

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7126678号

(P7126678)

(45)発行日 令和4年8月29日(2022.8.29)

(24)登録日 令和4年8月19日(2022.8.19)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F

7/02

3 2 0

請求項の数 1 (全45頁)

(21)出願番号	特願2018-80164(P2018-80164)	(73)特許権者	395018239
(22)出願日	平成30年4月18日(2018.4.18)		株式会社高尾
(65)公開番号	特開2019-187524(P2019-187524 A)		愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目 2 2 番地
(43)公開日	令和1年10月31日(2019.10.31)	(74)代理人	110000604弁理士法人 共立特許事務所
審査請求日	令和3年3月29日(2021.3.29)	(72)発明者	安藤 繁光
			愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目 2 2 番地 株式会社高尾内
		審査官	森川 能匡

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】

予め定められている始動条件が成立した後、開始条件が成立することにより、当否判定手段にて当否判定を行い、可変表示部にて識別情報の変動表示を開始すると共に、前記可変表示部における変動表示に対応して、演出表示部にて複数種類の演出用識別情報の変動演出を実行し、前記可変表示部に前記当否判定の特定表示結果が表示されることに基づいて遊技状態を遊技者に有利な特定遊技状態に移行させる遊技機であって、

前記変動演出は、複数種類の演出モードによる演出が実行可能であり、
前記演出表示部は、遊技が行なわれていない状態になると第1待機画面と第2待機画面のいずれかを表示する構成で、

遊技者が操作可能な操作手段を備え、
前記第2待機画面は、前記操作手段を模した図柄の表示を伴うものであり、
前記第1待機画面は、該第1待機画面が表示されている時に前記操作手段の操作に応じて、前記操作手段を遊技者が操作しなくても操作したと見做して前記変動演出を行うオートボタンへの設定変更と、前記演出モードの設定変更が可能であり、
前記第2待機画面は、前記オートボタンが設定されていることを条件に表示が行われ、前記第2待機画面が表示されている時に、前記操作手段の操作に基づいて前記オートボタンの設定を解除する

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は遊技機、特に演出表示部にて演出用識別情報の変動演出を行い、遊技者に有利な特定遊技状態への移行に対する期待感を高める遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機であるパチンコ機（弾球遊技機）は、遊技球を遊技盤の遊技領域へ向けて発射し、始動口への遊技球の入球を契機に、「大当たり」となるか否かの当否判定が行われ、判定の結果が「大当たり」であれば、賞球の獲得に有利な大当たり遊技に移行するものが主流である。また、この種のパチンコ機は、当否判定に伴い、特別図柄が変動し、確定表示することで当否判定の結果を報知すると共に、特別図柄の変動中に、大当たりの期待感を高める変動演出が行われる。

10

そして従来のパチンコ機は、多彩な変動演出を行うことにより遊技者の期待感を高めるようにしている。

【0003】

更に従来のパチンコ機では、遊技者が任意に変動演出等の演出内容の設定を変更できるもの（特許文献1）や、遊技者が任意に演出モードを変更できるもの（特許文献2）が提案されている。これらは、遊技者に自分の嗜好に合う演出を選択させ、変動演出を飽きさせることなく遊技を楽しませるようにしている。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2017-148234号公報

特開2006-174956号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

このように、変動演出を遊技者の嗜好に合わせるニーズが高まっていることから、本発明は、変動演出に関する設定機能が使いやすく、演出内容の設定及び演出モードの変更が容易で、好みの演出により遊技者の期待感を高めつつ遊技を楽しませる遊技機を提供することを課題としてなされたものである。

30

【課題を解決するための手段】

【0006】

請求項1の発明は、予め定められている始動条件が成立した後、開始条件が成立することにより、当否判定手段にて当否判定を行い、可変表示部にて識別情報の変動表示を開始すると共に、前記可変表示部における変動表示に対応して、演出表示部にて複数種類の演出用識別情報の変動演出を実行し、前記可変表示部に前記当否判定の特定表示結果が表示されることに基づいて遊技状態を遊技者に有利な特定遊技状態に移行させる遊技機であって、

40

前記変動演出は、複数種類の演出モードによる演出が実行可能であり、
前記演出表示部は、遊技が行なわれていない状態になると第1待機画面と第2待機画面のいずれかを表示する構成で、

遊技者が操作可能な操作手段を備え、

前記第2待機画面は、前記操作手段を模した図柄の表示を伴うものであり、

前記第1待機画面は、該第1待機画面が表示されている時に前記操作手段の操作に応じて、前記操作手段を遊技者が操作しなくても操作したと見做して前記変動演出を行うオートボタンへの設定変更と、前記演出モードの設定変更が可能であり、

前記第2待機画面は、前記オートボタンが設定されていることを条件に表示が行われ、前記第2待機画面が表示されている時に、前記操作手段の操作に基づいて前記オートボタンの設定を解除する

50

ことを特徴とする。

【 0 0 0 7 】

遊技機は、弾球遊技機、及び遊技媒体としてメダルを用いて遊技が行われる回胴式遊技機（スロット遊技機）を含む。

始動条件は、弾球遊技機の場合、遊技領域に配置された始動口への遊技球の入賞により、当否判定に用いる判定用乱数を取得することを条件とする。一方、回胴式遊技機では、遊技機にメダルを投入し、抽選権を得た状態で始動レバーを操作することを条件とする。

【 0 0 0 8 】

開始条件は、始動条件の成立後に、識別情報の変動表示を開始するための条件である。弾球遊技機では、大当たり中でなく、識別情報の変動表示中又は確定表示中でないことを条件とする。一方、回胴式遊技機の場合は、BETされ、リールが回転中でなく、且つ、メダルの払い出し中でないことを条件とする。尚、開始条件は、条件を付加しても、一部の条件を削ってもよい。

10

【 0 0 0 9 】

遊技者にとって有利な特別遊技状態とは、弾球遊技機では大入賞口を所定の開放態様で複数ラウンドにわたって開放する大当たり遊技状態であり、賞球の獲得に有利な遊技状態である。回胴式遊技機では、ボーナス遊技や第1種BB・第2種BB等と呼ばれるものであり、遊技メダルの獲得に有利な遊技状態である。

【 0 0 1 0 】

操作手段は、遊技機の前面側に設けられた操作手段であればよく、演出ボタン、ジョグダイヤル、十字キーなど、遊技者により操作が可能なものであればよい。

20

【 0 0 1 1 】

第1演出変更手段は、遊技者が任意に設定可能である演出内容として、当否判定手段による当否判定結果の予告を行う演出などに関する設定が可能である。予告を行う演出は、例えば、可変表示部にて当り態様で識別情報が確定表示されるよりも前の時点で遊技者に当りが発生することを告知する一発告知演出を行うか否かの選択、当否判定よりも前の先読み演出を行うか否かの選択が考えられる。また設定可能な演出内容として、演出に用いるキャラクタの選択、演出ボタンを操作しなくても自動で操作したことにして演出を行うオートボタンの選択、演出音量や表示画面の輝度調整、演出に用いられる言語の選択などが考えられる。

30

演出内容の設定は、遊技機が待機状態のときに遊技者による所定のボタン操作に応じて選択画面が表示され、選択画面から遊技者が設定変更を望む各種の演出内容を選択し設定する構成が考えられる。また、所謂、携帯連動サービスを利用することも考えられる。この場合、携帯電話などの携帯通信端末により遊技機に対応して運営されているウェブサイトにアクセスし、携帯通信端末で各種演出内容を選択し、ウェブサイトから発行されるパスワードを介して遊技機に反映させるようにしてもよい。

尚、待機状態とは、遊技者待ちの状態、及び遊技者による遊技中であるが識別情報が変動していない変動待ちの状態などである。

【 0 0 1 2 】

第2演出設定手段により設定可能な演出モードとは、変動演出での特別な映像や、音声や、LEDの発光色などを指す。特に変動演出において、特別なキャラクタの表示、所定の演出モードでのみ、一発告知演出を行わない、先読み演出を頻繁に行うといった専用の予告を実行するなど、遊技者に演出上の価値観を生じさせるものを指す。

40

演出モードの設定は、遊技機が待機状態以外のときに遊技者による所定のボタン操作に応じて選択画面が表示され、選択画面から遊技者が設定変更を望む各種の演出内容を選択し設定する構成が考えられる。尚、演出モードの変更は、変動演出中の演出モードが別の演出モードに切り替わる、又は次回の変動演出開始時に演出モードが別の演出モードに切り替わる構成が考えられる。

【 0 0 1 3 】

本発明によれば、第1演出変更手段による演出内容の設定は、遊技機が待機状態のとき

50

に好適に行うことができる。また第2演出変更手段による演出モードの設定は、遊技機が待機状態以外のときに好適に行うことができる。

しかし、第1演出変更手段による演出内容の設定は、遊技機が待機状態のときに設定するので、第2演出設定手段による演出モードの設定よりも早い時点で行われることとなる。そのため、例えば、第1演出変更手段による演出内容の設定において一発告知演出を行う設定であっても、第2演出設定手段による演出モードの設定により一発告知演出が行われない演出モードが設定できると演出に矛盾が生じる。また例えば、第1演出変更手段による演出内容の設定において先読み演出を行わない設定であっても、第2演出設定手段により先読み演出を頻繁に行う演出モードが設定できると演出に矛盾が生じる。そこで、設定内容変化手段により、第2演出変更手段で選択できる演出モードを、第1演出変更手段で設定された演出内容に基づく選択範囲内とすることにより、第1演出変更手段で大枠となる演出の方向性を定め、その方向性の範囲内で、第2演出変更手段で手軽に変更することができる。従って、変動演出に関する設定機能が使いやすく、演出内容の設定及び演出モードの変更が容易で、好みの演出により遊技者の期待感を高めつつ遊技を楽しませる遊技機が実現できる。

10

そして演出モードは、第1演出変更手段でも設定変更が可能であるので、最初の遊技球の発射や、疑似図柄の最初の変動時から好みの演出で遊技を開始することができるようになる。

【0015】

本発明の参考例によれば、遊技者が入れ替わった時など、簡素な操作で容易に演出内容を初期化することができる。

20

【図面の簡単な説明】

【0016】

【図1】本発明を適用した遊技機の正面図である。

【図2】前記遊技機の遊技盤の正面図である。

【図3】前記遊技機の背面図である。

【図4】前記遊技機の電気ブロック図である。

【図5】前記遊技機の遊技仕様を示す説明図である。

【図6】前記遊技機の主制御装置で実行されるメインルーチンの制御内容を示すフローチャートである。

30

【図7】前記主制御装置で実行される始動入球確認処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図8】前記主制御装置で実行される特図当否判定処理の制御内容を示す第1のフローチャートである。

【図9】前記特図当否判定処理の制御内容を示す第2のフローチャートである。

【図10】前記特図当否判定処理の制御内容を示す第3のフローチャートである。

【図11】前記特図当否判定処理の制御内容を示す第4のフローチャートである。

【図12】前記主制御装置で実行される特別遊技処理の制御内容を示す第1のフローチャートである。

【図13】前記特別遊技処理の制御内容を示す第2のフローチャートである。

40

【図14】前記特別遊技処理の制御内容を示す第3のフローチャートである。

【図15】前記特別遊技処理の制御内容を示す第4のフローチャートである。

【図16】前記遊技機において設定可能な演出内容及び演出モードを示す説明図である。

【図17】前記遊技機の演出図柄表示装置で表示される第1の演出内容の設定画面に関する説明図である。

【図18】前記演出図柄表示装置で表示される第2の演出内容の設定画面に関する説明図である。

【図19】前記演出図柄表示装置で表示される第3の演出内容の設定画面に関する説明図である。

【図20】前記演出図柄表示装置で表示される第4の演出内容の設定画面に関する説明図

50

である。

【図 2 1】前記演出図柄表示装置で表示される第 1 の演出モードの設定画面に関する説明図である。

【図 2 2】前記演出図柄表示装置で表示される第 2 の演出モードの設定画面に関する説明図である。

【図 2 3】前記演出図柄表示装置で表示される設定された演出内容の表示態様を示す説明図である。

【図 2 4】前記演出図柄表示装置で表示される設定された演出モードの表示態様を示す説明図である。

【図 2 5】前記遊技機のサブ制御装置で実行されるメニュー画面処理の制御内容を示す第 1 のフローチャートである。

10

【図 2 6】前記メニュー画面処理の制御内容を示す第 2 のフローチャートである。

【図 2 7】前記サブ制御装置で実行される言語選択処理のフローチャートである。

【図 2 8】前記サブ制御装置で実行される音量・輝度調整処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 2 9】前記サブ制御装置で実行されるキャラクタ選択処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 3 0】前記サブ制御装置で実行されるオートボタン ON 処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 3 1】前記サブ制御装置で実行される演出カスタマイズ処理の制御内容を示すフローチャートである。

20

【図 3 2】前記サブ制御装置で実行される B G M 選択処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 3 3】前記サブ制御装置で実行される保留デザイン選択処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 3 4】前記サブ制御装置で実行される演出モード選択画面処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 3 5】前記サブ制御装置で実行される演出モード設定処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 3 6】前記演出図柄表示装置で表示されるリセット操作に関する表示態様を示す説明図である。

30

【図 3 7】前記サブ制御装置で実行される演出設定初期化処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 3 8】前記演出図柄表示装置で表示される第 5 の演出内容の設定画面に関する説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0017】

本発明を適用したパチンコ機について説明する。

図 1 (a) に示すように、パチンコ機 1 は、縦長の固定外郭保持枠をなす外枠 1 0 にて構成の各部を保持する構造である。外枠 1 0 には、左側の上下の位置に設けたヒンジ 1 0 1 を介して、板ガラス 1 1 0 が嵌め込まれた前枠 1 1 (ガラス枠) 及び図略の内枠が開閉可能に設けられている。尚、これら前枠 1 1 及び前記内枠は、シリンダ錠 1 8 により外枠 1 0 に閉鎖ロックされ、シリンダ錠 1 8 に鍵を挿入し、鍵を時計回りに操作して前記内枠を開放するようになり、反時計まわりの操作により前枠 1 1 を開放する。

40

前枠 1 1 の板ガラス 1 1 0 の奥には前記内枠に保持された遊技盤 2 (図 2) が設けられている。

【0018】

前枠 1 1 の上部の左右両側位置にはそれぞれスピーカ 1 1 2 が配置されており、これらにより遊技音が出力され、遊技の趣向を向上させる。また前枠 1 1 には遊技状態に応じて発光する枠側装飾ランプ 1 1 3 のほか、遊技の異常を報知する L E D 類が設けられている。

50

【 0 0 1 9 】

前枠 1 1 の下半部には上皿 1 2 と下皿 1 3 とが一体に形成されている。下皿 1 3 の右側には発射ハンドル 1 4 が設けられ、発射ハンドル 1 4 が時計回りに操作されることで発射装置が作動して、上皿 1 2 から供給された遊技球が遊技盤 2 に向けて発射される。また上皿 1 2 には賞球が払い出される。

下皿 1 3 は上皿 1 2 から溢れた賞球を受ける構成で、球抜きレバーの操作により下皿 1 3 に溜まった遊技球を遊技店に備えられた別箱（ドル箱）に移すことができる。

【 0 0 2 0 】

また上皿 1 2 にはその中央位置に、遊技者が操作可能な操作手段である演出ボタン 1 5 と、その外周を囲むように操作手段であるジョグダイヤル 1 6 が設置されている。更に上皿 1 2 には、演出ボタン 1 5 及びジョグダイヤル 1 6 の左側に、十字キー 1 9 が配置されている。

図 1（b）に示すように、十字キー 1 9 は、十字キー中央ボタン 1 9 1、十字キー上ボタン 1 9 2、十字キー下ボタン 1 9 3、十字キー左ボタン 1 9 4 及び十字キー右ボタン 1 9 5 の五つの操作ボタンにより構成されている。

【 0 0 2 1 】

パチンコ機 1 は所謂 C R 機であって、プリペイドカードの読み書きを行うプリペイドカードユニット（C R ユニット）C R が隣接されている。これに応じて、パチンコ機 1 には上皿 1 2 の右側に球貸スイッチ 1 7 1、精算スイッチ 1 7 2 及び精算表示装置 1 7 3 が配置されている。

【 0 0 2 2 】

遊技盤 2 について説明する。図 2 に示すように、遊技盤 2 には外レール 2 0 1 と内レール 2 0 2 とによって囲まれた略円形の遊技領域 2 0 が形成されている。遊技領域 2 0 には多数の遊技釘が植設されている。

遊技領域 2 0 の中央部にはセンターケース 2 0 0 が装着されている。センターケース 2 0 0 は中央に演出図柄表示装置 2 1（全体の図示は省略）の L C D パネルが配設されている。またセンターケース 2 0 0 には、周知のものと同様にワープ入口、ワープ樋、ステージなどが設けられている。

【 0 0 2 3 】

遊技領域 2 0 のセンターケース 2 0 0 の左横位置には、遊技球が通過可能であり、通過時に普通図柄（以下、単に普図という）の抽選が実行される普図作動ゲート 2 2 が設けられている。

センターケース 2 0 0 の中央直下位置には、常時、遊技球の入球が可能で、入球に起因して第 1 特別図柄（以下、第 1 特図という）の当否判定が実行される第 1 特図始動口 2 3 が設けてある。更にその直下位置にはチューリップ式普通電動役物（以下、単に普電役物という）からなり、入球に起因して第 2 特別図柄（以下、第 2 特図という）の当否判定が実行される第 2 特図始動口 2 4 が設置されている。尚、第 2 特図始動口 2 4 は普電役物の開放時にのみ入球（入賞）可能である。普電役物は、前記普図の抽選で当たりとなると所定の時間、所定の開放態様で開放する構成である。

【 0 0 2 4 】

第 2 特図始動口 2 4 の直下位置には、特別電動役物の開閉板にて開閉可能に設けられ、大当たり遊技に開放される大入賞口 2 5 が設置されている。

【 0 0 2 5 】

センターケース 2 0 0 の左側斜め下方位置で、第 1 特図始動口 2 3 乃至大入賞口 2 5 の左側位置には複数（四つ）の一般入賞口 2 7 が配置されている。また、大入賞口 2 5 の直下の盤面最下部にはアウト口 2 0 3 が設けられている。

【 0 0 2 6 】

遊技盤 2 の右下端部には、外レール 2 0 1 の外部に、第 1 特図表示装置 2 8 A、第 2 特図表示装置 2 8 B、第 1 特図保留数表示装置 2 8 1、第 2 特図保留数表示装置 2 8 2、普図表示装置 2 9 及び普図保留数表示装置 2 9 1 が設けられている。

10

20

30

40

50

【 0 0 2 7 】

図 3 はパチンコ機 1 の裏面を示すもので、パチンコ機 1 の裏面側には、前記遊技盤 2 を脱着可能に取付ける内枠 3 0 が収納されている。内枠 3 0 は、前記前枠 1 1 と同様に、一方の側縁（図 3 の右側）の上下位置が前記外枠 1 0 にヒンジ結合され開閉可能に設置されている。内枠 3 0 には、遊技球流下通路が形成されており、上方（上流）から球タンク 3 1、タンクレール 3 2、払出ユニット 3 3 が設けられ、払出ユニット 3 3 の中には払出機構が設けられている。この構成により、遊技盤 2 の入賞口に遊技球が入賞すれば球タンク 3 1 からタンクレール 3 2 を介して所定個数の遊技球（賞球）が払出ユニット 3 3 により払出球流下通路を通り前記上皿 1 2 に払い出される。また、前記賞球を払い出す払出ユニット 3 3 は前記球貸スイッチ 1 7 1 の操作に応じて貸球も払い出す構成である。

10

【 0 0 2 8 】

パチンコ機 1 の裏面側には、主制御装置 4 0、払出制御装置 4 1、サブ統合制御装置 4 2、演出図柄制御装置 4 3、発射制御装置 4 4、電源基板 4 5 が設けられている。

主制御装置 4 0、サブ統合制御装置 4 2、演出図柄制御装置 4 3 は遊技盤 2 に設けられ、払出制御装置 4 1、発射制御装置 4 4、電源基板 4 5 は内枠 3 0 に設けられている。図 3 では発射制御装置 4 4 が描かれていないが、払出制御装置 4 1 の下に設けられている。

【 0 0 2 9 】

また、球タンク 3 1 の右側には、外部接続端子板 3 8 が配置され、外部接続端子板 3 8 により、遊技状態や遊技結果を示す信号が図示しないホールコンピュータへ送られる。尚、従来はホールコンピュータへ信号を送信するための外部接続端子板には、盤用（遊技盤側から出力される信号をホールコンピュータへ出力するための端子）と枠側（外枠 1 0、前枠 1 1、内枠 3 0 から出力される信号をホールコンピュータへ出力するための端子）の 2 種類を用いられているが、本実施形態では、一つの外部接続端子板 3 8 を介して遊技状態や遊技結果を示す信号がホールコンピュータへ送信される。

20

【 0 0 3 0 】

図 4 はパチンコ機 1 の電氣的構成を示すもので、遊技進行等の制御を司る主制御装置 4 0 を中心に、サブ制御装置として払出制御装置 4 1、サブ統合制御装置 4 2 及び演出図柄制御装置 4 3 を具備する構成である。主制御装置 4 0、払出制御装置 4 1、サブ統合制御装置 4 2 及び演出図柄制御装置 4 3 においては、いずれも CPU、ROM、RAM、入力ポート、出力ポート等を備え、これら制御装置はいずれも CPU により、2 ms 周期又は 4 ms 周期の割り込み信号に起因して ROM に搭載しているメインルーチン及びサブルーチンからなるプログラムが開始され、各種の制御が実行される。また、主制御装置 4 0 には各種の乱数を抽出する乱数カウンタ等も備わっている。

