

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6755281号
(P6755281)

(45) 発行日 令和2年9月16日 (2020.9.16)

(24) 登録日 令和2年8月27日 (2020.8.27)

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

請求項の数 1 (全 235 頁)

(21) 出願番号	特願2018-116806 (P2018-116806)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成30年6月20日 (2018.6.20)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2019-217016 (P2019-217016A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2-9番14号
(43) 公開日	令和1年12月26日 (2019.12.26)	(72) 発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和1年7月22日 (2019.7.22)		東京都渋谷区渋谷三丁目2-9番14号 株式会社三共内
		審査官	柴田 和雄

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、
表示を行う表示手段と、

前記表示手段に画像を表示する制御を行う表示制御手段と、を備え、

前記表示制御手段は、

前記表示手段に、遊技の進行に関する画像として第1画像と第2画像とを表示可能であり、

前記表示手段に、演出用画像として、所定画像と擬似役物画像とを表示可能であり、

前記表示手段における優先順位が、前記所定画像より第1画像の方が高く、前記第1
画像より前記擬似役物画像の方が高く、前記擬似役物画像より前記第2画像の方が高くな
るようにそれらの画像を表示可能であり、

前記擬似役物画像を、前記第1画像上を通過させるとともに、前記第2画像上は通過
しないように表示可能であり、

さらに、

遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能な
設定手段と、

設定された設定値に応じて異なる割合により前記有利状態に制御することを決定可能な
決定手段と、

いずれの設定値に設定されたかを特定可能な設定値情報を出力可能な情報出力手段と、

10

20

前記情報出力手段から出力された設定値情報にもとづいて、設定された設定値を示唆する示唆演出を実行可能な演出実行手段と、

可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、を備え、

特定態様の前記擬似役物画像の表示頻度で設定された設定値を示唆可能であり、

前記演出実行手段は、前記情報出力手段から出力された設定値情報が正常でない場合、前記複数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対応した割合により前記示唆演出を実行可能であり、

前記可変表示実行手段は、前記示唆演出が実行されるときと前記示唆演出が実行されないときとで共通に可変表示を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

可変表示装置により、可動体を想起させる擬似可動体を表示する演出を行う遊技機が提案されている（例えば特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

20

【0003】

【特許文献1】特開2012-130561号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献1に記載されたような遊技機において、演出効果を高めることが望まれる。

【0005】

この発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、演出効果を高めた遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

30

【0006】

（1）上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、

遊技を行い、遊技者にとって有利な有利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、

表示を行う表示手段（例えば画像表示装置5）と、

前記表示手段に画像を表示する制御を行う表示制御手段（例えば演出制御用CPU120）と、を備え、

前記表示制御手段は、

前記表示手段に、遊技の進行に関する画像として第1画像（例えば保留表示、アクティブ表示、飾り図柄等）と第2画像（例えば第4図柄、小図柄等）とを表示可能であり、

40

前記表示手段に、演出用画像として、所定画像（例えば背景画像96AK014、予告演出やリーチ演出のキャラクタ画像、飾り図柄、対応表示領域96AK010等）と擬似役物画像（例えば擬似役物画像96AK020）とを表示可能であり、

前記表示手段における優先順位が、前記所定画像より第1画像の方が高く、前記第1画像より前記擬似役物画像の方が高く、前記擬似役物画像より前記第2画像の方が高くなるようにそれらの画像を表示可能であり、

前記擬似役物画像を、前記第1画像上を通過させるとともに、前記第2画像上は通過しないように表示可能であり（例えば図21-3）、

さらに、

遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能な

50

設定手段と、

設定された設定値に応じて異なる割合により前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段と、

いずれの設定値に設定されたかを特定可能な設定値情報を出力可能な情報出力手段と、
前記情報出力手段から出力された設定値情報にもとづいて、設定された設定値を示唆する示唆演出を実行可能な演出実行手段と、

可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、を備え、

特定態様の前記擬似役物画像の表示頻度で設定された設定値を示唆可能であり、

前記演出実行手段は、前記情報出力手段から出力された設定値情報が正常でない場合、
前記複数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対応した割合により
前記示唆演出を実行可能であり、

10

前記可変表示実行手段は、前記示唆演出が実行されるときと前記示唆演出が実行されないときとで共通に可変表示を実行可能である

ことを特徴とする。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0007】

(2) 上記(1)の遊技機において、

前記擬似役物画像は、前記表示手段の表示領域の端へ見切れるように表示されるようにしてもよい(例えば図21-3(B)、(F))。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

20

【0008】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、

前記表示手段は複数あり(例えば画像表示装置5及び副画像表示装置96AK004)

、
前記所定画像(例えばキャラクタ画像96AK003)は複数の前記表示手段に跨がって表示可能であるとともに、前記擬似役物画像は複数の前記表示手段を跨がって表示しないようにしてもよい。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0009】

(4) 上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、

前記表示手段は複数あり(例えば画像表示装置5及び副画像表示装置96AK004)

30

、
複数の前記表示手段のうち遊技者に対して傾斜していない前記表示手段に前記擬似役物画像を表示するようにしてもよい(例えば擬似役物画像96AK020を画像表示装置5に表示する)。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0010】

(5) 上記(1)から(4)のいずれかの遊技機において、

前記擬似役物画像は、擬似部材画像(例えばシャフト部材画像96AK022)を含むようにしてもよい。

40

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。

【0011】

(6) 上記(1)から(5)のいずれかの遊技機において、

前記擬似役物画像の表示動作に合わせた振動動作を実行可能であるようにしてもよい。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0012】

(7) 上記(1)から(6)のいずれかの遊技機において、

動作可能な可動体(例えば役物96AK060)を備え、

前記可動体の動作中は、前記擬似役物画像を表示しないようにしてもよい。

このような構成によれば、演出効果の低下を防止できる。

50

【0013】

(8) 上記(1)から(7)のいずれかの遊技機において、
エラー表示(例えばエラー報知画像96AK005)を前記擬似役物画像よりも優先して表示するようにしてもよい(例えば図21-5)。

このような構成によれば、エラー表示を適切に表示できる。

【0014】

(9) 上記(1)から(8)のいずれかの遊技機において、
動作可能な可動体(例えば役物96AK060)を備え、
前記擬似役物画像は、前記可動体を模した画像であるようにしてもよい(例えば図21-3、図21-6)。

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。

【0015】

(10) 上記(1)から(9)のいずれかの遊技機において、
前記表示手段は、所定状態に関連する関連表示(例えば、大当たり中演出の実行中であることを報知する大当たりテロップ画像38SH10等)と、特定表示(例えば、右打ち指示画像38SH20等)とを表示可能であり、関連表示に特定表示を重ねて表示する場合にも、該関連表示の内容が認識可能となる(例えば、テロップ画像38SH10に右打ち指示画像38SH20を重ねて表示する場合にも、テロップ画像38SH10の文字情報38SH11を移動させることで、テロップ画像38SH10の内容が認識可能となること等)ようにしてもよい。

このような構成によれば、より好適に関連表示を表示することができる。

【0016】

(11) 上記(1)から(10)のいずれかの遊技機において、
動作可能な可動体(例えば、可動体32等)を備え、前記表示手段は、所定状態に関連する関連表示を所定の表示領域において表示可能であり(例えば、先読みゾーン演出の実行中であることを報知するゾーンテロップ画像38SH30を、画像表示装置5の表示領域の左方の表示領域において表示可能であること等)、前記可動体は、少なくとも前記所定の表示領域と重なる動作位置に動作可能であり(例えば、可動体32は、少なくともゾーンテロップ画像38SH30が表示される左方の表示領域の前面に動作可能であること等)、関連表示の表示中に前記可動体が動作位置にある場合にも、該関連表示の内容が認識可能となる(例えば、ゾーンテロップ画像38SH30の表示中に可動体32が左方の表示領域の前面にある場合にも、ゾーンテロップ画像38SH30の文字情報38SH31を移動させることにより、ゾーンテロップ画像38SH30の内容が認識可能となること等)ようにしてもよい。

このような構成によれば、より好適に関連表示を表示することができる。

【0017】

(12) 上記(1)から(11)のいずれかの遊技機において、
第1表示手段(例えば、画像表示装置5等)と、第2表示手段(例えば、副画像表示装置38SH5A等)とを備え、前記第1表示手段と前記第2表示手段とに跨って所定状態に関連する関連表示を表示可能である(例えば、画像表示装置5と副画像表示装置38SH5Aとに跨って、先読みゾーン演出の実行中であることを報知するゾーンテロップ画像38SH30を表示すること等)ようにしてもよい。

このような構成によれば、より好適に関連表示を表示することができる。

【0018】

(13) 上記(1)から(12)のいずれかの遊技機において、
前記表示手段に表示される複数の表示に共通の変化を与える特定演出を実行する特定演出手段(例えば、演出制御用CPU120が、画像表示装置5に表示される複数の表示を共通の縮小率で縮小させる縮小演出を実行可能であること等)を備え、前記表示手段は、所定状態に関連する関連表示(例えば、大当たり中演出の実行中であることを報知する大当たりテロップ画像38SH10や、下皿が満タンになっている異常を報知するエラーテロップ

10

20

30

40

50

プ画像３８ＳＨ９０等）を表示可能であり、関連表示として、前記特定演出による変化を受ける第１関連表示（例えば、縮小演出による変化を受ける大当たりテロップ画像３８ＳＨ１０等）と、前記特定演出による変化を受けない第２関連表示（例えば、縮小演出による変化を受けないエラーテロップ画像３８ＳＨ９０等）とを表示可能であるようにしてもよい。

このような構成によれば、より好適に関連表示を表示することができる。

【００１９】

（１４）上記（１）から（１３）のいずれかの遊技機において、

前記表示手段に表示される複数の表示に共通の変化を与える特定演出を実行する特定演出手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、画像表示装置５に表示される複数の表示を共通の縮小率で縮小させる縮小演出を実行可能であること等）を備え、前記表示手段は、所定状態に関連する関連表示を、動作を伴う態様で表示可能であり（例えば、大当たり中演出の実行中であることを報知する大当たりテロップ画像３８ＳＨ１０を、文字情報３８ＳＨ１１が移動する態様で表示すること等）、関連表示は、前記特定演出が実行されることにより変化した場合にも動作を伴う態様で表示可能である（例えば、画ブレ演出が実行されることにより変化した場合にも文字情報３８ＳＨ１１が移動する態様で表示されること等）ようにしてもよい。

このような構成によれば、より好適に関連表示を表示することができる。

【００２０】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の（１５）～（２２）に係る発明が含まれる。従来より、遊技機において、特開２０１６－１０１４２８号公報に示されているような、リーチ演出の開始時に、リーチ演出の種類を報知するタイトル表示を行うものがあった。上記した従来の遊技機では、演出効果を高めることが望まれており、この点に鑑み、演出効果を高めることができる遊技機の提供が求められている。

【００２１】

（１５）上記目的を達成するため、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ことを示唆する示唆演出（例えばリーチ演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

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

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

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【００２２】

（１６）上記（１５）の遊技機において、

前記示唆演出実行手段は、複数種類の前記示唆演出を実行可能であって、

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

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

【００２３】

（１７）上記（１５）または（１６）の遊技機において、

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

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

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

【００２４】

(18) 上記(15)から(17)のいずれかの遊技機において、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として少なくとも第1示唆演出(例えばスーパーリーチAやスーパーリーチBのリーチ演出)と第2示唆演出(例えばスーパーリーチDやスーパーリーチEのリーチ演出)とを実行可能であり、

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

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

【0025】

(19) 上記(18)の遊技機において、

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

このような構成によれば、演出効果が向上する。

【0026】

(20) 上記(15)から(19)のいずれかの遊技機において、

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

このような構成によれば、演出効果が向上する。

【0027】

(21) 上記(15)から(20)のいずれかの遊技機において、

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

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

前記特定表示実行手段は、

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

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

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

このような構成によれば、演出効果が向上する。

【0028】

(22) 上記(15)から(21)のいずれかの遊技機において、

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

前記表示手段は、

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

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

10

20

30

40

50

1、リーチタイトル画像31AK062のいずれにも要素E1～E5が含まれるように表示する等)ようにしてもよい。

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

【図面の簡単な説明】

【0029】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

10

【図5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図8】変動パターンやリーチの種類を説明するための図である。

【図9】演出動作例を示す図である。

【図10】演出動作例を示す図である。

【図11】演出動作例を示す図である。

【図12】演出動作例を示す図である。

【図13】演出動作例を示す図である。

【図14】演出動作例を示す図である。

20

【図15】予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図16】予告演出決定処理における決定割合を示す図である。

【図17】変形例の演出動作例を示す図である。

【図18】変形例の演出動作例を示す図である。

【図19】変形例の演出動作例を示す図である。

【図20-1】特徴部38SHに関する演出動作例を示す図である。

【図20-2】特徴部38SHに関する演出動作例を示す図である。

【図20-3】特徴部38SHに関する演出動作例を示す図である。

【図20-4】特徴部38SHに関する演出動作例を示す図である。

【図20-5】特徴部38SHに関する演出動作例を示す図である。

30

【図20-6】特徴部38SHに関する演出動作例を示す図である。

【図20-7】特徴部38SHに関する演出動作例を示す図である。

【図20-8】特徴部38SHに関する演出動作例を示す図である。

【図20-9】特徴部38SHに関する演出動作例を示す図である。

【図20-10】特徴部38SHに関する演出動作例を示す図である。

【図20-11】特徴部38SHに関する演出動作例を示す図である。

【図20-12】特徴部38SHに関する演出動作例を示す図である。

【図20-13】特徴部38SHに関する演出動作例を示す図である。

【図20-14】特徴部38SHに関する演出動作例を示す図である。

【図20-15】特徴部38SHに関する演出動作例を示す図である。

40

【図20-16】特徴部38SH(39SH)に関する演出動作例を示す図である。

【図20-17】特徴部38SH(39SH)に関する演出動作例を示す図である。

【図20-18】特徴部38SH(39SH)に関する演出動作例を示す図である。

【図20-19】特徴部38SH(39SH)に関する演出動作例を示す図である。

【図20-20】特徴部38SH(39SH)に関する演出動作例を示す図である。

【図20-21】特徴部38SH(39SH)に関する演出動作例を示す図である。

【図20-22】特徴部38SH(39SH)に関する演出動作例を示す図である。

【図20-23】特徴部38SH(39SH)に関する演出動作例を示す図である。

【図20-24】特徴部38SH(39SH)に関する演出動作例を示す図である。

【図20-25】特徴部38SH(39SH)に関する演出動作例を示す図である。

50

- 【図20-26】特徴部38SH(39SH)に関する演出動作例を示す図である。
- 【図20-27】特徴部38SH(40SH)に関する演出動作例を示す図である。
- 【図20-28】特徴部38SH(40SH)に関する演出動作例を示す図である。
- 【図20-29】特徴部38SH(40SH)に関する演出動作例を示す図である。
- 【図20-30】特徴部38SH(40SH)に関する演出動作例を示す図である。
- 【図20-31】特徴部38SH(40SH)に関する演出動作例を示す図である。
- 【図20-32】特徴部38SH(41SH)と特徴部38SH(42SH)とに関する演出動作例を示す図である。
- 【図20-33】特徴部38SH(41SH)と特徴部38SH(42SH)とに関する演出動作例を示す図である。
- 【図20-34】特徴部38SH(41SH)と特徴部38SH(42SH)とに関する演出動作例を示す図である。
- 【図20-35】特徴部38SH(41SH)と特徴部38SH(42SH)とに関する演出動作例を示す図である。
- 【図20-36】特徴部38SH(41SH)と特徴部38SH(42SH)とに関する演出動作例を示す図である。
- 【図20-37】特徴部38SH(41SH)と特徴部38SH(42SH)とに関する演出動作例を示す図である。
- 【図20-38】特徴部38SH(63IW)に関する演出動作例を示す図である。
- 【図20-39】特徴部38SH(63IW)に関する演出動作例を示す図である。
- 【図20-40】特徴部38SH(63IW)に関する演出動作例を示す図である。
- 【図20-41】特徴部38SH(63IW)に関する演出動作例を示す図である。
- 【図20-42】特徴部38SH(63IW)に関する演出動作例を示す図である。
- 【図20-43】特徴部38SH(63IW)に関する演出動作例を示す図である。
- 【図21-1】特徴部95AKに関する演出動作例を示す図である。
- 【図21-2】特徴部95AKに関する演出動作例を示す図である。
- 【図21-3】特徴部96AKに関する演出動作例を示す図である。
- 【図21-4】特徴部96AKに関する演出動作例を示す図である。
- 【図21-5】特徴部96AKに関する演出動作例を示す図である。
- 【図21-6】特徴部96AKに関する演出動作例を示す図である。
- 【図22-1】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
- 【図22-2】パチンコ遊技機の背面斜視図である。
- 【図22-3】遊技機用枠を開放した状態のパチンコ遊技機の背面斜視図である。
- 【図22-4】各乱数を示す説明図である。
- 【図22-5】変動パターンを例示する図である。
- 【図22-6】変動パターンを例示する図である。
- 【図22-7】大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。
- 【図22-8】各種大当たりの内容を示す説明図である。
- 【図22-9】(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22-10】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22-11】遊技制御メイン処理の一部を示すフローチャートである。
- 【図22-12】設定変更処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図22-13】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22-14】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22-15】変形例1における遊技機用枠の開閉を示す図である。
- 【図22-16】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22-17】変形例2における遊技機用枠の開閉を示す図である。
- 【図22-18】変形例3におけるパチンコ遊技機を示す説明図である。

10

20

30

40

50

【図 2 2 - 1 9】変形例 4 における表示モニタと該表示モニタの表示内容を示す説明図である。

【図 2 2 - 2 0】変形例 4 において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と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 2 3 - 1】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 2 3 - 2】パチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図 2 3 - 3】遊技機用枠を開放した状態のパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図 2 3 - 4】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 2 3 - 5】大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 2 3 - 6】ハズレ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

10

【図 2 3 - 7】非リーチハズレ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 2 3 - 8】(A) は、主基板を簡略化した正面図、(B) は、表示モニタの表示内容を説明する説明図である。

【図 2 3 - 9】(A) は、表示モニタに表示される項目の表示時間を示すタイムチャート、(B-1) ~ (B-6) は、表示モニタの表示内容の変化を説明する説明図である。

【図 2 3 - 1 0】特徴部 1 1 2 I W における遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 - 1 1】特徴部 1 1 2 I W における遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 - 1 2】設定確認処理および設定変更処理を示すフローチャートである。

20

【図 2 3 - 1 3】電源投入時に実行される処理を示す説明図である。

【図 2 3 - 1 4】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 2 3 - 1 5】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 - 1 6】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 - 1 7】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 2 3 - 1 8】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 2 3 - 1 9】初期出目決定テーブルを示す説明図である。

【図 2 3 - 2 0】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 2 3 - 2 1】遊技前示唆演出決定テーブルを示す説明図である。

【図 2 3 - 2 2】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。

30

【図 2 3 - 2 3】遊技中示唆演出決定テーブルを示す説明図である。

【図 2 3 - 2 4】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 2 3 - 2 5】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。

【図 2 3 - 2 6】演出動作例を示す図である。

【図 2 3 - 2 7】演出動作例を示す図である。

【図 2 3 - 2 8】変形例 1 におけるセキュリティカバーを示す図である。

【図 2 3 - 2 9】変形例 1 における遊技機用枠の開閉を示す図である。

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

【図 2 3 - 3 1】変形例 2 における遊技機用枠の開閉を示す図である。

40

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

【発明を実施するための形態】

【0 0 3 0】

(基本説明)

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

【0 0 3 1】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

図 1 は、パチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技

50

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。

【0032】

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

10

【0033】

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

20

【0034】

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

【0035】

遊技盤 2 における遊技領域の中央付近には画像表示装置 5 が設けられている。画像表示装置 5 は、例えば LCD（液晶表示装置）や有機 EL（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置 5 は、プロジェクタ及びスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置 5 には、各種の演出画像が表示される。

30

【0036】

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

【0037】

画像表示装置 5 の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示及びアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。

40

【0038】

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。

【0039】

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 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられ、第 1 保留表示器 2 5 A は、LED の点灯個数に

50

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。

【0040】

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。

【0041】

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。

10

【0042】

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。

20

【0043】

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

【0044】

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。

30

【0045】

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。

【0046】

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

40

【0047】

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。

【0048】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、7セグメントのLEDなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「ー」などの点灯パターンなどにより表され

50

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。

【0049】

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

【0050】

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。

【0051】

遊技盤2の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【0052】

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

【0053】

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。

【0054】

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

【0055】

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

【0056】

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。

【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、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。

【0058】

パチンコ遊技機1では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ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。

【0059】

（遊技の進行の概略）

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

10

20

30

40

50

の上限数（例えば4）まで保留される。

【0060】

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）。

【0061】

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。

10

【0062】

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。

【0063】

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。

【0064】

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

20

【0065】

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

【0066】

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

30

【0067】

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

40

【0068】

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

【0069】

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

50

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状態様（大入賞口の開放回数が上記ラウンド数と同じであり、かつ、大入賞口の閉鎖タイミングも同じ等）で大入賞口が開放状態となる。なお、大当り種別と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

【0070】

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。

【0071】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

【0072】

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。

【0073】

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

【0074】

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

【0075】

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

【0076】

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。

【0077】

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。

【0078】

（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、

10

20

30

40

50

当該演出は、画像表示装置 5 に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力、及び／又は、遊技効果ランプ 9 の点等／消灯、可動体 3 2 の動作等により行われてもよい。

【0079】

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

10

【0080】

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た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。

【0081】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに伴ってリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機 1 では、演出態様に伴って表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当たり」となる割合（大当たり信頼度、大当た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たり信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

20

【0082】

特図ゲームの表示結果が「大当たり」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た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「大当たり」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示される。

【0083】

大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当たり」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示され、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当たり（通常大当たり）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「6」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当たり」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

30

【0084】

特図ゲームの表示結果が「小当たり」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たり組合せとなる確定飾り図柄（例えば、「1 3 5」等）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当たり」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当たり種別（小当たり遊技状態と同様の態様の大当たり遊技状態の大当たり種別）の「大当たり」となるときと、「小当たり」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。

40

【0085】

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

50

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、大当た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。

【0086】

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、大当たり信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当た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）における大当た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。

10

【0087】

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。

【0088】

大当たり遊技状態中にも、大当たり遊技状態を報知する大当たり中演出が実行される。大当たり中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当た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、小当たり遊技状態中にも、小当たり遊技状態を報知する小当たり中演出が実行される。なお、小当たり遊技状態中と、一部の大当たり種別（小当たり遊技状態と同様の態様の大当たり遊技状態の大当たり種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当たり種別）での大当たり遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当たり遊技状態中であるか、大当た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、小当たり遊技状態の終了後と大当た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。

20

【0089】

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

30

【0090】

（基板構成）

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

【0091】

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

40

【0092】

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。

【0093】

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

50

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

【0094】

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

10

【0095】

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

【0096】

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

20

【0097】

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

【0098】

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

30

【0099】

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

40

【0100】

演出制御基板 12 には、演出制御用 CPU 120 と、ROM 121 と、RAM 122 と、表示制御部 123 と、乱数回路 124 と、I/O 125 とが搭載されている。

【0101】

演出制御用 CPU 120 は、ROM 121 に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部 123 とともに演出を実行するための処理（演出制御基板 12 の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM 121 が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 122 がメインメモリとして使用される。

50

【0102】

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。

【0103】

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。

【0104】

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

10

【0105】

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。

20

【0106】

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。

【0107】

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

【0108】

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。

30

【0109】

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。

【0110】

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。

40

【0111】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0112】

（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

50

る遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0113】

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

【0114】

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。

【0115】

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。

【0116】

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

【0117】

RAM102にバックアップデータが記憶されている場合（ステップS4；Yes）、CPU103は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップS5）。ステップS5では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM102のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM102のデータが正常であると判定する。

【0118】

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。

【0119】

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

10

20

30

40

50

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。

【0120】

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又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU120は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

10

【0121】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板12に演出制御コマンドを送信した後は、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。

【0122】

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等を示す情報)、始動情報(始動入賞の回数等を示す情報)、確率変動情報(確変状態となった回数等を示す情報)などのデータを出力する(ステップS23)。

20

30

【0123】

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

【0124】

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

40

【0125】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU103は、コマンド制御処理を実行する(ステップS27)。CPU103は、上記

50

各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップS27のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【0126】

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

【0127】

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

【0128】

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

【0129】

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

【0130】

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。

【0131】

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等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理で

は、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

【0132】

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

【0133】

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。

10

【0134】

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

20

【0135】

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

30

【0136】

ステップS115の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

40

【0137】

ステップS116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

50

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。

【0138】

ステップS117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。

【0139】

ステップS118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。

【0140】

ステップS119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“ 10 ”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

【0141】

ステップS120の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 10 ”のときに実行される。この小当り終了処理には、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。

【0142】

(演出制御基板12の主要な動作)

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

【0143】

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。

【0144】

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

10

20

30

40

50

る割込みである。演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない C P U を用いている場合には、割込み禁止命令（D I 命令）を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

10

【0145】

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

20

【0146】

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

【0147】

30

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

【0148】

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

40

【0149】

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

【0150】

ステップ S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 1 1 から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における

50

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。

【 0 1 5 1 】

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

10

【 0 1 5 2 】

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

20

【 0 1 5 3 】

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

30

40

【 0 1 5 4 】

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

【 0 1 5 5 】

50

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

【0156】

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

10

【0157】

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

20

【0158】

(基本説明の変形例)

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

【0159】

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。

【0160】

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

30

【0161】

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

40

【0162】

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

50

【0163】

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

【0164】

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

10

【0165】

（特徴部31AKに関する説明）

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

20

【0166】

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

30

【0167】

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

【0168】

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

40

50

【0169】

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

【0170】

（特徴部31AKの演出動作例）

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

10

【0171】

（スーパーリーチA）

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

20

30

【0172】

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

【0173】

（スーパーリーチB）

スーパーリーチBとなる場合には、図9（C）に示すように、画像表示装置5にキャラクタ31AK001が表示されてリーチ演出が開始される。ここでは、例えばキャラクタ31AK001を使用したアニメーション等が表示される。スーパーリーチ演出の導入部分が終了する等、スーパーリーチ演出が開始されてから所定期間経過すると、図9（F）に示すように、画像表示装置5の画面全体にスーパーリーチBのタイトル31AK005（ここでは「SPリーチB」の文字）が表示されるとともに、スピーカ8からリーチのタイトル名に対応する音声（ここでは「スーパーリーチB」）が出力されることで、スーパーリーチBのタイトルが報知される。その後、スーパーリーチBのタイトル31AK005が消去され、図9（G）に示すように、敵キャラであるキャラクタ31AK006が表示され、キャラクタ31AK001のセリフ31AK004が表示されたり、キャラクタ31AK001とキャラクタ31AK006とが対決するスーパーリーチBのリーチ演出の後続部分が実行される。

40

【0174】

50

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

【0175】

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

【0176】

(スーパーリーチ D)

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

【0177】

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

【0178】

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

【0179】

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

【0180】

(スーパーリーチ E)

スーパーリーチ E となる場合には、図10 (A) に示すように、画像表示装置5の左上

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

【0181】

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

【0182】

（タイトルの報知タイミング）

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

【0183】

（タイトルの表示領域）

また、この実施の形態では、スーパーリーチA及びスーパーリーチBにおいては、画像表示装置5の画面全体（第1領域）においてタイトルが報知され、スーパーリーチD及びスーパーリーチEにおいては、画像表示装置5の画面の一部（第2領域）においてタイトルが報知される。このようにすることで、リーチ演出に応じたタイトル報知を実行でき演出効果が向上する。特に、大当たり信頼度の高いリーチである場合には、信頼度の低いリーチである場合よりも広い表示領域でタイトル報知が実行されるので効果的なタイトル報知が可能になる。なお、画像表示装置5の画面全体におけるタイトル報知とは、画面いっぱいに収まるサイズでタイトルが表示されるものであってもよいし、背景全体をタイトル報知用の背景としてそこにタイトルが表示されるもの（画面全体を使用したタイトル報知）等であってもよい。また、スーパーリーチAとスーパーリーチBとでタイトル報知を行う表示領域を異ならせてもよいし、スーパーリーチDとスーパーリーチEとでタイトル報知を行う表示領域を異ならせてもよい。

【0184】

リーチ演出に応じてタイトル報知を行う表示領域を異ならせる方法は、この実施の形態

10

20

30

40

50

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

【0185】

(期待度示唆表示)

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

10

【0186】

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

20

【0187】

(タイトルの表示終了タイミング)

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

30

【0188】

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

【0189】

(決め演出)

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

40

【0190】

この実施の形態では、リーチ演出中も継続してタイトルを報知する場合でも、決め演出

50

が実行される前にタイトルの報知を終了するようになっている。これにより、決め演出に注目させることができ、また、メリハリのあるタイトル報知を実行できる。

【0191】

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

【0192】

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

【0193】

（発展演出）

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

【0194】

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

【0195】

（期待度示唆演出）

図9（H）に示す演出動作例では、期待度示唆表示31AK008が期待度を示す黒い星が最初から表示されるようになっていたが、最初に5つの白い星を表示し、段階的に黒い星となることで期待度示唆する期待度示唆演出を実行するようにしてもよい。

【0196】

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

10

20

30

40

50

るといったように強調表示される。このようにすることで、期待度示唆演出が終了したことがわかりやすくなる。

【0197】

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

10

【0198】

(演出モード)

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

20

【0199】

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

30

【0200】

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

40

【0201】

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

50

(リーチ演出が実行されるときの状態)によって、リーチのタイトルを報知するか否かやタイトル報知の実行割合を異ならせてもよい。例えば、所定の演出モードが選択された場合には、リーチのタイトルが報知されないようにしてもよい。このようにすることで、遊技者の好みに応じた演出を実行でき演出効果が向上する。

【0202】

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

10

【0203】

(発展演出の他の例)

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

20

【0204】

(予告演出)

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

30

40

【0205】

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

【0206】

(タイトル報知の実行タイミング)

50

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

【0207】

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

10

【0208】

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

【0209】

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

20

【0210】

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

30

【0211】

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

40

【0212】

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

【0213】

50

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

【0214】

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

10

【0215】

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

20

【0216】

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

【0217】

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

30

【0218】

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

【0219】

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

40

【0220】

この実施の形態では、タイトル予告とセリフ予告とでは、実行可能な演出態様の数（表示可能な表示色の数）が異なっている。このようにすることで、演出が多彩になり演出効果が高まる。タイトル予告とセリフ予告とにおいて、実行可能な演出態様の数は任意に変

50

更してもよく、実行可能な演出態様の数や種類が同じであってもよい。このようにすることで、統一感ある予告演出が実行でき、遊技者は大当たり信頼度を把握しやすくなる。

【0221】

(作用演出)

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

【0222】

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

【0223】

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

【0224】

(サブ液晶)

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

【0225】

上記実施の形態では、示唆演出としてのリーチ演出のタイトルの報知について、本発明を適用した例を説明したが、他の演出に関するタイトル報知(主に文字を表示する報知)に本発明を適用してもよい。例えば、予告演出(例えば先読み予告演出)として、画像表

示装置 5 における背景画像や演出態様がそれぞれ異なる複数のゾーン（ステージ、演出モード等）に移行させる先読みゾーン演出を実行する場合において、移行したゾーンのタイトル報知に本発明を適用してもよい。ミッション（「7 でリーチをかけろ」、「スティックコントローラを使って敵を全滅させろ」等）を提示し、当該ミッションを達成したときに遊技者に有利な状態となるミッション演出を実行する場合に、ミッションのタイトル報知に本発明を適用してもよい。

【0226】

（特徴部 31AK の変形例 1）

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

【0227】

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

【0228】

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

【0229】

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

【0230】

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

【0231】

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

【0232】

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

【0233】

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

【0234】

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

10

【0235】

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

【0236】

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

20

【0237】

（特徴部31AKの変形例2）

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

30

【0238】

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

40

【0239】

可変表示開始後にシャッター演出が実行された場合に、フルーツ柄画像が表示されるときには、フルーツ柄画像が表示されないときよりも大当たり信頼度が高い。また、リーチ演出実行中に、リーチタイトル表示をする際に、フルーツ柄画像で表示がされるときには、フルーツ柄画像で表示がされないときよりも大当たり信頼度が高い。フルーツ柄が表示されないときには、たとえば、各要素E1～E5を含まない無地の画像が表示される。なお、シャッター演出およびリーチタイトル演出が実行されたときの大当たり信頼度を示す画像として、フルーツ柄画像以外の画像のパターンが用意されていてもよい。たとえば、大当たり

50

信頼度の順に白画像<青画像<赤画像<フルーツ柄画像が用意されていてもよい（たとえば、赤色のシャッターや赤文字のリーチタイトル等）。そして、可変表示の表示結果が大当たりとなるか否かにより、所定の乱数抽選でいずれか1つの画像パターンが選択されるようにしてもよい。

【0240】

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

10

【0241】

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

20

【0242】

次いで、図19（d）に示すように、スーパリーチ演出が開始される。可変表示は例えば画面右上に小さく表示され、画面左側にキャラクタが表示される。画面右下には、リーチタイトル画像31AK062が表示され、これから実行されるスーパリーチの内容がリーチタイトル表示として示される。リーチタイトル画像31AK062には、要素E1～E5全てを含むフルーツ柄の画像が表示される。また、リーチタイトル画像31AK062には、バトル演出を伴うリーチ演出が実行されることを示す「バトルリーチ」の文字が表示される。

30

【0243】

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

【0244】

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

40

【0245】

図19（a）、（d）に示すように、シャッター画像31AK061およびリーチタイトル画像31AK062のいずれにもフルーツ柄画像を構成する全ての要素E1～E5を含んで表示される。このようにすれば、表示サイズの異なるシャッター画像31AK06

50

1とリーチタイトル画像31AK062とのいずれにおいても、フルーツ柄画像を好適に表示することができる。これにより、大当たり信頼度の高いフルーツ柄画像が表示されたことを正確に伝えることができる。

【0246】

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

【0247】

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

10

【0248】

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

20

【0249】

(特徴部31AKに関する付記)

(1)上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、遊技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ことを示唆する示唆演出(例えばリーチ演出)を実行可能な示唆演出実行手段(例えば演出制御用CPU120)と、前記示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段(例えば演出制御用CPU120)と、を備え、前記タイトル報知手段は、前記示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを報知可能である(例えば図9(D)、(F))。

30

【0250】

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。

【0251】

(2)上記(1)の遊技機において、前記示唆演出実行手段は、複数種類の前記示唆演出を実行可能であって、複数種類の前記示唆演出において、前記所定期間内の演出の少なくとも一部は共通の態様で実行可能であるようにしてもよい(例えば図9(C))。

【0252】

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

【0253】

40

(3)上記(1)または(2)の遊技機において、前記示唆演出実行中の複数の実行タイミングにおいて、前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出(例えば発展演出や予告演出)を実行可能であり、前記所定期間中には前記特定演出の実行タイミングが設けられないようにしてもよい。

【0254】

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

【0255】

(4)上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として少なくとも第1示唆演出(例えばスーパーリーチAやスーパーリーチ

50

Bのリーチ演出)と第2示唆演出(例えばスーパーリーチDやスーパーリーチEのリーチ演出)とを実行可能であり、前記タイトル報知手段は、前記第2示唆演出では、当該第2示唆演出の開始時から当該第2示唆演出に対応したタイトルを報知するようにしてもよい。

【0256】

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

【0257】

(5)上記(4)の遊技機において、前記第2示唆演出が実行された場合よりも前記第1示唆演出が実行された場合の方が前記有利状態に制御される割合が高いようにしてもよい。

10

【0258】

このような構成によれば、演出効果が向上する。

【0259】

(6)上記(1)から(5)のいずれかの遊技機において、前記示唆演出実行手段は、前記所定期間において報知されるタイトルに関連する演出態様で前記示唆演出を実行可能であるようにしてもよい。

【0260】

このような構成によれば、演出効果が向上する。

【0261】

20

(7)上記(1)から(6)のいずれかの遊技機において、遊技者の動作を検出可能な検出手段(例えばスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31B)と、前記検出手段に対応した特定表示(例えば小ボタン画像31AK043、大ボタン画像31AK047、スティック画像31AK051)を行う特定表示実行手段(例えば演出制御用CPU120)と、をさらに備え、前記特定表示実行手段は、前記特定表示として、第1特定表示(例えば小ボタン画像31AK043)と、前記第1特定表示よりも遊技者にとって有利度が高い第2特定表示(例えば、大ボタン画像31AK047、スティック画像31AK051)を表示可能であり、前記検出手段による検出の有効期間において、前記第1特定表示を表示した後に当該第1特定表示を前記第2特定表示に変化させ(例えば図17(E)、図18(I))、前記検出手段による検出の有効期間において、変化後の前記第2特定表示を用いた動作演出が実行されるようにしてもよい(例えば図18(J)、(K))。

30

【0262】

このような構成によれば、演出効果が向上する。

【0263】

(8)上記(1)から(7)のいずれかの遊技機において、前記有利状態への制御の期待度を示唆する示唆表示として、表示サイズが第1サイズである第1示唆表示(図19(a)に示すシャッター演出時に表示する第1サイズのシャッター画像31AK061による表示等)と、表示サイズが第2サイズである第2示唆表示(図19(d)に示すリーチタイトル演出時に表示する第2サイズのリーチタイトル画像31AK062等)とを表示可能な表示手段(例えば画像表示装置5、演出制御用CPU120)をさらに備え、前記表示手段は、態様の異なる複数種類の要素(図19(a)、(d)に示す要素E1(バナナ)、要素E2(メロン)、要素E3(リンゴ)、要素E4(スイカ)、要素E5(イチゴ)等)を含んで構成された特定画像(図19(a)、(d)に示すフルーツ柄等)を表示可能であり、前記特定画像を含むパターンにて前記第1示唆表示および前記第2示唆表示のいずれを表示するときにも、複数種類の要素が前記第1示唆表示および前記第2示唆表示のいずれにも含まれるように表示する(図19(a)、(d)に示すシャッター画像31AK061、リーチタイトル画像31AK062のいずれにも要素E1~E5が含まれるように表示する等)ようにしてもよい。

40

【0264】

50

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

【0265】

(特徴部38SHに関する説明1)

次に、本実施の形態の特徴部38SHについて説明する。特徴部38SHを持つ遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、表示手段を備える。表示手段は、所定状態に関連する関連表示と、特定表示とを表示可能である。そして、関連表示に特定表示を重ねて表示する場合にも、該関連表示の内容が認識可能となる。

【0266】

なお、以下の説明では、説明が煩雑になってしまうことを防ぐことを目的として、関連表示について特定のテロップ画像を例にとって説明する。しかしながら、関連表示は、例示されたテロップ画像に限定されるものではなく、所定状態に関連する様々なテロップ画像に適用可能である。

【0267】

ここで、テロップとは、狭義には、図20-1～図20-43に示す演出動作例のように、帯状の枠表示内を文字情報が移動する画像であり、広義には、帯状の枠表示がなく文字情報のみを表示することである。広義のテロップは、文字情報が移動する態様であってもよいし、文字情報が移動しない態様であってもよい。文字情報は、文字列、文字、記号、絵文字等で構成される情報であって、例えば、遊技者に対して何らかの報知を行う目的で表示される情報や、演出に関連する情報を提示する情報等である。文字情報は、実在する文字列、文字、記号、絵文字等で構成される情報に限られず、架空の文字列、文字、記号、絵文字等を含んでもよい。

【0268】

図20-1～図20-43に示す演出動作例では、主として、遊技者に対して何らかの報知を行う目的で表示される文字情報を含むテロップについて説明する。一方、演出に関連する文字情報を含むテロップの一例として、楽曲を出力する演出が実行されているときにテロップを表示するような場合に、出力されている楽曲の歌詞を示す文字情報を含むテロップを表示可能である。即ち、楽曲の歌詞を示す文字情報は、遊技者に対して何らかの報知を行う目的で表示されるものではないが、演出に関連する文字情報ではある。

【0269】

(特徴部38SHに関する演出動作例1)

図20-1は、特徴部38SHに関する演出動作例を示す。この例では、所定状態に関連する関連表示として、大当たり中演出の実行中であることを報知するテロップ画像の表示を例にとって説明する。また、この例では、特定表示として、右側の遊技領域に向けて遊技球を発射するよう指示する右打ち指示画像の表示を例にとって説明する。

【0270】

演出制御用CPU120は、大当たり中演出の実行中であることを報知するテロップ画像を画像表示装置5に表示可能である。例えば、演出制御用CPU120は、図20-1に示すように、画像表示装置5の表示領域における上方の領域に、左右に延びる大当たりテロップ画像38SH10を表示する。大当たりテロップ画像38SH10は、「LIVE BONUS」との文字情報38SH11が表示される態様の画像である。この例では、大当たりテロップ画像38SH10の「LIVE BONUS」との文字情報38SH11が認識可能であることを以て、大当たり中演出の実行中であることが報知される。

【0271】

また、演出制御用CPU120は、右側の遊技領域に向けて遊技球を発射するよう指示する右打ち指示画像を画像表示装置5に表示可能である。例えば、演出制御用CPU120は、図20-1に示すように、画像表示装置5の表示領域における右上方の領域に、右打ち指示画像38SH20を表示する。右打ち指示画像38SH20は、「右打ち」という文字情報と「→」という矢印とが、輪になるように交互に表示され、時計回りに回転する態様の画像である。この例では、右打ち指示画像38SH20を表示することにより、

右側の遊技領域に向けて遊技球を発射するよう指示する。

【0272】

演出制御用CPU120は、例えば、大当たり中演出の実行中であることを条件として、大当たりテロップ画像38SH10を表示する。また、例えば、大当たり遊技状態であるにもかかわらず、左側の遊技領域に向けて遊技球が発射されていることが検知された場合に、演出制御用CPU120は、右打ち指示画像38SH20を表示する。したがって、大当たり遊技状態であるにもかかわらず、左側の遊技領域に向けて遊技球が発射されていることが検知された場合、演出制御用CPU120は、大当たりテロップ画像38SH10と右打ち指示画像38SH20とを同時に表示することになる。

【0273】

ここで、画像表示装置5に表示される複数の画像は、それぞれ表示のプライオリティが設定されている。演出制御用CPU120は、表示のプライオリティが異なる複数の画像を重ねて表示する場合、表示のプライオリティが高い画像を、その画像よりも表示のプライオリティが低い画像の前面に表示する。この例では、大当たりテロップ画像38SH10よりも右打ち指示画像38SH20の方が表示のプライオリティが高いものとする。その場合、大当たりテロップ画像38SH10の前面に右打ち指示画像38SH20が重なって表示されるため、大当たりテロップ画像38SH10の文字情報38SH11が右打ち指示画像38SH20に隠れて認識困難又は認識不可能となり、大当たりテロップ画像38SH10の内容が認識困難又は認識不可能となってしまうことがある。図20-1(A)に示す例では、「LIVE BONUS」という文字列の「BONUS」という文字列の一部が右打ち指示画像38SH20に隠れて認識困難となり、大当たりテロップ画像38SH10の内容が認識困難となっている。このように、大当たりテロップ画像38SH10の文字情報38SH11の一部又は全部が認識困難又は認識不可能である場合、大当たりテロップ画像38SH10の内容が大当たり中演出の実行中であることを報知するものであることを認識困難又は認識不可能となる。

【0274】

そこで、この例では、大当たりテロップ画像38SH10の文字情報38SH11を移動させることで、大当たりテロップ画像38SH10の内容を認識可能とする。図20-1に示す例では、図20-1(A)に示す状態から大当たりテロップ画像38SH10の文字情報38SH11を右側から左側へ移動させることにより、図20-1(B)に示すように、「LIVE BONUS」という文字列の全部が右打ち指示画像38SH20に隠れない位置まで移動して認識可能となり、大当たりテロップ画像38SH10の内容が大当たり中演出の実行中であることを報知するものであることを認識可能となる。

【0275】

なお、文字情報38SH11の文字は、画像表示装置5の表示領域の左端に到達すると、更なる移動に伴い表示されなくなる。このように、文字情報38SH11を右側から左側へ移動させた結果、文字情報38SH11が表示されなくなった場合、演出制御用CPU120は、文字情報38SH11を、画像表示装置5の表示領域の右側から左側へ移動させるように再び表示する。

【0276】

また、大当たりテロップ画像38SH10といったテロップ画像の表示位置は、大当たり中演出や可変表示中の演出の視認性を妨げ難い表示位置であれば、画像表示装置5の表示領域における如何なる位置であってもよい。例えば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の表示領域における右方又は左方の領域に、上下に延びるテロップ画像を表示可能である。また、演出制御用CPU120は、斜め方向に延びるテロップ画像を表示可能である。

【0277】

このように、図20-1に示す例では、大当たり中演出の実行中であることを報知する大当たりテロップ画像38SH10と、右打ち指示画像38SH20とを表示可能であり、大当たりテロップ画像38SH10に右打ち指示画像38SH20を重ねて表示する場合にも

10

20

30

40

50

、大当たりテロップ画像 38SH10 の文字情報 38SH11 を移動させることにより、大当たりテロップ画像 38SH10 の内容が認識可能となる。

【0278】

(特徴部 38SH に関する演出動作例 2)

図 20-2 は、特徴部 38SH に関する他の演出動作例を示す。この例では、上述した例と異なる点について詳細に説明し、共通の構成についてはその詳細な説明を省略する。

【0279】

この例では、大当たりテロップ画像 38SH10 に「LIVE BONUS」との複数の同じ文字情報を表示することで、1つの文字情報からは大当たりテロップ画像 38SH10 の内容を認識困難又は認識不可能である場合でも、複数の同じ文字情報から大当たりテロップ画像 38SH10 の内容を認識可能とする。

10

【0280】

図 20-2 (A) に示す例では、大当たりテロップ画像 38SH10 に「LIVE BONUS」との 2つの文字情報 38SH111、文字情報 38SH112 を表示しているが、文字情報 38SH111 は「LIVE」という文字列が画像表示装置 5 の表示領域に収まらず一部が切れており、文字情報 38SH111 からは大当たりテロップ画像 38SH10 の内容を認識困難である。また、文字情報 38SH112 は「BONUS」という文字列の一部が右打ち指示画像 38SH20 に隠れており、文字情報 38SH112 からも大当たりテロップ画像 38SH10 の内容を認識困難である。しかしながら、文字情報 38SH111 の「LIVE」という文字列の認識可能な一部の文字と、文字情報 38SH111 の「BONUS」という認識可能な文字列と、文字情報 38SH112 の「LIVE」という認識可能な文字列と、文字情報 38SH112 の「BONUS」という文字列の認識可能な一部の文字とによれば、大当たりテロップ画像 38SH10 には「LIVE BONUS」という文字情報が表示されていることを認識可能であり、大当たりテロップ画像 38SH10 の内容が大当たり中演出の実行中であることを報知するものであることを認識可能となる。

20

【0281】

また、この例においても、大当たりテロップ画像 38SH10 の文字情報 38SH111 と文字情報 38SH112 とを移動させることで、大当たりテロップ画像 38SH10 の内容をより容易に認識可能とする。図 20-2 に示す例では、図 20-2 (A) に示す状態から大当たりテロップ画像 38SH10 の文字情報 38SH111 と文字情報 38SH112 とを右側から左側へ移動させることにより、図 20-2 (B) に示すように、文字情報 38SH111 の「LIVE」という文字列の認識可能な範囲と、文字情報 38SH112 の「BONUS」という文字列の認識可能な範囲とが変わっている。即ち、文字情報 38SH111 と文字情報 38SH112 とを移動させることにより、各々の文字情報において認識可能な文字列の範囲が変わるので、文字情報が移動せずに認識困難又は認識不可能な文字が不変である場合と比較して、大当たりテロップ画像 38SH10 の内容が大当たり中演出の実行中であることを報知するものであることをより容易に認識可能となる。

30

【0282】

このように、図 20-2 に示す例では、大当たり中演出の実行中であることを報知する大当たりテロップ画像 38SH10 と、右打ち指示画像 38SH20 とを表示可能であり、大当たりテロップ画像 38SH10 に右打ち指示画像 38SH20 を重ねて表示する場合にも、大当たりテロップ画像 38SH10 に複数の同じ文字情報を表示することにより、テロップ画像 38SH10 の内容が認識可能となる。

40

【0283】

(特徴部 38SH に関する演出動作例 3)

図 20-3 は、特徴部 38SH に関する他の演出動作例を示す。この例では、上述した例と異なる点について詳細に説明し、共通の構成についてはその詳細な説明を省略する。

【0284】

演出制御用 CPU 120 は、大当たり遊技状態にて実行される大当たり中演出に関連する大

50

当中楽曲をスピーカ 8 L、8 R から出力可能である。例えば、演出制御用 CPU 120 は、大当中演出としてキャラクタが歌やダンスを披露するライブ演出を実行し、その歌やダンスに対応する楽曲を大当中楽曲として出力する。

【0285】

ここで、演出制御用 CPU 120 は、大当り種別に応じて異なる種類の大当中楽曲を出力可能である。このような態様の場合、大当中演出として実行されるライブ演出にて披露される楽曲を、大当り種別に応じて異ならせればよい。このような態様によれば、大当中楽曲を聴いた遊技者に対して、いずれの大当り種別の大当り遊技状態であるかを容易に認識させることができる。

【0286】

例えば、「確変大当り」である場合と、「非確変大当り」である場合とで、大当中楽曲を異ならせればよい。特に、「確変大当り」である場合には、印象的なイントロの楽曲を大当中楽曲として採用することにより、大当り遊技状態が開始されたことに応じて、あるいは、大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出されたことに応じて大当中楽曲を出力すれば、大当り遊技状態の開始時から、あるいは、大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出された時点で、興趣を一気に高めることができる。

【0287】

また、大当中演出として、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出を実行する場合には、大当中楽曲として、「非確変大当り」に対応する大当中楽曲を採用することにより、大当り遊技状態の開始時、あるいは、大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出された時点では、大当り種別が「確変大当り」であることを報知しないようにすればよい。このような態様の場合、大当中演出として昇格演出が実行されたことに応じて、大当中楽曲を、「非確変大当り」に対応する大当中楽曲から、「確変大当り」に対応する大当中楽曲に変更するようにしてもよい。その際、「確変大当り」に対応する大当中楽曲を出力するにあたっては、楽曲のイントロから出力するようにしてもよいし、楽曲のサビのパートから出力するようにしてもよい。このような態様によれば、昇格演出による遊技者の興趣向上の効果を、より高めることができる。

【0288】

また、演出制御用 CPU 120 は、右側の遊技領域に向けて遊技球を発射するよう指示する右打ち指示音をスピーカ 8 L、8 R から出力可能である。例えば、演出制御用 CPU 120 は、「右を狙ってね」といった音声を右打ち指示音声として出力する。

【0289】

演出制御用 CPU 120 は、例えば、大当中演出の実行中であることを条件として、大当中楽曲を出力する。また、例えば、大当り遊技状態であるにもかかわらず、左側の遊技領域に向けて遊技球が発射されていることが検知された場合に、演出制御用 CPU 120 は、右打ち指示音声を出力する。したがって、大当り遊技状態であるにもかかわらず、左側の遊技領域に向けて遊技球が発射されていることが検知された場合、演出制御用 CPU 120 は、大当中楽曲と右打ち指示音声とを同時に出力することになる。その場合、大当中楽曲と右打ち指示音声とのいずれも認識困難又は認識不可能となってしまう可能性がある。

【0290】

また、上述したように、大当り遊技状態であるにもかかわらず、左側の遊技領域に向けて遊技球が発射されていることが検知された場合、演出制御用 CPU 120 は、大当りテロップ画像 38 SH10 と右打ち指示画像 38 SH20 とを同時に表示するが、大当りテロップ画像 38 SH10 の文字情報 38 SH11 が右打ち指示画像 38 SH20 に隠れて認識困難又は認識不可能となり、大当りテロップ画像 38 SH10 の内容が認識困難又は認識不可能となってしまうことがある。

【0291】

図 20-3 (A) に示す例では、大当りテロップ画像 38 SH10 の文字情報 38 SH11 が右打ち指示画像 38 SH20 に隠れていないため、大当りテロップ画像 38 SH1

10

20

30

40

50

0の内容が大当たり中演出の実行中であることを報知するものであることを視覚的に認識可能である。したがって、演出制御用CPU120は、大当たり中楽曲の音量よりも右打ち指示音声の音量を大きくする等して、右打ち指示音声聴覚的に認識し易くさせる。ここで、大当たり中楽曲の音量よりも右打ち指示音声の音量を大きくするには、大当たり中楽曲の音量を下げて右打ち指示音声の音量を上げる方法と、大当たり中楽曲の音量を下げるが右打ち指示音声の音量を上げない方法と、大当たり中楽曲の音量を下げずに右打ち指示音声の音量を上げる方法とがある。

【0292】

図20-3(B)に示す例では、「LIVE BONUS」という文字列の「BONUS」という文字列の一部が右打ち指示画像38SH20に隠れて認識困難となり、大当たりテロップ画像38SH10の内容が視覚的に認識困難となっている。そこで、この例では、右打ち指示音声の音量よりも大当たり中楽曲の音量を大きくする等して、大当たり中楽曲聴覚的に認識し易くさせることにより、大当たりテロップ画像38SH10の内容が大当たり中演出の実行中であることを報知するものであることを認識可能にする。ここで、右打ち指示音声の音量よりも大当たり中楽曲の音量を大きくするには、右打ち指示音声の音量を下げて大当たり中楽曲の音量を上げる方法と、右打ち指示音声の音量を下げるが大当たり中楽曲の音量を上げない方法と、右打ち指示音声の音量を下げずに大当たり中楽曲の音量を上げる方法とがある。

10

【0293】

なお、演出制御用CPU120は、例えば、演出制御パターンと、大当たりテロップ画像38SH10の表示を開始してから経過した演出時間とに基づいて、文字情報38SH11の位置を特定可能である。したがって、演出制御用CPU120は、右打ち指示画像38SH20を表示する場合、演出制御パターンと、大当たりテロップ画像38SH10の表示を開始してから経過した演出時間とに基づいて、文字情報38SH11が右打ち指示画像38SH20に隠れるかを判定することができる。

20

【0294】

このように、図20-3に示す例では、大当たり中演出の実行中であることを報知する大当たりテロップ画像38SH10と、右打ち指示画像38SH20とを表示可能であり、テロップ画像38SH10に右打ち指示画像38SH20を重ねて表示する場合にも、大当たり中楽曲の音量と、右打ち指示音声の音量との少なくとも一方の音量を調整することにより、大当たりテロップ画像38SH10の内容が認識可能となる。

30

【0295】

また、演出制御用CPU120は、例えば「LIVE BONUS」との音声をスピーカ8L、8Rから出力することにより、大当たり遊技状態に制御されていることを報知するようにしてもよい。このような態様とする場合、図20-3(A)に示す例のように、大当たりテロップ画像38SH10の内容が大当たり中演出の実行中であることを報知するものであることを視覚的に認識可能であれば、「LIVE BONUS」との音声の音量よりも右打ち指示音声の音量を大きくし、図20-3(B)に示す例のように、大当たりテロップ画像38SH10の内容が視覚的に認識困難であれば、右打ち指示音声の音量よりも「LIVE BONUS」との音声の音量を大きくすればよい。その際、大当たり中楽曲の音量については、変更してもよいし、変更しなくてもよい。

40

【0296】

(特徴部38SHに関する説明2)

また、特徴部38SHを持つ遊技機の表示手段は、第1の関連表示に重ねて表示される特定表示として、該関連表示とは異なる第2の関連表示を表示可能である。そして、第1の関連表示に第2の関連表示を重ねて表示する場合にも、第1の関連表示の内容が認識可能となる。

【0297】

(特徴部38SHに関する演出動作例4)

図20-4は、特徴部38SHに関する他の演出動作例を示す。この例では、第1の関

50

連表示として、先読みゾーン演出の実行中であることを報知するテロップ画像の表示を例にとって説明する。また、この例では、第2の関連表示として、先読みゾーン演出の注目ポイントを教示するテロップ画像の表示を例にとって説明する。

【0298】

上述したように、先読みゾーン演出とは、背景画像や演出態様がそれぞれ異なる複数のゾーンに移行させる演出である。演出制御用CPU120は、始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果に基づいて、先読み判定の対象となった保留情報に対応するターゲットの可変表示において、スーパーリーチとなることや表示結果が「大当たり」となることを予告する先読みゾーン演出を実行可能である。演出制御用CPU120は、ターゲットの可変表示を含む、ターゲットの可変表示よりも前に実行される複数回の可変表示に跨って、先読みゾーン演出を実行可能である。

10

【0299】

演出制御用CPU120は、先読みゾーン演出の実行中であることを報知するテロップ画像を画像表示装置5に表示可能である。例えば、演出制御用CPU120は、図20-4に示すように、画像表示装置5の表示領域における右方の領域に、上下に延びるゾーンテロップ画像38SH30を表示する。ゾーンテロップ画像38SH30は、「LIVE ZONE」との文字情報38SH31が表示される態様の画像である。この例では、ゾーンテロップ画像38SH30の「LIVE ZONE」との文字情報38SH31が認識可能であることを以て、先読みゾーン演出の実行中であることが報知される。

20

【0300】

また、演出制御用CPU120は、先読みゾーン演出の注目ポイントを教示するテロップ画像を画像表示装置5に表示可能である。演出制御用CPU120は、図20-4に示すように、画像表示装置5の表示領域における下方の領域に、注目ポイントテロップ画像38SH40を表示する。注目ポイントテロップ画像38SH40は、「センターのメンバーに注目！」との文字情報38SH41が表示される態様の画像である。この例は、先読みゾーン演出として、複数のキャラクタが歌やダンスを披露するライブ演出を実行するもので、楽曲のサビのタイミングでいずれのキャラクタがセンターに位置しているかに応じて、先読みゾーン演出の予告対象となっている可変表示の大当たり期待度が異なる。この例では、注目ポイントテロップ画像38SH40の「センターのメンバーに注目！」との文字情報38SH41が認識可能であることを以て、先読みゾーン演出の注目ポイントが教示される。

30

【0301】

演出制御用CPU120は、例えば、先読みゾーン演出の実行中であることを条件として、ゾーンテロップ画像38SH30を表示する。また、演出制御用CPU120は、例えば、先読みゾーン演出として実行されているライブ演出の楽曲がサビに移行することを条件として、注目ポイントテロップ画像38SH40を表示する。したがって、演出制御用CPU120は、先読みゾーン演出として実行されているライブ演出の楽曲がサビに移行する場合、ゾーンテロップ画像38SH30と注目ポイントテロップ画像38SH40とを同時に表示することになる。

【0302】

40

この例では、ゾーンテロップ画像38SH30よりも注目ポイントテロップ画像38SH40の方が表示のプライオリティが高いものとする。その場合、ゾーンテロップ画像38SH30の前面に注目ポイントテロップ画像38SH40が重なって表示されるため、ゾーンテロップ画像38SH30の文字情報38SH31が注目ポイントテロップ画像38SH40に隠れて認識困難又は認識不可能となり、ゾーンテロップ画像38SH30の内容が認識困難又は認識不可能となってしまうことがある。図20-4(A)に示す例では、「LIVE ZONE」という文字列の「ZONE」という文字列の一部が注目ポイントテロップ画像38SH40に隠れて認識困難となり、ゾーンテロップ画像38SH30の内容が認識困難となっている。このように、ゾーンテロップ画像38SH30の文字情報38SH31の一部又は全部が認識困難又は認識不可能である場合、ゾーンテロップ

50

画像 38SH30 の内容が先読みゾーン演出の実行中を報知するものであることを認識困難又は認識不可能となる。

【0303】

そこで、この例では、ゾーンテロップ画像 38SH30 の文字情報 38SH31 を移動させることで、ゾーンテロップ画像 38SH30 の内容を認識可能とする。図 20-4 に示す例では、図 20-4 (A) に示す状態からゾーンテロップ画像 38SH30 の文字情報 38SH31 を下側から上側へ移動させることにより、図 20-4 (B) に示すように、「LIVE ZONE」という文字列の全部が注目ポイントテロップ画像 38SH40 に隠れない位置まで移動して認識可能となり、ゾーンテロップ画像 38SH30 の内容が先読みゾーン演出の実行中を報知するものであることを認識可能となる。

10

【0304】

なお、文字情報 38SH31 の文字は、画像表示装置 5 の表示領域の上端に到達すると、更なる移動に伴い表示されなくなる。このように、文字情報 38SH31 を下側から上側へ移動させた結果、文字情報 38SH31 が表示されなくなった場合、演出制御用 CPU120 は、文字情報 38SH31 を、画像表示装置 5 の表示領域の下側から上側へ移動させるように再び表示する。

【0305】

このように、図 20-4 に示す例では、先読みゾーン演出の実行中であることを報知するゾーンテロップ画像 38SH30 と、先読みゾーン演出の注目ポイントを教示する注目ポイントテロップ画像 38SH40 とを表示可能であり、ゾーンテロップ画像 38SH30 に注目ポイントテロップ画像 38SH40 を重ねて表示する場合にも、ゾーンテロップ画像 38SH30 の文字情報 38SH31 を移動させることにより、ゾーンテロップ画像 38SH30 の内容が認識可能となる。

20

【0306】

(特徴部 38SH に関する演出動作例 5)

図 20-5 は、特徴部 38SH に関する他の演出動作例を示す。この例では、上述した例と異なる点について詳細に説明し、共通の構成についてはその詳細な説明を省略する。

【0307】

この例では、ゾーンテロップ画像 38SH30 に「LIVE ZONE」との複数の同じ文字情報を表示することで、1つの文字情報からはゾーンテロップ画像 38SH30 の内容を認識困難又は認識不可能である場合でも、複数の同じ文字情報からゾーンテロップ画像 38SH30 の内容を認識可能とする。

30

【0308】

図 20-5 (A) に示す例では、ゾーンテロップ画像 38SH30 に「LIVE ZONE」との 2つの文字情報 38SH311、文字情報 38SH312 を表示しているが、文字情報 38SH311 は「LIVE」という文字列が画像表示装置 5 の表示領域に収まらず一部が切れており、文字情報 38SH311 からはゾーンテロップ画像 38SH30 の内容を認識困難である。また、文字情報 38SH312 は「ZONE」という文字列の一部が注目ポイントテロップ画像 38SH40 に隠れており、文字情報 38SH312 からもゾーンテロップ画像 38SH30 の内容を認識困難である。しかしながら、文字情報 38SH311 の「LIVE」という文字列の認識可能な一部の文字と、文字情報 38SH311 の「ZONE」という認識可能な文字列と、文字情報 38SH312 の「LIVE」という認識可能な文字列と、文字情報 38SH312 の「ZONE」という文字列の認識可能な一部の文字とによれば、ゾーンテロップ画像 38SH30 には「LIVE ZONE」という文字情報が表示されていることを認識可能であり、ゾーンテロップ画像 38SH30 の内容が先読みゾーン演出の実行中を報知するものであることを認識可能となる。

