

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7343999号
(P7343999)

(45)発行日 令和5年9月13日(2023.9.13)

(24)登録日 令和5年9月5日(2023.9.5)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z

請求項の数 1 (全80頁)

(21)出願番号	特願2019-72849(P2019-72849)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	平成31年4月5日(2019.4.5)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2020-168299(P2020-168299		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
	A)	(72)発明者	小倉 敏男
(43)公開日	令和2年10月15日(2020.10.15)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
審査請求日	令和4年2月8日(2022.2.8)		株式会社三共内
前置審査		審査官	岡崎 彦哉

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技者にとって有利度が異なるように設定値を設定可能な設定手段と、
表示手段と、
前記表示手段を用いて演出識別情報を可変表示する可変表示演出手段と、
前記表示手段を用いて段階的な表示態様の变化により、前記有利状態に制御される期待度を示唆可能な示唆表示を表示する示唆表示演出手段と、を備え、
前記示唆表示演出手段は、前記示唆表示を一旦消去した後に再度表示することが可能であり、前記示唆表示を再度表示するときに、一旦消去する前に実行された特定演出が再度実行された後、一旦消去する前よりも前記有利状態に制御される期待度が高い段階に変化した前記示唆表示を表示することが可能であり、
前記可変表示演出手段は、前記示唆表示が一旦消去された状態において、前記演出識別情報を継続して可変表示し、前記示唆表示が一旦消去された状態となるよりも前に第1態様の演出識別情報を可変表示することが可能であり、前記示唆表示が再度表示された状態となった後に第1態様よりも小さい第2態様の演出識別情報を可変表示することが可能であり、
前記示唆表示演出手段は、複数種類のタイミングで前記示唆表示を一旦消去することが可能であり、
前記示唆表示が一旦消去されたタイミングに応じて、再度表示された前記示唆表示が示

唆する期待度がどの段階に変化するかの割合が異なり、

演出態様を選択するための選択肢を提示して、遊技者の動作の検出に基づいて、演出態様を複数種類からいずれかに選択可能とする選択演出を実行する演出態様選択手段をさらに備え、

前記設定手段により、遊技者にとって有利度合が高い特定設定値が設定される場合は、特定設定値が設定されない場合よりも高い割合で前記有利状態に制御される期待度が最上である段階に変化した前記示唆表示を表示することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

この種の遊技機として一般的に知られているものとしては、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態等）に制御可能なものがあった。このような遊技機としては、例えばメータ表示のように、段階的な表示態様の变化により、有利状態に制御される期待度を示唆可能な示唆表示をするものがあった（特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2013-233322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1のように、段階的な表示態様の变化により、有利状態に制御される期待度を示唆可能な示唆表示をする演出では、示唆表示が変化するタイミングに意外性がなく、遊技において興趣を盛上げることが不十分であるという問題があった。

【0005】

本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、遊技において興趣を盛上げることができる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

（A）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、

表示手段と、

遊技者にとって有利度が異なるように設定値を設定可能な設定手段と、

前記表示手段を用いて演出識別情報を可変表示する可変表示演出手段と、

前記表示手段を用いて段階的な表示態様の变化により、前記有利状態に制御される期待度を示唆可能な示唆表示を表示する示唆表示演出手段と、を備え、

前記示唆表示演出手段は、前記示唆表示を一旦消去した後に再度表示することが可能であり、前記示唆表示を再度表示するときに、一旦消去する前に実行された特定演出が再度実行された後、一旦消去する前よりも前記有利状態に制御される期待度が高い段階に変化した前記示唆表示を表示することが可能であり、

前記可変表示演出手段は、前記示唆表示が一旦消去された状態において、前記演出識別情報を継続して可変表示し、前記示唆表示が一旦消去された状態となるよりも前に第1態様の演出識別情報を可変表示することが可能であり、前記示唆表示が再度表示された状態となった後に第1態様よりも小さい第2態様の演出識別情報を可変表示することが可能であり、

前記示唆表示演出手段は、複数種類のタイミングで前記示唆表示を一旦消去することが可能であり、

10

20

30

40

50

前記示唆表示が一旦消去されたタイミングに応じて、再度表示された前記示唆表示が示唆する期待度がどの段階に変化するかの割合が異なり、

演出態様を選択するための選択肢を提示して、遊技者の動作の検出に基づいて、演出態様を複数種類からいずれかに選択可能とする選択演出を実行する演出態様選択手段をさらに備え、

前記設定手段により、遊技者にとって有利度合が高い特定設定値が設定される場合は、特定設定値が設定されない場合よりも高い割合で前記有利状態に制御される期待度が最上である段階に変化した前記示唆表示を表示することが可能である。

(1) 複数の設定値(例えば「1」～「6」)のうちいずれかに設定可能であり、設定された設定値に応じて異なる割合で遊技者にとって有利な有利状態(大当り遊技状態等)に制御可能な遊技機(パチンコ遊技機1等)であって、

10

段階的な表示態様(数値表示およびレベル表示等の段階的な表示態様)の変化により、前記有利状態に制御される期待度を示唆可能な示唆表示(図8-4等の示唆表示111F001等)を表示する示唆表示手段を備え、

前記示唆表示手段は、前記示唆表示を一旦消去した(図8-4(J)等)後に再度表示する(図8-4(M)等)ことが可能であり、前記示唆表示を再度表示するときに、一旦消去する前(図8-4(I)のような80%等)よりも前記有利状態に制御される期待度が高い段階に変化した前記示唆表示(図8-4(M)のような100%等)を表示することが可能であり(図8-4(M)のような100%等)、前記有利状態に制御されない旨の所定報知(図8-4(J)等)のようなはずれ表示結果の報知等)がされた後に、特別演出(図8-4(K)～(O)の特別演出としてのルーレット演出等)を実行し、当該特別演出の実行に関連して、前記示唆表示を再度表示することが可能であり(図8-4(M)等)、

20

さらに、

演出態様を選択するための選択肢を提示して、遊技者の動作の検出に基づいて、演出態様を複数種類からいずれかに選択可能とする選択演出を実行する演出態様選択手段(例えば選択演出設定処理を実行する演出制御用CPU120)を備え、

前記演出態様選択手段が提示可能な選択肢は、前記設定値がいずれであるときでも提示可能な第1選択肢(例えば楽曲A、楽曲B、楽曲C)と、前記設定値が特定値であるときに提示可能な第2選択肢(例えば楽曲Z)と、を含み、

30

前記演出態様選択手段は、第1条件が成立したときに前記第2選択肢を提示するとともに、当該第1条件の成立後所定期間は、前記第1条件よりも成立容易な第2条件が成立したときに前記第2選択肢を提示可能である(例えば図10-6)。

【0007】

このような構成によれば、示唆表示を一旦消去した後に再度表示することが可能であり、前記示唆表示を再度表示するときに、一旦消去する前よりも有利状態に制御される期待度が高い段階に変化した示唆表示を表示することが可能であるので、示唆表示が変化するタイミングに意外性があり、示唆表示を再度表示するときに、一旦消去する前よりも有利状態に制御される期待度が高い段階に変化した示唆表示を表示することにより、遊技において興趣を盛上げることができる。また、有利状態に制御されない旨の所定報知がされた後に、特別演出の実行に関連して示唆表示の再度表示が可能であることにより、特別演出が実行された場合に、示唆表示が再度表示されることに対する期待感を遊技者に持たせることができる。また、設定値を推測しやすくなり、遊技の興趣が向上する。

40

【0008】

(2) 前記(1)の遊技機において、

前記示唆表示手段は、前記有利状態に制御されない旨の所定報知(図8-4(J)等)のようなはずれ表示結果の報知等)がされた後に、前記示唆表示を一旦消去した(図8-4(J)等)後に、再度表示することが可能である(図8-4(M)等)。

【0009】

このような構成によれば、有利状態に制御されない旨の所定報知がされた後においても

50

、遊技者の有利状態への期待感を持続させることができる。

【 0 0 1 0 】

(3) 前記 (1) または (2) の遊技機において、

前記示唆表示の段階的な表示態様の变化に關与可能な所定演出 (図 8 - 4 (E) , (F) , (G) のチャンスアップ演出) を実行可能な所定演出手段 (演出制御用 C P U 1 2 0) をさらに備え、

前記示唆表示手段は、前記示唆表示を一旦消去する前に実行された前記所定演出を、前記示唆表示を再度したときに再度実行することが可能であり、前記所定演出が実行されたことに応じて、前記示唆表示における表示態様の段階を変化させることが可能である ([示唆表示再度実行時に一旦消去前に実行された演出を再度実行する演出例]) 。

10

【 0 0 1 1 】

このような構成によれば、示唆表示を一旦消去する前に実行された所定演出を、示唆表示を再度したときに再度実行することが可能であり、当該所定演出が実行されたことに応じて、示唆表示における表示態様の段階が変化可能であることにより、一度所定演出が実行されて有利状態に制御されなかったときであっても、遊技者の残念感を払拭することができる。

【 0 0 1 2 】

(4) 前記 (1) から (3) のいずれかの遊技機において、

前記示唆表示手段は、複数種類のタイミングで前記示唆表示を一旦消去することが可能であり (図 8 - 6 の (A) ~ (C) の第 1 タイミング ~ 第 3 タイミングに示す、非リーチはずれ表示時、ノーマルリーチはずれ表示時、スーパーリーチはずれ表示時等) 、前記示唆表示が一旦消去されたタイミングに応じて、前記再度表示された前記示唆表示が示唆する期待度がどの段階に変化するかの割合が異なる (図 8 - 5 (B) に示すように、例えば、第 1 S P リーチはずれ表示の段階および第 2 S P リーチはずれ表示の段階で示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が一旦消去された場合は、ノーマルリーチはずれ表示の段階で示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が一旦消去された場合と比べて、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が再度表示されるときに、80%の示唆表示と100%の示唆表示とのどの段階に変化するかの割合が異なる等) 。

20

【 0 0 1 3 】

このような構成によれば、示唆表示が一旦消去されたタイミングに応じて、再度表示された示唆表示が示唆する期待度がどの段階に変化するかの割合が異なるので、示唆表示が一旦消去されるタイミングに遊技者を注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【 0 0 1 4 】

(5) 前記 (1) から (4) のいずれかの遊技機において、

遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段をさらに備え (C P U 1 0 3 等) 、

前記示唆表示手段は、前記設定手段により設定された設定値が遊技者にとって有利である程、前記再度表示された前記示唆表示が示唆する期待度が最上の段階に変化する割合が高い ([設定値が遊技者にとって有利である程、再度表示された示唆表示が示唆する期待度が最上の段階に変化する割合が高い演出例]) 。

40

【 0 0 1 5 】

このような構成によれば、設定手段により設定された設定値が遊技者にとって有利である程、再度表示された示唆表示が示唆する期待度が最上の段階に変化する割合が高いため、示唆表示の再度表示に遊技者を注目させて興趣を盛上げることができる。

【 0 0 1 6 】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の (6) から (1 0) の遊技機に係る発明が含まれる。従来より、遊技機において、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に示されているような、設定値を設定可能なパチンコ遊技機において、設定値の示唆を行う演出を実行するものがあった。しかしながら、上記した従来の遊技機は、設定値の示唆を

50

行う演出を見逃すと、示唆された設定値を認識できず、興趣を高められないおそれがあり、この点に鑑み、興趣を向上させた遊技機の提供が求められている。

【 0 0 1 7 】

(6) 複数の設定値 (例えば「 1 」～「 6 」) のうちいずれかに設定可能であり、設定された設定値に応じて異なる割合で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 (例えば特徴部 6 2 A K に係るパチンコ遊技機 1) であって、演出態様を選択するための選択肢を提示して、遊技者の動作の検出に基づいて、演出態様を複数種類からいずれかに選択可能とする選択演出を実行する演出態様選択手段 (例えば選択演出設定処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0) を備え、

前記演出態様選択手段が提示可能な選択肢は、前記設定値がいずれであるときでも提示可能な第 1 選択肢 (例えば楽曲 A、楽曲 B、楽曲 C) と、前記設定値が特定値であるときに提示可能な第 2 選択肢 (例えば楽曲 Z) と、を含み、

前記演出態様選択手段は、第 1 条件が成立したときに前記第 2 選択肢を提示するとともに、当該第 1 条件の成立後所定期間は、前記第 1 条件よりも成立容易な第 2 条件が成立したときに前記第 2 選択肢を提示可能である (例えば図 1 0 - 6) 。

このような構成によれば、設定値を推測しやすくなり、遊技の興趣が向上する。

【 0 0 1 8 】

(7) 前記 (6) の遊技機において、

前記第 2 条件は、前記第 1 条件よりも少ない種類の条件を満たすことで成立する (例えば図 1 0 - 6) ようにしてもよい。

このような構成によれば、第 2 選択肢を提示する条件が一旦成立した後は、再度成立しやすくなるので、興趣が向上する。

【 0 0 1 9 】

(8) 前記 (6) または (7) の遊技機において、

前記第 2 条件は、前記第 1 条件と少なくとも共通の条件 (例えば最大ラウンドの確変大当たりとなること) を含むようにしてもよい。

このような構成によれば、共通の条件に遊技者が注目するようになり、興趣が向上する。

【 0 0 2 0 】

(9) 前記 (6) から (8) のいずれかの遊技機において、

前記選択演出において演出態様が選択された後、特定期間に亘って選択された演出態様に対応する演出が実行され、

前記演出態様選択手段は、前記第 2 選択肢を提示した後は、前記第 2 選択肢が選択されなかった場合でも、再度前記選択演出を実行するときに前記第 2 選択肢を提示する (例えば図 1 0 - 2) ようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技者の趣向にあった演出を実行でき、興趣が向上する。

【 0 0 2 1 】

(1 0) 前記 (6) から (9) のいずれかの遊技機において、

前記第 2 選択肢を提示するための条件の一つは、前記選択演出とは異なる特定演出 (例えば予告演出) において、前記設定値を示唆する演出 (例えば特定予告) が実行されたことであるようにしてもよい。

このような構成によれば、選択演出と特定演出との関連性が出て、興趣が向上する。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 2 2 】

【 図 1 】 この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

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

【 図 3 】 遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【 図 4 】 遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【 図 5 】 特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【 図 6 】 演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【 図 7 】 演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 8 - 1】特徴部 1 1 1 F における演出制御コマンドを例示する図である。

【図 8 - 2】特徴部 1 1 1 F における演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 3】特徴部 1 1 1 F におけるサブ側遊技停止処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 4】段階的に表示態様が変化可能な示唆表示の演出例を示す画像表示装置 5 の表示画面図である。

【図 8 - 5】示唆表示有無判定テーブルを示す図である。

【図 8 - 6】示唆表示の演出タイミングの代表例を示すタイミングチャートである。

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

【図 9 - 2】パチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図 9 - 3】遊技機用枠を開放した状態のパチンコ遊技機の背面斜視図である。

10

【図 9 - 4】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 9 - 5】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 9 - 6】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 9 - 7】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 9 - 8】電源投入時に実行される処理を示す説明図である。

【図 9 - 9】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 10 - 1】特徴部 6 2 A K の演出動作例を示す図である。

【図 10 - 2】特徴部 6 2 A K の演出動作例を示す図である。

【図 10 - 3】特徴部 6 2 A K の予告演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10 - 4】予告演出決定割合を示す図である。

20

【図 10 - 5】特徴部 6 2 A K の予告演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10 - 6】楽曲 Z の出現条件を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0023】

(基本説明)

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

【0024】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

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

30

【0025】

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

40

【0026】

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

50

いても同じ)。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

【 0 0 2 7 】

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

【 0 0 2 8 】

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 L C D (液晶表示装置) や有機 E L (ElectroLuminescence) 等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置 5 は、プロジェクタ及びスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置 5 には、各種の演出画像が表示される。

【 0 0 2 9 】

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 3 0 】

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 3 1 】

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 3 2 】

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 3 3 】

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 3 4 】

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 3 5 】

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

10

20

30

40

50

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 3 6 】

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 3 7 】

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。

10

【 0 0 3 8 】

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 9 】

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。

20

【 0 0 4 0 】

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 4 1 】

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。

30

【 0 0 4 2 】

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 4 3 】

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 4 4 】

40

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 4 5 】

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 4 6 】

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。

50

【 0 0 4 7 】

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

【 0 0 4 8 】

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。

【 0 0 4 9 】

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

【 0 0 5 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、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 31 B が設けられている。プッシュボタン 31 B に対する操作は、プッシュセンサ 35 B（図 2 参照）により検出される。

【 0 0 5 1 】

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

【 0 0 5 2 】

（遊技の進行の概略）

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

【 0 0 5 3 】

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

【 0 0 5 4 】

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。

【 0 0 5 5 】

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

【 0 0 5 6 】

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

【 0 0 5 7 】

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」

10

20

30

40

50

、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。)が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄(小当り図柄、例えば「2」)が停止表示されれば、「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄(ハズレ図柄、例えば「-」)が停止表示されれば「ハズレ」となる。

【0058】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。特図ゲームでの表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。

【0059】

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

【0060】

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。

【0061】

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。

【0062】

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。

【0063】

時短状態では、平均的な特図変動時間(特図を変動させる期間)を通常状態よりも短縮させる制御(時短制御)が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間(普図を変動させる期間)を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御(高開放制御、高ペース制御)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

【0064】

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

【0065】

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。

【0066】

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。

【 0 0 6 7 】

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

【 0 0 6 8 】

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

【 0 0 6 9 】

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

【 0 0 7 0 】

(演出の進行など)

パチンコ遊技機 1 では、遊技の進行に応じて種々の演出(遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出)が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置 5 に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力、及び/又は、遊技効果ランプ 9 の点等/消灯、可動体 3 2 の動作等により行われてもよい。

【 0 0 7 1 】

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

【 0 0 7 2 】

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

【 0 0 7 3 】

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基づいてリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機 1 では、演出態様に基づいて表示結果(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。

【 0 0 7 4 】

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

10

20

30

40

50

【 0 0 7 5 】

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 7 6 】

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 7 】

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 8 】

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 9 】

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 8 0 】

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 8 1 】

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

10

20

30

40

50

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)。

【0082】

(基板構成)

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

【0083】

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

10

【0084】

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

【0085】

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

20

【0086】

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

30

【0087】

I/O105は、例えば各種信号(後述の検出信号)が入力される入力ポートと、各種信号(第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25Cなどを制御(駆動)する信号、ソレノイド駆動信号)を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0088】

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

40

【0089】

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

【0090】

主基板11(遊技制御用マイクロコンピュータ100)は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド(遊技の進行状況等を指定(通知)するコマ

50

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

【0091】

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

10

【0092】

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

【0093】

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

20

【0094】

演出制御用CPU120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号(遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号)に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

【0095】

表示制御部123は、VDP(VideoDisplayProcessor)、CGROM(CharacterGeneratorROM)、VRAM(VideoRAM)などを備え、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0096】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯/消灯を行うため、音指定信号(出力する音声を指定する信号)を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号(ランプの点灯/消灯態様を指定する信号)をランプ制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を当該可動体32又は当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

30

【0097】

音声制御基板13は、スピーカ8L、8Rを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ8L、8Rを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ8L、8Rから出力させる。

40

【0098】

ランプ制御基板14は、遊技効果ランプ9を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ9を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ9を点灯/消灯する。このようにして、表示制御部123は、音声出力、ランプの点灯/消灯を制御する。

【0099】

なお、音声出力、ランプの点灯/消灯の制御(音指定信号やランプ信号の供給等)、可動体32の制御(可動体32を動作させる信号の供給等)は、演出制御用CPU120が実行するようにしてもよい。

【0100】

50

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

【 0 1 0 1 】

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 1 0 2 】

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

【 0 1 0 3 】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0 1 0 4 】

（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、CPU 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 CPU 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 1 0 5 】

図 3 に示す遊技制御メイン処理では、CPU 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（CTC（カウンタ/タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【 0 1 0 6 】

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；Yes）、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。初期化处理では、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。

【 0 1 0 7 】

また、CPU 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 CPU 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 8 】

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；No）、RAM 1 0 2（バックアップ RAM）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップ 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、CPU 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、RAM 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、RAM 1 0 2 のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップ S 4 では、バ

10

20

30

40

50

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RAM 102にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップS4；No）、初期化処理（ステップS8）を実行する。

【0109】

RAM 102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）、CPU 103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、RAM 102のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM 102のデータが正常であると判定する。

10

【0110】

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

【0111】

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

20

【0112】

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

30

【0113】

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

【0114】

40

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

50

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)。

【0115】

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)。

【0116】

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

【0117】

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

【0118】

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)。

【0119】

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

【0120】

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。

【0121】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”(初期値)のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」

10

20

30

40

50

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

【 0 1 2 2 】

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。

10

【 0 1 2 3 】

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 2 4 】

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

【 0 1 2 5 】

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 2 6 】

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 7 】

ステップ S 1 1 4 の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口雇用のソレノイド 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、

50

例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

【 0 1 2 8 】

ステップ S 1 1 5 の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 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、大当り開放中処理を終了する。

10

【 0 1 2 9 】

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

20

【 0 1 3 0 】

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

【 0 1 3 1 】

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

30

【 0 1 3 2 】

ステップ S 1 1 9 の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

40

【 0 1 3 3 】

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

【 0 1 3 4 】

(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

50

基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図6のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図6に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS71）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップS72）。初期動作制御処理では、可動体32を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体32の初期動作を行う制御が実行される。

【0135】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップS73）。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば2ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップS73；No）、ステップS73の処理を繰り返し実行して待機する。

10

【0136】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板11からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用CPU120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令（DI命令）を発行することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばRAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

20

【0137】

ステップS73にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップS73；Yes）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップS74）、コマンド解析処理を実行する（ステップS75）。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをRAM122の所定領域に格納したり、RAM122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

30

【0138】

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

40

【0139】

ステップS76の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップS77）、演出制御基板12の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフ

50

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 4 0 】

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 CPU 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 4 1 】

ステップ S 1 6 1 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば RAM 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 4 2 】

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 4 3 】

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 4 4 】

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 CPU 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 LED を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 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 4 5 】

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

50

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

【 0 1 4 6 】

10

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 C P U 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。

【 0 1 4 7 】

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 C P U 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。

20

【 0 1 4 8 】

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 C P U 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 9 】

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 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【 0 1 5 0 】

(基本説明の変形例)

40

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 5 1 】

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 5 2 】

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

50

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）。

【 0 1 5 3 】

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、R T、A T、A R T、C Z（以下、ボーナス等）のうち 1 以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

【 0 1 5 4 】

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。

【 0 1 5 5 】

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。

【 0 1 5 6 】

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「 1 0 0 %」の割合又は「 1 0 0 %」未満の割合であることも含む。

【 0 1 5 7 】

（特徴部 1 1 1 F に関する説明）

〔特徴部 1 1 1 F の制御の概要〕

次に、本実施の形態の特徴部 1 1 1 F について説明する。特徴部 1 1 1 F については、次のように大当りの当選確率のような遊技者にとって有利度が異なる設定値を設定手段により設定可能なパチンコ遊技機を対象とした技術を説明する。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0（C P U 1 0 3）は、大当りの当選確率の設定値として、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段としての機能も有する。

【 0 1 5 8 】

まず、設定値について説明する。本例で説明するパチンコ遊技機 1 は、遊技場側の者（遊技場の店員等）による所定のスイッチ等の操作手段等を用いた設定変更操作により設定値に応じた大当りの当選確率が変わる構成とされている。

【 0 1 5 9 】

例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0（C P U 1 0 3）において、設定変更操作に応じてパチンコ遊技機 1 に設定する大当りの当選確率を変更可能とする設定変更処理が実行される。これにより、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を用いることにより、大当りの当選確率を変更可能とする設定変更処理が実行される。設定値は例えば 1 ～ 6 の 3 段階（複数段階）からなり、大当りの当選確率が設定値 1 < 設定値 2 < 設定値 3 < 設定値 4 < 設定値 5 < 設定値 6 の順に高くなる。すなわち、設定値として設定値 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、設定値 2 < 設定値 3 < 設定値 4 < 設定値 5 < 設定値 6 の順番で有利度が段

10

20

30

40

50

階的に高くなる。なお、設定値は、複数段階設けられていればよく、6段階に限定されるものではない。このように大当りの当選確率を変更可能とすることに応じて出球率（単位時間あたりの出球数（賞球数））が変化するため、設定値を変更することは出玉率を変更するとも言える。

【0160】

例えば、本実施の形態のパチンコ遊技機は、電源投入時の設定変更操作による設定値の選択に応じて大当りの当選確率が変わる。6段階の設定値のうち、例えば設定値6は、大当りの当選確率が高い高設定と呼ばれ、例えば設定値1は、大当りの当選確率が低い低設定と呼ばれる場合がある。

【0161】

また、大当りの種別の選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値1～設定値6の設定により変更可能としてもよい。変動パターン種別の選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値1～設定値6の設定により変更可能としてもよい。変動パターンの選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値1～設定値6の設定により変更可能としてもよい。

【0162】

特徴部111Fについては、複数の設定値のうちのいずれかの設定値を設定可能なパチンコ遊技機において、設定手段に関する示唆をする設定示唆演出として、設定値がいずれの設定値であるかを示唆する設定値示唆に関する演出（以下、設定値示唆演出と呼ぶ）を実行する制御例を説明する。なお、設定示唆演出としては、設定値が変更された（起動時に設定変更処理が実行された）ことを示唆する設定変更示唆に関する演出（以下、設定変更示唆演出と呼ぶ）を実行するようにしてもよい。