30

発射制御装置 4 4 には CPU、ROM、RAM 等が設けられていない。しかし、これに限るわけではなく、発射制御装置 4 4 に CPU、ROM、RAM 等を設けてもよい。

【 0 0 3 1 】

主制御装置 4 0 は、裏配線中継端子板 5 3 0 及び外部接続端子板 3 8 を介して遊技施設のホールコンピュータ 5 0 0 と電氣的に接続される。また主制御装置 4 0 には、裏配線中継端子板 5 3 0 や遊技盤中継端子板 5 3 1 を介して、前枠 1 1（ガラス枠）及び内枠 3 0 が閉鎖しているか否か検出するガラス枠開放スイッチ 5 0 1（尚、図においてスイッチをスイッチと記す）、内枠開放スイッチ 5 0 2 の検出信号が入力される。更に主制御装置 4 0 には、第 1 特図始動口 2 3 への入球を検出する第 1 特図始動口スイッチ 5 0 3、第 2 特図始動口 2 4 への入球を検出する第 2 特図始動口スイッチ 5 0 4、普図作動ゲート 2 2 への入球を検出する普図作動スイッチ 5 0 5 の検出信号が入力される。更にまた主制御装置 4 0 には、複数の一般入賞口 2 7 への入球を検出する一般入賞口スイッチ 5 0 6、大入賞口 2 5 への入球を検出するカウントスイッチ 5 0 7 等の検出信号が入力される。

40

【 0 0 3 2 】

また主制御装置 4 0 は搭載しているプログラムに従って動作して、上述の検出信号などに基づいて遊技の進行に関わる各種のコマンドを生成する。そして主制御装置 4 0 は、払出制御装置 4 1 や、演出中継端子板 5 3 2 を介してサブ統合制御装置 4 2、演出図柄制御

50

装置 4 3 へ向けてのコマンドを出力する。また主制御装置 4 0 は、図柄表示装置中継端子板 5 3 3 を介して第 1 特図表示装置 2 8 A、第 2 特図表示装置 2 8 B、第 1 特図保留数表示装置 2 8 1、第 2 特図保留数表示装置 2 8 2、普図表示装置 2 9 及び普図保留数表示装置 2 9 1 等の表示制御を行う。

【 0 0 3 3 】

更に主制御装置 4 0 は、遊技盤中継端子板 5 3 1 を介して、大入賞口ソレノイド 5 0 8、普電役物ソレノイド 5 0 9 が接続されている。そして主制御装置 4 0 は、大入賞口ソレノイド 5 0 8 を制御して前記特別電動役物の開閉板を作動させて大入賞口 2 5 を開放せしめる。また主制御装置 4 0 は普電役物ソレノイド 5 0 9 を制御して前記普電役物を作動させて第 2 特図始動口 2 4 の開閉作動せしめる。

10

主制御装置 4 0 からの出力信号は試験信号端子にも出力される他、図柄変動や特図の当たり等の管理用の信号が外部接続端子板 3 8 を経てホールコンピュータ 5 0 0 に送られる。

【 0 0 3 4 】

主制御装置 4 0 と払出制御装置 4 1 とは双方向通信が可能である。

払出制御装置 4 1 は、裏配線中継端子板 5 3 0 や払出中継端子板 5 3 4 を介して、ガラス枠開放スイッチ 5 0 1、内枠開放スイッチ 5 0 2、球タンクが空状態になったことを検出する球切れスイッチ 5 2 0 等の検出信号が入力される。また、払出制御装置 4 1 は、遊技球が払出されたことを検出する払出スイッチ 5 2 2、遊技球貯留皿が満杯状態になったことを検出する満杯スイッチ 5 2 3 等の検出信号が入力される。更に、払出制御装置 4 1 は、主制御装置 4 0 から送られてくるコマンドに応じて払出モータ 5 2 1 を駆動させて遊技球を払出させる。

20

【 0 0 3 5 】

払出制御装置 4 1 は、満杯スイッチ 5 2 3 により下皿 1 3 が満タンであることを示す信号が入力された場合、及び球切れスイッチ 5 2 0 により球タンクに遊技球が少ない或いは無いことを示す信号が入力されると払出モータ 5 2 1 を停止させ、賞球の払出動作を停止させる。尚、球切れスイッチ 5 2 0、満杯スイッチ 5 2 3 は、その状態が解消されるまで信号を出力し続ける構成になっており、払出制御装置 4 1 は、その信号が出力されなくなることによって起因して払出モータ 5 2 1 の駆動を再開させる。

【 0 0 3 6 】

また、払出制御装置 4 1 は、C R ユニット端子板 5 3 5 を介して C R ユニット C R 及び精算表示装置 1 7 3 と双方向通信可能に接続されている。精算表示装置 1 7 3 には、遊技球の貸出しを要求するための球貸スイッチ 1 7 1、精算を要求するための精算スイッチ 1 7 2 が接続されている。そして、精算表示装置 1 7 3 を介して球貸スイッチ 1 7 1 による貸出要求の操作信号が C R ユニット C R に入力されると、C R ユニット C R から払出制御装置 4 1 に貸出要求がなされ、払出制御装置 4 1 は、払出モータ 5 2 1 を作動させ、貸し球を払出す。払出された貸し球は払出スイッチ 5 2 2 に検出され、検出信号は払出制御装置 4 1 に入力される。

30

一方、精算表示装置 1 7 3 を介して精算スイッチ 1 7 2 による精算要求の操作信号が C R ユニット C R に入力されると、精算要求に応じて C R ユニット C R が精算を行い、精算表示装置 1 7 3 においてプリペイドカードの残高表示が行われる。プリペイドカードの残高表示は C R ユニット C R によって制御される。

40

【 0 0 3 7 】

また、払出制御装置 4 1 は、外部接続端子板 3 8 を介して賞球に関する情報、枠（内枠、前枠）の開閉状態を示す情報などをホールコンピュータ 5 0 0 に送信するほか、発射制御装置 4 4 に対して発射停止信号を送信する。

【 0 0 3 8 】

発射制御装置 4 4 は、発射を停止する発射停止スイッチ 5 2 4、発射ハンドル 1 4 に遊技者が接触（操作）していることを検出するタッチスイッチ 5 2 5 等の検出信号が入力される。発射制御装置は、払出制御装置 4 1 を経て主制御装置 4 0 から送られるコマンド（タッチスイッチ 5 2 5 の信号や遊技状況を反映している）、発射ハンドル 1 4 の回動信号

50

及び発射停止スイッチ 5 2 4 の信号に応じて発射モータ 5 2 6 を制御して遊技球の発射及び停止を行う。

【 0 0 3 9 】

サブ統合制御装置 4 2 は、演出ボタン 1 5、ジョグダイヤル 1 6、十字キー 1 9 を構成する十字キー中央ボタン 1 9 1、十字キー上ボタン 1 9 2、十字キー下ボタン 1 9 3、十字キー左ボタン 1 9 4 及び十字キー右ボタン 1 9 5 と電氣的に接続されており、これらの操作信号が入力される。

そしてサブ統合制御装置 4 2 は、スピーカ 1 1 2 を駆動して音声を出力することや、各種 LED や各種ランプ 1 1 3 の点灯、消灯等を制御する。更に演出図柄制御装置 4 3 へキャラクターなどを表示する演出や特図の擬似演出図柄の表示態様のコマンドを送信する。

10

【 0 0 4 0 】

演出図柄制御装置 4 3 は、LCD パネルユニットや付属ユニットと共に演出図柄表示装置 2 1 を構成している。演出図柄制御装置 4 3 は、サブ統合制御装置 4 2 と双方向通信が可能である。そしてサブ統合制御装置 4 2 から送られてくるコマンドに応じて演出図柄表示装置 2 1 の LCD パネルの表示を制御する。

尚、本パチンコ機 1 では、サブ統合制御装置 4 2 及び演出図柄制御装置 4 3 は、別々の装置に分かれているが、一つの装置にまとめる構成にしてもよい。

【 0 0 4 1 】

次にパチンコ機 1 の動作について説明する。パチンコ機 1 は、普図作動ゲート 2 2 に遊技球が入球すると、普図表示装置 2 9 で普図が変動表示を開始し、所定時間後に停止した普図の態様に依拠して、当選であれば普電役物ソレノイド 5 0 9 を駆動させ、第 2 特図始動口 2 4 への入球が可能となる。尚、パチンコ機 1 では、普電役物の開放時間は、例えば、通常時は 0 . 1 秒 (1 回)、遊技者にとって有利な時短状態 (開放延長状態) では 2 . 2 秒 (1 回) である。また、第 2 特図始動口 2 4 は、普電役物が駆動しなければ遊技球が入球不可能な構成である。

20

【 0 0 4 2 】

常時入球が可能な第 1 特図始動口 2 3 に遊技球が入球すると、第 1 特図の当否判定に関する複数種類の乱数 (数値データ) が抽出され、第 1 特図の保留記憶として所定数記憶される。そして該保留記憶の乱数に基づいて当否判定が実施され、これに伴い第 1 特図表示装置 2 8 A において第 1 特図が変動を開始し、所定時間後に停止する。

30

第 2 特図始動口 2 4 に遊技球が入球すると、第 2 特図の当否判定に関する複数種類の乱数 (数値データ) が抽出され、第 2 特図の保留記憶として所定数記憶される。そして該保留記憶の乱数に基づいて当否判定が実施され、これに伴い第 2 特図表示装置 2 8 B において第 2 特図が変動表示を開始し、所定時間後に停止する。

尚、第 1 特図表示装置 2 8 A 及び第 2 特図表示装置 2 8 B は特許請求の範囲に記載の可変表示部に相当する。

【 0 0 4 3 】

尚、第 1 特図と第 2 特図の当否判定は、第 1 特図始動口 2 3 と第 2 特図始動口 2 4 への入球順に関係なく、第 2 特図の当否判定を優先して実施する。具体的には、第 1 特図の保留記憶がある場合、第 2 特図の変動が停止し且つ第 2 特図の保留記憶が無い状態となつてから、第 1 特図の保留記憶分の当否判定を実施する。

40

【 0 0 4 4 】

第 1 特図及び第 2 特図の変動表示、確定表示は、遊技領域 2 0 の隅に小さく表示されるだけであるので、遊技領域 2 0 の中央に設けられた演出図柄表示装置 2 1 (特許請求の範囲に記載の演出表示部に相当) にて第 1 特図又は第 2 特図に対応する疑似演出図柄等を用いた疑似演出表示 (特許請求の範囲に記載の変動演出に相当) を行う。そして、疑似演出表示にて当否判定の結果を遊技者に報知することが行われている。例えば、疑似演出表示では、三つの疑似演出図柄を変動させ、三つの図柄が同一図柄で停止すると大当たりとなるように構成されている。疑似演出表示としては二つの図柄が同じ図柄で停止するリーチ演出が実施され、残りの変動中の図柄が同じ図柄で停止するか否かで遊技者の期待感を高め

50

ることが行われている。

【 0 0 4 5 】

パチンコ機 1 は、第 1 特図及び第 2 特図の確定表示した態様に応じ、大当たり（当選）であれば、賞球の獲得増加が期待でき遊技者に有利な大当たり遊技（特別遊技）が実行される。大当たり遊技は、所定の開放態様にて大入賞口 2 5 の開放し、大入賞口 2 5 への遊技球の入球が可能となる。尚、大当たり遊技として、例えば、所定の開放態様で大入賞口 2 5 を開放するラウンド遊技を 5 ラウンド行う 5 R 通常大当たり遊技と、8 ラウンド行う 8 R 確変大当たり遊技と、10 ラウンド行う 10 R 確変大当たり遊技とからいずれか一つの遊技が選択される。

【 0 0 4 6 】

パチンコ機 1 は確率変動機である。具体的には、パチンコ機 1 による遊技は、大入賞口 2 5 を閉鎖した遊技状態と、大入賞口 2 5 を開放する大当たり遊技状態とに大別される。更に、大入賞口 2 5 を閉鎖した遊技状態は、大きく分類して、通常確率状態（通常遊技状態）と、通常遊技状態に比べて遊技者にとって有利（大当たりとなる確率が高く、大当たりし易い）な高確率遊技状態（以下、確変遊技状態とも記載する）が存在する。例えば、5 R 通常大当たり遊技が終了した後には通常遊技状態へ移行し、8 R 確変大当たり遊技又は 10 R 確変大当たり遊技が終了した後には高確率遊技状態に移行する。

【 0 0 4 7 】

第 1 特図及び第 2 特図は、確率変動図柄及び非確率変動図柄とからなり、確変遊技状態は確率変動図柄での大当たり遊技終了後に移行可能に設定され、通常遊技状態、確変遊技状態のうち、いずれの遊技状態でも確率変動図柄で大当たりすれば、大当たり遊技終了後、確変遊技状態に移行する。同様に通常遊技状態は、非確率変動図柄での大当たり遊技終了後に移行可能に設定され、通常遊技状態、確変遊技状態のうち、いずれの遊技状態でも非確率変動図柄で大当たりすれば、大当たり遊技終了後、通常遊技状態に移行する。

【 0 0 4 8 】

通常遊技状態に移行後は、規定回数（例えば、100 回）だけ第 1 特図、第 2 特図及び普図の変動時間が短縮され、かつ普電役物の開放延長機能が作動する時短状態となる。第 1 特図、第 2 特図及び普図の変動時間（変動開始から結果が表示されるまでの時間）が短縮されると、一定時間内に変動表示が行なわれる回数が増大される。

【 0 0 4 9 】

具体的には、時短状態では、第 1 及び第 2 特図の変動時間の短縮とともに、普図表示装置 2 9 に表示される普図の時間短縮も行われるが、この普図の変動表示を短縮させることで、一定時間内で多数回、普図の確定表示を行う。従って、一定時間内での普図が当たりとなる回数が増大し、これにより第 2 特図始動口 2 4 の開放回数も増大する。また、第 2 特図始動口 2 4（普電役物）の開放時間が長くなるように設定されている（開放延長機能）ので、多数の遊技球が入賞し易くなる。このように多数の遊技球が入賞し易くなることにより、第 2 特図の変動表示回数が更に増大されるとともに、第 2 特図始動口 2 4 の入賞で得る賞球により、遊技者の持ち球が減り難くなり、有利な遊技を行うことができる。

【 0 0 5 0 】

尚、確変遊技状態では、時短状態と同様に第 1 特図、第 2 特図及び普図の変動時間が短縮され、普電役物の開放延長機能が作動する。各種図柄の短縮と普電役物開放延長機能に関わる設定は時短状態と同一であるが、確変遊技状態は時短状態に加えて特図の大当たり確率が高くなる（大当たりし易い状態）ため、更に遊技者に有利な遊技状態となる。

【 0 0 5 1 】

パチンコ機 1 は、第 1 特図始動口 2 3 への入球に起因して抽出又は第 2 特図始動口 2 4 への入球に起因して抽出された乱数（数値データ）を、この乱数に基づいて行われる当否判定よりも前に、大当たりとなる可能性があるか否かを確認する先読み判定を行う。そして、パチンコ機 1 は、先読み判定の結果に応じて、演出図柄表示装置 2 1 に表示される保留記憶図柄等に、大当たりやリーチの可能性があることを示唆する先読み演出を行う。

【 0 0 5 2 】

10

20

30

40

50

また、パチンコ機 1 は、第 1 特図又は第 2 特図の図柄変動に伴う疑似演出表示において、例えば、先読み演出を行うか否か、大当りに関する一発告知や予告演出を行うか否かといった複数種類の演出内容の設定、及び変動演出での特別な映像や、音声や、LED の発光色など演出モードの設定を、遊技者の嗜好に合わせて変更することができるように構成されている。

【 0 0 5 3 】

図 5 はパチンコ機 1 の遊技仕様を示す。パチンコ機 1 は、大当り遊技が発生する当選確率が、第 1 特図と第 2 特図とにかかわらず、例えば、低確率遊技状態（通常遊技状態）が「300 分の 1」に、高確率遊技状態（確変遊技状態）が「30 分の 1」に設定されている。

10

第 1 特図と第 2 特図とにかかわらず、大当り遊技終了後に確変遊技状態に移行する確変突入率は、「65 %」に設定されている。確変遊技状態は次回の大当りが生起するまで継続される。

時短状態が継続される時短回数は、第 1 特図及び第 2 特図の当否判定に伴う図柄変動が「100 回」に設定される。

次に、賞球について説明する。第 1 特図始動口 23 の賞球は、1 個の入球につき「3 個」に設定されている。第 2 特図始動口 24 の賞球は、1 個の入球につき「1 個」に設定されている。その他の入賞口（例えば、一般入賞口 27）の賞球数は 1 個の入球につき「10 個」に設定されている。大入賞口 25 の賞球は、1 個の入球につき「15 個」に設定されている。

20

大当り遊技における大入賞口 25 の規定入賞数は「10 個」に設定されている。

普図の当選確率は、通常遊技状態では「5 分の 1」に設定され、時短状態では「5 分の 4」に設定される。

普通電動役物の開放時間は、通常遊技状態では「0.1 秒 × 1 回」に設定され、時短状態では「2.2 秒 × 1 回」に設定される。

【 0 0 5 4 】

以下、パチンコ機 1 の作動の詳細を、主制御装置 40 等で実行されるプログラム処理に基づいて説明する。

図 6 は主制御装置 40 で実行される「メインルーチン」のフローチャートを示し、「メインルーチン」は本処理（処理 S100 ~ 処理 S110, 処理 S115）と残余処理（処理 S111）とで構成され、2ms 又は 4ms 周期の割り込み信号に起因して開始される。本処理は先ず、処理 S100 において最初に正常割り込みか否か判定する。この判定処理は、メモリとしての RAM の所定領域の値が所定値であるか否か判定することにより行われ、CPU により実行される処理が本処理に移行したとき、通常の処理を実行してよいのか否か判定するためのものである。正常割り込みでない場合としては、電源投入時又はノイズ等による CPU の暴走等が考えられるが、CPU の暴走は近年の技術の向上によりほとんど無いものと考えてよいので、たいていが電源投入時である。電源投入時には RAM の所定領域の値が所定値と異なる値となっている。

30

ここで正常割り込みでないとの否定判定であれば（処理 S100 : no）、処理 S115 において初期設定（例えば前記メモリの所定領域への所定値の書き込み、普図及び特図を初期図柄とする等のメモリの作業領域への各初期値の書き込み等）を実行する。前記正常割り込みか否か判定するための数値は、この初期設定の一環として RAM に書き込まれる。

40

【 0 0 5 5 】

前記処理 S100 において正常割り込みとの肯定判定であれば（処理 S100 : yes）、処理 S101 の初期値乱数更新処理が実行される。この処理は、初期値乱数の値についてこの処理を実行する毎に「1」を加算するインクリメント処理であり、この処理実行前の初期値乱数の値に「1」を加算するが、この処理を実行する前の乱数が「最大値」のときには次回の処理で初めの値である「0」に戻り、「0」~「最大値」までの整数を繰り返し昇順に作成する。

【 0 0 5 6 】

50

続く処理 S 1 0 2 の大当たり決定用乱数更新処理では、前記初期値乱数更新処理と同様に処理を実行する毎に「1」を加算するインクリメント処理であり、「最大値」のときは次の処理で初めの値である「0」に戻り、「0」～「最大値」までの整数を繰り返し昇順に作成する。尚、大当たり決定用乱数の最初の値は、前記初期値乱数更新処理で設定（作成）された値となる。この値が「150」であったとすると、大当たり決定用乱数は「150」「151」「152」・・・「最大値」「0」「1」・・・と更新されていく。

【0057】

尚、大当たり決定用乱数の更新が一巡すると、そのときの前記初期値乱数の値を大当たり決定用乱数の初期値にする。大当たり決定用乱数は、その初期値から「1」を加算していく。そして、再び大当たり決定用乱数の更新が一巡すると、その時の初期値乱数の値を大当たり決定用乱数の初期値にする動作を行なう。つまり、この一連の動作を繰り返し続けることになる。前記の例では大当たり決定用乱数が「149」になると一巡であるから、「149」の次は前記初期値乱数の値となる。仮に初期値乱数の値が「87」だったとすると、「149」「87」「88」・・・「最大値」「0」「1」・・・「86」と変化していき、「86」の次は新たな前記初期値乱数の値となる。

【0058】

続く処理 S 1 0 3 の大当たり図柄決定用乱数更新処理は、「0」～「9」の10個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎に「1」を加算して最大値を超えると初めの値である「0」に戻る。

続く処理 S 1 0 4 の大当たり決定用乱数更新処理は、「0」～「9」の10個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎に「1」を加算して最大値を超えると初めの値である「0」に戻る。尚、当選することとなる値は、常に「7」である。この大当たり決定用乱数は普図の抽選に使用し、初期値乱数、大当たり決定用乱数、リーチ判定用乱数、大当たり図柄決定用乱数、変動パターン決定用乱数は、特図の抽選に用いられる。

【0059】

処理 S 1 0 5 のリーチ判定用乱数更新処理は、「0」～「228」の229個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎に「1」を加算して最大値を超えると初めの値である「0」に戻る。

処理 S 1 0 6 の変動パターン決定用乱数更新処理は、「0」～「119」の120個の整数を繰り返し作成するカウンタとして構成され、本処理毎に「1」を加算して最大値を超えると初めの値である「0」に戻る。

【0060】

続く処理 S 1 0 7 の入賞確認処理では、第1特図始動口23、第2特図始動口24の入球（入賞）確認、普図作動ゲート22の遊技球の通過の確認、一般入賞口27の入球（入賞）確認、及び主制御装置40に接続された各スイッチ類の入力処理等が実行される。

