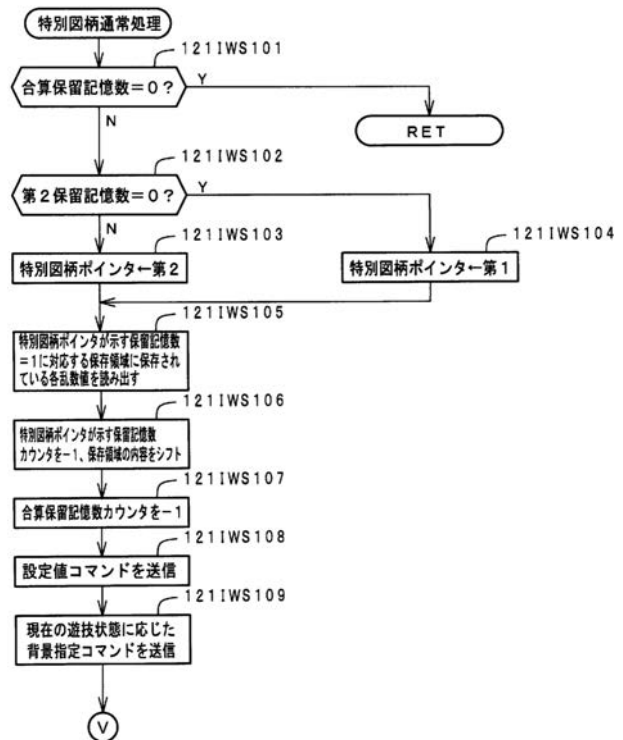
2

設定キーOFF

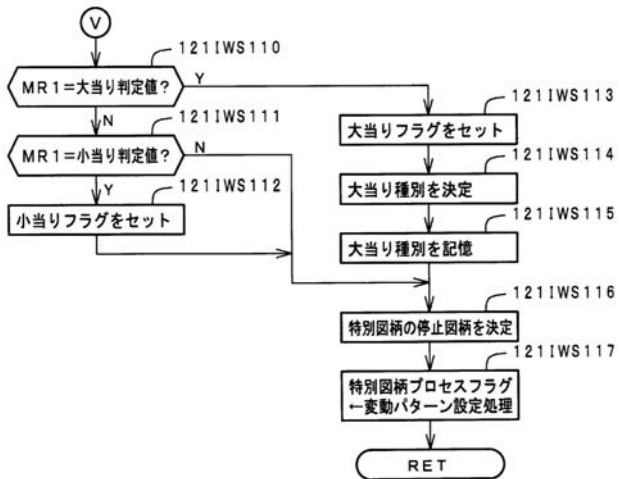
(E) 設定完了 (点滅)



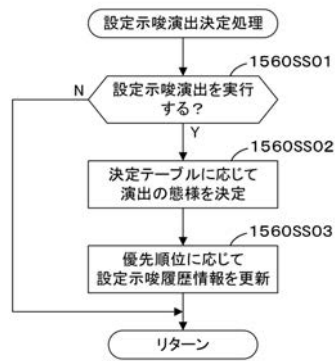
【図 9 - 1 4】



【図 9 - 15】



【図 10 - 1】



【図 10 - 2】

(1)

A系統	示唆内容	表示態様	優先順位
A-1	偶数示唆	○	6
A-2	奇数示唆	●	5

(2)

B系統	示唆内容	表示態様	優先順位
B-1	低設定	□	8
B-2	中設定	▧	4
B-3	高設定	■	2

(3)

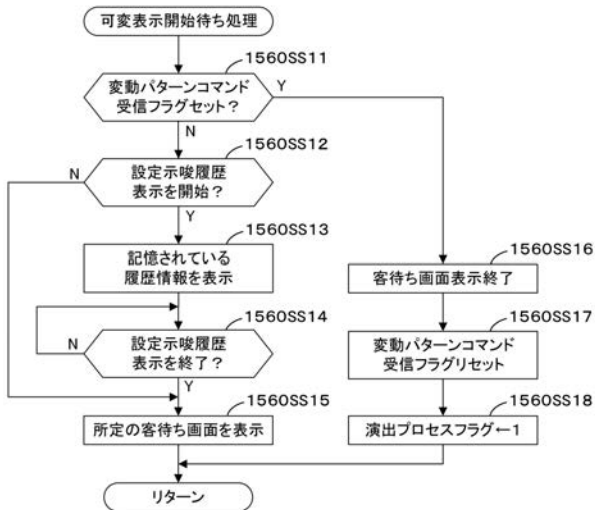
C系統	示唆内容	表示態様	優先順位
C-1	設定3の期待度低	△	7
C-2	設定3の期待度中	△	3
C-3	設定3の期待度高	▲	1

【図 10 - 3】

設定示唆演出決定テーブル

設定示唆演出	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
A-1	—	15%	—
A-2	15%	—	7%
B-1	35%	5%	3%
B-2	10%	30%	10%
B-3	5%	12%	25%
C-1	25%	7%	5%
C-2	7%	22%	15%
C-3	3%	9%	35%

【図 10 - 4】

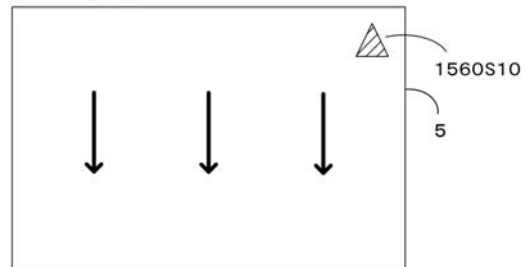


【図 10 - 5】

(1) 499回転目終了



(2) 500回転目開始



【図 10 - 6】

(1) 大当たりラウンド

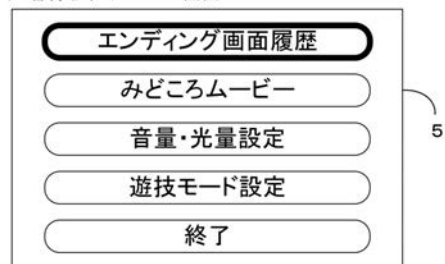


(2) エンディング

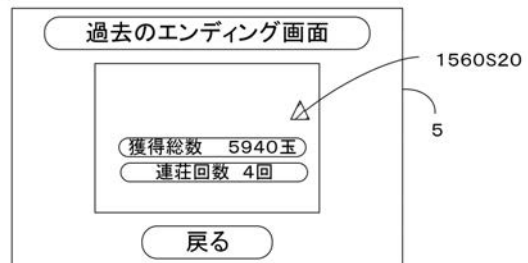


【図 10 - 7】

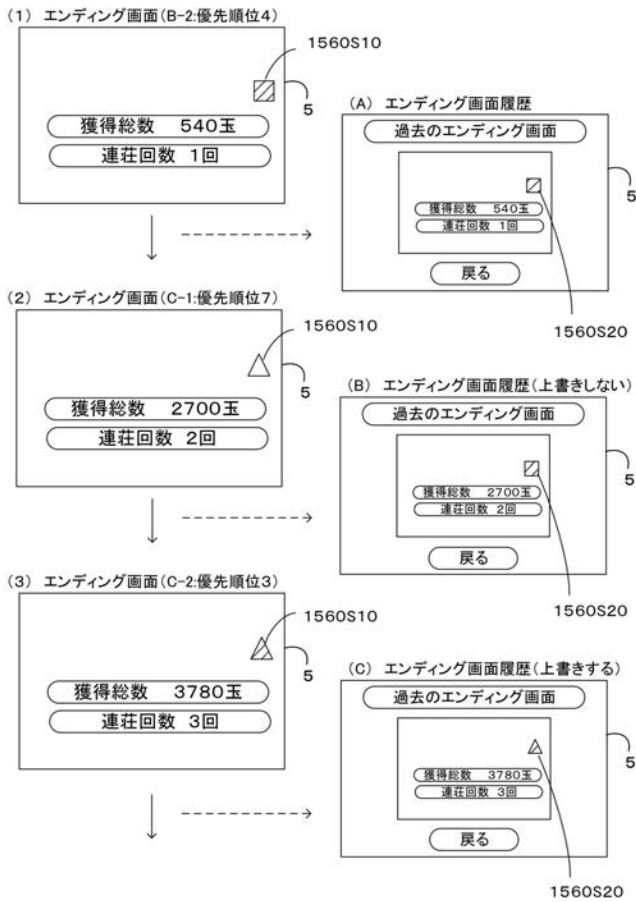
(1) 客待ち中のメニュー画面



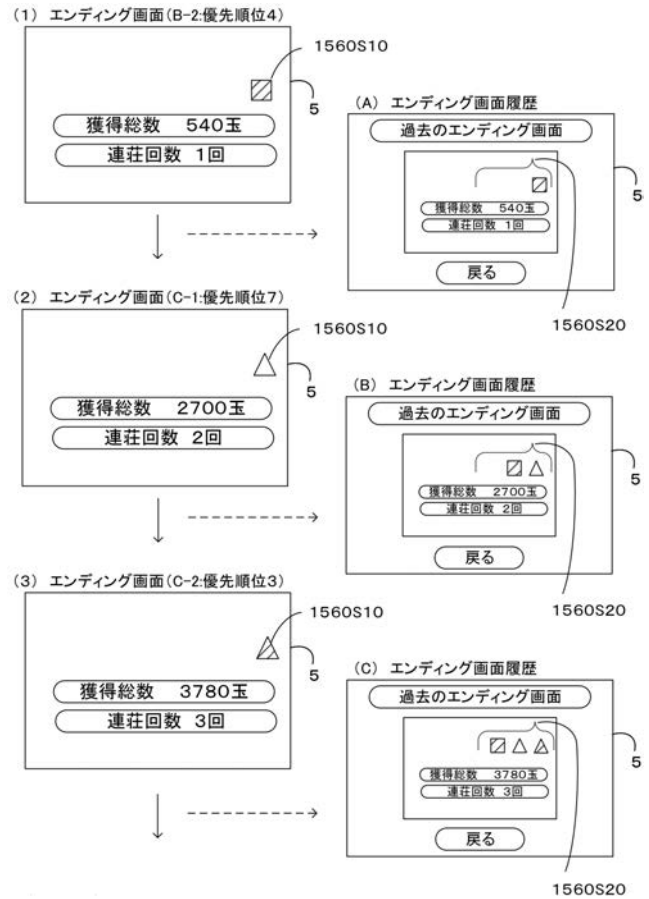
(2)