【0163】

特徴部111Fについては、飾り図柄の可変表示中において、飾り図柄の表示領域において、回転数カウンタ（電源投入時または前回の当り遊技状態の終了時から新たに大当りが発生するまでの可変表示回数を計数するカウンタ）の画像等の特定表示を実行可能であって、大当り遊技状態に制御されることを示唆する予告としての大当り予告等の予告演出に対応する特定態様で当該特定表示を表示可能であるとともに、設定示唆演出に対応する特別態様で当該特定表示を表示可能あり、飾り図柄の表示とは異なる表示の優先度により、当該特定表示を表示可能である例を説明する。

【0164】

〔特徴部111Fのコマンドの構成〕

図8-1は、特徴部111F、103Fで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE（コマンドの分類）を示し、2バイト目はEXT（コマンドの種類）を表す。MODEデータの先頭ビット（ビット7）は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。なお、図8-2に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

【0165】

図8-1に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置207SG004Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第1変動開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置207SG004Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第2変動開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで変動表示される飾り図柄等の変動パターン（変動時間）を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。なお、変動パターン指定コマンドで

10

20

30

40

50

は、指定する変動パターン等に応じて、異なる E X T データが設定される。

【 0 1 6 6 】

コマンド 8 C X X H は、変動表示結果通知コマンドであり、特別図柄や飾り図柄等の変動表示結果を指定する演出制御コマンドである。変動表示結果通知コマンドでは、例えば図 8 - 8 (B) に示すように、変動表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるか「小当たり」であるかの決定結果（事前決定結果）や、変動表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当たり種別決定結果）に応じて、異なる E X T データが設定される。

【 0 1 6 7 】

コマンド 8 F 0 0 H は、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R で飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド 9 5 X X H は、図 8 - 1 のパチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えば図 8 - 1 のパチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態に応じて、異なる E X T データが設定される。具体的な一例として、コマンド 9 5 0 0 H を時短制御が行われない遊技状態（低ベース状態、通常状態）に対応した第 1 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 1 H を時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態）に対応した第 2 遊技状態指定コマンドとする。

【 0 1 6 8 】

コマンド 9 6 X X H は、図 8 - 1 のパチンコ遊技機 1 においてエラー（異常）の発生および発生したエラー（異常）の種別を指定するエラー（異常）指定コマンドである。エラー（異常）指定コマンドでは、例えば、各エラー（異常）に対応する E X T データが設定されることにより、演出制御基板 1 2 側において、いずれのエラー（異常）の発生が判定されたのかを特定することができ、特定したエラー（異常）の発生が、後述するエラー報知処理によって報知される。

【 0 1 6 9 】

コマンド A 0 X X H は、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンド A 1 X X H は、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンド A 2 X X H は、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A 3 X X H は、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

【 0 1 7 0 】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば変動表示結果通知コマンドと同様の E X T データが設定されること等により、事前決定結果や大当たり種別決定結果に応じて異なる E X T データが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当たり種別決定結果と設定される E X T データとの対応関係を、変動表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「15」）に対応して、異なる E X T データが設定される。

【 0 1 7 1 】

コマンド B 1 0 0 H は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 1 始動口スイッチ 2 2 A により検出されて始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したことに基づき、第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 1 始動条件が成立したことを通知する第 1 始動口入賞指定コマンドである。コマンド B 2 0 0 H は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 2 始動口スイッチ 2 2 B により検出されて始動入賞（第 2 始

10

20

30

40

50

動入賞)が発生したことに基づき、第2特別図柄表示装置207SG004Bにおける第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立したことを通知する第2始動口入賞指定コマンドである。

【0172】

コマンドC1XXHは、画像表示装置5等にて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第1特図保留記憶数を通知する第1保留記憶数通知コマンドである。コマンドC2XXHは、画像表示装置5等にて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第2特図保留記憶数を通知する第2保留記憶数通知コマンドである。第1保留記憶数通知コマンドは、例えば第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第1始動条件が成立したことに基
づいて、第1始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板
12に対して送信される。第2保留記憶数通知コマンドは、例えば第2始動入賞口を遊技
球が通過(進入)して第2始動条件が成立したことに基
づいて、第2始動口入賞指定コマ
ンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。また、
第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドは、第1開始条件と第2開始
条件のいずれかが成立したとき(保留記憶数が減少したとき)に、特図ゲームの実行が開
始されること等に対応して送信されるようにしてもよい。

10

【0173】

第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数
を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。すなわち、合計保
留記憶数の増加(または減少)を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられ
てもよい。

20

【0174】

コマンドD0XXHは、新たに設定された設定値を主基板11から演出制御基板12(演
出制御用CPU120)に指定するための設定値指定コマンドである。演出制御用CP
U120は、設定値指定コマンドにより指定された設定値をRAM122に記憶する。R
AM122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であり、RAM122において、記憶
された設定値は、電源供給が停止してもバックアップ記憶される。RAM122において
記憶された設定値のデータは、演出制御用CPU120側が設定値指定コマンドを受信し
たときに更新される。これにより、演出制御用CPU120側では、RAM122の記憶
データに基づいて、現在の設定値を常時認識可能である。コマンドE101Hは、図8-
1のパチンコ遊技機1がRAM102の内容をクリアせずに起動したこと(電断復旧した
こと、ホットスタートとも言う)を通知するホットスタート通知コマンドである。コマン
ドE102Hは、パチンコ遊技機1がRAM102の内容をクリアして起動したこと(コ
ールドスタート)を通知するコールドスタート通知コマンドである。コマンドE103H
は、パチンコ遊技機1において設定値の変更操作が開始されたこと(パチンコ遊技機1が
設定値変更状態で起動したこと)を通知する設定値変更開始通知コマンドである。コマン
ドE104Hは、パチンコ遊技機1において設定値の変更操作が終了したことを通知する
設定値変更終了通知コマンドである。コマンドE105Hは、パチンコ遊技機1において
設定値の確認操作が開始されたこと(パチンコ遊技機1が設定値確認状態で起動したこと
)を通知する設定値確認開始通知コマンドである。コマンドE106Hは、パチンコ遊技
機1の設定値の確認操作が終了したことを通知する設定値変更終了通知コマンドである。

30

40

【0175】

コマンドF1XXHおよびコマンドF2XXHである。これらのコマンドは、第1始動
入賞口、または、第2始動入賞口への始動入賞時における大当たり種別判定、変動パターン
種別判定等の入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドである。このうち、コマンド
F1XXHは、入賞時判定結果のうち、大当たりとなるか否か、および、大当たりの種別の判
定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドF2XXHは、入賞時判定結果の
うち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果(変
動パターン種別の判定結果)を示す変動種別コマンドである。

50

【 0 1 7 6 】

コマンド F 1 X X H は、入賞時判定結果のうち、大当たりとなるか否か、および、大当たりの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンド F 2 X X H は、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果（変動パターン種別の判定結果）を示す変動種別コマンドである。

【 0 1 7 7 】

〔変動パターン指定コマンドに基づく処理〕

演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより、表示される飾り図柄の変動表示を行う。また、特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置 5 に飾り図柄を縮小した態様の常時小図柄を設けてもよい。このような場合に、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより、表示される常時小図柄の変動表示を行う。

10

【 0 1 7 8 】

〔演出制御メイン処理〕

次に、特徴部 1 1 1 F において実行される演出制御メイン処理について説明する。図 8 - 2 は、特徴部 1 1 1 F における演出制御メイン処理を示すフローチャートである。図 8 - 2 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、先ず、所定の初期化処理を実行して（2 0 7 S G S 4 0 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。

20

【 0 1 7 9 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から送信されるコマンドの受信待ち期間に応じたコマンド受信待ちタイマをセットする（2 0 7 S G S 4 0 3）。そして、コマンド受信待ちタイマの値を - 1 し（2 0 7 S G S 4 0 4）、該コマンド受信待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（2 0 7 S G S 4 0 5）。コマンド受信待ちタイマがタイマアウトした場合（2 0 7 S G S 4 0 5 ; N）は、2 0 7 S G S 4 0 4 及び 2 0 7 S G S 4 0 5 の処理を繰り返し実行し、コマンド受信待ちタイマがタイマアウトするまで待機する。

【 0 1 8 0 】

そして、コマンド受信待ちタイマがタイマアウトした場合（2 0 7 S G S 4 0 5 ; Y）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ホットスタート通知コマンドの受信が有るか否かを判定する（2 0 7 S G S 4 0 6）。ホットスタート通知コマンドの受信が有る場合（2 0 7 S G S 4 0 6 ; Y）、即ち、パチンコ遊技機 1 が電断復旧した場合は、R A M 1 2 2 に記憶されている遊技者情報（後述する遊技者情報入力処理において該遊技者情報の入力を受け付けてから R A M 1 2 2 に記憶される変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等を含む情報）をクリアし（2 0 7 S G S 4 0 7）、2 0 7 S G S 4 2 7 に進む。

30

【 0 1 8 1 】

ホットスタート通知コマンドの受信が無い場合（2 0 7 S G S 4 0 6 ; N）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、コールド通知コマンドの受信が有るか否かを判定する（2 0 7 S G S 4 0 8）。コールド通知コマンドの受信が有る場合（2 0 7 S G S 4 0 8 ; Y）は、R A M 1 2 2 に記憶されている遊技者情報と演出用情報（前回のパチンコ遊技機 1 の起動時から R A M 1 2 2 に記憶される変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等を含む情報）をクリアするとともに（2 0 7 S G S 4 0 9）、R A M 1 0 2 に記憶されていた情報がクリアされたことや、R A M 1 2 2 に記憶されていた遊技者情報と演出用情報がクリアされたことを報知（R A M クリア報知を実行）するための R A M クリア報知処理を実行する（2 0 7 S G S 4 1 0）。なお、R A M クリア報知処理では、画像表示装置 5 における画像の表示、遊技効果ランプ 9 の発光、スピーカ 8 L、8 R からの音出力等を所定期間（例えば、1 0 秒間）し、パチンコ遊技機 1 を起動した遊技場の店員等に R A M 1 2 2 に記憶されていた遊技者情報と演出用情報とがクリアされたことを報知できればよい。そして、R A M クリア報知処理の実行後は、2 0 7 S G S 4 2 7 に進む。

40

50

【 0 1 8 2 】

また、コールドスタート通知コマンドの受信が無い場合（ 2 0 7 S G S 4 0 8 ; N ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定値変更開始通知コマンドまたは設定値確認開始通知コマンドの受信が有るか否かを判定する（ 2 0 7 S G S 4 1 1 ）。設定値変更開始通知コマンドまたは設定値確認開始通知コマンドの受信が有る場合（ 2 0 7 S G S 4 1 1 ; Y ）、即ち、パチンコ遊技機 1 が設定値変更状態や設定値確認状態で起動した場合は、設定値の変更操作中であることの報知（設定値変更中報知）や設定値の確認中であることの報知（設定値確認中報知）を実行するための設定値関連報知処理を実行する（ 2 0 7 S G S 4 1 2 ）。設定値関連報知処理においては、設定値の変更中であることを示す報知画像や設定値の確認中であることを示す報知画像が表示される。

10

【 0 1 8 3 】

2 0 7 S G S 4 1 2 において設定値関連報知処理を実行した後は、サブ側遊技停止処理を実行する（ 4 0 F S 0 0 1 ）。サブ側遊技停止処理においては、設定変更状態中や設定確認状態中に主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して演出制御コマンドが送信された場合に演出制御用 C P U 1 2 0 によって、遊技を停止するための処理が実行される。サブ側遊技停止処理の詳細は、図 8 - 3 において説明する。

【 0 1 8 4 】

4 0 F S 0 0 1 においてサブ側遊技停止処理が実行された後は、設定値変更終了通知コマンドまたは設定値確認終了通知コマンドの受信があるか否かを判定する（ 2 0 7 S G S 4 1 6 ）。設定値変更終了通知コマンドまたは設定値確認終了通知コマンドの受信がない場合（ 2 0 7 S G S 4 1 6 ; N ）は 2 0 7 S G S 4 1 2 に進み、設定値変更終了通知コマンド及び設定値確認終了通知コマンドの受信がある場合（ 2 0 7 S G S 4 1 6 ; Y ）は 2 0 7 S G S 4 2 7 に進む。

20

【 0 1 8 5 】

2 0 7 S G S 4 1 1 において設定値変更開始通知コマンド及び設定値確認開始通知コマンドの受信が無い場合（ 2 0 7 S G S 4 1 1 ; N ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、エラー指定コマンドの受信が有るか否かを判定する（ 2 0 7 S G S 4 2 5 ）。エラー指定コマンドの受信が有る場合（ 2 0 7 S G S 4 2 5 ; Y ）は、エラー指定コマンドが示すエラー報知を行うためのエラー報知処理（ 2 0 7 S G S 4 2 6 ）を実行し、エラー指定コマンドの受信が無い場合（ 2 0 7 S G S 4 2 5 ; N ）は、2 0 7 S G S 4 0 3 に進む。

30

【 0 1 8 6 】

2 0 7 S G S 4 2 7 に進んだ場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更終了通知コマンド、設定値確認終了通知コマンドのいずれを受信したかを特定し、画像表示装置 5 において該受信したコマンドに応じた初期図柄の表示を開始する。例えば、受信したコマンドがホットスタート通知コマンドや設定値確認終了通知コマンド、コールドスタート通知コマンドである場合、つまり、パチンコ遊技機 1 に新たな設定値が設定されていない場合には、画像表示装置 5 に初期図柄として左から「 1 」、「 2 」、「 3 」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する。また、受信したコマンドが設定値変更終了通知コマンドである場合、つまり、パチンコ遊技機 1 に新たな設定値が設定された可能性のある場合には、画像表示装置 5 に初期図柄として左から「 4 」、「 5 」、「 6 」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する。

40

【 0 1 8 7 】

なお、図パチンコ遊技機 1 に新たな設定値が設定された可能性のある場合には、遊技者にとって有利な設定値（例えば、「 6 」）が設定された場合は、遊技者にとって不利な設定値が（例えば「 1 」）が設定された場合よりも高い割合で初期図柄として飾り図柄を「 4 」、「 5 」、「 6 」の組み合わせで表示してもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機 1 に遊技者にとって有利な設定値が設定されていることを示唆することでき、遊技興趣を向上できる。

【 0 1 8 8 】

また、パチンコ遊技機 1 に新たな設定値が設定された可能性のある場合には、遊技者に

50

として有利な設定値（例えば、「6」）が設定された場合と、遊技者にとって不利な設定値が（例えば「1」）が設定された場合とで、画像表示装置5に表示する初期図柄を異ならせてもよい。また、遊技者にとって有利な設定値（例えば、「6」）が設定された場合と、遊技者にとって不利な設定値が（例えば「1」）が設定された場合とで、スピーカ8L, 8Rから出力される音の音量や、遊技効果ランプ9の光量等を異ならせるようにしてもよい。

【0189】

次に、最初の4変動において先読予告演出の実行を規制するために、先読規制カウンタに「4」をセットする（207SGS428）。その後、演出制御用CPU120は、タイマ割込フラグの監視（207SGS429）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用CPU120は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。タイマ割込フラグがセット（オン）されていたら、演出制御用CPU120は、そのフラグをクリアし（207SGS430）、以下の処理を実行する。

【0190】

演出制御用CPU120は、まず、パチンコ遊技機1が起動したことを報知するための起動報知処理を実行する（207SGS431）。起動報知処理においては、例えば、該割込がパチンコ遊技機1の起動から最初の割込であるか否かを判定する。パチンコ遊技機1の起動から最初の割込である場合は、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更終了通知コマンド、設定値確認終了通知コマンドのいずれを受信したかを特定し、該受信したコマンドに対応する起動報知用プロセステーブルを選択するとともに、該受信したコマンドに対応する起動報知用プロセスタイマをスタートさせる。そして、起動報知用プロセスタイマをスタートさせた後は、次回以降の割込において起動報知処理を実行することによって起動報知用プロセスタイマの値と起動報知用プロセステーブルにもとづいてパチンコ遊技機1の起動報知を実行すればよい。

【0191】

なお、本実施の形態における特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1の起動時に受信したコマンドがホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更終了通知コマンド、設定値確認終了通知コマンドのいずれかであるかに応じて、パチンコ遊技機1の起動報知の態様が異なっている。例えば、のパチンコ遊技機1を起動する際にホットスタート通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信している場合、つまり、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定されていない場合には、遊技効果ランプ9の60秒間の発光とスピーカ8L, 8Rから30秒間の出力音Aの出力を実行する。なお、これら遊技効果ランプ9の60秒間の発光開始タイミングとスピーカ8L, 8Rから30秒間の出力音Aの出力開始タイミングとは同であるが、これら遊技効果ランプ9の60秒間の発光開始タイミングとスピーカ8L, 8Rから30秒間の出力音Aの出力開始タイミングとは異なってもよい。

【0192】

また、パチンコ遊技機1を起動する際にコールドスタート通知コマンドを受信している場合、つまり、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定されておらず、且つRAM102におけるデータがクリアされている場合には、遊技効果ランプ9の60秒間の発光とスピーカ8L, 8Rから30秒間の出力音Bの出力を実行する。なお、これら遊技効果ランプ9の60秒間の発光開始タイミングとスピーカ8L, 8Rから30秒間の出力音Bの出力開始タイミングとは同一であるが、これら遊技効果ランプ9の60秒間の発光開始タイミングとスピーカ8L, 8Rから30秒間の出力音Bの出力開始タイミングは異なってもよい。

【0193】

本発明における特定制御とは、パチンコ遊技機1がホットスタートや設定確認状態で起動した場合に、演出制御用CPU120が、遊技効果ランプ9の60秒間の発光とスピーカ8L, 8Rから30秒間の出力音Aの出力を実行することと、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合に、演出制御用CPU120が遊技効果ランプ9の60秒間

10

20

30

40

50

の発光とスピーカ 8 L , 8 R から 3 0 秒間の出力音 B の出力を実行することの両方を含んでいる。

【 0 1 9 4 】

また、パチンコ遊技機 1 を起動する際に設定値変更終了通知コマンドまたは設定値変更終了通知コマンドを受信している場合には、遊技効果ランプ 9 の 4 0 秒間の発光とスピーカ 8 L , 8 R から 2 0 秒間の出力音 C の出力、そして画像表示装置 5 において 4 0 秒間のメッセージ画像（例えば、設定値の変更が終了した旨のメッセージ画像）の表示を実行する。なお、これら遊技効果ランプ 9 の 4 0 秒間の発光開始タイミングとスピーカ 8 L , 8 R からの 2 0 秒間の出力音 C の出力開始タイミング、画像表示装置 5 でのメッセージ画像の表示開始タイミングは同一であるが、これら遊技効果ランプ 9 の 4 0 秒間の発光開始タイ

10

【 0 1 9 5 】

特に、パチンコ遊技機 1 を起動する際に設定値変更終了通知コマンドを受信している場合は、パチンコ遊技機 1 を起動する際にホットスタート通知コマンドやコールドスタート通知コマンドを受信している場合とは異なり、画像表示装置 5 においてメッセージ画像の表示を行うため、パチンコ遊技機 1 の設定値が変更されたことが認識され易いようになっている。

【 0 1 9 6 】

なお、パチンコ遊技機 1 が起動した際の起動報知を遊技効果ランプ 9、スピーカ 8 L , 8 R、画像表示装置 5 を用いて実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 に遊技場の管理コンピュータや各台計数機等の管理装置に信号を出力可能な外部出力端子を設け、パチンコ遊技機 1 が起動した際の起動報知として、該外部出力端子から管理装置にパチンコ遊技機 1 が起動したことを特定可能な信号を出力するようにしてもよい。

20

【 0 1 9 7 】

また、パチンコ遊技機 1 がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起動した場合であっても起動報知を実行する装置が一部共通である（いずれにおいても遊技効果ランプ 9 の発光とスピーカ 8 L , 8 R からの音出力を実行する）形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 がホ

30

【 0 1 9 8 】

また、パチンコ遊技機 1 がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起動したかに応じて起動報知を実行する各装置での報知態様を異ならせてもよい。具体的には、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合は、パチンコ遊技機 1 に設けられている全ての遊技効果ランプ 9 を発光させる一方で、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合には、パチンコ遊技機 1 に設けられている遊技効果ラ

40

【 0 1 9 9 】

さらに、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合は、遊技機用枠が開放されている状態であるので、スピーカ 8 L , 8 R のうち一方のみから音出力を行い（パチンコ遊技機 1 に 3 個以上のスピーカが設けられている場合は、一部のスピーカからのみ音出力を行う）、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合は、遊技機用枠が閉鎖されている状態であることが多いので、全てのスピーカ 8 L , 8 R からの音出力を行うようにしてもよい。更に、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合は、画像表示装置 5 において「設定変更中」等の設定変更中である旨を示すメッセージ画像を表示する一方で

50

、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合は、画像表示装置 5 において「RAM がクリアされました」等の RAM 1 0 2 や RAM 1 2 2 がクリアされた旨を示すメッセージ画像を表示してもよい。

【0200】

さらに、パチンコ遊技機 1 に外部出力端子を複数設ける場合は、各報知に応じて管理装置に信号を出力する端子を異ならせてもよい。例えば、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合は、設定値変更中報知として、設定値の変更が終了するまでの期間（設定値変更終了通知コマンドや設定値指定コマンドを受信するまでの期間）にわたって設定変更に対応する端子から管理装置に信号を出力し、設定値の変更が終了した後は、RAM クリア報知として、エラーや RAM クリアに対応する端子から管理装置に信号を出力する。なお、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合は、RAM クリア報知として、エラーや RAM クリアに対応する端子から管理装置に信号を出力するのみでよい。

10

【0201】

なお、外部出力端子を各報知において共通して用いる場合には、各報知に応じて管理装置に対して信号を出力するタイミングを異ならせるようにしてもよい。

【0202】

以上のように起動報知処理では、受信したコマンドに応じてパチンコ遊技機 1 の起動報知態様が異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらパチンコ遊技機 1 の起動報知は、受信したコマンドにかかわらず 1 の報知態様にて実行してもよい。また、パチンコ遊技機 1 の起動報知は、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値確認終了通知コマンド、設定値変更終了通知コマンドのいずれを受信した場合でも実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値確認終了通知コマンド、設定値変更終了通知コマンドのうちで、受信してもパチンコ遊技機 1 の起動報知を実行しないコマンドを設けてもよい。

20

【0203】

また、初期化演出として、パチンコ遊技機 1 を起動した際に受信したコマンドに応じて異なる態様の起動報知を実行したり、パチンコ遊技機 1 を起動した際に受信したコマンドに応じて異なる組み合わせの飾り図柄を画像表示装置 5 に表示してもよく、これら初期化演出としての起動報知の態様や飾り図柄の組み合わせは、パチンコ遊技機 1 を起動した際に受信したコマンドに応じて全て異なってもよいし、一部のみが同一であってもよい。

30

【0204】

また、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動した場合、コールドスタートで起動した場合、設定変更状態で起動した場合、設定確認状態で起動した場合のいずれにおいても起動報知を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動した場合や設定確認状態で起動した場合は、これら起動報知を実行しないようにしてもよい。

【0205】

次に演出制御用 CPU 120 は、電源断検出処理を実行する（207 S G S 432）。電源断検出処理では、演出制御用 CPU 120 は、まず、電源基板（図示略）からの電源電圧が所定値以下に低下したことを示す電源断信号の入力が有るか否かを判定する。電源断信号の入力が無い場合は、処理を終了し、電源断信号の入力が有る場合は、RAM 122 に記憶されている設定値情報や遊技者情報等を含むバックアップデータを特定し、該特定したバックアップデータを RAM 122 に設けられたバックアップデータ記憶領域に格納する。そして、バックアップデータを復旧させるときに用いるチェックデータを作成し、バックアップデータ記憶領域に格納した後、パチンコ遊技機 1 が電断するまでいずれの処理も実行しないループ処理に移行する。

40

【0206】

次に演出制御用 CPU 120 は、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う（コマンド解析処理：207 S G S

50

433)。このコマンド解析処理において演出制御用CPU120は、受信コマンドバッファに格納されている主基板11から送信されてきたコマンドの内容を確認する。尚、遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信された演出制御コマンドは、演出制御INT信号にもとづく割込処理で受信され、RAM122に形成されているバッファ領域に保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド(図8-1参照)であるのか解析する。

【0207】

次いで、演出制御用CPU120は、演出制御プロセス処理を行う(207SGS434)。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態(演出制御プロセスフラグ)に対応した処理を選択して画像表示装置5の表示制御を実行する。

10

【0208】

次いで、大当たり図柄判定用乱数などの演出用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する演出用乱数更新処理(207SGS435)、遊技者情報の入力を受け付ける遊技者情報入力処理(207SGS436)、遊技者情報を出力する遊技者情報出力処理(207SGS437)、演出用情報を集計する演出用情報集計処理(207SGS438)を実行する。その後、S52に移行する。

【0209】

なお、遊技者情報入力処理では、演出制御用CPU120は、遊技者のスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bの操作によってパスワード(予め遊技者の遊技情報が記憶されている外部のサーバにて生成されたパスワード。遊技者は、スマートフォン等の通信端末を使用することで該サーバにアクセスし、生成されたパスワードを受信可能)の入力を受け付け、該パスワードから特定した遊技者情報をRAM122に記憶する。更に、演出制御用CPU120は、変動表示、大当たり遊技、スーパーリーチが実行される毎に記憶している遊技者情報としての変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等を更新記憶する。