【0061】

次の処理 S 1 0 8 における当否判定処理では、普図及び特図のそれぞれに対応した当否判定や、当否判定に付随する図柄変動や特別遊技処理などの処理を行なう。

続く処理 S 1 0 9 の各出力処理では、遊技の進行に応じて主制御装置40は、払出制御装置41、サブ統合制御装置42、演出図柄制御装置43、発射制御装置44、大入賞口ソレノイド508等に対して各々出力処理を実行する。即ち、前記入賞確認処理（処理 S 1 0 7）により遊技盤上の各入賞口に遊技球の入球があることが検知されたときには賞球としての遊技球を払い出すべく払出制御装置41に賞球信号を送信する処理を実行する。また、遊技状態に対応したサウンドデータをサブ統合制御装置42に出力する処理を実行する。更に、パチンコ機に異常があるときにはエラー中であることを報知すべく演出図柄制御装置43にエラー信号を出力する処理等を実行する。

【0062】

続く処理 S 1 1 0 の不正監視処理は、一般入賞口27に対する不正が行われていないか監視する処理である。所定時間内における入賞口への遊技球の入球が予め決定された規定数よりも多いか否か判定して、多かった場合には不正と判定され、その旨を報知する処理

10

20

30

40

50

である。

【 0 0 6 3 】

本処理に続く前記残余処理は、処理 S 1 1 1 の初期値乱数更新処理から構成されるが、前記処理 S 1 0 1 と全く同じ処理である。この処理は無限ループを形成し、次の割り込みが実行されるまで時間の許される限り繰り返し実行される。前記処理 S 1 0 0 ~ 処理 S 1 1 1 までの本処理を実行するのに必要とされる時間は、大当たり処理を実行するか否か、特図の表示態様の相違等により割り込み毎に異なる。この結果、残余処理を実行する回数も割り込み毎に異なり、割り込み処理が 1 回実行されることにより初期値乱数に更新される値も一律ではなくなる。これにより、初期値乱数が大当たり決定用乱数と同期する可能性は極めて小さくなる。大当たり決定用乱数が一巡したときの、初期値乱数の値 (0 ~ 2 9 9 の 3 0 0 通り) が、同程度に発生するとすれば、同期する確率はわずか 3 0 0 分の 1 である。また、前記大当たり決定用乱数更新処理 (処理 S 1 0 4) も残余処理内において実行するように構成してもよい。

10

【 0 0 6 4 】

次に、本発明に関わりの深い入賞確認処理 (処理 S 1 0 7) 、当否判定処理 (処理 S 1 0 8) 及び各出力処理 (処理 S 1 0 9) の一部のサブルーチンについて説明する。

図 7 に示す「始動入球確認処理」は、第 1 特図始動口 2 3、第 2 特図始動口 2 4 に遊技球が入球したときに抽出される大当たり決定用乱数など種々の乱数を、保留記憶として主制御装置 4 0 に記憶する。そして第 1 特図始動口 2 3、第 2 特図始動口 2 4 への入球に起因する各種コマンドをサブ統合制御装置 4 2 に送信する処理となる。本実施形態において、第 1 特図始動口 2 3 への入球に起因して記憶可能な保留記憶数及び第 2 特図始動口 2 4 への入球に起因して記憶可能な保留記憶数は各 4 個である。

20

【 0 0 6 5 】

「特図始動入球確認処理」は、先ず、処理 S 2 0 0 において第 1 特図始動口スイッチ 5 0 3 により第 1 特図始動口 2 3 への入球を検出したか否かが判定する。否定判定であれば (処理 S 2 0 0 : n o) 、処理 S 2 0 5 へ移行する。

肯定判定であれば (処理 S 2 0 0 : y e s) 、処理 S 2 0 1 において主制御装置 4 0 に記憶されている第 1 特図の保留記憶の数が満杯か否か (上限数に達しているか否か) 判定する。肯定判定であれば (処理 S 2 0 1 : y e s) 、処理 S 2 0 5 へ移行する。

【 0 0 6 6 】

30

前記処理 S 2 0 1 において否定判定であれば (処理 S 2 0 1 : n o) 、処理 S 2 0 2 において、第 1 特図の大当たり決定用乱数、大当たり図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数等を抽出する。抽出された各種の乱数を主制御装置 4 0 の所定の記憶領域に記憶する。更に所定の記憶領域に記憶された乱数を保留記憶として主制御装置 4 0 の保留記憶領域に記憶する。尚、第 1 特図の保留記憶数が「 0 」であっても、第 1 特図始動口 2 3 に遊技球が入球したとき抽出される当否乱数等の種々の乱数は、最大値未満の記憶数がある場合と同様に記憶される。

【 0 0 6 7 】

続いて処理 S 2 0 3 の第 1 特図の先読み判定処理を実行する。本先読み判定処理は、大当たりとなるか否かの当否判定が行われる前に、前記所定の記憶領域に記憶された大当たり決定用乱数や大当たり図柄決定用乱数などが特定の数値であるか確認する。例えば、特定の数値として、大当たりと判定される数値、スーパーリーチやリーチと判定される数値等であるか否か、更に大当たりの場合は確変大当たりであるか否か、ラウンド数の多い大当たりであるか否かなどが確認される。また本処理では第 1 特図の先読み判定の判定結果を示す先読みコマンドがサブ統合制御装置 4 2 へ送信される。その後、処理 S 2 0 4 において保留記憶数を示す保留記憶カウンタを加算し、加算した第 1 特図の保留記憶カウンタの値を示す保留数指示コマンドをサブ統合制御装置 4 2 に送信する。

40

尚、先読みコマンドは、大当たりやリーチ等の可能性がある場合に、サブ統合制御装置 4 2 へ送信することが望ましい。無論、判定内容にかかわらず、サブ統合制御装置 4 2 に毎回先読みコマンドを送信する構成でもよい。先読みコマンドに応じて、サブ統合制御装置

50

4 2 では、演出図柄表示装置 2 1 の保留記憶図柄等に、大当たりやリーチの可能性があることを示唆する先読み演出を行う。

【 0 0 6 8 】

続く処理 S 2 0 5 において、第 2 特図始動口スイッチ 5 0 4 により第 2 特図始動口 2 4 への入球を検出したか否か判定する。否定判定であれば（処理 S 2 0 5 : n o ）、主制御装置 4 0 のメインルーチンへリターンし、本処理を終了する。

肯定判定であれば（処理 S 2 0 5 : y e s ）、処理 S 2 0 6 において主制御装置 4 0 に記憶されている第 2 特図の保留記憶の数が満杯か否か（上限数に達しているか否か）判定する。肯定判定であれば（処理 S 2 0 6 : y e s ）、リターンする。

【 0 0 6 9 】

前記処理 S 2 0 6 において否定判定であれば（処理 S 2 0 6 : n o ）、処理 S 2 0 7 において、第 2 特図の大当たり決定用乱数、大当たり図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数等を抽出する。抽出された各種の乱数を主制御装置 4 0 の所定の記憶領域に記憶する。更に所定の記憶領域に記憶された乱数を保留記憶として主制御装置 4 0 の保留記憶領域に記憶する。尚、第 2 特図の保留記憶数が「 0 」であっても、第 2 特図始動口 2 4 に遊技球が入球したとき抽出される当否乱数等の種々の乱数は、最大値未満の記憶数がある場合と同様に記憶される。

【 0 0 7 0 】

続いて処理 S 2 0 8 において第 2 特図の先読み判定処理を実行する。本先読み判定処理は、大当たりとなるか否かの当否判定が行われる前に、前記所定の記憶領域に記憶された大当たり決定用乱数や大当たり図柄決定用乱数などが特定の数値であるか確認する。例えば、特定の数値として、大当たりと判定される数値、スーパーリーチやリーチと判定される数値等であるか否か、更に大当たりの場合は確変大当たりであるか否か、ラウンド数の多い大当たりであるか否かなどが確認される。また本処理では第 2 特図の先読み判定の判定結果を示す先読みコマンドがサブ統合制御装置 4 2 へ送信される。その後、処理 S 2 0 9 において保留記憶数を示す保留記憶カウンタを加算し、加算した第 1 特図の保留記憶カウンタの値を示す保留数指示コマンドをサブ統合制御装置 4 2 に送信する。

尚、先読みコマンドは、大当たりやリーチ等の可能性がある場合に、サブ統合制御装置 4 2 へ送信することが望ましい。

【 0 0 7 1 】

本「始動入球確認処理」では、保留記憶の数が満杯なければ、抽出された乱数を予め設定された所定の記憶領域に記憶し、その後、所定の記憶領域に記憶された乱数を保留記憶領域に記憶する構成である。これに限らず、保留記憶の数が満杯でなければ、抽出された乱数を、所定の記憶領域と保留記憶領域とにそれぞれ記憶するようにしてもよい。更に、第 1 特図始動口 2 3 又は第 2 特図始動口 2 4 への入球に起因して乱数が抽出されると、抽出された乱数を所定の記憶領域に記憶する。そして保留記憶の数が満杯であるか否か確認し、満杯でなければ、所定の記憶領域に記憶された乱数を保留記憶領域に記憶するようにしてもよい。この場合、保留記憶の数が満杯であれば、所定の記憶領域に記憶した乱数を消去する。

本「特図始動入球確認処理」では、先読み判定処理は、所定の記憶領域に記憶された乱数を先読み判定するが、これに限らず、保留記憶領域に記憶された乱数を先読み判定するようにしてもよい。

【 0 0 7 2 】

図 8 乃至図 1 1 は「特図当否判定処理」のフローチャートを示す。この処理において第 1 特図の当否判定と第 2 特図の当否判定は個別に実行され、且つ第 2 特図の保留記憶があるときは第 2 特図の当否判定が優先して実行される。尚、第 1 特図と第 2 特図の当否判定はほぼ同じ処理であり、以下の説明では、必要があれば両者を区別するが、それ以外は第 1 特図及び第 2 特図を区別せずに単に「特図」とする。

【 0 0 7 3 】

図 8 に示すように「特図当否判定処理」は、先ず、処理 S 3 0 0 において特別電動役物

10

20

30

40

50

の未作動を確認して大当たり遊技中でないか否か判定する。否定判定であれば（処理 S 3 0 0 : n o ）、「特別遊技処理」に移行する（図 9 参照）。

肯定判定であれば（処理 S 3 0 0 : y e s ）、処理 S 3 0 1 において第 1 特図又は第 2 特図が変動停止中であるか否か判定する。肯定判定であれば（処理 S 3 0 1 : y e s ）、処理 S 3 0 2 において第 1 特図又は第 2 特図の確定図柄が未表示中であるか否か判定する。
【 0 0 7 4 】

前記処理 S 3 0 2 において肯定判定であれば（処理 S 3 0 2 : y e s ）、処理 S 3 0 3 において第 2 特図の保留記憶があるか否か判定する。肯定判定であれば（処理 S 3 0 3 : y e s ）、処理 S 3 0 4 において第 2 特図の保留記憶数を減算し、保留記憶のシフト処理を行う。該シフト処理により第 2 特図の保留記憶のうちで最も古い保留記憶が当否判定の対象となる。

10

【 0 0 7 5 】

前記処理 S 3 0 3 において否定判定であれば（処理 S 3 0 3 : n o ）、処理 S 3 0 5 において第 1 特図の保留記憶があるか否か判定する。肯定判定であれば（処理 S 3 0 5 : y e s ）、処理 S 3 0 6 において第 1 特図の保留記憶数を減算し、保留記憶のシフト処理を行う。該シフト処理により第 1 特図の保留記憶のうちで最も古い保留記憶が当否判定の対象となる。

尚、待機状態とは、遊技者待ちの状態、及び遊技球が発射されている遊技中であるが特図が変動していない変動待ちの状態である。待機コマンドに応じて、サブ統合制御装置 4 2 は、演出図柄表示装置 2 1 にデモ表示画面又は図柄待機画面を表示する。

20

【 0 0 7 6 】

前記処理 S 3 0 4 又は前記処理 S 3 0 6 に続いて、図 9 に示す処理 S 3 1 0 において、確変フラグを確認して現在の遊技状態が特図の確変遊技状態であるか否か判定する。肯定判定であれば（処理 S 3 1 0 : y e s ）、処理 S 3 1 1 において確変時の当否判定用テーブルと当否判定の対象となる保留記憶の大当たり決定用乱数とを対比して判定を行う。

前記処理 S 3 1 0 において否定判定であれば（処理 S 3 1 0 : n o ）、処理 S 3 1 2 において通常確率の当否判定用テーブルと前記当否判定の対象となる保留記憶の大当たり決定用乱数とを対比して判定を行う。

【 0 0 7 7 】

続いて処理 S 3 1 3 において、前記処理 S 3 1 1 又は前記処理 S 3 1 2 の当否判定が大当たりか否かの判定を行う（特許請求の範囲に記載の当否判定手段に相当する）。

30

肯定判定であれば（処理 S 3 1 3 : y e s ）、処理 S 3 1 4 において、前記当否判定の対象となる保留記憶の大当たり図柄決定用乱数に基づいて大当たり図柄を決定する。

続いて処理 S 3 1 5 において前記当否判定の対象となる保留記憶の変動パターン決定用乱数に基づいて、特図の大当たり図柄の変動時間等といった変動パターンを決定する。

【 0 0 7 8 】

変動パターンの決定後、処理 S 3 1 6 において大当たり設定処理を行う。この処理では、前記決定された大当たり図柄に基づき、例えば、前記 1 0 R 確変大当たり遊技とするか、前記 8 R 確変大当たり遊技とするか、前記 5 R 通常大当たり遊技とするかといった大当たり遊技の内容、大当たり遊技終了後の確変遊技への移行や時短への移行、演出図柄表示装置 2 1 で実行される大当たり遊技の大当たり開始演出の時間の設定、大当たり終了演出の時間等の設定がなされる。

40

【 0 0 7 9 】

前記処理 S 3 1 3 において否定判定であれば（処理 S 3 1 3 : n o ）、ハズレであるので、処理 S 3 1 7 において特図のハズレ図柄の変動時間等といった変動パターンを決定する。次に処理 S 3 1 8 においてハズレ設定処理を行う。

【 0 0 8 0 】

前記処理 S 3 1 6 又は前記処理 S 3 1 8 の後、処理 S 3 1 9 において当否判定実行後の保留記憶の情報（例えば当否判定実行後の保留記憶の減少を示す情報など）をサブ統合制御装置 4 2 に送信する処理を行う。

50

続く処理 S 3 2 0 において第 1 特図表示装置 2 8 A 又は第 2 特図表示装置 2 8 B の図柄変動開始制御を行い、サブ統合制御装置 4 2 へ図柄の変動開始コマンド、図柄指定コマンドを送信し、「特別遊技処理」へ移行する。尚、前記変動開始コマンド、図柄指定コマンドには特図の変動パターン、特図の当否判定の判定結果などが含まれる。尚、構成によっては変動時間の終了を指示するための図柄確定コマンドを送ってもよい。但し、変動パターンなどで予め変動時間は指定されているため必須のものではない。

【 0 0 8 1 】

図 8 に示した前記処理 S 3 0 1 において否定判定であれば（処理 S 3 0 1 : n o ）、図 1 0 に示すように、処理 S 3 3 0 において図柄の変動時間が経過したか否かを確認する。否定判定であれば（処理 S 3 3 0 : n o ）、「特別遊技処理」へ移行する。

10

肯定判定であれば（処理 S 3 3 0 : y e s ）、処理 S 3 3 1 の確定図柄表示処理において、第 1 特図表示装置 2 8 A 又は第 2 特図表示装置 2 8 B の特図の変動表示を終了させる制御を行う。その後、「特別遊技処理」へ移行する。

【 0 0 8 2 】

図 8 に示した前記処理 S 3 0 2 において否定判定であれば（処理 S 3 0 2 : n o ）、図 1 1 の処理 S 3 4 0 に移行して、確定図柄表示時間が経過（終了）したか否か判定する。否定判定であれば（処理 S 3 4 0 : n o ）、「特別遊技処理」へ移行する。

一方、肯定判定であれば（処理 S 3 4 0 : y e s ）、処理 S 3 4 1 の確定図柄表示終了の処理により第 1 特図表示装置 2 8 A 又は第 2 特図表示装置 2 8 B の特図の確定図柄表示を終了させる制御を行い、サブ統合制御装置 4 2 へ特図に対応する疑似演出図柄の確定表示を終了させるようにコマンドを送信する。

20

【 0 0 8 3 】

続く処理 S 3 4 2 において特図の図柄が大当たりになる組み合わせであるか否か判定する。肯定判定であれば（処理 S 3 4 2 : y e s ）、処理 S 3 4 3 において確変遊技状態を示す確変フラグが「 1 」であるか否か判定する。否定判定であれば（処理 S 3 4 3 : n o ）、処理 S 3 4 5 へ移行する。

肯定判定であれば（処理 S 3 4 3 : y e s ）、処理 S 3 4 4 において確変フラグを「 0 」にリセットする。

続いて処理 S 3 4 5 において時短状態を示す時短フラグが「 1 」であるか否か判定する。否定判定であれば（処理 S 3 4 5 : n o ）、処理 S 3 4 7 へ移行する。

30

肯定判定であれば（処理 S 3 4 5 : y e s ）、処理 S 3 4 6 において時短フラグを「 0 」にリセットする。これらの処理により大当たり遊技（特別遊技）中での確変状態及び時短状態に関する遊技状態を通常状態にリセットする。

【 0 0 8 4 】

続いて処理 S 3 4 7 において条件装置の作動を開始させる。条件装置は特図の当否判定が大当たりとなり大当たり図柄が確定表示されることにより作動して大当たり遊技の開始条件を成立させるもので、且つ、大当たり遊技で役物連続作動装置の作動に必要な装置である。更に処理 S 3 4 8 において役物連続作動装置の作動を開始させるとともに、処理 S 3 4 9 において大当たり開始演出処理を行ない、「特別遊技処理」へ移行する。また、この処理により、サブ統合制御装置 4 2 へ向けて大当たり遊技開始コマンドが送信される。

40

【 0 0 8 5 】

前記処理 S 3 4 2 において否定判定であれば（処理 S 3 4 2 : n o ）、処理 S 3 5 0 において時短フラグが「 1 」であるか否か判定する。否定判定であれば（処理 S 3 5 0 : n o ）、処理 S 3 5 3 へ移行する。

肯定判定であれば（処理 S 3 5 0 : y e s ）、処理 S 3 5 1 において時短の継続期間をカウントする時短カウンタを減算し、減算した後の時短カウンタが「 0 」であるか否か判定する。否定判定であれば（処理 S 3 5 1 : n o ）、処理 S 3 5 3 へ移行する。

肯定判定であれば（処理 S 3 5 1 : y e s ）、前記処理 S 3 5 2 において時短フラグを「 0 」にリセットする。

続く処理 S 3 5 3 の状態指定コマンド送信処理では、遊技状態を示す確変フラグや時短

50

フラグの情報等を含む状態指定コマンドを、サブ統合制御装置 4 2 へ送信する。その後、「特別遊技処理」に移行する。

【 0 0 8 6 】

図 1 2 に示す「特別遊技処理」は、先ず、処理 S 4 0 0 において前記役物連続作動装置が作動中か否か判定する。否定判定であれば（処理 S 4 0 0 : n o ）、主制御装置 4 0 のメインルーチンへリターンし、本処理を終了する。肯定判定であれば（処理 S 4 0 0 : y e s ）、処理 S 4 0 1 において大入賞口 2 5 が開放中か否か判定する。

前記処理 S 4 0 1 にて否定判定であれば（処理 S 4 0 1 : n o ）、処理 S 4 0 2 において大当り遊技のインターバル中か否か判定する。否定判定であれば（処理 S 4 0 2 : n o ）、処理 S 4 0 3 において処理で特図大当り終了演出中か否か判定する。否定判定であれば（処理 S 4 0 3 : n o ）、処理 S 4 0 4 において大当り開始演出時間が経過したか否か判定する。否定判定であれば（処理 S 4 0 4 : n o ）、リターンする。

10

肯定判定であれば（処理 S 4 0 4 : y e s ）、処理 S 4 0 5 において大入賞口開放処理で第 1 ラウンドの大入賞口 2 5 を開放してリターンする。

【 0 0 8 7 】

前記処理 S 4 0 1 にて肯定判定であれば（処理 S 4 0 1 : y e s ）、図 1 3 に示すように、大入賞口 2 5 に 1 0 個の入賞があったか否か（規定入賞数）の判定（処理 S 4 1 0 ）、又は大入賞口 2 5 の開放時間が終了したか否か判定して（処理 S 4 1 1 ）、いずれか肯定判定であれば（処理 S 4 1 0 又は処理 S 4 1 1 : y e s ）、処理 S 4 1 2 において大入賞口 2 5 を閉鎖する。続いて処理 S 4 1 3 の大当りインターバル処理を実行して、リターンする。前記処理 S 4 1 0 及び処理 S 4 1 1 において肯定判定であれば（処理 S 4 1 0 及び処理 S 4 1 1 : n o ）、リターンする。

20

【 0 0 8 8 】

図 1 2 に示した前記処理 S 4 0 2 にて肯定判定であれば（処理 S 4 0 2 : y e s ）、図 1 4 に示すように、処理 S 4 2 0 において大当りインターバル時間が経過したか否か判定する。否定判定であれば（処理 S 4 2 0 : n o ）、リターンする。

肯定判定であれば（処理 S 4 2 0 : y e s ）、処理 S 4 2 1 において最終ラウンド（例えば、5 R の大当り遊技であれば第 5 ラウンド、8 R の大当り遊技であれば第 8 ラウンド、1 0 R の大当り遊技であれば第 1 0 ラウンド）であるか否か判定する。肯定判定であれば（処理 S 4 2 1 : y e s ）、処理 S 4 2 2 の大当り終了演出の処理を実行し、この処理でサブ統合制御装置 4 2 、演出図柄制御装置 4 3 に大当り終了コマンドを送信し、大当り遊技を終了してリターンする。

