

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7083739号

(P7083739)

(45)発行日 令和4年6月13日(2022.6.13)

(24)登録日 令和4年6月3日(2022.6.3)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 3 2 B

請求項の数 1 (全219頁)

(21)出願番号 特願2018-222961(P2018-222961)
 (22)出願日 平成30年11月29日(2018.11.29)
 (65)公開番号 特開2020-81573(P2020-81573A)
 (43)公開日 令和2年6月4日(2020.6.4)
 審査請求日 令和1年12月24日(2019.12.24)
 審判番号 不服2021-8366(P2021-8366/J1)
 審判請求日 令和3年6月25日(2021.6.25)

(73)特許権者 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (72)発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 株式会社三共内
 合議体
 審判長 古屋野 浩志
 審判官 蔵野 いづみ
 審判官 三田村 陽平

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】

遊技媒体を発射することで遊技を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御される確率に関する設定値を設定可能な設定手段と、

前記設定手段により設定された設定値を確認可能な設定確認状態に制御可能な設定確認制御手段と、

特別識別情報の可変表示を行い、可変表示結果を表示可能な特別可変表示手段と、

特別識別情報の可変表示を行う特別可変表示期間を計時する特別可変表示計時手段と、

遊技媒体が所定領域を通過したことに基づいて、普通識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段と、

普通識別情報の可変表示を行う普通可変表示期間を計時する普通可変計時手段と、

遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、

前記遊技価値付与手段によって付与された遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段と、を備え、

前記設定確認制御手段は、遊技機への電力供給が開始したときであって遊技に関する処理を実行可能な割込処理が実行される前に前記設定確認状態に制御可能であり、

前記設定確認状態が終了したときに前記割込処理が実行され、該割込処理が実行された後、遊技機への電力供給が停止されるまで前記設定確認状態に制御されず、

前記特別可変表示期間が計時されている間に遊技機への電力供給が停止され、その後に遊

技機への電力供給が再開して前記設定確認状態に制御されたときに、該設定確認状態が終了するまで前記特別可変表示期間の計時が中断され、該設定確認状態が終了したときに前記特別可変表示期間の計時が再開され、

前記普通可変表示期間が計時されている間に遊技機への電力供給が停止され、その後に遊技機への電力供給が再開して前記設定確認状態に制御されたときに、該設定確認状態が終了するまで前記普通可変表示期間の計時が中断され、該設定確認状態が終了したときに前記普通可変表示期間の計時が再開され、

前記情報表示手段は、前記設定確認状態において前記設定手段により設定されている設定値に関する情報を表示可能であり、

前記設定確認状態に制御されているときに遊技媒体の発射が制限され、

前記設定手段は、設定値の設定を許可するための設定許可状態に制御可能であり、

前記設定許可状態の制御が終了することなく遊技機への電力供給が停止された場合に前記設定許可状態に制御されたことを特定可能な特定情報を特定情報記憶手段に記憶可能であり、

前記設定許可状態の制御が終了したことに基づいて前記特定情報記憶手段に記憶された前記特定情報が消去され、

前記情報表示手段は、遊技機への電力供給が再開したときに、前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されている場合であって前記設定許可状態に制御されなかった場合にエラー表示を表示可能であり、

遊技機への電力供給が再開したときに、前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されている場合であって前記設定許可状態に制御された場合に前記情報表示手段に前記エラー表示を表示せず、

前記設定許可状態に制御されているときに遊技機の外部へ特定信号を出力可能であり、

前記情報表示手段に前記エラー表示が表示されているときに前記特定信号を出力可能である、

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、遊技を行う遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、複数の設定値のうちのいずれかに設定可能であり、設定された設定値にもとづいて遊技者にとって有利な有利状態の制御を実行可能なパチンコ遊技機があった。このようなパチンコ遊技機において、設定値を確認するための設定確認処理では、実行中のメイン処理が全て終了したときにしか次の処理へ移行できなかった（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2010-200902号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献1にあっては、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、実行中の全ての処理が終わるまで待たねばならず、好適に設定確認作業を実行できないという問題がある。

【0005】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、好適に設定確認作業を実行することができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

10

20

30

40

50

【0006】

(A) 本願発明に係る遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、
前記有利状態に制御される確率に関する設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU103が設定値変更処理を実行する部分）と、
前記設定手段により設定された設定値を確認可能な設定確認状態に制御可能な設定確認制御手段（例えば、CPU103が設定値確認処理を実行する部分）と、
特別識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、可変表示結果を表示可能な特別可変表示手段（例えば、CPU103）と、
特別識別情報の可変表示を行う特別可変表示期間を計時する特別可変表示計時手段（例えば、特図変動時間タイマにより計時するCPU103）と、
遊技媒体が所定領域を通過したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段（例えば、CPU103）と、
普通識別情報の可変表示を行う普通可変表示期間を計時する普通可変計時手段（例えば、普図変動時間タイマにより計時するCPU103）と、
遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、
前記遊技価値付与手段によって付与された遊技価値に関する情報（例えば、ベース値）を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ）と、を備え、
前記特別可変表示期間が計時されている間に遊技機への電力供給が停止され、その後に遊技機への電力供給が再開して前記設定確認状態に制御されたときに、該設定確認状態が終了するまで前記特別可変表示期間の計時が中断され、該設定確認状態が終了したときに前記特別可変表示期間の計時が再開され（例えば、CPU103は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの計時を再開させる）、
前記普通可変表示期間が計時されている間に遊技機への電力供給が停止され、その後に遊技機への電力供給が再開して前記設定確認状態に制御されたときに、該設定確認状態が終了するまで前記普通可変表示期間の計時が中断され、該設定確認状態が終了したときに前記普通可変表示期間の計時が再開され（例えば、CPU103は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて普図変動時間タイマの計時を再開させる）、
前記情報表示手段は、前記設定確認状態において前記設定手段により設定されている設定値に関する情報を表示可能であり（例えば、設定確認状態に制御されているときに表示モニタに設定値の表示が行われる）、
前記設定確認状態に制御されているときに遊技媒体の発射が制限され、
前記設定手段は、設定値の設定を許可するための設定許可状態に制御可能であり、
前記設定許可状態の制御が終了することなく遊技機への電力供給が停止された場合に前記設定許可状態に制御されたことを特定可能な特定情報を特定情報記憶手段に記憶可能であり、
前記設定許可状態の制御が終了したことに基づいて前記特定情報記憶手段に記憶された前記特定情報が消去され、
前記情報表示手段は、遊技機への電力供給が再開したときに、前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されている場合であって前記設定許可状態に制御されなかった場合にエラー表示を表示可能であり、
遊技機への電力供給が再開したときに、前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されている場合であって前記設定許可状態に制御された場合に前記情報表示手段に前記エラー表示を表示せず、
前記設定許可状態に制御されているときに遊技機の外部へ特定信号を出力可能であり、
前記情報表示手段に前記エラー表示が表示されているときに前記特定信号を出力可能で

10

20

30

40

50

ある、ことを特徴とする。この特徴によれば、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、好適に設定確認作業を実行することができる。

(1) 遊技を行う遊技機（例えば、特徴部 48F に係るパチンコ遊技機）であって、遊技者にとっての有利度が互いに異なる複数種類の状態（例えば、非確変状態、確変状態）のいずれかに制御する状態制御手段（例えば、CPU103 による図 5 の特別図柄プロセス処理，図 10-2 参照）と、

遊技者の動作（例えば、裏動作，特定動作）を検出する動作検出手段（例えば、スティックコントローラ 31A）と、

前記動作検出手段によって検出される動作（例えば、特定動作）を遊技者に促す促進報知を行う促進報知手段（例えば、演出制御用 CPU120 により促進報知を実行する処理）と、

前記複数種類の状態のいずれに制御されているかに関わらず、当該複数種類の状態で共通する共通演出を所定期間（例えば、低確高ベース状態または高確高ベース状態の制御期間）に亘って実行する共通演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU120 により共通演出を実行する処理）と、

前記複数種類の状態のいずれかを示唆する示唆手段（例えば、演出制御用 CPU120 による図 10-4 の 48FS024 で最終変動時示唆演出を実行する処理）とを備え、

前記示唆手段は、前記所定期間のうちの前記共通演出の終了を遊技者が特定可能な特定期間（例えば、リザルト画面が表示される期間であって図 10-9 の t2～t4 の有効期間）において、前記促進報知が行われることなく前記動作検出手段によって遊技者の動作（例えば、裏動作）が検出されたことに基づいて、当該所定期間における状態を示唆し（例えば、図 10-4，図 10-9 参照）、

さらに、

特定条件が成立した（例えば、第 2 特別可変入賞装置 012IW007b 内の V 入賞領域に遊技球が入賞したこと）ことにもとづいて、遊技者に利益を付与可能な利益付与手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100（具体的には、CPU103）は、大当たり遊技終了後に確変状態に制御する）を備え、

前記特定条件は、少なくとも所定条件が成立したこと（例えば、確変大当たりとなったこと）にもとづいて成立可能であり、

前記所定条件が成立したにもかかわらず前記特定条件が成立しなかった場合に、前記特定条件が成立しなかったことを特定可能な特定情報（例えば、確変不成立日時のログ情報）を記憶可能な特定情報記憶手段（例えば、第 2 演出制御用 CPU012IW120b におけるステップ 012IWS958～S960 を実行する部分）を備えた

ことを特徴とする。

【0007】

このような構成によれば、動作を促されることなく遊技者自身の好みで動作したか否かに応じて状態示唆の有無が変わるため、遊技の興趣を向上させることができる。また、好適に情報を記憶することができる。

【0008】

(2) 遊技を行う遊技機（例えば、特徴部 48F に係るパチンコ遊技機）であって、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御する有利状態制御手段（例えば、CPU103 による図 5 の特別図柄プロセス処理，図 10-2 参照）と、

前記有利状態とは異なる状態であって、遊技者にとっての有利度が互いに異なる複数種類の状態（例えば、非確変状態、確変状態）のいずれかに制御する状態制御手段（例えば、CPU103 による図 5 の特別図柄プロセス処理，図 10-2 参照）と、

遊技者の動作（例えば、裏動作，特定動作）を検出する動作検出手段（例えば、スティックコントローラ 31A）と、

前記動作検出手段によって検出される動作（例えば、特定動作）を遊技者に促す促進報知を行う促進報知手段（例えば、演出制御用 CPU120 により促進報知を実行する処理）と、

前記複数種類の状態のいずれに制御されているかに関わらず、当該複数種類の状態で共通する共通演出を所定期間（例えば、低確高ベース状態または高確高ベース状態の制御期間）に亘って実行する共通演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120により共通演出を実行する処理）と、

前記複数種類の状態のいずれかを示唆する示唆手段（例えば、演出制御用CPU120による図10-7の48FS083で大当り中示唆演出を実行する処理）とを備え、

前記示唆手段は、前記所定期間で制御された前記有利状態（例えば、第2特図大当り遊技状態）において、前記促進報知が行われることなく前記動作検出手段によって遊技者の動作（例えば、裏動作）が検出されたことに基づいて、当該所定期間における状態を示唆し（例えば、図10-7，図10-11参照）、

10

さらに、

特定条件が成立した（例えば、第2特別可変入賞装置012IW007b内のV入賞領域に遊技球が入賞したこと）ことにもとづいて、遊技者に利益を付与可能な利益付与手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、大当り遊技終了後に確変状態に制御する）を備え、

前記特定条件は、少なくとも所定条件が成立したこと（例えば、確変大当りとなったこと）にもとづいて成立可能であり、

前記所定条件が成立したにもかかわらず前記特定条件が成立しなかった場合に、前記特定条件が成立しなかったことを特定可能な特定情報（例えば、確変不成立日時のログ情報）を記憶可能な特定情報記憶手段（例えば、第2演出制御用CPU012IW120bにおけるステップ012IWS958～S960を実行する部分）を備えたことを特徴とする。

20

【0009】

このような構成によれば、動作を促されることなく遊技者自身の好みで動作したか否かに応じて状態示唆の有無が変わるため、遊技の興趣を向上させることができる。また、好適に情報を記憶することができる。

【0010】

（3） 遊技を行う遊技機（例えば、特徴部48Fに係るパチンコ遊技機）であって、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御する有利状態制御手段（例えば、CPU103による図5の特別図柄プロセス処理，図10-2参照）と、

30

前記有利状態とは異なる状態であって、遊技者にとっての有利度が互いに異なる複数種類の状態（例えば、非確変状態，確変状態）のいずれかに制御する状態制御手段（例えば、CPU103による図5の特別図柄プロセス処理，図10-2参照）と、

遊技者の動作（例えば、裏動作，特定動作）を検出する動作検出手段（例えば、スティックコントローラ31A）と、

前記動作検出手段によって検出される動作（例えば、特定動作）を遊技者に促す促進報知を行う促進報知手段（例えば、演出制御用CPU120により促進報知を実行する処理）と、

前記複数種類の状態のいずれに制御されているかに関わらず、当該複数種類の状態で共通する共通演出を所定期間（例えば、低確高ベース状態または高確高ベース状態の制御期間）に亘って実行する共通演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120により共通演出を実行する処理）と、

40

前記複数種類の状態のいずれかを示唆する示唆手段（例えば、演出制御用CPU120による図10-4の48F024で最終変動時示唆演出を実行する処理，図10-7の48FS083で大当り中示唆演出を実行する処理）とを備え、

前記示唆手段は、

前記所定期間のうちの前記共通演出の終了を遊技者が特定可能な特定期間（例えば、リザルト画面が表示される期間であって図10-9のt2～t4の有効期間）において、前記促進報知が行われることなく前記動作検出手段によって遊技者の動作（例えば、裏動作）が検出されたことに基づいて、当該所定期間における状態を示唆する第1示唆を行い（例

50

例えば、図10-4、図10-9参照)、

前記所定期間で制御された前記有利状態(例えば、第2特図大当り遊技状態)において、前記促進報知が行われることなく前記動作検出手段によって遊技者の動作(例えば、裏動作)が検出されたことに基づいて、当該所定期間における状態を示唆する第2示唆を行い(例えば、図10-7、図10-11参照)、

さらに、

特定条件が成立した(例えば、第2特別可変入賞装置012IW007b内のV入賞領域に遊技球が入賞したこと)ことにもとづいて、遊技者に利益を付与可能な利益付与手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)は、大当り遊技終了後に確変状態に制御する)を備え、

前記特定条件は、少なくとも所定条件が成立したこと(例えば、確変大当りとなったこと)にもとづいて成立可能であり、

前記所定条件が成立したにもかかわらず前記特定条件が成立しなかった場合に、前記特定条件が成立しなかったことを特定可能な特定情報(例えば、確変不成立日時のログ情報)を記憶可能な特定情報記憶手段(例えば、第2演出制御用CPU012IW120bにおけるステップ012IWS958~S960を実行する部分)を備えた

ことを特徴とする。

【0011】

このような構成によれば、動作を促されることなく遊技者自身の好みで動作したか否かに応じて状態示唆の有無が変わるため、遊技の興趣を向上させることができる。また、好適に情報を記憶することができる。

【0012】

(4) 上記(3)の遊技機において、

前記第1示唆が行われる場合に前記動作検出手段によって検出される遊技者の動作(例えば、裏動作)と、前記第2示唆が行われる場合に前記動作検出手段によって検出される遊技者の動作(例えば、裏動作)とでは、動作の内容(例えば、スティックコントローラ31Aのトリガボタンの長押し)が共通する。

【0013】

このような構成によれば、遊技者が遊技機に対して状態示唆を行わせる際の状況に関わらず、状態示唆のための動作内容が変わらないため、状態示唆のための動作が複雑になることを極力防止することができる。

【0014】

(5) 上記(3)または(4)の遊技機において、

前記第1示唆の実行態様(例えば、最終変動時示唆演出の実行パターン)と、前記第2示唆の実行態様(例えば、大当り中示唆演出の実行パターン)とでは、一部の態様(例えば、スピーカ8L、8Rの音声出力)が異なる一方で他の態様(例えば、盤面ランプ48F050の点灯色)が共通する(例えば、図10-8参照)。

【0015】

このような構成によれば、遊技者が遊技機に対して状態示唆を行わせる際の状況に応じて、状態示唆の実行態様の一部が異なるため、状況に応じて適切に状態示唆を行うことができる。

【0016】

(6) 上記(5)の遊技機において、

前記示唆手段は、

前記第1示唆(例えば、最終変動時示唆演出)を行う場合、前記第1示唆部(例えば、盤面ランプ48F050)を用いる一方で前記第2示唆部(例えば、スピーカ8L、8R)を用いず(例えば、図10-8(A)、図10-9参照)、

前記第2示唆(例えば、大当り中示唆演出)を行う場合、第1示唆部(例えば、盤面ランプ48F050)および第2示唆部(例えば、スピーカ8L、8R)を用いる(例えば、図10-8(B)、図10-11参照)。

10

20

30

40

50

【0017】

このような構成によれば、遊技者が遊技機に対して状態示唆を行わせる際の状況に応じて、状態示唆に用いられる示唆部の数が異なるため、状況に応じて適切に状態示唆を行うことができる。

【0018】

(7) 上記(1)および(3)～(6)のいずれかの遊技機において、前記特定期間において有利状態への制御が決定されている場合(例えば、大当り変動時)において、当該特定期間において前記動作検出手段によって遊技者の動作(例えば、裏動作)が検出されたときに、前記示唆手段による示唆の実行態様とは異なる態様で当該有利状態への制御を報知する有利報知手段(例えば、演出制御用CPU120による図10-4の48FS025で裏動作時大当り演出を実行する処理)をさらに備える(例えば、図10-10参照)。

10

【0019】

このような構成によれば、有利状態への制御が決定されている場合、遊技者が状態示唆のための動作を行うことで有利状態への制御が報知されるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0020】

(8) 上記(2)～(7)のいずれかの遊技機において、遊技者による選択によって前記共通演出の種類を決定する共通演出決定手段(例えば、演出制御用CPU120による遊技者の選択に基づき共通演出を決定する処理)をさらに備え、

20

前記共通演出のうち、前記共通演出決定手段によって第1共通演出(例えば、共通演出A)が決定された場合と第2共通演出(例えば、共通演出B)が決定された場合とでは、前記示唆手段による示唆における一部の態様(例えば、スピーカ8L, 8Rの音声出力)が異なる一方で他の態様(例えば、盤面ランプ48F050の点灯色)が共通する(例えば、図10-8(B)参照)。

【0021】

このような構成によれば、遊技者によって選択された共通演出の種類に応じて、状態示唆の実行態様の一部が異なるため、遊技が多様になり、遊技の興趣が向上する。

【0022】

30

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の(9)に係る発明が含まれる。従来より、遊技機において、特開2017-131768号公報(段落0132、図47)に示されているような、遊技に関する異常の履歴情報を特定可能に表示可能に構成され、検出された全てのエラー情報を記憶し、エラー情報履歴画面で確認可能とするものがあった。上記した従来の遊技機では、好適に情報を記憶することができず、この点に鑑み、好適に情報を記憶することができる遊技機の提供が求められている。

【0023】

(9) 遊技を行うことが可能な遊技機であって、特定条件が成立した(例えば、第2特別可変入賞装置012IW007b内のV入賞領域に遊技球が入賞したこと)ことにもとづいて、遊技者に利益を付与可能な利益付与手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)は、大当り遊技終了後に確変状態に制御する)を備え、特定条件は、少なくとも所定条件が成立したこと(例えば、確変大当たりとなったこと)にもとづいて成立可能であり、所定条件が成立したにもかかわらず特定条件が成立しなかった場合に、特定条件が成立しなかったことを特定可能な特定情報(例えば、確変不成立日時のログ情報)を記憶可能な特定情報記憶手段(例えば、第2演出制御用CPU012IW120bにおけるステップ012IWS958～S960を実行する部分)を備えたことを特徴とする。そのような構成によれば、好適に情報を記憶することができる。

40

【0024】

(10) 上記(9)の遊技機において、利益付与手段は、演出に関する利益またはコンテンツに関する利益を付与可能である(例えば、図11-49に示すように、「設定示唆

50

不成功」のログ情報 0 1 2 I W 1 0 9 a や「ポイント付与不成功」のログ情報 0 1 2 I W 1 0 9 b を記録する) ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、好適に情報を記憶することができる。

【0025】

(11) 上記(9)または(10)の遊技機において、特定情報を認識可能に表示可能な特定情報表示手段(例えば、第2演出制御用CPU012IW120bは、ステップ012IWS464を実行することにより、図11-40(C)に示すように、メンテナンス履歴画面において、確変不成立のログ情報を表示したり、図11-49に示すように、メンテナンス履歴画面において、「設定示唆不成功」のログ情報012IW109aや「ポイント付与不成功」のログ情報012IW109bを表示したりする)を備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、好適に情報を表示することができる。

10

【0026】

(12) 上記(9)～(11)のいずれかの遊技機において、特定情報を含む情報を2次元コードとして出力可能な2次元コード出力手段(例えば、第2演出制御用CPU012IW120bは、ステップ012IWS518, S519を実行することにより、確変不成立日時のログ情報を含む2次元コードを生成し表示する)を備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、好適に情報を出力することができる。

【0027】

(13) 上記(9)～(12)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(例えば、設定値「1」～設定値「3」)のうちいずれかの設定値に設定可能な遊技機であって、遊技の際に発生した情報を記憶可能な記憶領域(例えば、RAM102)と、遊技に関する異常の履歴情報(例えば、ログ情報)を記憶可能な履歴記憶手段(例えば、第2演出制御用CPU012IW120bにおけるステップ012IWS464, S467を実行する部分)と、記憶領域の記憶内容を初期化するための初期化处理(例えば、RAMクリア1)を実行可能な初期化处理実行手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)におけるステップ012IWS051を実行する部分)と、初期化处理が実行される場合に、設定値を変更するための設定変更処理(例えば、設定変更処理)を実行可能な設定変更処理実行手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)におけるステップ012IWS034～S042を実行する部分)とを備え、履歴表示手段は、初期化处理が実行され、設定変更処理が実行されなかった場合に、初期化处理が実行されたことを特定可能に表示可能であり(例えば、第2演出制御用CPU012IW120bは、ステップ012IWS809を実行してステップ012IWS464を実行することにより、図11-41(E)に示すように、RAMクリアのログ情報を表示する)、初期化处理および設定変更処理が実行された場合に、初期化处理が実行されたことを特定可能な表示を行わずに、設定変更処理が実行されたことを特定可能に表示可能である(例えば、第2演出制御用CPU012IW120bは、ステップ012IWS811を実行してステップ012IWS464を実行することにより、例えば、図11-40(D)に示すように、設定変更終了を示すログ情報のみを表示する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、不要な情報を表示しないので、履歴情報が確認しにくくなることを防止することができる。

20

30

40

【0028】

(14) 上記(9)～(13)のいずれかの遊技機において、第1異常(例えば、第1左打ち報知状態)と、該第1異常よりも重要度が高い第2異常(例えば、第2左打ち報知状態)とを検出可能な異常検出手段(例えば、第2演出制御用CPU012IW120bにおけるステップ012IWS107, S111を実行する部分)と、遊技に関する異常の履歴情報を記憶可能な履歴記憶手段(例えば、RAM012IW122bのログ領域)と、履歴記憶手段が記憶する履歴情報を特定可能に表示可能な履歴表示手段(例えば、第2演出制御用CPU012IW120bは、ステップ012IWS464を実行することにより、図11-40および図11-41に示すように、メンテナンス履歴画面を表示す

50

る)とを備え、履歴記憶手段は、異常検出手段によって第2異常が検出された場合に該第2異常が検出されたことを示す情報を履歴情報として記憶する一方、異常検出手段によって第1異常が検出された場合に該第1異常が検出されたことを示す情報を履歴情報として記憶しない(例えば、第2演出制御用CPU012IW120bは、ステップ012IWS117を実行することにより、第2左打ち報知状態が発生したときのみログ情報を記録し、第1左報知状態が発生してもログ情報を記録しない)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、好適に履歴情報を記憶し表示することができる。

【0029】

(15) 上記(9)～(14)のいずれかの遊技機において、所定制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)と、所定制御手段からの情報にもとづいて制御を行う特定制御手段(例えば、第2演出制御用CPU012IW120b)とを備え、特定制御手段は、該特定制御手段に対する電力供給が停止した日時を一時記憶可能であり(例えば、第2演出制御用CPU012IW120bは、ステップ012IWS842～S844を実行することにより、100ms毎にRAM012IW122bの一時領域に日時情報を記憶する)、該特定制御手段に対する電力供給が開始されたときに、所定制御手段によって出力された電力供給が開始されたことを特定可能な情報(例えば、初期化指定コマンド、復旧時のコマンド)を入力したことにもとづいて、一時記憶された日時を電断日時として記憶可能な電断日時記憶手段(例えば、第2演出制御用CPU012IW120bにおけるステップ012IWS847を実行する部分)を含むように構成されていてもよい。そのような構成によれば、電断日時を好適に記憶することができる。

【0030】

(16) 上記(9)～(15)のいずれかの遊技機において、第1制御手段(例えば、第1演出制御用CPU012IW120a)と、第1制御手段からの情報にもとづいて制御を行う第2制御手段(例えば、第2演出制御用CPU012IW120b)とを備え、第1制御手段は、所定条件の成立(例えば、10msの経過)にもとづいて、日時の変更に關する複数の情報を所定期間にわたって第2制御手段に順次出力し(例えば、第1演出制御用CPU012IW120aは、時信号、分信号、秒信号、年信号、月信号、日信号、および曜日信号を順に送信する)、第2制御手段は、日時の変更に關する複数の情報のうちの一部の情報を入力してから所定期間以上である特定期間経過後に、日時の変更履歴を記憶する(例えば、第2演出制御用CPU012IW120bは、ステップ012IWS826～S836を実行することにより、図11-35に示すように、時信号を受信してから500ms経過するまで待ってから時刻設定日時としてログ情報に記録する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、日時の変更履歴を好適に記憶することができる。

【図面の簡単な説明】

【0031】

【図1】 この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】 パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】 遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図4】 遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】 特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】 演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】 演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-1】 パチンコ遊技機の正面図である。

【図8-2】 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8-3】 遊技情報表示部を示す図である。

【図8-4】 特別図柄表示装置における大当たり種別毎の態様を示す図である。

【図8-5】 第1保留表示器と第2保留表示器のシフト態様を示す図である。

【図8-6】 ラウンド表示器における大当たり種別毎の態様を示す図である。

- 【図 8-7】パチンコ遊技機の背面斜視図である。
- 【図 8-8】(A), (B)は、演出制御コマンドを例示する図である。
- 【図 8-9】各乱数を示す説明図である。
- 【図 8-10】変動パターンを例示する図である。
- 【図 8-11】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 8-12】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 8-13】大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 8-14】各種大当たりの内容を示す説明図である。
- 【図 8-15】(A)は大当たり用変動パターン判定テーブル(大当たりA用)を示す説明図であり、(B)は大当たり用変動パターン判定テーブル(大当たりB、大当たりC用)を示す説明図であり、(C)は小当たり用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 8-16】ハズレ用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 8-17】(A)は、表示モニタの正面図、(B)は、表示モニタの表示態様を示す図、(C)は表示内容の説明図である。
- 【図 8-18】表示モニタに表示される項目の表示時間を示すタイムチャートである。
- 【図 8-19】表示モニタの表示内容の変化を説明する説明図である。
- 【図 8-20】遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-21】(A)はRAMクリア処理を示すフローチャートであり、(B)はRAMの概略図である。
- 【図 8-22】設定変更処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-23】設定確認処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-24】電源断検出処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-25】表示モニタの表示態様の変化を示す図である。
- 【図 8-26】(A)はコールドスタート時の表示モニタの表示態様を示す図であり、(B)は設定値異常エラーの発生時、もしくは設定変更中の電断から復帰した場合の表示モニタの表示態様を示す図である。
- 【図 8-27】(A)は設定変更処理実行中の特別図柄表示装置、保留表示装置、右打ちランプ、ラウンド表示器の表示態様の変化を示す図であり、(B)は設定値異常エラーの発生時、もしくは設定変更中の電断から復帰した場合の特別図柄表示装置の表示態様の変化を示す図である。
- 【図 8-28】遊技制御用タイマ割込処理の一部を示す図である。
- 【図 9-1】特徴部10Fにおける設定値変更処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-2】特徴部10Fにおける設定値確認処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-3】特徴部10Fにおける遊技停止開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-4】特徴部10Fにおける遊技停止終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 10-1】特徴部48Fに係るパチンコ遊技機の仕様を説明するための図である。
- 【図 10-2】特徴部48Fに係るパチンコ遊技機において遊技状態の遷移を説明するための図である。
- 【図 10-3】特徴部48Fに係るパチンコ遊技機が実行する可変表示中動作関連設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 10-4】特徴部48Fに係るパチンコ遊技機が実行する可変表示中裏動作検出処理を示すフローチャートである。
- 【図 10-5】特徴部48Fに係るパチンコ遊技機が実行する可変表示中特定動作検出処理を示すフローチャートである。
- 【図 10-6】特徴部48Fに係るパチンコ遊技機が実行する大当たり中動作関連設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 10-7】特徴部48Fに係るパチンコ遊技機が実行する大当たり中裏動作検出処理を示すフローチャートである。
- 【図 10-8】特徴部48Fに係るパチンコ遊技機において示唆演出の実行パターンを決定するためのテーブルを示す図である。

【図10-9】特徴部48Fに係るパチンコ遊技機において時短・電サポ100回目の変動中に裏動作された場合（ハズレ変動時）の演出の一例を示すタイミングチャートである。

【図10-10】特徴部48Fに係るパチンコ遊技機において時短・電サポ100回目の変動中に裏動作された場合（大当たり変動時）の演出の一例を示すタイミングチャートである。

【図10-11】特徴部48Fに係るパチンコ遊技機において第2特図大当たり遊技状態中に裏動作された場合の演出の一例を示すタイミングチャートである。

【図10-12】特徴部48Fに係る変形例のパチンコ遊技機において設定示唆の実行パターンを決定するためのテーブルを示す図である。

10

【図11-1】特徴部012IWにおけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図11-2】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11-3】パチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図11-4】遊技機用枠を開放した状態のパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図11-5】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図11-6】大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図11-7】ハズレ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図11-8】非リーチハズレ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図11-9】特徴部012IW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。

20

【図11-10】特徴部012IW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11-11】特徴部012IW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11-12】電源投入時に実行される処理を示す説明図である。

【図11-13】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11-14】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図11-15】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図11-16】演出制御メイン処理の一部を示すフローチャートである。

【図11-17】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。

30

【図11-18】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。

【図11-19】初期出目決定テーブルを示す説明図である。

【図11-20】可変表示開始待ち処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-21】遊技前示唆演出決定テーブルを示す説明図である。

【図11-22】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図11-23】遊技中示唆演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-24】遊技中示唆演出決定テーブルを示す説明図である。

【図11-25】大当たり中演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図11-26】大当たり中示唆演出決定テーブル、役物演出決定テーブルおよび導光板演出決定テーブルを示す説明図である。

40

【図11-27】エンディング演出処理を示すフローチャートである。

【図11-28】エラー報知処理を示すフローチャートである。

【図11-29】エラー報知処理を示すフローチャートである。

【図11-30】エラー報知処理を示すフローチャートである。

【図11-31】エラー報知処理を示すフローチャートである。

【図11-32】メンテナンスモード処理を示すフローチャートである。

【図11-33】設定変更時刻記録処理を示すフローチャートである。

【図11-34】現在時刻設定処理を示すフローチャートである。

【図11-35】現在時刻の設定タイミングを説明するための説明図である。

【図11-36】電断日時記録処理を示すフローチャートである。

50

【図 1 1 - 3 7】電断日時のログ情報の記録タイミングを説明するための説明図である。
【図 1 1 - 3 8】演出動作例を示す図である。
【図 1 1 - 3 9】演出動作例を示す図である。
【図 1 1 - 4 0】メンテナンスモード中の表示画面の具体例を説明するための説明図である。
【図 1 1 - 4 1】メンテナンスモード中の表示画面の具体例を説明するための説明図である。
【図 1 1 - 4 2】メンテナンスモード中の表示画面の具体例を説明するための説明図である。
【図 1 1 - 4 3】メンテナンスモード中の表示画面の具体例を説明するための説明図である。
【図 1 1 - 4 4】変形例 1 におけるセキュリティカバーを示す図である。
【図 1 1 - 4 5】変形例 1 における遊技機用枠の開閉を示す図である。
【図 1 1 - 4 6】変形例 2 におけるセキュリティカバーを示す図である。
【図 1 1 - 4 7】変形例 2 における遊技機用枠の開閉を示す図である。
【図 1 1 - 4 8】変形例 3 におけるパチンコ遊技機を示す説明図である。
【図 1 1 - 4 9】変形例 4 におけるメンテナンス履歴画面の具体例を示す説明図である。
【発明を実施するための形態】

10

【0032】

【基本説明】

20

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

【0033】

（パチンコ遊技機 1 の構成など）

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。

【0034】

30

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 および第 2 特別図柄表示装置 4 B が設けられている。これらは、それぞれ、7 セグメントの LED などからなる。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「ー」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、LED を全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【0035】

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また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また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（導出または導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

40

【0036】

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

50

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。

【００３７】

遊技盤２における遊技領域の中央付近には画像表示装置５が設けられている。画像表示装置５は、例えばＬＣＤ（液晶表示装置）や有機ＥＬ（Electro Luminescence）などから構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置５は、プロジェクタおよ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。

【００３８】

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特図ゲームまたは第２特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲームおよ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。

【００３９】

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。保留表示およ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。

【００４０】

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。

【００４１】

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

【００４２】

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

【００４３】

入賞球装置６Ａは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第１始動入賞口を形成する。第１始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第１特図ゲームが開始され得る。

【００４４】

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

【００４５】

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

10

20

30

40

50

賞球として払い出される。

【0046】

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

【0047】

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

【0048】

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

【0049】

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

【0050】

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

【0051】

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

【0052】

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

【0053】

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およ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。

【0054】

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

【0055】

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

【0056】

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など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。

【0057】

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

10

20

30

40

50

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。

【0058】

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

【0059】

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

【0060】

パチンコ遊技機1では、遊技者の動作（操作など）を検出する検出手段として、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31B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。

【0061】

（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などに遊技球が通過ゲート41を通過した場合（遊技球が通過ゲート41を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば4）まで保留される。

【0062】

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6B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）。

【0063】

入賞球装置6A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4Aによる第1特図ゲームが開始される。

【0064】

可変入賞球装置6B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4Bによる第2特図ゲームが開始される。

【0065】

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。

【0066】

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

【0067】

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

10

20

30

40

50

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。

【0068】

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。したがって、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。

【0069】

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、賞球の少ないまた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。

【0070】

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など）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。

【0071】

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。

【0072】

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などにより、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

【0073】

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。

【0074】

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などといった、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、回数切り確変など）ともいう。

【0075】

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

【0076】

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

10

20

30

40

50

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。

【0077】

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。

【0078】

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。

【0079】

（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、当該表示に加えてまたは代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、および／または、遊技効果ランプ9の点灯／消灯、可動体32の動作などにより行われてもよい。

【0080】

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

【0081】

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。

【0082】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機1では、演出態様に基づいて表示結果（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。

【0083】

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

【0084】

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」など）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」など）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

10

20

30

40

50

い。

【0085】

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」など）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。

10

【0086】

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。

【0087】

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など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。

20

【0088】

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。

30

【0089】

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。

40

【0090】

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

【0091】

（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

50

板などといった、各種の基板が配置されている。

【0092】

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

【0093】

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

【0094】

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または一部をRAM102に展開して、RAM102上で実行するようにしてもよい。

【0095】

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。

【0096】

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。

【0097】

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（遊技球が通過また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、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

【0098】

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。

【0099】

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

【0100】

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、電断復旧の報知などの各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【0101】

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。

【0102】

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などを含む）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。

10

【0103】

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。

【0104】

表示制御部123は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）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。

20

【0105】

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または当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

30

【0106】

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。

【0107】

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。

【0108】

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など）、可動体32の制御（可動体32を動作させる信号の供給など）は、演出制御用CPU120が実行するようにしてもよい。

40

【0109】

乱数回路124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CPU120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。

【0110】

演出制御基板12に搭載されたI/O125は、例えば主基板11などから伝送された演

50

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。

【0111】

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

【0112】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0113】

（主基板11の主要な動作）

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

【0114】

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

【0115】

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

【0116】

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

【0117】

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

【0118】

RAM102にバックアップデータが記憶されている場合（ステップS4；Yes）、CPU103は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて

10

20

30

40

50

行われる)、データが正常か否かを判定する(ステップS5)。ステップS5では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM102のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM102のデータが正常であると判定する。

【0119】

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

【0120】

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

【0121】

そして、CPU103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する(ステップS7)。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であ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CPU120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたことまたは電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU120は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【0122】

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

【0123】

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

【0124】

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)。CPU10

10

20

30

40

50

3 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、特図ゲームの実行および保留の管理や、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）。

【0125】

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 S 2 6）。CPU 1 0 3 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 2 1 からの検出信号に基づく（通過ゲート 4 1 に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置 6 B 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 2 0 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 2 5 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

10

【0126】

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などが行われてもよい。その後、CPU 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7）。CPU 1 0 3 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 S 2 7 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 1 2 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。

【0127】

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 S 2 5 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、CPU 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。

20

【0128】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 1 0 2 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 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定など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 S 2 7 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 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

30

【0129】

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

【0130】

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

40

50

もいう)。また、第1始動入賞口および第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)。

【0131】

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

【0132】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かの事前決定結果などに基づき、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。

10

【0133】

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(リーチの有無など)、飾り図柄の可変表示中の演出内容(リーチ演出の種類など)を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

【0134】

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

20

【0135】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示(導出)させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当たり」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、大当たりフラグがオフであり、表示結果が「小当たり」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「小当たり」または「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。

30

【0136】

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

40

【0137】

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

50

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。

【 0 1 3 8 】

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

【 0 1 3 9 】

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 4 0 】

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

【 0 1 4 1 】

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。

【 0 1 4 2 】

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 4 3 】

（演出制御基板 1 2 の主要な動作）

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

行される。

【0144】

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。

【0145】

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。

【0146】

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などを演出制御プロセス処理など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。

【0147】

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および装飾用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などに応じた判定や決定、設定などが行われる。

【0148】

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

【0149】

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

御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【0150】

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

【0151】

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

10

【0152】

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

20

【0153】

ステップS172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、表示制御部123を指示することで、ステップS171にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、可動体32を駆動させること、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板11から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

30

【0154】

ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態また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、大当り遊技状態また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

40

50

更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【0155】

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

【0156】

ステップS175の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターンなどを設定し、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。

【0157】

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

【0158】

ステップS177のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターンなどを設定し、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。

【0159】

(基本説明の変形例)

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

【0160】

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。

【0161】

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

【0162】

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

10

20

30

40

50

可能である。

【0163】

本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、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およびデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線など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。

【0164】

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、通信回線などを介してダウンロードしたプログラムおよびデータを、内部メモリなどに一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線など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など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。

【0165】

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

【0166】

[本実施形態の特徴部207SGに関する説明]

上述したパチンコ遊技機1において、以下のような観点で課題が生じる場合がある。従来から、設定値変更機能付きパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載されている遊技機にあっては、設定状態であることが液晶画面でのみ報知されるため、設定状態であることの報知を好適に行うことができないという問題があった。このような課題を解決する発明207SGに係る遊技機を以下に提案する。また、特開2010-200902号公報に記載されている遊技機にあっては、設定状態において所定のエラーが発生したことを好適に放置することができないという問題があった。このような課題を解決する発明208SGに係る遊技機を以下に提案する。さらに、従来から、付与される遊技価値に関する所定情報を表示可能な情報表示手段を備えるパチンコ遊技機として、例えば、特許第6209653号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載されているパチンコ遊技機に特許第6209653号公報に記載されている情報表示手段を適用する場合、設定値を確認するための表示部と情報表示手段とを個別に設けると遊技機のコストを低減できないという問題があった。このような課題を解決する発明209SGに係る遊技機を以下に提案する。なお、以下では、発明207SG、発明208SG、および発明209SGに係る遊技機の特徴を、特徴部207SGとして表す。特徴部207SGは、上述したパチンコ遊技機1に適用可能である。

【0167】

図8-1は、本実施の形態の特徴部207SGにおけるパチンコ遊技機1の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。図8-1および図8-7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207SG001a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）207SG003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207SG003には、ガラス窓を有するガラス扉枠207SG003aが左側辺を中心として遊技機用枠207SG003の前面を開放する扉開放位置と

10

20

30

40

50

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 207SG003a 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 207SG003a 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。

【0168】

また、遊技機用枠 207SG003 は、遊技場の店員などが所有する扉キーを図示しない錠前に挿入して解錠することで開放可能となり、店員以外の遊技者などは遊技機用枠 207SG003 およびガラス扉枠 207SG003a を開放することはできないようになっている。

【0169】

また、図 8-1 に示すように、パチンコ遊技機（遊技機）1 の遊技盤 2 における画像表示装置 5 の左側は、遊技球が流下可能な左遊技領域 207SG002L に形成されており、遊技盤 2 における画像表示装置 5 の右側は、遊技球が流下可能な右遊技領域 207SG002R に形成されている。

【0170】

左遊技領域 207SG002L は、打球操作ハンドル 30 の操作によって比較的弱く打ち出された（左打ち）遊技球が流下する遊技領域であり、右遊技領域 207SG002R は、打球操作ハンドル 30 の操作によって左遊技領域 207SG002L を流下する遊技球よりも強く打ち出された（右打ち）遊技球が、画像表示装置 5 の上方経路 207SG002C を通過して流下する遊技領域である。

【0171】

また、左遊技領域 207SG002L には、一般入賞口 10 が配置されており、右遊技領域 207SG002R には、該右遊技領域 207SG002R の上流方から下流側にかけて、通過ゲート 41、可変入賞球装置 6B、一般入賞口 10、特別可変入賞球装置 7 が配置されている。つまり、左遊技領域 207SG002L を流下する遊技球は、一般入賞口 10 と入賞球装置 6A が形成する第 1 始動入賞口に入賞可能となっており、右遊技領域 207SG002R を流下する遊技球は、可変入賞球装置 6B が形成する第 2 始動入賞口、一般入賞口 10 および特別可変入賞球装置 7 が形成する大入賞口に入賞可能となっているとともに、通過ゲート 41 を通過可能となっている。

【0172】

図 8-1 に示すように、入賞球装置 6A と可変入賞球装置 6B および特別可変入賞球装置 7 の間には、複数の障害釘 207SGK1 が配設されている。このため、左遊技領域 207SG002L を流下する遊技球は、第 2 始動入賞口や大入賞口に入賞不能であるとともに、右遊技領域 207SG002R を流下する遊技球は、第 1 始動入賞口に入賞不能となっている。

【0173】

図 8-2 および図 8-7 に示すように、本実施の形態の特徴部 207SG における主基板 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 207SG201 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、パチンコ遊技機 1 の設定値を変更可能な設定値変更状態に切り替えるための錠スイッチ 207SG051 と、設定値変更状態において後述する大当りの当選確率（出玉率）など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 207SG052 と、遊技機用枠 207SG003 の開放を検知する開放センサ 207SG090 と、が設けられている。なお、詳細は後述するが、本実施の形態の特徴部 207SG における設定値変更状態は、遊技場の店員などがパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を確認可能な状態（設定値確認状態）でもある。

【0174】

これら錠スイッチ 207SG051 および設定切替スイッチ 207SG052 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 207SG201 内に收容されており、錠スイッチ 207SG051 および設定切替スイッチ 207SG052 は、基板ケース 207SG201 を開放しなくても操作可能となる

10

20

30

40

50

ように基板ケース２０７ＳＧ２０１の背面に形成された開口を介して背面側に露出している。

【０１７５】

錠スイッチ２０７ＳＧ０５１および設定切替スイッチ２０７ＳＧ０５２を有する基板ケース２０７ＳＧ２０１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２０７ＳＧ００３を閉鎖した状態では操作が極めて困難であり、所定の扉キーを用いて遊技機用枠２０７ＳＧ００３を開放することで操作が可能となる。また、錠スイッチ２０７ＳＧ０５１は、遊技場の店員など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、錠スイッチ２０７ＳＧ０５１は、設定キーによって、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。なお、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧ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ているが、これらは１のキーにて兼用されていてもよい。

10

【０１７６】

また、基板ケース２０７ＳＧ２０１には、設定値や後述するベース値を表示可能な表示モニタ２０７ＳＧ０２９が配置されている。該表示モニタ２０７ＳＧ０２９は、主基板１１に接続されているとともに、基板ケース２０７ＳＧ２０１の上部に配置されている。つまり、表示モニタ２０７ＳＧ０２９は、基板ケース２０７ＳＧ２０１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２０７ＳＧ００３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２０７ＳＧ００３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。

20

【０１７７】

また、図８－１および図８－２に示すように、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧにおけるパチンコ遊技機１の遊技盤２の所定位置（例えば、遊技領域の左下方位置）には、第１特図の変動表示を実行可能な第１特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ａ、第２特図の変動表示を実行可能な第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂ、第１保留記憶数を表示可能な第１保留表示器２０７ＳＧ０２５Ａ、第２保留記憶数を表示可能な第２保留表示器２０７ＳＧ０２５Ｂ、普通図柄の変動表示を実行可能な普通図柄表示器２０７ＳＧ０２０、普図保留記憶数を表示可能な普図保留表示器２０７ＳＧ０２５Ｃ、大当り遊技中に当該大当り遊技のラウンド数（大当り種別）を表示可能なラウンド表示器２０７ＳＧ１３１、高ベース状態（時短状態）や大当り遊技状態などの遊技球を右遊技領域２０７ＳＧ００２Ｒに向けて打ち出す遊技状態において点灯する右打ちランプ２０７ＳＧ１３２、確変状態であるとき点灯する確変ランプ２０７ＳＧ１３３、高ベース状態（時短状態）において点灯する時短ランプ２０７ＳＧ１３４が纏めて配置されている遊技情報表示部２０７ＳＧ２００が設けられている。

30

【０１７８】

図８－３および図８－４に示すように、第１特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ａと第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂとは、それぞれ８セグメントのＬＥＤから構成されている。また、第１特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ａと第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂとでは、特別図柄の変動表示結果がハズレや小当りである場合は、共通の組合せで該変動表示結果を導出表示可能となっている。

40

【０１７９】

第１特別図柄の変動表示において該変動表示結果が大当りとなる場合について、第１特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ａは、大当り種別毎に２種類の大当り図柄（点灯するＬＥＤの組合せ）にて変動表示結果と導出表示可能となっている。また、第２特別図柄の変動表示において該変動表示結果が大当りとなる場合について、第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂは、大当り種別毎に２種類の大当り図柄（点灯するＬＥＤの組合せ）にて変動表示結果と導出表示可能となっている。

【０１８０】

50

なお、本実施の形態の特徴部 207SG においては、第 1 特別図柄表示装置 207SG004A と第 2 特別図柄表示装置 207SG004B とで導出表示可能な大当り図柄は全て異なっているが、第 1 特別図柄表示装置 207SG004A で導出表示可能な大当り図柄と第 2 特別図柄表示装置 207SG004B で導出表示可能な大当り図柄は少なくとも一部が重複していてもよい。

【0181】

図 8-5 に示すように、第 1 保留表示器 207SG025A と第 2 保留表示器 207SG025B とは、それぞれ 4 セグメントの LED が左右方向に並列して配置されている。これら第 1 保留表示器 207SG025A と第 2 保留表示器 207SG025B とでは、保留記憶数が 1 個であれば左端部の LED のみが点灯し、保留記憶数が増加していく毎に左から 2 番目、左から 3 番目、左から 4 番目の LED が順次点灯する。そして、変動表示が実行される毎に、保留記憶が減少する（消費される）ことに応じて、該変動表示に対応する保留表示器での LED が所定のシフト方向（本実施の形態の特徴部 207SG では左方向）に向けて消灯していく。

【0182】

なお、本実施の形態の特徴部 207SG では、第 1 特図保留記憶と第 2 特図保留記憶とが両方存在する場合は、第 2 特図保留記憶にもとづく変動表示が優先して実行される様になっている。このため、図 8-6 に示すように、例えば第 1 特図保留記憶が 1 個存在するとともに第 2 特図保留記憶が 2 個存在する場合（第 1 保留表示器 207SG025A の左端部の LED のみが点灯しているとともに、第 2 保留表示器 207SG25B の左 2 個の LED が点灯している場合）は、第 2 特図保留記憶にもとづく変動表示の実行によって第 2 特図保留記憶が 0 個となった後に、第 1 特図保留記憶にもとづく変動表示が実行される。

【0183】

また、図 8-6 に示すように、ラウンド表示器 207SG131 は 5 個のセグメント（LED）から構成されている。なお、本実施の形態の特徴部 207SG における大当り種別としては、5 ラウンド大当りである大当り A、10 ラウンド大当りである大当り B、15 ラウンド大当りである大当り C の計 3 個の大当り種別が設けられており、これら大当り種別に応じてラウンド表示器 207SG131 を構成するセグメントのうちいずれのセグメントが点灯するかが異なっている。

【0184】

主基板 11 から演出制御基板 12 に向けて伝送される制御信号は、中継基板 15 によって中継される。中継基板 15 を介して主基板 11 から演出制御基板 12 に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置 5 における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ 8L、8R からの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED の点灯動作などを制御するために用いられる LED 制御コマンドが含まれている。

【0185】

なお、本実施の形態の特徴部 207SG における演出制御基板 12 には、変動表示中などにそれぞれの原点位置と演出位置との間で動作可能な第 1 可動体 207SG321 および第 2 可動体 207SG322 と、第 1 可動体 207SG321 が該第 1 可動体 207SG321 の原点位置に位置していることを検出可能な原点検出センサ 207SG331 と、第 2 可動体 207SG322 が該第 2 可動体 207SG322 の原点位置に位置していることを検出可能な原点検出センサ 207SG332 と、が接続されている。

【0186】

図 8-8 (A) は、本実施の形態における特徴部 207SG 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 8-8 (A) に示されたコマンド形態は一例で

10

20

30

40

50

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。

【0187】

図8-8(A)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などの変動パターン（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は、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

10

【0188】

コマンド8CXXH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など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EXTデータが設定される。

20

【0189】

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、コマンド8C00Hは、変動表示結果が「ハズレ」となる旨の事前決定結果を示す第1変動表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりA」となる旨の事前決定結果および大当たり種別決定結果を通知する第2変動表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりB」となる旨の事前決定結果および大当たり種別決定結果を通知する第3変動表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりC」となる旨の事前決定結果および大当たり種別決定結果を通知する第4変動表示結果指定コマンドである。コマンド8C04Hは、変動表示結果が「小当たり」となる旨の事前決定結果を通知する第5変動表示結果指定コマンドである。

30

【0190】

コマンド8F00H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5L, 5C, 5R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95XXHは、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EXTデータが設定される。具体的な一例として、コマンド9500H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9501H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。

40

【0191】

コマンド96XXHは、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EXTデータが設定されることにより、演出制御基板12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。

【0192】

コマンドA0XXH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

50

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、大当り遊技状態または小当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、大当り遊技状態または小当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、大当り遊技状態または小当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。

【0193】

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などにより、事前決定結果や大当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、事前決定結果および大当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、大当り遊技状態または小当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。

【0194】

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つき、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 始動入賞）が発生したことに基つき、第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B 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。

【0195】

コマンド C 1 X X H は、画像表示装置 5 など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 C 2 X X H は、画像表示装置 5 など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ついて、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 1 1 から演出制御基板 1 2 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ついて、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 1 1 から演出制御基板 1 2 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などに対応して送信されるようにしてもよい。

【0196】

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。

【0197】

コマンド D 0 X X H は、新たに設定された設定値を主基板 1 1 から演出制御基板 1 2（演出制御用 C P U 1 2 0）に指定するための設定値指定コマンドである。コマンド E 1 0 1 H は、パチンコ遊技機 1 が R A M 1 0 2 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 E 1 0 2 H は、パチンコ遊技機 1 が R A M 1 0 2 の内容をクリアして起動したこと（

10

20

30

40

50

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。

【0198】

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、遊技制御用のプログラムや固定データなどを記憶するROM(Read Only Memory)101と、遊技制御用のワークエリアを提供するRAM(Random Access Memory)102と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行うCPU(Central Processing Unit)103と、CPU103とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路104と、I/O(Input/Output port)105と、時刻情報を出力可能なリアルタイムクロック(RTC)106とを備えて構成される。

【0199】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出したプログラムを実行することにより、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処理が実行される。このときには、CPU103がROM101から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU103がRAM102に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、CPU103がRAM102に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部から各種信号の入力を受付ける受信動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

【0200】

図8-9は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図8-9に示すように、この実施の形態の特徴部207SGでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1の他、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4、MR4の初期値決定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値MR1~MR5は、CPU103にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路104によって更新されてもよい。乱数回路104は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ100とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【0201】

なお、本実施の形態では各乱数値MR1~MR5をそれぞれ図8-9に示す範囲の値として用い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、これら各乱数値MR1~MR5の範囲は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。

【0202】

図8-10は、本実施の形態における変動パターンを示している。本実施の形態では、変動表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、変動表示結果が「大当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。また、変動表示結果が「小当たり」となる場合などに対応して、1の変動パターンが予め用意されている。

なお、変動表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称され、変動表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、変動表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。変動表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。変動表示結果が「小当たり」である場合に対応した変動パターンは、小当たり変動パターンと称される。

【0203】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチ α 、スーパーリーチ β といったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。なお、本実施の形態では、ノーマルリーチ変動パターンを1種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチと同様に、ノーマルリーチ α 、ノーマルリーチ β 、…のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチ α やスーパーリーチ β に加えてスーパーリーチ γ …といった3以上のスーパーリーチ変動パターンを設けてもよい。

【0204】

図8-10に示すように、本実施の形態の特徴部207SGにおけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンであるスーパーリーチ α 、スーパーリーチ β よりも短く設定されている。また、本実施の形態におけるスーパーリーチ α 、スーパーリーチ β といったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ β のスーパーリーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーリーチ α のスーパーリーチ演出が実行される変動パターンよりも特図変動時間が長く設定されている。

【0205】

なお、本実施の形態では、前述したようにスーパーリーチ β 、スーパーリーチ α 、ノーマルリーチの順に変動表示結果が「大当たり」となる大当たり期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターンおよびスーパーリーチ変動パターンにおいては変動時間が長いほど大当たり期待度が高くなっている。

【0206】

なお、本実施の形態の特徴部207SGにおいては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別などのように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

【0207】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、図8-10に示すように、変動パターン毎に変動内容（演出内容）が予め決定されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定されている設定値に応じて同じ変動パターンであっても変動内容（演出内容）が異なるようにしてもよい。例えば、ノーマルリーチハズレの変動パターンPA2-1の場合は、設定されている設定値が1の場合は、ノーマルリーチハズレとなる変動パターンとし、設定されている設定値が2の場合は、擬似連演出を2回実行して非リーチハズレとなる変動パターンとして、設定されている設定値が3の場合は、擬似連

10

20

30

40

50

演出を3回実行してスーパーリーチハズレとなる変動パターン…などとすればよい。

【0208】

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

【0209】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定を行うために用意された、図8-11～図8-13などに示す複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの変動表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

10

【0210】

ROM101が記憶する判定テーブルには、例えば図8-11(A)に示す表示結果判定テーブル(設定値1)、図8-11(B)に示す表示結果判定テーブル(設定値2)、図8-11(C)に示す表示結果判定テーブル(設定値3)、図8-12(A)に示す表示結果判定テーブル(設定値4)、図8-12(B)に示す表示結果判定テーブル(設定値5)、図8-12(C)に示す表示結果判定テーブル(設定値6)、図8-13(A)に示す大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)、図8-13(B)に示す大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)の他、大当り変動パターン判定テーブル、小当り変動パターン判定テーブル、ハズレ変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル(図示略)、普図変動パターン決定テーブル(図示略)などが含まれている。

20

【0211】

本実施の形態の特徴部207SGのパチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当りの当選確率(出玉率)が変わる構成とされている。詳しくは、後述する特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル(当選確率)を用いることにより、大当りの当選確率(出玉率)が変わるようになっている。設定値は1～6の6段階からなり、6が最も出玉率が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど出玉率が低くなる。すなわち、設定値として6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高く、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。換言すれば、設定値とは、最も大きい値である6が最も遊技場側にとって不利な値であり、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど遊技場側にとって有利な値となる。

30

【0212】

図8-11(A)～図8-11(C)および図8-12(A)～図8-12(C)は、各設定値に対応する表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、MR1と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。本実施の形態の特徴部207SGでは、表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしても良い。

40

【0213】

図8-11(A)～図8-11(C)および図8-12(A)～図8-12(C)に示すように、各表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が確変状態(高確状態)であるときに、通常状態または時短状態(低確状態)であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制

50

御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本実施の形態の特徴部207SGでは、設定値が1の場合は1/300、設定値が2の場合は1/280、設定値が3の場合は1/260、設定値が4の場合は1/240、設定値が5の場合は1/220、設定値が6の場合は1/200）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施の形態の特徴部207SGでは、設定値が1の場合は1/200、設定値が2の場合は1/180、設定値が3の場合は1/160、設定値が4の場合は1/140、設定値が5の場合は1/120、設定値が6の場合は1/100）。即ち、各表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定値が大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

10

【0214】

また、各表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値に関わらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一となるように判定値が割り当てられている。具体的には、図8-11（A）～図8-11（C）および図8-12（A）～図8-12（C）に示すように、遊技状態や設定値に関わらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が1/200に設定されている。なお、本実施の形態の特徴部207SGでは、設定値に関わらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一確率であ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、設定値に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を異ならせてもよい。

20

【0215】

更に、前述したように、各遊技状態においては、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1の場合が最も特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が低く、設定値の値が大きくなるほど特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように判定値が割り当てられている（大当り確率：設定値6>設定値5>設定値4>設定値3>設定値2>設定値1）。

【0216】

つまり、CPU103は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、MR1の値が図8-11（A）～図8-11（C）および図8-12（A）～図8-12（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A～大当りC）とすることを決定する。また、MR1が図8-11（A）～図8-11（C）および図8-12（A）～図8-12（C）に示す小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当りおよび小当りの当選を決定する。なお、図8-11（A）～図8-11（C）および図8-12（A）～図8-12（C）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）並びに小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置207SG004Aまたは第2特別図柄表示装置207SG004Bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということとは、小当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置207SG004Aまたは第2特別図柄表示装置207SG004Bにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

30

40

【0217】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、CPU103は、図8-11（A）～図8-11（C）および図8-12（A）～図8-12（C）に示す表示結果判定テーブルを用いて大当りまたは小当りとするか否かを判定するようになっているが、設定値毎に大当り判定テーブルと小当り判定テーブルとを別個に設け、変動表示結果を大当りとするか否

50

か、小当たりとするか否かを個別に判定してもよい。

【0218】

なお、本実施の形態では、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値として1～6の計6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、5個以下や7個以上であってもよい。

【0219】

図8-13(A)および図8-13(B)は、ROM101に記憶されている大当たり種別判定テーブル(第1特別図柄用)、大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)を示す説明図である。このうち、図8-13(A)は、遊技球が第1始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて(すなわち、第1特別図柄の変動表示が行われるとき)大当たり種別を決定する場合のテーブルである。また、図8-13(B)は、遊技球が第2始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて(すなわち、第2特別図柄の変動表示が行われるとき)大当たり種別を決定する場合のテーブルである。

10

【0220】

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

【0221】

ここで、本実施の形態の特徴部207SGにおける大当たり種別について、図8-14を用いて説明する。本実施の形態の特徴部207SGでは、大当たり種別として、大当たり遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する大当たりA(非確変大当たりともいう)と、大当たり遊技の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する大当たりBや大当たりC(確変大当たりともいう)が設定されている。

20

【0222】

「大当たりA」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが5回(いわゆる5ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当たりであり、「大当たりB」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが10回(いわゆる10ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当たりである。更に、「大当たりC」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが15回(いわゆる15ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当たりである。

30

【0223】

「大当たりA」による大当たり遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数(本実施の形態の特徴部207SGでは100回)の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当たり遊技状態となることにより終了する。

【0224】

一方、大当たりBや大当たりCの大当たり遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御は、該大当たり遊技状態の終了後において再度大当たりが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当たりが大当たりBや大当たりCである場合には、大当たり遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当たり遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

40

【0225】

なお、本実施の形態の特徴部207SGにおいては、大当たり種別として大当たりA～大当たりCの3種類を設け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、大当たり種別は2種類以下、または4種類以上設けてもよい。

【0226】

また、図8-13(A)に示すように、大当たり種別判定テーブル(第1特別図柄用)においては、設定値が「1」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～249までが大当たりBに割り当てられ

50

ており、250～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「2」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～229までが大当たりBに割り当てられており、200～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「3」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～209までが大当たりBに割り当てられており、150～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「4」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～189までが大当たりBに割り当てられており、190～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「5」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～169までが大当たりBに割り当てられており、170～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「6」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～149までが大当たりBに割り当てられており、150～299までが大当たりCに割り当てられている。

10

【0227】

このように、第1特別図柄の特図ゲームにおいて大当たりが発生した場合は、大当たり遊技終了後に時短制御のみが実行される大当たりAを決定する割合が同一である一方で、大当たり遊技終了後に時短制御と確変制御の両方が実行される大当たりBと大当たりCのうち、大当たりCを決定する割合が設定値6、5、4、3、2、1の順に低くなる。つまり、変動特図が第1特別図柄である場合は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合が最も出玉率が高く、設定値が5、4、3、2、1の順に小さくなるほど出玉率が低くなっている。

20

【0228】

一方で、図8-13(B)に示すように、大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)においては、設定値が「1」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～199までが大当たりBに割り当てられており、200～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「2」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～179までが大当たりBに割り当てられており、180～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「3」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～159までが大当たりBに割り当てられており、160～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「4」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～139までが大当たりBに割り当てられており、140～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「5」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～119までが大当たりBに割り当てられており、120～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「6」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～299までが大当たりCに割り当てられている(大当たりBには判定値が割り当てられていない)。

30

40

【0229】

このように、第2特別図柄の特図ゲームにおいて大当たりが発生した場合は、大当たり遊技終了後に時短制御のみが実行される大当たりAを決定する割合が同一である一方で、大当たり遊技終了後に時短制御と確変制御の両方が実行される大当たりBと大当たりCのうち、大当たりCを決定する割合が設定値6、5、4、3、2、1の順に低くなる。つまり、変動特図が第2特別図柄である場合は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合が最も出玉率が高く、設定値が5、4、3、2、1の順に小さくなるほど出玉率が低くなっている。

50

【0230】

なお、本実施の形態の特徴部207SGでは、変動特図が第2特図であり、且つパチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合には、大当り種別を大当りBに決定しない形態を例示している、つまり、設定されている設定値に応じて大当り種別の決定割合が異なることには、いずれかの当り種別を決定しないこと（決定割合が0%である）ことを含んでいるが、変動特図が第2特図であり、且つパチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合においても、大当り種別を大当りBに決定する場合を設けてもよい。

【0231】

このように、本実施の形態の特徴部207SGでは、設定されている設定値に応じて変動表示結果が大当りとなった場合の大当り種別の決定割合が異なっているため、遊技興趣を向上できるようになっている。

10

【0232】

なお、本実施の形態の特徴部207SGでは、大当り種別を大当り種別判定用の乱数値であるMR2を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は、特図表示結果判定用の乱数値であるMR1を用いて決定してもよい。

【0233】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値が大きいほど遊技者にとって有利となる（大当り確率が高まることや、大当り種別としての大当りCが決定されやすくなることなど）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

【0234】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて大当り確率が変化する一方で、遊技性自体は変化しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。

【0235】

例えば、パチンコ遊技機1に設定される設定値が1である場合は、通常状態での大当り確率が1/320、確変状態が65%の割合でループする遊技性（所謂確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2である場合は、通常状態での大当り確率が1/200、大当り遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当り遊技中に遊技球が該所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（所謂V確変タイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3である場合は、大当り確率が1/320且つ小当り確率が1/50であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技状態に制御する遊技性（所謂1種2種混合タイプ）としてもよい。更に、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1～3のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が1～3のいずれかである場合よりも大当り確率や小当り確率が高い一方で大当り遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4～6のいずれかである場合）を設けてもよい。

30

40

【0236】

更に、このように、設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、上述の例であれば、設定値が1～3の場合は、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が4～6の場合は、該所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当り遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

【0237】

また、ROM101には、変動パターン判定用の乱数値MR3に基づいて変動パターンを

50

決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されており、変動パターンを、事前決定結果に応じて前述した複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定する。

【0238】

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

【0239】

大当たり用変動パターン判定テーブルにおいては、ノーマルリーチ大当たりの変動パターン（PB1-1）、スーパーリーチα大当たりの変動パターン（PB1-2）、スーパーリーチβ大当たりの変動パターン（PB1-3）の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0240】

図8-15（A）および図8-15（B）に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブルとしては、大当たり種別が大当たりAである場合に使用される大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たりA用）と、大当たり種別が大当たりB、大当たりC用である場合に使用される大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たりB、大当たりC用）が予め用意されており、これら大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たりA用）と大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たりB、大当たりC用）には、ノーマルリーチ大当たりの変動パターン（PB1-1）、スーパーリーチα大当たりの変動パターン（PB1-2）、スーパーリーチβ大当たりの変動パターン（PB1-3）の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0241】

図8-15（A）に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たりA用）においては、設定値が「1」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～400までがノーマルリーチ大当たりの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、401～850までがスーパーリーチα大当たりの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、851～997までがスーパーリーチβ大当たりの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～380までがノーマルリーチ大当たりの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、381～835までがスーパーリーチα大当たりの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、836～997までがスーパーリーチβ大当たりの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～360までがノーマルリーチ大当たりの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、361～820までがスーパーリーチα大当たりの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、821～997までがスーパーリーチβ大当たりの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～340までがノーマルリーチ大当たりの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、341～805までがスーパーリーチα大当たりの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、806～997までがスーパーリーチβ大当たりの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～320までがノーマルリーチ大当たりの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、321～790までがスーパーリーチα大当たりの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、791～997までがスーパーリーチβ大当たりの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～300までがノーマルリーチ大当たりの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、301～775までがスーパーリーチα大当たりの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、776～997までがスーパーリーチβ大

10

20

30

40

50

当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。

【0242】

図8-15（B）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル（大当りB、大当りC用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～200までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、201～550までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、551～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～180までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、181～510までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、511～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～160までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、161～470までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、471～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～140までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、141～430までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、431～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～120までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、121～390までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、391～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～100までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、101～350までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、351～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。

【0243】

このように、特図ゲームにおいて大当りAが当選した場合に、スーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）を決定する割合が、スーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）を決定する割合よりも高く、かつ、設定値6、5、4、3、2、1の順に低くなるようになっている。また、特図ゲームにおいて大当りBまたは大当りCが当選した場合に、スーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）を決定する割合が、スーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）を決定する割合よりも高く、かつ、設定値6、5、4、3、2、1の順に低くなるようになっている。

【0244】

つまり、本実施の形態では、これらの判定値が、大当りの種別が「大当りB」または「大当りC」である場合にはスーパーリーチβが決定され易く、大当りの種別が「大当りA」である場合には、スーパーリーチαが決定され易いように割り当てられていることで、スーパーリーチβの変動パターンが実行されたときには、「大当りB」または「大当りC」となるのではないかとという遊技者の期待感を高めることできる。

【0245】

また、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、小当りの変動パターン（PC1-1）の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。具体的には、図8-15（C）に示すように、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が1～6のいずれである場合でも、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～997までが小当りの変動パターン（PC1-1）に割り当てられている。なお、本実施における小当りの変動パターン

としてはPC1-1のみが設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当りの変動パターンとしては2以上の変動パターンを設け、設定値1~6で小当りの変動パターンを複数の変動パターンから異なる割合で決定してもよい。

【0246】

また、ハズレ用変動パターン判定テーブルには、遊技状態が時短制御の実施されていない低ベース状態において保留記憶数が1個以下である場合に使用されるハズレ用変動パターン判定テーブルAと、低ベース状態において合計保留記憶数が2~4個である場合に使用されるハズレ用変動パターン判定テーブルBと、低ベース状態において合計保留記憶数が5~8個である場合に使用されるハズレ用変動パターン判定テーブルCと、遊技状態が時短制御の実施されている高ベース状態である場合に使用されるハズレ用変動パターン判定

10

【0247】

ハズレ用変動パターン判定テーブルAにおいては、短縮なしの非リーチハズレの変動パターン(PA1-1)、ノーマルリーチハズレの変動パターン(PA2-1)、スーパーリーチαハズレの変動パターン(PA2-2)、スーパーリーチβハズレの変動パターン(PA2-3)に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0248】

図8-16(A)に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブルA(低ベース中合算保留記憶数1個以下用)においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~450までが非リーチハズレの変動パターン(PA1-1)に割り当てられており、451~700までがノーマルリーチハズレの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701~900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901~997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~430までが非リーチハズレの変動パターン(PA1-1)に割り当てられており、431~700までがノーマルリーチハズレの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701~900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901~997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~410までが非リーチハズレの変動パターン(PA1-1)に割り当てられており、411~700までがノーマルリーチハズレの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701~900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901~997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~390までが非リーチハズレの変動パターン(PA1-1)に割り当てられており、391~700までがノーマルリーチハズレの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701~900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901~997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~370までが非リーチハズレの変動パターン(PA1-1)に割り当てられており、371~700までがノーマルリーチハズレの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701~900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901~997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~350までが非リーチハズレの変動パターン(PA1-1)に割り当てられており、351~700までがノーマルリーチハズレの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701~900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901~997までがスーパーリーチβ

20

30

40

50

ハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

【0249】

また、ハズレ用変動パターン判定テーブルBにおいては、合計保留記憶数が2～4個に対応する短縮の非リーチハズレの変動パターン（PA1-2）、ノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）、スーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0250】

図8-16（B）に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブルB（低ベース中合算保留記憶数2～4個用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～500までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、501～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～480までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、481～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲0～997のうち、1～460までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、461～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～440までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、441～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～420までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、421～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～400までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、401～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

【0251】

また、ハズレ用変動パターン判定テーブルCにおいては、合計保留記憶数が5～8個に対応する短縮の非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）、ノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）、スーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0252】

図8-16（C）に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブルC（低ベース中合算保留記憶数5個以上用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲

10

20

30

40

50

1～997のうち、1～550までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、551～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～530までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、531～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～510までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、511～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～490までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、491～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～470までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、471～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～450までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

【0253】

また、ハズレ用変動パターン判定テーブルDにおいては、時短制御中に対応する短縮の非リーチハズレの変動パターン（PA1-4）、ノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）、スーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0254】

図8-10（D）に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブルD（高ベース中用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～550までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、551～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～530までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、531～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3

の判定値の範囲1～997のうち、1～510までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、511～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

【0255】

また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～490までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、491～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～470までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、471～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～450までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

【0256】

このように、ハズレ用変動パターン判定テーブルA～Dを用いる場合、非リーチ変動パターンやノーマルリーチ変動パターンを決定する割合は、スーパーリーチ変動パターンを決定する割合よりも高く、ノーマルリーチ変動パターンを決定する割合は、設定値6、5、4、3、2、1の順に低くなるように設定されている。また、ハズレ用変動パターン判定テーブルA～Dを用いる場合は、変動パターン判定テーブルに関わらず判定値のうち701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターンにそれぞれ割り当てられている、つまり、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値に関わらずスーパーリーチの変動パターンを共通の決定割合で決定するので、スーパーリーチの変動パターンによる変動表示が実行されないことにより演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0257】

なお、本実施の形態の特徴部207SGにおいては、ハズレ用変動パターンとしてスーパーリーチαハズレの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβハズレの変動パターンの決定割合とが各設定値間にて完全に同一の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、これらスーパーリーチαハズレの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβハズレの変動パターンの決定割合とは、各設定値間において僅差（例えば、1%程度）で異なってもよい。

【0258】

なお、本実施の形態の特徴部207SGでは、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値に関わらずスーパーリーチの変動パターンの決定割合が同一であ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、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値に関わらず非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの全ての変動パターンの決定割合が同一であってもよいし、また、非リーチとノーマルリーチとのいずれかの変動パターンの決定割合のみが同一であってもよい。

【0259】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値に関わらずスーパーリーチαハズレの変動パターンの決定割合とスーパ

10

20

30

40

50

ーリーチβハズレの変動パターンの決定割合の両方が設定されている設定値に関わらず同一であ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、変動表示結果がハズレである場合は、スーパーリーチαハズレの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβハズレの変動パターンの決定割合のどちらか一方のみの決定割合が設定されている設定値に関わらず同一であってもよい。

【0260】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値に関わらずスーパーリーチαハズレの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβハズレの変動パターンの決定割合の両方が設定されている設定値に関わらず同一であ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、変動表示結果が大当たりである場合においても、設定されている設定値に関わらずスーパーリーチ大当たりの変動パターンの決定割合が設定されている設定値に関わらず同一であってもよい。

【0261】

なお、本実施の形態の特徴部207SGでは、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値に応じて非リーチやノーマルリーチの変動パターンの決定割合が異なる形態を例示しているが、設定されている設定値によっては、非リーチの変動パターンとノーマルリーチの変動パターンのうち、決定されない変動パターンが1つまたは複数あってもよい。つまり、設定されている設定値に応じて変動パターンの決定割合が異なることには、いずれかの変動パターンを決定しないこと（決定割合が0%であること）や、特定の変動パターンを100%の割合で決定することも含まれている。

【0262】

なお、短縮なしの非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）よりも非リーチハズレの変動パターン（PA1-2）の方が変動時間は短く、さらに、変動パターン（PA1-2）よりも非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）の方が変動時間は短い（図8-10参照）。よって、保留記憶数が増加した場合には、変動時間が短い非リーチハズレの変動パターンが決定されることにより、保留記憶が消化されやすくなって、保留記憶数が上限数である4に達しているときに始動入賞することで、保留記憶がなされない無駄な始動入賞が発生し難くなるようになるとともに、保留記憶数が減少した場合には、変動時間が長い短縮なしの非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）が決定されることにより、変動表示の時間が長くなることにより、変動表示が実行されないことによる遊技の興趣低下を防ぐことができるようになる。