20

【0210】

遊技者情報出力処理では、演出制御用CPU120は、遊技者のスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bの操作によって、RAM122に記憶されている遊技者情報にもとづいて2次元コードを生成し、該2次元コードを画像表示装置5に表示する。そして、該2次元コードの表示終了後は、RAM122に記憶される遊技者情報をクリアする。尚、遊技者は、画像表示装置5に表示された2次元コードをスマートフォン等の携帯端末にて読み込むことによって今回の遊技にて集計した遊技者情報を外部サーバに送信することによって、パチンコ遊技機1における累計の遊技者情報を該サーバに記憶させておくことができる。

30

【0211】

演出用情報集計処理では、演出制御用CPU120は、変動表示、大当たり遊技、スーパーリーチが実行される毎に演出用情報としてRAM122に記憶されている変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等を更新記憶する。

【0212】

40

〔サブ側遊技停止処理〕

図8-2は、40FS001において実行されるサブ側遊技停止処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、CPU103によって主基板11から演出制御基板12に対して送信された演出制御コマンドをRAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。そして、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファに格納されたコマンドを解析する。

【0213】

サブ側遊技停止処理において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、第1変動開始コマンドを受信したか否かを判定する(40FS010)。第1変動開始コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS011の処理

50

へ移行する。第1変動開始コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する(40FS021)。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において第1変動開始コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる第1特別図柄に対応する第4図柄の変動表示を行う制御を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【0214】

40FS011において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、第2変動開始コマンドを受信したか否かを判定する。第2変動開始コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS012の処理へ移行する。第2変動開始コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する(40FS021)。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において第2変動開始コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる第2特別図柄に対応する第4図柄の変動表示を行う制御を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

10

【0215】

40FS012において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定する。変動パターン指定コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS013の処理へ移行する。変動パターン指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する(40FS021)。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において変動パターン指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる飾り図柄の変動表示や常時小図柄の変動表示を行う制御を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

20

【0216】

40FS013において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、大入賞口開放中指定コマンドを受信したか否かを判定する。大入賞口開放中指定コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS014の処理へ移行する。大入賞口開放中指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する(40FS021)。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において大入賞口開放中指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる大当たり遊技状態中のラウンド数の表示の更新を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

30

【0217】

40FS014において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、第1始動入賞口指定コマンドを受信したか否かを判定する。第1始動入賞口指定コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS015の処理へ移行する。第1始動入賞口指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する(40FS021)。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において第1始動入賞口指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる第1保留情報の保留表示を表示しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

40

【0218】

40FS015において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、第2始動入賞口指定コマンドを受信したか否かを判定する。第2始動入賞口指定コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS016の処理へ移行する。第2始動入賞口指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する(40FS021)。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において第2始動入賞口指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる第2保留情報の保留表示を表示しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

50

【 0 2 1 9 】

4 0 F S 0 1 6 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、図柄指定コマンドを受信したか否かを判定する。図柄指定コマンドを受信していないと判定された場合には、4 0 F S 0 1 6 の処理へ移行する。図柄指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する (4 0 F S 0 2 1)。演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定変更状態中や設定確認状態中において図柄指定コマンドを破棄することにより、ランプを発光させる制御による入賞時フラッシュ演出を実行しないようにすることができる。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定変更状態中や設定確認状態中において図柄指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置 5 を動作させることによる入賞時保留変化演出を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

10

【 0 2 2 0 】

4 0 F S 0 1 7 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、変動種別指定コマンドを受信したか否かを判定する。変動種別指定コマンドを受信していないと判定された場合には、4 0 F S 0 1 8 の処理へ移行する。変動種別指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する (4 0 F S 0 2 1)。演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定変更状態中や設定確認状態中において変動種別指定コマンドを破棄することにより、ランプを発光させる制御による入賞時フラッシュ演出を実行しないようにすることができる。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定変更状態中や設定確認状態中において変動種別指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置 5 を動作させることによる入賞時保留変化演出を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

20

【 0 2 2 1 】

4 0 F S 0 1 8 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、テストコマンドを受信したか否かを判定する。ここで、テストコマンドとは、工場出荷時等に遊技機に設けられている画面の状態や役物の状態を確認するためのコマンドを送る装置から演出制御基板 1 2 に直接送信されるコマンドである。テストコマンドを送信する場合には、テストコマンド送信専用の送信装置を演出制御基板 1 2 につなげた状態で各種のテストコマンドが送信される。

【 0 2 2 2 】

4 0 F S 0 1 8 において、テストコマンドを受信していないと判定された場合には、4 0 F S 0 1 9 の処理へ移行する。テストコマンドを受信したと判定された場合には、設定変更状態中や設定確認状態中であってもテストコマンドに応じた制御を実行する (4 0 F S 0 2 0)。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定変更状態中や設定確認状態中において画像表示装置 5 の液晶をチェックするためのテストコマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより所定のチェック画面を表示させる。このように、設定変更状態中や設定確認状態中であってもテストコマンドの受信に基づいた処理が実行されることとなる。その後、処理を終了する。

30

【 0 2 2 3 】

4 0 F S 0 1 9 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、設定変更終了通知コマンドまたは設定確認終了通知コマンド以外のその他のコマンドを受信したか否かを判定する (4 0 F S 0 1 9)。これらのコマンドは、例えば、図 8 - 1 に示すようなコマンドである。これらのコマンドを受信していないと判定された場合には、処理を終了する。これらのコマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する (4 0 F S 0 2 1)。演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定変更状態中や設定確認状態中においてこれらのコマンドを破棄することにより、画像表示装置 5 等の所定の演出手段が演出を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

40

【 0 2 2 4 】

〔サブ側遊技停止処理により得られる効果〕

図 8 - 3 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定変更状態に制御されていると

50

きに、変動パターン指定コマンドを受信したとしても変動パターン指定コマンドを破棄するため、当該変動パターン指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【 0 2 2 5 】

図 8 - 3 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、設定確認状態に制御されているときに、変動パターン指定コマンドを受信したとしても変動パターン指定コマンドを破棄するため、当該変動パターン指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

10

【 0 2 2 6 】

図 8 - 3 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、設定変更状態に制御されているときに、第 1 変動開始コマンド、第 2 変動開始コマンドを受信したとしても第 1 変動開始コマンド、第 2 変動開始コマンドを破棄するため、当該第 1 変動開始コマンド、第 2 変動開始コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【 0 2 2 7 】

図 8 - 3 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、設定確認状態に制御されているときに、第 1 変動開始コマンド、第 2 変動開始コマンドを受信したとしても第 1 変動開始コマンド、第 2 変動開始コマンドを破棄するため、当該第 1 変動開始コマンド、第 2 変動開始コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

20

【 0 2 2 8 】

図 8 - 3 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、設定変更状態に制御されているときに、大入賞口開放中指定コマンドを受信したとしても大入賞口開放中指定コマンドを破棄するため、当該大入賞口開放中指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

30

【 0 2 2 9 】

図 8 - 3 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、設定確認状態に制御されているときに、大入賞口開放中指定コマンドを受信したとしても大入賞口開放中指定コマンドを破棄するため、当該大入賞口開放中指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【 0 2 3 0 】

図 8 - 3 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、設定変更状態に制御されているときに、第 1 始動入賞口指定コマンド、第 2 始動入賞口指定コマンドを受信したとしても第 1 始動入賞口指定コマンド、第 2 始動入賞口指定コマンドを破棄するため、当該第 1 始動入賞口指定コマンド、第 2 始動入賞口指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

40

【 0 2 3 1 】

図 8 - 3 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、設定確認状態に制御されているときに、第 1 始動入賞口指定コマンド、第 2 始動入賞口指定コマンドを受信したとしても第 1 始動入賞口指定コマンド、第 2 始動入賞口指定コマンドを破棄するため、当該第 1 始動入賞口指定コマンド、第 2 始動入賞口指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

50

【 0 2 3 2 】

図 8 - 3 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、設定変更状態に制御されているときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンドを破棄するため、当該図柄指定コマンド、変動種別コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても入賞時ランプや画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【 0 2 3 3 】

図 8 - 3 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、設定確認状態に制御されているときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンドを破棄するため、当該図柄指定コマンド、変動種別コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても入賞時ランプや画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

10

【 0 2 3 4 】

図 8 - 3 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、CPU 1 0 3 からのコマンドの解析をするが、その後、4 0 F S 0 2 1 のように受信したコマンドを破棄する。このようにすれば、設定変更状態や設定確認状態においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。また、受信したコマンドが破棄されることで情報が残らないため設定変更状態や設定確認状態が終了したとしても誤ったコマンドが残らず、誤動作が実行されることがない。

【 0 2 3 5 】

図 8 - 3 に示すように、設定値変更開始通知コマンドを受信したことに基づいて、設定変更状態であることを報知する画像を表示する設定をし、設定値確認開始通知コマンドを受信したことに基づいて、設定確認状態であることを報知する画像を表示する設定をする。このようにすれば、設定変更状態や設定確認状態に制御されていることを示すことができるとともに、設定変更状態や設定確認状態においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置 5 等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

20

【 0 2 3 6 】

図 8 - 3 の 4 0 F S 0 2 0 に示すように、設定変更状態や設定確認状態に制御されているときであっても、テストコマンドに応じた制御を実行する。このようにすれば、設定変更状態または設定確認状態に制御されているときであっても、テストコマンドに基づいた画像表示装置 5 等の所定の演出手段の動作を実行することができる。

30

【 0 2 3 7 】

〔段階的な表示態様が変化する示唆表示の演出例〕

次に、特徴部 1 1 1 F について、段階的な表示態様（数値表示およびレベル表示等の段階的な表示態様）の変化により、大当り遊技状態に制御される期待度を示唆可能な示唆表示を実行する演出例を説明する。この演出例では、示唆表示の一例として、所謂メータ表示を用いる例を示す。メータ表示は、大当り遊技状態に制御される期待度を数値およびレベルゲージ表示により示す期待度の大きさのレベルを表示する画像であり、数値が多く、レベル表示が高い程、大当り遊技状態に制御される期待度が高いことを示唆する表示である。

40

【 0 2 3 8 】

図 8 - 4 は、段階的に表示態様が変化可能な示唆表示の演出例を示す画像表示装置 5 の表示画面図である。図 8 - 4 (A) ~ (P) においては、飾り図柄の可変表示の変動開始時から 1 回目の示唆表示の実行を経て、一旦消去した示唆表示が再度表示されるまでの演出等が示されている。

【 0 2 3 9 】

図 8 - 4 (A) ~ (F) には、飾り図柄（特別図柄）の可変表示の変動開始後において、示唆表示が実行され、演出状態が第 1 S P 演出に発展して第 1 S P 演出が実行されている状態が示されている。図 8 - 4 (G) , (H) には、第 1 S P 演出でのミッション成功（課題達成）により、演出状態が第 3 S P 演出に発展した状態が示されている。図 8 - 4

50

(I) ~ (P) には、第 1 S P 演出でのミッション失敗 (課題不達成) により、一旦可変表示結果がはずれ表示結果となった後、示唆表示が再度表示される場合の演出状態と、示唆表示が再度表示されない場合との演出状態が示されている。

【 0 2 4 0 】

図 8 - 4 (A) に示すように、画像表示装置 5 の表示領域の中央部では、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の可変表示に対応して、左、中、右の飾り図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R での左、中、右の飾り図柄の可変表示の変動が開始される。図中における下向き矢印は、飾り図柄が変動中であることを示している。

【 0 2 4 1 】

当該可変表示において示唆表示の演出を実行することが決定されているときには、図 8 - 4 (B) に示すように、可変表示の変動開始後、所定期間が経過したときに、飾り図柄表示エリア 5 L , 5 C , 5 R に左側の領域において、メータ表示形式で大当り遊技状態となる期待度を示唆可能な画像よりなる示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の表示が開始される。

10

【 0 2 4 2 】

示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 は、数値表示 (% 表示) によりメータ表示をする数値表示部 1 1 1 F 0 0 2 と、レベルゲージ表示 (5 分割されたゲージブロックの着色表示) によりメータ表示 (2 0 % 刻みで 1 0 0 % まで表示可能) をするレベル表示部 1 1 1 F 0 0 3 とを含み、数値表示部 1 1 1 F 0 0 2 およびレベル表示部 1 1 1 F 0 0 3 の両方で同じ期待度レベルを表示する。なお、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 は、数値表示部 1 1 1 F 0 0 2 のみで構成されてもよく、レベル表示部 1 1 1 F 0 0 3 のみで構成されてもよい。

20

【 0 2 4 3 】

示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 は、大当り遊技状態に制御される期待度をメータ表示により示唆する画像であり、0 % ~ 1 0 0 % の表示をすることが可能であるが、0 % が表示されても大当り遊技状態に制御される場合はあり、1 0 0 % が表示されても大当り遊技状態に制御される場合はあり得る。このように、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 は、大当り遊技状態に制御される期待度の大体の大きさの目安を表示するものである。

【 0 2 4 4 】

なお、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 としては、1 0 0 % が表示されたときに、大当り遊技状態に制御されることが確定するような演出をしてもよい。また、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 は、大当り遊技状態に制御される期待度に加えて、演出制御状態が、大当り遊技状態に制御される期待度が高い状態に進行するか否か (例えば、大当り期待度が高い S P 演出への移行等) の期待度を示すものであってもよい。また、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 は、大当り遊技状態に制御される期待度に加えて、リーチ状態となるか否かの期待度を示すものであってもよい。また、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 は、大当り遊技状態に制御される期待度に加えて、リーチ状態のうち、スーパーリーチ状態となるか否かの期待度を示すものであってもよい。また、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 は、大当り遊技状態に制御される期待度に加えて、演出状態が段階的にステップアップすることに応じて、大当りとなる期待度が高くなる、所謂ステップアップ演出について、ステップアップするか否かの期待度を示すものであってもよい。

30

【 0 2 4 5 】

例えば、第 1 S P 演出に発展する変動パターンの可変表示においては、坂道画像 1 1 1 F 0 0 4 の上をキャラクタ画像 1 1 1 F 0 0 5 が登っていく表示がされ、「登りきったら大チャンス」というような文字によりミッション (課題) を説明するミッション説明画像 1 1 1 F 0 0 6 が表示される。そのときには、第 1 S P 演出に発展したことを示す「 S P 1 発展」という文字が表示される。このような画像表示により、坂道画像 1 1 1 F 0 0 4 上をキャラクタ画像 1 1 1 F 0 0 5 が登りきることにより、遊技者にとって大当り遊技状態となる期待度が高いことが示唆される。

40

【 0 2 4 6 】

例えば、第 1 S P 演出において、図 8 - 4 (D) に示すように、キャラクタ画像 1 1 1 F 0 0 5 が坂道画像 1 1 1 F 0 0 4 上の第 1 区間を登ると、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 にお

50

いて、メータ表示（数値表示部 1 1 1 F 0 0 2 の数値およびレベル表示部 1 1 1 F 0 0 3 のレベルゲージ）が 2 0 % まで上昇するチャンスアップ演出が実行される。

【 0 2 4 7 】

そして、図 8 - 4 (E) に示すように、キャラクタ画像 1 1 1 F 0 0 5 がさらに坂道画像 1 1 1 F 0 0 4 上の第 2 区間を登ると、「CHANCE UP + 2 0」というような文字よりなるチャンスアップ画像 1 1 1 F 0 0 7 が表示されるとともに、坂道画像 1 1 1 F 0 0 4 下部に星型画像 1 1 1 F 0 0 8 が表示されるチャンスアップ演出が実行され、それに応じて、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 においてメータ表示（数値およびレベルゲージ）が 4 0 % まで上昇する表示がされる。

【 0 2 4 8 】

さらに、図 8 - 4 (F) に示すように、キャラクタ画像 1 1 1 F 0 0 5 がさらに坂道画像 1 1 1 F 0 0 4 上の第 3 区間を登ると、「CHANCE UP + 2 0」というような文字よりなるチャンスアップ画像 1 1 1 F 0 0 7 が表示されるとともに、坂道画像 1 1 1 F 0 0 4 下部に星型画像 1 1 1 F 0 0 8 が追加表示されるチャンスアップ演出が実行され、それに応じて、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 においてメータ表示（数値およびレベルゲージ）が 6 0 % まで上昇する表示がされる。

【 0 2 4 9 】

このように、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 においては、チャンスアップ演出が実行されることに対応して、メータ表示（数値およびレベルゲージ）について、期待度の大きさのレベル表示が増加する演出が実行される。

【 0 2 5 0 】

その後、図 8 - 4 (G) に示すように、キャラクタ画像 1 1 1 F 0 0 5 が坂道画像 1 1 1 F 0 0 4 上を登りきったときには、それに応じて、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 においてメータ表示（数値およびレベルゲージ）が 1 0 0 % まで上昇する表示がされる。そして、「成功！！」という文字の画像が表示され、坂道画像 1 1 1 F 0 0 4 の上をキャラクタ画像 1 1 1 F 0 0 5 が登りきったことを報知する演出がされる。次に、第 1 S P 演出から第 3 S P 演出に発展する変動パターンのときには、図 8 - 4 (H) に示すように、「発展！！

S P 3」というような文字画像が表示され、演出状態が第 3 S P 演出に発展したことが報知され、キャラクタ画像 1 1 1 F 0 0 5 がバトル演出をする第 3 S P 演出が開始される。

【 0 2 5 1 】

一方、図 8 - 4 (I) に示すように、キャラクタ画像 1 1 1 F 0 0 5 が坂道画像 1 1 1 F 0 0 4 上を登りきれずに途中で転落するときには、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 においてメータ表示（数値およびレベルゲージ）が 6 0 % を超えて上昇する表示がされない。そして、「失敗！」という文字の画像が表示され、坂道画像 1 1 1 F 0 0 4 の上をキャラクタ画像 1 1 1 F 0 0 5 が登りきれなかったことを報知する演出がされる。

【 0 2 5 2 】

そして、図 8 - 4 (J) に示すように、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を含むそれまでに表示されていた画像がすべて消去され、飾り図柄が中央部に移動して拡大表示され、はずれ表示結果で仮停止する。しかし、その後、図 8 - 4 (K) に示すように、はずれ表示結果となった飾り図柄が縮小されて右上隅部に移動表示され、表示領域の中央部において、「ルーレットチャンス！」という文字画像、および、「指先に S P が止まれば S P 発展」という文字画像が表示されるとともに、「×」、「S P 2」、「S P 3」という演出の選択肢が表示されたルーレット画像 1 1 1 F 0 0 9 と、指先を示す指先画像 1 1 1 F 0 1 0 とが表示され、特別演出として、ルーレットゲームのゲーム結果に応じて演出の進行パターンが選択されるルーレット演出の実行が開始される。

【 0 2 5 3 】

ルーレット画像 1 1 1 F 0 0 9 において「×」は、演出が発展せずに可変表示が終了するという意味を示している。ルーレット画像 1 1 1 F 0 0 9 において「S P 2」は、第 2 S P 演出に発展するという意味を示している。ルーレット画像 1 1 1 F 0 0 9 において「S P 3」は、第 3 S P 演出に発展するという意味を示している。

10

20

30

40

50

【 0 2 5 4 】

その後、ルーレット演出においては、図 8 - 4 (L) に示すように、ルーレット画像 1 1 1 F 0 0 9 が回転する状態が表示され、3 秒間程の特定時間が経過すると、図 8 - 4 (M) または図 8 - 4 (O) に示すように、ルーレット画像 1 1 1 F 0 0 9 が停止する画像が表示される。そして、図 8 - 4 (N) または図 8 - 4 (P) に示すように、ルーレット画像 1 1 1 F 0 0 9 が停止した状態で、「×」、「S P 2」、「S P 3」のうち、指先画像 1 1 1 F 0 1 0 の位置で止まった選択肢に対応する演出が、その後実行される。

【 0 2 5 5 】

例えば、図 8 - 4 (M) のように指先画像 1 1 1 F 0 1 0 の位置に、ルーレット画像 1 1 1 F 0 0 9 における「S P 3」等の S P 演出を示す部分が止まったときには、選択された S P 演出に発展することが決定され、例えば「S P 3 発展!」という文字画像を表示する等、選択された S P 演出に発展することが表示され、第 3 S P 演出等の選択された S P 演出に発展する演出が実行されることが報知される。

10

【 0 2 5 6 】

そして、図 8 - 4 (M) に示すように、図 8 - 4 (J) で一旦消去されていた示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が、複数種類のタイミングのうち、大当たり遊技状態となる期待度に対応したタイミングで、再度表示される。図 8 - 4 (M) のように、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が再度表示されるときには、一旦消去される前 (6 0 % 以下) よりもメータ表示 (数値およびレベルゲージ) が高い段階 (8 0 % 以上) を示した画像が表示される。その後、図 8 - 4 (N) に示すように、ルーレット画像 1 1 1 F 0 0 9 が消去され、発展先の S P 演出 (この例では第 3 S P 演出の実行が開始される。その場合において、縮小表示された飾り図柄は、仮停止状態からリーチ状態に変更される態様で再変動を開始する。発展先の S P 演出が実行されるときにおいて、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 は消去される。なお、発展先の S P 演出が実行されるときにおいても、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 は消去せずに継続的に表示してもよい。

20

【 0 2 5 7 】

このように、ルーレット演出で S P 演出に発展することが決定された演出 (ルーレット画像 1 1 1 F 0 0 9 S P 演出区分が指先画像 1 1 1 F 0 1 0 の位置で停止した演出) が実行されたときには、一旦消去されていた示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が再度表示可能とされるので、ルーレット演出で S P 演出に発展することが決定された演出は、「示唆表示の再表示決定演出」と呼ばれる。

30

【 0 2 5 8 】

また、図 8 - 4 (L) に示すルーレット画像 1 1 1 F 0 0 9 の回転状態から、図 8 - 4 (O) のように、ルーレット画像 1 1 1 F 0 0 9 が停止した状態で指先画像 1 1 1 F 0 1 0 の位置に「×」が止まったときには、図 8 - 4 (P) のように、ルーレット画像 1 1 1 F 0 0 9 が消去され、はずれ表示結果で停止した飾り図柄が中央部に移動して拡大表示され、表示結果が確定する。

【 0 2 5 9 】

なお、例えば図 8 - 4 (G) , (M) のように、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 のメータ表示 (数値およびレベルゲージ) が 1 0 0 % になったときには、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を大きくする等、メータ表示の画像が目立つような演出を実行してもよい。

40

【 0 2 6 0 】

また、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を一旦消去した後の再度の表示は、図 8 - 4 (M) のようなルーレット演出の後半のタイミングではなく、図 8 - 4 (K) のようなルーレット演出の前半のタイミングで実行してもよい。その場合においては、図 8 - 4 (K) のようなルーレット演出の選択肢が表示されている段階で、全ての選択肢が S P 演出を示すことにより、必ず S P 演出に発展する表示をする表示パターンがあるようにしてもよい。

【 0 2 6 1 】

また、前述したルーレット演出は、飾り図柄がはずれ表示結果で仮停止したタイミング以外に、例えば、リーチ状態の開始タイミング、リーチ状態実行中のタイミング、擬似連

50

の仮停止図柄を示す図柄が停止したタイミング、および、リーチ状態となる前のタイミング等のその他のタイミングで実行されるようにしてもよい。

【 0 2 6 2 】

以上に説明したような演出のうち、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の演出は、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を一旦消去した後に、再度表示することが可能であり、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を再度表示するときに、一旦消去する前よりも大当り遊技状態に制御される期待度が高い段階に変化した示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 をすることが可能であるので、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が変化するタイミングに意外性があり、遊技において興趣を盛上げることができる。

【 0 2 6 3 】

また、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 は、図 8 - 4 (J) のように、飾り図柄がはずれ表示結果で仮停止することにより大当り遊技状態に制御されない旨の所定報知がされた後、異端消去された後に、図 8 - 4 (M) のように再度表示することが可能である。これにより、大当り遊技状態に制御されない旨の所定報知がされた後においても、遊技者の大当り遊技状態への期待感を持続させることができる。

10

【 0 2 6 4 】

また、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 は、図 8 - 4 (J) のように、飾り図柄がはずれ表示結果で仮停止することにより大当り遊技状態に制御されない旨の所定報知がされた後、図 8 - 4 (K) ~ (M) のように、ルーレット演出のような特別演出の実行に関連して、再度表示することが可能である。これにより、大当り遊技状態に制御されない旨の所定報知がされた後に、特別演出の実行に関連して示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の再度表示が可能であることにより、特別演出が実行された場合に、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が再度表示されることに対する期待感を遊技者に持たせることができる。

20

【 0 2 6 5 】

〔可変表示で示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の実行有無を判定するデータテーブル例〕

次に、図 8 - 4 に示したような一旦消去した後に再度表示する示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 をどのように実行可能とするかを、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の演出を実行するために用いるデータテーブルである各種データテーブルを用いて説明する。以下に説明する各種データは、ROM 1 2 1 に記憶されている。

【 0 2 6 6 】

図 8 - 5 (A) は、示唆表示有無判定テーブルを示す図である。示唆表示有無判定テーブルは、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の演出実行の有無を判定するためのテーブルである。

