

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2020-142103

(P2020-142103A)

(43) 公開日 令和2年9月10日(2020.9.10)

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

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 113 頁)

(21) 出願番号	特願2020-82488 (P2020-82488)	(71) 出願人	000144153
(22) 出願日	令和2年5月8日 (2020.5.8)		株式会社三共
(62) 分割の表示	特願2017-246799 (P2017-246799)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
	の分割	(72) 発明者	小倉 敏男
原出願日	平成29年12月22日 (2017.12.22)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
			式会社三共内
		Fターム(参考)	2C333 AA11 CA61 CA77 CA80

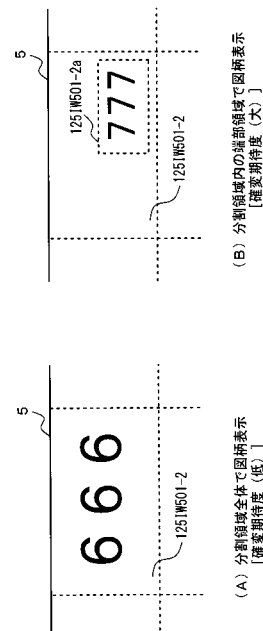
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】可変表示の表示結果を導出表示する場合の演出効果を高める。

【解決手段】可変表示を実行し、第1表示領域（例えば、分割領域全体）および第2表示領域（例えば、分割領域内の端部領域）を含む表示領域において可変表示の表示結果を導出表示可能である。また、第1表示領域において特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されて有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御される場合と第2表示領域において特定表示結果が導出表示されて有利状態に制御される場合とで、有利度合いが異なる（例えば、分割領域内の端部領域において大当たり図柄が確定表示される場合には、分割領域全体で大当たり図柄が確定表示される場合と比較して、確変大当たりとなることに対する期待度（確変期待度）が高い）。

【選択図】図9 - 2



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技を行うことが可能な遊技機であって、

可変表示を実行し、第 1 表示領域および第 2 表示領域を含む表示領域において可変表示の表示結果を導出表示可能な可変表示実行手段と、

可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な有利状態制御手段とを備え、

前記第 1 表示領域において前記特定表示結果が導出表示されて前記有利状態に制御される場合と前記第 2 表示領域において前記特定表示結果が導出表示されて前記有利状態に制御される場合とで、有利度合いが異なる

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技を行うことが可能なパチンコ機やスロット機等の遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

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

【0003】

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

【0004】

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

【0005】

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

10

20

30

40

50

【 0 0 0 6 】

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

10

【 0 0 0 7 】

そのような遊技機では、可変表示を実行し、表示領域において可変表示の表示結果を導出表示可能に構成されている。例えば、特許文献 1 には、同じ演出表示装置の表示画面において確変図柄の大当り図柄や非確変図柄の大当り図柄が確定表示されることが記載されている。

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 0 8 】

【 特許文献 1 】 特開 2 0 1 5 - 1 0 7 3 8 1 号公報（段落 0 4 6 6 - 0 4 6 7、図 6 0）

20

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 9 】

しかしながら、特許文献 1 に記載された遊技機では、有利度合いに関係なく同じ表示領域に特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されている。そのため、可変表示の表示結果を導出表示する場合の演出効果を高めることはできない。

【 0 0 1 0 】

そこで、本発明は、可変表示の表示結果を導出表示する場合の演出効果を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

【 課題を解決するための手段 】

30

【 0 0 1 1 】

（手段 1）本発明による遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、可変表示を実行し、第 1 表示領域（例えば、図 9 - 2（A）に示す分割領域全体）および第 2 表示領域（例えば、図 9 - 2（B）に示す分割領域内の端部領域）を含む表示領域において可変表示の表示結果を導出表示可能な可変表示実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 におけるステップ 1 7 1 ~ S 1 7 3 を実行する部分）と、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ S 1 1 4 ~ S 1 1 7 を実行する部分）とを備え、第 1 表示領域において特定表示結果が導出表示されて有利状態に制御される場合と第 2 表示領域において特定表示結果が導出表示されて有利状態に制御される場合とで、有利度合いが異なる（例えば、分割領域内の端部領域において大当り図柄が確定表示される場合には、分割領域全体で大当り図柄が確定表示される場合と比較して、確変大当りとなることに対する期待度（確変期待度）が高い）ことを特徴とする。そのような構成によれば、可変表示の表示結果を導出表示する場合の演出効果を高めることができる。

40

【 0 0 1 2 】

（手段 2）手段 1 において、第 1 表示領域は、第 2 表示領域と比較して大きい（例えば、図 9 - 2（A）に示す分割領域全体は、図 9 - 2（B）に示す分割領域内の端部領域よりも表示サイズが大きい）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可変表示の表示結果を導出表示する場合の演出効果を高めることができる。

50

【 0 0 1 3 】

(手段3) 手段1または手段2において、第2表示領域において特定表示結果が導出表示されて有利状態に制御される場合に、第1表示領域において特定表示結果が導出表示されて有利状態に制御される場合と比較して、有利度合いが高い(例えば、確変大当たりとなる場合にのみ分割領域内の端部領域において大当たり図柄が確定表示される場合があり、端部領域に大当たり図柄が確定表示されれば、確変大当たりとなることに対する期待度(確変期待度)が高い)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可変表示の表示結果を導出表示する場合の演出効果を高めることができる。

【 0 0 1 4 】

(手段4) 手段3において、第1表示領域において特定表示結果が導出表示されて有利状態に制御される場合であっても、有利度合いが高い場合がある(例えば、確変大当たりとなる場合であっても、ノーマルリーチやスーパーリーチA、Bが実行される場合には、分割領域全体で大当たり図柄が確定表示される場合がある)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可変表示の表示結果を導出表示する場合の演出効果を高めることができる。

10

【 0 0 1 5 】

(手段5) 手段1から手段4のうちのいずれかにおいて、第2表示領域において特定表示結果が導出表示されて有利状態に制御される場合に、可変表示の実行中から有利状態中にわたって一連の演出(例えば、図9-10(C)および図9-11(F)に示す特定演出)を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ125 IWS009で選択したプロセステーブルに従ってステップ125 IWS013およびステップS172を実行し、ステップ125 IWS108で選択したプロセステーブルに従ってステップ125 IWS111およびステップS176を実行する部分)を備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可変表示の表示結果を導出表示する場合の演出効果を高めることができる。

20

【 0 0 1 6 】

(手段6) 手段1から手段5のうちのいずれかにおいて、可変表示実行手段は、表示装置における複数種類の表示位置(例えば、図9-1に示す3×3の合計9個の分割領域)および複数種類の大きさ(例えば、図9-2(A)に示す分割領域全体と図9-2(B)に示す分割領域内の端部領域)にて特定表示結果を導出表示可能であり、複数種類の表示位置のうちのいずれの表示位置にて特定表示結果が導出表示されるか、および複数種類の大きさのうちのいずれの大きさにて特定表示結果が導出表示されるかに応じて、複数種類の期待度を示唆可能である(例えば、図9-1に示すように、右方の分割領域に大当たり図柄が確定表示されるほど大当たり遊技中のラウンド数に対する期待度が高く、上方の分割領域に大当たり図柄が確定表示されるほど大当たり遊技終了後の時短回数に対する期待度が高い。図9-2(B)に示す分割領域内の端部領域において大当たり図柄が確定表示された場合には、図9-2(A)に示す分割領域全体で大当たり図柄が確定表示された場合と比較して、確変大当たりに対する期待度(確変期待度)が高い。)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可変表示の表示結果を導出表示する場合の演出効果を高めることができる。

30

40

【 0 0 1 7 】

(手段7) 手段1から手段6のうちのいずれかにおいて、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112 IWS029を実行する部分)を備え、有利状態制御手段は、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であり(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S114~117を実行する部分)、いずれの設定値に設定されているかを特定可能な設定値情報(例えば、設定値コマンド)を出力可能な情報出力手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ112 IWS011、S108を実行する部分)と、情報出力手段から入力された設定値情報にもとづいて、示唆

50

演出（例えば、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当たり中示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ112 IWS409～S415，S504～S509，S601～S606を実行する部分）とを備え、示唆演出実行手段は、示唆演出として第1示唆演出（例えば、第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、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である（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ112 IWS414，S509，S606を実行することにより、第3演出態様による遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、第4演出態様による大当たり中示唆演出を実行しない）ように構成されていてもよい。そ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。

【図面の簡単な説明】

【0018】

【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】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図8-2】パチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図8-3】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8-4】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図8-5】大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図8-6】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8-7】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8-8】（A）は、主基板を簡略化した正面図、（B）は、表示モニタの表示内容を説明する説明図である。

【図8-9】（A）は、表示モニタに表示される項目の表示時間を示すタイムチャート、（B-1）～（B-6）は、表示モニタの表示内容の変化を説明する説明図である。

【図8-10】特徴部112 IWにおける遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図8-11】特徴部112 IWにおける遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図8-12】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8-13】電源投入時に実行される処理を示す説明図である。

【図8-14】設定変更処理における表示モニタの表示態様を示す説明図である。

【図8-15】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図8-16】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図8-17】演出制御メイン処理の一部を示すフローチャートである。

【図8-18】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。

【図8-19】初期出目決定テーブルを示す説明図である。

【図8-20】可変表示開始待ち処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-21】遊技前示唆演出決定テーブルを示す説明図である。

【図8-22】遊技中示唆演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-23】遊技中示唆演出決定テーブルを示す説明図である。

【図8-24】大当たり中演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 - 2 5】大当り中示唆演出決定テーブル、役物演出決定テーブルおよび導光板演出決定テーブルを示す説明図である。

【図 8 - 2 6】演出動作例を示す図である。

【図 8 - 2 7】演出動作例を示す図である。

【図 8 - 2 8】変形例 1 におけるセキュリティカバーを示す図である。

【図 8 - 2 9】変形例 1 における遊技機用枠の開閉を示す図である。

【図 8 - 3 0】変形例 2 におけるセキュリティカバーを示す図である。

【図 8 - 3 1】変形例 2 における遊技機用枠の開閉を示す図である。

【図 8 - 3 2】変形例 3 におけるパチンコ遊技機を示す説明図である。

【図 9 - 1】画像表示装置の表示画面が分割表示される場合の具体例を示す説明図である

10

【図 9 - 2】分割領域内で大当り図柄が確定表示される態様の具体例を示す説明図である

【図 9 - 3】大当り用変動パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 9 - 4】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図 9 - 5】分割領域（横方向）決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 9 - 6】分割領域（縦方向）決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 9 - 7】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。

【図 9 - 8】特徴部 1 2 5 I W における演出例を示す説明図である。

【図 9 - 9】特徴部 1 2 5 I W における演出例を示す説明図である。

20

【図 9 - 1 0】特徴部 1 2 5 I W における演出例を示す説明図である。

【図 9 - 1 1】特徴部 1 2 5 I W における演出例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0019】

（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。

【0020】

（パチンコ遊技機 1 の構成等）

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

30

【0021】

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「-」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

40

【0022】

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

50

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。

【0023】

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

【0024】

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。

【0025】

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

【0026】

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。

【0027】

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。

【0028】

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。

【0029】

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。

【0030】

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。

【0031】

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

10

20

30

40

50

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。

【００３２】

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。

【００３３】

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。

【００３４】

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

【００３５】

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。

【００３６】

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。

【００３７】

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。

【００３８】

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。

【００３９】

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。

【００４０】

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。

【００４１】

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。

【００４２】

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

10

20

30

40

50

られている。

【 0 0 4 3 】

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。

【 0 0 4 4 】

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。

10

【 0 0 4 5 】

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

【 0 0 4 6 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 31 B が設けられている。プッシュボタン 31 B に対する操作は、プッシュセンサ 35 B（図 2 参照）により検出される。

20

【 0 0 4 7 】

パチンコ遊技機 1 では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ 31 A やプッシュボタン 31 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【 0 0 4 8 】

（遊技の進行の概略）

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

30

【 0 0 4 9 】

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）。

【 0 0 5 0 】

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。

40

【 0 0 5 1 】

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。

【 0 0 5 2 】

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。

【 0 0 5 3 】

50

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

【0054】

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。

【0055】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば29秒間や1.8秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば9個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる1のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15回や2回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【0056】

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。

【0057】

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。

【0058】

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。

【0059】

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。

【0060】

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。

【0061】

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。

10

20

30

40

50

【 0 0 6 2 】

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。

【 0 0 6 3 】

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。

【 0 0 6 4 】

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。

【 0 0 6 5 】

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。

【 0 0 6 6 】

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。

【 0 0 6 7 】

（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 8 L、8 R からの音声出力、及び / 又は、遊技効果ランプ 9 の点等 / 消灯、可動体 3 2 の動作等により行われてもよい。

【 0 0 6 8 】

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

【 0 0 6 9 】

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。

【 0 0 7 0 】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機 1 では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や

10

20

30

40

50

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。

【0071】

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。

10

【0072】

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。

【0073】

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。

20

【0074】

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

30

【0075】

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

40

【0076】

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。

【0077】

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

50

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

【0078】

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

【0079】

（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。

【0080】

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。

【0081】

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。

【0082】

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。

【0083】

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。

【0084】

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。

【0085】

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

10

20

30

40

50

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

【 0 0 8 6 】

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

【 0 0 8 7 】

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

【 0 0 8 8 】

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。

【 0 0 8 9 】

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。

【 0 0 9 0 】

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。

【 0 0 9 1 】

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 やブッシュセンサ 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。

【 0 0 9 2 】

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。

【 0 0 9 3 】

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。

【 0 0 9 4 】

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

10

20

30

40

50

カ 8 L、8 R から出力させる。

【 0 0 9 5 】

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

【 0 0 9 6 】

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 C P U 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

10

【 0 0 9 7 】

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 C P U 1 2 0 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【 0 0 9 8 】

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

【 0 0 9 9 】

20

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

【 0 1 0 0 】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0 1 0 1 】

（主基板 1 1 の主要な動作）

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

30

【 0 1 0 2 】

図 3 に示す遊技制御メイン処理では、C P U 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S 2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（C T C（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、R A M 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【 0 1 0 3 】

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

40

【 0 1 0 4 】

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

50

【 0 1 0 5 】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップ S 3 ; N o ） 、 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 S 4 ） 。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機 1 への電力供給が停止したときには、C P U 1 0 3 は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、R A M 1 0 2 にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、R A M 1 0 2 のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップ S 4 では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフで 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 S 4 ; N o ） 、初期化処理（ステップ S 8 ）を実行する。

10

【 0 1 0 6 】

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 S 4 ; Y e s ） 、C P U 1 0 3 は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる） 、データが正常か否かを判定する（ステップ S 5 ） 。ステップ S 5 では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、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。

20

【 0 1 0 7 】

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 S 5 ; N o ） 、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化処理（ステップ S 8 ）を実行する。

【 0 1 0 8 】

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 S 5 ; Y e s ） 、C P U 1 0 3 は、主基板 1 1 の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップ S 6 ）を行う。復旧処理では、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割り込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

30

【 0 1 0 9 】

そして、C P U 1 0 3 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 1 2 に送信する（ステップ S 7 ） 。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用 C P U 1 2 0 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 C P U 1 2 0 は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

40

【 0 1 1 0 】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板 1 2 に演出制御コマンドを送信した後には、C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S 1 0 ） 。そして、所定時間（例えば 2 m s ）毎に定期的にタイマ割り込みがかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されている C T C のレジスタの設定を行い（ステップ S 1 1 ） 、割り込みを許可する（ステップ S 1 2 ） 。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2 m s ）ごとに C T C から割り込み要求信号が C P U 1 0 3 へ送出され、C P U 1 0 3 は定期的にタイマ割り込み処理を実行することができる。

50

【0111】

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

10

【0112】

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

20

【0113】

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。

【0114】

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

30

【0115】

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）。

【0116】

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。

40

50

【 0 1 1 7 】

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

【 0 1 1 8 】

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

【 0 1 1 9 】

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

【 0 1 2 0 】

ステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」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。

【 0 1 2 1 】

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。

【 0 1 2 2 】

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

【 0 1 2 3 】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表

示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。表示結果が「小当り」又は「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【 0 1 2 4 】

ステップ S 1 1 4 の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

【 0 1 2 5 】

ステップ S 1 1 5 の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 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 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

【 0 1 2 6 】

ステップ S 1 1 6 の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。

【 0 1 2 7 】

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

【 0 1 2 8 】

ステップ S 1 1 8 の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”に更新され、小当り開放前処理は終了する。

【 0 1 2 9 】

ステップ S 1 1 9 の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に

10

20

30

40

50

戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

【 0 1 3 0 】

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

10

【 0 1 3 1 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 C P U 1 2 0 が起動して、図 6 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 6 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して (ステップ S 7 1)、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C (カウンタ / タイマ回路) のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する (ステップ S 7 2)。初期動作制御処理では、可動体 3 2 を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

20

【 0 1 3 2 】

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

【 0 1 3 3 】

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。

30

40

【 0 1 3 4 】

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

50

22に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

【0135】

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

10

【0136】

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

【0137】

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

20

【0138】

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

【0139】

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

30

【0140】

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

40

【0141】

ステップS172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、表示制御部123を指示することで、ステップS171にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、可動体32を駆動さ

50

せること、音声制御基板 13 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 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 14 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 11 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【0142】

ステップ S173 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU 120 は、主基板 11 から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“6”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【0143】

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 CPU 120 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。

【0144】

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 CPU 120 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。

【0145】

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 CPU 120 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。

【0146】

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 CPU 120 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。

【0147】

(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。

【0148】

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。

【0149】

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

。

【0150】

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

【0151】

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。

。

【0152】

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。

【0153】

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。

【0154】

(特徴部112IWに関する説明)

次に、特徴部112IWについて説明する。まず、図8-1及び図8-2に示すように、パチンコ遊技機(遊技機)1は、大別して、縦長の方形枠状に形成された外枠112IW001aと、遊技盤面を構成する遊技盤(ゲージ盤)2(図1参照)と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠(台枠)112IW003とから構成されている。遊技盤2には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が所定の打球発射装置

から発射されて打ち込まれる。また、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 には、ガラス窓を有するガラス扉枠 1 1 2 I W 0 0 3 a が左側辺を中心として遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 の前面を開放する扉開放位置と該前面を閉鎖する扉閉鎖位置との間で回動可能に設けられ、該ガラス扉枠 1 1 2 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 1 2 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。

【 0 1 5 5 】

また、遊技機用枠 1 1 2 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 1 2 I W 0 0 3 及びガラス扉枠 1 1 2 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。

10

【 0 1 5 6 】

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 1 2 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 1 2 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 1 2 I W 0 5 2 が設けられている。

【 0 1 5 7 】

これら設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 及び設定切替スイッチ 1 1 2 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 1 2 I W 2 0 1 内に収容されており、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 及び設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 は、基板ケース 1 1 2 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 1 2 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。

20

【 0 1 5 8 】

設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 及び設定切替スイッチ 5 2 を有する基板ケース 1 1 2 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 1 2 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 1 2 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 1 2 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。

30

【 0 1 5 9 】

また、基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 には、図 8 - 8 (A) に示すように、表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 と、該表示モニタ 1 1 2 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 1 2 I W 0 3 0 が配置されている。これら表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 及び表示切替スイッチ 1 1 2 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 1 2 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 1 2 I W 0 2 9 及び表示切替スイッチ 1 1 2 I W 0 3 0 は、基板ケース 1 1 2 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 1 2 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 1 2 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。

40

【 0 1 6 0 】

前述したように、本特徴部 1 1 2 I W における設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 は、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

50

ら設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 が操作される虞がある。そこで本特徴部 1 1 2 I W では、図 8 - 2 及び図 8 - 3 に示すように、外枠 1 1 2 I W 0 0 1 a の右端部には、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 の閉鎖時に、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 5 2 とを含む基板ケース 1 1 2 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 1 2 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 1 2 I W 5 0 0 A は、前後方向を向く短片 1 1 2 I W 5 0 0 A a と、該短片 1 1 2 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 1 2 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 1 2 I W 5 0 0 A a の上下寸法は、基板ケース 1 1 2 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 1 2 I W 5 0 0 A は、短片 1 1 2 I W 5 0 0 A a の前端部を介して外枠 1 1 2 I W 0 0 1 a の右端部に固定されている。

10

【 0 1 6 1 】

尚、図 8 - 2 に示すように、長片 1 1 2 I W 5 0 0 A b は、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 が閉鎖されている状態において、基板ケース 1 1 2 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 1 2 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 とを含む基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 の右側部をパチンコ遊技機 1 の背面側から被覆する。このため、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 及び設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 は、長片 1 1 2 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 8 - 3 に示すように、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 が開放されている状態においては、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 とは、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 とともに移動して長片 1 1 2 I W 5 0 0 A b から離間することによって長片 1 1 2 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 1 6 2 】

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

30

【 0 1 6 3 】

基板ケース 1 1 2 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 1 2 I W 0 0 3 が閉鎖されている状態において、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 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 1 2 I W 0 0 3 を開放しない限り設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 を操作して設定値を変更することはできない。

【 0 1 6 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 1 2 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 1 2 I W 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 を操作すること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 1 2 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 1 2 I W 5 0 0 A によって設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 を含む操作部に対する操作が規制される規制状態に維持されることで、上記不正行為を好適に抑制することができる。

40

【 0 1 6 5 】

50

また、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 が閉鎖され、セキュリティカバー 1 1 2 I W 5 0 0 A によって設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 を含む基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 の背面右側が被覆されている規制状態でも、透過性を有するセキュリティカバー 1 1 2 I W 5 0 0 A を通して、基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 に収容されている主基板 1 1 等を透視することができるため、主基板 1 1 における CPU 1 0 3 などの電子部品が実装される実装面や封印シール等の状況を容易に確認することができる。

【 0 1 6 6 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、CPU 1 0 3 が ROM 1 0 1 から読み出したプログラムを実行し、RAM 1 0 2 をワークエリアとして用いることで、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための各種の処理が実行される。また、CPU 1 0 3 は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板 1 1 の側において用いられる各種の乱数の全てを生成可能とされている。

10

【 0 1 6 7 】

本特徴部 1 1 2 I W では、主基板 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 MR 1 の他、大当り種別判定用の乱数値 MR 2、変動パターン判定用の乱数値 MR 3、普図表示結果判定用の乱数値 MR 4、MR 4 の初期値決定用の乱数値 MR 5 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値 MR 1 ~ MR 5 は、CPU 1 0 3 にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路 1 0 4 によって更新されてもよい。乱数回路 1 0 4 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした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

【 0 1 6 8 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える ROM 1 0 1 には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ROM 1 0 1 には、CPU 1 0 3 が各種の判定や決定を行うために用意された、図 8 - 4 及び図 8 - 5 などに示す複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ROM 1 0 1 には、CPU 1 0 3 が主基板 1 1 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

【 0 1 6 9 】

ROM 1 0 1 が記憶する判定テーブルには、例えば図 8 - 4 (A) に示す表示結果判定テーブル (設定値 1)、図 8 - 4 (B) に示す表示結果判定テーブル (設定値 2)、図 8 - 4 (C) に示す表示結果判定テーブル (設定値 3)、図 8 - 5 (A) に示す大当り種別判定テーブルの他、大当り変動パターン判定テーブル (図示略)、小当り変動パターン判定テーブル (図示略)、図 8 - 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。

40

【 0 1 7 0 】

本特徴部 1 1 2 I W におけるパチンコ遊技機 1 は、設定値に応じて大当りの当選確率 (出玉率) が変わる構成とされている。具体的には、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル (当選確率) を用いることにより、大当りの当選確率 (出玉率) が変わるようになっている。設定値は 1 ~ 3 の 3 段階からなり、1 が最も出玉率が低く、1、2、3 の順に値が大きくなるほど出玉率が高くなる。すなわち、設定値として 1 が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が低く、2、3 の順に値が大きくなるほど有利度が段階的に高くなる。なお、本特徴部 1 1 2 I W では、小当りの当選確率については、設定値に関係なく同じである。

【 0 1 7 1 】

50

(表示結果判定テーブル)

図8-4(A)~(C)は、各設定値に対応する表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、MR1と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。各表示結果判定テーブルは、変動特図指定バッファが1(第1)である、つまり、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と、変動特図指定バッファが2(第2)である、つまり、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合のそれぞれについて、大当りとする判定値と、小当りとする判定値が設定されている。

【0172】

図8-4(A)に示すように、設定値1に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合、つまり、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合には、設定値が「2」、「3」である場合よりも低い確率(非確変時は1/320、確変時は1/32)で大当りに当選する。一方、これら判定値のうちの一部が小当りに対応する判定値として設定されており、設定値が「2」、「3」である場合と同じ確率(1/99)で小当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率(非確変時は1/320、確変時は1/32)で大当りに当選する。一方、これら判定値のうちの半数が小当りに対応する判定値として設定されていることで、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合よりも高い確率(1/2)で小当りに当選するようになっている。

【0173】

また、図8-4(B)に示すように、設定値2に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」である場合よりも高い確率(非確変時は1/300、確変時は1/30)で大当りに当選する。一方、これら判定値のうちの一部が小当りに対応する判定値として設定されており、設定値が「1」、「3」である場合と同じ確率(1/99)で小当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率(非確変時は1/300、確変時は1/30)で大当りに当選する。一方、これら判定値のうちの半数が小当りに対応する判定値として設定されていることで、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合よりも高い確率であり、かつ、設定値が「1」、「3」である場合と同じ確率(1/2)で小当りに当選するようになっている。

【0174】

また、図8-4(C)に示すように、設定値3に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」である場合よりも高い確率(非確変時は1/280、確変時は1/28)で大当りに当選する。一方、これら判定値のうちの一部が小当りに対応する判定値として設定されており、設定値が「1」、「2」である場合と同じ確率(1/99)で小当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率(非確変時は1/280、確変時は1/28)で大当りに当選する。一方、これら判定値のうちの半数が小当りに対応する判定値として設定されていることで、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合よりも高い確率であり、かつ、設定値が「1」、「2」である場合と同じ確率(1/2)で小当りに当選するようになっている。

【0175】

つまり、CPU103は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、MR1の値が図8-4(A)~(C)に示す大当りに対応するいずれ

かの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当り種別 A ～大当り種別 C ）とすることを決定する。また、MR 1 が図 8 - 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 8 - 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

【0176】

なお、本例では、図 8 - 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。

20

【0177】

また、小当りを設けない遊技機において、本特徴部 112 IW で示した構成を適用するように構成してもよい。

【0178】

また、本特徴部 112 IW では、CPU 103 は、図 8 - 4（A）～（C）に示す表示結果判定テーブルを用いて大当りまたは小当りとするか否かを判定するようになっているが、大当り判定テーブルと小当り判定テーブルとを別個に設け、大当りの判定は、変動特図指定パツファによらず第 1 特別図柄の変動表示である場合と第 2 特別図柄の変動表示である場合とで共通のテーブルを用いて行うようにし、小当りの判定は、変動特図指定パツファが第 1 である場合と第 2 である場合とで別個のテーブルを用いて行うようにしてもよい。

30

【0179】

また、本特徴部 112 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 8 - 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

【0180】

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。

【0181】

尚、本特徴部 112 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。

50

【 0 1 8 2 】

(大 当 り 種 別 判 定 テ ー ブ ル)

図 8 - 5 (A) は、ROM 1 0 1 に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。なお、本特徴部 1 1 2 I W では、遊技球が第 1 始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて (すなわち、第 1 特別図柄の変動表示が行われるとき) 大当り種別を決定する場合と、遊技球が第 2 始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて (すなわち、第 2 特別図柄の変動表示が行われるとき) 大当り種別を決定する場合とで、共通の大当り種別判定テーブルを用いるように構成されているが、異なるテーブルを設けて、いずれの大当り種別に決定されるかの割合が異なるようにしてもよい。

【 0 1 8 3 】

大当り種別判定テーブルは、変動表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別判定用の乱数 (M R 2) に基づいて、大当りの種別を大当り種別 A ~ 大当り種別 C のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【 0 1 8 4 】

図 8 - 5 (A) に示す大当り種別判定テーブルにおいては、設定値ごとに大当り種別判定用の乱数 (M R 2) に対応する判定値が割り当てられているが、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。つまり、設定値ごとに大当り種別 A ~ 大当り種別 C のいずれに判定されるかの割合が示されている。なお、後述する図 8 - 6 に示すハズレ変動パターン判定テーブルや、図 8 - 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。

【 0 1 8 5 】

図 8 - 5 (A) に示すように、大当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。

【 0 1 8 6 】

ここで、本特徴部 1 1 2 I W における大当り種別について、図 8 - 5 (B) を用いて説明すると、本特徴部 1 1 2 I W では、大当り種別毎に、大当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。

【 0 1 8 7 】

ファンファーレ期間とは、例えば、主基板 1 1 側において、ステップ S 1 1 4 の大当り開放前処理が実行される期間であり、演出制御基板 1 2 側において、大当り図柄が停止表示された後に、大当り遊技状態の開始を報知する演出動作としてのファンファーレ演出が実行される期間である。

【 0 1 8 8 】

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

【 0 1 8 9 】

エンディング期間とは、例えば、主基板 1 1 側において、ステップ S 1 1 7 の大当り終了処理が実行される期間であり、演出制御基板 1 2 側において、大当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。

【 0 1 9 0 】

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

【 0 1 9 1 】

上述のように、本特徴部 1 1 2 I W では、設定値が「 1 」である場合には、大当り種別

10

20

30

40

50

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

【0192】

本特徴部112IW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

【0193】

本特徴部112IW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。

20

【0194】

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。

【0195】

また、本特徴部112IWでは、大当たり種別ごとにファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間が設定され、設定値ごとにいずれの大当たり種別と判定されるかの割合が異なるように構成することにより、大当たりの当選確率（出玉率）が高い設定であるときには、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間を長くする、すなわち遊技の進行を遅らせるようにしているが、このような構成に限らず、設定値ごとにファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間が固定的に設定されているようにしてもよい。また、例えば、予め定められた期間が異なる複数種類のファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間からいずれかを抽選によって決定するようにしてもよい。この場合には、大当たり種別A<B<Cの順に、比較的長い期間が設定されたファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間が選択される割合が高くなるように判定値が設定されたテーブルを用いることで、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間が長くなるようにすることができる。