【0263】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、図8-16（A）～図8-16（C）に示すように、合算保留記憶数に応じて異なるハズレ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動対象の特別図柄における保留記憶数（例えば、第1特別図柄の変動表示を実行する場合は第1特別図柄の保留記憶数、第2特別図柄の変動表示を実行する場合は第2特別図柄の保留記憶数）に応じて異なるハズレ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定してもよい。

【0264】

また、本実施の形態の特徴部207SGの各ハズレ用変動パターン判定テーブルにおいては、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1～6のいずれの数値であっても、スーパーリーチハズレの変動パターン（PA2-2およびPA2-3）に割り当てられている乱数値の範囲が同一となっている。しかしながら、大当たり確率およびハズレ確率は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異なっているので、実際に変動表示がスーパーリーチハズレの変動パターンにて実行される割合（スーパーリーチハズレの変動パターンの出現率）は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異なっている。なお、本実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて変動表示がスーパーリーチハズレの変動パターンにて実行される割合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、設定値毎の大当たり確率およ

びハズレ確率を考慮し、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に関わらず同一の割合で変動表示がスーパーリーチハズレの変動パターンにて実行されるようにしてもよい。

【0265】

図 8-1 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備える RAM 102 は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップ RAM であればよい。すなわち、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（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM 102 の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップ RAM に保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電などが生じた後に復旧した場合に、そのデータに基づいて、制御状態を停電などの発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

10

【0266】

このような RAM 102 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、図示しない遊技制御用データ保持エリアが設けられている。遊技制御用データ保持エリアは、第 1 特図保留記憶部と、第 2 特図保留記憶部と、普図保留記憶部と、遊技制御フラグ設定部と、遊技制御タイマ設定部と、遊技制御カウンタ設定部と、遊技制御バッファ設定部とを備えている。

20

【0267】

第 1 特図保留記憶部は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第 1 特別図柄表示装置 207 SG004 A における第 1 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 1 特図保留記憶部は、第 1 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第 1 始動条件の成立に基づいて CPU 103 により乱数回路 104 などから抽出された変動表示結果判定用の乱数値 MR1 や大当たり種別判定用の乱数値 MR2、変動パターン判定用の乱数値 MR3 を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第 1 特図保留記憶部に記憶された保留データは、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける変動表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

30

【0268】

第 2 特図保留記憶部は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第 2 特別図柄表示装置 207 SG004 B における第 2 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 2 特図保留記憶部は、第 2 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第 2 始動条件の成立に基づいて CPU 103 により乱数回路 104 などから抽出された変動表示結果判定用の乱数値 MR1 や大当たり種別判定用の乱数値 MR2、変動パターン判定用の乱数値 MR3 を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第 2 特図保留記憶部に記憶された保留データは、第 2 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける変動表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

40

【0269】

なお、第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第 1 始動条件の成立に基づく保留情報（第 1 保留情報）と、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第 2 始動入賞の成立に基づく保留情報（第 2 保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留

50

番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

【0270】

普図保留記憶部は、通過ゲートを通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにも関わらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部は、遊技球が通過ゲートを通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104などから抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

10

【0271】

遊技制御フラグ設定部には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0272】

遊技制御タイマ設定部には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0273】

遊技制御カウンタ設定部には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部には、遊技用乱数の一部または全部をCPU103がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

20

【0274】

遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数値、例えば、乱数値MR1～MR4を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路104における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路104から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

30

【0275】

遊技制御バッファ設定部には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

40

【0276】

次に、本実施の形態の特徴部207SGにおける表示モニタ207SG029の表示について説明する。

【0277】

図8-17(A)に示すように、表示モニタ207SG029は、第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dを備えている。第1表示部207SG029A～第5表示部207SG029Eは、いずれも「8」の字を描く7つのセグメントによって構成される7セグメントと、7セグメントの右側方下部に配置されたドットによって構成されている。これらの第1表示部207SG029A～第5表示部207SG029Eは、それぞれ種々の色、例

50

例えば赤色、青色、緑色、黄色、白色などで点灯、点滅可能とされている。また、これらの色を極短周期で変化させながら異なる色やいわゆるレインボーで表示させることも可能である。

【0278】

なお、本実施の形態の特徴部207SGにおける表示モニタ207SG029の表示制御は、パチンコ遊技機1の試験時においてROM101やRAM102の全領域における試験対象外の領域を用いて実行されるようになっている。

【0279】

表示モニタ207SG029には、図8-17(B)および図8-17(C)に示すように、全遊技状態のアウト6000球毎の通常状態(低確低ベース状態)で算出されたベース値(計測中のリアルタイム値)であるベースLと、全遊技状態における1回目のアウト6000球毎の通常状態(低確低ベース状態)で算出されたベース値であるベース1と、全遊技状態における2回目のアウト6000球毎の通常状態(低確低ベース状態)で算出されたベース値であるベース2と、全遊技状態における3回目のアウト6000球毎の通常状態(低確低ベース状態)で算出されたベース値であるベース3と、を表示可能となっている。ベースL、ベース1、ベース2、ベース3は、百分率にて表示モニタ207SG029に表示される。

【0280】

実際に表示モニタ207SG029にてベースLを表示する場合は、該ベースLの略記である「bL.」を表示するために第1表示部207SG029Aに「b」、第2表示部207SG029Bに「L.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁(「00」～「99」の値)が第3表示部207SG029Cと第4表示部207SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ207SG029にてベース1を表示する場合は、該ベースの略記である「b1.」を表示するために第1表示部207SG029Aに「b」、第2表示部207SG029Bに「1.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁(「00」～「99」の値)が第3表示部207SG029Cと第4表示部207SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ207SG029にてベース2を表示する場合は、該ベースの略記である「b2.」を表示するために第1表示部207SG029Aに「b」、第2表示部207SG029Bに「2.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁(「00」～「99」の値)が第3表示部207SG029Cと第4表示部207SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ207SG029にてベース3を表示する場合は、該ベースの略記である「b3.」を表示するために第1表示部207SG029Aに「b」、第2表示部207SG029Bに「3.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁(「00」～「99」の値)が第3表示部207SG029Cと第4表示部207SG029Dとにおいて表示される。

【0281】

本実施の形態の表示モニタ207SG029では、主基板11(CPU103)の制御によってこれらベースL、ベース1、ベース2、ベース3を順次表示する制御を実行するようになっている。例えば、図8-19に示すように、主基板11は、ベースL→ベース1→ベース2→ベース3の順番で表示モニタ207SG029の表示を5秒間隔で切り替える制御を実行する。なお、これら表示モニタ207SG029における各ベース値の表示は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて表示色が異なるようになっている。具体的には、図8-18に示すように、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「1」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を白色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「2」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を青色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「3」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を黄色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「4」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を緑色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「5」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を赤色にて表示し、パ

10

20

30

40

50

チンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「6」である場合は表示モニタ 207SG029 における各ベース値を紫色にて表示する。このため遊技場の店員などは、CPU103 が後述する設定値変更処理を実行せずとも、表示モニタ 207SG029 の表示色を確認するのみでパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を特定可能となっている。

【0282】

次に、本実施の形態の特徴部 207SG における遊技制御メイン処理について説明する。図 8-20 は、CPU103 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。遊技制御メイン処理では、CPU103 は、先ず、割込禁止に設定する (207SGSa001)。続いて、必要な初期設定を行う (207SGSa002)。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など) のレジスタ設定、RAM102 をアクセス可能状態にする設定などが含まれる。

【0283】

次いで、CPU103 は、RAM102 にバックアップデータが記憶されているか否か (107SGSa003) や、RAM102 (バックアップ RAM) が正常であるか否か (107SGSa004) を判定する。バックアップデータが記憶されていない場合 (207SGSa003; N) や RAM102 が正常でない場合 (207SGSa004; N) は、207SGSa017 に進み、バックアップデータが記憶されており、且つ RAM102 が正常である場合 (207SGSa003; Y、207SGSa004; Y) は、更に RAM102 に格納されている設定値が 1~6 のいずれかであるか、つまり、RAM102 に正常な値の設定値が格納されているか否かを判定する (207SGSa005)。

【0284】

RAM102 に格納されている設定値が 1~6 のいずれかではない場合 (207SGSa005; N) は、207SGSa017 に進み、RAM102 に格納されている設定値が 1~6 のいずれかである場合 (207SGSa005; Y) は、電断前に後述する設定値変更処理の実行中であつたこと (設定値変更処理の実行中に電断が発生したこと) を示す設定値変更中フラグがセットされているか否かを判定する (207SGSa006)。設定値変更中フラグがセットされている場合 (207SGSa006; Y) は、207SGSa017 に進み、設定値変更中フラグがセットされていない場合は、後述する RAM クリア処理を実行したことを示す RAM クリアフラグがセットされていれば該 RAM クリアフラグをクリアし (207SGSa007)、クリアスイッチが ON であるか否か、つまり、クリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機 1 が起動したか否かを判定する (207SGSa008)。

【0285】

クリアスイッチが ON である場合 (207SGSa008; Y) は、RAM102 をクリアする RAM クリア処理を実行し (207SGSa009)、RAM クリアフラグを改めてセットして 207SGSa011 に進む (207SGSa010)。なお、クリアスイッチが OFF である場合 (207SGSa008; N) は、207SGSa009 および 207SGSa010 を実行せずに 207SGSa011 に進む。

【0286】

207SGSa011 において CPU103 は、錠スイッチ 207SG051 が ON であるか否かを判定する (207SGSa011)。錠スイッチ 207SG051 が ON である場合 (207SGSa011; Y) は、更に開放センサ 207SG090 が ON であるか否かを判定する (207SGSa012)。開放センサ 207SG090 が ON である場合、つまり、錠スイッチ 207SG051 が ON 且つ遊技機用枠 207SG003 が開放されている状態でパチンコ遊技機 1 が起動した場合 (207SGSa012; Y) は、RAM クリアフラグがセットされているか否かを判定する (207SGSa013a)。

【0287】

RAM クリアフラグがセットされている場合 (207SGSa013a; Y) は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を変更するための設定値変更処理 (207SGSa0

10

20

30

40

50

13b) を実行して207SGSa014に進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合(207SGSa013a; N)は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を確認するための設定値確認処理(207SGSa013c)を実行して207SGSa014に進む。

【0288】

なお、錠スイッチ207SG051がOFFである場合(207SGSa011; N)や開放センサがOFFである場合(207SGSa012; N)は、207SGSa013a~207SGSa013cの処理を実行せずに207SGSa014に進む。

【0289】

207SGSa014においてCPU103は、RAMクリアフラグがセットされているか否か、つまり、今回のパチンコ遊技機1の起動に際してRAM102をクリアしたか(RAMクリア処理(207SGSa009)を実行したか)否かを判定する(207SGSa014)。RAMクリアフラグがセットされている場合(207SGSa014; Y)は207SGSa022に進み、RAMクリアフラグがセットされていない場合(207SGSa014; N)は、主基板11の内部状態を電力供給停止(電断)時の状態に戻すための復旧処理を行う(207SGSa015)。

【0290】

復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容(バックアップしたデータの内容)に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、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。そして、CPU103は、パチンコ遊技機1が電断前の状態で復旧(ホットスタートで起動)したとして、演出制御基板12に対してホットスタート通知コマンドを含む復旧時のコマンドを送信し、207SGSa028に進む(207SGSa016)。

【0291】

また、207SGSa017においてCPU103は、クリアスイッチがONであるか否か、つまり、クリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機1が起動したか否かを判定する(207SGSa017)。クリアスイッチがONである場合(207SGSa017; Y)は、更に錠スイッチ207SG051がONであるか否か(207SGSa018)や、開放センサ207SG090がONであるか否かを判定する(207SGSa019)。

【0292】

錠スイッチ207SG051がONであり(207SGSa018; Y)、且つ開放センサ207SG090がONである場合、つまり、RAM102にバックアップデータが存在しない、RAM102が正常ではない、または、正常な設定値が設定されていないが、遊技場の従業員などの操作により正式な手順によりパチンコ遊技機1を起動した場合(遊技機用枠207SG003を開放し、錠スイッチ207SG051をONとした状態でクリアスイッチを操作しつつパチンコ遊技機1を起動した場合は、RAM102に記憶されている設定値をクリアするとともに(207SGSa020)、設定値変更中フラグがセットされていれば該設定値変更中フラグをクリアする(207SGSa021)。そして、前述した207SGSa009~207SGSa016の処理を実行する。

【0293】

なお、クリアスイッチがOFFである場合(207SGSa017; N)、錠スイッチ207SG051がOFFである場合(207SGSa018; N)、開放センサ207SG090がOFFである場合(207SGSa019; N)は、207SGSa031に進む。

【0294】

また、2078SGSa022においてCPU103は、パチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動したとして、演出制御基板12に対してコールドスタート通知コマンドを含む復旧時のコマンドを送信する(207SGSa022)。そして、パチンコ遊技機1

10

20

30

40

50

のコールドスタートを報知するための期間に応じたコールドスタート報知タイマをセットし（207SGSa023）、図8-26（A）に示すように、表示モニタ207SG029を構成する全セグメントの点滅を開始することによってコールドスタートの報知を開始する（207SGSa024）。

【0295】

207SGSa024の実行後、CPU103は、コールドスタート報知タイマの値を－1し（207SGSa025）、該コールドスタート報知タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（207SGSa026）。コールドスタート報知タイマがタイマアウトしていない場合（207SGSa026；N）は、207SGSa025と207SGSa026の処理を繰り返し実行し、コールドスタート報知タイマがタイマアウトした場合（207SGSa026；Y）は、表示モニタ207SG029における全セグメントの点滅を終了し（207SGSa027）、207SGSa028に進む。

【0296】

なお、本実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1のコールとスタート時にコールドスタート報知タイマの期間（例えば、5秒間）に亘って表示モニタ207SG029を構成する全セグメントを点滅させ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のコールとスタート時には、表示モニタ207SG029を構成する全セグメントのうち一部のセグメントのみを点滅させるようにしてもよいし、また、表示モニタ207SG029を構成する全セグメントのうち少なくとも一部のセグメントを点灯させるようにしてもよい。

【0297】

そして、207SGSa028においてCPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理（207SGSa028）を実行し、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（207SGSa029）、割込みを許可する（207SGSa030）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば2ms）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0298】

また、207SGSa031においてCPU103は、RAM102に異常な設定値が記憶されていること（設定値異常エラー）や、後述する設定変更中の電断から復帰したことなどに基づいて、演出制御基板12に対して設定値の異常に応じたエラー指定コマンドを送信する（207SGSa031）。更に、エラー報知実行待ちタイマをセットする（207SGSa032）。そして、CPU103は、エラー報知実行待ちタイマの値を－1し（207SGSa033）、該エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（207SGSa034）。エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトしていない場合（207SGSa034；N）は、207SGSa033と207SGSa034の処理を繰り返し実行し、エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトした場合（207SGSa034；Y）は、図8-26（B）に示すように、設定値異常エラーの発生や設定変更中の電断から復帰しことの報知（エラー報知）として、表示モニタ207SG029を構成する第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dのそれぞれにおいて「E．」を表示する（207SGSa035）。

【0299】

また、CPU103は、図8-27（B）に示すように、第1特別図柄表示装置207SG004Aおよび第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全てのLEDを点滅させるとともに（207SGSa036）、パチンコ遊技機1に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータなどの管理装置に対してセキュリティ信号を出力し207SGSa032に進む（207SGSa037）。以降、CPU103は、パチンコ遊技機1の電断発生まで（遊技場の店員などの操作によってパチンコ遊技

機1の電源がOFFになるまで) 207SGSa032~207SGSa037の処理を繰り返し実行することで、表示モニタ207SG029、第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004Bによるエラーの発生報知を実行する。

【0300】

このように、本実施の形態の特徴部207SGにおけるパチンコ遊技機1は、異常な設定値が設定されていることや設定値の変更中の電断から復帰した場合に、表示モニタ207SG029、第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004Bによるエラーの発生報知を実行するので、遊技場の店員などは、パチンコ遊技機1の正面側と背面側の両面からエラーの発生や設定値の変更中の電断から復帰したことを認識することが可能となっている。加えて、パチンコ遊技機1のエラーの発生や設定値の変更中の電断からの復帰は遊技場の管理装置においても認識することができるので、パチンコ遊技機1のセキュリティ性を向上できるようになっている。

10

【0301】

なお、本実施の形態の特徴部207SGの遊技制御メイン処理では、図8-20に示すように、207SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合(207SGSa008;Y)や207SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後にRAMクリア処理(207SGSa009)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、本発明はこれに限定されるものではなく、該RAMクリア処理は、207SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合(207SGSa008;Y)や207SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後ではなく、207SGSa014においてRAMクリアフラグがセットされていると判定した場合(207SGSa014;Y)に実行してもよい。

20

【0302】

図8-21(A)は、CPU103が遊技制御面処理において実行するRAMクリア処理(207SGSa009)を示すフローチャートである。RAMクリア処理では、CPU103は、まず、RAM102における先頭から2番目のアドレスを指定する(207SGSa041)。次いで、指定したアドレスに「00H」をセット(格納)する(207SGSa042)。そして、指定されたアドレスがRAM102の最後のアドレス(後述するFXXX)であるか否かを判定する(207SGSa043)。指定されたアドレスがRAM102の最後のアドレスでない場合(207SGSa043;N)は、RAM102における次のアドレスを指定し(207SGSa044)、該指定したアドレスがRAMクリアフラグを格納しているアドレス(F002)であるか否かを判定する(207SGSa045)。

30

【0303】

指定したアドレスがRAMクリアフラグを格納しているアドレスでない場合(207SGSa045;N)は207SGSa042に進み、指定したアドレスがRAMクリアフラグを格納しているアドレスである場合(207SGSa045;Y)は、更に次のアドレスを指定して207SGSa042に進む(207SGSa046)。なお、指定されたアドレスがRAM102の最後のアドレスである場合(207SGSa043;Y)は、RAMクリア処理を終了する。

40

【0304】

なお、本実施の形態の特徴部207SGにおけるRAM102は、図8-21(B)に示すように、格納領域毎にアドレス(F000~FXXX)が割り当てられている。これら格納領域のうち、RAM102の先頭のアドレス(F000)には、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が格納されており、RAM102の先頭から2番目のアドレス(F001)には、後述する仮設定値が格納されている。更に、3番目のアドレス(F002)には、RAMクリアフラグが格納されている。その他のアドレス(F003以降)には、特図保留記憶や普図保留記憶、各種カウンタの値、各種タイマ、各種フラグ、パチンコ遊技機1にて発生したエラー情報を含む遊技情報が格納されている。なお、バックアップ

50

データ（バックアップフラグを含む）は、その他の情報が記憶される領域のうち、特定のバックアップデータ記憶領域に記憶される。また、工場出荷時におけるRAM102の先頭のアドレス（F000）には、工場出荷状態を示す値（例えば、設定値「0」）がセットされている。なお、RAM102の先頭のアドレス（F000）に工場出荷状態を示す値がセットされている状態においてパチンコ遊技機1を起動した場合は、必ず設定変更処理が実行されるようにしてもよいし、画像表示装置5での表示などによって設定変更処理を実行するためのパチンコ遊技機1を再起動するように促してもよい。

【0305】

つまり、本実施の形態の特徴部207SGにおけるRAMクリア処理とは、設定値を除くアドレスに「00H」を格納することによって設定値とRAMクリアフラグ以外のデータをクリアする処理である。

10

【0306】

なお、本実施の形態における特徴部207SGでは、RAMクリア処理において設定値以外のデータをクリア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がコールドスタートで起動した場合は、RAM102の所定のアドレス（本実施の形態の特徴部207SGではアドレスF003以降）に格納されている遊技情報のみをクリアするようにしてもよい。

【0307】

また、本実施の形態における特徴部207SGでは、RAM102にRAMクリアフラグを記憶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、RAMクリアフラグを、遊技制御用マイクロコンピュータ100のレジスタ（例えば、演算の中心となるアキュムレータ、アキュムレータの状態を記憶するフラグレジスタ、汎用レジスタのいずれか）に記憶することで、RAM102にRAMクリアフラグを記憶したり読み出したりする処理を省略し、CPU103の処理負荷を軽減できるようにしてもよい。なお、RAM102にRAMクリアフラグを記憶する場合は、RAMクリアフラグを遊技制御用マイクロコンピュータ100のレジスタに記憶する場合よりも該レジスタの自由度を向上できるので、RAMクリアフラグがCPU103の処理によって他の情報（データ）に上書きされてしまうことを防ぐことができる。

20

【0308】

図8-22は、CPU103が遊技制御メイン処理で実行する設定値変更処理（207SGSa013b）を示すフローチャートである。設定値変更処理においてCPU103は、まず、第1特別図柄表示装置207SG004Aおよび第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントの点灯を開始するとともに（207SGSa051）、右打ちランプ207SG132および第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025Bの点滅を開始する（207SGSa052、図8-27（A）参照）。更にCPU103は、設定値変更処理に応じた態様（図8-6に示す大当りA、大当りB、大当りCのいずれでもない態様）として、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントのうち、1のセグメントのみの点灯を開始する（207SGSa052a）。

30

【0309】

また、CPU103は、演出制御基板12に対して設定値変更開始通知コマンドを送信し（207SGSa053）、RAM102のアドレスF000に設定値として1～6のいずれかの値が記憶されているか否かを判定する（207SGSa053a）。RAM102に設定値として1～6以外の値が記憶されている場合や、RAM102に設定値が記憶されていない場合（207SGSa020において設定値がクリアされている場合）は、RAM102におけるアドレスF000に設定値として「1」をセット（設定値を「1」にリセット）して207SGSa054に進む（207SGSa053b）。なお、RAM102に設定値として1～6のいずれかの値が記憶されている場合（207SGSa053a；Y）は、207SGSa053bの処理を実行せずに207SGSa054に進む。

40

50

【0310】

207SGSa054においてCPU103は、電源断検出処理を実行するまで待機するための電源断検出処理実行開始待ちタイマをセットする。そして、該電源断検出処理実行開始待ちタイマの値を－1し（207SGSa055）、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（207SGSa056）。電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合（207SGSa056；N）は、207SGSa055と207SGSa056の処理を繰り返し実行し、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトした場合（207SGSa056；Y）は、電源断検出処理を実行する（207SGSa057）。

【0311】

電源断検出処理の実行後、CPU103は、RAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値の表示を表示モニタ207SG029において開始し（207SGSa058）、パチンコ遊技機1に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータなどの管理装置に対してセキュリティ信号を出力する（207SGSa059）。

【0312】

そしてCPU103は、設定値変更中フラグをセットし（207SGSa061）、設定切替スイッチ207SG052の操作が有りか否かを判定する（207SGSa062）。設定切替スイッチ207SG052の操作が無い場合（207SGSa062；N）は207SGSa065に進み、設定切替スイッチ207SG052の操作が有る場合（207SGSa062；Y）は、該設定切替スイッチ207SG052の操作に基づいてRAM102におけるアドレスF001の内容を更新する（207SGSa063）。

【0313】

具体的には、表示モニタ207SG029に表示されている設定値が「1」である場合は、該「1」よりも遊技者にとって1段階有利な設定値である「2」を仮の設定値としてRAM102のアドレスF001に格納し、表示モニタ207SG029に表示されている設定値が「2」である場合は、該「2」よりも遊技者にとって1段階有利な設定値である「3」を仮の設定値としてRAM102のアドレスF001に格納するなど、表示モニタ207SG029に表示されている設定値よりも1大きい数値を借りの設定としてRAM102のアドレスF001に格納する。なお、表示モニタ207SG029に表示されている設定値が「6」である場合は、「1」を仮の設定値としてRAM102のアドレスF001に格納すればよい。

【0314】

そして、CPU103は、RAM102におけるアドレスF001格納されている設定値（仮の設定値）を表示モニタ207SG029に表示し（207SGSa064）、錠スイッチ207SG051がONであるか否かを判定する（207SGSa065）。

【0315】

錠スイッチ207SG051がONである場合（207SGSa065；Y）、CPU103は、207SGSa062～207SGSa065の処理を繰り返し実行することによってRAM102のアドレスF001に新たな仮の設定値を格納する処理や、アドレスF001に格納されている設定値を表示モニタ207SG029に表示する処理を実行する。

【0316】

また、207SGSa065において錠スイッチ207SG051がOFFである場合（207SGSa065；N）は、CPU103は、設定値変更中フラグをクリアする（207SGSa066）とともに、表示モニタ207SG029における設定値（または仮の設定値）の表示を終了し（207SGSa067）、第1特別図柄表示装置207SG004Aおよび第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントを消灯する（207SGSa067a）。更に、CPU103は、右打ちランプ207SG132、第1保留表示器207SG025Aおよび第2保留表示器207SG025Bの点滅

10

20

30

40

50

と、ラウンド表示器 207SG131 を構成するセグメントの点灯を終了する (207SGSa068、207SGSa068a)。

【0317】

そして CPU103 は、RAM102 におけるアドレス F001 に仮の設定値が格納されているか否かを判定する (207SGSa069)。RAM102 におけるアドレス F001 に仮の設定値が格納されていない場合 (207SGSa069; N) は 207SGSa072 に進み、RAM102 におけるアドレス F001 に仮の設定値が格納されている場合 (207SGSa069; Y) は、更に RAM102 におけるアドレス F000 に格納されている設定値の値とアドレス F001 に格納されている仮の設定値の値とが異なっているか否かを判定する (207SGSa070)。

10

【0318】

RAM102 におけるアドレス F000 に格納されている設定値の値とアドレス F001 に格納されている仮の設定値の値とが同一である場合 (207SGSa070; N) は 207SGSa072 に進み、RAM102 におけるアドレス F000 に格納されている設定値の値とアドレス F001 に格納されている仮の設定値の値とが異なっている場合 (207SGSa070; Y) は、RAM102 におけるアドレス F001 に格納されている仮の設定値をアドレス F000 に格納し (207SGSa071)、207SGSa072 に進む。つまり、207SGSa071 の処理では、仮の設定値を実際の設定値として RAM102 に更新記憶する。

【0319】

また、CPU103 は、演出制御基板 12 に対して設定値変更終了通知コマンドを送信し (207SGSa073)、設定値変更処理を終了する。

20

【0320】

図 8-23 は、CPU103 が遊技制御メイン処理で実行する設定値確認処理 (207SGSa013c) を示すフローチャートである。設定値確認処理において CPU103 は、まず、第 1 特別図柄表示装置 207SG004A および第 2 特別図柄表示装置 207SG004B を構成する全セグメントの点灯を開始するとともに (207SGSa101)、右打ちランプ 207SG132 および第 1 保留表示器 207SG025A、第 2 保留表示器 207SG025B の点滅を開始する (207SGSa102、図 8-27 (A) 参照)。更に CPU103 は、設定値確認処理に応じた態様 (図 8-6 に示す大当り A、大当り B、大当り C のいずれでもない態様) として、ラウンド表示器 207SG131 を構成するセグメントのうち、1 のセグメントのみの点灯を開始する (207SGSa103)。

30

【0321】

また、CPU103 は、演出制御基板 12 に対して設定値確認開始通知コマンドを送信し (207SGSa104)、電源断検出処理を実行するまで待機するための電源断検出処理実行開始待ちタイマをセットする (207SGSa105)。そして、該電源断検出処理実行開始待ちタイマの値を -1 し (207SGSa106)、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する (207SGSa107)。電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合 (207SGSa107; N) は、207SGSa106 と 207SGSa107 の処理を繰り返し実行し、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトした場合 (207SGSa107; Y) は、電源断検出処理を実行する (207SGSa108)。なお、本電源断検出処理 (207SGSa108) は、前述した設定値変更処理の電源断検出処理 (207SGSa057) と同一の処理である。

40

【0322】

電源断検出処理の実行後、CPU103 は、RAM102 におけるアドレス F000 に格納されている設定値の表示を表示モニタ 207SG029 において開始し (207SGSa109)、パチンコ遊技機 1 に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータなどの管理装置に対してセキュリティ信号を出力する (207SGSa

50

110)。

【0323】

そしてCPU103は、錠スイッチ207SG051がONであるか否かを判定する(207SGSa111)。錠スイッチ207SG051がONである場合(207SGSa111; Y)、CPU103は、207SGSa111の処理を繰り返し実行することによって錠スイッチ207SG051がOFFとなるまで待機する。また、207SGSa111において錠スイッチ207SG051がOFFである場合(207SGSa111; N)は、表示モニタ207SG029における設定値の表示を終了するとともに(207SGSa112)、第1特別図柄表示装置207SG004Aおよび第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントを消灯する(207SGSa112a)。
。更に、CPU103は、右打ちランプ207SG132、第1保留表示器207SG025Aおよび第2保留表示器207SG025Bの点滅と、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントの点灯を終了する(207SGSa113、207SGSa114)。

10

【0324】

そしてCPU103は、演出制御基板12に対して設定値確認終了通知コマンドを送信し(207SGSa115)、設定値確認処理を終了する。

【0325】

このように、設定値変更処理や設定値確認処理の開始時から第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004Bおよびラウンド表示器207SG131の点灯と、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025Bおよび右打ちランプ207SG232の点滅とを開始することによって、遊技者や遊技場の店員などは、パチンコ遊技機1の正面側から該パチンコ遊技機1が設定値の変更中または設定値の確認中であることを認識可能となっている。

20

【0326】

なお、本実施の形態の特徴部207SGでは、設定値変更処理や設定値確認処理の開始時に、設定値変更処理や設定値確認処理に応じた態様として、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントのうち1のLEDのみを点灯する態様を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントの点灯パターンは、図8-6に示す大当りA、大当りB、大当りCのいずれにも該当しない態様であれば特にその点灯態様は問わない。

30

【0327】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、図8-27(A)に示すように、設定値変更処理や設定値確認処理の開始時に、設定値変更処理や設定値確認処理に応じた態様として、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントが同一態様にて点灯する態様を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントは、設定値変更処理の開始時と設定値確認処理の開始時とで異なる態様にて点灯してもよい。

【0328】

以上のように本実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1の電源を一旦OFF(電断)した後に再起動する際に、遊技機用枠207SG003が開放されている状態で錠スイッチ207SG051とクリアスイッチとをONとすることで設定値変更処理を実行するようになっている。

40

【0329】

このとき、表示モニタ207SG029では、図8-25(A)～図8-25(E)に示すように、パチンコ遊技機1の電源をOFFとすることによって第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dを用いた表示(図8-17に示すベース値の表示)が終了する。つまり、本実施の形態における表示モニタ207SG029は、起動時に設定値変更処理を実行する場合と、起動が終了した後にベース値を表示する場合とでは、使用する表示部数が異

50

なっている。

【0330】

次に、パチンコ遊技機1の再起動によってCPU103が設定値変更処理を開始すると、第4表示部207SG029Dにおいてパチンコ遊技機1に設定されている設定値の表示が開始される。そして、このように第4表示部207SG029Dにおいて設定値が表示されている状態で設定切替スイッチ207SG052が操作されると、第4表示部207SG029Dでの表示が更新されていくようになっている。なお、この状態にて錠スイッチ207SG051がOFFとなった場合は、第4表示部207SG029Dに表示されている数値が新たな設定値として設定される。

【0331】

また、本実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1の電源を一旦OFF（電断）した後に再起動する際に、遊技機用枠207SG003が開放されている状態で錠スイッチ207SG051をON（クリアスイッチはOFF）とすることで設定値確認処理を実行するようになっている。

【0332】

このとき、表示モニタ207SG029では、図8-25（A）、図8-25（B）および図8-25（E）に示すように、パチンコ遊技機1の電源をOFFとすることによって第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dを用いた表示（図8-17に示すベース値の表示）が終了する。つまり、本実施の形態における表示モニタ207SG029は、起動時に設定値確認処理を実行する場合と、起動が終了した後にベース値を表示する場合とでは、使用する表示部数が異なっている。

【0333】

次に、パチンコ遊技機1の再起動によってCPU103が設定値確認処理を開始すると、第4表示部207SG029Dにおいてパチンコ遊技機1に設定されている設定値の表示が開始される。なお、該第4表示部207SG029Dにおける設定値の表示は、錠スイッチ207SG051がOFFとなることによって終了し、パチンコ遊技機1が遊技可能な状態となる。

【0334】

図8-24は、CPU103が設定値変更処理や設定値確認処理で実行する電断検出処理（207SGSa013c）を示すフローチャートである。設定値確認処理においてCPU103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（207SGS081）。電源断信号の入力が無い場合は（207SGS081；N）、処理を終了し、電源断信号の入力が有る場合は（207SGS081；Y）、RAM122に記憶されている設定値情報を含むバックアップデータを特定し（207SGS082）、該特定したバックアップデータをRAM122に設けられたバックアップデータ記憶領域に格納する（207SGS083）。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（207SGS084）、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。

【0335】

なお、本実施の形態の特徴部207SGにおける遊技制御用タイマ割込処理では、図8-28に示すように、CPU103は、前述した207SGSa057および207SGSa108と同一の電源断検出処理（207SGS200）を実行した後にS21～S27（図4参照）を実行するようになっている。

【0336】

以上、特徴部207SGを例示しながら発明207SGについて説明した。すなわち、発明207SGに係る遊技機は、

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

10

20

30

40

50

複数の設定値（例えば、設定値としての１～６）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図８－２２に示す設定値変更処理を実行する部分）と、前記設定手段によって設定された設定値に基づいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、を備え、

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも可変表示を行うことが可能な可変表示部（例えば、第１特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ａと第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂ）を含む情報表示部（例えば、遊技情報表示部２０７ＳＧ２００）を有し、特定条件が成立したとき（例えば、図８－２０に示すように、パチンコ遊技機１の起動時にクリアスイッチ、錠スイッチ２０７ＳＧ０５１、開放センサ２０７ＳＧ０９０がそれぞれＯＮであるとき）に前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状態（例えば、ＣＰＵ１０３が図８－２２に示す設定値変更処理を実行中である状態）に移行し、前記設定状態であるときに、該設定状態であることを認識可能な表示を前記情報表示部において行う（例えば、図８－２７（Ａ）に示すように、ＣＰＵ１０３が設定値変更処理の実行中である場合は第１特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ａと第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂとを構成する全セグメントを点灯させる部分）

ことを特徴としており、この特徴によれば、遊技機において重要な表示となる可変表示が実行される情報表示部において設定状態であることが報知されるので、好適な報知を行うことができる。

【０３３７】

また、特徴部２０７ＳＧを例示しながら発明２０８ＳＧについて説明した。すなわち、発明２０８ＳＧに係る遊技機は、

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

複数の設定値（例えば、設定値としての１～６）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図８－２２に示す設定値変更処理を実行する部分）と、前記設定手段によって設定された設定値に基づいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、を備え、

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも可変表示を行うことが可能な可変表示部（例えば、第１特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ａと第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂ）を含む情報表示部（例えば、遊技情報表示部２０７ＳＧ２００）を有し、特定条件が成立したとき（例えば、図８－２０に示すように、パチンコ遊技機１の起動時にクリアスイッチ、錠スイッチ２０７ＳＧ０５１、開放センサ２０７ＳＧ０９０がそれぞれＯＮであるとき）に前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状態（例えば、ＣＰＵ１０３が図８－２２に示す設定値変更処理を実行中である状態）に移行し、前記特定条件が成立したが所定のエラーが発生した場合には、該所定のエラーが発生したことを特定可能な表示を前記可変表示領域において行う（例えば、図８－２７（Ｂ）に示すように、設定値以上エラーが発生した場合は、第１特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ａと第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂとを構成する全セグメントを点滅させる部分）

ことを特徴としており、この特徴によれば、遊技機において重要な表示となる可変表示が実行される可変表示領域において、特定条件が成立しても所定のエラーが発生したことが表示により報知されるので、特定条件が成立したが所定のエラーが発生したことの報知を好適に行うことができる。

【０３３８】

また、特徴部２０７ＳＧを例示しながら発明２０９ＳＧについて説明した。すなわち、発明２０９ＳＧに係る遊技機は、

遊技媒体を用いた遊技が可能であり、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、

10

20

30

40

50

複数の設定値（例えば、設定値としての１～６）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図８－２２に示す設定値変更処理を実行する部分）と、前記設定手段によって設定された設定値に基づいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、遊技媒体が所定領域に進入することに基づいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、遊技球が第１始動入賞口、第２始動入賞口、一般入賞口１０、大入賞口などに入賞することによって賞球が払い出される部分）と、

複数の表示部（例えば、第１表示部２０７ＳＧ０２９Ａ～第４表示部２０７ＳＧ０２９Ｄ）を有し、前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する所定情報（例えば、図８－１７（Ｃ）に示すベース値）を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ２０７ＳＧ０２９）と、

を備え、

前記情報表示手段は、所定条件が成立したときに前記設定手段により設定されている設定値を特定可能な設定値情報を表示可能であって（例えば、図８－２５に示すように、パチンコ遊技機１を起動した際に錠スイッチ２０７ＳＧ０５１と開放センサ２０７ＳＧ０９０がＯＮ且つクリアスイッチがＯＦＦである場合、設定値確認状態において設定値を表示可能な部分）、

前記所定情報が表示される場合と前記設定値情報が表示される場合とで、使用される前記表示部の数が異なる（例えば、図８－２５に示すように、表示モニタ２０７ＳＧ０２９においてベース値が表示される場合は、第１表示部２０７ＳＧ０２９Ａ、第２表示部２０７ＳＧ０２９Ｂ、第３表示部２０７ＳＧ０２９Ｃ、第４表示部２０７ＳＧ０２９Ｄが使用され、表示モニタ２０７ＳＧ０２９において設定値が表示される場合は、第４表示部２０７ＳＧ０２９Ｄのみが使用される部分）

ことを特徴しており、この特徴によれば、遊技価値に関する所定情報を表示可能な情報表示手段に設定値情報も表示されるため、設定値情報を表示する表示手段を個別に設ける必要がなく、遊技機のコストを低減できる。

【０３３９】

以上、本実施の形態における特徴部２０７ＳＧを図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【０３４０】

例えば、前記実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、遊技情報表示部２０７ＳＧ２００を、第１特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ａ、第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂ、第１保留表示器２０７ＳＧ０２５Ａ、第２保留表示器２０７ＳＧ０２５Ｂ、普通図柄表示器２０７ＳＧ０２０、普図保留表示器２０７ＳＧ０２５Ｃ、ラウンド表示器２０７ＳＧ１３１、右打ちランプ２０７ＳＧ１３２、確変ランプ２０７ＳＧ１３３、時短ランプ２０７ＳＧ１３４から構成する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技情報表示部２０７ＳＧ２００は、第１特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ａと第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂとを含まなくとも含んでいけばよい。

【０３４１】

また、前記実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、ＣＰＵ１０３が設定値変更処理を実行中（設定値変更状態）である場合と設定値確認処理を実行中（設定値確認状態）である場合とで第１特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ａと第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂとを同一態様にて点灯させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ＣＰＵ１０３が設定値変更処理を実行中である場合と設定値確認処理を実行中である場合とで、第１特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ａと第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂとを異なる態様で点灯または点滅させるようにしてもよい。このようにすることで、第１特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ａと第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂとの点灯態様または点滅態様によりパチンコ遊技機１が設定値変更状態と設定値確認状態とのどちらの状態であるのかを分かり易く報知できる。

10

20

30

40

50

【0342】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、設定値変更状態や設定値確認状態では、第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントを点灯させることによって、第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bの表示態様（点灯態様）を第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bが変動表示結果を導出表示する場合の表示態様と異ならせる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値変更状態や設定値確認状態における第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bの表示態様（点灯態様）は、第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bが変動表示結果を導出表示する場合の表示態様と異なっていれば、これら第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントのうち一部のセグメントを点灯させなくともよい。

10

【0343】

また、前記実施の形態の特徴部207SGにおいて、設定値変更状態や設定値確認状態では、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bと構成する全セグメントおよびラウンド表示器207SG131を構成する1のセグメントの点灯、右打ちランプ207SG132および第1保留表示器207SG025Aと第2保留表示器207SG025Bとを構成する全セグメントの点滅を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値変更状態や設定値確認状態では、ラウンド表示器207SG131を構成する1のセグメントの点灯、右打ちランプ207SG132の点滅、第1保留表示器207SG025Aと第2保留表示器207SG025Bとを構成する全セグメントの点滅については、実行しない、もしくは一部のみ実行してもよい。

20

【0344】

また、前記実施の形態の特徴部207SGにおいて、設定値変更状態や設定値確認状態では、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントのうち1のセグメントのみを点灯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、図8-6に示す大当り種別に該当する組合せでなければ、設定値変更状態や設定値確認状態におけるラウンド表示器207SG131を構成するセグメントの点灯数は複数であってもよい。

30

【0345】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bを用いて設定値異常エラーの報知を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、パチンコ遊技機1にエラー報知用のLEDを個別に設け、該LEDを点灯または点滅させることによって設定値異常エラーが発生したことを報知してもよい。

【0346】

また、前記実施の形態の特徴部207SGにおいては、パチンコ遊技機1にベース値を表示するための表示モニタ207SG029を備える形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1には表示モニタ207SG029を備えないようにしてもよい。なお、このようにパチンコ遊技機1に表示モニタ207SG029を備えない場合は、設定値変更状態や設定値確認状態において設定値（または仮の設定値）を表示する表示手段を新たに備えればよい。

40

【0347】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、第1可動体初期化处理や第2可動体初期化处理の実行中に設定値の変更や設定値の確認が終了した場合は、第1可動体初期化处理の実行中であるか否か、つまり、第1可動体207SG321の確認動作が既に終了したか否かに応じて新たな第1可動体初期化处理や第2可動体初期化处理を実行するか否かを決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、新たな第1可動体初期化处理や第2可動体初期化处理を実行するか否は、各可動体の動作距離や各可動体の

50

確認動作に要する残り期間などに応じて決定してもよい。

【0348】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、遊技情報表示部207SG200を構成する第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、ラウンド表示器207SG0131、右打ちランプ207SG132などを、遊技中とは異なる態様とすることによってパチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態であることを報知する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技情報表示部207SG200を構成する第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、ラウンド表示器207SG0131、右打ちランプ207SG132などは、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あることを報知可能であれば遊技中において表示（点灯または点滅）される態様であってもよい。

10

【0349】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、遊技情報表示部207SG200を構成する第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、ラウンド表示器207SG0131、右打ちランプ207SG132などを、遊技中とは異なる態様とすることによってパチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態であることを報知する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、『遊技中とは異なる態様』には、点滅周期が異なることや輝度、各セグメントの発光色が異なることなどを含んでいてもよい。

20

【0350】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信した時点から、第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理として、各可動体の非検出時動作制御と実動作確認動作制御とを実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信した時点から、各可動体の非検出時動作制御を実行し、演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した時点から、各可動体の実動作確認動作制御を実行してもよい。

30

【0351】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、遊技情報表示部207SG200を構成する第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、ラウンド表示器207SG131、右打ちランプ207SG132を点灯または点滅させることによってパチンコ遊技機1が設定値変更状態または設定値確認状態であることを報知する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、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あるときに第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、ラウンド表示器207SG131、右打ちランプ207SG132の点灯や点滅が実行されることの説明書きをパチンコ遊技機1の所定箇所（例えば、遊技情報表示部207SG200の近傍位置）に設けてもよい。このようにすることで、当該パチンコ遊技機1について熟知していない遊技場の店員などが、第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、ラウンド表示器207SG131、右打ちランプ207SG132の点灯や点滅をパチンコ遊技機1の故障などと誤認してしまうことを防ぐことができる。

40

【0352】

なお、本実施の形態の特徴部207SGの遊技制御メイン処理では、図8-20に示すよ

50

うに、207SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合（207SGSa008；Y）や207SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後にRAMクリア処理（207SGSa009）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、本発明はこれに限定されるものではなく、該RAMクリア処理は、207SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合（207SGSa008；Y）や207SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後ではなく、207SGSa014においてRAMクリアフラグがセットされていると判定した場合（207SGSa014；Y）に実行してもよい。

【0353】

[特徴部10Fに関する説明]

上述したパチンコ遊技機1において、以下のような観点で課題が生じる場合がある。従来から、設定変更操作に基づいて複数段階の設定値のうちのいずれかに設定可能であり、設定された設定値に基づいて遊技者にとって有利な有利状態の制御を実行可能なパチンコ遊技機があった。このようなパチンコ遊技機において、設定値を確認するための設定確認処理では、実行中のメイン処理が全て終了したときにしか次の処理へ移行できなかった（例えば、特開2010-200902号公報参照）。しかし、特開2010-200902号公報のような遊技機の場合、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、実行中の全ての処理が終わるまで待たねばならず、好適に設定確認作業を実行することができなかった。このような課題を解決する発明10F、発明11F、発明12F、および発明13Fに係る遊技機を以下に提案する。なお、以下では、発明10F、発明11F、発明12F、および発明13Fに係る遊技機の特徴を、特徴部10Fとして表す。なお、特徴部10Fは、前述した設定値変更処理と設定値確認処理とにおいて、遊技停止開始処理および遊技停止終了処理が追加されたことに特徴を有している。特徴部10Fは、特徴部207SGとともに上述したパチンコ遊技機1に適用可能である。

【0354】

図9-1は、特徴部10Fにおける設定値変更処理を示すフローチャートである。図9-1において、図8-22と同じ処理には、同じ符号を付して説明を省略する。なお、図8-20の処理において、設定変更処理（207SGa013b）が実行される前の207SGa009の処理においてRAMクリア処理が実行されていた。このため、設定変更処理（207SGa013b）の段階において記憶領域には何ら遊技に関する情報が残っていなかった。しかし、RAMクリア処理（207SGa009）は、207SGSa014においてRAMクリアフラグがセットされていると判定した場合（207SGSa014；Y）に実行されるようにしてもよい。これにより、設定変更処理の後にRAMクリア処理が実行されることとなる。特徴部10Fにおいては、設定変更処理の後にRAMクリア処理が実行されることを前提に説明する。設定値変更処理においてCPU103は、まず、遊技停止開始処理を実行する（10FS001）。遊技停止開始処理の詳細は、図9-3を用いて説明する。遊技停止開始処理の後には、第1特別図柄表示装置207SG004Aおよび第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントの点灯を開始する（207SGSa051）。その後、図8-22に示す処理と同様の処理が実行される。

【0355】

また、CPU103は、設定値変更中フラグをクリアする（207SGSa066）処理を実行した後に、遊技停止終了処理を実行する（10FS002）。遊技停止終了処理の詳細は、図9-4を用いて説明する。遊技停止終了処理の後には、表示モニタ207SG029における設定値（または仮の設定値）の表示を終了する（207SGSa067）。その後、図8-22に示す処理と同様の処理が実行される。

【0356】

図9-2は、特徴部10Fにおける設定値確認処理を示すフローチャートである。図9-2において、図8-23と同じ処理には、同じ符号を付して説明を省略する。設定値確認処理においてCPU103は、まず、遊技停止開始処理を実行する（10FS001）。

遊技停止開始処理の詳細は、図 9-3 を用いて説明する。この遊技停止開始処理は、図 9-1 の遊技停止開始処理と共通の処理である。遊技停止開始処理の後には、第 1 特別図柄表示装置 207SG004A および第 2 特別図柄表示装置 207SG004B を構成する全セグメントの点灯を開始する (207SGSa101)。その後、図 8-23 に示す処理と同様の処理が実行される。

【0357】

また、CPU103 は、207SGSa111 において錠スイッチ 207SG051 が OFF となった場合 (207SGSa111; N) に、遊技停止終了処理を実行する (10FS002)。遊技停止終了処理の詳細は、図 9-4 を用いて説明する。この遊技停止終了処理は、図 9-1 の遊技停止終了処理と共通の処理である。遊技停止終了処理の後には、表示モニタ 207SG029 における設定値の表示を終了する (207SGSa112)。その後、図 8-23 に示す処理と同様の処理が実行される。

【0358】

(各種タイマについて)

次に、遊技停止開始処理について説明する。遊技中には、複数のタイマにより遊技に関する時間や期間が計時されている。CPU103 は、遊技停止状態となるとこれら複数のタイマの計時を停止する。これら複数のタイマについて順に説明する。アタッカー開放時間タイマは、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 の大入賞口扉の開放時間を計時するためのタイマである。CPU103 は、アタッカー開放時間タイマにより、大入賞口扉が開放状態となってから閉鎖状態となるまでの時間を計時する。ラウンド間インターバル期間タイマは、大当たり遊技状態中のラウンド間のインターバル期間を計時するためのタイマである。CPU103 は、ラウンド間インターバル期間タイマにより、ラウンドが終了してから次のラウンドが開始されるまでの時間を計時する。

【0359】

V 蓋開放時間タイマは、特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当たり遊技終了後の遊技状態を変化状態に制御する V 確変の遊技機において、所定スイッチ (V 確変を検知するセンサ) の手前に設けられた開放状態と閉鎖状態とに制御される V 蓋の開放時間を計時するためのタイマである。V 確変の遊技機においては、複数のラウンドの内の所定のラウンドにおいて V 蓋が開放状態となる。このような V 蓋が開放状態となる領域を V 入賞領域という。CPU103 は、V 蓋開放時間タイマにより、V 蓋が開放状態となってから閉鎖状態となるまでの時間を計時する。V 通過待ち時間タイマは、特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定スイッチを通過する遊技球を有効と判定する V 入賞の時間を計時するためのタイマである。CPU103 は、特別可変入賞球装置 7 の大入賞口扉が開放状態から閉鎖状態となった後にも遅れて所定スイッチを通過した遊技球 (大入賞口扉の閉鎖間隙で大入賞口内に入賞し所定スイッチを通過した遊技球) についても有効期間内の V 入賞と判定する。CPU103 は、V 通過待ち時間タイマにより、V 入賞が有効に判定される V 入賞の有効期間を計時する。

【0360】

電チュー開放時間タイマは、可変入賞球装置 6B (普通電動役物) である一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物が開放状態に制御されているときの開放時間を計時するタイマである。可変入賞球装置 6B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するが、CPU103 は、電チュー開放時間タイマにより、可変入賞球装置 6B が開放状態となってから閉鎖状態となるまでの時間を計時する。

【0361】

特図変動時間タイマは、特別図柄の可変表示の実行時間を計時するためのタイマである。CPU103 は、特図変動時間タイマにより、特別図柄の可変表示が開始されてから特別図柄の可変表示が終了するまでの時間を計時する。普図変動時間タイマは、普通図柄の可変表示の実行時間を計時するためのタイマである。CPU103 は、普通変動時間タイマにより、普通図柄の可変表示が開始されてから普通図柄の可変表示が終了するまでの時間を計時する。

【0362】

ファンファーレ時間タイマは、大当たり開始時に大当りに制御されることを報知する期間であるファンファーレ演出が実行される期間を計時するタイマである。ファンファーレ期間とは、大当たり図柄が停止表示された後に、大当たり遊技状態の開始を報知する演出動作としてのファンファーレ演出が実行される期間である。CPU103は、ファンファーレ時間タイマにより、ファンファーレ演出が開始されてからファンファーレ演出が終了するまでの時間を計時する。

【0363】

エンディング時間タイマは、大当たり終了時に大当りの終了を報知する期間であるエンディング演出が実行される期間を計時するタイマである。エンディング期間とは、大当たり終了処理が実行される期間であり、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間である。CPU103は、エンディング時間タイマにより、エンディング演出が開始されてからエンディング演出が終了するまでの時間を計時する。

【0364】

CPU103は、上記したタイマ以外のその他のタイマとして、特図変動停止期間タイマ、普図変動停止期間タイマなどがある。特図変動停止期間タイマとは、特別図柄の可変表示が導出表示されてから次の特別図柄の可変表示が開始されるまでの時間（例えば、0.5秒）を計時するタイマである。CPU103は、特図変動停止期間タイマにより、特別図柄の可変表示が導出表示されてから次の特別図柄の可変表示が開始されるまでの時間を計時する。普図変動停止期間タイマとは、普通図柄の可変表示が導出表示されてから次の普通図柄の可変表示が開始されるまでの時間（例えば、0.4秒）を計時するタイマである。CPU103は、普図変動停止期間タイマにより、普通図柄の可変表示が導出表示されてから次の普通図柄の可変表示が開始されるまでの時間を計時する。

【0365】

（遊技停止開始処理）

次に、特徴部10Fにおける遊技停止開始処理について説明する。図9-3は、特徴部10Fにおける遊技停止開始処理を示すフローチャートである。CPU103は、まず遊技停止開始処理において、アタッカー開放時間タイマが作動中であるか否かを判定する（10FS010）。10FS010において、アタッカー開放時間タイマが作動中であれば（10FS010；Y）、作動中のアタッカー開放時間タイマを停止し（10FS020）、処理を終了する。アタッカー開放時間タイマが作動中でなければ（10FS010；N）、ラウンド間インターバル期間タイマが作動中であるか否かを判定する（10FS011）。10FS011において、ラウンド間インターバル期間タイマが作動中であれば（10FS011；Y）、作動中のラウンド間インターバル期間タイマを停止し（10FS020）、処理を終了する。

【0366】

ラウンド間インターバル期間タイマが作動中でなければ（10FS011；N）、V蓋開放時間タイマが作動中であるか否かを判定する（10FS012）。10FS012において、V蓋開放時間タイマが作動中であれば（10FS012；Y）、作動中のV蓋開放時間タイマを停止し（10FS020）、処理を終了する。V蓋開放時間タイマが作動中でなければ（10FS012；N）、V通過待ち時間タイマが作動中であるか否かを判定する（10FS013）。10FS013において、V通過待ち時間タイマが作動中であれば（10FS013；Y）、作動中のV通過待ち時間タイマを停止し（10FS020）、処理を終了する。

【0367】

V通過待ち時間タイマが作動中でなければ（10FS013；N）、電チュー開放時間タイマが作動中であるか否かを判定する（10FS014）。10FS014において、電チュー開放時間タイマが作動中であれば（10FS014；Y）、作動中の電チュー開放時間タイマを停止し（10FS020）、処理を終了する。電チュー開放時間タイマが作動中でなければ（10FS014；N）、特図変動時間タイマが作動中であるか否かを判

定する(10FS015)。10FS015において、特図変動時間タイマが作動中であれば(10FS015; Y)、作動中の特図変動時間タイマを停止し(10FS020)、処理を終了する。

【0368】

特図変動時間タイマが作動中でなければ(10FS015; N)、普図変動時間タイマが作動中であるか否かを判定する(10FS016)。10FS016において、普図変動時間タイマが作動中であれば(10FS016; Y)、作動中の普図変動時間タイマを停止し(10FS020)、処理を終了する。普図変動時間タイマが作動中でなければ(10FS016; N)、ファンファール時間タイマが作動中であるか否かを判定する(10FS017)。10FS017において、ファンファール時間タイマが作動中であれば(10FS017; Y)、作動中のファンファール時間タイマを停止し(10FS020)、処理を終了する。

10

【0369】

ファンファール時間タイマが作動中でなければ(10FS017; N)、エンディング時間タイマが作動中であるか否かを判定する(10FS018)。10FS018において、エンディング時間タイマが作動中であれば(10FS018; Y)、作動中のエンディング時間タイマを停止し(10FS020)、処理を終了する。エンディング時間タイマが作動中でなければ(10FS018; N)、その他のタイマとして特図変動停止期間タイマなどのタイマが作動中であるか否かを判定する(10FS019)。10FS019において、その他のタイマが作動中であれば(10FS019; Y)、作動中のその他のタイマを停止し(10FS020)、処理を終了する。その他のタイマが作動中でなければ(10FS019; N)、その他処理(10FS021)を実行し、その後に処理を終了する。

20

【0370】

ここで、その他処理(10FS021)においては、以下のような処理が含まれる。例えば、打球操作ハンドル30の発射を無効にする処理、始動口、一般入賞口10、アウト口、通過ゲート41に設けられた各種センサを無効にする処理、各種エラーの検知を無効にする処理、賞球の払出しを無効にする処理などが含まれる。その他処理(10FS021)により、各種の処理が無効とされ遊技が正常に実行されない状態となる。

【0371】

(遊技停止終了処理)

次に、特徴部10Fにおける遊技停止終了処理について説明する。図9-4は、特徴部10Fにおける遊技停止終了処理を示すフローチャートである。CPU103は、まず遊技停止終了処理において、アタッカー開放時間タイマが停止中であるか否かを判定する(10FS030)。10FS030において、アタッカー開放時間タイマが停止中であれば(10FS030; Y)、停止中のアタッカー開放時間タイマを作動させ(10FS040)、処理を終了する。アタッカー開放時間タイマが停止中でなければ(10FS030; N)、ラウンド間インターバル期間タイマが停止中であるか否かを判定する(10FS031)。10FS031において、ラウンド間インターバル期間タイマが停止中であれば(10FS031; Y)、停止中のラウンド間インターバル期間タイマを作動させ(10FS040)、処理を終了する。

30

40

【0372】

ラウンド間インターバル期間タイマが停止中でなければ(10FS031; N)、V蓋開放時間タイマが停止中であるか否かを判定する(10FS032)。10FS032において、V蓋開放時間タイマが停止中であれば(10FS032; Y)、停止中のV蓋開放時間タイマを作動させ(10FS040)、処理を終了する。V蓋開放時間タイマが停止中でなければ(10FS032; N)、V通過待ち時間タイマが停止中であるか否かを判定する(10FS033)。10FS033において、V通過待ち時間タイマが停止中であれば(10FS033; Y)、停止中のV通過待ち時間タイマを作動させ(10FS040)、処理を終了する。

50

【0373】

V通過待ち時間タイマが停止中でなければ(10FS033; N)、電チュー開放時間タイマが停止中であるか否かを判定する(10FS034)。10FS034において、電チュー開放時間タイマが停止中であれば(10FS034; Y)、作動中の電チュー開放時間タイマを作動させ(10FS040)、処理を終了する。電チュー開放時間タイマが停止中でなければ(10FS034; N)、特図変動時間タイマが停止中であるか否かを判定する(10FS035)。10FS035において、特図変動時間タイマが停止中であれば(10FS035; Y)、停止中の特図変動時間タイマを作動させ(10FS040)、処理を終了する。

【0374】

特図変動時間タイマが停止中でなければ(10FS035; N)、普図変動時間タイマが停止中であるか否かを判定する(10FS036)。10FS036において、普図変動時間タイマが停止中であれば(10FS036; Y)、停止中の普図変動時間タイマを作動させ(10FS040)、処理を終了する。普図変動時間タイマが停止中でなければ(10FS036; N)、ファンファーレ時間タイマが停止中であるか否かを判定する(10FS037)。10FS037において、ファンファーレ時間タイマが停止中であれば(10FS037; Y)、停止中のファンファーレ時間タイマを作動させ(10FS040)、処理を終了する。

【0375】

ファンファーレ時間タイマが停止中でなければ(10FS037; N)、エンディング時間タイマが停止中であるか否かを判定する(10FS038)。10FS038において、エンディング時間タイマが停止中であれば(10FS038; Y)、停止中のエンディング時間タイマを作動させ(10FS040)、処理を終了する。エンディング時間タイマが停止中でなければ(10FS038; N)、その他のタイマとして特図変動停止期間タイマなどのタイマが停止中であるか否かを判定する(10FS039)。10FS039において、その他のタイマが停止中であれば(10FS039; Y)、停止中のその他のタイマを作動させ(10FS040)、処理を終了する。その他のタイマが停止中でなければ(10FS039; N)、その他処理(10FS041)を実行し、その後処理を終了する。

【0376】

ここで、その他処理(10FS041)においては、以下のような処理が含まれる。例えば、打球操作ハンドル30の発射を有効にする処理、始動口、一般入賞口10、アウト口、通過ゲート41に設けられた各種センサを有効にする処理、各種エラーの検知を有効にする処理、賞球の払出しを有効にする処理などが含まれる。その他処理(10FS041)により、各種の処理が有効とされ遊技が正常に実行される状態となる。

【0377】

(特徴部10Fの効果について)

図9-1~図9-4に示すように、CPU103は、特別可変入賞球装置7が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特別可変入賞球装置7が開状態に変化している期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0378】

図9-1~図9-4に示すように、CPU103は、ラウンド間インターバル期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてラウンド間インターバル期間が減算されて遊技が進行してしま

10

20

30

40

50

うことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0379】

図9-1～図9-4に示すように、CPU103は、V入賞の有効期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてV入賞の有効期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0380】

図9-1～図9-4に示すように、CPU103は、可変入賞球装置6Bが開状態となつてい

10

【0381】

図9-1～図9-4に示すように、CPU103は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特別図柄の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

20

【0382】

図9-1～図9-4に示すように、CPU103は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通図柄の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0383】

図9-1～図9-4に示すように、CPU103は、ファンファーレ演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてファンファーレ演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

30

【0384】

図9-1～図9-4に示すように、CPU103は、エンディング演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてエンディング演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

40

【0385】

図9-1～図9-4に示すように、CPU103は、特別図柄の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特別図柄の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始される期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利にな

50

ってしまうことを防止することができる。

【0386】

(特徴部10Fに係る遊技機の変形例について)

以上、特徴部10Fを図面により説明してきたが、具体的な構成は本例で示したものに限られるのではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。以下に、特徴部10Fの変形例について説明する。

【0387】

特別図柄や飾り図柄の可変表示結果に基づいて大当り遊技状態に移行する遊技機(いわゆる第一種の遊技機)について説明したが、遊技領域に設けられた特殊可変入賞球装置(いわゆる役物)内の特殊入賞口(V入賞口)に遊技球が入賞(V入賞)したことに基づいて大当り遊技状態に移行する遊技機(いわゆる第二種の遊技機)や、第一種と第二種とを組み合わせた遊技機(一種二種混合機)において適用してもよい。第2始動入賞口への始動入賞が検出されると、大当り判定が実行され、大当りとする判定結果となったときには、第2特図の変動表示が実行されて大当り表示結果となって大当り遊技状態に制御されるなど、第1始動入賞口への始動入賞に基づく大当りと同様の遊技制御が実行される。一方、大当りとししない判定結果となったときには、小当り判定が実行され、小当りとする判定結果となれば、第2特図の変動表示が実行されて小当り表示結果となって小当り遊技状態に制御され、小当り用の特殊可変入賞球装置が所定時間開放状態に制御される。小当り遊技状態で小当り用の特殊可変入賞球装置に遊技球が受け入れられ、かつ、その遊技球が特殊入賞口(V領域)に進入して所定スイッチにより検出されると、大当り用の可変入賞球装置が所定ラウンド回数に亘り開放される大当り遊技状態となる第二種大当り遊技制御が遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103により実行される。

【0388】

このような一種二種混合機において、特殊入賞口(V領域)に進入した遊技球を有効と判定する有効期間を計時する小当り時間タイマを設けてもよい。CPU103は、小当り時間タイマにより特殊可変入賞球装置が開放状態から閉鎖状態となった後にも遅れて所定スイッチを通過した遊技球についても有効期間内の入賞と判定する。CPU103は、小当り時間タイマにより、特殊入賞口への入賞が有効に判定される期間を計時する。そして、CPU103は、小当り遊技状態となっていたときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を再開させるようにしてもよい。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において小当り遊技状態での制御が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0389】

前述した実施形態では、設定確認状態について各種の制御が実行されていたが、図9-1~図9-4に示すように、設定変更状態においても同様の制御が実行されるようにしてもよい。例えば、CPU103は、遊技者に有利な状態になっているときなどに設定変更状態に制御されたことに基づいて各種タイマの計時を停止させ、設定変更状態が終了したことに基づいて、各種タイマの計時を再開させるようにしてもよい。

【0390】

特別図柄の可変表示が大当り表示結果となる場合と、はずれ表示結果となる場合とでタイマの制御を変えてもよい。具体的には、特別図柄の可変表示が大当り表示結果となる場合、設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの計時を再開させ、特別図柄の可変表示がはずれ表示結果となる場合には、設定確認状態に制御されたとしても特図変動時間タイマの計時を停止させないようにしてもよい。このようにすれば、遊技者にとって有利な状態となる大当り表示結果に関しては、遊技者に不利益を与えるためタイマを停止するが、はずれ表示結果に関しては遊技者に不利益とならないため、タイマを停止させないようにすることができる。制御の方法としては、設定値確認処理に伴う遊技停止開始処理

が実行される前に現在の遊技状態が大当り表示結果となるかはずれ表示結果となるかを判定するようにすればよい。そして、はずれ表示結果の可変表示の実行中に設定確認が実行された場合には、はずれの可変表示の実行中は、特図変動時間タイマの計時を停止させずに、図柄停止期間となったときに、特図変動停止期間タイマを停止させるようにしてもよい。

【0391】

遊技者にとって有利な設定値となる場合と、遊技者にとって不利な設定値となる場合とでタイマの制御を変えてもよい。例えば、遊技者に有利な設定値のときに設定確認状態となった場合には各種タイマを停止するが、遊技者に不利な設定値のときに設定確認状態となった場合には各種タイマを停止しないようにしてもよい。

【0392】

以上、特徴部10Fを例示しながら発明10Fについて説明した。すなわち、発明10Fに係る遊技機は、

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

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値1～3）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が設定値変更処理を実行する部分）と、

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が設定変値確認処理を実行する部分）と、

遊技者にとって有利な第1状態（例えば、開状態）と、不利な第2状態（例えば、閉状態）とに変化する可変入賞装置（例えば、特別可変入賞球装置7）と、

前記有利状態中に前記可変入賞装置を前記第2状態から前記第1状態に変化させる所定遊技（例えば、ラウンド）を複数回実行可能な所定遊技実行手段（例えば、CPU103）と、

前記可変入賞装置を前記第1状態に変化させる期間を計時する可変入賞計時手段（例えば、アタッカー開放時間タイマにより計時するCPU103）とを備え、

前記可変入賞計時手段は、前記可変入賞装置が前記第1状態に変化しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、特別可変入賞球装置7が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる）

ことを特徴としており、この特徴によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において可変入賞装置が第1状態に変化している期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0393】

また、特徴部10Fを例示しながら発明11Fについて説明した。すなわち、発明11Fに係る遊技機は、

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

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値1～3）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が設定値変更処理を実行する部分）と、

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が設定変値確認処理を実行する部分）と、

所定領域（例えば、通過ゲート41）に遊技媒体が進入したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段（例えば、CPU103）と、

前記普通可変表示手段の表示結果が所定表示結果（例えば、普図当り）となったときに、

10

20

30

40

50

所定期間に亘り遊技媒体が進入可能な状態（例えば、開状態）となる普通可変入賞手段（例えば、可変入賞球装置 6 B）と、

前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となる期間を計時する普通可変入賞計時手段（例えば、電チュー開放時間タイマにより計時する CPU 103）とを備え、

前記普通可変入賞計時手段は、前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となっていてときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU 103 は、可変入賞球装置 6 B が開状態となっていてときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる）

ことを特徴としており、この特徴によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通可変入賞手段が進入可能な状態となっていてときに遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0394】

また、特徴部 10 F を例示しながら発明 12 F について説明した。すなわち、発明 12 F に係る遊技機は、

識別情報の可変表示を行い、特定表示が結果導出されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値 1～3）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU 103 が設定値変更処理を実行する部分）と、

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が設定変値確認処理を実行する部分）と、

識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示の実行期間を計時する可変表示計時手段（例えば、特図変動時間タイマにより計時する CPU 103）とを備え、

前記可変表示計時手段は、識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU 103 は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる）

ことを特徴としており、この特徴によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0395】

また、特徴部 10 F を例示しながら発明 13 F について説明した。すなわち、発明 13 F に係る遊技機は、

識別情報の可変表示を行い、特定表示結果導出されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値 1～3）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU 103 が設定値変更処理を実行する部分）と、

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103 が設定変値確認処理を実行する部分）と、

遊技媒体が所定領域（例えば、通過ゲート 41）を通過したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出する普通可変表示手段（例えば、CPU 103）と、

普通識別情報の可変表示の実行期間を計時する普通可変表示計時手段（例えば、普図変動

10

20

30

40

50

時間タイマにより計時するCPU103)とを備え、

前記普通可変表示計時手段は、普通識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普通変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したに基づいて普通変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる)

ことを特徴としており、この特徴によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【0396】

[特徴部48Fに関する説明]

上述したパチンコ遊技機1において、以下のような観点で課題が生じる場合がある。従来から、複数種類の状態に制御可能であって、複数種類の状態のいずれに制御されているかに関わらず当該複数種類の状態で共通する共通演出を実行する遊技機が知られている(例えば、特開2010-5141号公報)。この遊技機では、操作ボタンに対する操作を遊技者に促す操作演出を実行している間において、遊技者によって操作ボタンが操作されたときに制御中の状態を示唆するようになっており、その操作演出の実行割合は、制御中の状態に応じて異なるように設計されている。上述した遊技機においては、遊技者は、操作演出の実行頻度を手掛かりに、操作ボタンを操作せずとも制御中の状態をある程度予想できてしまい、遊技の興趣の低下を招く虞があった。このような課題を解決する発明48Fに係る遊技機を以下に提案する。なお、以下では、発明48Fに係る遊技機の特徴を、特徴部48Fとして表す。特徴部48Fは、特徴部10Fおよび特徴部207SGとともに上述したパチンコ遊技機1に適用可能である。

【0397】

(特徴部48Fに係るパチンコ遊技機の仕様)

図10-1は、特徴部48Fに係るパチンコ遊技機の仕様を説明するための図である。図10-1(A)に示すように、パチンコ遊技機のスペックとしては、非確変時における大当たり確率が1/320、確変時における大当たり確率が1/55、確変割合が75%に設定されている。なお、図10-1(A)に示すスペック値は一例であり、適宜変更可能である。また、設定値に応じて、非確変時や確変時における大当たり確率が変化可能であってもよい。

【0398】

図10-1(B)に示すように、パチンコ遊技機においては、第1特図(例えば、前述の第1特別図柄表示装置207SG004Aにおける特図)を用いた第1特図ゲームで発生する大当たり(以下、「第1特図大当たり」という)の種別として、大当たり種別A~Dが含まれる。大当たり種別Aは、8R確変大当たりに対応する大当たり種別であり、その大当たり図柄は7図柄揃い(777)である。大当たり種別Bは、3R確変大当たりに対応する大当たり種別であり、その大当たり図柄は7図柄以外の奇数図柄揃い(例えば、333)である。大当たり種別Cは、3R確変大当たりに対応する大当たり種別であり、その大当たり図柄は偶数図柄揃い(例えば、222)である。大当たり種別Dは、3R通常大当たりに対応する大当たり種別であり、その大当たり図柄は大当たり種別Cと同じく偶数図柄揃い(例えば、222)である。

【0399】

このように、大当たり種別A~Cは、いずれも確変大当たりに対応し、大当たり後の遊技状態が高確高ベース状態となる。大当たり種別A~Cにおいて、大当たり後の確変状態はいわゆる回数切りで終了し、確変状態における変動回数(以下、「ST(スペシャルタイム)回数」という)は100回に設定されている。一方、大当たり種別Dは、通常大当たりに対応し、大当たり後の遊技状態は低確高ベース状態となる。

【0400】

大当たり種別A~Dの全てにおいて、大当たり後の遊技状態は時短状態に制御されるが、その

10

20

30

40

50

時短状態における変動回数は100回に設定されている。さらに、大当り種別A～Dの全てにおいて、大当り後の時短状態では、特別可変入賞球装置7（いわゆる電動チューリップ）の開放頻度や開放回数を増加させたり1回の開放時間を長くさせたりすることによってその特別可変入賞球装置7への入賞を容易化する、いわゆる「電チューサポート制御」（以下、「電サポ」という）が行われる。大当り種別A～Dの全てにおいて、大当り後に電サポが行われる変動回数も100回に設定されている。

【0401】

大当り種別A～Dのうち、大当り種別Aは、大当り遊技状態のラウンド数が多い点で他の大当り種別B～Dよりも有利な大当り種別であり、大当り時に選択される割合は大当り種別A～Dのうちに最も低い2%である。大当り種別Cおよび大当り種別Dにおいては、大当り時に選択される割合がともに同じであり、その割合は25%である。なお、図10-1（B）に示す割合値は一例であり、適宜変更可能であるが、大当り種別Aが他の大当り種別B～Dよりも選択割合が低く、また、大当り種別Cと大当り種別Dとで選択割合が同じである方が好ましい。

【0402】

ここで、大当り種別Cおよび大当り種別Dにおいては、大当り図柄がともに同じ偶数図柄揃いであり、かつ大当り遊技状態のラウンド数もともに同じ3Rであり、さらに、時短状態および電サポへの制御もともに同じ100回である。また、後述するように、大当り種別Cおよび大当り種別Dのいずれに決定された場合でも、大当り後の遊技状態における演出が共通となる。つまり、大当り種別Cと大当り種別Dとでは、大当り遊技状態後に内部状態が確変になるか否かでのみ異なり、その他遊技者からの見た目では両者で何ら変わらない。このため、遊技者は、大当り種別Cおよび大当り種別Dのいずれかに決定されて大当りが発生した場合、当該大当たりが確変大当たりなのかあるいは通常大当たりなのかについて判別することが極めて難しくなっている。

【0403】

図10-1（C）に示すように、パチンコ遊技機においては、第2特図（例えば、前述の第2特別図柄表示装置207SG004Bにおける特図）を用いた第2特図ゲームで発生する大当り（以下、「第2特図大当り」という）の種別として、大当り種別E～Hが含まれる。大当り種別Eは、16R確変大当りに対応する大当り種別であり、その大当り図柄は7図柄揃い（777）である。大当り種別Fは、8R確変大当りに対応する大当り種別であり、その大当り図柄は7図柄以外の奇数図柄揃い（例えば、333）である。大当り種別Gは、3R確変大当りに対応する大当り種別であり、その大当り図柄は偶数図柄揃い（例えば、222）である。大当り種別Hは、3R通常大当りに対応する大当り種別であり、その大当り図柄は大当り種別Gと同じく偶数図柄揃い（例えば、222）である。