30

【 0 2 6 7 】

示唆表示有無判定テーブルでは、「非リーチ」、「ノーマルリーチ」、第 1 スーパーリーチ、「第 2 スーパーリーチ」および「第 3 スーパーリーチ」のそれぞれの変動パターンについて、演出制御用 CPU 1 2 0 が更新する演出用乱数のうち、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の演出実行の有無を判定するために用いる示唆表示演出有無判定用乱数 SR 2 (0 ~ 0 2 9 9 数値範囲) の抽出値と、「示唆表示演出実行有」および「示唆表示演出実行無」のそれぞれとの選択関係が示されている。図 8 - 5 (A) については、SR 2 の示唆表示演出実行有無への割振りについて、0 ~ 0 2 9 9 の 3 0 0 個の数値データのうち、何個のデータが割振られているかが示されている。図 8 - 5 (A) では、可変表示が実行されるときに、今回実行される変動パターンに対応するテーブルデータを用いて、SR 2 の抽出値に基づいて、図 8 - 4 に示す示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の実行の有無が決定される。

40

【 0 2 6 8 】

図 8 - 5 (A) では、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を実行することを選択する割合が「第 3 スーパーリーチ > 第 2 スーパーリーチ > 第 1 スーパーリーチ > ノーマルリーチ > 非リーチ > 」という関係でデータ設定されている。これらの変動パターンのうち、「非リーチ」はリーチとならない可変表示の変動パターンである。

【 0 2 6 9 】

これらの変動パターンについて、はずれ表示結果となるときに対して大当り表示結果となるときに選択される割合が高い順番は、「第 3 スーパーリーチ > 第 2 スーパーリーチ >

50

第1スーパーリーチ>ノーマルリーチ>非リーチ>」である。したがって、示唆表示111F001は、可変表示がはずれ表示結果となるときに表示を実行する割合よりも、大当り表示結果となるときに表示を実行する割合の方が高い。これにより、示唆表示111F001が実行されたときには、示唆表示111F001が実行されないときと比べて、大当り遊技状態に制御される期待度が高いので、遊技者の期待感を高めることができる。

【0270】

このように、示唆表示111F001は、図8-4(J)のように、一旦消去した後に再度表示することが可能であり、図8-4(M)のように、示唆表示111F001を再度表示するときに、一旦消去する前よりも大当り遊技状態に制御される期待度が高い段階に変化した示唆表示111F001をすることが可能である。

10

【0271】

〔可変表示で示唆表示演出を実行するときの演出種類を選択するデータテーブル例〕

【0272】

図8-5(B)は、示唆表示演出種類選択テーブルを示す図である。示唆表示演出種類選択テーブルは、示唆表示111F001の演出を実行するときの演出の種類を選択するためのテーブルである。

【0273】

示唆表示演出種類選択テーブルでは、「非リーチ」、「ノーマルリーチ」、第1スーパーリーチ」、「第2スーパーリーチ」および「第3スーパーリーチ」のそれぞれの変動パターンについて、演出制御用CPU120が更新する演出用乱数のうち、示唆表示111F001の演出実行の有無を判定するために用いる示唆表示演出種類選択用乱数SR3(0~0209数値範囲)の抽出値と、各種示唆表示演出種類との選択関係の割振りがSR3の個数で示されている。

20

【0274】

示唆表示演出種類としては、(1)非リーチははずれの仮停止状態からSP演出に発展しない演出、(2)ノーマルリーチははずれの仮停止状態からSP演出に発展しない演出、(3)第1SPリーチははずれの仮停止状態からSP演出に発展しない演出、(4)非リーチははずれの仮停止状態から第2SP演出(SP2)に発展する演出であって一旦消去した後に再度表示する示唆表示111F001で「80%」のメータ表示をする演出、(5)ノーマルリーチははずれの仮停止状態から第2SP演出(SP2)に発展する演出であって一旦消去した後に再度表示する示唆表示111F001で「80%」のメータ表示をする演出、(6)第1SPリーチははずれの仮停止状態から第2SP演出(SP2)に発展する演出であって一旦消去した後に再度表示する示唆表示111F001で「80%」のメータ表示をする演出、(7)非リーチははずれの仮停止状態から第3SP演出(SP3)に発展する演出であって一旦消去した後に再度表示する示唆表示111F001で「100%」のメータ表示をする演出、(8)ノーマルリーチははずれの仮停止状態から第3SP演出(SP3)に発展する演出であって一旦消去した後に再度表示する示唆表示111F001で「100%」のメータ表示をする演出、(9)第1SPリーチははずれの仮停止状態から第3SP演出(SP3)に発展する演出であって一旦消去した後に再度表示する示唆表示111F001で「100%」のメータ表示をする演出、および、(10)第2SPリーチははずれの仮停止状態から第3SP演出(SP3)に発展する演出であって一旦消去した後に再度表示する示唆表示111F001で「100%」のメータ表示をする演出が選択可能である。

30

40

【0275】

示唆表示演出種類の説明における主な用語の意味は次のとおりである。非リーチははずれは、リーチ状態とならずにはずれ図柄の組合せとなることである。ノーマルリーチははずれは、リーチの演出状態からはずれ図柄の組合せとなることである。第1SPリーチははずれは、第1SP演出のリーチの演出状態からはずれ図柄の組合せとなることである。第2SPリーチははずれは、第2SP演出のリーチの演出状態からはずれ図柄の組合せとなることである。第3SPリーチははずれは、第3SP演出のリーチの演出状態からはずれ図柄の組

50

合せとなることである。

【 0 2 7 6 】

第 1 S P 演出は、基本的に第 1 スーパーリーチの変動パターンで実行される S P 演出であるが、第 2 S P 演出または第 3 S P 演出に発展する前に実行するリーチ演出としても実行される場合がある。第 2 S P 演出は、基本的に第 2 スーパーリーチの変動パターンで実行される S P 演出であるが、第 3 S P 演出に発展する前に実行するリーチ演出としても実行される場合がある。第 3 S P 演出は、基本的に第 3 スーパーリーチの変動パターンで実行される S P 演出であり、他の S P 演出と比べて大当たり表示結果となるときに選択される割合が高い変動パターンで基本的に実行される演出であるので、他の演出に発展する前演出に実行するリーチ演出としては用いられない。

10

【 0 2 7 7 】

図 8 - 5 (B) に示すように、「非リーチ」、「ノーマルリーチ」および「第 1 スーパーリーチ」の変動パターンでは、S P 演出に発展しない演出のみが選択される。図 8 - 5 (B) に示すように、「第 2 スーパーリーチ」は、第 2 S P 演出に発展する演出が選択可能であり、一旦消去した示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を再度表示するときに「80 %」のメータ表示をする演出を選択可能である。図 8 - 5 (B) に示すように、「第 3 スーパーリーチ」は、第 3 S P 演出に発展する演出が選択可能であり、一旦消去した示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を再度表示するときに「100 %」のメータ表示をする演出を選択可能である。このように、「第 3 スーパーリーチ」は、「第 2 スーパーリーチ」と比べて、大当たりとなる期待度が高いスーパーリーチであるため、一旦消去した示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を再度表示するときのメータ表示のレベルを、「第 2 スーパーリーチ」のときのメータ表示のレベルよりも高くしているので、遊技者の大当たりに対する期待感をさらに高めることができる。

20

【 0 2 7 8 】

図 8 - 5 (B) に示す各演出には、実行する示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 でのチャンスアップ演出の実行回数および実行タイミング等の示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 に関する演出態様として、変動パターンコマンドにより指定された変動パターンに対応するような演出態様が予め定められている。

【 0 2 7 9 】

また、図 8 - 5 (B) に示すように、例えば、第 1 S P リーチはずれ表示の段階および第 2 S P リーチはずれ表示の段階で示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が一旦消去された場合は、ノーマルリーチはずれ表示の段階で示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が一旦消去された場合と比べて、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が再度表示されるときに、80 % の示唆表示と 100 % の示唆表示とのどの段階に変化するかの割合が異なる。

30

【 0 2 8 0 】

前述したように、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を一旦消去する前はメータ表示が「60 %」以下であり、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を再度表示するときに、「80 %」、「100 %」というような、一旦消去する前よりも大当たり遊技状態に制御される期待度が高い段階に変化した示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 をすることにより、遊技において興趣を盛上げることができる。

【 0 2 8 1 】

なお、図 8 - 5 (B) では、第 1 S P リーチはずれ、および、第 2 S P リーチはずれのそれぞれの状態で「80 %」や「100 %」のメータ表示をする演出から S P 演出が発展する示唆表示演出に加えて、80 % 未満の % 値のメータ表示をする演出から S P 演出が発展可能な種類の示唆表示演出を設けてもよい。また、第 1 S P リーチはずれ、および、第 2 S P リーチはずれのような、飾り図柄の仮停止状態からメータ表示値に応じて S P 演出が発展する場合において、例えば、第 2 S P リーチはずれの状態でのメータ表示値が「80 %」のときよりも「100 %」のときの方が大当たりとなる期待度を高くする等、S P 演出が発展するときのメータ表示値に応じて大当たりとなる期待度が異なるようにしてもよい。

40

【 0 2 8 2 】

〔示唆表示を一旦消去後再表示するときのタイミングを選択するデータテーブル例〕

50

【 0 2 8 3 】

図 8 - 5 (C) は、示唆表示再開始タイミング選択テーブルを示す図である。示唆表示再開始タイミング選択テーブルは、図 8 - 4 (M) のように、一旦消去した示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を再度表示するときのタイミングを選択決定するために用いられるデータテーブルである。

【 0 2 8 4 】

示唆表示再表示開始タイミング選択テーブルでは、「大当たり時」と「はずれ時」とのそれぞれについて、一旦消去した示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を再度表示するときのタイミングとして、示唆表示の「再表示決定演出後 1 秒経過時」、示唆表示の「再表示決定演出後 3 秒経過時」、示唆表示の「再表示決定演出後 5 秒経過時」が選択可能である。示唆表示再表示開始タイミング選択テーブルでは、演出制御用 CPU 1 2 0 が更新する演出用乱数のうち、示唆表示再表示開始タイミングを選択するために用いる示唆表示再表示開始タイミング選択用乱数 S R 4 (0 ~ 0 3 9 9 の数値範囲) の抽出値と、これら一旦消去した示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を再度表示するときのタイミングの種類との選択関係が示されている。

10

【 0 2 8 5 】

示唆表示再表示開始タイミング選択テーブルでは、示唆表示再表示開始タイミングとしては、例えば図 8 - 4 (M) に示されたようなルーレット演出中において、S P 演出が選択された再表示決定演出 (ルーレット画像 1 1 1 F 0 0 9 S P 演出区分が指先画像 1 1 1 F 0 1 0 の位置で停止したとき) の実行時からの経過時間が 1 秒、3 秒、5 秒のように複数種類設けられている。

20

【 0 2 8 6 】

示唆表示再表示開始タイミング選択テーブルでは、「大当たり時」の方が「はずれ時」よりも長い経過時間が選択される割合が高くなるように、S R 4 の抽出値と、示唆表示再表示開始タイミングとの選択関係の割振りが S R 4 の個数で示されている。これにより、例えば図 8 - 4 (M) に示されたような S P 演出が選択された再表示決定演出後、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が再度表示されるまでの時間が長くなる程、大当たり遊技状態に制御される期待度が高くなる。

【 0 2 8 7 】

なお、示唆表示再表示開始タイミング選択テーブルでは、「大当たり時」の方が「はずれ時」よりも長い経過時間が選択される割合が高くなるようにデータを設定したが、その逆に、「大当たり時」の方が「はずれ時」よりも短い経過時間が選択される割合が高くなるようにデータを設定してもよい。その場合には、例えば図 8 - 4 (M) に示されたような S P 演出が選択された再表示決定演出後、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が再度表示されるまでの時間が長くなる程、大当たり遊技状態に制御される期待度が高くなる。

30

【 0 2 8 8 】

なお、示唆表示再表示を開始するタイミングとしては、再表示決定演出が実行されてから所定の時間経過時のタイミングのみではなく、再表示決定演出の実行タイミングに合せたタイミングであってもよく、また、特定の予告演出の発生タイミングに合せたタイミングであってもよい。

【 0 2 8 9 】

〔 示唆表示の演出設定例および演出実行例 〕

次に、図 8 - 5 に示した示唆表示有無判定テーブル、示唆表示演出種類選択テーブル、および、示唆表示再表示開始タイミング選択テーブルを用いて、どのように示唆表示の演出を設定し、どのように示唆表示の演出を実行するかを説明する。

40

【 0 2 9 0 】

演出制御用 CPU 1 2 0 では、変動パターンコマンドを受信したことに応じて、飾り図柄の可変表示を実行する場合において、図 7 の S 1 7 1 の可変表示開始設定処理において、演出制御コマンド受信用パッファに格納された変動パターンコマンドのデータを確認することにより、実行する変動パターンの種類を確認するとともに、S R 2 を抽出し、図 8 - 5 (A) の示唆表示有無判定テーブルを用いて、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の演出の実行

50

の有無を判定する。

【0291】

そして、示唆表示111F001の演出を実行しない判定がされたときには、図7のS171の可変表示開始設定処理において、各変動パターンについて、示唆表示111F001の演出を実行しない演出として予め定められた演出を実行するためのデータを選択して設定する。

【0292】

一方、示唆表示111F001の演出を実行する判定がされたときには、図7のS171の可変表示開始設定処理において、各変動パターンについて、示唆表示111F001の演出を実行する演出として予め定められた演出を実行するためのデータを選択する。次に、今回実行する可変表示の変動パターンの種類を確認するとともに、SR3を抽出し、図8-5(B)の示唆表示演出種類選択テーブルを用いて、今回の可変表示で実行する示唆表示演出の種類を選択決定する。さらに、図7のS171の可変表示開始設定処理において、演出制御コマンド受信用バッファに格納された変動表示結果通知コマンド(変動パターンが可変表示結果も特定可能な場合には変動パターンコマンドでもよい)のデータを確認することにより、実行する可変表示の表示結果(大当り、はずれ)を確認するとともに、SR4を抽出し、図8-5(C)の示唆表示再表示開始タイミング選択テーブルを用いて、示唆表示111F001の再表示を実行するときの開始タイミングを選択決定する。

【0293】

このような示唆表示111F001の演出に関する各種決定事項に基づいて、演出制御用CPU120は、どのような演出パターンで示唆表示111F001の演出を実行するかを確定し、確定した演出パターンで示唆表示111F001の演出を実行するための演出制御データをRAM122の所定領域に記憶させる。そして、演出制御用CPU120は、可変表示が開始された後、そのように記憶された演出制御データに基づいて、図7のS172の可変表示中演出処理により、設定された演出内容にしたがって、示唆表示111F001の演出を実行する。これにより、例えば図8-4に示すような示唆表示111F001を用いた演出が実行可能となる。

【0294】

〔示唆表示111F001の演出タイミング例〕

次に、示唆表示111F001の演出タイミングの代表例をタイミングチャートを用いて説明する。図8-6は、示唆表示111F001の演出タイミングの代表例を示すタイミングチャートである。図8-6(A)~(C)のそれぞれにおいては、飾り図柄の可変表示状態と、示唆表示111F001のメータ表示状態とが時間経過にしたがって示されている。

【0295】

図8-6(A)は、示唆表示演出第1タイミング例を示しており、具体的に、図8-5(B)の非リーチはずれからSP2演出またはSP3演出のようなSP演出に発展する演出制御パターンを示すものである。

【0296】

図8-6(A)では、リーチ状態とならない可変表示の実行中に示唆表示111F001が実行されていたが、非リーチはずれ図柄が仮停止して、示唆表示111F001が一旦消去される。その後、前述のルーレット演出の実行が開始され、ルーレット演出の結果としてSP演出に発展することが決定され、示唆表示111F001について、ルーレット演出の演出結果決定後の1秒後に再度表示が開始されている。そして、ルーレット演出の演出結果にしたがって、SP演出の実行が開始されている。

【0297】

図8-6(B)は、示唆表示演出第2タイミング例を示しており、具体的に、図8-5(B)のノーマルリーチはずれからSP2演出またはSP3演出のようなSP演出に発展する演出制御パターンを示すものである。

【0298】

10

20

30

40

50

図 8 - 6 (B) では、リーチ状態とならない可変表示の実行中からノーマルリーチ状態での可変の実行中に示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が実行されていたが、リーチはずれ図柄が仮停止して、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が一旦消去される。その後、前述のルーレット演出の実行が開始され、ルーレット演出の結果として S P 演出に発展することが決定され、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 について、ルーレット演出の演出結果決定後の 3 秒後に再度表示が開始されている。そして、ルーレット演出の演出結果にしたがって、S P 演出の実行が開始されている。

【 0 2 9 9 】

図 8 - 6 (C) は、示唆表示演出第 3 タイミング例を示しており、具体的に、図 8 - 5 (B) の第 1 S P リーチはずれから S P 2 演出に発展する演出制御パターンを示すものである。

10

【 0 3 0 0 】

図 8 - 6 (C) では、リーチ状態とならない可変表示の実行中からノーマルリーチ状態および第 1 S P 演出での可変の実行中に示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が実行されていたが、リーチはずれ図柄が仮停止して、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が一旦消去される。その後、前述のルーレット演出の実行が開始され、ルーレット演出の結果として第 2 S P 演出に発展することが決定され、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 について、ルーレット演出の演出結果決定後の 5 秒後に再度表示が開始されている。そして、ルーレット演出の演出結果にしたがって、第 2 S P 演出の実行が開始されている。

【 0 3 0 1 】

20

図 8 - 6 (A) ~ (C) に示されるように、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を一旦消去した後再度表示させる演出は、一旦消去タイミングおよび再度表示タイミングが複数種類設けられている。そして、飾り図柄の仮停止後にルーレット演出が実行されたときに、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を再度表示させる演出の開始タイミングも複数種類設けられている。このように、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を一旦消去した後再度表示させる演出は、演出制御タイミングがバリエーションに富んでおり、演出の面白みを向上させることができる。

【 0 3 0 2 】

また、図 8 - 6 の (A) ~ (C) の第 1 タイミング ~ 第 3 タイミングに示す、非リーチはずれ表示時、ノーマルリーチリーチはずれ表示時、スーパーリーチはずれ表示時等のように、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を複数種類のタイミングで一旦消去することが可能である。そして、図 8 - 5 (B) に示すように、例えば、第 1 S P リーチはずれ表示の段階および第 2 S P リーチはずれ表示の段階で示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が一旦消去された場合は、ノーマルリーチはずれ表示の段階で示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が一旦消去された場合と比べて、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が再度表示されるときに、80%の示唆表示と100%の示唆表示とのどの段階に変化するかの割合が異なる。これにより、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が一旦消去されたタイミングに応じて、再度表示された、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が示唆するメータ表示による期待度がどの段階に変化するかの割合が異なるので、示唆表示が一旦消去されるタイミングに遊技者を注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【 0 3 0 3 】

40

〔示唆表示再度実行時に一旦消去前に実行された演出を再度実行する演出例〕

次に、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を一旦消去する前に実行されたチャンスアップ演出を、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を再度したときに再度実行することが可能であり、当該チャンスアップ演出が実行されたことに応じて、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 におけるメータ表示の段階を変化させることが可能である演出制御例を説明する。

【 0 3 0 4 】

具体的には、可変表示中において、スーパーリーチの S P 演出の実行中において実行したチャンスアップ演出をすべて記憶しておき、図 8 - 4 (M) のような示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の再度表示のときにおいて、記憶しておいたチャンスアップ演出を再度実行することにより、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 のメータ表示を変化させて、そのメータ表示のレベル

50

を一旦消去前よりも高いレベルにする演出を、演出制御用CPU120が実行してもよい。

【0305】

このような演出を実行すれば、示唆表示111F001を一旦消去する前に実行されたチャンスアップ演出を、示唆表示111F001を再度したときに再度実行することが可能であり、当該所定演出が実行されたことに応じて、示唆表示111F001における表示態様の段階が変化可能であることにより、一度チャンスアップ演出が実行されて大当たり遊技状態に制御されなかったときであっても、遊技者の残念感を払拭することができる。

【0306】

なお、このような演出を実行する場合において、チャンスアップ演出として、通常のチャンスアップ演出（弱チャンスアップ演出：第1所定演出）と、通常のチャンスアップ演出よりも、大当たりとなる期待度が高い強チャンスアップ演出（第2所定演出）とを選択して実行可能な場合においては、示唆表示111F001を一旦消去する前に実行されたチャンスアップ演出として実行した通常 of チャンスアップ演出を、示唆表示111F001を再度するときにおいて、強チャンスアップ演出に格上げして実行する演出をすることにより、遊技者の期待感を高めるようにしてもよい。

【0307】

〔設定値が遊技者にとって有利である程、再度表示された示唆表示が示唆する期待度が最上の段階に変化する割合が高い演出例〕

次に、当りの当選確率のような遊技者にとって有利度が異なる設定値を設定手段により設定可能なパチンコ遊技機において、設定値が遊技者にとって有利である程、再度表示された示唆表示111F001が示唆する期待度（大当たり遊技状態に制御される期待度）が最上の段階に変化する割合が高くなるようにする演出例を説明する。

【0308】

例えば図8-5(B)のような示唆表示演出種類選択テーブルとして、図8-1～図8-3等を用いて説明した大当たり確率等の設定値を変更可能なパチンコ遊技機に対応して、設定値1～6のそれぞれに対応して、再度表示された示唆表示111F001が示唆するメータ表示の選択割合が異なるように、示唆表示演出種類を設定したテーブルを設けてもよい。そのテーブルでは、設定値が遊技者にとって有利である程、再度表示された示唆表示111F001が表示するメータ表示として高レベルのメータ表示を選択する割合を高くする。このようにすれば、設定値が遊技者にとって有利である程、再度表示された示唆表示111F001が示唆する期待度が最上の段階に変化する割合が高くなるようにする演出を実行することが可能となるので、示唆表示111F001の再度表示に遊技者を注目させて興趣を盛上げることができる。

【0309】

〔示唆表示111F001のようなメータ表示のその他の制御例〕

次に、示唆表示111F001のメータ表示のその他の制御例について説明する。例えばプッシュボタン31B、プッシュセンサ35B等のような遊技者の動作（操作）を検出可能な検出手段による動作検出に基づいて特定演出を実行する制御に関する説明をする。

【0310】

演出制御用CPU120においては、遊技者の自力による連続動作としてプッシュボタン31Bの連続操作（以下、連打という）が検出されたことに応じて、画像で示されるメータ表示の表示態様を変化させるメータ演出に加え、例えばプッシュボタン31Bの長押し操作のような、連打とは異なる遊技者の所定動作が検出されたことに基づいて、プッシュボタン31Bの連打が所定間隔で実行されたときのみならずオート連打の判定がされたことに基づいて、当該メータ表示の表示態様を変化させるメータ演出が実行される。

【0311】

メータ演出においては、以下に説明するような各種演出制御が実行される。特定の変動パターンとして予め定められた特別リーチ（例えば後述の第3スーパーリーチおよび第4スーパーリーチ）の変動パターンでの変動表示が実行されるときに、メータ演出が実行される。

10

20

30

40

50

【 0 3 1 2 】

特別リーチの開始時には、画像表示装置 5 において、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で可変表示される「左」、「中」、「右」の飾り図柄が、画像表示装置 5 の表示領域の中央部から表示領域の隅部に移動して表示される。それらの飾り図柄は、「左」、「右」の飾り図柄が同じ図柄で停止して「中」の図柄が可変表示中しているリーチ図柄を形成している。

【 0 3 1 3 】

画像表示装置 5 の表示領域の左側には、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 に対応するメータ画像が表示される。メータ画像は、縦方向に複数段階の目盛（1 1 の目盛）を有し、所謂メータ値を表示する画像である。メータ画像の目盛は、1 0 個の「通常目盛」の段階上に 1 個の特別段階の「MAX 目盛」が設けられた構成である。メータ画像では、プッシュボタン 3 1 B の操作が有効となる操作有効期間内において、遊技者によるプッシュボタン 1 2 0 の操作が検出されることに応じて、目盛が一部ずつ第 1 色（図中空白部）から第 2 色（図柄斜線部）に変化することにより、メータ値が第 2 色で表示される。メータ値は、図中の破線矢印に示すように、下から上の方向に変化（増加）していく。

10

【 0 3 1 4 】

メータ画像の右側（画像表示装置 5 の表示領域の中央部）には、所定のキャラクタ画像が表示される。キャラクタ画像の下方には、プッシュボタン 3 1 B を模した画像と「連打！」という文字画像とよりなるボタン画像が表示される。ボタン画像の表示により、遊技者に対して、プッシュボタン 3 1 B を操作（連打）する遊技者の動作が促進される。

20

【 0 3 1 5 】

ボタン画像下方には、横棒態様の棒グラフ形式のメータ表示によりプッシュボタン 3 1 B の操作有効期間を示す操作有効期間画像が表示される。操作有効期間画像では、操作有効期間が図中の破線矢印方向に減少表示される横方向のメータ値により示される。

【 0 3 1 6 】

特別リーチの演出について、第 1 発展演出に移行することが決定されている場合には、特別リーチの演出の開始後、操作有効期間内での遊技者の動作によるプッシュボタン 3 1 B の自力連打またはオート連打により、メータ画像のメータ表示がレベル L 5 の段階に到達したときに、第 1 発展演出に移行する。

【 0 3 1 7 】

また、特別リーチの演出について、第 2 発展演出に移行することが決定されている場合には、特別リーチの演出の開始後、操作有効期間内での遊技者の動作によるプッシュボタン 3 1 B の自力連打またはオート連打により、メータ画像のメータ表示がレベル L 1 0 の段階に到達したときに、第 2 発展演出に移行する。