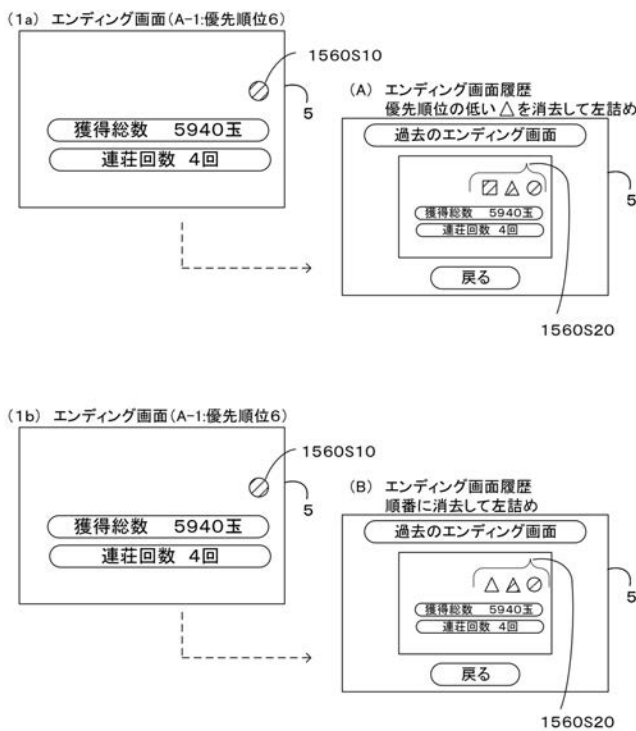
【図10-8】



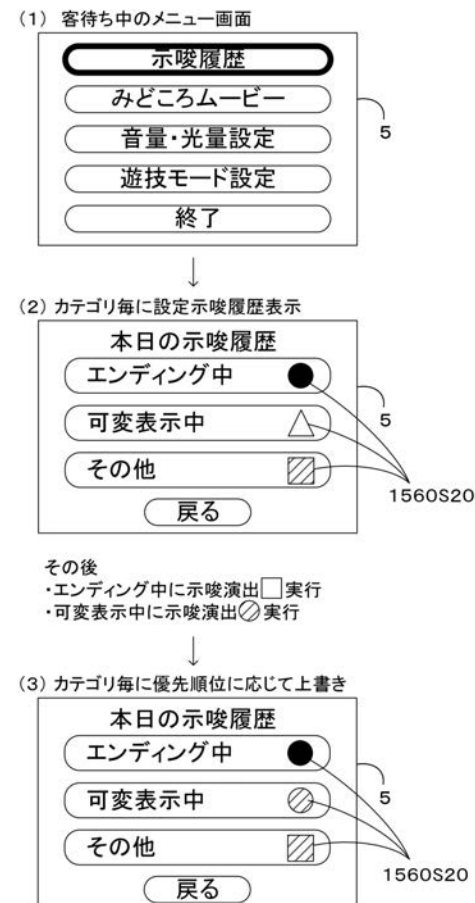
【図10-9】



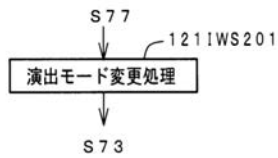
【図10-10】



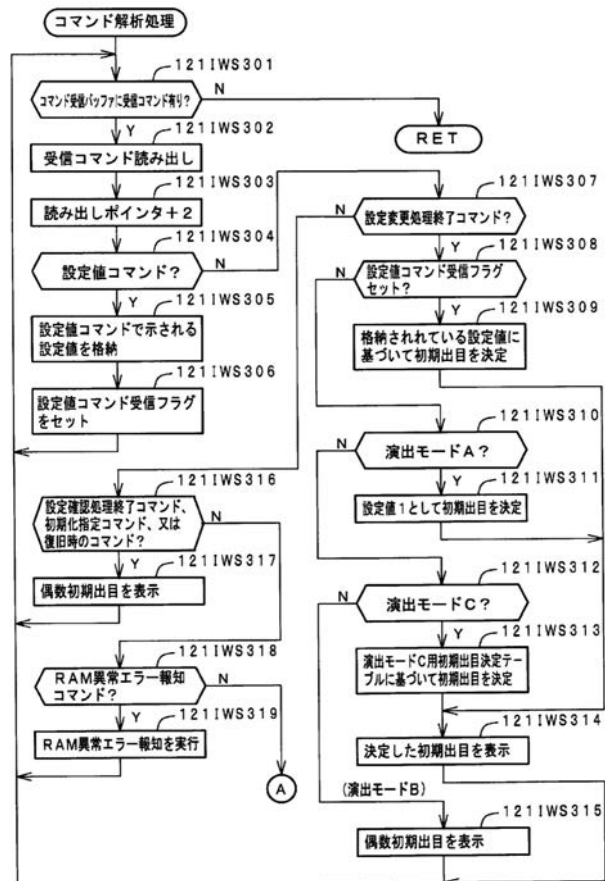
【図10-11】



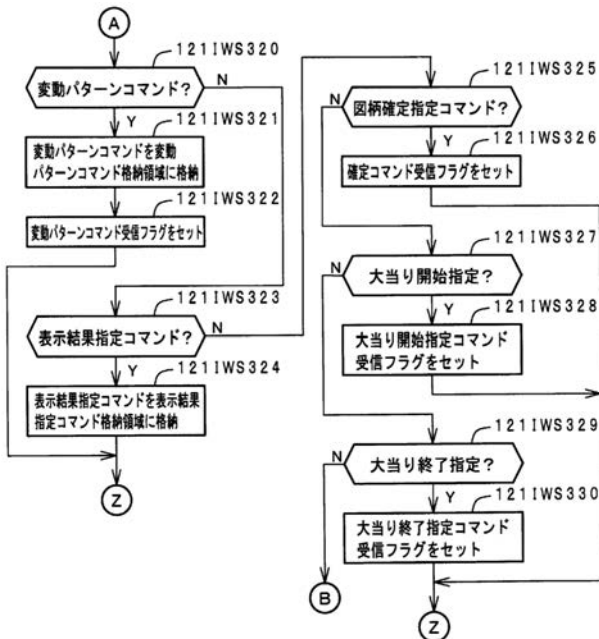
【図 11-1】



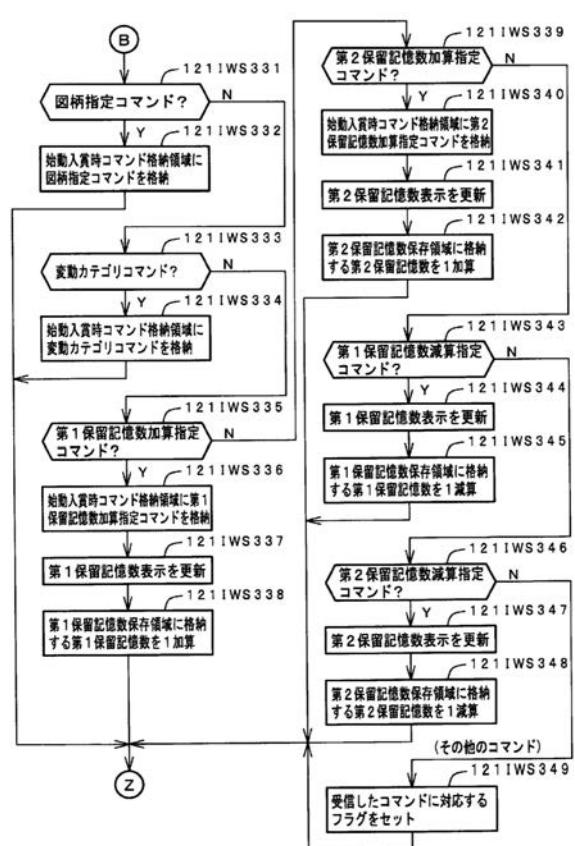
【図 11-2】



【図 11-3】



【図 11-4】



【図 11-5】

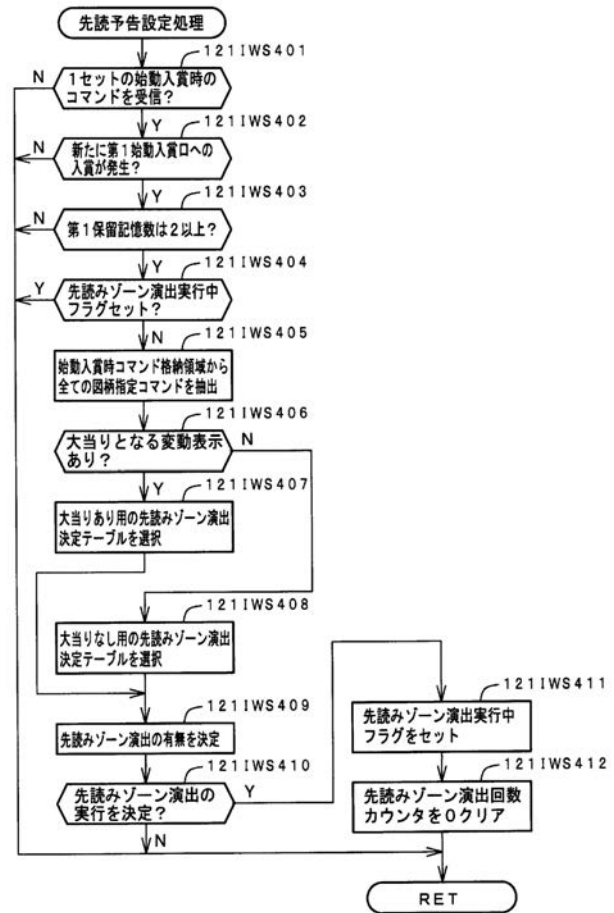
(A) 初期出目決定テーブル

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 11-6】



【図 11-7】

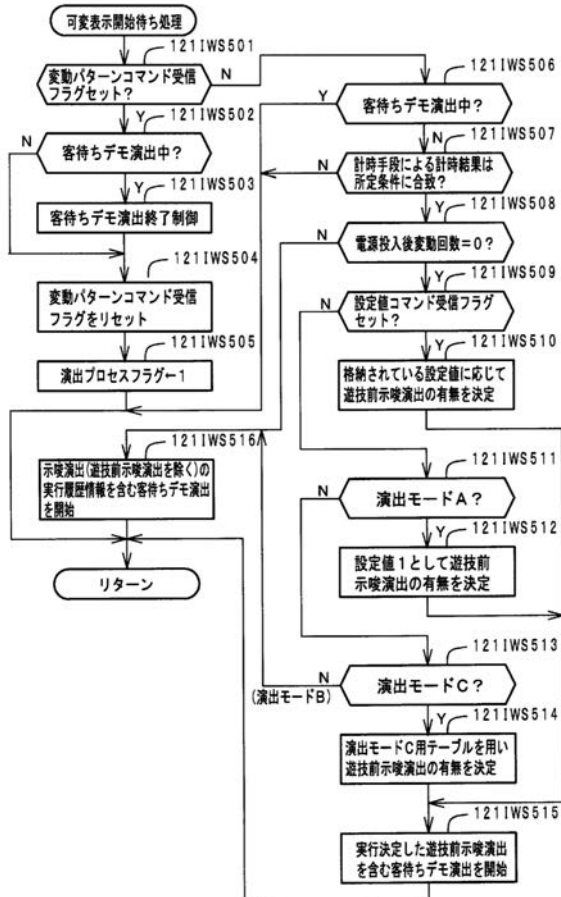
(A) 先読みゾーン演出決定テーブル [大当たりあり用]

先読みゾーン演出の有無	割り振り
先読みゾーン演出なし	30%
先読みゾーン演出あり	70%

(B) 先読みゾーン演出決定テーブル [大当たりなし用]

先読みゾーン演出の有無	割り振り
先読みゾーン演出なし	99%
先読みゾーン演出あり	1%

【図 11-8】



【図 11-9】

(A) 遊技前示唆演出決定テーブル

遊技前示唆演出	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
実行なし	70%	40%	10%
実行あり: 第1演出態様 (第1発光態様)	25%	30%	35%
実行あり: 第2演出態様 (第2発光態様)	5%	30%	54%
実行あり: 第3演出態様 (第3発光態様)	0%	0%	1%