30

【0196】

本特徴部112IWでは、大当たり種別A～大当たり種別Cのいずれの場合にも、大当たり遊技状態の終了後において実行される時短制御および確変制御は、所定回数（本特徴部112IWでは100回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当たり遊技状態となることにより終了するが、例えば、大当たり種別ごとに時短制御および確変制御の回数が異なるようにしてもよいし、特定の大当たり種別の場合には、大当たり遊技状態の終了後において実行される高確制御および時短制御が、該大当たり遊技状態の終了後において再度大当たりが発生するまで継続して実行されるようにしてもよい。このような特定の大当たり種別となる場合には、大当たり遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。本特徴部112IWでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値毎に大当たりとなる割合が異なるように構成されているが、この

40

50

ような構成に加えて、または代えて、設定値毎に確変継続率（連荘率）が異なるようにしてもよい。

【0197】

また、本特徴部112IW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。

10

【0198】

尚、本特徴部112IWでは、設定されている設定値に応じて、変動表示結果が大当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。

【0199】

また、本特徴部112IW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。

20

【0200】

このように、本特徴部112IWでは、設定されている設定値に応じて変動表示結果が大当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。

30

【0201】

尚、本特徴部112IW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。

【0202】

また、本特徴部112IWでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値が大きいほど遊技者にとって有利となる（大当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。

40

【0203】

また、本特徴部112IWでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて大当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。

【0204】

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

50

り確率が 1 / 2 0 0、大当り遊技中の特定のラウンドにおいて遊技球が特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定のカウン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 / 3 2 0 且つ小当り確率が 1 / 5 0 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

【 0 2 0 5 】

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

【 0 2 0 6 】

（変動パターン判定テーブル）

また、ROM 1 0 1 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。

【 0 2 0 7 】

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。

30

【 0 2 0 8 】

（ハズレ変動パターン判定テーブル）

図 8 - 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 1 1 2 I W 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 3 0 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。

【 0 2 0 9 】

具体的には、特別期間においては、図 8 - 6（A）に示す第 1 ハズレ変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを判定し、非特別期間においては、図 8 - 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 1 1 2 I W 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 3 0 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 3 0 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 1 1 時まで）であれば特別期間としてもよい。また、初回の大当りが発生するまでの期間を特別期間としてもよい。

40

【 0 2 1 0 】

50

図 8 - 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。

【 0 2 1 1 】

また、図 8 - 6 (A) に示す第 1 ハズレ変動パターン判定テーブルは、図 8 - 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。

【 0 2 1 2 】

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。

【 0 2 1 3 】

また、図 8 - 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 8 - 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 8 - 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。

【 0 2 1 4 】

本特徴部 1 1 2 I W 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。

【 0 2 1 5 】

本特徴部 1 1 2 I W では、図 8 - 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 3 0 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 3 0 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。

【 0 2 1 6 】

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

【0217】

（非リーチハズレ変動パターン判定テーブル）

図 8 - 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 1 1 2 I W では、変動時間が異なる複数種類の非リーチハズレ変動パターンが設けられており、変動パターンが非リーチハズレに決定されたときに、さらに非リーチハズレ A ~ C のいずれにするかに決定するように構成されている。なお、このような構成に限らず、例えば、図 8 - 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。

【0218】

図 8 - 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。

【0219】

本特徴部 1 1 2 I W 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。

【0220】

本特徴部 1 1 2 I W 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。

【0221】

本特徴部 1 1 2 I W では、設定値に応じて、変動時間が異なる非リーチハズレ A ~ C のいずれとなるかの割合を異ならせることにより、平均変動時間が異なるように構成されているが、例えば、非リーチハズレ以外の変動パターン（例えば、ノーマルリーチハズレやスーパーリーチハズレ等）も、変動時間が異なるように複数種類設け、設定値に応じて、選択される割合が異なるようにしてもよい。なお、変動パターン（例えば、ノーマルリーチハズレやスーパーリーチハズレ等）を変動時間が異なるように複数種類設ける場合には、演出図柄の揺れ表示や高速変動表示の時間等を異ならせるようにして、演出等の見え方には違いがないようにすることが望ましい。

【0222】

また、本特徴部 1 1 2 I W では、設定値に応じて、平均変動時間が異なるように構成されているが、このような構成に代えて、または加えて、設定値に応じて、確定演出図柄（最終停止図柄）が停止表示される期間が異なるようにしてもよい。このような構成により、大当りの当選確率（出玉率）が高い設定であるときには、確定演出図柄（最終停止図柄）が停止表示される期間を長くすること、すなわち遊技の進行を遅らせることができ、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止することができる。

【0223】

10

20

30

40

50

また、本特徴部 1 1 2 I W 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。

【 0 2 2 4 】

なお、本特徴部 1 1 2 I W 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当であるともいえる。そのため、本特徴部 1 1 2 I W 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 1 1 2 I W の構成に関わらず、保留記憶数が所定数以上であるときに用いられる短縮用の変動パターンについても、設定値に応じて変動時間を異ならせるようにしてもよい。

10

20

【 0 2 2 5 】

（表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9）

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

【 0 2 2 6 】

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

30

【 0 2 2 7 】

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

40

【 0 2 2 8 】

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

【 0 2 2 9 】

50

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

【0230】

表示No1の短期連比が表示される場合には、第2表示部112IW029B及び第3表示部112IW029Cに「y6.」が表示され、表示No2の短期役比が表示される場合には、第2表示部112IW029B及び第3表示部112IW029Cに「y7.」が表示される。また、表示No1の短期連比が表示される場合には、第4表示部112IW029D及び第5表示部112IW029Eには、短期連比が百分率表示(%表示)され、表示No2の短期役比が表示される場合には、第4表示部112IW029D及び第5表示部112IW029Eには、短期役比が百分率表示(%表示)される。

10

【0231】

表示No3の総累計連比が表示される場合には、第2表示部112IW029B及び第3表示部112IW029Cに「A6.」が表示され、表示No4の総累計役比が表示される場合には、第2表示部112IW029B及び第3表示部112IW029Cに「A7.」が表示される。また、表示No3の総累計連比が表示される場合には、第4表示部112IW029D及び第5表示部112IW029Eには、総累計連比が百分率表示(%表示)され、表示No4の総累計役比が表示される場合には、第4表示部112IW029D及び第5表示部112IW029Eには、総累計役比が百分率表示(%表示)される。

20

【0232】

表示No5のベース1が表示される場合には、第2表示部112IW029B及び第3表示部112IW029Cに「bL.」が表示され、表示No4のベース2が表示される場合には、第2表示部112IW029B及び第3表示部112IW029Cに「B6.」が表示される。また、表示No5のベース1が表示される場合には、第4表示部112IW029D及び第5表示部112IW029Eには、総累計連比が百分率表示(%表示)され、表示No6のベース2が表示される場合には、第4表示部112IW029D及び第5表示部112IW029Eには、総累計役比が百分率表示(%表示)される。

30

【0233】

また、本特徴部112IWでは、主基板11(CPU103)は、表示モニタ112IW029に対して、連比、役比、ベースを表示する制御を行う。ここで、主基板11は、複数の項目を順次表示する制御を行う。図8-9(A)は、役物比率表示装置に表示される項目の表示時間を示すタイムチャートである。図8-9(A)に示すように、表示モニタ112IW029に対する表示を開始すると、まず表示No1の短期連比が表示される。表示No1の短期連比の表示は、緑字で表示される。表示No1の短期連比の表示では、図8-9(B-1)に示すように、第1表示部112IW029Aに設定値である「1」が表示され、第2表示部112IW029Bに「y」の文字が表示され、第3表示部112IW029Cに「6.」の文字が表示される。また、第4表示部112IW029D及び第5表示部112IW029Eには、短期連比が表示される。例えば、短期連比が41%の場合、第4表示部112IW029Dに「4.」の文字が表示され、第5表示部112IW029Eに「1.」の文字が表示される。

40

【0234】

表示No1の表示が5秒間継続すると、表示No2の短期役比が表示される。表示No2の短期連比の表示は、赤字で表示される。表示No2の短期役比の表示では、図8-9(B-2)に示すように、第1表示部112IW029Aに設定値である「1」が表示され、第2表示部112IW029Bに「y」の文字が表示され、第3表示部112IW029Cに「7.」の文字が表示される。また、第4表示部112IW029D及び第5表

50

示部 1 1 2 I W 0 2 9 E には、短期役比が表示される。例えば、短期役比が 6 3 % の場合、第 4 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 D に「 4 . 」の文字が表示され、第 5 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 E に「 3 . 」の文字が表示される。

【 0 2 3 5 】

表示 N o 2 の表示が 5 秒間継続すると、表示 N o 3 の総累計連比が表示される。表示 N o 3 の総累計連比の表示は、赤字で表示される。表示 N o 3 の総累計連比の表示では、図 8 - 9 (B - 3) に示すように、第 1 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 A に設定値である「 1 」が表示され、第 2 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 B に「 A 」の文字が表示され、第 3 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 C に「 6 . 」の文字が表示される。また、第 4 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 D 及び第 5 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 E には、総累計連比が表示される。例えば、総累計連比が 5 8 % の場合、第 4 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 D に「 5 . 」の文字が表示され、第 5 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 E に「 8 . 」の文字が表示される。

10

【 0 2 3 6 】

表示 N o 3 の表示が 5 秒間継続すると、表示 N o 4 の総累計役比が表示される。表示 N o 4 の総累計役比の表示は、赤字で表示される。表示 N o 4 の総累計役比の表示では、図 8 - 9 (B - 4) に示すように、第 1 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 A に設定値である「 1 」が表示され、第 2 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 B に「 A 」の文字が表示され、第 3 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 C に「 7 . 」の文字が表示される。また、第 4 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 D 及び第 5 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 E には、総累計役比が表示される。例えば、総累計役比が 6 8 % の場合、第 4 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 D に「 6 . 」の文字が表示され、第 5 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 E に「 8 . 」の文字が表示される。

20

【 0 2 3 7 】

表示 N o 4 の表示が 5 秒間継続すると、図 8 - 9 (B - 5) に示すように、表示 N o 5 のベース 1 が表示される。表示 N o 5 のベース 1 の表示は、赤字で表示される。表示 N o 5 のベース 1 の表示では、図 8 - 9 (B - 5) に示すように、第 1 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 A に設定値である「 1 」が表示され、第 2 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 B に「 b 」の文字が表示され、第 3 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 C に「 L . 」の文字が表示される。また、第 4 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 D 及び第 5 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 E には、前回の賞球 6 0 0 0 0 個に基づいて算出したベース 1 が表示される。例えば、ベース 1 が 4 0 % の場合、第 4 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 D に「 4 . 」の文字が表示され、第 5 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 E に「 0 . 」の文字が表示される。

30

【 0 2 3 8 】

表示 N o 5 の表示が 5 秒間継続すると、図 8 - 9 (B - 6) に示すように、表示 N o 6 のベース 2 が表示される。表示 N o 6 のベース 2 の表示は、赤字で表示される。表示 N o 6 のベース 2 の表示では、図 8 - 9 (B - 6) に示すように、第 1 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 A に設定値である「 1 」が表示され、第 2 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 B に「 b 」の文字が表示され、第 3 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 C に「 6 . 」の文字が表示される。また、第 4 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 D 及び第 5 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 E には、直前の賞球 6 0 0 0 0 個に基づいて算出したベース 2 が表示される。例えば、ベース 2 が 4 2 % の場合、第 4 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 D に「 4 . 」の文字が表示され、第 5 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 E に「 2 」の文字が表示される。

40

【 0 2 3 9 】

そして、表示 N o 5 の表示が 5 秒間継続すると図 8 - 9 (B - 1) に示すように、表示 N o 1 の短期連比が表示される。表示 N o 1 の短期連比が表示される。以後、表示 N o 1 の短期連比～表示 N o 6 のベース 2 の表示が 5 秒毎に順次表示される。また、その表示の色は、表示 N o 1 の短期連比のみが緑色とされ、表示 N o 2 の短期役比～表示 N o 5 のベース 2 は赤色とされる。このように、表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 は、短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース 1、ベース 2 を 5 秒ごとに切り替えて表示する。

【 0 2 4 0 】

更に、これら短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース 1、ベース 2 の表

50

示は、図 8 - 9 (A) 及び図 8 - 9 (B - 1) ~ 図 8 - 9 (B - 6) に示すように、表示切替スイッチ 1 1 2 I W 0 3 0 の操作に基づいて、設定値が「 1 」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース 1、ベース 2 の表示、設定値が「 2 」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース 1、ベース 2 の表示、設定値が「 3 」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース 1、ベース 2 の表示に順次変更することが可能となっている。尚、設定値が「 1 」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース 1、ベース 2 の表示中に表示切替スイッチ 1 1 2 I W 0 3 0 が操作された場合は、第 1 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 A に表示される数値が「 2 」に更新されるとともに、第 4 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 D 及び第 5 表示部 1 1 2 I W 0 2 9 E に表示される短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース 1、ベース 2 の数値が設定値「 2 」の値に切り替わる。

10

【 0 2 4 1 】

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

【 0 2 4 2 】

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

20

【 0 2 4 3 】

尚、本特徴部 1 1 2 I W では、表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 においては、各設定値における連比、役比、ベースを表示可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 においてはこれら連比、役比、ベースのうち、1 の数値のみ、或いはいずれか 2 の数値のみ表示可能であってもよい。

【 0 2 4 4 】

また、本特徴部 1 1 2 I W では、付与された賞球数に基づく情報である連比、役比、ベースを算出し、これら連比、役比、ベースを表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 にて表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、連比、役比、ベースを算出せずに、表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 には、付与された賞球数の履歴を表示するようにしてもよい。

30

【 0 2 4 5 】

また、本特徴部 1 1 2 I W では、表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 において、短期連比のみ赤色で表示し、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース 1、ベース 2 については緑色にて表示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、短期連比と短期役比、総累計連比及び総累計役比を同色にて表示し、ベース 1 とベース 2 とについては短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比とは異なる同一の色にて表示してもよい。

40

【 0 2 4 6 】

(設定変更処理)

次に、本特徴部 1 1 2 I W におけるパチンコ遊技機 1 の設定値の変更について説明する。図 8 - 1 0 および図 8 - 1 1 は、特徴部 1 1 2 I W における遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。なお、本特徴部 1 1 2 I W において、ステップ I W S 0 0 1 ~ S 0 0 2 の処理は、図 3 で示したステップ S 1 ~ S 2 の処理と同様である。

【 0 2 4 7 】

初期設定を行うと、C P U 1 0 3 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 C P U 1 2 0) が起動するまでの時間を計測するための演出

50

制御手段起動待ちタイマをセットする（ステップ112 IWS003）。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112 IWS004）、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112 IWS005）。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112 IWS004に戻り、ステップ112 IWS004～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112 IWS006に移行する。

【0248】

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

【0249】

次いで、CPU103は、例えば、RAM102に工場出荷時の設定のままであることを示す工場出荷時設定フラグ（例えば、このフラグは、後述するRAMクリア処理1、2や復旧処理が実行されてもクリアされないようにし、後述する設定変更処理が実行されたときにクリアされる）がセットされるようにしておき、ステップ112 IWS006では、この工場出荷時設定フラグがセットされているか否かを確認するようにすればよい。なお、そのような態様にかぎらず、例えば、設定値として工場出荷時のままであることを示す値（例えば、「0」や「-」）をセットするようにし、ステップ112 IWS006で設定値の値が工場出荷時の値のままであるか否かを確認するようにしてもよい。工場出荷時の設定のままであれば（ステップ112 IWS006；No）、ステップIWS010に移行する。

【0250】

工場出荷時の設定でなければ（ステップ112 IWS006；Yes）、すなわち少なくとも既に1回は設定値の変更が行われていれば、CPU103は、ステップS4と同様の処理により、RAM102（バックアップRAM）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップ112 IWS007）。具体的には、ステップ112 IWS007では、CPU103は、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでRAM102にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップ112 IWS007；No）、ステップIWS010に移行する。

【0251】

RAM102にバックアップデータが記憶されている場合（ステップ112 IWS007；Yes）、CPU103は、ステップS5と同様の処理により、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップ112 IWS008）。ステップ112 IWS008では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM102のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM102のデータが正常であると判定する。RAM102のデータが正常でないと判定された場合（ステップ112 IWS008；No）、ステップIWS010に移行する。

【0252】

RAM102のデータが正常であると判定された場合（ステップ112 IWS008；Yes）、CPU103は、現在設定値の変更中であることを示す設定変更中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ112 IWS009）。設定変更中フラグがセットされていれば（ステップ112 IWS009；No）、すなわち設定値の変更中に電断などが発生して遊技機への電源供給が再開された場合、ステップIWS010に移行する。

10

20

30

40

50

【0253】

ステップ112 IWS010では、CPU103は、RAM異常エラー報知コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ112 IWS010）。なお、CPU103は、表示モニタ112 IW029においてRAM異常エラーであることを示す表示（例えば、「E」の表示）を表示する制御を行うようにしてもよい。

【0254】

次いで、CPU103は、扉開放センサ112 IW090からの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ112 IWS011）。扉開放センサ112 IW090からの出力信号がオンであれば、CPU103は、設定キー112 IW051がオンであるか否かを判定する（ステップ112 IWS012）。設定キー112 IW051がオンであれば、CPU103は、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ112 IWS013）。クリアスイッチからの出力信号がオンであれば、CPU103は、RAMクリア1処理を実行する（ステップ112 IWS014）。RAMクリア1処理では、CPU103は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするRAMクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。ただし、RAMクリア1処理では、RAM102の記憶領域のうち図8-8および図8-9に示したような連比や役比、ベースなどの性能表示用の情報を記憶する領域以外の領域がクリアされ、連比や役比、ベースなどの性能表示用の情報はクリアされず保持される。また、RAMクリア1処理では、RAM102に記憶される設定値の値もクリアされる。そして、ステップ112 IWS027に移行する。

【0255】

一方、扉開放センサ112 IW090からの出力信号がオフである場合や（ステップ112 IWS011のN）、設定キー112 IW051がオフである場合（ステップ112 IWS012のN）、クリアスイッチからの出力信号がオフである場合（ステップ112 IWS013のN）には、ステップ112 IWS014には移行せず、ループ処理に移行する。

【0256】

ステップ112 IWS006～S014の処理が実行されることによって、本特徴部112 IWでは、バックアップRAMが正常でない場合や（ステップ112 IWS007、S008のN）、工場出荷時用の設定のままとなっている場合（ステップ112 IWS006のY）、設定変更中に電断などが発生した場合（ステップ112 IWS009のY）には、遊技機用枠112 IW003が開放された状態で設定キー112 IW051がオン操作され且つクリアスイッチがオン操作されたことを条件にRAMクリアされてステップ112 IWS027以降の設定値の変更が可能となる。一方で、遊技機用枠112 IW003が開放され、設定キー112 IW051およびクリアスイッチがオン操作されないかぎり、ループ処理が実行され、設定値の変更を行えず、遊技制御も進行しない。

【0257】

設定変更中フラグがセットされていなければ（ステップ112 IWS009；No）、CPU103は、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ112 IWS015）。

【0258】

クリアスイッチからの出力信号がオンでなければ、CPU103は、扉開放センサ112 IW090からの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ112 IWS016）。扉開放センサ112 IW090からの出力信号がオンであれば、CPU103は、設定キー112 IW051がオンであるか否かを判定する（ステップ112 IWS017）。設定キー112 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112 IWS018）。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

10

20

30

40

50

発光体を所定の態様により発光させたりする)。

【0259】

次いで、CPU103は、設定確認処理(ステップ112 IWS019)を実行する。

【0260】

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112 IWS020)を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容(バックアップしたデータの内容)に基づいて作業領域の設定を行う。次いで、CPU103は、設定確認処理が終了したことを示す設定確認処理終了コマンドを演出制御基板12に送信する(ステップ112 IWS021)。そして、ステップ112 IWS034に移行する。

10

【0261】

一方、扉開放センサ112 IW090からの出力信号がオンでなかった場合(ステップ112 IWS016のN)や設定キー112 IW051がオンでなかった場合(ステップ112 IWS017のN)には、CPU103は、ステップS6と同様の処理により、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理(ステップ112 IWS022)を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容(バックアップしたデータの内容)に基づいて作業領域の設定を行う。また、CPU103は、ステップS7と同様の処理により、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する(ステップ112 IWS023)。そして、ステップ112 IWS034に移行する。

20

【0262】

クリアスイッチからの出力信号がオンであれば、CPU103は、RAMクリア2処理を実行する(ステップ112 IWS024)。RAMクリア2処理では、CPU103は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするRAMクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。ただし、RAMクリア2処理では、RAM102の記憶領域のうち図8-8および図8-9に示したような連比や役比、ベースなどの性能表示用の情報を記憶する領域、および設定値を記憶する領域以外の領域がクリアされ、連比や役比、ベースなどの性能表示用の情報、および設定値の情報はクリアされず保持される。

【0263】

30

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

【0264】

次いで、CPU103は、設定変更処理を開始することを示す設定変更処理開始コマンドを演出制御基板12に送信する(ステップ112 IWS028)。演出制御基板12側では、設定変更処理開始コマンドを受信すると、設定変更中である旨を報知する制御を行う(例えば、画像表示装置5において所定の画像を表示したり、スピーカ8L、8Rから所定の音を出力したり、装飾用LEDといった装飾発光体を所定の態様により発光させたりする)。

40

【0265】

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

【0266】

設定変更処理を終了すると、CPU103は、設定変更中フラグをリセットする(ステップ112 IWS030)。また、CPU103は、設定された設定値を示す設定値コマンドを演出制御基板12に送信する(ステップ112 IWS031)。また、設定変更処理が終了したことを示す設定変更処理終了コマンドを演出制御基板12に送信する(ステ

50

ップ 1 1 2 I W S 0 3 2)。そして、ステップ 1 1 2 I W S 0 3 4 に移行する。

【 0 2 6 7 】

一方、扉開放センサ 1 1 2 I W 0 9 0 からの出力信号がオンでなかった場合 (ステップ 1 1 2 I W S 0 2 5 の N) や設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 がオンでなかった場合 (ステップ 1 1 2 I W S 0 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 1 2 I W S 0 3 4 に移行する。

【 0 2 6 8 】

なお、本特徴部 1 1 2 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 2 6 9 】

次に、設定確認処理 (ステップ 1 1 2 I W S 0 1 9) について説明する。図 8 - 1 2 (A) は、設定確認処理 (ステップ 1 1 2 I W S 0 1 9) を示すフローチャートである。

【 0 2 7 0 】

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 1 2 I W 0 2 9 に表示する (ステップ 1 1 2 I W S A 0 1)。

【 0 2 7 1 】

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

【 0 2 7 2 】

扉開放センサ 1 1 2 I W 0 9 0 からの出力信号がオンでなければ、C P U 1 0 3 は、設定確認エラー処理を実行する (ステップ 1 1 2 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 1 2 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。

【 0 2 7 3 】

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

【 0 2 7 4 】

次に、設定変更処理 (ステップ 1 1 2 I W S 0 2 9) について説明する。図 8 - 1 2 (B) は、設定変更処理 (ステップ 1 1 2 I W S 0 2 9) を示すフローチャートである。

【 0 2 7 5 】

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 1 2 I W 0 2 9 に表示する (ステップ 1 1 2 I W S B 0 1)。

10

20

30

40

50

【0276】

次いで、CPU103は、設定切替スイッチ112IW052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112IWSB02）。設定切替スイッチ112IW052からの出力信号がオンでなければ、ステップ112IWSB05に移行する。設定切替スイッチ112IW052からの出力信号がオンであれば（ステップ112IWSB02のY）、CPU103は、表示モニタ112IW029に表示されている設定値を更新表示する（ステップ112IWSB03）。例えば、表示モニタ112IW029に設定値として「1」が表示されている場合は、表示モニタ112IW029の表示を「2」に更新表示し、表示モニタ112IW029に設定値として「2」が表示されている場合は、表示モニタ112IW029の表示を「3」に更新表示し、表示モニタ112IW029に設定値として「3」が表示されている場合は、表示モニタ112IW029の表示を「1」に更新表示すればよい。また、CPU103は、表示モニタ112IW0029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112IWSB04）。 10

【0277】

次いで、CPU103は、設定キー112IW051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112IWSB05）。設定キー112IW051がオンであれば、CPU103は、扉開放センサ112IW090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112IWSB06）。扉開放センサ112IW090からの出力信号がオンであれば、ステップ112IWSB02に移行し、ステップ112IWSB02～SB06の処理を繰り返し実行する。すなわち、遊技機用枠112IW003が開放状態であり且つ設定キー112IW051がオンの間はステップ112IWSB02～SB06の処理が繰り返し実行される。 20

【0278】

扉開放センサ112IW090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112IWSB07）。そして、その後、ループ処理に移行する。なお、ステップ112IWSB07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112IWS027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112IWS009のY、112IWS014参照）、エラー状態が解除されることになる。 30

【0279】

設定キー112IW051がオンでなければ、CPU103は、扉開放センサ112IW090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112IWSB08）。扉開放センサ112IW090からの出力信号がオンであれば、ステップ112IWSB08の処理を繰り返し実行する。扉開放センサ112IW090からの出力信号がオンでなければ（すなわち、遊技機用枠112IW003が閉鎖状態であれば）、設定変更処理を終了する。 40

【0280】

図8-13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112IWでは、図8-13に示すように、電源投入時に設定キー112IW051がオンである場合（さらに、扉開放センサ112IW090からの出力信号がオンである場合）には、クリアスイッチがオンであれば、設定変更処理（ステップ112IWS029）が実行され、クリアスイッチがオフであれば、設定確認処理（ステップ112IWS015～S017）が実行される。また、電源投入時に設定キー112IW051がオフである場合には 50

、クリアスイッチがオンであれば、初期化処理（ステップS 8）が実行され、クリアスイッチがオフであれば、復旧処理（ステップS 6）が実行される。

【0281】

次に、設定変更処理における表示モニタ112IW029の表示態様について説明する。先ず、図8-14（A）及び図8-14（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112IW029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。

【0282】

次に、図8-14（C）に示すように、遊技場の店員等がクリアスイッチを操作しつつ電源を投入すると（遊技制御メイン処理のステップS3でYesの場合）、設定キー112IW051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112IW029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。

【0283】

このように表示モニタ112IW029にて設定値が表示されている状態において、図8-14（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112IW052の操作を検出する毎に表示モニタ112IW029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112IW052が操作される毎に1 2 3 1・・・のように更新）表示していく。

【0284】

次いで、図8-14（E）に示すように、CPU103は、設定キー112IW051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112IW029に表示されている設定値をRAM102のバックアップ領域に格納（更新記憶）する。このとき、CPU103は、表示モニタ112IW029を点滅表示させることによって、遊技場の店員等に新たな設定値がRAM102のバックアップ領域に格納されたことを報知する。また、RAM102のバックアップ領域に保留記憶が記憶されている場合は、該保留記憶がクリアされる。また、図8-14（A）のタイミング（パチンコ遊技機1の電源がOFFとなったタイミング）にて大入賞口が閉鎖された場合には、設定変更が行われるとRAMクリア処理が実行されて大当りに関する記憶が消去されるため、大入賞口は閉鎖されたままとなる。以降、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。

【0285】

尚、本特徴部112IWにおける設定変更処理では、表示モニタ112IW029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112IW029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112IW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112IWであれば「3」）を表示するようにしてもよい。

【0286】

（特別図柄通常処理）

次に、本特徴部112IWにおける特別図柄通常処理（ステップS110）の処理について説明する。図8-15および図8-16は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップ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112IWS101）。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。

【0287】

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112 IWS102)。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112 IWS103)。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112 IWS104)。

【0288】

ステップ112 IWS102~S104の処理が実行されることによって、本特徴部112 IW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。

【0289】

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112 IWS105)。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。

【0290】

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112 IWS106)。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。

【0291】

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

【0292】

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の順番と一致している。

【0293】

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112 IWS107)。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。

【0294】

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

10

20

30

40

50

を演出制御基板 1 2 に送信する (ステップ 1 1 2 I W S 1 0 8)。本特徴部 1 1 2 では、既に説明したように、ステップ 1 1 2 I W S 0 1 1 の処理が実行されることによって電源投入時に設定変更処理を実行したときに設定値コマンドが送信されるのであるが、電源投入後も、ステップ 1 1 2 I W S 1 0 8 の処理が実行されることによって変動表示を開始するごとに設定値コマンドが送信される。

【 0 2 9 5 】

なお、同じ変動パターンを用いる場合であっても設定値ごとに異なる変動パターンコマンドを送信するように構成すると、変動パターンの総数×設定値の数 (本例では 3) 分の変動パターンコマンドが必要となり、データ容量が増大してしまうおそれがある。そこで、例えば、特定の変動パターンを用いる場合にのみ設定値コマンドを送信するようにし、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。

10

【 0 2 9 6 】

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 1 1 2 I W S 0 1 1 参照) と変動開始時に送信する設定値コマンド (ステップ 1 1 2 I W S 1 0 8 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。

20

【 0 2 9 7 】

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。

30

【 0 2 9 8 】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 C P U 1 2 0 側でいずれの設定値であるかに応じていずれの変動パターンを選択するかやその選択割合を異ならせるように構成してもよい。例えば、設定値 1 であれば変動パターン A - 1 を選択または変動パターン A - 1 を高い割合で選択したり、設定値 2 であれば変動パターン A - 2 を選択または変動パターン A - 2 を高い割合で選択したり、設定値 3 であれば変動パターン A - 3 を選択または変動パターン A - 3 を高い割合で選択したりしてもよい。この場合、例えば、変動パターン A - 1 ~ A - 3 は、変動時間は同じであるが、擬似連の有無や擬似連回数、リーチの有無や種類が異なるように構成されていればよい。また、この場合、例えば、設定値コマンドを正常に受信できていない場合には、一律に変動パターン A - 1 を選択するようにしたり、設定値コマンドを正常に受信できていない場合専用の選択割合で変動パターンを選択したりするように構成すればよい。