40

【0309】

また、この例においても、ゾーンテロップ画像 38SH30 の文字情報 38SH311 と文字情報 38SH312 とを移動させることで、ゾーンテロップ画像 38SH30 の内

50

容をより容易に認識可能とする。図20-5に示す例では、図20-5(A)に示す状態からゾーンテロップ画像38SH30の文字情報38SH311と文字情報38SH312とを下側から上側へ移動させることにより、図20-5(B)に示すように、文字情報38SH311の「LIVE」という文字列の認識可能な範囲と、文字情報38SH312の「ZONE」という文字列の認識可能な範囲とが変わっている。即ち、文字情報38SH311と文字情報38SH312とを移動させることにより、各々の文字情報において認識可能な文字列の範囲が変わるので、文字情報が移動せずに認識困難又は認識不可能な文字が不変である場合と比較して、ゾーンテロップ画像38SH30の内容が先読みゾーン演出の実行中を報知するものであることをより容易に認識可能となる。

【0310】

10

このように、図20-5に示す例では、先読みゾーン演出の実行中であることを報知するゾーンテロップ画像38SH30と、先読みゾーン演出の注目ポイントを教示する注目ポイントテロップ画像38SH40とを表示可能であり、ゾーンテロップ画像38SH30に注目ポイントテロップ画像38SH40を重ねて表示する場合にも、ゾーンテロップ画像38SH30に複数の同じ文字情報を表示することにより、ゾーンテロップ画像38SH30の内容が認識可能となる。

【0311】

(特徴部38SHに関する演出動作例6)

図20-6は、特徴部38SHに関する他の演出動作例を示す。この例では、上述した例と異なる点について詳細に説明し、共通の構成についてはその詳細な説明を省略する。

20

【0312】

演出制御用CPU120は、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く先読み予告演出として、テロップによる演出を実行可能である。一例として、演出制御用CPU120は、先読みゾーン演出に関連するゾーン楽曲をスピーカ8L、8Rから出力可能である。例えば、演出制御用CPU120は、先読みゾーン演出として実行されるライブ演出の歌やダンスに対応する楽曲をゾーン楽曲として出力する。

【0313】

ここで、演出制御用CPU120は、大当り期待度が異なる複数種類の先読みゾーン演出を実行可能であり、先読みゾーン演出の種類に応じて異なる種類のゾーン楽曲を出力可能である。このような態様の場合、先読みゾーン演出として実行されるライブ演出にて披露される楽曲を、先読みゾーン演出の種類に応じて異ならせればよい。このような態様によれば、ゾーン楽曲を聴いた遊技者に対して、大当り期待度を容易に認識させることができる。

30

【0314】

また、演出制御用CPU120は、先読みゾーン演出の注目ポイントを教示する注目ポイント音声スピーカ8L、8Rから出力可能である。例えば、演出制御用CPU120は、「センターのメンバーに注目」といった音声を注目ポイント音声として出力する。

【0315】

演出制御用CPU120は、例えば、先読みゾーン演出の実行中であることを条件として、ゾーン楽曲を出力する。また、演出制御用CPU120は、例えば、先読みゾーン演出として実行されているライブ演出の楽曲がサビに移行することを条件として、注目ポイント音声を出力する。したがって、演出制御用CPU120は、先読みゾーン演出として実行されているライブ演出の楽曲がサビに移行する場合、ゾーン楽曲と注目ポイント音声とを同時に出力することになる。その場合、ゾーン楽曲と注目ポイント音声とのいずれも認識困難又は認識不可能となってしまう可能性がある。

40

【0316】

また、上述したように、演出制御用CPU120は、先読みゾーン演出として実行されているライブ演出の楽曲がサビに移行する場合、ゾーンテロップ画像38SH30と注目ポイントテロップ画像38SH40とを同時に表示するが、ゾーンテロップ画像38SH30の文字情報38SH31が注目ポイントテロップ画像38SH40に隠れて認識困難

50

又は認識不可能となり、ゾーンテロップ画像 38SH30 の内容が認識困難又は認識不可能となってしまうことがある。

【0317】

図20-6(A)に示す例では、ゾーンテロップ画像 38SH30 の文字情報 38SH31 が注目ポイントテロップ画像 38SH40 に隠れていないため、ゾーンテロップ画像 38SH30 の内容が先読みゾーン演出の実行中を報知するものであることを視覚的に認識可能である。したがって、演出制御用CPU120は、ゾーン楽曲の音量よりも注目ポイント音声の音量を大きくする等して、注目ポイント音声を聴覚的に認識し易くさせる。ここで、ゾーン楽曲の音量よりも注目ポイント音声の音量を大きくするには、ゾーン楽曲の音量を下げて注目ポイント音声の音量を上げる方法と、ゾーン楽曲の音量を下げるが注

10

【0318】

図20-6(B)に示す例では、「LIVE ZONE」という文字列の「ZONE」という文字列の一部が注目ポイントテロップ画像 38SH40 に隠れて認識困難となり、ゾーンテロップ画像 38SH30 の内容が視覚的に認識困難となっている。そこで、この例では、注目ポイント音声の音量よりもゾーン楽曲の音量を大きくする等して、ゾーン楽曲を聴覚的に認識し易くさせることにより、ゾーンテロップ画像 38SH40 の内容が先読みゾーン演出の実行中を報知するものであることを認識可能にする。ここで、注目ポイント音声の音量よりもゾーン楽曲の音量を大きくするには、注目ポイント音声の音量を下

20

【0319】

なお、演出制御用CPU120は、例えば、演出制御パターンと、ゾーンテロップ画像 38SH30 の表示を開始してから経過した演出時間とに基づいて、文字情報 38SH31 の位置を特定可能である。したがって、演出制御用CPU120は、注目ポイントテロップ画像 38SH40 を表示する場合、演出制御パターンと、ゾーンテロップ画像 38SH30 の表示を開始してから経過した演出時間とに基づいて、文字情報 38SH31 が注

30

【0320】

このように、図20-6に示す例では、先読みゾーン演出の実行中であることを報知するゾーンテロップ画像 38SH30 と、先読みゾーン演出の注目ポイントを教示する注目ポイントテロップ画像 38SH40 とを表示可能であり、ゾーンテロップ画像 38SH30 に注目ポイントテロップ画像 38SH40 を重ねて表示する場合にも、ゾーン楽曲の音量と、注目ポイント音声の音量との少なくとも一方の音量を調整することにより、ゾーンテロップ画像 38SH30 の内容が認識可能となる。

【0321】

また、演出制御用CPU120は、例えば「LIVE ZONE」との音声をスピーカ 8L、8Rから出力することにより、先読みゾーン演出の実行中であることを報知する

40

【0322】

(特徴部 38SH に関する説明 3)

また、特徴部 38SH を持つ遊技機の表示手段は、関連表示を文字表示が移動する態様

50

により表示可能である。そして、第1の関連表示における文字表示の移動速度と、第2の関連表示における文字表示の移動速度とが異なる。

【0323】

(特徴部38SHに関する演出動作例7)

図20-7、図20-8は、特徴部38SHに関する他の演出動作例を示す。この例では、第1の関連表示として、先読みゾーン演出の実行中であることを報知するテロップ画像の表示を例にとって説明する。また、この例では、第2の関連表示として、擬似連演出により再開された可変表示の回数を報知する擬似連テロップ画像の表示を例にとって説明する。

【0324】

演出制御用CPU120は、擬似連演出により再開された可変表示の回数を報知するテロップ画像を画像表示装置5に表示可能である。例えば、演出制御用CPU120は、図20-7、図20-8に示すように、画像表示装置5の表示領域における下方の領域に、左右に延びる擬似連テロップ画像38SH50を表示する。擬似連テロップ画像38SH50は、「NEXT×N(Nは、擬似連演出により再開された可変表示の回数)」との文字情報38SH51が表示される態様の画像である。この例では、擬似連テロップ画像38SH50の「NEXT×N」との文字情報38SH51が認識可能であることを以て、擬似連演出により再開された可変表示の回数が報知される。

【0325】

演出制御用CPU120は、例えば、先読みゾーン演出の実行中であることを条件として、ゾーンテロップ画像38SH30を表示する。また、演出制御用CPU120は、擬似連演出の実行中であることを条件として、擬似連テロップ画像38SH50を表示する。したがって、演出制御用CPU120は、先読みゾーン演出の実行中に擬似連演出を実行する場合、ゾーンテロップ画像38SH30と擬似連テロップ画像38SH50とを同時に表示することになる。

【0326】

このように、異なる状態に関連するテロップ画像を同時に表示する場合、遊技者の注目が発散してしまい、いずれのテロップ画像にも注目させることができない可能性がある。

【0327】

そこで、この例では、異なる状態に関連するテロップ画像を同時に表示する場合、いずれの状態の注目度が高いかに応じて、テロップ画像の文字情報の移動速度を異ならせる。一例として、テロップ画像の文字情報の移動速度が速いほど目立つことから遊技者の注目を集め易いという技術思想に基づき、注目度の低い状態に関連するテロップ画像の文字情報の移動速度よりも、注目度の高い状態に関連するテロップ画像の文字情報の移動速度を速くする。

【0328】

図20-7に示す例では、ゾーンテロップ画像38SH30と、擬似連演出により再開された可変表示の回数が1回であることを報知する擬似連テロップ画像38SH50とが同時に表示されている。ここで、擬似連演出により再開された可変表示の回数が1回であるときの大当たり期待度は、先読みゾーン演出が実行されることによる大当たり期待度よりも低いものとする。その場合、擬似連演出よりも先読みゾーン演出の方が、注目度が高い演出であると言える。したがって、演出制御用CPU120は、擬似連テロップ画像38SH50の「NEXT×1」との文字情報38SH51の移動速度よりも、ゾーンテロップ画像38SH30の「LIVE ZONE」との文字情報38SH31の移動速度を速くする。

【0329】

(特徴部38SHに関する演出動作例8)

図20-8に示す例では、ゾーンテロップ画像38SH30と、擬似連演出により再開された可変表示の回数が3回であることを報知する擬似連テロップ画像38SH50とが同時に表示されている。ここで、擬似連演出により再開された可変表示の回数が3回であ

10

20

30

40

50

るときの大当たり期待度は、先読みゾーン演出が実行されることによる大当たり期待度よりも高いものとする。その場合、先読みゾーン演出よりも擬似連演出の方が、注目度が高い演出であると言える。したがって、演出制御用CPU120は、ゾーンテロップ画像38SH30の「LIVE ZONE」との文字情報38SH31の移動速度よりも、擬似連テロップ画像38SH50の「NEXT×3」との文字情報38SH51の移動速度を速くする。

【0330】

なお、例えば、テロップ画像の文字情報の移動速度が遅いほど文字列を読み易いことから遊技者の注目を集め易いという技術思想に基づき、注目度の低い状態に関連するテロップ画像の文字情報の移動速度よりも、注目度の高い状態に関連するテロップ画像の文字情報の移動速度を遅くしてもよい。

10

【0331】

このように、図20-7、図20-8に示す例では、ゾーンテロップ画像38SH30と擬似連テロップ画像38SH50とを文字情報が移動する態様により表示可能であり、ゾーンテロップ画像38SH30の文字情報38SH31の移動速度と、擬似連テロップ画像38SH51の移動速度とを異ならせることにより、いずれかのテロップ画像に注目させ易くすることができる。

【0332】

(特徴部38SHに関する演出動作例9)

一方、同じ状態に関連するテロップ画像を同時に表示する場合、いずれかのテロップ画像に対する注目を意図的に高めない方がよい場合がある。

20

【0333】

そこで、図20-9に示す例では、同じ状態に関連するテロップ画像を同時に表示する場合、テロップ画像の文字情報の移動速度を同程度とする。ここで、文字情報の移動速度が同程度とは、実際の移動速度が全く同じでなくてもよく、遊技者が視認したときに、同じ移動速度であるとの印象を与えることができれば、実際には互いの移動速度が異なってもよい。例えば、大きい文字の文字情報と、小さい文字の文字情報とを全く同じ移動速度で移動させた場合、錯覚により、大きい文字の文字情報よりも、小さい文字の文字情報が奥に見えることから、小さい文字の文字情報が速く移動しているように見える。したがって、このような錯覚を踏まえて、大きい文字の文字情報の実際の移動速度よりも、小さい文字の文字情報の実際の移動速度を遅くする等して、両者の移動速度が同程度であるかのように見せるようにしてもよい。また、例えば、ぼかしが入った文字情報と、ぼかしが入っていない文字情報とを同じ移動速度で移動させた場合、錯覚により、ぼかしが入っていない文字の文字情報よりも、ぼかしが入っている文字の文字情報が奥に見えることから、ぼかしの入っている文字の文字情報が速く移動しているように見える。したがって、このような錯覚を踏まえて、ぼかしが入っていない文字の文字情報の移動速度よりも、ぼかしが入っている文字の文字情報の移動速度を遅くする等して、両者の移動速度が同程度であるかのように見せるようにしてもよい。

30

【0334】

なお、例えば、先読みゾーン演出として、図20-9に示すような、複数のキャラクタが歌やダンスを披露するライブ演出を実行するものにおいて、楽曲のサビのタイミングでいずれのキャラクタがセンターに位置しているかに応じて、先読みゾーン演出の予告対象となっている可変表示の大当たり期待度が異なる場合、楽曲のサビのタイミングにおける先読みゾーン演出の注目度は、楽曲のサビ以外のタイミングにおける先読みゾーン演出の注目度よりも高いと言える。このような技術思想に鑑み、演出制御用CPU120は、同じ状態に関連するゾーンテロップ画像38SH30と注目ポイントテロップ画像38SH40とを同時に表示する場合であっても、楽曲のサビのタイミングであるかにかかわらず先読みゾーン演出の実行中であることを条件として表示されるゾーンテロップ画像38SH30の「LIVE ZONE」との文字情報38SH31の移動速度よりも、先読みゾーン演出として実行されているライブ演出の楽曲がサビに移行することを条件として表示さ

40

50

れる注目ポイントテロップ画像 38SH40 の「センターのメンバーに注目！」との文字情報 38SH41 の移動速度を速くしてもよい。

【0335】

また、例えば、先読みゾーン演出として、図 20-9 に示すような、複数のキャラクタが歌やダンスを披露するライブ演出を実行するものにおいて、楽曲のサビのタイミングでいずれのキャラクタがセンターに位置しているかに応じて、先読みゾーン演出の予告対象となっている可変表示の大当たり期待度が異なる場合、大当たり期待度の高いキャラクタがセンターに位置しているときの先読みゾーン演出の注目度は高く、大当たり期待度の低いキャラクタがセンターに位置しているときの先読みゾーン演出の注目度は低いと言える。このような技術思想に鑑み、演出制御用 CPU 120 は、同じ状態に関連するゾーンテロップ画像 38SH30 と注目ポイントテロップ画像 38SH40 とを同時に表示する場合であっても、大当たり期待度の高いキャラクタがセンターに位置しているときには、ゾーンテロップ画像 38SH30 の「LIVE ZONE」との文字情報 38SH31 の移動速度よりも、注目ポイントテロップ画像 38SH40 の「センターのメンバーに注目！」との文字情報 38SH41 の移動速度を速くし、大当たり期待度の低いキャラクタがセンターに位置しているときには、注目ポイントテロップ画像 38SH40 の「センターのメンバーに注目！」との文字情報 38SH41 の移動速度よりも、ゾーンテロップ画像 38SH30 の「LIVE ZONE」との文字情報 38SH31 の移動速度を速くしてもよい。

10

【0336】

(特徴部 38SH に関する演出動作例 10)

20

また、あるタイミングにおける関連表示の文字表示の移動速度と、別のタイミングにおける該関連表示の文字表示の移動速度とを異ならせてもよい。

【0337】

例えば、演出制御用 CPU 120 は、先読みゾーン演出として実行されるライブ演出の楽曲のテンポに応じて、ゾーンテロップ画像 38SH30 の文字情報 38SH31 の移動速度を異ならせる。

【0338】

図 20-10 に示す例は、先読みゾーン演出として、アップテンポのサビの後にスローテンポの後奏となる楽曲のライブ演出を実行するもので、スローテンポの後奏が終わるタイミングに合わせて、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる場面を示す。図 20-10 (A) は、アップテンポのサビを開始したタイミングの場面を示し、図 20-10 (B) は、アップテンポのサビを開始してから 1 秒後の場面を示す。図 20-10 (C) は、スローテンポの後奏を開始したタイミングの場面を示し、図 20-10 (D) は、スローテンポの後奏を開始してから 1 秒後の場面を示す。

30

【0339】

演出制御用 CPU 120 は、このような先読みゾーン演出を実行する場合、先読みゾーン演出として実行されるライブ演出の楽曲がサビの期間では、図 20-10 (A) ~ (B) に示すように、サビのテンポがアップテンポであることに応じて、ゾーンテロップ画像 38SH30 の文字情報 38SH31 の移動速度を基準速度よりも速くする。ここで、基準速度とは、ゾーンテロップ画像 38SH30 の文字情報 38SH31 の移動速度を調整していないデフォルトの速度であり、例えば、楽曲の前奏、A メロ、B メロ、C メロといった、楽曲がサビや後奏以外の期間である場合に適用すればよい。

40

【0340】

一方、演出制御用 CPU 120 は、先読みゾーン演出として実行されるライブ演出の楽曲が後奏の期間では、図 20-10 (C) ~ (D) に示すように、後奏のテンポがスローテンポであることに応じて、ゾーンテロップ画像 38SH30 の文字情報 38SH31 の移動速度を基準速度よりも遅くする。

【0341】

そして、演出制御用 CPU 120 は、スローテンポの後奏が終わるタイミングに合わせて、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。ここで、演出

50

制御用CPU120は、スローテンポの後奏が終わるタイミングに合わせて確定飾り図柄が停止表示されるように、先読みゾーン演出の長さや特図変動時間等に基づいて、先読みゾーン演出の実行開始タイミングを決定すればよい。

【0342】

例えば、図20-10(E1)に示すように大当たり組合せとなる確定飾り図柄を停止表示させる場合、演出制御用CPU120は、先読みゾーン演出として、楽曲の1番にあたるライブ演出を実行し、大当たり中演出として、この楽曲の2番にあたるライブ演出を実行するようにしてもよい。一方、図20-10(E2)に示すようにハズレ組合せとなる確定飾り図柄を停止表示させる場合には、演出制御用CPU120は、確定飾り図柄を停止表示させたことを以て、先読みゾーン演出を終了させればよい。

10

【0343】

また、演出制御用CPU120は、楽曲の1番のサビの後のスローテンポの間奏が終わり、その楽曲の2番のAメロや頭サビを開始した後に、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させ、表示結果が「大当たり」となる場合には、大当たり中演出として、そのまま楽曲の2番にあたるライブ演出をシームレスに実行するようにしてもよい。このような態様とすることにより、確定飾り図柄が停止表示されるよりも前に、表示結果が「大当たり」となることへの期待感を大きく向上させることができる。

【0344】

このように、図20-10に示す例では、先読みゾーン演出として実行されるライブ演出の楽曲のテンポに応じて、ゾーンテロップ画像38SH30の文字情報38SH31の移動速度を異ならせることにより、先読みゾーン演出における興趣を向上させることができる。

20

【0345】

また、演出制御用CPU120は、テロップの表示と共に他の演出を実行する場合、他の演出の態様の変化に応じて態様が変化するテロップと、他の演出の態様が変化しても態様が変化しないテロップとを表示可能である。

【0346】

一例として、演出制御用CPU120は、楽曲のテンポが変化することに応じて文字情報の移動速度が変化するテロップ画像と、楽曲のテンポが変化しても文字情報の移動速度が変化しないテロップ画像とを表示可能である。また、演出制御用CPU120は、文字情報が移動することに代えて、表示中の文字情報とは異なる文字情報に表示を更新する態様のテロップを表示する場合、楽曲のテンポが変化することに応じて文字情報の更新タイミングが変化するテロップ画像と、楽曲のテンポが変化しても文字情報の更新タイミングが変化しないテロップ画像とを表示可能である。

30

【0347】

他の一例として、演出制御用CPUは、リーチ演出を実行して確定飾り図柄を導出するにあたり、例えば、リーチ演出にて再生される動画の再生速度を遅くするといった、リーチ演出の演出速度を変化させることで、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出されることへの期待感を煽る煽り演出を実行可能である。このような態様のリーチ演出を実行するにあたり、演出制御用CPU120は、他の演出の態様の変化に応じて態様が変化するテロップとして、煽り演出にて動画の再生速度が遅くなることに応じて文字情報の移動速度が遅くなるテロップ画像を表示可能である。

40

【0348】

また、他の一例として、演出制御用CPU120は、他の演出の態様の変化に応じて態様が変化するテロップとして、例えば、音楽ライブの観客の合いの手に合わせて「HEY!」との文字情報の表示が跳ね上がるテロップや、戦場の銃撃音に合わせて「ボタンを連打しろ!」との文字情報の表示が震えるテロップや、格闘の打撃音に合わせて「勝利すればチャンス!」との文字情報の表示が歪むテロップといった、他の演出における効果音に合わせて態様が変化するテロップを表示可能である。

【0349】

50

また、他の一例として、演出制御用CPU120は、他の演出の態様の変化に応じて態様が変化するテロップとして、例えば、ライブ演出にて表示されるキャラクタ画像にスポットライトが当たったことに応じて「センターのメンバーに注目！」との文字情報の表示がキラキラと輝くテロップや、巨人が建物を破壊する演出表示において建物が破壊される度に「巨人になりたいと思いませんか？」との文字情報の表示がひび割れするテロップや、巨人が建物を破壊する演出表示において破壊された建物が崩れる度に「ゴゴゴゴ・・・」との文字情報の表示が拡大縮小あるいは揺れるテロップといった、他の演出における表示の動きに合わせて態様変化するテロップを表示可能である。

【0350】

(特徴部38SHに関する説明4)

10

また、特徴部38SHを持つ遊技機の表示手段は、関連表示の表示中に特定演出が表示される前と後とで、異なる態様により関連表示を表示可能である。そして、関連表示に特定表示を重ねて表示する場合にも、関連表示の内容が認識可能となる。

【0351】

(特徴部38SHに関する演出動作例11)

図20-11は、特徴部38SHに関する他の演出動作例を示す。上述したように、演出制御用CPU120は、例えば、大当たり中演出の実行中であることを条件として、大当たりテロップ画像38SH10を表示する。また、例えば、大当たり遊技状態であるにもかかわらず、左側の遊技領域に向けて遊技球が発射されていることが検知された場合に、演出制御用CPU120は、右打ち指示画像38SH20を表示する。

20

【0352】

図20-11(A)は、大当たり遊技状態において、右側の遊技領域に向けて遊技球が発射されていることを検知した場合の表示例である。大当たり遊技状態において、右側の遊技領域に向けて遊技球が発射されていることが検知された場合、演出制御用CPU120は、大当たりテロップ画像38SH10を表示する一方、右打ち指示画像38SH20を表示しない。このように、大当たりテロップ画像38SH10が表示されているときに右打ち報知画像38SH20が表示されない場合、大当たりテロップ画像38SH10の内容を認識可能である。

【0353】

図20-11(B)は、図20-11(A)に示す状況の直後に、左側の遊技領域に向けて遊技球が発射されていることを検知した場合の表示例である。左側の遊技領域に向けて遊技球が発射されていることが検知された場合、演出制御用CPU120は、大当たりテロップ画像38SH10に右打ち指示画像38SH20を重ねて表示する。このように、大当たりテロップ画像38SH10に右打ち指示画像38SH20が重ねて表示される場合、大当たりテロップ画像38SH10の内容を認識困難又は認識不可能となる。そこで、演出制御用CPU120は、大当たりテロップ画像38SH10に右打ち指示画像38SH20を重ねて表示することに応じて、右打ち指示画像38SH20に隠れて視認困難又は視認不可能となる文字情報を、右打ち指示画像38SH20に隠れない位置に表示する。図20-11(B)に示す例では、右打ち指示画像38SH20に隠れて視認困難となる「LIVE」との文字情報を示す吹き出し画像38SH60を付した大当たりテロップ画像38SH10を表示している。なお、吹き出し画像38SH60を表示する位置は、右打ち指示画像38SH20に隠れない位置であれば、大当たりテロップ画像38SH10から離れた位置であってもよい。

30

40

【0354】

このように、図20-11に示す例では、大当たりテロップ画像38SH10の表示中に右打ち指示画像38SH20が重ねて表示される場合、右打ち指示画像38SH20に隠れて視認困難となる「LIVE」との文字情報を示す吹き出し画像38SH60を、右打ち指示画像38SH20に隠れない位置に付した大当たりテロップ画像38SH10を表示することにより、大当たりテロップ画像38SH10の内容が認識可能となる。

【0355】

50

(特徴部 38SH に関する演出動作例 12)

図 20-12 (A) は、大当り遊技状態において、右側の遊技領域に向けて遊技球が発射されていることを検知した場合の表示例である。大当り遊技状態において、右側の遊技領域に向けて遊技球が発射されていることが検知された場合、演出制御用 CPU 120 は、大当りテロップ画像 38SH10A を表示する一方、右打ち指示画像 38SH20 を表示しない。このように、大当りテロップ画像 38SH10A が表示されているときに右打ち報知画像 38SH20 が表示されない場合、大当りテロップ画像 38SH10A の内容を認識可能である。

【0356】

図 20-12 (B) は、図 20-12 (A) に示す状況の直後に、左側の遊技領域に向けて遊技球が発射されていることを検知した場合の表示例である。左側の遊技領域に向けて遊技球が発射されていることが検知された場合、演出制御用 CPU 120 は、大当りテロップ画像 38SH10A に右打ち指示画像 38SH20 を重ねて表示する。このように、大当りテロップ画像 38SH10A に右打ち指示画像 38SH20 が重ねて表示される場合、大当りテロップ画像 38SH10A の内容を認識困難又は認識不可能となる。そこで、演出制御用 CPU 120 は、大当りテロップ画像 38SH10A に右打ち指示画像 38SH20 を重ねて表示することに応じて、複数の大当りテロップ画像を表示する。図 20-12 (B) に示す例では、右打ち指示画像 38SH20 が重なる大当りテロップ画像 38SH10A に加えて、同じ内容の大当りテロップ画像 38SH10B を表示している。

【0357】

このように、図 20-12 に示す例では、大当りテロップ画像 38SH10A の表示中に右打ち指示画像 38SH20B が重ねて表示される場合、大当りテロップ画像 38SH10A と同じ内容の大当りテロップ画像 38SH10B を新たに表示することにより、大当りテロップ画像の内容が認識可能となる。

【0358】

なお、複数のテロップ画像を表示する場合に、各テロップ画像の表示態様を異ならせてもよい。

【0359】

(特徴部 38SH に関する演出動作例 13)

図 20-13 に示す例では、大当りテロップ画像 38SH10A と、大当りテロップ画像 38SH10B とを表示する場合に、各大当りテロップ画像の文字情報が移動する向きを異ならせている。

【0360】

(特徴部 38SH に関する演出動作例 14)

図 20-14 に示す例では、大当りテロップ画像 38SH10C と、大当りテロップ画像 38SH10D と、大当りテロップ画像 38SH10E とを表示する場合に、各大当りテロップ画像の長さ、各大当りテロップ画像が延びる方向とを異ならせている。

【0361】

(特徴部 38SH に関する演出動作例 15)

図 20-15 に示す例では、大当りテロップ画像 38SH10F と、大当りテロップ画像 38SH10G とを表示する場合に、各大当りテロップ画像の太さと、各大当りテロップ画像の文字情報の大きさを異ならせている。

【0362】

このように、図 20-13 ~ 図 20-15 に示す例では、複数のテロップ画像を表示する場合に、各テロップ画像の表示態様を異ならせることにより、演出効果を高め、演出が単調になってしまうことを防止することができる。

【0363】

また、予告演出に関連するテロップ画像を表示するにあたり、このような構成を適用する場合、予告演出の大当り期待度に応じて、複数のテロップ画像が表示されときの表示

態様を異ならせてもよい。例えば、大当たり期待度が高い予告演出であるほど、その予告演出に関連する複数のテロップ画像を表示する際の表示態様を派手なものとするれば、複数のテロップ画像を表示する際の表示態様に応じて、予告演出の大当たり期待度を示唆することができ、興趣を向上させることができるだけでなく、テロップ画像への注目を大きく向上させることができる。

【0364】

また、同時に表示されるテロップの数や、同時に表示されるテロップの種類の組み合わせ等に応じて、大当たり期待度を異ならせてもよい。

【0365】

また、演出制御用CPU120は、演出の結果として、遊技者にとって有利な結果を報知する成功報知と、遊技者にとって有利な結果を報知しない失敗報知とのいずれかを、共通の態様の事前演出の後に実行する特定演出を実行可能である。演出制御用CPU120は、このような特定演出の実行中にも複数のテロップを表示可能である。このような態様の場合、同時に表示されるテロップの数や、同時に表示されるテロップの種類の組み合わせ等に応じて、特定演出の結果として成功報知が実行される期待度を異ならせてもよい。

【0366】

また、演出制御用CPU120は、種類が異なる複数のテロップについても、図20-13～図20-15に示すような態様で表示可能である。

【0367】

また、演出制御用CPU120は、文字情報の移動速度や更新速度が異なる複数のテロップについても、図20-13～図20-15に示すような態様で表示可能である。

【0368】

(特徴部38SHに関する付記)

(1) 特徴部38SHに関する遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1等)であって、表示手段(例えば、画像表示装置5等)を備え、前記表示手段は、所定状態に関連する関連表示(例えば、大当たり中演出の実行中であることを報知する大当たりテロップ画像38SH10等)と、特定表示(例えば、右打ち指示画像38SH20等)とを表示可能であり、関連表示に特定表示を重ねて表示する場合にも、該関連表示の内容が認識可能となる(例えば、テロップ画像38SH10に右打ち指示画像38SH20を重ねて表示する場合にも、テロップ画像38SH10の文字情報38SH11を移動させることで、テロップ画像38SH10の内容が認識可能となること等)。

【0369】

このような構成によれば、より好適に関連表示を表示することができる。

【0370】

(2) 上記(1)の遊技機において、前記表示手段は、第1の関連表示(例えば、ゾーンテロップ画像38SH30等)を重ねて表示される特定表示として、該関連表示とは異なる第2の関連表示(例えば、注目ポイントテロップ画像38SH40等)を表示可能としてもよい。

【0371】

このような構成によれば、好適に関連表示を表示することができる。

【0372】

(3) 上記(2)の遊技機において、前記表示手段は、関連表示を文字表示(例えば、文字情報38SH31や文字情報38SH51等)が移動する態様により表示可能であり、第1の関連表示における文字表示の移動速度と、第2の関連表示における文字表示の移動速度とが異なるようにしてもよい(例えば、ゾーンテロップ画像38SH30の文字情報38SH31の移動速度と、擬似連テロップ画像38SH50の移動速度とを異ならせること等)。

【0373】

このような構成によれば、好適に関連表示を表示することができる。

【0374】

(4) 上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、前記表示手段は、関連表示の表示中に特定演出が表示される前と後とで、異なる態様により関連表示を表示可能としてもよい(例えば、大当たりテロップ画像38SH10の表示中に右打ち指示画像38SH20が重ねて表示される場合、右打ち指示画像38SH20に隠れて視認困難となる「LIVE」との文字情報を示す吹き出し画像38SH60を、右打ち指示画像38SH20に隠れない位置に付した大当たりテロップ画像38SH10を表示すること等)。

【0375】

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。

【0376】

(特徴部38SHと特徴部31AKとに関する説明1)

10

次に、本実施の形態の特徴部38SHと特徴部31AKとについて説明する。特徴部38SHと特徴部31AKとを持つ遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段と、有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段とを備える。タイトル報知手段は、示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを、示唆演出に関連する関連表示として表示可能である。表示手段は、このような関連表示と、特定表示とを表示可能である。そして、関連表示に特定表示を重ねて表示する場合にも、該関連表示の内容が認識可能となる。

【0377】

(特徴部38SHと特徴部31AKとに関する説明2)

20

次に、本実施の形態の特徴部38SHと特徴部31AKとについて説明する。特徴部38SHと特徴部31AKとを持つ遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段と、有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段とを備える。タイトル報知手段は、示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを、特定表示として表示可能である。表示手段は、このような特定表示と、所定状態に関連する関連表示とを表示可能である。そして、関連表示に特定表示を重ねて表示する場合にも、該関連表示の内容が認識可能となる。

【0378】

(特徴部38SH(39SH)に関する説明1)

30

次に、本実施の形態の特徴部38SH(39SH)について説明する。特徴部38SH(39SH)を持つ遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、表示手段と、動作可能な可動体とを備える。表示手段は、所定状態に関連する関連表示を所定の表示領域において表示可能である。可動体は、少なくとも所定の表示領域と重なる動作位置に動作可能である。そして、関連表示の表示中に可動体が動作位置にある場合にも、該関連表示の内容が認識可能となる。

【0379】

(特徴部38SH(39SH)に関する演出動作例1)

図20-16は、特徴部38SH(39SH)に関する演出動作例を示す。この例では、所定状態に関連する関連表示として、先読みゾーン演出の実行中であることを報知するテロップ画像の表示を例にとって説明する。

40

【0380】

演出制御用CPU120は、先読みゾーン演出の実行中に、画像表示装置5の前面にて可動体32を動作させる可動体演出を実行可能である。このような可動体演出にて動作する可動体32は、可動体演出が実行されないときには、画像表示装置5の前面に被らない初期位置に退避されていればよい。この例では、先読みゾーン演出の実行中に実行される可動体演出として、音楽ライブにて観客が用いるスティックライトを模した可動体32を動作させる可動体演出について説明する。この例では、スティックライトを模した可動体32を、画像表示装置5の前面にて左右に揺動させることにより、画像表示装置5の下方の表示領域に表示される一部の画像等が可動体32に隠れて視認困難又は視認不可能とな

50

る。

【0381】

また、可動体32に複数色に発光可能なLEDを内蔵し、可動体32を動作させるときにLEDを所定色に発光させるようにしてもよい。また、可動体32の動作速度を、先読みゾーン演出として実行されるライブ演出の楽曲のテンポに合わせて異ならせてもよい。

【0382】

演出制御用CPU120は、例えば、先読みゾーン演出の実行中であることを条件として、画像表示装置5の表示領域における左方の領域に上下方向に延びるゾーンテロップ画像38SH30を表示する。また、演出制御用CPU120は、例えば、先読みゾーン演出として実行されるライブ演出の大当り期待度に応じて、可動体演出を実行するかを決定する。したがって、可動体演出を実行することに決定された場合、演出制御用CPU120は、ゾーンテロップ画像38SH30の表示中に可動体32を動作させることになる。

【0383】

また、例えば、先読みゾーン演出として実行されるライブ演出の大当り期待度に応じて、可動体演出の態様を異ならせてもよい。例えば、先読みゾーン演出として実行されているライブ演出の大当り期待度に応じて、可動体32に内蔵されたLEDの発光色を異ならせる。

【0384】

また、例えば、先読みゾーン演出として実行されるライブ演出の楽曲のサビよりも前に可動体演出を実行する場合に、楽曲のサビにていずれのキャラクタがセンターに位置するかに応じて、可動体演出の態様を異ならせてもよい。例えば、図20-16に示す例は、2つの可動体32を1セットとして、2セット計4つの可動体32による可動体演出を実行するものであるが、楽曲のサビにていずれのキャラクタがセンターに位置するかに応じて、セットになる2つの可動体32のLEDの発光色の組み合わせを異ならせる。その場合、セットになる2つの可動体32のLEDの発光色の組み合わせは、例えば、キャラクタAの好きな色が「白」であれば、セットになる2つの可動体32のLEDの発光色の組み合わせを「白」と「白」にし、キャラクタAの好きな色が「赤」と「緑」であれば、セットになる2つの可動体32のLEDの発光色の組み合わせを「赤」と「緑」にするといった、各キャラクタのキャラ設定に因んだ色の組み合わせとする。このような構成とすることにより、可動体演出における可動体32の色によって、先読みゾーン演出として実行されるライブ演出の楽曲のサビよりも前に、楽曲のサビにていずれのキャラクタがセンターに位置するかを示唆することができる。

【0385】

また、その場合、図20-16に示すように、左側にある可動体32のLEDの発光色の組み合わせと、右側にある可動体32のLEDの発光色の組み合わせとを異ならせてもよい。このような構成とすることにより、可動体演出における可動体32の色によって、先読みゾーン演出として実行されるライブ演出の楽曲のサビよりも前に、楽曲のサビにていずれのキャラクタがセンターに位置するかについて、二人のキャラクタのいずれかである可能性を示唆することができ、興味を向上させることができる。

【0386】

また、例えば、先読みゾーン演出として実行されるライブ演出の楽曲に応じて、可動体演出の態様を異ならせてもよい。例えば、先読みゾーン演出として実行されるライブ演出の楽曲に応じて、セットになる2つの可動体32のLEDの発光色の組み合わせを異ならせる。その場合、セットになる2つの可動体32のLEDの発光色の組み合わせは、例えば、楽曲Aのイメージカラーが「紫」であれば、セットになる2つの可動体32のLEDの発光色の組み合わせを「紫」と「紫」にし、楽曲Bのイメージカラーが「緑」と「白」であれば、セットになる2つの可動体32のLEDの発光色の組み合わせを「緑」と「白」にするといった、各楽曲のイメージに因んだ色の組み合わせとする。このような構成とすることにより、先読みゾーン演出として、イメージカラーがある特定の楽曲によるライブ演出が実行されるときに興味を向上させることができる。

【0387】

その場合、ゾーンテロップ画像38SH30が表示されている左方の表示領域の前面に可動体32が移動することにより、ゾーンテロップ画像38SH30の文字情報38SH31が可動体32に隠れて認識困難又は認識不可能となり、ゾーンテロップ画像38SH30の内容が認識困難又は認識不可能となってしまうことがある。図20-16(A)に示す例では、「LIVE ZONE」という文字列の「ZONE」という文字列の一部が可動体32に隠れて認識困難となり、ゾーンテロップ画像38SH30の内容が認識困難となっている。このように、ゾーンテロップ画像38SH30の文字情報38SH31の一部又は全部が認識困難又は認識不可能である場合、ゾーンテロップ画像38SH30の内容が先読みゾーン演出の実行中であることを報知するものであることを認識困難又は認識不可能となる。

10

【0388】

そこで、この例では、ゾーンテロップ画像38SH30の文字情報38SH31を移動させることで、ゾーンテロップ画像38SH30の内容を認識可能とする。図20-16に示す例では、図20-16(A)に示す状態からゾーンテロップ画像38SH30の文字情報38SH31を下側から上側へ移動させることにより、図20-16(B)に示すように、「LIVE ZONE」という文字列の全部が可動体32に隠れない位置まで移動して認識可能となり、ゾーンテロップ画像38SH30の内容が先読みゾーン演出の実行中であることを報知するものであることを認識可能となる。

20

【0389】

このように、図20-16に示す例では、先読みゾーン演出の実行中であることを報知するゾーンテロップ画像38SH30を、画像表示装置5の表示領域の左方の表示領域において表示可能であり、可動体32は、少なくともゾーンテロップ画像38SH30が表示される左方の表示領域の前面に動作可能であり、ゾーンテロップ画像38SH30の表示中に可動体32が左方の表示領域の前面にある場合にも、ゾーンテロップ画像38SH30の文字情報38SH31を移動させることにより、ゾーンテロップ画像38SH30の内容が認識可能となる。

【0390】

また、演出制御用CPU120は、特定の動作を繰り返す可動体32の動作周期と、テロップの文字情報が移動することに伴い可動体32に隠れる位置に文字情報の特定箇所が表示される周期とが一致しないように、可動体32の動作速度と、テロップの文字情報の移動速度との、少なくとも一方の速度を調整する制御を行ってもよい。このような制御によれば、文字情報の同じ箇所ばかりが可動体32に隠れて視認困難又は視認不可能となってしまうことを防止することができる。

30

【0391】

(特徴部38SH(39SH)に関する演出動作例2)

図20-17は、特徴部38SH(39SH)に関する他の演出動作例を示す。この例では、上述した例と異なる点について詳細に説明し、共通の構成についてはその詳細な説明を省略する。

【0392】

40

この例では、ゾーンテロップ画像38SH30に「LIVE ZONE」との複数の同じ文字情報を表示することで、1つの文字情報からはゾーンテロップ画像38SH30の内容を認識困難又は認識不可能である場合でも、複数の同じ文字情報からゾーンテロップ画像38SH30の内容を認識可能とする。

【0393】

図20-17(A)に示す例では、ゾーンテロップ画像38SH30に「LIVE ZONE」との2つの文字情報38SH311、文字情報38SH312を表示しているが、文字情報38SH311は「LIVE」という文字列が画像表示装置5の表示領域に収まらず切れており、文字情報38SH311からはゾーンテロップ画像38SH30の内容を認識困難である。また、文字情報38SH312は「ZONE」という文字列の一部

50

が可動体 3 2 に隠れており、文字情報 3 8 S H 3 1 2 からゾーンテロップ画像 3 8 S H 3 0 の内容を認識困難である。しかしながら、文字情報 3 8 S H 3 1 1 の「Z O N E」という認識可能な文字列と、文字情報 3 8 S H 3 1 2 の「L I V E」という認識可能な文字列と、文字情報 3 8 S H 3 1 2 の「Z O N E」という文字列の認識可能な一部の文字とによれば、ゾーンテロップ画像 3 8 S H 3 0 には「L I V E Z O N E」という文字情報が表示されていることを認識可能であり、ゾーンテロップ画像 3 8 S H 3 0 の内容が先読みゾーン演出の実行中であることを報知するものであることを認識可能となる。

【0394】

また、この例においても、ゾーンテロップ画像 3 8 S H 3 0 の文字情報 3 8 S H 3 1 1 と文字情報 3 8 S H 3 1 2 とを移動させることで、ゾーンテロップ画像 3 8 S H 3 0 の内容をより容易に認識可能とする。図 2 0 - 1 7 に示す例では、図 2 0 - 1 7 (A) に示す状態からゾーンテロップ画像 3 8 S H 3 0 の文字情報 3 8 S H 3 1 1 と文字情報 3 8 S H 3 1 2 とを下側から上側へ移動させることにより、図 2 0 - 1 7 (B) に示すように、文字情報 3 8 S H 3 1 1 の「Z O N E」という文字列の認識可能な範囲と、文字情報 3 8 S H 3 1 2 の「Z O N E」という文字列の認識可能な範囲とが変わっている。即ち、文字情報 3 8 S H 3 1 1 と文字情報 3 8 S H 3 1 2 とを移動させることにより、各々の文字情報において認識可能な文字列の範囲が変わるので、文字情報が移動せずに認識困難又は認識不可能な文字が不変である場合と比較して、ゾーンテロップ画像 3 8 S H 3 0 の内容が先読みゾーン演出の実行中であることを報知するものであることをより容易に認識可能となる。

【0395】

このように、図 2 0 - 1 7 に示す例では、先読みゾーン演出の実行中であることを報知するゾーンテロップ画像 3 8 S H 3 0 を、画像表示装置 5 の表示領域の左方の表示領域において表示可能であり、可動体 3 2 は、少なくともゾーンテロップ画像 3 8 S H 3 0 が表示される左方の表示領域の前面に動作可能であり、ゾーンテロップ画像 3 8 S H 3 0 の表示中に可動体 3 2 が左方の表示領域の前面にある場合にも、ゾーンテロップ画像 3 8 S H 3 0 に複数の同じ文字情報を表示することにより、ゾーンテロップ画像 3 8 S H 3 0 の内容が認識可能となる。

【0396】

(特徴部 3 8 S H (3 9 S H) に関する演出動作例 3)

図 2 0 - 1 8 は、特徴部 3 8 S H (3 9 S H) に関する他の演出動作例を示す。この例では、上述した例と異なる点について詳細に説明し、共通の構成についてはその詳細な説明を省略する。

【0397】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、可動体演出の実行中に、可動体 3 2 の動作に対応する可動体対応音声をスピーカ 8 L、8 R から出力可能である。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、「ワー」といった観客の声援を模した音声を、可動体対応音声として出力する。

【0398】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、先読みゾーン演出の実行中であることを条件として、ゾーン楽曲を出力する。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可動体演出の実行中であることを条件として、可動体対応音声を出力する。したがって、演出制御用 C P U 1 2 0 は、先読みゾーン演出の実行中に可動体演出を実行する場合、ゾーン楽曲と可動体対応音声とを同時に出力することになる。その場合、ゾーン楽曲と可動体対応音声とのいずれも認識困難又は認識不可能になってしまう可能性がある。

【0399】

また、上述したように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、先読みゾーン演出の実行中に可動体演出を実行する場合、ゾーンテロップ画像 3 8 S H 3 0 の表示中に可動体 3 2 を動作させるが、ゾーンテロップ画像 3 8 S H 3 0 の文字情報 3 8 S H 3 1 が可動体 3 2 に隠れて認識困難又は認識不可能となり、ゾーンテロップ画像 3 8 S H 3 0 の内容が認識困難又は認識不可能になってしまうことがある。

【0400】

図20-18(A)に示す例では、ゾーンテロップ画像38SH30の文字情報38SH31が可動体32に隠れていないため、ゾーンテロップ画像38SH30の内容が先読みゾーン演出の実行中であることを報知するものであることを視覚的に認識可能である。したがって、演出制御用CPU120は、ゾーン楽曲の音量よりも可動体対応音声の音量を大きくする等して、可動体対応音声を聴覚的に認識し易くさせる。ここで、ゾーン楽曲の音量よりも可動体対応音声の音量を大きくするには、ゾーン楽曲の音量を下げて可動体対応音声の音量を上げる方法と、ゾーン楽曲の音量を下げるが可動体対応音声の音量を上げない方法と、ゾーン楽曲の音量を下げずに可動体対応音声の音量を上げる方法とがある。

10

【0401】

図20-18(B)に示す例では、「LIVE ZONE」という文字列の「ZONE」という文字列の一部が可動体32に隠れて認識困難となり、ゾーンテロップ画像38SH30の内容が視覚的に認識困難となっている。そこで、この例では、可動体対応音声の音量よりもゾーン楽曲の音量を大きくする等して、ゾーン楽曲を聴覚的に認識し易くさせることにより、ゾーンテロップ画像38SH30の内容が先読みゾーン演出の実行中であることを報知するものであることを認識可能にする。ここで、可動体対応音声の音量よりもゾーン楽曲の音量を大きくするには、可動体対応音声の音量を下げてゾーン楽曲の音量を上げる方法と、可動体対応音声の音量を下げるがゾーン楽曲の音量を上げない方法と、可動体対応音声の音量を下げずにゾーン楽曲の音量を上げる方法とがある。

20

【0402】

なお、演出制御用CPU120は、例えば、演出制御パターンと、ゾーンテロップ画像38SH30の表示を開始してから経過した演出時間とに基づいて、文字情報38SH31の位置を特定可能である。したがって、演出制御用CPU120は、可動体演出を実行する場合、演出制御パターンと、ゾーンテロップ画像38SH30の表示を開始してから経過した演出時間とに基づいて、文字情報38SH31が可動体32に隠れるかを判定することができる。

【0403】

このように、図20-18に示す例では、先読みゾーン演出の実行中であることを報知するゾーンテロップ画像38SH30を、画像表示装置5の表示領域の左方の表示領域において表示可能であり、可動体32は、少なくともゾーンテロップ画像38SH30が表示される左方の表示領域の前面に動作可能であり、ゾーンテロップ画像38SH30の表示中に可動体32が左方の表示領域の前面にある場合にも、ゾーン楽曲の音量と、可動体対応音声の音量との少なくとも一方の音量を調整することにより、ゾーンテロップ画像38SH30の内容が認識可能となる。

30

【0404】

(特徴部38SH(39SH)に関する説明2)

また、特徴部38SH(39SH)を持つ遊技機の表示手段は、可動体の動作に対応した対応表示を表示可能である。そして、関連表示に対応表示を重ねて表示する場合にも、該関連表示の内容が認識可能となる。

40

【0405】

(特徴部38SH(39SH)に関する演出動作例4)

図20-19は、特徴部38SH(39SH)に関する他の演出動作例を示す。この例では、上述した例と異なる点について詳細に説明し、共通の構成についてはその詳細な説明を省略する。

【0406】

演出制御用CPU120は、可動体演出の実行中に、可動体32の動作に対応した対応表示を、画像表示装置52に表示可能である。この例では、演出制御用CPU120は、スティックライトを模した可動体32が画像表示装置5の前面にあるときに、対応表示として、スティックライトの光を模したエフェクト画像38SHEを、可動体32の周りに

50

表示する。その際、演出制御用CPU120は、スティックライトを模した可動体32の周りにあたかも光が見えているように、可動体32の動作に合わせてエフェクト画像38SHEを移動させる。

【0407】

なお、可動体32にLEDを内蔵させて、LEDを発光させる態様とする場合、演出制御用CPU120は、可動体32のLEDの発光色と同じ色のエフェクト画像38SHEを表示する。

【0408】

演出制御用CPU120は、例えば、先読みゾーン演出の実行中であることを条件として、画像表示装置5の表示領域における左方の領域に上下方向に延びるゾーンテロップ画像38SH30を表示する。また、演出制御用CPU120は、例えば、可動体演出の実行中であることを条件として、エフェクト画像38SHEを表示する。したがって、先読みゾーン演出の実行中に可動体演出が実行される場合、演出制御用CPU120は、ゾーンテロップ画像38SH30の表示中にエフェクト画像38SHEを表示することになる。

10

【0409】

その場合、ゾーンテロップ画像38SH30が表示されている左方の表示領域の前面に可動体32が移動することにより、ゾーンテロップ画像38SH30の文字情報38SH31が、可動体32の周りに表示されたエフェクト画像38SHEに隠れて認識困難又は認識不可能となり、ゾーンテロップ画像38SH30の内容が認識困難又は認識不可能となってしまうことがある。図20-19(A)に示す例では、「LIVE ZONE」という文字列の「ZONE」という文字列の一部がエフェクト画像38SHEに隠れて認識困難となり、ゾーンテロップ画像38SH30の内容が認識困難となっている。このように、ゾーンテロップ画像38SH30の文字情報38SH31の一部又は全部が認識困難又は認識不可能である場合、ゾーンテロップ画像38SH30の内容が先読みゾーン演出の実行中であることを報知するものであることを認識困難又は認識不可能となる。

20

【0410】

そこで、この例では、ゾーンテロップ画像38SH30の文字情報38SH31を移動させることで、ゾーンテロップ画像38SH30の内容を認識可能とする。図20-19に示す例では、図20-19(A)に示す状態からゾーンテロップ画像38SH30の文字情報38SH31を下側から上側へ移動させることにより、図20-19(B)に示すように、「LIVE ZONE」という文字列の全部がエフェクト画像38SHEに隠れない位置まで移動して認識可能となり、ゾーンテロップ画像38SH30の内容が先読みゾーン演出の実行中であることを報知するものであることを認識可能となる。

30

【0411】

このように、図20-19に示す例では、可動体32の動作に対応したエフェクト画像38SHEを表示可能であり、ゾーンテロップ画像38SH30にエフェクト画像38SHEを重ねて表示する場合にも、ゾーンテロップ画像38SH30の文字情報38SH31を移動させることにより、ゾーンテロップ画像38SH30の内容が認識可能となる。

【0412】

(特徴部38SH(39SH)に関する演出動作例5)

図20-20は、特徴部38SH(39SH)に関する他の演出動作例を示す。この例では、上述した例と異なる点について詳細に説明し、共通の構成についてはその詳細な説明を省略する。

40

【0413】

この例では、ゾーンテロップ画像38SH30に「LIVE ZONE」との複数の同じ文字情報を表示することで、1つの文字情報からはゾーンテロップ画像38SH30の内容を認識困難又は認識不可能である場合でも、複数の同じ文字情報からゾーンテロップ画像38SH30の内容を認識可能とする。

【0414】

50

図20-20(A)に示す例では、ゾーンテロップ画像38SH30に「LIVE ZONE」との2つの文字情報38SH311、文字情報38SH312を表示しているが、文字情報38SH311は「LIVE」という文字列が画像表示装置5の表示領域に収まらず切れており、文字情報38SH311からはゾーンテロップ画像38SH30の内容を認識困難である。また、文字情報38SH312は「ZONE」という文字列の一部がエフェクト画像38SHEに隠れており、文字情報38SH312からもゾーンテロップ画像38SH30の内容を認識困難である。しかしながら、文字情報38SH311の「ZONE」という認識可能な文字列と、文字情報38SH312の「LIVE」という認識可能な文字列と、文字情報38SH312の「ZONE」という文字列の認識可能な一部の文字とによれば、ゾーンテロップ画像38SH30には「LIVE ZONE」という文字情報が表示されていることを認識可能であり、ゾーンテロップ画像38SH30の内容が先読みゾーン演出の実行中であることを報知するものであることを認識可能となる。

10

【0415】

また、この例においても、ゾーンテロップ画像38SH30の文字情報38SH311と文字情報38SH312とを移動させることで、ゾーンテロップ画像38SH30の内容をより容易に認識可能とする。図20-20に示す例では、図20-20(A)に示す状態からゾーンテロップ画像38SH30の文字情報38SH311と文字情報38SH312とを下側から上側へ移動させることにより、図20-20(B)に示すように、文字情報38SH311の「ZONE」という文字列の認識可能な範囲と、文字情報38SH312の「ZONE」という文字列の認識可能な範囲とが変わっている。即ち、文字情報38SH311と文字情報38SH312とを移動させることにより、各々の文字情報において認識可能な文字列の範囲が変わるので、文字情報が移動せずに認識困難又は認識不可能な文字が不変である場合と比較して、ゾーンテロップ画像38SH30の内容が先読みゾーン演出の実行中であることを報知するものであることをより容易に認識可能となる。

20

【0416】

このように、図20-20に示す例では、可動体32の動作に対応したエフェクト画像38SHEを表示可能であり、ゾーンテロップ画像38SH30にエフェクト画像38SHEを重ねて表示する場合にも、ゾーンテロップ画像38SH30に複数の同じ文字情報を表示することにより、ゾーンテロップ画像38SH30の内容が認識可能となる。

30

【0417】

(特徴部38SH(39SH)に関する演出動作例6)

図20-21は、特徴部38SH(39SH)に関する他の演出動作例を示す。この例では、上述した例と異なる点について詳細に説明し、共通の構成についてはその詳細な説明を省略する。

【0418】

上述したように、演出制御用CPU120は、例えば、先読みゾーン演出の実行中であることを条件として、ゾーン楽曲を出力する。また、演出制御用CPU120は、可動体演出の実行中であることを条件として、可動体対応音声を出力する。したがって、演出制御用CPU120は、先読みゾーン演出の実行中に可動体演出を実行する場合、ゾーン楽曲と可動体対応音声とを同時に出力することになる。その場合、ゾーン楽曲と可動体対応音声とのいずれも認識困難又は認識不可能となってしまう可能性がある。

40

【0419】

また、上述したように、演出制御用CPU120は、先読みゾーン演出の実行中に可動体演出を実行する場合、ゾーンテロップ画像38SH30の表示中にエフェクト画像38SHEを表示するが、ゾーンテロップ画像38SH30の文字情報38SH31がエフェクト画像38SHEに隠れて認識困難又は認識不可能となり、ゾーンテロップ画像38SH30の内容が認識困難又は認識不可能となってしまうことがある。

【0420】

50

図20-21(A)に示す例では、ゾーンテロップ画像38SH30の文字情報38SH31がエフェクト画像38SHEに隠れていないため、ゾーンテロップ画像38SH30の内容が先読みゾーン演出の実行中であることを報知するものであることを視覚的に認識可能である。したがって、演出制御用CPU120は、ゾーン楽曲の音量よりも可動体対応音声の音量を大きくする等して、可動体対応音声を聴覚的に認識し易くさせる。ここで、ゾーン楽曲の音量よりも可動体対応音声の音量を大きくするには、ゾーン楽曲の音量を下げて可動体対応音声の音量を上げる方法と、ゾーン楽曲の音量を下げるが可動体対応音声の音量を上げない方法と、ゾーン楽曲の音量を下げずに可動体対応音声の音量を上げる方法とがある。

【0421】

図20-21(B)に示す例では、「LIVE ZONE」という文字列の「ZONE」という文字列の一部がエフェクト画像38SHEに隠れて認識困難となり、ゾーンテロップ画像38SH30の内容が視覚的に認識困難となっている。そこで、この例では、可動体対応音声の音量よりもゾーン楽曲の音量を大きくする等して、ゾーン楽曲を聴覚的に認識し易くさせることにより、ゾーンテロップ画像38SH30の内容が先読みゾーン演出の実行中であることを報知するものであることを認識可能にする。ここで、可動体対応音声の音量よりもゾーン楽曲の音量を大きくするには、可動体対応音声の音量を下げてゾーン楽曲の音量を上げる方法と、可動体対応音声の音量を下げるがゾーン楽曲の音量を上げない方法と、可動体対応音声の音量を下げずにゾーン楽曲の音量を上げる方法とがある。

【0422】

なお、演出制御用CPU120は、例えば、演出制御パターンと、ゾーンテロップ画像38SH30の表示を開始してから経過した演出時間とに基づいて、文字情報38SH31の位置を特定可能である。したがって、演出制御用CPU120は、エフェクト画像38SHEを表示する場合、演出制御パターンと、ゾーンテロップ画像38SH30の表示を開始してから経過した演出時間とに基づいて、文字情報38SH31がエフェクト画像38SHEに隠れるかを判定することができる。

【0423】

このように、図20-21に示す例では、可動体32の動作に対応したエフェクト画像38SHEを表示可能であり、ゾーンテロップ画像38SH30にエフェクト画像38SHEを重ねて表示する場合にも、ゾーン楽曲の音量と、可動体対応音声の音量との少なくとも一方の音量を調整することにより、ゾーンテロップ画像38SH30の内容が認識可能となる。

【0424】

(特徴部38SH(39SH)に関する説明3)

また、特徴部38SH(39SH)を持つ遊技機の表示手段は、関連表示として、可動体の動作によって視認困難となり得る第1関連演出と、可動体の動作によって視認困難とならない第2関連演出とを表示可能である。

【0425】

(特徴部38SH(39SH)に関する演出動作例7)

図20-22は、特徴部38SH(39SH)に関する他の演出動作例を示す。この例では、上述した例と異なる点について詳細に説明し、共通の構成についてはその詳細な説明を省略する。

【0426】

演出制御用CPU120は、同じ状態に関連する関連表示として、可動体の動作によって視認困難となり得る第1関連演出と、可動体の動作によって視認困難とならない第2関連演出とを表示可能である。例えば、演出制御用CPU120は、図20-22に示すように、第1関連表示として、可動体32の動作によって視認困難となり得るゾーンテロップ画像38SH30Aを表示し、第2関連表示として、可動体32の動作によって視認困難とならないゾーンテロップ画像38SH30Bを表示する。

【0427】

演出制御用CPU120は、例えば、先読みゾーン演出の実行中であることを条件として、ゾーンテロップ画像38SH30Aとゾーンテロップ画像38SH30Bとを表示する。図20-22(A)に示す例では、ゾーンテロップ画像38SH30Aとゾーンテロップ画像38SH30Bとのいずれも視認可能である。したがって、ゾーンテロップ画像の内容が先読みゾーン演出の実行中であることを報知するものであることを認識可能である。

【0428】

また、演出制御用CPU120は、例えば、先読みゾーン演出として実行されるライブ演出の大当り期待度に応じて、可動体演出を実行するかを決定する。したがって、可動体演出を実行することに決定された場合、演出制御用CPU120は、ゾーンテロップ画像38SH30Aとゾーンテロップ画像38SH30Bとの表示中に可動体32を動作させることになる。

【0429】

その場合、画像表示装置5の表示領域における下方の領域に表示されたゾーンテロップ画像38SH30Aの前面に可動体32が現れることにより、ゾーンテロップ画像38SH30Aの文字情報38SH31Aが可動体32に隠れて認識困難又は認識不可能となり、ゾーンテロップ画像38SH30Aの内容が認識困難又は認識不可能になってしまうことがある。図20-22(B)に示す例では、「LIVE ZONE」という文字列の「ZONE」という文字列の一部が可動体32に隠れて認識困難となり、ゾーンテロップ画像38SH30Aの内容が認識困難となっている。このように、ゾーンテロップ画像38SH30Aの文字情報38SH31Aの一部又は全部が認識困難又は認識不可能である場合、ゾーンテロップ画像38SH30Aの内容が先読みゾーン演出の実行中であることを報知するものであることを認識困難又は認識不可能となる。一方、このような状況にあっても、画像表示装置5の表示領域における上方の領域に表示されたゾーンテロップ画像38SH30Bには可動体32が重ならないため、ゾーンテロップ画像38SH30からゾーンテロップ画像の内容が先読みゾーン演出の実行中であることを報知するものであることを認識可能である。

【0430】

このように、図20-22に示す例では、可動体32の動作によって視認困難となり得るゾーンテロップ画像38SH30Aと、可動体32の動作によって視認困難とならないゾーンテロップ画像38SH30Bとを表示可能であり、ゾーンテロップ画像38SH30Aに可動体32が重なって認識困難又は認識不可能である場合にも、ゾーンテロップ画像38SH30Bには可動体32が重ならないため、ゾーンテロップ画像38SH30Bの内容を認識可能である。

【0431】

(特徴部38SH(39SH)に関する演出動作例8)

図20-23は、特徴部38SH(39SH)に関する他の演出動作例を示す。この例では、上述した例と異なる点について詳細に説明し、共通の構成についてはその詳細な説明を省略する。

【0432】

演出制御用CPU120は、異なる状態に関連する関連表示として、可動体32の動作によって視認困難となり得る第1関連表示と、可動体32の動作によって視認困難とならない第2関連演出とを表示可能である。例えば、演出制御用CPU120は、図20-23に示すように、第1関連表示として、可動体32の動作によって視認困難となり得るゾーンテロップ画像38SH30を表示し、第2関連表示として、可動体32の動作によって視認困難とならない疑似連テロップ画像38SH50を表示する。