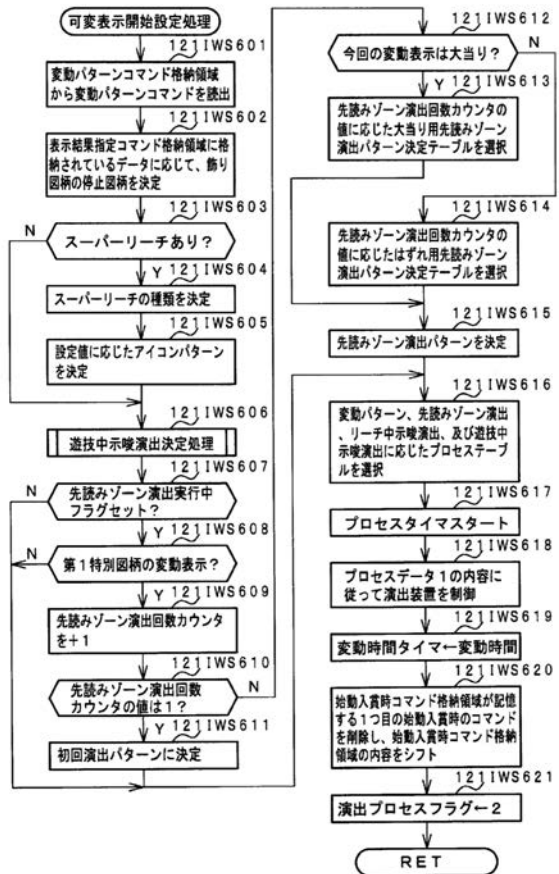
(B) 遊技前示唆演出決定テーブル[演出モードC用]

遊技前示唆演出	
実行なし	50%
実行あり: 第1演出態様 (第1発光態様)	25%
実行あり: 第2演出態様 (第2発光態様)	25%
実行あり: 第3演出態様 (第3発光態様)	0%

(C) 遊技前示唆演出決定テーブル(復旧時のコマンド受信時)[変形例]

遊技前示唆演出	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
実行なし	70%	60%	50%
実行あり: 第1演出態様 (第1発光態様)	25%	30%	35%
実行あり: 第2演出態様 (第2発光態様)	5%	10%	15%
実行あり: 第3演出態様 (第3発光態様)	0%	0%	0%

【図 11-10】



【図 11-11】

(A) スーパーリーチ種類決定テーブル[設定値「1」用]

スーパーリーチの種類	割り振り
スーパーリーチA	20%
スーパーリーチB	40%
スーパーリーチC	20%
スーパーリーチD	20%

(B) スーパーリーチ種類決定テーブル[設定値「2」用]

スーパーリーチの種類	割り振り
スーパーリーチA	20%
スーパーリーチB	20%
スーパーリーチC	40%
スーパーリーチD	20%

(C) スーパーリーチ種類決定テーブル[設定値「3」用]

スーパーリーチの種類	割り振り
スーパーリーチA	20%
スーパーリーチB	20%
スーパーリーチC	20%
スーパーリーチD	40%

【図 11-12】

(A) アイコンパターン決定テーブル[設定値「1」用]

アイコンパターンの種類	アイコンパターンの内容	アイコンパターンの決定割合	
		大当り時	はずれ時
アイコンパターン1	A、B、C、D	10%	20%
アイコンパターン2	A、B (●)、C (●)、D (●)	10%	—
アイコンパターン3	A、B (●)、C (●)、D (▲)	20%	20%
アイコンパターン4	A、B (●)、C (▲)、D (▲)	15%	15%
アイコンパターン5	A、B (●)、C (▲)、D (★)	15%	15%
アイコンパターン6	A、B (▲)、C (▲)、D (▲)	10%	10%
アイコンパターン7	A、B (▲)、C (▲)、D (★)	10%	10%
アイコンパターン8	A、B (▲)、C (★)、D (★)	9%	9%
アイコンパターン9	A、B (★)、C (★)、D (★)	1%	1%

(B) アイコンパターン決定テーブル[設定値「2」用]

アイコンパターンの種類	アイコンパターンの内容	アイコンパターンの決定割合	
		大当り時	はずれ時
アイコンパターン1	A、B、C、D	10%	20%
アイコンパターン2	A、B (●)、C (●)、D (●)	10%	10%
アイコンパターン3	A、B (●)、C (●)、D (▲)	10%	10%
アイコンパターン4	A、B (●)、C (▲)、D (▲)	20%	15%
アイコンパターン5	A、B (●)、C (▲)、D (★)	15%	15%
アイコンパターン6	A、B (▲)、C (▲)、D (▲)	15%	10%
アイコンパターン7	A、B (▲)、C (▲)、D (★)	10%	10%
アイコンパターン8	A、B (▲)、C (★)、D (★)	9%	9%
アイコンパターン9	A、B (★)、C (★)、D (★)	1%	1%

【図 11-13】

(C) アイコンパターン決定テーブル「設定値「3」用」

アイコンパターンの種類	アイコンパターンの内容	アイコンパターンの決定割合	
		大当たり時	はずれ時
アイコンパターン1	A、B、C、D	10%	20%
アイコンパターン2	A、B (●)、C (●)、D (●)	10%	10%
アイコンパターン3	A、B (●)、C (●)、D (▲)	6%	6%
アイコンパターン4	A、B (●)、C (▲)、D (▲)	7%	7%
アイコンパターン5	A、B (●)、C (▲)、D (★)	10%	10%
アイコンパターン6	A、B (▲)、C (▲)、D (▲)	7%	7%
アイコンパターン7	A、B (▲)、C (▲)、D (★)	10%	10%
アイコンパターン8	A、B (▲)、C (★)、D (★)	10%	10%
アイコンパターン9	A、B (★)、C (★)、D (★)	30%	20%

【図 11-14】

(A) 大当たり用先読みゾーン演出パターン決定テーブル「カウント値2用」

先読みゾーン演出パターンの種類	示唆内容	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」
先読みゾーン演出パターン1	設定値「1」を示唆	80%	30%	30%
先読みゾーン演出パターン2	設定値「2」を示唆	10%	40%	30%
先読みゾーン演出パターン3	設定値「3」を示唆	10%	30%	40%

(B) はずれ用先読みゾーン演出パターン決定テーブル「カウント値2用」

先読みゾーン演出パターンの種類	示唆内容	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」
先読みゾーン演出パターン1	設定値「1」を示唆	40%	40%	40%
先読みゾーン演出パターン2	設定値「2」を示唆	30%	30%	30%
先読みゾーン演出パターン3	設定値「3」を示唆	30%	30%	30%

(C) 大当たり用先読みゾーン演出パターン決定テーブル「カウント値3用」

先読みゾーン演出パターンの種類	示唆内容	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」
先読みゾーン演出パターン1	設定値「1」を示唆	40%	10%	30%
先読みゾーン演出パターン2	設定値「2」を示唆	30%	80%	30%
先読みゾーン演出パターン3	設定値「3」を示唆	30%	10%	40%

(D) はずれ用先読みゾーン演出パターン決定テーブル「カウント値3用」

先読みゾーン演出パターンの種類	示唆内容	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」
先読みゾーン演出パターン1	設定値「1」を示唆	30%	30%	30%
先読みゾーン演出パターン2	設定値「2」を示唆	40%	40%	40%
先読みゾーン演出パターン3	設定値「3」を示唆	30%	30%	30%

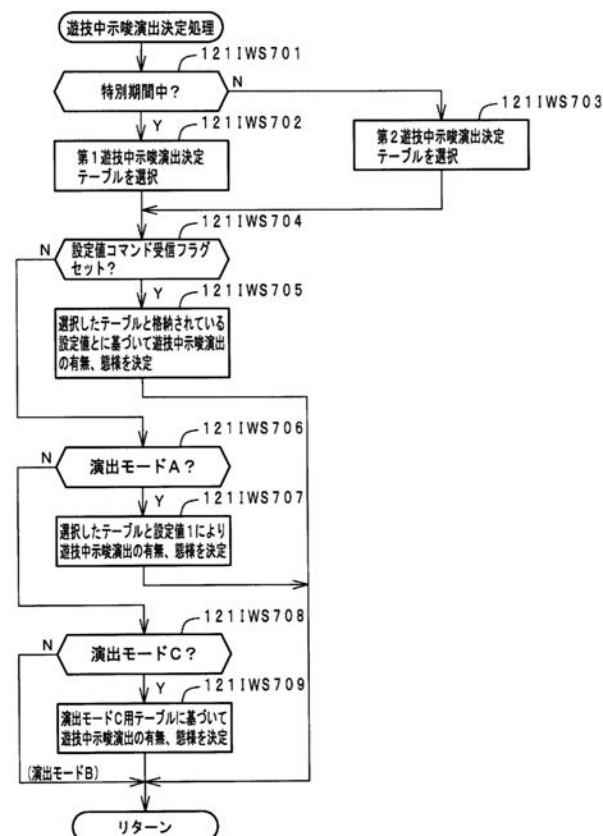
(E) 大当たり用先読みゾーン演出パターン決定テーブル「カウント値4用」

先読みゾーン演出パターンの種類	示唆内容	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」
先読みゾーン演出パターン1	設定値「1」を示唆	40%	30%	10%
先読みゾーン演出パターン2	設定値「2」を示唆	30%	40%	10%
先読みゾーン演出パターン3	設定値「3」を示唆	30%	30%	80%

(F) はずれ用先読みゾーン演出パターン決定テーブル「カウント値4用」

先読みゾーン演出パターンの種類	示唆内容	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」
先読みゾーン演出パターン1	設定値「1」を示唆	30%	30%	30%
先読みゾーン演出パターン2	設定値「2」を示唆	30%	30%	30%
先読みゾーン演出パターン3	設定値「3」を示唆	40%	40%	40%

【図 11-15】



【図 11-16】

(A) 第1遊技中示唆演出決定テーブル「特別期間用(遊技開始から30変動まで)」

遊技中示唆演出	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
実行なし	89%	80%	70%
実行あり: 第1演出態様 (ミニキャラA登場)	10%	15%	20%
実行あり: 第2演出態様 (ミニキャラA、B登場)	1%	5%	9%
実行あり: 第3演出態様 (ミニキャラC登場)	0%	0%	1%

