(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2019-154692
(P2019-154692A)
(43)公開日　令和1年9月19日(2019.9.19)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 7/02 (2006.01)		A63F	7/02	320	2C088
		A63F	7/02	304D	2C333

審査請求 有　請求項の数 1　ＯＬ　（全 236 頁）

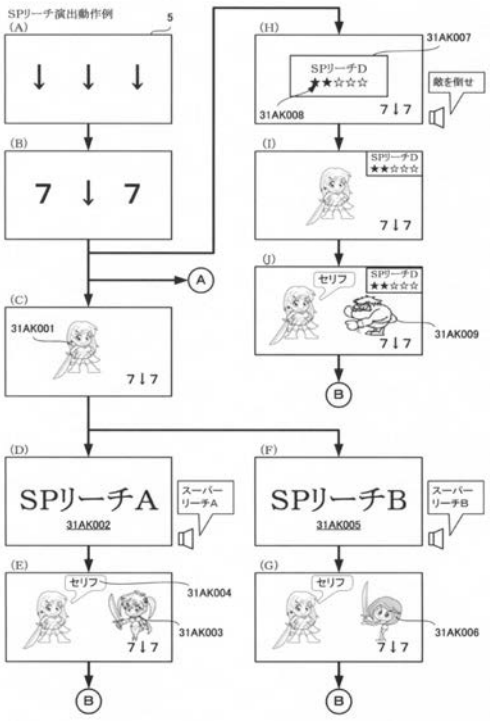
(21)出願番号　特願2018-43927(P2018-43927)
(22)出願日　平成30年3月12日(2018.3.12)

(71)出願人　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(72)発明者　小倉　敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号　株式会社三共内

Ｆターム(参考)　2C088 BC07
2C333 AA11 CA15 CA29 CA49 CA76 CA77 GA04

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】演出効果を高めた遊技機を提供する。
【解決手段】スーパーリーチＡとなる場合には、（Ｃ）に示すように、画像表示装置５に味方キャラであるキャラクタ３１ＡＫ００１が表示されてリーチ演出が開始される。リーチ演出の導入部分が終了する等、リーチ演出が開始されてから所定期間経過すると、（Ｄ）に示すように、画像表示装置５の画面全体にスーパーリーチＡのタイトル３１ＡＫ００２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。
【選択図】図８－２



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、
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
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、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
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遊技機が提案されている（例えば特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１６－１０１４２８号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
特許文献１に記載されたような遊技機において、演出効果を高めることが望まれる。
【０００５】
この発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、演出効果を高めた遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
（１）上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、
遊技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、
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８－２（Ｄ）、（Ｆ））。
このような構成によれば、演出効果を高めることができる。
【０００７】
（２）上記（１）の遊技機において、
前記示唆演出実行手段は、複数種類の前記示唆演出を実行可能であって、
複数種類の前記示唆演出において、前記所定期間内の演出の少なくとも一部は共通の態様で実行可能であるようにしてもよい（例えば図８－２（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、興趣が向上する。
【０００８】
（３）上記（１）または（２）の遊技機において、
前記示唆演出実行中の複数の実行タイミングにおいて、前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出（例えば発展演出や予告演出）を実行可能であり、

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

【０００９】
（４）上記（１）から（３）のいずれかの遊技機において、
前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として少なくとも第１示唆演出（例えばスーパーリーチＡやスーパーリーチ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。

【００１０】
（５）上記（４）の遊技機において、
前記第２示唆演出が実行された場合よりも前記第１示唆演出が実行された場合の方が前記有利状態に制御される割合が高いようにしてもよい。
このような構成によれば、演出効果が向上する。

【００１１】
（６）上記（１）から（５）のいずれかの遊技機において、
前記示唆演出実行手段は、前記所定期間において報知されるタイトルに関連する演出態様で前記示唆演出を実行可能であるようにしてもよい。
このような構成によれば、演出効果が向上する。

【００１２】
（７）上記（１）から（６）のいずれかの遊技機において、
遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えばスティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂ）と、
前記検出手段に対応した特定表示（例えば小ボタン画像３１ＡＫ０４３、大ボタン画像３１ＡＫ０４７、スティック画像３１ＡＫ０５１）を行う特定表示実行手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備え、
前記特定表示実行手段は、
前記特定表示として、第１特定表示（例えば小ボタン画像３１ＡＫ０４３）と、前記第１特定表示よりも遊技者にとって有利度が高い第２特定表示（例えば、大ボタン画像３１ＡＫ０４７、スティック画像３１ＡＫ０５１）を表示可能であり、
前記検出手段による検出の非有効期間において、前記第１特定表示を表示した後に当該第１特定表示を前記第２特定表示に変化させ（例えば図８－１０（Ｅ）、図８－１１（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８－１１（Ｊ）、（Ｋ））。
このような構成によれば、演出効果が向上する。

【００１３】
（８）上記（１）から（７）のいずれかの遊技機において、
前記有利状態への制御の期待度を示唆する示唆表示として、表示サイズが第１サイズである第１示唆表示（図８－１２（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８－１２（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８－１２（ａ）、（ｄ）に示す要素Ｅ１（バナナ）、要

素Ｅ２（メロン）、要素Ｅ３（リンゴ）、要素Ｅ４（スイカ）、要素Ｅ５（イチゴ）等）を含んで構成された特定画像（図８－１２（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８－１２（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。

【図面の簡単な説明】

【００１４】

【図１】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図２】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図３】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図４】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図５】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図６】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図７】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図８－１】変動パターンやリーチの種類を説明するための図である。

【図８－２】演出動作例を示す図である。

【図８－３】演出動作例を示す図である。

【図８－４】演出動作例を示す図である。

【図８－５】演出動作例を示す図である。

【図８－６】演出動作例を示す図である。

【図８－７】演出動作例を示す図である。

【図８－８】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８－９】予告演出決定処理における決定割合を示す図である。

【図８－１０】変形例の演出動作例を示す図である。

【図８－１１】変形例の演出動作例を示す図である。

【図８－１２】変形例の演出動作例を示す図である。

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

【図９－２】パチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図９－３】遊技機用枠を開放した状態のパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図９－４】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図９－５】大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図９－６】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９－７】非リーチハズレ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図９－８】特徴部１２１ＩＷにおける遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図９－９】特徴部１２１ＩＷにおける遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図９－１０】設定確認処理および設定変更処理を示すフローチャートである。

【図９－１１】電源投入時に実行される処理を示す説明図である。

【図９－１２】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９－１３】設定変更処理における表示モニタの表示態様の変形例を示す説明図である。

【図９－１４】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図９－１５】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図１０－１】設定示唆演出決定処理を示すフローチャートである。

【図１０－２】設定示唆演出の複数の態様を示す説明図である。
【図１０－３】設定示唆演出決定テーブルを示す説明図である。
【図１０－４】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１０－５】可変表示中の設定示唆演出の具体例を示す説明図である。
【図１０－６】大当り遊技中の設定示唆演出の具体例を示す説明図である。
【図１０－７】客待ち中の設定示唆履歴表示の具体例を示す説明図である。
【図１０－８】設定示唆履歴表示の上書き更新の具体例を示す説明図である。
【図１０－９】複数の設定示唆履歴表示の具体例を示す説明図である。
【図１０－１０】複数の設定示唆履歴表示の上書き更新の具体例を示す説明図である。
【図１０－１１】カテゴリ毎の設定示唆履歴表示の具体例を示す説明図である。
【図１１－１】演出制御メイン処理の一部を示すフローチャートである。
【図１１－２】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。
【図１１－３】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。
【図１１－４】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。
【図１１－５】初期出目決定テーブルを示す説明図である。
【図１１－６】先読予告設定処理を示すフローチャートである。
【図１１－７】先読みゾーン演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。
【図１１－８】可変表示開始待ち処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－９】遊技前示唆演出決定テーブルを示す説明図である。
【図１１－１０】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。
【図１１－１１】スーパーリーチ種類決定テーブルの具体例を示す説明図である。
【図１１－１２】アイコンパターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。
【図１１－１３】アイコンパターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。
【図１１－１４】先読みゾーン演出パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。
【図１１－１５】遊技中示唆演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－１６】遊技中示唆演出決定テーブルを示す説明図である。
【図１１－１７】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。
【図１１－１８】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。
【図１１－１９】大当り中演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－２０】大当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１１－２１】演出動作例を示す図である。
【図１１－２２】演出動作例を示す図である。
【図１１－２３】先読みゾーン演出の演出態様を説明するための説明図である。
【図１１－２４】先読みゾーン演出の演出態様を説明するための説明図である。
【図１１－２５】リーチ中示唆演出の演出態様について説明するための説明図である。
【図１１－２６】リーチ中示唆演出の演出態様について説明するための説明図である。
【図１２－１】小当り終了演出処理（ステップＳ１７５）を示すフローチャートである。
【図１２－２】演出ステージ決定テーブルの具体例を示す説明図である。
【図１２－３】小当り遊技の終了後に演出ステージを変更する場合の演出態様の一例を示す説明図である。
【図１２－４】小当り遊技の終了後に演出ステージを変更する場合の演出態様の一例を示す説明図である。
【図１２－５】変形例における変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図１２－６】変形例における可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。
【図１２－７】小当り後示唆演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。
【図１３】変形例におけるパチンコ遊技機を示す説明図である。
【図１４－１】他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。
【図１４－２】他の特徴部に係る電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートで

ある。
【図１４－３】他の特徴部に係る演出制御の優先度を示す図である。
【図１４－４】他の特徴部に係る変形例におけ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。
【図１４－５】他の特徴部に係る変形例における進行中設定確認処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－６】特徴部７１ＡＫに係る出力量切替スイッチの構成例を示す図である。
【図１４－７】特徴部７１ＡＫに係る初期設定制御を示す図である。
【図１４－８】特徴部７１ＡＫに係る報知の実行例を示す図である。
【図１４－９】特徴部７１ＡＫに係る表示例を示す図である。
【図１４－１０】特徴部７１ＡＫ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。
【図１４－１１】特徴部７１ＡＫに係る開始時出力切替処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－１２】特徴部７１ＡＫに係る進行中出力変更処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－１３】特徴部７１ＡＫに係る変形例における演出制御の優先度を示す図である。
【図１４－１４】特徴部７２ＡＫに係るイニシャル動作の実行例を示す図である。
【図１４－１５】特徴部７２ＡＫに係る制御パターンを示す図である。
【図１４－１６】特徴部７２ＡＫに係る電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－１７】特徴部７２ＡＫに係る変形例における電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－１８】特徴部７３ＡＫに係る電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－１９】特徴部７３ＡＫに係る設定確認報知画面の表示例を示す図である。
【図１４－２０】特徴部７４ＡＫに係る演出制御パターンの構成例を示す図である。
【図１４－２１】特徴部７４ＡＫ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。
【図１４－２２】特徴部７４ＡＫに係る確認演出制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－２３】特徴部７４ＡＫに係る確認演出の制御例を示すタイミング図などである。
【図１４－２４】特徴部７５ＡＫに係る電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－２５】特徴部７５ＡＫに係る設定変更中確認演出制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－２６】特徴部７５ＡＫに係る確認演出の制御例を示すタイミング図などである。
【図１５－１】各出力端子から出力される信号の説明図である。
【図１５－２】セキュリティ信号及び設定変更対応信号の出力期間を示すタイミング図である。
【図１５－３】設定値と設定変更対応信号の出力態様との関係を示す図である。
【図１５－４】設定変更対応信号の出力態様及び出力期間を示すタイミング図である。
【図１６－１】電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。
【図１６－２】電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。
【図１６－３】（１）設定値が正規の値ではないときに表示モニタに表示される値を示す図、（２）設定値が正規の値であるときに表示モニタに表示される値を示す図、（３）表示モニタの表示態様を示す図である。

【図１６－４】セキュリティ信号及び設定変更対応信号の出力期間を示すタイミング図である。
【図１６－５】セキュリティ信号及び設定変更対応信号の出力期間を示すタイミング図である。
【発明を実施するための形態】
【００１５】
（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。
【００１６】
（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。
【００１７】
遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第１特別図柄表示装置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「－」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。
【００１８】
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。
【００１９】
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。
【００２０】
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。
【００２１】
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。
【００２２】
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。
【００２３】
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。
【００２４】
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。
【００２５】
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。
【００２６】
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。
【００２７】
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、一対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。
【００２８】
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。
【００２９】
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。
【００３０】
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。
【００３１】
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。
【００３２】
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。
【００３３】
遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器２０が設けられている。一例として、普通図柄表示器２０は、７セグメントのＬＥＤなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。
【００３４】
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。
【００３５】
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。
【００３６】
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。
【００３７】
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。
【００３８】
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。
【００３９】
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。
【００４０】
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。
【００４１】
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。
【００４２】
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。

【００４３】

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。

【００４４】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機１が備える打球操作ハンドル３０への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート４１を通過すると、普通図柄表示器２０による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート４１を通過した場合（遊技球が通過ゲート４１を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば４）まで保留される。

【００４５】

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

【００４６】

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

【００４７】

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

【００４８】

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。

【００４９】

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。

【００５０】

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。

【００５１】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１５回や２回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【００５２】
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。
【００５３】
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。
【００５４】
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。
【００５５】
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。
【００５６】
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。
【００５７】
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。
【００５８】
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。
【００５９】
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。
【００６０】
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。

【００６１】
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。
【００６２】
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。
【００６３】
（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。
【００６４】
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。
【００６５】
飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置５の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。
【００６６】
また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機１では、演出態様に応じて表示結果（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。
【００６７】
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。
【００６８】
大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「６」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

【００６９】
特図ゲームの表示結果が「小当り」となるときには、画像表示装置５の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当り組合せとなる確定飾り図柄（例えば、「１　３　５」等）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別）の「大当り」となるときと、「小当り」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。
【００７０】
特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチハズレ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチハズレ」となる）ことがある。また、表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当り組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチハズレ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチハズレ」となる）こともある。
【００７１】
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。
【００７２】
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。
【００７３】
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。
【００７４】
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）。
【００７５】
（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。

【００７６】
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。
【００７７】
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。
【００７８】
ＣＰＵ１０３は、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板１１の機能を実現する処理）を行う。このとき、ＲＯＭ１０１が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１０２がメインメモリとして使用される。ＲＡＭ１０２は、その一部または全部がパチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップＲＡＭとなっている。なお、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムの全部又は一部をＲＡＭ１０２に展開して、ＲＡＭ１０２上で実行するようにしてもよい。
【００７９】
乱数回路１０４は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、ＣＰＵ１０３が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。
【００８０】
Ｉ／Ｏ１０５は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。
【００８１】
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。
【００８２】
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。
【００８３】
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。
【００８４】

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。

【００８５】

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。

【００８６】

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。

【００８７】

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。

【００８８】

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。

【００８９】

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

【００９０】

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。

【００９１】

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。

【００９２】

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

【００９３】

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。

【００９４】

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。
【００９５】
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。
【００９６】
（動作）
次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。
【００９７】
（主基板１１の主要な動作）
まず、主基板１１における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機１に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理が実行される。図３は、主基板１１におけるＣＰＵ１０３が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。
【００９８】
図３に示す遊技制御メイン処理では、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。
【００９９】
次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップＳ３）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。初期化処理では、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするＲＡＭクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。
【０１００】
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。
【０１０１】
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。
【０１０２】
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。

【０１０３】

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。

【０１０４】

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

【０１０５】

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っ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。

【０１０６】

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（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。

【０１０７】

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り情報（大当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）。

【０１０８】

情報出力処理に続いて、主基板１１の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップＳ２４）。この後、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップＳ２５）。ＣＰＵ１０３がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行

及び保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

【０１０９】

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。

【０１１０】

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。

【０１１１】

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）。

【０１１２】

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

【０１１３】

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。

【０１１４】

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）。

【０１１５】

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。

【０１１６】

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。

【０１１７】

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。

【０１１８】

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

【０１１９】

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

【０１２０】

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

【０１２１】

ステップＳ１１５の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“５”のときに実

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

【０１２２】

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

【０１２３】

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

【０１２４】

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

【０１２５】

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。

【０１２６】

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。

【０１２７】

（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。

【０１２８】

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。

【０１２９】

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。

【０１３０】

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

【０１３１】

ステップＳ７５にてコマンド解析処理を実行した後には、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。

【０１３２】

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。

【０１３３】

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。

【０１３４】

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。

【０１３５】

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。

【０１３６】

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。

【０１３７】

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。

【０１３８】

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。

【０１３９】

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。

【０１４０】

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。

【０１４１】

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。

【０１４２】

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

【０１４３】

（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。

【０１４４】

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。

【０１４５】

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

【０１４６】

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。

【０１４７】

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。

【０１４８】

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

【０１４９】

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。

【０１５０】

（特徴部３１ＡＫに関する説明）

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

【０１５１】

また、図８－１（Ｂ）に示すように、本実施の形態では、ノーマルリーチ、スーパーリーチＡ～Ｅといったリーチ演出が実行されるようになっている。この実施の形態では、リーチ演出は、大当り状態に制御されることを示唆する示唆演出とも称される。各リーチが実行されたときの信頼度（大当り信頼度）は、図８－１（Ｂ）の黒色の星の数で表すように、ノーマルリーチ＜スーパーリーチＥ＜スーパーリーチＤ＜スーパーリーチＣ＜スーパーリーチＢ＜スーパーリーチＡの順番に高くなっている。なお、大当りとなることが確定するリーチを設けてもよい。

【０１５２】

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

る変動パターンも設けられる。また、発展演出が複数回実行される変動パターンを設けてもよい。

【０１５３】

この実施の形態では、信頼度が最も低いノーマルリーチ以外では、リーチ成立後の所定タイミングにおいて、そのリーチのタイトルが報知されるようになっている。図８－１（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。

【０１５４】

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。

【０１５５】

（特徴部３１ＡＫの演出動作例）

続いて、本実施の形態における演出動作例について説明する。以下の演出動作は、主基板１１から送信される演出制御コマンドに基づいて、演出制御用ＣＰＵ１２０が演出制御プロセス処理を実行することで実行される。図８－２、図８－３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８－２（Ａ）は、画像表示装置５の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が実行されていることを示している。その後、例えば、図８－２（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。

【０１５６】

（スーパーリーチＡ）

スーパーリーチＡとなる場合には、図８－２（Ｃ）に示すように、画像表示装置５に味方キャラであるキャラクタ３１ＡＫ００１が表示されてリーチ演出が開始される。ここでは、例えばキャラクタ３１ＡＫ００１を使用したアニメーション等が表示される。スーパーリーチのリーチ演出（スーパーリーチ演出ともいう）の導入部分が終了する等、スーパーリーチ演出が開始されてから所定期間経過すると、図８－２（Ｄ）に示すように、画像表示装置５の画面全体にスーパーリーチＡのタイトル３１ＡＫ００２（ここでは「ＳＰリーチＡ」の文字）が表示されるとともに、スピーカ８からリーチのタイトル名に対応する音声（ここでは「スーパーリーチＡ」）が出力されることで、スーパーリーチＡのタイトルが報知される。その後、スーパーリーチＡのタイトル３１ＡＫ００２が消去され、図８－２（Ｅ）に示すように、敵キャラであるキャラクタ３１ＡＫ００３が表示され、キャラクタ３１ＡＫ００１のセリフ３１ＡＫ００４が表示されたり、キャラクタ３１ＡＫ００１とキャラクタ３１ＡＫ００３とが対決するスーパーリーチＡのリーチ演出の後続部分が実行される。キャラクタ同士が対決する演出をバトル演出ともいい、バトル演出において味方キャラが勝利すると大当りとなり、味方キャラが敗北するとハズレとなる。

【０１５７】

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が出力されるようにしてもよい。また、セリフは図８－２（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。

【０１５８】

（スーパーリーチＢ）
スーパーリーチＢとなる場合には、図８－２（Ｃ）に示すように、画像表示装置５にキャラクタ３１ＡＫ００１が表示されてリーチ演出が開始される。ここでは、例えばキャラクタ３１ＡＫ００１を使用したアニメーション等が表示される。スーパーリーチ演出の導入部分が終了する等、スーパーリーチ演出が開始されてから所定期間経過すると、図８－２（Ｆ）に示すように、画像表示装置５の画面全体にスーパーリーチＢのタイトル３１ＡＫ００５（ここでは「ＳＰリーチＢ」の文字）が表示されるとともに、スピーカ８からリーチのタイトル名に対応する音声（ここでは「スーパーリーチＢ」）が出力されることで、スーパーリーチＢのタイトルが報知される。その後、スーパーリーチＢのタイトル３１ＡＫ００５が消去され、図８－２（Ｇ）に示すように、敵キャラであるキャラクタ３１ＡＫ００６が表示され、キャラクタ３１ＡＫ００１のセリフ３１ＡＫ００４が表示されたり、キャラクタ３１ＡＫ００１とキャラクタ３１ＡＫ００６とが対決するスーパーリーチＢのリーチ演出の後続部分が実行される。
【０１５９】
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。
【０１６０】
また、スーパーリーチＡ（図８－２（Ｃ）→（Ｄ）→（Ｅ）・・・）とスーパーリーチＢ（図８－２（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８－２（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。
【０１６１】
（スーパーリーチＤ）
スーパーリーチＤとなる場合には、図８－２（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８－２（Ｈ）に示すように、黒い星の数で表される。ここで、期待度とは大当りとなる期待度であるが、リーチの大当り信頼度と完全に一致していなくてもよい。
【０１６２】
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、興趣が向上する。
【０１６３】
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８－２（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８－２（Ｉ）では、図８－２（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。

【０１６４】

その後、図８－２（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。

【０１６５】

（スーパーリーチＥ）

スーパーリーチＥとなる場合には、図８－３（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。

【０１６６】

大当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８－２（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。

【０１６７】

（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。

【０１６８】

（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。

【０１６９】

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。

【０１７０】

（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。

【０１７１】

なお期待度示唆表示は、図８－２（Ｈ）等に示すように、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８－２（Ｈ）等に示すように、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。

【０１７２】

（タイトルの表示終了タイミング）

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

【０１７３】

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。
【０１７４】
（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８－３（Ｂ）に示すように、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８－３（Ｃ）に示すように、味方キャラが勝利したことを示す画像３１ＡＫ０１３が表示され、図８－３（Ｄ）に示すように、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。
【０１７５】
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。
【０１７６】
図８－２、図８－３に示した演出動作例では、スーパーリーチのリーチ演出中は画像表示装置５の右下部分で飾り図柄を縮小して可変表示を実行するようになっていたが、リーチ演出中の飾り図柄の表示のさせ方は任意でよい。例えば、リーチ演出中は飾り図柄が表示されなくてもよいし、リーチ演出の種類によって表示態様（大きさ、位置、濃淡、数等）を異ならせてもよい。
【０１７７】
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。
【０１７８】
（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８－４（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８－４（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８－４（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８－４（Ｄ）に示すように、スーパーリーチＢのタイトルが報知され、スーパーリーチのリーチ演出が実行される。このように、発展演出が実行された場合には、発展元のリーチのタイトル報知から発展先のリーチのタイトル報知に切り替えられるで、いずれのリーチに発展したかがわかりやすくなる。図８－４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。
【０１７９】
なお、発展演出は図８－４（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。

【０１８０】
（期待度示唆演出）
図８－２（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。
【０１８１】
例えば、図８－５（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８－５（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８－５（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８－５（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８－５（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。
【０１８２】
図８－５（Ａ）～（Ｆ）に示す例では、黒い星が１つずつ表示されて期待度示唆表示により示される期待度が１段階ずつ上がるようになっていたが、黒い星が２つ以上表示されて期待度が２段階以上上がるようにしてもよい。また、半分の黒い星が表示されて期待度が半段階上がるようにしてもよい。この場合において、表示される星の数（上昇する期待度の段階数）に応じて、異なる音声を出力するようにしてもよいし、同じ音声を出力するようにしてもよい。例えば、半分の黒い星が表示されるときと１つの黒い星が表示されるときとで同じ音声を出力するようにしてもよい。２つ半の黒い星が表示されるときと３つの黒い星が表示されるときとで同じ音声を出力するようにしてもよい。また、音声を出力しない場合があってもよい。このようにすることで、期待度示唆演出が多彩になり、演出効果が向上する。なお、一度に増加する期待度の段階数によらず、同じ黒い星の画像が表示されて、期待度示唆表示の白い星に収まって、増加する期待度の段階数に応じた黒い星が増加するような演出を実行するようにしてもよい。
【０１８３】
（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。
【０１８４】
図８－５（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８－５（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８－５（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が出力されるが、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。
【０１８５】
その後、図８－５（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８－５（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」という音声が出力される。図８－５（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８－５（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。
【０１８６】
図８－５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。
【０１８７】
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してもよい。そのような期待度示唆演出をこの実施の形態の期待度示唆演出に加えて実行するようにしてもよいし、代えて実行するようにしてもよい。
【０１８８】
（発展演出の他の例）
期待度示唆表示の期待度を示す表示を段階的に増加させる期待度示唆演出を実行する場合において、期待度を示す表示を増加させた後に発展演出を実行するようにしてもよい。この場合において、発展演出後に期待度を示す表示を増加させる場合、増加させる表示については段階的ではなく一度に表示するようにしてもよい。例えば図８－６（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８－６（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８－６（Ｃ）に示すように、スーパーリーチＣのタイトル３１ＡＫ０３２（ここでは「ＳＰリーチＣ」の文字）が表示されることで、スーパーリーチＣのタイトルが報知される。このように、発展演出が実行された場合には、発展元のリーチのタイトル報知から発展先のリーチのタイトル報知に切り替えられるで、いずれのリーチに発展したかがわかりやすくなる。また、タイトル３１ＡＫ０３２の下には、黒い星の数が３個である期待度示唆表示３１ＡＫ０３３が強調表示される。なお、黒い星の数が２個以上増加する場合でも一度に表示される。なお、可動体３２が動作した後に、タイトルや期待度示唆表示が変化する発展演出を実行するようにしてもよい。
【０１８９】
（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８－７（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た後、図８－７（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８－７に示すタイトル予告では、音声によりリーチのタイトルが報知された後に、タイトルの表示態様（表示色）が変化する場合がある。このようにすることで、予告演出の演出効果を高めることができる。なお、タイトルが黒色以外で表示されるタイミングはこれに限定されず、タイトルの表示開始時から黒色以外で表示されるようにしてもよい。

【０１９０】

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

【０１９１】

（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。

【０１９２】

図８－８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）。

【０１９３】

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）。

【０１９４】

ステップ３１ＡＫＳ００２では、表示結果が「大当り」となるか「ハズレ」となるかに応じて、例えば図８－９（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８－９（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。

【０１９５】

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。表示色が変化するものについては、図８－７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化すればよい。表示色が変化するものについて、表示色が変化するタイミングが複数あってもよい。そして、表示色が変化するタイミングに応じて大当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化す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。

【０１９６】

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８－９（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８－９（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。

【０１９７】

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。

【０１９８】

スーパーリーチのタイトルの表示色を決定した後には、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）。

【０１９９】

ステップ３１ＡＫＳ００３では、表示結果が「大当り」となるか「ハズレ」となるかに応じて、例えば図８－９（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８－９（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り信頼度が異なっている。このようにすることで、遊技者がセリフの表示色の変化タイミングに注目するようになり、演出効果が向上する。なお、表示色が変化するものについては、セリフが表示された後に表示色が変化すればよい。表示色が変化するものについて、表示色が変化するタイミングが複数あってもよい。そして、表示色が変化するタイミングに応じて大当り信頼度を異ならせてもよい。

【０２００】

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。

【０２０１】

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。

【０２０２】

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り信頼度が異なるようにすればよい。

【０２０３】

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。

【０２０４】

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８－９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。

【０２０５】

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、遊技者は大当り信頼度を把握しやすくなる。

【０２０６】

（作用演出）

このタイトル予告とセリフ予告との演出態様が変化するときに、演出態様が変化することを示す演出を実行するようにしてもよい。例えば、画像表示装置５に作用演出画像を表示し、その画像がタイトル及びセリフのうち少なくとも１つに作用する作用演出を実行するようにしてもよい。そして、作用演出が実行された後に、タイトルやセリフの演出態様（表示色）が変化するようにしてもよい。作用演出の演出態様（作用演出画像等）はタイトル及びセリフにいずれに作用する場合でも共通としてもよい。なお、作用演出が実行されたにも関わらず、タイトルやセリフの演出態様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の割合（いずれに作用するかの割合）が異なるようにしてもよいし、何色に（何段階）変化するかの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に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。

【０２０７】

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。

【０２０８】

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。

【０２０９】

（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のＬＥＤにより構成されてもよい。サブ液晶装置は、例えば画像表示装置５の近傍等に固定されるものであってもよいし、可動式または収納式であってもよい。サブ液晶においては、予告演出や保留表示の表示といった各種演出を実行する。例えば、サブ液晶においてタイトル報知を実行するようにしてもよい。上記実施の形態のスーパーリーチＤ及びスーパーリーチＥのように、タイトル報知後にも継続してタイトルを表示する場合に、サブ液晶においてタイトルや期待度示唆表示を表示するようにしてもよい。この場合、画像表示装置５においてタイトルを報知した後に、サブ液晶においてタイトルや期待度示唆表示を表示するようにしてもよい。このようにすることで、画像表示装置５におけるスーパーリーチ演出を阻害することなくタイトルや期待度示唆表示を表示することができる、タイトルや期待度示唆表示もわかりやすくなる。

【０２１０】

上記実施の形態では、示唆演出としてのリーチ演出のタイトルの報知について、本発明を適用した例を説明したが、他の演出に関するタイトル報知（主に文字を表示する報知）に本発明を適用してもよい。例えば、予告演出（例えば先読み予告演出）として、画像表示装置５における背景画像や演出態様がそれぞれ異なる複数のゾーン（ステージ、演出モード等）に移行させる先読みゾーン演出を実行する場合において、移行したゾーンのタイトル報知に本発明を適用してもよい。ミッション（「７でリーチをかけろ」、「スティックコントローラを使って敵を全滅させろ」等）を提示し、当該ミッションを達成したときに遊技者に有利な状態となるミッション演出を実行する場合に、ミッションのタイトル報知に本発明を適用してもよい。

【０２１１】

（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８－３（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。

【０２１２】

図８－１０、図８－１１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８－１０（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８－１０（Ｂ）に示すように、味方キャラであるのキャラクタ３１ＡＫ０４１と敵キャラであるキャラクタ３１ＡＫ０４２とが表示され、図８－１０（Ｃ）～（Ｆ）、図８－１１（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。