40

【 0 2 9 9 】

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。

【 0 3 0 0 】

また、C P U 1 0 3 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 1 2 に送信する制御を行う (ステップ 1 1 2 I W S 1 0 9)。この場合、C P U 1 0 3 は、例

50

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。

【0301】

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、大当り判定モジュールを実行する。大当り判定モジュールは、あらかじめ決められている大当り判定値や小当り判定値（図8-4参照）と乱数値MR1とを比較し、それらが一致したら大当りや小当りとするに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定や小当り判定の処理を実行するプログラムである。

【0302】

乱数値MR1の値がいずれの大当り判定値にも一致しなければ（ステップ112 IWS110のN）、CPU103は、小当りの判定の処理を行う（ステップ112 IWS111）。そして、小当りとするに決定した場合には（ステップ112 IWS111のY）、CPU103は、小当りであることを示す小当りフラグをセットし（ステップ112 IWS112）、ステップ112 IWS116に移行する。

【0303】

なお、乱数値MR1の値が大当り判定値および小当り判定値のいずれにも一致しない場合には（ステップ112 IWS111のN）、すなわち、はずれである場合には、そのままステップ112 IWS116に移行する。

【0304】

乱数値MR1の値がいずれかの大当り判定値に一致した場合には（ステップ112 IWS110のY）、CPU103は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする（ステップIWS113）。次いで、CPU103は、大当り種別判定テーブル（図8-5参照）を用いて、乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数値MR2の値と一致する値に対応した種別（「大当り種別A」、「大当り種別B」または「大当り種別C」）を大当りの種別に決定する（ステップ112 IWS114）。

【0305】

また、CPU103は、決定した大当りの種別を示すデータをRAM102における大当り種別バッファに設定する（ステップ112 IWS115）。例えば、大当り種別が「大当り種別A」の場合には大当り種別を示すデータとして「01」が設定され、大当り種別が「大当り種別B」の場合には大当り種別を示すデータとして「02」が設定され、大当り種別が「大当り種別C」の場合には大当り種別を示すデータとして「03」が設定される。

【0306】

次いで、CPU103は、特別図柄の停止図柄を決定する（ステップ112 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「-」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。

【0307】

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112 IWS117）。

【0308】

（演出モード変更処理）

次に、本特徴部112 IWにおける演出制御手段の動作について説明する。図8-17は、特徴部112 IWにおける演出制御メイン処理の一部を示すフローチャートである。本特徴部112 IWでは、演出制御メイン処理において、演出制御用CPU120は、ステップS77の演出制御用乱数更新処理を実行すると、演出モードを変更する演出モード

10

20

30

40

50

変更処理を実行し（ステップ 1 1 2 I W S 2 0 1）、その後、ステップ S 7 3 の処理に戻る。

【 0 3 0 9 】

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

10

【 0 3 1 0 】

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

20

【 0 3 1 1 】

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。

【 0 3 1 2 】

（コマンド解析処理）

【 0 3 1 3 】

図 8 - 1 8 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。

30

【 0 3 1 4 】

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を確認する（ステップ 1 1 2 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タとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用 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 1 2 I W S 3 0 2）。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 1 1 2 I W S 3 0 3）。+ 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。

40

【 0 3 1 5 】

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 1 1 2 I W S 3 0 4）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、受信した設定値コマンドで示される設定値を、R A M 1 2 2 に形成されている設定値格納領域に格納する（ステップ 1 1 2 I W S 3 0 5）。また、演出制御用 C P U 1 2 0 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 1 1 2 I W S 3 0 6）。

50

【0316】

なお、本特徴部112IWでは、演出制御基板12に搭載されているRAM122は電源バックアップされていないので、設定値格納領域に格納された設定値および設定値コマンド受信フラグは、遊技機への電源供給が停止されたときにクリアされる。従って、遊技機への電源供給が開始されたときには、RAM122の設定値格納領域には何も設定値が格納されていない状態であり、設定値コマンド受信フラグもクリアされた状態で処理が開始される。なお、演出制御基板12側では設定値が格納されていない状態で起動されるので、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、設定確認処理や復旧処理を実行した場合であっても設定値コマンドを送信するように構成し、電源投入時に必ず設定値コマンドを送信するように構成してもよい。

10

【0317】

また、本特徴部112IWでは、遊技機への電源投入がされて設定変更処理が行われたときに設定値コマンドが送信されるのであるが、コマンドの取りこぼしやデータ化けなどにより設定値コマンドを正常に受信できなかった場合には、ステップ112IWS305の処理は実行されず、設定値格納領域に設定値は格納されない。しかしながら、本特徴部112IWでは、電源投入時に設定値コマンドを正常に受信できなくても、変動表示ごとに設定値コマンドが送信されるので、その後受信した設定値コマンドにもとづいてステップ112IWS305の処理が実行され、設定値格納領域に設定値が格納されるようにすることができる。

【0318】

20

また、設定値コマンドを受信しても、設定値コマンドに含まれる設定値が異常な値である場合も考えられることから、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112IWで示した処理方法に従って演出を制限するように構成してもよい。

30

【0319】

(初期出目設定)

本特徴部112IWでは、演出制御基板12側において、コマンド解析処理にて、主基板11から初期化指定コマンド、復旧時のコマンド、設定変更処理終了コマンドおよび設定確認処理終了コマンドのいずれかを受信すると、画像表示装置5において、所定の初期出目(具体的には、演出図柄の組み合わせであって、最初の変動表示が開始されるまで画像表示装置5において表示されるもの)を表示する制御を行う(以下、初期出目演出ともいう)。

40

【0320】

受信した演出制御コマンドが設定変更処理終了コマンドであれば(ステップ112IWS307)、演出制御用CPU120は、設定値コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ112IWS308)。設定値コマンド受信フラグがセットされていれば(すなわち、設定変更処理が実行され、且つ設定値コマンドを正常に受信した場合には)、演出制御用CPU120は、RAM122の設定値格納領域に格納されている設定値にもとづいて、初期出目決定テーブルを用いて、偶数の演出図柄の組み合わせである偶数初期出目(例えば、「246」や「224」など)と、奇数の演出図柄の組み合わせである奇数初期出目(例えば、「135」や「113」など)と、特殊図柄(例え

50

ば、星図柄)を含む演出図柄の組み合わせである特殊初期出目とのいずれかに決定する(ステップ112 IWS309)。そして、ステップ112 IWS314に移行する。

【0321】

図8-19は、初期出目決定テーブルの一例を示す説明図である。ステップ112 IWS309では、図8-19(A)に示す初期出目決定テーブルを用いて、設定値格納領域に格納されている設定値に応じた判定値の割り振りに従って乱数にもとづく抽選処理を行い、初期出目を決定する。図8-19(A)に示す初期出目決定テーブルでは、設定値「1」<「2」<「3」の順に、奇数初期出目に決定される割合が高くなっている。そのため、遊技開始前の画像表示装置5において、奇数初期出目が表示されていれば、設定変更が行われたこと、および偶数初期出目が表示されている場合と比較して有利な設定値に設定されていることが示唆されることになる。また、図8-19(A)に示すように、設定値「3」である場合にのみ特殊初期出目に決定される場合がある。そのため、遊技開始前の画像表示装置5において、特殊初期出目が表示されていれば、設定変更が行われたこと、および設定値「3」であることが確定することになる。このような構成により、遊技開始前のパチンコ遊技機1の状態に関心を持たせ、遊技店の営業時間のうち早い時間帯から遊技を行う動機を与えることができ、興味を高めることができる。

10

【0322】

設定値コマンド受信フラグがセットされていなければ(すなわち、設定変更処理が実行されたが、コマンドの取りこぼしやデータ化けなどの理由により設定値コマンドを正常に受信できなかった場合には)、演出制御用CPU120は、現在の演出モードが演出モードAであるか否かを確認する(ステップ112 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8-19(A)に示す初期出目決定テーブルを用いて、初期出目を決定する(ステップ112 IWS311)。そして、ステップ112 IWS314に移行する。

20

【0323】

ステップ112 IWS310~S311の処理が実行されることによって、本特徴部112 IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードAである場合には、最も不利な設定である設定値「1」であるものとして初期出目が決定される。図8-19(A)に示すように、設定値「1」に対しては、奇数初期出目と決定される割合が最も低く、特殊初期出目と決定される場合はない。そのように構成することによって、不利な設定値が設定されているにも関わらず奇数初期出目や特殊初期出目を表示して遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

30

【0324】

演出モードAでなければ、演出制御用CPU120は、現在の演出モードが演出モードCであるか否かを確認する(ステップ112 IWS312)。なお、演出モードCであるか否かは、例えば、演出モードCフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。演出モードCであれば、演出制御用CPU120は、演出モードC用の初期出目決定テーブルを用いて、初期出目を決定する(ステップ112 IWS313)。そして、ステップ112 IWS314に移行する。

40

【0325】

図8-19(B)は、演出モードC用の初期出目決定テーブルの一例を示す説明図である。図8-19(B)に示すように、演出モードC用の初期出目決定テーブルでは、遊技者にとって最も有利な設定値「3」の場合と比較して、奇数初期出目と決定される割合が低く、特殊初期出目と決定される場合もない。

【0326】

ステップ112 IWS312~S313の処理が実行されることによって、本特徴部112 IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードCである場合には、不利な設定値が設定されているにも関わらず奇数初期出目や特殊初期出目を

50

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。

【0327】

そして、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において、ステップ112 IWS309, S311, S313で決定した初期出目を表示する制御を行う(ステップ112 IWS314)。

【0328】

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

10

【0329】

ステップ112 IWS315の処理が実行されることによって、本特徴部112 IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードBである場合には、一律に偶数初期出目を表示することにより、不利な設定値が設定されているにも関わらず奇数初期出目や特殊初期出目を表示して遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

【0330】

なお、演出モードBで設定値コマンドを正常に受信できていなかった場合であっても、低い割合で奇数初期出目図柄を決定可能に構成してもよい。この場合、例えば、図8-19(A)に示す初期出目決定テーブルの設定値「1」よりもさらに全体的に奇数初期出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。

20

【0331】

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。

30

【0332】

また、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合(または設定値を正常に格納できていない場合)の処理は、本例で示したものにすぎない。例えば、ステップ112 IWS308でNと判定したときに、デフォルトとして設定値「1」を設定値格納領域に格納して初期出目を決定するように構成してもよい。また、例えば、設定値コマンドを正常に受信できなかったことを示す専用の設定値(例えば、設定値「4」)を設定値格納領域に格納して初期出目を決定するように構成してもよい。

【0333】

受信した演出制御コマンドが初期化指定コマンド、復旧時のコマンドおよび設定確認処理終了コマンドのいずれかであれば(ステップ112 IWS316)、すなわち設定変更処理が実行されていない場合には、演出制御用CPU120は、初期出目を偶数初期出目に決定し、画像表示装置5において、偶数初期出目を表示する制御を行う(ステップ112 IWS317)。なお、本特徴部112 IWでは、設定変更処理が実行されていない場合には、初期出目は偶数初期出目に決定され、奇数初期出目に決定されることがないが、抽選により偶数初期出目と奇数初期出目のいずれかに決定されるようにしてもよい。この場合には、設定値に応じて決定される割合が異なるようにしてもよい。

40

【0334】

受信した演出制御コマンドがRAM異常エラー報知コマンドであれば(ステップ112 IWS318)、演出制御用CPU120は、RAMエラー報知を実行する(ステップ1

50

1 2 I W S 3 1 9)。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 において「R A M エラー異常が発生しています」などの文字表示を表示したり、スピーカ 8 L , 8 R から R A M エラー異常を示す音声やエラー音を音出力したり、遊技効果ランプ 9 や L E D を所定のエラーパターンで発光させたりする制御を行う。なお、この場合、R A M エラー異常報知を行う際に、スピーカ 8 L , 8 R から最大音量の音声やエラー音を音出力したり、遊技効果ランプ 9 や L E D を最大輝度で発光（例えば、フルカラー L E D の場合は白色で発光）させたりすることが望ましい。

【 0 3 3 5 】

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 C P U 1 2 0 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 10
ットしたりする（ステップ 1 1 2 I W S 3 2 0 ）。例えば、受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンドであれば、受信した変動パターンコマンドを R A M 1 2 2 に設けられた変動パターンコマンド格納領域に格納するとともに、変動パターンコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば、受信した表示結果指定コマンドを R A M 1 2 2 に設けられた表示結果指定コマンド格納領域に格納する。そして、ステップ 1 1 2 I W S 3 0 1 に移行する。

【 0 3 3 6 】

なお、本特徴部 1 1 2 I W 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 20
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）。

【 0 3 3 7 】

また、例えば、奇数初期出目や偶数初期出目に代えて、または加えて、特定の設定値である可能性を否定する初期出目（例えば、設定値 1 である可能性が否定され、設定値 2 または設定値 3 であることが確定する）や、特定の設定値であることが確定する初期出目などを設け、設定値に応じて表示されるようにしてもよい。例えば、設定値 1 の場合には、特定の初期出目に決定されないようにすることにより、特定の初期出目が表示されると、設定値 1 である可能性が否定され、設定値 2 または設定値 3 であることが確定することになる。また、例えば、設定値 3 の場合にのみ、特定の初期出目に決定されるようにすることにより、特定の初期出目が表示されると、設定値 3 であることが確定することになる。 30
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。

【 0 3 3 8 】

（ 設定示唆演出 ）

本特徴部 1 1 2 I W では、設定値を変更可能に構成されるとともに、設定値を示唆する設定示唆演出として、遊技開始前に実行される遊技前示唆演出や上述した初期出目演出、遊技中（例えば、演出図柄の変動表示中）に実行される遊技中示唆演出や上述した変動パターンの決定傾向による設定示唆、大当たり中（例えば、大当たり遊技中）に実行される大当たり中示唆演出を実行可能に構成されている。なお、本特徴部 1 1 2 I W 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 40
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 3 1 B 等の操作手段や、遊技機内部に設けら 50

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。

【0339】

（可変表示開始待ち処理）

図8-20は、可変表示開始待ち処理の一例を示すフローチャートである。可変表示開始待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したことを示す変動開始コマンド受信フラグ（例えば、変動パターンコマンド受信フラグ）がセットされているか否かを確認する（ステップ112 IWS401）。

【0340】

変動開始コマンド受信フラグがセットされている場合には、演出制御用CPU120は、客待ちデモ演出の実行中であれば、終了させる制御を行う（ステップ112 IWS402，ステップ112 IWS403）。そして、変動開始コマンド受信フラグをリセットする（ステップ112 IWS404）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112 IWS405）、可変表示開始待ち処理を終了する。

【0341】

変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合には、演出制御用CPU120は、客待ちデモ演出の実行中でなければ（ステップ112 IWS406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112 IWS407）。ステップ112 IWS407では、例えば、前回の可変表示（表示結果「ハズレ」）が終了したときにセットされたタイマ（例えば、30秒間にセットされる）がタイムアウトした場合に、所定条件に合致すると判断する。また、タイマがセットされていない場合（つまり電源投入後、変動表示が1回も実行されておらず、遊技開始前である場合）にも、所定条件に合致すると判断する。すなわち、可変表示が実行されずに所定期間経過した場合（かつ大当り遊技状態に制御されなかった場合）、または遊技開始前である場合に、所定条件が成立し、後述する処理により客待ちデモ演出が実行されることになる。

【0342】

計時手段による計時結果が所定条件に合致すれば、演出制御用CPU120は、電源投入後の変動回数が0回であるか否かを判定する（ステップ112 IWS408）。すなわち、ステップ112 IWS408では、未だ遊技が開始されていないか確認する。

【0343】

電源投入後の変動回数が0回であれば、演出制御用CPU120は、設定値コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ112 IWS409）。設定値コマンド受信フラグがセットされていれば（すなわち、設定値コマンドを正常に受信した場合には）、演出制御用CPU120は、RAM122の設定値格納領域に格納されている設定値にもとづいて、遊技前示唆演出決定テーブルを用いて、設定値に応じて、遊技前示唆演出の実行の有無と、実行する場合の演出態様とを決定する（ステップ112 IWS410）。そして、ステップ112 IWS415に移行する。

【0344】

本特徴部112 IWでは、第1演出態様の遊技前示唆演出を含む態様の客待ちデモ演出が実行されるときには、装飾ランプが通常色（例えば、白色）とは異なる第1特別色（青色）に制御され、第2演出態様の遊技前示唆演出を含む態様の客待ちデモ演出が実行されるときには、装飾ランプが第2特別色（赤色）に制御され、第3演出態様の遊技前示唆演出を含む態様の客待ちデモ演出が実行されるときには、装飾ランプが第3特別色（虹色）に制御される。

【0345】

図8-21は、遊技前示唆演出決定テーブルの一例を示す説明図である。ステップ112 IWS410では、図8-21（A）に示す遊技前示唆演出決定テーブルを用いて、設定値格納領域に格納されている設定値に応じた判定値の割り振りに従って乱数にもとづく抽選処理を行い、遊技前示唆演出の実行の有無および演出態様を決定する。図8-21（

10

20

30

40

50

A)の遊技前示唆演出決定テーブルは、設定値「1」<「2」<「3」の順に、遊技前示唆演出が実行される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。また、設定値「1」<「2」<「3」の順に第2演出態様に決定される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。このような構成により、遊技前示唆演出が実行されること、また第1演出態様よりも第2演出態様により実行されることで、有利な設定値に設定されていることが示唆されることになる。また、遊技前示唆演出が実行されることで、電源投入時に設定変更が行われたことが示唆されることになる。また、図8-21(A)に示すように、設定値「3」である場合にのみ第3演出態様に決定される場合がある。そのため、第3演出態様により遊技前示唆演出が実行されることで、設定変更が行われたこと、および設定値「3」であることが確定することになる。

10

【0346】

設定値コマンド受信フラグがセットされていないならば(すなわち、設定変更処理が実行されたが、コマンドの取りこぼしやデータ化けなどの理由により設定値コマンドを正常に受信できなかった場合には)、演出制御用CPU120は、現在の演出モードが演出モードAであるか否かを確認する(ステップ112 IWS411)。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8-21(A)に示す遊技前示唆演出決定テーブルを用いて、遊技前示唆演出の実行の有無および演出態様を決定する(ステップ112 IWS412)。そして、ステップ112 IWS415に移行する。

20

【0347】

ステップ112 IWS411~S412の処理が実行されることによって、本特徴部112 IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードAである場合には、最も不利な設定である設定値「1」であるものとして遊技前示唆演出の実行の有無および演出態様が決定される。図8-21(A)に示すように、設定値「1」に対しては、第2演出態様と決定される割合が最も低く、第3演出態様と決定される場合はない。そのように構成することによって、不利な設定値が設定されているにも関わらず第2演出態様や第3演出態様により遊技前示唆演出が実行されて遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

30

【0348】

演出モードAでなければ、演出制御用CPU120は、現在の演出モードが演出モードCであるか否かを確認する(ステップ112 IWS413)。なお、演出モードCであるか否かは、例えば、演出モードCフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。演出モードCであれば、演出制御用CPU120は、演出モードC用の遊技前示唆演出決定テーブルを用いて、遊技前示唆演出の実行の有無および演出態様を決定する(ステップ112 IWS414)。そして、ステップ112 IWS415に移行する。

【0349】

図8-21(B)は、演出モードC用の遊技前示唆演出決定テーブルの一例を示す説明図である。図8-21(B)に示すように、演出モードC用の遊技前示唆演出決定テーブルでは、設定値「2」や「3」の場合と比較して、遊技前示唆演出を実行すると決定される割合自体が低く、第1演出態様や第2演出態様と決定される割合が低く、第3演出態様と決定される場合もない。

40

【0350】

ステップ112 IWS413~S414の処理が実行されることによって、本特徴部112 IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードCである場合には、不利な設定値が設定されているにも関わらず第2演出態様や第3演出態様により遊技前示唆演出が実行されて遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

【0351】

そして、演出制御用CPU120は、ステップ112 IWS410, S412, S41

50

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112 IWS 4 1 5）。その後、可変表示開始待ち処理を終了する。

【0352】

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112 IWS 4 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。

【0353】

ステップ112 IWS 4 1 3の処理が実行されることによって、本特徴部112 IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードBである場合には、遊技前示唆演出を実行しないことにより、不利な設定値が設定されているにも関わらず遊技前示唆演出が実行されて遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

【0354】

なお、演出モードBで設定値コマンドを正常に受信できていなかった場合であっても、低い割合で遊技前示唆演出を実行可能に構成してもよい。この場合、例えば、図8-21（A）に示す遊技前示唆演出決定テーブルの設定値「1」よりもさらに全体的に遊技前示唆演出の実行割合を低く設定したテーブルを用いて、遊技前示唆演出の有無や種類を決定するように構成してもよい。

【0355】

なお、図8-21（A）に示す例に限られず、複数の演出態様のうちの特定の演出態様（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。

【0356】

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。

【0357】

本特徴部112 IWでは、設定値に応じて、異なる割合で遊技前示唆演出を実行可能であるが、これは、設定値に応じて遊技前示唆演出（第1演出態様、第2演出態様および第3演出態様を含む）の実行割合が異なること、設定値に応じて第1演出態様と第2演出態様と第3演出態様との実行比率が異なること、設定値に応じて特定の演出態様のみ実行割合が異なることを含む概念である。

【0358】

なお、本特徴部112 IWでは、電源投入時に設定変更が行われず、未だ設定値コマンドを受信していない場合には、遊技前示唆演出を実行しないように構成されているが、このような構成に限らず、設定変更が行われていないときにも、遊技前示唆演出を実行可能としてもよい。この場合、設定変更が行われたときと、行われていないときとで、異なる割合で遊技前示唆演出の実行の有無、実行する場合の演出態様を決定するようにしてもよい。

【0359】

例えば、図8-21（C）は、復旧時のコマンドを受信したときに用いられる遊技前示唆演出決定テーブルである。図8-21（A）に示す遊技前示唆演出決定テーブルと、図8-21（C）に示す遊技前示唆演出決定テーブルとを比較すると、復旧時のコマンドを

10

20

30

40

50

受信したとき、すなわち設定変更が行われていないときには、設定変更が行われたときに比べて、遊技前示唆演出が実行される割合が低く、設定値間の実行割合の差も小さくなっている。このようにすることにより、設定変更が行われたときと、行われなかったときとで、遊技前示唆演出による示唆の信頼度を異ならせることができる。

【0360】

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112 IWS 416）。その後、可変表示開始待ち処理を終了する。

【0361】

ステップ112 IWS 416の処理が実行されると、例えば、画像表示装置5において、設定示唆演出（遊技中示唆演出や大当り中示唆演出）の実行回数や実行内容（実行時の演出態様）等を示す実行履歴情報が表示される態様の客待ちデモ演出が実行される。なお、ステップ112 IWS 416の処理が実行されると、客待ちデモ演出が実行され、当該客待ちデモ演出の実行中に所定の操作（例えば、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bの操作）が行われると、画像表示装置5において、設定示唆演出の実行履歴情報が表示されるようにしてもよい。また、演出制御基板12の側において、設定示唆演出（初期出目演出や遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当り中示唆演出など）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。

【0362】

本特徴部112 IWでは、ステップ112 IWS 408～112 IWS 415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112 IWS 416の処理により客待ちデモ演出中に設定示唆演出の実行履歴情報が示されるが、遊技前示唆演出に関する情報は除かれる。このような構成により、遊技開始前のパチンコ遊技機1の状態に関心を持たせ、遊技店の営業時間のうちの早い時間帯から遊技を行う動機を与えることができ、興味を高めることができる。なお、本特徴部112 IWの例に限らず、例えば、リアルタイムクロック等を用いて、所定の時間帯（例えば、午前9時から午前11時まで）にのみ遊技前示唆演出が実行されるようにしてもよい。また、設定示唆演出の実行履歴情報には、特別期間における遊技中示唆演出に関する情報も含まれないようにしてもよい。

【0363】

本特徴部112 IW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。

【0364】

（遊技中示唆演出決定処理）

図8-22は、遊技中示唆演出決定処理の一例を示すフローチャートである。遊技中示唆演出決定処理は、可変表示開始設定処理（ステップS171）内において実行される。

遊技中示唆演出決定処理において、演出制御用CPU120は、特別期間中である場合（ステップ112 IWS501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112 IWS502）、特別期間中ではない場合（ステップ112 IWS501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112 IWS503）。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112 IWS501において、特別期間中であるか否かを確認することができる。

【0365】

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112 IWS504）。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112 IWS505）。

【0366】

図8-23（A）は、特別期間において用いられる第1遊技中示唆演出決定テーブルを示す説明図であり、図8-23（B）は、非特別期間において用いられる第2遊技中示唆演出決定テーブルを示す説明図である。

【0367】

図8-23（A）、（B）に示す第1、第2遊技中示唆演出決定テーブルは、いずれも設定値「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。

【0368】

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。

【0369】

また、図8-23（A）、（B）に示す第1、第2遊技中示唆演出決定テーブルでは、特別期間にのみ、信頼度が高い第2演出態様の遊技中示唆演出が実行されるように構成されている。このような構成により、特別期間に遊技を行う動機を与えることができ、興趣を高めることができる。

【0370】

また、図8-23（A）、（B）に示すように、設定値「3」である場合にのみ第3演出態様（キャラクタC登場）に決定される場合がある。そのため、第3演出態様により遊技中示唆演出が実行されることで、設定値「3」であることが確定することになる。

【0371】

設定値コマンド受信フラグがセットされていなければ（すなわち、設定変更処理が実行されたが、コマンドの取りこぼしやデータ化けなどの理由により設定値コマンドを正常に受信できなかった場合には）、演出制御用CPU120は、現在の演出モードが演出モードAであるか否かを確認する（ステップ112 IWS506）。なお、演出モードAであるか否かは、例えば、演出モードAフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。演出モードAであれば、演出制御用CPU120は、設定値「1」であるものとして、選択した遊技中示唆演出決定テーブルを用いて、遊技中示唆演出の実行の有無および演出態様を決定する（ステップ112 IWS507）。

【0372】

ステップ112 IWS506～S507の処理が実行されることによって、本特徴部1

10

20

30

40

50

1 2 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中示唆演出の実行の有無および演出態様が決定される。図 8 - 2 3 (A) , (B) に示すように、設定値「1」に対しては、遊技中示唆演出を実行すると決定する割合自体が低いとともに、第 2 演出態様と決定される割合が最も低く、第 3 演出態様と決定される場合はない。そのように構成することによって、不利な設定値が設定されているにも関わらず第 2 演出態様や第 3 演出態様により遊技中示唆演出が実行されて遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

【 0 3 7 3 】

演出モード A でなければ、演出制御用 C P U 1 2 0 は、現在の演出モードが演出モード C であるか否かを確認する (ステップ 1 1 2 I W S 5 0 8) 。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 C P U 1 2 0 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 1 1 2 I W S 5 0 9) 。

10

【 0 3 7 4 】

図 8 - 2 3 (C) は、演出モード C 用の遊技中示唆演出決定テーブルの一例を示す説明図である。図 8 - 2 3 (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。

20

【 0 3 7 5 】

ステップ 1 1 2 I W S 5 0 8 ~ S 5 0 9 の処理が実行されることによって、本特徴部 1 1 2 I W では、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。

【 0 3 7 6 】

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 C P U 1 2 0 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。

30

【 0 3 7 7 】

ステップ 1 1 2 I W S 5 0 8 の処理が実行されることによって、本特徴部 1 1 2 I W では、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。

【 0 3 7 8 】

なお、演出モード B で設定値コマンドを正常に受信できていなかった場合であっても、低い割合で遊技中示唆演出を実行可能に構成してもよい。この場合、例えば、図 8 - 2 3 (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。

40

【 0 3 7 9 】

なお、図 8 - 2 3 (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。

【 0 3 8 0 】

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

50

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。

【0381】

本特徴部112IW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。

10

【0382】

なお、本特徴部112IW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。

【0383】

また、本特徴部112IWでは、特別期間と非特別期間とのいずれであるかと、設定値とに応じて、遊技中示唆演出の実行の有無、実行する場合の演出態様が異なるように構成されているが、このような構成に加えて、例えば、変動パターンにより特定される変動時間やリーチ演出の有無、リーチ演出の種類、擬似連演出の有無、擬似連演出の種類、表示結果が大当たりとなるか否か等に応じて、遊技中示唆演出の実行の有無、実行する場合の演出態様が異なるようにしてもよい。

20

【0384】

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。

30

【0385】

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。

【0386】

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。

40

【0387】

（大当たり中演出決定処理）

図8-24は、大当たり中演出決定処理の一例を示すフローチャートである。大当たり中演出決定処理は、大当たり開放前処理（ステップS114）内において実行される。大当たり中演出決定処理において、演出制御用CPU120は、設定値コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ112IWS601）。設定値コマンド受信フラ

50

グがセットされていれば（すなわち、設定値コマンドを正常に受信した場合には）、演出制御用CPU120は、RAM122の設定値格納領域に格納されている設定値にもとづいて、大当り中示唆演出の実行の有無、実行する場合の演出態様を決定する（ステップ112 IWS602）。そして、ステップ112 IWS607に移行する。

【0388】

ステップS112 IWS602では、遊技開始時点から変動表示が特定回（本例では100回）実行されるまでの期間（以下、特定期間ともいう）である場合には、図8-25（A）に示す第1大当り中示唆演出決定テーブルを選択し、特定期間中ではない場合には、図8-25（B）に示す第2大当り中示唆演出決定テーブルを選択する。そして、選択した大当り中示唆演出決定テーブルと、設定値にもとづいて、大当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112 IWでは、電源投入時に設定変更が行われたか否かに関わらず、遊技開始時点から変動表示が特定回（本例では100回）実行されるまでの期間を特定期間としているが、電源投入時に設定変更が行われた場合の、遊技開始時点から変動表示が特定回（本例では100回）実行されるまでの期間を特定期間とするようにしてもよい。また、例えば、特定期間を複数の期間に区分し、第1特定期間（遊技開始時点から変動表示が50回実行されるまでの期間）と、第2特定期間（遊技開始後、51回目の変動表示から100回目の変動表示が実行されるまでの期間）とで、大当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り中示唆演出決定テーブルを用いるようにしてもよい。