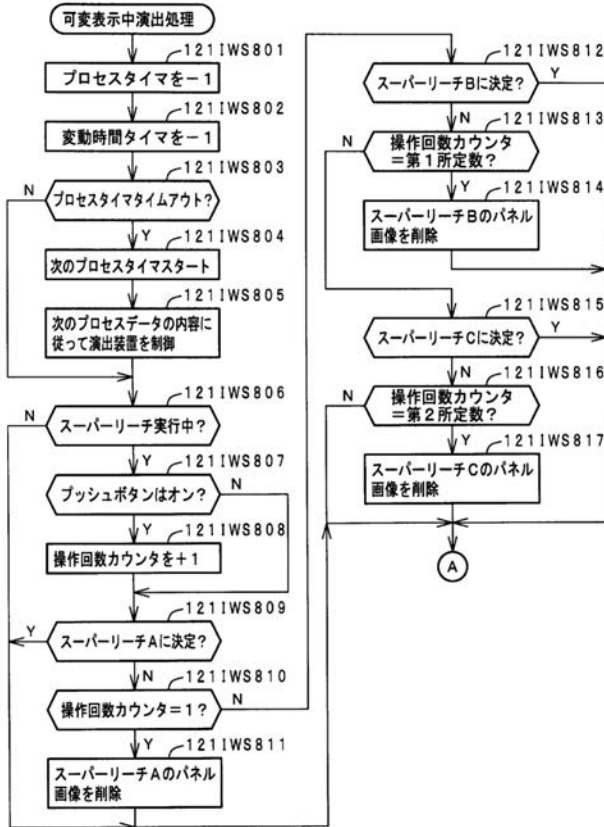
(B) 第2遊技中示唆演出決定テーブル「非特別期間用」

遊技中示唆演出	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
実行なし	99%	97%	95%
実行あり: 第1演出態様 (ミニキャラA登場)	1%	3%	4%
実行あり: 第2演出態様 (ミニキャラA、B登場)	0%	0%	0%
実行あり: 第3演出態様 (ミニキャラC登場)	0%	0%	1%

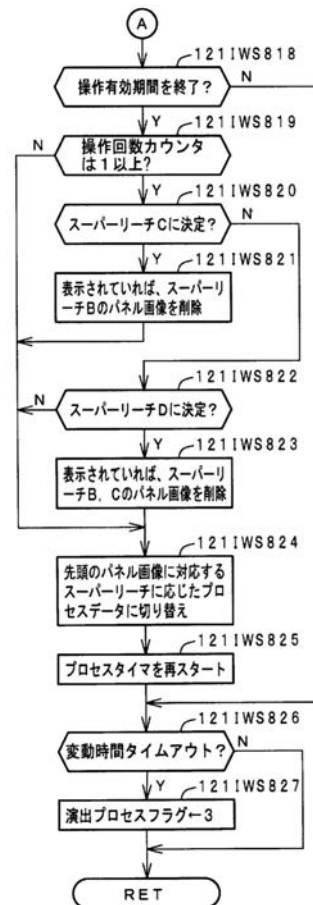
(C) 第3遊技中示唆演出決定テーブル「演出モードC用」

遊技中示唆演出	設定値
実行なし	96%
実行あり: 第1演出態様 (ミニキャラA登場)	4%
実行あり: 第2演出態様 (ミニキャラA、B登場)	0%
実行あり: 第3演出態様 (ミニキャラC登場)	0%

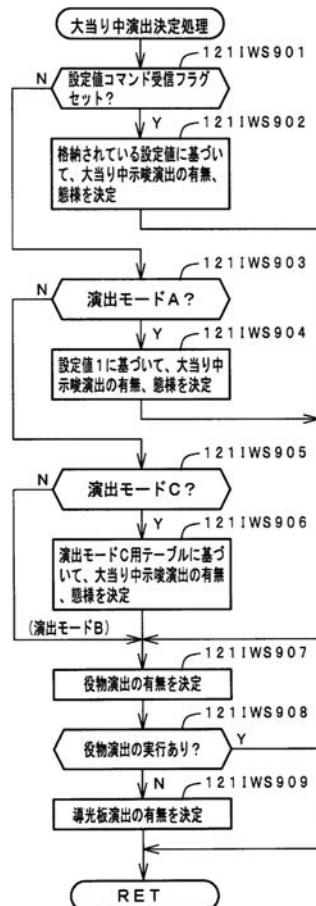
【図 11-17】



【図 11-18】



【図 11-19】



【図 11-20】

(A)第1大当り中演出決定テーブル[特定期間用(遊技開始から100変動まで)]

大当り中演出決定	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
実行なし	0%	0%	0%
実行あり: 第1演出態様 (セリフA表示)	60%	25%	5%
実行あり: 第2演出態様 (セリフB表示)	35%	60%	70%
実行あり: 第3演出態様 (セリフC表示)	5%	15%	24%
実行あり: 第4演出態様 (セリフD表示)	0%	0%	1%

(B)第2大当り中演出決定テーブル[非特定期間用]

大当り中演出決定	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
実行なし	70%	70%	70%
実行あり: 第1演出態様 (セリフA表示)	19%	15%	10%
実行あり: 第2演出態様 (セリフB表示)	10%	12%	15%
実行あり: 第3演出態様 (セリフC表示)	1%	3%	4%
実行あり: 第4演出態様 (セリフD表示)	0%	0%	1%

(C)第2大当り中演出決定テーブル[演出モードC用]

大当り中演出決定	設定値
実行なし	80%
実行あり: 第1演出態様 (セリフA表示)	12%
実行あり: 第2演出態様 (セリフB表示)	7%
実行あり: 第3演出態様 (セリフC表示)	1%
実行あり: 第4演出態様 (セリフD表示)	0%

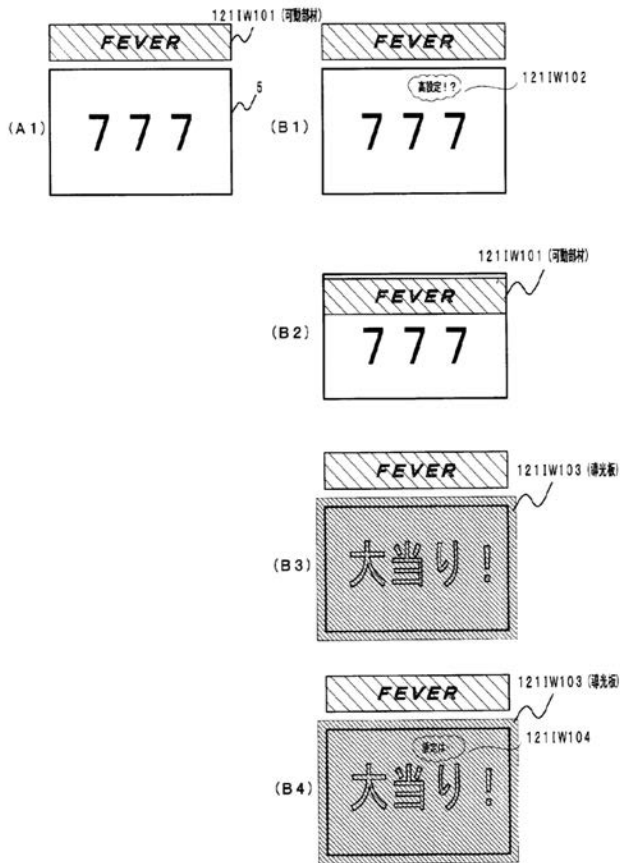
(D)役物演出決定テーブル

役物演出	大当り中演出決定	
	実行なし	実行あり
実行なし	50%	100%
実行あり	50%	0%

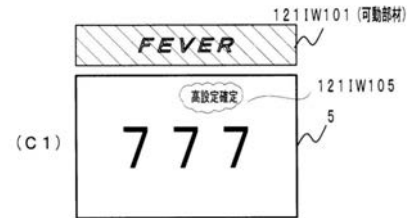
(E)導光板演出決定テーブル

導光板演出	大当り中演出決定				
	実行なし	第1演出態様	第2演出態様	第3演出態様	第4演出態様
実行なし	50%	10%	80%	95%	99%
実行あり	50%	90%	20%	5%	1%

