

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6929604号
(P6929604)

(45) 発行日 令和3年9月1日 (2021. 9. 1)

(24) 登録日 令和3年8月13日 (2021. 8. 13)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z

請求項の数 1 (全 202 頁)

(21) 出願番号 特願2018-197098 (P2018-197098)
 (22) 出願日 平成30年10月19日 (2018. 10. 19)
 (65) 公開番号 特開2020-62302 (P2020-62302A)
 (43) 公開日 令和2年4月23日 (2020. 4. 23)
 審査請求日 令和1年11月21日 (2019. 11. 21)

(73) 特許権者 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
 (72) 発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株
 式会社三共内

審査官 荒井 隆一

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者にとって有利な有利状態に制御される確率に関する設定値を設定可能な遊技機であって、

遊技者の動作を検出可能な検出手段と、

動作可能に設けられた可動体と、

有効期間中に前記検出手段によって遊技者の動作が所定期間に亘って検出されたことにもとづいて、前記可動体を遊技者の動作と連動して動作させる特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

第1の状況であるときに前記検出手段によって遊技者の動作が検出された場合に、前記可動体を第1動作態様にて動作させ、

前記第1の状況とは異なる第2の状況であるときに前記検出手段によって遊技者の動作が検出された場合に、前記可動体を第2動作態様にて動作させ、

さらに、

遊技機への電源供給が開始されたときに操作されたことにもとづいて初期化処理を実行可能に設けられた操作手段と、

遊技機への電源供給が開始されたときに前記操作手段が操作されたことを示す特定情報を記憶可能な特定情報記憶手段と、

10

20

設定値を設定するための設定値設定処理を含む複数の処理のそれぞれにおいて前記特定情報を用いて処理を実行し、各処理を実行する際に、前記操作手段が操作されたことを判定することなく、前記特定情報が記憶されていると判定したことにもとづいて処理を実行する処理実行手段と、

遊技機への電源供給が開始されたときに前記操作手段が操作されたことにもとづいて通常の初期化処理を実行する一方、遊技機への電源供給が開始されたときに異常を検出したことにもとづいて異常時の初期化処理を実行する初期化処理実行手段と、

通常の初期化処理において記憶内容がクリアされる第1記憶領域と、

異常時の初期化処理において記憶内容がクリアされる第2記憶領域と、を備え、

前記特定情報記憶手段は、前記特定情報を前記第2記憶領域に記憶可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技が可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、表示装置であるEL表示器を可動可能に設け、該EL表示器を遊技者の操作（動作）によって動作させるものがある（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2012-20041号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献1にあっては、遊技者の操作によってEL表示器が単に動くだけであるので、演出効果を向上できないという問題がある。

【0005】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、演出効果を向上することのできる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

前記課題を解決するために、本発明の手段Aに記載の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御される確率に関する設定値を設定可能な遊技機であって、

遊技者の動作を検出可能な検出手段と、

動作可能に設けられた可動体と、

有効期間中に前記検出手段によって遊技者の動作が所定期間に亘って検出されたことにもとづいて、前記可動体を遊技者の動作と連動して動作させる特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

第1の状況であるときに前記検出手段によって遊技者の動作が検出された場合に、前記可動体を第1動作態様にて動作させ、

前記第1の状況とは異なる第2の状況であるときに前記検出手段によって遊技者の動作が検出された場合に、前記可動体を第2動作態様にて動作させ、

さらに、

遊技機への電源供給が開始されたときに操作されたことにもとづいて初期化処理を実行可能に設けられた操作手段と、

10

20

30

40

50

遊技機への電源供給が開始されたときに前記操作手段が操作されたことを示す特定情報を記憶可能な特定情報記憶手段と、

設定値を設定するための設定値設定処理を含む複数の処理のそれぞれにおいて前記特定情報を用いて処理を実行し、各処理を実行する際に、前記操作手段が操作されたことを判定することなく、前記特定情報が記憶されていると判定したことにもとづいて処理を実行する処理実行手段と、

遊技機への電源供給が開始されたときに前記操作手段が操作されたことにもとづいて通常の初期化処理を実行する一方、遊技機への電源供給が開始されたときに異常を検出したことにもとづいて異常時の初期化処理を実行する初期化処理実行手段と、

通常の初期化処理において記憶内容がクリアされる第1記憶領域と、

異常時の初期化処理において記憶内容がクリアされる第2記憶領域と、を備え、

前記特定情報記憶手段は、前記特定情報を前記第2記憶領域に記憶可能である、
ことを特徴としている。

さらに、本発明の手段1に記載の遊技機は、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

遊技者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、

動作可能に設けられた可動体（例えば、可動体177SG302L、177SG302R）と、

有効期間（例えば、プッシュボタン31Bの操作受付期間）中に前記検出手段によって遊技者の動作が所定期間に亘って検出されたことにもとづいて、前記可動体を遊技者の動作と連動して動作させる特定演出（例えば、可動体演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図8-24に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

第1の状況であるときに前記検出手段によって遊技者の動作が検出された場合には、前記可動体を第1動作態様にて動作させ（例えば、図8-28に示すように、可動体177SG302L、177SG302Rが原点位置に配置されている状態でプッシュボタン31Bが操作された場合は、移動用モータ177SG391L、177SG391Rを速度優先モードにて駆動させることで可動体177SG302L、177SG302Rを高速且つ低トルクで動作させる部分）、

前記第1の状況とは異なる第2の状況であるときに前記検出手段によって遊技者の動作が検出された場合には、前記可動体を第2動作態様にて動作させ（例えば、図8-28に示すように、可動体177SG302L、177SG302Rが原点位置に配置されていない状態でプッシュボタン31Bが操作された場合は、移動用モータ177SG391L、177SG391Rをトルク優先モードにて駆動させることで可動体177SG302L、177SG302Rを低速で動作させる部分）、

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10（D）、（F））

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出効果を向上できる。また、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。

【0007】

10

20

30

40

50

本発明の手段２の遊技機は、手段１に記載の遊技機であって、

前記第１の状況は、前記特定演出の実行中において前記可動体が未だ動作していない状況であり（例えば、図８－３０（Ａ）に示すように、可動体１７７ＳＧ３０２Ｌ，１７７ＳＧ３０２Ｒが原点位置（第１位置）に配置されている状態）、

前記第２の状況は、前記特定演出の実行中において前記可動体が既に動作した後に動作していない状況である（例えば、図８－３０（Ｃ）に示すように、可動体１７７ＳＧ３０２Ｌ，１７７ＳＧ３０２Ｒが原点位置（第１位置）に配置されていない状態）ことを特徴としている。

この特徴によれば、最初の動作と、一度動作した後の動作とで動作態様が異なるので、演出効果を向上できる。

10

【０００８】

本発明の手段３の遊技機は、手段１または手段２に記載の遊技機であって、

前記可動体は、退避位置から進出位置に移動する動作（例えば、図８－３０（Ａ）～図８－３０（Ｅ）に示すように、可動体１７７ＳＧ３０２Ｌ，１７７ＳＧ３０２Ｒが原点位置（第１位置）から合体位置（第２位置）に移動する動作）が可能であるとともに、該移動途中において特殊動作（例えば、図８－３０（Ｃ）～図８－３０（Ｄ）に示すように、可動体１７７ＳＧ３０２Ｌ，１７７ＳＧ３０２Ｒが原点位置（第１位置）から合体位置（第２位置）に移動する過程において回転する部分）を行うことが可能であることを特徴としている。

この特徴によれば、移動途中で特殊動作が行なわれるので、特定演出に意外性を付与でき、演出効果をより向上できる。

20

【０００９】

本発明の手段４の遊技機は、手段～手段３のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可動体の演出に関する動作を確認するための確認動作（例えば、実動作確認動作）を該可動体に行なわせることが可能な動作確認手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図８－２１に示す第２初期化処理を実行する部分）をさらに備え、

前記動作確認手段は、前記検出手段による動作の検出の有無にかかわらず、前記確認動作を前記第１動作態様にて実行させる（例えば、図８－２３に示すように、原点検出センサ１７７ＳＧ４０１によって可動体１７７ＳＧ３０２Ｌ，１７７ＳＧ３０２Ｒの被検出部が検出されなかった場合は、非検出時動作制御を実行した後に移動用モータ１７７ＳＧ３９１Ｌ，１７７ＳＧ３９１Ｒを速度優先モードにて駆動して実動作確認用動作を実行し、原点検出センサ１７７ＳＧ４０１によって可動体１７７ＳＧ３０２Ｌ，１７７ＳＧ３０２Ｒの被検出部が検出された場合は、検出時動作制御を実行した後に移動用モータ１７７ＳＧ３９１Ｌ，１７７ＳＧ３９１Ｒを速度優先モードにて駆動して実動作確認用動作を実行する部分）

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認動作に関する処理を簡素化することができる。

【００１０】

本発明の手段５の遊技機は、手段１～手段４のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可動体は、退避位置から進出位置に移動する進出動作（例えば、可動体１７７ＳＧ３０２Ｌ，１７７ＳＧ３０２Ｒが原点位置から合体位置に向けて移動する動作）と、進出位置から退避位置に移動する退避動作（例えば、可動体１７７ＳＧ３０２Ｌ，１７７ＳＧ３０２Ｒが合体位置から原点位置に向けて移動する動作）とを行うことが可能であって、

40

前記進出動作の動作態様が、前記第１動作態様と前記第２動作態様のいずれであっても、前記退避動作を前記第１動作態様にて行う（例えば、変形例１７７ＳＧ－１に示すように、可動体１７７ＳＧ３０２Ｌ，１７７ＳＧ３０２Ｒを原点位置（第１位置）に向けて移動させる際には、可動体１７７ＳＧ３０２Ｌ，１７７ＳＧ３０２Ｒを原点位置（第１位置）から合体位置（第２位置）に向けて移動させたときの移動用モータ１７７ＳＧ３９１Ｌ，１７７ＳＧ３９１Ｒの駆動モードにかかわらず、必ず移動用モータ１７７ＳＧ３９１Ｌ，１７７ＳＧ３９１Ｒを速度優先モードにて駆動させる部分）

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、退避動作に関する処理を簡素化することができる。

【0011】

本発明の手段6の遊技機は、手段1～手段5のいずれかに記載の遊技機であって、前記可動体に当接可能に設けられる当接部（例えば、当接用ボス177SG385A、177SG385B）を備え、

前記可動体は、前記当接部に当接したときに該当接した状態を維持しながら動作することにより向きが変更する（例えば、可動体177SG302L、177SG302Rは、原点位置（第1位置）から合体位置（第2位置）または合体位置（第2位置）から原点位置（第1位置）へ移動する途中の第3位置で当接用ボス177SG385A、177SG385Bに当接したときに、該当接した状態を維持しながら右方または左方へ移動することにより被案内材177SG320が約180度回転することで、向き（姿勢）が前向き（第1姿勢）から後ろ向き（第2姿勢）に変更するようになっている。図8-12、図8-13参照）

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体の向きが動作しながら変更されるため、特定演出の演出効果をより向上できる。

【0012】

本発明の手段7の遊技機は、手段1～手段6のいずれかに記載の遊技機であって、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

20

複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、変形例177SG-2における設定手段）と、

設定された設定値にもとづいて遊技者にとっての有利度が異なるように遊技を進行可能な遊技制御手段（例えば、変形例177SG-2に示すように、CPU103が特別図柄通常処理（図5参照）において、設定されている設定値に応じて大当りに割り当てられている判定値（MR1）の範囲が異なる表示結果判定テーブルを選択し、変動表示結果が大当りとなるか否かを決定する部分）と、

電力供給の開始に伴い前記設定手段による設定値の変更を許可する変更許可状態に制御可能な設定制御手段（例えば、変形例177SG-2におけるCPU103）と、

30

少なくとも、前記可動体を原点位置に復帰させる復帰動作の制御と、前記可動体による初期動作の制御とを実行可能な可動制御手段（例えば、演出制御用CPU120が図8-21に示す第2初期化处理を実行する部分）と、

を備え、

前記可動制御手段は、前記変更許可状態であるときに、前記復帰動作を実行する制御を行う（例えば、変形例177SG-3に示すように、CPU103がパチンコ遊技機1に電源が投入されたことを条件に該パチンコ遊技機1を変更許可状態に制御する場合に、演出制御用CPU120が、該変更許可状態において第2初期化处理（図8-21）を実行することで非検出時動作制御等を実行する部分）

ことを特徴としている。

40

この特徴によれば、変更許可状態であるときに、可動体を原点位置に復帰させる復帰動作が実行されるので、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【0013】

本発明の手段8の遊技機は、手段1～手段6のいずれかに記載の遊技機であって、

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

複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、変形例177SG-2における設定手段）と、

設定された設定値にもとづいて遊技者にとっての有利度が異なるように遊技を進行可能な遊技制御手段（例えば、変形例177SG-2に示すように、CPU103が特別図柄

50

通常処理（図 5 参照）において、設定されている設定値に応じて大当りに割り当てられている判定値（MR 1）の範囲が異なる表示結果判定テーブルを選択し、変動表示結果が大当たりとなるか否かを決定する部分）と、

電力供給の開始に伴い前記設定手段による設定値の変更を許可する変更許可状態に制御可能な設定制御手段（例えば、変形例 177SG-2 における CPU103）と、

少なくとも、前記可動体を原点位置に復帰させる復帰動作の制御を実行可能な可動制御手段（例えば、演出制御用 CPU120 が図 8-21 に示す第 2 初期化処理を実行する部分）と、

を備え、

前記可動制御手段は、

10

電力供給の開始に伴い前記変更許可状態に制御されないときに、前記復帰動作を実行する制御を行い（例えば、パチンコ遊技機 1 に電源が投入された際に CPU103 によって変更許可状態に制御されない場合に、演出制御用 CPU120 が第 2 初期化処理（図 8-21）を実行することで非検出時動作制御を実行する部分）、

前記変更許可状態であるときに、前記復帰動作を実行する制御を行わない（例えば、パチンコ遊技機 1 に電源が投入された際に CPU103 によって変更許可状態に制御された場合に、演出制御用 CPU120 が第 2 初期化処理（図 8-21）を実行せずに非検出時動作制御を実行しない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、変更許可状態であるときに、可動体を原点位置に復帰させる復帰動作が実行されないので、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

20

【0014】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の手段 9 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。

【0015】

前記課題を解決するために、手段 9 に記載の遊技機は、

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、

30

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 10（D）、（F））

ことを特徴としている。

この特徴によれば、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。

40

【0016】

手段 10 の遊技機は、手段 9 に記載の遊技機であって、

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 10（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。

【0017】

手段 11 の遊技機は、手段 9 または手段 10 のいずれかに記載の遊技機であって、

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

50

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。

【0018】

手段12の遊技機は、手段9～手段11のいずれかに記載の遊技機であって、

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。

【0019】

手段13の遊技機は、手段12に記載の遊技機であって、

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。

【0020】

手段14の遊技機は、手段9～手段13のいずれかに記載の遊技機であって、

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。

【0021】

手段15の遊技機は、手段9～手段14のいずれかに記載の遊技機であって、

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18（E）、図19（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19（J）、（K））。

このような構成によれば、演出効果が向上する。

【0022】

手段16の遊技機は、手段9～手段15のいずれかに記載の遊技機であって、

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20（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20（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20（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）

10

20

30

40

50

を含んで構成された特定画像（図20（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20（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。

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。

【0023】

10

尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであって良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであってもよい。

【図面の簡単な説明】

【0024】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-1】177SGの特徴部に係る遊技機の正面図である。

【図8-2】177SGの特徴部に係る遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図8-3】（A）は、177SGの特徴部に係る演出装置の可動体が第1位置にある状態、（B）は177SGの特徴部に係る演出装置の可動体が第2位置にある状態を示す正面図である。

【図8-4】177SGの特徴部に係る演出装置の構造を斜め前から見た状態を示す分解斜視図である。

30

【図8-5】177SGの特徴部に係る演出装置の構造を斜め後ろから見た状態を示す分解斜視図である。

【図8-6】177SGの特徴部に係る可動体の構造を斜め前から見た状態を示す分解斜視図である。

【図8-7】177SGの特徴部に係る可動体の構造を斜め後ろから見た状態を示す分解斜視図である。

【図8-8】（A）は、177SGの特徴部に係る回動部が第1突出位置にある状態、（B）は、177SGの特徴部に係る回動部が収容位置にある状態を示す概略図である。

【図8-9】177SGの特徴部に係る可動体の下部の構造を示す要部破断断面図である。

40

【図8-10】（A）は、177SGの特徴部に係る第1駆動機構の構造を示す分解斜視図、（B）は177SGの特徴部に係る被案内部材を示す平面図である。

【図8-11】177SGの特徴部に係る案内溝と被案内部材と移動体との関係を示す平面図である。

【図8-12】（A）～（E）は、177SGの特徴部に係る被案内部材と可動部の動作態様を示す図である。

【図8-13】（F）～（J）は、177SGの特徴部に係る被案内部材と可動部の動作態様を示す図である。

【図8-14】（A）～（C）は、177SGの特徴部に係る可動体と画像表示装置との関係を示す概略説明図である。

50

【図 8-15】 (A) は、177SG の特徴部に係る可動体が下降位置にある状態、(B) は、177SG の特徴部に係る上昇位置にある状態を示す説明図である。

【図 8-16】 (A), (B) は、177SG の特徴部に係る演出制御コマンドを例示する図である。

【図 8-17】 177SG の特徴部に係る各乱数を示す説明図である。

【図 8-18】 177SG の特徴部に係る変動パターンを例示する図である。

【図 8-19】 177SG の特徴部に係る表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 8-20】 (A) は、177SG の特徴部に係る大当たり種別判定テーブルの構成例を示す図であり、(B) は、177SG の特徴部に係る各種大当たりの内容を示す図である。

【図 8-21】 177SG の特徴部に係る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。

10

【図 8-22】 177SG の特徴部に係る非検出時動作制御と検出時動作制御と実動作確認用動作制御の動作例を示す説明図である。

【図 8-23】 177SG の特徴部に係る非検出時動作制御と検出時動作制御と実動作確認用動作制御の動作における動作速度と役物モータ駆動モードとの関係を示す図である。

【図 8-24】 177SG の特徴部に係る可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8-25】 177SG の特徴部に係る演出役物動作処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8-26】 177SG の特徴部に係る演出役物格納処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図 8-27】 177SG の特徴部に係る役物モータ駆動モードを説明する説明図である。

【図 8-28】 177SG の特徴部に係るスーパーリーチ種別とボタン制御並びに役物モータ駆動モードとの関係を示す図である。

【図 8-29】 (A), (B) は、177SG の特徴部に係るボタン操作と役物モータの関係を示すタイミングチャートである。

【図 8-30】 (A) ~ (F) は、177SG の特徴部に係るスーパーリーチ C における可動体の動作態様の一例を示す説明図である。

【図 8-31】 (A) ~ (F) は、177SG の特徴部に係るスーパーリーチ D における可動体の動作態様の一例を示す説明図である。

30

【図 9】 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 10】 演出動作例を示す図である。

【図 11】 演出動作例を示す図である。

【図 12】 演出動作例を示す図である。

【図 13】 演出動作例を示す図である。

【図 14】 演出動作例を示す図である。

【図 15】 演出動作例を示す図である。

【図 16】 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 17】 予告演出決定処理における決定割合を示す図である。

40

【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】 変形例の演出動作例を示す図である。

【図 21-1】 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 21-2】 パチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図 21-3】 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 21-4】 表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 21-5】 大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 21-6】 ハズレ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 21-7】 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。

50

【図 2 1 - 8】特徴部 1 5 0 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 1 - 9】特徴部 1 5 0 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 1 - 1 0】特徴部 1 5 0 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 1 - 1 1】電源投入時に実行される処理を示す説明図である。

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

【図 2 1 - 1 4】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

10

【図 2 1 - 1 5】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 1 - 1 6】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 1 - 1 7】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 1 - 1 8】初期出目決定テーブルを示す説明図である。

【図 2 1 - 1 9】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 1 - 2 0】遊技前示唆演出決定テーブルを示す説明図である。

【図 2 1 - 2 1】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 - 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。

【図 2 1 - 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 1 - 2 4】パズル演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図 2 1 - 2 5】パズル演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 1 - 2 6】パズル演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 2 1 - 2 7】パズル演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 2 1 - 2 8】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 1 - 2 9】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 1 - 3 0】演出動作例を示す図である。

【図 2 1 - 3 1】演出動作例を示す図である。

【図 2 1 - 3 2】パズル演出の演出態様の一例を示す説明図である。

【図 2 1 - 3 3】パズル演出の演出態様の一例を示す説明図である。

30

【図 2 1 - 3 4】パズル演出の演出態様の一例を示す説明図である。

【図 2 1 - 3 5】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 1 - 3 6】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 1 - 3 7】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 1 - 3 8】変形例 2 における遊技機用枠の開閉を示す図である。

【図 2 1 - 3 9】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 2 5】

(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。

40

【0 0 2 6】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

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

【0 0 2 7】

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

50

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4A及び第2特別図柄表示装置4B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。

【0028】

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。

10

【0029】

なお、第1特別図柄表示装置4A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4B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。

20

【0030】

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。

【0031】

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5L、5C、5Rにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲーム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。

30

【0032】

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。

【0033】

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。

40

【0034】

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

【0035】

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。

50

【0036】

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。

【0037】

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。

【0038】

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。

【0039】

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。

【0040】

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。

【0041】

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。

【0042】

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。

【0043】

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

【0044】

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。

【0045】

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。

【0046】

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。

【0047】

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。

10

【0048】

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。

【0049】

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。

【0050】

20

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。

【0051】

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。

30

【0052】

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。

【0053】

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。

【0054】

（遊技の進行の概略）

40

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の上限数（例えば4）まで保留される。

【0055】

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」

50

となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 6 B を所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第 2 始動入賞口が開放状態になる）。

【0056】

入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図ゲームが開始される。

【0057】

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

【0058】

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。

【0059】

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。

【0060】

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。

【0061】

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。

【0062】

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。

【0063】

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

【0064】

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。

【0065】

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。

【0066】

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「大当たり」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「大当たり」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。

【0067】

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、次回の大当た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。

10

【0068】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当た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「普図当たり」となる確率及び特図ゲームにおける表示結果が「大当たり」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。

【0069】

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。

20

【0070】

小当た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「小当たり」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当たり」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「小当たり」がなくてもよい。

【0071】

なお、遊技状態は、大当た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、その大当たり遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

30

【0072】

（演出の進行など）

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

【0073】

40

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

【0074】

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

50

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状態などのことである。

【0075】

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

【0076】

10

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

【0077】

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

20

【0078】

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

30

【0079】

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状態とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチハズレ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチハズレ」となる）ことがある。また、表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ状態となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当り組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチハズレ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチハズレ」となる）こともある。

40

【0080】

パチンコ遊技機1が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読み予告演出がある。先読み予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【0081】

50

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。

【0082】

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

10

【0083】

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

【0084】

（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。

20

【0085】

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

【0086】

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。

30

【0087】

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

40

【0088】

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。

【0089】

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

50

信号（第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を送送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0090】

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

【0091】

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。

【0092】

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。

【0093】

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。

【0094】

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

【0095】

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

【0096】

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。

【0097】

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。

【0098】

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）

10

20

30

40

50

をランプ制御基板 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 又は当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

【0099】

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

【0100】

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

10

【0101】

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

【0102】

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

20

【0103】

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

【0104】

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

【0105】

（動作）

30

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【0106】

（主基板 1 1 の主要な動作）

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

【0107】

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

40

【0108】

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

50

【0109】

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。

【0110】

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）、初期化処理（ステップS8）を実行する。

【0111】

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。

【0112】

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、初期化処理（ステップS8）を実行する。

【0113】

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

【0114】

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。

【0115】

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

10

20

30

40

50

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。

【0116】

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）。 10

【0117】

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）。 20

【0118】

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。 30

【0119】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU103は、コマンド制御処理を実行する（ステップS27）。CPU103は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップS27のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後には、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。 40

【0120】

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）。 50

【0121】

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には、演出制御基板12に 50

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。

【0122】

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。

10

【0123】

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

20

【0124】

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。

30

【0125】

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

【0126】

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。

40

【0127】

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経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してから経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラ

50

グの値が“ 3 ”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【0128】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当たり」である場合には特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。その一方で、大当たりフラグがオフであり、表示結果が「小当たり」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。表示結果が「小当たり」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。

10

【0129】

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

20

【0130】

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

【0131】

30

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

【0132】

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

40

【0133】

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

50

了する。

【0134】

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。

【0135】

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。

【0136】

(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。

【0137】

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。

【0138】

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

【0139】

ステップS73にてタイマ割込みフラグがオンである場合には(ステップS73; Yes)、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに(ステップS74)、コマンド解析処理を実行する(ステップS75)。コマンド解析処理では、例えば主基板1

1の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをRAM122の所定領域に格納したり、RAM122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

【0140】

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

10

【0141】

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

20

【0142】

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

【0143】

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

30

【0144】

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

【0145】

40

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

50

【0146】

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

10

【0147】

ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から大当り遊技状態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。

20

【0148】

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

30

【0149】

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。

40

【0150】

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。

【0151】

50

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、例えば大当た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た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。

【0152】

(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。

10

【0153】

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。

【0154】

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

20

【0155】

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。

【0156】

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。

30

【0157】

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。

40

【0158】

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。

【0159】

(特徴部177SGに関する説明)

50

図8-1は、パチンコ遊技機1の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠（台枠）3とから構成されている。遊技盤2には、遊技領域177SG10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3には、ガラス窓177SG50aを有するガラス扉枠177SG50が左側辺を中心として回転可能に設けられ、該ガラス扉枠177SG50により遊技領域177SG10を開閉できるようになっており、ガラス扉枠177SG50を閉鎖したときにガラス窓177SG50aを通して遊技領域177SG10を透視できるようになっている。

【0160】

10

図8-1に示すように、遊技盤2は、アクリル樹脂、ポリカーボネート樹脂、メタクリル樹脂等の透光性を有する合成樹脂材にて正面視略四角形状に形成され、前面である遊技盤面に障害釘（図示略）やガイドレール177SG2b等が設けられた盤面板2Aと、該盤面板2Aの背面側に一体的に取付けられるスペーサ部材2Bと、から構成されている。尚、遊技盤2は、ベニヤ板等の非透光性部材にて正面視略四角形状に構成され、前面である遊技盤面に障害釘（図示略）やガイドレール177SG2b等が設けられた盤面板にて構成されていてもよい。

【0161】

遊技盤2の所定位置（図8-1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177SG4Aと、第2特別図柄表示装置177SG4Bとが設けられている。これらは、7セグメントのLED（light emitting diode）などからなり、特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどであればよい。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。

20

【0162】

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。

30

【0163】

なお、第1特別図柄表示装置177SG4A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177SG4B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。

40

【0164】

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。尚、遊技盤2における開口177SG2cには枠状のセンター飾り枠177SG51が設けられている。

【0165】

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

50

）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177SG5L、177SG5C、177SG5R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。

【0166】

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。表示エリアには、実行が保留されている第1特図ゲーム（飾り図柄の可変表示）に対応する第1保留表示画像（ここでは、丸の画像）が右詰めで表示され、実行が保留されている第2特図ゲーム（飾り図柄の可変表示）に対応する第2保留表示画像（ここでは、丸の画像）が左詰めで表示される。

10

【0167】

画像表示装置5の表示領域の下部の左右2箇所には、第1保留記憶表示エリア177SG5D、第2保留記憶表示エリア177SG5Uが設定されている。第1保留記憶表示エリア177SG5D、第2保留記憶表示エリア177SG5Uでは、特図ゲームに対応した変動表示の保留記憶数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。

20

【0168】

ここで、特図ゲームに対応した変動表示の保留は、入賞球装置177SG6Aが形成する第1始動入賞口や、可変入賞球装置177SG6Bが形成する第2始動入賞口を、遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生する。即ち、特図ゲームや演出図柄の変動表示といった変動表示ゲームを実行するための始動条件（「実行条件」ともいう）は成立したが、先に成立した開始条件に基づく変動表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機1が大当たり遊技状態に制御されていることなどにより、変動表示ゲームの開始を許容する開始条件が成立していないときに、成立した始動条件に対応する変動表示の保留が行われる。本実施の形態の特徴部177SGでは、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生した保留記憶表示を丸型の白色表示とし、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生した保留記憶表示を同様に丸型の黒色表示とする。

30

【0169】

尚、以下の説明において、第1保留記憶表示エリア177SG5D、第2保留記憶表示エリア177SG5Uを保留表示エリアと称することがあり、保留記憶数は、第1保留記憶表示エリア177SG5D、第2保留記憶表示エリア177SG5Uに表示される保留記憶表示の数により認識できるようになっている。更に、この保留記憶表示が集まった表示を保留表示と称することがある。

【0170】

第1保留記憶表示エリア177SG5D、第2保留記憶表示エリア177SG5Uにおける保留表示は、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生したものであるか、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生したものであるかに応じて、その表示態様（例えば表示色や形状）を異ならせても良い。尚、本実施例においては、『実行』と『実施』とは同義である。

40

【0171】

図8-1に示す例では、保留記憶表示エリアとともに、第1特別図柄表示装置177SG4A及び第2特別図柄表示装置177SG4Bの上部と下部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第1保留表示器177SG25Aと第2保留表示器177SG25Bとが設けられている。第1保留表示器177SG25Aは、第1特図保留記憶数を特定

50

可能に表示する。第2保留表示器177SG25Bは、第2特図保留記憶数を特定可能に表示する。第1特図保留記憶数は、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されている記憶数である。第2特図保留記憶数は、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されている記憶数である。第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数とを加算した変動表示の保留記憶数は、特に、合計保留記憶数ともいう。単に「特図保留記憶数」というときには、通常、第1特図保留記憶数、第2特図保留記憶数及び合計保留記憶数のいずれも含む概念を指すが、特に、これらの一部（例えば第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数を含む一方で合計保留記憶数は除く概念）を指すこともあるものとする。

【0172】

画像表示装置5の下方には、入賞球装置177SG6Aと、可変入賞球装置177SG6Bとが設けられている。

10

【0173】

入賞球装置177SG6A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。

【0174】

可変入賞球装置177SG6Bは、普通電動役物用のソレノイド81（図8-2参照）によって第1突出位置となる閉鎖状態と退避位置となる開放状態とに変化する可動板を有する普通電動役物を備え、第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置177SG6Bは、例えば、ソレノイド81がオフ状態であるときに可動板が第1突出位置となることにより、当該可動板が遊技領域177SG10側に突出し、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177SG6Bは、ソレノイド81がオン状態であるときに可動板が遊技盤2側に退避する退避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。

20

【0175】

入賞球装置177SG6Aと可変入賞球装置177SG6Bの下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置177SG7が設けられている。特別可変入賞球装置177SG7は、ソレノイド82（図8-2参照）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

【0176】

一例として、特別可変入賞球装置177SG7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177SG7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。

40

【0177】

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。

【0178】

一般入賞口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。

【0179】

遊技盤2の所定位置（図8-1に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器177SG20が設けられている。一例として、普通図柄表示器177SG20は、7

50

セグメントのLEDなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「ー」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【0180】

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177SG41が設けられている。遊技球が通過ゲート177SG41を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

【0181】

普通図柄表示器177SG20の右方には、普図保留表示器177SG25Cが設けられている。普図保留表示器177SG25C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。

10

【0182】

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。

【0183】

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。

20

【0184】

遊技盤2とその背面側に設けられる画像表示装置5との間には、演出に応じて動作する演出装置177SG300が設けられている。

【0185】

遊技機用枠3の右下部位位置には、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。

【0186】

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。

30

【0187】

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8-2参照）により検出される。

【0188】

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8-2参照）により検出される。

40

【0189】

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。

【0190】

（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

50

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１７７ＳＧ４１を通過すると、普通図柄表示器１７７ＳＧ２０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１７７ＳＧ４１を通過した場合（遊技球が通過ゲート１７７ＳＧ４１を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば４）まで保留される。

【０１９１】

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１７７ＳＧ６Ｂ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）。

10

【０１９２】

入賞球装置１７７ＳＧ６Ａ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１７７ＳＧ４Ａによる第１特図ゲームが開始される。

【０１９３】

可変入賞球装置１７７ＳＧ６Ｂ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１７７ＳＧ４Ｂによる第２特図ゲームが開始される。

【０１９４】

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。

20

【０１９５】

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

【０１９６】

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。

30

【０１９７】

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。

【０１９８】

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。

40

【０１９９】

小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置１７７ＳＧ７により形成される大入賞口が所定の開放態様で開放状態となる。例えば、小当り遊技状態では、一部の大当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放態様（大入賞口の開放回数が上記ラウンド数と同じであり、かつ、大入賞口の閉鎖タイミングも同じ等）で大入賞口が開放状態となる。なお、大当り種別と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

【０２００】

50

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。

【0201】

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。

【0202】

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。

【0203】

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。

【0204】

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。

【0205】

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。

【0206】

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。

【0207】

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。

【0208】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、及び／又は、遊技効果ランプ9の点等／消灯、演出装置177SG300の可動体の動作等により行われてもよい。

【0209】

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 1 7 7 S G 5 L、1 7 7 S G 5 C、1 7 7 S G 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。

【0 2 1 0】

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。

10

【0 2 1 1】

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。

【0 2 1 2】

20

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 1 7 7 S G 5 L、1 7 7 S G 5 C、1 7 7 S G 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。

【0 2 1 3】

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

【0 2 1 4】

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 1 7 7 S G 5 L、1 7 7 S G 5 C、1 7 7 S G 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

【0 2 1 5】

特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチハズレ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチハズレ」となる）ことがある。また、表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当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

50

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。

【0216】

パチンコ遊技機1が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読み予告演出がある。先読み予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

10

【0217】

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。

【0218】

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

20

【0219】

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

【0220】

（基板構成）

30

パチンコ遊技機1には、例えば図8-2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。

【0221】

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

40

【0222】

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。

【0223】

CPU103は、ROM101に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板11の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM101が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM102がメイン

50

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。

【0224】

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。

【0225】

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177SG4A、第2特別図柄表示装置177SG4B、普通図柄表示器177SG20、第1保留表示器177SG25A、第2保留表示器177SG25B、普通図柄表示器177SG25C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。

【0226】

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

【0227】

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。

【0228】

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。

【0229】

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、演出装置177SG300の可動体の駆動、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。

【0230】

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。

【0231】

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。

【0232】

演出制御用CPU 120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35

10

20

30

40

50

Bからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

【0233】

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。

【0234】

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、演出装置177SG300の可動体を動作させる信号を当該演出装置177SG300の可動体又は当該演出装置177SG300の可動体を駆動する駆動回路に供給する。

10

【0235】

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。

【0236】

20

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。

【0237】

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）、演出装置177SG300の可動体の制御（演出装置177SG300の可動体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。

【0238】

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

【0239】

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。

【0240】

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

【0241】

（遊技の進行や演出の進行など）

パチンコ遊技機1が備える打球操作ハンドルへの遊技者による回転操作により、遊技媒体（遊技球）が遊技領域に向けて発射される。

【0242】

（主基板11で制御される遊技の進行）

遊技領域を流下した遊技球が通過ゲート177SG41を通過したときには、普図ゲーム（普通図柄の可変表示）が開始される。なお、すでに他の普図ゲームが実行されている、下記の開放制御中など、普図ゲームを開始できないとき（開始条件が成立していないと

50

き)には、4つなどを上限として普図ゲームの実行は保留される。保留された普図ゲームは、当該普図ゲームを開始できる開始条件の成立(他の普図ゲームが実行されておらず、開放制御中でもないなど)により実行される。普図保留記憶数が上限値に達しているときに遊技球が通過ゲート177SG41を通過したときには、当該普図保留記憶数は増えないで、当該通過は無効化される。

【0243】

普図ゲームで停止表示される変動表示結果には、普図当り図柄(例えば、「7」などの普図)と、普図ハズレ図柄(例えば、「ー」などの普図)と、がある。普図当り図柄が停止表示(導出)されるときは、変動表示結果が「普図当り」のときである。普図ハズレ図柄が停止表示(導出)されるときは、変動表示結果が「普図ハズレ」のときである。

10

【0244】

「普図当り」のときには、可変入賞球装置177SG6Bの可動翼片を所定期間傾動位置とする開放制御(第2始動入賞口が開放状態になる。)が行われる。「普図ハズレ」のときには、前記開放制御は行われない。

【0245】

遊技領域を流下した遊技球が、入賞球装置177SG6Aに形成された第1始動入賞口に進入したときには、第1特図ゲームが開始される。また、遊技球が、可変入賞球装置177SG6Bに形成された第2始動入賞口に進入したときには、第2特図ゲームが開始される。なお、すでに他の特図ゲームが実行中である、後述の大当り遊技状態に制御されているときなど、特図ゲームを開始できないとき(開始条件が成立していないとき)には、それぞれ4つなどを上限として特図ゲームの実行は保留される。保留された特図ゲームは、特図ゲームを開始できる開始条件の成立(他の特図ゲームが実行されておらず、大当り遊技状態中でもないなど)により実行される。

20

【0246】

第1特図保留記憶数が上限値に達しているときに遊技球が第1始動入賞口を進入したときには、当該第1特図保留記憶数は増えないで、当該進入は無効化される(賞球はあってもよい)。第2特図保留記憶数が上限値に達しているときに遊技球が第2始動入賞口を進入したときには、当該第2特図保留記憶数は増えないで、当該進入は無効化される(賞球はあってもよい)。

【0247】

第1特図保留記憶数を増やす遊技球の第1始動入賞口への進入(入賞)を第1始動入賞ともいう。第2特図保留記憶数を増やす遊技球の第2始動入賞口への進入(入賞)を第2始動入賞ともいう。これら入賞を総称して単に始動入賞ともいう。

30

【0248】

特図ゲームで停止表示される変動表示結果には、大当り図柄(例えば、「3」、「7」などの特図)と、ハズレ図柄(例えば、「ー」などの特図)と、がある。大当り図柄が停止表示(導出)されるときは、変動表示結果が「大当り」のときである。ハズレ図柄が停止表示(導出)されるときは、変動表示結果が「ハズレ」のときである。

【0249】

第1特図ゲーム又は第2特図ゲームの変動表示結果が「大当り」(特定表示結果)のときには、遊技者にとって有利な有利状態としての大当り遊技状態に制御される。変動表示結果が「ハズレ」のときには、大当り遊技状態には制御されない。

40

【0250】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置177SG7により形成される大入賞口が開放状態となる。当該開放状態は、所定期間(例えば29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。このような開放状態をラウンド遊技(単に「ラウンド」ともいう)という。大当り遊技状態では、当該ラウンド遊技が、所定の上限回数(例えば「15回」)に達するまで繰返し実行される(ラウンド遊技以外の期間では、大入賞口が閉鎖する。)。

50

【0251】

「大当り」には、「非確変」、「確変」という大当り種別が設定されている。大当り種別が「非確変」のときには、「3」の大当り図柄が停止表示される。大当り種別が「確変」のときには、「7」の大当り図柄が停止表示される。

【0252】

なお、大当り種別が「確変」のときの「大当り」を「確変大当り」、大当り種別が「非確変」のときの「大当り」を「非確変大当り」ということがある。また、「確変大当り」に基づく大当り遊技状態を「確変大当り遊技状態」ということがある。また、「非確変大当り」に基づく大当り遊技状態を「非確変大当り遊技状態」ということがある。

【0253】

確変大当り遊技状態が終了した後は、変動表示結果が「大当り」となる確率（大当り確率）が通常状態よりも高くなる確変状態に制御される。確変状態は、次回の大当り遊技状態が開始されるまで継続する。

【0254】

確変大当り遊技状態又は非確変大当り遊技状態が終了した後は、平均的な可変表示時間（可変表示の期間）が通常状態よりも短くなる時短状態に制御される。時短状態は、所定回数（この実施の形態では、100回）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のうち、いずれか一方の終了条件が先に成立するまで、継続する。

【0255】

なお、時短状態では、通常状態などの時短状態になっていない非時短状態よりも第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい有利変化態様で、可変入賞球装置177SG6Bを開放状態と閉鎖状態とに変化させてもよい。例えば、普図ゲームにおける普通図柄の変動時間（普図の可変表示の期間であり、普図変動時間ともいう。）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで変動表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御などにより、可変入賞球装置177SG6Bを有利変化態様で開放状態と閉鎖状態とに変化させればよい。このような制御は、高開放制御（「時短制御」あるいは「高ベース制御」ともいう）と称される。こうした時短状態に制御されることにより、次に変動表示結果が「大当り」となるまでの所要時間が短縮され、遊技状態は、通常状態よりも遊技者にとって有利な状態となる。

【0256】

なお、通常状態とは、大当り遊技状態等の有利状態や、時短状態や、確変状態等の遊技者にとって有利な状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける変動表示結果が「普図当り」となる確率及び特図ゲームにおける変動表示結果が「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。

【0257】

時短状態は、「高ベース」などともいわれ、時短状態でない遊技状態は、「低ベース」「非時短状態」などともいわれる。確変状態は、「高確」などともいわれ、確変状態でない遊技状態は、「低確」、「非確変」などともいわれる。

【0258】

（演出制御基板12で制御される遊技の進行）

【0259】

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177SG5L、177SG5C、177SG5Rでは、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示（これも演出の一種である。）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変動表示結果（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（変動表示結果）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（導出表示）される。

【0260】

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（「リーチ変動図柄」ともいう）については変動が継続している表示態様などのことである。

【0261】

また、この実施の形態では、可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。リーチ演出として、演出態様がそれぞれ異なるノーマルリーチ、スーパーリーチA、スーパーリーチB、スーパーリーチC、スーパーリーチDが用意されている。この実施の形態では、大当たり期待度は、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＞ノーマルリーチの順で高い。

10

【0262】

大当たり期待度は、例えば、特図ゲームの変動表示結果が「大当たり」となる割合であり、ここでは、飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当たり」となる割合でもある。

【0263】

特図ゲームの変動表示結果が「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表示される（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177SG5L、177SG5C、177SG5Rにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、確変大当たりのときに「7」、非確変大当たりのときに「6」など）が揃って停止表示される。

20

【0264】

変動表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示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が停止表示されることがある。また、変動表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示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（「リーチハズレ組合せ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示されることもある。

【0265】

30

演出制御用CPU120は、遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信された演出制御コマンド（制御情報）に基づいて、飾り図柄の変動表示制御や予告演出といった遊技に関連する各種演出を実行可能とされている。

【0266】

尚、演出制御用CPU120が飾り図柄の可変表示中において実行する予告演出としては、例えば、大当たりの可能性を示唆する大当たり予告演出や、リーチになるか否かを示唆するリーチ予告、停止図柄を予告する停止図柄予告、遊技状態が確率変動状態であるか否か（潜伏しているか否か）を予告する潜伏予告といったように、可変表示開始時やリーチ成立時において実行される複数の予告を含む。

【0267】

40

また、本実施の形態では、上記予告を含む各種演出として、演出装置177SG300の可動体177SG302L、177SG302Rによる可動体演出やスピーカ8L、8R、及び遊技効果ランプ9による複合演出を実行可能とされている。尚、これら各種演出は、例えば、可変表示中における所定タイミングや、遊技者がスティックコントローラ31Aまたはプッシュボタン31Bを操作したタイミングで実行される。本実施の形態では、スーパーリーチの実行時に演出装置177SG300を用いた演出が実行される（詳しくは後述する）。

【0268】

（演出装置177SG300）

次に、演出装置177SG300の詳細について、図8-3～図8-15に基づいて説

50

明する。図8-3は、(A)は演出装置の可動体が第1位置にある状態、(B)は演出装置の可動体が第2位置にある状態を示す正面図である。図8-4は、演出装置の構造を斜め前から見た状態を示す分解斜視図である。図8-5は、演出装置の構造を斜め後ろから見た状態を示す分解斜視図である。図8-6は、可動体の構造を斜め前から見た状態を示す分解斜視図である。図8-7は、可動体の構造を斜め後ろから見た状態を示す分解斜視図である。図8-8は、(A)は回動部が第1突出位置にある状態、(B)は回動部が収容位置にある状態を示す概略図である。図8-9は、可動体の下部の構造を示す要部破断断面図である。図8-10は、(A)は第1駆動機構の構造を示す分解斜視図、(B)は被案内部材を示す平面図である。図8-11は、案内溝と被案内部材と移動体との関係を示す平面図である。図8-12は、(A)～(E)は被案内部材と可動部の動作態様を示す図である。図8-13は、(F)～(J)は被案内部材と可動部の動作態様を示す図である。図8-14は、(A)～(C)は可動体と画像表示装置との関係を示す概略説明図である。図8-15は、(A)は可動体が下降位置にある状態、(B)は上昇位置にある状態を示す説明図である。図a16は、(A)～(F)はスーパーリーチにおける可動体の動作態様の一例を示す説明図である。

10

【0269】

尚、以下の説明においては、遊技者が位置する方向をパチンコ遊技機1の前方とし、その反対の方向を後方とする。また、パチンコ遊技機1の前方に位置する遊技者からみて上下左右の方向を基準として説明する。

【0270】

20

図8-3～図8-5に示すように、演出装置177SG300は、正面視四角枠状に形成されるベース枠体177SG301と、ベース枠体177SG301に対し左右方向及び上下方向に移動可能に設けられる可動体177SG302L、177SG302Rと、可動体177SG302L、177SG302Rを左右方向に移動させる第1駆動機構177SG303と、可動体177SG302L、177SG302Rを上下方向に移動させる第2駆動機構177SG304と、を有しており、ベース枠体177SG301の開口を介して画像表示装置5を視認できるようになっている。可動体177SG302L、177SG302Rは、図8-3(A)に示すように、互いに左右方向に離間する第1位置(原点位置)と、図8-3(B)に示すように互いに当接(または近接)する第2位置(合体位置ともいう)と、の間で左右方向に移動可能であり、第2位置において、図8-3(A)に示す下降位置と図8-3(B)に示す上昇位置との間で上下方向に移動可能であり、さらに、第1位置と第2位置との間の第3位置において向き(姿勢)を変更可能とされている。

30

【0271】

次に、可動体177SG302L、177SG302Rについて図8-6及び図8-7に基づいて説明する。尚、可動体177SG302L、177SG302Rは左右対称に形成され、ほぼ同様に構成されているため、以下においては左側の可動体177SG302Lについて説明し、右側の可動体177SG302Rについての説明は省略する。

【0272】

図8-6及び図8-7に示すように、可動体177SG302Lは、第1駆動機構177SG303により左右方向に移動可能、かつ、回転不能に設けられる移動体177SG310と、移動体177SG310の下方位置において後述する案内溝177SG380L、177SG380Rにより移動案内される被案内部材177SG320と、移動体177SG310の上方位置に、被案内部材177SG320とともに回動可能、かつ、移動体177SG310及び被案内部材177SG320に対し上下方向に移動可能に設けられる可動部177SG330と、を有する。

40

【0273】

可動部177SG330は、移動体177SG310を上下に貫通する回転軸177SG311の上端に取付けられる台座177SG331と、台座177SG331の上方に後述するガイド棒177SG337を中心として回動可能、かつ、上下方向に移動可能に

50

設けられる回動ベース177SG332と、回動ベース177SG332の前面側を被覆する前カバー177SG333と、回動ベース177SG332の背面側を被覆する後カバー177SG334と、回動ベース177SG332に対し上下方向に回動可能に設けられた回動部材177SG335と、から主に構成される。