【０２１３】

リーチ演出に伴い、図８－１０（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。

【０２１４】

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。

【０２１５】
例えば、図８－１０（Ｄ）に示すように、祈るキャラクタ３１ＡＫ０４５が表示され、図８－１０（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。
【０２１６】
その後、図８－１１（Ｈ）に示すように、大砲３１ＡＫ０４８が表示され、図８－１１（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。
【０２１７】
このように、この変形例では、操作演出画像が変化する場合には操作演出画像が変化することを示す作用演出が実行される。なお、作用演出を伴わずに操作演出画像が変化する場合があってもよい。また、作用演出が実行されたにも関わらず操作演出画像が変化しない場合があってもよい。作用演出の種類によって、操作演出画像が変化する割合が異なっていてもよい。
【０２１８】
その後、表示結果が導出される所定時間前に、図８－１１（Ｊ）に示すように、規制線３１ＡＫ０４４が消去され、図８－１１（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。
【０２１９】
ここで、スティックコントローラ３１Ａを引く操作が検出されると、図８－１１（Ｌ）に示すように、味方キャラが勝利したことを示す画像３１ＡＫ０５２が表示される。その後、変動時間の終了するタイミングで、図８－１１（Ｍ）に示すように、大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される。なお、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８－１１（Ｌ）に示す画像が表示される。
【０２２０】
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り信頼度が高くなっている。信頼度の低い操作演出画像が表示された場合であっても、リーチ演出中に信頼度の高い操作演出画像に変化する場合があるので、演出効果が向上し、また、遊技者の期待感を維持することができる。
【０２２１】
なお、図８－１０、図８－１１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８－１０、図８－１１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８－８のステップ３１ＡＫＳ００４にて実行されればよい。
【０２２２】
（特徴部３１ＡＫの変形例２）
大当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。

【０２２３】

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

【０２２４】

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り信頼度が高い。フルーツ柄が表示されないときには、たとえば、各要素Ｅ１～Ｅ５を含まない無地の画像が表示される。なお、シャッター演出およびリーチタイトル演出が実行されたときの大当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。

【０２２５】

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。

【０２２６】

図８－１２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の表示画面図である。図８－１２（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８－１２（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８－１２（ｃ）に示すように、リーチ状態となる。

【０２２７】

次いで、図８－１２（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。

【０２２８】

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「アツイアツイ」のような大当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。

【０２２９】

その後、図８－１２（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８－１２（ｆ）に示すように、全ての図柄が停止し、「７７７」の大当り図柄が表示される。

【０２３０】

図８－１２（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。

【０２３１】

また、図８－１２（ａ）に示すシャッター画像３１ＡＫ０６１の表示サイズは、図８－１２（ｄ）に示すリーチタイトル画像３１ＡＫ０６２の表示サイズよりも大きく表示される。よって、シャッター画像３１ＡＫ０６１の表示サイズとリーチタイトル画像３１ＡＫ０６２の表示サイズとの違いに注目させることができる。

【０２３２】

また、図８－１２（ａ）に示すシャッター画像３１ＡＫ０６１と図８－１２（ｄ）に示すリーチタイトル画像３１ＡＫ０６２とは異なるタイミングで表示される。このようにすれば、実行タイミングが重なることにより特定画像であるフルーツ柄画像が見えづらくなってしまうことを防止することができる。

【０２３３】

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８－８のステップ３１ＡＫＳ００４にて実行されればよい。その際には、図８－８のステップ３１ＡＫＳ００２におけるタイトルの表示色の決定結果に基づいてシャッター演出に係る決定を行うようにしてもよい。例えば、タイトルの表示色がフルーツ柄になるものが決定されている場合は、フルーツ柄のシャッター演出が実行されやすくしてもよい。また、リーチタイトル演出の係る決定もシャッター演出に係る決定と合わせて図８－８のステップ３１ＡＫＳ００４にて実行されるようにしてもよい。

【０２３４】

（特徴部１２１ＩＷに関する説明）

次に、特徴部１２１ＩＷについて説明する。先ず、図９－１及び図９－２に示すように、パチンコ遊技機（遊技機）１は、大別して、縦長の方形枠状に形成された外枠１２１ＩＷ００１ａ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）１２１ＩＷ００３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１２１ＩＷ００３には、ガラス窓を有するガラス扉枠１２１ＩＷ００３ａが左側辺を中心として遊技機用枠１２１ＩＷ００３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１２１ＩＷ００３ａ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１２１ＩＷ００３ａ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。

【０２３５】

また、遊技機用枠１２１ＩＷ００３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１２１ＩＷ００３及びガラス扉枠１２１ＩＷ００３ａを開放することはできないようになっている。

【０２３６】

主基板１１は、第１部材と第２部材とにより開放可能に構成された基板ケース１２１ＩＷ２０１に収納された状態でパチンコ遊技機１の背面に搭載されている。また、主基板１１には、後述する設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための設定キー１２１ＩＷ０５１と、設定変更状態において後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する設定切替スイッチ１２１ＩＷ０５２と、パチンコ遊技機１を初期化する（初期化処理を行う）ためのクリアスイッチ１２１ＩＷ０５０とが設けられている。

【０２３７】

これら設定キー１２１ＩＷ０５１及び設定切替スイッチ１２１ＩＷ０５２といった遊技者が操作可能な操作部が設けられた設定切替本体部は、主基板１１とともに基板ケース１２１ＩＷ２０１内に収容されており、設定キー１２１ＩＷ０５１及び設定切替スイッチ１２１ＩＷ０５２は、基板ケース１２１ＩＷ２０１を開放しなくても操作可能となるように基板ケース１２１ＩＷ２０１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。

【０２３８】

設定キー１２１ＩＷ０５１及び設定切替スイッチ１２１ＩＷ０５２を有する基板ケース１２１ＩＷ２０１は、パチンコ遊技機１の背面に設けられているため、遊技機用枠３を閉鎖した状態ではパチンコ遊技機１の正面側からの操作が不可能であり、所定の扉キーを用いて遊技機用枠３を開放することで操作が可能となる。また、設定キー１２１ＩＷ０５１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１２１ＩＷ０５１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１２１ＩＷ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。

【０２３９】

また、基板ケース１２１ＩＷ２０１には、表示モニタ１２１ＩＷ０２９と、該表示モニタ１２１ＩＷ０２９の表示を切り替えるための表示切替スイッチ１２１ＩＷ０３０が配置されている。これら表示モニタ１２１ＩＷ０２９及び表示切替スイッチ１２１ＩＷ０３０は、主基板１１に接続されているとともに、基板ケース１２１ＩＷ２０１の左上部に配置されている。つまり、表示モニタ１２１ＩＷ０２９及び表示切替スイッチ１２１ＩＷ０３０は、基板ケース１２１ＩＷ２０１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１２１ＩＷ００３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１２１ＩＷ００３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。

【０２４０】

前述したように、本特徴部１２１ＩＷにおける設定キー１２１ＩＷ０５１や設定切替スイッチ１２１ＩＷ０５２は、遊技機用枠３を閉鎖した状態ではパチンコ遊技機１の正面側からは操作が不可能となっているが、該パチンコ遊技機１が設置される遊技島の内側等から設定キー１２１ＩＷ０５１や設定切替スイッチ１２１ＩＷ０５２が操作される虞がある

。そこで本特徴部１２１ＩＷでは、図９－２及び図９－３に示すように、外枠１２１ＩＷ００１ａの右端部には、遊技機用枠１２１ＩＷ００３の閉鎖時に、設定キー１２１ＩＷ０５１と設定切替スイッチ１２１ＩＷ０５２とを含む基板ケース１２１ＩＷ２０１の右側部を背面側から被覆するセキュリティカバー１２１ＩＷ５００Ａが取り付けられている。このキュリティーカバー１２１ＩＷ５００Ａは、前後方向を向く短片１２１ＩＷ５００Ａａと、該短片１２１ＩＷ５００Ａａ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１２１ＩＷ５００Ａｂ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１２１ＩＷ５００Ａａの上下寸法は、基板ケース１２１ＩＷ２０１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１２１ＩＷ５００Ａは、短片１２１ＩＷ５００Ａａの前端部を介して外枠１２１ＩＷ００１ａの右端部に固定されている。

【０２４１】

尚、図９－２に示すように、長片１２１ＩＷ５００Ａｂは、遊技機用枠１２１ＩＷ００３が閉鎖されている状態において、基板ケース１２１ＩＷ２０１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１２１ＩＷ０５１と設定切替スイッチ１２１ＩＷ０５２とを含む基板ケース１２１ＩＷ２０１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１２１ＩＷ０５１及び設定切替スイッチ１２１ＩＷ０５２は、長片１２１ＩＷ５００Ａｂによって操作不能な状態となる。一方で、図９－３に示すように、遊技機用枠１２１ＩＷ００３が開放されている状態においては、設定キー１２１ＩＷ０５１と設定切替スイッチ１２１ＩＷ０５２とは、遊技機用枠１２１ＩＷ００３とともに移動して長片１２１ＩＷ５００Ａｂから離間することによって長片１２１ＩＷ５００Ａｂ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。

【０２４２】

つまり、本特徴部１２１ＩＷにおけるパチンコ遊技機１は、遊技機用枠１２１ＩＷ００３が閉鎖されている状態においては、セキュリティカバー１２１ＩＷ５００Ａによって設定キー１２１ＩＷ０５１と設定切替スイッチ１２１ＩＷ０５２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１２１ＩＷ００３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１２１ＩＷ５００Ａによる規制状態が解除され、設定キー１２１ＩＷ０５１と設定切替スイッチ１２１ＩＷ０５２との操作が許容される許容状態となる。

【０２４３】

基板ケース１２１ＩＷ２０１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１２１ＩＷ００３が閉鎖されている状態において、設定キー１２１ＩＷ０５１や設定切替スイッチ１２１ＩＷ０５２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１２１ＩＷ００３を開放しない限り設定キー１２１ＩＷ０５１や設定切替スイッチ１２１ＩＷ０５２を操作して設定値を変更することはできない。

【０２４４】

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１２１ＩＷ００３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１２１ＩＷ０５１や設定切替スイッチ１２１ＩＷ０５２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１２１ＩＷ００３が閉鎖されている状態においてセキュリティカバー１２１ＩＷ５００Ａによって設定キー１２１ＩＷ０５１と設定切替スイッチ１２１ＩＷ０５２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。

【０２４５】

また、遊技機用枠１２１ＩＷ００３が閉鎖され、セキュリティカバー１２１ＩＷ５００

Ａによって設定キー１２１ＩＷ０５１と設定切替スイッチ１２１ＩＷ０５２を含む基板ケース１２１ＩＷ２０１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１２１ＩＷ５００Ａを通して、基板ケース１２１ＩＷ２０１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。

【０２４６】

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。

【０２４７】

本特徴部１２１ＩＷでは、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１の他、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４、ＭＲ４の初期値決定用の乱数値ＭＲ５のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ５は、ＣＰＵ１０３にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路１０４によって更新されてもよい。乱数回路１０４は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ１００とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【０２４８】

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９－４及び図９－５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。

【０２４９】

ＲＯＭ１０１が記憶する判定テーブルには、例えば図９－４（Ａ）に示す表示結果判定テーブル（設定値１）、図９－４（Ｂ）に示す表示結果判定テーブル（設定値２）、図９－４（Ｃ）に示す表示結果判定テーブル（設定値３）、図９－５（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルの他、大当り変動パターン判定テーブル（図示略）、小当り変動パターン判定テーブル（図示略）、図９－６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。

【０２５０】

本特徴部１２１ＩＷにおけるパチンコ遊技機１は、設定値に応じて大当りの当選確率（出玉率）が変わる構成とされている。具体的には、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率（出玉率）が変わるようになっている。設定値は１～３の３段階からなり、１が最も出玉率が低く、１、２、３の順に値が大きくなるほど出玉率が高くなる。すなわち、設定値として１が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が低く、２、３の順に値が大きくなるほど有利度が段階的に高くなる。なお、本特徴部１２１ＩＷでは、小当りの当選確率については、設定値に関係なく同じである。

【０２５１】

（表示結果判定テーブル）

図９－４（Ａ）～（Ｃ）は、各設定値に対応する表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ＲＯＭ１０１に記憶されているデータの集まりであって、ＭＲ１と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。各表示結果判定テーブルは、変動特図指定バッファが１（第１）である、つまり、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合と、変動特図指定バッファが２（第２）である、つまり、第２特別図柄が変動表示の対象とされている場合のそれぞれについて、大当りとする判定値と、小当りとする判定値が設定されている。

【０２５２】

図９－４（Ａ）に示すように、設定値１に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第１である場合、つまり、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合には、設定値が「２」、「３」である場合よりも低い確率（非確変時は１／３２０、確変時は１／３２）で大当りに当選する。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「２」、「３」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１／３２０、確変時は１／３２）で大当りに当選する。一方、これら判定値のうちの半数が小当りに対応する判定値として設定されていることで、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合よりも高い確率（１／２）で小当りに当選するようになっている。

【０２５３】

また、図９－４（Ｂ）に示すように、設定値２に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第１である場合には、設定値が「１」である場合よりも高い確率（非確変時は１／３００、確変時は１／３０）で大当りに当選する。一方、これら判定値のうちの一部が小当りに対応する判定値として設定されており、設定値が「１」、「３」である場合と同じ確率（１／９９）で小当りに当選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１／３００、確変時は１／３０）で大当りに当選する。一方、これら判定値のうちの半数が小当りに対応する判定値として設定されていることで、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合よりも高い確率であり、かつ、設定値が「１」、「３」である場合と同じ確率（１／２）で小当りに当選するようになっている。

【０２５４】

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

【０２５５】

つまり、ＣＰＵ１０３は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、ＭＲ１の値が図９－４（Ａ）～（Ｃ）に示す大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当り種別Ａ～大当り種別Ｃ）

とすることを決定する。また、ＭＲ１が図９－４（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９－４（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。

【０２５６】

なお、本例では、図９－４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。

【０２５７】

また、小当りを設けない遊技機において、本特徴部１２１ＩＷで示した構成を適用するように構成してもよい。

【０２５８】

また、本特徴部１２１ＩＷでは、ＣＰＵ１０３は、図９－４（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。

【０２５９】

また、本特徴部１２１ＩＷでは、設定値「１」＜設定値「２」＜設定値「３」の順に有利度が高くなる場合を示しているが、例えば、遊技状態に応じて有利度の順位が変化するように構成してもよい。例えば、高確率／高ベース状態に制御され、次回の大当りが発生するまで高確率／高ベース状態が維持され、且つ小当り遊技である程度の賞球が得られるように構成された遊技機に適用した場合に、本例では、図９－４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の高い確率で小当りが発生し賞球が得られやすい期間となりうるので、特定の遊技状態（この例では、高確率／高ベース状態）では、他の遊技状態とは異なり、逆に大当りが発生しにくい（高確率／高ベース状態が継続しやすい）設定値「１」が最も有利度が高い設定となるようにしてもよい。

【０２６０】

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。

【０２６１】

尚、本特徴部１２１ＩＷ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。

【０２６２】

（大当り種別判定テーブル）
図９－５（Ａ）は、ＲＯＭ１０１に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。なお、本特徴部１２１ＩＷでは、遊技球が第１始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第１特別図柄の変動表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合と、遊技球が第２始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第２特別図柄の変動表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合とで、共通の大当り種別判定テーブルを用いるように構成されているが、異なるテーブルを設けて、いずれの大当り種別に決定されるかの割合が異なるようにしてもよい。
【０２６３】
大当り種別判定テーブルは、変動表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別判定用の乱数（ＭＲ２）に基づいて、大当りの種別を大当り種別Ａ～大当り種別Ｃのうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。
【０２６４】
図９－５（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルにおいては、設定値ごとに大当り種別判定用の乱数（ＭＲ２）に対応する判定値が割り当てられているが、説明を簡略化するために、割り当てられた判定値の割合が示されている。つまり、設定値ごとに大当り種別Ａ～大当り種別Ｃのいずれに判定されるかの割合が示されている。なお、後述する図９－６に示すハズレ変動パターン判定テーブルや、図９－７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。
【０２６５】
図９－５（Ａ）に示すように、大当り種別判定テーブルにおいては、設定値が「１」である場合、大当り種別Ｃに決定される割合が高く、設定値が「２」である場合、大当り種別Ｂに決定される割合が高く、設定値が「３」である場合、大当り種別Ａに決定される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。
【０２６６】
ここで、本特徴部１２１ＩＷにおける大当り種別について、図９－５（Ｂ）を用いて説明すると、本特徴部１２１ＩＷでは、大当り種別毎に、大当り遊技におけるファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間がそれぞれ定められている。
【０２６７】
ファンファーレ期間とは、例えば、主基板１１側において、ステップＳ１１４の大当り開放前処理が実行される期間であり、演出制御基板１２側において、大当り図柄が停止表示された後に、大当り遊技状態の開始を報知する演出動作としてのファンファーレ演出が実行される期間である。
【０２６８】
インターバル期間とは、例えば、主基板１１側において、ステップＳ１１６の大当り開放後処理が実行される期間であり、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。
【０２６９】
エンディング期間とは、例えば、主基板１１側において、ステップＳ１１７の大当り終了処理が実行される期間であり、演出制御基板１２側において、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間である。
【０２７０】
図９－５（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、大当り種別Ａの場合に最も長くなり、次に大当り種別Ｂの場合に長くなり、大当り種別Ｃの場合に最も短くなるように設定されている。
【０２７１】
上述のように、本特徴部１２１ＩＷでは、設定値が「１」である場合には、大当り種別Ｃと判定される割合が高いため、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディ

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

【０２７２】

本特徴部１２１ＩＷでは、設定値が「１」＜「２」＜「３」の順に、大当りの当選確率（出玉率）が高くなるように構成されているが、同時に、設定値が「１」＜「２」＜「３」の順に、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間は長くなるようにも構成されている。このような構成により、大当りの当選確率（出玉率）が高い設定であるときには、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期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。

【０２７３】

本特徴部１２１ＩＷでは、大当り遊技中に、設定値を示唆する大当り中示唆演出（詳細については後述する）を実行可能に構成されているが、この大当り中示唆演出をファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間において実行可能である。そのような構成により、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の興趣を高めることができる。また、遊技者の関心を大当り中示唆演出に向けることにより、各期間の長短に気付かれにくくすることができる。

【０２７４】

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。

【０２７５】

また、本特徴部１２１ＩＷでは、大当り種別ごとにファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間が設定され、設定値ごとにいずれの大当り種別と判定されるかの割合が異なるように構成することにより、大当りの当選確率（出玉率）が高い設定であるときには、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間を長くする、すなわち遊技の進行を遅らせるようにしているが、このような構成に限らず、設定値ごとにファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間が固定的に設定されているようにしてもよい。また、例えば、予め定められた期間が異なる複数種類のファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間からいずれかを抽選によって決定するようにしてもよい。この場合には、大当り種別Ａ＜Ｂ＜Ｃの順に、比較的長い期間が設定されたファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間が選択される割合が高くなるように判定値が設定されたテーブルを用いることで、設定値が「１」＜「２」＜「３」の順に、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間が長くなるようにすることができる。

【０２７６】

本特徴部１２１ＩＷでは、大当り種別Ａ～大当り種別Ｃのいずれの場合にも、大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御および確変制御は、所定回数（本特徴部１２１ＩＷでは１００回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了するが、例えば、大当り種別ごとに時短制御および確変制御の回数が異なるようにしてもよいし、特定の大当り種別の場合には、大当り遊技状態の終了後において実行される高確制御および時短制御が、該大当り遊技状態の終了後において再度大当りが発生するまで継続して実行されるようにしてもよい。このような特定の大当り種別となる場合には、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。本特徴部１２１ＩＷでは、パチンコ遊技機１に設定される設定値毎に大当りとなる割合が異なるように構成されているが、このような構成に加えて、または代えて、設定値毎に確変継続率（連荘率）が異なるようにし

てもよい。
【０２７７】
　また、本特徴部１２１ＩＷでは、大当り種別Ａ～大当り種別Ｃに有利度（例えば、大当り遊技中のラウンド数や、時短制御および確変制御の有無、制御回数など）の違いはなく、ファンファーレ期間、インターバル期間およびエンディング期間の平均期間が異なるように構成されているが、例えば、大当り種別ごとに、大当り遊技中のラウンド数や、時短制御および確変制御の有無、制御回数を異ならせ、有利度が異なるようにしてもよい。この場合には、ラウンド中の演出は、大当り種別ごとに異なるようにしてもよいし、大当り種別に関わらず同じようにしてもよい。
【０２７８】
　尚、本特徴部１２１ＩＷでは、設定されている設定値に応じて、変動表示結果が大当りとなる場合の大当り種別を大当り種別Ａ、大当り種別Ｂ、大当り種別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、大当り種別Ａ、大当り種別Ｂ、大当り種別Ｃのうち、決定され得ない大当り種別が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り種別の決定割合が異なることには、いずれかの大当り種別を決定しないこと（決定割合が０％である）や、特定の大当り種別を１００％の割合で決定すること含まれている。
【０２７９】
　また、本特徴部１２１ＩＷでは、大当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。
【０２８０】
　このように、本特徴部１２１ＩＷでは、設定されている設定値に応じて変動表示結果が大当りとなった場合の大当り種別の決定割合が異なっているので、遊技興趣を向上できるようになっている。
【０２８１】
　尚、本特徴部１２１ＩＷでは、大当り種別を大当り種別判定用の乱数値であるＭＲ２を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は、特図表示結果判定用の乱数値であるＭＲ１を用いて決定してもよい。
【０２８２】
　また、本特徴部１２１ＩＷ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。
【０２８３】
　また、本特徴部１２１ＩＷでは、パチンコ遊技機１に設定される設定値に応じて大当り確率が変化する一方で、遊技性自体は変化しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。
【０２８４】
　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ト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ト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ト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。

【０２８５】

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トスイッチを演出用スイッチ（遊技球が該カウント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トスイッチを遊技用スイッチ（遊技球が該カウント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。

【０２８６】

（小当り種別判定テーブル）

図９－５（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９－５（Ｃ）に示すように、本特徴部１２１ＩＷ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９－５（Ｃ）に示すように、本特徴部１２１ＩＷ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。

【０２８７】

また、本特徴部１２１ＩＷ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。

【０２８８】

（変動パターン判定テーブル）

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

【０２８９】

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

【０２９０】

（ハズレ変動パターン判定テーブル）

図９－６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１２１ＩＷ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。

【０２９１】

具体的には、特別期間においては、図９－６（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９－６（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１２１ＩＷ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、初回の大当りが発生するまでの期間を特別期間としてもよい。

【０２９２】

図９－６（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。

【０２９３】

また、図９－６（Ａ）に示す第１ハズレ変動パターン判定テーブルは、図９－６（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。

【０２９４】

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。

【０２９５】

また、図９－６（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９－６（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９－６（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。

【０２９６】

本特徴部１２１ＩＷ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。

【０２９７】
本特徴部１２１ＩＷでは、図９－６（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。
【０２９８】
なお、本特徴部１２１ＩＷ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。
【０２９９】
（非リーチハズレ変動パターン判定テーブル）
図９－７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１２１ＩＷ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９－６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。
【０３００】
図９－７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。
【０３０１】
本特徴部１２１ＩＷでは、設定値が「１」である場合には、非リーチハズレＣと判定される割合が高いため、非リーチハズレ時の変動時間が比較的短くなりやすい。一方、設定値が「３」である場合には、非リーチハズレＡと判定される割合が高いため、非リーチハズレ時の変動時間が比較的長くなりやすい。よって、設定値が「１」＜「２」＜「３」の順に、平均変動時間が長くなる。
【０３０２】
本特徴部１２１ＩＷ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。
【０３０３】
本特徴部１２１ＩＷ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。

【０３０４】

また、本特徴部１２１ＩＷ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。

【０３０５】

また、本特徴部１２１ＩＷでは、非リーチハズレＡ～Ｃにそれぞれ変動時間が設定され、設定値ごとに非リーチハズレＡ～Ｃのいずれに決定するかの割合が異なるように構成することにより、大当りの当選確率（出玉率）が高い設定であるときには、平均変動時間を長くする、すなわち遊技の進行を遅らせるようにしているが、このような構成に限らず、設定値ごとに各変動パターンの変動時間が固定的に設定され、大当りの当選確率（出玉率）が高い設定の方が、変動時間が長くなるようにしてもよい。

【０３０６】

なお、本特徴部１２１ＩＷでは、他の変動パターンに比べて変動時間が短い短縮用の変動パターンが設けられている。例えば、非リーチハズレＡ（変動時間９秒）よりも変動時間が短い短縮非リーチハズレ（変動時間１．５秒）の変動パターンが設けられている。そして、この短縮用の変動パターンは、例えば、保留記憶数が所定数（例えば３）以上であるときに、用いられるように構成されている。このような構成は、保留記憶数が上限に達している状態、または上限に近い状態であるときに、この状態を解消して、効率的に変動表示を行う（すなわち効率的に遊技を進行する）ことを目的とするものである。ゆえに、保留記憶数が所定数以上であるときに、遊技の進行を遅らせることは不適当であるともいえる。そのため、本特徴部１２１ＩＷ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１２１ＩＷ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。

【０３０７】

（設定変更処理）

次に、本特徴部１２１ＩＷにおけるパチンコ遊技機１の設定値の変更について説明する。図９－８および図９－９は、特徴部１２１ＩＷ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１２１ＩＷ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。

【０３０８】

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１２１ＩＷＳ００３）。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１２１ＩＷＳ００４）、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１２１ＩＷＳ００５）。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１２１ＩＷＳ００４に戻り、ステップ１２１ＩＷＳ００４～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１２１ＩＷＳ００６に移行する。

【０３０９】

ステップ１２１ＩＷＳ００３～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１２１ＩＷＳ００６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。

【０３１０】

次いで、ＣＰＵ１０３は、例えば、ＲＡＭ１０２に工場出荷時の設定のままであることを示す工場出荷時設定フラグ（例えば、このフラグは、後述するＲＡＭクリア処理１，２や復旧処理が実行されてもクリアされないようにし、後述する設定変更処理が実行されたときにクリアされる）がセットされるようにしておき、ステップ１２１ＩＷＳ００６では、この工場出荷時設定フラグがセットされているか否かを確認するようにすればよい。なお、そのような態様にかぎらず、例えば、設定値として工場出荷時のままであることを示す値（例えば、「０」や「－」）をセットするようにし、ステップ１２１ＩＷＳ００６で設定値の値が工場出荷時の値のままであるか否かを確認するようにしてもよい。工場出荷時の設定のままであれば（ステップ１２１ＩＷＳ００６；Ｎｏ）、ステップＩＷＳ０１０に移行する。

【０３１１】

工場出荷時の設定でなければ（ステップ１２１ＩＷＳ００６；Ｙｅｓ）、すなわち少なくとも既に１回は設定値の変更が行われていれば、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ４と同様の処理により、ＲＡＭ１０２（バックアップＲＡＭ）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップ１２１ＩＷＳ００７）。具体的には、ステップ１２１ＩＷＳ００７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１２１ＩＷＳ００７；Ｎｏ）、ステップＩＷＳ０１０に移行する。

【０３１２】

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１２１ＩＷＳ００７；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１２１ＩＷＳ００８）。ステップ１２１ＩＷＳ００８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１２１ＩＷＳ００８；Ｎｏ）、ステップＩＷＳ０１０に移行する。

【０３１３】

ＲＡＭ１０２のデータが正常であると判定された場合（ステップ１２１ＩＷＳ００８；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、現在設定値の変更中であることを示す設定変更中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ１２１ＩＷＳ００９）。設定変更中フラグがセットされていれば（ステップ１２１ＩＷＳ００９；Ｎｏ）、すなわち設定値の変更中に電断などが発生して遊技機への電源供給が再開された場合、ステップＩＷＳ０１０に移行する。

【０３１４】

ステップ１２１ＩＷＳ０１０では、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ異常エラー報知コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する制御を行う（ステップ１２１ＩＷＳ０１０）。なお、ＣＰＵ１０３は、表示モニタ１２１ＩＷ０２９においてＲＡＭ異常エラーであることを示す表示（例えば、「Ｅ」の表示）を表示する制御を行うようにしてもよい。

【０３１５】

次いで、ＣＰＵ１０３は、扉開放センサ１２１ＩＷ０９０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１２１ＩＷＳ０１１）。扉開放センサ１２１ＩＷ０９０からの出力信号がオンであれば、ＣＰＵ１０３は、設定キー１２１ＩＷ０５１がオンであるか否かを判定する（ステップ１２１ＩＷＳ０１２）。設定キー１２１ＩＷ０５１がオンであれば、ＣＰＵ１０３は、クリアスイッチ１２１ＩＷ０５０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１２１ＩＷＳ０１３）。クリアスイッチ１２１ＩＷ０５０からの出力信号がオンであれば、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭクリア１処理を実行する（ステップ１２１ＩＷＳ０１４）。ＲＡＭクリア１処理では、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするＲＡＭクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。ただし、ＲＡＭクリア１処理では、ＲＡＭ１０２の記憶領域のうち連比や役比、ベースなどの性能表示用の情報を記憶する領域以外の領域がクリアされ、連比や役比、ベースなどの性能表示用の情報はクリアされず保持される。また、ＲＡＭクリア１処理では、ＲＡＭ１０２に記憶される設定値の値もクリアされる。そして、ステップ１２１ＩＷＳ０２７に移行する。

【０３１６】

一方、扉開放センサ１２１ＩＷ０９０からの出力信号がオフである場合や（ステップ１２１ＩＷＳ０１１のＮ）、設定キー１２１ＩＷ０５１がオフである場合（ステップ１２１ＩＷＳ０１２のＮ）、クリアスイッチ１２１ＩＷ０５０からの出力信号がオフである場合（ステップ１２１ＩＷＳ０１３のＮ）には、ステップ１２１ＩＷＳ０１４には移行せず、ループ処理に移行する。

【０３１７】

ステップ１２１ＩＷＳ００６～Ｓ０１４の処理が実行されることによって、本特徴部１２１ＩＷでは、バックアップＲＡＭが正常でない場合や（ステップ１２１ＩＷＳ００７，Ｓ００８のＮ）、工場出荷時用の設定のままとなっている場合（ステップ１２１ＩＷＳ００６のＹ）、設定変更中に電断などが発生した場合（ステップ１２１ＩＷＳ００９のＹ）には、遊技機用枠１２１ＩＷ００３が開放された状態で設定キー１２１ＩＷ０５１がオン操作され且つクリアスイッチ１２１ＩＷ０５０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１２１ＩＷＳ０２７以降の設定値の変更が可能となる。一方で、遊技機用枠１２１ＩＷ００３が開放され、設定キー１２１ＩＷ０５１およびクリアスイッチ１２１ＩＷ０５０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。

【０３１８】

設定変更中フラグがセットされていなければ（ステップ１２１ＩＷＳ００９；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、クリアスイッチ１２１ＩＷ０５０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１２１ＩＷＳ０１５）。

【０３１９】

クリアスイッチ１２１ＩＷ０５０からの出力信号がオンでなければ、ＣＰＵ１０３は、扉開放センサ１２１ＩＷ０９０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１２１ＩＷＳ０１６）。扉開放センサ１２１ＩＷ０９０からの出力信号がオンであれば、ＣＰＵ１０３は、設定キー１２１ＩＷ０５１がオンであるか否かを判定する（ステップ１２１ＩＷＳ０１７）。設定キー１２１ＩＷ０５１がオンであれば、ＣＰＵ１０３は、設定確認処理を開始することを示す設定確認処理開始コマンドを演出制御基板１２に送信する（ステップ１２１ＩＷＳ０１８）。