30

【 0 3 1 8 】

また、特別リーチの演出について、特別発展演出に移行することが決定されている場合には、特別リーチの演出の開始後、操作有効期間内での遊技者の動作によるプッシュボタン 3 1 B の自力連打またはオート連打により、メータ画像のメータ表示が特別段階のレベル MAX に到達したときに、特別発展演出に移行する。

【 0 3 1 9 】

次に、自力連打とオート連打とのそれぞれについて、検出判定と、メータ画像のメータ表示の変化との関係を説明する。まず、自力連打について説明する。操作有効期間内において、のように、プッシュボタン 3 1 B の短押し動作が検出されるごとに、演出制御用 CPU 1 2 0 により自力連打がされたと判定される。自力連打が検出されて判定されるごとに、のように、メータ画像のメータ値の表示レベル（第 2 色の表示数）が 1 段階ずつ上昇していく表示が行なわれる。

40

【 0 3 2 0 】

特別発展演出に移行しない決定がされた特別発展演出非選択時には、操作有効期間内において、自力連打の検出および判定がされると、メータ値が最大限レベル L 1 0 まで到達可能となるがレベル MAX までは到達不可能となるように、メータ値の上昇を制限する制

50

御が行われる。

【 0 3 2 1 】

特別発展演出に移行する決定がされた特別発展演出選択時には、操作有効期間内において、自力連打の検出および判定がされると、メータ値が最大限レベル L 1 0 まで到達可能となり、その後、自力連打とは関係なく自動的にメータ値がレベル L 1 0 を超えてレベル M A X まで到達するように制御される。

【 0 3 2 2 】

このように、この実施の形態では、自力連打が実行されるときには、メータ画像のメータ表示が、自力連打の検出に応じて最大限レベル L 1 0 の段階まで到達可能である。そして、特別発展演出に移行しない決定がされているときは自力連打によるメータ表示の変化が最大限レベル L 1 0 で停止し、特別発展演出に移行する決定がされているときはメータ表示が自動的にレベル L 1 0 を超えてレベル M A X まで到達する制御が実行される。

10

【 0 3 2 3 】

次に、オート連打について説明する。操作有効期間内において、のように、プッシュボタン 3 1 B の特定期間（例えば 1 秒間）以上の長押し動作が検出されると、所定時間間隔で連打が実行されたとみなすオート連打判定がされる。

【 0 3 2 4 】

オート連打判定によりオート連打と判定されると、所定時間間隔で連打が実行されたとみなす判定がされ、その判定がされるごとに、メータ画像のメータ値の表示レベル（第 2 色の表示数）が 1 段階ずつ上昇していく表示が行なわれる。オート連打により連打が実行されたとみなす判定がされる所定時間間隔は、自力連打が実行されたと判定される時間間隔よりも長い。これにより、オート連打に応じたメータ値の表示レベルの変化速度は、自力連打に応じたメータ値の表示レベルの変化速度よりも遅くなるように制御される。

20

【 0 3 2 5 】

特別発展演出に移行しない決定がされた特別発展演出非選択時には、操作有効期間内において、オート連打の検出および判定がされると、メータ値が最大限レベル L 5 まで到達可能となるがレベル M A X までは到達不可能となるように、メータ値の上昇を制限する制御が行われる。

【 0 3 2 6 】

特別発展演出に移行する決定がされた特別発展演出選択時には、操作有効期間内において、オート連打の検出および判定がされると、メータ値が最大限レベル L 5 まで到達可能となり、その後、オート連打とは関係なく自動的にメータ値がレベル L 5 を超えてレベル M A X まで到達するように制御される。

30

【 0 3 2 7 】

このように、この実施の形態では、オート連打が実行されるときには、メータ画像のメータ表示が、自力連打の検出に応じて最大限レベル L 5 の段階まで到達可能である。そして、特別発展演出に移行しない決定がされているときはオート連打によるメータ表示の変化が最大限レベル L 5 で停止し、特別発展演出に移行する決定がされているときはメータ表示が自動的にレベル L 5 を超えてレベル M A X まで到達する制御が実行される。

【 0 3 2 8 】

40

このように、自力連打が実行されたときと、オート連打が実行されたときとを比較すると、オート連打の連打の判定時間間隔よりも短い時間間隔で自力連打の検出および判定がされる。そして、メータ値がレベル M A X まで到達不可能なメータ演出が実行されるときには、自力連打での最大限変化可能なメータ値がレベル L 1 0 であり、オート連打での最大限変化可能なメータ値がレベル L 5 である。メータ値がレベル M A X まで到達可能なメータ演出が実行されるときには、自力連打での最大限変化可能なメータ値がレベル L 1 0 であり、オート連打での最大限変化可能なメータ値がレベル L 5 であり、その後、所定タイミングで、自力連打とオート連打とのそれぞれについて、操作とは関係なく、メータ値が現状のレベルからレベル M A X まで自動的に到達する表示が行なわれる。

【 0 3 2 9 】

50

このような演出制御により、以下のような効果を得ることができる。

(1) 自力連打の検出および判定がされたことに基づいて特定演出としてのメータ演出を実行するとき、オート連打の検出および判定がされたことに基づいてメータ演出を実行するときのメータ演出の演出態様が最大限変化可能なメータ値であるレベル L 5 と比べて、メータ演出の演出態様が最大限変化可能なメータ値の特定段階をレベル L 1 0 のように高くすることにより、自力連打をする意義を遊技者に感じさせることができる。

【 0 3 3 0 】

(2) 操作有効期間内において、メータ演出の演出態様が所定段階であるレベル L 5 に到達した場合に第 1 発展演出に移行可能となり、メータ演出の演出態様が特定段階であるレベル L 1 0 に到達した場合に第 2 発展演出移行可能となる。これにより、メータ演出の演出態様が所定段階に到達した場合と特定段階に到達した場合とで、メータ演出での演出態様の発展先の演出態様の種類が異なることにより、遊技者が自力で連続動作をすることを促進させることができる。

【 0 3 3 1 】

(3) メータ演出において特別発展演出に移行しないことが決定されているときには、メータ演出の特別段階であるレベル M A X が、自力連打を実行するときには到達不可能な演出態様の段階である。これにより、特別発展演出に移行しないことが決定されているときには、遊技者が自力であまりに高速で自力連打をした場合であっても、レベル M A X に到達不可能なように、パチンコ遊技機 1 側で到達可能な演出態様の段階を決定することができる。

【 0 3 3 2 】

(4) 例えば可変表示が大当たり表示結果に決定されているとき等で特別発展演出に移行することが決定されている場合のような所定条件が成立したことに基づいて、オート連打と判定されると、操作有効期間内において、メータ値がレベル L 5 を超えて、M A X まで到達可能となるように制御されるので、オート連打をする遊技者の興趣が低下してしまうのを防ぐことができる。

【 0 3 3 3 】

〔 特徴部 1 1 1 F により得られる主な効果 〕

〔 1 〕 図 8 - 4 に示すように、示唆表示の演出は、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を一旦消去した後に、再度表示することが可能であり、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を再度表示するとき、一旦消去する前よりも大当たり遊技状態に制御される期待度が高い段階に変化した示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 をすることが可能であるので、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が変化するタイミングに意外性があり、遊技において興趣を盛上げることができる。

【 0 3 3 4 】

〔 2 〕 示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 は、図 8 - 4 (J) のように、飾り図柄がはずれ表示結果で仮停止することにより大当たり遊技状態に制御されない旨の所定報知がされた後、異端消去された後に、図 8 - 4 (M) のように再度表示することが可能である。これにより、大当たり遊技状態に制御されない旨の所定報知がされた後においても、遊技者の大当たり遊技状態への期待感を持続させることができる。

【 0 3 3 5 】

〔 3 〕 示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 は、図 8 - 4 (J) のように、飾り図柄がはずれ表示結果で仮停止することにより大当たり遊技状態に制御されない旨の所定報知がされた後、図 8 - 4 (K) ~ (M) のように、ルーレット演出のような特別演出の実行に関連して、再度表示することが可能である。これにより、大当たり遊技状態に制御されない旨の所定報知がされた後に、特別演出の実行に関連して示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の再度表示が可能であることにより、特別演出が実行された場合に、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が再度表示されることに対する期待感を遊技者に持たせることができる。

【 0 3 3 6 】

〔 4 〕 〔 示唆表示再度実行時に一旦消去前に実行された演出を再度実行する演出例 〕 に示したように、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を一旦消去する前に実行されたチャンスアップ

10

20

30

40

50

演出を、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を再度したときに再度実行することが可能であり、当該所定演出が実行されたことに応じて、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 における表示態様の段階が変化可能であることにより、一度チャンスアップ演出が実行されて大当たり遊技状態に制御されなかったときであっても、遊技者の残念感を払拭することができる。

【 0 3 3 7 】

〔 5 〕 図 8 - 6 の (A) ~ (C) の第 1 タイミング ~ 第 3 タイミングに示す、非リーチはずれ表示時、ノーマルリーチリーチはずれ表示時、スーパーリーチはずれ表示時等のように、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 を複数種類のタイミングで一旦消去することが可能である。そして、図 8 - 5 (B) に示すように、例えば、第 1 S P リーチはずれ表示の段階および第 2 S P リーチはずれ表示の段階で示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が一旦消去された場合は、ノーマルリーチはずれ表示の段階で示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が一旦消去された場合と比べて、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が再度表示されるときに、80%の示唆表示と100%の示唆表示とのどの段階に変化するかの割合が異なる。これにより、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が一旦消去されたタイミングに応じて、再度表示された、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が示唆するメータ表示による期待度がどの段階に変化するかの割合が異なるので、示唆表示が一旦消去されるタイミングに遊技者を注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【 0 3 3 8 】

〔 6 〕 〔設定値が遊技者にとって有利である程、再度表示された示唆表示が示唆する期待度が最上の段階に変化する割合が高い演出例〕で説明したように、設定値が遊技者にとって有利である程、再度表示された示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 が示唆する期待度が最上の段階に変化する割合が高くなるようにする演出を実行することが可能となるので、示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の再度表示に遊技者を注目させて興趣を盛上げることができる。

20

【 0 3 3 9 】

〔特徴部 1 1 1 F のその他の変形例〕

〔 1 〕 図 8 - 4 に示したチャンスアップ演出の実行タイミングは、可変表示の変動パターンの種類に関係なく固定的なタイミングに設定されてもよい。また、図 8 - 4 に示したチャンスアップ演出の実行タイミングは、可変表示の変動パターンの種類により異なるタイミングに設定されてもよい。

【 0 3 4 0 】

30

〔 2 〕 図 8 - 4 に示したチャンスアップ演出の実行タイミングは、可変表示の変動パターンの種類が同じであっても、異なるタイミングとなり得るように複数種類の実行タイミング種類のうちから選択可能としてもよい。

【 0 3 4 1 】

〔 3 〕 図 8 - 4 では、チャンスアップ演出として、チャンスアップを示唆する文字と数字との組合せ画像を一例として示したが、これに限らず、チャンスアップ演出は、タイトルロゴの色、セリフの色、カットイン画像の色、可動体の色、または、背景画像の色等、その他の演出を用いてもよい。

【 0 3 4 2 】

〔 4 〕 図 8 - 4 に示した示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 は、%を示す表示の代わりに、レベル数値を表示する画像、ポイント数値を表示する画像等、段階的に表示態様が変わるものであれば、どのようなものであってもよい。

40

【 0 3 4 3 】

〔 5 〕 図 8 - 4 に示したチャンスアップ演出は、大当たり予告演出等の予告演出の一種であるともいえるので、「チャンスアップ予告」と呼ばれてもよい。

【 0 3 4 4 】

〔 6 〕 図 8 - 4 に示した示唆表示 1 1 1 F 0 0 1 の一旦消去後の再度表示演出が実行されたときのメータ表示は、一旦消去前よりも高い段階に変化する演出と、一旦消去前よりも高い段階に変化しない演出とがあり、抽選によりどちらの演出を実行するかを選択してもよい。例えば大当たりとなるときは、はずれとなるときと比べて、一旦消去前よりも高

50

い段階に変化する演出が実行される割合が高くなるようにしてもよい。

【0345】

〔7〕 図8-4に示した示唆表示111F001の一旦消去後の再度表示時のメータ表示は、すべて「100%」となるようにする演出をしてもよい。

【0346】

〔8〕 図8-4に示した示唆表示111F001を一旦消去後に再度表示させる演出は、アクティブ表示を対象として実行してもよい。例えば、アクティブ表示を一旦消去した後、再度表示するアクティブ表示を、一旦消去前よりも、大当りの期待度が高い表示態様(色等)で表示する演出をしてもよい。

【0347】

〔9〕 図8-4に示した示唆表示111F001を一旦消去後に再度表示させる演出は、保留表示を対象として実行してもよい。例えば、保留表示を一旦消去した後、再度表示する保留表示を、一旦消去前よりも、大当りの期待度が高い表示態様(色等)で表示する演出をしてもよい。

【0348】

〔10〕 図8-4に示した段階的に表示態様が変化可能な示唆表示111F001の演出は、段階的に演出態様(表示態様)が変化する、所謂ステップアップ演出に適用してもよい。

【0349】

〔11〕 図8-4に示した示唆表示111F001では、メータ表示を複数の表示部で表示可能としたが、1つの表示部で表示可能としてもよい。また、示唆表示111F001のメータ表示は、20%刻みで段階的に変化するものとしたが、これに限らず、5%ごとに段階的に変化するもの、30%刻みで段階的に変化するもの等のその他の段階的な変化態様で変化するものを対象としてもよい。

【0350】

〔12〕 遊技者にとって有利な有利状態としては、前述した大当り遊技状態の他に、高確率状態(確変状態)、時短状態、および、高ベース状態等のその他の有利状態が含まれる。また、遊技者にとって有利な有利状態としては、所謂小当りラッシュ状態のような小当りが頻繁に発生可能で小当りにより出球を得ることが可能な状態が含まれてもよい。

【0351】

〔13〕 前述した実施の形態における設定値としては、設定値1~設定値6の6種類の設定段階がある例を一例として示した。しかし、これに限らず、たとえば、設定値1~設定値3の3種類の設定段階等のように、設定値1~設定値6の6種類よりも多い設定値の設定段階があるようにしてもよい。

(特徴部の関連づけに係る説明)

特徴部に関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは、組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。

【0352】

本発明は、以上に説明したものに限られるものではない。また、その具体的な構成は、上述の実施形態や後述の他の形態例に加えて、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があってもこの発明に含まれる。

【0353】

また、上述した実施の形態及び各変形例に示した構成、後述の形態例及び各変形例に示した構成のうち、全部又は一部の構成を任意に組み合わせることとしてもよい。

【0354】

なお、今回開示された上述の実施形態及び後述の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。この発明の範囲は上述の説明及び後述の説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等な意味および範囲内での

10

20

30

40

50

すべての変更が含まれることが意図される。

【 0 3 5 5 】

本発明の遊技機としては、他にも、複数の設定値（例えば「1」～「6」）のうちいずれかに設定可能であり、設定された設定値に応じて異なる割合で遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態等）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1等）であって、段階的な表示態様（数値表示およびレベル表示等の段階的な表示態様）の変化により、前記有利状態に制御される期待度を示唆可能な示唆表示（図8 - 4等の示唆表示1 1 1 F 0 0 1等）を表示する示唆表示手段を備え、前記示唆表示手段は、前記示唆表示を一旦消去した（図8 - 4（J）等）後に再度表示する（図8 - 4（M）等）ことが可能であり、前記示唆表示を再度表示するときに、一旦消去する前（図8 - 4（I）のような80%等）よりも前記有利状態に制御される期待度が高い段階に変化した前記示唆表示（図8 - 4（N）のような100%等）を表示することが可能であり（図8 - 4（M）のような100%等）、前記有利状態に制御されない旨の所定報知（図8 - 4（J）等）のようなはずれ表示結果の報知等）がされた後に、特別演出（図8 - 4（K）～（O）の特別演出としてのルーレット演出等）を実行し、当該特別演出の実行に関連して、前記示唆表示を再度表示することが可能であり（図8 - 4（M）等）、さらに、演出態様を選択するための選択肢を提示して、遊技者の動作の検出に基づいて、演出態様を複数種類からいずれかに選択可能とする選択演出を実行する演出態様選択手段（例えば選択演出設定処理を実行する演出制御用CPU120）を備え、前記演出態様選択手段が提示可能な選択肢は、前記設定値がいずれであるときでも提示可能な第1選択肢（例えば楽曲A、楽曲B、楽曲C）と、前記設定値が特定値であるときに提示可能な第2選択肢（例えば楽曲Z）と、を含み、前記演出態様選択手段は、第1条件が成立したときに前記第2選択肢を提示するとともに、当該第1条件の成立後所定期間は、前記第1条件よりも成立容易な第2条件が成立したときに前記第2選択肢を提示可能である（例えば図10 - 6）遊技機が挙げられる。

【 0 3 5 6 】

このような構成によれば、示唆表示を一旦消去した後に再度表示することが可能であり、前記示唆表示を再度表示するときに、一旦消去する前よりも有利状態に制御される期待度が高い段階に変化した示唆表示を表示することが可能であるので、示唆表示が変化するタイミングに意外性があり、示唆表示を再度表示するときに、一旦消去する前よりも有利状態に制御される期待度が高い段階に変化した示唆表示を表示することにより、遊技において興趣を盛上げることができる。また、有利状態に制御されない旨の所定報知がされた後に、特別演出の実行に関連して示唆表示の再度表示が可能であることにより、特別演出が実行された場合に、示唆表示が再度表示されることに対する期待感を遊技者に持たせることができる。また、設定値を推測しやすくなり、遊技の興趣が向上する。

【 0 3 5 7 】

なお、演出態様を選択するための選択肢の提示を、段階的な表示態様の変化により有利状態に制御される期待度を示唆可能な示唆表示の表示に関連させて実行するようにしてもよい。例えば、示唆表示を一旦消去した後に再度表示することが可能な示唆表示手段が、示唆表示を再度表示するときに、一旦消去する前よりも有利状態に制御される期待度が高い段階に変化した示唆表示を表示して大当りした場合を第1条件の成立として、設定値が特定値であるときに第2選択肢を提示し、第1条件が成立した後は、示唆表示の表示が行われて大当りすれば（示唆表示の表示が一旦消去されたり期待度が高い段階に変化したりしなくても）第2条件の成立として、設定値が特定値であるときに第2選択肢を提示するようにしてもよい。そのようにすれば、示唆表示手段が示唆表示を再度表示するときに、一旦消去する前よりも有利状態に制御される期待度が高い段階に変化することへの期待感が向上するとともに、一旦消去する前よりも有利状態に制御される期待度が高い段階に変化したときには、大当りへの期待感と第2選択肢が提示されること（遊技者に有利な設定値が設定されている可能性が高いこと）への期待感が向上するため、遊技において興趣を一層盛上げることができる。

【 0 3 5 8 】

さらに、遊技において興趣を盛上げることができ、また、遊技の興趣が向上する遊技機の形態の一例として、複数の設定値（例えば「１」～「６」）のうちいずれかに設定可能であり、設定された設定値に応じて異なる割合で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（例えば特徴部６２ＡＫに係るパチンコ遊技機１）であって、演出態様を選択するための選択肢を提示して、遊技者の動作の検出に基づいて、演出態様を複数種類からいずれかに選択可能とする選択演出を実行する演出態様選択手段（例えば選択演出設定処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、前記演出態様選択手段が提示可能な選択肢は、前記設定値がいずれであるときでも提示可能な第１選択肢（例えば楽曲Ａ、楽曲Ｂ、楽曲Ｃ）と、前記設定値が特定値であるときに提示可能な第２選択肢（例えば楽曲Ｚ）と、を含み、前記演出態様選択手段は、第１条件が成立したときに前記第２選択肢を提示するとともに、当該第１条件の成立後所定期間は、前記第１条件よりも成立容易な第２条件が成立したときに前記第２選択肢を提示可能である（例えば図１０－６）遊技機が挙げられる。以下に、これらの遊技機の形態例の一例を他の形態例として説明する。

10

【０３５９】

以下、他の形態例の特徴部について説明する。

（特徴部１１２ＩＷに関する説明）

次に、特徴部１１２ＩＷについて説明する。特徴部１１２ＩＷのパチンコ遊技機１は、設定変更可能となっている。設定変更可能なパチンコ遊技機１においては、複数の設定値のいずれかに設定可能であり、設定された設定値に応じて異なる割合で有利状態（大当り遊技状態）に制御可能である。他の特徴部のパチンコ遊技機１においても特徴部１１２ＩＷと同様に設定変更可能に構成してもよい。まず、図９－１及び図９－２に示すように、パチンコ遊技機（遊技機）１は、大別して、縦長の方形枠状に形成された外枠１１２ＩＷ００１ａと、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）１１２ＩＷ００３とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。また、遊技機用枠１１２ＩＷ００３には、ガラス窓を有するガラス扉枠１１２ＩＷ００３ａが左側辺を中心として遊技機用枠１１２ＩＷ００３の前面を開放する扉開放位置と該前面を閉鎖する扉閉鎖位置との間で回動可能に設けられ、該ガラス扉枠１１２ＩＷ００３ａにより遊技領域を開閉できるようになっており、ガラス扉枠１１２ＩＷ００３ａを閉鎖したときにガラス窓を通して遊技領域を透視できるようになっている。

20

30

【０３６０】

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

【０３６１】

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

40

【０３６２】

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

【０３６３】

設定キー１１２ＩＷ０５１及び設定切替スイッチ１１２ＩＷ０５２を有する基板ケース

50

１１２ＩＷ２０１は、パチンコ遊技機１の背面に設けられているため、遊技機用枠１１２ＩＷ００３を閉鎖した状態ではパチンコ遊技機１の正面側からの操作が不可能であり、所定の扉キーを用いて遊技機用枠１１２ＩＷ００３を開放することで操作が可能となる。また、設定キー１１２ＩＷ０５１は、遊技場の店員等が所有する設定キーの操作を要することから、設定キーを所持する店員のみ操作が可能とされている。また、設定キー１１２ＩＷ０５１は、後述するＯＮとＯＦＦの切替操作を実行可能なスイッチでもある。尚、この特徴部１１２ＩＷでは、扉キーと設定キーとが別個のキーである形態を例示したが、一のキーにて兼用されていてもよい。

【０３６４】

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

【０３６５】

前述したように、本特徴部１１２ＩＷにおける設定キー１１２ＩＷ０５１や設定切替スイッチ１１２ＩＷ０５２は、遊技機用枠１１２ＩＷ００３を閉鎖した状態ではパチンコ遊技機１の正面側からは操作が不可能となっているが、該パチンコ遊技機１が設置される遊技島の内側等から設定キー１１２ＩＷ０５１や設定切替スイッチ１１２ＩＷ０５２が操作される虞がある。そこで本特徴部１１２ＩＷでは、図９－２及び図９－３に示すように外枠１１２ＩＷ００１ａの右端部には、遊技機用枠１１２ＩＷ００３の閉鎖時に、設定キー１１２ＩＷ０５１と設定切替スイッチ１１２ＩＷ０５２とを含む基板ケース１１２ＩＷ２０１の右側部を背面側から被覆するセキュリティカバー１１２ＩＷ５００Ａが取り付けられている。このセキュリティカバー１１２ＩＷ５００Ａは、前後方向を向く短片１１２ＩＷ５００Ａａと、該短片１１２ＩＷ５００Ａａの後端部からパチンコ遊技機１の左側方に向けて伸びる長片１１２ＩＷ５００Ａｂと、を備える略Ｌ字状の部材であって、透過性を有する板状の合成樹脂材によって構成されている。短片１１２ＩＷ５００Ａａの上下寸法は、基板ケース１１２ＩＷ２０１の背板の上下寸法とほぼ同寸とされている。また、セキュリティカバー１１２ＩＷ５００Ａは、短片１１２ＩＷ５００Ａａの前端部を介して外枠１１２ＩＷ００１ａの右端部に固定されている。

【０３６６】

尚、図９－２に示すように、長片１１２ＩＷ５００Ａｂは、遊技機用枠１１２ＩＷ００３が閉鎖されている状態において、基板ケース１１２ＩＷ２０１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１１２ＩＷ０５１と設定切替スイッチ１１２ＩＷ０５２とを含む基板ケース１１２ＩＷ２０１の右側部をパチンコ遊技機１の背面側から被覆する。このため、設定キー１１２ＩＷ０５１及び設定切替スイッチ１１２ＩＷ０５２は、長片１１２ＩＷ５００Ａｂによって操作不能な状態となる。一方で、図９－３に示すように、遊技機用枠１１２ＩＷ００３が開放されている状態においては、設定キー１１２ＩＷ０５１と設定切替スイッチ１１２ＩＷ０５２とは、遊技機用枠１１２ＩＷ００３とともに移動して長片１１２ＩＷ５００Ａｂから離間することによって長片１１２ＩＷ５００Ａｂ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。

【０３６７】

つまり、本特徴部１１２ＩＷにおけるパチンコ遊技機１は、遊技機用枠１１２ＩＷ００３が閉鎖されている状態においては、セキュリティカバー１１２ＩＷ５００Ａによって設

定キー 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。

【 0 3 6 8 】

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。

10

【 0 3 6 9 】

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。

20

【 0 3 7 0 】

また、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 が閉鎖され、セキュリティカバー 1 1 2 I W 5 0 0 A によって設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 を含む基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 の背面右側が被覆されている規制状態でも、透過性を有するセキュリティカバー 1 1 2 I W 5 0 0 A を通して、基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 に収容されている主基板 1 1 等を透視することができるため、主基板 1 1 における 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。

