

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2019-166179

(P2019-166179A)

(43) 公開日 令和1年10月3日(2019.10.3)

(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 未請求 請求項の数 1 O L (全 116 頁)

(21) 出願番号 特願2018-57434 (P2018-57434)
 (22) 出願日 平成30年3月26日 (2018. 3. 26)

(71) 出願人 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (72) 発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
 式会社三共内
 Fターム(参考) 2C333 AA11 CA05 CA53 FA05 FA08
 FA17

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

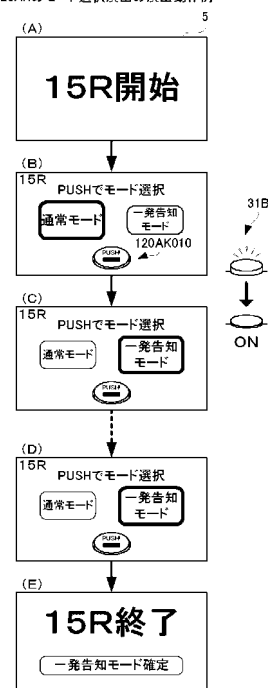
【課題】 好適に有効期間を報知できる遊技機を提供する。

【解決手段】 操作促進画像120AK010は、ボタン画像120AK011と、プッシュボタン31Bの操作有効期間を示すメータ画像120AK012と、から構成される。モード選択演出は、15ラウンドの終了が演出の終了条件となっているため、時間経過による操作有効期間が予め定められていない。よって、ボタン予告と同様の操作促進画像120AK010を使用するが、操作促進画像120AK010におけるメータ画像120AK012は、満タンのまま変化しないようになっている。このようにすることで、ボタン演出の種類によりメータ画像120AK012の表示態様を異ならせることで、操作促進画像を複数設ける必要がなくなり、データ容量の削減が図れる。

【選択図】 図23-2

【図23-2】

120AKのモード選択演出の演出動作例



【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、
遊技者が操作可能な操作手段と、
前記操作手段に対する操作を促進する操作促進表示の表示を制御する表示制御手段と、
を備え、
前記操作促進表示は、少なくとも、前記操作手段に関連した態様の操作表示部と、補助表示部と、から構成され、
前記表示制御手段は、
前記操作促進表示を表示する場合に、前記操作手段に対する操作の有効期間の終了時間が設定されているときは、前記補助表示部にて量的表示を変化可能に表示することで、当該有効期間の示唆を行う第 1 表示パターンで前記操作促進表示を表示可能であり、
前記操作促進表示を表示する場合に、前記操作手段に対する操作の有効期間の終了時間が設定されていないときは、前記補助表示部にて前記量的表示を変化させずに表示する第 2 表示パターンで前記操作促進表示を表示可能である
ことを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

20

【背景技術】

【0002】

操作手段による操作を促進させる操作促進表示と、量的表示を変化可能に表示することにより有効期間を表示する有効期間表示を行い、第 1 操作促進表示と該第 1 操作促進表示を拡大または縮小させた第 2 操作促進表示を表示可能であり、第 1 操作促進表示を行うとともに有効期間表示として第 1 操作促進表示に対応した大きさの第 1 量的表示を変化可能に表示する第 1 パターンと、第 2 操作促進表示を行うとともに有効期間表示として第 2 操作促進表示に対応した大きさの第 2 量的表示を変化可能に表示する第 2 パターンと、のいずれか一方を所定演出が実行されたことに基づいて実行可能であるとともに、第 1 量的表示および第 2 量的表示の変化態様を異ならせることにより、同一の有効期間を表示する遊技機が提案されている（例えば特許文献 1 参照）。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2017-213261 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献 1 に記載された遊技機では、有効期間の終了タイミングが予め設定されていない場合に、量的表示を適切に変化させることができない場合があった。

40

【0005】

この発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、好適に有効期間を報知できる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

（1）上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、
遊技を行うことが可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機 1）であって、
遊技者が操作可能な操作手段（例えばプッシュボタン 31B）と、
前記操作手段に対する操作を促進する操作促進表示（例えば操作促進画像 120AK010）の表示を制御する表示制御手段（例えば演出制御用 CPU 120）と、を備え、

50

前記操作促進表示は、少なくとも、前記操作手段に関連した態様の操作表示部（例えばボタン画像１２０ＡＫ０１１）と、補助表示部（例えばメータ画像１２０ＡＫ０１２）と、から構成され、

前記表示制御手段は、

前記操作促進表示を表示する場合に、前記操作手段に対する操作の有効期間の終了時間が設定されているときは、前記補助表示部にて量的表示を変化可能に表示することで、当該有効期間の示唆を行う第１表示パターン（例えば図２３－１）で前記操作促進表示を表示可能であり、

前記操作促進表示を表示する場合に、前記操作手段に対する操作の有効期間の終了時間が設定されていないときは、前記補助表示部にて前記量的表示を変化させずに表示する第２表示パターン（例えば図２３－２）で前記操作促進表示を表示可能である。

10

このような構成によれば、好適に有効期間を報知できる。

【０００７】

（２）上記（１）の遊技機において、

前記表示制御手段は、所定条件の成立（例えば１５ラウンドの終了）に伴い前記第２表示パターンでの前記操作促進表示の表示を終了するようにしてもよい。

このような構成によれば、操作促進表示の表示期間を好適に制御できる。

【０００８】

（３）上記（２）の遊技機において、

前記所定条件は、前記表示制御手段が所定情報（例えば１５ラウンドを終了することを指定するコマンド）を受信したことにより成立するようにしてもよい。

20

このような構成によれば、表示制御手段の制御負担を軽減できる。

【０００９】

（４）上記（２）の遊技機において、

前記第２表示パターンで前記操作促進表示を表示しているときには、前記操作手段に対する操作が複数回有効となる（例えば図２３－２）

ようにしてもよい。

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。

【００１０】

（５）上記（１）から（４）のいずれかの遊技機において、

30

前記第１パターンで前記操作促進表示が表示されているときと、前記第２パターンで前記操作促進表示が表示されているときと、で前記操作手段に関わるランプの点灯態様が共通であるようにしてもよい。

このような構成によれば、制御データの容量の削減を図れる。

【００１１】

（６）本願発明に係る他の遊技機は、

遊技を行うことが可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機１）であって、

遊技者が操作可能な操作手段（例えばプッシュボタン３１Ｂ）と、

前記操作手段に対する操作を促進する操作促進表示（例えば操作促進画像１２０ＡＫ０１０）の表示を制御する表示制御手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

40

前記操作促進表示は、少なくとも、前記操作手段に関連した態様の操作表示部（例えばボタン画像１２０ＡＫ０１１）と、補助表示部（例えばメータ画像１２０ＡＫ０１２）と、から構成され、

前記操作手段に対する操作の有効期間の長さにより遊技者にとって有利な有利状態に制御される割合が異なる特定操作演出（例えばボタン連打予告）を実行可能であり、

前記表示制御手段は、

前記特定操作演出とは異なる所定操作演出（例えばボタン予告）の実行に伴い前記操作促進表示を表示するときは、前記補助表示部にて量的表示を変化可能に表示することで、前記操作手段に対する操作の有効期間の示唆を行う第１表示パターン（例えば図２３－１）で前記操作促進表示を表示可能であり、

50

前記特定操作演出の実行に伴い前記操作促進演出を表示するときは、前記補助表示部にて前記量的表示を変化させずに表示する第2表示パターン（例えば図23-6）で前記操作促進表示を表示可能である。

このような構成によれば、量的表示を変化度合いによって有利状態に制御される割合が推測できてしまうことを防止できる。

【0012】

（7）上記（1）から（6）のいずれかの遊技機において、

遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値（例えば設定値1～3のいずれかなど）に設定可能な設定手段（例えばステップS a 1 3の設定変更処理を実行するCPU103など）と、

数値を変化させて表示する数値表示手段（例えば計数演出を実行する演出制御用CPU120）と、

前記数値表示手段が表示する数値が特定値（例えば「0」）となったことにより特定演出（例えば図22-11（G））を実行可能な特定演出実行手段（例えば特定演出を実行する演出制御用CPU120）と、を備え、

前記数値表示手段は、

数値を前記特定値まで変化させた後に数値の表示を終了するとき（例えば図22-11）と、数値を前記特定値まで変化させる前に数値の表示を終了するとき（例えば図22-12）と、があり、

設定されている設定値が遊技者にとって有利であるほど、数値を前記特定値まで変化させる前に数値の表示を終了する割合が高い（例えば、110AKS003にて設定値が高いほど計数値「0」に決定されにくくなっている）。

このような構成によれば、遊技の興趣が向上する。

【図面の簡単な説明】

【0013】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図8】変動パターンやリーチの種類を説明するための図である。

【図9】演出動作例を示す図である。

【図10】演出動作例を示す図である。

【図11】演出動作例を示す図である。

【図12】演出動作例を示す図である。

【図13】演出動作例を示す図である。

【図14】演出動作例を示す図である。

【図15】予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図16】予告演出決定処理における決定割合を示す図である。

【図17】変形例の演出動作例を示す図である。

【図18】変形例の演出動作例を示す図である。

【図19】変形例の演出動作例を示す図である。

【図20-1】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図20-2】パチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図20-3】遊技機用枠を開放した状態のパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図20-4】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図20-5】大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図20-6】ハズレ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

10

20

30

40

50

- 【図 20-7】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 20-8】特徴部 112IW における遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 20-9】特徴部 112IW における遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 20-10】特徴部 112IW における遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 20-11】電源投入時に実行される処理を示す説明図である。
- 【図 20-12】設定変更処理における表示モニタの表示態様を示す説明図である。
- 【図 20-13】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 20-14】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 21-1】各設定値におけるスペックを説明するための図である。
- 【図 21-2】各種演出の流れを示すタイミングチャートである。
- 【図 21-3】継続率示唆演出決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 21-4】継続率示唆演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 21-5】保留連演出決定テーブル及び保留連演出有り時演出決定テーブルの一例を示す説明図である。
- 【図 21-6】保留連演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 21-7】設定示唆演出の演出動作例を示す図である。
- 【図 21-8】設定示唆演出決定テーブルを示す説明図である。 20
- 【図 21-9】設定示唆演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 21-10】変形例の設定示唆演出決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 21-11】設定示唆演出の演出動作例を示す図である。
- 【図 21-12】設定示唆演出決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 21-13】設定示唆演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 22-1】特徴部 109AK に係る情報表示装置を示す図である。
- 【図 22-2】特徴部 109AK に係る起動時の RAM クリア状況を示す図である。
- 【図 22-3】特徴部 109AK に係る情報表示装置の表示動作例を示す図である。
- 【図 22-4】特徴部 109AK に係る情報表示装置の表示動作例を示す図である。
- 【図 22-5】特徴部 109AK に係る情報表示装置の表示動作例を示す図である。 30
- 【図 22-6】特徴部 109AK に係る情報表示装置の表示動作例を示す図である。
- 【図 22-7】特徴部 110AK に係る計数演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 22-8】特徴部 110AK に係る計数演出設定処理における決定割合を示す図である。
- 【図 22-9】特徴部 110AK に係る計数演出設定処理における決定割合を示す図である。
- 【図 22-10】特徴部 110AK に係る計数演出の演出内容を示す図である。
- 【図 22-11】特徴部 110AK に係る演出動作例を示す図である。
- 【図 22-12】特徴部 110AK に係る演出動作例を示す図である。 40
- 【図 23-1】特徴部 120AK に係る演出動作例を示す図である。
- 【図 23-2】特徴部 120AK に係る演出動作例を示す図である。
- 【図 23-3】特徴部 120AK に係るボタン予告の実行割合やボタン演出の演出内容を示す図である。
- 【図 23-4】特徴部 120AK に係るボタン予告実行処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 23-5】特徴部 120AK に係るモード選択演出実行処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 23-6】特徴部 120AK に係る演出動作例を示す図である。
- 【図 23-7】特徴部 120AK に係るボタン連打予告の決定割合や演出内容等を示す図 50

である。

【図 2 3 - 8】特徴部 1 2 0 A K に係るボタン連打予告実行処理の一例を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 4】

(基本説明)

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

【0 0 1 5】

(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。

【0 0 1 6】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B が設けられている。これらは、それぞれ、7 セグメントの LED などからなる。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「ー」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、LED を全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【0 0 1 7】

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

【0 0 1 8】

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

【0 0 1 9】

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。

【0 0 2 0】

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

【0021】

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。

【0022】

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。

【0023】

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。

【0024】

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。

【0025】

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。

【0026】

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

【0027】

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。

【0028】

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。

【0029】

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

10

20

30

40

50

【0030】

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。

【0031】

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。

【0032】

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

10

【0033】

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

【0034】

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

20

【0035】

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。

【0036】

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。

【0037】

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

30

【0038】

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。

【0039】

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

40

【0040】

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

【0041】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン31Bが設けられている。プッシュボタン31Bに

50

対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 2 参照）により検出される。

【0042】

パチンコ遊技機 1 では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【0043】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 3 0 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば 4）まで保留される。

【0044】

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）。

【0045】

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。

【0046】

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。

【0047】

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。

【0048】

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

【0049】

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。

【0050】

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

【0051】

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。

【0052】

なお、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（後述の、通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない又はほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。

10

【0053】

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。

【0054】

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。

【0055】

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。

20

【0056】

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

30

【0057】

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。

【0058】

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

40

【0059】

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。

【0060】

50

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。

【0061】

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。

【0062】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、及び／又は、遊技効果ランプ9の点等／消灯、可動体32の動作等により行われてもよい。

【0063】

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

【0064】

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。

【0065】

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

【0066】

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。

【0067】

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。

【0068】

10

20

30

40

50

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

【0069】

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。

【0070】

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。

【0071】

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。

【0072】

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

【0073】

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

【0074】

（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 1 1、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、中継基板 1 5 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。

【0075】

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。

【0076】

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

10

【0077】

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

【0078】

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

20

【0079】

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

【0080】

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

30

【0081】

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

【0082】

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

40

【0083】

演出制御基板 12 は、主基板 11 とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマ

50

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。

【0084】

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。

【0085】

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。

【0086】

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

【0087】

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。

【0088】

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。

【0089】

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

【0090】

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。

【0091】

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

【0092】

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

【0093】

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。

【0094】

演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14といった、主基板11以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機1のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【0095】

(動作)

次に、パチンコ遊技機1の動作(作用)を説明する。

【0096】

(主基板11の主要な動作)

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

10

【0097】

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

【0098】

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

20

【0099】

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

30

【0100】

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

40

【0101】

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

50

のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM 102のデータが正常であると判定する。

【0102】

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

【0103】

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

【0104】

そして、CPU 103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であ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CPU 120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU 120は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【0105】

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

【0106】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU 103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図4のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図4に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップS21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップS22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップS23）。

【0107】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップS24）。この後、CPU 103は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS25）。CPU 103がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行及び保留の管理や、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

10

20

30

40

50

される（詳しくは後述）。

【0108】

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

【0109】

く）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置6Bの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器20を駆動することにより行われ、普図保留表示器25Cを点灯させることにより普図保留数を表示する。

【0110】

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

【0111】

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

【0112】

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

【0113】

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

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

）。

【0114】

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

【0115】

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

【0116】

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。

【0117】

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

【0118】

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

【0119】

ステップS114の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“5”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

【0120】

ステップS115の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測

10

20

30

40

50

する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 23 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 82 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“6”に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

【0121】

ステップ S116 の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当たり遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“7”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当たり解放後処理は終了する。

【0122】

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

【0123】

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

【0124】

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

【0125】

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

【0126】

(演出制御基板 12 の主要な動作)

次に、演出制御基板 12 における主要な動作を説明する。演出制御基板 12 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 CPU 120 が起動して、図 6 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 6 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 CPU 120 は、まず、所定の初期化処理を実行して(ステップ S71)、RAM 122 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 12 に搭載された CTC (カウンタ/タイマ回路) のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する(ステップ S72)。初期動作制御処理では、可動体 32 を駆動して初期位置

に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

【0127】

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。

【0128】

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。

【0129】

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

【0130】

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

【0131】

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

【0132】

図 7 は、演出制御プロセス処理として、図 6 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 7 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読予告設

定処理では、例えば、主基板 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。

【0133】

ステップ S 161 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 120 は、例えば RAM 122 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 170 ～ S 177 の処理のいずれかを選択して実行する。

【0134】

ステップ S 170 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。

【0135】

ステップ S 171 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。

【0136】

ステップ S 172 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、表示制御部 123 を指示することで、ステップ S 171 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 32 を駆動させること、音声制御基板 13 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8L、8R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 14 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 11 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【0137】

ステップ S 173 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。

【0138】

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

10

【0139】

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

【0140】

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

20

【0141】

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

30

【0142】

（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。

【0143】

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

40

【0144】

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

【0145】

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

50

せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、R T、A T、A R T、C Z（以下、ボーナス等）のうち1以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

【0146】

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

10

【0147】

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。

【0148】

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。

20

【0149】

（特徴部31AKに関する説明）

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

30

【0150】

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

40

【0151】

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

50

【0152】

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

10

【0153】

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

【0154】

（特徴部31AKの演出動作例）

続いて、本実施の形態における演出動作例について説明する。以下の演出動作は、主基板11から送信される演出制御コマンドに基づいて、演出制御用CPU120が演出制御プロセス処理を実行することで実行される。図9、図10は、本実施の形態におけるスーパーリーチの演出動作例を示す図である。図9（A）は、画像表示装置5の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示が実行されていることを示している。その後、例えば、図9（B）に示すように、「左」及び「右」に7の数字を示す飾り図柄が停止してリーチ態様となる。その後はリーチの種類に応じて演出が分岐する。

20

【0155】

（スーパーリーチA）

スーパーリーチAとなる場合には、図9（C）に示すように、画像表示装置5に味方キャラであるキャラクタ31AK001が表示されてリーチ演出が開始される。ここでは、例えばキャラクタ31AK001を使用したアニメーション等が表示される。スーパーリーチのリーチ演出（スーパーリーチ演出ともいう）の導入部分が終了する等、スーパーリーチ演出が開始されてから所定期間経過すると、図9（D）に示すように、画像表示装置5の画面全体にスーパーリーチAのタイトル31AK002（ここでは「SPリーチA」の文字）が表示されるとともに、スピーカ8からリーチのタイトル名に対応する音声（ここでは「スーパーリーチA」）が出力されることで、スーパーリーチAのタイトルが報知される。その後、スーパーリーチAのタイトル31AK002が消去され、図9（E）に示すように、敵キャラであるキャラクタ31AK003が表示され、キャラクタ31AK001のセリフ31AK004が表示されたり、キャラクタ31AK001とキャラクタ31AK003とが対決するスーパーリーチAのリーチ演出の後続部分が実行される。キャラクタ同士が対決する演出をバトル演出ともいい、バトル演出において味方キャラが勝利すると大当たりとなり、味方キャラが敗北するとハズレとなる。

30

40

【0156】

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

【0157】

（スーパーリーチB）

スーパーリーチBとなる場合には、図9（C）に示すように、画像表示装置5にキャラ

50

クタ 3 1 A K 0 0 1 が表示されてリーチ演出が開始される。ここでは、例えばキャラクター 3 1 A K 0 0 1 を使用したアニメーション等が表示される。スーパーリーチ演出の導入部分が終了する等、スーパーリーチ演出が開始されてから所定期間経過すると、図 9 (F) に示すように、画像表示装置 5 の画面全体にスーパーリーチ B のタイトル 3 1 A K 0 0 5 (ここでは「S P リーチ B」の文字) が表示されるとともに、スピーカ 8 からリーチのタイトル名に対応する音声 (ここでは「スーパーリーチ B」) が出力されることで、スーパーリーチ B のタイトルが報知される。その後、スーパーリーチ B のタイトル 3 1 A K 0 0 5 が消去され、図 9 (G) に示すように、敵キャラであるキャラクター 3 1 A K 0 0 6 が表示され、キャラクター 3 1 A K 0 0 1 のセリフ 3 1 A K 0 0 4 が表示されたり、キャラクター 3 1 A K 0 0 1 とキャラクター 3 1 A K 0 0 6 とが対決するスーパーリーチ B のリーチ演出の後続部分が実行される。

【0158】

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

【0159】

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

【0160】

(スーパーリーチ D)

スーパーリーチ D となる場合には、図 9 (H) に示すように、画像表示装置 5 の中央の一部にスーパーリーチ D のタイトル 3 1 A K 0 0 7 (ここでは「S P リーチ D」の文字) が表示されるとともに、スピーカ 8 からリーチのタイトル名に対応する音声 (ここでは「敵を倒せ」) が出力されることで、スーパーリーチ D のタイトルが報知される。このように、スーパーリーチ D では、スーパーリーチ演出の開始時にタイトルが報知されるようになっている。また、タイトル 3 1 A K 0 0 7 の下には、当該リーチの期待度を示唆する期待度示唆表示 3 1 A K 0 0 8 が表示される。期待度は、図 9 (H) に示すように、黒い星の数で表される。ここで、期待度とは大当たりとなる期待度であるが、リーチの大当たり信頼度と完全に一致していなくてもよい。

【0161】

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

【0162】

スーパーリーチ D においてタイトルが報知された後には、図 9 (I) に示すように、画像表示装置 5 にキャラクター 3 1 A K 0 0 1 が表示される。このとき、タイトル 3 1 A K 0 0 7 及び期待度示唆表示 3 1 A K 0 0 8 は、画像表示装置 5 の右上部分等に縮小して表示

され続ける。このようにすることで、リーチ演出中にも遊技者がリーチの期待度を把握することができる。なお、図9（I）では、図9（C）（スーパーリーチA、スーパーリーチB）と共通の演出内容が示されているが、スーパーリーチD専用のスーパーリーチ演出が実行されてもよい。

【0163】

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

【0164】

（スーパーリーチE）

スーパーリーチEとなる場合には、図10（A）に示すように、画像表示装置5の左上の一部にスーパーリーチEのタイトル31AK010（ここでは「SPリーチE」の文字）が表示されることで、スーパーリーチEのタイトルが報知される。なお、スーパーリーチEでは、音声によるタイトルの報知が行われない。また、タイトル31AK010の表示と合わせて、キャラクタ31AK001と敵キャラであるキャラクタ31AK011とが表示され、キャラクタ31AK001のセリフ31AK004が表示されたり、キャラクタ31AK001とキャラクタ31AK011とが対決するスーパーリーチEのリーチ演出が実行される。このように、スーパーリーチEでは、リーチ演出の進行と合わせてタイトルが報知されるようになっている。スーパーリーチEでは、リーチ演出中にタイトル31AK010が表示され続ける。

【0165】

大当たり信頼度の低いスーパーリーチEのリーチ演出では、リーチ演出の進行を止めずにタイトル報知を行うことで、遊技者に過度な期待感を与えることを防止できる。これに対して、スーパーリーチA、スーパーリーチB、スーパーリーチDのリーチ演出では、リーチ演出の進行を停止してタイトル報知を行うようになっている（図9（D）、（F）、（H））。このようにすることで、スーパーリーチ演出に応じたタイトル報知を実行でき演出効果が向上する。なお、スーパーリーチA、スーパーリーチB、スーパーリーチDといったスーパーリーチ演出においてもリーチの進行を停止せずにタイトル報知を行うようにしてもよい。また、この実施の形態とは逆に、大当たり信頼度の高いスーパーリーチのリーチ演出では、リーチ演出の進行を止めずにタイトル報知を行うようにしてもよい。大当たり信頼度の低いスーパーリーチのリーチ演出では、リーチ演出の進行を停止してタイトル報知を行うようにしてもよい。

【0166】

（タイトルの報知タイミング）

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

【0167】

（タイトルの表示領域）

また、この実施の形態では、スーパーリーチA及びスーパーリーチBにおいては、画像表示装置5の画面全体（第1領域）においてタイトルが報知され、スーパーリーチD及び

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

10

【0168】

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

【0169】

（期待度示唆表示）

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

20

【0170】

なお期待度示唆表示は、図9（H）等に応示するように、黒い星の数によって示すものに限定されず、メーターやゲージにより期待度を示唆するようにしてもよいし、期待度に対応した数値を表示するようにしてもよい。また、図9（H）等に応示するように、黒い星の数によって示す場合において、半個相当（半分）の黒い星を表示可能ようにして、期待度の段階数を増やしてもよい。

30

【0171】

（タイトルの表示終了タイミング）

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

40

【0172】

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

【0173】

50

（決め演出）

各リーチ演出が実行されてから、表示結果を導出するタイミング（可変表示の終盤）になると、表示結果が「大当たり」となるか否かを報知するための決め演出が実行される。決め演出には、表示結果が「大当たり」となることを示す決め演出と、表示結果が「ハズレ」となることを示す決め演出と、が含まれる。この実施の形態では、図10（B）に示すように、画像表示装置5に画像31AK012が表示される決め演出が実行される。その後、表示結果が「大当たり」であれば、図10（C）に示すように、味方キャラが勝利したことを示す画像31AK013が表示され、図10（D）に示すように、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出される。なお、表示結果が「ハズレ」であれば、味方キャラが敗北したことを示す画像が表示され、リーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄が導出される。

10

【0174】

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

【0175】

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

20

【0176】

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

【0177】

（発展演出）

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

30

40

【0178】

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

【0179】

（期待度示唆演出）

図9（H）に示す演出動作例では、期待度示唆表示31AK008が期待度を示す黒い星が最初から表示されるようになっていたが、最初に5つの白い星を表示し、段階的に黒

50

い星となることで期待度示唆する期待度示唆演出を実行するようにしてもよい。

【0180】

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

10

【0181】

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

20

【0182】

(演出モード)

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

30

【0183】

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

40

【0184】

その後、図12(H)に示すように、期待度示唆表示31AK024の星より大きな黒い菱形31AK025が表示され、図12(I)に示すように、黒い菱形31AK025

50

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

【0185】

図 1 2 では、スーパーリーチ D の変動パターンが指定された場合の演出動作例を示したが、演出モード（リーチ演出が実行されるときの状態）によって他のリーチ演出（タイトル報知、期待度示唆演出を含む）の演出態様を異ならせるようにしてもよい。演出モード（リーチ演出が実行されるときの状態）によって、リーチのタイトルを報知するか否かやタイトル報知の実行割合を異ならせてもよい。例えば、所定の演出モードが選択された場合には、リーチのタイトルが報知されないようにしてもよい。このようにすることで、遊技者の好みに応じた演出を実行でき演出効果が向上する。

【0186】

なお、この実施の形態では、期待度示唆表示における黒い星の数によって期待度を示唆し、黒い星の数を段階的に増加させる期待度示唆演出を実行するようになっていたが、期待度を示唆する表示の数を段階的に減少させる期待度示唆演出を実行するようによ

【0187】

（発展演出の他の例）

期待度示唆表示の期待度を示す表示を段階的に増加させる期待度示唆演出を実行する場合において、期待度を示す表示を増加させた後に発展演出を実行するようによ

【0188】

（予告演出）

この実施の形態では、予告演出として、タイトルの報知態様（例えばタイトルの表示色等）によって、大当り信頼度を予告するタイトル予告を実行するようになっている。例えば図 1 4 (A) に示すように、スーパーリーチ A のタイトル 3 1 A K 0 3 6 が黒色で表示されるとともに、スピーカ 8 からリーチのタイトル名に対応する音声出力されることで、スーパーリーチ A のタイトルが報知された後、図 1 4 (B) に示すようにタイトル 3 1 A K 0 3 6 の表示色が赤色に変化するタイトル予告を実行するようになっている。このように、タイトル予告が実行されない場合はタイトルが黒色で表示され、タイトル予告が実行される場合はタイトルが黒色以外の色で表示される。図 1 4 に示すタイトル予告では、音声によりリーチのタイトルが報知された後に、タイトルの表示態様（表示色）が変化す

る場合がある。このようにすることで、予告演出の演出効果を高めることができる。なお、タイトルが黒色以外で表示されるタイミングはこれに限定されず、タイトルの表示開始時から黒色以外で表示されるようにしてもよい。

【0189】

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

10

【0190】

（タイトル報知の実行タイミング）

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

【0191】

図15は、予告演出の実行の有無や演出態様を決定するための予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。予告演出決定処理は、演出制御用CPU120が図7のステップS171の可変表示開始設定処理内で実行する。予告演出決定処理では、演出制御用CPU120は、先ず、主基板11から送信されるコマンドから特定される変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ31AKS001）。

20

【0192】

スーパーリーチの変動パターンである場合には（ステップ31AKS001；Yes）、スーパーリーチのタイトルの表示色（タイトル予告の実行の有無）を決定する（ステップ31AKS002）。

【0193】

ステップ31AKS002では、表示結果が「大当たり」となるか「ハズレ」となるかに応じて、例えば図16（A）に示す決定割合で、スーパーリーチのタイトルの表示色を決定する。スーパーリーチのタイトルの表示色は、図16（A）に示すように、「黒」、「赤」、「黒」から「赤」に変化するもの、「黒」から「フルーツ柄」に変化するもの、「赤」から「フルーツ柄」に変化するものが設けられており、この順番（昇順）で大当たり信頼度が高くなっている。即ち、タイトルの表示色の変化タイミングに応じて大当たり信頼度が異なっている。このようにすることで、遊技者がタイトルの表示色の変化タイミングに注目するようになり、演出効果が向上する。

30

【0194】

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

40

50

【0195】

演出モードとして、通常モードと特別モードとがある場合、通常モードでは図16(A)に示す決定割合でタイトルの表示色を決定し、特別モードでは図16(B)に示すような通常モードと異なる割合でタイトルの表示色を決定する。なお、特別モードでは、表示色のパターンや信頼度の順位が通常モードと異なるようにしてもよい。このように、演出モードによってタイトル予告の実行態様(表示色や表示色の変化タイミング)を異ならせることで、演出が多彩になり演出効果が向上する。

【0196】

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

10

【0197】

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

【0198】

ステップ31AKS003では、表示結果が「大当り」となるか「ハズレ」となるかに応じて、例えば図16(C)に示す決定割合で、リーチ演出におけるセリフの表示色を決定する。リーチ演出におけるセリフの表示色は、図16(C)に示すように、「白」、「赤」、「白」から「赤」に変化するものが設けられており、この順番(昇順)で大当り信頼度が高くなっている。即ち、セリフの表示色の変化タイミングに応じて大当り信頼度が異なっている。このようにすることで、遊技者がセリフの表示色の変化タイミングに注目するようになり、演出効果が向上する。なお、表示色が変化するものについては、セリフが表示された後に表示色が変化すればよい。表示色が変化するものについて、表示色が変化するタイミングが複数あってもよい。そして、表示色が変化するタイミングに応じて大当り信頼度を異ならせてもよい。

20

【0199】

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

30

【0200】

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

【0201】

40

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

【0202】

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

50

【0203】

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

【0204】

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

【0205】

（作用演出）

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

【0206】

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

【0207】

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

【0208】

（サブ液晶）

画像表示装置5とは異なるサブ表示装置として、遊技盤2または遊技機用枠3にサブ液晶が設けられていてもよい。ここではサブ液晶と表現するが、サブ表示装置は、有機ELやドットマトリクスLEDにより構成されてもよい。サブ液晶装置は、例えば画像表示装置5の近傍等に固定されるものであってもよいし、可動式または収納式であってもよい

。サブ液晶においては、予告演出や保留表示の表示といった各種演出を実行する。例えば、サブ液晶においてタイトル報知を実行するようにしてもよい。上記実施の形態のスーパーリーチD及びスーパーリーチEのように、タイトル報知後にも継続してタイトルを表示する場合に、サブ液晶においてタイトルや期待度示唆表示を表示するようにしてもよい。この場合、画像表示装置5においてタイトルを報知した後に、サブ液晶においてタイトルや期待度示唆表示を表示するようにしてもよい。このようにすることで、画像表示装置5におけるスーパーリーチ演出を阻害することなくタイトルや期待度示唆表示を表示することができる、タイトルや期待度示唆表示もわかりやすくなる。

【0209】

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

【0210】

（特徴部31AKの変形例1）

上記実施の形態では、表示結果を導出するタイミングになると、表示結果が「大当たり」となるか否かを報知するための決め演出が実行され、その後、表示結果が示されるようになっていた（図10（B）～（D））。このような決め演出に代えて、表示結果を導出する前の所定タイミングになると、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bの操作を促す操作演出が実行され、操作有効期間に所定の操作が検出されるとバトル演出の勝敗が表示されたり、表示結果が仮停止される等により、表示結果が示されるようにしてもよい。このようにすることで、遊技者の操作に応じて表示結果が示されるため、遊技者の遊技参加意欲を高めることができ、興味が向上する。

【0211】

図17、図18は、操作演出が実行され、その操作に応じて表示結果が示される変形例におけるスーパーリーチの演出動作例を示す図である。図17（A）に示すように、画像表示装置5においてリーチ態様となった後、例えば図17（B）に示すように、味方キャラであるのキャラクタ31AK041と敵キャラであるキャラクタ31AK042とが表示され、図17（C）～（F）、図18（G）～（I）に示すように、キャラクタ31AK041とキャラクタ31AK042とが対決するリーチ演出が実行される。

【0212】

リーチ演出に伴い、図17（C）に示すように、画像表示装置5の右下に小ボタン画像31AK043と小ボタン画像31AK043に重畳する規制線31AK044とが表示される。これにより、プッシュボタン31Bを使用する操作演出が実行されるが、現状は操作の受付が規制されていることが示唆される。

【0213】

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

【0214】

例えば、図17（D）に示すように、祈るキャラクタ31AK045が表示され、図17（E）に示すように、祈るキャラクタ31AK045が喜ぶキャラクタ31AK046に変化するとともに、小ボタン画像31AK043が大ボタン画像31AK047に変化する。

10

20

30

40

50

【0215】

その後、図18(H)に示すように、大砲31AK048が表示され、図18(I)に示すように、大砲31AK048から弾が発射されるエフェクト31AK049が表示され、大ボタン画像31AK047に弾が命中するエフェクト31AK050が表示される。そして、大ボタン画像31AK047がスティック画像31AK051に変化する。

【0216】

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

10

【0217】

その後、表示結果が導出される所定時間前に、図18(J)に示すように、規制線31AK044が消去され、図18(K)に示すように、スティック画像31AK051が中央部に拡大表示され、スティックコントローラ31Aを引く操作を促す表示がされる。また、このときスティックコントローラ31Aへの操作が有効な操作有効期間となる。

【0218】

ここで、スティックコントローラ31Aを引く操作が検出されると、図18(L)に示すように、味方キャラが勝利したことを示す画像31AK052が表示される。その後、変動時間の終了するタイミングで、図18(M)に示すように、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出される。なお、予め定められた操作有効期間内に操作が検出されなかった場合には、自動的に図18(L)に示す画像が表示される。