【０３２０】

演出制御基板１２側では、設定確認処理開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨を報知する制御を行う（例えば、画像表示装置５において所定の画像を表示したり、スピーカ８Ｌ、８Ｒから所定の音を出力したり、装飾用ＬＥＤといった装飾発光体を所定の態様により発光させたりする）。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１２１ＩＷ０５１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。

【０３２１】

次いで、ＣＰＵ１０３は、設定確認処理（ステップ１２１ＩＷＳ０１９）を実行する。
【０３２２】
設定確認処理を終了すると、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ６と同様の処理により、主基板１１の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップ１２１ＩＷＳ０２０）を行う。復旧処理では、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。次いで、ＣＰＵ１０３は、設定確認処理が終了したことを示す設定確認処理終了コマンドを演出制御基板１２に送信する（ステップ１２１ＩＷＳ０２１）。そして、ステップ１２１ＩＷＳ０３４に移行する。
【０３２３】
一方、扉開放センサ１２１ＩＷ０９０からの出力信号がオンでなかった場合（ステップ１２１ＩＷＳ０１６のＮ）や設定キー１２１ＩＷ０５１がオンでなかった場合（ステップ１２１ＩＷＳ０１７のＮ）には、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ６と同様の処理により、主基板１１の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップ１２１ＩＷＳ０２２）を行う。復旧処理では、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。また、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ７と同様の処理により、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信する（ステップ１２１ＩＷＳ０２３）。そして、ステップ１２１ＩＷＳ０３４に移行する。
【０３２４】
クリアスイッチ１２１ＩＷ０５０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１２１ＩＷＳ０２４）。ＲＡＭクリア２処理では、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするＲＡＭクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。ただし、ＲＡＭクリア２処理では、ＲＡＭ１０２の記憶領域のうち連比や役比、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。
【０３２５】
次いで、ＣＰＵ１０３は、扉開放センサ１２１ＩＷ０９０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１２１ＩＷＳ０２５）。扉開放センサ１２１ＩＷ０９０からの出力信号がオンであれば、ＣＰＵ１０３は、設定キー１２１ＩＷ０５１がオンであるか否かを判定する（ステップ１２１ＩＷＳ０２６）。設定キー１２１ＩＷ０５１がオンであれば、ＣＰＵ１０３は、設定変更中フラグをセットする（ステップ１２１ＩＷＳ０２７）。
【０３２６】
次いで、ＣＰＵ１０３は、設定変更処理を開始することを示す設定変更処理開始コマンドを演出制御基板１２に送信する（ステップ１２１ＩＷＳ０２８）。演出制御基板１２側では、設定変更処理開始コマンドを受信すると、設定変更中である旨を報知する制御を行う（例えば、画像表示装置５において所定の画像を表示したり、スピーカ８Ｌ、８Ｒから所定の音を出力したり、装飾用ＬＥＤといった装飾発光体を所定の態様により発光させたりする）。
【０３２７】
次いで、ＣＰＵ１０３は、設定変更処理（ステップ１２１ＩＷＳ０２９）を実行する。
【０３２８】
設定変更処理を終了すると、ＣＰＵ１０３は、設定変更中フラグをリセットする（ステップ１２１ＩＷＳ０３０）。また、ＣＰＵ１０３は、設定された設定値を示す設定値コマンドを演出制御基板１２に送信する（ステップ１２１ＩＷＳ０３１）。また、設定変更処理が終了したことを示す設定変更処理終了コマンドを演出制御基板１２に送信する（ステップ１２１ＩＷＳ０３２）。そして、ステップ１２１ＩＷＳ０３４に移行する。
【０３２９】
一方、扉開放センサ１２１ＩＷ０９０からの出力信号がオンでなかった場合（ステップ

１２１ＩＷＳ０２５のＮ）や設定キー１２１ＩＷ０５１がオンでなかった場合（ステップ１２１ＩＷＳ０２６のＮ）には、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ９と同様の処理により、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信する（ステップＳ９）。そして、ステップ１２１ＩＷＳ０３４に移行する。

【０３３０】

なお、本特徴部１２１ＩＷにおいて、ステップＩＷＳ０３４～Ｓ０３６の処理は、図３で示したステップＳ１０～Ｓ１２の処理と同様である。

【０３３１】

次に、設定確認処理（ステップ１２１ＩＷＳ０１９）について説明する。図９－１０（Ａ）は、設定確認処理（ステップ１２１ＩＷＳ０１９）を示すフローチャートである。

【０３３２】

設定確認処理では、ＣＰＵ１０３は、先ず、ＲＡＭ１０２のバックアップ領域に格納されている設定値を特定し、特定した設定値を表示モニタ１２１ＩＷ０２９に表示する（ステップ１２１ＩＷＳＡ０１）。

【０３３３】

次いで、ＣＰＵ１０３は、設定キー１２１ＩＷ０５１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１２１ＩＷＳＡ０２）。設定キー１２１ＩＷ０５１がオンであれば、ＣＰＵ１０３は、扉開放センサ１２１ＩＷ０９０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１２１ＩＷＳＡ０３）。扉開放センサ１２１ＩＷ０９０からの出力信号がオンであれば、ステップ１２１ＩＷＳＡ０２に移行し、ステップ１２１ＩＷＳＡ０２～ＳＡ０３の処理を繰り返し実行する。すなわち、遊技機用枠１２１ＩＷ００３が開放状態であり且つ設定キー１２１ＩＷ０５１がオンの間は設定値を表示モニタ１２１ＩＷ０２９に表示する。

【０３３４】

扉開放センサ１２１ＩＷ０９０からの出力信号がオンでなければ、ＣＰＵ１０３は、設定確認エラー処理を実行する（ステップ１２１ＩＷＳＡ０４）。そして、その後、ループ処理に移行する。なお、ステップ１２１ＩＷＳＡ０４では、例えば、ＣＰＵ１０３は、設定確認エラーである旨を示すコマンドを送信して、演出制御用ＣＰＵ１２０側でコマンドを受信したことにもとづいて設定確認エラー報知を実行するようにしてもよい。また、例えば、ＣＰＵ１０３は、遊技機が搭載する基板のエラー用ＬＥＤを点灯などさせることによってエラー報知を行うようにしてもよい。また、本例では、設定確認エラー処理を実行すると、ループ処理に移行することによって、その後、電源を再投入するまでエラー状態を継続し、処理を進行させないようにしている。

【０３３５】

設定キー１２１ＩＷ０５１がオンでなければ、ＣＰＵ１０３は、設定確認処理を終了する。

【０３３６】

次に、設定変更処理（ステップ１２１ＩＷＳ０２９）について説明する。図９－１０（Ｂ）は、設定変更処理（ステップ１２１ＩＷＳ０２９）を示すフローチャートである。

【０３３７】

設定変更処理では、ＣＰＵ１０３は、先ず、ＲＡＭ１０２のバックアップ領域に格納されている設定値を特定し、特定した設定値を表示モニタ１２１ＩＷ０２９に表示する（ステップ１２１ＩＷＳＢ０１）。

【０３３８】

次いで、ＣＰＵ１０３は、設定切替スイッチ１２１ＩＷ０５２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１２１ＩＷＳＢ０２）。設定切替スイッチ１２１ＩＷ０５２からの出力信号がオンでなければ、ステップ１２１ＩＷＳＢ０５に移行する。設定切替スイッチ１２１ＩＷ０５２からの出力信号がオンとであれば（ステップ１２１ＩＷＳＢ０２のＹ）、ＣＰＵ１０３は、表示モニタ１２１ＩＷ０２９に表示されている設定値を更新表示する（ステップ１２１ＩＷＳＢ０３）。例えば、表示モニタ１２１ＩＷ０２９に設

定値として「１」が表示されている場合は、表示モニタ１２１ＩＷ０２９の表示を「２」に更新表示し、表示モニタ１２１ＩＷ０２９に設定値として「２」が表示されている場合は、表示モニタ１２１ＩＷ０２９の表示を「３」に更新表示し、表示モニタ１２１ＩＷ０２９に設定値として「３」が表示されている場合は、表示モニタ１２１ＩＷ０２９の表示を「１」に更新表示すればよい。また、ＣＰＵ１０３は、表示モニタ１２１ＩＷ００２９に表示されている設定値（更新後の設定値）をＲＡＭ１０２のバックアップ領域に記憶（既に記憶されている設定値に対して更新記憶）させる（ステップ１２１ＩＷＳＢ０４）。

【０３３９】

次いで、ＣＰＵ１０３は、設定キー１２１ＩＷ０５１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１２１ＩＷＳＢ０５）。設定キー１２１ＩＷ０５１がオンであれば、ＣＰＵ１０３は、扉開放センサ１２１ＩＷ０９０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１２１ＩＷＳＢ０６）。扉開放センサ１２１ＩＷ０９０からの出力信号がオンであれば、ステップ１２１ＩＷＳＢ０２に移行し、ステップ１２１ＩＷＳＢ０２～ＳＢ０６の処理を繰り返し実行する。すなわち、遊技機用枠１２１ＩＷ００３が開放状態であり且つ設定キー１２１ＩＷ０５１がオンの間はステップ１２１ＩＷＳＢ０２～ＳＢ０６の処理が繰り返し実行される。

【０３４０】

扉開放センサ１２１ＩＷ０９０からの出力信号がオンでなければ、ＣＰＵ１０３は、設定変更エラー処理を実行する（ステップ１２１ＩＷＳＢ０７）。そして、その後、ループ処理に移行する。なお、ステップ１２１ＩＷＳＢ０７では、例えば、ＣＰＵ１０３は、設定変更エラーである旨を示すコマンドを送信して、演出制御用ＣＰＵ１２０側でコマンドを受信したことにもとづいて設定変更エラー報知を実行するようにしてもよい。また、例えば、ＣＰＵ１０３は、遊技機が搭載する基板のエラー用ＬＥＤを点灯などさせることによってエラー報知を行うようにしてもよい。また、本例では、設定変更エラー処理を実行すると、ループ処理に移行することによって、その後、電源を再投入するまでエラー状態を継続し、処理を進行させないようにしている。なお、この場合、ステップ１２１ＩＷＳ０２７で設定変更中フラグがセットされたままとなっていることから、電源が再投入された後、ＲＡＭクリア１処理が実行されて（ステップ１２１ＩＷＳ００９のＹ、１２１ＩＷＳ０１４参照）、エラー状態が解除されることになる。

【０３４１】

設定キー１２１ＩＷ０５１がオンでなければ、ＣＰＵ１０３は、設定変更処理を終了する。

【０３４２】

図９－１１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１２１ＩＷでは、図９－１１に示すように、電源投入時に設定キー１２１ＩＷ０５１がオンである場合（さらに、扉開放センサ１２１ＩＷ０９０からの出力信号がオンである場合）には、クリアスイッチ１２１ＩＷ０５０がオンであれば、設定変更処理（ステップ１２１ＩＷＳ０２９）が実行され、クリアスイッチ１２１ＩＷ０５０がオフであれば、設定確認処理（ステップ１２１ＩＷＳ０１５～Ｓ０１７）が実行される。また、電源投入時に設定キー１２１ＩＷ０５１がオフである場合には、クリアスイッチ１２１ＩＷ０５０がオンであれば、初期化処理（ステップＳ８）が実行され、クリアスイッチ１２１ＩＷ０５０がオフであれば、復旧処理（ステップＳ６）が実行される。

【０３４３】

次に、設定変更処理における表示モニタ１２１ＩＷ０２９の表示態様について説明する。先ず、図９－１２（Ａ）及び図９－１２（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１２１ＩＷ０２９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。

【０３４４】

次に、図９－１２（Ｃ）に示すように、遊技場の店員等がクリアスイッチ１２１ＩＷ０５０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１２１ＩＷ０５１がＯＮとなっていることを条件にＣＰＵ１０３によって設定変更処理が実行され、表示モニタ１２１ＩＷ０２９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。

【０３４５】

このように表示モニタ１２１ＩＷ０２９にて設定値が表示されている状態において、図９－１２（Ｄ）に示すように、ＣＰＵ１０３は、遊技場の店員等による設定切替スイッチ１２１ＩＷ０５２の操作を検出する毎に表示モニタ１２１ＩＷ０２９に表示している数値を順次更新（例えば、設定切替スイッチ１２１ＩＷ０５２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１２１ＩＷ０２９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。

【０３４６】

次いで、図９－１２（Ｅ）に示すように、ＣＰＵ１０３は、設定キー１２１ＩＷ０５１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１２１ＩＷ０２９での表示を終了することによって、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。

【０３４７】

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９－１２（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。その後、ＣＰＵ１０３は、設定変更処理を終了し、図９－１２（Ｆ）に示すように、表示モニタ１２１ＩＷ０２９での表示（図９－１２（Ａ）と同様に遊技中であることを示す態様の表示）を再開し、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。

【０３４８】

尚、本特徴部１２１ＩＷにおける設定変更処理では、表示モニタ１２１ＩＷ０２９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１２１ＩＷ０２９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１２１ＩＷ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１２１ＩＷであれば「３」）を表示するようにしてもよい。

【０３４９】

また、設定変更処理における表示モニタ１２１ＩＷ０２９の表示態様は、図９－１２に示される表示態様に限るものではなく、図９－１３に示す表示態様であってもよい。図９－１３（Ａ）－（Ｄ）は、図９－１２（Ａ）－（Ｄ）と同様であり、図９－１３（Ｅ）に示すように、ＣＰＵ１０３は、設定キー１２１ＩＷ０５１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１２１ＩＷ０２９を点滅表示させることによって、遊技場の店員等に新たな設定値がＲＡＭ１０２のバックアップ領域に格納されたことを報知する。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。

【０３５０】

また、図９－１２、図９－１３に示す例では、設定値の確認時や変更時に表示モニタ１２１ＩＷ０２９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１２１ＩＷ０２９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１２１ＩＷ０２９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１２１ＩＷ０２９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１２１ＩＷ０２９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１２１ＩＷ０２９において「－Ｓ－３」の４桁の表示を行ったりしてもよい。また、例えば、例えば、表示モニタ１２１ＩＷ０２９の４桁の全ての表示に設定値を表示するように構成してもよい。例えば、設定値「１」であれば表示モニタ１２１ＩＷ０２９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１２１ＩＷ０２９において「２２２２」の４桁の表示を行ったりしてもよい。

【０３５１】

（特別図柄通常処理）

次に、本特徴部１２１ＩＷ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９－１４および図９－１５は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップＳ１１０）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、ＣＰＵ１０３は、合算保留記憶数（第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計数）の値を確認する（ステップ１２１ＩＷＳ１０１）。例えば、合算保留記憶数をカウントするための合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。

【０３５２】

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１２１ＩＷＳ１０２）。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１２１ＩＷＳ１０３）。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１２１ＩＷＳ１０４）。

【０３５３】

ステップ１２１ＩＷＳ１０２～Ｓ１０４の処理が実行されることによって、本特徴部１２１ＩＷ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。

【０３５４】

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１２１ＩＷＳ１０５）。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。

【０３５５】

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１２１ＩＷＳ１０６）。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。

【０３５６】

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、ＲＡＭ

１０２の第１保留記憶バッファにおいて第１保留記憶数＝ｎ（ｎ＝２，３，４）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第１保留記憶数＝ｎ－１に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第２」を示す場合に、ＲＡＭ１０２の第２保留記憶バッファにおいて第２保留記憶数＝ｎ（ｎ＝２，３，４）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第２保留記憶数＝ｎ－１に対応する保存領域に格納する。

【０３５７】

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。

【０３５８】

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１２１ＩＷＳ１０７）。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。

【０３５９】

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１２１ＩＷＳ１０８）。本特徴部１２１ＩＷでは、既に説明したように、ステップ１２１ＩＷＳ０３１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１２１ＩＷＳ１０８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。

【０３６０】

なお、同じ変動パターンを用いる場合であっても設定値ごとに異なる変動パターンコマンドを送信するように構成すると、変動パターンの総数×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。

【０３６１】

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１２１ＩＷＳ０３１参照）と変動開始時に送信する設定値コマンド（ステップ１２１ＩＷＳ１０８参照）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。

【０３６２】

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

【０３６３】

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、擬似連の有無や擬似連回数、リーチの有無や種類が異なるように構成されていればよい。また、この場合、例えば、設定値コマンドを正常に受信できていない場合には、一律に変動パターンＡ－１を選択するようにしたり、設定値コマンドを正常に受信できていない場合専用の選択割合で変動パターンを選択したりするように構成すればよい。

【０３６４】

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。

【０３６５】

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１２１ＩＷＳ１０９）。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。

【０３６６】

次いで、ＣＰＵ１０３は、乱数バッファ領域から特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を読み出し、大当り判定モジュールを実行する。大当り判定モジュールは、あらかじめ決められている大当り判定値や小当り判定値（図９－４参照）と乱数値ＭＲ１とを比較し、それらが一致したら大当りや小当りとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定や小当り判定の処理を実行するプログラムである。

【０３６７】

乱数値ＭＲ１の値がいずれの大当り判定値にも一致しなければ（ステップ１２１ＩＷＳ１１０のＮ）、ＣＰＵ１０３は、小当りの判定の処理を行う（ステップ１２１ＩＷＳ１１１）。そして、小当りとすることに決定した場合には（ステップ１２１ＩＷＳ１１１のＹ）、ＣＰＵ１０３は、小当りであることを示す小当りフラグをセットし（ステップ１２１ＩＷＳ１１２）、ステップ１２１ＩＷＳ１１６に移行する。

【０３６８】

なお、乱数値ＭＲ１の値が大当り判定値および小当り判定値のいずれにも一致しない場合には（ステップ１２１ＩＷＳ１１１のＮ）、すなわち、はずれである場合には、そのままステップ１２１ＩＷＳ１１６に移行する。

【０３６９】

乱数値ＭＲ１の値がいずれかの大当り判定値に一致した場合には（ステップ１２１ＩＷＳ１１０のＹ）、ＣＰＵ１０３は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする（ステップＩＷＳ１１３）。次いで、ＣＰＵ１０３は、大当り種別判定テーブル（図９－５参照）を用いて、乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２の値と一致する値に対応した種別（「大当り種別Ａ」、「大当り種別Ｂ」または「大当り種別Ｃ」）を大当りの種別に決定する（ステップ１２１ＩＷＳ１１４）。

【０３７０】

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１２１ＩＷＳ１１５）。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。

【０３７１】

次いで、ＣＰＵ１０３は、特別図柄の停止図柄を決定する（ステップ１２１ＩＷＳ１１６）。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。

【０３７２】

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１２１ＩＷＳ１１７）。

【０３７３】

次に、上記特徴部１２１ＩＷで説明したような、設定値を設定可能なパチンコ遊技機１において実行される演出として、第１の実施形態に係る演出と第２の実施形態に係る演出について説明する。なお、以下では、第１の実施形態に係る演出の特徴部を特徴部１５６０Ｓといい、第２の実施形態に係る演出の特徴部を、上述した設定値を設定可能なパチンコ遊技機１の特徴部と同様に特徴部１２１ＩＷということにする。

【０３７４】

（特徴部１５６０Ｓに係る演出の説明）

まず、上記特徴部１２１ＩＷで説明したような、設定値を設定可能なパチンコ遊技機（遊技機）１において実行される第１の実施形態に係る演出（特徴部１５６０Ｓに係る演出）について説明する。なお、以下の特徴部１５６０Ｓの説明において、所定の演出が「継続する」状態とは、所定の演出が継続的に実行されている状態のみならず、所定の演出に関する情報を記憶する記憶手段（例えば、ＲＡＭ１２２）において、当該所定の演出に関する情報が上書き更新されないことにより所定の演出（あるいは、所定の演出に関する情報に基づく演出）が実行可能な状態（継続して実行され得る状態）や、所定の演出を実行するタイミングにおいて実行可能な他の演出の実行が禁止されている状態（所定の演出のみが実行許可されている状態）も含む。より具体的に言えば、所定の演出が「継続する」状態とは、所定の演出（例えば、後述する設定示唆履歴表示）が演出表示装置５上に継続的に表示されている状態（例えば、所定期間表示され続けている状態）や、いったんその表示が消去されても再度表示可能な状態（例えば、所定の操作により表示可能な状態）や、画像表示装置５において所定の演出（例えば、後述する所定の設定示唆演出）が表示されることにより、他の演出（その他の設定示唆演出）の表示が禁止されている状態を含む。

【０３７５】

（設定示唆演出に関する説明）

まず、特徴部１５６０Ｓに係る演出の１つである設定示唆演出について説明する。本実施例における設定示唆演出は、パチンコ遊技機１に設定されている設定値を示唆する演出である。なお、設定値を判別する要素は、遊技者にとって楽しみの一つとなるものであるため、この設定示唆演出を適切なタイミングで実行することで、設定値を容易には判別できないものの判別できる期待感を抱かせ、長期的に遊技を楽しんでもらうことが可能となる。

【０３７６】

（設定示唆演出決定処理）

まず、本特徴部１５６０Ｓにおける演出制御手段の動作として、設定示唆演出決定処理について説明する。図１０－１は、特徴部１５６０Ｓにおける演出制御メイン処理の一部である設定示唆演出決定処理を示すフローチャートである。本特徴部１５６０Ｓでは、演出制御メイン処理（具体的には、演出制御プロセス処理）における、可変表示開始設定処理（Ｓ１７１）や大当り中演出処理（Ｓ１７７）において、設定示唆演出の実行やその内容を決定するための設定示唆演出決定処理が行われる。

【０３７７】

設定示唆演出決定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定示唆演出を実行するか否かを判定する。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り中演出処理においてエンディング演出が開始されたときには、設定示唆演出を実行すると判定する。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示開始設定処理において、パチンコ遊技機１の電源が投入されてから大当り遊技が行われることなく実行された可変表示の累積回数、または大当り遊技が終了してから次の大当り遊技が行われることなく実行された可変表示の累積回数（以下、「はまり回数」という）が所定回数（例えば、大当り確率の逆数～逆数の２倍程度；例えば５００回）に達したときにも、設定示唆演出を実行すると判定する（ステップ１５６０ＳＳ０１）。

【０３７８】

設定示唆演出を実行すると判定された場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定示唆演出決定テーブルに応じて、設定示唆演出の演出態様を決定し（ステップＳ１５６０ＳＳ０２）、設定示唆演出を実行すると判定されなかった場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定示唆演出決定処理を終了する。なお、本実施例では、設定示唆演出の演出態様として、複数の態様（Ａ－１～Ａ－２、Ｂ－１～Ｂ－３、Ｃ－１～Ｃ－３）を有し、このいずれの態様の設定示唆演出を実行するかが、設定示唆演出決定テーブルに規定された設定値に応じた決定割合に基づいて決定される。設定示唆演出の複数の演出態様や、設定示唆演出決定テーブルについては、図１０－２、図１０－３を用いて後述する。

【０３７９】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定示唆演出の演出態様毎に対応付けられた優先順位に基づいて、設定示唆履歴情報を更新し（または更新せず）（１５６０ＳＳ０３）、設定示唆演出決定処理を終了する。ここで、設定示唆履歴情報は、設定示唆演出の実行履歴を示す情報であり、既定の規則にしたがってＲＡＭ１２２に更新記憶される情報である。本実施例では、今回実行される（ステップＳ１５６０ＳＳ０２で決定された）演出態様の設定示唆演出の優先順位が、設定示唆履歴情報として記憶されている過去に行われた演出態様の設定示唆演出の優先順位よりも高ければ、今回実行される演出態様の設定示唆演出の情報が、設定示唆履歴情報として上書き更新される（そうでない場合には、更新されない）。なお、この設定示唆演出の演出態様毎に対応付けられた優先順位の詳細や、設定示唆履歴情報の上書き更新の詳細については、図１０－２や図１０－８を参照して後述する。

【０３８０】

上記のように、本実施例では、遊技者が遊技を行った履歴（遊技履歴）に応じた所定タイミングとして、遊技者にとって好ましい状況（大当り遊技中のエンディング演出）、及び遊技者にとって好ましくない状況（はまり回数が所定回数に達したとき）のいずれの状況においても設定示唆演出が実行される。すなわち、遊技者にとって好ましい状況であるか否かにかかわらず、遊技を進行させることで遊技履歴に応じて設定示唆演出が実行されるので、遊技者が遊技を継続させる動機の一因となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３８１】

なお、上記では、はまり回数は、遊技者に依存しない可変表示の累積実行回数であるものとしたが、遊技者に依存した可変表示の累積実行回数であるものとしてもよい。すなわち、遊技者が交代される毎にはまり回数がリセットされることにより、１人の遊技者のはまり回数を示すものとしてもよい。なお、遊技者が交代されたことを判別する方法はどのようなものであってもよい。例えば、客待ち画面（メニュー画面や客待ちデモ画面）の表示が所定期間（例えば１０分）継続したときに遊技者が交代されたと判別されてもよい。また、打球操作ハンドルの操作が検知されない期間が所定期間（例えば１０分）継続したときに遊技者が交代されたと判別されてもよい。また、遊技者により遊技終了情報が入力されたとき（例えば、メニュー画面から遊技終了に伴うパスワードの発行が指示されたとき）に遊技者が交代されたと判別されてもよい。また、パチンコ遊技機１が顔認証センサを搭載し、当該顔認証センサによって遊技者が交代されたと判別されてもよい。また或い

は、遊技者自身が、はまり回数をリセット可能（例えば、メニュー画面からリセット操作可能）であるものとしてもよい。

【０３８２】

（設定示唆演出が実行されるその他の例）

また、設定示唆演出が実行される所定タイミングは、上記した例に限られるものではない。例えば、遊技者にとって好ましい状況において実行されるタイミングとしては、連荘中に獲得された賞球総数（獲得出玉数）が一定数（例えば、５０００玉）を超えたときや、１回のラウンド遊技における大入賞口への入賞数が規定数（例えば９個）を超えて入賞（いわゆる、オーバー入賞）したときや、特定領域を遊技球が通過する（いわゆる、Ｖ入賞する）ことで有利状態（確変状態や大当り遊技状態）に制御される遊技機（いわゆる、Ｖ確遊技機や２種遊技機）においてＶ入賞したときであってもよい。また、遊技者にとって好ましくない状況において実行されるタイミングとしては、確変潜伏状態に制御可能な遊技機において、確変潜伏状態において大当りした後に再び確変潜伏状態に制御されるとき（いわゆる、潜伏ループしたとき）や、所定の突破条件（例えば、所定回数の時短中に大当りすること）を満たす（突破する）ことで有利な状態となる（例えば、時短回数が増えたり、確変状態に制御される）遊技機（いわゆる、突破型の遊技機）において、突破できなかったときや、高期待度の演出（例えば、所定の期待度以上のリーチ演出）が実行されたがハズレたときや、Ｖ入賞できなかったときであってもよい。また、その他のタイミングとしては、ホールの営業開始に際してパチンコ遊技機１の電源供給が開始されてから最初に（いわゆる、朝一に）、パチンコ遊技機１において遊技球が打ち出されたタイミングであってもよいし、客待ち画面において、遊技者による所定のボタン操作（例えば設定示唆演出の実行を選択する操作）が行われたタイミングであってもよいし、所定の先読み演出が実行されるタイミングであってもよい。

【０３８３】

（設定示唆演出の複数の演出態様）

次に、図１０－２を参照して、本実施例の設定示唆演出の複数の演出態様について説明する。本実施例では、設定示唆演出の演出態様には、複数系統（Ａ系統～Ｃ系統）あり、系統毎に複数の演出態様を有し、系統に応じて異なる内容が示唆される。図１０－２（１）は、Ａ系統の設定示唆演出の演出態様を示し、図１０－２（２）は、Ｂ系統の設定示唆演出の演出態様を示し、図１０－２（３）は、Ｃ系統の設定示唆演出の演出態様を示す。

【０３８４】

（Ａ系統の演出態様の設定示唆演出）

Ａ系統の演出態様の設定示唆演出は、形状が○のアイコンで表示され、設定値が偶数値（「２」）であるか、奇数値（「１」または「３」）であるかを示唆する演出である。具体的には、Ａ系統の演出態様の設定示唆演出Ａ－１は、形状が○のアイコンの内部に斜線が付された表示態様のアイコンであって、設定値が偶数値であることを示唆する演出であり、Ａ系統の演出態様の設定示唆演出Ａ－２は、形状が○のアイコンの内部が黒塗りされた表示態様のアイコンであって、設定値が奇数値であることを示唆する演出である。

【０３８５】

（Ｂ系統の演出態様の設定示唆演出）

Ｂ系統の演出態様の設定示唆演出は、形状が□のアイコンで表示され、設定値が遊技者にとって有利であるか（高設定であるか）、不利であるか（低設定であるか）という設定の高低を示唆する演出である。具体的には、Ｂ系統の演出態様の設定示唆演出Ｂ－１は、形状が□のアイコンの内部が白抜きされた表示態様のアイコンであって、低設定であることを示唆する演出であり、Ｂ系統の演出態様の設定示唆演出Ｂ－２は、形状が□のアイコンの内部に斜線が付された表示態様のアイコンであって、中設定であることを示唆する演出であり、Ｂ系統の演出態様の設定示唆演出Ｂ－３は、形状が□のアイコンの内部が黒塗りされた表示態様のアイコンであって、高設定であることを示唆する演出である。

【０３８６】

（Ｃ系統の演出態様の設定示唆演出）

Ｃ系統の演出態様の設定示唆演出は、形状が△のアイコンで表示され、特定の設定値（本例では「３」）である期待度を示唆する演出である。具体的には、Ｃ系統の演出態様の設定示唆演出Ｃ－１は、形状が△のアイコンの内部が白抜きされた表示態様のアイコンであって、特定の設定値である期待度が低いことを示唆する演出であり、Ｃ系統の演出態様の設定示唆演出Ｃ－２は、形状が△のアイコンの内部に斜線が付された表示態様のアイコンであって、特定の設定値である期待度が中程度であることを示唆する演出であり、Ｃ系統の演出態様の設定示唆演出Ｃ－３は、形状が△のアイコンの内部が黒塗りされた表示態様のアイコンであって、特定の設定値である期待度が高いことを示唆する演出である。

【０３８７】

上記したように、本実施例では、複数種類の演出態様の設定示唆演出は、複数の系統に分類され、設定示唆演出のアイコンの形状によって、どの系統の設定示唆演出であるかが示唆される。そして、設定示唆演出の系統によって、設定値を示唆する示唆内容の系統が異なる。すなわち、Ａ系統は、設定値が偶数であるか奇数であるかを示唆し、Ｂ系統は、設定値の高低を示唆し、Ｃ系統は、特定の設定値である期待度を示唆する。このように、複数種類の演出態様の設定示唆演出のいずれが実行されるかに応じて設定値を示唆する示唆内容の系統が異なるので、遊技者は多角的に設定値を分析することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３８８】

