

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6878327号
(P6878327)

(45) 発行日 令和3年5月26日(2021.5.26)

(24) 登録日 令和3年5月6日(2021.5.6)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01)
 A 6 3 F 7/02 3 2 0
 A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z

請求項の数 2 (全 127 頁)

(21) 出願番号	特願2018-17811 (P2018-17811)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成30年2月5日(2018.2.5)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2019-134749 (P2019-134749A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43) 公開日	令和1年8月15日(2019.8.15)	(72) 発明者	小倉 敏男
審査請求日	平成31年2月28日(2019.2.28)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
		審査官	渡辺 剛史
		(56) 参考文献	特開2017-104296(JP, A)
			)
			特開2003-205160(JP, A)
			)
			特開2003-199931(JP, A)
			)
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
 遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段と、

特定期間内において前記有利状態に制御された場合に、特定期間外において前記有利状態に制御された場合よりも高い割合で遊技者にとって有利な特別状態に制御可能な特別状態制御手段と、

前記複数段階の設定値のうち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と、

前記設定値情報出力手段から出力された設定値情報にもとづいて、第1設定示唆演出と第2設定示唆演出と第3設定示唆演出とを含む設定示唆演出を実行可能な設定示唆演出実行手段と、を備え、

前記第1設定示唆演出の演出態様として、第1所定態様と、遊技者にとって有利度が高い設定値に設定されているときに該第1所定態様よりも実行される割合が高い第2所定態様と、があり、

前記第2設定示唆演出の演出態様として、複数の設定値のうち最も有利度が高い設定値であることを特定可能な第1特定態様と、該第1特定態様よりも複数の設定値のうち最も有利度が高い設定値であることに対する期待度が低い第2特定態様と、があり、

前記第3設定示唆演出の演出態様として、第1特別態様と、該第1特別態様よりも複数

10

20

の設定値のうち最も有利度が高い設定値であることに対する期待度が低い第2特別態様と、があり、

前記設定示唆演出実行手段は、

特定期間の終了後の所定期間において前記第1設定示唆演出を実行可能であり、

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い場合、前記第2所定態様の前記第1設定示唆演出を実行せず、前記第1所定態様の前記第1設定示唆演出を実行可能であり、

前記第1設定示唆演出と前記第2設定示唆演出と前記第3設定示唆演出とをそれぞれ異なるタイミングで実行可能であり、

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い場合、前記第1特定態様の前記第2設定示唆演出を実行せず、前記第2特定態様の前記第2設定示唆演出を実行可能であり、

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い場合、前記第1特別態様の前記第3設定示唆演出を実行せず、前記第2特別態様の前記第3設定示唆演出を実行可能であり、

前記第2設定示唆演出の前記第2特定態様と前記第3設定示唆演出の前記第2特別態様とで、複数の設定値のうち最も有利度が高い設定値であることに対する期待度が異なる、遊技機。

【請求項2】

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段と、

特定期間内において前記有利状態に制御された場合に、特定期間外において前記有利状態に制御された場合よりも高い割合で遊技者にとって有利な特別状態に制御可能な特別状態制御手段と、

前記複数段階の設定値のうち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と、

前記設定値情報出力手段から出力された設定値情報にもとづいて、第1設定示唆演出と第2設定示唆演出と第3設定示唆演出とを含む設定示唆演出を実行可能な設定示唆演出実行手段と、を備え、

前記第1設定示唆演出の演出態様として、第1所定態様と、遊技者にとって有利度が高い設定値に設定されているときに該第1所定態様よりも実行される割合が高い第2所定態様と、があり、

前記第2設定示唆演出の演出態様として、複数の設定値のうち最も有利度が高い設定値であることを特定可能な第1特定態様と、該第1特定態様よりも複数の設定値のうち最も有利度が高い設定値であることに対する期待度が低い第2特定態様と、があり、

前記第3設定示唆演出の演出態様として、第1特別態様と、該第1特別態様よりも複数の設定値のうち最も有利度が高い設定値であることに対する期待度が低い第2特別態様と、があり、

前記設定示唆演出実行手段は、

特定期間の終了後の所定期間において前記有利状態に制御された場合に前記第1設定示唆演出を実行可能であり、

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い場合、前記第2所定態様の前記第1設定示唆演出を実行せず、前記第1所定態様の前記第1設定示唆演出を実行可能であり、

前記第1設定示唆演出と前記第2設定示唆演出と前記第3設定示唆演出とをそれぞれ異なるタイミングで実行可能であり、

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い場合、前記第1特定態様の前記第2設定示唆演出を実行せず、前記第2特定態様の前記第2設定示唆演出を実行可能であり、

10

20

30

40

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が正常でない場合、前記第1特別態様の前記第3設定示唆演出を実行せず、前記第2特別態様の前記第3設定示唆演出を実行可能であり、

前記第2設定示唆演出の前記第2特定態様と前記第3設定示唆演出の前記第2特別態様とで、複数の設定値のうち最も有利度が高い設定値であることに対する期待度が異なる、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

10

【背景技術】

【0002】

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、特許文献1参照）。また、特定期間において有利状態に制御されたときに特定期間外において有利状態に制御されたときよりも有利な状態に制御される遊技機があった（例えば、特許文献2参照）。

【先行技術文献】

20

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2010-200902号公報

【特許文献2】特開2002-66021号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかし、特許文献2のような遊技機で特許文献1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。

【0005】

30

この発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、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】

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、

遊技者にとって有利度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）と、

40

特定期間内（例えば、大当たりB終了後の高確高ベース50回の期間）において前記有利状態に制御された場合に、特定期間外（例えば、大当たりB終了後の高確高ベース50回が終了した後の高確低ベースの期間）において前記有利状態に制御された場合よりも高い割合で遊技者にとって有利な特別状態（例えば、高確高ベース100回）に制御可能な特別状態制御手段（例えば、CPU103）と、

前記複数段階の設定値のうち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と、

前記設定値情報出力手段から出力された設定値情報にもとづいて、第1設定示唆演出と第2設定示唆演出と第3設定示唆演出とを含む設定示唆演出を実行可能な設定示唆演出実行手段と、を備え、

50

前記第 1 設定示唆演出の演出態様として、第 1 所定態様と、遊技者にとって有利度が高い設定値に設定されているときに該第 1 所定態様よりも実行される割合が高い第 2 所定態様と、があり、

前記第 2 設定示唆演出の演出態様として、複数の設定値のうち最も有利度が高い設定値であることを特定可能な第 1 特定態様と、該第 1 特定態様よりも複数の設定値のうち最も有利度が高い設定値であることに対する期待度が低い第 2 特定態様と、があり、

前記第 3 設定示唆演出の演出態様として、第 1 特別態様と、該第 1 特別態様よりも複数の設定値のうち最も有利度が高い設定値であることに対する期待度が低い第 2 特別態様と、があり、

前記設定示唆演出実行手段は、

特定期間の終了後の所定期間（例えば、大当り B 終了後の高確高ベース 50 回が終了した後の高確低ベース 30 回の設定示唆演出有り期間）において前記第 1 設定示唆演出を実行可能であり、

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い場合、前記第 2 所定態様の前記第 1 設定示唆演出を実行せず、前記第 1 所定態様の前記第 1 設定示唆演出を実行可能であり、

前記第 1 設定示唆演出と前記第 2 設定示唆演出と前記第 3 設定示唆演出とをそれぞれ異なるタイミングで実行可能であり、

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い場合、前記第 1 特定態様の前記第 2 設定示唆演出を実行せず、前記第 2 特定態様の前記第 2 設定示唆演出を実行可能であり、

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い場合、前記第 1 特別態様の前記第 3 設定示唆演出を実行せず、前記第 2 特別態様の前記第 3 設定示唆演出を実行可能であり、

前記第 2 設定示唆演出の前記第 2 特定態様と前記第 3 設定示唆演出の前記第 2 特別態様とで、複数の設定値のうち最も有利度が高い設定値であることに対する期待度が異なる。

このような構成によれば、特定期間の終了後の所定期間において設定示唆演出が実行されるため、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。

また、以下のような構成を備えても良い。

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、CPU 103 が設定変更処理を実行する部分など）と、

特定期間内（例えば、大当り B 終了後の高確高ベース 50 回の期間）において前記有利状態に制御された場合に、特定期間外（例えば、大当り B 終了後の高確高ベース 50 回が終了した後の高確低ベースの期間）において前記有利状態に制御された場合よりも高い割合で遊技者にとって有利な特別状態（例えば、高確高ベース 100 回）に制御可能な特別状態制御手段（例えば、CPU 103）と、

前記複数段階の設定値のうち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と、

前記設定値情報出力手段から出力された設定値情報にもとづいて、第 1 設定示唆演出と第 2 設定示唆演出と第 3 設定示唆演出とを含む設定示唆演出を実行可能な設定示唆演出実行手段と、を備え、

前記第 1 設定示唆演出の演出態様として、第 1 所定態様と、遊技者にとって有利度が高い設定値に設定されているときに該第 1 所定態様よりも実行される割合が高い第 2 所定態様と、があり、

前記第 2 設定示唆演出の演出態様として、複数の設定値のうち最も有利度が高い設定値であることを特定可能な第 1 特定態様と、該第 1 特定態様よりも複数の設定値のうち最も

10

20

30

40

50

有利度が高い設定値であることに対する期待度が低い第2特定態様と、があり、

前記第3設定示唆演出の演出態様として、第1特別態様と、該第1特別態様よりも複数の設定値のうち最も有利度が高い設定値であることに対する期待度が低い第2特別態様と、があり、

前記設定示唆演出実行手段は、

特定期間の終了後の所定期間（例えば、大当りB終了後の高確高ベース50回が終了した後の高確低ベース30回の設定示唆演出有り期間）において前記有利状態に制御された場合に前記第1設定示唆演出を実行可能であり（例えば、設定示唆演出有り期間において大当り遊技状態に制御された場合に設定示唆演出が実行される）、

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い場合、前記第2所定態様の前記第1設定示唆演出を実行せず、前記第1所定態様の前記第1設定示唆演出を実行可能であり、

前記第1設定示唆演出と前記第2設定示唆演出と前記第3設定示唆演出とをそれぞれ異なるタイミングで実行可能であり、

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い場合、前記第1特定態様の前記第2設定示唆演出を実行せず、前記第2特定態様の前記第2設定示唆演出を実行可能であり、

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い場合、前記第1特別態様の前記第3設定示唆演出を実行せず、前記第2特別態様の前記第3設定示唆演出を実行可能であり、

前記第2設定示唆演出の前記第2特定態様と前記第3設定示唆演出の前記第2特別態様とで、複数の設定値のうち最も有利度が高い設定値であることに対する期待度が異なる。

このような構成によれば、特定期間の終了後の所定期間において有利状態に制御された場合に設定示唆演出が実行されるため、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。

また、（1）本願発明に係る遊技機は、

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

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（例えばリーチ演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば演出制御用CPU120）と、

前記示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段（例えば演出制御用CPU120）と、を備え、

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

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0007】

（2）上記（1）の遊技機において、

前記示唆演出実行手段は、複数種類の前記示唆演出を実行可能であって、

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

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

【0008】

（3）上記（1）または（2）の遊技機において、

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

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

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

【0009】

10

20

30

40

50

(4) 上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、
前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として少なくとも第1示唆演出(例えばスーパーリーチAやスーパーリーチBのリーチ演出)と第2示唆演出(例えばスーパーリーチDやスーパーリーチEのリーチ演出)とを実行可能であり、

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

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

【0010】

(5) 上記(4)の遊技機において、

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

このような構成によれば、演出効果が向上する。

【0011】

(6) 上記(1)から(5)のいずれかの遊技機において、

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

このような構成によれば、演出効果が向上する。

【0012】

(7) 上記(1)から(6)のいずれかの遊技機において、

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

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

前記特定表示実行手段は、

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

前記検出手段による検出の有効期間において、前記第1特定表示を表示した後に当該第1特定表示を前記第2特定表示に変化させ(例えば図17(E)、図18(I))、

前記検出手段による検出の有効期間において、変化後の前記第2特定表示を用いた動作演出が実行されるようにしてもよい(例えば図18(J)、(K))。

このような構成によれば、演出効果が向上する。

【0013】

(8) 上記(1)から(7)のいずれかの遊技機において、

前記有利状態への制御の期待度を示唆する示唆表示として、表示サイズが第1サイズである第1示唆表示(図19(a)に示すシャッター演出時に表示する第1サイズのシャッター画像31AK061による表示等)と、表示サイズが第2サイズである第2示唆表示(図19(d)に示すリーチタイトル演出時に表示する第2サイズのリーチタイトル画像31AK062等)とを表示可能な表示手段(例えば画像表示装置5、演出制御用CPU120)をさらに備え、

前記表示手段は、

態様の異なる複数種類の要素(図19(a)、(d)に示す要素E1(バナナ)、要素E2(メロン)、要素E3(リンゴ)、要素E4(スイカ)、要素E5(イチゴ)等)を含んで構成された特定画像(図19(a)、(d)に示すフルーツ柄等)を表示可能であり、

前記特定画像を含むパターンにて前記第1示唆表示および前記第2示唆表示のいずれを表示するときにも、複数種類の要素が前記第1示唆表示および前記第2示唆表示のいずれにも含まれるように表示する(図19(a)、(d)に示すシャッター画像31AK06

10

20

30

40

50

1、リーチタイトル画像 3 1 A K 0 6 2 のいずれにも要素 E 1 ~ E 5 が含まれるように表示する等) ようにしてもよい。

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

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 4 】

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

【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 1 1 2 I W における遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図 20 - 9】特徴部 1 1 2 I W における遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図 20 - 10】設定確認処理および設定変更処理を示すフローチャートである。

【図 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。

40

【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 20 - 15】演出制御メイン処理の一部を示すフローチャートである。

【図 20 - 16】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。

【図 20 - 17】初期出目決定テーブルを示す説明図である。

【図 20 - 18】可変表示開始待ち処理の一例を示すフローチャートである。

【図 20 - 19】遊技前示唆演出決定テーブルを示す説明図である。

【図 20 - 20】遊技中示唆演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 20 - 21】遊技中示唆演出決定テーブルを示す説明図である。

【図 20 - 22】大当たり中演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 20 - 23】大当たり中示唆演出決定テーブル、役物演出決定テーブルおよび導光板演

50

出決定テーブルを示す説明図である。

【図 20 - 24】演出動作例を示す図である。

【図 20 - 25】演出動作例を示す図である。

【図 21 - 1】各設定値におけるスペック及び大当たり種別テーブル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】設定示唆演出の演出動作例を示す図である。

【図 21 - 4】設定示唆演出決定テーブルを示す説明図である。

【図 21 - 5】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 - 6】設定示唆演出の演出動作例を示す図である。

10

【図 21 - 7】設定示唆演出決定テーブルを示す説明図である。

【図 21 - 8】設定示唆演出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】

【0015】

(基本説明)

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

【0016】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

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

20

【0017】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B が設けられている。これらは、それぞれ、7 セグメントの LED などからなる。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」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。

30

【0018】

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

40

【0019】

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

【0020】

遊技盤 2 における遊技領域の中央付近には画像表示装置 5 が設けられている。画像表示装置 5 は、例えば LCD（液晶表示装置）や有機 EL（Electro Luminescence）等から構

50

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 1 】

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。

【 0 0 2 2 】

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。

【 0 0 2 3 】

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。

【 0 0 2 4 】

また、遊技盤 2 の所定位置には、複数の L E D を含んで構成された第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられ、第 1 保留表示器 2 5 A は、L E D 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 2 5 B は、L E D の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

【 0 0 2 5 】

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

【 0 0 2 6 】

入賞球装置 6 A 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。

【 0 0 2 7 】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（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 6 B 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 8 1 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 6 A 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 6 B は、ソレノイド 8 1 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 6 B 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。

【 0 0 2 8 】

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 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 2 9 】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B の下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装

10

20

30

40

50

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 8 2 (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。

【 0 0 3 0 】

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 8 2 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 8 2 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。

【 0 0 3 1 】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数 (例えば 1 4 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 1 0 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。

【 0 0 3 2 】

一般入賞口 1 0 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。

【 0 0 3 3 】

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 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、7 セグメントの L E D などからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「 0 」 ~ 「 9 」を示す数字や「 - 」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、L E D 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。

【 0 0 3 4 】

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 4 1 が設けられている。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

【 0 0 3 5 】

普通図柄表示器 2 0 の上方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の L E D 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 L E D の点灯個数により表示する。

【 0 0 3 6 】

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。

【 0 0 3 7 】

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 8 L、8 R 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、L E D を含んで構成されている。

【 0 0 3 8 】

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

【 0 0 3 9 】

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) 3 0 が設けられている。

【 0 0 4 0 】

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

10

20

30

40

50

【 0 0 4 1 】

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 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A (図 2 参照) により検出される。

【 0 0 4 2 】

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

10

【 0 0 4 3 】

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。

【 0 0 4 4 】

(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。

20

【 0 0 4 5 】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄 (普図当り図柄) が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄 (普図ハズレ図柄) が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 6 B を所定期間開放状態とする開放制御が行われる (第 2 始動入賞口が開放状態になる) 。

【 0 0 4 6 】

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。

30

【 0 0 4 7 】

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

【 0 0 4 8 】

なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入 (入賞) した場合 (始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合) には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数 (例えば 4) までその実行が保留される。

【 0 0 4 9 】

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

40

【 0 0 5 0 】

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。

【 0 0 5 1 】

50

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（15 回や 2 回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【0052】

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

10

【0053】

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

【0054】

20

小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の開放態様で開放状態となる。例えば、小当り遊技状態では、一部の大当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放態様（大入賞口の開放回数が上記ラウンド数と同じであり、かつ、大入賞口の閉鎖タイミングも同じ等）で大入賞口が開放状態となる。なお、大当り種別と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

【0055】

大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。

【0056】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率が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。

30

【0057】

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

40

【0058】

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

【0059】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率及び特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機 1 が、パチンコ遊技機 1 の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合の

50

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。

【0060】

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

【0061】

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

10

【0062】

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

【0063】

(演出の進行など)

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

20

【0064】

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

30

【0065】

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

【0066】

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

40

【0067】

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

50

【 0 0 6 8 】

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。

【 0 0 6 9 】

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

【 0 0 7 0 】

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。

【 0 0 7 1 】

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。

【 0 0 7 2 】

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。

【 0 0 7 3 】

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。

【 0 0 7 4 】

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

【 0 0 7 5 】

（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。

【 0 0 7 6 】

主基板 1 1 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 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、スイッチ回路 1 1 0、ソレノイド回路 1 1 1 などを有する。

【 0 0 7 7 】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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）1 0 1 と、RAM（Random Access Memory）1 0 2 と、CPU（Central Processing Unit）1 0 3 と、乱数回路 1 0 4 と、I/O（Input/Output port）1 0 5 とを備える。

【 0 0 7 8 】

CPU 1 0 3 は、ROM 1 0 1 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 1 1 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 1 0 1 が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 0 2 がメインメモリとして使用される。RAM 1 0 2 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップ RAM となっている。なお、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムの全部又は一部を RAM 1 0 2 に展開して、RAM 1 0 2 上で実行するようにしてもよい。

【 0 0 7 9 】

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

【 0 0 8 0 】

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

【 0 0 8 1 】

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

【 0 0 8 2 】

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

【 0 0 8 3 】

主基板 1 1（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、遊技の進行の制御の一部と

10

20

30

40

50

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

【 0 0 8 4 】

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

10

【 0 0 8 5 】

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

【 0 0 8 6 】

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。

20

【 0 0 8 7 】

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。

【 0 0 8 8 】

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

【 0 0 8 9 】

30

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

【 0 0 9 0 】

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。

40

【 0 0 9 1 】

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

【 0 0 9 2 】

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。

50

【 0 0 9 3 】

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

【 0 0 9 4 】

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

【 0 0 9 5 】

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

【 0 0 9 6 】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0 0 9 7 】

（主基板 1 1 の主要な動作）

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

【 0 0 9 8 】

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

【 0 0 9 9 】

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

【 0 1 0 0 】

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

【 0 1 0 1 】

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

10

20

30

40

50

の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップS4では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでRAM102にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップS4；No）、初期化处理（ステップS8）を実行する。

【0102】

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

10

【0103】

RAM102のデータが正常でないと判定された場合（ステップS5；No）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化处理（ステップS8）を実行する。

【0104】

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

20

【0105】

そして、CPU103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であった場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用CPU120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU120は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

30

【0106】

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

40

【0107】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図4のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図4に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウンスイッチ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

50

に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップS23）。

【0108】

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

10

【0109】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップS26）。CPU103がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づく（通過ゲート41に遊技球が通過したことに基く）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置6Bの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器20を駆動することにより行われ、普図保留表示器25Cを点灯させることにより普図保留数を表示する。

【0110】

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

20

【0111】

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

【0112】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、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。

30

40

【0113】

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

【0114】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常

50

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

10

【 0 1 1 5 】

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

【 0 1 1 6 】

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

20

【 0 1 1 7 】

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

【 0 1 1 8 】

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

30

【 0 1 1 9 】

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

40

【 0 1 2 0 】

ステップ S 1 1 4 の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき

50

、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当た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、大当たり開放前処理は終了する。

【 0 1 2 1 】

ステップ S 1 1 5 の大当たり開放中処理は、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やカウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が “ 6 ” に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

【 0 1 2 2 】

ステップ S 1 1 6 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。

【 0 1 2 3 】

ステップ S 1 1 7 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。

【 0 1 2 4 】

ステップ S 1 1 8 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。

【 0 1 2 5 】

ステップ S 1 1 9 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 “ 1 0 ” に更新され、小当たり開放中処理は終了する。

【 0 1 2 6 】

ステップ S 1 2 0 の小当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が “ 1 0 ” のときに実行される。この小当たり終了処理には、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。

【 0 1 2 7 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

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

10

【 0 1 2 8 】

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

【 0 1 2 9 】

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。

20

30

【 0 1 3 0 】

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。

40

【 0 1 3 1 】

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。

50

【 0 1 3 2 】

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。

【 0 1 3 3 】

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

10

【 0 1 3 4 】

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

【 0 1 3 5 】

ステップ S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 0 ”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 1 1 から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を “ 1 ” に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

20

【 0 1 3 6 】

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

30

【 0 1 3 7 】

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

40

【 0 1 3 8 】

50

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

10

【 0 1 3 9 】

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

20

【 0 1 4 0 】

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

【 0 1 4 1 】

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

30

【 0 1 4 2 】

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

40

【 0 1 4 3 】

(基本説明の変形例)

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

【 0 1 4 4 】

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

【 0 1 4 5 】

50

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

【０１４６】

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

【０１４７】

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

【０１４８】

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

【０１４９】

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「０％」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「０％」の割合で、他方が「１００％」の割合又は「１００％」未満の割合であることも含む。

【０１５０】

（特徴部３１ＡＫに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部３１ＡＫについて説明する。図８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。

【０１５１】

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

チを設けてもよい。

【0152】

この実施の形態では、スーパーリーチはノーマルリーチを経由して実行されるようになっている。また、スーパーリーチのリーチ演出中に、より信頼度の高いリーチに発展（昇格）する発展演出が実行される場合がある。図8（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。

【0153】

この実施の形態では、信頼度が最も低いノーマルリーチ以外では、リーチ成立後の所定タイミングにおいて、そのリーチのタイトルが報知されるようになっている。図8（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

【0154】

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

【0155】

（特徴部31AKの演出動作例）

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。

【0156】

（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。

【0157】

なお、スーパーリーチ演出中に画像表示装置5にセリフを表示するときに、スピーカ8からセリフに対応する音声出力されるようにしてもよい。また、セリフは図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。

【0158】

(スーパーリーチB)

スーパーリーチBとなる場合には、図9(C)に示すように、画像表示装置5にキャラクタ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。スーパーリーチ演出の導入部分が終了する等、スーパーリーチ演出が開始されてから所定期間経過すると、図9(F)に示すように、画像表示装置5の画面全体にスーパーリーチBのタイトル31AK005(ここでは「SPリーチB」の文字)が表示されるとともに、スピーカ8からリーチのタイトル名に対応する音声(ここでは「スーパーリーチB」)が出力されることで、スーパーリーチBのタイトルが報知される。その後、スーパーリーチBのタイトル31AK005が消去され、図9(G)に示すように、敵キャラであるキャラクタ31AK006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31AK006とが対決するスーパーリーチBのリーチ演出の後続部分が実行される。

【0159】

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

【0160】

また、スーパーリーチA(図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。

【0161】

(スーパーリーチD)

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

【 0 1 6 2 】

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。

【 0 1 6 3 】

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

10

【 0 1 6 4 】

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。

【 0 1 6 5 】

（スーパーリーチE）

20

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。

30

【 0 1 6 6 】

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。

40

【 0 1 6 7 】

（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

50

イトルが報知され、大当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。

【0168】

(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、大当り信頼度の高いリーチである場合には、信頼度の低いリーチである場合よりも広い表示領域でタイトル報知が実行されるので効果的なタイトル報知が可能になる。なお、画像表示装置5の画面全体におけるタイトル報知とは、画面いっばいに収まるサイズでタイトルが表示されるものであってもよいし、背景全体をタイトル報知用の背景としてそこにタイトルが表示されるもの(画面全体を使用したタイトル報知)等であってもよい。また、スーパーリーチAとスーパーリーチBとでタイトル報知を行う表示領域を異ならせてもよいし、スーパーリーチDとスーパーリーチEとでタイトル報知を行う表示領域を異ならせてもよい。

【0169】

リーチ演出に応じてタイトル報知を行う表示領域を異ならせる方法は、この実施の形態の例に限定されず、リーチ演出に応じてタイトル報知を行う表示領域を任意に異ならせてもよい。例えば、大当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。

【0170】

(期待度示唆表示)

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

【0171】

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。

【0172】

(タイトルの表示終了タイミング)

また、この実施の形態では、スーパーリーチA及びスーパーリーチBにおいては、タイトルが表示された後、タイトルが消去されてスーパーリーチ演出が実行される。これにより、スーパーリーチA及びスーパーリーチBにおいては、リーチ演出に注目させることができる。また、スーパーリーチD及びスーパーリーチEにおいては、タイトルが表示され

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

【0173】

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

【0174】

（決め演出）

各リーチ演出が実行されてから、表示結果を導出するタイミング（可変表示の終盤）になると、表示結果が「大当り」となるか否かを報知するための決め演出が実行される。決め演出には、表示結果が「大当り」となることを示す決め演出と、表示結果が「ハズレ」となることを示す決め演出と、が含まれる。この実施の形態では、図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。

【0175】

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

【0176】

図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。

【0177】

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

【0178】

（発展演出）

続いて、発展演出が実行される場合の演出動作例について説明する。図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ので、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。

【 0 1 7 9 】

なお、発展演出は図 1 1 (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。

【 0 1 8 0 】

(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 3 1 A K 0 0 8 が期待度を示す黒い星が最初から表示されるようになっていたが、最初に 5 つの白い星を表示し、段階的に黒い星となることで期待度示唆する期待度示唆演出を実行するようにしてもよい。

10

【 0 1 8 1 】

例えば、図 1 2 (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 3 1 A K 0 2 1 が表示される。そして、図 1 2 (B) に示すように、期待度示唆表示 3 1 A K 0 2 1 の星より大きな黒い星 3 1 A K 0 2 2 が表示され、図 1 2 (C) に示すように、黒い星 3 1 A K 0 2 2 が移動して期待度示唆表示 3 1 A K 0 2 1 の白い星の一つに収まるような演出が実行される。このとき、スピーカ 8 から期待度を示す黒い星が増加したことを示す「ピン」という音声出力される。図 1 2 (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 3 1 A K 0 2 1 に期待度に対応した数の黒い星が収まった段階で、図 1 2 (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。

20

【 0 1 8 2 】

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

30

【 0 1 8 3 】

(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 1 1 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。

40

【 0 1 8 4 】

図 1 2 (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 1 2 (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

50

演出は、スーパーリーチDのリーチ演出とは演出態様の異なるスーパーリーチD2のリーチ演出となる。従って、スーパーリーチDの変動パターンが指定された場合、図12(G)に示すように、スーパーリーチD2のタイトル31AK023が表示される。このとき、スピーカ8からリーチのタイトル名に対応する音声出力されるが、通常モードとは異なる音声(例えば声色が異なる音声)が出力される。また、スーパーリーチD2における期待度示唆表示31AK024は、星型ではなく菱形となっている。

【0185】

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

【0186】

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

【0187】

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

【0188】

(発展演出の他の例)