【0274】

台座177SG331の上面左前角部には上下方向を向くガイド棒177SG337が立設されており、回動ベース177SG332が上下方向に移動可能に案内されるようになっているとともに、台座177SG331の上面右後角部には、ガイド棒177SG337を中心とした回動を規制するための回転止め部材177SG336が立設されている。尚、回転止め部材177SG336は回動ベース177SG332が後述する下降位置から上昇位置までの間において回転を規制可能な長さを有している。

10

【0275】

回動ベース177SG332の前面上部には、前面に複数の可動LED177SG338Fが前方に向けて光を照射可能に搭載されたLED基板177SG339が取付けられており、可動LED177SG338Fを発光させることで、可動LED177SG338Fからの光が前カバー177SG333に形成された透光レンズ部177SG340Fを通して外方へ出射されるようになっている。また、LED基板177SG339の背面には、特に図示しないが、複数の可動LED177SG338Bが前方に向けて光を照射可能に搭載されており、可動LED177SG338Bを発光させることで、可動LED177SG338Bからの光が後カバー177SG334に形成された透光レンズ部177SG340Bを通して外方へ出射されるようになっている。

20

【0276】

図8-6～図8-8に示すように、回動ベース177SG332の前面下部には、前後方向を向く第1回動軸177SG360が突設されており、該第1回動軸177SG360には、一端が回動部材177SG335の第1軸部に枢軸177SG364を介して枢支された第1リンク部材177SG361が回動可能に軸支されている。また、回動ベース177SG332の前面における第1回動軸177SG360の下方には第2回動軸177SG362が突設されており、該第2回動軸177SG362には、一端が回動部材177SG335の第2軸部に枢軸177SG365を介して枢支された第2リンク部材177SG363が回動可能に軸支されている。

30

【0277】

第2リンク部材177SG363における第2回動軸177SG362の周縁の一部には、円弧状のギヤ部177SG366が形成されており、ギヤ部177SG366には、回動ベース177SG332の背面に固定される回動用モータ177SG367の駆動軸に固着された駆動ギヤ177SG368が噛合されている。

【0278】

回動部材177SG335は、図8-8(A)に示すように、回動ベース177SG332に対し右側下方に突出する第1突出位置（原点位置）と、図8-8(B)に示すように、第1突出位置から回動ベース177SG332側に退避して該回動ベース177SG332と前カバー177SG333との間に一部が収容される収容位置（図8-8(B)参照）と、の間で回動可能に設けられている。また、第1突出位置（原点位置、図8-3(A)参照）と収容位置との間において回動ベース177SG332に対し右側上方に突出する第2突出位置（図8-3(B)参照）においても停止可能とされている。

40

【0279】

詳しくは、図8-8(A)に示す第1突出位置においては、第2リンク部材177SG363の上部が左側にやや傾倒して回動ベース177SG332に突設されたボス177SG369に当接して反時計回りの回動が規制されていることで、回動部材177SG335の下方への回動が規制されている。ここで、図8-8(B)に示すように、回動用モータ177SG367により駆動ギヤ177SG368が回動することで、第2リンク部材177SG363が時計回りに回動して枢軸177SG365が第2回動軸177SG

50

362を中心とする円弧状に移動するとともに、第1リンク部材177SG361が反時計回りに回転して枢軸177SG364が第1回転軸177SG360を中心とする円弧状に移動することで、回転部材177SG335は第1突出位置から収容位置へ向けて回転する。このように2つの第1リンク部材177SG361と第2リンク部材177SG363により2箇所が枢支されることで、一軸を中心として回転するよりコンパクトに回転させることができる。

【0280】

前カバー177SG333の上端には、ベース枠体177SG301の上辺部に左右方向に延設された固定レール177SG350L、177SG350R（図8-3及び図8-4参照）及びこれら固定レール177SG350L、177SG350Rの間に上下方向に移動可能に設けられる可動レール177SG351によって左右方向に移動案内されるガイド部177SG342が、回転ベース177SG332に対し上下方向を向く軸部177SG343を中心として回転可能に取付けられている。

10

【0281】

このように可動部177SG330は、回転ベース177SG332の前後面に前カバー177SG333と後カバー177SG334とが取付けられ一体化されることで構成される可動ベース部177SG330Aと、この可動ベース部177SG330Aに対し上下方向に回転可能に設けられる回転部材177SG335からなる回転部177SG330Bと、を有し、回転部177SG330Bが第1突出位置または第2突出位置にある第1状態と、回転部177SG330Bが収容位置にある第2状態とに変化可能とされている。

20

【0282】

また、図8-3に示すように、可動ベース部177SG330Aは飛行機の機体の半分、回転部177SG330Bは羽根を模した形状をなしており、可動体177SG302Lは飛行機の右半分、可動体177SG302Rは飛行機の左半分を構成する模型とされている。一方、ベース枠体177SG301の左右の側辺部には、透光レンズ部177SG371L、177SG371Rを有する飛行機の半分を模した枠体カバー177SG370L、177SG370Rが各々取付けられている。

【0283】

特に図8-3（A）に示すように、可動体177SG302L、177SG302Rが第1位置にあるときには、左側の可動体177SG302Lの前カバー177SG333と枠体カバー177SG370Lとにより飛行機の右半部を模した一の第1左演出部が形成され、右側の可動体177SG302Rの前カバー177SG333と枠体カバー177SG370Rとにより飛行機の左半部を模した一の第1右演出部が形成される。

30

【0284】

また、図8-3（B）に示すように、可動体177SG302L、177SG302Rが第2位置にあるときには、左側の可動体177SG302Lの後カバー177SG334と右側の可動体177SG302Rの後カバー177SG334とが左右に並設して合体することにより、飛行機の全体を模した一の第2演出部が形成される。

【0285】

また、第1左演出部及び第1右演出部の一部には、コックピットの半分を模した前カバー177SG333の透光レンズ部177SG340Fと枠体カバー177SG370L、177SG370Rの透光レンズ部177SG371L、177SG371Rとにより一の第1発光部が構成され、第2演出部の一部には、後カバー177SG334のコックピットの半分を模した左右の透光レンズ部177SG340B、177SG340Bにより一の第2発光部が構成される。

40

【0286】

図8-9及び図8-10（A）に示すように、移動体177SG310には上下方向に貫通する縦孔177SG312が形成されており、該縦孔177SG312には回転軸177SG311が回転可能に挿入されている。回転軸177SG311の上部は台座17

50

7 S G 3 3 1 に形成された軸穴 1 7 7 S G 3 1 3 に回転不能に嵌合されている。また、移動体 1 7 7 S G 3 1 0 には左右方向に貫通する横孔 1 7 7 S G 3 1 4 が縦孔 1 7 7 S G 3 1 2 と交差しないように形成されており、該縦孔 1 7 7 S G 3 1 2 には回転軸 1 7 7 S G 3 1 1 が回転可能に挿入されている。

【0287】

回転軸 1 7 7 S G 3 1 1 は、上部が台座 1 7 7 S G 3 3 1 に形成された軸穴 1 7 7 S G 3 1 3 に回転不能に嵌合され、下部が被案内材 1 7 7 S G 3 2 0 の軸穴 1 7 7 S G 3 2 1 に回転不能に嵌合されている。すなわち、可動部 1 7 7 S G 3 3 0 と被案内材 1 7 7 S G 3 2 0 とは回転軸 1 7 7 S G 3 1 1 を介して一体化されているため、被案内材 1 7 7 S G 3 2 0 は可動部 1 7 7 S G 3 3 0 の一部を構成してなる。

10

【0288】

図 8-10 (B) に示すように、被案内材 1 7 7 S G 3 2 0 は、円形の軸穴 1 7 7 S G 3 2 1 を中心とする円盤状の部材からなる。周壁右側の 2 箇所には、後述する当接用ボス 1 7 7 S G 3 8 5 A, 1 7 7 S G 3 8 5 B を収容可能な当接凹部 1 7 7 S G 3 2 2 A, 1 7 7 S G 3 2 2 B が約 90 度の間隔をあけて形成されているとともに、周壁左側には係止凹部 1 7 7 S G 3 2 3 が形成されている。また、当接凹部 1 7 7 S G 3 2 2 A の後側の周壁 1 7 7 S G 3 2 2 C 及び当接凹部 1 7 7 S G 3 2 2 B の前側の周壁 1 7 7 S G 3 2 2 D は、軸穴 1 7 7 S G 3 2 1 を中心とする円弧 (図 8-10 (B) の一点鎖線参照) よりも外方に延出されており、これら周壁 1 7 7 S G 3 2 2 C, 1 7 7 S G 3 2 2 D の先端から左方に向けて直線状に延びる周壁 1 7 7 S G 3 2 2 E, 1 7 7 S G 3 2 2 F は互いに略平行をなしている。つまり、周壁 1 7 7 S G 3 2 2 C, 1 7 7 S G 3 2 2 E の先端部と周壁 1 7 7 S G 3 2 2 D, 1 7 7 S G 3 2 2 F の先端部には、軸穴 1 7 7 S G 3 2 1 を中心とする円弧よりも外方に突出する回転規制部 1 7 7 S G 3 2 5 A, 1 7 7 S G 3 2 5 が形成されていることで、被案内材 1 7 7 S G 3 2 0 は非円形に形成されている。

20

【0289】

図 8-10 ~ 図 8-13 に示すように、ベース枠体 1 7 7 S G 3 0 1 の下辺部を構成する部材の上面には、移動体 1 7 7 S G 3 1 0 を左右方向に移動案内する直線状の案内溝 1 7 7 S G 3 8 0 L, 1 7 7 S G 3 8 0 R が形成されている。詳しくは、案内溝 1 7 7 S G 3 8 0 L, 1 7 7 S G 3 8 0 R は、底壁 1 7 7 S G 3 8 1 と前壁 1 7 7 S G 3 8 2 と後壁 1 7 7 S G 3 8 3 とにより、縦断面視で上方に開口する溝状に形成され、被案内材 1 7 7 S G 3 2 0 が左右方向に移動可能に設けられている。案内溝 1 7 7 S G 3 8 0 L, 1 7 7 S G 3 8 0 R の前後寸法 L1 は、被案内材 1 7 7 S G 3 2 0 の直径 2 R よりやや長寸であり、被案内材 1 7 7 S G 3 2 0 における回転規制部 1 7 7 S G 3 2 5 A, 1 7 7 S G 3 2 5 の頂点と中心とを通る寸法 L2 よりも短寸とされている ($2 R < L1 < L2$)。

30

【0290】

案内溝 1 7 7 S G 3 8 0 L, 1 7 7 S G 3 8 0 R それぞれの左右端部には、可動体 1 7 7 S G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 R が第 1 位置に位置しているときに被案内材 1 7 7 S G 3 2 0 の係止凹部 1 7 7 S G 3 2 3 に係止される伝達ギヤ群 1 7 7 S G 3 9 2 R と、可動体 1 7 7 S G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 R が第 2 位置に位置しているときに被案内材 1 7 7 S G 3 2 0 の係止凹部 1 7 7 S G 3 2 3 に係止される係止片 1 7 7 S G 3 2 4 B と、が設けられており、可動体 1 7 7 S G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 R 第 1 位置及び第 2 位置での回転を規制する。

40

【0291】

底壁 1 7 7 S G 3 8 1 の長手方向の略中央位置には、円柱状の当接用ボス 1 7 7 S G 3 8 5 A, 1 7 7 S G 3 8 5 B が、後壁 1 7 7 S G 3 8 3 の近傍位置において互いに左右方向に所定寸法離れた状態で立設されている。また、後壁 1 7 7 S G 3 8 3 における当接用ボス 1 7 7 S G 3 8 5 A, 1 7 7 S G 3 8 5 B 各々に対応する部分は後側に膨出され、後述するように被案内材 1 7 7 S G 3 2 0 が回転するときに回転規制部 1 7 7 S G 3 2 5 A, 1 7 7 S G 3 2 5 を収容可能な収容凹部 1 7 7 S G 3 8 6 A, 1 7 7 S G 3 8 6 B が内側に形成されている。また、左右の案内溝 1 7 7 S G 3 8 0 L, 1 7 7 S G 3 8 0 R の

50

間には軸受部 177SG387 が形成されている。

【0292】

第1駆動機構 177SG303 は、移動体 177SG310 を移動させるための駆動軸 177SG390L、177SG390R と、駆動軸 177SG390L、177SG390R を軸心周りに回転させるための移動用モータ 117SG391L、117SG391R と、移動用モータ 117SG391L、117SG391R の動力を駆動軸 177SG390L、177SG390R に伝達する複数の従動ギヤからなる伝達ギヤ群 177SG392L、177SG392R と、から主に構成される。

【0293】

尚、第1駆動機構 117SG303 には、可動体 177SG302L、177SG302R が原点位置（第1位置）に配置されていることを検出可能な原点検出センサ 177SG401 と、可動体 177SG302L、177SG302R が合体位置（第2位置）に配置されていることを検出可能な合体検出センサ 177SG402 と、が設けられており、これら原点検出センサ 177SG401 と合体検出センサ 177SG402 とは、演出制御基板 12 に接続されている。

【0294】

駆動軸 177SG390L、177SG390R は、前壁 177SG382 の上方に沿うように左右方向に延設され、一端が中央の軸受部 177SG387 に軸支され、他端が案内溝 177SG380L、177SG380R の左右側の部位に軸支されている。駆動軸 177SG390L、177SG390R には、移動体 177SG310 が横孔 177SG314 を介して挿入されており、駆動軸 177SG390L、177SG390R の周面に螺旋状に形成された凹溝 177SG390A には、横孔 177SG314 の内周面に突設された係止部 177SG315 が摺動可能に係止されている。よって、移動体 177SG310 は、回転軸 177SG311 を介して連結される被案内材 177SG320 が案内溝 177SG380L、177SG380R により左右方向に移動可能に案内され、駆動軸 177SG390L、177SG390R 周りの回転が規制されているため、駆動軸 177SG390L、177SG390R が回転することで左右方向に移動するようになっている。

【0295】

次に、第1駆動機構 177SG303 及び可動体 177SG302L の動作態様について、図8-12 及び図8-13 に基づいて説明する。尚、可動体 177SG302L、177SG302R は左右対称で動作態様はほぼ同一であるため、以下においては可動体 177SG302L の動作態様についてのみ説明する。

【0296】

図8-12 (A) に示すように、可動体 177SG302L が第1位置にあるときには、被案内材 177SG320 は案内溝 177SG380L の左端部において係止凹部 177SG323 に伝達ギヤ群 177SG392R が係止された状態で維持されている。このとき、可動部 177SG330 は前カバー 177SG333 が前方を向き、回転部 177SG330B が第1突出位置に位置している。

【0297】

図8-12 (B) に示すように、移動用モータ 117SG391L により駆動軸 177SG390L が回転することで、移動体 177SG310 が右側に向けて移動する。このとき、被案内材 177SG320 は、周壁 177SG322E が前壁 177SG382 に対し略平行に近接し、周壁 177SG322F が後壁 177SG383 に対し略平行に近接することで、回転軸 177SG311 を中心とした回転が規制されているため、可動部 177SG330 は向きを変えずに右方向へ移動する。そして、第1位置と第2位置との間の第3位置まで移動したときに周壁 177SG322C が当接用ボス 177SG385A に当接する。

【0298】

図8-12 (C) 及び図8-12 (D) に示すように、当接用ボス 177SG385A

10

20

30

40

50

は、被案内部材 177SG320 の中心である回転軸 177SG311 の移動軌跡から後方にずれた位置に配置されていることで、移動体 177SG310 が右方向への移動を続けることで、第 3 位置において周壁 177SG322C が当接用ボス 177SG385A に当接したときに該当接した状態を維持しながら右方へ移動することにより、被案内部材 177SG320 は当接用ボス 177SG385A を中心として反時計回りに回転していく。また、図 8-12 (C) 中拡大図に示すように、回転規制部 177SG325A の先端が収容凹部 177SG386A に収容されることで、被案内部材 177SG320 の案内溝 177SG380L 内での回転が許容される。また、被案内部材 177SG320 の回転に伴い、当接用ボス 177SG385A が当接凹部 177SG322A に収容される。

10

【0299】

図 8-12 (E) に示すように、周壁 177SG322C が当接用ボス 177SG385A に当接してから被案内部材 177SG320 が約 90 度回転すると、周壁 177SG322C が当接用ボス 177SG385A に当接した状態のまま、当接凹部 177SG322B の周壁 177SG322D が当接用ボス 177SG385B に当接する。

【0300】

次いで、図 8-13 (F) ~ 図 8-13 (H) に示すように、移動体 177SG310 が右方向への移動を続けることで、周壁 177SG322C が当接用ボス 177SG385A に当接した状態が解除されるが、周壁 177SG322D が当接用ボス 177SG385B に当接した状態を維持しながら右方へ移動を続けることにより、被案内部材 177SG320 は当接用ボス 177SG385B を中心として反時計回りに回転していく。また、図 8-13 (H) 中拡大図に示すように、回転規制部 177SG325B の先端が収容凹部 177SG386B に収容されることで、被案内部材 177SG320 の回転が許容される。また、被案内部材 177SG320 の回転に伴い、当接用ボス 177SG385B が当接凹部 177SG322B に収容される。

20

【0301】

そして、図 8-13 (I) に示すように、被案内部材 177SG320 の約 180 度の回転に伴い、被案内部材 177SG320 と一体化された可動部 177SG330 は、回転軸 177SG311 を中心に約 180 度回転することで向き（姿勢）が変更される。また、図 8-12 (B) ~ 図 8-13 (I) に示すように、2 つの当接用ボス 177SG385A、177SG385B が可動体 177SG302L の移動方向に離れて配置され、周壁 177SG322C が当接用ボス 177SG385A に当接した状態が解除されるとともに周壁 177SG322D が当接用ボス 177SG385B に当接することで回転が継続して行われることになる。

30

【0302】

図 8-13 (J) に示すように、周壁 177SG322D の当接用ボス 177SG385B からの当接状態が解除された後は、向きを変更することなく右方へ移動する。このとき、被案内部材 177SG320 は、周壁 177SG322F が前壁 177SG382 に対し略平行に近接し、周壁 177SG322E が後壁 177SG383 に対し略平行に近接することで、回転軸 177SG311 を中心とした回転が規制されているため、可動部 177SG330 は向きを変えることなく右方向へ移動する。可動体 177SG302L が第 2 位置に到達したときには、被案内部材 177SG320 は案内溝 177SG380L の右端部において係止凹部 177SG323 に係止片 177SG324B が係止された状態で維持される。このとき、可動部 177SG330 は後カバー 177SG334 が前方を向き、回転部 177SG330B が収納位置に位置する。

40

【0303】

尚、可動体 177SG302L が第 2 位置から第 1 位置へ移動するときの動作態様の詳細は省略するが、第 1 位置から第 2 位置へ移動するときとは反対方向に回転して向きが変更することになる。

【0304】

50

このように、可動体177SG302Lは、第1位置から第2位置または第2位置から第1位置へ移動する途中の第3位置で当接用ボス177SG385A、177SG385Bに当接したときに、該当接した状態を維持しながら右方または左方へ移動し続けることにより被案内部材177SG320が約180度回転することで、可動部177SG330の向き（姿勢）が前向き（第1姿勢）から後ろ向き（第2姿勢）に変更するようになっている。

【0305】

次に、可動体177SG302L、177SG302Rと画像表示装置5及び遊技盤2との位置関係について、図8-14に基づいて説明する。

【0306】

図8-14（A）に示すように、可動体177SG302L、177SG302Rが第1位置にあるときには、回動部177SG330Bは第1突出位置にある。回転軸177SG311から画像表示装置5の表示画面までの離間寸法L3は、回転軸177SG311から第1突出位置にある回動部177SG330Bの先端までの長さ寸法L4よりも短寸であるため（ $L3 < L4$ ）、可動部177SG330は、回動部177SG330Bが第1突出位置に突出している第1状態のまま第3位置で回転しようとするすると、回動部177SG330Bが画像表示装置5の表示画面に接触してしまう。

【0307】

また、可動体177SG302L、177SG302Rが第2位置にあるときには、回動部177SG330Bは第2突出位置にある。回転軸177SG311から画像表示装置5の表示画面までの離間寸法L3は、回転軸177SG311から第2突出位置にある回動部177SG330Bの先端までの長さ寸法L5よりも短寸であるため（ $L3 < L5$ ）、可動部177SG330は、回動部177SG330Bが第2突出位置に突出している第1状態のまま第3位置で回転しようとするすると、回動部177SG330Bが画像表示装置5の表示画面に接触してしまう。

【0308】

そこで、図8-14（C）に示すように、可動体177SG302L、177SG302Rが回転する前、つまり、第3位置に到達する前に、回動部177SG330Bを第1突出位置または第2突出位置ではなく収容位置まで移動させる、つまり、可動部177SG330を第1状態から第2状態へ変化させることで、回転軸177SG311から画像表示装置5の表示画面までの離間寸法L3は、回転軸177SG311から収容位置にある回動部177SG330Bの先端までの長さ寸法L6よりも長寸となるため（ $L3 > L6$ ）、回転する際に回動部177SG330Bが画像表示装置5の表示画面に接触することが防止される。

【0309】

次に、第2駆動機構177SG304について、図8-4、図8-5及び図8-15に基づいて説明する。図8-4及び図8-5に示すように、第2駆動機構177SG304は、ベース枠体177SG301の上辺部背面に取付けられる取付部材177SG308に固定された昇降用モータ177SG305と、昇降用モータ177SG305の駆動ギヤ177SG305Aに噛合する従動ギヤ177SG306と、一端が取付部材177SG308に軸支され、従動ギヤ177SG306の前面における周縁部近傍に突設された連結軸177SG306Aが挿入される連結長孔177SG307Aを有し、先端に可動レール177SG351が枢支された昇降アーム177SG307と、を有する。

【0310】

可動レール177SG351は、背面左右側に設けられたガイドローラ177SG352、177SG352がベース枠体177SG301の上辺部に形成された上下方向を向く左右一対の昇降ガイド177SG353、177SG353に挿入されることで上下方向に案内されている。また、昇降ガイド177SG353、177SG353の間には、昇降アーム177SG307の先端と可動レール177SG351との連結軸を挿通するための長孔177SG354が上下方向に向けて形成されている。このように構成された

10

20

30

40

50

第2駆動機構177SG304は、昇降用モータ177SG305により昇降アーム177SG307が一端を中心として回転することにより、可動レール177SG351が上下方向に移動する。

【0311】

次に、本実施の形態の特徴部177SGにおける主基板11及び演出制御基板12について説明する。主基板11から演出制御基板12に向けて伝送される制御信号は、中継基板15によって中継される。中継基板15を介して主基板11から演出制御基板12に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。

【0312】

図8-16(A)は、本実施の形態の特徴部177SGで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE(コマンドの分類)を示し、2バイト目はEXT(コマンドの種類)を表す。MODEデータの先頭ビット(ビット7)は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図8-16(A)に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

【0313】

図8-16(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置177SG4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第1変動開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置177SG4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第2変動開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア177SG5L, 177SG5C, 177SG5Rで変動表示される飾り図柄などの変動パターン(変動時間)を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0314】

コマンド8CXXHは、変動表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの変動表示結果を指定する演出制御コマンドである。変動表示結果指定コマンドでは、例えば図8-16(B)に示すように、変動表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかの決定結果(事前決定結果)や、変動表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果(大当たり種別決定結果)に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0315】

変動表示結果指定コマンドでは、例えば図8-16(B)に示すように、コマンド8C00Hは、変動表示結果が「ハズレ」となる旨の事前決定結果を示す第1変動表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりA」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第2変動表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりB」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第3変動表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変大当たり」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第4変動表示結果指定コマンドである。

【0316】

コマンド8F00Hは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア177SG5L, 177SG5C, 177SG5Rで飾り図柄の変動停止(確

10

20

30

40

50

定)を指定する図柄確定コマンドである。コマンド95XXHは、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機1における現在の遊技状態に応じて、異なるEXTデータが設定される。具体的な一例として、コマンド9500Hを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態(低確低ベース状態、通常状態)に対応した第1遊技状態指定コマンドとし、コマンド9501Hを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態(低確高ベース状態、時短状態)に対応した第2遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド9502Hを確変制御が行われる一方で時短制御は行われない遊技状態(高確低ベース状態、時短なし確変状態)に対応した第3遊技状態指定コマンドとし、コマンド9503Hを時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態(高確高ベース状態、時短付確変状態)に対応した第4遊技状態指定コマンドとする。

10

【0317】

コマンドA0XXHは、大当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する大当り開始指定コマンド(「ファンファーレコマンド」ともいう)である。コマンドA1XXHは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドA2XXHは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドA3XXHは、大当り遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する大当り終了指定コマンドである。

【0318】

20

大当り開始指定コマンドや大当り終了指定コマンドでは、例えば変動表示結果指定コマンドと同様のEXTデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるEXTデータが設定されてもよい。あるいは、大当り開始指定コマンドや大当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるEXTデータとの対応関係を、変動表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば通常開放大当り状態や短期開放大当り状態におけるラウンドの実行回数(例えば「1」～「16」)に対応して、異なるEXTデータが設定される。

【0319】

コマンドB100Hは、入賞球装置177SG6Aが形成する第1始動入賞口を通過(進入)した遊技球が第1始動口スイッチ22Aにより検出されて始動入賞(第1始動入賞)が発生したことに基づき、第1特別図柄表示装置177SG4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームを実行するための第1始動条件が成立したことを通知する第1始動口入賞指定コマンドである。コマンドB200Hは、可変入賞球装置177SG6Bが形成する第2始動入賞口を通過(進入)した遊技球が第2始動口スイッチ22Bにより検出されて始動入賞(第2始動入賞)が発生したことに基づき、第2特別図柄表示装置177SG4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立したことを通知する第2始動口入賞指定コマンドである。

30

【0320】

コマンドC1XXHは、第1保留記憶表示エリア5Dなどにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第1特図保留記憶数を通知する第1保留記憶数通知コマンドである。コマンドC2XXHは、第2保留記憶表示エリア5Uなどにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第2特図保留記憶数を通知する第2保留記憶数通知コマンドである。第1保留記憶数通知コマンドは、例えば第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第1始動条件が成立したことに基づいて、第1始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。第2保留記憶数通知コマンドは、例えば第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第2始動条件が成立したことに基づいて、第2始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。また、第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドは、第1開始条件と第2開始条件のいずれかが成立したとき(保留記憶数が減少したと

40

50

き)に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

【0321】

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

【0322】

図8-17は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図8-17に示すように、本実施の形態の特徴部177SG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、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。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

10

【0323】

乱数回路104は、これらの乱数値MR1~MR4の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU103は、例えば図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路104とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値MR1~MR4の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

20

【0324】

特図表示結果判定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄などの変動表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」~「65536」の範囲の値をとる。大当たり種別判定用の乱数値MR2は、変動表示結果を「大当たり」とする場合における大当たり種別を「確変大当たりA」、「確変大当たりB」、「非確変」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」~「100」の範囲の値をとる。

【0325】

変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の変動表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」~「997」の範囲の値をとる。

30

【0326】

普図表示結果判定用の乱数値MR4は、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける変動表示結果を「普図当り」とするか「普図ハズレ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「3」~「13」の範囲の値をとる。

【0327】

図8-18は、本実施の形態の特徴部177SGにおける変動パターンを示している。本実施の形態の特徴部177SG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。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。

40

【0328】

50

大当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 A、スーパーリーチ B、スーパーリーチ C、スーパーリーチ D 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、本実施の形態の特徴部 177SG 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 A、ノーマルリーチ B、…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良い。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチ E やスーパーリーチ F …といった 5 以上のスーパーリーチ変動パターンを設けても良い。

【0329】

10

図 8-18 に示すように、本実施の形態の特徴部 177SG 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よりも短く設定されている。また、本実施の形態の特徴部 177SG におけるスーパーリーチ A～スーパーリーチ D 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 D 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最も特図変動時間が長く設定されており、次いでスーパーリーチ C のスーパーリーチ演出が実行される変動パターン、スーパーリーチ B のスーパーリーチ演出が実行される変動パターン、スーパーリーチ A のスーパーリーチ演出が実行される変動パターンの順に特図変動時間が長く設定されている。

【0330】

20

尚、本実施の形態の特徴部 177SG では、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、ノーマルリーチの順に変動表示結果が「大当り」となる大当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り期待度が高くなっている。

【0331】

尚、本実施の形態の特徴部 177SG においては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、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良い。

30

【0332】

尚、本実施の形態の特徴部 177SG におけるスーパーリーチ C のスーパーリーチ演出が実行される変動パターンとスーパーリーチ D のスーパーリーチ演出が実行される変動パターンは、ともに変動表示中に可動体 177SG302L, 177SG302R を原点位置から合体位置に向けて動作（移動）させる変動パターンであるが、スーパーリーチ C のスーパーリーチ演出が実行される変動パターンは、時短制御（高ベース）中のみ選択される場合がある変動パターンである一方で、スーパーリーチ D のスーパーリーチ演出が実行される変動パターンは、時短制御中であるか否かにかかわらず選択される場合がある変動パターンである。

40

【0333】

更に、スーパーリーチ C の変動パターンは、プッシュボタン 31B が操作される間に可動体 177SG302L, 177SG302R を原点位置から合体位置に向けて移動させる変動パターンである一方で、スーパーリーチ D の変動パターンは、プッシュボタン 31B の操作にかかわらず可動体 177SG302L, 177SG302R を原点位置から合

50

体位置に向けて移動させる変動パターンである（図８－２８参照）。尚、本実施の形態の特徴部１７７ＳＧでは、スーパーリーチＣの変動パターンは、時短制御（高ベース）中のみ選択され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、スーパーリーチＣの変動パターンは、通常状態（低ベース）中に選択される場合を設けてもよい。

【０３３４】

更に、本実施の形態の特徴部１７７ＳＧでは、図８－１８に示すように、スーパーリーチＤのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンにて変動表示が実行された場合は、変動表示結果がハズレとなることがない、つまり、スーパーリーチＤのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンにて変動表示が実行された場合は必ず変動表示結果が大当たりと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、スーパーリーチＤのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンにて変動表示が実行された場合であっても変動表示結果がハズレとなる場合を設けるようにしてもよい。

10

【０３３５】

図２に示す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選択用データ、テーブルデータなどが格納されている。例えば、ＲＯＭ１０１には、ＣＰＵ１０３が各種の判定や決定、設定を行うために予め用意された複数の判定テーブルや設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、ＲＯＭ１０１には、ＣＰＵ１０３が主基板１１から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するテーブルデータや、図８－１８に示すような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を構成するテーブルデータなどが、記憶されている。

20

【０３３６】

図８－１９は、ＲＯＭ１０１に記憶される表示結果判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態の特徴部１７７ＳＧでは、表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１特図と第２特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしても良い。

【０３３７】

表示結果判定テーブルは、第１特別図柄表示装置１７７ＳＧ４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームや第２特別図柄表示装置１７７ＳＧ４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおいて変動表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その変動表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

30

【０３３８】

本実施の形態の特徴部１７７ＳＧの表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される数値（判定値）が、「大当たり」や「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。

【０３３９】

表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本実施の形態の特徴部１７７ＳＧの表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当たり」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機１において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率（本実施の形態の特徴部１７７ＳＧでは約１／３００）に比べて、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施の形態の特徴部１７７ＳＧ

40

50

では約 1 / 30)。即ち、表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【0340】

図 8-20 は、ROM 101 に記憶される大当たり種別判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態の特徴部 177SG の大当たり種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定されたときに、大当たり種別判定用の乱数値 MR2 に基づき、大当たり種別を複数種類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。大当たり種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて変動表示（変動）が行われた特別図柄が第 1 特図（第 1 特別図柄表示装置 177SG4A による特図ゲーム）であるか第 2 特図（第 2 特別図柄表示装置 177SG4B による特図ゲーム）であるかに応じて、大当たり種別判定用の乱数値 MR2 と比較される数値（判定値）が、「非確変」や「確変大当たり A」、「確変大当たり B」といった複数種類の大当たり種別に割り当てられている。

10

【0341】

ここで、本実施の形態の特徴部 177SG における大当たり種別について、図 8-20 (B) を用いて説明すると、本実施の形態の特徴部 177SG 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確変大当たり A や確変大当たり B 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非確変大当たりとが設定されている。

20

【0342】

「確変大当たり A」による大当たり遊技状態と「非確変大当たり」による大当たり遊技状態では、前述したように、特別可変入賞球装置 177SG7 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 16 回（いわゆる 16 ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当たりである。一方、「確変大当たり B」による大当たり遊技状態では、前述したように、特別可変入賞球装置 177SG7 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）、繰返し実行される短期開放大当たりである。よって、「確変大当たり A」を 16 ラウンド（16R）確変大当たりと呼称し、「確変大当たり B」を 5 ラウンド（5R）確変大当たりと呼称する場合がある。

【0343】

確変大当たり A や確変大当たり B 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確変大当たり A や確変大当たり B 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。

30

【0344】

一方、「非確変大当たり」による大当たり遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本実施の形態の特徴部 177SG 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。

40

【0345】

図 8-20 (A) 示す大当たり種別判定テーブルの設定例では、変動特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかに応じて、「確変大当たり A」と「確変大当たり B」の大当たり種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、変動特図が第 1 特図である場合には、所定範囲の判定値（「81」～「100」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当たり B」の大当たり種別に割り当てられる一方で、変動特図が第 2 特図である場合には、「確変大当たり B」の大当たり種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第 1 特別図柄表示装置 177SG4A による第 1 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 1 開始条件が成立したことに基づいて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第 2 特別図柄表示装置 177SG4B による第 2 特図を用いた特図ゲームを開始する

50

ための第2開始条件が成立したことに基づいて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当たり種別をラウンド数の少ない「確変大当たりB」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第2特図を用いた特図ゲームでは大当たり種別を「確変大当たりB」としてラウンド数の少ない短期開放大当たり状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置177SG6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない短期開放大当たり状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【0346】

尚、図8-20(A)に示す大当たり種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当たり種別に対する判定値の割当ては、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当たりとなる確率と確変の大当たりとなる確率は、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかにかかわらず同一とされている。

【0347】

よって、前述したように、「確変大当たりB」に対する判定値の割り当てが、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて異なることに応じて、「確変大当たりA」に対する判定値の割り当ても変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当たりA」については、変動特図が第2特図である場合の方が第1特図である場合よりも決定され易くなるように設定されている。

【0348】

尚、変動特図が第2特図である場合にも、変動特図が第1特図である場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当たりB」の大当たり種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、変動特図が第2特図である場合には、変動特図が第1特図である場合に比べて少ない判定値が、「確変大当たりB」の大当たり種別に割り当てられてもよい。あるいは、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当たり種別の決定を行うようにしてもよい。

【0349】

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。

【0350】

具体的には、変動パターン判定テーブルとしては、特図表示結果を「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、特図表示結果を「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。

【0351】

大当たり用変動パターン判定テーブルAにおいては、ノーマルリーチ大当たりの変動パターン(PB1-1)、スーパーリーチA大当たりの変動パターン(PB1-2)、スーパーリーチB大当たりの変動パターン(PB1-3)、スーパーリーチD大当たりの変動パターン(PB1-5)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。大当たり用変動パターン判定テーブルBにおいては、ノーマルリーチ大当たりの変動パターン(PB1-1)、スーパーリーチA大当たりの変動パターン(PB1-2)、スーパーリーチB大当たりの変動パターン(PB1-3)、時短制御中に対応するスーパーリーチC大当たりの変動パターン(PB1-4)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。尚、本実施の形態の特徴部177SGでは、これらの判定値が、大当たりの種別が「確変大当たりA」または「確変大当たりB」である場合にはスーパーリーチBが決定され易く、大当たりの種別が「非確変大当たり」である場合には、スーパーリーチA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Bの変動パターンが実行されたときには、「確変大当たりA」または「確変大当たり

B」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。

【0352】

また、ハズレ用変動パターン判定テーブルには、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、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、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。

【0353】

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Aハズレの変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチB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。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Aハズレの変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチB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。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Aハズレの変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチB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。また、ハズレ用変動パターン判定テーブルDにおいては、時短制御中に対応する短縮の非リーチハズレの変動パターン（PA1-4）、ノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）、スーパーリーチAハズレの変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチBハズレの変動パターン（PA2-3）、スーパーリーチCハズレの変動パターン（PA2-4）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。

【0354】

尚、図8-18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、更に、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。

【0355】

次に、本実施の形態の特徴部177SGにおける演出制御基板12の動作を説明する。図8-21は、演出制御基板12に搭載されている演出制御用CPU120が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、電源が投入されると、まず、RAM領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（例えば、2ms）を決めるためのタイマの初期設定等を行うための第1初期化处理（177SGS050）と、各可動体177SG302L、177SG302Rの原点位置への復帰と動作確認を行うための第2初期化处理（177SGS051）を行い、図6に示すS73～S77の処理を実行する。

【0356】

ここで、第2初期化処理について図8-22、図8-23を用いて説明する。図8-22は、演出制御用CPU120が行う非検出時動作制御、検出時動作制御及び実動作確認用動作制御の動作態様を示す概略説明図である。図8-23は、(A)は実動作確認用動作制御における制御速度を示す説明図、(B)は検出時動作制御における制御速度を示す説明図、(C)は非検出時動作制御における制御速度を示す説明図である。

【0357】

図8-22に示すように、可動体177SG302L、177SG302Rは、それぞれ原点位置（第1位置）と合体位置（第2位置）との間で往復動作可能に設けられており、原点位置から合体位置（第2位置）への往動作や合体位置から原点位置への復動作は、演出制御用CPU120が後述する演出役物動作処理や演出役物格納処理を実行すること
10

【0358】

演出制御用CPU120は、第2初期化処理を実行したときに可動体177SG302L、177SG302の被検出部が原点検出センサ177SG401により検出されない場合、つまり、可動体177SG302L、177SG302が何らかの理由（例えば、搬送や遊技島への設置時に原点位置から動いてしまっている場合、前回の動作時に原点復帰できなかった場合（例えば、演出の実行時において、モータの脱調、故障、引っ掛かりなどにより可動体177SG302L、177SG302の原点復帰が確認できなかったり動作できなくなるといった可動体エラー（動作異常）が発生した場合など）、遊技機の振動により原点位置から動いてしまった場合など）により原点位置以外の位置（例えば、
20 図8-22における非検出時動作制御に対応する黒丸で示す位置など、原点位置と合体位置との間の所定位置）にある場合、原点復帰させるための非検出時動作制御を実行する。この非検出時動作制御を実行する場合、可動体177SG302L、177SG302は原点位置から離れた位置にあるため、動作としては可動体177SG302L、177SG302を原点位置方向に移動させる動作のみとされている。

【0359】

また、演出制御用CPU120は、第2初期化処理を実行したときに可動体177SG302L、177SG302が原点検出センサ177SG401により検出された場合、検出時動作制御を実行する。

【0360】

例えば、可動体177SG302L、177SG302の被検出部が原点検出センサ177SG401により確実に検出されるように、被検出部が原点検出センサ177SG401により検出されたときから可動体177SG302L、177SG302の原点位置方向への動作が規制されるまでの間に所定の動作可能範囲（例えば、遊び）が設定されている場合などにおいては、原点復帰して原点検出センサ177SG401により検出された位置よりもさらに奥側にずれた位置に停止することがある。よって、被検出部が原点検出センサにより検出されていても、可動体177SG302L、177SG302をより正確な原点位置に復帰させるための検出時動作制御を行う。

【0361】

この検出時動作制御は、原点検出センサ177SG401による被検出部の検出状態を一旦解除するために可動体177SG302L、177SG302を原点位置から離れた位置へ移動させた後に原点位置に復帰させる必要があるが、合体位置まで移動させる必要はないので、可動体177SG302L、177SG302Rを原点位置から該原点位置の近傍である検出時動作位置まで移動させた後、原点位置に復帰させる。つまり、実動作よりも短い距離で往復動作させる。

【0362】

また、演出制御用CPU120は、第2初期化処理において非検出時動作制御または検出時動作制御を実行した後、実動作確認用動作制御を実行する。実動作確認用動作制御は、可動体177SG302L、177SG302Rを用いた演出（後述する可動体演出等）において実際に行われる実動作と同一の動作とされている。
50

【0363】

次に、演出制御用CPU120が非検出時動作制御、検出時動作制御及び実動作確認用動作制御を実行する際に設定する制御速度について比較する。尚、図8-23(A)、図8-23(B)、図8-23(C)にて示す速度は、演出制御用CPU120が各可動体177SG302L、177SG302Rを動作させるために設定する制御速度であって、可動体177SG302L、177SG302Rの実際の動作速度とは異なる。つまり、例えば、所定の可動体177SG302L、177SG302Rを動作させる場合において、原点位置と合体位置との間における一の移動区間と他の移動区間に同一の制御速度を設定した場合でも、一の移動区間と他の移動区間とで態様が異なる場合（例えば、バネがある区間とない区間、直線区間と曲線区間）や、同一の移動区間でも上昇する場合と下降する場合においては、可動体177SG302L、177SG302Rを実際に動作させた場合の動作速度は制御速度とは異なることがある。また、可動体177SG302L、177SG302Rに対し同一の制御速度を設定しても、各可動体177SG302L、177SG302Rの大きさ、重量、動作態様、動作距離、駆動機構等の違いがある場合、各可動体177SG302L、177SG302Rの実際の動作速度は必ずしも同一にはならない。複数の可動体177SG302L、177SG302Rを同一性能のステッピングモータにて動作させる場合において、各可動体177SG302L、177SG302Rに対し同一の制御速度を設定しても、各可動体177SG302L、177SG302Rの大きさ、重量、動作態様、動作距離、駆動機構等の違いがある場合、各可動体177SG302L、177SG302Rの実際の動作速度は必ずしも同一にはならない。

10

20

【0364】

図8-23(A)に示すように、演出制御用CPU120は、実動作確認用動作制御を実行する場合、セットした実動作確認用プロセスデータにおいて実動作確認用プロセスタイマのタイマカウント値に対応して設定されている制御速度に基づいて可動体177SG302L、177SG302Rを動作させる。具体的には、原点位置から加速した後に減速して合体位置に停止させるとともに、合体位置から加速した後に減速して原点位置に停止させる制御を行う。すなわち、各可動体177SG302L、177SG302Rが正常に動作可能であることを確認するための実動作確認用動作制御では、原点位置と合体位置との間において、後述する速度優先モード（移動用モータ177SG391L、177SG391Rのトルクが小さい代わりに可動体177SG302L、177SG302Rを高速（最高速度）で移動させることができるモード、図8-27参照）として、可動体177SG302L、177SG302Rの制御速度を低速→高速→低速の順に変化させる。つまり、演出制御用CPU120は、各可動体177SG302L、177SG302Rの可動体177SG302L、177SG302R演出を実行する場合、第1速度である最低速度（低速）と該最低速度よりも速い第2速度としての最高速度（高速）との範囲内の速度で各可動体177SG302L、177SG302Rが動作するように制御するため、実動作確認用動作制御を実行する場合においても、第1速度である最低速度（低速）と該最低速度よりも速い第2速度としての最高速度（高速）との範囲内の速度で各可動体177SG302L、177SG302Rが動作するように制御する。

30

40

【0365】

すなわち、上記第1速度としての最低速度や第2速度としての最高速度は、可動体177SG302L、177SG302Rの実際の動作速度であって、該動作速度としての最低速度や最高速度となるように制御速度が設定されることになる。尚、以下においては、最低制御速度に基づいて可動体177SG302L、177SG302Rを動作させた場合は最低速度にて動作し、最高制御速度に基づいて可動体177SG302L、177SG302Rを動作させた場合は最高速度にて動作するものとして説明する。

【0366】

ここで、可動体177SG302L、177SG302Rの加速時及び減速時における動作速度が、実動作確認用動作制御における最低速度となるように制御速度が設定されて

50

いる。また、合体位置に移動した後、原点位置に復帰させる際においては、合体位置に停止させるときよりも長い時間にわたり実動作確認用動作制御における最低速度となるように制御することで、可動体 177SG302L, 177SG302R を確実に減速させてから原点検出センサ 177SG401 により被検出部が検出されるようにしている。

【0367】

図 8-23 (B) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、検出時動作制御を実行する場合、原点位置から合体位置まで移動させる期間及び合体位置から原点位置まで移動させる期間において、後述するトルク優先モード（移動用モータ 177SG391L, 177SG391R のトルクが大きい代わりに可動体 177SG302L, 177SG302R を低速（最低速度）で移動させるモード、図 8-27 参照）として、常に実動作確認用動作制御における最低速度（第 1 速度）にて可動体 177SG302L, 177SG302R が動作するように制御する。つまり、演出制御用 CPU 120 は、第 1 動作制御としての検出時動作制御における最高速度が、第 2 動作制御としての実動作確認用動作制御における最低速度以下の速度（本実施の形態の特徴部 177SG では、実動作確認用動作制御における最低速度と同じ速度）となるように、常に実動作確認用動作制御において設定されている制御速度のうち最も低い最低制御速度に基づいて可動体 177SG302L, 177SG302R を動作させる制御を行う。

【0368】

また、検出時動作制御の場合、実動作確認用動作制御に比べて可動体 177SG302L, 177SG302R の動作距離が短いため、実動作確認用動作制御において加速したときの制御速度、つまり高速で動作させると、原点検出センサ 177SG401 にて被検出部を確実に検出できなかったり、近距離から可動体 177SG302L, 177SG302R が原点位置に復帰して移動規制されたときの衝撃により可動体 177SG302L, 177SG302R 等が破損したりする虞があるため、実動作確認用動作制御における最低速度にて動作するように制御する。

【0369】

また、図 8-23 (C) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、非検出時動作制御を実行する場合、原点位置と合体位置との間の任意の位置から原点位置まで移動させる期間において、後述するトルク優先モード（図 8-27 参照）として、常に実動作確認用動作制御における最低速度（第 1 速度）にて動作するように制御する。つまり、演出制御用 CPU 120 は、第 1 動作制御としての非検出時動作制御における最高速度（最大動作速度）が、第 2 動作制御としての実動作確認用動作制御における最低速度以下の速度（本実施の形態の特徴部 177SG では、実動作確認用動作制御における最低速度と同じ速度）となるように、常に実動作確認用動作制御において設定されている制御速度のうち最も低い最低制御速度に基づいて可動体 177SG302L, 177SG302R を動作させる制御を行う。

【0370】

この場合、可動体 177SG302L, 177SG302R は原点位置からどの程度離れた位置にあるかが不明であるため、可動体 177SG302L, 177SG302R が原点位置の近傍に位置していた場合、実動作確認用動作制御において加速したときの制御速度、つまり高速で動作させると、可動体 177SG302L, 177SG302R が原点位置に復帰したときに原点検出センサ 177SG401 にて被検出部を確実に検出できなかったり、近距離から可動体 177SG302L, 177SG302R が原点位置に復帰して移動規制されたときの衝撃により可動体 177SG302L, 177SG302R 等が破損したりする虞があるため、実動作確認用動作制御における最低速度にて動作するように制御する。

【0371】

以上のように、本実施の形態の特徴部 117SG においては、第 2 初期化処理において、移動用モータ 177SG391L, 177SG391R のトルクが小さい代わりに可動体 177SG302L, 177SG302R を高速（最高速度）で移動させることができ