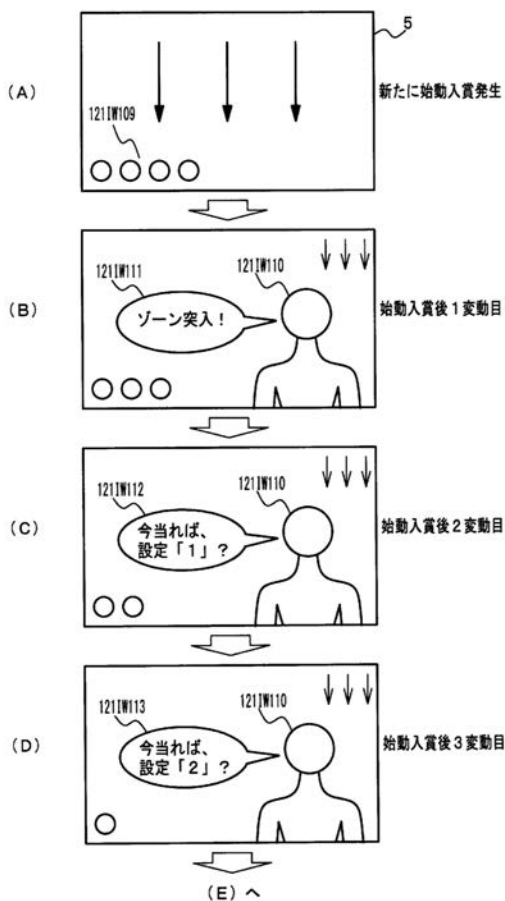
【図 1 1 - 2 1】



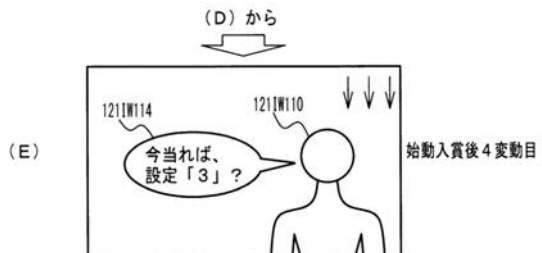
【図 1 1 - 2 2】



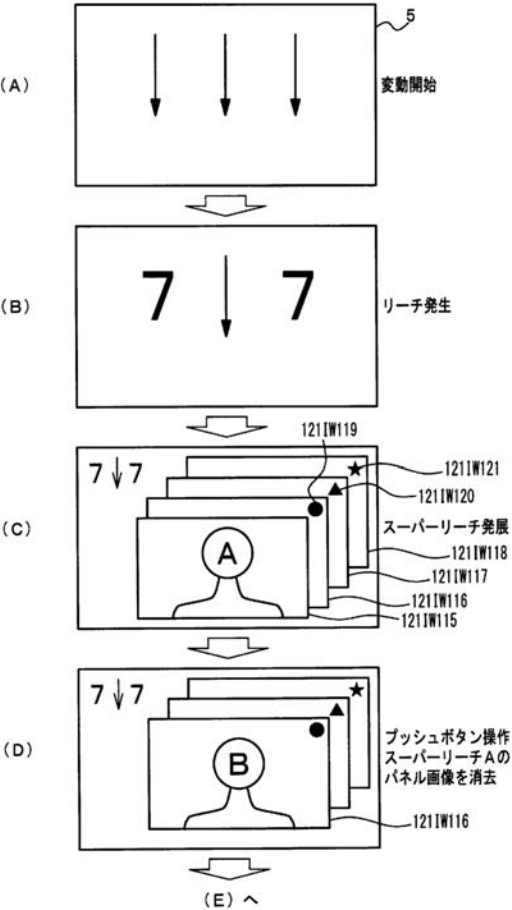
【図 1 1 - 2 3】



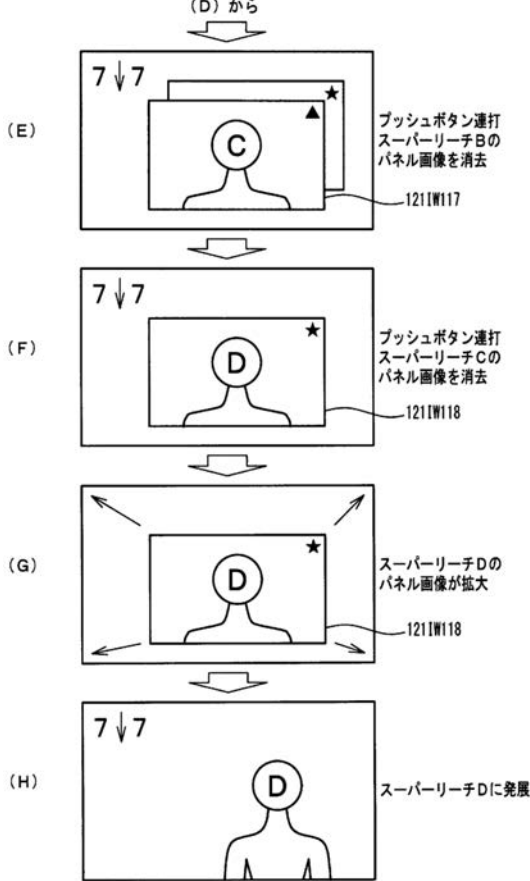
【図 1 1 - 2 4】



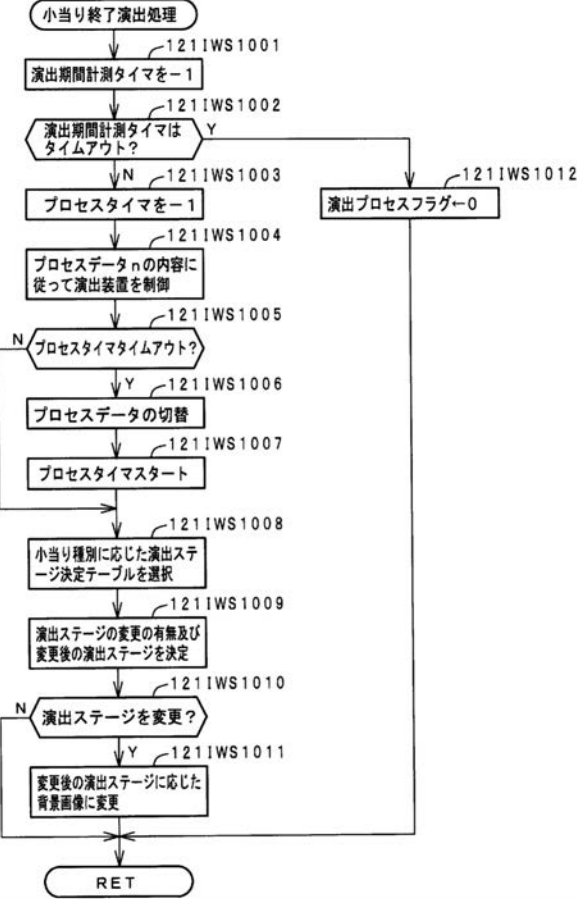
【図 1 1 - 2 5】



【図 1 1 - 2 6】



【図 1 2 - 1】



【図 1 2 - 2】

(A) 演出ステージ決定テーブル [小当り種別A用]

演出ステージ変更の有無・種類	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」
演出ステージ変更なし	50%	40%	30%
演出ステージAに変更	30%	20%	20%
演出ステージBに変更	20%	40%	20%
演出ステージCに変更	—	—	30%

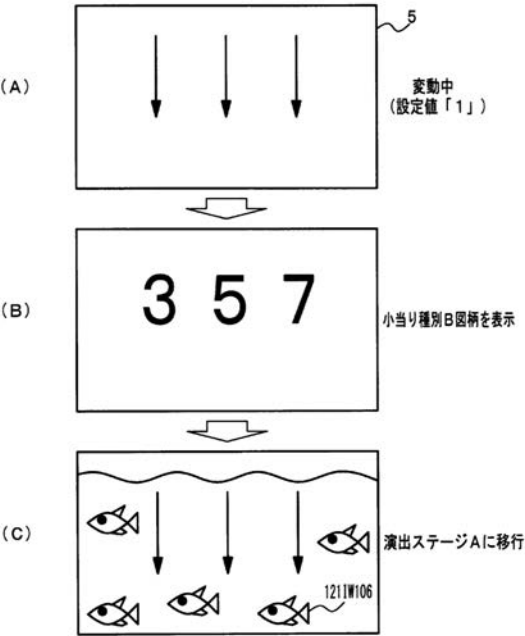
(B) 演出ステージ決定テーブル [小当り種別B用]

演出ステージ変更の有無・種類	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」
演出ステージ変更なし	40%	30%	20%
演出ステージAに変更	40%	20%	20%
演出ステージBに変更	20%	50%	20%
演出ステージCに変更	—	—	40%

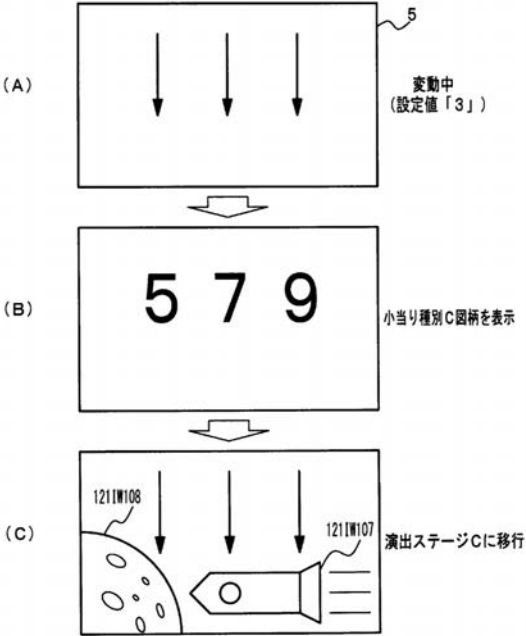
(C) 演出ステージ決定テーブル [小当り種別C用]

演出ステージ変更の有無・種類	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」
演出ステージ変更なし	30%	20%	10%
演出ステージAに変更	50%	20%	20%
演出ステージBに変更	20%	60%	20%
演出ステージCに変更	—	—	50%

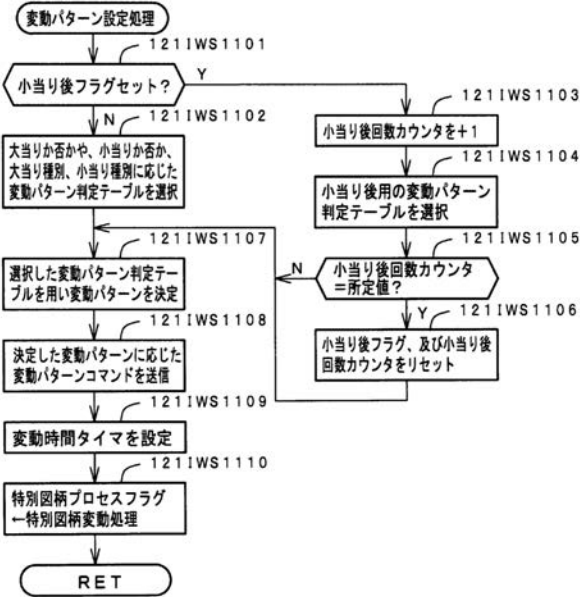
【図 1 2 - 3】



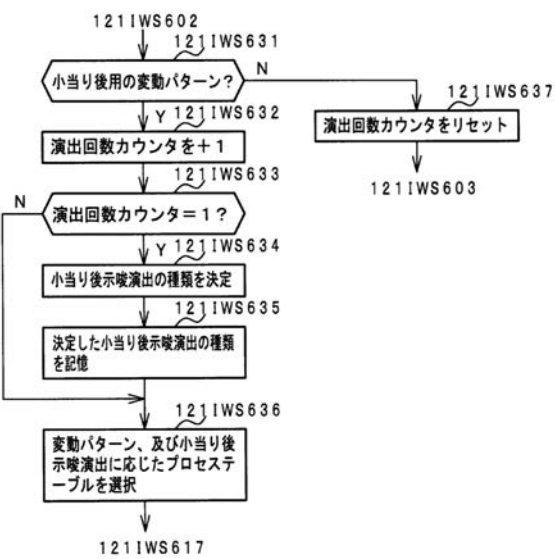
【図 1 2 - 4】



【図 1 2 - 5】



【図 1 2 - 6】

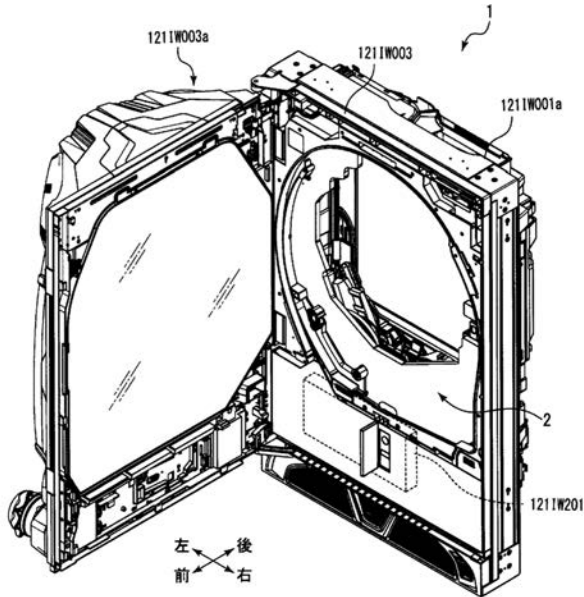


【図 1 2 - 7】

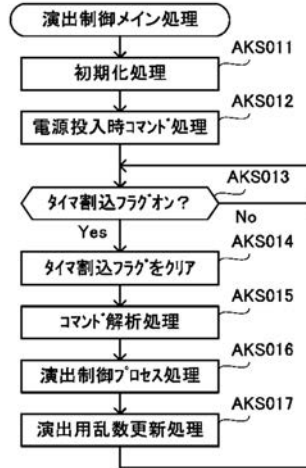
小当り後示唆演出決定テーブル

小当り後示唆演出の種類	示唆内容	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」
小当り後示唆演出 1	設定値「1」を示唆	60%	20%	20%
小当り後示唆演出 2	設定値「2」を示唆	20%	60%	20%
小当り後示唆演出 3	設定値「3」を示唆	20%	20%	60%