【0433】

演出制御用CPU120は、例えば、先読みゾーン演出の実行中であることを条件として、ゾーンテロップ画像38SH30を表示する。また、演出制御用CPU120は、例

えば、擬似連演出の実行中であることを条件として、擬似連テロップ画像 38SH50 を表示する。図 20-23 (A) に示す例では、ゾーンテロップ画像 38SH30 と擬似連テロップ画像 38SH50 とのいずれも視認可能である。したがって、ゾーンテロップ画像 38SH30 の内容が先読みゾーン演出の実行中であることを報知するものであり、擬似連テロップ画像 38SH50 の内容が擬似連演出により再開された可変表示の回数を報知するものであることを認識可能である。

【0434】

また、演出制御用 CPU 120 は、例えば、先読みゾーン演出として実行されるライブ演出の大当たり期待度に応じて、可動体演出を実行するかを決定する。したがって、可動体演出を実行することに決定された場合、演出制御用 CPU 120 は、ゾーンテロップ画像 38SH30 と擬似連テロップ画像 38SH50 との表示中に可動体 32 を動作させる場合がある。

【0435】

その場合、画像表示装置 5 の表示領域における右方の領域に表示されたゾーンテロップ画像 38SH30 の前面に可動体 32 が現れることにより、ゾーンテロップ画像 38SH30 の文字情報 38SH31 が可動体 32 に隠れて認識困難又は認識不可能となり、ゾーンテロップ画像 38SH30 の内容が認識困難又は認識不可能となってしまうことがある。図 20-23 (B) に示す例では、「LIVE ZONE」という文字列の「ZONE」という文字列の一部が可動体 32 に隠れて認識困難となり、ゾーンテロップ画像 38SH30 の内容が認識困難となっている。このように、ゾーンテロップ画像 38SH30 の文字情報 38SH31 の一部又は全部が認識困難又は認識不可能である場合、ゾーンテロップ画像 38SH30 の内容が先読みゾーン演出の実行中であることを報知するものであることを認識困難又は認識不可能となる。一方、このような状況にあっても、画像表示装置 5 の表示領域における上方の領域に表示された擬似連テロップ画像 38SH50 には可動体 32 が重ならないため、擬似連テロップ画像 38SH50 の内容が擬似連演出により再開された可変表示の回数を報知するものであることを認識可能である。

【0436】

このように、図 20-23 に示す例では、可動体 32 の動作によって視認困難となり得るゾーンテロップ画像 38SH30 と、可動体 32 の動作によって視認困難とならない擬似連テロップ画像 38SH50 とを表示可能であり、ゾーンテロップ画像 38SH30 に可動体 32 が重なって認識困難又は認識不可能である場合にも、擬似連テロップ画像 38SH50 には可動体 32 が重ならないため、擬似連テロップ画像 38SH50 の内容を認識可能である。

【0437】

(特徴部 38SH (39SH) に関する演出動作例 9)

図 20-24 は、特徴部 38SH (39SH) に関する他の演出動作例を示す。この例では、上述した例と異なる点について詳細に説明し、共通の構成についてはその詳細な説明を省略する。

【0438】

図 20-24 (A) に示す例では、ゾーンテロップ画像 38SH30 と擬似連テロップ画像 38SH50 とのいずれも視認可能である。したがって、ゾーンテロップ画像 38SH30 の内容が先読みゾーン演出の実行中であることを報知するものであり、擬似連テロップ画像 38SH50 の内容が擬似連演出により再開された可変表示の回数を報知するものであることを認識可能である。

【0439】

図 20-24 (A) に示す例のように、画像表示装置 5 の表示領域における右方の領域に上下方向に延びるゾーンテロップ画像 38SH30 を表示し、下方の領域に左右方向に延びる擬似連テロップ画像 38SH50 を表示する場合、可動体 32 が現れることにより、ゾーンテロップ画像 38SH30 の文字情報 38SH31 と擬似連テロップ画像 38SH50 の文字情報 38SH51 とのいずれもが可動体 32 に隠れて認識困難又は認識不可

能となり、ゾーンテロップ画像 38SH30 と擬似連テロップ画像 38SH50 とのいずれの内容も認識困難又は認識不可能となってしまうことがある。

【0440】

図20-24(B)に示す例では、「LIVE ZONE」という文字列の「ZONE」という文字列の一部が可動体32に隠れて認識困難となり、ゾーンテロップ画像38SH30の内容が認識困難となっている。このように、ゾーンテロップ画像38SH30の文字情報38SH31の一部又は全部が認識困難又は認識不可能である場合、ゾーンテロップ画像38SH30の内容が先読みゾーン演出の実行中であることを報知するものであることを認識困難又は認識不可能となる。

【0441】

そこで、演出制御用CPU120は、図20-24(B)に示すように、可動体32が現れることに応じて、擬似連テロップ画像38SH50を非表示にすると共に、擬似連テロップ画像38SH50の内容であった、擬似連演出により再開された可変表示の回数を報知する擬似連報知画像38SH70を表示するため、擬似連報知画像38SH70によれば、非表示となった擬似連テロップ画像38SH50の内容と同じ内容を認識させることができる。

【0442】

このように、図20-24に示す例では、可動体32の動作によって視認困難となり得るゾーンテロップ画像38SH30と、可動体32が現れることに応じて非表示となり、結果的に可動体32の動作によって視認困難とならない擬似連テロップ画像38SH50とを表示可能であり、擬似連テロップ画像38SH50の内容であった、擬似連演出により再開された可変表示の回数を報知する擬似連報知画像38SH70を表示するため、非表示となった擬似連テロップ画像38SH50の内容と同じ内容を認識させることができる。

【0443】

(特徴部38SH(39SH)に関する説明4)

また、特徴部38SH(39SH)を持つ遊技機の表示手段は、関連表示の実行中に可動体が動作位置に動作する前と後とで、異なる態様により関連表示を表示可能である。

【0444】

(特徴部38SH(39SH)に関する演出動作例10)

図20-25は、特徴部38SH(39SH)に関する他の演出動作例を示す。この例では、演出制御用CPU120は、例えば、先読みゾーン演出の実行中であることを条件として、画像表示装置5の表示領域における下方の領域にゾーンテロップ画像38SH30を表示する。また、演出制御用CPU120は、例えば、先読みゾーン演出として実行されるライブ演出の大当たり期待度に応じて、可動体演出を実行するかを決定し、可動体演出を実行する場合には、ゾーンテロップ画像38SH30の表示中に可動体32を動作させる。

【0445】

図20-25(A)は、先読みゾーン演出の実行中に可動体演出を開始していない場合の表示例である。先読みゾーン演出の実行中に可動体演出を開始していない場合、演出制御用CPU120は、ゾーンテロップ画像38SH30を表示する一方、可動体32を動作させない。このように、ゾーンテロップ画像38SH30が表示されているときに可動体32が動作しない場合、ゾーンテロップ画像38SH30の内容を認識可能である。

【0446】

図20-25(B)は、図20-25(A)に示す状況の直後に、可動体演出を開始した場合の表示例である。演出制御用CPU120は、可動体演出を実行する場合、画像表示装置5の表示領域における下方の領域に表示されたゾーンテロップ画像38SH30の前面にて可動体32を動作させる。このように、ゾーンテロップ画像38SH30の前面にて可動体32を動作させる場合、ゾーンテロップ画像38SH30の内容を認識困難又は認識不可能となる。そこで、演出制御用CPU120は、ゾーンテロップ画像38SH

30の前面にて可動体32を動作させることに応じて、可動体32に隠れて視認困難又は視認不可能となる文字情報38SH31を、可動体32に隠れない位置に表示する。図20-25(B)に示す例では、可動体32に隠れて視認困難となる「LIVE ZONE」との文字情報38SH31を報知するミニキャラ画像38SH80を付したゾーンテロップ画像38SH30を表示している。なお、ミニキャラ画像38SH80を表示する位置は、可動体32に隠れない位置であれば、ゾーンテロップ画像38SH30から離れていてもよい。

【0447】

このように、図20-25に示す例では、ゾーンテロップ画像38SH30の前面にて可動体32を動作させる場合、可動体32に隠れて視認困難となる「LIVE ZONE」との文字情報38SH31を報知するミニキャラ画像38SH80を付したゾーンテロップ画像38SH30表示することにより、ゾーンテロップ画像38SH30の内容が認識可能となる。

10

(特徴部38SH(39SH)に関する演出動作例11)

図20-26(A)は、先読みゾーン演出の実行中に可動体演出を開始していない場合の表示例である。先読みゾーン演出の実行中に可動体演出を開始していない場合、演出制御用CPU120は、ゾーンテロップ画像38SH30Aを表示する一方、可動体32を動作させない。このように、ゾーンテロップ画像38SH30Aが表示されているときに可動体32が動作しない場合、ゾーンテロップ画像38SH30Aの内容を認識可能である。

20

【0448】

図20-26(B)は、図20-25(A)に示す状況の直後に、可動体演出を開始した場合の表示例である。演出制御用CPU120は、可動体演出を実行する場合、画像表示装置5の表示領域における下方の領域に表示されたゾーンテロップ画像38SH30Aの前面にて可動体32を動作させる。このように、ゾーンテロップ画像38SH30Aの前面にて可動体32を動作させる場合、ゾーンテロップ画像38SH30Aの内容を認識困難又は認識不可能となる。そこで、演出制御用CPU120は、ゾーンテロップ画像38SH30Aの前面にて可動体32を動作させることに応じて、複数のゾーンテロップ画像を表示する。図20-26(B)に示す例では、可動体32が重なるゾーンテロップ画像38SH30Aに加えて、同じ内容のゾーンテロップ画像38SH30Bを表示している。

30

【0449】

このように、図20-26に示す例では、ゾーンテロップ画像38SH30Aの前面にて可動体32を動作させる場合、ゾーンテロップ画像38SH30Aと同じ内容のゾーンテロップ画像38SH30Bを新たに表示することにより、ゾーンテロップ画像の内容が認識可能となる。

【0450】

(特徴部38SH(39SH)に関する付記)

(1) 特徴部38SH(39SH)に関する遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1等)であって、表示手段(例えば、画像表示装置5等)と、動作可能な可動体(例えば、可動体32等)とを備え、前記表示手段は、所定状態に関連する関連表示を所定の表示領域において表示可能であり(例えば、先読みゾーン演出の実行中であることを報知するゾーンテロップ画像38SH30を、画像表示装置5の表示領域の左方の表示領域において表示可能であること等)、前記可動体は、少なくとも前記所定の表示領域と重なる動作位置に動作可能であり(例えば、可動体32は、少なくともゾーンテロップ画像38SH30が表示される左方の表示領域の前面に動作可能であること等)、関連表示の表示中に前記可動体が動作位置にある場合にも、該関連表示の内容が認識可能となる(例えば、ゾーンテロップ画像38SH30の表示中に可動体32が左方の表示領域の前面にある場合にも、ゾーンテロップ画像38SH30の文字情報38SH31を移動させることにより、ゾーンテロップ画像38SH30の内容が認識可能となるこ

40

50

と等)。

【0451】

このような構成によれば、より好適に関連表示を表示することができる。

【0452】

(2) 上記(1)の遊技機において、前記表示手段は、前記可動体の動作に対応した対応表示(例えば、エフェクト画像38SHE等)を表示可能であり、関連表示に対応表示を重ねて表示する場合にも、該関連表示の内容が認識可能となる(例えば、ゾーンテロップ画像38SH30にエフェクト画像38SHEを重ねて表示する場合にも、ゾーンテロップ画像38SH30の文字情報38SH31を移動させることにより、ゾーンテロップ画像38SH30の内容が認識可能となること等)。

10

【0453】

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。

【0454】

(3) 上記(1)又は(2)の遊技機において、前記表示手段は、関連表示として、前記可動体の動作によって視認困難となり得る第1関連演出(例えば、ゾーンテロップ画像38SH30A等)と、前記可動体の動作によって視認困難とならない第2関連演出(例えば、ゾーンテロップ画像38SH30B等)とを表示可能である。

【0455】

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。

【0456】

20

(4) 上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、前記表示手段は、関連表示の実行中に前記可動体が動作位置に動作する前と後とで、異なる態様により関連表示を表示可能である(例えば、ゾーンテロップ画像38SH30の前面にて可動体32を動作させる場合、可動体32に隠れて視認困難となる「LIVE ZONE」との文字情報38SH31を報知するミニキャラ画像38SH80を付したゾーンテロップ画像38SH30表示すること等)。

【0457】

このような構成によれば、好適に関連表示を表示することができる。

【0458】

(特徴部38SH(39SH)と特徴部31AKとに関する説明)

30

次に、本実施の形態の特徴部38SH(39SH)と特徴部31AKとについて説明する。特徴部38SH(39SH)と特徴部31AKとを持つ遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段と、動作可能な可動体と、有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段とを備える。タイトル報知手段は、示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを、示唆演出に関連する関連表示として所定の表示領域において表示可能である。可動体は、少なくとも所定の表示領域と重なる動作位置に動作可能である。そして、関連表示の表示中に可動体が動作位置にある場合にも、該関連表示の内容が認識可能となる。

【0459】

40

(特徴部38SH(40SH)に関する説明1)

次に、本実施の形態の特徴部38SH(40SH)について説明する。特徴部38SH(40SH)を持つ遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、第1表示手段と、第2表示手段とを備え、第1表示手段と第2表示手段とに跨って所定状態に関連する関連表示を表示可能である。

【0460】

図20-27は、特徴部38SH(40SH)に関する演出動作例を示す。

【0461】

(特徴部38SH(40SH)に関する演出動作例1)

図20-27(A)に示す例のパチンコ遊技機1は、第1表示手段としての画像表示装

50

置 5 と、第 2 表示手段としての副画像表示装置 38SH5A とを備える。

【0462】

副画像表示装置 38SH5A は、例えば、画像表示装置 5 の右側に隣接して設けられている。副画像表示装置 38SH5A は、例えば LCD や有機 EL 等から構成され、各種の演出画像を表示する。副画像表示装置 38SH5A は、プロジェクタ及びスクリーンから構成されていてもよい。表示制御部 123 は、演出制御用 CPU 120 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副画像表示装置 38SH5A に供給することで、演出画像を副画像表示装置 38SH5A に表示させる。

【0463】

演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 と副画像表示装置 38SH5A とに跨って、副画像表示装置 38SH5A の表示領域における右端から画像表示装置 5 の表示領域における左端まで左右方向に延びるゾーンテロップ画像 38SH30 を表示する。

【0464】

演出制御用 CPU 120 は、ゾーンテロップ画像 38SH30 の文字情報 38SH31 の文字を、副画像表示装置 38SH5A の表示領域における右端から左側へ移動させるように表示する。文字情報 38SH31 の文字は、副画像表示装置 38SH5A の表示領域の左端に到達すると、更なる移動に伴い表示されなくなる。このように、文字情報 38SH31 を副画像表示装置 38SH5A にて右側から左側へ移動させた結果、文字情報 38SH31 が副画像表示装置 38SH5A に表示されなくなった場合、演出制御用 CPU 120 は、副画像表示装置 38SH5A には表示されなくなった文字情報 38SH31 の文字を、画像表示装置 5 の表示領域の右端から左側へ移動させるように表示する。そして、文字情報 38SH31 の文字は、画像表示装置 5 の表示領域の左端に到達すると、更なる移動に伴い表示されなくなる。このように、文字情報 38SH31 を画像表示装置 5 にて右側から左側へ移動させた結果、文字情報 38SH31 が画像表示装置 5 に表示されなくなった場合、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 には表示されなくなった文字情報 38SH31 の文字を、副画像表示装置 38SH5A の表示領域の右端から左側へ移動させるように再び表示する。

【0465】

なお、副画像表示装置 38SH5A は、常に画像表示装置 5 の右側に隣接して設けられたものでなくてもよい。例えば、副画像表示装置 38SH5A は、画像表示装置 5 の右側とは異なる位置に設けられ、先読みゾーン演出といった所定の演出を実行することに応じて、画像表示装置 5 の右側に並ぶように移動するものであってもよい。

【0466】

このように、図 20-27 (A) に示す例では、画像表示装置 5 と、副画像表示装置 38SH5A とを備え、画像表示装置 5 と副画像表示装置 38SH5A とに跨って、先読みゾーン演出の実行中であることを報知するゾーンテロップ画像 38SH30 を表示することにより、画像表示装置 5 と副画像表示装置 38SH5A とによる好適な表示を行うことができる。

【0467】

(特徴部 38SH (40SH) に関する演出動作例 2)

図 20-27 (B) に示す例のパチンコ遊技機 1 は、第 1 表示手段としての画像表示装置 5 と、第 2 表示手段としてのドットマトリクス LED 表示装置 38SH5B とを備える。

【0468】

ドットマトリクス LED 表示装置 38SH5B は、例えば、画像表示装置 5 の右側に隣接して設けられている。ドットマトリクス LED 表示装置 38SH5B は、LED が 2 次元配列状に並んだドットマトリクス型ディスプレイであり、例えば、カソードが列で、アノードが行で連結されている。演出制御用 CPU 120 は、行と列を指定して電流を流すよう指定することで個々の LED を個別に点灯し、列と行の指定をラスタースキャン方式で行うことにより、ドットマトリクス LED 表示装置 38SH5B に各種の演出画像を表

10

20

30

40

50

示させる。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ドットマトリクスLED表示装置38SH5Bに供給することで、演出画像をドットマトリクスLED表示装置38SH5Bに表示させる。

【0469】

なお、演出制御用CPU120は、LED毎にパルス数を変えることで、個々のドットの明るさを制御する。また、ドットマトリクスLED表示装置38SH5BにRGBカラーのLEDを使えばフルカラーのディスプレイを実現可能である。また、LEDに代えてOLEDを採用すれば、LEDよりも小さいドットを形成することができる。

【0470】

演出制御用CPU120は、画像表示装置5とドットマトリクスLED表示装置38SH5Bとに跨って、ドットマトリクスLED表示装置38SH5Bの表示領域における右端から画像表示装置5の表示領域における左端まで左右方向に延びるゾーンテロップ画像38SH30を表示する。

10

【0471】

演出制御用CPU120は、ゾーンテロップ画像38SH30の文字情報38SH31の文字を、ドットマトリクスLED表示装置38SH5Bの表示領域における右端から左側へ移動させるように表示する。文字情報38SH31の文字は、ドットマトリクスLED表示装置38SH5Bの表示領域の左端に到達すると、更なる移動に伴い表示されなくなる。このように、文字情報38SH31をドットマトリクスLED表示装置38SH5Bにて右側から左側へ移動させた結果、文字情報38SH31がドットマトリクスLED表示装置38SH5Bに表示されなくなった場合、演出制御用CPU120は、ドットマトリクスLED表示装置38SH5Bには表示されなくなった文字情報38SH31の文字を、画像表示装置5の表示領域の右端から左側へ移動させるように表示する。そして、文字情報38SH31の文字は、画像表示装置5の表示領域の左端に到達すると、更なる移動に伴い表示されなくなる。このように、文字情報38SH31を画像表示装置5にて右側から左側へ移動させた結果、文字情報38SH31が画像表示装置5に表示されなくなった場合、演出制御用CPU120は、画像表示装置5には表示されなくなった文字情報38SH31の文字を、ドットマトリクスLED表示装置38SH5Bの表示領域の右端から左側へ移動させるように再び表示する。

20

【0472】

なお、ドットマトリクスLED表示装置38SH5Bは、常に画像表示装置5の右側に隣接して設けられたものでなくてもよい。例えば、ドットマトリクスLED表示装置38SH5Bは、画像表示装置5の右側とは異なる位置に設けられ、先読みゾーン演出といった所定の演出を実行することに応じて、画像表示装置5の右側に並ぶように移動するものであってもよい。

30

このように、図20-27(B)に示す例では、画像表示装置5と、ドットマトリクスLED表示装置38SH5Bとを備え、画像表示装置5とドットマトリクスLED表示装置38SH5Bとに跨って、先読みゾーン演出の実行中であることを報知するゾーンテロップ画像38SH30を表示することにより、画像表示装置5とドットマトリクスLED表示装置38SH5Bとによる好適な表示を行うことができる。

40

【0473】

(特徴部38SH(40SH)に関する演出動作例3)

図20-27(C)に示す例のパチンコ遊技機1は、第1表示手段としての画像表示装置5と、第2表示手段としてのバーサライタ38SH5Cとを備える。

【0474】

バーサライタ38SH5Cは、人の目の残像効果を利用した表示装置である。バーサライタ38SH5Cは、板体38SH5C1の長手側面に配列された複数のLEDを、特定パターンに従って短い周期で点滅させながら板体38SH5C1を回転させることにより生じるLEDの光の残像を利用して、各種の演出画像を表示する。

【0475】

50

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バーサライタ38SH5Cに供給することで、バーサライタ38SH5Cの回転制御と、LEDの点灯制御とを行い、演出画像をバーサライタ38SH5Cに表示させる。なお、バーサライタ38SH5Cは、回転動作時にLEDにて各種の演出画像を表示し得る範囲を表示領域となる。この例では、バーサライタ38SH5Cの表示領域が画像表示装置5の右側に並ぶように、バーサライタ38SH5Cの板体38SH5C1が設けられている。

【0476】

演出制御用CPU120は、画像表示装置5とバーサライタ38SH5Cとに跨って、バーサライタ38SH5Cの表示領域における右端から画像表示装置5の表示領域における左端まで左右方向に延びるゾーンテロップ画像38SH30を表示する。

10

【0477】

演出制御用CPU120は、ゾーンテロップ画像38SH30の文字情報38SH31の文字を、バーサライタ38SH5Cの表示領域における右端から左側へ移動させるように表示する。文字情報38SH31の文字は、バーサライタ38SH5Cの表示領域の左端に到達すると、更なる移動に伴い表示されなくなる。このように、文字情報38SH31をバーサライタ38SH5Cにて右側から左側へ移動させた結果、文字情報38SH31がバーサライタ38SH5Cに表示されなくなった場合、演出制御用CPU120は、バーサライタ38SH5Cには表示されなくなった文字情報38SH31の文字を、画像表示装置5の表示領域の右端から左側へ移動させるように表示する。そして、文字情報38SH31の文字は、画像表示装置5の表示領域の左端に到達すると、更なる移動に伴い表示されなくなる。このように、文字情報38SH31を画像表示装置5にて右側から左側へ移動させた結果、文字情報38SH31が画像表示装置5に表示されなくなった場合、演出制御用CPU120は、画像表示装置5には表示されなくなった文字情報38SH31の文字を、バーサライタ38SH5Cの表示領域の右端から左側へ移動させるように再び表示する。

20

【0478】

このように、図20-27(A)に示す例では、画像表示装置5と、バーサライタ38SH5Cとを備え、画像表示装置5とバーサライタ38SH5Cとに跨って、先読みゾーン演出の実行中であることを報知するゾーンテロップ画像38SH30を表示することにより、画像表示装置5とバーサライタ38SH5Cとによる好適な表示を行うことができる。

30

【0479】

(特徴部38SH(40SH)に関する説明2)

また、特徴部38SH(40SH)を持つ遊技機は、関連表示として、文字を表示可能であり、第1表示手段と第2表示手段とに跨って関連表示を表示するときに、第1表示手段の表示領域と第2表示手段の表示領域との間の非表示領域の大きさよりも大きい文字を表示可能である。

【0480】

(特徴部38SH(40SH)に関する演出動作例4)

40

図20-28は、画像表示装置5と副画像表示装置38SH5Aとが隣接している部分を拡大した要部拡大図である。この例の画像表示装置5は、フレーム部38SH5Fの内側に表示領域が形成されている。同様に、副画像表示装置38SH5Aは、フレーム部38SH5AFの内側に表示領域が形成されている。

【0481】

このような画像表示装置5と副画像表示装置38SH5Aとに跨ってゾーンテロップ画像38SH30表示する場合、ゾーンテロップ画像38SH30の文字情報38SH31の文字が、画像表示装置5の表示領域と副画像表示装置38SH5Aの表示領域とに跨って表示されることになる。このように文字情報38SH31の文字を表示するにあたり、フレーム部38SH5Fとフレーム部38SH5AFとに相当する部分に文字の一部が隠

50

れているかのような表示態様とする場合、画像表示装置 5 の表示領域と副画像表示装置 38 SH 5 A の表示領域とに跨って表示される文字が認識困難又は認識不可能となってしまう可能性がある。

【0482】

ここで、画像表示装置 5 のフレーム部 38 SH 5 F の幅寸法、及び副画像表示装置 38 SH 5 A のフレーム部 38 SH 5 A F の幅寸法は、既知の寸法である。そこで、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 と副画像表示装置 38 SH 5 A とに跨ってゾーンテロップ画像 38 SH 30 を表示するにあたり、フレーム部 38 SH 5 F の幅寸法とフレーム部 38 SH 5 A F の幅寸法とを足し合わせた長さ L1 よりも、各文字の幅方向の長さ L2 の方が長いフォントサイズの文字情報 38 SH 31 を表示する。

10

【0483】

しかしながら、フレーム部 38 SH 5 F の幅寸法とフレーム部 38 SH 5 A F の幅寸法とを足し合わせた長さ L1 よりも、各文字の幅方向の長さ L2 の方が長いフォントサイズとしても、結果として、画像表示装置 5 の表示領域と副画像表示装置 38 SH 5 A の表示領域とに跨って表示される文字が認識困難又は認識不可能となる場合もある。そこで、パチンコ遊技機 1 の設計段階において、ゾーンテロップ画像 38 SH 30 といったテロップ画像の文字情報を、画像表示装置 5 と副画像表示装置 38 SH 5 A とに跨って表示した場合に人間が文字を判別できるかをシミュレーションすること等により、文字情報のフォントサイズが決定されればよい。また、同じフォントサイズであっても文字の形によって、画像表示装置 5 の表示領域と副画像表示装置 38 SH 5 A の表示領域とに跨って表示された場合に、視認可能な文字と、認識困難又は認識不可能となる文字とがある。例えば、「Z」という文字が視認可能であっても、「I」という文字については縦線が隠れてしまうと認識困難又は認識不可能となり易い。そこで、認識困難又は認識不可能となり易い文字が混在する文字列を文字情報として表示する場合には、太字や斜体文字とすることにより、認識困難又は認識不可能とならないようにすればよい。

20

【0484】

なお、例えば、画像表示装置 5 の表示領域の前面に副画像表示装置 38 SH 5 A を移動させ、画像表示装置 5 の表示領域の一部が副画像表示装置 38 SH 5 A によって隠れるようにする場合、画像表示装置 5 のフレーム部 38 SH 5 F が副画像表示装置 38 SH 5 A によって隠れることから、副画像表示装置 38 SH 5 A のフレーム部 38 SH 5 A F の幅寸法よりも、各文字の幅方向の長さ L2 の方が長いフォントサイズの文字情報 38 SH 31 を表示すればよい。

30

【0485】

同様に、副画像表示装置 38 SH 5 A の表示領域の前面に画像表示装置 5 を移動させ、副画像表示装置 38 SH 5 A の表示領域の一部が画像表示装置 5 によって隠れるようにする場合、副画像表示装置 38 SH 5 A のフレーム部 38 SH 5 F が画像表示装置 5 によって隠れることから、画像表示装置 5 のフレーム部 38 SH 5 F の幅寸法よりも、各文字の幅方向の長さ L2 の方が長いフォントサイズの文字情報 38 SH 31 を表示すればよい。

【0486】

このように、図 20-28 に示す例では、ゾーンテロップ画像 38 SH 30 として、文字情報 38 SH 31 を表示可能であり、画像表示装置 5 と副画像表示装置 38 SH 5 A とに跨ってゾーンテロップ画像 38 SH 30 を表示するときに、画像表示装置 5 のフレーム部 38 SH 5 F の幅寸法と、副画像表示装置 38 SH 5 A のフレーム部 38 SH 5 A F の幅寸法とを足し合わせた長さ L1 よりも、各文字の幅方向の長さ L2 の方が長いフォントサイズの文字情報 38 SH 31 を表示することにより、好適にゾーンテロップ画像 38 SH 30 を表示することができる。

40

【0487】

(特徴部 38 SH (40 SH) に関する説明 3)

また、特徴部 38 SH (40 SH) を持つ遊技機は、第 1 表示手段と第 2 表示手段とに跨って関連表示を表示するときに、一方の表示手段のみによっても関連表示の内容を認識

50

可能に表示可能である。

【0488】

(特徴部38SH(40SH)に関する演出動作例5)

図20-29(A)に示す例では、画像表示装置5と副画像表示装置51とに跨ってゾーンテロップ画像38SH30を表示するときに、ゾーンテロップ画像38SH30の文字情報38SH31の全ての文字が画像表示装置5の表示領域内に表示されていることから、画像表示装置5のみによってもゾーンテロップ画像38SH30の内容を認識可能である。

【0489】

(特徴部38SH(40SH)に関する演出動作例6)

図20-29(B)に示す例では、画像表示装置5と副画像表示装置51とに跨ってゾーンテロップ画像38SH30を表示するときに、ゾーンテロップ画像38SH30の文字情報38SH31の全ての文字が副画像表示装置38SH5Aの表示領域内に表示されていることから、副画像表示装置38SH5Aのみによってもゾーンテロップ画像38SH30の内容を認識可能である。

【0490】

ここで、画像表示装置5の表示領域の幅寸法、及び副画像表示装置38SH5Aの表示領域の幅寸法は、既知の寸法である。そこで、パチンコ遊技機1の設計段階において、ゾーンテロップ画像38SH30といったテロップ画像の文字情報の全ての文字を、画像表示装置5表示領域に表示し得るフォントサイズ、あるいは、副画像表示装置38SH5Aの表示領域に表示し得るフォントサイズが決定されればよい。

【0491】

このように、図20-29に示す例では、画像表示装置5と副画像表示装置38SH5Aとに跨ってゾーンテロップ画像38SH30を表示するときに、ゾーンテロップ画像38SH30の文字情報38SH31の全ての文字が画像表示装置5の表示領域内に表示されるように、あるいは、ゾーンテロップ画像38SH30の文字情報38SH31の全ての文字が副画像表示装置38SH5Aの表示領域内に表示されるようにすることにより、好適にゾーンテロップ画像38SH30を表示することができる。例えば、画像表示装置5の表示領域と副画像表示装置38SH5Aの表示領域とに跨って表示される文字が認識困難又は認識不可能となってしまう場合であっても、ゾーンテロップ画像38SH30の内容を認識可能となる。

【0492】

(特徴部38SH(40SH)に関する説明4)

また、特徴部38SH(40SH)を持つ遊技機は、関連表示として、第1表示手段と第2表示手段とに跨って文字を表示可能な第1関連表示と、第1表示手段と第2表示手段とに跨らずに文字を表示可能な第2関連表示とを表示可能であり、第1関連表示にて表示される文字と、第2関連表示にて表示される文字とで、文字の大きさが異なる。

【0493】

(特徴部38SH(40SH)に関する演出動作例7)

図20-30(A)に示す例では、演出制御用CPU120は、画像表示装置5と副画像表示装置38SH5Aとに文字が跨るように、左右に延びるゾーンテロップ画像38SH30を表示する。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に、上下に延びる擬似連テロップ画像38SH50を表示する。したがって、この例の擬似連テロップ画像38SH50の文字は、画像表示装置5と副画像表示装置38SH5Aとに跨って表示されることはない。

【0494】

ここで、ゾーンテロップ画像38SH30や擬似連テロップ画像38SH50といった複数のテロップ画像を表示する場合、各テロップ画像における文字の大きさを異ならせた方が、各々のテロップ画像の内容を認識させ易い。

【0495】

一方、上述したように、画像表示装置5と副画像表示装置38SH5Aとに跨ってゾーンテロップ画像38SH30を表示する場合、画像表示装置5のフレーム部38SH5Fの幅寸法と、副画像表示装置38SH5Aのフレーム部38SH5AFの幅寸法とを足し合わせた長さL1よりも、各文字の幅方向の長さL2の方が長いフォントサイズの文字情報38SH31を表示することにより、好適にゾーンテロップ画像38SH30を表示することができる。

【0496】

このような理由から、画像表示装置5と副画像表示装置38SH5Aとに跨って表示されるゾーンテロップ画像38SH30の文字情報38SH31の文字の大きさは、大きな文字になり易い傾向にある。そのため、ゾーンテロップ画像38SH30の文字情報38SH31の文字の大きさと、擬似連テロップ画像38SH50の文字情報38SH51の文字の大きさとを異ならせるにあたり、ゾーンテロップ画像38SH30の文字情報38SH31の文字の大きさよりも、擬似連テロップ画像38SH50の文字情報38SH51の文字の大きさを大きくすると、単に文字が大きいという理由から視認性は高まるが、先読みゾーン演出の演出画像を表示するための表示領域が狭くなってしまうばかりか、全体として不格好な見た目となってしまう。

【0497】

そこで、演出制御用CPU120は、このようなゾーンテロップ画像38SH30と擬似連テロップ画像38SH50とを表示するにあたり、ゾーンテロップ画像38SH30の文字情報38SH31の文字の大きさよりも小さい文字となるように、擬似連テロップ画像38SH50の文字情報38SH51を表示することにより、換言すれば、擬似連テロップ画像38SH50の文字情報38SH51の大きさよりも大きい文字となるように、ゾーンテロップ画像38SH30の文字情報38SH31を表示することにより、先読みゾーン演出の演出画像を表示するための表示領域を十分に確保すると共に、全体として不格好な見た目とならないようにすることができる。

【0498】

(特徴部38SH(40SH)に関する演出動作例8)

図20-30(B)に示す例では、演出制御用CPU120は、画像表示装置5と副画像表示装置38SH5Aとに文字が跨るように、左右に延びるゾーンテロップ画像38SH30を表示する。また、演出制御用CPU120は、副画像表示装置38SH5Aに、上下に延びる擬似連テロップ画像38SH50を表示する。したがって、この例の擬似連テロップ画像38SH50の文字は、画像表示装置5と副画像表示装置38SH5Aとに跨って表示されることはない。

【0499】

この例の場合にも、演出制御用CPU120は、このようなゾーンテロップ画像38SH30と擬似連テロップ画像38SH50とを表示するにあたり、ゾーンテロップ画像38SH30の文字情報38SH31の文字の大きさよりも小さい文字となるように、擬似連テロップ画像38SH50の文字情報38SH51を表示することにより、換言すれば、擬似連テロップ画像38SH50の文字情報38SH51の大きさよりも大きい文字となるように、ゾーンテロップ画像38SH30の文字情報38SH31を表示することにより、先読みゾーン演出の演出画像を表示するための表示領域を十分に確保すると共に、全体として不格好な見た目とならないようにすることができる。

【0500】

なお、図20-30(A)、(B)のように、画像表示装置5と副画像表示装置38SH5Aとに文字が跨るように、左右に延びるゾーンテロップ画像38SH30を表示し、画像表示装置5又は副画像表示装置38SH5Aに、上下に延びる擬似連テロップ画像38SH50を表示するにあたり、先読みゾーン演出の演出画像を表示するための表示領域を十分に確保することができれば、あるいは、全体として不格好な見た目とならないのであれば、ゾーンテロップ画像38SH30の文字情報38SH31の文字の大きさよりも大きい文字となるように、擬似連テロップ画像38SH50の文字情報38SH51を表

示してもよい。

【0501】

このように、図20-30に示す例では、画像表示装置5と副画像表示装置38SH5Aとに跨って文字情報38SH31を表示可能なゾーンテロップ画像38SH30と、画像表示装置5と副画像表示装置38SH5Aとに跨らずに文字情報38SH51を表示可能な擬似連テロップ画像38SH50とを表示可能であり、ゾーンテロップ画像38SH30にて表示される文字情報38SH31の文字と、擬似連テロップ画像38SH50にて表示される文字情報38SH51の文字とで、文字の大きさが異なるので、ゾーンテロップ画像38SH30と擬似連テロップ画像38SH50とを好適に表示することができる。

10

【0502】

なお、画像表示装置5と副画像表示装置38SH5Aとに文字が跨らない態様のテロップ画像については、画像表示装置5のフレーム部38SH5Fの幅寸法と、副画像表示装置38SH5Aのフレーム部38SH5AFの幅寸法とを足し合わせた長さよりも、各文字の幅方向の長さの方が短いフォントサイズの文字情報が表示されていてもよい。

【0503】

(特徴部38SH(40SH)に関する演出動作例9)

なお、特徴部38SH(40SH)を持つ遊技機は、図20-31に示すように、画像表示装置5と副画像表示装置38SH5Aとを上下に隣接させたパチンコ遊技機1にも適用可能である。即ち、演出制御用CPU120は、上下に並んだ画像表示装置5と副画像表示装置38SH5Aとに跨って、例えば、先読みゾーン演出の実行中であることを報知するゾーンテロップ画像38SH30を表示可能である。

20

【0504】

このような態様の場合、演出制御用CPU120は、画像表示装置5と副画像表示装置38SH5Aとに跨ってゾーンテロップ画像38SH30を表示するにあたり、画像表示装置5の下部のフレームの高さ寸法と、副画像表示装置38SH5Dの上部のフレームの高さ寸法とを足し合わせた長さよりも、各文字の高さ方向の長さの方が長いフォントサイズの文字情報38SH31を表示すればよい。

【0505】

なお、画像表示装置5と副画像表示装置38SH5Dとに文字が跨らない態様のテロップ画像38SH50については、画像表示装置5の下部のフレームの高さ寸法と、副画像表示装置38SH5Dの上部のフレームの高さ寸法とを足し合わせた長さよりも、各文字の高さ方向の長さの方が短いフォントサイズの文字情報38SH51が表示されていてもよい。

30

【0506】

(特徴部38SH(40SH)に関する付記)

(1) 特徴部38SH(40SH)に関する遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1等)であって、第1表示手段(例えば、画像表示装置5等)と、第2表示手段(例えば、副画像表示装置38SH5A等)とを備え、前記第1表示手段と前記第2表示手段とに跨って所定状態に関連する関連表示を表示可能である(例えば、画像表示装置5と副画像表示装置38SH5Aとに跨って、先読みゾーン演出の実行中であることを報知するゾーンテロップ画像38SH30を表示すること等)。

40

【0507】

このような構成によれば、より好適に関連表示を表示することができる。

【0508】

(2) 上記(1)の遊技機において、関連表示(例えば、ゾーンテロップ画像38SH30等)として、文字(例えば、文字情報38SH31等)を表示可能であり、前記第1表示手段と前記第2表示手段とに跨って関連表示を表示するときに、前記第1表示手段の表示領域と前記第2表示手段の表示領域との間の非表示領域の大きさよりも大きい文字を表示可能である(例えば、画像表示装置5のフレーム部38SH5Fの幅寸法と、副画像

50

表示装置 38SH5A のフレーム部 38SH5AF の幅寸法とを足し合わせた長さよりも、各文字の幅方向の長さの方が長いフォントサイズの文字情報 38SH31 を表示すること等）。

【0509】

このような構成によれば、好適に関連表示を表示することができる。

【0510】

(3) 上記(1)又は(2)の遊技機において、前記第1表示手段と前記第2表示手段とに跨って関連表示(例えば、ゾーンテロップ画像 38SH30 等)を表示するときに、一方の表示手段のみによっても関連表示の内容を認識可能に表示可能としてもよい(例えば、ゾーンテロップ画像 38SH30 の文字情報 38SH31 の全ての文字が画像表示装置 5 の表示領域内に表示されるように、あるいは、ゾーンテロップ画像 38SH30 の文字情報 38SH31 の全ての文字が副画像表示装置 38SH5A の表示領域内に表示されるようにすること等)。

10

【0511】

このような構成によれば、好適に関連表示を表示することができる。

【0512】

(4) 上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、関連表示として、前記第1表示手段と前記第2表示手段とに跨って文字(例えば、文字情報 38SH31 等)を表示可能な第1関連表示(例えば、ゾーンテロップ画像 38SH30 等)と、前記第1表示手段と前記第2表示手段とに跨らずに文字(例えば、文字情報 38SH51 等)を表示可能な第2関連表示(例えば、擬似連テロップ画像 38SH50 等)とを表示可能であり、前記第1関連表示にて表示される文字と、前記第2関連表示にて表示される文字とで、文字の大きさが異なるようにしてもよい(例えば、ゾーンテロップ画像 38SH30 の文字情報 38SH31 の文字の大きさよりも小さい文字となるように、擬似連テロップ画像 38SH50 の文字情報 38SH51 を表示すること等)。

20

【0513】

このような構成によれば、好適に関連表示を表示することができる。

【0514】

(特徴部 38SH(40SH)と特徴部 31AK とに関する説明)

次に、本実施の形態の特徴部 38SH(39SH)と特徴部 31AK とについて説明する。特徴部 38SH(39SH)と特徴部 31AK とを持つ遊技機は、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、第1表示手段と、第2表示手段と、有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段とを備える。そして、タイトル報知手段は、示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを、第1表示手段と第2表示手段とに跨って所定状態に関連する関連表示として表示可能である。

30

【0515】

(特徴部 38SH(41SH)と特徴部 38SH(42SH) とに関する説明1)

次に、本実施の形態の特徴部 38SH(41SH)と特徴部 38SH(42SH) とについて説明する。

40

【0516】

特徴部 38SH(41SH)を持つ遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、表示手段と、表示手段に表示される複数の表示に共通の変化を与える特定演出を実行する特定演出手段とを備え、所定状態に関連する関連表示を表示可能であり、関連表示として、特定演出による変化を受ける第1関連表示と、特定演出による変化を受けない第2関連表示とを表示可能である。

【0517】

また、特徴部 38SH(41SH)を持つ遊技機において、第1関連表示は演出状態に関連する関連表示であり、第2関連表示は遊技状態に関連する関連表示である。

【0518】

50

また、特徴部 38 SH (41 SH) を持つ遊技機において、第 1 関連表示は、動作を伴う態様で表示され、前記特定演出が実行されることより変化した場合にも動作を伴う態様で表示される。

【0519】

一方、特徴部 38 SH (42 SH) を持つ遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、表示手段と、表示手段に表示される複数の表示に共通の変化を与える特定演出を実行する特定演出手段とを備え、表示手段は、所定状態に関連する関連表示を、動作を伴う態様で表示可能であり、関連表示は、特定演出が実行されることにより変化した場合にも動作を伴う態様で表示可能である。

【0520】

また、特徴部 38 SH (42 SH) を持つ遊技機において、関連表示として、特定演出による変化を受ける第 1 関連表示と、特定演出による変化を受けない第 2 関連表示とを表示可能である。

【0521】

また、特徴部 38 SH (42 SH) を持つ遊技機において、第 1 関連表示は演出状態に関連する関連表示であり、第 2 関連表示は遊技状態に関連する関連表示である。

【0522】

(特徴部 38 SH (41 SH) と特徴部 38 SH (42 SH) とに関する演出動作例 1)

図 20-32 は、特徴部 38 SH (41 SH) と特徴部 38 SH (42 SH) とに関する演出動作例を示す。この例では、表示手段に表示される複数の表示に共通の変化を与える特定演出として、画像表示装置 5 に表示される複数の表示を共通の縮小率で縮小させる縮小演出を例にとって説明する。また、この例では、特定演出による変化を受ける表示であって、演出状態に関連する第 1 関連表示として、大当たり中演出の実行中であることを報知する大当たりテロップ画像を例にとって説明する。また、この例では、特定演出による変化を受けない表示であって、遊技状態に関連する第 2 関連表示として、エラーを報知するエラーテロップ画像を例にとって説明する。

【0523】

演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 に表示される複数の表示を共通の縮小率で縮小させる縮小演出を実行可能である。

【0524】

また、演出制御用 CPU 120 は、エラーを報知するエラーテロップ画像を表示可能である。図 20-32 に示す例では、下皿が満タンになっている異常を、「球を抜いてね」という文字情報 39 SH 91 により報知するエラーテロップ画像 38 SH 90 を表示する例について説明する。

【0525】

演出制御用 CPU 120 は、例えば、大当たり中演出の実行中であることを条件として、大当たりテロップ画像 38 SH 10 を表示する。また、例えば、下皿が満タンになっていることが検知された場合に、演出制御用 CPU 120 は、エラーテロップ画像 38 SH 90 を表示する。したがって、大当たり遊技状態において下皿が満タンになっていることが検知された場合、演出制御用 CPU 120 は、図 20-32 (A) に示すように、大当たりテロップ画像 38 SH 10 とエラーテロップ画像 38 SH 90 とを同時に表示することになる。

【0526】

また、演出制御用 CPU 120 は、縮小演出の実行タイミングとなったことを条件として、縮小演出を実行し、画像表示装置 5 に表示される複数の表示を共通の縮小率で縮小させる。したがって、大当たり遊技状態において縮小演出の実行タイミングとなった場合、演出制御用 CPU 120 は、図 20-32 (B) に示すように、例えば、キャラクタ画像や、大当たり遊技状態におけるラウンド数を示す表示といった、大当たり演出中に表示される複数の表示を共通の縮小率で縮小させる。そして、縮小演出が実行されることにより、変化

10

20

30

40

50

した表示の周囲には、黒色の表示領域外領域 38SHBK が形成される。このような縮小演出が実行されることにより、演出の興趣を向上させることができる。

【0527】

その際、演出制御用 CPU 120 は、図 20-32 (B) に示すように、大当りテロップ画像 38SH10 についても共通の縮小率で表示する。即ち、大当り中演出という演出状態に関連する大当りテロップ画像 38SH10 は、縮小演出による変化を受ける。

【0528】

ここで、下皿が満タンになっている状況が放置され続けた場合、その状況が解消されるまでエラーテロップ画像 38SH90 の表示と共に警告音が鳴り続けるため、周囲の遊技者の迷惑になってしまう。

10

【0529】

そこで、演出制御用 CPU 120 は、図 20-32 (B) に示すように、縮小演出が実行されても、エラーテロップ画像 38SH90 を縮小させない。即ち、エラーという遊技状態に関連するエラーテロップ画像 38SH90 は、縮小演出による変化を受けない。

【0530】

このように、図 20-32 に示す例では、画像表示装置 5 に表示される複数の表示を共通の縮小率で縮小させる縮小演出を実行可能であり、縮小演出による変化を受ける大当りテロップ画像 38SH10 と、縮小演出による変化を受けないエラーテロップ画像 38SH90 とを表示可能であるため、テロップ画像 38SH10 が縮小演出による変化を受けることにより演出の興趣を向上させることができる一方、エラーテロップ画像 38SH90 が縮小演出による変化を受けないことにより下皿が満タンになっていることを適切に報知し続けることができる。

20

【0531】

なお、図 20-32 に示す例では、特定演出による変化を受ける表示であって、演出状態に関連する第 1 関連表示として、大当り中演出の実行中であることを報知する大当りテロップ画像を例にとって説明したが、大当りテロップ画像のように、遊技者に対して何らかの報知を行う目的で表示される文字情報を含むテロップについては、特定演出による変化を受けない表示であって、遊技状態に関連する第 2 関連表示として表示するようにしてもよい。

【0532】

30

これに対し、楽曲の歌詞を示す文字情報を含むテロップのように、遊技者に対して何らかの報知を行う目的ではない演出に関連する文字情報を含むテロップは、特定演出による変化を受ける表示であって、演出状態に関連する第 1 関連表示として表示可能であるが、特定演出による変化を受けない表示であって、遊技状態に関連する第 2 関連表示としては表示することができないテロップである。

【0533】

また、図 30-32 に示す例では、特定演出による変化を受けない表示であって、遊技状態に関連する第 2 関連表示として、下皿が満タンになっている異常を報知するエラーテロップ画像を例にとって説明したが、所謂、コントローラー接続エラー、振動モータ異常エラー、磁石エラー、スイッチ異常エラー、不正入賞エラー、払出エラー、主制御基板通信不良、サブ基板不一致エラー、球切れエラー、カードユニットエラーといった、各種のエラーを報知するテロップ画像についても、特定演出による変化を受けない表示であって、遊技状態に関連する第 2 関連表示として表示可能である。

40

【0534】

また、演出制御用 CPU 120 は、例えば、確変状態又は時短状態に制御されていることを報知するテロップのように遊技状態を報知するテロップの他、大当り期待度が高い演出と共に表示されるテロップのように重要な演出と共に実行されるテロップについても、特定演出による変化を受けないテロップとして表示可能である。

【0535】

(特徴部 38SH (41SH) と特徴部 38SH (42SH) とに関する演出動作例 2

50

)

図20-33は、特徴部38SH(41SH)と特徴部38SH(42SH)とに関する他の演出動作例を示す。この例では、表示手段に表示される複数の表示に共通の変化を与える特定演出として、画像表示装置5に表示される複数の表示を共通の拡大率で拡大させる拡大演出を例にとって説明する。

【0536】

演出制御用CPU120は、画像表示装置5に表示される複数の表示を共通の拡大率で拡大させる拡大演出を実行可能である。

【0537】

演出制御用CPU120は、例えば、大当たり中演出の実行中であることを条件として、大当たりテロップ画像38SH10を表示する。また、例えば、下皿が満タンになっていることが検知された場合に、演出制御用CPU120は、エラーテロップ画像38SH90を表示する。したがって、大当たり遊技状態において下皿が満タンになっていることが検知された場合、演出制御用CPU120は、図20-33(A)に示すように、大当たりテロップ画像38SH10とエラーテロップ画像38SH90とを同時に表示することになる。

10

【0538】

また、演出制御用CPU120は、拡大演出の実行タイミングとなったことを条件として、拡大演出を実行し、画像表示装置5に表示される複数の表示を共通の拡大率で拡大させる。したがって、大当たり遊技状態において拡大演出の実行タイミングとなった場合、演出制御用CPU120は、図20-33(B)に示すように、例えば、キャラクタ画像や、大当たり遊技状態におけるラウンド数を示す表示といった、大当たり演出中に表示される複数の表示を共通の拡大率で拡大させる。そして、拡大演出が実行されることにより、拡大演出により変化した複数の表示が画像表示装置5の表示領域に収まらなくなる。このような拡大演出が実行されることにより、演出の興趣を向上させることができる。

20

【0539】

その際、演出制御用CPU120は、図20-33(B)に示すように、大当たりテロップ画像38SH10についても共通の拡大率で表示する。即ち、大当たり中演出という演出状態に関連する大当たりテロップ画像38SH10は、拡大演出による変化を受ける。

【0540】

一方、演出制御用CPU120は、図20-33(B)に示すように、拡大演出が実行されても、エラーテロップ画像38SH90を拡大させない。即ち、エラーという遊技状態に関連するエラーテロップ画像38SH90は、拡大演出による変化を受けない。

30

【0541】

このように、図20-33に示す例では、画像表示装置5に表示される複数の表示を共通の拡大率で拡大させる拡大演出を実行可能であり、拡大演出による変化を受ける大当たりテロップ画像38SH10と、拡大演出による変化を受けないエラーテロップ画像38SH90とを表示可能であるため、テロップ画像38SH10が拡大演出による変化を受けることにより演出の興趣を向上させることができる一方、エラーテロップ画像38SH90が拡大演出による変化を受けないことにより下皿が満タンになっていることを適切に報知し続けることができる。

40

【0542】

(特徴部38SH(41SH)と特徴部38SH(42SH)とに関する演出動作例3)

図20-32は、特徴部38SH(41SH)と特徴部38SH(42SH)とに関する演出動作例を示す。この例では、表示手段に表示される複数の表示に共通の変化を与える特定演出として、画像表示装置5に表示される複数の表示をまとめて振動させる画ブレ演出を例にとって説明する。

【0543】

演出制御用CPU120は、画像表示装置5に表示される複数の表示をまとめて振動さ

50

せる画ブレ演出を実行可能である。

【0544】

演出制御用CPU120は、例えば、大当たり中演出の実行中であることを条件として、大当たりテロップ画像38SH10を表示する。また、例えば、下皿が満タンになっていることが検知された場合に、演出制御用CPU120は、エラーテロップ画像38SH90を表示する。したがって、大当たり遊技状態において下皿が満タンになっていることが検知された場合、演出制御用CPU120は、図20-34(A)に示すように、大当たりテロップ画像38SH10とエラーテロップ画像38SH90とを同時に表示することになる。

【0545】

また、演出制御用CPU120は、画ブレ演出の実行タイミングとなったことを条件として、画ブレ演出を実行し、画像表示装置5に表示される複数の表示をまとめて振動させる。したがって、大当たり遊技状態において画ブレ演出の実行タイミングとなった場合、演出制御用CPU120は、図20-34(B)に示すように、例えば、キャラクタ画像や、大当たり遊技状態におけるラウンド数を示す表示といった、大当たり演出中に表示される複数の表示をまとめて振動させる。そして、画ブレ演出が実行されることにより、変化した表示の周囲には、黒色の表示領域外領域38SHBKが形成される。このような画ブレ演出が実行されることにより、演出の興趣を向上させることができる。

【0546】

その際、演出制御用CPU120は、図20-34(B)に示すように、大当たりテロップ画像38SH10についても、その他の表示と共にまとめて振動させる。即ち、大当たり中演出という演出状態に関連する大当たりテロップ画像38SH10は、画ブレ演出による変化を受ける。

【0547】

ここで、下皿が満タンになっている状況が放置され続けた場合、その状況が解消されるまでエラーテロップ画像38SH90の表示と共に警告音が鳴り続けるため、周囲の遊技者の迷惑になってしまう。

【0548】

そこで、演出制御用CPU120は、図20-34(B)に示すように、画ブレ演出が実行されても、エラーテロップ画像38SH90を振動させない。即ち、エラーという遊技状態に関連するエラーテロップ画像38SH90は、画ブレ演出による変化を受けない。

【0549】

このように、図20-34に示す例では、画像表示装置5に表示される複数の表示をまとめて振動させる画ブレ演出を実行可能であり、画ブレ演出による変化を受ける大当たりテロップ画像38SH10と、画ブレ演出による変化を受けないエラーテロップ画像38SH90とを表示可能であるため、テロップ画像38SH10が画ブレ演出による変化を受けることにより演出の興趣を向上させることができる一方、エラーテロップ画像38SH90が画ブレ演出による変化を受けないことにより下皿が満タンになっていることを適切に報知し続けることができる。

【0550】

(特徴部38SH(41SH)と特徴部38SH(42SH)とに関する演出動作例4)

【0551】

上述したように、演出制御用CPU120は、図20-35に示すように、画ブレ演出を実行する場合、大当たりテロップ画像38SH10についても、その他の表示と共にまとめて振動させる。

【0552】

ここで、上述したように、演出制御用CPU120は、大当たり中演出の実行中であることを報知する大当たりテロップ画像38SH10を、文字情報38SH11が移動する態様

10

20

30

40

50

で表示可能である。この例の演出制御用CPU120は、図20-35(A)に示す状態の直後の状態を示す図20-35(B)に示すように、画ブレ演出により大当たりテロップ画像38SH10を変化させた場合にも、大当たりテロップ画像38SH10の文字情報38SH11を移動させる。

【0553】

このように、図20-35に示す例では、大当たりテロップ画像38SH10は、文字情報38SH11が移動する態様で表示され、画ブレ演出が実行されることにより変化した場合にも文字情報38SH11が移動する態様で表示されることにより、画ブレ演出が実行されたときの演出の興趣を高めることができる。

【0554】

(特徴部38SH(41SH)と特徴部38SH(42SH)とに関する説明2)

また、特徴部38SH(41SH)又は特徴部38SH(42SH)を持つ遊技機は、特定演出が実行されることに応じて表示領域外領域が現れ、第2関連表示は、表示領域外領域に跨って表示可能であり、表示領域外領域に跨って表示されるときにも内容が認識可能に表示される。

【0555】

(特徴部38SH(41SH)と特徴部38SH(42SH)とに関する演出動作例5)

図20-36は、画ブレ演出が実行された状態を示す。図20-36に示す例では、半透明の帯状の背景画像の前面に、大部分が黒い黒抜きの文字情報38SH91が表示されるエラーテロップ画像39SH90を例にとって説明する。

【0556】

上述したように、エラーテロップ画像38SH90は、画ブレ演出による変化を受けない。したがって、例えば、画像表示装置5の表示領域における左端から右端まで左右に延びるエラーテロップ画像38SH90を表示した場合、画ブレ演出が実行されることにより、エラーテロップ画像38SH90は、黒色の表示領域外領域38SHBKに跨って表示されることになる。

【0557】

その場合、図20-36(A)に示すように、エラーテロップ画像38SH90の文字情報38SH91が表示領域外領域38SHBKに相当する表示領域に表示されている場合、半透明の背景画像に透けて見える黒色の表示領域外領域38SHBKに同化して黒抜きの文字情報38SH91が視認困難であり、エラーテロップ画像38SH90の内容が認識困難となる。

【0558】

そこで、この例では、図20-36(B)に示すように、エラーテロップ画像38SH90の文字情報38SH91を移動させ、文字情報38SH91の全ての文字が画ブレ演出により変化した表示内に表示されるようにすることによって、エラーテロップ画像38SH90の内容を認識可能としている。

【0559】

なお、文字情報38SH91の全ての文字が画ブレ演出により変化した表示内に同時に表示されなくてもよい。例えば、エラーテロップ画像38SH90の文字情報38SH91を移動させることにより、文字情報38SH91の文字が画ブレ演出により変化した表示内に順次表示された結果、全ての文字を順に視認することができれば、文字情報38SH91の全ての文字を画ブレ演出により変化した表示内に同時に表示させることができない場合であっても、エラーテロップ画像38SH90の内容を認識可能とすることができる。

【0560】

(特徴部38SH(41SH)と特徴部38SH(42SH)とに関する演出動作例6)

図20-37は、画ブレ演出が実行された状態を示す。図20-37に示す例では、半

10

20

30

40

50

透明の帯状の背景画像の前面に、大部分が白い白抜きの文字情報 38SH91 が表示されるエラーテロップ画像 39SH90 を例にとって説明する。

【0561】

この例の場合、図 20-37 (A)、(B) に示すように、エラーテロップ画像 38SH90 の文字情報 38SH91 が表示領域外領域 38SHBK に相当する表示領域に表示されているが、半透明の背景画像に透けて見える黒色の表示領域外領域 38SHBK に同化しないため白抜きの文字情報 38SH91 が視認可能であり、エラーテロップ画像 38SH90 の内容が認識可能となる。

【0562】

このように、図 20-36、図 20-37 に示す例では、画ブレ演出が実行されることに
10
に応じて表示領域外領域 38SHBK が現れ、エラーテロップ画像 38SH90 は、表示領域外領域 38SHBK に跨って表示可能であり、表示領域外領域 38SHBK に跨って表示されるときにも内容が認識可能に表示されることにより、好適にエラーテロップ画像 38SH90 を表示することができる。

【0563】

(特徴部 38SH (41SH) に関する付記)

(1) 特徴部 38SH (41SH) に関する遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機
(例えば、パチンコ遊技機 1 等) であって、表示手段 (例えば、画像表示装置 5 等) と、
前記表示手段に表示される複数の表示に共通の変化を与える特定演出を実行する特定演出
手段 (例えば、演出制御用 CPU 120 が、画像表示装置 5 に表示される複数の表示を共
20
通の縮小率で縮小させる縮小演出を実行可能であること等) とを備え、前記表示手段は、
所定状態に関連する関連表示 (例えば、大当たり中演出の実行中であることを報知する大
当たりテロップ画像 38SH10 や、下皿が満タンになっている異常を報知するエラーテロ
ップ画像 38SH90 等) を表示可能であり、関連表示として、前記特定演出による変化を
受ける第 1 関連表示 (例えば、縮小演出による変化を受ける大当たりテロップ画像 38SH
10 等) と、前記特定演出による変化を受けない第 2 関連表示 (例えば、縮小演出による
変化を受けないエラーテロップ画像 38SH90 等) とを表示可能である。

【0564】

このような構成によれば、より好適に関連表示を表示することができる。

【0565】

(2) 上記 (1) の遊技機において、第 1 関連表示は演出状態に関連する関連表示であ
り (例えば、大当たりテロップ画像 38SH10 が、大当たり中演出を報知するテロップ画像
であること等)、第 2 関連表示は遊技状態に関連する関連表示としてもよい (例えば、エ
ラーテロップ画像 38SH90 が、下皿が満タンになっている異常を報知するテロップ画
像であること等)。

【0566】

このような構成によれば、好適に関連表示を表示することができる。

【0567】

(3) 上記 (1) 又は (2) の遊技機において、第 1 関連表示は、動作を伴う態様で表
示され (例えば、大当たりテロップ画像 38SH10 を、文字情報 38SH11 が移動する
態様で表示すること等)、前記特定演出が実行されることより変化した場合にも動作を伴
う態様で表示されてもよい (例えば、画ブレ演出が実行されることにより変化した場合に
も文字情報 38SH11 が移動する態様で表示されること等)。

【0568】

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。

【0569】

(4) 上記 (1) から (3) のいずれかの遊技機において、前記特定演出 (例えば、画
ブレ演出等) が実行されることに
50
応じて表示領域外領域 (例えば、表示領域外領域 38SHBK 等) が現れ、第 2 関連表示は、前記表示領域外領域に跨って表示可能であり、前記表示領域外領域に跨って表示されるときにも内容が認識可能に表示されてもよい (例えば

、エラーテロップ画像 38SH90 は、表示領域外領域 38SHBK に跨って表示可能であり、表示領域外領域 38SHBK に跨って表示されるときにも内容が認識可能に表示されること等）。

【0570】

このような構成によれば、好適に関連表示を表示することができる。

【0571】

（特徴部 38SH（41SH）と特徴部 31AK とに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部 38SH（41SH）と特徴部 31AK とについて説明する。特徴部 38SH（41SH）と特徴部 31AK とを持つ遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段と、表示手段に表示される複数の表示に共通の変化を与える特定演出を実行する特定演出手段と、有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段とを備える。そして、タイトル報知手段は、示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを、所定状態に関連する関連表示として表示可能である。また、所定状態に関連する関連表示として、特定演出による変化を受ける第 1 関連表示と、特定演出による変化を受けない第 2 関連表示とを表示可能である。

10

【0572】

（特徴部 38SH（42SH）に関する付記）

（1）特徴部 38SH（42SH）に関する遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 等）であって、表示手段（例えば、画像表示装置 5 等）と、前記表示手段に表示される複数の表示に共通の変化を与える特定演出を実行する特定演出手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が、画像表示装置 5 に表示される複数の表示を共通の縮小率で縮小させる縮小演出を実行可能であること等）とを備え、前記表示手段は、所定状態に関連する関連表示を、動作を伴う態様で表示可能であり（例えば、大当たり中演出の実行中であることを報知する大当たりテロップ画像 38SH10 を、文字情報 38SH11 が移動する態様で表示すること等）、関連表示は、前記特定演出が実行されることにより変化した場合にも動作を伴う態様で表示可能である（例えば、画ブレ演出が実行されることにより変化した場合にも文字情報 38SH11 が移動する態様で表示されること等）。