30

一方、前記処理 S 4 2 1 において否定判定であれば（処理 S 4 2 1 : n o ）、処理 S 4 2 3 の大入賞口 2 5 の開放処理により次のラウンドの大入賞口 2 5 の開放を実行してリターンする。

【 0 0 8 9 】

図 1 2 に示した前記処理 S 4 0 3 において肯定判定であれば（処理 S 4 0 3 : y e s ）、図 1 5 に示すように、処理 S 4 3 0 において大当り終了演出時間が経過したか否か判定する。否定判定であれば（処理 S 4 3 0 : n o ）、リターンする。

肯定判定であれば（処理 S 4 3 0 : y e s ）、処理 S 4 3 1 において役物連続作動装置の作動停止を実行し、続いて処理 S 4 3 2 において条件装置の作動停止を実行する。

40

【 0 0 9 0 】

続く、処理 S 4 3 3 において前記大当り図柄に応じて大当り遊技終了後に確変とする設定があるか否か判定する。否定判定であれば（処理 S 4 3 3 : n o ）、処理 S 4 3 5 へ移行する。

肯定判定であれば（処理 S 4 3 3 : y e s ）、処理 S 4 3 4 において確変フラグに「 1 」をセットする。これにより大当り遊技終了後に確変遊技状態が付与される。

【 0 0 9 1 】

次に処理 S 4 3 5 では前記大当り図柄に応じて大当り遊技終了後に時短とする設定があるか否か判定する。否定判定であれば（処理 S 4 3 5 : n o ）、処理 S 4 3 8 へ移行する。

50

肯定判定であれば（処理 S 4 3 5 : y e s ）、処理 S 4 3 6 において時短状態の繰り返し回数（100回）を設定し、続いて処理 S 4 3 7 において時短フラグに「1」をセットする。これにより大当り遊技終了後に時短状態が付与される。その後、処理 S 4 3 8 では、特図の大当り終了コマンド送信の処理を実行し、この処理でサブ統合制御装置 4 2、演出図柄制御装置 4 3 に大当り終了コマンドを送信し、大当り遊技を終了してリターンする。
【0092】

次にパチンコ機 1 の疑似演出表示における演出内容の設定変更及び演出モードの設定変更について説明する。

図 1 6 はパチンコ機 1 において、遊技者が設定変更可能な演出内容及び演出モードを示す。パチンコ機 1 では、遊技者は、演出内容として、言語選択、音量・輝度調整、押しキャラクタ選択、オートボタン ON、先読み OFF、一発告知 ON、予告 A 出現率 UP、予告 B 出現率 UP、BGM 選択、及び保留図柄デザイン選択の設定変更を行うことができる。

言語選択は、遊技説明や所定の演出などで用いられる言語を、複数の言語から選べる。

音量調整は、疑似演出表示時の BGM や効果音といった音量の調整を行う。輝度調整は、疑似演出表示の表示画面の明るさ、他の装飾ランプ類、LED 類の明るさの調整を行う。

押しキャラクタ選択は、遊技説明や所定の演出などで表示されるキャラクタを、複数のキャラクタから選べる。選択しないときは遊技説明や所定の演出などで表示されるキャラクタが無作為に変更されるが、選択することにより好みのキャラクタに固定することができる。

オートボタン ON は、これを選択することにより、例えば、疑似演出表示で遊技者に演出ボタン 1 5 等の操作を促す操作演出が行われた場合に、演出ボタン 1 5 を操作しなくても所定時間経過後に操作されたと見做して操作演出が進行する。

先読み OFF は、これを選択することにより先読み演出が行われない。

一発告知 ON は、変動中の第 1 特図又は第 2 特図の判定結果が大当りであるときに、変動中の図柄が確定表示される前に大当りとなることを告知するものである。そして、一発告知 ON は、これを選択することにより一発告知の実行を許可する、又は一発告知の行われる確率を高くする。

予告 A 出現率 UP は、これを選択することにより、例えば、疑似演出表示中に大当りの可能性を示す画像を一時的に所定時間表示するカットイン予告（予告 A）の行われる確率を高くする。

予告 B 出現率 UP は、これを選択することにより、例えば、疑似演出表示中に大当りの可能性を示すセリフ画像を一時的に所定時間表示するセリフ予告（予告 B）の行われる確率を高くする。

BGM 選択は、疑似演出表示時の BGM の選択を行う。

保留図柄デザイン選択は、保留記憶図柄のデザインや表示位置を選択する。保留図柄デザインは、保留記憶図柄のデザインのみでもよいし、保留記憶図柄が表示される領域全体のデザインにおよぶものでもよい。また、予告演出（特に先読み演出の保留変化予告など）時の演出内容（登場するキャラクタ、変化した際の図柄のデザイン）のデザインを含むものでもよく、遊技者は好みのデザインを選択することができる。

【0093】

パチンコ機 1 では、遊技者は、演出モードとして、演出モード A、輝演出モード B、演出モード C、及び演出モード D の設定変更を行うことができる。

演出モード A は、例えば、カットイン予告（予告 A）が表示可能な演出モードである。

演出モード B は、例えば、セリフ予告（予告 B）が表示可能な演出モードである。

演出モード C は、例えば、一発告知が行われない演出モードである。

演出モード D は、例えば、先読み演出がメインに行われる演出モードである。

【0094】

パチンコ機 1 では、疑似演出表示における演出内容の設定は待機状態において設定可能である。一方、演出モードの設定は、待機状態以外の第 1 特図又は第 2 特図の変動中（疑似演出表示中）や大当り遊技中において設定可能である（無論、待機状態でも設定可能に

10

20

30

40

50

してもよい)。そのため、演出内容の設定は、演出モードの設定よりも早い時点で行われることとなる。しかしながら、先読みOFFの設定と演出モードDの選択、一発告知ONの設定と演出モードCの選択、予告A出現率UPの設定と演出モードBの選択、予告B出現率UPの設定と演出モードAの選択は機能が相反することとなる。そこで、パチンコ機1では、先読みOFFの設定時には演出モードDの選択を不可能にし、一発告知ONの設定時には演出モードCの選択を不可能にし、予告A出現率UPの設定時には演出モードBの選択を不可能にし、予告B出現率UPの設定時には演出モードAの選択を不可能にしている。

【0095】

図17乃至図20を用いて、遊技者が疑似演出表示における演出内容の設定を行う手順について説明する。まず、遊技者は、パチンコ機1が待機状態のときに演出ボタン15を押圧操作することにより演出図柄表示装置21に「メニュー画面」を表示させる。尚、待機状態とは、第1特図又は第2特図が変動していない状態、第1特図又は第2特図の保留記憶が無い状態、又は大当たり遊技でない状態である。

【0096】

図17(a)に示すように、パチンコ機1が待機状態において演出図柄表示装置21に表示される待機画面700は、例えば、パチンコ機1の名称と、パチンコ機1のキャラクタの熊の達吉800と、メニュー画面への移行操作を示す操作説明文701、及び第1特図又は第2特図に対応する疑似演出図柄810が表示される。

遊技者により操作説明文701に応じて演出ボタン15が操作されると、メニュー画面710に切り替えられる。

【0097】

図17(b)に示すように、メニュー画面710では、遊技者が設定可能な複数種類の演出内容を示す演出内容選択肢711が表示される。演出内容選択肢711は、「言語選択：日本語、中国語、英語」、「音量・輝度調整」、「キャラクタ選択」、「オートボタンON」、「演出カスタマイズ」、「BGM選択」、「保留図柄デザイン選択」といった7種類の選択肢からなる。尚、メニュー画面710は、演出内容選択肢711が何も選ばれていない状態で演出ボタン15を操作することにより解除することができる。

【0098】

遊技者は、メニュー画面710において、十字キー19の十字キー上ボタン192又は十字キー下ボタン193によりカーソルを上下に移動させて選択肢を選び、十字キー中央ボタン191を操作して選択を確定する。

遊技者により「言語選択：日本語、中国語、英語」が選択されると、図17(c)に示すように、演出図柄表示装置21に言語選択画面720が表示される。言語選択画面720では、遊技者が設定できる複数種類の言語を示す言語選択肢721が表示される。遊技者は、言語選択肢721の「日本語」、「中国語」、「英語」といった3種類の選択肢から何れかの言語を選択することができる。尚、選択肢は一つの例であって、これらに限るものではない。言語の選択は、十字キー19の十字キー上ボタン192又は十字キー下ボタン193によりカーソルを上下に移動させて選択肢を選び、十字キー中央ボタン191を操作して選択を確定する。

【0099】

図18(a)に示すように、メニュー画面710の演出内容選択肢711から「音量・輝度調整」が選択されると、図18(b)に示すように、演出図柄表示装置21に音量・輝度調整画面730が表示される。音量・輝度調整画面730では、音量調整表示部731と輝度調整表示部732とが表示される。遊技者は、十字キー19の十字キー上ボタン192又は十字キー下ボタン193により音量調整表示部731又は輝度調整表示部732を選ぶ。そして、十字キー19の十字キー左ボタン194又は十字キー右ボタン195により音量又は輝度のUP操作、DOWN操作を行い、十字キー中央ボタン191を操作して音量・輝度を確定する。尚、音量調整表示部731及び輝度調整表示部732において、十字キー左ボタン194又は十字キー右ボタン195の操作に応じてレベル表示が変

10

20

30

40

50

化して音量又は輝度のレベルを示す。

【 0 1 0 0 】

図 1 8 (c) に示すように、メニュー画面 7 1 0 の演出内容選択肢 7 1 1 から「キャラクタ選択」が選択されると、図 1 8 (d) に示すように、演出図柄表示装置 2 1 にキャラクタ選択画面 7 4 0 が表示される。キャラクタ選択画面 7 4 0 では、遊技者が設定できる複数種類のキャラクタを示すキャラクタ選択肢 7 4 1 が表示される。遊技者は、キャラクタ選択肢 7 4 1 の「キャラクタ A」、「キャラクタ B」、「キャラクタ C」といった 3 種類の選択肢から何れかのキャラクタを選択することができる。尚、選択肢は一つの例であって、これらに限るものではない。キャラクタの選択は、十字キー 1 9 の十字キー上ボタン 1 9 2 又は十字キー下ボタン 1 9 3 によりカーソルを上下に移動させて選択肢を選び、十字キー中央ボタン 1 9 1 を操作して選択を確定する。

10

【 0 1 0 1 】

図 1 9 (a) に示すように、メニュー画面 7 1 0 の演出内容選択肢 7 1 1 から「オートボタン ON」が選択されると、図 1 9 (b) に示すように、演出図柄表示装置 2 1 にオートボタン ON 設定画面 7 5 0 が表示される。遊技者は、オートボタン ON 設定画面 7 5 0 において、十字キー 1 9 の十字キー左ボタン 1 9 4 又は十字キー右ボタン 1 9 5 により「YES (設定する) 」又は「NO (設定しない) 」の選択肢を選び、十字キー中央ボタン 1 9 1 を操作して設定を確定する。

【 0 1 0 2 】

図 1 9 (c) に示すように、メニュー画面 7 1 0 の演出内容選択肢 7 1 1 から「演出カスタマイズ」が選択されると、図 1 9 (d) に示すように、演出図柄表示装置 2 1 に演出カスタマイズ画面 7 6 0 が表示される。演出カスタマイズ画面 7 6 0 では、先読み OFF の設定、一発告知 ON の設定、予告 A 出現率 UP の設定、及び予告 B 出現率 UP の設定の各種設定が可能な設定部 7 6 1 が表示される。遊技者は、十字キー 1 9 の十字キー上ボタン 1 9 2 又は十字キー下ボタン 1 9 3 により先読み OFF の設定、一発告知 ON の設定、予告 A 出現率 UP の設定、又は予告 B 出現率 UP の設定を選び、十字キー 1 9 の十字キー左ボタン 1 9 4 又は十字キー右ボタン 1 9 5 により各種設定毎に「○ (設定する) 」又は「× (設定しない) 」の選択肢を選び、十字キー中央ボタン 1 9 1 を操作して設定を確定する。

20

尚、先読み OFF、一発告知 ON、予告 A 出現率 UP の設定は重複して設定できる。また、先読み OFF、一発告知 ON、予告 B 出現率 UP の設定も重複して設定できる。

30

【 0 1 0 3 】

図 2 0 (a) に示すように、メニュー画面 7 1 0 の演出内容選択肢 7 1 1 から「BGM 選択」が選択されると、図 2 0 (b) に示すように、演出図柄表示装置 2 1 に BGM 選択画面 7 7 0 が表示される。BGM 選択画面 7 7 0 では、遊技者が設定できる複数種類の BGM を示す BGM 選択肢 7 7 1 が表示される。遊技者は、BGM 選択肢 7 7 1 の「BGM A」、「BGM B」、「BGM C」といった 3 種類の選択肢から何れかの BGM を選択することができる。尚、選択肢は一つの例であって、これらに限るものではない。BGM の選択は、十字キー 1 9 の十字キー上ボタン 1 9 2 又は十字キー下ボタン 1 9 3 によりカーソルを上下に移動させて選択肢を選び、十字キー中央ボタン 1 9 1 を操作して選択を確定する。

40

【 0 1 0 4 】

図 2 0 (c) に示すように、メニュー画面 7 1 0 の演出内容選択肢 7 1 1 から「保留図柄デザイン選択」が選択されると、図 2 0 (d) に示すように、演出図柄表示装置 2 1 に保留図柄デザイン選択画面 7 8 0 が表示される。保留図柄デザイン選択画面 7 8 0 では、遊技者が設定できる複数種類の保留図柄デザインを示す保留図柄デザイン選択肢 7 8 1 が表示される。遊技者は、保留図柄デザイン選択肢 7 8 1 の「保留図柄デザイン A」、「保留図柄デザイン B」、「保留図柄デザイン C」といった 3 種類の選択肢から何れかの保留図柄デザインを選択することができる。尚、選択肢は一つの例であって、これらに限るものではない。保留図柄デザインの選択は、十字キー 1 9 の十字キー上ボタン 1 9 2 又は十

50

字キー下ボタン 1 9 3 によりカーソルを上下に移動させて選択肢を選び、十字キー中央ボタン 1 9 1 を操作して選択を確定する。

【 0 1 0 5 】

図 2 1 及び図 2 2 を用いて、遊技者が疑似演出表示における演出モードの設定を行う手順について説明する。まず、遊技者は、パチンコ機 1 が待機状態以外有的时候に演出ボタン 1 5 を操作することにより演出図柄表示装置 2 1 に「演出モード選択画面」を表示させる。尚、待機状態以外有的时候とは、第 1 特図又は第 2 特図が変動中の状態、第 1 特図又は第 2 特図の保留記憶が有る状態、又は大当り遊技状態である。図例は第 1 特図又は第 2 特図が変動中における演出モードの設定に関するものである。

【 0 1 0 6 】

図 2 1 (a) に示すように、パチンコ機 1 が待機状態以外第 1 特図又は第 2 特図が変動中において演出図柄表示装置 2 1 に表示される疑似演出表示は、例えば、表示画面の上部右側にキャラクタの熊の達吉 8 0 0 が表示され、中央部に大きく 3 桁の疑似演出図柄 8 1 0 が表示される。また表示画面の下端部には、丸印により第 1 特図及び第 2 特図の保留記憶数を示す保留記憶図柄 8 2 0 が表示される。

疑似演出表示に、遊技者により演出ボタン 1 5 が操作されると、演出モード選択画面 7 9 0 に切り替えられる。

【 0 1 0 7 】

図 2 1 (b) に示すように、演出モード選択画面 7 9 0 では、遊技者が設定可能な複数種類の演出内容を示す演出モード第 1 選択肢 7 9 1 が表示される。演出モード選択画面 7 9 0 で表示される演出モード選択肢は、演出内容において先読み O F F 、一発告知 O N 、予告 A 出現率 U P 、予告 B 出現率 U P が設定されている場合と、選択されていない場合とで選択可能な選択肢が異なる。演出モード第 1 選択肢 7 9 1 は、先読み O F F 、一発告知 O N 、予告 A 出現率 U P 及び予告 B 出現率 U P が設定されていないときの演出モードの選択肢である。演出モード第 1 選択肢 7 9 1 は、全ての演出モードから何れかを選択可能であり、選択肢が「演出モード A 」、「演出モード B 」、「演出モード C 」、「演出モード D」といった 4 種類からなる。

【 0 1 0 8 】

遊技者は、演出モード選択画面 7 9 0 において、十字キー 1 9 の十字キー上ボタン 1 9 2 又は十字キー下ボタン 1 9 3 によりカーソルを上下に移動させて選択肢を選び、十字キー中央ボタン 1 9 1 を操作して選択を確定する。

尚、演出モード選択画面 7 9 0 は、演出モード選択画面 7 9 0 が何も選ばれていない状態で演出ボタン 1 5 を操作することにより解除することができる。

遊技者により「演出モード B」が選択、設定されると、図 2 1 (c) に示すように、演出図柄表示装置 2 1 の表示画面が第 1 特図又は第 2 特図の変動に伴う疑似演出表示に戻る。そして、表示画面の下端右部に、次回からの第 1 特図又は第 2 特図の変動に伴う疑似演出表示の演出モードが変更されることを示す演出モード説明文 8 3 0 が表示される。尚、図例では、演出モード B が選択され、次回から猫モードに変更されることを示すが、当該変動から演出モードを変更してもよい。

【 0 1 0 9 】

図 2 2 (a) は演出内容において先読み O F F が設定されている場合の演出モード選択画面 7 9 0 の演出モード第 2 選択肢 7 9 2 を示す。この場合、先読み O F F の設定と演出モード D の選択とは機能が相反するので、演出モード第 2 選択肢 7 9 2 は、選択肢が「演出モード A 」、「演出モード B 」、「演出モード C」の 3 種類で、「演出モード D」を除外している。

【 0 1 1 0 】

図 2 2 (b) は演出内容において一発告知 O N が設定されている場合の演出モード選択画面 7 9 0 の演出モード第 3 選択肢 7 9 3 を示す。この場合、一発告知 O N の設定と演出モード C の選択とは機能が相反するので、演出モード第 3 選択肢 7 9 3 は、選択肢が「演出モード A 」、「演出モード B 」、「演出モード D」の 3 種類で、「演出モード C」を除

10

20

30

40

50

外している。

図 2 2 (c) は演出内容において予告 A 出現率 U P が設定されている場合の演出モード選択画面 7 9 0 の演出モード第 4 選択肢 7 9 4 を示す。この場合、予告 A 出現率 U P の設定と演出モード B の選択とは機能が相反するので、演出モード第 4 選択肢 7 9 4 は、選択肢が「演出モード A」、「演出モード C」、「演出モード D」の 3 種類で、「演出モード B」を除外している。

図 2 2 (d) は演出内容において予告 B 出現率 U P が設定されている場合の演出モード選択画面 7 9 0 の演出モード第 5 選択肢 7 9 5 を示す。この場合、予告 B 出現率 U P の設定と演出モード A の選択とは機能が相反するので、演出モード第 5 選択肢 7 9 5 は、選択肢が「演出モード B」、「演出モード C」、「演出モード D」の 3 種類で、「演出モード A」を除外している。

10

【 0 1 1 1 】

尚、演出モードの設定は、図例の第 1 特図又は第 2 特図の変動中に限らず大当たり遊技中に行うことができる。この場合、演出モード選択画面及び演出モード選択肢は、大当たり遊技演出と共に表示される。

【 0 1 1 2 】

パチンコ機 1 は、先読み O F F の機能が設定されている場合、第 1 特図又は第 2 特図の変動中の疑似演出表示において、先読み O F F の機能が設定されていることを示すことが望ましい。例えば、図 2 3 (a) に示すように、疑似演出表示が行われている演出図柄表示装置 2 1 の表示画面の上端部左側の位置に先読み O F F 画像 8 4 1 を表示することが望ましい。

20

【 0 1 1 3 】

また、一発告知 O N の機能が設定されている場合、第 1 特図又は第 2 特図の変動中の疑似演出表示において、一発告知 O N の機能が設定されていることを示すことが望ましい。例えば、図 2 3 (b) に示すように、演出図柄表示装置 2 1 の表示画面の上端部左側の位置に一発告知 O N 画像 8 4 2 を表示することが望ましい。更に、変動中の第 1 特図又は第 2 特図の当否判定の結果が大当たりであれば、第 1 特図又は第 2 特図が確定表示される前に、例えば、一発告知のみで用いられる特定キャラクタ 8 0 1 を表示して大当たりとなることを示すことが望ましい。

【 0 1 1 4 】

30

パチンコ機 1 は、予告 A 出現率 U P の機能が設定されている場合、第 1 特図又は第 2 特図の変動中の疑似演出表示において、大当たりの可能性を示すカットイン画像を一時的に所定時間表示する確率を高くする。図 2 3 (c) に示すように、カットイン画像は、例えば、第 1 特図又は第 2 特図が確定表示される前に、これまでの疑似演出表示で用いられていたキャラクタとは異なる予告キャラクタ A 8 0 2 を表示する。更に、大当たりの可能性を示す「チャンス」といった文字表示 8 5 1 を表示することが望ましい。

【 0 1 1 5 】

またパチンコ機 1 は、予告 B 出現率 U P の機能が設定されている場合、第 1 特図又は第 2 特図の変動中の疑似演出表示において、大当たりの可能性を示すセリフ画像を一時的に所定時間表示する確率を高くする。図 2 3 (d) に示すように、セリフ画像 8 6 0 は、例えば、第 1 特図又は第 2 特図が確定表示される前に、予告キャラクタ B 8 0 3、及び大当たりの可能性を示す予告キャラクタ B 8 0 3 のセリフ表示 8 6 1 を表示することが望ましい。