【0404】

このように、大当り種別E～Hは、いずれも確変大当りに対応し、大当り後の遊技状態が高確高ベース状態となる。大当り種別E～Gにおいて、大当り後の確変状態におけるST回数は100回に設定されている。一方、大当り種別Hは、通常大当りに対応し、大当り後の遊技状態は低確高ベース状態となる。

【0405】

大当り種別E～Hの全てにおいて、大当り後の遊技状態は時短状態に制御されるが、その時短状態における変動回数は100回に設定され、電サポが行われる変動回数も100回に設定されている。

【0406】

大当り種別E～Hのうち、大当り種別Eは、大当り遊技状態のラウンド数が多い点で他の大当り種別F～Hよりも有利な大当り種別であり、大当り時に選択される割合は大当り種別E～Hのうちに最も高い50%である。なお、図10-1（C）に示す割合値は一例であり、適宜変更可能である。例えば、大当り種別Gと大当り種別Hとで選択割合が同じであってもよい。

【0407】

ここで、大当たり種別 G および大当たり種別 H においては、大当たり図柄がともに同じ偶数図柄揃いであり、かつ大当たり遊技状態のラウンド数もともに同じ 3 R であり、さらに、時短状態および電サポへの制御もともに同じ 100 回である。また、後述するように、大当たり種別 G および大当たり種別 H のいずれに決定された場合でも、大当たり後の遊技状態における演出が共通となる。つまり、大当たり種別 G と大当たり種別 H とでは、大当たり遊技状態後に内部状態が確変になるか否かでのみ異なり、その他遊技者からの見た目では両者で何ら変わらない。このため、遊技者は、大当たり種別 G および大当たり種別 H のいずれかに決定されて大当たりが発生した場合、当該大当たりが確変大当たりなのかあるいは通常大当たりなのかについて判別することが極めて難しくなっている。

【0408】

(遊技状態の遷移)

図 10-2 は、特徴部 48 F に係るパチンコ遊技機において遊技状態の遷移を説明するための図である。図 10-2 に示すように、特徴部 48 F に係るパチンコ遊技機において、CPU 103 によって制御される遊技状態には、通常状態と、第 1 特図大当たり遊技状態と、高確高ベース状態と、低確高ベース状態と、第 2 特図大当たり遊技状態とが含まれる。

【0409】

通常状態において第 1 特図大当たりが発生した場合、第 1 特図大当たり遊技状態に状態が移行する。第 1 特図大当たり遊技状態は、発生した第 1 特図大当たりの種別 (図 10-1 (B) の各種別) に対応するラウンド数分だけ制御され、その間、遊技者は、右打ちすることによって特別可変入賞球装置 7 の大入賞口に遊技球を進入させることができる。

【0410】

第 1 特図大当たり遊技状態が終了した後、発生した第 1 特図大当たりの種別に応じて高確高ベース状態または低確高ベース状態に状態が移行する。具体的には、発生した第 1 特図大当たりが、大当たり種別 A に対応する 8 R 確変大当たり、大当たり種別 B に対応する 3 R 確変大当たり、および大当たり種別 C に対応する 3 R 確変大当たりのいずれかである場合には、高確高ベース状態に制御される。一方、発生した第 1 特図大当たりが、大当たり種別 D に対応する 3 R 通常大当たりの場合には、低確高ベース状態に制御される。

【0411】

高確高ベース状態および低確高ベース状態のいずれにおいても、遊技者によって演出 (背景演出、リーチ演出、予告演出など) が選択可能となっており、遊技者によって選択可能な演出は、高確高ベース状態と低確高ベース状態とで共通である。すなわち、高確高ベース状態と低確高ベース状態とでは、当該状態において行われる演出が共通するため、高確高ベース状態および低確高ベース状態のいずれの状態であるかについて、遊技者が演出を手掛かりに判別することが極めて難しくなっている。なお、本実施の形態においては、共通演出として、男性キャラクタが主人公として登場する共通演出 A と、女性キャラクタが主人公として登場する共通演出 B とが設けられ、遊技者はそのいずれかの演出を選択可能である。

【0412】

高確高ベース状態または低確高ベース状態において、遊技者は、右打ちすることによって第 2 特図ゲームを開始させることが可能である。第 2 特図ゲームが開始され、かつ当該第 2 特図ゲームにおいて第 2 特図大当たりが発生した場合、第 2 特図大当たり遊技状態に状態が移行する。第 2 特図大当たり遊技状態は、発生した第 2 特図大当たりの種別 (図 10-1 (C) の各種別) に対応するラウンド数分だけ制御され、その間、遊技者は、右打ちすることによって特別可変入賞球装置 7 の大入賞口に遊技球を進入させることができる。

【0413】

第 2 特図大当たり遊技状態が終了した後、発生した第 2 特図大当たりの種別に応じて高確高ベース状態または低確高ベース状態に状態が移行する。具体的には、発生した第 2 特図大当たりが、大当たり種別 E に対応する 16 R 確変大当たり、大当たり種別 F に対応する 8 R 確変大当たり、および大当たり種別 G に対応する 3 R 確変大当たりのいずれかである場合には、高確高ベース状態に制御される。一方、発生した第 2 特図大当たりが、大当たり種別 H に対応する 3 R

10

20

30

40

50

通常大当りの場合には、低確高ベース状態に制御される。

【0414】

高確高ベース状態または低確高ベース状態において、第2特図ゲームが開始され、かつ当該第2特図ゲームにおいて第2特図大当りが発生した場合、再び第2特図大当り遊技状態に状態が移行する。この場合、いわゆる連荘状態となる。一方、高確高ベース状態または低確高ベース状態において、第2特図ゲームを開始させることができなかった場合には、通常状態に状態が移行する。なお、図示は省略するが、高確高ベース状態または低確高ベース状態において、第1特図ゲームが開始され、かつ当該第1特図ゲームにおいて第1特図大当りが発生した場合、第1特図大当り遊技状態に状態が移行する。

【0415】

(特徴部48Fに係る主な処理)

上述したように、偶数図柄揃いで第1特図大当りが発生したことによってその後に高確高ベース状態や低確高ベース状態に状態が移行した場合、あるいは、偶数図柄揃いで第2特図大当りが発生したことによってその後に高確高ベース状態や低確高ベース状態に状態が移行した場合、演出や図柄、および時短や電サポの挙動を手掛かりに、遊技者が確変状態であるか否かを判別することが極めて難しい。そこで、特徴部48Fに係る遊技機は、予め決められた有効期間内に遊技者がスティックコントローラ31Aのトリガボタンを長押しすることによって、確変状態であるか否かを示唆する示唆演出を実行するように構成されている。なお、示唆演出を実行するためのスティックコントローラ31Aのトリガボタンに対する長押しは、遊技者に促されるものではなく、知っている遊技者でしかトリガボタンに対する長押しを行うことができないため、「裏動作」ともいう。

【0416】

図10-3～図10-8を参照しながら、特徴部48Fに係るパチンコ遊技機が実行する主な処理について説明する。

【0417】

(可変表示中動作関連設定処理)

図10-3は、特徴部48Fに係るパチンコ遊技機が実行する可変表示中動作関連設定処理を示すフローチャートである。なお、可変表示中動作関連設定処理は、演出制御用CPU120によって実行される図7の可変表示開始設定処理(S171)に含まれる処理である。

【0418】

図10-3に示すように、演出制御用CPU120は、主基板11から出力された演出制御コマンドに基づいて、これから行う変動が時短や電サポの制御回数が100回目となる変動(以下、このような変動を「最終変動」という)であるか否かを判定する(48FS001)。演出制御用CPU120は、最終変動でない場合(48FS001; NO)、可変表示中動作関連設定処理を終了する。

【0419】

一方、演出制御用CPU120は、最終変動である場合(48FS001; YES)、リザルト画面の表示パターンを決定する(48FS002)。リザルト画面とは、初回に第1特図大当りが発生した以降の大当り回数やそれに伴う遊技球の獲得数、および連荘状態の継続回数など、遊技者にとって有利な有利状態における遊技の結果を示す画面である。リザルト画面は、共通演出の一部であり、低確高ベース状態と高確高ベース状態とで共通する態様で表示される。演出制御用CPU120は、48FS002の処理において、リザルト画面の表示内容や表示タイミングなどを決定する。

【0420】

演出制御用CPU120は、演出制御コマンドに基づいて、最終変動が大当り変動であるか否かを判定する(48FS003)。演出制御用CPU120は、最終変動が大当り変動でない場合(48FS003; NO)、最終変動時示唆演出の実行パターンを決定する(48FS004)。最終変動時示唆演出は、特別図柄の最終変動が大当り変動でない場合において、裏動作されたときにのみ行われる示唆演出である。

【0421】

ここで、図10-8(A)を参照しながら、最終変動時示唆演出の実行パターンについて説明する。図10-8は、特徴部48Fに係るパチンコ遊技機において示唆演出の実行パターンを決定するためのテーブルを示す図である。図10-8(A)に示すように、最終変動時示唆演出は、示唆対象となる大当り後の状態（現在の状態）で実行されている共通演出の種類に関わらず、示唆対象となる大当り後の状態が低確高ベース状態および高確高ベース状態のいずれであるかに応じて、ランプの点灯色のみが異なる。本実施の形態におけるランプとしては、後述する図10-9に示すように、遊技盤面上に設けられたキャラクターを模した盤面ランプ48F050が適用される。

【0422】

遊技者によって共通演出Aが選択された場合、示唆対象となる大当り後の状態が低確高ベース状態であるときにはランプ点灯色が青色に決定される一方で、示唆対象となる大当り後の状態が高確高ベース状態であるときにはランプ点灯色が赤色に決定される。遊技者によって共通演出Bが選択された場合、示唆対象となる大当り後の状態が低確高ベース状態であるときにはランプ点灯色が青色に決定される一方で、示唆対象となる大当り後の状態が高確高ベース状態であるときにはランプ点灯色が赤色に決定される。なお、共通演出Aおよび共通演出Bのいずれにおいても、最終変動時示唆演出では音声による示唆が行われない。

【0423】

このように、最終変動時示唆演出においては、共通演出Aが選択された場合と共通演出Bが選択された場合とで、状態を示唆する際のランプ点灯色の態様が共通する。

【0424】

図10-3に戻り、演出制御用CPU120は、最終変動が大当り変動である場合（48FS003;YES）、大当り変動である旨を示す大当り演出フラグをONに設定する（48F005）。演出制御用CPU120は、裏動作時大当り演出の実行パターンを決定する（48FS006）。裏動作時大当り演出は、特別図柄の最終変動が大当り変動である場合において、有効期間内に裏動作されたときにのみ行われる演出であって、最終変動が大当り変動であることを図柄の停止によって最終結果が出る前に遊技者に示唆する大当たり演出である。

【0425】

その後、演出制御用CPU120は、復活大当たり演出の実行パターンを決定する（48FS007）。復活大当たり演出は、特別図柄の最終変動が大当り変動である場合に行われる演出であって、最終変動が大当り変動であることを図柄の停止によって最終結果が出たときに遊技者に示唆する大当たり演出である。

【0426】

演出制御用CPU120は、48FS004の処理または48FS007の処理の後、裏動作検出の有効期間を設定する（48FS008）。例えば、演出制御用CPU120は、48FS002の処理で決定したリザルト画面の表示タイミングに基づき裏動作検出の有効期間を設定する。本実施の形態においては、演出制御用CPU120は、リザルト画面の表示が開始するタイミングで有効期間のカウントを開始し、リザルト画面の表示が終了するタイミングよりも前のタイミングで有効期間のカウントを終了するように、有効期間を設定する。その後、演出制御用CPU120は、可変表示中動作関連設定処理を終了する。

【0427】

このように、演出制御用CPU120は、大当り後の低確高ベース状態や高確高ベース状態における最終変動を開始する前の事前準備として、リザルト画面の表示パターン、最終変動時示唆演出の実行パターン、裏動作時大当り演出の実行パターン、復活大当たり演出の実行パターン、および裏動作検出の有効期間を設定する。

【0428】

なお、演出制御用CPU120は、最終変動時示唆演出の実行パターンおよび裏動作時大

10

20

30

40

50

当り演出の実行パターンを、後述する可変表示中裏動作検出処理において実行してもよい。例えば、演出制御用CPU120は、可変表示中裏動作検出処理において、裏動作を検出したときに、大当り変動でない場合には最終変動時示唆演出の実行パターンを決定してもよいし、大当り変動である場合には裏動作時大当り演出の実行パターンを決定してもよい。

【0429】

(可変表示中裏動作検出処理)

図10-4は、特徴部48Fに係るパチンコ遊技機が実行する可変表示中裏動作検出処理を示すフローチャートである。なお、可変表示中裏動作検出処理は、演出制御用CPU120によって実行される図7の可変表示中演出処理(S172)に含まれる処理である。

10

【0430】

図10-4に示すように、演出制御用CPU120は、裏動作を検出したか否かを判定する(48FS021)。演出制御用CPU120は、裏動作を検出していない場合(48FS021; NO)、可変表示中裏動作検出処理を終了する。一方、演出制御用CPU120は、裏動作を検出した場合(48FS021; YES)、裏動作の有効期間内であるか否かを判定する(48FS022)。演出制御用CPU120は、裏動作の有効期間内でない場合(48FS022; NO)、可変表示中動作検出処理を終了する。

【0431】

一方、演出制御用CPU120は、裏動作の有効期間内である場合(48FS022; YES)、大当り演出フラグがONに設定されているか否かを判定する(48FS023)。演出制御用CPU120は、大当り演出フラグがONに設定されていない場合(48FS023; NO)、最終変動時示唆演出を実行する(48FS024)。一方、演出制御用CPU120は、大当り演出フラグがONに設定されている場合(48FS023; YES)、裏動作時大当り演出を実行する(48FS025)。演出制御用CPU120は、48FS024の処理または48FS025の処理の後、可変表示中裏動作検出処理を終了する。

20

【0432】

このように、演出制御用CPU120は、大当り後の低確高ベース状態や高確高ベース状態における最終変動において、有効期間内に裏動作を検出したときに、当該最終変動が大当り変動でない場合には最終変動時示唆演出を実行する一方、当該最終変動が大当り変動である場合には裏動作時大当り演出を実行する。

30

【0433】

(可変表示中特定動作検出処理)

図10-5は、特徴部48Fに係るパチンコ遊技機が実行する可変表示中特定動作検出処理を示すフローチャートである。なお、可変表示中特定動作検出処理は、演出制御用CPU120によって実行される図7の可変表示中演出処理(S172)に含まれる処理である。

【0434】

図10-5に示すように、演出制御用CPU120は、特定動作を検出したか否かを判定する(48FS041)。特定動作とは、遊技者による動作であり、本実施の形態においては、遊技者によって行われるスティックコントローラ31Aのトリガボタンの長押しである。遊技者は、促進報知によって特定動作を行うことを促される。例えば、画像表示装置5の画面上に「トリガ長押し」の文字画像が表示される。なお、特定動作は、スティックコントローラ31Aのトリガボタンに対する長押しに限らず、トリガボタンの連打やプッシュボタン31Bの長押しや連打、あるいはこれらの単発操作であってもよい。さらに、遊技者の手などの動作を非接触で検知するセンサが設けられている場合、当該センサが遊技者の手などの動作を検知したときに示唆演出が実行されてもよい。また、遊技者の体の動きに限らず、遊技者が発する声をマイクで検知したり、遊技者の視線をアイトラッキングで検知したりしてもよい。また、特定動作は、裏動作と同じ動作であってもよいし、裏動作と異なる動作であってもよい。

40

50

【0435】

演出制御用CPU120は、特定動作を検出していない場合（48FS041；NO）、可変表示中特定動作検出処理を終了する。一方、演出制御用CPU120は、特定動作を検出した場合（48FS041；YES）、大当り演出フラグがONに設定されているかを判定する（48FS042）。演出制御用CPU120は、大当り演出フラグがONに設定されていない場合（48FS042；NO）、可変表示中特定動作検出処理を終了する。

【0436】

一方、演出制御用CPU120は、大当り演出フラグがONに設定されている場合（48FS042；YES）、促進報知が実行されているかを判定する（48FS043）。促進報知は、最終変動において行われ、特定動作を行うことを遊技者に促す報知である。演出制御用CPU120は、促進報知が実行されていない場合（48FS043；NO）、すなわち、促進報知が実行されることなく遊技者により特定動作が行われた場合、可変表示中特定動作検出処理を終了する。

【0437】

一方、演出制御用CPU120は、促進報知が実行されている場合（48FS043；YES）、すなわち、促進報知の実行に促されて遊技者により特定動作が行われた場合、復活大当り演出を実行する（48FS044）。一方、演出制御用CPU120は、促進報知が実行されていない場合（48FS043；NO）、あるいは48FS044の処理の後、可変表示中特定動作検出処理を終了する。

【0438】

このように、演出制御用CPU120は、大当り後の低確高ベース状態や高確高ベース状態における最終変動において、促進報知が実行された後に特定動作を検出したときに、当該最終変動が大当り変動である場合には復活大当り演出を実行する。

【0439】

（大当り中動作関連設定処理）

図10-6は、特徴部48Fに係るパチンコ遊技機が実行する大当り中動作関連設定処理を示すフローチャートである。なお、大当り中動作関連設定処理は、演出制御用CPU120によって実行される図7の大当り中演出処理（S176）に含まれる処理である。

【0440】

図10-6に示すように、演出制御用CPU120は、主基板11から出力された演出制御コマンドに基づいて、第2特図大当り遊技状態における3ラウンド目の開始時であるかを判定する（48FS061）。演出制御用CPU120は、第2特図大当り遊技状態における3ラウンド目の開始時である場合（48FS061；YES）、大当り中示唆演出の実行パターンを決定する（48FS062）。大当り中示唆演出は、第2特図大当り遊技状態中にのみ行われる示唆演出である。

【0441】

ここで、図10-8（B）を参照しながら、大当り中示唆演出の実行パターンについて説明する。図10-8（B）に示すように、大当り中示唆演出は、示唆対象となる状態（第2特図大当りが発生した状態）で実行されていた共通演出の種類に関わらず、示唆対象となる状態が低確高ベース状態および高確高ベース状態のいずれであるかに応じて、ランプの点灯色が異なる。本実施の形態におけるランプとしては、後述する図10-11に示すように、遊技盤面上に設けられたキャラクタを模した盤面ランプ48F050が適用される。すなわち、大当り中示唆演出で用いられるランプは、最終変動時示唆演出で用いられるランプと同じである。さらに、大当り中示唆演出は、示唆対象となる状態で実行されていた共通演出の種類と、示唆対象となる状態が低確高ベース状態および高確高ベース状態のいずれであるかに応じて、スピーカ8L、8Rからの音声異なる。

【0442】

遊技者によって共通演出Aが選択された場合、示唆対象となる状態が低確高ベース状態あるときにはランプ点灯色が青色に決定され、かつ「普通だな」の音声出力される一方

10

20

30

40

50

で、示唆対象となる状態が高確高ベース状態であるときにはランプ点灯色が赤色に決定され、かつ「熱いぜ」の音声出力される。遊技者によって共通演出Bが選択された場合、示唆対象となる状態が低確高ベース状態であるときにはランプ点灯色が青色に決定され、かつ「普通だよ」の音声出力される一方で、示唆対象となる状態が高確高ベース状態であるときにはランプ点灯色が赤色に決定され、かつ「熱いわね」の音声出力される。

【0443】

このように、大当り中示唆演出においては、共通演出Aが選択された場合と共通演出Bが選択された場合とで、状態を示唆する際のランプ点灯色の態様が共通する一方で、状態を示唆する際の音声の態様が異なる。

【0444】

さらに、図10-8(A)に示す最終変動時示唆演出の実行パターンと、図10-8(B)に示す大当り中示唆演出の実行パターンとでは、音声出力の有無が異なる一方で、ランプ点灯色が共通する。具体的には、最終変動時示唆演出においては、盤面ランプ48F050による点灯によって状態が示唆される一方でスピーカ8L, 8Rの音声出力によっては状態が示唆されないのに対して、大当り中示唆演出においては、盤面ランプ48F050およびスピーカ8L, 8Rの両方によって状態が示唆される。

【0445】

図10-6に戻り、演出制御用CPU120は、第2特図大当り遊技状態における3ラウンド目の開始時でない場合(48FS061; NO)、あるいは48FS062の処理の後、裏動作検出の有効期間を設定する(48FS063)。例えば、演出制御用CPU120は、第2特図大当り遊技状態における3ラウンド目が開始するタイミングで有効期間のカウントを開始し、第2特図大当り遊技状態が終了するタイミングよりも前のタイミングで有効期間のカウントを終了するように、有効期間を設定する。その後、演出制御用CPU120は、大当り中動作関連設定処理を終了する。

【0446】

このように、演出制御用CPU120は、第2特図大当り遊技状態における3ラウンド目の開始時に、大当り中示唆演出の実行パターンおよび裏動作検出の有効期間を設定する。

【0447】

(大当り中裏動作検出処理)

図10-7は、特徴部48Fに係るパチンコ遊技機が実行する大当り中裏動作検出処理を示すフローチャートである。なお、大当り中裏動作検出処理は、演出制御用CPU120によって実行される図7の大当り中演出処理(S176)に含まれる処理である。

【0448】

図10-7に示すように、演出制御用CPU120は、裏動作を検出したか否かを判定する(48FS081)。演出制御用CPU120は、裏動作を検出していない場合(48FS081; NO)、大当り中裏動作検出処理を終了する。一方、演出制御用CPU120は、裏動作を検出した場合(48FS081; YES)、裏動作の有効期間内であるか否かを判定する(48FS082)。演出制御用CPU120は、裏動作の有効期間内でない場合(48FS082; NO)、大当り中裏動作検出処理を終了する。

【0449】

一方、演出制御用CPU120は、裏動作の有効期間内である場合(48FS082; YES)、大当り中示唆演出を実行する(48FS083)。その後、演出制御用CPU120は、大当り中裏動作検出処理を終了する。

【0450】

このように、演出制御用CPU120は、第2特図大当り遊技状態において、有効期間内に裏動作を検出したときに、大当り中示唆演出を実行する。

【0451】

(最終変動時示唆演出の実施の一例)

図10-9は、特徴部48Fに係るパチンコ遊技機において時短・電サポ100回目の変動中に裏動作された場合(ハズレ変動時)の演出の一例を示すタイミングチャートである

10

20

30

40

50

。図10-9に示すタイミングチャートには、最終変動における可変表示の開始または停止を示すラインと、共通演出の実行有無を示すライン（ON：実行中，OFF：非実行中）と、有効期間の有無を示すライン（ON：有効期間内，OFF：有効期間外）と、裏動作の検出有無を示すライン（ON：検出あり，OFF：検出なし）とが含まれる。なお、図10-9に示す例は、低確高ベース状態および高確高ベース状態のいずれにも適用可能である。

【0452】

図10-9に示すように、t1で最終変動における可変表示が開始した後、t2でリザルト画面の表示が開始する。具体的には、大当たり回数として「0回」および獲得数として「0個」が表示された後、カウントアップによってこれらの数字が加算更新されて表示される。そして、t2でリザルト画面の表示が開始したタイミングに合わせて、有効期間が開始する。このように、有効期間の開始はリザルト画面の表示の開始に合致するため、リザルト画面が表示されることで、遊技者は有効期間の開始タイミングを認識することができる。

10

【0453】

有効期間内のt3で裏動作が検出されると、それ以降の所定タイミングで最終変動時示唆演出が実行される。なお、裏動作に対しては促進報知は行われていない。最終変動時示唆演出においては、図10-8（A）に示した実行パターンに従って、盤面ランプ48F050が点灯する。なお、スピーカ8L，8Rから音声は出力されない。

【0454】

20

リザルト画面の表示が終了するよりも前のt4で有効期間が終了する。その後、t5で最終変動における可変表示が停止するとともに共通演出が終了し、リザルト画面において最終的な結果（この例では、大当たり3個，獲得数3500個）が表示される。それ以降、通常状態に状態が移行する。

【0455】

このように、大当たり後の低確高ベース状態や高確高ベース状態における最終変動において当該最終変動がハズレ変動である場合、促進報知が行われることなく有効期間内に裏動作が検出されたときには、最終変動時示唆演出が実行されることで大当たり後の状態が確変状態であったか否かが示唆される。

【0456】

30

（大当たり演出の実施の一例）

図10-10は、特徴部48Fに係るパチンコ遊技機において時短・電サポ100回目の変動中に裏動作された場合（大当たり変動時）の演出の一例を示すタイミングチャートである。図10-10に示すタイミングチャートには、最終変動における可変表示の開始または停止を示すラインと、共通演出の実行有無を示すライン（ON：実行中，OFF：非実行中）と、有効期間の有無を示すライン（ON：有効期間内，OFF：有効期間外）と、裏動作の検出有無を示すライン（ON：検出あり，OFF：検出なし）とが含まれる。なお、図10-10に示す例は、低確高ベース状態および高確高ベース状態のいずれにも適用可能である。

【0457】

40

図10-10に示すように、t11で最終変動における可変表示が開始した後、t12でリザルト画面の表示が開始する。具体的には、大当たり回数として「0回」および獲得数として「0個」が表示された後、カウントアップによってこれらの数字が加算更新されて表示される。そして、t12でリザルト画面の表示が開始したタイミングに合わせて、有効期間が開始する。

【0458】

有効期間内のt13で裏動作が検出されると、それ以降の所定タイミングで裏動作時大当たり演出が実行される。なお、裏動作に対しては促進報知は行われていない。裏動作時大当たり演出は、最終変動時示唆演出および大当たり中示唆演出とは異なる態様で大当たりが事前に示唆される。具体的には、裏動作時大当たり演出においては、スピーカ8L，8Rから「パ

50

ッパラー」の音声出力されるとともに、画像表示装置 5 の画面上に星型の画像がカットインで表示される。なお、この例における裏動作時大当り演出では、盤面ランプ 4 8 F 0 5 0 が点灯しない。

【0459】

リザルト画面の表示が終了するよりも前の t 1 4 で有効期間が終了する。その後、t 1 5 で共通演出が終了するとともにリザルト画面において最終的な結果（この例では、大当り 3 個、獲得数 3 5 0 0 個）が表示される。そして、役物演出（図示しない可動物による動きのある演出）などによって大当りが報知されるとともに t 1 6 で最終変動における可変表示が停止（大当り図柄が停止）する。なお、有効期間内で裏動作が検出されなかった場合には、t 1 5 ～ t 1 6 の期間で促進報知が行われ、当該促進報知に促されて特定動作が行われることで、復活大当り演出が実行される。それ以降、第 2 特図大当り遊技状態に状態が移行する。

10

【0460】

このように、大当り後の低確高ベース状態や高確高ベース状態における最終変動において当該最終変動が大当り変動である場合、促進報知が行われることなく有効期間内に裏動作が検出されたときには、最終変動時示唆演出が実行されない代わりに裏動作時大当り演出が実行されることで大当りが報知される。

【0461】

また、裏動作時大当り演出は、最終変動時示唆演出や大当り中示唆演出とは異なる態様で大当りが示唆される。なお、裏動作時大当り演出は、スピーカ 8 L，8 R や画像表示装置 5 を用いるものに限らず、図示しない可動装置による役物演出であってもよい。

20

【0462】

（大当り中示唆演出の実施の一例）

図 1 0 - 1 1 は、特徴部 4 8 F に係るパチンコ遊技機において第 2 特図大当り遊技状態中に裏動作された場合の演出の一例を示すタイミングチャートである。図 1 0 - 1 1 に示すタイミングチャートには、大当り遊技状態の制御有無（ON：大当り遊技状態中，OFF：非大当り遊技状態中）を示すラインと、有効期間の有無を示すライン（ON：有効期間内，OFF：有効期間外）と、裏動作の検出有無を示すライン（ON：検出あり，OFF：検出なし）とが含まれる。なお、図 1 0 - 1 1 に示す例は、高確高ベース状態から制御された第 2 特図大当り遊技状態の例を示す。

30

【0463】

図 1 0 - 1 1 に示すように、t 2 1 で大当り遊技状態に制御された後、1 R 目および 2 R 目において大当り遊技状態中の曲の選択が受け付けられる。この間、遊技者は、大当り遊技状態中の曲を選択可能である。大当り遊技状態の 3 R 目が開始する t 2 2 に合わせて、有効期間が開始する。なお、1 R 目および 2 R 目が有効期間にならない理由は、曲を選択するときに裏動作と同じくスティックコントローラ 3 1 A のトリガボタンを使用するためである。

【0464】

有効期間内の t 2 3 で裏動作が検出されると、それ以降の所定タイミングで大当り中示唆演出が実行される。なお、裏動作に対しては促進報知は行われていない。大当り中示唆演出においては、図 1 0 - 8（B）に示した実行パターンに従って、盤面ランプ 4 8 F 0 5 0 が点灯するとともに、スピーカ 8 L，8 R から音声出力される。

40

【0465】

大当り遊技状態の最終ラウンド（この例では 1 6 R）が終了するよりも前の t 2 4 で有効期間が終了する。その後、t 2 5 で大当り遊技状態が終了する。それ以降、この例では高確高ベース状態に状態が移行する。

【0466】

このように、低確高ベース状態や高確高ベース状態を経由した第 2 特図大当り遊技状態において、促進報知が行われることなく有効期間内に裏動作が検出されたときには、大当り中示唆演出が実行されることで第 2 特図大当り遊技状態に至るまでに経過してきた状態が

50

確変状態であったか否かが示唆される。

【0467】

さらに、最終変動時示唆演出においては、盤面ランプ48F050による点灯によって状態が示唆される一方でスピーカ8L, 8Rの音声出力によっては状態が示唆されないのに対して、大当中示唆演出においては、盤面ランプ48F050およびスピーカ8L, 8Rの両方によって状態が示唆される。

【0468】

(特徴部48Fの主な効果)

図10-2に示すように、低確高ベース状態と高確高ベース状態とで共通する共通演出が実行される。図10-9に示すように、共通演出は、低確高ベース状態または高確高ベース状態における最終変動でリザルト画面の表示が開始した後に終了するため、遊技者は、最終変動でリザルト画面の表示が開始することで共通演出の終了を特定可能である。そして、最終変動でリザルト画面の表示が開始した後は裏動作が有効期間に亘って有効になる。図10-4および図10-9に示すように、この有効期間において促進報知が行われることなく遊技者による裏動作が検出されると、当該裏動作に基づいて最終変動時示唆演出が実行されることで、共通演出が実行されていた状態が確変状態であるか否かが示唆される。

10

【0469】

これにより、促進報知によって動作を促されることなく遊技者自身の好みで裏動作したか否かに応じて確変状態の示唆が行われるか否かが変わるため、遊技の興趣を向上させることができる。例えば、裏動作を知っている遊技者は、有効期間内に裏動作を行うことで、今までの状態が確変状態であるか否かを知ることができるため、裏動作を知らない遊技者よりも遊技に多様性を持たせることができる。一方、裏動作を知っている遊技者であっても、今までの状態が確変状態であるか否かを知りたくなければ、有効期間内に裏動作を行わなければよく、この場合、最終変動で図柄が停止するまで、確変状態であることを期待しながら遊技することができる。

20

【0470】

図10-7および図10-11に示すように、共通演出が行われる低確高ベース状態や高確高ベース状態で制御された第2特図大当り遊技状態において促進報知が行われることなく遊技者による裏動作が検出されると、当該裏動作に基づいて大当中示唆演出が実行されることで、共通演出が実行されていた状態が確変状態であるか否かが示唆される。

30

【0471】

これにより、促進報知によって動作を促されることなく遊技者自身の好みで裏動作したか否かに応じて確変状態の示唆が行われるか否かが変わるため、遊技の興趣を向上させることができる。例えば、裏動作を知っている遊技者は、第2特図大当り遊技状態において裏動作を行うことで、制御中の第2特図大当り遊技状態が確変状態から経過してきたのか、あるいは制御中の第2特図大当り遊技状態が非確変状態から経過してきたのかについて知ることができるため、裏動作を知らない遊技者よりも遊技に多様性を持たせることができる。一方、裏動作を知っている遊技者であっても、今までの状態が確変状態であるか否かを知りたくなければ、第2特図大当り遊技状態において裏動作を行わなければよく、この場合、過剰に演出が行われることがない。

40

【0472】

最終変動時示唆演出が行われるトリガとなる裏動作と、大当中示唆演出が行われるトリガとなる裏動作とは、ともにスティックコントローラ31Aのトリガボタンの長押しなどであり、両者が共通する。

【0473】

これにより、最終変動時と第2特図大当り遊技状態中とのいずれの状況に関わらず、示唆演出を実行させるためのトリガとなる裏動作の内容が変わらないため、裏動作が複雑になることを極力防止することができる。

【0474】

50

図10-8に示すように、最終変動時示唆演出と、大当たり中示唆演出とでは、一部の態様が異なる一方で他の態様が共通する。具体的には、最終変動時示唆演出においては、盤面ランプ48F050による点灯によって状態が示唆される一方でスピーカ8L, 8Rの音声出力によっては状態が示唆されないのに対して、大当たり中示唆演出においては、盤面ランプ48F050およびスピーカ8L, 8Rの両方によって状態が示唆される。

【0475】

これにより、最終変動時と第2特図大当たり遊技状態中とのいずれの状況であるかに応じて、示唆演出の実行態様の一部が異なるため、状況に応じて適切に状態示唆を行うことができる。特に、共通演出が終了する最終変動時においては、その後に通常状態に状態が移行する可能性が高いため、第2特図大当たり遊技状態中のように遊技者にとって有利な状態である場合と同じ態様で示唆演出を実行してしまうと、遊技者に過度の残念感を与えてしまう虞がある。しかしながら、本実施の形態のように、最終変動時示唆演出においては、大当たり中示唆演出よりも、用いる演出手段の種類を少なくすることで、上述したような過度の残念感を極力軽減することができる。

【0476】

図10-4および図10-10に示すように、最終変動が大当たり変動である場合において有効期間で促進報知が行われることなく遊技者による裏動作が検出されると、当該裏動作に基づいて裏動作時大当たり演出が実行されることで、大当たりが事前に示唆される。

【0477】

これにより、裏動作を知っている遊技者は、有効期間内に裏動作を行うことで、大当たり決定されているか否かについて事前に知ることができるため、裏動作を知らない遊技者よりも遊技に多様性を持たせることができる。一方、裏動作を知っている遊技者であっても、大当たり決定されているか否かについて事前に知りたくなければ、有効期間内に裏動作を行わなければよく、この場合、最終変動で図柄が停止するまで、大当たりを期待しながら遊技することができる。

【0478】

図10-8(B)に示すように、遊技者によって選択された共通演出の種類に応じて、大当たり中示唆演出における態様が異なる。具体的には、男性キャラクタが主人公として登場する共通演出Aでは、男性キャラクタの音声スピーカ8L, 8Rから出力される一方で、女性キャラクタが主人公として登場する共通演出Bでは、女性キャラクタの音声スピーカ8L, 8Rから出力される。なお、共通演出Aおよび共通演出Bのいずれが選択された場合でも、盤面ランプ48F050による点灯態様は共通する。

【0479】

これにより、遊技者によって選択された共通演出の種類に応じて、大当たり中示唆演出の実行態様の一部が異なるため、遊技が多様になり、遊技の興趣が向上する。

【0480】

(特徴部48Fに係る遊技機の変形例)

以上、特徴部48Fを図面により説明してきたが、具体的な構成は本例で示したものに限られるのではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。以下に、特徴部48Fの変形例について説明する。

【0481】

(示唆演出について)

本実施の形態においては、裏動作時行われる示唆演出として、確変状態であるか否かを示唆する演出を例示したが、示唆演出は、遊技機に設定されている設定値を示唆する設定示唆演出であってもよい。図10-12を参照しながら、設定示唆の実行パターンについて説明する。図10-12は、特徴部48Fに係る変形例のパチンコ遊技機において設定示唆の実行パターンを決定するためのテーブルを示す図である。

【0482】

図10-12(A)に示すように、最終変動時における設定示唆演出は、共通演出の種類に関わらず、現在の設定値に応じて異なる確率で、ランプ点灯色のみを異ならせる。具体

10

20

30

40

50

的には、共通演出 A および共通演出 B のいずれが選択された場合でも、設定値 1 または設定値 2 であるときにはランプ点灯色が青色になる確率が他の色よりも高く、設定値 3 または設定値 4 であるときにはランプ点灯色が緑色になる確率が他の色よりも高く、設定値 5 または設定値 6 であるときにはランプ点灯色が赤色になる確率が他の色よりも高い。なお、共通演出 A および共通演出 B のいずれにおいても、最終変動時における設定示唆演出では音声による示唆が行われない。

【0483】

このように、最終変動時における設定示唆演出においては、共通演出 A が選択された場合と共通演出 B が選択された場合とで、状態を示唆する際のランプ点灯色の態様が共通する。

【0484】

図 10-12 (B) に示すように、大当たり中における設定示唆演出は、共通演出の種類に関わらず、現在の設定値に応じて異なる確率で、ランプ点灯色が異なる。具体的には、共通演出 A および共通演出 B のいずれが選択された場合でも、設定値 1 または設定値 2 であるときにはランプ点灯色が青色になる確率が他の色よりも高く、設定値 3 または設定値 4 であるときにはランプ点灯色が緑色になる確率が他の色よりも高く、設定値 5 または設定値 6 であるときにはランプ点灯色が赤色になる確率が他の色よりも高い。

【0485】

さらに、共通演出の種類と、現在の設定値とに応じて異なる確率で、スピーカ 8 L, 8 R からの音声が変わる。具体的には、共通演出 A が選択された場合、設定値 1 または設定値 2 であるときには「普通だな」の音声が出力される確率が他の音声よりも高く、設定値 3 または設定値 4 であるときには「熱いぜ」の音声が出力される確率が他の音声よりも高く、設定値 5 または設定値 6 であるときには「激熱だぜ」の音声が出力される確率が他の音声よりも高い。一方、共通演出 B が選択された場合、設定値 1 または設定値 2 であるときには「普通だよ」の音声が出力される確率が他の音声よりも高く、設定値 3 または設定値 4 であるときには「熱いわね」の音声が出力される確率が他の音声よりも高く、設定値 5 または設定値 6 であるときには「激熱だわよ」の音声が出力される確率が他の音声よりも高い。

【0486】

このように、大当たり中における設定示唆演出においては、共通演出 A が選択された場合と共通演出 B が選択された場合とで、設定値を示唆する際のランプ点灯色の態様が共通する一方で、設定値を示唆する際の音声の態様が異なる。なお、最終変動時における設定示唆演出や大当たり中における設定示唆演出において、現在の設定値に対応して一のランプの点灯色が対応してもよい。例えば、設定値 1 または設定値 2 であるときにはランプ点灯色が青色になり、設定値 3 または設定値 4 であるときにはランプ点灯色が緑色になり、設定値 5 または設定値 6 であるときにはランプ点灯色が赤色になってもよい。また、大当たり中における設定示唆演出においては、現在の設定値に対応して共通演出の種類に応じて一の音声に対応してもよい。

【0487】

また、裏動作によって確変状態であるか否かを示唆する期間と、裏動作によって設定値が示唆される期間とを分けてもよい。例えば、第 2 特図大当たり遊技状態においては、途中ラウンドにおいて裏動作されることで確変状態であるか否かを示唆し、最終ラウンドにおけるエンディング中に裏動作されることで設定値を示唆するものであってもよい。

【0488】

本実施形態においては、図 10-8 に示すように、示唆対象の状態に対応して一のランプの点灯色が対応していたが、これに限らない。例えば、示唆対象の状態に応じた割合で複数種類のランプ点灯色の中から一のランプ点灯色が決定されてもよい。例えば、最終変動時示唆演出においては、共通演出 A および共通演出 B のいずれにおいても、低確高ベース状態では赤色よりも高い確率で青色に決定され、高確高ベース状態では青色よりも高い確率で赤色に決定されてもよい。同様に、大当たり中示唆演出においては、共通演出 A および共通演出 B のいずれにおいても、低確高ベース状態では赤色よりも高い確率で青色に決定

10

20

30

40

50

され、高確高ベース状態では青色よりも高い確率で赤色に決定されてもよい。さらにそれらの選択確率は、最終変動時示唆演出と大当たり中示唆演出とで同じであってもよい。

【0489】

本実施形態においては、図10-8に示すように、最終変動時示唆演出と大当たり中示唆演出とでランプ点灯色の態様が同じであったが、両方でランプ点灯色の態様が異なるものであってもよい。

【0490】

パチンコ遊技機においては、最終変動時示唆演出および大当たり中示唆演出の両方を実行するものに限らず、いずれか一方のみを実行するものであってもよい。

【0491】

本実施形態においては、最終変動時示唆演出や大当たり中示唆演出によって、確変状態であったか否かを示唆するものであるが、その他の状態や特典を示唆するものであってもよい。例えば、最終変動時示唆演出や大当たり中示唆演出は、時短状態であるか否かを示唆するものであってもよい。

【0492】

本実施形態においては、16R確変大当たりが発生した場合の大当たり遊技状態中（16R確変大当たりラウンド中）に大当たり中示唆演出を実行する例を説明したが、8R確変大当たりが発生した場合の大当たり遊技状態中（8R確変大当たりラウンド中）、あるいは3R確変大当たりが発生した場合の大当たり遊技状態中（3R確変大当たりラウンド中）においても、大当たり中示唆演出が実行されてもよい。

【0493】

大当たり中示唆演出は、発生した大当たりの種類に応じて、実行される場合と実行されない場合とがあってもよい。たとえば、16R確変大当たりラウンド中や8R確変大当たりラウンド中においては、大当たり中示唆演出が実行されるのに対して、3R確変大当たりラウンド中においては、大当たり中示唆演出が実行されないものであってもよい。このようにすれば、大当たりラウンド数が多いことによって遊技が単調になってしまうことを極力回避することができる。あるいは、3R確変大当たりラウンド中においては、大当たり中示唆演出が実行されるのに対して、16R確変大当たりラウンド中や8R確変大当たりラウンド中においては、大当たり中示唆演出が実行されないものであってもよい。このようにすれば、16R確変大当たりや8R確変大当たりが発生しなかったことによる残念感を、大当たり中示唆演出による遊技の多様性によって極力感じさせなくすることができる。

【0494】

大当たり中示唆演出は、発生した大当たりの種類に応じて異なる確率で実行されてもよい。たとえば、16R確変大当たりラウンド中、8R確変大当たりラウンド中、および3R確変大当たりラウンド中の順に高い確率で、大当たり中示唆演出が実行されてもよい。あるいは、3R確変大当たりラウンド中、8R確変大当たりラウンド中、および16R確変大当たりラウンド中の順に高い確率で、大当たり中示唆演出が実行されてもよい。このようにすれば、遊技に多様性をもたせることができる。

【0495】

大当たり中示唆演出は、大当たり遊技状態に制御される前の状態（つまり、第2特図大当たりが発生した状態）を示唆するものであったが、大当たり中示唆演出の示唆対象はこれに限らない。たとえば、大当たり中示唆演出は、第2特図大当たりのラウンドが終了した後の状態を加えて示唆してもよい。具体的には、低確状態で通常大当たりが発生した場合には「前回通常＋次回通常」を示唆する旨の画像や音声が出力されてもよく、低確状態で確変大当たりが発生した場合には「前回通常＋次回確変」を示唆する旨の画像や音声が出力されてもよく、高確状態で通常大当たりが発生した場合には「前回確変＋次回通常」を示唆する旨の画像や音声が出力されてもよく、高確状態で確変大当たりが発生した場合には「前回確変＋次回確変」を示唆する旨の画像や音声が出力されてもよい。このように、前回の状態と、次の状態との組合せに応じて、大当たり中示唆演出の示唆内容を異ならせてもよい。

【0496】

大当中示唆演出は、大当り遊技状態中のいずれの期間に制御されているかに応じて示唆対象を異ならせてもよい。たとえば、第2特図大当りが発生したことを報知するファンファーレ演出から2ラウンド目までの期間では、大当中示唆演出によって前回の状態を示唆し、3ラウンド目からエンディング演出までの期間では、大当中示唆演出によって次の状態を示唆してもよい。このように、大当り遊技状態中のラウンド期間を前半と後半とに分けて、大当中示唆演出の示唆対象を両者で異ならせてもよい。このようにすれば、大当りラウンド数が多いことによって遊技が単調になってしまうことを極力回避することができる。なお、大当り遊技状態中のラウンド期間の前半と後半とで裏動作の態様を異ならせてもよいが、前半と後半とで裏動作の態様を共通にしている方が遊技者にとって親切である。

【0497】

(裏動作について)

本実施の形態においては、裏動作について、スティックコントローラ31Aのトリガボタンに対する長押しを例示したが、裏動作はその他の動作であってもよい。例えば、裏動作は、スティックコントローラ31Aのトリガボタンの連打やプッシュボタン31Bの長押しや連打、あるいはこれらの単発操作であってもよい。また、裏動作は、予め決められた操作手順(コマンド手順)でスティックコントローラ31Aのトリガボタンやプッシュボタン31Bなどを操作するものであってもよい。さらに、遊技者の手などの動作を非接触で検知するセンサが設けられている場合、裏動作は、当該センサによって検出される遊技者の手などの動作であってもよい。また、遊技者の体の動きに限らず、遊技者が発する声を裏動作としてマイクで検知したり、遊技者の視線を裏動作としてアイトラッキングで検知したりしてもよい。

【0498】

(共通演出について)

本実施の形態においては、共通演出として、男性キャラクタが主人公として登場する共通演出Aと、女性キャラクタが主人公として登場する共通演出Bとを例示したが、共通演出はその他の演出であってもよい。例えば、共通演出は2種類に限らず3種類以上であってもよい。また、全ての演出が高確高ベース状態と低確高ベース状態とで共通するものに限り、遊技者によって選択可能な共通演出の中に、高確高ベース状態と低確高ベース状態とで共通する演出が含まれていればよい。さらに、共通演出は遊技者によって選択されるものではなく、抽選などによって自動的に選択されてもよい。

【0499】

また、複数種類の共通演出は背景や登場するキャラクタが互いに異なるものに限り、大当り予告やリーチ予告の態様、遊技者にスティックコントローラ31Aのトリガボタンやプッシュボタン31Bの操作を促す促進報知の態様、および遊技者に所定のミッションを課して当該ミッションを達成したときに遊技者に特典を与えるミッション演出など、その他の演出が互いに異なるものであってもよい。

【0500】

(最終変動時における有効期間について)

本実施の形態においては、最終変動時における有効期間の開始タイミングがリザルト画面の表示が開始するタイミングに合致していたが、有効期間の開始タイミングはこれに限らない。有効期間は、最終変動が開始してから最終的に図柄が停止するまでの期間のいずれのタイミングで開始してもよい。例えば、有効期間は、最終変動が開始したタイミングで開始してもよい。また、有効期間は、最終変動の途中のタイミングで開始してもよい。有効期間が最終変動の途中のタイミングで開始する例としては、図10-10に示すように、リザルト画面の表示が開始するタイミングやリザルト画面において大当り回数や獲得数といった遊技の結果のカウントアップが開始するタイミングが想定される。また、ST回数を減算しながらカウント表示するものであれば、残りのST回数が無い状態を遊技者が特定可能なタイミング(例えば、ST回数の表示が「0」になったタイミング)で有効期間が開始してもよい。なお、最終変動時においてリザルト画面は必ずしも表示されなくて

10

20

30

40

50

もよいが、いずれにしても、有効期間は、遊技者が特定可能なタイミングで開始する方が好ましい。

【0501】

本実施の形態においては、最終変動時における有効期間の終了タイミングがリザルト画面の表示が終了する前のタイミングであったが、有効期間は、最終変動において最終的に図柄が停止するタイミングで終了してもよい。有効期間は、共通演出の終了を遊技者が特定可能な期間であればよい。

【0502】

(第2特図大当り遊技状態における有効期間について)

本実施の形態においては、第2特図大当り遊技状態における有効期間の開始タイミングが、3R目の開始タイミングに合致していたが、有効期間の開始タイミングはこれに限らない。有効期間は、第2特図大当り遊技状態の初回のラウンドが開始してから最終のラウンドが終了するまでの期間のいずれのタイミングで開始してもよい。例えば、有効期間は、第2特図大当り遊技状態が開始したタイミングで開始してもよい。また、有効期間は、第2特図大当り遊技状態の途中のタイミングで開始してもよい。有効期間が第2特図大当り遊技状態の途中のタイミングで開始する例としては、図10-11に示すように、3R目が開始するタイミングが想定される。また、第2特図大当りが発生したことを報知するファンファーレ演出を実行するものであれば、当該ファンファーレ演出が開始したタイミングで有効期間が開始してもよい。

【0503】

本実施の形態においては、第2特図大当り遊技状態における有効期間の終了タイミングが最終ラウンドが終了する前のタイミングであったが、有効期間は、最終ラウンドが終了するタイミングで終了してもよい。

【0504】

また、第2特図大当り遊技状態における最終ラウンドで有効期間が設けられてもよいし、最終ラウンドで行われるエンディング演出の実行期間で有効期間が設けられてもよい。昨今の遊技機では、遊技全体の出玉率を極力抑えるようにエンディング演出などの演出が長くなる傾向にあるため、エンディング演出の実行期間で有効期間を設けることにより、エンディング演出が長引くことにより演出が間延びしたことを、裏動作による示唆演出によって極力緩和することができる。なお、演出期間の短いエンディング演出と、当該エンディング演出よりも演出期間の長いエンディング演出とが設けられる場合、演出期間の短いエンディング演出の実行期間においては有効期間を設けないのに対して、演出期間の長いエンディング演出の実行期間においては有効期間を設けるようにしてもよい。

【0505】

第2特図大当り遊技状態における有効期間は、大当り遊技のラウンド中にのみ設けてもよいし、隣り合う前後のラウンド同士の間（いわゆる、ラウンド間インターバル）にのみ設けてもよいし、ラウンドおよびラウンド間インターバルの全てに設けてもよい。

【0506】

(裏動作時大当り演出について)

本実施形態においては、最終変動が大当り変動である場合に有効期間で裏動作されたときに、最終変動時示唆演出が実行されない代わりに裏動作時大当り演出が実行されるものであった。しかし、これに限らず、最終変動が大当り変動である場合に有効期間で裏動作されたときに、最終変動時示唆演出が実行されるとともに裏動作時大当り演出が実行されるものであってもよいし、最終変動時示唆演出が実行された後に裏動作時大当り演出が実行されてもよいし、裏動作時大当り演出が実行された後に最終変動時示唆演出が実行されてもよい。

【0507】

(促進報知について)

本実施の形態においては、促進報知が行われることなく裏動作されることで示唆演出が実行されるものであったが、示唆演出の実行時においては促進報知が行われるものであって

10

20

30

40

50

もよい。例えば、遊技者が認識し難い位置（例えば、画像表示装置 5 の画面上において装飾物や可動物により覆われている領域）に所定の手順（例えば、ボタン押下×10回）を表示することで裏操作の手順を遊技者に報知するものであってもよい。

【0508】

（スロットマシンへの適用について）

上述した実施の形態においては、特徴部 48F をパチンコ遊技機に適用した例を説明したが、特徴部 48F をスロットマシンに適用してもよい。一般的に、スロットマシンは、各々が識別可能な複数種類の識別情報（図柄）を変動表示可能な可変表示部（リール、表示窓）を複数備え、可変表示部を変動表示した後、可変表示部の変動表示を停止することで表示結果（図柄の停止表示）を導出し、複数の可変表示部の表示結果の組合せである表示結果組合せ（図柄組合せの停止表示）に応じて入賞が発生可能である。

10

【0509】

上述したようなスロットマシンにおいて、遊技者にとって有利な入賞が発生する表示結果組合せを導出させるための導出操作手段（ストップスイッチ）の操作態様（操作手順、操作タイミング）を報知可能な有利区間に制御することが可能である。有利区間では、非有利区間（通常区間）では制御されることのない A T（アシストタイム）に制御されることで、有利な入賞（例えば、賭数よりも多い払出枚数を付与する小役入賞）が発生するため、有利区間における払出率が 1 を超える可能性が高い。

【0510】

このような A T における状態を特徴部 48F に係る示唆演出によって示唆するものであってもよい。具体的には、A T は、付与されたセット数を消化することで終了するが、一のセットを消化したときに、所定の継続率で次のセットに移行することで、A T が継続する。すなわち、A T の継続率が高ければ高いほど、有利な状態である A T が長期間に亘って継続することになる。そして、継続率が互いに異なる複数種類の A T を設け、当該複数種類の A T において互いに共通する共通演出を実行するようにすれば、遊技者は、A T の継続率を予想しながら遊技することになる。

20

【0511】

例えば、特徴部 48F を上述したスロットマシンに適用する場合、A T の最終セットにおいて当該 A T の払出枚数などを示すリザルト表示を行っているときに、促進報知を行うことなく操作手段（演出ボタンなど）が操作されることで、終了する A T の継続率をランプ点灯色などで示唆すればよい。

30

【0512】

このようにスロットマシンに特徴部 48F を適用した場合でも、上述した本実施の形態における特徴部 48F に係るパチンコ遊技機と同様の効果を奏する。

【0513】

（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。

40

【0514】

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。

【0515】

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。

【0516】

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

50

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すべての変更が含まれることが意図される。

【0517】

本発明の遊技機としては、他にも、遊技を行う遊技機（例えば、特徴部48Fに係るパチンコ遊技機）であって、遊技者にとっての有利度が互いに異なる複数種類の状態（例えば、非確変状態、確変状態）のいずれかに制御する状態制御手段（例えば、CPU103による図5の特別図柄プロセス処理，図10-2参照）と、遊技者の動作（例えば、裏動作，特定動作）を検出する動作検出手段（例えば、スティックコントローラ31A）と、前記動作検出手段によって検出される動作（例えば、特定動作）を遊技者に促す促進報知を行う促進報知手段（例えば、演出制御用CPU120により促進報知を実行する処理）と、前記複数種類の状態のいずれに制御されているかに関わらず、当該複数種類の状態で共通する共通演出を所定期間（例えば、低確高ベース状態または高確高ベース状態の制御期間）に亘って実行する共通演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120により共通演出を実行する処理）と、前記複数種類の状態のいずれかを示唆する示唆手段（例えば、演出制御用CPU120による図10-4の48FS024で最終変動時示唆演出を実行する処理）とを備え、前記示唆手段は、前記所定期間のうちの前記共通演出の終了を遊技者が特定可能な特定期間（例えば、リザルト画面が表示される期間であって図10-9のt2～t4の有効期間）において、前記促進報知が行われることなく前記動作検出手段によって遊技者の動作（例えば、裏動作）が検出されたことに基づいて、当該所定期間における状態を示唆し（例えば、図10-4，図10-9参照）、さらに、特定条件が成立した（例えば、第2特別可変入賞装置012IW007b内のV入賞領域に遊技球が入賞したこと）ことにもとづいて、遊技者に利益を付与可能な利益付与手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、大当り遊技終了後に確変状態に制御する）を備え、前記特定条件は、少なくとも所定条件が成立したこと（例えば、確変大当たりとなったこと）にもとづいて成立可能であり、前記所定条件が成立したにもかかわらず前記特定条件が成立しなかった場合に、前記特定条件が成立しなかったことを特定可能な特定情報（例えば、確変不成立日時のログ情報）を記憶可能な特定情報記憶手段（例えば、第2演出制御用CPU012IW120bにおけるステップ012IWS958～S960を実行する部分）を備えた遊技機が挙げられる。

【0518】

このような構成によれば、動作を促されることなく遊技者自身の好みで動作したか否かに応じて状態示唆の有無が変わるため、遊技の興趣を向上させることができる。また、好適に情報を記憶することができる。

【0519】

また、本発明の遊技機としては、他にも、遊技を行う遊技機（例えば、特徴部48Fに係るパチンコ遊技機）であって、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御する有利状態制御手段（例えば、CPU103による図5の特別図柄プロセス処理，図10-2参照）と、前記有利状態とは異なる状態であって、遊技者にとっての有利度が互いに異なる複数種類の状態（例えば、非確変状態，確変状態）のいずれかに制御する状態制御手段（例えば、CPU103による図5の特別図柄プロセス処理，図10-2参照）と、遊技者の動作（例えば、裏動作，特定動作）を検出する動作検出手段（例えば、スティックコントローラ31A）と、前記動作検出手段によって検出される動作（例えば、特定動作）を遊技者に促す促進報知を行う促進報知手段（例えば、演出制御用CPU120により促進報知を実行する処理）と、前記複数種類の状態のいずれに制御されているかに関わらず、当該複数種類の状態で共通する共通演出を所定期間（例えば、低確高ベース状態または高確高ベース状態の制御期間）に亘って実行する共通演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120により共通演出を実行する処理）と、前記複数種類の状態のいずれかを示唆する示唆手段（例えば、演出制御用CPU120による図10-7の48FS083で大当り中示唆演出を実行する処理）とを備え、前記示唆手段は、前記所定期間で制御された前記有利状態（例えば、第2特図大当り遊技状態）において、前記促進報

知が行われることなく前記動作検出手段によって遊技者の動作（例えば、裏動作）が検出されたことに基づいて、当該所定期間における状態を示唆し（例えば、図10-7、図10-11参照）、さらに、特定条件が成立した（例えば、第2特別可変入賞装置012IW007b内のV入賞領域に遊技球が入賞したこと）ことにもとづいて、遊技者に利益を付与可能な利益付与手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、大当り遊技終了後に確変状態に制御する）を備え、前記特定条件は、少なくとも所定条件が成立したこと（例えば、確変大当りとなったこと）にもとづいて成立可能であり、前記所定条件が成立したにもかかわらず前記特定条件が成立しなかった場合に、前記特定条件が成立しなかったことを特定可能な特定情報（例えば、確変不成立日時のログ情報）を記憶可能な特定情報記憶手段（例えば、第2演出制御用CPU012IW120bにおけるステップ012IWS958～S960を実行する部分）を備えた遊技機が挙げられる。

【0520】

このような構成によれば、動作を促されることなく遊技者自身の好みで動作したか否かに応じて状態示唆の有無が変わるため、遊技の興趣を向上させることができる。また、好適に情報を記憶することができる。

【0521】

また、本発明の遊技機としては、他にも、遊技を行う遊技機（例えば、特徴部48Fに係るパチンコ遊技機）であって、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御する有利状態制御手段（例えば、CPU103による図5の特別図柄プロセス処理、図10-2参照）と、前記有利状態とは異なる状態であって、遊技者にとっての有利度が互いに異なる複数種類の状態（例えば、非確変状態、確変状態）のいずれかに制御する状態制御手段（例えば、CPU103による図5の特別図柄プロセス処理、図10-2参照）と、遊技者の動作（例えば、裏動作、特定動作）を検出する動作検出手段（例えば、スティックコントローラ31A）と、前記動作検出手段によって検出される動作（例えば、特定動作）を遊技者に促す促進報知を行う促進報知手段（例えば、演出制御用CPU120により促進報知を実行する処理）と、前記複数種類の状態のいずれに制御されているかに関わらず、当該複数種類の状態で共通する共通演出を所定期間（例えば、低確高ベース状態または高確高ベース状態の制御期間）に亘って実行する共通演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120により共通演出を実行する処理）と、前記複数種類の状態のいずれかを示唆する示唆手段（例えば、演出制御用CPU120による図10-4の48F024で最終変動時示唆演出を実行する処理、図10-7の48FS083で大当り中示唆演出を実行する処理）とを備え、前記示唆手段は、前記所定期間のうちの前記共通演出の終了を遊技者が特定可能な特定期間（例えば、リザルト画面が表示される期間であって図10-9のt2～t4の有効期間）において、前記促進報知が行われることなく前記動作検出手段によって遊技者の動作（例えば、裏動作）が検出されたことに基づいて、当該所定期間における状態を示唆する第1示唆を行い（例えば、図10-4、図10-9参照）、前記所定期間で制御された前記有利状態（例えば、第2特図大当り遊技状態）において、前記促進報知が行われることなく前記動作検出手段によって遊技者の動作（例えば、裏動作）が検出されたことに基づいて、当該所定期間における状態を示唆する第2示唆を行い（例えば、図10-7、図10-11参照）、さらに、特定条件が成立した（例えば、第2特別可変入賞装置012IW007b内のV入賞領域に遊技球が入賞したこと）ことにもとづいて、遊技者に利益を付与可能な利益付与手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、大当り遊技終了後に確変状態に制御する）を備え、前記特定条件は、少なくとも所定条件が成立したこと（例えば、確変大当りとなったこと）にもとづいて成立可能であり、前記所定条件が成立したにもかかわらず前記特定条件が成立しなかった場合に、前記特定条件が成立しなかったことを特定可能な特定情報（例えば、確変不成立日時のログ情報）を記憶可能な特定情報記憶手段（例えば、第2演出制御用CPU012IW120bにおけるステップ012IWS958～S960を実行する部分）を備えた遊技機が挙げられる。

10

20

30

40

50

【0522】

このような構成によれば、動作を促されることなく遊技者自身の好みで動作したか否かに応じて状態示唆の有無が変わるため、遊技の興趣を向上させることができる。また、好適に情報を記憶することができる。

【0523】

なお、所定期間や特定期間において促進報知が行われていない期間を複数種類に分類し、促進報知が行われていない期間において動作検出手段によって遊技者の動作が検出されたときの期間の種類に応じて、示唆手段によって示唆される内容（例えば、いずれの状態であるかの判りやすさ）を異ならせるようにしてもよい。そのようにすれば、動作検出手段によって遊技者の動作が検出されたタイミングによって示唆内容や状態の判りやすさが変化するので遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0524】

さらに、遊技の興趣を向上させることができ、また、好適に情報を記憶することができる遊技機の形態の一例として、遊技を行うことが可能な遊技機であって、特定条件が成立した（例えば、第2特別可変入賞装置012IW007b内のV入賞領域に遊技球が入賞したこと）ことにもとづいて、遊技者に利益を付与可能な利益付与手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、大当り遊技終了後に確変状態に制御する）を備え、特定条件は、少なくとも所定条件が成立したこと（例えば、確変大当たりとなったこと）にもとづいて成立可能であり、所定条件が成立したにもかかわらず特定条件が成立しなかった場合に、特定条件が成立しなかったことを特定可能な特定情報（例えば、確変不成立日時のログ情報）を記憶可能な特定情報記憶手段（例えば、第2演出制御用CPU012IW120bにおけるステップ012IWS958～S960を実行する部分）を備えた遊技機が挙げられる。以下に、この遊技機の形態例の一例を他の形態例として説明する。

20

【0525】

（他の形態例）

以下、他の形態例の特徴部について説明する。次に、特徴部012IWについて説明する。図11-1は、特徴部012IWにおけるパチンコ遊技機の正面図である。この特徴部012IWでは、図11-1に示すように、図1で示した通過ゲート41に代えて、画像表示装置5の右方に通過ゲート012IW041が設けられている。通過ゲート012IW041を通過した遊技球は、ゲートスイッチ012IW021（図11-2参照）によって検出される。

30

【0526】

また、この特徴部012IWでは、図11-1に示すように、図1で示した特別可変入賞球装置7に代えて、遊技領域の右方に、第1大入賞口を構成する第1特別可変入賞装置012IW007aと、第2大入賞口を構成する第2特別可変入賞装置012IW007bとが設けられている。第1特別可変入賞装置012IW007aに入賞した遊技球は、第1カウントスイッチ012IW023a（図11-2参照）によって検出される。また、第2特別可変入賞装置012IW007bに入賞した遊技球は、第2カウントスイッチ012IW023b（図11-2参照）によって検出される。さらに、第2特別可変入賞装置012IW007b内には、いわゆるV入賞領域が設けられており、第2特別可変入賞装置012IW007b内のV入賞領域に入賞した遊技球は、V入賞スイッチ012IW024（図11-2参照）によって検出される。

40

【0527】

なお、本例では、一般入賞口10に入賞した遊技球は、入賞口スイッチ012IW010a（図11-2参照）によって検出される。

【0528】

また、本例では、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、ゲートスイッチ012IW021からの検出信号を入力すると（通過ゲート012IW041を遊技球が通過すると）、通過ゲート012IW041を遊技球が通過したこと

50

を指定するゲート通過指定コマンドを第2演出制御基板012IW12bに対して送信する制御を行う。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、入賞口スイッチ012IW010aからの検出信号を入力すると（一般入賞口10に遊技球が入賞すると）、一般入賞口10に遊技球が入賞したことを指定する入賞口入賞指定コマンドを第2演出制御基板012IW12bに対して送信する制御を行う。

【0529】

また、本例では、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば、払出制御基板が搭載する払出制御用マイクロコンピュータから、打球供給皿（下皿）の満タン状態を検出したことを示すコマンドを受信すると、打球供給皿（下皿）の満タン状態を検出したことを示す満タン検出コマンドを第2演出制御基板012IW12bに対して送信する制御を行う。なお、払出制御用マイクロコンピュータは、例えば、打球供給皿（下皿）に設けられた満タン状態を検出するための満タンスイッチからの検出信号を入力したか否かを確認することにより、打球供給皿（下皿）の満タン状態を検出することができる。

10

【0530】

なお、本例では、通過ゲート012IW041が遊技領域の右方領域に設けられているので、遊技状態が高ベース状態に制御されている場合には、遊技者は遊技領域の右方を狙って発射操作（いわゆる右打ち操作）を行った方が有利である。また、本例では、第1特別可変入賞装置012IW007aおよび第2特別可変入賞装置012IW007bが遊技領域の右方領域に設けられているので、大当たり遊技中には遊技者は右打ち操作を行った方が有利である。

20

【0531】

一方で、本例では、遊技状態が高ベース状態に制御されておらず（すなわち、低ベース状態に制御されており）、大当たり遊技中でもない場合には、遊技者は遊技領域の左方を狙って発射操作（いわゆる左打ち操作）を行った方が第1始動入賞口に遊技球が入賞しやすく、有利であるものとする。

【0532】

この特徴部012IWでは、確変大当たりとなる場合には、例えば、16ラウンドの大当たり遊技が実行され、第1ラウンド～第3ラウンドおよび第5ラウンド～第16ラウンドにおいては第1特別可変入賞装置012IW007aを所定期間（本例では、29.5秒間）が経過するかまたは所定数（本例では、10個）の遊技球が入賞するまで開放状態に制御し、第4ラウンドにおいては第2特別可変入賞装置012IW007bを所定期間（本例では、29.5秒間）が経過するかまたは所定数（本例では、10個）の遊技球が入賞するまで開放状態に制御する。そして、第4ラウンドにおいて第2特別可変入賞装置012IW007b内のV入賞領域に遊技球が入賞したことを条件として、大当たり遊技終了後に遊技状態が確変状態に制御される。本例では、確変大当たりとなる場合には、V入賞領域への入賞が条件であるが、第2特別可変入賞装置012IW007bが比較的長期期間（本例では、29.5秒間）にわたって開放されるので、概ね大当たり遊技終了後に確変状態に制御されることになる。

30

【0533】

なお、この特徴部012IWでは、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、特別図柄プロセス処理（ステップS25）の大当たり開放中処理（ステップS115）や大当たり開放後処理（ステップS116）において、第2特別可変入賞装置012IW007b内のV入賞領域に遊技球が入賞したことを検出すると（具体的には、V入賞スイッチ012IW024からのオン信号を入力すると）、V入賞領域に遊技球が入賞したこと（V入賞が発生したこと）を指定するV入賞指定コマンドを第2演出制御用CPU012IW120bに対して送信する制御を行う。

40

【0534】

また、非確変大当たり（通常大当たり）となる場合には、例えば、16ラウンドの大当たり遊技が実行され、第1ラウンド～第3ラウンドおよび第5ラウンド～第16ラウンドにおいては第1特別可変入賞装置012IW007aを所定期間（本例では、29.5秒間）が経

50

過するかまたは所定数（本例では、10個）の遊技球が入賞するまで開放状態に制御し、第4ラウンドにおいては第2特別可変入賞装置012IW007bを極めて短い期間（本例では、0.1秒間）が経過するまで開放状態に制御する。本例では、通常大当たりとなる場合には、確変大当たりと同様に第4ラウンドにおいて第2特別可変入賞装置012IW007bが開放状態に制御されるのであるが、極めて短い期間（本例では、0.1秒間）しか開放されないので、大当たり遊技終了後に確変状態に制御されることは殆どない。

【0535】

また、この特徴部012IWでは、図11-2に示すように、図2で示した演出制御基板12に代えて、第1演出制御基板012IW12aおよび第2演出制御基板012IW12bが搭載されている。

【0536】

第1演出制御基板012IW12aには、第1演出制御用CPU012IW120a、ROM012IW121a、RAM012IW122a、表示制御部012IW123、およびI/O012IW125aが搭載されている。第1演出制御用CPU012IW120aは、第2演出制御基板012IW12bに搭載された第2演出制御用CPU012IW120bからのコマンドを受信し、受信したコマンドにもとづいて演出を実行する機能を有する。また、本例では、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号は、第1演出制御基板012IW12aに搭載された第1演出制御用CPU012IW120aに入力される。なお、本例では、第1演出制御用CPU012IW120aは、電源供給開始時にタイマ割り込み時間として10msが設定され、10msごとにタイマ割り込みが発生して各種の処理を実行するものとする。

【0537】

第2演出制御基板012IW12bには、第2演出制御用CPU012IW120b、ROM012IW121b、RAM012IW122b、乱数回路012IW124、I/O012IW125b、およびリアルタイムクロック012IW126が搭載されている。第2演出制御用CPU012IW120bは、演出制御メイン処理を実行する機能を有するとともに、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からの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もとづいて演出制御プロセス処理などを実行する機能を有する（ただし、実際の画像表示装置5やスピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9などの演出手段を制御したり、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bなどの入力手段からの入力を受け付けたりする部分の制御は第1演出制御用CPU012IW120a側で行われる）。なお、本例では、第2演出制御用CPU012IW120bは、電源供給開始時にタイマ割り込み時間として10msが設定され、10msごとにタイマ割り込みが発生して各種の処理を実行するものとする。

【0538】

また、第2演出制御用CPU012IW120bは、リアルタイムクロック012IW126が出力する日時情報を用いて、所定のログ情報をRAM012IW122bに設けられたログ領域に記録する機能を有する。また、本特徴部012IWでは、RAM012IW122bは、電源基板（図示せず）が搭載するバックアップ電源によってバックアップされており、遊技機への電源供給が停止しても、所定期間は少なくともログ領域に記録されたログ情報は保持される。

【0539】

また、図11-2及び図11-3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012IW001aと、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2（図1参照）と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠（台枠）012IW003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012IW003には、ガラス窓を有するガラス扉枠012IW003aが左側辺を中心として遊技機用枠012IW003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012IW003aにより遊技

10

20

30

40

50

領域を開閉できるようになっており、ガラス扉枠012IW003a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。

【0540】

また、遊技機用枠012IW003は、遊技場の店員等が所有する扉キーを図示しない錠前に挿入して解錠することで開放可能となり、店員以外の遊技者等は遊技機用枠012IW003及びガラス扉枠012IW003aを開放することはできないようになっている。

【0541】

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012IW201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012IW051が設けられている。

10

【0542】

これら設定キー012IW051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012IW201内に收容されており、設定キー012IW051は、基板ケース012IW201を開放しなくても操作可能となるように基板ケース012IW201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。

【0543】

設定キー012IW051を有する基板ケース012IW201は、パチンコ遊技機1の背面に設けられているため、遊技機用枠3を閉鎖した状態ではパチンコ遊技機1の正面側からの操作が不可能であり、所定の扉キーを用いて遊技機用枠3を開放することで操作が可能となる。また、設定キー012IW051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012IW051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012IWでは、扉キーと設定キーとが別個のキーである形態を例示したが、一のキーにて兼用されていてもよい。

20

【0544】

また、基板ケース012IW201には、表示モニタ012IW029と、該表示モニタ012IW029の表示を切り替えるための表示切替スイッチ012IW030が配置されている。これら表示モニタ012IW029及び表示切替スイッチ012IW030は、主基板11に接続されているとともに、基板ケース012IW201の左上部に配置されている。つまり、表示モニタ012IW029及び表示切替スイッチ012IW030は、基板ケース012IW201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012IW003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012IW003を開放した状態における遊技盤2の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機1の正面とは異なる。ただし、主基板11を視認する際の正面とパチンコ遊技機1の正面とが共通するようにしてもよい。

30

【0545】

前述したように、本特徴部012IWにおける設定キー012IW051は、遊技機用枠3を閉鎖した状態ではパチンコ遊技機1の正面側からは操作が不可能となっているが、該パチンコ遊技機1が設置される遊技島の内側等から設定キー012IW051が操作される虞がある。そこで本特徴部012IWでは、図11-3及び図11-4に示すように、外枠012IW001aの右端部には、遊技機用枠012IW003の閉鎖時に、設定キー012IW051を含む基板ケース012IW201の右側部を背面側から被覆するセキュリティカバー012IW500Aが取り付けられている。このセキュリティカバー012IW500Aは、前後方向を向く短片012IW500Aaと、該短片012IW500Aa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012IW500Ab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012IW500Aaの上下寸法は、基板ケース012IW201の背

40

50

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 0 1 2 I W 5 0 0 A は、短片 0 1 2 I W 5 0 0 A a の前端部を介して外枠 0 1 2 I W 0 0 1 a の右端部に固定されている。

【0 5 4 6】

尚、図 1 1 - 3 に示すように、長片 0 1 2 I W 5 0 0 A b は、遊技機用枠 0 1 2 I W 0 0 3 が閉鎖されている状態において、基板ケース 0 1 2 I W 2 0 1 の右部にパチンコ遊技機 1 の後方から当接（または近接）することによって設定キー 0 1 2 I W 0 5 1 を含む基板ケース 0 1 2 I W 2 0 1 の右側部をパチンコ遊技機 1 の背面側から被覆する。このため、設定キー 0 1 2 I W 0 5 1 は、長片 0 1 2 I W 5 0 0 A b によって操作不能な状態となる。一方で、図 1 1 - 4 に示すように、遊技機用枠 0 1 2 I W 0 0 3 が開放されている状態においては、設定キー 0 1 2 I W 0 5 1 は、遊技機用枠 0 1 2 I W 0 0 3 とともに移動して長片 0 1 2 I W 5 0 0 A b から離間することによって長片 0 1 2 I W 5 0 0 A b による被覆状態が解除されることで操作可能な状態となる。