【0389】

図8-25（A）、（B）に示す第1、第2大当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、大当り中示唆演出が実行されることで、有利な設定値に設定されていることが示唆されることになる。

【0390】

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112 IWの構成に限らず、大当り中示唆演出（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。

【0391】

また、図8-25（A）、（B）に示すように、設定値「3」である場合にのみ第4演出態様に決定される場合がある。そのため、第4演出態様により大当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。

【0392】

本特徴部112 IWでは、大当り中示唆演出が第3演出態様により実行されると、例えば、図8-26（A1）に示すように、画像表示装置5において、大当りとなる演出図柄が停止表示された後に、図8-26（B1）に示すように、セリフC画像（「高設定！？」）112 IW102が表示される。

【0393】

また、大当り中示唆演出が第4演出態様により実行されると、例えば、図8-26（A1）に示すように、画像表示装置5において、大当りとなる演出図柄が停止表示された後に、図8-27（C1）に示すように、セリフD画像（「高設定確定」）112 IW105が表示される。

【0394】

設定値コマンド受信フラグがセットされていなければ（すなわち、設定変更処理が実行されたが、コマンドの取りこぼしやデータ化けなどの理由により設定値コマンドを正常に受信できなかった場合には）、演出制御用CPU120は、現在の演出モードが演出モードAであるか否かを確認する（ステップ112 IWS603）。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、選択した大当り中示唆演出決定テーブルを用いて、大当り中示唆演出の実行の有無および演出態様を決定する（ステップ112 IWS604）。そして、ステップ112 IWS607に移行する。

10

【0395】

ステップ112 IWS603～S604の処理が実行されることによって、本特徴部112 IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードAである場合には、最も不利な設定である設定値「1」であるものとして大当り中示唆演出の実行の有無および演出態様が決定される。図8-25(A)，(B)に示すように、設定値「1」に対しては、第2演出態様や第3演出態様と決定される割合が最も低く、第4演出態様と決定される場合はない。そのように構成することによって、不利な設定値が設定されているにも関わらず第2演出態様や第3演出態様、第3演出態様により大当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。

20

【0396】

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

【0397】

図8-25(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8-25(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。

30

【0398】

ステップ112 IWS605～S606の処理が実行されることによって、本特徴部112 IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードCである場合には、不利な設定値が設定されているにも関わらず第2演出態様や第3演出態様、第3演出態様により大当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

【0399】

一方、演出モードCでもなかった場合（すなわち、現在の演出モードが演出モードBであった場合）には、演出制御用CPU120は、そのままステップ112 IWS607に移行する。すなわち、演出モードBである場合には、大当り中示唆演出を実行しないように制限する。

【0400】

ステップ112 IWS605の処理が実行されることによって、本特徴部112 IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードBである場合には、大当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

50

対する興趣の低下を防止できるようにしている。

【0401】

なお、演出モードBで設定値コマンドを正常に受信できていなかった場合であっても、低い割合で大当り中示唆演出を実行可能に構成してもよい。この場合、例えば、図8-25(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。

【0402】

なお、図8-25(A)，(B)に示す例に限られず、複数の演出態様のうちの特定の演出態様（例えば、第3演出態様）のみ、設定値に応じて、実行される割合が異なるようにしてもよい。

10

【0403】

また、図8-25(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8-25(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。

【0404】

また、本特徴部112IW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。

20

【0405】

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

30

【0406】

次いで、演出制御用CPU120は、役物演出の実行の有無を決定する（ステップ112IWS607）。

【0407】

ここでは、例えば、図8-26(A1)に示すように、画像表示装置5の上方に、可動部材112IW101が設けられているものとする。このような構成において、役物演出が実行されると、図8-26(B2)に示すように、可動部材112IW101が画像表示装置5の前面に移動する制御が行われる。

40

【0408】

図8-26(A1)，(B2)に示すように、役物演出が実行されると、可動部材112IW101が画像表示装置5の前面に移動するため、画像表示装置5において大当り中示唆演出によりセリフ画像が表示される位置が視認しづらくなる。本特徴部112IWでは、大当り中示唆演出と役物演出とは、大当り遊技におけるファンファーレ期間のうちの異なるタイミングで実行されるため、実際に画像表示装置5の前面に移動した可動部材112IW101が、大当り中示唆演出により表示されているセリフ画像を覆い隠すことはない。しかし、ファンファーレ期間中に、役物演出により可動部材112IW101が動作すると、可動部材112IW101に遊技者の注意が向いて、大当り中示唆演出により

50

表示されているセリフ画像を見落としてしまうおそれがある。そこで、ステップ 1 1 2 I W S 6 0 7 では、図 8 - 2 5 (D) に示す役物演出決定テーブルを用いることによって、大当たり中示唆演出が実行されるときには、役物演出が実行されないように構成されている。このような構成により、大当たり中示唆演出が認識しづらくなって興趣を低下させてしまうことを防止することができる。また、このような構成により、大当たり中示唆演出と役物演出とが同じタイミングで実行されるものであっても、大当たり中示唆演出が認識しづらくなることを防止することができる。

【 0 4 0 9 】

なお、大当たり中示唆演出の実行が決定されているときには、大当たり中示唆演出と役物演出とのいずれかの実行タイミングを変えて（例えば、役物演出をファンファーレ期間に行い、大当たり中示唆演出をエンディング期間に行う）、大当たり中示唆演出が認識しづらくなることを防止するようにしてもよい。また、大当たり中示唆演出の実行が決定されているときには、可動部材 1 1 2 I W 1 0 1 の動作態様を変化させて（例えば、大当たり中示唆演出によるセリフ画像と重なる位置で停止しないように制御して）、または大当たり中示唆演出によるセリフ画像の表示位置を変更して、大当たり中示唆演出が認識しづらくなることを防止するようにしてもよい。また、大当たり中示唆演出の実行が決定されている場合には、役物演出の実行割合を低下させることにより、役物演出の実行を制限するようにしてもよい。また、特定期間のみ、役物演出の実行を制限するようにしてもよい。また、図 8 - 2 5 (D) に示す例に限らず、大当たり中示唆演出が実行されるときにも、低い割合で役物演出が実行されることがあるようにしてもよい。

【 0 4 1 0 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、役物演出を実行しない場合には（ステップ 1 1 2 I W S 6 0 8 の N ）、導光板演出の有無を決定する（ステップ 1 1 2 I W S 6 0 9 ）。

【 0 4 1 1 】

ここでは、画像表示装置 5 の前面に、光を透過可能な透光性を有する導光板 1 1 2 I W 1 0 3 と、導光板の端面から光を入射可能に設けられた発光体とが設けられ、導光板 1 1 2 I W 1 0 3 は、発光体によって導光板 1 1 2 I W 1 0 3 の端面から導光板 1 1 2 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 1 2 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 8 - 2 6 (B 3) に示すように、導光板 1 1 2 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、「大当たり」の文字が現れる。また、導光板演出の実行中は、画像表示装置 5 に表示されている画像を視認しづらくなる。

【 0 4 1 2 】

ステップ 1 1 2 I W S 6 0 9 では、図 8 - 2 5 (E) に示す導光板演出決定テーブルを用いることによって、大当たり中示唆演出の有無、実行される場合の演出態様に応じて、異なる割合により導光板演出が実行される。具体的には、第 1 演出態様の大当たり中示唆演出が実行されるときに、導光板演出が実行される割合が高く、第 2 演出態様、第 3 演出態様および第 4 演出態様の大当たり中示唆演出が実行されるときに、導光板演出が実行される割合が低くなるように構成されている。すなわち、有利な設定値であることが示唆されない演出態様の大当たり中示唆演出が実行されるときには、導光板演出が実行される割合が高く、大当たり中示唆演出が視認しづらくするように構成されている。例えば、図 8 - 2 6 (B 4) に示すように、第 1 演出態様の大当たり中示唆演出によりセリフ A 画像（「設定は・ ・ ・」） 1 1 2 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たり中示唆演出により、却って遊技興趣を低下させてしまうことを抑えることができる。なお、第 2 演出態様、第 3 演出態様および第 4 演出態様の大当たり中示唆演出が実行されるときには、大当たり中示唆演出と導光板演出とのいずれかの実行タイミングを変更する（例えば、導光板演出をファンファーレ期間に行い、大当たり中示唆演出をエンディング期

間に行う)ようにしてもよい。

【0413】

なお、本特徴部112IWでは、役物演出や導光板演出が、大当り中示唆演出を認識しづらくなる態様により実行されるが、例えば、エラーが発生したときに画像表示装置9において表示されるエラー表示も、大当り中示唆演出を認識しづらくなる態様により実行される。すなわち、エラー表示は、大当り中示唆演出(または遊技前示唆演出や遊技中示唆演出)よりも優先して表示される。このような構成により、エラーの発生を適切に報知することができる。また、大当り中示唆演出と同時に実行され得る所定の演出(例えば、ファンファーレ演出のうち特定の演出態様のもの)が設けられ、当該所定の演出が大当り中示唆演出を認識しづらくする態様である場合には、大当り中示唆演出を優先するようにし

10

20

30

40

【0414】

また、本特徴部112IWでは、画像表示装置5の表示領域にて演出図柄を可変表示させているが、表面に演出図柄を配したドラム状の可動体を駆動させることにより演出図柄を可変表示させてもよい(つまり、所謂ドラム型の遊技機にも適用してもよい)。あるいは、表面に演出図柄を配したベルト状の可動体を駆動させることにより演出図柄を可変表示させてもよい(つまり、所謂ベルトリール型の遊技機にも適用してもよい)。このような、ドラム型またはベルトリール型の遊技機では、設定変更を行った後の初回変動開始時に、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。

【0415】

また、本特徴部112IW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

【0416】

また、本特徴部112IWの設定示唆演出に加えて、計測結果(電源投入時にセットした計測タイマやリアルタイムクロックを用いた計測結果)にもとづいて実行される一斉演出を、特定の態様により実行することにより、設定を示唆するようにしてもよい。

【0417】

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。

50

【0418】

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。

【0419】

以上、特徴部112IWを図面により説明してきたが、具体的な構成は本例で示したものに限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【0420】

（変形例1）

例えば、前記特徴部112IWでは、セキュリティカバー112IW500Aを外枠112IW001aに固定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、セキュリティカバーは遊技機用枠112IW003側に設けてもよい。具体的には、変形例1として図8-28(A)及び図8-28(B)に示すように、短片112IW500Baと長片112IW500Bbとから成るセキュリティカバー112IW500Bを、例えば、基板ケース112IW201に対して、長片112IW500Bbの右端部が設定キー112IW051と設定切替スイッチ112IW052とを含む基板ケース112IW201の右側部を被覆する被覆位置と該被覆位置よりも右側の被覆解除位置との間で左右方向にスライド移動可能に設ける。

【0421】

一方、遊技機用枠112IW003を開放した際には、基板ケース112IW201に対してセキュリティカバー112IW500Bを右側方にスライド移動させることによって、長片112IW500Bbの左部に形成された貫通口112IW500Bcを介して設定キー112IW051と設定切替スイッチ112IW052とを操作可能とすればよい。つまり、本変形例1においては、遊技機用枠112IW003が閉鎖されているときは、セキュリティカバー112IW500B（長片112IW500Bb）が設定キー112IW051と設定切替スイッチ112IW052を被覆した状態で基板ケース112IW201に対する左右方向へのスライド移動が規制されることによってパチンコ遊技機1が規制状態に維持される。一方で、遊技機用枠112IW003が開放されているときには、基板ケース112IW201に対してセキュリティカバー112IW500Bを右方向にスライド移動させて設定キー112IW051と設定切替スイッチ112IW052を被覆した状態を解除することによって、パチンコ遊技機1が規制状態から解除可能（許容状態に変化させることが可能）な状態とすることができる。

【0422】

より詳しくは、図8-28(A)及び図8-28(B)に示すように、遊技機用枠112IW003の閉鎖時は、セキュリティカバー112IW500Bの基板ケース112IW201からの突出寸法が長さL1である一方で、遊技機用枠112IW003を開放した際には、基板ケース112IW201に対してセキュリティカバー112IW500Bをスライド移動させることによってセキュリティカバー112IW500Bの基板ケース112IW201からの突出寸法が長さL2に伸長される（ $L2 > L1$ ）。

【0423】

つまり、図8-29(A)に示すように、遊技機用枠112IW003を所定の回動軸を中心に回動して開放した際には、セキュリティカバー112IW500Bを基板ケース112IW201からの突出寸法が長さL2となるまで基板ケース112IW201に対してスライド移動させる（パチンコ遊技機1を許容状態とする）ことで、遊技場の店員等が設定キー112IW051や設定切替スイッチ112IW052を操作することによってパチンコ遊技機1の設定値を変更可能となっている。一方で、該パチンコ遊技機1が許容状態である場合は、図8-29(B)に示すように、セキュリティカバー112IW500Bを基板ケース112IW201からの突出寸法が長さL1となるまで基板ケース1

1 2 I W 2 0 1 に対してスライド移動させなければ（パチンコ遊技機 1 を規制状態に変化させなければ）セキュリティカバー 1 1 2 I W 5 0 0 B が外枠 1 1 2 I W 0 0 1 a の前端部に当接してしまい、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 を閉鎖することが不可能となっている。

【 0 4 2 4 】

このため、本変形例 1 では、パチンコ遊技機 1 が許容状態のまま遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 が閉鎖されてしまうことを防止することが可能となっているので、セキュリティカバー 1 1 2 I W 5 0 0 B による設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 との被覆し忘れ、つまり、操作部に対する操作を規制しないまま遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 を閉鎖してしまうことを防ぐことができ、セキュリティ性を向上できるようになっている。

10

【 0 4 2 5 】

尚、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 を閉鎖している状態では、短片 1 1 2 I W 5 0 0 B a の前端部が外枠 1 1 2 I W 0 0 1 a と遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 との間に配置されることで被覆位置から左右方向への移動が規制されるようになっているが、セキュリティカバー 1 1 2 I W 5 0 0 B により設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 とを被覆している状態が維持される範囲でセキュリティカバー 1 1 2 I W 5 0 0 B が左右方向に移動されるようになっていてもよい。

【 0 4 2 6 】

（変形例 2）

20

更に、セキュリティカバーを遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 側に設ける形態としては、変形例 2 として図 8 - 3 0 (A) 及び図 8 - 3 0 (B) に示すように、セキュリティカバー 1 1 2 I W 5 0 0 C の左端部を遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 の背面側に設けられた上下方向を向く枢軸 1 1 2 I W 5 0 0 C d を中心として、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 とを含む基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 の右側部を被覆する被覆位置と該被覆位置から回動した被覆解除位置との間で回動可能に枢支されていてもよい。このような場合は、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 の閉鎖時には、短片 1 1 2 I W 5 0 0 C a の前端部が外枠 1 1 2 I W 0 0 1 a の右側辺に設けられた係止部 1 1 2 I W 5 0 0 C c に係止され、長片 1 1 2 I W 5 0 0 C b が設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 とを背面側から被覆している状態から背面側への回動が規制されるようにすればよい。

30

【 0 4 2 7 】

そして、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 を開放した際には、基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 に対してセキュリティカバー 1 1 2 I W 5 0 0 C を枢軸 1 1 2 I W 5 0 0 C d 周り（平面視で反時計回り）に回動させることによって設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 とを被覆した状態を解除して操作可能とすればよい。つまり、本変形例 2 においては、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 が閉鎖されているときは、セキュリティカバー 1 1 2 I W 5 0 0 C （長片 1 1 2 I W 5 0 0 C b ）が設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 を被覆した状態で回動が規制されることによってパチンコ遊技機 1 が規制状態に維持される。一方で、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 が開放されているときには、基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 に対してセキュリティカバー 1 1 2 I W 5 0 0 C を枢軸 1 1 2 I W 5 0 0 C d 周り（平面視で反時計回り）に回動させて設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 を被覆した状態を解除することによって、パチンコ遊技機 1 が規制状態から解除可能（許容状態に変化させることが可能）な状態とすることができる。

40

【 0 4 2 8 】

より詳しくは、図 8 - 3 1 (A) に示すように、本変形例 2 におけるセキュリティカバー 1 1 2 I W 5 0 0 C は、枢軸 1 1 2 I W 5 0 0 C d 周りに回動する（パチンコ遊技機 1 を許容状態とする）ことで、遊技場の店員等が設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 を操作することによってパチンコ遊技機 1 の設定値を変更可能とな

50

っている。一方で、該パチンコ遊技機 1 が許容状態である場合は、図 8 - 3 1 (B) に示すように、セキュリティカバー 1 1 2 I W 5 0 0 C を平面視で時計回り方向に回転して該セキュリティカバー 1 1 2 I W 5 0 0 C によって設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 を被覆しなければ (パチンコ遊技機 1 を規制状態に変化させなければ) 、セキュリティカバー 1 1 2 I W 5 0 0 C が外枠 1 1 2 I W 0 0 1 a の前端部に当接してしまい、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 を閉鎖することが不可能となっている。

【 0 4 2 9 】

このため、本変形例 2 では、パチンコ遊技機 1 が許容状態のまま遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 が閉鎖されてしまうことを防止することが可能となっているので、セキュリティカバー 1 1 2 I W 5 0 0 C による設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 との被覆し忘れ、つまり、操作部に対する操作を規制しないまま遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 を閉鎖してしまうことを防ぐことができ、セキュリティ性を向上できるようになっている。

【 0 4 3 0 】

(変形例 3)

また、前記特徴部 1 1 2 I W では、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 を開放することによってパチンコ遊技機 1 の設定値を変更可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ガラス扉枠 1 1 2 I W 0 0 3 a を開放することによってパチンコ遊技機 1 の設定値を変更可能としてもよい。尚、このようにガラス扉枠 1 1 2 I W 0 0 3 a を開放することによってパチンコ遊技機 1 の設定値を変更可能とする場合は、変形例 3 として図 8 - 3 2 (A) ~ 図 8 - 3 2 (C) に示すように、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 下部に貫通口 1 1 2 I W 0 0 3 b を形成し、該貫通口 1 1 2 I W 0 0 3 b を介して設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 を操作可能とすればよい。尚、この場合は、主基板 1 1 における 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 1 1 2 I W 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 は主基板 1 1 における前記実装面とは反対側の面に配置される。

【 0 4 3 1 】

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

【 0 4 3 2 】

以上に説明したように、本特徴部 1 1 2 I W には、以下に示す第 1 発明が含まれている。つまり、従来、設定操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能に構成され、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成されたパチンコ遊技機として、例えば、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載されたものがある。特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報には、変更前後の設定値に対応する変動停止コマンド (設定値指定コマンド) を主制御基板から演出制御基板に送信し、その変動停止コマンドにより得られる変更前後の設定値にもとづいて、麒麟、ゾウ、ライオンの 3 種類のキャラクタに対応する 3 種類の演出パターンによる表示を行うことが記載されている。しかしながら、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載の遊技機にあっては、設定値情報 (設定値指定コマンド) が正常でなかったときに誤った示唆演出が実行されてしまう可能性があり、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成

した遊技機において、却って遊技に対する興趣を低下させてしまうおそれがある。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第1発明の手段1の遊技機として、

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

設定操作にもとづいて複数段階の設定値（例えば、設定値「1」～設定値「3」）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ112 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112 IWS011, S108を実行する部分）と、

前記情報出力手段から出力された前記設定値情報にもとづいて、示唆演出（例えば、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当り中示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ112 IWS409～S415, S504～S509, S601～S606を実行する部分）とを備え、

前記示唆演出実行手段は、前記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112 IWS412, S507, S604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。

【0433】

更には、第1発明の手段2の遊技機として、

情報出力手段は、複数のタイミングにおいて設定値情報を出力可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ112 IWS011, S108を実行することにより、電源投入時と変動開始時に設定値コマンドを送信する）

ようにしてもよいことが記載されており、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。

【0434】

更には、第1発明の手段3の遊技機として、

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

【0435】

更には、第1発明の手段4の遊技機として、

示唆演出の実行態様を決定するための複数種類の決定データ（例えば、遊技前示唆演出決定テーブル、遊技中示唆演出決定テーブル、大当り中示唆演出決定テーブル）を用いて、前記示唆演出の実行態様を決定する示唆演出決定手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ112 IWS410, S412, S414, S505, S507, S509, S602, S604, S606を実行する部分）を備え、

前記示唆演出決定手段は、

前記複数種類の決定データのうち設定されている設定値に応じた決定データを用いて、

10

20

30

40

50

前記示唆演出の実行態様を決定し（例えば、演出制御用CPU120は、RAM122の設定値格納領域に格納されている設定値にもとづいて、ステップ112 IWS410, S505, S602を実行する）、

設定値情報が正常に入力されなかった場合、所定の設定値（例えば、設定値「1」）に応じた決定データを用いて、前記示唆演出の実行態様を決定する（例えば、演出制御用CPU120は、設定値「1」にもとづいて、ステップ112 IWS412, S507, S604を実行する）

ようにしてもよいことが記載されており、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。

【0436】

なお、本特徴部112 IWにおいて、「示唆演出の実行態様を決定する」とは、示唆演出を実行するか否かを決定することを含むとともに、示唆演出の演出態様を決定することを含む概念である。

【0437】

更には、第1発明の手段5の遊技機として、

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

ようにしてもよいことが記載されており、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。

【0438】

更には、第1発明の手段6の遊技機として、

示唆演出実行手段は、少なくとも、設定値が変更された後、所定期間（例えば、特別期間（設定変更後から変動表示が30回実行されるまで））が経過するまでの遊技中において、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能である（例えば、図8-6（A）、（B）、図8-23（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。

【0439】

更には、第1発明の手段7の遊技機として、

示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図8-23（A）、（B）等参照）、

実行された示唆演出に関する情報を報知可能な報知手段（例えば、演出制御用CPU120がステップS112 IWS416を実行する部分）をさらに備える

ようにしてもよいことが記載されており、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。

【0440】

更には、第1発明の手段8の遊技機として、

示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図8-25（A）、（B）等参照）、

示唆演出と並行して実行されると該示唆演出が認識しづらくなる演出態様により所定演出（例えば、大当り示唆演出と並行して実行されると該大当り示唆演出が認識しづらくなる役物演出や導光板演出、エラー表示など）を実行可能な所定演出実行手段と、

示唆演出が実行されるときに、所定演出の実行を制限する制限手段（例えば、大当り中示唆演出が実行されるときには、役物演出の実行が制限される。図8-25（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。

【0441】

10

20

30

40

50

更には、第 1 発明の手段 9 の遊技機として、

設定示唆実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により設定示唆を実行可能であり（例えば、図 8 - 25（A）、（B）等参照）、

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

ようにしてもよいことが記載されており、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。

【0442】

更には、第 1 発明の手段 10 の遊技機として、

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

【0443】

更には、第 1 発明の手段 11 の遊技機として、

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

【0444】

更には、第 1 発明の手段 12 の遊技機として、

開閉可能な開閉体と、操作部に対する操作を規制可能な規制部材（例えば、セキュリティカバー 112IW500A / セキュリティカバー 112IW500B / セキュリティカバー 112IW500C）とを備え、

開閉体が閉鎖されているときには規制部材により操作部に対する操作が規制される規制状態に維持され、開閉体が開放されているときには規制状態が解除可能となる（例えば、遊技機用枠 112IW003 が閉鎖されている状態においては、セキュリティカバー 112IW500A によって設定キー 112IW051 と設定切替スイッチ 112IW052 を含む操作部に対する操作が規制される規制状態に維持される一方で、遊技機用枠 112IW003 が開放されている状態においては、セキュリティカバー 112IW500A による規制状態が解除され、設定キー 112IW051 と設定切替スイッチ 112IW052 との操作が許容される許容状態となる。図 8 - 2、図 8 - 3、図 8 - 28 ~ 図 8 - 31）

ようにして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。

【0445】

また、本特徴部 112IW には、以下に示す第 2 発明も含まれている。つまり、従来、設定操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能に構成され、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成されたパチンコ遊技機として、例えば、特開 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

10

20

30

40

50

目した場合に、該問題を解決する第2発明の手段1の遊技機として、

遊技者にとって有利な有利状態（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112 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112 IWS011, S108を実行する部分）と、

前記情報出力手段から出力された前記設定値情報にもとづいて、示唆演出（例えば、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当り中示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ112 IWS409～S415, S504～S509, S601～S606を実行する部分）とを備え、

前記示唆演出実行手段は、前記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112 IWS413でN, S508でN, S605でNのとき、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当り中示唆演出を実行しない）

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

【0446】

更には、第2発明の手段2の遊技機として、

情報出力手段は、複数のタイミングにおいて設定値情報を出力可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ112 IWS011, S108を実行することにより、電源投入時と変動開始時に設定値コマンドを送信する）

ようにしてもよいことが記載されており、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。

【0447】

更には、第2発明の手段3の遊技機として、

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

【0448】

更には、第2発明の手段4の遊技機として、

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

ようにしてもよいことが記載されており、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。

【0449】

更には、第2発明の手段5の遊技機として、

示唆演出実行手段は、少なくとも、設定値が変更された後、所定期間（例えば、特別期間（設定変更後から変動表示が30回実行されるまで））が経過するまでの遊技中において、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能である（例えば、図8-6（A）、（B）、図8-23（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。

【0450】

更には、第2発明の手段6の遊技機として、

示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図8-23（A）、（B）等参照）、

実行された示唆演出に関する情報を報知可能な報知手段（例えば、演出制御用CPU120がステップS112 IWS416を実行する部分）をさらに備える

ようにしてもよいことが記載されており、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。

【0451】

更には、第2発明の手段7の遊技機として、

示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図8-25（A）、（B）等参照）、

示唆演出と並行して実行されると該示唆演出が認識しづらくなる演出態様により所定演出（例えば、大当り示唆演出と並行して実行されると該大当り示唆演出が認識しづらくなる役物演出や導光板演出、エラー表示など）を実行可能な所定演出実行手段と、

示唆演出が実行されるときに、所定演出の実行を制限する制限手段（例えば、大当り中示唆演出が実行されるときには、役物演出の実行が制限される。図8-25（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。

【0452】

更には、第2発明の手段8の遊技機として、

設定示唆実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により設定示唆を実行可能であり（例えば、図8-25（A）、（B）等参照）、

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

ようにしてもよいことが記載されており、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。

【0453】

更には、第2発明の手段9の遊技機として、

有利状態における所定の制御期間（例えば、大当り遊技中のファンファーレ期間やインターバル期間、エンディング期間など）は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図8-5参照）

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。

【0454】

更には、第2発明の手段10の遊技機として、

可変表示に関する所定の制御期間（例えば、変動時間）は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図8-7参照）

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。

【0455】

更には、第2発明の手段11の遊技機として、

開閉可能な開閉体と、操作部に対する操作を規制可能な規制部材（例えば、セキュリティカバー 1 1 2 I W 5 0 0 A / セキュリティカバー 1 1 2 I W 5 0 0 B / セキュリティカバー 1 1 2 I W 5 0 0 C）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 1 1 2 I W 0 0 3 が閉鎖されている状態においては、セキュリティカバー 1 1 2 I W 5 0 0 A によって設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 を含む操作部に対する操作が規制される規制状態に維持される一方で、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 が開放されている状態においては、セキュリティカバー 1 1 2 I W 5 0 0 A による規制状態が解除され、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 との操作が許容される許容状態となる。図 8 - 2、図 8 - 3、図 8 - 28 ~ 図 8 - 31）

ようにして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。

【 0 4 5 6 】

また、本特徴部 1 1 2 I W には、以下に示す第 3 発明も含まれている。つまり、従来、設定操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能に構成され、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成されたパチンコ遊技機として、例えば、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載されたものがある。特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報には、変更前後の設定値に対応する変動停止コマンド（設定値指定コマンド）を主制御基板から演出制御基板に送信し、その変動停止コマンドにより得られる変更前後の設定値にもとづいて、麒麟、ゾウ、ライオンの 3 種類のキャラクタに対応する 3 種類の演出パターンによる表示を行うことが記載されている。しかしながら、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載の遊技機にあっては、設定値情報（設定値指定コマンド）が正常でなかったときに誤った示唆演出が実行されてしまう可能性があり、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、却って遊技に対する興趣を低下させてしまうおそれがある。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第 3 発明の手段 1 の遊技機として、

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

設定操作にもとづいて複数段階の設定値（例えば、設定値「1」～設定値「3」）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 1 2 I W S 0 2 9 を実行する部分）と、

設定されている設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ S 1 1 4 ~ 1 1 7 を実行する部分）と、

いずれの設定値に設定されているかを特定可能な設定値情報（例えば、設定値コマンド）を出力可能な情報出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 1 2 I W S 0 1 1 , S 1 0 8 を実行する部分）と、

前記情報出力手段から出力された前記設定値情報にもとづいて、示唆演出（例えば、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当り中示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 におけるステップ 1 1 2 I W S 4 0 9 ~ S 4 1 5 , S 5 0 4 ~ S 5 0 9 , S 6 0 1 ~ S 6 0 6 を実行する部分）とを備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記示唆演出として第 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

10

20

30

40

50

ある（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ112 IWS414，S509，S606を実行することにより、第3演出態様による遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、第4演出態様による大当たり中示唆演出を実行しない）

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

【0457】

更には、第3発明の手段2の遊技機として、

情報出力手段は、複数のタイミングにおいて設定値情報を出力可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ112 IWS011，S108を実行することにより、電源投入時と変動開始時に設定値コマンドを送信する）

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。

【0458】

更には、第3発明の手段3の遊技機として、

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

20

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。

【0459】

更には、第3発明の手段4の遊技機として、

示唆演出の実行態様を決定するための複数種類の決定データ（例えば、遊技前示唆演出決定テーブル、遊技中示唆演出決定テーブル、大当たり中示唆演出決定テーブル）を用いて、前記示唆演出の実行態様を決定する示唆演出決定手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ112 IWS410，S412，S414，S505，S507，S509，S602，S604，S606を実行する部分）を備え、