20

【0219】

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

【0220】

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

30

【0221】

(特徴部31AKの変形例2)

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

40

【0222】

特定画像とは、画像内に複数種類の要素を含んで表示される大当たり信頼度の高い画像のことである。複数種類の要素としては、要素E1のバナナ画像、要素E2のメロン画像、要素E3のリンゴ画像、要素E4のスイカ画像、要素E5のイチゴ画像が含まれる。これら要素E1～E5を含んで構成されたフルーツ柄画像が特定画像である。シャッター表示およびリーチタイトル表示のいずれにおいても、要素E1～E5の全てが視認可能となる

50

ように表示される。また、特定画像を構成する要素 E 1 ～ E 5 の表示サイズは、シャッター表示とリーチタイトル表示との表示サイズの違いに応じて変更して表示される。また、要素 E 1 ～ E 5 のすべてがシャッター表示およびリーチタイトル表示のそれぞれに収まるように表示される。

【0223】

可変表示開始後にシャッター演出が実行された場合に、フルーツ柄画像が表示されるときには、フルーツ柄画像が表示されないときよりも大当り信頼度が高い。また、リーチ演出実行中に、リーチタイトル表示をする際に、フルーツ柄画像で表示がされるときには、フルーツ柄画像で表示がされないときよりも大当り信頼度が高い。フルーツ柄が表示されないときには、たとえば、各要素 E 1 ～ E 5 を含まない無地の画像が表示される。なお、シャッター演出およびリーチタイトル演出が実行されたときの大当り信頼度を示す画像として、フルーツ柄画像以外の画像のパターンが用意されていてもよい。たとえば、大当り信頼度の順に白画像<青画像<赤画像<フルーツ柄画像が用意されていてもよい（たとえば、赤色のシャッターや赤文字のリーチタイトル等）。そして、可変表示の表示結果が大当りとなるか否かにより、所定の乱数抽選でいずれか 1 つの画像パターンが選択されるようにしてもよい。

【0224】

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

【0225】

図 19 は、シャッター演出およびリーチタイトル演出が実行されるときに表示画面図である。図 19（a）に示すように、シャッター演出が実行される場合、画像表示装置 5 において可変表示の開始時にシャッター画像 31AK061 が表示される。シャッター画像 31AK061 には、要素 E 1 ～ E 5 全てを含むフルーツ柄の画像が表示される。また、シャッター演出実行時には、スピーカ 8 による共通音（メロディ）を出力する報知が実行されるとともに遊技効果ランプ 9 の発光による報知が実行される。閉じていたシャッターが開くと、図 19（b）に示すように、飾り図柄の可変表示が開始される。下向きの矢印が左、中、右図柄の可変表示を示している。左図柄および右図柄の可変表示が仮停止すると、図 19（c）に示すように、リーチ状態となる。

【0226】

次いで、図 19（d）に示すように、スーパーリーチ演出が開始される。可変表示は例えば画面右上に小さく表示され、画面左側にキャラクタが表示される。画面右下には、リーチタイトル画像 31AK062 が表示され、これから実行されるスーパーリーチの内容がリーチタイトル表示として示される。リーチタイトル画像 31AK062 には、要素 E 1 ～ E 5 全てを含むフルーツ柄の画像が表示される。また、リーチタイトル画像 31AK062 には、バトル演出を伴うリーチ演出が実行されることを示す「バトルリーチ」の文字が表示される。

【0227】

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

分かれている場合を説明したが、出力期間が一部重なるようにしてもよい。

【0228】

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

【0229】

図19(a)、(d)に示すように、シャッター画像31AK061およびリーチタイトル画像31AK062のいずれにもフルーツ柄画像を構成する全ての要素E1～E5を含んで表示される。このようにすれば、表示サイズの異なるシャッター画像31AK061とリーチタイトル画像31AK062とのいずれにおいても、フルーツ柄画像を好適に表示することができる。これにより、大当たり信頼度の高いフルーツ柄画像が表示されたことを正確に伝えることができる。

【0230】

また、図19(a)に示すシャッター画像31AK061の表示サイズは、図19(d)に示すリーチタイトル画像31AK062の表示サイズよりも大きく表示される。よって、シャッター画像31AK061の表示サイズとリーチタイトル画像31AK062の表示サイズとの違いに注目させることができる。

【0231】

また、図19(a)に示すシャッター画像31AK061と図19(d)に示すリーチタイトル画像31AK062とは異なるタイミングで表示される。このようにすれば、実行タイミングが重なることにより特定画像であるフルーツ柄画像が見えづらくなってしまうことを防止することができる。

【0232】

シャッター演出に係る決定(シャッター演出の有無や演出態様)は、図15のステップ31AKS004にて実行されればよい。その際には、図15のステップ31AKS002におけるタイトルの表示色の決定結果に基づいてシャッター演出に係る決定を行うようにしてもよい。例えば、タイトルの表示色がフルーツ柄になるものが決定されている場合は、フルーツ柄のシャッター演出が実行されやすくしてもよい。また、リーチタイトル演出に係る決定もシャッター演出に係る決定と合わせて図15のステップ31AKS004にて実行されるようにしてもよい。

【0233】

(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20-1及び図20-2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と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠(台枠)112IW003とから構成されている。遊技盤2には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。また、遊技機用枠112IW003には、ガラス窓を有するガラス扉枠112IW003aが左側辺を中心として遊技機用枠112IW003の前面を開放する扉開放位置と該前面を閉鎖する扉閉鎖位置との間で回動可能に設けられ、該ガラス扉枠112IW003aにより遊技領域を開閉できるようになっており、ガラス扉枠112IW003aを閉鎖したときにガラス窓を通して遊技領域を透視できるようになっている。

【0234】

また、遊技機用枠112IW003は、遊技場の店員等が所有する扉キーを錠前に挿入して解錠することで開放可能となり、店員以外の遊技者等は遊技機用枠112IW003及びガラス扉枠112IW003aを開放することはできないようになっている。

【0235】

主基板11は、第1部材と第2部材とにより開放可能に構成された基板ケース112IW201に収納された状態でパチンコ遊技機1の背面に搭載されている。また、主基板11には、後述する設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための設定キー112IW051と、設定変更状態において後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する設定切替スイッチ112IW052が設けられている。

【0236】

これら設定キー112IW051及び設定切替スイッチ112IW052といった遊技者が操作可能な操作部が設けられた設定切替本体部は、主基板11とともに基板ケース112IW201内に收容されており、設定キー112IW051及び設定切替スイッチ112IW052は、基板ケース112IW201を開放しなくても操作可能となるように基板ケース112IW201の背面右部に形成された開口を介して背面側に露出している。

10

【0237】

設定キー112IW051及び設定切替スイッチ112IW052を有する基板ケース112IW201は、パチンコ遊技機1の背面に設けられているため、遊技機用枠112IW003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112IW003を開放することで操作が可能となる。また、設定キー112IW051は、遊技場の店員等が所有する設定キーの操作を要することから、設定キーを所持する店員のみ操作が可能とされている。また、設定キー112IW051は、後述するONとOFFの切替操作を実行可能なスイッチでもある。尚、この特徴部112IWでは、扉キーと設定キーと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。

20

【0238】

また、基板ケース112IW201には、表示モニタ112IW029と、該表示モニタ112IW029の表示を切り替えるための表示切替スイッチ112IW030が配置されている。これら表示モニタ112IW029及び表示切替スイッチ112IW030は、主基板11に接続されているとともに、基板ケース112IW201の左上部に配置されている。つまり、表示モニタ112IW029及び表示切替スイッチ112IW030は、基板ケース112IW201における主基板11を視認する際の正面に配置されている。主基板11は、遊技機用枠112IW003を開放していない状態では視認できないので、主基板11を視認する際の正面とは、遊技機用枠112IW003を開放した状態における遊技盤2の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機1の正面とは異なる。ただし、主基板11を視認する際の正面とパチンコ遊技機1の正面とが共通するようにしてもよい。

30

【0239】

前述したように、本特徴部112IWにおける設定キー112IW051や設定切替スイッチ112IW052は、遊技機用枠112IW003を閉鎖した状態ではパチンコ遊技機1の正面側からは操作が不可能となっているが、該パチンコ遊技機1が設置される遊技島の内側等から設定キー112IW051や設定切替スイッチ112IW052が操作される虞がある。そこで本特徴部112IWでは、図20-2及び図20-3に示すように外枠112IW001aの右端部には、遊技機用枠112IW003の閉鎖時に、設定キー112IW051と設定切替スイッチ112IW052とを含む基板ケース112IW201の右側部を背面側から被覆するセキュリティカバー112IW500Aが取り付けられている。このセキュリティカバー112IW500Aは、前後方向を向く短片112IW500Aaと、該短片112IW500Aaの後端部からパチンコ遊技機1の左側方に向けて伸びる長片112IW500Abと、を備える略L字状の部材であって、透過性を有する板状の合成樹脂材によって構成されている。短片112IW500Aaの上下寸法は、基板ケース112IW201の背板の上下寸法とほぼ同寸とされている。また、

40

50

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。

【0240】

尚、図 20-2 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 20-3 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。

10

【0241】

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。

20

【0242】

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。

【0243】

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。

30

【0244】

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。

40

【0245】

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

50

3は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板11の側において用いられる各種の乱数の全てを生成可能とされている。

【0246】

本特徴部112IWでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1の他、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4、MR4の初期値決定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値MR1～MR5は、CPU103にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路104によって更新されてもよい。乱数回路104は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ100とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【0247】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定を行うために用意された、図20-4及び図20-5などに示す複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの変動表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

【0248】

ROM101が記憶する判定テーブルには、例えば図20-4(A)に示す表示結果判定テーブル(設定値1)、図20-4(B)に示す表示結果判定テーブル(設定値2)、図20-4(C)に示す表示結果判定テーブル(設定値3)、図20-5(A)に示す大当たり種別判定テーブルの他、大当たり変動パターン判定テーブル(図示略)、図20-6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。

【0249】

本特徴部112IWにおけるパチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当たりの当選確率(出玉率)が変わる構成とされている。具体的には、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル(当選確率)を用いることにより、大当たりの当選確率(出玉率)が変わるようになっている。設定値は1～3の3段階からなり、1が最も出玉率が低く、1、2、3の順に値が大きくなるほど出玉率が高くなる。すなわち、設定値として1が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が低く、2、3の順に値が大きくなるほど有利度が段階的に高くなる。

【0250】

(表示結果判定テーブル)

図20-4(A)～(C)は、各設定値に対応する表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、MR1と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。各表示結果判定テーブルは、変動特図指定バッファが1(第1)である、つまり、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と、変動特図指定バッファが2(第2)である、つまり、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合のそれぞれについて、大当たりとする判定値が設定されている。

【0251】

図20-4(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 / 3 2 0、確変時は 1 / 3 2) で大当りに当選する。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 / 3 2 0、確変時は 1 / 3 2) で大当りに当選する。

【0252】

また、図 20-4 (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 / 3 0 0、確変時は 1 / 3 0) で大当りに当選する。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 / 3 0 0、確変時は 1 / 3 0) で大当りに当選する。

【0253】

また、図 20-4 (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 / 2 8 0、確変時は 1 / 2 8) で大当りに当選する。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 / 2 8 0、確変時は 1 / 2 8) で大当りに当選する。

【0254】

つまり、CPU 103 は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、MR 1 の値が図 20-4 (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。すなわち、設定値に応じた確率で大当りの当選を決定する。尚、図 20-4 (A) ~ (C) に示す「確率」は、大当りになる確率（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。

【0255】

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。

【0256】

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。

【0257】

（大当り種別判定テーブル）

図 20-5 (A) は、ROM 101 に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。なお、本特徴部 112 IW 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。

【0258】

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、大当たり種別判定用の乱数（MR 2）に基づいて、大当たりの種別を大当たり種別 A～大当たり種別 C のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0259】

図 20-5（A）に示す大当たり種別判定テーブルにおいては、設定値ごとに大当たり種別判定用の乱数（MR 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、設定値ごとに大当たり種別 A～大当たり種別 C のいずれに判定されるかの割合が示されている。なお、後述する図 20-6 に示すハズレ変動パターン判定テーブルや、図 20-7 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。

10

【0260】

図 20-5（A）に示すように、大当たり種別判定テーブルにおいては、設定値が「1」である場合、大当たり種別 C に決定される割合が高く、設定値が「2」である場合、大当たり種別 B に決定される割合が高く、設定値が「3」である場合、大当たり種別 A に決定される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。

【0261】

ここで、本特徴部 112IW における大当たり種別について、図 20-5（B）を用いて説明すると、本特徴部 112IW では、大当たり種別毎に、大当たり遊技におけるファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間がそれぞれ定められている。

【0262】

20

ファンファーレ期間とは、例えば、主基板 11 側において、ステップ S 114 の大当たり開放前処理が実行される期間であり、演出制御基板 12 側において、大当たり図柄が停止表示された後に、大当たり遊技状態の開始を報知する演出動作としてのファンファーレ演出が実行される期間である。

【0263】

インターバル期間とは、例えば、主基板 11 側において、ステップ S 116 の大当たり開放後処理が実行される期間であり、演出制御基板 12 側において、大入賞口を開放状態とするラウンドが終了した後に、次のラウンドの開始を報知する演出動作としてのインターバル演出が実行される期間である。

【0264】

30

エンディング期間とは、例えば、主基板 11 側において、ステップ S 117 の大当たり終了処理が実行される期間であり、演出制御基板 12 側において、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間である。

【0265】

図 20-5（B）に示すように、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間は、大当たり種別 A の場合に最も長くなり、次に大当たり種別 B の場合に長くなり、大当たり種別 C の場合に最も短くなるように設定されている。

【0266】

上述のように、本特徴部 112IW では、設定値が「1」である場合には、大当たり種別 C と判定される割合が高いため、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間が比較的短くなりやすい。一方、設定値が「3」である場合には、大当たり種別 A と判定される割合が高いため、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間が比較的長くなりやすい。よって、設定値が「1」＜「2」＜「3」の順に、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間は長くなる。

40

【0267】

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

50

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。

【0268】

本特徴部112IWでは、大当り遊技中に、設定値を示唆する大当り中示唆演出（詳細については後述する）を実行可能に構成されているが、この大当り中示唆演出をファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間において実行可能である。そのような構成により、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の興趣を高めることができる。また、遊技者の関心を大当り中示唆演出に向けることにより、各期間の長短に気付かれにくくすることができる。

【0269】

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。

【0270】

また、本特徴部112IWでは、大当り種別ごとにファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間が設定され、設定値ごとにいずれの大当り種別と判定されるかの割合が異なるように構成することにより、大当りの当選確率（出玉率）が高い設定であるときには、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間を長くする、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。

【0271】

本特徴部112IWでは、大当り種別A～大当り種別Cのいずれの場合にも、大当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り遊技状態となることにより終了するが、例えば、大当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、特定の大当り種別の場合には、大当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、該大当り遊技状態の終了後において再度大当りが発生するまで継続して実行されるようにしてもよい。このような特定の大当り種別となる場合には、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。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りとなる割合が異なるように構成されているが、このような構成に加えて、または代えて、設定値毎に確変継続率（連荘率）が異なるようにしてもよい。

【0272】

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。

【0273】

尚、本特徴部 1 1 2 I Wでは、設定されている設定値に応じて、変動表示結果が大当たりとなる場合の大当たり種別を大当たり種別 A、大当たり種別 B、大当たり種別 C から異なる割合で決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定されている設定値によっては、大当たり種別 A、大当たり種別 B、大当たり種別 C のうち、決定され得ない大当たり種別が 1 つまたは複数あってもよい。つまり、設定されている設定値に応じて大当たり種別の決定割合が異なることには、いずれかの大当たり種別を決定しないこと（決定割合が 0 % である）や、特定の大当たり種別を 1 0 0 % の割合で決定すること含まれている。

【0 2 7 4】

また、本特徴部 1 1 2 I Wでは、大当たり種別に応じてファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間が異なる場合を示したが、そのような態様にかぎらず、大当たり種別によらずにファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間を異ならせるように構成してもよい。例えば、設定値「1」～「3」のいずれであるかに応じて、その設定値に応じたファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間を一律に決定するように構成してもよい。また、例えば、設定値「1」～「3」のいずれであるかに応じて、その設定値に応じた選択確率による抽選処理を行い、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間を決定するように構成してもよい。

【0 2 7 5】

このように、本特徴部 1 1 2 I Wでは、設定されている設定値に応じて変動表示結果が大当たりとなった場合の大当たり種別の決定割合が異なっているので、遊技興趣を向上できるようになっている。

【0 2 7 6】

尚、本特徴部 1 1 2 I Wでは、大当たり種別を大当たり種別判定用の乱数値である M R 2 を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別は、特図表示結果判定用の乱数値である M R 1 を用いて決定してもよい。

【0 2 7 7】

また、本特徴部 1 1 2 I Wでは、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が大きいほど遊技者にとって有利となる（大当たり確率が高まることや、大当たり種別としての大当たり種別 C が決定されやすくなること等）形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

【0 2 7 8】

また、本特徴部 1 1 2 I Wでは、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値に応じて大当たり確率に変化する一方で、遊技性自体は変化しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値に応じて遊技性に変化するようにしてもよい。

【0 2 7 9】

例えば、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が 1 である場合は、通常状態での大当たり確率が 1 / 3 2 0、確変状態が 6 5 % の割合でループする遊技性（所謂確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 2 である場合は、通常状態での大当たり確率が 1 / 2 0 0、大当たり遊技中の特定のラウンドにおいて遊技球が特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定のカウントスイッチを通過することに基づいて大当たり遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、大当たり種別に応じて大当たり遊技中に遊技球が該カウントスイッチを通過する割合が異なる遊技性（所謂 V 確変タイプ）とし、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 3 である場合は、大当たり確率が 1 / 3 2 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トスイッチを通過することに基づいて大当たり遊技状態に制御する遊技性（所謂 1 種 2 種混合タイプ）としてもよい。更に、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1 ～ 3 と遊技性が同一であるが、これら設定値が 1 ～ 3 のいずれかである場合よりも大当たり確率が高い一方で大当たり遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 4 である場合）を設けてもよい。

10

20

30

40

50

【0280】

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変化状態や大当たり遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

【0281】

（変動パターン判定テーブル）

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

【0282】

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

【0283】

（ハズレ変動パターン判定テーブル）

図20-6は、ハズレ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。本特徴部112IWでは、電源投入時に設定変更が行われた時点から変動表示が所定回（本例では30回）実行されるまでの期間（以下、特別期間ともいう）と、それ以外の期間（以下、非特別期間ともいう）とで、異なるハズレ変動パターン判定テーブルを用いるように構成されている。

【0284】

具体的には、特別期間においては、図20-6（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20-6（B）に示す第2ハズレ変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを判定する。なお、本特徴部112IWでは、電源投入時に設定変更が行われた時点から変動表示が所定回（本例では30回）実行されるまでの期間を特別期間としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、電源投入時に設定変更が行われたか否かに関わらず、変動表示が所定回（本例では30回）実行されるまでの期間を特別期間としてもよい。また、リアルタイムクロック等を用いて、所定の時間帯（例えば、午前9時から午前11時まで）であれば特別期間としてもよい。また、初回の大当たりが発生するまでの期間を特別期間としてもよい。

【0285】

図20-6（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。

【0286】

また、図20-6（A）に示す第1ハズレ変動パターン判定テーブルは、図20-6（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

10

20

30

40

50

高めることができる。

【0287】

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。

【0288】

また、図20-6（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20-6（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20-6（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。

【0289】

本特徴部112IWでは、設定値に応じて、異なる割合で設定示唆演出を実行可能であるが、これは、設定値に応じてノーマルリーチハズレおよびスーパーリーチハズレ全体の実行割合が異なること、設定値に応じてノーマルリーチハズレおよびスーパーリーチハズレの実行比率が異なること、設定値に応じてノーマルリーチハズレのみ実行割合が異なることを含む概念である。

【0290】

本特徴部112IWでは、図20-6（A）、（B）に示す第1、第2ハズレ変動パターン判定テーブルのいずれが用いられたときにも、画像表示装置5において共通の背景画像を表示して、演出図柄の変動表示を行う。また、設定値が1～3のいずれに設定されているときにも、画像表示装置5において共通の背景画像を表示して、演出図柄の変動表示を行う。なお、特別期間や電源投入時から変動表示が所定回（本例では30回）実行されるまでの期間のみ、専用の背景画像が表示されるようにしてもよい。このような構成により、特別期間や電源投入時から変動表示が所定回（本例では30回）実行されるまでの期間の遊技興趣を高めることができる。

【0291】

なお、本特徴部112IWの例に限らず、例えば、設定値を示唆する特殊変動パターン（例えば、演出図柄の変動表示の態様が通常とは異なる変動パターンであって、設定値1または2の場合にのみ選択される）を設け、特別期間においてのみ特殊変動パターンが選択され得るようにしてもよい。このような構成によっても、特別期間に遊技を行う動機を与えることができ、遊技興趣を高めることができる。

【0292】

（非リーチハズレ変動パターン判定テーブル）

図20-7は、非リーチハズレ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。本特徴部112IWでは、変動時間が異なる複数種類の非リーチハズレ変動パターンが設けられており、変動パターンが非リーチハズレに決定されたときに、さらに非リーチハズレA～Cのいずれにするかに決定するように構成されている。なお、このような構成に限らず、例えば、図20-6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。

【0293】

図20-7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。

【0294】

本特徴部112IWでは、設定値が「1」である場合には、非リーチハズレCと判定さ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。

【0295】

本特徴部112IWでは、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、大当りの当選確率（出玉率）が高くなるように構成されているが、同時に、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、平均変動時間が長くなるようにも構成されている。このような構成により、大当りの当選確率（出玉率）が高い設定であるときには、平均変動時間を長くすること、すなわち遊技の進行を遅らせることができ、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止することができる。

【0296】

本特徴部112IWでは、設定値に応じて、変動時間が異なる非リーチハズレA～Cのいずれとなるかの割合を異ならせることにより、平均変動時間が異なるように構成されているが、例えば、非リーチハズレ以外の変動パターン（例えば、ノーマルリーチハズレやスーパーリーチハズレ等）も、変動時間が異なるように複数種類設け、設定値に応じて、選択される割合が異なるようにしてもよい。なお、変動パターン（例えば、ノーマルリーチハズレやスーパーリーチハズレ等）を変動時間が異なるように複数種類設ける場合には、演出図柄の揺れ表示や高速変動表示の時間等を異ならせるようにして、演出等の見え方には違いがないようにすることが望ましい。

【0297】

また、本特徴部112IWでは、設定値に応じて、平均変動時間が異なるように構成されているが、このような構成に代えて、または加えて、設定値に応じて、確定演出図柄（最終停止図柄）が停止表示される期間が異なるようにしてもよい。このような構成により、大当りの当選確率（出玉率）が高い設定であるときには、確定演出図柄（最終停止図柄）が停止表示される期間を長くすること、すなわち遊技の進行を遅らせることができ、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止することができる。

【0298】

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

【0299】

なお、本特徴部112IWでは、他の変動パターンに比べて変動時間が短い短縮用の変動パターンが設けられている。例えば、非リーチハズレA（変動時間9秒）よりも変動時間が短い短縮非リーチハズレ（変動時間1.5秒）の変動パターンが設けられている。そして、この短縮用の変動パターンは、例えば、保留記憶数が所定数（例えば3）以上であるときに、用いられるように構成されている。このような構成は、保留記憶数が上限に達している状態、または上限に近い状態であるときに、この状態を解消して、効率的に変動

10

20

30

40

50

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相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。

【0300】

（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。

【0301】

具体的には、表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 は、4 桁の表示部を備えている。各桁の表示部は、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。

【0302】

1 桁目の表示部と 2 桁目の表示部には表示内容が表示され、3 桁目の表示部と 4 桁目の表示部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。

【0303】

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。

【0304】

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。

【0305】

表示 N o 1 の短期連比が表示される場合には、1 桁目の表示部及び 2 桁目の表示部に「y 6.」が表示され、表示 N o 2 の短期役比が表示される場合には、1 桁目の表示部及び 2 桁目の表示部に「y 7.」が表示される。また、表示 N o 1 の短期連比が表示される場合には、3 桁目の表示部及び 4 桁目の表示部には、短期連比が百分率表示（% 表示）され、表示 N o 2 の短期役比が表示される場合には、3 桁目の表示部及び 4 桁目の表示部には、短期役比が百分率表示（% 表示）される。

【0306】

表示 N o 3 の総累計連比が表示される場合には、1 桁目の表示部及び 2 桁目の表示部に「A 6.」が表示され、表示 N o 4 の総累計役比が表示される場合には、1 桁目の表示部及び 2 桁目の表示部に「A 7.」が表示される。また、表示 N o 3 の総累計連比が表示される場合には、3 桁目の表示部及び 4 桁目の表示部には、総累計連比が百分率表示（% 表示）され、表示 N o 4 の総累計役比が表示される場合には、3 桁目の表示部及び 4 桁目の表示部には、総累計役比が百分率表示（% 表示）される。

【0307】

表示 N o 5 のベース 1 が表示される場合には、1 桁目の表示部及び 2 桁目の表示部に「

b L.」が表示され、表示N o 4のベース2が表示される場合には、1桁目の表示部及び2桁目の表示部に「B 6.」が表示される。また、表示N o 5のベース1が表示される場合には、3桁目の表示部及び4桁目の表示部には、総累計連比が百分率表示（%表示）され、表示N o 6のベース2が表示される場合には、3桁目の表示部及び4桁目の表示部には、総累計役比が百分率表示（%表示）される。

【0308】

更に、これら短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示は、表示切替スイッチ112IW030の操作に基づいて、そのときに設定されている設定値についての短期連比、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。

10

【0309】

尚、本特徴部112IWでは、表示モニタ112IW029においては、各設定値における連比、役比、ベースを表示可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、表示モニタ112IW029においてはこれら連比、役比、ベースのうち、1の数値のみ、或いはいずれか2の数値のみ表示可能であってもよい。

【0310】

また、本特徴部112IWでは、付与された賞球数に基づく情報である連比、役比、ベースを算出し、これら連比、役比、ベースを表示モニタ112IW029にて表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、連比、役比、ベースを算出せずに、表示モニタ112IW029には、付与された賞球数の履歴を表示するようにしてもよい。

20

【0311】

（設定変更処理）

次に、本特徴部112IWにおけるパチンコ遊技機1の設定値の変更について説明する。図20-8～図20-10は、特徴部112IWにおける遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。なお、本特徴部112IWにおいて、ステップ112IWS001～S002の処理は、図3で示したステップS1～S2の処理と同様である。

【0312】

初期設定を行うと、CPU103は、遊技機への電源供給を開始したときに演出制御手段（具体的には、演出制御用CPU120）が起動するまでの時間を計測するための演出制御手段起動待ちタイマをセットする（ステップ112IWS003）。この場合、演出制御手段起動待ちタイマには、遊技機への電源供給を開始してから演出制御用CPU120が起動するまでに十分な時間がセットされる。次いで、CPU103は、演出制御手段起動待ちタイマの値を1減算し（ステップ112IWS004）、減算後の演出制御手段起動待ちタイマの値が0となっているか否かを確認する（ステップ112IWS005）。演出制御手段起動待ちタイマの値が0となっていなければ、ステップ112IWS004に戻り、ステップ112IWS004～S005の処理を繰り返し実行する。演出制御手段起動待ちタイマの値が0となっていれば、ステップ112IWS006に移行する。

30

【0313】

ステップ112IWS003～S005の処理が実行されることによって、演出制御用CPU120が起動するまで待ってからステップ112IWS006以降の処理が実行され、設定値の変更や確認、RAMの初期化や復旧処理などが実行される。そのため、後述する設定値コマンドや初期化指定コマンド、復旧時のコマンドなど各種のコマンド類が演出制御用CPU120が起動する前に送信されてしまうような事態を防止することができる。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。

40

【0314】

次いで、CPU103は、設定値が工場出荷時の値（例えば「0」や取り得る設定値以外の値）であるか否かを判定する（ステップ112IWS006）。工場出荷時の設定のままであれば（ステップ112IWS006；Yes）、ステップ112IWS010に移行する。

50

【0315】

工場出荷時の設定でなければ（ステップ112IWS006；No）、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112IWS007）。具体的には、ステップ112IWS007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112IWS007；No）、ステップ112IWS010に移行する。

【0316】

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112IWS007；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112IWS008）。ステップ112IWS008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112IWS008；No）、ステップ112IWS010に移行する。

【0317】

RAM102のデータが正常であると判定された場合（ステップ112IWS008；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112IWS009）。設定変更中フラグがセットされていれば（ステップ112IWS009；Yes）、すなわち設定値の変更中に電断などが発生して遊技機への電源供給が再開された場合、ステップ112IWS010に移行する。

【0318】

ステップ112IWS010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112IWS010）。なお、CPU103は、表示モニタ112IW029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。

【0319】

次いで、CPU103は、扉開放センサ112IW090からの出力信号がオン（扉（遊技機用枠112IW003）が開放している状態）であるか否かを判定する（ステップ112IWS011）。扉開放センサ112IW090からの出力信号がオンであれば、CPU103は、設定キー112IW051がオンであるか否かを判定する（ステップ112IWS012）。設定キー112IW051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112IWS013）。クリアスイッチからの出力信号がオンであれば、CPU103は、RAMクリアフラグをセットする（ステップ120AKSA01）。RAMクリアフラグがオンである場合、設定変更に係る処理が実行された後、RAM102の記憶内容をクリアするためのRAMクリア処理が実行される。そして、ステップ120AKSA03に移行する。

【0320】

一方、扉開放センサ112IW090からの出力信号がオフ（扉が閉鎖している状態）である場合や（ステップ112IWS011のN）、設定キー112IW051がオフである場合（ステップ112IWS012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112IWS013のN）には、ステップ112IWS014には移行せず、ループ処理に移行する。

【0321】

ステップ112IWS006～S014の処理が実行されることによって、本特徴部112IWでは、バックアップRAMが正常でない場合や（ステップ112IWS007，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112IWS0

10

20

30

40

50

06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、ステップ120 AKSA03以降の設定値の変更が可能となり、その後RAMクリアされる。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。

【0322】

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)。

10

【0323】

クリアスイッチからの出力信号がオンであれば(ステップ112 IWS015; Yes)、CPU103は、RAMクリアフラグをセットする(ステップ120 AKSA02)。

【0324】

ステップ120 AKSA02の処理の後や、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)。

20

【0325】

設定キー112 IW051がオンであれば、CPU103は、RAMクリアフラグがオンであるか否かを判定する(ステップ120 AKSA03)。ここで、設定キー112 IW051がオンある場合には、RAMクリアフラグの状態(即ちクリアスイッチのオン/オフ)によって、設定確認するための処理(設定確認処理)または設定変更するための処理(設定変更処理)を実行する。なお、設定変更中や設定確認中に扉開放センサ112 IW090からの出力信号がオフとなった場合にエラー処理を実行するようにしてもよい。

【0326】

RAMクリアフラグがオンである場合(ステップ120 AKSA03; Yes)、設定変更処理を開始することを示す設定変更開始コマンドを演出制御基板12に送信する(ステップ120 AKSA04)。また、RAMクリアフラグがオフである場合(ステップ120 AKSA03; No)、設定確認処理を開始することを示す設定確認開始コマンドを演出制御基板12に送信する(ステップ120 AKSA05)。

30

【0327】

演出制御基板12側では、設定変更コマンドまたは設定確認コマンドを受信すると、設定変更中または設定確認中である旨を報知する制御を行う(例えば、画像表示装置5において所定の画像を表示したり、スピーカ8L、8Rから所定の音を出力したり、装飾用LEDといった装飾発光体を所定の態様により発光させたりする)。

【0328】

次いで、CPU103は、設定値が工場出荷時の値(例えば「0」等)であるか否かを判定する(ステップ120 AKSA06)。工場出荷時の設定値であれば(ステップ120 AKSA06; Yes)、設定値を「1」に設定する(ステップ120 AKSA07)。ステップ120 AKSA07では、RAM102のバックアップ領域に記憶される設定値を「1」に更新する。

40

【0329】

ステップ120 AKSA07では、設定値が工場出荷時の値である場合、初期値として設定値を「1」に設定するが、他の設定値を初期値としてもよい。また、RAM102にバックアップデータが記憶されていない場合、バックアップデータが正常でない場合といったRAM異常エラーがある場合(例えばステップ112 IWS010の処理を実行した

50

場合)にも、設定値を初期値「1」に設定するようにしてよい。このようにする場合、ステップ112 IWS010の処理を実行した場合に(ステップ112 IWS006; Yes、ステップ112 IWS007; No、またはステップ112 IWS008; Noである場合に)RAM異常フラグをセットし、ステップ120 AKSA06では当該RAM異常フラグがオンであるか否かを判定するようにしてもよい。

【0330】

工場出荷時の設定値でない場合や(ステップ120 AKSA06; No)、ステップ120 AKSA07の処理を実行した後は、CPU103は、RAM102のバックアップ領域に格納されている設定値を表示モニタ112 IW029に表示する(ステップ120 AKSA08)。

10

【0331】

そして、CPU103は、RAMクリアフラグがオンであるか否かを判定する(ステップ120 AKSA09)。RAMクリアフラグがオンである場合(ステップ120 AKSA09; Yes)、設定変更中フラグをセットする(ステップ120 AKSA10)。

【0332】

続いて、設定切替スイッチ112 IW052からの出力信号がオンであるか否かを判定する(ステップ120 AKSA11)。設定切替スイッチ112 IW052からの出力信号がオンであれば(ステップ120 AKSA11; Yes)、RAM102のバックアップ領域に記憶される設定値を更新する(ステップ112 AKS012)。設定値は、設定切替スイッチ112 IW052の操作(押下)毎に更新される。例えば、設定値が「1」であった場合「2」に更新し、設定値が「2」であった場合「3」に更新し、設定値が「3」であった場合「1」に更新すればよい。なお、設定切替スイッチ112 IW052の操作により特定の設定値を指定できるようにしてもよい。

20

【0333】

RAMクリアフラグがオフである場合は(ステップ120 AKSA09; No)、設定確認が行われた場合であるので、設定変更に関する処理は実行しない。この場合や、設定切替スイッチ112 IW052からの出力信号がオンでない場合(ステップ120 AKS11; No)、ステップ112 AKS012の処理を更新した後は、設定キー112 IW051からの出力信号がオフになったか否かを判定する(ステップ120 AKSA13)。