10

【0 5 4 7】

つまり、本特徴部 0 1 2 I W におけるパチンコ遊技機 1 は、遊技機用枠 0 1 2 I W 0 0 3 が閉鎖されている状態においては、セキュリティカバー 0 1 2 I W 5 0 0 A によって設定キー 0 1 2 I W 0 5 1 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 0 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 0 1 2 I W 5 0 0 A による規制状態が解除され、設定キー 0 1 2 I W 0 5 1 の操作が許容される許容状態となる。

20

【0 5 4 8】

基板ケース 0 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 0 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 0 1 2 I W 0 5 1 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 0 1 2 I W 0 0 3 を開放しない限り設定キー 0 1 2 I W 0 5 1 を操作して設定値を変更することはできない。

【0 5 4 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 0 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 0 1 2 I W 0 5 1 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 0 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 0 1 2 I W 5 0 0 A によって設定キー 0 1 2 I W 0 5 1 を含む操作部に対する操作が規制される規制状態に維持されることで、上記不正行為を好適に抑制することができる。

30

【0 5 5 0】

また、遊技機用枠 0 1 2 I W 0 0 3 が閉鎖され、セキュリティカバー 0 1 2 I W 5 0 0 A によって設定キー 0 1 2 I W 0 5 1 を含む基板ケース 0 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 0 1 2 I W 5 0 0 A を通して、基板ケース 0 1 2 I W 2 0 1 に収容されている主基板 1 1 等を透視することができるため、主基板 1 1 における CPU 1 0 3 などの電子部品が実装される実装面や封印シール等の状況を容易に確認することができる。

40

【0 5 5 1】

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

【0 5 5 2】

50

本特徴部 012IW では、主基板 11 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 MR1 の他、大当り種別判定用の乱数値 MR2、変動パターン判定用の乱数値 MR3、普図表示結果判定用の乱数値 MR4、MR4 の初期値決定用の乱数値 MR5 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値 MR1～MR5 は、CPU103 にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路 104 によって更新されてもよい。乱数回路 104 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

10

【0553】

遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備える ROM101 には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ROM101 には、CPU103 が各種の判定や決定を行うために用意された、図 11-5 及び図 11-6 などに示す複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ROM101 には、CPU103 が主基板 11 から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの変動表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

【0554】

ROM101 が記憶する判定テーブルには、例えば図 11-5 (A) に示す表示結果判定テーブル（設定値 1）、図 11-5 (B) に示す表示結果判定テーブル（設定値 2）、図 11-5 (C) に示す表示結果判定テーブル（設定値 3）、図 11-6 (A) に示す大当り種別判定テーブルの他、大当り変動パターン判定テーブル（図示略）、小当り変動パターン判定テーブル（図示略）、図 11-7 に示すハズレ変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル（図示略）、普図変動パターン判定テーブル（図示略）などが含まれている。

20

【0555】

本特徴部 012IW におけるパチンコ遊技機 1 は、設定値に応じて大当りの当選確率（出玉率）が変わる構成とされている。具体的には、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率（出玉率）が変わるようになっている。設定値は 1～3 の 3 段階からなり、1 が最も出玉率が低く、1、2、3 の順に値が大きくなるほど出玉率が高くなる。すなわち、設定値として 1 が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が低く、2、3 の順に値が大きくなるほど有利度が段階的に高くなる。なお、本特徴部 012IW では、小当りの当選確率については、設定値に関係なく同じである。

30

【0556】

（表示結果判定テーブル）

図 11-5 (A)～(C) は、各設定値に対応する表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ROM101 に記憶されているデータの集まりであって、MR1 と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。各表示結果判定テーブルは、変動特図指定バッファが 1（第 1）である、つまり、第 1 特別図柄が変動表示の対象とされている場合と、変動特図指定バッファが 2（第 2）である、つまり、第 2 特別図柄が変動表示の対象とされている場合のそれぞれについて、大当りとする判定値と、小当りとする判定値が設定されている。

40

【0557】

図 11-5 (A) に示すように、設定値 1 に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第 1 である場合、つまり、第 1 特別図柄が変動表示の対象とされている場合には、設定値が「2」、「3」である場合よりも低い確率（非確変時は 1/320、確変時は 1/32）で大当りに当選する。一方、これら判定値のうちの一部分が

50

小当りに対応する判定値として設定されており、設定値が「2」、「3」である場合と同じ確率（ $1/99$ ）で小当りに当選している。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（非確変時は $1/320$ 、確変時は $1/32$ ）で大当りに当選する。一方、これら判定値のうちの半数が小当りに対応する判定値として設定されていることで、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合よりも高い確率（ $1/2$ ）で小当りに当選している。

【0558】

また、図11-5（B）に示すように、設定値2に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」である場合よりも高い確率（非確変時は $1/300$ 、確変時は $1/30$ ）で大当りに当選する。一方、これら判定値のうちの一部が小当りに対応する判定値として設定されており、設定値が「1」、「3」である場合と同じ確率（ $1/99$ ）で小当りに当選している。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（非確変時は $1/300$ 、確変時は $1/30$ ）で大当りに当選する。一方、これら判定値のうちの半数が小当りに対応する判定値として設定されていることで、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合よりも高い確率であり、かつ、設定値が「1」、「3」である場合と同じ確率（ $1/2$ ）で小当りに当選している。

【0559】

また、図11-5（C）に示すように、設定値3に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」である場合よりも高い確率（非確変時は $1/280$ 、確変時は $1/28$ ）で大当りに当選する。一方、これら判定値のうちの一部が小当りに対応する判定値として設定されており、設定値が「1」、「2」である場合と同じ確率（ $1/99$ ）で小当りに当選している。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（非確変時は $1/280$ 、確変時は $1/28$ ）で大当りに当選する。一方、これら判定値のうちの半数が小当りに対応する判定値として設定されていることで、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合よりも高い確率であり、かつ、設定値が「1」、「2」である場合と同じ確率（ $1/2$ ）で小当りに当選している。

【0560】

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11-5（A）～（C）に示す大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当り種別A～大当り種別C）とすることを決定する。また、MR1が図11-5（A）～（C）に示す小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当り及び小当りの当選を決定する。尚、図11-5（A）～（C）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）並びに小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示器4Aまたは第2特別図柄表示器4Bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示器4Aまたは第2特別図柄表示器4Bにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【0561】

なお、本例では、図11-5に示すように、設定値に関係なく、小当りの当選確率が同じ

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

【0562】

また、小当りを設けない遊技機において、本特徴部012IWで示した構成を適用するように構成してもよい。

【0563】

また、本特徴部012IWでは、CPU103は、図11-5(A)～(C)に示す表示結果判定テーブルを用いて大当りまたは小当りとするか否かを判定するようになっているが、大当り判定テーブルと小当り判定テーブルとを別個に設け、大当りの判定は、変動特図指定バッファによらず第1特別図柄の変動表示である場合と第2特別図柄の変動表示である場合とで共通のテーブルを用いて行うようにし、小当りの判定は、変動特図指定バッファが第1である場合と第2である場合とで別個のテーブルを用いて行うようにしてもよい。

【0564】

また、本特徴部012IWでは、設定値「1」<設定値「2」<設定値「3」の順に有利度が高くなる場合を示しているが、例えば、遊技状態に応じて有利度の順位が変化するように構成してもよい。例えば、高確率／高ベース状態に制御され、次回の大当りが発生するまで高確率／高ベース状態が維持され、且つ小当り遊技である程度の賞球が得られるように構成された遊技機に適用した場合に、本例では、図11-5に示すように、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には $1/2$ の高い確率で小当りが発生し賞球が得られやすい期間となりうるので、特定の遊技状態（この例では、高確率／高ベース状態）では、他の遊技状態とは異なり、逆に大当りが発生しにくい（高確率／高ベース状態が継続しやすい）設定値「1」が最も有利度が高い設定となるようにしてもよい。

【0565】

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

【0566】

尚、本特徴部012IW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。

【0567】

（大当り種別判定テーブル）

図11-6(A)は、ROM101に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。なお、本特徴部012IWでは、遊技球が第1始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第1特別図柄の変動表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合と、遊技球が第2始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第2特別図柄の変動表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合とで、共通の大当り種別判定テーブルを用いるように構成されているが、異なるテーブルを設けて、いずれの大当り種別に決定されるかの割合が異なるようにしてもよい。

【0568】

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

10

20

30

40

50

【0569】

図11-6(A)に示す大当り種別判定テーブルにおいては、設定値ごとに大当り種別判定用の乱数(MR2)に対応する判定値が割り当てられているが、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。つまり、設定値ごとに大当り種別A～大当り種別Cのいずれに判定されるかの割合が示されている。なお、後述する図11-7に示すハズレ変動パターン判定テーブルや、図11-8に示す非リーチハズレ変動パターン判定テーブル等についても、実際には乱数に対応する判定値が割り当てられているが、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。

【0570】

図11-6(A)に示すように、大当り種別判定テーブルにおいては、設定値が「1」である場合、大当り種別Cに決定される割合が高く、設定値が「2」である場合、大当り種別Bに決定される割合が高く、設定値が「3」である場合、大当り種別Aに決定される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。

10

【0571】

ここで、本特徴部012IWにおける大当り種別について、図11-6(B)を用いて説明すると、本特徴部012IWでは、大当り種別毎に、大当り遊技におけるファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間がそれぞれ定められている。

【0572】

ファンファーレ期間とは、例えば、主基板11側において、ステップS114の大当り開放前処理が実行される期間であり、第1演出制御基板012IW12aおよび第2演出制御基板012IW12b側において、大当り図柄が停止表示された後に、大当り遊技状態の開始を報知する演出動作としてのファンファーレ演出が実行される期間である。

20

【0573】

インターバル期間とは、例えば、主基板11側において、ステップS116の大当り開放後処理が実行される期間であり、第1演出制御基板012IW12aおよび第2演出制御基板012IW12b側において、大入賞口を開放状態とするラウンドが終了した後に、次のラウンドの開始を報知する演出動作としてのインターバル演出が実行される期間である。

【0574】

エンディング期間とは、例えば、主基板11側において、ステップS117の大当り終了処理が実行される期間であり、第1演出制御基板012IW12aおよび第2演出制御基板012IW12b側において、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間である。

30

【0575】

図11-6(B)に示すように、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間は、大当り種別Aの場合に最も長くなり、次に大当り種別Bの場合に長くなり、大当り種別Cの場合に最も短くなるように設定されている。

【0576】

上述のように、本特徴部012IWでは、設定値が「1」である場合には、大当り種別Cと判定される割合が高いため、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間が比較的短くなりやすい。一方、設定値が「3」である場合には、大当り種別Aと判定される割合が高いため、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間が比較的長くなりやすい。よって、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間は長くなる。

40

【0577】

本特徴部012IWでは、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、大当りの当選確率(出玉率)が高くなるように構成されているが、同時に、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間は長くなるようにも構成されている。このような構成により、大当りの当選確率(出玉率)が高い設定であるときには、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期

50

間の平均期間を長くすること、すなわち遊技の進行を遅らせることができ、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止することができる。

【0578】

本特徴部012IWでは、大当り遊技中に、設定値を示唆する大当り中示唆演出（詳細については後述する）を実行可能に構成されているが、この大当り中示唆演出をファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間において実行可能である。そのような構成により、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の興趣を高めることができる。また、遊技者の関心を大当り中示唆演出に向けることにより、各期間の長短に気付かれにくくすることができる。

【0579】

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

【0580】

また、本特徴部012IWでは、大当り種別ごとにファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間が設定され、設定値ごとにいずれの大当り種別と判定されるかの割合が異なるように構成することにより、大当りの当選確率（出玉率）が高い設定であるときには、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間を長くする、すなわち遊技の進行を遅らせるようにしているが、このような構成に限らず、設定値ごとにファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間が固定的に設定されているようにしてもよい。また、例えば、予め定められた期間が異なる複数種類のファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間からいずれかを抽選によって決定するようにしてもよい。この場合には、大当り種別A<B<Cの順に、比較的長い期間が設定されたファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間が選択される割合が高くなるように判定値が設定されたテーブルを用いることで、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間が長くなるようにすることができる。

【0581】

本特徴部012IWでは、大当り種別A～大当り種別Cのいずれの場合にも、大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御および確変制御は、所定回数（本特徴部012IWでは100回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了するが、例えば、大当り種別ごとに時短制御および確変制御の回数が異なるようにしてもよいし、特定の大当り種別の場合には、大当り遊技状態の終了後において実行される高確制御および時短制御が、該大当り遊技状態の終了後において再度大当りが発生するまで継続して実行されるようにしてもよい。このような特定の大当り種別となる場合には、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。本特徴部012IWでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値毎に大当りとなる割合が異なるように構成されているが、このような構成に加えて、または代えて、設定値毎に確変継続率（連荘率）が異なるようにしてもよい。

【0582】

また、本特徴部012IWでは、大当り種別A～大当り種別Cに有利度（例えば、大当り遊技中のラウンド数や、時短制御および確変制御の有無、制御回数など）の違いはなく、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間が異なるように構成されているが、例えば、大当り種別ごとに、大当り遊技中のラウンド数や、時短制御および確変制御の有無、制御回数を異ならせ、有利度が異なるようにしてもよい。この場合には、ラウンド中の演出は、大当り種別ごとに異なるようにしてもよいし、大当り種別に関わらず同じようにしてもよい。

【0583】

10

20

30

40

50

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

【 0 5 8 4 】

また、本特徴部 0 1 2 I Wでは、大当たり種別に応じてファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間が異なる場合を示したが、そのような態様にかぎらず、大当たり種別によらずにファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間を異ならせるように構成してもよい。例えば、設定値「1」～「3」のいずれであるかに応じて、その設定値に応じたファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間を一律に決定するように構成してもよい。また、例えば、設定値「1」～「3」のいずれであるかに応じて、その設定値に応じた選択確率による抽選処理を行い、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間を決定するように構成してもよい。

【 0 5 8 5 】

このように、本特徴部 0 1 2 I Wでは、設定されている設定値に応じて変動表示結果が大当たりとなった場合の大当たり種別の決定割合が異なっているので、遊技興趣を向上できるようになっている。

【 0 5 8 6 】

尚、本特徴部 0 1 2 I Wでは、大当たり種別を大当たり種別判定用の乱数値である M R 2 を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別は、特図表示結果判定用の乱数値である M R 1 を用いて決定してもよい。

【 0 5 8 7 】

また、本特徴部 0 1 2 I Wでは、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が大きいほど遊技者にとって有利となる（大当たり確率や小当たり確率が高まることや、大当たり種別としての大当たり種別 C が決定されやすくなること等）形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

【 0 5 8 8 】

また、本特徴部 0 1 2 I Wでは、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値に応じて大当たり確率に変化する一方で、遊技性自体は変化しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。

【 0 5 8 9 】

例えば、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が 1 である場合は、通常状態での大当たり確率が $1 / 320$ 、確変状態が 65 % の割合でループする遊技性（所謂確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 2 である場合は、通常状態での大当たり確率が $1 / 200$ 、大当たり遊技中の特定のラウンドにおいて遊技球が特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定のカウンスイッチを通過することに基づいて大当たり遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、大当たり種別に応じて大当たり遊技中に遊技球が該カウンスイッチを通過する割合が異なる遊技性（所謂 V 確変タイプ）とし、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 3 である場合は、大当たり確率が $1 / 320$ 且つ小当たり確率が $1 / 50$ であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定のカウンスイッチを通過することに基づいて大当たり遊技状態に制御する遊技性（所謂 1 種 2 種混合タイプ）としてもよい。更に、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1 ～ 3 と遊技性が同一であるが、これら設定値が 1 ～ 3 のいずれかである場合よりも大当たり確率や小当たり確率が高い一方で大当たり遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 4 である場合）を設けてもよい。

【0590】

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

【0591】

（小当り種別判定テーブル）

図11-6（C）は、ROM101に記憶されている小当り種別判定テーブルを示す説明図である。図11-6（C）に示すように、本特徴部012IWでは、小当り種別として小当り種別A～Cが設けられている。図11-6（C）に示すように、本特徴部012IWでは、設定値「1」～「3」のいずれであるかに関係なく、小当り種別A～Cの決定割合は同じである。

【0592】

また、本特徴部012IWでは、小当り種別A～Cのいずれであるかに関係なく、小当り遊技中の大入賞口の開放期間や開放回数は同じであり、遊技における有利度合いは同じである。

【0593】

（変動パターン判定テーブル）

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

【0594】

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

【0595】

（ハズレ変動パターン判定テーブル）

図11-7は、ハズレ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。本特徴部012IWでは、電源投入時に設定変更が行われた時点から変動表示が所定回（本例では30回）実行されるまでの期間（以下、特別期間ともいう）と、それ以外の期間（以下、非特別期間ともいう）とで、異なるハズレ変動パターン判定テーブルを用いるように構成されている。

【0596】

具体的には、特別期間においては、図11-7（A）に示す第1ハズレ変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを判定し、非特別期間においては、図11-7（B）に示す第2ハズレ変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを判定する。なお、本特徴部012IWでは、電源投入時に設定変更が行われた時点から変動表示が所定回（本例では30回）実行されるまでの期間を特別期間としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、電源投入時に設定変更が行われたか否かに関わらず、変動表示が所定回（本例では30回）実行されるまでの期間を特別期間としてもよい。また、リアルタイムクロック012IW126等を用いて、所定の時間帯（例えば、午前9時から午前11時まで）であれば特別期間としてもよい。また、初回の大当りが発生するまでの期間を特別期間としてもよい。

【0597】

図11-7（A），（B）に示す第1，第2ハズレ変動パターン判定テーブルは、いずれ

10

20

30

40

50

も設定値「1」<「2」<「3」の順に、ノーマルリーチハズレやスーパーリーチハズレとなる割合が高く、非リーチハズレとなる割合が低くなるように判定値が割り当てられている。このような構成により、設定値に応じてノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合が異なるため、ノーマルリーチやスーパーリーチが実行される頻度によって設定値が示唆されることになる。

【0598】

また、図11-7(A)に示す第1ハズレ変動パターン判定テーブルは、図11-7(B)に示す第2ハズレ変動パターン判定テーブルよりも、ノーマルリーチハズレとなる割合が高く、さらに設定値間のノーマルリーチハズレとなる割合の差が大きくなるように判定値が割り当てられている。このような構成により、特別期間においては、非特別期間よりもノーマルリーチが実行される頻度の違いが認識しやすくなる（すなわち設定値の示唆を認識しやすくなる）ため、特別期間に遊技を行う動機を与えることができ、遊技興趣を高めることができる。

【0599】

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

【0600】

また、図11-7(A)，(B)に示す第1，第2ハズレ変動パターン判定テーブルは、設定値に応じて、非リーチハズレ以外のときに、ノーマルリーチハズレとスーパーリーチハズレとのいずれとなるかの割合（すなわち、ノーマルリーチハズレ：スーパーリーチハズレのバランス）が異なるように判定値が割り当てられている。具体的には、図11-7(A)に示す第1ハズレ変動パターン判定テーブルは、設定値「1」<「2」<「3」の順に、ノーマルリーチハズレの比率が著しく高くなり（本例では、5%ずつ高くなる）、具体的には、図11-7(B)に示す第2ハズレ変動パターン判定テーブルは、設定値「1」<「2」<「3」の順に、ノーマルリーチハズレの比率が僅かに高くなる（本例では、0.2%ずつ高くなる）ように構成されている。このような構成により、ノーマルリーチハズレとスーパーリーチハズレとの選択傾向によって設定値が示唆されることになる。また、特別期間と非特別期間とで選択傾向の違いを大きくすることができる。

【0601】

本特徴部012IWでは、設定値に応じて、異なる割合で設定示唆演出を実行可能であるが、これは、設定値に応じてノーマルリーチハズレおよびスーパーリーチハズレ全体の実行割合が異なること、設定値に応じてノーマルリーチハズレおよびスーパーリーチハズレの実行比率が異なること、設定値に応じてノーマルリーチハズレのみ実行割合が異なることを含む概念である。

【0602】

本特徴部012IWでは、図11-7(A)，(B)に示す第1，第2ハズレ変動パターン判定テーブルのいずれが用いられたときにも、画像表示装置5において共通の背景画像を表示して、飾り図柄の変動表示を行う。また、設定値が1~3のいずれに設定されているときにも、画像表示装置5において共通の背景画像を表示して、飾り図柄の変動表示を行う。なお、特別期間や電源投入時から変動表示が所定回（本例では30回）実行されるまでの期間のみ、専用の背景画像が表示されるようにしてもよい。このような構成により、特別期間や電源投入時から変動表示が所定回（本例では30回）実行されるまでの期間の遊技興趣を高めることができる。

【0603】

なお、本特徴部012IWの例に限らず、例えば、設定値を示唆する特殊変動パターン（

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

【0604】

(非リーチハズレ変動パターン判定テーブル)

図 11-8 は、非リーチハズレ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。本特徴部 012IW では、変動時間が異なる複数種類の非リーチハズレ変動パターンが設けられており、変動パターンが非リーチハズレに決定されたときに、さらに非リーチハズレ A~C のいずれにするかに決定するように構成されている。なお、このような構成に限らず、例えば、図 11-7 に示すハズレ変動パターン判定テーブルに、非リーチハズレ A~C が含まれるようにして、非リーチハズレ A~C、ノーマルリーチハズレ、スーパーリーチハズレのいずれかに決定するように構成してもよい。

【0605】

図 11-8 に示すように、非リーチハズレ変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が「1」である場合、非リーチハズレ C (変動時間 7 秒) に決定される割合が高く、設定値が「2」である場合、非リーチハズレ B (変動時間 8 秒) に決定される割合が高く、設定値が「3」である場合、非リーチハズレ A (変動時間 9 秒) に決定される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。

【0606】

本特徴部 012IW では、設定値が「1」である場合には、非リーチハズレ C と判定される割合が高いため、非リーチハズレ時の変動時間が比較的短くなりやすい。一方、設定値が「3」である場合には、非リーチハズレ A と判定される割合が高いため、非リーチハズレ時の変動時間が比較的長くなりやすい。よって、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、平均変動時間が長くなる。

【0607】

本特徴部 012IW では、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、大当りの当選確率 (出玉率) が高くなるように構成されているが、同時に、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、平均変動時間が長くなるようにも構成されている。このような構成により、大当りの当選確率 (出玉率) が高い設定であるときには、平均変動時間を長くすること、すなわち遊技の進行を遅らせることができ、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止することができる。

【0608】

本特徴部 012IW では、設定値に応じて、変動時間が異なる非リーチハズレ A~C のいずれとなるかの割合を異ならせることにより、平均変動時間が異なるように構成されているが、例えば、非リーチハズレ以外の変動パターン (例えば、ノーマルリーチハズレやスーパーリーチハズレ等) も、変動時間が異なるように複数種類設け、設定値に応じて、選択される割合が異なるようにしてもよい。なお、変動パターン (例えば、ノーマルリーチハズレやスーパーリーチハズレ等) を変動時間が異なるように複数種類設ける場合には、飾り図柄の揺れ表示や高速変動表示の時間等を異ならせるようにして、演出等の見え方には違いがないようにすることが望ましい。

【0609】

また、本特徴部 012IW では、設定値に応じて、平均変動時間が異なるように構成されているが、このような構成に代えて、または加えて、設定値に応じて、確定飾り図柄 (最終停止図柄) が停止表示される期間が異なるようにしてもよい。このような構成により、大当りの当選確率 (出玉率) が高い設定であるときには、確定飾り図柄 (最終停止図柄) が停止表示される期間を長くすること、すなわち遊技の進行を遅らせることができ、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止することができる。

【0610】

また、本特徴部 012IW では、非リーチハズレ A~C にそれぞれ変動時間が設定され、

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

【0611】

なお、本特徴部012IWでは、他の変動パターンに比べて変動時間が短い短縮用の変動パターンが設けられている。例えば、非リーチハズレA（変動時間9秒）よりも変動時間が短い短縮非リーチハズレ（変動時間1.5秒）の変動パターンが設けられている。そして、この短縮用の変動パターンは、例えば、保留記憶数が所定数（例えば3）以上であるときに、用いられるように構成されている。このような構成は、保留記憶数が上限に達している状態、または上限に近い状態であるときに、この状態を解消して、効率的に変動表示を行う（すなわち効率的に遊技を進行する）ことを目的とするものである。ゆえに、保留記憶数が所定数以上であるときに、遊技の進行を遅らせることは不適当であるともいえる。そのため、本特徴部012IWでは、保留記憶数が所定数以上であるときに用いられる短縮用の変動パターンについては、設定値に関わらず、共通の変動時間となっている。なお、本特徴部012IWの構成に関わらず、保留記憶数が所定数以上であるときに用いられる短縮用の変動パターンについても、設定値に応じて変動時間を異ならせるようにしてもよい。

【0612】

（設定確認処理、設定変更処理）

次に、本特徴部012IW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11-9～図11-11は、特徴部012IW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012IWにおいて、ステップIWS001～S002の処理は、図3で示したステップS1～S2の処理と同様である。

【0613】

初期設定を行うと、CPU103は、遊技機への電源供給を開始したときに演出制御手段（具体的には、第1演出制御用CPU012IW120a、第2演出制御用CPU012IW120b）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012IWS003）。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第1演出制御用CPU012IW120aおよび第2演出制御用CPU012IW120bが起動するまでに十分な時間がセットされる。次いで、CPU103は、演出制御手段起動待ちタイマの値を1減算し（ステップ012IWS004）、減算後の演出制御手段起動待ちタイマの値が0となっているか否かを確認する（ステップ012IWS005）。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012IWS004に戻り、ステップ012IWS004～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012IWS006に移行する。

【0614】

ステップ012IWS003～S005の処理が実行されることによって、第1演出制御用CPU012IW120aおよび第2演出制御用CPU012IW120bが起動するまで待ってからステップ012IWS006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第1演出制御用CPU012IW120aおよび第2演出制御用CPU012IW120b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。

【0615】

次いで、CPU103は、遊技機への電源投入時にクリアスイッチが押下されたことを示すRAMクリアフラグをリセットする（ステップ012IWS006）。

【0616】

なお、本例では、後述する電源断処理（ステップ012IWS031参照）ではRAMクリアフラグをクリアせず、遊技機への電源投入時にステップ012IWS006により一旦RAMクリアフラグをクリアして、その後、クリアスイッチがセットされていれば、新たにRAMクリアフラグをセットする（ステップ012IWS016，S022参照）ように構成する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、電源断処理を実行するときにRAMクリアフラグもクリアしてしまい、その後、遊技機への電源投入時にクリアスイッチがセットされていれば、新たにRAMクリアフラグをセットするように構成してもよい。

【0617】

次いで、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012IWS007）。具体的には、ステップ012IWS007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012IWS007；No）、ステップ012IWS012に移行する。

【0618】

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012IWS007；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012IWS008）。ステップ012IWS008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012IWS008；No）、ステップ012IWS010に移行する。

【0619】

RAM102のデータが正常であると判定された場合（ステップ012IWS008；Yes）、CPU103は、RAM102に記憶されている設定値が設定値「1」～「3」以外の値であるか否かを確認する（ステップ012IWS009）。RAM102に記憶されている設定値が設定値「1」～「3」のいずれかであれば、ステップ012IWS011に移行する。

【0620】

RAM102のデータが正常でないと判定した場合（ステップ012IWS008のN）またはRAM102に記憶されている設定値が設定値「1」～「3」以外の値であると判定した場合（ステップ012IWS009のY）には、CPU103は、RAM102に異常が発生していることを示すRAM異常フラグをセットする（ステップ012IWS010）。そして、ステップ012IWS012に移行する。

【0621】

RAM102に記憶されている設定値が設定値「1」～「3」のいずれかであった場合（ステップ012IWS009のN）には、CPU103は、設定値を変更するための設定変更処理の実行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012IWS011）。設定変更中フラグがセットされていれば（ステップ012IWS011；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012IWS012に移行する。

【0622】

ステップ012IWS012では、CPU103は、扉開放センサ012IW090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012IWS012）。扉開放センサ012IW090からの出力信号がオンであれば、CPU103は、設定キー012IW051がオンであるか否かを判定する（ステップ012IWS013）。設定キー012IW051がオンであれば、CPU103は、クリアスイッチからの出力信号がオンで

10

20

30

40

50

あるか否かを判定する（ステップ012IWS014）。クリアスイッチからの出力信号がオンであれば、CPU103は、RAMクリア2処理を実行する（ステップ012IWS015）。

【0623】

本例では、RAMクリア処理として、RAMクリア1処理（ステップ012IWS051参照）と、RAM異常発生時などに実行されるRAMクリア2処理（ステップ012IWS015参照）とがある。

【0624】

RAMクリア1処理では、CPU103は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアする処理を行い、作業領域に初期値を設定する。ただし、RAMクリア1処理では、RAM102の記憶領域のうち連比や役比、ベースなどの性能表示用の情報を記憶する領域、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。以下、RAMクリア1処理でクリアされるRAM102の記憶領域をクリア記憶領域1という。

【0625】

RAMクリア2処理では、CPU103は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアする処理を行い、作業領域に初期値を設定する。ただし、RAMクリア2処理では、RAM102の記憶領域のうち連比や役比、ベースなどの性能表示用の情報を記憶する領域以外の領域がクリアされ、連比や役比、ベースなどの性能表示用の情報はクリアされず保持される。また、RAMクリア2処理では、RAM102に記憶される設定値の値もクリアされる。以下、RAMクリア2処理でクリアされるRAM102の記憶領域をクリア記憶領域2という。従って、本例では、RAMクリア2処理でクリアされるRAM102のクリア記憶領域2は、RAMクリア1処理でクリアされるRAM102のクリア記憶領域1よりも広がっている。

【0626】

そして、CPU103は、RAMクリアフラグをセットし（ステップ012IWS016）、ステップ012IWS025に移行する。なお、RAMクリアフラグは、RAM102のクリア記憶領域2にセットされる。

【0627】

一方、扉開放センサ012IW090からの出力信号がオフである場合や（ステップ012IWS012のN）、設定キー012IW051がオフである場合（ステップ012IWS013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012IWS014のN）には、CPU103は、設定値異常エラーコマンドを第2演出制御用CPU012IW120bに対して送信する制御を行う（ステップ012IWS017）。

【0628】

次いで、CPU103は、ステップ012IWS018～S020のループ処理に移行する。ループ処理では、CPU103は、4msのウェイト時間を計測する4msウェイト処理を実行する（ステップ012IWS018）。そして、4msのウェイト時間が経過すると、CPU103は、ステップ012IWS019に移行し、所定のエラー表示を行う（ステップ012IWS019）。例えば、CPU103は、表示モニタ012IW029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。また、CPU103は、外部端子板を介してホールコンピュータなどの外部装置に対してセキュリティ信号を外部出力する制御を行う（ステップ012IWS020）。そして、ステップ012IWS018以降の処理を繰り返し実行する。

【0629】

ステップ012IWS007～S020の処理が実行されることによって、本特徴部012IWでは、バックアップRAMが正常でない場合や（ステップ012IWS007、S008のN、ステップ012IWS009のY）、設定変更中に電断などが発生した場合（ステップ012IWS011のY）には、遊技機用枠012IW003が開放された状態で設定キー012IW051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

10

20

30

40

50

を条件にRAMクリアされてステップ012IWS025以降の設定値の変更が可能となる。一方で、遊技機用枠012IW003が開放され、設定キー012IW051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。

【0630】

設定変更中フラグがセットされていなければ（ステップ012IWS011；No）、CPU103は、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ012IWS021）。クリアスイッチからの出力信号がオンであれば、CPU103は、RAMクリアフラグをセットする（ステップ012IWS022）。

【0631】

本例では、ステップ012IWS022やステップ012IWS016の処理が実行されることによって、遊技機への電源投入時に最初にクリアスイッチのオンが検出されたときにRAMクリアフラグがセットされる。そして、以降、タイマ割込が設定されてタイマ割込処理（遊技制御処理）が開始されるまでの間に、電源投入時にクリアスイッチのオンが検出されたか否かを確認する場面が複数回存在するのであるが、クリアスイッチの状態を直接確認するのではなく、RAMクリアフラグがセットされているか否かを確認することにより、電源投入時にクリアスイッチのオンが検出されたか否かが判定される（ステップ012IWS025、S034、S048参照）。

【0632】

次いで、CPU103は、扉開放センサ012IW090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012IWS023）。扉開放センサ012IW090からの出力信号がオンであれば、CPU103は、設定キー012IW051がオンであるか否かを判定する（ステップ012IWS024）。設定キー012IW051がオンであれば、CPU103は、RAMクリアフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ012IWS025）。RAMクリアフラグがセットされていなければ、CPU103は、設定値を確認するための設定確認処理を実行することを示す設定確認コマンドを第2演出制御用CPU012IW120bに対して送信する制御を行う（ステップ012IWS026）。そして、ステップ012IWS030に移行する。

【0633】

一方、RAMクリアフラグがセットされていれば、CPU103は、設定値を変更するための設定変更処理を実行することを示す設定変更コマンドを第2演出制御用CPU012IW120bに対して送信する制御を行う（ステップ012IWS027）。次いで、CPU103は、RAM異常フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ012IWS028）。RAM異常フラグがセットされていれば（すなわち、RAM102の異常が検出されている場合であれば）、CPU103は、設定値確定バッファ（RAM102に設けられた現在の設定値を格納する格納領域）に設定値「1」に設定する（ステップ012IWS029）。そして、ステップ012IWS030に移行する。なお、この際に、CPU103は、RAM異常フラグをリセットする。

【0634】

なお、第1演出制御基板012IW12aおよび第2演出制御基板012IW12b側では、設定確認コマンドや設定変更コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御を行う（例えば、画像表示装置5において所定の画像を表示したり、スピーカ8L、8Rから所定の音を出力したり、装飾用LEDといった装飾発光体を所定の態様により発光させたりする）。なお、この場合、第1演出制御基板012IW12aおよび第2演出制御基板012IW12b側において、プッシュボタン31Bなど演出用の操作ボタンが押下されることによって、「メンテナンスモード」などと表示してメンテナンスモードに移行するように構成してもよい。「メンテナンスモード」とは、例えば、リアルタイムクロック012IW126の日時設定や、各種エラーの発生履歴（いつどのようなエラーが発生したかの記録）、設定変更履歴（いつ設定値を変更したかや変更後の設定値の記録）を確認できるモードである。なお、設定キー012IW051がオ

10

20

30

40

50

フとなり設定確認処理や設定変更処理が終了すると、メンテナンスモードも終了する。

【0635】

次いで、CPU103は、4msのウェイト時間を計測する4msウェイト処理を実行する（ステップ012IWS030）。そして、4msのウェイト時間が経過すると、CPU103は、ステップ012IWS031に移行し、電源断処理を実行する（ステップ012IWS031）。ステップ012IWS031の電源断処理では、CPU103は、電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する処理を実行する。電源断信号は、例えば電源基板に搭載されている電源監視回路が、遊技機に供給される電源の電圧の低下を検出した場合に出力する。そして、電源断処理において、CPU103は、電源断信号が出力されたことを検出したら、必要なデータ（例えば、バックアップフラグ、チェックサム）をバックアップRAM領域に保存するための電力供給停止時処理を実行する。

10

【0636】

次いで、CPU103は、設定値確定バッファに格納されている設定値を特定し、特定した設定値を表示モニタ012IW029に表示する（ステップ012IWS032）。また、CPU103は、外部端子板を介してホールコンピュータなどの外部装置に対してセキュリティ信号を外部出力する制御を行う（ステップ012IWS033）。

【0637】

次いで、CPU103は、RAMクリアフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ012IWS034）。RAMクリアフラグがセットされていないならば、そのままステップ012IWS043に移行する。

20

【0638】

RAMクリアフラグがセットされていれば、CPU103は、設定変更中フラグをセットし（ステップ012IWS035）、設定変更処理を開始する。次いで、遊技機が電源投入されてから既に初回のクリアスイッチバッファへの値の設定が行われたことを示す初回設定済フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ012IWS036）。なお、クリアスイッチバッファは、RAM102に設けられ、クリアスイッチの入力状態（オン状態であるかオフ状態であるか）を設定するためのバッファである。例えば、クリアスイッチバッファは、クリアスイッチがオン状態であれば「1」の値がセットされ、オフ状態であれば「0」の値がセットされる。初回設定済フラグがセットされていれば（遊技機が電源投入されてから既に初回のクリアスイッチバッファへの値の設定が行われていれば）、そのままステップ012IWS039に移行する。

30

【0639】

初回設定済フラグがセットされていないならば（すなわち、遊技機が電源投入されてからまだ一度もクリアスイッチバッファへの値の設定が行われていないならば）、CPU103は、クリアスイッチバッファにオン状態を示す値（例えば、「1」）を設定する（ステップ012IWS037）。また、CPU103は、初回設定済フラグをセットする（ステップ012IWS038）。

【0640】

次いで、CPU103は、クリアスイッチバッファに現在設定されている値を前回クリアスイッチバッファに設定する（ステップ012IWS039）。なお、前回クリアスイッチバッファは、RAM102に設けられ、前回（本例では、4ms前）確認したクリアスイッチの入力状態（オン状態であるかオフ状態であるか）を設定するためのバッファである。例えば、前回クリアスイッチバッファは、前回確認したクリアスイッチがオン状態であれば「1」の値がセットされ、オフ状態であれば「0」の値がセットされる。

40

【0641】

次いで、CPU103は、クリアスイッチの現在の入力状態を確認し、クリアスイッチの現在の入力状態をクリアスイッチバッファに設定する（ステップ012IWS040）。次いで、CPU103は、前回クリアスイッチバッファに設定されている値がオフ状態（例えば、「0」）であり、且つクリアスイッチバッファに設定されている値がオン状態（

50

例えば、「1」）となっているか否かを確認する（ステップ012IWS041）。

【0642】

前回クリアスイッチバッファに設定されている値がオフ状態であり、且つクリアスイッチバッファに設定されている値がオン状態となっていれば、CPU103は、表示モニタ012IW029に表示されている設定値を更新表示するとともに、設定値確定バッファに記憶（既に記憶されている設定値に対して更新記憶）させる（ステップ012IWS042）。例えば、表示モニタ012IW029に設定値として「1」が表示されている場合は、表示モニタ012IW029の表示を「2」に更新表示し、設定値確定バッファに設定値「2」を記憶させる。また、表示モニタ012IW029に設定値として「2」が表示されている場合は、表示モニタ012IW029の表示を「3」に更新表示し、設定値確定バッファに設定値「3」を記憶させる。また、表示モニタ012IW029に設定値として「3」が表示されている場合は、表示モニタ012IW029の表示を「1」に更新表示し、設定値確定バッファに設定値「1」を記憶させる。

10

【0643】

次いで、CPU103は、設定キー012IW051がオンであるか否かを判定する（ステップ012IWS043）。設定キー012IW051がオンのままであれば、ステップ012IWS030に移行し、ステップ012IWS030～S043の処理を繰り返し実行し、設定確認処理や設定変更処理を繰り返し実行する。一方、設定キー012IW051がオフとなっていれば、CPU103は、設定確認処理や設定変更処理を終了し、ステップ012IWS044に移行する。

20

【0644】

以上のステップ012IWS025～S043の処理が実行されることによって、RAMクリアフラグがセットされていない場合（すなわち、遊技機の電源投入時にクリアスイッチがオン操作されなかった場合）には（ステップ012IWS025，S034のN）、設定確認コマンドを送信する（ステップ012IWS026）とともに、設定確認処理（特にステップ012IWS032）を行うのみで、設定変更処理までは行わない。一方、RAMクリアフラグがセットされている場合（すなわち、遊技機の電源投入時にクリアスイッチがオン操作された場合）には（ステップ012IWS025，S034のY）、設定変更コマンドを送信する（ステップ012IWS027）とともに、設定確認処理（特にステップ012IWS032）および設定変更処理（特に012IWS035～S042）を行う。

30

【0645】

次いで、CPU103は、セキュリティ信号の出力期間を設定するためのセキュリティ情報タイマに所定値（例えば、30秒に相当する値）を設定する（ステップ012IWS044）。本例では、遊技機への電源投入時に設定確認処理や設定変更処理が実行された場合には、ステップ012IWS033の処理が実行されることによってセキュリティ信号の外部出力が開始されるのであるが、その後、ステップ012IWS044でセキュリティ情報タイマが設定され、そのセキュリティ情報タイマの値にもとづいて情報出力処理（ステップS23）が実行されることによって、所定期間（例えば、30秒）が経過するまでセキュリティ信号が継続して外部出力される。

40

【0646】

一方、本例では、ステップ012IWS020の処理が実行されることによって、RAM異常などが発生した場合にもセキュリティ信号が外部出力されるのであるが、この場合には、遊技機への電源供給がリセットされるまでセキュリティ信号が継続して外部出力される。

【0647】

次いで、CPU103は、設定変更中フラグをリセットする（ステップ012IWS045）。また、CPU103は、表示モニタ012IW029に表示されている設定値を消去する（ステップ012IWS046）。また、CPU103は、設定された設定値を示す設定値コマンドを第2演出制御用CPU012IW120bに対して送信する制御を行

50

う（ステップ012IWS047）。

【0648】

次いで、CPU103は、RAMクリアフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ012IWS048）。RAMクリアフラグがセットされていなければ、ステップ012IWS049の復旧処理に移行する。なお、本特徴部012IWにおいてステップ012IWS049、S050の処理は、図3で示したステップS6、S7の処理と同様である。

【0649】

RAMクリアフラグがセットされていれば、CPU103は、RAMクリア1処理を実行し、RAM102のクリア記憶領域1をクリアする処理を行う（012IWS051）。なお、本特徴部012IWにおいてステップ012IWS052～S055の処理は、図3で示したステップS9～S12の処理と同様である。

【0650】

図11-12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012IWでは、図11-12に示すように、電源投入時に設定キー012IW051がオンである場合（さらに、扉開放センサ012IW090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、設定確認処理（特にステップ012IWS032）および設定変更処理（特に012IWS035～S042）が実行されるとともに初期化処理（RAMクリア1処理（ステップ012IWS051））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（特にステップ012IWS032）のみが実行されるとともに復旧処理（ステップ012IWS049）が実行される。また、電源投入時に設定キー012IW051がオフである場合には、クリアスイッチがオンであれば、初期化処理（RAMクリア1処理（ステップ012IWS051））のみが実行され、クリアスイッチがオフであれば、復旧処理（ステップ012IWS049）のみが実行される。

【0651】

次に、設定確認処理および設定変更処理における表示モニタ012IW029の表示態様について説明する。まず、図11-13（A）及び図11-13（B）に示すように、遊技場の店員等の操作によって電源がOFFとなる（電断させる）と、パチンコ遊技機1への電力の供給が停止することによって表示モニタ012IW029での表示が終了する。尚、電源をOFFとするタイミングにおいて大当り遊技中や小当り遊技中等の大入賞口の開放中である場合は、ソレノイド82への電力の供給が停止することによって大入賞口が閉鎖される。

【0652】

次に、図11-13（C）に示すように、遊技場の店員等がクリアスイッチを操作しつつ電源を投入すると（遊技制御メイン処理のステップS3でYesの場合）、設定キー012IW051がONとなっていることを条件にCPU103によって設定確認処理が実行され、表示モニタ012IW029においてRAM102のバックアップ領域に格納されている設定値が表示される。

【0653】

このように表示モニタ012IW029にて設定値が表示されている状態において、図11-13（D）に示すように、CPU103は、設定変更処理において、遊技場の店員等によるクリアスイッチの操作を検出する毎に表示モニタ012IW029に表示している数値を順次更新（例えば、クリアスイッチが操作される毎に1→2→3→1→・・・のように更新）表示していく。また、表示モニタ012IW029に表示されている設定値をRAM102のバックアップ領域に格納（更新記憶）する。

【0654】

次いで、図11-13（E）に示すように、CPU103は、設定キー012IW051が遊技場の店員等の操作によってOFFとなったことに基づいて、表示モニタ012IW029を消灯させることによって、遊技場の店員等に新たな設定値がRAM102のバックアップ領域に格納されたことを報知する。

【0655】

また、RAM102のバックアップ領域に保留記憶が記憶されている場合は、該保留記憶がクリアされる。また、図11-13(A)のタイミング（パチンコ遊技機1の電源がOFFとなったタイミング）にて大入賞口が閉鎖された場合には、設定変更が行われるとRAMクリア処理が実行されて大当りに関する記憶が消去されるため、大入賞口は閉鎖されたままとなる。以降、CPU103は、設定変更処理を終了し、遊技が可能な状態、つまり、変動表示結果や大当り種別、変動パターンの決定抽選や、賞球の払出等が実行可能な状態となる。

【0656】

尚、本特徴部012IWにおける設定変更処理では、表示モニタ012IW029に表示する初期表示として、RAM102のバックアップ領域に格納されている設定値を表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定変更処理において表示モニタ012IW029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012IW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012IWであれば「3」）を表示するようにしてもよい。

【0657】

また、図11-13に示す例では、設定値の確認時や変更時に表示モニタ012IW029の4桁の表示のうち1つ目の表示を用いて設定値を表示する場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、表示モニタ012IW029の2つ目以降の表示を用いて設定値を表示するように構成してもよい。また、例えば、表示モニタ012IW029において専用の4桁表示を行うことによって設定値を表示するように構成してもよい。この場合、例えば、設定値「1」であれば表示モニタ012IW029において「-S-1」の4桁の表示を行ったり、設定値「2」であれば表示モニタ012IW029において「-S-2」の4桁の表示を行ったり、設定値「3」であれば表示モニタ012IW029において「-S-3」の4桁の表示を行ったりしてもよい。また、例えば、例えば、表示モニタ012IW029の4桁の全ての表示に設定値を表示するように構成してもよい。例えば、設定値「1」であれば表示モニタ012IW029において「1111」の4桁の表示を行ったり、設定値「2」であれば表示モニタ012IW029において「2222」の4桁の表示を行ったりしてもよい。

【0658】

（特別図柄通常処理）

次に、本特徴部012IWにおける特別図柄通常処理（ステップS110）の処理について説明する。図11-14および図11-15は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップS110）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU103は、合算保留記憶数（第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計数）の値を確認する（ステップ012IWS171）。例えば、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。

【0659】

合算保留記憶数が0でなければ、CPU103は、第2保留記憶数が0であるか否かを確認する（ステップ012IWS172）。例えば、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタのカウント値が0であるか否かを確認する。第2保留記憶数が0でなければ、CPU103は、特別図柄ポインタ（第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第2」を示すデータを設定する（ステップ012IWS173）。第2保留記憶数が0であれば、CPU103は、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する（ステップ012IWS174）。

【0660】

ステップ012IWS172～S174の処理が実行されることによって、本特徴部012IWでは、第2特別図柄の変動表示が第1特別図柄の変動表示よりも優先して実行される。なお、そのような態様にかぎらず、例えば、第1始動入賞口と第2始動入賞口とに遊

10

20

30

40

50

技球が入賞した始動入賞順に従って、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とを実行するように構成してもよい。

【0661】

次いで、CPU103は、RAM102において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する(ステップ012 IWS175)。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶バッファにおける第1保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する。また、CPU103は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2保留記憶バッファにおける第2保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する。

10

【0662】

そして、CPU103は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする(ステップ012 IWS176)。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第1保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第2保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

【0663】

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

20

【0664】

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

30

【0665】

そして、CPU103は、合算保留記憶数の値を1減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を1減算する(ステップ012 IWS177)。なお、CPU103は、カウント値が1減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をRAM102の所定の領域に保存する。

【0666】

次いで、CPU103は、RAM102に設定されている設定値を示す設定値コマンドを第2演出制御基板012 IW12bに送信する(ステップ012 IWS178)。本特徴部112では、既に説明したように、ステップ012 IWS047の処理が実行されることによって電源投入時に設定変更処理を実行したときに設定値コマンドが送信されるのであるが、電源投入後も、ステップ012 IWS178の処理が実行されることによって変動表示を開始するごとに設定値コマンドが送信される。

40

【0667】

なお、本例では、ステップ012 IWS047で設定値コマンドを送信するときと、ステップ012 IWS178で設定値コマンドを送信するときとで、同じ設定値コマンドを送信する場合を示しているが、設定値コマンドとして異なるコマンドを送信するように構成してもよい。例えば、ステップ012 IWS047では設定値を直接指定するコマンド(例えば、設定値「1」～「3」に応じて、コマンド9E01(H)～9E03(H))を送信する一方、ステップ012 IWS178では設定値を特定可能な変動パターンコマンドを送信し、変動パターンコマンドを設定値の数分用意するように構成してもよい(例え

50

ば、設定値「1」では変動パターンコマンドとしてコマンド1C00(H)～を用意し、設定値「2」では変動パターンコマンドとしてコマンド2C00(H)～を用意し、設定値「3」では変動パターンコマンドとしてコマンド3C00(H)～を用意するように構成してもよい。

【0668】

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

10

【0669】

また、本例では、電源投入時に送信する設定値コマンド(ステップ012IWS047参照)と変動開始時に送信する設定値コマンド(ステップ012IWS178参照)とで同じ設定値コマンドを送信する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、電源投入時用の設定値コマンドと変動開始時用の設定値コマンドとを別々のコマンドとして構成し、電源投入時と変動開始時とで異なる設定値コマンドを送信するように構成してもよい。

20

【0670】

また、本例では、変動開始時に変動パターンコマンドとは別に設定値コマンドを送信する場合を示しているが、変動パターンコマンドと設定値コマンドとを兼用する演出制御コマンドを送信するように構成してもよい。この場合、例えば、同じ変動パターンAを指定する変動パターンコマンドであっても、設定値「1」である場合には変動パターンコマンドA-1を送信し、設定値「2」である場合には変動パターンコマンドA-2を送信し、設定値「3」である場合には変動パターンコマンドA-3を送信するように構成してもよい。

【0671】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ100側では設定値に関係なく同じ変動パターンコマンド(例えば、変動パターンコマンドA)を出力可能に構成し、第1演出制御用CPU012IW120aおよび第2演出制御用CPU012IW120b側でいずれの設定値であるかに応じていずれの変動パターンを選択するかやその選択割合を異ならせるように構成してもよい。例えば、設定値1であれば変動パターンA-1を選択または変動パターンA-1を高い割合で選択したり、設定値2であれば変動パターンA-2を選択または変動パターンA-2を高い割合で選択したり、設定値3であれば変動パターンA-3を選択または変動パターンA-3を高い割合で選択したりしてもよい。この場合、例えば、変動パターンA-1～A-3は、変動時間は同じであるが、擬似連の有無や擬似連回数、リーチの有無や種類が異なるように構成されていればよい。また、この場合、例えば、設定値コマンドを正常に受信できていない場合には、一律に変動パターンA-1を選択するようにしたり、設定値コマンドを正常に受信できていない場合専用の選択割合で変動パターンを選択したりするように構成すればよい。

30

40

【0672】

また、本例では、変動開始時に設定値コマンドを送信する場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、変動終了時に設定値コマンドを送信するように構成してもよい。

【0673】

また、CPU103は、現在の遊技状態に応じて背景指定コマンドを第2演出制御基板012IW120bに送信する制御を行う(ステップ012IWS179)。この場合、CPU103は、例えば、確変状態である場合には確変状態背景指定コマンドを送信する制御を行い、時短状態である場合には時短状態背景指定コマンドを送信する制御を行い、通常

50

状態である場合には通常状態背景指定コマンドを送信する制御を行う。

【0674】

次いで、CPU103は、乱数バッファ領域から特図表示結果判定用の乱数値MR1を読み出し、大当り判定モジュールを実行する。大当り判定モジュールは、あらかじめ決められている大当り判定値や小当り判定値（図11-5参照）と乱数値MR1とを比較し、それらが一致したら大当りや小当りとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定や小当り判定の処理を実行するプログラムである。

【0675】

乱数値MR1の値がいずれの大当り判定値にも一致しなければ（ステップ012IWS180のN）、CPU103は、小当りの判定の処理を行う（ステップ012IWS181）。そして、小当りとするに決定した場合には（ステップ012IWS181のY）、CPU103は、小当りであることを示す小当りフラグをセットし（ステップ012IWS182）、ステップ012IWS186に移行する。

【0676】

なお、乱数値MR1の値が大当り判定値および小当り判定値のいずれにも一致しない場合には（ステップ012IWS181のN）、すなわち、はずれである場合には、そのままステップ012IWS186に移行する。

【0677】

乱数値MR1の値がいずれかの大当り判定値に一致した場合には（ステップ012IWS180のY）、CPU103は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする（ステップ012IWS183）。次いで、CPU103は、大当り種別判定テーブル（図11-6参照）を用いて、乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数値MR2の値と一致する値に対応した種別（「大当り種別A」、「大当り種別B」または「大当り種別C」）を大当りの種別に決定する（ステップ012IWS184）。

【0678】

また、CPU103は、決定した大当りの種別を示すデータをRAM102における大当り種別バッファに設定する（ステップ012IWS185）。例えば、大当り種別が「大当り種別A」の場合には大当り種別を示すデータとして「01」が設定され、大当り種別が「大当り種別B」の場合には大当り種別を示すデータとして「02」が設定され、大当り種別が「大当り種別C」の場合には大当り種別を示すデータとして「03」が設定される。

【0679】

次いで、CPU103は、特別図柄の停止図柄を決定する（ステップ012IWS186）。例えば、大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「-」を特別図柄の停止図柄に決定する。また、例えば、大当りフラグがセットされている場合には、大当り図柄となる「7」を特別図柄の停止図柄に決定する。なお、さらに大当り種別に応じて異なる特別図柄の停止図柄に決定してもよい。また、例えば、小当りフラグがセットされている場合には、小当り図柄となる「5」を特別図柄の停止図柄に決定する。

【0680】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップS111）に対応した値に更新する（ステップ012IWS187）。

【0681】

（演出制御メイン処理）

次に、本特徴部012IWにおける演出制御手段の動作について説明する。図11-16は、特徴部012IW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。本特徴部012IWにおいて、ステップ012IWS201～S202の処理は、図6に示したステップS71～S72の処理と同様である。ステップ012IWS202の初期動作制御処理を実行すると、第2演出制御用CPU012IW120bは、リアルタイムクロック012IW126から日時情報を入力し、入力した日時情報を電源投入日時としてRA

10

20

30

40

50

M012IW122bのログ領域にログ情報を記憶させる（ステップ012IWS203）。

【0682】

次いで、ステップ012IWS204～S208の処理は、図6に示したステップS73～S77の処理と同様である。ステップ012IWS208の演出用乱数更新処理を実行すると、第2演出制御用CPU012IW120bは、演出モードを変更する演出モード変更処理を実行する（ステップ012IWS209）。

【0683】

本特徴部012IWでは、演出モードA～演出モードCの3種類の演出モードに制御可能であり、いずれの演出モードに制御されているかに応じて、例えば、画像表示装置5の背景画面が異なり、予告演出やリーチ演出に登場するキャラクタの種類が異なる。ステップ012IWS209の演出モード変更処理では、第2演出制御用CPU012IW120bは、所定の演出モード変更条件が成立すると、現在の演出モードから異なる演出モードに変更する制御を行う。例えば、リアルタイムクロック012IW126からの日時情報にもとづいて所定の日や時刻となったことにもとづいて演出モードを変更するようにしてもよい。また、例えば、乱数にもとづく抽選処理を実行し、演出モードを変更すると決定したことにもとづいて演出モードを変更するようにしてもよい。

【0684】

ステップ012IWS209では、第2演出制御用CPU012IW120bは、演出モードを変更すると、例えば、変更後の演出モードに対応したフラグをセットし、変更前の演出モードに対応したフラグをリセットするようにすればよい。例えば、演出モードAに変更した場合には、演出モードAフラグをセットし、変更前の演出モードBフラグまたは演出モードCフラグをリセットするようにすればよい。また、例えば、演出モードBに変更した場合には、演出モードBフラグをセットし、変更前の演出モードAフラグまたは演出モードCフラグをリセットするようにすればよい。また、例えば、演出モードCに変更した場合には、演出モードCフラグをセットし、変更前の演出モードAフラグまたは演出モードBフラグをリセットするようにすればよい。

【0685】

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

【0686】

次いで、第2演出制御用CPU012IW120bは、各種のエラー報知を行うためのエラー報知処理を実行する（ステップ012IWS210）。次いで、第2演出制御用CPU012IW120bは、設定確認中にメンテナンスモードに制御し、メンテナンス履歴画面や設定変更／確認履歴画面を表示するためのメンテナンスモード処理を実行する（ステップ012IWS211）。次いで、第2演出制御用CPU012IW120bは、設定変更処理において設定値が変更された日時を記録するための設定変更時刻記録処理を実行する（ステップ012IWS212）。次いで、第2演出制御用CPU012IW120bは、メンテナンスモード中に現在時刻の設定を行うための現在時刻設定処理を実行する（ステップ012IWS213）。次いで、第2演出制御用CPU012IW120bは、電断が発生したときの電断日時を記録するための電断日時記録処理を実行する（ステップ012IWS214）。そして、ステップ012IWS204の処理に戻る。

【0687】

（コマンド解析処理）

図11-17および図11-18は、コマンド解析処理（ステップ012IWS206）の具体例を示すフローチャートである。主基板11から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、第2演出制御用CPU012IW120bは、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【0688】

コマンド解析処理において、第2演出制御用CPU012IW120bは、まず、コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否か確認する（ステップ012IWS301）。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、第2演出制御用CPU012IW120bは、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す（ステップ012IWS302）。なお、読み出したら読出ポインタの値を+2しておく（ステップ012IWS303）。+2するのは2バイト（1コマンド）ずつ読み出すからである。

【0689】

受信した演出制御コマンドが設定値コマンドであれば（ステップ012IWS304）、第2演出制御用CPU012IW120bは、受信した設定値コマンドで示される設定値を、RAM012IW122bに形成されている設定値格納領域に格納する（ステップ012IWS305）。また、第2演出制御用CPU012IW120bは、遊技機への電源投入がされてから設定値コマンドを少なくとも1回正常に受信したことを示す設定値コマンド受信フラグをセットする（ステップ012IWS306）。なお、本特徴部012IWでは、設定値格納領域に格納された設定値および設定値コマンド受信フラグは、遊技機への電源供給が開始されたときには、初期化处理（ステップ012IWS201）においてリセットされるものとする。

【0690】

また、本特徴部012IWでは、遊技機への電源投入がされて設定変更処理が行われたときに設定値コマンドが送信されるのであるが、コマンドの取りこぼしやデータ化けなどにより設定値コマンドを正常に受信できなかった場合には、ステップ012IWS305の処理は実行されず、設定値格納領域に設定値は格納されない。しかしながら、本特徴部012IWでは、電源投入時に設定値コマンドを正常に受信できなくても、変動表示ごとに設定値コマンドが送信されるので、その後受信した設定値コマンドにもとづいてステップ012IWS305の処理が実行され、設定値格納領域に設定値が格納されるようにすることができる。

【0691】

また、設定値コマンドを受信しても、設定値コマンドに含まれる設定値が異常な値である場合も考えられることから、第2演出制御用CPU012IW120b側で設定値コマンドを読み出すときに、設定値コマンドに含まれる設定値が正常な値であるか否かを判定するように構成してもよい。例えば、本例では、設定値は「1」～「3」のいずれかの値に設定されるように構成されているところ、「5」や「10」など設定されず筈のない値が含まれる場合には、設定値コマンドに含まれる設定値が異常であると判定するように構成してもよい。また、例えば、第2演出制御用CPU012IW120b側で、受信した設定値コマンドで示される設定値を記憶しておくようにし、その後、新たな設定値コマンドを受信したときに、新たに受信した設定値コマンドで示される設定値と前回記憶した設定値とが一致しない場合に不整合が発生したと判定し、異常であると判定するように構成してもよい。そして、設定値コマンドに含まれる設定値が異常な値であると判定した場合にも、やはり設定値コマンドを正常に受信できていないものとして、本特徴部012IWで示した処理方法に従って演出を制限するように構成してもよい。

【0692】

（初期出目設定）

本特徴部012IWでは、第2演出制御基板012IW12b側において、コマンド解析処理にて、主基板11から初期化指定コマンドおよび復旧時のコマンドのいずれかを受信すると、画像表示装置5において、所定の初期出目（具体的には、飾り図柄の組み合わせであって、最初の変動表示が開始されるまで画像表示装置5において表示されるもの）を表示する制御を行う（以下、初期出目演出ともいう）。

【0693】

受信した演出制御コマンドが初期化指定コマンドまたは復旧時のコマンドであれば（ステップ012IWS307）、第2演出制御用CPU012IW120bは、設定値コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ012IWS308）。設定値コマンド受信フラグがセットされていれば（すなわち、設定変更処理が実行され、且つ設定値コマンドを正常に受信した場合には）、第2演出制御用CPU012IW120bは、RAM012IW122bの設定値格納領域に格納されている設定値にもとづいて、初期出目決定テーブルを用いて、偶数の飾り図柄の組み合わせである偶数初期出目（例えば、「246」や「224」など）と、奇数の飾り図柄の組み合わせである奇数初期出目（例えば、「135」や「113」など）と、特殊図柄（例えば、星図柄）を含む飾り図柄の組み合わせである特殊初期出目とのいずれかに決定する（ステップ012IWS309）。そして、ステップ012IWS314に移行する。

10

【0694】

図11-19は、初期出目決定テーブルの一例を示す説明図である。ステップ012IWS309では、図11-19（A）に示す初期出目決定テーブルを用いて、設定値格納領域に格納されている設定値に応じた判定値の割り振りに従って乱数にもとづく抽選処理を行い、初期出目を決定する。図11-19（A）に示す初期出目決定テーブルでは、設定値「1」<「2」<「3」の順に、奇数初期出目に決定される割合が高くなっている。そのため、遊技開始前の画像表示装置5において、奇数初期出目が表示されていれば、設定変更が行われたこと、および偶数初期出目が表示されている場合と比較して有利な設定値に設定されていることが示唆されることになる。また、図11-19（A）に示すように、設定値「3」である場合にのみ特殊初期出目に決定される場合がある。そのため、遊技開始前の画像表示装置5において、特殊初期出目が表示されていれば、設定変更が行われたこと、および設定値「3」であることが確定することになる。このような構成により、遊技開始前のパチンコ遊技機1の状態に関心を持たせ、遊技店の営業時間のうち早い時間帯から遊技を行う動機を与えることができ、興趣を高めることができる。

20

【0695】

設定値コマンド受信フラグがセットされていなければ（すなわち、設定変更処理が実行されたが、コマンドの取りこぼしやデータ化けなどの理由により設定値コマンドを正常に受信できなかった場合には）、第2演出制御用CPU012IW120bは、現在の演出モードが演出モードAであるか否かを確認する（ステップ012IWS310）。なお、演出モードAであるか否かは、例えば、演出モードAフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。演出モードAであれば、第2演出制御用CPU012IW120bは、設定値「1」であるものとして、図11-19（A）に示す初期出目決定テーブルを用いて、初期出目を決定する（ステップ012IWS311）。そして、ステップ012IWS314に移行する。

30

【0696】

ステップ012IWS310～S311の処理が実行されることによって、本特徴部012IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードAである場合には、最も不利な設定である設定値「1」であるものとして初期出目が決定される。図11-19（A）に示すように、設定値「1」に対しては、奇数初期出目と決定される割合が最も低く、特殊初期出目と決定される場合はない。そのように構成することによって、不利な設定値が設定されているにも関わらず奇数初期出目や特殊初期出目を表示して遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

40

【0697】

演出モードAでなければ、第2演出制御用CPU012IW120bは、現在の演出モードが演出モードCであるか否かを確認する（ステップ012IWS312）。なお、演出モードCであるか否かは、例えば、演出モードCフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。演出モードCであれば、第2演出制御用CPU012IW120bは、演出モードC用の初期出目決定テーブルを用いて、初期出目を決定する（ステ

50

ップ012IWS313)。そして、ステップ012IWS314に移行する。

【0698】

図11-19(B)は、演出モードC用の初期出目決定テーブルの一例を示す説明図である。図11-19(B)に示すように、演出モードC用の初期出目決定テーブルでは、遊技者にとって最も有利な設定値「3」の場合と比較して、奇数初期出目と決定される割合が低く、特殊初期出目と決定される場合もない。

【0699】

ステップ012IWS312～S313の処理が実行されることによって、本特徴部012IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードCである場合には、不利な設定値が設定されているにも関わらず奇数初期出目や特殊初期出目を表示して遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

10

【0700】

そして、第2演出制御用CPU012IW120bは、画像表示装置5において、ステップ012IWS309、S311、S313で決定した初期出目を表示する制御を行う（ステップ012IWS314）。

【0701】

なお、本特徴部012IWでは、画像表示装置5において表示する制御を行うや、遊技効果ランプ9を点灯させる制御を行う、スピーカ8L、8Rから音を出力させる制御を行うなどと記載しているが、第2演出制御用CPU012IW120bが画像表示装置5や遊技効果ランプ9、スピーカ8L、8Rを直接制御するのではなく、より具体的には、第2演出制御用CPU012IW120bは、第1演出制御用CPU012IW120aに画像表示装置5や遊技効果ランプ9、スピーカ8L、8Rを制御させるためのコマンドを送信する。そして、第1演出制御用CPU012IW120a側で、第2演出制御用CPU012IW120bからのコマンドにもとづいて、画像表示装置5や遊技効果ランプ9、スピーカ8L、8Rを制御して各種の演出や報知を行う。このことは、本特徴部012IWにおける他の同様の記載箇所においても同様である。

20

【0702】

一方、演出モードCでもなかった場合（すなわち、現在の演出モードが演出モードBであった場合）には、第2演出制御用CPU012IW120bは、初期出目を偶数初期出目に決定し、画像表示装置5において、偶数初期出目を表示する制御を行う（ステップ012IWS315）。

30

【0703】

ステップ012IWS315の処理が実行されることによって、本特徴部012IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードBである場合には、一律に偶数初期出目を表示することにより、不利な設定値が設定されているにも関わらず奇数初期出目や特殊初期出目を表示して遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

【0704】

なお、演出モードBで設定値コマンドを正常に受信できていなかった場合であっても、低い割合で奇数初期出目図柄を決定可能に構成してもよい。この場合、例えば、図11-19(A)に示す初期出目決定テーブルの設定値「1」よりもさらに全体的に奇数初期出目図柄の決定割合を低く設定したテーブルを用いて、初期出目図柄を決定するように構成してもよい。

40

【0705】

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

50

の形式で設定値を全く示唆しない図柄の組み合わせを初期出目として表示するものであればよい。

【0706】

また、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合（または設定値を正常に格納できていない場合）の処理は、本例で示したものに過ぎられない。例えば、ステップ012 IWS308でNと判定したときに、デフォルトとして設定値「1」を設定値格納領域に格納して初期出目を決定するように構成してもよい。また、例えば、設定値コマンドを正常に受信できなかったことを示す専用の設定値（例えば、設定値「4」）を設定値格納領域に格納して初期出目を決定するように構成してもよい。

【0707】

受信した演出制御コマンドが設定値異常エラーコマンドであれば（ステップ012 IWS316）、第2演出制御用CPU012 IW120bは、設定値異常エラー報知を実行する（ステップ012 IWS317）。例えば、第2演出制御用CPU012 IW120bは、画像表示装置5において「設定値異常エラーが発生しています」などの文字表示を表示したり、スピーカ8L、8Rから設定値異常エラーを示す音声やエラー音を音出力したり、遊技効果ランプ9やLEDを所定のエラーパターンで発光させたりする制御を行う。なお、この場合、設定値異常エラー報知を行う際に、スピーカ8L、8Rから最大音量の音声やエラー音を音出力したり、遊技効果ランプ9やLEDを最大輝度で発光（例えば、フルカラーLEDの場合は白色で発光）させたりすることが望ましい。

【0708】

受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンド（変動パターンを指定する演出制御コマンド）であれば（ステップ012 IWS320）、第2演出制御用CPU012 IW120bは、受信した変動パターンコマンドを、RAM012 IW122bに形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する（ステップ012 IWS321）。そして、変動パターンコマンド受信フラグをセットする（ステップ012 IWS322）。

【0709】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンド（大当たりとするか否かや小当たりとするか否か、大当たり種別、小当たり種別を指定する演出制御コマンド）であれば（ステップ012 IWS323）、第2演出制御用CPU012 IW120bは、受信した表示結果指定コマンドを、RAM012 IW122bに形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップ012 IWS324）。

【0710】

受信した演出制御コマンドが図柄確定指定コマンド（飾り図柄の停止図柄を確定表示することを指定する演出制御コマンド）であれば（ステップ012 IWS325）、第2演出制御用CPU012 IW120bは、確定コマンド受信フラグをセットする（ステップ012 IWS326）。

【0711】

受信した演出制御コマンドが大当たり開始指定コマンド（大当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンド）であれば（ステップ012 IWS327）、第2演出制御用CPU012 IW120bは、大当たり開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ012 IWS328）。

【0712】

受信した演出制御コマンドが大当たり終了指定コマンド（大当たり遊技の終了を指定する演出制御コマンド）であれば（ステップ012 IWS329）、第2演出制御用CPU012 IW120bは、大当たり終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ012 IWS330）。

【0713】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、第2演出制御用CPU012 IW120bは、受信した演出制御コマンドを格納したり、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットしたりする（ステップ012 IWS331）。そして、ステップ01

10

20

30

40

50

2 I W S 3 0 1 に移行する。

【0714】

なお、本特徴部012IWでは、電源投入時に設定変更処理が実行されていない場合には、奇数初期出目が表示されないように構成されているが、奇数初期出目が表示され得るようにしてもよい。また、この場合にも、設定値に応じて奇数初期出目に決定される割合が異なるようにしてもよい（すなわち設定値の示唆が行われるようにしてもよい）。

【0715】

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

【0716】

（設定示唆演出）

本特徴部012IWでは、設定値を変更可能に構成されるとともに、設定値を示唆する設定示唆演出として、遊技開始前に実行される遊技前示唆演出や上述した初期出目演出、遊技中（例えば、飾り図柄の変動表示中）に実行される遊技中示唆演出や上述した変動パターンの決定傾向による設定示唆、大当たり中（例えば、大当たり遊技中）に実行される大当たり中示唆演出を実行可能に構成されている。なお、本特徴部012IWでは、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出および大当たり中示唆演出を、それぞれ示唆の信頼度が異なる複数種類の演出態様により実行可能であるが、例えば、設定示唆演出の種別ごとに示唆の信頼度が異なるようにしてもよい。例えば、遊技前示唆演出＞大当たり中示唆演出＞遊技中示唆演出の順や、遊技前示唆演出＞遊技中示唆演出＞大当たり中示唆演出の順に示唆の信頼度が高くなるようにしてもよいし、遊技中示唆演出＞大当たり中示唆演出＞遊技前示唆演出の順や、大当たり中示唆演出＞遊技中示唆演出＞遊技前示唆演出の順に示唆の信頼度が高くなるようにしてもよい。また、各設定示唆演出の実行割合を設定可能に構成してもよい。例えば、遊技機の管理者が、設定示唆演出のうちの一部（例えば、設定変更が行われたことが示唆される遊技前示唆演出や初期出目演出）もしくは全てを実行しない、または実行割合を低くする（もしくは高くする）ように設定変更できるようにしてもよい。例えば、電源投入後に設定画面が表示され、押しボタン31B等の操作手段や、遊技機内部に設けられたスイッチ等の操作手段（管理者のみ操作可能）を操作することにより、設定示唆演出に関する設定を変更できるようにしてもよい。

【0717】

（可変表示開始待ち処理）

図11-20は、可変表示開始待ち処理の一例を示すフローチャートである。可変表示開始待ち処理において、第2演出制御用CPU012IW120bは、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップ012IWS501）。

【0718】

変動パターンコマンド受信フラグがセットされている場合には、第2演出制御用CPU012IW120bは、客待ちデモ演出の実行中であれば、終了させる制御を行う（ステップ012IWS502、ステップ012IWS503）。

【0719】

そして、第2演出制御用CPU012IW120bは、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする（ステップ012IWS504）とともに、演出プロセスフラグの値を“1”に更新し（ステップ012IWS505）、可変表示開始待ち処理を終了する。

【0720】

変動パターンコマンド受信フラグがセットされていない場合には、第2演出制御用CPU012IW120bは、客待ちデモ演出の実行中でなければ（ステップ012IWS506のN）、計時手段による計時結果が所定条件に合致するか否かを確認する（ステップ012IWS507）。ステップ012IWS507では、例えば、前回の可変表示（表示結果「ハズレ」）が終了したときにセットされたタイマ（例えば、30秒間にセットされる）がタイムアウトした場合に、所定条件に合致すると判断する。また、タイマがセットされていない場合（つまり電源投入後、変動表示が1回も実行されておらず、遊技開始前である場合）にも、所定条件に合致すると判断する。すなわち、可変表示が実行されずに所定期間経過した場合（かつ大当り遊技状態に制御されなかった場合）、または遊技開始前である場合に、所定条件が成立し、後述する処理により客待ちデモ演出が実行されることになる。

10

【0721】

計時手段による計時結果が所定条件に合致すれば、第2演出制御用CPU012IW120bは、電源投入後の変動回数が0回であるか否かを判定する（ステップ012IWS508）。すなわち、ステップ012IWS508では、未だ遊技が開始されていないか確認する。なお、電源投入後の変動回数が0回であるか否かは、具体的には、後述する遊技機に電源投入されてからの飾り図柄の変動表示の実行回数をカウントするための変動回数カウンタ（ステップ012IWS603参照）の値が0であるか否かを確認することにより判定できる。