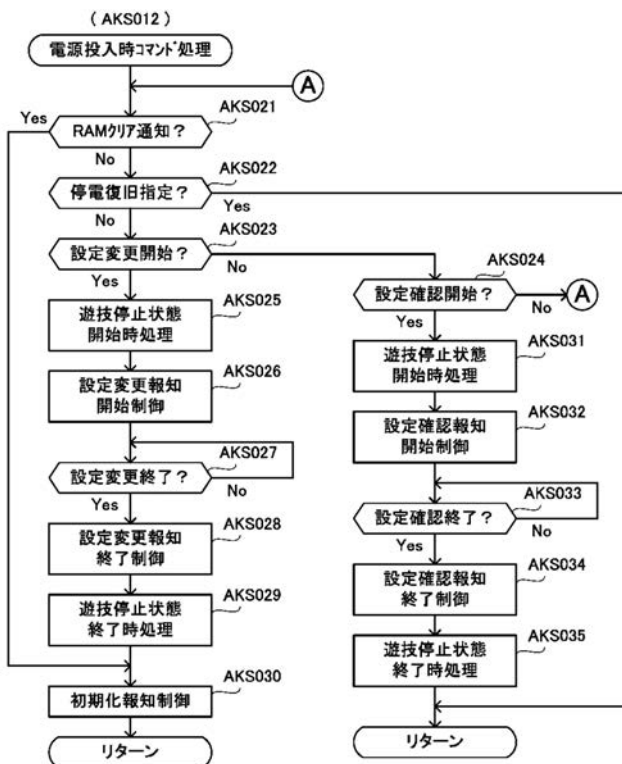
【図 13】



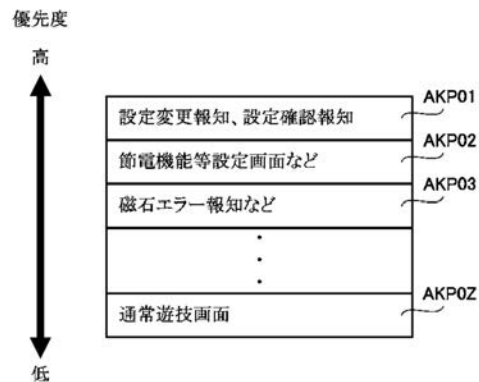
【図 14 - 1】



【図 14 - 2】

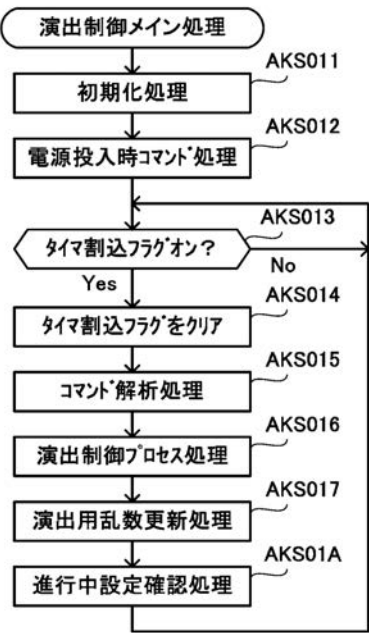


【図 14 - 3】

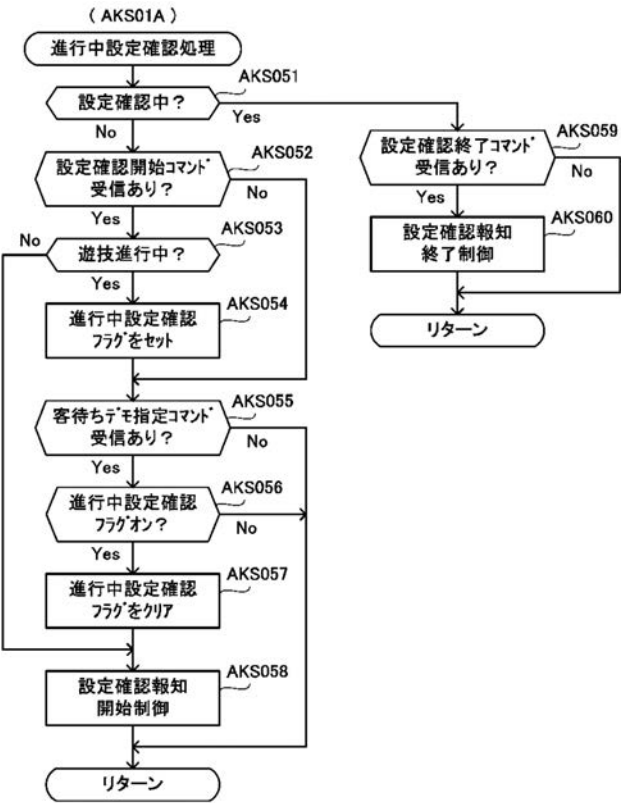


【図 1 4 - 4】

変形例

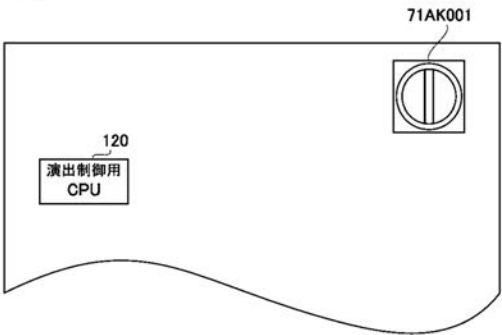


【図 1 4 - 5】

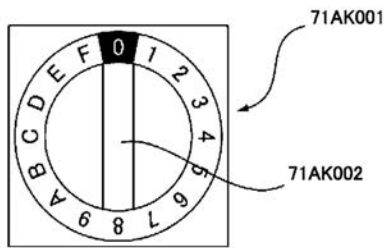


【図 1 4 - 6】

(A)



(B)



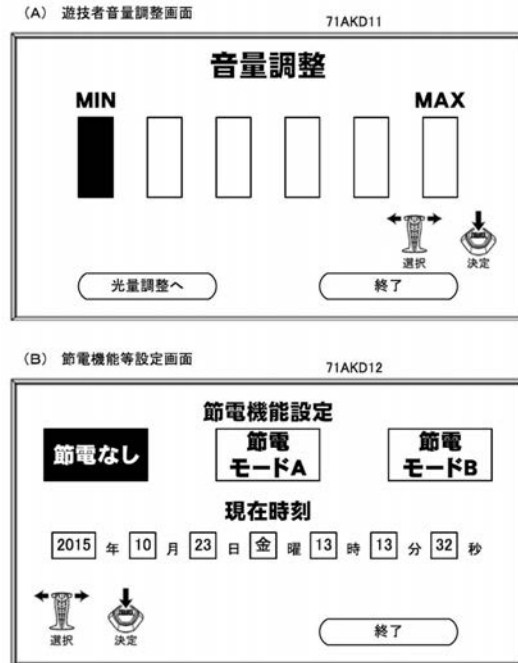
【図 1 4 - 7】

71AK001			
スイッチ位置	用途	上限音量	遊技者音量調整
0	音量1(最小)	80.0	可
1	音量2	85.0	可
2	音量3	88.5	可
3	音量4	92.0	可
4	音量5	94.5	可
5	音量6(最大)	97.0	可
6	音量1(最小)	80.0	不可
7	音量2	85.0	不可
8	音量3	88.5	不可
9	音量4	92.0	不可
A	音量5	94.5	不可
B	音量6(最大)	97.0	不可
C	音量4	92.0	不可
D	音量4	92.0	不可
E	音量4	92.0	不可
F	節電機能設定、RTC設定	80.0	不可