なお、上記では、設定示唆演出のアイコンの形状によって設定示唆演出の系統が示唆されるものとし、その表示態様（黒塗り等）の違いによって各系統内での異なる内容が示唆されるものとした。しかし、設定示唆演出の系統と、各系統内での示唆内容は、それぞれが判別可能であればよく、このような態様によって示唆されるものに限らない。例えば、設定示唆演出が指を立てたキャラクタの表示によって実行されるものとし、キャラクタの種類によって設定示唆演出の系統が示唆され、キャラクタが立てる指の本数の違いによって各系統内での異なる内容が示唆されるものとしてもよい。また、設定示唆演出の系統は上記した３系統に限られるものではなく、２つであってもよいし４以上であってもよい。同様に、各系統内の設定示唆演出の種類も４以上あってもよい。

【０３８９】

（優先順位）

図１０－２に示すように、複数種類の演出態様の設定示唆演出は、その演出態様毎に、それぞれ優先順位が対応付けられている。ここで、優先順位は、後述する設定示唆履歴情報を上書き更新する際に参照される情報であり、設定示唆履歴情報として記憶されている過去に行われた演出態様の設定示唆演出よりも優先順位が高い（優先順位の数字の小さい）演出態様の設定示唆演出が実行されたときに、当該設定示唆演出の情報が設定示唆履歴情報に上書き更新される。本実施例では、図１０－２に示すように、優先順位が高いものから順に（優先順位の数字の小さいものから順に）並べると、設定示唆演出Ｃ－３、Ｂ－３、Ｃ－２、Ｂ－２、Ａ－２、Ａ－１、Ｃ－１、Ｂ－１の順となる。

【０３９０】

ところで、設定示唆演出Ｃ－３は、特定の設定値（設定値３）である期待度が高いことを示唆するものであるため、示唆内容が遊技者にとって有利であり、設定示唆演出Ｂ－３も、高設定であることを示唆するものであるため、示唆内容が遊技者にとって有利である。一方、設定示唆演出Ｃ－１は、特定の設定値（設定値３）である期待度が低いことを示唆するものであるため、示唆内容が遊技者にとって不利であり、設定示唆演出Ｂ－１も、低設定であることを示唆するものであるため、示唆内容が遊技者にとって不利である。このように、本実施例では、示唆内容が遊技者にとって有利である演出態様の設定示唆演出（Ｃ－３、Ｂ－３）の優先順位が高く設定され、示唆内容が遊技者にとって不利である演出態様の設定示唆演出（Ｃ－１、Ｂ－１）の優先順位が低く設定されている。なお、例えば、設定示唆演出Ａ－２は、設定値が奇数値であることを示唆するものであるが、設定値が「１」（低設定）であるか、「３」（高設定）であるか分からない。このように、設定示唆演出Ａ－２は、遊技者にとって有利であるか不利であるかは一概に判断できないため

、その優先順位は中程度（「５」）に設定されている。
【０３９１】
以上のことから、優先順位が高い演出態様の設定示唆演出が実行されたときに、当該設定示唆演出の情報が設定示唆履歴情報に上書き更新されることで、遊技者にとって有利な示唆内容の設定示唆演出の情報が設定示唆履歴情報として保持されることになる。なお、詳細は後述するが、本実施例では、設定示唆履歴情報に基づいて設定示唆履歴表示が行われるため、設定示唆履歴表示として、遊技者にとって有利な示唆内容を継続的に表示可能となり、遊技者の遊技継続に対する意欲を高めることが可能となる。
【０３９２】
なお、図１０－２を参照して説明したように、設定示唆演出Ａ－１、Ａ－２は、それぞれ、設定値が偶数値、奇数値を示唆する演出であり、設定示唆演出Ｂ－１、Ｂ－２、Ｂ－３は、それぞれ、低設定、中設定、高設定を示唆する演出であり、設定示唆演出Ｃ－１、Ｃ－２、Ｃ－３は、それぞれ、特定の設定値「３」である期待度が低い、中程度、高いことを示唆する演出である。このように各演出態様の設定示唆演出が異なる内容を示唆するのは、各設定示唆演出が、設定示唆演出決定テーブルに基づいて、実際に設定されている設定値に応じて異なる割合で決定されることによる。以下に、この設定示唆演出決定テーブルについて説明する。
【０３９３】
（設定示唆演出決定テーブル）
図１０－３は、設定されている設定値に応じて、各演出態様の設定示唆演出を決定する際に参照される設定示唆演出決定テーブルを示す。図１０－３に示すように、設定値が「１」のときには、決定割合が高いものから順に並べると、設定示唆演出Ｂ－１、Ｃ－１、Ａ－２、Ｂ－２、Ｃ－２、Ｂ－３、Ｃ－３の順となる。また、設定値が「２」のときには、決定割合が高いものから順に並べると、設定示唆演出Ｂ－２、Ｃ－２、Ａ－１、Ｂ－３、Ｃ－３、Ｃ－１、Ｂ－１の順となる。また、設定値が「３」のときには、決定割合が高いものから順に並べると、設定示唆演出Ｃ－３、Ｂ－３、Ｃ－２、Ｂ－２、Ａ－２、Ｃ－１、Ｂ－１の順となる。
【０３９４】
したがって、設定示唆演出Ｂ－１やＣ－１が実行されたときには、設定値が「１」である可能性が高い（ただし、設定値が「２」や「３」である可能性もある）。このため、設定示唆演出Ｂ－１は、低設定を示唆する演出として機能し、設定示唆演出Ｃ－１は、特定の設定値「３」である期待度が低いことを示唆する演出として機能する。一方、設定示唆演出Ｃ－３やＢ－３が実行されたときには、設定値が「３」である可能性が高い（ただし、設定値が「１」や「２」である可能性もある）。このため、設定示唆演出Ｃ－３は、特定の設定値「３」である期待度が高いことを示唆する演出として機能し、設定示唆演出Ｂ－３は、高設定を示唆する演出として機能する。また、設定示唆演出Ｂ－２やＣ－２が実行されたときには、設定値が「２」である可能性が高い（ただし、設定値が「１」や「３」である可能性もある）。このため、設定示唆演出Ｂ－２は、中設定を示唆する演出として機能し、設定示唆演出Ｃ－２は、特定の設定値「３」である期待度が中程度であることを示唆する演出として機能する。
【０３９５】
また、設定値が「１」、「３」のときには、設定示唆演出Ａ－１は決定されないのに対して、設定値が「２」のときには、設定示唆演出Ａ－２は決定されない。これにより、設定示唆演出Ａ－１は、設定値が偶数であることを示唆する演出として機能し、設定示唆演出Ａ－２は、設定値が奇数値であることを示唆する演出として機能する。なお、本実施例では、設定値を「１」～「３」に設定可能であるものとしているため、設定値が奇数値であることが示唆された場合には、設定値が「１」、「３」の何れであるか分からない一方で、設定値が偶数値であることが示唆された場合には、設定値が「２」であることが示唆されてしまう。このため、設定値が「２」である場合にも、設定示唆演出Ａ－２が選択可能であるものとして、必ずしも設定値が「２」であることが確定的に示唆されないように

してもよい。また或いは、設定値の範囲を「１」～「４」に設定可能であるものとし、設定値が偶数値であることが示唆された場合には、設定値が「２」か「４」の何れであるか分からないようにしてもよい。

【０３９６】

なお、図１０－３に示す設定示唆演出決定テーブルにおける各決定割合は、一例に過ぎず、各演出態様の設定示唆演出が示唆する内容が変更されない範囲で適宜変更してもよい。

【０３９７】

（設定示唆履歴表示に関する説明）

次に、特徴部１５６０Ｓに係る演出の１つである設定示唆履歴表示について説明する。本実施例における設定示唆履歴表示は、設定示唆演出の実行履歴を示す表示である。なお、設定値を判別する要素は、遊技者にとって楽しみの一つとなるものであるため、設定示唆演出も遊技者にとって楽しみの一つとなる。しかし、この設定示唆演出は、いつ実行されるか分からないものであるため、遊技者によっては見逃す場合もある。このため、本実施例では、設定示唆演出の実行履歴である設定示唆履歴表示を表示可能とすることにより、設定示唆演出を見逃したとしても設定示唆履歴表示を確認することで、過去に実行された設定示唆演出を確認することが可能となる。なお、本実施例では、客待ち状態（客待ち中）において過去のエンディング画面（エンディング演出中に表示される画面）が表示されることによって、設定示唆履歴表示が行われる。具体的には、前述したように、本実施例ではエンディング演出中には設定示唆演出が実行されるため、エンディング画面には図１０－２に示した複数の演出態様の設定示唆演出のいずれかが表示される。このため、このときのエンディング画面が、過去のエンディング画面として再度表示されると、過去のエンディング画面中に表示されていた設定示唆演出も再度表示される。したがって、再度表示された過去のエンディング画面中の設定示唆演出が、過去に実行された設定示唆演出の実行履歴を示す設定示唆履歴表示として機能することになる。なお、詳細は図１０－８を参照して後述するが、本実施例において、設定示唆履歴表示は、過去に実行された設定示唆演出の実行履歴を示すものではあるが、必ずしも最新に実行された設定示唆演出を示すものではない。

【０３９８】

（可変表示開始待ち処理）

次に、本特徴部１５６０Ｓにおける演出制御手段の動作として、可変表示開始待ち処理について説明する。図１０－４は、特徴部１５６０Ｓにおける演出制御メイン処理の一部である可変表示開始待ち処理を示すフローチャートである。

【０３９９】

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１５６０ＳＳ１１）。

【０４００】

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、客待ち画面（メニュー画面や、客待ちデモ画面）の表示を終了させる制御を行う（ステップ１５６０ＳＳ１６）。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１５６０ＳＳ１７）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１５６０ＳＳ１８）、可変表示開始待ち処理を終了する。

【０４０１】

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、設定示唆履歴表示を開始するか否かを判定する（ステップ１５６０ＳＳ１２）。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、客待ち状態において所定のメニュー画面（後述する図１０－７（１）参照）が表示されているときに、遊技者のボタン操作（例えば、プッシュボタン３１Ｂの操作）によって、所定の選択項目（後述する図１０－７（１）に示すエンディング画面履歴の項目）に対する決定操作が行われたときに、設定示唆履歴表示を開始すると判定する。

【０４０２】
設定示唆履歴表示を開始すると判定された場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＡＭ１２２に記憶されている設定示唆履歴情報に基づいて設定示唆履歴表示を開始する（ステップＳ１５６０ＳＳ１３）。例えば、設定示唆履歴情報として、設定示唆演出Ｂ－２の情報が記憶されている場合には、過去のエンディング画面における設定示唆履歴表示として、設定示唆演出Ｂ－２が実行されたことを示す表示が行われる（例えば、設定示唆演出Ｂ－２と同様に、形状が□のアイコンの内部に斜線が付された表示態様のアイコンが表示される）。
【０４０３】
そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定示唆履歴表示を終了するか否かを判定する（ステップ１５６０ＳＳ１４）。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定示唆履歴表示を終了する所定の操作（例えば、選択項目「戻る」に対する決定操作）が行われたときに、設定示唆履歴表示を終了すると判定する（１５６０ＳＳ１４）。
【０４０４】
設定示唆履歴表示を終了すると判定された場合、または設定示唆履歴表示を開始すると判定されなかった場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、所定の客待ち画面（メニュー画面や、客待ちデモ画面）を表示し（ステップＳ１５６０ＳＳ１３）、可変表示開始待ち処理を終了する。また、設定示唆履歴表示を終了すると判定されなかった場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定示唆履歴表示を終了すると判定されるまでステップ１５６０ＳＳ１４の処理を繰り返す。
【０４０５】
上記のように、本実施例では、客待ち中において遊技者の操作によって設定示唆演出の実行履歴である設定示唆履歴表示が行われるので、遊技者は、仮に設定示唆演出を見逃したとしても、自身の操作によって過去に実行された設定示唆演出を確認することができる。また、例えば空き台においても客待ち中において設定示唆演出の実行履歴を確認することができるので、この実行履歴に基づいて遊技を行うか否かの判断の一助とすることができ、遊技者の遊技動機を高めることができる。
【０４０６】
（設定示唆履歴表示が実行されるその他の例）
なお、設定示唆履歴表示（過去の客待ち画面の表示）を開始する条件は、上記した例に限られるものではない。例えば、客待ち状態が開始されてから（あるいは、客待ちデモ演出が開始されてから）所定時間（例えば３分間）が経過することで自動的に（遊技者の操作にかかわらず）設定示唆履歴表示が開始されるものとしてもよい。同様に、設定示唆履歴表示を終了する条件は、上記した例に限られるものではない。例えば、設定示唆履歴表示が開始されてから所定時間（例えば１分間）が経過することで自動的に設定示唆履歴表示が終了されるものとしてもよい。また、設定示唆履歴表示は、客待ち状態において実行されるものではなく、可変表示中や大当り遊技中において実行されるものとしてもよい。可変表示中に実行される例としては、例えば、可変表示中の遊技者の操作によって任意に表示可能であるとしてもよい。大当り遊技中において実行される例としては、大当り遊技中のオープニングにおいて、過去のエンディング画面が再表示されることで設定示唆履歴表示が実行されるものとしてもよい。また、設定示唆演出が実行される場合と同様に、設定示唆履歴表示も、遊技者にとって好ましい状況における種々のタイミングや、遊技者にとって好ましくない状況における種々のタイミングにおいて実行されるものとしてもよい。
【０４０７】
（電源投入時における設定示唆履歴情報の表示）
次に、パチンコ遊技機１の電源供給の開始（ＯＮ）／停止（ＯＦＦ）に伴う設定示唆履歴表示について説明する。
【０４０８】
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ため

、ＲＡＭ１２２に記憶されている設定示唆履歴情報は、パチンコ遊技機１への電源供給が停止されたとき（ＯＦＦにされたとき）にクリアされる。したがって、パチンコ遊技機１への電源供給が開始されたとき（ＯＮにされたとき）には、ＲＡＭ１２２には設定示唆履歴情報が格納されていない状態である。このため、演出制御基板１２側では、パチンコ遊技機１への電源供給が開始されても（例えば、コマンド解析処理にて、主基板１１から復旧時のコマンドを受信しても）設定示唆履歴情報に基づく演出（例えば設定示唆履歴表示）が行われることはない。

【０４０９】

上記のように、本実施例のパチンコ遊技機１では、ＲＡＭ１２２が電源バックアップされていないため、パチンコ遊技機１の電源供給が開始されたときには、過去に記憶された設定示唆履歴情報は保持されておらず、したがって、過去の設定示唆履歴情報に基づく演出は実行されない。しかし、パチンコ遊技機１は、電源バックアップされたＲＡＭ１２２を備えるものとしてもよい。

【０４１０】

電源バックアップされたＲＡＭ１２２を備えるパチンコ遊技機１においては、ＲＡＭ１２２に記憶されている設定示唆履歴情報は、パチンコ遊技機１への電源供給が停止されたとき（ＯＦＦにされたとき）にも保持される（バックアップされる）。したがって、パチンコ遊技機１への電源供給が開始されたとき（ＯＮにされたとき）には、ＲＡＭ１２２には設定示唆履歴情報が格納されている状態である。このため、演出制御基板１２側では、パチンコ遊技機１への電源供給が開始されたとき（例えば、コマンド解析処理にて、主基板１１から復旧時のコマンドを受信したとき）設定示唆履歴情報に基づいて設定値を示唆する演出（例えば設定示唆履歴表示）を行うことが可能となる。このため、例えば、前日に行われた設定示唆演出の実行履歴に基づいて、設定値の示唆を行うことが可能となる。このように、電源供給が開始されたときに設定値の示唆が行われることにより、遊技者の遊技動機を高めることが可能となる。

【０４１１】

なお、電源バックアップされたＲＡＭ１２２を備えるパチンコ遊技機１において、バックアップされた設定示唆履歴情報に基づく演出が実行されるのは、設定値の変更が行われず、ＲＡＭクリア処理も行われずに電源供給が開始されたとき（すなわち、復旧処理が行われるとき）のみであるものとしてもよい。すなわち、設定値の変更が行われたり、ＲＡＭクリア処理が行われる場合には、設定示唆履歴情報がバックアップされていても、当該設定示唆履歴情報に基づいて設定値を示唆する演出は行われないものとしてもよい。

【０４１２】

なお、パチンコ遊技機１の電源供給開始時には、現在の設定値に基づいて設定値を示唆する演出が実行されるものとしてもよい。例えば、ホールの営業開始に際してパチンコ遊技機１の電源供給が開始されてから最初に（いわゆる、朝一に）、現在設定されている設定値に応じた抽選により、現在の設定値を示唆する所定の演出が実行されるものとしてもよい。このように、朝一に設定値の示唆が行われることにより、空き台が良台である可能性が示唆されるので、遊技者の遊技動機を高めることが可能となる。また、前日の設定値から変更されている場合には、朝一には、現在の設定値を示唆する所定の演出は実行されないものとしてもよい。言い換えると、前日の設定値から変更されていない場合に限り、現在の設定値を示唆する所定の演出が実行されるものとしてもよい。このようにすることで、設定値が変更されていることに対する過度な期待感を防止することができる。

【０４１３】

（特徴部１５６０Ｓの演出動作例）

続いて、本実施の形態における演出動作例について説明する。以下の演出動作は、主基板１１から送信される演出制御コマンドに基づいて、演出制御用ＣＰＵ１２０が演出制御プロセス処理を実行することで実行される。図１０－５は、可変表示中において実行される設定示唆演出の一例を示し、図１０－６は、大当り遊技中（エンディング演出）において実行される設定示唆演出の一例を示し、図１０－７は、客待ち中において実行される設

定示唆履歴表示の一例を示す。
【０４１４】
（可変表示中の設定示唆演出）
可変表示中においては、図１０－５（１）に示すように、例えば、はまり回数が４９９回目の可変表示が終了（ハズレで終了）して、図１０－５（２）に示すように、はまり回数が所定回数（例えば５００回）に達した可変表示が開始されると、演出表示装置５の右上部に設定示唆演出（設定示唆演出１５６０Ｓ１０）が実行される。具体的には、例えば、現在の設定値が「２」であるときには、図１０－３に示した設定示唆演出決定テーブルに基づいて、例えば、決定割合２２％で設定示唆演出Ｃ－２が決定されることにより、設定示唆演出１５６０Ｓ１０として、形状が△のアイコンの内部に斜線が付された表示態様のアイコンが表示される。
【０４１５】
なお、設定示唆演出１５６０Ｓ１０が表示されるタイミングは、可変表示の開始タイミングに限るものではなく、可変表示中の所定タイミングや、可変表示の終了タイミングであってもよい。
【０４１６】
このように、本実施例では、可変表示中において、遊技者にとって好ましくない状況（はまり回数が所定回数に達したとき）において設定示唆演出が実行されるので、当該設定示唆演出によって、現在の状況が好ましくなくても今後状況が好転することを遊技者に期待させることが可能となり、遊技者が遊技を継続させる動機の一因とすることができる。
【０４１７】
（大当り遊技中の設定示唆演出）
大当り遊技中においては、図１０－６（１）に示すように、例えば、最終ラウンド（例えば、１６Ｒ）のラウンド遊技が終了して、図１０－６（２）に示すように、エンディング演出が開始されると、演出表示装置５の右上部（エンディング画面の右上部）に設定示唆演出（設定示唆演出１５６０Ｓ１０）が実行される。具体的には、例えば、現在の設定値が「２」であるときには、図１０－３に示した設定示唆演出決定テーブルに基づいて、例えば、決定割合２２％で設定示唆演出Ｃ－２が決定されることにより、設定示唆演出１５６０Ｓ１０として形状が△のアイコンの内部に斜線が付された表示態様のアイコンが表示される。
【０４１８】
なお、設定示唆演出１５６０Ｓ１０が表示されるタイミングは、エンディング演出の開始タイミングに限るものではなく、エンディング演出中の所定タイミングであってもよい。
【０４１９】
このように、本実施例では、大当り遊技中のように、遊技者にとって好ましい状況において設定示唆演出が実行されるので、現在の好ましい状況が、設定示唆演出によって示唆される設定値によるものではないかと遊技者に期待させることが可能となり、遊技者が遊技をさらに継続させる動機の一因とすることができる。なお、本実施例では、全てのエンディング演出において設定示唆演出が実行されるものとしているが、特定の大当り（例えば、複数の大当りのうち最も有利度合の高い大当り）に基づくエンディング演出においてのみ、設定示唆演出が実行されるものとしてもよい。このようにすることで、設定示唆演出に対する希少感を高めることができ、より遊技の興趣を高めることが可能となる。
【０４２０】
（設定示唆履歴表示）
客待ち状態においては、図１０－７（１）に示すように、遊技者が所定の操作（例えば、プッシュボタン３１Ｂの押下操作）を行うことにより、所定のメニュー画面が表示される。このメニュー画面では、遊技者が選択可能な複数の選択項目が表示され、遊技者がいずれかの選択項目を決定することで、決定した選択項目に対応した画面が表示される。この複数の選択項目としては、図１０－７（１）に示すように、エンディング画面履歴の項

目が含まれており、この項目が決定されると、図１０－７（２）に示すように、過去のエンディング画面が表示される。そして、前述したように、過去のエンディング画面中において設定示唆履歴表示（設定示唆履歴表示１５６０Ｓ２０）が表示される。具体的には、例えば、設定示唆演出Ｃ－２が実行されたことに基づいて、ＲＡＭ１１２に設定示唆履歴情報として設定示唆演出Ｃ－２の情報が記憶されている場合には、設定示唆履歴表示１５６０Ｓ２０として、設定示唆演出Ｃ－２が実行されたことを示すように、形状が△のアイコンの内部に斜線が付された表示態様のアイコン（設定示唆演出Ｃ－２と同様の態様）が表示される。

【０４２１】

このように、本実施例では、客待ち中においてエンディング画面履歴（過去のエンディング画面）が表示されることにより設定示唆履歴表示が行われるので、設定示唆演出を見逃していたとしても過去に実行された設定示唆演出の実行履歴を確認することができ、遊技を継続するか否かの判断の一助とすることもできる。

【０４２２】

なお、図１０－７（２）では、エンディング画面履歴（過去のエンディング画面）として、出玉表示（出玉の獲得総数）や、連荘回数も含めて実際に過去に表示されたエンディング画面（すなわち、図１０－６（２）で示したエンディング画面そのもの）が再表示されるものとした。しかし、エンディング画面履歴は、設定示唆履歴表示１５６０Ｓ２０として機能するエンディング画面中の設定示唆演出が表示されていれば足り、出玉表示等のその他の演出は適宜割愛されるものとしてもよい。

【０４２３】

また、本実施例では、過去のエンディング画面が表示されることによって、設定示唆履歴表示が行われるものとしたが、これに限られるものではない。例えば、これまでに実行された設定示唆演出の実行履歴を表示する履歴表示画面が別途設けられ、客待ち中の遊技者の操作によって当該履歴表示画面を表示可能であるものとしてもよい。

【０４２４】

また、本実施例では、客待ち中に設定示唆履歴表示が行われるものとしたが、客待ち中において設定示唆演出も実行可能であるものとしてもよい。具体的には、遊技者の操作に基づいて、おみくじを引く演出が実行され、おみくじが「大吉」であると設定値「１」が期待され、おみくじが「中吉」であると設定値「２」が期待され、おみくじが「小吉」であると設定値「３」が期待されるといった設定示唆演出が実行されてもよい。このように、客待ち中において設定示唆演出を実行可能に構成することで、客待ち中においてもゲーム性を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４２５】

（可変表示中における設定示唆履歴表示）

また、本実施例では、設定示唆履歴表示は、客待ち中において実行されるものとしたが、これに限られるのものではなく、可変表示中に行われてもよい。具体的には、可変表示の実行中において、遊技者の所定の切替操作（例えば、プッシュボタン３１Ｂによる切替操作）によって、設定示唆履歴表示のＯＮ／ＯＦＦが切り替えられるものとしてもよい。このようにすることで、遊技者は、遊技中であっても設定示唆履歴表示を確認することができるので、遊技をしながら遊技を継続するか否かの判断の一助とすることができる。

【０４２６】

なお、上記のように、可変表示中において設定示唆履歴表示を実行可能とする場合には、設定示唆履歴表示がＯＮに切り換えられることにより、可変表示に基づく演出の視認性が妨げられ、当該演出に注目させることができなくなるおそれがある。このため、可変表示中においては、設定示唆履歴表示をＯＮに切り換え可能な条件（以下、許可条件という）と、設定示唆履歴表示をＯＮに切り換えることを制限する条件（以下、制限条件という）が設定されていることが好ましい。許可条件としては、可変表示に基づく演出に注目させる必要が無いときの条件が設定されればよい。具体的には、許可条件としては、実行中の可変表示がリーチを含まないハズレの可変表示であることや、リーチ演出が実行される

前の期間であることや、先読み演出が実行されていないこと等が挙げられる。また、制限条件としては、可変表示に基づく演出に注目させる必要があるときの条件が設定されればよい。具体的には、制限条件としては、特定のリーチ演出（例えば、ＳＰリーチ演出）が実行されている期間であることや、保留変化演出が実行されていることや、先読み連続予告演出が実行されていることや、可動役物（可動演出装置）の動作期間であることや、遊技者の操作を伴う演出（操作演出）の実行期間であること等が挙げられる。このように、許可条件と禁止条件を設定することで、可変表示中において設定示唆履歴表示を実行可能とするとともに、注目させたい可変表示に基づく演出の視認性も担保することができる。

【０４２７】

（設定示唆履歴情報の更新）

次に、図１０－８を参照して、設定示唆履歴情報の上書き更新について説明する。前述したように、本実施例では、設定示唆演出の演出態様毎に対応付けられた優先順位（図１０－２参照）に基づいて、設定示唆履歴情報が更新される。

【０４２８】

図１０－８（１）に示すように、パチンコ遊技機１において、電源供給開始後に初めて大当りし、大当り遊技中のエンディング演出において設定示唆演出１５６０Ｓ１０として、優先順位が「４」の設定示唆演出Ｂ－２が実行されたものとする。すると、設定示唆履歴情報としては何も記憶されていないので、設定示唆演出Ｂ－２の情報が設定示唆履歴情報としてＲＡＭ１１２に記憶される。なお、ＲＡＭ１１２が電源バックアップされている場合には、設定示唆履歴情報としてバックアップ記憶されている設定示唆演出の優先順位と設定示唆演出Ｂ－２の優先順位とに基づいて上書き更新されるか否かが決定されるものとしてもよい。

【０４２９】

このように、設定示唆演出Ｂ－２の情報が設定示唆履歴情報としてＲＡＭ１１２に記憶されると、上記した設定示唆演出Ｂ－２が実行されたエンディング演出の終了後の客待ち状態において、エンディング画面履歴を表示すると、図１０－８（Ａ）に示すように、設定示唆履歴表示１５６０Ｓ２０として、設定示唆演出Ｂ－２が実行されたことを示すように、形状が□のアイコンの内部に斜線が付された表示態様のアイコン（設定示唆演出Ｂ－２と同様の態様）が表示される。

【０４３０】

次に、図１０－８（２）に示すように、パチンコ遊技機１において、２回目の大当りが行われ、大当り遊技中のエンディング演出において設定示唆演出１５６０Ｓ１０として、優先順位が「７」の設定示唆演出Ｃ－１が実行されたものとする。すると、設定示唆履歴情報としては設定示唆演出Ｂ－２の情報が記憶されているので、当該設定示唆演出Ｂ－２の優先順位「４」と、今回実行された設定示唆演出Ｃ－１の優先順位「７」が比較され、今回実行された設定示唆演出Ｃ－１の優先順位の方が低いので、設定示唆履歴情報は上書き更新されない。

【０４３１】

このように、設定示唆演出Ｃ－１の情報は設定示唆履歴情報として更新されずに、ＲＡＭ１１２には設定示唆演出Ｂ－２の情報が記憶されたままとなる。このため、上記した設定示唆演出Ｃ－１が実行されたエンディング演出の終了後の客待ち状態において、エンディング画面履歴を表示すると、図１０－８（Ｂ）に示すように、設定示唆履歴表示１５６０Ｓ２０として、設定示唆演出Ｂ－２が実行されたことを示すように、設定示唆演出Ｂ－２と同様の態様の表示が継続される。

【０４３２】

次に、図１０－８（３）に示すように、パチンコ遊技機１において、３回目の大当りが行われ、大当り遊技中のエンディング演出において設定示唆演出１５６０Ｓ１０として、優先順位が「３」の設定示唆演出Ｃ－２が実行されたものとする。すると、設定示唆履歴情報としては設定示唆演出Ｂ－２の情報が記憶されているので、当該設定示唆演出Ｂ－２の優先順位「４」と、今回実行された設定示唆演出Ｃ－２の優先順位「３」が比較され、

今回実行された設定示唆演出Ｃ－２の優先順位の方が高いので、設定示唆履歴情報は上書き更新される。

【０４３３】

このように、設定示唆演出Ｃ－２の情報が設定示唆履歴情報としてＲＡＭ１１２に上書き更新されると、上記した設定示唆演出Ｃ－２が実行されたエンディング演出の終了後の客待ち状態において、エンディング画面履歴を表示すると、図１０－８（Ｃ）に示すように、設定示唆履歴表示１５６０Ｓ２０として、設定示唆演出Ｃ－２が実行されたことを示すように、形状が△のアイコンの内部に斜線が付された表示態様のアイコン（設定示唆演出Ｃ－２と同様の態様）が表示される。

【０４３４】

以上のように、本実施例では、実行された演出態様の設定示唆演出の優先順位が、設定示唆履歴情報として記憶されている過去に行われた演出態様の設定示唆演出の優先順位よりも高い場合に、設定示唆履歴情報が上書き更新される。このため、設定示唆履歴情報は、優先順位の高い演出態様の設定示唆演出の情報に更新されていくことになり、したがって、設定示唆履歴表示として、優先順位の高い演出態様の設定示唆演出の実行履歴が表示されることになる。そして、本実施例では、優先順位が高い演出態様の設定示唆演出は、示唆内容が遊技者にとって有利であるので、設定示唆履歴表示として、遊技者にとって有利な示唆内容を継続的に表示可能となり（遊技者にとって不利な示唆内容には更新されない）、遊技者の遊技継続に対する意欲を高めることが可能となる。

【０４３５】

（上書き更新の変形例）

なお、上記したように、本実施例では、設定示唆履歴情報の上書き更新は、設定示唆演出の演出態様毎に規定された優先順位（より具体的に言えば、設定示唆演出の示唆内容の有利度合）に基づいて実行されるものとしたが、これに限られるものではない。例えば、設定示唆履歴情報は、優先順位にかかわらず、設定示唆演出が実行される毎に、実行された設定示唆演出の情報に上書き更新されるものとしてもよい。このようにすると、設定示唆履歴情報に基づいて実行される設定示唆履歴表示は、直近に実行された設定示唆演出の実行履歴を示すことになる。