20

【0722】

電源投入後の変動回数が0回であれば、第2演出制御用CPU012IW120bは、設定値コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ012IWS509）。設定値コマンド受信フラグがセットされていれば（すなわち、設定値コマンドを正常に受信した場合には）、第2演出制御用CPU012IW120bは、RAM012IW122bの設定値格納領域に格納されている設定値にもとづいて、遊技前示唆演出決定テーブルを用いて、設定値に応じて、遊技前示唆演出の実行の有無と、実行する場合の演出態様とを決定する（ステップ012IWS510）。そして、ステップ012IWS515に移行する。

【0723】

本特徴部012IWでは、第1演出態様の遊技前示唆演出を含む態様の客待ちデモ演出が実行されるときには、装飾ランプが通常色（例えば、白色）とは異なる第1特別色（青色）に制御され、第2演出態様の遊技前示唆演出を含む態様の客待ちデモ演出が実行されるときには、装飾ランプが第2特別色（赤色）に制御され、第3演出態様の遊技前示唆演出を含む態様の客待ちデモ演出が実行されるときには、装飾ランプが第3特別色（虹色）に制御される。

30

【0724】

図11-21は、遊技前示唆演出決定テーブルの一例を示す説明図である。ステップ012IWS510では、図11-21（A）に示す遊技前示唆演出決定テーブルを用いて、設定値格納領域に格納されている設定値に応じた判定値の割り振りに従って乱数にもとづく抽選処理を行い、遊技前示唆演出の実行の有無および演出態様を決定する。図11-21（A）の遊技前示唆演出決定テーブルは、設定値「1」<「2」<「3」の順に、遊技前示唆演出が実行される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。また、設定値「1」<「2」<「3」の順に第2演出態様に決定される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。このような構成により、遊技前示唆演出が実行されること、また第1演出態様よりも第2演出態様により実行されることで、有利な設定値に設定されていることが示唆されることになる。また、遊技前示唆演出が実行されることで、電源投入時に設定変更が行われたことが示唆されることになる。また、図11-21（A）に示すように、設定値「3」である場合にのみ第3演出態様に決定される場合がある。そのため、第3演出態様により遊技前示唆演出が実行されることで、設定変更が行われたこと、およ

40

50

び設定値「3」であることが確定することになる。

【0725】

設定値コマンド受信フラグがセットされていなければ（すなわち、設定変更処理が実行されたが、コマンドの取りこぼしやデータ化けなどの理由により設定値コマンドを正常に受信できなかった場合には）、第2演出制御用CPU012IW120bは、現在の演出モードが演出モードAであるか否かを確認する（ステップ012IWS511）。なお、演出モードAであるか否かは、例えば、演出モードAフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。演出モードAであれば、第2演出制御用CPU012IW120bは、設定値「1」であるものとして、図11-21（A）に示す遊技前示唆演出決定テーブルを用いて、遊技前示唆演出の実行の有無および演出態様を決定する（ステップ012IWS512）。そして、ステップ012IWS515に移行する。

10

【0726】

ステップ012IWS511～S512の処理が実行されることによって、本特徴部012IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードAである場合には、最も不利な設定である設定値「1」であるものとして遊技前示唆演出の実行の有無および演出態様が決定される。図11-21（A）に示すように、設定値「1」に対しては、第2演出態様と決定される割合が最も低く、第3演出態様と決定される場合はない。そのように構成することによって、不利な設定値が設定されているにも関わらず第2演出態様や第3演出態様により遊技前示唆演出が実行されて遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

20

【0727】

演出モードAでなければ、第2演出制御用CPU012IW120bは、現在の演出モードが演出モードCであるか否かを確認する（ステップ012IWS513）。なお、演出モードCであるか否かは、例えば、演出モードCフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。演出モードCであれば、第2演出制御用CPU012IW120bは、演出モードC用の遊技前示唆演出決定テーブルを用いて、遊技前示唆演出の実行の有無および演出態様を決定する（ステップ012IWS514）。そして、ステップ012IWS515に移行する。

【0728】

図11-21（B）は、演出モードC用の遊技前示唆演出決定テーブルの一例を示す説明図である。図11-21（B）に示すように、演出モードC用の遊技前示唆演出決定テーブルでは、設定値「2」や「3」の場合と比較して、遊技前示唆演出を実行すると決定される割合自体が低く、第1演出態様や第2演出態様と決定される割合が低く、第3演出態様と決定される場合もない。

30

【0729】

ステップ012IWS513～S514の処理が実行されることによって、本特徴部012IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードCである場合には、不利な設定値が設定されているにも関わらず第2演出態様や第3演出態様により遊技前示唆演出が実行されて遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

40

【0730】

そして、第2演出制御用CPU012IW120bは、ステップ012IWS510、S512、S514で実行決定した遊技前示唆演出を含む態様の客待ちデモ演出を実行する制御を行う（ステップ012IWS515）。そして、ステップ012IWS517に移行する。

【0731】

一方、演出モードCでもなかった場合（すなわち、現在の演出モードが演出モードBであった場合には、第2演出制御用CPU012IW120bは、そのままステップ012IWS516に移行する。すなわち、演出モードBである場合には、遊技前示唆演出を実行しないように制限する。

50

【0732】

ステップ012 IWS 513の処理が実行されることによって、本特徴部012 IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードBである場合には、遊技前示唆演出を実行しないことにより、不利な設定値が設定されているにも関わらず遊技前示唆演出が実行されて遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

【0733】

なお、演出モードBで設定値コマンドを正常に受信できていなかった場合であっても、低い割合で遊技前示唆演出を実行可能に構成してもよい。この場合、例えば、図11-21 (A)に示す遊技前示唆演出決定テーブルの設定値「1」よりもさらに全体的に遊技前示唆演出の実行割合を低く設定したテーブルを用いて、遊技前示唆演出の有無や種類を決定するように構成してもよい。

10

【0734】

なお、図11-21 (A)に示す例に限られず、複数の演出態様のうち特定の演出態様（例えば、第2演出態様）のみ、設定値に応じて、実行される割合が異なるようにしてもよい。

【0735】

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

20

【0736】

本特徴部012 IWでは、設定値に応じて、異なる割合で遊技前示唆演出を実行可能であるが、これは、設定値に応じて遊技前示唆演出（第1演出態様、第2演出態様および第3演出態様を含む）の実行割合が異なること、設定値に応じて第1演出態様と第2演出態様と第3演出態様との実行比率が異なること、設定値に応じて特定の演出態様のみ実行割合が異なることを含む概念である。

30

【0737】

なお、本特徴部012 IWでは、電源投入時に設定変更が行われず、未だ設定値コマンドを受信していない場合には、遊技前示唆演出を実行しないように構成されているが、このような構成に限らず、設定変更が行われていないときにも、遊技前示唆演出を実行可能としてもよい。この場合、設定変更が行われたときと、行われていないときとで、異なる割合で遊技前示唆演出の実行の有無、実行する場合の演出態様を決定するようにしてもよい。

【0738】

例えば、図11-21 (C)は、復旧時のコマンドを受信したときに用いられる遊技前示唆演出決定テーブルである。図11-21 (A)に示す遊技前示唆演出決定テーブルと、図11-21 (C)に示す遊技前示唆演出決定テーブルとを比較すると、復旧時のコマンドを受信したとき、すなわち設定変更が行われていないときには、設定変更が行われたときに比べて、遊技前示唆演出が実行される割合が低く、設定値間の実行割合の差も小さくなっている。このようにすることにより、設定変更が行われたときと、行われなかったときとで、遊技前示唆演出による示唆の信頼度を異ならせることができる。

40

【0739】

電源投入後の変動回数が0回でなければ、CPU120は、設定示唆演出（遊技前示唆演出を除く）の実行履歴情報を含む態様の客待ちデモ演出を実行する制御を行う（ステップ012 IWS 516）。

50

【0740】

ステップ012 IWS 516の処理が実行されると、例えば、画像表示装置5において、設定示唆演出（遊技中示唆演出や大当り中示唆演出）の実行回数や実行内容（実行時の演出態様）等を示す実行履歴情報が表示される態様の客待ちデモ演出が実行される。なお、ステップ012 IWS 516の処理が実行されると、客待ちデモ演出が実行され、当該客待ちデモ演出の実行中に所定の操作（例えば、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bの操作）が行われると、画像表示装置5において、設定示唆演出の実行履歴情報が表示されるようにしてもよい。また、第1演出制御基板012 IW12aおよび第2演出制御基板012 IW12bの側において、設定示唆演出（初期出目演出や遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当り中示唆演出など）の実行回数や実行内容（実行時の演出態様）を示す情報を記憶しておき、これらの情報から設定値を推測して報知する演出を実行可能としてもよい。なお、この演出は、設定示唆演出の実行状況から所定の基準にもとづいて算出した設定期待度（または推測される設定値）を報知するものであって、実際の設定値を報知するものではない。

10

【0741】

本特徴部012 IWでは、ステップ012 IWS 508～012 IWS 515の処理により、遊技が開始される前にのみ遊技前示唆演出が実行されることになる。また、ステップ012 IWS 516の処理により客待ちデモ演出中に設定示唆演出の実行履歴情報が示されるが、遊技前示唆演出に関する情報は除かれる。このような構成により、遊技開始前のパチンコ遊技機1の状態に関心を持たせ、遊技店の営業時間のうちの早い時間帯から遊技を行う動機を与えることができ、興味を高めることができる。なお、本特徴部012 IWの例に限らず、例えば、リアルタイムクロック012 IW126等を用いて、所定の時間帯（例えば、午前9時から午前11時まで）にのみ遊技前示唆演出が実行されるようにしてもよい。また、設定示唆演出の実行履歴情報には、特別期間における遊技中示唆演出に関する情報も含まれないようにしてもよい。

20

【0742】

本特徴部012 IWの構成に加えて、設定示唆演出の実行回数や実行内容について、実行履歴情報として蓄積し、遊技終了時などに画像表示装置5において、後述するように実行履歴情報を含む2次元コードなどを表示するように構成してもよい。また、遊技者がカメラ機能付き携帯電話機などの携帯端末を用いて、遊技機に表示された2次元コードを撮影し、インターネット上のWebサーバに送信すると、Webサーバは、受信した情報にもとづいて遊技者の遊技履歴を管理し、その遊技履歴に応じて所定の特典を付与する処理を行うようにしてもよい。また、遊技者が携帯端末を用いてWebサーバにアクセスする（または2次元コードを解析する）ことにより、実行履歴情報を取得し、携帯端末が備える表示装置において表示できるようにしてもよい。また、遊技者が携帯端末を用いて実行履歴情報を含む2次元コードを読み込むことで、携帯端末が備える表示装置において設定値を示唆する設定示唆画像が表示されるようにしてもよい。例えば、実行履歴情報から所定の基準にもとづいて推測される設定値を算出し、算出した設定値（あくまで推測であって実際の設定値とは異なる）を示唆する設定示唆画像を表示するようにしてもよい。

30

【0743】

次いで、第2演出制御用CPU012 IW120bは、遊技者によって遊技終了操作が行われたことを検出したか否かを確認する（ステップ012 IWS 517）。例えば、第2演出制御用CPU012 IW120bは、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号にもとづいて、遊技終了の選択肢が選択操作され決定操作が行われたことを検出したか否かを確認する。遊技終了操作が行われたことを検出していれば、第2演出制御用CPU012 IW120bは、RAM012 IW122bのログ領域からログ情報を抽出し、抽出したログ情報（例えば、後述する確変不成立日時のログ情報）を含む2次元コードを生成する（ステップ012 IWS 518）。そして、第2演出制御用CPU012 IW120bは、生成した2次元コードを画像表示装置5に表示する制御を行い（ステップ012 IWS 519）、可変表示開始待ち処理を終了する。

40

50

【0744】

なお、本特徴部012IWでは、操作が行われたことを検出などと記載しているが、第2演出制御用CPU012IW120bがコントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号を直接入力するのではなく、より具体的には、まず第1演出制御用CPU012IW120a側でコントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号を入力し、第2演出制御用CPU012IW120bは、第1演出制御用CPU012IW120aを経由してスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bが操作されたことを示すコマンドを入力する。このことは、本特徴部012IWにおける他の同様の記載箇所においても同様である。

【0745】

(可変表示開始設定処理)

図11-22は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理(ステップS171)を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、第2演出制御用CPU012IW120bは、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す(ステップ012IWS601)。次いで、第2演出制御用CPU012IW120bは、ステップ012IWS601で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ(すなわち、受信した表示結果指定コマンド)に応じて飾り図柄の表示結果(停止図柄)を決定する(ステップ012IWS602)。すなわち、第2演出制御用CPU012IW120bによってステップ012IWS602の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン(変動パターン)に応じて、識別情報の可変表示の表示結果(飾り図柄の停止図柄)を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、第2演出制御用CPU012IW120bは、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップ012IWS602において、第2演出制御用CPU012IW120bは、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当りであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【0746】

ステップ012IWS602では、例えば、受信した表示結果指定コマンドが確変大当りを示している場合には、第2演出制御用CPU012IW120bは、停止図柄として3図柄が同じ奇数図柄で揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。また、例えば、受信した表示結果指定コマンドが通常大当り(非確変大当り)を示している場合には、第2演出制御用CPU012IW120bは、停止図柄として3図柄が同じ偶数図柄で揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。

【0747】

また、受信した表示結果指定コマンドが小当りを示している場合には、第2演出制御用CPU012IW120bは、表示結果指定コマンドで指定される小当り種別に応じた小当り図柄の飾り図柄の組み合わせを決定する。本例では、小当り種別Aである場合には小当り図柄として「135」の組み合わせを決定し、小当り種別Bである場合には小当り図柄として「357」の組み合わせを決定し、小当り種別Cである場合には小当り図柄として「579」の組み合わせを決定するものとする。

【0748】

また、受信した表示結果指定コマンドがはずれを示している場合には、上記以外の飾り図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の2図柄が揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。

【0749】

なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、第2演出制御用CPU012IW120bは、ステップ012IWS602において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄(例えば、「223」や「445」のように、リーチとならないもの)の大当り図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ)も決定する。

10

20

30

40

50

【0750】

第2演出制御用CPU012IW120bは、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組み合わせを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定する。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組み合わせを示すデータを選択することによって停止図柄を決定する。

【0751】

次いで、第2演出制御用CPU012IW120bは、遊技機に電源投入されてからの飾り図柄の変動表示の実行回数をカウントするための変動回数カウンタの値を1加算する（ステップ012IWS603）。なお、本特徴部012IWでは、変動回数カウンタの値は、遊技機への電源供給が開始されたときには、初期化处理（ステップ012IWS201）においてリセットされ、遊技機に電源投入されたときには変動回数カウンタの値が0である状態から始まるものとする。

【0752】

次いで、第2演出制御用CPU012IW120bは、遊技中示唆演出の有無および演出態様を決定する遊技中示唆演出決定処理を実行する（ステップ012IWS604）。

【0753】

次いで、第2演出制御用CPU012IW120bは、変動パターン、および遊技中示唆演出の実行が決定されている場合であれば、遊技中示唆演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ012IWS605）。そして、第2演出制御用CPU012IW120bは、選択したプロセステーブルのプロセステータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ012IWS606）。

【0754】

プロセステーブルとは、第2演出制御用CPU012IW120bが演出装置の制御を実行する際に参照するプロセステータが設定されたテーブルである。すなわち、第2演出制御用CPU012IW120bは、プロセステーブルに設定されているプロセステータに従って画像表示装置5等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、飾り図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、画像表示装置5の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。第2演出制御用CPU012IW120bは、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で飾り図柄を表示させる制御を行う。また、プロセステーブルは、第2演出制御基板012IW12bにおけるROM012IW121bに格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

【0755】

なお、リーチ演出を伴う変動パターンについて演出制御を実行する場合に用いられるプロセステーブルには、変動開始から所定時間が経過したときに左図柄を停止表示させ、さらに所定時間が経過すると右図柄を停止表示させることを示すプロセステータが設定されている。なお、停止表示させる図柄をプロセステーブルに設定するのではなく、決定された停止図柄、擬似連や滑り演出における仮停止図柄に応じて、図柄を表示するための画像を合成して生成するようにしてもよい。

【0756】

また、ステップ012IWS604の遊技中示唆演出決定処理で遊技中示唆演出の実行が決定された場合には、ステップ012IWS605で遊技中示唆演出を含むプロセステーブルが選択され、その選択されたプロセステーブルに従ってステップ012IWS607および可変表示中演出処理（ステップS172）が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中に遊技中示唆演出が実行される。

【0757】

また、第2演出制御用CPU012IW120bは、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L，8R）の制御を実行する（ステップ012IWS607）。

【0758】

なお、この特徴部012IWでは、第2演出制御用CPU012IW120bは、変動パターンコマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、第2演出制御用CPU012IW120bは、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

10

【0759】

次いで、第2演出制御用CPU012IW120bは、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップ012IWS608）。そして、第2演出制御用CPU012IW120bは、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し（ステップ012IWS609）、可変表示開始設定処理を終了する。

【0760】

（遊技中示唆演出決定処理）

図11-23は、遊技中示唆演出決定処理（ステップ012IWS604）の一例を示すフローチャートである。遊技中示唆演出決定処理は、可変表示開始設定処理（ステップS171）内において実行される。遊技中示唆演出決定処理において、第2演出制御用CPU012IW120bは、特別期間中である場合（ステップ012IWS701のY）には、第1遊技中示唆演出決定テーブルを選択し（ステップ012IWS702）、特別期間中ではない場合（ステップ012IWS701のN）には、第2遊技中示唆演出決定テーブルを選択する（ステップ012IWS703）。例えば、設定変更終了コマンドや設定値コマンドを受信したときに、特別期間フラグをセットし、変動表示が所定回（本例では30回）実行されると、特別期間フラグをリセットするように構成すれば、特別期間フラグの状態を確認することにより、ステップ012IWS701において、特別期間中であるか否かを確認することができる。

20

【0761】

次いで、第2演出制御用CPU012IW120bは、設定値コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ012IWS704）。設定値コマンド受信フラグがセットされていれば（すなわち、設定値コマンドを正常に受信した場合には）、第2演出制御用CPU012IW120bは、RAM012IW122bの設定値格納領域に格納されている設定値にもとづいて、選択した遊技中示唆演出決定テーブルを用いて、遊技中示唆演出の実行の有無、実行する場合の演出態様を決定する（ステップ012IWS705）。

30

【0762】

図11-24（A）は、特別期間において用いられる第1遊技中示唆演出決定テーブルを示す説明図であり、図11-24（B）は、非特別期間において用いられる第2遊技中示唆演出決定テーブルを示す説明図である。

40

【0763】

図11-24（A），（B）に示す第1，第2遊技中示唆演出決定テーブルは、いずれも設定値「1」<「2」<「3」の順に、遊技中示唆演出が実行される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。このような構成により、遊技中示唆演出が実行されることで、有利な設定値に設定されていることが示唆されることになる。

【0764】

また、第2演出態様（ミニキャラクタA，B登場）については、設定値「1」<「2」<「3」の順に実行される割合が高く、かつ第1演出態様（ミニキャラクタA登場）よりも設定値間の実行割合の差が大きくなるように判定値が割り当てられている。すなわち、第

50

2 演出態様は、第 1 演出態様よりも有利な設定値に設定されていることに対する信頼度が高い。

【0765】

また、図 11-24 (A), (B) に示す第 1, 第 2 遊技中示唆演出決定テーブルでは、特別期間にのみ、信頼度が高い第 2 演出態様の遊技中示唆演出が実行されるように構成されている。このような構成により、特別期間に遊技を行う動機を与えることができ、興味を高めることができる。

【0766】

また、図 11-24 (A), (B) に示すように、設定値「3」である場合にのみ第 3 演出態様（キャラクタ C 登場）に決定される場合がある。そのため、第 3 演出態様により遊技中示唆演出が実行されることで、設定値「3」であることが確定することになる。

10

【0767】

設定値コマンド受信フラグがセットされていなければ（すなわち、設定変更処理が実行されたが、コマンドの取りこぼしやデータ化けなどの理由により設定値コマンドを正常に受信できなかった場合には）、第 2 演出制御用 CPU 012IW120b は、現在の演出モードが演出モード A であるか否かを確認する（ステップ 012IWS706）。なお、演出モード A であるか否かは、例えば、演出モード A フラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。演出モード A であれば、第 2 演出制御用 CPU 012IW120b は、設定値「1」であるものとして、選択した遊技中示唆演出決定テーブルを用いて、遊技中示唆演出の実行の有無および演出態様を決定する（ステップ 012IWS707）。

20

【0768】

ステップ 012IWS706～S707 の処理が実行されることによって、本特徴部 012IW では、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モード A である場合には、最も不利な設定である設定値「1」であるものとして遊技中示唆演出の実行の有無および演出態様が決定される。図 11-24 (A), (B) に示すように、設定値「1」に対しては、遊技中示唆演出を実行すると決定する割合自体が低いとともに、第 2 演出態様と決定される割合が最も低く、第 3 演出態様と決定される場合はない。そのように構成することによって、不利な設定値が設定されているにも関わらず第 2 演出態様や第 3 演出態様により遊技中示唆演出が実行されて遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興味の低下を防止できるようにしている。

30

【0769】

演出モード A でなければ、第 2 演出制御用 CPU 012IW120b は、現在の演出モードが演出モード C であるか否かを確認する（ステップ 012IWS708）。なお、演出モード C であるか否かは、例えば、演出モード C フラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。演出モード C であれば、第 2 演出制御用 CPU 012IW120b は、演出モード C 用の遊技中示唆演出決定テーブルを用いて、遊技中示唆演出の実行の有無および演出態様を決定する（ステップ 012IWS709）。

【0770】

図 11-24 (C) は、演出モード C 用の遊技中示唆演出決定テーブルの一例を示す説明図である。図 11-24 (C) に示すように、演出モード C 用の遊技中示唆演出決定テーブルでは、設定値「3」の場合と比較して、遊技中示唆演出を実行すると決定される割合が低く、第 3 演出態様と決定される場合もない。

40

【0771】

ステップ 012IWS708～S709 の処理が実行されることによって、本特徴部 012IW では、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モード C である場合には、不利な設定値が設定されているにも関わらず第 2 演出態様や第 3 演出態様により遊技中示唆演出が実行されて遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興味の低下を防止できるようにしている。

【0772】

50

一方、演出モードCでもなかった場合（すなわち、現在の演出モードが演出モードBであった場合）には、第2演出制御用CPU012IW120bは、そのまま処理を終了する。すなわち、演出モードBである場合には、遊技中示唆演出を実行しないように制限する。

【0773】

ステップ012IWS708の処理が実行されることによって、本特徴部012IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードBである場合には、遊技中示唆演出を実行しないことにより、不利な設定値が設定されているにも関わらず遊技中示唆演出が実行されて遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

【0774】

なお、演出モードBで設定値コマンドを正常に受信できていなかった場合であっても、低い割合で遊技中示唆演出を実行可能に構成してもよい。この場合、例えば、図11-24（A），（B）に示す遊技中示唆演出決定テーブルの設定値「1」よりもさらに全体的に遊技中示唆演出の実行割合を低く設定したテーブルを用いて、遊技中示唆演出の有無や種類を決定するように構成してもよい。

【0775】

なお、図11-24（A），（B）に示す例に限られず、複数の演出態様のうちの特定の演出態様（例えば、第2演出態様）のみ、設定値に応じて、実行される割合が異なるようにしてもよい。

【0776】

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

【0777】

本特徴部012IWでは、設定値に応じて、異なる割合で遊技中示唆演出を実行可能であるが、これは、設定値に応じて遊技中示唆演出（第1演出態様、第2演出態様および第3演出態様を含む）の実行割合が異なること、設定値に応じて第1演出態様と第2演出態様と第3演出態様との実行比率が異なること、設定値に応じて特定の演出態様のみ実行割合が異なることを含む概念である。

【0778】

なお、本特徴部012IWでは、特別期間と非特別期間とで、共通の態様（例えば、第1演出態様）の遊技中示唆演出を実行可能に構成されているが、このような構成に限らず、異なる態様の遊技中示唆演出を実行可能としてもよい。例えば、特別期間と非特別期間とで、ミニキャラAのサイズや色等が異なるようにしてもよい。

【0779】

また、本特徴部012IWでは、特別期間と非特別期間とのいずれであるかと、設定値とに応じて、遊技中示唆演出の実行の有無、実行する場合の演出態様が異なるように構成されているが、このような構成に加えて、例えば、変動パターンにより特定される変動時間やリーチ演出の有無、リーチ演出の種類、擬似連演出の有無、擬似連演出の種類、表示結果が大当たりとなるか否か等に応じて、遊技中示唆演出の実行の有無、実行する場合の演出態様が異なるようにしてもよい。

【0780】

例えば、少なくとも、リーチ演出を含む変動パターン（すなわち、非リーチの変動パターンよりも変動時間が長い）であるときにのみ、遊技中示唆演出を実行可能としてもよい。

10

20

30

40

50

また、例えば、スーパーリーチBを含む変動パターンと、スーパーリーチBよりも期待度が高いスーパーリーチAを含む変動パターンとでは、後者の方が、遊技中示唆演出が実行される割合が高くなるようにしてもよいし、遊技中示唆演出が実行されたときの信頼度が高くなるようにしてもよいし、遊技中示唆演出が実行される割合が高くなり、かつ実行されたときの信頼度が高くなるようにしてもよい。

【0781】

また、例えば、擬似連演出を含む変動パターンと、擬似連演出を含まない（または前者よりも擬似連回数が少ない）変動パターンとでは、前者の方が、遊技中示唆演出が実行される割合が高くなるようにしてもよいし、遊技中示唆演出が実行されたときの信頼度が高くなるようにしてもよいし、遊技中示唆演出が実行される割合が高くなり、かつ実行されたときの信頼度が高くなるようにしてもよい。

10

【0782】

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

【0783】

（大当たり中演出決定処理）

図11-25は、大当たり中演出決定処理の一例を示すフローチャートである。大当たり中演出決定処理は、大当たり開放前処理（ステップS114）内において実行される。大当たり中演出決定処理において、第2演出制御用CPU012IW120bは、設定値コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ012IWS901）。設定値コマンド受信フラグがセットされていれば（すなわち、設定値コマンドを正常に受信した場合には）、第2演出制御用CPU012IW120bは、RAM012IW122bの設定値格納領域に格納されている設定値にもとづいて、大当たり中示唆演出の実行の有無、実行する場合の演出態様を決定する（ステップ012IWS902）。そして、ステップ012IWS907に移行する。

20

【0784】

ステップS012IWS902では、遊技開始時点から変動表示が特定回（本例では100回）実行されるまでの期間（以下、特定期間ともいう）である場合には、図11-26（A）に示す第1大当たり中示唆演出決定テーブルを選択し、特定期間中ではない場合には、図11-26（B）に示す第2大当たり中示唆演出決定テーブルを選択する。そして、選択した大当たり中示唆演出決定テーブルと、設定値にもとづいて、大当たり中示唆演出の実行の有無、実行する場合の演出態様を決定する。なお、ここでの「遊技開始時点」とは、電源投入後、最初の変動表示が開始された時点を示しているが、これに限らず、例えば、前回の連荘の終了後、最初の変動表示が開始された時点であってもよいし、客待ちデモ演出の終了後、最初の変動表示が開始された時点であってもよい。また、この特徴部012IWでは、電源投入時に設定変更が行われたか否かに関わらず、遊技開始時点から変動表示が特定回（本例では100回）実行されるまでの期間を特定期間としているが、電源投入時に設定変更が行われた場合の、遊技開始時点から変動表示が特定回（本例では100回）実行されるまでの期間を特定期間とするようにしてもよい。また、例えば、特定期間を複数の期間に区分し、第1特定期間（遊技開始時点から変動表示が50回実行されるまでの期間）と、第2特定期間（遊技開始後、51回目の変動表示から100回目の変動表示が実行されるまでの期間）とで、大当たり中示唆演出の有無や演出態様の決定割合が異なる大当たり中示唆演出決定テーブルを用いるようにしてもよい。

30

40

【0785】

図11-26（A）、（B）に示す第1、第2大当たり中示唆演出決定テーブルは、いずれも設定値「1」<「2」<「3」の順に、大当たり中示唆演出が実行される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。このような構成により、大当たり中示唆演出が実行さ

50

れることで、有利な設定値に設定されていることが示唆されることになる。

【0786】

また、第2演出態様および第3演出態様については、設定値「1」<「2」<「3」の順に実行される割合が高く、特定期間と非特定期間とで設定値間の実行割合の差が大きくなるように判定値が割り当てられている。すなわち、特定期間においては、非特定期間よりも、信頼度が高い大当たり中示唆演出が実行されるように構成されている。このような構成により、特定期間に遊技を行う動機を与えることができ、興趣を高めることができる。なお、本特徴部012IWの構成に限らず、大当たり中示唆演出（またはそのうちの特定の演出態様）は、特定期間にのみ実行され、非特定期間には実行されないようにしてもよい。

【0787】

また、図11-26（A），（B）に示すように、設定値「3」である場合にのみ第4演出態様に決定される場合がある。そのため、第4演出態様により大当たり中示唆演出が実行されることで、設定値「3」であることが確定することになる。

【0788】

本特徴部012IWでは、大当たり中示唆演出が第3演出態様により実行されると、例えば、図11-38（A1）に示すように、画像表示装置5において、大当たりとなる飾り図柄が停止表示された後に、図11-38（B1）に示すように、セリフC画像（「高設定！？」）012IW102が表示される。

【0789】

また、大当たり中示唆演出が第4演出態様により実行されると、例えば、図11-38（A1）に示すように、画像表示装置5において、大当たりとなる飾り図柄が停止表示された後に、図11-39（C1）に示すように、セリフD画像（「高設定確定」）012IW105が表示される。

【0790】

設定値コマンド受信フラグがセットされていなければ（すなわち、設定変更処理が実行されたが、コマンドの取りこぼしやデータ化けなどの理由により設定値コマンドを正常に受信できなかった場合には）、第2演出制御用CPU012IW120bは、現在の演出モードが演出モードAであるか否かを確認する（ステップ012IWS903）。なお、演出モードAであるか否かは、例えば、演出モードAフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。演出モードAであれば、第2演出制御用CPU012IW120bは、設定値「1」であるものとして、選択した大当たり中示唆演出決定テーブルを用いて、大当たり中示唆演出の実行の有無および演出態様を決定する（ステップ012IWS904）。そして、ステップ012IWS907に移行する。

【0791】

ステップ012IWS903～S904の処理が実行されることによって、本特徴部012IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードAである場合には、最も不利な設定である設定値「1」であるものとして大当たり中示唆演出の実行の有無および演出態様が決定される。図11-26（A），（B）に示すように、設定値「1」に対しては、第2演出態様や第3演出態様と決定される割合が最も低く、第4演出態様と決定される場合はない。そのように構成することによって、不利な設定値が設定されているにも関わらず第2演出態様や第3演出態様、第3演出態様により大当たり中示唆演出が実行されて遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

【0792】

演出モードAでなければ、第2演出制御用CPU012IW120bは、現在の演出モードが演出モードCであるか否かを確認する（ステップ012IWS905）。なお、演出モードCであるか否かは、例えば、演出モードCフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。演出モードCであれば、第2演出制御用CPU012IW120bは、演出モードC用の大当たり中示唆演出決定テーブルを用いて、大当たり中示唆演出の実行の有無および演出態様を決定する（ステップ012IWS906）。そして、ステ

10

20

30

40

50

ステップ012 IWS 907に移行する。

【0793】

図11-26 (C) は、演出モードC用の大当中示唆演出決定テーブルの一例を示す説明図である。図11-26 (C) に示すように、演出モードC用の大当中示唆演出決定テーブルでは、大当中示唆演出を実行すると決定する割合自体が低く、設定値「2」や「3」の場合と比較して、第2演出態様や第3演出態様と決定される割合が低く、第4演出態様と決定される場合もない。

【0794】

ステップ012 IWS 905～S 906の処理が実行されることによって、本特徴部012 IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードCである場合には、不利な設定値が設定されているにも関わらず第2演出態様や第3演出態様、第3演出態様により大当中示唆演出が実行されて遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

10

【0795】

一方、演出モードCでもなかった場合（すなわち、現在の演出モードが演出モードBであった場合）には、第2演出制御用CPU 012 IW 120bは、そのままステップ012 IWS 907に移行する。すなわち、演出モードBである場合には、大当中示唆演出を実行しないように制限する。

【0796】

ステップ012 IWS 905の処理が実行されることによって、本特徴部012 IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードBである場合には、大当中示唆演出を実行しないことにより、不利な設定値が設定されているにも関わらず大当中示唆演出が実行されて遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

20

【0797】

なお、演出モードBで設定値コマンドを正常に受信できていなかった場合であっても、低い割合で大当中示唆演出を実行可能に構成してもよい。この場合、例えば、図11-26 (A) , (B) に示す大当中示唆演出決定テーブルの設定値「1」よりもさらに全体的に大当中示唆演出の実行割合を低く設定したテーブルを用いて、大当中示唆演出の有無や種類を決定するように構成してもよい。

30

【0798】

なお、図11-26 (A) , (B) に示す例に限られず、複数の演出態様のうちの特定の演出態様（例えば、第3演出態様）のみ、設定値に応じて、実行される割合が異なるようにしてもよい。

【0799】

また、図11-26 (A) に示す例では、特定期間到大当りとなったときには、必ず大当中示唆演出が実行されるように構成されているが、低い割合で実行されない場合があるようにしてもよい。この場合には、設定値に応じて実行されない割合を異ならせるようにしてもよい。また、図11-26 (B) に示す例では、設定値に関わらず、大当中示唆演出が実行されない割合は同じとなるように構成されているが、設定値に応じて実行されない割合を異ならせるようにしてもよい。

40

【0800】

また、本特徴部012 IWでは、特定期間到大当りとなったときに、設定示唆演出として大当中示唆演出が実行されるように構成されているが、このような構成に加えて、または代えて、特定期間に所定条件が成立したことにともづいて、設定示唆演出（例えば、所定条件が成立したときに、設定値を示唆するセリフ画像が表示される）が実行されるようにしてもよい。この場合、所定条件は、例えば、リーチ演出や擬似連演出の実行回数が所定回数に達したことや、特定のスーパーリーチ演出や予告演出が実行されたこと等により成立するようにしてもよい。

【0801】

50

本特徴部 0 1 2 I W では、設定値に応じて異なる割合で大当中示唆演出を実行可能であるが、これは、設定値に応じて大当中示唆演出（第 1 演出態様、第 2 演出態様、第 3 演出態様および第 4 演出態様を含む）の実行割合が異なること、設定値に応じて第 1 演出態様、第 2 演出態様、第 3 演出態様および第 4 演出態様の実行比率が異なること、設定値に応じて特定の演出態様（例えば、第 3 演出態様）のみ実行割合が異なることを含む概念である。

【 0 8 0 2 】

次いで、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b は、役物演出の実行の有無を決定する（ステップ 0 1 2 I W S 9 0 7 ）。

【 0 8 0 3 】

ここでは、例えば、図 1 1 - 3 8 （ A 1 ）に示すように、画像表示装置 5 の上方に、可動部材 0 1 2 I W 1 0 1 が設けられているものとする。このような構成において、役物演出が実行されると、図 1 1 - 3 8 （ B 2 ）に示すように、可動部材 0 1 2 I W 1 0 1 が画像表示装置 5 の前面に移動する制御が行われる。

【 0 8 0 4 】

図 1 1 - 3 8 （ A 1 ） , （ B 2 ）に示すように、役物演出が実行されると、可動部材 0 1 2 I W 1 0 1 が画像表示装置 5 の前面に移動するため、画像表示装置 5 において大当中示唆演出によりセリフ画像が表示される位置が視認しづらくなる。本特徴部 0 1 2 I W では、大当中示唆演出と役物演出とは、大当り遊技におけるファンファーレ期間のうちの異なるタイミングで実行されるため、実際に画像表示装置 5 の前面に移動した可動部材 0 1 2 I W 1 0 1 が、大当中示唆演出により表示されているセリフ画像を覆い隠すことはない。しかし、ファンファーレ期間中に、役物演出により可動部材 0 1 2 I W 1 0 1 が動作すると、可動部材 0 1 2 I W 1 0 1 に遊技者の注意が向いて、大当中示唆演出により表示されているセリフ画像を見落としてしまうおそれがある。そこで、ステップ 0 1 2 I W S 9 0 7 では、図 1 1 - 2 6 （ D ）に示す役物演出決定テーブルを用いることによって、大当中示唆演出が実行されるときには、役物演出が実行されないように構成されている。このような構成により、大当中示唆演出が認識しづらくなって興趣を低下させてしまうことを防止することができる。また、このような構成により、大当中示唆演出と役物演出とが同じタイミングで実行されるものであっても、大当中示唆演出が認識しづらくなることを防止することができる。

【 0 8 0 5 】

なお、大当中示唆演出の実行が決定されているときには、大当中示唆演出と役物演出とのいずれかの実行タイミングを変えて（例えば、役物演出をファンファーレ期間に行い、大当中示唆演出をエンディング期間に行う）、大当中示唆演出が認識しづらくなることを防止するようにしてもよい。また、大当中示唆演出の実行が決定されているときには、可動部材 0 1 2 I W 1 0 1 の動作態様を変化させて（例えば、大当中示唆演出によるセリフ画像と重なる位置で停止しないように制御して）、または大当中示唆演出によるセリフ画像の表示位置を変更して、大当中示唆演出が認識しづらくなることを防止するようにしてもよい。また、大当中示唆演出の実行が決定されている場合には、役物演出の実行割合を低下させることにより、役物演出の実行を制限するようにしてもよい。また、特定期間のみ、役物演出の実行を制限するようにしてもよい。また、図 1 1 - 2 6 （ D ）に示す例に限らず、大当中示唆演出が実行されるときにも、低い割合で役物演出が実行されることがあるようにしてもよい。

【 0 8 0 6 】

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

【 0 8 0 7 】

ここでは、画像表示装置 5 の前面に、光を透過可能な透光性を有する導光板 0 1 2 I W 1 0 3 と、導光板の端面から光を入射可能に設けられた発光体とが設けられ、導光板 0 1 2

10

20

30

40

50

I W 1 0 3 は、発光体によって導光板 0 1 2 I W 1 0 3 の端面から導光板 0 1 2 I W 1 0 3 の内部に入射された光を反射して遊技機の前面に出射させる反射部が設けられているものとする。そして、発光体を発光させることにより導光板 0 1 2 I W 1 0 3 に設けられた反射部から遊技機の前面に光を出射させる導光板演出を実行可能である。このような構成において、導光板演出が実行されると、図 1 1 - 3 8 (B 3) に示すように、導光板 0 1 2 I W 1 0 3 に設けられた反射部から遊技機の前面に光が出射され、「大当り」の文字が現れる。また、導光板演出の実行中は、画像表示装置 5 に表示されている画像を視認しづらくなる。

【 0 8 0 8 】

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

【 0 8 0 9 】

（エンディング演出処理）

図 1 1 - 2 7 は、図 7 に示された演出制御プロセス処理におけるエンディング演出処理（ステップ S 1 7 7）を示すフローチャートである。エンディング演出処理において、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b は、まず、演出期間計測タイマの値を 1 減算する（ステップ 0 1 2 I W S 9 5 1）。なお、演出期間計測タイマは、大当り中演出処理（ステップ S 1 7 6 参照）において、大当り遊技の全てのラウンドを終了したことにともづいてセットされる。次いで、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b は、演出期間計測タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップ 0 1 2 I W S 9 5 2）。

【 0 8 1 0 】

演出期間計測タイマがタイムアウトしていないときは（ステップ 0 1 2 I W S 9 5 2 の N）、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b は、プロセスタイマの値を 1 減算し（ステップ 0 1 2 I W S 9 5 3）、プロセスデータ n の内容に従って演出装置（画像表示装置 5、遊技効果ランプ 9、スピーカ 8 L，8 R 等）を制御する処理を実行する（ステップ 0 1 2 I W S 9 5 4）。例えば、大当りが終了することを表示したり、所定のキャラクタを表示させたりする演出を実行する。

【 0 8 1 1 】

そして、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b は、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどうかを確認し（ステップ 0 1 2 I W S 9 5 5）、プロセスタイマがタイムアウトしていれば、プロセスデータの切替を行う（ステップ 0 1 2 I W S 9 5 6）。そして、次のプロセスデータにおけるプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせる（ステップ 0 1 2 I W S 9 5 7）。

【 0 8 1 2 】

演出期間計測タイマがタイムアウトしていれば（ステップ 0 1 2 I W S 9 5 2 の Y）、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b は、今回終了する大当り遊技が確変大当りにもと

10

20

30

40

50

づく大当り遊技であるか否かを確認する（ステップ012IW958）。なお、確変大当りであるか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドを確認することにより判定できる。確変大当りでなければ（ステップ012IW958のN）、そのままステップ012IWS961に移行する。

【0813】

確変大当りにもとづく大当り遊技を終了する場合であれば（ステップ012IWS958のY）、第2演出制御用CPU012IW120bは、V入賞指定コマンドを受信しているか否かを確認する（ステップ012IWS959）。V入賞指定コマンドを受信していれば（ステップ012IWS959のY）、そのままステップ012IWS961に移行する。

10

【0814】

V入賞指定コマンドを受信していなければ（ステップ012IWS959のN）、第2演出制御用CPU012IW120bは、リアルタイムクロック012IW126から日時情報を入力し、入力した日時情報を確変不成立日時としてRAM012IW122bのログ領域にログ情報を記憶させる（ステップ012IWS960）。すなわち、この場合、確変大当りにもとづく大当り遊技に制御され、第2特別可変入賞装置012IW007bが比較的長期間（本例では、29.5秒間）開放された場合であるにもかかわらず、第2特別可変入賞装置012IW007b内のV入賞領域に遊技球が入賞せず確変状態に制御されない場合であるので、確変不成立日時としてログ情報を記録する。そして、ステップ012IWS961に移行する。

20

【0815】

その後、第2演出制御用CPU012IW120bは、演出プロセスフラグの値を“0”に更新し（ステップ012IWS961）、エンディング演出処理を終了する。

【0816】

なお、本例では、大当り遊技終了時のエンディング期間において確変不成立を検出してログ情報を記録する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、本例では、大当り遊技中の第4ラウンドにおいて第2特別可変入賞装置012IW007bが開放されるので、第4ラウンドの終了時（第4ラウンド後の第2特別可変入賞装置012IW007bの閉鎖時）や、第4ラウンド後の第5ラウンド中（第5ラウンドの第2特別可変入賞装置012IW007bの開放中）に、確変不成立であったか否かを検出してログ情報を記録するように構成してもよい。

30

【0817】

（エラー報知処理）

図11-28～図11-31は、エラー報知処理（ステップ012IWS210）を示すフローチャートである。エラー報知処理において、第2演出制御用CPU012IW120bは、まず、第1左打ち報知の実行中であることを示す第1左打ち報知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012IWS101）。第1左打ち報知中フラグがセットされていないければ、第2演出制御用CPU012IW120bは、第2左打ち報知の実行中であることを示す第2左打ち報知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012IWS102）。

40

【0818】

第2左打ち報知中フラグもセットされていないければ、第2演出制御用CPU012IW120bは、大当り遊技中であるか否かを確認する（ステップ012IWS103）。なお、大当り遊技中であるか否かは、例えば、演出制御プロセス処理において更新される演出プロセスフラグの値が大当り中演出処理（ステップS176）～エンディング演出処理（ステップS177）を示す値となっているか否かを確認することにより判定できる。大当り遊技中でなければ、第2演出制御用CPU012IW120bは、高ベース状態中であるか否かを確認する（ステップ012IWS104）。なお、高ベース状態中であるか否かは、例えば、高ベース状態中であることを特定可能なコマンド（例えば、確変状態背景指定コマンド、時短状態背景指定コマンド）を受信したか否かを確認することにより判定

50

できる。

【0819】

高ベース状態でなければ（すなわち、低ベース状態であれば）、第2演出制御用CPU012IW120bは、ゲート通過指定コマンドを受信しているか否かを確認する（ステップ012IWS105）。ゲート通過指定コマンドを受信していれば（すなわち、通過ゲート012IW041の遊技球の通過を検出していれば）、第2演出制御用CPU012IW120bは、通過ゲート012IW041を通過した遊技球の数をカウントするためのゲート通過カウンタの値を1加算し（ステップ012IWS106）、加算後のゲート通過カウンタの値が5となっているか否かを確認する（ステップ012IWS107）。

10

【0820】

ゲート通過カウンタの値が5となっていれば、第2演出制御用CPU012IW120bは、画像表示装置5において左打ち報知表示の表示を開始する制御を行う（ステップ012IWS108）。例えば、画像表示装置5において「左を狙え！」などの文字表示の表示を開始する制御を行う。また、第2演出制御用CPU012IW120bは、第1左打ち報知中フラグをセットする（ステップ012IWS109）。また、第2演出制御用CPU012IW120bは、第1左打ち報知の実行期間を計測するための第1左打ち報知タイマに、所定期間（本例では、5秒）に相当する値をセットする（ステップ012IWS110）。すなわち、この場合、低ベース状態であり大当り遊技中でもないことから本来左打ち操作を行う場合であるが、遊技領域の右方領域に設けられている通過ゲート012IW041への遊技球の通過を合計で5回検出したということは右打ち操作が行われているということであるので、遊技者に左打ち操作を促す第1左打ち報知を行う。

20

【0821】

加算後のゲート通過カウンタの値が5でなければ、第2演出制御用CPU012IW120bは、加算後のゲート通過カウンタの値が10となっているか否かを確認する（ステップ012IWS111）。ゲート通過カウンタの値が10となっていれば、第2演出制御用CPU012IW120bは、画像表示装置5において左打ち報知表示の表示を開始する制御を行う（ステップ012IWS112）。例えば、画像表示装置5において「左を狙え！」などの文字表示の表示を開始する制御を行う。なお、この場合、例えば、第1左打ち報知を実行する場合と比較して、大きいサイズの左打ち報知表示を表示するように構成してもよい。また、第2演出制御用CPU012IW120bは、遊技効果ランプ9の全灯を開始する制御を行う（ステップ012IWS113）。また、第2演出制御用CPU012IW120bは、スピーカ8L、8Rから所定の報知音の出力を開始する制御を行う（ステップ012IWS114）。また、第2演出制御用CPU012IW120bは、第2左打ち報知中フラグをセットする（ステップ012IWS115）。また、第2演出制御用CPU012IW120bは、第2左打ち報知の実行期間を計測するための第2左打ち報知タイマに、所定期間（本例では、33秒）に相当する値をセットする（ステップ012IWS116）。すなわち、この場合、低ベース状態であり大当り遊技中でもない場合に、さらに遊技領域の右方領域に設けられている通過ゲート012IW041への遊技球の通過を合計で10回検出したということであるので、遊技者に左打ち操作を促す第2左打ち報知を行う。なお、第2演出制御用CPU012IW120bは、セットされていれば、第1左打ち報知中フラグや第1左打ち報知タイマをリセットする。

30

【0822】

なお、本例では、通過ゲート012IW041への遊技球の通過を合計で10回検出したことにもとづいて第2左打ち報知の実行条件が成立するのに対して、通過ゲート012IW041への遊技球の通過を合計で5回検出したことにもとづいて第1左打ち報知の実行条件が成立するので、2つ分の第1左打ち報知の実行条件が成立したことにもとづいて第2左打ち報知の実行条件が成立するものとなっている。

40

【0823】

また、本例では、通過ゲート012IW041への遊技球の通過を合計で5回や10回検

50

出したことにもとづいて左打ち報知の実行条件が成立したものとする場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、第2始動入賞口が遊技球の右方領域に設けられている場合に、第2始動入賞口への遊技球の入賞を1回でも検出すれば、左打ち報知の実行条件が成立したものとして左打ち報知を実行するように構成してもよい。

【0824】

また、第2演出制御用CPU012IW120bは、リアルタイムクロック012IW126から日時情報を入力し、入力した日時情報を左打ち報知日時としてRAM012IW122bのログ領域にログ情報を記憶させる（ステップ012IWS117）。このように、本例では、左打ち報知には第1左打ち報知と第2左打ち報知との2種類があるのであるが、そのうち重要度が高い第2左打ち報知を実行する場合のみログ情報に記録し、重要度が低い第1左打ち報知を実行する場合にはログ情報は記録されない。

10

【0825】

ゲート通過指定コマンドを受信していなければ（ステップ012IWS105のN、すなわち通過ゲート012IW041の遊技球の通過を検出していれば、第2演出制御用CPU012IW120bは、入賞口入賞指定コマンドを受信しているか否かを確認する（ステップ012IWS118）。入賞口入賞指定コマンドを受信していれば（すなわち、一般入賞口10への遊技球の入賞を検出していれば）、第2演出制御用CPU012IW120bは、ゲート通過カウンタの値を0にクリアする（ステップ012IWS119）。すなわち、入賞口入賞指定コマンドを受信したということは、遊技領域の左方領域に設けられている一般入賞口10への遊技球の入賞を検出したということであり、遊技者が左打ち操作を行っているということであるから、ゲート通過カウンタの値を0にクリアする。

20

【0826】

また、大当り遊技中である場合（ステップ012IWS103のY）、または高ベース状態中である場合（ステップ012IWS104のY）にも、第2演出制御用CPU012IW120bは、ステップ012IWS119に移行し、ゲート通過カウンタの値を0にクリアする（ステップ012IWS119）。すなわち、大当り遊技中や高ベース状態中であるということは右打ち操作を行う場合であることから、ゲート通過カウンタの値を0にクリアする。

【0827】

第1左打ち報知中フラグがセットされている場合には（ステップ012IWS101のY）、すなわち第1左打ち報知の実行中である場合には、第2演出制御用CPU012IW120bは、第1左打ち報知タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップ012IWS120）。第1左打ち報知タイマがタイムアウトしていれば、第2演出制御用CPU012IW120bは、画像表示装置5における左打ち報知表示の表示を終了する制御を行う（ステップ012IWS121）。また、第2演出制御用CPU012IW120bは、第1左打ち報知中フラグをリセットする（ステップ012IWS122）。

30

【0828】

第2左打ち報知中フラグがセットされている場合には（ステップ012IWS102のY）、すなわち第2左打ち報知の実行中である場合には、第2演出制御用CPU012IW120bは、第2左打ち報知タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップ012IWS123）。第2左打ち報知タイマがタイムアウトしていれば、第2演出制御用CPU012IW120bは、画像表示装置5における左打ち報知表示の表示を終了する制御を行う（ステップ012IWS124）。また、第2演出制御用CPU012IW120bは、遊技効果ランプ9の全灯を終了する制御を行う（ステップ012IWS125）とともに、スピーカ8L、8Rからの所定の報知音の出力を終了する制御を行う（ステップ012IWS126）。また、第2演出制御用CPU012IW120bは、第2左打ち報知中フラグをリセットする（ステップ012IWS127）。また、第2演出制御用CPU012IW120bは、ゲート通過カウンタの値を0にクリアする（ステップ012IWS128）。

40

【0829】

50

なお、本例では、一般入賞口10への遊技球の入賞を検出したことや、大当たり遊技中であること、高ベース状態中であること、第2左打ち報知の報知期間(33秒)を経過したことにもとづいて、ゲート通過カウンタの値を0にクリアする場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、一般入賞口10への遊技球の入賞を検出したことや、大当たり遊技中であること、高ベース状態中であることにもとづいてゲート通過カウンタの値を0にクリアする一方で、第2左打ち報知の報知期間(33秒)を経過してもゲート通過カウンタの値をクリアしないようにしてもよく、様々な処理態様が考えられる。

【0830】

次いで、第2演出制御用CPU012IW120bは、第1満タン報知の実行中であることを示す第1満タン報知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012IWS129)。第1満タン報知中フラグがセットされていなければ、第2演出制御用CPU012IW120bは、第2満タン報知の実行中であることを示す第2満タン報知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012IWS130)。

10

【0831】

第2満タン報知中フラグもセットされていなければ、第2演出制御用CPU012IW120bは、満タン検出コマンドを受信しているか否かを確認する(ステップ012IWS131)。満タン検出コマンドを受信していれば、第2演出制御用CPU012IW120bは、打球供給皿(下皿)の満タン状態の検出中であることを示す満タン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012IWS132)。満タン中フラグがセットされていなければ、第2演出制御用CPU012IW120bは、満タン中フラグをセットし(ステップ012IWS133)、打球供給皿(下皿)の満タン状態の継続時間を計測するための満タン中タイマをセットする(ステップ012IWS134)。

20

【0832】

満タン中フラグがセットされていれば、第2演出制御用CPU012IW120bは、満タン中タイマの値が10秒に相当する値となっているか否かを確認する(ステップ012IWS135)。満タン中タイマの値が10秒に相当する値となっていれば(すなわち、打球供給皿(下皿)の満タン状態が10秒継続していれば)、第2演出制御用CPU012IW120bは、画像表示装置5において満タン報知表示の表示を開始する制御を行う(ステップ012IWS136)。例えば、画像表示装置5において「下皿が満タンです!」などの文字表示の表示を開始する制御を行う。また、第2演出制御用CPU012IW120bは、第1満タン報知中フラグをセットする(ステップ012IWS137)。また、第2演出制御用CPU012IW120bは、第1満タン報知の実行期間を計測するための第1満タン報知タイマに、所定期間(本例では、5秒)に相当する値をセットする(ステップ012IWS138)。

30

【0833】

満タン中タイマの値が10秒に相当する値でなければ、第2演出制御用CPU012IW120bは、満タン中タイマの値が30秒に相当する値となっているか否かを確認する(ステップ012IWS139)。満タン中タイマの値が30秒に相当する値となっていれば(すなわち、打球供給皿(下皿)の満タン状態が30秒継続していれば)、第2演出制御用CPU012IW120bは、画像表示装置5において満タン報知表示の表示を開始する制御を行う(ステップ012IWS140)。例えば、画像表示装置5において「下皿が満タンです!」などの文字表示の表示を開始する制御を行う。なお、この場合、例えば、第1満タン報知を実行する場合と比較して、大きいサイズの満タン報知表示を表示するように構成してもよい。また、第2演出制御用CPU012IW120bは、遊技効果ランプ9の全灯を開始する制御を行う(ステップ012IWS141)。また、第2演出制御用CPU012IW120bは、スピーカ8L, 8Rから所定の報知音の出力を開始する制御を行う(ステップ012IWS142)。また、第2演出制御用CPU012IW120bは、第2満タン報知中フラグをセットする(ステップ012IWS143)。また、第2演出制御用CPU012IW120bは、第2満タン報知の実行期間を計測するための第2満タン報知タイマに、所定期間(本例では、33秒)に相当する値をセット

40

50

する（ステップ012IWS144）。なお、第2演出制御用CPU012IW120bは、セットされていれば、第1満タン報知中フラグや第1満タン報知タイマをリセットする。

【0834】

なお、本例では、第2満タン報知を実行する場合に、第2左打ち報知を実行する場合と同様に遊技効果ランプ9の全灯および所定の報知音の出力を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、遊技効果ランプ9の全灯または所定の報知音の出力のいずれか一方を実行するように構成してもよく、遊技効果ランプ9のうちの一部のみを点灯させるように構成してもよい。

【0835】

また、第2演出制御用CPU012IW120bは、リアルタイムクロック012IW126から日時情報を入力し、入力した日時情報を満タン報知日時としてRAM012IW122bのログ領域にログ情報を記憶させる（ステップ012IWS145）。このように、本例では、満タン報知には第1満タン報知と第2満タン報知との2種類があるのであるが、そのうち重要度が高い第2満タン報知を実行する場合のみログ情報に記録し、重要度が低い第1満タン報知を実行する場合にはログ情報は記録されない。

【0836】

一方、満タン検出コマンドを受信していなければ（ステップ012IWS131のN）、すなわち打球供給皿（下皿）の満タン状態を検出していなければ、第2演出制御用CPU012IW120bは、セットされていれば、満タン中フラグをリセットするとともに、満タン中タイマをリセットする（ステップ012IWS146）。

【0837】

第1満タン報知中フラグがセットされている場合には（ステップ012IWS129のY）、すなわち第1満タン報知の実行中である場合には、第2演出制御用CPU012IW120bは、第1満タン報知タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップ012IWS147）。第1満タン報知タイマがタイムアウトしていれば、第2演出制御用CPU012IW120bは、画像表示装置5における満タン報知表示の表示を終了する制御を行う（ステップ012IWS148）。また、第2演出制御用CPU012IW120bは、第1満タン報知中フラグをリセットする（ステップ012IWS149）。

【0838】

第2満タン報知中フラグがセットされている場合には（ステップ012IWS130のY）、すなわち第2満タン報知の実行中である場合には、第2演出制御用CPU012IW120bは、第2満タン報知タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップ012IWS150）。第2満タン報知タイマがタイムアウトしていれば、第2演出制御用CPU012IW120bは、画像表示装置5における左打ち報知表示の表示を終了する制御を行う（ステップ012IWS151）。また、第2演出制御用CPU012IW120bは、遊技効果ランプ9の全灯を終了する制御を行う（ステップ012IWS152）とともに、スピーカ8L、8Rからの所定の報知音の出力を終了する制御を行う（ステップ012IWS153）。また、第2演出制御用CPU012IW120bは、第2満タン報知中フラグをリセットする（ステップ012IWS154）。また、第2演出制御用CPU012IW120bは、満タン中フラグをリセットするとともに、満タン中タイマをリセットする（ステップ012IWS155）。

【0839】

（メンテナンスモード処理）

図11-32は、メンテナンスモード処理（ステップ012IWS211）を示すフローチャートである。メンテナンスモード処理において、第2演出制御用CPU012IW120bは、まず、メンテナンスモード中であることを示すメンテナンスモード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012IWS451）。メンテナンスモード中フラグがセットされていないければ、第2演出制御用CPU012IW120bは、設定確認中であることを示す設定確認中フラグがセットされているか否かを確認する（ステ

10

20

30

40

50

ップ012IWS452)。

【0840】

設定確認中フラグもセットされていなければ、第2演出制御用CPU012IW120bは、設定確認コマンドを受信したか否かを確認する(ステップ012IWS453)。設定確認コマンドを受信していれば、第2演出制御用CPU012IW120bは、画像表示装置5において設定確認中表示の表示を開始する制御を行う(ステップ012IWS454)。例えば、画像表示装置5において「設定確認中です」などの文字表示の表示を開始する制御を行う。また、第2演出制御用CPU012IW120bは、設定確認中フラグをセットする(ステップ012IWS455)。

【0841】

設定確認中フラグがセットされていれば(ステップ012IWS452のY)、第2演出制御用CPU012IW120bは、プッシュボタン31Bがオンとなっているか(具体的には、プッシュセンサ35Bからの検出信号を入力しているか)否かを確認する(ステップ012IWS456)。プッシュボタン31Bがオンとなっていれば、第2演出制御用CPU012IW120bは、画像表示装置5においてメンテナンスモードメニュー画面の表示を開始する制御を行う(ステップ012IWS457)。また、第2演出制御用CPU012IW120bは、メンテナンスモード中フラグをセットする(ステップ012IWS458)。

【0842】

以上のように、ステップ012IWS452～S458の処理が実行されることによって、本例では、遊技機への電源投入時の設定確認中にプッシュボタン31Bの押下操作が行われたことにもとづいて、メンテナンスモードに制御され、メンテナンスモードメニュー画面の表示が開始される。

【0843】

プッシュボタン31Bがオンとなっていなければ(ステップ012IWS456のN)、第2演出制御用CPU012IW120bは、復旧時のコマンドを受信したか否かを確認する(ステップ012IWS459)。復旧時のコマンドを受信していれば、第2演出制御用CPU012IW120bは、画像表示装置5における設定確認中表示の表示を終了する制御を行う(ステップ012IWS460)。また、第2演出制御用CPU012IW120bは、設定確認中フラグをリセットする(ステップ012IWS461)。すなわち、設定確認中に復旧時のコマンドを受信したということは、遊技者によって設定キー012IW051がオフとされ、設定確認処理が終了する場合であるので(ステップ012IWS043のN、ステップ012IWS049参照)、設定確認中表示の表示を終了する制御を行う。

【0844】

メンテナンスモード中フラグがセットされていれば(ステップ012IWS451のY)、第2演出制御用CPU012IW120bは、遊技者によってメンテナンス履歴選択操作が行われたことを検出したか否かを確認する(ステップ012IWS462)。例えば、第2演出制御用CPU012IW120bは、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号にもとづいて、メンテナンス履歴選択操作が行われたことを検出したか否かを確認する。メンテナンス履歴選択操作が行われたことを検出していれば、第2演出制御用CPU012IW120bは、RAM012IW122bのログ領域からログ情報を全て抽出する(ステップ012IWS463)。そして、第2演出制御用CPU012IW120bは、画像表示装置5において、抽出したログ情報を履歴情報として含むメンテナンス履歴画面を表示する制御を行う(ステップ012IWS464)。

【0845】

メンテナンス履歴選択操作を検出していなければ(ステップ012IWS462のN)、第2演出制御用CPU012IW120bは、遊技者によって設定変更／確認履歴選択操作が行われたことを検出したか否かを確認する(ステップ012IWS465)。例えば

10

20

30

40

50

、第2演出制御用CPU012IW120bは、コントローラセンサユニット35Aやブッシュセンサ35Bからの検出信号にもとづいて、設定変更／確認履歴選択操作が行われたことを検出したか否かを確認する。設定変更／確認履歴選択操作が行われたことを検出していれば、第2演出制御用CPU012IW120bは、RAM012IW122bのログ領域に記憶されるログ情報のうち設定変更および設定確認のログ情報を全て抽出する（ステップ012IWS466）。そして、第2演出制御用CPU012IW120bは、画像表示装置5において、抽出した設定変更および設定確認のログ情報を履歴情報として含む設定変更／確認履歴画面を表示する制御を行う（ステップ012IWS467）。

【0846】

設定変更／確認履歴選択操作が行われたことも検出していなければ（ステップ012IWS465のN）、第2演出制御用CPU012IW120bは、復旧時のコマンドを受信したか否かを確認する（ステップ012IWS468）。復旧時のコマンドを受信していれば、第2演出制御用CPU012IW120bは、画像表示装置5におけるメンテナンスモードメニュー画面や、メンテナンス履歴画面、設定変更／確認履歴画面を消去する制御を行う（ステップ012IWS469）。また、第2演出制御用CPU012IW120bは、メンテナンスモード中フラグをリセットする（ステップ012IWS470）。すなわち、設定確認中に復旧時のコマンドを受信したということは、遊技者によって設定キー012IW051がオフとされ、設定確認処理が終了する場合であるので（ステップ012IWS043のN、ステップ012IWS049参照）、メンテナンスモードを終了する制御を行う。

【0847】

なお、本例では、復旧時のコマンドを受信したことにもとづいて設定キー012IW051がオフとなったと判定し、メンテナンスモードを終了する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、本例では、設定キー012IW051がオフとなると設定値コマンドも送信されるので（ステップ012IWS047参照）、設定値コマンドを受信したことにもとづいて設定キー012IW051がオフとなったと判定し、メンテナンスモードを終了するように構成してもよい。

【0848】

（設定変更時刻記録処理）

図11-33は、設定変更時刻記録処理（ステップ012IWS212）を示すフローチャートである。設定変更時刻記録処理において、第2演出制御用CPU012IW120bは、まず、設定変更コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ012IWS801）。設定変更コマンドを受信していれば、第2演出制御用CPU012IW120bは、リアルタイムクロック012IW126から日時情報を入力し、入力した日時情報を設定変更開始日時としてRAM012IW122bのログ領域にログ情報を記憶させる（ステップ012IWS802）。また、第2演出制御用CPU012IW120bは、設定変更コマンドを受信したことを示す設定変更コマンド受信フラグをセットする（ステップ012IWS803）。

【0849】

設定変更コマンドを受信していなければ（ステップ012IWS801のN）、第2演出制御用CPU012IW120bは、設定確認コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ012IWS804）。設定確認コマンドを受信していれば、第2演出制御用CPU012IW120bは、リアルタイムクロック012IW126から日時情報を入力し、入力した日時情報を設定確認開始日時としてRAM012IW122bのログ領域にログ情報を記憶させる（ステップ012IWS805）。また、第2演出制御用CPU012IW120bは、設定確認コマンドを受信したことを示す設定確認コマンド受信フラグをセットする（ステップ012IWS806）。

【0850】

設定確認コマンドを受信していなければ（ステップ012IWS804のN）、第2演出制御用CPU012IW120bは、初期化指定コマンドを受信したか否かを確認する（

10

20

30

40

50

ステップ012 IWS 807)。初期化指定コマンドを受信していれば、第2演出制御用CPU012 IW120bは、設定変更コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ012 IWS 808)。設定変更コマンド受信フラグがセットされていなければ(すなわち、設定変更処理が実行されず、初期化処理のみが実行された場合であれば)、第2演出制御用CPU012 IW120bは、リアルタイムクロック012 IW126から日時情報を入力し、入力した日時情報をRAMクリア日時としてRAM012 IW122bのログ領域にログ情報を記憶させる(ステップ012 IWS 809)。

【0851】

一方、設定変更コマンド受信フラグがセットされていなければ(ステップ012 IWS 808のY)、すなわち設定変更処理および初期化処理の両方が実行され場合には、第2演出制御用CPU012 IW120bは、RAM012 IW122bの設定値格納領域に格納されている現在の設定値を読み出す(ステップ012 IWS 810)。なお、本例では、設定変更処理が実行された場合には、初期化指定コマンドよりも前に設定値コマンドが送信されるので(ステップ012 IWS 047, S052参照)、RAM012 IW122bの設定値格納領域には最新の設定値が格納されている筈である。そして、第2演出制御用CPU012 IW120bは、リアルタイムクロック012 IW126から日時情報を入力し、読み出した設定値に対応付けて、入力した日時情報を設定変更終了日時としてRAM012 IW122bのログ領域にログ情報を記憶させる(ステップ012 IWS 811)。なお、第2演出制御用CPU012 IW120bは、セットされていた設定変更コマンド受信フラグをリセットする。

【0852】

なお、本例では、ステップ012 IWS 810, S811の処理が実行されることによって、設定変更処理が実行された場合には初期化処理も実行されている筈であるが、設定変更に関するログ情報のみを記録し、RAMクリアに関するログ情報の記録は省略することによって、無駄にログ情報を記録することを防止している。

【0853】

初期化コマンドを受信していなければ(ステップ012 IWS 807のN)、第2演出制御用CPU012 IW120bは、復旧時のコマンドを受信したか否かを確認する(ステップ012 IWS 812)。復旧時のコマンドを受信していれば、第2演出制御用CPU012 IW120bは、設定確認コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ012 IWS 813)。設定確認コマンド受信フラグがセットされていなければ(すなわち、設定確認処理が実行されず、復旧処理のみが実行された場合であれば)、そのまま処理を終了する。

【0854】

一方、設定確認コマンド受信フラグがセットされていなければ(ステップ012 IWS 813のY)、すなわち設定確認処理および復旧処理の両方が実行され場合には、第2演出制御用CPU012 IW120bは、RAM012 IW122bの設定値格納領域に格納されている現在の設定値を読み出す(ステップ012 IWS 814)。そして、第2演出制御用CPU012 IW120bは、リアルタイムクロック012 IW126から日時情報を入力し、読み出した設定値に対応付けて、入力した日時情報を設定確認終了日時としてRAM012 IW122bのログ領域にログ情報を記憶させる(ステップ012 IWS 815)。なお、第2演出制御用CPU012 IW120bは、セットされていた設定確認コマンド受信フラグをリセットする。

【0855】

なお、本例では、設定確認処理が実行されず復旧処理のみが実行された場合には、特にログ情報として記録しない場合を示しているが、ログ情報を記録するように構成してもよい。この場合、例えば、ステップ012 IWS 813でNのときに、リアルタイムクロック012 IW126から日時情報を入力し、入力した日時情報を復旧日時としてRAM012 IW122bのログ領域にログ情報を記憶させるように構成すればよい。

【0856】

(現在時刻設定処理)

図 1 1 - 3 4 は、現在時刻設定処理 (ステップ 0 1 2 I W S 2 1 3) を示すフローチャートである。現在時刻設定処理において、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b は、まず、メンテナンスモード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 0 1 2 I W S 8 2 1)。メンテナンスモード中フラグがセットされていれば (すなわち、メンテナンスモード中であれば)、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b は、現在時刻の設定中であることを示す現在時刻設定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 0 1 2 I W S 8 2 2)。

【 0 8 5 7 】

現在時刻設定中フラグがセットされていなければ、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b は、遊技者によって現在時刻設定選択操作が行われたことを検出したか否かを確認する (ステップ 0 1 2 I W S 8 2 3)。例えば、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b は、コントローラセンサユニット 3 5 A やプッシュセンサ 3 5 B からの検出信号にもとづいて、現在時刻設定選択操作が行われたことを検出したか否かを確認する。現在時刻設定選択操作が行われたことを検出していれば、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b は、画像表示装置 5 において現在時刻設定画面の表示を開始する制御を行う (ステップ 0 1 2 I W S 8 2 4)。また、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b は、現在時刻設定中フラグをセットする (ステップ 0 1 2 I W S 8 2 5)。

【 0 8 5 8 】

現在時刻設定中フラグがセットされていれば (ステップ 0 1 2 I W S 8 2 2 の Y)、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b は、現在時刻設定のログ情報を記録するまでの待機中であることを示す待機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 0 1 2 I W S 8 2 6)。待機中フラグがセットされていなければ、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b は、時信号を第 1 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 a から受信したか否かを確認する (ステップ 0 1 2 I W S 8 2 7)。

【 0 8 5 9 】

本例では、既に説明したように、コントローラセンサユニット 3 5 A やプッシュセンサ 3 5 B からの検出信号は、まず第 1 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 a に入力されるので、遊技者によってスティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B が操作されて現在時刻の設定情報が入力されると、入力された現在時刻の設定情報を特定可能な信号が第 1 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 a から第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b に順次送信される。この場合、本例では、設定入力された時を示す時信号、分を示す分信号、秒を示す秒信号、年を示す年信号、月を示す月信号、日を示す日信号、および曜日を示す曜日信号の順に送信される。また、本例では、既に説明したように、第 1 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 a では 1 0 m s ごとにタイマ割り込みが発生し、1 0 m s 毎にこれらの信号が送信される。

【 0 8 6 0 】

時信号を受信していれば (ステップ 0 1 2 I W S 8 2 7 の Y)、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b は、リアルタイムクロック 0 1 2 I W 1 2 6 の時情報を、受信した時信号で示される時に設定する (ステップ 0 1 2 I W S 8 2 8)。また、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b は、現在時刻設定のログ情報を記録するまでの待機期間を計測するための待機中タイマに 5 0 0 m s に相当する値をセットする (ステップ 0 1 2 I W S 8 2 9)。また、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b は、待機中フラグをセットする (ステップ 0 1 2 I W S 8 3 0)。

【 0 8 6 1 】

待機中フラグがセットされていれば (ステップ 0 1 2 I W S 8 2 6 の Y)、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b は、待機中タイマがタイムアウトしたか否かを確認する (ステップ 0 1 2 I W S 8 3 1)。待機中タイマがタイムアウトしていなければ、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b は、分信号、秒信号、年信号、月信号、日信号、または曜日信号のいずれかを第 1 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 a から受信したか否かを確認

10

20

30

40

50

する（ステップ012IWS832）。

【0862】

いずれかの信号を受信していれば（ステップ012IWS832のY）、第2演出制御用CPU012IW120bは、リアルタイムクロック012IW126の情報を、受信した信号で示される情報に設定する（ステップ012IWS833）。例えば、分信号を受信した場合には、リアルタイムクロック012IW126の分情報を、受信した分信号で示される分に設定する。また、例えば、秒信号を受信した場合には、リアルタイムクロック012IW126の秒情報を、受信した秒信号で示される秒に設定する。また、例えば、年信号を受信した場合には、リアルタイムクロック012IW126の年情報を、受信した年信号で示される年に設定する。また、例えば、月信号を受信した場合には、リアルタイムクロック012IW126の月情報を、受信した月信号で示される月に設定する。また、例えば、日信号を受信した場合には、リアルタイムクロック012IW126の日情報を、受信した日信号で示される日に設定する。また、例えば、曜日信号を受信した場合には、リアルタイムクロック012IW126の曜日情報を、受信した曜日信号で示される曜日に設定する。

【0863】

待機中タイマがタイムアウトしていれば（ステップ012IWS831のY）、すなわち最初に時信号を受信してから500msが経過していれば、第2演出制御用CPU012IW120bは、リアルタイムクロック012IW126から時、分、秒、年、月、日、および曜日の日時情報を読み出す（ステップ012IWS834）。そして、第2演出制御用CPU012IW120bは、読み出したこれらの日時情報を時刻設定日時としてRAM012IW122bのログ領域にログ情報を記憶させる（ステップ012IWS835）。また、第2演出制御用CPU012IW120bは、現在時刻設定中フラグおよび待機中フラグをリセットする（ステップ012IWS836）。

【0864】

図11-35は、現在時刻の設定タイミングを説明するための説明図である。遊技者がスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bを操作して現在時刻の設定操作を行うと、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号は、まず第1演出制御用CPU012IW120aに入力される。そして、図11-35に示すように、遊技者による設定操作に応じて、時信号、分信号、秒信号、年信号、月信号、日信号、および曜日信号が10ms毎に第1演出制御用CPU012IW120aから第2演出制御用CPU012IW120bに順次送信される。

【0865】

第2演出制御用CPU012IW120bは、これらの信号を受信すると、図11-35に示すように、受信した信号にもとづいてリアルタイムクロック012IW126の情報を直ちに設定する。図11-35に示すように、時信号を受信すると、受信した時信号にもとづいて直ちにリアルタイムクロック012IW126の時情報を設定する。また、その10ms後に分信号を受信すると、受信した分信号にもとづいて直ちにリアルタイムクロック012IW126の分情報を設定する。また、その10ms後に秒信号を受信すると、受信した秒信号にもとづいて直ちにリアルタイムクロック012IW126の秒情報を設定する。また、その10ms後に年信号を受信すると、受信した年信号にもとづいて直ちにリアルタイムクロック012IW126の年情報を設定する。また、その10ms後に月信号を受信すると、受信した月信号にもとづいて直ちにリアルタイムクロック012IW126の月情報を設定する。また、その10ms後に日信号を受信すると、受信した日信号にもとづいて直ちにリアルタイムクロック012IW126の日情報を設定する。さらに、その10ms後に曜日信号を受信すると、受信した曜日信号にもとづいて直ちにリアルタイムクロック012IW126の曜日情報を設定する。