30

【0334】

設定キー112 IW051からの出力信号がオンのままである場合には(ステップ120 SA13; No)、ステップ120 AKSA08に戻り、設定確認処理または設定変更処理を継続する。ステップ112 AKS012にて設定値が更新された場合には、再度ステップ120 AKSA08の処理が実行されることで、更新後の設定値が表示モニタ112 IW029表示される。

【0335】

設定キー112 IW051からの出力信号がオフである場合には(ステップ120 SA13; Yes)、RAMクリアフラグがオンであるか否かを判定する(ステップ120 AKSA14)。RAMクリアフラグがオンである場合(ステップ120 AKSA14; Yes)、設定変更中フラグをリセットし(ステップ120 AKSA15)、設定変更が終了したことを示す設定変更終了コマンドを演出制御基板12に送信する(ステップ120 AKSA16)。

40

【0336】

RAMクリアフラグがオフである場合(ステップ120 AKSA14; No)、設定確認が終了したことを示す設定確認終了コマンドを演出制御基板12に送信する(ステップ120 AKSA17)。

【0337】

その後、表示モニタ112 IW029における設定値の表示を消去し(ステップ120 AKS18)、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1

50

1 2 I W S 0 3 1)。なお、設定値が更新された場合のみ設定値コマンドを送信するようにしてもよい。

【0 3 3 8】

次いで、R A Mクリアフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ1 2 0 A K S A 1 9）。R A Mクリアフラグがオンである場合（ステップ1 2 0 A K S A 1 9；Y e s）、R A Mクリア処理を実行する（ステップ1 2 0 A K S A 2 0）。R A Mクリア処理では、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。ただし、R A Mクリア2処理では、R A M 1 0 2の記憶領域のうち連比や役比、ベースなどの性能表示用の情報を記憶する領域、および設定値を記憶する領域以外の領域がクリアされ、連比や役比、ベースなどの性能表示用の情報、および設定値の情報はクリアされず保持される。

10

【0 3 3 9】

その後、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1 1 2 I W S 0 3 3）。

【0 3 4 0】

R A Mクリアフラグがオフである場合（ステップ1 2 0 A K S A 1 9；N o）、C P U 1 0 3は、ステップS 6と同様の処理により、主基板1 1の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップ1 1 2 I W S 0 2 2）を行う。復旧処理では、C P U 1 0 3は、R A M 1 0 2の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。また、C P U 1 0 3は、ステップS 7と同様の処理により、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板1 2に送信する（ステップ1 1 2 I W S 0 2 3）。

20

【0 3 4 1】

ステップ1 1 2 I W S 0 3 3またはステップ1 1 2 I W S 0 2 3の処理の後、ステップ1 1 2 I W S 0 3 4の処理に移行する。なお、ステップ1 1 2 I W S 0 3 4～S 0 3 6の処理は、図3で示したステップS 1 0～S 1 2の処理と同様である。

【0 3 4 2】

なお、ステップ1 2 0 A K S A 0 8において、設定値を画像表示装置5に表示するようにしてもよい。そして、以降の処理が画像表示装置5を用いて実行されるようにしてもよい。

30

【0 3 4 3】

また、設定確認処理および設定変更処理の実行中は、特別図柄表示装置4 A、4 Bを通常遊技中では表示されない態様（たとえば、7セグメントL E Dの全セグメントを点灯または点滅させる態様）とするようにしてもよい。このように特別図柄表示装置4 A、4 Bを用いて報知することで、好適に設定確認状態や設定変更状態であることを遊技者に報知することができる。なお、特別図柄表示装置4 A、4 Bを、設定確認状態中と設定変更状態中とで異なる態様としてもよい。

【0 3 4 4】

また、設定変更処理の実行中に電源断となった場合には、再度、設定変更処理が実行されて更新後の設定値がR A M 1 0 2（バックアップR A M）に記憶されることによって設定変更が完了しない限り、エラーとするようにしてもよい。具体的には、設定変更処理の開始時に、設定値を記憶するバックアップR A Mと同じバックアップR A Mに設定変更フラグ（R A Mクリアされても消去されない）を格納し、設定変更処理の終了時に、その設定変更フラグをオフにし、設定変更処理以外の処理（たとえば、遊技制御メイン処理）を実行する場合に設定変更フラグがオンであればエラーとする。上述のように、設定変更処理が途中で正常に進行しなくなるような状況においては、遊技場の店員が設定変更が完了していないのに完了したと勘違いする場合がある。このような場合に、設定変更が完了してなければエラーとなるようにすることで、設定変更の確実な完了を担保することができる。

40

【0 3 4 5】

50

また、ステップ120AKSA08で、バックアップRAMから現在の設定値を読み出し、当該設定値を表示させるようにしている。しかし、バックアップRAMへのバックアップが正常に行われなかったときは、画像表示装置5にエラーであることを示す情報を表示するとともに、特別図柄表示装置4A、4Bを、通常遊技中とは異なる態様（たとえば、7セグメントLEDの全セグメントを消灯させる態様、設定確認処理および設定変更処理中が全点灯であれば、全点滅させる態様）とするようにしてもよい。

【0346】

図20-11は、電源投入時に実行される処理を示す説明図である。本特徴部112IWでは、図20-11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120AKSA08～120AKSA013等）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120AKSA08、120AKSA013等）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、クリアスイッチがオンであれば、初期化処理（ステップ120AKSA05では20等）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112IWS024）が実行される。

【0347】

本実施例では、図20-8～図20-10に示す遊技制御メイン処理において、一部の処理を共通化しつつ、設定キー112IW051とクリアスイッチ（RAMクリアフラグ）の状態に応じて分岐することで、設定変更処理、設定確認処理、初期化処理、または、復旧処理が実行されるようになっていたが、それぞれをモジュール化して個別の処理として実行するようにしてもよい。

【0348】

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。まず、図20-12（A）及び図20-12（B）に示すように、遊技場の店員等の操作によって電源がOFFとなる（電断させる）と、パチンコ遊技機1への電力の供給が停止することによって表示モニタ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。

【0349】

次に、図20-12（C）に示すように、遊技場の店員等がクリアスイッチを操作しつつ電源を投入すると（遊技制御メイン処理のステップS3でYesの場合）、設定キー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。

【0350】

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20-12（D）に示すように、CPU103は、遊技場の店員等による設定切替スイッチ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。

【0351】

次いで、図20-12（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に、表示切替スイッチ112IW030の操作に基づいて、そのときに設定されている設定値についての短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2を表示させる。また、RAM102のバックアップ領域に保留記憶が記憶されている場合は、該保留記憶がクリアされる。また、図20-12（A）のタイミング（パチンコ遊技機1の電源がOFFとなった

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

【0352】

また、図20-12(F)に示すように、CPU103は、設定値が記憶されるRAM102にエラーが発生したことに基づいて、表示モニタ112IW029に「E. E. E. E.」と表示させることが可能である。

【0353】

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。

【0354】

(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20-13および図20-14は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理(ステップS110)を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU103は、合算保留記憶数(第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計数)の値を確認する(ステップ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。

【0355】

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112IWS102)。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112IWS103)。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112IWS104)。

【0356】

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

【0357】

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112IWS105)。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。

【0358】

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。

【0359】

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。

10

【0360】

よって、各第1保留記憶数（または、各第2保留記憶数）に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第1保留記憶数（または、第2保留記憶数） $=1, 2, 3, 4$ の順番と一致するようになっている。

【0361】

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。

20

【0362】

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

【0363】

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

30

【0364】

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112 IWS011参照）と変動開始時に送信する設定値コマンド（ステップ112 IWS108参照）とで同じ設定値コマンドを送信する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、電源投入時用の設定値コマンドと変動開始時用の設定値コマンドとを別々のコマンドとして構成し、電源投入時と変動開始時とで異なる設定値コマンドを送信するように構成してもよい。

40

【0365】

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

50

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。

【0366】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ100側では設定値に関係なく同じ変動パターンコマンド（例えば、変動パターンコマンドA）を出力可能に構成し、演出制御用CPU120側でいずれの設定値であるかに応じていずれの変動パターンを選択するかやその選択割合を異ならせるように構成してもよい。例えば、設定値1であれば変動パターンA-1を選択または変動パターンA-1を高い割合で選択したり、設定値2であれば変動パターンA-2を選択または変動パターンA-2を高い割合で選択したり、設定値3であれば変動パターンA-3を選択または変動パターンA-3を高い割合で選択したりしてもよい。この場合、例えば、変動パターンA-1～A-3は、変動時間は同じであるが、擬似連の有無や擬似連回数、リーチの有無や種類が異なるように構成されていればよい。また、この場合、例えば、設定値コマンドを正常に受信できていない場合には、一律に変動パターンA-1を選択するようにしたり、設定値コマンドを正常に受信できていない場合専用の選択割合で変動パターンを選択したりするように構成すればよい。

10

【0367】

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。

20

【0368】

また、CPU103は、現在の遊技状態に応じて背景指定コマンドを演出制御基板12に送信する制御を行う（ステップ112 IWS109）。この場合、CPU103は、例えば、確変状態である場合には確変状態背景指定コマンドを送信する制御を行い、時短状態である場合には時短状態背景指定コマンドを送信する制御を行い、通常状態である場合には通常状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。

【0369】

次いで、CPU103は、乱数バッファ領域から特図表示結果判定用の乱数値MR1を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する。大当たり判定モジュールは、あらかじめ決められている大当たり判定値（図20-4参照）と乱数値MR1とを比較し、それらが一致したら大当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定の処理を実行するプログラムである。

30

【0370】

乱数値MR1の値がいずれの大当たり判定値にも一致しなければ（ステップ112 IWS110のN）、ステップ112 IWS116に移行する。

【0371】

乱数値MR1の値がいずれかの大当たり判定値に一致した場合には（ステップ112 IWS110のY）、CPU103は、大当たりであることを示す大当たりフラグをセットする（ステップ112 IWS113）。次いで、CPU103は、大当たり種別判定テーブル（図20-5参照）を用いて、乱数バッファ領域に格納された大当たり種別判定用の乱数値MR2の値と一致する値に対応した種別（「大当たり種別A」、「大当たり種別B」または「大当たり種別C」）を大当たりの種別に決定する（ステップ112 IWS114）。

40

【0372】

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

50

【0373】

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、大当たりフラグがセットされていない場合には、はずれ図柄となる「ー」を特別図柄の停止図柄に決定する。また、例えば、大当たりフラグがセットされている場合には、大当たり図柄となる「7」を特別図柄の停止図柄に決定する。なお、さらに大当たり種別に応じて異なる特別図柄の停止図柄に決定してもよい。

【0374】

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）。

【0375】

本特徴部112 IWには、以下に示す第1発明が含まれている。つまり、従来、設定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、大当たり遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

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

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

前記有利状態における所定の制御期間（例えば、大当たり遊技中のファンファーレ期間やインターバル期間、エンディング期間など）は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図20-5参照）

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。

【0376】

更には、第1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20-5（B）参照）

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

【0377】

更には、第1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20-5（B）参照）

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

【0378】

更には、第1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20-5（B）参照）

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

【0379】

更には、第1発明の手段5の遊技機として、

遊技価値を用いた遊技が可能な遊技機であって、

特定条件が成立したことにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、

設定手段は、第1設定値（例えば、設定値3）と、該第1設定値よりも前記遊技価値付

10

20

30

40

50

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20-5（A）、（B）参照）

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

【0380】

更には、第1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。

【0381】

更には、第1発明の手段7の遊技機として、

演出を実行可能な演出実行手段を備え、

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

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

【0382】

更には、第1発明の手段8の遊技機として、

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

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

【0383】

更には、第1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20-5（B）参照）

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

【0384】

更には、第1発明の手段10の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、

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

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

前記情報表示手段は、設定されている設定値を表示可能である（例えば、図20-12に示すように、表示モニタ112IW029において連比、役比、ベースを表示可能な部分）

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

【0385】

10

20

30

40

50

また、本特徴部 1 1 2 I W には、以下に示す第 2 発明も含まれている。つまり、従来、設定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 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、大当たり遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

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

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

可変表示に関する所定の制御期間（例えば、変動時間）は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図 2 0 - 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。

【0 3 8 6】

更には、第 2 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 2 0 - 7 参照）

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

【0 3 8 7】

更には、第 2 発明の手段 3 の遊技機として、

可変表示の表示結果が表示される期間は、設定されている設定値に応じて異なる

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

【0 3 8 8】

更には、第 2 発明の手段 4 の遊技機として、

遊技価値を用いた遊技が可能な遊技機であって、

特定条件が成立したことにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、

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

可変表示に関する所定の制御期間は、第 2 設定値に設定されているときの方が、第 1 設定値に設定されているときよりも長い（例えば、図 2 0 - 7 参照）

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

【0 3 8 9】

更には、第 2 発明の手段 5 の遊技機として、

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

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

【0 3 9 0】

更には、第 2 発明の手段 6 の遊技機として、

可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、

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

前記可変表示パターン決定手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により可変表示期間が異なる複数の可変表示パターンのいずれかに決定する（例えば、図 2 0 - 7

10

20

30

40

50

参照)

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

【0391】

更には、第2発明の手段7の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、

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

前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ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20-12に示すように、表示モニタ112IW029において連比、役比、ベースを表示可能な部分）

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

【0392】

なお、この特徴部112IWで示した構成は、特徴部31AKなど他の特徴部で示した構成と適宜組み合わせることで遊技機を構成することが可能である。例えば、この特徴部112IWで示した遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、大当り中示唆演出を実行する場合に、遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、大当り中示唆演出の開始から所定期間経過したときに、特徴部31AKと同様の態様で遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、大当り中示唆演出に対応したタイトルを報知可能に構成してもよい。

【0393】

（特徴部248F～特徴部250Fに関する説明）

次に、特徴部248F～特徴部250Fについて説明する。特徴部248Fは継続率示唆演出に関し、特徴部249Fは設定示唆演出パターンAに関し、特徴部250Fは設定示唆演出パターンBに関しそれぞれ特徴を有している。

【0394】

（スペックについて）

図21-1は、各設定値におけるスペックを説明するための図である。図21-1に示すように、設定1では、非確変時の大当り確率が $1/319$ 、確変時の大当り確率が $1/95$ 、ST継続率が65.29%である。設定2では、非確変時の大当り確率が $1/280$ 、確変時の大当り確率が $1/75$ 、ST継続率が73.87%である。設定3では、非確変時の大当り確率が $1/250$ 、確変時の大当り確率が $1/60$ 、ST継続率は81.37%である。ここで、ST継続率とは、ST状態が継続する確率を示している。ST状態とは、大当り遊技状態後に確変状態に制御され、所定回数の特図ゲームが実行されるまで確変状態が継続する状態をいう。特徴部248F～特徴部250Fでは、大当り遊技状態後にSTが100回継続する。なお、継続率とは、有利状態である大当り遊技状態に繰返し制御される確率、同じ遊技状態（例えば、確変）に繰返し制御される確率、高ベース状態に繰返し制御される確率（例えば、確変、時短、確変の順に制御される確率）を含む概念である。

【0395】

図21-1に示すデータの設定により、設定1の場合には、非確変時の大当り確率と確変時の大当り確率とST継続率のいずれもが設定値の中で最も低くなっている。一方、設定3の場合には、非確変時の大当り確率と確変時の大当り確率とST継続率のいずれもが設定値の中で最も高くなっている。したがって、設定1<設定2<設定3の関係で遊技者に有利となっている。なお、設定値は、さらに複数の段階が設けられていてもよく、例えば、1～6の段階で遊技者にとって有利となるように設けられていてもよい。

【0396】

(特徴部248F～特徴部250Fの各種演出の流れについて)

図21-2は、各種演出の流れを示すタイミングチャートである。図21-2(A)は特徴部248Fの演出である継続率示唆演出の流れを示し、図21-2(B)は特徴部249Fの演出である設定示唆演出(パターンA)の流れを示し、図21-2(C)は特徴部250Fの演出である設定示唆演出(パターンB)の流れを示している。

【0397】

まず、図21-2(A)に示す、特徴部248Fの演出である継続率示唆演出について説明する。継続率示唆演出とは、設定値毎に異なるSTの継続率を示唆する演出である。なお、継続率は設定値毎に異なっているため、継続率を示唆することは、言い換えれば、設定値を示唆することにもなる。図21-2(A)に示すように、継続率示唆演出は、大当り遊技状態後のエンディング期間において実行される演出である。大当り遊技状態が終了した後は、所定期間の間、STに突入することや出玉の獲得数等の情報が遊技者に映像として示される。そのエンディング期間において継続率示唆演出が実行されることがある。その後、ST期間として変動100回の間、ST状態が継続する。

【0398】

次に、図21-2(B)に示す、特徴部249Fの演出である設定示唆演出(パターンA)について説明する。設定示唆演出とは、複数段階の設定値のうちいずれに設定されているかを示唆する演出である。パターンAの設定示唆演出では、大当り遊技状態およびエンディング期間が終了した後の100回のST期間のうち、早い回数である1～20回転の可変表示の間で大当り遊技状態に制御されたときのラウンド中に設定示唆演出が実行される。また、パターンAの設定示唆演出では、21～100回転の可変表示の間で大当りとなった場合には設定示唆演出が実行されることがない。つまり、パターンAの設定示唆演出では、遊技者にとって有利なST期間のうち、1～20回転目のいずれかの回数で大当り遊技状態に制御されたときは、21～100回転目のいずれかの回数で大当り遊技状態に制御されたときよりも設定示唆演出の実行割合が高い(100:0の割合)と言える。

【0399】

次に、図21-2(C)に示す、特徴部250Fの演出である設定示唆演出(パターンB)について説明する。パターンBではパターンAと同様に設定示唆演出が実行される。パターンBの設定示唆演出では、大当り遊技状態およびエンディング期間が終了した後の100回のST期間のうち、早い回数である1～20回転の可変表示の期間が第1設定示唆演出期間となっている。第1設定示唆演出期間中の可変表示で大当り遊技状態に制御されたときのラウンド中に設定示唆演出が実行される。また、パターンBの設定示唆演出では、ST期間のうち21～100回転の可変表示の期間が第2設定示唆演出期間となっている。第2設定示唆演出期間中の可変表示で大当り遊技状態に制御されたときのラウンド中に設定示唆演出が実行される。ここで、第1設定示唆演出期間と第2設定示唆演出期間とでは、大当り遊技状態に制御されたときに実行される設定示唆演出の演出態様が異なっている。また、遊技者にとって有利なST期間のうち、1～20回転目の第1設定示唆演出期間で大当り遊技状態に制御されたときは、21～100回転目の第2設定示唆演出期間で大当り遊技状態に制御されたときよりも設定示唆演出の実行割合が高くなっている。

【0400】

ここで、設定値の無い遊技機においてはST状態の継続率は一定である。よって、そのような遊技機に継続率示唆演出を実行しても面白みに欠ける。しかしながら、図21-2(A)に示すように、ST状態において大当り遊技状態に制御される確率を遊技者に示唆する継続率示唆演出が設定値のある遊技機で実行されるため、設定を示唆する演出について注目させることができ、遊技の興味が向上する。

【0401】

また、継続率示唆演出は、比較的長い時間の取れるエンディング期間に実行される演出である。よって、大当り遊技状態の終了時に注目させることができ、遊技の興味が向上す

る。

【0402】

また、パターンAの設定示唆演出は、ラウンド中に実行される。このようにすれば、ラウンド遊技に着目させることができ、ラウンド遊技中の遊技の興趣を向上させることができる。

【0403】

また、パターンBの設定示唆演出も、ラウンド中に実行される。このようにすれば、ラウンド遊技に着目させることができ、ラウンド遊技中の遊技の興趣を向上させることができる。

【0404】

(特徴部248Fについて)

次に、特徴部248Fの演出である継続率示唆演出について詳細に説明する。図21-3は、継続率示唆演出決定テーブルを示す図である。継続率示唆演出決定テーブルは、後述する継続率示唆演出処理、または、保留連演出処理において用いられるテーブルである。継続率示唆演出決定テーブルを用いて、演出の実行有無と、実行する場合にはいずれの演出(キャラクタA、キャラクタB、キャラクタCまたはキャラクタD)を実行するかが決定される。継続率示唆演出決定テーブルは、ROM121に格納されている。

【0405】

継続率示唆演出決定テーブルに示すように、設定1では、演出無しに決定される割合は88%、キャラクタAに決定される割合は5%、キャラクタBに決定される割合は4%、キャラクタCに決定される割合は3%、キャラクタDに決定される割合は無い(0%である)。設定2では、演出無しに決定される割合は88%、キャラクタAに決定される割合は3%、キャラクタBに決定される割合は5%、キャラクタCに決定される割合は4%、キャラクタDに決定される割合は無い(0%である)。設定3では、演出無しに決定される割合は87%、キャラクタAに決定される割合は3%、キャラクタBに決定される割合は4%、キャラクタCに決定される割合は5%、キャラクタDに決定される割合は1%である。

【0406】

図21-3に示すデータの設定により、継続率示唆演出処理において、演出無しが選択される割合が高くなっており、継続率示唆演出はなかなか実行されないようになっている。また、演出が実行される場合の割合は、設定1の場合には「キャラクタA>キャラクタB>キャラクタC」、設定2の場合には「キャラクタB>キャラクタC>キャラクタA」、設定3の場合には「キャラクタC>キャラクタB>キャラクタA>キャラクタD」となっている。つまり、設定値に応じてキャラクタの出現率が異なるため、設定値毎に異なるST継続率をキャラクタの態様から示唆することが可能となる。また、キャラクタDは、最も有利な設定3においてのみ出現するため、キャラクタDの決定割合は最も低いが出現したときは高設定である設定3となっていることが確定する。なお、演出無しに決定されることがなく100%の割合でいずれのキャラクタが表示されるようにしてもよい。

【0407】

図21-3に示すように、キャラクタA~Cはいずれの設定値であっても実行可能な態様である。よって、実行割合の異なるこれらキャラクタの態様により好適に設定値を示唆することができ、遊技の興趣が向上する。

【0408】

また、図21-3に示すように、継続率示唆演出の演出態様には、高継続率の設定3に設定されていることが確定するキャラクタDが含まれる。これによれば、実行割合が低いキャラクタDが出現したときは高設定が確定するため、好適に設定値を示唆することができ、遊技の興趣が向上する。

【0409】

図21-4は、継続率示唆演出処理の一例を示すフローチャートである。継続率示唆演出処理は、エンディング演出処理(S177)の中で実行される処理である。

【0410】

まず、演出制御用CPU120は、通常状態からの大当たりであるか否かを判定する（248FS001）。通常状態からの大当たりであるいわゆる初当たりであるか否かは、遊技状態を指定するコマンドに基づいて判断される。演出制御用CPU120は、通常状態からの大当たりであると判定した場合には（248FS001でY）、処理を終了する。つまり、初当たりにおいては継続率示唆演出が実行されないように制御される。なお、初当たりにおいて継続率示唆演出が実行されるようにしてもよい。一方、演出制御用CPU120は、通常状態からの大当たりではないと判定した場合には（248FS001でN）、設定値に応じた継続率示唆演出決定テーブルにより、継続率示唆演出の演出内容を決定し（248FS002）、248FS003へ移行する。

10

【0411】

248FS003において、演出制御用CPU120は、継続率示唆演出を実行するか否かを判定する。演出制御用CPU120は、継続率示唆演出を実行すると判定した場合には（248FS003でY）、決定された継続率示唆演出を実行するように設定し（248FS004）、処理を終了する。これにより、エンディング期間の所定期間において継続率示唆演出が実行されるように設定される。一方、演出制御用CPU120は、継続率示唆演出を実行しないと判定した場合には（248FS003でN）、処理を終了する。

【0412】

なお、継続率示唆演出は、実行が決定されているときに所定期間となれば必ず実行されるものではなく、所定条件の成立により実行されるようにしてもよい。例えば、遊技者が操作可能な押しボタン31Bが操作されたことに基づいて継続率示唆演出が実行され、操作可能期間に押しボタン31Bが操作されなければ継続率示唆演出が実行されないようにしてもよい。このようにすれば、遊技者の操作意欲を向上させることができる。また、操作手段を用いて継続率示唆演出を実行する場合には、操作手段への操作を促進させる促進画像を表示してもよいし、促進画像を表示しないようにしてもよい。

20

【0413】

また、継続率示唆演出は、実行されない場合も多かったが100%の割合でキャラクタA～Dによる継続率示唆演出が実行されるようにしてもよい。このような場合であっても、設定3が確定するキャラクタDの出現率は他のキャラクタの出現率よりも低くすることが望ましい。これにより、設定値がすぐに遊技者にバレてしまうことを防ぐことができる。

30

【0414】

図21-5は保留連演出決定テーブル及び保留連演出有り時演出決定テーブルの一例を示す図である。これらのテーブルは、ROM121に格納されている。特徴部248Fにおいては、保留連演出が実行されることがある。保留連演出とは、可変表示に関する保留記憶情報（保留情報）内に大当たりとなる保留記憶情報（所謂保留連となる保留記憶情報）が含まれているか否か（保留連となるかどうか）を先読みする処理を行い、大当たりとなる保留記憶情報が含まれているときには、大当たりとなる保留記憶情報が含まれていることを示唆する演出（保留連示唆演出）を演出制御用CPU120により実行する演出である。保留連演出では、前述の継続率示唆演出と同様のキャラクタを用いた演出が実行される。そして、保留連演出で実行されるキャラクタの態様により現在の設定値が示唆される。

40

【0415】

図21-5（A）の保留連演出決定テーブルは、大当たりの保留記憶情報がある場合に保留連演出を実行するか否かを決定するために用いられる。図21-5（A）に示すように、保留連演出を実行する割合は70%、保留連演出を実行しない割合は30%となるように設定されている。なお、大当たりとなる保留記憶情報がある場合には、100%の割合で保留連演出が実行されるようにしてもよい。

【0416】

図21-5（B）の保留連演出有り時演出決定テーブルは、保留連演出を実行すると決

50

定された場合に、いずれの演出（キャラクタA、キャラクタB、キャラクタCまたはキャラクタD）を実行するかを決定するために用いられる。図21-5（B）に示すように、設定1では、キャラクタAに決定される割合は30%、キャラクタBに決定される割合は20%、キャラクタCに決定される割合は10%、キャラクタDに決定される割合は40%となるように設定されている。また、設定2では、キャラクタAに決定される割合は10%、キャラクタBに決定される割合は30%、キャラクタCに決定される割合は20%、キャラクタDに決定される割合は40%となるように設定されている。また、設定3では、キャラクタAに決定される割合は10%、キャラクタBに決定される割合は20%、キャラクタCに決定される割合は30%、キャラクタDに決定される割合は40%となるように設定されている。

10

【0417】

図21-5（B）に示すデータの設定により、保留連演出処理において、保留連演出が実行される場合には、実行される演出として選択される割合は、いずれの設定値においても、キャラクタDが最も高く、その割合も設定値によらずに一定である。つまり、継続率示唆演出の設定3のみに出現するキャラクタDは、保留連演出においては、設定値を示唆する演出ではない。しかし、キャラクタDは、継続率示唆演出が実行された場合に極めて低い確率でしか出現しないため、保留連演出が実行されたときにはその演出が高い割合で出現するため、遊技の興趣を向上させることができる。また、キャラクタDが出現したにも関わらず保留連とならなかった場合には高設定が確定すると言える。

20

【0418】

キャラクタD以外に注目すると、実行される演出として選択される割合は、設定1の場合には「キャラクタA>キャラクタB>キャラクタC」、設定2の場合には「キャラクタB>キャラクタC>キャラクタA」、設定3の場合には「キャラクタC>キャラクタB>キャラクタA」となっている。このような設定により、保留連演出が実行されることにより設定値が示唆されることとなる。

【0419】

図21-6は、保留連演出処理の一例を示すフローチャートである。保留連演出処理は、エンディング演出処理（S177）の中で実行される処理である。まず、演出制御用CPU120は、保留記憶バッファ内を確認し（248FS010）、大当りの保留記憶があるか否かを判定する（248FS011）。演出制御用CPU120は、大当りの保留記憶があると判定した場合には（248FS011でY）、保留連演出決定テーブルにより、保留連演出の実行有無を決定し（248FS012）、248FS013へ移行する。一方、演出制御用CPU120は、大当りの保留記憶がないと判定した場合には（248FS011でN）、248FS015へ移行する。

30

【0420】

248FS013では、演出制御用CPU120は、保留連演出を実行するか否かを判定する。演出制御用CPU120は、保留連演出を実行すると判定した場合には（248FS013でY）、保留連演出有り時演出決定テーブルにより、演出内容を決定し（248FS014）、248FS016へ移行する。次いで、演出制御用CPU120は、決定された内容を実行するように設定し（248FS016）、処理を終了する。一方、演出制御用CPU120は、保留連演出を実行しないと判定した場合には（248FS013でN）、248FS015へ移行する。

40

【0421】

248FS015では、演出制御用CPU120は、継続率示唆演出決定テーブルにより、演出内容を決定する。ここで、大当りの保留記憶が無い場合及び保留連演出を実行しない場合のいずれであっても図21-3で示す継続率示唆演出決定テーブルが用いられる。これにより、保留連演出が実行されない大当りの場合であっても毎回継続率示唆演出の抽選が実行されるため、大当りに対する興趣を向上させることができる。次いで、演出制御用CPU120は、決定された内容を実行するように設定し（248FS016）、処理を終了する。

50

【0422】

なお、前述した継続率示唆演出処理と継続率示唆演出処理とをまとめて同じフロー内において実行するようにしてもよい。このような場合において、通常状態からの大当りの場合には、保留連演出を実行しないようにしてもよい。

【0423】

また、保留連演出では、継続率示唆演出と同様のキャラクタを出現させるため、継続率示唆演出と保留連演出とを組合せることにより、遊技の興趣を向上させることができる。なお、保留連演出と継続率示唆演出とで異なるキャラクタを表示するようにしてもよい。

【0424】

(特徴部249Fで実行される設定示唆演出について)

10

次に、特徴部249Fにおいて実行される設定示唆演出について説明する。図21-7は、設定示唆演出の演出動作例を示す図である。図21-7は、図21-2(B)で示した設定示唆演出パターンAにおいて、ST1~20回転目以内で大当たりしたときの例を示している。図21-7(A)に示すように、画像表示装置5には、大当たり時に大当たりとなったことが示される演出が実行される。また、画面の右上には、残りの変動回数を示す残回数表示249F001が表示される。残回数表示は、可変表示が1回実行される毎に1ずつ減少していく。図21-7(A)では、3回転目の残り97回転で大当たりとなった場合が示されている。

【0425】

20

次いで、大当りのラウンド中の期間において図21-7(B)の設定示唆演出が実行される。設定示唆演出では、ST20回までの残り回数に応じた回数分の設定示唆演出として、プッシュボタン31Bを用いた設定示唆演出が実行される。画面の右側には、残りの設定示唆演出の回数を示す設定示唆残画像249F002が表示される。また、画面の中央には、プッシュボタン31Bを模したボタン画像249F003が表示され、その上部には、残りの設定示唆演出回数が「チャンスは17回!」という文字により示される。このように、ST期間においてはできる限り早く大当たりとなった方が、設定示唆演出の実行回数が増えるため、所定期間としてのST1~20回転目において早い回数目で大当たりに当選する方が設定示唆演出の実行割合を高くすることができる。

【0426】

30

図21-7(C)は、設定示唆演出が実行されなかった場合を示す図である。図21-7(C)に示すように、設定示唆演出が実行されないパターンが選択されていた場合やプッシュボタン31Bを操作しなかった場合には、設定示唆演出が実行されず画面上には何も表示されない。それに対し、図21-7(D)は、設定示唆演出が実行された場合を示す図である。図21-7(D)に示すように、設定示唆演出が実行されるパターンが選択され、遊技者がプッシュボタン31Bを操作した場合には、設定示唆演出としてキャラクタ画像249F004が画面上に表示される。

【0427】

40

なお、図21-7(B)で示すボタン画像249F003を複数種類設けるようにしてもよい。例えば、スティックコントローラ31Aに対応するボタン画像を設け、スティックコントローラ31Aが操作された場合には、プッシュボタン31Bが操作されるよりもキャラクタ画像249F004が出現する割合が高いようにしてもよい。また、スティックコントローラ31Aに対応するボタン画像が表示された場合には、複数種類のキャラクタ画像249F004のうちいずれか1つのキャラクタ画像の出現する割合が高くなるようにしてもよい。例えば、スティックコントローラ31Aに対応するボタン画像が表示された場合には高設定を示唆するキャラクタDが高い割合で出現するようにしてもよいし、必ず出現する(キャラクタDが確定する)ようにしてもよい。また、操作手段は1つであってもボタン画像の形や色等の態様の変化により出現するキャラクタ画像の出現割合が異なるようにしてもよい。

【0428】

また、図21-7(D)で示すキャラクタ画像249F004は、ボタン画像249F

50

003による設定示唆演出が複数回実行されるため、2回以上出現する可能性がある。このようなときに、2回目以降のキャラクタ画像249F004が表示されるときは前回の操作で表示されていたキャラクタ画像249F004と並列して表示するようにしてもよい。また、前回の表示を更新して新たなキャラクタ画像249F004が表示されるようにしてもよい。また、前回のキャラクタ画像249F004の表示態様を変更することで設定示唆演出の信頼度が高くなるようにしてもよい（例えば、設定示唆演出の信頼度が高いポーズを取る、服の色を信頼度の高い色に変える等）。また、複数のキャラクタ画像249F004とともに信頼度をパーセント表示して、実際の設定値に対応するキャラクタ画像249F004に対応するパーセント表示を高くしていくような演出をしてもよい。このようにすれば、複数回実行される設定示唆演出の実行回数に対応して設定示唆演出の信頼度を向上させることができる。

10

【0429】

図21-8は、設定示唆演出決定テーブルを示す説明図である。設定示唆演出決定テーブルは、設定示唆演出処理において、ST期間のうち1～20回転以内での大当たりである場合に、設定示唆演出の実行有無と、実行する場合にはいずれの演出（キャラクタA、キャラクタB、キャラクタCまたはキャラクタD）を実行するかを決定するために用いられるテーブルである。設定示唆演出決定テーブルは、ROM121に格納されている。

【0430】

設定示唆演出決定テーブルに示すように、設定1では、演出無しに決定される割合は88%、キャラクタAに決定される割合は5%、キャラクタBに決定される割合は4%、キャラクタCに決定される割合は3%、キャラクタDに決定される割合は無い（0%である）。設定2では、演出無しに決定される割合は88%、キャラクタAに決定される割合は3%、キャラクタBに決定される割合は5%、キャラクタCに決定される割合は4%、キャラクタDに決定される割合は無い（0%である）。設定3では、演出無しに決定される割合は87%、キャラクタAに決定される割合は3%、キャラクタBに決定される割合は4%、キャラクタCに決定される割合は5%、キャラクタDに決定される割合は1%である。