る速度優先モードにて実動作確認動作制御を実行することで、該実動作確認動作制御を迅速に完了することができる。

【0372】

一方で、第2初期化処理において、移動用モータ177SG391L、177SG391Rのトルクが大きい代わりに可動体177SG302L、177SG302Rを低速（最低速度）で移動させるトルク優先モードにて検出時動作確認動作制御や非検出時動作制御を実行することで、可動体177SG302L、177SG302Rが原点位置に向けて移動する際の回転に要するトルクよりも大きなトルクを得ることができるので、可動体177SG302L、177SG302Rが原点位置への移動途上で回転することなく停止してしまうことを防ぎつつ、確実に可動体177SG302L、177SG302Rを原点位置に移動させることができるようになっている。

10

【0373】

図8-24は、図7における可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において演出制御用CPU120は、まず、プロセスタイマ、変動時間タイマ、変動制御タイマのそれぞれの値を-1する（177SGS301、177SGS302、177SGS303）。尚、これらプロセスタイマ、変動時間タイマ、変動制御タイマは、変動表示中の演出を実行するために図7における可変表示開始設定処理においてセットされる値である。

【0374】

177SG304において演出制御用CPU120は、プロセスタイマがタイマアウトしたか否か確認する。プロセスタイマがタイマアウトしていたら、プロセスデータの切り替えを行う（177SGS305）。即ち、図7に示す可変表示開始設定処理において、実行する変動表示の変動パターンに応じてセットされたプロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（177SGS306）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等にもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（177SGS307）。一方、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容（表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等）に従って演出装置（演出用部品）の制御を実行する（177SGS308）。

20

30

【0375】

177SGS307または177SGS308の実行後、演出制御用CPU120は、実行中のプロセスデータがスーパーリーチCのプロセスデータであるか否か、つまり、スーパーリーチCの変動パターンにて変動表示を実行中であるか否かを判定する（177SGS310）。実行中のプロセスデータがスーパーリーチCのプロセスデータではない場合（177SGS310;N）は177SGS321に進み、実行中のプロセスデータがスーパーリーチCのプロセスデータである場合（177SGS310;Y）は、可動体177SG302L、177SG302Rを原点位置から合体位置に向けて移動させるためのプッシュボタン31Bの操作受付開始タイミングであるか否かを判定する（177SGS311）。

40

【0376】

プッシュボタン31Bの操作受付開始タイミングである場合（177SGS311;Y）は、画像表示装置5において、遊技者に対してプッシュボタン31Bの操作を促すプッシュボタン操作促進画像177SGZ1（図8-30（A）参照）を開始し（177SGS312）、177SGS313に進む。また、プッシュボタン31Bの操作受付開始タイミングではない場合（177SGS311;N）は、177SGS312の処理を実行せずに177SGS313に進む。

【0377】

177SGS313では、演出制御用CPU120は、プッシュボタン31Bが操作受

50

付期間中であるか否かを判定する（177SGS313）。プッシュボタン31Bの操作受付期間中である場合（177SGS313；Y）は、プッシュボタン31Bの操作にもとづいて役物（可動体177SG302L，177SG302R）を動作させるための演出役物動作処理を実行し（177SGS314）、177SGS320に進む。

【0378】

また、プッシュボタン31Bの操作受付期間中でない場合（177SGS313；N）は、プッシュボタン31Bの操作受付終了タイミングであるか否かを判定する（177SGS315）。プッシュボタン31Bの操作受付終了タイミングである場合（177SGS315；Y）は、画像表示装置5におけるプッシュボタン操作促進画像177SGZ1の表示を終了するとともに（177SGS316）、後述する役物動作開始済フラグがセ 10
ットされている場合は該役物動作開始済フラグをクリアし（177SGS317）、177SGS318に進む。

【0379】

尚、177SGS315においてプッシュボタン31Bの操作受付終了タイミングではない場合（177SGS315；N）は、177SGS316及び177SGS317の処理を実行せずに177SGS318に進む。

【0380】

そして、177SGS318において演出制御用CPU120は、既にプッシュボタン31Bの操作受付終了タイミングが経過した後であるか否かを判定する（177SGS318）。プッシュボタン31Bの操作受付終了タイミングの経過前である場合（177S 20
GS318；N）は177SGS321に進み、プッシュボタン31Bの操作受付終了タイミングの経過後である場合（177SGS318；Y）は、更に原点検出センサ177SG401がONであるか否か、つまり、可動体177SG302L，177SG302の被検出部が原点検出センサ177SG401により検出されているか否かを判定する（177SGS319）。

【0381】

原点検出センサ177SG401がONである場合（177SGS319；Y）は177SGS321に進み、原点検出センサ177SG401がOFFである場合（177SGS319；N）は、役物（可動体177SG302L，177SG302R）を合体位置から原点位置に向けて移動させて格納するための演出役物格納処理を実行し（177S 30
GS320）、177SGS321に進む。

【0382】

177SGS321において演出制御用CPU120は、変動制御タイマがタイマアウトしているか否かを確認する（177SGS321）。変動制御タイマがタイマアウトしている場合には（177SGS321；Y）、演出制御用CPU120は、左中右の飾り図柄の次表示画面（前回の飾り図柄の表示切り替え時点から30ms経過後に表示されるべき画面）の画像データを作成し、VRAMの所定領域に書き込む（177SGS322）。そのようにして、画像表示装置5において、飾り図柄の変動制御が実現される。表示制御部123は、設定されている背景画像等の所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づ 40
く信号を画像表示装置5に出力する。そのようにして、画像表示装置5において、飾り図柄の変動における背景画像、キャラクタ画像及び飾り図柄が表示される。また、変動制御タイマに所定値を再セットする（177SGS323）。

【0383】

また、変動制御タイマがタイマアウトしていない場合（177SGS321；N）、177SGS323の実行後、演出制御用CPU120は、変動時間タイマがタイマアウトしているか否かを確認する（177SGS324）。変動時間タイマがタイマアウトしていれば、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（S173）に応じた値に更新する（177SGS326）。変動時間タイマがタイマアウトしていなくても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされていたら（177 50

S G S 3 2 5 ; Y)、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理 (S 1 7 3) に応じた値に更新する (1 7 7 S G S 3 2 6)。変動時間タイマがタイマアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターン指定コマンドを受信したような場合でも、正規の変動時間経過時 (特別図柄の変動終了時) に、飾り図柄の変動を終了させることができる。

【0 3 8 4】

尚、飾り図柄の変動制御に用いられているプロセステーブルには、飾り図柄の変動表示中のプロセスデータが設定されている。つまり、プロセステーブルにおけるプロセスデータ 1 ~ n のプロセスタイマ設定値の和は飾り図柄の変動時間に相当する。よって、1 7 7 S G S 3 0 4 の処理において最後のプロセスデータ n のプロセスタイマがタイマアウトしたときには、切り替えるべきプロセスデータ (表示制御実行データやランプ制御実行データ等) はなく、プロセステーブルにもとづく飾り図柄の演出制御は終了する。

10

【0 3 8 5】

図 8 - 2 5 は、図 8 - 2 4 に示す可変表示中演出処理における演出役物動作処理の一例を示すフローチャートである。演出役物動作処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、プッシュボタン 3 1 B の操作が有るか否かを判定する (1 7 7 S G S 3 3 1)。プッシュボタン 3 1 B の操作が有る場合 (1 7 7 S G S 3 3 1 ; Y) は、更に役物 (可動体 1 7 7 S G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 R) の動作中であることを示す役物動作中フラグがセットされているか否かを判定する (1 7 7 S G S 3 3 2)。役物動作中フラグがセット

20

【0 3 8 6】

合体検出センサ 1 7 7 S G 4 0 2 が O N である場合 (1 7 7 S G S 3 3 3 ; Y) は演出役物動作処理を終了し、合体検出センサ 1 7 7 S G 4 0 2 が O F F である場合 (1 7 7 S G S 3 3 3 ; N)、つまり、可動体 1 7 7 S G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 R の合体位置への移動が完了していない場合は、当該プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間中において 1 度でもプッシュボタン 3 1 B の操作にもとづいて可動体 1 7 7 S G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 R の動作を開始したことを示す役物動作開始済フラグがセットされているか否かを判定する (1 7 7 S G S 3 3 4)。

30

【0 3 8 7】

役物動作開始済フラグがセットされていない場合 (1 7 7 S G S 3 3 4 ; N) は、移動用モータ 1 7 7 S G 3 9 1 L, 1 7 7 S G 3 9 1 R に対して速度優先モードでの動作指示の出力を開始する (1 7 7 S G S 3 3 5)。また、役物動作開始済フラグと役物 (可動体 1 7 7 S G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 R) が動作中であることを示す役物動作中フラグとをセットして演出役物動作処理を終了する (1 7 7 S G S 3 3 6, 1 7 7 S G 3 3 7)。

【0 3 8 8】

尚、図 8 - 2 7 に示すように、本実施の形態の特徴部 1 7 7 S G における移動用モータ 1 7 7 S G 3 9 1 L, 1 7 7 S G 3 9 1 R は、演出制御用 C P U 1 2 0 からの動作指示に応じて、トルクを小さくする一方で可動体 1 7 7 S G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 R を高速且つ低付勢力で移動させることができる速度優先モードと、速度優先モードよりも可動体 1 7 7 S G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 R を低速且つ高付勢力で移動させる一方で速度優先モードよりもトルクを大きくできるトルク優先モードと、で駆動可能となっている。

40

【0 3 8 9】

図 8 - 2 5 に戻り、1 7 7 S G S 3 3 4 において役物動作開始済フラグがセットされている場合 (1 7 7 S G S 3 3 4 ; Y) は、演出制御用 C P U 1 2 0 は、原点検出センサ 1 7 7 S G 4 0 1 が O N であるか否か、つまり、少なくとも一度はプッシュボタン 3 1 B の操作にもとづいて可動体 1 7 7 S G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 R の動作が開始されたに

50

もかわらず、押しボタン31Bの操作が継続して実行されなかったこと等によって可動体177SG302L、177SG302Rが原点位置から殆ど移動していない状態であるか否かを判定する(177SGS338)。

【0390】

原点検出センサ177SG401がONである場合(177SGS338;Y)は、可動体177SG302L、177SG302Rが原点位置の近傍に位置していること、つまり、原点位置から合体位置に向けて移動する途上で回転(図8-12~図8-13参照)するための十分な加速を得ることができることにもとづいて、移動用モータ177SG391L、177SG391Rに対して速度優先モードでの動作指示の出力を開始するとともに(177SGS335)、役物動作開始済フラグをセットして177SGS337に進む(177SGS336)。一方で、原点検出センサ177SG401がOFFである場合(177SGS338;N)は、可動体177SG302L、177SG302Rが原点位置から離間していること、つまり、原点位置から合体位置に向けて移動する途上で回転(図8-12~図8-13参照)するための十分な加速を得ることができない可能性が有ることにもとづいて、移動用モータ177SG391L、177SG391Rに対してトルク優先モードでの動作指示の出力を開始し(177SGS339)、役物動作中フラグをセットして演出役物動作処理を終了する(177SGS337)。

10

【0391】

また、177SGS332において役物動作中フラグがセットされている場合(177SGS332;Y)は、演出制御用CPU120は、合体検出センサ177SG402がONであるか否か、つまり、可動体177SG302L、177SG302Rの合体位置への移動が完了したか否かを判定する(177SGS340)。合体検出センサ177SG402がOFFである場合(177SGS340;N)は、演出役物動作処理を終了することで移動用モータ177SG391L、177SG391Rに対する速度優先モードによる動作指示またはトルク優先モードによる動作指示の出力を継続し、引き続き可動体177SGS302L、177SGS302Rの動作を実行する。尚、合体検出センサ177SG402がONである場合(177SGS340;Y)は、移動用モータ177SG391L、177SG391Rに対して停止指示を出力することで移動用モータ177SG391L、177SG391Rの駆動を停止するとともに(177SGS342)、役物動作中フラグをクリアし(177SGS343)、演出役物動作処理を終了する。

20

30

【0392】

尚、177SGS331において押しボタン31Bの操作が無い場合(177SGS331;N)は、役物動作中フラグがセットされているか否かを判定する(177SGS341)。役物動作中フラグがセットされている場合(177SGS341;Y)、つまり、可動体177SG302L、177SG302Rの動作中に押しボタン31Bの操作が終了した場合は、移動用モータ177SG391L、177SG391Rに対して停止指示を出力することで移動用モータ177SG391L、177SG391Rの駆動を停止するとともに(177SGS342)、役物動作中フラグをクリアし(177SGS343)、演出役物動作処理を終了する。

【0393】

40

尚、本実施の形態の特徴部177SGにおいては、演出役物動作処理において、可動体177SG302L、177SG302Rを合体位置に向けて移動させる際に、原点検出センサ177SG401がONであるか否か、すなわち可動体177SG302L、177SG302Rが配置されている位置にもとづいて、移動用モータ177SG391L、177SG391Rを駆動する駆動モードを異ならせる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出役物動作処理では、押しボタン31Bの操作受付期間において押しボタン31Bが操作された回数にもとづいて移動用モータ177SG391L、177SG391Rを駆動する駆動モードを異ならせる(例えば、押しボタン31Bの操作が1回目である場合は移動用モータ177SG391L、177SG391Rを速度優先モードにて駆動し、押しボタン31Bの操作が2回目以降である場

50

合は移動用モータ177SG391L, 177SG391Rをトルク優先モードにて駆動する等)ようにしてもよい。

【0394】

図8-26は、図8-24に示す可変表示中演出処理における演出役物格納処理の一例を示すフローチャートである。演出役物格納処理において演出制御用CPU120は、役物動作中フラグがセットされているか否かを判定する(177SGS351)。役物動作中フラグがセットされている場合(177SGS351;Y)は、移動用モータ177SG391L, 177SG391Rに対して停止指示を出力することで移動用モータ177SG391L, 177SG391Rの駆動を停止するとともに(177SGS370)、役物動作中フラグをクリアし(177SGS371)、演出役物格納処理を終了する。

10

【0395】

また、役物動作中フラグがセットされていない場合(177SGS351;N)は、更に可動体177SG302L, 177SG302Rが原点位置に向けて動作中であることを示す役物格納中フラグがセットされているか否かを判定する(177SGS352)。役物格納中フラグがセットされていない場合(177SGS352;N)、つまり、未だ可動体177SG302L, 177SG302Rが原点位置に向けて動作中でない場合は、役物(可動体177SG302L, 177SG302R)の格納(原点位置に向けての移動)を開始する期間中であるか否かを判定する(177SGS353)。

【0396】

役物格納を開始する期間外である場合(177SGS353;N)は演出役物格納処理を終了し、役物の格納を開始する期間中である場合(177SGS353;Y)は、合体検出センサ177SG402がONであるか否か、つまり、可動体177SG302L, 177SG302Rが合体位置に配置されているか否かを判定する(177SGS354)。合体検出センサ177SG402がONである場合は、可動体177SG302L, 177SG302Rが合体位置から原点位置に移動する際に回転(図8-12~図8-13参照)するための十分な加速を得ることができることにもとづいて、移動用モータ177SG391L, 177SG391Rに対して速度優先モードでの動作指示を出力するとともに(177SGS355)、役物格納中フラグをセットして演出役物格納処理を終了する(177SGS357)。

20

【0397】

尚、177SGS354において合体検出センサ177SG402がOFFである場合(177SGS354;N)は、可動体177SG302L, 177SG302Rが合体位置に配置されていないことにより、原点位置に移動する際に回転(図8-12~図8-13参照)するための十分な加速を得ることができないことにもとづいて、移動用モータ177SG391L, 177SG391Rに対してトルク優先モードでの動作指示を出力するとともに(177SGS356)、役物格納中フラグをセットして演出役物格納処理を終了する(177SGS357)。

30

【0398】

また、177SGS352において役物格納中フラグがセットされている場合(177SGS352;Y)、演出制御用CPU120は、原点検出センサ177SG401がONであるか否か、つまり、可動体177SG302L, 177SG302Rの原点位置への移動が完了したか否かを判定する(177SGS360)。原点検出センサ177SG401がONである場合、つまり、可動体177SG302L, 177SG302Rの原点位置への移動が完了した場合(177SGS360;Y)は、移動用モータ177SG391L, 177SG391Rに対して停止指示を出力することで移動用モータ177SG391L, 177SG391Rの駆動を停止するとともに(177SGS361)、役物格納中フラグをクリアし(177SGS362)、演出役物格納処理を終了する。

40

【0399】

尚、原点検出センサ177SG401がOFFである場合、つまり、可動体177SG302L, 177SG302Rの原点位置への移動が完了していない場合(177SGS

50

360;N)は、177SGS361及び177SGS362の処理を実行せずに演出役物格納処理を終了する。

【0400】

以上のように、本実施の形態の特徴部177SGにおいては、図8-28に示すように、スーパーリーチCの変動パターンにて変動表示を実行する場合は、プッシュボタン31Bの操作受付期間中に遊技者がプッシュボタン31Bを継続して操作（例えば、長押し）することによって可動体177SG302L、177SG302Rが原点位置から合体位置に向けて動作（移動）するようになっている。

【0401】

尚、スーパーリーチCの変動パターンでの変動表示中に可動体177SG302L、177SG302Rが合体位置に向けて動作する際には、可動体177SG302L、177SG302Rの動作が初期動作（可動体177SG302L、177SG302Rが原点位置に配置されている状態での最初の動作）や可動体177SG302L、177SG302Rが原点位置または原点位置に配置されている状態での再動作であれば、移動用モータ177SG391L、177SG391Rが速度優先モードで駆動し、可動体177SG302L、177SG302Rが原点位置とは異なる位置（非原点位置）に配置されている状態での再動作であれば、移動用モータ177SG391L、177SG391Rがトルク優先モードで駆動するようになっている。

【0402】

つまり、スーパーリーチCの変動パターンでの変動表示中に可動体177SG302L、177SG302Rが合体位置に向けて動作する際には、プッシュボタン31Bの操作にもとづく移動用モータ177SG391L、177SG391Rの速度優先モードの駆動によって可動体177SG302L、177SG302Rが原点位置から脱した場合（可動体177SG302L、177SG302Rの被検出部が原点検出センサ177SG401の検出範囲外に移動した場合は、図8-29（A）に示すように、再びプッシュボタン31Bが操作されることにもとづいて移動用モータ177SG391L、177SG391Rがトルク優先モードにて駆動するため、可動体177SG302L、177SG302Rが原点位置から合体位置に向けて移動する途上で回転（図8-12～図8-13参照）できずに該動作が停止してしまうことが防止されている。また、プッシュボタン31Bの操作にもとづく移動用モータ177SG391L、177SG391Rの速度優先モードの駆動によって可動体177SG302L、177SG302Rが原点位置からほぼ動作しなかった場合（可動体177SG302L、177SG302Rの被検出部が原点検出センサ177SG401の検出範囲外に移動しなかった場合は、図8-29（B）に示すように、再びプッシュボタン31Bが操作されることにもとづいて移動用モータ177SG391L、177SG391Rが再び速度優先モードにて駆動するため、可動体177SG302L、177SG302Rが原点位置から合体位置に向けて移動する途上で回転（図8-12～図8-13参照）するための十分な加速を得ることができるようになっている。

【0403】

そして、スーパーリーチCの変動パターンでの変動表示中に可動体177SG302L、177SG302Rが原点位置に向けて動作する際には、図8-28に示すように、該動作はプッシュボタン31Bの操作にかかわらず実行される、つまり、プッシュボタン31Bの操作による制御が不能となっている。また、該動作を開始する際に可動体177SG302L、177SG302Rが合体位置（第2位置）に配置されている場合は、移動用モータ177SG391L、177SG391Rが速度優先モードで駆動し、該動作を開始する際に可動体177SG302L、177SG302Rが合体位置（第2位置）とは異なる位置（非合体位置）に配置されている場合は、移動用モータ177SG391L、177SG391Rがトルク優先モードで駆動するようになっている。

【0404】

尚、本実施の形態の特徴部177SGでは、プッシュボタン31Bの操作受付期間中に

遊技者等がプッシュボタン31Bを一旦操作した後に再度操作することによって可動体177SG302L, 177SG302Rの合体位置への動作を再開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、プッシュボタン31Bの操作受付期間中に遊技者等がプッシュボタン31Bを再度操作した場合は、該タイミングからプッシュボタン31Bの操作受付期間の終了タイミングまでの期間が可動体177SG302L, 177SG302Rの合体位置への動作完了までの期間よりも長い場合は、プッシュボタン31Bの再度操作にもとづいて可動体177SG302L, 177SG302Rを合体位置に向けて動作させないようにしてもよい。

【0405】

更に、本実施の形態の特徴部177SGでは、可動体177SG302L, 177SG302Rが原点位置に位置している状態でプッシュボタン31Bが再度操作された場合には、移動用モータ177SG391L, 177SG391Rを速度優先モードにて駆動させる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、プッシュボタン31Bが再度操作された場合には、可動体177SG302L, 177SG302Rが原点位置にかかわらず必ず移動用モータ177SG391L, 177SG391Rをトルク優先モードにて駆動させるようにしてもよい。このようにすることで、演出制御用CPU120の演出役物動作処理における処理負荷を低減や、該演出役物動作処理に要するデータ容量の低減を実現できる。

【0406】

一方、スーパーリーチDの変動パターンでの変動表示においては、スーパーリーチCの変動パターンでの変動表示と同じく可動体177SG302L, 177SG302Rの原点位置から合体位置に向けての動作と合体位置から原点位置に向けての動作が実行可能となっているが、いずれもプッシュボタン31Bの操作にかかわらず実行される動作であるとともに、移動用モータ177SG391L, 177SG391Rが、図8-28に示すように、速度優先モードで駆動されるようになっている。尚、本実施の形態の特徴部177SGにおいては、スーパーリーチDの変動パターンである場合に、移動用モータ177SG391L, 177SG391Rの駆動モードを、プッシュボタン31Bの操作にかかわらず実行される動作、つまり、動作途中で可動体177SG302L, 177SG302Rが停止することのない動作であるので単一の速度優先モードとした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、例えば、原点位置から合体位置に向けて移動する場合には、進出用速度優先モードにて移動用モータ177SG391L, 177SG391Rを駆動し、合体位置から原点位置に向けて移動する場合には、進出用速度優先モードとは移動速度が異なる（例えば、移動速度は速い）退避用速度優先モードにて移動用モータ177SG391L, 177SG391Rを駆動するようにしてもよい。

【0407】

また、スーパーリーチDの変動パターンである場合には、プッシュボタン31Bの操作にかかわらずに可動体177SG302L, 177SG302Rを動作させ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、これら可動体177SG302L, 177SG302Rの動作の開始についてのみ、プッシュボタン31Bの操作に応じて実行するようにしてもよい。

【0408】

尚、本実施の形態の特徴部177SGにおいては、プッシュボタン31Bの操作にかかわらずに可動体177SG302L, 177SG302Rを動作させる変動パターンをスーパーリーチDのみとした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、これらプッシュボタン31Bの操作にかかわらずに可動体177SG302L, 177SG302Rを動作させる変動パターンを、例えば、ノーマルリーチの変動パターンに設定してもよいし、スーパーリーチD以外の他のスーパーリーチ、例えばスーパーリーチEとして設定してもよい。このように、プッシュボタン31Bの操作にかかわらずに可動体177SG302L, 177SG302Rを動作させる変動パターンを、スーパーリーチDよりも大当たりとなる期待度の低いノーマルリーチの変動パターンにも設定する場合に

は、スーパーリーチDの速度優先モードとは移動速度が異なる（例えば、移動速度は遅い）ノーマルリーチ用速度優先モードにて移動用モータ177SG391L, 177SG391Rを駆動するようにしてもよい。また、プッシュボタン31Bの操作にかかわらずに可動体177SG302L, 177SG302Rを動作させる変動パターンとして、スーパーリーチDよりも大当たり期待度の低いスーパーリーチEを設定した場合にも、スーパーリーチDの速度優先モードとは移動速度が異なる（例えば、移動速度は遅い）スーパーリーチE用速度優先モードにて移動用モータ177SG391L, 177SG391Rを駆動するようにしてもよい。つまり、速度優先モードとして、移動速度の異なる複数の速度優先モードも設け、これら複数の速度優先モードを、可動体177SG302L, 177SG302Rの位置（原点位置、合体位置）や、変動パターン（大当たり期待度）に応じて使い分けるようにしてもよい。

10

【0409】

尚、本実施の形態の特徴部177SGにおける演出役物格納処理では、可動体177SG302L, 177SG302Rを原点位置に向けて動作させる際には、移動用モータ177SG391L, 177SG391Rを速度優先モードで駆動させる場合とトルク優先モードで駆動させる場合とがあるが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出役物格納処理を実行して可動体177SG302L, 177SG302Rを原点位置に向けて動作させる際には、必ず移動用モータ177SG391L, 177SG391Rをトルク優先モードで駆動させるようにしてもよい。このようにすることで、例えば、可動体177SG302L, 177SG302Rを原点位置に向けて動作させる途上で電断が発生した場合等において、該電断復旧後に可動体177SG302L, 177SG302Rが原点位置への移動途上で回転（図8-12及び図8-13参照）することなく停止してしまうことを防ぎつつ、確実に可動体177SG302L, 177SG302Rを原点位置に移動させることができる。

20

【0410】

次に、演出装置300の可動体177SG302L, 177SG302Rによる可動体演出の一例を、図8-30及び図8-31に基づいて説明する。

【0411】

例えば、スーパーリーチCの変動パターンに基づく飾り図柄の変動表示が開始され、リーチが成立してスーパーリーチへ発展した後の所定タイミングにおいて、演出制御用CPU120は、図8-30（A）に示すように、プッシュボタン31Bの操作受付期間において、画像表示装置5の表示画面にプッシュボタン操作促進画像177SGZ1を表示する。

30

【0412】

そして、図8-30（B）に示すように、演出制御用CPU120は、操作受付期間内のプッシュボタン31Bの操作にもとづいて昇降用モータ177SG305により移動体177SG310を移動させることで、左右の可動体177SG302L, 177SG302Rが同時に第1位置（原点位置）から第2位置（合体位置）への移動を開始するとともに、回動用モータ177SG367により回動部177SG330Bが第1突出位置から収容位置へ移動し、可動部177SG330が第1状態から第2状態に変化する。

40

【0413】

尚、図8-30（C）に示すように、当該スーパーリーチCの変動パターンに基づく変動表示においては、プッシュボタン31Bの操作受付期間中にプッシュボタン31Bの操作を一旦解除した場合は、可動体177SG302L, 177SG302Rの第1位置（原点位置）から第2位置（合体位置）への移動が中断される。

【0414】

そして、図8-30（D）に示すように、プッシュボタン31Bの操作受付期間中にプッシュボタン31Bを継続操作している場合やプッシュボタン31Bの操作を再開した場合は、図8-30（D）及び図8-30（E）に示すように、被案内材177SG320の周壁177SG322E, 177SG322Fが当接用ボス177SG385A, 1

50

77SG385Bに当接し、該当接した状態を維持しながら移動体177SG310が移動することにより、可動部177SG330は上下方向を向く回転軸177SG311を中心として約180度回転する。

【0415】

次いで、図8-30(E)に示すように、第2位置(合体位置)において各々約180度反転した左右の可動部177SG330が当接して合体するとともに、回転部177SG330Bが回転して第2突出位置にて停止される。そして、図8-30(F)に示すように、演出制御用CPU120は、昇降用モータ177SG305により可動レール177SG351を上昇させることで、可動部177SG330が台座177SG331に対し上昇するとともに、画像表示装置5の表示画面における可動部177SG330の周囲にエフェクト画像177SGZ2を表示する。その後は、可動体177SG302L、177SG302Rを第2位置から第1位置へ復帰させ、画像表示装置5において飾り図柄を大当りの組合せにて導出表示する。尚、当該変動表示の変動パターンがスーパーリーチCハズレの変動パターンである場合は、図8-30(E)に示す第2位置直前まで可動体177SG302L、177SG302Rを移動させた後に第1位置まで復帰させ、画像表示装置5において飾り図柄をハズレの組合せにて導出表示すればよい。

10

【0416】

また、図8-30(A)に示すように、可動体177SG302L、177SG302Rが互いに左右に離間した第1位置(原点位置)にあるときには、左側の可動体177SG302Lの前カバー177SG333と枠体カバー177SG370Lとにより飛行機の右半部を模した一の第1左演出部が形成され、右側の可動体177SG302Rの前カバー177SG333と枠体カバー177SG370Rとにより飛行機の左半部を模した一の第1右演出部が形成される。

20

【0417】

一方、図8-30(E)及び図8-30(F)に示すように、互いに当接または近接する第2位置(合体位置)にあるときには、左側の可動体177SG302Lの後カバー177SG334と右側の可動体177SG302Rの後カバー177SG334とが左右に並設して合体することにより、飛行機の全体を模した一の第2演出部が形成される。

【0418】

このように、第1位置においては、可動体177SG302L、177SG302Rの前面と枠体カバー177SG370L、177SG370Rにより第1左演出部及び第1右演出部が構成され、第2位置においては、可動体177SG302L、177SG302Rの背面により第1演出部とは異なる第2演出部が構成されることになる。より詳しくは、第1左演出部及び第1右演出部は飛行機の機体の約2/3を特定可能な演出部である一方、第2演出部は飛行機の機体全体を特定可能な演出部である。

30

【0419】

つまり、第1位置において左右位置に別個にあった第1左演出部及び第1右演出部の一部が移動して合体することにより一の第2演出部が構成されるため、遊技者に意外性を与えることができる。また、第2演出部である飛行機の大きさが第1左演出部や第1右演出部である飛行機の大きさより大きいことで、より意外性を与えることができる。

40

【0420】

また、例えば、図8-30(A)に示す操作促進演出が実行されているときに、可動LED177SG338Fを点灯させて透光レンズ部177SG340F、177SG371L、177SG371Rを発光させることで可動体177SG302L、177SG302Rが移動することを示唆するような演出を行ったり、図8-30(E)に示すように左右の可動体177SG302L、177SG302Rが合体したときに、可動LED177SG338Bを点灯させて透光レンズ部177SG340Bを発光させることで大当りを報知する確定演出を行ったりするようにしてもよい。さらに、図8-30(A)～図8-30(F)に示すようなスーパーリーチ演出が行われる可能性があることを示唆する予告演出として、例えば、左右の可動体177SG302L、177SG302Rを第1

50

位置と第3位置の手前の位置との間で往復移動させるといった可動体演出を実行可能としてもよい。

【0421】

また、例えば、図8-30(A)に示すように可動体177SG302L, 177SG302Rが第1位置に位置しているときに可動LED177SG338Fを点灯させて透光レンズ部177SG340F, 177SG371L, 177SG371Rを発光させることで、可動体177SG302L, 177SG302Rと枠体カバー177SG370L, 177SG370Rとの一体感を向上させることができる一方で、可動体177SG302L, 177SG302Rが第1位置から第2位置に向けて移動して枠体カバー177SG370L, 177SG370Rから離間したときに可動LED177SG338Fを消灯することで、可動体177SG302L, 177SG302Rと枠体カバー177SG370L, 177SG370Rとが分離していることを目立たなくすることができる。

10

【0422】

また、スーパーリーチDの変動パターンに基づく飾り図柄の変動表示が開始され、リーチが成立すると、図8-31(A)に示すように、画像表示装置5においてスーパーリーチDのリーチ演出が開始される。

【0423】

そして、図8-31(B)及び図8-31(C)に示すように、スーパーリーチDのリーチ演出の進行にもとづいて昇降用モータ177SG305により移動体177SG310を移動させることで、左右の可動体177SG302L, 177SG302Rが同時に第1位置(原点位置)から第2位置(合体位置)への移動を開始するとともに、回動用モータ177SG367により回動部177SG330Bが第1突出位置から収容位置へ移動し、可動部177SG330が第1状態から第2状態に変化する。

20

【0424】

そして、図8-31(D)に示すように、更にスーパーリーチDのリーチ演出が実行することで、被案内部材177SG320の周壁177SG322E, 177SG322Fが当接用ボス177SG385A, 177SG385Bに当接し、該当接した状態を維持しながら移動体177SG310が移動することにより、可動部177SG330は上下方向を向く回転軸177SG311を中心として約180度回転する。

30

【0425】

次いで、図8-31(E)に示すように、第2位置(合体位置)において各々約180度反転した左右の可動部177SG330が当接して合体するとともに、回動部177SG330Bが回動して第2突出位置にて停止される。そして、図8-31(F)に示すように、演出制御用CPU120は、昇降用モータ177SG305により可動レール177SG351を上昇させることで、可動部177SG330が台座177SG331に対し上昇するとともに、画像表示装置5の表示画面における可動部177SG330の周囲にエフェクト画像177SGZ2を表示する。その後は、可動体177SG302L, 177SG302Rを第2位置から第1位置へ復帰させ、画像表示装置5において飾り図柄を大当りの組合せにて導出表示する。

40

【0426】

以上、本実施の形態の特徴部177SGにあっては、スーパーリーチCのリーチ演出中に遊技者の押しボタン31Bの操作によって可動体177SG302L, 177SG302Rを原点位置(第1位置)から合体位置(第2位置)に向けて移動させる可動体演出を実行可能であって、可動体177SG302L, 177SG302Rが原点位置に配置されている状態で押しボタン31Bが操作された場合は、移動用モータ177SG391L, 177SG391Rを速度優先モードにて駆動させることで可動体177SG302L, 177SG302Rを高速且つ低付勢力で動作させる一方で、可動体177SG302L, 177SG302Rが原点位置に配置されていない状態で押しボタン31Bが操作された場合は、移動用モータ177SG391L, 177SG391Rをトル

50

ク優先モードにて駆動させることで可動体 177SG302L, 177SG302R を低速且つ高付勢力で動作させることによって、可動体演出における演出効果を向上できる。

【0427】

尚、本実施の形態の特徴部 177SG においては、スーパーリーチ C のリーチ演出中に遊技者の押しボタン 31B の操作によって可動体演出を実行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、スーパーリーチ C のリーチ演出中に遊技者の押しボタン 31B 以外の操作手段（例えば、スティックコントローラ 31A 等）の操作によって可動体演出を実行可能としてもよい。

【0428】

また、可動体演出としては、可動体 177SG302L, 177SG302R が原点位置に配置されている状態で押しボタン 31B が操作された場合には、可動体 177SG302L, 177SG302R を高速且つ低付勢力で合体位置に向けて移動させる一方で、可動体 177SG302L, 177SG302R が原点位置に配置されていない状態、つまり、可動体 177SG302L, 177SG302R が一旦合体位置に向けて移動を開始した後に押しボタン 31B の操作が解除されたことにより停止した後に再び押しボタン 31B が操作されて可動体 177SG302L, 177SG302R の合体位置への移動が再開された場合には、可動体 177SG302L, 177SG302R を低速且つ高付勢力で合体位置に向けて移動させるので、可動体 177SG302L, 177SG302R を原点位置から合体位置に向けて最初に動作させる場合と、可動体 177SG302L, 177SG302R の合体位置に向けての動作を再開させる場合とで、可動体 177SG302L, 177SG302R の動作態様が異なるので、可動体演出の演出効果を向上できる。

【0429】

また、図 8-30 (C) ~ 図 8-30 (D) に示すように、可動体 177SG302L, 177SG302R が原点位置（第 1 位置）から合体位置（第 2 位置）に移動する過程において回転することによって可動体演出に意外性を付与することができるので、可動体演出の遊技興趣を向上できる。

【0430】

尚、本実施の形態の特徴部 177SG では、可動体演出として、可動体 177SG302L, 177SG302R が原点位置（第 1 位置）から合体位置（第 2 位置）に移動する過程において回転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、可動体演出中の可動体 177SG302L, 177SG302R は、原点位置（第 1 位置）から合体位置（第 2 位置）に移動する過程において変形や発光、合体位置以外の方向に向けて移動するようにしてもよいし、単に原点位置から合体位置に移動するのみであってもよい。

【0431】

また、パチンコ遊技機 1 に電源が投入された際には、第 2 初期化処理（177SGS051）において、原点検出センサ 177SG401 によって可動体 177SG302L, 177SG302R の被検出部が検出されなかった場合は、非検出時動作制御が実行された後に移動用モータ 177SG391L, 177SG391R を速度優先モードにて駆動することで実動作確認用動作が実行され、原点検出センサ 177SG401 によって可動体 177SG302L, 177SG302R の被検出部が検出された場合は、検出時動作制御が実行された後に移動用モータ 177SG391L, 177SG391R を速度優先モードにて駆動することで実動作確認用動作が実行される、つまり、原点検出センサ 177SG401 によって可動体 177SG302L, 177SG302R の被検出部が検出されたか否かにかかわらず移動用モータ 177SG391L, 177SG391R を速度優先モードにて駆動することで実動作確認用動作が実行されるので、実動作確認用動作に関する処理を簡略化することができる。

【0432】

また、本実施の形態の特徴部 177SG においては、図 8-28 に示すように、スーパ

ーリーチCのリーチ演出中に可動体177SG302L, 177SG302Rを原点位置（第1位置）に向けて移動させる場合（本発明における退避動作を実行する場合）は、該退避動作を開始する際の可動体177SG302L, 177SG302Rの位置に応じて移動用モータ177SG391L, 177SG391Rの駆動モードを異ならせる、すなわち、該退避動作を開始する際の可動体177SG302L, 177SG302Rの位置に応じて可動体177SG302L, 177SG302Rの動作態様を異ならせる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例177SG-1として、スーパーリーチCのリーチ演出中に可動体177SG302L, 177SG302Rを原点位置（第1位置）に向けて移動させる場合（本発明における退避動作を実行する場合）は、可動体177SG302L, 177SG302Rを原点位置（第1位置）から合体位置（第2位置）に向けて移動させたとき（本発明における進出動作を実行したとき）の移動用モータ177SG391L, 177SG391Rの駆動モードに応じて可動体177SG302L, 177SG302Rを原点位置（第1位置）に向けて移動させる場合の移動用モータ177SG391L, 177SG391Rの駆動モードを異ならせる（つまり、可動体177SG302L, 177SG302Rを合体位置に移動させたときの可動体177SG302L, 177SG302Rの速度に応じて、可動体177SG302L, 177SG302Rを該合体位置から原点位置に向けて移動させる際の可動体177SG302L, 177SG302Rの速度を異ならせる）ようにしてもよい。

【0433】

更に、スーパーリーチCのリーチ演出中に可動体177SG302L, 177SG302Rを原点位置（第1位置）に向けて移動させる場合（本発明における退避動作を実行する場合）は、可動体177SG302L, 177SG302Rを原点位置（第1位置）から合体位置（第2位置）に向けて移動させたとき（本発明における進出動作を実行したとき）の移動用モータ177SG391L, 177SG391Rの駆動モードにかかわらず、必ず移動用モータ177SG391L, 177SG391Rを速度優先モードにて駆動させる（つまり、可動体177SG302L, 177SG302Rを原点位置に向けて移動させる際には、必ず可動体177SG302L, 177SG302Rを高速且つ低付勢力で移動させる）ようにしてもよい。このようにすることで、可動体177SG302L, 177SG302Rを原点位置（第1位置）に向けて移動させる際の処理を簡素化することができる。

【0434】

また、本実施の形態の特徴部177SGにおける演出装置177SG300は、可動体177SG302L, 177SG302Rに加えて当接用ボス177SG385A, 177SG385Bを備えており、可動体177SG302L, 177SG302Rは、原点位置（第1位置）から合体位置（第2位置）または合体位置（第2位置）から原点位置（第1位置）へ移動する途中の第3位置で当接用ボス177SG385A, 177SG385Bに当接したときに、該当接した状態を維持しながら右方または左方へ移動することにより被案内材177SG320が約180度回転することで、向き（姿勢）が前向き（第1姿勢）から後ろ向き（第2姿勢）に変更する、つまり、可動体177SG302L, 177SG302Rは、移動しながら回転して向きが変化するので、可動体演出の演出効果を高めることができる。

【0435】

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。

【0436】

例えば、前記実施の形態の特徴部177SGでは、通常状態、時短状態、確変状態において、遊技者にとっての有利度（例えば、大当り確率）が一定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、例えば、変形例177SG-2として、パチンコ遊技機1の背面側に複数の設定値から1の設定値を設定可能な設定手段を設けると

ともに、該設定手段によって設定された設定値に応じて遊技者にとっての有利度（例えば、大当たり確率）が異なるようにしてもよい。具体的には、CPU103が特別図柄通常処理（図5参照）において、設定されている設定値に応じて大当たり割り当てられている判定値（MR1）の範囲が異なる表示結果判定テーブルを選択し、変動表示結果が大当たりとなるか否かを決定すればよい。

【0437】

尚、このように設定値を設定可能なパチンコ遊技機1にあっては、CPU103は、パチンコ遊技機1に電源が投入されたことを条件に該パチンコ遊技機1を設定値の変更が可能な状態（変更許可状態）に制御可能とすればよい。

【0438】

このようにCPU103がパチンコ遊技機1に電源が投入されたことを条件に該パチンコ遊技機1を変更許可状態に制御可能とする場合は、変形例177SG-3として、演出制御用CPU120は、該変更許可状態において第2初期化处理（図8-21）を実行することで非検出時動作制御等を実行すればよい。このようにすることで、変更許可状態であるときに、可動体177SG302L、177SG302Rを原点位置（第1位置）に復帰させる非検出時動作制御が実行されるので、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【0439】

また、このようにCPU103がパチンコ遊技機1に電源が投入されたことを条件に該パチンコ遊技機1を変更許可状態に制御可能とする場合は、変形例177SG-4として、演出制御用CPU120は、パチンコ遊技機1に電源が投入された際にCPU103によって変更許可状態に制御されない場合には第2初期化处理（図8-21）を実行することで非検出時動作制御を実行する一方で、パチンコ遊技機1に電源が投入された際にCPU103によって変更許可状態に制御された場合には第2初期化处理（図8-21）を実行せずに非検出時動作制御を実行しないようにしてもよい。このようにすることで、変更許可状態であるときに、可動体177SG302L、177SG302Rを原点位置（第1位置）に復帰させる非検出時動作が実行されないのを、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【0440】

また、このように設定値を設定可能なパチンコ遊技機1にあっては、変形例177SG-3として、パチンコ遊技機1に電源が投入された際に、CPU103が該パチンコ遊技機1を設定値の変更が可能な状態に制御可能とするとともに、演出制御用CPU120は、第2初期化处理（図8-21参照）を実行することによって非検出自動制御や検出時動作制御、実動作確認動作制御を実行すればよい。

【0441】

また、前記実施の形態の特徴部177SGでは、スーパーリーチCのリーチ演出中に可動体演出を実行する場合は、遊技者が再度押しボタン31Bを操作する際に可動体177SG302L、177SG302Rの被検出部が原点検出センサ177SG401の検出範囲から脱していなければ移動用モータ177SG391L、177SG391Rを速度優先モードにて駆動させる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチCのリーチ演出中に可動体演出を実行する場合に遊技者が再度押しボタン31Bを操作する際には、可動体177SG302L、177SG302Rの被検出部が原点検出センサ177SG401の検出範囲から脱しているか否かにかかわらず移動用モータ177SG391L、177SG391Rを必ずトルク優先モードにて駆動させるようにしてもよい。つまりこの場合は、移動用モータ177SG391L、177SG391Rをトルク優先モードにて駆動させることによって可動体177SG302L、177SG302Rが原点位置（第1位置）から合体位置（第2位置）まで低速且つ高付勢力で移動することが考えられるので、押しボタン31Bの操作受付期間は、可動体177SG302L、177SG302Rが低速且つ高付勢力で原点位置（第1位置）から合体位置（第2位置）まで移動する期間以上に設定することが望ましい。

10

20

30

40

50

【0442】

また、前記実施の形態の特徴部177SGでは、スーパーリーチCのリーチ演出中に可動体演出を実行する場合は、プッシュボタン31Bの操作に応じて可動体177SG302L, 177SG302Rを原点位置（第1位置）から合体位置（第2位置）に向けて移動させる際に、可動体177SG302L, 177SG302Rの被検出部が原点検出センサ177SG401にて検出されているか否かに応じて可動体177SG302L, 177SG302Rを移動させるための移動用モータ177SG391L, 177SG391Rの駆動モード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、例えば、原点位置と合体位置との間に可動体177SG302L, 177SG302Rの被検出部を検出可能なセンサを設け、プッシュボタン31Bの操作に応じて可動体177SG302L, 177SG302Rを原点位置（第1位置）から合体位置（第2位置）に向けて移動させる際に、前記センサによって可動体177SG302L, 177SG302Rの被検出部が検出されているか否かで移動用モータ177SG391L, 177SG391Rの駆動モードを異ならせるようにしてもよい。

10

【0443】

また、前記実施の形態の特徴部177SGでは、スーパーリーチCのリーチ演出中に可動体演出を実行する場合は、プッシュボタン31Bの操作に応じて可動体177SG302L, 177SG302Rを原点位置（第1位置）から合体位置（第2位置）に向けて移動させる際に、可動体177SG302L, 177SG302Rの被検出部が原点検出センサ177SG401にて検出されているか否かに応じて可動体177SG302L, 177SG302Rを移動させるための移動用モータ177SG391L, 177SG391Rの駆動モード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、例えば、可動体177SG302L, 177SG302Rを原点位置（第1位置）から合体位置（第2位置）に向けて移動させる際にプッシュボタン31Bが操作されている期間を計測し、プッシュボタン31Bの操作受付期間中にプッシュボタン31Bが再操作される場合は、前記計測期間に応じて移動用モータ177SG391L, 177SG391Rの駆動モードを異ならせるようにしてもよい。

20

【0444】

また、前記実施の形態の特徴部177SGにおいては、スーパーリーチCのリーチ演出中に可動体演出を実行する際には、プッシュボタン31Bの長押し操作に応じて可動体177SG302L, 177SG302Rを原点位置（第1位置）から合体位置（第2位置）に向けて移動させる形態を例示しているが、該可動体演出を実行する際には、プッシュボタン31Bの連打やスティックコントローラ31Aの複数方向への操作（所謂レバガチャ）等に応じて可動体177SG302L, 177SG302Rを原点位置（第1位置）から合体位置（第2位置）に向けて移動させるようにしてもよい。尚、このように可動体演出を実行する際にプッシュボタン31Bの連打やスティックコントローラ31Aの複数方向への操作等に応じて可動体177SG302L, 177SG302Rを原点位置（第1位置）から合体位置（第2位置）に向けて移動させる場合は、可動体177SG302L, 177SG302Rを原点位置（第1位置）から合体位置（第2位置）に向けて移動させる際にプッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作回数、操作期間等を計測し、可動体演出期間中にプッシュボタン31Bが再操作される場合は、前記操作回数や操作期間に応じて移動用モータ177SG391L, 177SG391Rの駆動モードを異ならせるようにしてもよい。

30

40

【0445】

また、前記実施の形態の特徴部177SGでは、スーパーリーチCのリーチ演出中に可動体演出を実行する場合は、プッシュボタン31Bの操作に応じて可動体177SG302L, 177SG302Rを原点位置（第1位置）から合体位置（第2位置）に向けて移動させる際に、可動体177SG302L, 177SG302Rの被検出部が原点検出センサ177SG401にて検出されているか否かに応じて可動体177SG302L, 177SG302Rを移動させるための移動用モータ177SG391L, 177SG391Rの駆動モードを異ならせるようにしてもよい。

50

1 Rの駆動モード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、例えば、可動体177SG302L、177SG302Rの回転角度を検出可能なセンサを設け、該センサによる可動体177SG302L、177SG302Rの回転中であるか否かの判定結果に応じて可動体177SG302L、177SG302Rを移動させるための移動用モータ177SG391L、177SG391Rの駆動モードを異ならせるようにしてもよい。