40

【 0 1 1 6 】

パチンコ機 1 は、図 2 4 (a) に示すように、演出モード A が設定されている場合、第 1 特図又は第 2 特図の変動中の疑似演出表示において、演出モード A のキャラクタである熊の達吉 8 0 0 を表示する。尚、パチンコ機 1 では演出モード A が初期設定のモードにされており、後述の「演出設定初期化処理」によるリセット後や、電源復帰後等には演出モード A となる。

演出モード B が設定されている場合、図 2 4 (b) に示すように、第 1 特図又は第 2 特図の変動中の疑似演出表示において、演出モード B のキャラクタである猫の又吉 8 0 4 を

50

表示する。

演出モードCが設定されている場合、図24(c)に示すように、第1特図又は第2特図の変動中の疑似演出表示において、空手家a805と空手家b806との格闘映像を表示する。

演出モードDが設定されている場合、図24(d)に示すように、第1特図又は第2特図の変動中の疑似演出表示において、空手家a805とボクサー807との格闘映像を表示する。

【0117】

次に、疑似演出表示における演出内容の設定変更及び演出モードの設定変更に関連して、パチンコ機1のサブ統合制御装置42で実行されるプログラム処理について説明する。

図25に示す「メニュー画面処理」は、遊技者が演出内容の設定変更を行う際に、変更したい項目の選択、設定変更を行う処理である。この処理では、まず、処理S500において演出図柄表示装置21にメニュー画面710(図17(b))が表示中であるか否か判定する。肯定判定であれば(処理S500:yes)、処理S504へ移行する。

否定判定であれば(処理S500:no)、処理S501においてパチンコ機1が待機状態であるか否か判定する。

【0118】

前記処理S501において否定判定であれば(処理S501:no)、サブ統合制御装置42で実行されるメインルーチンへリターンして本処理を終了する(図26参照)。

肯定判定であれば(処理S501:yes)、処理S502において遊技者による演出ボタン15の操作があるか否か判定する。否定判定であれば(処理S502:no)、リターンする。

肯定判定であれば(処理S502:yes)、処理S503においてメニュー画面710を表示する処理を行う。この処理により、サブ統合制御装置42から演出図柄制御装置43へコマンドが発せられ、演出図柄制御装置43の制御により演出図柄表示装置21にメニュー画面710が表示される。

【0119】

次に、処理S504において、メニュー画面710の演出内容選択肢711から「言語選択:日本語、中国語、英語」が選択されたか否か判定する。否定判定であれば(処理S504:no)、処理S506へ移行する。

肯定判定であれば(処理S504:yes)、処理S505において後述の「言語選択処理」にて言語の設定を行う。

【0120】

次に、処理S506において、演出内容選択肢711から「音量・輝度調整」が選択されたか否か判定する。否定判定であれば(処理S506:no)、処理S508へ移行する。

肯定判定であれば(処理S506:yes)、処理S507において後述の「音量・輝度調整処理」にて音量・輝度の調整を行う。

【0121】

次に、処理S508において、演出内容選択肢711から「キャラクタ選択」が選択されたか否か判定する。否定判定であれば(処理S508:no)、処理S510へ移行する。

肯定判定であれば(処理S508:yes)、処理S509において後述の「キャラクタ選択処理」にてキャラクタの選択を行う。

【0122】

次に、処理S510において、演出内容選択肢711から「オートボタンON」が選択されたか否か判定する。否定判定であれば(処理S510:no)、処理S512へ移行する。

肯定判定であれば(処理S510:yes)、処理S511において後述の「オートボタンON処理」にてオートボタンONの設定を行う。

10

20

30

40

50

【 0 1 2 3 】

次に、処理 S 5 1 2 において、演出内容選択肢 7 1 1 から「演出カスタマイズ」が選択されたか否か判定する。否定判定であれば（処理 S 5 1 2 : n o）、処理 S 5 2 0（図 2 6 参照）へ移行する。

肯定判定であれば（処理 S 5 1 2 : y e s）、処理 S 5 1 3 において後述の「演出カスタマイズ処理」にて先読み O F F、一発告知 O N、予告 A 出現率 U P、予告 B 出現率 U P の設定を行う。本処理は特許請求の範囲に記載の第 1 演出変更手段に相当する。

【 0 1 2 4 】

図 2 6 に示すように、処理 S 5 2 0 において、演出内容選択肢 7 1 1 から「B G M 選択」が選択されたか否か判定する。否定判定であれば（処理 S 5 2 0 : n o）、処理 S 5 2 2 へ移行する。

10

肯定判定であれば（処理 S 5 2 0 : y e s）、処理 S 5 2 1 において後述の「B G M 選択処理」にて B G M の選択を行う。

【 0 1 2 5 】

次に、処理 S 5 2 2 において、演出内容選択肢 7 1 1 から「保留図柄デザイン選択」が選択されたか否か判定する。否定判定であれば（処理 S 5 2 2 : n o）、処理 S 5 2 4 へ移行する。

肯定判定であれば（処理 S 5 2 2 : y e s）、処理 S 5 2 3 において後述の「保留デザイン選択処理」にて保留図柄デザインの選択を行う。

【 0 1 2 6 】

20

次に、処理 S 5 2 4 においてメニュー画面 7 1 0 の表示中に演出ボタン 1 5 の操作があるか否か判定する。肯定判定であれば（処理 S 5 2 4 : y e s）、処理 S 5 2 6 へ移行する。

否定判定であれば（処理 S 5 2 4 : n o）、処理 S 5 2 5 においてメニュー画面 7 1 0 が表示されてから所定の表示時間が経過したか否か判定する。否定判定であれば（処理 S 5 2 5 : n o）、リターンする。

【 0 1 2 7 】

前記処理 S 5 2 4 又は処理 S 5 2 5 において肯定判定であれば（処理 S 5 2 4 又は処理 S 5 2 5 : y e s）、処理 S 5 2 6 においてメニュー画面 7 1 0 の表示を終了し、続く処理 S 5 2 7 において待機画面 7 0 0（図 1 7（a））を表示する。その後、リターンする。

30

このように、メニュー画面 7 1 0 は、演出ボタン 1 5 の操作又は表示時間の経過により待機画面 7 0 0 に戻すようにしたが、更にメニュー画面 7 1 0 の表示中に遊技球が発射されると待機画面 7 0 0 に戻すようにしてもよい。

【 0 1 2 8 】

図 2 7 に示すように、「言語選択処理」は、先ず、処理 S 5 5 0 において演出図柄表示装置 2 1 に言語選択画面 7 2 0（図 1 7（c））が表示中であるか否か判定する。肯定判定であれば（処理 S 5 5 0 : y e s）、処理 S 5 5 2 へ移行する。

否定判定であれば（処理 S 5 5 0 : n o）、処理 S 5 5 1 において言語選択画面 7 2 0 を表示する処理を行う。この処理により、サブ統合制御装置 4 2 から演出図柄制御装置 4 3 へコマンドが発せられ、演出図柄制御装置 4 3 の制御により演出図柄表示装置 2 1 に言語選択画面 7 2 0 が表示される。

40

【 0 1 2 9 】

次に、処理 S 5 5 2 において言語選択画面 7 2 0 の表示中に演出ボタン 1 5 の操作があるか否か判定する。肯定判定であれば（処理 S 5 5 2 : y e s）、処理 S 5 5 4 へ移行する。

否定判定であれば（処理 S 5 5 2 : n o）、処理 S 5 5 3 において言語選択画面 7 2 0 が表示されてから所定の表示時間が経過したか否か判定する。

【 0 1 3 0 】

前記処理 S 5 5 2 又は処理 S 5 5 3 において肯定判定であれば（処理 S 5 5 2 又は処理 S 5 5 3 : y e s）、処理 S 5 5 4 において言語選択画面 7 2 0 の表示を終了し、続く処

50

理 S 5 5 5 においてメニュー画面 7 1 0 (図 1 7 (b)) を表示する。

このように、言語選択画面 7 2 0 は、演出ボタン 1 5 の操作又は表示時間の経過によりメニュー画面 7 1 0 に戻すようにしたが、更に言語選択画面 7 2 0 の表示中に遊技球が発射されると待機画面 7 0 0 に戻すようにしてもよい。

【 0 1 3 1 】

前記処理 S 5 5 3 において否定判定であれば (処理 S 5 5 3 : n o) 、処理 S 5 5 6 において言語選択画面 7 2 0 の言語選択肢 7 2 1 から日本語が選択された否か判定する。肯定判定であれば (処理 S 5 5 6 : y e s) 、処理 S 5 5 7 において言語として日本語を設定する処理を行う。設定した後、前記処理 S 5 5 4 及び前記処理 S 5 5 5 を経てメニュー画面 7 1 0 に戻す。その後、リターンする。

10

【 0 1 3 2 】

前記処理 S 5 5 6 において否定判定であれば (処理 S 5 5 6 : n o) 、処理 S 5 5 8 において言語選択肢 7 2 1 から中国語が選択された否か判定する。肯定判定であれば (処理 S 5 5 8 : y e s) 、処理 S 5 5 9 において言語として中国語を設定する処理を行う。設定した後、前記処理 S 5 5 4 及び前記処理 S 5 5 5 を経てメニュー画面 7 1 0 に戻す。その後、リターンする。

【 0 1 3 3 】

前記処理 S 5 5 8 において否定判定であれば (処理 S 5 5 8 : n o) 、処理 S 5 6 0 において言語選択肢 7 2 1 から英語が選択された否か判定する。否定判定であれば (処理 S 5 6 0 : n o) 、リターンする。

20

肯定判定であれば (処理 S 5 6 0 : y e s) 、処理 S 5 6 1 において言語として英語を設定する処理を行う。設定した後、前記処理 S 5 5 4 及び前記処理 S 5 5 5 を経てメニュー画面 7 1 0 に戻す。その後、リターンする。

【 0 1 3 4 】

図 2 8 に示すように、「音量・輝度調整処理」は、先ず、処理 S 6 0 0 において演出図柄表示装置 2 1 に音量・輝度調整画面 7 3 0 (図 1 8 (b)) が表示中であるか否か判定する。肯定判定であれば (処理 S 6 0 0 : y e s) 、処理 S 6 0 2 へ移行する。

否定判定であれば (処理 S 6 0 0 : n o) 、処理 S 6 0 1 において音量・輝度調整画面 7 3 0 を表示する処理を行う。この処理により、サブ統合制御装置 4 2 から演出図柄制御装置 4 3 へコマンドが発せられ、演出図柄制御装置 4 3 の制御により演出図柄表示装置 2 1 に音量・輝度調整画面 7 3 0 が表示される。

30

【 0 1 3 5 】

次に処理 S 6 0 2 では、音量・輝度調整画面 7 3 0 において音量調整表示部 7 3 1 が選択されたか否か判定する。否定判定であれば (処理 S 6 0 2 : n o) 、処理 S 6 0 7 へ移行する。

肯定判定であれば (処理 S 6 0 2 : y e s) 、処理 S 6 0 3 において十字キー右ボタン 1 9 5 により音量の U P 操作が行われたか否か判定する。否定判定であれば (処理 S 6 0 3 : n o) 、処理 S 6 0 5 へ移行する。

前記処理 S 6 0 3 において肯定判定であれば (処理 S 6 0 3 : y e s) 、処理 S 6 0 4 において音量を上げる制御を行う。

40

【 0 1 3 6 】

次に、処理 S 6 0 5 において十字キー左ボタン 1 9 4 により音量の D O W N 操作が行われたか否か判定する。否定判定であれば (処理 S 6 0 5 : n o) 、処理 S 6 0 7 へ移行する。

肯定判定であれば (処理 S 6 0 5 : y e s) 、処理 S 6 0 6 において音量を下げる制御を行う。

【 0 1 3 7 】

続く処理 S 6 0 7 において音量・輝度調整画面 7 3 0 から輝度調整表示部 7 3 2 が選択されたか否か判定する。否定判定であれば (処理 S 6 0 7 : n o) 、処理 S 6 1 2 へ移行する。

50

肯定判定であれば（処理 S 6 0 7 : y e s ）、処理 S 6 0 8 において十字キー右ボタン 1 9 5 により輝度の U P 操作が行われたか否か判定する。否定判定であれば（処理 S 6 0 8 : n o ）、処理 S 6 1 0 へ移行する。

前記処理 S 6 0 8 において肯定判定であれば（処理 S 6 0 8 : y e s ）、処理 S 6 0 9 において輝度を上げる制御を行う。

【 0 1 3 8 】

次に、処理 S 6 1 0 において十字キー左ボタン 1 9 4 により輝度の D O W N 操作が行われたか否か判定する。否定判定であれば（処理 S 6 1 0 : n o ）、処理 S 6 1 2 へ移行する。

肯定判定であれば（処理 S 6 1 0 : y e s ）、処理 S 6 1 1 において輝度を下げる制御を行う。

【 0 1 3 9 】

次に、処理 S 6 1 2 において音量・輝度調整画面 7 3 0 の表示中に演出ボタン 1 5 の操作があるか否か判定する。肯定判定であれば（処理 S 6 1 2 : y e s ）、処理 S 6 1 4 へ移行する。

否定判定であれば（処理 S 6 1 2 : n o ）、処理 S 6 1 3 において音量・輝度調整画面 7 3 0 が表示されてから所定の表示時間が経過したか否か判定する。否定判定であれば（処理 S 6 1 3 : n o ）、サブ統合制御装置 4 2 で実行されるメインルーチンへリターンして本処理を終了する。

【 0 1 4 0 】

前記処理 S 6 1 2 又は処理 S 6 1 3 において肯定判定であれば（処理 S 6 1 2 又は処理 S 6 1 3 : y e s ）、処理 S 6 1 4 において音量・輝度調整画面 7 3 0 の表示を終了し、続く処理 S 6 1 5 においてメニュー画面 7 1 0 を表示する。その後、リターンする。

このように、音量・輝度調整画面 7 3 0 は、演出ボタン 1 5 の操作又は表示時間の経過によりメニュー画面 7 1 0 に戻すようにしたが、更に音量・輝度調整画面 7 3 0 の表示中に遊技球が発射されると待機画面 7 0 0 に戻すようにしてもよい。

【 0 1 4 1 】

図 2 9 に示すように、「キャラクタ選択処理」は、先ず、処理 S 6 5 0 において演出図柄表示装置 2 1 にキャラクタ選択画面 7 4 0（図 1 8（d））が表示中であるか否か判定する。肯定判定であれば（処理 S 6 5 0 : y e s ）、処理 S 6 5 2 へ移行する。

否定判定であれば（処理 S 6 5 0 : n o ）、処理 S 6 5 1 においてキャラクタ選択画面 7 4 0 を表示する制御を行う。この処理により、サブ統合制御装置 4 2 から演出図柄制御装置 4 3 へコマンドが発せられ、演出図柄制御装置 4 3 の制御により演出図柄表示装置 2 1 にキャラクタ選択画面 7 4 0 が表示される。

【 0 1 4 2 】

次に、処理 S 6 5 2 においてキャラクタ選択画面 7 4 0 の表示中に演出ボタン 1 5 の操作があるか否か判定する。肯定判定であれば（処理 S 6 5 2 : y e s ）、処理 S 6 5 4 へ移行する。

否定判定であれば（処理 S 6 5 2 : n o ）、処理 S 6 5 3 においてキャラクタ選択画面 7 4 0 が表示されてから所定の表示時間が経過したか否か判定する。

【 0 1 4 3 】

前記処理 S 6 5 2 又は処理 S 6 5 3 において肯定判定であれば（処理 S 6 5 2 又は処理 S 6 5 3 : y e s ）、処理 S 6 5 4 においてキャラクタ選択画面 7 4 0 の表示を終了し、続く処理 S 6 5 5 においてメニュー画面 7 1 0 を表示する。その後、リターンする。

このように、キャラクタ選択画面 7 4 0 は、演出ボタン 1 5 の操作又は表示時間の経過によりメニュー画面 7 1 0 に戻すようにしたが、更にキャラクタ選択画面 7 4 0 の表示中に遊技球が発射されると待機画面 7 0 0 に戻すようにしてもよい。

【 0 1 4 4 】

前記処理 S 6 5 3 において否定判定であれば（処理 S 6 5 3 : n o ）、処理 S 6 5 6 においてキャラクタ選択画面 7 4 0 のキャラクタ選択肢 7 4 1 からキャラクタ A が選択され

10

20

30

40

50

た否か判定する。肯定判定であれば（処理 S 6 5 6 : y e s ）、処理 S 6 5 7 においてキャラクタ A を設定する処理を行う。設定した後、前記処理 S 6 5 4 及び前記処理 S 6 5 5 を経てメニュー画面 7 1 0 に戻す。その後、リターンする。

【 0 1 4 5 】

前記処理 S 6 5 6 において否定判定であれば（処理 S 6 5 6 : n o ）、処理 S 6 5 8 においてキャラクタ選択肢 7 4 1 からキャラクタ B が選択された否か判定する。肯定判定であれば（処理 S 6 5 8 : y e s ）、処理 S 6 5 9 においてキャラクタ B を設定する処理を行う。設定した後、前記処理 S 6 5 4 及び前記処理 S 6 5 5 を経てメニュー画面 7 1 0 に戻す。その後、リターンする。

【 0 1 4 6 】

前記処理 S 6 5 8 において否定判定であれば（処理 S 6 5 8 : n o ）、処理 S 6 6 0 においてキャラクタ選択肢 7 4 1 からキャラクタ C が選択された否か判定する。否定判定であれば（処理 S 6 6 0 : n o ）、リターンする。

肯定判定であれば（処理 S 6 6 0 : y e s ）、処理 S 6 6 1 においてキャラクタ C を設定する処理を行う。設定した後、前記処理 S 6 5 4 及び前記処理 S 6 5 5 を経てメニュー画面 7 1 0 に戻す。その後、リターンする。

【 0 1 4 7 】

図 3 0 に示すように、「オートボタン ON 処理」は、先ず、処理 S 7 0 0 において演出図柄表示装置 2 1 にオートボタン ON 設定画面 7 5 0（図 1 9（b））が表示中であるか否か判定する。肯定判定であれば（処理 S 7 0 0 : y e s ）、処理 S 7 0 2 へ移行する。

否定判定であれば（処理 S 7 0 0 : n o ）、処理 S 7 0 1 においてオートボタン ON 設定画面 7 5 0 を表示する処理を行う。この処理により、サブ統合制御装置 4 2 から演出図柄制御装置 4 3 へコマンドが発せられ、演出図柄制御装置 4 3 の制御により演出図柄表示装置 2 1 にオートボタン ON 設定画面 7 5 0 が表示される。

【 0 1 4 8 】

次に処理 S 7 0 2 では、オートボタン ON 設定画面 7 5 0 において「YES（設定する）」が選択されたか否か判定する。否定判定であれば（処理 S 7 0 2 : n o ）、処理 S 7 0 4 へ移行する。

肯定判定であれば（処理 S 7 0 2 : y e s ）、処理 S 7 0 3 においてオートボタン ON の機能を設定する制御を行う。

【 0 1 4 9 】

続く処理 S 7 0 4 においてオートボタン ON 設定画面 7 5 0 から「NO（設定しない）」が選択されたか否か判定する。否定判定であれば（処理 S 7 0 4 : n o ）、処理 S 7 0 6 へ移行する。

肯定判定であれば（処理 S 7 0 4 : y e s ）、処理 S 7 0 5 においてオートボタン ON の機能を設定しない制御を行う。

【 0 1 5 0 】

次に、処理 S 7 0 6 においてオートボタン ON 設定画面 7 5 0 の表示中に演出ボタン 1 5 の操作があるか否か判定する。肯定判定であれば（処理 S 7 0 6 : y e s ）、処理 S 7 0 8 へ移行する。

否定判定であれば（処理 S 7 0 6 : n o ）、処理 S 7 0 7 においてオートボタン ON 設定画面 7 5 0 が表示されてから所定の表示時間が経過したか否か判定する。否定判定であれば（処理 S 7 0 7 : n o ）、サブ統合制御装置 4 2 で実行されるメインルーチンへリターンして本処理を終了する。

【 0 1 5 1 】

前記処理 S 7 0 6 又は処理 S 7 0 7 において肯定判定であれば（処理 S 7 0 6 又は処理 S 7 0 7 : y e s ）、処理 S 7 0 8 においてオートボタン ON 設定画面 7 5 0 の表示を終了し、続く処理 S 7 0 9 においてメニュー画面 7 1 0 を表示する。その後、リターンする。

このように、オートボタン ON 設定画面 7 5 0 は、演出ボタン 1 5 の操作又は表示時間の経過によりメニュー画面 7 1 0 に戻すようにしたが、更にオートボタン ON 設定画面 7

10

20

30

40

50

50の表示中に遊技球が発射されると待機画面700に戻すようにしてもよい。

【0152】

図31に示すように、「演出カスタマイズ処理」は、まず、処理S750において演出図柄表示装置21に演出カスタマイズ画面760(図19(d))が表示中であるか否か判定する。肯定判定であれば(処理S750:yes)、処理S752へ移行する。

否定判定であれば(処理S750:no)、処理S751において演出カスタマイズ画面760を表示する処理を行う。この処理により、サブ統合制御装置42から演出図柄制御装置43へコマンドが発せられ、演出図柄制御装置43の制御により演出図柄表示装置21に演出カスタマイズ画面760が表示される。

【0153】

次に処理S752では、演出カスタマイズ画面760において設定部761の先読みOFFの項目で「○(設定する)」が選択されたか否か判定する。否定判定であれば(処理S752:no)、処理S754へ移行する。

肯定判定であれば(処理S752:yes)、処理S753において先読みOFFを設定する制御を行う。

【0154】

次に処理S754では、演出カスタマイズ画面760において設定部761の一発告知ONの項目で「○(設定する)」が選択されたか否か判定する。否定判定であれば(処理S754:no)、処理S756へ移行する。