期待度示唆表示の期待度を示す表示を段階的に増加させる期待度示唆演出を実行する場合において、期待度を示す表示を増加させた後に発展演出を実行するようになっていてもよい。この場合において、発展演出後に期待度を示す表示を増加させる場合、増加させる表示については段階的ではなく一度に表示するようにしてもよい。例えば図13(A)に示すように、スーパーリーチDのタイトルが報知され、黒い星を段階的に増加させる演出が完了した後に、図13(B)に示すように、画像表示装置5にボタン画像31AK031が表示される発展演出が実行される。ここで、プッシュボタン31Bへの操作が検出されると、図13(C)に示すように、スーパーリーチCのタイトル31AK032(ここでは「SPリーチC」の文字)が表示されることで、スーパーリーチCのタイトルが報知される。このように、発展演出が実行された場合には、発展元のリーチのタイトル報知から発展先のリーチのタイトル報知に切り替えられるで、いずれのリーチに発展したかがわかりやすくなる。また、タイトル31AK032の下には、黒い星の数が3個である期待度示唆表示31AK033が強調表示される。なお、黒い星の数が2個以上増加する場合でも一度に表示される。なお、可動体32が動作した後に、タイトルや期待度示唆表示が変化する発展演出を実行するようになっていてもよい。

【0189】

(予告演出)

この実施の形態では、予告演出として、タイトルの報知態様（例えばタイトルの表示色等）によって、大当たり信頼度を予告するタイトル予告を実行するようになっている。例えば図14（A）に示すように、スーパーリーチAのタイトル31AK036が黒色で表示されるとともに、スピーカ8からリーチのタイトル名に対応する音声出力されることで、スーパーリーチAのタイトルが報知された後、図14（B）に示すようにタイトル31AK036の表示色が赤色に変化するタイトル予告を実行するようになっている。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14に示すタイトル予告では、音声によりリーチのタイトルが報知された後に、タイトルの表示態様（表示色）が変化する場合がある。このようにすることで、予告演出の演出効果を高めることができる。なお、タイトルが黒色以外で表示されるタイミングはこれに限定されず、タイトルの表示開始時から黒色以外で表示されるようにしてもよい。

10

【0190】

また、タイトルの表示態様（表示色）が変化するタイトル予告が実行された場合には、タイトルの表示態様が変化した後に、変化後の表示態様に応じた音声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）に応じた音声出力するようにしてもよい。

20

【0191】

（タイトル報知の実行タイミング）

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

【0192】

図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、まず、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）。

30

【0193】

スーパーリーチの変動パターンである場合には（ステップ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）。

【0194】

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变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变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。

40

【0195】

なお、「フルーツ柄」は、タイトルの文字が太字で表示され文字そのものが「フルーツ柄」であってもよいし、タイトルの表示領域の背景部分が「フルーツ柄」となるものであってもよい。最初から「フルーツ柄」で表示されるパターンがあってもよい。表示色が変化するものについては、図14に示したように、タイトル報知が実行された後に表示色が

50

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。また、スーパーリーチの種類によって、タイトルの表示期間が異なるため、スーパーリーチの種類によって表示色が変化するタイミングが異なるようにしてもよい。タイトルの表示期間が長いスーパーリーチ（例えばスーパーリーチDやスーパーリーチE）の場合には、変化するタイミングを複数設けて、変化タイミングをいずれかに決定するようにしてもよい。そして、タイトルの表示期間が短いスーパーリーチ（例えばスーパーリーチAやスーパーリーチB）の場合には、変化するタイミングの数を1つ又はタイトルの表示期間が長いスーパーリーチよりも少数にしてもよい。

【0196】

10

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。

【0197】

この実施の形態では、予告演出として、スーパーリーチのリーチ演出におけるキャラクタのセリフの表示態様（例えばセリフの表示色等）によって、大当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。

20

【0198】

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）。

【0199】

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。

30

【0200】

また、タイトル予告とセリフ予告との演出態様の組み合わせで、大当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。

40

【0201】

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

【0202】

なお、セリフ予告に代えてリーチ演出の演出態様の変化によって大当り信頼度を予告す

50

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。

【0203】

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

【0204】

なお、この実施の形態では、スーパーリーチである場合に、タイトル予告及びセリフ予告を実行可能となっているが、特定のスーパーリーチ（例えば信頼度の低いスーパーリーチ以外）である場合に、タイトル予告及びセリフ予告のうち少なくとも一方を実行可能にしてもよい。また、タイトル予告及びセリフ予告については、図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。

【0205】

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

【0206】

（作用演出）

このタイトル予告とセリフ予告との演出態様が変化するとき、演出態様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があってもよい。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応じて、タイトル予告とセリフ予告との少なくとも一方の演出態様に変化する割合（作用演出により演出態様に変化する割合）が異なるようにしてもよいし、タイトル予告とセリフ予告といずれの演出態様に変化するかの割合（いずれに作用するかの割合）が異なるようにしてもよいし、何色に（何段階）変化するかの割合が異なるようにしてもよい。このような作用演出を実行することで、遊技者はいずれ作用演出画像が表示されたときに、タイトルとセリフのいずれに作用するかに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。

【0207】

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

【0208】

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

【0209】

(サブ液晶)

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

【0210】

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

【0211】

(特徴部 3 1 A K 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 1 0 (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 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作演出が実行され、操作有効期間に所定の操作が検出されるとバトル演出の勝敗が表示されたり、表示結果が仮停止される等により、表示結果が示されるようにしてもよい。このようにすることで、遊技者の操作に応じて表示結果が示されるため、遊技者の遊技参加意欲を高めることができ、興趣が向上する。

【0212】

図 1 7、図 1 8 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 1 7 (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 1 7 (B) に示すように、味方キャラであるキャラクタ 3 1 A K 0 4 1 と敵キャラであるキャラクタ 3 1 A K 0 4 2 とが表示され、図 1 7 (C) ~ (F)、図 1 8 (G) ~ (I) に示すように、キャラクタ 3 1 A K 0 4 1 とキャラクタ 3 1 A K 0 4 2 とが対決するリーチ演出が実行される。

【0213】

リーチ演出に伴い、図 1 7 (C) に示すように、画像表示装置 5 の右下に小ボタン画像 3 1 A K 0 4 3 と小ボタン画像 3 1 A K 0 4 3 に重畳する規制線 3 1 A K 0 4 4 とが表示される。これにより、プッシュボタン 3 1 B を使用する操作演出が実行されるが、現状は操作の受付が規制されていることが示唆される。

【0214】

この変形例では、操作演出が実行されることを示す操作演出画像が複数種類用意されている。そして、いずれの操作演出画像が表示されて操作演出が実行されるかによって大当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。

【0215】

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。

【0216】

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。

【0217】

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

【0218】

その後、表示結果が導出される所定時間前に、図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。

【0219】

ここで、スティックコントローラ31Aを引く操作が検出されると、図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。

【0220】

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り信頼度が高くなっている。信頼度の低い操作演出画像が表示された場合であっても、リーチ演出中に信頼度の高い操作演出画像に変化する場合があるので、演出効果が向上し、また、遊技者の期待感を維持することができる。

【0221】

なお、図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。

【0222】

(特徴部31AKの変形例2)

大当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

10

20

30

40

50

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。

【0223】

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

10

【0224】

可変表示開始後にシャッター演出が実行された場合に、フルーツ柄画像が表示されるときには、フルーツ柄画像が表示されないときよりも大当り信頼度が高い。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E1～E5を含まない無地の画像が表示される。なお、シャッター演出およびリーチタイトル演出が実行されたときの大当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。

20

【0225】

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

30

【0226】

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

40

【0227】

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E1～E5全てを含むフルーツ柄の画像が表示される。また、リーチタイトル画像31AK062には、バトル演出を伴うリーチ演出が実行されることを示す「バトルリーチ」の文

50

字が表示される。

【0228】

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

10

【0229】

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。

【0230】

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。

20

【0231】

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。

【0232】

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。

30

【0233】

シャッター演出に係る決定（シャッター演出の有無や演出態様）は、図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。

40

【0234】

（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、縦長の方角棒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

50

扉枠 1 1 2 I W 0 0 3 a が左側辺を中心として遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 の前面を開放する扉開放位置と該前面を閉鎖する扉閉鎖位置との間で回動可能に設けられ、該ガラス扉枠 1 1 2 I W 0 0 3 a により遊技領域を開閉できるようになっており、ガラス扉枠 1 1 2 I W 0 0 3 a を閉鎖したときにガラス窓を通して遊技領域を透視できるようになっている。

【 0 2 3 5 】

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

【 0 2 3 6 】

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

【 0 2 3 7 】

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

【 0 2 3 8 】

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 を有する基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 は、パチンコ遊技機 1 の背面に設けられているため、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 を閉鎖した状態ではパチンコ遊技機 1 の正面側からの操作が不可能であり、所定の扉キーを用いて遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 を開放することで操作が可能となる。また、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 は、遊技場の店員等が所有する設定キーの操作を要することから、設定キーを所持する店員のみ操作が可能とされている。また、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 は、後述する ON と OFF の切替操作を実行可能なスイッチでもある。尚、この特徴部 1 1 2 I W では、扉キーと設定キーとが別個のキーである形態を例示したが、一のキーにて兼用されていてもよい。

【 0 2 3 9 】

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

【 0 2 4 0 】

前述したように、本特徴部 1 1 2 I W における設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 は、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 を閉鎖した状態ではパチンコ遊技機 1 の正面側からは操作が不可能となっているが、該パチンコ遊技機 1 が設置される遊技島の内側等から設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 が操作

10

20

30

40

50

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

10

【 0 2 4 1 】

尚、図 2 0 - 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 2 0 - 3 に示すように、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 が開放されている状態においては、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 とは、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 とともに移動して長片 1 1 2 I W 5 0 0 A b から離間することによって長片 1 1 2 I W 5 0 0 A b による被覆状態が解除されることで操作可能な状態となる。

20

【 0 2 4 2 】

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

30

【 0 2 4 3 】

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

【 0 2 4 4 】

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

40

【 0 2 4 5 】

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

50

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 C P U 1 0 3 などの電子部品が実装される実装面や封印シール等の状況を容易に確認することができる。

【 0 2 4 6 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、C P U 1 0 3 が R O M 1 0 1 から読み出したプログラムを実行し、R A M 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、C P U 1 0 3 は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板 1 1 の側において用いられる各種の乱数の全てを生成可能とされている。

10

【 0 2 4 7 】

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

20

【 0 2 4 8 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える R O M 1 0 1 には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、R O M 1 0 1 には、C P U 1 0 3 が各種の判定や決定を行うために用意された、図 2 0 - 4 及び図 2 0 - 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、R O M 1 0 1 には、C P U 1 0 3 が主基板 1 1 から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの変動表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

30

【 0 2 4 9 】

R O M 1 0 1 が記憶する判定テーブルには、例えば図 2 0 - 4 (A) に示す表示結果判定テーブル (設定値 1)、図 2 0 - 4 (B) に示す表示結果判定テーブル (設定値 2)、図 2 0 - 4 (C) に示す表示結果判定テーブル (設定値 3)、図 2 0 - 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 2 0 - 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。

【 0 2 5 0 】

本特徴部 1 1 2 I W におけるパチンコ遊技機 1 は、設定値に応じて大当たりの当選確率 (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。

40

【 0 2 5 1 】

(表示結果判定テーブル)

図 2 0 - 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、R O M 1 0 1 に記憶されているデータの集まりであ

50

って、MR 1 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、変動特図指定パツファが 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、変動特図指定パツファが 2 (第 2) である、つまり、第 2 特別図柄が変動表示の対象とされている場合のそれぞれについて、大当りとする判定値が設定されている。

【 0 2 5 2 】

図 2 0 - 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、変動特図指定パツファが第 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、変動特図指定パツファが第 2 である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定パツファが第 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。

10

【 0 2 5 3 】

また、図 2 0 - 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、変動特図指定パツファが第 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、変動特図指定パツファが第 2 である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定パツファが第 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。

20

【 0 2 5 4 】

また、図 2 0 - 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、変動特図指定パツファが第 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、変動特図指定パツファが第 2 である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定パツファが第 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。

30

【 0 2 5 5 】

つまり、CPU 1 0 3 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 2 0 - 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 2 0 - 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。

40

【 0 2 5 6 】

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。

【 0 2 5 7 】

尚、本特徴部 1 1 2 I W 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。

【 0 2 5 8 】

(大当り種別判定テーブル)

50

図20-5(A)は、ROM101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112IWでは、遊技球が第1始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第1特別図柄の変動表示が行われるとき）大当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。

【0259】

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

10

【0260】

図20-5(A)に示す大当り種別判定テーブルにおいては、設定値ごとに大当り種別判定用の乱数(MR2)に対応する判定値が割り当てられているが、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。つまり、設定値ごとに大当り種別A～大当り種別Cのいずれに判定されるかの割合が示されている。なお、後述する図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。

20

【0261】

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

【0262】

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

【0263】

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

30

【0264】

インターバル期間とは、例えば、主基板11側において、ステップS116の大当り開放後処理が実行される期間であり、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。

【0265】

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

40

【0266】

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

【0267】

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、大当り種別Cと判定される割合が高いため、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間が比較的短くなりやすい。一方、設定値が「3」である場合には、大当り種別A

50

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。

【0268】

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

10

【0269】

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。

【0270】

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

20

【0271】

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。

30

【0272】

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。

40

50

【 0 2 7 3 】

また、本特徴部 1 1 2 I W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。

【 0 2 7 4 】

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

【 0 2 7 5 】

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

【 0 2 7 6 】

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りとなった場合の大当り種別の決定割合が異なっているので、遊技興趣を向上できるようになっている。

【 0 2 7 7 】

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

【 0 2 7 9 】

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

【 0 2 8 0 】

例えば、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が 1 である場合は、通常状態での大当り確率が 1 / 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、通常状態での大当り確率が 1 / 2 0 0、大当り遊技中の特定のラウンドにおいて遊技球が特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定のカウンタスイッチを通過することに基づいて大当り遊技終了後

10

20

30

40

50

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

【0281】

10

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

【0282】

（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。

20

【0283】

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

【0284】

（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。

30

【0285】

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、初回の大当りが発生するまでの期間を特別期間としてもよい。

40

【0286】

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

50

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。

【0287】

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、遊技興趣を高めることができる。

10

【0288】

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 변동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 변동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。

【0289】

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。

20

30

【0290】

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。

【0291】

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。

40

【0292】

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

50

与えることができ、遊技興趣を高めることができる。

【0293】

(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。

10

【0294】

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。

【0295】

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。

20

【0296】

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。

【0297】

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。

30

【0298】

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。

40

【0299】

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、

50

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。

【0300】

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

10

【0301】

（表示モニタ112IW029）

本特徴部112IW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。

20

【0302】

具体的には、表示モニタ112IW029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。

【0303】

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No1では、短期の連比が表示され、表示No2では、短期の役比が表示される。表示No3では、総累計の連比が表示され、表示No4では、総累計の役比が表示される。また、表示No5では、前回の賞球60000個に基づいて算出されたベース（ベース1）が表示され、表示No6では、直前の賞球60000個に基づいて算出されたベース（ベース2）が表示される。

30

【0304】

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

【0305】

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。

40

【0306】

表示No1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「y6.」が表示され、表示No2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「y7.」が表示される。また、表示No1の短期連比が表示される場合には、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No2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。

50

【 0 3 0 7 】

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。

【 0 3 0 8 】

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。

【 0 3 0 9 】

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 1 1 2 I W 0 3 0 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。

【 0 3 1 0 】

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

【 0 3 1 1 】

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

【 0 3 1 2 】

（設定変更処理）

次に、本特徴部 1 1 2 I W におけるパチンコ遊技機 1 の設定値の変更について説明する。図 2 0 - 8 および図 2 0 - 9 は、特徴部 1 1 2 I W における遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。なお、本特徴部 1 1 2 I W において、ステップ I W S 0 0 1 ~ S 0 0 2 の処理は、図 3 で示したステップ S 1 ~ S 2 の処理と同様である。

【 0 3 1 3 】

初期設定を行うと、C P U 1 0 3 は、遊技機への電源供給を開始したときに演出制御手段（具体的には、演出制御用 C P U 1 2 0）が起動するまでの時間を計測するための演出制御手段起動待ちタイマをセットする（ステップ 1 1 2 I W S 0 0 3）。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 C P U 1 2 0 が起動するまでに十分な時間がセットされる。次いで、C P U 1 0 3 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 1 1 2 I W S 0 0 4）、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 1 1 2 I W S 0 0 5）。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 1 1 2 I W S 0 0 4 に戻り、ステップ 1 1 2 I W S 0 0 4 ~ S 0 0 5 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 1 1 2 I W S 0 0 6 に移行する。

【 0 3 1 4 】

ステップ 1 1 2 I W S 0 0 3 ~ S 0 0 5 の処理が実行されることによって、演出制御用 C P U 1 2 0 が起動するまで待ってからステップ 1 1 2 I W S 0 0 6 以降の処理が実行さ

れ、設定値の変更や確認、R A Mの初期化や復旧処理などが実行される。そのため、後述する設定値コマンドや初期化指定コマンド、復旧時のコマンドなど各種のコマンド類が演出制御用C P U 1 2 0 が起動する前に送信されてしまうような事態を防止することができ、コマンドの取りこぼしが発生することを防止することができる。

【 0 3 1 5 】

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

10

【 0 3 1 6 】

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

20

【 0 3 1 7 】

R A M 1 0 2 にバックアップデータが記憶されている場合（ステップ1 1 2 I W S 0 0 7 ; Y e s）、C P U 1 0 3 は、ステップS 5と同様の処理により、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップ1 1 2 I W S 0 0 8）。ステップ1 1 2 I W S 0 0 8では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、R A M 1 0 2のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、R A M 1 0 2のデータが正常であると判定する。R A M 1 0 2のデータが正常でないと判定された場合（ステップ1 1 2 I W S 0 0 8 ; N o）、ステップI W S 0 1 0に移行する。

30

【 0 3 1 8 】

R A M 1 0 2のデータが正常であると判定された場合（ステップ1 1 2 I W S 0 0 8 ; Y e s）、C P U 1 0 3 は、現在設定値の変更中であることを示す設定変更中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ1 1 2 I W S 0 0 9）。設定変更中フラグがセットされていれば（ステップ1 1 2 I W S 0 0 9 ; N o）、すなわち設定値の変更中に電断などが発生して遊技機への電源供給が再開された場合、ステップI W S 0 1 0に移行する。

【 0 3 1 9 】

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

40

【 0 3 2 0 】

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

50

ステップ 1 1 2 I W S 0 1 3)。クリアスイッチからの出力信号がオンであれば、CPU 1 0 3 は、RAM クリア 1 処理を実行する(ステップ 1 1 2 I W S 0 1 4)。RAM クリア 1 処理では、CPU 1 0 3 は、RAM 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 RAM クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。ただし、RAM クリア 1 処理では、RAM 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以外の領域がクリアされ、連比や役比、ベースなどの性能表示用の情報はクリアされず保持される。また、RAM クリア 1 処理では、RAM 1 0 2 に記憶される設定値の値もクリアされる。そして、ステップ 1 1 2 I W S 0 2 7 に移行する。

【 0 3 2 1 】

一方、扉開放センサ 1 1 2 I W 0 9 0 からの出力信号がオフである場合や(ステップ 1 1 2 I W S 0 1 1 の N)、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 がオフである場合(ステップ 1 1 2 I W S 0 1 2 の N)、クリアスイッチからの出力信号がオフである場合(ステップ 1 1 2 I W S 0 1 3 の N)には、ステップ 1 1 2 I W S 0 1 4 には移行せず、ループ処理に移行する。

【 0 3 2 2 】

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

【 0 3 2 3 】

設定変更中フラグがセットされていなければ(ステップ 1 1 2 I W S 0 0 9 ; N o)、CPU 1 0 3 は、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する(ステップ 1 1 2 I W S 0 1 5)。

【 0 3 2 4 】

クリアスイッチからの出力信号がオンでなければ、CPU 1 0 3 は、扉開放センサ 1 1 2 I W 0 9 0 からの出力信号がオンであるか否かを判定する(ステップ 1 1 2 I W S 0 1 6)。扉開放センサ 1 1 2 I W 0 9 0 からの出力信号がオンであれば、CPU 1 0 3 は、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 がオンであるか否かを判定する(ステップ 1 1 2 I W S 0 1 7)。設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 がオンであれば、CPU 1 0 3 は、設定確認処理を開始することを示す設定確認処理開始コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する(ステップ 1 1 2 I W S 0 1 8)。演出制御基板 1 2 側では、設定確認処理開始コマンドを受信すると、設定確認中であることを報知する制御を行う(例えば、画像表示装置 5 において所定の画像を表示したり、スピーカ 8 L、8 R から所定の音を出力したり、装飾用 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)。

【 0 3 2 5 】

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

【 0 3 2 6 】

設定確認処理を終了すると、CPU 1 0 3 は、ステップ S 6 と同様の処理により、主基板 1 1 の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理(ステップ 1 1 2 I W S 0 2 0)を行う。復旧処理では、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 の記憶内容(バックアップしたデータの内容)に基づいて作業領域の設定を行う。次いで、CPU 1 0 3 は、設定確認処理が終了したことを示す設定確認処理終了コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する(ステップ 1 1 2 I W S 0 2 1)。そして、ステップ 1 1 2 I W S 0 3 4 に移行する。

【 0 3 2 7 】

一方、扉開放センサ 1 1 2 I W 0 9 0 からの出力信号がオンでなかった場合(ステップ

1 1 2 I W S 0 1 6 の N) や設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 がオンでなかった場合 (ステップ 1 1 2 I W S 0 1 7 の N) には、C P U 1 0 3 は、ステップ S 6 と同様の処理により、主基板 1 1 の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理 (ステップ 1 1 2 I W S 0 2 2) を行う。復旧処理では、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の記憶内容 (バックアップしたデータの内容) に基づいて作業領域の設定を行う。また、C P U 1 0 3 は、ステップ S 7 と同様の処理により、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する (ステップ 1 1 2 I W S 0 2 3) 。そして、ステップ 1 1 2 I W S 0 3 4 に移行する。

【 0 3 2 8 】

クリアスイッチからの出力信号がオンであれば、C P U 1 0 3 は、R A M クリア 2 処理を実行する (ステップ 1 1 2 I W S 0 2 4) 。R A M クリア 2 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。

【 0 3 2 9 】

次いで、C P U 1 0 3 は、扉開放センサ 1 1 2 I W 0 9 0 からの出力信号がオンであるか否かを判定する (ステップ 1 1 2 I W S 0 2 5) 。扉開放センサ 1 1 2 I W 0 9 0 からの出力信号がオンであれば、C P U 1 0 3 は、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 がオンであるか否かを判定する (ステップ 1 1 2 I W S 0 2 6) 。設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 がオンであれば、C P U 1 0 3 は、設定変更中フラグをセットする (ステップ 1 1 2 I W S 0 2 7) 。

【 0 3 3 0 】

次いで、C P U 1 0 3 は、設定変更処理を開始することを示す設定変更処理開始コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する (ステップ 1 1 2 I W S 0 2 8) 。演出制御基板 1 2 側では、設定変更処理開始コマンドを受信すると、設定変更中であることを報知する制御を行う (例えば、画像表示装置 5 において所定の画像を表示したり、スピーカ 8 L、8 R から所定の音を出力したり、装飾用 L E D といった装飾発光体を所定の態様により発光させたりする) 。

【 0 3 3 1 】

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

【 0 3 3 2 】

設定変更処理を終了すると、C P U 1 0 3 は、設定変更中フラグをリセットする (ステップ 1 1 2 I W S 0 3 0) 。また、C P U 1 0 3 は、設定された設定値を示す設定値コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する (ステップ 1 1 2 I W S 0 3 1) 。また、設定変更処理が終了したことを示す設定変更処理終了コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する (ステップ 1 1 2 I W S 0 3 2) 。そして、ステップ 1 1 2 I W S 0 3 4 に移行する。

【 0 3 3 3 】

一方、扉開放センサ 1 1 2 I W 0 9 0 からの出力信号がオンでなかった場合 (ステップ 1 1 2 I W S 0 2 5 の N) や設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 がオンでなかった場合 (ステップ 1 1 2 I W S 0 2 6 の N) には、C P U 1 0 3 は、ステップ S 9 と同様の処理により、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する (ステップ S 9) 。そして、ステップ 1 1 2 I W S 0 3 4 に移行する。

【 0 3 3 4 】

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

【 0 3 3 5 】

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

【 0 3 3 6 】

設定確認処理では、CPU 103は、先ず、RAM 102のバックアップ領域に格納されている設定値を特定し、特定した設定値を表示モニタ 112 I W 0 2 9 に表示する（ステップ 112 I W S A 0 1 ）。

【 0 3 3 7 】

次いで、CPU 103は、設定キー 112 I W 0 5 1からの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ 112 I W S A 0 2 ）。設定キー 112 I W 0 5 1がオンであれば、CPU 103は、扉開放センサ 112 I W 0 9 0からの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ 112 I W S A 0 3 ）。扉開放センサ 112 I W 0 9 0からの出力信号がオンであれば、ステップ 112 I W S A 0 2 に移行し、ステップ 112 I W S A 0 2 ~ S A 0 3 の処理を繰り返し実行する。すなわち、遊技機用枠 112 I W 0 0 3 が開放状態であり且つ設定キー 112 I W 0 5 1がオンの間は設定値を表示モニタ 112 I W 0 2 9 に表示する。

10

【 0 3 3 8 】

扉開放センサ 112 I W 0 9 0からの出力信号がオンでなければ、CPU 103は、設定確認エラー処理を実行する（ステップ 112 I W S A 0 4 ）。そして、その後、ループ処理に移行する。なお、ステップ 112 I W S A 0 4 では、例えば、CPU 103は、設定確認エラーである旨を示すコマンドを送信して、演出制御用CPU 120側でコマンドを受信したことにもとづいて設定確認エラー報知を実行するようにしてもよい。また、例えば、CPU 103は、遊技機が搭載する基板のエラー用LEDを点灯などさせることによってエラー報知を行うようにしてもよい。また、本例では、設定確認エラー処理を実行すると、ループ処理に移行することによって、その後、電源を再投入するまでエラー状態を継続し、処理を進行させないようにしている。

20

【 0 3 3 9 】

設定キー 112 I W 0 5 1がオンでなければ、CPU 103は、扉開放センサ 112 I W 0 9 0からの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ 112 I W S A 0 5 ）。扉開放センサ 112 I W 0 9 0からの出力信号がオンであれば、ステップ 112 I W S A 0 5 の処理を繰り返し実行する。扉開放センサ 112 I W 0 9 0からの出力信号がオンでなければ（すなわち、遊技機用枠 112 I W 0 0 3 が閉鎖状態であれば）、設定確認処理を終了する。

30

【 0 3 4 0 】

次に、設定変更処理（ステップ 112 I W S 0 2 9 ）について説明する。図 20 - 1 0（B）は、設定変更処理（ステップ 112 I W S 0 2 9 ）を示すフローチャートである。

【 0 3 4 1 】

設定変更処理では、CPU 103は、先ず、RAM 102のバックアップ領域に格納されている設定値を特定し、特定した設定値を表示モニタ 112 I W 0 2 9 に表示する（ステップ 112 I W S B 0 1 ）。

【 0 3 4 2 】

次いで、CPU 103は、設定切替スイッチ 112 I W 0 5 2からの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ 112 I W S B 0 2 ）。設定切替スイッチ 112 I W 0 5 2からの出力信号がオンでなければ、ステップ 112 I W S B 0 5 に移行する。設定切替スイッチ 112 I W 0 5 2からの出力信号がオンとであれば（ステップ 112 I W S B 0 2 のY）、CPU 103は、表示モニタ 112 I W 0 2 9 に表示されている設定値を更新表示する（ステップ 112 I W S B 0 3 ）。例えば、表示モニタ 112 I W 0 2 9 に設定値として「1」が表示されている場合は、表示モニタ 112 I W 0 2 9 の表示を「2」に更新表示し、表示モニタ 112 I W 0 2 9 に設定値として「2」が表示されている場合は、表示モニタ 112 I W 0 2 9 の表示を「3」に更新表示し、表示モニタ 112 I W 0 2 9 に設定値として「3」が表示されている場合は、表示モニタ 112 I W 0 2 9 の表示を「1」に更新表示すればよい。また、CPU 103は、表示モニタ 112 I W 0 2 9 に表示されている設定値（更新後の設定値）をRAM 102のバックアップ領域に記憶（既

40

50

に記憶されている設定値に対して更新記憶)させる(ステップ112IWSB04)。

【0343】

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

10

【0344】

扉開放センサ112IW090からの出力信号がオンでなければ、CPU103は、設定変更エラー処理を実行する(ステップ112IWSB07)。そして、その後、ループ処理に移行する。なお、ステップ112IWSB07では、例えば、CPU103は、設定変更エラーである旨を示すコマンドを送信して、演出制御用CPU120側でコマンドを受信したことにもとづいて設定変更エラー報知を実行するようにしてもよい。また、例えば、CPU103は、遊技機が搭載する基板のエラー用LEDを点灯などさせることによってエラー報知を行うようにしてもよい。また、本例では、設定変更エラー処理を実行すると、ループ処理に移行することによって、その後、電源を再投入するまでエラー状態を継続し、処理を進行させないようにしている。なお、この場合、ステップ112IWS027で設定変更中フラグがセットされたままとなっていることから、電源が再投入された後、RAMクリア1処理が実行されて(ステップ112IWS009のY、112IWS014参照)、エラー状態が解除されることになる。