【0866】

一方で、時刻設定日時のログ情報については直ちに記録せず、最初の時信号を受信したときに待機中タイマをセットし、待機中タイマがタイムアウトして、図11-35に示すよ

10

20

30

40

50

うに、時信号を受信してから500ms経過するまで待ってからリアルタイムクロック012IW126からの日時情報を読み出し、時刻設定日時としてログ情報に記録される。

【0867】

なお、時信号を受信してから500msが経過する前にさらに遊技者によって現在時刻設定の操作が行われた場合には、500msが経過する前にさらに別の時信号や分信号、秒信号、年信号、月信号、日信号、曜日信号を受信してリアルタイムクロック012IW126の情報が設定される場合もあるが、本例では、これらの信号の受信ごとにリアルタイムクロック012IW126の情報が随時設定されるので、最後に受信した信号にもとづいて設定されたリアルタイムクロック012IW126の日時情報にもとづいて時刻設定日時のログ情報が記録される。

【0868】

個別に送信される時信号や分信号、秒信号、年信号、月信号、日信号、曜日信号を受信するごとにログ情報として記録すると、現在時刻設定のログ情報が必要以上に冗長となってしまうが、本例では、図11-35に示すように、時刻設定に関わる全ての信号を受信するまで待ってから時刻設定日時のログ情報を記録するように構成しているので、そのように冗長となることを防止している。

【0869】

なお、本例では、第2演出制御用CPU012IW120bとは別に、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号が一次的に入力される第1演出制御用CPU012IW120aが設けられている場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号が入力される入力回路が設けられ、その入力回路から時信号や分信号、秒信号、年信号、月信号、日信号、曜日信号が順次第2演出制御用CPU012IW120bに送信されるように構成されていてもよい。そのように何らかの形式で操作に応じた信号が第2演出制御用CPU012IW120bに順次送信されるように構成されたものであればよい。

【0870】

また、本例では、第2演出制御基板012IW12b側にリアルタイムクロック012IW126を搭載する場合を示しているが、第1演出制御基板012IW12a側にリアルタイムクロックを搭載するように構成し、遊技者の操作に応じて第1演出制御用CPU012IW120a側でリアルタイムクロックの日時情報を随時更新するように構成してもよい。そして、第1演出制御用CPU012IW120aは、更新したリアルタイムクロックの日時情報を第2演出制御用CPU012IW120bに送信し、第2演出制御用CPU012IW120bは、受信した日時情報を基準にカウンタなどを更新して日時の管理を行うように構成してもよい。

【0871】

(電断日時記録処理)

図11-36は、電断日時記録処理(ステップ012IWS214)を示すフローチャートである。電断日時記録処理において、第2演出制御用CPU012IW120bは、まず、リアルタイムクロック012IW126からの日時情報の一時記憶を許可することを示す一時記憶可フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ012IWS841)。一時記憶可フラグがセットされていれば、第2演出制御用CPU012IW120bは、リアルタイムクロック012IW126からの日時情報を一時記憶する時間を計測するための一時記憶タイマがタイムアウトしているか否かを確認する(ステップ012IWS842)。一時記憶タイマがタイムアウトしていれば、第2演出制御用CPU012IW120bは、リアルタイムクロック012IW126から日時情報を読み出し、読み出した日時情報をRAM012IW122bに設けられた一時領域に格納する(ステップ012IWS843)。また、第2演出制御用CPU012IW120bは、一時記憶タイマに100msに相当する値をセットする(ステップ012IWS844)。

【0872】

なお、RAM 012IW122bの一時領域には100ms毎に日時情報が記憶されていくのであるが、一時領域に前回の日時情報が記憶されている場合には、100ms毎に随時新たな日時情報が上書きで一時領域に記憶されるものとする。

【0873】

一時記憶可フラグがセットされていなければ（ステップ012IWS841のN）、第2演出制御用CPU012IW120bは、初期化指定コマンドまたは復旧時のコマンドを受信したか否かを確認する（ステップ012IWS845）。初期化指定コマンドまたは復旧時のコマンドを受信していれば、第2演出制御用CPU012IW120bは、RAM012IW122bのログ領域に前回の電源投入日時のログ情報が記憶されているか否かを確認する（ステップ012IWS846）。前回の電源投入日時のログ情報が記憶されていなければ（ステップ012IWS846のN）、ステップ012IWS849に移行する。前回の電源投入日時のログ情報が記憶されていれば（ステップ012IWS846のY）、第2演出制御用CPU012IW120bは、RAM012IW122bの一時領域に格納されている日時情報を読み出し、読み出した日時情報を電断日時としてRAM012IW122bのログ領域にログ情報を記憶させる（ステップ012IWS847）。そして、ステップ012IWS849に移行する。

10

【0874】

初期化指定コマンドおよび復旧時のコマンドのいずれも受信していなければ（ステップ012IWS845のN）、第2演出制御用CPU012IW120bは、その他のコマンド（ただし、設定確認コマンドや設定変更コマンドなどの電源投入時に送信されるコマンドを除く）を受信したか否かを確認する（ステップ012IWS848）。その他のコマンドを受信していれば、例えば、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンドなどを受信していれば、ステップ012IWS849に移行する。

20

【0875】

ステップ012IWS849では、第2演出制御用CPU012IW120bは、一時記憶可フラグをセットする（ステップ012IWS849）。また、第2演出制御用CPU012IW120bは、一時記憶タイマに100msに相当する値をセットする（ステップ012IWS844）。

【0876】

なお、一時記憶可フラグは、ステップ012IWS849でセットされると、遊技機への電源供給が停止するか、または第2演出制御用CPU012IW120bのシステムリセットなどが発生するまで維持される。そして、遊技機への電源投入やシステムリセットなどの発生により図11-16に示す演出制御メイン処理が開始されたときに、ステップ012IWS201の初期化処理によってリセットされるものとする。

30

【0877】

図11-37は、電断日時のログ情報の記録タイミングを説明するための説明図である。図11-37に示すように、第2演出制御用CPU012IW120bは、第2演出制御用CPU012IW120bの起動中である場合には、電断日時記録処理のステップ012IWS841でYと判定され、ステップ012IWS842～S844の処理が実行されることによって、100ms毎にRAM012IW122bの一時領域に日時情報が一時記憶される。

40

【0878】

次いで、遊技機への電源供給が停止または第2演出制御用CPU012IW120bのシステムリセットなどが発生し、初期化処理（ステップ012IWS201参照）が実行され一時記憶可フラグがリセットされると、第2演出制御用CPU012IW120bが起動中の状態に戻っても、電断日時記録処理のステップ012IWS841でNと判定され、100ms毎の日時情報の一時記憶は実行されず、RAM012IW122bの一時領域には最後に記憶された日時情報が維持される。

【0879】

遊技機への電源供給が停止し、その後、遊技機への電源供給が開始された場合であれば、

50

少なくとも初期化指定コマンドまたは復旧時のコマンドを受信する筈である。そこで、本例では、図11-37(1)に示すように、初期化指定コマンドまたは復旧時のコマンドを受信したことを条件として、一時領域に維持されている日時情報を読み出し、読み出した日時情報を電断日時としてログ領域にログ情報を記憶させる(ステップ012IWS845のY、ステップ012IWS847参照)。そして、その後、一時記憶可フラグがセットされ、100ms毎の日時情報の一時記憶が再開される(ステップ012IWS849, S850参照)。ただし、本例では、電源投入日時のログ情報も記録するように構成されているのであるが(ステップ012IWS203参照)、電断発生よりも前の電源投入日時のログ情報が記録されていない場合には何らかの異常が発生している可能性がある。この場合には電断日時のログ情報を記録しないように構成している(ステップ012IWS846のN参照)。

10

【0880】

一方、第2演出制御用CPU012IW120bのシステムリセットなどが発生した場合であれば、遊技機自体の電源供給が停止した訳ではなく、遊技制御用マイクロコンピュータ100から初期化指定コマンドや復旧時のコマンドなど電源投入時のコマンドは送信されない。そこで、本例では、図11-37(2)に示すように、初期化指定コマンドや復旧時のコマンドを受信しなかった場合には、遊技機自体の電断が発生した訳ではないと判断して、一時領域に維持されている日時情報を電断日時としてログ情報を記録しないように制御している。この場合、図11-37(2)に示すように、その他のコマンド(ただし、設定確認コマンドや設定変更コマンドなどの電源投入時に送信されるコマンドを除く)を受信したことにもとづいて、例えば、変動パターンコマンドや表示結果指定コマンドなどを受信したことにもとづいて、一時記憶可フラグがセットされ、100ms毎の日時情報の一時記憶が再開される(ステップ012IWS849, S850参照)。

20

【0881】

第2演出制御用CPU012IW120b側の停止を検出したことのみにもとづいて電断日時のログ情報を記録するように構成してしまうと、第2演出制御用CPU012IW120bのシステムリセットなどが発生した場合(第2演出制御用CPU012IW120bのシステムリセットなどにより一時的に第2演出制御用CPU012IW120bの電源供給が停止したのと同様の状態となった場合)にも電断日時のログ情報が記録されてしまい、遊技機自体の電断が発生した訳ではないのに電断日時のログ情報が記録してしまう可能性がある。そこで、本例では、図11-37に示すように、第2演出制御用CPU012IW120bの停止時の日時は仮の電断日時として一時記憶しておいて、初期化指定コマンドや復旧時のコマンドなど電源投入時のコマンドを受信したことを条件として正式に電断日時のログ情報を記録するように構成し、そのような事態が生じないようにしている。

30

【0882】

なお、本例では、初期化指定コマンドまたは復旧時のコマンドを受信したことを条件として、遊技機自体の電断が発生したものと判断して電断日時をログ情報に記録する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、設定確認コマンドや設定変更コマンドなど他の電源投入時に送信されるコマンドを受信したことにもとづいて、電断日時をログ情報に記録するように構成してもよい。

40

【0883】

また、本例では、遊技機自体の電断ではなく、第2演出制御用CPU012IW120bのシステムリセットなどが発生した場合には、ログ情報を記録しない場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、遊技店用のログ情報を記録する領域とは別に、遊技機メーカー用のログ情報を記録する領域を設けるように構成し、第2演出制御用CPU012IW120bのシステムリセットなどの発生日時をログ情報として、遊技機メーカー用の領域に記録するように構成してもよい。そのように構成すれば、遊技機メーカーの開発用の情報としてログ情報を利用することができる。

【0884】

50

次に、メンテナンスモード中の表示画面の具体例について説明する。図 1 1 - 4 0 ~ 図 1 1 - 4 3 は、メンテナンスモード中の表示画面の具体例を説明するための説明図である。なお、図 1 1 - 4 0 ~ 図 1 1 - 4 3 において、(A) (B) (C) ... の順に表示画面が遷移する。

【0885】

まず、図 1 1 - 4 0 および図 1 1 - 4 1 を用いて、メンテナンスモード中にメンテナンス履歴の選択操作が行われた場合の表示画面の具体例について説明する。遊技機への電源供給が開始されたときに、設定確認コマンドを受信すると、図 1 1 - 4 0 (A) に示すように、画像表示装置 5 において「設定確認中です」などの文字表示が表示され、設定確認中表示が開始される（ステップ 0 1 2 I W S 4 5 3 ~ S 4 5 5 参照）。また、図 1 1 - 4 0 (A) に示すように、設定確認中表示の表示中である場合には、画像表示装置 5 において「押しボタン押下でメンテナンスモードに移行します」などの文字表示が表示され、メンテナンスモードに移行するための操作を促す表示が表示される。

【0886】

次いで、遊技者が押しボタン 3 1 B を押下すると、図 1 1 - 4 0 (B) に示すように、画像表示装置 5 においてメンテナンスモードメニュー画面が表示され、メンテナンスモードに移行する（ステップ 0 1 2 I W S 4 5 6 ~ S 4 5 8 参照）。図 1 1 - 4 0 (B) に示すように、メンテナンスモードメニュー画面には、「メンテナンス履歴」、「設定変更／確認履歴」、および「現在時刻設定」の選択肢が表示されているとともに、現在時刻が表示されている。

【0887】

「メンテナンス履歴」の選択肢 0 1 2 I W 1 0 6 を選択すると、図 1 1 - 4 0 (C) に示すように、画像表示装置 5 においてメンテナンス履歴画面の表示に切り替わる。図 1 1 - 4 0 (C) に示すように、メンテナンス履歴画面では、日時とログ内容とが対応付けて表示され、最新のログ情報が上位となるように順に表示される。図 1 1 - 4 0 (C) に示す例では、第 1 大入賞口や第 2 大入賞口などの入賞口への不正入賞を検出したことを示す不正入賞エラー、第 1 カウントスイッチ 0 1 2 I W 0 2 3 a や第 2 カウントスイッチ 0 1 2 I W 0 2 3 b など各種スイッチの異常を検出したことを示すスイッチ異常エラー、賞球異常を検出したことを示す賞球エラー、異常磁気を検出したことを示す磁石エラーのログ情報が表示されている。また、図 1 1 - 4 0 (C) に示す例では、確変不成立を検出した旨のログ情報も表示されている（ステップ 0 1 2 I W S 9 5 8 ~ S 9 6 0 参照）。

【0888】

また、メンテナンス履歴画面が複数ページある場合には、次のページの選択操作を行うと、図 1 1 - 4 0 (D) に示すように、メンテナンス履歴画面の 2 ページ目に移行する。図 1 1 - 4 0 (D) に示す例では、設定変更の開始や設定変更の終了のログ情報や（ステップ 0 1 2 I W S 8 0 2 , S 8 1 1 参照）、電断日時や電源投入日時のログ情報が表示されている（ステップ 0 1 2 I W S 2 0 3 , S 8 4 7 参照）。また、図 1 1 - 4 0 (D) に示す例では、左打ち報知や満タン報知のログ情報も表示されている（ステップ 0 1 2 I W S 1 1 7 , S 1 4 5 参照）。

【0889】

また、さらに次のページがある場合には、次のページの選択操作を行うと、図 1 1 - 4 1 (E) に示すように、メンテナンス履歴画面の 3 ページ目に移行し、さらに次のページの選択操作を行うと、図 1 1 - 4 1 (F) に示すように、メンテナンス履歴画面の 4 ページ目に移行する。図 1 1 - 4 1 (E) に示す例では、設定確認の開始や設定確認の終了のログ情報が表示され（ステップ 0 1 2 I W S 8 0 5 , S 8 1 5 参照）、設定確認中のメンテナンスモード中に現在時刻設定が行われた旨のログ情報も表示されている（ステップ 0 1 2 I W S 8 3 5 参照）。

【0890】

本例では、現在時刻設定が行われると、設定後の日時情報を読み出してログ情報が記録されるので、現在時刻設定の前後で日時の不整合が生じる場合もありうる。例えば、図 1 1

10

20

30

40

50

－ 4 1 (E) に示す例では、設定確認が開始されたのが 2 0 1 8 / 0 3 / 2 1 (水) の 0 9 : 3 6 : 2 8 であるのに対して、現在時刻を設定したのが 2 0 1 8 / 0 3 / 2 1 (水) の 0 9 : 3 6 : 1 6 とされており、設定確認の開始よりも時刻が早くなっている。このように、本例では、現在時刻設定の前後で日時が整合しなくなる場合であっても、ログ情報が発生した順にログ領域にログ情報が記録され、図 1 1 - 4 1 (E) に示すように、ログ情報が発生した順にログ情報が表示される。

【 0 8 9 1 】

また、図 1 1 - 4 1 (F) に示す例では、遊技機への電源投入時に何らかの R A M 異常が発生したことを示す R W M 異常エラー (ステップ 0 1 2 I W S 0 1 7 ~ S 0 2 0 参照) のログ情報が表示されている。そして、R W M 異常エラーが発生したことから、遊技店員が一旦遊技機の電力供給を停止した後にクリアスイッチをオンしながら電源を再投入して、図 1 1 - 4 1 (E) に示すように、初期化処理が実行されたことを示すログ情報も表示されている (ステップ I W S 8 0 9 参照)。

【 0 8 9 2 】

次に、図 1 1 - 4 2 を用いて、メンテナンスモード中に設定変更／確認履歴の選択操作が行われた場合の表示画面の具体例について説明する。図 1 1 - 4 2 (A) に示す設定確認中表示の表示中に、遊技者がプッシュボタン 3 1 B を押下して図 1 1 - 4 2 (B) に示すメンテナンスモードメニュー画面が表示され、メンテナンスモードメニュー画面の表示中に「設定変更／確認履歴」の選択肢 0 1 2 I W 1 0 7 が選択操作されたものとする。

【 0 8 9 3 】

「設定変更／確認履歴」の選択肢 0 1 2 I W 1 0 7 を選択すると、図 1 1 - 4 2 (C) に示すように、画像表示装置 5 において設定変更／確認履歴画面の表示に切り替わる。図 1 1 - 4 2 (C) に示すように、設定変更／確認履歴画面では、日時と、設定変更であるか設定確認であるかと、変更後の設定値または確認した設定値とが対応付けて表示され、最新のログ情報が上位となるように順に表示される。

【 0 8 9 4 】

次に、図 1 1 - 4 3 を用いて、メンテナンスモード中に現在時刻設の選択操作が行われた場合の表示画面の具体例について説明する。図 1 1 - 4 3 (A) に示す設定確認中表示の表示中に、遊技者がプッシュボタン 3 1 B を押下して図 1 1 - 4 3 (B) に示すメンテナンスモードメニュー画面が表示され、メンテナンスモードメニュー画面の表示中に「現在時刻設定」の選択肢 0 1 2 I W 1 0 8 が選択操作されたものとする。

【 0 8 9 5 】

「現在時刻設定」の選択肢 0 1 2 I W 1 0 8 を選択すると、図 1 1 - 4 3 (C) に示すように、画像表示装置 5 において現在時刻設定画面の表示に切り替わる。図 1 1 - 4 3 (C) および図 1 1 - 4 3 (D) に示すように、スティックコントローラ 3 1 A の左右の傾倒操作により年、月、日、曜日、時、分、または秒の項目が選択され、スティックコントローラ 3 1 A の前後の傾倒操作により項目毎の数字が選択される。例えば、図 1 1 - 4 3 (C) に示す状態において、時を 1 6 から 1 5 に変更したい場合には、スティックコントローラ 3 1 A を右方向に 4 回傾倒操作して時の項目に移動し、スティックコントローラ 3 1 A を前方向 (遊技者に対して手前方向) に 1 回傾倒操作して「1 6」から「1 5」に変更すればよい。そして、図 1 1 - 4 3 (D) に示すように、遊技者がプッシュボタン 3 1 B を押下すると、現在表示中の日時に現在の日時が設定される。

【 0 8 9 6 】

なお、本特徴部 0 1 2 I W では、役物演出や導光板演出が、大当たり中示唆演出を認識しづらくなる態様により実行されるが、例えば、エラーが発生したときに画像表示装置 9 において表示されるエラー表示も、大当たり中示唆演出を認識しづらくなる態様により実行される。すなわち、エラー表示は、大当たり中示唆演出 (または遊技前示唆演出や遊技中示唆演出) よりも優先して表示される。このような構成により、エラーの発生を適切に報知することができる。また、大当たり中示唆演出と同時に実行され得る所定の演出 (例えば、ファンファーレ演出のうち特定の演出態様のもの) が設けられ、当該所定の演出が大当たり中示

10

20

30

40

50

唆演出を認識しづらくする態様である場合には、大当中示唆演出を優先するようにしてもよい。具体的には、当該所定の演出により画像表示装置５に表示される画像が、大当中示唆演出により表示される画像を認識しづらくする態様である場合には、大当中示唆演出により表示される画像を優先的に表示するようにしてもよい。このような構成により、大当中示唆演出を認識しやすくすることができる。

【０８９７】

また、本特徴部０１２ＩＷでは、画像表示装置５の表示領域にて飾り図柄を可変表示させているが、表面に飾り図柄を配したドラム状の可動体を駆動させることにより飾り図柄を可変表示させてもよい（つまり、所謂ドラム型の遊技機にも適用してもよい）。あるいは、表面に飾り図柄を配したベルト状の可動体を駆動させることにより飾り図柄を可変表示させてもよい（つまり、所謂ベルトリール型の遊技機にも適用してもよい）。このような、ドラム型またはベルトリール型の遊技機では、設定変更を行った後の初回変動開始時に、ドラム状またはベルト状の可動体が通常時とは異なる特徴的な動作を行う（または特徴的な動作が発生してしまう）場合がある。そこで、設定変更を行った後の初回変動においては、変動開始時に可動体を視認しづらくする導光板演出を実行する（または実行する割合を高くする）ようにしてもよい。このような構成により、設定変更を行ったことを遊技者に気付かれにくくすることができる。

【０８９８】

また、本特徴部０１２ＩＷでは、役物演出や導光板演出が、大当中示唆演出の視認性を低下させることができるように構成されているが、このような構成に代えて、または加えて、例えば、役物演出や導光板演出が実行されることにより、初期出目演出や遊技前示唆演出、遊技中示唆演出の視認性を低下させることができるようにしてもよい。また、この場合にも、遊技者にとって望ましくない示唆がなされる場合に、高い割合で視認性を低下させるようにしてもよい。例えば、偶数初期出目が表示される場合や、第１演出態様の遊技前示唆演出が実行される場合、第１演出態様の遊技中示唆演出が実行される場合に、これらの視認性を低下させるように、可動部材が動作する役物演出や、導光板により文字や絵を表示する導光板演出を実行する割合を高くするようにしてもよい。また、役物演出や導光板演出に限らず、所定音を出力する制御や、可動部材やスティックコントローラ３１Ａを振動させる制御、装飾用ＬＥＤといった装飾発光体を所定の態様により発光させる制御を含む演出を行うことにより、遊技者の注意を他に向けて、初期出目演出や遊技前示唆演出、遊技中示唆演出の視認性を低下させる（または気づきにくくする）ようにしてもよい。

【０８９９】

また、本特徴部０１２ＩＷの設定示唆演出に加えて、計測結果（電源投入時にセットした計測タイマやリアルタイムクロック０１２ＩＷ１２６を用いた計測結果）にもとづいて実行される一斉演出を、特定の態様により実行することにより、設定を示唆するようにしてもよい。

【０９００】

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

【０９０１】

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

【０９０２】

以上、特徴部０１２ＩＷを図面により説明してきたが、具体的な構成は本例で示したものに限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても

10

20

30

40

50

本発明に含まれる。

【0903】

(変形例1)

例えば、前記特徴部012IWでは、セキュリティカバー012IW500Aを外枠012IW001aに固定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、セキュリティカバーは遊技機用枠012IW003側に設けてもよい。具体的には、変形例1として図11-44(A)及び図11-44(B)に示すように、短片012IW500Baと長片012IW500Bbとから成るセキュリティカバー012IW500Bを、例えば、基板ケース012IW201に対して、長片012IW500Bbの右端部が設定キー012IW051を含む基板ケース012IW201の右側部を被覆する被覆位置と該被覆位置よりも右側の被覆解除位置との間で左右方向にスライド移動可能に設ける。

10

【0904】

一方、遊技機用枠012IW003を開放した際には、基板ケース012IW201に対してセキュリティカバー012IW500Bを右側方にスライド移動させることによって、長片012IW500Bbの左部に形成された貫通口012IW500Bcを介して設定キー012IW051を操作可能とすればよい。つまり、本変形例1においては、遊技機用枠012IW003が閉鎖されているときは、セキュリティカバー012IW500B(長片012IW500Bb)が設定キー012IW051を被覆した状態で基板ケース012IW201に対する左右方向へのスライド移動が規制されることによってパチンコ遊技機1が規制状態に維持される。一方で、遊技機用枠012IW003が開放されているときには、基板ケース012IW201に対してセキュリティカバー012IW500Bを右方向にスライド移動させて設定キー012IW051を被覆した状態を解除することによって、パチンコ遊技機1が規制状態から解除可能(許容状態に変化させることが可能)な状態とすることができる。

20

【0905】

より詳しくは、図11-44(A)及び図11-44(B)に示すように、遊技機用枠012IW003の閉鎖時は、セキュリティカバー012IW500Bの基板ケース012IW201からの突出寸法が長さL1である一方で、遊技機用枠012IW003を開放した際には、基板ケース012IW201に対してセキュリティカバー012IW500Bをスライド移動させることによってセキュリティカバー012IW500Bの基板ケース012IW201からの突出寸法が長さL2に伸長される($L2 > L1$)。

30

【0906】

つまり、図11-45(A)に示すように、遊技機用枠012IW003を所定の回転軸を中心に回転して開放した際には、セキュリティカバー012IW500Bを基板ケース012IW201からの突出寸法が長さL2となるまで基板ケース012IW201に対してスライド移動させる(パチンコ遊技機1を許容状態とする)ことで、遊技場の店員等が設定キー012IW051を操作することによってパチンコ遊技機1の設定値を変更可能となっている。一方で、該パチンコ遊技機1が許容状態である場合は、図11-45(B)に示すように、セキュリティカバー012IW500Bを基板ケース012IW201からの突出寸法が長さL1となるまで基板ケース012IW201に対してスライド移動させなければ(パチンコ遊技機1を規制状態に変化させなければ)セキュリティカバー012IW500Bが外枠012IW001aの前端部に当接してしまい、遊技機用枠012IW003を閉鎖することが不可能となっている。

40

【0907】

このため、本変形例1では、パチンコ遊技機1が許容状態のまま遊技機用枠012IW003が閉鎖されてしまうことを防止することが可能となっているので、セキュリティカバー012IW500Bによる設定キー012IW051の被覆し忘れ、つまり、操作部に対する操作を規制しないまま遊技機用枠012IW003を閉鎖してしまうことを防ぐことができ、セキュリティ性を向上できるようになっている。

50

【0908】

尚、遊技機用枠012IW003を閉鎖している状態では、短片012IW500Baの前端部が外枠012IW001aと遊技機用枠012IW003との間に配置されることで被覆位置から左右方向への移動が規制されるようになっているが、セキュリティカバー012IW500Bにより設定キー012IW051を被覆している状態が維持される範囲でセキュリティカバー012IW500Bが左右方向に移動されるようになっていてもよい。

【0909】

(変形例2)

更に、セキュリティカバーを遊技機用枠012IW003側に設ける形態としては、変形例2として図11-46(A)及び図11-46(B)に示すように、セキュリティカバー012IW500Cの左端部を遊技機用枠012IW003の背面側に設けられた上下方向を向く枢軸012IW500Cdを中心として、設定キー012IW051を含む基板ケース012IW201の右側部を被覆する被覆位置と該被覆位置から回動した被覆解除位置との間で回動可能に枢支されていてもよい。このような場合は、遊技機用枠012IW003の閉鎖時には、短片012IW500Caの前端部が外枠012IW001aの右側辺に設けられた係止部012IW500Ccに係止され、長片012IW500Cbが設定キー012IW051を背面側から被覆している状態から背面側への回動が規制されるようにすればよい。

【0910】

そして、遊技機用枠012IW003を開放した際には、基板ケース012IW201に対してセキュリティカバー012IW500Cを枢軸012IW500Cd周り（平面視で反時計回り）に回動させることによって設定キー012IW051を被覆した状態を解除して操作可能とすればよい。つまり、本変形例2においては、遊技機用枠012IW003が閉鎖されているときは、セキュリティカバー012IW500C（長片012IW500Cb）が設定キー012IW051を被覆した状態で回動が規制されることによってパチンコ遊技機1が規制状態に維持される。一方で、遊技機用枠012IW003が開放されているときには、基板ケース012IW201に対してセキュリティカバー012IW500Cを枢軸012IW500Cd周り（平面視で反時計回り）に回動させて設定キー012IW051を被覆した状態を解除することによって、パチンコ遊技機1が規制状態から解除可能（許容状態に変化させることが可能）な状態とすることができる。

【0911】

より詳しくは、図11-47(A)に示すように、本変形例2におけるセキュリティカバー012IW500Cは、枢軸012IW500Cd周りに回動する（パチンコ遊技機1を許容状態とする）ことで、遊技場の店員等が設定キー012IW051を操作することによってパチンコ遊技機1の設定値を変更可能となっている。一方で、該パチンコ遊技機1が許容状態である場合は、図11-47(B)に示すように、セキュリティカバー012IW500Cを平面視で時計回り方向に回動して該セキュリティカバー012IW500Cによって設定キー012IW051を被覆しなければ（パチンコ遊技機1を規制状態に変化させなければ）、セキュリティカバー012IW500Cが外枠012IW001aの前端部に当接してしまい、遊技機用枠012IW003を閉鎖することが不可能となっている。

【0912】

このため、本変形例2では、パチンコ遊技機1が許容状態のまま遊技機用枠012IW003が閉鎖されてしまうことを防止することが可能となっているので、セキュリティカバー012IW500Cによる設定キー012IW051の被覆し忘れ、つまり、操作部に対する操作を規制しないまま遊技機用枠012IW003を閉鎖してしまうことを防ぐことができ、セキュリティ性を向上できるようになっている。

【0913】

(変形例3)

また、前記特徴部 0 1 2 I W では、遊技機用枠 0 1 2 I W 0 0 3 を開放することによってパチンコ遊技機 1 の設定値を変更可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ガラス扉枠 0 1 2 I W 0 0 3 a を開放することによってパチンコ遊技機 1 の設定値を変更可能としてもよい。尚、このようにガラス扉枠 0 1 2 I W 0 0 3 a を開放することによってパチンコ遊技機 1 の設定値を変更可能とする場合は、変形例 3 として図 1 1 - 4 8 (A) ~ 図 1 1 - 4 8 (C) に示すように、遊技機用枠 0 1 2 I W 0 0 3 下部に貫通口 0 1 2 I W 0 0 3 b を形成し、該貫通口 0 1 2 I W 0 0 3 b を介して設定キー 0 1 2 I W 0 5 1 を操作可能とすればよい。尚、この場合は、主基板 1 1 における I C 等の実装面がパチンコ遊技機 1 の背面側に向けて配置され、設定キー 0 1 2 I W 0 5 1 は主基板 1 1 における前記実装面とは反対側の面に配置される。

10

【 0 9 1 4 】

このように貫通口 0 1 2 I W 0 0 3 b を介して設定キー 0 1 2 I W 0 5 1 を操作可能とする場合には、貫通口 0 1 2 I W 0 0 3 b を開閉可能な扉体 0 1 2 I W 0 0 3 c を設け、該扉体 0 1 2 I W 0 0 3 c が閉鎖されている状態では設定キー 0 1 2 I W 0 5 1 の操作規制されるようにすればよい。尚、図 1 1 - 4 8 (B) 及び図 1 1 - 4 8 (C) に示すように、扉体 0 1 2 I W 0 0 3 c を遊技機用枠 0 1 2 I W 0 0 3 の正面側に設ける場合は、ガラス扉枠 0 1 2 I W 0 0 3 a を閉鎖することによって扉体 0 1 2 I W 0 0 3 c がガラス扉枠 0 1 2 I W 0 0 3 a と遊技機用枠 0 1 2 I W 0 0 3 との間で開閉可能に挟持されることとなるので、ガラス扉枠 0 1 2 I W 0 0 3 a の閉鎖時に設定キー 0 1 2 I W 0 5 1 が不正に操作されてしまうことを強力に防ぐことができ、セキュリティ性を向上することができる。

20

【 0 9 1 5 】

(変形例 4)

また、ログ情報として記録可能な情報は、本特徴部 0 1 2 I W で示したものにかぎらず、様々なログ情報を記録可能である。図 1 1 - 4 9 は、変形例 4 におけるメンテナンス履歴画面の具体例を示す説明図である。変形例 4 では、ログ情報として設定示唆不成功や「ポイント付与不成功」を示す情報を記録し、メンテナンス履歴画面に表示可能に構成する場合が示されている。「設定示唆不成功」のログ情報 0 1 2 I W 1 0 9 a とは、現在の設定値を示唆する設定値示唆演出の実行条件が成立したにもかかわらず、遊技者が操作を行わなかったり操作手段の故障などの理由により、設定値示唆演出が実行されなかったり、示唆精度が低い設定値示唆演出が実行されたりしたことを示すログ情報である。また、「ポイント付与不成功」のログ情報 0 1 2 I W 1 0 9 b とは、画像表示装置 5 の表示画面のカスタマイズや画像コンテンツ取得に必要なポイントの付与条件が成立したにもかかわらず、遊技者が操作を行わなかったり操作手段の故障などの理由により、ポイントが付与されなかったことを示すログ情報である。このように、何らかの形式で演出に関する利益またはコンテンツに関する利益を付与可能とし、それらのログ情報を記録するように構成したものであってもよい。

30

【 0 9 1 6 】

また、例えば、第 1 始動入賞口および第 2 始動入賞口に遊技球を交互に振り分ける振分装置を備えた遊技機において、いずれか一方の始動入賞口に連続して所定個数（例えば、5 個）の入賞を検出したことにもとづいて、始動口ユニット異常エラーとして検出しログ情報に記録するとともに、メンテナンス履歴画面において表示するように構成してもよい。また、例えば、遊技機における異常な振動を検出したことを示す振動エラーや、異常な電波を検出したことを示す電波エラーをログ情報として記録し、メンテナンス履歴画面において表示するように構成してもよく、様々なログ情報の態様が考えられる。

40

【 0 9 1 7 】

以上に説明したように、本特徴部 0 1 2 I W によれば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、設定値「1」～設定値「3」）のうちいずれかの設定値に設定可能である。また、遊技の際に発生した情報を記憶可能な記憶領域（例えば、R A M 1 0 2）を備え、遊技に関する異常の履歴情報（例えば、ログ情報）を特定可能に表示可能であり

50

、記憶領域の記憶内容を初期化するための初期化処理（例えば、RAMクリア1）を実行可能であり、初期化処理が実行される場合に、設定値を変更するための設定変更処理（例えば、設定変更処理）を実行可能である。また、初期化処理が実行され、設定変更処理が実行されなかった場合に、初期化処理が実行されたことを特定可能に表示可能であり（例えば、図11-41（E）に示すように、RAMクリアのログ情報を表示する）、初期化処理および設定変更処理が実行された場合に、初期化処理が実行されたことを特定可能な表示を行わずに、設定変更処理が実行されたことを特定可能に表示可能である（例えば、図11-40（D）に示すように、設定変更終了を示すログ情報のみを表示する）。そのため、不要な情報を表示しないので、履歴情報が確認しにくくなることを防止することができる。すなわち、本例では、設定変更処理が実行される場合には初期化処理の実行が前提となっているのであるが、設定変更のログ情報が表示されていれば初期化処理が実行されたことも自明であるのであるから、初期化処理のログ情報まで記録し表示するのは冗長である。従って、不要な初期化処理のログ情報は記録および表示しないようにすることによって無駄なログ情報の記録を防止し、却って履歴情報が確認しにくくなることを防止している。

【0918】

また、本特徴部012IWによれば、設定値を確認するための設定確認処理（例えば、設定確認処理）を実行可能であり、設定確認処理の実行中に、遊技者の動作を検出したことにもとづいて履歴情報を特定可能に表示可能である（例えば、図11-40～図11-43に示すように、設定確認中表示の表示中に、プッシュボタン31Bが押下されたことにもとづいて、メンテナンスモードメニュー画面が表示される）。そのため、好適に履歴情報を確認可能とすることができる。

【0919】

また、本特徴部012IWによれば、遊技に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103））と、遊技制御手段からの情報にもとづいて演出の制御を行う演出制御手段（例えば、第2演出制御用CPU012IW120b）とを備える。また、遊技制御手段は、初期化処理が実行されたことを示す初期化情報（例えば、初期化指定コマンド）を出力可能であるとともに、設定変更処理が実行されることを示す設定変更情報（例えば、設定変更コマンド）を出力可能である。また、演出制御手段は、初期化情報および設定変更情報が出力されているか否かに応じて異なる履歴情報を特定可能に表示可能である（例えば、第2演出制御用CPU012IW120bは、初期化指定コマンドおよび設定変更コマンドを受信していることにもとづいて、設定変更終了のログ情報を記録し、図11-40（D）に示すように、メンテナンス履歴画面において表示する）。そのため、好適に履歴情報を確認可能とすることができる。

【0920】

また、本特徴部012IWによれば、所定の異常（例えば、左打ち報知状態）を検出可能であり、履歴情報を記憶可能な履歴記憶手段（例えば、RAM012IW122bのログ領域）を備える。また、所定の異常について所定の重要度であることを示す第1異常状態（例えば、第1左打ち報知状態）と、該所定の異常について第1異常状態よりも重要度が高いことを示す第2異常状態（例えば、第2左打ち報知状態）とを検出可能であり、第1異常状態を検出したことを示す情報を履歴情報として記憶せず、第2異常状態を検出したことを示す情報を履歴情報として記憶可能である（例えば、第2左打ち報知状態が発生したときのみログ情報を記録する）。そのため、好適に履歴情報を記憶することができる。

【0921】

また、本特徴部012IWによれば、第1異常（例えば、第1左打ち報知状態）と、該第1異常よりも重要度が高い第2異常（例えば、第2左打ち報知状態）とを検出可能である。また、遊技に関する異常の履歴情報を記憶可能な履歴記憶手段（例えば、RAM012IW122bのログ領域）を備え、履歴記憶手段が記憶する履歴情報を特定可能に表示可能である（例えば、図11-40および図11-41に示すように、メンテナンス履歴画

10

20

30

40

50

面を表示する)。また、第2異常が検出された場合に該第2異常が検出されたことを示す情報を履歴情報として記憶する一方、異常検出手段によって第1異常が検出された場合に該第1異常が検出されたことを示す情報を履歴情報として記憶しない(例えば、第2左打ち報知状態が発生したときのみログ情報を記録し、第1左打ち報知状態が発生してもログ情報を記録しない)。そのため、好適に履歴情報を記憶し表示することができる。すなわち、ログ情報の記憶容量にも制限があるので、重要度が低い第1異常まえログ情報として記録してしまうと、必要な異常の履歴が早期に消えてしまう可能性があるが、本例では、重要度が高い第2以上のみを記録するので、好適に履歴情報を記憶し表示することができる。

【0922】

また、本特徴部012IWによれば、単位期間あたりの第1異常の検出結果に応じて第2異常を検出する(例えば、2つ分の第1左打ち報知の実行条件が成立したことにもとづいて第2左打ち報知の実行条件が成立する)。そのため、好適に履歴情報を記憶し表示することができる。

【0923】

なお、本例では、第1左打ち報知の実行条件の成立回数に応じて第2左打ち報知の実行条件が成立する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、第1左打ち報知の実行条件が所定期間継続していることにもとづいて、第2左打ち報知の実行条件が成立したと判定して第2左打ち報知を実行するように構成してもよい。

【0924】

また、本特徴部012IWによれば、第1異常が検出されたこと、および第2異常が検出されたことを報知可能である(例えば、第1左打ち報知および第2左打ち報知を実行する)。この場合、第1異常が検出されたことを所定態様により報知可能であるとともに、第2異常が検出されたことを所定態様とは異なる態様により報知可能である(例えば、第1左打ち報知では左打ち報知表示の表示のみを行い、第2左打ち報知では左打ち報知表示の表示に加えて遊技効果ランプ9の全灯および報知音の音出力を行う)。そのため、好適に異常を報知することができる。

【0925】

また、本特徴部012IWによれば、複数種類の第1異常および第2異常を検出可能である(例えば、第1左打ち報知状態および第2左打ち報知状態に加えて、第1満タン報知状態および第2満タン報知状態を検出する)。また、第1異常および第2異常の種類ごとに異なる検出条件により、第1異常および第2異常を検出する(例えば、第1左打ち報知状態および第2左打ち報知状態は、通過ゲート012IW041への遊技球の通過を5回または10回検出したことにより判定するのに対して、第1満タン報知状態および第2満タン報知状態は、打球供給皿(下皿)の満タン状態が10秒または30秒継続しているかにより判定する)。そのため、好適に履歴情報を記憶し表示することができる。

【0926】

なお、本例では、左打ち報知以外に満タン報知を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、異常入賞報知や、磁石エラー報知、球詰まりエラー報知などを実行するように構成し、それらについて、重要度が低い第1報知と重要度が高い第2報知とがあり、第2報知を実行する場合のみログ情報を記録して、メンテナンス履歴画面において表示するように構成してもよい。

【0927】

また、本特徴部012IWによれば、所定制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103))と、所定制御手段からの情報にもとづいて制御を行う特定制御手段(例えば、第2演出制御用CPU012IW120b)とを備える。また、特定制御手段は、該特定制御手段に対する電力供給が停止した日時を一時記憶可能であり(例えば、100ms毎にRAM012IW122bの一時領域に日時情報を記憶する)、該特定制御手段に対する電力供給が開始されたときに、所定制御手段によって出力された電力供給が開始されたことを特定可能な情報(例えば、初期化指定コマンド、復旧時のコマンド)を入力したことにもとづいて、一時記憶された日時を電断日時として

10

20

30

40

50

記憶可能である（例えば、電断日時としてログ領域にログ情報を記憶させる）。そのため、電断日時を好適に記憶することができる。すなわち、遊技機自体の電断が発生したときも、第2演出制御用CPU012IW120bのシステムリセットなどが発生したときも、ともに電断日時として記録されてしまう事態を防止し、電断日時を好適に記憶することができる。

【0928】

また、本特徴部012IWによれば、特定制御手段に対する電力供給が開始されたときに、電力供給が開始されたことを特定可能な情報を入力できない場合、一時記憶された日時を電断日時として記憶しない（例えば、初期化指定コマンドや復旧時のコマンドを受信しなかった場合には、電断日時としてログ領域にログ情報を記憶させない）。そのため、電断日時を好適に記憶することができる。

10

【0929】

また、本特徴部012IWによれば、所定タイミング（例えば、100ms）ごとに日時を一時記憶可能である（例えば、RAM012IW122bの一時領域に日時情報を記憶する）。そのため、電断日時を好適に記憶することができる。

【0930】

なお、本例では、100ms毎に日時情報を一時記憶する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、第2演出制御用CPU012IW120bの停止を検出した場合のみ、現在の日時情報を一時記憶し、仮の電断日時として記憶してもよい。

【0931】

また、本特徴部012IWによれば、特定制御手段に対する電力供給が停止したことにもとづいて、所定タイミングごとの日時の一時記憶を停止する（例えば、一時記憶可フラグがリセットされ、100ms毎の日時情報の一時記憶が実行されない状態となる）。そして、所定制御手段によって出力された所定の情報（例えば、初期化指定コマンドや復旧時のコマンド、他のコマンド）を入力したことにもとづいて、所定タイミングごとの日時の一時記憶を再開する（例えば、一時記憶可フラグがセットされて、100ms毎の日時情報の一時記憶が再開される）。そのため、電断日時を好適に記憶することができる。

20

【0932】

また、本特徴部012IWによれば、特定制御手段は、特定制御手段に対する電力供給が開始された日時を記憶可能である（例えば、電源投入日時をログ情報として記録する）。また、電力供給が開始された日時が記憶されていない場合、一時記憶された日時を電断日時として記憶しない（例えば、電断発生よりも前の電源投入日時のログ情報が記録されていない場合には、電断日時のログ情報を記録しない）。そのため、異常な記憶状態となることを防止することができる。すなわち、遊技機の電源投入が行われた記録がないので、電断日時が記録されてしまうという異常な状態が生じることを防止することができる。

30

【0933】

また、本特徴部012IWによれば、第1制御手段（例えば、第1演出制御用CPU012IW120a）と、第1制御手段からの情報にもとづいて制御を行う第2制御手段（例えば、第2演出制御用CPU012IW120b）とを備える。また、第1制御手段は、所定条件の成立（例えば、10msの経過）にもとづいて、日時の変更に關する複数の情報を所定期間にわたって第2制御手段に順次出力する（例えば、時信号、分信号、秒信号、年信号、月信号、日信号、および曜日信号を順に送信する）。また、第2制御手段は、日時の変更に關する複数の情報のうちの一部の情報を入力してから所定期間以上である特定期間経過後に、日時の変更履歴を記憶する（例えば、図11-35に示すように、時信号を受信してから500ms経過するまで待ってから時刻設定日時としてログ情報に記録する）。そのため、日時の変更履歴を好適に記憶することができる。

40

【0934】

また、本特徴部012IWによれば、第2制御手段は、内部的な日時の情報を、日時の変更に關する情報を入力するごとに変更する（例えば、図11-35に示すように、受信した時信号、分信号、秒信号、年信号、月信号、日信号、または曜日信号にもとづいてリア

50

ルタイムクロック 0 1 2 I W 1 2 6 の情報を直ちに設定する)。そのため、日時の変更履歴を好適に記憶することができる。

【0935】

また、本特徴部 0 1 2 I W によれば、第 2 制御手段は、特定期間が経過する前に日時の変更に関する情報を複数回入力した場合、最後に入力した日時の変更に関する情報にもとづいて、日時の変更履歴を記憶する(例えば、500ms が経過する前にさらに時信号や分信号、秒信号、年信号、月信号、日信号、曜日信号を受信した場合には、最後に受信した信号にもとづいて設定されたリアルタイムクロック 0 1 2 I W 1 2 6 の日時情報にもとづいて時刻設定日時のログ情報が記録される)。そのため、日時の変更履歴を好適に記憶することができる。

10

【0936】

また、本特徴部 0 1 2 I W によれば、第 2 制御手段は、日時の変更履歴を表示可能である(例えば、図 1 1 - 4 1 (E) に示すように、メンテナンス履歴画面において、現在時刻設定が行われた旨のログ情報を表示する)。また、変更後の日時に従って、日時の変更履歴を記憶し表示する(例えば、設定後のリアルタイムクロック 0 1 2 I W 1 2 6 から日時情報を読み出して、時刻設定日時としてログ情報を記録する)。そのため、日時の変更履歴を好適に記憶することができる。

【0937】

また、本特徴部 0 1 2 I W によれば、第 2 制御手段は、日時の変更に関係なく、遊技に関する異常が発生した順番に従って履歴情報を記憶する(例えば、図 1 1 - 4 1 (E) に示すように、現在時刻設定の前後で日時が整合しなくなる場合であっても、ログ情報が発生した順にログ領域にログ情報が記録され、ログ情報が発生した順にログ情報が表示される)。そのため、好適に異常の履歴情報を記憶することができる。

20

【0938】

また、本特徴部 0 1 2 I W によれば、特定条件が成立したこと(例えば、第 2 特別可変入賞装置 0 1 2 I W 0 0 7 b 内の V 入賞領域に遊技球が入賞したこと)にもとづいて、遊技者に利益を付与可能である(例えば、大当り遊技終了後に確変状態に制御する)。また、特定条件は、少なくとも所定条件が成立したこと(例えば、確変大当たりとなったこと)にもとづいて成立可能である。そして、所定条件が成立したにもかかわらず特定条件が成立しなかった場合に、特定条件が成立しなかったことを特定可能な特定情報(例えば、確変不成立日時のログ情報)を記憶可能である。そのため、好適に情報を記憶することができる。すなわち、エラー以外のトラブルについても記録することができ、好適に情報を記憶することができる。

30

【0939】

また、本特徴部 0 1 2 I W によれば、演出に関する利益またはコンテンツに関する利益を付与可能である(例えば、図 1 1 - 4 9 に示すように、「設定示唆不成功」のログ情報 0 1 2 I W 1 0 9 a や「ポイント付与不成功」のログ情報 0 1 2 I W 1 0 9 b を記録する)。そのため、好適に情報を記憶することができる。

【0940】

なお、本例では、利益に関して、V 入賞が成立せず確変不成立となった場合や、設定示唆不成功の場合、ポイント付与不成功の場合にログ情報を記録し、メンテナンス履歴画面に表示する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、役物内の特定領域(V 入賞領域)に遊技球が入賞したことにもとづいて大当り遊技に移行する役物遊技を行うように構成した遊技機において、V 入賞領域に遊技球が入賞しなかった場合にログ情報を記録し、メンテナンス履歴画面に表示するように構成してもよい。また、例えば、設定値示唆演出を実行したものの低い設定値の示唆が行われた場合にログ情報を記録し、メンテナンス履歴画面に表示するように構成してもよい。また、例えば、出現頻度が低い画像の表示や音声の出力が期待される場面に表示または出力されなかった場合にログ情報を記録し、メンテナンス履歴画面に表示するように構成してもよい。また、例えば、スロット機に適用する場合に、押し順ナビが実行されているときに押し順を間違えた場合にログ情報

40

50

を記録し、メンテナンス履歴画面に表示するように構成してもよい。そのように「利益」として様々な態様が考えられる。

【0941】

また、本特徴部012IWによれば、特定情報を認識可能に表示可能である（例えば、図11-40（C）に示すように、メンテナンス履歴画面において、確変不成立のご具情報を表示したり、図11-49に示すように、メンテナンス履歴画面において、「設定示唆不成功」のログ情報012IW109aや「ポイント付与不成功」のログ情報012IW109bを表示したりする）。そのため、好適に情報を表示することができる。

【0942】

なお、本例では、確変不成立日時や、設定示唆不成功、ポイント付与不成功のログ情報をメンテナンス履歴画面において表示する場合を示したが、メンテナンス履歴画面では表示しないように構成してもよい。そして、遊技機メーカ側でどのようなトラブルが発生したかを確認し、遊技機の開発などに活用できるように構成してもよい。

【0943】

また、本特徴部012IWによれば、特定情報を含む情報を2次元コードとして出力可能である（例えば、確変不成立日時のログ情報を含む2次元コードを生成し表示する）。そのため、好適に情報を出力することができる。

【0944】

なお、本例では、ログ情報を日付と時刻の両方を含む日時情報に対応付けて記録する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、年、月および日のみを含む日付情報に対応付けてログ情報を記録するようにしてもよいし、時、分および秒のみを含む時刻情報に対応付けてログ情報を記録するようにしてもよい。そのようにログ情報の記録方法として様々な態様が考えられる。また、同様に、本特徴部012IWにおいて、「日時」とは、必ずしも日付情報および時刻情報の両方を含む場合に限らず、日付情報のみを含む場合も含む概念であるとともに、時刻情報のみを含む場合も含む概念である。

【0945】

また、本特徴部012IWには、以下に示す第2発明が含まれている。つまり、従来、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成されたパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されたものがある。特開2010-200902号公報には、前枠を開いて設定キースイッチをON側に操作した状態で電源スイッチがON側に操作された場合に設定変更処理が実行されることが記載されている。また、設定変更処理では、設定値記憶手段以外のRAM領域がクリアされることが記載されている。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成した遊技機において、必ずしも適切に処理を行うことができないおそれがある。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第2発明の手段1の遊技機として、

遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、設定値「1」～設定値「3」）のうちいずれかの設定値に設定可能な遊技機であって、

遊技機への電源供給が開始されたときに操作されたことにもとづいて初期化处理（例えば、RAMクリア1処理、RAMクリア2処理）を実行可能に設けられた操作手段（例えば、クリアスイッチ）と、

遊技機への電源供給が開始されたときに前記操作手段が操作されたことを示す特定情報（例えば、RAMクリアフラグ）を記憶可能な特定情報記憶手段（例えば、RAM012IW122b）と、

設定値を変更するための設定値変更処理を含む複数の処理を実行する際に、前記特定情報を複数回用いて処理を実行する処理実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ012IWS025，S034，S048を実行する部分）とを備えた

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技者にとって有利度が

10

20

30

40

50

異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成した遊技機において、好適に処理を行うことができる。特に、設定値の変更というある程度処理時間がかかる処理において、特定情報（本例では、RAMクリアフラグ）を記憶しておき、そのRAMクリアフラグを確認して処理を実行することによって、好適に処理を行うことができる。

【0946】

なお、本例では、「特定情報を複数回用いて」実行する処理として、ステップ012 IWS025でRAMクリアフラグがセットされているか否かに応じてステップ012 IWS026，S207で設定確認コマンドまたは設定変更コマンドを送信する処理を実行したり、ステップ012 IWS034でRAMクリアフラグがセットされているか否かに応じてステップ012 IWS035～S042の設定値を変更する処理を実行するか否かを制御したり、ステップ012 IWS048でRAMクリアフラグがセットされているか否かに応じてステップ012 IWS049，S051の復旧処理またはRAMクリア1処理を実行したりする場合を示したが、そのような態様にきぎられない。例えば、特定情報（RAMクリアフラグ）がセットされているか否かに応じて設定値を変更する操作の直前に操作スイッチを有効にするか否かを制御したりしてもよい。

【0947】

また、特開2010-200902号公報に記載の遊技機の問題を解決する第2発明の手段Aの遊技機として、

遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、設定値「1」～設定値「3」）のうちいずれかの設定値に設定可能な遊技機であって、

遊技機への電源供給が開始されたときに操作されたことにもとづいて初期化処理（例えば、RAMクリア1処理、RAMクリア2処理）を実行可能に設けられた操作手段（例えば、クリアスイッチ）と、

遊技機への電源供給が開始されたときに前記操作手段が操作されたことを示す特定情報（例えば、RAMクリアフラグ）を記憶可能な特定情報記憶手段（例えば、RAM012 IW122b）と、

設定値を変更するための設定値変更処理を含む複数の処理を実行する際に、前記特定情報を複数回用いて処理を実行する処理実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ012 IWS025，S034，S048を実行する部分）と、特定条件が成立した（例えば、第2特別可変入賞装置012 IW007b内のV入賞領域に遊技球が入賞したこと）ことにもとづいて、遊技者に利益を付与可能な利益付与手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、大当り遊技終了後に確変状態に制御する）と、を備え、

前記特定条件は、少なくとも所定条件が成立したこと（例えば、確変大当たりとなったこと）にもとづいて成立可能であり、

前記所定条件が成立したにもかかわらず前記特定条件が成立しなかった場合に、前記特定条件が成立しなかったことを特定可能な特定情報（例えば、確変不成立日時のログ情報）を記憶可能な特定情報記憶手段（例えば、第2演出制御用CPU012 IW120bにおけるステップ012 IWS958～S960を実行する部分）を備えた

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成した遊技機において、好適に処理を行うことができる。特に、設定値の変更というある程度処理時間がかかる処理において、特定情報（本例では、RAMクリアフラグ）を記憶しておき、そのRAMクリアフラグを確認して処理を実行することによって、好適に処理を行うことができる。また、好適に情報を記憶することができる。

【0948】

更には、第2発明の手段2の遊技機として、

処理実行手段は、設定値変更処理において、操作手段の操作にもとづいて設定値を変更する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ012 IWS039～S042を実行する部分）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、操作手段を兼用できるので、コストの増加を抑えることができる。すなわち、本例では、RAM 102の初期化のための操作を行う操作手段と、設定値の変更操作を行うための操作手段としてクリアスイッチを兼用で用いることができるので、コストの増加を抑えることができる。

【0949】

なお、本例では、クリアスイッチを兼用で用いることによって、遊技機への電源投入時にクリアスイッチの状態を複数回確認する必要があるので、遊技機への電源投入時に最初にクリアスイッチのオンを検出したときにRAMクリアフラグをセットし、以降はRAM 102の初期化のためのクリアスイッチの操作が行われたか否かはRAMクリアフラグがセットされているか否かを確認するようにし、設定値の変更操作のためのクリアスイッチの操作はクリアスイッチ自体の状態を確認するようにすることによって、好適に処理を行うことができるようにしている。

【0950】

更には、第2発明の手段3の遊技機として、

遊技機への電源供給が開始されたときに操作手段が操作されたことにもとづいて通常の初期化処理（例えば、RAMクリア1処理）を実行する一方、遊技機への電源供給が開始されたときに異常を検出したことにもとづいて異常時の初期化処理（例えば、RAMクリア2処理）を実行する初期化処理実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ012 IWS015，S051を実行する部分）と、

前記通常の初期化処理において記憶内容がクリアされる第1記憶領域（例えば、RAM 102のクリア記憶領域1）と、

前記異常時の初期化処理において記憶内容がクリアされる第2記憶領域（例えば、RAM 102のクリア記憶領域2）とを備え、

特定情報記憶手段は、特定情報を前記第2記憶領域に記憶可能である（例えば、RAMクリアフラグは、RAM 102のクリア記憶領域2にセットされる）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成した遊技機において、好適に処理を行うことができる。

【0951】

更には、第2発明の手段4の遊技機として、

操作手段の状態がオフ状態からオン状態に切り替わったことにもとづいて、前記操作手段が操作されたと判定可能な判定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ012 IWS041を実行する部分）を備え、

処理実行手段は、設定値変更処理において、前記判定手段によって前記操作手段が操作されたと判定されたことにもとづいて設定値を変更可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ012 IWS041でYのとき、ステップ012 IWS042を実行する）、

前記判定手段は、遊技機への電源供給が開始されたときの初回の前記操作手段の状態をオン状態として、前記操作手段が操作されたか否かを判定する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ012 IWS036でNのとき、ステップ012 IWS037を実行する）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成した遊技機において、好適に処理を行うことができる。

【0952】

更には、第2発明の手段5の遊技機として、

所定のタイマ割込が発生するごとにタイマ割込処理を実行可能なタイマ割込処理実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS21～S27を実行する部分）を備え、

処理実行手段は、遊技機への電源供給が開始されたあと前記タイマ割込処理が実行される

10

20

30

40

50

までにおいて、特定情報を複数回用いて処理を実行する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ012 IWS025，S034，S048を実行する）ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成した遊技機において、好適に処理を行うことができる。

【0953】

更には、第2発明の手段6の遊技機として、

いずれの設定値に設定されているかを特定可能な設定値情報（例えば、設定値コマンド）を出力可能な情報出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ012 IWS047，S178を実行する部分）を備え、

10

示唆演出実行手段は、

前記情報出力手段から入力された前記設定値情報にもとづいて、示唆演出（例えば、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当り中示唆演出）を実行可能であり（例えば、第2演出制御用CPU012 IW120bにおけるステップ012 IWS509～S515，S704～S709，S901～S906を実行する部分）、

前記示唆演出実行手段は、

前記示唆演出として第1示唆演出（例えば、第3演出態様による遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、第4演出態様による大当り中示唆演出）と第2示唆演出（例えば、第1演出態様による遊技前示唆演出や、遊技中示唆演出、大当り中示唆演出）とを実行可能であり、前記設定値情報が正常に入力されなかった場合、前記示唆演出として前記第1示唆演出を実行せず、前記示唆演出として前記第2示唆演出を実行可能である（例えば、第2演出制御用CPU012 IW120bは、ステップ012 IWS514，S709，S906を実行することにより、第3演出態様による遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、第4演出態様による大当り中示唆演出を実行しない）

20

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成した遊技機において、遊技に対する興趣の低下を防止することができる。

なお、上記した第2発明の手段1の遊技機に適用できる第2発明の手段2～手段6の遊技機は、上記した第2発明の手段Aの遊技機にも適用することができる。

【0954】

30

また、本特徴部012 IWには、以下に示す第3発明が含まれている。つまり、従来、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成されたパチンコ遊技機として、例えば、特開2017-60546号公報に記載されたものがある。特開2017-60546号公報には、RAMクリアスイッチが操作され、設定キースイッチがオン状態であれば、初期設定2が実行され、抽選確率を変更することが記載されている。また、設定キースイッチは、設定スイッチを有効するために使用され、設定スイッチが示す設定1～3に対応した特図の当り抽選確率が設定されることが記載されている。しかしながら、特開2017-60546号公報に記載の遊技機にあっては、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成した遊技機において、必ずしも適切に処理を行うことができないおそれがある。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第3発明の手段1の遊技機として、

40

遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、設定値「1」～設定値「3」）のうちいずれかの設定値に設定可能な遊技機であって、

操作手段（例えば、クリアスイッチ）と、

遊技機への電源供給が開始されたときに前記操作手段が操作されたことにもとづいて、設定値を変更するための設定値変更処理を実行可能な処理実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ012 IWS039～S042を実行する部分）と、

前記操作手段の状態がオフ状態からオン状態に切り替わったことにもとづいて、前記操作手段が操作されたと判定可能な判定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ10

50

0におけるステップ012 IWS041を実行する部分)とを備え、

前記処理実行手段は、前記設定値変更処理において、前記判定手段によって前記操作手段が操作されたと判定されたことにもとづいて設定値を変更可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ012 IWS041でYのとき、ステップ012 IWS042を実行する)、

前記判定手段は、前記設定値変更処理が開始されたときの初回の前記操作手段の状態をオン状態として、前記操作手段が操作されたか否かを判定する(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ012 IWS036でNのとき、ステップ012 IWS037を実行する)

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成した遊技機において、好適に処理を行うことができる。すなわち、操作手段(本例では、クリアスイッチ)が継続して押下されている状態であるにもかかわらず、意図せず設定値を変更してしまう自体を防止することができ、好適に処理を行うことができる。

【0955】

また、特開2017-60546号公報に記載の遊技機の問題を解決する第3発明の手段Aの遊技機として、

遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値(例えば、設定値「1」～設定値「3」)のうちいずれかの設定値に設定可能な遊技機であって、

操作手段(例えば、クリアスイッチ)と、

遊技機への電源供給が開始されたときに前記操作手段が操作されたことにもとづいて、設定値を変更するための設定値変更処理を実行可能な処理実行手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ012 IWS039～S042を実行する部分)と、

前記操作手段の状態がオフ状態からオン状態に切り替わったことにもとづいて、前記操作手段が操作されたと判定可能な判定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ012 IWS041を実行する部分)とを備え、

前記処理実行手段は、前記設定値変更処理において、前記判定手段によって前記操作手段が操作されたと判定されたことにもとづいて設定値を変更可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ012 IWS041でYのとき、ステップ012 IWS042を実行する)、

前記判定手段は、前記設定値変更処理が開始されたときの初回の前記操作手段の状態をオン状態として、前記操作手段が操作されたか否かを判定し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ012 IWS036でNのとき、ステップ012 IWS037を実行する)、

さらに、

特定条件が成立した(例えば、第2特別可変入賞装置012 IW007b内のV入賞領域に遊技球が入賞したこと)ことにもとづいて、遊技者に利益を付与可能な利益付与手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)は、大当り遊技終了後に確変状態に制御する)を備え、

前記特定条件は、少なくとも所定条件が成立したこと(例えば、確変大当たりとなったこと)にもとづいて成立可能であり、

前記所定条件が成立したにもかかわらず前記特定条件が成立しなかった場合に、前記特定条件が成立しなかったことを特定可能な特定情報(例えば、確変不成立日時のログ情報)を記憶可能な特定情報記憶手段(例えば、第2演出制御用CPU012 IW120bにおけるステップ012 IWS958～S960を実行する部分)を備えた

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成した遊技機において、好適に処理を行うことができる。すなわち、操作手段(本例では、クリアスイッチ)が継続して押下されている状態であるにもかかわらず、意図せず設定値を変更してしまう自体を防

10

20

30

40

50

止することができ、好適に処理を行うことができる。また、好適に情報を記憶することができる。

【0956】

更には、第3発明の手段2の遊技機として、

遊技機への電源供給が開始されたときに操作手段が操作されたことを示す特定情報（例えば、RAMクリアフラグ）を記憶可能な特定情報記憶手段（例えば、RAM012IW122b）を備え、

処理実行手段は、設定値変更処理を含む複数の処理を実行する際に、前記特定情報を複数回用いて処理を実行する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ012IWS025，S034，S048を実行する部分）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成した遊技機において、好適に処理を行うことができる。

【0957】

更には、第3発明の手段3の遊技機として、

遊技機への電源供給が開始されたときに操作手段が操作されたことにもとづいて通常の初期化処理（例えば、RAMクリア1処理）を実行する一方、遊技機への電源供給が開始されたときに異常を検出したことにもとづいて異常時の初期化処理（例えば、RAMクリア2処理）を実行する初期化処理実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ012IWS015，S051を実行する部分）と、

前記通常の初期化処理において記憶内容がクリアされる第1記憶領域（例えば、RAM102のクリア記憶領域1）と、

前記異常時の初期化処理において記憶内容がクリアされる第2記憶領域（例えば、RAM102のクリア記憶領域2）とを備え、

特定情報記憶手段は、特定情報を前記第2記憶領域に記憶可能である（例えば、RAMクリアフラグは、RAM102のクリア記憶領域2にセットされる）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成した遊技機において、好適に処理を行うことができる。

【0958】

更には、第3発明の手段4の遊技機として、

前回の操作手段の状態を記憶する第1状態記憶手段（例えば、前回クリアスイッチバッファ）と、

今回の前記操作手段の状態を記憶する第2状態記憶手段（例えば、クリアスイッチバッファ）とを備え、

判定手段は、前記第1状態記憶手段の記憶内容がオフ状態であり且つ前記第2状態記憶手段の記憶内容がオン状態であることにもとづいて、前記操作手段が操作されたと判定可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ012IWS041を実行する）、

前記第1状態記憶手段は、設定値変更処理が開始されたときの初回の前記操作手段の状態としてオン状態を記憶する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ012IWS037を実行する）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成した遊技機において、好適に処理を行うことができる。

【0959】

更には、第3発明の手段5の遊技機として、

いずれの設定値に設定されているかを特定可能な設定値情報（例えば、設定値コマンド）を出力可能な情報出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ012IWS047，S178を実行する部分）を備え、

10

20

30

40

50

示唆演出実行手段は、

前記情報出力手段から入力された前記設定値情報にもとづいて、示唆演出（例えば、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当たり中示唆演出）を実行可能であり（例えば、第2演出制御用CPU012IW120bにおけるステップ012IWS509～S515，S704～S709，S901～S906を実行する部分）、

前記示唆演出実行手段は、

前記示唆演出として第1示唆演出（例えば、第3演出態様による遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、第4演出態様による大当たり中示唆演出）と第2示唆演出（例えば、第1演出態様による遊技前示唆演出や、遊技中示唆演出、大当たり中示唆演出）とを実行可能であり、前記設定値情報が正常に入力されなかった場合、前記示唆演出として前記第1示唆演出を実行せず、前記示唆演出として前記第2示唆演出を実行可能である（例えば、第2演出制御用CPU012IW120bは、ステップ012IWS514，S709，S906を実行することにより、第3演出態様による遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、第4演出態様による大当たり中示唆演出を実行しない）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成した遊技機において、遊技に対する興趣の低下を防止することができる。

なお、上記した第3発明の手段1の遊技機に適用できる第3発明の手段2～手段5の遊技機は、上記した第3発明の手段Aの遊技機にも適用することができる。

【0960】

また、本特徴部012IWには、以下に示す第4発明が含まれている。つまり、従来、設定操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能に構成され、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成されたパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されたものがある。特開2010-200902号公報には、変更前後の設定値に対応する変動停止コマンド（設定値指定コマンド）を主制御基板から演出制御基板に送信し、その変動停止コマンドにより得られる変更前後の設定値にもとづいて、キリン、ゾウ、ライオンの3種類のキャラクタに対応する3種類の演出パターンによる表示を行うことが記載されている。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、設定値情報（設定値指定コマンド）が正常でなかったときに誤った示唆演出が実行されてしまう可能性があり、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、却って遊技に対する興趣を低下させてしまうおそれがある。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第4発明の手段1の遊技機として、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、設定操作にもとづいて複数段階の設定値（例えば、設定値「1」～設定値「3」）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ012IWS042を実行する部分）と、

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

いずれの設定値に設定されているかを特定可能な設定値情報（例えば、設定値コマンド）を出力可能な情報出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ012IWS047，S178を実行する部分）と、

前記情報出力手段から出力された前記設定値情報にもとづいて、示唆演出（例えば、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当たり中示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、第2演出制御用CPU012IW120bにおけるステップ012IWS509～S515，S704～S709，S901～S906を実行する部分）とを備え、

前記示唆演出実行手段は、前記情報出力手段から出力された前記設定値情報が正常でなかった場合、前記複数段階の設定値のうち遊技者にとって有利度が低い所定の設定値に設定されているものとして、前記示唆演出を実行可能である（例えば、第2演出制御用CPU

10

20

30

40

50

012IW120bは、ステップ012IWS512，S707，S904を実行する部分)

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

【0961】

また、特開2010-200902号公報に記載の遊技機の問題を解決する第4発明の手段Aの遊技機として、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、設定操作にもとづいて複数段階の設定値（例えば、設定値「1」～設定値「3」）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ012IWS042を実行する部分）と、

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

いずれの設定値に設定されているかを特定可能な設定値情報（例えば、設定値コマンド）を出力可能な情報出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ012IWS047，S178を実行する部分）と、

前記情報出力手段から出力された前記設定値情報にもとづいて、示唆演出（例えば、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当り中示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、第2演出制御用CPU012IW120bにおけるステップ012IWS509～S515，S704～S709，S901～S906を実行する部分）とを備え、

前記示唆演出実行手段は、前記情報出力手段から出力された前記設定値情報が正常でなかった場合、前記複数段階の設定値のうち遊技者にとって有利度が低い所定の設定値に設定されているものとして、前記示唆演出を実行可能であり（例えば、第2演出制御用CPU012IW120bは、ステップ012IWS512，S707，S904を実行する部分）、

さらに、

特定条件が成立した（例えば、第2特別可変入賞装置012IW007b内のV入賞領域に遊技球が入賞したこと）ことにもとづいて、遊技者に利益を付与可能な利益付与手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、大当り遊技終了後に確変状態に制御する）を備え、

前記特定条件は、少なくとも所定条件が成立したこと（例えば、確変大当たりとなったこと）にもとづいて成立可能であり、

前記所定条件が成立したにもかかわらず前記特定条件が成立しなかった場合に、前記特定条件が成立しなかったことを特定可能な特定情報（例えば、確変不成立日時のログ情報）を記憶可能な特定情報記憶手段（例えば、第2演出制御用CPU012IW120bにおけるステップ012IWS958～S960を実行する部分）を備えた

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

【0962】

更には、第4発明の手段2の遊技機として、

情報出力手段は、複数のタイミングにおいて設定値情報を出力可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ012IWS047，S178を実行することにより、電源投入時と変動開始時に設定値コマンドを送信する）

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

【0963】

更には、第4発明の手段3の遊技機として、

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

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

【0964】

更には、第4発明の手段4の遊技機として、

示唆演出の実行態様を決定するための複数種類の決定データ（例えば、遊技前示唆演出決定テーブル、遊技中示唆演出決定テーブル、大当り中示唆演出決定テーブル）を用いて、前記示唆演出の実行態様を決定する示唆演出決定手段（例えば、第2演出制御用CPU012IW120bにおけるステップ012IWS510，S512，S514，S705，S707，S709，S902，S904，S906を実行する部分）を備え、

前記示唆演出決定手段は、

前記複数種類の決定データのうち設定されている設定値に応じた決定データを用いて、前記示唆演出の実行態様を決定し（例えば、第2演出制御用CPU012IW120bは、RAM012IW122bの設定値格納領域に格納されている設定値にもとづいて、ステップ012IWS510，S705，S902を実行する）、

設定値情報が正常に入力されなかった場合、所定の設定値（例えば、設定値「1」）に応じた決定データを用いて、前記示唆演出の実行態様を決定する（例えば、第2演出制御用CPU012IW120bは、設定値「1」にもとづいて、ステップ012IWS512，S707，S904を実行する）

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

【0965】

なお、本特徴部012IWにおいて、「示唆演出の実行態様を決定する」とは、示唆演出を実行するか否かを決定することを含むとともに、示唆演出の演出態様を決定することも含む概念である。

【0966】

更には、第4発明の手段5の遊技機として、

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

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

【0967】

更には、第4発明の手段6の遊技機として、

示唆演出実行手段は、少なくとも、設定値が変更された後、所定期間（例えば、特別期間（設定変更後から変動表示が30回実行されるまで））が経過するまでの遊技中において、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能である（例えば、図11-7（A），（B）、図11-24（A），（B）参照）

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

【0968】

更には、第4発明の手段7の遊技機として、

示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図11-24（A），（B）等参照）、

10

20

30

40

50

実行された示唆演出に関する情報を報知可能な報知手段（例えば、第 2 演出制御用 C P U 0 1 2 I W 1 2 0 b がステップ S 0 1 2 I W S 5 1 6 を実行する部分）をさらに備えるようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、過去に実行された示唆演出を確認することができ、遊技興趣を高めることができる。

【0969】

更には、第 4 発明の手段 8 の遊技機として、

示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図 1 1 - 2 6 (A) , (B) 等参照）、

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

示唆演出が実行されるときに、所定演出の実行を制限する制限手段（例えば、大当り中示唆演出が実行されるときには、役物演出の実行が制限される。図 1 1 - 2 6 (D) 参照）とをさらに備える

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

【0970】

更には、第 4 発明の手段 9 の遊技機として、

設定示唆実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により設定示唆を実行可能であり（例えば、図 1 1 - 2 6 (A) , (B) 等参照）、

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

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

【0971】

更には、第 4 発明の手段 10 の遊技機として、

有利状態における所定の制御期間（例えば、大当り遊技中のファンファーレ期間やインターバル期間、エンディング期間など）は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図 1 1 - 6 参照）

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

【0972】

更には、第 4 発明の手段 11 の遊技機として、

可変表示に関する所定の制御期間（例えば、変動時間）は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図 1 1 - 8 参照）

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

【0973】

更には、第 4 発明の手段 12 の遊技機として、

開閉可能な開閉体と、操作部に対する操作を規制可能な規制部材（例えば、セキュリティカバー 0 1 2 I W 5 0 0 A / セキュリティカバー 0 1 2 I W 5 0 0 B / セキュリティカバー 0 1 2 I W 5 0 0 C）とを備え、

開閉体が閉鎖されているときには規制部材により操作部に対する操作が規制される規制状態に維持され、開閉体が開放されているときには規制状態が解除可能となる（例えば、遊技機用枠 0 1 2 I W 0 0 3 が閉鎖されている状態においては、セキュリティカバー 0 1 2 I W 5 0 0 A によって設定キー 0 1 2 I W 0 5 1 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 0 1 2 I W 0 0 3 が開放されている状態においては、セキュリティカバー 0 1 2 I W 5 0 0 A による規制状態が解除され、設定キー 0 1 2 I W 0 5 1 の操作が許容される許容状態となる。図 1 1 - 3、図 1 1 - 4、図 1 1 - 4