30

【 0 3 7 1 】

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。

【 0 3 7 2 】

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。

40

【 0 3 7 3 】

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

50

記憶されている。例えば、ROM 101には、CPU 103が各種の判定や決定を行うために用意された、図9-4に示す判定テーブル等の複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ROM 101には、CPU 103が主基板11から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの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。

【0374】

ROM 101が記憶する判定テーブルには、例えば図9-4(A)に示す表示結果判定テーブル(設定値1)、図9-4(B)に示す表示結果判定テーブル(設定値2)、図9-4(C)に示す表示結果判定テーブル(設定値3)の他、大当たり種別判定テーブル(図示略)、大当たり変動パターン判定テーブル(図示略)、ハズレ変動パターン判定テーブル(図示略)、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。

10

【0375】

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

20

【0376】

(表示結果判定テーブル)

図9-4(A)~(C)は、各設定値に対応する表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ROM 101に記憶されているデータの集まりであって、MR1と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。各表示結果判定テーブルは、変動特図指定バッファが1(第1)である、つまり、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と、変動特図指定バッファが2(第2)である、つまり、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合のそれぞれについて、大当たりとする判定値が設定されている。

30

【0377】

図9-4(A)に示すように、設定値1に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合、つまり、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合には、設定値が「2」、「3」である場合よりも低い確率(非確変時は1/320、確変時は1/32)で大当たりに当選する。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当たりに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率(非確変時は1/320、確変時は1/32)で大当たりに当選する。

【0378】

また、図9-4(B)に示すように、設定値2に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」である場合よりも高い確率(非確変時は1/300、確変時は1/30)で大当たりに当選する。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当たりに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率(非確変時は1/300、確変時は1/30)で大当たりに当選する。

40

【0379】

また、図9-4(C)に示すように、設定値3に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」である

50

場合よりも高い確率（非確変時は 1 / 280、確変時は 1 / 28）で大当りに当選する。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 / 280、確変時は 1 / 28）で大当りに当選する。

【0380】

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

10

【0381】

尚、本特徴部 112IW 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。

【0382】

また、本特徴部 112IW では、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が大きいほど遊技者にとって有利となる（大当り確率が高まる）形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 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。

20

【0383】

（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。

【0384】

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。

30

【0385】

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 No 1 では、短期の連比が表示され、表示 No 2 では、短期の役比が表示される。表示 No 3 では、総累計の連比が表示され、表示 No 4 では、総累計の役比が表示される。また、表示 No 5 では、前回の賞球 6000 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 No 6 では、直前の賞球 6000 個に基づいて算出されたベース（ベース 2）が表示される。

【0386】

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。

40

【0387】

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。

50

【 0 3 8 8 】

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

【 0 3 8 9 】

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。

10

【 0 3 9 0 】

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。

20

【 0 3 9 1 】

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 9 2 】

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。

30

【 0 3 9 3 】

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 9 4 】

（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 9 - 5 ~ 図 9 - 7 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 1 1 2 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。

40

【 0 3 9 5 】

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

50

起動待ちタイマの値が0となっているか否かを確認する（ステップ112 IWS005）。演出制御手段起動待ちタイマの値が0となっていなければ、ステップ112 IWS004に戻り、ステップ112 IWS004～S005の処理を繰り返し実行する。演出制御手段起動待ちタイマの値が0となっていれば、ステップ112 IWS006に移行する。

【0396】

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

10

【0397】

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

【0398】

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

20

【0399】

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

30

【0400】

RAM102のデータが正常であると判定された場合（ステップ112 IWS008；Yes）、CPU103は、現在設定値の変更中であることを示す設定変更中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ112 IWS009）。設定変更中フラグがセットされていれば（ステップ112 IWS009；Yes）、すなわち設定値の変更中に電断などが発生して遊技機への電源供給が再開された場合、ステップ112 IWS010に移行する。

40

【0401】

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

【0402】

次いで、CPU103は、扉開放センサ112 IW090からの出力信号がオン（扉（遊技機用枠112 IW003）が開放している状態）であるか否かを判定する（ステップ112 IWS011）。扉開放センサ112 IW090からの出力信号がオンであれば、CPU103は、設定キー112 IW051がオンであるか否かを判定する（ステップ1

50

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(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、C P U 1 0 3 は、R A M クリアフラグをセットする(ステップ 1 2 0 A K S A 0 1)。R A M クリアフラグがオンである場合、設定変更に係る処理が実行された後、R A M 1 0 2 の記憶内容をクリアするための R A M クリア処理が実行される。そして、ステップ 1 2 0 A K S A 0 3 に移行する。

【 0 4 0 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フ(扉が閉鎖している状態)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 2 0 A K S A 0 1 には移行せず、ループ処理に移行する。なお、ループ処理に入る前に、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(ステップ 1 1 2 I W S 0 1 0 の処理)を実行するようにしてもよい。

10

【 0 4 0 4 】

ステップ 1 1 2 I W S 0 0 6 ~ S 0 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、バックアップ R A M 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、ステップ 1 2 0 A K S A 0 3 以降の設定値の変更が可能となり、その後 R A M クリアされる。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。

20

【 0 4 0 5 】

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)、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(ステップ 1 1 2 I W S 0 1 5)。

【 0 4 0 6 】

クリアスイッチからの出力信号がオンであれば(ステップ 1 1 2 I W S 0 1 5 ; Y e s)、C P U 1 0 3 は、R A M クリアフラグをセットする(ステップ 1 2 0 A K S A 0 2)。

30

【 0 4 0 7 】

ステップ 1 2 0 A K S A 0 2 の処理の後や、クリアスイッチからの出力信号がオンでなければ、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 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、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 7)。

【 0 4 0 8 】

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、R A M クリアフラグがオンであるか否かを判定する(ステップ 1 2 0 A K S A 0 3)。ここで、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 がオンある場合には、R A M クリアフラグの状態(即ちクリアスイッチのオン/オフ)によって、設定確認するための処理(設定確認処理)または設定変更するための処理(設定変更処理)を実行する。なお、設定変更中や設定確認中に扉開放センサ 1 1 2 I W 0 9 0 からの出力信号がオフとなった場合にエラー処理を実行するようにしてもよい。

40

【 0 4 0 9 】

R A M クリアフラグがオンである場合(ステップ 1 2 0 A K S A 0 3 ; Y e s)、設定変更処理を開始することを示す設定変更開始コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する(ステップ 1 2 0 A K S A 0 4)。また、R A M クリアフラグがオフである場合(ステップ 1 2 0 A K S A 0 3 ; N o)、設定確認処理を開始することを示す設定確認開始コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する(ステップ 1 2 0 A K S A 0 5)。

50

【 0 4 1 0 】

演出制御基板 1 2 側では、設定変更コマンドまたは設定確認コマンドを受信すると、設定変更中または設定確認中である旨を報知する制御を行う（例えば、画像表示装置 5 において所定の画像を表示したり、スピーカ 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 4 1 1 】

次いで、CPU 1 0 3 は、設定値が工場出荷時の値（例えば「0」等）であるか否かを判定する（ステップ 1 2 0 A K S A 0 6）。工場出荷時の設定値であれば（ステップ 1 2 0 A K S A 0 6；Yes）、設定値を「1」に設定する（ステップ 1 2 0 A K S A 0 7）。ステップ 1 2 0 A K S A 0 7 では、RAM 1 0 2 のバックアップ領域に記憶される設定値を「1」に更新する。

10

【 0 4 1 2 】

ステップ 1 2 0 A K S A 0 7 では、設定値が工場出荷時の値である場合、初期値として設定値を「1」に設定するが、他の設定値を初期値としてもよい。また、RAM 1 0 2 にバックアップデータが記憶されていない場合、バックアップデータが正常でない場合といった RAM 異常エラーがある場合（例えばステップ 1 1 2 I W S 0 1 0 の処理を実行した場合）にも、設定値を初期値「1」に設定するようにしてもよい。このようにする場合、ステップ 1 1 2 I W S 0 1 0 の処理を実行した場合に（ステップ 1 1 2 I W S 0 0 6；Yes、ステップ 1 1 2 I W S 0 0 7；No、またはステップ 1 1 2 I W S 0 0 8；No である場合に）RAM 異常フラグをセットし、ステップ 1 2 0 A K S A 0 6 では当該 RAM 異常フラグがオンであるか否かを判定するようにしてもよい。

20

【 0 4 1 3 】

工場出荷時の設定値でない場合や（ステップ 1 2 0 A K S A 0 6；No）、ステップ 1 2 0 A K S A 0 7 の処理を実行した後は、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 のバックアップ領域に格納されている設定値を表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 に表示する（ステップ 1 2 0 A K S A 0 8）。

【 0 4 1 4 】

そして、CPU 1 0 3 は、RAM クリアフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ 1 2 0 A K S A 0 9）。RAM クリアフラグがオンである場合（ステップ 1 2 0 A K S A 0 9；Yes）、設定変更中フラグをセットする（ステップ 1 2 0 A K S A 1 0）。

30

【 0 4 1 5 】

続いて、設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 からの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ 1 2 0 A K S A 1 1）。設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 からの出力信号がオンであれば（ステップ 1 2 0 A K S A 1 1；Yes）、RAM 1 0 2 のバックアップ領域に記憶される設定値を更新する（ステップ 1 2 0 A K S A 1 2）。設定値は、設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 の操作（押下）毎に更新される。例えば、設定値が「1」であった場合「2」に更新し、設定値が「2」であった場合「3」に更新し、設定値が「3」であった場合「1」に更新すればよい。なお、設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 の操作により特定の設定値を指定できるようにしてもよい。

【 0 4 1 6 】

RAM クリアフラグがオフである場合は（ステップ 1 2 0 A K S A 0 9；No）、設定確認が行われた場合であるので、設定変更に関する処理は実行しない。この場合や、設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 からの出力信号がオンでない場合（ステップ 1 2 0 A K S A 1 1；No）、ステップ 1 2 0 A K S A 1 2 の処理を実行した後は、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 からの出力信号がオフになったか否かを判定する（ステップ 1 2 0 A K S A 1 3）。

40

【 0 4 1 7 】

設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 からの出力信号がオンのままである場合には（ステップ 1 2 0 A K S A 1 3；No）、ステップ 1 2 0 A K S A 0 8 に戻り、設定確認処理または設定変更処理を継続する。ステップ 1 2 0 A K S A 1 2 にて設定値が更新された場合には、再

50

度ステップ120AKSA08の処理が実行されることで、更新後の設定値が表示モニタ112IW029表示される。

【0418】

設定キー112IW051からの出力信号がオフである場合には（ステップ120AKSA13；Yes）、RAMクリアフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ120AKSA14）。RAMクリアフラグがオンである場合（ステップ120AKSA14；Yes）、設定変更中フラグをリセットし（ステップ120AKSA15）、設定変更が終了したことを示す設定変更終了コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップ120AKSA16）。

【0419】

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

【0420】

その後、表示モニタ112IW029における設定値の表示を消去し（ステップ120AKSA18）、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112IWS031）。なお、設定値が更新された場合のみ設定値コマンドを送信するようにしてもよい。

【0421】

次いで、RAMクリアフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ120AKSA19）。RAMクリアフラグがオンである場合（ステップ120AKSA19；Yes）、RAMクリア処理を実行する（ステップ120AKSA20）。RAMクリア処理では、CPU103は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするRAMクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。ただし、RAMクリア処理では、RAM102の記憶領域のうち連比や役比、ベースなどの性能表示用の情報を記憶する領域、および設定値を記憶する領域以外の領域がクリアされ、連比や役比、ベースなどの性能表示用の情報、および設定値の情報はクリアされず保持される。

【0422】

その後、CPU103は、ステップS9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12に送信する（ステップ112IWS033）。

【0423】

RAMクリアフラグがオフである場合（ステップ120AKSA19；No）、CPU103は、ステップS6と同様の処理により、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップ112IWS022）を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。また、CPU103は、ステップS7と同様の処理により、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップ112IWS023）。

【0424】

ステップ112IWS033またはステップ112IWS023の処理の後、ステップ112IWS034の処理に移行する。なお、ステップ112IWS034～S036の処理は、図3で示したステップS10～S12の処理と同様である。

【0425】

なお、ステップ120AKSA08において、設定値を画像表示装置5に表示するようにしてもよい。そして、以降の処理が画像表示装置5を用いて実行されるようにしてもよい。

【0426】

また、設定確認処理および設定変更処理の実行中は、特別図柄表示装置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

10

20

30

40

50

を用いて報知することで、好適に設定確認状態や設定変更状態であることを遊技者に報知することができる。なお、特別図柄表示装置 4 A , 4 B を、設定確認状態中と設定変更状態中とで異なる態様としてもよい。

【 0 4 2 7 】

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

10

【 0 4 2 8 】

また、ステップ 1 2 0 A K S A 0 8 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) とするようによい。

20

【 0 4 2 9 】

図 9 - 8 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 9 - 8 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 2 0 A K S A 0 8 ~ 1 2 0 A K S A 1 3 等) が実行され、クリアスイッチがオフであれば、設定確認処理 (ステップ 1 2 0 A K S A 0 8 、 1 2 0 A K S A 1 3 等) 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 1 2 0 A K S A 2 0 等) が実行され、クリアスイッチがオフであれば、復旧処理 (ステップ 1 1 2 I W S 0 2 4) が実行される。

30

【 0 4 3 0 】

本実施例では、図 9 - 5 ~ 図 9 - 7 に示す遊技制御メイン処理において、一部の処理を共通化しつつ、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 とクリアスイッチ (R A M クリアフラグ) の状態に応じて分岐することで、設定変更処理、設定確認処理、初期化处理、または、復旧処理が実行されるようになっていたが、それぞれをモジュール化して個別の処理として実行するようにしてもよい。

【 0 4 3 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 9 - 9 (A) 及び図 9 - 9 (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。

40

【 0 4 3 2 】

次に、図 9 - 9 (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

50

いる設定値が表示される。

【 0 4 3 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 9 - 9 (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。

【 0 4 3 4 】

次いで、図 9 - 9 (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 9 - 9 (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、C P U 1 0 3 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。

【 0 4 3 5 】

また、図 9 - 9 (F) に示すように、C P U 1 0 3 は、設定値が記憶される R A M 1 0 2 にエラーが発生したことに基づいて、表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 に「 E . E . E . E . 」と表示させることが可能である。

【 0 4 3 6 】

尚、本特徴部 1 1 2 I W における設定変更処理では、表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 に表示する初期表示として、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 1 1 2 I W 0 2 9 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 1 1 2 I W 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 1 1 2 I W であれば「 3 」）を表示するようにしてもよい。

【 0 4 3 7 】

（特徴部 6 2 A K に関する説明）

続いて、特徴 6 2 A K について説明する。特徴部 6 2 A K のパチンコ遊技機 1 は、設定変更可能となっている。設定変更可能なパチンコ遊技機 1 においては、複数の設定値のいずれかに設定可能であり、設定された設定値に応じて異なる割合で有利状態（大当り遊技状態）に制御可能である。特徴部 6 2 A K では、「 1 」～「 6 」の設定値に設定可能であり、数値が大きい程、大当り確率が高くなっている。なお、設定値の段階数は 6 段階であることに限定されず、3 段階等であってもよい。また、数値が小さい程、大当り確率が高くなるようにしてもよい。なお、設定変更の方法や設定変更に係る構成、処理は特徴部 1 1 2 I W と同様であればよい。

【 0 4 3 8 】

特徴部 6 2 A K では、演出態様（例えば再生される楽曲、表示されるキャラクタや背景等）を選択するための選択肢を提示して、遊技者の動作（スティックコントローラ 3 1 A やブッシュボタン 3 1 B への操作）の検出に基づいて、演出態様を複数種類からいずれかに選択可能とする選択演出を実行するようになっている。

【 0 4 3 9 】

図 1 0 - 1 は、特徴部 6 2 A K における選択演出の演出動作例を示している。図 1 0 - 1 (A) は、画像表示装置 5 の「左」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 R において「 7 」の数字の飾り図柄が停止してリーチ状態となっていることを示している。ここで

、所定の予告演出を実行すると決定された場合、図 10 - 1 (B) に示すように、「チャンス!!」という予告画像 6 2 A K 0 0 1 が表示される。なお、この実施例では、予告画像の表示中、飾り図柄が画像表示装置 5 の右上部分で縮小表示されているが、予告画像が通常の飾り図柄に重畳表示されるようにしてもよい。

【 0 4 4 0 】

大当たりとなることが決定されていた場合には、図 10 - 1 (C) に示すように「中」の各飾り図柄表示エリア 5 C にも「7」の数字の飾り図柄が停止して大当たり組合せが導出表示され、その後、大当たり遊技状態に制御される。この実施例では、図 10 - 1 (D) に示すように、大当たり遊技状態の第 1 ラウンドにおいて、その後のラウンドにおいて再生される楽曲を選択する選択演出が実行される。図 10 - 1 (D) では、楽曲として楽曲 A、楽曲 B、楽曲 C のいずれかを選択可能な選択演出画像 6 2 A K 0 0 2 が表示されている。ここでは、例えば、スティックコントローラ 3 1 A の傾倒操作によって、楽曲を選択できるようになっており、太枠で囲われた楽曲 B が選択されている状態となっている。そして、例えば第 1 ラウンド終了時に楽曲 B が選択されていた場合、図 10 - 1 (E) に示すように、第 2 ラウンド以降において、楽曲 B が再生される。

10

【 0 4 4 1 】

また、選択演出において提示可能な選択肢は、設定値がいずれであるときでも提示可能な第 1 選択肢（例えば図 10 - 1 に示す楽曲 A、楽曲 B、楽曲 C）と、設定値が特定値（例えば遊技者にとって有利な「4」～「6」）であるときに提示可能な第 2 選択肢（後述する楽曲 Z）と、を含む。これにより、第 2 選択肢が提示されることで、設定値が高いことを遊技者は認識できるようになる。また、第 2 選択肢が選択された場合には、この実施例では第 2 選択肢に対応する楽曲 Z が再生されるので、周囲にも高設定であることをアピールすることができるようになる。

20

【 0 4 4 2 】

そして、特徴部 6 2 A K に係る遊技機では、第 1 条件が成立したときに第 2 選択肢を提示するとともに、当該第 1 条件の成立後所定期間は、第 1 条件よりも成立容易な第 2 条件が成立したときに第 2 選択肢を提示可能である。これにより、一旦第 1 条件が成立した後は、第 2 選択肢が提示されやすくなり、設定値が特定値であることを遊技者が認識しやすくなる。このようにすることで、遊技者が第 1 条件の成立時に第 2 選択肢を見逃しても、再度第 2 選択肢を見る機会が発生しやすくなるので、遊技者は設定値を推測しやすくなり、遊技の興趣が向上する。また、第 1 条件の成立後に遊技者が変わった場合でも、新たな遊技者は第 2 選択肢を見る機会が発生しやすくなるので、遊技者は設定値を推測しやすくなり、遊技の興趣が向上する。

30

【 0 4 4 3 】

複数の設定値のいずれかに設定可能であり、設定された設定値に応じて異なる割合で有利状態に制御可能な遊技機として、パチンコ遊技機の他にスロットマシンがある。スロットマシンでは、遊技者によるメダルの賭け数の設定、操作レバーの操作、ストップボタンの操作といった遊技者の能動的な操作によって遊技が進行する要素が大きい。それに対してパチンコ遊技機では、可変表示の終了時に保留情報がある限り自動的に次の可変表示が実行され、可変表示の表示結果が大当たりとなった場合、その後大当たり遊技状態に制御されるため、自動的に遊技が進行する要素が強い。そのため、スロットマシンにおいて設定値を示唆する演出を実行した場合に比べて、パチンコ遊技機において設定値を示唆する演出を実行した場合には、遊技者がその演出を見逃しやすくなる。そこで、特徴部 6 2 A K に係るパチンコ遊技機 1 では、第 1 条件が成立したときに設定値を示唆する第 2 選択肢を提示するとともに、当該第 1 条件の成立後所定期間は、第 1 条件よりも成立容易な第 2 条件が成立したときに第 2 選択肢を提示可能としている。これにより、一旦第 1 条件が成立した後は、第 2 選択肢が提示されやすくなり、遊技者が第 1 条件の成立時に第 2 選択肢を見逃しても、再度第 2 選択肢を見る機会が発生しやすくなるので、遊技者は設定値を推測しやすくなり、安心して遊技を行うことができる。

40

【 0 4 4 4 】

50

図10-2は、特徴部62AKにおいて第2選択肢が提示される場合の選択演出の演出動作例を示している。図10-2(A)は、画像表示装置5の「左」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5Rにおいて「7」の数字の飾り図柄が停止してリーチ状態となっていることを示している。ここで、予告演出のうち特定予告を実行すると決定された場合、図10-2(B)に示すように、「HIGHチャンス!」という予告画像62AK003が表示される。特定予告は、設定値が遊技者にとって有利な「4」~「6」である場合にのみ実行される予告演出であり、特定予告が実行されることで遊技者は高設定値であることを認識できる。

【0445】

大当たりとなることが決定されていた場合には、図10-2(C)に示すように「中」の各飾り図柄表示エリア5Cにも「7」の数字の飾り図柄が停止して大当たり組合せが導出表示され、その後、大当たり遊技状態に制御される。そして、図10-2(D)に示すように、大当たり遊技状態の第1ラウンドにおいて、その後のラウンドにおいて再生される楽曲を選択する選択演出が実行される。可変表示中に特定予告が実行された場合には、図10-2(D)に示すように、楽曲として楽曲A、楽曲B、楽曲Cに加えて、第2選択肢となる楽曲Zを選択可能な選択演出画像62AK004が表示される。このように、可変表示中に特定予告が実行されて大当たり(例えば最大ラウンドの確変大当たり)となることで、第1条件が成立して、選択演出において第2選択肢が提示されるようになる。

【0446】

なお、第2選択肢が提示されることにより高設定値であることが報知されるので、同じく高設定値であることを報知する特定予告を見逃しても、遊技者は高設定値であることを認識できるようになる。

【0447】

選択演出画像62AK004が表示されているときには、例えば、スティックコントローラ31Aの傾倒操作によって、楽曲を選択できるようになっており、図10-2(D)では太枠で囲われた楽曲Bが選択されている状態となっている。そして、例えば第1ラウンド終了時に選択されていた楽曲が、第2ラウンド以降において再生されることになる。

【0448】

その後、大当たり遊技状態が終了して、確変状態等に制御されることとなる。そして、図10-2(E)に示すように、再度リーチ状態となり、図10-2(F)に示すように、「チャンス!!」という予告画像62AK001が表示される予告演出(特定予告以外の予告演出)が実行され、図10-2(G)に示すように、大当たり(例えば最大ラウンドの確変大当たり)となったものとする。

【0449】

この場合、可変表示中に特定予告が実行されていないことから、第1条件が成立していないが、図10-2(H)に示すように、大当たり遊技状態の第1ラウンドにおいて、第2選択肢となる楽曲Zを選択可能な選択演出画像62AK004が表示される。このように、第1条件が一旦成立した後の所定期間(例えば電源が断たれるまで)は、第1条件よりも成立容易な第2条件(例えば最大ラウンドの確変大当たりとなること)が成立したときに第2選択肢を提示可能である。

【0450】

これにより、一旦第1条件が成立した後は、第2選択肢が提示されやすくなり、設定値が特定値であることを遊技者が認識しやすくなる。このようにすることで、遊技者が第1条件の成立時に第2選択肢を見逃しても、再度第2選択肢を見る機会が発生しやすくなるので、遊技者は設定値を推測しやすくなり、遊技の興趣が向上する。また、第1条件の成立後に遊技者が変わった場合でも、新たな遊技者は第2選択肢を見る機会が発生しやすくなるので、遊技者は設定値を推測しやすくなり、遊技の興趣が向上する。

【0451】

なお、この実施例では、一旦第1条件が成立して、図10-2(D)に示すように、第2選択肢である楽曲Zが提示された場合には、その第2選択肢が選択されなかった場合で

10

20

30

40

50

も図10-2(H)に示すように、再度選択演出を実行するときには第2選択肢が提示されるようになっている。このようにすることで、第2選択肢が提示されたとしても遊技者は好みの選択肢を選択でき、遊技者の趣向にあった演出を実行できる。これにより、選択演出の興趣が向上する。

【0452】

また、第2選択肢を選択することで、特徴部62AKでは、第2選択肢に対応した演出態様の演出が実行されて（本実施例では楽曲Zが再生されて）、高設定値であることが報知されるので、周囲に高設定値であることをアピールしたい場合には第2選択肢の選択肢を選択して、周囲に高設定値であることをアピールしたくない場合には第2選択肢以外の選択肢を選択するといった、遊技者の趣向にあった演出を実行することができる。

10

【0453】

続いて、上述のような特徴部62AKの演出動作を実現するための制御について説明する。図10-3は、特徴部62AKの予告演出を実行するための決定や設定が行われる予告演出設定処理の一例を示すフローチャートである。予告演出設定処理は、図7のステップS171の可変表示開始設定処理内等で可変表示の開始前に、演出制御用CPU120により実行される。