30

前記示唆演出決定手段は、

前記複数種類の決定データのうち設定されている設定値に応じた決定データを用いて、前記示唆演出の実行態様を決定し（例えば、演出制御用CPU120は、RAM122の設定値格納領域に格納されている設定値にもとづいて、ステップ112 IWS410，S505，S602を実行する）、

設定値情報が正常に入力されなかった場合、専用の決定データ（例えば、演出モードC用の遊技前示唆演出決定テーブルや、遊技中示唆演出決定テーブル、大当たり中示唆演出決定テーブル）を用いて、前記示唆演出の実行態様を決定する（例えば、演出制御用CPU120は、演出モードC用の遊技前示唆演出決定テーブルや、遊技中示唆演出決定テーブル、大当たり中示唆演出決定テーブルを用いて、ステップ112 IWS414，S509，S606を実行する）

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。

【0460】

更には、第3発明の手段5の遊技機として、

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

ようにしてもよいことが記載されており、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

50

を高めることができる。

【0461】

更には、第3発明の手段6の遊技機として、

示唆演出実行手段は、少なくとも、設定値が変更された後、所定期間（例えば、特別期間（設定変更後から変動表示が30回実行されるまで））が経過するまでの遊技中において、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能である（例えば、図8-6（A）、（B）、図8-23（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。

【0462】

更には、第3発明の手段7の遊技機として、

示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図8-23（A）、（B）等参照）、

実行された示唆演出に関する情報を報知可能な報知手段（例えば、演出制御用CPU120がステップS112 IWS416を実行する部分）をさらに備える

ようにしてもよいことが記載されており、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。

【0463】

更には、第3発明の手段8の遊技機として、

示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図8-25（A）、（B）等参照）、

示唆演出と並行して実行されると該示唆演出が認識しづらくなる演出態様により所定演出（例えば、大当り示唆演出と並行して実行されると該大当り示唆演出が認識しづらくなる役物演出や導光板演出、エラー表示など）を実行可能な所定演出実行手段と、

示唆演出が実行されるときに、所定演出の実行を制限する制限手段（例えば、大当り中示唆演出が実行されるときには、役物演出の実行が制限される。図8-25（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。

【0464】

更には、第3発明の手段9の遊技機として、

設定示唆実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により設定示唆を実行可能であり（例えば、図8-25（A）、（B）等参照）、

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

ようにしてもよいことが記載されており、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。

【0465】

更には、第3発明の手段10の遊技機として、

有利状態における所定の制御期間（例えば、大当り遊技中のファンファーレ期間やインターバル期間、エンディング期間など）は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図8-5参照）

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。

【0466】

更には、第3発明の手段11の遊技機として、

可変表示に関する所定の制御期間（例えば、変動時間）は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図8-7参照）

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

10

20

30

40

50

すぎってしまうことを防止することができる。

【0467】

更には、第3発明の手段12の遊技機として、

開閉可能な開閉体と、操作部に対する操作を規制可能な規制部材（例えば、セキュリティカバー112IW500A/セキュリティカバー112IW500B/セキュリティカバー112IW500C）とを備え、

開閉体が閉鎖されているときには規制部材により操作部に対する操作が規制される規制状態に維持され、開閉体が開放されているときには規制状態が解除可能となる（例えば、遊技機用枠112IW003が閉鎖されている状態においては、セキュリティカバー112IW500Aによって設定キー112IW051と設定切替スイッチ112IW052を含む操作部に対する操作が規制される規制状態に維持される一方で、遊技機用枠112IW003が開放されている状態においては、セキュリティカバー112IW500Aによる規制状態が解除され、設定キー112IW051と設定切替スイッチ112IW052との操作が許容される許容状態となる。図8-2、図8-3、図8-28～図8-31）

ようにして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。

【0468】

なお、本特徴部112IWでは、3種類の演出モードA～Cに変更可能であるように構成し、演出モードAに制御されている場合には、設定値情報が正常に入力されなかった場合、遊技者にとって有利度が低い所定の設定値に設定されているものとして示唆演出を実行可能に構成（上記の第1発明の構成）し、演出モードBに制御されている場合には、設定値情報が正常に入力されなかった場合、示唆演出の実行を制限するように構成（上記の第2発明の構成）し、演出モードCに制御されている場合には、設定値情報が正常に入力されなかった場合、示唆演出として第1示唆演出を実行せず、示唆演出として第2示唆演出を実行可能に構成（上記の第3発明の構成）する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、遊技状態に応じて上記の第1発明～第3発明のいずれの制御方法により示唆演出を実行するかを切り替えてもよい。この場合、例えば、遊技状態が通常状態であれば、設定値情報が正常に入力されなかった場合、遊技者にとって有利度が低い所定の設定値に設定されているものとして示唆演出を実行可能に構成（上記の第1発明の構成）し、遊技状態が時短状態であれば、設定値情報が正常に入力されなかった場合、示唆演出の実行を制限するように構成（上記の第2発明の構成）し、遊技状態が確変状態であれば、設定値情報が正常に入力されなかった場合、示唆演出として第1示唆演出を実行せず、示唆演出として第2示唆演出を実行可能に構成（上記の第3発明の構成）するようにしてもよい。

【0469】

また、上記に示した第1発明～第3発明の全ての制御方法により示唆演出を実行可能に構成する必要はなく、いずれか1つの制御方法のみを用いて示唆演出を実行可能に構成してもよい。

【0470】

また、本特徴部112IWでは、取りこぼしやデータ化けなどの理由により設定値コマンド自体を受信できなかった場合に、上記の第1発明～第3発明の制御方法により示唆演出の実行を制御する（示唆演出を制限する）場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、設定値コマンドは受信したが、受信した設定値コマンドが不整合である場合に示唆演出を制限するように構成してもよい。この場合、例えば、設定値コマンドを受信するごとに演出制御手段側で受信した設定値コマンドで示される設定値を記憶しておくようにし、その後、新たな設定値コマンドを受信したときに、新たに受信した設定値コマンドで示される設定値と前回記憶した設定値とが一致しない場合に不整合が発生したと判定し、上記の第1発明～第3発明の制御方法により示唆演出の実行を制御する（示唆演出を制限する）ようにしてもよい。

【0471】

また、各設定値「1」～「3」における遊技の異ならせ方は、本例で示したものにすぎられない。例えば、設定値「1」や「3」など奇数番号の設定値の場合には、連荘（確変状態中などに大当たりが連続して発生すること）が発生しやすいときと連荘が発生しにくいときとの差が大きいように構成し、設定値「2」など偶数番号の設定値の場合には、連荘の発生しやすさが比較的一定で変化しないように構成し、設定値が奇数番号であることを示唆する示唆演出を実行可能に構成してもよい。そして、この場合、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合には、上記の第1発明～第3発明の制御方法により、設定値が奇数番号であることを示唆する示唆演出の実行を制御する（示唆演出を制限する）ように構成してもよい。

10

【0472】

また、本特徴部112IWには、以下に示す第4発明も含まれている。つまり、従来、設定機能付きのパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、設定値の示唆が変動表示中のみにしか行われず、十分に興趣を高められないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第4発明の手段1の遊技機として、

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

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

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

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

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

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

20

30

【0473】

更には、第4発明の手段2の遊技機として、

演出用識別情報（例えば、演出図柄）の可変表示を実行可能な遊技機であって、

前記示唆演出実行手段は、設定値が変更されてから最初の可変表示が実行されるまでの期間において、設定されている設定値に応じて異なる演出用識別情報が表示される示唆演出（例えば、奇数初期出目の表示）を実行可能である

ようにしてもよいことが記載されており、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。

【0474】

更には、第4発明の手段3の遊技機として、

示唆演出実行手段は、遊技機への電力供給が停止した後、遊技機への電力供給が復旧したときに、設定されている設定値に応じて示唆演出を実行可能である（例えば、図8-21（A）、（B）に示すように、判定値が異なる遊技前示唆演出決定テーブルが用いられる）

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。

【0475】

更には、第4発明の手段4の遊技機として、

示唆演出実行手段は、可変表示が開始された後に、設定されている設定値を示唆する特

40

50

定示唆演出（例えば、遊技中示唆演出や大当り中示唆演出など）を実行可能であり、
特定示唆演出は、示唆演出よりも示唆される設定値に対する信頼度が高い
ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、遊技興趣を高めることができる。

【0476】

更には、第4発明の手段5の遊技機として、
遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、
遊技媒体が所定領域（例えば、一般入賞口50A～一般入賞口50D、第1始動入賞口、第2始動入賞口、第1大入賞口、第2大入賞口712）に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、CPU103がS12の賞球処理を実行する部分）と、

前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ112IW029）とを備え、

前記情報表示手段は、設定されている設定値を表示可能である（例えば、図8-9に示すように、表示モニタ112IW029において連比、役比、ベースを表示可能な部分）

ようにしてもよいことが記載されており、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。

【0477】

また、本特徴部112IWには、以下に示す第5発明も含まれている。つまり、従来、設定機能付きのパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、遊技を行う動機を効果的に与えることができず、十分に興趣を高められないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第5発明の手段1の遊技機として、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）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8-6（A）、（B）、図8-23（A）、（B）参照）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、所定期間に遊技を行う動機を与えることができ、遊技興趣を高めることができる。

【0478】

更には、第5発明の手段2の遊技機として、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、

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

前記可変表示パターン決定手段は、設定値が変更されたときと変更されなかったときとで、異なる割合により複数の可変表示パターンのいずれかに決定し（例えば、図8-6（A）、（B）参照）、

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

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

10

20

30

40

50

ことができる。

【0479】

更には、第5発明の手段3の遊技機として、

可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、

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

前記可変表示パターン決定手段は、設定手段により設定値が第1設定値に設定されたときと第2設定値に設定されたときとで、異なる割合により複数の可変表示パターンのいずれかに決定し（例えば、図8-6（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。

【0480】

更には、第5発明の手段4の遊技機として、

示唆演出実行手段は、所定期間内に所定条件が成立したこと（例えば、特定期間到大当りとなることや、リーチ演出や擬似連演出の実行回数が所定回数に達したこと、特定のスーパーリーチ演出や予告演出が実行されたこと等）にもとづいて、示唆演出を実行可能である（例えば、特定期間内に大当りが発生した場合に、大当り中示唆演出を実行可能である。図8-25（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。

【0481】

更には、第5発明の手段5の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、

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

前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ112IW029）とを備え、

前記情報表示手段は、設定されている設定値を表示可能である（例えば、図8-9に示すように、表示モニタ112IW029において連比、役比、ベースを表示可能な部分）

ようにしてもよいことが記載されており、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。

【0482】

また、本特徴部112IWには、以下に示す第6発明も含まれている。つまり、従来、設定機能付きのパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、過去に実行された示唆演出を確認することができず、十分に興趣を高められないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第6発明の手段1の遊技機として、

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

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

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

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

10

20

30

40

50

前記示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図 8 - 23（A）、（B）等参照）、

実行された示唆演出に関する情報を報知可能な報知手段（例えば、演出制御用 CPU 120 がステップ S 112 IWS 416 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。

【0483】

更には、第 6 発明の手段 2 の遊技機として、

報知手段は、示唆演出が実行された回数を報知可能である（例えば、演出制御用 CPU 120 がステップ S 112 IWS 416 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。

【0484】

更には、第 6 発明の手段 3 の遊技機として、

報知手段は、実行された示唆演出の内容を報知可能である（例えば、演出制御用 CPU 120 がステップ S 112 IWS 416 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。

【0485】

更には、第 6 発明の手段 4 の遊技機として、

報知手段は、可変表示が実行されていない客待ち中に、実行された示唆演出に関する情報を報知可能である（例えば、演出制御用 CPU 120 がステップ S 112 IWS 416 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。

【0486】

更には、第 6 発明の手段 5 の遊技機として、

実行された示唆演出に関する情報（例えば、実行履歴情報）を生成する情報生成手段と

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

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

ようにしてもよいことが記載されており、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。

【0487】

更には、第 6 発明の手段 6 の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、

遊技媒体が所定領域（例えば、一般入賞口 50A ~ 一般入賞口 50D、第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口、第 1 大入賞口、第 2 大入賞口 712）に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、CPU 103 が S 12 の賞球処理を実行する部分）と、

前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ 112 IW 029）とを備え、

前記情報表示手段は、設定されている設定値を表示可能である（例えば、図 8 - 9 に示すように、表示モニタ 112 IW 029 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。

【0488】

また、本特徴部 112 IW には、以下に示す第 7 発明も含まれている。つまり、従来、

10

20

30

40

50

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、設定示唆演出が他の演出により認識しづらくなると、興趣を低下させてしまうおそれがあるという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第 7 発明の手段 1 の遊技機として、

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

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

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

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

前記示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図 8 - 2 5（A），（B）等参照）、

示唆演出と並行して実行されると該示唆演出が認識しづらくなる演出態様により所定演出（例えば、大当り示唆演出と並行して実行されると該大当り示唆演出が認識しづらくなる役物演出や導光板演出、エラー表示など）を実行可能な所定演出実行手段と、

示唆演出が実行されるときに、所定演出の実行を制限する制限手段とをさらに備えた（例えば、大当り中示唆演出が実行されるときには、役物演出の実行が制限される。図 8 - 2 5（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。

【0489】

更には、第 7 発明の手段 2 の遊技機として、

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

ようにしてもよいことが記載されており、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。

【0490】

更には、第 7 発明の手段 3 の遊技機として、

制限手段は、示唆演出が実行されるときには、所定演出の実行を禁止する（例えば、大当り中示唆演出が実行されるときには、役物演出の実行が禁止される。図 8 - 2 5（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。

【0491】

更には、第 7 発明の手段 4 の遊技機として、

制限手段は、示唆演出が実行されるときには、該示唆演出が認識しづらくない演出態様により所定演出を実行する（例えば、通常とは異なる動作態様により可動部材 112 I W 101 を動作させる（例えば、大当り中示唆演出によるセリフ画像と重なる位置で停止しないように制御する））

ようにしてもよいことが記載されており、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。

【0492】

更には、第 7 発明の手段 5 の遊技機として、

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

10

20

30

40

50

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。

【0493】

更には、第7発明の手段6の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、

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

前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ112IW029）とを備え、

前記情報表示手段は、設定されている設定値を表示可能である（例えば、図8-9に示すように、表示モニタ112IW029において連比、役比、ベースを表示可能な部分）

ようにしてもよいことが記載されており、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。

【0494】

また、本特徴部112IWには、以下に示す第8発明も含まれている。つまり、従来、設定機能付きのパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、遊技者にとって好ましくない設定示唆演出実行されることにより、興趣を低下させてしまうおそれがあるという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第8発明の手段1の遊技機として、

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

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

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

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

前記設定示唆実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により設定示唆を実行可能であり（例えば、図8-25（A）、（B）等参照）、

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

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。

【0495】

更には、第8発明の手段2の遊技機として、

所定報知手段は、可動部材（例えば、可動部材112IW101）を動作させる所定報知（例えば、役物演出）を実行可能である

ようにしてもよいことが記載されており、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。

【0496】

更には、第8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112IW103）と、

前記導光板の端面から光を入射可能に設けられた発光体とを備え、

前記導光板は、前記発光体によって該導光板の端面から該導光板の内部に入射された光

10

20

30

40

50

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。

【0497】

更には、第8発明の手段4の遊技機として、

所定報知手段は、エラー表示を行う所定報知を実行可能である

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

10

【0498】

更には、第8発明の手段5の遊技機として、

設定示唆実行手段は、第1設定値に設定されていることを示唆する第1設定示唆（例えば、第1演出態様の大当たり中示唆演出。図8-25（A）、（B）参照）と、該第1設定値よりも遊技者にとって有利度が高い第2設定値に設定されていることを示唆する第2設定示唆（例えば、第3演出態様の大当たり中示唆演出。図8-25（A）、（B）参照）とを実行可能であり、

所定報知手段は、第1設定示唆が実行されるときには、第2設定示唆が実行されるときに比べて高い割合で所定報知を実行可能である（例えば、図8-25（E）参照）

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

20

【0499】

更には、第8発明の手段6の遊技機として、

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

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。

【0500】

30

更には、第8発明の手段7の遊技機として、

識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

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

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

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

ようにしてもよいことが記載されており、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

【0501】

更には、第8発明の手段8の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、

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

前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ112IW029）とを備え、

前記情報表示手段は、設定されている設定値を表示可能である（例えば、図8-9に示

50

すように、表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 において連比、役比、ベースを表示可能な部分）
ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、製造コストの増加を抑えることができる。

【0502】

また、本特徴部 1 1 2 I W 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 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 9 発明の手段 1 の遊技機として、

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

複数の設定値（例えば、設定値 1～設定値 3）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、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 8 - 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。

【0503】

更には、第 9 発明の手段 2 の遊技機として、

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

【0504】

更には、第 9 発明の手段 3 の遊技機として、

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

【0505】

更には、第 9 発明の手段 4 の遊技機として、

有利状態におけるエンディング制御期間は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図 8 - 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。

【0506】

更には、第 9 発明の手段 5 の遊技機として、

遊技価値を用いた遊技が可能な遊技機であって、

特定条件が成立したことにともづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、

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

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

10

20

30

40

50

【 0 5 0 7 】

更には、第 9 発明の手段 6 の遊技機として、

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

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

【 0 5 0 8 】

更には、第 9 発明の手段 7 の遊技機として、

演出を実行可能な演出実行手段を備え、

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

ようにしてもよいことが記載されており、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。

【 0 5 0 9 】

更には、第 9 発明の手段 8 の遊技機として、

有利状態における所定の制御期間は、設定されている設定値に応じて予め定められている

ようにしてもよいことが記載されており、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。

【 0 5 1 0 】

更には、第 9 発明の手段 9 の遊技機として、

複数種類の有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段は、設定されている設定値にもとづいて異なる割合により複数種類の前記有利状態（例えば、大当たり種別 A ～ C）のいずれかに制御可能であり、

前記有利状態における所定の制御期間は、前記有利状態の種類に応じて異なる（例えば、図 8 - 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。

【 0 5 1 1 】

更には、第 9 発明の手段 10 の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、

遊技媒体が所定領域（例えば、一般入賞口 50A ～ 一般入賞口 50D、第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口、第 1 大入賞口、第 2 大入賞口 712）に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、CPU 103 が S12 の賞球処理を実行する部分）と、

前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ 112IW029）とを備え、

前記情報表示手段は、設定されている設定値を表示可能である（例えば、図 8 - 9 に示すように、表示モニタ 112IW029 において連比、役比、ベースを表示可能な部分）

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

【 0 5 1 2 】

また、本特徴部 112IW には、以下に示す第 10 発明も含まれている。つまり、従来、設定機能付きのパチンコ遊技機として、例えば、特開 2010 - 200902 号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開 2010 - 200902 号公報に記載の遊技機にあっては、有利度が高い設定では、射幸性が高くなりすぎてしまうおそれがあるという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第 10 発明の手段 1 の遊技機として、

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

10

20

30

40

50

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 8 - 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。

【0513】

10

更には、第 10 発明の手段 2 の遊技機として、

可変表示期間は、設定されている設定値に応じて異なる (例えば、図 8 - 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。

【0514】

更には、第 10 発明の手段 3 の遊技機として、

可変表示の表示結果が表示される期間は、設定されている設定値に応じて異なる

ようにしてもよいことが記載されており、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。

【0515】

20

更には、第 10 発明の手段 4 の遊技機として、

遊技価値を用いた遊技が可能な遊技機であって、

特定条件が成立したことにともづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、

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

可変表示に関する所定の制御期間は、第 2 設定値に設定されているときの方が、第 1 設定値に設定されているときよりも長い (例えば、図 8 - 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。

30

【0516】

更には、第 10 発明の手段 5 の遊技機として、

可変表示に関する所定の制御期間は、設定されている設定値に応じて予め定められている

ようにしてもよいことが記載されており、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。

【0517】

更には、第 10 発明の手段 6 の遊技機として、

可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、

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、

40

前記可変表示パターン決定手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により可変表示期間が異なる複数の可変表示パターンのいずれかに決定する (例えば、図 8 - 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。

【0518】

更には、第 10 発明の手段 7 の遊技機として、

遊技媒体 (例えば、遊技球) を用いた遊技が可能な遊技機であって、

遊技媒体が所定領域 (例えば、一般入賞口 50A ~ 一般入賞口 50D、第 1 始動入賞口

50

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

前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段(例えば、表示モニタ112IW029)とを備え、

前記情報表示手段は、設定されている設定値を表示可能である(例えば、図8-9に示すように、表示モニタ112IW029において連比、役比、ベースを表示可能な部分)

ようにしてもよいことが記載されており、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。

【0519】

10

(特徴部125IWに関する説明)

次に、特徴部125IWについて説明する。本特徴部125IWでは、飾り図柄の変動表示を実行して飾り図柄の停止図柄を確定表示するときに、画像表示装置5の表示画面が複数の分割領域に分割表示され、いずれかの分割領域に飾り図柄の停止図柄が確定表示されるように構成されている。図9-1は、画像表示装置5の表示画面が分割表示される場合の具体例を示す説明図である。図9-1に示すように、本特徴部125IWでは、飾り図柄の停止図柄を確定表示するときに、画像表示装置5の表示画面が3×3の合計9個の分割領域に分割表示される。

【0520】

また、本特徴部125IWでは、大当たり種別に応じて大当たり遊技中のラウンド数が異なるように構成されており(本例では、15ラウンド大当たり、7ラウンド大当たり、および2ラウンド大当たりがあるものとする)、画像表示装置5の表示画面中のいずれの分割領域に飾り図柄の停止図柄(大当たり図柄)が確定表示されるかによって、大当たり遊技中のラウンド数に対する期待度が異なるように構成されている。本特徴部125IWでは、図9-1に示すように、右列の3つの分割領域125IW501-1~125IW503-1のいずれかに大当たり図柄が確定表示された場合に、大当たり遊技中のラウンド数に対する期待度が最も高く(本例では、15ラウンド大当たりとなる割合が高い)なるように構成されている。また、中列の3つの分割領域125IW501-2~125IW503-2のいずれかに大当たり図柄が確定表示された場合に、大当たり遊技中のラウンド数に対する期待度が中程度(本例では、7ラウンド大当たりとなる割合が高い)となるように構成されている。また、左列の3つの分割領域125IW501-3~125IW503-3のいずれかに大当たり図柄が確定表示された場合に、大当たり遊技中のラウンド数に対する期待度が最も低く(本例では、2ラウンド大当たりとなる割合が高い)なるように構成されている。

20

30

【0521】

また、本特徴部125IWでは、大当たり種別に応じて大当たり遊技終了後の時短回数が異なるように構成されており(本例では、時短100回、時短50回、および時短20回があるものとする)、画像表示装置5の表示画面中のいずれの分割領域に飾り図柄の停止図柄(大当たり図柄)が確定表示されるかによって、大当たり遊技終了後の時短回数に対する期待度が異なるように構成されている。本特徴部125IWでは、図9-1に示すように、上段の3つの分割領域125IW501-1~125IW501-3のいずれかに大当たり図柄が確定表示された場合に、大当たり遊技終了後の時短回数に対する期待度が最も高く(本例では、時短100回となる割合が高い)なるように構成されている。また、中段の3つの分割領域125IW502-1~125IW502-3のいずれかに大当たり図柄が確定表示された場合に、大当たり遊技終了後の時短回数に対する期待度が中程度(本例では、時短50回となる割合が高い)となるように構成されている。また、下段の3つの分割領域125IW503-1~125IW503-3のいずれかに大当たり図柄が確定表示された場合に、大当たり遊技終了後の時短回数に対する期待度が最も低く(本例では、時短20回となる割合が高い)なるように構成されている。

40

【0522】

また、本特徴部125IWでは、画像表示装置5の表示領域中の同じ分割領域に飾り図

50

柄の停止図柄（大当り図柄）が確定表示される場合であっても、分割領域全体で大当り図柄が確定表示される場合と、分割領域内のさらに一部の端部領域で大当り図柄が確定表示される場合とがある。図 9 - 2 は、分割領域内で大当り図柄が確定表示される態様の具体例を示す説明図である。図 9 - 2 では、一例として、画像表示装置 5 の表示画面中の 9 つの分割領域のうち上段の中列の分割領域 1 2 5 I W 5 0 1 - 2 で大当り図柄が確定表示される態様の具体例を示している。なお、9 つの分割領域のうちの他の分割領域で大当り図柄が確定表示される態様も同様である。

【 0 5 2 3 】

図 9 - 2 (A) では、分割領域 1 2 5 I W 5 0 1 - 2 全体で大当り図柄（本例では、「 6 6 6 」の図柄の組み合わせ）が確定表示される場合が示されている。また、図 9 - 2 (B) では、分割領域 1 2 5 I W 5 0 1 - 2 内のさらに一部の端部領域 1 2 5 I W 5 0 1 - 2 a において、大当り図柄（本例では、「 7 7 7 」の図柄の組み合わせ）が確定表示される場合が示されている。なお、端部領域 1 2 5 I W 5 0 1 - 2 a は、分割領域 1 2 5 I W 5 0 1 - 2 内の一部の領域であるので、図 9 - 2 (A) に示す分割領域 1 2 5 I W 5 0 1 - 2 全体は、図 9 - 2 (B) に示す分割領域内の端部領域 1 2 5 I W 5 0 1 - 2 a よりも表示サイズが大きい。

【 0 5 2 4 】

本例では、確変大当りとなる場合にのみ、図 9 - 2 (B) に示すような 1 2 5 I W 5 0 1 - 2 a において大当り図柄が確定表示される場合があるように構成されている。従って、本例では、分割領域内の端部領域において大当り図柄が確定表示される場合には、確変大当りに対する期待度（大当り遊技終了後に確変状態に制御されることに対する期待度（確変期待度））が高い。一方、本例では、通常大当りとなる場合には、図 9 - 2 (A) に示すような分割領域 1 2 5 I W 5 0 1 - 2 全体で大当り図柄を確定表示するように構成されている。従って、本例では、分割領域全体で大当り図柄が確定表示される場合には、分割領域内の端部領域において大当り図柄が確定表示される場合と比較して、確変大当りに対する期待度（確変期待度）が低い。なお、本例では、確変大当りとなる場合であっても、図 9 - 2 (A) に示すように、分割領域全体で大当り図柄が確定表示される場合がある。

【 0 5 2 5 】

（変動パターン決定テーブル）

次に、本特徴部 1 2 5 I W における大当り用の変動パターン決定テーブルについて説明する。図 9 - 3 は、大当り用変動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 9 - 3 (A) は、通常大当りとなる場合に用いられる大当り用変動パターン決定テーブルの具体例を示している。また、図 9 - 3 (B) は、確変大当りとなる場合に用いられる大当り用変動パターン決定テーブルの具体例を示している。

【 0 5 2 6 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0（具体的には、C P U 1 0 3）は、図 5 に示された特別図柄プロセス処理の変動パターン設定処理（ステップ S 1 1 1）において、大当りと決定されている場合には、図 9 - 3 に示す大当り用変動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、いずれの変動パターンとするかを決定する。なお、はずれと決定されている場合には、C P U 1 0 3 は、はずれ用の変動パターン決定テーブル（図示せず）を用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、いずれの変動パターンとするかを決定する。

【 0 5 2 7 】

図 9 - 3 に示すように、本例では、大当りとなる場合には、変動パターン 1 ~ 4 のいずれかの変動パターンに決定される。変動パターン 1 は、飾り図柄の変動表示中にノーマルリーチを実行する変動パターンである。また、変動パターン 2 は、飾り図柄の変動表示中にスーパーリーチ A を実行する変動パターンである。また、変動パターン 3 は、飾り図柄の変動表示中にスーパーリーチ B を実行する変動パターンである。また、変動パターン 4 は、飾り図柄の変動表示中にスペシャルリーチを実行する変動パターンである。

【0528】

図9-3に示すように、本例では、確変大当りとなる場合にのみ変動パターン4を決定する（スペシャルリーチが実行される）場合があるように構成されており、飾り図柄の変動表示中にスペシャルリーチが実行されれば、確変大当りが確定するように構成されている。従って、本例では、飾り図柄の変動表示中にスペシャルリーチが実行される場合が最も確変期待度が高くなるように構成されている。また、図9-3に示すように、本例では、変動パターン3を決定する（スーパーリーチBが実行される）場合が次に確変期待度が高く、変動パターン2を決定する（スーパーリーチAが実行される）場合がさらに次に確変期待度が高く、変動パターン1を決定する（ノーマルリーチが実行される）場合が最も確変期待度が低くなるように判定値が割り振られている。

10

【0529】

また、本例では、変動パターン1～3を用いて飾り図柄の変動表示が実行される場合には、図9-2（A）に示すように、画像表示装置5の表示画面中の分割領域全体で大当り図柄が確定表示される。また、変動パターン4を用いて飾り図柄の変動表示が実行される場合には、図9-2（B）に示すように、画像表示装置5の表示画面中の分割領域内のさらに端部領域で大当り図柄が確定表示される。従って、本例では、飾り図柄の変動表示中にスペシャルリーチが実行される場合にのみ、分割領域内のさらに端部領域で大当り図柄が確定表示されて確変大当りとなる場合がある。

【0530】

（可変表示開始設定処理）

20

図9-4は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、変動パターンコマンド格納領域（RAM122に設けられた受信した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）を格納する領域）から変動パターンコマンドを読み出す（ステップ125 IWS001）。次いで、演出制御用CPU120は、ステップ125 IWS001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（RAM122に設けられた受信した表示結果指定コマンド（大当りとするか否かや大当り種別を指定する演出制御コマンド）を格納する領域）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125 IWS002）。すなわち、演出制御用CPU120によってステップ125 IWS002の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（飾り図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、演出制御用CPU120は、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域（RAM122に設けられている）に格納する。なお、ステップ125 IWS002において、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当りであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

30

【0531】

ステップ125 IWS002では、例えば、受信した表示結果指定コマンドが確変大当りを示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として3図柄が同じ奇数図柄で揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。また、例えば、受信した表示結果指定コマンドが通常大当り（非確変大当り）を示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として3図柄が同じ偶数図柄で揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。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。