肯定判定であれば(処理S754:yes)、処理S755において一発告知ONを設定する制御を行う。

【0155】

次に処理S756では、演出カスタマイズ画面760において設定部761の予告A出現率UPの項目で「○(設定する)」が選択されたか否か判定する。否定判定であれば(処理S756:no)、処理S758へ移行する。

肯定判定であれば(処理S756:yes)、処理S757において予告A出現率UPを設定する制御を行う。

【0156】

次に処理S758では、演出カスタマイズ画面760において設定部761の予告B出現率UPの項目で「○(設定する)」が選択されたか否か判定する。否定判定であれば(処理S758:no)、処理S760へ移行する。

肯定判定であれば(処理S758:yes)、処理S759において予告B出現率UPを設定する制御を行う。

【0157】

次に、処理S760において演出カスタマイズ画面760の表示中に演出ボタン15の操作があるか否か判定する。肯定判定であれば(処理S760:yes)、処理S762へ移行する。

否定判定であれば(処理S760:no)、処理S761において演出カスタマイズ画面760が表示されてから所定の表示時間が経過したか否か判定する。否定判定であれば(処理S761:no)、サブ統合制御装置42で実行されるメインルーチンへリターンして本処理を終了する。

【0158】

前記処理S760又は処理S761において肯定判定であれば(処理S760又は処理S761:yes)、処理S762において演出カスタマイズ画面760の表示を終了し、続く処理S763においてメニュー画面710を表示する。その後、リターンする。

このように、演出カスタマイズ画面760は、演出ボタン15の操作又は表示時間の経過によりメニュー画面710に戻すようにしたが、更に演出カスタマイズ画面760の表示中に遊技球が発射されると待機画面700に戻すようにしてもよい。

【0159】

図32に示すように、「BGM選択処理」は、まず、処理S800において演出図柄表

10

20

30

40

50

示装置 21 に BGM 選択画面 770 (図 20 (b)) が表示中であるか否か判定する。肯定判定であれば (処理 S800: yes)、処理 S802 へ移行する。

否定判定であれば (処理 S800: no)、処理 S801 において BGM 選択画面 770 を表示する処理を行う。この処理により、サブ統合制御装置 42 から演出図柄制御装置 43 へコマンドが発せられ、演出図柄制御装置 43 の制御により演出図柄表示装置 21 に BGM 選択画面 770 が表示される。

【0160】

次に、処理 S802 において BGM 選択画面 770 の表示中に演出ボタン 15 の操作があるか否か判定する。肯定判定であれば (処理 S802: yes)、処理 S804 へ移行する。

否定判定であれば (処理 S802: no)、処理 S803 において BGM 選択画面 770 が表示されてから所定の表示時間が経過したか否か判定する。

【0161】

前記処理 S802 又は処理 S803 において肯定判定であれば (処理 S802 又は処理 S803: yes)、処理 S804 において BGM 選択画面 770 の表示を終了し、続く処理 S805 においてメニュー画面 710 を表示する。その後、リターンする。

このように、BGM 選択画面 770 は、演出ボタン 15 の操作又は表示時間の経過によりメニュー画面 710 に戻すようにしたが、更に BGM 選択画面 770 の表示中に遊技球が発射されると待機画面 700 に戻すようにしてもよい。

【0162】

前記処理 S803 において否定判定であれば (処理 S803: no)、処理 S806 において BGM 選択画面 770 の BGM 選択肢 771 から BGM A が選択された否か判定する。肯定判定であれば (処理 S806: yes)、処理 S807 において BGM A を設定する処理を行う。設定した後、前記処理 S804 及び前記処理 S805 を経てメニュー画面 710 に戻す。その後、リターンする。

【0163】

前記処理 S806 において否定判定であれば (処理 S806: no)、処理 S808 において BGM 選択肢 771 から BGM B が選択された否か判定する。肯定判定であれば (処理 S808: yes)、処理 S809 において BGM B を設定する処理を行う。設定した後、前記処理 S804 及び前記処理 S805 を経てメニュー画面 710 に戻す。その後、リターンする。

【0164】

前記処理 S808 において否定判定であれば (処理 S808: no)、処理 S810 において BGM 選択肢 771 から BGM C が選択された否か判定する。否定判定であれば (処理 S810: no)、リターンする。

肯定判定であれば (処理 S810: yes)、処理 S811 において BGM C を設定する処理を行う。設定した後、前記処理 S804 及び前記処理 S805 を経てメニュー画面 710 に戻す。その後、リターンする。

【0165】

図 33 に示すように、「保留デザイン選択処理」は、先ず、処理 S850 において演出図柄表示装置 21 に保留図柄デザイン選択画面 780 (図 20 (d)) が表示中であるか否か判定する。肯定判定であれば (処理 S850: yes)、処理 S852 へ移行する。

否定判定であれば (処理 S850: no)、処理 S851 において保留図柄デザイン選択画面 780 を表示する処理を行う。この処理により、サブ統合制御装置 42 から演出図柄制御装置 43 へコマンドが発せられ、演出図柄制御装置 43 の制御により演出図柄表示装置 21 に保留図柄デザイン選択画面 780 が表示される。

【0166】

次に、処理 S852 において保留図柄デザイン選択画面 780 の表示中に演出ボタン 15 の操作があるか否か判定する。肯定判定であれば (処理 S852: yes)、処理 S854 へ移行する。

10

20

30

40

50

否定判定であれば（処理 S 8 5 2 : n o ）、処理 S 8 5 3 において保留図柄デザイン選択画面 7 8 0 が表示されてから所定の表示時間が経過したか否か判定する。

【 0 1 6 7 】

前記処理 S 8 5 2 又は処理 S 8 5 3 において肯定判定であれば（処理 S 8 5 2 又は処理 S 8 5 3 : y e s ）、処理 S 8 5 4 において保留図柄デザイン選択画面 7 8 0 の表示を終了し、続く処理 S 8 5 5 においてメニュー画面 7 1 0 を表示する。その後、リターンする。

このように、保留図柄デザイン選択画面 7 8 0 は、演出ボタン 1 5 の操作又は表示時間の経過によりメニュー画面 7 1 0 に戻すようにしたが、更に保留図柄デザイン選択画面 7 8 0 の表示中に遊技球が発射されると待機画面 7 0 0 に戻すようにしてもよい。

【 0 1 6 8 】

前記処理 S 8 5 3 において否定判定であれば（処理 S 8 5 3 : n o ）、処理 S 8 5 6 において保留図柄デザイン選択画面 7 8 0 の保留図柄デザイン選択肢 7 8 1 から保留図柄デザイン A が選択された否か判定する。肯定判定であれば（処理 S 8 5 6 : y e s ）、処理 S 8 5 7 において保留図柄デザイン A を設定する処理を行う。設定した後、前記処理 S 8 5 4 及び前記処理 S 8 5 5 を経てメニュー画面 7 1 0 に戻る。その後、リターンする。

【 0 1 6 9 】

前記処理 S 8 5 6 において否定判定であれば（処理 S 8 5 6 : n o ）、処理 S 8 5 8 において保留図柄デザイン選択肢 7 8 1 から保留図柄デザイン B が選択された否か判定する。肯定判定であれば（処理 S 8 5 8 : y e s ）、処理 S 8 5 9 において保留図柄デザイン B を設定する処理を行う。設定した後、前記処理 S 8 5 4 及び前記処理 S 8 5 5 を経てメニュー画面 7 1 0 に戻る。その後、リターンする。

【 0 1 7 0 】

前記処理 S 8 5 8 において否定判定であれば（処理 S 8 5 8 : n o ）、処理 S 8 6 0 において保留図柄デザイン選択肢 7 8 1 から保留図柄デザイン C が選択された否か判定する。否定判定であれば（処理 S 8 6 0 : n o ）、リターンする。

肯定判定であれば（処理 S 8 6 0 : y e s ）、処理 S 8 6 1 において保留図柄デザイン C を設定する処理を行う。設定した後、前記処理 S 8 5 4 及び前記処理 S 8 5 5 を経てメニュー画面 7 1 0 に戻る。その後、リターンする。

【 0 1 7 1 】

図 3 4 に示す「演出モード選択画面処理」は、演出内容である先読み O F F 、一発告知 O N 、予告 A 出現率 U P 、予告 B 出現率 U P の機能の設定状況に応じ、設定可能な演出モードを示す選択肢を演出モード第 1 選択肢 7 9 1 乃至演出モード第 5 選択肢 7 9 5 のいずれかに変更する処理である。

本処理は、先ず、処理 S 9 0 0 においてパチンコ機 1 が待機状態以外であるか否か判定する。否定判定であれば（処理 S 9 0 0 : n o ）、サブ統合制御装置 4 2 で実行されるメインルーチンへリターンして本処理を終了する。

【 0 1 7 2 】

肯定判定であれば（処理 S 9 0 0 : y e s ）、処理 S 9 0 1 において、演出モード選択画面 7 9 0 （図 2 1 （ b ））を表示せしめて演出モードの選択を行うために演出ボタン 1 5 が操作されたか否か判定する。否定判定であれば（処理 S 9 0 1 : n o ）、リターンする。

肯定判定であれば（処理 S 9 0 1 : y e s ）、処理 S 9 0 2 において先読み O F F が設定されているか否か判定する。肯定判定であれば（処理 S 9 0 2 : y e s ）、処理 S 9 0 3 において演出モード選択画面 7 9 0 の選択肢として演出モード第 2 選択肢 7 9 2 （図 2 2 （ a ））を表示する処理を行う。この処理により、サブ統合制御装置 4 2 から演出図柄制御装置 4 3 へコマンドが発せられ、演出図柄制御装置 4 3 の制御により演出図柄表示装置 2 1 に演出モード第 2 選択肢 7 9 2 からなる演出モード選択画面 7 9 0 が表示される。その後、リターンする。

【 0 1 7 3 】

前記処理 S 9 0 2 において否定判定であれば（処理 S 9 0 2 : n o ）、処理 S 9 0 4 に

10

20

30

40

50

において一発告知ONが設定されているか否か判定する。肯定判定であれば（処理S904：yes）、処理S905において演出モード選択画面790の選択肢として演出モード第3選択肢793（図22（b））を表示する処理を行う。この処理により、サブ統合制御装置42から演出図柄制御装置43へコマンドが発せられ、演出図柄制御装置43の制御により演出図柄表示装置21に演出モード第3選択肢793からなる演出モード選択画面790が表示される。その後、リターンする。

【0174】

前記処理S904において否定判定であれば（処理S904：no）、処理S906において予告A出現率UPが設定されているか否か判定する。肯定判定であれば（処理S906：yes）、処理S907において演出モード選択画面790の選択肢として演出モード第4選択肢794（図22（c））を表示する処理を行う。この処理により、サブ統合制御装置42から演出図柄制御装置43へコマンドが発せられ、演出図柄制御装置43の制御により演出図柄表示装置21に演出モード第4選択肢794からなる演出モード選択画面790が表示される。その後、リターンする。

10

【0175】

前記処理S906において否定判定であれば（処理S906：no）、処理S908において予告B出現率UPが設定されているか否か判定する。肯定判定であれば（処理S908：yes）、処理S909において演出モード選択画面790の選択肢として演出モード第5選択肢795（図22（d））を表示する処理を行う。この処理により、サブ統合制御装置42から演出図柄制御装置43へコマンドが発せられ、演出図柄制御装置43の制御により演出図柄表示装置21に演出モード第5選択肢795からなる演出モード選択画面790が表示される。その後、リターンする。

20

【0176】

前記処理S908において否定判定であれば（処理S908：no）、先読みOFF、一発告知ON、予告A出現率UP、予告B出現率UPの何れも設定されていないので、処理S910において演出モード選択画面790の選択肢として演出モード第1選択肢791（図21（b））を表示する処理を行う。この処理により、サブ統合制御装置42から演出図柄制御装置43へコマンドが発せられ、演出図柄制御装置43の制御により演出図柄表示装置21に演出モード第1選択肢791からなる演出モード選択画面790が表示される。その後、リターンする。

30

【0177】

図35に示す「演出モード設定処理」は、演出モード選択画面790（図21（b））において遊技者により選択された演出モードを設定する処理である。

本処理は、先ず、処理S950において演出図柄表示装置21に演出モード選択画面790が表示中であるか否か判定する。否定判定であれば（処理S950：no）、サブ統合制御装置42で実行されるメインルーチンへリターンして本処理を終了する。

【0178】

次に、処理S951において演出モード選択画面790の表示中に演出ボタン15の操作があるか否か判定する。肯定判定であれば（処理S951：yes）、処理S953へ移行する。

40

否定判定であれば（処理S951：no）、処理S952において演出モード選択画面790が表示されてから所定の表示時間が経過したか否か判定する。

【0179】

前記処理S951又は処理S952において肯定判定であれば（処理S951又は処理S952：yes）、処理S953において演出モード選択画面790の表示を終了し、続く処理S954において疑似演出表示や大当たり遊技演出などに戻る。

【0180】

前記処理S952において否定判定であれば（処理S952：no）、処理S955において演出モード選択画面790の演出モード第1選択肢791乃至演出モード第5選択肢795から演出モードAが選択された否か判定する。肯定判定であれば（処理S955

50

: y e s)、処理 S 9 5 6 において演出モード A を設定する処理を行う。設定した後、前記処理 S 9 5 3 及び前記処理 S 9 5 4 を経て疑似演出表示や大当り遊技演出などに戻す。その後、リターンする。

【 0 1 8 1 】

前記処理 S 9 5 5 において否定判定であれば (処理 S 9 5 5 : n o)、処理 S 9 5 7 において演出モード選択画面 7 9 0 の演出モード第 1 選択肢 7 9 1 乃至演出モード第 5 選択肢 7 9 5 から演出モード B が選択された否か判定する。肯定判定であれば (処理 S 9 5 7 : y e s)、処理 S 9 5 8 において演出モード B を設定する処理を行う。設定した後、前記処理 S 9 5 3 及び前記処理 S 9 5 4 を経て疑似演出表示や大当り遊技演出などに戻す。その後、リターンする。

10

【 0 1 8 2 】

前記処理 S 9 5 7 において否定判定であれば (処理 S 9 5 7 : n o)、処理 S 9 5 9 において演出モード選択画面 7 9 0 の演出モード第 1 選択肢 7 9 1 乃至演出モード第 5 選択肢 7 9 5 から演出モード C が選択された否か判定する。肯定判定であれば (処理 S 9 5 9 : y e s)、処理 S 9 6 0 において演出モード C を設定する処理を行う。設定した後、前記処理 S 9 5 3 及び前記処理 S 9 5 4 を経て疑似演出表示や大当り遊技演出などに戻す。その後、リターンする。

【 0 1 8 3 】

前記処理 S 9 5 9 において否定判定であれば (処理 S 9 5 9 : n o)、処理 S 9 6 1 において演出モード選択画面 7 9 0 の演出モード第 1 選択肢 7 9 1 乃至演出モード第 5 選択肢 7 9 5 から演出モード D が選択された否か判定する。否定判定であれば (処理 S 9 6 1 : n o)、リターンする。

20

肯定判定であれば (処理 S 9 6 1 : y e s)、処理 S 9 6 2 において演出モード D を設定する処理を行う。設定した後、前記処理 S 9 5 3 及び前記処理 S 9 5 4 を経て疑似演出表示や大当り遊技演出などに戻す。その後、リターンする。

尚、処理 S 9 5 5 乃至処理 S 9 6 2 は特許請求の範囲に記載の第 2 変更手段に相当する。

【 0 1 8 4 】

パチンコ機 1 は、遊技者により設定された演出内容を、簡単な操作で、各種の設定を一度に初期状態に戻すことが可能な構成が望ましい。例えば、遊技者による演出内容の設定変更がある場合、パチンコ機 1 の待機状態において、待機画面 7 0 0 (図 1 7 (a)) と交互に図 3 6 に示す演出設定リセット画面 9 0 0 を表示させる。演出設定リセット画面 9 0 0 には、演出ボタン 1 5 を操作することにより演出設定を初期化できることを示す操作説明 9 0 1 が表示される。

30

そして、演出設定リセット画面 9 0 0 の表示中に、演出ボタン 1 5 が操作されることにより遊技者により設定された演出内容を、パチンコ機 1 の出荷時の設定に初期化する。尚、この時にリセットされる対象は、演出設定のみならず、選択されていた演出モードも初期に設定されている演出モードに変更されるのが望ましい。例えば、初期状態では一発告知の予告演出が出現しない設定をされている時に一発告知をメインにした演出モードが選ばれているままだと不都合が生じるためである。しかし、そのような心配のない構成ならば、演出設定だけを初期化する構成でもよいし、演出モードを初期化するリセット画面を表示する構成としてもよい。

40

演出モードを多数備えた構成の時などは、一度の操作で初期の演出モードに復帰させることができる。前に遊技していた遊技者が選択していた演出モードを初期状態に戻して遊技することができる。

パチンコ機の場合、一つの遊技機を複数の遊技者が入れ替わりながら遊技する傾向があることから、演出の選択肢を増やせば増やす程、遊技者によって選ばれる演出設定、演出モードが異なり、遊技者が入れ替わった際に直ぐに初期状態に戻せる機能を有することは重要となってくる。

【 0 1 8 5 】

図 3 7 に示すように、演出設定の初期化は、サブ統合制御装置 4 2 で実行される「演出

50

設定初期化処理」により制御される。本処理は、先ず、処理 S 9 8 0 において演出設定リセット画面 9 0 0 が表示中であるか否か判定する。否定判定であれば（処理 S 9 8 0 : n o ）、サブ統合制御装置 4 2 で実行されるメインルーチンへリターンして本処理を終了する。

肯定判定であれば（処理 S 9 8 0 : y e s ）、処理 S 9 8 1 において演出設定リセット画面 9 0 0 の表示中に演出ボタン 1 5 の操作があるか否か判定する。肯定判定であれば（処理 S 9 8 1 : y e s ）、処理 S 9 8 2 において演出設定の初期化を行う。本処理は特許請求の範囲に記載の初期状態移行手段に相当する。

次に処理 S 9 8 3 において演出設定リセット画面 9 0 0 の表示を終了し、続く処理 S 9 8 4 において待機画面 7 0 0 を表示する。その後、リターンする。

10

【 0 1 8 6 】

前記処理 S 9 8 1 において否定判定であれば（処理 S 9 8 1 : n o ）、処理 S 9 8 5 において演出設定リセット画面 9 0 0 が表示されてから所定の表示時間が経過したか否か判定する。否定判定であれば（処理 S 9 8 5 : n o ）、リターンする。

肯定判定であれば（処理 S 9 8 5 : y e s ）、前記処理 S 9 8 3 及び前記処理 S 9 8 4 を経て待機画面 7 0 0 に戻す。その後、リターンする。

【 0 1 8 7 】

本実施形態のパチンコ機 1 は、予め定められている始動条件が成立した後、開始条件が成立することにより、当否判定手段〔図 9 : 処理 S 3 1 3 〕にて当否判定を行い、可変表示部〔 2 8 A , 2 8 B 〕にて識別情報の変動表示を開始すると共に、可変表示部における変動表示に対応して、演出表示部〔 2 1 〕にて複数種類の演出用識別情報の変動演出を実行するようになし、可変表示部に当否判定の特定表示結果が表示されることにより遊技状態を遊技者に有利な特定遊技状態に移行させる遊技機であって、変動演出は、複数種類の演出モードによる演出を実行可能な構成で、遊技者が操作可能な操作手段〔 1 5 , 1 9 〕と、遊技機が待機状態のときに、遊技者による操作手段の操作に応じて変動演出で行われる演出内容を設定変更が可能な第 1 演出変更手段〔図 2 5 : 処理 S 5 1 3 〕と、少なくとも前記変動表示のときに、遊技者による操作手段の操作に応じて演出モードを設定変更が可能な第 2 演出変更手段〔図 3 5 : 処理 S 9 5 5 乃至処理 S 9 6 2 〕と、第 1 演出変更手段にて設定された設定内容に応じて、演出モードの設定可能な設定内容を変化させる設定内容変化手段〔図 3 5 : 処理 S 9 0 2 乃至処理 S 9 1 0 〕と、を備え、前記演出モードは、前記第 1 演出変更手段でも設定変更が可能である構成である。

20

30

【 0 1 8 8 】

パチンコ機 1 は、所定の操作により演出内容の設定を一括で初期設定に戻すことが可能な初期状態移行手段〔図 3 7 : 処理 S 9 8 2 〕を備えた構成である。

【 0 1 8 9 】

本実施形態のパチンコ機 1 によれば、第 1 特図又は第 2 特図の変動に対応する疑似演出表示の演出内容の設定を、パチンコ機 1 が待機状態のときに好適に行うことができる。また疑似演出表示の演出モードの設定を、パチンコ機 1 が待機状態以外のときに好適に行うことができる。

しかし、疑似演出表示の演出内容の設定は、パチンコ機 1 が待機状態のときに設定するので、演出モードの設定よりも早い時点で行われることとなる。そのため、例えば、疑似演出表示の演出内容の設定において一発告知 O N の設定であっても、演出モードの設定により一発告知が行われない演出モード C が設定できてしまうと演出に矛盾が生じる。また例えば、疑似演出表示の演出内容の設定において先読み O F F の設定であっても、先読み演出がメインの演出モード D が設定できてしまうと演出に矛盾が生じる。そこで、設定内容変化手段により、第 2 演出変更手段で選択できる演出モードを、第 1 演出変更手段で設定された演出内容に基づいた選択範囲内とすることができ、これにより、第 1 演出変更手段で大枠となる演出の方向性を定め、その方向性の範囲内で、第 2 演出変更手段で手軽に演出モードを変更することができる。従って、変動演出に関する設定機能が使いやすく、演出設定及び演出モードの変更が容易で、好みの演出により遊技者の期待感を高めつつ遊