20

【0345】

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

30

【0346】

なお、設定確認処理のステップ112IWSA01において、特定した設定値を画像表示装置5に表示するようにしてもよい。また、設定変更処理の112IWSB01において、特定した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。

【0347】

また、図20-10で示し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4A、4B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LED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4A、4B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4A、4B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。

40

【0348】

また、図20-10で示し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RAM102(バックアップRAM)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RAMと同じバックアップRAMに設定変更フラグ(RAM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

50

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可能性がある。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。

【 0 3 4 9 】

また、図 2 0 - 1 0 のステップ 1 1 2 I W S A 0 1 およびステップ 1 1 2 I W S B 0 1 で、バックアップ R A M 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 R A M 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 4 A , 4 B を、通常遊技中とは異なる態様（たとえば、7 セグメント L E D 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。

10

【 0 3 5 0 】

図 2 0 - 1 1 は、電源投入時に実行される処理を示す説明図である。本特徴部 1 1 2 I W では、図 2 0 - 1 1 に示すように、電源投入時に設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 がオンである場合（さらに、扉開放センサ 1 1 2 I W 0 9 0 からの出力信号がオンである場合）には、クリアスイッチがオンであれば、設定変更処理（ステップ 1 1 2 I W S 0 0 5 ~ S 0 1 0 ）が実行され、クリアスイッチがオフであれば、設定確認処理（ステップ 1 1 2 I W S 0 1 5 ~ S 0 1 7 ）が実行される。また、電源投入時に設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 がオフである場合には、クリアスイッチがオンであれば、初期化处理（ステップ S 8 ）が実行され、クリアスイッチがオフであれば、復旧処理（ステップ S 6 ）が実行される。

20

【 0 3 5 1 】

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

【 0 3 5 2 】

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

30

【 0 3 5 3 】

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

40

【 0 3 5 4 】

次いで、図 2 0 - 1 2 (E) に示すように、C P U 1 0 3 は、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 が遊技場の店員等の操作によって O F F となったことに基づいて、表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 に表示されている設定値を R A M 1 0 2 のバックアップ領域に格納（更新記憶）する。このとき、C P U 1 0 3 は、表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 に、表示切替スイッチ 1 1 2 I W 0 3 0 の操作に基づいて、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、R A M 1 0 2 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 2 0 - 1 2 (A) のタイミング（パチンコ遊技機 1 の電源が O F F 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 R A M クリア処

50

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。

【0355】

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。

【0356】

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。

【0357】

（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。

【0358】

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）。

【0359】

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。

【0360】

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。

【0361】

そして、CPU103は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ112IWS106）。

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

【0362】

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

【0363】

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。

【0364】

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

20

【0365】

次いで、CPU103は、RAM102に設定されている設定値を示す設定値コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップ112IWS108）。本特徴部112では、既に説明したように、ステップ112IWS011の処理が実行されることによって電源投入時に設定変更処理を実行したときに設定値コマンドが送信されるのであるが、電源投入後も、ステップ112IWS108の処理が実行されることによって変動表示を開始するごとに設定値コマンドが送信される。

【0366】

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

30

【0367】

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

40

【0368】

また、本例では、変動開始時に変動パターンコマンドとは別に設定値コマンドを送信する場合を示しているが、変動パターンコマンドと設定値コマンドとを兼用する演出制御コマンドを送信するように構成してもよい。この場合、例えば、同じ変動パターンAを指定する変動パターンコマンドであっても、設定値「1」である場合には変動パターンコマン

50

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。

【0369】

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 CPU 120 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

【0370】

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

【0371】

また、CPU 103 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 IWS 109）。この場合、CPU 103 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。

【0372】

次いで、CPU 103 は、乱数バッファ領域から特図表示結果判定用の乱数値 MR 1 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 MR 1 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

【0373】

乱数値 MR 1 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 IWS 110 の N）、ステップ 112 IWS 116 に移行する。

【0374】

乱数値 MR 1 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 IWS 110 の Y）、CPU 103 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 IWS 113）。次いで、CPU 103 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 MR 2 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 IWS 114）。

40

【0375】

また、CPU 103 は、決定した大当たりの種別を示すデータを RAM 102 における大当たり種別バッファに設定する（ステップ 112 IWS 115）。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。

【0376】

50

次いで、CPU103は、特別図柄の停止図柄を決定する（ステップ112 IWS116）。例えば、大当りフラグがセットされていない場合には、はずれ図柄となる「-」を特別図柄の停止図柄に決定する。また、例えば、大当りフラグがセットされている場合には、大当り図柄となる「7」を特別図柄の停止図柄に決定する。なお、さらに大当り種別に応じて異なる特別図柄の停止図柄に決定してもよい。

【0377】

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）。

【0378】

（演出モード変更処理）

10

次に、本特徴部112IWにおける演出制御手段の動作について説明する。図20-15は、特徴部112IWにおける演出制御メイン処理の一部を示すフローチャートである。本特徴部112IWでは、演出制御メイン処理において、演出制御用CPU120は、ステップS77の演出制御用乱数更新処理を実行すると、演出モードを変更する演出モード変更処理を実行し（ステップ112 IWS201）、その後、ステップS73の処理に戻る。

【0379】

本特徴部112IWでは、演出モードA～演出モードCの3種類の演出モードに制御可能であり、いずれの演出モードに制御されているかに応じて、例えば、画像表示装置5の背景画面が異なり、予告演出やリーチ演出に登場するキャラクタの種類が異なる。ステップ112 IWS201の演出モード変更処理では、演出制御用CPU120は、所定の演出モード変更条件が成立すると、現在の演出モードから異なる演出モードに変更する制御を行う。例えば、演出制御基板12にリアルタイムクロックが搭載されている場合には、リアルタイムクロックからの日時情報にもとづいて所定の日や時刻となったことにもとづいて演出モードを変更するようにしてもよい。また、例えば、乱数にもとづく抽選処理を実行し、演出モードを変更すると決定したことにもとづいて演出モードを変更するようにしてもよい。

20

【0380】

ステップ112 IWS201では、演出制御用CPU120は、演出モードを変更すると、例えば、変更後の演出モードに対応したフラグをセットし、変更前の演出モードに対応したフラグをリセットするようにすればよい。例えば、演出モードAに変更した場合には、演出モードAフラグをセットし、変更前の演出モードBフラグまたは演出モードCフラグをリセットするようにすればよい。また、例えば、演出モードBに変更した場合には、演出モードBフラグをセットし、変更前の演出モードAフラグまたは演出モードCフラグをリセットするようにすればよい。また、例えば、演出モードCに変更した場合には、演出モードCフラグをセットし、変更前の演出モードAフラグまたは演出モードBフラグをリセットするようにすればよい。

30

【0381】

なお、演出モードの変更の仕方は、演出モードA→演出モードB→演出モードC→演出モードA→・・・のように予め決められた順番で変更していくようにしてもよいし、演出モードA～Cの中からランダムに変更するようにしてもよい。

40

【0382】

（コマンド解析処理）

【0383】

図20-16は、コマンド解析処理（ステップS75）の具体例を示すフローチャートである。主基板11から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用CPU120は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【0384】

コマンド解析処理において、演出制御用CPU120は、まず、コマンド受信バッファ

50

に受信コマンドが格納されているか否か確認する（ステップ 1 1 2 I W S 3 0 1）。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す（ステップ 1 1 2 I W S 3 0 2）。なお、読み出したら読出ポインタの値を + 2 しておく（ステップ 1 1 2 I W S 3 0 3）。+ 2 するのは 2 バイト（1 コマンド）ずつ読み出すからである。

【 0 3 8 5 】

受信した演出制御コマンドが設定値コマンドであれば（ステップ 1 1 2 I W S 3 0 4）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、受信した設定値コマンドで示される設定値を、R A M 1 2 2 に形成されている設定値格納領域に格納する（ステップ 1 1 2 I W S 3 0 5）。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技機への電源投入がされてから設定値コマンドを少なくとも 1 回正常に受信したことを示す設定値コマンド受信フラグをセットする（ステップ 1 1 2 I W S 3 0 6）。

【 0 3 8 6 】

なお、本特徴部 1 1 2 I W では、演出制御基板 1 2 に搭載されている R A M 1 2 2 は電源バックアップされていないので、設定値格納領域に格納された設定値および設定値コマンド受信フラグは、遊技機への電源供給が停止されたときにクリアされる。従って、遊技機への電源供給が開始されたときには、R A M 1 2 2 の設定値格納領域には何も設定値が格納されていない状態であり、設定値コマンド受信フラグもクリアされた状態で処理が開始される。なお、演出制御基板 1 2 側では設定値が格納されていない状態で起動されるので、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、設定確認処理や復旧処理を実行した場合であっても設定値コマンドを送信するように構成し、電源投入時に必ず設定値コマンドを送信するように構成してもよい。

【 0 3 8 7 】

また、本特徴部 1 1 2 I W では、遊技機への電源投入がされて設定変更処理が行われたときに設定値コマンドが送信されるのであるが、コマンドの取りこぼしやデータ化けなどにより設定値コマンドを正常に受信できなかった場合には、ステップ 1 1 2 I W S 3 0 5 の処理は実行されず、設定値格納領域に設定値は格納されない。しかしながら、本特徴部 1 1 2 I W では、電源投入時に設定値コマンドを正常に受信できなくても、変動表示ごとに設定値コマンドが送信されるので、その後受信した設定値コマンドにもとづいてステップ 1 1 2 I W S 3 0 5 の処理が実行され、設定値格納領域に設定値が格納されるようにすることができる。

【 0 3 8 8 】

また、設定値コマンドを受信しても、設定値コマンドに含まれる設定値が異常な値である場合も考えられることから、演出制御用 C P U 1 2 0 側で設定値コマンドを読み出すときに、設定値コマンドに含まれる設定値が正常な値であるか否かを判定するように構成してもよい。例えば、本例では、設定値は「1」～「3」のいずれかの値に設定されるように構成されているところ、「5」や「10」など設定されず筈のない値が含まれる場合には、設定値コマンドに含まれる設定値が異常であると判定するように構成してもよい。また、例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 側で、受信した設定値コマンドで示される設定値を記憶しておくようにし、その後、新たな設定値コマンドを受信したときに、新たに受信した設定値コマンドで示される設定値と前回記憶した設定値とが一致しない場合に不整合が発生したと判定し、異常であると判定するように構成してもよい。そして、設定値コマンドに含まれる設定値が異常な値であると判定した場合にも、やはり設定値コマンドを正常に受信できていないものとして、本特徴部 1 1 2 I W で示した処理方法に従って演出を制限するように構成してもよい。

【 0 3 8 9 】

（初期出目設定）

本特徴部 1 1 2 I W では、演出制御基板 1 2 側において、コマンド解析処理にて、主基

10

20

30

40

50

板 1 1 から初期化指定コマンド、復旧時のコマンド、設定変更処理終了コマンドおよび設定確認処理終了コマンドのいずれかを受信すると、画像表示装置 5 において、所定の初期出目（具体的には、演出図柄の組み合わせであって、最初の変動表示が開始されるまで画像表示装置 5 において表示されるもの）を表示する制御を行う（以下、初期出目演出ともいう）。

【 0 3 9 0 】

受信した演出制御コマンドが設定変更処理終了コマンドであれば（ステップ 1 1 2 I W S 3 0 7）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定値コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ 1 1 2 I W S 3 0 8）。設定値コマンド受信フラグがセットされていれば（すなわち、設定変更処理が実行され、且つ設定値コマンドを正常に受信した場合には）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、R A M 1 2 2 の設定値格納領域に格納されている設定値にもとづいて、初期出目決定テーブルを用いて、偶数の演出図柄の組み合わせである偶数初期出目（例えば、「 2 4 6 」や「 2 2 4 」など）と、奇数の演出図柄の組み合わせである奇数初期出目（例えば、「 1 3 5 」や「 1 1 3 」など）と、特殊図柄（例えば、星図柄）を含む演出図柄の組み合わせである特殊初期出目とのいずれかに決定する（ステップ 1 1 2 I W S 3 0 9）。そして、ステップ 1 1 2 I W S 3 1 4 に移行する。

【 0 3 9 1 】

図 2 0 - 1 7 は、初期出目決定テーブルの一例を示す説明図である。ステップ 1 1 2 I W S 3 0 9 では、図 2 0 - 1 7 (A) に示す初期出目決定テーブルを用いて、設定値格納領域に格納されている設定値に応じた判定値の割り振りに従って乱数にもとづく抽選処理を行い、初期出目を決定する。図 2 0 - 1 7 (A) に示す初期出目決定テーブルでは、設定値「 1 」 < 「 2 」 < 「 3 」の順に、奇数初期出目に決定される割合が高くなっている。そのため、遊技開始前の画像表示装置 5 において、奇数初期出目が表示されていれば、設定変更が行われたこと、および偶数初期出目が表示されている場合と比較して有利な設定値に設定されていることが示唆されることになる。また、図 2 0 - 1 7 (A) に示すように、設定値「 3 」である場合にのみ特殊初期出目に決定される場合がある。そのため、遊技開始前の画像表示装置 5 において、特殊初期出目が表示されていれば、設定変更が行われたこと、および設定値「 3 」であることが確定することになる。このような構成により、遊技開始前のパチンコ遊技機 1 の状態に関心を持たせ、遊技店の営業時間のうち早い時間帯から遊技を行う動機を与えることができ、興味を高めることができる。

【 0 3 9 2 】

設定値コマンド受信フラグがセットされていなければ（すなわち、設定変更処理が実行されたが、コマンドの取りこぼしやデータ化けなどの理由により設定値コマンドを正常に受信できなかった場合には）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、現在の演出モードが演出モード A であるか否かを確認する（ステップ 1 1 2 I W S 3 1 0）。なお、演出モード A であるか否かは、例えば、演出モード A フラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。演出モード A であれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定値「 1 」であるものとして、図 2 0 - 1 7 (A) に示す初期出目決定テーブルを用いて、初期出目を決定する（ステップ 1 1 2 I W S 3 1 1）。そして、ステップ 1 1 2 I W S 3 1 4 に移行する。

【 0 3 9 3 】

ステップ 1 1 2 I W S 3 1 0 ~ S 3 1 1 の処理が実行されることによって、本特徴部 1 1 2 I W では、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モード A である場合には、最も不利な設定である設定値「 1 」であるものとして初期出目が決定される。図 2 0 - 1 7 (A) に示すように、設定値「 1 」に対しては、奇数初期出目と決定される割合が最も低く、特殊初期出目と決定される場合はない。そのように構成することによって、不利な設定値が設定されているにも関わらず奇数初期出目や特殊初期出目を表示して遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

【 0 3 9 4 】

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

【0395】

図20-17(B)は、演出モードC用の初期出目決定テーブルの一例を示す説明図である。図20-17(B)に示すように、演出モードC用の初期出目決定テーブルでは、遊技者にとって最も有利な設定値「3」の場合と比較して、奇数初期出目と決定される割合が低く、特殊初期出目と決定される場合もない。

10

【0396】

ステップ112IWS312～S313の処理が実行されることによって、本特徴部112IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードCである場合には、不利な設定値が設定されているにも関わらず奇数初期出目や特殊初期出目を表示して遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

【0397】

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

20

【0398】

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

【0399】

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

30

【0400】

なお、演出モードBで設定値コマンドを正常に受信できていなかった場合であっても、低い割合で奇数初期出目図柄を決定可能に構成してもよい。この場合、例えば、図20-17(A)に示す初期出目決定テーブルの設定値「1」よりもさらに全体的に奇数初期出目図柄の決定割合を低く設定したテーブルを用いて、初期出目図柄を決定するように構成してもよい。

【0401】

なお、本例では、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードBである場合に一律に偶数初期出目を表示する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードBである場合に、初期出目として「???」の図柄の組み合わせなど、設定値コマンドを正常に受信できなかったとき専用の初期出目を表示するように構成してもよい。そのように何らかの形式で設定値を全く示唆しない図柄の組み合わせを初期出目として表示するものであればよい。

40

【0402】

また、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合（または設定値を正常に格納できていない場合）の処理は、本例で示したものにかぎられない。例えば、ステップ112IWS308でNと判定したときに、デフォルトとして設定値「1」を設定値格納領域に格

50

納して初期出目を決定するように構成してもよい。また、例えば、設定値コマンドを正常に受信できなかったことを示す専用の設定値（例えば、設定値「4」）を設定値格納領域に格納して初期出目を決定するように構成してもよい。

【0403】

受信した演出制御コマンドが初期化指定コマンド、復旧時のコマンドおよび設定確認処理終了コマンドのいずれかであれば（ステップ112 IWS 316）、すなわち設定変更処理が実行されていない場合には、演出制御用CPU120は、初期出目を偶数初期出目に決定し、画像表示装置5において、偶数初期出目を表示する制御を行う（ステップ112 IWS 317）。なお、本特徴部112 IWでは、設定変更処理が実行されていない場合には、初期出目は偶数初期出目に決定され、奇数初期出目に決定されることがないが、抽選により偶数初期出目と奇数初期出目とのいずれかに決定されるようにしてもよい。この場合には、設定値に応じて決定される割合が異なるようにしてもよい。

10

【0404】

受信した演出制御コマンドがRAM異常エラー報知コマンドであれば（ステップ112 IWS 318）、演出制御用CPU120は、RAMエラー報知を実行する（ステップ112 IWS 319）。例えば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において「RAMエラー異常が発生しています」などの文字表示を表示したり、スピーカ8L、8RからRAMエラー異常を示す音声やエラー音を音出力したり、遊技効果ランプ9やLEDを所定のエラーパターンで発光させたりする制御を行う。なお、この場合、RAMエラー異常報知を行う際に、スピーカ8L、8Rから最大音量の音声やエラー音を音出力したり、遊技効果ランプ9やLEDを最大輝度で発光（例えば、フルカラーLEDの場合は白色で発光）させたりすることが望ましい。

20

【0405】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用CPU120は、受信した演出制御コマンドを格納したり、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットしたりする（ステップ112 IWS 320）。例えば、受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンドであれば、受信した変動パターンコマンドをRAM122に設けられた変動パターンコマンド格納領域に格納するとともに、変動パターンコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば、受信した表示結果指定コマンドをRAM122に設けられた表示結果指定コマンド格納領域に格納する。そして、ステップ112 IWS 301に移行する。

30

【0406】

なお、本特徴部112 IWでは、電源投入時に設定変更処理が実行されていない場合には、奇数初期出目が表示されないように構成されているが、奇数初期出目が表示され得るようにしてもよい。また、この場合にも、設定値に応じて奇数初期出目に決定される割合が異なるようにしてもよい（すなわち設定値の示唆が行われるようにしてもよい）。

【0407】

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

40

【0408】

（設定示唆演出）

本特徴部112 IWでは、設定値を変更可能に構成されるとともに、設定値を示唆する

50

設定示唆演出として、遊技開始前に実行される遊技前示唆演出や上述した初期出目演出、遊技中（例えば、演出図柄の変動表示中）に実行される遊技中示唆演出や上述した変動パターンの決定傾向による設定示唆、大当たり中（例えば、大当たり遊技中）に実行される大当たり中示唆演出を実行可能に構成されている。なお、本特徴部 1 1 2 I W では、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出および大当たり中示唆演出を、それぞれ示唆の信頼度が異なる複数種類の演出態様により実行可能であるが、例えば、設定示唆演出の種別ごとに示唆の信頼度が異なるようにしてもよい。例えば、遊技前示唆演出＞大当たり中示唆演出＞遊技中示唆演出の順や、遊技前示唆演出＞遊技中示唆演出＞大当たり中示唆演出の順に示唆の信頼度が高くなるようにしてもよいし、遊技中示唆演出＞大当たり中示唆演出＞遊技前示唆演出の順や、大当たり中示唆演出＞遊技中示唆演出＞遊技前示唆演出の順に示唆の信頼度が高くなるようにしてもよい。また、各設定示唆演出の実行割合を設定可能に構成してもよい。例えば、遊技機の管理者が、設定示唆演出のうちの一部（例えば、設定変更が行われたことが示唆される遊技前示唆演出や初期出目演出）もしくは全てを実行しない、または実行割合を低くする（もしくは高くする）ように設定変更できるようにしてもよい。例えば、電源投入後に設定画面が表示され、プッシュボタン 3 1 B 等の操作手段や、遊技機内部に設けられたスイッチ等の操作手段（管理者のみ操作可能）を操作することにより、設定示唆演出に関する設定を変更できるようにしてもよい。

10

【 0 4 0 9 】

（可変表示開始待ち処理）

図 2 0 - 1 8 は、可変表示開始待ち処理の一例を示すフローチャートである。可変表示開始待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したことを示す変動開始コマンド受信フラグ（例えば、変動パターンコマンド受信フラグ）がセットされているか否かを確認する（ステップ 1 1 2 I W S 4 0 1 ）。

20

【 0 4 1 0 】

変動開始コマンド受信フラグがセットされている場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、客待ちデモ演出の実行中であれば、終了させる制御を行う（ステップ 1 1 2 I W S 4 0 2 , ステップ 1 1 2 I W S 4 0 3 ）。そして、変動開始コマンド受信フラグをリセットする（ステップ 1 1 2 I W S 4 0 4 ）とともに、演出プロセスフラグの値を “ 1 ” に更新し（ステップ 1 1 2 I W S 4 0 5 ）、可変表示開始待ち処理を終了する。

30

【 0 4 1 1 】

変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、客待ちデモ演出の実行中でなければ（ステップ 1 1 2 I W S 4 0 6 の N ）、計時手段による計時結果が所定条件に合致するか否かを確認する（ステップ 1 1 2 I W S 4 0 7 ）。ステップ 1 1 2 I W S 4 0 7 では、例えば、前回の可変表示（表示結果「ハズレ」）が終了したときにセットされたタイマ（例えば、3 0 秒間にセットされる）がタイムアウトした場合に、所定条件に合致すると判断する。また、タイマがセットされていない場合（つまり電源投入後、変動表示が 1 回も実行されておらず、遊技開始前である場合）にも、所定条件に合致すると判断する。すなわち、可変表示が実行されずに所定期間経過した場合（かつ大当たり遊技状態に制御されなかった場合）、または遊技開始前である場合に、所定条件が成立し、後述する処理により客待ちデモ演出が実行されることになる。

40

【 0 4 1 2 】

計時手段による計時結果が所定条件に合致すれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、電源投入後の変動回数が 0 回であるか否かを判定する（ステップ 1 1 2 I W S 4 0 8 ）。すなわち、ステップ 1 1 2 I W S 4 0 8 では、未だ遊技が開始されていないか確認する。

【 0 4 1 3 】

電源投入後の変動回数が 0 回であれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定値コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ 1 1 2 I W S 4 0 9 ）。設定値コマンド受信フラグがセットされていれば（すなわち、設定値コマンドを正常に受信した場合には）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、R A M 1 2 2 の設定値格納領域に格納されてい

50

る設定値にもとづいて、遊技前示唆演出決定テーブルを用いて、設定値に応じて、遊技前示唆演出の実行の有無と、実行する場合の演出態様とを決定する（ステップ112 IWS 410）。そして、ステップ112 IWS 415に移行する。

【0414】

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

10

【0415】

図20-19は、遊技前示唆演出決定テーブルの一例を示す説明図である。ステップ112 IWS 410では、図20-19(A)に示す遊技前示唆演出決定テーブルを用いて、設定値格納領域に格納されている設定値に応じた判定値の割り振りに従って乱数にもとづく抽選処理を行い、遊技前示唆演出の実行の有無および演出態様を決定する。図20-19(A)の遊技前示唆演出決定テーブルは、設定値「1」<「2」<「3」の順に、遊技前示唆演出が実行される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。また、設定値「1」<「2」<「3」の順に第2演出態様に決定される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。このような構成により、遊技前示唆演出が実行されること、また第1演出態様よりも第2演出態様により実行されることで、有利な設定値に設定されていることが示唆されることになる。また、遊技前示唆演出が実行されることで、電源投入時に設定変更が行われたことが示唆されることになる。また、図20-19(A)に示すように、設定値「3」である場合にのみ第3演出態様に決定される場合がある。そのため、第3演出態様により遊技前示唆演出が実行されることで、設定変更が行われたこと、および設定値「3」であることが確定することになる。

20

【0416】

設定値コマンド受信フラグがセットされていなければ（すなわち、設定変更処理が実行されたが、コマンドの取りこぼしやデータ化けなどの理由により設定値コマンドを正常に受信できなかった場合には）、演出制御用CPU120は、現在の演出モードが演出モードAであるか否かを確認する（ステップ112 IWS 411）。なお、演出モードAであるか否かは、例えば、演出モードAフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。演出モードAであれば、演出制御用CPU120は、設定値「1」であるものとして、図20-19(A)に示す遊技前示唆演出決定テーブルを用いて、遊技前示唆演出の実行の有無および演出態様を決定する（ステップ112 IWS 412）。そして、ステップ112 IWS 415に移行する。

30

【0417】

ステップ112 IWS 411～S412の処理が実行されることによって、本特徴部112 IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードAである場合には、最も不利な設定である設定値「1」であるものとして遊技前示唆演出の実行の有無および演出態様が決定される。図20-19(A)に示すように、設定値「1」に対しては、第2演出態様と決定される割合が最も低く、第3演出態様と決定される場合はない。そのように構成することによって、不利な設定値が設定されているにも関わらず第2演出態様や第3演出態様により遊技前示唆演出が実行されて遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

40

【0418】

演出モードAでなければ、演出制御用CPU120は、現在の演出モードが演出モードCであるか否かを確認する（ステップ112 IWS 413）。なお、演出モードCであるか否かは、例えば、演出モードCフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。演出モードCであれば、演出制御用CPU120は、演出モードC用の遊技前示唆演出決定テーブルを用いて、遊技前示唆演出の実行の有無および演出態様を決定す

50

る（ステップ 1 1 2 I W S 4 1 4）。そして、ステップ 1 1 2 I W S 4 1 5 に移行する。

【 0 4 1 9 】

図 2 0 - 1 9 (B) は、演出モード C 用の遊技前示唆演出決定テーブルの一例を示す説明図である。図 2 0 - 1 9 (B) に示すように、演出モード C 用の遊技前示唆演出決定テーブルでは、設定値「 2 」や「 3 」の場合と比較して、遊技前示唆演出を実行すると決定される割合自体が低く、第 1 演出態様や第 2 演出態様と決定される割合が低く、第 3 演出態様と決定される場合もない。

【 0 4 2 0 】

ステップ 1 1 2 I W S 4 1 3 ~ S 4 1 4 の処理が実行されることによって、本特徴部 1 1 2 I W では、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モード C である場合には、不利な設定値が設定されているにも関わらず第 2 演出態様や第 3 演出態様により遊技前示唆演出が実行されて遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

10

【 0 4 2 1 】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 1 1 2 I W S 4 1 0 , S 4 1 2 , S 4 1 4 で実行決定した遊技前示唆演出を含む態様の客待ちデモ演出を実行する制御を行う（ステップ 1 1 2 I W S 4 1 5）。その後、可変表示開始待ち処理を終了する。

【 0 4 2 2 】

一方、演出モード C でもなかった場合（すなわち、現在の演出モードが演出モード B であった場合）には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、そのままステップ 1 1 2 I W S 4 1 6 に移行する。すなわち、演出モード B である場合には、遊技前示唆演出を実行しないように制限する。

20

【 0 4 2 3 】

ステップ 1 1 2 I W S 4 1 3 の処理が実行されることによって、本特徴部 1 1 2 I W では、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モード B である場合には、遊技前示唆演出を実行しないことにより、不利な設定値が設定されているにも関わらず遊技前示唆演出が実行されて遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

【 0 4 2 4 】

なお、演出モード B で設定値コマンドを正常に受信できていなかった場合であっても、低い割合で遊技前示唆演出を実行可能に構成してもよい。この場合、例えば、図 2 0 - 1 9 (A) に示す遊技前示唆演出決定テーブルの設定値「 1 」よりもさらに全体的に遊技前示唆演出の実行割合を低く設定したテーブルを用いて、遊技前示唆演出の有無や種類を決定するように構成してもよい。

30

【 0 4 2 5 】

なお、図 2 0 - 1 9 (A) に示す例に限られず、複数の演出態様のうちの特定の演出態様（例えば、第 2 演出態様）のみ、設定値に応じて、実行される割合が異なるようにしてもよい。

【 0 4 2 6 】

また、例えば、複数の演出態様のうちの特定の演出態様（例えば、第 2 演出態様）が実行されると、特定の設定値である可能性が否定されるようにしてもよい。例えば、設定値 1 の場合には、特定の演出態様（例えば、第 2 演出態様）に決定されないようにすることにより、特定の演出態様（例えば、第 2 演出態様）が実行されると、設定値 1 である可能性が否定され、設定値 2 または設定値 3 であることが確定することになる。また、特定の演出態様（例えば、第 2 演出態様）が実行されると、特定の設定値であることが確定するようにしてもよい。例えば、設定値 3 の場合にのみ、特定の演出態様（例えば、第 2 演出態様）に決定されるようにすることにより、特定の演出態様（例えば、第 2 演出態様）が実行されると、設定値 3 であることが確定することになる。