【０４３６】

（優先順位の他の例）

また、本実施例では、示唆内容が遊技者にとって有利である演出態様の設定示唆演出の優先順位が高いものとしたが、これに限るものではない。例えば、実際の設定値を示唆している可能性が高い演出態様の設定示唆演出の優先順位が高いものとしてもよい。具体的には、図１０－３に示すように、例えば、設定値が「１」である場合には、設定示唆演出Ｂ－１が実際の設定値「１」を示唆している可能性が最も高いため、設定値「１」の場合には、設定示唆演出Ｂ－１の優先順位を「１」とする。また、設定値が「２」である場合には、設定示唆演出Ｂ－２が実際の設定値「２」を示唆している可能性が最も高いため、設定値「２」の場合には、設定示唆演出Ｂ－２の優先順位を「１」とする。また、設定値が「３」である場合には、設定示唆演出Ｃ－３が実際の設定値「３」を示唆している可能性が最も高いため、設定値「３」の場合には、設定示唆演出Ｃ－３の優先順位を「１」とする。このように、実際の設定値に応じて、各演出態様の設定示唆演出の優先順位を設定すると、優先順位に基づいて設定示唆履歴情報の上書き更新が実行されることで、実際の設定値を示唆している可能性が高い示唆内容を設定示唆履歴表示として継続的に表示可能となり、設定値を推測する精度を高めることが可能となる。

【０４３７】

なお、上記した実施例では、設定示唆履歴情報として、過去に実行された１回の設定示唆演出の実行履歴が更新記憶されるものとしたが、複数回の設定示唆演出の実行履歴を更新記憶可能であるものとし、設定示唆履歴表示として、複数回の設定示唆演出の実行履歴を示す表示が行われるものとしてもよい。以下に、図１０－９、図１０－１０を参照して、設定示唆履歴情報として、３回の設定示唆演出の実行履歴を更新記憶可能な例について

説明する。
【０４３８】
（複数の設定示唆履歴表示）
図１０－９（１）に示すように、パチンコ遊技機１において、電源供給開始後に初めて大当りし、大当り遊技中のエンディング演出において設定示唆演出１５６０Ｓ１０として、優先順位が「４」の設定示唆演出Ｂ－２が実行されたものとする。すると、設定示唆履歴情報としては何も記憶されていないので、設定示唆演出Ｂ－２の情報が１つ目の設定示唆履歴情報としてＲＡＭ１１２に記憶される。
【０４３９】
このように、設定示唆演出Ｂ－２の情報が１つ目の設定示唆履歴情報としてＲＡＭ１１２に記憶されると、上記した設定示唆演出Ｂ－２が実行されたエンディング演出の終了後の客待ち状態において、エンディング画面履歴を表示すると、図１０－９（Ａ）に示すように、３つの表示枠（左枠、中枠、右枠）を備えた設定示唆履歴表示１５６０Ｓ２０として、右枠に、設定示唆演出Ｂ－２が実行されたことを示すように、設定示唆演出Ｂ－２と同様の態様が表示される。
【０４４０】
次に、図１０－９（２）に示すように、パチンコ遊技機１において、２回目の大当りが行われ、大当り遊技中のエンディング演出において設定示唆演出１５６０Ｓ１０として、優先順位が「７」の設定示唆演出Ｃ－１が実行されたものとする。すると、設定示唆演出Ｃ－１の情報が２つ目の設定示唆履歴情報としてＲＡＭ１１２に記憶される。
【０４４１】
このように、設定示唆演出Ｂ－２の情報が１つ目の設定示唆履歴情報としてＲＡＭ１１２に記憶された後に、設定示唆演出Ｃ－１の情報が２つ目の設定示唆履歴情報としてＲＡＭ１１２に記憶される。このとき、上記した設定示唆演出Ｃ－１が実行されたエンディング演出の終了後の客待ち状態において、エンディング画面履歴を表示すると、図１０－９（Ｂ）に示すように、３つの表示枠を備えた設定示唆履歴表示１５６０Ｓ２０として、右枠に表示されていた設定示唆演出Ｂ－２と同様の態様は、中枠に移動表示され、右枠には、設定示唆演出Ｃ－１が新たに実行されたことを示すように、設定示唆演出Ｃ－１と同様の態様が表示される。
【０４４２】
次に、図１０－９（３）に示すように、パチンコ遊技機１において、３回目の大当りが行われ、大当り遊技中のエンディング演出において設定示唆演出１５６０Ｓ１０として、優先順位が「３」の設定示唆演出Ｃ－２が実行されたものとする。すると、設定示唆演出Ｃ－２の情報が３つ目の設定示唆履歴情報としてＲＡＭ１１２に記憶される。
【０４４３】
このように、設定示唆演出Ｂ－２の情報、および設定示唆演出Ｃ－１の情報が１つ目、および２つ目の設定示唆履歴情報としてＲＡＭ１１２に記憶された後に、設定示唆演出Ｃ－２の情報が３つ目の設定示唆履歴情報としてＲＡＭ１１２に記憶される。このとき、上記した設定示唆演出Ｃ－２が実行されたエンディング演出の終了後の客待ち状態において、エンディング画面履歴を表示すると、図１０－９（Ｃ）に示すように、３つの表示枠を備えた設定示唆履歴表示１５６０Ｓ２０として、中枠、右枠に表示されていた設定示唆演出Ｂ－２、Ｃ－１と同様の態様は、それぞれ左枠、中枠に移動表示され、右枠には、設定示唆演出Ｃ－２が新たに実行されたことを示すように、設定示唆演出Ｃ－２と同様の態様が表示される。
【０４４４】
以上のように、設定示唆履歴情報として、複数回（本例では３回）の設定示唆演出の実行履歴を更新記憶可能な場合には、設定示唆履歴表示１５６０Ｓ２０として、複数回の設定示唆演出が実行されたことを示すように、左から右に実行履歴が新しくなるように複数回の設定示唆演出の実行履歴を示す表示が行われる。
【０４４５】

（複数の設定示唆履歴情報の更新）
次に、設定示唆履歴情報として記憶可能な設定示唆演出の実行回数（本例では３回）を超えて設定示唆演出が実行されたときの設定示唆履歴情報の上書き更新について説明する。図１０－１０（１ａ）、（Ａ）は、設定示唆演出の優先順位に基づいて上書き更新される例を示し、図１０－１０（１ｂ）、（Ｂ）は、設定示唆演出が実行される毎に上書き更新される例を示す。なお、図１０－１０（１ａ）、（１ｂ）は、図１０－９（３）の後に実行される演出であるものとする。
【０４４６】
まず、設定示唆演出の優先順位に基づいて上書き更新される例について説明する。図１０－１０（１ａ）に示すように、パチンコ遊技機１において、４回目の大当りが行われ、大当り遊技中のエンディング演出において設定示唆演出１５６０Ｓ１０として、優先順位が「６」の設定示唆演出Ａ－１が実行されたものとする。このとき、設定示唆履歴情報としては、設定示唆演出Ｂ－２、Ｃ－１、Ｃ－２の情報が記憶されているので、それぞれの設定示唆演出の優先順位「４」、「７」、「３」と、今回実行された設定示唆演出Ａ－１の優先順位「６」が比較される。その結果、設定履歴情報として、今回の設定示唆演出Ａ－１の優先順位「６」よりも低い設定示唆演出Ｃ－１（優先順位「７」）の情報が、設定示唆演出Ａ－１の情報に上書き更新される。なお、設定示唆履歴情報として記憶されている複数の設定示唆演出のうち、今回の設定示唆演出の優先順位よりも低い設定示唆演出が複数ある場合には、より優先順位の低いものが今回の設定示唆演出の情報に上書き更新されるものとすればよい。また、設定示唆履歴情報として記憶されている複数の設定示唆演出の全てが、今回の設定示唆演出の優先順位よりも高い場合には、設定示唆履歴情報は上書き更新されないものとすればよい。
【０４４７】
このように、設定示唆演出Ａ－１の情報が設定示唆履歴情報としてＲＡＭ１１２に上書き更新されることにより、ＲＡＭ１１２には、設定示唆履歴情報として、設定示唆演出Ｂ－２、Ｃ－２、Ａ－１の情報が記憶される。このとき、上記した設定示唆演出Ａ－１が実行されたエンディング演出の終了後の客待ち状態において、エンディング画面履歴を表示すると、図１０－１０（Ａ）に示すように、３つの表示枠を備えた設定示唆履歴表示１５６０Ｓ２０として、中枠に表示されていた優先順位の低い設定示唆演出Ｃ－１と同様の態様は消去され、右枠に表示されていた設定示唆演出Ｃ－２と同様の態様は中枠に移動表示され、右枠には、設定示唆演出Ａ－１が新たに実行されたことを示すように、設定示唆演出Ａ－１と同様の態様が表示される。
【０４４８】
以上のように、複数の設定示唆履歴情報が優先順位に基づいて上書き更新される場合には、実行された演出態様の設定示唆演出の優先順位が、設定示唆履歴情報として記憶されている過去に行われた複数の演出態様の設定示唆演出の優先順位のいずれかよりも高い場合に、設定示唆履歴情報が上書き更新される。また、設定示唆履歴表示としては、上書き更新された（消去された）設定示唆演出の実行履歴を示す表示が消去されてから、その他の設定示唆演出の実行履歴を示す表示が左詰めして表示される。このため、設定示唆履歴表示として表示されている複数の設定示唆演出の実行履歴の表示位置によって、設定示唆演出の実行順序も示唆される。なお、上記のように左詰めして表示されることなく、上書き更新された（消去された）設定示唆演出の実行履歴を示す表示位置にそのまま今回の設定示唆演出の実行履歴を示す表示が行われるものとしてもよい。
【０４４９】
次に、設定示唆演出が実行される毎に上書き更新される例について説明する。図１０－１０（１ｂ）に示すように、パチンコ遊技機１において、４回目の大当りが行われ、大当り遊技中のエンディング演出において設定示唆演出１５６０Ｓ１０として、優先順位が「６」の設定示唆演出Ａ－１が実行されたものとする。このとき、設定示唆履歴情報としては、設定示唆演出Ｂ－２、Ｃ－１、Ｃ－２の情報が記憶されているが、最も古く記憶された設定示唆演出Ｂ－２の情報が消去され、代わって、今回実行された設定示唆演出Ａ－１

の情報が新たに記憶される。
【０４５０】
このように、設定示唆演出Ａ－１の情報が設定示唆履歴情報としてＲＡＭ１１２に上書き更新されることにより、ＲＡＭ１１２には、設定示唆履歴情報として、設定示唆演出Ｃ－１、Ｃ－２、Ａ－１の情報が記憶される。このとき、上記した設定示唆演出Ａ－１が実行されたエンディング演出の終了後の客待ち状態において、エンディング画面履歴を表示すると、図１０－１０（Ｂ）に示すように、３つの表示枠を備えた設定示唆履歴表示１５６０Ｓ２０として、左枠に表示されていた最も古く記憶された設定示唆演出Ｂ－２の態様は消去され、中枠に表示されていた設定示唆演出Ｃ－１と同様の態様は左枠に移動表示され、右枠に表示されていた設定示唆演出Ｃ－２と同様の態様は中枠に移動表示され、右枠には、設定示唆演出Ａ－１が新たに実されたことを示すように、設定示唆演出Ａ－１と同様の態様が表示される。
【０４５１】
以上のように、複数の設定示唆履歴情報が設定示唆演出の実行毎に上書き更新される場合には、設定示唆履歴情報に基づいて実行される設定示唆履歴表示は、直近に実行された３回分の設定示唆演出の実行履歴を示すことになる。
【０４５２】
なお、上記の実施例では、設定示唆履歴情報として、エンディング演出において実行された設定示唆演出の情報が記憶されるものとしたが、これに限るものではない。例えば、エンディング演出において実行された設定示唆演出の情報に加えて、可変表示中において実行された設定示唆演出の情報や、その他の状況（例えば、客待ち中）において実行された設定示唆演出の情報も、設定示唆履歴情報として記憶されるものとしてもよい。また、このように、異なる種々の状況（エンディング中、可変表示中、客待ち中）において設定示唆履歴情報が記憶される場合には、それぞれの状況毎に設定示唆履歴情報が記憶され、設定示唆履歴表示として、それぞれの状況毎に設定示唆演出の実行履歴を示す表示が行われるものとしてもよい。以下に、図１０－１１を参照して、具体例を説明する。
【０４５３】
（カテゴリ毎の設定示唆履歴表示）
図１０－１１は、エンディング演出、可変表示中、および、その他の状況（例えば、客待ち中）という３つの異なる状況（以下、カテゴリという）において設定示唆演出が実行され、それぞれのカテゴリ毎に設定示唆履歴情報が記憶され、それぞれのカテゴリ毎に設定示唆履歴表示が行われる例を示す。
【０４５４】
図１０－１１（１）に示すように、複数のカテゴリのそれぞれにおいて設定示唆履歴表示が行われる場合には、例えば、客待ち状態における所定のメニュー画面において、複数の選択項目の１つとして、示唆履歴の項目が含まれており、この項目が決定されると、図１０－１１（２）に示すように、カテゴリ毎の設定示唆履歴表示を行う「本日の示唆履歴」画面が表示される。そして、「本日の示唆履歴画面」では、エンディング中に行われた設定示唆演出、可変表示中に行われた設定示唆演出、およびその他の状況において行われた設定示唆演出の各実行履歴が、それぞれ区別可能に、設定示唆履歴表示１５６０Ｓ２０として表示される。
【０４５５】
いま、図１０－１１に示すように、設定示唆履歴表示１５６０Ｓ２０として、エンディング中における設定示唆演出の実行履歴が設定示唆演出Ａ－２が実行されたことを示す態様（形状が○のアイコンの内部が黒塗りされた表示態様のアイコン）で表示され、可変表示中においける設定示唆演出の実行履歴が設定示唆演出Ｃ－１が実行されたことを示す態様（形状が△のアイコンの内部が白抜きされた表示態様のアイコン）で表示され、他の状況における設定示唆演出の実行履歴が設定示唆演出Ｂ－２が実行されたことを示す態様（形状が□のアイコンの内部に斜線が付されたアイコン）で表示されている。
【０４５６】

その後、エンディング中に設定示唆演出Ｂ－１が実行され、可変表示中に設定示唆演出Ａ－１が実行されたものとする。すると、それぞれのカテゴリ毎に、設定示唆履歴情報として記憶されている過去に行われた設定示唆演出の優先順位と今回の設定示唆演出の優先順位とが比較され、優先順位が高い場合に、各カテゴリにおける設定示唆履歴情報が上書き更新される。具体的には、エンディング中においては、今回の設定示唆演出Ｂ－１の優先順位「８」は、設定示唆履歴情報として記憶されている設定示唆演出Ａ－２の優先順位「５」よりも低いので、設定示唆履歴情報は上書き更新されず、エンディング中における設定示唆履歴表示１５６０Ｓ２０は変化しない（継続される）。一方、可変表示中においては、今回の設定示唆演出Ａ－１の優先順位「６」は、設定示唆履歴情報として記憶されている設定示唆演出Ｃ－１の優先順位「７」よりも高いので、設定示唆履歴情報は上書き更新され、可変表示中における設定示唆履歴表示１５６０Ｓ２０は、設定示唆演出Ａ－１が実行されたことを示す態様（形状が○のアイコンの内部に斜線が付された表示態様のアイコン）で表示される。

【０４５７】

なお、複数のカテゴリのそれぞれにおいて設定示唆履歴表示が行われる場合においても、上記したようにカテゴリ毎に優先順位に基づいて上書き更新されるのではなく、カテゴリ毎に設定示唆履歴表示が実行される毎に上書き更新されるものとしてもよい。また、それぞれのカテゴリ毎に複数の設定示唆履歴情報を記憶可能であるものとし、それぞれのカテゴリ毎に複数回の設定示唆演出の実行履歴の表示が行われるものとしてもよい。

【０４５８】

また、カテゴリと、設定示唆演出の系統が対応付けられるものとしてもよい。具体的には、エンディング中には、Ａ系統の設定示唆演出が実行されるものとし、可変表示中にはＢ系統の設定示唆演出が実行されるものとし、その他の状況においては、Ｃ系統の設定示唆演出が実行されるものとしてもよい。また、この対応は必ずしも１対１に対応付けられるものでなくてもよい。また、特定のカテゴリでしか実行されない系統の設定示唆演出を有するものとしてもよい。例えば、Ａ系統の設定示唆演出は、可変表示中には実行可能であるが、その他のカテゴリにおいては実行されないものとしてもよい。

【０４５９】

また、上記したカテゴリはどのようなものであってもよく、例えば、遊技状態に応じてカテゴリが設定されるものとしてもよいし、実行されている演出モードに応じてカテゴリが設定されるものとしてもよいし、特定の演出（例えば、先読み演出）が実行されている期間であるか否かによってカテゴリが設定されるものとしてもよいし、前述したような遊技者にとって好ましい状況と好ましくない状況によってカテゴリが設定されるものとしてもよい。

【０４６０】

（特徴部１５６０Ｓの変形例）

なお、上記特徴部１５６０Ｓの演出を実行するにあたり、パチンコ遊技機１は、最低限必要な構成を備えればよく、特徴部１２１ＩＷで説明したような全ての構成を備えなくてもよい。具体的には、パチンコ遊技機１は、少なくとも設定値を設定可能なパチンコ遊技機であればよく、例えば、特徴部１２１ＩＷで説明したような、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といった構成を備えなくてもよい。

【０４６１】

また、上記実施例では、設定示唆演出を実行可能なタイミングにおいて、複数の演出態様の設定示唆演出の中からいずれかが決定されて実行可能であるとしたが、いずれかの設定示唆演出（例えば、設定示唆演出Ｂ－２）が１度実行されると、特定の設定示唆演出（例えば、設定示唆演出Ｃ－３）の実行が決定されるまでは、同じ設定示唆演出（設定示唆演出Ｂ－２）が継続される（言い換えると、他の設定示唆演出の実行が禁止される）ものとしてもよい。このようにすると、特定の設定示唆演出が実行されるまでは、設定示唆履歴表示も変化しないことになる。この場合の特定の設定示唆演出としては、既に実行され

た設定示唆演出の示唆内容よりも遊技者にとって有利な内容を示唆する設定示唆演出であるとしてもよい。このようにすると、遊技者にとって有利な内容を示唆する設定示唆演出が実行されない限りは、設定示唆演出が変化しないので、遊技者に過度な期待感を与えることを防止することができる。

【０４６２】

また、上記実施例では、設定示唆演出を実行可能なタイミングにおいて、複数の演出態様の設定示唆演出の中からいずれかが決定されて実行可能であるとしたが、特定のタイミングが到来するまでは、１度実行された設定示唆演出が継続されるものとしてもよい。つまり、例えば、１回目のエンディング演出において、設定示唆演出Ｂ－２が実行されると、特定のタイミングが到来するまで、以降のエンディング演出においても設定示唆演出Ｂ－２が継続される（他の設定示唆演出の実行が禁止される）ものとしてもよい。この場合の特定のタイミングとしては、遊技者にとって希少なタイミング（例えば、連荘回数が１０回を超えたときや、大当り遊技中において獲得された賞球の総数が１００００球を超えたとき）であるとしてもよい。このようにすると、遊技者にとって希少なタイミングでのみ設定示唆演出が変化することになるので、変化した設定示唆演出に対しても希少感を与えることが可能となる。

【０４６３】

また、上記実施例では、設定示唆履歴表示は、客待ち状態において遊技者の操作によっていつでも表示可能であるものとしたが、所定の条件を満たしたときに遊技者への特典として表示可能になるものとしてもよい。具体的には、遊技の進行に伴って獲得されるポイントが所定値に達したときに、遊技者への特典として設定示唆履歴表示が実行可能となるものとしてもよい。また、希少な演出（例えば、全回転演出）が実行されたときに、遊技者への特典として設定示唆履歴表示が実行可能となるものとしてもよい。また、連荘回数が所定回数（例えば、１０回）に達した時に、遊技者への特典として設定示唆履歴表示が実行可能となるものとしてもよい。

【０４６４】

また、上記実施例では、エンディング演出中および可変表示中において設定示唆演出が実行されるものとしているが、設定示唆演出に代え、設定示唆履歴表示が行われるものとしてもよい。具体的には、エンディング演出中および可変表示中のような設定示唆演出を実行する所定タイミングにおいて、所定の抽選によって複数の演出態様の設定示唆演出の中からいずれかを決定し、決定された設定示唆演出の優先順位が高ければ、設定示唆履歴情報を更新して、更新した設定示唆履歴情報に基づいて設定示唆履歴表示が実行されるものとしてもよい。つまり、客待ち状態においては、設定示唆履歴情報は更新されないが、設定示唆履歴表示を実行可能であるとしたが、エンディング演出中および可変表示中においては、設定示唆履歴情報を更新可能であるとともに、設定示唆履歴表示を実行可能であるものとしてもよい。

【０４６５】

また、上記実施例では、設定示唆演出は、どのような状況で実行されるかにかかわらず、同一の設定示唆演出決定テーブル（図１０－３参照）に基づいて決定されるものとしたが、どのような状況で実行されるかに応じて参照される設定示唆演出決定テーブルが異なるものとしてもよい。具体的には、遊技者にとって好ましくない状況（例えば、はまり回数が所定回数に達したとき）において設定示唆演出が実行されるときには、遊技者にとって有利な示唆内容の設定示唆演出が選択され易い設定示唆演出決定テーブルが参照されるものとしてもよい。このようにすることで、遊技者が好ましくない状況で遊技をしていたときであっても、遊技を継続することに対して期待感を抱かせることができる。また反対に、遊技者にとって好ましくない状況においては、遊技者にとって有利な示唆内容の設定示唆演出が選択され難い設定示唆演出決定テーブルが参照されるものとしてもよい。このようにすることで、遊技者が好ましくない状況で遊技をしていたときには、設定示唆演出を契機として、遊技者は他の遊技台へ変更することができる。また例えば、遊技者にとって好ましい状況（例えば、エンディング演出中）において設定示唆演出が実行されるとき

には、実際の設定値を示唆している可能性が高い設定示唆演出が選択され易い設定示唆演出決定テーブルが参照されるものとしてもよい。このようにすることで、設定示唆演出を、好ましい状況における特典として機能させることができる。

【０４６６】

また、上記実施例では、設定示唆演出は、どのような状況で実行されるかにかかわらず、複数の設定示唆演出のいずれも実行可能であるものとしたが、どのような状況で実行されるかに応じて実行可能な設定示唆演出が異なるものとしてもよい。具体的には、遊技者にとって好ましくない状況（例えば、はまり回数が所定回数に達したとき）において設定示唆演出が実行されるときには、遊技者にはより暗示的な設定値の示唆だけが行われるように、例えばＢ系統の設定示唆演出のみが実行されるものとしてもよい。

【０４６７】

また、上記実施例では、設定示唆演出や設定示唆履歴表示は、演出表示装置５における表示演出であるとして説明したが、このような演出に限らず、例えばランプ表示であってもよい。具体的には、例えば、演出表示装置５の下部にランプ表示部を設け、ランプ表示部の色が設定示唆演出の系統を示唆し、ランプ表示部の色の点灯パターン（例えば、常時表示、点滅等）が、各系統内での異なる内容を示唆するものとしてもよい。また、このランプ表示部は、設定示唆履歴表示が行われるタイミングにおいても設定示唆演出と同様に表示させることで、設定示唆履歴表示としても機能させることができる。また、このランプ表示部を複数備えることで、複数回の設定示唆演出の実行履歴を示す設定示唆履歴表示として機能させることや、カテゴリ毎の設定示唆履歴表示として機能させることもできる。

【０４６８】

（特徴部１５６０Ｓに係る手段の説明）

以上の特徴部１５６０Ｓに関して、従来、例えば、特開２０１０－２００９０２（先行技術１）には、設定値を変更可能な遊技機において、変更前の設定値と変更後の設定値に応じて、可変表示の実行中において、キリン、ゾウ、ライオンのいずれかを表示することで設定値を示唆することが記載されている。しかしながら、上記した先行技術１では、設定値を示唆することが可能であるとしても、設定値を示唆する表示を見逃してしまうおそれもあり、必ずしも遊技の興趣を向上させることができるものではなかった。上記した特徴部１５６０Ｓ（第１の実施形態）に係る手段Ａ１の遊技機は、この問題を解決するものであり、

手段Ａ１の遊技機によれば、

設定変更操作に基づいて複数段階のうちいずれかの設定値に設定可能であり、設定された設定値に基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

設定された設定値に応じて異なる割合で、いずれの設定値に設定されているかを示唆する複数の設定示唆演出の中からいずれかを実行する設定示唆演出実行手段を備え、

前記設定示唆演出実行手段は、

第１の示唆を行う第１設定示唆演出を実行した後、当該第１の示唆とは異なる第２の示唆を行う第２設定示唆演出を実行するまでは、当該第１設定示唆演出を継続する（例えば、第１設定示唆演出が実行された後に第１設定示唆演出よりも優先度の高い第２設定示唆演出が実行されるまでは、設定示唆履歴情報が上書き更新されないことにより、第１設定示唆演出の実行履歴が継続表示される）、

ことを特徴とした。

この特徴によれば、第２設定示唆演出が実行されるまで第１設定示唆演出が継続されることにより、遊技者は継続して設定値の示唆（第１の示唆）を確認可能となるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４６９】

また、手段Ａ２の遊技機は、手段Ａ１の遊技機であって、

前記設定示唆演出実行手段は、

前記設定示唆演出として、設定値を示唆する系統が異なる複数種類の設定示唆演出（

例えば、図１０－２に示すＡ系統～Ｃ系統）を実行可能である、
ことを特徴とした。
この特徴によれば、複数種類の設定示唆演出のいずれが実行されるかに応じて設定値を示唆する系統が異なるので、遊技者は多角的に設定値を分析することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。
【０４７０】
また、手段Ａ３の遊技機は、手段Ａ１またはＡ２の遊技機であって、
前記設定示唆演出実行手段は、
遊技履歴に応じた所定タイミング（例えば、エンディング演出中や、はまり回数が所定値に達した可変表示）で前記設定示唆演出を実行する、
ことを特徴とした。
この特徴によれば、遊技を進行させることで遊技履歴に応じて設定示唆演出が実行されるので、遊技者が遊技を継続させる動機の一因となり、遊技の興趣を向上させることができる。
【０４７１】
また、手段Ａ４の遊技機は、手段Ａ１～Ａ３のいずれかの遊技機であって、
前記設定示唆演出実行手段は、
前記設定示唆演出の実行履歴である設定示唆履歴（例えば、設定示唆履歴表示１５６０Ｓ２０）を表示可能である、
ことを特徴とした。
この特徴によれば、設定示唆演出の実行履歴がわかるので、遊技者は過去に実行された設定示唆演出に基づいて多角的に設定値を分析することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。
【０４７２】
また、手段Ａ５の遊技機は、手段Ａ１～Ａ４のいずれかの遊技機であって、
遊技機の電源が遮断される際に、実行された前記設定示唆演出に関する情報を記憶する記憶手段を備え、、
前記設定示唆演出実行手段は、
遊技機の電源が投入されると、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて、前記設定示唆演出を実行可能である、
ことを特徴とした。
この特徴によれば、電源投入時に設定値の示唆が行われるので、遊技者の遊技動機を高めることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。
【０４７３】
また、手段Ａ６の遊技機は、手段Ａ４の遊技機であって、
前記設定示唆演出実行手段は、
新たに実行した前記設定示唆演出が示唆する内容が、前記設定示唆履歴として表示されている前記設定示唆演出が示唆する内容よりも遊技者にとって有利である（例えば、図１０－２に示す優先順位が高い）場合に、新たに実行した前記設定示唆演出の実行履歴を前記設定示唆履歴に上書き表示し、
新たに実行した前記設定示唆演出が示唆する内容が、前記設定示唆履歴として表示されている前記設定示唆演出が示唆する内容よりも遊技者にとって不利である（例えば、図１０－２に示す優先順位が低い）場合に、新たに実行した前記設定示唆演出の実行履歴を前記設定示唆履歴に上書き表示しない（例えば、図１０－１８参照）、
ことを特徴とした。
この特徴によれば、示唆する内容が有利である（例えば、高設定値を期待させる）設定示唆演出の履歴が残って表示されるので、遊技者の遊技動機（期待感）を高めることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。
【０４７４】
（特徴部１２１ＩＷに関する演出の説明）

次に、上記特徴部１２１ＩＷで説明したような、設定値を設定可能なパチンコ遊技機１において実行される第２の実施形態に係る演出（特徴部１２１ＩＷに係る演出）について説明する。

【０４７５】

（演出モード変更処理）

まず、本特徴部１２１ＩＷにおける演出制御手段の動作について説明する。図１１－１は、特徴部１２１ＩＷ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１２１ＩＷ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１２１ＩＷＳ２０１）、その後、ステップＳ７３の処理に戻る。

【０４７６】

本特徴部１２１ＩＷでは、演出モードＡ～演出モードＣの３種類の演出モードに制御可能であり、いずれの演出モードに制御されているかに応じて、例えば、画像表示装置５の背景画面が異なり、予告演出やリーチ演出に登場するキャラクタの種類が異なる。ステップ１２１ＩＷＳ２０１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。

【０４７７】

ステップ１２１ＩＷ２０１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。

【０４７８】

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

【０４７９】

（コマンド解析処理）

【０４８０】

図１１－２～図１１－４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。

【０４８１】

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確認する（ステップ１２１ＩＷＳ３０１）。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１２１ＩＷＳ

３０２）。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１２１ＩＷＳ３０３）。＋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。

【０４８２】

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１２１ＩＷＳ３０４）、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１２１ＩＷＳ３０５）。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１２１ＩＷＳ３０６）。

【０４８３】

なお、本特徴部１２１ＩＷ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。

【０４８４】

また、本特徴部１２１ＩＷ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１２１ＩＷＳ３０５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１２１ＩＷ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１２１ＩＷＳ３０５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。

【０４８５】

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１２１ＩＷ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。

【０４８６】

（初期出目設定）

本特徴部１２１ＩＷ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、復旧時のコマンド、設定変更処理終了コマンドおよび設定確認処理終了コマンドのいずれかを受信すると、画像表示装置５において、所定の初期出目（具体的には、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）。