【0446】

また、前記実施の形態の特徴部177SGでは、スーパーリーチCのリーチ演出中に可動体演出を実行する場合は、プッシュボタン31Bの操作に応じて可動体177SG302L、177SG302Rを原点位置（第1位置）から合体位置（第2位置）に向けて移動させる際に、可動体177SG302L、177SG302Rの被検出部が原点検出センサ177SG401にて検出されているか否かに応じて可動体177SG302L、177SG302Rを移動させるための移動用モータ177SG391L、177SG391Rの駆動モード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、例えば、被案内部材177SG320の当接用ボス177SG385A、177SG385Bへの近接を検出可能なセンサを設け、該センサによる可動体177SG302L、177SG302Rが当接用ボス177SG385A、177SG385Bに近接しているか否かの判定結果に応じて可動体177SG302L、177SG302Rを移動させるための移動用モータ177SG391L、177SG391Rの駆動モードを異ならせるようにしてもよい。

【0447】

つまり、本発明における「第1の状況」や「第2の状況」には、前記実施の形態の特徴部177SGのような可動体177SG302L、177SG302Rの被検出部が原点検出センサ177SG401によって検出されているか否かの他、プッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作回数や操作期間、原点位置（第1位置）と合体位置（第2位置）との間における可動体177SG302L、177SG302Rの位置、可動体177SG302L、177SG302Rが回転中であるか否か、被案内部材177SG320が当接用ボス177SG385A、177SG385Bに近接しているか否か等を含まれる。

【0448】

また、前記実施の形態の特徴部177SGでは、スーパーリーチCのリーチ演出中に可動体演出を実行する場合は、プッシュボタン31Bの操作を受け付けた際に原点検出センサ177SG401によって可動体177SG302L、177SG302Rの被検出部が検出されなければ、可動体177SG302L、177SG302Rを移動させるための移動用モータ177SG391L、177SG391Rをトルク優先モードにて駆動することで可動体177SG302L、177SG302Rが合体位置（第2位置）に向けて移動する際に確実に回転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、該可動体演出中に移動用モータ177SG391L、177SG391Rをトルク優先モードにて所定期間駆動した後、つまり、可動体177SG302L、177SG302Rが合体位置（第2位置）に向けて移動する際に確実に回転するための力を得た後は、移動用モータ177SG391L、177SG391Rを速度優先モードにて駆動するようにしてもよい。このようにすることで、可動体177SG302L、177SG302Rを確実に且つ迅速に合体位置に移動させることができる。

【0449】

また、前記実施の形態の特徴部177SGでは、スーパーリーチCのリーチ演出中に可動体演出を実行する場合は、プッシュボタン31Bの操作を受け付けた際に原点検出センサ177SG401によって可動体177SG302L、177SG302Rの被検出部が検出されているか否かを判定し、該判定結果に応じて可動体177SG302L、177SG302Rを移動させるための移動用モータ177SG391L、177SG391Rの駆動モードを異ならせる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく

、プッシュボタン31Bの操作を受け付けた際に可動体177SG302L, 177SG302Rのうちいずれかの一方の被検出部のみが原点検出センサ177SG401にて検出されている場合は、他方の可動体に対応する移動用モータをトルク優先モードにて駆動することで該他方の可動体を原点位置に移動させた後、両移動用モータ177SG391L, 177SG391Rを速度優先モードで駆動することで可動体177SG302L, 177SG302Rを原点位置から合体位置に向けて移動させてもよい。また、前記一方の可動体に対応する移動用モータを速度優先モードにて駆動することで該一方の可動体を原点位置から合体位置に向けて移動させるとともに、他方の可動体に対応する移動用モータをトルク優先モードにて駆動することで該他方の可動体を原点位置から合体位置に向けて移動させるようにしてもよい。

10

【0450】

また、前記実施の形態の特徴部177SGでは、2個の可動体177SG302L, 177SG302Rを設け、これら可動体177SG302L, 177SG302Rを可動体演出において動作させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体演出において動作する可動体は1個または3個以上であってもよい。

【0451】

また、前記実施の形態の特徴部177SGでは、変動表示中に可動体演出を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体演出は、大当たり遊技中において該大当たり遊技終了後に確変状態に制御されることを報知する演出や、該大当たり遊技が16ランドの大当たり遊技であることを報知する演出として実行してもよい。

20

【0452】

更に、本実施の形態の特徴部177SGでは、変動表示中に可動体177SG302L, 177SG302Rが第1位置（原点位置）から第2位置（合体位置）への移動が完了することによって変動表示結果が大当たりとなることを報知する、つまり、大当たり報知演出として可動体演出を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体演出は、変動表示中のチャンスアップ演出やスーパーリーチのリーチ演出に発展することを報知する発展報知演出等、変動表示中の大当たり報知演出以外の演出として実行してもよい。

【0453】

また、前記実施の形態の特徴部177SGでは、スーパーリーチCのリーチ演出中の可動体演出として、可動体177SG302L, 177SG302Rの被検出部が原点検出センサ177SG401にて検出されている場合には、プッシュボタン31Bの操作を受け付けた際に原点検出センサ177SG401によって可動体177SG302L, 177SG302Rの被検出部が検出されているか否かを判定し、該判定結果に応じて可動体177SG302L, 177SG302Rを移動させるための移動用モータ177SG391L, 177SG391Rの駆動モードを異ならせる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、プッシュボタン31Bの操作期間に応じて移動用モータ177SG391L, 177SG391Rの駆動モードを異ならせる、すなわち、プッシュボタン31Bの操作期間に応じて可動体177SG302L, 177SG302Rの合体位置に向けての移動速度が異なるようにしてもよい。

30

40

【0454】

また、前記実施の形態の特徴部177SGでは、移動用モータ177SG391L, 177SG391Rの駆動モードとして、速度優先モードとトルク優先モードの2つの駆動モードとした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、例えば、速度優先モードを、高速、中速、低速の複数の速度優先モードとしたり、トルク優先モードを、高トルク、中トルク、低トルクの複数のトルク優先モードとしてもよく、これら複数の速度優先モードや複数のトルク優先モードを、状況に応じて適宜、使い分けるようにしてもよい。例えば、プッシュボタン31Bの最初の操作にもとづく原点位置からの移動時においては、中速の速度優先モードとし、原点位置からの移動ではあるがプッシュボタン31Bの最初の操作による移動ではない場合には、低速の速度優先モードとし、合体位

50

置からの移動においては高速の速度優先モードとしてもよい。トルク優先モードも、プッシュボタン31Bの再操作による再動作における動作開始時においては、高トルクのトルク優先モードとし、動作開始後に移動速度が第1速度に達した時点からは中トルクのトルク優先モードとし、さらに移動速度が第2速度に達した時点からは低トルクのトルク優先モードとするようにしてもよい。

【0455】

また、前記実施の形態の特徴部177SGでは、本発明の第1動作態様を、可動体177SG302L、177SG302Rを速度優先モードにて高速且つ低トルクで動作させる態様（高速低トルク動作態様）とし、本発明の第2動作態様を、可動体177SG302L、177SG302Rをトルク優先モードにて低速且つ高トルクで動作させる態様（低速高トルク動作態様）とした形態を例示しているが、本発明の動作態様としては、これら速度やトルクの違いに限定されるものではなく、可動体177SG302L、177SG302Rが動作する距離の違いや、移動速度の変化度合いや変化位置の違い（変化パターン）の違いや、移動速度の速い部分と遅い部分の距離の割合の違いや、可動体177SG302L、177SG302Rの回転や回転部177SG330Bの拡張の有無の違い等であってもよい。

【0456】

つまり、可動体の動作距離が演出によって異なる場合、すなわち、第1状況と第2状況とが演出の違いであって、演出によって可動体の動作距離が異なるような場合には、移動距離（演出）に応じて動作モードを異なるものとしてもよい。例えば、可動体が短い距離を移動する場合には、該移動を遊技者が認識できるように低速の駆動モードとし、可動体が長い距離を移動する場合には、演出の間延びを防止するために高速の駆動モードとするようにすることで演出効果を高めるようにしたり、逆に、可動体が短い距離を反復動作することで可動体が振動するような演出をする場合には高速モードとすることで振動していることを強調する一方、該可動体を反復動作よりも長い距離において反復動作させる場合には、慣性力によって可動体が破損することを防ぐために、低速モードとするようにしてもよい。

【0457】

また、可動体177SG302L、177SG302Rが合体位置に移動している途中において電断やエラーが発生して停止した場合においても、停止した後の可動体の動作態様を、停止する前の動作態様（例えば、速度優先モード）とは異なる動作態様（例えば、トルク優先モード）とするようにしてもよい。

【0458】

また、前記実施の形態の特徴部177SGでは、本発明の可動体となる可動体177SG302L、177SG302Rが遊技盤2に設けら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、これら可動体が遊技機用枠3に設けられることで、遊技者が指触可能とされたものであってもよく、この場合にあっては、可動体と遊技者との接触を検知するセンサ等を設けて、可動体と遊技者との接触が発生した場合には、可動体の動作を停止させるセーフティ機能を設けるようにすることが、遊技者保護の観点から好ましいが、このようにセーフティ機能によって可動体を停止させた場合においては、停止させた後の可動体の動作態様を、停止させる前の動作態様（例えば、高速モード）とは異なる動作態様（例えば、低速モード）とするようにしてもよい。

【0459】

また、遊技機用枠3に設けられる可動体として、例えば、パチンコ遊技機1の上方または斜め上方に向けて突出する可動体にあつては、突出動作の途中で遊技者の操作が中断されることにより可動体が停止した場合においても、停止した後の可動体の動作態様を、停止する前の動作態様とは異なる動作態様とするようにしてもよい。

【0460】

また、前記実施の形態の特徴部177SG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。

【0461】

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。

【0462】

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。

10

【0463】

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。

【0464】

本発明の遊技機としては、他にも、遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、遊技者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、動作可能に設けられた可動体（例えば、可動体177SG302L、177SG302R）と、有効期間（例えば、プッシュボタン31Bの操作受付期間）中に前記検出手段によって遊技者の動作が所定期間に亘って検出されたことにもとづいて、前記可動体を遊技者の動作と連動して動作させる特定演出（例えば、可動体演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図8-24に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、を備え、前記特定演出実行手段は、第1の状況であるときに前記検出手段によって遊技者の動作が検出された場合には、前記可動体を第1動作態様にて動作させ（例えば、図8-28に示すように、可動体177SG302L、177SG302Rが原点位置に配置されている状態でプッシュボタン31Bが操作された場合は、移動用モータ177SG391L、177SG391Rを速度優先モードにて駆動させることで可動体177SG302L、177SG302Rを高速且つ低トルクで動作させる部分）、前記第1の状況とは異なる第2の状況であるときに前記検出手段によって遊技者の動作が検出された場合には、前記可動体を第2動作態様にて動作させ（例えば、図8-28に示すように、可動体177SG302L、177SG302Rが原点位置に配置されていない状態でプッシュボタン31Bが操作された場合は、移動用モータ177SG391L、177SG391Rをトルク優先モードにて駆動させることで可動体177SG302L、177SG302Rを低速で動作させる部分）、

20

30

さらに、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態）に制御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、

40

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10（D）、（F））遊技機が挙げられる。

【0465】

このような構成によれば、演出効果を向上できる。また、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。

【0466】

さらに、演出効果が向上す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

50

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10（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。

【0467】

（他の形態例）

以下、他の形態例の特徴部について説明する。次に、本実施の形態の特徴部31AKについて説明する。図9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9（A）に示すように、本実施の形態では、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに表示結果が「ハズレ」となる非リーチハズレの変動パターンPA1-1、PA1-2、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となって表示結果が「ハズレ」となるリーチハズレの変動パターンPA2-1～PA2-6、PA3-1～PA3-4等、表示結果が「大当たり」となる変動パターンPB2-1～PB2-6、PB3-1～PB3-4等が用意されている。

【0468】

また、図9（B）に示すように、本実施の形態では、ノーマルリーチ、スーパーリーチA～Eといったリーチ演出が実行されるようになっている。この実施の形態では、リーチ演出は、大当たり状態に制御されることを示唆する示唆演出とも称される。各リーチが実行されたときの信頼度（大当たり信頼度）は、図9（B）の黒色の星の数で表すように、ノーマルリーチ<スーパーリーチE<スーパーリーチD<スーパーリーチC<スーパーリーチB<スーパーリーチAの順番に高くなっている。なお、大当たりとなることが確定するリーチを設けてもよい。

【0469】

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9（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

【0470】

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9（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。

【0471】

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。

【0472】

(特徴部 3 1 A K 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 1 1 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 C P U 1 2 0 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 1 0、図 1 1 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 1 0 (A) は、画像表示装置 5 の「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 1 0 (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。

【0 4 7 3】

(スーパーリーチ A)

スーパーリーチ A となる場合には、図 1 0 (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 3 1 A K 0 0 1 が表示されてリーチ演出が開始される。ここでは、例えばキャラクタ 3 1 A K 0 0 1 を使用したアニメーション等が表示される。スーパーリーチのリーチ演出 (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 1 0 (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 3 1 A K 0 0 2 (ここでは「S P 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 3 1 A K 0 0 2 が消去され、図 1 0 (E) に示すように、敵キャラであるキャラクタ 3 1 A K 0 0 3 が表示され、キャラクタ 3 1 A K 0 0 1 のセリフ 3 1 A K 0 0 4 が表示されたり、キャラクタ 3 1 A K 0 0 1 とキャラクタ 3 1 A K 0 0 3 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。

【0 4 7 4】

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 1 0 (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。

【0 4 7 5】

(スーパーリーチ B)

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

【0 4 7 6】

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。

【0 4 7 7】

また、スーパーリーチA（図10（C）→（D）→（E）・・・）とスーパーリーチB（図10（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10（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。

【0478】

（スーパーリーチD）

スーパーリーチDとなる場合には、図10（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10（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。

【0479】

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。

【0480】

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10（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10（I）では、図10（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。

【0481】

その後、図10（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。

【0482】

（スーパーリーチE）

スーパーリーチEとなる場合には、図11（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。

【0483】

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10（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。

【0484】

（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。

【0485】

（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。

【0486】

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

【0487】

(期待度示唆表示)

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

10

【0488】

なお期待度示唆表示は、図10(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10(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。

【0489】

(タイトルの表示終了タイミング)

20

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。

【0490】

30

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

【0491】

(決め演出)

各リーチ演出が実行されてから、表示結果を導出するタイミング(可変表示の終盤)になると、表示結果が「大当り」となるか否かを報知するための決め演出が実行される。決め演出には、表示結果が「大当り」となることを示す決め演出と、表示結果が「ハズレ」となることを示す決め演出と、が含まれる。この実施の形態では、図11(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「大当り」であれば、図11(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11(D)に応示するように、大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される。なお、表示結果が「ハズレ」であれば、味方キャラが敗北したことを示す画像が表示され、リーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄が導出される。

40

【0492】

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

【0493】

図10、図11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

50

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。

【0494】

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。

10

【0495】

（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12（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12（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12（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12（D）に示すように、スーパーリーチBのタイトルが報知され、スーパーリーチのリーチ演出が実行される。このように、発展演出が実行された場合には、発展元のリーチのタイトル報知から発展先のリーチのタイトル報知に切り替えられるので、いずれのリーチに発展したかがわかりやすくなる。図12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。

20

【0496】

なお、発展演出は図12（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。

【0497】

（期待度示唆演出）

図10（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。

30

【0498】

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13（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13（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13（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13（F）に示すように、その黒い星が光るといったように強調表示される。このようにすることで、期待度示唆演出が終了したことがわかりやすくなる。

40

【0499】

図13（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

50

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

【０５００】

(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

【０５０１】

図１３（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１３（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１３（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

【０５０２】

その後、図１３（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１３（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１３（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菱形が収まった段階で、図１３（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

【０５０３】

図１３では、スーパーリーチＤの変動パターンが指定された場合の演出動作例を示したが、演出モード（リーチ演出が実行されるときの状態）によって他のリーチ演出（タイトル報知、期待度示唆演出を含む）の演出態様を異ならせるようにしてもよい。演出モード（リーチ演出が実行されるときの状態）によって、リーチのタイトルを報知するか否かやタイトル報知の実行割合を異ならせてもよい。例えば、所定の演出モードが選択された場合には、リーチのタイトルが報知されないようにしてもよい。このようにすることで、遊技者の好みに応じた演出を実行でき演出効果が向上する。

【０５０４】

50

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

【0505】

(発展演出の他の例)

期待度示唆表示の期待度を示す表示を段階的に増加させる期待度示唆演出を実行する場合において、期待度を示す表示を増加させた後に発展演出を実行するようによい。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よい。例えば図14(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14(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14(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よい。

【0506】

(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15(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15(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15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よい。

【0507】

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に変化した後に、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よい。

【0508】

(タイトル報知の実行タイミング)

リーチ中のタイトルの報知は、予告演出や発展演出といった、大当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。

【0509】

図16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）。

【0510】

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）。

10

【0511】

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17（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17（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。

【0512】

20

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15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

【0513】

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17（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17（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

【0514】

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

【0515】

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）。

【0516】

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

50

応じて、例えば図17(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17(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に変化すればよい。表示色が変化するものについて、表示色に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。

【0517】

10

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変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変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。

【0518】

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。

20

【0519】

なお、セリフ予告に代えてリーチ演出の演出態様の変化によって大当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、演出態様の変化タイミングを複数設けて、変化タイミングに応じて大当たり信頼度が異なるようにすればよい。

【0520】

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。

30

【0521】

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17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

【0522】

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

【0523】

(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、演出態様に変化するこ

50

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が変化しない場合があってもよい。作用演出を実行する場合には、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が変化する割合（作用演出により演出態様が変化する割合）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が変化するか割合（いずれに作用するか割合）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。

10

【0524】

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。

20

【0525】

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。

【0526】

（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、タイトルや期待度示唆表示もわかりやすくなる。

30

40

【0527】

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

50

知に本発明を適用してもよい。

【0528】

(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11(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。

10

【0529】

図18、図19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18(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18(B)に示すように、味方キャラであるキャラクタ31AK041と敵キャラであるキャラクタ31AK042とが表示され、図18(C)~(F)、図19(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。

【0530】

リーチ演出に伴い、図18(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。

20

【0531】

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。

【0532】

例えば、図18(D)に示すように、祈るキャラクタ31AK045が表示され、図18(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。

30

【0533】

その後、図19(H)に示すように、大砲31AK048が表示され、図19(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。

【0534】

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もよい。

40

【0535】

その後、表示結果が導出される所定時間前に、図19(J)に示すように、規制線31AK044が消去され、図19(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。

【0536】

50

ここで、スティックコントローラ 3 1 A を引く操作が検出されると、図 1 9 (L) に示すように、味方キャラが勝利したことを示す画像 3 1 A K 0 5 2 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 1 9 (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 1 9 (L) に示す画像が表示される。

【0 5 3 7】

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

10

【0 5 3 8】

なお、図 1 8、図 1 9 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 1 8、図 1 9 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 1 6 のステップ 3 1 A K S 0 0 4 にて実行されればよい。

【0 5 3 9】

（特徴部 3 1 A K の変形例 2）

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

20

【0 5 4 0】

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 E 1 のバナナ画像、要素 E 2 のメロン画像、要素 E 3 のリンゴ画像、要素 E 4 のスイカ画像、要素 E 5 のイチゴ画像が含まれる。これら要素 E 1 ~ E 5 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 E 1 ~ E 5 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 E 1 ~ E 5 の表示サイズは、シャッター表示とリーチタイトル表示との表示サイズの違いに応じて変更して表示される。また、要素 E 1 ~ E 5 のすべてがシャッター表示およびリーチタイトル表示のそれぞれに収まるように表示される。

30

【0 5 4 1】

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 E 1 ~ E 5 を含まない無地の画像が表示される。なお、シャッター演出およびリーチタイトル演出が実行されたときの大当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。

40

【0 5 4 2】

50

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。

【0543】

図20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20（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20（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20（c）に示すように、リーチ状態となる。

【0544】

次いで、図20（d）に示すように、スーパーリーチ演出が開始される。可変表示は例えば画面右上に小さく表示され、画面左側にキャラクタが表示される。画面右下には、リーチタイトル画像31AK062が表示され、これから実行されるスーパーリーチの内容がリーチタイトル表示として示される。リーチタイトル画像31AK062には、要素E1～E5全てを含むフルーツ柄の画像が表示される。また、リーチタイトル画像31AK062には、バトル演出を伴うリーチ演出が実行されることを示す「バトルリーチ」の文字が表示される。

【0545】

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

【0546】

その後、図20（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20（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。

【0547】

図20（a）、（d）に示すように、シャッター画像31AK061およびリーチタイトル画像31AK062のいずれにもフルーツ柄画像を構成する全ての要素E1～E5を含んで表示される。このようにすれば、表示サイズの異なるシャッター画像31AK061とリーチタイトル画像31AK062とのいずれにおいても、フルーツ柄画像を好適に表示することができる。これにより、大当たり信頼度の高いフルーツ柄画像が表示されたことを正確に伝えることができる。

【0548】

また、図20（a）に示すシャッター画像31AK061の表示サイズは、図20（d）

10

20

30

40

50

）に示すリーチタイトル画像 3 1 A K 0 6 2 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 3 1 A K 0 6 1 の表示サイズとリーチタイトル画像 3 1 A K 0 6 2 の表示サイズとの違いに注目させることができる。

【0549】

また、図 2 0 (a) に示すシャッター画像 3 1 A K 0 6 1 と図 2 0 (d) に示すリーチタイトル画像 3 1 A K 0 6 2 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。

【0550】

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 1 6 のステップ 3 1 A K S 0 0 4 にて実行されればよい。その際には、図 1 6 のステップ 3 1 A K S 0 0 2 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の係る決定もシャッター演出に係る決定と合わせて図 1 6 のステップ 3 1 A K S 0 0 4 にて実行されるようにしてもよい。

【0551】

（特徴部 1 5 0 I W に関する説明）

次に、特徴部 1 5 0 I W について説明する。先ず、図 2 1 - 1 及び図 2 1 - 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 1 5 0 I W 0 0 1 a 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）1 5 0 I W 0 0 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。また、遊技機用枠 1 5 0 I W 0 0 3 には、ガラス窓を有するガラス扉枠 1 5 0 I W 0 0 3 a が左側辺を中心として遊技機用枠 1 5 0 I W 0 0 3 の前面を開放する扉開放位置と該前面を閉鎖する扉閉鎖位置との間で回動可能に設けられ、該ガラス扉枠 1 5 0 I W 0 0 3 a により遊技領域を開閉できるようになっており、ガラス扉枠 1 5 0 I W 0 0 3 a を閉鎖したときにガラス窓を通して遊技領域を透視できるようになっている。

【0552】

また、遊技機用枠 1 5 0 I W 0 0 3 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 1 5 0 I W 0 0 3 及びガラス扉枠 1 5 0 I W 0 0 3 a を開放することはできないようになっている。

【0553】

主基板 1 1 は、第 1 部材と第 2 部材とにより開放可能に構成された基板ケース 1 5 0 I W 2 0 1 に収納された状態でパチンコ遊技機 1 の背面に搭載されている。また、主基板 1 1 には、後述する設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための設定キー 1 5 0 I W 0 5 1 が設けられている。

【0554】

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

【0555】

設定キー 1 5 0 I W 0 5 1 を有する基板ケース 1 5 0 I W 2 0 1 は、パチンコ遊技機 1 の背面に設けられているため、遊技機用枠 1 5 0 I W 0 0 3 を閉鎖した状態ではパチンコ遊技機 1 の正面側からの操作が不可能であり、所定の扉キーを用いて遊技機用枠 1 5 0 I W 0 0 3 を開放することで操作が可能となる。また、設定キー 1 5 0 I W 0 5 1 は、遊技

場の店員等が所有する設定キーの操作を要することから、設定キーを所持する店員のみ操作が可能とされている。また、設定キー150IW051は、後述するONとOFFの切替操作を実行可能なスイッチでもある。尚、この特徴部150IW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。

【0556】

また、基板ケース150IW201には、表示モニタ150IW029と、該表示モニタ150IW029の表示を切り替えるための表示切替スイッチ150IW030が配置されている。これら表示モニタ150IW029及び表示切替スイッチ150IW030は、主基板11に接続されているとともに、基板ケース150IW201の左上部に配置されている。つまり、表示モニタ150IW029及び表示切替スイッチ150IW030は、基板ケース150IW201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150IW003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150IW003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。

【0557】

前述したように、本特徴部150IWにおける設定キー150IW051は、遊技機用枠150IW003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150IW051が操作される虞がある。そこで本特徴部150IWでは、図21-2及び図21-3に示すように、外枠150IW001aの右端部には、遊技機用枠150IW003の閉鎖時に、設定キー150IW051を含む基板ケース150IW201の右側部を背面側から被覆するセキュリティカバー150IW500Aが取り付けられている。このセキュリティカバー150IW500Aは、前後方向を向く短片150IW500Aaと、該短片150IW500Aa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150IW500Ab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150IW500Aaの上下寸法は、基板ケース150IW201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150IW500Aは、短片150IW500Aaの前端部を介して外枠150IW001aの右端部に固定されている。

【0558】

尚、図21-2に示すように、長片150IW500Abは、遊技機用枠150IW003が閉鎖されている状態において、基板ケース150IW201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150IW051を含む基板ケース150IW201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150IW051は、長片150IW500Abによって操作不能な状態となる。一方で、図21-3に示すように、遊技機用枠150IW003が開放されている状態においては、設定キー150IW051は、遊技機用枠150IW003とともに移動して長片150IW500Abから離間することによって長片150IW500Ab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。

【0559】

つまり、本特徴部150IWにおけるパチンコ遊技機1は、遊技機用枠150IW003が閉鎖されている状態においては、セキュリティカバー150IW500Aによって設定キー150IW051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150IW003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150IW500Aによる規制状態が解除され、設定キー150IW051の操作が許容される許容状態となる。

【0560】

基板ケース150IW201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150IW003が閉鎖されている状態において、設定キー150IW051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150IW003を開放しない限り設定キー150IW051を操作して設定値を変更することはできない。

【0561】

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150IW003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150IW051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150IW003が閉鎖されている状態においてセキュリティカバー150IW500Aによって設定キー150IW051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

【0562】

また、遊技機用枠150IW003が閉鎖され、セキュリティカバー150IW500Aによって設定キー150IW051を含む基板ケース150IW201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150IW500Aを通して、基板ケース150IW201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

【0563】

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。

【0564】

本特徴部150IW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

【0565】

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21-4及び図21-5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。

40

【0566】

ROM101が記憶する判定テーブルには、例えば図21-4（A）に示す表示結果判定テーブル（設定値1）、図21-4（B）に示す表示結果判定テーブル（設定値2）、

50

図21-4(C)に示す表示結果判定テーブル(設定値3)、図21-5(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21-6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。

【0567】

本特徴部150IW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150IW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。

【0568】

(表示結果判定テーブル)

図21-4(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。

【0569】

図21-4(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。

【0570】

また、図21-4(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)で小当たりに当選するようになっている。

【0571】

また、図21-4(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

【0572】

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21-4(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21-4(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21-4(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

【0573】

なお、本例では、図21-4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。

30

【0574】

また、小当りを設けない遊技機において、本特徴部150IWで示した構成を適用するように構成してもよい。

【0575】

また、本特徴部150IWでは、CPU103は、図21-4(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。

40

【0576】

また、本特徴部150IW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

50

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21-4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。

【0577】

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。

【0578】

尚、本特徴部150IW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。

【0579】

（大当たり種別判定テーブル）

図21-5（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150IW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。

【0580】

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。

【0581】

図21-5（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21-6に示すハズレ変動パターン判定テーブルや、図21-7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。

【0582】

図21-5（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。

【0583】

ここで、本特徴部150IWにおける大当たり種別について、図21-5（B）を用いて説明すると、本特徴部150IW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。

【0584】

ファンファーレ期間とは、例えば、主基板11側において、ステップS114の大当たり開放前処理が実行される期間であり、演出制御基板12側において、大当たり図柄が停止表示された後に、大当たり遊技状態の開始を報知する演出動作としてのファンファーレ演出が

10

20

30

40

50

実行される期間である。

【0585】

インターバル期間とは、例えば、主基板11側において、ステップS116の大当たり開放後処理が実行される期間であり、演出制御基板12側において、大入賞口を開放状態とするラウンドが終了した後に、次のラウンドの開始を報知する演出動作としてのインターバル演出が実行される期間である。

【0586】

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

10

【0587】

図21-5(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。

【0588】

上述のように、本特徴部150IW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。

20

【0589】

本特徴部150IW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。

【0590】

本特徴部150IW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。

30

【0591】

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。

40

【0592】

また、本特徴部150IW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

50

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。

【0593】

本特徴部 150IW 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 150IW 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 150IW 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、このような構成に加えて、または代えて、設定値毎に確変継続率（連荘率）が異なるようにしてもよい。

10

【0594】

また、本特徴部 150IW 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。

20

【0595】

尚、本特徴部 150IW では、設定されている設定値に応じて、変動表示結果が大当たりとなる場合の大当たり種別を大当たり種別 A、大当たり種別 B、大当たり種別 C から異なる割合で決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定されている設定値によっては、大当たり種別 A、大当たり種別 B、大当たり種別 C のうち、決定され得ない大当たり種別が 1 つまたは複数あってもよい。つまり、設定されている設定値に応じて大当たり種別の決定割合が異なることには、いずれかの大当たり種別を決定しないこと（決定割合が 0 % である）や、特定の大当たり種別を 100 % の割合で決定すること含まれている。

30

【0596】

また、本特徴部 150IW 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。

40

【0597】

このように、本特徴部 150IW 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。

【0598】

尚、本特徴部 150IW 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

50

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。

【0599】

また、本特徴部150IW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。

【0600】

また、本特徴部150IWでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて大当り確率が変化する一方で、遊技性自体は変化しない形態を例示しているが、本発明はこれに

10

【0601】

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

【0602】

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。

30

【0603】

（小当り種別判定テーブル）

図21-5（C）は、ROM101に記憶されている小当り種別判定テーブルを示す説明図である。図21-5（C）に示すように、本特徴部150IWでは、小当り種別として小当り種別A～Cが設けられている。図21-5（C）に示すように、本特徴部150IWでは、設定値「1」～「3」のいずれであるかに関係なく、小当り種別A～Cの決定割合は同じである。

40

【0604】

また、本特徴部150IWでは、小当り種別A～Cのいずれであるかに関係なく、小当り遊技中の大入賞口の開放期間や開放回数は同じであり、遊技における有利度合いは同じである。

【0605】

（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

50

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。

【0606】

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

【0607】

(ハズレ変動パターン判定テーブル)

図21-6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150IW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。

【0608】

具体的には、特別期間においては、図21-6（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21-6（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150IW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。

【0609】

図21-6（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。

【0610】

また、図21-6（A）に示す第1ハズレ変動パターン判定テーブルは、図21-6（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。

【0611】

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。

【0612】

10

20

30

40

50

また、図 2 1-6 (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 2 1-6 (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 2 1-6 (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。

10

【0613】

本特徴部 150 IW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。

【0614】

本特徴部 150 IWでは、図 2 1-6 (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、飾り図柄の変動表示を行う。また、設定値が 1~3 のいずれに設定されているときにも、画像表示装置 5 において共通の背景画像を表示して、飾り図柄の変動表示を行う。なお、特別期間や電源投入時から変動表示が所定回（本例では 30 回）実行されるまでの期間のみ、専用の背景画像が表示されるようにしてもよい。このような構成により、特別期間や電源投入時から変動表示が所定回（本例では 30 回）実行されるまでの期間の遊技興趣を高めることができる。

20

【0615】

なお、本特徴部 150 IWの例に限らず、例えば、設定値を示唆する特殊変動パターン（例えば、飾り図柄の変動表示の態様が通常とは異なる変動パターンであって、設定値 1 または 2 の場合にのみ選択される）を設け、特別期間においてのみ特殊変動パターンが選択され得るようにしてもよい。このような構成によっても、特別期間に遊技を行う動機を与えることができ、遊技興趣を高めることができる。

30

【0616】

（非リーチハズレ変動パターン判定テーブル）

図 2 1-7 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 150 IW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 2 1-6 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。

40

【0617】

図 2 1-7 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。

【0618】

本特徴部 150 IW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

50

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。

【0619】

本特徴部150IWでは、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、大当りの当選確率（出玉率）が高くなるように構成されているが、同時に、設定値が「1」<「2」<「3」の順に、平均変動時間が長くなるようにも構成されている。このような構成により、大当りの当選確率（出玉率）が高い設定であるときには、平均変動時間を長くすること、すなわち遊技の進行を遅らせることができ、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止することができる。

10

【0620】

本特徴部150IWでは、設定値に応じて、変動時間が異なる非リーチハズレA～Cのいずれとなるかの割合を異ならせることにより、平均変動時間が異なるように構成されているが、例えば、非リーチハズレ以外の変動パターン（例えば、ノーマルリーチハズレやスーパーリーチハズレ等）も、変動時間が異なるように複数種類設け、設定値に応じて、選択される割合が異なるようにしてもよい。なお、変動パターン（例えば、ノーマルリーチハズレやスーパーリーチハズレ等）を変動時間が異なるように複数種類設ける場合には、飾り図柄の揺れ表示や高速変動表示の時間等を異ならせるようにして、演出等の見え方には違いがないようにすることが望ましい。

【0621】

また、本特徴部150IWでは、設定値に応じて、平均変動時間が異なるように構成されているが、このような構成に代えて、または加えて、設定値に応じて、確定飾り図柄（最終停止図柄）が停止表示される期間が異なるようにしてもよい。このような構成により、大当りの当選確率（出玉率）が高い設定であるときには、確定飾り図柄（最終停止図柄）が停止表示される期間を長くすること、すなわち遊技の進行を遅らせることができ、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを防止することができる。

20

【0622】

また、本特徴部150IW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。

30

【0623】

なお、本特徴部150IWでは、他の変動パターンに比べて変動時間が短い短縮用の変動パターンが設けられている。例えば、非リーチハズレA（変動時間9秒）よりも変動時間が短い短縮非リーチハズレ（変動時間1.5秒）の変動パターンが設けられている。そして、この短縮用の変動パターンは、例えば、保留記憶数が所定数（例えば3）以上であるときに、用いられるように構成されている。このような構成は、保留記憶数が上限に達している状態、または上限に近い状態であるときに、この状態を解消して、効率的に変動表示を行う（すなわち効率的に遊技を進行する）ことを目的とするものである。ゆえに、保留記憶数が所定数以上であるときに、遊技の進行を遅らせることは不適當であるともいえる。そのため、本特徴部150IW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150IW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。

40

【0624】

（設定確認処理、設定変更処理）

次に、本特徴部150IW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

50

。図21-8～図21-10は、特徴部150IW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150IW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。

【0625】

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150IWS003）。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150IWS004）、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150IWS005）。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150IWS004に戻り、ステップ150IWS004～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150IWS006に移行する。

10

【0626】

ステップ150IWS003～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150IWS006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。

20

【0627】

次いで、CPU103は、遊技機への電源投入時にクリアスイッチが押下されたことを示すRAMクリアフラグをリセットする（ステップ150IWS006）。

【0628】

なお、本例では、後述する電源断処理（ステップ150IWS031参照）ではRAMクリアフラグをクリアせず、遊技機への電源投入時にステップ150IWS006により一旦RAMクリアフラグをクリアして、その後、クリアスイッチがセットされていれば、新たにRAMクリアフラグをセットする（ステップ150IWS016、S022参照）ように構成する場合を示しているが、そのような態様にきぎられない。例えば、電源断処理を実行するときにRAMクリアフラグもクリアしてしまい、その後、遊技機への電源投入時にクリアスイッチがセットされていれば、新たにRAMクリアフラグをセットするように構成してもよい。

30

【0629】

次いで、CPU103は、ステップS4と同様の処理により、RAM102（バックアップRAM）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップ150IWS007）。具体的には、ステップ150IWS007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150IWS007；No）、ステップ150IWS012に移行する。

40

【0630】

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150IWS007；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150IWS008）。ステップ150IWS008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150IWS008；No）、ステップ150IWS010に移行する。

【0631】

50

RAM102のデータが正常であると判定された場合（ステップ150IWS008；Yes）、CPU103は、RAM102に記憶されている設定値が設定値「1」～「3」以外の値であるか否かを確認する（ステップ150IWS009）。RAM102に記憶されている設定値が設定値「1」～「3」のいずれかであれば、ステップ150IWS011に移行する。

【0632】

RAM102のデータが正常でないと判定した場合（ステップ150IWS008のN）またはRAM102に記憶されている設定値が設定値「1」～「3」以外の値であると判定した場合（ステップ150IWS009のY）には、CPU103は、RAM102に異常が発生していることを示すRAM異常フラグをセットする（ステップ150IWS010）。そして、ステップ150IWS012に移行する。

10

【0633】

RAM102に記憶されている設定値が設定値「1」～「3」のいずれかであった場合（ステップ150IWS009のN）には、CPU103は、設定値を変更するための設定変更処理の実行中であることを示す設定変更中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ150IWS011）。設定変更中フラグがセットされていれば（ステップ150IWS011；Yes）、すなわち設定値の変更中に電断などが発生して遊技機への電源供給が再開された場合、ステップ150IWS012に移行する。

【0634】

ステップ150IWS012では、CPU103は、扉開放センサ150IW090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150IWS012）。扉開放センサ150IW090からの出力信号がオンであれば、CPU103は、設定キー150IW051がオンであるか否かを判定する（ステップ150IWS013）。設定キー150IW051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150IWS014）。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150IWS015）。

20

【0635】

本例では、RAMクリア処理として、RAMクリア1処理（ステップ150IWS051参照）と、RAM異常発生時などに実行されるRAMクリア2処理（ステップ150IWS015参照）とがある。

30

【0636】

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

【0637】

40

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

【0638】

50

そして、CPU103は、RAMクリアフラグをセットし（ステップ150IWS016）、ステップ150IWS025に移行する。なお、RAMクリアフラグは、RAM102のクリア記憶領域2にセットされる。

【0639】

一方、扉開放センサ150IW090からの出力信号がオフである場合や（ステップ150IWS012のN）、設定キー150IW051がオフである場合（ステップ150IWS013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150IWS014のN）には、CPU103は、設定値異常エラー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150IWS017）。

【0640】

次いで、CPU103は、ステップ150IWS018～S020のループ処理に移行する。ループ処理では、CPU103は、4msのウェイト時間を計測する4msウェイト処理を実行する（ステップ150IWS018）。そして、4msのウェイト時間が経過すると、CPU103は、ステップ150IWS019に移行し、所定のエラー表示を行う（ステップ150IWS019）。例えば、CPU103は、表示モニタ150IW029においてRAM異常エラーであることを示す表示（例えば、「E」の表示）を表示する制御を行う。また、CPU103は、外部端子板を介してホールコンピュータなどの外部装置に対してセキュリティ信号を外部出力する制御を行う（ステップ150IWS020）。そして、ステップ150IWS018以降の処理を繰り返し実行する。

【0641】

ステップ150IWS007～S020の処理が実行されることによって、本特徴部150IWでは、バックアップRAMが正常でない場合や（ステップ150IWS007、S008のN、ステップ150IWS009のY）、設定変更中に電断などが発生した場合（ステップ150IWS011のY）には、遊技機用枠150IW003が開放された状態で設定キー150IW051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150IWS025以降の設定値の変更が可能となる。一方で、遊技機用枠150IW003が開放され、設定キー150IW051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。

【0642】

設定変更中フラグがセットされていなければ（ステップ150IWS011；No）、CPU103は、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ150IWS021）。クリアスイッチからの出力信号がオンであれば、CPU103は、RAMクリアフラグをセットする（ステップ150IWS022）。

【0643】

本例では、ステップ150IWS022やステップ150IWS016の処理が実行されることによって、遊技機への電源投入時に最初にクリアスイッチのオンが検出されたときにRAMクリアフラグがセットされる。そして、以降、タイマ割込が設定されてタイマ割込処理（遊技制御処理）が開始されるまでの間に、電源投入時にクリアスイッチのオンが検出されたか否かを確認する場面が複数回存在するのであるが、クリアスイッチの状態を直接確認するのではなく、RAMクリアフラグがセットされているか否かを確認することにより、電源投入時にクリアスイッチのオンが検出されたか否かが判定される（ステップ150IWS025、S034、S048参照）。

【0644】

次いで、CPU103は、扉開放センサ150IW090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150IWS023）。扉開放センサ150IW090からの出力信号がオンであれば、CPU103は、設定キー150IW051がオンであるか否かを判定する（ステップ150IWS024）。設定キー150IW051がオンであれば、CPU103は、RAMクリアフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ150IWS025）。RAMクリアフラグがセットされていなければ、CPU10

10

20

30

40

50

3は、設定値を確認するための設定確認処理を実行することを示す設定確認コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ150IWS026）。そして、ステップ150IWS030に移行する。

【0645】

一方、RAMクリアフラグがセットされていれば、CPU103は、設定値を変更するための設定変更処理を実行することを示す設定変更コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ150IWS027）。次いで、CPU103は、RAM異常フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ150IWS028）。RAM異常フラグがセットされていれば（すなわち、RAM102の異常が検出されている場合であれば）、CPU103は、設定値確定バッファ（RAM102に設けられた現在の設定値を格納する格納領域）に設定値「1」に設定する（ステップ150IWS029）。そして、ステップ150IWS030に移行する。なお、この際に、CPU103は、RAM異常フラグをリセットする。

10

【0646】

なお、演出制御基板12側では、設定確認コマンドや設定変更コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御を行う（例えば、画像表示装置5において所定の画像を表示したり、スピーカ8L、8Rから所定の音を出力したり、装飾用LEDといった装飾発光体を所定の態様により発光させたりする）。なお、この場合、演出制御基板12側において、プッシュボタン31Bなど演出用の操作ボタンが押下されることによって、「メンテナンスモード」などと表示してメンテナンスモードに移行するように構成してもよい。「メンテナンスモード」とは、例えば、リアルタイムクロックの日時設定や、各種エラーの発生履歴（いつどのようなエラーが発生したかの記録）、設定変更履歴（いつ設定値を変更したかや変更後の設定値の記録）を確認できるモードである。なお、設定キー150IW051がオフとなり設定確認処理や設定変更処理が終了すると、メンテナンスモードも終了する。

20

【0647】

次いで、CPU103は、4msのウェイト時間を計測する4msウェイト処理を実行する（ステップ150IWS030）。そして、4msのウェイト時間が経過すると、CPU103は、ステップ150IWS031に移行し、電源断処理を実行する（ステップ150IWS031）。ステップ150IWS031の電源断処理では、CPU103は、電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する処理を実行する。電源断信号は、例えば電源基板に搭載されている電源監視回路が、遊技機に供給される電源の電圧の低下を検出した場合に出力する。そして、電源断処理において、CPU103は、電源断信号が出力されたことを検出したら、必要なデータ（例えば、バックアップフラグ、チェックサム）をバックアップRAM領域に保存するための電力供給停止時処理を実行する。

30

【0648】

次いで、CPU103は、設定値確定バッファに格納されている設定値を特定し、特定した設定値を表示モニタ150IW029に表示する（ステップ150IWS032）。また、CPU103は、外部端子板を介してホールコンピュータなどの外部装置に対してセキュリティ信号を外部出力する制御を行う（ステップ150IWS033）。

40

【0649】

次いで、CPU103は、RAMクリアフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ150IWS034）。RAMクリアフラグがセットされていなければ、そのままステップ150IWS043に移行する。

【0650】

RAMクリアフラグがセットされていれば、CPU103は、設定変更中フラグをセットし（ステップ150IWS035）、設定変更処理を開始する。次いで、遊技機が電源投入されてから既に初回のクリアスイッチバッファへの値の設定が行われたことを示す初回設定済フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ150IWS036）。

50

なお、クリアスイッチバッファは、RAM102に設けられ、クリアスイッチの入力状態（オン状態であるかオフ状態であるか）を設定するためのバッファである。例えば、クリアスイッチバッファは、クリアスイッチがオン状態であれば「1」の値がセットされ、オフ状態であれば「0」の値がセットされる。初回設定済フラグがセットされていれば（遊技機が電源投入されてから既に初回のクリアスイッチバッファへの値の設定が行われていれば）、そのままステップ150IWS039に移行する。

【0651】

初回設定済フラグがセットされていなければ（すなわち、遊技機が電源投入されてからまだ一度もクリアスイッチバッファへの値の設定が行われていなければ）、CPU103は、クリアスイッチバッファにオン状態を示す値（例えば、「1」）を設定する（ステップ150IWS037）。また、CPU103は、初回設定済フラグをセットする（ステップ150IWS038）。 10

【0652】

次いで、CPU103は、クリアスイッチバッファに現在設定されている値を前回クリアスイッチバッファに設定する（ステップ150IWS039）。なお、前回クリアスイッチバッファは、RAM102に設けられ、前回（本例では、4ms前）確認したクリアスイッチの入力状態（オン状態であるかオフ状態であるか）を設定するためのバッファである。例えば、前回クリアスイッチバッファは、前回確認したクリアスイッチがオン状態であれば「1」の値がセットされ、オフ状態であれば「0」の値がセットされる。 20

【0653】

次いで、CPU103は、クリアスイッチの現在の入力状態を確認し、クリアスイッチの現在の入力状態をクリアスイッチバッファに設定する（ステップ150IWS040）。次いで、CPU103は、前回クリアスイッチバッファに設定されている値がオフ状態（例えば、「0」）であり、且つクリアスイッチバッファに設定されている値がオン状態（例えば、「1」）となっているか否かを確認する（ステップ150IWS041）。 20

【0654】

前回クリアスイッチバッファに設定されている値がオフ状態であり、且つクリアスイッチバッファに設定されている値がオン状態となっていれば、CPU103は、表示モニタ150IW029に表示されている設定値を更新表示するとともに、設定値確定バッファに記憶（既に記憶されている設定値に対して更新記憶）させる（ステップ150IWS042）。例えば、表示モニタ150IW029に設定値として「1」が表示されている場合は、表示モニタ150IW029の表示を「2」に更新表示し、設定値確定バッファに設定値「2」を記憶させる。また、表示モニタ150IW029に設定値として「2」が表示されている場合は、表示モニタ150IW029の表示を「3」に更新表示し、設定値確定バッファに設定値「3」を記憶させる。また、表示モニタ150IW029に設定値として「3」が表示されている場合は、表示モニタ150IW029の表示を「1」に更新表示し、設定値確定バッファに設定値「1」を記憶させる。 30

【0655】

次いで、CPU103は、設定キー150IW051がオンであるか否かを判定する（ステップ150IWS043）。設定キー150IW051がオンのままであれば、ステップ150IWS030に移行し、ステップ150IWS030～S043の処理を繰り返し実行し、設定確認処理や設定変更処理を繰り返し実行する。一方、設定キー150IW051がオフとなっていれば、CPU103は、設定確認処理や設定変更処理を終了し、ステップ150IWS044に移行する。 40

【0656】

以上のステップ150IWS025～S043の処理が実行されることによって、RAMクリアフラグがセットされていない場合（すなわち、遊技機の電源投入時にクリアスイッチがオン操作されなかった場合）には（ステップ150IWS025、S034のN）、設定確認コマンドを送信する（ステップ150IWS026）とともに、設定確認処理（特にステップ150IWS032）を行うのみで、設定変更処理までは行わない。一方 50

、RAMクリアフラグがセットされている場合（すなわち、遊技機の電源投入時にクリアスイッチがオン操作された場合）には（ステップ150IWS025，S034のY）、設定変更コマンドを送信する（ステップ150IWS027）とともに、設定確認処理（特にステップ150IWS032）および設定変更処理（特に150IWS035～S042）を行う。