40

【 0 4 2 7 】

本特徴部 1 1 2 I W では、設定値に応じて、異なる割合で遊技前示唆演出を実行可能で

50

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

【0428】

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

10

【0429】

例えば、図20-19(C)は、復旧時のコマンドを受信したときに用いられる遊技前示唆演出決定テーブルである。図20-19(A)に示す遊技前示唆演出決定テーブルと、図20-19(C)に示す遊技前示唆演出決定テーブルとを比較すると、復旧時のコマンドを受信したとき、すなわち設定変更が行われていないときには、設定変更が行われたときに比べて、遊技前示唆演出が実行される割合が低く、設定値間の実行割合の差も小さくなっている。このようにすることにより、設定変更が行われたときと、行われなかったときとで、遊技前示唆演出による示唆の信頼度を異ならせることができる。

【0430】

20

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

【0431】

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

30

【0432】

本特徴部112IWでは、ステップ112IWS408～112IWS415の処理により、遊技が開始される前にのみ遊技前示唆演出が実行されることになる。また、ステップ112IWS416の処理により客待ちデモ演出中に設定示唆演出の実行履歴情報が示されるが、遊技前示唆演出に関する情報は除かれる。このような構成により、遊技開始前のパチンコ遊技機1の状態に関心を持たせ、遊技店の営業時間のうちの早い時間帯から遊技を行う動機を与えることができ、興趣を高めることができる。なお、本特徴部112IWの例に限らず、例えば、リアルタイムクロック等を用いて、所定の時間帯（例えば、午前9時から午前11時まで）にのみ遊技前示唆演出が実行されるようにしてもよい。また、設定示唆演出の実行履歴情報には、特別期間における遊技中示唆演出に関する情報も含まれないようにしてもよい。

40

【0433】

本特徴部112IWの構成に加えて、設定示唆演出の実行回数や実行内容について、実行履歴情報として蓄積し、遊技終了時などに画像表示装置5において、実行履歴情報を含

50

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

10

【0434】

（遊技中示唆演出決定処理）

図20-20は、遊技中示唆演出決定処理の一例を示すフローチャートである。遊技中示唆演出決定処理は、可変表示開始設定処理（ステップS171）内において実行される。遊技中示唆演出決定処理において、演出制御用CPU120は、特別期間中である場合（ステップ112 IWS501のY）には、第1遊技中示唆演出決定テーブルを選択し（ステップ112 IWS502）、特別期間中ではない場合（ステップ112 IWS501のN）には、第2遊技中示唆演出決定テーブルを選択する（ステップ112 IWS503）。例えば、設定変更終了コマンドや設定値コマンドを受信したときに、特別期間フラグをセットし、変動表示が所定回（本例では30回）実行されると、特別期間フラグをリセットするように構成すれば、特別期間フラグの状態を確認することにより、ステップ112 IWS501において、特別期間中であるか否かを確認することができる。

20

【0435】

次いで、演出制御用CPU120は、設定値コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ112 IWS504）。設定値コマンド受信フラグがセットされていれば（すなわち、設定値コマンドを正常に受信した場合には）、演出制御用CPU120は、RAM122の設定値格納領域に格納されている設定値にもとづいて、選択した遊技中示唆演出決定テーブルを用いて、遊技中示唆演出の実行の有無、実行する場合の演出態様を決定する（ステップ112 IWS505）。

30

【0436】

図20-21（A）は、特別期間において用いられる第1遊技中示唆演出決定テーブルを示す説明図であり、図20-21（B）は、非特別期間において用いられる第2遊技中示唆演出決定テーブルを示す説明図である。

【0437】

図20-21（A）、（B）に示す第1、第2遊技中示唆演出決定テーブルは、いずれも設定値「1」<「2」<「3」の順に、遊技中示唆演出が実行される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。このような構成により、遊技中示唆演出が実行されることで、有利な設定値に設定されていることが示唆されることになる。

【0438】

また、第2演出態様（ミニキャラクタA、B登場）については、設定値「1」<「2」<「3」の順に実行される割合が高く、かつ第1演出態様（ミニキャラクタA登場）よりも設定値間の実行割合の差が大きくなるように判定値が割り当てられている。すなわち、第2演出態様は、第1演出態様よりも有利な設定値に設定されていることに対する信頼度が高い。

40

【0439】

また、図20-21（A）、（B）に示す第1、第2遊技中示唆演出決定テーブルでは、特別期間にのみ、信頼度が高い第2演出態様の遊技中示唆演出が実行されるように構成されている。このような構成により、特別期間に遊技を行う動機を与えることができ、興趣を高めることができる。

50

【 0 4 4 0 】

また、図 2 0 - 2 1 (A) , (B) に示すように、設定値「 3 」である場合にのみ第 3 演出態様 (キャラクタ C 登場) に決定される場合がある。そのため、第 3 演出態様により遊技中示唆演出が実行されることで、設定値「 3 」であることが確定することになる。

【 0 4 4 1 】

設定値コマンド受信フラグがセットされていなければ (すなわち、設定変更処理が実行されたが、コマンドの取りこぼしやデータ化けなどの理由により設定値コマンドを正常に受信できなかった場合には)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、現在の演出モードが演出モード A であるか否かを確認する (ステップ 1 1 2 I W S 5 0 6)。なお、演出モード A であるか否かは、例えば、演出モード A フラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。演出モード A であれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定値「 1 」であるものとして、選択した遊技中示唆演出決定テーブルを用いて、遊技中示唆演出の実行の有無および演出態様を決定する (ステップ 1 1 2 I W S 5 0 7)。

10

【 0 4 4 2 】

ステップ 1 1 2 I W S 5 0 6 ~ S 5 0 7 の処理が実行されることによって、本特徴部 1 1 2 I W では、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モード A である場合には、最も不利な設定である設定値「 1 」であるものとして遊技中示唆演出の実行の有無および演出態様が決定される。図 2 0 - 2 1 (A) , (B) に示すように、設定値「 1 」に対しては、遊技中示唆演出を実行すると決定する割合自体が低いとともに、第 2 演出態様と決定される割合が最も低く、第 3 演出態様と決定される場合はない。そのように構成することによって、不利な設定値が設定されているにも関わらず第 2 演出態様や第 3 演出態様により遊技中示唆演出が実行されて遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

20

【 0 4 4 3 】

演出モード A でなければ、演出制御用 C P U 1 2 0 は、現在の演出モードが演出モード C であるか否かを確認する (ステップ 1 1 2 I W S 5 0 8)。なお、演出モード C であるか否かは、例えば、演出モード C フラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。演出モード C であれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出モード C 用の遊技中示唆演出決定テーブルを用いて、遊技中示唆演出の実行の有無および演出態様を決定する (ステップ 1 1 2 I W S 5 0 9)。

30

【 0 4 4 4 】

図 2 0 - 2 1 (C) は、演出モード C 用の遊技中示唆演出決定テーブルの一例を示す説明図である。図 2 0 - 2 1 (C) に示すように、演出モード C 用の遊技中示唆演出決定テーブルでは、設定値「 3 」の場合と比較して、遊技中示唆演出を実行すると決定される割合が低く、第 3 演出態様と決定される場合もない。

【 0 4 4 5 】

ステップ 1 1 2 I W S 5 0 8 ~ S 5 0 9 の処理が実行されることによって、本特徴部 1 1 2 I W では、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モード C である場合には、不利な設定値が設定されているにも関わらず第 2 演出態様や第 3 演出態様により遊技中示唆演出が実行されて遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

40

【 0 4 4 6 】

一方、演出モード C でもなかった場合 (すなわち、現在の演出モードが演出モード B であった場合) には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、そのまま処理を終了する。すなわち、演出モード B である場合には、遊技中示唆演出を実行しないように制限する。

【 0 4 4 7 】

ステップ 1 1 2 I W S 5 0 8 の処理が実行されることによって、本特徴部 1 1 2 I W では、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モード B である場合には、遊技中示唆演出を実行しないことにより、不利な設定値が設定されているにも関わらず遊技中示唆演出が実行されて遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対す

50

る興趣の低下を防止できるようにしている。

【0448】

なお、演出モードBで設定値コマンドを正常に受信できていなかった場合であっても、低い割合で遊技中示唆演出を実行可能に構成してもよい。この場合、例えば、図20-21(A)，(B)に示す遊技中示唆演出決定テーブルの設定値「1」よりもさらに全体的に遊技中示唆演出の実行割合を低く設定したテーブルを用いて、遊技中示唆演出の有無や種類を決定するように構成してもよい。

【0449】

なお、図20-21(A)，(B)に示す例に限られず、複数の演出態様のうちの特定の演出態様（例えば、第2演出態様）のみ、設定値に応じて、実行される割合が異なるようにしてもよい。

10

【0450】

また、例えば、複数の演出態様のうちの特定の演出態様（例えば、第2演出態様）が実行されると、特定の設定値である可能性が否定されるようにしてもよい。例えば、設定値1の場合には、特定の演出態様（例えば、第2演出態様）に決定されないようにすることにより、特定の演出態様（例えば、第2演出態様）が実行されると、設定値1である可能性が否定され、設定値2または設定値3であることが確定することになる。また、特定の演出態様（例えば、第2演出態様）が実行されると、特定の設定値であることが確定するようにしてもよい。例えば、設定値3の場合にのみ、特定の演出態様（例えば、第2演出態様）に決定されるようにすることにより、特定の演出態様（例えば、第2演出態様）が

20

【0451】

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

【0452】

なお、本特徴部112IWでは、特別期間と非特別期間とで、共通の態様（例えば、第1演出態様）の遊技中示唆演出を実行可能に構成されているが、このような構成に限らず、異なる態様の遊技中示唆演出を実行可能としてもよい。例えば、特別期間と非特別期間とで、ミニキャラAのサイズや色等が異なるようにしてもよい。

30

【0453】

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

【0454】

40

例えば、少なくとも、リーチ演出を含む変動パターン（すなわち、非リーチの変動パターンよりも変動時間が長い）であるときにのみ、遊技中示唆演出を実行可能としてもよい。また、例えば、スーパーリーチBを含む変動パターンと、スーパーリーチBよりも期待度が高いスーパーリーチAを含む変動パターンとでは、後者の方が、遊技中示唆演出が実行される割合が高くなるようにしてもよいし、遊技中示唆演出が実行されたときの信頼度が高くなるようにしてもよいし、遊技中示唆演出が実行される割合が高くなり、かつ実行されたときの信頼度が高くなるようにしてもよい。

【0455】

また、例えば、擬似連演出を含む変動パターンと、擬似連演出を含まない（または前者よりも擬似連回数が少ない）変動パターンとでは、前者の方が、遊技中示唆演出が実行さ

50

れる割合が高くなるようにしてもよいし、遊技中示唆演出が実行されたときの信頼度が高くなるようにしてもよいし、遊技中示唆演出が実行される割合が高くなり、かつ実行されたときの信頼度が高くなるようにしてもよい。

【0456】

また、例えば、表示結果が大当たりとなる変動パターンと、表示結果が大当たりとならない変動パターンとでは、前者の方が、遊技中示唆演出が実行される割合が高くなるようにしてもよいし、遊技中示唆演出が実行されたときの信頼度が高くなるようにしてもよいし、遊技中示唆演出が実行される割合が高くなり、かつ実行されたときの信頼度が高くなるようにしてもよい。

【0457】

10

(大当たり中演出決定処理)

図20-22は、大当たり中演出決定処理の一例を示すフローチャートである。大当たり中演出決定処理は、大当たり開放前処理(ステップS114)内において実行される。大当たり中演出決定処理において、演出制御用CPU120は、設定値コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ112IWS601)。設定値コマンド受信フラグがセットされていれば(すなわち、設定値コマンドを正常に受信した場合には)、演出制御用CPU120は、RAM122の設定値格納領域に格納されている設定値にもとづいて、大当たり中示唆演出の実行の有無、実行する場合の演出態様を決定する(ステップ112IWS602)。そして、ステップ112IWS607に移行する。

【0458】

20

ステップS112IWS602では、遊技開始時点から変動表示が特定回(本例では100回)実行されるまでの期間(以下、特定期間ともいう)である場合には、図20-23(A)に示す第1大当たり中示唆演出決定テーブルを選択し、特定期間中ではない場合には、図20-23(B)に示す第2大当たり中示唆演出決定テーブルを選択する。そして、選択した大当たり中示唆演出決定テーブルと、設定値にもとづいて、大当たり中示唆演出の実行の有無、実行する場合の演出態様を決定する。なお、ここでの「遊技開始時点」とは、電源投入後、最初の変動表示が開始された時点を示しているが、これに限らず、例えば、前回の連荘の終了後、最初の変動表示が開始された時点であってもよいし、客待ちデモ演出の終了後、最初の変動表示が開始された時点であってもよい。また、この特徴部112IWでは、電源投入時に設定変更が行われたか否かに関わらず、遊技開始時点から変動表示が特定回(本例では100回)実行されるまでの期間を特定期間としているが、電源投入時に設定変更が行われた場合の、遊技開始時点から変動表示が特定回(本例では100回)実行されるまでの期間を特定期間とするようにしてもよい。また、例えば、特定期間を複数の期間に区分し、第1特定期間(遊技開始時点から変動表示が50回実行されるまでの期間)と、第2特定期間(遊技開始後、51回目の変動表示から100回目の変動表示が実行されるまでの期間)とで、大当たり中示唆演出の有無や演出態様の決定割合が異なる大当たり中示唆演出決定テーブルを用いるようにしてもよい。

【0459】

30

図20-23(A)、(B)に示す第1、第2大当たり中示唆演出決定テーブルは、いずれも設定値「1」<「2」<「3」の順に、大当たり中示唆演出が実行される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。このような構成により、大当たり中示唆演出が実行されることで、有利な設定値に設定されていることが示唆されることになる。

【0460】

40

また、第2演出態様および第3演出態様については、設定値「1」<「2」<「3」の順に実行される割合が高く、特定期間と非特定期間とで設定値間の実行割合の差が大きくなるように判定値が割り当てられている。すなわち、特定期間においては、非特定期間よりも、信頼度が高い大当たり中示唆演出が実行されるように構成されている。このような構成により、特定期間に遊技を行う動機を与えることができ、興趣を高めることができる。なお、本特徴部112IWの構成に限らず、大当たり中示唆演出(またはそのうちの特定の演出態様)は、特定期間にのみ実行され、非特定期間には実行されないようにしてもよい

50

。

【0461】

また、図20-23(A)、(B)に示すように、設定値「3」である場合にのみ第4演出態様に決定される場合がある。そのため、第4演出態様により大当たり中示唆演出が実行されることで、設定値「3」であることが確定することになる。

【0462】

本特徴部112IWでは、大当たり中示唆演出が第3演出態様により実行されると、例えば、図20-24(A1)に示すように、画像表示装置5において、大当たりとなる演出図柄が停止表示された後に、図20-24(B1)に示すように、セリフC画像(「高設定! ?」)112IW102が表示される。

10

【0463】

また、大当たり中示唆演出が第4演出態様により実行されると、例えば、図20-24(A1)に示すように、画像表示装置5において、大当たりとなる演出図柄が停止表示された後に、図20-25(C1)に示すように、セリフD画像(「高設定確定」)112IW105が表示される。

【0464】

設定値コマンド受信フラグがセットされていなければ(すなわち、設定変更処理が実行されたが、コマンドの取りこぼしやデータ化けなどの理由により設定値コマンドを正常に受信できなかった場合には)、演出制御用CPU120は、現在の演出モードが演出モードAであるか否かを確認する(ステップ112IWS603)。なお、演出モードAであるか否かは、例えば、演出モードAフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。演出モードAであれば、演出制御用CPU120は、設定値「1」であるものとして、選択した大当たり中示唆演出決定テーブルを用いて、大当たり中示唆演出の実行の有無および演出態様を決定する(ステップ112IWS604)。そして、ステップ112IWS607に移行する。

20

【0465】

ステップ112IWS603~S604の処理が実行されることによって、本特徴部112IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードAである場合には、最も不利な設定である設定値「1」であるものとして大当たり中示唆演出の実行の有無および演出態様が決定される。図20-23(A)、(B)に示すように、設定値「1」に対しては、第2演出態様や第3演出態様と決定される割合が最も低く、第4演出態様と決定される場合はない。そのように構成することによって、不利な設定値が設定されているに関わらず第2演出態様や第3演出態様、第3演出態様により大当たり中示唆演出が実行されて遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

30

【0466】

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

40

【0467】

図20-23(C)は、演出モードC用の大当たり中示唆演出決定テーブルの一例を示す説明図である。図20-23(C)に示すように、演出モードC用の大当たり中示唆演出決定テーブルでは、大当たり中示唆演出を実行すると決定する割合自体が低く、設定値「2」や「3」の場合と比較して、第2演出態様や第3演出態様と決定される割合が低く、第4演出態様と決定される場合もない。

【0468】

50

ステップ 1 1 2 I W S 6 0 5 ~ S 6 0 6 の処理が実行されることによって、本特徴部 1 1 2 I W では、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モード C である場合には、不利な設定値が設定されているにも関わらず第 2 演出態様や第 3 演出態様、第 3 演出態様により大当たり中示唆演出が実行されて遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

【 0 4 6 9 】

一方、演出モード C でもなかった場合（すなわち、現在の演出モードが演出モード B であった場合）には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、そのままステップ 1 1 2 I W S 6 0 7 に移行する。すなわち、演出モード B である場合には、大当たり中示唆演出を実行しないように制限する。

10

【 0 4 7 0 】

ステップ 1 1 2 I W S 6 0 5 の処理が実行されることによって、本特徴部 1 1 2 I W では、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モード B である場合には、大当たり中示唆演出を実行しないことにより、不利な設定値が設定されているにも関わらず大当たり中示唆演出が実行されて遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

【 0 4 7 1 】

なお、演出モード B で設定値コマンドを正常に受信できていなかった場合であっても、低い割合で大当たり中示唆演出を実行可能に構成してもよい。この場合、例えば、図 2 0 - 2 3 (A) , (B) に示す大当たり中示唆演出決定テーブルの設定値「 1 」よりもさらに全体的に大当たり中示唆演出の実行割合を低く設定したテーブルを用いて、大当たり中示唆演出の有無や種類を決定するように構成してもよい。

20

【 0 4 7 2 】

なお、図 2 0 - 2 3 (A) , (B) に示す例に限られず、複数の演出態様のうちの特定の演出態様（例えば、第 3 演出態様）のみ、設定値に応じて、実行される割合が異なるようにしてもよい。

【 0 4 7 3 】

また、図 2 0 - 2 3 (A) に示す例では、特定期間到大当たりとなったときには、必ず大当たり中示唆演出が実行されるように構成されているが、低い割合で実行されない場合があるようにしてもよい。この場合には、設定値に応じて実行されない割合を異ならせるようにしてもよい。また、図 2 0 - 2 3 (B) に示す例では、設定値に関わらず、大当たり中示唆演出が実行されない割合は同じとなるように構成されているが、設定値に応じて実行されない割合を異ならせるようにしてもよい。

30

【 0 4 7 4 】

また、本特徴部 1 1 2 I W では、特定期間到大当たりとなったときに、設定示唆演出として大当たり中示唆演出が実行されるように構成されているが、このような構成に加えて、または代えて、特定期間に所定条件が成立したことにともづいて、設定示唆演出（例えば、所定条件が成立したときに、設定値を示唆するセリフ画像が表示される）が実行されるようにしてもよい。この場合、所定条件は、例えば、リーチ演出や擬似連演出の実行回数が所定回数に達したことや、特定のスーパーリーチ演出や予告演出が実行されたこと等により成立するようにしてもよい。

40

【 0 4 7 5 】

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

【 0 4 7 6 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、役物演出の実行の有無を決定する（ステップ 1 1

50

2 I W S 6 0 7)。

【 0 4 7 7 】

ここでは、例えば、図 2 0 - 2 4 (A 1) に示すように、画像表示装置 5 の上方に、可動部材 1 1 2 I W 1 0 1 が設けられているものとする。このような構成において、役物演出が実行されると、図 2 0 - 2 4 (B 2) に示すように、可動部材 1 1 2 I W 1 0 1 が画像表示装置 5 の前面に移動する制御が行われる。

【 0 4 7 8 】

図 2 0 - 2 4 (A 1) , (B 2) に示すように、役物演出が実行されると、可動部材 1 1 2 I W 1 0 1 が画像表示装置 5 の前面に移動するため、画像表示装置 5 において大当り中示唆演出によりセリフ画像が表示される位置が視認しづらくなる。本特徴部 1 1 2 I W 1 0 1 では、大当り中示唆演出と役物演出とは、大当り遊技におけるファンファーレ期間のうちの異なるタイミングで実行されるため、実際に画像表示装置 5 の前面に移動した可動部材 1 1 2 I W 1 0 1 が、大当り中示唆演出により表示されているセリフ画像を覆い隠すことはない。しかし、ファンファーレ期間中に、役物演出により可動部材 1 1 2 I W 1 0 1 が動作すると、可動部材 1 1 2 I W 1 0 1 に遊技者の注意が向いて、大当り中示唆演出により表示されているセリフ画像を見落としてしまうおそれがある。そこで、ステップ 1 1 2 I W S 6 0 7 では、図 2 0 - 2 3 (D) に示す役物演出決定テーブルを用いることによって、大当り中示唆演出が実行されるときには、役物演出が実行されないように構成されている。このような構成により、大当り中示唆演出が認識しづらくなって興趣を低下させてしまうことを防止することができる。また、このような構成により、大当り中示唆演出と役物演出とが同じタイミングで実行されるものであっても、大当り中示唆演出が認識しづらくなることを防止することができる。

【 0 4 7 9 】

なお、大当り中示唆演出の実行が決定されているときには、大当り中示唆演出と役物演出とのいずれかの実行タイミングを変えて（例えば、役物演出をファンファーレ期間に行い、大当り中示唆演出をエンディング期間に行う）、大当り中示唆演出が認識しづらくなることを防止するようにしてもよい。また、大当り中示唆演出の実行が決定されているときには、可動部材 1 1 2 I W 1 0 1 の動作態様を変化させて（例えば、大当り中示唆演出によるセリフ画像と重なる位置で停止しないように制御して）、または大当り中示唆演出によるセリフ画像の表示位置を変更して、大当り中示唆演出が認識しづらくなることを防止するようにしてもよい。また、大当り中示唆演出の実行が決定されている場合には、役物演出の実行割合を低下させることにより、役物演出の実行を制限するようにしてもよい。また、特定期間のみ、役物演出の実行を制限するようにしてもよい。また、図 2 0 - 2 3 (D) に示す例に限らず、大当り中示唆演出が実行されるときにも、低い割合で役物演出が実行されることがあるようにしてもよい。

【 0 4 8 0 】

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

【 0 4 8 1 】

ここでは、画像表示装置 5 の前面に、光を透過可能な透光性を有する導光板 1 1 2 I W 1 0 3 と、導光板の端面から光を入射可能に設けられた発光体とが設けられ、導光板 1 1 2 I W 1 0 3 は、発光体によって導光板 1 1 2 I W 1 0 3 の端面から導光板 1 1 2 I W 1 0 3 の内部に入射された光を反射して遊技機の前面に出射させる反射部が設けられているものとする。そして、発光体を発光させることにより導光板 1 1 2 I W 1 0 3 に設けられた反射部から遊技機の前面に光を出射させる導光板演出を実行可能である。このような構成において、導光板演出が実行されると、図 2 0 - 2 4 (B 3) に示すように、導光板 1 1 2 I W 1 0 3 に設けられた反射部から遊技機の前面に光が出射され、「大当り」の文字が現れる。また、導光板演出の実行中は、画像表示装置 5 に表示されている画像を視認しづらくなる。

【 0 4 8 2 】

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

【 0 4 8 3 】

なお、本特徴部 1 1 2 I W では、役物演出や導光板演出が、大当り中示唆演出を認識しづらくなる態様により実行されるが、例えば、エラーが発生したときに画像表示装置 9 において表示されるエラー表示も、大当り中示唆演出を認識しづらくなる態様により実行される。すなわち、エラー表示は、大当り中示唆演出(または遊技前示唆演出や遊技中示唆演出)よりも優先して表示される。このような構成により、エラーの発生を適切に報知することができる。また、大当り中示唆演出と同時に実行され得る所定の演出(例えば、ファンファーレ演出のうち特定の演出態様のもの)が設けられ、当該所定の演出が大当り中示唆演出を認識しづらくする態様である場合には、大当り中示唆演出を優先するようにしてもよい。具体的には、当該所定の演出により画像表示装置 5 に表示される画像が、大当り中示唆演出により表示される画像を認識しづらくする態様である場合には、大当り中示唆演出により表示される画像を優先的に表示するようにしてもよい。このような構成により、大当り中示唆演出を認識しやすくすることができる。

【 0 4 8 4 】

また、本特徴部 1 1 2 I W では、画像表示装置 5 の表示領域にて演出図柄を可変表示させているが、表面に演出図柄を配したドラム状の可動体を駆動させることにより演出図柄を可変表示させてもよい(つまり、所謂ドラム型の遊技機にも適用してもよい)。あるいは、表面に演出図柄を配したベルト状の可動体を駆動させることにより演出図柄を可変表示させてもよい(つまり、所謂ベルトリール型の遊技機にも適用してもよい)。このような、ドラム型またはベルトリール型の遊技機では、設定変更を行った後の初回変動開始時に、ドラム状またはベルト状の可動体が通常時とは異なる特徴的な動作を行う(または特徴的な動作が発生してしまう)場合がある。そこで、設定変更を行った後の初回変動においては、変動開始時に可動体を視認しづらくする導光板演出を実行する(または実行する割合を高くする)ようにしてもよい。このような構成により、設定変更を行ったことを遊技者に気付かれにくくすることができる。

【 0 4 8 5 】

また、本特徴部 1 1 2 I W では、役物演出や導光板演出が、大当り中示唆演出の視認性を低下させることができるように構成されているが、このような構成に代えて、または加えて、例えば、役物演出や導光板演出が実行されることにより、初期出目演出や遊技前示唆演出、遊技中示唆演出の視認性を低下させることができるようにしてもよい。また、この場合にも、遊技者にとって望ましくない示唆がなされる場合に、高い割合で視認性を低下させるようにしてもよい。例えば、偶数初期出目が表示される場合や、第 1 演出態様の遊技前示唆演出が実行される場合、第 1 演出態様の遊技中示唆演出が実行される場合に、これらの視認性を低下させるように、可動部材が動作する役物演出や、導光板により文字

10

20

30

40

50

や絵を表示する導光板演出を実行する割合を高くするようにしてもよい。また、役物演出や導光板演出に限らず、所定音を出力する制御や、可動部材やスティックコントローラ 3 1 A を振動させる制御、装飾用 LED といった装飾発光体を所定の態様により発光させる制御を含む演出を行うことにより、遊技者の注意を他に向けて、初期出目演出や遊技前示唆演出、遊技中示唆演出の視認性を低下させる（または気づきにくくする）ようにしてもよい。

【0486】

また、本特徴部 1 1 2 I W の設定示唆演出に加えて、計測結果（電源投入時にセットした計測タイムヤリアルタイムクロックを用いた計測結果）にもとづいて実行される一斉演出を、特定の態様により実行することにより、設定を示唆するようにしてもよい。

10

【0487】

また、保留記憶が 0 になることなく連続して変動表示が実行された回数や、上限保留記憶数を超える始動入賞が発生した回数に応じて、設定を示唆する設定示唆演出（例えば、所定画像の表示制御や所定音の出力制御、所定ランプの発光制御等を行う）が実行されるようにしてもよい。

【0488】

また、所定の操作有効期間において、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B の操作が検出されたことにもとづいて、設定を示唆する設定示唆演出（例えば、所定画像の表示制御や所定音の出力制御、所定ランプの発光制御等を行う）が実行されるようにしてもよい。

20

【0489】

以上、特徴部 1 1 2 I W 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。

【0490】

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

30

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

40

設定操作にもとづいて複数段階の設定値（例えば、設定値「1」～設定値「3」）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 1 2 I W S 0 0 5 ～ S 0 1 0 を実行する部分）と、

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

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

前記情報出力手段から出力された前記設定値情報にもとづいて、示唆演出（例えば、遊

50

技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当たり中示唆演出)を実行可能な示唆演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ112 IWS 409 ~ S 4 1 5 , S 5 0 4 ~ S 5 0 9 , S 6 0 1 ~ S 6 0 6 を実行する部分)とを備え、

前記示唆演出実行手段は、前記情報出力手段から出力された前記設定値情報が正常でなかった場合、前記複数段階の設定値のうち遊技者にとって有利度が低い所定の設定値に設定されているものとして、前記示唆演出を実行可能である(例えば、演出制御用CPU120は、ステップ112 IWS 4 1 2 , S 5 0 7 , S 6 0 4 を実行する部分)

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

10

【0491】

更には、第1発明の手段2の遊技機として、

情報出力手段は、複数のタイミングにおいて設定値情報を出力可能である(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ112 IWS 0 1 1 , S 1 0 8 を実行することにより、電源投入時と変動開始時に設定値コマンドを送信する)