10

20

30

40

50

4～図11-47)

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、セキュリティ性が向上する。

なお、上記した第4発明の手段1の遊技機に適用できる第4発明の手段2～手段12の遊技機は、上記した第4発明の手段Aの遊技機にも適用することができる。

【0974】

また、本特徴部012IWには、以下に示す第5発明も含まれている。つまり、従来、設定操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能に構成され、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成されたパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されたものがある。特開2010-200902号公報には、変更前後の設定値に対応する変動停止コマンド（設定値指定コマンド）を主制御基板から演出制御基板に送信し、その変動停止コマンドにより得られる変更前後の設定値にもとづいて、麒麟、ゾウ、ライオンの3種類のキャラクタに対応する3種類の演出パターンによる表示を行うことが記載されている。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあつては、設定値情報（設定値指定コマンド）が正常でなかったときに誤った示唆演出が実行されてしまう可能性があり、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、却って遊技に対する興趣を低下させてしまうおそれがある。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第5発明の手段1の遊技機として、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であつて、設定操作にもとづいて複数段階の設定値（例えば、設定値「1」～設定値「3」）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ012IWS042を実行する部分）と、

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

いずれの設定値に設定されているかを特定可能な設定値情報（例えば、設定値コマンド）を出力可能な情報出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ012IWS047，S178を実行する部分）と、

前記情報出力手段から出力された前記設定値情報にもとづいて、示唆演出（例えば、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当り中示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、第2演出制御用CPU012IW120bにおけるステップ012IWS509～S515，S704～S709，S901～S906を実行する部分）とを備え、

前記示唆演出実行手段は、前記情報出力手段から出力された前記設定値情報が正常でなかった場合、前記示唆演出の実行を制限する（例えば、第2演出制御用CPU012IW120bは、ステップ012IWS513でN，S708でN，S905でNのとき、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当り中示唆演出を実行しない）

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

【0975】

また、特開2010-200902号公報に記載の遊技機の問題を解決する第5発明の手段Aの遊技機として、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であつて、設定操作にもとづいて複数段階の設定値（例えば、設定値「1」～設定値「3」）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ012IWS042を実行する部分）と、

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

いずれの設定値に設定されているかを特定可能な設定値情報（例えば、設定値コマンド）を出力可能な情報出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ012 IWS047, S178を実行する部分）と、

前記情報出力手段から出力された前記設定値情報にもとづいて、示唆演出（例えば、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当り中示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、第2演出制御用CPU012 IW120bにおけるステップ012 IWS509～S515, S704～S709, S901～S906を実行する部分）とを備え、

前記示唆演出実行手段は、前記情報出力手段から出力された前記設定値情報が正常でなかった場合、前記示唆演出の実行を制限し（例えば、第2演出制御用CPU012 IW120bは、ステップ012 IWS513でN, S708でN, S905でNのとき、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当り中示唆演出を実行しない）、

さらに、

特定条件が成立した（例えば、第2特別可変入賞装置012 IW007b内のV入賞領域に遊技球が入賞したこと）ことにもとづいて、遊技者に利益を付与可能な利益付与手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、大当り遊技終了後に確変状態に制御する）を備え、

前記特定条件は、少なくとも所定条件が成立したこと（例えば、確変大当たりとなったこと）にもとづいて成立可能であり、

前記所定条件が成立したにもかかわらず前記特定条件が成立しなかった場合に、前記特定条件が成立しなかったことを特定可能な特定情報（例えば、確変不成立日時のログ情報）を記憶可能な特定情報記憶手段（例えば、第2演出制御用CPU012 IW120bにおけるステップ012 IWS958～S960を実行する部分）を備えた

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

【0976】

更には、第5発明の手段2の遊技機として、

情報出力手段は、複数のタイミングにおいて設定値情報を出力可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ012 IWS047, S178を実行することにより、電源投入時と変動開始時に設定値コマンドを送信する）

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

【0977】

更には、第5発明の手段3の遊技機として、

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

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

【0978】

更には、第5発明の手段4の遊技機として、

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

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

10

20

30

40

50

【0979】

更には、第5発明の手段5の遊技機として、

示唆演出実行手段は、少なくとも、設定値が変更された後、所定期間（例えば、特別期間（設定変更後から変動表示が30回実行されるまで））が経過するまでの遊技中において、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能である（例えば、図11-7（A）、（B）、図11-24（A）、（B）参照）

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

【0980】

更には、第5発明の手段6の遊技機として、

示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図11-24（A）、（B）等参照）、

実行された示唆演出に関する情報を報知可能な報知手段（例えば、第2演出制御用CPU012IW120bがステップS012IWS516を実行する部分）をさらに備えるようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、過去に実行された示唆演出を確認することができ、遊技興趣を高めることができる。

【0981】

更には、第5発明の手段7の遊技機として、

示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図11-26（A）、（B）等参照）、

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

示唆演出が実行されるときに、所定演出の実行を制限する制限手段（例えば、大当り中示唆演出が実行されるときには、役物演出の実行が制限される。図11-26（D）参照）とをさらに備える

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

【0982】

更には、第5発明の手段8の遊技機として、

設定示唆実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により設定示唆を実行可能であり（例えば、図11-26（A）、（B）等参照）、

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

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

【0983】

更には、第5発明の手段9の遊技機として、

有利状態における所定の制御期間（例えば、大当り遊技中のファンファーレ期間やインターバル期間、エンディング期間など）は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図11-6参照）

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

【0984】

更には、第5発明の手段10の遊技機として、

可変表示に関する所定の制御期間（例えば、変動時間）は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図11-8参照）

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

10

20

30

40

50

【0985】

更には、第5発明の手段11の遊技機として、

開閉可能な開閉体と、操作部に対する操作を規制可能な規制部材（例えば、セキュリティカバー012IW500A／セキュリティカバー012IW500B／セキュリティカバー012IW500C）とを備え、

開閉体が閉鎖されているときには規制部材により操作部に対する操作が規制される規制状態に維持され、開閉体が開放されているときには規制状態が解除可能となる（例えば、遊技機用枠012IW003が閉鎖されている状態においては、セキュリティカバー012IW500Aによって設定キー012IW051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012IW003が開放されている状態においては、セキュリティカバー012IW500Aによる規制状態が解除され、設定キー012IW051の操作が許容される許容状態となる。図11-3、図11-4、図11-44～図11-47）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、セキュリティ性が向上する。

なお、上記した第5発明の手段1の遊技機に適用できる第5発明の手段2～手段11の遊技機は、上記した第5発明の手段Aの遊技機にも適用することができる。

【0986】

また、本特徴部012IWには、以下に示す第6発明も含まれている。つまり、従来、設定操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能に構成され、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成されたパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されたものがある。特開2010-200902号公報には、変更前後の設定値に対応する変動停止コマンド（設定値指定コマンド）を主制御基板から演出制御基板に送信し、その変動停止コマンドにより得られる変更前後の設定値にもとづいて、キリン、ゾウ、ライオンの3種類のキャラクタに対応する3種類の演出パターンによる表示を行うことが記載されている。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、設定値情報（設定値指定コマンド）が正常でなかったときに誤った示唆演出が実行されてしまう可能性があり、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、却って遊技に対する興趣を低下させてしまうおそれがある。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第6発明の手段1の遊技機として、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、設定操作にもとづいて複数段階の設定値（例えば、設定値「1」～設定値「3」）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ012IWS042を実行する部分）と、

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

いずれの設定値に設定されているかを特定可能な設定値情報（例えば、設定値コマンド）を出力可能な情報出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ012IWS047，S178を実行する部分）と、

前記情報出力手段から出力された前記設定値情報にもとづいて、示唆演出（例えば、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当り中示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、第2演出制御用CPU012IW120bにおけるステップ012IWS509～S515，S704～S709，S901～S906を実行する部分）とを備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記示唆演出として第1示唆演出（例えば、第3演出態様による遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、第4演出態様による大当り中示唆演出）と第2示唆演出（例えば、第1演出態様による遊技前示唆演出や、遊技中示唆演出、大当り中示唆演出）とを実行可能であり、前記情報出力手段から出力された前記設定値情報が正常でなかった場合、前記示唆演出と

10

20

30

40

50

して前記第1示唆演出を実行せず、前記示唆演出として前記第2示唆演出を実行可能である（例えば、第2演出制御用CPU012IW120bは、ステップ012IWS514，S709，S906を実行することにより、第3演出態様による遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、第4演出態様による大当たり中示唆演出を実行しない）

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

【0987】

また、特開2010-200902号公報に記載の遊技機の問題を解決する第6発明の手段Aの遊技機として、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、設定操作にもとづいて複数段階の設定値（例えば、設定値「1」～設定値「3」）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ012IWS042を実行する部分）と、

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

いずれの設定値に設定されているかを特定可能な設定値情報（例えば、設定値コマンド）を出力可能な情報出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ012IWS047，S178を実行する部分）と、

前記情報出力手段から出力された前記設定値情報にもとづいて、示唆演出（例えば、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当たり中示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、第2演出制御用CPU012IW120bにおけるステップ012IWS509～S515，S704～S709，S901～S906を実行する部分）とを備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記示唆演出として第1示唆演出（例えば、第3演出態様による遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、第4演出態様による大当たり中示唆演出）と第2示唆演出（例えば、第1演出態様による遊技前示唆演出や、遊技中示唆演出、大当たり中示唆演出）とを実行可能であり、前記情報出力手段から出力された前記設定値情報が正常でなかった場合、前記示唆演出として前記第1示唆演出を実行せず、前記示唆演出として前記第2示唆演出を実行可能であり（例えば、第2演出制御用CPU012IW120bは、ステップ012IWS514，S709，S906を実行することにより、第3演出態様による遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、第4演出態様による大当たり中示唆演出を実行しない）、

さらに、

特定条件が成立した（例えば、第2特別可変入賞装置012IW007b内のV入賞領域に遊技球が入賞したこと）ことにもとづいて、遊技者に利益を付与可能な利益付与手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、大当たり遊技終了後に確変状態に制御する）を備え、

前記特定条件は、少なくとも所定条件が成立したこと（例えば、確変大当たりとなったこと）にもとづいて成立可能であり、

前記所定条件が成立したにもかかわらず前記特定条件が成立しなかった場合に、前記特定条件が成立しなかったことを特定可能な特定情報（例えば、確変不成立日時のログ情報）を記憶可能な特定情報記憶手段（例えば、第2演出制御用CPU012IW120bにおけるステップ012IWS958～S960を実行する部分）を備えた

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

【0988】

更には、第6発明の手段2の遊技機として、

情報出力手段は、複数のタイミングにおいて設定値情報を出力可能である（例えば、遊技

10

20

30

40

50

制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ012 IWS047, S178を実行することにより、電源投入時と変動開始時に設定値コマンドを送信する)

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

【0989】

更には、第6発明の手段3の遊技機として、

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

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

【0990】

更には、第6発明の手段4の遊技機として、

示唆演出の実行態様を決定するための複数種類の決定データ(例えば、遊技前示唆演出決定テーブル、遊技中示唆演出決定テーブル、大当り中示唆演出決定テーブル)を用いて、前記示唆演出の実行態様を決定する示唆演出決定手段(例えば、第2演出制御用CPU012 IW120bにおけるステップ012 IWS510, S512, S514, S705, S707, S709, S902, S904, S906を実行する部分)を備え、

前記示唆演出決定手段は、

前記複数種類の決定データのうち設定されている設定値に応じた決定データを用いて、前記示唆演出の実行態様を決定し(例えば、第2演出制御用CPU012 IW120bは、RAM012 IW122bの設定値格納領域に格納されている設定値にもとづいて、ステップ012 IWS510, S705, S902を実行する)、

設定値情報が正常に入力されなかった場合、専用の決定データ(例えば、演出モードC用の遊技前示唆演出決定テーブルや、遊技中示唆演出決定テーブル、大当り中示唆演出決定テーブル)を用いて、前記示唆演出の実行態様を決定する(例えば、第2演出制御用CPU012 IW120bは、演出モードC用の遊技前示唆演出決定テーブルや、遊技中示唆演出決定テーブル、大当り中示唆演出決定テーブルを用いて、ステップ012 IWS514, S709, S906を実行する)

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

【0991】

更には、第6発明の手段5の遊技機として、

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

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

【0992】

更には、第6発明の手段6の遊技機として、

示唆演出実行手段は、少なくとも、設定値が変更された後、所定期間(例えば、特別期間(設定変更後から変動表示が30回実行されるまで))が経過するまでの遊技中において、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能である(例えば、図11-7(A), (B)、図11-24(A), (B)参照)

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

【0993】

更には、第6発明の手段7の遊技機として、

示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図11-24（A）、（B）等参照）、

実行された示唆演出に関する情報を報知可能な報知手段（例えば、第2演出制御用CPU012IW120bがステップS012IWS516を実行する部分）をさらに備えるようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、過去に実行された示唆演出を確認することができ、遊技興趣を高めることができる。

【0994】

更には、第6発明の手段8の遊技機として、

示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図11-26（A）、（B）等参照）、

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

示唆演出が実行されるときに、所定演出の実行を制限する制限手段（例えば、大当り中示唆演出が実行されるときには、役物演出の実行が制限される。図11-26（D）参照）とをさらに備える

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

【0995】

更には、第6発明の手段9の遊技機として、

設定示唆実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により設定示唆を実行可能であり（例えば、図11-26（A）、（B）等参照）、

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

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

【0996】

更には、第6発明の手段10の遊技機として、

有利状態における所定の制御期間（例えば、大当り遊技中のファンファーレ期間やインターバル期間、エンディング期間など）は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図11-6参照）

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

【0997】

更には、第6発明の手段11の遊技機として、

可変表示に関する所定の制御期間（例えば、変動時間）は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図11-8参照）

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

【0998】

更には、第6発明の手段12の遊技機として、

開閉可能な開閉体と、操作部に対する操作を規制可能な規制部材（例えば、セキュリティカバー012IW500A／セキュリティカバー012IW500B／セキュリティカバー012IW500C）とを備え、

開閉体が閉鎖されているときには規制部材により操作部に対する操作が規制される規制状態に維持され、開閉体が開放されているときには規制状態が解除可能となる（例えば、遊技機用枠012IW003が閉鎖されている状態においては、セキュリティカバー012

10

20

30

40

50

I W 5 0 0 Aによって設定キー 0 1 2 I W 0 5 1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 0 1 2 I W 0 0 3が開放されている状態においては、セキュリティカバー 0 1 2 I W 5 0 0 Aによる規制状態が解除され、設定キー 0 1 2 I W 0 5 1の操作が許容される許容状態となる。図 1 1 - 3、図 1 1 - 4、図 1 1 - 4 4 ~ 図 1 1 - 4 7)

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、セキュリティ性が向上する。

なお、上記した第 6 発明の手段 1 の遊技機に適用できる第 6 発明の手段 2 ~ 手段 1 2 の遊技機は、上記した第 6 発明の手段 A の遊技機にも適用することができる。

【 0 9 9 9 】

なお、本特徴部 0 1 2 I Wでは、3種類の演出モード A ~ Cに変更可能であるように構成し、演出モード Aに制御されている場合には、設定値情報が正常に入力されなかった場合、遊技者にとって有利度が低い所定の設定値に設定されているものとして示唆演出を実行可能に構成（上記の第 4 発明の構成）し、演出モード Bに制御されている場合には、設定値情報が正常に入力されなかった場合、示唆演出の実行を制限するように構成（上記の第 5 発明の構成）し、演出モード Cに制御されている場合には、設定値情報が正常に入力されなかった場合、示唆演出として第 1 示唆演出を実行せず、示唆演出として第 2 示唆演出を実行可能に構成（上記の第 6 発明の構成）する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、遊技状態に応じて上記の第 4 発明 ~ 第 6 発明のいずれの制御方法により示唆演出を実行するかを切り替えてもよい。この場合、例えば、遊技状態が通常状態であれば、設定値情報が正常に入力されなかった場合、遊技者にとって有利度が低い所定の設定値に設定されているものとして示唆演出を実行可能に構成（上記の第 4 発明の構成）し、遊技状態が時短状態であれば、設定値情報が正常に入力されなかった場合、示唆演出の実行を制限するように構成（上記の第 5 発明の構成）し、遊技状態が確変状態であれば、設定値情報が正常に入力されなかった場合、示唆演出として第 1 示唆演出を実行せず、示唆演出として第 2 示唆演出を実行可能に構成（上記の第 6 発明の構成）するようにしてもよい。

【 1 0 0 0 】

また、上記に示した第 4 発明 ~ 第 6 発明の全ての制御方法により示唆演出を実行可能に構成する必要はなく、いずれか 1 つの制御方法のみを用いて示唆演出を実行可能に構成してもよい。

【 1 0 0 1 】

また、本特徴部 0 1 2 I Wでは、取りこぼしやデータ化けなどの理由により設定値コマンド自体を受信できなかった場合に、上記の第 4 発明 ~ 第 6 発明の制御方法により示唆演出の実行を制御する（示唆演出を制限する）場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、設定値コマンドは受信したが、受信した設定値コマンドが不整合である場合に示唆演出を制限するように構成してもよい。この場合、例えば、設定値コマンドを受信するごとに演出制御手段側で受信した設定値コマンドで示される設定値を記憶しておくようにし、その後、新たな設定値コマンドを受信したときに、新たに受信した設定値コマンドで示される設定値と前回記憶した設定値とが一致しない場合に不整合が発生したと判定し、上記の第 4 発明 ~ 第 6 発明の制御方法により示唆演出の実行を制御する（示唆演出を制限する）ようにしてもよい。

【 1 0 0 2 】

また、各設定値「1」~「3」における遊技の異ならせ方は、本例で示したものにすぎない。例えば、設定値「1」や「3」など奇数番号の設定値の場合には、連荘（確変状態中などに大当たりが連続して発生すること）が発生しやすいときと連荘が発生しにくいときとの差が大きいように構成し、設定値「2」など偶数番号の設定値の場合には、連荘の発生しやすさが比較的一定で変化しないように構成し、設定値が奇数番号であることを示唆する示唆演出を実行可能に構成してもよい。そして、この場合、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合には、上記の第 4 発明 ~ 第 6 発明の制御方法により、設定値が奇

10

20

30

40

50

数番号であることを示唆する示唆演出の実行を制御する（示唆演出を制限する）ように構成してもよい。

【1003】

また、本特徴部012IWには、以下に示す第7発明も含まれている。つまり、従来、設定機能付きのパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、設定値の示唆が変動表示中のみにしか行われず、十分に興趣を高められないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第7発明の手段1の遊技機として、

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

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

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

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

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

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

【1004】

また、特開2010-200902号公報に記載の遊技機の問題を解決する第7発明の手段Aの遊技機として、

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

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

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

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

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

さらに、

特定条件が成立した（例えば、第2特別可変入賞装置012IW007b内のV入賞領域に遊技球が入賞したこと）ことにもとづいて、遊技者に利益を付与可能な利益付与手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、大当り遊技終了後に確変状態に制御する）を備え、

前記特定条件は、少なくとも所定条件が成立したこと（例えば、確変大当たりとなったこと）にもとづいて成立可能であり、

前記所定条件が成立したにもかかわらず前記特定条件が成立しなかった場合に、前記特定条件が成立しなかったことを特定可能な特定情報（例えば、確変不成立日時のログ情報）を記憶可能な特定情報記憶手段（例えば、第2演出制御用CPU012IW120bにおけるステップ012IWS958～S960を実行する部分）を備えた

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

10

20

30

40

50

ることができる。また、好適に情報を記憶することができる。

【1005】

更には、第7発明の手段2の遊技機として、

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

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

【1006】

更には、第7発明の手段3の遊技機として、

示唆演出実行手段は、遊技機への電力供給が停止した後、遊技機への電力供給が復旧したときに、設定されている設定値に応じて示唆演出を実行可能である（例えば、図11-21（A）、（B）に示すように、判定値が異なる遊技前示唆演出決定テーブルが用いられる）

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

【1007】

更には、第7発明の手段4の遊技機として、

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

特定示唆演出は、示唆演出よりも示唆される設定値に対する信頼度が高い

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

【1008】

更には、第7発明の手段5の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、

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

前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ012IW029）とを備え、

前記情報表示手段は、設定されている設定値を表示可能である（例えば、表示モニタ012IW029において連比、役比、ベースを表示可能な部分）

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

なお、上記した第7発明の手段1の遊技機に適用できる第7発明の手段2～手段5の遊技機は、上記した第7発明の手段Aの遊技機にも適用することができる。

【1009】

また、本特徴部012IWには、以下に示す第8発明も含まれている。つまり、従来、設定機能付きのパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、遊技を行う動機を効果的に与えることができず、十分に興趣を高められないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第8発明の手段1の遊技機として、

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

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

10

20

30

40

50

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

前記示唆演出実行手段は、少なくとも、設定値が変更された後、所定期間（例えば、特別期間（設定変更後から変動表示が30回実行されるまで））が経過するまでの遊技中において、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能である（例えば、図11-7（A）、（B）、図11-24（A）、（B）参照）

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

10

【1010】

また、特開2010-200902号公報に記載の遊技機の問題を解決する第8発明の手段Aの遊技機として、

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

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

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

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

20

前記示唆演出実行手段は、少なくとも、設定値が変更された後、所定期間（例えば、特別期間（設定変更後から変動表示が30回実行されるまで））が経過するまでの遊技中において、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図11-7（A）、（B）、図11-24（A）、（B）参照）、

さらに、

特定条件が成立した（例えば、第2特別可変入賞装置012IW007b内のV入賞領域に遊技球が入賞したこと）ことにもとづいて、遊技者に利益を付与可能な利益付与手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、大当り遊技終了後に確変状態に制御する）を備え、

30

前記特定条件は、少なくとも所定条件が成立したこと（例えば、確変大当たりとなったこと）にもとづいて成立可能であり、

前記所定条件が成立したにもかかわらず前記特定条件が成立しなかった場合に、前記特定条件が成立しなかったことを特定可能な特定情報（例えば、確変不成立日時のログ情報）を記憶可能な特定情報記憶手段（例えば、第2演出制御用CPU012IW120bにおけるステップ012IWS958～S960を実行する部分）を備えた

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

【1011】

40

更には、第8発明の手段2の遊技機として、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、

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

前記可変表示パターン決定手段は、設定値が変更されたときと変更されなかったときとで、異なる割合により複数の可変表示パターンのいずれかに決定し（例えば、図11-7（A）、（B）参照）、

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

50

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

【1012】

更には、第8発明の手段3の遊技機として、

可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、

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

前記可変表示パターン決定手段は、設定手段により設定値が第1設定値に設定されたときと第2設定値に設定されたときとで、異なる割合により複数の可変表示パターンのいずれかに決定し（例えば、図11-7（A）、（B）等参照）、

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

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

【1013】

更には、第8発明の手段4の遊技機として、

示唆演出実行手段は、所定期間内に所定条件が成立したこと（例えば、特定期間到大当りとなることや、リーチ演出や擬似連演出の実行回数が所定回数に達したこと、特定のスーパーリーチ演出や予告演出が実行されたこと等）にもとづいて、示唆演出を実行可能である（例えば、特定期間内に大当りが発生した場合に、大当たり中示唆演出を実行可能である。図11-26（A）、（B）参照）

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

【1014】

更には、第8発明の手段5の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、

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

前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ012IW029）とを備え、

前記情報表示手段は、設定されている設定値を表示可能である（例えば、表示モニタ012IW029において連比、役比、ベースを表示可能な部分）

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

なお、上記した第8発明の手段1の遊技機に適用できる第8発明の手段2～手段5の遊技機は、上記した第8発明の手段Aの遊技機にも適用することができる。

【1015】

また、本特徴部012IWには、以下に示す第9発明も含まれている。つまり、従来、設定機能付きのパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、過去に実行された示唆演出を確認することができず、十分に興趣を高められないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第9発明の手段1の遊技機として、

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

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

設定されている設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段（例え

10

20

30

40

50

ば、CPU103が図5に示すプロセス制御処理を実行する部分など）と、設定されている設定値を示唆する示唆演出（例えば、設定示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段とを備え、前記示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図11-24（A），（B）等参照）、実行された示唆演出に関する情報を報知可能な報知手段（例えば、第2演出制御用CPU012IW120bがステップS012IWS516を実行する部分）をさらに備えたことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、過去に実行された示唆演出を確認することができ、遊技興趣を高めることができる。

【1016】

また、特開2010-200902号公報に記載の遊技機の問題を解決する第9発明の手段Aの遊技機として、

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

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

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

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

前記示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図11-24（A），（B）等参照）、

実行された示唆演出に関する情報を報知可能な報知手段（例えば、第2演出制御用CPU012IW120bがステップS012IWS516を実行する部分）をさらに備え、

さらに、

特定条件が成立した（例えば、第2特別可変入賞装置012IW007b内のV入賞領域に遊技球が入賞したこと）ことにもとづいて、遊技者に利益を付与可能な利益付与手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、大当たり遊技終了後に確変状態に制御する）を備え、

前記特定条件は、少なくとも所定条件が成立したこと（例えば、確変大当たりとなったこと）にもとづいて成立可能であり、

前記所定条件が成立したにもかかわらず前記特定条件が成立しなかった場合に、前記特定条件が成立しなかったことを特定可能な特定情報（例えば、確変不成立日時のログ情報）を記憶可能な特定情報記憶手段（例えば、第2演出制御用CPU012IW120bにおけるステップ012IWS958～S960を実行する部分）を備えた

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

【1017】

更には、第9発明の手段2の遊技機として、

報知手段は、示唆演出が実行された回数を報知可能である（例えば、第2演出制御用CPU012IW120bがステップS012IWS516を実行する部分）

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

【1018】

更には、第9発明の手段3の遊技機として、

報知手段は、実行された示唆演出の内容を報知可能である（例えば、第2演出制御用CPU012IW120bがステップS012IWS516を実行する部分）

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

10

20

30

40

50

【1019】

更には、第9発明の手段4の遊技機として、
報知手段は、可変表示が実行されていない客待ち中に、実行された示唆演出に関する情報を報知可能である（例えば、第2演出制御用CPU012IW120bがステップS012IWS516を実行する部分）
ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、遊技興趣を高めることができる。

【1020】

更には、第9発明の手段5の遊技機として、
実行された示唆演出に関する情報（例えば、実行履歴情報）を生成する情報生成手段と、
撮像装置によって前記情報を読み込み可能な特定画像（例えば、実行履歴情報を含む2次元コード）を生成する画像生成手段と、
前記特定画像を前記撮像装置によって撮像可能な態様で表示する表示手段（例えば、画像表示装置5）とを備える
ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、遊技興趣を高めることができる。

【1021】

更には、第9発明の手段6の遊技機として、
遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、
遊技媒体が所定領域（例えば、一般入賞口50A～一般入賞口50D、第1始動入賞口、第2始動入賞口、第1大入賞口、第2大入賞口712）に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、CPU103がS12の賞球処理を実行する部分）と、
前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ012IW029）とを備え、
前記情報表示手段は、設定されている設定値を表示可能である（例えば、表示モニタ012IW029において連比、役比、ベースを表示可能な部分）
ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、製造コストの増加を抑えることができる。
なお、上記した第9発明の手段1の遊技機に適用できる第9発明の手段2～手段6の遊技機は、上記した第9発明の手段Aの遊技機にも適用することができる。

【1022】

また、本特徴部012IWには、以下に示す第10発明も含まれている。つまり、従来、設定機能付きのパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、設定示唆演出が他の演出により認識しづらくなると、興趣を低下させてしまうおそれがあるという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第10発明の手段1の遊技機として、
遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、
複数の設定値（例えば、設定値1～設定値3）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が設定変更処理を実行する部分など）と、
設定されている設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が図5に示すプロセス制御処理を実行する部分など）と、
設定されている設定値を示唆する示唆演出（例えば、設定示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段とを備え、
前記示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図11-26（A），（B）等参照）、
示唆演出と並行して実行されると該示唆演出が認識しづらくなる演出態様により所定演出（例えば、大当り示唆演出と並行して実行されると該大当り示唆演出が認識しづらくなる

10

20

30

40

50

役物演出や導光板演出、エラー表示など）を実行可能な所定演出実行手段と、
示唆演出が実行されるときに、所定演出の実行を制限する制限手段とをさらに備えた（例えば、大当たり中示唆演出が実行されるときには、役物演出の実行が制限される。図 1 1 - 2 6 (D) 参照)

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

【1023】

また、特開 2010-200902 号公報に記載の遊技機の問題を解決する第 10 発明の手段 A の遊技機として、

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

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

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

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

前記示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図 1 1 - 2 6 (A), (B) 等参照）、

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

示唆演出が実行されるときに、所定演出の実行を制限する制限手段とをさらに備え（例えば、大当たり中示唆演出が実行されるときには、役物演出の実行が制限される。図 1 1 - 2 6 (D) 参照）、

さらに、

特定条件が成立した（例えば、第 2 特別可変入賞装置 012IW007b 内の V 入賞領域に遊技球が入賞したこと）ことにもとづいて、遊技者に利益を付与可能な利益付与手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100（具体的には、CPU 103）は、大当たり遊技終了後に確変状態に制御する）を備え、

前記特定条件は、少なくとも所定条件が成立したこと（例えば、確変大当たりとなったこと）にもとづいて成立可能であり、

前記所定条件が成立したにもかかわらず前記特定条件が成立しなかった場合に、前記特定条件が成立しなかったことを特定可能な特定情報（例えば、確変不成立日時のログ情報）を記憶可能な特定情報記憶手段（例えば、第 2 演出制御用 CPU 012IW120b におけるステップ 012IWS958 ~ S960 を実行する部分）を備えた

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

【1024】

更には、第 10 発明の手段 2 の遊技機として、

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

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

【1025】

更には、第 10 発明の手段 3 の遊技機として、

制限手段は、示唆演出が実行されるときには、所定演出の実行を禁止する（例えば、大当たり中示唆演出が実行されるときには、役物演出の実行が禁止される。図 1 1 - 2 6 (D) 参照)

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

【1026】

更には、第10発明の手段4の遊技機として、

制限手段は、示唆演出が実行されるときには、該示唆演出が認識しづらくなならない演出態様により所定演出を実行する（例えば、通常とは異なる動作態様により可動部材012IW101を動作させる（例えば、大当たり中示唆演出によるセリフ画像と重なる位置で停止しないように制御する））

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

【1027】

更には、第10発明の手段5の遊技機として、

示唆演出および所定演出（例えば、画像表示装置5に所定の画像を表示するファンファーレ演出など）は、いずれも一の表示手段（例えば、画像表示装置5）における表示を含み、前記一の表示手段は、示唆演出に関する表示を所定演出に関する表示よりも優先して表示する

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

【1028】

更には、第10発明の手段6の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、

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

前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ012IW029）とを備え、

前記情報表示手段は、設定されている設定値を表示可能である（例えば、表示モニタ012IW029において連比、役比、ベースを表示可能な部分）

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

なお、上記した第10発明の手段1の遊技機に適用できる第10発明の手段2～手段6の遊技機は、上記した第10発明の手段Aの遊技機にも適用することができる。

【1029】

また、本特徴部012IWには、以下に示す第11発明も含まれている。つまり、従来、設定機能付きのパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、遊技者にとって好ましくない設定示唆演出実行されることにより、興趣を低下させてしまうおそれがあるという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第11発明の手段1の遊技機として、

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

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

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

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

前記設定示唆実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により設定示唆を実行可能であり（例えば、図11-26（A）、（B）等参照）、

10

20

30

40

50

設定示唆と並行して実行されると該設定示唆が認識しづらくなる態様により所定報知を実行可能な所定報知手段（例えば、大当り示唆演出と並行して実行されると該大当り示唆演出が認識しづらくなる役物演出や導光板演出、エラー表示など）をさらに備えたことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、興趣の低下を防止することができる。

【1030】

また、特開2010-200902号公報に記載の遊技機の問題を解決する第11発明の手段Aの遊技機として、

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

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

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

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

前記設定示唆実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により設定示唆を実行可能であり（例えば、図11-26（A）、（B）等参照）、

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

さらに、

特定条件が成立した（例えば、第2特別可変入賞装置012IW007b内のV入賞領域に遊技球が入賞したこと）ことにもとづいて、遊技者に利益を付与可能な利益付与手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、大当り遊技終了後に確変状態に制御する）を備え、

前記特定条件は、少なくとも所定条件が成立したこと（例えば、確変大当たりとなったこと）にもとづいて成立可能であり、

前記所定条件が成立したにもかかわらず前記特定条件が成立しなかった場合に、前記特定条件が成立しなかったことを特定可能な特定情報（例えば、確変不成立日時のログ情報）を記憶可能な特定情報記憶手段（例えば、第2演出制御用CPU012IW120bにおけるステップ012IWS958～S960を実行する部分）を備えた

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

【1031】

更には、第11発明の手段2の遊技機として、

所定報知手段は、可動部材（例えば、可動部材012IW101）を動作させる所定報知（例えば、役物演出）を実行可能である

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

【1032】

更には、第11発明の手段3の遊技機として、

光を透過可能な透光性を有する導光板（例えば、導光板012IW103）と、

前記導光板の端面から光を入射可能に設けられた発光体とを備え、

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

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

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

10

20

30

40

50

【1033】

更には、第11発明の手段4の遊技機として、
所定報知手段は、エラー表示を行う所定報知を実行可能である
ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、適切にエラーを報知
することができる。

【1034】

更には、第11発明の手段5の遊技機として、
設定示唆実行手段は、第1設定値に設定されていることを示唆する第1設定示唆（例えば、
第1演出態様の大当たり中示唆演出。図11-26（A），（B）参照）と、該第1設定
値よりも遊技者にとって有利度が高い第2設定値に設定されていることを示唆する第2設
定示唆（例えば、第3演出態様の大当たり中示唆演出。図11-26（A），（B）参照）
とを実行可能であり、
所定報知手段は、第1設定示唆が実行されるときには、第2設定示唆が実行されるときに
比べて高い割合で所定報知を実行可能である（例えば、図11-26（E）参照）
ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、興趣の低下を防止す
ることができる。

【1035】

更には、第11発明の手段6の遊技機として、
設定示唆の実行割合を設定可能な設定示唆設定手段を備える（例えば、電源投入後に設定
画面が表示され、プッシュボタン31B等の操作手段や、遊技機内部に設けられたスイッ
チ等の操作手段（管理者のみ操作可能）を操作することにより、設定示唆演出に関する設
定を変更できるようする）
ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、興趣の低下を防止す
ることができる。

【1036】

更には、第11発明の手段7の遊技機として、
識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
識別情報が配された可変表示部材（例えば、ドラム状やベルト状の可動体）を回転動作さ
せて識別情報を可変表示可能な可変表示装置を備え、
前記可変表示装置は、設定値が変更された後の最初の識別情報の可変表示において、特定
動作を行い、
所定報知手段は、設定値が変更された後の最初の識別情報の可変表示において、高い割合
で所定報知を実行する
ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、興趣の低下を防止す
ることができる。

【1037】

更には、第11発明の手段8の遊技機として、
遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、
遊技媒体が所定領域（例えば、一般入賞口50A～一般入賞口50D、第1始動入賞口、
第2始動入賞口、第1大入賞口、第2大入賞口712）に進入することにもとづいて遊技
価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、CPU103がS12の賞球処理を実行する
部分）と、
前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手
段（例えば、表示モニタ012IW029）とを備え、
前記情報表示手段は、設定されている設定値を表示可能である（例えば、表示モニタ01
2IW029において連比、役比、ベースを表示可能な部分）
ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、製造コストの増加を
抑えることができる。
なお、上記した第11発明の手段1の遊技機に適用できる第11発明の手段2～手段8の
遊技機は、上記した第11発明の手段Aの遊技機にも適用することができる。

10

20

30

40

50

【1038】

また、本特徴部012IWには、以下に示す第12発明も含まれている。つまり、従来、設定機能付きのパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、有利度が高い設定では、射幸性が高くなりすぎてしまうおそれがあるという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第12発明の手段1の遊技機として、

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

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

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

前記有利状態における所定の制御期間（例えば、大当たり遊技中のファンファーレ期間やインターバル期間、エンディング期間など）は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図11-6参照）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、射幸性が高くなりすぎてしまうことを防止することができる。

【1039】

また、特開2010-200902号公報に記載の遊技機の問題を解決する第12発明の手段Aの遊技機として、

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

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

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

前記有利状態における所定の制御期間（例えば、大当たり遊技中のファンファーレ期間やインターバル期間、エンディング期間など）は、設定されている設定値に応じて異なり（例えば、図11-6参照）、

さらに、

特定条件が成立した（例えば、第2特別可変入賞装置012IW007b内のV入賞領域に遊技球が入賞したこと）ことにもとづいて、遊技者に利益を付与可能な利益付与手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、大当たり遊技終了後に確変状態に制御する）を備え、

前記特定条件は、少なくとも所定条件が成立したこと（例えば、確変大当たりとなったこと）にもとづいて成立可能であり、

前記所定条件が成立したにもかかわらず前記特定条件が成立しなかった場合に、前記特定条件が成立しなかったことを特定可能な特定情報（例えば、確変不成立日時のログ情報）を記憶可能な特定情報記憶手段（例えば、第2演出制御用CPU012IW120bにおけるステップ012IWS958～S960を実行する部分）を備えた

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、射幸性が高くなりすぎてしまうことを防止することができる。また、好適に情報を記憶することができる。

【1040】

更には、第12発明の手段2の遊技機として、

有利状態におけるファンファーレ制御期間は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図11-6（B）参照）

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

【1041】

更には、第 1 2 発明の手段 3 の遊技機として、
有利状態におけるインターバル制御期間は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図 1 1 - 6 (B) 参照）
ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、射幸性が高くなりすぎてしまうことを防止することができる。

【1 0 4 2】

更には、第 1 2 発明の手段 4 の遊技機として、
有利状態におけるエンディング制御期間は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図 1 1 - 6 (B) 参照）
ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、射幸性が高くなりすぎてしまうことを防止することができる。

10

【1 0 4 3】

更には、第 1 2 発明の手段 5 の遊技機として、
遊技価値を用いた遊技が可能な遊技機であって、
特定条件が成立したことにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、
設定手段は、第 1 設定値（例えば、設定値 3）と、該第 1 設定値よりも前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値の大きさが遊技に使用された遊技価値の大きさに占める割合が高くなる第 2 設定値（例えば、設定値 1）とに設定可能であり、
有利状態における所定の制御期間は、第 2 設定値に設定されているときの方が、第 1 設定値に設定されているときよりも長い（例えば、図 1 1 - 6 (A) , (B) 参照）
ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、射幸性が高くなりすぎてしまうことを防止することができる。

20

【1 0 4 4】

更には、第 1 2 発明の手段 6 の遊技機として、
有利状態における所定の制御期間において、設定されている設定値を示唆する示唆演出（例えば、大当り中示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段を備えた
ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、有利状態における所定の制御期間の興趣を高めることができる。

【1 0 4 5】

更には、第 1 2 発明の手段 7 の遊技機として、
演出を実行可能な演出実行手段を備え、
前記演出実行手段は、有利状態における所定の制御期間において、設定されている設定値に関わらず、共通の演出（例えば、共通のファンファーレ演出やインターバル演出、エンディング演出など）を実行可能である
ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、有利状態における所定の制御期間の興趣を高めることができる。

30

【1 0 4 6】

更には、第 1 2 発明の手段 8 の遊技機として、
有利状態における所定の制御期間は、設定されている設定値に応じて予め定められている
ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、射幸性が高くなりすぎてしまうことを防止することができる。

40

【1 0 4 7】

更には、第 1 2 発明の手段 9 の遊技機として、
複数種類の有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段は、設定されている設定値にもとづいて異なる割合により複数種類の前記有利状態（例えば、大当り種別 A ~ C）のいずれかに制御可能であり、
前記有利状態における所定の制御期間は、前記有利状態の種類に応じて異なる（例えば、図 1 1 - 6 (B) 参照）
ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、射幸性が高くなりすぎてしまうことを防止することができる。

50

【1048】

更には、第12発明の手段10の遊技機として、
遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、
遊技媒体が所定領域（例えば、一般入賞口50A～一般入賞口50D、第1始動入賞口、
第2始動入賞口、第1大入賞口、第2大入賞口712）に進入することにもとづいて遊技
価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、CPU103がS12の賞球処理を実行する
部分）と、
前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手
段（例えば、表示モニタ012IW029）とを備え、
前記情報表示手段は、設定されている設定値を表示可能である（例えば、表示モニタ01
2IW029において連比、役比、ベースを表示可能な部分）
ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、製造コストの増加を
抑えることができる。
なお、上記した第12発明の手段1の遊技機に適用できる第12発明の手段2～手段10
の遊技機は、上記した第12発明の手段Aの遊技機にも適用することができる。

10

【1049】

また、本特徴部012IWには、以下に示す第13発明も含まれている。つまり、従来、
設定機能付きのパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載
されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊
技機にあっては、有利度が高い設定では、射幸性が高くなりすぎてしまうおそれがある
という問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第13発明
の手段1の遊技機として、
遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態など）に制御可能な遊技機（例
えば、パチンコ遊技機1）であって、
複数の設定値（例えば、設定値1～設定値3）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設
定手段（例えば、CPU103が設定変更処理を実行する部分など）と、
設定されている設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段（例え
ば、CPU103が図5に示すプロセス制御処理を実行する部分など）とを備え、
可変表示に関する所定の制御期間（例えば、変動時間）は、設定されている設定値に応じ
て異なる（例えば、図11-8参照）
ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、射幸性が高くなりすぎて
しまうことを防止することができる。

20

30

【1050】

また、特開2010-200902号公報に記載の遊技機の問題を解決する第13発明の
手段Aの遊技機として、
遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態など）に制御可能な遊技機（例
えば、パチンコ遊技機1）であって、
複数の設定値（例えば、設定値1～設定値3）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設
定手段（例えば、CPU103が設定変更処理を実行する部分など）と、
設定されている設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段（例え
ば、CPU103が図5に示すプロセス制御処理を実行する部分など）とを備え、
可変表示に関する所定の制御期間（例えば、変動時間）は、設定されている設定値に応じ
て異なり（例えば、図11-8参照）、
さらに、
特定条件が成立した（例えば、第2特別可変入賞装置012IW007b内のV入賞領域
に遊技球が入賞したこと）ことにもとづいて、遊技者に利益を付与可能な利益付与手段（
例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、大当
り遊技終了後に確変状態に制御する）を備え、
前記特定条件は、少なくとも所定条件が成立したこと（例えば、確変大当たりとなったこと
）にもとづいて成立可能であり、

40

50

前記所定条件が成立したにもかかわらず前記特定条件が成立しなかった場合に、前記特定条件が成立しなかったことを特定可能な特定情報（例えば、確変不成立日時のログ情報）を記憶可能な特定情報記憶手段（例えば、第2演出制御用CPU012IW120bにおけるステップ012IWS958～S960を実行する部分）を備えたことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、射幸性が高くなりすぎてしまうことを防止することができる。また、好適に情報を記憶することができる。

【1051】

更には、第13発明の手段2の遊技機として、
可変表示期間は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図11-8参照）ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、射幸性が高くなりすぎてしまうことを防止することができる。

10

【1052】

更には、第13発明の手段3の遊技機として、
可変表示の表示結果が表示される期間は、設定されている設定値に応じて異なるようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、射幸性が高くなりすぎてしまうことを防止することができる。

【1053】

更には、第13発明の手段4の遊技機として、
遊技価値を用いた遊技が可能な遊技機であって、
特定条件が成立したことにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、
設定手段は、第1設定値（例えば、設定値3）と、該第1設定値よりも前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値の大きさが遊技に使用された遊技価値の大きさに占める割合が高くなる第2設定値（例えば、設定値1）とに設定可能であり、
可変表示に関する所定の制御期間は、第2設定値に設定されているときの方が、第1設定値に設定されているときよりも長い（例えば、図11-8参照）
ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、射幸性が高くなりすぎてしまうことを防止することができる。

20

【1054】

更には、第13発明の手段5の遊技機として、
可変表示に関する所定の制御期間は、設定されている設定値に応じて予め定められているようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、射幸性が高くなりすぎてしまうことを防止することができる。

30

【1055】

更には、第13発明の手段6の遊技機として、
可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、
前記可変表示パターン決定手段により決定された可変表示パターンにもとづいて、可変表示を実行する可変表示実行手段とを備え、
前記可変表示パターン決定手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により可変表示期間が異なる複数の可変表示パターンのいずれかに決定する（例えば、図11-8参照）

40

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

【1056】

更には、第13発明の手段7の遊技機として、
遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、
遊技媒体が所定領域（例えば、一般入賞口50A～一般入賞口50D、第1始動入賞口、第2始動入賞口、第1大入賞口、第2大入賞口712）に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、CPU103がS12の賞球処理を実行する部分）と、
前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手

50

段（例えば、表示モニタ 0 1 2 I W 0 2 9）とを備え、
前記情報表示手段は、設定されている設定値を表示可能である（例えば、表示モニタ 0 1 2 I W 0 2 9 において連比、役比、ベースを表示可能な部分）
ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、製造コストの増加を抑えることができる。

なお、上記した第 1 3 発明の手段 1 の遊技機に適用できる第 1 3 発明の手段 2 ～手段 7 の遊技機は、上記した第 1 3 発明の手段 A の遊技機にも適用することができる。

【1 0 5 7】

なお、この特徴部 0 1 2 I W では、設定値「1」～「3」の 3 段階に設定値を設定可能に構成する場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、4 段階以上の設定値に設定可能に構成したり、2 段階の設定値に設定可能に構成したりしてもよい。この場合、例えば、6 段階の設定値に設定可能に構成し、設定値「1」の場合に大当りに対する期待度（信頼度）が最も低く、設定値「6」の場合に大当りに対する期待度（信頼度）が最も高くなるように構成してもよい。

【符号の説明】

【1 0 5 8】

- 1 … パチンコ遊技機
- 2 … 遊技盤
- 3 … 遊技機用枠
- 4 A、4 B … 特別図柄表示装置
- 5 … 画像表示装置
- 6 A … 入賞球装置
- 6 B … 可変入賞球装置
- 7 … 特別可変入賞球装置
- 8 L、8 R … スピーカ
- 9 … 遊技効果ランプ
- 1 0 … 一般入賞口
- 1 1 … 主基板
- 1 2 … 演出制御基板
- 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
- 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

10

20

30

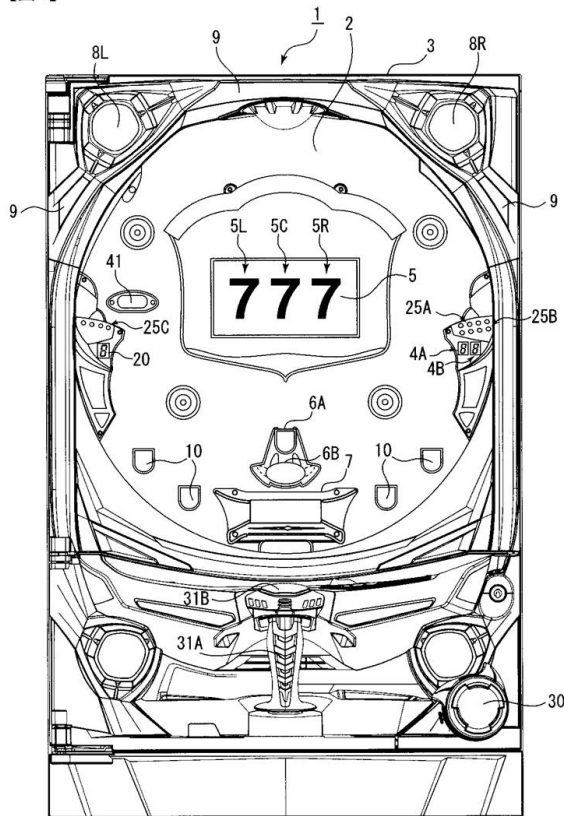
40

50

【図面】

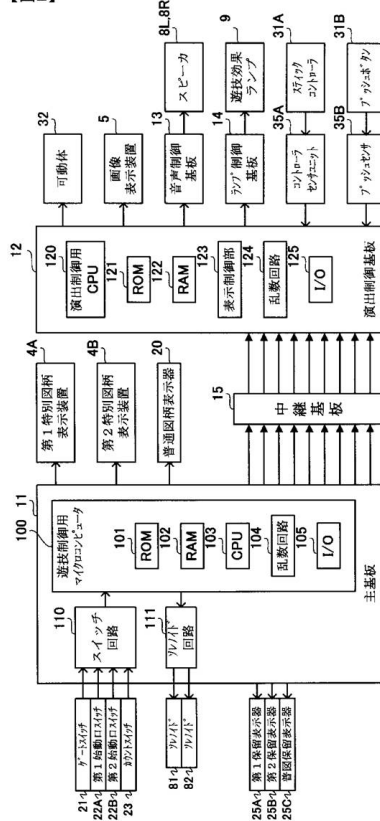
【図 1】

【図1】



【図 2】

【図2】

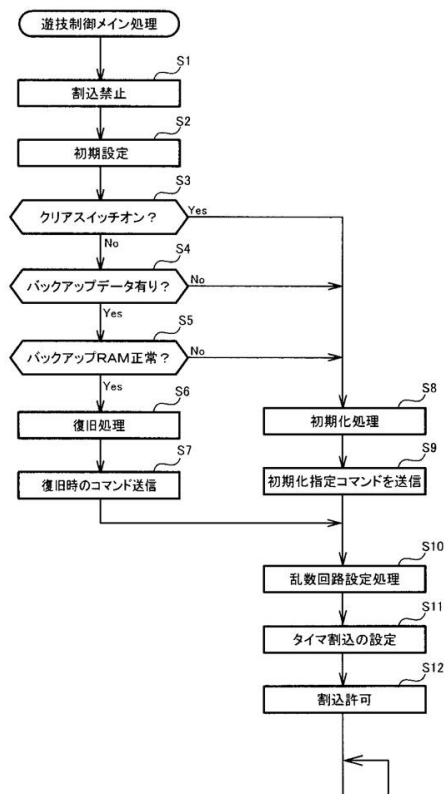


10

20

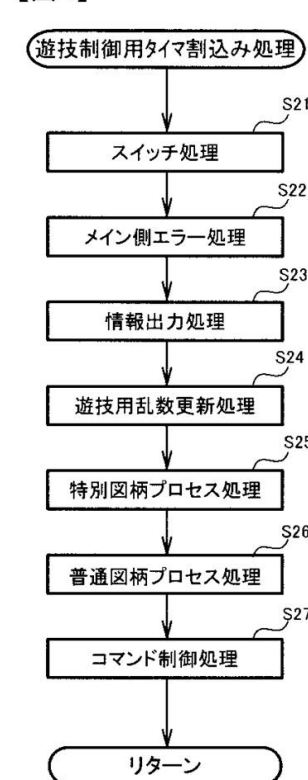
【図 3】

【図3】



【図 4】

【図4】



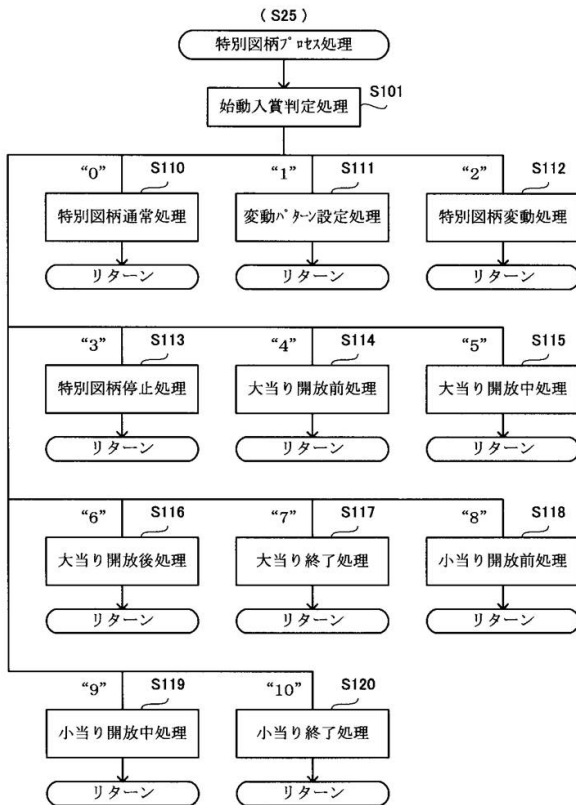
30

40

50

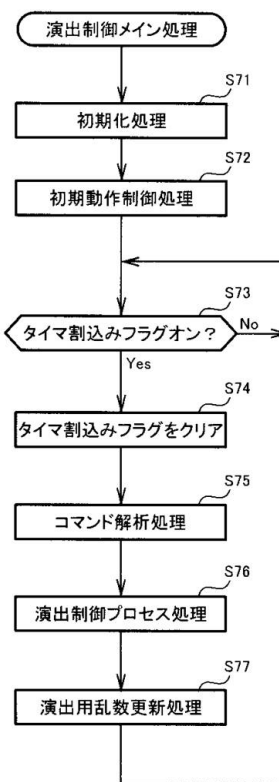
【図 5】

【図5】



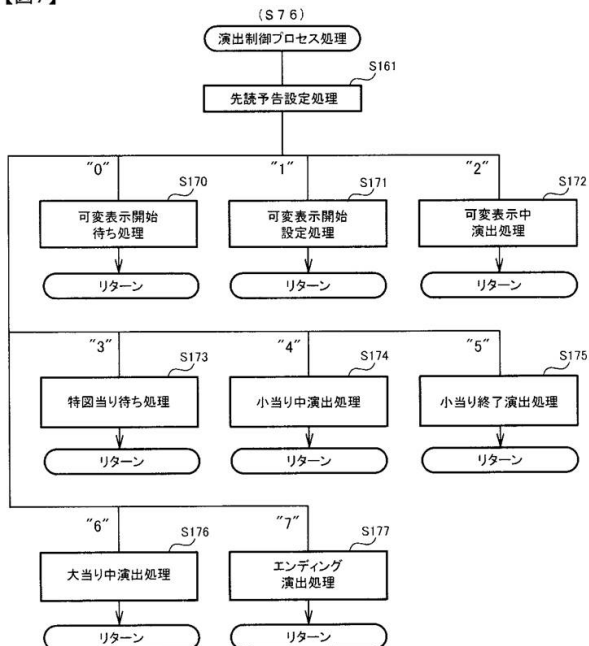
【図 6】

【図6】



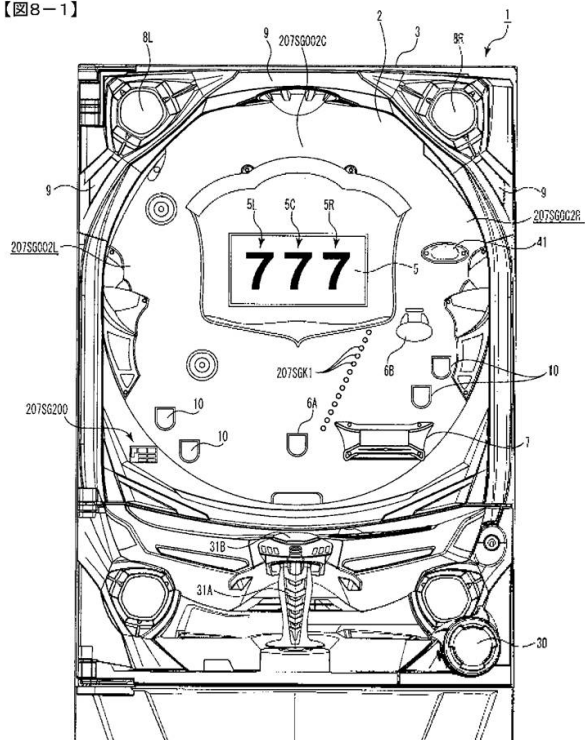
【図 7】

【図7】



【図 8 - 1】

【図8-1】



10

20

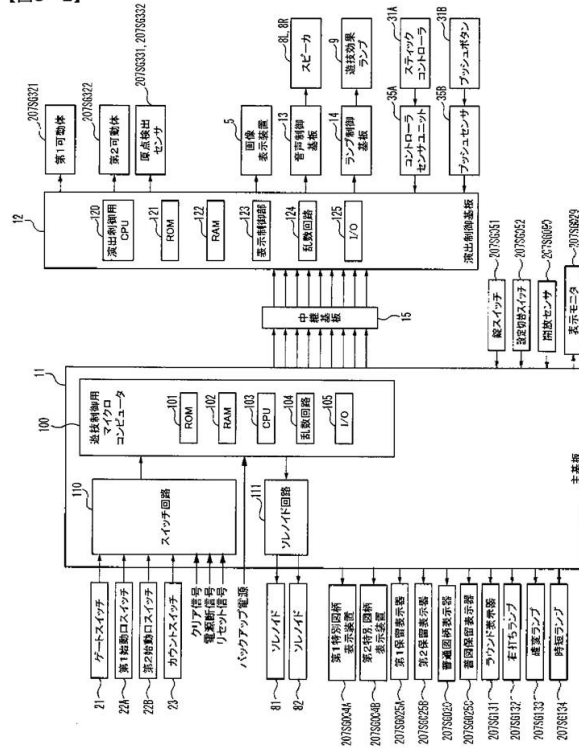
30

40

50

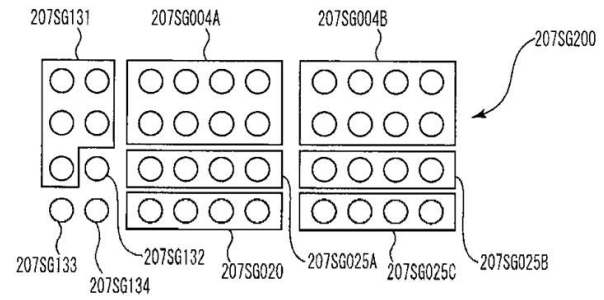
【図 8 - 2】

【図8-2】



【図 8 - 3】

【図8-3】



10

20

【図 8 - 4】

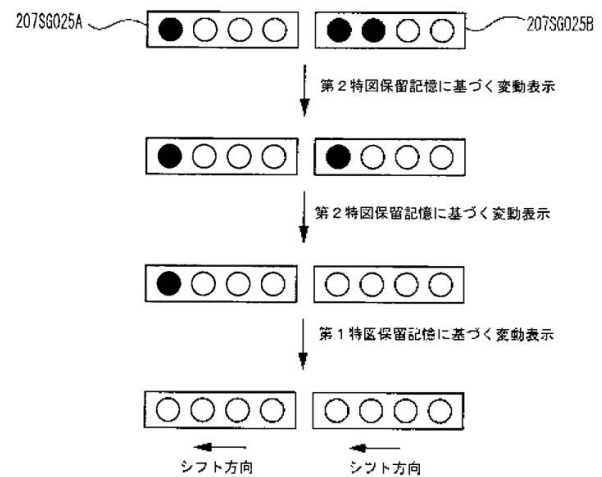
【図8-4】

変動表示結果	第 1 特別図柄表示装置	第 2 特別図柄表示装置
大当り A		
大当り B		
大当り C		
小当り		
ハズレ		

【図 8 - 5】

【図8-5】

第 1 保留表示器及び第 2 保留表示器の更新例



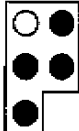
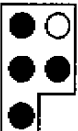
30

40

50

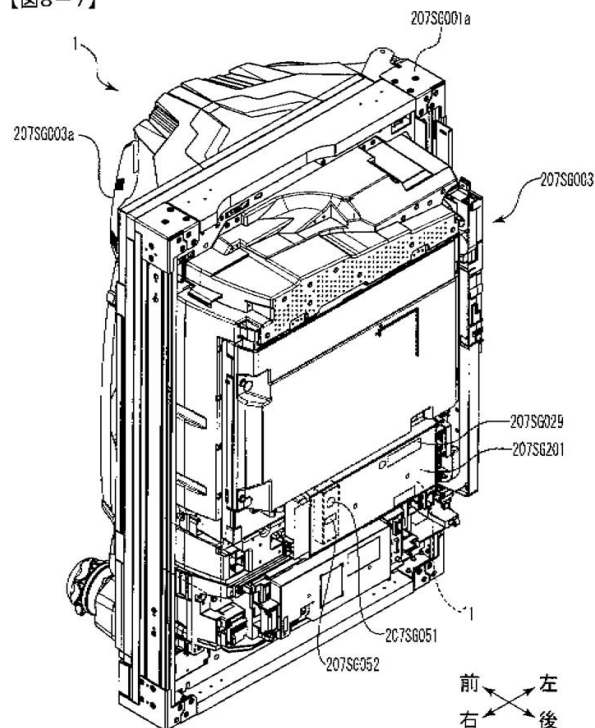
【图 8-6】

【图8-6】

大当たり種別	ラウンド表示器
大当たり A	
大当たり B	
大当たり C	

【图 8-7】

【图8-7】



【图 8-8】

【图8-8】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(変動表示時間)を指定
8C	XX	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	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	XX	エラー指定	XXで示すエラーの発生を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り・小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
D0	XX	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

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1変動表示結果指定	ハズレ
8C	01	第2変動表示結果指定	大当りA
8C	02	第3変動表示結果指定	大当りB
8C	03	第4変動表示結果指定	大当りC
8C	04	第5変動表示結果指定	小当り

【图 8-9】

【图8-9】

乱数	範囲	用途	加算
MR1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0～299	大当たり種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	1～997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
MR4	3～23	普通図柄当たり判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3～23	MR4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算

【図 8 - 10】

【図8-10】

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(ハズレ)
PA1-2	5750	保留2~4個短縮(通常状態)→非リーチ(ハズレ)
PA1-3	3750	保留5~8個短縮(通常状態)→非リーチ(ハズレ)
PA1-4	5000	短縮(時短制御中)→非リーチ(ハズレ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(ハズレ)
PA2-2	43000	スーパリーチ α (ハズレ)
PA2-3	53000	スーパリーチ β (ハズレ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	43000	スーパリーチ α (大当り)
PB1-3	53000	スーパリーチ β (大当り)
PC1-1	4000	小当り

【図 8 - 11】

【図8-11】

(A)表示結果判定テーブル(設定値1)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020~1237(確率:1/300)	大当り
	32767~33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1020~1346(確率:1/200)	大当り
	32767~33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ

(B)表示結果判定テーブル(設定値2)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020~1253(確率:1/280)	大当り
	32767~33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1020~1383(確率:1/180)	大当り
	32767~33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ

(C)表示結果判定テーブル(設定値3)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020~1272(確率:1/260)	大当り
	32767~33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1020~1346(確率:1/180)	大当り
	32767~33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ

【図 8 - 12】

【図8-12】

(A)表示結果判定テーブル(設定値4)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020~1292(確率:1/240)	大当り
	32767~33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1020~1487(確率:1/140)	大当り
	32767~33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ

(B)表示結果判定テーブル(設定値5)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020~1317(確率:1/220)	大当り
	32767~33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1020~1556(確率:1/120)	大当り
	32767~33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ

(C)表示結果判定テーブル(設定値6)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020~1346(確率:1/200)	大当り
	32767~33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1020~1674(確率:1/100)	大当り
	32767~33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ

【図 8 - 13】

【図8-13】

(A)大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

判定結果	MR2 (設定値1)	MR2 (設定値2)	MR2 (設定値3)	MR2 (設定値4)	MR2 (設定値5)	MR2 (設定値6)
大当りA	0~99	0~99	0~99	0~99	0~99	0~99
大当りB	100~249	100~229	100~209	100~189	100~169	100~149
大当りC	250~299	230~299	21~299	190~299	170~299	150~299

(B)大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

判定結果	MR2 (設定値1)	MR2 (設定値2)	MR2 (設定値3)	MR2 (設定値4)	MR2 (設定値5)	MR2 (設定値6)
大当りA	0~99	0~99	0~99	0~99	0~99	0~99
大当りB	100~199	100~179	100~159	100~139	100~119	-
大当りC	200~299	180~299	160~299	140~299	120~299	100~299

10

20

30

40

50

【図 8 - 1 4】

【図8-14】

大当たり種別

大当たり種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
大当たりA	無し	100回 (100回以内の大当たりまで)	5
大当たりB	次回大当たりまで	次回大当たりまで	10
大当たりC	次回大当たりまで	次回大当たりまで	15

【図 8 - 1 5】

【図8-15】

(A) 大当たり用変動パターン判定テーブル(大当たりA用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
ノーマルPB1-1	1~400	1~380	1~360	1~340	1~320	1~300
スーパーPB1-2	401~850	381~835	361~820	341~805	321~790	301~775
スーパーPB1-3	851~997	836~997	821~997	806~997	791~997	776~997

(B) 大当たり用変動パターン判定テーブル(大当たりB、大当たりC用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
ノーマルPB1-1	1~200	1~180	1~160	1~140	1~120	1~100
スーパーPB1-2	201~550	181~510	161~470	141~430	121~390	101~350
スーパーPB1-3	551~997	551~997	471~997	431~997	391~997	351~997

(C) 小当たり用変動パターン判定テーブル

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
小当たりPG1-1	1~997	1~997	1~997	1~997	1~997	1~997

【図 8 - 1 6】

【図8-16】

(A) ハズレ用変動パターン判定テーブルA(低ベース中合算保留記憶数1個以下用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
非リーチPA1-1	1~450	1~430	1~410	1~390	1~370	1~350
ノーマルPA2-1	451~700	431~700	411~700	391~700	371~700	351~700
スーパーPA2-2	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900
スーパーPA2-3	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997

(B) ハズレ用変動パターン判定テーブルB(低ベース中合算保留記憶数2~4個用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
非リーチPA1-1	1~500	1~480	1~460	1~440	1~420	1~400
ノーマルPA2-1	501~700	481~700	461~700	441~700	421~700	401~700
スーパーPA2-2	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900
スーパーPA2-3	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997

(C) ハズレ用変動パターン判定テーブルC(低ベース中合算保留記憶数5個以上用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
非リーチPA1-1	1~550	1~530	1~510	1~490	1~470	1~450
ノーマルPA2-1	551~700	531~700	511~700	491~700	471~700	451~700
スーパーPA2-2	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900
スーパーPA2-3	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997

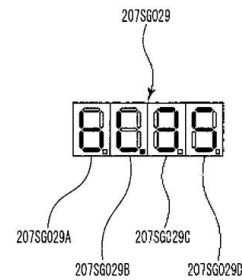
(D) ハズレ用変動パターン判定テーブルD(高ベース中用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
非リーチPA1-4	1~550	1~530	1~510	1~490	1~470	1~450
ノーマルPA2-1	551~700	531~700	511~700	491~700	471~700	451~700
スーパーPA2-2	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900	701~900
スーパーPA2-3	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997	901~997

【図 8 - 1 7】

【図8-17】

(A)



(B) 7セグ+ドット

表示内容	略記	1、2桁目	3、4桁目
ベース L (%)	bL	b	L
ベース 1 (%)	B1	b	1
ベース 2 (%)	B2	b	2
ベース 3 (%)	B3	b	3

(C) ベース

表示内容	説明
ベース L (%)	全遊技状態のアウト6000個毎の通常状態でのベース(計測中のリアルタイム値)
ベース 1 (%)	全遊技状態のアウト6000個毎の通常状態でのベース(1回前の6000個の累計値)
ベース 2 (%)	全遊技状態のアウト6000個毎の通常状態でのベース(2回前の6000個の累計値)
ベース 3 (%)	全遊技状態のアウト6000個毎の通常状態でのベース(3回前の6000個の累計値)

10

20

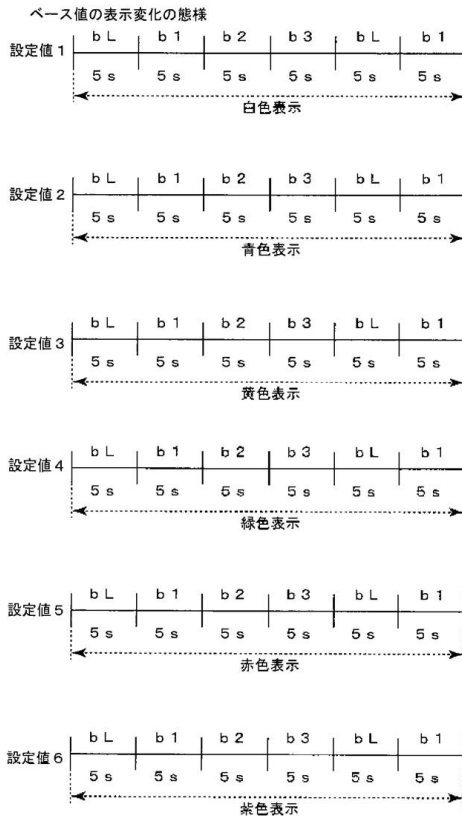
30

40

50

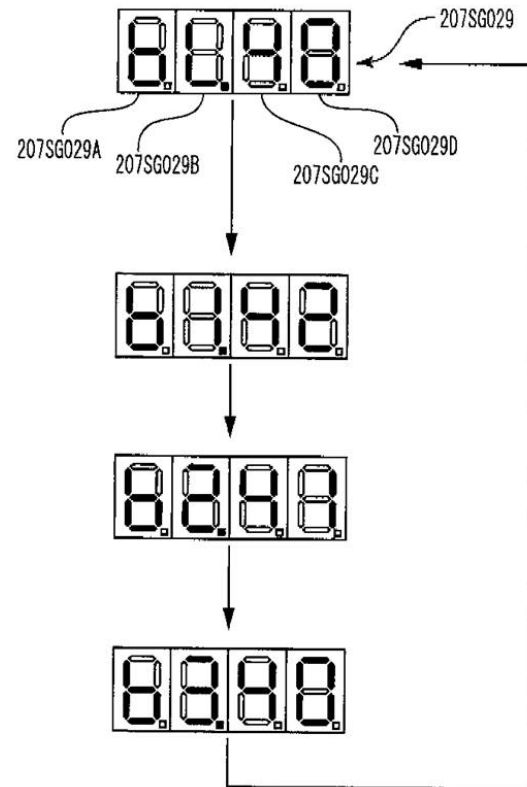
【図 8 - 18】

【図8-18】



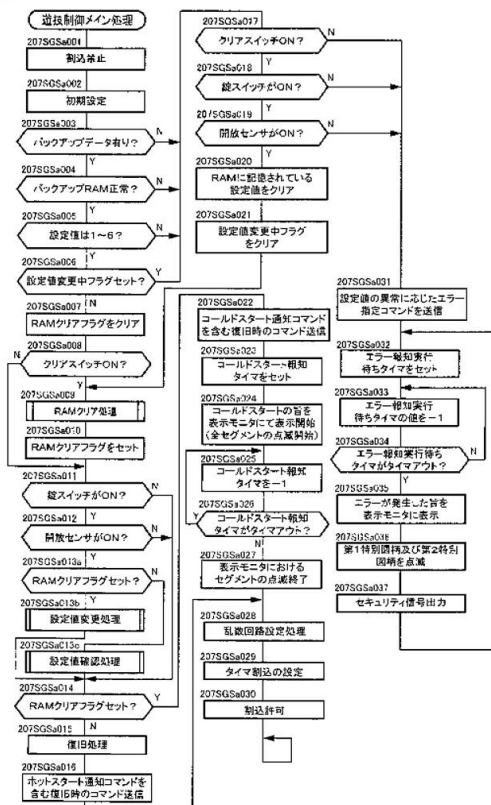
【図 8 - 19】

【図8-19】



【図 8 - 20】

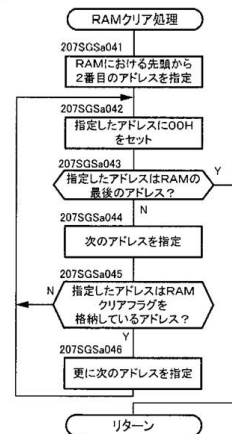
【図8-20】



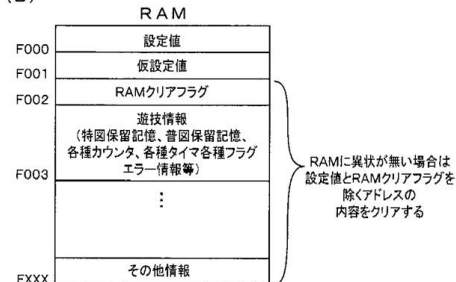
【図 8 - 21】

【図8-21】

(A)



(B)