【0657】

次いで、CPU103は、セキュリティ信号の出力期間を設定するためのセキュリティ情報タイマに所定値（例えば、30秒に相当する値）を設定する（ステップ150IWS044）。本例では、遊技機への電源投入時に設定確認処理や設定変更処理が実行された場合には、ステップ150IWS033の処理が実行されることによってセキュリティ信号の外部出力が開始されるのであるが、その後、ステップ150IWS044でセキュリティ情報タイマが設定され、そのセキュリティ情報タイマの値にもとづいて情報出力処理（ステップS23）が実行されることによって、所定期間（例えば、30秒）が経過するまでセキュリティ信号が継続して外部出力される。

10

【0658】

一方、本例では、ステップ150IWS020の処理が実行されることによって、RAM異常などが発生した場合にもセキュリティ信号が外部出力されるのであるが、この場合には、遊技機への電源供給がリセットされるまでセキュリティ信号が継続して外部出力される。

【0659】

次いで、CPU103は、設定変更中フラグをリセットする（ステップ150IWS045）。また、CPU103は、表示モニタ150IW029に表示されている設定値を消去する（ステップ150IWS046）。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用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ150IWS047）。

20

【0660】

次いで、CPU103は、RAMクリアフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ150IWS048）。RAMクリアフラグがセットされていなければ、ステップ150IWS049の復旧処理に移行する。なお、本特徴部150IWにおいてステップ150IWS049，S050の処理は、図3で示したステップS6，S7の処理と同様である。

30

【0661】

RAMクリアフラグがセットされていれば、CPU103は、RAMクリア1処理を実行し、RAM102のクリア記憶領域1をクリアする処理を行う（150IWS051）。なお、本特徴部150IWにおいてステップ150IWS052～S055の処理は、図3で示したステップS9～S12の処理と同様である。

【0662】

図21-11は、電源投入時に実行される処理を示す説明図である。本特徴部150IWでは、図21-11に示すように、電源投入時に設定キー150IW051がオンである場合（さらに、扉開放センサ150IW090からの出力信号がオンである場合）には、クリアスイッチがオンであれば、設定確認処理（特にステップ150IWS032）および設定変更処理（特に150IWS035～S042）が実行されるとともに初期化処理（RAMクリア1処理（ステップ150IWS051））が実行され、クリアスイッチがオフであれば、設定確認処理（特にステップ150IWS032）のみが実行されるとともに復旧処理（ステップ150IWS049）が実行される。また、電源投入時に設定キー150IW051がオフである場合には、クリアスイッチがオンであれば、初期化処理（RAMクリア1処理（ステップ150IWS051））のみが実行され、クリアスイッチがオフであれば、復旧処理（ステップ150IWS049）のみが実行される。

40

【0663】

次に、設定確認処理および設定変更処理における表示モニタ150IW029の表示態

50

様について説明する。先ず、図21-12(A)及び図21-12(B)に示すように、遊技場の店員等の操作によって電源がOFFとなる(電断させる)と、パチンコ遊技機1への電力の供給が停止することによって表示モニタ150IW029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。

【0664】

次に、図21-12(C)に示すように、遊技場の店員等がクリアスイッチを操作しつつ電源を投入すると(遊技制御メイン処理のステップS3でYesの場合)、設定キー150IW051がONとなっていることを条件にCPU103によって設定確認処理が実行され、表示モニタ150IW029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。

10

【0665】

このように表示モニタ150IW029にて設定値が表示されている状態において、図21-12(D)に示すように、CPU103は、設定変更処理において、遊技場の店員等によるクリアスイッチの操作を検出する毎に表示モニタ150IW029に表示している数値を順次更新(例えば、クリアスイッチが操作される毎に1→2→3→1→・・・のように更新)表示していく。また、表示モニタ150IW029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。

【0666】

20

次いで、図21-12(E)に示すように、CPU103は、設定キー150IW051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150IW029を消灯させることによって、遊技場の店員等に新たな設定値がRAM102のバックアップ領域に格納されたことを報知する。

【0667】

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21-12(A)のタイミング(パチンコ遊技機1の電源がOFFとなったタイミング)にて大入賞口が閉鎖された場合には、設定変更が行われるとRAMクリア処理が実行されて大当りに関する記憶が消去されるため、大入賞口は閉鎖されたままとなる。以降、CPU103は、設定変更処理を終了し、遊技が可能な状態、つまり、変動表示結果や大当り種別、変動パターンの決定抽選や、賞球の払出等が実行可能な状態となる。

30

【0668】

尚、本特徴部150IWにおける設定変更処理では、表示モニタ150IW029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150IW029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150IW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150IWであれば「3」)を表示するようにしてもよい。

【0669】

40

また、図21-12に示す例では、設定値の確認時や変更時に表示モニタ150IW029の4桁の表示のうち1つ目の表示を用いて設定値を表示する場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、表示モニタ150IW029の2つ目以降の表示を用いて設定値を表示するように構成してもよい。また、例えば、表示モニタ150IW029において専用の4桁表示を行うことによって設定値を表示するように構成してもよい。この場合、例えば、設定値「1」であれば表示モニタ150IW029において「-S-1」の4桁の表示を行ったり、設定値「2」であれば表示モニタ150IW029において「-S-2」の4桁の表示を行ったり、設定値「3」であれば表示モニタ150IW029において「-S-3」の4桁の表示を行ったりしてもよい。また、例えば、表示モニタ150IW029の4桁の全ての表示に設定値を表示するように構成してもよい。

50

例えば、設定値「1」であれば表示モニタ150IW029において「1111」の4桁の表示を行ったり、設定値「2」であれば表示モニタ150IW029において「2222」の4桁の表示を行ったりしてもよい。

【0670】

(特別図柄通常処理)

次に、本特徴部150IW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21-13および図21-14は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理(ステップS110)を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU103は、合算保留記憶数(第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計数)の値を確認する(ステップ150IWS101)。例えば、合算保留記憶数をカウントする
10

【0671】

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150IWS102)。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150IWS103)。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150IWS104)。
20

【0672】

ステップ150IWS102~S104の処理が実行されることによって、本特徴部150IW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。

【0673】

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150IWS105)。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。
30

【0674】

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150IWS106)。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第1保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第2保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。
40

【0675】

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
50

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。

【0676】

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。

【0677】

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150IWS107）。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。

10

【0678】

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150IWS108）。本特徴部150IWでは、既に説明したように、ステップ150IWS047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150IWS108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。

【0679】

なお、本例では、ステップ150IWS047で設定値コマンドを送信するときと、ステップ150IWS108で設定値コマンドを送信するときとで、同じ設定値コマンドを送信する場合を示しているが、設定値コマンドとして異なるコマンドを送信するように構成してもよい。例えば、ステップ150IWS047では設定値を直接指定するコマンド（例えば、設定値「1」～「3」に応じて、コマンド9E01（H）～9E03（H））を送信する一方、ステップ150IWS108では設定値を特定可能な変動パターンコマンドを送信し、変動パターンコマンドを設定値の数分用意するように構成してもよい（例えば、設定値「1」では変動パターンコマンドとしてコマンド1C00（H）～を用意し、設定値「2」では変動パターンコマンドとしてコマンド2C00（H）～を用意し、設定値「3」では変動パターンコマンドとしてコマンド3C00（H）～を用意するように構成してもよい。

20

【0680】

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

30

【0681】

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150IWS047参照）と変動開始時に送信する設定値コマンド（ステップ150IWS108参照）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

【0682】

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

50

する変動パターンコマンドであっても、設定値「1」である場合には変動パターンコマンドA-1を送信し、設定値「2」である場合には変動パターンコマンドA-2を送信し、設定値「3」である場合には変動パターンコマンドA-3を送信するように構成してもよい。

【0683】

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

【0684】

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

20

【0685】

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150IWS109）。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。

【0686】

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21-4参照）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。

30

【0687】

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150IWS110のN）、CPU103は、小当たりの判定の処理を行う（ステップ150IWS111）。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150IWS111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150IWS112）、ステップ150IWS116に移行する。

【0688】

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150IWS111のN）、すなわち、はずれである場合には、そのままステップ150IWS116に移行する。

40

【0689】

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150IWS110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21-5参照）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150IWS114）。

50

【0690】

また、CPU103は、決定した大当りの種別を示すデータをRAM102における大当り種別バッファに設定する（ステップ150IWS115）。例えば、大当り種別が「大当り種別A」の場合には大当り種別を示すデータとして「01」が設定され、大当り種別が「大当り種別B」の場合には大当り種別を示すデータとして「02」が設定され、大当り種別が「大当り種別C」の場合には大当り種別を示すデータとして「03」が設定される。

【0691】

次いで、CPU103は、特別図柄の停止図柄を決定する（ステップ150IWS116）。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

【0692】

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150IWS117）。

【0693】

（演出モード変更処理）

20

次に、本特徴部150IWにおける演出制御手段の動作について説明する。図21-15は、特徴部150IW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150IW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150IWS201）、その後、ステップS73の処理に戻る。

【0694】

本特徴部150IW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150IWS201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

【0695】

ステップ150IWS201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

【0696】

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

50

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。

【0697】

(コマンド解析処理)

【0698】

図21-16および図21-17は、コマンド解析処理(ステップS75)の具体例を示すフローチャートである。主基板11から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用CPU120は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【0699】

コマンド解析処理において、演出制御用CPU120は、まず、コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否かを確認する(ステップ150 IWS301)。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CPU120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150 IWS302)。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150 IWS303)。+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。

【0700】

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150 IWS304)、演出制御用CPU120は、受信した設定値コマンドで示される設定値を、RAM122に形成されている設定値格納領域に格納する(ステップ150 IWS305)。また、演出制御用CPU120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150 IWS306)。

【0701】

なお、本特徴部150 IWでは、演出制御基板12に搭載されているRAM122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、RAM122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12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100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。

【0702】

また、本特徴部150 IW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150 IWS305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150 IW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150 IWS305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。

【0703】

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CPU120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

10

20

30

40

50

た、例えば、演出制御用CPU120側で、受信した設定値コマンドで示される設定値を記憶しておくようにし、その後、新たな設定値コマンドを受信したときに、新たに受信した設定値コマンドで示される設定値と前回記憶した設定値とが一致しない場合に不整合が発生したと判定し、異常であると判定するように構成してもよい。そして、設定値コマンドに含まれる設定値が異常な値であると判定した場合にも、やはり設定値コマンドを正常に受信できていないものとして、本特徴部150IW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。

【0704】

(初期出目設定)

本特徴部150IWでは、演出制御基板12側において、コマンド解析処理にて、主基板11から初期化指定コマンドおよび復旧時のコマンドのいずれかを受信すると、画像表示装置5において、所定の初期出目（具体的には、飾り図柄の組み合わせであって、最初の変動表示が開始されるまで画像表示装置5において表示されるもの）を表示する制御を行う（以下、初期出目演出ともいう）。 10

【0705】

受信した演出制御コマンドが初期化指定コマンドまたは復旧時のコマンドであれば（ステップ150IWS307）、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150IWS308）。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、初期出目決定テーブルを用いて、偶数の飾り図柄の組み合わせである偶数初期出目（例えば、「246」や「224」など）と、奇数の飾り図柄の組み合わせである奇数初期出目（例えば、「135」や「113」など）と、特殊図柄（例えば、星図柄）を含む飾り図柄の組み合わせである特殊初期出目とのいずれかに決定する（ステップ150IWS309）。そして、ステップ150IWS314に移行する。 20

【0706】

図21-18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150IWS309では、図21-18（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21-18（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21-18（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 40

【0707】

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150IWS310）。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21-18（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150IWS311）。そして、ステップ150IWS314に移行する。

【0708】

ステップ150IWS310～S311の処理が実行されることによって、本特徴部150IW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21-18(A)に示すように、設定値「1」に対しては、奇数初期出目と決定される割合が最も低く、特殊初期出目と決定される場合はない。そのように構成することによって、不利な設定値が設定されているにも関わらず奇数初期出目や特殊初期出目を表示して遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

【0709】

10

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150IWS312)。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150IWS313)。そして、ステップ150IWS314に移行する。

【0710】

図21-18(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21-18(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。

20

【0711】

ステップ150IWS312～S313の処理が実行されることによって、本特徴部150IW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。

【0712】

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150IWS309、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150IWS314)。

30

【0713】

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150IWS315)。

【0714】

ステップ150IWS315の処理が実行されることによって、本特徴部150IW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。

40

【0715】

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21-18(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。

【0716】

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

50

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

【0717】

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すぎない。例えば、ステップ 150 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。

10

【0718】

受信した演出制御コマンドが設定値異常エラーコマンドであれば（ステップ 150 IWS316）、演出制御用 CPU120 は、設定値異常エラー報知を実行する（ステップ 150 IWS317）。例えば、演出制御用 CPU120 は、画像表示装置 5 において「設定値異常エラーが発生しています」などの文字表示を表示したり、スピーカ 8L, 8R から設定値異常エラーを示す音声やエラー音を音出力したり、遊技効果ランプ 9 や LED を所定のエラーパターンで発光させたりする制御を行う。なお、この場合、設定値異常エラー報知を行う際に、スピーカ 8L, 8R から最大音量の音声やエラー音を音出力したり、遊技効果ランプ 9 や LED を最大輝度で発光（例えば、フルカラー LED の場合は白色で発光）させたりすることが望ましい。

20

【0719】

受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンド（変動パターンを指定する演出制御コマンド）であれば（ステップ 150 IWS320）、演出制御用 CPU120 は、受信した変動パターンコマンドを、RAM に形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する（ステップ 150 IWS321）。そして、変動パターンコマンド受信フラグをセットする（ステップ 150 IWS322）。

【0720】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンド（大当たりとするか否かや小当たりとするか否か、大当たり種別、小当たり種別を指定する演出制御コマンド）であれば（ステップ 150 IWS323）、演出制御用 CPU120 は、受信した表示結果指定コマンドを、RAM に形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップ 150 IWS324）。

30

【0721】

受信した演出制御コマンドが図柄確定指定コマンド（飾り図柄の停止図柄を確定表示することを指定する演出制御コマンド）であれば（ステップ 150 IWS325）、演出制御用 CPU120 は、確定コマンド受信フラグをセットする（ステップ 150 IWS326）。

40

【0722】

受信した演出制御コマンドが大当たり開始指定コマンド（大当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンド）であれば（ステップ 150 IWS327）、演出制御用 CPU120 は、大当たり開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ 150 IWS328）。

【0723】

受信した演出制御コマンドが大当たり終了指定コマンド（大当たり遊技の終了を指定する演出制御コマンド）であれば（ステップ 150 IWS329）、演出制御用 CPU120 は、大当たり終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ 150 IWS330）。

【0724】

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、

50

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150IWS331）。そして、ステップ150IWS301に移行する。

【0725】

なお、本特徴部150IW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）。

【0726】

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

【0727】

（設定示唆演出）

本特徴部150IWでは、設定値を変更可能に構成されるとともに、設定値を示唆する設定示唆演出として、遊技開始前に実行される遊技前示唆演出や上述した初期出目演出、遊技中（例えば、飾り図柄の変動表示中）に実行される遊技中示唆演出や上述した変動パターンの決定傾向による設定示唆、大当たり中（例えば、大当たり遊技中）に実行される大当たり中示唆演出を実行可能に構成されている。なお、本特徴部150IWでは、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出および大当たり中示唆演出を、それぞれ示唆の信頼度が異なる複数種類の演出態様により実行可能であるが、例えば、設定示唆演出の種別ごとに示唆の信頼度が異なるようにしてもよい。例えば、遊技前示唆演出＞大当たり中示唆演出＞遊技中示唆演出の順や、遊技前示唆演出＞遊技中示唆演出＞大当たり中示唆演出の順に示唆の信頼度が高くなるようにしてもよいし、遊技中示唆演出＞大当たり中示唆演出＞遊技前示唆演出の順や、大当たり中示唆演出＞遊技中示唆演出＞遊技前示唆演出の順に示唆の信頼度が高くなるようにしてもよい。また、各設定示唆演出の実行割合を設定可能に構成してもよい。例えば、遊技機の管理者が、設定示唆演出のうちの一部（例えば、設定変更が行われたことが示唆される遊技前示唆演出や初期出目演出）もしくは全てを実行しない、または実行割合を低くする（もしくは高くする）ように設定変更できるようにしてもよい。例えば、電源投入後に設定画面が表示され、押しボタン31B等の操作手段や、遊技機内部に設けられたスイッチ等の操作手段（管理者のみ操作可能）を操作することにより、設定示唆演出に関する設定を変更できるようにしてもよい。

【0728】

（可変表示開始待ち処理）

図21-19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、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップ150IWS501）。

【0729】

変動パターンコマンド受信フラグがセットされている場合には、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150IWS502、ステップ150IWS503）とともに、画像表示装置5に表示されているパズル表示の表示を終了させる制御を行う（ステップ150IWS504）。なお、パズル表示は、後述するステップ150IWS518の処理が実行されることによって開始される

10

20

30

40

50

。

【0730】

そして、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする（ステップ150IWS505）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150IWS506）、可変表示開始待ち処理を終了する。

【0731】

変動パターンコマンド受信フラグがセットされていない場合には、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150IWS507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150IWS508）。ステップ150IWS508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。

10

【0732】

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150IWS509）。すなわち、ステップ150IWS509では、未だ遊技が開始されていないか確認する。

20

【0733】

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150IWS510）。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150IWS511）。そして、ステップ150IWS516に移行する。

【0734】

本特徴部150IWでは、第1演出態様の遊技前示唆演出を含む態様の客待ちデモ演出が実行されるときには、装飾ランプが通常色（例えば、白色）とは異なる第1特別色（青色）に制御され、第2演出態様の遊技前示唆演出を含む態様の客待ちデモ演出が実行されるときには、装飾ランプが第2特別色（赤色）に制御され、第3演出態様の遊技前示唆演出を含む態様の客待ちデモ演出が実行されるときには、装飾ランプが第3特別色（虹色）に制御される。

30

【0735】

図21-20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150IWS511では、図21-20（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21-20（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21-20（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。

40

50

【0736】

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150IWS512）。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21-20（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150IWS513）。そして、ステップ150IWS516に移行する。

10

【0737】

ステップ150IWS512～S513の処理が実行されることによって、本特徴部150IW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21-20（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。

【0738】

20

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150IWS514）。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150IWS515）。そして、ステップ150IWS516に移行する。

【0739】

図21-20（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21-20（B）に示すように、演出モードC用の遊技前示唆演出決定テーブルでは、設定値「2」や「3」の場合と比較して、遊技前示唆演出を実行すると決定される割合自体が低く、第1演出態様や第2演出態様と決定される割合が低く、第3演出態様と決定される場合もない。

30

【0740】

ステップ150IWS514～S515の処理が実行されることによって、本特徴部150IW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。

【0741】

そして、演出制御用CPU120は、ステップ150IWS511，S513，S515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150IWS516）。そして、ステップ150IWS518に移行する。

40

【0742】

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150IWS517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。

【0743】

ステップ150IWS514の処理が実行されることによって、本特徴部150IW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

50

、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。

【0744】

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21-20(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。

【0745】

なお、図21-20(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。

【0746】

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。

【0747】

本特徴部150IW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。

【0748】

なお、本特徴部150IW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。

【0749】

例えば、図21-20(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21-20(A)に示す遊技前示唆演出決定テーブルと、図21-20(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。

【0750】

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150IWS517）。その後、可変表示開始待ち処理を終了する。

【0751】

ステップ150IWS517の処理が実行されると、例えば、画像表示装置5において

10

20

30

40

50

、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150IWS517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。

10

【0752】

本特徴部150IWでは、ステップ150IWS509～150IWS516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150IWS517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150IW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。

20

【0753】

本特徴部150IW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。

30

【0754】

次いで、演出制御用CPU120は、第1ピースカウンタ～第3ピースカウンタの値にもとづいて、画像表示装置5においてパズル表示の表示を開始する制御を行う（ステップ150IWS518）。

40

【0755】

本例では、飾り図柄の変動表示中に、ジグソーパズルのピースが徐々に揃っていくような態様のパズル演出が実行される場合がある。パズル演出が実行される場合、パズル演出が1回実行されるごとに、パズル1～パズル3のうちいずれか1つのピースが1つずつ揃っていくような演出が実行される。そして、複数回のパズル演出が実行された後に、最終的にパズル1が全てピースが揃って完成すると設定値「1」であることが示唆され、パズル2が全てピースが揃って完成すると設定値「2」であることが示唆され、パズル3が全てピースが揃って完成すると設定値「3」であることが示唆される。

【0756】

また、本例では、毎回の飾り図柄の変動表示で常にパズルが表示されているのではなく

50

、パズル演出を実行すると決定された変動表示のみ（すなわち、いずれかのパズルのピースが増加する変動表示のみ）パズルが表示される。一方で、飾り図柄の変動表示が実行されず客待ちデモンストレーション表示の表示中となった場合には、ステップ150IWS518の処理が実行されることにより、画像表示装置5においてパズル表示が表示され、パズル1～3の各々のピースの集まり状態が確認できるようになっている。

【0757】

第1ピースカウンタは、パズル1で集まっているピースの数をカウントするためのカウンタである。また、第2ピースカウンタは、パズル2で集まっているピースの数をカウントするためのカウンタである。また、第3ピースカウンタは、パズル3で集まっているピースの数をカウントするためのカウンタである。なお、本例では、演出制御基板12に搭載されるRAM122は電源バックアップされていないので、RAM122に記憶された第1ピースカウンタ～第3ピースカウンタの値は遊技機への電源供給が停止されたときにクリアされ、遊技機に電源投入されたときには第1ピースカウンタ～第3ピースカウンタの値が0である状態から始まるものとする。

【0758】

ステップ150IWS518では、第1ピースカウンタの値に応じた数のピースが集まったパズル1の画像を表示し、第2ピースカウンタの値に応じた数のピースが集まったパズル2の画像を表示し、第3ピースカウンタの値に応じた数のピースが集まったパズル3の画像を表示することにより、パズル表示を表示する。

【0759】

（可変表示開始設定処理）

図21-21は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップ150IWS601）。次いで、演出制御用CPU120は、ステップ150IWS601で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ150IWS602）。すなわち、演出制御用CPU120によってステップ150IWS602の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（飾り図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、演出制御用CPU120は、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップ150IWS602において、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当りであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【0760】

ステップ150IWS602では、例えば、受信した表示結果指定コマンドが確変大当りを示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として3図柄が同じ奇数図柄で揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。また、例えば、受信した表示結果指定コマンドが通常大当り（非確変大当り）を示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として3図柄が同じ偶数図柄で揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。

【0761】

また、受信した表示結果指定コマンドが小当りを示している場合には、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定される小当り種別に応じた小当り図柄の飾り図柄の組み合わせを決定する。本例では、小当り種別Aである場合には小当り図柄として「135」の組み合わせを決定し、小当り種別Bである場合には小当り図柄として「357」の組み合わせを決定し、小当り種別Cである場合には小当り図柄として「579」の組み合わせを決定するものとする。

【0762】

また、受信した表示結果指定コマンドがはずれを示している場合には、上記以外の飾り図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の2図柄が揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。

【0763】

なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用CPU120は、ステップ150 IWS 602において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「223」や「445」のように、リーチとならないものの大当たり図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。

【0764】

演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組み合わせを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定する。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組み合わせを示すデータを選択することによって停止図柄を決定する。

10

【0765】

次いで、演出制御用CPU120は、遊技機に電源投入されてからの飾り図柄の変動表示の実行回数をカウントするための変動回数カウンタの値を1加算する（ステップ150 IWS 603）。なお、本例では、演出制御基板12に搭載されるRAM122は電源バックアップされていないので、RAM122に記憶された変動回数カウンタの値は遊技機への電源供給が停止されたときにクリアされ、遊技機に電源投入されたときには変動回数カウンタの値が0である状態から始まるものとする。

20

【0766】

次いで、演出制御用CPU120は、遊技中示唆演出の有無および演出態様を決定する遊技中示唆演出決定処理を実行する（ステップ150 IWS 604）。

【0767】

次いで、演出制御用CPU120は、パズル演出の有無および演出態様を設定するためのパズル演出設定処理を実行する（ステップ150 IWS 605）。

【0768】

次いで、演出制御用CPU120は、変動パターン、および遊技中示唆演出やパズル演出の実行が決定されている場合であれば、遊技中示唆演出やパズル演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ150 IWS 606）。そして、演出制御用CPU120は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ150 IWS 607）。

30

【0769】

プロセステーブルとは、演出制御用CPU120が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU120は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って画像表示装置5等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、飾り図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、画像表示装置5の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用CPU120は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で飾り図柄を表示させる制御を行う。また、プロセステーブルは、演出制御基板12におけるROM121に格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

40

【0770】

なお、リーチ演出を伴う変動パターンについて演出制御を実行する場合に用いられるプロセステーブルには、変動開始から所定時間が経過したときに左図柄を停止表示させ、さらに所定時間が経過すると右図柄を停止表示させることを示すプロセスデータが設定され

50

ている。なお、停止表示させる図柄をプロセステーブルに設定するのではなく、決定された停止図柄、擬似連や滑り演出における仮停止図柄に応じて、図柄を表示するための画像を合成して生成するようにしてもよい。

【0771】

また、ステップ150IWS604の遊技中示唆演出決定処理で遊技中示唆演出の実行が決定された場合には、ステップ150IWS606で遊技中示唆演出を含むプロセステーブルが選択され、その選択されたプロセステーブルに従ってステップ150IWS608および可変表示中演出処理（ステップS172）が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中に遊技中示唆演出が実行される。

【0772】

また、ステップ150IWS605のパズル演出設定処理でパズル演出の実行が決定された場合には、ステップ150IWS606でパズル演出を含むプロセステーブルが選択され、その選択されたプロセステーブルに従ってステップ150IWS608および可変表示中演出処理（ステップS172）が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中にパズル演出が実行される。

【0773】

また、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L、8R）の制御を実行する（ステップ150IWS608）。

【0774】

なお、この特徴部150IWでは、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0775】

次いで、演出制御用CPU120は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップ150IWS609）。そして、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し（ステップ150IWS610）、可変表示開始設定処理を終了する。

【0776】

（遊技中示唆演出決定処理）

図21-22は、遊技中示唆演出決定処理（ステップ150IWS604）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150IWS701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150IWS702）、特別期間中ではない場合（ステップ150IWS701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150IWS703）。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150IWS701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。

【0777】

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150IWS704）。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150IWS705）。

【0778】

図21-23(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21-23(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。

【0779】

図21-23(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。

【0780】

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。

【0781】

また、図21-23(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。

【0782】

また、図21-23(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。

【0783】

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150IWS706)。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150IWS707)。

【0784】

ステップ150IWS706~S707の処理が実行されることによって、本特徴部150IW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21-23(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。そのような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。

【0785】

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150IWS708)。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150IWS709)。

【0786】

図21-23(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21-23(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。

【0787】

ステップ150 IWS708～S709の処理が実行されることによって、本特徴部150 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

【0788】

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。

【0789】

ステップ150 IWS708の処理が実行されることによって、本特徴部150 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。

20

【0790】

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21-23(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。

【0791】

なお、図21-23(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。

30

【0792】

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

40

【0793】

本特徴部150 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。

【0794】

なお、本特徴部150 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

50

、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。

【0795】

また、本特徴部150IW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。

【0796】

10

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

【0797】

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。

20

【0798】

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。

【0799】

30

（パズル演出設定処理）

図21-24および図21-25は、パズル演出設定処理（ステップ150IWS605）の一例を示すフローチャートである。パズル演出設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、パズル1～3のいずれかのパズルが完成済みであることを示すパズル完成フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ150IWS801）。パズル完成フラグがセットされていれば、パズル演出設定処理を終了する。

【0800】

ステップ150IWS801の処理が実行されることによって、本例では、遊技機に電源投入されてからパズル1～3のいずれかのパズルが完成するまでパズル演出が実行される場合があり、パズル1～3のいずれか1つのパズルが完成すると、以降はパズル演出が実行されない（すなわち、いずれか1つのパズルが完成するのみで、2以上のパズルが完成することがない）ように制御される。

40

【0801】

なお、本例で示した態様にかぎらず、2以上のパズルが完成する場合があるように構成してもよい。

【0802】

パズル完成フラグがセットされていなければ、演出制御用CPU120は、パズル演出を実行するか否かを決定するためのパズル演出決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、パズル演出を実行するか否かを決定する（ステップ150IWS802）。図21-26は、パズル演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。図21-26

50

に示すように、本例では、飾り図柄の変動表示を実行するときに1%の確率でパズル演出を実行すると決定される。

【0803】

一般に遊技店において、遊技店が開店してから閉店するまでの間に継続して遊技が行われた場合に、概ね最大で3000回程の飾り図柄の変動表示が実行可能である（ただし、遊技機の機種によって差がある）。本例では、パズル1～3のピースの最大数はそれぞれ5ピースであり、パズル1～3のうちのいずれかのパズルが5ピースまで揃うと、そのパズルが完成する。本例では、ピースが全部揃わなかったパズルであっても概ね3～4ピースまでは揃いやすくなるように判定値が割り振られているので、パズル1～3のいずれかのパズルが完成するまでには概ねパズル演出が11回～13回実行されるまでかかり、パズル演出実行の決定割合が1%であることから、概ね飾り図柄の変動表示が1100回～1300回実行されるまでかかる。従って、本例では、遊技店が開店した後、いずれかのパズルが完成するのが概ね午後くらいになるように設計されている。なお、そのような態様にかぎらず、午前中にパズルが完成する場合があるように構成してもよい。

10

【0804】

なお、本例では、図21-26に示す1種類のパズル演出決定テーブルを用いる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、時間帯や変動表示の実行回数、遊技店員による設定に応じて、異なるパズル演出決定テーブルを用いるようにして、パズル演出の実行割合が変化するように構成してもよい。

【0805】

20

また、本例では、パズル1～3のピースの最大数がそれぞれ5ピースである場合を示したが、そのような態様に限らず、例えば、3ピースや4ピースであったり、6ピース以上であったりするように構成してもよい。また、必ずしもパズル1～3のピースの最大数は同じ数である必要はなく、例えば、パズル1のピースの最大数が4ピースである一方、パズル3のピースの最大数が5個であるなど、パズルごとにピースの最大数が異なってもよい。

【0806】

次いで、演出制御用CPU120は、パズル演出を実行することに決定したか否かを確認する（ステップ150IWS803）。パズル演出を実行しないことに決定した場合には、そのままパズル演出設定処理を終了する。パズル演出を実行することに決定した場合には、演出制御用CPU120は、変動回数カウンタの値が1000以下となっているか否かを確認する（ステップ150IWS804）。変動回数カウンタの値が1000以下であれば（すなわち、遊技機の電源投入からの飾り図柄の変動表示の実行回数が1000回以下であれば）、演出制御用CPU120は、パズル演出の演出態様を決定するためのテーブルとして、パズル演出態様決定テーブルAを選択する（ステップ150IWS805）。

30

【0807】

変動回数カウンタの値が1000以下でなければ（すなわち、遊技機の電源投入からの飾り図柄の変動表示の実行回数が1000より多ければ）、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が設定値「1」であるか否かを確認する（ステップ150IWS806）。設定値「1」であれば、演出制御用CPU120は、パズル演出の演出態様を決定するためのテーブルとして、パズル演出態様決定テーブルBを選択する（ステップ150IWS807）。

40

【0808】

設定値「1」でなければ、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が設定値「2」であるか否かを確認する（ステップ150IWS808）。設定値「2」であれば、演出制御用CPU120は、パズル演出の演出態様を決定するためのテーブルとして、パズル演出態様決定テーブルCを選択する（ステップ150IWS809）。

【0809】

50

設定値「2」でもなければ（すなわち、RAM122の設定値格納領域に格納されている設定値が設定値「3」であれば、演出制御用CPU120は、パズル演出の演出態様を決定するためのテーブルとして、パズル演出態様決定テーブルDを選択する（ステップ150IWS810）。

【0810】

次いで、演出制御用CPU120は、ステップ150IWS805，S807，S809，S810で選択されたパズル演出態様決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、パズル演出の演出態様を決定する（ステップ150IWS811）。

【0811】

図21-27は、パズル演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図21-27（A）は、ステップ150IWS805で選択されるパズル演出態様決定テーブルAの具体例を示している。また、図21-27（B）は、ステップ150IWS807で選択されるパズル演出態様決定テーブルBの具体例を示している。また、図21-27（C）は、ステップ150IWS809で選択されるパズル演出態様決定テーブルCの具体例を示している。また、図21-27（D）は、ステップ150IWS810で選択されるパズル演出態様決定テーブルDの具体例を示している。

【0812】

図21-27に示すように、各パズル演出態様決定テーブルA～Dには、パズル演出の演出態様（種類）として、パズル演出1、パズル演出2、およびパズル演出3に対して、それぞれ判定値が割り振られている。パズル演出1は、パズル1～3のうちパズル1のピースが1つ増加する態様で行われるパズル演出である。また、パズル演出2は、パズル1～3のうちパズル2のピースが1つ増加する態様で行われるパズル演出である。また、パズル演出3は、パズル1～3のうちパズル3のピースが1つ増加する態様で行われるパズル演出である。

【0813】

図21-27（A）に示すように、パズル演出態様決定テーブルAでは、パズル演出3の決定割合が他のパズル演出1，2の決定割合と比較して2～3%高くなっている。従って、本例では、遊技機の電源投入後、飾り図柄の変動表示を1000回実行するまでは、パズル演出3が実行されてパズル3のピースが1つ増加する割合が若干高い。従って、本例では、例えば、設定されている設定値が有利度が低い設定値「1」などであっても、有利度が高いパズル3のピースが所定数（例えば、3～4個）までは集まりやすくなっている。

【0814】

また、図21-27（B）に示すように、パズル演出態様決定テーブルBでは、パズル演出1の決定割合が他のパズル演出2，3の決定割合と比較して1%高くなっている。従って、本例では、遊技機の電源投入後、飾り図柄の変動表示を1000回実行した後であって、設定値「1」に設定されている場合には、パズル演出1が実行されてパズル1のピースが1つ増加する割合が若干高い。

【0815】

また、図21-27（C）に示すように、パズル演出態様決定テーブルCでは、パズル演出2の決定割合が他のパズル演出1，3の決定割合と比較して1%高くなっている。従って、本例では、遊技機の電源投入後、飾り図柄の変動表示を1000回実行した後であって、設定値「2」に設定されている場合には、パズル演出2が実行されてパズル2のピースが1つ増加する割合が若干高い。

【0816】

また、図21-27（D）に示すように、パズル演出態様決定テーブルDでは、パズル演出3の決定割合が他のパズル演出1，2の決定割合と比較して1%高くなっている。従って、本例では、遊技機の電源投入後、飾り図柄の変動表示を1000回実行した後であって、設定値「3」に設定されている場合には、パズル演出3が実行されてパズル3のピースが1つ増加する割合が若干高い。

【0817】

なお、本例では、図21-27に示すように、いずれのパズル演出態様決定テーブルA～Dにおいても、パズル演出1～3のいずれかの実行割合が他のパズル演出よりも精々1～3%高いだけであるので、パズル1～3のいずれのピースもある程度集まりやすく、パズル1～3のうち最終的に最大数（本例では、5枚）のピースが揃ったパズル以外のパズルであっても、少なくとも3～4枚のピースまでは揃いやすくなるように構成されている。

【0818】

なお、パズル演出態様決定テーブルの構成の仕方は、本例で示したものにかぎられない。例えば、遊技店員の設定に応じて異なるパズル演出態様決定テーブルを用いてパズル演出の演出態様を決定するように構成して、パズル演出の演出態様の選択割合を変化させることができるように構成してもよい。例えば、設定によって、パズル1～3がある程度万遍なくピースが揃うようにしたり、特定のパズルが他のパズルよりピースが揃いやすいようにしたり変更できるようにしてもよい。

10

【0819】

次いで、演出制御用CPU120は、パズル演出の演出態様としてパズル演出1を決定した場合であるか否かを確認する（ステップ150IWS812）。パズル演出1を決定した場合であれば、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が設定値「1」であるか否かを確認する（ステップ150IWS813）。設定値「1」であれば、そのままステップ150IWS815に移行する。

20

【0820】

設定値「1」でなければ、演出制御用CPU120は、第1ピースカウンタの値が4となっているか否かを確認する（ステップ150IWS814）。第1ピースカウンタの値が4となっていれば、ステップ150IWS815～S818の処理に移行せず、ステップ150IWS819に移行する。すなわち、この場合、第1ピースカウンタの値が4であるということはパズル1のピースが4つまで集まっている状態であり、パズル演出1を実行すると5つ目のピースが揃ってパズル1が完成することになるが、設定されている設定値が設定値「1」ではなく、完成したパズルで示唆される設定値と実際に設定されている設定値とが一致しないことから、ステップ150IWS815～S818の処理に移行せず、パズル演出の実行をキャンセルするように構成している。

30

【0821】

設定値「1」である場合（ステップ150IWS813のY）、または第1ピースカウンタの値が4でない場合（ステップ150IWS814のN）には、演出制御用CPU120は、パズル演出1を実行することを示すパズル演出1実行フラグをセットする（ステップ150IWS815）。なお、本例では、可変表示開始設定処理のステップ150IWS606で、パズル演出1実行フラグがセットされていることにもとづいて、パズル演出1を含むプロセステーブルが選択され、その選択されたプロセステーブルに従ってステップ150IWS608および可変表示中演出処理（ステップS172）が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中にパズル演出1が実行される。なお、パズル演出1実行フラグは、飾り図柄の変動表示を終了するときにリセットされるものとする。

40

【0822】

次いで、演出制御用CPU120は、第1ピースカウンタの値を1加算し（ステップ150IWS816）、加算後の第1ピースカウンタの値が5となっているか否かを確認する（ステップ150IWS817）。第1ピースカウンタの値が5となっていれば、演出制御用CPU120は、パズル完成フラグをセットする（ステップ150IWS818）。

【0823】

次いで、演出制御用CPU120は、パズル演出の演出態様としてパズル演出2を決定した場合であるか否かを確認する（ステップ150IWS819）。パズル演出2を決定した場合であれば、演出制御用CPU120は、RAM122の設定値格納領域に格納さ

50

れている設定値が設定値「2」であるか否かを確認する（ステップ150IWS820）。設定値「2」であれば、そのままステップ150IWS822に移行する。

【0824】

設定値「2」でなければ、演出制御用CPU120は、第2ピースカウンタの値が4となっているか否かを確認する（ステップ150IWS821）。第2ピースカウンタの値が4となっていれば、ステップ150IWS822～S825の処理に移行せず、ステップ150IWS826に移行する。すなわち、この場合、第2ピースカウンタの値が4であるということはパズル2のピースが4つまで集まっている状態であり、パズル演出2を実行すると5つ目のピースが揃ってパズル2が完成することになるが、設定されている設定値が設定値「2」ではなく、完成したパズルで示唆される設定値と実際に設定されている設定値とが一致しないことから、ステップ150IWS822～S825の処理に移行せず、パズル演出の実行をキャンセルするように構成している。

10

【0825】

設定値「2」である場合（ステップ150IWS820のY）、または第2ピースカウンタの値が4でない場合（ステップ150IWS821のN）には、演出制御用CPU120は、パズル演出2を実行することを示すパズル演出2実行フラグをセットする（ステップ150IWS82）。なお、本例では、可変表示開始設定処理のステップ150IWS606で、パズル演出2実行フラグがセットされていることにもとづいて、パズル演出2を含むプロセステーブルが選択され、その選択されたプロセステーブルに従ってステップ150IWS608および可変表示中演出処理（ステップS172）が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中にパズル演出2が実行される。なお、パズル演出2実行フラグは、飾り図柄の変動表示を終了するときのリセットされるものとする。

20

【0826】

次いで、演出制御用CPU120は、第2ピースカウンタの値を1加算し（ステップ150IWS823）、加算後の第2ピースカウンタの値が5となっているか否かを確認する（ステップ150IWS824）。第2ピースカウンタの値が5となっていれば、演出制御用CPU120は、パズル完成フラグをセットする（ステップ150IWS825）。

【0827】

次いで、演出制御用CPU120は、パズル演出の演出態様としてパズル演出3を決定した場合であるか否かを確認する（ステップ150IWS826）。パズル演出3を決定した場合であれば、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が設定値「3」であるか否かを確認する（ステップ150IWS827）。設定値「3」であれば、そのままステップ150IWS829に移行する。

30

【0828】

設定値「3」でなければ、演出制御用CPU120は、第3ピースカウンタの値が4となっているか否かを確認する（ステップ150IWS828）。第3ピースカウンタの値が4となっていれば、ステップ150IWS829～S832の処理に移行せず、パズル演出設定処理を終了する。すなわち、この場合、第3ピースカウンタの値が4であるということはパズル3のピースが4つまで集まっている状態であり、パズル演出3を実行すると5つ目のピースが揃ってパズル3が完成することになるが、設定されている設定値が設定値「3」ではなく、完成したパズルで示唆される設定値と実際に設定されている設定値とが一致しないことから、ステップ150IWS829～S832の処理に移行せず、パズル演出の実行をキャンセルするように構成している。

40

【0829】

設定値「3」である場合（ステップ150IWS827のY）、または第3ピースカウンタの値が4でない場合（ステップ150IWS828のN）には、演出制御用CPU120は、パズル演出3を実行することを示すパズル演出3実行フラグをセットする（ステップ150IWS829）。なお、本例では、可変表示開始設定処理のステップ150IWS606で、パズル演出3実行フラグがセットされていることにもとづいて、パズル演

50

出3を含むプロセステーブルが選択され、その選択されたプロセステーブルに従ってステップ150 IWS 608および可変表示中演出処理（ステップS172）が実行されることによって、飾り図柄の変動表示中にパズル演出3が実行される。なお、パズル演出3実行フラグは、飾り図柄の変動表示を終了するときのリセットされるものとする。

【0830】

次いで、演出制御用CPU120は、第3ピースカウンタの値を1加算し（ステップ150 IWS 830）、加算後の第3ピースカウンタの値が5となっているか否かを確認する（ステップ150 IWS 831）。第3ピースカウンタの値が5となっていれば、演出制御用CPU120は、パズル完成フラグをセットする（ステップ150 IWS 832）。

10

【0831】

なお、本例では、ステップ150 IWS 813、S814、S820、S821、S827、S828の処理が実行されることによって、完成したパズルで示唆される設定値と実際に設定されている設定値とが一致しないこととなる場合には、パズル演出をキャンセルして、そのような事態が生じないようにする場合を示しているが、そのような処理態様にかぎられない。例えば、ステップ150 IWS 811を再度実行して、そのような不一致な状態とならないパズル演出の演出態様が決定されるまで、パズル演出の演出態様を決定し直すように構成してもよい。また、例えば、そのような不一致な状態となるパズル演出の演出態様を除外したテーブルを用いて、パズル演出の演出態様を決定し直すように構成してもよい。

20

【0832】

また、本例では、完成したパズルで示唆される設定値と実際に設定されている設定値とが一致しないこととなる場合がないように制御する場合を示したが、そのような態様にかぎらず、完成したパズルで示唆される設定値と実際に設定されている設定値とが必ずしも一致しない場合があるように構成してもよい。例えば、設定値「3」である場合、パズル3が完成する割合が最も高くなるが、パズル1やパズル2が完成する場合もあるように構成してもよい。

【0833】

また、パズル演出についても、設定値コマンド受信フラグがセットされているか否か（設定値コマンドを正常に受信しているか否か）を確認し、設定値コマンドを正常に受信していなければ、遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、大当たり中示唆演出の決定と同様に、パズル演出の実行を制限するように構成してもよい。

30

【0834】

（大当たり中演出決定処理）

図21-28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150 IWS 901）。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150 IWS 902）。そして、ステップ150 IWS 907に移行する。

40

【0835】

ステップS150 IWS 902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21-29（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21-29（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、設定値とにもとづいて、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

50

、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150IW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。

10

【0836】

図21-29（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。

【0837】

また、第2演出態様および第3演出態様については、設定値「1」＜「2」＜「3」の順に実行される割合が高く、特定期間と非特定期間とで設定値間の実行割合の差が大きくなるように判定値が割り当てられている。すなわち、特定期間においては、非特定期間よりも、信頼度が高い大当たり中示唆演出が実行されるように構成されている。このような構成により、特定期間に遊技を行う動機を与えることができ、興趣を高めることができる。なお、本特徴部150IW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。

20

【0838】

また、図21-29（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。

【0839】

本特徴部150IW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21-30（A1）に示すように、画像表示装置5において、大当たりとなる飾り図柄が停止表示された後に、図21-30（B1）に示すように、セリフC画像（「高設定！？」）150IW102が表示される。

30

【0840】

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21-30（A1）に示すように、画像表示装置5において、大当たりとなる飾り図柄が停止表示された後に、図21-31（C1）に示すように、セリフD画像（「高設定確定」）150IW105が表示される。

【0841】

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150IWS903）。なお、演出モードAであるか否かは、例えば、演出モードAフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。演出モードAであれば、演出制御用CPU120は、設定値「1」であるものとして、選択した大当たり中示唆演出決定テーブルを用いて、大当たり中示唆演出の実行の有無および演出態様を決定する（ステップ150IWS904）。そして、ステップ150IWS907に移行する。

40

【0842】

ステップ150IWS903～S904の処理が実行されることによって、本特徴部1

50

50IW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21-29(A)、(B)に示すように、設定値「1」に対しては、第2演出態様や第3演出態様と決定される割合が最も低く、第4演出態様と決定される場合はない。そのように構成することによって、不利な設定値が設定されているにも関わらず第2演出態様や第3演出態様、第3演出態様により大当たり中示唆演出が実行されて遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

【0843】

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150IWS905)。なお、演出モードCであるか否かは、例えば、演出モードCフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。演出モードCであれば、演出制御用CPU120は、演出モードC用の大当たり中示唆演出決定テーブルを用いて、大当たり中示唆演出の実行の有無および演出態様を決定する(ステップ150IWS906)。そして、ステップ150IWS907に移行する。

【0844】

図21-29(C)は、演出モードC用の大当たり中示唆演出決定テーブルの一例を示す説明図である。図21-29(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。

【0845】

ステップ150IWS905~S906の処理が実行されることによって、本特徴部150IW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。

【0846】

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150IWS907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。

【0847】

ステップ150IWS905の処理が実行されることによって、本特徴部150IW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。

【0848】

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21-29(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。

【0849】

なお、図21-29(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。

【0850】

また、図 2 1 - 2 9 (A) に示す例では、特定期間に大当たりとなったときには、必ず大当たり中示唆演出が実行されるように構成されているが、低い割合で実行されない場合があるようにしてもよい。この場合には、設定値に応じて実行されない割合を異ならせるようにしてもよい。また、図 2 1 - 2 9 (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。

【0851】

また、本特徴部 1 5 0 I W では、特定期間に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もとづいて、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。

10

【0852】

本特徴部 1 5 0 I W では、設定値に応じて異なる割合で大当たり中示唆演出を実行可能であるが、これは、設定値に応じて大当たり中示唆演出（第 1 演出態様、第 2 演出態様、第 3 演出態様および第 4 演出態様を含む）の実行割合が異なること、設定値に応じて第 1 演出態様、第 2 演出態様、第 3 演出態様および第 4 演出態様の実行比率が異なること、設定値に応じて特定の演出態様（例えば、第 3 演出態様）のみ実行割合が異なることを含む概念である。