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

【0492】

更には、第1発明の手段3の遊技機として、

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

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

【0493】

更には、第1発明の手段4の遊技機として、

示唆演出の実行態様を決定するための複数種類の決定データ(例えば、遊技前示唆演出決定テーブル、遊技中示唆演出決定テーブル、大当たり中示唆演出決定テーブル)を用いて、前記示唆演出の実行態様を決定する示唆演出決定手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ112 IWS 4 1 0 , S 4 1 2 , S 4 1 4 , S 5 0 5 , S 5 0 7 , S 5 0 9 , S 6 0 2 , S 6 0 4 , S 6 0 6 を実行する部分)を備え、

前記示唆演出決定手段は、

前記複数種類の決定データのうち設定されている設定値に応じた決定データを用いて、前記示唆演出の実行態様を決定し(例えば、演出制御用CPU120は、RAM122の設定値格納領域に格納されている設定値にもとづいて、ステップ112 IWS 4 1 0 , S 5 0 5 , S 6 0 2 を実行する)、

設定値情報が正常に入力されなかった場合、所定の設定値(例えば、設定値「1」)に応じた決定データを用いて、前記示唆演出の実行態様を決定する(例えば、演出制御用CPU120は、設定値「1」にもとづいて、ステップ112 IWS 4 1 2 , S 5 0 7 , S 6 0 4 を実行する)

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

【0494】

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

【0495】

20

30

40

50

更には、第1発明の手段5の遊技機として、

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

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

【0496】

更には、第1発明の手段6の遊技機として、

示唆演出実行手段は、少なくとも、設定値が変更された後、所定期間（例えば、特別期間（設定変更後から変動表示が30回実行されるまで））が経過するまでの遊技中において、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能である（例えば、図20-6（A）、（B）、図20-21（A）、（B）参照）

ようにしてもよいこと記載されており、このような構成によれば、所定期間に遊技を行う動機を与えることができ、遊技興趣を高めることができる。

【0497】

更には、第1発明の手段7の遊技機として、

示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図20-21（A）、（B）等参照）、

実行された示唆演出に関する情報を報知可能な報知手段（例えば、演出制御用CPU120がステップS112IWS416を実行する部分）をさらに備える

ようにしてもよいこと記載されており、このような構成によれば、過去に実行された示唆演出を確認することができ、遊技興趣を高めることができる。

【0498】

更には、第1発明の手段8の遊技機として、

示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図20-23（A）、（B）等参照）、

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

示唆演出が実行されるときに、所定演出の実行を制限する制限手段（例えば、大当り中示唆演出が実行されるときには、役物演出の実行が制限される。図20-23（D）参照）とをさらに備える

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

【0499】

更には、第1発明の手段9の遊技機として、

設定示唆実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により設定示唆を実行可能であり（例えば、図20-23（A）、（B）等参照）、

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

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

【0500】

更には、第1発明の手段10の遊技機として、

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

ようにしてもよいこと記載されており、このような構成によれば、射幸性が高くなりす

10

20

30

40

50

ぎてしまうことを防止することができる。

【 0 5 0 1 】

更には、第 1 発明の手段 1 1 の遊技機として、

可変表示に関する所定の制御期間（例えば、変動時間）は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図 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 5 0 2 】

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

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

設定操作にもとづいて複数段階の設定値（例えば、設定値「1」～設定値「3」）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ 1 1 2 I W S 0 0 5 ～ S 0 1 0 を実行する部分）と、

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

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

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

前記示唆演出実行手段は、前記情報出力手段から出力された前記設定値情報が正常でなかった場合、前記示唆演出の実行を制限する（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 1 1 2 I W S 4 1 3 で N , S 5 0 8 で N , S 6 0 5 で N のとき、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当り中示唆演出を実行しない）

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

【 0 5 0 3 】

更には、第 2 発明の手段 2 の遊技機として、

情報出力手段は、複数のタイミングにおいて設定値情報を出力可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、ステップ 1 1 2 I W S 0 1 1 , S 1 0 8 を実行することにより、電源投入時と変動開始時に設定値コマンドを送信する）

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

10

20

30

40

50

入力できるので、遊技に対する興趣の低下を防止することができる。

【0504】

更には、第2発明の手段3の遊技機として、

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

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

10

【0505】

更には、第2発明の手段4の遊技機として、

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

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

【0506】

更には、第2発明の手段5の遊技機として、

示唆演出実行手段は、少なくとも、設定値が変更された後、所定期間（例えば、特別期間（設定変更後から変動表示が30回実行されるまで））が経過するまでの遊技中において、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能である（例えば、図20-6（A）、（B）、図20-21（A）、（B）参照）

ようにしてもよいこと記載されており、このような構成によれば、所定期間に遊技を行う動機を与えることができ、遊技興趣を高めることができる。

20

【0507】

更には、第2発明の手段6の遊技機として、

示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図20-21（A）、（B）等参照）、

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

ようにしてもよいこと記載されており、このような構成によれば、過去に実行された示唆演出を確認することができ、遊技興趣を高めることができる。

30

【0508】

更には、第2発明の手段7の遊技機として、

示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図20-23（A）、（B）等参照）、

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

示唆演出が実行されるときに、所定演出の実行を制限する制限手段（例えば、大当たり中示唆演出が実行されるときには、役物演出の実行が制限される。図20-23（D）参照）とをさらに備える

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

40

【0509】

更には、第2発明の手段8の遊技機として、

設定示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により設定示唆演出を実行可能であり（例えば、図20-23（A）、（B）等参照）、

50

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

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

【0510】

更には、第2発明の手段9の遊技機として、

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

10

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。

【0511】

更には、第2発明の手段10の遊技機として、

可変表示に関する所定の制御期間（例えば、変動時間）は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図20-7参照）

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。

【0512】

また、本特許部112IWには、以下に示す第3発明も含まれている。つまり、従来、設定操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能に構成され、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成されたパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されたものがある。特開2010-200902号公報には、変更前後の設定値に対応する変動停止コマンド（設定値指定コマンド）を主制御基板から演出制御基板に送信し、その変動停止コマンドにより得られる変更前後の設定値にもとづいて、麒麟、ゾウ、ライオンの3種類のキャラクタに対応する3種類の演出パターンによる表示を行うことが記載されている。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、設定値情報（設定値指定コマンド）が正常でなかったときに誤った示唆演出が実行されてしまう可能性があり、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、却って遊技に対する興趣を低下させてしまうおそれがある。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第3発明の手段1の遊技機として、

20

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

設定操作にもとづいて複数段階の設定値（例えば、設定値「1」～設定値「3」）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ112IWS005～S010を実行する部分）と、

設定されている設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS114～117を実行する部分）と、

40

いずれの設定値に設定されているかを特定可能な設定値情報（例えば、設定値コマンド）を出力可能な情報出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ112IWS011，S108を実行する部分）と、

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

前記示唆演出実行手段は、

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

50

態様による遊技前示唆演出や、遊技中示唆演出、大当たり中示唆演出)とを実行可能であり、

前記情報出力手段から出力された前記設定値情報が正常でなかった場合、前記示唆演出として前記第1示唆演出を実行せず、前記示唆演出として前記第2示唆演出を実行可能である(例えば、演出制御用CPU120は、ステップ112 IWS414, S509, S606を実行することにより、第3演出態様による遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、第4演出態様による大当たり中示唆演出を実行しない)

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

10

【0513】

更には、第3発明の手段2の遊技機として、

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

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

【0514】

更には、第3発明の手段3の遊技機として、

20

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

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

【0515】

更には、第3発明の手段4の遊技機として、

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

30

前記示唆演出決定手段は、

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

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

40

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

【0516】

更には、第3発明の手段5の遊技機として、

示唆演出実行手段は、少なくとも、設定値が変更されてから最初の可変表示が実行され

50

るまでの期間において、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出（例えば、遊技前示唆演出や初期出目演出など）を実行可能である

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

【0517】

更には、第3発明の手段6の遊技機として、

示唆演出実行手段は、少なくとも、設定値が変更された後、所定期間（例えば、特別期間（設定変更後から変動表示が30回実行されるまで））が経過するまでの遊技中において、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能である（例えば、図20-6（A）、（B）、図20-21（A）、（B）参照）

10

ようにしてもよいこと記載されており、このような構成によれば、所定期間に遊技を行う動機を与えることができ、遊技興趣を高めることができる。

【0518】

更には、第3発明の手段7の遊技機として、

示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図20-21（A）、（B）等参照）、

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

ようにしてもよいこと記載されており、このような構成によれば、過去に実行された示唆演出を確認することができ、遊技興趣を高めることができる。

20

【0519】

更には、第3発明の手段8の遊技機として、

示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図20-23（A）、（B）等参照）、

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

示唆演出が実行されるときに、所定演出の実行を制限する制限手段（例えば、大当り中示唆演出が実行されるときには、役物演出の実行が制限される。図20-23（D）参照）とをさらに備える

30

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

【0520】

更には、第3発明の手段9の遊技機として、

設定示唆実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により設定示唆を実行可能であり（例えば、図20-23（A）、（B）等参照）、

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

40

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

【0521】

更には、第3発明の手段10の遊技機として、

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

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

【0522】

50

更には、第3発明の手段11の遊技機として、

可変表示に関する所定の制御期間（例えば、変動時間）は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図20-7参照）

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。

【0523】

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

【0524】

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

【0525】

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

【0526】

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

【0527】

また、本特徴部112IWには、以下に示す第4発明も含まれている。つまり、従来、

設定機能付きのパチンコ遊技機として、例えば、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載の遊技機にあっては、設定値の示唆が変動表示中のみにしか行われず、十分に興趣を高められないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第 4 発明の手段 1 の遊技機として、

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

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

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

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

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

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

【0528】

更には、第 4 発明の手段 2 の遊技機として、

演出用識別情報（例えば、演出図柄）の可変表示を実行可能な遊技機であって、

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

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

【0529】

更には、第 4 発明の手段 3 の遊技機として、

示唆演出実行手段は、遊技機への電力供給が停止した後、遊技機への電力供給が復旧したときに、設定されている設定値に応じて示唆演出を実行可能である（例えば、図 20 - 19（A）、（B）に示すように、判定値が異なる遊技前示唆演出決定テーブルが用いられる）

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

【0530】

更には、第 4 発明の手段 4 の遊技機として、

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

特定示唆演出は、示唆演出よりも示唆される設定値に対する信頼度が高い

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

【0531】

更には、第 4 発明の手段 5 の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、

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

前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示

手段（例えば、表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9）とを備え、

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

ようにしてもよいこと記載されており、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。

【0532】

また、本特徴部 1 1 2 I W には、以下に示す第 5 発明も含まれている。つまり、従来、設定機能付きのパチンコ遊技機として、例えば、特開 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、遊技を行う動機を効果的に与えることができず、十分に興趣を高められないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第 5 発明の手段 1 の遊技機として、

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

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

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

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

前記示唆演出実行手段は、少なくとも、設定値が変更された後、所定期間（例えば、特別期間（設定変更後から変動表示が 3 0 回実行されるまで））が経過するまでの遊技中において、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能である（例えば、図 2 0 - 6（A）、（B）、図 2 0 - 2 1（A）、（B）参照）

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

【0533】

更には、第 5 発明の手段 2 の遊技機として、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、

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

前記可変表示パターン決定手段は、設定値が変更されたときと変更されなかったときとで、異なる割合により複数の可変表示パターンのいずれかに決定し（例えば、図 2 0 - 6（A）、（B）参照）、

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

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

【0534】

更には、第 5 発明の手段 3 の遊技機として、

可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、

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

前記可変表示パターン決定手段は、設定手段により設定値が第 1 設定値に設定されたときと第 2 設定値に設定されたときとで、異なる割合により複数の可変表示パターンのいずれかに決定し（例えば、図 2 0 - 6（A）、（B）等参照）、

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

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

10

20

30

40

50

とができる。

【0535】

更には、第5発明の手段4の遊技機として、

示唆演出実行手段は、所定期間内に所定条件が成立したこと（例えば、特定期間到大当りとなることや、リーチ演出や擬似連演出の実行回数が所定回数に達したこと、特定のスーパーリーチ演出や予告演出が実行されたこと等）にもとづいて、示唆演出を実行可能である（例えば、特定期間内に大当りが発生した場合に、大当り中示唆演出を実行可能である。図20-23(A)、(B)参照）

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

10

【0536】

更には、第5発明の手段5の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、

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

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

前記情報表示手段は、設定されている設定値を表示可能である（例えば、図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）

20

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

【0537】

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

30

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

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

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

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

前記示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図20-21(A)、(B)等参照）、

40

実行された示唆演出に関する情報を報知可能な報知手段（例えば、演出制御用CPU120がステップS112IWS416を実行する部分）をさらに備えた

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、過去に実行された示唆演出を確認することができ、遊技興趣を高めることができる。

【0538】

更には、第6発明の手段2の遊技機として、

報知手段は、示唆演出が実行された回数を報知可能である（例えば、演出制御用CPU120がステップS112IWS416を実行する部分）

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

50

とができる。

【0539】

更には、第6発明の手段3の遊技機として、

報知手段は、実行された示唆演出の内容を報知可能である（例えば、演出制御用CPU120がステップS112 IWS416を実行する部分）

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

【0540】

更には、第6発明の手段4の遊技機として、

報知手段は、可変表示が実行されていない客待ち中に、実行された示唆演出に関する情報を報知可能である（例えば、演出制御用CPU120がステップS112 IWS416を実行する部分）

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

【0541】

更には、第6発明の手段5の遊技機として、

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

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

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

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

【0542】

更には、第6発明の手段6の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、

遊技媒体が所定領域（例えば、一般入賞口50A～一般入賞口50D、第1始動入賞口、第2始動入賞口、第1大入賞口、第2大入賞口712）に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、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112 IW029）とを備え、

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

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

【0543】

また、本特徴部112 IWには、以下に示す第7発明も含まれている。つまり、従来、設定機能付きのパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、設定示唆演出が他の演出により認識しづらくなると、興趣を低下させてしまうおそれがあるという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第7発明の手段1の遊技機として、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態など）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

10

20

30

40

50

えば、CPU103が図5に示すプロセス制御処理を実行する部分など)と、

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

前記示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり(例えば、図20-23(A),(B)等参照)、

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

示唆演出が実行されるときに、所定演出の実行を制限する制限手段とをさらに備えた(例えば、大当り中示唆演出が実行されるときには、役物演出の実行が制限される。図20-23(D)参照)

10

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、興趣の低下を防止することができる。

【0544】

更には、第7発明の手段2の遊技機として、

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

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

20

【0545】

更には、第7発明の手段3の遊技機として、

制限手段は、示唆演出が実行されるときには、所定演出の実行を禁止する(例えば、大当り中示唆演出が実行されるときには、役物演出の実行が禁止される。図20-23(D)参照)

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

【0546】

更には、第7発明の手段4の遊技機として、

制限手段は、示唆演出が実行されるときには、該示唆演出が認識しづらくなならない演出態様により所定演出を実行する(例えば、通常とは異なる動作態様により可動部材112IW101を動作させる(例えば、大当り中示唆演出によるセリフ画像と重なる位置で停止しないように制御する))

30

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

【0547】

更には、第7発明の手段5の遊技機として、

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

40

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

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

【0548】

更には、第7発明の手段6の遊技機として、

遊技媒体(例えば、遊技球)を用いた遊技が可能な遊技機であって、

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

50

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。

【0549】

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

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

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

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

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

前記設定示唆実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により設定示唆を実行可能であり(例えば、図20-23(A),(B)等参照)、

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

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、興趣の低下を防止することができる。

【0550】

更には、第8発明の手段2の遊技機として、

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

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

【0551】

更には、第8発明の手段3の遊技機として、

光を透過可能な透光性を有する導光板(例えば、導光板112IW103)と、

前記導光板の端面から光を入射可能に設けられた発光体とを備え、

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

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

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

【0552】

更には、第8発明の手段4の遊技機として、

所定報知手段は、エラー表示を行う所定報知を実行可能である

ようにしてもよいこと記載されており、このような構成によれば、適切にエラーを報知

10

20

30

40

50

することができる。

【 0 5 5 3 】

更には、第 8 発明の手段 5 の遊技機として、

設定示唆実行手段は、第 1 設定値に設定されていることを示唆する第 1 設定示唆（例えば、第 1 演出態様の大当たり中示唆演出。図 2 0 - 2 3（A），（B）参照）と、該第 1 設定値よりも遊技者にとって有利度が高い第 2 設定値に設定されていることを示唆する第 2 設定示唆（例えば、第 3 演出態様の大当たり中示唆演出。図 2 0 - 2 3（A），（B）参照）とを実行可能であり、

所定報知手段は、第 1 設定示唆が実行されるときには、第 2 設定示唆が実行されるときに比べて高い割合で所定報知を実行可能である（例えば、図 2 0 - 2 3（E）参照）

10

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

【 0 5 5 4 】

更には、第 8 発明の手段 6 の遊技機として、

設定示唆の実行割合を設定可能な設定示唆設定手段を備える（例えば、電源投入後に設定画面が表示され、プッシュボタン 3 1 B 等の操作手段や、遊技機内部に設けられたスイッチ等の操作手段（管理者のみ操作可能）を操作することにより、設定示唆演出に関する設定を変更できるようにする）

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

20

【 0 5 5 5 】

更には、第 8 発明の手段 7 の遊技機として、

識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

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

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

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

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

30

【 0 5 5 6 】

更には、第 8 発明の手段 8 の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、

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

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

40

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 2 0 - 1 2 に示すように、表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 において連比、役比、ベースを表示可能な部分）

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

【 0 5 5 7 】

また、本特徴部 1 1 2 I W には、以下に示す第 9 発明も含まれている。つまり、従来、設定機能付きのパチンコ遊技機として、例えば、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載の遊技機にあっては、有利度が高い設定では、射幸性が高くなりすぎてしまうおそれがあると

50

いう問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第9発明の手段1の遊技機として、

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

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

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

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）

10

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。

【0558】

更には、第9発明の手段2の遊技機として、

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

【0559】

20

更には、第9発明の手段3の遊技機として、

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

【0560】

更には、第9発明の手段4の遊技機として、

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

30

【0561】

更には、第9発明の手段5の遊技機として、

遊技価値を用いた遊技が可能な遊技機であって、

特定条件が成立したことにともづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、

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

有利状態における所定の制御期間は、第2設定値に設定されているときの方が、第1設定値に設定されているときよりも長い（例えば、図20-5（A）、（B）参照）

40

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。

【0562】

更には、第9発明の手段6の遊技機として、

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

ようにしてもよいこと記載されており、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。

【0563】

更には、第9発明の手段7の遊技機として、

50

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。

【0564】

更には、第9発明の手段8の遊技機として、

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

10

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。

【0565】

更には、第9発明の手段9の遊技機として、

複数種類の有利状態に制御可能な遊技機であって、

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

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

20

【0566】

更には、第9発明の手段10の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、

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

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

30

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、ペ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。

【0567】

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

40

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

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

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

可変表示に関する所定の制御期間（例えば、変動時間）は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図20-7参照）

50

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。

【0568】

更には、第10発明の手段2の遊技機として、

可変表示期間は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図20-7参照）

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。

【0569】

更には、第10発明の手段3の遊技機として、

可変表示の表示結果が表示される期間は、設定されている設定値に応じて異なる

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

【0570】

更には、第10発明の手段4の遊技機として、

遊技価値を用いた遊技が可能な遊技機であって、

特定条件が成立したことにともづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、

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

可変表示に関する所定の制御期間は、第2設定値に設定されているときの方が、第1設定値に設定されているときよりも長い（例えば、図20-7参照）

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。

【0571】

更には、第10発明の手段5の遊技機として、

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

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

【0572】

更には、第10発明の手段6の遊技機として、

可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、

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

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20-7参照）

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。

【0573】

更には、第10発明の手段7の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、

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

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

10

20

30

40

50

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。

【0574】

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。

10

【0575】

(特徴部251F～特徴部253Fに関する説明)

次に、特徴部251F～特徴部253Fについて説明する。特徴部251Fは後述する大当り種別Bに対応する設定示唆演出に関し、特徴部252F及び特徴部253Fは後述する大当り種別Dに対応する設定示唆演出に関しそれぞれ特徴を有している。

【0576】

(スペックについて)

図21-1は、各設定値におけるスペック及び大当り種別テーブルを説明するための図である。図21-1(A)は、各設定値におけるスペックを示すテーブル、図21-1(B)は、特徴部251Fで用いられる第1特別図柄大当り種別テーブルA、図21-1(C)は、特徴部252F、253Fで用いられる第1特別図柄大当り種別テーブルB、図21-1(D)は、特徴部251F～特徴部253Fで用いられる第2特別図柄大当り種別テーブルを示す図である。

20

【0577】

ここで、特徴部251F～特徴部253Fにおいては、遊技盤2の遊技領域のうち左側に遊技球を打ち込むこと(左打ち)により遊技球が流下可能となる経路に第1始動入賞口が設けられ、遊技盤2の遊技領域のうち右側に遊技球を打ち込むこと(右打ち)により遊技球が流下可能となる経路に第2始動入賞口が設けられる構成となっている。また、特徴部251F～特徴部253Fにおいては、低ベース時に第1特別図柄のゲームを開始するための第1始動入賞口を狙い左打ちをし、高ベース時に第2特別図柄のゲームを開始するための第2始動入賞口を狙い右打ちをする遊技性となっている。

30

【0578】

このような遊技性であるため、特徴部251Fに関しては、左打ち時に図21-1(B)のテーブルが用いられ、右打ち時に図21-1(D)のテーブルが用いられる。また、特徴部252F、253Fに関しては、左打ち時に図21-1(C)のテーブルが用いられ、右打ち時に図21-1(D)のテーブルが用いられる。なお、特徴部251F～特徴部253Fにおける各設定値におけるスペックは共通している。以下に、各テーブルの詳細を説明する。

【0579】

図21-1(A)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251F～特徴部253Fでは、大当り遊技状態後にSTが100回継続する。

40

【0580】

図21-1(A)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

50

方、設定3の場合には、非確変時の大当たり確率と確変時の大当たり確率と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。

【0581】

図21-1(B)に示すように、特徴部251Fにおいて用いられる第1特別図柄大当たり種別テーブルAには、大当たり種別A、大当たり種別B、大当たり種別Cの3つの大当たりが含まれる。第1特別図柄により大当たりとなったときには、これら3つの大当たりの中からいずれかの大当たりとなることがこのテーブルを用いて決定される。

【0582】

大当たり種別Aは、大当たり後の遊技状態が高確高ベースとなる変動が100回の可変表示の間継続し、決定割合は45%である。大当たり種別Bは、大当たり後の遊技状態が高確高ベースとなる。大当たりBでは、大当たりとなる前の遊技状態により高ベースとなる回数が異なっている。具体的には、低確低ベースまたは高確低ベースから大当たりBとなった場合には、高確高ベースが50回継続しその後高確低ベースが50回継続する。高確高ベースから大当たりBとなった場合には、高確高ベースが100回継続する。大当たりBの決定割合は、20%である。また、大当たり種別Cは、大当たり後の遊技状態が低確高ベースとなる変動が100回継続し、決定割合は35%である。高確率が所定回数継続する大当たりA及び大当たりBの終了後がST状態であると言える。

【0583】

図21-1(C)に示すように、特徴部252F、253Fにおいて用いられる第1特別図柄大当たり種別テーブルBには、大当たり種別A、大当たり種別D、大当たり種別Cの3つの大当たりが含まれる。第1特別図柄により大当たりとなったときには、これら3つの大当たりの中からいずれかの大当たりとなることがこのテーブルを用いて決定される。

【0584】

大当たり種別Aは、大当たり後の遊技状態が高確高ベースとなる変動が100回の可変表示の間継続し、決定割合は45%である。また、大当たり種別Dは、大当たり後の遊技状態が高確低ベースとなる変動が100回継続し、決定割合は20%である。また、大当たり種別Cは、大当たり後の遊技状態が低確高ベースとなる変動が100回継続し、決定割合は35%である。高確率が所定回数継続する大当たりA及び大当たりDの終了後がST状態であると言える。

【0585】

図21-1(D)に示すように、特徴部251F~253Fにおいて用いられる第2特別図柄大当たり種別テーブルには、大当たり種別Aが含まれる。第2特別図柄により大当たりとなったときには、必ず大当たりAが決定されることとなる。大当たり種別Aは、大当たり後の遊技状態が高確高ベースとなる変動が100回の可変表示の間継続し、決定割合は100%である。高確率が所定回数継続する大当たりAの終了後がST状態であると言える。

【0586】

(特徴部251F~特徴部253F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251Fにおいて大当たりBとなった場合の演出の流れを示している。図21-2(B)は特徴部252F、253Fにおいて大当たりDとなった場合の演出の流れを示している。図21-2(C)は特徴部251F~253Fにおいて大当たりAまたは大当たりCとなった場合の演出の流れを示している。

【0587】

まず、図21-2(A)に示すように、特徴部251Fにおいて低確低ベース状態としての通常状態から大当たりBとなった場合には、特定期間として高確高ベースが50回の期間継続する。その後、所定期間として高確低ベースとなる50回の期間のうちの30回の期間が設定示唆演出有り期間として設定される。さらにその後、高確低ベースの残り20回の期間が設定示唆演出無し期間として設定される。設定示唆演出有り期間においては、

当該期間が設定示唆演出であることを示すテロップが画像表示装置 5 の画面上に追加される演出が合わせて実行される。このテロップは、設定示唆演出有り期間が終了すると表示が消える。

【0588】

次に、図 21 - 2 (B) に示すように、特徴部 252F, 253F において大当り D に制御され大当り後の高確低ベース状態中に再度大当り D に当選したときは、大当り D のエンディング期間において 80% の出現率で設定示唆演出が実行される。このように、特徴部 252F, 253F では大当り D が繰返し実行されることにより設定示唆演出が実行されることがある。設定示唆演出が実行される可能性のあるエンディング期間が設定示唆演出期間として設定されている。さらにその後、高確低ベース状態中に大当り D に当選すると、大当り D 終了後のエンディング期間（設定示唆演出期間）において 90% の出現率で設定示唆演出が実行される。このように、大当り D が繰返される程、設定示唆演出の実行割合が高くなる。なお、大当り D の 1 回目においてエンディング期間の図示は省略しているが、大当り D 1 回目のエンディング期間において設定示唆演出が実行されるようにしてもよい。

10

【0589】

次に、図 21 - 2 (C) に示す、特徴部 251F ~ 253F において大当り A または大当り C に制御された場合について説明する。大当り A に制御されたときには高確高ベースが 100 回継続し、大当り C に制御されたときには低確高ベースが 100 回継続する。しかし、いずれの大当りであっても設定示唆演出の実行期間が定められておらず、これらの大当り終了後の状態や繰返しの大当りに当選したとしても設定示唆演出が実行されないことがない。

20

【0590】

（特徴部 251F で実行される設定示唆演出について）

次に、特徴部 251F 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 - 3 は、設定示唆演出の演出動作例を示す図である。図 21 - 3 は、図 21 - 2 (A) で示した大当り B についての設定示唆演出が実行される様子を示している。図 21 - 3 (A) に示すように、大当り B 終了後の高確高ベース状態が 20 回実行されたときには、画像表示装置 5 の画面の右上に ST の残りの変動回数を示す残回数表示 251F001 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。

30

【0591】

その後、大当り B 終了から 50 回の可変表示後には、図 21 - 3 (B) に示すように設定示唆演出有り期間となる。設定示唆演出有り期間においては、ST の残りの変動回数を示す残回数表示 251F001 が「残り 50 回」と表示される。また、画像表示装置 5 の画面上の下部に「設定示唆チャンス！」の文字が表示されるテロップ画像 251F002 が表示される。テロップ画像 251F002 に表示される文字は、時間の経過とともに右側から左側に動く。また、画面右側にはキャラクタ画像 251F003 が表示され、キャラクタ画像 251F003 からは「ボタンを押してね」のセリフ画像 251F005 が表示される。また、画面の中央左よりに遊技者のプッシュボタン 31B への操作を促すボタン画像 251F004 が表示される。

40

【0592】

設定示唆演出が実行されない場合には、図 21 - 3 (C) のように、遊技者がプッシュボタン 31B の操作が有効な有効期間中にプッシュボタン 31B を操作すると、「どうだろう？」のセリフ画像 251F006 が表示される。「どうだろう？」のセリフ画像 251F006 は、設定値を示唆する表示ではないため、遊技者は、いずれの設定値であるかが分からない。なお、文字を表示するのではなく「×」等の記号を表示するようにしてもよい。

【0593】

次いで、大当り B 終了から 77 回の可変表示後においても、図 21 - 3 (D) に示すように設定示唆演出有り期間である。設定示唆演出有り期間においては、ST の残りの変動