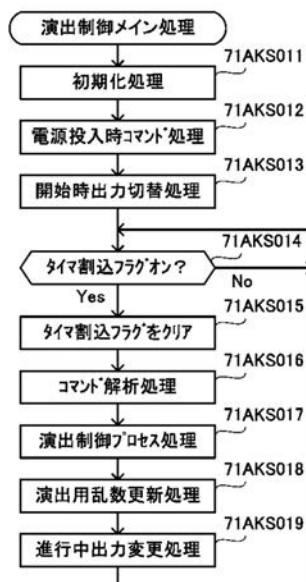
【図 14-8】



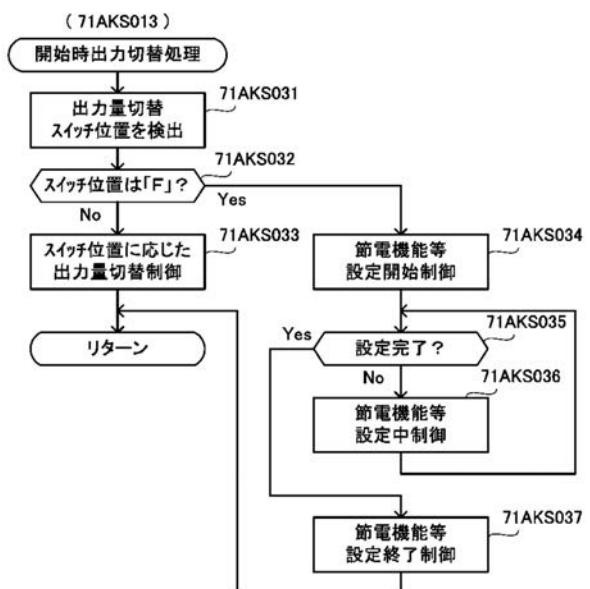
【図 14-9】



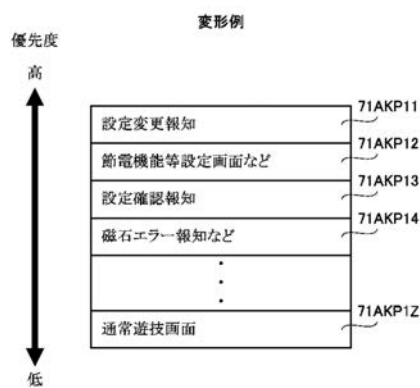
【図 14-10】



【図 14-11】

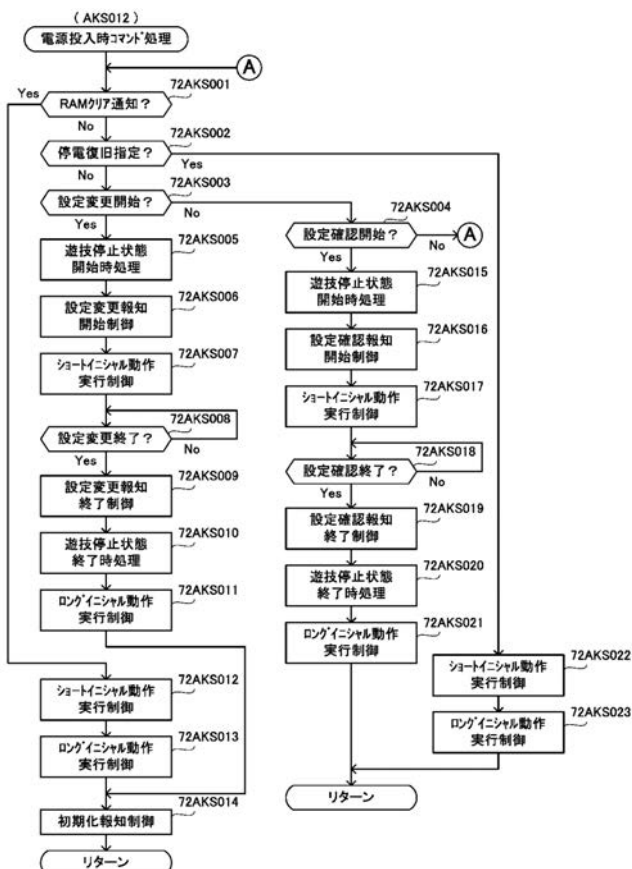


【図 14-13】

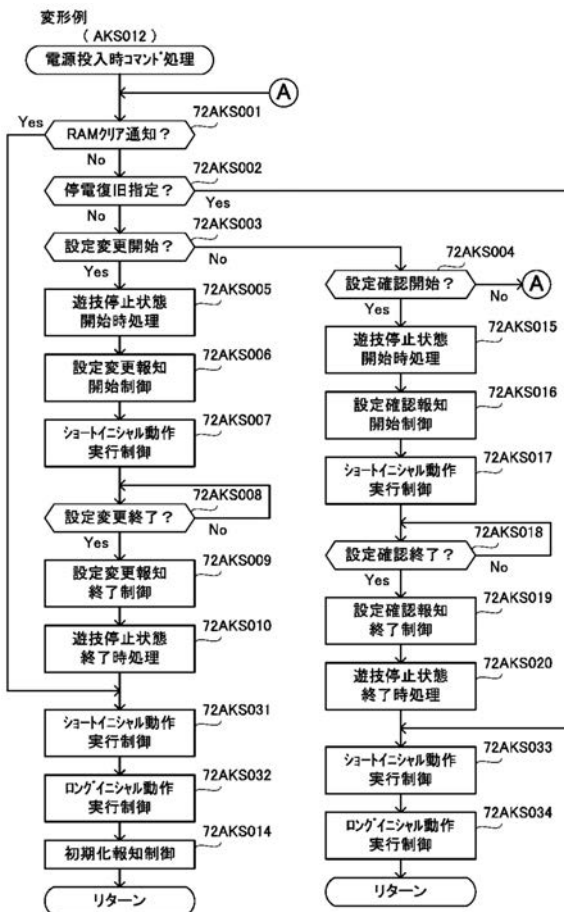


The diagram shows a multi-ported device 7200. It has a top port 72AKM08 and a bottom port 72AKM09, both indicated by dashed vertical lines with arrows pointing away from the device. On the left side, there is a curved port 72AKM01 and a straight port 72AKM06. On the right side, there is a straight port 72AKM04 and a curved port 72AKM05. In the center, there are two ports labeled 72AKM02 and 72AKM03, each with a dashed arrow pointing towards the center. A curved line labeled 72AKM07 connects the left side of the device to the bottom right.

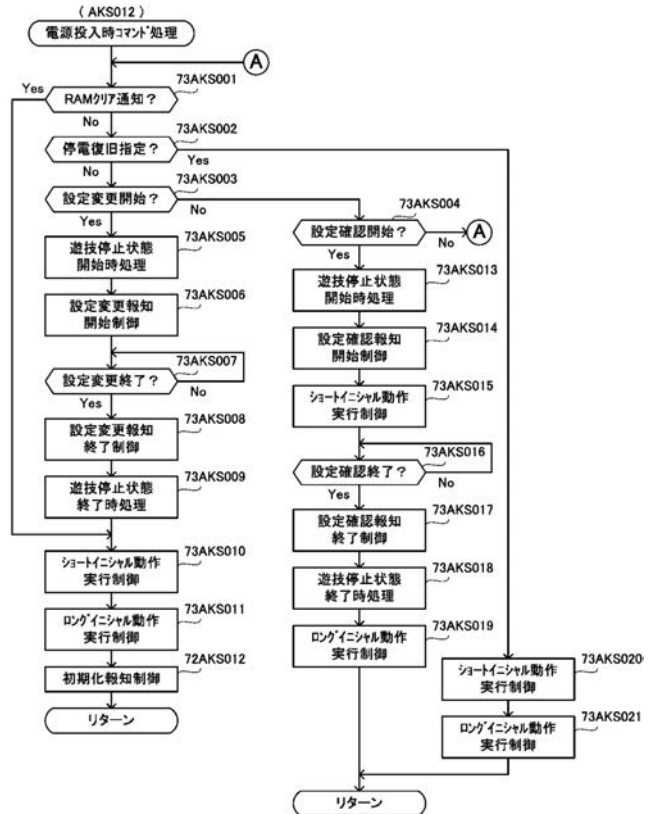
【図 14-16】



【図 14-17】



【図 14-18】



【図 14-19】

73AKD01

5

設定確認中

設定変更履歴

設定日時	設定値	設定日時	設定値
2014/12/12 11:59:08	3	2016/12/09 09:12:31	1
2015/01/03 09:23:33	2	2017/01/05 09:58:28	3
2015/01/15 09:53:21	1	2017/02/07 09:28:55	2
2015/02/02 23:37:46	2	2017/03/09 09:01:07	1
2015/02/17 23:42:19	1	2017/04/08 23:52:42	3
2015/03/03 09:03:57	3	2017/05/09 23:36:18	2
⋮	⋮	⋮	⋮

【図 14-21】

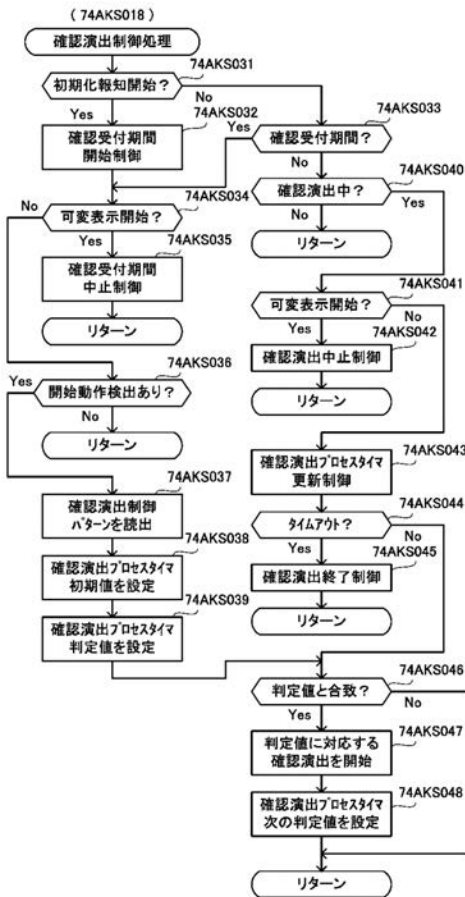


【図 14-20】

74AKP01

確認演出プロセスタイム初期値	74AKJ00
確認演出プロセスタイム判定値	74AKJ01
第1確認演出制御データ (スピーカ8L:ラッパの音を2回出力)	74AKD01
確認演出プロセスタイム判定値	74AKJ02
第2確認演出制御データ (スピーカ8R:ドラムの音を2回出力)	74AKD02
確認演出プロセスタイム判定値	74AKJ03
第3確認演出制御データ (スティックコントローラ31A:振動用モータを2セット駆動)	74AKD03

【図 14-22】



【図 14-23】

(A) クリアスイッチ操作有、設定キー OFF



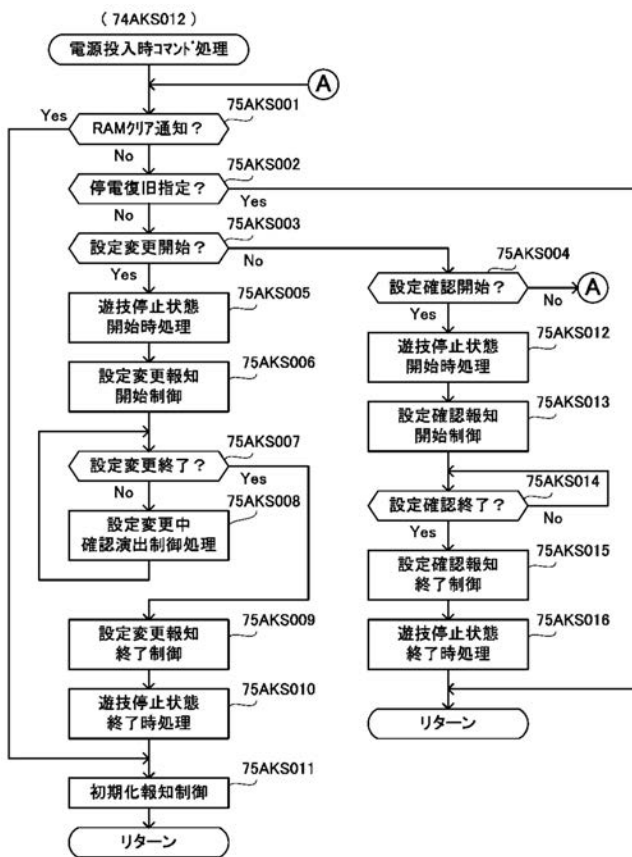
(B) クリアスイッチ操作有、設定キー ON



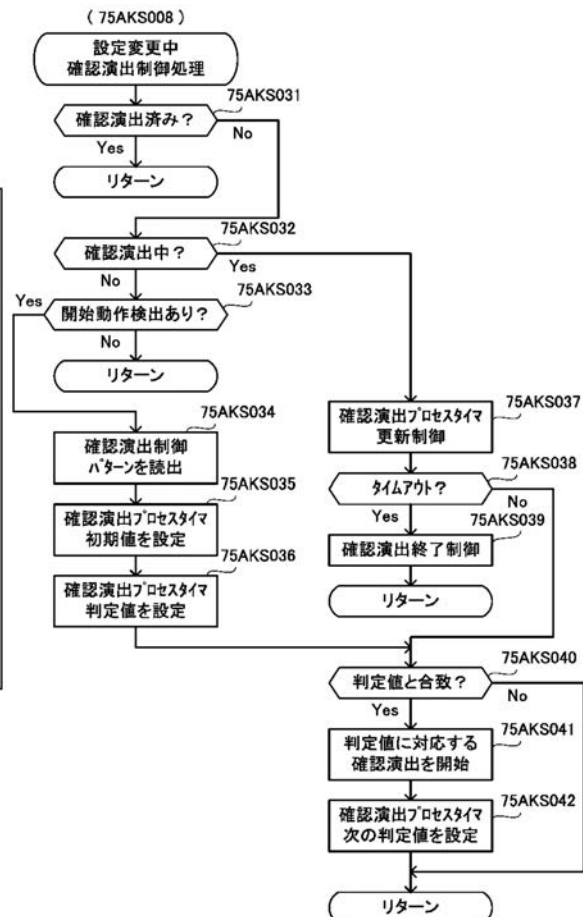
(C)

タイミング	制御内容
74AKT01	電源投入
74AKT11	電源投入
74AKT02	RAMクリア通知コマンド受信 (初期化報知開始)
74AKT03	開始動作検出 (確認演出開始)
74AKT14	確認演出終了
74AKT04	確認演出終了
74AKT15	設定変更開始コマンド受信
74AKT12	設定変更終了コマンド受信 (初期化報知開始)
74AKT13	設定変更終了コマンド受信 (初期化報知開始)

【図 14-24】



【図 14-25】

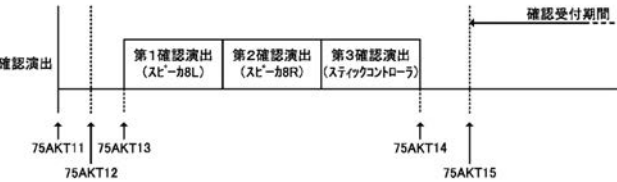


【図 14 - 26】

(A) クリアスイッチ操作有、設定キー OFF



(B) クリアスイッチ操作有、設定キー ON



(C)