40

50

技を楽しませる遊技機が実現できる。

また、パチンコ機 1 は、遊技者が入れ替わった時など、簡素な操作で容易に設定内容を初期化することができる。

【0190】

パチンコ機 1 は、遊技者により設定変更が可能な演出内容として、図 16 に示す複数種類の演出内容を説明したが、これらに限るものではない。例えば、これらの他に、演出モードを定期的にランダムに変更する演出モジュール機能を設けることが考えられる。この場合、メニュー画面 710 の演出内容選択肢 711 (図 17 (b)) から演出カスタマイズの項目が選択されると、図 38 に示す演出カスタマイズ選択画面 765 に移行することが望ましい。演出カスタマイズ選択画面 765 では、設定部 766 に、先読み OFF の設定、一発告知 ON の設定、予告 A 出現率 UP の設定、予告 B 出現率 UP の設定の項目の他、演出モジュールの設定の項目が表示される。

10

【0191】

また、パチンコ機 1 は、演出モードの変更を待機状態以外で行う構成であるが、これに限るものでない。例えば、演出モードの変更は、待機状態以外で行うことは勿論、この他に、図 38 に示す演出カスタマイズ選択画面 765 で変更可能としてもよい。この場合、設定部 766 に、演出モード選択の項目を設けることが望ましい。この構成ならば、演出に関する設定は待機状態時に全て行うことが可能となる構成で、最初の遊技球の発射や、疑似図柄の最初の変動時から好みの演出で遊技を開始することができるようになる。その上で、演出モードは変動中にも切替え可能とすることにより、遊技中に他の演出モードにしたくなくても、遊技を中断して待機状態にしてから選択するといった工程を踏まずに変更することができる遊技構成とすることができる。

20

尚、演出設定を初期化した場合、演出モードも初期状態時に選ばれる演出モードに変更される構成が望ましい。

更に、パチンコ機 1 は、演出内容の設定や演出モードの変更に、遊技者が携帯電話等の携帯通信端末を利用して、遊技機に対応して運営されているウェブサイトにアクセスして各種遊技情報のやり取りが可能な携帯連動サービスを利用することも考えられる。

【0192】

更にまた、本発明は前記の実施形態に限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲でさまざまに実施できることは勿論である。例えば、発射された遊技球を遊技機内部で回収し、再び発射装置により発射すると共に、IC カードなどの記憶媒体を用いて遊技者の持ち球数をデータとして管理する封入式遊技機に適用してもよい。この場合、演出内容の設定や演出モードの変更に、IC カードなどの記憶媒体を利用することも考えられる。例えば、IC カードに設定内容の情報を記憶させる機能を備えさせれば、遊技機が異なっても演出設定内容を引き継いで用いることが可能となる。

30

更に本発明は、遊技媒体としてメダルを用いて遊技を行う回胴式遊技機 (スロット遊技機) に適用してもよい。更にまた、価値媒体として遊技球を用いてスロット遊技機と同様の遊技を行う回胴式遊技機 (パロット遊技機) に適用してもよい。

【符号の説明】

【0193】

1 : パチンコ機、15 : 演出ボタン (操作手段)、16 : ジョグダイヤル、19 : 十字キー (操作手段)、

40

2 : 遊技盤、21 : 演出図柄表示装置 (演出表示部)、28A : 第 1 特図表示装置 (可変表示部)、

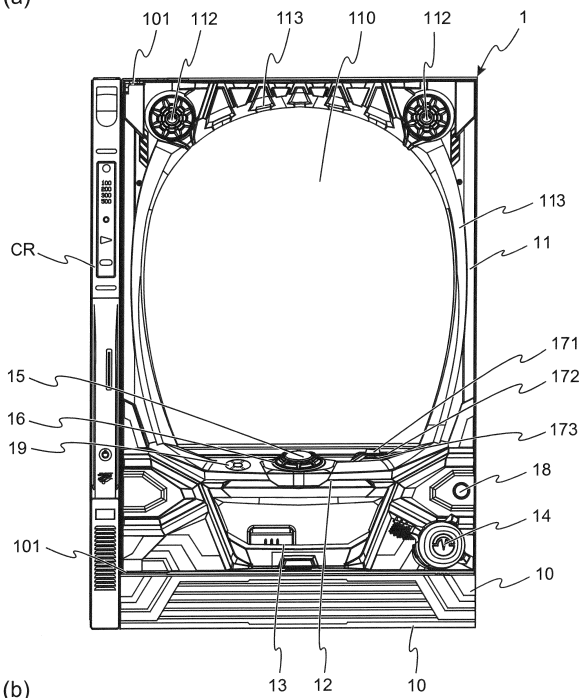
28B : 第 2 特図表示装置 (可変表示部)、40 : 主制御装置 (当否判定手段)、

42 : サブ統合制御装置 (第 1 演出変更手段、第 2 演出変更手段、設定内容変化手段、初期状態移行手段)

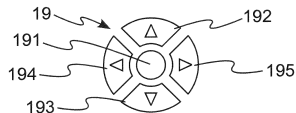
【図面】

【図 1】

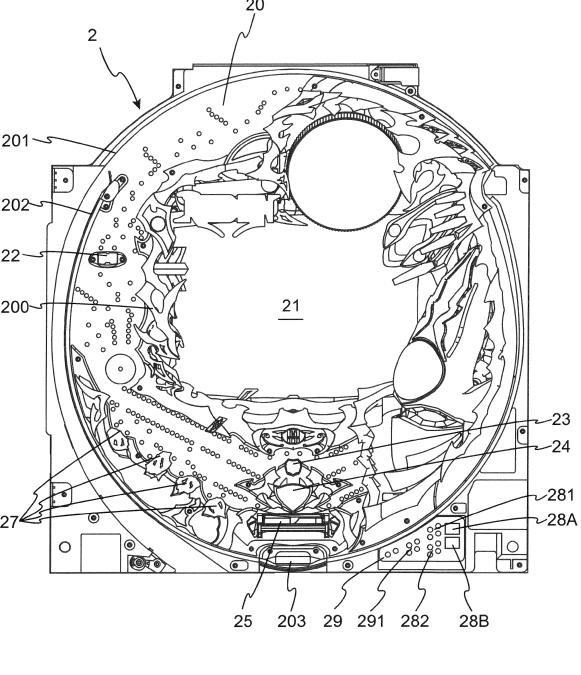
(a)



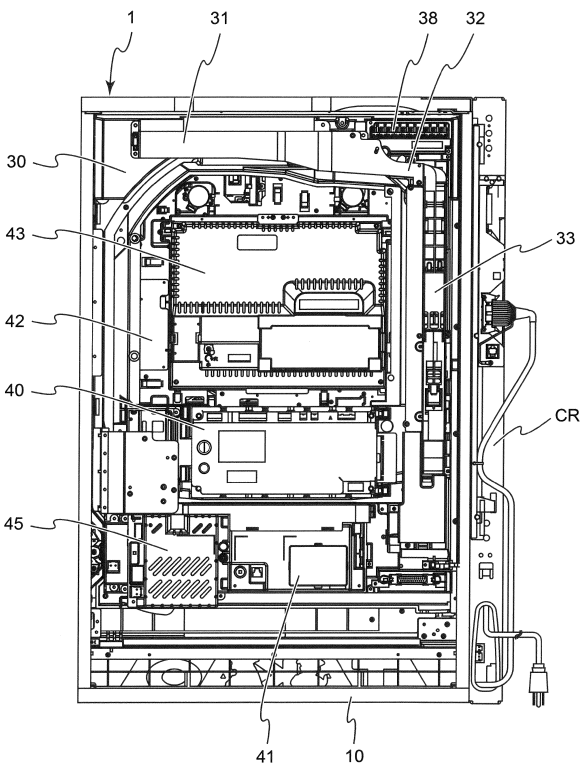
(b)



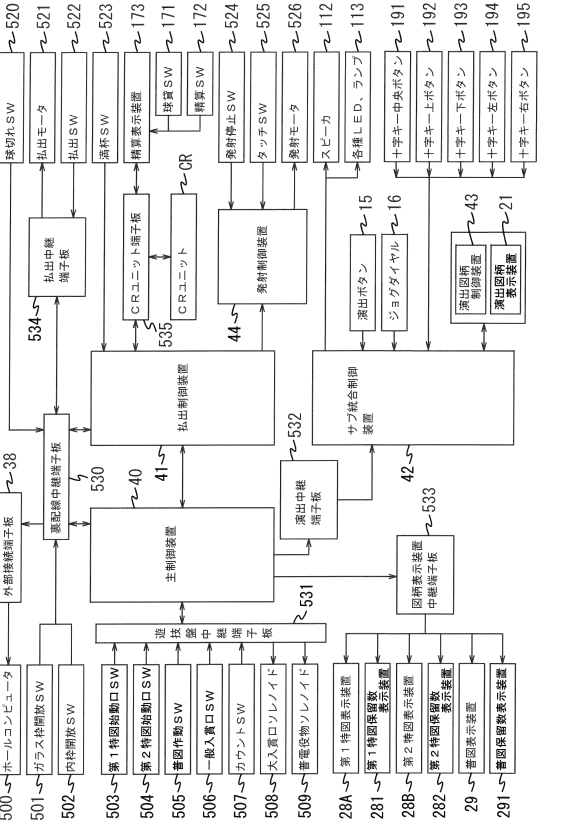
【図 2】



【図 3】



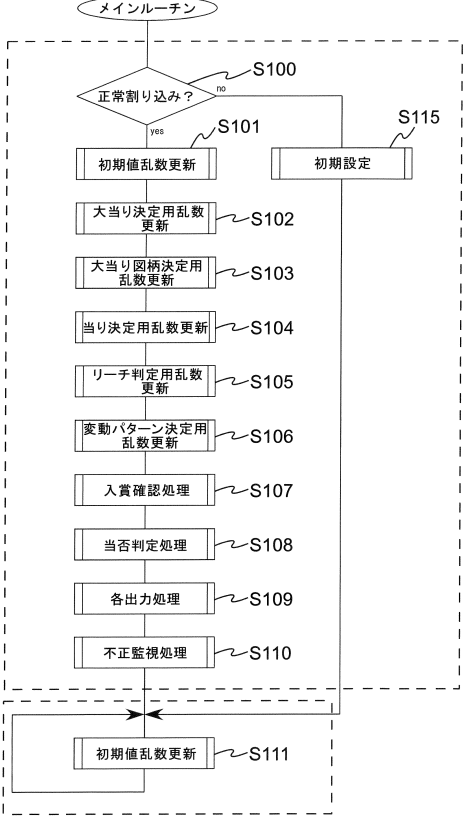
【図 4】



【図 5】

大当たり確率	低確率遊技状態：1/300 高確率遊技状態：1/30	
確変突入率	65%	
時短回数	100回	
賞球	第1特図始動口：3個 第2特図始動口：1個 その他の入賞口：10個 大入賞口：15個	
規定入球個数	10個	
普通図柄 当選確率	通常遊技状態	1/5
	時短状態	4/5
普通電動 役物 開放時間	通常遊技状態	0.1秒 × 1回
	時短状態	2.2秒 × 1回

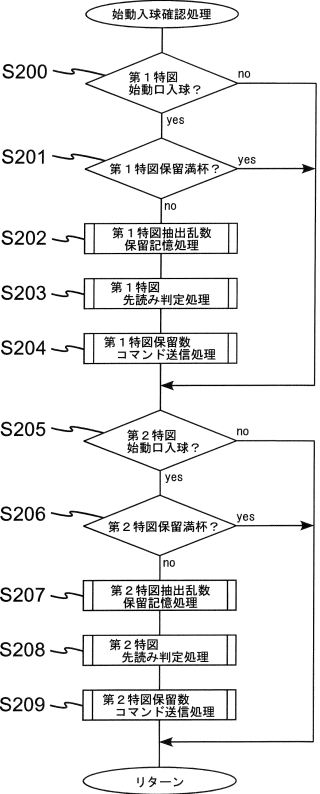
【図 6】



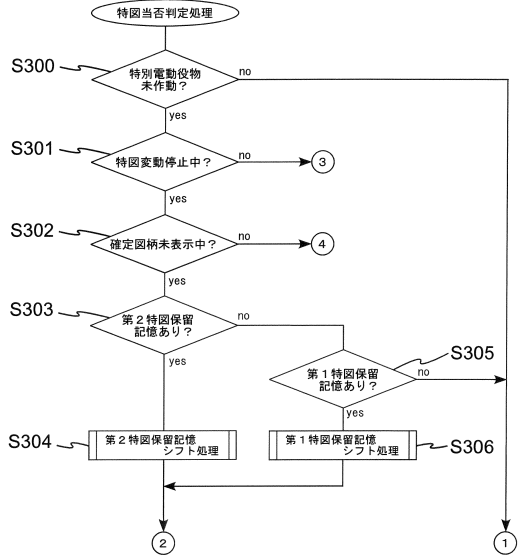
10

20

【図 7】



【図 8】

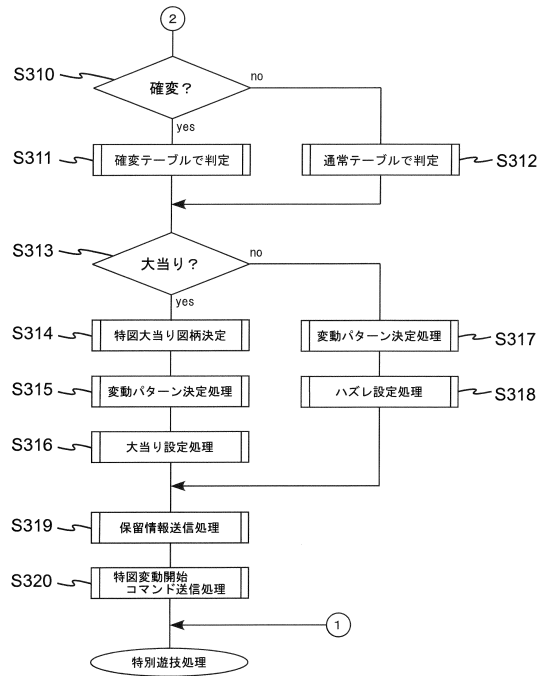


30

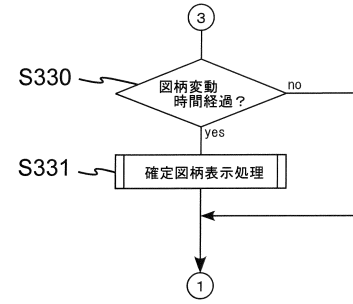
40

50

【図 9】



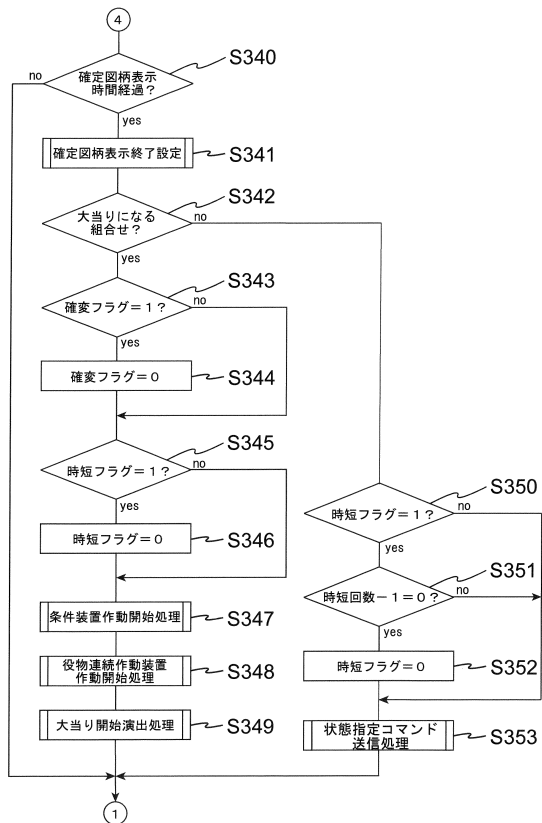
【図 10】



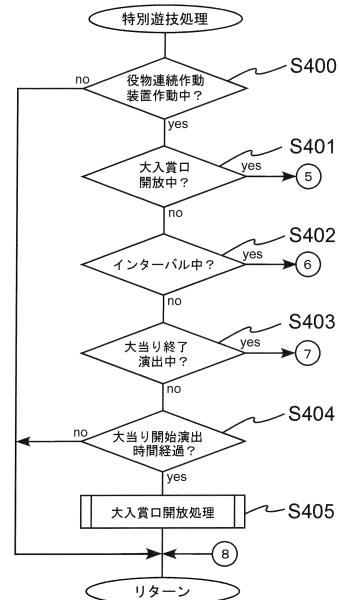
10

20

【図 11】



【図 12】

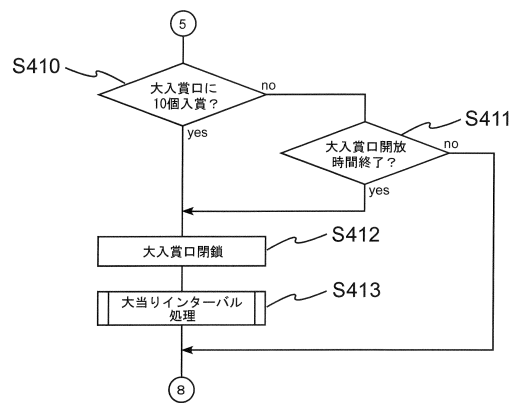


30

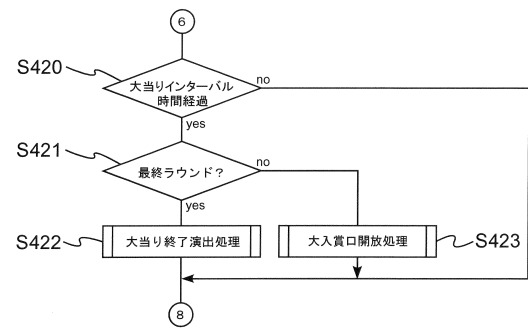
40

50

【図 1 3】

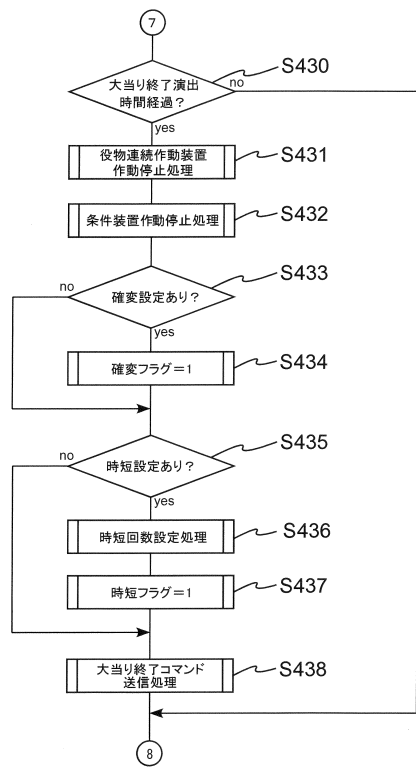


【図 1 4】



10

【図 1 5】



【図 1 6】

演出内容	演出モード			
	演出 モードA	演出 モードB	演出 モードC	演出 モードD
言語選択	○	○	○	○
音量・輝度調整	○	○	○	○
推しキャラクタ選択	○	○	○	○
オートボタンON	○	○	○	○
先読みOFF	○	○	○	×
一発告知ON	○	○	×	○
予告A出現率UP	○	×	○	○
予告B出現率UP	×	○	○	○
BGM選択	○	○	○	○
保留図柄デザイン選択	○	○	○	○