50

回数を示す残回数表示 2 5 1 F 0 0 1 が「残り 2 3 回」と表示される。また、画像表示装置 5 の画面上の下部に「設定示唆チャンス！」の文字が表示されるテロップ画像 2 5 1 F 0 0 2 が表示される。また、キャラクタ画像 2 5 1 F 0 0 3 からは図 2 1 - 3 (B) と同様に「ボタンを押してね」のセリフ画像 2 5 1 F 0 0 5 が表示される。また、画面の中央左よりに遊技者のプッシュボタン 3 1 B への操作を促すボタン画像 2 5 1 F 0 0 4 が表示される。

【 0 5 9 4 】

設定示唆演出が実行される場合には、図 2 1 - 3 (E) のように、遊技者がプッシュボタン 3 1 B の操作が有効な有効期間中にプッシュボタン 3 1 B を操作すると、「高設定期待度高！」のセリフ画像 2 5 1 F 0 0 7 が表示される。「高設定期待度高！」のセリフ画像 2 5 1 F 0 0 7 は、現在の設定値が高設定である可能性が高いことを示す表示である。

10

【 0 5 9 5 】

その後、大当り B 終了から 5 0 ~ 8 0 回の可変表示に対応した設定示唆演出有り期間が終了した後は、残り 2 0 回の可変表示の間、設定示唆演出無し期間となる。図 2 1 - 3 (F) は、大当り B 終了から 9 3 回目の残り S T 回数 7 回転時について示されている。残り回数が 2 0 回転未満であるため、設定示唆演出に関する画像が表示されることはない。なお、遊技状態が高確高ベースから高確低ベースに変化する 5 0 回転目以降の可変表示について、高確低ベースが終了する 1 0 0 回転目までが設定示唆演出有り期間に設定されるようにしてもよい。

【 0 5 9 6 】

20

図 2 1 - 4 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、大当り B 終了後の 5 0 回転目より後で 7 0 回転目以下の回転数において大当り B に当選したときに用いられるテーブルである。また、図 2 1 - 4 には、3 つのテーブルが設けられているが、大当り B 終了後の 5 0 回転目より後で 7 0 回転目以下の回転数において大当り B に当選した回数により異なるテーブルが用いられる。

【 0 5 9 7 】

図 2 1 - 4 (A) は、大当り B 終了後の高確低ベース状態において大当り B に 1 回当選したときに用いられる第 1 設定示唆演出決定テーブルを示す図である。図 2 1 - 4 (B) は、大当り B 終了後の高確低ベース状態において大当り B に続けて 2 回当選したときに用いられる第 2 設定示唆演出決定テーブルを示す図である。図 2 1 - 4 (C) は、大当り B 終了後の高確低ベース状態において大当り B に続けて 3 回以上当選したときに用いられる第 3 設定示唆演出決定テーブルを示す図である。これらのテーブルを用いて設定値に対応した設定示唆演出で実行されるキャラクタのセリフの内容が決定される。これらの設定示唆演出決定テーブルは、ROM 1 2 1 に格納されている。

30

【 0 5 9 8 】

図 2 1 - 4 (A) の第 1 設定示唆演出決定テーブルに示すように、大当り B 1 回目において設定 1 では、「どうだろう？」に決定される割合は 8 8 %、「高設定期待度低！」に決定される割合は 5 %、「高設定期待度中！」に決定される割合は 4 %、「高設定期待度高！」に決定される割合は 3 %、「高設定確定！」に決定される割合は無い (0 % である)。設定 2 では、「どうだろう？」に決定される割合は 8 8 %、「高設定期待度低！」に決定される割合は 3 %、「高設定期待度中！」に決定される割合は 5 %、「高設定期待度高！」に決定される割合は 4 %、「高設定確定！」に決定される割合は無い (0 % である)。設定 3 では、「どうだろう？」に決定される割合は 8 7 %、「高設定期待度低！」に決定される割合は 3 %、「高設定期待度中！」に決定される割合は 4 %、「高設定期待度高！」に決定される割合は 5 %、「高設定確定！」に決定される割合は 1 % である。

40

【 0 5 9 9 】

図 2 1 - 4 (B) の第 2 設定示唆演出決定テーブルに示すように、大当り B 2 回目において設定 1 では、「どうだろう？」に決定される割合は 7 3 %、「高設定期待度低！」に決定される割合は 1 0 %、「高設定期待度中！」に決定される割合は 9 %、「高設定期待

50

度高！」に決定される割合は8%、「高設定確定！」に決定される割合は無い(0%である)。設定2では、「どうだろう？」に決定される割合は73%、「高設定期待度低！」に決定される割合は8%、「高設定期待度中！」に決定される割合は10%、「高設定期待度高！」に決定される割合は9%、「高設定確定！」に決定される割合は無い(0%である)。設定3では、「どうだろう？」に決定される割合は67%、「高設定期待度低！」に決定される割合は8%、「高設定期待度中！」に決定される割合は9%、「高設定期待度高！」に決定される割合は10%、「高設定確定！」に決定される割合は6%である。

【0600】

図21-4(C)の第3設定示唆演出決定テーブルに示すように、大当たりB3回目以上において設定1では、「どうだろう？」に決定される割合は58%、「高設定期待度低！」に決定される割合は15%、「高設定期待度中！」に決定される割合は14%、「高設定期待度高！」に決定される割合は13%、「高設定確定！」に決定される割合は無い(0%である)。設定2では、「どうだろう？」に決定される割合は58%、「高設定期待度低！」に決定される割合は13%、「高設定期待度中！」に決定される割合は15%、「高設定期待度高！」に決定される割合は14%、「高設定確定！」に決定される割合は無い(0%である)。設定3では、「どうだろう？」に決定される割合は47%、「高設定期待度低！」に決定される割合は13%、「高設定期待度中！」に決定される割合は14%、「高設定期待度高！」に決定される割合は15%、「高設定確定！」に決定される割合は11%である。

【0601】

図21-4に示すデータの設定により、設定示唆演出処理において、「高設定確定！」を除いたセリフ内容の割合は、「どうだろう？」に設定される割合がいずれの大当たりBの回数であっても最も高く、設定値が示唆されない状況が多くなっている。また、設定示唆演出が実行される場合には、いずれの大当たりBの回数であっても実行されるセリフ内容として選択される割合は、設定1の場合には「高設定期待度低！」>「高設定期待度中！」>「高設定期待度高！」となっている。また、設定2の場合には、「高設定期待度中！」>「高設定期待度高！」>「高設定期待度低！」となっている。また、設定3の場合には、「高設定期待度高！」>「高設定期待度中！」>「高設定期待度低！」となっている。つまり、設定値に応じてセリフの出現率が異なるため、セリフの内容から設定値を示唆することが可能となる。また、「高設定確定！」は、最も有利な設定3においてのみ出現するため、「高設定確定！」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、「どうだろう？」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。

【0602】

また、図21-4に示すデータの設定により、設定示唆演出処理において、大当たりBの回数が多い程、設定値を示唆するセリフ内容が表示され易くなり、設定示唆演出の実行割合が高まる。また、高設定であることが確定する「高設定確定！」のセリフについても大当たりBの回数が多い程、表示され易くなるため、大当たりBが複数回継続することにより高設定であることが確定する演出を見ることができる。

【0603】

なお、図21-4はあくまでも一例であり、具体的な設定値を示すようなセリフ内容以外のどのような設定示唆演出を実行してもよい。例えば、「いい感じかも」、「ラッキー！」等の設定値をほのめかすような文字が表示されるようにしてもよい。また、複数のキャラクタのうちのいずれかを表示することにより設定値が示唆されるようにしてもよい。

【0604】

図21-5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、可変表示中演出処理(S172)の中で実行される処理である。

【0605】

まず、演出制御用CPU120は、設定示唆済フラグがセットされているか否かを判定

10

20

30

40

50

する(251FS001)。演出制御用CPU120は、設定示唆済フラグがセットされていないと判定した場合には(251FS001でN)、251FS002へ移行する。一方、演出制御用CPU120は、設定示唆済フラグがセットされていると判定した場合には(251FS001でY)、処理を終了する。

【0606】

251FS002では、演出制御用CPU120は、大当りB終了後の高確率状態であるか否かを判定する。大当りB終了後の高確率状態であるか否かは、主基板11から演出制御基板12に送られる遊技の進行状況等を指定するコマンドにもとづいて判定される。演出制御用CPU120は、大当りB終了後の高確率状態であると判定した場合には(251FS002でY)、251FS003へ移行する。一方、演出制御用CPU120は、大当りB終了後の高確率状態でないと判定した場合には(251FS002でN)、処理を終了する。

10

【0607】

251FS003では、演出制御用CPU120は、大当り終了後からの可変表示の回数をカウントする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、変動回数カウンタの値が50より多く80以下であるか否かを判定する。演出制御用CPU120は、変動回数カウンタの値が50より多く80以下であると判定した場合には(251FS003でY)、251FS004へ移行する。一方、演出制御用CPU120は、変動回数カウンタの値が20以下または50より多いと判定した場合には(251FS003でN)、処理を終了する。

20

【0608】

251FS004では、演出制御用CPU120は、プッシュボタン31Bへの遊技者の押圧動作を有効に検出可能な期間である動作有効期間中であるか否かを判定する。動作有効期間中であるか否かは、有効期間を計測するタイマの値を確認すればよい。演出制御用CPU120は、動作有効期間中であると判定した場合には(251FS004でY)、251FS005へ移行する。一方、演出制御用CPU120は、動作有効期間中ではないと判定した場合には(251FS004でN)、処理を終了する。

【0609】

251FS005では、演出制御用CPU120は、プッシュボタン31Bを遊技者が押圧する動作が検出されたか否かを判定する。演出制御用CPU120は、動作が検出されたと判定した場合には(251FS005でY)、大当りBの回数と設定値とに応じた設定示唆演出決定テーブルにより、設定示唆演出におけるセリフ内容を決定し、表示する(251FS006)。次いで、演出制御用CPU120は、設定示唆済フラグをセットし(251FS007)、処理を終了する。一方、演出制御用CPU120は、動作が検出されなかったと判定した場合には(251FS005でN)、処理を終了する。

30

【0610】

(特徴部252F、特徴部253Fで実行される設定示唆演出について)

次に、特徴部252F及び特徴部253Fにおいて実行される設定示唆演出について説明する。図21-6は、設定示唆演出の演出動作例を示す図である。図21-6は、図21-2(B)で示した大当りDについての設定示唆演出が実行される様子を示している。図21-6(A)に示すように、大当りD終了後の高確低ベース状態中に再度大当りDに当選したとき(高確低ベース中の大当りD1回目)には、画像表示装置5に大当りDとなったことが示される演出が実行される。

40

【0611】

次いで、大当りDのエンディング期間において、プッシュボタン31Bを用いた設定示唆演出が実行される。図21-6(B)に示すように、設定示唆演出では、ボタン画像252F001が画面の中央に表示される。図21-6(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21-6(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「×」で示す失敗画像252F002が表示される。

50

【0612】

その後、図21-6(D)に示すように、大当りD終了後の高確低ベース状態中に大当りDに当選したとき(高確低ベース中の大当りD2回目)には、画像表示装置5に大当りDとなったことが示される演出が実行される。そして、図21-6(E)に示すように、設定示唆演出では、大当りD後の大当りD1回目のときと同じように、ボタン画像252F001が画面の中央に表示される。図21-6(F)は、設定示唆演出が実行された場合を示す図である。図21-6(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、遊技者が押しボタン31Bを操作した場合には、設定示唆演出としてキャラクタA画像252F003が画面上に表示される。

【0613】

さらにその後、図21-6(G)に示すように、大当りD終了後の高確低ベース状態中に大当りDに当選したとき(高確低ベース中の大当りD3回目)には、画像表示装置5に大当りDとなったことが示される演出が実行される。そして、大当りD後の大当りD1回目及び2回目のときと同じように、ボタン画像252F001が画面の中央に表示される。そして、図21-6(H)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、遊技者が押しボタン31Bを操作した場合には、設定示唆演出としてキャラクタC画像252F004が画面上に表示される。

【0614】

図21-7は、設定示唆演出決定テーブルを示す図である。図21-7(A)は大当りD継続1回目設定示唆演出決定テーブルを、図21-7(B)は大当りD継続2回目設定示唆演出決定テーブルを、図21-7(C)は大当りD継続3回目設定示唆演出決定テーブルを示す。これらのテーブルは、ROM121に格納されている。

【0615】

図21-7(A)の大当りD継続1回目設定示唆演出決定テーブルは、大当りDの終了後の高確低ベース状態において再度大当りDに当選したときの設定示唆演出処理において、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20%、キャラクタAに決定される割合は28%、キャラクタBに決定される割合は27%、キャラクタCに決定される割合は25%、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20%、キャラクタAに決定される割合は25%、キャラクタBに決定される割合は28%、キャラクタCに決定される割合は27%、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20%、キャラクタAに決定される割合は25%、キャラクタBに決定される割合は26%、キャラクタCに決定される割合は27%、キャラクタDに決定される割合は2%である。

【0616】

図21-7(B)の大当りD継続2回目設定示唆演出決定テーブルは、大当りDの終了後の高確低ベース状態において継続して2回大当りDに当選したときの設定示唆演出処理において、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10%、キャラクタAに決定される割合は31%、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29%、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10%、キャラクタAに決定される割合は29%、キャラクタBに決定される割合は31%、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無い(0%である)。設定3では、演出無しに決定される割合は10%、キャラクタAに決定される割合は27%、キャラクタBに決定される割合は28%、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5%である。

【0617】

図21-7(C)の大当りD継続3回目以上設定示唆演出決定テーブルは、大当りDの終了後の高確低ベース状態において継続して3回以上大当りDに当選したときの設定示唆演出処理において、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無い(0%である)。また、キャラクタAに決定される割合は35%、キャラクタBに決定される割合は33%、キャラクタCに決定される割合は32%、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無い(0%である)。また、キャラクタAに決定される割合は32%、キャラクタBに決定される割合は35%、キャラクタCに決定される割合は33%、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無い(0%である)。また、キャラクタAに決定される割合は29%、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33%、キャラクタDに決定される割合は8%である。

10

【0618】

図21-8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、エンディング演出処理(S177)の中で実行される処理である。

【0619】

まず、演出制御用CPU120は、高確低ベース中の大当りであるか否かを判定する(252FS001)。高確低ベース中の大当りであるか否かは、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、高確低ベース中の大当りであると判定した場合には(252FS001でY)、252FS002へ移行する。一方、演出制御用CPU120は、高確低ベース中の大当りではないと判定した場合には(252FS001でN)、処理を終了する。

20

【0620】

252FS002では、演出制御用CPU120は、大当りD継続カウンタの値が1であるか否かを判定する。大当りD継続カウンタは、大当りDの終了後の高確低ベース状態において大当りDに再度当選する毎に増加していくカウンタである。当該カウンタは、大当りD以外の大当りに当選することでリセットされるようにすればよい。演出制御用CPU120は、大当りD継続カウンタの値が1であると判定した場合には(252FS002でY)、設定値に応じた大当りD継続1回目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(252FS003)、252FS007へ移行する。一方、演出制御用CPU120は、大当りD継続カウンタの値が1ではないと判定した場合には(252FS002でN)、252FS004へ移行する。

30

【0621】

252FS004では、演出制御用CPU120は、大当りD継続カウンタの値が2であるか否かを判定する。演出制御用CPU120は、大当りD継続カウンタの値が2であると判定した場合には(252FS004でY)、設定値に応じた大当りD継続2回目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(252FS005)、252FS007へ移行する。一方、演出制御用CPU120は、大当りD継続カウンタの値が2ではないと判定した場合(3以上と判定下場合)には(252FS004でN)、設定値に応じた大当りD継続3回目以上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(252FS006)、252FS007へ移行する。

40

【0622】

252FS007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(252FS007でY)、決定された設定示唆演出を実行するように設定し(252FS008)、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(252FS007でN)、処理を終了する。

【0623】

50

(特徴部の変形例について)

以上、特徴部 2 5 1 F ~ 2 5 3 F 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 2 5 1 F ~ 2 5 3 F の変形例について説明する。

【 0 6 2 4 】

図 2 1 - 2 (A) に示すように、大当り B 時には、大当り B 終了後の 5 0 回の高確高ベース状態が終了した後の 3 0 回の高確低ベース期間が設定示唆演出有り期間として定められていた。そして、この 3 0 回の高確低ベース期間終了後の 2 0 回の高確低ベース期間は、設定示唆演出無し期間となっていた。しかしながら、3 0 回の高確低ベース期間終了後の 2 0 回の高確低ベース期間を設定示唆演出有り期間としてもよい。また、大当り B 終了後すぐの高確高ベース 5 0 回の期間を設定示唆演出有り期間としてもよい。また、設定示唆演出は、複数回の可変表示の期間に実行されるのではなく、1 回の可変表示のみ実行されるようにしてもよい。

10

【 0 6 2 5 】

また、図 2 1 - 5 に示すように、設定示唆演出は、3 0 回の高確低ベース期間中においては、可変表示毎に実行される場合について説明した。しかし、設定示唆演出は、定められた所定期間において特定の条件が成立したときにのみ実行されるようにしてもよい。例えば、3 0 回の高確低ベース期間中において遊技者にとって有利な有利状態である大当り遊技状態に制御された場合に設定示唆演出が実行可能であるようにしてもよい。なお、設定示唆演出は、大当り遊技状態に制御された場合のエンディング期間に実行されるようにすればよい。このような場合に、エンディング期間にボタン画像を表示し、遊技者の動作が検出された場合に図 2 1 - 4 のテーブルを用いて設定示唆演出が実行されるようにしてもよい。また、設定示唆演出は、ラウンド中に実行されるようにしてもよいし、大当り遊技状態に制御される可変表示の可変表示中に実行されるようにしてもよい。

20

【 0 6 2 6 】

また、大当り開始時に大当りに制御されることを報知する期間であるファンファーレ期間や、大当り中のラウンドのインターバル期間に設定示唆演出を実行するようにしてもよい。ここで、インターバル期間を長くすれば遊技者が短時間に多量の出玉を獲得できることを抑制できるが、その分遊技者に演出の間延び感を与えてしまうことになる。しかしながら、インターバル期間を長くしたとしても、そのインターバル期間中に設定示唆演出を実行することにより間延び感を軽減することができる。これにより、インターバル期間中の興趣の低下を防止しつつ、短時間に多量の出玉を獲得することにより射倖性が高くなりすぎてしまうことを防止できる。

30

【 0 6 2 7 】

本実施の形態では、高確高ベース中は、第 2 特図によるゲームをメインで消化し、かつ第 2 特図を第 1 特図よりも優先的に消化するものになっている。このような場合において、高ベースが終了したときに保留されている第 2 特図の可変表示 (例えば、4 回分の可変表示) が実行されている所定期間において設定示唆演出を実行してもよい。また、第 2 特図の保留数分を含めた 3 0 回転 (保留数分 4 回転 + 高確低ベース 2 6 回転) 等の所定期間に設定示唆演出を実行するようにしてもよいし、保留数分の期間 (保留数分 4 回転の期間) とその他の期間 (高確低ベース 2 6 回転の期間) とで設定示唆演出の態様が異なるようにしてもよい。なお、高ベースが終了したときに保留内に大当りとなる保留記憶が存在する場合であっても設定示唆演出を実行してもよい。このような場合には、所定期間中の第 2 特図の保留数分の可変表示において実行される設定示唆演出と、高確低ベース状態の第 1 特図の可変表示において実行される設定示唆演出とで異なる態様の設定示唆演出を実行してもよい。

40

【 0 6 2 8 】

また、図 2 1 - 2 (A) に示すように、設定示唆演出は、大当り B 終了後の 5 0 回の高確高ベース状態が終了した後の 3 0 回の高確低ベース期間の可変表示中に実行される場合

50

を説明した。しかしながら、可変表示中ではなく客待ちデモ演出中に設定示唆演出が実行されるようにしてもよい。このようにデモ演出中に実行される場合には、プッシュボタン 3 1 B 等の所定の操作手段を操作することにより、ミニゲームの一つとして設定示唆演出が実行されるようにしてもよい。また、デモ演出中に実行される場合には、デモ演出中の動画の内容により設定示唆が実行されるようにしてもよい。また、設定示唆演出が遊技球を発射したにも関わらず始動入賞が実行されない期間が所定期間継続した場合に実行されるようにしてもよい。例えば、遊技球の発射を検出するセンサにより遊技球の発射が検出されてから 1 分間経過したときに始動入賞が発生していなければ設定示唆を実行するようにしてもよい。このように、設定示唆演出は、可変表示中以外の期間で所定条件が成立したときに実行されるようにしてもよい。

10

【0629】

図 2 1 - 3 に示すように、設定示唆演出有り期間においては、画面上の下部にテロップ画像 2 5 1 F 0 0 2 が表示される場合について説明した。しかしながら、設定示唆演出有り期間では、背景が切替るようにしてもよい。また、設定示唆演出有り期間は、背景の切替りとテロップ画像 2 5 1 F 0 0 2 との組合せであってもよい。

【0630】

設定示唆演出有り期間において、設定示唆演出が実行されるタイミングにより設定示唆演出の実行割合が異なるようにしてもよい。例えば、設定示唆演出有り期間の開始後すぐの方が設定示唆演出有り期間の終了間際よりも高い割合で設定示唆演出が実行されるようにしてもよい。また、実行割合が異なるのではなく設定示唆演出の信頼度が異なるようにしてもよい。

20

【0631】

設定示唆演出は、大当り B 終了後に遊技者に有利な大当り A に移行することなく再度、5 0 回の高確高ベース状態が終了した後の 3 0 回の高確低ベース期間に大当り B となった場合には、1 回目よりも設定示唆演出の実行割合が高くなるようにしてもよい。このようにすれば、不利な大当りが続いても設定示唆演出により、遊技者の残念感を軽減することができる。また、不利な大当りが継続する回数が多くなればなるほど設定示唆演出の実行割合が高くなるようにしてもよい。

【0632】

図 2 1 - 5 に示すように、遊技者の動作が検出されなかった場合には、設定示唆演出が実行されない場合を説明した。しかしながら、遊技者の動作が検出されない場合であっても設定示唆演出が実行されるようにしてもよい。例えば、動作有効期間が経過した後に設定示唆演出が実行されるようにしてもよい。このような場合には、遊技者の動作が検出されたときよりも信頼度の低い設定示唆演出を実行してもよい。

30

【0633】

図 2 1 - 3 に示すような設定示唆演出は、大当りとなる可変表示か否かにより実行割合が異なるようにしてもよい。例えば、大当りとなる可変表示の場合には、はずれとなる可変表示よりも設定示唆演出の実行割合が高くなるようにしてもよい。また、大当りか否かに関わらず実行割合が異なる内容の設定示唆演出が設けられていてもよい。

【0634】

40

特徴部 2 5 1 F に関する発明においては、遊技者にとって大当り A よりも不利な大当り B が連続した場合に設定示唆演出が実行されることについて説明した。大当り B の終了後は、高確高ベース状態で再度大当り B に当選した場合に、最も有利な高確高ベース状態 1 0 0 回が付与されるが、高確低ベース状態で再度大当り B に当選した場合には、高確高ベース状態が 5 0 回付与されるに留まる。しかしながら、設定示唆演出が実行されるため、不利な大当りであっても遊技者の興味を向上させることができる。なお、遊技者にとって最も不利な大当り C に当選した場合の大当り終了後に設定示唆演出期間を設けるようにしてもよい。

【0635】

図 2 1 - 2 (B) に示すように、特徴部 2 5 2 F では、遊技者にとって不利な大当り D が

50

複数回継続されることにより、設定示唆演出が実行される場合について説明した。しかし、大当りの種類に関係なく大当りが所定期間内に継続することにより設定示唆演出が実行されるようにしてもよい。具体的には、大当り終了後の通常状態とは異なる変動100回の間にいずれかの大当りに当選することを条件に設定示唆演出が実行されるようにしてもよい。また、同種類あるいは異なる種類の大当りが継続した場合に設定示唆演出が実行されるようにしてもよい。また、大当りの種類により設定示唆演出の実行割合や信頼度が異なるようにしてもよい。

【0636】

特徴部252F及び特徴部253Fにおいて、設定示唆演出は、大当りのエンディング期間以外の期間に実行されるようにしてもよい。例えば、設定示唆演出がラウンド中に実行されるようにしてもよいし、大当り遊技状態に制御される可変表示の可変表示中に実行されるようにしてもよい。

10

【0637】

図21-7においては、大当りDが3回以上継続したときには、演出無しが選択されることが無かった。しかし、大当りDが複数回継続しても低い割合で演出無しが選択されるようにしてもよい。また、大当りDの回数に関係なく、同じ割合で実行される演出があってもよい。

【0638】

図21-1に示す大当りCについて設定示唆演出が実行されるようにしてもよい。このような場合には、どのような状態であっても一定の割合で実行される内容の設定示唆演出があってもよい。また、大当りCについて設定示唆演出が実行される場合には、大当りDよりも設定示唆演出の実行割合を低くすることが望ましい。

20

【0639】

図21-1に示す大当りDは、大当り終了後に高確低ベース状態となるため、始動入賞が発生し難く、遊技者に不利な状態となる大当りである。しかし、遊技者が不利と感じる大当りが連続したとしても設定示唆演出が実行されることで、次も大当りDに当選することに期待を持たせることができる。なお、大当りD最初に当選したときにおいて、設定示唆演出が実行されるようにしてもよい。

【0640】

設定示唆演出としてキャラクタを表示する場合を説明した。しかし、設定示唆演出は、背景の色を変化させることにより示すものであってもよい。このような場合には、高設定のときにおいて、複数回不利な大当りとなることに基づいて、高設定を確定する背景画像が表示されるようにしてもよい。

30

【0641】

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 to 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、設定値に関する情報に基づいて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。

40

【0642】

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。

【0643】

（特徴部251Fに関する発明の説明）

以上に説明したように、この特徴部251Fには、上述した特徴部251Fに関する、

50

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、特定期間において有利状態に制御されたときに特定期間外において有利状態に制御されたときよりも有利な状態に制御される遊技機があった（例えば、特開 2002-66021 号公報参照）。

【0644】

しかし、特開 2002-66021 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 251F は以下のように構成される。

【0645】

(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、CPU 103 が設定変更処理を実行する部分）と、

特定期間内（例えば、大当り B 終了後の高確高ベース 50 回の期間）において前記有利状態に制御された場合には、特定期間外（例えば、大当り B 終了後の高確高ベース 50 回が終了した後の高確低ベースの期間）において前記有利状態に制御された場合よりも高い割合で遊技者にとって有利な特別状態（例えば、高確高ベース 100 回）に制御可能な特別状態制御手段（例えば、CPU 103）と、

設定されている設定値を遊技者に示唆する設定示唆演出（例えば、図 21-3 に示す設定示唆演出）を実行可能な設定示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120）とを備え、

前記設定示唆演出実行手段は、特定期間の終了後の所定期間（例えば、大当り B 終了後の高確高ベース 50 回が終了した後の高確低ベース 30 回の設定示唆演出有り期間）において前記設定示唆演出を実行可能である。

【0646】

このような構成によれば、特定期間の終了後の所定期間において設定示唆演出が実行されるため、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。

【0647】

(2) 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、CPU 103 が設定変更処理を実行する部分など）と、

特定期間内（例えば、大当り B 終了後の高確高ベース 50 回の期間）において前記有利状態に制御された場合には、特定期間外（例えば、大当り B 終了後の高確高ベース 50 回が終了した後の高確低ベースの期間）において前記有利状態に制御された場合よりも高い割合で遊技者にとって有利な特別状態（例えば、高確高ベース 100 回）に制御可能な特別状態制御手段（例えば、CPU 103）と、

設定されている設定値を遊技者に示唆する設定示唆演出（例えば、図 21-3 に示す設定示唆演出）を実行可能な設定示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120）とを備え、

前記設定示唆演出実行手段は、特定期間の終了後の所定期間（例えば、大当り B 終了後の高確高ベース 50 回が終了した後の高確低ベース 30 回の設定示唆演出有り期間）にお

10

20

30

40

50

いて前記有利状態に制御された場合に前記設定示唆演出を実行可能である（例えば、設定示唆演出有り期間において大当り遊技状態に制御された場合に設定示唆演出が実行される）。

【0648】

このような構成によれば、特定期間の終了後の所定期間において有利状態に制御された場合に設定示唆演出が実行されるため、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。

【0649】

（3） 上記（1）または（2）の遊技機において、

前記特定期間は、前記有利状態が終了した後の期間である（例えば、特定期間は、大当りB終了後の高確高ベース50回の期間である）。

10

【0650】

このような構成によれば、有利状態が終了した後に特定期間が始まるので興趣が向上する。

【0651】

（4） 上記（1）～（3）のいずれかの遊技機において、

前記所定期間は、少なくとも可変表示が複数回実行される期間である（例えば、所定期間は、大当りB終了後の高確高ベース50回が終了した後の高確低ベース30回の設定示唆演出有り期間である）。

20

【0652】

このような構成によれば、特定期間中に有利状態に制御されなかった場合でも遊技者の残念感を軽減することができる。

【0653】

（5） 上記（1）～（4）のいずれかの遊技機において、

前記所定期間であることを遊技者に報知するための所定期間報知演出（例えば、テロップ画像251F002を表示する演出）を実行可能な所定期間報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）をさらに備える。