【0454】

図10-3に示す予告演出設定処理では、演出制御用CPU120は、表示結果に基づいて予告演出の有無及び実行する場合の予告パターン（予告演出の種類）を決定する（ステップ62AKS001）。ステップ62AKS001では、主基板11から伝送される表示結果や変動パターンを指定する演出制御コマンドから今回の表示結果を特定する。そして、例えば、表示結果に応じて、図10-4に示す割合で予告演出の有無及び予告パターンを決定する。

20

【0455】

図10-4(A)は、設定値が「1」～「3」（即ち低設定値）のときの予告演出の決定割合を示している。図10-4(A)に示すように、低設定値のときには、予告演出として予告X、予告Y、予告Zの3種類が実行可能となっている。そして、予告なし<予告X<予告Y<予告Zの順に大当たり信頼度やスーパーリーチとなる割合が高くなっている。なお、設定値は、主基板11から伝送される設定値コマンドから特定すればよい。

【0456】

30

図10-4(B)は、設定値が「4」～「6」（即ち高設定値）のときの予告演出の決定割合を示している。図10-4(B)に示すように、高設定値のときには、予告演出として予告X、予告Y、予告Zに加えて予告Z'の4種類が実行可能となっている。そして、予告なし<予告X<予告Y<予告Z、予告Z'の順に大当たり信頼度やスーパーリーチとなる割合が高くなっている。予告Z'は、予告Zと同じ信頼度の予告演出であるが、高設定値のときのみ実行可能な特定予告となっている。

【0457】

このように、高設定値のときのみ実行可能な特定予告を設けることで、大当たりとなることを予告・示唆する予告演出（本発明の特定演出）により、設定値の示唆・報知も行うこともできるようになる。これにより、予告演出の演出効果が高まり、予告演出に遊技者が注目ようになる。また、特定予告の実行は、選択演出において第2選択肢が提示されることの条件の一つなので、予告演出と選択演出の関連性が出て、興趣が向上する。

40

【0458】

なお、この実施例では、設定値が「4」～「6」である場合に特定予告が実行されるが、設定値が「5」以上である場合、または、「6」である場合のみに実行されるようにしてもよい。また、高設定値であることを示唆する予告演出を複数設けて、設定値に応じて実行割合を異ならせることで、各予告演出が示唆する設定値を異ならせてもよい。

【0459】

また、特定予告となる予告Z'は、予告Zと同じ信頼度の予告演出であったが、大当たりとすることが確定するまたは信頼度が極めて高いプレミア予告としてもよい。

50

【0460】

ステップ62AKS001で予告演出の有無及び予告パターンを決定した後は、予告Z'を実行することに決定されたか否かを判定する(ステップ62AKS002)。予告Z'を実行することに決定されていなければ(ステップ62AKS002;No)、予告演出設定処理を終了する。予告Z'を実行することに決定されているならば(ステップ62AKS002;Yes)、今回の可変表示において特定予告が実行されることを示す特定予告実行フラグをセットして(ステップ62AKS003)、予告演出設定処理を終了する。特定予告実行フラグは、次回は可変表示の開始されるとき等によりリセットされる。

【0461】

予告演出設定処理において予告演出を実行することが決定された場合、図7のステップS172の可変表示中演出処理において、予告パターンに対応した予告演出を実行するための演出制御が行われる。

10

【0462】

図10-5は、特徴部62AKの選択演出を実行するための決定や設定が行われる選択演出設定処理の一例を示すフローチャートである。選択演出設定処理は、図7のステップS176の大当たり中演出処理内等で大当たり遊技状態の開始前に、演出制御用CPU120により実行される。

【0463】

図10-5に示す選択演出設定処理では、演出制御用CPU120は、今回の大当たり種別が最大ラウンドの確変大当たりであるか否かを判定する(ステップ62AKS011)。ステップ62AKS011では、設けられている大当たり種別のうちラウンド数が最大の大当たりであり、かつ、確変大当たりであるか否かを判定する。例えば、大当たり種別として、15R確変大当たり、15R非確変大当たり、2R確変大当たりが設けられている場合、大当たり種別が15R確変大当たりであるか否かを判定すればよい。最大ラウンドの確変大当たりでない場合(ステップ62AKS011;No)、選択演出設定処理を終了する。

20

【0464】

即ち、この実施例では選択演出を実行するための条件の1つが最大ラウンドの確変大当たり(最大ラウンド大当たり、かつ、確変大当たり)であることとなっている。

【0465】

最大ラウンドの確変大当たりである場合(ステップ62AKS011;Yes)、特定予告実行フラグがオンであるか否かを判定する(ステップ62AKS012)。特定予告実行フラグがオンでない場合(ステップ62AKS012;No)、第1条件成立済フラグがオンであるか判定する(ステップ62AKS013)。第1条件成立済フラグは、第2選択肢を提示する選択演出を実行するための第1条件が成立したときにセットされる。そして、第1条件成立済フラグは、電源が断たれるまでオンのまま維持される。

30

【0466】

第1条件成立済フラグがオンでない場合(ステップ62AKS013;No)、第1選択肢(楽曲A、楽曲B、楽曲C)を提示する選択演出を実行することに決定する(ステップ62AKS014)。その後、選択演出設定処理を終了する。

【0467】

このように、この実施例では、第1選択肢を提示する選択演出は、少なくとも最大ラウンドの確変大当たりとなることを条件に実行されるようになっている。

40

【0468】

特定予告実行フラグがオンである場合(ステップ62AKS012;Yes)、第1条件成立済フラグをセットする(ステップ62AKS015)。

【0469】

第1条件成立済フラグがオンである場合や(ステップ62AKS013;Yes)、ステップ62AKS015にて第1条件成立済フラグをセットした後は、第2選択肢(楽曲A、楽曲B、楽曲C、楽曲Z)を提示する選択演出を実行することに決定する(ステップ62AKS016)。その後、選択演出設定処理を終了する。

50

【 0 4 7 0 】

選択演出を実行することに決定された場合、図 7 のステップ S 1 7 6 の大当たり中演出処理内で決定結果に応じた選択演出を実行するための制御が行われる。

【 0 4 7 1 】

以上のように、この実施例において、最大ラウンドの確変大当たりとなることに加えて、特定予告実行フラグがオンであること、即ち、今回の可変表示で特定予告が実行されたことを条件に、第 2 選択肢を提示する選択演出が実行されるようになっている。これが特徴部 6 2 A K における第 1 条件である。このような第 1 条件の成立後は、今回の可変表示で特定予告が実行されなくても、最大ラウンドの確変大当たりとなることを条件に、第 2 選択肢を提示する選択演出が実行されるようになっている。これが特徴部 6 2 A K における第 2 条件である。これにより、一旦第 1 条件が成立した後は、より成立しやすい第 2 条件が成立したときに第 2 選択肢が提示されるので、第 2 選択肢が提示されやすくなり、設定値が特定値であることを遊技者が認識しやすくなる。

10

【 0 4 7 2 】

即ち、図 1 0 - 6 に示すように、楽曲 Z の出現する（第 2 選択肢の提示される）ための第 1 条件は、条件 A（最大ラウンドの大当たり）、条件 B（確変大当たり）、及び、条件 C（今回特定予告が実行されたこと）が成立することである。当該第 1 条件の成立後は、楽曲 Z の出現するための第 2 条件は、条件 A（最大ラウンドの大当たり）、及び、条件 B（確変大当たり）が成立することである。

【 0 4 7 3 】

このように、第 2 条件は、第 1 条件よりも少ない種類の条件を満たすことで成立するようになっている。このように、第 2 選択肢を提示する条件が一旦成立した後は、再度成立しやすくなるので、選択演出により設定値が示唆されやすくなり、興趣が向上する。

20

【 0 4 7 4 】

また、第 2 条件は、第 1 条件と少なくとも共通の条件（最大ラウンドの確変大当たり）を含んでいる。これにより、共通の条件に遊技者が注目するようになり、興趣が向上する。また、最大ラウンドの確変大当たりとなったときに、選択演出に遊技者が注目するようになる。なお、第 1 条件と第 2 条件とにおける共通の条件は、最大ラウンドの確変大当たりであることに限定されず、任意の条件であってもよい。

【 0 4 7 5 】

（特徴部 6 2 A K の変形例）

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

30

【 0 4 7 6 】

上記実施例の選択演出は、大当たり遊技状態の第 1 ラウンドにおいて、その後のラウンドにおいて再生される楽曲を選択する演出であったが、選択演出は任意の演出（例えば背景、キャラクタ、ステージ、演出モード等）の演出態様を遊技者の動作に基づいて選択可能な演出であればよい。上記実施例では、スティックコントローラ 3 1 A の傾倒操作によって楽曲を選択可能であったが、例えば、センサ等により遊技者の動作を検出して、その検出結果によって演出態様を複数種類からいずれかに選択可能としてもよい。また、選択演出は大当たり中に実行されるものに限定されず、可変表示の実行中やデモ演出中に実行されるものであってもよい。例えば、選択演出は、可変表示中や所定の遊技状態において再生される楽曲を可変表示の実行中やデモ演出中に選択可能とする演出であってもよい。

40

【 0 4 7 7 】

例えば大当たり中に選択した楽曲は、大当たり遊技状態からその後の確変状態に亘って再生され、当該確変状態においても選択演出を実行するようにしてもよい。この場合において、大当たり中における選択演出で第 2 選択肢が提示されたが、当該第 2 選択肢を選択しなかった場合でも、確変状態における選択演出で第 2 選択肢を提示し、第 2 選択肢を選択可能にしてもよい。このようにすることで、第 2 選択肢を提示する機会が増え、高設定値の示

50

唆の機会や第2選択肢を選択する機会を増やすことができる。

【0478】

上記実施例では、選択演出は、最大ラウンドの確変大当たりとなったときに実行されるようになっていた。選択演出が実行される条件（第1選択肢が提示される条件）はこれに限定されず、少なくとも設定値によらず成立する条件であればよく、大当たりとなること、大当たりの種類、連荘回数、総獲得球数、合計ラウンド数、実行された演出（リーチ演出や予告演出）内容等に応じて成立する条件であってもよい。当該条件に加えて、高設定値であることや特定予告が実行されたとき（第1条件または第2条件が成立したとき）には、選択演出において第2選択肢が提示される。

【0479】

図10-6に示すように、上記実施例では、第2選択肢の提示されるための第1条件は、条件A（最大ラウンドの大当たり）、条件B（確変大当たり）、及び、条件C（今回特定予告が実行されたこと）が成立することであり、当該第1条件の成立後は、楽曲Zの出現するための第2条件は、条件A（最大ラウンドの大当たり）、及び、条件B（確変大当たり）が成立することであったが、第1条件は、少なくとも高設定値であることを含む条件であればよい。そして、第2条件は当該第1条件よりも成立容易な条件であればよい。例えば、上記実施例（例えば図10-6）のように、第1条件は任意の複数の条件が全て成立したことにより成立し、第2条件は当該複数の条件よりも少ない数の条件が全て成立したことにより成立するようにしてもよい。また、特定の条件の閾値が第1条件よりも第2条件の方が成立容易になる（例えば第1条件が100回転以内に大当たり、第2条件が200回転以内に大当たり等）ようにしてもよいし、特定の条件の範囲が第1条件よりも第2条件の方が緩和される（例えば第1条件が最大ラウンドの確変大当たり、第2条件が出玉有りの大当たり等）ようにしてもよい。また、第1条件は複数種類の条件（例えば条件AまたはB等）のうちいずれかが成立したときに成立し、第2条件は当該複数種類の条件よりも多い条件（例えば条件A、BまたはC等）のいずれかの条件が成立したときに成立するようにしてもよい。

【0480】

そして、上記実施例（例えば図10-6）のように第2条件は、第1条件と少なくとも一部が共通するようにしてもよいし、全く異なる条件であってもよい。第2条件を第1条件と異ならせることで、演出が多彩になり、意外性のある演出を実行できる。

【0481】

上記実施例では、第1条件のうちの1つの条件（条件C）は、高設定値であることを示唆・報知する特定予告が実行されたことであったが、他の条件であってもよい。例えば、予告演出として、出現頻度が低い予告演出や、大当たり確定の予告演出が実行されたことを第1条件のうちの1つの条件（例えば、第2条件には含まれない条件）としてもよい。また、上記実施例では、設定値を示唆する設定示唆演出を予告演出内で実行するようになっていたが、他のタイミングで実行するようにしてもよい。そして、高設定であることを示唆する設定示唆演出が実行されたことを第1条件のうちの1つの条件（例えば、第2条件には含まれない条件）としてもよい。

【0482】

上記実施例では、第1条件が一旦成立した後の所定期間として、電源が断たれるまでは、第1条件よりも成立容易な第2条件が成立したときに第2選択肢を提示可能となっていた。この所定期間は、他の期間であってもよい。例えば、第1条件の成立後、所定時間が経過するまでの期間、所定回数大当たりとなるまでの期間、所定回数可変表示が実行されるまでの期間、所定回数選択演出が実行されるまでの期間等であってもよい。

【0483】

上記実施例では、第1選択肢は楽曲A、楽曲B、楽曲Cであり、第2選択肢は楽曲Zであり、楽曲Zの出現条件（第1条件または第1条件成立後の第2条件）が成立したときには、第1選択肢及び第2選択肢が提示されるようになっていたが、楽曲Zの出現条件が成立した場合には、少なくとも第2選択肢（楽曲Z）が含まれる選択肢が提示されればよい

10

20

30

40

50

。また、第 1 選択肢は、設定値によらず提示可能な選択肢であればよく、提示される第 1 選択肢のパターンが複数種類あってもよい。例えば、選択演出が実行されたときの条件（例えば大当たり種別や実行された演出内容）に応じて提示される第 1 選択肢のパターンが異なってもよい。また、選択演出が実行されたときの条件に応じて、第 1 選択肢のパターンの決定割合（提示される割合）を異ならせてもよい。

【0484】

可変表示を実行し、有利状態に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機）に本発明を適用してもよい。そのような遊技機は、可変表示に対応する情報を保留情報として記憶する保留記憶手段や、可変表示に対応する対応表示を表示する対応表示手段を備えるように構成してもよい。

【0485】

特徴部 62AK に係る実施例の構成と変形例の構成との一部または全部を適宜組み合わせてもよい。また、特徴部 62AK に係る発明と、他の特徴部に係る発明を適宜組み合わせてもよい。

【0486】

（特徴部 62AK に係る手段の説明）

（1）特徴部 62AK に係る遊技機は、

複数の設定値（例えば「1」～「6」）のうちいずれかに設定可能であり、設定された設定値に応じて異なる割合で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（例えば特徴部 62AK に係るパチンコ遊技機 1）であって、

演出態様を選択するための選択肢を提示して、遊技者の動作の検出に基づいて、演出態様を複数種類からいずれかに選択可能とする選択演出を実行する演出態様選択手段（例えば選択演出設定処理を実行する演出制御用 CPU 120）を備え、

前記演出態様選択手段が提示可能な選択肢は、前記設定値がいずれであるときでも提示可能な第 1 選択肢（例えば楽曲 A、楽曲 B、楽曲 C）と、前記設定値が特定値であるときに提示可能な第 2 選択肢（例えば楽曲 Z）と、を含み、

前記演出態様選択手段は、第 1 条件が成立したときに前記第 2 選択肢を提示するとともに、当該第 1 条件の成立後所定期間は、前記第 1 条件よりも成立容易な第 2 条件が成立したときに前記第 2 選択肢を提示可能である（例えば図 10 - 6）。

このような構成によれば、設定値を推測しやすくなり、遊技の興趣が向上する。

【0487】

（2）上記（1）に記載の遊技機において、

前記第 2 条件は、前記第 1 条件よりも少ない種類の条件を満たすことで成立する（例えば図 10 - 6）ようにしてもよい。

このような構成によれば、第 2 選択肢を提示する条件が一旦成立した後は、再度成立しやすくなるので、興趣が向上する。

【0488】

（3）上記（1）または（2）の遊技機において、

前記第 2 条件は、前記第 1 条件と少なくとも共通の条件（例えば最大ラウンドの確変大当たりとなること）を含むようにしてもよい。

このような構成によれば、共通の条件に遊技者が注目するようになり、興趣が向上する。

【0489】

（4）上記（1）から（3）のいずれかの遊技機において、

前記選択演出において演出態様が選択された後、特定期間に亘って選択された演出態様に対応する演出が実行され、

前記演出態様選択手段は、前記第 2 選択肢を提示した後は、前記第 2 選択肢が選択されなかった場合でも、再度前記選択演出を実行するときに前記第 2 選択肢を提示する（例えば図 10 - 2）ようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技者の趣向にあった演出を実行でき、興趣が向上する。

【0490】

10

20

30

40

50

(5) 上記 (1) から (4) のいずれかの遊技機において、

前記第 2 選択肢を提示するための条件の一つは、前記選択演出とは異なる特定演出 (例えば予告演出) において、前記設定値を示唆する演出 (例えば特定予告) が実行されたことであるようにしてもよい。

このような構成によれば、選択演出と特定演出との関連性が出て、興味が向上する。

【符号の説明】

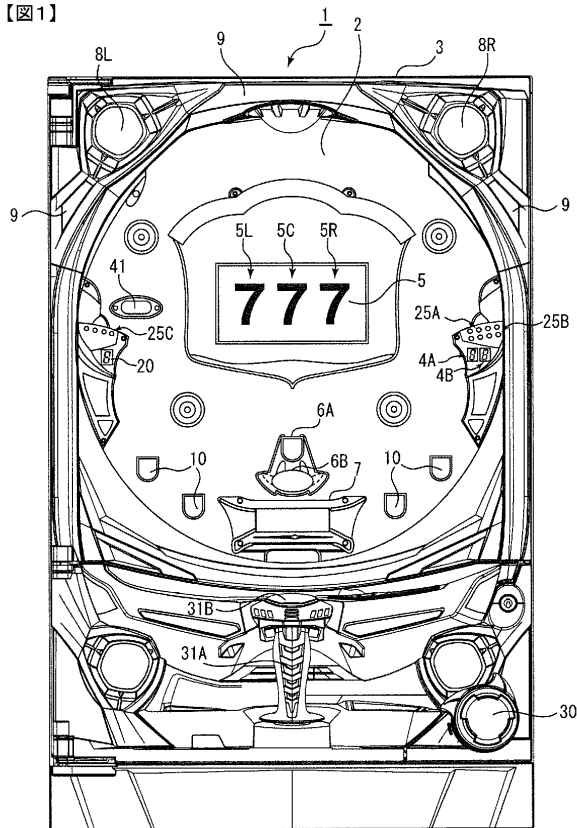
【 0 4 9 1 】

1	パチンコ遊技機、	
2	遊技盤	
3	遊技機用枠	10
4 A , 4 B	特別図柄表示装置	
5	画像表示装置	
6 A	入賞球装置	
6 B	可変入賞球装置	
7	特別可変入賞球装置	
8 L , 8 R	スピーカ	
9	遊技効果ランプ	
1 0	一般入賞口	
1 1	主基板	
1 2	演出制御基板	20
1 3	音声制御基板	
1 4	ランプ制御基板	
1 5	中継基板	
2 0	普通図柄表示器	
2 1	ゲートスイッチ	
2 2 A , 2 2 B	始動口スイッチ	
2 3	カウントスイッチ	
3 0	打球操作ハンドル	
3 1 A	スティックコントローラ	
3 1 B	プッシュボタン	30
3 2	可動体	
1 0 0	遊技制御用マイクロコンピュータ	
1 0 1 , 1 2 1	R O M	
1 0 2 , 1 2 2	R A M	
1 0 3	C P U	
1 0 4 , 1 2 4	乱数回路	
1 0 5 , 1 2 5	I / O	
1 2 0	演出制御用 C P U	
1 2 3	表示制御部	
1 1 1 F 0 0 1	示唆表示	40

【図面】

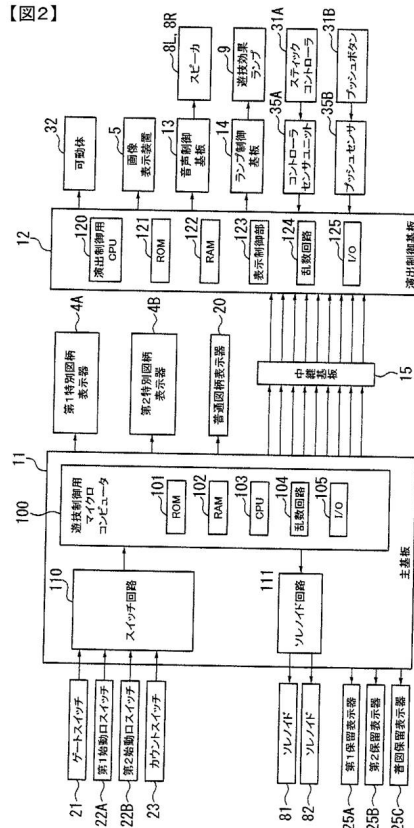
【図 1】

【図 1】



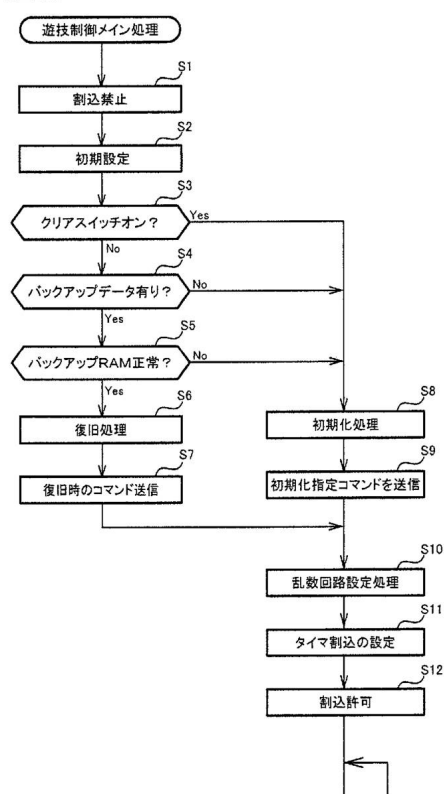
【図 2】

【図 2】



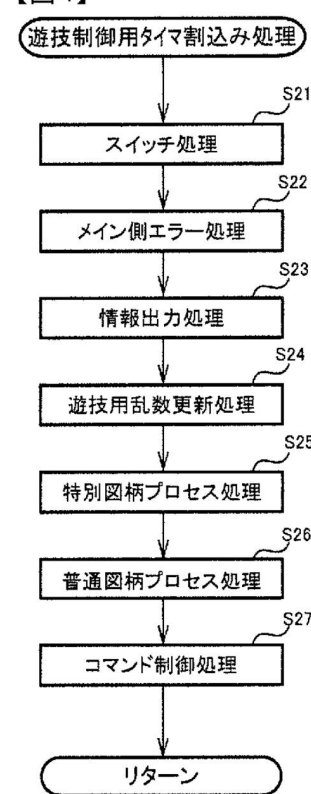
【図 3】

【図 3】



【図 4】

【図 4】



10

20

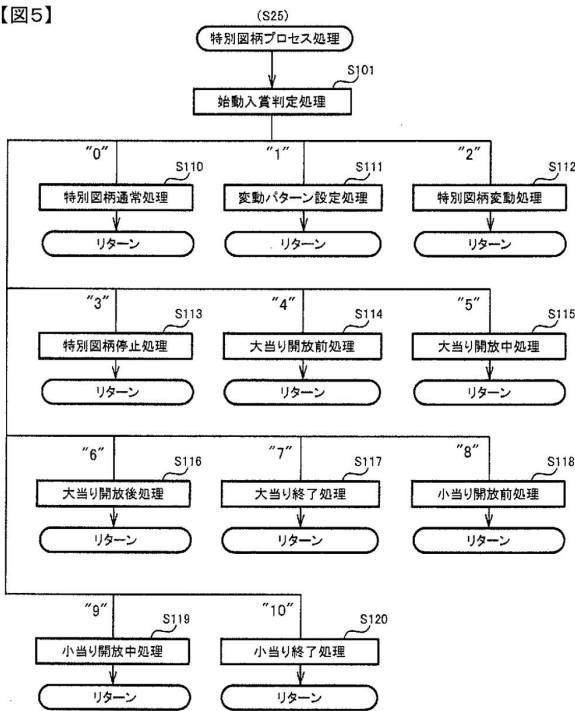
30

40

50

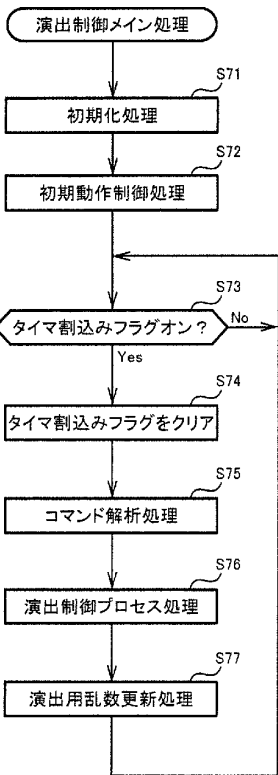
【図 5】

【図5】



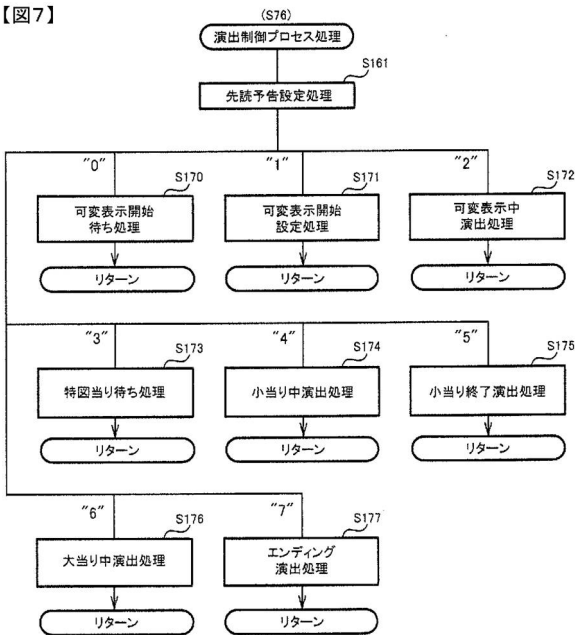
【図 6】

【図6】



【図 7】

【図7】



【図 8 - 1】

【図8-1】

MODE	EXT	名称	内容
B0	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
B0	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
B1	x x	変動パターン指定	変動パターン(変動表示時間)を指定
B0	x x	変動表示結果通知	変動表示結果を指定
8F	00	図柄確定	演出図柄の変動表示の停止指定
95	x x	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	x x	エラー指定	XXで示すエラーの発生を指定
A0	x x	当り開始指定	大当り・小当りの開始指定
A1	x x	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	x x	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	x x	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
B1	00	第1始動入賞口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動入賞口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	x x	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	x x	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
D0	x x	設定値指定	設定値を指定
E1	01	ホットスタート通知	ホットスタートを通知
E1	02	コールドスタート通知	コールドスタートを通知
E1	03	設定値変更開始通知	設定値変更の開始を通知
E1	04	設定値変更終了通知	設定値変更の終了を通知
E1	05	設定値確認開始通知	設定値確認の開始を通知
E1	06	設定値確認終了通知	設定値確認の終了を通知
F1	x x	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
F2	x x	変動種別指定	始動入賞時の入賞時判定結果(変動パターン種別)を指定