40

【0532】

演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組み合わせを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用い

50

て、飾り図柄の停止図柄を決定する。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組み合わせを示すデータを選択することによって停止図柄を決定する。

【 0 5 3 3 】

次いで、演出制御用CPU120は、今回開始する変動表示が大当たりとなるものであるか否か、および大当たり遊技中のラウンド数に応じて、飾り図柄の停止図柄を確定表示する分割領域の横方向の位置を決定するための分割領域（横方向）決定テーブルを選択する（ステップ125 IWS003）。なお、今回開始する変動表示が大当たりとなるものであるか否かは、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が大当たりを示すものであるか否かを確認することにより判定できる。また、大当たり遊技中のラウンド数は、例えば、表示結果指定コマンドで示される大当たり種別を確認することにより判定できる。

10

【 0 5 3 4 】

そして、演出制御用CPU120は、ステップ125 IWS003で選択した分割領域（横方向）決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、飾り図柄の停止図柄を確定表示する分割領域の横方向の位置を左列、中列および右列のいずれとするかを決定する（ステップ125 IWS004）。

【 0 5 3 5 】

図9-5は、分割領域（横方向）決定テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図9-5（A）は、15ラウンド大当たりとなる場合に選択される分割領域（横方向）決定テーブルの具体例を示している。また、図9-5（B）は、7ラウンド大当たりとなる場合に選択される分割領域（横方向）決定テーブルの具体例を示している。また、図9-5（C）は、2ラウンド大当たりとなる場合に選択される分割領域（横方向）決定テーブルの具体例を示している。また、図9-5（D）は、はずれとなる場合に選択される分割領域（横方向）決定テーブルの具体例を示している。

20

【 0 5 3 6 】

図9-5（A）に示すように、本例では、15ラウンド大当たりとなる場合には、右列の分割領域125 IWS001-1～125 IWS003-1に飾り図柄の停止図柄（大当たり図柄）を確定表示する割合が最も高くなっている。また、図9-5（B）に示すように、本例では、7ラウンド大当たりとなる場合には、中列の分割領域125 IWS001-2～125 IWS003-2に飾り図柄の停止図柄（大当たり図柄）を確定表示する割合が最も高くなっている。また、図9-5（C）に示すように、本例では、2ラウンド大当たりとなる場合には、左列の分割領域125 IWS001-3～125 IWS003-3に飾り図柄の停止図柄（大当たり図柄）を確定表示する割合が最も高くなっている。従って、本例では、画像表示装置5の表示画面中の各分割領域のうち右方の分割領域に飾り図柄の停止図柄（大当たり図柄）が確定表示されるほど、ラウンド数が多い大当たりとなることに対する期待度が高くなる。また、言い換えれば、ラウンド数が多くなるほど大当たり遊技中の期間が長くなり多くの賞球が得られやすいことから、右方の分割領域に飾り図柄の停止図柄（大当たり図柄）が確定表示されるほど、大当たり遊技中に多くの賞球が得られることに対する期待度が高くなる。

30

【 0 5 3 7 】

また、図9-5（D）に示すように、本例では、はずれとなる場合には、左列の分割領域125 IWS001-3～125 IWS003-3に飾り図柄の停止図柄（はずれ図柄）を確定表示する割合が最も高くなっていると同時に、2ラウンド大当たりとなる場合と比較して、左列の分割領域125 IWS001-3～125 IWS003-3に飾り図柄の停止図柄が確定表示される割合がさらに高くなっている。

40

【 0 5 3 8 】

なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、はずれとなる場合には、100%の確率で一律に左列の分割領域125 IWS001-3～125 IWS003-3に飾り図柄の停止図柄（はずれ図柄）を確定表示するように構成してもよい。また、大当たり図柄を確定表示する場合のみ画像表示装置5の表示画面を分割表示するようにし、はずれとなる場合には

50

画像表示装置 5 の表示画面を分割表示することなく、そのまま画像表示装置 5 の表示画面全体ではずれ図柄の停止図柄を確定表示するように構成してもよい。

【 0 5 3 9 】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、今回開始する変動表示が大当たりとなるものであるか否か、および大当たり遊技終了後の時短回数に応じて、飾り図柄の停止図柄を確定表示する分割領域の縦方向の位置を決定するための分割領域（縦方向）決定テーブルを選択する（ステップ 125 IWS005）。なお、今回開始する変動表示が大当たりとなるものであるか否かは、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が大当たりを示すものであるか否かを確認することにより判定できる。また、大当たり遊技終了後の時短回数は、例えば、表示結果指定コマンドで示される大当たり種別を確認することにより判定できる。

10

【 0 5 4 0 】

そして、演出制御用 CPU 120 は、ステップ 125 IWS005 で選択した分割領域（縦方向）決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、飾り図柄の停止図柄を確定表示する分割領域の縦方向の位置を上段、中段および下段のいずれとするかを決定する（ステップ 125 IWS006）。

【 0 5 4 1 】

図 9 - 6 は、分割領域（縦方向）決定テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図 9 - 6（A）は、時短回数 100 回となる場合に選択される分割領域（縦方向）決定テーブルの具体例を示している。また、図 9 - 6（B）は、時短回数 50 回となる場合に選択される分割領域（縦方向）決定テーブルの具体例を示している。また、図 9 - 6（C）は、時短回数 20 回となる場合に選択される分割領域（縦方向）決定テーブルの具体例を示している。また、図 9 - 6（D）は、はずれとなる場合に選択される分割領域（縦方向）決定テーブルの具体例を示している。

20

【 0 5 4 2 】

図 9 - 6（A）に示すように、本例では、時短回数 100 回となる場合には、上段の分割領域 125 IWS001 - 1 ~ 125 IWS001 - 3 に飾り図柄の停止図柄（大当たり図柄）を確定表示する割合が最も高くなっている。また、図 9 - 6（B）に示すように、本例では、時短回数 50 回となる場合には、中段の分割領域 125 IWS002 - 1 ~ 125 IWS002 - 3 に飾り図柄の停止図柄（大当たり図柄）を確定表示する割合が最も高くなっている。また、図 9 - 6（C）に示すように、本例では、時短回数 20 回となる場合には、下段の分割領域 125 IWS003 - 1 ~ 125 IWS003 - 3 に飾り図柄の停止図柄（大当たり図柄）を確定表示する割合が最も高くなっている。従って、本例では、画像表示装置 5 の表示画面中の各分割領域のうち上方の分割領域に飾り図柄の停止図柄（大当たり図柄）が確定表示されるほど、大当たり遊技終了後の時短回数が多くなることに対する期待度が高くなる。

30

【 0 5 4 3 】

また、図 9 - 6（D）に示すように、本例では、はずれとなる場合には、下段の分割領域 125 IWS003 - 1 ~ 125 IWS003 - 3 に飾り図柄の停止図柄（はずれ図柄）を確定表示する割合が最も高くなっていると同時に、時短回数 20 回となる場合と比較して、下段の分割領域 125 IWS003 - 1 ~ 125 IWS003 - 3 に飾り図柄の停止図柄が確定表示される割合がさらに高くなっている。

40

【 0 5 4 4 】

なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、はずれとなる場合には、100%の確率で一律に下段の分割領域 125 IWS003 - 1 ~ 125 IWS003 - 3 に飾り図柄の停止図柄（はずれ図柄）を確定表示するように構成してもよい。また、大当たり図柄を確定表示する場合のみ画像表示装置 5 の表示画面を分割表示するようにし、はずれとなる場合には画像表示装置 5 の表示画面を分割表示することなく、そのまま画像表示装置 5 の表示画面全体ではずれ図柄の停止図柄を確定表示するように構成してもよい。

【 0 5 4 5 】

50

次いで、演出制御用CPU120は、今回開始する変動表示がスペシャルリーチを伴うものであるか否かを確認する（ステップ125 IWS007）。なお、スペシャルリーチを伴う変動表示であるか否かは、例えば、ステップ125 IWS001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。スペシャルリーチを伴う変動表示であれば、演出制御用CPU120は、飾り図柄の停止図柄を確定表示させる表示領域を分割領域内のさらに端部領域に決定する（ステップ125 IWS008）。次いで、演出制御用CPU120は、決定した分割領域に応じたスペシャルリーチ（特定演出）用のプロセステーブルを選択する（ステップ125 IWS009）。そして、ステップ125 IWS012に移行する。

【0546】

10

一方、スペシャルリーチを伴う変動表示でなければ、演出制御用CPU120は、飾り図柄の停止図柄を分割領域全体で確定表示させることに決定する（ステップ125 IWS010）。次いで、演出制御用CPU120は、変動パターン、および決定した分割領域に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ125 IWS011）。そして、ステップ125 IWS012に移行する。

【0547】

そして、演出制御用CPU120は、ステップ125 IWS009, 011で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125 IWS012）。

【0548】

20

プロセステーブルとは、演出制御用CPU120が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU120は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って画像表示装置5等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、飾り図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、画像表示装置5の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用CPU120は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で飾り図柄を表示させる制御を行う。また、プロセステーブルは、演出制御基板12におけるROM121に格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

30

【0549】

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。

40

【0550】

また、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L, 8R）の制御を実行する（ステップ125 IWS013）。

【0551】

本例では、変動パターンにおいてノーマルリーチやスーパーリーチA、スーパーリーチBが指定されている場合には、ステップ125 IWS011で選択したプロセステーブルに従ってステップ125 IWS013および可変表示中演出処理（ステップS172）が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中にノーマルリーチやスーパーリーチA、

50

スーパーリーチ B が実行される。そして、変動時間を終了すると、画像表示装置 5 の表示画面が図 9 - 1 に示すように 9 個の分割領域に分割表示され、ステップ I W S 0 0 4 , S 0 0 6 , S 0 1 0 で決定した分割領域に飾り図柄の停止図柄が確定表示される。

【 0 5 5 2 】

また、変動パターンにおいてスペシャルリーチが指定されている場合には、ステップ 1 2 5 I W S 0 0 9 で選択したプロセステーブルに従ってステップ 1 2 5 I W S 0 1 3 および可変表示中演出処理（ステップ S 1 7 2 ）が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中にスペシャルリーチが実行される。そして、変動時間を終了すると、画像表示装置 5 の表示画面が図 9 - 1 に示すように 9 個の分割領域に分割表示され、ステップ I W S 0 0 4 , S 0 0 6 , S 0 0 8 で決定した分割領域のさらに端部領域に飾り図柄の停止図柄が確定表示される。

10

【 0 5 5 3 】

なお、この特徴部 1 2 5 I W では、演出制御用 C P U 1 2 0 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 C P U 1 2 0 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。

【 0 5 5 4 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 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 1 2 5 I W S 0 1 4 ）。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出プロセスフラグの値を “ 2 ” に更新し（ステップ 1 2 5 I W S 0 1 5 ）、可変表示開始設定処理を終了する。

20

【 0 5 5 5 】

（特図当り待ち処理）

図 9 - 7 は、図 7 に示された演出制御プロセス処理における特図当り待ち処理（ステップ S 1 7 3 ）を示すフローチャートである。特図当り待ち処理において、まず、演出制御用 C P U 1 2 0 は、飾り図柄の停止図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ 1 2 5 I W S 1 0 1 ）。停止図柄表示フラグがセットされていれば、ステップ 1 2 5 I W S 1 0 5 に移行する。この実施の形態では、飾り図柄の停止図柄として大当り図柄を表示した場合には、ステップ 1 2 5 I W S 1 0 4 で停止図柄表示フラグがセットされる。そして、大当り中演出を実行するときに停止図柄表示フラグがリセットされる。従って、停止図柄表示フラグがセットされているということは、大当り図柄を確定表示したが大当り中演出をまだ実行していない段階であるので、ステップ 1 2 5 I W S 1 0 2 の飾り図柄の停止図柄を表示する処理を実行することなく、ステップ 1 2 5 I W S 1 0 5 に移行する。

30

【 0 5 5 6 】

停止図柄表示フラグがセットされていない場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 1 2 5 I W S 0 0 4 , 0 0 6 , 0 0 8 , 0 1 0 で決定した分割領域において、ステップ 1 2 5 I W S 0 0 2 で決定した停止図柄（はずれ図柄、大当り図柄）を確定表示させる制御を行う（ステップ 1 2 5 I W S 1 0 2 ）。なお、ステップ 1 2 5 I W S 0 0 8 で分割領域内のさらに端部領域に停止図柄を確定表示させることに決定している場合には、ステップ 1 2 5 I W S 1 0 2 において分割領域内のさらに端部領域に飾り図柄の停止図柄を確定表示させる。また、ステップ 1 2 5 I W S 0 1 0 で分割領域全体で停止図柄を確定表示させることに決定している場合には、ステップ 1 2 5 I W S 1 0 2 において分割領域全体で飾り図柄の停止図柄を確定表示させる。ステップ I W S 1 0 2 の処理で大当り図柄を確定表示しなかった場合（すなわち、はずれ図柄を確定表示した場合）には（ステップ 1 2 5 I W S 1 0 3 の N ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 1 2 5 I W S 1 1 3 に移行する。

40

【 0 5 5 7 】

ステップ 1 2 5 I W S 1 0 2 の処理で大当り図柄を確定表示した場合には（ステップ 1 2 5 I W S 1 0 3 の Y ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、停止図柄表示フラグをセットし（

50

ステップ 1 2 5 I W S 1 0 4)、大当り開始指定コマンド(大当り遊技を開始することを指定する演出制御コマンド)を受信したか否か確認する(ステップ 1 2 5 I W S 1 0 5)。大当り開始指定コマンドを受信していなければ、そのまま処理を終了する。大当り開始指定コマンドを受信していれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、停止図柄表示フラグをリセットする(ステップ 1 2 5 I W S 1 0 6)。

【 0 5 5 8 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、今回終了する変動表示がスペシャルリーチを伴うものであるか否かを確認する(ステップ 1 2 5 I W S 1 0 7)。なお、スペシャルリーチを伴う変動表示であるか否かは、例えば、変動パターンコマンド格納領域に格納されている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。スペシャルリーチを伴う変動表示であれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、特定演出を含む大当り中演出用のプロセステーブルを選択する(ステップ 1 2 5 I W S 1 0 8)。一方、スペシャルリーチを伴う変動表示でなければ、演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常の大当り中演出(特定演出を含まない大当り中演出)用のプロセステーブルを選択する(ステップ 1 2 5 I W S 1 0 9)。

【 0 5 5 9 】

本特徴部 1 2 5 I W では、飾り図柄の変動表示中にスペシャルリーチが実行された場合には、ステップ 1 2 5 I W S 1 0 8 で選択されたプロセステーブルに従って、ステップ 1 2 5 I W S 1 1 1 および大当り中演出処理(ステップ S 1 7 6)が実行されることによって、大当り遊技中にスペシャルリーチと関連のある演出(例えば、スペシャルリーチで表示されたストーリーの後半のストーリーを表示する演出や、スペシャルリーチと同様の演出態様の演出)が実行される。従って、本例では、スペシャルリーチが実行される場合には、飾り図柄の変動表示中のスペシャルリーチから大当り遊技中にわたって関連性のある一連の特定演出が実行される。

【 0 5 6 0 】

なお、本例では、変動表示中から大当り遊技中にわたって一連の特定演出を実行するが、プロセステーブル自体は変動表示中と大当り遊技中とで切り替えて設定する場合を示しているが、そのような処理態様にかぎられない。例えば、飾り図柄の変動表示中にスペシャルリーチ用の動画データを用いて動画再生を開始し、大当り遊技開始後もその動画データを用いた動画再生を継続する(1つの動画データを用いて継続して演出を実行する)ように構成してもよい。

【 0 5 6 1 】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ(ステップ 1 2 5 I W S 1 1 0)、プロセステータ 1 の内容(表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音番号データ 1)に従って演出装置(演出用部品としての画像表示装置 5、演出用部品としての遊技効果ランプ 9、および演出用部品としてのスピーカ 8 L, 8 R)の制御を実行する(ステップ 1 2 5 I W S 1 1 1)。その後、演出プロセスフラグの値を“ 6 ”に更新し(ステップ 1 2 5 I W S 1 1 2)、特図当り待ち処理を終了する。

【 0 5 6 2 】

大当りとしないうちに決定されている場合には(ステップ 1 2 5 I W S 1 0 3 の N)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出プロセスフラグの値を“ 0 ”に更新し(ステップ 1 2 5 I W S 1 1 3)、特図当り待ち処理を終了する。

【 0 5 6 3 】

(演出例)

次に、演出例について説明する。図 9 - 8 ~ 図 9 - 1 1 は、特徴部 1 2 5 I W における演出例を示す説明図である。このうち、図 9 - 8 および図 9 - 9 は、通常大当り(非確変大当り)となる場合の演出例を示している。また、図 9 - 1 0 および図 9 - 1 1 は、確変大当りとなる場合であってスペシャルリーチが実行される場合の演出例を示している。なお、図 9 - 8 ~ 図 9 - 1 1 において、(A) (B) (C) … の順に表示画面が遷移す

10

20

30

40

50

るものとする。

【0564】

まず、図9-8および図9-9を用いて、通常大当り（非確変大当り）となる場合の演出例について説明する。図9-8および図9-9に示す例では、飾り図柄の変動表示を開始するときに、通常大当りと決定されていることにもとづいて飾り図柄の停止図柄として「666」の図柄の組み合わせを決定したものとする。また、飾り図柄の停止図柄を確定表示させる分割領域の位置を左列（ステップ125 IWS004参照）および上段（ステップ125 IWS006参照）と決定し、左上の分割領域125 IWS01-3に飾り図柄の停止図柄を確定表示させることに決定したものとする。また、スペシャルリーチを実行する場合ではないことから、分割領域全体で飾り図柄の停止図柄を確定表示させることに決定したものとする（ステップ125 IWS010参照）。なお、本例では、変動パターンコマンドにおいてスーパーリーチ（スーパーリーチA、スーパーリーチB）を伴う変動パターン（変動パターン2, 3）が指定されていたものとする。

10

【0565】

図9-8（A）に示すように、画像表示装置5において左中右の飾り図柄が変動表示され、図9-8（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「6」）で仮停止表示されてリーチ状態となる。なお、本例では、リーチ状態の段階では左右の飾り図柄は仮停止表示の状態であり確定表示されていないものとする。なお、仮停止表示とは、例えば、飾り図柄を揺れ変動させたり上下や左右に微変動させたりすることにより、飾り図柄が一見して停止しているように見えるものの完全には停止していない状態である。

20

【0566】

次いで、スーパーリーチへの発展タイミングとなると、図9-8（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（スーパーリーチA、スーパーリーチB）が開始される。図9-8（C）に示す例では、画像表示装置5においてキャラクタ125 IW001が表示されるとともに、キャラクタ125 IW001のセリフとして「スーパーリーチ突入！」の文字表示125 IW002が表示されることによって、スーパーリーチが開始される場合が示されている。また、図9-8（C）に示す例では、スーパーリーチの実行中に飾り図柄の変動表示が画像表示装置5の表示画面の右上端部に縮小表示される場合が示されている。

30

【0567】

次いで、図9-8（D）に示すように、中の飾り図柄が左右の飾り図柄と同じ図柄（本例では、図柄「6」）で仮停止表示され、左中右の飾り図柄が全て同じ図柄で揃った状態で仮停止表示されることによって、大当りとなることが報知される。なお、本例では、図9-8（D）に示すように、大当り報知の段階では左中右の飾り図柄は仮停止表示された状態であり確定表示されていないものとする。

【0568】

そして、変動時間が終了すると、図9-9（E）に示すように、画像表示装置9の表示画面が3×3の9個の分割領域に分割表示される。そして、図9-9（E）に示すように、変動開始時に決定した分割領域に飾り図柄の停止図柄が確定表示される。図9-9（E）に示す例では、変動開始時に分割領域の位置を左列および上段と決定し、左上の分割領域125 IWS01-3と決定したことにもとづいて、分割領域125 IWS01-3に飾り図柄の停止図柄（本例では、通常大当り（非確変大当り）図柄「666」の図柄の組み合わせ）が確定表示される場合が示されている。また、スペシャルリーチを実行した場合ではないことから、図9-9（E）に示す例では、分割領域125 IWS01-3全体で飾り図柄の停止図柄が確定表示される場合が示されている。

40

【0569】

なお、図9-9（E）に示す例では、飾り図柄の停止図柄が左列に確定表示されていることから、大当り遊技中のラウンド数に対する期待度が低い（本例では、2ラウンド大当りとなる割合が高い）場合が示されている。また、図9-9（E）に示す例では、飾り図

50

柄の停止図柄が上段に確定表示されていることから、大当り遊技後の時短回数に対する期待度が高い（本例では、時短回数100回となる割合が高い）場合が示されている。また、図9-9(E)に示す例では、分割領域全体で飾り図柄の停止図柄が確定表示されていることから、確変大当りとなることに対する期待度が低い場合が示されている。

【0570】

次に、図9-10および図9-11を用いて、確変大当りとなる場合であってスペシャルリーチが実行される場合の演出例について説明する。図9-10および図9-11に示す例では、飾り図柄の変動表示を開始するときに、確変大当りと決定されていることにもとづいて飾り図柄の停止図柄として「777」の図柄の組み合わせを決定したものとする。また、飾り図柄の停止図柄を確定表示させる分割領域の位置を右列（ステップ125 IWS004参照）および中段（ステップ125 IWS006参照）と決定し、右中の分割領域125 IW502-1に飾り図柄の停止図柄を確定表示させることに決定したものとする。また、スペシャルリーチを実行する場合であることから、分割領域のさらに端部領域において飾り図柄の停止図柄を確定表示させることに決定したものとする（ステップ125 IWS008参照）。なお、本例では、変動パターンコマンドにおいてスペシャルリーチを伴う変動パターン（変動パターン4）が指定されていたものとする。

【0571】

図9-10(A)に示すように、画像表示装置5において左中右の飾り図柄が変動表示され、図9-10(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」）で仮停止表示されてリーチ状態となる。なお、本例では、リーチ状態の段階では左右の飾り図柄は仮停止表示の状態であり確定表示されていないものとする。

【0572】

次いで、スペシャルリーチへの発展タイミングとなると、図9-10(C)に示すように、画像表示装置5においてスペシャルリーチが開始される。図9-10(C)に示す例では、画像表示装置5において3台のレーシングカー125 IW003～125 IW005が表示され、レースを行っているような態様の演出が開始される場合が示されている。また、図9-10(C)に示す例では、スペシャルリーチの実行中に飾り図柄の変動表示が画像表示装置5の表示画面の右上端部に縮小表示される場合が示されている。

【0573】

次いで、図9-10(D)に示すように、中の飾り図柄が左右の飾り図柄と同じ図柄（本例では、図柄「7」）で仮停止表示され、左中右の飾り図柄が全て同じ図柄で揃った状態で仮停止表示されることによって、大当りとなることが報知される。なお、本例では、図9-10(D)に示すように、大当り報知の段階では左中右の飾り図柄は仮停止表示された状態であり確定表示されていないものとする。

【0574】

そして、変動時間が終了すると、図9-11(E)に示すように、画像表示装置9の表示画面が3×3の9個の分割領域に分割表示される。そして、図9-11(E)に示すように、変動開始時に決定した分割領域に飾り図柄の停止図柄が確定表示される。図9-11(E)に示す例では、変動開始時に分割領域の位置を右列および中段と決定し、右中の分割領域125 IW502-1と決定したことにもとづいて、分割領域125 IW502-1に飾り図柄の停止図柄（本例では、確変大当り図柄「777」の図柄の組み合わせ）が確定表示される場合が示されている。また、スペシャルリーチを実行した場合であることから、図9-11(E)に示す例では、分割領域125 IW502-1内のさらに端部領域125 IW502-1aにおいて飾り図柄の停止図柄が確定表示される場合が示されている。

【0575】

なお、図9-11(E)に示す例では、飾り図柄の停止図柄が右列に確定表示されていることから、大当り遊技中のラウンド数に対する期待度が高い（本例では、15ラウンド大当りとなる割合が高い）場合が示されている。また、図9-11(E)に示す例では、飾り図柄の停止図柄が中段に確定表示されていることから、大当り遊技後の時短回数に対

10

20

30

40

50

する期待度が中程度（本例では、時短回数50回となる割合が高い）である場合が示されている。また、図9-11（E）に示す例では、分割領域内のさらに端部領域において飾り図柄の停止図柄が確定表示されていることから、確変大当たりとなることに対する期待度が高い場合が示されている。

【0576】

次いで、大当たり遊技が開始されると、図9-11（F）に示すように、画像表示装置5において大当たり遊技中の演出が開始される。本例では、図9-11（F）に示すように、大当たり遊技中も画像表示装置5において3台のレーシングカー125IW003～125IW005が継続して表示され、スペシャルリーチ中から大当たり遊技中にわたってレースを行っているような態様の一連の特定演出が実行される場合が示されている。

10

【0577】

なお、確変大当たりとなる場合であってもスーパーリーチが実行され分割領域全体で飾り図柄の停止図柄が確定表示される場合があるのであるが、その場合には、リーチ図柄や確定表示される停止図柄が確変大当たり図柄に変わるだけで、図9-8および図9-9と同様の演出が実行される。

【0578】

また、本例では、ノーマルリーチとなる場合にも画像表示装置5の表示画面が分割表示されて飾り図柄の停止図柄が確定表示される場合があるのであるが、その場合には、図9-8（C）のスーパーリーチを経由することなく、図9-8（B）のリーチ状態からそのまま図9-8（D）の大当たり報知に移行する点が異なるだけで、図9-8および図9-9

20

【0579】

また、本例では、はずれとなる場合にも画像表示装置5の表示画面が分割表示されて飾り図柄の停止図柄が確定表示される場合があるのであるが、その場合には、図9-8（B）～（D）のリーチや大当たり報知を経由することなく、図9-8（A）および図9-9（E）と同様の態様で飾り図柄の変動表示が実行され分割領域にははずれ図柄が確定表示される。

【0580】

なお、本例では、確変大当たりとなる場合にのみスペシャルリーチが実行されて分割領域内の端部領域に飾り図柄の停止図柄が確定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、通常大当たりとなる場合であっても、低い割合でスペシャルリーチが実行されて分割領域内の端部領域に飾り図柄の停止図柄が確定表示される場合があるように構成してもよい。また、例えば、はずれとなる場合であっても、低い割合でスペシャルリーチが実行されて分割領域内の端部領域に飾り図柄の停止図柄が確定表示される場合があるように構成してもよい。

30

【0581】

また、図9-8～図9-11に示す例では、通常大当たり図柄（本例では、「666」）が仮停止表示されて大当たり報知されると、そのまま通常大当たり図柄が確定表示され、確変大当たり図柄（本例では、「777」）が仮停止表示されて大当たり報知されると、そのまま確変大当たり図柄が確定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、通常大当たり図柄が仮停止表示されて大当たり報知された後に、確変大当たり図柄に差し替えて分割領域に確定表示する場合があるように構成してもよい。また、例えば、確変大当たり図柄が仮停止表示されて大当たり報知された後に、通常大当たり図柄に差し替えて分割領域に確定表示する場合があるように構成してもよい。

40

【0582】

また、本例では、図9-8～図9-11に示すように、飾り図柄の変動表示中は画像表示装置5の表示画面全体で変動表示やリーチを実行し、変動終了時に画像表示装置5の表示画面を分割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、変動開始時から画像表示装置5の表示画面を分割して、いずれかの分割領域において飾り図柄の変動表示を実行するように構成してもよい。また、例えば、画像表示装置5の表示画面全

50

体で飾り図柄の変動表示を開始した後、変動表示の途中で画像表示装置 5 の表示画面を分割して、いずれかの分割領域における飾り図柄の変動表示に切り替えるように構成してもよい。

【0583】

また、例えば、画像表示装置 5 の表示画面全体で飾り図柄の変動表示を開始した後、変動表示の途中でいずれかの分割領域に飾り図柄の変動表示が移動することによって、大当たりとなる可能性や、確変大当たりとなる可能性、大当たり遊技中のラウンド数、大当たり遊技後の時短回数が予告されるように構成してもよい。また、このように構成する場合、予告として表示される飾り図柄の位置（分割領域）は、必ずしも最終的に飾り図柄の停止図柄が確定表示される位置（分割領域）と同じでなくてもよい。例えば、まずラウンド数や時短回数に対する期待度が最も低い左下の分割領域 1 2 5 I W 5 0 3 - 3 で飾り図柄の変動表示を行い、次いで、それよりも期待度が高い中央の分割領域 1 2 5 I W 5 0 2 - 2 に飾り図柄の変動表示を移動させ、最終的に、最も期待度が高い右上の分割領域 1 2 5 I W 5 0 1 - 1 に飾り図柄の停止図柄を確定表示させるようにしてもよい。そのように、段階的に期待度が高い分割領域に飾り図柄を移動させていき、段階的に期待感を高めるようにしてもよい。

【0584】

また、本例では、図 9 - 8 ~ 図 9 - 1 1 に示すように、変動表示の進行に応じて、図 9 - 8 (A) , (B) および図 9 - 1 0 (A) , (B) に示すように画像表示装置 5 の中央部分において飾り図柄の変動表示を実行したり、スーパーリーチやスペシャルリーチへの発展に応じて図 9 - 8 (C) および図 9 - 1 0 (C) に示すように画像表示装置 5 の表示画面の右上端部に飾り図柄の変動表示を縮小表示したり、確定表示のタイミングで図 9 - 9 (E) および図 9 - 1 1 (E) に示すように分割領域において飾り図柄の停止図柄を確定表示したりして、飾り図柄の表示態様を順に切り替えていく場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、常に固定的な位置に表示される小図柄を設けるように構成してもよい。例えば、高速変動中であるかスーパーリーチやスペシャルリーチの実行中であるか、確定表示のタイミングであるかにかかわらず、画像表示装置 5 の表示画面のいずれかの端部に小図柄を表示するように構成し、画像表示装置 5 の中央部分に表示される飾り図柄の変動表示や、スーパーリーチやスペシャルリーチの表示、分割領域に表示される飾り図柄の確定表示と並行して、その小図柄の変動表示や小図柄の停止図柄を表示するように構成してもよい。また、必ずしも画像表示装置 5 の表示画面の端部に小図柄を表示する必要はなく、画像表示装置 5 以外に設けられた液晶表示装置や表示器において小図柄を表示するように構成してもよい。そのように構成すれば、変動表示の状況を遊技者にわかりやすく認識させることができる。