タイミン	制御内容
75AKT01	電源投入
75AKT11	RAMクリア通知コメント受信 (初期化通知開始)
75AKT02	開始動作検出 (確認演出開始)
75AKT03	開始動作検出 (確認演出開始)
75AKT13	開始動作検出 (確認演出開始)
75AKT04	確認演出終了
75AKT14	確認演出終了
75AKT12	設定変更開始コメント受信
75AKT15	設定変更終了コメント受信 (初期化通知開始)

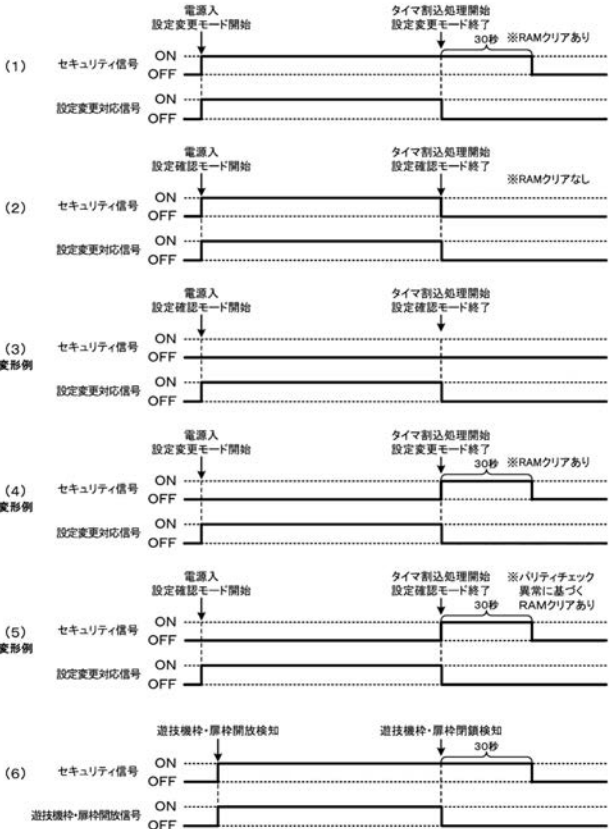
【図 15 - 1】

端子番号	情報内容	出力
(1) パターン1	電源投入	電源投入時ON(30秒)※RAMクリアの場合のみ
(2)	遊技機枠・扉枠開放(開放時ON)	遊技機枠・扉枠開放時ON(4分間)
(3)	全図柄確定回数	全図柄確定回数
(4)	全図柄確定回数	全図柄確定回数
(5)	全図柄確定回数	全図柄確定回数
(6)	全図柄確定回数	全図柄確定回数
(7)	全図柄確定回数	全図柄確定回数
(8)	全図柄確定回数	全図柄確定回数
(9)	全図柄確定回数	全図柄確定回数
(10)	全図柄確定回数	全図柄確定回数

端子番号	情報内容	出力
(1) パターン2	電源投入	電源投入時ON(30秒)※RAMクリアの場合のみ
(2)	遊技機枠・扉枠開放(開放時ON)	遊技機枠・扉枠開放時ON(4分間)
(3)	全図柄確定回数	全図柄確定回数
(4)	全図柄確定回数	全図柄確定回数
(5)	全図柄確定回数	全図柄確定回数
(6)	全図柄確定回数	全図柄確定回数
(7)	全図柄確定回数	全図柄確定回数
(8)	全図柄確定回数	全図柄確定回数
(9)	全図柄確定回数	全図柄確定回数
(10)	全図柄確定回数	全図柄確定回数

【図 15 - 2】

セキュリティ信号及び設定変更対応信号の出力期間

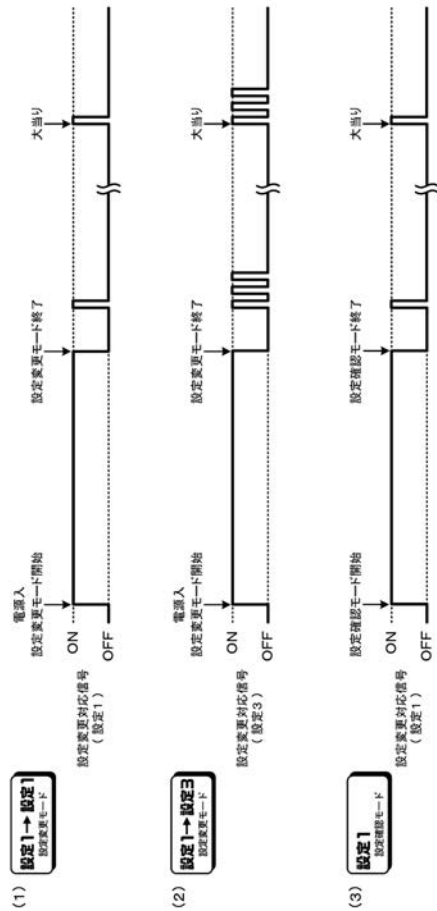


【図 15 - 3】

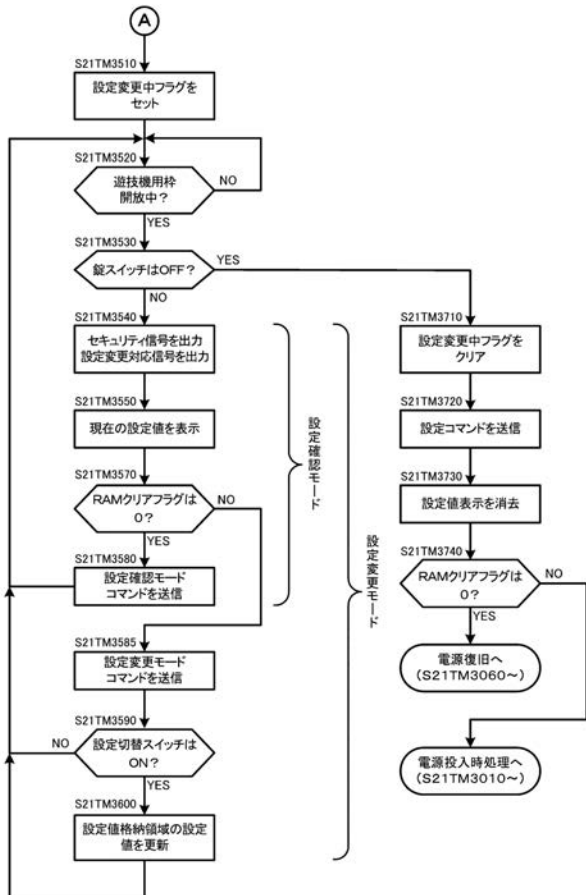
設定変更対応信号 (パルス態様)

設定値	パルス態様
設定1	[Pulse waveform diagram]
設定2	[Pulse waveform diagram]
設定3	[Pulse waveform diagram]
設定4	[Pulse waveform diagram]
設定5	[Pulse waveform diagram]
設定6	[Pulse waveform diagram]

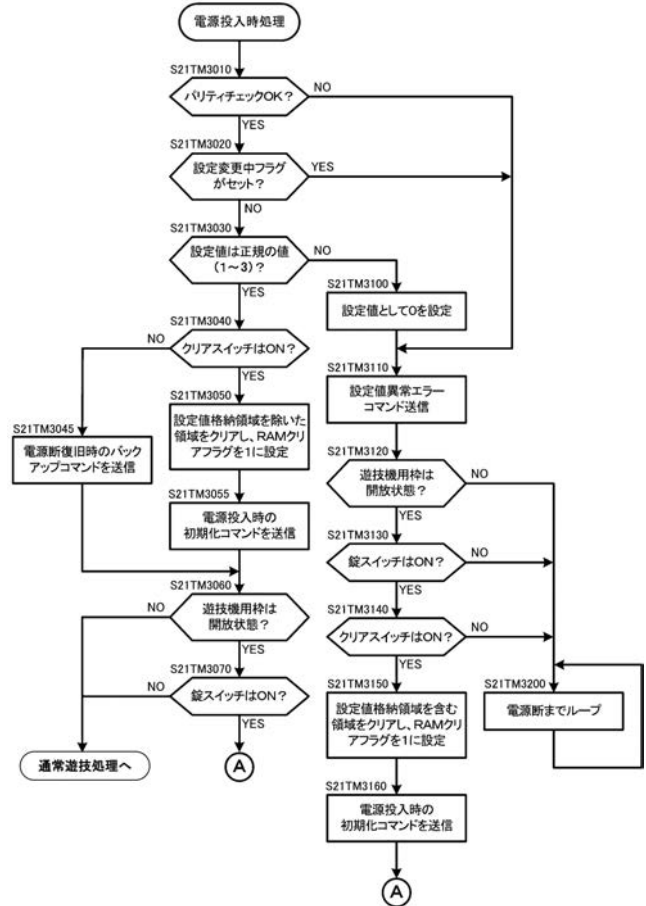
【図 15-4】



【図 16-2】

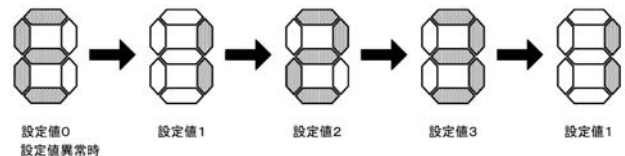


【図 16-1】

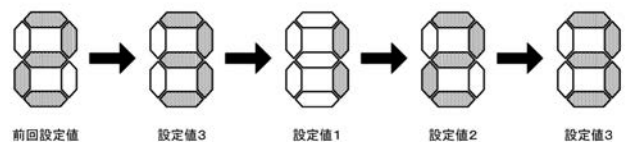


【図 16-3】

(1) 設定値異常時の設定値更新



(2) 設定値正常時の設定値更新



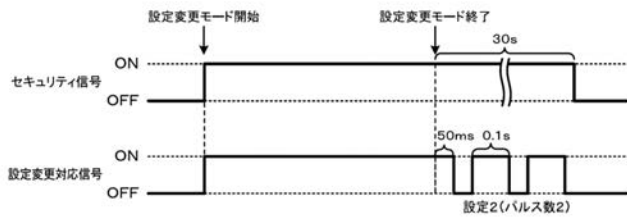
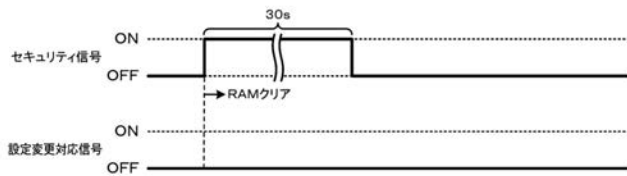
(3) 表示モニタの表示態様



【図 16-4】

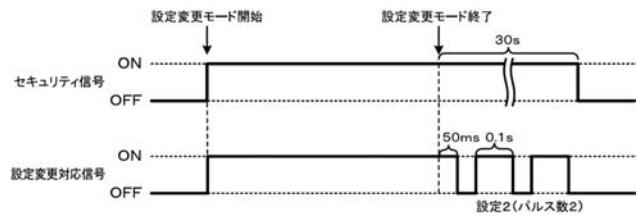
[セキュリティ信号の出力期間]

(1) 設定変更モード(RAMクリア有り)に制御

(2) 設定変更モードに制御せず
RAMクリアのみ

【図 16-5】

(3) 設定変更モード(RAMクリア有り)に制御



(4) 設定確認モード(RAMクリア無し)に制御

(5) 設定確認モード(RAMクリア無し)の
制御期間が50ms未満の場合