20

【0853】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、役物演出の実行の有無を決定する（ステップ 1 5 0 I W S 9 0 7）。

【0854】

ここでは、例えば、図 2 1 - 3 0 (A 1) に示すように、画像表示装置 5 の上方に、可動部材 1 5 0 I W 1 0 1 が設けられているものとする。このような構成において、役物演出が実行されると、図 2 1 - 3 0 (B 2) に示すように、可動部材 1 5 0 I W 1 0 1 が画像表示装置 5 の前面に移動する制御が行われる。

【0855】

30

図 2 1 - 3 0 (A 1) , (B 2) に示すように、役物演出が実行されると、可動部材 1 5 0 I W 1 0 1 が画像表示装置 5 の前面に移動するため、画像表示装置 5 において大当たり中示唆演出によりセリフ画像が表示される位置が視認しづらくなる。本特徴部 1 5 0 I W では、大当たり中示唆演出と役物演出とは、大当たり遊技におけるファンファーレ期間のうちの異なるタイミングで実行されるため、実際に画像表示装置 5 の前面に移動した可動部材 1 5 0 I W 1 0 1 が、大当たり中示唆演出により表示されているセリフ画像を覆い隠すことはない。しかし、ファンファーレ期間中に、役物演出により可動部材 1 5 0 I W 1 0 1 が動作すると、可動部材 1 5 0 I W 1 0 1 に遊技者の注意が向いて、大当たり中示唆演出により表示されているセリフ画像を見落としてしまうおそれがある。そこで、ステップ 1 5 0 I W S 9 0 7 では、図 2 1 - 2 9 (D) に示す役物演出決定テーブルを用いることによって、大当た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、大当た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、大当た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、大当た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。

40

【0856】

なお、大当たり中示唆演出の実行が決定されているときには、大当た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、大当たり中示唆演出をエンディング期間に行う）、大当た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、大当たり中示唆演出の実行が決定されていると

50

きには、可動部材 150IW101 の動作態様を変化させて（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して）、または大当たり中示唆演出によるセリフ画像の表示位置を変更して、大当た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、大当た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 21-29（D）に示す例に限らず、大当た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。

【0857】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、役物演出を実行しない場合には（ステップ 150IWS908 の N）、導光板演出の有無を決定する（ステップ 150IWS909）。 10

【0858】

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 150IW103 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 150IW103 は、発光体によって導光板 150IW103 の端面から導光板 150IW103 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 150IW103 に設けられた反射部から遊技機の前面に光を出射させる導光板演出を実行可能である。このような構成において、導光板演出が実行されると、図 21-30（B3）に示すように、導光板 150IW103 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 20 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。

【0859】

ステップ 150IWS909 では、図 21-29（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 21-30（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・・・」） 150IW104 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。 30

【0860】

次に、パズル演出の演出態様について説明する。図 21-32～図 21-34 は、パズル演出の演出態様の一例を示す説明図である。図 21-32（A）に示すように、パズル演出の実行を決定しなかった飾り図柄の変動表示においては、画像表示装置 5 においてパズル演出の演出表示は表示されず、左中右の飾り図柄の変動表示が表示される。次いで、図 21-32（B）に示すように、変動時間を終了して飾り図柄の停止図柄が停止表示され、さらに、図 21-32（C）に示すように、次の飾り図柄の変動表示が開始されたものとする。図 21-32（C）に示す例では、飾り図柄の変動表示を開始するときに、パズル演出の実行が決定されたとともに、パズル演出の演出態様としてパズル演出 2 が決定されたものとする。そして、図 21-32（C）に示すように、例えば、画像表示装置 5 の表示画面の左下方においてパズル演出の演出画面（パズル演出画面） 150IW106 40 50

が表示され、パズル演出が開始される。

【0861】

図21-32(D)は、図21-32(C)に示したパズル演出画面150IW106を拡大して示したものである。図21-32(D)に示すように、パズル演出画面150IW106には、パズル150IW107(パズル1)、パズル150IW108(パズル2)、およびパズル150IW109(パズル3)が表示されている。また、図21-32(D)に示す例では、パズル150IW107(パズル1)には既に1つのピース150IW107-1が集まった状態であり、パズル150IW108(パズル2)にはまだ1つもピースが集まっておらず、パズル150IW109(パズル3)には既に2つのピースが集まった状態である場合が示されている。

10

【0862】

次いで、パズル演出2が決定されていることにもとづいて、図21-33(E)に示すように、パズル演出画面150IW106内において、新たなピース150IW108-1が1つ飛んできて、パズル150IW107(パズル1)～パズル150IW109(パズル3)のいずれに新しいパズルがはまるかを煽るような演出が実行される。そして、図21-33(F)に示すように、最終的にパズル150IW108(パズル2)内にその新たなピース150IW108-1がはまり、パズル150IW108(パズル2)のピースが1つ増加するような演出が実行される。そして、その飾り図柄の変動表示を終了すると、パズル演出画面150IW106が消去され、パズル演出が終了する。

20

【0863】

次いで、図21-33(G)に示すように、次の飾り図柄の変動表示では、パズル演出の実行が決定されなかったものとし、図21-33(G)に示すように、画像表示装置5においてパズル演出の演出表示は表示されず、左中右の飾り図柄の変動表示が表示される。

【0864】

次いで、その後、パズル演出が実行されることなく、飾り図柄の変動表示が実行されない状態となり、図21-33(H)に示すように、画像表示装置5において客待ちデモンストレーション表示が表示されている状態になったものとする。本例では、客待ちデモンストレーション表示中となると、図21-33(H)に示すように、例えば、画像表示装置5の表示画面の左下方においてパズル表示の表示画面(パズル表示画面)150IW110が表示され、パズル表示の表示が開始されて、パズル150IW107(パズル1)、パズル150IW108(パズル2)、およびパズル150IW109(パズル3)それぞれの現在のピースの集まり具合が表示される。

30

【0865】

その後、再び遊技が開始され、複数回の飾り図柄の変動表示が実行され、パズル演出も複数回実行されたものとする。そして、その後のある飾り図柄の変動表示を開始するときに、パズル演出の実行が決定されたとともに、パズル演出の演出態様としてパズル演出2が決定されたものとし、パズル演出画面150IW106が表示されてパズル演出が開始されたものとする。図21-34(I)は、その飾り図柄の変動表示において表示されるパズル演出画面150IW106を拡大して示したものである。図21-34(I)に示す例では、パズル150IW107(パズル1)には既に3つのピース150IW107-1が集まった状態であり、パズル150IW108(パズル2)には既に4つのピースが集まった状態であり、パズル150IW109(パズル3)には既に4つのピースが集まった状態である場合が示されている。

40

【0866】

次いで、パズル演出2が決定されていることにもとづいて、図21-34(J)に示すように、パズル演出画面150IW106内において、新たなピース150IW108-5が1つ飛んできて、パズル150IW107(パズル1)～パズル150IW109(パズル3)のいずれに新しいパズルがはまるかを煽るような演出が実行される。そして、図21-34(K)に示すように、最終的にパズル150IW108(パズル2)内にそ

50

の新たなピース150IW108-5がはまり、パズル150IW108（パズル2）のピースが1つ増加するような演出が実行される。この場合、図21-34（K）に示すように、パズル150IW108（パズル2）内のピースが最大数である5つまで揃い、パズル150IW108（パズル2）が完成したことから、画像表示装置5において「パズル2完成！」などの文字表示が表示される。そして、例えば、図21-34（L）に示すように、完成したパズル150IW108（パズル2）内に「2」も文字が浮かび上がり、設定されている設定値が設定値「2」であることが示唆される。

【0867】

なお、図21-34（L）に示す例では、「2」という数字が表示されることによって、設定値「2」であることが直接示唆され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、そのような直接的な表現ではなく、パズルが完成することによって設定値「2」に対応した絵（設定値「2」を連想させるような絵）が浮かび上がって表示されるようなものであってもよい。

10

【0868】

なお、図21-32～図21-34では、パズル2が完成して設定値「2」であることが示唆される場合を示したが、設定値「1」や設定値「3」を示唆する場合も同様の演出態様によってパズル演出が実行される。

【0869】

なお、本特徴部150IW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5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。

20

30

【0870】

また、本特徴部150IWでは、画像表示装置5の表示領域にて飾り図柄を可変表示させているが、表面に飾り図柄を配したドラム状の可動体を駆動させることにより飾り図柄を可変表示させてもよい（つまり、所謂ドラム型の遊技機にも適用してもよい）。あるいは、表面に飾り図柄を配したベルト状の可動体を駆動させることにより飾り図柄を可変表示させてもよい（つまり、所謂ベルトリール型の遊技機にも適用してもよい）。このような、ドラム型またはベルトリール型の遊技機では、設定変更を行った後の初回変動開始時に、ドラム状またはベルト状の可動体が通常時とは異なる特徴的な動作を行う（または特徴的な動作が発生してしまう）場合がある。そこで、設定変更を行った後の初回変動においては、変動開始時に可動体を視認しづらくする導光板演出を実行する（または実行する割合を高くする）ようにしてもよい。このような構成により、設定変更を行ったことを遊技者に気付かれにくくすることができる。

40

【0871】

また、本特徴部150IW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、

50

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。

【0872】

また、本特徴部 150IW 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。

10

【0873】

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。

【0874】

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。

20

【0875】

以上、特徴部 150IW 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。

【0876】

（変形例 1）

例えば、前記特徴部 150IW では、セキュリティカバー 150IW500A を外枠 150IW001a 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 150IW003 側に設けてもよい。具体的には、変形例 1 として図 21-35（A）及び図 21-35（B）に示すように、短片 150IW500Ba と長片 150IW500Bb とから成るセキュリティカバー 150IW500B を、例えば、基板ケース 150IW201 に対して、長片 150IW500Bb の右端部が設定キー 150IW051 を含む基板ケース 150IW201 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。

30

【0877】

一方、遊技機用枠 150IW003 を開放した際には、基板ケース 150IW201 に対してセキュリティカバー 150IW500B を右側方にスライド移動させることによって、長片 150IW500Bb の左部に形成された貫通口 150IW500Bc を介して設定キー 150IW051 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 150IW003 が閉鎖されているときは、セキュリティカバー 150IW500B（長片 150IW500Bb）が設定キー 150IW051 を被覆した状態で基板ケース 150IW201 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 150IW003 が開放されているときには、基板ケース 150IW201 に対してセキュリティカバー 150IW500B を右方向にスライド移動させて設定キー 150IW051 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。

40

【0878】

50

より詳しくは、図21-35(A)及び図21-35(B)に示すように、遊技機用枠150IW003の閉鎖時は、セキュリティカバー150IW500Bの基板ケース150IW201からの突出寸法が長さL1である一方で、遊技機用枠150IW003を開放した際には、基板ケース150IW201に対してセキュリティカバー150IW500B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150IW500Bの基板ケース150IW201からの突出寸法が長さL2に伸長される($L2 > L1$)。

【0879】

つまり、図21-36(A)に示すように、遊技機用枠150IW003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150IW500Bを基板ケース150IW201からの突出寸法が長さL2となるまで基板ケース150IW201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150IW051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21-36(B)に示すように、セキュリティカバー150IW500Bを基板ケース150IW201からの突出寸法が長さL1となるまで基板ケース150IW201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150IW500Bが外枠150IW001aの前端部に当接してしまい、遊技機用枠150IW003を閉鎖することが不可能となっている。

【0880】

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150IW003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150IW500Bによる設定キー150IW051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150IW003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。

【0881】

尚、遊技機用枠150IW003を閉鎖している状態では、短片150IW500Baの前端部が外枠150IW001aと遊技機用枠150IW003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150IW500Bにより設定キー150IW051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150IW500Bが左右方向に移動されるようになっている

【0882】

(変形例2)

更に、セキュリティカバーを遊技機用枠150IW003側に設ける形態としては、変形例2として図21-37(A)及び図21-37(B)に示すように、セキュリティカバー150IW500Cの左端部を遊技機用枠150IW003の背面側に設けられた上下方向を向く枢軸150IW500Cdを中心として、設定キー150IW051を含む基板ケース150IW201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150IW003の閉鎖時には、短片150IW500Caの前端部が外枠150IW001aの右側面に設けられた係止部150IW500Ccに係止され、長片150IW500Cbが設定キー150IW051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ようにすればよい。

【0883】

そして、遊技機用枠150IW003を開放した際には、基板ケース150IW201に対してセキュリティカバー150IW500Cを枢軸150IW500Cd周り(平面視で反時計回り)に回転させることによって設定キー150IW051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150IW003が閉鎖されているときは、セキュリティカバー150IW500C(長片150IW500Cb)が設定キー150IW051を被覆した状態で回転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 150IW003 が開放されているときには、基板ケース 150IW201 に対してセキュリティカバー 150IW500C を枢軸 150IW500Cd 周り（平面視で反時計回り）に回動させて設定キー 150IW051 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。

【0884】

より詳しくは、図 21-38（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 150IW500C は、枢軸 150IW500Cd 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 150IW051 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 21-38（B）に示すように、セキュリティカバー 150IW500C 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 150IW500C によって設定キー 150IW051 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 150IW500C が外枠 150IW001a の前端部に当接してしまい、遊技機用枠 150IW003 を閉鎖することが不可能となっている。

【0885】

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 150IW003 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 150IW500C による設定キー 150IW051 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 150IW003 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。

【0886】

（変形例 3）

また、前記特徴部 150IW では、遊技機用枠 150IW003 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 150IW003a 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 150IW003a 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 21-39（A）～図 21-39（C）に示すように、遊技機用枠 150IW003 下部に貫通口 150IW003b を形成し、該貫通口 150IW003b を介して設定キー 150IW051 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 150IW051 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。

【0887】

このように貫通口 150IW003b を介して設定キー 150IW051 を操作可能とする場合には、貫通口 150IW003b を開閉可能な扉体 150IW003c を設け、該扉体 150IW003c が閉鎖されている状態では設定キー 150IW051 の操作規制されるようにすればよい。尚、図 21-39（B）及び図 21-39（C）に示すように、扉体 150IW003c を遊技機用枠 150IW003 の正面側に設ける場合は、ガラス扉枠 150IW003a を閉鎖することによって扉体 150IW003c がガラス扉枠 150IW003a と遊技機用枠 150IW003 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 150IW003a の閉鎖時に設定キー 150IW051 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。

【0888】

以上に説明したように、本特徴部 150IW には、以下に示す第 1 発明が含まれている。つまり、従来、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成されたパチンコ遊技機として、例えば、特開 2010-200902 号公報に記載されたものがある。特開 2010-200902 号公報には、設定値にもとづく

演出の表示制御を行い、キリン、ゾウ、ライオンの各キャラクタ画像を表示させる処理を所定のタイミングで実行することが記載されている。また、所定のタイミングとは、例えば特別図柄の変動時などが考えられるが、さらに定期的（全変動時、所定変動回数ごとなど）でもよいし、不定期（乱数抽選で当選した場合など）であってもよいことが記載されている。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成した遊技機において、必ずしも演出効果を高めることはできない。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度が異なる複数の設定値（例えば、設定値「1」～設定値「3」）のうちいずれかの設定値に設定可能な遊技機であって、

10

示唆演出（例えば、パズル演出）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150 IWS606でパズル演出を含むプロセステーブルを選択してステップ150 IWS608および可変表示中演出処理（ステップS172）を実行する部分）を備え、

前記示唆演出実行手段は、

複数の特定構成要素（例えば、パズル150 IW107（パズル1）の各ピース）が集まる表示を行った場合に、前記示唆演出として特定示唆演出（例えば、パズル150 IW107（パズル1）において最大数（例えば、5個）までのピースが全て集まってパズル150 IW107（パズル1）が完成することにより、設定値「1」が示唆される演出）を実行可能であり、

20

複数の特別構成要素（例えば、パズル150 IW109（パズル3）の各ピース）が集まる表示を行った場合に、前記示唆演出として特別示唆演出（例えば、パズル150 IW109（パズル3）において最大数（例えば、5個）までのピースが全て集まってパズル150 IW109（パズル3）が完成することにより、設定値「3」が示唆される演出）を実行可能であり、

設定されている設定値に応じて異なる態様により、前記特定構成要素と前記特別構成要素とが集まる表示を行う（例えば、図21-27（B）に示すように、設定値「1」の場合には、パズル演出1の実行割合が若干高く、パズル150 IW107（パズル1）のピースが若干集まりやすい。また、例えば、図21-27（D）に示すように、設定値「3」の場合には、パズル演出3の実行割合が若干高く、パズル150 IW109（パズル3）のピースが若干集まりやすい。）

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、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成した遊技機において、演出効果を高めることができる。

【0889】

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1発明の手段Aの遊技機として、

遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、設定値「1」～設定値「3」）のうちいずれかの設定値に設定可能な遊技機であって、

示唆演出（例えば、パズル演出）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150 IWS606でパズル演出を含むプロセステーブルを選択してステップ150 IWS608および可変表示中演出処理（ステップS172）を実行する部分）を備え、

40

前記示唆演出実行手段は、

複数の特定構成要素（例えば、パズル150 IW107（パズル1）の各ピース）が集まる表示を行った場合に、前記示唆演出として特定示唆演出（例えば、パズル150 IW107（パズル1）において最大数（例えば、5個）までのピースが全て集まってパズル150 IW107（パズル1）が完成することにより、設定値「1」が示唆される演出）を実行可能であり、

複数の特別構成要素（例えば、パズル150 IW109（パズル3）の各ピース）が集

50

まる表示を行った場合に、前記示唆演出として特別示唆演出（例えば、パズル１５０ＩＷ１０９（パズル３）において最大数（例えば、５個）までのピースが全て集まってパズル１５０ＩＷ１０９（パズル３）が完成することにより、設定値「３」が示唆される演出）を実行可能であり、

設定されている設定値に応じて異なる態様により、前記特定構成要素と前記特別構成要素とが集まる表示を行い（例えば、図２１－２７（Ｂ）に示すように、設定値「１」の場合には、パズル演出１の実行割合が若干高く、パズル１５０ＩＷ１０７（パズル１）のピースが若干集まりやすい。また、例えば、図２１－２７（Ｄ）に示すように、設定値「３」の場合には、パズル演出３の実行割合が若干高く、パズル１５０ＩＷ１０９（パズル３）のピースが若干集まりやすい。）、

10

さらに、

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、

動作可能に設けられた可動体（例えば、可動体１７７ＳＧ３０２Ｌ，１７７ＳＧ３０２Ｒ）と、

有効期間（例えば、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間）中に前記検出手段によって遊技者の動作が所定期間に亘って検出されたことにもとづいて、前記可動体を遊技者の動作と連動して動作させる特定演出（例えば、可動体演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図８－２４に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

20

を備え、

前記特定演出実行手段は、

第１の状況であるときに前記検出手段によって遊技者の動作が検出された場合には、前記可動体を第１動作態様にて動作させ（例えば、図８－２８に示すように、可動体１７７ＳＧ３０２Ｌ，１７７ＳＧ３０２Ｒが原点位置に配置されている状態でプッシュボタン３１Ｂが操作された場合は、移動用モータ１７７ＳＧ３９１Ｌ，１７７ＳＧ３９１Ｒを速度優先モードにて駆動させることで可動体１７７ＳＧ３０２Ｌ，１７７ＳＧ３０２Ｒを高速且つ低トルクで動作させる部分）、

前記第１の状況とは異なる第２の状況であるときに前記検出手段によって遊技者の動作が検出された場合には、前記可動体を第２動作態様にて動作させる（例えば、図８－２８に示すように、可動体１７７ＳＧ３０２Ｌ，１７７ＳＧ３０２Ｒが原点位置に配置されていない状態でプッシュボタン３１Ｂが操作された場合は、移動用モータ１７７ＳＧ３９１Ｌ，１７７ＳＧ３９１Ｒをトルク優先モードにて駆動させることで可動体１７７ＳＧ３０２Ｌ，１７７ＳＧ３０２Ｒを低速で動作させる部分）

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、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成した遊技機において、演出効果を高めることができる。また、遊技者の動作が検出されたときの状況によって可動体の動作態様が変化するので、演出効果を向上できる。

【０８９０】

なお、本例では、特定構成要素や特別構成要素としてパズルのピースなどの画像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、特定構成要素や特別構成要素として様々な楽器の音を音出力して、音出力された音が揃うことにより設定されている設定値を示唆可能に構成してもよい。

40

【０８９１】

また、本例では、「設定されている設定値に応じて異なる態様により、前記特定構成要素と前記特別構成要素とが集まる表示を行う」態様の具体例として、図２１－２７に示すように、設定値に対応したパズルのピースが若干集まりやすいように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、設定値に応じて、パズルが最大値（本例では、５）まで集まってパズルが完成するか否かを異ならせたり、途中までのパズルのピースの集まり方を異ならせたり、パズルのピースの獲得しやすさを異ならせたりするなど

50

、様々な態様が考えられる。

【0892】

また、本例では、飾り図柄の変動表示中にパズル演出が実行されてパズルのピースが集まっていく演出を行う場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当り遊技中に何らかのパズル演出を実行してパズルのピースが集まっていく演出を行うように構成してもよい。

【0893】

更には、第1発明の手段2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が特定設定値（例えば、設定値「1」）である場合に、特定示唆演出を実行可能である一方、特別示唆演出は実行不能である（例えば、演出制御CPU120は、ステップ150IWS813でYの場合には、ステップ150IWS815～S818を実行してパズル演出1を実行可能であるが、ステップ150IWS813でNおよびステップ150IWS814でYの場合には、ステップ150IWS815～S818に移行せず、パズル演出をキャンセルする）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成した遊技機において、演出効果を高めることができる。

【0894】

なお、本例では、設定値「1」である場合にはパズル1以外が完成する場合はないようにし、設定値「2」である場合にはパズル2以外が完成する場合はないようにし、設定値「3」である場合にはパズル3以外が完成する場合はないように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、特に有利度が低い設定値「1」である場合に、有利度が高い設定値「3」に対応したパズル3が完成する場合がないように制限し、それ以外のケースについては実際に設定されている設定値に対応したパズル以外のパズルが完成する場合があるように構成してもよい。

【0895】

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、所定条件が成立したこと（例えば、ステップ150IWS802のパズル演出の有無の抽選処理に当選したこと）にもとづいて、特定構成要素または特別構成要素を集める表示を行うか否かの演出（例えば、図21-33（E）および図21-34（J））に示すように、新たなピースが1つ飛んできて、パズル150IW107（パズル1）～パズル150IW109（パズル3）のいずれに新しいパズルがはまるかを煽るような演出）を実行する

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成した遊技機において、演出効果を高めることができる。

【0896】

なお、本例では、新たなピースが1つ飛んできて、パズル150IW107（パズル1）～パズル150IW109（パズル3）のいずれに新しいパズルがはまるかを煽るような演出を実行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、ピースを獲得できるか否かを煽るような演出を実行したり、複数のピースを表示した上でそれらのピースのうちのいずれを獲得できるかを煽るような演出を実行したりしてもよく、様々な態様が考えられる。

【0897】

また、本例では、「所定条件」として、変動表示ごとに抽選処理を行い、抽選処理に当選したことにもとづいて所定条件が成立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、大当たりとなったことにもとづいて所定条件が成立したのものとしてパズル演出を実行したり、所定の予告演出の出現にもとづいて所定条件が成立したのものとしてパズル演出を実行したりしてもよく、所定条件として様々な態様が考えられる。

【0898】

更には、第1発明の手段4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がいずれの設定値であっても、特定構成要素および特別構成要素を集める表示を行うことが可能である（例えば、図21-27に示すように、いずれのパズル演出態様決定テーブルA~Dにおいても、パズル演出1~3のいずれかの実行割合が他のパズル演出よりも精々1~3%高いだけであるので、パズル1~3のいずれのピースもある程度集まりやすい）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成した遊技機において、演出効果を高めることができる。

【0899】

10

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、集めている途中の特定構成要素および特別構成要素の状態を確認可能な表示（例えば、図21-33（H）に示すパズル表示画面150IW110）を行う（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ150IWS518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、遊技機の稼働を促進することができる。すなわち、本例では、集めている途中のパズルのピースの状態を見せることによって、遊技機の稼働を促進することができる。特に、本例では、変動回数が1000回以下である場合には、有利度が高い設定値「3」に対応したパズルのピースが集まりやすいので、遊技者に対して有利度が高い設定であると期待させることができ、遊技機の稼働を促進することができる。

20

【0900】

なお、本例では、客待ちデモンストレーション表示中にパズル表示画面150IW110を表示して、各パズルのピースの獲得状況を確認したり、完成したパズルの状況を確認したりできるように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、各パズルのピースの獲得状況や、完成したパズルの状況をインタフェース画面に組み込んで常時表示することにより、常時確認できるように構成してもよい。

【0901】

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、設定されている設定値が有利度が低い設定値であっても、高い有利度に対応した特別構成要素が所定数（例えば、3~4個）まで集まる表示を行うことが可能である（例えば、図21-27（A）に示すように、パズル演出態様決定テーブルAでは、パズル演出3の決定割合が他のパズル演出1、2の決定割合と比較して2~3%高くなっており、遊技機の電源投入後、飾り図柄の変動表示を1000回実行するまでは、パズル演出3が実行されてパズル3のピースが1つ増加する割合が若干高い）

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、遊技機の稼働を促進することができる。

【0902】

更には、第1発明の手段7の遊技機として、

いずれの設定値に設定されているかを特定可能な設定値情報（例えば、設定値コマンド）を出力可能な情報出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ150IWS047、S108を実行する部分）を備え、

40

示唆演出実行手段は、

前記情報出力手段から入力された前記設定値情報にもとづいて、示唆演出（例えば、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当たり中示唆演出）を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ150IWS510~S516、S704~S709、S901~S906を実行する部分）、

前記示唆演出実行手段は、

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

50

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

前記設定値情報が正常に入力されなかった場合、前記示唆演出として前記第1示唆演出を実行せず、前記示唆演出として前記第2示唆演出を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ150 IWS515, S709, S906を実行することにより、第3演出態様による遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、第4演出態様による大当たり中示唆演出を実行しない）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成した遊技機において、遊技に対する興趣の低下を防止することができる。

10

【0903】

なお、本特徴部150 IWでは、例えば、演出制御用基板12に搭載されたRAM122は電源バックアップされていないものとし、各ピースカウンタの値などは遊技機の電源オフでリセットされてしまい、電源が再投入される時には各パズルがリセットされた状態で起動するものとする。なお、RAM122の少なくとも一部を電源バックアップして各ピースカウンタの値などをバックアップするように構成してもよいし、この場合、遊技店員のリセット操作に応じてRAM122に記憶された各ピースカウンタの値などをリセットできるように構成してもよい。

【0904】

また、上記の場合、例えば、遊技店の開店時に一部のパズルの一部のピースが集まっている状態で遊技機が起動するように構成してもよい。また、この場合、いずれのパズルのピースが集まっている状態で起動するかに応じて、設定値が示唆されるように構成してもよい。また、遊技店の開店時にいずれかのパズルが既に完成している状態で遊技機が起動するパターンもあるように構成してもよい。

20

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7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。

【0905】

また、本特徴部150 IWには、以下に示す第2発明が含まれている。つまり、従来、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成されたパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されたものがある。特開2010-200902号公報には、前枠を開いて設定キースイッチをON側に操作した状態で電源スイッチがON側に操作された場合に設定変更処理が実行されることが記載されている。また、設定変更処理では、設定値記憶手段以外のRAM領域がクリアされることが記載されている。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成した遊技機において、必ずしも適切に処理を行うことができないおそれがある。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第2発明の手段1の遊技機として、

30

遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、設定値「1」～設定値「3」）のうちいずれかの設定値に設定可能な遊技機であって、

40

遊技機への電源供給が開始されたときに操作されたことにもとづいて初期化处理（例えば、RAMクリア1処理、RAMクリア2処理）を実行可能に設けられた操作手段（例えば、クリアスイッチ）と、

遊技機への電源供給が開始されたときに前記操作手段が操作されたことを示す特定情報（例えば、RAMクリアフラグ）を記憶可能な特定情報記憶手段（例えば、RAM122）と、

設定値を変更するための設定値変更処理を含む複数の処理を実行する際に、前記特定情報を複数回用いて処理を実行する処理実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ150 IWS025, S034, S048を実行する部分）とを備えた

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、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成した遊技機において、好適に処理を行うことができる。特に、設定値の変更というある程度処理時間がかかる処理において、特定情報（本例では、RAMクリアフラグ）を記憶しておき、そのRAMクリアフラグを確認して処理を実行することによって、好適に処理を行うことができる。

【0906】

また、特開2010-200902号公報に記載の遊技機の問題を解決する第2発明の手段Aの遊技機として、

遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、設定値「1」～設定値「3」）のうちいずれかの設定値に設定可能な遊技機であって、

10

遊技機への電源供給が開始されたときに操作されたことにもとづいて初期化处理（例えば、RAMクリア1処理、RAMクリア2処理）を実行するために設けられた操作手段（例えば、クリアスイッチ）と、

遊技機への電源供給が開始されたときに前記操作手段が操作されたことを示す特定情報（例えば、RAMクリアフラグ）を記憶可能な特定情報記憶手段（例えば、RAM122）と、

設定値を変更するための設定値変更処理を含む複数の処理を実行する際に、前記特定情報を複数回用いて処理を実行する処理実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ150 IWS025, S034, S048を実行する部分）とを備え、

20

さらに、

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、

動作可能に設けられた可動体（例えば、可動体177SG302L, 177SG302R）と、

有効期間（例えば、プッシュボタン31Bの操作受付期間）中に前記検出手段によって遊技者の動作が所定期間に亘って検出されたことにもとづいて、前記可動体を遊技者の動作と連動して動作させる特定演出（例えば、可動体演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図8-24に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

30

を備え、

前記特定演出実行手段は、

第1の状況であるときに前記検出手段によって遊技者の動作が検出された場合には、前記可動体を第1動作態様にて動作させ（例えば、図8-28に示すように、可動体177SG302L, 177SG302Rが原点位置に配置されている状態でプッシュボタン31Bが操作された場合は、移動用モータ177SG391L, 177SG391Rを速度優先モードにて駆動させることで可動体177SG302L, 177SG302Rを高速且つ低トルクで動作させる部分）、

前記第1の状況とは異なる第2の状況であるときに前記検出手段によって遊技者の動作が検出された場合には、前記可動体を第2動作態様にて動作させる（例えば、図8-28に示すように、可動体177SG302L, 177SG302Rが原点位置に配置されていない状態でプッシュボタン31Bが操作された場合は、移動用モータ177SG391L, 177SG391Rをトルク優先モードにて駆動させることで可動体177SG302L, 177SG302Rを低速で動作させる部分）

40

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成した遊技機において、好適に処理を行うことができる。特に、設定値の変更というある程度処理時間がかかる処理において、特定情報（本例では、RAMクリアフラグ）を記憶しておき、そのRAMクリアフラグを確認して処理を実行することによって、好適に処理を行うことができる。また、遊技者の動作が検出されたときの状況によって可動体の動作態様が変化するので、演出効

50

果を向上できる。

【0907】

なお、有効期間中に検出手段によって遊技者の動作が所定期間に亘って検出されたことにもとづいて、可動体を遊技者の動作と連動して動作させる特定演出の態様によって設定値を示唆するようにしてもよい。例えば、有効期間中に遊技者の動作が所定期間に亘って検出される毎に第1動作態様や第2動作態様を複数種類の中から抽選等により選択するとともに、設定されている設定値によって第1動作態様の各動作態様の選択割合や第2動作態様の各動作態様の選択割合を異ならせることにより、設定されている設定値が遊技者にとって有利であるほど、特定種類の動作態様による動作が行われやすくなる（例えば、設定されている設定値が遊技者にとって有利であるほど、複数種類の第1動作態様において、より高速且つ低トルクとなる動作態様で動作させ、複数種類の第2動作態様において、より低速且つ高トルクとなる動作態様で動作させる割合が高くなる）ようにしてもよい。そのようにすれば、可動体の動作態様が変化に富み、しかも、各動作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。

10

また、有効期間中に検出手段によって遊技者の動作が所定期間に亘って検出されたことにもとづいて、可動体を遊技者の動作と連動して動作させる特定演出を行う際に、演出表示装置（画像表示装置5）によって設定値示唆演出を行うようにしてもよい。例えば、特定演出を行う際に演出表示装置にキャラクタを表示させ、該キャラクタを特定演出の実行毎に複数種類の中から抽選等により選択するとともに、設定されている設定値によって各キャラクタの選択割合を異ならせることにより、設定されている設定値が遊技者にとって有利であるほど、特定演出において特定種類のキャラクタによる演出が行われやすくなるようにしてもよい。そのようにすれば、特定演出が実行されれば設定値示唆演出が行われるようになるため、遊技興趣を一層向上させることができる。

20

【0908】

なお、本例では、「特定情報を複数回用いて」実行する処理として、ステップ1501WS025でRAMクリアフラグがセットされているか否かに応じてステップ1501WS026、S027で設定確認コマンドまたは設定変更コマンドを送信する処理を実行したり、ステップ1501WS034でRAMクリアフラグがセットされているか否かに応じてステップ1501WS035～S042の設定値を変更する処理を実行するか否かを制御したり、ステップ1501WS048でRAMクリアフラグがセットされているか否かに応じてステップ1501WS049、S051の復旧処理またはRAMクリア1処理を実行したりする場合を示したが、そのような態様にカギられない。例えば、特定情報（RAMクリアフラグ）がセットされているか否かに応じて設定値を変更する操作の直前に操作スイッチを有効にするか否かを制御したりしてもよい。

30

【0909】

更には、第2発明の手段2の遊技機として、

処理実行手段は、設定値変更処理において、操作手段の操作にもとづいて設定値を変更する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ1501WS039～S042を実行する部分）

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、操作手段を兼用できるので、コストの増加を抑えることができる。すなわち、本例では、RAM102の初期化のための操作を行う操作手段と、設定値の変更操作を行うための操作手段としてクリアスイッチを兼用で用いることができるので、コストの増加を抑えることができる。

【0910】

なお、本例では、クリアスイッチを兼用で用いることによって、遊技機への電源投入時にクリアスイッチの状態を複数回確認する必要があるので、遊技機への電源投入時に最初にクリアスイッチのオンを検出したときにRAMクリアフラグをセットし、以降はRAM102の初期化のためのクリアスイッチの操作が行われたか否かはRAMクリアフラグがセットされているか否かを確認するようにし、設定値の変更操作のためのクリアスイッチ

50

の操作はクリアスイッチ自体の状態を確認するようにすることによって、好適に処理を行うことができるようにしている。

【0911】

更には、第2発明の手段3の遊技機として、

遊技機への電源供給が開始されたときに操作手段が操作されたことにもとづいて通常の初期化処理（例えば、RAMクリア1処理）を実行する一方、遊技機への電源供給が開始されたときに異常を検出したことにもとづいて異常時の初期化処理（例えば、RAMクリア2処理）を実行する初期化処理実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ150 IWS015, S051を実行する部分）と、

前記通常の初期化処理において記憶内容がクリアされる第1記憶領域（例えば、RAM102のクリア記憶領域1）と、

前記異常時の初期化処理において記憶内容がクリアされる第2記憶領域（例えば、RAM102のクリア記憶領域2）とを備え、

特定情報記憶手段は、特定情報を前記第2記憶領域に記憶可能である（例えば、RAMクリアフラグは、RAM102のクリア記憶領域2にセットされる）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成した遊技機において、好適に処理を行うことができる。

【0912】

更には、第2発明の手段4の遊技機として、

操作手段の状態がオフ状態からオン状態に切り替わったことにもとづいて、前記操作手段が操作されたと判定可能な判定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ150 IWS041を実行する部分）を備え、

処理実行手段は、設定値変更処理において、前記判定手段によって前記操作手段が操作されたと判定されたことにもとづいて設定値を変更可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ150 IWS041でYのとき、ステップ150 IWS042を実行する）、

前記判定手段は、遊技機への電源供給が開始されたときの初回の前記操作手段の状態をオン状態として、前記操作手段が操作されたか否かを判定する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ150 IWS036でNのとき、ステップ150 IWS037を実行する）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成した遊技機において、好適に処理を行うことができる。

【0913】

更には、第2発明の手段5の遊技機として、

所定のタイマ割込が発生するごとにタイマ割込処理を実行可能なタイマ割込処理実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS21～S27を実行する部分）を備え、

処理実行手段は、遊技機への電源供給が開始されたあと前記タイマ割込処理が実行されるまでにおいて、特定情報を複数回用いて処理を実行する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ150 IWS025, S034, S048を実行する）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成した遊技機において、好適に処理を行うことができる。

【0914】

更には、第2発明の手段6の遊技機として、

いずれの設定値に設定されているかを特定可能な設定値情報（例えば、設定値コマンド）を出力可能な情報出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ150 IWS047, S108を実行する部分）を備え、

示唆演出実行手段は、

前記情報出力手段から入力された前記設定値情報にもとづいて、示唆演出（例えば、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当たり中示唆演出）を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ150 IWS510～S516，S704～S709，S901～S906を実行する部分）、

前記示唆演出実行手段は、

前記示唆演出として第1示唆演出（例えば、第3演出態様による遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、第4演出態様による大当たり中示唆演出）と第2示唆演出（例えば、第1演出態様による遊技前示唆演出や、遊技中示唆演出、大当たり中示唆演出）とを実行可能であり、

10

前記設定値情報が正常に輸入されなかった場合、前記示唆演出として前記第1示唆演出を実行せず、前記示唆演出として前記第2示唆演出を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ150 IWS515，S709，S906を実行することにより、第3演出態様による遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、第4演出態様による大当たり中示唆演出を実行しない）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成した遊技機において、遊技に対する興趣の低下を防止することができる。

なお、上記した第2発明の手段1の遊技機に適用できる第2発明の手段2～手段6の遊技機は、上記した第2発明の手段Aの遊技機にも適用することができる。

20

【0915】

また、本特徴部150 IWには、以下に示す第3発明が含まれている。つまり、従来、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成されたパチンコ遊技機として、例えば、特開2017-60546号公報に記載されたものがある。特開2017-60546号公報には、RAMクリアスイッチが操作され、設定キースイッチがオン状態であれば、初期設定2が実行され、抽選確率を変更することが記載されている。また、設定キースイッチは、設定スイッチを有効するために使用され、設定スイッチが示す設定1～3に対応した特図の当り抽選確率が設定されることが記載されている。しかしながら、特開2017-60546号公報に記載の遊技機にあっては、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成した遊技機において、必ずしも適切に処理を行うことができないおそれがある。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第3発明の手段1の遊技機として、

30

遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、設定値「1」～設定値「3」）のうちいずれかの設定値に設定可能な遊技機であって、

操作手段（例えば、クリアスイッチ）と、

遊技機への電源供給が開始されたときに前記操作手段が操作されたことにもとづいて、設定値を変更するための設定値変更処理を実行可能な処理実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ150 IWS039～S042を実行する部分）と、

前記操作手段の状態がオフ状態からオン状態に切り替わったことにもとづいて、前記操作手段が操作されたと判定可能な判定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ150 IWS041を実行する部分）とを備え、

40

前記処理実行手段は、前記設定値変更処理において、前記判定手段によって前記操作手段が操作されたと判定されたことにもとづいて設定値を変更可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ150 IWS041でYのとき、ステップ150 IWS042を実行する）、

前記判定手段は、前記設定値変更処理が開始されたときの初回の前記操作手段の状態をオン状態として、前記操作手段が操作されたか否かを判定する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ150 IWS036でNのとき、ステップ150 IWS037を実行する）

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、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成した遊技機において、好適に処理を行うことができる。すなわち、操作手段（本例では、クリアスイッチ）が継続して押下されている状態であるにもかかわらず、意図せず設定値を変更してしまう事態を防止することができ、好適に処理を行うことができる。

【0916】

また、特開2017-60546号公報に記載の遊技機の問題を解決する第3発明の手段Aの遊技機として、

遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値（例えば、設定値「1」～設定値「3」）のうちいずれかの設定値に設定可能な遊技機であって、

10

操作手段（例えば、クリアスイッチ）と、

遊技機への電源供給が開始されたときに前記操作手段が操作されたことにもとづいて、設定値を変更するための設定値変更処理を実行可能な処理実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ150 IWS039～S042を実行する部分）と、

前記操作手段の状態がオフ状態からオン状態に切り替わったことにもとづいて、前記操作手段が操作されたと判定可能な判定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ150 IWS041を実行する部分）とを備え、

前記処理実行手段は、前記設定値変更処理において、前記判定手段によって前記操作手段が操作されたと判定されたことにもとづいて設定値を変更可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ150 IWS041でYのとき、ステップ150 IWS042を実行する）、

20

前記判定手段は、前記設定値変更処理が開始されたときの初回の前記操作手段の状態をオン状態として、前記操作手段が操作されたか否かを判定し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ150 IWS036でNのとき、ステップ150 IWS037を実行する）、

さらに、

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、

動作可能に設けられた可動体（例えば、可動体177 SG302L, 177 SG302R）と、

30

有効期間（例えば、プッシュボタン31Bの操作受付期間）中に前記検出手段によって遊技者の動作が所定期間に亘って検出されたことにもとづいて、前記可動体を遊技者の動作と連動して動作させる特定演出（例えば、可動体演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図8-24に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

第1の状況であるときに前記検出手段によって遊技者の動作が検出された場合には、前記可動体を第1動作態様にて動作させ（例えば、図8-28に示すように、可動体177 SG302L, 177 SG302Rが原点位置に配置されている状態でプッシュボタン31Bが操作された場合は、移動用モータ177 SG391L, 177 SG391Rを速度優先モードにて駆動させることで可動体177 SG302L, 177 SG302Rを高速且つ低トルクで動作させる部分）、

40

前記第1の状況とは異なる第2の状況であるときに前記検出手段によって遊技者の動作が検出された場合には、前記可動体を第2動作態様にて動作させる（例えば、図8-28に示すように、可動体177 SG302L, 177 SG302Rが原点位置に配置されていない状態でプッシュボタン31Bが操作された場合は、移動用モータ177 SG391L, 177 SG391Rをトルク優先モードにて駆動させることで可動体177 SG302L, 177 SG302Rを低速で動作させる部分）

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、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成した遊技機において、好適に処理を行うことができる。すなわち、操作手段（本例では、クリアスイッチ）が継続して押下されている状態であるにもかかわらず、意図せず設定値を変更してしまう事態を防止することができ、好適に処理を行うことができる。また、遊技者の動作が検出されたときの状況によって可動体の動作態様が変化するので、演出効果を向上できる。

【0917】

更には、第3発明の手段2の遊技機として、

遊技機への電源供給が開始されたときに操作手段が操作されたことを示す特定情報（例えば、RAMクリアフラグ）を記憶可能な特定情報記憶手段（例えば、RAM122）を備え、

10

処理実行手段は、設定値変更処理を含む複数の処理を実行する際に、前記特定情報を複数回用いて処理を実行する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ150 IWS025, S034, S048を実行する部分）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成した遊技機において、好適に処理を行うことができる。

【0918】

更には、第3発明の手段3の遊技機として、

遊技機への電源供給が開始されたときに操作手段が操作されたことにもとづいて通常の初期化処理（例えば、RAMクリア1処理）を実行する一方、遊技機への電源供給が開始されたときに異常を検出したことにもとづいて異常時の初期化処理（例えば、RAMクリア2処理）を実行する初期化処理実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ150 IWS015, S051を実行する部分）と、

20

前記通常の初期化処理において記憶内容がクリアされる第1記憶領域（例えば、RAM102のクリア記憶領域1）と、

前記異常時の初期化処理において記憶内容がクリアされる第2記憶領域（例えば、RAM102のクリア記憶領域2）とを備え、

特定情報記憶手段は、特定情報を前記第2記憶領域に記憶可能である（例えば、RAMクリアフラグは、RAM102のクリア記憶領域2にセットされる）

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、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成した遊技機において、好適に処理を行うことができる。

【0919】

更には、第3発明の手段4の遊技機として、

前回の操作手段の状態を記憶する第1状態記憶手段（例えば、前回クリアスイッチバッファ）と、

今回の前記操作手段の状態を記憶する第2状態記憶手段（例えば、クリアスイッチバッファ）とを備え、

判定手段は、前記第1状態記憶手段の記憶内容がオフ状態であり且つ前記第2状態記憶手段の記憶内容がオン状態であることにもとづいて、前記操作手段が操作されたと判定可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ150 IWS041を実行する）、

40

前記第1状態記憶手段は、設定値変更処理が開始されたときの初回の前記操作手段の状態としてオン状態を記憶する（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ150 IWS037を実行する）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成した遊技機において、好適に処理を行うことができる。

【0920】

50

更には、第3発明の手段5の遊技機として、

いずれの設定値に設定されているかを特定可能な設定値情報（例えば、設定値コマンド）を出力可能な情報出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ150 IWS047, S108を実行する部分）を備え、

示唆演出実行手段は、

前記情報出力手段から入力された前記設定値情報にもとづいて、示唆演出（例えば、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当たり中示唆演出）を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ150 IWS510～S516, S704～S709, S901～S906を実行する部分）、

前記示唆演出実行手段は、

前記示唆演出として第1示唆演出（例えば、第3演出態様による遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、第4演出態様による大当たり中示唆演出）と第2示唆演出（例えば、第1演出態様による遊技前示唆演出や、遊技中示唆演出、大当たり中示唆演出）とを実行可能であり、

前記設定値情報が正常に輸入されなかった場合、前記示唆演出として前記第1示唆演出を実行せず、前記示唆演出として前記第2示唆演出を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ150 IWS515, S709, S906を実行することにより、第3演出態様による遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、第4演出態様による大当たり中示唆演出を実行しない）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成した遊技機において、遊技に対する興趣の低下を防止することができる。

なお、上記した第3発明の手段1の遊技機に適用できる第3発明の手段2～手段5の遊技機は、上記した第3発明の手段Aの遊技機にも適用することができる。

【0921】

また、本特徴部150 IWには、以下に示す第4発明が含まれている。つまり、従来、設定操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能に構成され、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成されたパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されたものがある。特開2010-200902号公報には、変更前後の設定値に対応する変動停止コマンド（設定値指定コマンド）を主制御基板から演出制御基板に送信し、その変動停止コマンドにより得られる変更前後の設定値にもとづいて、麒麟、ゾウ、ライオンの3種類のキャラクタに対応する3種類の演出パターンによる表示を行うことが記載されている。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、設定値情報（設定値指定コマンド）が正常でなかったときに誤った示唆演出が実行されてしまう可能性があり、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、却って遊技に対する興趣を低下させてしまうおそれがある。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第4発明の手段1の遊技機として、

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

設定操作にもとづいて複数段階の設定値（例えば、設定値「1」～設定値「3」）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ150 IWS042を実行する部分）と、

設定されている設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS114～S117を実行する部分）と、

いずれの設定値に設定されているかを特定可能な設定値情報（例えば、設定値コマンド）を出力可能な情報出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ150 IWS047, 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

10

20

30

40

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150 IWS 510~S 516, S 704~S 709, S 901~S 906を実行する部分)とを備え、

前記示唆演出実行手段は、前記情報出力手段から出力された前記設定値情報が正常でなかった場合、前記複数段階の設定値のうち遊技者にとって有利度が低い所定の設定値に設定されているものとして、前記示唆演出を実行可能である(例えば、演出制御用CPU120は、ステップ150 IWS 513, S 707, S 904を実行する部分)