10

20

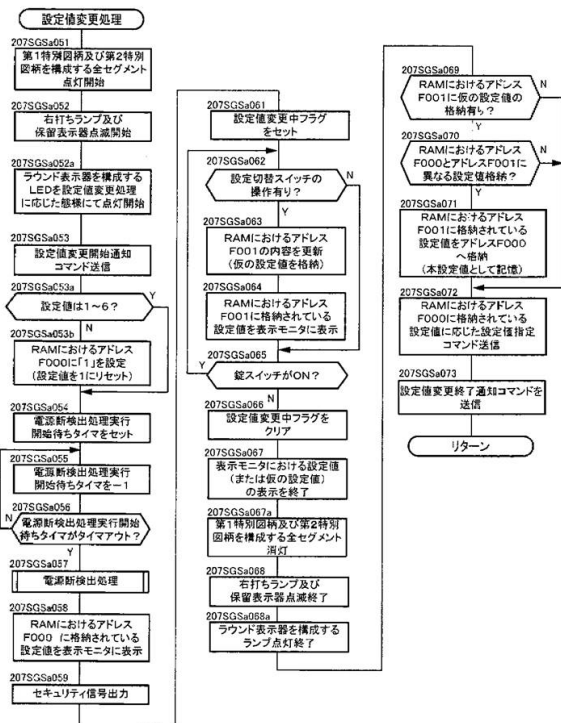
30

40

50

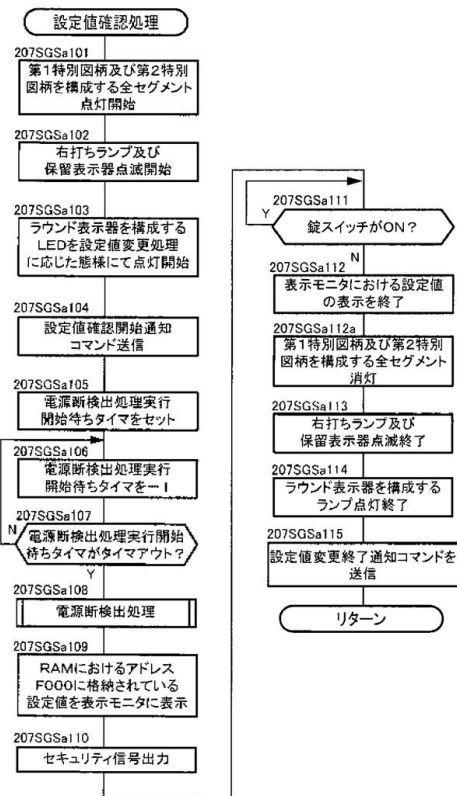
【図 8 - 2 2】

【図8-22】



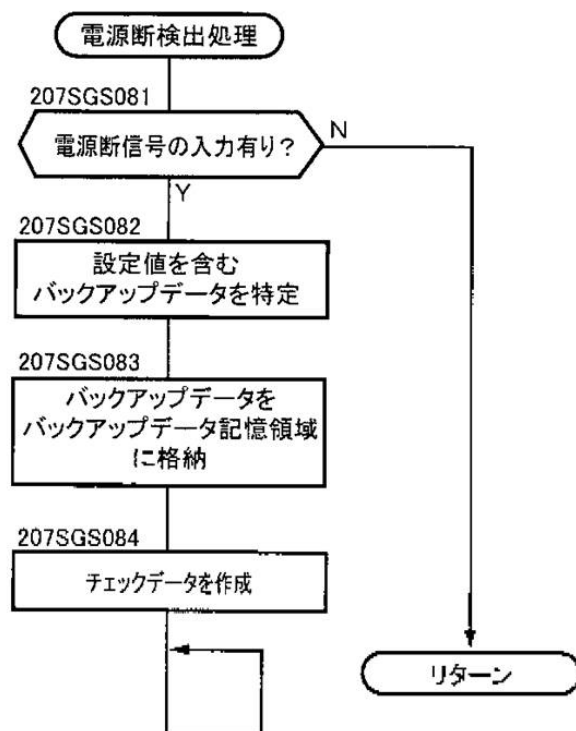
【図 8 - 2 3】

【図8-23】



【図 8 - 2 4】

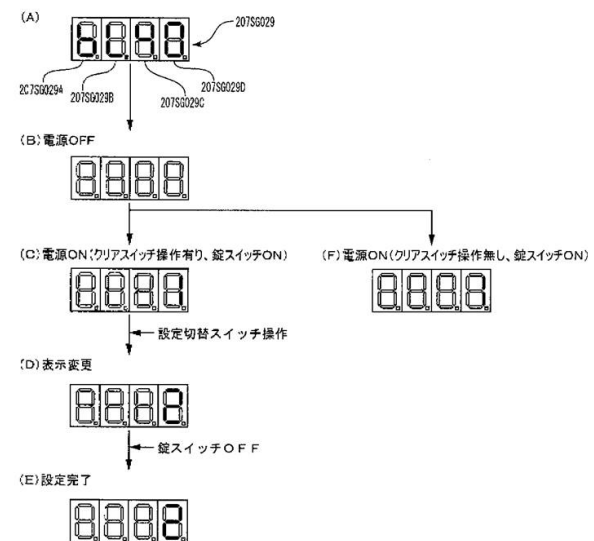
【図8-24】



【図 8 - 2 5】

【図8-25】

設定値変更処理または設定値確認処理の処理状況と表示モニタの表示態様



10

20

30

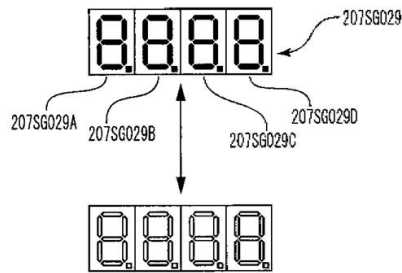
40

50

【図 8 - 2 6】

【図8-26】

(A) コールドスタート時の表示モニタの表示態様（5秒間点滅）



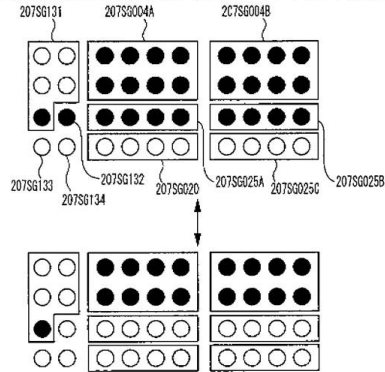
(B) 設定値異常エラー or 設定変更中の電断から復帰した場合の表示モニタの表示態様



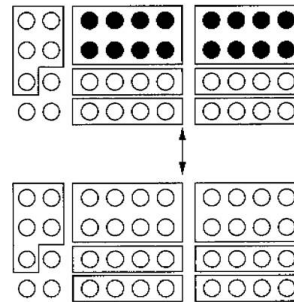
【図 8 - 2 7】

【図8-27】

(A) 設定値変更処理実行中 or 設定値確認処理実行中の特別図柄表示装置、保留表示器、右打ちランプ、ラウンド表示器の表示態様

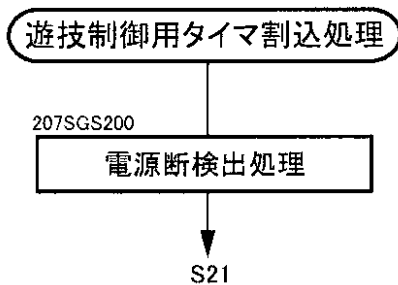


(B) 設定値異常エラー or 設定変更中の電断から復帰した場合の特別図柄表示装置の表示態様（点滅）



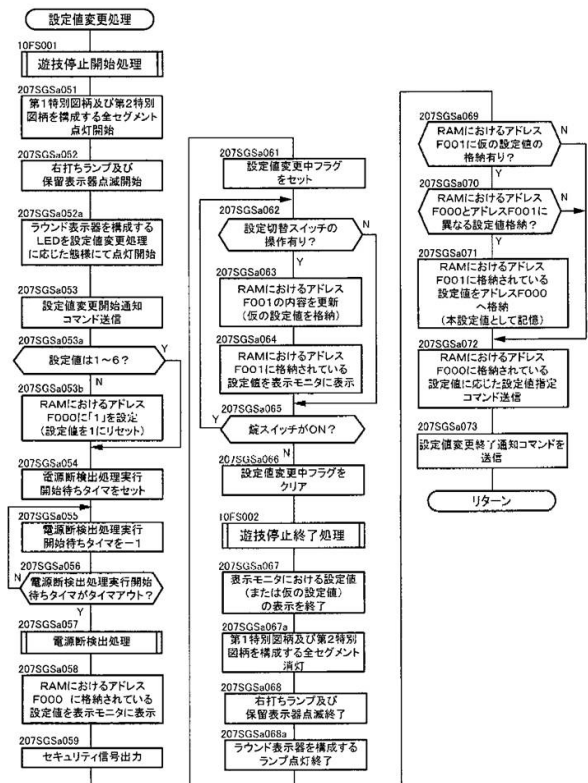
【図 8 - 2 8】

【図8-28】



【図 9 - 1】

【図9-1】



10

20

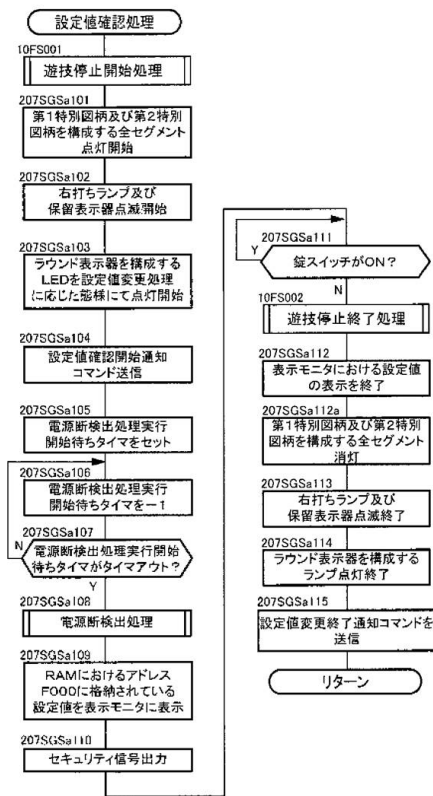
30

40

50

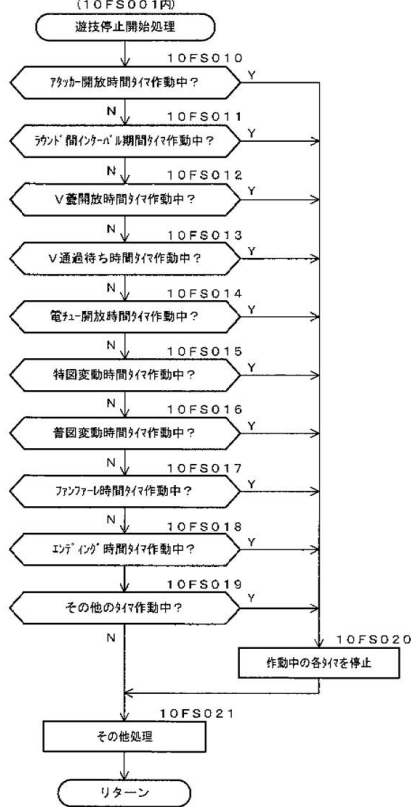
【図 9 - 2】

【図9-2】



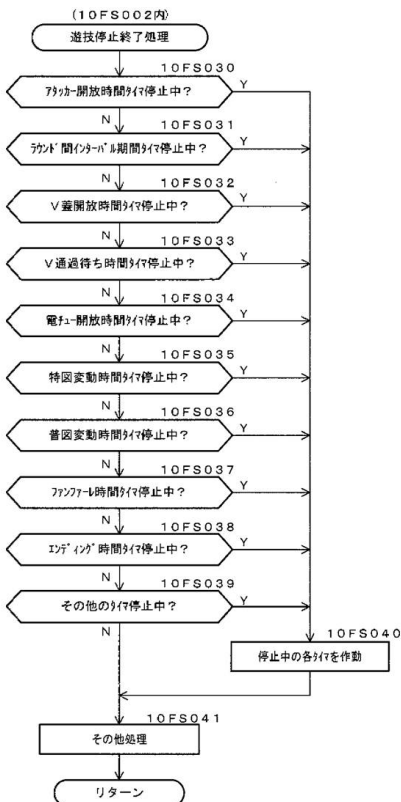
【図 9 - 3】

【図9-3】



【図 9 - 4】

【図9-4】



【図 10 - 1】

【図10-1】

(A)スペック

大当たり確率 (非確変時)	大当たり確率 (確変時)	確変割合
1/320	1/55	75%

(B)第1特図大当たり種別テーブル

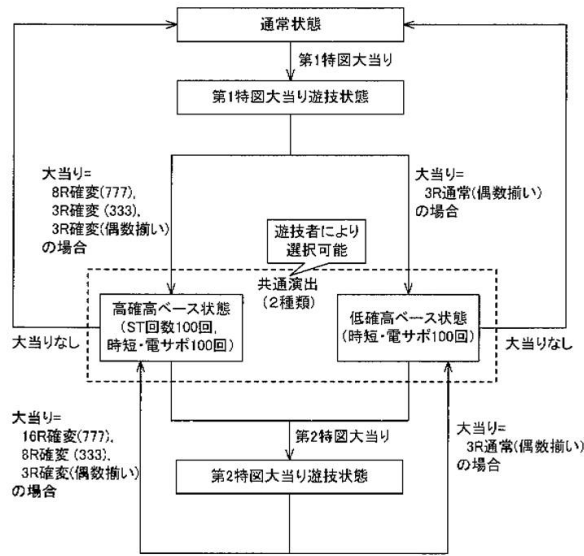
大当たり種別	図柄	ラウンド数	大当り後の遊技状態	割合
大当たり種別A (8R確定大当り)	7図柄揃い	8R	高確高ベース (ST回数100回、時短・電サポ100回)	2%
大当たり種別B (3R確定大当り)	7図柄以外(ex.3図柄)の 奇数図柄揃い	3R	高確高ベース (ST回数100回、時短・電サポ100回)	48%
大当たり種別C (3R確定大当り)	偶数図柄揃い	3R	高確高ベース (ST回数100回、時短・電サポ100回)	25%
大当たり種別D (3R通常大当り)	偶数図柄揃い	3R	低確高ベース (時短・電サポ100回)	25%

(C)第2特図大当たり種別テーブル

大当たり種別	図柄	ラウンド数	大当り後の遊技状態	割合
大当たり種別E (16R確定大当り)	7図柄揃い	16R	高確高ベース (ST回数100回、時短・電サポ100回)	50%
大当たり種別F (8R確定大当り)	7図柄以外(ex.3図柄)の 図柄揃い	8R	高確高ベース (ST回数100回、時短・電サポ100回)	15%
大当たり種別G (3R確定大当り)	偶数図柄揃い	3R	高確高ベース (ST回数100回、時短・電サポ100回)	10%
大当たり種別H (3R通常大当り)	偶数図柄揃い	3R	低確高ベース (時短・電サポ100回)	25%

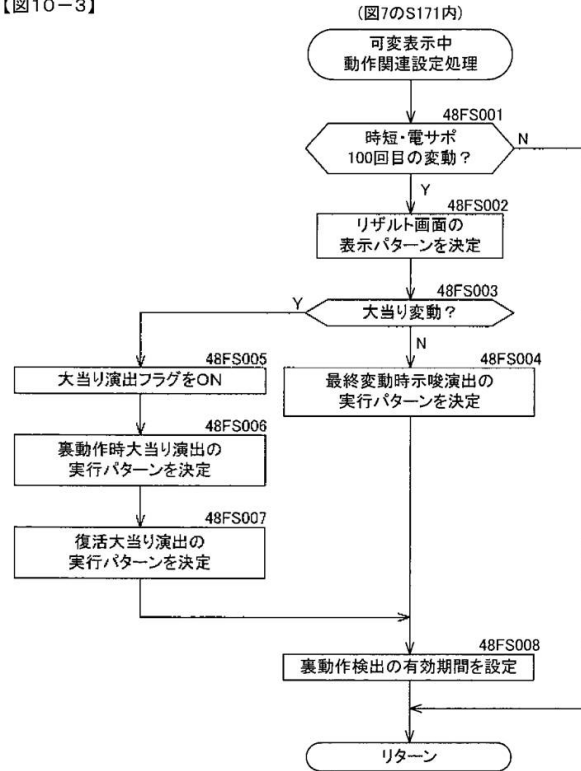
【図10-2】

【図10-2】



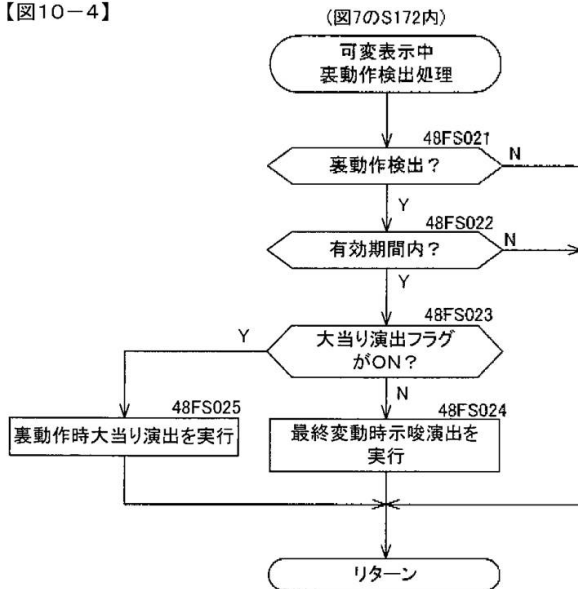
【図10-3】

【図10-3】



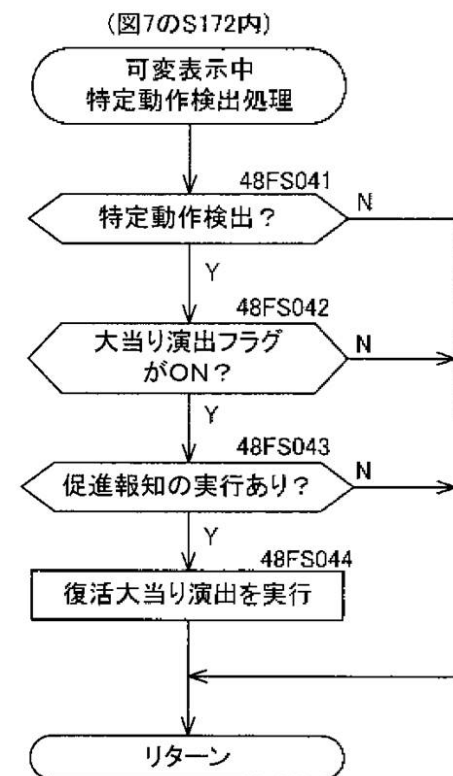
【図10-4】

【図10-4】



【図10-5】

【図10-5】



10

20

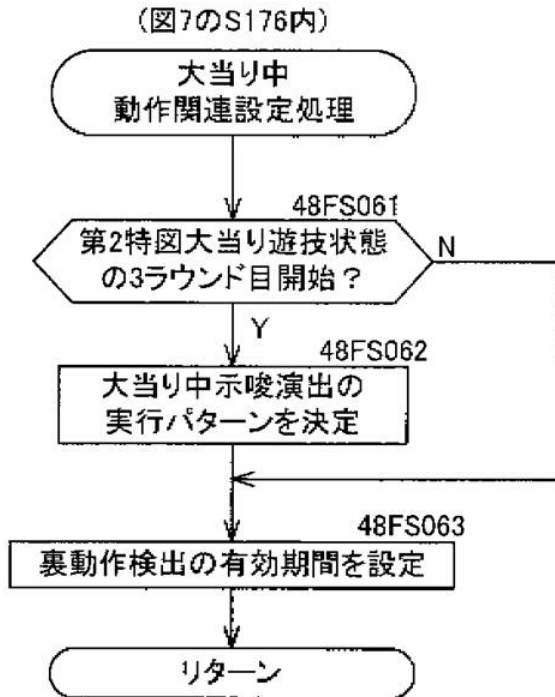
30

40

50

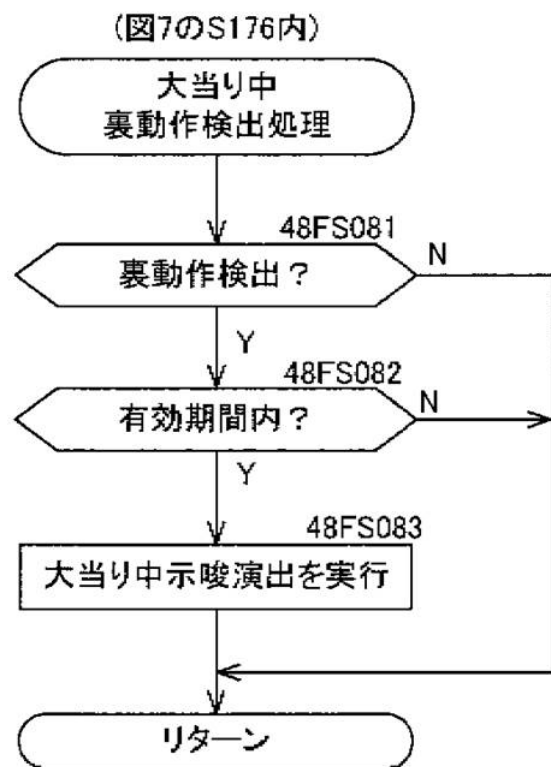
【図10-6】

【図10-6】



【図10-7】

【図10-7】



【図10-8】

【図10-8】

(A)最終変動時示唆演出パターン決定テーブル

共通演出	状態	ランプ点灯色	音声
共通演出A (男性キャラクタ)	低確高ベース	青	なし
	高確高ベース	赤	
共通演出B (女性キャラクタ)	低確高ベース	青	なし
	高確高ベース	赤	

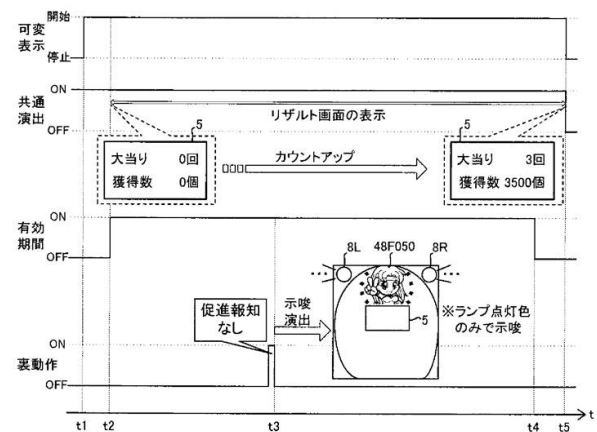
(B)大当り中示唆演出パターン決定テーブル

共通演出	状態	ランプ点灯色	音声
共通演出A (男性キャラクタ)	低確高ベース	青	普通だな
	高確高ベース	赤	熱いぜ
共通演出B (女性キャラクタ)	低確高ベース	青	普通だよ
	高確高ベース	赤	熱いわね

【図10-9】

【図10-9】

時短・電サポ100回の変動中に裏動作された場合(ハズレ変動時)



10

20

30

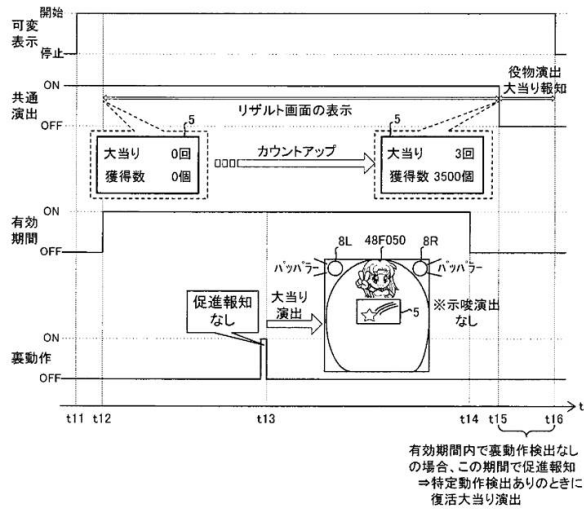
40

50

【図10-10】

【図10-10】

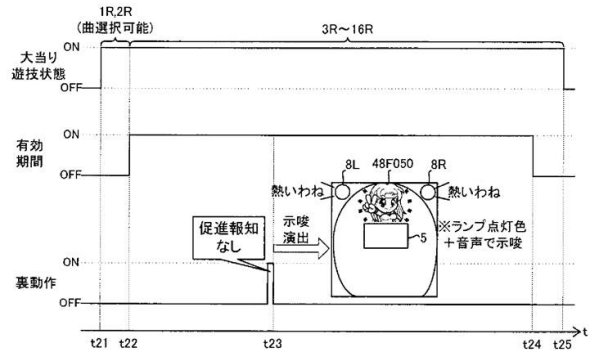
時短・電サポ100回の変動中に裏動作された場合(大当り変動時)



【図10-11】

【図10-11】

第2特図大当り遊技状態中に裏動作された場合



【図10-12】

【図10-12】

(A)最終変動時設定示唆パターン決定テーブル
(時短・電サポ100回の変動中に裏動作された場合の設定示唆)

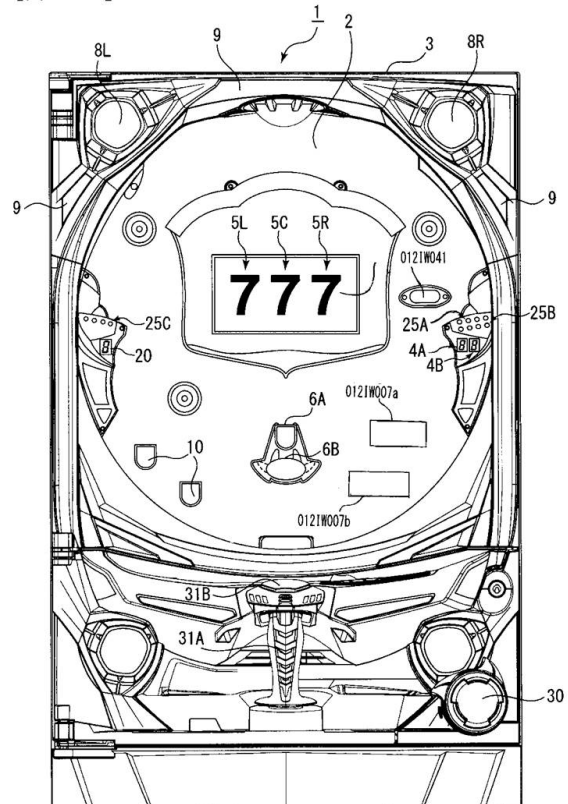
共通演出	設定値	ランプ点灯色			音声
		青	緑	赤	
共通演出A (男キャラ)	1	80%	20%	0%	なし
	2	80%	40%	0%	
	3	40%	60%	0%	
	4	0%	80%	20%	
	5	0%	40%	60%	
	6	0%	20%	80%	
共通演出A (女キャラ)	1	80%	20%	0%	なし
	2	60%	40%	0%	
	3	40%	60%	0%	
	4	0%	80%	20%	
	5	0%	40%	60%	
	6	0%	20%	80%	

(B)大当り中設定示唆パターン決定テーブル
(第2特図大当り遊技状態中に裏動作された場合の設定示唆)

共通演出	設定値	ランプ点灯色			音声				
		青	緑	赤	普通だぜ	熱いぜ	激熱だぜ	普通だよ	熱いわね
共通演出A (男キャラ)	1	80%	20%	0%	80%	20%	0%	0%	0%
	2	60%	40%	0%	80%	40%	0%	0%	0%
	3	40%	60%	0%	40%	60%	0%	0%	0%
	4	0%	80%	20%	0%	80%	20%	0%	0%
	5	0%	40%	60%	0%	40%	60%	0%	0%
	6	0%	20%	80%	0%	20%	80%	0%	0%
共通演出A (女キャラ)	1	80%	20%	0%	0%	0%	0%	80%	20%
	2	60%	40%	0%	0%	0%	0%	60%	40%
	3	40%	60%	0%	0%	0%	0%	40%	60%
	4	0%	80%	20%	0%	0%	0%	0%	80%
	5	0%	40%	60%	0%	0%	0%	0%	40%
	6	0%	20%	80%	0%	0%	0%	0%	20%

【図11-1】

【図11-1】



10

20

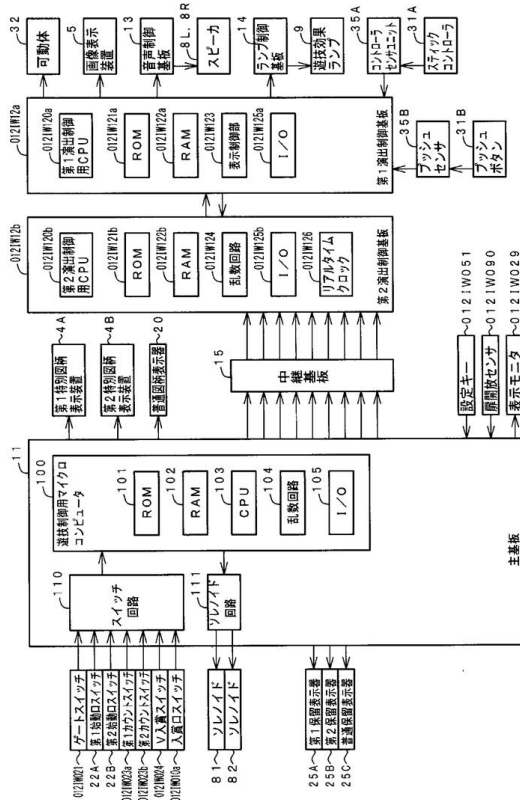
30

40

50

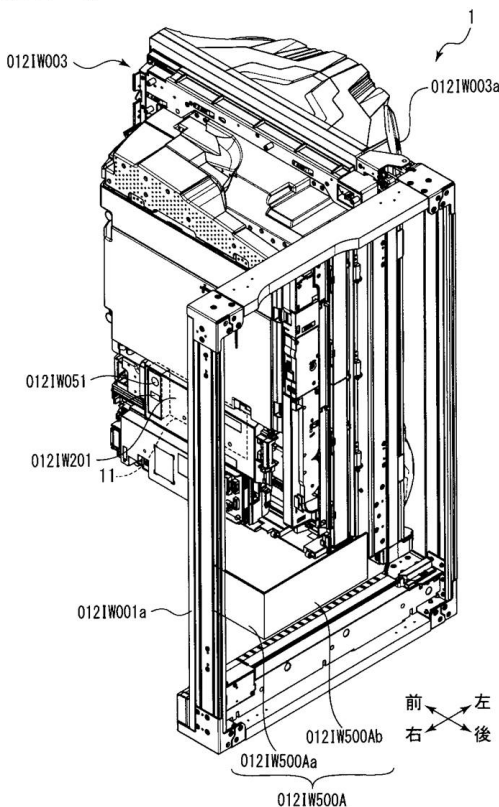
【図 11-2】

【図 11-2】



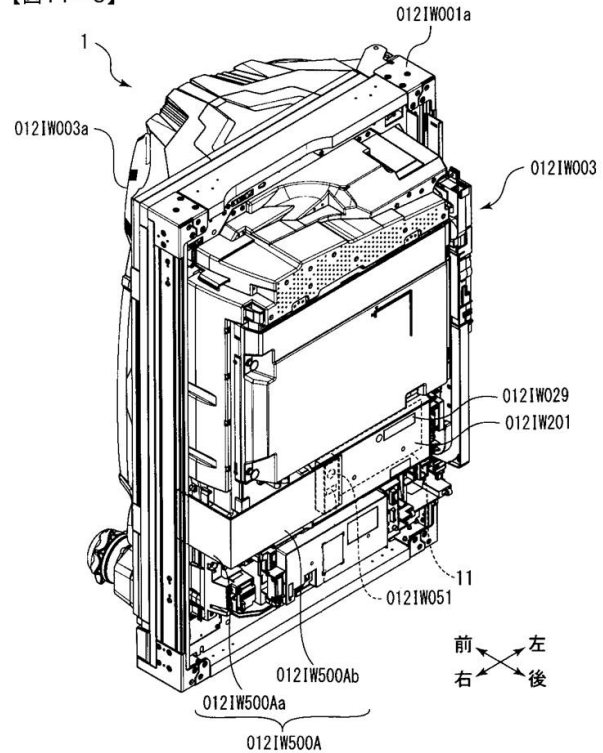
【図 11-4】

【図 11-4】



【図 11-3】

【図 11-3】



【図 11-5】

【図 11-5】

(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)		
変動特図指定パツファ=第 1 (第 1 特別図柄)	大当り (非確変時)	1020~1079, 13320~13464 (確率: 1/320)
	大当り (確変時)	1020~1519, 13320~14867 (確率: 1/32)
	小当り	32767~33429 (確率: 1/99)
変動特図指定パツファ=第 2 (第 2 特別図柄)	大当り (非確変時)	1020~1079, 13320~13464 (確率: 1/320)
	大当り (確変時)	1020~1519, 13320~14867 (確率: 1/32)
	小当り	32767~65535 (確率: 1/2)

(B) 表示結果判定テーブル (設定値 2)

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

(C) 表示結果判定テーブル (設定値 3)

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

10

20

30

40

50

【図 11-6】

【図 11-6】

(A) 大当り種別判定テーブル

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

(B) 大当り種別毎の各制御期間

制御期間	大当り種別		
	A	B	C
ファンファーレ	15秒	12秒	10秒
インターバル	9秒	7秒	5秒
エンディング	20秒	15秒	10秒

(C) 小当り種別判定テーブル

小当り種別	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
小当り種別A	34%	34%	34%
小当り種別B	33%	33%	33%
小当り種別C	33%	33%	33%

【図 11-8】

【図 11-8】

(A) 非リーチハズレ変動パターン判定テーブル

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

【図 11-7】

【図 11-7】

(A) 第1ハズレ変動パターン判定テーブル[特別期間用(設定変更後から30変動まで)]

変動パターン	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
PA1-1 (非リーチハズレ)	94.2%	89.0%	83.8%
PA2-1 (ノーマルリーチハズレ)	5%	10%	15%
スーパーリーチハズレ	0.8%	1.0%	1.2%

(B) 第2ハズレ変動パターン判定テーブル[非特別期間用]

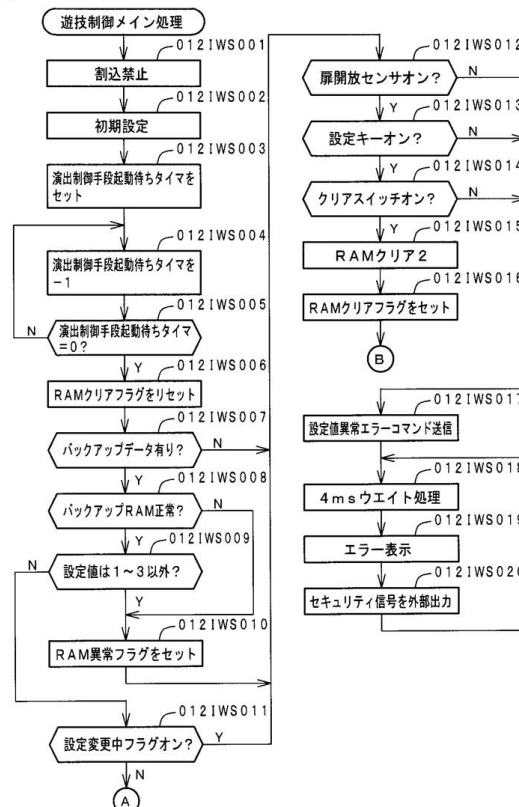
変動パターン	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
PA1-1 (非リーチハズレ)	95.4%	95.0%	94.6%
PA2-1 (ノーマルリーチハズレ)	3.8%	4.0%	4.2%
スーパーリーチハズレ	0.8%	1.0%	1.2%

10

20

【図 11-9】

【図 11-9】



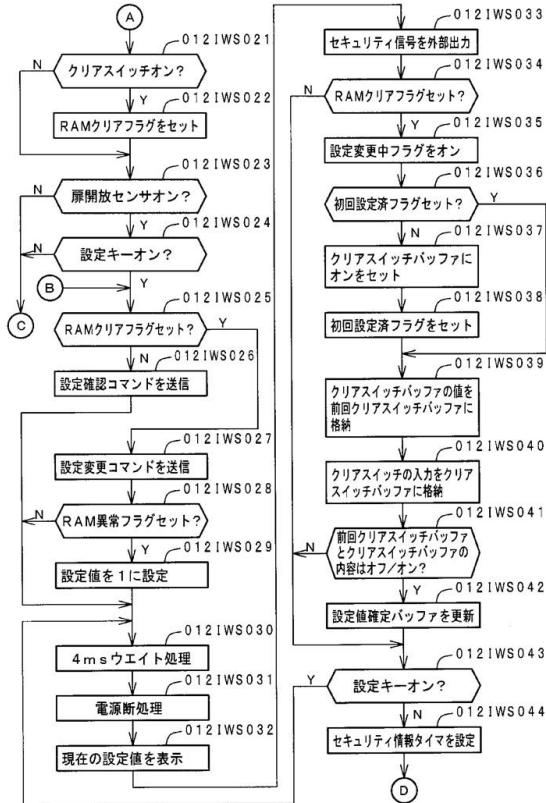
30

40

50

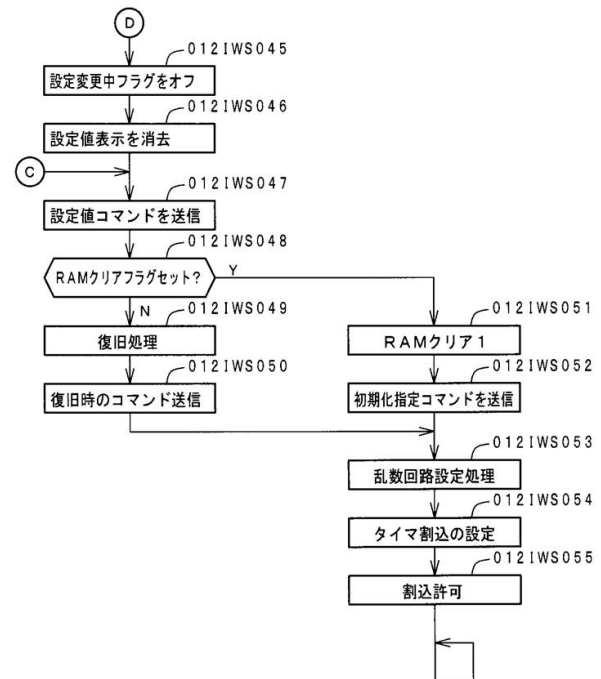
【図 11-10】

【图11-10】



【図 1 1 - 1 1】

【圖11-11】



【図 1 1 - 1 2】

【图11-12】

電源投入時処理

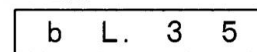
		設定キー	
		オン	オフ
クリアスイッチ	オン	設定変更処理	初期化処理
	オフ	設定確認処理	復旧処理

【図 1 1 - 1 3】

【図11-13】

設定変更処理における表示モニタの表示態様

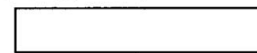
(A) 遊技中



一 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

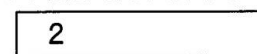


(C) 電源投入（クリアスイッチ操作有、設定キーON）



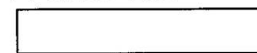
④ クリアスイッチ（兼用スイッチ）操作

(D) 設定値を変更 (設定値をRAMのバックアップ領域に格納)



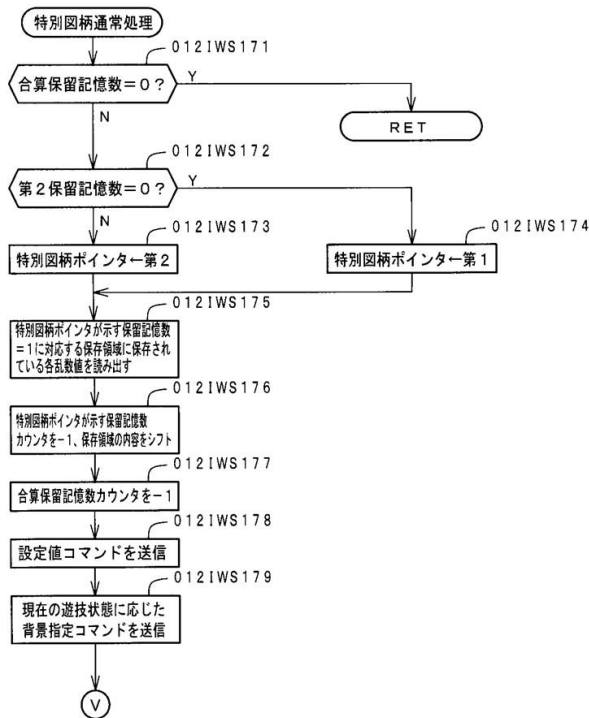
— 設定キ—OFF

(E) 設定完了 (消灯)



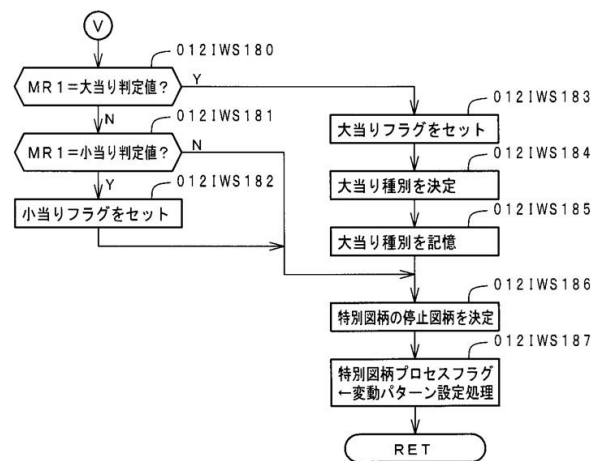
【図 11-14】

【図11-14】



【図 11-15】

【図11-15】

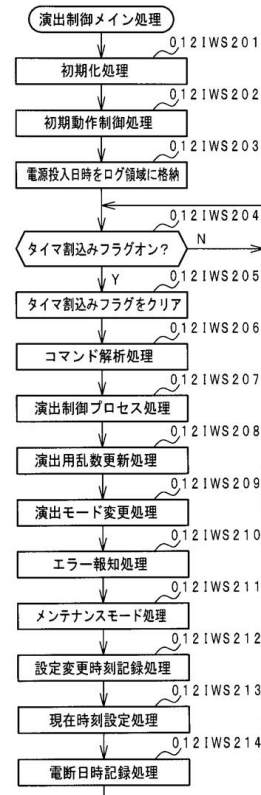


10

20

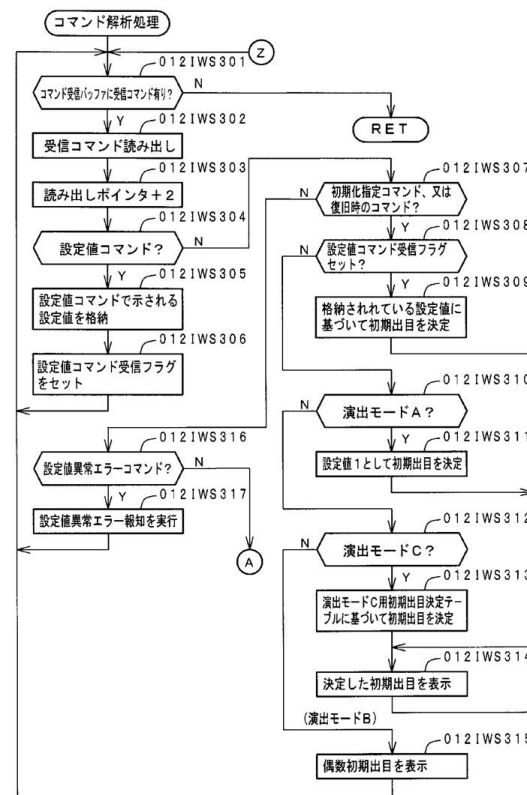
【図 11-16】

【図11-16】



【図 11-17】

【図11-17】



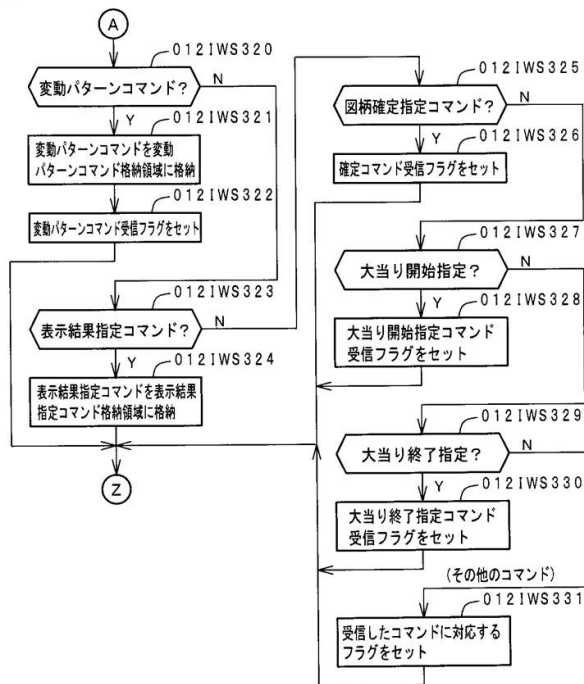
30

40

50

【図 11-18】

【図11-18】



【図 11-19】

【図11-19】

(A) 初期出目決定テーブル

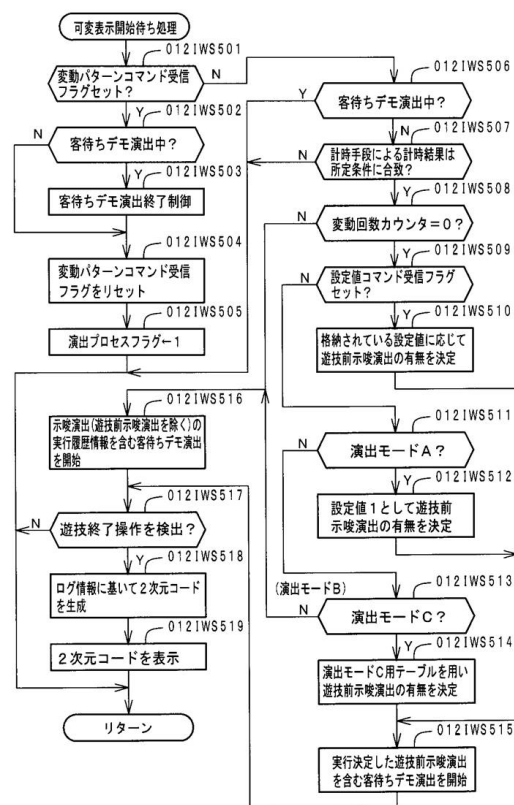
初期出目	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
偶数初期出目	95%	90%	80%
奇数初期出目	5%	10%	19%
特殊初期出目	0%	0%	1%

(B) 初期出目決定テーブル[演出モードC用]

初期出目	
偶数初期出目	85%
奇数初期出目	15%
特殊初期出目	0%

【図 11-20】

【図11-20】



【図 11-21】

【図11-21】

(A) 遊技前示唆演出決定テーブル

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

(B) 遊技前示唆演出決定テーブル[演出モードC用]

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

(C) 遊技前示唆演出決定テーブル(復旧時のコマンド受信時)[変形例]

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

10

20

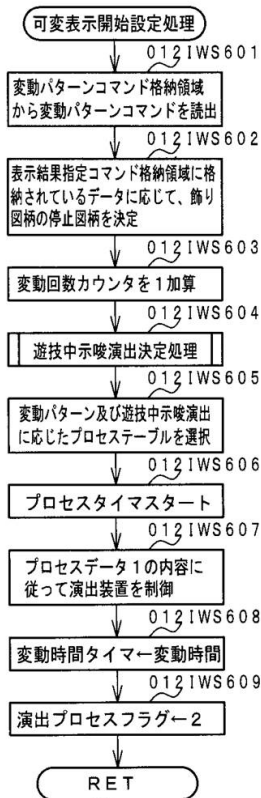
30

40

50

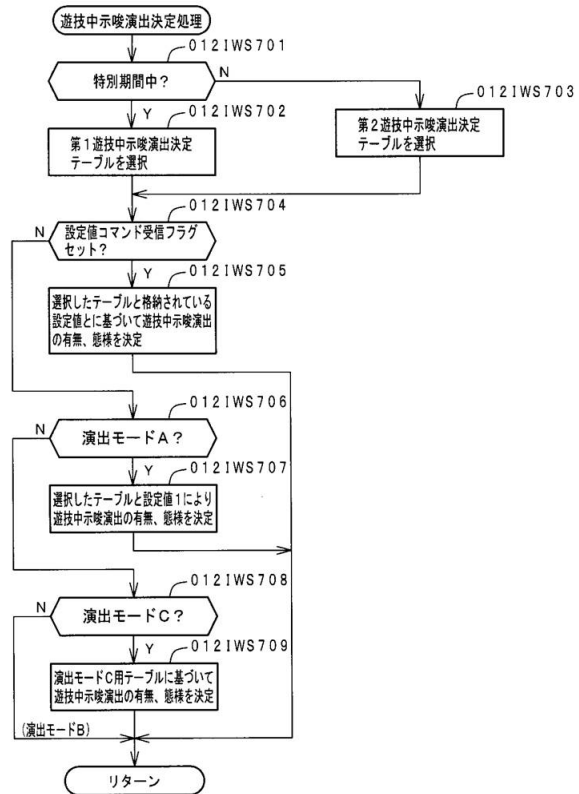
【図 1 1 - 2 2】

【图11-22】



【図 1 1 - 2 3】

【图11-23】



10

20

【図 11-24】

【图11-24】

(A)第1遊技中示唆演出決定テーブル[特別期間用(遊技開始から30変動まで)]

遊技中示唆演出	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
実行なし	89%	80%	70%
実行あり：第1演出態様 (ミニキャラA登場)	10%	15%	20%
実行あり：第2演出態様 (ミニキャラA、B登場)	1%	5%	9%
実行あり：第3演出態様 (ミニキャラC登場)	0%	0%	1%

(B)第2遊技中示唆演出決定テーブル〔非特別期間用〕

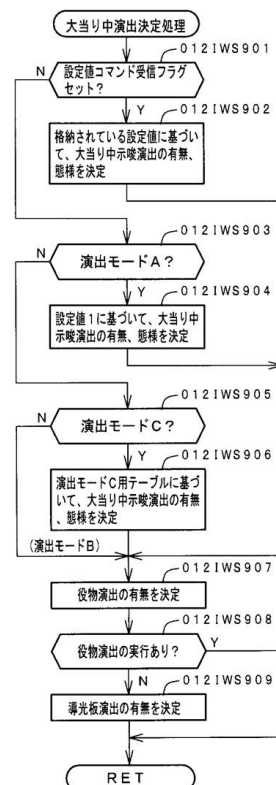
遊技中示唆演出	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
実行なし	99%	97%	95%
実行あり：第1演出態様 (ミニキャラA登場)	1%	3%	4%
実行あり：第2演出態様 (ミニキャラA、B登場)	0%	0%	0%
実行あり：第3演出態様 (ミニキャラC登場)	0%	0%	1%

(C)第3遊技中示唆演出決定テーブル[演出モードC用]

演技中示唆演出	
実行なし	96%
実行あり:第1演出態様 (ミニキャラA登場)	4%
実行あり:第2演出態様 (ミニキャラA、B登場)	0%
実行あり:第3演出態様 (ミニキャラC登場)	0%

【図 11-25】

【图11-25】



30

40

【図 11-26】

【図11-26】

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

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

(B) 第2大当り中示唆演出決定テーブル[非特定期間用]

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

(C) 第2大当り中示唆演出決定テーブル[演出モードC用]

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

(D) 役物演出決定テーブル

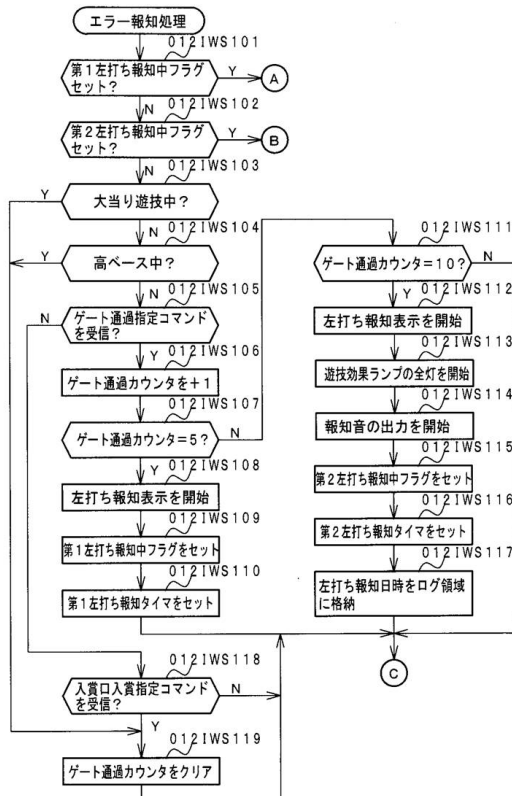
役物演出	大当り中示唆演出	
	実行なし	実行あり
実行なし	50%	100%
実行あり	50%	0%

(E) 導光板演出決定テーブル

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

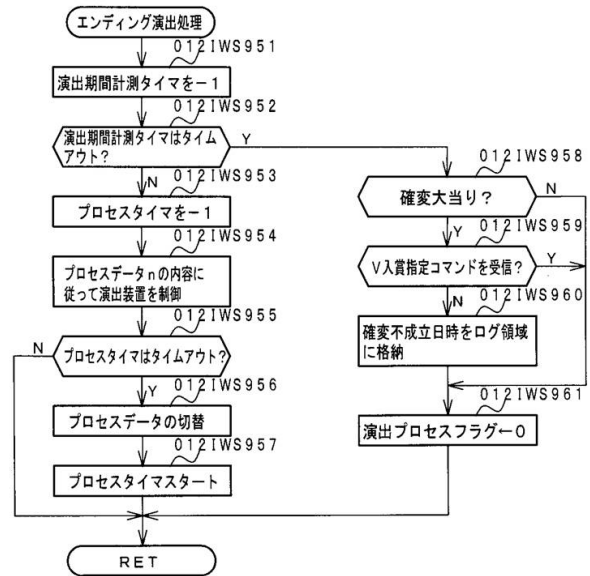
【図 11-28】

【図11-28】



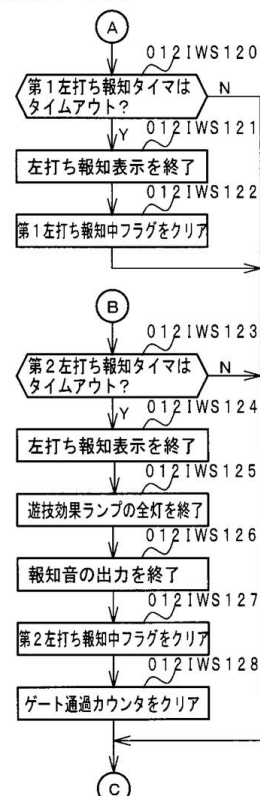
【図 11-27】

【図11-27】



【図 11-29】

【図11-29】



10

20

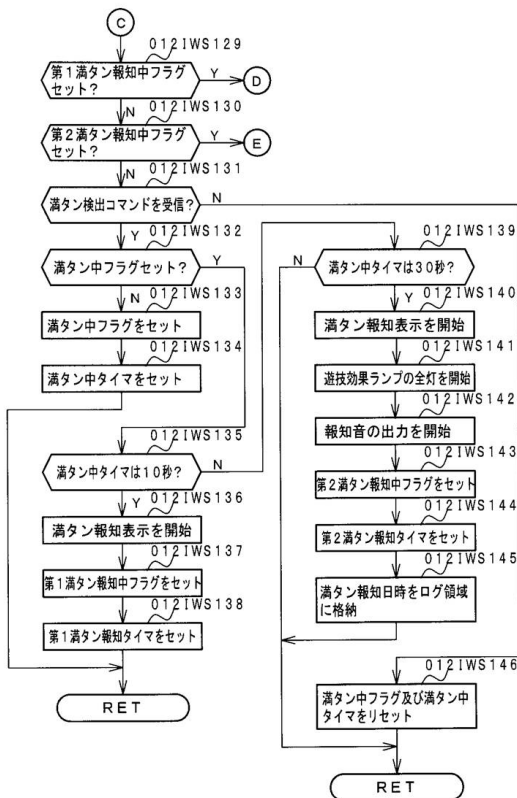
30

40

50

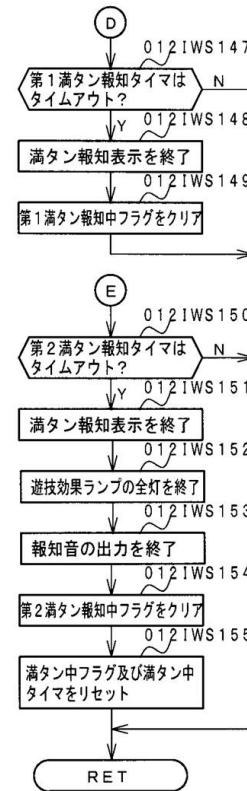
【図 11-30】

【図11-30】



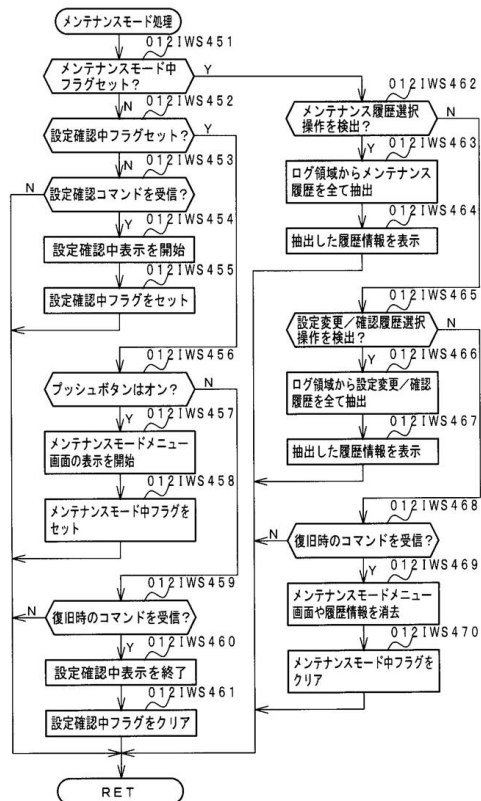
【図 11-31】

【図11-31】



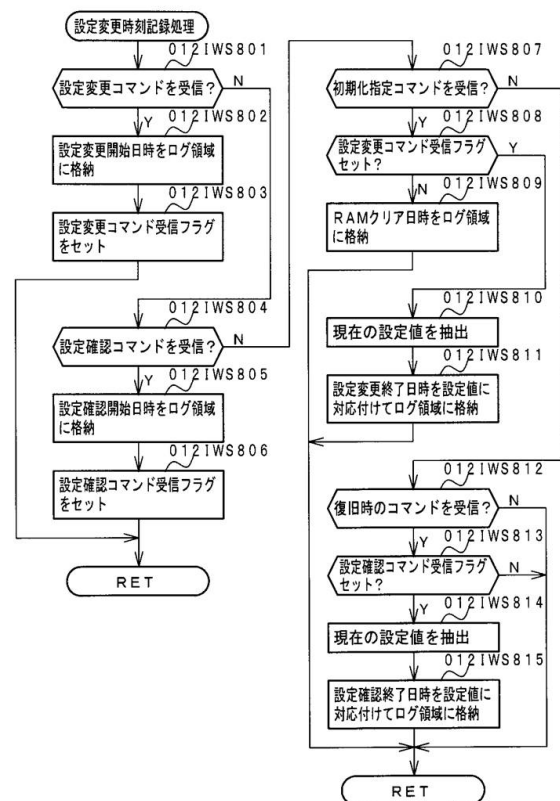
【図 11-32】

【図11-32】



【図 11-33】

【図11-33】



10

20

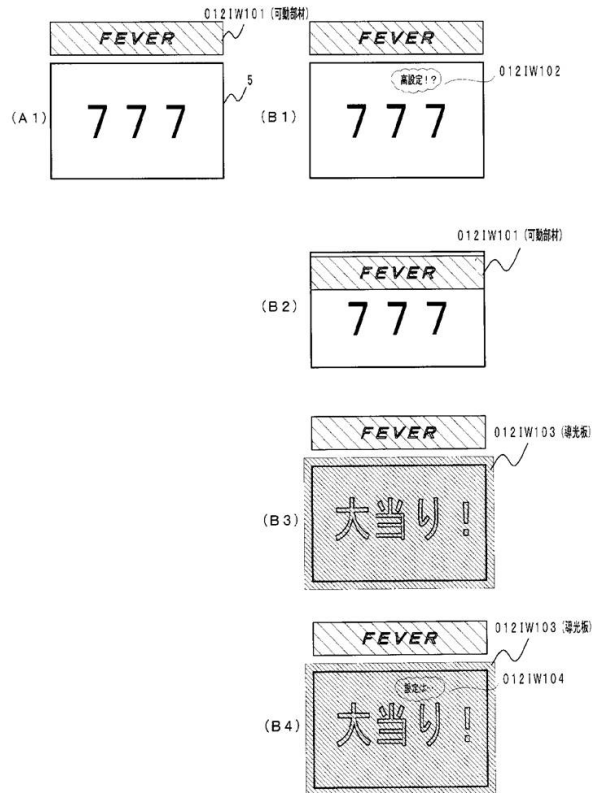
30

40

50

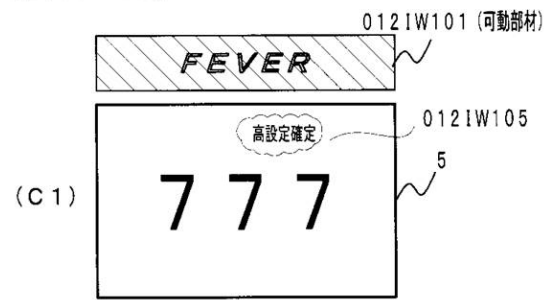
【図 11-38】

【図 11-38】



【図 11-39】

【図 11-39】

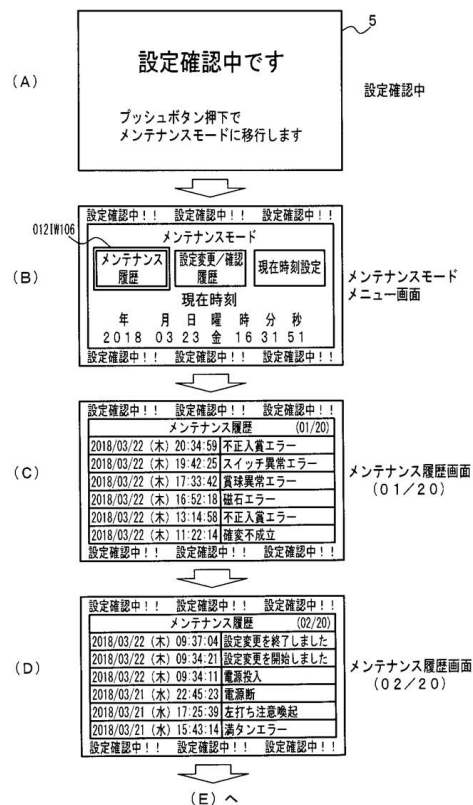


10

20

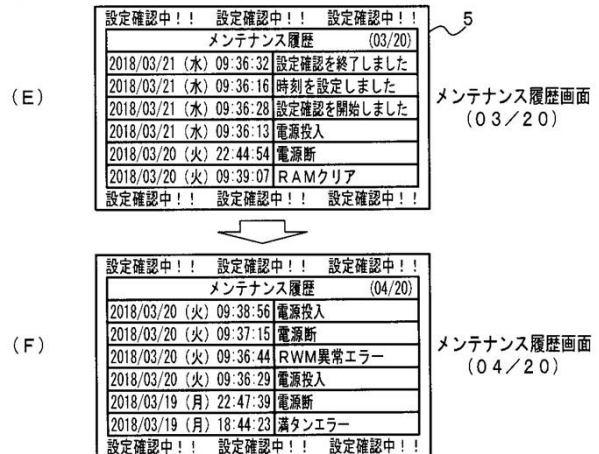
【図 11-40】

【図 11-40】



【図 11-41】

【図 11-41】



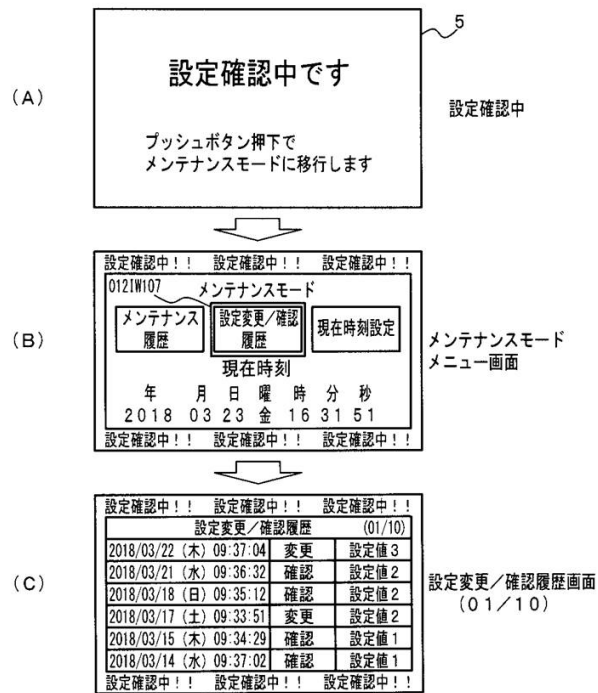
30

40

50

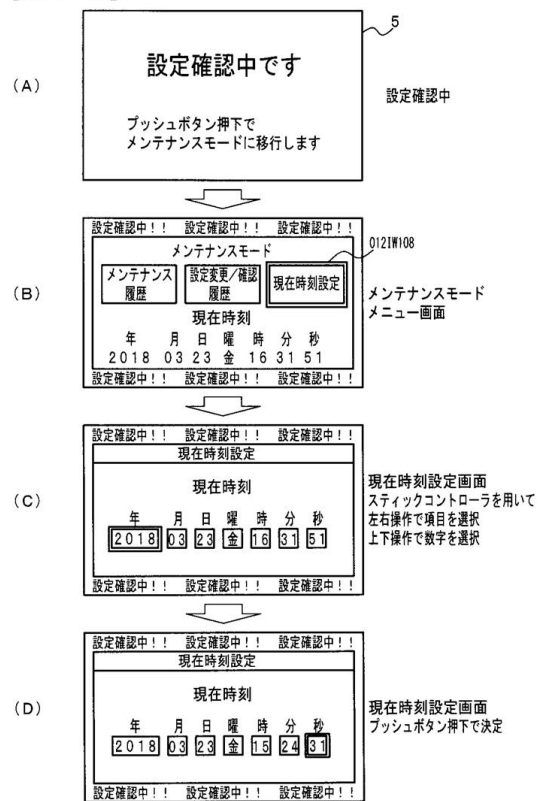
【図 11-42】

【図 11-42】



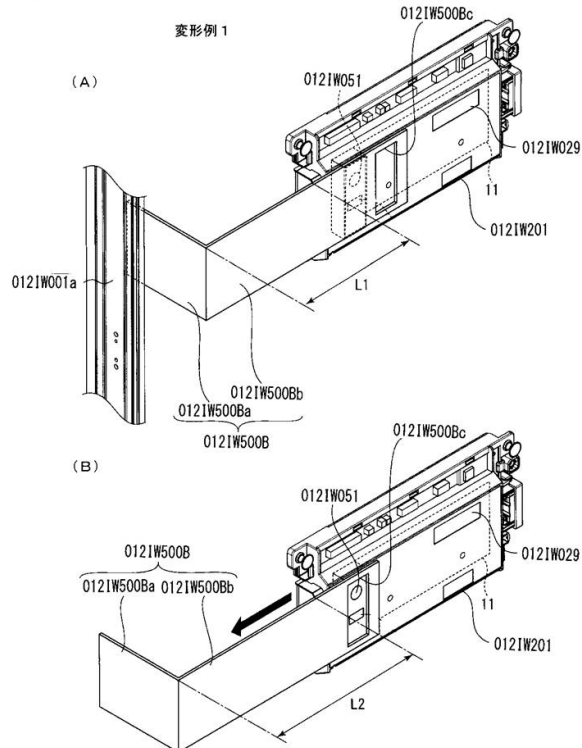
【図 11-43】

【図 11-43】



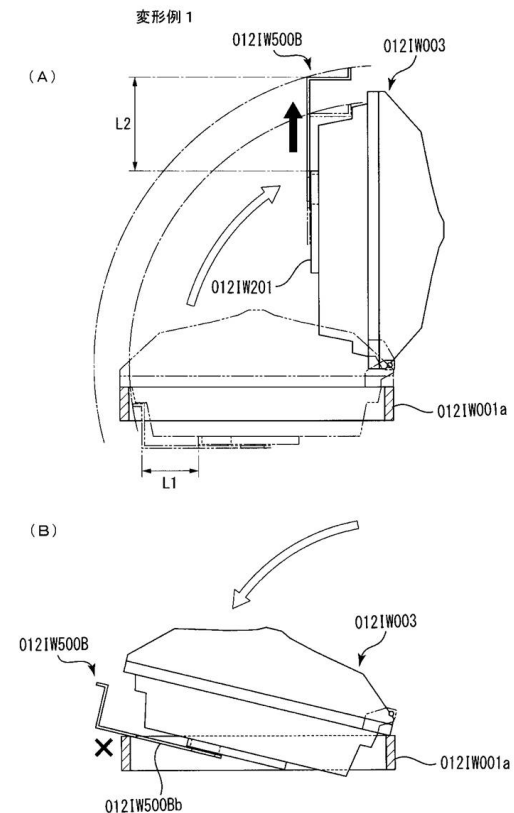
【図 11-44】

【図 11-44】



【図 11-45】

【図 11-45】



10

20

30

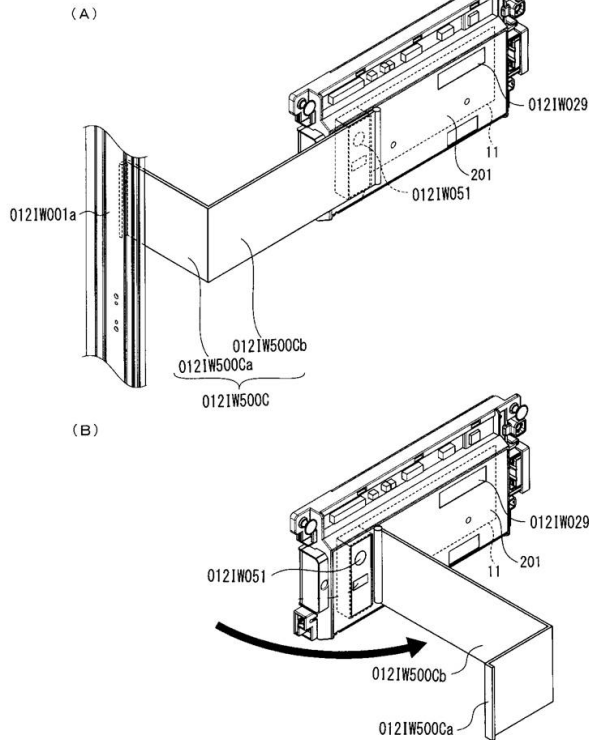
40

50

【図 11-46】

【図11-46】

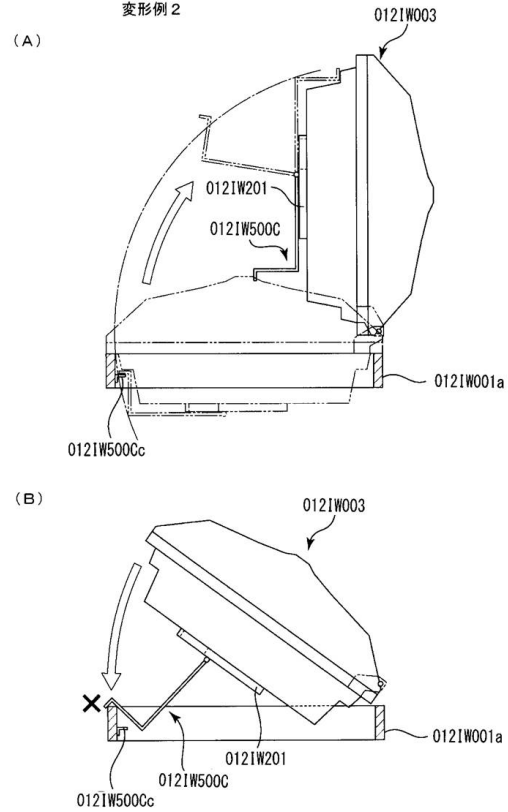
変形例 2



【図 11-47】

【図11-47】

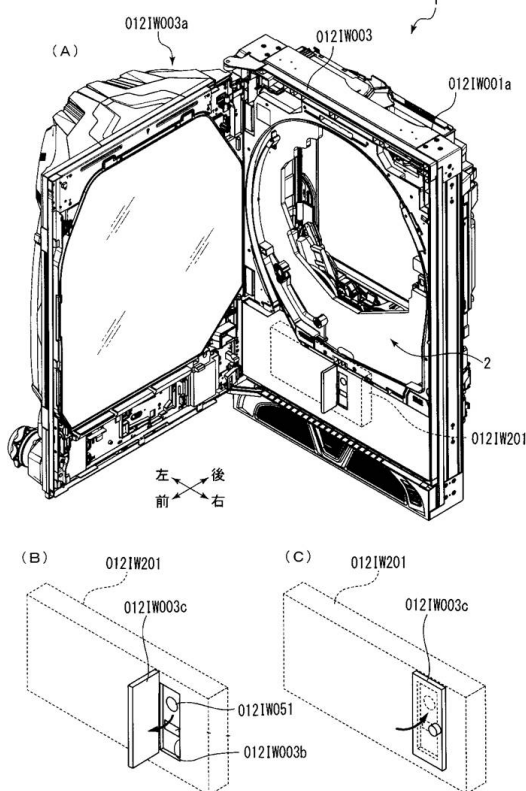
変形例 2



【図 11-48】

【図11-48】

変形例 3



【図 11-49】

【図11-49】

(変形例 4)

設定確認中！！ 設定確認中！！ 設定確認中！！			5
メンテナンス履歴 (01/20)			
2018/03/22 (木) 20:34:59	不正入賞エラー	メンテナンス履歴画面	012IW109a 012IW109b
2018/03/22 (木) 19:42:25	スイッチ異常エラー		
2018/03/22 (木) 17:33:42	賞球異常エラー		
2018/03/22 (木) 16:52:18	設定示唆不成功		
2018/03/22 (木) 13:14:58	ポイント付与不成功		
2018/03/22 (木) 11:22:14	確変不成立		
設定確認中！！ 設定確認中！！ 設定確認中！！			

10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特許第6754789 (JP, B2)
特開2019-92548 (JP, A)
特開2014-36703 (JP, A)
特開2018-167114 (JP, A)
特開2017-221247 (JP, A)
特開2017-99767 (JP, A)
特開2017-131532 (JP, A)
「(案)要望事項等の分類」, 日本遊技機工業組合, 2017年8月4日, p. 1
「設定操作手順(案)」, 日本遊技機工業組合, 2017年9月7日, p. 2
「設定を搭載したぱちんこ遊技機の電源投入時動作(案)」, 日本遊技機工業組合, 2017年10月5日, p. 1-4
「設定確認タイムチャート(案)／設定変更タイムチャート(案)／RWM異常時遊技停止タイムチャート(案)／不正防止に関する外部端子版から出力する信号及び報知仕様の統一」, 日本遊技機工業組合, 2017年10月5日, p. 1-4
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02