【0654】

このような構成によれば、所定期間であることを分かりやすくすることができる。

【0655】

30

（6） 上記（1）～（5）のいずれかの遊技機において、

前記所定期間（例えば、設定示唆演出有り期間）において前記有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御された後に、前記特別状態（例えば、高確高ベース状態）に移行することなく再度前記所定期間において前記有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御された場合には、前記設定示唆演出の実行割合が高くなる（例えば、不利な大当りに当選する回数が多いと設定示唆演出の実行割合が高くなる）。

【0656】

このような構成によれば、繰返し特定期間中に有利状態に制御されなかった遊技者の残念感を軽減することができる。

【0657】

40

（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、

前記設定示唆演出は、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設定示唆演出が実行される）。

【0658】

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。

【0659】

（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

50

ステップ 1 1 2 I W S 0 3 1 , 図 2 0 - 1 3 のステップ 1 1 2 I W S 1 0 8) と、
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に基づいて、前記設定示唆演出を実行可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 、図 2 1 - 3 の設定示唆演出）、

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 C P U 1 2 0 は低設定の設定値に設定されているものとして設定示唆演出を実行可能である）。

【 0 6 6 0 】

10

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。

【 0 6 6 1 】

（特徴部 2 5 2 F に関する発明の説明）

以上に説明したように、この特徴部 2 5 2 F には、上述した特徴部 2 5 2 F 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 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報参照）。また、高確低ベース状態である所謂潜伏確変状態が繰返される遊技機があった（例えば、特開 2 0 1 1 - 7 8 6 7 0 号公報参照）。

20

【 0 6 6 2 】

しかし、特開 2 0 1 1 - 7 8 6 7 0 号公報のような遊技機に特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 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 2 5 2 F は以下のように構成される。

【 0 6 6 3 】

（ 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、

30

遊技者にとって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、C P U 1 0 3 が設定変更処理を実行する部分）と、

設定されている設定値を遊技者に示唆する設定示唆演出（例えば、図 2 1 - 6 に示す設定示唆演出）を実行可能な設定示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）とを備え、

前記設定示唆演出実行手段は、所定期間内（例えば、大当り D 終了後の高確低ベース 1 0 0 回の期間内）において繰返し前記有利状態（例えば、大当り D ）に制御されたことに基づいて前記設定示唆演出を実行可能である。

【 0 6 6 4 】

40

このような構成によれば、所定期間内において繰返し有利状態に制御されることにより設定示唆演出が実行されるため、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 6 6 5 】

（ 2 ） 上記（ 1 ）の遊技機において、

前記所定期間は、前記有利状態が終了した後の期間である（例えば、所定期間は、大当り D 終了後の高確低ベース 1 0 0 回の期間である）。

【 0 6 6 6 】

このような構成によれば、有利状態が終了した後に所定期間が始まるので興趣が向上する。

50

【 0 6 6 7 】

(3) 上記 (1) または (2) の遊技機において、
前記設定示唆演出は、前記有利状態の終了時に実行される演出である (例えば、図 2 1 - 6 に示すように、設定示唆演出が大当りのエンディング期間に実行される) 。

【 0 6 6 8 】

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。

【 0 6 6 9 】

(4) 上記 (1) ~ (3) のいずれかの遊技機において、
前記有利状態は、第 1 有利状態 (例えば、大当り A) と、当該第 1 有利状態よりも不利 10
な第 2 有利状態 (例えば、大当り D) とを含み、

前記設定示唆演出実行手段は、前記所定期間内において繰返し前記第 2 有利状態に制御されたことに基づいて前記設定示唆演出を実行可能である (例えば、大当り D 終了後の高確低ベース 1 0 0 回の期間に大当り D に繰返し制御されたことに基づいて設定示唆演出を実行可能である) 。

【 0 6 7 0 】

このような構成によれば、不利な有利状態が繰返されたときの遊技者の残念感を軽減することができる。

【 0 6 7 1 】

(5) 上記 (1) ~ (4) のいずれかの遊技機において、 20
前記所定期間は、通常状態に比べ前記有利状態に制御される確率が高く、可変表示の実行頻度が前記通常状態と同じである特定状態 (例えば、高確低ベース状態) に制御される期間であり、前記所定期間内において繰返し前記第 2 有利状態に制御されたことに基づいて前記特定状態が繰返される (例えば、大当り D 終了後の高確低ベース 1 0 0 回の期間において繰返し大当り D に制御されたことに基づいて高確低ベース状態が繰返される) 。

【 0 6 7 2 】

このような構成によれば、特定状態が繰返されたとしても設定示唆演出が実行されるため、遊技者の更なる残念感を軽減することができる。

【 0 6 7 3 】

(6) 上記 (1) ~ (5) のいずれかの遊技機において、 30
繰返し前記第 2 有利状態に制御される回数が増えるほど、前記設定示唆演出の信頼度が高くなる (例えば、図 2 1 - 7 に示すように、大当りに制御される回数が増えるほど、信頼度の高いテーブルを用いて設定示唆演出が決定される) 。

【 0 6 7 4 】

このような構成によれば、第 2 有利状態が繰返されたとしても信頼度の高い設定示唆演出が実行されるため、遊技者の更なる残念感を軽減することができる。

【 0 6 7 5 】

(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 3 1 B) をさらに備え、
前記設定示唆演出は、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、 40
プッシュボタン 3 1 B が操作されたことに基づいて設定示唆演出が実行される) 。

【 0 6 7 6 】

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。

【 0 6 7 7 】

(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 1 0 0 の C P U 1 0 3、図 2 0 - 9 のステップ 1 1 2 I W S 0 3 1、図 2 0 - 1 3 のステップ 1 1 2 I W S 1 0 8) と、
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に基づいて、前記設定示唆演出 50

出を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120、図21-6の設定示唆演出）、

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は低設定の設定値に設定されているものとして設定示唆演出を実行可能である）。

【0678】

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。

【0679】

（特徴部253Fに関する発明の説明）

以上に説明したように、この特徴部253Fには、上述した特徴部253F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、高確低ベース状態である所謂潜伏確状態が繰返される遊技機があった（例えば、特開2011-78670号公報参照）。

【0680】

しかし、特開2011-78670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253Fは以下のように構成される。

【0681】

（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）と、

前記有利状態の終了後に前記有利状態に制御される確率が通常状態よりも高くなる特別状態（例えば、高確率状態）に制御可能な特別状態制御手段（例えば、CPU103）と、

設定されている設定値を遊技者に示唆する設定示唆演出（例えば、図21-6に示す設定示唆演出）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）とを備え、

前記有利状態は、第1有利状態（例えば、大当たりA）と、当該第1有利状態よりも不利な第2有利状態（例えば、大当たりD）とを含み、

前記第1有利状態に制御されたときと、前記第2有利状態に制御されたときとで前記設定示唆演出を実行する割合が異なる（例えば、大当たりAでは、設定示唆演出が実行されないが大当たりDでは設定示唆演出が実行されることがある）。

【0682】

このような構成によれば、有利状態の種類により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。

【0683】

（2）上記（1）の遊技機において、

前記設定示唆演出は、前記有利状態の終了時に実行される演出である（例えば、図21-6に示すように、設定示唆演出が大当たりのエンディング期間に実行される）。

【0684】

10

20

30

40

50

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。

【 0 6 8 5 】

(3) 上記 (1) または (2) の遊技機において、

前記設定示唆演出実行手段は、前記有利状態が終了した後の所定期間内において繰返し前記第 2 有利状態に制御されたことに基づいて前記設定示唆演出を実行可能である (例えば、大当たり D 終了後の高確低ベース 1 0 0 回の期間に大当たり D に繰返し制御されたことに基づいて設定示唆演出を実行可能である) 。

【 0 6 8 6 】

このような構成によれば、不利な第 2 有利状態が繰返されたときの遊技者の残念感を軽減することができる。

10

【 0 6 8 7 】

(4) 上記 (3) の遊技機において、

前記所定期間は、通常状態に比べ前記有利状態に制御される確率が高く、可変表示の実行頻度が前記通常状態と同じである特定状態 (例えば、高確低ベース状態) に制御される期間であり、前記所定期間内において繰返し前記第 2 有利状態に制御されたことに基づいて前記特定状態が繰返される (例えば、大当たり D 終了後の高確低ベース 1 0 0 回の期間に大当たり D に繰返し制御されたことに基づいて設定示唆演出を実行可能である) 。

【 0 6 8 8 】

このような構成によれば、不利な第 2 有利状態が繰返されたときの遊技者の残念感を軽減することができる。

20

【 0 6 8 9 】

(5) 上記 (1) ~ (4) のいずれかの遊技機において、

繰返し前記第 2 有利状態に制御される回数が増えるほど、前記設定示唆演出の信頼度が高くなる (例えば、図 2 1 - 7 に示すように、大当たりで制御される回数が増えるほど、信頼度の高いテーブルを用いて設定示唆演出が決定される) 。

【 0 6 9 0 】

このような構成によれば、第 2 有利状態が繰返されたとしても信頼度の高い設定示唆演出が実行されるため、遊技者の更なる残念感を軽減することができる。

【 0 6 9 1 】

30

(6) 上記 (1) ~ (5) 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 3 1 B) をさらに備え、

前記設定示唆演出は、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 3 1 B が操作されたことに基づいて設定示唆演出が実行される) 。

【 0 6 9 2 】

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。

【 0 6 9 3 】

(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 1 0 0 の C P U 1 0 3、図 2 0 - 9 のステップ 1 1 2 I W S 0 3 1、図 2 0 - 1 3 のステップ 1 1 2 I W S 1 0 8) と、

40

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に基づいて、前記設定示唆演出を実行可能であり (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0、図 2 1 - 6 の設定示唆演出)、

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 C P U 1 2 0 は低設定の設定値に設定されているものとして設定示唆演出を実行可能である) 。

【 0 6 9 4 】

50

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。

【0695】

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。

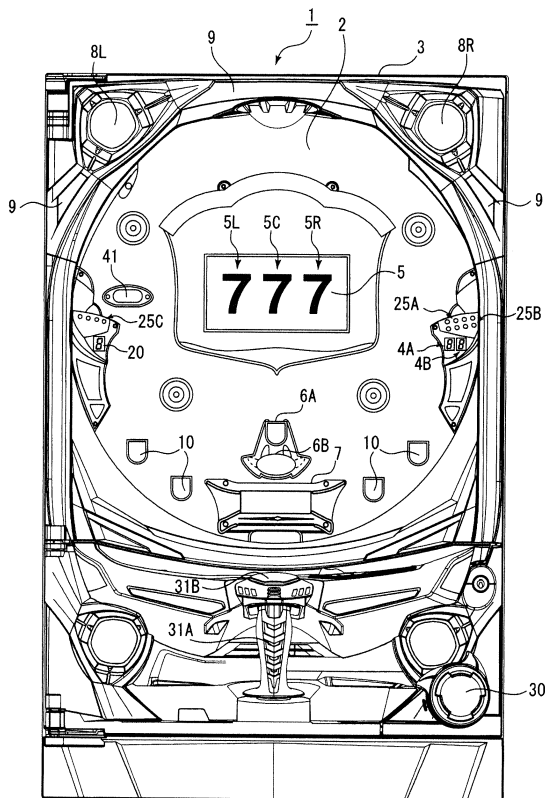
【符号の説明】

【0696】

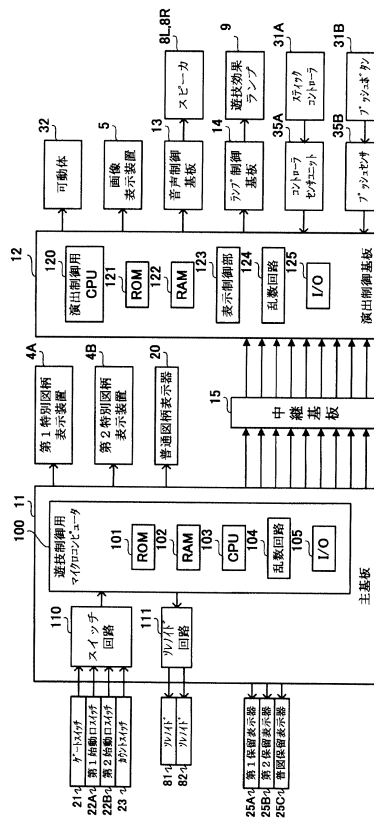
1 パチンコ遊技機、2 遊技盤、3 遊技機用枠、4A, 4B 特別図柄表示装置、5 画像表示装置、6A 入賞球装置、6B 可変入賞球装置、7 特別可変入賞球装置、8L, 8R スピーカ、9 遊技効果ランプ、10 一般入賞口、11 主基板、12 演出制御基板、13 音声制御基板、14 ランプ制御基板、15 中継基板、20 普通図柄表示器、21 ゲートスイッチ、22A, 22B 始動口スイッチ、23 カウントスイッチ、30 打球操作ハンドル、31A スティックコントローラ、31B プッシュボタン、32 可動体、100 遊技制御用マイクロコンピュータ、101, 121 ROM、102, 122 RAM、103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

10

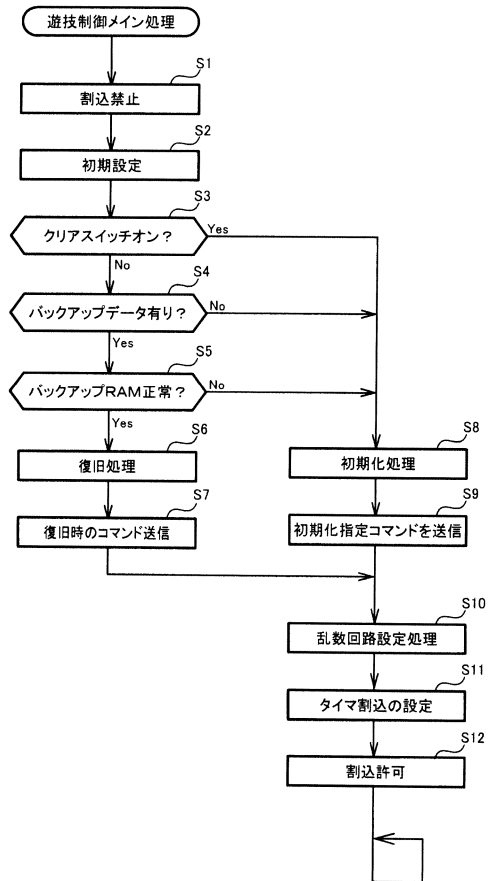
【図1】



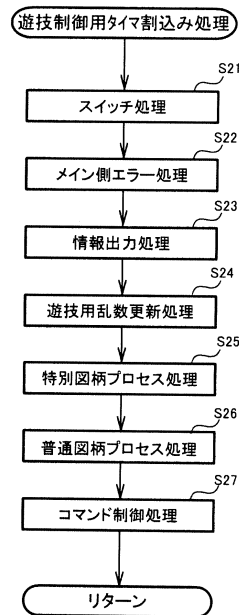
【図2】



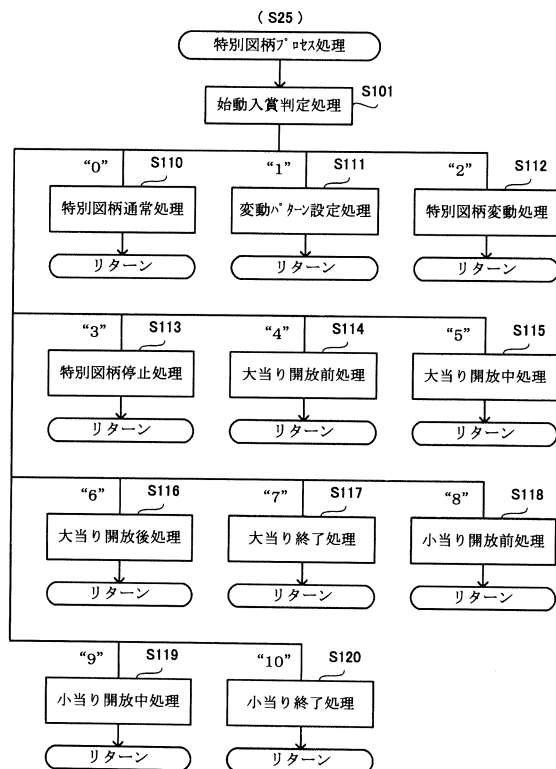
【図 3】



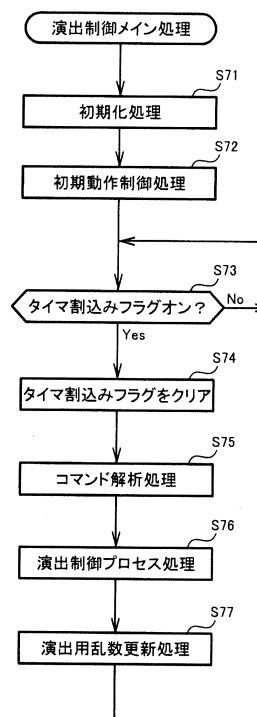
【図 4】



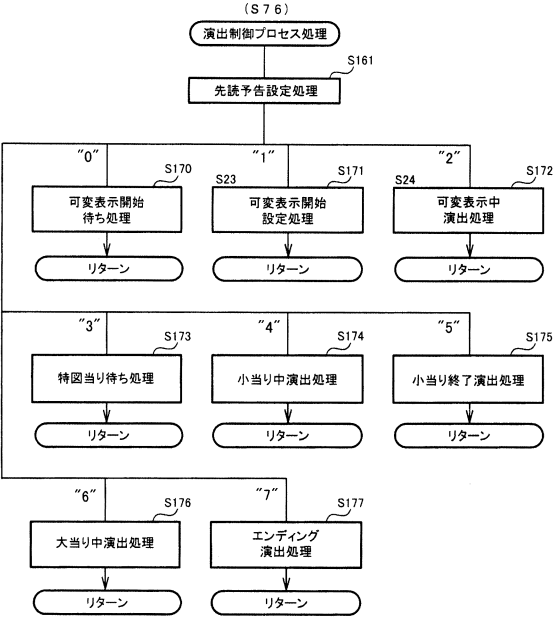
【図 5】



【図 6】



【図 7】



【図 8】

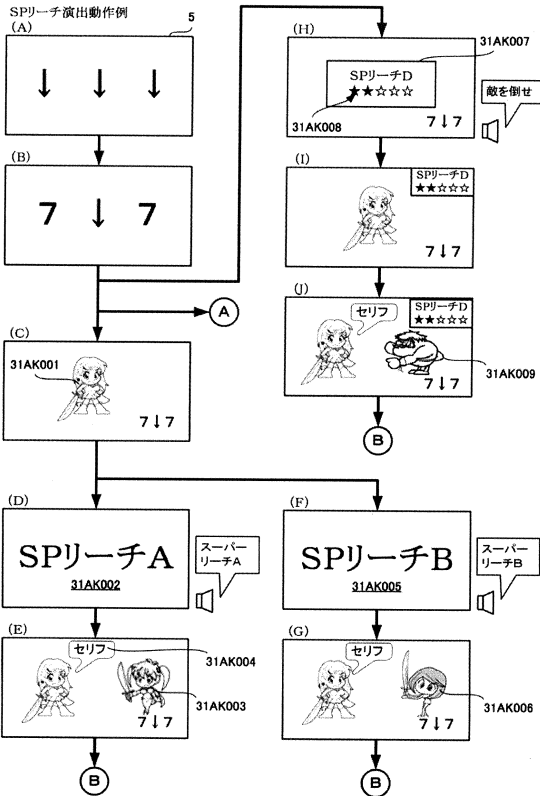
(A)

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

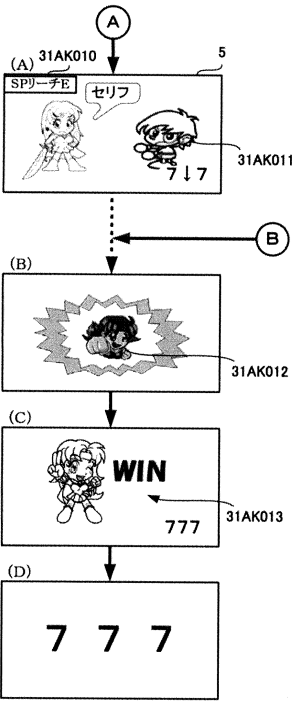
(B)

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

【図 9】

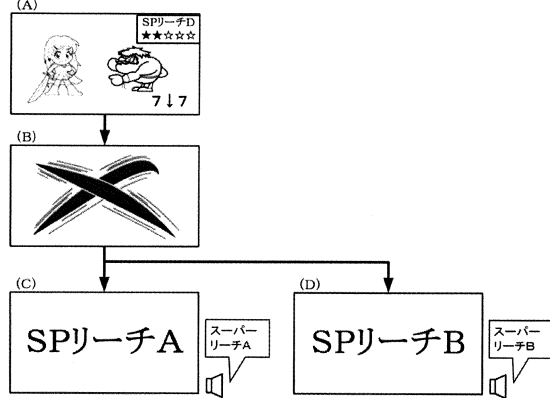


【図 10】



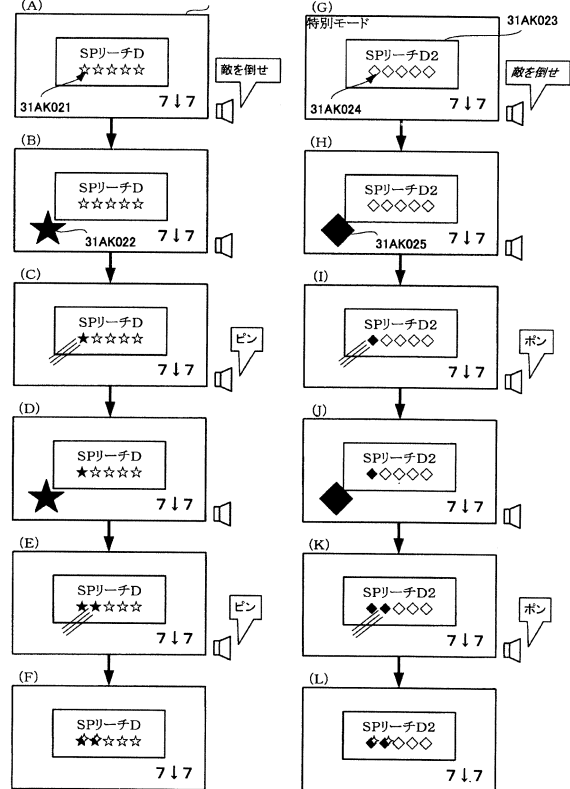
【図 11】

発展演出の演出動作例



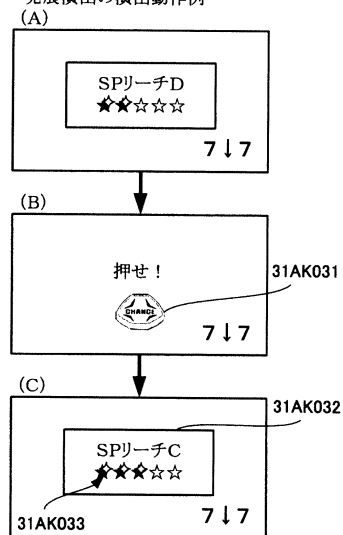
【図 12】

期待度示唆演出の演出動作例 5



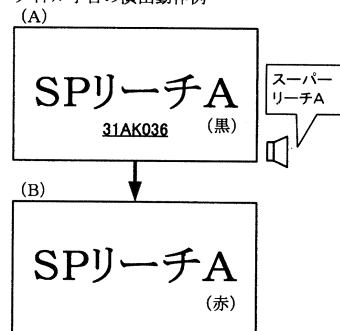
【図 13】

発展演出の演出動作例

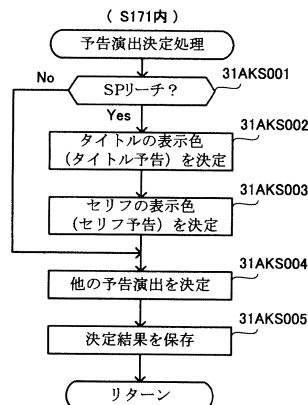


【図 14】

タイトル予告の演出動作例



【図 15】



【図 16】

(A)31AKS002における決定割合

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

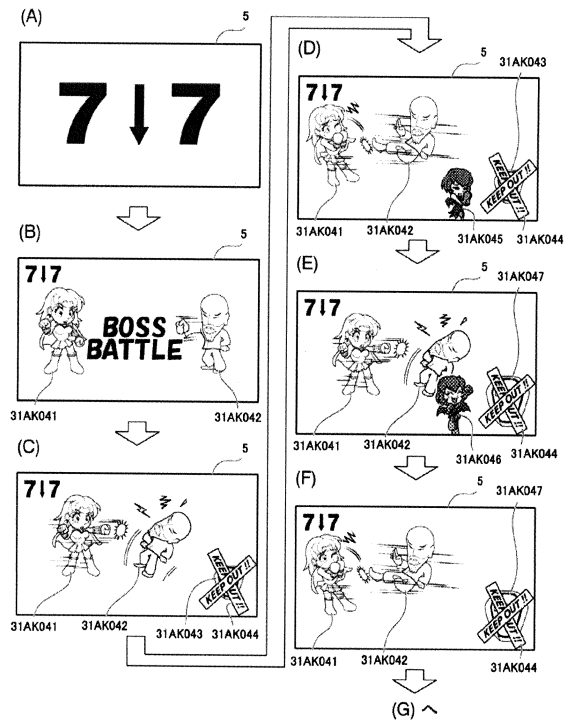
(B)31AKS002における決定割合(特別モード)