20

30

【0573】

このような構成によれば、より好適に関連表示を表示することができる。

【0574】

（2）上記（1）の遊技機において、関連表示として、前記特定演出による変化を受ける第 1 関連表示（例えば、縮小演出による変化を受ける大当たりテロップ画像 38SH10 等）と、前記特定演出による変化を受けない第 2 関連表示（例えば、縮小演出による変化を受けないエラーテロップ画像 38SH90 等）とを表示可能としてもよい。

【0575】

このような構成によれば、好適に関連表示を表示することができる。

【0576】

（3）上記（2）の遊技機において、第 1 関連表示は演出状態に関連する関連表示であり（例えば、大当たりテロップ画像 38SH10 が、大当たり中演出を報知するテロップ画像であること等）、第 2 関連表示は遊技状態に関連する関連表示としてもよい（例えば、エラーテロップ画像 38SH90 が、下皿が満タンになっている異常を報知するテロップ画像であること等）。

40

【0577】

このような構成によれば、好適に関連表示を表示することができる。

【0578】

（4）上記（1）から（3）のいずれかの遊技機において、前記特定演出が実行されることに応じて表示領域外領域が現れ、第 2 関連表示は、前記表示領域外領域に跨って表示

50

可能であり、前記表示領域外領域に跨って表示されるときにも内容が認識可能に表示されてもよい。

【0579】

このような構成によれば、好適に関連表示を表示することができる。

【0580】

(特徴部38SH(42SH)と特徴部31AKとに関する説明)

次に、本実施の形態の特徴部38SH(42SH)と特徴部31AKとについて説明する。特徴部38SH(42SH)と特徴部31AKとを持つ遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段と、表示手段に表示される複数の表示に共通の変化を与える特定演出を実行する特定演出手段と、有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段とを備える。そして、タイトル報知手段は、示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを、所定状態に関連する関連表示として動作を伴う態様で表示可能である。そして、関連表示は、特定演出が実行されることにより変化した場合にも動作を伴う態様で表示可能である。

10

【0581】

(特徴部38SH(63IW)に関する説明1)

次に、本実施の形態の特徴部38SH(63IW)について説明する。特徴部38SH(63IW)を持つ遊技機は、遊技を行う遊技機であって、所定状態に関する関連表示を表示可能な表示手段を備え、表示手段は、複数の方向に延びるように形成された関連表示を表示可能である。

20

【0582】

(特徴部38SH(63IW)に関する説明2)

また、特徴部38SH(63IW)を持つ遊技機は、遊技を行う遊技機であって、所定状態に関する関連表示を表示可能な表示手段を備え、表示手段は、曲線状に形成された関連表示を表示可能である。

【0583】

(特徴部38SH(63IW)に関する演出動作例1)

次に、所定状態に関する関連表示を表示する場合の表示態様について説明する。図20-38は、右打ち指示画像の表示例を示す説明図である。図20-38において、(1)(2)(3)の順に表示画面の態様が遷移する。

30

【0584】

この実施の形態では、高ベース状態(すなわち確変状態または時短状態)のときに、関連表示として、右打ちを指示する右打ち指示画像を画像表示装置5に表示する操作指示演出が行われる(例えば、ステップS673、S676の処理に相当する)。

【0585】

図20-38に示す例では、画像表示装置5において、曲線状の領域からなる右打ち指示画像38SH200aが表示されている。この実施の形態では、右打ち操作を行うと、打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域7を囲むように円形状に形成された打球ルールに沿って、弧を描くように移動し、その後、遊技領域7の右側の領域に下りてくる。つまり、曲線状の領域からなる右打ち指示画像38SH200aは、右打ち操作を行ったときの遊技球の軌道になぞらえた形状である。また、右打ち指示画像38SH200aは、曲線状に形成された領域内に文字列「→右打ち→」を含む態様により構成されている。このような態様とすることで、遊技者が直感的に指示内容を認識することができ、効果的に右打ちを指示することができる。

40

【0586】

図20-38(1)~(4)に示すように、右打ち指示画像38SH200aは、曲線状に形成された領域内において、文字列「→右打ち→」が左端部から右端部に移動するような態様により表示される。このような態様とすることで、遊技者が指示内容を認識しやすくなり、より効果的に右打ちを指示することができる。

50

【0587】

そして、図20-38(5)～(6)に示すように、右打ち指示画像38SH200aは、曲線状に形成された領域の右端部に達したことにより消去された文字列「→右打ち→」の一部が、左端部から再び表示されるような態様により表示される。

【0588】

なお、右打ち指示画像38SH200aについて、図20-38に示す態様に限らず、例えば、曲線状に形成された領域内において、複数の文字列「→右打ち→」が左端部から右端部に移動するような態様により表示されるようにしてもよい。また、文字列について、一定の速度で移動させる態様に限らず、途中で移動速度が変化するものや、停止するものであってもよい。具体的には、曲線状に形成された領域のうちの左端部から中央部までの領域においては、中央部から右端部までの領域よりも文字列の移動速度が速いような態様であってもよい。また、左端部から文字列が表示されると所定期間停止表示され、その後右端部まで移動した後も所定期間停止表示されるような態様であってもよい。また、移動速度が複数回変化する（例えば、高速→低速→高速や、高速→中速→低速など）態様であってもよいし、移動速度が変化するとともに、所定位置で停止表示される態様であってもよい。

10

【0589】

図20-39は、左打ち指示画像の表示例を示す説明図である。図20-39において、(1)(2)(3)の順に表示画面の態様が遷移する。

【0590】

20

この実施の形態では、高ベース状態（すなわち確変状態または時短状態）から低ベース状態（すなわち通常状態）に移行したときに、関連表示として、左打ちを指示する左打ち指示画像を画像表示装置5に表示する操作指示演出が所定期間（例えば、10秒間）行われる（例えば、ステップS671の処理に相当する）。

【0591】

図20-39に示す例では、画像表示装置5において、曲線状の領域からなる左打ち指示画像38SH200bが表示されている。また、左打ち指示画像38SH200bは、曲線状に形成された領域内に文字列「←左打ち←」を含む態様により構成されている。

【0592】

上述のように、右打ち指示画像38SH200aは、右打ち操作を行ったときの遊技球の軌道になぞらえた形状であり、曲線状に形成された領域内において、文字列「→右打ち→」が左端部から右端部に移動するような態様により表示される。これに対して、図20-39(1)～(4)に示すように、右打ちから左打ちに戻すことを指示する左打ち指示画像38SH200bは、右打ち指示画像38SH200aと同様の形状であるが、曲線状に形成された領域内において、文字列「←左打ち←」が右端部から左端部に移動するような態様により表示される。つまり、左打ち指示画像38SH200bの形状や文字列の表示態様により、右打ち時の遊技球の軌道からどのように変更するべきかが示される。このような態様とすることで、遊技者が指示内容を認識しやすくなり、より効果的に左打ちを指示することができる。

30

【0593】

40

そして、図20-39(5)～(6)に示すように、左打ち指示画像38SH200bは、曲線状に形成された領域の左端部に達したことにより消去された文字列「←左打ち←」の一部が、右端部から再び表示されるような態様により表示される。

【0594】

図20-38、図20-39に示す、右打ち指示画像38SH200aおよび左打ち指示画像38SH200bは、例えば、領域内における文字列（「→右打ち→」または「←左打ち←」）の表示位置が異なる複数の画像から構成される。なお、動画像データを再生することにより、図20-38、図20-39に示すような、右打ち指示画像38SH200aおよび左打ち指示画像38SH200bを実現するようにしてもよい。

【0595】

50

図20-38, 図20-39に示すように、右打ち指示画像38SH200aや左打ち指示画像38SH200bを、曲線状に形成された態様により表示可能とすることにより、画一的な矩形状に形成された態様のみに表示可能とするときよりも、これらの画像を効果的に表示することができ、演出効果を高めることができる。

【0596】

また、図20-38, 図20-39に示すように、右打ち指示画像38SH200aや左打ち指示画像38SH200bについて、所定の領域内において文字列を移動させる態様により表示可能とすることにより、これらの画像を効果的に表示することができ、演出効果を高めることができる。

【0597】

10

また、図20-38, 図20-39に示すように、右打ち指示画像38SH200aや左打ち指示画像38SH200bについて、文字列の全てを認識可能な態様（例えば、左端部に達したことにより消去された文字列の一部が右端部から再び表示される）により文字列を表示することにより、これらの画像を効果的に表示することができ、演出効果を高めることができる。

【0598】

また、図20-38, 図20-39に示すように、右打ち指示画像38SH200aや左打ち指示画像38SH200bについて、遊技状態に応じた態様により表示可能とすることにより（例えば、高ベース状態（すなわち右打ちが有効な状態）のときには、文字列「→右打ち→」が領域内の左端部から右端部に移動する態様により表示し、低ベース状態（すなわち左打ちが有効な状態）のときには、文字列「←左打ち←」が領域内の右端部から左端部に移動する態様により表示することにより）、これらの画像を効果的に表示することができ、演出効果を高めることができる。

20

【0599】

図20-40は、発展演出に関する演出解説画像の表示例を示す説明図である。図20-40において、(1)(2)(3)の順に表示画面の態様が遷移する。

【0600】

この実施の形態では、リーチ中に、より信頼度が高いリーチに発展することを示唆する発展演出を実行可能である。図20-40には、キャラクターが地雷原の通過に挑み、通過できれば、より信頼度が高いリーチに発展し、通過できなければ、はずれが確定する態様の発展演出が示されている。

30

【0601】

発展演出が開始されると、図20-40(1), (2)に示すように、画像表示装置5において、地雷38SH201a~38SH201cが表示されるとともに、関連表示として、発展演出を解説するための演出解説画像38SH200cが表示される。演出解説画像38SH200cは、地雷38SH201a~38SH201cを避けるルートを示すジグザグ状の矢印型領域を含む態様により構成されている。具体的には、矢印型領域は矢尻部と矢柄部とを含み、矢柄部が2つの屈曲部を有することによりジグザグ状に形成されている。すなわち、演出解説画像38SH200cは、屈曲部を有し、複数の方向に延びるように形成された領域（換言すれば、異なる方向に延びる複数の直線状の領域から形成された領域）を含む態様により構成されている。

40

【0602】

また、演出解説画像38SH200cは、ジグザグ状に形成された矢印型領域内に、発展演出が地雷原の通過に挑むものであることを示す文字列「地雷を避けて進め」を含む態様により構成されている。また、図20-40(1), (2)に示すように、演出解説画像38SH200cは、ジグザグ状に形成された矢印型領域内において、文字列「地雷を避けて進め」が下端部から上端部に移動するような態様により表示される。また、文字列「地雷を避けて進め」が上端部に達すると一文字ずつ消去され、消去された文字が再び下端部から表示される。すなわち、図20-40(1), (2)に示す一連の表示が所定期間繰り返し行われる。このような態様とすることで、画像表示装置5の表示領域下部側か

50

ら上部方向に向かって地雷を避けて進むことを目指す演出であることを効果的に示すことができ、演出効果を高めることができる。

【0603】

なお、図20-40(1)、(2)に示す例では、演出解説画像38SH200cは、ジグザグ状に形成された矢印型領域内に文字列「地雷を避けて進め」の一部が表示され、その後、徐々に全部が表示される態様であるが、常に文字列「地雷を避けて進め」の全部が表示される態様であってもよい。また、演出解説画像38SH200cに加えて、演出の詳細な説明(具体的には、キャラクタが地雷原の通過に挑み、通過できれば、より信頼度が高いリーチに発展し、通過できなければ、はずれが確定すること)が示される演出解説画像を表示するようにしてもよい。また、演出解説画像38SH200cの表示に加えて、スピーカ27から音声「地雷を避けて進め」が出力されるようにしてもよい。この場合には、例えば、図20-40(1)に示す文字列が表示開始されたタイミングでこの音声出力される。また、演出解説画像38SH200cについて、例えば、領域の形状や色、サイズなどが異なる態様や、文字列のフォントや色、サイズ、移動態様(例えば、速度や一時停止回数)などが異なる態様を設け、いずれの態様により表示されるかに応じて、地雷原の通過に成功する期待度が異なるようにしてもよい。

10

【0604】

次いで、図20-40(3)に示すように、画像表示装置5において、演出解説画像38SH200cが消去され、地雷原の通過に挑むキャラクタ38SH202が表示される。

20

【0605】

そして、図20-40(4A)~(5A)に示すように、キャラクタが地雷38SH201a~38SH201cを避けて通過することに成功すると、より信頼度が高いSPリーチに発展することが報知される演出が行われる。一方、図20-40(4B)~(5B)に示すように、キャラクタが地雷38SH201cに接触して爆発する演出が行われると(すなわち、キャラクタが地雷38SH201a~38SH201cを避けて通過することに失敗すると)、はずれが確定する演出が行われる。

【0606】

図20-40に示すように、演出解説画像38SH200cについて、屈曲部を有し、複数の方向に延びるように形成された態様(換言すれば、異なる方向に延びる複数の直線状の領域から形成された態様)により表示可能とすることにより、画一的な矩形状に形成された態様のみに表示可能とするときよりも、多くの文字列を表示することができる。なお、図20-40に示す例では、2つの屈曲部を有する矢印型領域が示されているが、このような態様に限らず、1つの屈曲部を有する態様であってもよいし、3つ以上の屈曲部を有する態様であってもよい。また、図20-40に示す例では、直角に屈曲する屈曲部を有する矢印型領域が示されているが、屈曲する角度は直角以外であってもよいし、屈曲部ごとに屈曲する角度が異なるものであってもよい。

30

【0607】

なお、図20-38~図20-39に示す例と、図20-40に示す例とを組み合わせ、曲線状に形成された領域と、屈曲部を有し、複数の方向に延びるように形成された領域とを含む態様により構成された関連表示を用いるようにしてもよい。例えば、演出解説画像について、「Ω」状に形成された領域を含む態様とし、当該領域内において、演出内容を解説するための文字列を移動させるようにしてもよい。

40

【0608】

また、図20-40に示す例では、演出解説画像は、平面的に複数の方向に延びるように形成された領域を含む態様により構成されているが、このような構成に限らず、立体的に複数の方向に延びるように形成された領域を含む態様により構成されていてもよい。

【0609】

図20-41は、役物演出に関する演出解説画像の表示例を示す説明図である。ここで

50

は、可動部材を鉛直方向および水平方向に動作させる役物演出を実行可能であるものとする。

【0610】

図20-41(A1)に示すように、画像表示装置5において、役物演出の実行前に、関連表示として、役物演出が実行されることを示唆する演出解説画像38SH200eが表示される。演出解説画像38SH200eは、可動部材の動作方向を示す、鉛直方向に延びた領域と水平方向に延びた領域(図20-41に示すように、厳密には、水平方向に延びるように見える平面上(つまり画像表示装置5の表示画面上)に描写された領域)とを含む態様により構成されている。すなわち、演出解説画像38SH200eは、立体的に複数の方向に延びるように形成された領域を含む態様により構成されている。

10

【0611】

また、演出解説画像38SH200eは、鉛直方向に延びた領域内に、可動部材の動作内容を示す文字列「落下して」を含み、水平方向に延びた領域内に、可動部材の動作内容を示す文字列「飛び出す」を含む態様により構成されている。このような態様とすることで、可動部材が立体的に動作する役物演出の内容を効果的に示唆することができ、演出効果を高めることができる。なお、図20-41に示す例では、鉛直方向から水平方向に屈曲する屈曲部を1つ有する態様が示されているが、このような態様に限らず、2つ以上の屈曲部を有する態様であってもよい。例えば、鉛直方向から水平方向に屈曲する屈曲部と、水平方向から鉛直方向に屈曲する屈曲部とを有する態様であってもよい。また、図20-40に示すような平面的に複数の方向に延びるように形成された領域と、図20-41

20

【0612】

なお、図20-41(B1)～(B4)に示すように、演出解説画像38SH200eにより示される領域の形状が変化するようにしてもよい。図20-41(B1)～(B4)に示す例では、演出解説画像38SH200eは、鉛直方向に延びた領域内において文字列「落下して」が上端部から下端部に達すると、水平方向に延びた領域が加えられる(図20-41(B3))。そして、水平方向に延びた領域内において文字列「飛び出す」が上端部から下端部に移動する態様(すなわち、遊技機側から遊技者側に向かって移動するように見える態様)により表示される(図20-41(B4)～(B5))。

30

【0613】

また、遊技者に所定の操作を指示する操作指示報知についても、本実施形態の構成を適用可能である。

【0614】

図20-42は、操作指示画像の表示例を示す説明図である。ここでは、回転操作可能なジョグダイヤルを備えているものとする。図20-42に示すように、ジョグダイヤルの回転操作を指示する操作指示報知は、ジョグダイヤルを模したジョグダイヤル画像204と、操作指示画像38SH200dとを表示することにより行われる。

【0615】

図20-42に示す例では、画像表示装置5において、関連表示として、ジョグダイヤル画像204の周囲を囲む環状の矢印型領域を含む操作指示画像38SH200dが表示されている。具体的には、矢印型領域は矢尻部と矢柄部とを含み、矢柄部が環状に形成されている。また、操作指示画像38SH200dは、矢印型領域内に文字列「ジョグを回せ!」を含む態様により構成されている。

40

【0616】

図20-42(1)～(3)に示すように、操作指示画像38SH200dは、ジョグダイヤル画像204の周囲を囲む環状に形成された矢印型領域内において、文字列「ジョグを回せ!」が時計回りに移動するような態様により表示される。このような態様とすることで、ジョグダイヤルを時計回りに回転操作するという操作指示の内容を認識しやすくなり、より効果的に操作を指示することができる。

50

【0617】

図20-38～図20-42に示す例では、単一の関連表示が表示されているが、態様が異なる複数の関連表示を並行して表示可能とするとともに、重ねて表示可能としてもよい。

【0618】

図20-43は、右打ち指示画像およびエラー報知画像の表示例を示す説明図である。図20-43に示す例では、画像表示装置5において、曲線状の領域からなる右打ち指示画像38SH200aが表示されている。また、右打ち指示画像38SH200aは、曲線状に形成された領域内に文字列「→右打ち→」を含む態様により構成されている。

【0619】

ここで、満タンエラー状態が発生すると、図20-38(2)～(4)に示すように、関連表示として、エラー報知画像38SH200gが、右打ち指示画像38SH200aに重畳する態様により表示される。エラー報知画像38SH200gは、矩形状に形成された領域内において、文字列「満タンエラー 球を抜いて下さい」が右端部から左端部に移動するような態様により表示される。なお、エラー報知画像38SH200gについては、文字列が移動しない態様として視認性を高め、エラー内容を認識しやすくするようにしてもよい。

【0620】

図20-43に示す例では、右打ち指示画像38SH200aとエラー報知画像38SH200gとのうち、より優先度が高い情報を含むエラー報知画像が優先的に（すなわち上位階層）表示されている。このような構成により、関連表示を好適に表示することができる。

【0621】

なお、図20-43に示す例では、右打ち指示画像38SH200aとエラー報知画像38SH200gとを並行して表示する場合に、右打ち指示画像38SH200aおよびエラー報知画像38SH200gの態様を変化させることなく、重畳させて表示しているが、いずれかまたは両方の形状を変形させたり、表示位置を変化させたりして、表示するようにしてもよい。例えば、右打ち指示画像38SH200aと、操作指示画像38SH200dとのように、形状が環状で似ている関連表示を並行して表示する場合には、いずれかを矩形状に変化させるようにしてもよいし、いずれかまたは両方の表示位置を変化させて重ならないようにしてもよい。このようにすることにより、認識しやすくすることができる。

【0622】

また、図20-43には、エラー報知画像38SH200gを重畳させて表示する例が示されているが、これに限らず、図20-38～図20-42に示す画像を重畳させて表示するようにしてもよい。例えば、右打ち指示画像38SH200aにジョグダイヤル画像204を重畳させて表示するようにしてもよい。

【0623】

また、図20-43に示す例に限らず、3つ以上の画像を重畳させて表示することを許容するようにしてもよい。例えば、右打ち指示画像38SH200aにジョグダイヤル画像204を重畳させて表示しているときに、エラーが生じた場合には、右打ち指示画像38SH200aおよびジョグダイヤル画像204にエラー報知画像38SH200gを重畳させて表示するようにしてもよい。なお、複数の画像を重畳させて表示する場合には、予め定められた表示優先度に従って重畳させて表示する（例えば、報知する内容として優先度が高いエラー報知画像38SH200gは、表示優先度が高く設定され、上位階層に表示される）ようにしてもよいし、表示時間が短い順に表示優先度が高くなる（すなわち、表示時間が短い画像が上位階層に表示される）ようにしてもよいし、直近に表示された順に表示優先度が高くなる（すなわち、後から表示される画像が上位階層に表示される）ようにしてもよいし、表示サイズが小さい順に表示優先度が高くなる（すなわち、表示サイズが小さい画像が大きい画像に重なるように上位階層に表示される）ようにしてもよい。

。

【0624】

(特徴部38SH(63IW)に関する付記)

(1) 特徴部38SH(63IW)に関する遊技機は、遊技を行う遊技機であって、所定状態に関する関連表示(例えば、演出解説画像38SH200cや演出解説画像38SH200e)を表示可能な表示手段(例えば、画像表示装置5)を備え、表示手段は、複数の方向に延びるように形成された関連表示を表示可能である(例えば、ジグザグ状の矢印型領域を含む態様により構成された演出解説画像38SH200cや、鉛直方向に延びた領域と水平方向に延びた領域(厳密には、水平方向に延びるように見える平面上に描写された領域)とを含む態様により構成された演出解説画像38SH200eなど。図20-40、図20-41参照)

10

【0625】

そのような構成によれば、関連表示を効果的に表示することができ、演出効果を高めることができる。

【0626】

(2) 特徴部38SH(63IW)に関する遊技機は、遊技を行う遊技機であって、所定状態に関する関連表示(例えば、右打ち指示画像38SH200aや左打ち指示画像38SH200b、操作指示画像38SH200d)を表示可能な表示手段を備え、表示手段は、曲線状に形成された関連表示を表示可能である(例えば、図20-38、図20-39、図20-42参照)。

20

【0627】

そのような構成によれば、関連表示を効果的に表示することができ、演出効果を高めることができる。

【0628】

(特徴部38SHと特徴部38SH(63IW)とに関する説明1)

特徴部38SHと特徴部38SH(63IW)とに関する遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、表示手段を備え、表示手段は、複数の方向に延びるように形成されて所定状態に関連する関連表示と、特定表示とを表示可能であり、関連表示に特定表示を重ねて表示する場合にも、該関連表示の内容が認識可能となる。

【0629】

(特徴部38SHと特徴部38SH(63IW)とに関する説明2)

また、特徴部38SHと特徴部38SH(63IW)とに関する遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、表示手段を備え、表示手段は、曲線状に形成されて所定状態に関連する関連表示と、特定表示とを表示可能であり、関連表示に特定表示を重ねて表示する場合にも、該関連表示の内容が認識可能となる。

30

【0630】

(特徴部38SH(39SH)と特徴部38SH(63IW)とに関する説明1)

特徴部38SH(39SH)と特徴部38SH(63IW)とに関する遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、表示手段と、動作可能な可動体とを備え、表示手段は、複数の方向に延びるように形成されて所定状態に関連する関連表示を所定の表示領域において表示可能であり、可動体は、少なくとも所定の表示領域と重なる動作位置に動作可能であり、関連表示の表示中に可動体が動作位置にある場合にも、該関連表示の内容が認識可能となる。

40

【0631】

(特徴部38SH(39SH)と特徴部38SH(63IW)とに関する説明2)

また、特徴部38SH(39SH)と特徴部38SH(63IW)とに関する遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、表示手段と、動作可能な可動体とを備え、表示手段は、曲線状に形成されて所定状態に関連する関連表示を所定の表示領域において表示可能であり、可動体は、少なくとも所定の表示領域と重なる動作位置に動作可能であり、関連表示の表示中に可動体が動作位置にある場合にも、該関連表示の内容が認識可能と

50

なる。

【0632】

(特徴部38SH(40SH)と特徴部38SH(63IW)とに関する説明1)

特徴部38SH(40SH)と特徴部38SH(63IW)とに関する遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、第1表示手段と、第2表示手段とを備え、第1表示手段と第2表示手段とに跨って、複数の方向に延びるように形成されて所定状態に関連する関連表示を表示可能である。

【0633】

(特徴部38SH(40SH)と特徴部38SH(63IW)とに関する説明2)

また、特徴部38SH(40SH)と特徴部38SH(63IW)とに関する遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、第1表示手段と、第2表示手段とを備え、第1表示手段と第2表示手段とに跨って、曲線状に形成されて所定状態に関連する関連表示を表示可能である。

10

【0634】

(特徴部38SH(41SH)と特徴部38SH(63IW)とに関する説明1)

特徴部38SH(41SH)と特徴部38SH(63IW)とに関する遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、表示手段と、表示手段に表示される複数の表示に共通の変化を与える特定演出を実行する特定演出手段とを備え、表示手段は、複数の方向に延びるように形成されて所定状態に関連する関連表示を表示可能であり、関連表示として、特定演出による変化を受ける第1関連表示と、特定演出による変化を受けない第2関連表示とを表示可能である。

20

【0635】

(特徴部38SH(41SH)と特徴部38SH(63IW)とに関する説明2)

また、特徴部38SH(41SH)と特徴部38SH(63IW)とに関する遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、表示手段と、表示手段に表示される複数の表示に共通の変化を与える特定演出を実行する特定演出手段とを備え、表示手段は、曲線状に形成されて所定状態に関連する関連表示を表示可能であり、関連表示として、特定演出による変化を受ける第1関連表示と、特定演出による変化を受けない第2関連表示とを表示可能である。

30

【0636】

(特徴部38SH(42SH)と特徴部38SH(63IW)とに関する説明1)

特徴部38SH(42SH)と特徴部38SH(63IW)とに関する遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、表示手段と、表示手段に表示される複数の表示に共通の変化を与える特定演出を実行する特定演出手段とを備え、表示手段は、複数の方向に延びるように形成されて所定状態に関連する関連表示を、動作を伴う態様で表示可能であり、関連表示は、特定演出が実行されることにより変化した場合にも動作を伴う態様で表示可能である。

【0637】

(特徴部38SH(42SH)と特徴部38SH(63IW)とに関する説明2)

また、特徴部38SH(42SH)と特徴部38SH(63IW)とに関する遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、表示手段と、表示手段に表示される複数の表示に共通の変化を与える特定演出を実行する特定演出手段とを備え、表示手段は、曲線状に形成されて所定状態に関連する関連表示を、動作を伴う態様で表示可能であり、関連表示は、特定演出が実行されることにより変化した場合にも動作を伴う態様で表示可能である。

40

【0638】

(特徴部95AKに関する説明1)

次に、本実施の形態の特徴部95AKについて説明する。特徴部95AKを持つ遊技機は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、可変表示に対応した特定表示を表示可能な特定表示実行手段と、有利状態に制御されることを

50

示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、を備える。示唆演出実行手段は、有利状態に制御される割合が異なる複数種類の示唆演出を実行可能である。示唆演出が実行されることによる有利状態に制御される割合を、期待度示唆表示を表示することで示唆する期待度示唆演出を実行可能な期待度示唆演出実行手段をさらに備える。期待度示唆演出実行手段は、特定表示が期待度示唆表示に作用することで当該期待度示唆表示の表示態様を変化させる期待度示唆演出を実行可能である。なお、特徴部 95AK における特定表示は、可変表示対応した保留表示やアクティブ表示といった可変表示対応表示（対応表示）であり、他の特徴部における特定表示とは異なるものを指す場合がある。

【0639】

（特徴部 95AK に関する演出動作例 1）

10

続いて、本実施の形態の特徴部 95AK の演出動作例について説明する。特徴部 95AK における各演出動作は、演出制御用 CPU 120 が、演出制御プロセス処理にて各演出内容に対応した演出制御パターンに基づいて画像表示装置 5 等の演出装置を制御することで実現される。図 21-1 は、特徴部 95AK に関する演出動作例を示す。特徴部 95AK では、特定表示としてのアクティブ表示が期待度示唆表示に作用して、期待度示唆表示が示す期待度が向上する期待度示唆演出が実行されるようになっている。特徴部 31AK における期待度示唆表示、期待度示唆演出に代えてまたは加えて特徴部 95AK の期待度示唆演出が実行されればよい。特徴部 31AK と共通する部分については説明を省略する。なお、この実施例では特定表示がアクティブ表示である例を説明するが、特定表示は保留表示であってもよい。即ち、アクティブ表示を適宜保留表示に読み替え可能である。

20

【0640】

図 21-1（A）は、画像表示装置 5 の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R において飾り図柄の可変表示が実行されていることを示している。画像表示装置 5 の下部分には、対応表示（可変表示対応表示）を表示するための対応表示領域 95AK010 が形成されている。対応表示領域 95AK010 は、第 1 保留表示領域 95AK011、第 2 保留表示領域 95AK012、アクティブ表示領域 95AK013 で構成される。

【0641】

第 1 保留表示領域 95AK011 は、第 1 特図ゲームに対応する保留表示（第 1 保留記憶数を示す保留表示）を表示するための領域である。第 2 保留表示領域 95AK012、第 2 特図ゲームに対応する保留表示（第 1 保留記憶数を示す保留表示を表示するための領域である。アクティブ表示領域 95AK013 は、アクティブ表示を表示するための領域である。

30

【0642】

第 1 保留表示領域 95AK011 には、円形の保留表示を第 1 保留記憶数の上限数に対応して 4 つ表示可能であり、入賞順（消化が早い順）に右から保留表示番号 1、保留表示番号 2、保留表示番号 3、保留表示番号 4 の保留表示が表示される。可変表示が終了する毎に、第 1 保留表示領域 95AK011 に表示されていた最も保留表示番号の大きい保留表示が消去され、各保留表示が 1 つ小さい保留表示番号の位置またはアクティブ表示領域 95AK013 にシフトする。図 21-1（A）では、第 1 保留記憶数が 3 であり、第 1 保留表示領域 95AK011 には、保留表示番号 3 まで 3 つの保留表示が表示されている。図 21-1（A）では、全て白の保留表示が表示されているが、保留表示の表示態様を変化させる予告が実行されている場合には、対応する保留表示が他の色や他の形状で表示されればよい。

40

【0643】

第 2 保留表示領域 95AK012 には、円形の保留表示を第 2 保留記憶数の上限数に対応して 4 つ表示可能であり、入賞順（消化が早い順）に左から保留表示番号 1、保留表示番号 2、保留表示番号 3、保留表示番号 4 の保留表示が表示される。図 21-1（A）では、第 2 保留記憶数が 0 であり、第 2 保留表示領域 95AK012 には、保留表示が表示されていない。

50

【0644】

アクティブ表示領域95AK013には、実行中の可変表示に対応したアクティブ表示を1つ表示可能である。可変表示が終了する毎に、アクティブ表示領域95AK013に表示されていたアクティブ表示が消去され、保留表示がある場合には保留表示番号1に表示されていた保留表示がシフトする形で、アクティブ表示領域95AK013に再度アクティブ表示が表示される。アクティブ表示の表示態様を変化させる予告が実行されているときには、アクティブ表示が通常時の態様（例えば保留表示と同じ白い円形の表示）とは色や形状が異なる態様で表示される。なお、アクティブ表示の通常時の表示態様（形状やサイズ）は、保留表示と同じであってもよいし、形状やサイズが異なってもよい。

【0645】

10

図21-1（A）では、アクティブ表示領域95AK013には、黒い星型のアクティブ表示95AK001が表示されている。アクティブ表示の通常時の表示態様は保留表示と同じ白い円形の表示である。特徴部95AKの期待度示唆演出が実行される場合には、可変表示の開始時（保留表示がアクティブ表示へシフトしたとき）に、その表示態様が黒い星型の特殊態様に変化するようになっている。なお、表示態様の変化するタイミングは期待度示唆演出が実行される以前のタイミングであればこれに限定されず、任意のタイミングでよい。

【0646】

その後、例えば、「左」及び「右」に7の数字を示す飾り図柄が停止してリーチ態様となり、図21-1（B）に示すように、スーパーリーチDとなる。図21-1（B）に示すように、画像表示装置5の中央の一部にスーパーリーチDのタイトル95AK021（ここでは「SPリーチD」の文字）が表示されるとともに、スピーカ8からリーチのタイトル名に対応する音声（ここでは「敵を倒せ」）が出力されることで、スーパーリーチDのタイトルが報知される。また、タイトル95AK021の下には、当該リーチの期待度を示唆する期待度示唆表示95AK022が表示される。ここで、期待度とは大当たりとなる期待度を示す指標であるが、リーチの大当たり信頼度と完全に一致していなくてもよい。

20

【0647】

図21-1（B）では、5つの白い星の期待度示唆表示95AK022が表示される。そして、図21-1（C）に示すように、期待度示唆表示95AK022の星より大きな黒い星95AK003が表示される。このとき、アクティブ表示95AK001が期待度示唆表示95AK022の星より大きな大きさに拡大され、画面上の漂うように移動して画面右側に停止する。

30

【0648】

その後、図21-1（D）に示すように、黒い星95AK003が移動して期待度示唆表示95AK022の白い星の一つに収まるような演出が実行される。このとき、スピーカ8から期待度を示す黒い星が増加したことを示す「ピン」という音声出力される。なお、音声の出力は必須ではなく出力しなくてもよい。図21-1（E）、（F）に示すように、リーチの期待度に対応した回数同じ演出が繰り返される。このときに、繰り返される毎（星の数毎）にスピーカ8から出力される音声（音量、音階、音質等）を段階的に変化させるようにしてもよい。

40

【0649】

なお、図21-1に示す演出動作例は、対応表示領域95AK010がある点、以下に説明する特徴部95AKの期待度示唆演出が実行される点を除いて、図12等にて説明した特徴部31AKの期待度示唆演出の演出動作例と同様である。図12（A）～（F）に示した特徴部31AKの期待度示唆演出では、この段階で期待度示唆演出が終了していたが、特徴部95AKにおける期待度示唆演出では、その後、図21-1（G）に示すように、アクティブ表示95AK001が移動（作用）して期待度示唆表示95AK022の白い星の一つに収まるような演出が実行される。このとき、スピーカ8から期待度を示す黒い星が増加したことを示す「ピン」という音声出力される。

【0650】

50

なお、上記実施の形態や本実施の形態では、アクティブ表示のような演出物が期待度示唆表示の演出物に移動して衝突、干渉することを作用すると表現する。

【0651】

なお、アクティブ表示が期待度示唆表示に作用する場合に出力される音声は、他の星の画像が作用するときに出力される音声（図21-1（D）、（F））と異ならせてもよい。

【0652】

その後、期待度示唆表示95AK022に期待度に対応した数の黒い星が収まった段階（アクティブ表示が作用し終わった段階）で、図21-1（H）に示すように、その黒い星が光るといったように強調表示される。このようにすることで、期待度示唆演出が終了したことがわかりやすくなる。

【0653】

このように、特徴部95AKの期待度示唆演出は、特徴部31AK（図12（A）～（E））の期待度示唆演出により示唆されたスーパーリーチの期待度をさらに向上させるチャンスアップの演出となっている。このような演出を実行することで、演出効果が向上し、遊技の興趣が向上する。また、アクティブ表示（特定表示）が期待度示唆表示に作用して、期待度示唆表示が示す期待度が向上するので、意外性のある演出を実行できる。なお、チャンスアップの演出としてアクティブ表示（特定表示）が期待度示唆表示に作用させて期待度示唆表示が示す期待度を増加させる演出を実行するか否かは、例えばスーパーリーチを実行することに対応した変動パターンである場合に、可変表示結果が大当たりとなるか否か等に基づいて演出制御基板12の側で決定されればよい。従って、スーパーリーチDである場合でも、期待度を増加させる演出を実行しないと決定された場合には、期待度示唆表示の黒い星の数は2つとなる。なお、期待度を増加させる演出が実行された場合と実行されない場合とで、最終的に期待度示唆表示の黒い星の数が同じとなる場合には、期待度を増加させる演出（チャンスアップの演出）が実行された場合の方が大当たりとなる確率（大当たり信頼度）が高くなるようにしてもよい。例えば、チャンスアップの演出が実行されたスーパーリーチDの方が、チャンスアップの演出が実行されないスーパーリーチCよりも大当たり信頼度が高くなるようにしてもよい。このようにすることで、低期待度のリーチが開始されても、チャンスアップの演出が実行されることを遊技者が期待するようになり、興趣が向上する。

【0654】

なお、期待度示唆表示が示す期待度を向上させるとともに、リーチタイトルをより期待度が高いリーチに対応したリーチタイトルに変更するようにしてもよい。即ち、アクティブ表示（特定表示）が期待度示唆表示に作用することで、リーチが発展（昇格）する発展演出を実行するようにしてもよい。また、特徴部31AKの期待度示唆演出を実行した後に（図21-1（F）と（G）の間で）、一旦黒い星が光るといったように強調表示を行って期待度が確定したように見せてもよい。このようにすることで、特徴部95AKの期待度示唆演出によってチャンスアップしたことを強調でき、演出効果が向上する。

【0655】

（特徴部95AKに関する演出動作例2）

図21-2は、特徴部95AKに関する他の演出動作例を示す。この例では、上述した例と異なる点について詳細に説明し、共通の構成についてはその詳細な説明を省略する。

【0656】

この例では、黒い星95AK003が表示されて、黒い星95AK003が移動して期待度示唆表示95AK022の白い星の一つに収まるような演出が省略され、図21-2（A）、（B）に示すように、図21-1（A）、（B）と同様の演出動作の後、図21-2（C）に示すように、アクティブ表示95AK001が画面上を漂うように移動して画面右側に停止し、図21-2（D）に示すように、アクティブ表示95AK001が作用して期待度示唆表示95AK022の白い星に収まるような演出が実行される。このとき、一気に期待度示唆表示95AK022の黒い星が3つに増加し、スピーカ8から期待

度を示す黒い星が3つ増加したことを示す「ピンピンピン」という音声出力される。このように、「ピン」という音声を3回出力することで、期待度が増加した段階数を把握しやすくなる。なお、「ピン」という音声を3回出力する際に音の階調が段階的に変化するようにしてもよい。また、他の場合と同じ音声（「ピン」）を出力してもよい。その後、図21-2(E)に示すように、その黒い星が光るといったように強調表示される。

【0657】

演出動作例2のような期待度示唆演出は、例えば図12(A)～(F)に示した期待度示唆演出と、択一的に実行されるようにしてもよい。例えば、実際の可変表示結果等に応じて、いずれかの期待度示唆演出が実行されればよい。図12(A)～(F)に示した期待度示唆演出を通常の期待度示唆演出が実行される場合よりも、アクティブ表示が期待度示唆表示に作用する期待度示唆演出がされる場合の方が高い期待度が示唆されるので、アクティブ表示が期待度示唆表示に作用する期待度示唆演出が実行されるか、アクティブ表示が特殊態様に変化するか等に遊技者が注目するようになり、遊技者の期待感を向上させることができる。

【0658】

以上のように、特徴部95AKでは、アクティブ表示が期待度示唆表示に作用する期待度示唆演出が実行される場合、アクティブ表示は、期待度示唆表示において期待度を示す表示と同様の表示である黒い星型の特殊態様に変化する。これにより、アクティブ表示が黒い星型の特殊態様に変化した段階で、期待度示唆演出が実行されること、その前に期待度が示唆されるリーチ（スーパーリーチ）となることを予告・示唆することができる。そのため、遊技者がアクティブ表示が特殊態様に変化するかに注目するようになり、遊技の興趣が向上する。なお、アクティブ表示が黒い星型の特殊態様に変化した、期待度示唆演出やスーパーリーチが実行されない場合があってもよい。また、アクティブ表示が黒い星型以外の特殊態様に変化するようにしてもよく、この場合、黒い星型とそれ以外の特殊態様とで、期待度示唆演出やスーパーリーチの実行割合が異なる（例えば黒い星型の方が実行割合が高い）ようにしてもよい。

【0659】

（特徴部95AKの変形例）

なお、特徴部95AKはここで説明したものに限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形及び応用が可能である。また、上記実施の形態で説明した特徴部31AKの特徴を特徴部95AKに適宜採用してもよい。

【0660】

本実施例の期待度示唆演出では、特定表示（アクティブ表示）が特殊態様に変化してから、当該アクティブ表示がアクティブ表示領域95AK013から移動した後、期待度示唆表示に作用するようになっていたが、特定表示（アクティブ表示、保留表示）が特殊態様に変化せずに期待度示唆表示に作用するようによいし、特定表示が対応表示領域95AK010から移動せずに期待度示唆表示に作用するようによい。

【0661】

また、特定表示として保留表示を期待度示唆表示に作用させる期待度示唆演出を実行する場合には、複数の特定表示（複数の保留表示、保留表示とアクティブ表示等）が期待度示唆表示に作用する期待度示唆演出を実行してもよい。特定表示を特殊態様に変化させてから期待度示唆表示に作用させる場合には、複数の特定表示が特殊態様に変化した時点で、期待度が高くなることを示唆することができるので、演出効果が向上する。また、保留表示の数が多い方が特殊態様に変化しやすくすることもでき、この場合、遊技者の遊技を促進することができ、遊技機の稼働率の向上も図れる。複数の特定表示が期待度示唆表示に作用する場合、期待度示唆表示が示す期待度が増加する場合としない場合とがあるようにしてもよい。特定表示が変化する特殊態様を複数設けて、いずれの特殊態様であるかによって期待度示唆表示が示す期待度が増加する割合を異ならせてもよい。なお、本実施例や変形例の期待度示唆演出は、好適に大当たりとなる期待度を示せる割合や演出パターンで実行されればよく、実際の可変表示結果が大当たりとなるか等に基づいて、期待度示唆演出

の実行の有無や演出パターンが決定されればよい。

【0662】

また、特定表示を期待度示唆表示への作用のさせ方は、本実施例のように、特定表示が直接期待度示唆表示への作用するものに限定されず、特定表示から他の演出画像（例えば星の画像や弾丸等）が作用するようにしてもよい。この場合、1の特定表示から期待度示唆表示に対して演出画像が複数回作用する演出が実行されるようにしてもよい。このようにすることで、期待度示唆表示に対して演出画像が1回作用した後でも、さらに演出画像が作用して期待度が向上することを遊技者が期待できるので遊技の興趣が向上する。

【0663】

例えば、特定表示（アクティブ表示、保留表示）が2つ以上の星型又は半個の星の画像に変化して、当該表示が期待度示唆表示に作用するようにしてもよい。また、特定表示が星型以外の特殊態様に変化したり、アクティブ表示が変化せずに期待度示唆表示に作用するようにしてもよい。この場合において、作用するアクティブ表示（特定表示）の種類や数によって、その際に出力される音声を異ならせてもよい。また、作用するアクティブ表示（特定表示）の種類や数によらず、同一の音声を出力するようにしてもよい。作用するアクティブ表示（特定表示）の数によって、音声を段階的に変化させるようにしてもよい。

10

【0664】

また、アクティブ表示（特定表示）が期待度示唆表示に作用する前の演出態様は、本実施例のようにアクティブ表示が漂ように移動してから停止するものに限定されず、結果的にアクティブ表示が期待度示唆表示に作用するものであればよい。例えば、アクティブ表示が作用するまで画面上を揺動したり動き回る（漂い続ける）ようにしてもよい。さらに、アクティブ表示が漂う際に、期待度示唆表示における星の画像より大きな大きさで表示していたが、表示サイズも任意でよい。

20

【0665】

また、例えば特定表示（アクティブ表示、保留表示）が作用して、期待度示唆表示を段階的に減らすような期待度示唆演出を実行するようにしてもよい。また、スーパーリーチのタイトルの報知は、スーパーリーチのリーチ演出が開始されてから所定期間経過したときに行うようにしてもよい。

【0666】

また、期待度示唆演出を実行するときには、対応表示領域95AK010を消去し、特定表示のみ残すようにしてもよい。このようにすることで、期待度示唆演出に注目しやすくなる。この場合、期待度示唆演出が終了した後は、対応表示領域95AK010を再表示するようにしてもよい。

30

【0667】

スーパーリーチのタイトルの報知後も、例えば図9（I）、（J）に示すようにタイトルと期待度示唆表示を表示し続ける場合には、その期待度示唆表示に対して特定表示が作用する95AKの期待度示唆演出を実行するようにしてもよい。

【0668】

特定表示（アクティブ表示、保留表示）が特殊態様に変化する際に、スティックコントローラ31Aや押しボタン31Bといった遊技者が操作可能な操作手段の操作を促し、操作を検出したタイミングで特定表示を特殊態様に変化させるようにしてもよい。操作が検出されなかった場合には、時間経過で特殊態様に変化するようにしてもよいし、特定表示を作用させる期待度示唆演出を実行しないようにしてもよい。特定表示を作用させる期待度示唆演出を実行しないようにする場合、遊技者の操作を促すことができ、演出効果が向上する。

40

【0669】

（特徴部95AKに関する付記）

（1）特徴部95AKに関する遊技機は、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

50

、可変表示に対応した特定表示（例えばアクティブ表示、保留表示）を表示可能な特定表示実行手段（例えば対応表示領域 9 5 A K 0 1 0）と、前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（例えばリーチ演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、前記示唆演出実行手段は、前記有利状態に制御される割合が異なる複数種類の前記示唆演出を実行可能（例えばスーパーリーチ A ～ E のリーチ演出）であり、前記示唆演出が実行されることによる前記有利状態に制御される割合を、期待度示唆表示を表示することで示唆する期待度示唆演出（例えば図 9（H）～（J）、図 1 2、図 2 1 - 1、図 2 1 - 2）を実行可能な期待度示唆演出実行手段（例えば演出制御用 C P U 1 2 0）をさらに備え、前記期待度示唆演出実行手段は、特定表示が前記期待度示唆表示に作用することで当該期待度示唆表示の表示態様を変化させる前記期待度示唆演出を実行可能である（例えば図 2 1 - 1、図 2 1 - 2）。

10

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。

【0670】

（2）上記（1）の遊技機において、前記期待度示唆演出実行手段は、前記示唆演出が実行されることによる前記有利状態に制御される割合に応じた所定数の特定画像を段階的に表示することにより前記期待度示唆表示を表示可能であり、前記特定画像の表示に対応した音声を出力可能であるようにしてもよい（例えば図 1 2、図 2 1 - 1、図 2 1 - 2）。

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。

【0671】

20

（3）上記（2）の遊技機において、前記期待度示唆演出実行手段は、表示する特定画像の数によって前記有利状態に制御される割合を示唆可能であって、第 1 所定数の特定画像が表示されるときと第 2 所定数の特定画像が表示されるときとで同一の音声を出力可能であるようにしてもよい。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0672】

（4）上記（2）の遊技機において、前記期待度示唆演出実行手段は、表示する特定画像の数によって前記有利状態に制御される割合を示唆可能であって、第 1 所定数の特定画像が表示されるときと第 2 所定数の特定画像が表示されるときとで異なる音声を出力可能であるようにしてもよい。

30

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。

【0673】

（5）上記（1）から（4）のいずれかの遊技機において、表示される前記特定画像の数によって出力する音声を段階的に変化可能であるようにしてもよい。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0674】

（6）上記（1）から（5）のいずれかの遊技機において、前記期待度示唆演出実行手段は、前記特定画像を所定の大きさで表示した後に、当該特定画像が所定の表示領域に移動する前記期待度示唆演出を実行可能であるようにしてもよい（例えば図 1 2（B）～（E）、（H）～（K）、図 2 1 - 1、図 2 1 - 2）。

40

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。

【0675】

（7）上記（1）から（6）のいずれかの遊技機において、前記期待度示唆演出実行手段は、前記示唆演出が実行されることによる前記有利状態に制御される割合に応じた所定数の特定画像を段階的に減らして表示することにより前記期待度示唆演出を実行可能であるようにしてもよい。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0676】

（8）上記（1）から（7）のいずれかの遊技機において、前記示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段（例えば演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、前

50

記タイトル報知手段は、前記示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを報知可能であるようにしてもよい（例えば図9（D）、（F））（特徴部31AKに関する付記（1））。

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。

【0677】

（特徴部96AKに関する説明1）

次に、本実施の形態の特徴部96AKについて説明する。特徴部96AKを持つ遊技機は、遊技を実行可能な遊技機であって、表示を行う表示手段と、表示手段に画像を表示する制御を行う表示制御手段と、を備える。表示制御手段は、表示手段に、遊技の進行に関する画像として第1画像と第2画像とを表示可能であり、表示手段に、演出用画像として、所定画像と擬似役物画像とを表示可能である。また、表示制御手段は、表示手段における優先順位が、所定画像より第1画像の方が高く、第1画像より擬似役物画像の方が高く、擬似役物画像より第2画像の方が高くなるようにそれらの画像を表示可能である。そして、表示制御手段は、擬似役物画像を、第1画像上を通過させるとともに、第2画像上は通過しないように表示可能である。

10

【0678】

（特徴部96AKに関する演出動作例1）

続いて、本実施の形態の特徴部96AKの演出動作例について説明する。特徴部96AKにおける各演出動作は、演出制御用CPU120が、演出制御プロセス処理にて各演出内容に対応した演出制御パターンに基づいて画像表示装置5等の演出装置を制御することで実現される。特徴部96AKでは、画像表示装置5に、遊技の進行に関する第1画像と第2画像とを表示可能であるとともに、演出用画像として所定画像と擬似役物画像とを表示可能である。そして、画像表示装置5における表示の優先順位が「所定画像<第1画像<擬似役物画像<第2画像」となる用に制御する。画像表示装置5における表示位置が重複した場合、優先順位の高い画像が、より手前側に表示されるように制御する。例えば、各画像を複数のレイヤーに分けて表示する場合には、優先順位の高い画像を上位のレイヤーに表示すればよい。また、擬似役物画像を、第1画像上を通過させるとともに、第2画像上は通過しないように表示可能である。このようにすることで、重要度の高い第2画像の視認性を確保した上で、擬似役物画像を実際の役物のように見せる演出を可能としている。

20

30

【0679】

本実施例では、第1画像は保留表示、アクティブ表示や飾り図柄である。第2画像は第4図柄である。また、所定画像は背景画像、予告演出やリーチ演出のキャラクタ画像、飾り図柄、対応表示領域であり、擬似役物画像は役物（可動物、構造体）を模した画像である。飾り図柄は遊技の進行に関する画像であるとともに演出用画像であるため、第1画像と所定画像とのいずれに分類してもよい。また、対応表示領域（保留表示領域、アクティブ表示領域）は、第1画像に分類してもよい。擬似役物画像のベースとなる実際の役物は、例えば、演出に使用される可動物であってもよいし、パチンコ遊技機1の装飾部材と使用される構造体であってもよい。

【0680】

40

図21-3は、特徴部96AKに関する演出動作例を示す。特徴部96AKの画像表示装置5には、図21-3（A）に示すように、第4図柄の表示領域として、第1特別図柄用の第4図柄を表示するための第4図柄表示領域96AK001と、第2特別図柄用の第4図柄を表示するための第4図柄表示領域96AK002と、が設けられる。第4図柄とは、飾り図柄と特別図柄と普通図柄とに次ぐ第4の図柄であり、特別図柄の可変表示に同期して可変表示を行う図柄である。ここで、同期とは、可変表示の開始時点と終了時点が同じであって、可変表示の期間が一致することをいう。

【0681】

第4図柄表示領域96AK001と第4図柄表示領域96AK002と（第4図柄）は、図21-3（A）に示すように、画像表示装置5の右上部分に設けられ、背景画像96

50

A K 0 1 4、予告演出やリーチ演出のキャラクタ画像、飾り図柄よりも表示の優先順位が高くなっており、飾り図柄の可変表示が実行されているときや、画像表示装置5で各種の演出が実行されているときでも、常時第4図柄の表示状態が可能となっている。特別図柄や飾り図柄の視認性が悪く、特別図柄の可変表示中であるかが確認しにくい場合でも、第4図柄の視認性を確保することで、特別図柄の可変表示中であるか否かを遊技者が確認可能となる。第4図柄は、このように視認性の確保が重要になるため、最も表示優先順位の高い第2画像となっている。

【0682】

第1特別図柄用の第4図柄表示領域96AK001では、第1特別図柄の可変表示が実行されるときに、所定の表示色の第4図柄の表示と非表示を繰り返すこと（点滅させること）で第4図柄の可変表示を実行する。第1特別図柄用の第4図柄表示領域では、第1特別図柄の可変表示が実行されていないときには、所定の表示色の第4図柄が常に表示状態となり、第4図柄の可変表示も停止する。

10

【0683】

第2特別図柄用の第4図柄表示領域96AK002では、第2特別図柄の可変表示が実行されるときに、第1図柄用とは異なる表示色の第4図柄の表示と非表示を繰り返すこと（点滅させること）で第4図柄の可変表示を実行する。第2特別図柄用の第4図柄表示領域では、第2特別図柄の可変表示が実行されていないときには、第1図柄用とは異なる表示色の第4図柄が常に表示状態となり、第4図柄の可変表示も停止する。

20

【0684】

図21-3(A)は、画像表示装置5の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示が実行されていることを示している。画像表示装置5の下部分には、対応表示（可変表示対応表示）を表示するための対応表示領域96AK010が形成されている。対応表示領域96AK010は、第1保留表示領域96AK011、第2保留表示領域96AK012、アクティブ表示領域96AK013で構成される。

【0685】

第1保留表示領域96AK011は、第1特図ゲームに対応する保留表示（第1保留記憶数を示す保留表示）を表示するための領域である。第2保留表示領域96AK012、第2特図ゲームに対応する保留表示（第1保留記憶数を示す保留表示を表示するための領域）である。アクティブ表示領域96AK013は、アクティブ表示を表示するための領域である。

30

【0686】

第1保留表示領域96AK011には、円形の保留表示を第1保留記憶数の上限数に対応して4つ表示可能であり、入賞順（消化が早い順）に右から保留表示番号1、保留表示番号2、保留表示番号3、保留表示番号4の保留表示が表示される。可変表示が終了する毎に、第1保留表示領域96AK011に表示されていた最も保留表示番号の大きい保留表示が消去され、各保留表示が1つ小さい保留表示番号の位置またはアクティブ表示領域96AK013にシフトする。図21-3(A)では、第1保留記憶数が3であり、第1保留表示領域96AK011には、保留表示番号3まで3つの保留表示が表示されている。図21-3(A)では、全て白の保留表示が表示されているが、保留表示の表示態様を変化させる予告が実行されている場合には、対応する保留表示が他の色や他の形状で表示されればよい。

40

【0687】

第2保留表示領域96AK012には、円形の保留表示を第2保留記憶数の上限数に対応して4つ表示可能であり、入賞順（消化が早い順）に左から保留表示番号1、保留表示番号2、保留表示番号3、保留表示番号4の保留表示が表示される。図21-3(A)では、第2保留記憶数が0であり、第2保留表示領域96AK012には、保留表示が表示されていない。

【0688】

50

アクティブ表示領域 9 6 A K 0 1 3 には、実行中の可変表示に対応したアクティブ表示を 1 つ表示可能である。可変表示が終了する毎に、アクティブ表示領域 9 6 A K 0 1 3 に表示されていたアクティブ表示が消去され、保留表示がある場合には保留表示番号 1 に表示されていた保留表示がシフトする形で、アクティブ表示領域 9 6 A K 0 1 3 に再度アクティブ表示が表示される。アクティブ表示の表示態様を変化させる予告が実行されているときには、アクティブ表示が通常時の態様（例えば保留表示と同じ白い円形の表示）とは色や形状が異なる態様で表示される。なお、アクティブ表示の通常時の表示態様（形状やサイズ）は、保留表示と同じであってもよいし、形状やサイズが異なってもよい。図 2 1 - 3 (A) では、アクティブ表示領域 9 5 A K 0 1 3 には、白い円形のアクティブ表示が表示されている。保留表示やアクティブ表示は、表示優先順位の低い第 1 画像となっている。

10

【0 6 8 9】

ここで、擬似役物画像を画像表示装置 5 に表示する予告演出を実行する場合には、図 2 1 - 3 (B) に示すように、画像表示装置 5 の左端部分から背景画像 9 6 A K 0 1 4 の手前側に擬似役物画像 9 6 A K 0 2 0 が表示される。このとき、画像表示装置 5 の左端部分から見切れるように、擬似役物画像 9 6 A K 0 2 0 が表示され、擬似役物画像 9 6 A K 0 2 0 が右側方向に移動する。図 2 1 - 3 (B) に示す段階では、擬似役物画像 9 6 A K 0 2 0 の一部のみが表示されている。このようにすることで、画像表示装置 5 の左側方向から実物の役物が登場したように見せることができ、演出効果が向上する。なお、画像表示装置 5 より左側にカバーやガイド等の構造物を設けたり、遊技盤 2 よりも奥側に画像表示装置 5 を設置して、奥行き方向を立体的にする（実物の役物が収まるスペースを設ける）ことで、画像表示装置 5 の左方向のから役物が登場したように見せることができ、より画像表示装置 5 の左側方向から実物の役物が登場したように見せることができる。また、擬似役物画像 9 6 A K 0 2 0 の立体感を高めるため、3 D 画像で表示してもよい。

20

【0 6 9 0】

続いて、図 2 1 - 3 (C) に示すように、擬似役物画像 9 6 A K 0 2 0 が右側方向に移動することで、擬似役物画像 9 6 A K 0 2 0 の全体が表示される。このとき、擬似役物画像 9 6 A K 0 2 0 は、背景画像 9 6 A K 0 1 4、保留表示（第 1 保留表示領域 9 6 A K 0 1 1）や飾り図柄よりも手前側に（優先的に）表示されている。このようにすることで、擬似役物画像 9 6 A K 0 2 0 が画像表示装置 5 の手前側を移動する実物の役物（可動物）であるかのように見せることができる。

30

【0 6 9 1】

図 2 1 - 3 (C) に示すように、擬似役物画像 9 6 A K 0 2 0 は、役物を模した主部材画像 9 6 A K 0 2 1 と、役物を支えるシャフトを模したシャフト部材画像 9 6 A K 0 2 2 とから構成されている。このようにシャフト部材画像 9 6 A K 0 2 2 を表示することで、より実物の役物が動作しているように見せることができる。なお、主部材画像 9 6 A K 0 2 1 は、擬似役物画像 9 6 A K 0 2 0 の右方向への移動に合わせて回転等の動作を行うようにしてもよい。また、主部材画像 9 6 A K 0 2 1 がランプを備えるように表示してランプが点灯するような演出を行ってもよい。また、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 といった演出部材内に振動モータを設けて、擬似役物画像 9 6 A K 0 2 0 の右方向への移動に合わせて、パチンコ遊技機 1 の一部を振動させたり、スピーカ 8 から重低音を出力することにより振動させてもよい。このようにすることで、演出効果を高めることができる。

40

【0 6 9 2】

その後、図 2 1 - 3 (D) ~ (F) に示すように、擬似役物画像 9 6 A K 0 2 0 は、背景画像 9 6 A K 0 1 4、保留表示やアクティブ表示（第 2 保留表示領域 9 6 A K 0 1 2、アクティブ表示領域 9 6 A K 0 1 3）や飾り図柄よりも手前側に表示されたまま右側方向に移動し、登場のときと同様に、画像表示装置 5 の右側に見切れるように消えていく。画像表示装置 5 より右側についても、構造物を設ける等により奥行き方向を立体的にすることで、実際の役物が画像表示装置 5 の右側に消えているように見せることを強調してもよ

50

い。

【0693】

図21-3(F)に示すように、擬似役物画像96AK020は、第4図柄表示領域96AK001と第4図柄表示領域96AK002とに表示される第4図柄の上(手前側)を通過しないようになっている。最も表示優先順位の高い第2画像である第4図柄の上の擬似役物画像96AK020が通過してしまうと、擬似役物画像96AK020上に第4図柄が表示されてしまい、遊技者に違和感を与えてしまうとともに、擬似役物画像96AK020の立体感を損ねてしまう。そのため、擬似役物画像96AK020は、第4図柄の上を通過しないようにすることで、そのような不都合を防止しつつ擬似役物画像96AK020を実物の役物に見せるような演出が可能になる。

10

【0694】

(特徴部96AKに関する演出動作例2)

続いて、本実施の形態の特徴部96AKの他の演出動作例について説明する。図21-4に示す特徴部96AKの他の演出動作例では、画像表示装置5に隣接して副画像表示装置96AK004が設けられている。副画像表示装置96AK004は、LCDや有機EL等から構成され、演出制御用CPU120の制御のもと、各種の演出画像を表示可能である。この例では、副画像表示装置96AK004は、遊技者側に対して傾斜するように設置されている。

【0695】

この演出動作例では、第4図柄表示領域96AK001と第4図柄表示領域96AK002とが、副画像表示装置96AK004に設けられている。このように、飾り図柄の可変表示やリーチ演出の演出動作が実行される画像表示装置5とは独立した副画像表示装置96AK004に第4図柄が表示されるので、可変表示の実行状況を遊技者が把握しやすくなる。

20

【0696】

一部の演出画像は、画像表示装置5と副画像表示装置96AK004とに跨がって表示されるようにしてもよい。例えば、図21-4に示すように、予告演出等の演出用の所定画像となるキャラクタ画像96AK003は、画像表示装置5と副画像表示装置96AK004とに跨がって表示されるようになっている。これに対して、擬似役物画像96AK020は、画像表示装置5内で表示され、画像表示装置5と副画像表示装置96AK004とに跨がって表示されないようになっている。画像表示装置5と副画像表示装置96AK004とを隣接して設置しても、継ぎ目部分に枠があったり段差ができることで、画像の連続性が絶たれる。そこで、この表示動作例のように、実物の役物を模した擬似役物画像96AK020については、画像表示装置5と副画像表示装置96AK004とに跨がって表示されないにすることで、擬似役物画像96AK020の連続性が絶たれて画像に違和感を与えて、実物の役物に見えなくなってしまうこと、画像の立体感がなくなってしまうことを防止できる。

30

【0697】

また、副画像表示装置96AK004は遊技者側に向かって傾斜しているため、ここに擬似役物画像96AK020を表示すると画像が歪んで見えるといった遊技者に違和感を与えてしまう。よって、擬似役物画像96AK020を遊技者側に向かって傾斜した副画像表示装置96AK004に表示しないようすることで、遊技者に違和感を与えてしまうことを防止できる。なお、遊技者側に対する傾斜角度に応じて擬似役物画像96AK020の見え方(立体面の表示角度等)を調整することで、違和感の発生を防止しつつ擬似役物画像96AK020を傾斜した画面にも表示するようにしてもよい。しかしながら、擬似役物画像96AK020を傾斜していない画面上のみに表示することで、そのような調整をせずに済むため制御負担を軽減できる。

40

【0698】

(特徴部96AKに関する演出動作例3)