20

【0431】

図21-8に示すデータの設定により、設定示唆演出処理において、ST開始から1～20回転以内での大当たりである場合に、演出無しが選択される割合が高く、設定示唆演出が実行され難くなっている。また、設定示唆演出が実行される場合には、実行される演出として選択される割合は、設定1の場合には「キャラクタA>キャラクタB>キャラクタC」、設定2の場合には「キャラクタB>キャラクタC>キャラクタA」、設定3の場合には「キャラクタC>キャラクタB>キャラクタA」となっている。つまり、設定値に応じてキャラクタの出現率が異なるため、キャラクタの態様から設定値を示唆することが可能となる。また、キャラクタDは、最も有利な設定3においてのみ出現するため、キャラクタDの決定割合は最も低いが出現したときは高設定である設定3となっていることが確定する。なお、演出無しに決定されることがなく100%の割合でいずれのキャラクタが表示されるようにしてもよい。

30

【0432】

図21-9は、設定示唆演出処理の一例を示すフローチャートである。設定示唆演出処理は、大当たり中演出処理（S176）の中で実行される処理である。まず、演出制御用CPU120は、ST開始から1～20回転以内での大当たりであるか否かを判定する（249FS001）。演出制御用CPU120は、ST中の可変表示の回数を計数するための変動回数カウンタに記憶されている回数を確認することで、ST開始から1～20回転以内での大当たりであるか否かを判定する。演出制御用CPU120は、ST開始から1～20回転以内での大当たりであると判定した場合には（249FS001でY）、設定値に応じた設定示唆演出決定テーブルにより、設定示唆演出の演出内容を決定し（249FS002）、249FS003へ移行する。一方、演出制御用CPU120は、ST開始から1～20回転以内での大当たりでないと判定した場合には（249FS001でN）、処理

40

50

を終了する。

【0433】

249FS003では、演出制御用CPU120は、設定示唆演出を実行するか否かを判定する。演出制御用CPU120は、設定示唆演出を実行すると判定した場合には(249FS003でY)、ST残り回数に応じた設定示唆演出を実行するように設定し(249FS004)、処理を終了する。一方、演出制御用CPU120は、設定示唆演出を実行しないと判定した場合には(249FS003でN)、処理を終了する。

【0434】

ここで、図21-9に示すように、ST開始から1~20回転目で大当りに制御されたときと、ST開始から21~100回転目で大当りに制御されたときとで設定示唆演出の実行割合が異なるようになっている(21~100回目では設定示唆演出が実行されない)。このようにすれば、ST状態においてST開始から1~20回転目のいずれかの回数目で大当り遊技状態に制御されたときと、ST開始から21~100回転目のいずれかの回数目で大当り遊技状態に制御されたときとで、設定示唆演出の実行割合が異なるため、設定を示唆する演出の実行契機について注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

10

【0435】

特に、ST開始から1~20回転目で大当りに制御されたときは、ST開始から21~100回転目で大当りに制御されたときよりも設定示唆演出の実行割合が高い(21~100回目では設定示唆演出が実行されない)ため、ST開始から1~20回転目で大当り遊技状態に制御されることで、大当り遊技状態が連続することにより興趣が向上するとともに、設定示唆演出の実行に注目させることができる。

20

【0436】

また、ST開始から21~100回転目は、1~20回転目よりも後の回数であるため、ST状態に制御された際に21~100回転目よりも早い1~20回転目で大当り遊技状態に制御されたとしても損をした(例えば、ST中のみ見ることの演出を十分に見ることができない等)と思わせないようにすることができる。

【0437】

また、ST開始後20回転目以内までの期間は、1~20回転目を含むが21~100回転目は含まない期間として設定されている。このようにすれば、所定期間内に大当り遊技状態に制御されたときに、設定示唆演出が実行されるか否かに注目させることができる。なお、ST開始後20回転目以内までの期間は、大当り遊技状態に制御されると設定示唆演出が実行される可能性のある特別な期間であることを示す演出が実行されるようにすればよい。例えば、ST開始後20回転目までの期間では背景を変化させたり、特別な期間であることを示すテロップが表示されるようにすればよい。

30

【0438】

また、1~20回転目を含むが21~100回転目は、同じテーブルにより設定示唆演出の抽選が実行されるのではなく、可変表示1回毎、あるいは複数回毎に異なるテーブルを用いて抽選が実行されるようにしてもよい。このような場合、早い回数の方が設定示唆演出の実行される割合や信頼度が高くなるようにすればよい。

【0439】

また、図21-8に示すように、ST開始から1~20回転目で大当りに制御されたときは、ST開始から21~100回転目で大当りに制御されたときに比べ信頼度の高い設定示唆演出が実行されるため(21~100回目では設定示唆演出が実行されない)、設定示唆演出の信頼度が高い。設定示唆演出の信頼度が高いとは、設定差がより顕著になることで遊技者がいずれの設定値であるかを推測しやすくなることである。このようにすれば、ST状態において1~20回転目で大当りに制御されたときの設定示唆演出に注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

40

【0440】

(特徴部249Fの変形例について)

図21-10は、変形例の設定示唆演出決定テーブルを示す説明図である。図21-1

50

0 (A) は S T 1 ~ 2 0 回転用設定示唆演出決定テーブルを、図 2 1 - 1 0 (B) は S T 2 1 ~ 1 0 0 回転用設定示唆演出決定テーブルを示す。図 2 1 - 1 0 に示すように、変形例においては、S T 1 ~ 2 0 回転と S T 2 1 ~ 1 0 0 回転とで、別のテーブルが用いられるが、いずれの変動回数であっても設定示唆演出が実行される。また、変形例ではいずれの S T 回数で大当たりになった場合であっても何等かのキャラクタが出現する設定示唆演出が実行される。これらのテーブルは、R O M 1 2 1 に格納されている。

【0 4 4 1】

図 2 1 - 1 0 (A) の S T 1 ~ 2 0 回転用設定示唆演出決定テーブルは、S T 開始から 1 ~ 2 0 回転以内での大当たりである場合に、いずれの設定示唆演出（キャラクタ A、キャラクタ B、キャラクタ C またはキャラクタ D）を実行するかを決定するために用いられる
10
テーブルである。設定 1 では、キャラクタ A に決定される割合は 5 0 %、キャラクタ B に決定される割合は 3 0 %、キャラクタ C に決定される割合は 2 0 %、キャラクタ D に決定される割合は無い（0 % である）。設定 2 では、キャラクタ A に決定される割合は 2 0 %、キャラクタ B に決定される割合は 5 0 %、キャラクタ C に決定される割合は 3 0 %、キャラクタ D に決定される割合は無い（0 % である）。設定 3 では、キャラクタ A に決定される割合は 2 0 %、キャラクタ B に決定される割合は 3 0 %、キャラクタ C に決定される割合は 4 0 %、キャラクタ D に決定される割合は 1 0 % である。

【0 4 4 2】

図 2 1 - 1 0 (B) の S T 2 1 ~ 1 0 0 回転用設定示唆演出決定テーブルは、設定示唆演出処理において、S T 開始から 2 1 ~ 1 0 0 回転以内での大当たりである場合に、いずれ
20
の設定示唆演出（キャラクタ A、キャラクタ B、キャラクタ C またはキャラクタ D）を実行するかを決定するために用いられるテーブルである。設定 1 では、キャラクタ A に決定される割合は 4 0 %、キャラクタ B に決定される割合は 3 0 %、キャラクタ C に決定される割合は 3 0 %、キャラクタ D に決定される割合は無い（0 % である）。設定 2 では、キャラクタ A に決定される割合は 3 0 %、キャラクタ B に決定される割合は 4 0 %、キャラクタ C に決定される割合は 3 0 %、キャラクタ D に決定される割合は無い（0 % である）。設定 3 では、キャラクタ A に決定される割合は 3 0 %、キャラクタ B に決定される割合は 3 0 %、キャラクタ C に決定される割合は 3 5 %、キャラクタ D に決定される割合は 5 % である。

【0 4 4 3】

図 2 1 - 1 0 (A) , (B) に示すデータの設定により、設定示唆演出処理において、S T 開始から S T が終了するまでに大当たりとなった場合には、演出無しが選択されることはなく、必ず、いずれかの演出が実行されるようになっている。実行される演出として選択される割合は、S T 開始から 1 ~ 2 0 回転以内の場合と S T 開始から 2 1 ~ 1 0 0 回転以内の場合とで異なっている。S T 開始から 1 ~ 2 0 回転以内の場合には、実行される演出として選択される割合は、設定 1 の場合には「キャラクタ A > キャラクタ B > キャラクタ C」、設定 2 の場合には「キャラクタ B > キャラクタ C > キャラクタ A」、設定 3 の場合には「キャラクタ C > キャラクタ B > キャラクタ A > キャラクタ D」となっている。また、S T 開始から 2 1 ~ 1 0 0 回転以内の場合には、実行される演出として選択される割合は、設定 1 の場合には「キャラクタ A > キャラクタ B = キャラクタ C」、設定 2 の場合には「キャラクタ B > キャラクタ A = キャラクタ C」、設定 3 の場合には「キャラクタ C > キャラクタ A = キャラクタ B > キャラクタ D」となっている。
40

【0 4 4 4】

このような設定により、S T 開始から 1 ~ 2 0 回転以内の場合と S T 開始から 2 1 ~ 1 0 0 回転以内の場合とでいずれも設定値に対応するキャラクタは、設定 1 ではキャラクタ A、設定 2 ではキャラクタ B、設定 3 ではキャラクタ C の出現率が高くなっている。しかしながら、各設定値で最も出現率の高いキャラクタの出現割合は、いずれも S T 開始から 1 ~ 2 0 回転以内の場合の方が S T 開始から 2 1 ~ 1 0 0 回転以内の場合よりも高くなっている。よって、S T 開始から 1 ~ 2 0 回転以内の場合の方が、S T 開始から 2 1 ~ 1 0 0 回転以内の場合よりもキャラクタに対する設定値の信頼度が高いと言える。また、いづ
50

れの変動回数であってもキャラクタDが出現した場合には、設定3となることが確定する。なお、ST開始から1～20回転以内の場合とST開始から21～100回転以内の場合とで実行される演出内容を異ならせるようにしてもよい。

【0445】

(特徴部250Fで実行される設定示唆演出について)

次に、特徴部250Fにおいて実行される設定示唆演出について説明する。図21-11は、設定示唆演出の演出動作例を示す図である。図21-11は、図21-2(C)で示した設定示唆演出パターンBにおいて、ST1～20回転目以内で大当たりしたときと、ST21～100回転目以内で大当たりしたときとの例を示している。ST1～20回転目以内で大当たりしたときである図21-11(A)に示すように、画像表示装置5には、大当たり時に大当たりとなったことが示される演出が実行される。また、画面の右上には、残りの変動回数を示す残回数表示250F001が表示される。残回数表示は、可変表示が1回実行される毎に1ずつ減少していく。図21-11(A)では、ST開始後3回転目の残り97回転で大当たりとなった場合が示されている。

【0446】

次いで、大当たりのラウンド中において図21-11(B)に示す第1設定示唆演出が実行される。第1設定示唆演出では、「○」と「×」とが描かれた的画像250F004に向けて矢画像250F002を当てるダーツ演出が実行される。ST1～20回転目以内で大当たりしたときは、いずれの回転数であっても矢を4回投げることができる演出が実行される。的画像250F004の上部の「チャンスは4回!」は、4回矢を投げることができる演出があることを示す文字である。画面右下に表示されるプッシュボタン31Bを模したボタン画像250F003が表示されているときにプッシュボタン31Bを押下すると、矢画像250F002が的画像250F004に向けて飛んで行く。

【0447】

図21-11(C)は、設定示唆演出が実行されなかった場合を示す図である。図21-11(C)に示すように、矢画像250F002が的画像250F004の「×」に当たった場合には、設定示唆演出が失敗したことを示す失敗画像250F005である「×」が画面の中央に表示される。それに対し、図21-11(D)は、設定示唆演出が実行された場合を示す図である。図21-11(D)に示すように、矢画像250F002が的画像250F004の「○」に当たった場合には、設定示唆演出が成功したとして複数のキャラクタから、例えばキャラクタD画像250F006が表示される。

【0448】

ST21～100回転目以内で大当たりしたときである図21-11(E)に示すように、画像表示装置5には、大当たり時に大当たりとなったことが示される演出が実行される。また、画面の右上には、残りの変動回数を示す残回数表示250F001が表示される。残回数表示は、可変表示が1回実行される毎に1ずつ減少していく。図21-11(E)では、ST開始後55回転目の残り45回転で大当たりとなった場合が示されている。

【0449】

次いで、大当たりのラウンド中において図21-11(F)に示す第2設定示唆演出が実行される。第2設定示唆演出では、6本のピン画像250F008に向けてボール画像250F007を投げることでピン画像250F008を倒すボーリング演出が実行される。ST21～100回転目以内で大当たりしたときは、いずれの回転数であってもボールを2回投げることができるボーリング演出が実行される。ピン画像250F008の上部の「チャンスは2回!」は、2回ボールを投げることができる演出があることを示す文字である。画面右下に表示されるプッシュボタン31Bを模したボタン画像250F003が表示されているときにプッシュボタン31Bを押下すると、ボール画像250F007がピン画像250F008に向かって転がって行く。

【0450】

図21-11(G)は、設定示唆演出が実行されなかった場合を示す図である。図21-11(G)に示すように、ピン画像250F008にボール画像250F007が当ら

なかった場合、あるいは一投でピン画像 2 5 0 F 0 0 8 が全て倒れなかった場合には、設定示唆演出が失敗したことを示す失敗画像 2 5 0 F 0 0 5 である「×」が画面の中央に表示される。それに対し、図 2 1 - 1 1 (H) は、設定示唆演出が実行された場合を示す図である。図 2 1 - 1 1 (H) に示すように、ピン画像 2 5 0 F 0 0 8 にボール画像 2 5 0 F 0 0 7 が当たり、ピン画像 2 5 0 F 0 0 8 が全て倒れた場合には、設定示唆演出が成功したとして複数のキャラクタから、例えばキャラクタ C 画像 2 5 0 F 0 0 9 が表示される。

【0 4 5 1】

図 2 1 - 1 1 に示すように、S T 開始から 1 ~ 2 0 回転目で大当りに制御されたときと、S T 開始から 2 1 ~ 1 0 0 回転目で大当りに制御されたときとで設定示唆演出の演出態様が異なる。このようにすれば、S T 状態において 1 ~ 2 0 回転目で大当り遊技状態に制御されたときと、2 1 ~ 1 0 0 回転目で大当り遊技状態に制御されたときとで、設定示唆演出の演出態様が異なるため、設定を示唆する演出の実行契機について注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

【0 4 5 2】

図 2 1 - 1 2 は、設定示唆演出決定テーブルを示す図である。図 2 1 - 1 2 (A) は S T 1 ~ 2 0 回転用設定示唆演出決定テーブルを、図 2 1 - 1 2 (B) は S T 2 1 ~ 1 0 0 回転用設定示唆演出決定テーブルを示す。これらのテーブルは、R O M 1 2 1 に格納されている。

【0 4 5 3】

図 2 1 - 1 2 (A) の S T 1 ~ 2 0 回転用設定示唆演出決定テーブルは、設定示唆演出処理において、S T 開始から 1 ~ 2 0 回転以内での大当りである場合に、設定示唆演出の実行有無と、実行する場合にはいずれの設定示唆演出（キャラクタ A、キャラクタ B、キャラクタ C またはキャラクタ D）を実行するかを決定するために用いられるテーブルである。設定 1 では、演出無しに決定される割合は 8 2 %、キャラクタ A に決定される割合は 7 %、キャラクタ B に決定される割合は 6 %、キャラクタ C に決定される割合は 5 %、キャラクタ D に決定される割合は無い（0 % である）。設定 2 では、演出無しに決定される割合は 8 2 %、キャラクタ A に決定される割合は 5 %、キャラクタ B に決定される割合は 7 %、キャラクタ C に決定される割合は 6 %、キャラクタ D に決定される割合は無い（0 % である）。設定 3 では、演出無しに決定される割合は 7 7 %、キャラクタ A に決定される割合は 5 %、キャラクタ B に決定される割合は 6 %、キャラクタ C に決定される割合は 7 %、キャラクタ D に決定される割合は 5 % である。

【0 4 5 4】

図 2 1 - 1 2 (B) の S T 2 1 ~ 1 0 0 回転用設定示唆演出決定テーブルは、設定示唆演出処理において、S T 開始から 2 1 ~ 1 0 0 回転以内での大当りである場合に、設定示唆演出の実行有無と、実行する場合にはいずれの設定示唆演出（キャラクタ A、キャラクタ B、キャラクタ C またはキャラクタ D）を実行するかを決定するために用いられるテーブルである。設定 1 では、演出無しに決定される割合は 8 8 %、キャラクタ A に決定される割合は 5 %、キャラクタ B に決定される割合は 4 %、キャラクタ C に決定される割合は 3 %、キャラクタ D に決定される割合は無い（0 % である）。設定 2 では、演出無しに決定される割合は 8 8 %、キャラクタ A に決定される割合は 3 %、キャラクタ B に決定される割合は 5 %、キャラクタ C に決定される割合は 4 %、キャラクタ D に決定される割合は無い（0 % である）。設定 3 では、演出無しに決定される割合は 8 6 %、キャラクタ A に決定される割合は 3 %、キャラクタ B に決定される割合は 4 %、キャラクタ C に決定される割合は 5 %、キャラクタ D に決定される割合は 2 % である。

【0 4 5 5】

図 2 1 - 1 2 (A) , (B) に示すデータの設定により、設定示唆演出処理において、S T 開始から 1 ~ 2 0 回転以内での大当りである場合には、S T 開始からの回転数によらず、演出無しが選択される割合が高く、設定示唆演出が実行され難くなっている。また、演出が実行される場合には、実行される演出として選択される割合は、設定 1 の場合には

10

20

30

40

50

「キャラクタA>キャラクタB>キャラクタC」、設定2の場合には「キャラクタB>キャラクタC>キャラクタA」、設定3の場合には「キャラクタC>キャラクタB>キャラクタA」となっている。

【0456】

このような設定により、ST開始から1~20回転以内の場合とST開始から21~100回転以内の場合とでいずれも設定値に対応するキャラクタは、設定1ではキャラクタA、設定2ではキャラクタB、設定3ではキャラクタCの出現率が高くなっている。しかしながら、その出現割合は、いずれもST開始から1~20回転以内の場合の方がST開始から21~100回転以内の場合よりも高くなっている。よって、ST開始から1~20回転以内の場合の方が、ST開始から21~100回転以内の場合よりもキャラクタに対する設定値の信頼度が高いと言える。また、いずれの変動回数であってもキャラクタDが出現した場合には、設定3となることが確定する。

10

【0457】

また、図21-12に示すようにST開始から1~20回転目で大当りに制御されたときは、ST開始から21~100回転目で大当りに制御されたときよりも設定示唆演出の実行割合が高い。このようにすれば、ST開始から1~20回転目で大当りに制御されることで、大当り遊技状態が連続することにより興趣が向上するとともに、設定示唆演出の実行に注目させることができる。

【0458】

また、ST開始から21~100回転目は、1~20回転目よりも後の回数であるため、ST状態に制御された際に21~100回転目よりも早い1~20回転目で大当り遊技状態に制御されたとしても損をした（例えば、ST中のみ見ることの演出を十分に見ることができない等）と思わせないようにすることができる。

20

【0459】

また、ST開始後20回転目以内までの期間は、1~20回転目を含むが21~100回転目は含まない期間として設定されている。このようにすれば、所定期間内に大当り遊技状態に制御されたときに、設定示唆演出が実行されるか否かに注目させることができる。なお、ST開始後20回転目以内までの期間は、大当り遊技状態に制御されると設定示唆演出が実行される割合が21回転目以降よりも高い特別な期間であることを示す演出が実行されるようにすればよい。例えば、ST開始後20回転目までの期間では背景を変化させたり、特別な期間であることを示すテロップが表示されるようにすればよい。

30

【0460】

また、図21-12に示すように、ST開始から1~20回転目で大当りに制御されたときは、ST開始から21~100回転目で大当りに制御されたときに比べ信頼度の高い設定示唆演出が実行される。設定示唆演出の信頼度が高いとは、設定差がより顕著になることで遊技者がいずれの設定値であるかを推測しやすくなることである。このようにすれば、ST状態において1~20回転目で大当りに制御されたときの設定示唆演出に注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

【0461】

図21-13は、設定示唆演出処理の一例を示すフローチャートである。設定示唆演出処理は、大当り中演出処理（S176）の中で実行される処理である。

40

【0462】

まず、演出制御用CPU120は、ST開始から1~20回転以内での大当りであるか否かを判定する（250FS001）。演出制御用CPU120は、ST中の可変表示の回数を計数するための変動回数カウンタに記憶されている回数を確認することで、ST開始から1~20回転以内での大当りであるか否かを判定する。演出制御用CPU120は、ST開始から1~20回転以内での大当りであると判定した場合には（250FS001でY）、ST1~20回転用設定示唆演出決定テーブルにより、設定示唆演出の演出内容を決定し（250FS002）、250FS003へ移行する。一方、演出制御用CPU120は、ST開始から1~20回転以内での大当りではないと判定した場合には（2

50

50FS001でN)、250FS005へ移行する。

【0463】

250FS003では、演出制御用CPU120は、設定示唆演出を実行するか否かを判定する。演出制御用CPU120は、設定示唆演出を実行すると判定した場合には(250FS003でY)、設定示唆演出としてダーツ演出を4回やることに設定し(250FS004)、処理を終了する。一方、演出制御用CPU120は、設定示唆演出を実行しないと判定した場合には(250FS003でN)、処理を終了する。

【0464】

250FS005では、演出制御用CPU120は、ST開始から21~100回転以内での大当たりであるか否かを判定する。演出制御用CPU120は、ST中の可変表示の回数を計数するための変動回数カウンタに記憶されている回数を確認することで、ST開始から21~100回転以内での大当たりであるか否かを判定する。演出制御用CPU120は、ST開始から21~100回転以内での大当たりであると判定した場合には(250FS005でY)、ST21~100回転用設定示唆演出決定テーブルにより、設定示唆演出の演出内容を決定し(250FS006)、250FS007へ移行する。一方、演出制御用CPU120は、ST開始から21~100回転以内での大当たりではないと判定した場合には(250FS005でN)、処理を終了する。

【0465】

250FS007では、演出制御用CPU120は、設定示唆演出を実行するか否かを判定する。演出制御用CPU120は、設定示唆演出を実行すると判定した場合には(250FS007でY)、設定示唆演出としてボーリング演出を2回やることに設定し(250FS008)、処理を終了する。一方、演出制御用CPU120は、設定示唆演出を実行しないと判定した場合には(250FS007でN)、処理を終了する。

【0466】

なお、設定示唆演出は、ST中に大当たりとなった場合に必ず実行されるようにしてもよい。そのような場合であっても、ST開始から1~20回転以内での大当たりである方が、ST開始から21~100回転以内での大当たりであるよりも設定示唆演出が高い割合で実行されるようにすることが望ましい。また、設定値に対応して最も出現率の高いキャラクタのみの出現率がST開始からの回転数により異なるようにしてもよい。

【0467】

(特徴部の変形例について)

以上、特徴部248F~250F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。以下に、特徴部248F~250Fの変形例について説明する。

【0468】

図21-2(A)の継続率示唆演出について、特別状態開始時であるST状態の開始時に特別状態の終了時であるST状態の終了時に実行するようにしてもよい。具体的には、ST期間の開始時(ST1回転目)あるいはST期間の終了時(ST100回転目)のうち少なくともいずれか一方において継続率示唆演出を実行してもよい。このような場合には、変動パターンとしてST2~99回転目では選択されない変動パターンが選択されるようにすればよい。とくに100回転目では、獲得出玉を表示するために長い変動パターンが選択されるようになっているため、その出玉表示期間中に合わせて継続率示唆演出が実行されるようにすればよい。また、継続率示唆演出としては、画像表示装置5の画面の周囲のエフェクトの色で示唆する演出、キャラクタの態様により示唆する演出、文字の表示内容により示唆する演出、役物態様により示唆する演出(例えば、側方から入射される光を反射させて前面側に出射する導光板の色等)のうち少なくとも1つ以上が実行されるようにすればよい。

【0469】

また、継続率示唆演出を実行するときには、パチンコ遊技機1側で自動的に実行される

のではなく、通常とは異なるタイミングや異なる方法により遊技者が操作手段を操作することで実行されるようにしてもよい。具体的には、ボタンの長押しや十字キー等のコマンドの入力による裏ボタン操作が実行されたことに伴って、継続率示唆演出が実行されるようにしてもよい。

【0470】

表示結果を指定する演出制御コマンドが遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103により、演出制御用CPU120側に送信されるようになっている。そして、上述した保留連演出は、当該コマンドを受信したことに基づいて実行されるようにすればよい。このような場合、何等かの影響により表示結果を指定する演出制御コマンドが正常でなかった場合、演出制御用CPU120が継続率示唆演出と同様の演出態様の保留連演出の実行を制限するようにすればよい。このようにすれば、誤った情報を遊技者に示唆することを防ぐことができる。なお、高設定が確定するキャラクタDが出現する演出のみ実行しない等、制限する演出を予め決めてもよい。

10

【0471】

遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103は、図20-9のステップ112 IWS031, 図20-13のステップ112 IWS108等に示すように設定値に関する情報を送信している。そして、演出制御用CPU120は、図21-4に示すように、設定値に関する情報に基づいて継続率示唆演出を実行している。このような場合、設定値に関する情報として設定値コマンドが正常でなかった場合、演出制御用CPU120が高継続確定の継続率示唆演出の実行を制限するようにしてもよい。このようにすれば、継続率示唆演出の実行回数を減らすことなく、誤った設定値を遊技者に示唆することを防止できる。なお、制限するのではなく、低継続を示唆する継続率示唆演出を実行してもよい。

20

【0472】

継続率示唆演出や保留連演出は、単にキャラクタを登場させるような演出ではなく、上述したルーレット演出やボーリング演出等の何らかの演出が実行された結果として継続率等が示されるような演出であってもよい。

【0473】

継続率示唆演出について、通常状態からの大当たりではない場合に、継続率示唆演出を実行する場合を説明した。しかしながら、通常状態からの大当たりである場合にも継続率示唆演出を実行してもよい。また、そのような場合には、保留連演出を同時に実行するようにしてもよいし、保留連演出の実行に制限をかけるようにしてもよい（初当たりで保留連演出を実行しない等）。

30

【0474】

継続率示唆演出は、継続してST状態に突入することにより、信頼度が高くなっていくようにしてもよい。このようにすれば、ST状態が継続するときの遊技の興趣が向上する。また、逆にST状態がすぐに終わってしまった場合（例えば、ST1回で終了）のST終了時に継続率示唆演出を実行し、その場合には、信頼度が高いテーブルにより継続率示唆演出が実行されるようにすればよい。このようにすれば、ST状態が早い段階で終了したとしても設定値が示唆されるため、高設定への可能性を示唆した場合には、遊技者に遊技を継続させることを促すことができ、興趣が向上する。

40

【0475】

図21-9に示すように、設定示唆演出は、ST開始から1~20回転目で大当たりにより制御されたときには、ST開始から21~100回転目で大当たりにより制御されたときよりも実行割合が高くなっていた。しかし、ST開始から21~100回転目で大当たりにより制御されたときには、ST開始から1~20回転目で大当たりにより制御されたときよりも設定示唆演出の実行割合を高くしてもよい。具体的には、ST終了間際の回数のあるときには、ST開始後すぐの回数のときよりも設定示唆演出の実行割合を高くしてもよい。このようにすれば、ST状態に制御された際にST開始後の回数よりも遅い回数で大当たり遊技状態に制御されたときに安心感を与えつつ、設定示唆演出の実行に注目させることができる。

50

【0476】

遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103は、図20-9のステップ112 IWS031, 図20-13のステップ112 IWS108等に応示するように設定値に関する情報を送信している。そして、演出制御用CPU120は、設定値に関する情報に基づいて図21-9の設定示唆演出処理を実行している。このような場合、設定値に関する情報として設定値コマンドが正常でなかった場合、演出制御用CPU120が低設定の設定示唆演出を実行するようにしてもよい。このようにすれば、設定示唆演出の実行回数を減らすことなく、誤った設定値を遊技者に示唆することを防止できる。なお、低設定の設定示唆演出を実行するような仮決め（仮設定）をせずに、高設定確定のパターンのみを実行しないようにして、その中から抽選で選択された設定示唆演出が実行されるようにしてもよい。また、設定示唆演出を実行しないようにしてもよい。

10

【0477】

図21-7に示すように、特徴部249Fに関する発明においては、ST20回転目までの残り回数分の操作手段を用いた演出が実行される場合を説明した。しかし、操作手段を用いた演出を実行しないようにしてもよい。また、残り回数分毎回抽選するのではなく、複数回分を1回の設定示唆演出として抽選を実行してもよい。

【0478】

図21-12に示すように、設定示唆演出は、ST開始から1~20回転目で大当りに制御されたときには、ST開始から21~100回転目で大当りに制御されたときよりも実行割合が高くなっていた。しかし、ST開始から21~100回転目で大当りに制御されたときには、ST開始から1~20回転目で大当りに制御されたときよりも設定示唆演出の実行割合を高くしてもよい。具体的には、ST終了間際の回数ときには、ST開始後すぐの回数ときには、ST開始後の回数よりも設定示唆演出の実行割合を高くしてもよい。このようにすれば、ST状態に制御された際にST開始後の回数よりも遅い回数で大当り遊技状態に制御されたときに安心感を与えつつ、設定示唆演出の実行に注目させることができる。

20

【0479】

遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103は、図20-9のステップ112 IWS031, 図20-13のステップ112 IWS108等に応示するように設定値に関する情報を送信している。そして、演出制御用CPU120は、設定値に関する情報に基づいて図21-13の設定示唆演出処理を実行している。このような場合、設定値に関する情報として設定値コマンドが正常でなかった場合、演出制御用CPU120が低設定の設定示唆演出を実行するようにしてもよい。このようにすれば、設定示唆演出の実行回数を減らすことなく、誤った設定値を遊技者に示唆することを防止できる。なお、低設定の設定示唆演出を実行するような仮決め（仮設定）をせずに、高設定確定のパターンのみを実行しないようにして、その中から抽選で選択された設定示唆演出が実行されるようにしてもよい。また、設定示唆演出を実行しないようにしてもよい。

30

【0480】

図21-3の継続率示唆演出、図21-8の設定示唆演出、図21-12の設定示唆演出は、演出の有無と演出が実行されるときキャラクタとが同時に決定されていた。しかし、演出の有無を決定するテーブルと、演出が実行されるときキャラクタを決定するテーブルとを別で設けるようにしてもよい。

40

【0481】

継続率示唆演出や設定示唆演出は、大当りに制御される場合のみではなく、はずれの場合であっても実行されるようにしてもよい。また、このような場合には、大当りが実行されずにST期間が終了することや、そのような状態が複数回継続したことにより、各種演出が実行されるようにしてもよい。

【0482】

設定示唆演出パターンAや設定示唆演出パターンBが実行されるラウンドは予め決定されていてもよい。また、ランダムな抽選により実行するラウンドが決定されてもよい。また、これらの演出がエンディング期間において実行されるようにしてもよい。また、ST

50

の残り回数に応じて実行されるタイミングが異なるようにしてもよい。

【0483】

なお、上記特徴部における制御は、互いに組合せて適用してもよい。これにより、設定示唆に関する演出を好適に実行することができる。

【0484】

（特徴部248Fに関する発明の説明）

以上に説明したように、この特徴部248Fには、上述した特徴部248Fに関する、以下に示す発明が含まれている。従来、設定変更操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかに設定可能であり、設定された設定値にもとづいて遊技者にとって有利な有利状態の制御を実行可能なパチンコ遊技機があった。このようなパチンコ遊技機において、設定値の変更前と変更後との設定値に応じて、識別情報の可変表示中において麒麟、ゾウ、ライオンのいずれかを表示して設定値の示唆を実行する遊技機があった（例えば、特開2010-200902号公報参照）。また、特定回数の識別情報の可変表示が実行されるまで、高確率状態が維持される遊技機があった（例えば、特開2011-218044号公報参照）。

【0485】

しかし、特開2011-218044号公報のような遊技機に特開2010-200902号公報のような設定を示唆する演出を実行する場合、設定を示唆する演出について改善の余地があった。このような課題を解決するために、特徴部248Fは以下のように構成される。

【0486】

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

遊技者にとっての有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値1～3）のうち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、

前記有利状態終了後に、所定回数（例えば、100回）の可変表示が実行されるまで前記有利状態に制御される確率が高くなる特別状態（例えば、ST状態）に制御可能な特別状態制御手段（例えば、CPU103）とを備え、

前記特別状態において前記有利状態に制御される確率は前記設定値に応じて異なり（例えば、図21-1に示すように、ST継続率が異なる）、

前記特別状態において前記有利状態に制御される確率を遊技者に示唆する継続率示唆演出を実行可能である（例えば、図21-2（A）に示すように、継続率示唆演出を実行可能である）。

【0487】

このような構成によれば、特別状態において有利状態に制御される確率を遊技者に示唆する継続率示唆演出が実行されるため、設定を示唆する演出について注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

【0488】

（2） 上記（1）の遊技機において、

前記継続率示唆演出は、前記有利状態の終了時に実行される演出である（例えば、継続率示唆演出は、エンディング期間に実行される）。

【0489】

このような構成によれば、有利状態の終了時に注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

【0490】

（3） 上記（1）または（2）の遊技機において、

前記継続率示唆演出の演出態様は複数種類設けられ、いずれの設定値であっても実行可能な演出態様を含む（例えば、図21-3に示すように、キャラクタA～Cはいずれの設定値であっても実行可能）。

【0491】

このような構成によれば、好適に設定値を示唆することができ、遊技の興趣が向上する。

【0492】

(4) 上記(3)の遊技機において、

複数種類の前記継続率示唆演出には、遊技者にとって有利度が高い高継続率に設定されていることが確定する演出態様を含む(例えば、図21-3に示すように、高継続率の設定3に設定されていることが確定するキャラクタDが含まれる)。