【０４８７】
受信した演出制御コマンドが設定変更処理終了コマンドであれば（ステップ１２１ＩＷＳ３０７）、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１２１ＩＷＳ３０８）。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１２１ＩＷＳ３０９）。そして、ステップ１２１ＩＷＳ３１４に移行する。
【０４８８】
図１１－５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１２１ＩＷＳ３０９では、図１１－５（Ａ）に示す初期出目決定テーブルを用いて、設定値格納領域に格納されている設定値に応じた判定値の割り振りに従って乱数にもとづく抽選処理を行い、初期出目を決定する。図１１－５（Ａ）に示す初期出目決定テーブルでは、設定値「１」＜「２」＜「３」の順に、奇数初期出目に決定される割合が高くなっている。そのため、遊技開始前の画像表示装置５において、奇数初期出目が表示されていれば、設定変更が行われたこと、および偶数初期出目が表示されている場合と比較して有利な設定値に設定されていることが示唆されることになる。また、図１１－５（Ａ）に示すように、設定値「３」である場合にのみ特殊初期出目に決定される場合がある。そのため、遊技開始前の画像表示装置５において、特殊初期出目が表示されていれば、設定変更が行われたこと、および設定値「３」であることが確定することになる。このような構成により、遊技開始前のパチンコ遊技機１の状態に関心を持たせ、遊技店の営業時間のうち早い時間帯から遊技を行う動機を与えることができ、興趣を高めることができる。
【０４８９】
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１２１ＩＷＳ３１０）。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１１－５（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１２１ＩＷＳ３１１）。そして、ステップ１２１ＩＷＳ３１４に移行する。
【０４９０】
ステップ１２１ＩＷＳ３１０～Ｓ３１１の処理が実行されることによって、本特徴部１２１ＩＷでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードＡである場合には、最も不利な設定である設定値「１」であるものとして初期出目が決定される。図１１－５（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。
【０４９１】
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１２１ＩＷＳ３１２）。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１２１ＩＷＳ３１３）。そして、ステップ１２１ＩＷＳ３１４に移行する。

【０４９２】
図１１－５（Ｂ）は、演出モードＣ用の初期出目決定テーブルの一例を示す説明図である。図１１－５（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。
【０４９３】
ステップ１２１ＩＷＳ３１２～Ｓ３１３の処理が実行されることによって、本特徴部１２１ＩＷ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。
【０４９４】
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１２１ＩＷＳ３０９，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１２１ＩＷＳ３１４）。
【０４９５】
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１２１ＩＷＳ３１５）。
【０４９６】
ステップ１２１ＩＷＳ３１５の処理が実行されることによって、本特徴部１２１ＩＷ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。
【０４９７】
なお、演出モードＢで設定値コマンドを正常に受信できていなかった場合であっても、低い割合で奇数初期出目図柄を決定可能に構成してもよい。この場合、例えば、図１１－５（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。
【０４９８】
なお、本例では、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードＢである場合に一律に偶数初期出目を表示する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードＢである場合に、初期出目として「？？？」の図柄の組み合わせなど、設定値コマンドを正常に受信できなかったとき専用の初期出目を表示するように構成してもよい。そのように何らかの形式で設定値を全く示唆しない図柄の組み合わせを初期出目として表示するものであればよい。
【０４９９】
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かぎられない。例えば、ステップ１２１ＩＷＳ３０８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。
【０５００】
受信した演出制御コマンドが初期化指定コマンド、復旧時のコマンドおよび設定確認処理終了コマンドのいずれかであれば（ステップ１２１ＩＷＳ３１６）、すなわち設定変更

処理が実行されていない場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、初期出目を偶数初期出目に決定し、画像表示装置５において、偶数初期出目を表示する制御を行う（ステップ１２１ＩＷＳ３１７）。なお、本特徴部１２１ＩＷでは、設定変更処理が実行されていない場合には、初期出目は偶数初期出目に決定され、奇数初期出目に決定されることがないが、抽選により偶数初期出目と奇数初期出目とのいずれかに決定されるようにしてもよい。この場合には、設定値に応じて決定される割合が異なるようにしてもよい。

【０５０１】

受信した演出制御コマンドがＲＡＭ異常エラー報知コマンドであれば（ステップ１２１ＩＷＳ３１８）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＡＭエラー報知を実行する（ステップ１２１ＩＷＳ３１９）。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５において「ＲＡＭエラー異常が発生しています」などの文字表示を表示したり、スピーカ８Ｌ，８Ｒから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を所定のエラーパターンで発光させたりする制御を行う。なお、この場合、ＲＡＭエラー異常報知を行う際に、スピーカ８Ｌ，８Ｒから最大音量の音声やエラー音を音出力したり、遊技効果ランプ９やＬＥＤを最大輝度で発光（例えば、フルカラーＬＥＤの場合は白色で発光）させたりすることが望ましい。

【０５０２】

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１２１ＩＷＳ３２０）、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１２１ＩＷＳ３２１）。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１２１ＩＷＳ３２２）。

【０５０３】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンド（大当りとするか否かや小当りとするか否か、大当り種別、小当り種別を指定する演出制御コマンド）であれば（ステップ１２１ＩＷＳ３２３）、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１２１ＩＷＳ３２４）。

【０５０４】

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１２１ＩＷＳ３２５）、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１２１ＩＷＳ３２６）。

【０５０５】

受信した演出制御コマンドが大当り開始指定コマンド（大当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１２１ＩＷＳ３２７）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ１２１ＩＷＳ３２８）。

【０５０６】

受信した演出制御コマンドが大当り終了指定コマンド（大当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１２１ＩＷＳ３２９）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ１２１ＩＷＳ３３０）。

【０５０７】

受信した演出制御コマンドが図柄指定コマンド（始動入賞判定処理（ステップＳ１０１参照）で先読み判定された大当りとなるか否かや小当りとなるか否か、大当り種別、小当り種別の判定結果を指定する演出制御コマンド）であれば（ステップ１２１ＩＷＳ３３１）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した図柄指定コマンドを、ＲＡＭに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の空いている最初の格納領域に格納する（ステップ１２１ＩＷＳ３３２）。

【０５０８】

受信した演出制御コマンドが変動カテゴリコマンド（始動入賞判定処理（ステップＳ１

０１参照）で先読み判定された変動カテゴリ（変動パターン種別や変動パターン）の判定結果を指定する演出制御コマンド）であれば（ステップ１２１ＩＷＳ３３３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した変動カテゴリコマンドを、ＲＡＭに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域のうち最新の図柄指定コマンドが格納されている格納領域に格納する（ステップ１２１ＩＷＳ３３４）。

【０５０９】

受信した演出制御コマンドが第１保留記憶数加算指定コマンドであれば（ステップ１２１ＩＷＳ３３５）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した第１保留記憶数加算指定コマンドを、ＲＡＭに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域のうち最新の図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドが格納されている格納領域に格納する（ステップ１２１ＩＷＳ３３６）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の第１保留記憶表示領域において保留表示を１つ増加させ、第１保留記憶数表示を更新する（ステップ１２１ＩＷＳ３３７）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数保存領域に格納する第１保留記憶数の値を１加算する（ステップ１２１ＩＷＳ３３８）。

【０５１０】

受信した演出制御コマンドが第２保留記憶数加算指定コマンドであれば（ステップ１２１ＩＷＳ３３９）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した第２保留記憶数加算指定コマンドを、ＲＡＭに形成されている始動入賞時コマンド格納領域の各格納領域のうち最新の図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンドが格納されている格納領域に格納する（ステップ１２１ＩＷＳ３４０）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の第２保留記憶表示領域において保留表示を１つ増加させ、第２保留記憶数表示を更新する（ステップ１２１ＩＷＳ３４１）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２保留記憶数保存領域に格納する第２保留記憶数の値を１加算する（ステップ１２１ＩＷＳ３４２）。

【０５１１】

受信した演出制御コマンドが第１保留記憶数減算指定コマンドであれば（ステップ１２１ＩＷＳ３４３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の第１保留記憶表示領域における保留表示を１つ消去し、残りの保留表示を１つずつシフトして、第１保留記憶数表示を更新する（ステップ１２１ＩＷＳ３４４）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数保存領域に格納する第１保留記憶数の値を１減算する（ステップ１２１ＩＷＳ３４５）。

【０５１２】

受信した演出制御コマンドが第２保留記憶数減算指定コマンドであれば（ステップ１２１ＩＷＳ３４６）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の第２保留記憶表示領域における保留表示を１つ消去し、残りの保留表示を１つずつシフトして、第２保留記憶数表示を更新する（ステップ１２１ＩＷＳ３４７）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２保留記憶数保存領域に格納する第２保留記憶数の値を１減算する（ステップ１２１ＩＷＳ３４８）。

【０５１３】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した演出制御コマンドを格納したり、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットしたりする（ステップ１２１ＩＷＳ３４９）。そして、ステップ１２１ＩＷＳ３０１に移行する。

【０５１４】

なお、本特徴部１２１ＩＷ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）。

【０５１５】

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。

【０５１６】

（設定示唆演出）

本特徴部１２１ＩＷ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、大当り中（例えば、大当り遊技中）に実行される大当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１２１ＩＷでは、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出および大当り中示唆演出を、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＞大当り中示唆演出＞遊技前示唆演出の順や、大当り中示唆演出＞遊技中示唆演出＞遊技前示唆演出の順に示唆の信頼度が高くなるようにしてもよい。また、各設定示唆演出の実行割合を設定可能に構成してもよい。例えば、遊技機の管理者が、設定示唆演出のうちの一部（例えば、設定変更が行われたことが示唆される遊技前示唆演出や初期出目演出）もしくは全てを実行しない、または実行割合を低くする（もしくは高くする）ように設定変更できるようにしてもよい。例えば、電源投入後に設定画面が表示され、プッシュボタン３１Ｂ等の操作手段や、遊技機内部に設けられたスイッチ等の操作手段（管理者のみ操作可能）を操作することにより、設定示唆演出に関する設定を変更できるようにしてもよい。

【０５１７】

（先読予告設定処理）

また、本特徴部１２１ＩＷでは、初期出目演出や遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当り中示唆演出以外に、設定値を示唆可能な演出として、先読みゾーン演出やリーチ中示唆演出、演出ステージの変更による演出を実行可能である。

【０５１８】

図１１－６は、先読予告設定処理（ステップＳ１６１）を示すフローチャートである。先読予告設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、１セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信したか否かを確認する（ステップ１２１ＩＷＳ４０１）。具体的には、始動入賞時コマンド格納領域に１セットの図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンド（第１保留記憶数加算指定コマンドまたは第２保留記憶数加算指定コマンド）が新たに格納されているか否かを判定することによって確認できる。１セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していなければ、そのまま処理を終了する。

【０５１９】

１セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、新たに第１始動入賞口への始動入賞が発生した場合であるか否かを確認する（ステップ１２１ＩＷＳ４０２）。なお、第１始動入賞口への始動入賞が発生した場合であるか否かは、具体的には、新たに受信した保留記憶数加算指定コマンドが第１保留記憶数加算指定コマンドであるか否かを判定することによって確認できる。第１始動入賞口への始動入賞が発生した場合でなければ（すなわち、第２始動入賞口への始動入賞が発生した場合であれば）、そのまま処理を終了する。

【０５２０】
第１始動入賞口への始動入賞が発生した場合であれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数が２以上であるか否かを確認する（ステップ１２１ＩＷＳ４０３）。第１保留記憶数が２以上でなければ（すなわち、第１保留記憶数が１であれば）、そのまま処理を終了する。
【０５２１】
なお、本例では、ステップＩＷＳ４０２，Ｓ４０３の処理が実行されることによって、第１特別図柄の変動表示が２回以上にわたって実行される場合にのみ先読みゾーン演出が実行される場合があるように構成する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、第２特別図柄の変動表示が実行される場合であっても先読みゾーン演出を実行可能に構成したり、始動入賞後に１回の変動表示しか実行されない場合であっても先読みゾーン演出を実行可能に構成したりしてもよい。
【０５２２】
第１保留記憶数が２以上であれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先読みゾーン演出の実行中であることを示す先読みゾーン演出実行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１２１ＩＷＳ４０４）。先読みゾーン演出実行中フラグがセットされていれば（すなわち、既に先読みゾーン演出の実行中であれば）、そのまま処理を終了する。ステップ１２１ＩＷＳ４０４の処理が実行されることによって、本例では、既に先読みゾーン演出の実行中である場合には、重複して先読みゾーン演出を決定しないように構成している。
【０５２３】
先読みゾーン演出実行中フラグがセットされていなければ（すなわち、先読みゾーン演出の実行中でなければ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時コマンド格納領域に格納されている図柄指定コマンドのうち第１始動入賞口への入賞にもとづく全ての図柄指定コマンド（第１保留記憶数加算指定コマンドに対応付けて記憶されている全ての図柄指定コマンド）を抽出する（ステップ１２１ＩＷＳ４０５）。
【０５２４】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、抽出した図柄指定コマンドの中に先読み判定結果が大当りであることを示すものがあるか否かを確認する（ステップ１２１ＩＷＳ４０６）。大当りとなるものがあれば（すなわち、第１保留記憶の中に大当りとなるものがあれば）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先読みゾーン演出の有無を決定するためのテーブルとして、大当り用の先読みゾーン演出決定テーブルを選択する（ステップ１２１ＩＷＳ４０７）。大当りとなるものがなければ（すなわち、第１保留記憶の中に大当りとなるものがなければ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先読みゾーン演出の有無を決定するためのテーブルとして、はずれ用の先読みゾーン演出決定テーブルを選択する（ステップ１２１ＩＷＳ４０８）。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、選択した先読みゾーン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、先読みゾーン演出の有無を決定する（ステップ１２１ＩＷＳ４０９）。
【０５２５】
図１１－７は、先読みゾーン演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図１１－７（Ａ）は、大当り用の先読みゾーン演出決定テーブルの具体例を示している。また、図１１－７（Ｂ）は、はずれ用の先読みゾーン演出決定テーブルの具体例を示している。図１１－７に示すように、本例では、第１保留記憶の中に大当りとなるものがある場合には７０％の確率で先読みゾーン演出を実行することに決定し、第１保留記憶の中に大当りとなるものがない場合には１％の確率で先読みゾーン演出を実行することに決定する。
【０５２６】
なお、本例では、大当りか否かに応じて先読みゾーン演出の実行割合を異ならせる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、スーパーリーチの有無や種類に応じて先読みゾーン演出の実行割合を異ならせるように構成してもよい。また、例えば、擬

似連の有無や擬似連回数に応じて先読みゾーン演出の実行割合を異ならせるように構成してもよい。

【０５２７】

先読みゾーン演出を実行することに決定した場合には（ステップ１２１ＩＷＳ４１０のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先読みゾーン演出実行中フラグをセットする（ステップ１２１ＩＷＳ４１１）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先読みゾーン演出の実行回数をカウントするための先読みゾーン演出回数カウンタの値を０クリアする（ステップ１２１ＩＷＳ４１２）。なお、ステップ１２１ＩＷＳ４１１でセットされた先読みゾーン演出実行中フラグは、大当りが発生した際にリセットされ、先読みゾーン演出が終了される。また、本例では、４回の変動表示を実行しても大当りが発生しなかった場合には（先読みゾーン演出回数カウンタの値が４となった場合には）、その変動表示を終了するときに先読みゾーン演出実行中フラグがリセットされ、先読みゾーン演出が終了されるものとする。

【０５２８】

以上の処理が実行されることによって、本特徴部１２１ＩＷでは、新たな始動入賞が発生した場合に先読みゾーン演出の実行が決定される場合がある。そして、先読みゾーン演出の実行が決定されると、１つ目の変動表示が開始されるときに先読みゾーン演出が開始され、２つ目～４つ目の変動表示で大当りが発生すると設定値「１」～「３」であることが示唆される。

【０５２９】

なお、本例では、図柄指定コマンドで示される先読み判定結果にもとづいて先読みゾーン演出の有無を決定する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、変動カテゴリコマンドで示される先読み判定結果（例えば、スーパーリーチとなるか否か）にもとづいて先読みゾーン演出の有無を決定するように構成してもよい。

【０５３０】

また、本例では、先読みゾーン演出の実行が決定されると、一律に１つ目の変動表示が開始されるときに先読みゾーン演出が開始される場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、先読みゾーン演出の開始タイミングとして複数のタイミングを設けるようにしてもよい。この場合、例えば、先読予告設定処理において、先読みゾーン演出の実行を決定すると、さらに、先読みゾーン演出の開始タイミングを、１変動目、２変動目または３変動目のいずれのタイミングとするかを決定し、決定した開始タイミングから先読みゾーン演出を開始するように構成してもよい。

【０５３１】

（可変表示開始待ち処理）

図１１－８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１２１ＩＷＳ５０１）。

【０５３２】

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１２１ＩＷＳ５０２，ステップ１２１ＩＷＳ５０３）。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１２１ＩＷＳ５０４）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１２１ＩＷＳ５０５）、可変表示開始待ち処理を終了する。

【０５３３】

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１２１ＩＷＳ５０６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１２１ＩＷＳ５０７）。ステップ１２１ＩＷＳ５０７では、例えば、前回の可変表示（表示結果「ハズレ」）が終了したときにセットされたタイマ（例えば、３０秒間にセットされる）がタイムアウトした場合に、所定条件に合致すると判断する。また、タイマがセットされていない場

合（つまり電源投入後、変動表示が１回も実行されておらず、遊技開始前である場合）にも、所定条件に合致すると判断する。すなわち、可変表示が実行されずに所定期間経過した場合（かつ大当り遊技状態に制御されなかった場合）、または遊技開始前である場合に、所定条件が成立し、後述する処理により客待ちデモ演出が実行されることになる。

【０５３４】

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１２１ＩＷＳ５０８）。すなわち、ステップ１２１ＩＷＳ５０８では、未だ遊技が開始されていないか確認する。

【０５３５】

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１２１ＩＷＳ５０９）。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１２１ＩＷＳ５１０）。そして、ステップ１２１ＩＷＳ５１５に移行する。

【０５３６】

本特徴部１２１ＩＷ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。

【０５３７】

図１１－９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１２１ＩＷＳ５１０では、図１１－９（Ａ）に示す遊技前示唆演出決定テーブルを用いて、設定値格納領域に格納されている設定値に応じた判定値の割り振りに従って乱数にもとづく抽選処理を行い、遊技前示唆演出の実行の有無および演出態様を決定する。図１１－９（Ａ）の遊技前示唆演出決定テーブルは、設定値「１」＜「２」＜「３」の順に、遊技前示唆演出が実行される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。また、設定値「１」＜「２」＜「３」の順に第２演出態様に決定される割合が高くなるように判定値が割り当てられている。このような構成により、遊技前示唆演出が実行されること、また第１演出態様よりも第２演出態様により実行されることで、有利な設定値に設定されていることが示唆されることになる。また、遊技前示唆演出が実行されることで、電源投入時に設定変更が行われたことが示唆されることになる。また、図１１－９（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。

【０５３８】

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１２１ＩＷＳ５１１）。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１１－９（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１２１ＩＷＳ５１２）。そして、ステップ１２１ＩＷＳ５１５に移行する。

【０５３９】

ステップ１２１ＩＷＳ５１１～Ｓ５１２の処理が実行されることによって、本特徴部１

２１ＩＷでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードＡである場合には、最も不利な設定である設定値「１」であるものとして遊技前示唆演出の実行の有無および演出態様が決定される。図１１－９（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。

【０５４０】

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１２１ＩＷＳ５１３）。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１２１ＩＷＳ５１４）。そして、ステップ１２１ＩＷＳ５１５に移行する。

【０５４１】

図１１－９（Ｂ）は、演出モードＣ用の遊技前示唆演出決定テーブルの一例を示す説明図である。図１１－９（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。

【０５４２】

ステップ１２１ＩＷＳ５１３～Ｓ５１４の処理が実行されることによって、本特徴部１２１ＩＷ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。

【０５４３】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１２１ＩＷＳ５１０，Ｓ５１２，Ｓ５１４で実行決定した遊技前示唆演出を含む態様の客待ちデモ演出を実行する制御を行う（ステップ１２１ＩＷＳ５１５）。その後、可変表示開始待ち処理を終了する。

【０５４４】

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１２１ＩＷＳ５１６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。

【０５４５】

ステップ１２１ＩＷＳ５１３の処理が実行されることによって、本特徴部１２１ＩＷでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードＢである場合には、遊技前示唆演出を実行しないことにより、不利な設定値が設定されているにも関わらず遊技前示唆演出が実行されて遊技者を却って落胆させてしまう事態を低減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

【０５４６】

なお、演出モードＢで設定値コマンドを正常に受信できていなかった場合であっても、低い割合で遊技前示唆演出を実行可能に構成してもよい。この場合、例えば、図１１－９（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。

【０５４７】

なお、図１１－９（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。
【０５４８】
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。
【０５４９】
本特徴部１２１ＩＷ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。
【０５５０】
なお、本特徴部１２１ＩＷ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。
【０５５１】
例えば、図１１－９（Ｃ）は、復旧時のコマンドを受信したときに用いられる遊技前示唆演出決定テーブルである。図１１－９（Ａ）に示す遊技前示唆演出決定テーブルと、図１１－９（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。
【０５５２】
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１２１ＩＷＳ５１６）。その後、可変表示開始待ち処理を終了する。
【０５５３】
ステップ１２１ＩＷＳ５１６の処理が実行されると、例えば、画像表示装置５において、設定示唆演出（遊技中示唆演出や大当り中示唆演出）の実行回数や実行内容（実行時の演出態様）等を示す実行履歴情報が表示される態様の客待ちデモ演出が実行される。なお、ステップ１２１ＩＷＳ５１６の処理が実行されると、客待ちデ演出が実行され、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。
【０５５４】

本特徴部１２１ＩＷでは、ステップ１２１ＩＷＳ５０８～１２１ＩＷＳ５１５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１２１ＩＷＳ５１６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、興趣を高めることができる。なお、本特徴部１２１ＩＷ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。

【０５５５】

本特徴部１２１ＩＷ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。

【０５５６】

（可変表示開始設定処理）

図１１－１０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１２１ＩＷＳ６０１）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１２１ＩＷＳ６０１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１２１ＩＷＳ６０２）。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１２０によってステップ１２１ＩＷＳ６０２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１２１ＩＷＳ６０２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。

【０５５７】

ステップ１２１ＩＷＳ６０２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。

【０５５８】

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。

【０５５９】

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。

【０５６０】

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１２１ＩＷＳ６０２において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「２２３」や「４４５」のように、リーチとならないものの大当り図柄と１つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。

【０５６１】

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。

【０５６２】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、今回開始する変動表示がスーパーリーチを含むものであるか否かを確認する（ステップ１２１ＩＷＳ６０３）。なお、スーパーリーチを含む変動表示であるか否かは、具体的には、ステップ１２１ＩＷＳ６０１で読み出した変動パターンコマンドで指定される変動パターンを確認することにより判定できる。スーパーリーチを含む変動表示であれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチの種類を決定するためのスーパーリーチ種類決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、飾り図柄の変動表示中に発展させるスーパーリーチの種類を決定する（ステップ１２１ＩＷＳ６０４）。

【０５６３】

図１１－１１は、スーパーリーチ種類決定テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図１１－１１（Ａ）は、設定値「１」である場合に選択されるスーパーリーチ種類決定テーブルの具体例を示している。また、図１１－１１（Ｂ）は、設定値「２」である場合に選択されるスーパーリーチ種類決定テーブルの具体例を示している。また、図１１－１１（Ｃ）は、設定値「３」である場合に選択されるスーパーリーチ種類決定テーブルの具体例を示している。

【０５６４】

本例では、飾り図柄の変動表示中にスーパーリーチが実行される場合に、スーパーリーチＡ～Ｄの４種類のスーパーリーチに発展させることが可能である。本例では、図１１－１１（Ａ）に示すように、設定値「１」である場合には、スーパーリーチＢを実行すると決定する割合が最も高い。また、図１１－１１（Ｂ）に示すように、設定値「２」である場合には、スーパーリーチＣを実行すると決定する割合が最も高い。また、図１１－１１（Ｃ）に示すように、設定値「３」である場合には、スーパーリーチＤを実行すると決定する割合が最も高い。

【０５６５】

次いで、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応じて、スーパーリーチ中に表示するアイコンパターンを決定する（ステップ１２１ＩＷＳ６０５）。ステップ１２１ＩＷＳ６０５では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定値に応じてアイコンパターンを決定するためのアイコンパターン決定テーブルを選択し、選択したアイコンパターン決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、アイコンパターンを決定する。

【０５６６】

図１１－１２および図１１－１３は、アイコンパターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図１１－１２（Ａ）は、設定値「１」である場合に選択されるアイコンパターン決定テーブルの具体例を示している。また、図１１－１２（Ｂ）は、設定値「２」である場合に選択されるアイコンパターン決定テーブルの具体例を示している。また、図１１－１３（Ｃ）は、設定値「３」である場合に選択されるアイコンパターン決定テーブルの具体例を示している。

【０５６７】

本例では、飾り図柄の変動表示中にスーパーリーチの開始タイミングとなると、スーパーリーチＡ～Ｄのそれぞれに対応するパネル画像Ａ～ＤがスーパーリーチＡに対応するパネル画像Ａを先頭に重なった状態で表示される。そして、遊技者によるプッシュボタン３１Ｂの操作に従ってスーパーリーチＡに対応するパネル画像から順に消去されていき、最終的に先頭に表示されていたパネル画像に対応する種類のスーパーリーチに発展するような演出が実行される。

【０５６８】

なお、本例では、スーパーリーチＡを実行すると決定している場合には、プッシュボタン３１Ｂを操作してもパネル画像は消去されず、スーパーリーチＡに対応するパネル画像が先頭に表示されている状態のまま変化しない。また、スーパーリーチＢを実行すると決定している場合には、スーパーリーチＢに対応するパネル画像が先頭に表示されている状態となると、それ以上プッシュボタン３１Ｂを操作してもパネル画像は消去されず、スーパーリーチＢに対応するパネル画像が先頭に表示されている状態のまま変化しない。また、スーパーリーチＣを実行すると決定している場合には、スーパーリーチＣに対応するパネル画像が先頭に表示されている状態となると、それ以上プッシュボタン３１Ｂを操作してもパネル画像は消去されず、スーパーリーチＣに対応するパネル画像が先頭に表示されている状態のまま変化しない。

【０５６９】

また、本例では、スーパーリーチＢ～Ｄのそれぞれに対応するパネル画像Ｂ～Ｄにアイコン画像が表示される場合があり、最終的に先頭に表示されていたパネル画像に表示されるアイコン画像によって現在の設定値が示唆されることにより、リーチ中示唆演出が実行される。

【０５７０】

図１１－１２および図１１－１３に示すように、本例では、アイコンパターン１～９の９種類のアイコンパターンがある。アイコンパターン１は、パネル画像Ｂ～Ｄのいずれにもアイコン画像が表示されないパターンである。従って、アイコンパターン１に決定したということは、リーチ中示唆演出を実行しないことに決定したことになる。また、アイコンパターン２は、パネル画像Ｂ～Ｄのいずれにもアイコン画像「●」が表示されるパターンである。また、アイコンパターン３は、パネル画像Ｂ～Ｃにアイコン画像「●」が表示され、パネル画像Ｄにアイコン画像「▲」が表示されるパターンである。また、アイコンパターン４は、パネル画像Ｂにアイコン画像「●」が表示され、パネル画像Ｃ～Ｄにアイコン画像「▲」が表示されるパターンである。また、アイコンパターン５は、パネル画像Ｂにアイコン画像「●」が表示され、パネル画像Ｃにアイコン画像「▲」が表示され、パネル画像Ｄにアイコン画像「★」が表示されるパターンである。また、アイコンパターン６は、パネル画像Ｂ～Ｄのいずれにもアイコン画像「▲」が表示されるパターンである。また、アイコンパターン７は、パネル画像Ｂ～Ｃにアイコン画像「▲」が表示され、パネル画像Ｄにアイコン画像「★」が表示されるパターンである。また、アイコンパターン８は、パネル画像Ｂにアイコン画像「▲」が表示され、パネル画像Ｃ～Ｄにアイコン画像「★」が表示されるパターンである。また、アイコンパターン８は、パネル画像Ｂ～Ｄのいずれにもアイコン画像「★」が表示されるパターンである。

【０５７１】

本例では、図１１－１２（Ａ）に示すように、設定値「１」である場合には、パネル画像Ｂにアイコン画像「●」が表示されるアイコンパターン２～５の選択割合が比較的高い

（大当りの場合は合計で６０％の確率で選択され、はずれの場合は合計で５０％の確率で選択される）。従って、本例では、設定値「１」である場合にはスーパーリーチＢの実行割合が高いことから、最終的に先頭に表示されているパネルＢにアイコン画像「●」が表示されていれば、設定値「１」である確率が高く、設定値「１」が示唆されることになる。

【０５７２】

また、本例では、図１１－１２（Ｂ）に示すように、設定値「２」である場合には、パネル画像Ｃにアイコン画像「▲」が表示されるアイコンパターン４～７の選択割合が比較的高い（大当りの場合は合計で６０％の確率で選択され、はずれの場合は合計で５０％の確率で選択される）。従って、本例では、設定値「２」である場合にはスーパーリーチＣの実行割合が高いことから、最終的に先頭に表示されているパネルＣにアイコン画像「▲」が表示されていれば、設定値「２」である確率が高く、設定値「２」が示唆されることになる。

【０５７３】

また、本例では、図１１－１３（Ｃ）に示すように、設定値「３」である場合には、パネル画像Ｄにアイコン画像「★」が表示されるアイコンパターン５，７～９の選択割合が比較的高い（大当りの場合は合計で６０％の確率で選択され、はずれの場合は合計で５０％の確率で選択される）。従って、本例では、設定値「３」である場合にはスーパーリーチＤの実行割合が高いことから、最終的に先頭に表示されているパネルＤにアイコン画像「★」が表示されていれば、設定値「３」である確率が高く、設定値「３」が示唆されることになる。

【０５７４】

また、本例では、図１１－１２（Ａ）に示すように、設定値「１」である場合にアイコンパターン２が選択されると、大当りであることが確定するようになっている。従って、ある特定の設定値とアイコンパターンとの組み合わせ（本例では、設定値「１」とアイコンパターン２との組み合わせ）に対して、大当りに対する期待感を高めることができる。なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、設定値「１」である場合に、はずれとなる場合であっても、低い割合でアイコンパターン２が選択される場合があるように構成してもよい。

【０５７５】

また、本例では、図１１－１２（Ａ），（Ｂ）に示すように、設定値「１」や「２」である場合には、アイコンパターン９が選択される割合が１％と極めて低いのに対して、図１１－１３（Ｃ）に示すように、設定値「３」である場合には、アイコンパターン９が選択される割合が比較的高い（大当りの場合は３０％の確率で選択され、はずれの場合は２０％の確率で選択される）。そのため、本例では、スーパーリーチにおいてパネル画像Ｂ～Ｄの全てにアイコン画像「★」が表示された場合には、設定値「３」であることに対する期待度が高くなる。従って、ある特定の設定値とアイコンパターンとの組み合わせ（本例では、設定値「３」とアイコンパターン９との組み合わせ）に対して、高有利度の設定値に対する期待感を高めることができる。なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、アイコンパターン９が選択された場合には、設定値「３」であることが確定するように構成してもよい。