図21-5に示す特徴部96AKの他の演出動作例のように、エラーが発生したことを

50

報知するためのエラー報知画像 96AK005 は、擬似役物画像 96AK020 より優先的に手前側に表示される。このようにすることで、遊技者に対して好適にエラーを報知することができる。

【0699】

なお、発生したエラーの種類に応じて、エラー報知画像 96AK005 を擬似役物画像 96AK020 より優先して表示するか否かを分けてもよい。例えば、磁気エラーや不正入賞エラーといった重度の高いエラーについてはエラー報知画像 96AK005 を擬似役物画像 96AK020 より優先して表示する一方、演出装置の動作エラー等の遊技継続可能なエラーについては擬似役物画像 96AK020 をエラー報知画像 96AK005 より優先して表示するようにしてもよい。このようにすることで、好適にエラー報知を実行しつつ、擬似役物画像 96AK020 による演出を好適に実行できる。

10

【0700】

(特徴部 96AK に関する演出動作例 4)

擬似役物画像 96AK020 に加えて、実物の役物を使用した演出を実行するようにしてもよい。図 21-6 は、実物の役物を使用した演出を実行する場合の特徴部 96AK に関する他の演出動作例を示す。この例では、上述した例と異なる点について詳細に説明し、共通の構成についてはその詳細な説明を省略する。

【0701】

役物を動作させる予告演出を実行する場合には、図 21-6 (A) に示すような飾り図柄の可変表示中に、図 21-6 (B) に示すように、画像表示装置 5 の左側に収納されていた演出用の役物 96AK060 が登場して、画像表示装置 5 の手前側を右側方向に移動する。図 21-6 (B) に示す段階では、役物 96AK060 の左部分が手前側のカバーや遊技盤 2 に覆われており役物 96AK060 の右部分のみが視認できる状態となっている。

20

【0702】

続いて、図 21-6 (C) に示すように、役物 96AK060 が右側方向に移動することで、役物 96AK060 の全体が視認可能になる。このとき、役物 96AK060 は画像表示装置 5 よりも手前側を移動しているため、保留表示 (第 1 保留表示領域 96AK011) や飾り図柄よりも手前側にある。

【0703】

図 21-6 (C) に示すように、役物 96AK060 は、擬似役物画像 96AK020 と同様に、役物を模した主部材 96AK061 と、役物を支えるシャフト部材 96AK062 とから構成されている。なお、主部材 96AK061 は、役物 96AK060 の右方向への移動に合わせて回転等の動作を行うようにしてもよい。また、主部材 96AK061 がランプを備えるように構成してランプが点灯するような演出を行ってもよい。また、役物 96AK060 の動作に合わせて振動モータによる振動や、重低音出力による振動といった振動動作を行うようにしてもよい。このようにすることで、演出効果が向上する。

30

【0704】

その後、図 21-6 (D) ~ (F) に示すように、役物 96AK060 は、画像表示装置 5 の手前側を右側方向に移動し、登場のときと同様に、画像表示装置 5 の右側に見切れるように消えていく。

40

【0705】

このように、特徴部 96AK では、実物の役物 96AK060 を模した擬似役物画像 96AK020 を表示する演出を実行するので、演出効果が向上する。なお、実物の役物 96AK060 が動作する演出を実行する場合には、擬似役物画像 96AK020 を表示する演出を実行しないようにしてもよい。例えば、択一的にいずれかの演出を実行して、それぞれの演出が実行された場合の大当り信頼度を異ならせてもよい。また、役物 96AK060 の動作が停止していても進出位置で停止中である場合等、役物 96AK060 を用いた演出を実行中は、擬似役物画像 96AK020 を表示する演出を実行しないようにしてもよい。また、通常は実物の役物 96AK060 を動作させる演出を実行するが、役物

50

9 6 A K 0 6 0 の不具合時に、代替の演出として擬似役物画像 9 6 A K 0 2 0 を使用した演出を実行するようにしてもよい。なお、実物の役物 9 6 A K 0 6 0 が動作する演出と、擬似役物画像 9 6 A K 0 2 0 を表示する演出と、を同時実行するようにしてもよい。

【0706】

また、擬似役物画像 9 6 A K 0 2 0 は、役物 9 6 A K 0 6 0 の動作と同様の表示動作を行うようになっていたが、擬似役物画像は役物を模した画像であるもの異なる演出動作を実行するものであってもよい。また、役物は、パチンコ遊技機 1 のいずれかの場所に設けられているが、動作しない役物であってもよい。

【0707】

(特徴部 9 6 A K の変形例)

なお、特徴部 9 6 A K はここで説明したものに限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形及び応用が可能である。

【0708】

本実施例では、第 1 画像は保留表示、アクティブ表示、飾り図柄であったが、第 1 画像は遊技の進行に関する画像のうち、常時視認可能でなくてもよい画像であればよい。例えば、第 1 画像は、遊技状態を示す表示、大当たり中であることの表示、大当たりのラウンドの表、リーチのタイトルや期待度表示等であってもよい。また、第 1 画像は、特徴部 3 8 S H の関連表示（エラーテロップ画像を除くテロップ画像等）であってもよい。即ち、擬似役物画像を特徴部 3 8 S H の関連表示（エラーテロップ画像を除くテロップ画像等）より優先的に表示するようにしてもよい。

【0709】

また、本実施例では、第 2 画像は第 4 図柄であったが、第 2 画像は遊技の進行に関する画像のうち、常時視認可能であることが望ましい画像であればよい。例えば、第 2 画像は、変動中の飾り図柄に対応した小図柄、右打ち指示画像等であってもよい。

【0710】

また、本実施例では、所定画像は背景画像、予告演出やリーチ演出のキャラクタ画像、飾り図柄、対応表示領域であったが、擬似役物画像以外の演出用の画像は所定画像であってもよい。また、所定画像は、特徴部 3 8 S H の関連表示（エラーテロップ画像を除くテロップ画像等）であってもよい。

【0711】

また、本実施例では、擬似役物画像は 1 種類であったが、実物の役物を模した擬似役物画像は複数種類あってもよい。擬似役物画像を複数設ける場合、複数の擬似役物画像を同時に表示しないか、重複位置に表示しないようにしてもよい。このようにすることで、擬似役物画像が実際の役物に見えにくくなってしまうことを防止できる。なお、複数の擬似役物画像を連動させる演出を実行させるようにしてもよい。例えば、擬似役物画像を異なる方向から登場させて、複数の擬似役物画像が合体するような演出を実行するようにしてもよい。このような演出を実行することで演出効果の向上が図れる。また、実物の役物を支える部材を模した部材画像は、シャフト部材画像に限定されず、レールやフレーム等の画像であってもよい。また、部材画像は、実物の役物に接続されるハーネスや配線であってもよい。この場合、擬似役物画像が動作するときに、ハーネスや配線が伸縮したり、たわんだりするように表示することで、疑似役物（部材画像）をより実物のように見せることができ、演出効果が向上する。疑似役物画像のベースとなる役物は、遊技機上に実物の役物があるものに限定されず、周知の構造体、キャラクタ、モチーフを模したものであってもよいし、過去の遊技機で使用された役物を模したものであってもよい。

【0712】

また、本実施例では、副画像表示装置 9 6 A K 0 0 4 が画像表示装置 5 の右上部分に隣接して設けられていたが、設置位置、設置数、傾斜の有無は任意でよい。また、副画像表示装置 9 6 A K 0 0 4 がなくてもよい。

【0713】

(特徴部 9 6 A K に関する付記)

(1) 特徴部 96AK に関する遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機 1）であって、表示を行う表示手段（例えば画像表示装置 5）と、前記表示手段に画像を表示する制御を行う表示制御手段（例えば演出制御用 CPU 120）と、を備え、前記表示制御手段は、前記表示手段に、遊技の進行に関する画像として第 1 画像（例えば保留表示、アクティブ表示、飾り図柄等）と第 2 画像（例えば第 4 図柄、小図柄等）とを表示可能であり、前記表示手段に、演出用画像として、所定画像（例えば背景画像 96AK014、予告演出やリーチ演出のキャラクタ画像、飾り図柄、対応表示領域 96AK010 等）と擬似役物画像（例えば擬似役物画像 96AK020）とを表示可能であり、前記表示手段における優先順位が、前記所定画像より第 1 画像の方が高く、前記第 1 画像より前記擬似役物画像の方が高く、前記擬似役物画像より前記第 2 画像の方が高くなるようにそれらの画像を表示可能であり、前記擬似役物画像を、前記第 1 画像上を通過させるとともに、前記第 2 画像上は通過しないように表示可能である（例えば図 21-3）。

10

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。

【0714】

(2) 上記 (1) の遊技機において、前記擬似役物画像は、前記表示手段の表示領域の端へ見切れるように表示されるようにしてもよい（例えば図 21-3 (B)、(F)）。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0715】

(3) 上記 (1) または (2) の遊技機において、前記表示手段は複数あり（例えば画像表示装置 5 及び副画像表示装置 96AK004）、前記所定画像（例えばキャラクタ画像 96AK003）は複数の前記表示手段に跨がって表示可能であるとともに、前記擬似役物画像は複数の前記表示手段を跨がって表示しないようにしてもよい。

20

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。

【0716】

(4) 上記 (1) から (3) のいずれかの遊技機において、前記表示手段は複数あり（例えば画像表示装置 5 及び副画像表示装置 96AK004）、複数の前記表示手段のうち遊技者に対して傾斜していない前記表示手段に前記擬似役物画像を表示するようにしてもよい（例えば擬似役物画像 96AK020 を画像表示装置 5 に表示する）。

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。

【0717】

30

(5) 上記 (1) から (4) のいずれかの遊技機において、前記擬似役物画像は、擬似部材画像（例えばシャフト部材画像 96AK022）を含むようにしてもよい。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0718】

(6) 上記 (1) から (5) のいずれかの遊技機において、前記擬似役物画像の表示動作に合わせた振動動作を実行可能であるようにしてもよい。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0719】

(7) 上記 (1) から (6) のいずれかの遊技機において、動作可能な可動体（例えば役物 96AK060）を備え、前記可動体の動作中は、前記擬似役物画像を表示しないようにしてもよい。

40

このような構成によれば、演出効果の低下を防止できる。

【0720】

(8) 上記 (1) から (7) のいずれかの遊技機において、エラー表示（例えばエラー報知画像 96AK005）を前記擬似役物画像よりも優先して表示するようにしてもよい（例えば図 21-5）。

このような構成によれば、エラー表示を適切に表示できる。

【0721】

(9) 上記 (1) から (8) のいずれかの遊技機において、動作可能な可動体（例えば役物 96AK060）を備え、前記擬似役物画像は、前記可動体を模した画像であるよう

50

にしてもよい（例えば図 2 1－3、図 2 1－6）。

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。

【0722】

(10) 上記(1)から(9)のいずれかの遊技機において、前記表示手段は、所定状態に関連する関連表示（例えば、大当たり中演出の実行中であることを報知する大当たりテロップ画像 38SH10等）と、特定表示（例えば、右打ち指示画像 38SH20等）とを表示可能であり、関連表示に特定表示を重ねて表示する場合にも、該関連表示の内容が認識可能となる（例えば、テロップ画像 38SH10に右打ち指示画像 38SH20を重ねて表示する場合にも、テロップ画像 38SH10の文字情報 38SH11を移動させることで、テロップ画像 38SH10の内容が認識可能となること等）ようにしてもよい（特徴部 38SHに関する付記(1)）。

10

このような構成によれば、より好適に関連表示を表示することができる。

【0723】

(11) 上記(1)から(10)のいずれかの遊技機において、動作可能な可動体（例えば、可動体 32等）を備え、前記表示手段は、所定状態に関連する関連表示を所定の表示領域において表示可能であり（例えば、先読みゾーン演出の実行中であることを報知するゾーンテロップ画像 38SH30を、画像表示装置 5の表示領域の左方の表示領域において表示可能であること等）、前記可動体は、少なくとも前記所定の表示領域と重なる動作位置に動作可能であり（例えば、可動体 32は、少なくともゾーンテロップ画像 38SH30が表示される左方の表示領域の前面に動作可能であること等）、関連表示の表示中に前記可動体が動作位置にある場合にも、該関連表示の内容が認識可能となる（例えば、ゾーンテロップ画像 38SH30の表示中に可動体 32が左方の表示領域の前面にある場合にも、ゾーンテロップ画像 38SH30の文字情報 38SH31を移動させることにより、ゾーンテロップ画像 38SH30の内容が認識可能となること等）ようにしてもよい（特徴部 39SHに関する付記(1)）。

20

このような構成によれば、より好適に関連表示を表示することができる。

【0724】

(12) 上記(1)から(11)のいずれかの遊技機において、第1表示手段（例えば、画像表示装置 5等）と、第2表示手段（例えば、副画像表示装置 38SH5A等）とを備え、前記第1表示手段と前記第2表示手段とに跨って所定状態に関連する関連表示を表示可能である（例えば、画像表示装置 5と副画像表示装置 38SH5Aとに跨って、先読みゾーン演出の実行中であることを報知するゾーンテロップ画像 38SH30を表示すること等）ようにしてもよい（特徴部 40SHに関する付記(1)）。

30

このような構成によれば、より好適に関連表示を表示することができる。

【0725】

(13) 上記(1)から(12)のいずれかの遊技機において、前記表示手段に表示される複数の表示に共通の変化を与える特定演出を実行する特定演出手段（例えば、演出制御用 CPU 120が、画像表示装置 5に表示される複数の表示を共通の縮小率で縮小させる縮小演出を実行可能であること等）を備え、前記表示手段は、所定状態に関連する関連表示（例えば、大当たり中演出の実行中であることを報知する大当たりテロップ画像 38SH10や、下皿が満タンになっている異常を報知するエラーテロップ画像 38SH90等）を表示可能であり、関連表示として、前記特定演出による変化を受ける第1関連表示（例えば、縮小演出による変化を受ける大当たりテロップ画像 38SH10等）と、前記特定演出による変化を受けない第2関連表示（例えば、縮小演出による変化を受けないエラーテロップ画像 38SH90等）とを表示可能であるようにしてもよい（特徴部 41SHに関する付記(1)）。

40

このような構成によれば、より好適に関連表示を表示することができる。

【0726】

(14) 上記(1)から(13)のいずれかの遊技機において、前記表示手段に表示される複数の表示に共通の変化を与える特定演出を実行する特定演出手段（例えば、演出制

50

御用CPU120が、画像表示装置5に表示される複数の表示を共通の縮小率で縮小させる縮小演出を実行可能であること等)を備え、前記表示手段は、所定状態に関連する関連表示を、動作を伴う態様で表示可能であり(例えば、大当たり中演出の実行中であることを報知する大当たりテロップ画像38SH10を、文字情報38SH11が移動する態様で表示すること等)、関連表示は、前記特定演出が実行されることにより変化した場合にも動作を伴う態様で表示可能である(例えば、画ブレ演出が実行されることにより変化した場合にも文字情報38SH11が移動する態様で表示されること等)ようにしてもよい(特徴部42SHに関する付記(1))。

このような構成によれば、より好適に関連表示を表示することができる。

【0727】

10

(特徴部の関連づけに係る説明)

特徴部95AK、96AKに関する各構成は、それぞれ一部または全部を、適宜、組み合わせられてもよい。また、特徴部95AK、96AKに関する各構成は、他の特徴部(31AK、38SH)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。例えば、特徴部95AKに関する付記、特徴部95AKに関する付記の構成を、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組合せてもよい。

【0728】

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。

20

【0729】

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。

【0730】

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

30

【0731】

本発明の遊技機としては、他にも、遊技を行うことが可能な遊技機(例えばパチンコ遊技機1)であって、表示を行う表示手段(例えば画像表示装置5)と、前記表示手段に画像を表示する制御を行う表示制御手段(例えば演出制御用CPU120)と、を備え、前記表示制御手段は、前記表示手段に、遊技の進行に関する画像として第1画像(例えば保留表示、アクティブ表示、飾り図柄等)と第2画像(例えば第4図柄、小図柄等)とを表示可能であり、前記表示手段に、演出用画像として、所定画像(例えば背景画像96AK014、予告演出やリーチ演出のキャラクタ画像、飾り図柄、対応表示領域96AK010等)と擬似役物画像(例えば擬似役物画像96AK020)とを表示可能であり、前記表示手段における優先順位が、前記所定画像より第1画像の方が高く、前記第1画像より前記擬似役物画像の方が高く、前記擬似役物画像より前記第2画像の方が高くなるようにそれらの画像を表示可能であり、前記擬似役物画像を、前記第1画像上を通過させるとともに、前記第2画像上は通過しないように表示可能であり(例えば図21-3)、さらに、遊技者にとって有利な有利状態(例えば大当たり遊技状態)に制御されることを示唆する示唆演出(例えばリーチ演出)を実行可能な示唆演出実行手段(例えば演出制御用CPU120)と、前記示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段(例えば演出制御用CPU120)と、を備え、前記タイトル報知手段は、前記示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを報知可能である(例えば図9(D)、(F))遊技機が挙げられる。

40

【0732】

50

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。

【0733】

さらに、演出効果を高めることができる遊技機の形態の一例として、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（例えばパチンコ遊技機1）であって、前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（例えばリーチ演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば演出制御用CPU120）と、前記示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段（例えば演出制御用CPU120）と、を備え、前記タイトル報知手段は、前記示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを報知可能である（例えば図9（D）、（F））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。

10

【0734】

（他の形態例）

以下、他の形態例の特徴部について説明する。先ず、図22-1及び図22-2に示すように、パチンコ遊技機（遊技機）1は、大別して、縦長の方角枠状に形成された外枠105SG001a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）105SG003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105SG003には、ガラス窓を有するガラス扉枠105SG003aが左側辺を中心として遊技機用枠105SG003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105SG003a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105SG003aを閉鎖したときにガラス窓を通して遊技領域を透視できるようになっている。

20

【0735】

また、遊技機用枠105SG003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105SG003及びガラス扉枠105SG003aを開放することはできないようになっている。

【0736】

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105SG201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錠スイッチ105SG051と、設定変更状態において後述する大当たりの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する設定切替スイッチ105SG052が設けられている。

30

【0737】

これら錠スイッチ105SG051及び設定切替スイッチ105SG052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105SG201内に收容されており、錠スイッチ105SG051及び設定切替スイッチ105SG052は、基板ケース105SG201を開放しなくても操作可能となるように基板ケース105SG201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。

40

【0738】

錠スイッチ105SG051及び設定切替スイッチ52を有する基板ケース105SG201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、錠スイッチ105SG051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、錠スイッチ105SG051は、設定キーによって、後述するONとOFFの切替操作及び該切替操作とは異なる操作（例えば、押込み操作）を実

50

行可能なスイッチでもある。尚、この実施の形態では、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。

【0739】

また、基板ケース105SG201には、表示モニタ105SG029と、該表示モニタ105SG029の表示を切り替えるための表示切替スイッチ105SG030が配置されている。これら表示モニタ105SG029及び表示切替スイッチ105SG030は、主基板11に接続されているとともに、基板ケース105SG201の左上部に配置されている。つまり、ら表示モニタ105SG029及び表示切替スイッチ105SG030は、基板ケース105SG201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105SG003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105SG003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。

10

【0740】

前述したように、本実施の形態における錠スイッチ105SG051や設定切替スイッチ105SG052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錠スイッチ105SG051や設定切替スイッチ105SG052が操作される虞がある。そこで本実施の形態では、図22-2及び図22-3に示すように、外枠105SG001aの右端部には、遊技機用枠105SG003の閉鎖時に、錠スイッチ105SG051と設定切替スイッチ52とを含む基板ケース105SG201の右側部を背面側から被覆するセキュリティカバー105SG500Aが取り付けられている。このセキュリティカバー105SG500Aは、前後方向を向く短片105SG500Aaと、該短片105SG500Aa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105SG500Ab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105SG500Aaの上下寸法は、基板ケース105SG201の背板の上下寸法とほぼ同寸とされている。また、セキュリティカバー105SG500Aは、短片105SG500Aaの前端部を介して外枠105SG001aの右端部に固定されている。

20

30

【0741】

尚、図22-2に示すように、長片105SG500Abは、遊技機用枠105SG003が閉鎖されている状態において、基板ケース105SG201の右部にパチンコ遊技機1の後方から当接（または近接）することによって錠スイッチ105SG051と設定切替スイッチ105SG052とを含む基板ケース105SG201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、錠スイッチ105SG051及び設定切替スイッチ105SG052は、長片105SG500Abによって操作不能な状態となる。一方で、図22-3に示すように、遊技機用枠105SG003が開放されている状態においては、錠スイッチ105SG051と設定切替スイッチ105SG052とは、遊技機用枠105SG003とともに移動して長片105SG500Abから離間することによって長片105SG500Ab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。

40

【0742】

つまり、本実施の形態におけるパチンコ遊技機1は、遊技機用枠105SG003が閉鎖されている状態においては、セキュリティカバー105SG500Aによって錠スイッチ105SG051と設定切替スイッチ105SG052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105SG003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105SG500Aによる規制状態が解除され、錠スイッチ105SG051と設定切替スイッチ105SG052との操作が許容される許容状態となる。

50

【0743】

基板ケース105SG201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105SG003が閉鎖されている状態において、錠スイッチ105SG051や設定切替スイッチ105SG052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105SG003を開放しない限り錠スイッチ105SG051や設定切替スイッチ105SG052を操作して設定値を変更することはできない。

【0744】

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105SG003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の背面側にある錠スイッチ105SG051や設定切替スイッチ105SG052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105SG003が閉鎖されている状態においてセキュリティカバー105SG500Aによって錠スイッチ105SG051と設定切替スイッチ105SG052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。

10

【0745】

また、遊技機用枠105SG003が閉鎖され、セキュリティカバー105SG500Aによって錠スイッチ105SG051と設定切替スイッチ105SG052を含む基板ケース105SG201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105SG500Aを通して、基板ケース105SG201に収容されている主基板11等を透視することができるため、主基板11におけるCPU103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。

20

【0746】

図22-4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22-4に示すように、本実施の形態では、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1の他、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4、MR4の初期値決定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値MR1～MR5は、CPU103にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路104によって更新されてもよい。乱数回路104は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ100とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

30

【0747】

尚、本実施の形態では各乱数値MR1～MR5をそれぞれ図5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。

40

【0748】

図22-5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。尚、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

50

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。

【0749】

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。尚、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。

【0750】

図22-5に示すように、本実施の形態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。

【0751】

尚、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及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。

【0752】

尚、本実施の形態においては、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等のように、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、たとえば、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。

【0753】

また、本実施の形態では、図22-5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とすればよい。

【0754】

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。

【0755】

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22-6及び図22-7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

【0756】

ROM101が記憶する判定テーブルには、例えば図22-6(A)に示す表示結果判定テーブル(設定値1)、図22-6(B)に示す表示結果判定テーブル(設定値2)、図22-6(C)に示す表示結果判定テーブル(設定値3)、図22-6(A)に示す大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)、図22-6(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(図示略)、小当り変動パターン判定テーブル(図示略)、ハズレ変動パターン判定テーブル(図示略)、普図表示結果判定テーブル(図示略)、普図変動パターン決定テーブル(図示略)などが含まれている。

20

【0757】

本実施の形態におけるパチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当り及び小当りの当選確率(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、大当り及び小当りの当選確率(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が最も出玉率が高く、1、2、3の順に値が大きくなるほど出玉率が低くなる。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高く、2、3の順に値が大きくなるほど有利度が段階的に低くなる。

30

【0758】

図22-6(A)~図22-6(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。

【0759】

図22-6(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、遊技状態が通常状態または時短状態であれば1/99の確率で大当りに当選し、1/50の確率で小当りに当選するように判定値が設定されている一方で、遊技状態が確変状態であれば1/9.9の確率で大当りに当選し、1/50の確率で小当りに当選するように判定値が設定されている。

40

【0760】

また、図22-6(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、遊技状態が通常状態または時短状態であれば1/150の確率で大当りに当選し、1/99の確率で小当りに当選するように判定値が設定されている一方で、遊技状態が確変状態であれば1/15の確率で大当りに当選し、1/99の確率で小当りに当選す

50

るように判定値が設定されている。

【0761】

また、図22-6(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、遊技状態が通常状態または時短状態であれば1/200の確率で大当りに当選するように判定値が設定されている一方で、遊技状態が確変状態であれば1/20の確率で大当りに当選するように判定値が設定されている。尚、設定値3である場合は、小当りが当選しないように判定値が設定されている。

【0762】

つまり、本実施の形態では、遊技状態が通常状態や時短状態であるとき、設定値が「1」である場合が最も大当りや小当りに当選する確率が高く、設定値が「3」である場合が最も大当りや小当りに当選する確率が低くなるように判定値が設定されている。また、本実施の形態では、遊技状態が確変状態であるときにおいても、設定値が「1」である場合が最も大当りや小当りに当選する確率が高く、設定値が「3」である場合が最も大当りや小当りに当選する確率が低くなるように判定値が設定されている。

【0763】

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22-6(A)～図22-6(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22-6(A)～図22-6(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。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特別図柄表示器装置4Aまたは第2特別図柄表示器装置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特別図柄表示器装置4Aまたは第2特別図柄表示器装置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。

【0764】

また、本実施の形態では、図22-6(C)に示す設定値3に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、大当りに対応する判定値以外の判定値が小当りに対応する判定値として設定されていない、つまり、小当りが当選しないようになっていたが、大当りに対応する判定値以外の判定値の一部を小当りに対応する判定値として設定し、小当りが当選するようにしてもよい。つまり、設定されている設定値に応じて小当り確率の割合が異なることには、小当り確率が0%であることも含まれている。

【0765】

尚、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1～3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。

【0766】

また、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毎に大当り確率と小当り確率の両方を異なら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に設定可能な設定値毎に大当り確率と小当り確率のいずれか一方のみを異ならせるようにしてもよい。

【0767】

図22-7(A)及び図22-7(B)は、ROM101に記憶されている大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)、大当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22-7(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)大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図22-7(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。

【0768】

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、当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。

【0769】

ここで、本実施の形態における大当たり種別について、図22-8を用いて説明すると、本実施の形態では、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高確制御(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と、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変大当たりAとが設定されている。

10

【0770】

「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る。「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。そして、「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。

【0771】

20

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。

【0772】

一方、「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。

【0773】

30

また、図22-7(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、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~150までが大当たりAに割り当てられており、151~200までが大当たりBに割り当てられており、201~299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、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~150までが大当たりAに割り当てられており、151~250までが大当たりBに割り当てられており、251~299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、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~150までが大当たりAに割り当てられており、151~275までが大当たりBに割り当てられており、276~299までが大当たりCに割り当てられている。

40

【0774】

一方で、図22-7(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、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~150までが大当たりAに割り当てられており、151~160までが大当たりBに割り当てられており、161~299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、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~150までが大当たりAに割り当てられており、151~170までが大当たりBに割り当てられており、171~299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、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~150までが大当たりAに割り当てられており、151~180までが大当たりBに割り当てられており、181~299までが大当たりCに割り当

50

てられている。

【0775】

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と第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とは、大当たり種別が「大当たりA」に決定される割合が同一に設定されている。更に、同一の設定値において第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、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よりも大当たり種別が「大当たりC」に決定される割合が高いとともに、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に大当たり種別が「大当たりC」に決定される割合は、設定値1, 2, 3の順に低くなるようになっている。

【0776】

また、本実施の形態では、パチンコ遊技機1に設定される設定値毎に大当たり種別が「大当たりA」に決定される割合が同一である、つまり、パチンコ遊技機1に設定される設定値にかかわらず確変継続率（連荘率）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、パチンコ遊技機1に設定される設定値毎に確変継続率（連荘率）を異なるようにしてもよい

【0777】

また、本実施の形態では、パチンコ遊技機1の遊技性を、変動表示結果が大当たりとなった場合に大当たり種別が「大当たりB」や「大当たりC」に決定されることで大当たり遊技終了後に確変制御と時短制御が実行される一方で、変動表示結果が大当たりとなった場合に大当たり種別が「大当たりA」に決定されることで大当たり遊技終了後に時短制御のみが実行されるものとしているが、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の遊技性は、変動表示結果が大当たりとなった場合に大当たり種別にかかわらず所定回数の変動表示に亘って確変制御や時短制御が実行されるもの（所謂回数切り確変機）としてもよい。

【0778】

但し、このような回数切りのパチンコ遊技機においては、該パチンコ遊技機に設定される設定値毎に大当たり確率を異ならせることによって確変継続率（連荘率）が異なってしまうことが考えられるので、回数切りのパチンコ遊技機において設定値毎に大当たり確率をことならせる場合には、確変継続率（連荘率）が同一となるように大当たり遊技終了後に実行される確変制御や時短制御の回数を異ならせてもよい。

【0779】

つまり、設定値1～設定値3においては、大当たり遊技の終了後に高確制御と時短制御の両方が実施される割合（時短制御のみが実施される割合）は、設定値にかかわらず第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と第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とで同一である一方で、大当たり種別が16ラウンド大当たりである「大当たりC」に決定される割合は、設定値が1である場合が最も高く、設定値が3である場合が最も低い（大当たり種別が「大当たりC」に決定される割合：設定1>設定2>設定3）。すなわち、大当たり種別が5ラウンド大当たりである「大当たりB」に決定される割合は、設定値が3である場合が最も高く、設定値が1である場合が最も低い（大当たり種別が「大当たりB」に決定される割合：設定3>設定2>設定1）。以上のことから、出玉率については、設定値1の場合が最も出玉率が高く、設定値3の場合が最も出玉率が低くなっている。

【0780】

尚、本実施の形態では、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A、大当たりB、大当たり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A、大当たりB、大当たりCのうち、決定されていない大当たり種別が1つまたは複数あってもよい。つまり、設定されている設定値に応じて大当たり種別の決定割合が異なることには、いずれかの大当たり種別を決定しないこと（決定割合が0%である）や、特定の大当たり種別を100%の割合で決定すること含まれている。

【0781】

このように、本実施の形態では、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。

【0782】

尚、本実施の形態では、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、大当たり種別は、特図表示結果判定用の乱数値であるMR1と用いて決定してもよい。

【0783】

また、本実施の形態では、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（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大きいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

【0784】

また、本実施の形態では、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や小当た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。

【0785】

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。

【0786】

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

【0787】

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。

【0788】

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

10

20

30

40

50

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。

【0789】

大当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りの変動パターン（PB1-1）、スーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）、スーパーリーチβ大当りの変動パターン（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。

【0790】

図22-9（A）及び図22-9（B）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルとしては、大当り種別が大当りAである場合に使用される大当り用変動パターン判定テーブル（大当りA用）と、大当り種別が大当りB、大当りC用である場合に使用される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）が予め用意されており、これら大当り用変動パターン判定テーブル（大当りA用）と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）には、ノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）、スーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）、スーパーリーチβ大当りの変動パターン（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。

【0791】

図22-9（A）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A用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～300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、301～800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、801～997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0～997のうち、0～350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、351～825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、826～997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0～997のうち、0～400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、401～850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、851～997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。

【0792】

図22-9（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0～997のうち、0～100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。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～150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、151～450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、451～997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0～997のうち、0～200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。

【0793】

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1、2、3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1、2、3の順に低くなるようになっている。

【0794】

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いう遊技者の期待感を高めることできる。

【0795】

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22-9（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」、「2」、「3」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。尚、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」、「2」、「3」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。

【0796】

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テーブルDとが予め用意されている。

【0797】

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。

【0798】

図22-10（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0～997のうち、0～350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0～997のうち、0～400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、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。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、0～450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。

【0799】

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。

【0800】

図22-10（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0～997のうち、0～400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、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。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～450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「3」である場合、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～500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、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。

【0801】

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。

【0802】

図22-10（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0～997のうち、0～450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0～997のうち、0～500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、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「3」である場合、MR 3の判定値の範囲0～997のうち、0～550までが非リーチハズレの変動パターン（PA 1-1）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（PA 2-1）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（PA 2-2）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（PA 2-3）に割り当てられている。

【0803】

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（PA 1-4）、ノーマルリーチハズレの変動パターン（PA 2-1）、スーパーリーチαハズレの変動パターン（PA 2-2）、スーパーリーチβハズレの変動パターン（PA 2-3）に対して変動パターン判定用の乱数値MR 3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。

【0804】

図22-10（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、MR 3の判定値の範囲0～997のうち、0～450までが非リーチハズレの変動パターン（PA 1-1）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（PA 2-1）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（PA 2-2）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（PA 2-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR 3の判定値の範囲0～997のうち、0～500までが非リーチハズレの変動パターン（PA 1-1）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（PA 2-1）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（PA 2-2）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（PA 2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR 3の判定値の範囲0～997のうち、0～550までが非リーチハズレの変動パターン（PA 1-1）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（PA 2-1）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（PA 2-2）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（PA 2-3）に割り当てられている。

【0805】

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またはノーマルリーチ変動パターンを決定する割合が、スーパーリーチ変動パターンを決定するよりも高く、かつ、設定値1、2、3の順に低くなるようになっている。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かか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かか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。

【0806】

尚、本実施の形態における「共通の決定割合」とは、異なる設定値にて決定割合が完全に同一であるもの（本実施の形態）の他、異なる設定値にて決定割合が同一であるもの（例えば、設定値1～設定値3間において、スーパーリーチの変動パターンの決定割合が1%程度異なるもの）を含んでいる。

【0807】

尚、本実施の形態では、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かか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

れている設定値にかかわらず非リーチ、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、ノーマルリーチ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。

【0808】

また、本実施の形態では、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かか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かか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かかわらず同一であってもよい。

10

【0809】

また、本実施の形態では、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かか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かか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かか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かかわらず同一であってもよい。

【0810】

尚、本実施の形態では、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つまたは複数であってもよい。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。

20

【0811】

尚、図22-10に示すように、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。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。

30

【0812】

また、本実施の形態では、図22-10（A）～図22-10（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。

40

【0813】

また、本実施の形態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1～3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及び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、大当たり確率及びハズレ確率は、パチンコ遊技機1に設定さ

50

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。尚、本実施の形態では、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、各設定値毎の大当たり確率及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かか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。

【０８１４】

（設定変更処理）

次に、本実施の形態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。先ず、本実施の形態におけるパチンコ遊技機１においては、図２２－１１に示すように、前述した遊技制御メイン処理（図３参照）において、初期化处理（ステップＳ８）を実行した後、ＣＰＵ１０３が錠スイッチ１０５ＳＧ０５１がＯＮであるか否かを判定する（ステップ１０５ＳＧＳａ１１）。錠スイッチ１０５ＳＧ０５１がＯＮである場合（ステップ１０５ＳＧＳａ１１；Ｙｅｓ）は、扉開放センサ１０５ＳＧ０９０がＯＮであるか否かを判定する（ステップ１０５ＳＧＳａ１２）。扉開放センサ１０５ＳＧ０９０がＯＮである場合（ステップ１０５ＳＧＳａ１２；Ｙｅｓ）は、設定変更処理（ステップ１０５ＳＧＳａ１３）を実行してステップ１０５ＳＧＳａ１４に進む。

【０８１５】

そして、設定変更処理（ステップ１０５ＳＧＳａ１３）を実行した後、ステップＳ７を実行した後、錠スイッチ１０５ＳＧ０５１がＯＦＦである場合（ステップ１０５ＳＧＳａ１１；Ｎｏ）、扉開放センサ１０５ＳＧ０９０がＯＦＦである場合（ステップ１０５ＳＧＳａ１２；Ｎｏ）は、ステップ１０５ＳＧＳａ１４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を読み出し、該読み出した設定値をパチンコ遊技機１の設定値として設定した後にステップＳ１０以降の処理を実行する。

【０８１６】

図２２－１２は、設定変更処理の一例を示すフローチャートである。この設定変更処理において、ＣＰＵ１０３は、先ず、ＲＡＭ１０２のバックアップ領域に格納されている設定値を特定し（ステップＳ１０５ＳＧＳａ２１）、該特定した設定値を表示モニタ１０５ＳＧ０２９に表示する（ステップＳ１０５ＳＧＳａ２２）。

【０８１７】

次いで、ＣＰＵ１０３は、設定切替スイッチ１０５ＳＧ０５２の操作が有るか否かを判定する（ステップ１０５ＳＧＳａ２３）。設定切替スイッチ１０５ＳＧ０５２の操作が無い場合（ステップ１０５ＳＧＳａ２３；Ｎｏ）は、ステップ１０５ＳＧＳａ２５に進み、設定切替スイッチ１０５ＳＧ０５２の操作が有る場合（ステップ１０５ＳＧＳａ２３；Ｙｅｓ）は、表示モニタ１０５ＳＧ０２９に表示されている設定値を更新表示し（ステップＳ１０５ＳＧＳａ２４）、ステップ１０５ＳＧＳａ２５に進む。尚、ステップＳ１０５ＳＧＳａ２４の処理においては、例えば、表示モニタ１０５ＳＧ０２９に設定値として「１」が表示されている場合は、表示モニタ１０５ＳＧ０２９の表示を「２」に更新表示し、表示モニタ１０５ＳＧ０２９に設定値として「２」が表示されている場合は、表示モニタ１０５ＳＧ０２９の表示を「３」に更新表示し、表示モニタ１０５ＳＧ０２９に設定値として「３」が表示されている場合は、表示モニタ１０５ＳＧ０２９の表示を「１」に更新表示すればよい。

【０８１８】

ステップ１０５ＳＧＳａ２５においてＣＰＵ１０３は、錠スイッチ１０５ＳＧ０５１の押込み操作が有るか否かを判定する。錠スイッチ１０５ＳＧ０５１の押込み操作が無い場合（ステップ１０５ＳＧＳａ２５；Ｎｏ）は、ステップ１０５ＳＧＳａ２３に進み、錠スイッチ１０５ＳＧ０５１の押込み操作が有る場合（ステップ１０５ＳＧＳａ２５；Ｙｅｓ）は、表示モニタ１０５ＳＧ０２９に表示されている設定値を特定するとともに（ステ

ップ105SGSa26)、該特定した設定値をRAM102のバックアップ領域に記憶(既に記憶されている設定値に対して更新記憶)する(ステップ105SGSa27)。そして、CPU103は、錠スイッチ105SG051がONであるか否かを判定する(ステップ105SGSa28)。錠スイッチ105SG051がONである場合(ステップ105SGSa28; Yes)は、ステップ105SGSa28の処理を繰り返し実行し、錠スイッチ105SG051がOFFである場合(ステップ105SGSa28; No)は、設定変更処理を終了する。

【0819】

尚、本実施の形態では、クリアスイッチ(図3参照)と錠スイッチ105SG051の両方がONであることにもとづいてパチンコ遊技機1に設定されている設定値を変更可能となる(設定変更処理を実行する)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、クリアスイッチと錠スイッチ105SG051のON/OFFの組み合わせに応じてその他の処理を実行してもよい。例えば、クリアスイッチがOFFであり錠スイッチ105SG051がON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を確認可能な状態(設定確認処理を実行する)とし、クリアスイッチがONであり錠スイッチ105SG051がOFFである場合は、RAM122に記憶されているデータをクリアし、クリアスイッチと錠スイッチ105SG051の両方がOFFである場合は、電断からの復旧処理(図3に示す復旧処理)を実行すればよい。尚、前述した設定変更処理や設定確認処理の実行中は、特別図柄の変動表示や遊技球の発射、変動表示結果が大当たりとなるか否かや大当たり種別等の各種抽選、賞球の払出等の一切の処理を実行しない遊技停止状態に制御されればよい。

【0820】

次に、設定変更処理における表示モニタ105SG029の表示態様について説明する。先ず、図22-13(A)及び図22-13(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105SG029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たり遊技中や小当た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。

【0821】

次に、図22-13(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)、錠スイッチ105SG051がONとなっていることと、扉開放センサ105SG090がONとなっていること(遊技機用枠105SG003が開放されていること)を条件にCPU103によって設定変更処理が実行され、表示モニタ105SG029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。

【0822】

このように表示モニタ105SG029にて設定値が表示されている状態において、図22-13(D)に示すように、CPU103は、遊技場の店員等による設定切替スイッチ105SG052の操作を検出する毎に表示モニタ105SG029に表示している数値を順次更新(例えば、設定切替スイッチ105SG052が操作される毎に1→2→3→1→...のように更新)表示していく。

【0823】

次いで、図22-13(E)に示すように、CPU103は、遊技場の店員等による錠スイッチ105SG051の押込操作を検出したことにもとづいて、表示モニタ105SG029に表示されている設定値をRAM102のバックアップ領域に格納(更新記憶)する。このとき、CPU103は、表示モニタ105SG029を点滅表示させることによって、遊技場の店員等に新たな設定値がRAM102のバックアップ領域に格納されたことを報知する。また、RAM102のバックアップ領域に保留記憶が記憶されている場合は、該保留記憶がクリアされる。また、図22-13(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は、再び大入

賞口が開放される。以降、CPU103は、錠スイッチ105SG051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。

【0824】

尚、本実施の形態における設定変更処理では、表示モニタ105SG029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105SG029に表示する初期表示としては、遊技者にとって最も有利な設定値（本実施の形態であれば「1」）、或いは、遊技者にとって最も不利な設定値（本実施の形態であれば「3」）を表示するようにしてもよい。

10

【0825】

以上、本実施の形態におけるパチンコ遊技機1においては、図9（H）に示すように、演出制御用CPU120は、第1示唆演出としてのスーパーリーチAやスーパーリーチBのリーチ演出と、第2示唆演出としてのスーパーリーチCやスーパーリーチDのリーチ演出と、を実行可能であるとともに、スーパーリーチCやスーパーリーチDのリーチ演出を実行する際には、該スーパーリーチCやスーパーリーチDのリーチ演出の開始時から該スーパーリーチCやスーパーリーチDのリーチ演出に対応したタイトル31AK007を報知するので、リーチ演出に応じたタイトル31AK007の報知を実行することができ、演出効果を向上できる。

20

【0826】

また、本実施の形態におけるパチンコ遊技機1においては、スーパーリーチAとスーパーリーチBとの導入部分において、その後に報知されるタイトルに関連する態様でスーパーリーチ演出（例えば敵キャラを表示したり敵キャラを示唆するような演出）を実行することで、演出効果が向上し、演出に対して遊技者を注目させることができる。

【0827】

また、本実施の形態には、以下に示す第2発明も含まれている。つまり、従来、設定機能付きのパチンコ遊技機として、例えば、特開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、セキュリティ性が向上し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2発明の手段1の遊技機として、

30

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

開閉可能な開閉体（例えば、遊技機用枠105SG003／ガラス扉枠105SG003a）と、

操作部（例えば、錠スイッチ105SG051や設定切替スイッチ105SG052）が操作されることにより複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図22-12に示す設定変更処理を実行する部分など）と、

設定された設定値にもとづいて前記有利状態へ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、

40

前記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105SG500A／セキュリティカバー105SG500B／セキュリティカバー105SG500C）と、

を備え、

前記開閉体が閉鎖されているときには前記規制部材により前記操作部に対する操作が規制される規制状態に維持され、前記開閉体が開放されているときには前記規制状態が解除可能となる（例えば、遊技機用枠105SG003が閉鎖されている状態においては、セキュリティカバー105SG500Aによって錠スイッチ105SG051と設定切替スイッチ105SG052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105SG003が開放されている状態においては、セキュリティカバ

50

ー105SG500Aによる規制状態が解除され、錠スイッチ105SG051と設定切替スイッチ105SG052との操作が許容される許容状態となる。図22-2、図22-3、図22-14～図22-17)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、セキュリティ性が向上する。詳しくは、遊技機用枠105SG003が閉鎖されているときに錠スイッチ105SG051や設定切替スイッチ105SG052が不正に操作されてしまうことを抑制することができるため、セキュリティ性が向上する。

【0828】

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B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、

開閉可能な開閉体(例えば、遊技機用枠105SG003/ガラス扉枠105SG003a)と、

操作部(例えば、錠スイッチ105SG051や設定切替スイッチ105SG052)が操作されることにより複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段(例えば、CPU103が図22-12に示す設定変更処理を実行する部分など)と、

設定された設定値にもとづいて前記有利状態へ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、

前記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105SG500A/セキュリティカバー105SG500B/セキュリティカバー105SG500C)と、

を備え、

前記開閉体が閉鎖されているときには前記規制部材により前記操作部に対する操作が規制される規制状態に維持され、前記開閉体が開放されているときには前記規制状態が解除可能となり(例えば、遊技機用枠105SG003が閉鎖されている状態においては、セキュリティカバー105SG500Aによって錠スイッチ105SG051と設定切替スイッチ105SG052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105SG003が開放されている状態においては、セキュリティカバー105SG500Aによる規制状態が解除され、錠スイッチ105SG051と設定切替スイッチ105SG052との操作が許容される許容状態となる。図22-2、図22-3、図22-14～図22-17)、

さらに、

表示を行う表示手段(例えば画像表示装置5)と、

前記表示手段に画像を表示する制御を行う表示制御手段(例えば演出制御用CPU120)と、を備え、

前記表示制御手段は、

前記表示手段に、遊技の進行に関する画像として第1画像(例えば保留表示、アクティブ表示、飾り図柄等)と第2画像(例えば第4図柄、小図柄等)とを表示可能であり、

前記表示手段に、演出用画像として、所定画像(例えば背景画像96AK014、予告演出やリーチ演出のキャラクタ画像、飾り図柄、対応表示領域96AK010等)と擬似役物画像(例えば擬似役物画像96AK020)とを表示可能であり、

前記表示手段における優先順位が、前記所定画像より第1画像の方が高く、前記第1画像より前記擬似役物画像の方が高く、前記擬似役物画像より前記第2画像の方が高くなるようにそれらの画像を表示可能であり、

前記擬似役物画像を、前記第1画像上を通過させるとともに、前記第2画像上は通過しないように表示可能である(例えば図21-3)

ことを特徴とする遊技機が挙げられる。この特徴によれば、セキュリティ性が向上する。詳しくは、遊技機用枠105SG003が閉鎖されているときに錠スイッチ105SG051や設定切替スイッチ105SG052が不正に操作されてしまうことを抑制することができるため、セキュリティ性が向上する。また、演出効果を高めることができる。

10

20

30

40

50

【0829】

更には、第2発明の手段2の遊技機として、

前記遊技制御手段を搭載した遊技制御基板（例えば、主基板11）と、

前記遊技制御基板を収容する基板ケース（例えば、基板ケース105SG201）と、
を備え、

前記操作部は、前記基板ケースに収容される（例えば、錠スイッチ105SG051及び設定切替スイッチ105SG052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105SG201内に収容されている。図22-2、図22-3など）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、セキュリティ性が向上する。詳しくは、主基板11を収容可能な基板ケース105SG201を利用して設定切替本体部を保護することで、錠スイッチ105SG051や設定切替スイッチ105SG052が不正に操作されてしまうことを抑制することができるので、セキュリティ性が向上する。

10

【0830】

更には、第2発明の手段3の遊技機として、

前記規制部材は、前記規制状態において前記操作部の操作が規制されるように前記操作部を被覆する部材であり、

前記規制部材の少なくとも一部は透過性を有している（例えば、セキュリティカバー105SG500A、105SG500B、105SG500Cは、透過性を有する板状の合成樹脂材によって構成され、セキュリティカバーを通して基板ケース105SG201に収容されている主基板11等を透視することができる）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、セキュリティ性が向上する。詳しくは、セキュリティカバー105SG500A、105SG500B、105SG500Cにより基板ケース105SG201の一部を被覆することができるため、錠スイッチ105SG051や設定切替スイッチ105SG052だけでなく主基板11に対する不正行為を抑制できる。また、セキュリティカバー105SG500A、105SG500B、105SG500Cによる規制を解除せずともセキュリティカバー105SG500A、105SG500B、105SG500Cを通して主基板11を確認することができるため、不正行為が行われた可能性があるか否かの確認作業を容易に行うことができる。

20

【0831】

更には、第2発明の手段4の遊技機として、

前記開閉体の開放を検出可能な検出手段（例えば、扉開放センサ105SG090）を備え、

前記設定手段は、前記検出手段が前記開閉体の開放を検出していないときには、前記操作部が操作されても設定値を設定しない（例えば、図22-11に示すように、遊技制御メイン処理において、CPU103がステップ105SGSa12において扉開放センサ105SG090がONでなければ設定変更処理を実行しない部分）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、セキュリティ性が向上する。

30

【0832】

更には、第2発明の手段5の遊技機として、

遊技媒体が所定領域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、第1始動入賞口や第2始動入賞口に遊技球が進入したこと、一般入賞口に遊技球が進入したこと、大入賞口に遊技球が進入したことに基づいて賞球が払い出される部分）と、

40

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、変形例4における表示モニタ105SG029）と、

を備え、

前記情報表示手段は、設定値に応じた所定情報を表示可能である（例えば、図22-120に示すように、表示モニタ105SG029において連比、役比、ベースを表示可能な部分）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、遊技機の状態を

50

把握しやすくすることができる。

【0833】

更には、第2発明の手段6の遊技機として、

遊技媒体が所定領域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、第1始動入賞口や第2始動入賞口に遊技球が進入したこと、一般入賞口に遊技球が進入したこと、大入賞口に遊技球が進入したことに基づいて賞球が払い出される部分）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、変形例4における表示モニタ105SGO29）と、

を備え、

前記情報表示手段は、前記設定手段にて設定されている設定値を表示可能である（例えば、図22-20に示すように、表示モニタ105SGO29において連比、役比、ベースを表示可能な部分）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を表示するための表示装置を個別に設ける必要がないので、遊技機のコスト増を防ぐことができる。

【0834】

更には、第2発明の手段7の遊技機として、

可変表示を実行可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

複数の可変表示パターンのいずれかに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（例えば、CPU103が変動パターン設定処理を実行する部分）と、

前記可変表示パターン決定手段にて決定された可変表示パターンにて可変表示を実行する可変表示実行手段（例えば、CPU103が特別図柄変動処理を実行する部分）と、

を備え、

前記可変表示パターン決定手段は、前記設定手段によって設定されている設定値によって、いずれの可変表示パターンとするかを異なる割合にて決定する（例えば、図22-9～図22-10に示すように、非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの各変動パターンを設定されている設定値に基づいて異なる割合にて決定する部分）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、遊技者は、設定されている設定値を可変表示パターンの決定状況から特定しようとして可変表示パターンに注目するようになるので、可変表示パターンによる演出効果を高めることができる。

【0835】

更には、第2発明の手段8の遊技機として、

前記遊技制御手段は、設定された設定値にもとづいて複数種類の有利状態のうちのいずれかの有利状態（例えば、大当たりA、大当たりB、大当たりCのいずれかの大当たり遊技状態）に制御可能であって、

前記設定手段によって設定されている設定値が第1設定値であるときと第2設定値であるときとで、複数種類の有利状態のうちいずれの有利状態に制御するかの割合が異なる（例えば、設定されている設定値が1である場合と2である場合、3である場合とで、大当たりA、大当たりB、大当たりCのいずれの大当たり遊技に制御するか決定する割合が異なっている部分）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、設定値に応じて制御される有利状態の種類が変化するので、遊技興趣を向上できる。

【0836】

更には、第2発明の手段9の遊技機として、

可変表示を実行可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

可変表示に関する情報を、保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、CPU103が始動入賞処理を実行する部分）を備え、

前記保留記憶手段に保留記憶が記憶されているときに前記設定手段によって新たな設定値が設定される場合、該記憶されている保留記憶は消去される（例えば、変形例5に示すように、新たな設定値が設定されたことに基づいて保留記憶をクリアする部分）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、設定変更に前後に跨がって保留記

10

20

30

40

50

憶が記憶されることがないので、設定変更を的確に反映させることができる。

【0837】

更には、第2発明の手段10の遊技機として、

遊技媒体が入賞可能な第1状態と、該第1状態よりも遊技媒体が入賞困難または入賞不能な第2状態とに変化可能な可変入賞手段（例えば、大入賞口）と、

前記可変入賞手段を制御する制御手段（例えば、CPU103が大当たり開放中処理を実行する部分）と、

を備え、

前記可変入賞手段は、前記第1状態であるときに前記設定手段によって新たな設定値が設定される場合、該第1状態から前記第2状態に変化する（例えば、図22-13に示すように、パチンコ遊技機1に新たな設定値を設定するためにパチンコ遊技機1の電源をOFFにすることで、大入賞口が閉鎖される部分）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、遊技媒体が入賞可能な第1状態が設定値の変更に跨がってしまい、設定値の変更が的確に反映されなくなってしまうことを防ぐことができる。

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10の遊技機は、上記した第2発明の手段Bの遊技機にも適用することができる。

【0838】

また、本実施の形態には、以下に示す第3発明も含まれている。つまり、従来、設定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、セキュリティ性が向上し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3発明の手段1の遊技機として、

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

開閉可能な開閉体（例えば、遊技機用枠105SG003／ガラス扉枠105SG003a）と、

操作部（例えば、錠スイッチ105SG051や設定切替スイッチ105SG052）が操作されることにより複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図22-12に示す設定変更処理を実行する部分など）と、

設定された設定値にもとづいて前記有利状態へ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、

前記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105SG500A／セキュリティカバー105SG500B／セキュリティカバー105SG500C）と、

を備え、

前記規制部材は、前記操作部に対する操作を規制する第1状態と前記操作部に対する操作を規制しない第2状態とに切替可能であり（例えば、セキュリティカバー105SG500Bは、基板ケース105SG201に対して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である。／セキュリティカバー105SG500Cは、枢軸105SG500Cdを中心として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である）、

前記開閉体が開放しているときに前記規制部材が前記第2状態であるときには、該規制部材を前記第2状態から前記第1状態に切り替えなければ前記開閉体を閉鎖することができない（例えば、パチンコ遊技機1が許容状態である場合は、図22-15（B）に示すように、セキュリティカバー105SG500Bを被覆解除位置から被覆位置まで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105SG500Bが外枠105SG001aの前端部に当接してしまい、遊技機用枠105SG003を閉鎖することが不可能となっている（変形例1）。／パチンコ遊技機1が許容状態である場合は、図22-17（B）に示すように、セキュリティカバー105SG500Cを被覆解除位置から被覆位置まで回動させなければ（パチンコ遊技機1

10

20

30

40

50

を規制状態に変化させなければ)、セキュリティカバー105SG500Cが外枠105SG001aの前端部に当接してしまい、遊技機用枠105SG003を閉鎖することが不可能となっている(変形例2))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、セキュリティ性を向上できる。詳しくは、第2状態のまま、つまり、セキュリティカバー105SG500B、105SG500Cが被覆解除位置にある状態のまま遊技機用枠105SG003が閉鎖されてしまうことを防ぐことができるので、セキュリティ性を向上できる。

【0839】

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3発明の手段B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、

開閉可能な開閉体(例えば、遊技機用枠105SG003/ガラス扉枠105SG003a)と、

操作部(例えば、錠スイッチ105SG051や設定切替スイッチ105SG052)が操作されることにより複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段(例えば、CPU103が図22-12に示す設定変更処理を実行する部分など)と、

設定された設定値にもとづいて前記有利状態へ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、

前記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105SG500A/セキュリティカバー105SG500B/セキュリティカバー105SG500C)と、

を備え、

前記規制部材は、前記操作部に対する操作を規制する第1状態と前記操作部に対する操作を規制しない第2状態とに切替可能であり(例えば、セキュリティカバー105SG500Bは、基板ケース105SG201に対して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である。/セキュリティカバー105SG500Cは、枢軸105SG500Cdを中心として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である)、

前記開閉体が開放しているときに前記規制部材が前記第2状態であるときには、該規制部材を前記第2状態から前記第1状態に切り替えなければ前記開閉体を閉鎖することができず(例えば、パチンコ遊技機1が許容状態である場合は、図22-15(B)に示すように、セキュリティカバー105SG500Bを被覆解除位置から被覆位置まで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105SG500Bが外枠105SG001aの前端部に当接してしまい、遊技機用枠105SG003を閉鎖することが不可能となっている(変形例1)。/パチンコ遊技機1が許容状態である場合は、図22-17(B)に示すように、セキュリティカバー105SG500Cを被覆解除位置から被覆位置まで回動させなければ(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105SG500Cが外枠105SG001aの前端部に当接してしまい、遊技機用枠105SG003を閉鎖することが不可能となっている(変形例2))、

さらに、

表示を行う表示手段(例えば画像表示装置5)と、

前記表示手段に画像を表示する制御を行う表示制御手段(例えば演出制御用CPU120)と、を備え、

前記表示制御手段は、

前記表示手段に、遊技の進行に関する画像として第1画像(例えば保留表示、アクティブ表示、飾り図柄等)と第2画像(例えば第4図柄、小図柄等)とを表示可能であり、

前記表示手段に、演出用画像として、所定画像(例えば背景画像96AK014、予告演出やリーチ演出のキャラクタ画像、飾り図柄、対応表示領域96AK010等)と擬似

10

20

30

40

50

役物画像（例えば擬似役物画像 96AK020）とを表示可能であり、

前記表示手段における優先順位が、前記所定画像より第 1 画像の方が高く、前記第 1 画像より前記擬似役物画像の方が高く、前記擬似役物画像より前記第 2 画像の方が高くなるようにそれらの画像を表示可能であり、

前記擬似役物画像を、前記第 1 画像上を通過させるとともに、前記第 2 画像上は通過しないように表示可能である（例えば図 21-3）

ことを特徴とする遊技機が挙げられる。この特徴によれば、セキュリティ性が向上する。詳しくは、第 2 状態のまま、つまり、セキュリティカバー 105SG500B, 105SG500C が被覆解除位置にある状態のまま遊技機用枠 105SG003 が閉鎖されてしまうことを防ぐことができるので、セキュリティ性を向上できる。また、演出効果を高めることができる。

10

【0840】

更には、第 3 発明の手段 2 の遊技機として、

前記遊技制御手段を搭載した遊技制御基板（例えば、主基板 11）と、

前記遊技制御基板を収容する基板ケース（例えば、基板ケース 105SG201）と、を備え、

前記操作部は、前記基板ケースに収容される（例えば、錠スイッチ 105SG051 及び設定切替スイッチ 105SG052 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 105SG201 内に収容されている。図 22-2、図 22-3 など）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、セキュリティ性が向上する。詳しくは、主基板 11 を収容可能な基板ケース 105SG201 を利用して設定切替本体部を保護することで、錠スイッチ 105SG051 や設定切替スイッチ 105SG052 が不正に操作されてしまうことを抑制することができるので、セキュリティ性が向上する。

20

【0841】

更には、第 3 発明の手段 3 の遊技機として、

前記規制部材は、前記規制状態において前記操作部の操作が規制されるように前記操作部を被覆する部材であり、

前記規制部材の少なくとも一部は透過性を有している（例えば、セキュリティカバー 105SG500A, 105SG500B, 105SG500C は、透過性を有する板状の合成樹脂材によって構成され、セキュリティカバーを通して基板ケース 105SG201 に収容されている主基板 11 等を透視することができる）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、セキュリティ性が向上する。詳しくは、セキュリティカバー 105SG500A, 105SG500B, 105SG500C により基板ケース 105SG201 の一部を被覆することができるため、錠スイッチ 105SG051 や設定切替スイッチ 105SG052 だけでなく主基板 11 に対する不正行為を抑制できる。また、セキュリティカバー 105SG500A, 105SG500B, 105SG500C による規制を解除せずともセキュリティカバー 105SG500A, 105SG500B, 105SG500C を通して主基板 11 を確認することができるため、不正行為が行われた可能性があるか否かの確認作業を容易に行うことができる。

30

40

【0842】

更には、第 3 発明の手段 4 の遊技機として、

前記開閉体の開放を検出可能な検出手段（例えば、扉開放センサ 105SG090）を備え、

前記設定手段は、前記検出手段が前記開閉体の開放を検出していないときには、前記操作部が操作されても設定値を設定しない（例えば、図 22-11 に示すように、遊技制御メイン処理において、CPU 103 がステップ 105SGSa12 において扉開放センサ 105SG090 が ON でなければ設定変更処理を実行しない部分）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、セキュリティ性を向上できる。

【0843】

50

更には、第3発明の手段5の遊技機として、

遊技媒体が所定領域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、第1始動入賞口や第2始動入賞口に遊技球が進入したこと、一般入賞口に遊技球が進入したこと、大入賞口に遊技球が進入したことに基づいて賞球が払い出される部分）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、変形例4における表示モニタ105SG029）と、

を備え、

前記情報表示手段は、設定値に応じた所定情報を表示可能である（例えば、図22-120に示すように、表示モニタ105SG029において連比、役比、ベースを表示可能な部分）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、遊技機の状態を把握しやすくなることができる。

10

【0844】

更には、第3発明の手段6の遊技機として、

遊技媒体が所定領域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、第1始動入賞口や第2始動入賞口に遊技球が進入したこと、一般入賞口に遊技球が進入したこと、大入賞口に遊技球が進入したことに基づいて賞球が払い出される部分）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、変形例4における表示モニタ105SG029）と、

20

を備え、

前記情報表示手段は、前記設定手段にて設定されている設定値を表示可能である（例えば、図22-20に示すように、表示モニタ105SG029において連比、役比、ベースを表示可能な部分）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を表示するための表示装置を個別に設ける必要がないので、遊技機のコスト増を防ぐことができる。

【0845】

更には、第3発明の手段7の遊技機として、

可変表示を実行可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

複数の可変表示パターンのいずれかに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（例えば、CPU103が変動パターン設定処理を実行する部分）と、

30

前記可変表示パターン決定手段にて決定された可変表示パターンにて可変表示を実行する可変表示実行手段（例えば、CPU103が特別図柄変動処理を実行する部分）と、

を備え、

前記可変表示パターン決定手段は、前記設定手段によって設定されている設定値によって、いずれの可変表示パターンとするかを異なる割合にて決定する（例えば、図22-9～図22-10に示すように、非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの各変動パターンを設定されている設定値に基づいて異なる割合にて決定する部分）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、遊技者は、設定されている設定値を可変表示パターンの決定状況から特定しようとして可変表示パターンに注目するようになるので、可変表示パターンによる演出効果を高めることができる。

40

【0846】

更には、第3発明の手段8の遊技機として、

前記遊技制御手段は、設定された設定値にもとづいて複数種類の有利状態のうちのいずれかの有利状態（例えば、大当たりA、大当たりB、大当たりCのいずれかの当たり遊技状態）に制御可能であって、

前記設定手段によって設定されている設定値が第1設定値であるときと第2設定値であるときとで、複数種類の有利状態のうちいずれの有利状態に制御するかの割合が異なる（例えば、設定されている設定値が1である場合と2である場合、3である場合とで、大当たりA、大当たりB、大当たりCのいずれの当たり遊技に制御するか決定する割合が異なってい

50

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、設定値に応じて制御される有利状態の種類が変化するので、遊技興趣を向上できる。