【0493】

このような構成によれば、好適に設定値を示唆することができ、遊技の興趣が向上する。

10

【0494】

(5) 上記(1)～(4)のいずれかの遊技機において、

可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶可能な保留記憶手段(例えば、RAM102)と、

前記有利状態とするか否かを保留記憶情報に基づいて決定する決定手段(例えば、図5のS110)と、

前記決定手段の決定よりも前に、前記有利状態とするか否かを判定する判定手段(例えば、図5のS101)と、

前記有利状態中において、前記判定手段の判定結果に基づいて前記保留記憶手段に前記有利状態に制御されると判定された保留記憶情報が記憶されている場合に、前記有利状態に制御されることを示唆する保留連演出を実行可能な保留連演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が、図21-6の保留連演出を実行する)とをさらに備え、

20

前記保留連演出実行手段は、前記継続率示唆演出と同様の演出態様の前記保留連演出を実行可能である(例えば、図21-5に示すように、保留連演出で継続率示唆演出と同様のキャラクタを出現させる)。

【0495】

このような構成によれば、継続率示唆演出と保留連演出とを組合せることにより、遊技の興趣が向上する。

【0496】

30

(6) 上記(5)の遊技機において、

前記判定手段の判定結果に関する判定情報(例えば、表示結果を指定する演出制御コマンド)を出力可能な判定情報出力手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103)をさらに備え、

前記保留連演出実行手段は、

前記判定情報出力手段から出力された前記判定情報に基づいて前記保留連演出を実行し(例えば、表示結果を指定する演出制御コマンドに基づいて保留連演出を実行する)、

前記判定情報出力手段から出力された前記判定情報が正常でなかった場合、少なくとも前記継続率示唆演出と同様の演出態様の前記保留連演出の実行を制限する(例えば、表示結果を指定する演出制御コマンドが正常でなかった場合、演出制御用CPU120が継続率示唆演出と同様の演出態様の保留連演出の実行を制限する)。

40

【0497】

このような構成によれば、誤った情報を遊技者に示唆することを防ぐことができる。

【0498】

(7) 上記(1)～(6)のいずれかの遊技機において、

遊技者が操作可能な操作手段(例えば、プッシュボタン31B)をさらに備え、

前記継続率示唆演出は、前記操作手段が操作されたことに基づいて実行される(例えば、プッシュボタン31Bが操作されたことに基づいて継続率示唆演出が実行される)。

【0499】

このような構成によれば、遊技者の操作意欲を向上させることができる。

50

【0500】

(8) 上記(1)～(7)のいずれかの遊技機において、

いずれの設定値に設定されているかを特定可能な設定値情報を出力可能な設定値情報出力手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103、図20-9のステップ112 IWS031, 図20-13のステップ112 IWS108)と、

前記設定値情報出力手段から出力された前記設定値情報に基づいて、前記継続率示唆演出を実行可能な継続率示唆演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120、図21-4の継続率示唆演出)とをさらに備え、

前記継続率示唆演出実行手段は、前記設定値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、少なくとも遊技者にとって有利度が高い所定の継続率に設定されていることが確定する前記継続率示唆演出の実行を制限する(例えば、設定値コマンドが正常でなかった場合、演出制御用CPU120が高設定確定の継続率示唆演出の実行を制限する)。

10

【0501】

このような構成によれば、継続率示唆演出の実行回数を減らすことなく、誤った設定値を遊技者に示唆することを防止できる。

【0502】

(特徴部249Fに関する発明の説明)

以上に説明したように、この特徴部249Fには、上述した特徴部249Fに関する、以下に示す発明が含まれている。従来、設定変更操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかに設定可能であり、設定された設定値にもとづいて遊技者にとって有利な有利状態の制御を実行可能なパチンコ遊技機があった。このようなパチンコ遊技機において、設定値の変更前と変更後との設定値に応じて、識別情報の可変表示中においてキリン、ゾウ、ライオンのいずれかを表示して設定値の示唆を実行する遊技機があった(例えば、特開2010-200902号公報参照)。また、特定回数の識別情報の可変表示が実行されるまで、高確率状態が維持される遊技機があった(例えば、特開2011-218044号公報参照)。

20

【0503】

しかし、特開2011-218044号公報のような遊技機に特開2010-200902号公報のような設定を示唆する演出を実行する場合、設定を示唆する演出の実行契機については改善の余地があった。このような課題を解決するために、特徴部249Fは以下のように構成される。

30

【0504】

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

遊技者にとっての有利度が異なる複数段階の設定値(例えば、設定値1～3)のうちのいずれか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、

前記有利状態終了後に、所定回数(例えば、100回)の可変表示が実行されるまで前記有利状態に制御される確率が高くなる特別状態(例えば、ST状態)に制御可能な特別状態制御手段(例えば、CPU103)とを備え、

40

前記特別状態において前記有利状態に制御される確率は前記設定値に応じて異なり(例えば、図21-1に示すように、ST継続率が異なる)、

前記特別状態において、第1回数目で前記有利状態に制御されたときと、当該第1回数目とは異なる第2回数目で前記有利状態に制御されたときとで、前記有利状態に制御されることを遊技者に示唆する設定示唆演出の実行割合が異なる(例えば、図21-9に示すように、ST開始から1～20回転目で大当りに制御されたときと、ST開始から21～100回転目で大当りに制御されたときとで設定示唆演出の実行割合が異なる(21～100回目では設定示唆演出が実行されない))。

【0505】

50

このような構成によれば、特別状態において第1回数目で有利状態に制御されたときと、第2回数目で有利状態に制御されたときとで、設定示唆演出の実行割合が異なるため、設定を示唆する演出の実行契機について注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

【0506】

(2) 上記(1)の遊技機において、

前記有利状態は、複数回の所定遊技を繰返すことにより構成される状態であり（例えば、ラウンド遊技を繰返す状態）、

前記設定示唆演出は、前記所定遊技中に実行される演出である（例えば、設定示唆演出がラウンド中に実行される）。

【0507】

10

このような構成によれば、所定遊技に注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

【0508】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、

前記第1回数目で前記有利状態に制御されたときは、前記第2回数目で前記有利状態に制御されたときよりも、前記設定示唆演出の実行割合が高い（例えば、図21-9に示すようにST開始から1～20回転目で大当りに制御されたときは、ST開始から21～100回転目で大当りに制御されたときよりも設定示唆演出の実行割合が高い（211～100回目では設定示唆演出が実行されない））。

【0509】

このような構成によれば、第1回数目で有利状態に制御されることで、有利状態が連続することにより興趣が向上するとともに、設定示唆演出の実行に注目させることができる。

20

【0510】

(4) 上記(1)～(3)のいずれかの遊技機において、

前記第2回数目は前記第1回数目より後の回数である（例えば、21～100回転目は、1～20回転目よりも後の回数である）。

【0511】

このような構成によれば、特別状態に制御された際に第2回数目よりも早い回数で有利状態に制御されたとしても損をしたと思わせないようにすることができる。

【0512】

30

(5) 上記(1)～(3)のいずれかの遊技機において、

前記第1回数目は前記第2回数目より後の回数である（例えば、第1回数目をST終了間際の回数、第2回数目をST開始後すぐの回数とする）。

【0513】

このような構成によれば、特別状態に制御された際に第2回数目よりも遅い回数で有利状態に制御されたときに安心感を与えつつ、設定示唆演出の実行に注目させることができる。

【0514】

(6) 上記(1)～(5)のいずれかの遊技機において、

前記特別状態中には、前記第1回数目を含むが前記第2回数目を含まない所定期間が設けられている（例えば、ST開始後20回転目以内までの期間は、第1回数目である1～20回転目を含むが21～100回転目は含まない等）。

40

【0515】

このような構成によれば、所定期間内に有利状態に制御されたときに、設定示唆演出が実行されるか否かに注目させることができる。

【0516】

(7) 上記(1)～(6)のいずれかの遊技機において、

いずれの設定値に設定されているかを特定可能な設定値情報を出力可能な設定値情報出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103、図20-9のステップ112 IWS031、図20-13のステップ112 IWS108）と、

50

前記設定値情報出力手段から出力された前記設定値情報に基づいて、前記設定示唆演出を実行可能な設定示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120、図21-9の設定示唆演出処理）とをさらに備え、

前記設定示唆演出実行手段は、前記設定値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、前記設定示唆演出を実行可能である（例えば、設定値コマンドが正常でなかった場合、演出制御用CPU120が低設定の設定示唆演出を実行する）。

【0517】

このような構成によれば、設定示唆演出の実行回数を減らすことなく、誤った設定値を遊技者に示唆することを防止できる。

【0518】

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

遊技者にとっての有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値1～3）のうち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、

前記有利状態終了後に、所定回数（例えば、100回）の可変表示が実行されるまで前記有利状態に制御される確率が高くなる特別状態（例えば、ST状態）に制御可能な特別状態制御手段（例えば、CPU103）とを備え、

前記特別状態において前記有利状態に制御される確率は前記設定値に応じて異なり（例えば、図21-1に示すように、ST継続率が異なる）、

前記特別状態において、第1回数目で前記有利状態に制御されたときは、当該第1回数目とは異なる第2回数目で前記有利状態に制御されたときよりも、前記有利状態に制御されることを遊技者に示唆する設定示唆演出の信頼度が高い（例えば、図21-8に示すように、ST開始から1～20回転目で大当たりにより制御されたときは、ST開始から21～100回転目で大当たりにより制御されたときに比べ信頼度の高い設定示唆演出が実行されるため（21～100回目では設定示唆演出が実行されない）、設定示唆演出の信頼度が高い）。

【0519】

このような構成によれば、特別状態において第1回数目で有利状態に制御されたときの設定示唆演出に注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

【0520】

（特徴部250Fに関する発明の説明）

以上に説明したように、この特徴部250Fには、上述した特徴部250Fに関する、以下に示す発明が含まれている。従来、設定変更操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかに設定可能であり、設定された設定値にもとづいて遊技者にとって有利な有利状態の制御を実行可能なパチンコ遊技機があった。このようなパチンコ遊技機において、設定値の変更前と変更後との設定値に応じて、識別情報の可変表示中において麒麟、ゾウ、ライオンのいずれかを表示して設定値の示唆を実行する遊技機があった（例えば、特開2010-200902号公報参照）。また、特定回数の識別情報の可変表示が実行されるまで、高確率状態が維持される遊技機があった（例えば、特開2011-218044号公報参照）。

【0521】

しかし、特開2011-218044号公報のような遊技機に特開2010-200902号公報のような設定を示唆する演出を実行する場合、設定を示唆する演出の実行契機については改善の余地があった。このような課題を解決するために、特徴部250Fは以下のように構成される。

【0522】

(1) 可変表示を行い遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に

10

20

30

40

50

制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

遊技者にとっての有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値１～３）のうち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、

前記有利状態終了後に、所定回数（例えば、１００回）の可変表示が実行されるまで前記有利状態に制御される確率が高くなる特別状態（例えば、ST状態）に制御可能な特別状態制御手段（例えば、CPU１０３）とを備え、

前記特別状態において前記有利状態に制御される確率は前記設定値に応じて異なり（例えば、図２１－１に示すように、ST継続率が異なる）、

前記特別状態において、第１回数目で前記有利状態に制御されたときと、当該第１回数目とは異なる第２回数目で前記有利状態に制御されたときとで、前記有利状態に制御されることを遊技者に示唆する設定示唆演出の演出態様が異なる（例えば、図２１－１１に示すように、ST開始から１～２０回転目で大当りに制御されたときと、ST開始から２１～１００回転目で大当りに制御されたときとで設定示唆演出の演出態様が異なる）。

【０５２３】

このような構成によれば、特別状態において第１回数目で有利状態に制御されたときと、第２回数目で有利状態に制御されたときとで、設定示唆演出の演出態様が異なるため、設定を示唆する演出の実行契機について注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

【０５２４】

（２） 上記（１）の遊技機において、

前記有利状態は、複数回の所定遊技を繰返すことにより構成される状態であり（例えば、ラウンド遊技を繰返す状態）、

前記設定示唆演出は、前記所定遊技中に実行される演出である（例えば、設定示唆演出がラウンド中に実行される）。

【０５２５】

このような構成によれば、所定遊技に注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

【０５２６】

（３） 上記（１）または（２）の遊技機において、

前記第１回数目で前記有利状態に制御されたときは、前記第２回数目で前記有利状態に制御されたときよりも、前記設定示唆演出の実行割合が高い（例えば、図２１－１２に示すようにST開始から１～２０回転目で大当りに制御されたときは、ST開始から２１～１００回転目で大当りに制御されたときよりも設定示唆演出の実行割合が高い）。

【０５２７】

このような構成によれば、第１回数目で有利状態に制御されることで、有利状態が連続することにより興趣が向上するとともに、設定示唆演出の実行に注目させることができる。

【０５２８】

（４） 上記（１）～（３）のいずれかの遊技機において、

前記第２回数目は前記第１回数目より後の回数である（例えば、２１～１００回転目は、１～２０回転目よりも後の回数である）。

【０５２９】

このような構成によれば、特別状態に制御された際に第２回数目よりも早い回数で有利状態に制御されたとしても損をしたと思わせないようにすることができる。

【０５３０】

（５） 上記（１）～（３）のいずれかの遊技機において、

前記第１回数目は前記第２回数目より後の回数である（例えば、第１回数目をST終了間際の回数、第２回数目をST開始後すぐの回数とする）。

【０５３１】

このような構成によれば、特別状態に制御された際に第２回数目よりも遅い回数で有利状態に制御されたときに安心感を与えつつ、設定示唆演出の実行に注目させることができ

10

20

30

40

50

る。

【0532】

(6) 上記(1)～(5)のいずれかの遊技機において、

前記特別状態中には、前記第1回数目を含むが前記第2回数目を含まない所定期間が設けられている(例えば、ST開始後20回転目以内までの期間は、第1回数目である1～20回転目を含むが21～100回転目は含まない等)。

【0533】

このような構成によれば、所定期間内に有利状態に制御されたときに、設定示唆演出が実行されるか否かに注目させることができる。

【0534】

(7) 上記(1)～(6)のいずれかの遊技機において、

いずれの設定値に設定されているかを特定可能な設定値情報を出力可能な設定値情報出力手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103、図20-9のステップ112 IWS031, 図20-13のステップ112 IWS108)と、

前記設定値情報出力手段から出力された前記設定値情報に基づいて、前記設定示唆演出を実行可能な設定示唆演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120、図21-13の設定示唆演出処理)とをさらに備え、

前記設定示唆演出実行手段は、前記設定値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、前記設定示唆演出を実行可能である(例えば、設定値コマンドが正常でなかった場合、演出制御用CPU120が低設定の設定示唆演出を実行する)。

【0535】

このような構成によれば、設定示唆演出の実行回数を減らすことなく、誤った設定値を遊技者に示唆することを防止できる。

【0536】

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

遊技者にとっての有利度が異なる複数段階の設定値(例えば、設定値1～3)のうち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、

前記有利状態終了後に、所定回数(例えば、100回)の可変表示が実行されるまで前記有利状態に制御される確率が高くなる特別状態(例えば、ST状態)に制御可能な特別状態制御手段(例えば、CPU103)とを備え、

前記特別状態において前記有利状態に制御される確率は前記設定値に応じて異なり(例えば、図21-1に示すように、ST継続率が異なる)、

前記特別状態において、第1回数目で前記有利状態に制御されたときは、当該第1回数目とは異なる第2回数目で前記有利状態に制御されたときよりも、前記有利状態に制御されることを遊技者に示唆する設定示唆演出の信頼度が高い(例えば、図21-12に示すように、ST開始から1～20回転目で大当りに制御されたときは、ST開始から21～100回転目で大当りに制御されたときに比べ信頼度の高い設定示唆演出が実行されるため、設定示唆演出の信頼度が高い)。

【0537】

このような構成によれば、特別状態において第1回数目で有利状態に制御されたときの設定示唆演出に注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

【0538】

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

10

20

30

40

50

【0539】

(特徴部109AKに関する説明)

次に、本実施の形態の特徴部109AKについて説明する。図1に示したパチンコ遊技機1の正面図では、第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普通図柄表示器20、普図保留表示器25Cといった複数種類の表示装置(表示器)が別個の場所に設けられていたが、これらの表示装置をまとめて設けるようにしてもよい。例えば、遊技に関する遊技関連情報(図柄の表示結果、保留記憶数等)を複数表示する情報表示手段として、図22-1(A)に示すような情報表示装置109AK001を、図1に示した表示装置(第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普通図柄表示器20、普図保留表示器25C)に代えて設けるようにしてもよい。情報表示装置109AK001は、パチンコ遊技機1の所定位置(例えば遊技者が正面から視認可能な位置、遊技領域に左下、右下等)に設けられていればよい。

【0540】

図22-1(A)、(B)に示すように、情報表示装置109AK001は、LED等のランプにより構成される複数の表示部位を備え、各表示部位の点灯消灯状況により遊技関連情報を表示する。情報表示装置109AK001の各表示部位は、第1特別図柄表示装置109AK4A、第2特別図柄表示装置109AK4B、第1保留表示器109AK25A、第2保留表示器109AK25B、普通図柄表示器109AK20、及び、普図保留表示器109AK25Cとなっている。また、情報表示装置109AK001は、大当たり遊技状態において当該大当たり遊技状態の総ラウンド数を示すラウンド数表示器109AK011、時短状態であることを示す時短状態表示器109AK012、及び、確変状態であることを示す確変状態表示器109AK013となる表示部位を備える。このように、情報表示装置109AK001は、複数種類の遊技関連情報を表示するための1つのモジュールとなっている。情報表示装置109AK001における各表示部位は、例えば同一のLEDにより構成される。このようにすることで、製造コストを抑えることができる。

【0541】

第1特別図柄表示装置109AK4A、及び、第2特別図柄表示装置109AK4Bは、それぞれ8つの表示部位(LED)により構成され、8つの表示部位の点灯消灯の組合せ(点灯パターン)により、表示結果(当りの種別)を表示する。いずれの点灯パターンをハズレまたは当り種別に割り当てるかは任意でよい。

【0542】

第1保留表示器109AK25A、及び、第2保留表示器109AK25Bは、それぞれ4つの表示部位(LED)により構成され、その点灯数により第1保留記憶数と第2保留記憶数とを表示する。

【0543】

普通図柄表示器109AK20は、4つの表示部位(LED)により構成され、4つの表示部位の点灯パターンにより、表示結果(当りの種別)を表示する。いずれの点灯パターンをハズレまたは当り種別に割り当てるかは任意でよい。

【0544】

普図保留表示器109AK25Cは、4つの表示部位(LED)により構成され、その点灯数により普図保留記憶数を表示する。

【0545】

ラウンド数表示器109AK011は、6つの表示部位(LED)により構成され、6つの表示部位の点灯パターンにより、大当たり遊技状態において当該大当たり遊技状態の総ラウンド数を表示する。いずれの点灯パターンをいずれのラウンド数に割り当てるかは任意でよい。

【0546】

時短状態表示器109AK012は、1つの表示部位(LED)により構成され、点灯

することにより時短状態であることを表示する。確変状態表示器 109AK013 は、1つの表示部位 (LED) により構成され、点灯することにより確変状態であることを表示する。

【0547】

情報表示装置 109AK001 の形状や表示部位の数、形状、配置は、各種遊技関連情報を表示できれば任意でよい。例えば、情報表示装置 109AK001 の表示部位が、7セグメントの LED で構成されてもよい。また、情報表示装置 109AK001 に、上記に示した遊技関連情報以外の情報を表示してもよいし、一部の遊技関連情報が表示されないようにしてもよい。

【0548】

この実施例では、パチンコ遊技機 1 の起動時に、起動時の状態 (操作) に応じて RAM 102 をクリア (初期化) する範囲が異なる RAM クリア処理が実行されるようになっている。図 22-2 に示すように、起動時に初期化操作 (クリアスイッチがオン、設定キー 112IW051 がオフで電源投入) がされた場合、RAM 102 の記憶内容は全てクリアされる。起動時に停電復旧操作 (クリアスイッチ及び設定キー 112IW051 がオフで電源投入) がされた場合、RAM 102 の記憶内容は全て保持される。起動時に設定変更操作 (クリアスイッチ及び設定キー 112IW051 がオンで電源投入) がされた場合、RAM 102 の記憶内容のうち、特図表示結果と普図表示結果に関する情報は保持され、他の情報はクリアされる。起動時に設定変更操作がされて、設定値を変更可能な状態を変更許可状態ともいう。なお、起動時に設定変更操作がされた場合、表示結果に関する情報は保持されるが、遊技状態に関する情報や保留記憶情報はクリアさせるため、初期化操作がされた場合と設定変更操作がされた場合とで遊技者にとっての有利度合いは、設定値を除いて差が出ることはない。これにより、公平な遊技を提供することができる。なお、図 22-2 には、RAM 102 に記憶される情報のうち一部を示しているが、他の情報 (各種フラグや決定結果等) は、起動時に初期化操作された場合、全ての情報がクリアされ、起動時に停電復旧操作された場合、全ての情報が保持される。起動時に設定変更操作された場合、他の情報はクリアされてもよいし、任意の情報が保持されるようにしてもよい。

【0549】

図 22-3 ~ 図 22-6 は、パチンコ遊技機 1 の起動中に電源 OFF となり、その後電源 ON となった場合の情報表示装置 109AK001 の表示動作例である。

【0550】

図 22-3 (A) では、パチンコ遊技機 1 が起動中 (電源 ON) であり、第 1 特別図柄表示装置 109AK4A にハズレ図柄が表示され、第 1 保留表示器 109AK25A に第 1 保留記憶数が 3 個であることが表示されている。また、普通図柄表示器 109AK20 に普図ハズレ図柄が表示され、普図保留表示器 109AK25C に普図保留記憶数が 1 個であることが表示されている。そして、時短状態表示器 109AK012 が点灯していることで、遊技状態が時短状態であることが表示されている。ここで、パチンコ遊技機 1 の電源が OFF となった場合には、図 22-3 (B) に示すように、情報表示装置 109AK001 の表示部位は全て消灯する。その後、電源投入時に停電復旧操作がされた場合、RAM 102 の記憶内容は全て保持されており、当該記憶内容に基づいて遊技関連情報を表示するための制御が再度実行される。そして、図 22-3 (C) に示すように、情報表示装置 109AK001 は、電源が OFF となる前の表示状態に復旧される。

【0551】

図 22-4 (A) では、パチンコ遊技機 1 が起動中であり、第 1 特別図柄表示装置 109AK4A にハズレ図柄が表示され、普通図柄表示器 109AK20 に普図ハズレ図柄が表示されている。ここで、パチンコ遊技機 1 の電源が OFF となった場合には、図 22-4 (B) に示すように、情報表示装置 109AK001 の表示部位は全て消灯する。その後、電源投入時に停電復旧操作がされた場合には、RAM 102 の記憶内容は全て保持されており、当該記憶内容に基づいて遊技関連情報を表示するための制御が再度実行される

。そして、図 2 2 - 4 (C) に示すように、情報表示装置 1 0 9 A K 0 0 1 は、電源が O F F となる前の表示状態に復旧される。

【 0 5 5 2 】

図 2 2 - 5 (A) では、パチンコ遊技機 1 が起動中であり、第 1 特別図柄表示装置 1 0 9 A K 4 A にハズレ図柄が表示され、第 1 保留表示器 1 0 9 A K 2 5 A に第 1 保留記憶数が 3 個であることが表示されている。また、普通図柄表示器 1 0 9 A K 2 0 に普図ハズレ図柄が表示され、普図保留表示器 1 0 9 A K 2 5 C に普図保留記憶数が 1 個であることが表示されている。そして、時短状態表示器 1 0 9 A K 0 1 2 が点灯していることで、遊技状態が時短状態であることが表示されている。ここで、パチンコ遊技機 1 の電源が O F F となった場合には、図 2 2 - 5 (B) に示すように、情報表示装置 1 0 9 A K 0 0 1 の表示部位は全て消灯する。その後、電源投入時に初期化操作がされた場合には、R A M 1 0 2 の記憶内容は全て消去される。そして、図 2 2 - 5 (C) に示すように、情報表示装置 1 0 9 A K 0 0 1 は、電源投入後も全消灯状態となる。

【 0 5 5 3 】

図 2 2 - 6 (A) では、パチンコ遊技機 1 が起動中であり、第 1 特別図柄表示装置 1 0 9 A K 4 A にハズレ図柄が表示され、普通図柄表示器 1 0 9 A K 2 0 に普図ハズレ図柄が表示されている。ここで、パチンコ遊技機 1 の電源が O F F となった場合には、図 2 2 - 6 (B) に示すように、情報表示装置 1 0 9 A K 0 0 1 の表示部位は全て消灯する。その後、電源投入時に設定変更操作がされた場合には、図 2 2 - 6 (C) に示すように、設定変更中は (変更許可状態では) 情報表示装置 1 0 9 A K 0 0 1 の表示部位が全て点灯状態となる。変更許可状態が終了すると、R A M 1 0 2 の記憶内容のうち特図表示結果と普図表示結果に関する情報は保持されており、当該記憶内容に基づいて遊技関連情報を表示するための制御が再度実行される。そして、図 2 2 - 6 (D) に示すように、第 1 特別図柄表示装置 1 0 9 A K 4 A にハズレ図柄が表示され、普通図柄表示器 1 0 9 A K 2 0 に普図ハズレ図柄が表示され、電源が O F F となる前の表示状態と同様になる。

【 0 5 5 4 】

図 2 2 - 2 に示したように、この実施の形態では、電源投入時 (起動時) に設定変更操作がされた場合には、特図表示結果と普図表示結果に関する情報が保持されるようになっている。従って、図 2 2 - 6 (D) に示すように、電源投入時に設定変更した場合でも、電源が O F F となる前と同様に第 1 特別図柄表示装置 1 0 9 A K 4 A 及び普通図柄表示器 1 0 9 A K 2 0 に表示結果を表示することができる。なお、この情報表示装置 1 0 9 A K 0 0 1 の表示状態は、図 2 2 - 4 (C) に示したように、停電復旧操作が実行された場合と同様である。従って、ホールの開店時等に遊技者が情報表示装置 1 0 9 A K 0 0 1 を確認しても、停電復旧操作が実行されたか設定変更操作が実行されたかを把握することが困難となる。また、起動時の情報表示装置 1 0 9 A K 0 0 1 の表示状態により設定変更の有無を把握できないため、一部の遊技機を設定変更した場合に、残りの遊技機を初期化操作する必要がないため、ホール従業者が複数台の遊技機を起動させる作業の簡易化が図れる。

【 0 5 5 5 】

また、起動時の画像表示装置 5 の表示も、起動時の操作によらず共通 (例えば起動したことを示す画面等) とすることが好ましい。これにより、画像表示装置 5 の表示により、起動時にいずれの操作をされたかを遊技者が把握できていししまうことを防止できる。なお、ホール従業者等による確認を可能とするために、起動時の画像表示装置 5 に実行した処理 (初期化処理、復旧処理、設定変更処理等) を表示するようにしてもよい。

【 0 5 5 6 】

なお、電源投入時 (起動時) に設定変更操作がされた場合には、特図表示結果と普図表示結果に関する情報以外の情報はクリアされるため、電源 O F F 時に第 1 保留表示器 1 0 9 A K 2 5 A、第 2 保留表示器 1 0 9 A K 2 5 B、普図保留表示器 1 0 9 A K 2 5 C、ラウンド数表示器 1 0 9 A K 0 1 1、時短状態表示器 1 0 9 A K 0 1 2、確変状態表示器 1 0 9 A K 0 1 3 が点灯していた場合でも、設定変更操作時にこれらの表示に関する情報は

クリアされるため、設定変更操作後はこれらの表示部位は消灯状態となる。

【0557】

(特徴部109AKの変形例)

本特徴部は、この実施例に限定されず、種々の変形や応用が可能であり、更に特徴を追加してもよい。また、上記実施例で説明した構成は、その全てが必須構成ではなく、その一部が欠けていてもよい。また、本特徴部と他の特徴部を適宜組み合わせてもよい。例えば、特徴部248F～250Fの少なくとも一部の構成を本特徴部に導入してもよい。

【0558】

上記実施例では、電源投入時に初期化操作がされた場合、情報表示装置109AK001は、電源投入後全消灯状態となるようになっていたが、電源投入時に初期化操作がされた場合、第1特別図柄表示装置109AK4A（または第2特別図柄表示装置109AK4B）及び普通図柄表示器109AK20に、最も出現頻度の多い図柄（例えばハズレ図柄）を表示するようにしてもよい。このようにすることで、初期化操作時にも、起動時の情報表示装置109AK001の表示を、停電復旧操作時や設定変更操作時と同様（例えば図22-3（C）や図22-6（D））とすることが可能となり、起動時にいずれの操作がされたかによらず略共通の表示とすることができる。これにより、情報表示装置109AK001を確認しても、いずれの操作が実行されたかを把握することがより困難となる。

【0559】

上記実施例では、起動時に設定変更操作がされた場合、RAM102の記憶内容のうち、特図表示結果と普図表示結果に関する情報は保持され、他の情報はクリアされるようになっていたが、他の情報のうち一部が保持されるようにしてもよい。また、全ての情報がクリアされるようにしてもよい。この場合、電源投入時に設定変更操作がされた場合、第1特別図柄表示装置109AK4A（または第2特別図柄表示装置109AK4B）及び普通図柄表示器109AK20に、最も出現頻度の多い図柄（例えばハズレ図柄）を表示するようにしてもよい。このようにすることで、設定変更操作時に初期化操作時と同様のRAMクリア処理を実行しても、起動時の情報表示装置109AK001の表示を、停電復旧操作時や設定変更操作時と同様（例えば図22-3（C）や図22-6（D））とすることが可能となり、起動時にいずれの操作がされたかによらず略共通の表示とすることができる。

【0560】

(特徴部109AKに係る手段の説明)

設定値を設定可能な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提案されている。特開2010-200902号公報に記載の遊技機では、設定変更処理を行ったときに、設定値以外の記憶内容をクリアするようになっている。

このような遊技機において、設定変更時に保持されていた情報の扱いに関して改善の余地があった。

特徴部109AKに係る遊技機は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、設定変更時に情報を好適に保持して、設定変更の有無の判別を困難にした遊技機を提供することを目的とする。

(1) 特徴部109AKに係る遊技機は、

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

遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値（例えば設定値1～3のいずれかなど）に設定可能な設定手段（例えばステップSa13の設定変更処理を実行するCPU103など）と、

設定変更許可操作にもとづいて前記設定手段による設定値の変更を許可する変更許可状態に制御可能な設定制御手段（例えばステップSa6、Sa12を実行するCPU103など）と、

10

20

30

40

50

遊技に関する遊技関連情報を複数表示する情報表示手段（例えば情報表示装置 1 0 9 A K 0 0 1）と、を備え、

前記情報表示手段は、

停電復旧操作がされた場合、該停電復旧操作前に表示されていたうちの全ての前記遊技関連情報を表示する制御を再度実行し（例えば図 2 2 - 3、図 2 2 - 4）、

前記設定変更許可操作にもとづいて前記変更許可状態に制御された場合、前記変更許可状態の終了後に（該変更許可操作前に表示されていたうちの）一部の前記遊技関連情報を表示する制御を実行する（例えば図 2 2 - 6）。

このような構成によれば、設定変更の有無の判別を困難にすることができる。

【0 5 6 1】

10

（2）上記（1）の遊技機において、

可変表示を実行する可変表示手段を備え、

前記遊技関連情報は、保留された可変表示の数に関する情報（例えば第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数）を少なくとも含むようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技に関する重要な情報を表示できる。

【0 5 6 2】

（3）上記（1）または（2）の遊技機において、

初期化操作がされた場合と、前記設定変更許可操作にもとづいて前記変更許可状態に制御された場合と、で記憶領域の初期化範囲が異なる初期化処理を実行可能である（例えば図 2 2 - 2）ようにしてもよい。

20

このような構成によれば、状況に応じた適切な初期化処理を実行できる。

【0 5 6 3】

（4）上記（1）から（3）のいずれかの遊技機において、

前記変更許可状態が終了した後に表示される前記遊技関連情報は、少なくとも特別図柄及び普通図柄の表示結果を含むようにしてもよい。

このような構成によれば、設定変更の有無の判別を困難にすることができる。

【0 5 6 4】

（5）上記（1）から（4）のいずれかの遊技機において、

初期化操作がされた場合と、前記設定変更許可状態を終了した場合と、で遊技機の有利度合いは同一である（図 2 2 - 2 に示すように遊技状態に関する情報はクリアされる）ようにしてもよい。

30

このような構成によれば、初期化操作時と設定変更時とで遊技者にとっての有利度合いの差を無くすることができる。

【0 5 6 5】

（6）上記（1）から（5）のいずれかの遊技機において、

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段からの情報にもとづいて表示手段の表示制御を実行する表示制御手段と、を備え、

前記表示制御手段は、初期化操作がされた場合と、前記変更許可状態を終了した場合と、で同一の表示制御を実行するようにしてもよい。

40

このような構成によれば、設定変更の有無の判別を困難にすることができる。

【0 5 6 6】

（特徴部 1 1 0 A K に関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部 1 1 0 A K について説明する。図 2 2 - 7 は、特徴部 1 1 0 A K に係る計数演出設定処理の一例を示すフローチャートである。特徴部 1 1 0 A K では、画像表示装置 5 に数値（例えば「3」の数値）を表示して当該数値をカウントダウン表示する計数演出が実行可能になっているそして、計数演出において当該数値が特定値（例えば「0」）になると実行中の可変表示の期待度（大当り信頼度等）が高いことを報知する特定演出が実行されるようになっていく。計数演出設定処理は、計数演出を実行するか否かや実行する場合の演出態様（計数値）を決定するための処理である。計数演出設定

50

処理は、例えば、図7のステップS171の可変表示開始設定処理内で演出制御用CPU120により実行される。

【0567】

計数演出設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、計数演出の実行有無を決定する(ステップ110AKS001)。本実施例では、主基板11から送信される変動表示結果通知コマンド等から特定される表示結果に基づいて、計数演出の実行有無が決定されるようになっている。また、パチンコ遊技機1の設定値がいずれであるかによって異なる割合で計数演出の実行有無が決定されるようになっている。

【0568】

図22-8は、ステップ110AKS001における計数演出の実行有無の決定割合を示している。図22-8(A)は、設定値が3の場合の決定割合(計数演出の実行割合)であり、図22-8(B)は、設定値が2の場合の決定割合(計数演出の実行割合)であり、図22-8(C)は、設定値が1の場合の決定割合(計数演出の実行割合)である。