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

10

【0922】

また、特開2010-200902号公報に記載の遊技機の問題を解決する第4発明の手段Aの遊技機として、

遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)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150 IWS 042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S 114~S 117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100におけるステップ150 IWS 047, S 108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150 IWS 510~S 516, S 704~S 709, S 901~S 906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150 IWS 513, S 707, S 904を実行する部分)、

30

さらに、

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、

動作可能に設けられた可動体(例えば、可動体177 SG 302 L, 177 SG 302 R)と、

有効期間(例えば、プッシュボタン31Bの操作受付期間)中に前記検出手段によって遊技者の動作が所定期間に亘って検出されたことにもとづいて、前記可動体を遊技者の動作と連動して動作させる特定演出(例えば、可動体演出)を実行可能な特定演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が図8-24に示す可変表示中演出処理を実行する部分)と、

40

を備え、

前記特定演出実行手段は、

第1の状況であるときに前記検出手段によって遊技者の動作が検出された場合には、前記可動体を第1動作態様にて動作させ(例えば、図8-28に示すように、可動体177 SG 302 L, 177 SG 302 Rが原点位置に配置されている状態でプッシュボタン31Bが操作された場合は、移動用モータ177 SG 391 L, 177 SG 391 Rを速度優先モードにて駆動させることで可動体177 SG 302 L, 177 SG 302 Rを高速且つ低トルクで動作させる部分)、

50

前記第1の状況とは異なる第2の状況であるときに前記検出手段によって遊技者の動作が検出された場合には、前記可動体を第2動作態様にて動作させる（例えば、図8-28に示すように、可動体177SG302L, 177SG302Rが原点位置に配置されていない状態で押しボタン31Bが操作された場合は、移動用モータ177SG391L, 177SG391Rをトルク優先モードにて駆動させることで可動体177SG302L, 177SG302Rを低速で動作させる部分）

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。また、遊技者の動作が検出されたときの状況によって可動体の動作態様が変化するので、演出効果を向上できる。

10

【0923】

更には、第4発明の手段2の遊技機として、

情報出力手段は、複数のタイミングにおいて設定値情報を出力可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ150IWS047, 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。

【0924】

更には、第4発明の手段3の遊技機として、

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

20

【0925】

更には、第4発明の手段4の遊技機として、

示唆演出の実行態様を決定するための複数種類の決定データ（例えば、遊技前示唆演出決定テーブル、遊技中示唆演出決定テーブル、大当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150IWS511, S513, S515, S705, S707, S709, S902, S904, S906を実行する部分）を備え、

前記示唆演出決定手段は、

前記複数種類の決定データのうち設定されている設定値に応じた決定データを用いて、前記示唆演出の実行態様を決定し（例えば、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150IWS511, S705, S902を実行する）、

設定値情報が正常に入力されなかった場合、所定の設定値（例えば、設定値「1」）に応じた決定データを用いて、前記示唆演出の実行態様を決定する（例えば、演出制御用CPU120は、設定値「1」にもとづいて、ステップ150IWS513, S707, S904を実行する）

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

30

40

【0926】

なお、本特徴部150IW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。

【0927】

50

更には、第4発明の手段5の遊技機として、

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

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

【0928】

更には、第4発明の手段6の遊技機として、

示唆演出実行手段は、少なくとも、設定値が変更された後、所定期間（例えば、特別期間（設定変更後から変動表示が30回実行されるまで））が経過するまでの遊技中において、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能である（例えば、図21-6（A）、（B）、図21-23（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。

【0929】

更には、第4発明の手段7の遊技機として、

示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図21-23（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S150IWS517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。

【0930】

更には、第4発明の手段8の遊技機として、

示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図21-29（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21-29（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。

【0931】

更には、第4発明の手段9の遊技機として、

設定示唆実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により設定示唆を実行可能であり（例えば、図21-29（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。

【0932】

更には、第4発明の手段10の遊技機として、

有利状態における所定の制御期間（例えば、大当り遊技中のファンファーレ期間やインターバル期間、エンディング期間など）は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図21-5参照）

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

10

20

30

40

50

すぎってしまうことを防止することができる。

【0933】

更には、第4発明の手段11の遊技機として、

可変表示に関する所定の制御期間（例えば、変動時間）は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図21-7参照）

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ってしまうことを防止することができる。

【0934】

更には、第4発明の手段12の遊技機として、

開閉可能な開閉体と、操作部に対する操作を規制可能な規制部材（例えば、セキュリティカバー150IW500A／セキュリティカバー150IW500B／セキュリティカバー150IW500C）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150IW003が閉鎖されている状態においては、セキュリティカバー150IW500Aによって設定キー150IW051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150IW003が開放されている状態においては、セキュリティカバー150IW500Aによる規制状態が解除され、設定キー150IW051の操作が許容される許容状態となる。図21-2、図21-3、図21-35～図21-38）

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、セキュリティ性が向上する。

なお、上記した第4発明の手段1の遊技機に適用できる第4発明の手段2～手段12の遊技機は、上記した第4発明の手段Aの遊技機にも適用することができる。

【0935】

また、本特徴部150IWには、以下に示す第5発明も含まれている。つまり、従来、設定操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能に構成され、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成されたパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されたものがある。特開2010-200902号公報には、変更前後の設定値に対応する変動停止コマンド（設定値指定コマンド）を主制御基板から演出制御基板に送信し、その変動停止コマンドにより得られる変更前後の設定値にもとづいて、麒麟、ゾウ、ライオンの3種類のキャラクタに対応する3種類の演出パターンによる表示を行うことが記載されている。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、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）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150IWS042を実行する部分）と、

設定されている設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS114～S117を実行する部分）と、

いずれの設定値に設定されているかを特定可能な設定値情報（例えば、設定値コマンド）を出力可能な情報出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ150IWS047，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

10

20

30

40

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150 IWS510~S516, S704~S709, S901~S906を実行する部分)とを備え、

前記示唆演出実行手段は、前記情報出力手段から出力された前記設定値情報が正常でなかった場合、前記示唆演出の実行を制限する(例えば、演出制御用CPU120は、ステップ150 IWS514でN, S708でN, S905でNのとき、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当たり中示唆演出を実行しない)

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

10

【0936】

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)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150 IWS042を実行する部分)と、

設定されている設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS114~S117を実行する部分)と、

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100におけるステップ150 IWS047, 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150 IWS510~S516, S704~S709, S901~S906を実行する部分)とを備え、

前記示唆演出実行手段は、前記情報出力手段から出力された前記設定値情報が正常でなかった場合、前記示唆演出の実行を制限し(例えば、演出制御用CPU120は、ステップ150 IWS514でN, S708でN, S905でNのとき、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当たり中示唆演出を実行しない)、

30

さらに、

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、

動作可能に設けられた可動体(例えば、可動体177 SG302L, 177 SG302R)と、

有効期間(例えば、プッシュボタン31Bの操作受付期間)中に前記検出手段によって遊技者の動作が所定期間に亘って検出されたことにもとづいて、前記可動体を遊技者の動作と連動して動作させる特定演出(例えば、可動体演出)を実行可能な特定演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が図8-24に示す可変表示中演出処理を実行する部分)と、

40

を備え、

前記特定演出実行手段は、

第1の状況であるときに前記検出手段によって遊技者の動作が検出された場合には、前記可動体を第1動作態様にて動作させ(例えば、図8-28に示すように、可動体177 SG302L, 177 SG302Rが原点位置に配置されている状態でプッシュボタン31Bが操作された場合は、移動用モータ177 SG391L, 177 SG391Rを速度優先モードにて駆動させることで可動体177 SG302L, 177 SG302Rを高速且つ低トルクで動作させる部分)、

50

前記第1の状況とは異なる第2の状況であるときに前記検出手段によって遊技者の動作が検出された場合には、前記可動体を第2動作態様にて動作させる（例えば、図8-28に示すように、可動体177SG302L, 177SG302Rが原点位置に配置されていない状態で押しボタン31Bが操作された場合は、移動用モータ177SG391L, 177SG391Rをトルク優先モードにて駆動させることで可動体177SG302L, 177SG302Rを低速で動作させる部分）

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。また、遊技者の動作が検出されたときの状況によって可動体の動作態様が変化するので、演出効果を向上できる。

10

【0937】

更には、第5発明の手段2の遊技機として、

情報出力手段は、複数のタイミングにおいて設定値情報を出力可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ150IWS047, 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。

【0938】

更には、第5発明の手段3の遊技機として、

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

20

【0939】

更には、第5発明の手段4の遊技機として、

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

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

30

【0940】

更には、第5発明の手段5の遊技機として、

示唆演出実行手段は、少なくとも、設定値が変更された後、所定期間（例えば、特別期間（設定変更後から変動表示が30回実行されるまで））が経過するまでの遊技中において、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能である（例えば、図21-6（A）、（B）、図21-23（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。

40

【0941】

更には、第5発明の手段6の遊技機として、

示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図21-23（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S150IWS517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

50

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。

【0942】

更には、第5発明の手段7の遊技機として、

示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図21-29（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21-29（D）参照）とをさらに備える

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、興趣の低下を防止することができる。

【0943】

更には、第5発明の手段8の遊技機として、

設定示唆実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により設定示唆を実行可能であり（例えば、図21-29（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

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。

【0944】

更には、第5発明の手段9の遊技機として、

有利状態における所定の制御期間（例えば、大当り遊技中のファンファーレ期間やインターバル期間、エンディング期間など）は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図21-5参照）

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。

【0945】

30

更には、第5発明の手段10の遊技機として、

可変表示に関する所定の制御期間（例えば、変動時間）は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図21-7参照）

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。

【0946】

更には、第5発明の手段11の遊技機として、

開閉可能な開閉体と、操作部に対する操作を規制可能な規制部材（例えば、セキュリティカバー150IW500A／セキュリティカバー150IW500B／セキュリティカバー150IW500C）とを備え、

40

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150IW003が閉鎖されている状態においては、セキュリティカバー150IW500Aによって設定キー150IW051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150IW003が開放されている状態においては、セキュリティカバー150IW500Aによる規制状態が解除され、設定キー150IW051の操作が許容される許容状態となる。図21-2、図21-3、図21-35～図21-38）

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。

50

なお、上記した第5発明の手段1の遊技機に適用できる第5発明の手段2～手段11の遊技機は、上記した第5発明の手段Aの遊技機にも適用することができる。

【0947】

また、本特徴部150IWには、以下に示す第6発明も含まれている。つまり、従来、設定操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能に構成され、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成されたパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されたものがある。特開2010-200902号公報には、変更前後の設定値に対応する変動停止コマンド（設定値指定コマンド）を主制御基板から演出制御基板に送信し、その変動停止コマンドにより得られる変更前後の設定値にもとづいて、麒麟、ゾウ、ライオンの3種類のキャラクタに対応する3種類の演出パターンによる表示を行うことが記載されている。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、設定値情報（設定値指定コマンド）が正常でなかったときに誤った示唆演出が実行されてしまう可能性があり、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、却って遊技に対する興趣を低下させてしまうおそれがある。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第6発明の手段1の遊技機として、

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

設定操作にもとづいて複数段階の設定値（例えば、設定値「1」～設定値「3」）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ150IWS042を実行する部分）と、

設定されている設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS114～S117を実行する部分）と、

いずれの設定値に設定されているかを特定可能な設定値情報（例えば、設定値コマンド）を出力可能な情報出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ150IWS047，S108を実行する部分）と、

前記情報出力手段から出力された前記設定値情報にもとづいて、示唆演出（例えば、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当り中示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ150IWS510～S516，S704～S709，S901～S906を実行する部分）とを備え、

前記示唆演出実行手段は、

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

前記情報出力手段から出力された前記設定値情報が正常でなかった場合、前記示唆演出として前記第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150IWS515，S709，S906を実行することにより、第3演出態様による遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、第4演出態様による大当り中示唆演出を実行しない）

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。

【0948】

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）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150 IWS042を実行する部分）と、

設定されている設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS114～S117を実行する部分）と、

いずれの設定値に設定されているかを特定可能な設定値情報（例えば、設定値コマンド）を出力可能な情報出力手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ150 IWS047, 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150 IWS510～S516, S704～S709, S901～S906を実行する部分）とを備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記示唆演出として第1示唆演出（例えば、第3演出態様による遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、第4演出態様による大当たり中示唆演出）と第2示唆演出（例えば、第1演出態様による遊技前示唆演出や、遊技中示唆演出、大当たり中示唆演出）とを実行可能であり、

前記情報出力手段から出力された前記設定値情報が正常でなかった場合、前記示唆演出として前記第1示唆演出を実行せず、前記示唆演出として前記第2示唆演出を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ150 IWS515, S709, S906を実行することにより、第3演出態様による遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、第4演出態様による大当たり中示唆演出を実行しない）、

さらに、

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、

動作可能に設けられた可動体（例えば、可動体177 SG302L, 177 SG302R）と、

有効期間（例えば、プッシュボタン31Bの操作受付期間）中に前記検出手段によって遊技者の動作が所定期間に亘って検出されたことにもとづいて、前記可動体を遊技者の動作と連動して動作させる特定演出（例えば、可動体演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図8-24に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

第1の状況であるときに前記検出手段によって遊技者の動作が検出された場合には、前記可動体を第1動作態様にて動作させ（例えば、図8-28に示すように、可動体177 SG302L, 177 SG302Rが原点位置に配置されている状態でプッシュボタン31Bが操作された場合は、移動用モータ177 SG391L, 177 SG391Rを速度優先モードにて駆動させることで可動体177 SG302L, 177 SG302Rを高速且つ低トルクで動作させる部分）、

前記第1の状況とは異なる第2の状況であるときに前記検出手段によって遊技者の動作が検出された場合には、前記可動体を第2動作態様にて動作させる（例えば、図8-28に示すように、可動体177 SG302L, 177 SG302Rが原点位置に配置されていない状態でプッシュボタン31Bが操作された場合は、移動用モータ177 SG391L, 177 SG391Rをトルク優先モードにて駆動させることで可動体177 SG302L, 177 SG302Rを低速で動作させる部分）

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。また、遊技者の動作が検出されたときの状況によって可動体の動作態様が変化するので、演出効果を向上できる。

【0949】

更には、第6発明の手段2の遊技機として、

情報出力手段は、複数のタイミングにおいて設定値情報を出力可能である（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ150 IWS047, 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。

【0950】

更には、第6発明の手段3の遊技機として、

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

【0951】

更には、第6発明の手段4の遊技機として、

示唆演出の実行態様を決定するための複数種類の決定データ（例えば、遊技前示唆演出決定テーブル、遊技中示唆演出決定テーブル、大当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150 IWS511, S513, S515, S705, S707, S709, S902, S904, S906を実行する部分）を備え、

前記示唆演出決定手段は、

前記複数種類の決定データのうち設定されている設定値に応じた決定データを用いて、前記示唆演出の実行態様を決定し（例えば、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150 IWS511, S705, S902を実行する）、

設定値情報が正常に入力されなかった場合、専用の決定データ（例えば、演出モードC用の遊技前示唆演出決定テーブルや、遊技中示唆演出決定テーブル、大当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150 IWS515, S709, S906を実行する）

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

【0952】

更には、第6発明の手段5の遊技機として、

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

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

【0953】

更には、第6発明の手段6の遊技機として、

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

10

20

30

40

50

、図 2 1 - 6 (A) , (B) 、図 2 1 - 2 3 (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。

【0954】

更には、第 6 発明の手段 7 の遊技機として、

示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図 2 1 - 2 3 (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 1 2 0 がステップ S 1 5 0 I W S 5 1 7 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。

10

【0955】

更には、第 6 発明の手段 8 の遊技機として、

示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図 2 1 - 2 9 (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 1 - 2 9 (D) 参照）とをさらに備える

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。

【0956】

更には、第 6 発明の手段 9 の遊技機として、

設定示唆実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により設定示唆を実行可能であり（例えば、図 2 1 - 2 9 (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

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、興趣の低下を防止することができる。

【0957】

更には、第 6 発明の手段 1 0 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 1 - 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。

【0958】

40

更には、第 6 発明の手段 1 1 の遊技機として、

可変表示に関する所定の制御期間（例えば、変動時間）は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図 2 1 - 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。

【0959】

更には、第 6 発明の手段 1 2 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 5 0 I W 5 0 0 A / セキュリティカバー 1 5 0 I W 5 0 0 B / セキュリティカバー 1 5 0 I W 5 0 0 C）とを備え、

50

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 150IW003 が閉鎖されている状態においては、セキュリティカバー 150IW500A によって設定キー 150IW051 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 150IW003 が開放されている状態においては、セキュリティカバー 150IW500A による規制状態が解除され、設定キー 150IW051 の操作が許容される許容状態となる。図 21-2、図 21-3、図 21-35～図 21-38）

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。

10

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 12 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。

【0960】

なお、本特徴部 150IW 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輸入されなかった場合、遊技者にとって有利度が低い所定の設定値に設定されているものとして示唆演出を実行可能に構成（上記の第 4 発明の構成）し、演出モード B に制御されている場合には、設定値情報が正常に輸入されなかった場合、示唆演出の実行を制限するように構成（上記の第 5 発明の構成）し、演出モード C に制御されている場合には、設定値情報が正常に輸入されなかった場合、示唆演出として第 1 示唆演出を実行せず、示唆演出として第 2 示唆演出を実行可能に構成（上記の第 6 発明の構成）する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、遊技状態に応じて上記の第 4 発明～第 6 発明のいずれの制御方法により示唆演出を実行するかを切り替えてもよい。この場合、例えば、遊技状態が通常状態であれば、設定値情報が正常に輸入されなかった場合、遊技者にとって有利度が低い所定の設定値に設定されているものとして示唆演出を実行可能に構成（上記の第 4 発明の構成）し、遊技状態が時短状態であれば、設定値情報が正常に輸入されなかった場合、示唆演出の実行を制限するように構成（上記の第 5 発明の構成）し、遊技状態が確変状態であれば、設定値情報が正常に輸入されなかった場合、示唆演出として第 1 示唆演出を実行せず、示唆演出として第 2 示唆演出を実行可能に構成（上記の第 6 発明の構成）するようにしてもよい。

20

30

【0961】

また、上記に示した第 4 発明～第 6 発明の全ての制御方法により示唆演出を実行可能に構成する必要はなく、いずれか 1 つの制御方法のみを用いて示唆演出を実行可能に構成してもよい。

【0962】

また、本特徴部 150IW では、取りこぼしやデータ化けなどの理由により設定値コマンド自体を受信できなかった場合に、上記の第 4 発明～第 6 発明の制御方法により示唆演出の実行を制御する（示唆演出を制限する）場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、設定値コマンドは受信したが、受信した設定値コマンドが不整合である場合に示唆演出を制限するように構成してもよい。この場合、例えば、設定値コマンドを受信するごとに演出制御手段側で受信した設定値コマンドで示される設定値を記憶しておくようにし、その後、新たな設定値コマンドを受信したときに、新たに受信した設定値コマンドで示される設定値と前回記憶した設定値とが一致しない場合に不整合が発生したと判定し、上記の第 4 発明～第 6 発明の制御方法により示唆演出の実行を制御する（示唆演出を制限する）ようにしてもよい。

40

【0963】

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

50

の発生しやすさが比較的一定で変化しないように構成し、設定値が奇数番号であることを示唆する示唆演出を実行可能に構成してもよい。そして、この場合、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合には、上記の第4発明～第6発明の制御方法により、設定値が奇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。

【0964】

また、上記の第4発明～第6発明で示した設定値コマンドを正常に受信できなかった場合の示唆演出の実行の制御方法は、示唆演出としてのパズル演出に適用することも可能である。

【0965】

また、本特徴部150IWには、以下に示す第7発明も含まれている。つまり、従来、設定機能付きのパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、設定値の示唆が変動表示中のみにしか行われず、十分に興趣を高められないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第7発明の手段1の遊技機として、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態など）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）を実行可能である

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

【0966】

また、特開2010-200902号公報に記載の遊技機の問題を解決する第7発明の手段Aの遊技機として、

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

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、

動作可能に設けられた可動体（例えば、可動体177SG302L, 177SG302R）と、

有効期間（例えば、プッシュボタン31Bの操作受付期間）中に前記検出手段によって

10

20

30

40

50

遊技者の動作が所定期間に亘って検出されたことにもとづいて、前記可動体を遊技者の動作と連動して動作させる特定演出（例えば、可動体演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図8-24に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

第1の状況であるときに前記検出手段によって遊技者の動作が検出された場合には、前記可動体を第1動作態様にて動作させ（例えば、図8-28に示すように、可動体177SG302L, 177SG302Rが原点位置に配置されている状態で押しボタン31Bが操作された場合は、移動用モータ177SG391L, 177SG391Rを速度優先モードにて駆動させることで可動体177SG302L, 177SG302Rを高速且つ低トルクで動作させる部分）、

前記第1の状況とは異なる第2の状況であるときに前記検出手段によって遊技者の動作が検出された場合には、前記可動体を第2動作態様にて動作させる（例えば、図8-28に示すように、可動体177SG302L, 177SG302Rが原点位置に配置されていない状態で押しボタン31Bが操作された場合は、移動用モータ177SG391L, 177SG391Rをトルク優先モードにて駆動させることで可動体177SG302L, 177SG302Rを低速で動作させる部分）

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、遊技者の動作が検出されたときの状況によって可動体の動作態様

【0967】

更には、第7発明の手段2の遊技機として、

演出用識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を実行可能な遊技機であって、

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

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

【0968】

更には、第7発明の手段3の遊技機として、

示唆演出実行手段は、遊技機への電力供給が停止した後、遊技機への電力供給が復旧したときに、設定されている設定値に応じて示唆演出を実行可能である（例えば、図21-20（A）、（B）に示すように、判定値が異なる遊技前示唆演出決定テーブルが用いられる）

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

【0969】

更には、第7発明の手段4の遊技機として、

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

【0970】

更には、第7発明の手段5の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、

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

10

20

30

40

50

103が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150IW029)とを備え、

前記情報表示手段は、設定されている設定値を表示可能である(例えば、表示モニタ150IW029において連比、役比、ベースを表示可能な部分)

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

なお、上記した第7発明の手段1の遊技機に適用できる第7発明の手段2～手段5の遊技機は、上記した第7発明の手段Aの遊技機にも適用することができる。

【0971】

また、本特徴部150IWには、以下に示す第8発明も含まれている。つまり、従来、設定機能付きのパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、遊技を行う動機を効果的に与えることができず、十分に興趣を高められないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第8発明の手段1の遊技機として、

遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態など)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21-6(A)、(B)、図21-23(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。

【0972】

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り(例えば、図21-6(A)、(B)、図21-23(A)、(B)参照)、

さらに、

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、

動作可能に設けられた可動体(例えば、可動体177SG302L、177SG302R)と、

10

20

30

40

50

有効期間（例えば、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間）中に前記検出手段によって遊技者の動作が所定期間に亘って検出されたことにもとづいて、前記可動体を遊技者の動作と連動して動作させる特定演出（例えば、可動体演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が図 8 - 2 4 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

第 1 の状況であるときに前記検出手段によって遊技者の動作が検出された場合には、前記可動体を第 1 動作態様にて動作させ（例えば、図 8 - 2 8 に示すように、可動体 1 7 7 S G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 R が原点位置に配置されている状態でプッシュボタン 3 1 B が操作された場合は、移動用モータ 1 7 7 S G 3 9 1 L, 1 7 7 S G 3 9 1 R を速度優先モードにて駆動させることで可動体 1 7 7 S G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 R を高速且つ低トルクで動作させる部分）、

前記第 1 の状況とは異なる第 2 の状況であるときに前記検出手段によって遊技者の動作が検出された場合には、前記可動体を第 2 動作態様にて動作させる（例えば、図 8 - 2 8 に示すように、可動体 1 7 7 S G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 R が原点位置に配置されていない状態でプッシュボタン 3 1 B が操作された場合は、移動用モータ 1 7 7 S G 3 9 1 L, 1 7 7 S G 3 9 1 R をトルク優先モードにて駆動させることで可動体 1 7 7 S G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 R を低速で動作させる部分）

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、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、遊技者の動作が検出されたときの状況によって可動体の動作態様が変化するので、演出効果を向上できる。

【0973】

更には、第 8 発明の手段 2 の遊技機として、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、

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

前記可変表示パターン決定手段は、設定値が変更されたときと変更されなかったときとで、異なる割合により複数の可変表示パターンのいずれかに決定し（例えば、図 2 1 - 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。

【0974】

更には、第 8 発明の手段 3 の遊技機として、

可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、

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

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

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

ようにしてもよいことが記載されており、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。

【0975】

更には、第 8 発明の手段 4 の遊技機として、

示唆演出実行手段は、所定期間内に所定条件が成立したこと（例えば、特定期間に大当

10

20

30

40

50

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、特定期間内に大当た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21-29（A）、（B）参照）

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

【0976】

更には、第8発明の手段5の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、

遊技媒体が所定領域（例えば、一般入賞口、第1始動入賞口、第2始動入賞口、大入賞口）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150IW029）とを備え、

前記情報表示手段は、設定されている設定値を表示可能である（例えば、表示モニタ150IW029において連比、役比、ベースを表示可能な部分）

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

なお、上記した第8発明の手段1の遊技機に適用できる第8発明の手段2～手段5の遊技機は、上記した第8発明の手段Aの遊技機にも適用することができる。

【0977】

また、本特徴部150IWには、以下に示す第9発明も含まれている。つまり、従来、設定機能付きのパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、過去に実行された示唆演出を確認することができず、十分に興趣を高められないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第9発明の手段1の遊技機として、

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

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

設定されている設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、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21-23（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S150IWS517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。

【0978】

また、特開2010-200902号公報に記載の遊技機の問題を解決する第9発明の手段Aの遊技機として、

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

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

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

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

前記示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図 21-23（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 S150 IWS517 を実行する部分）をさらに備え、

さらに、

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、

動作可能に設けられた可動体（例えば、可動体 177 SG302L、177 SG302R）と、 10

有効期間（例えば、プッシュボタン 31B の操作受付期間）中に前記検出手段によって遊技者の動作が所定期間に亘って検出されたことにもとづいて、前記可動体を遊技者の動作と連動して動作させる特定演出（例えば、可動体演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 8-24 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

第 1 の状況であるときに前記検出手段によって遊技者の動作が検出された場合には、前記可動体を第 1 動作態様にて動作させ（例えば、図 8-28 に示すように、可動体 177 SG302L、177 SG302R が原点位置に配置されている状態でプッシュボタン 31B が操作された場合は、移動用モータ 177 SG391L、177 SG391R を速度優先モードにて駆動させることで可動体 177 SG302L、177 SG302R を高速且つ低トルクで動作させる部分）、 20

前記第 1 の状況とは異なる第 2 の状況であるときに前記検出手段によって遊技者の動作が検出された場合には、前記可動体を第 2 動作態様にて動作させる（例えば、図 8-28 に示すように、可動体 177 SG302L、177 SG302R が原点位置に配置されていない状態でプッシュボタン 31B が操作された場合は、移動用モータ 177 SG391L、177 SG391R をトルク優先モードにて駆動させることで可動体 177 SG302L、177 SG302R を低速で動作させる部分） 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、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、遊技者の動作が検出されたときの状況によって可動体の動作態様が変化するので、演出効果を向上できる。

【0979】

更には、第 9 発明の手段 2 の遊技機として、

報知手段は、示唆演出が実行された回数を報知可能である（例えば、演出制御用 CPU 120 がステップ S150 IWS517 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。

【0980】

更には、第 9 発明の手段 3 の遊技機として、

報知手段は、実行された示唆演出の内容を報知可能である（例えば、演出制御用 CPU 120 がステップ S150 IWS517 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。

【0981】

更には、第 9 発明の手段 4 の遊技機として、

報知手段は、可変表示が実行されていない客待ち中に、実行された示唆演出に関する情報を報知可能である（例えば、演出制御用 CPU 120 がステップ S150 IWS517 を実行する部分） 50

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

【0982】

更には、第9発明の手段5の遊技機として、

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

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

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

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。

【0983】

更には、第9発明の手段6の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、

遊技媒体が所定領域（例えば、一般入賞口、第1始動入賞口、第2始動入賞口、大入賞口）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150IWO29）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、表示モニタ150IWO29において連比、役比、ベースを表示可能な部分）

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

なお、上記した第9発明の手段1の遊技機に適用できる第9発明の手段2～手段6の遊技機は、上記した第9発明の手段Aの遊技機にも適用することができる。

【0984】

また、本特徴部150IWには、以下に示す第10発明も含まれている。つまり、従来、設定機能付きのパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、設定示唆演出が他の演出により認識しづらくなると、興趣を低下させてしまうおそれがあるという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第10発明の手段1の遊技機として、

30

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

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

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

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

40

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21-29（A）、（B）等参照）、

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

示唆演出が実行されるときに、所定演出の実行を制限する制限手段とをさらに備えた（例えば、大当り中示唆演出が実行されるときには、役物演出の実行が制限される。図21-29（D）参照）

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

50

ことができる。

【0985】

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21-29（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21-29（D）参照）、

さらに、

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、

動作可能に設けられた可動体（例えば、可動体177SG302L、177SG302R）と、

有効期間（例えば、プッシュボタン31Bの操作受付期間）中に前記検出手段によって遊技者の動作が所定期間に亘って検出されたことにもとづいて、前記可動体を遊技者の動作と連動して動作させる特定演出（例えば、可動体演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図8-24に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

第1の状況であるときに前記検出手段によって遊技者の動作が検出された場合には、前記可動体を第1動作態様にて動作させ（例えば、図8-28に示すように、可動体177SG302L、177SG302Rが原点位置に配置されている状態でプッシュボタン31Bが操作された場合は、移動用モータ177SG391L、177SG391Rを速度優先モードにて駆動させることで可動体177SG302L、177SG302Rを高速且つ低トルクで動作させる部分）、

前記第1の状況とは異なる第2の状況であるときに前記検出手段によって遊技者の動作が検出された場合には、前記可動体を第2動作態様にて動作させる（例えば、図8-28に示すように、可動体177SG302L、177SG302Rが原点位置に配置されていない状態でプッシュボタン31Bが操作された場合は、移動用モータ177SG391L、177SG391Rをトルク優先モードにて駆動させることで可動体177SG302L、177SG302Rを低速で動作させる部分）

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、興趣の低下を防止することができる。また、遊技者の動作が検出されたときの状況によって可動体の動作態様が変化するので、演出効果を向上できる。

【0986】

更には、第10発明の手段2の遊技機として、

制限手段は、示唆演出と所定演出とで実行タイミングが重なる場合に、示唆演出と所定

10

20

30

40

50

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。

【0987】

更には、第10発明の手段3の遊技機として、

制限手段は、示唆演出が実行されるときには、所定演出の実行を禁止する（例えば、大当たり中示唆演出が実行されるときには、役物演出の実行が禁止される。図21-29（D）参照）

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

10

【0988】

更には、第10発明の手段4の遊技機として、

制限手段は、示唆演出が実行されるときには、該示唆演出が認識しづらくなならない演出態様により所定演出を実行する（例えば、通常とは異なる動作態様により可動部材150IW101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。

【0989】

20

更には、第10発明の手段5の遊技機として、

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

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

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

【0990】

更には、第10発明の手段6の遊技機として、

30

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、第1始動入賞口、第2始動入賞口、大入賞口）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150IW029）とを備え、

前記情報表示手段は、設定されている設定値を表示可能である（例えば、表示モニタ150IW029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。

40

なお、上記した第10発明の手段1の遊技機に適用できる第10発明の手段2～手段6の遊技機は、上記した第10発明の手段Aの遊技機にも適用することができる。

【0991】

また、本特徴部150IWには、以下に示す第11発明も含まれている。つまり、従来、設定機能付きのパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、遊技者にとって好ましくない設定示唆演出実行されることにより、興趣を低下させてしまうおそれがあるという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第11発明の手段1の遊技機として、

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

50

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 21-29 (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。

【0992】

また、特開 2010-200902 号公報に記載の遊技機の問題を解決する第 11 発明の手段 A の遊技機として、

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

複数の設定値（例えば、設定値 1～設定値 3）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、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 21-29 (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、

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、

動作可能に設けられた可動体（例えば、可動体 177SG302L, 177SG302R）と、

有効期間（例えば、プッシュボタン 31B の操作受付期間）中に前記検出手段によって遊技者の動作が所定期間に亘って検出されたことにもとづいて、前記可動体を遊技者の動作と連動して動作させる特定演出（例えば、可動体演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 8-24 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

第 1 の状況であるときに前記検出手段によって遊技者の動作が検出された場合には、前記可動体を第 1 動作態様にて動作させ（例えば、図 8-28 に示すように、可動体 177SG302L, 177SG302R が原点位置に配置されている状態でプッシュボタン 31B が操作された場合は、移動用モータ 177SG391L, 177SG391R を速度優先モードにて駆動させることで可動体 177SG302L, 177SG302R を高速且つ低トルクで動作させる部分）、

前記第 1 の状況とは異なる第 2 の状況であるときに前記検出手段によって遊技者の動作が検出された場合には、前記可動体を第 2 動作態様にて動作させる（例えば、図 8-28 に

10

20

30

40

50

示すように、可動体 1 7 7 S G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 R が原点位置に配置されていない状態で押しボタン 3 1 B が操作された場合は、移動用モータ 1 7 7 S G 3 9 1 L, 1 7 7 S G 3 9 1 R をトルク優先モードにて駆動させることで可動体 1 7 7 S G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 R を低速で動作させる部分)

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、興趣の低下を防止することができる。また、遊技者の動作が検出されたときの状況によって可動体の動作態様が変化するので、演出効果を向上できる。

【0993】

更には、第 1 1 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 1 5 0 I W 1 0 1）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

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。

【0994】

更には、第 1 1 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 1 5 0 I W 1 0 3）と、

前記導光板の端面から光を入射可能に設けられた発光体とを備え、

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

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

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、演出効果を高めることができる。

【0995】

更には、第 1 1 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。

【0996】

更には、第 1 1 発明の手段 5 の遊技機として、

30

設定示唆実行手段は、第 1 設定値に設定されていることを示唆する第 1 設定示唆（例えば、第 1 演出態様の大当たり中示唆演出。図 2 1-2 9（A），（B）参照）と、該第 1 設定値よりも遊技者にとって有利度が高い第 2 設定値に設定されていることを示唆する第 2 設定示唆（例えば、第 3 演出態様の大当たり中示唆演出。図 2 1-2 9（A），（B）参照）とを実行可能であり、

所定報知手段は、第 1 設定示唆が実行されるときには、第 2 設定示唆が実行されるときに比べて高い割合で所定報知を実行可能である（例えば、図 2 1-2 9（E）参照）

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

【0997】

40

更には、第 1 1 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 3 1 B 等の操作手段や、遊技機内部に設けられたスイッチ等の操作手段（管理者のみ操作可能）を操作することにより、設定示唆演出に関する設定を変更できるようする）

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。

【0998】

更には、第 1 1 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、

50

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。

【0999】

更には、第11発明の手段8の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、

遊技媒体が所定領域（例えば、一般入賞口、第1始動入賞口、第2始動入賞口、大入賞口）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150IW029）とを備え、

前記情報表示手段は、設定されている設定値を表示可能である（例えば、表示モニタ150IW029において連比、役比、ベースを表示可能な部分）

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

なお、上記した第11発明の手段1の遊技機に適用できる第11発明の手段2～手段8の遊技機は、上記した第11発明の手段Aの遊技機にも適用することができる。

【1000】

また、本特徴部150IWには、以下に示す第12発明も含まれている。つまり、従来、設定機能付きのパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、有利度が高い設定では、射幸性が高くなりすぎてしまうおそれがあるという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第12発明の手段1の遊技機として、

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

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

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

前記有利状態における所定の制御期間（例えば、大当たり遊技中のファンファーレ期間やインターバル期間、エンディング期間など）は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図21-5参照）

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。

【1001】

また、特開2010-200902号公報に記載の遊技機の問題を解決する第12発明の手段Aの遊技機として、

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

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

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

前記有利状態における所定の制御期間（例えば、大当たり遊技中のファンファーレ期間や

10

20

30

40

50

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 1－5 参照）、

さらに、

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 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B）と、

動作可能に設けられた可動体（例えば、可動体 1 7 7 S G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 R）と、

有効期間（例えば、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間）中に前記検出手段によって遊技者の動作が所定期間に亘って検出されたことにもとづいて、前記可動体を遊技者の動作と連動して動作させる特定演出（例えば、可動体演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 8－2 4 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

第 1 の状況であるときに前記検出手段によって遊技者の動作が検出された場合には、前記可動体を第 1 動作態様にて動作させ（例えば、図 8－2 8 に示すように、可動体 1 7 7 S G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 R が原点位置に配置されている状態でプッシュボタン 3 1 B が操作された場合は、移動用モータ 1 7 7 S G 3 9 1 L, 1 7 7 S G 3 9 1 R を速度優先モードにて駆動させることで可動体 1 7 7 S G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 R を高速且つ低トルクで動作させる部分）、

前記第 1 の状況とは異なる第 2 の状況であるときに前記検出手段によって遊技者の動作が検出された場合には、前記可動体を第 2 動作態様にて動作させる（例えば、図 8－2 8 に示すように、可動体 1 7 7 S G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 R が原点位置に配置されていない状態でプッシュボタン 3 1 B が操作された場合は、移動用モータ 1 7 7 S G 3 9 1 L, 1 7 7 S G 3 9 1 R をトルク優先モードにて駆動させることで可動体 1 7 7 S G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 R を低速で動作させる部分）

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、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、遊技者の動作が検出されたときの状況によって可動体の動作態様が変化するので、演出効果を向上できる。

【1 0 0 2】

更には、第 1 2 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 2 1－5（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。

【1 0 0 3】

更には、第 1 2 発明の手段 3 の遊技機として、

有利状態におけるインターバル制御期間は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図 2 1－5（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。

【1 0 0 4】

更には、第 1 2 発明の手段 4 の遊技機として、

有利状態におけるエンディング制御期間は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図 2 1－5（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。

【1 0 0 5】

更には、第 1 2 発明の手段 5 の遊技機として、

遊技価値を用いた遊技が可能な遊技機であって、

特定条件が成立したことにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、

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

有利状態における所定の制御期間は、第2設定値に設定されているときの方が、第1設定値に設定されているときよりも長い（例えば、図21-5（A）、（B）参照）

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

【1006】

更には、第12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。

【1007】

更には、第12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。

【1008】

更には、第12発明の手段8の遊技機として、

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

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

【1009】

更には、第12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21-5（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。

【1010】

更には、第12発明の手段10の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、

遊技媒体が所定領域（例えば、一般入賞口、第1始動入賞口、第2始動入賞口、大入賞口）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150IW029）とを備え、

前記情報表示手段は、設定されている設定値を表示可能である（例えば、表示モニタ150IW029において連比、役比、ベースを表示可能な部分）

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

なお、上記した第12発明の手段1の遊技機に適用できる第12発明の手段2～手段1

10

20

30

40

50

0の遊技機は、上記した第12発明の手段Aの遊技機にも適用することができる。

【1011】

また、本特徴部150IWには、以下に示す第13発明も含まれている。つまり、従来、設定機能付きのパチンコ遊技機として、例えば、特開2010-200902号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2010-200902号公報に記載の遊技機にあっては、有利度が高い設定では、射幸性が高くなりすぎてしまうおそれがあるという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第13発明の手段1の遊技機として、

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

10

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

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

可変表示に関する所定の制御期間（例えば、変動時間）は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図21-7参照）

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。

【1012】

また、特開2010-200902号公報に記載の遊技機の問題を解決する第13発明の手段Aの遊技機として、

20

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

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

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

可変表示に関する所定の制御期間（例えば、変動時間）は、設定されている設定値に応じて異なり（例えば、図21-7参照）、

さらに、

30

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や押しボタン31B）と、

動作可能に設けられた可動体（例えば、可動体177SG302L、177SG302R）と、

有効期間（例えば、押しボタン31Bの操作受付期間）中に前記検出手段によって遊技者の動作が所定期間に亘って検出されたことにもとづいて、前記可動体を遊技者の動作と連動して動作させる特定演出（例えば、可動体演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図8-24に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

40

前記特定演出実行手段は、

第1の状況であるときに前記検出手段によって遊技者の動作が検出された場合には、前記可動体を第1動作態様にて動作させ（例えば、図8-28に示すように、可動体177SG302L、177SG302Rが原点位置に配置されている状態で押しボタン31Bが操作された場合は、移動用モータ177SG391L、177SG391Rを速度優先モードにて駆動させることで可動体177SG302L、177SG302Rを高速且つ低トルクで動作させる部分）、

前記第1の状況とは異なる第2の状況であるときに前記検出手段によって遊技者の動作が検出された場合には、前記可動体を第2動作態様にて動作させる（例えば、図8-28に示すように、可動体177SG302L、177SG302Rが原点位置に配置されてい

50

ない状態でプッシュボタン 3 1 B が操作された場合は、移動用モータ 1 7 7 S G 3 9 1 L, 1 7 7 S G 3 9 1 R をトルク優先モードにて駆動させることで可動体 1 7 7 S G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 R を低速で動作させる部分)

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、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、遊技者の動作が検出されたときの状況によって可動体の動作態様が変化するので、演出効果を向上できる。

【1 0 1 3】

更には、第 1 3 発明の手段 2 の遊技機として、

可変表示期間は、設定されている設定値に応じて異なる（例えば、図 2 1 - 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

【1 0 1 4】

更には、第 1 3 発明の手段 3 の遊技機として、

可変表示の表示結果が表示される期間は、設定されている設定値に応じて異なる

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

【1 0 1 5】

更には、第 1 3 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、 20

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

可変表示に関する所定の制御期間は、第 2 設定値に設定されているときの方が、第 1 設定値に設定されているときよりも長い（例えば、図 2 1 - 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 0 1 6】

更には、第 1 3 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 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。

【1 0 1 7】

更には、第 1 3 発明の手段 6 の遊技機として、

可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、

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

前記可変表示パターン決定手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により可変表示期間が異なる複数の可変表示パターンのいずれかに決定する（例えば、図 2 1 - 7 参照） 40

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

【1 0 1 8】

更には、第 1 3 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、第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口、大入賞口）に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、C P U 1 0 3 が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 50

手段（例えば、表示モニタ１５０ＩＷ０２９）とを備え、

前記情報表示手段は、設定されている設定値を表示可能である（例えば、表示モニタ１５０ＩＷ０２９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１３発明の手段１の遊技機に適用できる第１３発明の手段２～手段７の遊技機は、上記した第１３発明の手段Ａの遊技機にも適用することができる。

【１０１９】

なお、この特徴部１５０ＩＷでは、設定値「１」～「３」の３段階に設定値を設定可能に構成する場合を示したが、そのような態様にかぎらず、例えば、４段階以上の設定値に設定可能に構成したり、２段階の設定値に設定可能に構成したりしてもよい。この場合、例えば、６段階の設定値に設定可能に構成し、設定値「１」の場合に大当りに対する期待度（信頼度）が最も低く、設定値「６」の場合に大当りに対する期待度（信頼度）が最も高くなるように構成してもよい。

【１０２０】

また、この特徴部１５０ＩＷ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１５０ＩＷで示したパズル演出や、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当り中示唆演出を実行する場合に、パズル演出や、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と同様の態様でパズル演出や、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当り中示唆演出に対応したタイトルを報知可能に構成してもよい。

【符号の説明】

【１０２１】

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

10

20

30

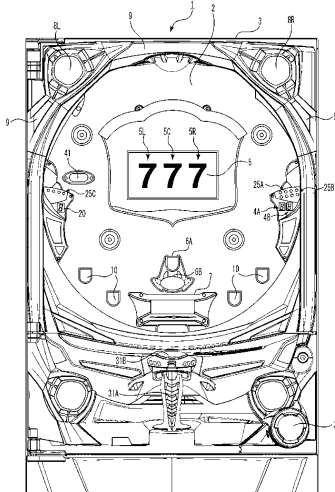
40

50

101、121 … ROM
 102、122 … RAM
 103 … CPU
 104、124 … 乱数回路
 105、125 … I/O
 120 … 演出制御用CPU
 123 … 表示制御部