【0847】

更には、第3発明の手段9の遊技機として、

可変表示を実行可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

可変表示に関する情報を、保留記憶として記憶可能な保留記憶手段(例えば、CPU103が始動入賞処理を実行する部分)を備え、

前記保留記憶手段に保留記憶が記憶されているときに前記設定手段によって新たな設定値が設定される場合、該記憶されている保留記憶は消去される(例えば、変形例5に示すように、新たな設定値が設定されたことに基づいて保留記憶をクリアする部分)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、設定変更に前後に跨がって保留記憶が記憶されることがないので、設定変更を的確に反映させることができる。

10

【0848】

更には、第3発明の手段10の遊技機として、

遊技媒体が入賞可能な第1状態と、該第1状態よりも遊技媒体が入賞困難または入賞不能な第2状態とに変化可能な可変入賞手段(例えば、大入賞口)と、

前記可変入賞手段を制御する制御手段(例えば、CPU103が大当たり開放中処理を実行する部分)と、

を備え、

前記可変入賞手段は、前記第1状態であるときに前記設定手段によって新たな設定値が設定される場合、該第1状態から前記第2状態に変化する(例えば、図22-13に示すように、パチンコ遊技機1に新たな設定値を設定するためにパチンコ遊技機1の電源をOFFにすることで、大入賞口が閉鎖される部分)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、遊技媒体が入賞可能な第1状態が設定値の変更に跨がってしまい、設定値の変更が的確に反映されなくなってしまうことを防ぐことができる。

20

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10の遊技機は、上記した第3発明の手段Bの遊技機にも適用することができる。

【0849】

以上、本発明の実施の形態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の形態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。

30

【0850】

(変形例1)

例えば、前記実施の形態では、セキュリティカバー105SG500Aを外枠105SG001a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105SG003側に設けてもよい。具体的には、変形例1として図22-14(A)及び図22-14(B)に示すように、短片105SG500Baと長片105SG500Bbとから成るセキュリティカバー105SG500Bを、例えば、基板ケース105SG201に対して、長片105SG500Bbの右端部が錠スイッチ105SG051と設定切替スイッチ105SG052とを含む基板ケース105SG201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。

40

【0851】

一方、遊技機用枠105SG003を開放した際には、基板ケース105SG201に対してセキュリティカバー105SG500Bを右側方にスライド移動させることによって、長片105SG500Bbの左部に形成された貫通口105SG500Bcを介して錠スイッチ105SG051と設定切替スイッチ105SG052とを操作可能とすればよい。つまり、本変形例1においては、遊技機用枠105SG003が閉鎖されているときは、セキュリティカバー105SG500B(長片105SG500Bb)が錠スイッチ105SG051と設定切替スイッチ105SG052を被覆した状態で基板ケース1

50

05SG201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105SG003が開放されているときには、基板ケース105SG201に対してセキュリティカバー105SG500Bを右方向にスライド移動させて錠スイッチ105SG051と設定切替スイッチ105SG052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。

【0852】

より詳しくは、図22-14（A）及び図22-14（B）に示すように、遊技機用枠105SG003の閉鎖時は、セキュリティカバー105SG500Bの基板ケース105SG201からの突出寸法が長さL1である一方で、遊技機用枠105SG003を開

10

【0853】

つまり、図22-15（A）に示すように、遊技機用枠105SG003を所定の回動軸を中心に回動して開放した際には、セキュリティカバー105SG500Bを基板ケース105SG201からの突出寸法が長さL2となるまで基板ケース105SG201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、遊技場の店員等が錠スイッチ105SG051や設定切替スイッチ105SG052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

20

【0854】

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105SG003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105SG500Bによる錠スイッチ105SG051と設定切替スイッチ105SG052との被覆し忘れ、つまり、操作部に対する操作を規制しないまま遊技機用枠105SG003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。

30

【0855】

尚、遊技機用枠105SG003を閉鎖している状態では、短片105SG500Baの前端部が外枠105SG001aと遊技機用枠105SG003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105SG500Bにより錠スイッチ105SG051と設定切替スイッチ105SG052とを被覆している状態が維持される範囲でセキュリティカバー105SG500Bが左右方向に移動されるようになっていてもよい。

40

【0856】

（変形例2）

更に、セキュリティカバーを遊技機用枠105SG003側に設ける形態としては、変形例2として図22-16（A）及び図22-16（B）に示すように、セキュリティカバー105SG500Cの左端部を遊技機用枠105SG003の背面側に設けられた上下方向を向く枢軸105SG500Cdを中心として、錠スイッチ105SG051と設定切替スイッチ105SG052とを含む基板ケース105SG201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105SG003の閉鎖時には、短片105SG500Caの前端部が外枠105SG001aの右側辺に設けられた係止部105SG50

50

0 C cに係止され、長片1 0 5 S G 5 0 0 C bが錠スイッチ1 0 5 S G 0 5 1と設定切替スイッチ1 0 5 S G 0 5 2とを背面側から被覆している状態から背面側への回動が規制されるようにすればよい。

【0 8 5 7】

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

【0 8 5 8】

より詳しくは、図2 2－1 7（A）に示すように、本変形例2におけるセキュリティカバー1 0 5 S G 5 0 0 Cは、枢軸1 0 5 S G 5 0 0 C d周りに回動する（パチンコ遊技機1を許容状態とする）ことで、遊技場の店員等が錠スイッチ1 0 5 S G 0 5 1や設定切替スイッチ1 0 5 S G 0 5 2を操作することによってパチンコ遊技機1の設定値を変更可能となっている。一方で、該パチンコ遊技機1が許容状態である場合は、図2 2－1 7（B）に示すように、セキュリティカバー1 0 5 S G 5 0 0 C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1 0 5 S G 5 0 0 Cによって錠スイッチ1 0 5 S G 0 5 1や設定切替スイッチ1 0 5 S G 0 5 2を被覆しなければ（パチンコ遊技機1を規制状態に変化させなければ）、セキュリティカバー1 0 5 S G 5 0 0 Cが外枠1 0 5 S G 0 0 1 aの前端部に当接してしまい、遊技機用枠1 0 5 S G 0 0 3を閉鎖することが不可能となっている。

【0 8 5 9】

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

【0 8 6 0】

（変形例3）

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

【0 8 6 1】

このように貫通口105SG003bを介して錠スイッチ105SG051や設定切替スイッチ105SG052を操作可能とする場合には、貫通口105SG003bを開閉可能な扉体105SG003cを設け、該扉体105SG003cが閉鎖されている状態では錠スイッチ105SG051や設定切替スイッチ105SG052の操作規制されるようにすればよい。尚、図22-18(B)及び図22-18(C)に示すように、扉体105SG003cを遊技機用枠105SG003の正面側に設ける場合は、ガラス扉枠105SG003aを閉鎖することによって扉体105SG003cがガラス扉枠105SG003aと遊技機用枠105SG003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105SG003aの閉鎖時に錠スイッチ105SG051や設定切替スイッチ105SG052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。

10

【0862】

(変形例4)

また、前記実施の形態では、遊技球を用いた遊技を実行可能なパチンコ遊技機1を開示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、該パチンコ遊技機1においては、各入賞口(大入賞口、第2大入賞口、第1始動入賞口、第2始動入賞口、一般入賞口)への遊技球の進入数の集計を行い、該集計による連比、役比、ベースなどの各種の入賞情報を算出可能としてもよい。尚、このようにパチンコ遊技機1において入賞情報を算出可能とする場合は、変形例4として図22-19(A)に示すように、表示モニタ105SG029にこれら入賞情報として連比、役比、ベース等を表示可能としてもよい。

20

【0863】

具体的には、図22-19(A)及び図22-19(B)に示すように、本変形例4における表示モニタ105SG029は、第1表示部105SG029A、第2表示部105SG029B、第3表示部105SG029C、第4表示部105SG029D及び第5表示部105SG029Eを備えている。第1表示部105SG029A～第5表示部105SG029E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105SG029A～第5表示部105SG029Eは、それぞれ種々の色、例えば赤色、青色、緑色、黄色、白色等で点灯、点滅可能とされている。また、これらの色を極短周期で変化させながら異なる色やいわゆるレインボーで表示させることもできる。

30

【0864】

表示モニタ105SG029には、図22-19(B)に示す表示No1～6の各項目が表示される。1桁目の第1表示部105SG029Aには集計させた設定値(1～3)が表示され、2桁目の第2表示部105SG029Bと3桁目の第3表示部105SG029Cには集計期間が表示され、4桁目の第4表示部105SG029Dと5桁目の第5表示部105SG029Eには数値が百分率で表示される。表示No1では、短期の連比が表示され、表示No2では、短期の役比が表示される。表示No3では、総累計の連比が表示され、表示No4では、総累計の役比が表示される。また、表示No5では、前回の賞球60000個に基づいて算出されたベース(ベース1)が表示され、表示No6では、直前の賞球60000個に基づいて算出されたベース(ベース2)が表示される。

40

【0865】

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

【0866】

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

50

賞口への入賞による賞球数が占める割合としてもよい。また、ベースは、低ベース状態と高ベース状態とで個別に算出してもよい。

【0867】

表示N o 1の短期連比が表示される場合には、第2表示部105SG029B及び第3表示部105SG029Cに「y6.」が表示され、表示N o 2の短期役比が表示される場合には、第2表示部105SG029B及び第3表示部105SG029Cに「y7.」が表示される。また、表示N o 1の短期連比が表示される場合には、第4表示部105SG029D及び第5表示部105SG029Eには、短期連比が百分率表示(%表示)され、表示N o 2の短期役比が表示される場合には、第4表示部105SG029D及び第5表示部105SG029Eには、短期役比が百分率表示(%表示)される。

10

【0868】

表示N o 3の総累計連比が表示される場合には、第2表示部105SG029B及び第3表示部105SG029Cに「A6.」が表示され、表示N o 4の総累計役比が表示される場合には、第2表示部105SG029B及び第3表示部105SG029Cに「A7.」が表示される。また、表示N o 3の総累計連比が表示される場合には、第4表示部105SG029D及び第5表示部105SG029Eには、総累計連比が百分率表示(%表示)され、表示N o 4の総累計役比が表示される場合には、第4表示部105SG029D及び第5表示部105SG029Eには、総累計役比が百分率表示(%表示)される。

【0869】

20

表示N o 5のベース1が表示される場合には、第2表示部105SG029B及び第3表示部105SG029Cに「bL.」が表示され、表示N o 4のベース2が表示される場合には、第2表示部105SG029B及び第3表示部105SG029Cに「B6.」が表示される。また、表示N o 5のベース1が表示される場合には、第4表示部105SG029D及び第5表示部105SG029Eには、総累計連比が百分率表示(%表示)され、表示N o 6のベース2が表示される場合には、第4表示部105SG029D及び第5表示部105SG029Eには、総累計役比が百分率表示(%表示)される。

【0870】

また、本変形例4において、主基板11(CPU103)は、表示モニタ105SG029に対して、連比、役比、ベースを表示する制御を行う。ここで、主基板11は、複数の項目を順次表示する制御を行う。図22-20(A)は、役物比率表示装置に表示される項目の表示時間を示すタイムチャートである。図22-20(A)に示すように、表示モニタ105SG029に対する表示を開始すると、まず表示N o 1の短期連比が表示される。表示N o 1の短期連比の表示は、緑字で表示される。表示N o 1の短期連比の表示では、図22-20(B-1)に示すように、第1表示部105SG029Aに設定値である「1」が表示され、第2表示部105SG029Bに「y」の文字が表示され、第3表示部105SG029Cに「6.」の文字が表示される。また、第4表示部105SG029D及び第5表示部105SG029Eには、短期連比が表示される。例えば、短期連比が41%の場合、第4表示部105SG029Dに「4.」の文字が表示され、第5表示部105SG029Eに「1.」の文字が表示される。

30

40

【0871】

表示N o 1の表示が5秒間継続すると、表示N o 2の短期役比が表示される。表示N o 2の短期連比の表示は、赤字で表示される。表示N o 2の短期役比の表示では、図22-20(B-2)に示すように、第1表示部105SG029Aに設定値である「1」が表示され、第2表示部105SG029Bに「y」の文字が表示され、第3表示部105SG029Cに「7.」の文字が表示される。また、第4表示部105SG029D及び第5表示部105SG029Eには、短期役比が表示される。例えば、短期役比が63%の場合、第4表示部105SG029Dに「4.」の文字が表示され、第5表示部105SG029Eに「3.」の文字が表示される。

【0872】

50

表示N o 2の表示が5秒間継続すると、表示N o 3の総累計連比が表示される。表示N o 3の総累計連比の表示は、赤字で表示される。表示N o 3の総累計連比の表示では、図22-20(B-3)に示すように、第1表示部105SG029Aに設定値である「1」が表示され、第2表示部105SG029Bに「A」の文字が表示され、第3表示部105SG029Cに「6.」の文字が表示される。また、第4表示部105SG029D及び第5表示部105SG029Eには、総累計連比が表示される。例えば、総累計連比が58%の場合、第4表示部105SG029Dに「5.」の文字が表示され、第5表示部105SG029Eに「8.」の文字が表示される。

【0873】

表示N o 3の表示が5秒間継続すると、表示N o 4の総累計役比が表示される。表示N o 4の総累計役比の表示は、赤字で表示される。表示N o 4の総累計役比の表示では、図22-20(B-4)に示すように、第1表示部105SG029Aに設定値である「1」が表示され、第2表示部105SG029Bに「A」の文字が表示され、第3表示部105SG029Cに「7.」の文字が表示される。また、第4表示部105SG029D及び第5表示部105SG029Eには、総累計役比が表示される。例えば、総累計役比が68%の場合、第4表示部105SG029Dに「6.」の文字が表示され、第5表示部105SG029Eに「8.」の文字が表示される。

【0874】

表示N o 4の表示が5秒間継続すると、図22-20(B-5)に示すように、表示N o 5のベース1が表示される。表示N o 5のベース1の表示は、赤字で表示される。表示N o 5のベース1の表示では、図22-20(B-5)に示すように、第1表示部105SG029Aに設定値である「1」が表示され、第2表示部105SG029Bに「b」の文字が表示され、第3表示部105SG029Cに「L.」の文字が表示される。また、第4表示部105SG029D及び第5表示部105SG029Eには、前回の賞球60000個に基づいて算出したベース1が表示される。例えば、ベース1が40%の場合、第4表示部105SG029Dに「4.」の文字が表示され、第5表示部105SG029Eに「0.」の文字が表示される。

【0875】

表示N o 5の表示が5秒間継続すると、図22-20(B-6)に示すように、表示N o 6のベース2が表示される。表示N o 6のベース2の表示は、赤字で表示される。表示N o 6のベース2の表示では、図22-20(B-6)に示すように、第1表示部105SG029Aに設定値である「1」が表示され、第2表示部105SG029Bに「b」の文字が表示され、第3表示部105SG029Cに「6.」の文字が表示される。また、第4表示部105SG029D及び第5表示部105SG029Eには、直前の賞球60000個に基づいて算出したベース2が表示される。例えば、ベース2が42%の場合、第4表示部105SG029Dに「4.」の文字が表示され、第5表示部105SG029Eに「2」の文字が表示される。

【0876】

そして、表示N o 5の表示が5秒間継続すると図22-20(B-1)に示すように、表示N o 1の短期連比が表示される。表示N o 1の短期連比が表示される。以後、表示N o 1の短期連比～表示N o 6のベース2の表示が5秒毎に順次表示される。また、その表示の色は、表示N o 1の短期連比のみが緑色とされ、表示N o 2の短期役比～表示N o 5のベース2は赤色とされる。このように、表示モニタ105SG029は、短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2を5秒ごとに切り替えて表示する。

【0877】

更に、これら短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示は、図22-20(A)及び図22-20(B-1)～図22-20(B-6)に示すように、表示切替スイッチ105SG030の操作に基づいて、設定値が「1」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示、設定値が「

10

20

30

40

50

2」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示、設定値が「3」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示に順次変更することが可能となっている。尚、設定値が「1」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示中に表示切替スイッチ105SG030が操作された場合は、第1表示部105SG029Aに表示される数値が「2」に更新されるとともに、第4表示部105SG029D及び第5表示部105SG029Eに表示される短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の数値が設定値「2」の値に切り替わる。

【0878】

また、設定値が「2」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示中に表示切替スイッチ105SG030が操作された場合は、第1表示部105SG029Aに表示される数値が「3」に更新されるとともに、第4表示部105SG029D及び第5表示部105SG029Eに表示される短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の数値が設定値「3」の値に切り替わる。

【0879】

そして、設定値が「3」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示中に表示切替スイッチ105SG030が操作された場合は、第1表示部105SG029Aに表示される数値が「1」に更新されるとともに、第4表示部105SG029D及び第5表示部105SG029Eに表示される短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の数値が設定値「1」の値に切り替わる。

【0880】

尚、本変形例4の表示モニタ105SG029においては、各設定値における連比、役比、ベースを表示可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、表示モニタ105SG029においてはこれら連比、役比、ベースのうち、1の数値のみ、或いはいずれか2の数値のみ表示可能であってもよい。

【0881】

また、本変形例4では、付与された賞球数に基づく情報である連比、役比、ベースを算出し、これら連比、役比、ベースを表示モニタ105SG029にて表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、連比、役比、ベースを算出せずに、表示モニタ105SG029には、付与された賞球数の履歴を表示するようにしてもよい。

【0882】

また、本変形例4では、表示モニタ105SG029において、短期連比のみ赤色で表示し、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2については緑色にて表示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、短期連比と短期役比、総累計連比及び総累計役比を同色にて表示し、ベース1とベース2については短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比とは異なる同一の色にて表示してもよい。

【0883】

(変形例5)

【0884】

また、前記実施の形態では、パチンコ遊技機1の電源投入時に該パチンコ遊技機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、パチンコ遊技機1の設定値の変更は遊技中に実行可能であってもよい。尚、遊技中にパチンコ遊技機1の設定値を変更する場合は、例えば、先ず、遊技場の店員等が遊技機用枠105SG003を開放した後、錠スイッチ105SG051をONにすることによって表示モニタ105SG029に現在パチンコ遊技機1に設定されている設定値を表示させた後、遊技場の店員等が設定切替スイッチ105SG052を操作することによって表示モニタ105SG029に表示されている数値を変化させる。そして、遊技場の店員等が錠スイッチ105SG051を押込み操作することによって表示モニタ105SG029に表示され

10

20

30

40

50

ている数値（設定値）を新たなパチンコ遊技機１の設定値として設定するとともに、RAM１０２のバックアップ領域に格納すればよい。尚、新たな設定値が設定された後は、特図保留記憶、普図保留記憶等のデータを消去してもよい。このように、特図保留記憶、普図保留記憶等のデータをクリアすることによって、設定値の変更に伴い変動表示結果が大当たりとなる保留記憶が新たに発生してしまうことや、新たに可変入賞球装置６Ｂが開放されること（普図当たりが発生してしまうこと）、実行中の変動表示結果が不当に大当たりとなってしまうことを防止することができる。

【０８８５】

（その他開示内容）

また、前記実施の形態では、開閉体として外枠１０５ＳＧ００１ａの開口を開閉可能な遊技機用枠１０５ＳＧ００３や、遊技機用枠１０５ＳＧ００３の前面を開閉可能なガラス扉枠１０５ＳＧ００３ａを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、スロットマシンのように、筐体の前面開口を開閉可能な前面扉等を含む。また、回動により開閉可能なものだけでなく、スライドや着脱により開閉するものでもよい。

【０８８６】

また、前記実施の形態では、操作部として錠スイッチ１０５ＳＧ０５１や設定切替スイッチ１０５ＳＧ０５２を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、錠スイッチ１０５ＳＧ０５１と設定切替スイッチ１０５ＳＧ０５２のうちいずれか一方だけでもよいし、あるいは他のスイッチ、ボタン、レバー、ダイヤル、タッチセンサ等の操作態様（例えば、引き操作、押す操作、回転操作など）が異なる他の操作部であってもよい。

【０８８７】

また、前記実施の形態では、規制部材としてセキュリティカバー１０５ＳＧ５００Ａ、１０５ＳＧ５００Ｂ、１０５ＳＧ５００Ｃを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、このような板状の部材で操作部を被覆する部材でなくても、操作部の操作を規制可能な部材であれば、形状や大きさ、材質等は種々に変更可能である。詳しくは、例えば、操作部を被覆するのではなく、操作部に接触するなどして操作部の動作を規制するもの等であってもよい。

【０８８８】

また、前記実施の形態では、規制部材としてのセキュリティカバー１０５ＳＧ５００Ａ、１０５ＳＧ５００Ｂ、１０５ＳＧ５００Ｃは、操作部の規制状態において操作部を被覆することで操作が困難な状態となればよく、必ずしも操作が不能な状態とならなくてもよい。

【０８８９】

また、前記実施の形態では、錠スイッチ１０５ＳＧ０５１や設定切替スイッチ１０５ＳＧ０５２といった操作部を有する設定切替本体部が主基板１１に搭載され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、主基板１１とは別個の基板に設けてもよいし、また、基板ケース１０５ＳＧ２０１以外のケースに収容されていてもよいし、基板ケース１０５ＳＧ２０１に収容されていなくてもよい。

【０８９０】

前記変形例１、２では、規制部材としてのセキュリティカバー１０５ＳＧ５００Ｂ、１０５ＳＧ５００Ｃは、被覆解除位置のままでは遊技機用枠１０５ＳＧ００３を閉鎖することができない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技機用枠１０５ＳＧ００３を閉鎖する例えば、遊技機用枠１０５ＳＧ００３の閉鎖動作に応じて連動する連動機構等を設け、セキュリティカバー１０５ＳＧ５００Ｂ、１０５ＳＧ５００Ｃが被覆解除位置から被覆位置へ戻るようにしてもよい。

【０８９１】

また、前記実施の形態では、錠スイッチ１０５ＳＧ０５１や設定切替スイッチ１０５ＳＧ０５２が設けられた基板ケース１０５ＳＧ２０１を、パチンコ遊技機１の背面に設けた

10

20

30

40

50

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、遊技機用枠105SG003が閉鎖されているときに操作が困難となる位置に設けられていれば、パチンコ遊技機1の背面以外の場所（例えば、遊技機用枠105SG003の前面においてガラス扉枠105SG003aにより閉鎖される位置や、あるいは、外枠105SG001aなど）に設けてもよい。

【0892】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な画像表示装置に変動表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該画像表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。

10

【0893】

（特徴部112IWに関する説明）

次に、特徴部112IWについて説明する。先ず、図23-1及び図23-2に示すように、パチンコ遊技機（遊技機）1は、大別して、縦長の方形状に形成された外枠112IW001aと、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2（図1参照）と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠（台枠）112IW003とから構成されている。遊技盤2には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。また、遊技機用枠112IW003には、ガラス窓を有するガラス扉枠112IW003aが左側辺を中心として遊技機用枠112IW003の前面を開放する扉開放位置と該前面を閉鎖する扉閉鎖位置との間で回動可能に設けられ、該ガラス扉枠112IW003aにより遊技領域を開閉できるようになっており、ガラス扉枠112IW003aを閉鎖したときにガラス窓を通して遊技領域を透視できるようになっている。

20

【0894】

また、遊技機用枠112IW003は、遊技場の店員等が所有する扉キーを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112IW003及びガラス扉枠112IW003aを開放することはできないようになっている。

【0895】

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

30

【0896】

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

40

【0897】

設定キー112IW051及び設定切替スイッチ52を有する基板ケース112IW201は、パチンコ遊技機1の背面に設けられているため、遊技機用枠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112IW051は、遊技場の店員等が所有する設定キーの操作を要することから、設定キーを所持する店員のみ操作が可能とされている。また、設定キー112IW051は、後述するONとOFFの切替操

50

作を実行可能なスイッチでもある。尚、この特徴部 1 1 2 I W では、扉キーと設定キーとが別個のキーである形態を例示したが、一のキーにて兼用されていてもよい。

【0898】

また、基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 には、図 2 3 - 8 (A) に示すように、表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 と、該表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 の表示を切り替えるための表示切替スイッチ 1 1 2 I W 0 3 0 が配置されている。これら表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 及び表示切替スイッチ 1 1 2 I W 0 3 0 は、主基板 1 1 に接続されているとともに、基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 の左上部に配置されている。つまり、表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 及び表示切替スイッチ 1 1 2 I W 0 3 0 は、基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 における主基板 1 1 を視認する際の正面に配置されている。主基板 1 1 は、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 を開放していない状態では視認できないので、主基板 1 1 を視認する際の正面とは、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 を開放した状態における遊技盤 2 の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機 1 の正面とは異なる。ただし、主基板 1 1 を視認する際の正面とパチンコ遊技機 1 の正面とが共通するようにしてもよい。

【0899】

前述したように、本特徴部 1 1 2 I W における設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 は、遊技機用枠 3 を閉鎖した状態ではパチンコ遊技機 1 の正面側からは操作が不可能となっているが、該パチンコ遊技機 1 が設置される遊技島の内側等から設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 1 2 I W 0 5 2 が操作される虞がある。そこで本特徴部 1 1 2 I W では、図 2 3 - 2 及び図 2 3 - 3 に示すように、外枠 1 1 2 I W 0 0 1 a の右端部には、遊技機用枠 1 1 2 I W 0 0 3 の閉鎖時に、設定キー 1 1 2 I W 0 5 1 と設定切替スイッチ 5 2 とを含む基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 の右側部を背面側から被覆するセキュリティカバー 1 1 2 I W 5 0 0 A が取り付けられている。このセキュリティカバー 1 1 2 I W 5 0 0 A は、前後方向を向く短片 1 1 2 I W 5 0 0 A a と、該短片 1 1 2 I W 5 0 0 A a の後端部からパチンコ遊技機 1 の左側方に向けて伸びる長片 1 1 2 I W 5 0 0 A b と、を備える略 L 字状の部材であって、透過性を有する板状の合成樹脂材によって構成されている。短片 1 1 2 I W 5 0 0 A a の上下寸法は、基板ケース 1 1 2 I W 2 0 1 の背板の上下寸法とほぼ同寸とされている。また、セキュリティカバー 1 1 2 I W 5 0 0 A は、短片 1 1 2 I W 5 0 0 A a の前端部を介して外枠 1 1 2 I W 0 0 1 a の右端部に固定されている。

【0900】

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

【0901】

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

【0902】

基板ケース１１２ＩＷ２０１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１１２ＩＷ００３が閉鎖されている状態において、設定キー１１２ＩＷ０５１や設定切替スイッチ１１２ＩＷ０５２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１１２ＩＷ００３を開放しない限り設定キー１１２ＩＷ０５１や設定切替スイッチ１１２ＩＷ０５２を操作して設定値を変更することはできない。

【０９０３】

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１１２ＩＷ００３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１１２ＩＷ０５１や設定切替スイッチ１１２ＩＷ０５２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１１２ＩＷ００３が閉鎖されている状態においてセキュリティカバー１１２ＩＷ５００Ａによって設定キー１１２ＩＷ０５１と設定切替スイッチ１１２ＩＷ０５２を含む操作部に対する操作が規制される規制状態に維持されることで、上記不正行為を好適に抑制することができる。

【０９０４】

また、遊技機用枠１１２ＩＷ００３が閉鎖され、セキュリティカバー１１２ＩＷ５００Ａによって設定キー１１２ＩＷ０５１と設定切替スイッチ１１２ＩＷ０５２を含む基板ケース１１２ＩＷ２０１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１１２ＩＷ５００Ａを通して、基板ケース１１２ＩＷ２０１に収容されている主基板１１等を透視することができるため、主基板１１におけるＣＰＵ１０３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。

【０９０５】

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。

【０９０６】

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

【０９０７】

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２３－４及び図２３－５などに示す複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ＲＯＭ１０１には、ＣＰＵ１０３が主基板１１から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの変動表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

【0908】

ROM101が記憶する判定テーブルには、例えば図23-4(A)に示す表示結果判定テーブル(設定値1)、図23-4(B)に示す表示結果判定テーブル(設定値2)、図23-4(C)に示す表示結果判定テーブル(設定値3)、図23-5(A)に示す大当たり種別判定テーブルの他、大当たり変動パターン判定テーブル(図示略)、小当たり変動パターン判定テーブル(図示略)、図23-6に示すハズレ変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル(図示略)、普図変動パターン判定テーブル(図示略)などが含まれている。

【0909】

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

【0910】

(表示結果判定テーブル)

図23-4(A)~(C)は、各設定値に対応する表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、MR1と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。各表示結果判定テーブルは、変動特図指定バッファが1(第1)である、つまり、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と、変動特図指定バッファが2(第2)である、つまり、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合のそれぞれについて、大当たりとする判定値と、小当たりとする判定値が設定されている。

【0911】

図23-4(A)に示すように、設定値1に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合、つまり、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合には、設定値が「2」、「3」である場合よりも低い確率(非確変時は1/320、確変時は1/32)で大当たりに当選する。一方、これら判定値のうちの一部が小当た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)で小当たりに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当たりに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率(非確変時は1/320、確変時は1/32)で大当たりに当選する。一方、これら判定値のうちの半数が小当た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)で小当たりに当選するようになっている。

【0912】

また、図23-4(B)に示すように、設定値2に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」である場合よりも高い確率(非確変時は1/300、確変時は1/30)で大当たりに当選する。一方、これら判定値のうちの一部が小当た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)で小当たりに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当たりに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率(非確変時は1/300、確変時は1/30)で大当たりに当選する。一方、これら判定値のうちの半数が小当た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

10

20

30

40

50

別図柄が変動表示の対象とされている場合よりも高い確率であり、かつ、設定値が「1」、「3」である場合と同じ確率（ $1/2$ ）で小当りに当選するようになっている。

【0913】

また、図23-4（C）に示すように、設定値3に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」である場合よりも高い確率（非確変時は $1/280$ 、確変時は $1/28$ ）で大当りに当選する。一方、これら判定値のうちの一部が小当りに対応する判定値として設定されており、設定値が「1」、「2」である場合と同じ確率（ $1/99$ ）で小当りに当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第1である場合と同様の判定値が設定されており、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（非確変時は $1/280$ 、確変時は $1/28$ ）で大当りに当選する。一方、これら判定値のうちの半数が小当りに対応する判定値として設定されていることで、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合よりも高い確率であり、かつ、設定値が「1」、「2」である場合と同じ確率（ $1/2$ ）で小当りに当選するようになっている。

10

【0914】

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23-4（A）～（C）に示す大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当り種別A～大当り種別C）とすることを決定する。また、MR1が図23-4（A）～（C）に示す小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当り及び小当りの当選を決定する。尚、図23-4（A）～（C）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）並びに小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示器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。

20

30

【0915】

なお、本例では、図23-4に示すように、設定値に関係なく、小当りの当選確率が同じである場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当りの当選確率と同様に、1、2、3の順に設定値の値が大きくなるほど小当りの当選確率が高くなるように構成してもよい。また、この場合、小当りの当選確率の設定差が大当りの当選確率の設定差と同じ比率となるようにしてもよい。具体的には、設定値「1」における小当りの当選確率を $1/100$ とするのであれば、設定値「2」における小当りの当選確率が $1/93.75$ となるように設計し、設定値「3」における小当りの当選確率が $1/87.5$ となるように設定してもよい。

【0916】

40

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

【0917】

また、本特徴部112IWでは、CPU103は、図23-4（A）～（C）に示す表示結果判定テーブルを用いて大当りまたは小当りとするか否かを判定するようになっているが、大当り判定テーブルと小当り判定テーブルとを別個に設け、大当りの判定は、変動特図指定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。

50

【0918】

また、本特徴部112IW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、次回の大当たりが発生するまで高確率／高ベース状態が維持され、且つ小当た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23-4に示すように、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には1／2の高い確率で小当た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、逆に大当たりが発生しにくい（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。

10

【0919】

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。

【0920】

尚、本特徴部112IWでは、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値として1～3の計3個の設定値を設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値は、2個または4個以上であってもよい。

【0921】

（大当たり種別判定テーブル）

図23-5（A）は、ROM101に記憶されている大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。なお、本特徴部112IWでは、遊技球が第1始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第1特別図柄の変動表示が行われるとき）大当た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）大当たり種別を決定する場合とで、共通の大当た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、いずれの大当た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。

20

【0922】

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種別A～大当たり種別Cのうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

30

【0923】

図23-5（A）に示す大当たり種別判定テーブルにおいては、設定値ごとに大当たり種別判定用の乱数（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、設定値ごとに大当たり種別A～大当たり種別Cのいずれに判定されるかの割合が示されている。なお、後述する図23-6に示すハズレ変動パターン判定テーブルや、図23-7に示す非リーチハズレ変動パターン判定テーブル等についても、実際には乱数に対応する判定値が割り当てられているが、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。

40

【0924】

図23-5（A）に示すように、大当たり種別判定テーブルにおいては、設定値が「1」である場合、大当たり種別Cに決定される割合が高く、設定値が「2」である場合、大当たり種別Bに決定される割合が高く、設定値が「3」である場合、大当たり種別Aに決定される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。

【0925】

ここで、本特徴部112IWにおける大当たり種別について、図23-5（B）を用いて説明すると、本特徴部112IWでは、大当たり種別毎に、大当たり遊技におけるファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間がそれぞれ定められている。

【0926】

50

ファンファーレ期間とは、例えば、主基板 1 1 側において、ステップ S 1 1 4 の大当たり開放前処理が実行される期間であり、演出制御基板 1 2 側において、大当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。

【0927】

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

【0928】

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

【0929】

図 2 3 - 5 (B) に示すように、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間は、大当たり種別 A の場合に最も長くなり、次に大当たり種別 B の場合に長くなり、大当たり種別 C の場合に最も短くなるように設定されている。

【0930】

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

【0931】

本特徴部 1 1 2 I W では、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、大当たりの当選確率（出玉率）が高くなるように構成されているが、同時に、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間は長くなるようにも構成されている。このような構成により、大当たりの当選確率（出玉率）が高い設定であるときには、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間を長くすること、すなわち遊技の進行を遅らせることができ、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止することができる。

【0932】

本特徴部 1 1 2 I W では、大当たり遊技中に、設定値を示唆する大当たり中示唆演出（詳細については後述する）を実行可能に構成されているが、この大当たり中示唆演出をファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間において実行可能である。そのような構成により、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の興趣を高めることができる。また、遊技者の関心を大当たり中示唆演出に向けることにより、各期間の長短に気付かれにくくすることができる。

【0933】

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。

【0934】

また、本特徴部 1 1 2 I W では、大当たり種別ごとにファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間が設定され、設定値ごとにいずれの大当たり種別と判定されるかの割合が異なるように構成することにより、大当たりの当選確率（出玉率）が高い設定であるときには、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間を長くする、すなわち遊技の進行を遅らせるようにしているが、このような構成に限ら

10

20

30

40

50

ず、設定値ごとにファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間が固定的に設定されているようにしてもよい。また、例えば、予め定められた期間が異なる複数種類のファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間からいずれかを抽選によって決定するようにしてもよい。この場合には、大当たり種別 $A < B < C$ の順に、比較的長い期間が設定されたファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間が選択される割合が高くなるように判定値が設定されたテーブルを用いることで、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間が長くなるようにすることができる。

【0935】

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

【0936】

また、本特徴部 112IW では、大当たり種別 A～大当たり種別 C に有利度（例えば、大当た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、大当たり種別ごとに、大当た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、大当たり種別ごとに異なるようにしてもよいし、大当たり種別に関わらず同じようにしてもよい。

【0937】

尚、本特徴部 112IW では、設定されている設定値に応じて、変動表示結果が大当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、いずれかの的大当たり種別を決定しないこと（決定割合が 0 % である）や、特定の大当たり種別を 100 % の割合で決定すること含まれている。

【0938】

また、本特徴部 112IW 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。

【0939】

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

【0940】

尚、本特徴部112IWでは、大当り種別を大当り種別判定用の乱数値であるMR2を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は、特図表示結果判定用の乱数値であるMR1を用いて決定してもよい。

【0941】

また、本特徴部112IWでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値が大きいほど遊技者にとって有利となる（大当り確率や小当り確率が高まることや、大当り種別としての大当り種別Cが決定されやすくなること等）形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

10

【0942】

また、本特徴部112IWでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて大当り確率に変化する一方で、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。

【0943】

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

20

30

【0944】

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

40

【0945】

（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。

【0946】

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。

50

【0947】

(ハズレ変動パターン判定テーブル)

図23-6は、ハズレ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。本特徴部112IWでは、電源投入時に設定変更が行われた時点から変動表示が所定回(本例では30回)実行されるまでの期間(以下、特別期間ともいう)と、それ以外の期間(以下、非特別期間ともいう)とで、異なるハズレ変動パターン判定テーブルを用いるように構成されている。

【0948】

具体的には、特別期間においては、図23-6(A)に示す第1ハズレ変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを判定し、非特別期間においては、図23-6(B)に示す第2ハズレ変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを判定する。なお、本特徴部112IWでは、電源投入時に設定変更が行われた時点から変動表示が所定回(本例では30回)実行されるまでの期間を特別期間としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、電源投入時に設定変更が行われたか否かに関わらず、変動表示が所定回(本例では30回)実行されるまでの期間を特別期間としてもよい。また、リアルタイムクロック等を用いて、所定の時間帯(例えば、午前9時から午前11時まで)であれば特別期間としてもよい。また、初回の大当たりが発生するまでの期間を特別期間としてもよい。

【0949】

図23-6(A)、(B)に示す第1、第2ハズレ変動パターン判定テーブルは、いずれも設定値「1」<「2」<「3」の順に、ノーマルリーチハズレやスーパーリーチハズレとなる割合が高く、非リーチハズレとなる割合が低くなるように判定値が割り当てられている。このような構成により、設定値に応じてノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合が異なるため、ノーマルリーチやスーパーリーチが実行される頻度によって設定値が示唆されることになる。

【0950】

また、図23-6(A)に示す第1ハズレ変動パターン判定テーブルは、図23-6(B)に示す第2ハズレ変動パターン判定テーブルよりも、ノーマルリーチハズレとなる割合が高く、さらに設定値間のノーマルリーチハズレとなる割合の差が大きくなるように判定値が割り当てられている。このような構成により、特別期間においては、非特別期間よりもノーマルリーチが実行される頻度の違いが認識しやすくなる(すなわち設定値の示唆を認識しやすくなる)ため、特別期間に遊技を行う動機を与えることができ、遊技興趣を高めることができる。

【0951】

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

【0952】

また、図23-6(A)、(B)に示す第1、第2ハズレ変動パターン判定テーブルは、設定値に応じて、非リーチハズレ以外のときに、ノーマルリーチハズレとスーパーリーチハズレとのいずれとなるかの割合(すなわち、ノーマルリーチハズレ：スーパーリーチハズレのバランス)が異なるように判定値が割り当てられている。具体的には、図23-6(A)に示す第1ハズレ変動パターン判定テーブルは、設定値「1」<「2」<「3」の順に、ノーマルリーチハズレの比率が著しく高くなり(本例では、5%ずつ高くなる)、具体的には、図23-6(B)に示す第2ハズレ変動パターン判定テーブルは、設定値「1」<「2」<「3」の順に、ノーマルリーチハズレの比率が僅かに高くなる(本例で

は、0.2%ずつ高くなる)ように構成されている。このような構成により、ノーマルリーチハズレとスーパーリーチハズレとの選択傾向によって設定値が示唆されることになる。また、特別期間と非特別期間とで選択傾向の違いを大きくすることができる。

【0953】

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

【0954】

本特徴部112IWでは、図23-6(A)，(B)に示す第1，第2ハズレ変動パターン判定テーブルのいずれが用いられたときにも、画像表示装置5において共通の背景画像を表示して、演出図柄の変動表示を行う。また、設定値が1～3のいずれに設定されているときにも、画像表示装置5において共通の背景画像を表示して、演出図柄の変動表示を行う。なお、特別期間や電源投入時から変動表示が所定回(本例では30回)実行されるまでの期間のみ、専用の背景画像が表示されるようにしてもよい。このような構成により、特別期間や電源投入時から変動表示が所定回(本例では30回)実行されるまでの期間の遊技興趣を高めることができる。

【0955】

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

【0956】

(非リーチハズレ変動パターン判定テーブル)

図23-7は、非リーチハズレ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。本特徴部112IWでは、変動時間が異なる複数種類の非リーチハズレ変動パターンが設けられており、変動パターンが非リーチハズレに決定されたときに、さらに非リーチハズレA～Cのいずれにするかに決定するように構成されている。なお、このような構成に限らず、例えば、図23-6に示すハズレ変動パターン判定テーブルに、非リーチハズレA～Cが含まれるようにして、非リーチハズレA～C、ノーマルリーチハズレ、スーパーリーチハズレのいずれかに決定するように構成してもよい。

【0957】

図23-7に示すように、非リーチハズレ変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が「1」である場合、非リーチハズレC(変動時間7秒)に決定される割合が高く、設定値が「2」である場合、非リーチハズレB(変動時間8秒)に決定される割合が高く、設定値が「3」である場合、非リーチハズレA(変動時間9秒)に決定される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。

【0958】

本特徴部112IWでは、設定値が「1」である場合には、非リーチハズレCと判定される割合が高いため、非リーチハズレ時の変動時間が比較的短くなりやすい。一方、設定値が「3」である場合には、非リーチハズレAと判定される割合が高いため、非リーチハズレ時の変動時間が比較的長くなりやすい。よって、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、平均変動時間が長くなる。

【0959】

本特徴部112IWでは、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、大当りの当選確率(出玉率)が高くなるように構成されているが、同時に、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、平均変動時間が長くなるようにも構成されている。このような構成により、大当りの当選確率(出玉率)が高い設定であるときには、平均変動時間を長くすること、す

10

20

30

40

50

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。

【0960】

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

10

【0961】

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

【0962】

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

20

【0963】

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

30

【0964】

（表示モニタ112IW029）

本特徴部112IWでは、パチンコ遊技機1において、各入賞口（大入賞口、第2大入賞口、第1始動入賞口、第2始動入賞口、一般入賞口）への遊技球の進入数の集計を行い、該集計による連比、役比、ベースなどの各種の入賞情報を算出可能である。

40

【0965】

具体的には、図23-8（A）及び図23-8（B）に示すように、表示モニタ112IW029は、第1表示部112IW029A、第2表示部112IW029B、第3表示部112IW029C、第4表示部112IW029D及び第5表示部112IW029Eを備えている。第1表示部112IW029A～第5表示部112IW029E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

50

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112IW029A～第5表示部112IW029Eは、それぞれ種々の色、例えば赤色、青色、緑色、黄色、白色等で点灯、点滅可能とされている。また、これらの色を極短周期で変化させながら異なる色やいわゆるレインボーで表示させることもできる。

【0966】

表示モニタ112IW029には、図23-8(B)に示す表示No1～6の各項目が表示される。1桁目の第1表示部112IW029Aには集計させた設定値(1～3)が表示され、2桁目の第2表示部112IW029Bと3桁目の第3表示部112IW029Cには集計期間が表示され、4桁目の第4表示部112IW029Dと5桁目の第5表示部112IW029Eには数値が百分率で表示される。表示No1では、短期の連比が
10
表示され、表示No2では、短期の役比が表示される。表示No3では、総累計の連比が表示され、表示No4では、総累計の役比が表示される。また、表示No5では、前回の賞球60000個に基づいて算出されたベース(ベース1)が表示され、表示No6では、直前の賞球60000個に基づいて算出されたベース(ベース2)が表示される。

【0967】

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

【0968】

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

【0969】

表示No1の短期連比が表示される場合には、第2表示部112IW029B及び第3表示部112IW029Cに「y6.」が表示され、表示No2の短期役比が表示される場合には、第2表示部112IW029B及び第3表示部112IW029Cに「y7.」が表示される。また、表示No1の短期連比が表示される場合には、第4表示部112
30
IW029D及び第5表示部112IW029Eには、短期連比が百分率表示(%表示)され、表示No2の短期役比が表示される場合には、第4表示部112IW029D及び第5表示部112IW029Eには、短期役比が百分率表示(%表示)される。

【0970】

表示No3の総累計連比が表示される場合には、第2表示部112IW029B及び第3表示部112IW029Cに「A6.」が表示され、表示No4の総累計役比が表示される場合には、第2表示部112IW029B及び第3表示部112IW029Cに「A7.」が表示される。また、表示No3の総累計連比が表示される場合には、第4表示部112IW029D及び第5表示部112IW029Eには、総累計連比が百分率表示(%表示)され、表示No4の総累計役比が表示される場合には、第4表示部112IW0
40
29D及び第5表示部112IW029Eには、総累計役比が百分率表示(%表示)される。

【0971】

表示No5のベース1が表示される場合には、第2表示部112IW029B及び第3表示部112IW029Cに「bL.」が表示され、表示No4のベース2が表示される場合には、第2表示部112IW029B及び第3表示部112IW029Cに「B6.」が表示される。また、表示No5のベース1が表示される場合には、第4表示部112IW029D及び第5表示部112IW029Eには、総累計連比が百分率表示(%表示)され、表示No6のベース2が表示される場合には、第4表示部112IW029D及び第5表示部112IW029Eには、総累計役比が百分率表示(%表示)される。
50

【0972】

また、本特徴部112IWでは、主基板11(CPU103)は、表示モニタ112IW029に対して、連比、役比、ベースを表示する制御を行う。ここで、主基板11は、複数の項目を順次表示する制御を行う。図23-9(A)は、役物比率表示装置に表示される項目の表示時間を示すタイムチャートである。図23-9(A)に示すように、表示モニタ112IW029に対する表示を開始すると、まず表示No1の短期連比が表示される。表示No1の短期連比の表示は、緑字で表示される。表示No1の短期連比の表示では、図23-9(B-1)に示すように、第1表示部112IW029Aに設定値である「1」が表示され、第2表示部112IW029Bに「y」の文字が表示され、第3表示部112IW029Cに「6.」の文字が表示される。また、第4表示部112IW029D及び第5表示部112IW029Eには、短期連比が表示される。例えば、短期連比が41%の場合、第4表示部112IW029Dに「4.」の文字が表示され、第5表示部112IW029Eに「1.」の文字が表示される。

10

【0973】

表示No1の表示が5秒間継続すると、表示No2の短期役比が表示される。表示No2の短期連比の表示は、赤字で表示される。表示No2の短期役比の表示では、図23-9(B-2)に示すように、第1表示部112IW029Aに設定値である「1」が表示され、第2表示部112IW029Bに「y」の文字が表示され、第3表示部112IW029Cに「7.」の文字が表示される。また、第4表示部112IW029D及び第5表示部112IW029Eには、短期役比が表示される。例えば、短期役比が63%の場合、第4表示部112IW029Dに「4.」の文字が表示され、第5表示部112IW029Eに「3.」の文字が表示される。

20

【0974】

表示No2の表示が5秒間継続すると、表示No3の総累計連比が表示される。表示No3の総累計連比の表示は、赤字で表示される。表示No3の総累計連比の表示では、図23-9(B-3)に示すように、第1表示部112IW029Aに設定値である「1」が表示され、第2表示部112IW029Bに「A」の文字が表示され、第3表示部112IW029Cに「6.」の文字が表示される。また、第4表示部112IW029D及び第5表示部112IW029Eには、総累計連比が表示される。例えば、総累計連比が58%の場合、第4表示部112IW029Dに「5.」の文字が表示され、第5表示部112IW029Eに「8.」の文字が表示される。

30

【0975】

表示No3の表示が5秒間継続すると、表示No4の総累計役比が表示される。表示No4の総累計役比の表示は、赤字で表示される。表示No4の総累計役比の表示では、図23-9(B-4)に示すように、第1表示部112IW029Aに設定値である「1」が表示され、第2表示部112IW029Bに「A」の文字が表示され、第3表示部112IW029Cに「7.」の文字が表示される。また、第4表示部112IW029D及び第5表示部112IW029Eには、総累計役比が表示される。例えば、総累計役比が68%の場合、第4表示部112IW029Dに「6.」の文字が表示され、第5表示部112IW029Eに「8.」の文字が表示される。

40

【0976】

表示No4の表示が5秒間継続すると、図23-9(B-5)に示すように、表示No5のベース1が表示される。表示No5のベース1の表示は、赤字で表示される。表示No5のベース1の表示では、図23-9(B-5)に示すように、第1表示部112IW029Aに設定値である「1」が表示され、第2表示部112IW029Bに「b」の文字が表示され、第3表示部112IW029Cに「L.」の文字が表示される。また、第4表示部112IW029D及び第5表示部112IW029Eには、前回の賞球60000個に基づいて算出したベース1が表示される。例えば、ベース1が40%の場合、第4表示部112IW029Dに「4.」の文字が表示され、第5表示部112IW029Eに「0.」の文字が表示される。

50

【0977】

表示No 5の表示が5秒間継続すると、図23-9 (B-6)に示すように、表示No 6のベース2が表示される。表示No 6のベース2の表示は、赤字で表示される。表示No 6のベース2の表示では、図23-9 (B-6)に示すように、第1表示部112IW029Aに設定値である「1」が表示され、第2表示部112IW029Bに「b」の文字が表示され、第3表示部112IW029Cに「6.」の文字が表示される。また、第4表示部112IW029D及び第5表示部112IW029Eには、直前の賞球60000個に基づいて算出したベース2が表示される。例えば、ベース2が42%の場合、第4表示部112IW029Dに「4.」の文字が表示され、第5表示部112IW029Eに「2」の文字が表示される。

10

【0978】

そして、表示No 5の表示が5秒間継続すると図23-9 (B-1)に示すように、表示No 1の短期連比が表示される。表示No 1の短期連比が表示される。以後、表示No 1の短期連比～表示No 6のベース2の表示が5秒毎に順次表示される。また、その表示の色は、表示No 1の短期連比のみが緑色とされ、表示No 2の短期役比～表示No 5のベース2は赤色とされる。このように、表示モニタ112IW029は、短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2を5秒ごとに切り替えて表示する。

【0979】

更に、これら短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示は、図23-9 (A) 及び図23-9 (B-1)～図23-9 (B-6)に示すように、表示切替スイッチ112IW030の操作に基づいて、設定値が「1」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示、設定値が「2」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示、設定値が「3」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示に順次変更することが可能となっている。尚、設定値が「1」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示中に表示切替スイッチ112IW030が操作された場合は、第1表示部112IW029Aに表示される数値が「2」に更新されるとともに、第4表示部112IW029D及び第5表示部112IW029Eに表示される短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の数値が設定値「2」の値に切り替わる。

20

30

【0980】

また、設定値が「2」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示中に表示切替スイッチ112IW030が操作された場合は、第1表示部112IW029Aに表示される数値が「3」に更新されるとともに、第4表示部112IW029D及び第5表示部112IW029Eに表示される短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の数値が設定値「3」の値に切り替わる。

【0981】

そして、設定値が「3」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示中に表示切替スイッチ112IW030が操作された場合は、第1表示部112IW029Aに表示される数値が「1」に更新されるとともに、第4表示部112IW029D及び第5表示部112IW029Eに表示される短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の数値が設定値「1」の値に切り替わる。

40

【0982】

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

【0983】

また、本特徴部112IWでは、付与された賞球数に基づく情報である連比、役比、ベ

50

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

【0984】

また、本特徴部112IWでは、表示モニタ112IW029において、短期連比のみ赤色で表示し、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2については緑色にて表示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、短期連比と短期役比、総累計連比及び総累計役比を同色にて表示し、ベース1とベース2とについては短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比とは異なる同一の色にて表示してもよい。

10

【0985】

(設定変更処理)

次に、本特徴部112IWにおけるパチンコ遊技機1の設定値の変更について説明する。図23-10および図23-11は、特徴部112IWにおける遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。なお、本特徴部112IWにおいて、ステップ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。

【0986】

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

20

【0987】

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

30

【0988】

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

40

【0989】

工場出荷時の設定でなければ(ステップ112IWS006;Yes)、すなわち少なくとも既に1回は設定値の変更が行われていれば、CPU103は、ステップS4と同様の処理により、RAM102(バックアップRAM)にバックアップデータが保存されているか否かを判定する(ステップ112IWS007)。具体的には、ステップ112I

50

WS007では、CPU103は、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでRAM102にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップ112 IWS007；No）、ステップIWS010に移行する。

【0990】

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

10

【0991】

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

【0992】

20

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

【0993】

次いで、CPU103は、扉開放センサ112 IW090からの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ112 IWS011）。扉開放センサ112 IW090からの出力信号がオンであれば、CPU103は、設定キー112 IW051がオンであるか否かを判定する（ステップ112 IWS012）。設定キー112 IW051がオンであれば、CPU103は、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ112 IWS013）。クリアスイッチからの出力信号がオンであれば、CPU103は、RAMクリア1処理を実行する（ステップ112 IWS014）。RAMクリア1処理では、CPU103は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするRAMクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。ただし、RAMクリア1処理では、RAM102の記憶領域のうち図23-8および図23-9に示したような連比や役比、ベースなどの性能表示用の情報を記憶する領域以外の領域がクリアされ、連比や役比、ベースなどの性能表示用の情報はクリアされず保持される。また、RAMクリア1処理では、RAM102に記憶される設定値の値もクリアされる。そして、ステップ112 IWS027に移行する。

30

【0994】

40

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

【0995】

ステップ112 IWS006～S014の処理が実行されることによって、本特徴部112 IWでは、バックアップRAMが正常でない場合や（ステップ112 IWS007、S008のN）、工場出荷時用の設定のままとされている場合（ステップ112 IWS006のY）、設定変更中に電断などが発生した場合（ステップ112 IWS009のY）

50

には、遊技機用枠112IW003が開放された状態で設定キー112IW051がオン操作され且つクリアスイッチがオン操作されたことを条件にRAMクリアされてステップ112IWS027以降の設定値の変更が可能となる。一方で、遊技機用枠112IW003が開放され、設定キー112IW051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。

【0996】

設定変更中フラグがセットされていなければ（ステップ112IWS009；N）、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112IWS015）。

【0997】

クリアスイッチからの出力信号がオンでなければ、CPU103は、扉開放センサ112IW090からの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ112IWS016）。扉開放センサ112IW090からの出力信号がオンであれば、CPU103は、設定キー112IW051がオンであるか否かを判定する（ステップ112IWS017）。設定キー112IW051がオンであれば、CPU103は、設定確認処理を開始することを示す設定確認処理開始コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップ112IWS018）。演出制御基板12側では、設定確認処理開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨を報知する制御を行う（例えば、画像表示装置5において所定の画像を表示したり、スピーカ8L、8Rから所定の音を出力したり、装飾用LEDといった装飾発光体を所定の態様により発光させたりする）。

【0998】

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

【0999】

設定確認処理を終了すると、CPU103は、ステップS6と同様の処理により、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップ112IWS020）を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。次いで、CPU103は、設定確認処理が終了したことを示す設定確認処理終了コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップ112IWS021）。そして、ステップ112IWS034に移行する。

【1000】

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

【1001】

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112IWS024）。RAMクリア2処理では、CPU103は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするRAMクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。ただし、RAMクリア2処理では、RAM102の記憶領域のうち図23-8および図23-9に示したような連比や役比、ベースなどの性能表示用の情報を記憶する領域、および設定値を記憶する領域以外の領域がクリアされ、連比や役比、ベースなどの性能表示用の情報、および設定値の情報はクリアされず保持される。

【1002】

次いで、CPU103は、扉開放センサ112IW090からの出力信号がオンである

10

20

30

40

50

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

【1003】

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

10

【1004】

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

【1005】

設定変更処理を終了すると、CPU103は、設定変更中フラグをリセットする（ステップ112 IWS030）。また、CPU103は、設定された設定値を示す設定値コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップ112 IWS031）。また、設定変更処理が終了したことを示す設定変更処理終了コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップ112 IWS032）。そして、ステップ112 IWS034に移行する。

20

【1006】

一方、扉開放センサ112 IW090からの出力信号がオンでなかった場合（ステップ112 IWS025のN）や設定キー112 IW051がオンでなかった場合（ステップ112 IWS026のN）には、CPU103は、ステップS9と同様の処理により、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS9）。そして、ステップ112 IWS034に移行する。

【1007】

なお、本特徴部112 IWにおいて、ステップIWS034～S036の処理は、図3で示したステップS10～S12の処理と同様である。

【1008】

30

次に、設定確認処理（ステップ112 IWS019）について説明する。図23-12（A）は、設定確認処理（ステップ112 IWS019）を示すフローチャートである。

【1009】

設定確認処理では、CPU103は、先ず、RAM102のバックアップ領域に格納されている設定値を特定し、特定した設定値を表示モニタ112 IW029に表示する（ステップ112 IWSA01）。

【1010】

次いで、CPU103は、設定キー112 IW051からの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ112 IWSA02）。設定キー112 IW051がオンであれば、CPU103は、扉開放センサ112 IW090からの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ112 IWSA03）。扉開放センサ112 IW090からの出力信号がオンであれば、ステップ112 IWSA02に移行し、ステップ112 IWSA02～SA03の処理を繰り返し実行する。すなわち、遊技機用枠112 IW003が開放状態であり且つ設定キー112 IW051がオンの間は設定値を表示モニタ112 IW029に表示する。

40

【1011】

扉開放センサ112 IW090からの出力信号がオンでなければ、CPU103は、設定確認エラー処理を実行する（ステップ112 IWSA04）。そして、その後、ループ処理に移行する。なお、ステップ112 IWSA04では、例えば、CPU103は、設定確認エラーである旨を示すコマンドを送信して、演出制御用CPU120側でコマンド

50

を受信したことにもとづいて設定確認エラー報知を実行するようにしてもよい。また、例えば、CPU103は、遊技機が搭載する基板のエラー用LEDを点灯などさせることによってエラー報知を行うようにしてもよい。また、本例では、設定確認エラー処理を実行すると、ループ処理に移行することによって、その後、電源を再投入するまでエラー状態を継続し、処理を進行させないようにしている。

【1012】

設定キー112IW051がオンでなければ、CPU103は、扉開放センサ112IW090からの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ112IWSA05）。扉開放センサ112IW090からの出力信号がオンであれば、ステップ112IWSA05の処理を繰り返し実行する。扉開放センサ112IW090からの出力信号がオンでなければ（すなわち、遊技機用枠112IW003が閉鎖状態であれば）、設定確認処理を終了する。

10

【1013】

次に、設定変更処理（ステップ112IWS029）について説明する。図23-12（B）は、設定変更処理（ステップ112IWS029）を示すフローチャートである。

【1014】

設定変更処理では、CPU103は、先ず、RAM102のバックアップ領域に格納されている設定値を特定し、特定した設定値を表示モニタ112IW029に表示する（ステップ112IWSB01）。

【1015】

次いで、CPU103は、設定切替スイッチ112IW052からの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ112IWSB02）。設定切替スイッチ112IW052からの出力信号がオンでなければ、ステップ112IWSB05に移行する。設定切替スイッチ112IW052からの出力信号がオンであれば（ステップ112IWSB02のY）、CPU103は、表示モニタ112IW029に表示されている設定値を更新表示する（ステップ112IWSB03）。例えば、表示モニタ112IW029に設定値として「1」が表示されている場合は、表示モニタ112IW029の表示を「2」に更新表示し、表示モニタ112IW029に設定値として「2」が表示されている場合は、表示モニタ112IW029の表示を「3」に更新表示し、表示モニタ112IW029に設定値として「3」が表示されている場合は、表示モニタ112IW029の表示を「1」に更新表示すればよい。また、CPU103は、表示モニタ112IW0029に表示されている設定値（更新後の設定値）をRAM102のバックアップ領域に記憶（既に記憶されている設定値に対して更新記憶）させる（ステップ112IWSB04）。

20

30

【1016】

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

40

【1017】

扉開放センサ112IW090からの出力信号がオンでなければ、CPU103は、設定変更エラー処理を実行する（ステップ112IWSB07）。そして、その後、ループ処理に移行する。なお、ステップ112IWSB07では、例えば、CPU103は、設定変更エラーである旨を示すコマンドを送信して、演出制御用CPU120側でコマンドを受信したことにもとづいて設定変更エラー報知を実行するようにしてもよい。また、例えば、CPU103は、遊技機が搭載する基板のエラー用LEDを点灯などさせることによってエラー報知を行うようにしてもよい。また、本例では、設定変更エラー処理を実行

50

すると、ループ処理に移行することによって、その後、電源を再投入するまでエラー状態を継続し、処理を進行させないようにしている。なお、この場合、ステップ112IWS027で設定変更中フラグがセットされたままとなっていることから、電源が再投入された後、RAMクリア1処理が実行されて（ステップ112IWS009のY、112IWS014参照）、エラー状態が解除されることになる。

【1018】

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

10

【1019】

図23-13は、電源投入時に実行される処理を示す説明図である。本特徴部112IWでは、図23-13に示すように、電源投入時に設定キー112IW051がオンである場合（さらに、扉開放センサ112IW090からの出力信号がオンである場合）には、クリアスイッチがオンであれば、設定変更処理（ステップ112IWS005～S010）が実行され、クリアスイッチがオフであれば、設定確認処理（ステップ112IWS015～S017）が実行される。また、電源投入時に設定キー112IW051がオフである場合には、クリアスイッチがオンであれば、初期化处理（ステップS8）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S6）が実行される。

20

【1020】

次に、設定変更処理における表示モニタ112IW029の表示態様について説明する。まず、図23-14（A）及び図23-14（B）に示すように、遊技場の店員等の操作によって電源がOFFとなる（電断させる）と、パチンコ遊技機1への電力の供給が停止することによって表示モニタ112IW029での表示が終了する。尚、電源をOFFとするタイミングにおいて大当り遊技中や小当り遊技中等の大入賞口の開放中である場合は、ソレノイド82への電力の供給が停止することによって大入賞口が閉鎖される。

【1021】

次に、図23-14（C）に示すように、遊技場の店員等がクリアスイッチを操作しつつ電源を投入すると（遊技制御メイン処理のステップS3でYesの場合）、設定キー112IW051がONとなっていることを条件にCPU103によって設定変更処理が実行され、表示モニタ112IW029においてRAM102のバックアップ領域に格納されている設定値が表示される。

30

【1022】

このように表示モニタ112IW029にて設定値が表示されている状態において、図23-14（D）に示すように、CPU103は、遊技場の店員等による設定切替スイッチ112IW052の操作を検出する毎に表示モニタ112IW029に表示している数値を順次更新（例えば、設定切替スイッチ112IW052が操作される毎に1→2→3→1→・・・のように更新）表示していく。