【0569】

図22-8に示すように、表示結果が大当りである場合には、表示結果がスーパーリーチハズレやその他(非リーチハズレやノーマルリーチハズレ)である場合よりも計数演出が実行されやすくなっている。また、表示結果がスーパーリーチハズレである場合には、その他(非リーチハズレやノーマルリーチハズレ)である場合よりも計数演出が実行されやすくなっている。このようにすることで、計数演出が実行された場合には、実行されない場合よりも大当りやスーパーリーチとなる割合が高くなり、計数演出により遊技者の期待感を高めることができる。

【0570】

また、図22-8に示すように、特徴部110AKでは、設定値に応じて計数演出の実行割合が異なっている。具体的には、大当り確率の最も高い設定値3である場合に計数演出が実行される割合が最も高く、大当り確率の最も低い設定値1である場合に計数演出が実行される割合が最も低くなっている。このように、設定値が高いほど計数演出を実行することに決定されやすくなっている。このようにすることで、計数演出の実行頻度によって、遊技者に設定値を示唆することができる。高設定値であることが示唆された場合、遊技者の長期的な遊技を促すことができ、パチンコ遊技機1の稼働率の向上が図れる。図22-8では表示結果が大当りの場合の計数演出の実行割合は、設定値によらず一定(50%)であったが、設定値によって計数演出の実行割合を異ならせてもよい。

【0571】

ステップ110AKS001にて計数演出の実行有無を決定した後は、計数演出を実行すると決定されたか否かを判定する(ステップ110AKS002)。計数演出を実行しないと決定された場合には(ステップ110AKS002; No)、計数演出設定処理を終了する。

【0572】

計数演出を実行すると決定された場合(ステップ110AKS002; Yes)、計数演出における最終的な計数値(初期値の「3」からいくつまでカウントダウンするか)を決定する(ステップ110AKS003)。本実施例では、主基板11から送信される変動表示結果通知コマンド等から特定される表示結果に基づいて、計数演出における最終的な計数値が決定されるようになっている。また、パチンコ遊技機1の設定値がいずれであるかによって異なる割合で計数演出における最終的な計数値が決定されるようになっている。

【0573】

図22-9は、ステップ110AKS003における最終的な計数値の決定割合を示している。図22-9における計数値「3」の計数演出は、図22-10に示すように、「3」の数値が表示されそのまま数値が消去される計数演出となっている。図22-9における計数値「2」の計数演出は、図22-10に示すように、「3」の数値が表示され「3」→「2」と変化した後、数値が消去される計数演出となっている。図22-9にお

る計数値「1」の計数演出は、図22-10に示すように、「3」の数値が表示され「3」→「2」→「1」と段階的に変化した後、数値が消去される計数演出となっている。図22-9における計数値「0」の計数演出は、図22-10に示すように、「3」の数値が表示され「3」→「2」→「1」→「0」と段階的に変化した後、数値が消去され、その後高期待度であることを報知する特定演出が実行される計数演出となっている。

【0574】

図22-9に示すように、表示結果が大当たりである場合には、計数値「0」に決定されやすくなっており、表示結果がその他（非リーチハズレやノーマルリーチハズレ）である場合には計数値「0」に決定されないようになっている。このようにすることで、計数演出により「0」まで数値がカウントダウン（計数）され特定演出が実行された場合の大当たりとなる確率（大当たり信頼度）を高くすることができるとともに、特定演出が実行された場合には少なくともスーパーリーチハズレとなるため、計数演出及び特定演出により遊技者の期待感を高めることができる。

【0575】

また、図22-9に示すように、特徴部110AKでは、設定値に応じて最終的な計数値の決定割合が異なっている。具体的には、表示結果がスーパーリーチハズレとなる場合には、設定値が高いほど計数値「0」に決定されにくくなっているとともに、設定値が高いほど大きな数値に決定されやすくなっている。また、表示結果がその他となる場合には、設定値が高いほど大きな数値に決定されやすくなっている。即ち、設定値が高いほど、特定演出が実行されずに計数演出が終了する確率が高く、また、カウントダウン（計数）が進まない段階（途中）で計数演出が終了する確率が高くなっている。このようにすることで、計数演出が実行されたものの、カウントダウン（計数）が進まない段階で計数演出が終了して特定演出が実行されずに遊技者は落胆するもの、設定値が高いことを示唆することができるので、計数演出の演出効果を向上させ、遊技の興趣を向上させることができる。また、設定値が低い場合には、カウントダウン（計数）が進みやすく、計数値が「0」となって特定演出が実行されやすくなっている。よって、設定値が低い場合には、数値が特定値となって特定演出が実行されることを遊技者に期待させることができ、計数演出の演出効果が向上する。

【0576】

また、図22-9に示す決定割合では、計数値「3」で終了した場合は、設定値が3である割合が高く、計数値「2」で終了した場合は、設定値が2である割合が高く、計数値「1」で終了した場合は、設定値が1である割合が高くなっている。よって、計数値「3」で終了した場合は、設定値が3であることを示唆し、計数値「2」で終了した場合は、設定値が2であることを示唆し、計数値「1」で終了した場合は、設定値が1であることを示唆することができる。このように、計数演出が途中で終了した婆愛、終了した時点の計数値に対応した設定値を示唆するようになっているので、計数演出が途中で終了した場合の設定値の示唆がわかりやすくなる。

【0577】

なお、図22-8、図22-9に示した決定割合は一例であり、高設定値であるほど計数演出が実行されやすく、高設定値であるほど計数値が大きな数値の段階で終了しやすくなっているとともに、低設定値であるほど計数が進みやすく計数値が「0」となりやすくなっていれば、計数演出の実行割合や計数値の決定割合は任意でよい。即ち、上記実施例と同様の効果を奏することができれば、決定割合は任意でよい。

【0578】

ステップ110AKS003にて計数演出における最終的な計数値を決定した後には、当該決定結果に対応した演出制御パターンをRAM122の所定領域にセットして（ステップ110AKS004）、計数演出設定処理を終了する。ステップ110AKS004でセットされた演出制御パターンは、図7のステップS172の可変表示中演出処理内で読み込まれることで、決定結果に対応した計数演出が実行される。

【0579】

図 2 2 - 1 1、図 2 2 - 1 2 は、計数演出が実行される場合の演出動作例である。図 2 2 - 1 1 (A) は、画像表示装置 5 の「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R に 7 の数字を示す飾り図柄が停止してリーチ態様となっていることを示している。その後、スーパーリーチに発展する場合、図 2 2 - 1 1 (B) に示すように、画像表示装置 5 にスーパーリーチであることを示す画像が表示され、飾り図柄は左上部分に縮小して表示される。

【0580】

ここで、計数演出設定処理において、最終的な計数値を「0」とする計数演出を実行する旨が決定された場合、図 2 2 - 1 1 (C) に示すように、リーチ演出の実行中に、画像表示装置 5 の所定位置（例えば右下部分）に「3」の数値が表示され、図 2 2 - 1 1 (D) ~ (F) に示すように、その数値が「3」→「2」→「1」→「0」と段階的に変化する。そして、図 2 2 - 1 1 (G) に示すように、数値が消去され、「熱」という文字画像が表示される特定演出が実行される。

10

【0581】

続いて他の演出動作例を説明する。図 2 2 - 1 2 (A) は、画像表示装置 5 の「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R に 7 の数字を示す飾り図柄が停止してリーチ態様となっていることを示している。その後、スーパーリーチに発展する場合、図 2 2 - 1 2 (B) に示すように、画像表示装置 5 にスーパーリーチであることを示す画像が表示され、飾り図柄は左上部分に縮小して表示される。

20

【0582】

ここで、計数演出設定処理において、最終的な計数値を「3」とする計数演出を実行する旨が決定された場合、図 2 2 - 1 2 (C) に示すように、リーチ演出の実行中に、画像表示装置 5 の所定位置（例えば右下部分）に「3」の数値が表示される。その後、その数値がカウントダウンせず、図 2 2 - 1 2 (D) に示すように、数値が消去される。そして、例えば、図 2 2 - 1 2 (E) に示すように、ハズレ組合せの飾り図柄が導出表示される。このように、計数演出の数値が「3」の段階で終了することで、当該可変表示の大当たり信頼度は低くなるが、設定値が高いことが示唆されるので、遊技者の期待感を維持することができる。

【0583】

なお、図 2 2 - 1 1、図 2 2 - 1 2 では、リーチ成立後に計数演出が実行される例を示したが、リーチとなる前（左右図柄停止前）に計数演出が開始されるようにしてもよい。

30

【0584】

（特徴部 1 1 0 A K の変形例）

本特徴部は、この実施例に限定されず、種々の変形や応用が可能であり、更に特徴を追加してもよい。また、上記実施例で説明した構成は、その全てが必須構成ではなく、その一部が欠けていてもよい。また、本特徴部と他の特徴部を適宜組み合わせてもよい。例えば、特徴部 2 4 8 F ~ 2 5 0 F の少なくとも一部の構成を本特徴部に導入してもよい。

【0585】

上記実施例では、計数演出における数値の初期値は「3」であり特定値は「0」であったが、それ以外の数値であってもよい。例えば、初期値は複数種類のいずれかになるようにしてもよい。このようにすることで、数値の初期値が特定値に近いほど数値が特定値になることを期待できるので、演出の興趣が向上する。また、計数演出における数値はカウントダウンするものに限定されず、カウントアップするものであってもよい。この場合カウントアップした数値が特定値になった場合に特定演出が実行されればよい。また、計数する数値は必ずしも連続的に計数するものでなくてもよい。

40

【0586】

計数演出の演出態様（数値の色、計数速度、数値の字体、数値の初期値、数値の表示位置等）が複数種類あってもよい。また、計数演出の途中で演出態様（数値の色等）が変化するようにしてもよい。そして、計数演出の演出態様に応じて、特定値になる割合、大当たり信頼度、スーパーリーチとなる割合等が異なるようにしてもよい。また、計数演出の演

50

出態様によって設定値を示唆するようにしてもよい。例えば、数値の色として赤と白を設けて、赤の方が白よりも特定値に達しやすい（大当たりとなりやすい）ようにしてもよい。また、赤の方が白よりも計数演出が途中で終了した場合に示唆する設定値の確度が高いようにしてもよい。また、計数速度を複数設けて、計数速度に応じて特定値に達する（大当たりとなる）割合を異ならせてもよい。また、計数速度に応じて計数演出が途中で終了した場合に示唆する設定値の確度が異なるようにしてもよい。このようにすることで、計数演出により注目させることができる。

【0587】

また、計数を一時中断してその後計数を再開する計数演出を実行するようにしてもよい。例えば、計数演出の実行中に他の演出（予告演出、リーチ演出等）が実行される場合には、当該他の演出の実行期間には計数演出（計数）を中断し、当該他の演出の終了後に計数演出（計数）を再開するようにしてもよい。

10

【0588】

また、上記実施例では、計数演出は当該可変表示の期待度を示す演出（当該変動予告予告演出）であったが、実行前の可変表示の期待度を示す演出（先読み予告演出）であってもよい。また、計数演出が複数回の可変表示に跨がって実行されるようにしてもよい。計数演出が大当たり遊技状態において実行するようにしてもよい。

【0589】

また、上記実施例では、特定演出は大当たり信頼度が高いことを示す演出（大当たりとなることを示唆する演出）であったが、遊技者にとって有利となることを示唆する演出であればよい。例えば、有利な大当たり種別となることを示唆する演出（大当たりとなったときのラウンド数や確変大当たりか否かを示唆する演出）や、遊技状態を報知しない場合において遊技状態が確変状態であることを示唆する演出等であってもよい。また、計数演出を大当たり遊技状態において実行する場合には、大当たりのラウンド数を示唆する演出や、確変大当たり昇格することを示す演出であってもよい。大入賞口内の特定領域に遊技球が進入したことに基づいて確変状態に制御可能な遊技機において、特定領域に遊技球が進入したことを示す演出であってもよい。

20

【0590】

（特徴部110AKに係る手段の説明）

設定値を設定可能な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提案されている。特開2010-200902号公報に記載の遊技機では、設定値の示唆を行う演出が実行可能である。

30

このような遊技機において、演出の方法に改善の余地があった。

特徴部110AKに係る遊技機は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、演出を改善して、遊技の興趣を向上させた遊技機を提供することを目的とする。

（1）特徴部110AKに係る遊技機は、

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

遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値（例えば設定値1～3のいずれかなど）に設定可能な設定手段（例えばステップS a 13の設定変更処理を実行するCPU103など）と、

40

数値を変化させて表示する数値表示手段（例えば計数演出を実行する演出制御用CPU120）と、

前記数値表示手段が表示する数値が特定値（例えば「0」）となったことにより特定演出（例えば図22-11（G））を実行可能な特定演出実行手段（例えば特定演出を実行する演出制御用CPU120）と、を備え、

前記数値表示手段は、

数値を前記特定値まで変化させた後に数値の表示を終了するとき（例えば図22-11）と、数値を前記特定値まで変化させる前に数値の表示を終了するとき（例えば図22-12）と、があり、

50

設定されている設定値が遊技者にとって有利であるほど、数値を前記特定値まで変化させる前に数値の表示を終了する割合が高い（例えば、1 1 0 A K S 0 0 3 にて設定値が高いほど計数値「0」に決定されにくくなっている）。

このような構成によれば、遊技の興趣が向上する。

【0591】

（2）上記（1）の遊技機において、

設定されている設定値が遊技者にとって有利であるほど、前記数値表示手段により数値が表示されやすい（例えば、1 1 0 A K S 0 0 1 にて設定値が高いほど計数演出を実行することに決定されやすくなっている）ようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技の興趣が向上する。

10

【0592】

（3）上記（1）または（2）の遊技機において、

前記数値表示手段により数値が表示されたときに、設定されている設定値が遊技者にとって有利であるほど、変化の少ない段階で数値の表示を終了する割合が高い（例えば、1 1 0 A K S 0 0 3 にて設定値が高いほど高い計数値に決定されやすくなっている）ようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技の興趣が向上する。

【0593】

（4）上記（1）から（3）のいずれかの遊技機において、

前記数値表示手段による数値の表示態様が複数種類あるようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技の興趣が向上する。

20

【0594】

（5）上記（1）から（4）のいずれかの遊技機において、

前記数値表示手段による数値の変化速度が複数種類あるようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技の興趣が向上する。

【0595】

（6）上記（1）から（5）のいずれかの遊技機において、

前記数値表示手段は、数値を変化させて表示する際に、数値を一時的に非表示とすることが可能であるようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技の興趣が向上する。

30

【0596】

（特徴部 1 2 0 A K に関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部 1 2 0 A K について説明する。特徴部 1 2 0 A K では、プッシュボタン 3 1 B を操作させる演出として、複数のボタン演出が実行可能になっている。具体的には、画像表示装置 5 における可変表示の実行中にプッシュボタン 3 1 B が操作されたことに応じて、大当たり信頼度やスーパーリーチ信頼度等の期待度を示唆する表示を行うボタン予告と、大当たり遊技状態において、大当たり遊技状態終了後の演出モードをプッシュボタン 3 1 B の操作により選択するモード選択演出と、が実行されるようになっている。

【0597】

40

図 2 3 - 1 は、特徴部 1 2 0 A K のボタン予告の演出動作例である。図 2 3 - 1 (A) は、画像表示装置 5 における全ての飾り図柄表示エリアで可変表示が実行されていることを示している。演出制御用 CPU 1 2 0 は、可変表示を開始するときに表示結果や変動パターンに基づいてボタン予告の有無や演出態様を決定する。ボタン予告を実行することが決定された場合、可変表示開始後の所定の演出開始タイミングで、図 2 3 - 1 (B) に示すように、プッシュボタン 3 1 B への押下操作を促すための操作促進画像 1 2 0 A K 0 1 0 が表示される。

【0598】

図 2 3 - 1 (G) は、操作促進画像 1 2 0 A K 0 1 0 を拡大した図である。図 2 3 - 1 (G) に示すように、操作促進画像 1 2 0 A K 0 1 0 は、プッシュボタン 3 1 B を示す態

50

様であるボタン画像120AK011と、プッシュボタン31Bの操作有効期間を示すメータ画像120AK012と、から構成される。このように、本実施例の操作促進画像120AK010は、ボタン画像120AK011と、メータ画像120AK012と、が一体となっている。ボタン画像120AK011には、プッシュボタン31Bの押下操作を促す「PUSH!」という文字が付される。メータ画像120AK012は、ボタン画像120AK011画像上に設けられ、表示を変化させる（メータ表示を減少させる）ことで、プッシュボタン31Bの操作有効期間を示すようになっている。メータ画像120AK012は、バー状のメータとなっており、ボタン予告開始時にメータ表示が満タン（図中では全て黒）の状態が表示され、時間経過に伴い左からメータ表示が減少する（図中では白くなる）。そして、操作有効期間経過時にメータ表示が空になることで、メータ表示の長さにより操作有効期間を示すようになっている。

10

【0599】

なお、ここで示す操作促進画像120AK010は一例であり、遊技者の操作を促しつつ、操作有効期間を示すものであれば、任意の画像でよい。例えば、メータ画像120AK012に目盛りを設けたり、数値を表示したり、時計型のメータであってもよい。

【0600】

ボタン予告の開始後、プッシュボタン31Bへの押下操作が無ければ、図23-1（C）、（D）に示すように、時間経過によりメータ画像120AK012におけるメータ表示が減少する。ここで、操作有効期間内にプッシュボタン31Bへの押下操作があった場合、図23-1（E）に示すように、ボタン予告の演出態様に応じた予告画像（ここでは「熱」という文字画像）が表示される。その後、図23-1（F）に示すように、予告画像が消去されてボタン予告が終了する。

20

【0601】

操作有効期間内にプッシュボタン31Bへの押下操作があった場合、図23-1（E'）に示すように、メータ画像120AK012におけるメータ表示が空になり、操作有効期間が経過したことが示される。その後、図23-1（F'）に示すように、予告画像が表示されることなくボタン予告が終了する。

【0602】

なお、図23-1では、全ての飾り図柄表示エリアで可変表示が実行されている間にボタン予告が実行されるようになっているが、ボタン予告の実行中に一部の飾り図柄が停止するようにしてもよいし、一部の飾り図柄の停止後にボタン予告が実行されるようにしてもよい。ボタン予告といったボタン演出の実行中に他の演出（リーチ演出や他の予告演出）が実行される場合、操作促進画像120AK010を一旦消去する等して、ボタン演出を中断するようにしてもよい。

30

【0603】

図23-3（A）は、本実施例におけるボタン予告の実行割合を示している。演出制御用CPU120は、可変表示を開始する前に可変表示パターンや表示結果に基づいて、図23-3（A）に示す決定割合で、ボタン予告の有無やボタン予告の演出態様を決定する。本実施例では、ボタン予告の演出態様としてボタン予告A、ボタン予告B、及び、ボタン予告Cが設けられている。図23-3（A）に示すように、本実施例では、ボタン予告が実行された方がされない場合よりも大当たり信頼度やスーパーリーチとなる割合といった期待度が高くなっている。また、期待度は、ボタン予告A<ボタン予告B<ボタン予告Cの順番で高くなっている。

40

【0604】

図23-3（B）は、本実施例におけるボタン演出の演出内容を示している。図23-3（B）に示すように、ボタン予告Aは、操作促進演出が実行された後、プッシュボタン31Bが操作されたことに基づいて予告画像「!？」表示する演出態様となっている。ボタン予告Aにおける操作有効期間は変動開始m秒後から3秒間となっている。ボタン予告Bは、操作促進演出が実行された後、プッシュボタン31Bが操作されたことに基づいて予告画像「チャンス」表示する演出態様となっている。ボタン予告Aにおける操作有効期

50

間は変動開始m秒後から3秒間となっている。ボタン予告Cは、操作促進演出が実行された後、プッシュボタン31Bが操作されたことに基づいて予告画像「!？」表示する演出態様となっている。ボタン予告Cにおける操作有効期間は変動開始m秒後から3秒間となっている。よって、図23-1(B)～(C)は、ボタン予告Cの演出動作例を示している。なお、変動開始m秒後(ボタン予告の開始タイミング)は、予め定められていてもよいし、変動パターン(変動時間)によって変化するようにしてもよい。また、操作有効期間は秒数ではなくフレーム数で決まってもよい。

【0605】

なお、ボタン予告の実行割合や演出内容は一例であって、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で変更や演出パターンの増減が可能である。また、遊技状態や演出モードに応じてボタン予告の演出態様が異なるようにしてもよい。

10

【0606】

図23-2は、特徴部120AKのモード選択演出の演出動作例である。図23-2(A)は、画像表示装置5において大当り遊技状態における15ラウンドが開始されることが表示されている。この実施例では、図23-3(B)に示すように、16ラウンド大当りの大当り遊技状態における15ラウンド(最終ラウンドの手前のラウンド)において、当該大当り遊技状態終了後に制御される確変状態(または時短状態)における演出モードを選択可能なモード選択演出が実行されるようになっていく。ここでは、確変状態における演出モードとして、通常モードと、通常モードよりも可変表示中に大当りとなることが確定したことを報知する一発告知演出(大当り確定報知)の実行頻度が高い一発告知モードと、が設けられている。

20

【0607】

図23-2(B)に示すように、大当り遊技状態における15ラウンドが開始されると、画像表示装置5に操作促進画像120AK010が表示されるとともに、プッシュボタン31Bの押下でモードを選択できる旨を示す「PUSHでモード選択」という文字が表示され、選択可能なモードを示す「通常モード」及び「一発告知モード」を示す画像が表示される。図23-2(B)では、「通常モード」を示す画像が拡大され太枠で囲まれており(ハイライト表示されており)、「通常モード」が選択されていることが示されている。

【0608】

30

ここでプッシュボタン31Bが押下されると、図23-2(C)に示すように、「一発告知モード」を示す画像がハイライト表示され、「一発告知モード」が選択状態になる。なお、この演出モードの選択操作は、15ラウンド中に何度でも可能となっている。そして、図23-2(D)に示すように、15ラウンドの終了時に選択されていた演出モードに確定する。

【0609】

モード選択演出は、15ラウンドの終了が演出の終了条件となっているため、時間経過による操作有効期間が予め定められていない。よって、ボタン予告と同様の操作促進画像120AK010を使用するが、操作促進画像120AK010におけるメータ画像120AK012は、満タンのまま変化しないようになっている(図23-2(B)～(D))。このようにすることで、ボタン演出の種類によりメータ画像120AK012の表示態様を異ならせることで、操作促進画像を複数設ける必要がなくなり、データ容量の削減が図れる。また、ボタン演出の種類によりメータ画像の表示パターンを異ならせることで、好適に操作有効期間を報知することができる。

40

【0610】

なお、大当り遊技状態におけるラウンドは、ラウンド開始から所定期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となったことが終了条件となっているため、ラウンドの開始時に操作有効期間を特定することは困難となっている。

【0611】

50

15ラウンドが終了すると、図23-2(E)に示すように、15ラウンド終了の報知とともに、確定した演出モード（ここでは「一発告知モード」）の報知が実行される。15ラウンド終了時には、モード選択演出にて選択された演出モードを判定可能なフラグがセットされ、大当り遊技状態が終了した後、当該フラグに対応した演出モードに制御される。

【0612】

一発告知モードでは、可変表示結果が大当りとなる時の可変表示中に所定割合で実行される一発告知演出の実行割合が、通常モードより高く設定されていればよい。一発告知演出は、通常モードでは実行されないようにしてもよい。一発告知演出は、確変状態である場合のみ実行されるようにしてもよいし、非確変状態や時短状態でも所定の割合で実行されるようにしてもよい。遊技状態によって一発告知演出の演出態様を変化させてもよい。

10

【0613】

本実施例では、16ラウンド大当りの大当り遊技状態における15ラウンド（最終ラウンドの手前のラウンド）において、モード選択演出を実行するようになっていたが、大当り遊技状態中の任意のラウンドでモード選択演出が実行されるようにしてもよい。

【0614】

確変状態（または時短状態）が、例えば変動回数に基づいて終了して通常状態となる場合、確変状態（または時短状態）で選択されていた演出モードを通常状態で引き継ぐようにしてもよい。また、通常状態における演出モードを選択可能として、確変状態や時短状態でその演出モードを引き継ぐようにしてもよい。この場合において、同じ演出モードでも遊技状態に応じて演出態様を異ならせてもよい。

20

【0615】

図23-4は、特徴部120AKに係るボタン予告を実行するためのボタン予告実行処理の一例を示すフローチャートである。ボタン予告実行処理は、ボタン予告を実行すると決定された場合に、ステップS172の可変表示中演出処理内で演出制御用CPU120により実行される。ボタン予告実行処理において、演出制御用CPU120は、まず、ボタン予告の開始タイミングである否かを判定する（ステップ120AKS001）。この実施例では、ステップ120AKS001では、演出制御用のタイマ値やボタン予告用の演出制御データからボタン予告の開始タイミングであるか否かを判定すればよい。

30

【0616】

ボタン予告の開始タイミングであれば（ステップ120AKS001；Yes）、ボタン予告における操作促進演出を開始する（ステップ120AKS002）。ステップ120AKS002では、図22-1(B)に示すような、操作促進画像120AK010の表示を開始するための制御を実行する。また、ステップ120AKS002では、操作促進演出を実行中であることを示す操作促進演出実行中フラグをセットする。

【0617】

ボタン予告の開始タイミングでない場合や（ステップAKS001；No）、ステップS120AKS002の処理を実行した後には、操作促進演出の実行中であるか否かを判定する（ステップ120AKS003）。操作促進演出の実行中であるかは操作促進演出実行中フラグがオンであるか否かにより判定すればよい。操作促進演出の実行中でなければ（ステップ120AKS003；No）、ボタン予告実行処理を終了する。

40

【0618】

操作促進演出の実行中であれば（ステップ120AKS003；Yes）、操作促進画像120AK010のメータ画像120AK012を残りの操作有効期間に合わせて更新表示する制御を実行する（ステップ120AKS004）。その後、プッシュボタン31Bへの押下操作を検出したか否かを判定する（ステップ120AKS005）。

【0619】

プッシュボタン31Bへの押下操作を検出した場合（ステップ120AKS005；Yes）、操作促進演出（操作促進画像120AK010の表示）を終了して、ボタン予告

50

の種類に対応した予告画像を表示する制御を行う（ステップ120AKS006）。その後、ボタン予告実行処理を終了する。

【0620】

プッシュボタン31Bへの押下操作を検出しない場合（ステップ120AKS005；No）、操作有効期間が経過したか否かを判定する（ステップ120AKS007）。ステップ120AKS007では、演出制御用のタイマ値やボタン予告用の演出制御データから操作有効期間が経過したか否かを判定する。操作有効期間が経過していなければ（ステップ120AKS007；No）、ボタン予告実行処理を終了する。操作有効期間が経過した場合（ステップ120AKS007；Yes）、操作促進演出（操作促進画像120AK010の表示）を終了して、ボタン予告実行処理を終了する。

10

【0621】

なお、ステップ120AKS006、120AKS008にて操作促進演出を終了するときには、操作促進演出実行中フラグをクリアする。

【0622】

図23-5は、特徴部120AKに係るモード選択演出を実行するためのモード選択演出実行処理の一例を示すフローチャートである。モード選択演出実行処理は、大当たり遊技状態（16ラウンド大当たり）における15ラウンドである場合に、ステップS176の大当たり中演出処理内で演出制御用CPU120により実行される。なお、本実施例では、16ラウンド大当たりである場合にはモード選択演出が必ず実行されるものとして説明するが所定割合で実行されるようにしてもよいし、16ラウンド大当たりとして確変大当たりと非確変大当たりとを設けて確変大当たりの場合のみモード選択演出が実行されるようにしてもよい。

20

【0623】

モード選択演出実行処理において、演出制御用CPU120は、まず、大当たり遊技状態（16ラウンド大当たり）における15ラウンドの開始を指定するコマンドを、主基板11から受信したか否かを判定する（ステップ120AKS011）。ステップ120AKS011では、15ラウンドの開始タイミングであるか否かを判定することで、モード選択演出の開始タイミングであるか否かを判定している。

【0624】

15ラウンドの開始を指定するコマンドを受信した場合（ステップ120AKS011；Yes）、モード選択演出を開始する（ステップ120AKS012）。ステップ120AKS012では、図22-2（B）に示すような、操作促進画像120AK010やモード選択演出の演出画像の表示を開始するための制御を実行する。

30

【0625】

ステップ120AKS012にてモード選択演出を開始した後や、15ラウンドの開始タイミングでない場合（ステップ120AKS011；No）、プッシュボタン31Bへの押下操作を検出したか否かを判定する（ステップ120AKS013）。

【0626】

プッシュボタン31Bへの押下操作を検出した場合（ステップ120AKS013；Yes）、選択中の演出モードを切替表示する制御を行う（ステップ120AKS014）。ステップ120AKS014では、図23-2（B）、（C）に示すようにハイライト表示されている演出モードの画像を切り替える制御を行う。そして、選択された演出モードを判定するためのモードフラグを切り替える（ステップ120AKS015）。

40

【0627】

プッシュボタン31Bへの押下操作を検出しない場合や（ステップ120AKS013；Yes）、ステップ120AKS015の処理を実行した後は、大当たり遊技状態（16ラウンド大当たり）における15ラウンドの終了を指定するコマンドを、主基板11から受信したか否かを判定する（ステップ120AKS016）。ステップ120AKS016では、15ラウンドの終了タイミングであるか否かを判定することで、モード選択演出の終了タイミングであるか否かを判定している。

50

【0628】

15ラウンドの終了を指定するコマンドを受信した場合（ステップ120AKS016；Yes）、操作促進画像120AK010やモード選択演出の演出画像の表示を終了して、モード選択演出を終了する制御を実行する。（ステップ120AKS017）。このように、モード選択演出は、時間経過で終了するものではなく、主基板11からコマンドを受信したことにより終了するようになっている。なお、モード選択演出の終了条件は、主基板11から処理のコマンドを受信したことに限定されず、演出制御基板12側のコマンドや信号（例えば画像表示装置5に画像を表示させるためのコマンドや信号等）の送受により成立するようにしてもよい。

【0629】

そして、モードフラグに応じた演出モードの選択が確定したことを報知する制御を実行する（ステップ120AKS018）。ステップ120AKS018では、図22-2（D）に示すように、例えば、15ラウンドが終了することを報知するとともに、選択中の演出モードが確定したことを報知するための制御を実行する。

【0630】

15ラウンドの終了タイミングでない場合や（ステップ120AKS016；No）、ステップ120AKS018の処理を終了した後は、モード選択演出実行処理を終了する。

【0631】

（変形例）

本特徴部は、この実施例に限定されず、種々の変形や応用が可能であり、更に特徴を追加してもよい。また、上記実施例で説明した構成は、その全てが必須構成ではなく、その一部が欠けていてもよい。また、本特徴部と他の特徴部を適宜組み合わせてもよい。

【0632】

プッシュボタン31Bを操作させるボタン演出として、上述したボタン予告やモード選択演出以外のボタン演出を実行するようにしてもよい。例えば、可変表示の開始から終了までの間に、プッシュボタン31Bを複数回の操作可能なボタン連打予告を実行するようにしてもよい。このようなボタン連打予告を、上記実施例のボタン演出に加えて実行するようにしてもよいし、モード選択演出に代えて実行するようにしてもよい。

【0633】

図23-6は、特徴部120AKの変形例におけるボタン連打予告の演出動作例である。図23-6（A）は、画像表示装置5における全ての飾り図柄表示エリアで飾り図柄がハズレ組合せで停止しており、可変表示が開始される前の状態を示している。演出制御用CPU120は、可変表示を開始するときに表示結果や変動パターンに基づいてボタン連打予告の有無や演出態様を決定する。ボタン連打予告を実行することが決定された場合、図23-6（B）に示すように、可変表示の開始時にプッシュボタン31Bへの押下操作を促すための操作促進画像120AK010が表示される。

【0634】

特徴部120AKにおけるボタン連打予告では、可変表示の開始から終了までの期間が操作有効期間となっており、その期間内におけるプッシュボタン31Bへの複数回の押下操作に応じて、期待度を示す予告画像が表示されるようになっている。ただし、操作受け付けの上限回数は予め決定される。ボタン連打予告では、操作有効期間が可変表示の開始から終了までとなっており、メータ画像120AK012により操作有効期間を示すと、メータ表示の減少速度によりおおよそ変動時間が推測できてしまう。期待度の高い変動パターンほどスーパーリーチのリーチ演出や擬似連が実行されるため、変動時間が長くなる。そのため、メータ画像120AK012により操作有効期間を示すと、メータ表示の減少速度により変動開始時点で概ねの期待度が推測されてしまう。よって、本変形例のボタン連打予告では、図23-6（B）に示すように、メータ画像120AK012は、満タンのまま変化させないようになっている。このようすることで、ボタン連打予告においてプッシュボタン31Bが操作されたことにより期待度を示すより前に、期待度が遊技者に

10

20

30

40

50

推測されてしまうことを防止できる。

【0635】

このように、操作有効期間の長さにより大当り信頼度等の期待度が異なり、メータ画像120AK012を変化させないボタン演出を特定操作演出ともいう。これに対して、メータ画像120AK012により操作有効期間を示すボタン演出（例えば上記実施例のボタン予告）を、所定操作演出ともいう。操作有効期間が定められたボタン演出として、他の所定操作演出（例えば操作有効期間の長さにより大当り信頼度等の期待度が変化しない演出）を実行するようにしてもよい。

【0636】

プッシュボタン31Bへの押下操作があった場合、図23-6（C）に示すように、表示結果や変動パターンに応じて抽選された予告画像（ここでは「！？」という文字画像）が表示される。その後、図23-6（D）に示すように、予告画像が消去されずにボタン連打予告が継続する。

【0637】

さらにプッシュボタン31Bへの押下操作があった場合、図23-6（D）～（I）に示すように、押下操作毎の抽選結果に応じた予告画像（「！？」や「熱」という文字画像）が表示される。図23-6（D）～（I）に示すように、全ての飾り図柄の可変表示中のみではなく一部の図柄停止後やリーチ演出中にもボタン連打予告は継続する。その後、図23-6（H）に示すように、表示結果（ここでは大当り組合せ）が導出表示されて可変表示が終了すると、操作促進画像120AK010または予告画像が消去されてボタン連打予告が終了する。