10

20

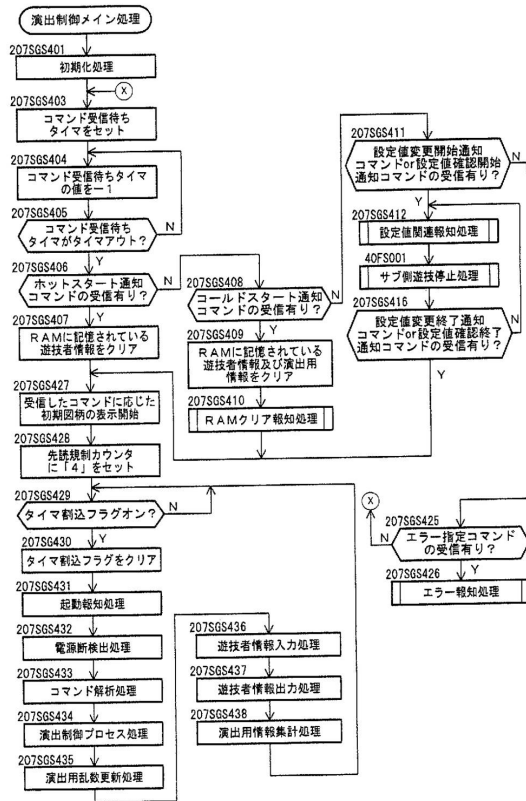
30

40

50

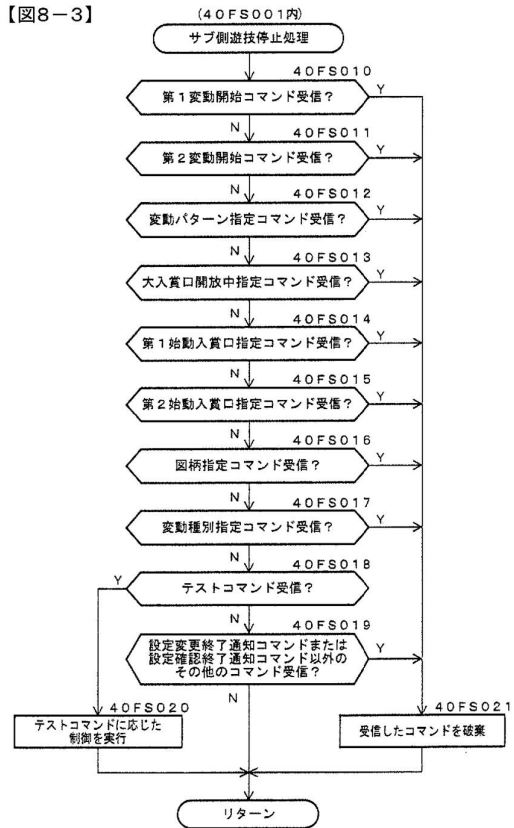
【図 8 - 2】

【図8-2】



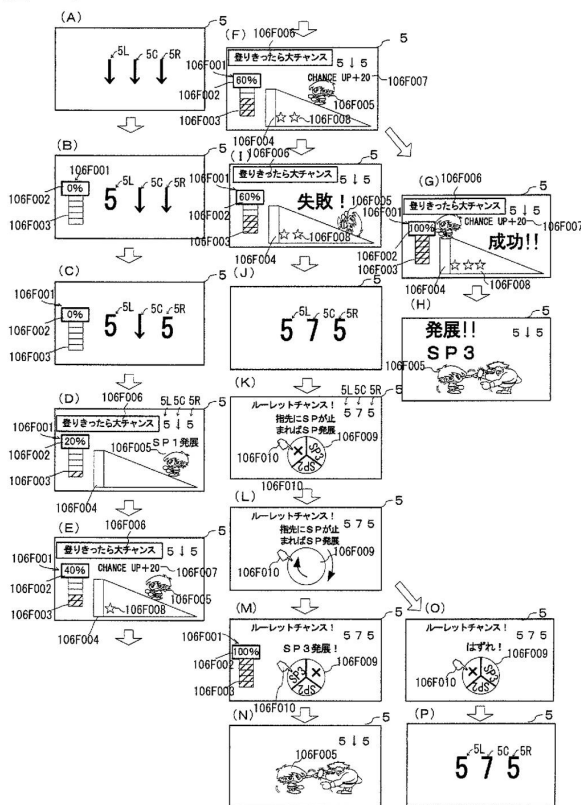
【図 8 - 3】

【図8-3】



【図 8 - 4】

【図8-4】



【図 8 - 5】

【図8-5】

(A) 示唆表示有無判定テーブル

変動パターン	SR2(個数300)	
	示唆表示 演出実行有	示唆表示 演出実行無
非リーチ	5	295
ノーマルリーチ	10	290
第1スーパーリーチ	15	285
第2スーパーリーチ	20	280
第3スーパーリーチ	25	275

(B) 示唆表示演出種類選択テーブル

示唆表示演出種類	SR3(個数210)				
	非リーチ	ノーマルリーチ	第1スーパーリーチ	第2スーパーリーチ	第3スーパーリーチ
非リーチはずれ →SP発展なし	210	0	0	0	0
ノーマルリーチはずれ →SP発展なし	0	210	0	0	0
第1SPリーチはずれ →SP発展なし	0	0	210	0	0
→SP2発展(80%値表示)	0	0	0	10	0
ノーマルリーチはずれ →SP2発展(80%値表示)	0	0	0	50	0
第1SPリーチはずれ →SP2発展(80%値表示)	0	0	0	150	0
非リーチはずれ →SP3発展(100%値表示)	0	0	0	0	10
ノーマルリーチはずれ →SP3発展(100%値表示)	0	0	0	0	20
第1SPリーチはずれ →SP3発展(100%値表示)	0	0	0	0	30
第2SPリーチはずれ →SP3発展(100%値表示)	0	0	0	0	150

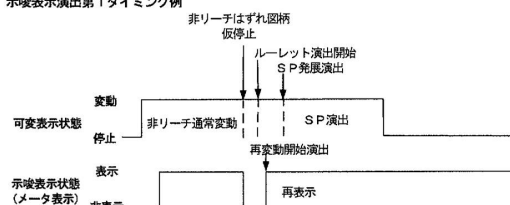
(C) 示唆表示再表示開始タイミング選択テーブル

開始タイミング種類	SR4(個数400)	
	大当たり時	はずれ時
再表示決定演出後 1秒経過時	60	280
再表示決定演出後 3秒経過時	140	80
再表示決定演出後 5秒経過時	200	40

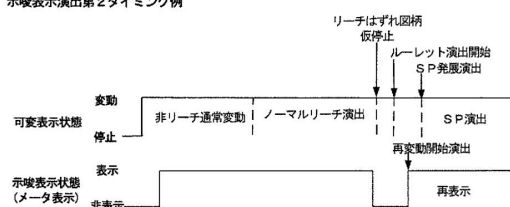
【 図 8 - 6 】

【图8-6】

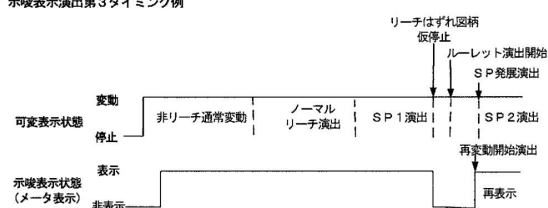
(A) 示唆表示演出第1タイミング例



(B) 示唆表示演出第2タイミング例

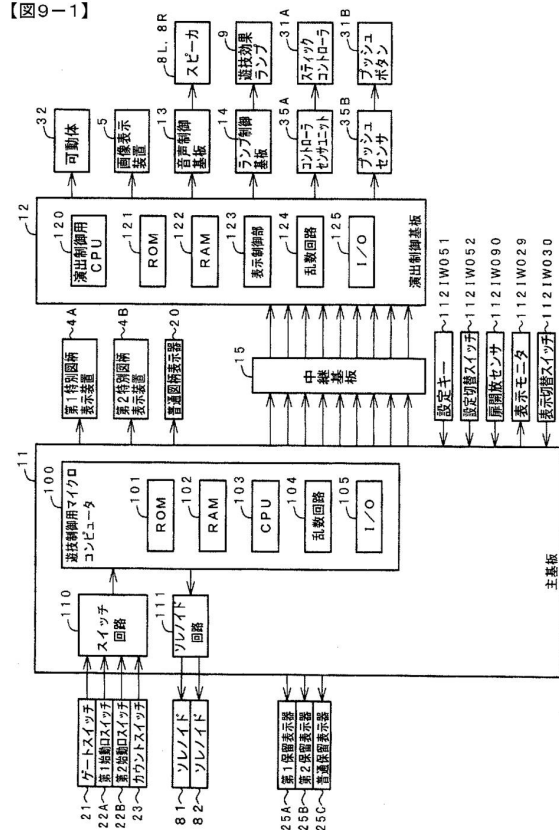


(C) 示唆表示演出第3タイミング例



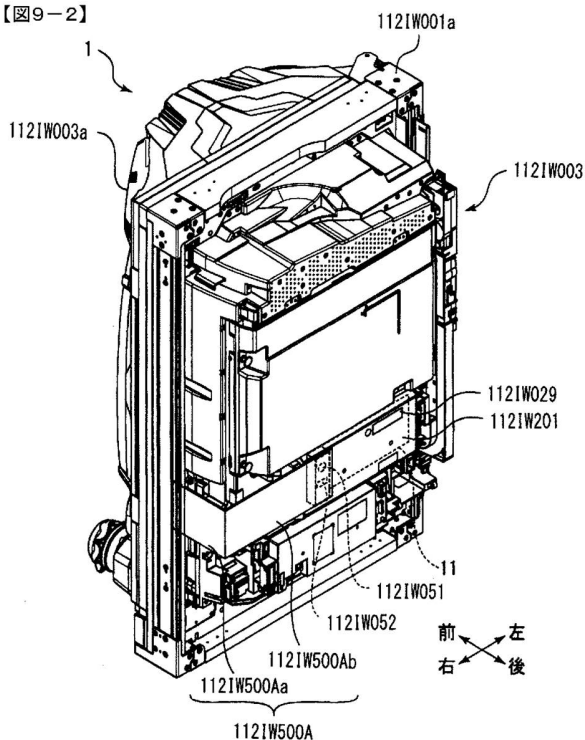
【 図 9 - 1 】

【图9-1】



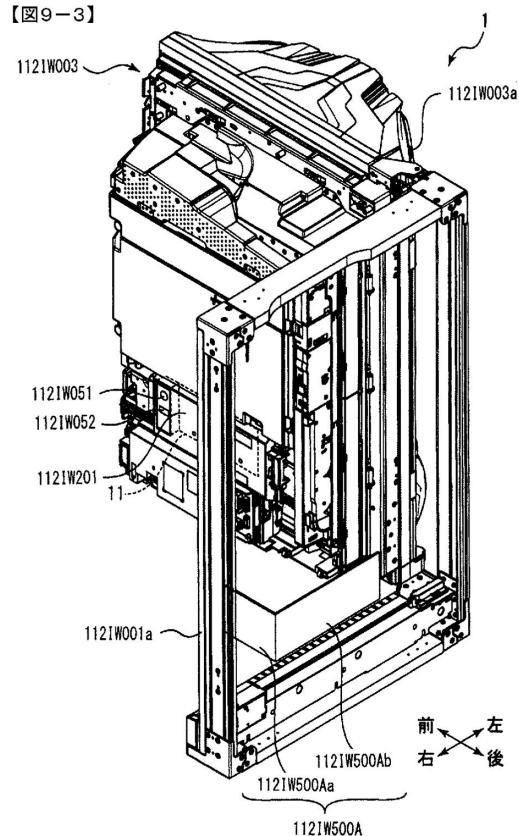
【 図 9 - 2 】

【图9-2】



【图 9 - 3】

【图9-3】



【図 9 - 4】

【図9-4】

(A) 表示結果判定テーブル (設定値 1)

大当たり判定値 (MR 1 [0~65535] と比較される)			
変動特図指定バッファ=第1 (第1特別図柄)	大当たり (非確定時)	1020~1079, 13320~13464 (確率: 1/320)	
	大当たり (確定時)	1020~1519, 13320~14867 (確率: 1/32)	
変動特図指定バッファ=第2 (第2特別図柄)	大当たり (非確定時)	1020~1079, 13320~13464 (確率: 1/320)	
	大当たり (確定時)	1020~1519, 13320~14867 (確率: 1/32)	

(B) 表示結果判定テーブル (設定値 2)

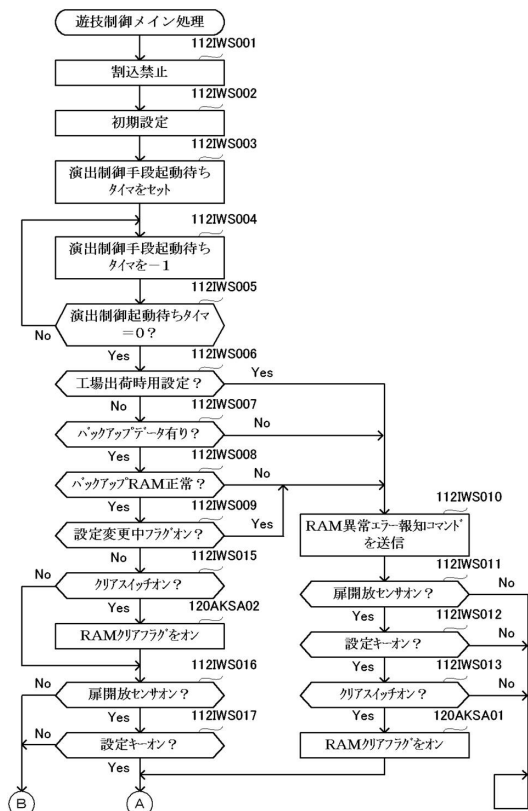
大当たり判定値 (MR 1 [0~65535] と比較される)			
変動特図指定バッファ=第1 (第1特別図柄)	大当たり (非確定時)	1020~1079, 13320~13477 (確率: 1/300)	
	大当たり (確定時)	1020~1519, 13320~15004 (確率: 1/30)	
変動特図指定バッファ=第2 (第2特別図柄)	大当たり (非確定時)	1020~1079, 13320~13477 (確率: 1/300)	
	大当たり (確定時)	1020~1519, 13320~15004 (確率: 1/30)	

(C) 表示結果判定テーブル (設定値 3)

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

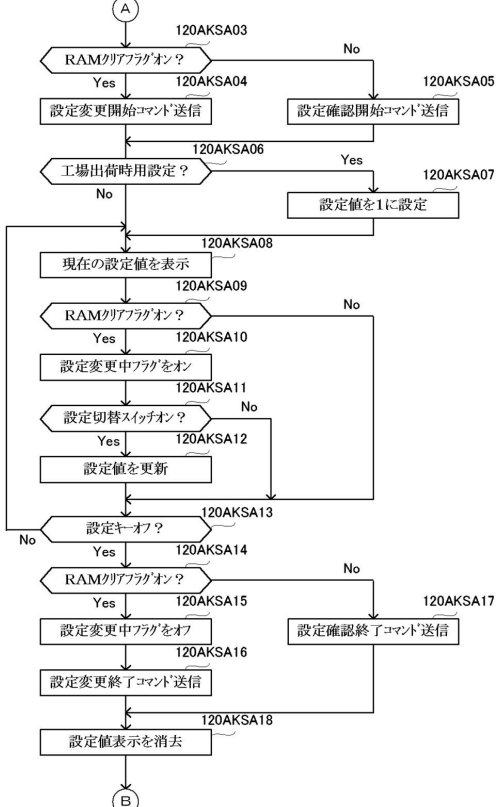
【図 9 - 5】

【図9-5】



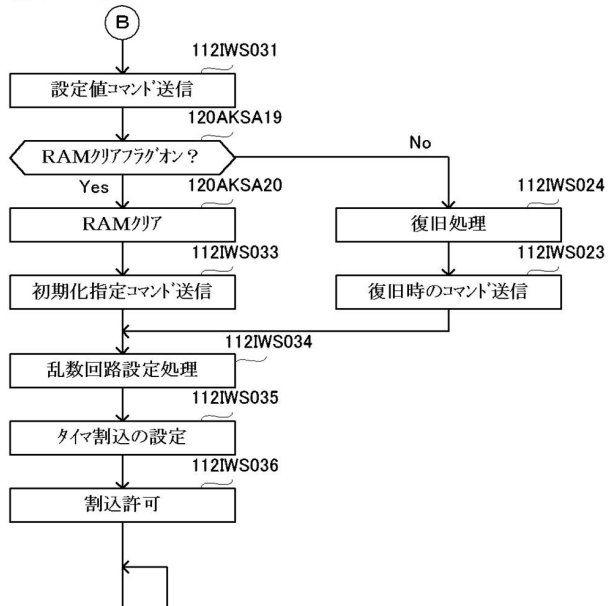
【図 9 - 6】

【図9-6】



【図 9 - 7】

【図9-7】



10

20

30

40

50

【図 9 - 8】

【図9-8】

電源投入時処理

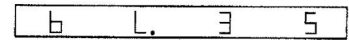
		設定キー	
		オン	オフ
クリアスイッチ	オン	設定変更処理	初期化处理
	オフ	設定確認処理	復旧処理

【図 9 - 9】

【図9-9】

設定変更処理における表示モニタの表示態様

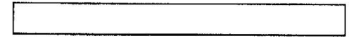
(A) 遊技中



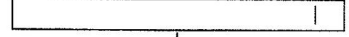
電源OFF

- ・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

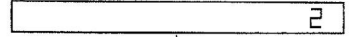


(C) 電源投入 (クリアスイッチ操作有、設定キーON)



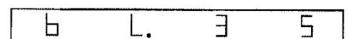
設定切替スイッチ操作

(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

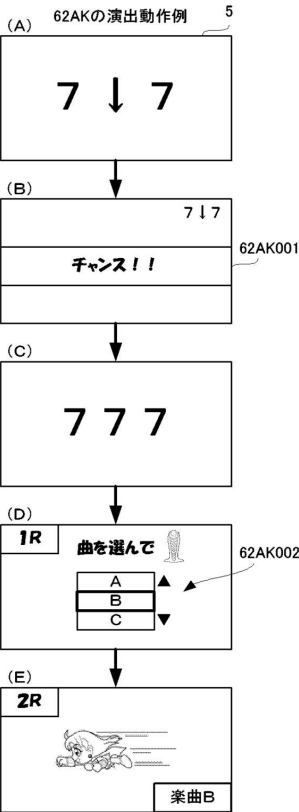


10

20

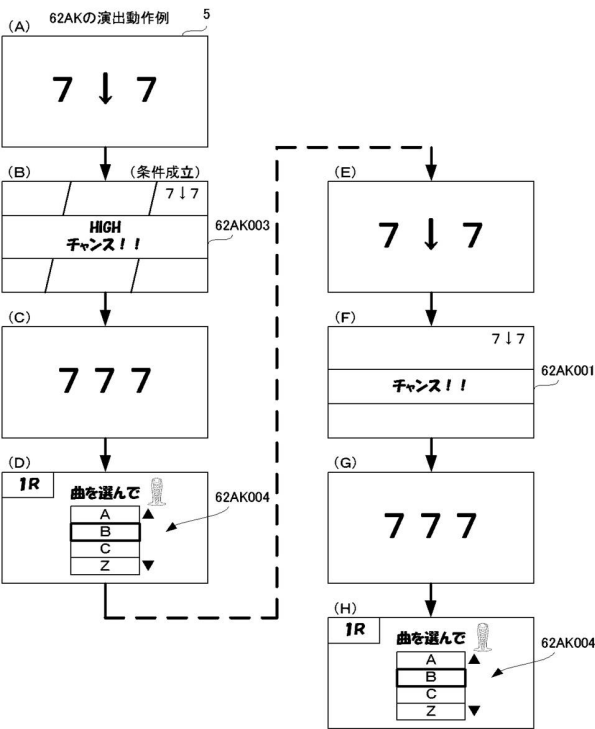
【図 10 - 1】

【図10-1】



【図 10 - 2】

【図10-2】



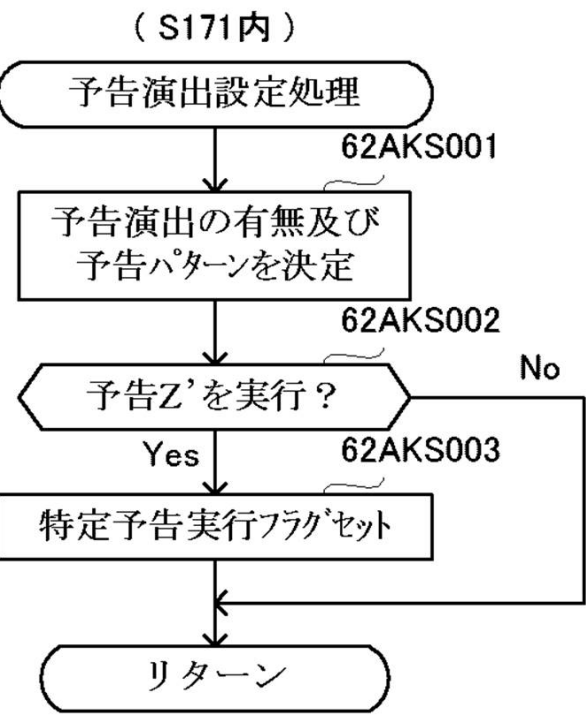
30

40

50

【図10-3】

【図10-3】



【図10-4】

【図10-4】

(A) 予告演出決定割合(設定値1~3)

表示結果	予告パターン			
	予告なし	予告X	予告Y	予告Z
大当たり	0%	3%	7%	90%
スーパースリーチハズレ	30%	40%	20%	10%
その他のハズレ	90%	7%	3%	0%

(B) 予告演出決定割合(設定値4~6)

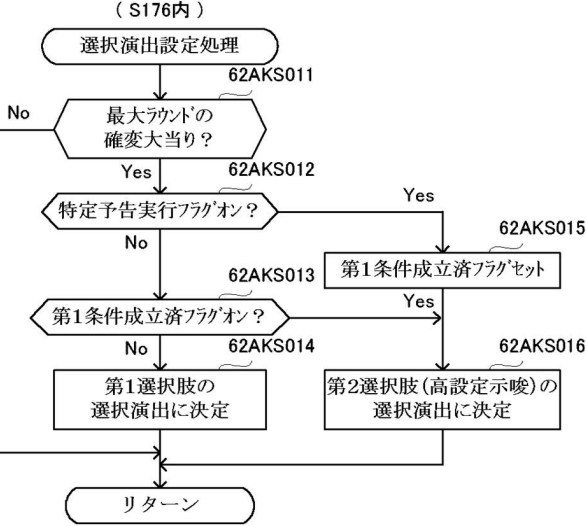
表示結果	予告パターン				
	予告なし	予告X	予告Y	予告Z	予告Z'
大当たり	0%	3%	7%	45%	45%
スーパースリーチハズレ	30%	40%	20%	5%	5%
その他のハズレ	90%	7%	3%	0%	0%

10

20

【図10-5】

【図10-5】



【図10-6】

【図10-6】

楽曲Zの出現条件	条件A	条件B	条件C	備考
第1条件	最大ラウンド大当たり	確変大当たり	予告Z'を実行	電源投入~第1条件成立まで
第2条件	最大ラウンド大当たり	確変大当たり	-	第1条件成立後

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 2 0 - 1 6 8 2 8 4 (J P , A)
特開 2 0 1 8 - 0 6 8 7 9 3 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 1 5 3 8 9 9 (J P , A)
特開 2 0 1 8 - 0 3 3 5 9 6 (J P , A)
特開 2 0 1 8 - 0 5 7 9 4 4 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2