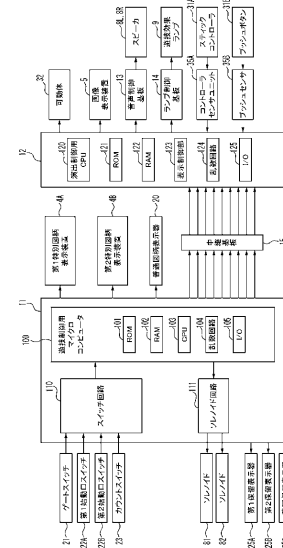
【図1】

【図1】



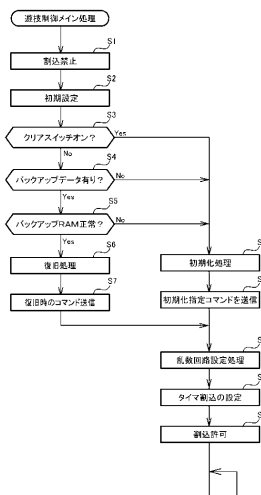
【図2】

【図2】



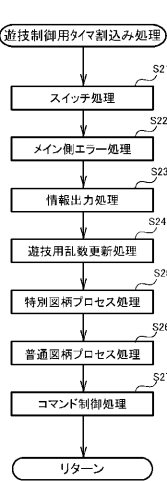
【図 3】

【図 3】



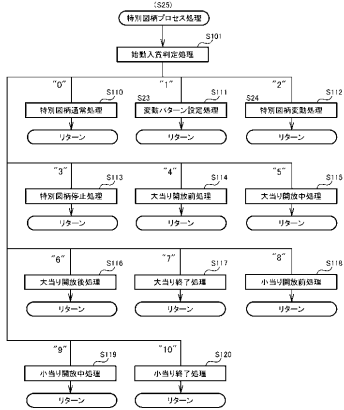
【図 4】

【図 4】



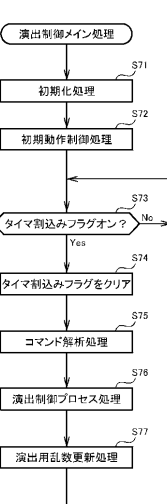
【図 5】

【図 5】



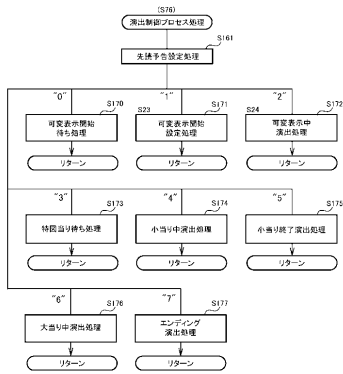
【図 6】

【図 6】



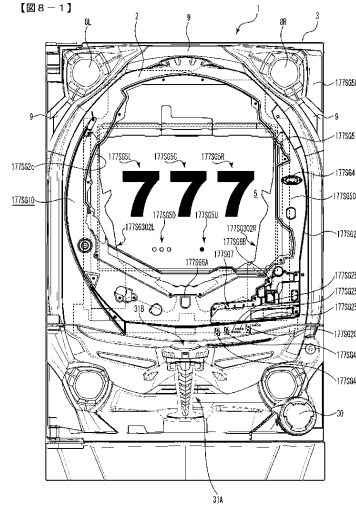
【图 7】

【图7】



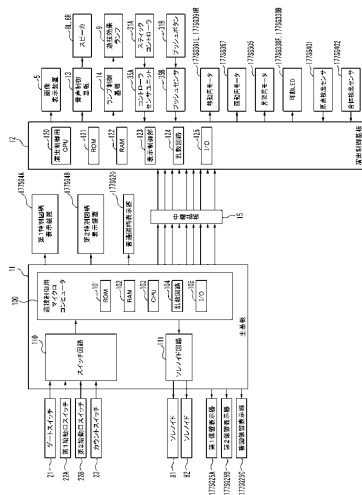
【图 8-1】

【圖 8-1】



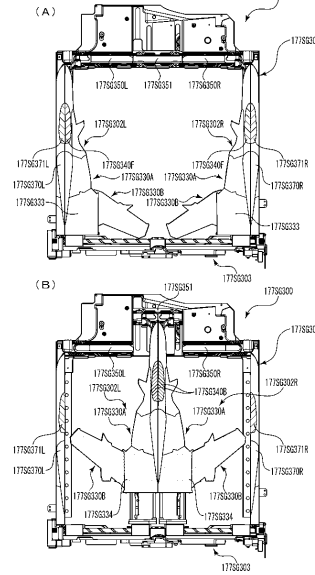
【图 8-2】

【图 8-2】



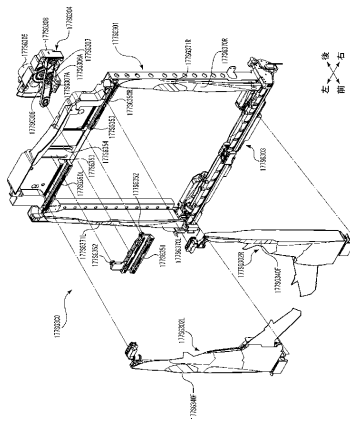
【图 8-3】

【图 8-3】



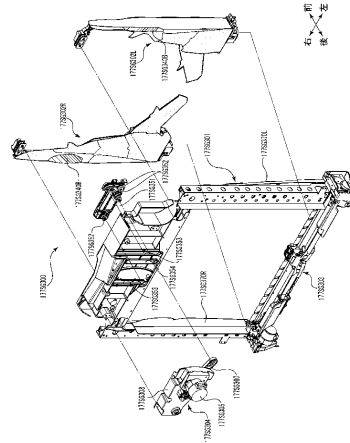
【図 8-4】

【図 8-4】



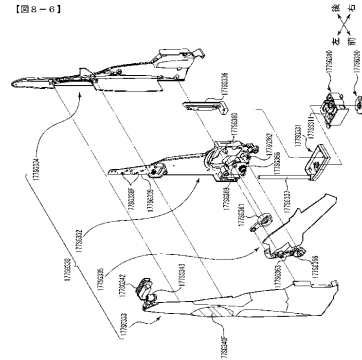
【図 8-5】

【図 8-5】



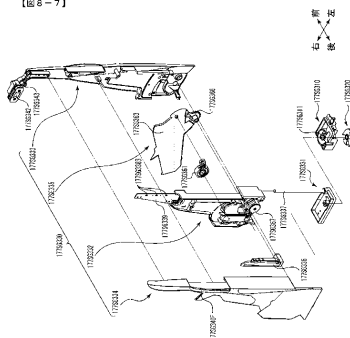
【図 8-6】

【図 8-6】



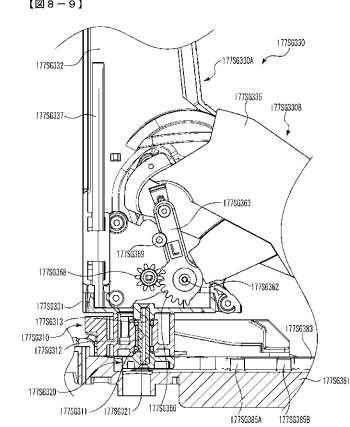
【図 8-7】

【図 8-7】



【図 8-9】

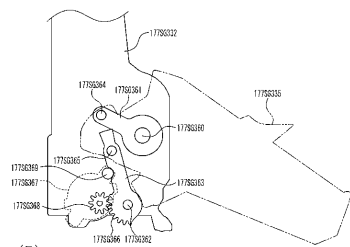
【図 8-9】



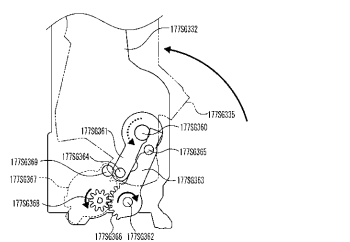
【図 8-8】

【図 8-8】

(A)

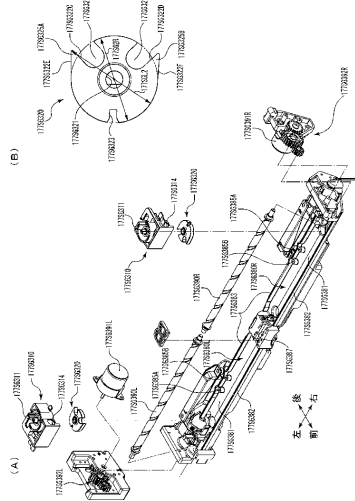


(B)



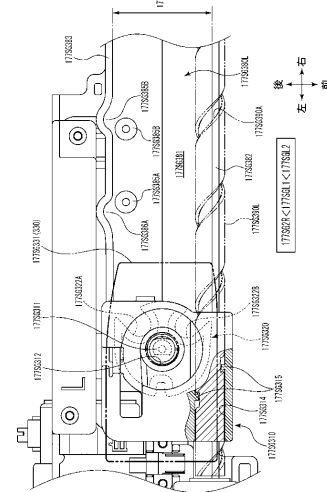
【図 8-10】

【図 8-10】



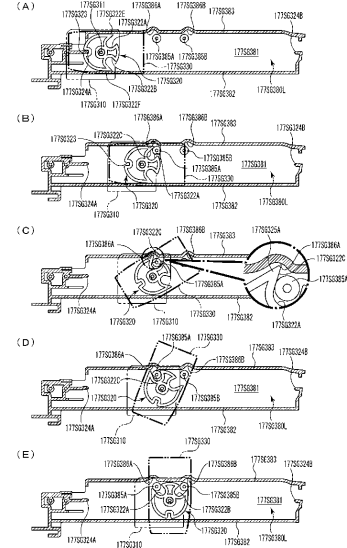
【図 8-11】

【図 8-11】



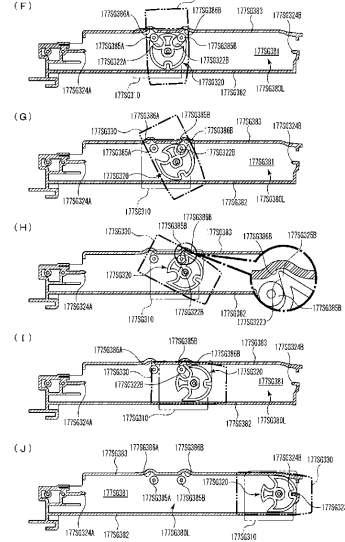
【図 8-12】

【図 8-12】



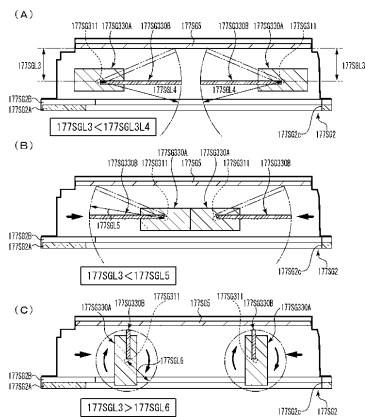
【図 8-13】

【図 8-13】



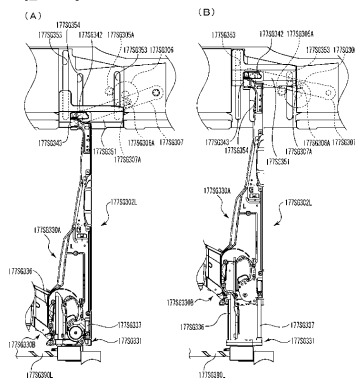
【図 8-14】

【图 8-14】



【図 8-15】

【图 8-15】



【图 8-19】

【图 8-19】

表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1~219	大当り
確変状態	10000~12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

【図 8-20】

【图 8-20】

(A) 大当たり種別判定テーブル

変動特因	判定値(MR2)	大当り種別
第1特因	1~50	非確変
	51~80	確変A
	81~100	確変B
第2特因	1~50	非確変
	51~100	確変A

(B) 大当たり種別

大当たり種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当たりまで	次回大当たりまで	16(通常開放ラウンド)
確変B	次回大当たりまで	次回大当たりまで	5(短期開放ラウンド)
非確変	無し	100回 (100回抽選の大当たりまで)	16(通常開放ラウンド)

【図 8-16】

【图 8-16】

NO	EX	名 称	内 容
80	01	第1活動開始	第1特選の活動開始を決定
80	02	第2活動開始	第2特選の活動開始を決定
81	XX	変動(ラン)確定	変動(ラン)の発表と投票期間を決定
80	XX	第3特選発表開始	第3特選発表を開始
8C	XX	第4特選確定	第4特選の発表終了後の停止位置
95	XX	第5特選確定	第5特選の発表終了後の位置
AD	XX	入場開始決定	入場の開始位置
AI	XX	入場開始時間発表	入場は何時から開始
A2	XX	入場開始時間決定	入場は何時から開始
A3	XX	入場終了発表	入場の終了位置
B1	00	第1活動入場決定	第1活動入場への入場を通知
B2	00	第2活動入場決定	第2活動入場への入場を通知
C1	XX	第1特選発表通知	第1特選発表通知を送信
C2	XX	第2特選発表通知	第2特選発表通知を送信

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	X0	第1変動表示結果指定	はずれ
8C	X1	第2変動表示結果指定	大当り(確定A)
8C	X2	第3変動表示結果指定	大当り(確定B)
8C	X3	第4変動表示結果指定	大当り(非確定)

【図 8-17】

【图 8-17】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当り種別判定用
MR3	1～997	変動パターン判定用
MR4	3～13	普図表示結果判定用

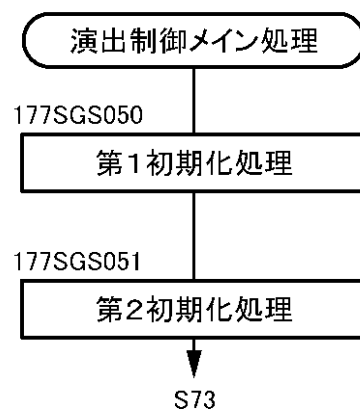
【図 8-18】

【图 8-18】

楽器/パターン	何音程音階(半音)	内容
PA-1-1	12000	短四半(↓)通常状況(一)一サリチ(はすれ)
PA-2-1	5750	短四半(↓)短四半(通常状況)一サリチ(はすれ)
PA-3-1	3750	短四半(↓)短四半(通常状況)一サリチ(はすれ)
PA-4-1	5000	短四半(短四半)一サリチ(はすれ)
PA-2-2	20000	ノーマルサリチ(はすれ)
PA-2-3	43000	スーパーサリチ-A(はすれ)
PA-2-4	53000	スーパーサリチ-B(はすれ)
PA-2-5	63000	スーパーサリチ-C(はすれ) [発音動作] (発音動作作)
PD-1	20000	ノーマルサリチ(変)
PD-2	43000	スーパーサリチ-A(変)
PD-3	53000	スーパーサリチ-B(変)
PD-4	63000	スーパーサリチ-C(変) [発音動作] (発音動作作)
PD-5	80000	スーパーサリチ-D(変) [発音動作] (発音動作作)

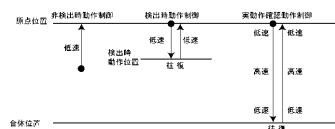
【図 8-21】

【图 8-2-1】



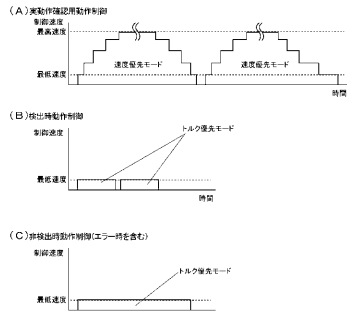
【図 8-22】

【图 8-22】



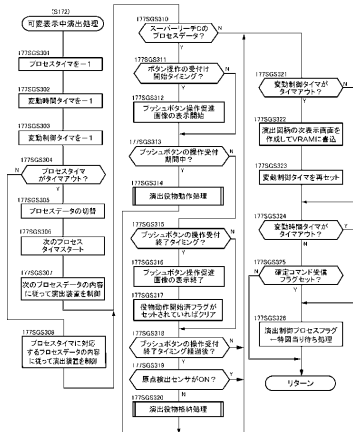
【图 8-23】

【图 8-23】



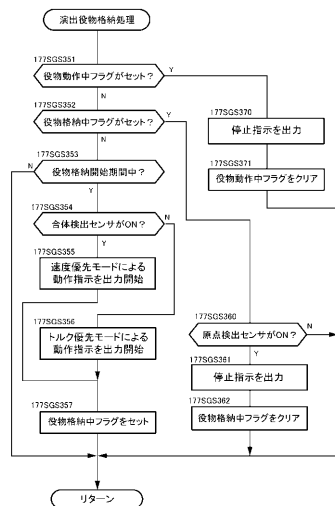
【図 8-24】

【图 8-24】



【図 8-26】

【图8-26】



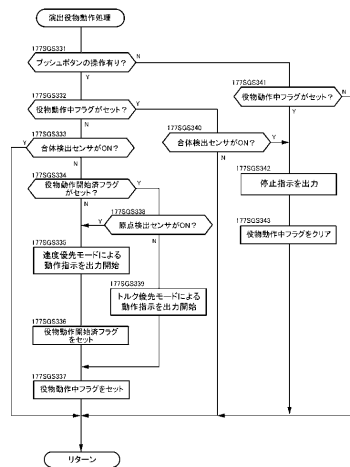
【図 8-27】

【图 8-27】

モード種別	移動速度	トルク
速度優先モード	大	低
トルク優先モード	小	高

【図 8-25】

【图 8-25】



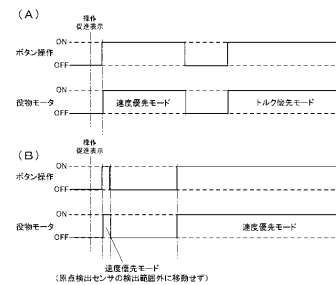
【图 8-28】

【8-28】

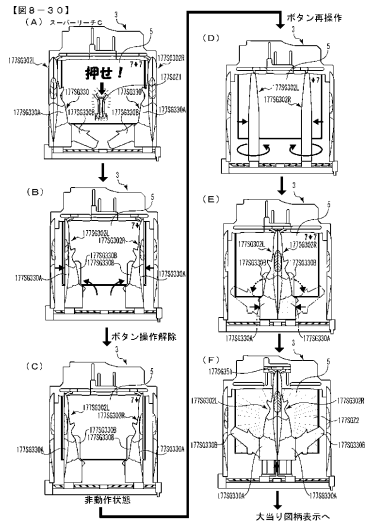
スーパードライブモード	ボタン操作による 機能説明	移動用モード説明
スーパードライブモード (進出動作)	可能 (操作時にのみ動作)	初期動作時 自動動作(位置合わせ) 進出動作(位置合わせ) 速度優先モード 速度優先モード トルque優先モード
スーパードライブモード (退避動作)	不可 (操作時に非動作)	合位体位 待機位置固定 速度優先モード トルque優先モード
スーパードライブモード (進出動作)	不可 (操作時に非動作)	速度優先モード
スーパードライブモード (退避動作)	不可 (操作時に非動作)	速度優先モード

【図 8-29】

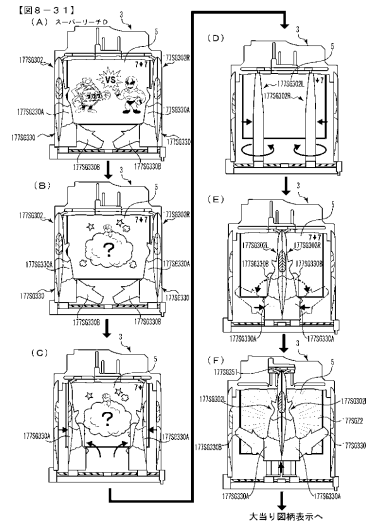
【图 8-29】



【図 8-30】



【図 8-31】



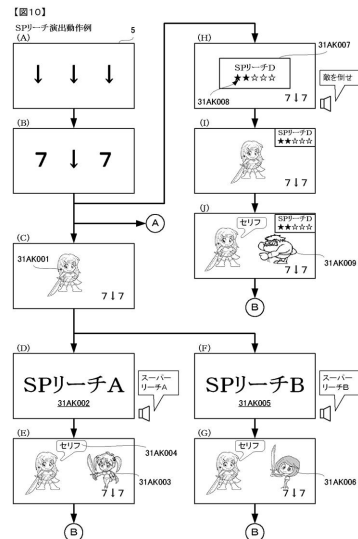
【図 9】

【図9】

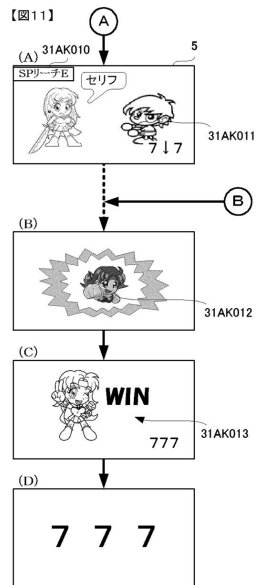
変動パターン	内容
PA1-1	非リーチハズレ
PA1-2	非リーチハズレ(短縮用)
PA2-1	ノーマルリーチハズレ
PA2-2	スーパーリーチEハズレ
PA2-3	スーパーリーチDハズレ
PA2-4	スーパーリーチCハズレ
PA2-5	スーパーリーチBハズレ
PA2-6	スーパーリーチAハズレ
PA3-1	スーパーリーチE→Dハズレ
PA3-2	スーパーリーチD→Cハズレ
PA3-3	スーパーリーチC→Bハズレ
PA3-4	スーパーリーチB→Aハズレ
⋮	⋮
PB2-1	ノーマルリーチ大当り
PB2-2	スーパーリーチE大当り
PB2-3	スーパーリーチD大当り
PB2-4	スーパーリーチC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

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

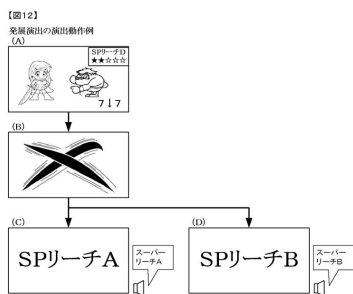
【図 10】



【図 11】



【図 12】

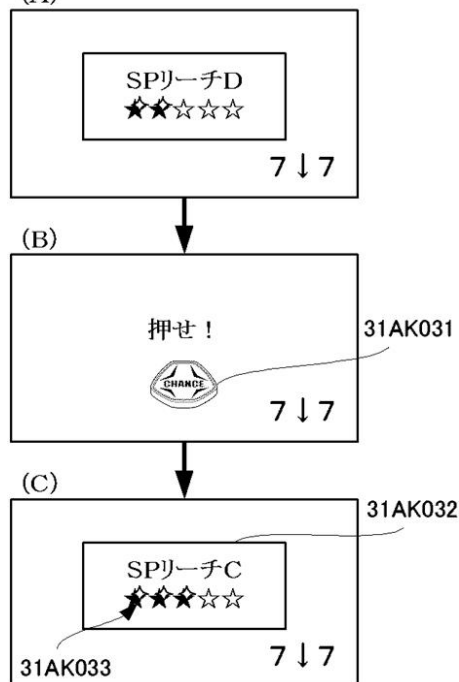


【図 14】

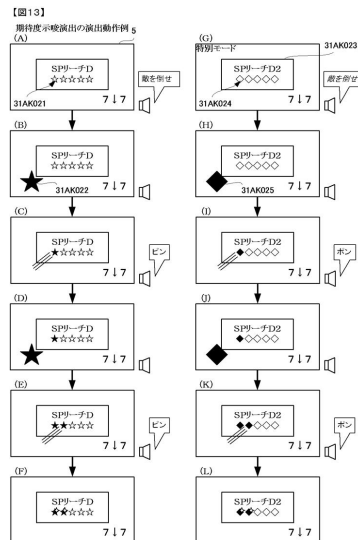
【図 14】

発展演出の演出動作例

(A)



【図 13】

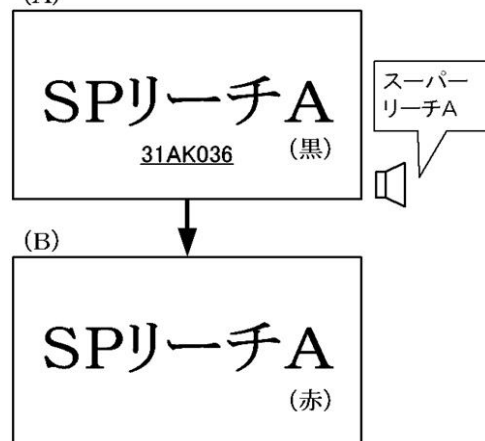


【図 15】

【図 15】

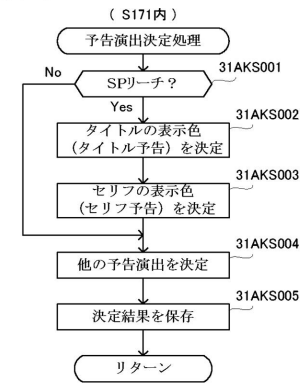
タイトル予告の演出動作例

(A)



【図 16】

【図16】



【図 17】

【図17】

(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)

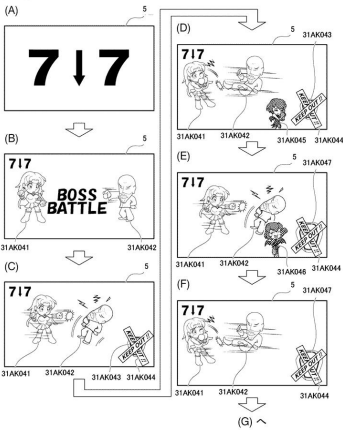
タイトル 表示色	決定割合		信頼度
	大当たり時	ハズレ時	
黒	5%	70%	最低
赤	10%	16%	低
黒→赤	25%	12%	中
黒→フルーツ柄	40%	2%	高
赤→フルーツ柄	20%	0%	最高

(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 18】

【図18】



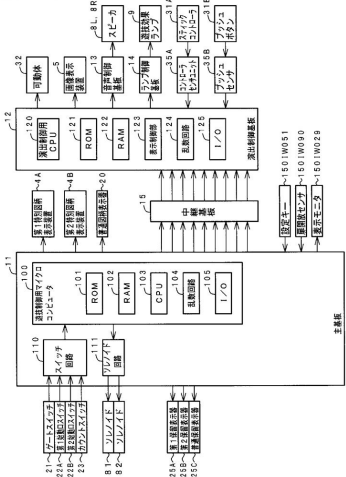
【図 19】

【図19】



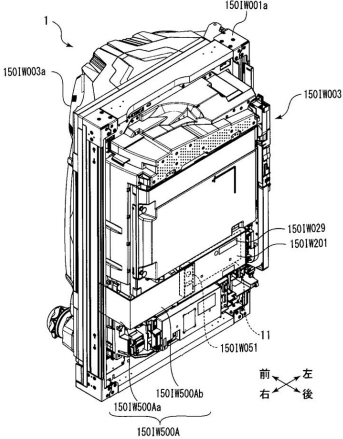
【図 21-1】

【図21-1】



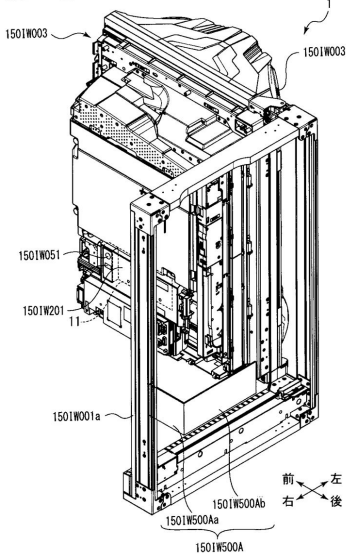
【図 21-2】

【図21-2】



【図 21-3】

【図21-3】



【図 21-4】

【図21-4】

(A) 表示結果判定テーブル (設定値 1)

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 (非確変時)	1020~1079, 13320~13464 (確率: 1/320)
	大当り (確変時)	1020~1519, 13320~14867 (確率: 1/32)
	小当り	32767~33429 (確率: 1/99)
変動特図指定パツファ=第 2 (第 2 特別図柄)	大当り (非確変時)	1020~1079, 13320~13464 (確率: 1/320)
	大当り (確変時)	1020~1519, 13320~14867 (確率: 1/32)
	小当り	32767~65535 (確率: 1/2)

(B) 表示結果判定テーブル (設定値 2)

大当り判定値 (MR 1 [0~65535] と比較される)		
変動特図指定パツファ=第 1 (第 1 特別図柄)	大当り (非確変時)	1020~1079, 13320~13477 (確率: 1/300)
	大当り (確変時)	1020~1519, 13320~15004 (確率: 1/30)
	小当り	32767~33429 (確率: 1/99)
変動特図指定パツファ=第 2 (第 2 特別図柄)	大当り (非確変時)	1020~1079, 13320~13477 (確率: 1/300)
	大当り (確変時)	1020~1519, 13320~15004 (確率: 1/30)
	小当り	32767~65535 (確率: 1/2)

(C) 表示結果判定テーブル (設定値 3)

大当り判定値 (MR 1 [0~65535] と比較される)		
変動特図指定パツファ=第 1 (第 1 特別図柄)	大当り (非確変時)	1020~1079, 13320~13493 (確率: 1/280)
	大当り (確変時)	1020~1519, 13320~15160 (確率: 1/28)
	小当り	32767~33429 (確率: 1/99)
変動特図指定パツファ=第 2 (第 2 特別図柄)	大当り (非確変時)	1020~1079, 13320~13493 (確率: 1/280)
	大当り (確変時)	1020~1519, 13320~15160 (確率: 1/28)
	小当り	32767~65535 (確率: 1/2)

【図 21-5】

【図21-5】

(A) 大当り種別判定テーブル

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

(B) 大当り種別毎の各制御期間

制御期間	大当り種別		
	A	B	C
ファンファーレ	15秒	12秒	10秒
インターバル	9秒	7秒	5秒
エンディング	20秒	15秒	10秒

(C) 小当り種別判定テーブル

小当り種別	設定値1	設定値2	設定値3
小当り種別A	34%	34%	34%
小当り種別B	33%	33%	33%
小当り種別C	33%	33%	33%

【図 21-6】

【図21-6】

(A) 第1ハズレ変動パターン判定テーブル(特別制御期間(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
PA1-1-1 (非リーチハズレ)	94.2%	89.0%	83.8%
PA2-1 (ノーマルリーチハズレ)	5%	10%	15%
スーパリーチハズレ	0.8%	1.0%	1.2%

(B) 第2ハズレ変動パターン判定テーブル(非特別制御期間)

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%
スーパリーチハズレ	0.8%	1.0%	1.2%

【図 21-7】

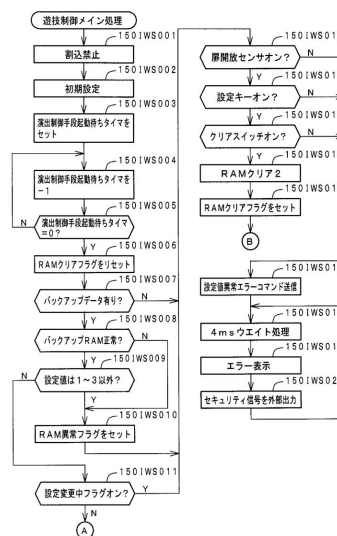
【図21-7】

(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%

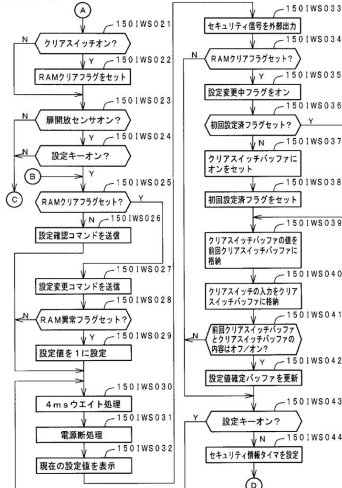
【図 21-8】

【図21-8】



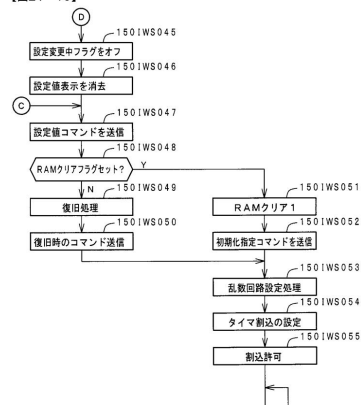
【図 21-9】

【図21-9】



【図 21-10】

【図21-10】



【図 21-11】

【図21-11】

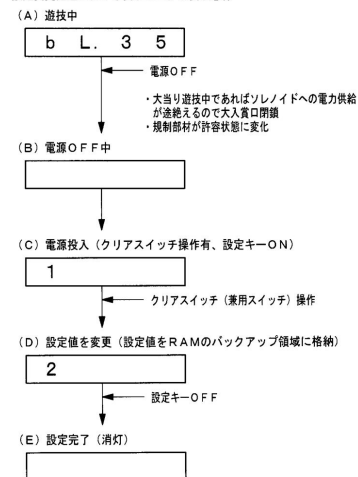
電源投入時処理

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

【図 21-12】

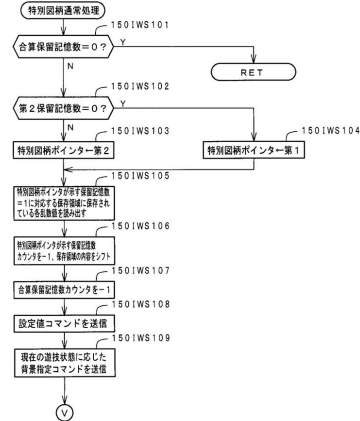
【図21-12】

設定変更処理における表示モニタの表示態様



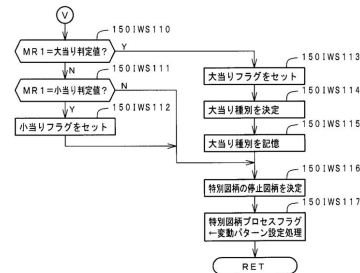
【図 21-13】

【図21-13】



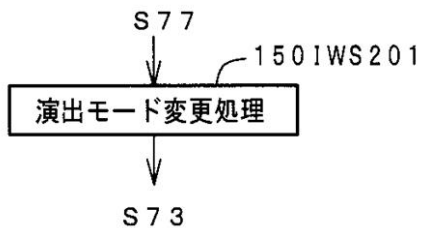
【図 21-14】

【図21-14】



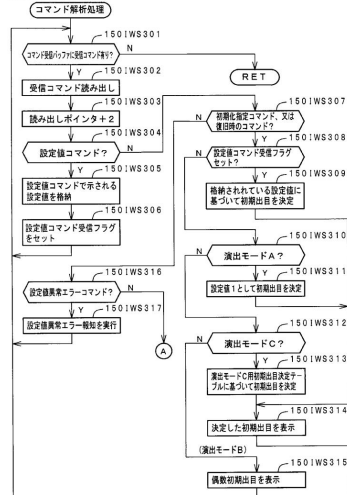
【図 21-15】

【図21-15】



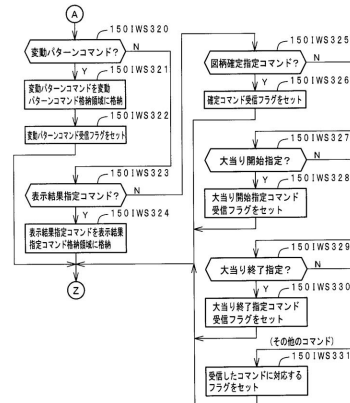
【図 21-16】

【図21-16】



【図 21-17】

【図21-17】



【図 21-18】

【図21-18】

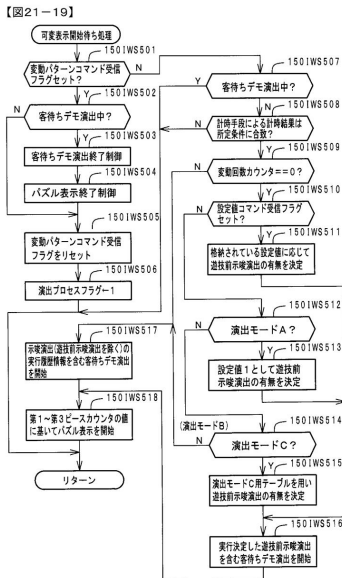
(A) 初期演出目決定テーブル

初期演出目	設定値1	設定値2	設定値3
偶数初期演出目	95%	90%	80%
奇数初期演出目	5%	10%	19%
特殊初期演出目	0%	0%	1%

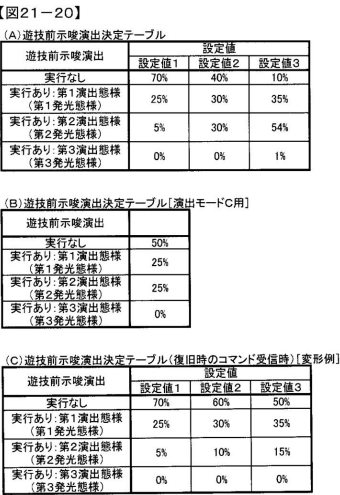
(B) 初期演出目決定テーブル(演出モードC用)

初期演出目	
偶数初期演出目	85%
奇数初期演出目	15%
特殊初期演出目	0%

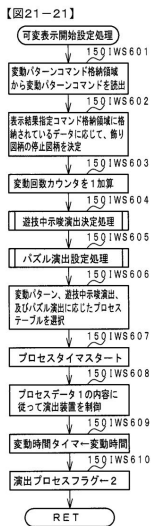
【図 21-19】



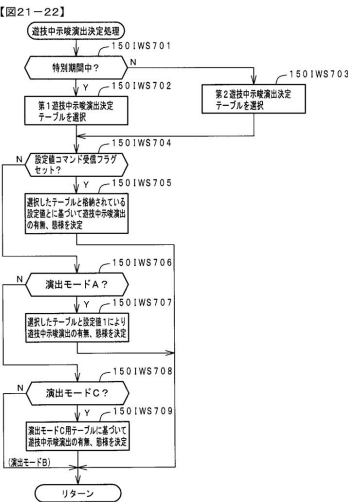
【図 21-20】



【図 21-21】



【図 21-22】



【図 2 1 − 2 3】

【図21−23】

(A)第1遊技中示唆演出決定テーブル[特別期間用(遊技開始から30変動まで)]

遊技中示唆演出	設定値1	設定値2	設定値3
実行なし	89%	80%	70%
実行あり:第1演出形態 (ミニキャラA登場)	10%	15%	20%
実行あり:第2演出形態 (ミニキャラA、B登場)	1%	5%	9%
実行あり:第3演出形態 (ミニキャラC登場)	0%	0%	1%

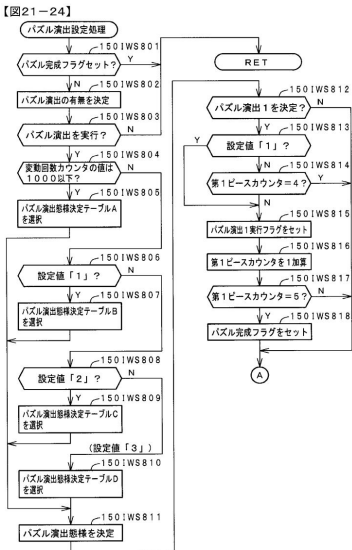
(B)第2遊技中示唆演出決定テーブル[非特別期間用]

遊技中示唆演出	設定値1	設定値2	設定値3
実行なし	99%	97%	95%
実行あり:第1演出形態 (ミニキャラA登場)	1%	3%	4%
実行あり:第2演出形態 (ミニキャラA、B登場)	0%	0%	0%
実行あり:第3演出形態 (ミニキャラC登場)	0%	0%	1%

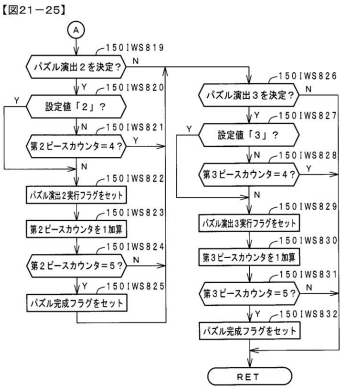
(C)第3遊技中示唆演出決定テーブル[演出モードC用]

遊技中示唆演出	
実行なし	99%
実行あり:第1演出形態 (ミニキャラA登場)	4%
実行あり:第2演出形態 (ミニキャラA、B登場)	0%
実行あり:第3演出形態 (ミニキャラC登場)	0%

【図 2 1 − 2 4】



【図 2 1 − 2 5】



【図 2 1 − 2 7】

【図21−27】

(A)パズル演出形態決定テーブルA[1000回転以下用]

パズル演出の種類	演出内容	割り振り
パズル演出1	パズル1のピースが1つ増加	3.2%
パズル演出2	パズル2のピースが1つ増加	3.3%
パズル演出3	パズル3のピースが1つ増加	3.5%

(B)パズル演出形態決定テーブルB[設定値「1」用]

パズル演出の種類	演出内容	割り振り
パズル演出1	パズル1のピースが1つ増加	3.4%
パズル演出2	パズル2のピースが1つ増加	3.3%
パズル演出3	パズル3のピースが1つ増加	3.3%

(C)パズル演出形態決定テーブルC[設定値「2」用]

パズル演出の種類	演出内容	割り振り
パズル演出1	パズル1のピースが1つ増加	3.3%
パズル演出2	パズル2のピースが1つ増加	3.4%
パズル演出3	パズル3のピースが1つ増加	3.3%

(D)パズル演出形態決定テーブルD[設定値「3」用]

パズル演出の種類	演出内容	割り振り
パズル演出1	パズル1のピースが1つ増加	3.3%
パズル演出2	パズル2のピースが1つ増加	3.3%
パズル演出3	パズル3のピースが1つ増加	3.4%

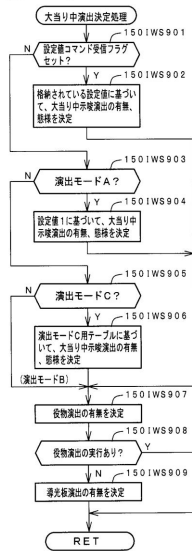
【図 2 1 − 2 6】

【図21−26】

パズル演出決定テーブル	
パズル演出の実行の有無	割り振り
パズル演出なし	99%
パズル演出あり	1%

【図 2 1 - 2 8】

【图21-28】



【図 2 1 - 2 9】

【図21-29】
(A)第1大当中示唆演出決定テーブル〔特定期間用(道抜開始から100実行まで)〕

大当り中連続演出	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
実行なし	0%	0%	0%
実行あり：第1演出懸種 (セリフA表示)	60%	25%	5%
実行あり：第2演出懸種 (セリフB表示)	35%	60%	70%
実行あり：第3演出懸種 (セリフC表示)	5%	15%	24%
実行あり：第4演出懸種 (セリフD表示)	0%	0%	1%

(B)第2大当り中示唆演出決定テーブル[非特定期間用]	
大当たり発生確率	設定値

大当り中景演出	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
実行なし	70%	70%	70%
実行あり・第1演出懸梯 (セリフA表示)	19%	15%	10%
実行あり・第2演出懸梯 (セリフB表示)	10%	12%	15%
実行あり・第3演出懸梯 (セリフC表示)	1%	3%	4%
実行あり・第4演出懸梯 (セリフD表示)	0%	0%	1%

(C)第2大当り中示唆演出決定テーブル(演出モードC用)

入場中止率	
実行なし	80%
実行あり：第1演出懸種 (セリフA表示)	12%
実行あり：第2演出懸種 (セリフB表示)	7%
実行あり：第3演出懸種 (セリフC表示)	1%
実行あり：第4演出懸種 (セリフD表示)	0%

役物演出	大当り中示唆演出	
	実行なし	実行あり
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		
31		
32		
33		
34		
35		
36		
37		
38		
39		
40		
41		
42		
43		
44		
45		
46		
47		
48		
49		
50		
51		
52		
53		
54		
55		
56		
57		
58		
59		
60		
61		
62		
63		
64		
65		
66		
67		
68		
69		
70		
71		
72		
73		
74		
75		
76		
77		
78		
79		
80		
81		
82		
83		
84		
85		
86		
87		
88		
89		
90		
91		
92		
93		
94		
95		
96		
97		
98		
99		
100		

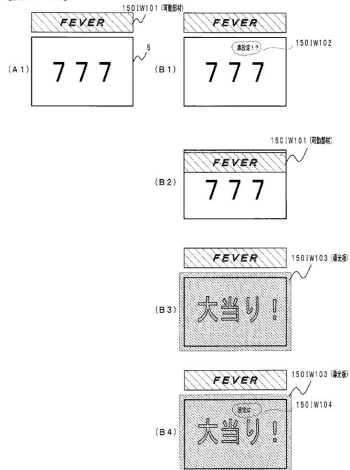
	実行なし	実行あり
実行なし	50%	100%
実行あり	50%	0%

(E)導光板演出決定テーブル

導光板演出	実行なし	第1演出懸待	第2演出懸待	第3演出懸待	第4演出懸待
実行なし	50%	10%	80%	95%	99%
実行あり	50%	90%	20%	5%	1%

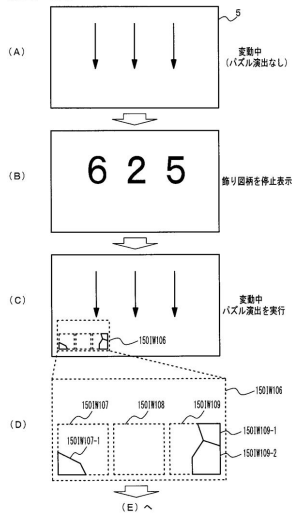
【図 2 1 - 3 0】

【图21-30】



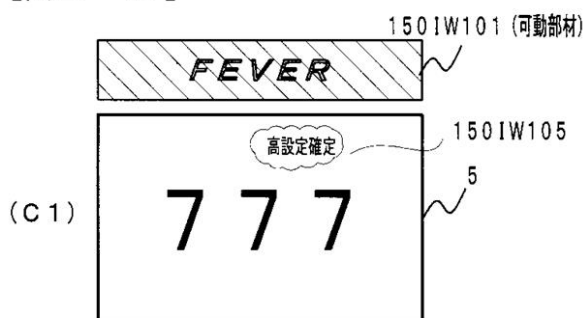
【図 2 1 - 3 2】

【图21-32】



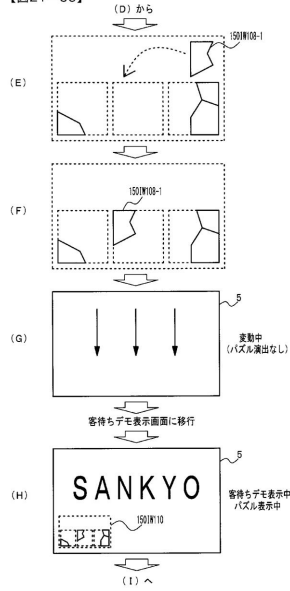
【図 2 1 - 3 1】

【图21-31】



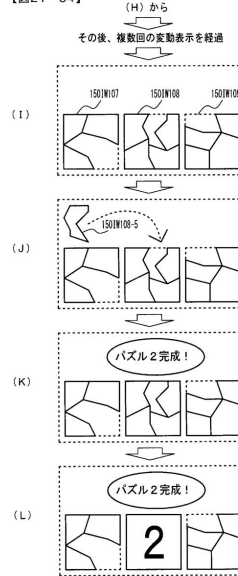
【図 21-33】

【図21-33】



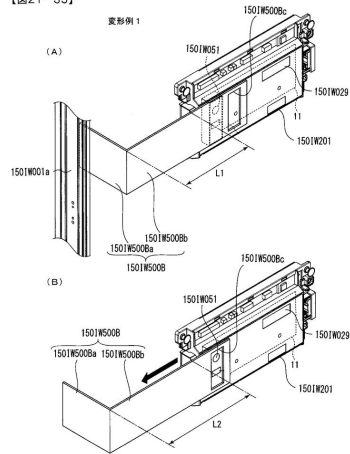
【図 21-34】

【図21-34】



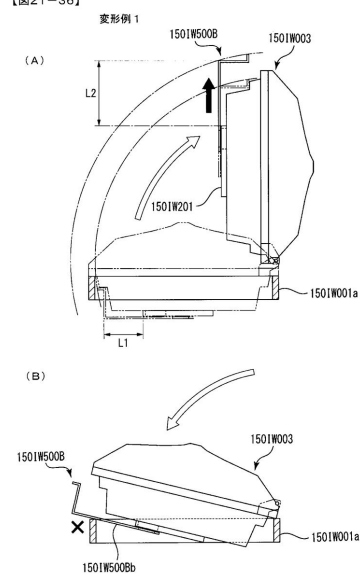
【図 21-35】

【図21-35】

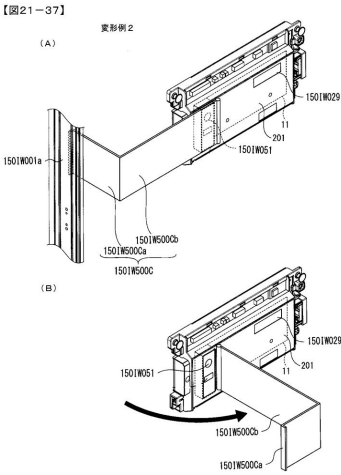


【図 21-36】

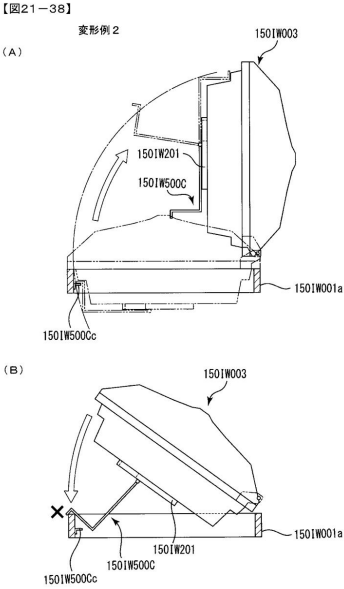
【図21-36】



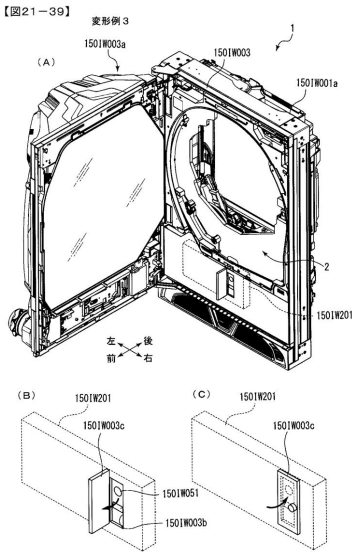
【図 21-37】



【図 21-38】



【図 21-39】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2019-092860(JP, A)

特開2017-086890(JP, A)

「設定確認タイムチャート(案)／設定変更タイムチャート(案)／RWM異常時遊技停止タイムチャート(案)／不正防止に関する外部端子版から出力する信号及び報知仕様の統一」, 日本遊技機工業組合提供資料(「確率設定」に関する技術資料), 日本, 2017年10月05日, p. 1～4

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02