【０５７６】

なお、本例では、ある特定の設定値とアイコンパターンとの組み合わせによって設定値に対する期待度が異なるものの例として、設定値「３」とアイコンパターン９との組み合わせに対して、設定値「３」に対する期待度が高くなる場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、設定値「１」に対する期待度が高くなる設定値「１」とアイコンパターンとの組み合わせを設けたり、設定値「２」に対する期待度が高くなる設定値「２」とアイコンパターンとの組み合わせを設けたりしてもよい。

【０５７７】

また、本例では、スーパーリーチにおいてアイコン画像を表示してリーチ中示唆演出を

実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、左中右の全ての飾り図柄が同じ図柄で揃った状態で３つ全ての飾り図柄が回転する全回転リーチにおいてリーチ中示唆演出を実行するように構成してもよい。また、この場合、例えば、ある特定の設定値と全回転リーチとの組み合わせに対して、高有利度の設定値に対する期待感が高くなるように構成してもよい。

【０５７８】

また、アイコンパターンの種類は、本例で示したアイコンパターン１～９に限定されない。例えば、本例では、アイコンパターン２～９のように、パネル画像Ａ以外の３つのパネル画像Ｂ～Ｄの全てにアイコン画像が表示される場合を示しているが、必ずしもパネル画像Ｂ～Ｄの全てにアイコン画像が表示される必要はなく、パネル画像Ｂ～Ｄのうちのいずれか１つまたは２つのパネル画像にのみアイコン画像が表示されるアイコンパターンがあるように構成してもよい。

【０５７９】

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１２１ＩＷＳ６０６）。

【０５８０】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先読みゾーン演出実行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１２１ＩＷＳ６０７）。先読みゾーン演出実行中フラグがセットされていれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、今回開始する変動表示が第１特別図柄の変動表示であるか否かを確認する（ステップ１２１ＩＷＳ６０８）。なお、第１特別図柄の変動表示を開始する場合であるか否かは、例えば、変動表示の開始時に送信される第１図柄変動指定コマンド（第１特別図柄の変動表示を開始することを指定する演出制御コマンド）を受信したか否かを確認することにより判定できる。第１特別図柄の変動表示を開始する場合であれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先読みゾーン演出回数カウンタの値を１加算する（ステップ１２１ＩＷＳ６０９）。

【０５８１】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、加算後の先読みゾーン演出回数カウンタの値が１であるか否かを確認する（ステップ１２１ＩＷＳ６１０）。先読みゾーン演出回数カウンタの値が１であれば（すなわち、１変動目の先読みゾーン演出を実行する場合であれば）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先読みゾーン演出パターンとして初回演出パターンを決定する（ステップ１２１ＩＷＳ６１１）。そして、ステップ１２１ＩＷＳ６１６に移行する。

【０５８２】

先読みゾーン演出回数カウンタの値が１でなければ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、今回の変動表示が大当りとなるものであるか否かを確認する（ステップ１２１ＩＷＳ６１２）。なお、大当りとなる変動表示であるか否かは、例えば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドを確認することにより判定できる。大当りとなる変動表示であれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先読みゾーン演出パターンを決定するためのテーブルとして、先読みゾーン演出回数カウンタの値に応じた大当り用先読みゾーン演出パターン決定テーブルを選択する（ステップ１２１ＩＷＳ６１３）。また、大当りとなる変動表示でなければ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先読みゾーン演出パターンを決定するためのテーブルとして、先読みゾーン演出回数カウンタの値に応じたはずれ用先読みゾーン演出パターン決定テーブルを選択する（ステップ１２１ＩＷＳ６１４）。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、選択した先読みゾーン演出パターン決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、先読みゾーン演出パターンを決定する（ステップ１２１ＩＷＳ６１５）。

【０５８３】

図１１－１４は、先読みゾーン演出パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図１１－１４（Ａ）は、先読みゾーン演出カウンタの値が２である場合（２変動目の先読みゾーン演出を実行する場合）の大当り用先読みゾーン演出パターン決定テ

ーブルの具体例を示している。また、図１１－１４（Ｂ）は、先読みゾーン演出カウンタの値が２である場合（２変動目の先読みゾーン演出を実行する場合）のはずれ用先読みゾーン演出パターン決定テーブルの具体例を示している。また、図１１－１４（Ｃ）は、先読みゾーン演出カウンタの値が３である場合（３変動目の先読みゾーン演出を実行する場合）の大当り用先読みゾーン演出パターン決定テーブルの具体例を示している。また、図１１－１４（Ｄ）は、先読みゾーン演出カウンタの値が３である場合（３変動目の先読みゾーン演出を実行する場合）のはずれ用先読みゾーン演出パターン決定テーブルの具体例を示している。また、図１１－１４（Ｅ）は、先読みゾーン演出カウンタの値が４である場合（４変動目の先読みゾーン演出を実行する場合）の大当り用先読みゾーン演出パターン決定テーブルの具体例を示している。また、図１１－１４（Ｆ）は、先読みゾーン演出カウンタの値が４である場合（４変動目の先読みゾーン演出を実行する場合）のはずれ用先読みゾーン演出パターン決定テーブルの具体例を示している。

【０５８４】

図１１－１４に示すように、本例では、先読みゾーン演出パターンとして、先読みゾーン演出パターン１～３の３種類がある。先読みゾーン演出パターン１は、今回の変動表示で大当りとなれば設定値「１」であることを示唆するパターンである。また、先読みゾーン演出パターン２は、今回の変動表示で大当りとなれば設定値「２」であることを示唆するパターンである。また、先読みゾーン演出パターン３は、今回の変動表示で大当りとなれば設定値「３」であることを示唆するパターンである。

【０５８５】

図１１－１４に示すように、本例では、先読みゾーン演出カウンタの値が２である場合（２変動目の先読みゾーン演出を実行する場合）に、設定値「１」であり大当りとなる場合に先読みゾーン演出パターン１を８０％の高い割合で選択する。また、先読みゾーン演出カウンタの値が３である場合（３変動目の先読みゾーン演出を実行する場合）に、設定値「２」であり大当りとなる場合に先読みゾーン演出パターン２を８０％の高い割合で選択する。また、先読みゾーン演出カウンタの値が４である場合（４変動目の先読みゾーン演出を実行する場合）に、設定値「３」であり大当りとなる場合に先読みゾーン演出パターン３を８０％の高い割合で選択する。従って、本例では、２変動目の先読みゾーン演出で設定値「１」が示唆されて大当りとなった場合には設定値「１」である精度が高く、３変動目の先読みゾーン演出で設定値「２」が示唆されて大当りとなった場合には設定値「２」である精度が高く、４変動目の先読みゾーン演出で設定値「３」が示唆されて大当りとなった場合には設定値「３」である精度が高くなるように構成されている。

【０５８６】

なお、先読みゾーン演出パターン決定テーブルの構成は、本例で示したものにかぎられない。例えば、今回の変動表示が先読みゾーン演出の予告対象の変動表示であるか否かに応じて、異なる先読みゾーン演出パターン決定テーブルを用いるように構成したり、判定値の振り分けを異ならせるように構成したりしてもよい。この場合、例えば、今回の変動表示が先読みゾーン演出の予告対象の変動表示である場合には、今回の変動表示がはずれであれば、設定値「３」を示唆する先読みゾーン演出パターン３など高設定を示唆するパターンが選択されやすくなるように構成してもよい。

【０５８７】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン、および先読みゾーン演出やリーチ中示唆演出、遊技中示唆演出の実行が決定されている場合であれば、先読みゾーン演出（例えば、先読みゾーン演出パターン）やリーチ中示唆演出（例えば、アイコンパターン）、遊技中示唆演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ１２１ＩＷＳ６１６）。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１２１ＩＷＳ６１７）。

【０５８８】

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。

【０５８９】

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。

【０５９０】

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１２１ＩＷＳ６１８）。

【０５９１】

なお、この特徴部１２１ＩＷ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。

【０５９２】

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１２１ＩＷＳ６１９）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時コマンド格納領域の格納領域に格納されている始動入賞時のコマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、および保留記憶数加算指定コマンド）を１つ削除し、始動入賞時コマンド格納領域の内容をシフトする（ステップ１２１ＩＷＳ６２０）。

【０５９３】

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１２１ＩＷＳ６２１）、可変表示開始設定処理を終了する。

【０５９４】

（遊技中示唆演出決定処理）

図１１－１５は、遊技中示唆演出決定処理（ステップ１２１ＩＷＳ６０６）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１２１ＩＷＳ７０１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１２１ＩＷＳ７０２）、特別期間中ではない場合（ステップ１２１ＩＷＳ７０１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１２１ＩＷＳ７０３）。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１２１ＩＷＳ７０１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。
【０５９５】
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１２１ＩＷＳ７０４）。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１２１ＩＷＳ７０５）。
【０５９６】
図１１－１６（Ａ）は、特別期間において用いられる第１遊技中示唆演出決定テーブルを示す説明図であり、図１１－１６（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。
【０５９７】
図１１－１６（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。
【０５９８】
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。
【０５９９】
また、図１１－１６（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。
【０６００】
また、図１１－１６（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。
【０６０１】
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１２１ＩＷＳ７０６）。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１２１ＩＷＳ７０７）。
【０６０２】
ステップ１２１ＩＷＳ７０６～Ｓ７０７の処理が実行されることによって、本特徴部１２１ＩＷでは、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合であって演出モードＡである場合には、最も不利な設定である設定値「１」であるものとして遊技中示唆演出の実行の有無および演出態様が決定される。図１１－１６（Ａ），（Ｂ）に示すように、設定値「１」に対しては、遊技中示唆演出を実行すると決定する割合自体が低いとともに、第２演出態様と決定される割合が最も低く、第３演出態様と決定される場合はない。そのように構成することによって、不利な設定値が設定されているにも関わらず第２演出態様や第３演出態様により遊技中示唆演出が実行されて遊技者を却って落胆させてしまう事態を低

減し、遊技に対する興趣の低下を防止できるようにしている。

【０６０３】

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１２１ＩＷＳ７０８）。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１２１ＩＷＳ７０９）。

【０６０４】

図１１－１６（Ｃ）は、演出モードＣ用の遊技中示唆演出決定テーブルの一例を示す説明図である。図１１－１６（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。

【０６０５】

ステップ１２１ＩＷＳ７０８～Ｓ７０９の処理が実行されることによって、本特徴部１２１ＩＷ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。

【０６０６】

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。

【０６０７】

ステップ１２１ＩＷＳ７０８の処理が実行されることによって、本特徴部１２１ＩＷ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。

【０６０８】

なお、演出モードＢで設定値コマンドを正常に受信できていなかった場合であっても、低い割合で遊技中示唆演出を実行可能に構成してもよい。この場合、例えば、図１１－１６（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。

【０６０９】

なお、図１１－１６（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。

【０６１０】

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。

【０６１１】

本特徴部１２１ＩＷ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。

【０６１２】

なお、本特徴部１２１ＩＷでは、特別期間と非特別期間とで、共通の態様（例えば、第１演出態様）の遊技中示唆演出を実行可能に構成されているが、このような構成に限らず、異なる態様の遊技中示唆演出を実行可能としてもよい。例えば、特別期間と非特別期間とで、ミニキャラＡのサイズや色等が異なるようにしてもよい。

【０６１３】

また、本特徴部１２１ＩＷ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。

【０６１４】

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。

【０６１５】

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。

【０６１６】

また、例えば、表示結果が大当りとなる変動パターンと、表示結果が大当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。

【０６１７】

（可変表示中演出処理）

図１１－１７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中演出処理（ステップＳ１７２）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、プロセスタイマの値を１減算するとともに（ステップ１２１ＩＷＳ８０１）、変動時間タイマの値を１減算する（ステップ１２１ＩＷＳ８０２）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ１２１ＩＷＳ８０３）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、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（ステップ１２１ＩＷＳ８０４）。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および音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する（ステップ１２１ＩＷＳ８０５）。

【０６１８】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチの実行中であるか否かを確認する

（ステップ１２１ＩＷＳ８０６）。なお、スーパーリーチの実行中であるか否かは、例えば、可変表示開始設定処理のステップ１２１ＩＷＳ６１９でセットされる変動時間タイマの値を確認することによって判定できる。スーパーリーチの実行中であれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プッシュボタン３１Ｂからの検出信号を入力したか否かを確認する（ステップ１２１ＩＷＳ８０７）。プッシュボタン３１Ｂからの検出信号を入力していれば（すなわち、プッシュボタン３１Ｂがオン状態となっていれば）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プッシュボタン３１Ｂの操作回数（連打回数）をカウントするための操作回数カウンタの値を１加算する（ステップ１２１ＩＷＳ８０８）。

【０６１９】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチの種類をスーパーリーチＡに決定した場合であるか否かを確認する（ステップ１２１ＩＷＳ８０９）。スーパーリーチＡに決定した場合であれば、そのままステップ１２１ＩＷＳ８１８に移行する。スーパーリーチＡに決定した場合でなければ（すなわち、スーパーリーチＢ～Ｄに決定した場合であれば）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、操作回数カウンタの値が１となっているか否かを確認する（ステップ１２１ＩＷＳ８１０）。操作回数カウンタの値が１となっていれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５にスーパーリーチＡに対応するパネル画像Ａが表示されていれば、パネル画像Ａを消去する制御を行う（ステップ１２１ＩＷＳ８１１）。

【０６２０】

ステップ１２１ＩＷＳ８０９～Ｓ８１１の処理が実行されることによって、スーパーリーチＢ～Ｄに決定されている場合には、画像表示装置５にパネル画像Ａ～Ｄが重なった状態で表示が開始された後、プッシュボタン３１Ｂが１回操作されたことにもとづいてパネル画像Ａが消去される。

【０６２１】

操作回数カウンタの値が１でなければ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチの種類をスーパーリーチＢに決定した場合であるか否かを確認する（ステップ１２１ＩＷＳ８１２）。スーパーリーチＢに決定した場合であれば、そのままステップ１２１ＩＷＳ８１８に移行する。スーパーリーチＢに決定した場合でなければ（すなわち、スーパーリーチＣ～Ｄに決定した場合であれば）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、操作回数カウンタの値が第１所定数（例えば、１０）となっているか否かを確認する（ステップ１２１ＩＷＳ８１３）。操作回数カウンタの値が第１所定数となっていれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５にスーパーリーチＢに対応するパネル画像Ｂが表示されていれば、パネル画像Ｂを消去する制御を行う（ステップ１２１ＩＷＳ８１４）。

【０６２２】

ステップ１２１ＩＷＳ８１２～Ｓ８１４の処理が実行されることによって、スーパーリーチＣ～Ｄに決定されている場合には、画像表示装置５にパネル画像Ａ～Ｄが重なった状態で表示が開始され、パネル画像Ａが消去された後、さらにプッシュボタン３１Ｂが第１所定数（例えば、１０回）連打操作されたことにもとづいてパネル画像Ｂが消去される。

【０６２３】

操作回数カウンタの値が第１所定数でもなければ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチの種類をスーパーリーチＣに決定した場合であるか否かを確認する（ステップ１２１ＩＷＳ８１５）。スーパーリーチＣに決定した場合であれば、そのままステップ１２１ＩＷＳ８１８に移行する。スーパーリーチＣに決定した場合でなければ（すなわち、スーパーリーチＤに決定した場合であれば）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、操作回数カウンタの値が第２所定数（例えば、２０）となっているか否かを確認する（ステップ１２１ＩＷＳ８１６）。操作回数カウンタの値が第２所定数となっていれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５にスーパーリーチＣに対応するパネル画像Ｃが表示されていれば、パネル画像Ｃを消去する制御を行う（ステップ１２１ＩＷＳ８１７）。

【０６２４】

ステップ１２１ＩＷＳ８１５～Ｓ８１７の処理が実行されることによって、スーパーリーチＤに決定されている場合には、画像表示装置５にパネル画像Ａ～Ｄが重なった状態で

表示が開始され、パネル画像Ａおよびパネル画像Ｂが消去された後、さらにプッシュボタン３１Ｂが第２所定数（例えば、２０回）連打操作されたことにもとづいてパネル画像Ｃが消去される。

【０６２５】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ中の操作有効期間を終了したか否かを確認する（ステップ１２１ＩＷＳ８１８）。なお、操作有効期間を終了したか否かは、例えば、可変表示開始設定処理のステップ１２１ＩＷＳ６１９でセットされた変動時間タイマの値を確認することにより判定できる。操作有効期間を終了していなければ、そのままステップ１２１ＩＷＳ８２６に移行する。操作有効期間を終了していれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、操作回数カウンタの値が１以上であるか否かを確認する（ステップ１２１ＩＷＳ８１９）。操作回数カウンタの値が１以上でなければ（操作回数カウンタの値が０であれば（すなわち、スーパーリーチ中の操作有効期間内にプッシュボタン３１Ｂを１回も操作していなければ））、そのままステップ１２１ＩＷＳ８２４に移行する。

【０６２６】

操作回数カウンタの値が１以上であれば（すなわち、スーパーリーチ中の操作有効期間内にプッシュボタン３１Ｂを少なくとも１回でも操作していれば）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチの種類としてスーパーリーチＣと決定した場合であるか否かを確認する（ステップ１２１ＩＷＳ８２０）。スーパーリーチＣと決定した場合であれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５に依然としてパネル画像Ｂが表示されていれば、強制的にパネル画像Ｂを消去する制御を行う（ステップ１２１ＩＷＳ８２１）。なお、ステップ１２１ＩＷＳ８１９でＹと判定したことは、プッシュボタン３１Ｂを少なくとも１回は操作したのであるから、この段階において少なくともパネル画像Ａは消去されている筈である。

【０６２７】

スーパーリーチＣと決定した場合でなければ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチの種類としてスーパーリーチＤと決定した場合であるか否かを確認する（ステップ１２１ＩＷＳ８２２）。スーパーリーチＤと決定した場合であれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５に依然としてパネル画像Ｂやパネル画像Ｃが表示されていれば、強制的にパネル画像Ｂやパネル画像Ｃを消去する制御を行う（ステップ１２１ＩＷＳ８２３）。なお、ステップ１２１ＩＷＳ８１９でＹと判定したことは、プッシュボタン３１Ｂを少なくとも１回は操作したのであるから、この段階において少なくともパネル画像Ａは消去されている筈である。

【０６２８】

一方、スーパーリーチＤと決定した場合でもなければ（すなわち、スーパーリーチＡまたはスーパーリーチＢと決定した場合であれば）、そのままステップ１２１ＩＷＳ８２４に移行する。

【０６２９】

ステップ１２１ＩＷＳ８１９～Ｓ８２３の処理が実行されることによって、本例では、スーパーリーチＣやスーパーリーチＤに決定されている場合に、遊技者がプッシュボタン３１Ｂを第１所定数や第２所定数まで操作せず、パネル画像Ｂやパネル画像Ｃが依然として表示されている場合には、強制的にパネル画像Ｃやパネル画像Ｄが先頭に表示されている状態とされる。例えば、スーパーリーチＣと決定されている場合であれば強制的にパネル画像Ｃが先頭に表示されている状態とされ、スーパーリーチＤと決定されている場合であれば強制的にパネル画像Ｄが先頭に表示されている状態とされる。一方、スーパーリーチＢ～Ｄと決定されている場合に、遊技者がプッシュボタン３１Ｂを１回も操作しなかった場合には（この場合、パネル画像Ａが依然として先頭に表示されている状態である）、パネル画像Ａが先頭に表示されている状態のまま変化させない。

【０６３０】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５において先頭に表示されているパネル画像に対応するスーパーリーチに応じたプロセステーブルに切り替える（ステップ１

２１ＩＷＳ８２４）。例えば、パネル画像Ａが先頭に表示されている場合にはスーパーリーチＡに応じたプロセスデータに切り替え、パネル画像Ｂが先頭に表示されている場合にはスーパーリーチＢに応じたプロセスデータに切り替え、パネル画像Ｃが先頭に表示されている場合にはスーパーリーチＣに応じたプロセスデータに切り替え、パネル画像Ｄが先頭に表示されている場合にはスーパーリーチＤに応じたプロセスデータに切り替える。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマを再スタートさせる（ステップ１２１ＩＷＳ８２５）。

【０６３１】

その後、ステップ１２１ＩＷＳ８２４で切り替えられたプロセスデータに従って次回以降のタイマ割込のタイミングでステップ１２１ＩＷＳ８０５の処理が実行されることによって、スーパーリーチＡ～Ｄに発展する演出が実行される。

【０６３２】

なお、操作回数カウンタの値は、例えば、その後、スーパーリーチを終了するや変動表示を終了するときに、０クリアするように構成すればよい。

【０６３３】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動時間タイマがタイムアウトしていれば（ステップ１２１ＩＷＳ８２６）、演出プロセスフラグの値を“３”に更新し（ステップ１２１ＩＷＳ８２７）、可変表示中演出処理を終了する。

【０６３４】

（大当り中演出決定処理）

図１１－１９は、大当り中演出決定処理の一例を示すフローチャートである。大当り中演出決定処理は、大当り開放前処理（ステップＳ１１４）内において実行される。大当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１２１ＩＷＳ９０１）。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１２１ＩＷＳ９０２）。そして、ステップ１２１ＩＷＳ９０７に移行する。

【０６３５】

ステップＳ１２１ＩＷＳ９０２では、遊技開始時点から変動表示が特定回（本例では１００回）実行されるまでの期間（以下、特定期間ともいう）である場合には、図１１－２０（Ａ）に示す第１大当り中示唆演出決定テーブルを選択し、特定期間中ではない場合には、図１１－２０（Ｂ）に示す第２大当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指しているが、これに限らず、例えば、前回の連荘の終了後、最初の変動表示が開始された時点であってもよいし、客待ちデモ演出の終了後、最初の変動表示が開始された時点であってもよい。また、この特徴部１２１ＩＷ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り中示唆演出決定テーブルを用いるようにしてもよい。

【０６３６】

図１１－２０（Ａ），（Ｂ）に示す第１，第２大当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。
【０６３７】
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１２１ＩＷの構成に限らず、大当り中示唆演出（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。
【０６３８】
また、図１１－２０（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。
【０６３９】
本特徴部１２１ＩＷでは、大当り中示唆演出が第３演出態様により実行されると、例えば、図１１－２１（Ａ１）に示すように、画像表示装置５において、大当りとなる飾り図柄が停止表示された後に、図１１－２１（Ｂ１）に示すように、セリフＣ画像（「高設定！？」）１２１ＩＷ１０２が表示される。
【０６４０】
また、大当り中示唆演出が第４演出態様により実行されると、例えば、図１１－２１（Ａ１）に示すように、画像表示装置５において、大当りとなる飾り図柄が停止表示された後に、図１４－９（Ｃ１）に示すように、セリフＤ画像（「高設定確定」）１２１ＩＷ１０５が表示される。
【０６４１】
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１２１ＩＷＳ９０３）。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、選択した大当り中示唆演出決定テーブルを用いて、大当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１２１ＩＷＳ９０４）。そして、ステップ１２１ＩＷＳ９０７に移行する。
【０６４２】
ステップ１２１ＩＷＳ９０３～Ｓ９０４の処理が実行されることによって、本特徴部１２１ＩＷ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り中示唆演出の実行の有無および演出態様が決定される。図１１－２０（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。
【０６４３】
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１２１ＩＷＳ９０５）。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用の大当り中示唆演出決定テーブルを用いて、大当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１２１ＩＷＳ９０６）。そして、ステップ１２１ＩＷＳ９０７に移行する。

【０６４４】

図１１－２０（Ｃ）は、演出モードＣ用の大当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１１－２０（Ｃ）に示すように、演出モードＣ用の大当り中示唆演出決定テーブルでは、大当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。

【０６４５】

ステップ１２１ＩＷＳ９０５～Ｓ９０６の処理が実行されることによって、本特徴部１２１ＩＷ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。

【０６４６】

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１２１ＩＷＳ９０７に移行する。すなわち、演出モードＢである場合には、大当り中示唆演出を実行しないように制限する。

【０６４７】

ステップ１２１ＩＷＳ９０５の処理が実行されることによって、本特徴部１２１ＩＷ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。

【０６４８】

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１１－２０（Ａ），（Ｂ）に示す大当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。

【０６４９】

なお、図１１－２０（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。

【０６５０】

また、図１１－２０（Ａ）に示す例では、特定期間に大当りとなったときには、必ず大当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１１－２０（Ｂ）に示す例では、設定値に関わらず、大当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。

【０６５１】

また、本特徴部１２１ＩＷでは、特定期間に大当りとなったときに、設定示唆演出として大当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。

【０６５２】
本特徴部１２１ＩＷでは、設定値に応じて異なる割合で大当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。
【０６５３】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、役物演出の実行の有無を決定する（ステップ１２１ＩＷＳ９０７）。
【０６５４】
ここでは、例えば、図１１－２１（Ａ１）に示すように、画像表示装置５の上方に、可動部材１２１ＩＷ１０１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１１－２１（Ｂ２）に示すように、可動部材１２１ＩＷ１０１が画像表示装置５の前面に移動する制御が行われる。
【０６５５】
図１１－２１（Ａ１），（Ｂ２）に示すように、役物演出が実行されると、可動部材１２１ＩＷ１０１が画像表示装置５の前面に移動するため、画像表示装置５において大当り中示唆演出によりセリフ画像が表示される位置が視認しづらくなる。本特徴部１２１ＩＷでは、大当り中示唆演出と役物演出とは、大当り遊技におけるファンファーレ期間のうちの異なるタイミングで実行されるため、実際に画像表示装置５の前面に移動した可動部材１２１ＩＷ１０１が、大当り中示唆演出により表示されているセリフ画像を覆い隠すことはない。しかし、ファンファーレ期間中に、役物演出により可動部材１２１ＩＷ１０１が動作すると、可動部材１２１ＩＷ１０１に遊技者の注意が向いて、大当り中示唆演出により表示されているセリフ画像を見落としてしまうおそれがある。そこで、ステップ１２１ＩＷＳ９０７では、図１１－２０（Ｄ）に示す役物演出決定テーブルを用いることによって、大当り中示唆演出が実行されるときには、役物演出が実行されないように構成されている。このような構成により、大当り中示唆演出が認識しづらくなって興趣を低下させてしまうことを防止することができる。また、このような構成により、大当り中示唆演出と役物演出とが同じタイミングで実行されるものであっても、大当り中示唆演出が認識しづらくなることを防止することができる。
【０６５６】
なお、大当り中示唆演出の実行が決定されているときには、大当り中示唆演出と役物演出とのいずれかの実行タイミングを変えて（例えば、役物演出をファンファーレ期間に行い、大当り中示唆演出をエンディング期間に行う）、大当り中示唆演出が認識しづらくなることを防止するようにしてもよい。また、大当り中示唆演出の実行が決定されているときには、可動部材１２１ＩＷ１０１の動作態様を変化させて（例えば、大当り中示唆演出によるセリフ画像と重なる位置で停止しないように制御して）、または大当り中示唆演出によるセリフ画像の表示位置を変更して、大当り中示唆演出が認識しづらくなることを防止するようにしてもよい。また、大当り中示唆演出の実行が決定されている場合には、役物演出の実行割合を低下させることにより、役物演出の実行を制限するようにしてもよい。また、特定期間のみ、役物演出の実行を制限するようにしてもよい。また、図１１－２０（Ｄ）に示す例に限らず、大当り中示唆演出が実行されるときにも、低い割合で役物演出が実行されることがあるようにしてもよい。
【０６５７】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、役物演出を実行しない場合には（ステップ１２１ＩＷＳ９０８のＮ）、導光板演出の有無を決定する（ステップ１２１ＩＷＳ９０９）。
【０６５８】
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１２１ＩＷ１０３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１２

１ＩＷ１０３は、発光体によって導光板１２１ＩＷ１０３の端面から導光板１２１ＩＷ１０３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１２１ＩＷ１０３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１１－２１（Ｂ３）に示すように、導光板１２１ＩＷ１０３に設けられた反射部から遊技機の前面に光が出射され、「大当り」の文字が現れる。また、導光板演出の実行中は、画像表示装置５に表示されている画像を視認しづらくなる。

【０６５９】

ステップ１２１ＩＷＳ９０９では、図１１－２０（Ｅ）に示す導光板演出決定テーブルを用いることによって、大当り中示唆演出の有無、実行される場合の演出態様に応じて、異なる割合により導光板演出が実行される。具体的には、第１演出態様の大当り中示唆演出が実行されるときに、導光板演出が実行される割合が高く、第２演出態様、第３演出態様および第４演出態様の大当り中示唆演出が実行されるときに、導光板演出が実行される割合が低くなるように構成されている。すなわち、有利な設定値であることが示唆されない演出態様の大当り中示唆演出が実行されるときには、導光板演出が実行される割合が高く、大当り中示唆演出が視認しづらくするように構成されている。例えば、図１１－２１（Ｂ４）に示すように、第１演出態様の大当り中示唆演出によりセリフＡ画像（「設定は・・・」）１２１ＩＷ１０４が表示されているときに、導光板演出が実行されると、セリフＡ画像が視認しづらくなる。このような構成により、遊技者にとって望ましくない演出態様の大当り中示唆演出により、却って遊技興趣を低下させてしまうことを抑えることができる。なお、第２演出態様、第３演出態様および第４演出態様の大当り中示唆演出が実行されるときには、大当り中示唆演出と導光板演出とのいずれかの実行タイミングを変更する（例えば、導光板演出をファンファーレ期間に行い、大当り中示唆演出をエンディング期間に行う）ようにしてもよい。

【０６６０】

次に、先読みゾーン演出の演出態様について説明する。図１１－２３および図１１－２４は、先読みゾーン演出の演出態様を説明するための説明図である。なお、図１１－２３および図１１－２４において、（Ａ）（Ｂ）（Ｃ）・・・の順に演出態様が推移するものとする。

【０６６１】

図１１－２３（Ａ）に示すように、飾り図柄の変動表示中に新たに第１始動入賞口への始動入賞が発生し、第１保留記憶表示部１２１ＩＷ１０９において第１保留表示が４つ溜まった状態となったものとする。そして、新たに第１始動入賞口への始動入賞が発生したことにもとづいて先読みゾーン演出の実行を決定したものとする。

【０６６２】

次いで、第１始動入賞口への始動入賞の発生後、１回目の変動表示を実行するときに、図１１－２３（Ｂ）に示すように、初回演出パターンにもとづく先読みゾーン演出を実行する。図１１－２３（Ｂ）に示す例では、画像表示装置５において、キャラクタ１２１ＩＷ１１０が表示されるとともに、キャラクタ１２１ＩＷ１１０のセリフとして「ゾーン突入！」の文字表示１２１ＩＷ１１１が表示される場合が示されている。

【０６６３】

なお、１回目の変動表示で大当りとなった場合には、そのまま先読みゾーン演出を終了し、以降の図１１－２３（Ｃ）の演出画面には移行しない（従って、この場合には、先読みゾーン演出が実行されるものの実質的に設定値の示唆が行われない）。