【0638】

図23-7（A）は、本変形例におけるボタン連打予告の実行割合や連打可能回数の決定割合を示している。演出制御用CPU120は、可変表示を開始する前に可変表示パターンや表示結果に基づいて、図23-7（A）に示す決定割合で、ボタン連打予告の有無やボタン連打予告における連打可能回数を決定する。本変形例では、ボタン連打予告を実行する場合、連打可能回数として、5回、10回、15回のいずれかに決定されるようになっている。ボタン連打予告の実行中にプッシュボタン31Bが押下されたときにこの連打可能回数内であれば予告画像が表示される。図23-7（A）に示すように、本変形例では、ボタン連打予告が実行された方がされない場合よりも大当り信頼度やスーパーリーチとなる割合といった期待度が高くなっている。また、連打可能回数が多いほど期待度が高くなっている。なお、連打可能回数の残り回数を画像表示装置5等で報知するようにしてもよい。

【0639】

図23-7（B）は、本変形例におけるボタン連打予告の演出内容を示している。図23-7（B）に示すように、ボタン連打予告は、操作促進演出が実行された後、プッシュボタン31Bが操作される毎にて予告画像を表示する演出態様となっている。ボタン連打予告における操作有効期間は、変動開始（変動開始を指定するコマンドの受信）から変動停止（変動停止を指定するコマンドの受信）までとなっている。

【0640】

図23-7（C）は、本変形例におけるボタン連打予告においてプッシュボタン31Bが操作されたときに表示する予告画像の表示割合を示している。本変形例では、予告画像として第1画像「！？」、第2画像「チャンス」、及び、第3画像「熱」が設けられている。ボタン連打予告が実行されている場合において、プッシュボタン31Bへの操作回数が連打可能回数内である場合、表示結果や変動パターンに応じて図23-7（C）に示す割合でいずれかの予告画像が表示される。図23-7（C）に示すように、本変形例では、各予告画像が表示されたときの大当り信頼度やスーパーリーチとなる割合といった期待度は、第1画像<第2画像<第3画像の順番で高くなっている。図23-7（A）及び（C）に示すように、大当り信頼度やスーパーリーチとなる割合が高い場合には連打可能回数が多くなりやすく、期待度の高い予告画像も表示されやすくなっている。このようにす

ることで、遊技者の積極的な操作を促すことができる。

【0641】

なお、ボタン連打予告の実行割合や演出内容は一例であって、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で変更や演出パターンの増減が可能である。また、遊技状態や演出モードに応じてボタン連打予告の演出態様が異なるようにしてもよい。

【0642】

擬似連を伴う可変表示でボタン連打予告を実行する場合には、初回変動及び再変動中にそれぞれボタン連打予告を実行するようにしてもよい。この場合、再変動毎に連打可能回数が多くなるようにしてもよい。連打可能回数を報知する場合には、再変動毎に連打可能回数が増加することで、遊技者の期待感を高めることができる。また、擬似連回数が多いほど期待度の高い予告画像も表示されやすくなるようにしてもよい。

10

【0643】

なお、連打可能回数に達した場合には、ボタン連打予告を終了してもよいし、所定の演出画像（操作不可であることを示す画像や最後に表示された予告画像等）を表示するようにしてもよい。また、いずれかの予告画像が表示された後に、当該予告画像よりも期待度の低い予告画像は表示されないようにしてもよい。このようにすることで、高期待度の予告画像が表示された後に低期待度の予告画像が表示されることで遊技者に不信感を与えることを防止できる。

【0644】

図23-8は、特徴部120AKに係るボタン連打予告を実行するためのボタン連打予告実行処理の一例を示すフローチャートである。ボタン連打予告実行処理は、ボタン連打予告を実行すると決定された場合に、ステップS172の可変表示中演出処理内で演出制御用CPU120により実行される。ボタン連打予告実行処理において、演出制御用CPU120は、まず、変動開始を指定するコマンドを、主基板11から受信したか否かを判定する（ステップ120AKS021）。ステップ120AKS021では、変動開始タイミングであるか否かを判定することで、ボタン連打予告の開始タイミングであるか否かを判定している。

20

【0645】

変動開始を指定するコマンドを受信した場合（ステップ120AKS021；Yes）、ボタン連打予告を開始する（ステップ120AKS022）。ステップ120AKS022では、図23-6（B）に示すような、操作促進画像120AK010を開始するための制御を実行する。

30

【0646】

ステップ120AKS022にてボタン連打予告を開始した後や、ボタン連打予告の開始タイミングでない場合（ステップ120AKS021；No）、プッシュボタン31Bへの押下操作を検出したか否かを判定する（ステップ120AKS023）。

【0647】

プッシュボタン31Bへの押下操作を検出した場合（ステップ120AKS023；Yes）、表示結果や変動パターンに応じて、図23-7（C）に示す割合で表示する予告画像を決定する（ステップ120AKS024）。そして、決定された予告画像を表示するための制御を実行する（ステップ120AKS025）。

40

【0648】

プッシュボタン31Bへの押下操作を検出しない場合や（ステップ120AKS024；Yes）、ステップ120AKS025の処理を実行した後は、変動停止（図柄確定）を指定するコマンドを、主基板11から受信したか否かを判定する（ステップ120AKS026）。ステップ120AKS026では、変動停止タイミングであるか否かを判定することで、ボタン連打予告の終了タイミングであるか否かを判定している。

【0649】

変動停止を指定するコマンドを受信した場合（ステップ120AKS026；Yes）、操作促進画像120AK010やボタン連打予告の予告画像の表示を終了して、ボタン

50

連打予告を終了する制御を実行する（ステップ120AKS027）。このように、ボタン連打予告は、時間経過で終了するものではなく、主基板11からコマンドを受信したことにより終了するようになっている。

【0650】

変動停止タイミングでない場合や（ステップ120AKS026；No）、ステップ120AKS029の処理を終了した後は、ボタン連打予告実行処理を終了する。

【0651】

上記実施例や変形例において、画像表示装置5に操作促進画像120AK010を表示することで遊技者の操作を促すことに加えて、プッシュボタン31B内にランプやLEDを設けて、操作促進演出としてプッシュボタン31B内のランプを点灯させる演出を実行するようにしてもよい。この場合、ランプの点灯パターンはボタン演出の種類によらず共通としてもよい。このようにすることで、ランプ用の制御データを共通化でき、データ容量の削減を図れる。

【0652】

上記実施例のモード選択演出や変形例のボタン連打予告のように、操作有効期間が予め定められていないボタン演出は、ボタン演出以外の演出の進行を契機に終了させるようにしてもよい。例えば、操作有効期間が予め定められていないボタン演出のうち、変動中に実行するボタン演出は、リーチ状態の成立、疑似連の実行、スーパーリーチへの発展等を契機に終了するようにしてもよい。操作有効期間が予め定められていないボタン演出のうち、大当たり中に実行するボタン演出は、ラウンド数の昇格や非確変大当たりから確変大当たりへの昇格、大入賞口内の特定領域への入賞等を契機に終了するようにしてもよい。このような操作有効期間が予め定められていないボタン演出においては、メータ画像120AK012は、満タンのまま変化しないようにすればよい。また、上記のようなボタン演出以外の演出の進行を契機にボタン演出を中断し、当該演出の終了後にボタン演出を再開するようにしてもよい。

【0653】

また、特徴部120AKの実施例や変形例では、操作手段としてプッシュボタン31Bを採用していたが、スティックコントローラ31Aや他の操作手段を操作させる操作演出において、本発明の操作促進画像（操作手段と操作有効期間が一体となった画像等）の概念を採用してもよい。即ち、特徴部120AKの実施例や変形例のプッシュボタン31Bを他の操作手段に、ボタン演出を他の操作演出に、それぞれ置き換えてもよい。

【0654】

（特徴部120AKに係る手段の説明）

（1）特徴部120AKに係る遊技機は、

遊技を行うことが可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1）であって、

遊技者が操作可能な操作手段（例えばプッシュボタン31B）と、

前記操作手段に対する操作を促進する操作促進表示（例えば操作促進画像120AK010）の表示を制御する表示制御手段（例えば演出制御用CPU120）と、を備え、

前記操作促進表示は、少なくとも、前記操作手段に関連した態様の操作表示部（例えばボタン画像120AK011）と、補助表示部（例えばメータ画像120AK012）とから構成され、

前記表示制御手段は、

前記操作促進表示を表示する場合に、前記操作手段に対する操作の有効期間の終了時間が設定されているときは、前記補助表示部にて量的表示を変化可能に表示することで、当該有効期間の示唆を行う第1表示パターン（例えば図23-1）で前記操作促進表示を表示可能であり、

前記操作促進表示を表示する場合に、前記操作手段に対する操作の有効期間の終了時間が設定されていないときは、前記補助表示部にて前記量的表示を変化させずに表示する第2表示パターン（例えば図23-2）で前記操作促進表示を表示可能である。

このような構成によれば、好適に有効期間を報知できる。

10

20

30

40

50

【0655】

(2) 上記(1)の遊技機において、

前記表示制御手段は、所定条件の成立(例えば15ラウンドの終了)に伴い前記第2表示パターンでの前記操作促進表示の表示を終了するようにしてもよい。

このような構成によれば、操作促進表示の表示期間を好適に制御できる。

【0656】

(3) 上記(2)の遊技機において、

前記所定条件は、前記表示制御手段が所定情報(例えば15ラウンドを終了することを指定するコマンド)を受信したことにより成立するようにしてもよい。

このような構成によれば、表示制御手段の制御負担を軽減できる。

10

【0657】

(4) 上記(2)の遊技機において、

前記第2表示パターンで前記操作促進表示を表示しているときには、前記操作手段に対する操作が複数回有効となる(例えば図23-2)

ようにしてもよい。

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。

【0658】

(5) 上記(1)から(4)のいずれかの遊技機において、

前記第1パターンで前記操作促進表示が表示されているときと、前記第2パターンで前記操作促進表示が表示されているときと、で前記操作手段に関わるランプの点灯態様が共通であるようにしてもよい。

20

このような構成によれば、制御データの容量の削減を図れる。

【0659】

(6) 本願発明に係る他の遊技機は、

遊技を行うことが可能な遊技機(例えばパチンコ遊技機1)であって、

遊技者が操作可能な操作手段(例えばプッシュボタン31B)と、

前記操作手段に対する操作を促進する操作促進表示(例えば操作促進画像120AK010)の表示を制御する表示制御手段(例えば演出制御用CPU120)と、を備え、

前記操作促進表示は、少なくとも、前記操作手段に関連した態様の操作表示部(例えばボタン画像120AK011)と、補助表示部(例えばメータ画像120AK012)と、から構成され、

30

前記操作手段に対する操作の有効期間の長さにより遊技者にとって有利な有利状態に制御される割合が異なる特定操作演出(例えばボタン連打予告)を実行可能であり、

前記表示制御手段は、

前記特定操作演出とは異なる所定操作演出(例えばボタン予告)の実行に伴い前記操作促進表示を表示するときは、前記補助表示部にて量的表示を変化可能に表示することで、前記操作手段に対する操作の有効期間の示唆を行う第1表示パターン(例えば図23-1)で前記操作促進表示を表示可能であり、

前記特定操作演出の実行に伴い前記操作促進演出を表示するときは、前記補助表示部にて前記量的表示を変化させずに表示する第2表示パターン(例えば図23-6)で前記操作促進表示を表示可能である。

40

このような構成によれば、量的表示を変化度合いによって有利状態に制御される割合が推測できてしまうことを防止できる。

【0660】

(7) 上記(1)から(6)のいずれかの遊技機において、

遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値(例えば設定値1~3のいずれかなど)に設定可能な設定手段(例えばステップS a 13の設定変更処理を実行するCPU103など)と、

数値を変化させて表示する数値表示手段(例えば計数演出を実行する演出制御用CPU120)と、

50

前記数値表示手段が表示する数値が特定値（例えば「0」）となったことにより特定演出（例えば図22-11（G））を実行可能な特定演出実行手段（例えば特定演出を実行する演出制御用CPU120）と、を備え、

前記数値表示手段は、

数値を前記特定値まで変化させた後に数値の表示を終了するとき（例えば図22-11）と、数値を前記特定値まで変化させる前に数値の表示を終了するとき（例えば図22-12）と、があり、

設定されている設定値が遊技者にとって有利であるほど、数値を前記特定値まで変化させる前に数値の表示を終了する割合が高い（例えば、110AKS003にて設定値が高いほど計数値「0」に決定されにくくなっている）。

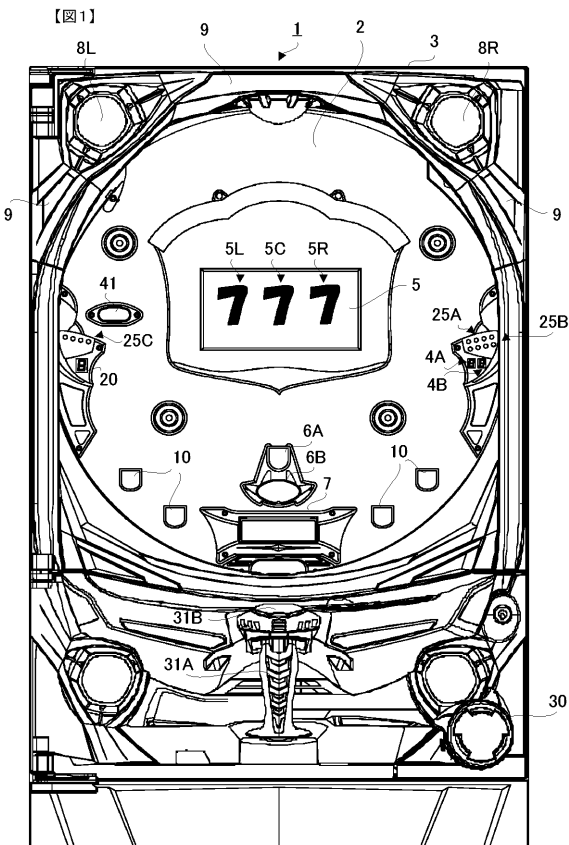
このような構成によれば、遊技の興趣が向上する。

【符号の説明】

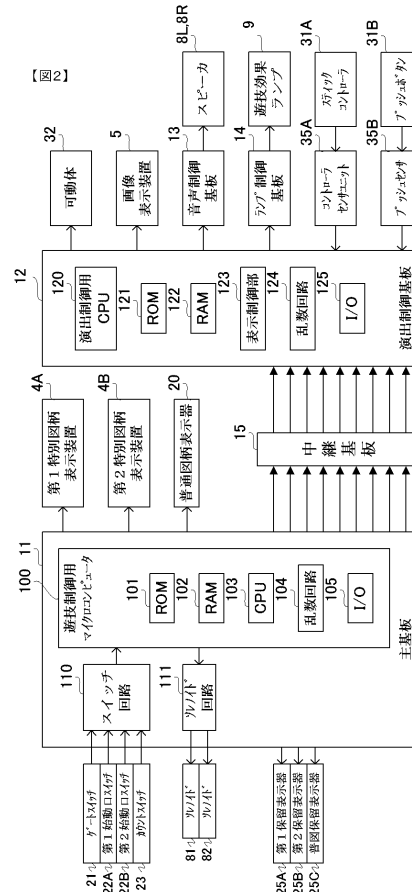
【0661】

1 パチンコ遊技機、2 遊技盤、3 遊技機用枠、4A、4B 特別図柄表示装置、5 画像表示装置、6A 入賞球装置、6B 可変入賞球装置、7 特別可変入賞球装置、8L、8R スピーカ、9 遊技効果ランプ、10 一般入賞口、11 主基板、12 演出制御基板、13 音声制御基板、14 ランプ制御基板、15 中継基板、20 普通図柄表示器、21 ゲートスイッチ、22A、22B 始動口スイッチ、23 カウントスイッチ、30 打球操作ハンドル、31A スティックコントローラ、31B プッシュボタン、32 可動体、100 遊技制御用マイクロコンピュータ、101、121 ROM、102、122 RAM、103 CPU、104、124 乱数回路、105、125 I/O、120 演出制御用CPU、123 表示制御部、

【図1】

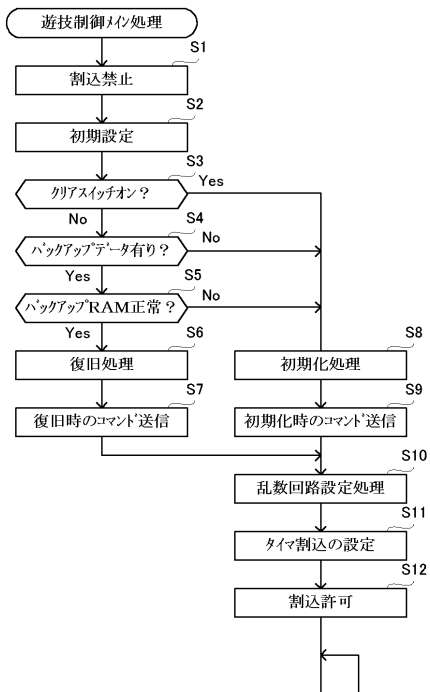


【図2】



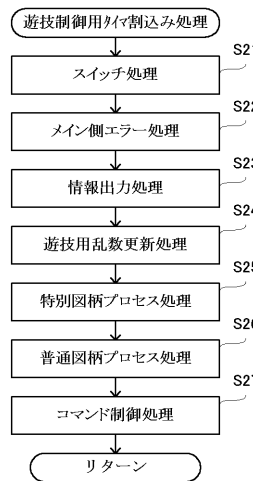
【図 3】

【図3】



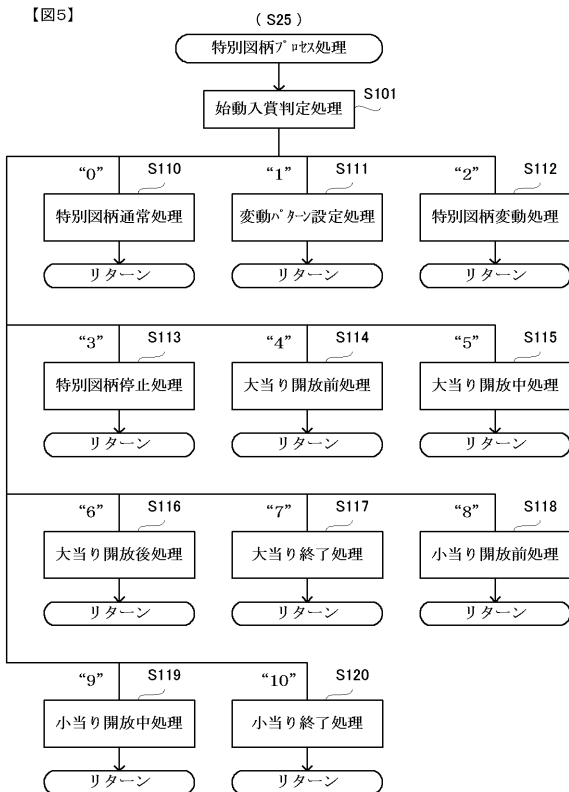
【図 4】

【図4】



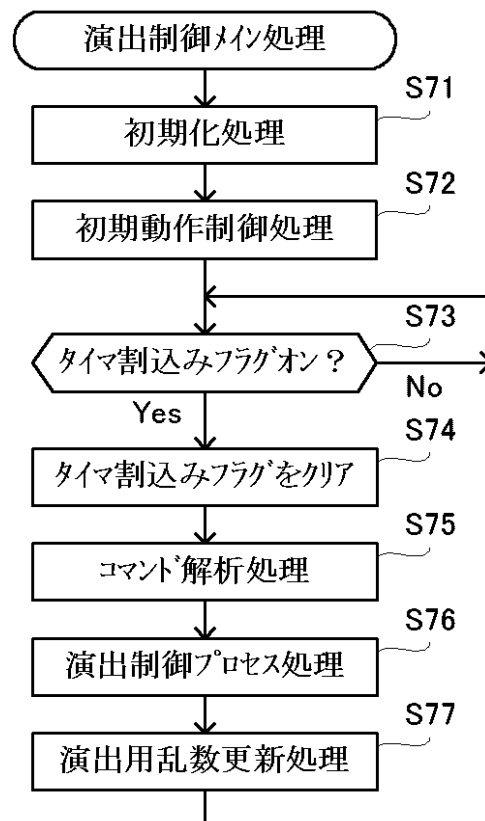
【図 5】

【図5】

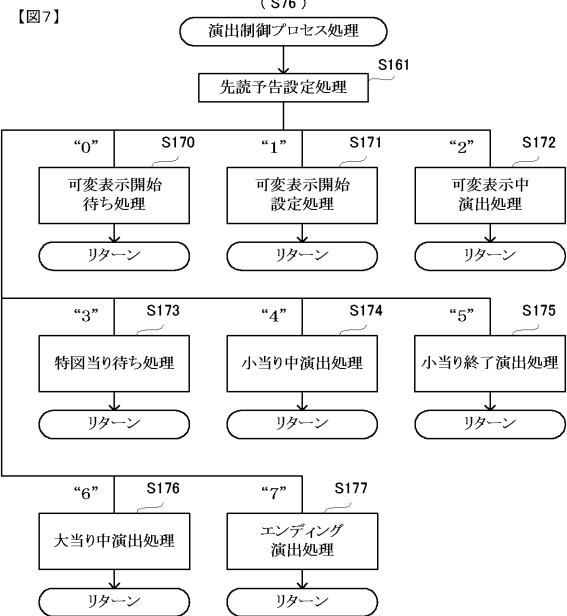


【図 6】

【図6】



【図 7】



【図 8】

【図8】

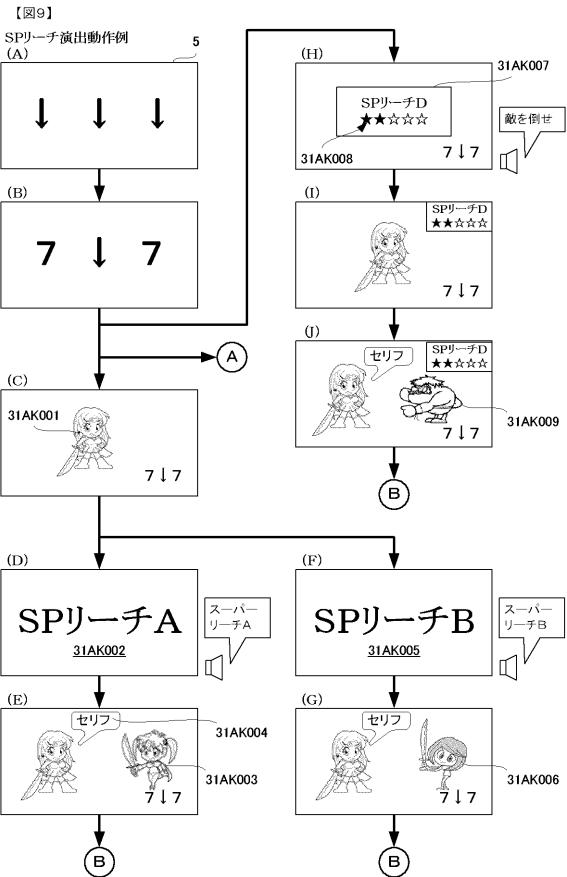
(A)

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

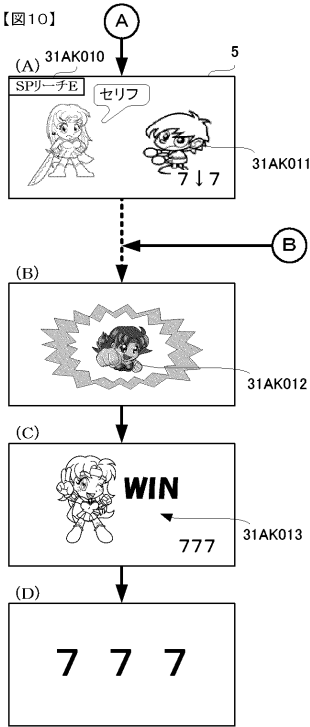
(B)

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

【図 9】



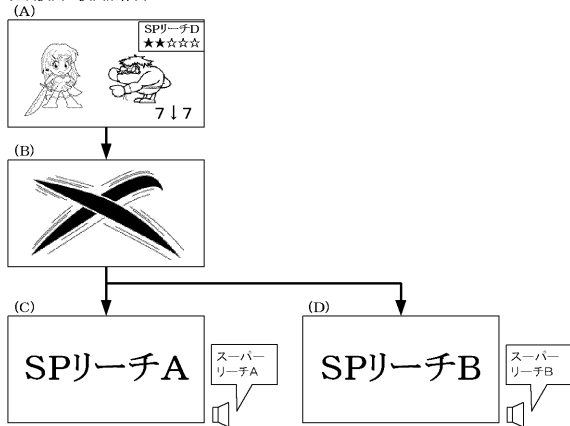
【図 10】



【図 1 1】

【図 11】

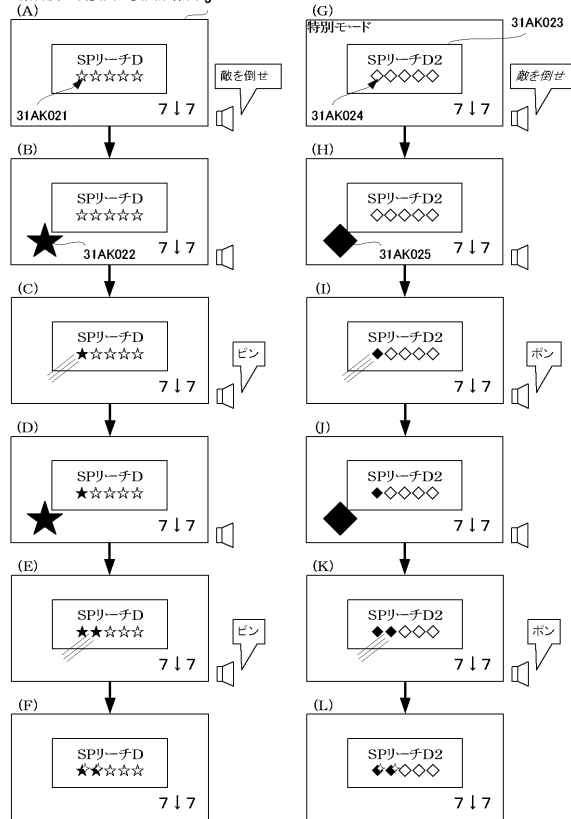
発展演出の演出動作例



【図 1 2】

【図 12】

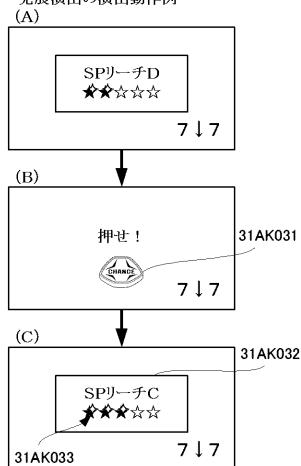
期待度示唆演出の演出動作例 5



【図 1 3】

【図 13】

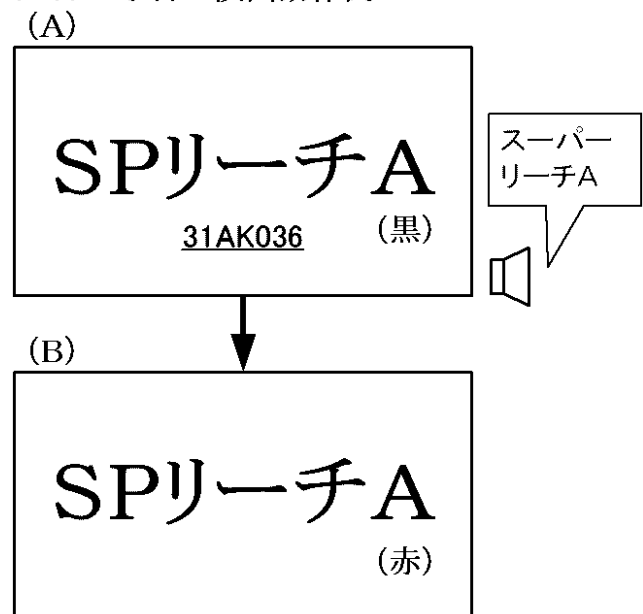
発展演出の演出動作例



【図 1 4】

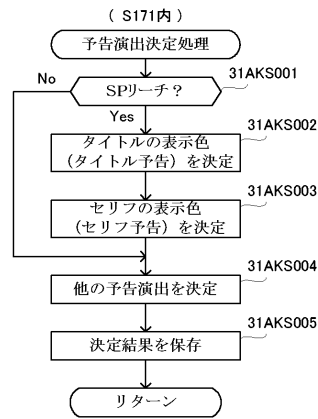
【図 14】

タイトル予告の演出動作例



【図 15】

【図15】



【図 16】

【図16】

(A)31AKS002における決定割合

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

(B)31AKS002における決定割合(特別モード)

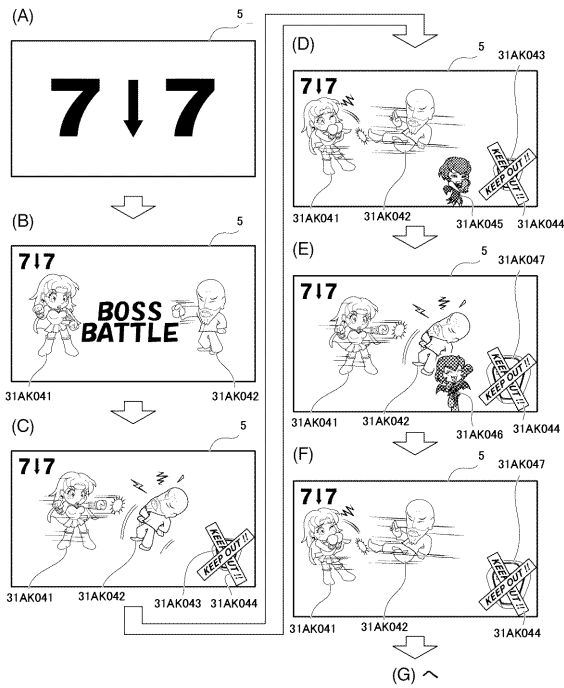
タイトル 表示色	決定割合		信頼度
	大当たり時	ハズレ時	
黒	5%	70%	最低
赤	10%	16%	低
黒→赤	25%	12%	中
黒→フルーツ柄	40%	2%	高
赤→フルーツ柄	20%	0%	最高

(C)31AKS003における決定割合

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

【図 17】

【図17】

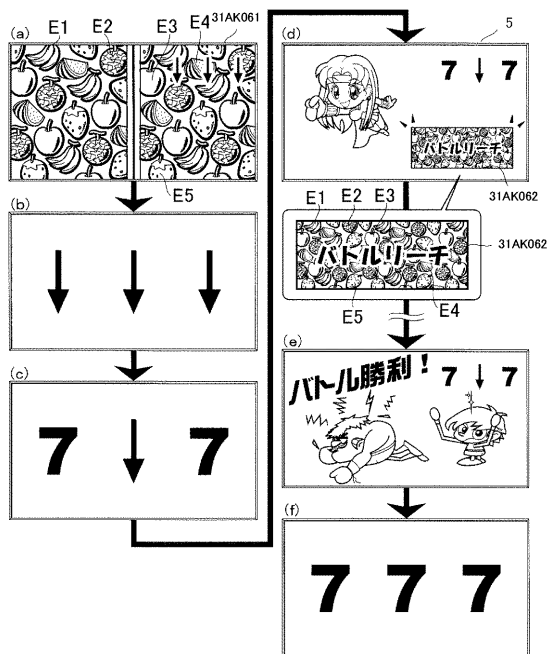


【図 18】

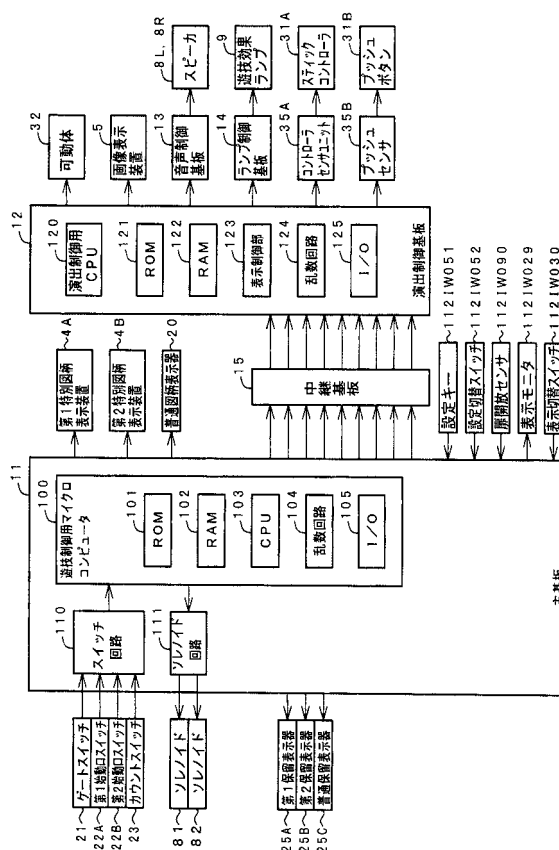
【図18】



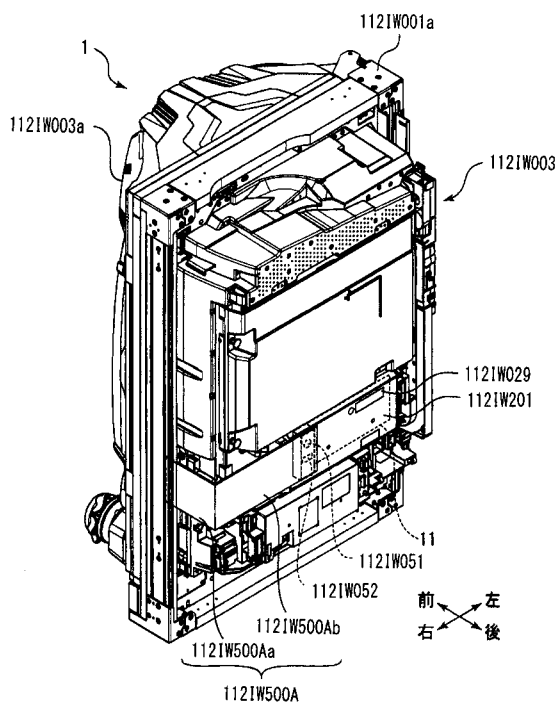
【图19】



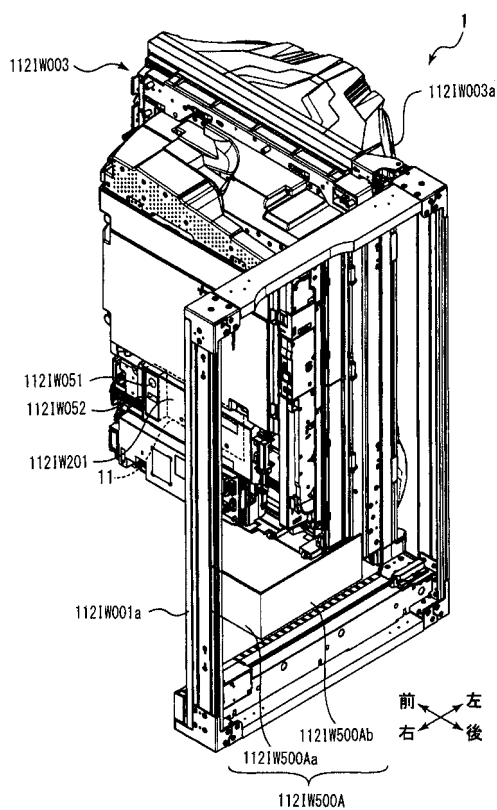
【図 20-1】



【図 20-2】



【図 20-3】



【図 20-4】

(A) 表示結果判定テーブル (設定値1)