40

【1023】

次いで、図23-14（E）に示すように、CPU103は、設定キー112IW051が遊技場の店員等の操作によってOFFとなったことに基づいて、表示モニタ112IW029に表示されている設定値をRAM102のバックアップ領域に格納（更新記憶）する。このとき、CPU103は、表示モニタ112IW029を点滅表示させることによって、遊技場の店員等に新たな設定値がRAM102のバックアップ領域に格納されたことを報知する。また、RAM102のバックアップ領域に保留記憶が記憶されている場合は、該保留記憶がクリアされる。また、図23-14（A）のタイミング（パチンコ遊技機1の電源がOFFとなったタイミング）にて大入賞口が閉鎖された場合には、設定変更が行われるとRAMクリア処理が実行されて大当りに関する記憶が消去されるため、大

50

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たり種別、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。

【1024】

尚、本特徴部112IWにおける設定変更処理では、表示モニタ112IW029に表示する初期表示として、RAM102のバックアップ領域に格納されている設定値を表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定変更処理において表示モニタ112IW029に表示する初期表示としては、遊技者にとって最も不利な設定値（本特徴部112IWであれば「1」）、或いは、遊技者にとって最も有利な設定値（本特徴部112IWであれば「3」）を表示するようにしてもよい。

10

【1025】

（特別図柄通常処理）

次に、本特徴部112IWにおける特別図柄通常処理（ステップS110）の処理について説明する。図23-15および図23-16は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップS110）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU103は、合算保留記憶数（第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計数）の値を確認する（ステップ112IWS101）。例えば、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。

【1026】

合算保留記憶数が0でなければ、CPU103は、第2保留記憶数が0であるか否かを確認する（ステップ112IWS102）。例えば、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタのカウント値が0であるか否かを確認する。第2保留記憶数が0でなければ、CPU103は、特別図柄ポインタ（第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第2」を示すデータを設定する（ステップ112IWS103）。第2保留記憶数が0であれば、CPU103は、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する（ステップ112IWS104）。

20

【1027】

ステップ112IWS102～S104の処理が実行されることによって、本特徴部112IWでは、第2特別図柄の変動表示が第1特別図柄の変動表示よりも優先して実行される。なお、そのような態様にかぎらず、例えば、第1始動入賞口と第2始動入賞口とに遊技球が入賞した始動入賞順に従って、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とを実行するように構成してもよい。

30

【1028】

次いで、CPU103は、RAM102において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する（ステップ112IWS105）。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶バッファにおける第1保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する。また、CPU103は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2保留記憶バッファにおける第2保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファ領域に格納する。

40

【1029】

そして、CPU103は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ112IWS106）。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第1保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第2保留記憶バッファにおける各

50

保存領域の内容をシフトする。

【1030】

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。

【1031】

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。

10

【1032】

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

【1033】

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

20

【1034】

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

30

【1035】

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

40

【1036】

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。

【1037】

50

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

10

【1038】

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。

【1039】

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

20

【1040】

次いで、CPU103は、乱数バッファ領域から特図表示結果判定用の乱数値MR1を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する。大当たり判定モジュールは、あらかじめ決められている大当たり判定値や小当たり判定値（図23-4参照）と乱数値MR1とを比較し、それらが一致したら大当たりや小当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定や小当たり判定の処理を実行するプログラムである。

【1041】

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

30

【1042】

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

【1043】

乱数値MR1の値がいずれかの大当たり判定値に一致した場合には（ステップ112IWS110のY）、CPU103は、大当たりであることを示す大当たりフラグをセットする（ステップIWS113）。次いで、CPU103は、大当たり種別判定テーブル（図23-5参照）を用いて、乱数バッファ領域に格納された大当たり種別判定用の乱数値MR2の値と一致する値に対応した種別（「大当たり種別A」、「大当たり種別B」または「大当たり種別C」）を大当たりの種別に決定する（ステップ112IWS114）。

40

【1044】

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

50

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。

【1045】

次いで、CPU103は、特別図柄の停止図柄を決定する（ステップ112 IWS116）。例えば、大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「-」を特別図柄の停止図柄に決定する。また、例えば、大当りフラグがセットされている場合には、大当り図柄となる「7」を特別図柄の停止図柄に決定する。なお、さらに大当り種別に応じて異なる特別図柄の停止図柄に決定してもよい。また、例えば、小当りフラグがセットされている場合には、小当り図柄となる「5」を特別図柄の停止図柄に決定する。

10

【1046】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップS111）に対応した値に更新する（ステップ112 IWS117）。

【1047】

（演出モード変更処理）

次に、本特徴部112 IWにおける演出制御手段の動作について説明する。図23-17は、特徴部112 IWにおける演出制御メイン処理の一部を示すフローチャートである。本特徴部112 IWでは、演出制御メイン処理において、演出制御用CPU120は、ステップS77の演出制御用乱数更新処理を実行すると、演出モードを変更する演出モード変更処理を実行し（ステップ112 IWS201）、その後、ステップS73の処理に戻る。

20

【1048】

本特徴部112 IW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ーの種類が異なる。ステップ112 IWS201の演出モード変更処理では、演出制御用CPU120は、所定の演出モード変更条件が成立すると、現在の演出モードから異なる演出モードに変更する制御を行う。例えば、演出制御基板12にリアルタイムクロックが搭載されている場合には、リアルタイムクロックからの日時情報にもとづいて所定の日や時刻となったことにもとづいて演出モードを変更するようにしてもよい。また、例えば、乱数にもとづく抽選処理を実行し、演出モードを変更すると決定したことにもとづいて演出モードを変更するようにしてもよい。

30

【1049】

ステップ112 IW201では、演出制御用CPU120は、演出モードを変更すると、例えば、変更後の演出モードに対応したフラグをセットし、変更前の演出モードに対応したフラグをリセットするようにすればよい。例えば、演出モードAに変更した場合には、演出モードAフラグをセットし、変更前の演出モードBフラグまたは演出モードCフラグをリセットするようにすればよい。また、例えば、演出モードBに変更した場合には、演出モードBフラグをセットし、変更前の演出モードAフラグまたは演出モードCフラグをリセットするようにすればよい。また、例えば、演出モードCに変更した場合には、演出モードCフラグをセットし、変更前の演出モードAフラグまたは演出モードBフラグをリセットするようにすればよい。

40

【1050】

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。

【1051】

（コマンド解析処理）

【1052】

図23-18は、コマンド解析処理（ステップS75）の具体例を示すフローチャート

50

である。主基板 1 1 から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【1053】

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

10

【1054】

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

20

【1055】

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

30

【1056】

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

【1057】

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

40

50

に受信できていないものとして、本特徴部 1 1 2 I W で示した処理方法に従って演出を制限するように構成してもよい。

【1 0 5 8】

(初期出目設定)

本特徴部 1 1 2 I W では、演出制御基板 1 2 側において、コマンド解析処理にて、主基板 1 1 から初期化指定コマンド、復旧時のコマンド、設定変更処理終了コマンドおよび設定確認処理終了コマンドのいずれかを受信すると、画像表示装置 5 において、所定の初期出目（具体的には、演出図柄の組み合わせであって、最初の変動表示が開始されるまで画像表示装置 5 において表示されるもの）を表示する制御を行う（以下、初期出目演出ともいう）。 10

【1 0 5 9】

受信した演出制御コマンドが設定変更処理終了コマンドであれば（ステップ 1 1 2 I W S 3 0 7）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定値コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ 1 1 2 I W S 3 0 8）。設定値コマンド受信フラグがセットされていれば（すなわち、設定変更処理が実行され、且つ設定値コマンドを正常に受信した場合には）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、R A M 1 2 2 の設定値格納領域に格納されている設定値にもとづいて、初期出目決定テーブルを用いて、偶数の演出図柄の組み合わせである偶数初期出目（例えば、「2 4 6」や「2 2 4」など）と、奇数の演出図柄の組み合わせである奇数初期出目（例えば、「1 3 5」や「1 1 3」など）と、特殊図柄（例えば、星図柄）を含む演出図柄の組み合わせである特殊初期出目とのいずれかに決定する（ステップ 1 1 2 I W S 3 0 9）。そして、ステップ 1 1 2 I W S 3 1 4 に移行する。 20

【1 0 6 0】

図 2 3 - 1 9 は、初期出目決定テーブルの一例を示す説明図である。ステップ 1 1 2 I W S 3 0 9 では、図 2 3 - 1 9 (A) に示す初期出目決定テーブルを用いて、設定値格納領域に格納されている設定値に応じた判定値の割り振りに従って乱数にもとづく抽選処理を行い、初期出目を決定する。図 2 3 - 1 9 (A) に示す初期出目決定テーブルでは、設定値「1」<「2」<「3」の順に、奇数初期出目に決定される割合が高くなっている。そのため、遊技開始前の画像表示装置 5 において、奇数初期出目が表示されていれば、設定変更が行われたこと、および偶数初期出目が表示されている場合と比較して有利な設定値に設定されていることが示唆されることになる。また、図 2 3 - 1 9 (A) に示すように、設定値「3」である場合にのみ特殊初期出目に決定される場合がある。そのため、遊技開始前の画像表示装置 5 において、特殊初期出目が表示されていれば、設定変更が行われたこと、および設定値「3」であることが確定することになる。このような構成により、遊技開始前のパチンコ遊技機 1 の状態に関心を持たせ、遊技店の営業時間のうち早い時間帯から遊技を行う動機を与えることができ、興味を高めることができる。 30

【1 0 6 1】

設定値コマンド受信フラグがセットされていなければ（すなわち、設定変更処理が実行されたが、コマンドの取りこぼしやデータ化けなどの理由により設定値コマンドを正常に受信できなかった場合には）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、現在の演出モードが演出モード A であるか否かを確認する（ステップ 1 1 2 I W S 3 1 0）。なお、演出モード A であるか否かは、例えば、演出モード A フラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。演出モード A であれば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定値「1」であるものとして、図 2 3 - 1 9 (A) に示す初期出目決定テーブルを用いて、初期出目を決定する（ステップ 1 1 2 I W S 3 1 1）。そして、ステップ 1 1 2 I W S 3 1 4 に移行する。 40

【1 0 6 2】

ステップ 1 1 2 I W S 3 1 0 ~ S 3 1 1 の処理が実行されることによって、本特徴部 1 1 2 I W では、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モード A である場合には、最も不利な設定である設定値「1」であるものとして初期出目が決定される。図 2 3 - 1 9 (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 50

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。

【1063】

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

10

【1064】

図23-19（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23-19（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。

【1065】

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

20

【1066】

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

【1067】

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

30

【1068】

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

【1069】

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23-19（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

【1070】

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

50

ればよい。

【1071】

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112 IWS308でNと判定したときに、デフォルトとして設定値「1」を設定値格納領域に格納して初期出目を決定するように構成してもよい。また、例えば、設定値コマンドを正常に受信できなかったことを示す専用の設定値（例えば、設定値「4」）を設定値格納領域に格納して初期出目を決定するように構成してもよい。

【1072】

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

10

【1073】

受信した演出制御コマンドがRAM異常エラー報知コマンドであれば（ステップ112 IWS318）、演出制御用CPU120は、RAMエラー報知を実行する（ステップ112 IWS319）。例えば、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において「RAMエラー異常が発生しています」などの文字表示を表示したり、スピーカ8L、8RからRAMエラー異常を示す音声やエラー音を音出力したり、遊技効果ランプ9やLEDを所定のエラーパターンで発光させたりする制御を行う。なお、この場合、RAMエラー異常報知を行う際に、スピーカ8L、8Rから最大音量の音声やエラー音を音出力したり、遊技効果ランプ9やLEDを最大輝度で発光（例えば、フルカラーLEDの場合は白色で発光）させたりすることが望ましい。

20

【1074】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用CPU120は、受信した演出制御コマンドを格納したり、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットしたりする（ステップ112 IWS320）。例えば、受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンドであれば、受信した変動パターンコマンドをRAM122に設けられた変動パターンコマンド格納領域に格納するとともに、変動パターンコマンド受信フラグをセットする。また、例えば、受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば、受信した表示結果指定コマンドをRAM122に設けられた表示結果指定コマンド格納領域に格納する。そして、ステップ112 IWS301に移行する。

30

【1075】

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

40

【1076】

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。

50

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。

【1077】

(設定示唆演出)

本特徴部112IWでは、設定値を変更可能に構成されるとともに、設定値を示唆する設定示唆演出として、遊技開始前に実行される遊技前示唆演出や上述した初期出目演出、遊技中（例えば、演出図柄の変動表示中）に実行される遊技中示唆演出や上述した変動パターンの決定傾向による設定示唆、大当たり中（例えば、大当たり遊技中）に実行される大当たり中示唆演出を実行可能に構成されている。なお、本特徴部112IWでは、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出および大当たり中示唆演出を、それぞれ示唆の信頼度が異なる複数種類の演出態様により実行可能であるが、例えば、設定示唆演出の種別ごとに示唆の信頼度が異なるようにしてもよい。例えば、遊技前示唆演出＞大当たり中示唆演出＞遊技中示唆演出の順や、遊技前示唆演出＞遊技中示唆演出＞大当たり中示唆演出の順に示唆の信頼度が高くなるようにしてもよいし、遊技中示唆演出＞大当たり中示唆演出＞遊技前示唆演出の順や、大当たり中示唆演出＞遊技中示唆演出＞遊技前示唆演出の順に示唆の信頼度が高くなるようにしてもよい。また、各設定示唆演出の実行割合を設定可能に構成してもよい。例えば、遊技機の管理者が、設定示唆演出のうちの一部（例えば、設定変更が行われたことが示唆される遊技前示唆演出や初期出目演出）もしくは全てを実行しない、または実行割合を低くする（もしくは高くする）ように設定変更できるようにしてもよい。例えば、電源投入後に設定画面が表示され、プッシュボタン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。

10

20

【1078】

(可変表示開始待ち処理)

図23-20は、可変表示開始待ち処理の一例を示すフローチャートである。可変表示開始待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したことを示す変動開始コマンド受信フラグ（例えば、変動パターンコマンド受信フラグ）がセットされているか否かを確認する（ステップ112IWS401）。

【1079】

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

30

【1080】

変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合には、演出制御用CPU120は、客待ちデモ演出の実行中でなければ（ステップ112IWS406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112IWS407）。ステップ112IWS407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（かつ大当たり遊技状態に制御されなかった場合）、または遊技開始前である場合に、所定条件が成立し、後述する処理により客待ちデモ演出が実行されることになる。

40

【1081】

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

50

【1082】

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

【1083】

本特徴部112IW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。

【1084】

図23-21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112IWS410では、図23-21（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23-21（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23-21（A）に示すように、設定値「3」である場合にのみ第3演出態様に決定される場合がある。そのため、第3演出態様により遊技前示唆演出が実行されることで、設定変更が行われたこと、および設定値「3」であることが確定することになる。

【1085】

設定値コマンド受信フラグがセットされていなければ（すなわち、設定変更処理が実行されたが、コマンドの取りこぼしやデータ化けなどの理由により設定値コマンドを正常に受信できなかった場合には）、演出制御用CPU120は、現在の演出モードが演出モードAであるか否かを確認する（ステップ112IWS411）。なお、演出モードAであるか否かは、例えば、演出モードAフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。演出モードAであれば、演出制御用CPU120は、設定値「1」であるものとして、図23-21（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112IWS412）。そして、ステップ112IWS415に移行する。

【1086】

ステップ112IWS411～S412の処理が実行されることによって、本特徴部112IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードAである場合には、最も不利な設定である設定値「1」であるものとして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23-21（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。

【1087】

演出モードAでなければ、演出制御用CPU120は、現在の演出モードが演出モードCであるか否かを確認する（ステップ112 IWS 413）。なお、演出モードCであるか否かは、例えば、演出モードCフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。演出モードCであれば、演出制御用CPU120は、演出モードC用の遊技前示唆演出決定テーブルを用いて、遊技前示唆演出の実行の有無および演出態様を決定する（ステップ112 IWS 414）。そして、ステップ112 IWS 415に移行する。

【1088】

図23-21（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23-21（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。

10

【1089】

ステップ112 IWS 413～S 414の処理が実行されることによって、本特徴部112 IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードCである場合には、不利な設定値が設定されているにも関わらず第2演出態様や第3演出態様により遊技前示唆演出が実行されて遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

【1090】

そして、演出制御用CPU120は、ステップ112 IWS 410，S 412，S 414で実行決定した遊技前示唆演出を含む態様の客待ちデモ演出を実行する制御を行う（ステップ112 IWS 415）。その後、可変表示開始待ち処理を終了する。

20

【1091】

一方、演出モードCでもなかった場合（すなわち、現在の演出モードが演出モードBであった場合）には、演出制御用CPU120は、そのままステップ112 IWS 416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。

【1092】

ステップ112 IWS 413の処理が実行されることによって、本特徴部112 IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードBである場合には、遊技前示唆演出を実行しないことにより、不利な設定値が設定されているにも関わらず遊技前示唆演出が実行されて遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

30

【1093】

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23-21（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。

【1094】

なお、図23-21（A）に示す例に限られず、複数の演出態様のうちの特定の演出態様（例えば、第2演出態様）のみ、設定値に応じて、実行される割合が異なるようにしてもよい。

40

【1095】

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

50

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。

【1096】

本特徴部112IW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。

【1097】

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

【1098】

例えば、図23-21(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23-21(A)に示す遊技前示唆演出決定テーブルと、図23-21(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。

【1099】

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

【1100】

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

【1101】

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

、設定示唆演出の実行履歴情報には、特別期間における遊技中示唆演出に関する情報も含まれないようにしてもよい。

【1102】

本特徴部112IWの構成に加えて、設定示唆演出の実行回数や実行内容について、実行履歴情報として蓄積し、遊技終了時などに画像表示装置5において、実行履歴情報を含む2次元コードなどを表示するように構成してもよい。また、遊技者がカメラ機能付き携帯電話機などの携帯端末を用いて、遊技機に表示された2次元コードを撮影し、インターネット上のWebサーバに送信すると、Webサーバは、受信した情報にもとづいて遊技者の遊技履歴を管理し、その遊技履歴に応じて所定の特典を付与する処理を行うようにしてもよい。また、遊技者が携帯端末を用いてWebサーバにアクセスする（または2次元コードを解析する）ことにより、実行履歴情報を取得し、携帯端末が備える表示装置において表示できるようにしてもよい。また、遊技者が携帯端末を用いて実行履歴情報を含む2次元コードを読み込むことで、携帯端末が備える表示装置において設定値を示唆する設定示唆画像が表示されるようにしてもよい。例えば、実行履歴情報から所定の基準にもとづいて推測される設定値を算出し、算出した設定値（あくまで推測であって実際の設定値とは異なる）を示唆する設定示唆画像を表示するようにしてもよい。

10

【1103】

（遊技中示唆演出決定処理）

図23-22は、遊技中示唆演出決定処理の一例を示すフローチャートである。遊技中示唆演出決定処理は、可変表示開始設定処理（ステップS171）内において実行される。遊技中示唆演出決定処理において、演出制御用CPU120は、特別期間中である場合（ステップ112IWS501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112IWS502）、特別期間中ではない場合（ステップ112IWS501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112IWS503）。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112IWS501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

【1104】

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

30

【1105】

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

【1106】

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

40

【1107】

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

50

【1108】

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

【1109】

また、図23-23(A)，(B)に示すように、設定値「3」である場合にのみ第3演出態様(キャラクター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。

【1110】

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

【1111】

ステップ112IWS506～S507の処理が実行されることによって、本特徴部112IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードAである場合には、最も不利な設定である設定値「1」であるものとして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23-23(A)，(B)に示すように、設定値「1」に対しては、遊技中示唆演出を実行すると決定する割合自体が低いとともに、第2演出態様と決定される割合が最も低く、第3演出態様と決定される場合はない。そのように構成することによって、不利な設定値が設定されているにも関わらず第2演出態様や第3演出態様により遊技中示唆演出が実行されて遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

【1112】

演出モードAでなければ、演出制御用CPU120は、現在の演出モードが演出モードCであるか否かを確認する(ステップ112IWS508)。なお、演出モードCであるか否かは、例えば、演出モードCフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。演出モードCであれば、演出制御用CPU120は、演出モードC用の遊技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112IWS509)。

【1113】

図23-23(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23-23(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。

【1114】

ステップ112IWS508～S509の処理が実行されることによって、本特徴部112IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードCである場合には、不利な設定値が設定されているにも関わらず第2演出態様や第3演出態様により遊技中示唆演出が実行されて遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

【1115】

一方、演出モードCでもなかった場合(すなわち、現在の演出モードが演出モードBであった場合には、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。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。

10

20

30

40

50

【1116】

ステップ112 IWS 508の処理が実行されることによって、本特徴部112 IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードBである場合には、遊技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。

【1117】

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23-23(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。

10

【1118】

なお、図23-23(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。

【1119】

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。

20

【1120】

本特徴部112 IW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。

30

【1121】

なお、本特徴部112 IW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。

【1122】

また、本特徴部112 IW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。

40

【1123】

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

50

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。

【1124】

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。

【1125】

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。

【1126】

（大当たり中演出決定処理）

図23-24は、大当たり中演出決定処理の一例を示すフローチャートである。大当たり中演出決定処理は、大当たり開放前処理（ステップS114）内において実行される。大当たり中演出決定処理において、演出制御用CPU120は、設定値コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ112 IWS601）。設定値コマンド受信フラグがセットされていれば（すなわち、設定値コマンドを正常に受信した場合には）、演出制御用CPU120は、RAM122の設定値格納領域に格納されている設定値にもとづいて、大当たり中示唆演出の実行の有無、実行する場合の演出態様を決定する（ステップ112 IWS602）。そして、ステップ112 IWS607に移行する。

【1127】

ステップS112 IWS602では、遊技開始時点から変動表示が特定回（本例では100回）実行されるまでの期間（以下、特定期間ともいう）である場合には、図23-25（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23-25（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112 IWでは、電源投入時に設定変更が行われたか否かに関わらず、遊技開始時点から変動表示が特定回（本例では100回）実行されるまでの期間を特定期間としているが、電源投入時に設定変更が行われた場合の、遊技開始時点から変動表示が特定回（本例では100回）実行されるまでの期間を特定期間とするようにしてもよい。また、例えば、特定期間を複数の期間に区分し、第1特定期間（遊技開始時点から変動表示が50回実行されるまでの期間）と、第2特定期間（遊技開始後、51回目の変動表示から100回目の変動表示が実行されるまでの期間）とで、大当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。

【1128】

図23-25（A）、（B）に示す第1、第2大当たり中示唆演出決定テーブルは、いずれも設定値「1」＜「2」＜「3」の順に、大当たり中示唆演出が実行される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。このような構成により、大当たり中示唆演出が実行されることで、有利な設定値に設定されていることが示唆されることになる。

【1129】

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

10

20

30

40

50

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、興味を高めることができる。なお、本特徴部 1 1 2 I W 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。

【1 1 3 0】

また、図 2 3 - 2 5 (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。

10

【1 1 3 1】

本特徴部 1 1 2 I W 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 2 3 - 2 6 (A 1) に示すように、画像表示装置 5 において、大当たりとなる演出図柄が停止表示された後に、図 2 3 - 2 6 (B 1) に示すように、セリフ C 画像（「高設定！？」）1 1 2 I W 1 0 2 が表示される。

【1 1 3 2】

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 2 3 - 2 6 (A 1) に示すように、画像表示装置 5 において、大当たりとなる演出図柄が停止表示された後に、図 2 3 - 2 7 (C 1) に示すように、セリフ D 画像（「高設定確定」）1 1 2 I W 1 0 5 が表示される。

20

【1 1 3 3】

設定値コマンド受信フラグがセットされていなければ（すなわち、設定変更処理が実行されたが、コマンドの取りこぼしやデータ化けなどの理由により設定値コマンドを正常に受信できなかった場合には）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、現在の演出モードが演出モード A であるか否かを確認する（ステップ 1 1 2 I W S 6 0 3）。なお、演出モード A であるか否かは、例えば、演出モード A フラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。演出モード A であれば、演出制御用 CPU 1 2 0 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 1 1 2 I W S 6 0 4）。そして、ステップ 1 1 2 I W S 6 0 7 に移行する。

30

【1 1 3 4】

ステップ 1 1 2 I W S 6 0 3 ~ S 6 0 4 の処理が実行されることによって、本特徴部 1 1 2 I W では、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モード 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 2 3 - 2 5 (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、遊技に対する興味の低下を防止できるようにしている。

40

【1 1 3 5】

演出モード A でなければ、演出制御用 CPU 1 2 0 は、現在の演出モードが演出モード C であるか否かを確認する（ステップ 1 1 2 I W S 6 0 5）。なお、演出モード C であるか否かは、例えば、演出モード C フラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。演出モード C であれば、演出制御用 CPU 1 2 0 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 1 1 2 I W S 6 0 6）。そして、ステップ 1 1 2 I W S 6 0 7 に移行する。

【1 1 3 6】

図 2 3 - 2 5 (C) は、演出モード C 用の大当たり中示唆演出決定テーブルの一例を示す

50

説明図である。図23-25(C)に示すように、演出モードC用の大当たり中示唆演出決定テーブルでは、大当たり中示唆演出を実行すると決定する割合自体が低く、設定値「2」や「3」の場合と比較して、第2演出態様や第3演出態様と決定される割合が低く、第4演出態様と決定される場合もない。

【1137】

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

10

【1138】

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

【1139】

ステップ112 IWS605の処理が実行されることによって、本特徴部112 IWでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードBである場合には、大当たり中示唆演出を実行しないことにより、不利な設定値が設定されているにも関わらず大当たり中示唆演出が実行されて遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

20

【1140】

なお、演出モードBで設定値コマンドを正常に受信できていなかった場合であっても、低い割合で大当たり中示唆演出を実行可能に構成してもよい。この場合、例えば、図23-25(A)，(B)に示す大当たり中示唆演出決定テーブルの設定値「1」よりもさらに全体的に大当たり中示唆演出の実行割合を低く設定したテーブルを用いて、大当たり中示唆演出の有無や種類を決定するように構成してもよい。

【1141】

なお、図23-25(A)，(B)に示す例に限られず、複数の演出態様のうちの特定の演出態様（例えば、第3演出態様）のみ、設定値に応じて、実行される割合が異なるようにしてもよい。

30

【1142】

また、図23-25(A)に示す例では、特定期間到大当たりとなったときには、必ず大当たり中示唆演出が実行されるように構成されているが、低い割合で実行されない場合があるようにしてもよい。この場合には、設定値に応じて実行されない割合を異ならせるようにしてもよい。また、図23-25(B)に示す例では、設定値に関わらず、大当たり中示唆演出が実行されない割合は同じとなるように構成されているが、設定値に応じて実行されない割合を異ならせるようにしてもよい。

【1143】

また、本特徴部112 IWでは、特定期間到大当たりとなったときに、設定示唆演出として大当たり中示唆演出が実行されるように構成されているが、このような構成に加えて、または代えて、特定期間に所定条件が成立したことにともづいて、設定示唆演出（例えば、所定条件が成立したときに、設定値を示唆するセリフ画像が表示される）が実行されるようにしてもよい。この場合、所定条件は、例えば、リーチ演出や擬似連演出の実行回数が所定回数に達したことや、特定のスーパーリーチ演出や予告演出が実行されたこと等により成立するようにしてもよい。

40

【1144】

本特徴部112 IWでは、設定値に応じて異なる割合で大当たり中示唆演出を実行可能であるが、これは、設定値に応じて大当たり中示唆演出（第1演出態様、第2演出態様、第3演出態様および第4演出態様を含む）の実行割合が異なること、設定値に応じて第1演出

50

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。

【1145】

次いで、演出制御用CPU120は、役物演出の実行の有無を決定する（ステップ1121WS607）。

【1146】

ここでは、例えば、図23-26（A1）に示すように、画像表示装置5の上方に、可動部材112IW101が設けられているものとする。このような構成において、役物演出が実行されると、図23-26（B2）に示すように、可動部材112IW101が画像表示装置5の前面に移動する制御が行われる。

10

【1147】

図23-26（A1）、（B2）に示すように、役物演出が実行されると、可動部材112IW101が画像表示装置5の前面に移動するため、画像表示装置5において大当り中示唆演出によりセリフ画像が表示される位置が視認しづらくなる。本特徴部112IWでは、大当り中示唆演出と役物演出とは、大当り遊技におけるファンファーレ期間のうちの異なるタイミングで実行されるため、実際に画像表示装置5の前面に移動した可動部材112IW101が、大当り中示唆演出により表示されているセリフ画像を覆い隠すことはない。しかし、ファンファーレ期間中に、役物演出により可動部材112IW101が動作すると、可動部材112IW101に遊技者の注意が向いて、大当り中示唆演出により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1121WS607では、図23-25（D）に示す役物演出決定テーブルを用いることによって、大当り中示唆演出が実行されるときには、役物演出が実行されないように構成されている。このような構成により、大当り中示唆演出が認識しづらくなって興趣を低下させてしまうことを防止することができる。また、このような構成により、大当り中示唆演出と役物演出とが同じタイミングで実行されるものであっても、大当り中示唆演出が認識しづらくなることを防止することができる。

20

【1148】

なお、大当り中示唆演出の実行が決定されているときには、大当り中示唆演出と役物演出とのいずれかの実行タイミングを変えて（例えば、役物演出をファンファーレ期間に行い、大当り中示唆演出をエンディング期間に行う）、大当り中示唆演出が認識しづらくなることを防止するようにしてもよい。また、大当り中示唆演出の実行が決定されているときには、可動部材112IW101の動作態様を変化させて（例えば、大当り中示唆演出によるセリフ画像と重なる位置で停止しないように制御して）、または大当り中示唆演出によるセリフ画像の表示位置を変更して、大当り中示唆演出が認識しづらくなることを防止するようにしてもよい。また、大当り中示唆演出の実行が決定されている場合には、役物演出の実行割合を低下させることにより、役物演出の実行を制限するようにしてもよい。また、特定期間のみ、役物演出の実行を制限するようにしてもよい。また、図23-25（D）に示す例に限らず、大当り中示唆演出が実行されるときにも、低い割合で役物演出が実行されることがあるようにしてもよい。

30

40

【1149】

次いで、演出制御用CPU120は、役物演出を実行しない場合には（ステップ1121WS608のN）、導光板演出の有無を決定する（ステップ1121WS609）。

【1150】

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112IW103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112IW103は、発光体によって導光板112IW103の端面から導光板112IW103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112IW103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

50

成において、導光板演出が実行されると、図23-26(B3)に示すように、導光板112IW103に設けられた反射部から遊技機の前面に光が出射され、「大当たり」の文字が現れる。また、導光板演出の実行中は、画像表示装置5に表示されている画像を視認しづらくなる。

【1151】

ステップ112IWS609では、図23-25(E)に示す導光板演出決定テーブルを用いることによって、大当たり中示唆演出の有無、実行される場合の演出態様に応じて、異なる割合により導光板演出が実行される。具体的には、第1演出態様の大当たり中示唆演出が実行されるときに、導光板演出が実行される割合が高く、第2演出態様、第3演出態様および第4演出態様の大当たり中示唆演出が実行されるときに、導光板演出が実行される割合が低くなるように構成されている。すなわち、有利な設定値であることが示唆されない演出態様の大当たり中示唆演出が実行されるときには、導光板演出が実行される割合が高く、大当たり中示唆演出が視認しづらくするように構成されている。例えば、図23-26(B4)に示すように、第1演出態様の大当たり中示唆演出によりセリフA画像(「設定は・・・」)112IW104が表示されているときに、導光板演出が実行されると、セリフA画像が視認しづらくなる。このような構成により、遊技者にとって望ましくない演出態様の大当たり中示唆演出により、却って遊技興趣を低下させてしまうことを抑えることができる。なお、第2演出態様、第3演出態様および第4演出態様の大当たり中示唆演出が実行されるときには、大当たり中示唆演出と導光板演出とのいずれかの実行タイミングを変更する(例えば、導光板演出をファンファーレ期間に行い、大当たり中示唆演出をエンディング期間に行う)ようにしてもよい。

【1152】

なお、本特徴部112IW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唆演出を認識しづらくする態様である場合には、大当たり中示唆演出を優先するようにしてもよい。具体的には、当該所定の演出により画像表示装置5に表示される画像が、大当たり中示唆演出により表示される画像を認識しづらくする態様である場合には、大当たり中示唆演出により表示される画像を優先的に表示するようにしてもよい。このような構成により、大当たり中示唆演出を認識しやすくすることができる。

【1153】

また、本特徴部112IWでは、画像表示装置5の表示領域にて演出図柄を可変表示させているが、表面に演出図柄を配したドラム状の可動体を駆動させることにより演出図柄を可変表示させてもよい(つまり、所謂ドラム型の遊技機にも適用してもよい)。あるいは、表面に演出図柄を配したベルト状の可動体を駆動させることにより演出図柄を可変表示させてもよい(つまり、所謂ベルトリール型の遊技機にも適用してもよい)。このような、ドラム型またはベルトリール型の遊技機では、設定変更を行った後の初回変動開始時に、ドラム状またはベルト状の可動体が通常時とは異なる特徴的な動作を行う(または特徴的な動作が発生してしまう)場合がある。そこで、設定変更を行った後の初回変動においては、変動開始時に可動体を視認しづらくする導光板演出を実行する(または実行する割合を高くする)ようにしてもよい。このような構成により、設定変更を行ったことを遊技者に気付かれにくくすることができる。

【1154】

また、本特徴部112IWでは、役物演出や導光板演出が、大当たり中示唆演出の視認性を低下させることができるように構成されているが、このような構成に代えて、または加えて、例えば、役物演出や導光板演出が実行されることにより、初期出目演出や遊技前示

唆演出、遊技中示唆演出の視認性を低下させることができるようにしてもよい。また、この場合にも、遊技者にとって望ましくない示唆がなされる場合に、高い割合で視認性を低下させるようにしてもよい。例えば、偶数初期出目が表示される場合や、第1演出態様の遊技前示唆演出が実行される場合、第1演出態様の遊技中示唆演出が実行される場合に、これらの視認性を低下させるように、可動部材が動作する役物演出や、導光板により文字や絵を表示する導光板演出を実行する割合を高くするようにしてもよい。また、役物演出や導光板演出に限らず、所定音を出力する制御や、可動部材やスティックコントローラ31Aを振動させる制御、装飾用LEDといった装飾発光体を所定の態様により発光させる制御を含む演出を行うことにより、遊技者の注意を他に向けて、初期出目演出や遊技前示唆演出、遊技中示唆演出の視認性を低下させる（または気づきにくくする）ようにしてもよい。

10

【1155】

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

【1156】

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。

20

【1157】

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。

【1158】

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

【1159】

（変形例1）

例えば、前記特徴部112IWでは、セキュリティカバー112IW500Aを外枠112IW001aに固定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、セキュリティカバーは遊技機用枠112IW003側に設けてもよい。具体的には、変形例1として図23-28（A）及び図23-28（B）に示すように、短片112IW500Baと長片112IW500Bbとから成るセキュリティカバー112IW500Bを、例えば、基板ケース112IW201に対して、長片112IW500Bbの右端部が設定キー112IW051と設定切替スイッチ112IW052とを含む基板ケース112IW201の右側部を被覆する被覆位置と該被覆位置よりも右側の被覆解除位置との間で左右方向にスライド移動可能に設ける。

40

【1160】

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

50

には、基板ケース 112IW201 に対してセキュリティカバー 112IW500B を右方向にスライド移動させて設定キー 112IW051 と設定切替スイッチ 112IW052 を被覆した状態を解除することによって、パチンコ遊技機 1 が規制状態から解除可能（許容状態に変化させることが可能）な状態とすることができる。

【1161】

より詳しくは、図 23-28 (A) 及び図 23-28 (B) に示すように、遊技機用枠 112IW003 の閉鎖時は、セキュリティカバー 112IW500B の基板ケース 112IW201 からの突出寸法が長さ L1 である一方で、遊技機用枠 112IW003 を開放した際には、基板ケース 112IW201 に対してセキュリティカバー 112IW500B をスライド移動させることによってセキュリティカバー 112IW500B の基板ケース 112IW201 からの突出寸法が長さ L2 に伸長される ($L2 > L1$)。

10

【1162】

つまり、図 23-29 (A) に示すように、遊技機用枠 112IW003 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 112IW500B を基板ケース 112IW201 からの突出寸法が長さ L2 となるまで基板ケース 112IW201 に対してスライド移動させる（パチンコ遊技機 1 を許容状態とする）ことで、遊技場の店員等が設定キー 112IW051 や設定切替スイッチ 112IW052 を操作することによってパチンコ遊技機 1 の設定値を変更可能となっている。一方で、該パチンコ遊技機 1 が許容状態である場合は、図 23-29 (B) に示すように、セキュリティカバー 112IW500B を基板ケース 112IW201 からの突出寸法が長さ L1 となるまで基板ケース 112IW201 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 112IW500B が外枠 112IW001a の前端部に当接してしまい、遊技機用枠 112IW003 を閉鎖することが不可能となっている。

20

【1163】

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 112IW003 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 112IW500B による設定キー 112IW051 と設定切替スイッチ 112IW052 との被覆し忘れ、つまり、操作部に対する操作を規制しないまま遊技機用枠 112IW003 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。

30

【1164】

尚、遊技機用枠 112IW003 を閉鎖している状態では、短片 112IW500Ba の前端部が外枠 112IW001a と遊技機用枠 112IW003 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 112IW500B により設定キー 112IW051 と設定切替スイッチ 112IW052 とを被覆している状態が維持される範囲でセキュリティカバー 112IW500B が左右方向に移動されるようになっていてもよい。

【1165】

（変形例 2）

40

更に、セキュリティカバーを遊技機用枠 112IW003 側に設ける形態としては、変形例 2 として図 23-30 (A) 及び図 23-30 (B) に示すように、セキュリティカバー 112IW500C の左端部を遊技機用枠 112IW003 の背面側に設けられた上下方向を向く枢軸 112IW500Cd を中心として、設定キー 112IW051 と設定切替スイッチ 112IW052 とを含む基板ケース 112IW201 の右側部を被覆する被覆位置と該被覆位置から回転した被覆解除位置との間で回転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 112IW003 の閉鎖時には、短片 112IW500Ca の前端部が外枠 112IW001a の右側辺に設けられた係止部 112IW500Cc に係止され、長片 112IW500Cb が設定キー 112IW051 と設定切替スイッチ 112IW052 とを背面側から被覆している状態から背面側への回転が規制される

50

ようにすればよい。

【1166】

そして、遊技機用枠112IW003を開放した際には、基板ケース112IW201に対してセキュリティカバー112IW500Cを枢軸112IW500Cd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112IW051と設定切替スイッチ112IW052とを被覆した状態を解除して操作可能とすればよい。つまり、本変形例2においては、遊技機用枠112IW003が閉鎖されているときは、セキュリティカバー112IW500C（長片112IW500Cb）が設定キー112IW051と設定切替スイッチ112IW052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112IW003が開放されてい

10

【1167】

より詳しくは、図23-31（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112IW500Cは、枢軸112IW500Cd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112IW051や設定切替スイッチ112IW052を操作することによってパチンコ遊技機1の設定値を変更可能となっている。一方で、該パチンコ遊技機1が許容状態である場合は、図23-31（B）に示すように、セキュリティカバー112IW500C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112IW500Cによって設定キー112IW051や設定切替スイッチ112IW052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112IW500Cが外枠112IW001aの前端部に当接してしまい、遊技機用枠112IW003を閉鎖することが不可能となっている。

20

【1168】

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112IW003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112IW500Cによる設定キー112IW051と設定切替スイッチ112IW052との被覆し忘れ、つまり、操作部に対する操作を規制しないまま遊技機用枠112IW003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。

30

【1169】

（変形例3）

また、前記特徴部112IWでは、遊技機用枠112IW003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112IW003a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112IW003a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23-32（A）～図23-32（C）に示すように、遊技機用枠112IW003下部に貫通口112IW003bを形成し、該貫通口112IW003bを介して設定キー112IW051や設定切替スイッチ112IW052を操作可能とすればよい。尚、この場合は、主基板11におけるIC等の実装面がパチンコ遊技機1の背面側に向けて配置され、設定キー112IW051や設定切替スイッチ112IW052は主基板11における前記実装面とは反対側の面に配置される。

40

【1170】

このように貫通口112IW003bを介して設定キー112IW051や設定切替スイッチ112IW052を操作可能とする場合には、貫通口112IW003bを開閉可能な扉体112IW003cを設け、該扉体112IW003cが閉鎖されている状態で

50

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

【1 1 7 1】

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

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

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

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

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

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

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

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

【1 1 7 2】

また、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載の遊技機の問題を解決する第 1 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

10

20

30

40

50

ちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ112 IWS005～S010を実行する部分）と、

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

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

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

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、演出制御用CPU120は、ステップ112 IWS412, S507, S604を実行する部分）、

さらに、

表示を行う表示手段（例えば画像表示装置5）と、

前記表示手段に画像を表示する制御を行う表示制御手段（例えば演出制御用CPU120）と、を備え、

前記表示制御手段は、

前記表示手段に、遊技の進行に関する画像として第1画像（例えば保留表示、アクティブ表示、飾り図柄等）と第2画像（例えば第4図柄、小図柄等）とを表示可能であり、

前記表示手段に、演出用画像として、所定画像（例えば背景画像96AK014、予告演出やリーチ演出のキャラクタ画像、飾り図柄、対応表示領域96AK010等）と擬似役物画像（例えば擬似役物画像96AK020）とを表示可能であり、

前記表示手段における優先順位が、前記所定画像より第1画像の方が高く、前記第1画像より前記擬似役物画像の方が高く、前記擬似役物画像より前記第2画像の方が高くなるようにそれらの画像を表示可能であり、

前記擬似役物画像を、前記第1画像上を通過させるとともに、前記第2画像上は通過しないように表示可能である（例えば図21-3）

ことを特徴とする遊技機が挙げられる。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、演出効果を高めることができる。

【1173】

更には、第1発明の手段2の遊技機として、

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

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

【1174】

更には、第1発明の手段3の遊技機として、

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

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

10

20

30

40

50

ことができる。

【1175】

更には、第1発明の手段4の遊技機として、

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

前記示唆演出決定手段は、

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

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

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

【1176】

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

【1177】

更には、第1発明の手段5の遊技機として、

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

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

【1178】

更には、第1発明の手段6の遊技機として、

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

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

【1179】

更には、第1発明の手段7の遊技機として、

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

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

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

【1180】

更には、第1発明の手段8の遊技機として、

示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行

10

20

30

40

50

可能であり（例えば、図 2 3 - 2 5 (A), (B) 等参照）、

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

示唆演出が実行されるときに、所定演出の実行を制限する制限手段（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 2 3 - 2 5 (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。

【1181】

10

更には、第 1 発明の手段 9 の遊技機として、

設定示唆実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により設定示唆を実行可能であり（例えば、図 2 3 - 2 5 (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。

【1182】

20

更には、第 1 発明の手段 10 の遊技機として、

有利状態における所定の制御期間（例えば、大当り遊技中のファンファーレ期間やインターバル期間、エンディング期間など）は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図 2 3 - 5 参照）

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

【1183】

更には、第 1 発明の手段 11 の遊技機として、

可変表示に関する所定の制御期間（例えば、変動時間）は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図 2 3 - 7 参照）

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

30

【1184】

更には、第 1 発明の手段 12 の遊技機として、

開閉可能な開閉体と、操作部に対する操作を規制可能な規制部材（例えば、セキュリティカバー 1 1 2 I W 5 0 0 A / セキュリティカバー 1 1 2 I W 5 0 0 B / セキュリティカバー 1 1 2 I W 5 0 0 C）とを備え、

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

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、セキュリティ性が向上する。

なお、上記した第 1 発明の手段 1 の遊技機に適用できる第 1 発明の手段 2 ~ 手段 12 の遊技機は、上記した第 1 発明の手段 A の遊技機にも適用することができる。

【1185】

50

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

10

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

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

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

20

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

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

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

30

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。

【 1 1 8 6 】

また、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 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な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、

40

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

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

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

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

50

技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当たり中示唆演出)を実行可能な示唆演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ112 IWS 409~S 415, S 504~S 509, S 601~S 606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、演出制御用CPU120は、ステップ112 IWS 413でN, S 508でN, S 605でNのとき、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しない)、

さらに、

表示を行う表示手段(例えば画像表示装置5)と、

前記表示手段に画像を表示する制御を行う表示制御手段(例えば演出制御用CPU120)と、を備え、

前記表示制御手段は、

前記表示手段に、遊技の進行に関する画像として第1画像(例えば保留表示、アクティブ表示、飾り図柄等)と第2画像(例えば第4図柄、小図柄等)とを表示可能であり、

前記表示手段に、演出用画像として、所定画像(例えば背景画像96 AK 014、予告演出やリーチ演出のキャラクタ画像、飾り図柄、対応表示領域96 AK 010等)と擬似役物画像(例えば擬似役物画像96 AK 020)とを表示可能であり、

前記表示手段における優先順位が、前記所定画像より第1画像の方が高く、前記第1画像より前記擬似役物画像の方が高く、前記擬似役物画像より前記第2画像の方が高くなるようにそれらの画像を表示可能であり、

前記擬似役物画像を、前記第1画像上を通過させるとともに、前記第2画像上は通過しないように表示可能である(例えば図21-3)

ことを特徴とする遊技機が挙げられる。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、演出効果を高めることができる。

【1187】

なお、擬似役物画像や擬似役物画像の動作態様(表示態様)を複数種類設け、設定値情報にもとづく示唆演出を、各擬似役物画像の出現割合や擬似役物画像の各態様の出現割合によって実行するようにしてもよい。例えば、設定値情報によって各擬似役物画像の選択割合や各態様の選択割合が異なる選択テーブル等を用いて擬似役物画像や擬似役物画像の態様を選択し、該選択した擬似役物画像や擬似役物画像の動作態様(表示態様)で演出を実行することにより、遊技者が各擬似役物画像の出現割合や擬似役物画像の各態様の出現割合によって設定値を推測できるようにしてもよい。そのようにすれば、擬似役物画像の種類や動作態様(表示態様)が変化に富み、しかも、各擬似役物画像の出現割合や擬似役物画像の各態様の出現割合によって設定値を推測する機会を遊技者に与えることができるので、遊技興趣を向上させることができる。

【1188】

また、情報出力手段から出力された設定値情報が正常でなかった場合、擬似役物画像を出現させるべきタイミングで出現させないようにしたり、あるいは設定値情報が正常である場合には出現しない特有の態様で擬似役物画像を出現させたりすることにより、その旨を知らせるようにしてもよい。そのようにすれば、情報出力手段から出力された設定値情報が正常でなかった旨を遊技者や遊技場係員が認識できるため、できるだけ迅速に正常な状態に復帰させて示唆演出の制限を解除させることが可能となる。なお、情報出力手段から出力された設定値情報が正常でなかった場合、必要に応じて、画像表示や音声報知によって直接的にその旨を知らせるようにしてもよい。

【1189】

更には、第2発明の手段2の遊技機として、

情報出力手段は、複数のタイミングにおいて設定値情報を出力可能である(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ112 IWS 011, S 108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。

【1190】

更には、第2発明の手段3の遊技機として、

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

10

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

【1191】

更には、第2発明の手段4の遊技機として、

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

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

20

【1192】

更には、第2発明の手段5の遊技機として、

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

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

【1193】

更には、第2発明の手段6の遊技機として、

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

30

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

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

【1194】

更には、第2発明の手段7の遊技機として、

示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図23-25（A）、（B）等参照）、

40

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

示唆演出が実行されるときに、所定演出の実行を制限する制限手段（例えば、大当たり中示唆演出が実行されるときには、役物演出の実行が制限される。図23-25（D）参照）とをさらに備える

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

【1195】

更には、第2発明の手段8の遊技機として、

50

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 2 3－2 5（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。

【1 1 9 6】

更には、第 2 発明の手段 9 の遊技機として、

有利状態における所定の制御期間（例えば、大当り遊技中のファンファーレ期間やインターバル期間、エンディング期間など）は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図 2 3－5 参照）

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

【1 1 9 7】

更には、第 2 発明の手段 1 0 の遊技機として、

可変表示に関する所定の制御期間（例えば、変動時間）は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図 2 3－7 参照）

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

【1 1 9 8】

更には、第 2 発明の手段 1 1 の遊技機として、

開閉可能な開閉体と、操作部に対する操作を規制可能な規制部材（例えば、セキュリティカバー 1 1 2 I W 5 0 0 A／セキュリティカバー 1 1 2 I W 5 0 0 B／セキュリティカバー 1 1 2 I W 5 0 0 C）とを備え、

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

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 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 1 1 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。

【1 1 9 9】

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

10

20

30

40

50

て、却って遊技に対する興趣を低下させてしまうおそれがある。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第3発明の手段1の遊技機として、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）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112 IWS005～S010を実行する部分）と、

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

10

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

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

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、

20

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

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

30

【1200】

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3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112 IWS005～S010を実行する部分）と、

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

40

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

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

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

50

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

さらに、

表示を行う表示手段(例えば画像表示装置5)と、

前記表示手段に画像を表示する制御を行う表示制御手段(例えば演出制御用CPU120)と、を備え、

前記表示制御手段は、

前記表示手段に、遊技の進行に関する画像として第1画像(例えば保留表示、アクティブ表示、飾り図柄等)と第2画像(例えば第4図柄、小図柄等)とを表示可能であり、

前記表示手段に、演出用画像として、所定画像(例えば背景画像96AK014、予告演出やリーチ演出のキャラクタ画像、飾り図柄、対応表示領域96AK010等)と擬似役物画像(例えば擬似役物画像96AK020)とを表示可能であり、

前記表示手段における優先順位が、前記所定画像より第1画像の方が高く、前記第1画像より前記擬似役物画像の方が高く、前記擬似役物画像より前記第2画像の方が高くなるようにそれらの画像を表示可能であり、

前記擬似役物画像を、前記第1画像上を通過させるとともに、前記第2画像上は通過しないように表示可能である(例えば図21-3)

ことを特徴とする遊技機が挙げられる。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、演出効果を高めることができる。

【1201】

更には、第3発明の手段2の遊技機として、

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

ようにしてもよいことが記載されており、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。

【1202】

更には、第3発明の手段3の遊技機として、

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

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。

【1203】

更には、第3発明の手段4の遊技機として、

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

前記示唆演出決定手段は、

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

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

10

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

【1204】

更には、第3発明の手段5の遊技機として、

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

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

20

【1205】

更には、第3発明の手段6の遊技機として、

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

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

【1206】

30

更には、第3発明の手段7の遊技機として、

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

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

ようにしてもよいことが記載されており、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。

【1207】

更には、第3発明の手段8の遊技機として、

示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図23-25（A）、（B）等参照）、

40

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

示唆演出が実行されるときに、所定演出の実行を制限する制限手段（例えば、大当たり中示唆演出が実行されるときには、役物演出の実行が制限される。図23-25（D）参照）とをさらに備える

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

【1208】

50

更には、第3発明の手段9の遊技機として、

設定示唆実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により設定示唆を実行可能であり（例えば、図23-25（A）、（B）等参照）、

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

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

【1209】

更には、第3発明の手段10の遊技機として、

有利状態における所定の制御期間（例えば、大当り遊技中のファンファーレ期間やインターバル期間、エンディング期間など）は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図23-5参照）

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

【1210】

更には、第3発明の手段11の遊技機として、

可変表示に関する所定の制御期間（例えば、変動時間）は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図23-7参照）

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

【1211】

更には、第3発明の手段12の遊技機として、

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

開閉体が閉鎖されているときには規制部材により操作部に対する操作が規制される規制状態に維持され、開閉体が開放されているときには規制状態が解除可能となる（例えば、遊技機用枠112IW003が閉鎖されている状態においては、セキュリティカバー112IW500Aによって設定キー112IW051と設定切替スイッチ112IW052を含む操作部に対する操作が規制される規制状態に維持される一方で、遊技機用枠112IW003が開放されている状態においては、セキュリティカバー112IW500Aによる規制状態が解除され、設定キー112IW051と設定切替スイッチ112IW052との操作が許容される許容状態となる。図23-2、図23-3、図23-28～図23-31）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、セキュリティ性が向上する。

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12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。

【1212】

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

10

20

30

40

50

であれば、設定値情報が正常に入力されなかった場合、遊技者にとって有利度が低い所定の設定値に設定されているものとして示唆演出を実行可能に構成（上記の第1発明の構成）し、遊技状態が時短状態であれば、設定値情報が正常に入力されなかった場合、示唆演出の実行を制限するように構成（上記の第2発明の構成）し、遊技状態が確変状態であれば、設定値情報が正常に入力されなかった場合、示唆演出として第1示唆演出を実行せず、示唆演出として第2示唆演出を実行可能に構成（上記の第3発明の構成）するようにしてもよい。

【1213】

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

10

【1214】

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

20

【1215】

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

30

【1216】

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

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

40

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

50

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、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。

【1217】

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、

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

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

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

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

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

さらに、

表示を行う表示手段（例えば画像表示装置5）と、

前記表示手段に画像を表示する制御を行う表示制御手段（例えば演出制御用CPU120）と、を備え、

前記表示制御手段は、

前記表示手段に、遊技の進行に関する画像として第1画像（例えば保留表示、アクティブ表示、飾り図柄等）と第2画像（例えば第4図柄、小図柄等）とを表示可能であり、

前記表示手段に、演出用画像として、所定画像（例えば背景画像96AK014、予告演出やリーチ演出のキャラクタ画像、飾り図柄、対応表示領域96AK010等）と擬似役物画像（例えば擬似役物画像96AK020）とを表示可能であり、

前記表示手段における優先順位が、前記所定画像より第1画像の方が高く、前記第1画像より前記擬似役物画像の方が高く、前記擬似役物画像より前記第2画像の方が高くなるようにそれらの画像を表示可能であり、

前記擬似役物画像を、前記第1画像上を通過させるとともに、前記第2画像上は通過しないように表示可能である（例えば図21-3）

ことを特徴とする遊技機が挙げられる。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。また、演出効果を高めることができる。

【1218】

更には、第4発明の手段2の遊技機として、

演出用識別情報（例えば、演出図柄）の可変表示を実行可能な遊技機であって、

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

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

【1219】

更には、第4発明の手段3の遊技機として、

示唆演出実行手段は、遊技機への電力供給が停止した後、遊技機への電力供給が復旧したときに、設定されている設定値に応じて示唆演出を実行可能である（例えば、図23-21（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

10

20

30

40

50

ことができる。

【1220】

更には、第4発明の手段4の遊技機として、

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

特定示唆演出は、示唆演出よりも示唆される設定値に対する信頼度が高い

ようにしてもよいことが記載されており、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。

【1221】

更には、第4発明の手段5の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、

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

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

前記情報表示手段は、設定されている設定値を表示可能である（例えば、図23-9に示すように、表示モニタ112IW029において連比、役比、ベースを表示可能な部分）

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

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5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。

【1222】

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

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

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

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

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

前記示唆演出実行手段は、少なくとも、設定値が変更された後、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23-6（A）、（B）、図23-23（A）、（B）参照）

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

【1223】

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、大当たり遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

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

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

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

前記示唆演出実行手段は、少なくとも、設定値が変更された後、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２３－６（Ａ）、（Ｂ）、図２３－２３（Ａ）、（Ｂ）参照）、

10

さらに、

表示を行う表示手段（例えば画像表示装置５）と、

前記表示手段に画像を表示する制御を行う表示制御手段（例えば演出制御用CPU 120）と、を備え、

前記表示制御手段は、

前記表示手段に、遊技の進行に関する画像として第１画像（例えば保留表示、アクティブ表示、飾り図柄等）と第２画像（例えば第４図柄、小図柄等）とを表示可能であり、

前記表示手段に、演出用画像として、所定画像（例えば背景画像９６AK014、予告演出やリーチ演出のキャラクタ画像、飾り図柄、対応表示領域９６AK010等）と擬似役物画像（例えば擬似役物画像９６AK020）とを表示可能であり、

20

前記表示手段における優先順位が、前記所定画像より第１画像の方が高く、前記第１画像より前記擬似役物画像の方が高く、前記擬似役物画像より前記第２画像の方が高くなるようにそれらの画像を表示可能であり、

前記擬似役物画像を、前記第１画像上を通過させるとともに、前記第２画像上は通過しないように表示可能である（例えば図２１－３）

ことを特徴とする遊技機が挙げられる。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、演出効果を高めることができる。

【１２２４】

更には、第５発明の手段２の遊技機として、

30

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２３－６（Ａ）、（Ｂ）参照）、

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

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

40

【１２２５】

更には、第５発明の手段３の遊技機として、

可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、

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

前記可変表示パターン決定手段は、設定手段により設定値が第１設定値に設定されたときと第２設定値に設定されたときとで、異なる割合により複数の可変表示パターンのいずれかに決定し（例えば、図２３－６（Ａ）、（Ｂ）等参照）、

前記可変表示実行手段は、設定手段により設定値が第１設定値に設定されたときと第２

50

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。

【1226】

更には、第5発明の手段4の遊技機として、

示唆演出実行手段は、所定期間内に所定条件が成立したこと（例えば、特定期間到大当りとなることや、リーチ演出や擬似連演出の実行回数が所定回数に達したこと、特定のスーパーリーチ演出や予告演出が実行されたこと等）にもとづいて、示唆演出を実行可能である（例えば、特定期間内に大当りが発生した場合に、大当たり中示唆演出を実行可能である。図23-25（A）、（B）参照）

10

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

【1227】

更には、第5発明の手段5の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、

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

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

20

前記情報表示手段は、設定されている設定値を表示可能である（例えば、図23-9に示すように、表示モニタ112IW029において連比、役比、ベースを表示可能な部分）

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

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5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。

【1228】

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

30

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態など）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、

40

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23-23（A）、（B）等参照）、

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

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

【1229】

50

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、

10

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 23-23（A）、（B）等参照）、

実行された示唆演出に関する情報を報知可能な報知手段（例えば、演出制御用 CPU 120 がステップ S112 IWS416 を実行する部分）をさらに備え、

さらに、

表示を行う表示手段（例えば画像表示装置 5）と、

前記表示手段に画像を表示する制御を行う表示制御手段（例えば演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記表示制御手段は、

前記表示手段に、遊技の進行に関する画像として第 1 画像（例えば保留表示、アクティブ表示、飾り図柄等）と第 2 画像（例えば第 4 図柄、小図柄等）とを表示可能であり、

20

前記表示手段に、演出用画像として、所定画像（例えば背景画像 96AK014、予告演出やリーチ演出のキャラクタ画像、飾り図柄、対応表示領域 96AK010 等）と擬似役物画像（例えば擬似役物画像 96AK020）とを表示可能であり、

前記表示手段における優先順位が、前記所定画像より第 1 画像の方が高く、前記第 1 画像より前記擬似役物画像の方が高く、前記擬似役物画像より前記第 2 画像の方が高くなるようにそれらの画像を表示可能であり、

前記擬似役物画像を、前記第 1 画像上を通過させるとともに、前記第 2 画像上は通過しないように表示可能である（例えば図 21-3）

ことを特徴とする遊技機が挙げられる。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、演出効果を高めることができる。

30

【1230】

更には、第 6 発明の手段 2 の遊技機として、

報知手段は、示唆演出が実行された回数を報知可能である（例えば、演出制御用 CPU 120 がステップ S112 IWS416 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。

【1231】

更には、第 6 発明の手段 3 の遊技機として、

40

報知手段は、実行された示唆演出の内容を報知可能である（例えば、演出制御用 CPU 120 がステップ S112 IWS416 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。

【1232】

更には、第 6 発明の手段 4 の遊技機として、

報知手段は、可変表示が実行されていない客待ち中に、実行された示唆演出に関する情報を報知可能である（例えば、演出制御用 CPU 120 がステップ S112 IWS416 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

50

ことができる。

【1233】

更には、第6発明の手段5の遊技機として、

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

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

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

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

10

【1234】

更には、第6発明の手段6の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、

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

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

20

前記情報表示手段は、設定されている設定値を表示可能である（例えば、図23-9に示すように、表示モニタ112IW029において連比、役比、ベースを表示可能な部分）

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

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6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。

【1235】

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

30

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、

40

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23-25（A）、（B）等参照）、

示唆演出と並行して実行されると該示唆演出が認識しづらくなる演出態様により所定演出（例えば、大当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23-25（D）参照）

50

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

【1236】

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、

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23-25（A）、（B）等参照）、

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

示唆演出が実行されるときに、所定演出の実行を制限する制限手段とをさらに備え（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23-25（D）参照）、

さらに、

表示を行う表示手段（例えば画像表示装置5）と、

前記表示手段に画像を表示する制御を行う表示制御手段（例えば演出制御用CPU120）と、を備え、

前記表示制御手段は、

前記表示手段に、遊技の進行に関する画像として第1画像（例えば保留表示、アクティブ表示、飾り図柄等）と第2画像（例えば第4図柄、小図柄等）とを表示可能であり、

前記表示手段に、演出用画像として、所定画像（例えば背景画像96AK014、予告演出やリーチ演出のキャラクタ画像、飾り図柄、対応表示領域96AK010等）と擬似役物画像（例えば擬似役物画像96AK020）とを表示可能であり、

前記表示手段における優先順位が、前記所定画像より第1画像の方が高く、前記第1画像より前記擬似役物画像の方が高く、前記擬似役物画像より前記第2画像の方が高くなるようにそれらの画像を表示可能であり、

前記擬似役物画像を、前記第1画像上を通過させるとともに、前記第2画像上は通過しないように表示可能である（例えば図21-3）

ことを特徴とする遊技機が挙げられる。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、演出効果を高めることができる。

【1237】

更には、第7発明の手段2の遊技機として、

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

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

【1238】

更には、第7発明の手段3の遊技機として、

制限手段は、示唆演出が実行されるときには、所定演出の実行を禁止する（例えば、大当り中示唆演出が実行されるときには、役物演出の実行が禁止される。図23-25（D）参照）

10

20

30

40

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、興趣の低下を防止することができる。

【1239】

更には、第7発明の手段4の遊技機として、

制限手段は、示唆演出が実行されるときには、該示唆演出が認識しづらくなならない演出態様により所定演出を実行する（例えば、通常とは異なる動作態様により可動部材112IW101を動作させる（例えば、大当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。

10

【1240】

更には、第7発明の手段5の遊技機として、

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

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。

【1241】

20

更には、第7発明の手段6の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、

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

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

前記情報表示手段は、設定されている設定値を表示可能である（例えば、図23-9に示すように、表示モニタ112IW029において連比、役比、ベースを表示可能な部分）

30

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6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。