【0585】

以上に説明したように、本特徴部 1 2 5 I W によれば、可変表示を実行し、第 1 表示領域（例えば、図 9 - 2 (A) に示す分割領域全体）および第 2 表示領域（例えば、図 9 - 2 (B) に示す分割領域内の端部領域）を含む表示領域において可変表示の表示結果を導出表示可能であり、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能である。また、第 1 表示領域において特定表示結果が導出表示されて有利状態に制御される場合と第 2 表示領域において特定表示結果が導出表示されて有利状態に制御される場合とで、有利度合いが異なる（例えば、分割領域内の端部領域において大当たり図柄が確定表示される場合には、分割領域全体で大当たり図柄が確定表示される場合と比較して、確変大当たりとなることに対する期待度（確変期待度）が高い）。そのため、いずれの表示領域において特定表示結果が導出表示されるかによって有利度合いが異なるので、可変表示の表示結果を導出表示する場合の演出効果を高めることができる。

【0586】

また、本特徴部 1 2 5 I W によれば、第 1 表示領域は、第 2 表示領域と比較して大きい（例えば、図 9 - 2 (A) に示す分割領域全体は、図 9 - 2 (B) に示す分割領域内の端

部領域よりも表示サイズが大きい)。そのため、表示領域の大きさにバリエーションを設けることにより、可変表示の表示結果を導出表示する場合の演出効果を高めることができる。

【0587】

また、本特徴部125IWによれば、第2表示領域において特定表示結果が導出表示されて有利状態に制御される場合に、第1表示領域において特定表示結果が導出表示されて有利状態に制御される場合と比較して、有利度合いが高い(例えば、確変大当たりとなる場合にのみ分割領域内の端部領域において大当たり図柄が確定表示される場合があり、端部領域に大当たり図柄が確定表示されれば、確変大当たりとなることに対する期待度(確変期待度)が高い)。そのため、大きさが小さい第2表示領域において特定表示結果が導出表示された場合の方が有利度合いが高いため、可変表示の表示結果を導出表示する場合の演出効果を高めることができる。

10

【0588】

また、本特徴部125IWによれば、第1表示領域において特定表示結果が導出表示されて有利状態に制御される場合であっても、有利度合いが高い場合がある(例えば、確変大当たりとなる場合であっても、ノーマルリーチやスーパーリーチA、Bが実行される場合には、分割領域全体で大当たり図柄が確定表示される場合がある)。そのため、演出に意外性をもたせることができ、可変表示の表示結果を導出表示する場合の演出効果を高めることができる。

【0589】

20

また、本特徴部125IWによれば、第2表示領域において特定表示結果が導出表示されて有利状態に制御される場合に、可変表示の実行中から有利状態中にわたって一連の演出(例えば、図9-10(C)および図9-11(F)に示す特定演出)を実行可能である。そのため、可変表示の実行中から有利状態中にわたって演出の連続性をもたせることができ、可変表示の表示結果を導出表示する場合の演出効果を高めることができる。

【0590】

また、本特徴部125IWによれば、表示装置における複数種類の表示位置(例えば、図9-1に示す3×3の合計9個の分割領域)および複数種類の大きさ(例えば、図9-2(A)に示す分割領域全体と図9-2(B)に示す分割領域内の端部領域)にて特定表示結果を導出表示可能であり、複数種類の表示位置のうちのいずれの表示位置にて特定表示結果が導出表示されるか、および複数種類の大きさのうちのいずれの大きさにて特定表示結果が導出表示されるかに応じて、複数種類の期待度を示唆可能である(例えば、図9-1に示すように、右方の分割領域に大当たり図柄が確定表示されるほど大当たり遊技中のラウンド数に対する期待度が高く、上方の分割領域に大当たり図柄が確定表示されるほど大当たり遊技終了後の時短回数に対する期待度が高い。図9-2(B)に示す分割領域内の端部領域において大当たり図柄が確定表示された場合には、図9-2(A)に示す分割領域全体で大当たり図柄が確定表示された場合と比較して、確変大当たりに対する期待度(確変期待度)が高い)。)。そのため、いずれの表示位置およびいずれの大きさにて特定表示結果が導出表示されるかによって有利度合いが異なるので、可変表示の表示結果を導出表示する場合の演出効果を高めることができる。

30

40

【0591】

なお、本特徴部125IWでは、画像表示装置5の表示画面を3×3の合計9個の分割領域に分割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、画像表示装置5の表示画面を4×4の合計16個の分割領域に分割表示したり、2×2の合計4個の分割領域に分割表示したりするように構成してもよい。また、必ずしも縦方向と横方向の分割数を同じにする必要はなく、例えば、3×4の合計12個の分割領域に分割表示するように構成してもよい。

【0592】

また、本特徴部125IWでは、左列、中列および右列のいずれの分割領域に確定表示されるかによって大当たり遊技中のラウンド数に対する期待度を異ならせ、上段、中段およ

50

び下段のいずれの分割領域に確定表示されるかによって大当り遊技終了後の時短回数に対する期待度を異ならせ、分割領域全体と分割領域内の端部領域とのいずれで確定表示されるかによって確変大当りとなることに対する期待度（確変期待度）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、左列、中列および右列のいずれの分割領域に確定表示されるかによって、時短回数に対する期待度や確変期待度を異ならせるように構成してもよい。また、例えば、上段、中段および下段のいずれの分割領域に確定表示されるかによって、ラウンド数に対する期待度や確変期待度を異ならせるように構成してもよい。また、例えば、分割領域全体と分割領域内の端部領域とのいずれで確定表示されるかによってラウンド数に対する期待度や時短回数に対する期待度を異ならせるように構成してもよい。

10

【0593】

また、本特徴部125IWでは、分割領域全体と分割領域内の端部領域とのいずれで確定表示されるかによって確変大当りとなることに対する期待度（確変期待度）を異ならせる場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、その分割領域において確定表示される大当り図柄の表示色に応じて確変期待度を異ならせるように構成してもよい。また、例えば、その分割領域において確定表示される大当り図柄の表示色に応じてラウンド数に対する期待度や時短回数に対する期待度を異ならせるように構成してもよい。

【0594】

また、本特徴部125IWでは、画像表示装置5の表示画面を複数の分割領域に分割表示する場合を示したが、例えば、画像表示装置5の表示画面の中央部分に大きく飾り図柄の停止図柄を確定表示するか、表示画面の端部に飾り図柄の停止図柄を縮小表示して確定表示するかによって、ラウンド数に対する期待度や、時短回数に対する期待度、確変期待度を異ならせるように構成してもよい。

20

【0595】

また、例えば、メイン液晶表示装置とサブ液晶表示装置とを備えた遊技機において、メイン液晶表示装置の表示画面に大きく飾り図柄の停止図柄を確定表示するか、サブ液晶表示装置の表示画面に小さく飾り図柄の停止図柄を確定表示するかによって、ラウンド数に対する期待度や、時短回数に対する期待度、確変期待度を異ならせるように構成してもよい。

【0596】

また、本特徴部125IWでは、ラウンド数に対する期待度や、時短回数に対する期待度、確変期待度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、大当り遊技後に確変状態に制御され、その後所定の確変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ように構成された遊技機において、飾り図柄の停止図柄が確定表示される分割領域の位置や大きさで確変回数に対する期待度を異ならせるように構成してもよい。また、例えば、大当り遊技中に確変昇格演出を実行する場合に、飾り図柄の停止図柄が確定表示される分割領域の位置や大きさで確変昇格に対する期待度を異ならせるように構成してもよい。そのように様々な期待度を示唆する場合に本特徴部125IWで示した構成を適用することができる。

30

【0597】

また、本特徴部125IWでは、スペシャルリーチが実行される場合に分割領域内の端部領域で飾り図柄の停止図柄を確定表示さ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、全回転リーチが実行される場合やバトル演出など特定の演出が実行される場合に、分割領域内の端部領域で飾り図柄の停止図柄を確定表示させるように構成してもよく、様々な態様が考えられる。

40

【0598】

なお、この特徴部125IWで示した構成は、特徴部112IWで示した構成と適宜組み合わせ遊技機を構成することが可能である。例えば、本特徴部125IWにおいても、特徴部112IWと同様に設定値に応じて有利度が異なるように構成したり、設定値情報が正常に入力されなかった場合に示唆演出の実行を制限したりするように構成してもよ

50

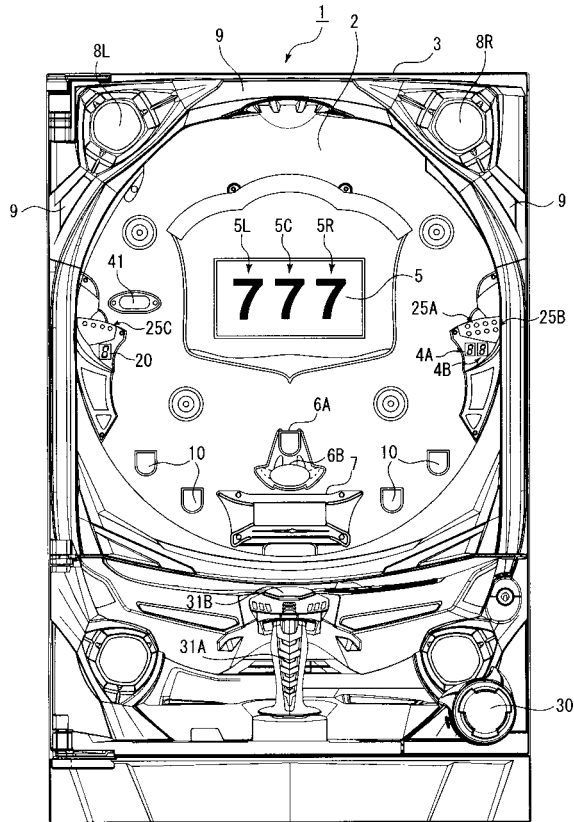
い。

【符号の説明】

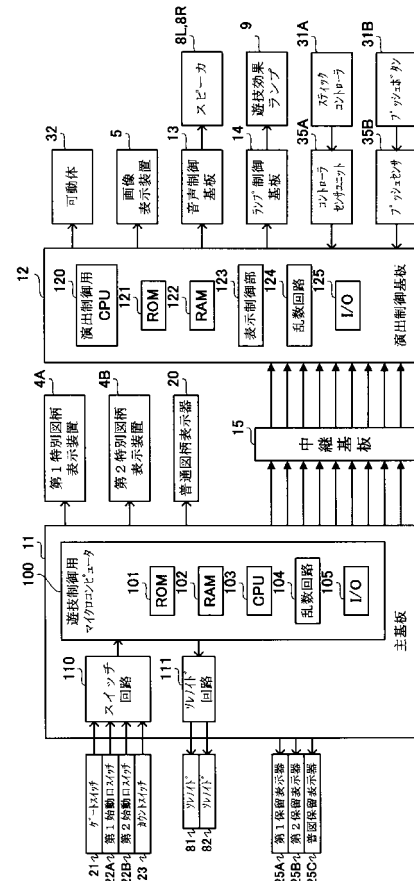
【0599】

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	10
7	...	特別可変入賞球装置	
8 L、8 R	...	スピーカ	
9	...	遊技効果ランプ	
10	...	一般入賞口	
11	...	主基板	
12	...	演出制御基板	
13	...	音声制御基板	
14	...	ランプ制御基板	
15	...	中継基板	
20	...	普通図柄表示器	20
21	...	ゲートスイッチ	
22 A、22 B	...	始動口スイッチ	
23	...	カウントスイッチ	
30	...	打球操作ハンドル	
31 A	...	スティックコントローラ	
31 B	...	プッシュボタン	
32	...	可動体	
100	...	遊技制御用マイクロコンピュータ	
101、121	...	ROM	
102、122	...	RAM	30
103	...	CPU	
104、124	...	乱数回路	
105、125	...	I/O	
120	...	演出制御用CPU	
123	...	表示制御部	

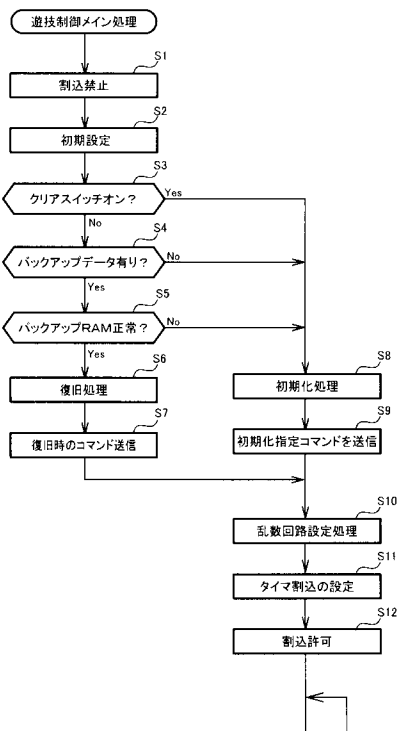
【図 1】



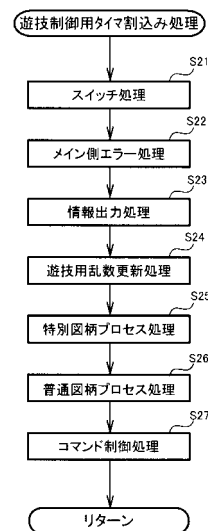
【図 2】



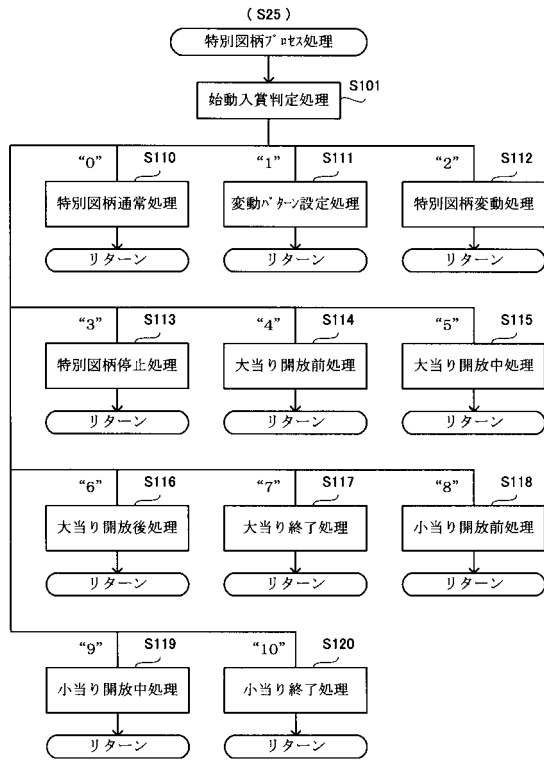
【図 3】



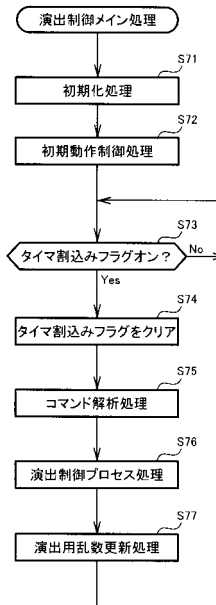
【図 4】



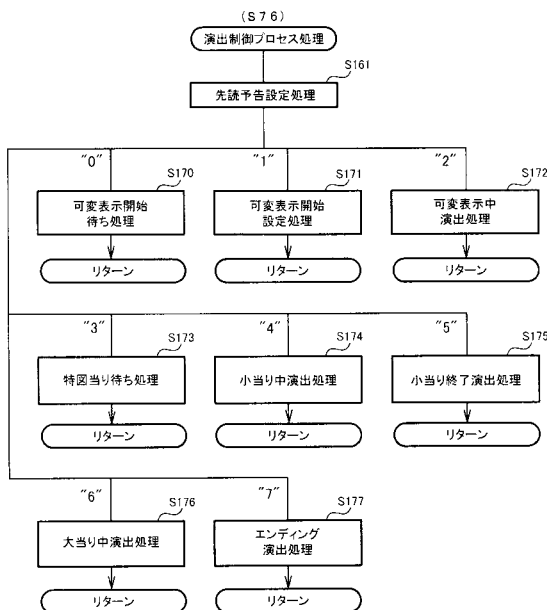
【図 5】



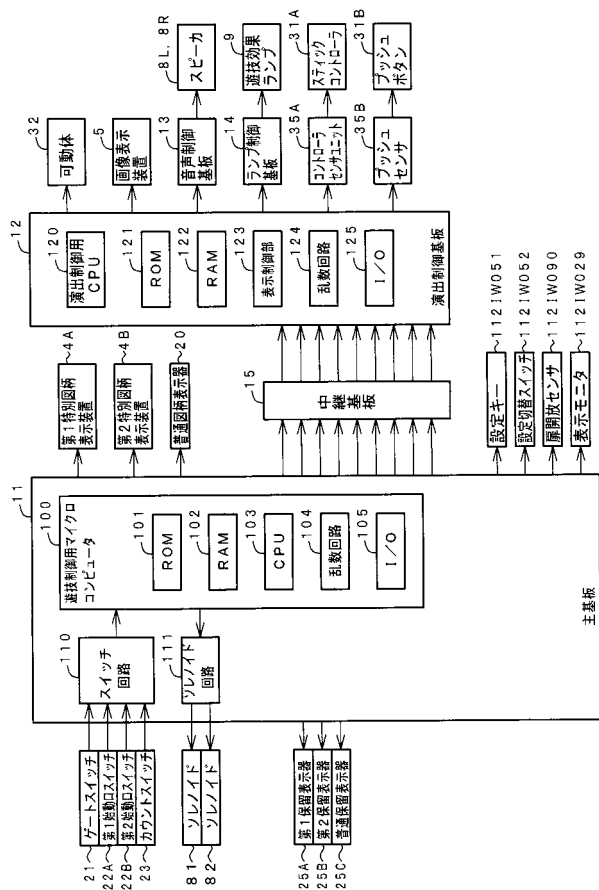
【図 6】



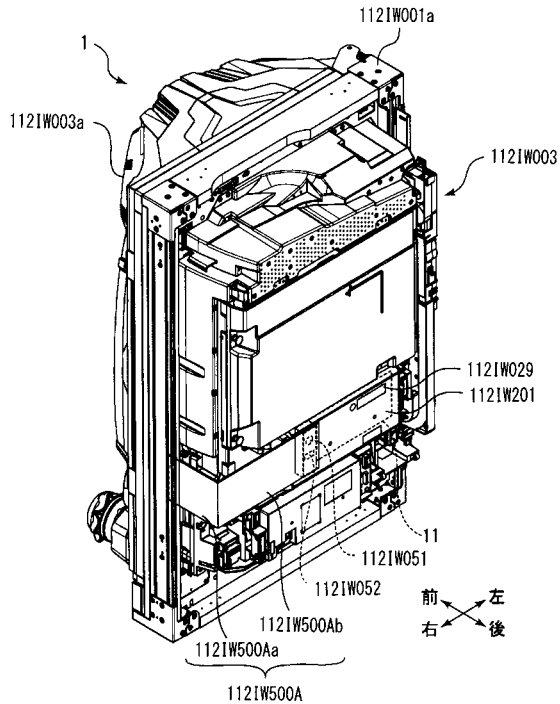
【図 7】



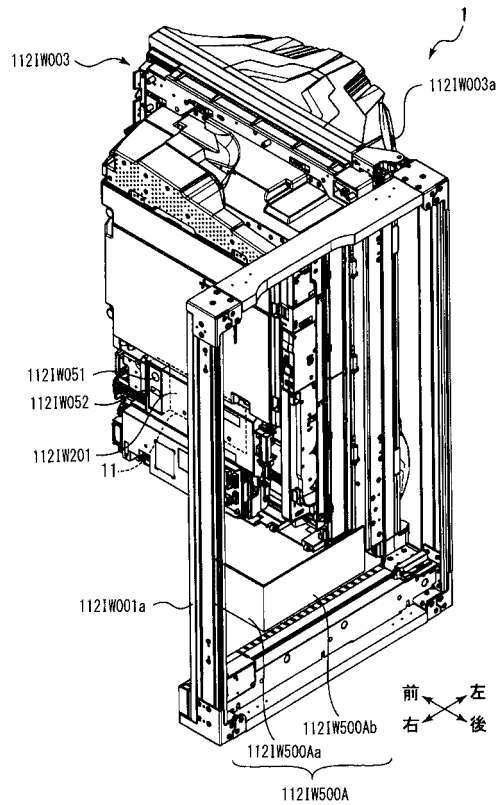
【図 8 - 1】



【図 8 - 2】



【図 8 - 3】



【図 8 - 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 (非確定時)	1020~1079, 13320~13464 (確率: 1/320)	
	大当り (確定時)	1020~1519, 13320~14867 (確率: 1/32)	
	小当り	32767~33429 (確率: 1/99)	
変動特図指定バッファ=第2 (第2特別図柄)	大当り (非確定時)	1020~1079, 13320~13464 (確率: 1/320)	
	大当り (確定時)	1020~1519, 13320~14867 (確率: 1/32)	
	小当り	32767~65535 (確率: 1/2)	

(B) 表示結果判定テーブル (設定値 2)

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

(C) 表示結果判定テーブル (設定値 3)

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

【図 8 - 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

【図 8 - 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%

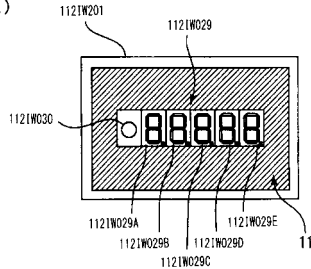
【図 8 - 7】

(A) 非リチウム電池駆動パターン判定テーブル

非リチウム電池駆動パターン		設定値		
		設定値1	設定値2	設定値3
PA1-1-1 (非リチウム電池A)	変動時間9秒	30%	30%	40%
PA1-1-2 (非リチウム電池B)	変動時間8秒	30%	40%	30%
PA1-1-3 (非リチウム電池C)	変動時間7秒	40%	30%	30%

【図 8 - 8】

(A)

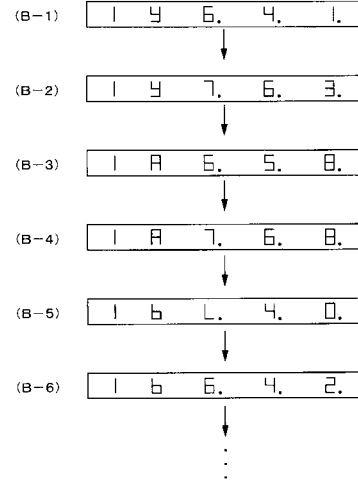
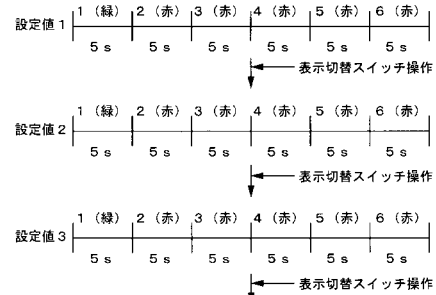


(B) 7セグ+ドット

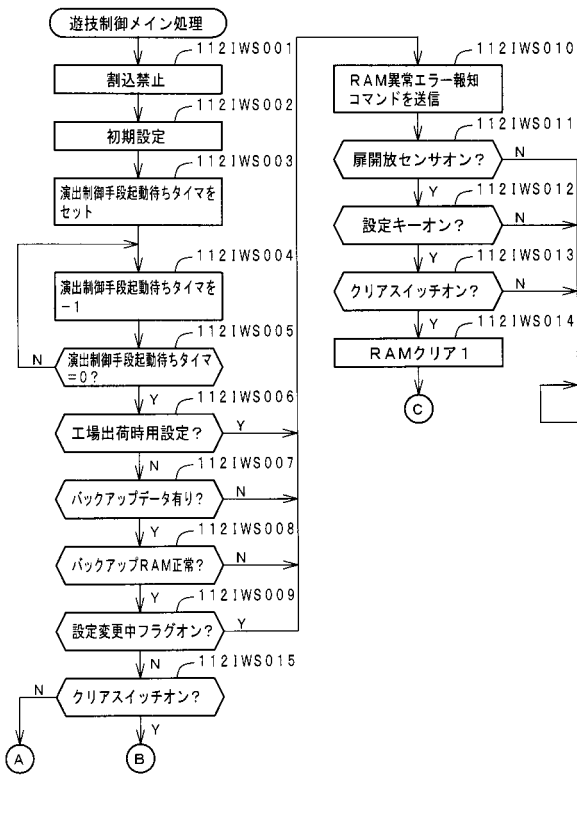
表示No.	表示内容	略記	1桁目	2、3桁目	4、5桁目
1	連比 (%)	y6.	1~3	y 6.	00~99
2	役比 (%)	y7.	1~3	y 7.	00~99
3	連比 (%)	A6.	1~3	A 6.	00~99
4	役比 (%)	A7.	1~3	A 7.	00~99
5	ベース 1 (%)	bL.	1~3	b L.	00~99
6	ベース 2 (%)	B6.	1~3	b 6.	00~99

【図 8 - 9】

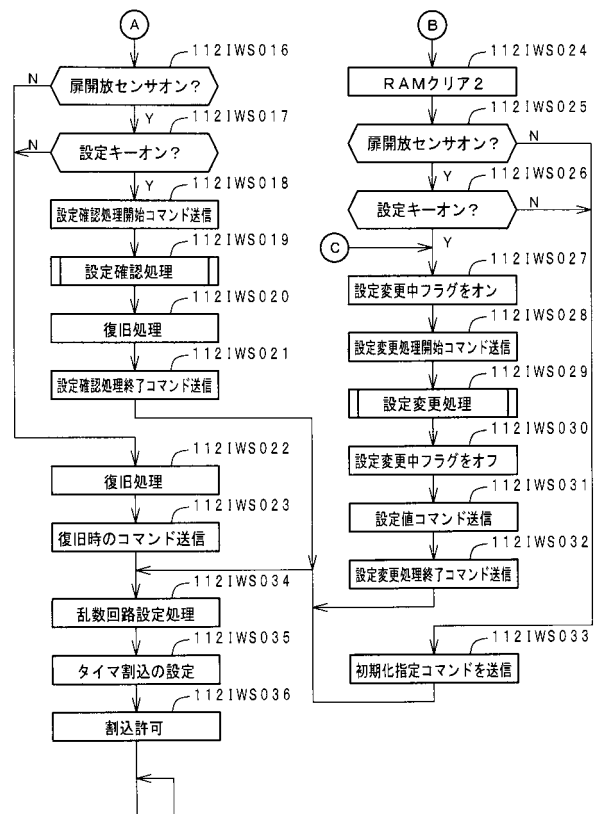
(A) 連比・役比・ベース値の表示変化の様相



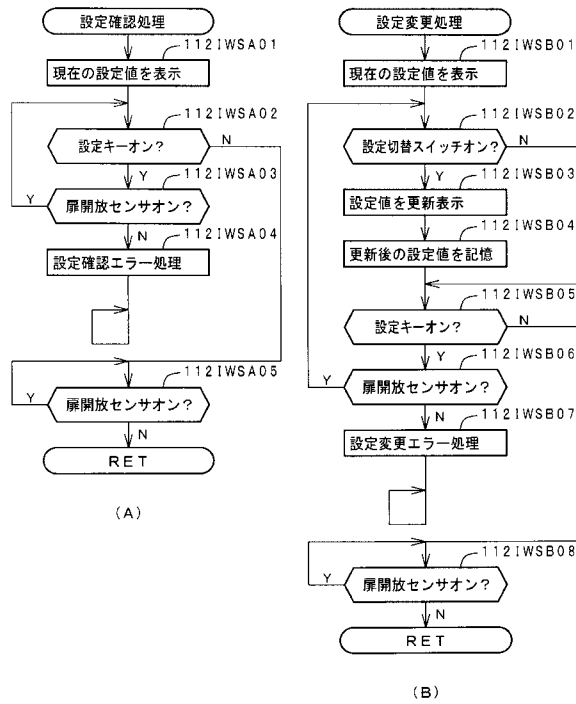
【図 8 - 10】



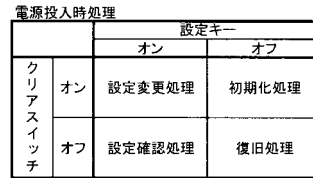
【図 8 - 11】



【図 8 - 1 2】



【図 8 - 1 3】



【図 8 - 1 4】

設定変更処理における表示モニタの表示態様

(A) 遊技中

1	4	6	4	1
---	---	---	---	---

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

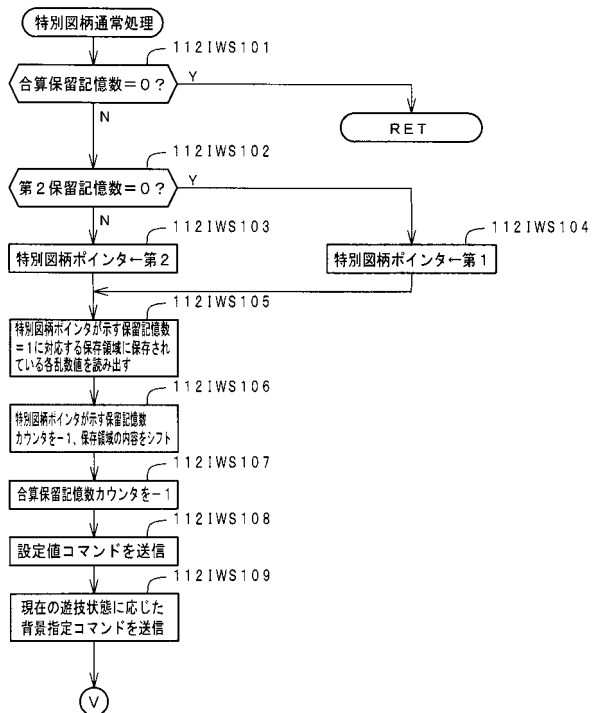
2

設定キーOFF

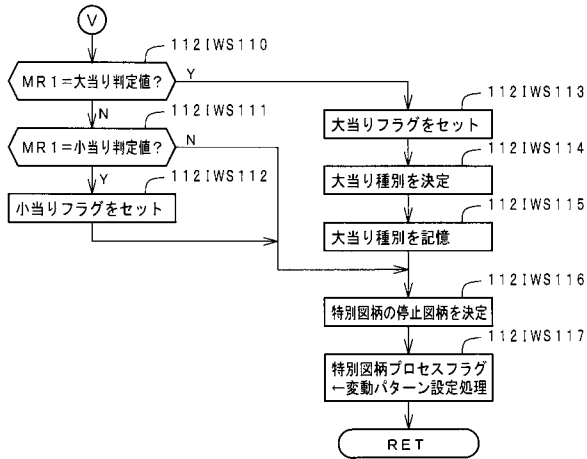
(E) 設定完了 (点滅、設定値をRAMのバックアップ領域に格納)