大当り判定値 (MR1 [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)
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)

(B) 表示結果判定テーブル (設定値2)

大当り判定値 (MR1 [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)
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)

(C) 表示結果判定テーブル (設定値3)

大当り判定値 (MR1 [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)
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)

【図 20-6】

(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 20-7】

非リーチハズレ変動パターン判定テーブル

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

【図 20-5】

(A) 大当り種別判定テーブル

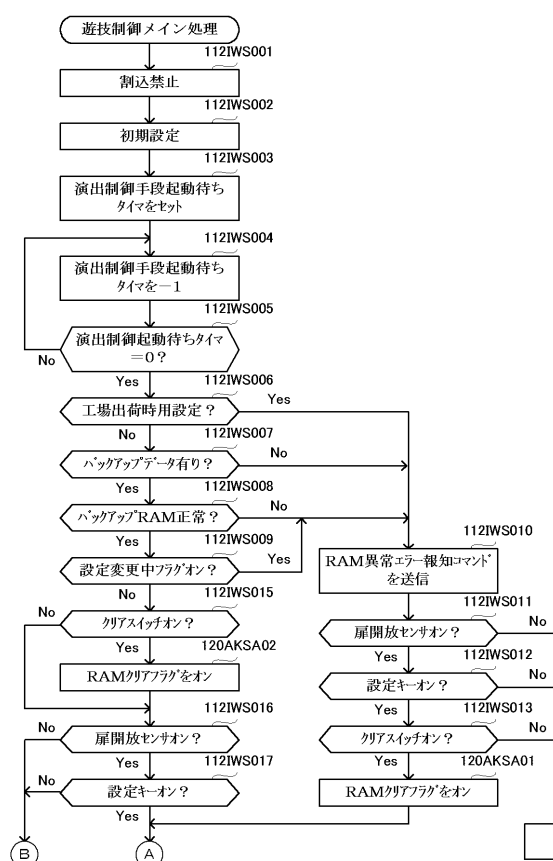
大当り種別	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
大当り種別A	30%	30%	40%
大当り種別B	30%	40%	30%
大当り種別C	40%	30%	30%

(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

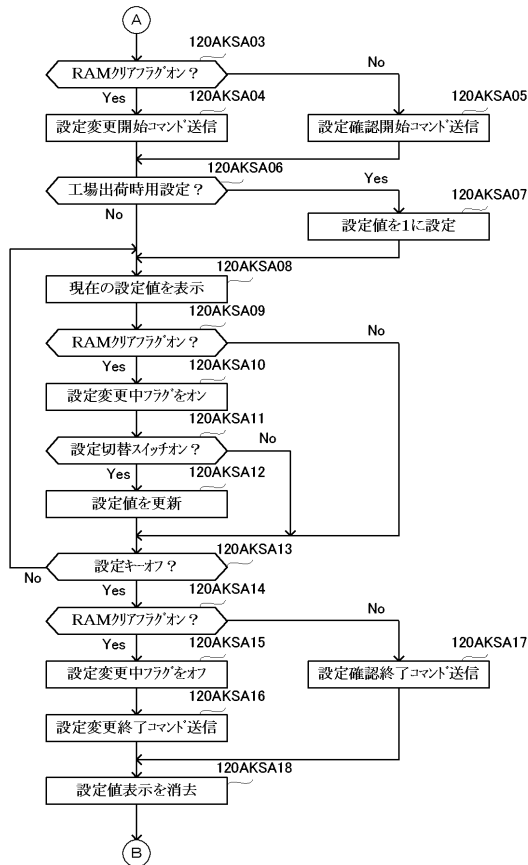
【図 20-8】

【図20-8】



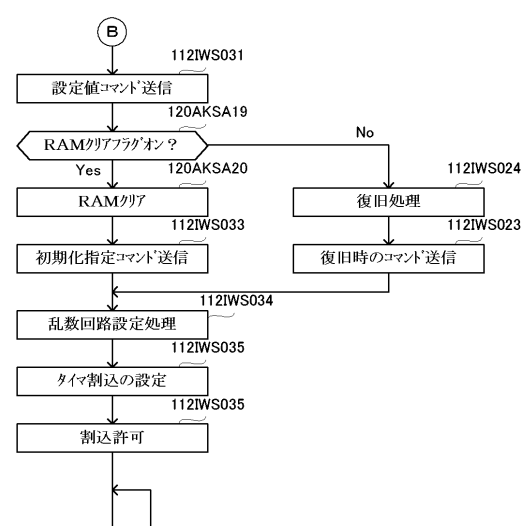
【図 20-9】

【图20-9】



【図 20-10】

【图20-10】



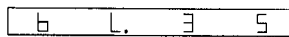
【図 20-11】

電源投入時処理		設定キー	
		オン	オフ
クリアスイッチ	オン	設定変更処理	初期化処理
	オフ	設定確認処理	復旧処理

【図 20-12】

設定変更処理における表示モニタの表示態様

(A) 遊技中

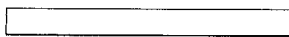


・ 電源OFF

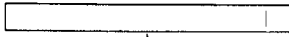
・ 大当り遊技中であればソレノイドへの電力供給が途絶えるので大入賞口閉鎖

・ 規制部材が許容状態に変化

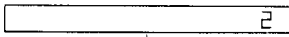
(B) 電源OFF中



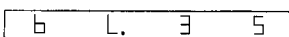
(C) 電源投入 (クリアスイッチ操作有、設定キーON)



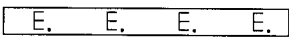
(D) 表示變更



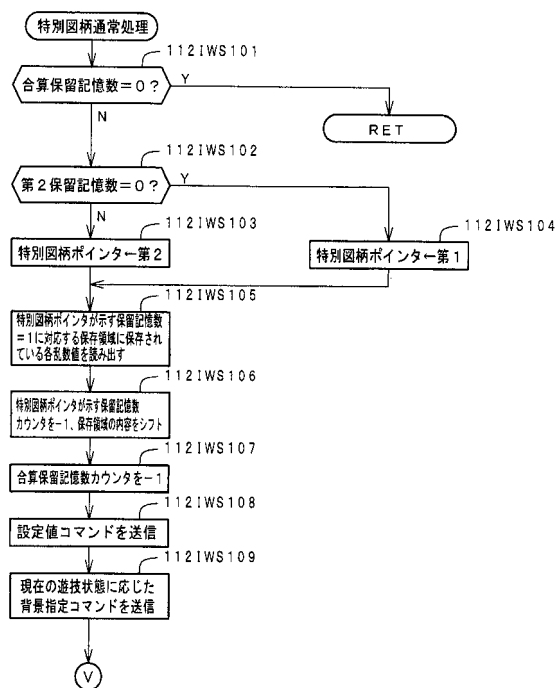
(E) 設定完了 (点減、設定値をRAMのバックアップ領域に格納)



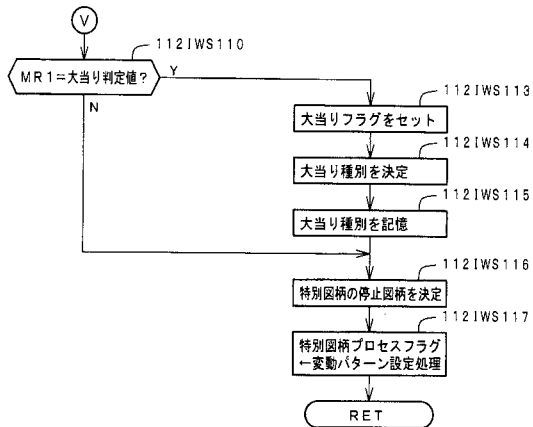
(F) エラー表示



【図 20-13】



【図 20-14】

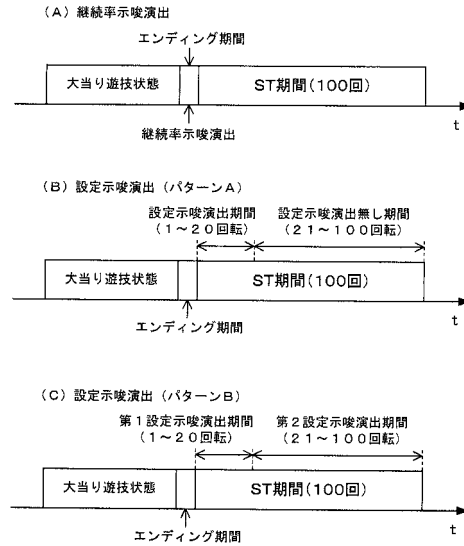


【図 21-1】

各設定値におけるスペック

設定値	大当り確率 (非確変時)	大当り確率 (確変時)	ST継続率
設定1	1/319	1/95	65.29%
設定2	1/280	1/75	73.87%
設定3	1/250	1/60	81.37%

【図 21-2】

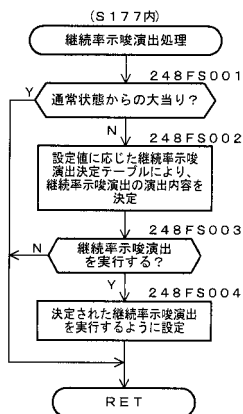


【図 21-3】

継続率示唆演出決定テーブル

演出内容	設定1	設定2	設定3
演出無し	88%	88%	87%
キャラクタA	5%	3%	3%
キャラクタB	4%	5%	4%
キャラクタC	3%	4%	5%
キャラクタD	---	---	1%

【図 21-4】



【図 21-5】

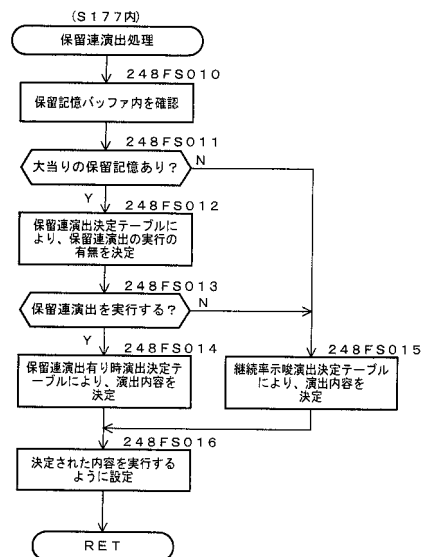
(A) 保留連演出決定テーブル

保留連演出	割合
実行する	70%
実行しない	30%

(B) 保留連演出有リ時演出決定テーブル

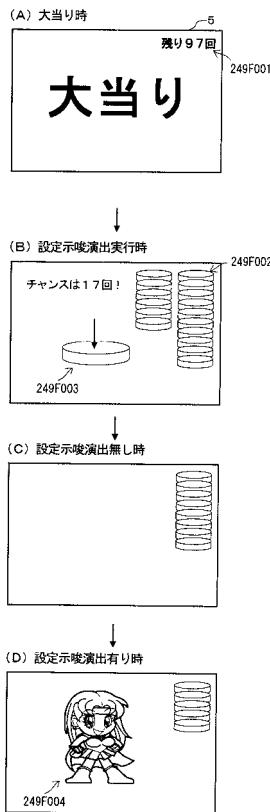
演出内容	設定1	設定2	設定3
キャラクタA	30%	10%	10%
キャラクタB	20%	30%	20%
キャラクタC	10%	20%	30%
キャラクタD	40%	40%	40%

【図 21-6】



【図 21-7】

ST 1～20回転目以内での大当り例

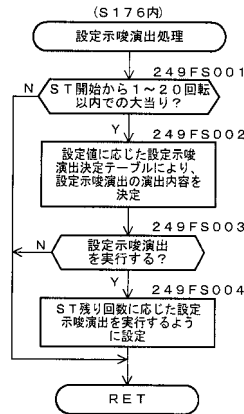


【図 21-8】

設定示唆演出決定テーブル

演出内容	設定1	設定2	設定3
演出無し	88%	88%	87%
キャラクタA	5%	3%	3%
キャラクタB	4%	5%	4%
キャラクタC	3%	4%	5%
キャラクタD	—	—	1%

【図 21-9】



【図 21-10】

(変形例)

(A) ST1～20回転用設定示唆演出決定テーブル

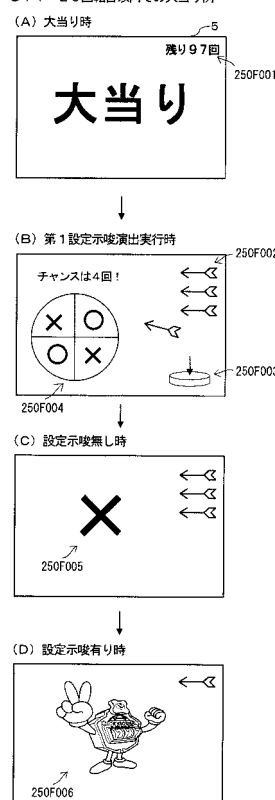
演出内容	設定1	設定2	設定3
キャラクタA	50%	20%	20%
キャラクタB	30%	50%	30%
キャラクタC	20%	30%	40%
キャラクタD	—	—	10%

(B) ST21～100回転用設定示唆演出決定テーブル

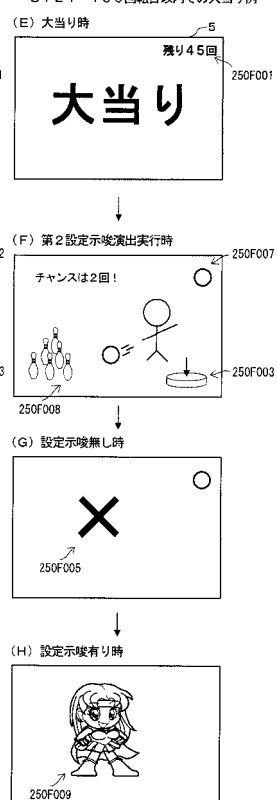
演出内容	設定1	設定2	設定3
キャラクタA	40%	30%	30%
キャラクタB	30%	40%	30%
キャラクタC	30%	30%	35%
キャラクタD	—	—	5%

【図 21-11】

ST 1～20回転目以内での大当り例



ST 21～100回転目以内での大当り例



【図 2 1 - 1 2】

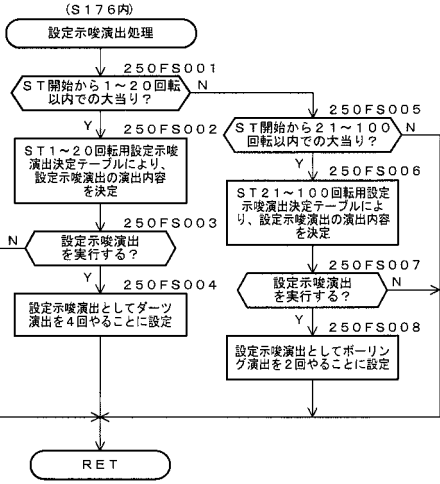
(A) ST1~20回転用設定示唆演出決定テーブル

演出内容	設定1	設定2	設定3
演出無し	82%	82%	77%
キャラクタA	7%	5%	5%
キャラクタB	6%	7%	6%
キャラクタC	5%	6%	7%
キャラクタD	—	—	5%

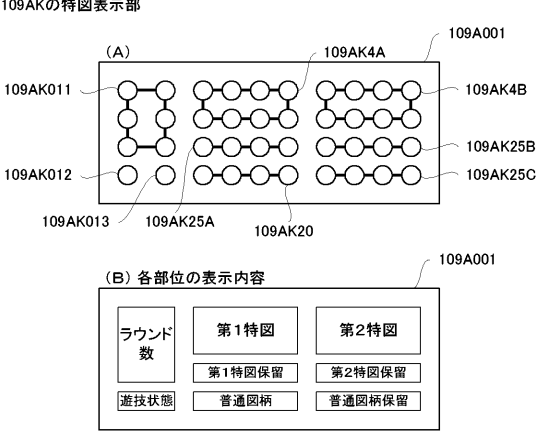
(B) ST21~100回転用設定示唆演出決定テーブル

演出内容	設定1	設定2	設定3
演出無し	88%	88%	86%
キャラクタA	5%	3%	3%
キャラクタB	4%	5%	4%
キャラクタC	3%	4%	5%
キャラクタD	—	—	2%

【図 2 1 - 1 3】



【図 2 2 - 1】

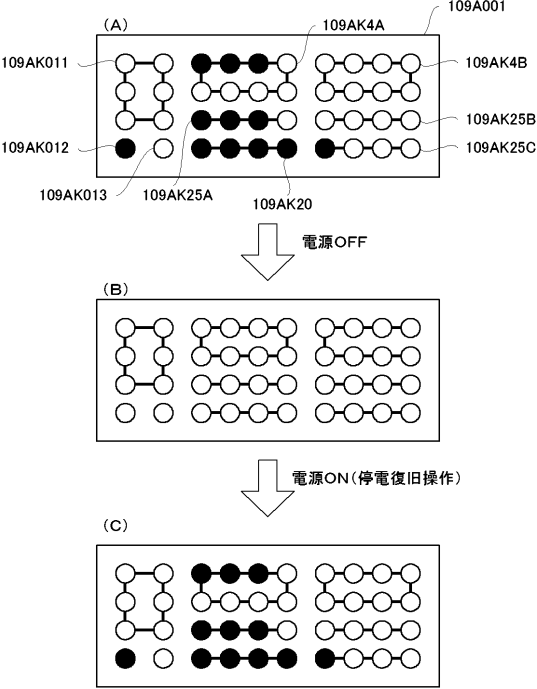


【図 2 2 - 2】

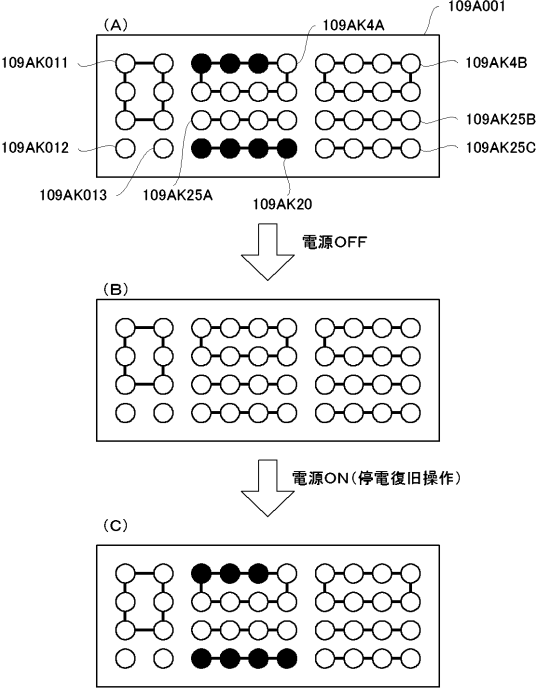
109AKの起動時RAMクリア状況

起動時の状態	特図表示結果	特図保留情報	普図表示結果	普図保留情報	遊技状態	大当り情報
初期化操作後	クリア	クリア	クリア	クリア	クリア	クリア
停電復旧操作後	保持	保持	保持	保持	保持	保持
設定変更操作後	保持	クリア	保持	クリア	クリア	クリア

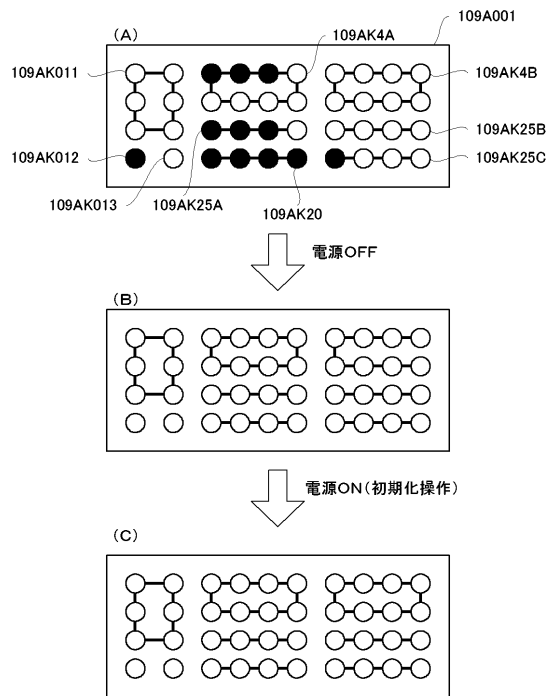
【図 2 2 - 3】



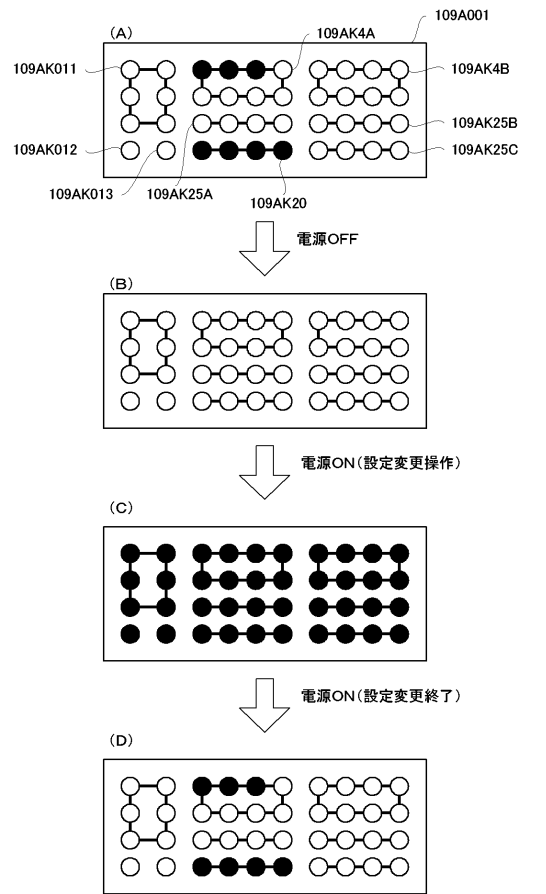
【図 2 2 - 4】



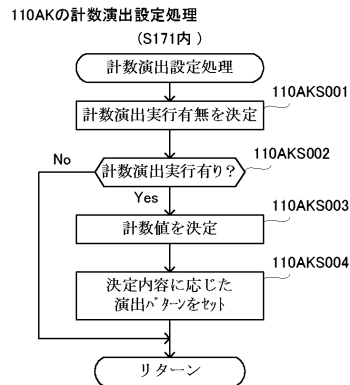
【図 2 2 - 5】



【図 2 2 - 6】



【図 2 2 - 7】



【図 2 2 - 9】

110AKS003における決定割合

表示結果	設定値	計数値			
		3	2	1	0
大当たり	-	0%	0%	1%	99%
	3	50%	30%	15%	5%
	2	20%	50%	15%	15%
スーパーリーチハズレ	1	10%	20%	40%	30%
	3	50%	30%	20%	0%
	2	25%	50%	25%	0%
その他	1	20%	30%	50%	0%
	3	50%	30%	20%	0%

【図 2 2 - 1 0】

計数演出内容

計数値	演出内容
3	「3」の数値が表示され数値消去
2	「3」→「2」と変化した数値消去
1	「3」→「2」→「1」と変化した数値消去
0	「3」→「2」→「1」→「0」と変化した数値消去後特定演出(高期待度報知)実行

【図 2 2 - 8】

110AKS001における決定割合

(A) 計数演出実行割合(設定値3)

表示結果	実行有り	実行無し
大当たり	50%	50%
スーパーリーチハズレ	10%	90%
その他	5%	95%

(B) 計数演出実行割合(設定値2)

表示結果	実行有り	実行無し
大当たり	50%	50%
スーパーリーチハズレ	7%	93%
その他	3%	97%

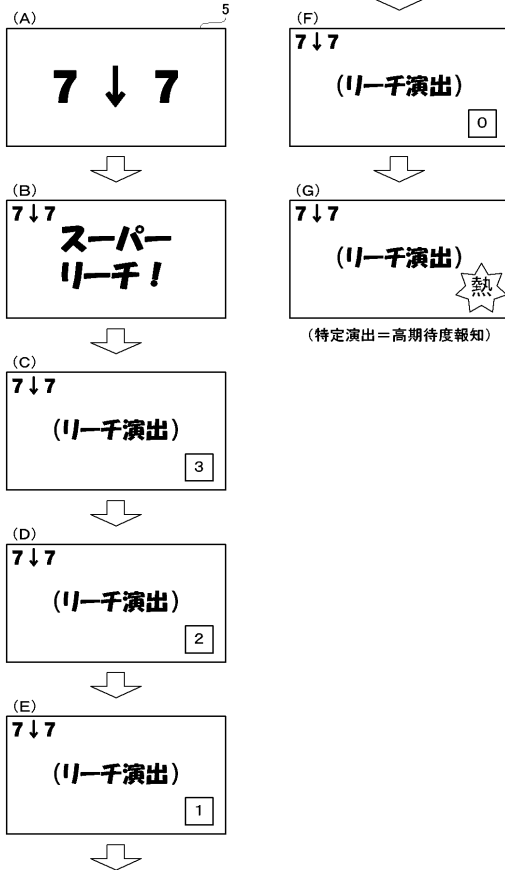
(C) 計数演出実行割合(設定値1)

表示結果	実行有り	実行無し
大当たり	50%	50%
スーパーリーチハズレ	5%	95%
その他	1%	99%

※大当たり確率 設定値3>設定2>設定1

【図 22-11】

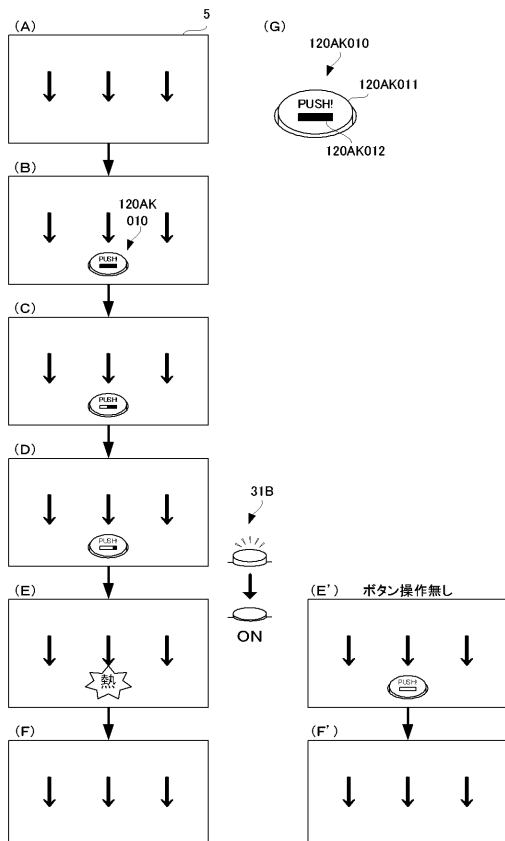
110AKの演出動作例



【図 23-1】

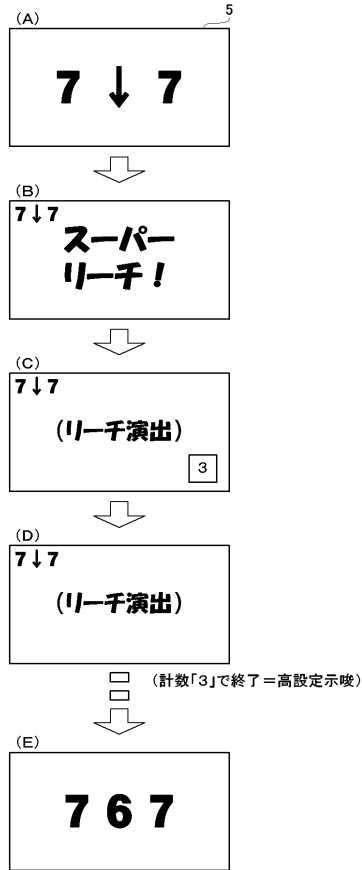
【図23-1】

120AKのボタン予告の演出動作例



【図 22-12】

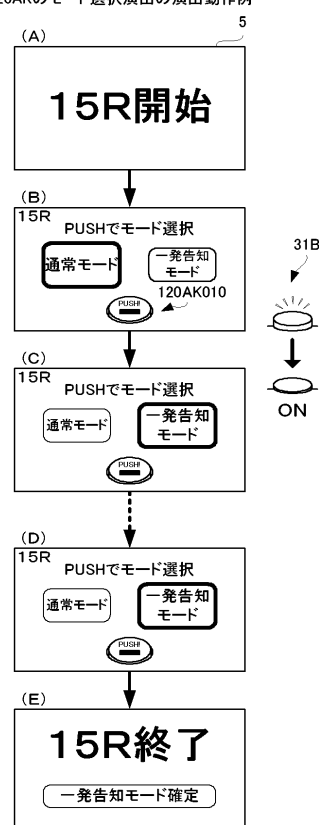
110AKの演出動作例



【図 23-2】

【図23-2】

120AKのモード選択演出の演出動作例



【図 23-3】

【図23-3】

(A) 120AKのボタン予告の実行割合

表示結果	実行無し	ボタン予告A	ボタン予告B	ボタン予告C
大当たり	30%	10%	20%	40%
スーパーリーチハズレ	70%	15%	10%	5%
その他	97%	2%	1%	0%

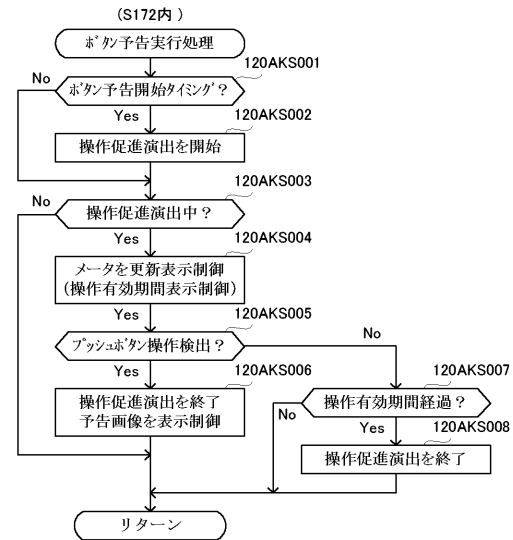
(B) ボタン演出の演出内容

ボタン演出	演出内容	操作有効期間
ボタン予告A	操作促進演出→ 操作時に「!？」を表示	変動開始m秒後から3秒間
ボタン予告B	操作促進演出→ 操作時に「チャンス」を表示	変動開始m秒後から3秒間
ボタン予告C	操作促進演出→ 操作時に「熱」を表示	変動開始m秒後から5秒間
モード 選択演出	操作でモード選択可能報知 及び 操作時に選択モード変更	16R当たりの 15R開始指定～15R終了指定

【図 23-4】

【図23-4】

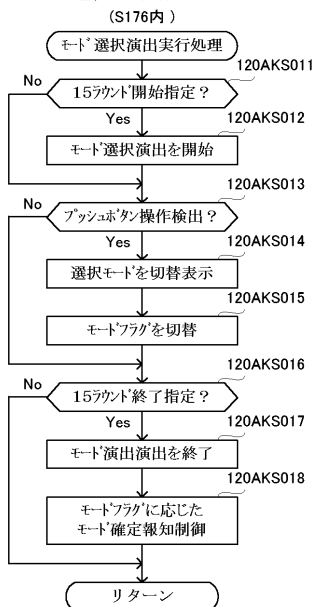
120AKのボタン予告実行処理



【図 23-5】

【図23-5】

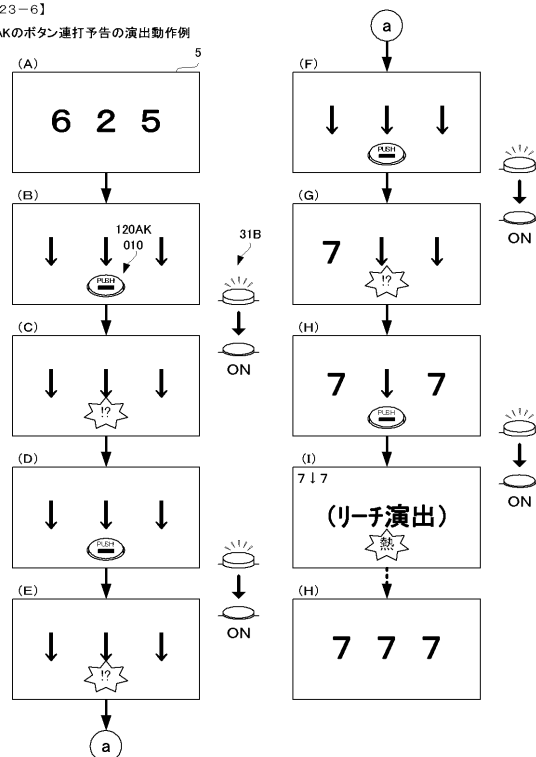
120AKのモード選択演出実行処理



【図 23-6】

【図23-6】

120AKのボタン連打予告の演出動作例



【図 23-7】

【図23-7】

(A) 120AKのボタン連打予告における連打可能回数の決定割合

表示結果	実行無し	5回	10回	15回
大当たり	30%	10%	20%	40%
スーパーリーチハズレ	70%	15%	10%	5%
その他	97%	2%	1%	0%

(B) ボタン連打予告の演出内容

ボタン演出	演出内容	操作有効期間
ボタン連打 予告	操作促進演出→ 操作毎に予告画像を表示	変動開始指定～変動停止指定

(C) ボタン操作時の予告画像の表示割合

表示結果	第1画像 「!？」	第2画像 「チャンス」	第3画像 「熱」
大当たり	40%	40%	20%
スーパーリーチハズレ	70%	20%	10%
その他	98%	2%	0%

【図 23-8】

【図23-8】

120AKのボタン連打予告実行処理

(S172内)