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

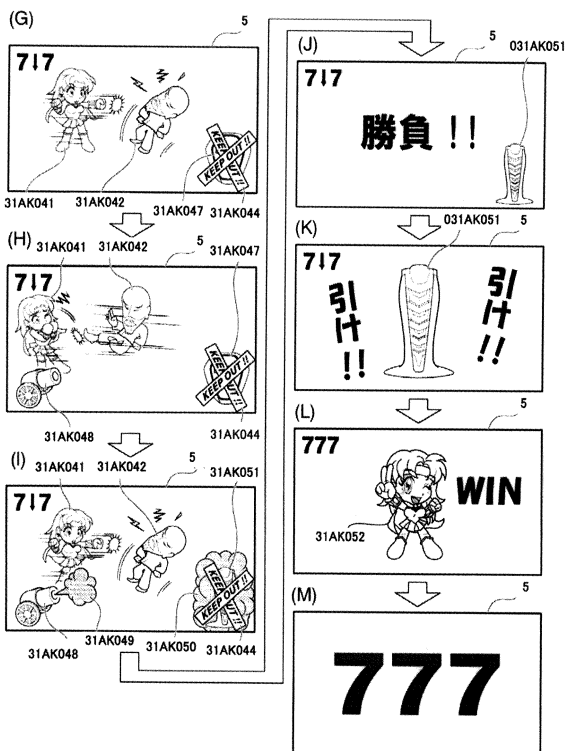
(C)31AKS003における決定割合

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

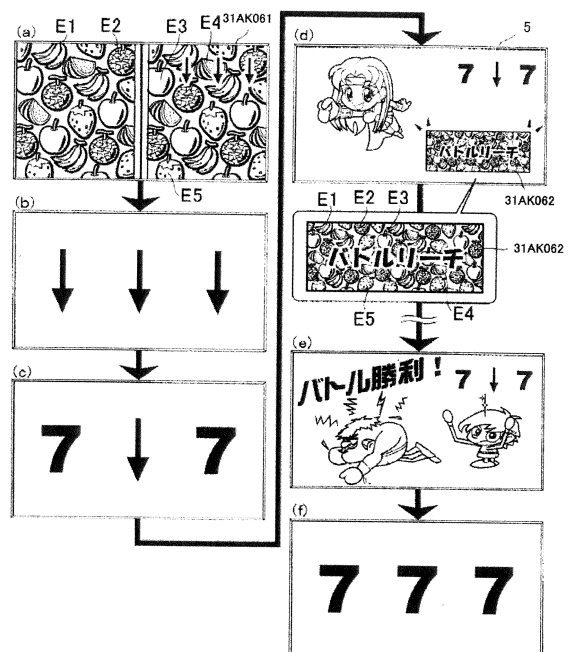
【図 17】



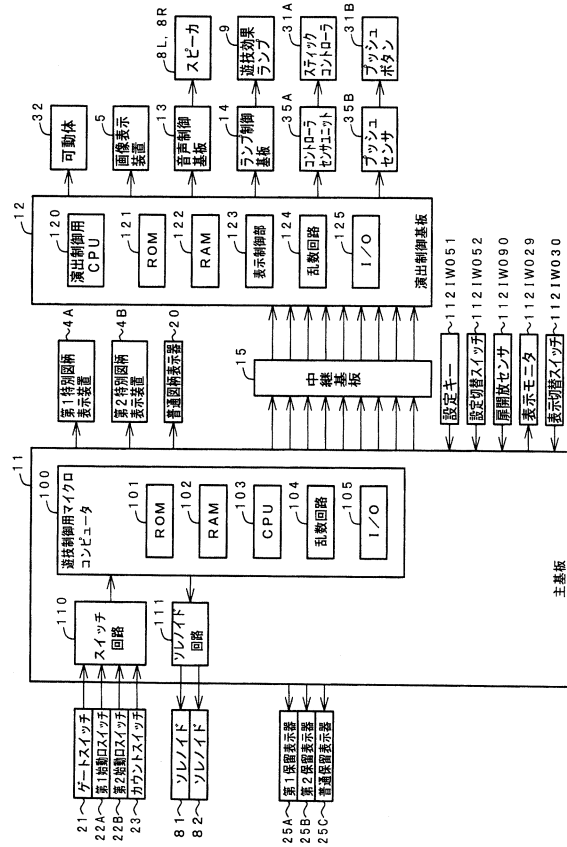
【図 18】



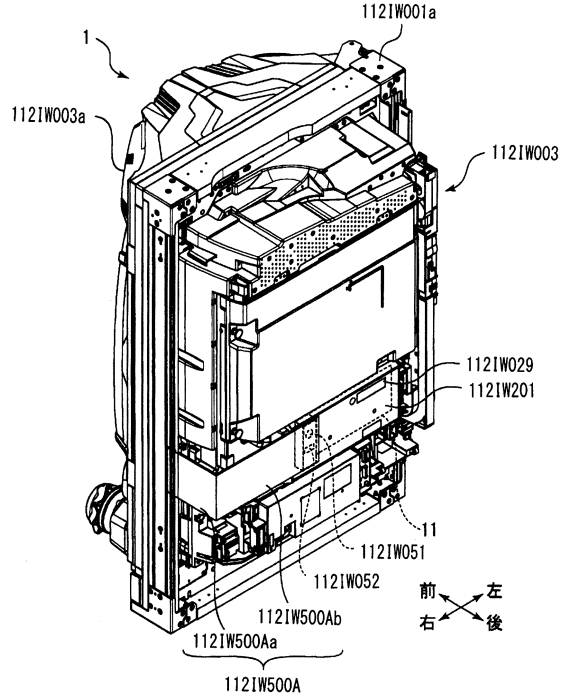
【図 19】



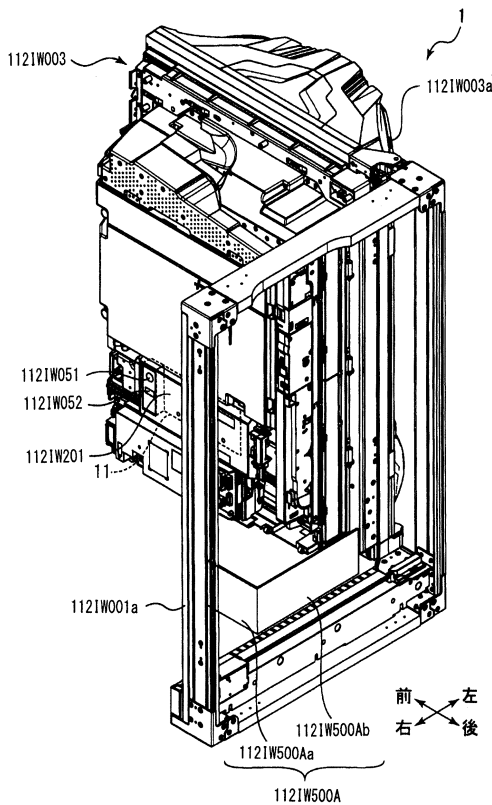
【図20-1】



【図20-2】



【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)		
変動特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当り (非確変時)	1020~1079, 13320~13464 (確率: 1/320)
	大当り (確変時)	1020~1519, 13320~14867 (確率: 1/32)
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当り (非確変時)	1020~1079, 13320~13464 (確率: 1/320)
	大当り (確変時)	1020~1519, 13320~14867 (確率: 1/32)

(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)		
変動特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当り (非確変時)	1020~1079, 13320~13477 (確率: 1/300)
	大当り (確変時)	1020~1519, 13320~15004 (確率: 1/30)
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当り (非確変時)	1020~1079, 13320~13477 (確率: 1/300)
	大当り (確変時)	1020~1519, 13320~15004 (確率: 1/30)

(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)		
変動特図指定パッファ=第1 (第1特別図柄)	大当り (非確変時)	1020~1079, 13320~13493 (確率: 1/280)
	大当り (確変時)	1020~1519, 13320~15160 (確率: 1/28)
変動特図指定パッファ=第2 (第2特別図柄)	大当り (非確変時)	1020~1079, 13320~13493 (確率: 1/280)
	大当り (確変時)	1020~1519, 13320~15160 (確率: 1/28)

【 図 2 0 - 5 】

(A)大当た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 2 0 - 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]

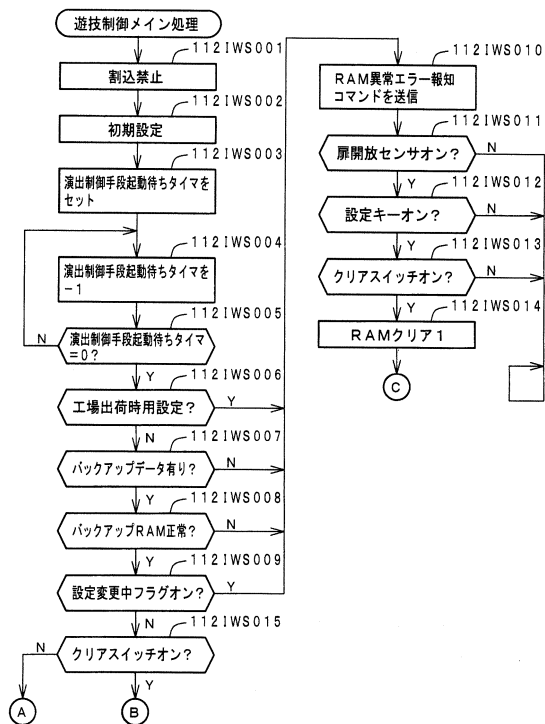
変動パターン	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
PA1-1 (非リーチハズレ)	95.4%	95.0%	94.6%
PA2-1 (ノーマルリーチハズレ)	3.8%	4.0%	4.2%
スーパーリーチハズレ	0.8%	1.0%	1.2%

【 図 2 0 - 7 】

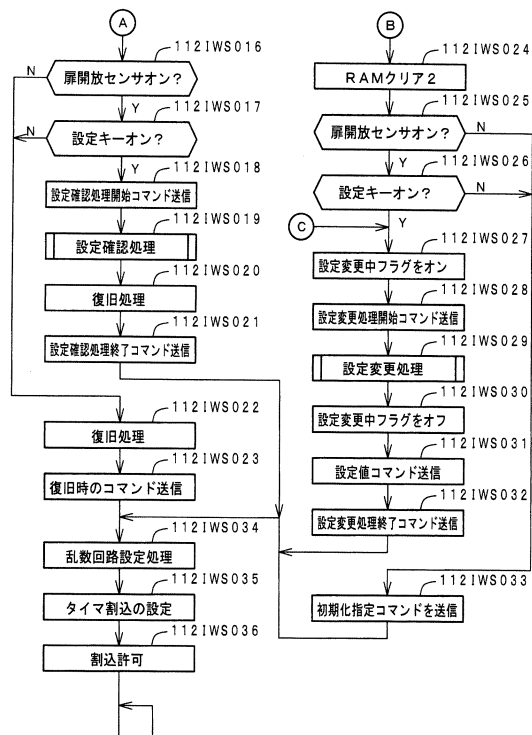
(A) 非リーチハズレ変動パターン判定テーブル

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

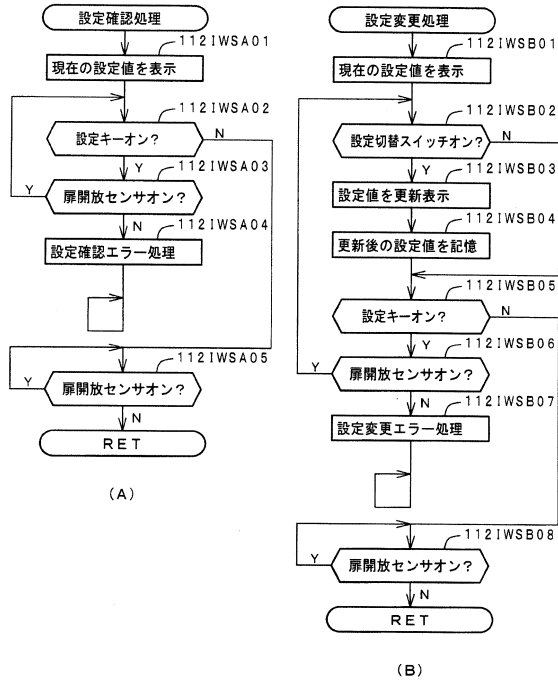
【 図 2 0 - 8 】



【 図 2 0 - 9 】



【図20-10】



【図20-11】

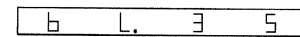
電源投入時処理

		設定キー	
		オン	オフ
クリアスイッチ	オン	設定変更処理	初期化处理
	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

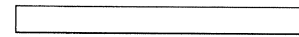
(A) 遊技中



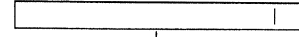
電源OFF

- ・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

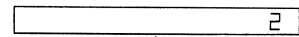


(C) 電源投入 (クリアスイッチ操作有、設定キーON)



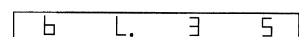
設定切替スイッチ操作

(D) 表示変更

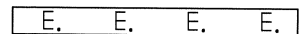


設定キーOFF

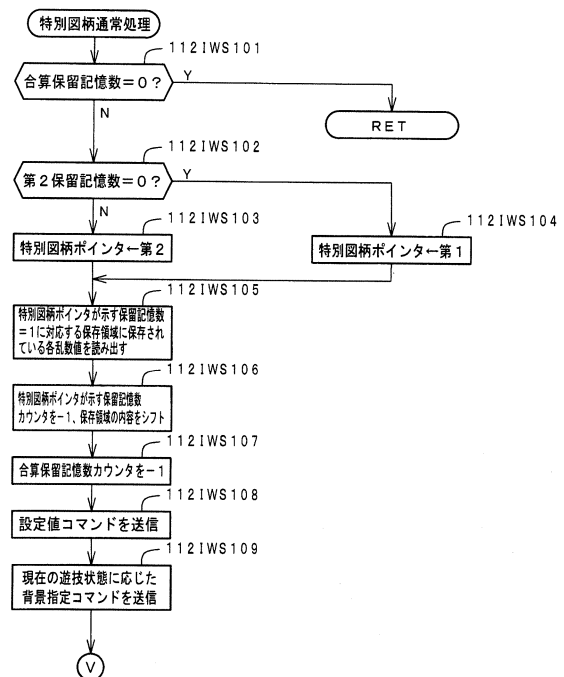
(E) 設定完了 (点滅、設定値をRAMのバックアップ領域に格納)



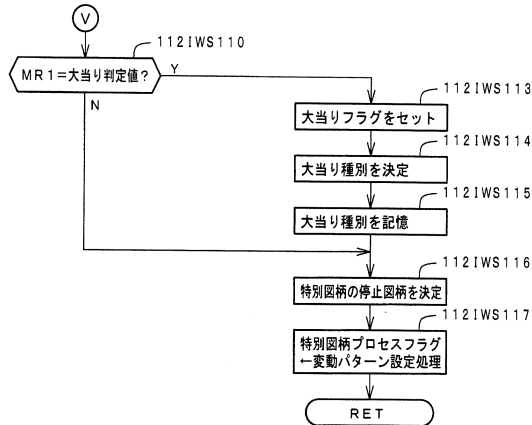
(F) エラー表示



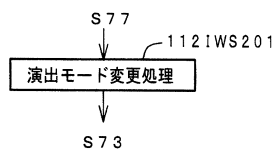
【図20-13】



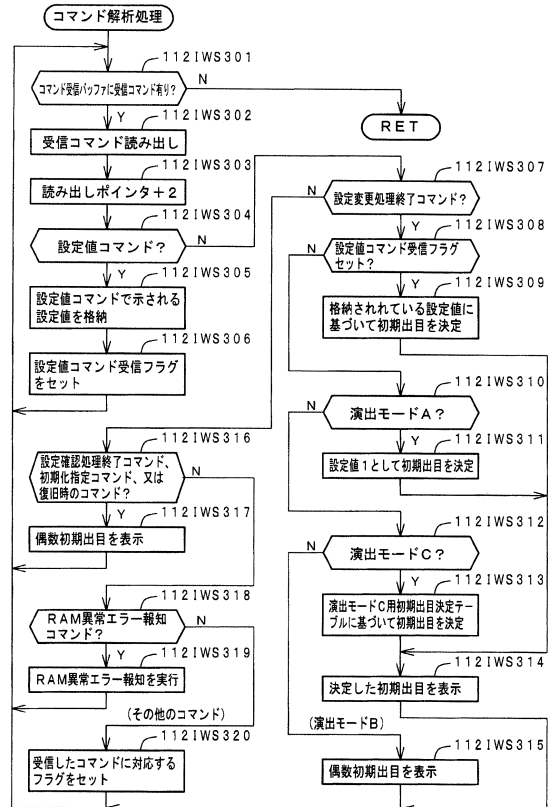
【図 20 - 14】



【図 20 - 15】



【図 20 - 16】



【図 20 - 17】

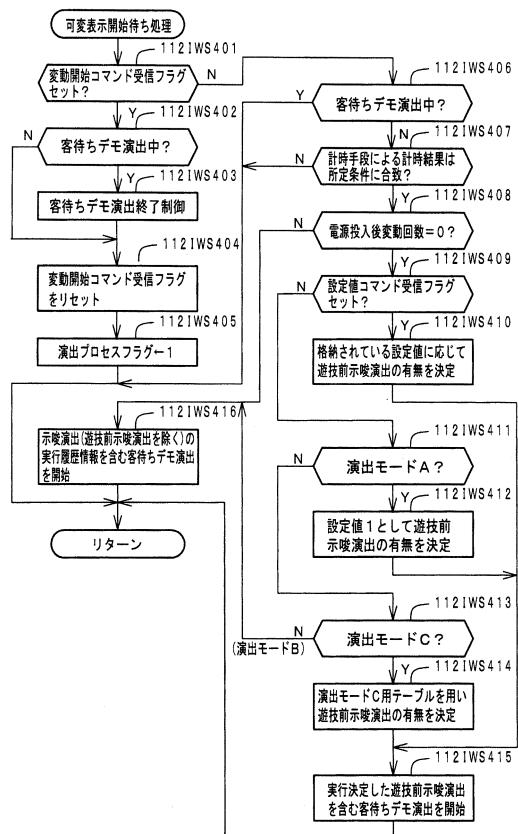
(A) 初期出目決定テーブル

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

(B) 初期出目決定テーブル[演出モードC用]

初期出目	
偶数初期出目	85%
奇数初期出目	15%
特殊初期出目	0%

【図 20 - 18】



【図 20 - 19】

(A)遊技前示唆演出決定テーブル

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

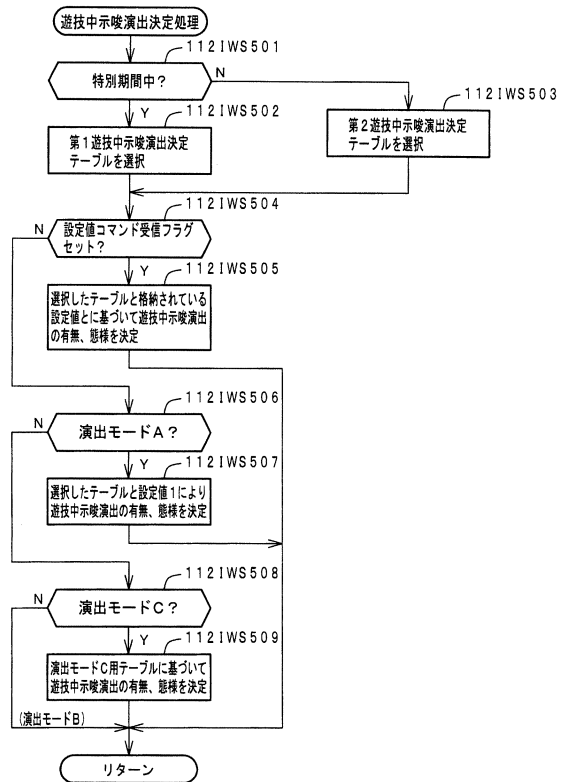
(B)遊技前示唆演出決定テーブル[演出モードC用]

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

(C)遊技前示唆演出決定テーブル[復旧時のコマンド受信時][変形例]

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

【図 20 - 20】



【図 20 - 21】

(A)第1遊技中示唆演出決定テーブル[特別期間用(遊技開始から30秒変動まで)]

遊技中示唆演出	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
実行なし	89%	80%	70%
実行あり:第1演出態様 (ミニキャラA登場)	10%	15%	20%
実行あり:第2演出態様 (ミニキャラA、B登場)	1%	5%	9%
実行あり:第3演出態様 (ミニキャラC登場)	0%	0%	1%

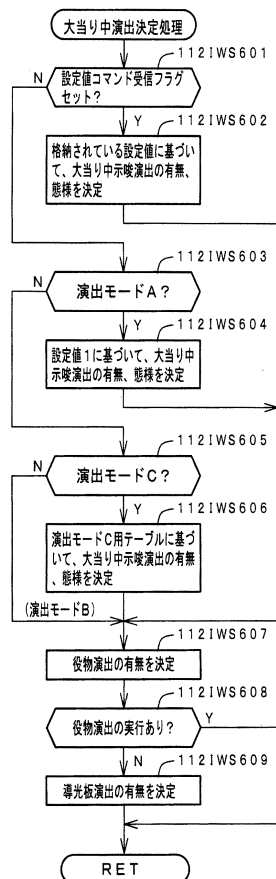
(B)第2遊技中示唆演出決定テーブル[非特別期間用]

遊技中示唆演出	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
実行なし	99%	97%	95%
実行あり:第1演出態様 (ミニキャラA登場)	1%	3%	4%
実行あり:第2演出態様 (ミニキャラA、B登場)	0%	0%	0%
実行あり:第3演出態様 (ミニキャラC登場)	0%	0%	1%

(C)第3遊技中示唆演出決定テーブル[演出モードC用]

遊技中示唆演出	設定値
実行なし	96%
実行あり:第1演出態様 (ミニキャラA登場)	4%
実行あり:第2演出態様 (ミニキャラA、B登場)	0%
実行あり:第3演出態様 (ミニキャラC登場)	0%

【図 20 - 22】



【図20-23】

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

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

(B)第2大当り中示唆演出決定テーブル(非特定期間用)

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

(C)第2大当り中示唆演出決定テーブル(演出モードC用)

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

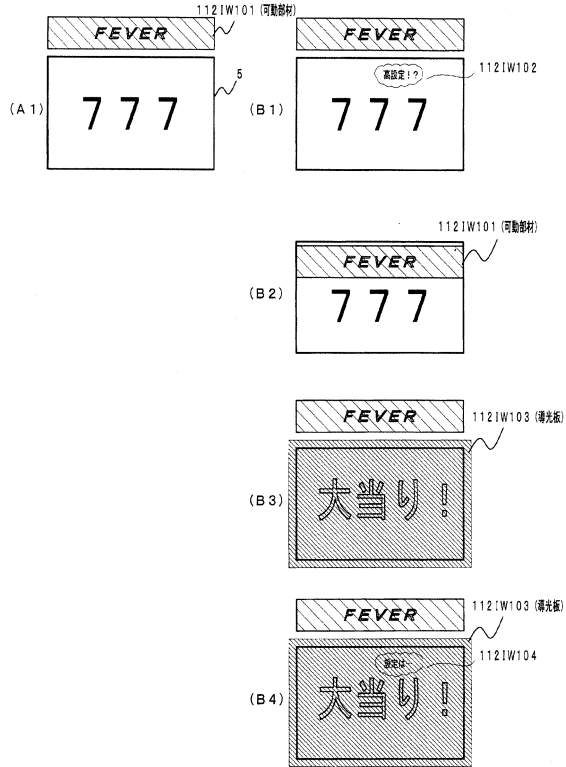
(D)役物演出決定テーブル

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

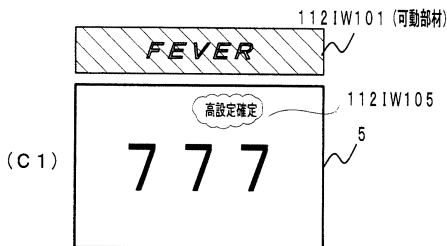
(E)導光板演出決定テーブル

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

【図20-24】



【図20-25】



【図21-1】

(A)各設定値におけるスペック

設定値	大当り確率(非確定時)	大当り確率(確定時)	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%

(B)第1特別図柄大当り種別テーブルA

大当り種別	大当り後の遊技状態	割合
大当り種別A	高確高ベース(変動100回まで)	45%
大当り種別B	高確高ベース(変動50回または変動100回まで)	20%
大当り種別C	低確高ベース(変動100回まで)	35%

※低確低ベース時:高確高ベース50回
高確低ベース時:高確高ベース50回
高確高ベース時:高確高ベース100回

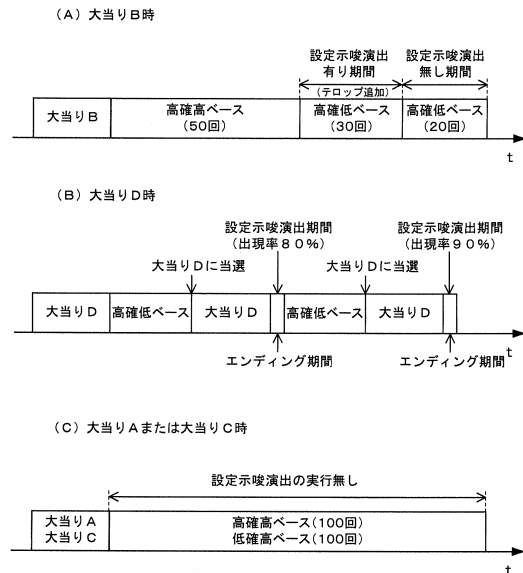
(C)第1特別図柄大当り種別テーブルB

大当り種別	大当り後の遊技状態	割合
大当り種別A	高確高ベース(変動100回まで)	45%
大当り種別D	高確低ベース(変動100回まで)	20%
大当り種別C	低確高ベース(変動100回まで)	35%

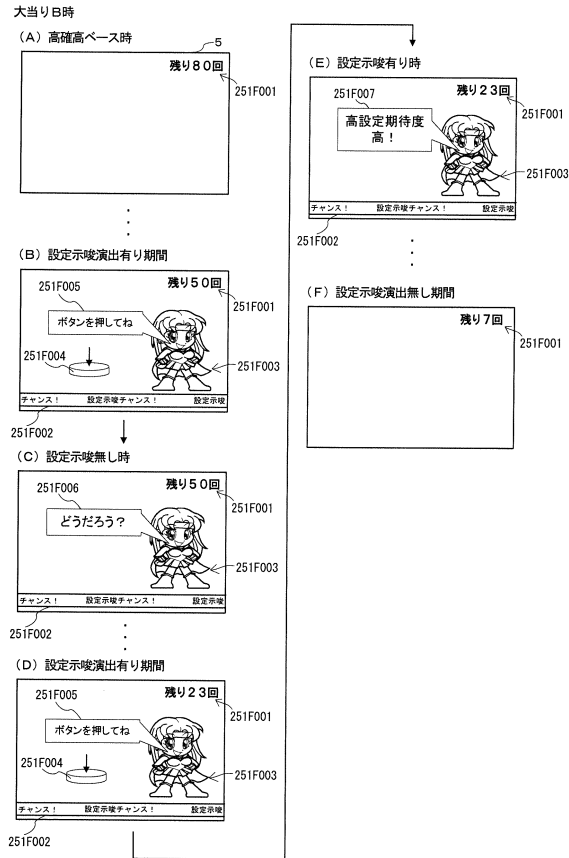
(D)第2特別図柄大当り種別テーブル

大当り種別	大当り後の遊技状態	割合
大当り種別A	高確高ベース(変動100回まで)	100%

【図21-2】



【図 21 - 3】



【図 21 - 4】

(A) 第1設定示唆演出決定テーブル(大当りB1回目)

セリフ内容	設定1	設定2	設定3
どうだろう？	88%	88%	87%
高設定期待度低！	5%	3%	3%
高設定期待度中！	4%	5%	4%
高設定期待度高！	3%	4%	5%
高設定確定！	—	—	1%

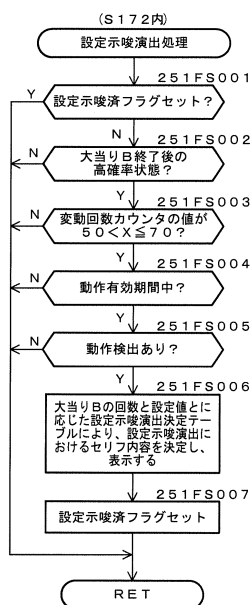
(B) 第2設定示唆演出決定テーブル(大当りB2回目)

セリフ内容	設定1	設定2	設定3
どうだろう？	73%	73%	67%
高設定期待度低！	10%	8%	8%
高設定期待度中！	9%	10%	9%
高設定期待度高！	8%	9%	10%
高設定確定！	—	—	6%

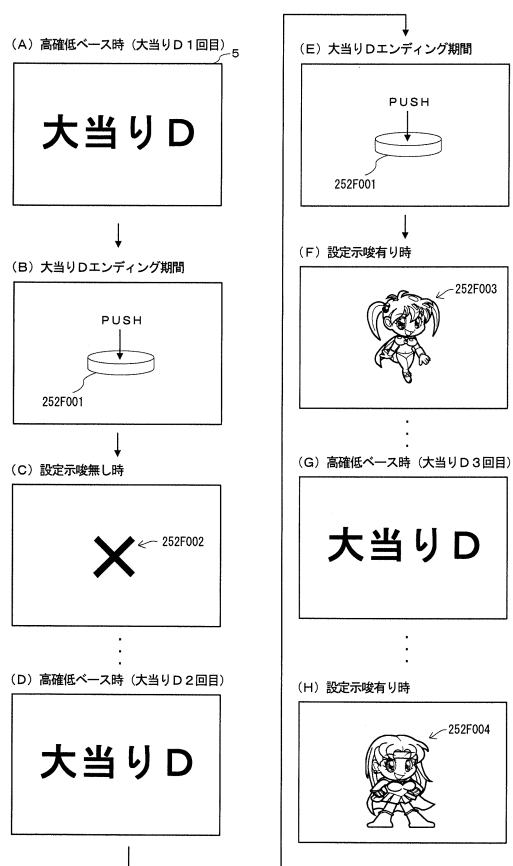
(C) 第3設定示唆演出決定テーブル(大当りB3回目以上)

セリフ内容	設定1	設定2	設定3
どうだろう？	58%	58%	47%
高設定期待度低！	15%	13%	13%
高設定期待度中！	14%	15%	14%
高設定期待度高！	13%	14%	15%
高設定確定！	—	—	11%

【図 21 - 5】



【図 21 - 6】



【図 21 - 7】

(A)大当りD継続1回目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	20%	20%	20%
キャラクタA	28%	25%	25%
キャラクタB	27%	28%	26%
キャラクタC	25%	27%	27%
キャラクタD	—	—	2%

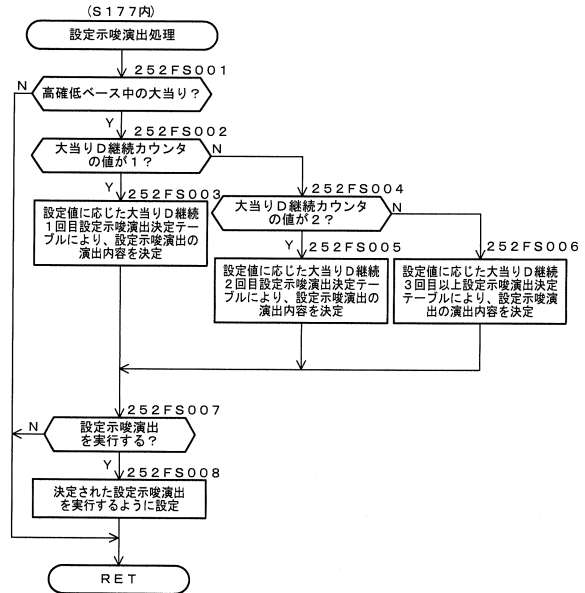
(B)大当りD継続2回目設定示唆演出決定テーブル

演出内容	設定1	設定2	設定3
演出無し	10%	10%	10%
キャラクタA	31%	29%	27%
キャラクタB	30%	31%	28%
キャラクタC	29%	30%	30%
キャラクタD	—	—	5%

(C)大当りD継続3回目以上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	—	—	—
キャラクタA	35%	32%	29%
キャラクタB	33%	35%	30%
キャラクタC	32%	33%	33%
キャラクタD	—	—	8%

【図 21 - 8】



フロントページの続き

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)

A 6 3 F 7 / 0 2