【1242】

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

40

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

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

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

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、

50

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23-25（A）、（B）等参照）、

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

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

【1243】

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23-25（A）、（B）等参照）、

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

さらに、

表示を行う表示手段（例えば画像表示装置5）と、

前記表示手段に画像を表示する制御を行う表示制御手段（例えば演出制御用CPU120）と、を備え、

前記表示制御手段は、

前記表示手段に、遊技の進行に関する画像として第1画像（例えば保留表示、アクティブ表示、飾り図柄等）と第2画像（例えば第4図柄、小図柄等）とを表示可能であり、

前記表示手段に、演出用画像として、所定画像（例えば背景画像96AK014、予告演出やリーチ演出のキャラクタ画像、飾り図柄、対応表示領域96AK010等）と擬似役物画像（例えば擬似役物画像96AK020）とを表示可能であり、

前記表示手段における優先順位が、前記所定画像より第1画像の方が高く、前記第1画像より前記擬似役物画像の方が高く、前記擬似役物画像より前記第2画像の方が高くなるようにそれらの画像を表示可能であり、

前記擬似役物画像を、前記第1画像上を通過させるとともに、前記第2画像上は通過しないように表示可能である（例えば図21-3）

ことを特徴とする遊技機が挙げられる。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、演出効果を高めることができる。

【1244】

更には、第8発明の手段2の遊技機として、

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

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

【1245】

更には、第8発明の手段3の遊技機として、

光を透過可能な透光性を有する導光板（例えば、導光板112IW103）と、

前記導光板の端面から光を入射可能に設けられた発光体とを備え、

10

20

30

40

50

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。

【1246】

更には、第8発明の手段4の遊技機として、

所定報知手段は、エラー表示を行う所定報知を実行可能である

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

10

【1247】

更には、第8発明の手段5の遊技機として、

設定示唆実行手段は、第1設定値に設定されていることを示唆する第1設定示唆（例えば、第1演出態様の大当たり中示唆演出。図23-25（A），（B）参照）と、該第1設定値よりも遊技者にとって有利度が高い第2設定値に設定されていることを示唆する第2設定示唆（例えば、第3演出態様の大当たり中示唆演出。図23-25（A），（B）参照）とを実行可能であり、

所定報知手段は、第1設定示唆が実行されるときには、第2設定示唆が実行されるときに比べて高い割合で所定報知を実行可能である（例えば、図23-25（E）参照）

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、興趣の低下を防止することができる。

【1248】

更には、第8発明の手段6の遊技機として、

設定示唆の実行割合を設定可能な設定示唆設定手段を備える（例えば、電源投入後に設定画面が表示され、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。

30

【1249】

更には、第8発明の手段7の遊技機として、

識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

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

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

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

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

40

【1250】

更には、第8発明の手段8の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、

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

前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ112IWO29）とを備え、

50

前記情報表示手段は、設定されている設定値を表示可能である（例えば、図 2 3 - 9 に示すように、表示モニタ 1 1 2 I W 0 2 9 において連比、役比、ベースを表示可能な部分）

ようにしてもよいことが記載されており、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 8 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。

【1 2 5 1】

また、本特徴部 1 1 2 I W には、以下に示す第 9 発明も含まれている。つまり、従来、設定機能付きのパチンコ遊技機として、例えば、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載の遊技機にあっては、有利度が高い設定では、射幸性が高くなりすぎてしまうおそれがあるという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第 9 発明の手段 1 の遊技機として、

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

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

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

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 2 3 - 5 参照）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、射幸性が高くなりすぎてしまうことを防止することができる。

【1 2 5 2】

また、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 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、C P U 1 0 3 が設定変更処理を実行する部分など）と、

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

前記有利状態における所定の制御期間（例えば、大当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 2 3 - 5 参照）、

さらに、

表示を行う表示手段（例えば画像表示装置 5）と、

前記表示手段に画像を表示する制御を行う表示制御手段（例えば演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

前記表示制御手段は、

前記表示手段に、遊技の進行に関する画像として第 1 画像（例えば保留表示、アクティブ表示、飾り図柄等）と第 2 画像（例えば第 4 図柄、小図柄等）とを表示可能であり、

前記表示手段に、演出用画像として、所定画像（例えば背景画像 9 6 A K 0 1 4、予告演出やリーチ演出のキャラクタ画像、飾り図柄、対応表示領域 9 6 A K 0 1 0 等）と擬似役物画像（例えば擬似役物画像 9 6 A K 0 2 0）とを表示可能であり、

前記表示手段における優先順位が、前記所定画像より第 1 画像の方が高く、前記第 1 画像より前記擬似役物画像の方が高く、前記擬似役物画像より前記第 2 画像の方が高くなるようにそれらの画像を表示可能であり、

10

20

30

40

50

前記擬似役物画像を、前記第1画像上を通過させるとともに、前記第2画像上は通過しないように表示可能である（例えば図21-3）

ことを特徴とする遊技機が挙げられる。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、演出効果を高めることができる。

【1253】

更には、第9発明の手段2の遊技機として、

有利状態におけるファンファーレ制御期間は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図23-5（B）参照）

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

10

【1254】

更には、第9発明の手段3の遊技機として、

有利状態におけるインターバル制御期間は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図23-5（B）参照）

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

【1255】

更には、第9発明の手段4の遊技機として、

有利状態におけるエンディング制御期間は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図23-5（B）参照）

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、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。

【1256】

更には、第9発明の手段5の遊技機として、

遊技価値を用いた遊技が可能な遊技機であって、

特定条件が成立したことに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23-5（A）、（B）参照）

30

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。

【1257】

更には、第9発明の手段6の遊技機として、

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

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

40

【1258】

更には、第9発明の手段7の遊技機として、

演出を実行可能な演出実行手段を備え、

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

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

【1259】

更には、第9発明の手段8の遊技機として、

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

50

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。

【1260】

更には、第9発明の手段9の遊技機として、

複数種類の有利状態に制御可能な遊技機であって、

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

前記有利状態における所定の制御期間は、前記有利状態の種類に応じて異なる（例えば、図23-5（B）参照）

10

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、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。

【1261】

更には、第9発明の手段10の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、

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

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

20

前記情報表示手段は、設定されている設定値を表示可能である（例えば、図23-9に示すように、表示モニタ112IW029において連比、役比、ベースを表示可能な部分）

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

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10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。

【1262】

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

30

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、

40

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23-7参照）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、射幸性が高くなりすぎてしまうことを防止することができる。

【1263】

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、

50

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２３－７参照）、

さらに、

表示を行う表示手段（例えば画像表示装置５）と、

前記表示手段に画像を表示する制御を行う表示制御手段（例えば演出制御用CPU１２０）と、を備え、

10

前記表示制御手段は、

前記表示手段に、遊技の進行に関する画像として第１画像（例えば保留表示、アクティブ表示、飾り図柄等）と第２画像（例えば第４図柄、小図柄等）とを表示可能であり、

前記表示手段に、演出用画像として、所定画像（例えば背景画像９６ＡＫ０１４、予告演出やリーチ演出のキャラクタ画像、飾り図柄、対応表示領域９６ＡＫ０１０等）と擬似役物画像（例えば擬似役物画像９６ＡＫ０２０）とを表示可能であり、

前記表示手段における優先順位が、前記所定画像より第１画像の方が高く、前記第１画像より前記擬似役物画像の方が高く、前記擬似役物画像より前記第２画像の方が高くなるようにそれらの画像を表示可能であり、

前記擬似役物画像を、前記第１画像上を通過させるとともに、前記第２画像上は通過しないように表示可能である（例えば図２１－３）

20

ことを特徴とする遊技機が挙げられる。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、演出効果を高めることができる。

【１２６４】

更には、第１０発明の手段２の遊技機として、

可変表示期間は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図２３－７参照）

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

【１２６５】

更には、第１０発明の手段３の遊技機として、

30

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。

【１２６６】

更には、第１０発明の手段４の遊技機として、

遊技価値を用いた遊技が可能な遊技機であって、

特定条件が成立したことに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、

40

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２３－７参照）

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

【１２６７】

更には、第１０発明の手段５の遊技機として、

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

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

50

【1268】

更には、第10発明の手段6の遊技機として、
 可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、
 前記可変表示パターン決定手段により決定された可変表示パターンにもとづいて、可変表示を実行する可変表示実行手段とを備え、
 前記可変表示パターン決定手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により可変表示期間が異なる複数の可変表示パターンのいずれかに決定する（例えば、図23-7参照）
 ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、射幸性が高くなりすぎてしまうことを防止することができる。

10

【1269】

更には、第10発明の手段7の遊技機として、
 遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、
 遊技媒体が所定領域（例えば、一般入賞口50A～一般入賞口50D、第1始動入賞口、第2始動入賞口、第1大入賞口、第2大入賞口712）に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、CPU103がS12の賞球処理を実行する部分）と、
 前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ112IW029）とを備え、
 前記情報表示手段は、設定されている設定値を表示可能である（例えば、図23-9に示すように、表示モニタ112IW029において連比、役比、ベースを表示可能な部分）

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、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7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。

【1270】

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

30

【符号の説明】

【1271】

- 1 … パチンコ遊技機
- 2 … 遊技盤
- 3 … 遊技機用枠
- 4A、4B … 特別図柄表示装置
- 5 … 画像表示装置
- 6A … 入賞球装置
- 6B … 可変入賞球装置
- 7 … 特別可変入賞球装置
- 8L、8R … スピーカ
- 9 … 遊技効果ランプ
- 10 … 一般入賞口
- 11 … 主基板
- 12 … 演出制御基板
- 13 … 音声制御基板
- 14 … ランプ制御基板

40

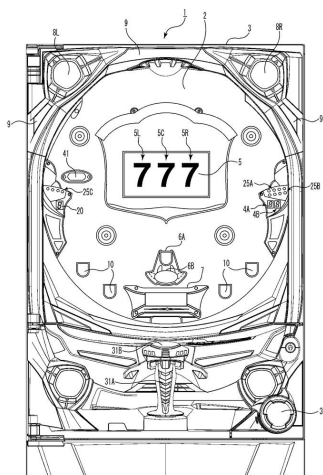
50

- 15 … 中継基板
- 20 … 普通図柄表示器
- 21 … ゲートスイッチ
- 22 A、22 B … 始動口スイッチ
- 23 … カウントスイッチ
- 30 … 打球操作ハンドル
- 31 A … スティックコントローラ
- 31 B … プッシュボタン
- 32 … 可動体
- 100 … 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 101、121 … ROM
- 102、122 … RAM
- 103 … CPU
- 104、124 … 乱数回路
- 105、125 … I/O
- 120 … 演出制御用CPU
- 123 … 表示制御部

10

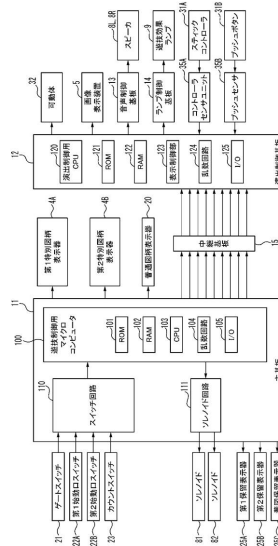
【図 1】

【図 1】



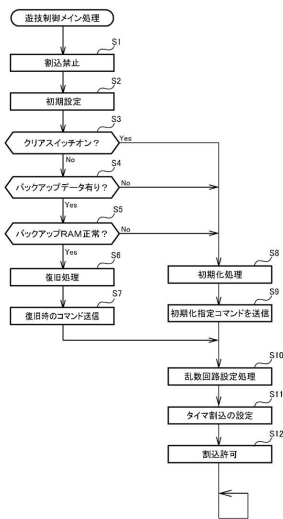
【図 2】

【図 2】



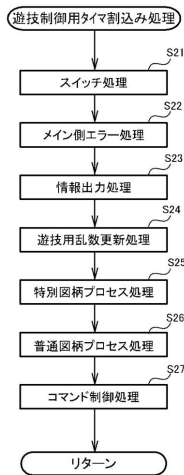
【図 3】

【図 3】



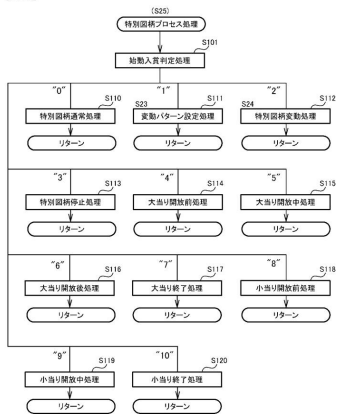
【図 4】

【図 4】



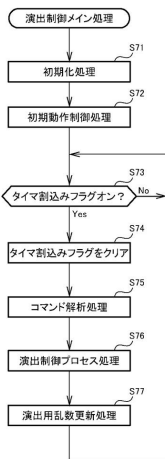
【図 5】

【図 5】

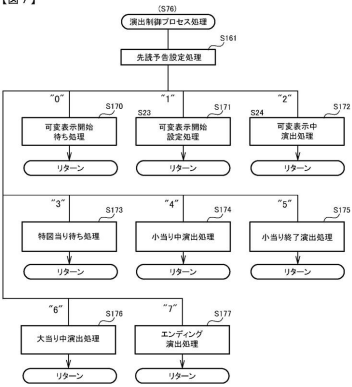


【図 6】

【図 6】



【図 7】



【図 8】

【図 8】

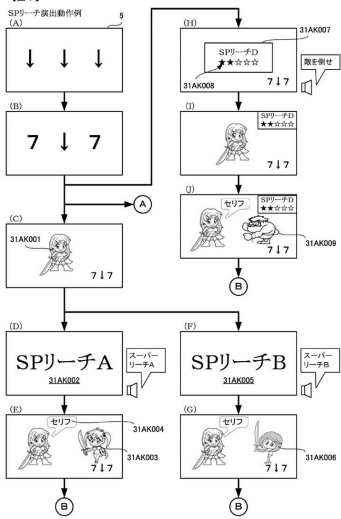
(A)

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

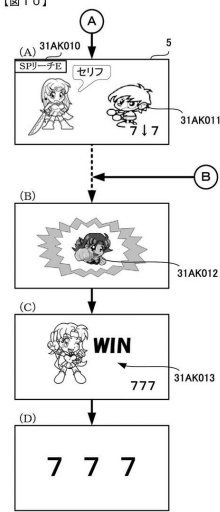
(B)

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

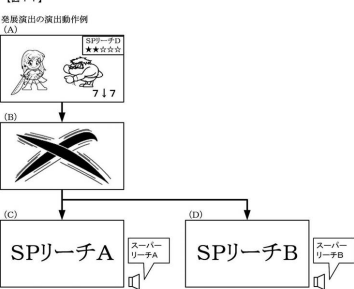
【図 9】



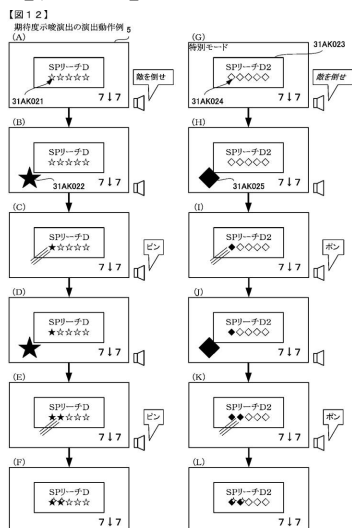
【図 10】



【図 11】

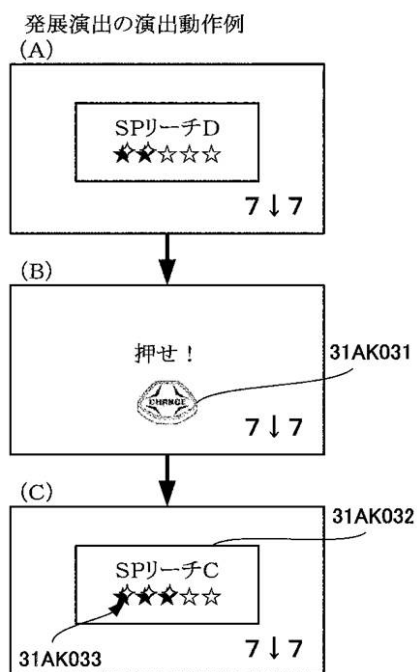


【图 1 2】



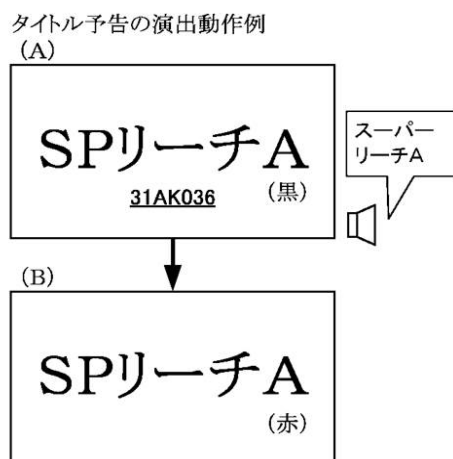
【图 13】

【図 13】



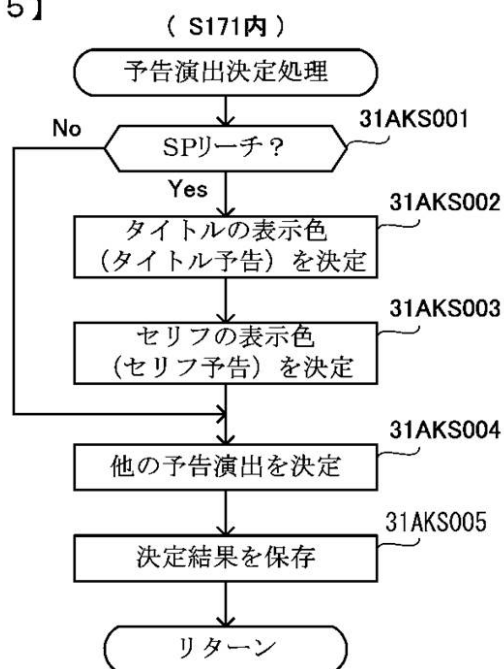
【図 14】

【图 14】



【图 15】

【图 15】



【図 16】

【図 16】

(A) 31AKS002における決定割合

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

(B) 31AKS002における決定割合(特別モード)

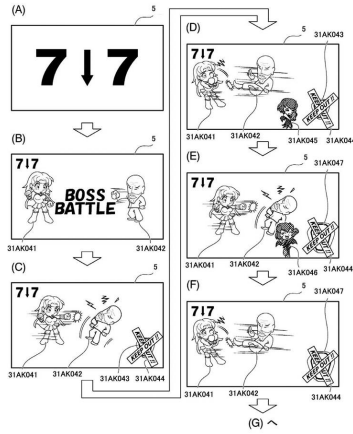
タイトル 表示色	決定割合		信頼度
	大当たり時	ハズレ時	
黒	5%	70%	最低
赤	10%	16%	低
黒→赤	25%	12%	中
黒→フルーツ柄	40%	2%	高
赤→フルーツ柄	20%	0%	最高

(C) 31AKS003における決定割合

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

【図 17】

【図 17】



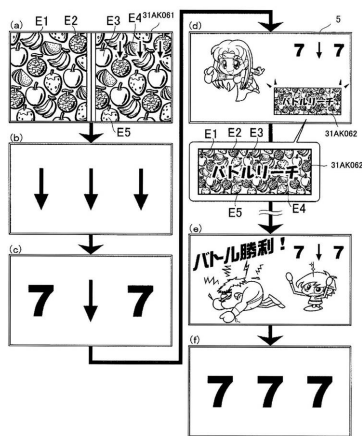
【図 18】

【図 18】



【図 19】

【図 19】



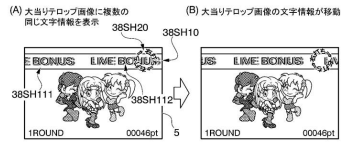
【図 20-1】

【図 20-1】



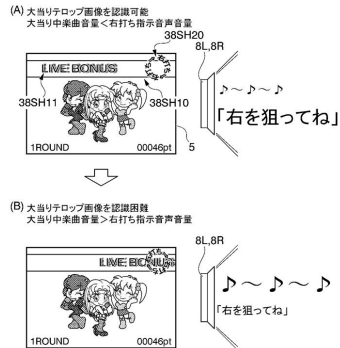
【図 20-2】

【図 20-2】



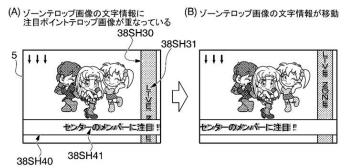
【図 20-3】

【図 20-3】



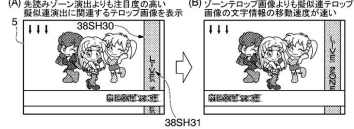
【図 20-4】

【図 20-4】



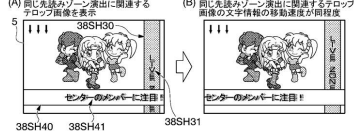
【図 20-8】

【図 20-8】



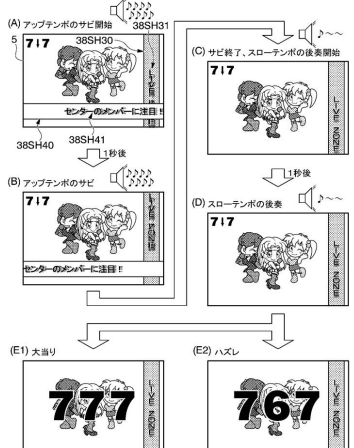
【図 20-9】

【図 20-9】



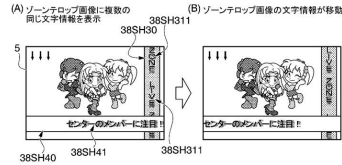
【図 20-10】

【図 20-10】



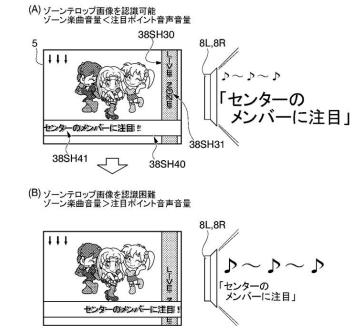
【図 20-5】

【図 20-5】



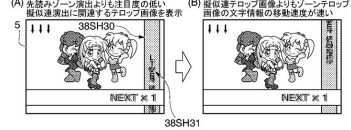
【図 20-6】

【図 20-6】



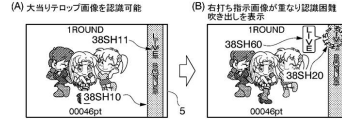
【図 20-7】

【図 20-7】



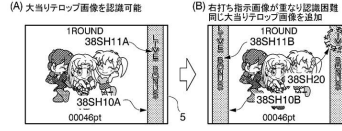
【図 20-11】

【図 20-11】



【図 20-12】

【図 20-12】



【図 20-13】

【図 20-13】



【図 20-14】

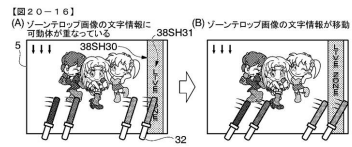
【図 20-14】



【図 20-15】



【図 20-16】



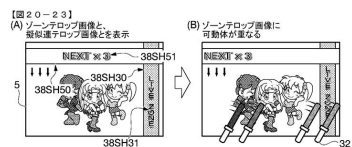
【図 20-17】



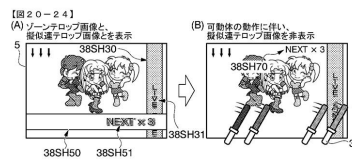
【図 20-18】



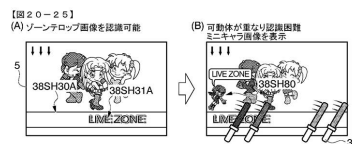
【図 20-23】



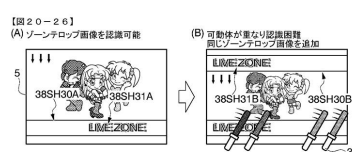
【図 20-24】



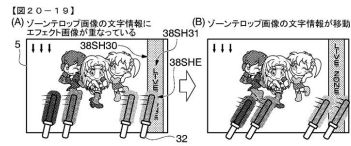
【図 20-25】



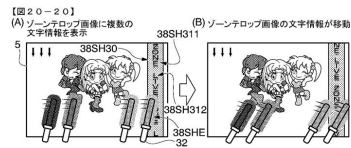
【図 20-26】



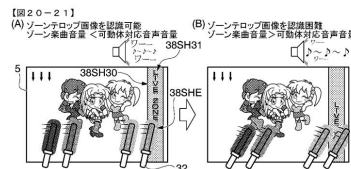
【図 20-19】



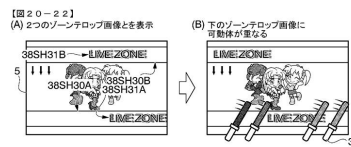
【図 20-20】



【図 20-21】



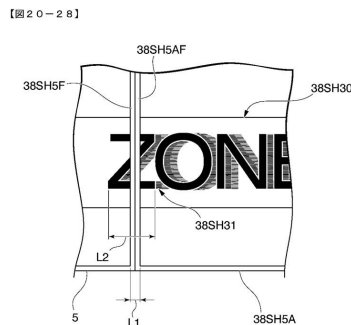
【図 20-22】



【図 20-27】

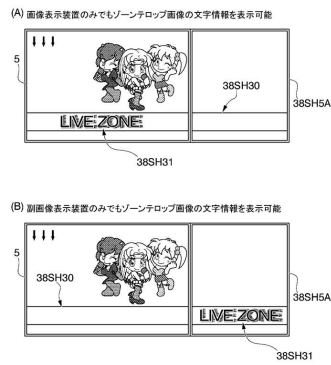


【図 20-28】



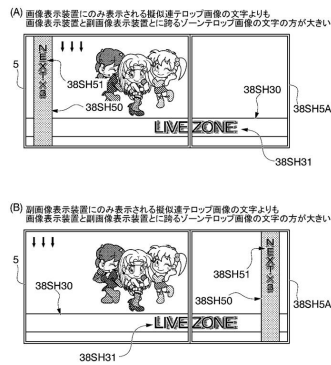
【図 20-29】

【図 20-29】



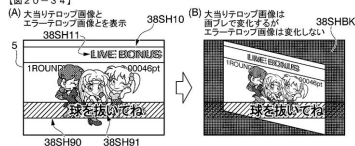
【図 20-30】

【図 20-30】



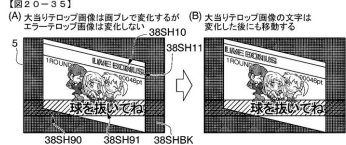
【図 20-34】

【図 20-34】



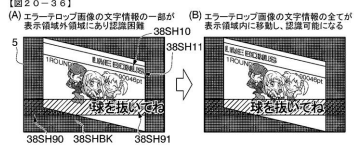
【図 20-35】

【図 20-35】



【図 20-36】

【図 20-36】



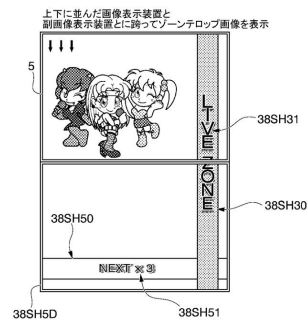
【図 20-37】

【図 20-37】



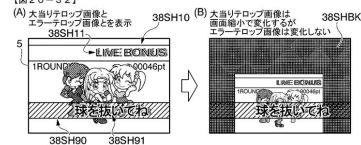
【図 20-31】

【図 20-31】



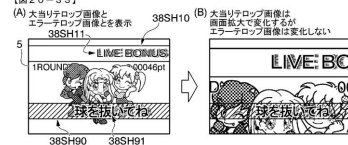
【図 20-32】

【図 20-32】



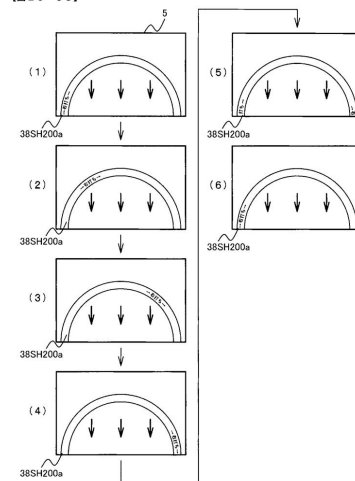
【図 20-33】

【図 20-33】



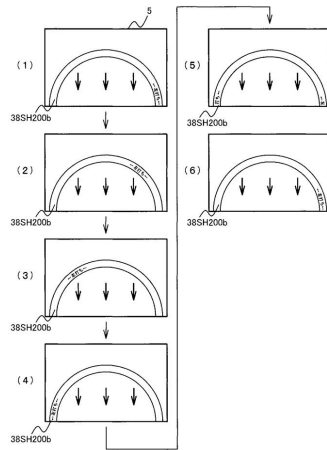
【図 20-38】

【図 20-38】



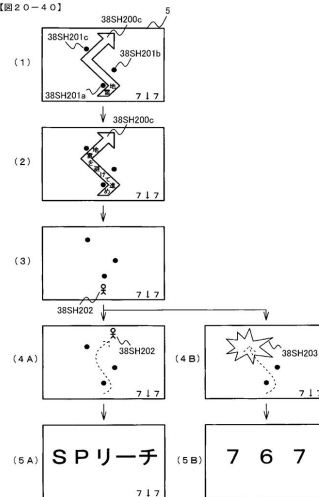
【図 20-39】

【図 20-39】



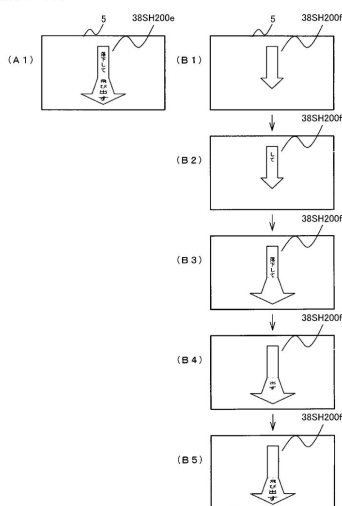
【図 20-40】

【図 20-40】



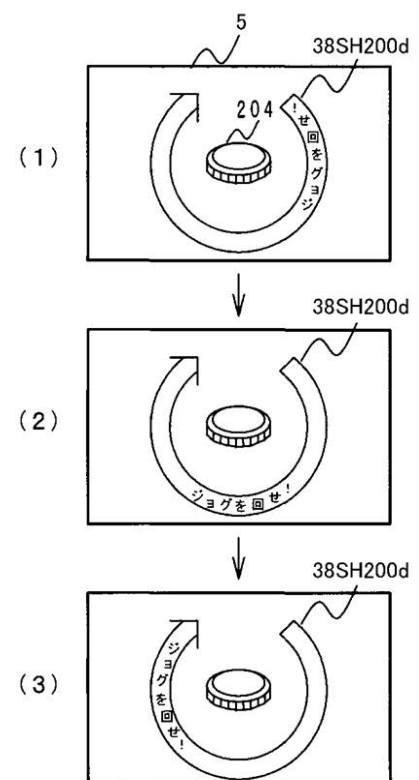
【図 20-41】

【図 20-41】



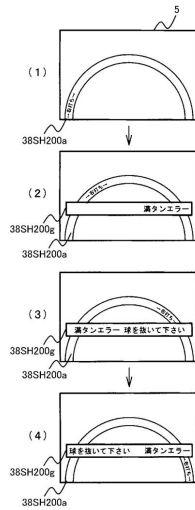
【図 20-42】

【図 20-42】



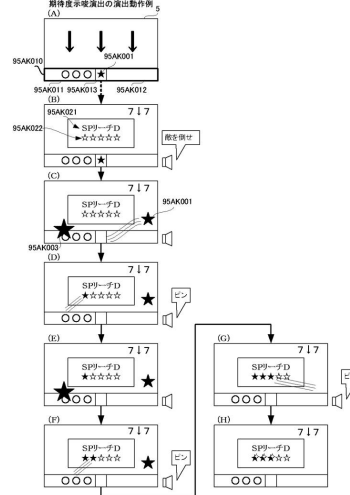
【図20-43】

【図20-43】



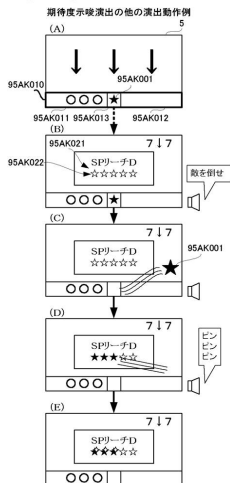
【図21-1】

【図21-1】



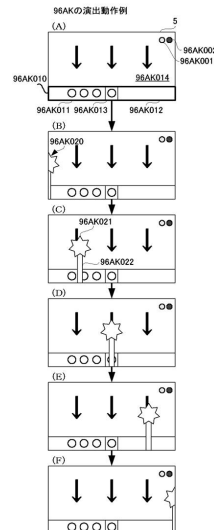
【図21-2】

【図21-2】



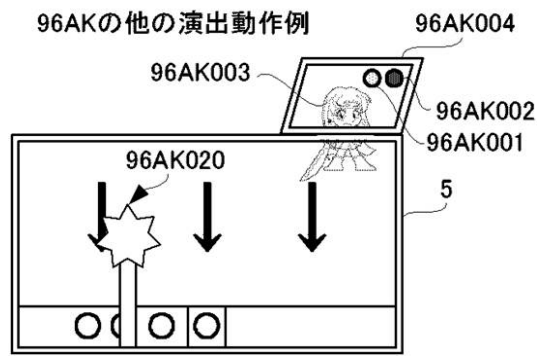
【図21-3】

【図21-3】



【図 21-4】

【図21-4】

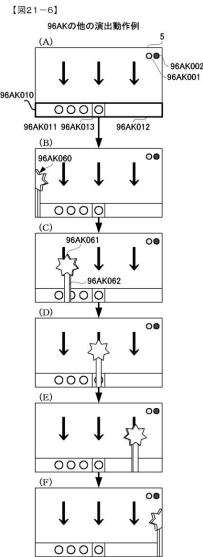


【図 21-5】

【図21-5】

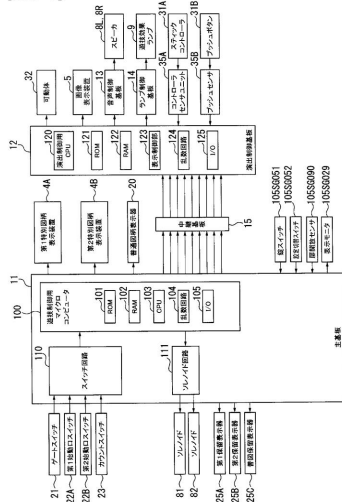


【図 21-6】

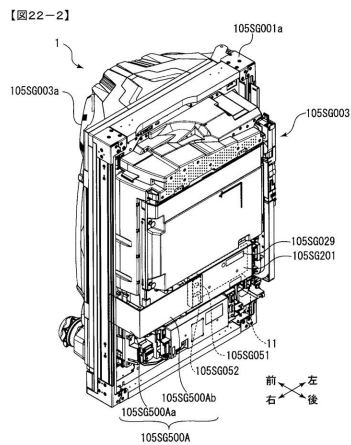


【図 22-1】

【図22-1】

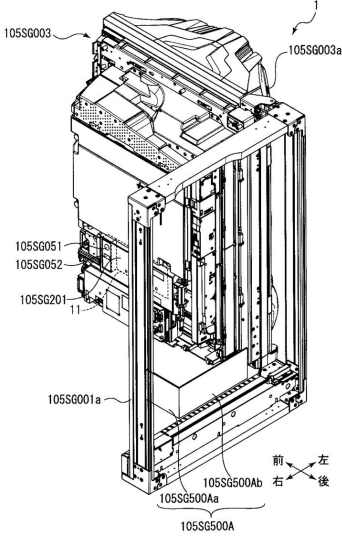


【図 22-2】



【図 2 2 - 3】

【図22-3】



【図 2 2 - 4】

【図22-4】

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 残り時間に1ずつ加算
MR4	3～23	普通図柄当り判定用	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 残り時間に1ずつ加算

【図 2 2 - 7】

【図22-7】

(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)
大当りA	0～150	0～150	0～150
大当りB	151～200	151～250	151～275
大当りC	201～299	251～299	276～299

(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)
大当りA	0～150	0～150	0～150
大当りB	151～160	151～170	151～180
大当りC	161～299	171～299	181～299

【図 2 2 - 8】

【図22-8】

大当り種別

大当り種別	確率制御	時短制御	ラウンド数
大当りA	無し	100回 (100回以上の大当りまで)	5
大当りB	次回大当りまで	次回大当りまで	10
大当りC	次回大当りまで	次回大当りまで	15

【図 2 2 - 5】

【図22-5】

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(はずれ)
PA1-2	5750	保留2～4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	保留5～8個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	5000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	43000	スーパーリーチα(はずれ)
PA2-3	62000	スーパーリーチβ(はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	43000	スーパーリーチα(大当り)
PB1-3	53000	スーパーリーチβ(大当り)
PG1-1	4000	小当り

【図 2 2 - 6】

【図22-6】

(A)表示結果判定テーブル(設定値1)

遊技状態	特図表示結果	大当り判定値(MR1[0～65535]と比較される)
通常状態または 時短状態	大当り	1020～1079, 13320～14242(確率:1/99)
	小当り	32767～34078(確率:1/50)
確変状態	大当り	1020～1079, 13320～19678(確率:1/9.9)
	小当り	32767～34078(確率:1/50)

(B)表示結果判定テーブル(設定値2)

遊技状態	特図表示結果	大当り判定値(MR1[0～65535]と比較される)
通常状態または 時短状態	大当り	1020～1079, 13320～13757(確率:1/150)
	小当り	32767～33429(確率:1/99)
確変状態	大当り	1020～1079, 13320～17628(確率:1/15)
	小当り	32767～33429(確率:1/99)

(C)表示結果判定テーブル(設定値3)

遊技状態	特図表示結果	大当り判定値(MR1[0～65535]と比較される)
通常状態または 時短状態	大当り	1020～1079, 13320～13586(確率:1/200)
	小当り	なし(確率:0)
確変状態	大当り	1020～1079, 13320～16535(確率:1/20)
	小当り	なし(確率:0)

【図 2 2 - 9】

【図22-9】

(A)大当り用変動パターン判定テーブル(大当りA用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)
ノーマルPB1-1	1～300	1～350	1～400
スーパーPB1-2	301～800	351～825	401～850
スーパーPB1-3	801～997	826～997	851～997

(B)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)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)
ノーマルPB1-1	1～100	1～150	1～200
スーパーPB1-2	101～350	151～450	201～550
スーパーPB1-3	351～997	451～997	551～997

(C)小当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)
小当りPG1-1	1～997	1～997	1～997

【図 2 2 - 1 0】

【図22-10】

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルA(低ベース中含算保留記憶数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)
非リーチPA1-1	1～350	1～400	1～450
ノーマルPA2-1	351～700	401～700	451～700
スーパーPA2-2	701～900	701～900	701～900
スーパーPA2-3	901～997	901～997	901～997

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルB(低ベース中含算保留記憶数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)
非リーチPA1-2	1～400	1～450	1～500
ノーマルPA2-1	401～700	451～700	501～700
スーパーPA2-2	701～900	701～900	701～900
スーパーPA2-3	901～997	901～997	901～997

(C)はずれ用変動パターン判定テーブルC(低ベース中含算保留記憶数5個以上用)

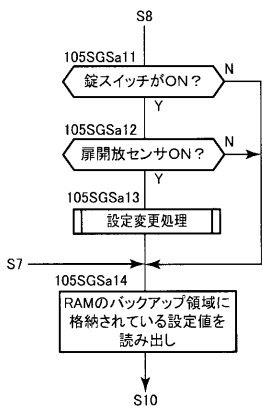
変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)
非リーチPA1-3	1～450	1～500	1～550
ノーマルPA2-1	451～700	501～700	551～700
スーパーPA2-2	701～900	701～900	701～900
スーパーPA2-3	901～997	901～997	901～997

(D)はずれ用変動パターン判定テーブルD(高ベース中含用)

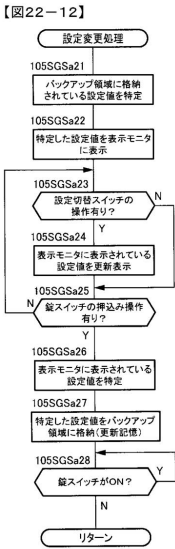
変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)
非リーチPA1-4	1～450	1～500	1～550
ノーマルPA2-1	451～700	501～700	551～700
スーパーPA2-2	701～900	701～900	701～900
スーパーPA2-3	901～997	901～997	901～997

【図 2 2 - 1 1】

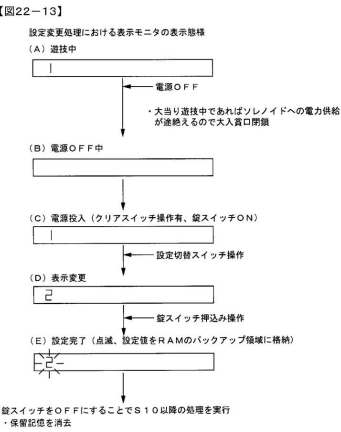
【図22-11】
遊技制御メイン処理の一部



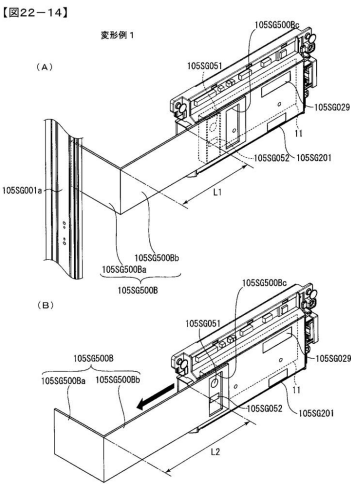
【図 2 2 - 1 2】



【図 2 2 - 1 3】

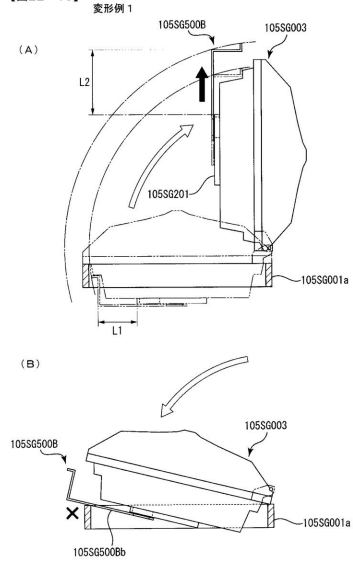


【図 2 2 - 1 4】



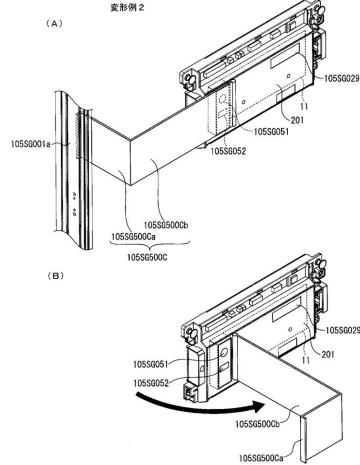
【図 22-15】

【図22-15】



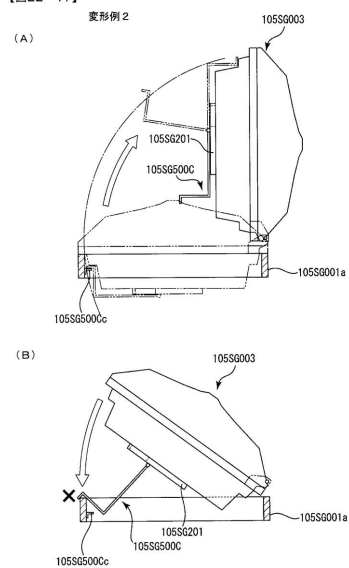
【図 22-16】

【図22-16】



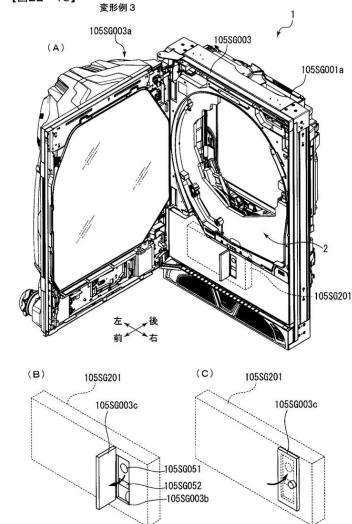
【図 22-17】

【図22-17】



【図 22-18】

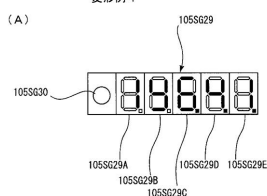
【図22-18】



【图 22-19】

【图22-19】

变形例 4



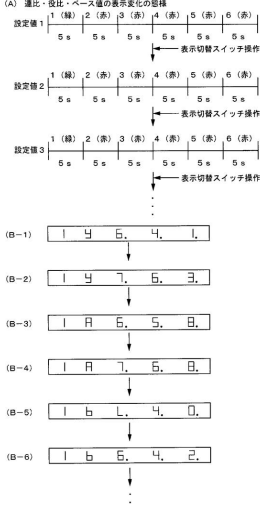
(B) 7セグ+ドット

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

【図 2 2 - 2 0】

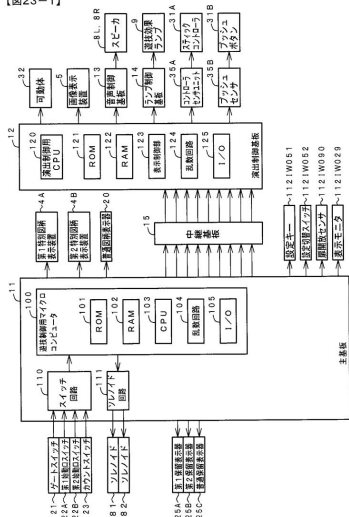
【图22-20】

変形例 4
(A) 連比・役比・ベース値の表示変化の態様



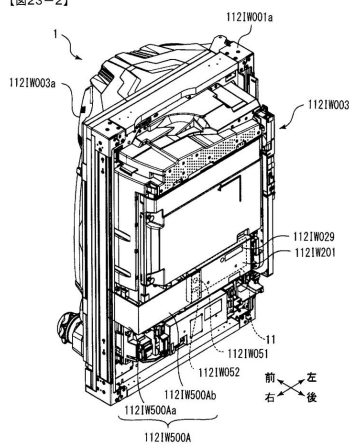
【図 2 3 - 1】

【圖23-1】



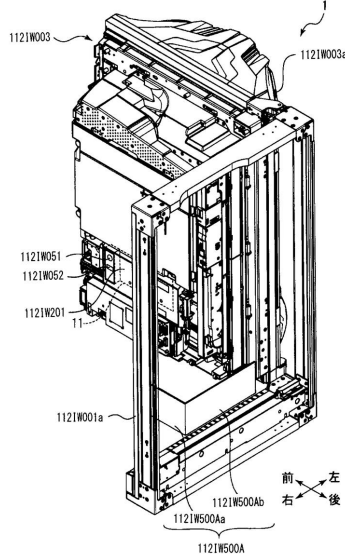
【図 2 3 - 2】

【圖23-2】



【図 23-3】

【図23-3】



【図 23-4】

【図23-4】

大当り判定値 (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 (非種変時)	1020~1079, 13320~13464 (確率: 1/200)	
	大当り (種変時)	1020~1519, 13320~14067 (確率: 1/22)	
	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 (非種変時)	1020~1079, 13320~13464 (確率: 1/200)	
	大当り (種変時)	1020~1519, 13320~14067 (確率: 1/22)	
	小当り	32767~65535 (確率: 1/2)	

(B) 表示結果判定テーブル (設定値2)

大当り判定値 (MR 1 [0~65535] と比較される)			
変動特図指定パツファ=第1 (第1特別図柄)	大当り (非種変時)	1020~1079, 13320~13477 (確率: 1/200)	
	大当り (種変時)	1020~1519, 13320~15004 (確率: 1/20)	
	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 (非種変時)	1020~1079, 13320~13477 (確率: 1/200)	
	大当り (種変時)	1020~1519, 13320~15004 (確率: 1/20)	
	小当り	32767~65535 (確率: 1/2)	

(C) 表示結果判定テーブル (設定値3)

大当り判定値 (MR 1 [0~65535] と比較される)			
変動特図指定パツファ=第1 (第1特別図柄)	大当り (非種変時)	1020~1079, 13320~13463 (確率: 1/280)	
	大当り (種変時)	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 (非種変時)	1020~1079, 13320~13463 (確率: 1/280)	
	大当り (種変時)	1020~1519, 13320~15160 (確率: 1/28)	
	小当り	32767~65535 (確率: 1/2)	

【図 23-5】

【図23-5】

(A) 大当り種別判定テーブル

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

(B) 大当り種別毎の各制御期間

制御期間	大当り種別		
	A	B	C
ファンファール	15秒	12秒	10秒
インターバル	9秒	7秒	5秒
エンディング	20秒	15秒	10秒

【図 23-6】

【図23-6】

(A) 第1ハズレ変動パターン判定テーブル (特別期間用 (設定変更後から30変動まで))

変動パターン	設定値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1	設定値2	設定値3
PA1-1 (非リーチハズレ)	95.4%	95.0%	94.6%
PA2-1 (ノーマルリーチハズレ)	3.8%	4.0%	4.2%
スーパーリーチハズレ	0.8%	1.0%	1.2%

【図 23-7】

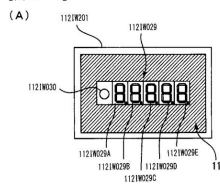
【図23-7】

(A) 非リーチハズレ変動パターン判定テーブル

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

【図 23-8】

【図23-8】



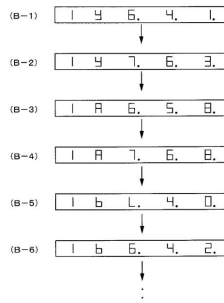
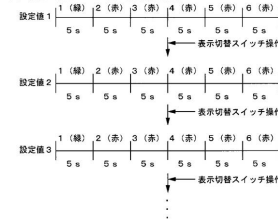
(B) 7セグ+ドット

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

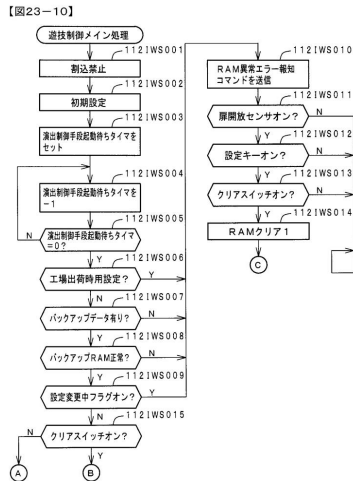
【図 23-9】

【図23-9】

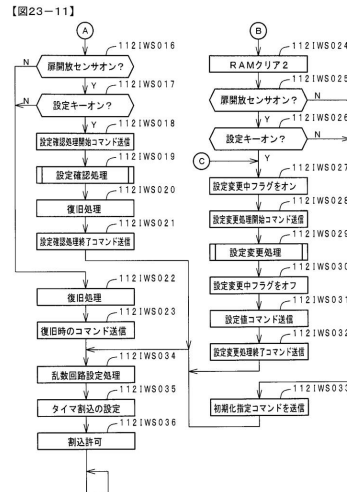
(A) 連比・役比・ペース値の表示変化の態様



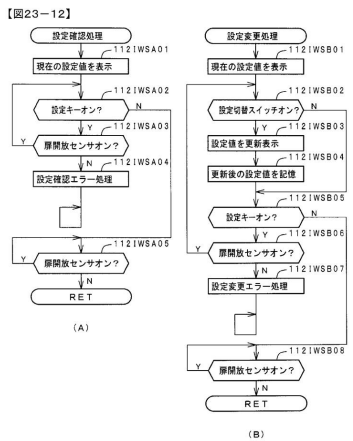
【図 2 3 - 1 0】



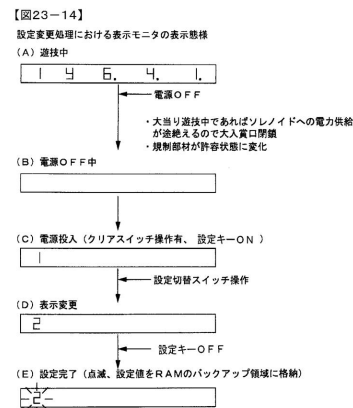
【図 2 3 - 1 1】



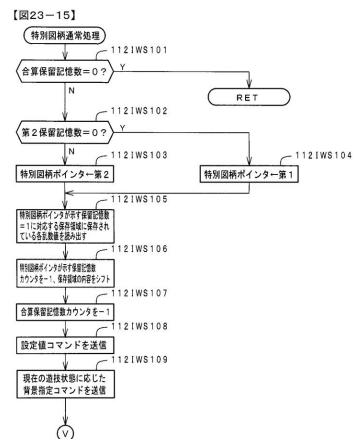
【図 2 3 - 1 2】



【図 23-14】



【図 23-15】



【図 2 3 - 1 3】

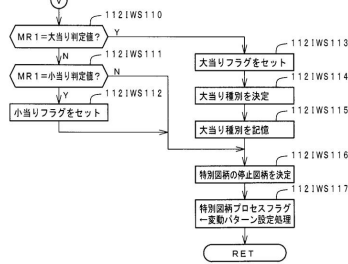
【图23-13】

電源投入時処理

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

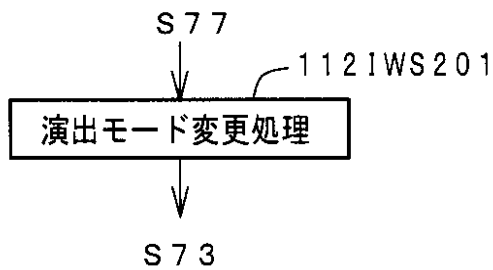
【図23-16】

【図23-16】



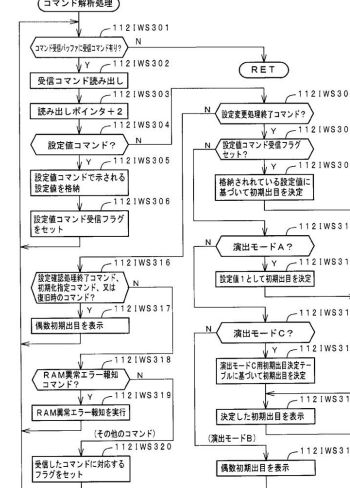
【図23-17】

【図23-17】



【図23-18】

【図23-18】



【図23-19】

【図23-19】

(A)初期演出決定テーブル

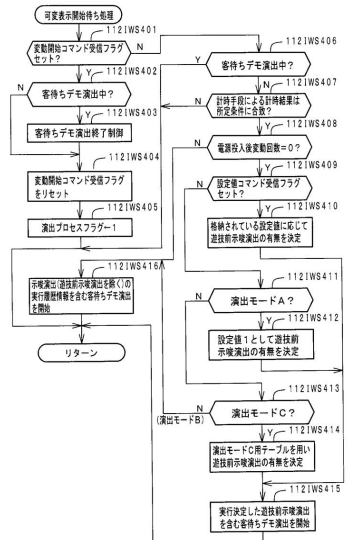
初期演出	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
偶数初期演出	95%	90%	80%
奇数初期演出	5%	10%	19%
特殊初期演出	0%	0%	1%

(B)初期演出決定テーブル[演出モードC用]

初期演出	
偶数初期演出	85%
奇数初期演出	15%
特殊初期演出	0%

【図23-20】

【図23-20】



【図23-21】

【図23-21】

(A)遊技前演出決定テーブル

遊技前演出	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演出懸梯(第1発光懸梯)	25%	30%	35%
実行あり: 第2演出懸梯(第2発光懸梯)	5%	30%	54%
実行あり: 第3演出懸梯(第3発光懸梯)	0%	0%	1%

(B)遊技前演出決定テーブル[演出モードC用]

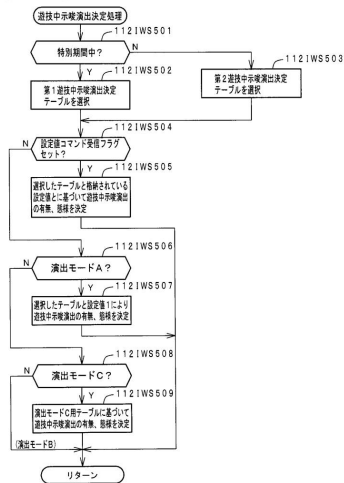
遊技前演出	
実行なし	50%
実行あり: 第1演出懸梯(第1発光懸梯)	25%
実行あり: 第2演出懸梯(第2発光懸梯)	25%
実行あり: 第3演出懸梯(第3発光懸梯)	0%

(C)遊技前演出決定テーブル(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演出懸梯(第1発光懸梯)	25%	30%	35%
実行あり: 第2演出懸梯(第2発光懸梯)	5%	10%	15%
実行あり: 第3演出懸梯(第3発光懸梯)	0%	0%	0%

【図 23-22】

【図23-22】



【図 23-23】

【図23-23】

(A)第1選技中示唆演出決定テーブル(特別期間用(選技開始から30秒間まで))

選技中示唆演出	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選技中示唆演出決定テーブル(非特別期間用)

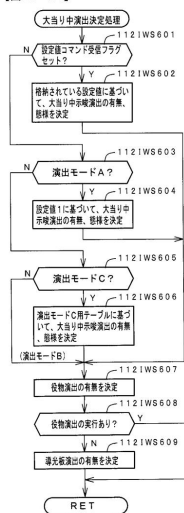
選技中示唆演出	設定値1	設定値2	設定値3
実行なし	89%	87%	95%
実行あり・第1演出態様 (ミニキャラA登場)	1%	3%	4%
実行あり・第2演出態様 (ミニキャラA、B登場)	0%	0%	0%
実行あり・第3演出態様 (ミニキャラC登場)	0%	0%	1%

(C)第3選技中示唆演出決定テーブル(演出モードC用)

選技中示唆演出	設定値
実行なし	96%
実行あり・第1演出態様 (ミニキャラA登場)	4%
実行あり・第2演出態様 (ミニキャラA、B登場)	0%
実行あり・第3演出態様 (ミニキャラC登場)	0%

【図 23-24】

【図23-24】



【図 23-25】

【図23-25】

(A)第1大当り中示唆演出決定テーブル(特定時間間隔(選技開始から100秒間まで))

大当り中示唆演出	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(非特定時間間隔)

大当り中示唆演出	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)	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3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	設定値
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

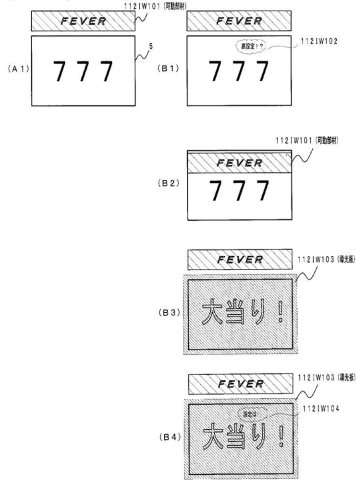
役物演出	大当り中示唆演出
実行なし	50%
実行あり	100%
実行あり	50%

(E)連発振演出決定テーブル

連発振演出	大当り中示唆演出
実行なし	50%
実行あり	100%
実行あり	50%

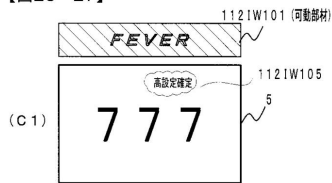
【図 2 3 - 2 6】

【图23-26】



【図 2 3 - 2 7】

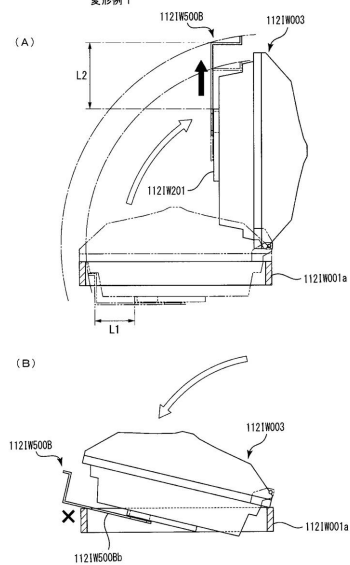
【图23-27】



【図 2 3 - 2 9】

【圖23-29】

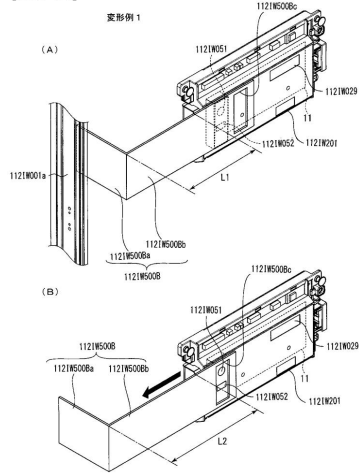
变形例 1



【図 2 3 - 2 8】

【图23-28】

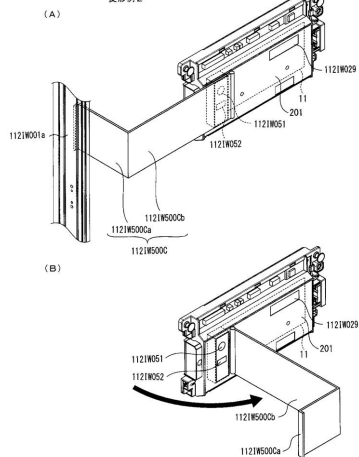
变形例 1



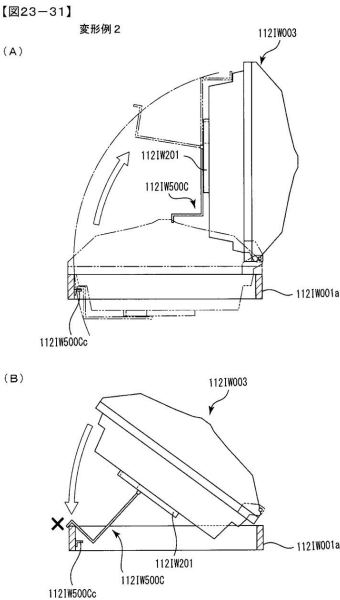
【図 2 3 - 3 0】

【图23-30】

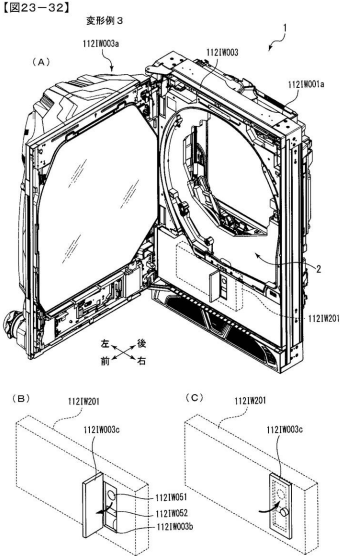
变形例 2



【図 23-31】



【図 23-32】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特許第6553699 (JP, B2)
特開2012-239687 (JP, A)
特開2017-060763 (JP, A)
特開2000-070484 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02