2

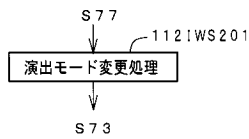
【図 8 - 1 5】



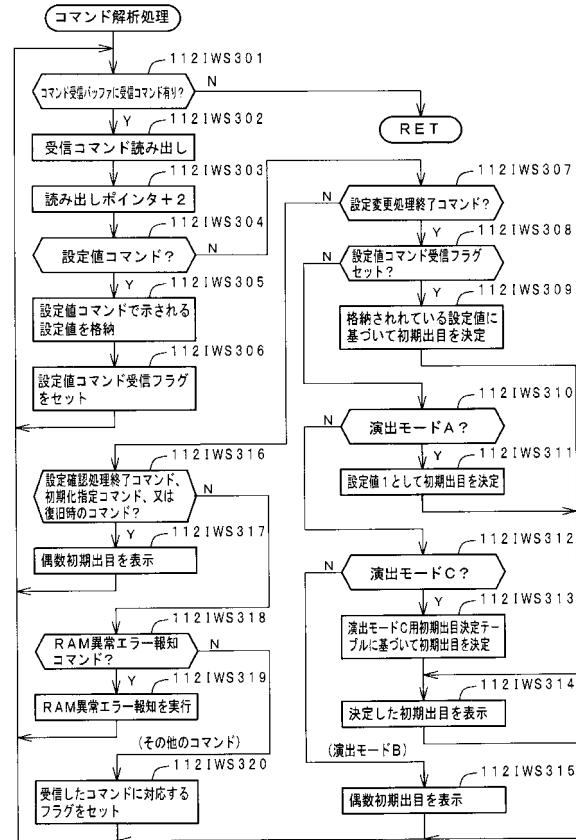
【図 8 - 16】



【図 8 - 17】



【図 8 - 18】



【図 8 - 19】

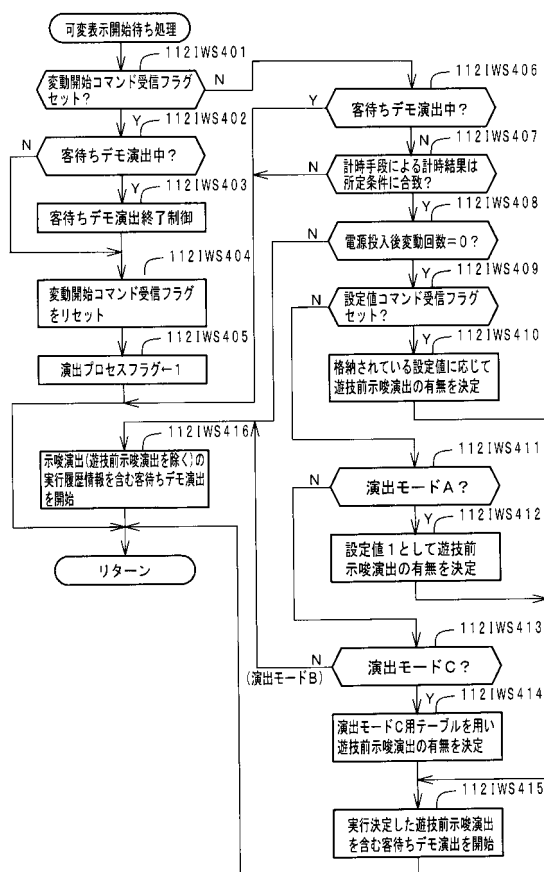
(A)初期出目決定テーブル

初期出目	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
偶数初期出目	95%	90%	80%
奇数初期出目	5%	10%	19%
特殊初期出目	0%	0%	1%

(B)初期出目決定テーブル[演出モードC用]

初期出目	
偶数初期出目	85%
奇数初期出目	15%
特殊初期出目	0%

【図 8 - 20】



【図 8 - 2 1】

(A) 遊技前示唆演出決定テーブル

遊技前示唆演出	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
実行なし	70%	40%	10%
実行あり: 第1演出態様 (第1発光態様)	25%	30%	35%
実行あり: 第2演出態様 (第2発光態様)	5%	30%	54%
実行あり: 第3演出態様 (第3発光態様)	0%	0%	1%

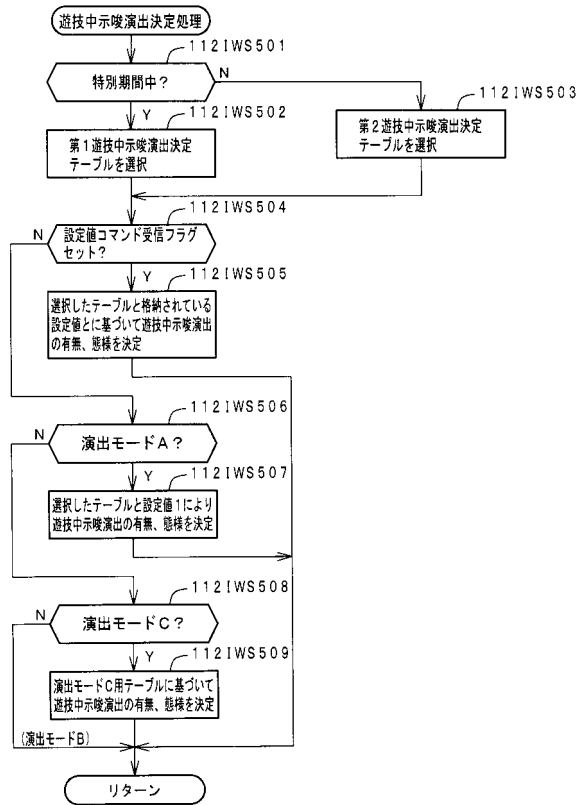
(B) 遊技前示唆演出決定テーブル[演出モードC用]

遊技前示唆演出	設定値
実行なし	50%
実行あり: 第1演出態様 (第1発光態様)	25%
実行あり: 第2演出態様 (第2発光態様)	25%
実行あり: 第3演出態様 (第3発光態様)	0%

(C) 遊技前示唆演出決定テーブル(復旧時のコマンド受信時)[変形例]

遊技前示唆演出	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
実行なし	70%	60%	50%
実行あり: 第1演出態様 (第1発光態様)	25%	30%	35%
実行あり: 第2演出態様 (第2発光態様)	5%	10%	15%
実行あり: 第3演出態様 (第3発光態様)	0%	0%	0%

【図 8 - 2 2】



【図 8 - 2 3】

(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%

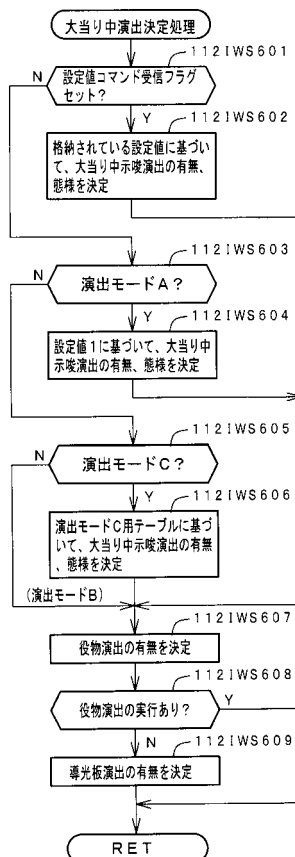
(B) 第2遊技中示唆演出決定テーブル[非特別期間用]

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 8 - 2 4】



【図 8 - 25】

(A) 第1大当り中示唆演出決定テーブル[特定期間用(遊技開始から100変動まで)]

大当り中示唆演出	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
実行なし	0%	0%	0%
実行あり: 第1演出態様 (セリフA表示)	60%	25%	5%
実行あり: 第2演出態様 (セリフB表示)	35%	60%	70%
実行あり: 第3演出態様 (セリフC表示)	5%	15%	24%
実行あり: 第4演出態様 (セリフD表示)	0%	0%	1%

(B) 第2大当り中示唆演出決定テーブル[非特定期間用]

大当り中示唆演出	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
実行なし	70%	70%	70%
実行あり: 第1演出態様 (セリフA表示)	19%	15%	10%
実行あり: 第2演出態様 (セリフB表示)	10%	12%	15%
実行あり: 第3演出態様 (セリフC表示)	1%	3%	4%
実行あり: 第4演出態様 (セリフD表示)	0%	0%	1%

(C) 第2大当り中示唆演出決定テーブル[演出モードC用]

大当り中示唆演出	
実行なし	80%
実行あり: 第1演出態様 (セリフA表示)	12%
実行あり: 第2演出態様 (セリフB表示)	7%
実行あり: 第3演出態様 (セリフC表示)	1%
実行あり: 第4演出態様 (セリフD表示)	0%

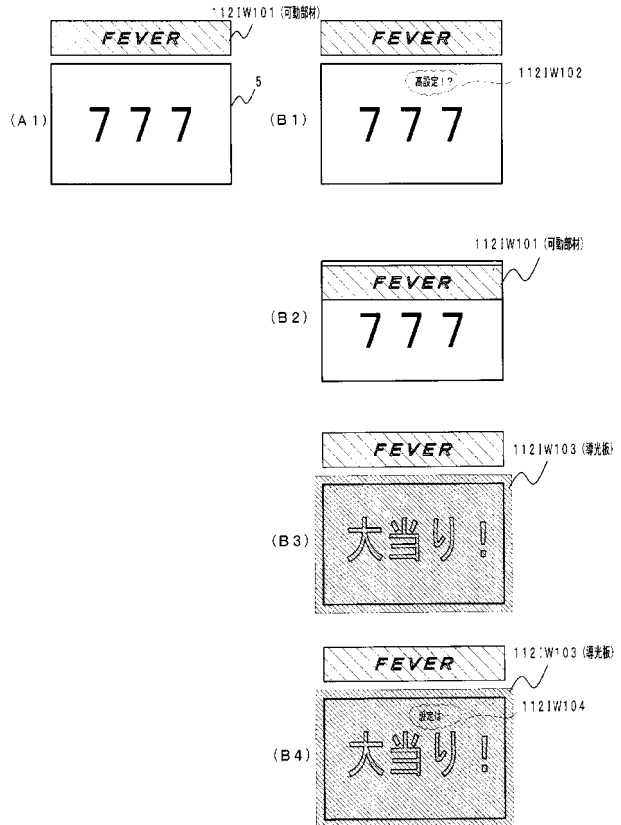
(D) 役物演出決定テーブル

役物演出	大当り中示唆演出	
	実行なし	実行あり
実行なし	50%	100%
実行あり	50%	0%

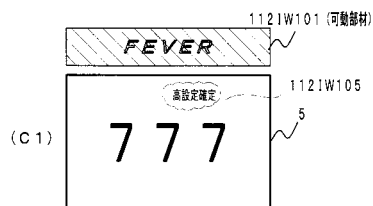
(E) 導光板演出決定テーブル

導光板演出	大当り中示唆演出				
	実行なし	第1演出態様	第2演出態様	第3演出態様	第4演出態様
実行なし	50%	10%	80%	95%	99%
実行あり	50%	90%	20%	5%	1%

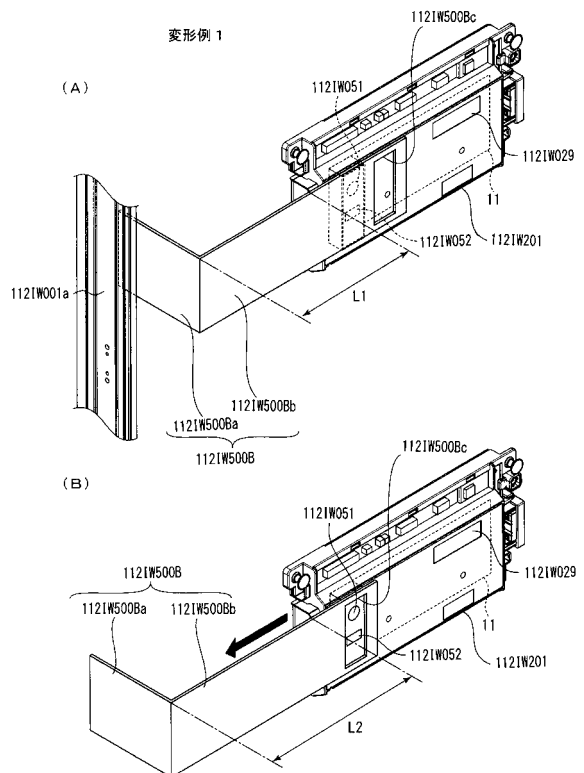
【図 8 - 26】



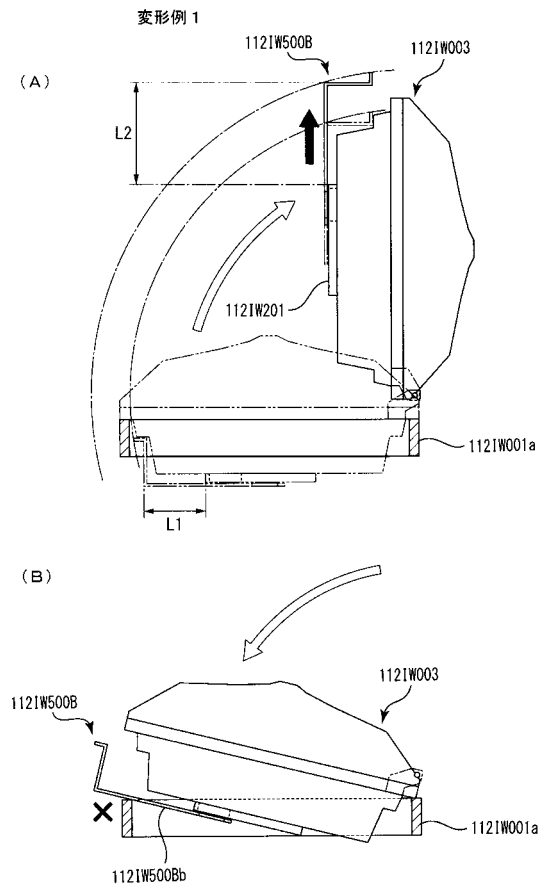
【図 8 - 27】



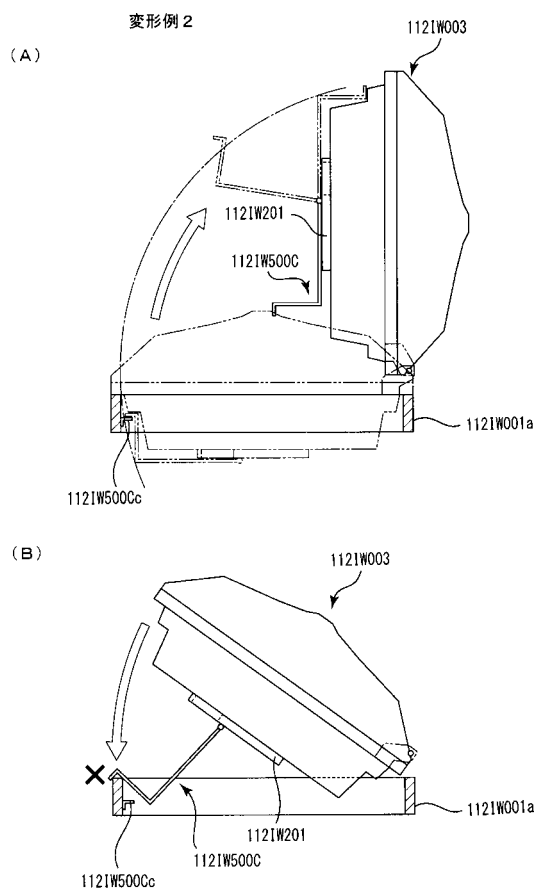
【図 8 - 28】



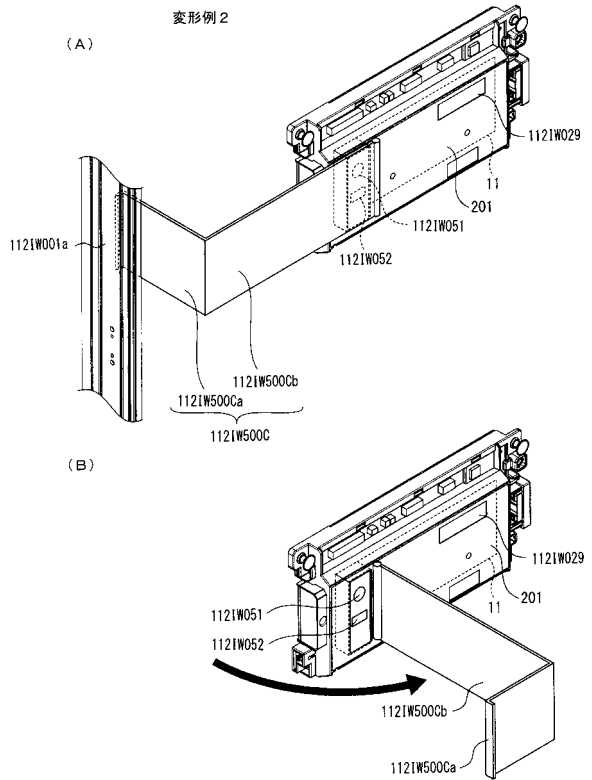
【図 8 - 29】



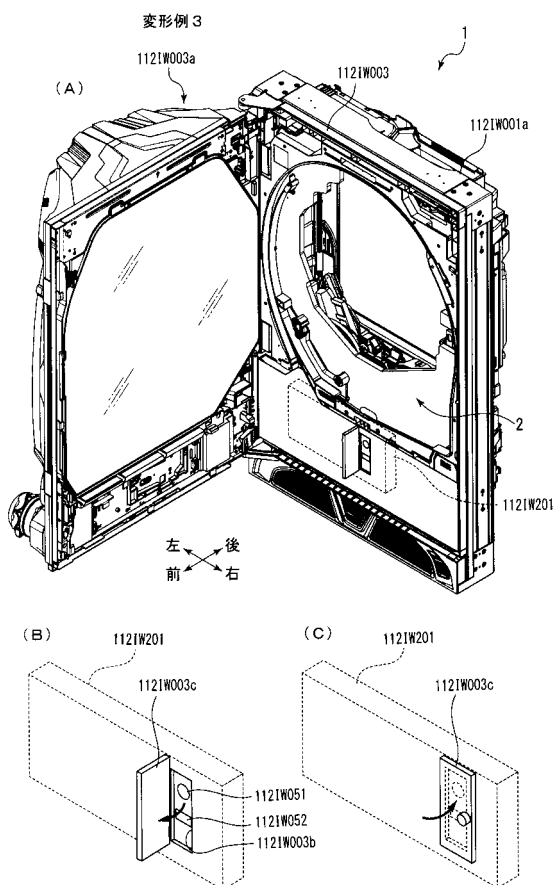
【図 8 - 31】



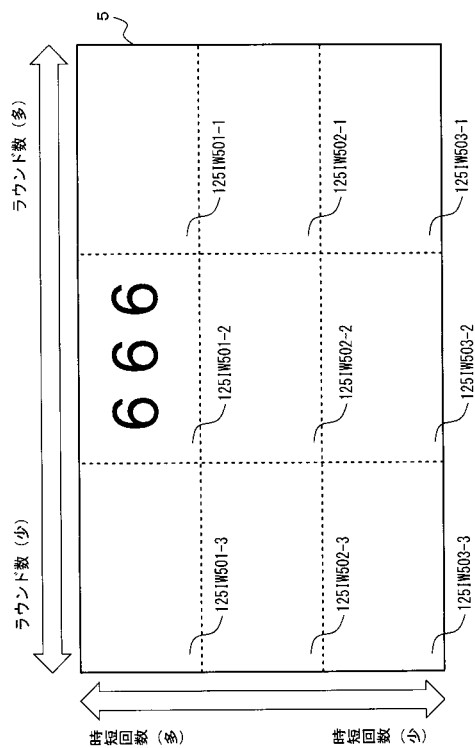
【図 8 - 30】



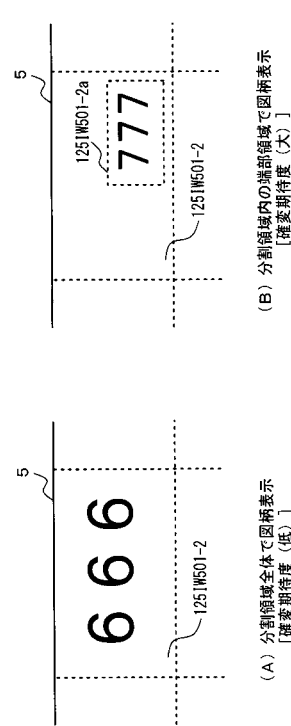
【図 8 - 32】



【図 9 - 1】



【図 9 - 2】



【図 9 - 3】

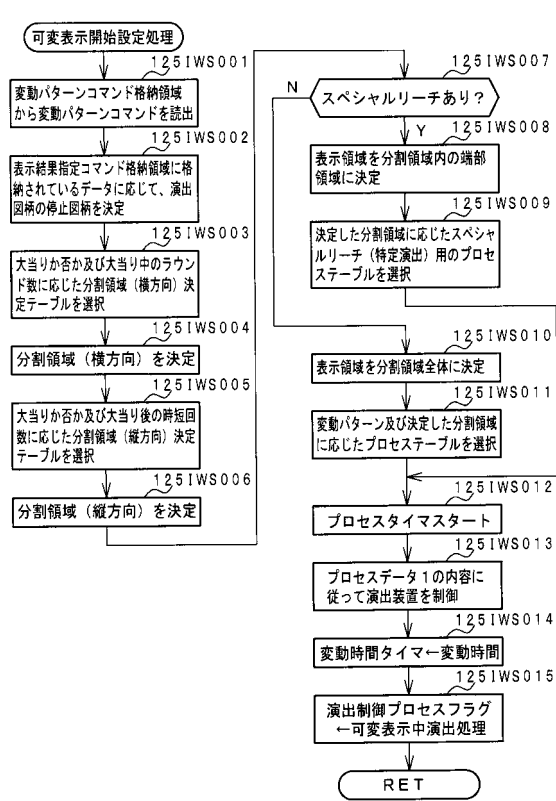
(A) 大当り用変動パターン決定テーブル [通常大当り用]

変動パターンの種類	リーチの種類	割り振り
変動パターン 1	ノーマルリーチ	20%
変動パターン 2	スーパーリーチ A	50%
変動パターン 3	スーパーリーチ B	30%
変動パターン 4	スペシャルリーチ	—

(B) 大当り用変動パターン決定テーブル [確変大当り用]

変動パターンの種類	リーチの種類	割り振り
変動パターン 1	ノーマルリーチ	10%
変動パターン 2	スーパーリーチ A	30%
変動パターン 3	スーパーリーチ B	50%
変動パターン 4	スペシャルリーチ	10%

【図 9 - 4】



【図 9 - 5】

(A) 分割領域（横方向）決定テーブル [15ラウンド大当り用]

分割領域の種類	割り振り
分割領域（右列）	50%
分割領域（中列）	30%
分割領域（左列）	20%

(B) 分割領域（横方向）決定テーブル [7ラウンド大当り用]

分割領域の種類	割り振り
分割領域（右列）	25%
分割領域（中列）	50%
分割領域（左列）	25%

(C) 分割領域（横方向）決定テーブル [2ラウンド大当り用]

分割領域の種類	割り振り
分割領域（右列）	20%
分割領域（中列）	30%
分割領域（左列）	50%

(D) 分割領域（横方向）決定テーブル [はずれ用]

分割領域の種類	割り振り
分割領域（右列）	10%
分割領域（中列）	20%
分割領域（左列）	70%

【図 9 - 6】

(A) 分割領域（縦方向）決定テーブル [時短100回用]

分割領域の種類	割り振り
分割領域（上段）	50%
分割領域（中段）	30%
分割領域（下段）	20%

(B) 分割領域（縦方向）決定テーブル [時短50回用]

分割領域の種類	割り振り
分割領域（上段）	25%
分割領域（中段）	50%
分割領域（下段）	25%

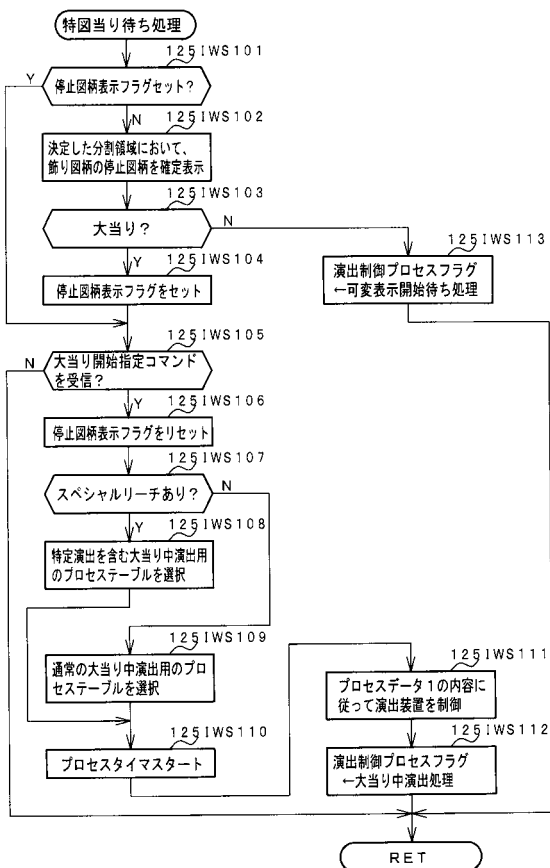
(C) 分割領域（縦方向）決定テーブル [時短20回用]

分割領域の種類	割り振り
分割領域（上段）	20%
分割領域（中段）	30%
分割領域（下段）	50%

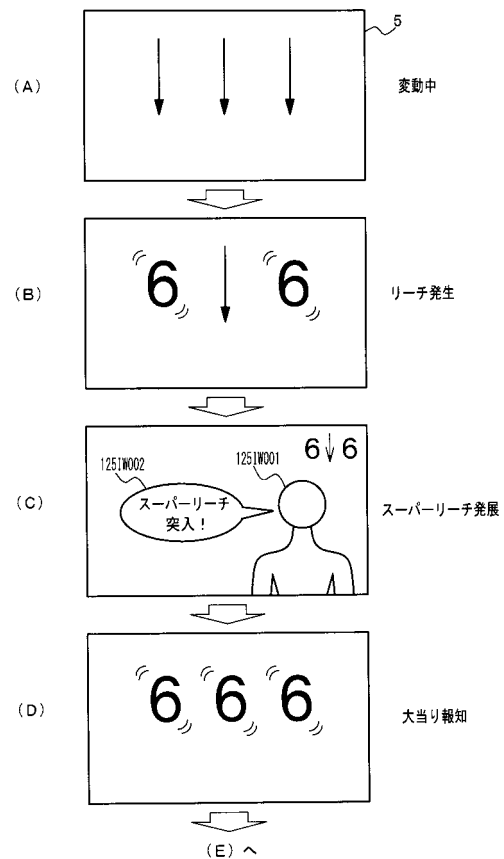
(D) 分割領域（縦方向）決定テーブル [はずれ用]

分割領域の種類	割り振り
分割領域（上段）	10%
分割領域（中段）	20%
分割領域（下段）	70%

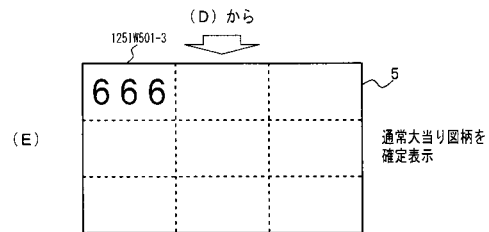
【図 9 - 7】



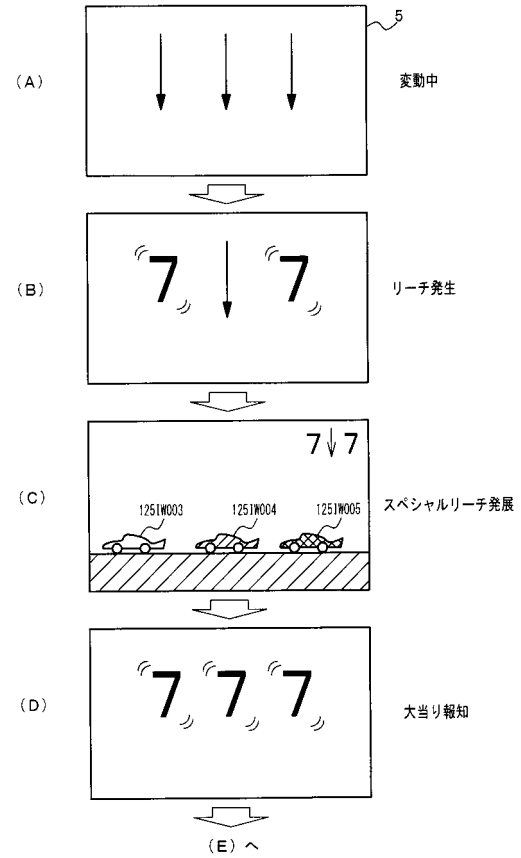
【図 9 - 8】



【図 9 - 9】



【図 9 - 10】



【図 9 - 11】