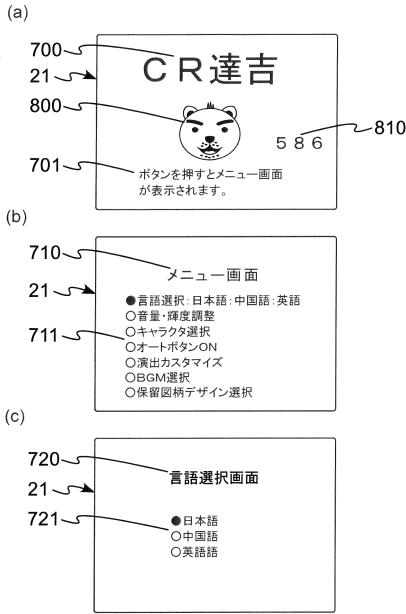
20

30

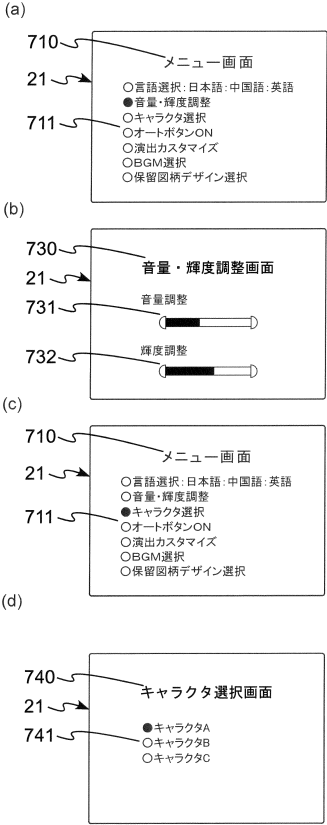
40

50

【図 17】



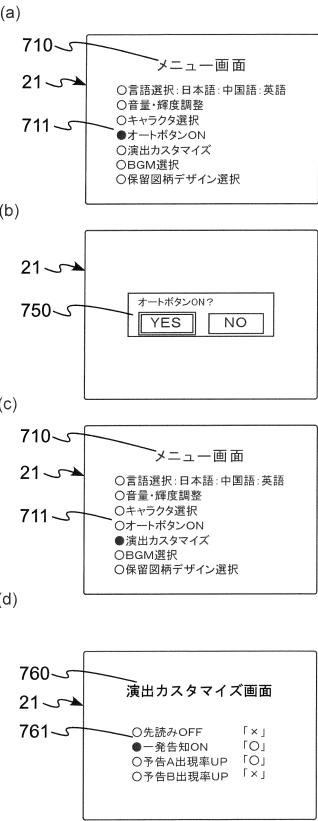
【図 18】



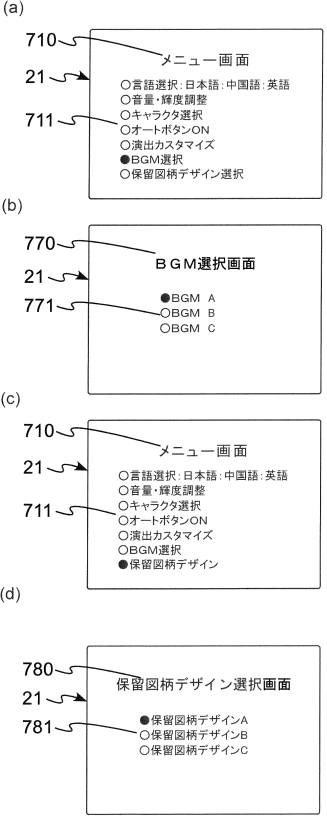
10

20

【図 19】



【図 20】

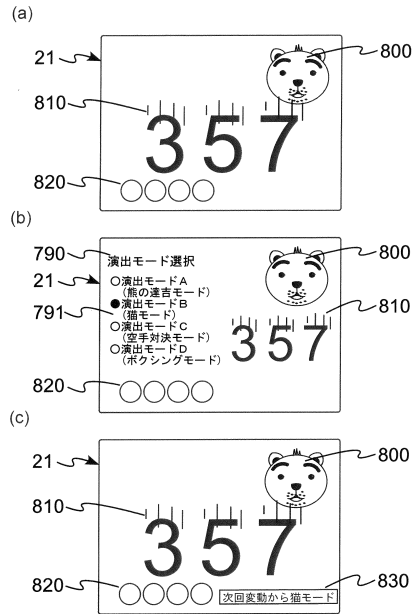


30

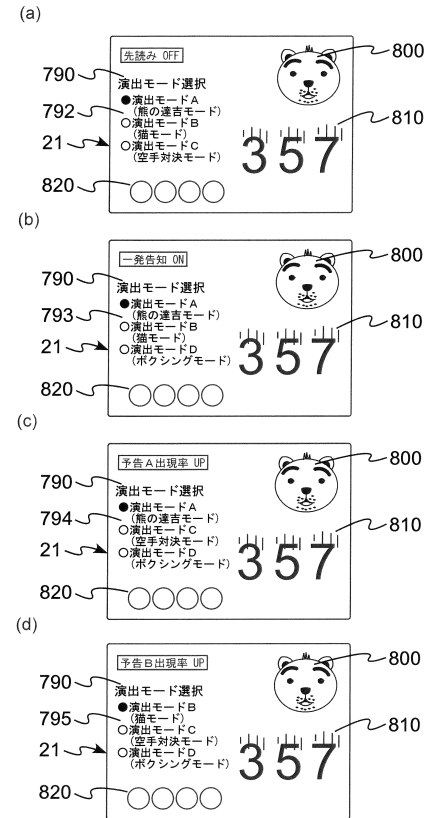
40

50

【図 2 1】



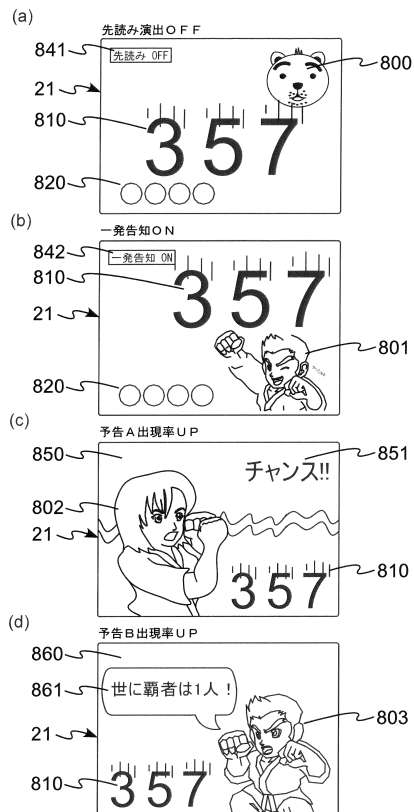
【図 2 2】



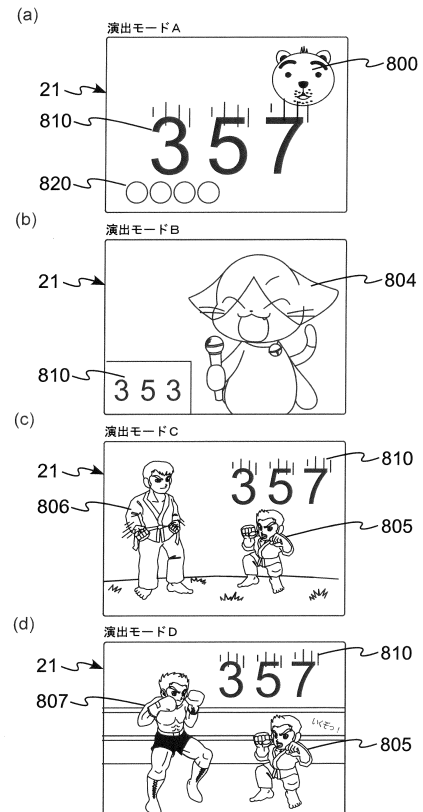
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】

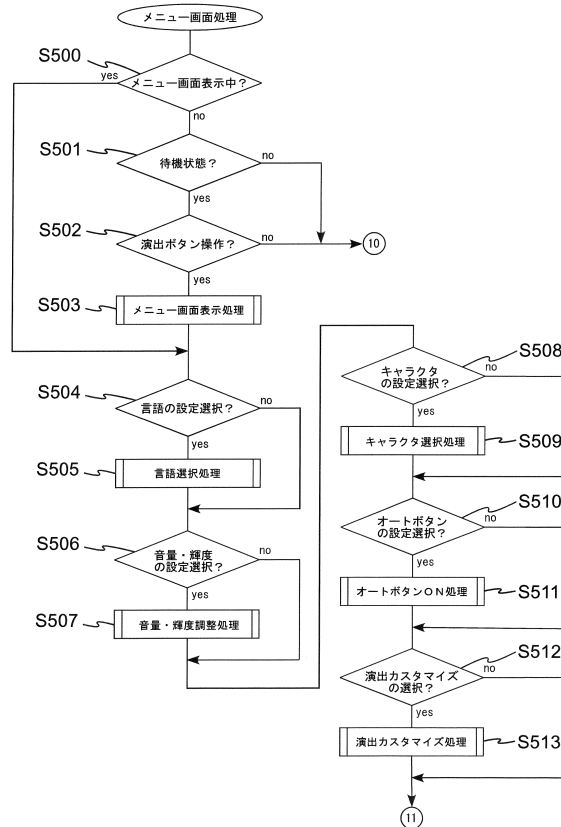


30

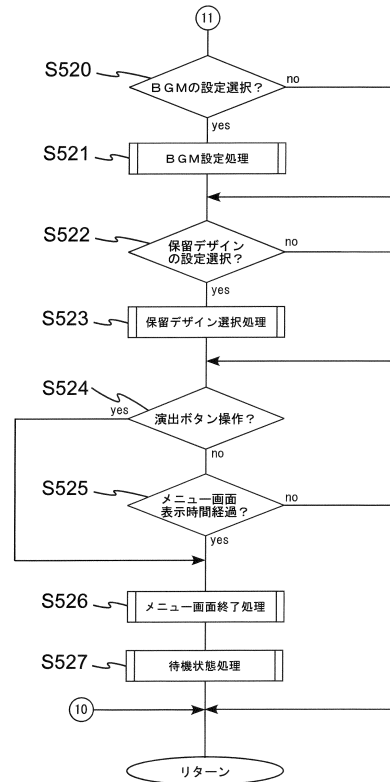
40

50

【図 25】



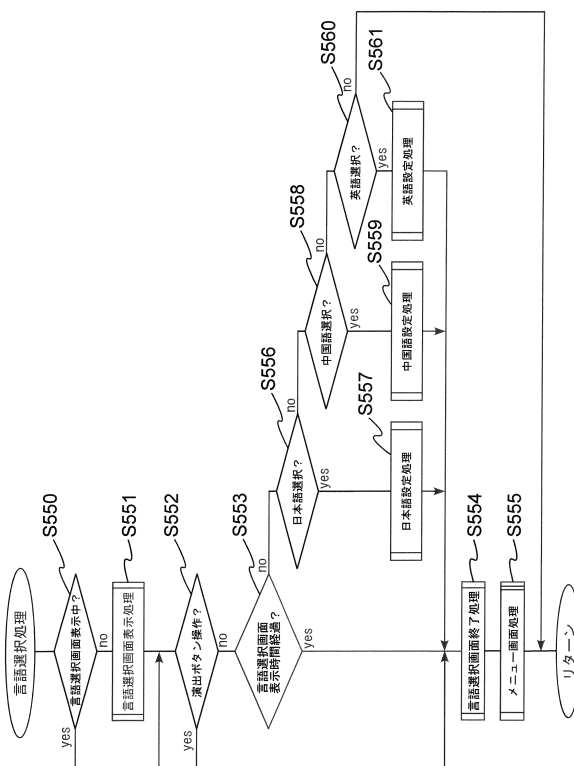
【図 26】



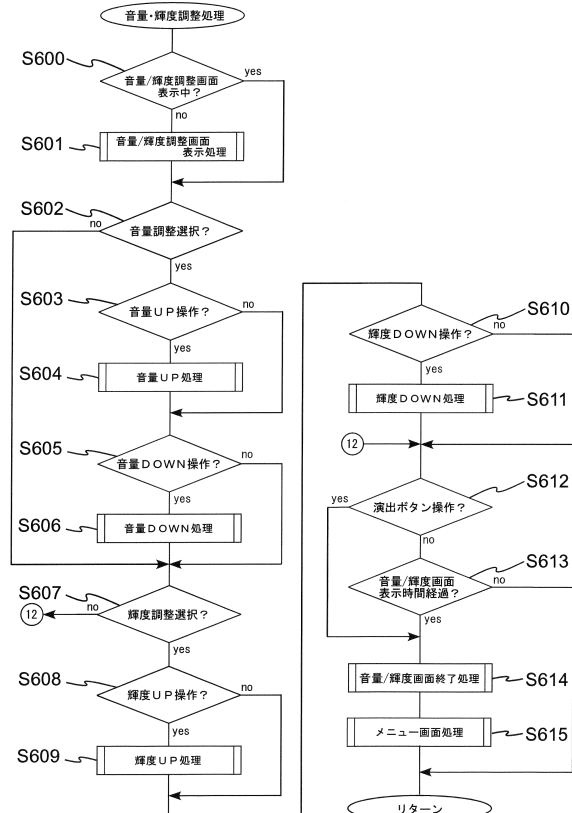
10

20

【図 27】



【図 28】

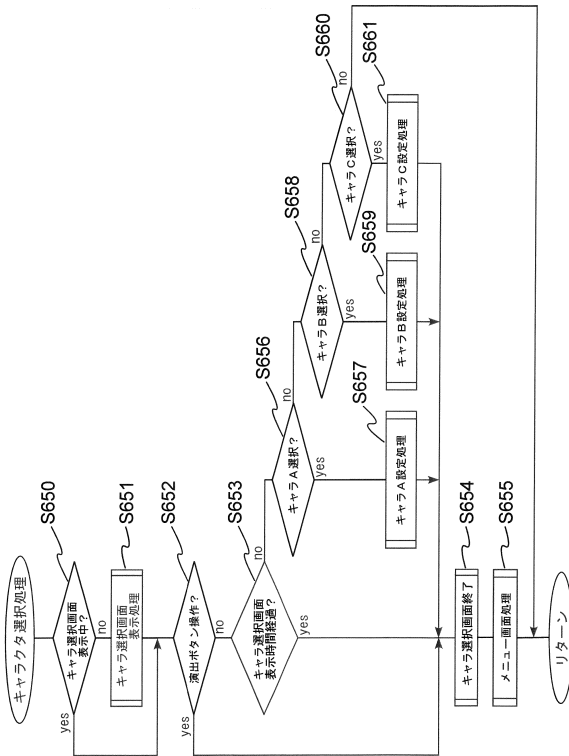


30

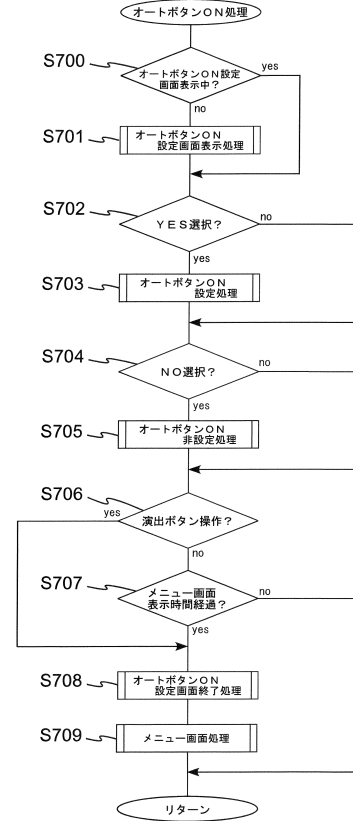
40

50

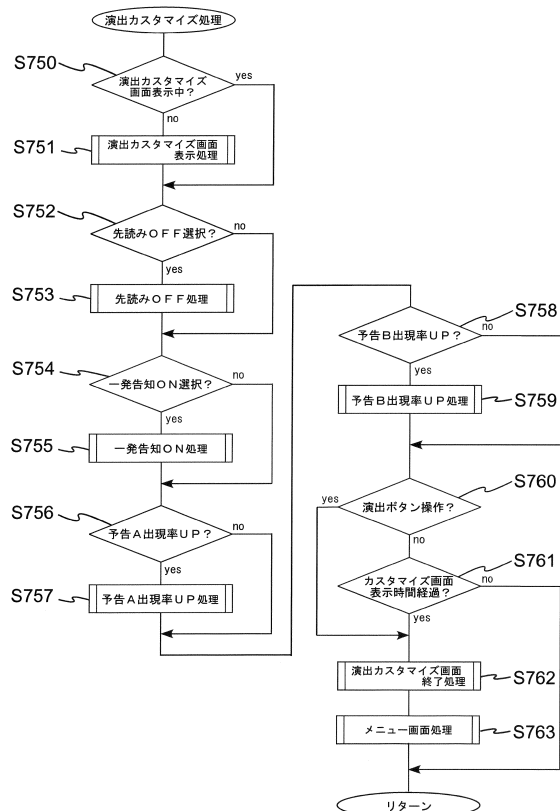
【図 29】



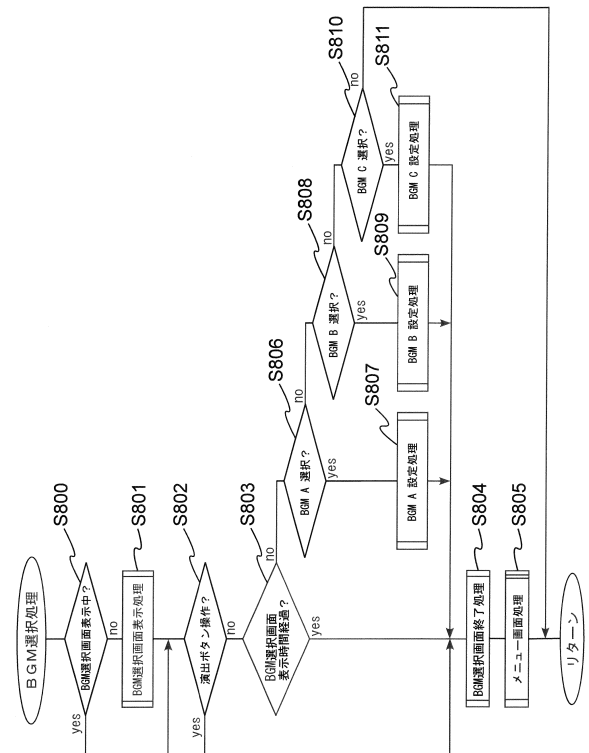
【図 30】



【図 31】



【図 32】



10

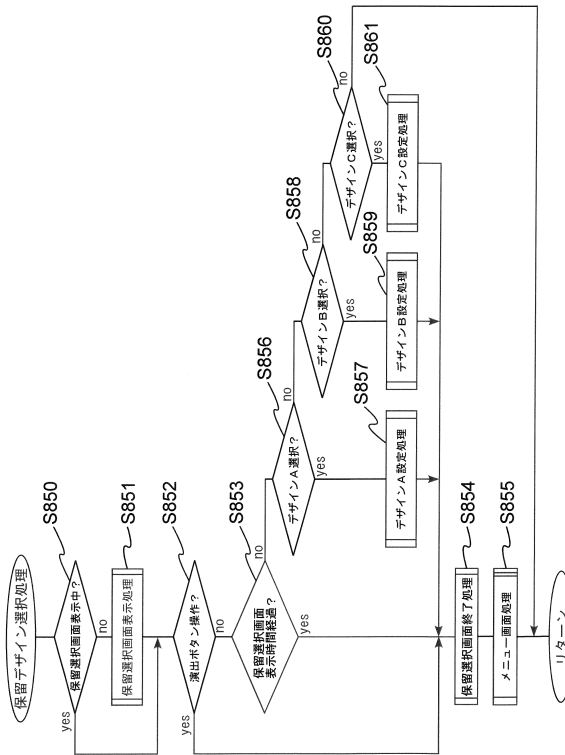
20

30

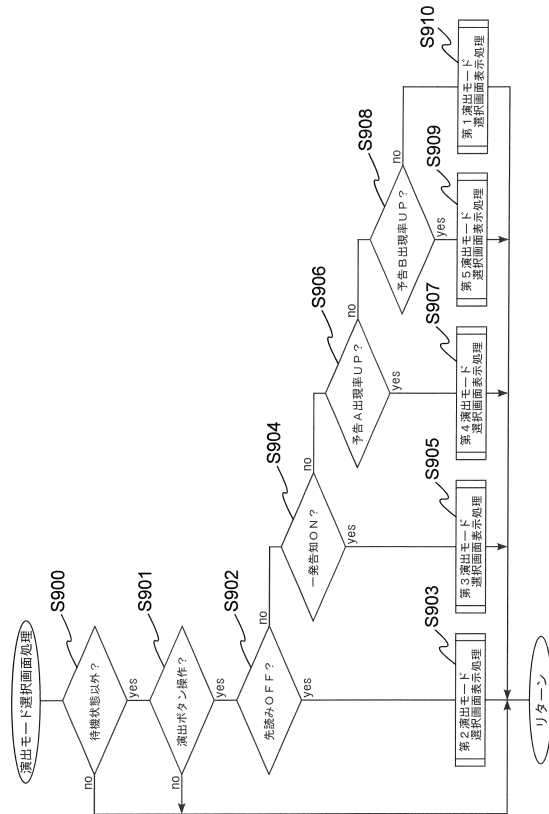
40

50

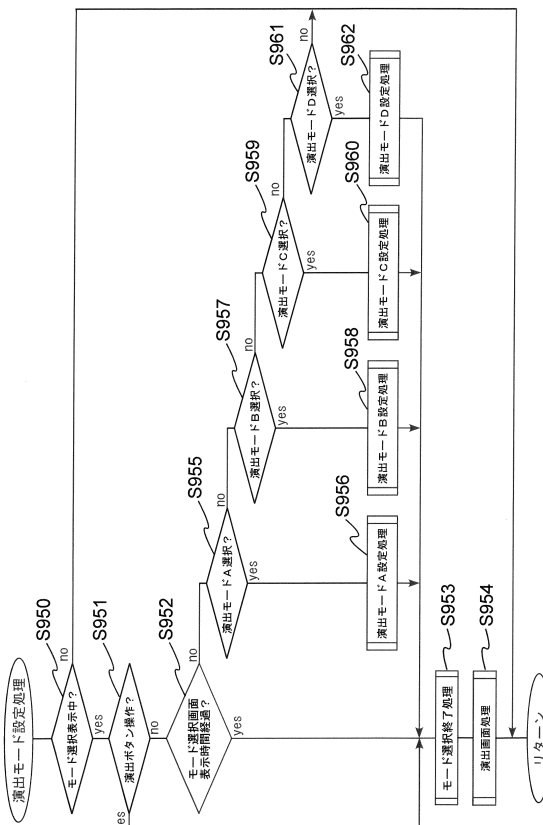
【 図 3 3 】



【 図 3 4 】



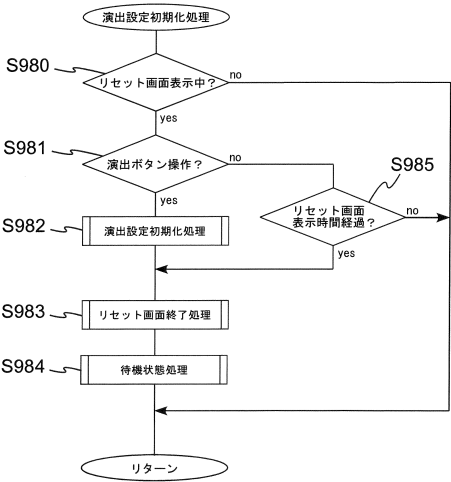
【 図 3 5 】



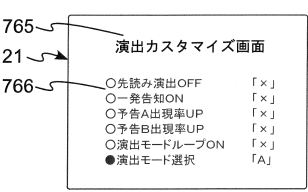
【 図 3 6 】



【図 37】



【図 38】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

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