【０６６４】

次いで、第１始動入賞口への始動入賞の発生後、２回目の変動表示を実行するときに、先読みゾーン演出パターンとして先読みゾーン演出パターン１を決定したものとする（図１１－１４参照）。そして、図１１－２３（Ｃ）に示すように、先読みゾーン演出パターン１にもとづく先読みゾーン演出を実行する。図１１－２３（Ｃ）に示す例では、画像表

示装置５において、キャラクタ１２１ＩＷ１１０が表示されるとともに、キャラクタ１２１ＩＷ１１０のセリフとして「今当れば、設定「１」？」の文字表示１２１ＩＷ１１２が表示される場合が示されている。

【０６６５】

なお、２回目の変動表示で大当りとなった場合には、そのまま先読みゾーン演出を終了し、以降の図１１－２３（Ｄ）の演出画面には移行しない。この場合、「今当れば、設定「１」？」の文字表示１２１ＩＷ１１２が表示されているときに大当りが発生したことにもとづいて、設定値「１」に設定されていることが示唆されることになる。

【０６６６】

次いで、第１始動入賞口への始動入賞の発生後、３回目の変動表示を実行するときに、先読みゾーン演出パターンとして先読みゾーン演出パターン２を決定したものとする（図１１－１４参照）。そして、図１１－２３（Ｄ）に示すように、先読みゾーン演出パターン２にもとづく先読みゾーン演出を実行する。図１１－２３（Ｄ）に示す例では、画像表示装置５において、キャラクタ１２１ＩＷ１１０が表示されるとともに、キャラクタ１２１ＩＷ１１０のセリフとして「今当れば、設定「２」？」の文字表示１２１ＩＷ１１３が表示される場合が示されている。

【０６６７】

なお、３回目の変動表示で大当りとなった場合には、そのまま先読みゾーン演出を終了し、以降の図１１－２３（Ｄ）の演出画面には移行しない。この場合、「今当れば、設定「２」？」の文字表示１２１ＩＷ１１３が表示されているときに大当りが発生したことにもとづいて、設定値「２」に設定されていることが示唆されることになる。

【０６６８】

次いで、第１始動入賞口への始動入賞の発生後、４回目の変動表示を実行するときに、先読みゾーン演出パターンとして先読みゾーン演出パターン３を決定したものとする（図１１－１４参照）。そして、図１１－２４（Ｅ）に示すように、先読みゾーン演出パターン３にもとづく先読みゾーン演出を実行する。図１１－２４（Ｅ）に示す例では、画像表示装置５において、キャラクタ１２１ＩＷ１１０が表示されるとともに、キャラクタ１２１ＩＷ１１０のセリフとして「今当れば、設定「３」？」の文字表示１２１ＩＷ１１４が表示される場合が示されている。

【０６６９】

なお、３回目の変動表示で大当りとなった場合には、先読みゾーン演出を終了する。この場合、「今当れば、設定「３」？」の文字表示１２１ＩＷ１１４が表示されているときに大当りが発生したことにもとづいて、設定値「３」に設定されていることが示唆されることになる。また、本例では、３回目の変動表示で大当りが発生しなかった場合にも先読みゾーン演出を終了するものとする（従って、この場合には、いわゆるガセの先読みゾーン演出を実行したことになる）。

【０６７０】

なお、図１１－２３および図１１－２４に示したのは一例であり、例えば、始動入賞後に２回目の変動表示を実行する場合であっても、図１１－２３（Ｃ）において、低い割合で設定値「２」や「３」を示唆する先読みゾーン演出が実行される場合がある（図１１－１４参照）。また、例えば、始動入賞後に３回目の変動表示を実行する場合であっても、図１１－２３（Ｄ）において、低い割合で設定値「１」や「３」を示唆する先読みゾーン演出が実行される場合がある（図１１－１４参照）。また、例えば、始動入賞後に４回目の変動表示を実行する場合であっても、図１１－２４（Ｅ）において、低い割合で設定値「１」や「２」を示唆する先読みゾーン演出が実行される場合がある（図１１－１４参照）。

【０６７１】

また、本例では、始動入賞後に１回目の変動表示を実行する場合には、初回演出パターンにもとづいて先読みゾーン演出を実行し、「ゾーン突入！」の文字表示１２１ＩＷ１１１を表示する場合を示しているが、１回目の変動表示を実行する場合であっても、図１１

－２３（Ｃ）～図１１－２４（Ｅ）と同様の態様で設定値「１」～「３」を示唆する演出を実行するように構成してもよい。

【０６７２】

また、本例では、先読みゾーン演出の実行中に大当りが発生したことにもとづいて所定条件が成立したものとして設定値が示唆される場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、先読みゾーン演出の実行中に所定のキャラクタが表示されたりランプやＬＥＤが発光したりすることによって所定条件が成立したものとして設定値が示唆されるように構成してもよく、様々な態様が考えられる。

【０６７３】

また、本例では、複数回の変動表示にわたって先読みゾーン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ず、例えば、１回の変動表示中に実行される演出において設定値を示唆可能に構成してもよい。例えば、１回の変動表示中に画像表示装置５において時間経過に従ってインジケータが移動するゲージ表示などを表示し、インジケータがゲージ表示中のどの地点にある段階で、何らかの演出上の達成条件が成立（例えば、バトルに勝利やミッションクリア）したことにもとづいて、設定値が示唆されるように構成してもよい。

【０６７４】

また、本例では、図１１－２３および図１１－２４に示すように、複数回の変動表示において先読みゾーン演出が実行される場合に、変動表示ごとに「今当れば、設定「１」？」や「今当れば、設定「２」？」などの文字表示を表示することによって、現在の設定値を示唆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、１回の変動表示中に「今当れば、設定「１」？」や「今当れば、設定「２」？」などの文字表示を順に切り替えて表示していき、変動表示終了時に大当りが発生したときに最終的に表示されていた文字表示の内容によって現在の設定値が示唆されるように構成してもよい。例えば、「今当れば、設定「２」？」の文字表示が表示されている状態で変動表示が終了して大当りが発生した場合には設定値「２」であることが示唆され、「今当れば、設定「３」？」の文字表示が表示されている状態で変動表示が終了して大当りが発生した場合には設定値「３」であることが示唆されるようにしてもよい。また、１回の変動表示中に文字表示を順に切り替えて表示していく場合には、例えば、予告演出の発生のタイミングや、リーチ演出の発展のタイミングで文字表示を切り替えるように構成してもよい。また、例えば、擬似連を伴う変動表示である場合には、再変動を行うタイミングで文字表示を切り替えるように構成してもよい。

【０６７５】

次に、リーチ中示唆演出の演出態様について説明する。図１１－２５および図１１－２６は、リーチ中示唆演出の演出態様を説明するための説明図である。なお、図１１－２５および図１１－２６において、（Ａ）（Ｂ）（Ｃ）・・・の順に演出態様が推移するものとする。

【０６７６】

図１１－２５（Ａ）に示すように、飾り図柄の変動表示を開始するときに、変動パターンでスーパーリーチが指定されていることにもとづいて、スーパーリーチの種類としてスーパーリーチＤを実行することに決定し（図１１－１１参照）、アイコンパターンとしてアイコンパターン５を決定したものとする（図１１－１２（Ａ）～（Ｄ）参照）。

【０６７７】

次いで、図１１－２５（Ｂ）に示すように、左および右の飾り図柄が同じ図柄（本例では、図柄「７」）で停止表示し、ノーマルリーチが発生する。次いで、スーパーリーチの開始タイミングとなると、図１１－２５（Ｃ）に示すように、画像表示装置５において、スーパーリーチＡに対応するパネル画像Ａ１２１ＩＷ１１５を先頭に、スーパーリーチＢに対応するパネル画像Ｂ１２１ＩＷ１１６、スーパーリーチＣに対応するパネル画像Ｃ１２１ＩＷ１１７、およびスーパーリーチＤに対応するパネル画像Ｃ１２１ＩＷ１１８が順に重なった状態で表示される。また、アイコンパターン５と決定されていることにもとづ

いて、パネル画像Ｂ１２１ＩＷ１１６にはアイコン画像「●」１２１ＩＷ１１９が表示され、パネル画像Ｃ１２１ＩＷ１１７にはアイコン画像「▲」１２１ＩＷ１２０が表示され、パネル画像Ｄ１２１ＩＷ１１８にはアイコン画像「★」１２１ＩＷ１２１が表示される。

【０６７８】

次いで、遊技者によるプッシュボタン３１Ｂの操作を１回検出すると、図１１－２５（Ｄ）に示すように、先頭のパネル画像Ａ１２１ＩＷ１１５が消去され、パネル画像Ｂ１２１ＩＷ１１６が先頭に表示されている状態となる。

【０６７９】

次いで、遊技者がプッシュボタン３１Ｂを連打し、連打回数が第１所定数（例えば、１０回）に達すると、図１１－２６（Ｅ）に示すように、先頭のパネル画像Ｂ１２１ＩＷ１１６が消去され、パネル画像Ｃ１２１ＩＷ１１７が先頭に表示されている状態となる。

【０６８０】

次いで、遊技者がプッシュボタン３１Ｂを連打し、連打回数が第２所定数（例えば、２０回）に達すると、図１１－２６（Ｆ）に示すように、先頭のパネル画像Ｃ１２１ＩＷ１１７が消去され、パネル画像Ｄ１２１ＩＷ１１８のみが表示されている状態となる。

【０６８１】

その後、スーパーリーチの発展タイミングとなると、図１１－２６（Ｇ）に示すように、最後に残ったパネル画像Ｄ１２１ＩＷ１１８が画像表示装置５の表示画面全体に拡大する態様の表示がなされ、図１１－２６（Ｈ）に示すように、スーパーリーチＤに発展する態様の演出が実行される。

【０６８２】

図１１－２５および図１１－２６に示す例では、最終的に先頭に表示されている状態となったパネル画像Ｄ１２１ＩＷ１１８にアイコン画像「★」１２１ＩＷ１２１が表示されていることによって、現在の設定値が「３」である可能性が高いことが示唆される。

【０６８３】

なお、図１１－２５および図１１－２６に示す例では、スーパーリーチＤの実行が決定されている場合を示したが、例えば、スーパーリーチＡの実行が決定されている場合には、プッシュボタン３１Ｂを操作しても図１１－２５（Ｃ）に示すパネル画像Ａ１２１ＩＷ１１５が先頭に表示されている状態のまま変化せず、スーパーリーチの発展タイミングとなると、パネル画像Ａ１２１ＩＷ１１５が画像表示装置５の表示画面全体に拡大する態様の表示がなされ、スーパーリーチＡに発展する態様の演出が実行される。また、例えば、スーパーリーチＢの実行が決定されている場合には、プッシュボタン３１Ｂを操作しても図１１－２５（Ｄ）に示すパネル画像Ｂ１２１ＩＷ１１６が先頭に表示されている状態までしか変化せず、スーパーリーチの発展タイミングとなると、パネル画像Ｂ１２１ＩＷ１１６が画像表示装置５の表示画面全体に拡大する態様の表示がなされ、スーパーリーチＢに発展する態様の演出が実行される。また、例えば、スーパーリーチＣの実行が決定されている場合には、プッシュボタン３１Ｂを操作しても図１１－２６（Ｅ）に示すパネル画像Ｃ１２１ＩＷ１１７が先頭に表示されている状態までしか変化せず、スーパーリーチの発展タイミングとなると、パネル画像Ｃ１２１ＩＷ１１７が画像表示装置５の表示画面全体に拡大する態様の表示がなされ、スーパーリーチＣに発展する態様の演出が実行される。

【０６８４】

また、例えば、スーパーリーチＤの実行が決定されているにもかかわらず、遊技者がプッシュボタン３１Ｂを全く操作しないか第２所定数まで連打せず、図１１－２６（Ｆ）に示すようなパネル画像Ｄ１２１ＩＷ１１８のみが表示されている状態まで変化しない場合も考えられる。その場合には、本例では、プッシュボタン３１Ｂを少なくとも１回でも操作していれば、強制的にパネル画像Ｂ１２１ＩＷ１１６やパネル画像Ｃ１２１ＩＷ１１７が消去され、パネル画像Ｄ１２１ＩＷ１１８が先頭に表示されている状態とされ、スーパーリーチＤに発展する。ただし、プッシュボタン３１Ｂが１回も操作されておらず、パネ

ル画像Ａ１２１ＩＷ１１５が先頭に表示されている状態のままであれば、本例では、パネル画像Ａ１２１ＩＷ１１５が先頭に表示されている状態のまま変化せず、スーパーリーチＡに発展する。

【０６８５】

なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、プッシュボタン３１Ｂを１回も操作しなかった場合であっても、強制的にスーパーリーチＤに発展するように構成してもよい。また、スーパーリーチＤの実行が決定されている場合であっても、パネル画像１２１ＩＷ１１８のみが表示されている状態まで変化しなかった場合には、最終的に先頭に表示されているパネル画像に応じてスーパーリーチＢやスーパーリーチＣに発展するように構成してもよい。

【０６８６】

また、例えば、遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作しなかった場合には、設定値の示唆とは何ら関係のないスーパーリーチに発展するように構成してもよい。

【０６８７】

また、図１１－２５および図１１－２６に示す例では、アイコン画像１２１ＩＷ１１９～１２１が表示されリーチ中示唆演出が実行される場合を示しているが、例えば、アイコンパターン１と決定されリーチ中示唆演出が実行されないことに決定されている場合には、図１１－２５（Ｃ）～図１１－２６（Ｇ）において各パネル画像が表示されるだけでアイコン画像は表示されない。

【０６８８】

なお、本例では、スーパーリーチ中にリーチ中示唆演出を実行しない場合にはアイコン画像を全く表示しない場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、リーチ中示唆演出を実行しない場合には、設定値とは何ら関係のないアイテム画像を各パネル画像に表示することによって、設定値の示唆とは何ら関係がないように構成してもよい。

【０６８９】

また、本例では、図１１－２５および図１１－２６に示すように、プッシュボタン３１Ｂの操作に応じてパネル画像が１つずつ消去されていることによって、スーパーリーチ演出の段階が１つずつ上がっていくような態様の演出において設定値を示唆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、遊技者の操作に応じてメータのレベルを段階的に上昇させるメータ表示を表示する場合に設定値に対応したアイコン画像やテロップ表示を行うことにより、設定値を示唆するように構成してもよい。また、例えば、スーパーリーチなどのリーチ演出自体は段階的に変化せず、遊技者の操作に応じて、設定値に対応したアイコン画像やテロップ表示のみが段階的に変化していくように構成してもよい。また、例えば、必ずしも遊技者の操作を伴う必要はなく、操作に関係なく設定値に対応したアイコン画像やテロップ表示が段階的に変化していくように構成してもよく、様々な演出態様が考えられる。

【０６９０】

また、例えば、図１１－２５および図１１－２６に示すようなリーチ中示唆演出と変動表示の表示結果とを関連させてもよい。例えば、図１１－２５および図１１－２６に示すようなリーチ中示唆演出を実行した場合に、その変動表示で大当りが発生した場合には、リーチ中示唆演出で示唆された設定値が確定、またはリーチ中示唆演出で示唆された設定値以上であることが確定するように構成してもよい。

【０６９１】

また、本例では、図１１－２５（Ｃ）～図１１－２６（Ｅ）に示すように、先頭に表示されているパネル画像以外のパネル画像についてもアイコン画像が視認可能に表示されている場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、先頭に表示されているパネル画像のみアイコン画像が表示されている状態となるように構成してもよい。この場合、例えば、図１１－２５（Ｃ）では、先頭に表示されているのはパネル画像Ａ１２１ＩＷ１１５であることから、パネル画像Ｂ１２１ＩＷ１１６～パネル画像Ｄ１２１ＩＷ１１８は全てア

イコン画像が表示されていない状態で表示を開始し、次いで、図１１－２５（Ｄ）において、パネル画像Ａ１２１ＩＷ１１５が消去されてパネル画像Ｂ１２１ＩＷ１１６が先頭に表示されている状態となったときに、パネル画像Ｂ１２１ＩＷ１１６にアイコン画像１２１ＩＷ１１９が表示されるようにし、次いで、図１１－２６（Ｅ）において、パネル画像Ｂ１２１ＩＷ１１６が消去されてパネル画像Ｃ１２１ＩＷ１１７が先頭に表示されている状態となったときに、パネル画像Ｃ１２１ＩＷ１１７にアイコン画像１２１ＩＷ１２０が表示されるようにし、次いで、図１１－２６（Ｆ）において、パネル画像Ｃ１２１ＩＷ１１７が消去されてパネル画像Ｄ１２１ＩＷ１１８のみが表示されている状態となったときに、パネル画像Ｄ１２１ＩＷ１１８にアイコン画像１２１ＩＷ１２１が表示されるようにしてもよい。

【０６９２】

また、本例では、例えば、スーパーリーチＤの実行が決定されているにもかかわらず、遊技者がプッシュボタン３１Ｂを第２所定数まで連打せず、パネル画像Ｄ１２１ＩＷ１１８のみが表示されている状態まで変化しなかった場合には、プッシュボタン３１Ｂを少なくとも１回でも操作していれば、強制的にパネル画像Ｂ１２１ＩＷ１１６やパネル画像Ｃ１２１ＩＷ１１７が消去され、パネル画像Ｄ１２１ＩＷ１１８が先頭に表示されている状態とされるのであるが、上記のように先頭に表示されているパネル画像のみアイコン画像を表示するように構成した場合には、パネル画像Ｂ１２１ＩＷ１１６やパネル画像Ｃ１２１ＩＷ１１７が先頭に表示されるタイミングがないことから、パネル画像Ｂ１２１ＩＷ１１６やパネル画像Ｃ１２１ＩＷ１１７のアイコン画像の表示は行わないように構成してもよい。また、強制的にパネル画像Ｂ１２１ＩＷ１１６やパネル画像Ｃ１２１ＩＷ１１７が消去される場合であっても、極短い時間（例えば、１秒）だけパネル画像Ｂ１２１ＩＷ１１６やパネル画像Ｃ１２１ＩＷ１１７が順に表示されるようにして、極短い時間（例えば、１秒）だけパネル画像Ｂ１２１ＩＷ１１６やパネル画像Ｃ１２１ＩＷ１１７にアイコン画像が表示されるように構成してもよい。

【０６９３】

なお、本特徴部１２１ＩＷでは、役物演出や導光板演出が、大当り中示唆演出を認識しづらくなる態様により実行されるが、例えば、エラーが発生したときに画像表示装置９において表示されるエラー表示も、大当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、大当り中示唆演出を認識しやすくすることができる。

【０６９４】

また、本特徴部１２１ＩＷ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。

【０６９５】
　また、本特徴部１２１ＩＷでは、役物演出や導光板演出が、大当り中示唆演出の視認性を低下させることができるように構成されているが、このような構成に代えて、または加えて、例えば、役物演出や導光板演出が実行されることにより、初期出目演出や遊技前示唆演出、遊技中示唆演出の視認性を低下させることができるようにしてもよい。また、この場合にも、遊技者にとって望ましくない示唆がなされる場合に、高い割合で視認性を低下させるようにしてもよい。例えば、偶数初期出目が表示される場合や、第１演出態様の遊技前示唆演出が実行される場合、第１演出態様の遊技中示唆演出が実行される場合に、これらの視認性を低下させるように、可動部材が動作する役物演出や、導光板により文字や絵を表示する導光板演出を実行する割合を高くするようにしてもよい。また、役物演出や導光板演出に限らず、所定音を出力する制御や、可動部材やスティックコントローラ３１Ａを振動させる制御、装飾用ＬＥＤといった装飾発光体を所定の態様により発光させる制御を含む演出を行うことにより、遊技者の注意を他に向けて、初期出目演出や遊技前示唆演出、遊技中示唆演出の視認性を低下させる（または気づきにくくする）ようにしてもよい。
【０６９６】
　また、本特徴部１２１ＩＷ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。
【０６９７】
　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。
【０６９８】
　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。
【０６９９】
（小当り遊技後の演出）
　次に、小当り遊技後の演出について説明する。
【０７００】
（小当り終了演出処理）
　図１２－１は、図７に示された演出制御プロセス処理における小当り終了演出処理（ステップＳ１７５）を示すフローチャートである。小当り終了演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、演出期間計測タイマを１減算する（ステップ１２１ＩＷＳ１００１）。そして、減算後の演出期間計測タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップ１２１ＩＷＳ１００２）。なお、演出期間計測タイマは、例えば、小当り中演出処理（ステップＳ１７４参照）において、小当り終了指定コマンドの受信を確認したことにもとづいてセットされる。
【０７０１】
　演出期間計測タイマがタイムアウトしていなければ（ステップ１２１ＩＷＳ１００２のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマの値を１減算する（ステップ１２１ＩＷＳ１００３）。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遊技効果ランプ９、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１２１ＩＷＳ１００４）。
【０７０２】
　次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマがタイムアウトしていない場合に

は（ステップ１２１ＩＷＳ１００５のＮ）、処理を終了する。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ１２１ＩＷＳ１００５のＹ）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、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（ステップ１２１ＩＷＳ１００６）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスタイマをスタートさせる（ステップ１２１ＩＷＳ１００７）。

【０７０３】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当り遊技終了後に演出ステージを変更するか否かおよび変更後の演出ステージの種類を決定するためのテーブルとして、小当り種別に応じた演出ステージ決定テーブルを選択する（ステップ１２１ＩＷＳ１００８）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、選択した演出ステージ決定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、小当り遊技終了後に演出ステージを変更するか否かおよび変更後の演出ステージの種類を決定する（ステップ１２１ＩＷＳ１００９）。

【０７０４】

図１２－２は、演出ステージ決定テーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図１２－２（Ａ）は、小当り種別Ａである場合に選択される演出ステージ決定テーブルの具体例を示している。また、図１２－２（Ｂ）は、小当り種別Ｂである場合に選択される演出ステージ決定テーブルの具体例を示している。また、図１２－２（Ｃ）は、小当り種別Ｃである場合に選択される演出ステージ決定テーブルの具体例を示している。

【０７０５】

図１２－２に示すように、演出ステージ決定テーブルには、演出ステージ変更なし、演出ステージＡに変更、演出ステージＢに変更、および演出ステージＣに変更に対して、それぞれ判定値が割り振られている。演出ステージが変更される場合、図１２－２に示すように、設定値「１」である場合には演出ステージＡに変更される割合が高い。従って、本例では、小当り遊技の終了後に演出ステージＡに変更された場合には設定値「１」であることが示唆されることになる。また、演出ステージが変更される場合、図１２－２に示すように、設定値「２」である場合には演出ステージＢに変更される割合が高い。従って、本例では、小当り遊技の終了後に演出ステージＢに変更された場合には設定値「２」であることが示唆されることになる。また、演出ステージが変更される場合、図１２－２に示すように、設定値「３」である場合にのみ演出ステージＣに変更される場合がある。従って、本例では、小当り遊技の終了後に演出ステージＣに変更された場合には設定値「３」であることが示唆されることになる。

【０７０６】

また、図１２－２（Ｃ）に示すように、本例では、小当り種別Ｃである場合には、設定値「１」である場合には演出ステージＡを５０％と高い割合で選択し、設定値「２」である場合には演出ステージＢを６０％と高い割合で選択し、設定値「３」である場合には演出ステージＣを５０％と高い割合で選択するようになっている。従って、本例では、小当り種別Ｃにもとづく小当り遊技の終了後に変更された演出ステージによる設定値の示唆が最も信頼度が高くなっている。一方で、本例では、小当り種別Ａである場合には、設定値「１」である場合に演出ステージＡを選択する割合は３０％しかなく、設定値「２」である場合に演出ステージＢを選択する割合は４０％しかなく、設定値「３」である場合に演出ステージＣを選択する割合は３０％しかない。従って、本例では、小当り種別Ａにもとづく小当り遊技の終了後に変更された演出ステージによる設定値の示唆が最も信頼度が低くなっている。

【０７０７】

また、本例では、図１２－２に示すように、小当り遊技の終了後に必ずしも演出ステージを変更するとはかぎらず、演出ステージ変更なしに決定する場合もあるのであるが、設定値「１」～「３」のいずれであるかに応じて、演出ステージ変更なしに決定される割合が異なっている（言い換えれば、演出ステージを変更する割合も異なっている）。

【０７０８】

また、本例では、図１２－２に示すように、設定値「３」であることが確定する演出ス

テージＣが設けられており、設定値に応じて特定の演出ステージ（本例では、演出ステージＣ）に変更される割合が異なっている。なお、そのような態様にかぎらず、例えば、設定値「１」や「２」である場合であっても、低い割合で演出ステージＣに変更される場合があるように構成してもよい。

【０７０９】

また、本例では、図１２－２に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０による抽選処理により、演出ステージの変更の有無や変更後の演出ステージの種類の決定割合を異ならせる場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、遊技機を設定値「１」～「３」のいずれであるかに応じて小当り確率が異なるように構成する場合に、設定値によって小当り確率が異なることによって結果として演出ステージの変更の有無や変更後の演出ステージの種類の決定割合を異ならせるように構成してもよい。また、例えば、小当り種別ごとの演出ステージの変更の有無や変更後の演出ステージの種類の決定割合は同じとなるように構成し、設定値「１」～「３」のいずれであるかに応じて異なる割合により小当り種別を決定することによって、演出ステージの変更の有無や変更後の演出ステージの種類の決定割合を異ならせるように構成してもよい。

【０７１０】

演出ステージを変更することに決定した場合には（ステップ１２１ＩＷＳ１０１０のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５に表示されている背景画像を、変更後の演出ステージに応じた背景画像に変更する制御を行う（ステップ１２１ＩＷＳ１０１１）。

【０７１１】

なお、本特徴部１２１ＩＷでは、小当りが発生して演出ステージが変更されると、次の小当りが発生するまで複数の変動表示にわたって変更後の演出ステージに応じた背景画像が表示されるものとする。

【０７１２】

なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、演出ステージを変更した後、所定回数（例えば、１０回）の変動表示を終了すると、通常の演出ステージに戻り通常の背景画像に戻るように構成してもよい。また、例えば、小当りが発生するごとに演出ステージを変更可能に構成してもよいし、一度演出ステージを変更した後には小当りが発生しても重ねて演出ステージの変更を行わないように構成してもよい。

【０７１３】

また、本例では、小当り遊技の終了後に演出ステージが変更されると、複数回の変動表示にわたって変更後の演出ステージに応じた背景画像が表示される場合を示したが、そのような態様にかぎられない。例えば、必ずしも複数回の変動表示にわたって実行する必要はなく、小当り遊技の終了後に設定値を示唆するような演出を１回のみ実行する（設定値を示唆する単発の演出を実行する）ように構成してもよい。

【０７１４】

演出期間計測タイマがタイムアウトしていれば（ステップ１２１ＩＷＳ１００２のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出プロセスフラグの値を“０”に更新し（ステップ１２１ＩＷＳ１０１２）、小当り終了演出処理を終了する。

【０７１５】

次に、小当り遊技の終了後に演出ステージを変更する場合の演出態様について説明する。図１２－３および図１２－４は、小当り遊技の終了後に演出ステージを変更する場合の演出態様の一例を示す説明図である。なお、図１２－３および図１２－４において、（Ａ）（Ｂ）（Ｃ）の順に演出態様が推移するものとする。

【０７１６】

まず、図１２－３に示す例では、設定値「１」に設定されているものとする。図１２－３（Ａ）に示すように、左中右の飾り図柄の変動表示が実行され、図１２－３（Ｂ）に示すように、飾り図柄の停止図柄として小当り種別Ｂの小当り図柄（本例では、「３５７」の図柄の組み合わせ）が確定表示され、小当り遊技が実行されたものとする。そして、設

定値「１」であることを示唆する演出ステージＡに変更することに決定されたものとし、図１２－３（Ｃ）に示すように、画像表示装置５において演出ステージＡに応じた背景画像に変更されたものとする。図１２－３（Ｃ）に示す例では、演出ステージＡに応じた背景画像として、海中において魚１２１ＩＷ１０６の群れが泳いでいるような画像に変更される場合が示されている。

【０７１７】

また、図１２－４に示す例では、設定値「３」に設定されているものとする。図１２－４（Ａ）に示すように、左中右の飾り図柄の変動表示が実行され、図１２－４（Ｂ）に示すように、飾り図柄の停止図柄として小当り種別Ｃの小当り図柄（本例では、「５７９」の図柄の組み合わせ）が確定表示され、小当り遊技が実行されたものとする。そして、設定値「３」であることを示唆する演出ステージＣに変更することに決定されたものとし、図１２－４（Ｃ）に示すように、画像表示装置５において演出ステージＣに応じた背景画像に変更されたものとする。図１２－４（Ｃ）に示す例では、演出ステージＣに応じた背景画像として、宇宙空間においてロケット１２１ＩＷ１０７が月１２１ＩＷ１０８に向かって飛んでいくような画像に変更される場合が示されている。

【０７１８】

なお、図１２－３および図１２－４に示す演出態様は一例であり、例えば、小当り種別Ａとなる場合には、図１２－３（Ｂ）および図１２－４（Ｂ）において小当り種別Ａの小当り図柄（例えば、「１３５」の図柄の組み合わせ）が確定表示されるようにすればよい。また、例えば、演出ステージＢに変更される場合には、図１２－３（Ｃ）および図１２－４（Ｃ）において演出ステージＢに応じた背景画像（例えば、空中において鳥の群れが飛んでいるような画像）に変更されるようにすればよい。

【０７１９】

また、図１２－３に示す例では、演出ステージＡに変更される場合を示しているが、本例では、設定値「１」である場合であっても低い割合で演出ステージＢに変更される場合がある（図１２－２参照）。また、図１２－４に示す例では、演出ステージＣに変更される場合を示しているが、本例では、設定値「３」である場合であっても低い割合で演出ステージＡや演出ステージＢに変更される場合がある（図１２－２参照）。

【０７２０】

なお、小当り遊技の終了後に演出ステージを変更する場合の演出態様は、図１２－３や図１２－４で示したものにかぎられない。例えば、小当り遊技の終了時にバトル演出を実行し、味方のキャラクタがバトルに勝利すると演出ステージを変更して背景画像が切り替わることにより設定値が示唆され、味方のキャラクタがバトルに敗北すると演出ステージが変更されず背景画像も変更されないように構成してもよい。そのように様々な演出態様が考えられる。

【０７２１】

また、本例では、小当り遊技の終了後に演出ステージを変更することによって設定値を示唆する場合を示したが、小当りと関連させて設定値を示唆する方法は、本例で示したものにかぎられない。例えば、小当り遊技の期間がある程度確保されている場合に、小当り遊技中に設定値に対応付けられた所定のキャラクタなどを登場させることによって、設定値を示唆するように構成してもよい。また、例えば、小当り図柄の組み合わせ（飾り図柄の組み合わせ）が複数設けられている場合に、小当り図柄と設定値が対応付けられているように構成し、いずれの小当り図柄が停止表示されるかによって設定値が示唆されるように構成してもよい。また、例えば、突然確変大当りや小当り後にいわゆる確変潜伏状態に移行可能に構成する場合に、小当り後の確変潜伏期間が長いか短いかによって設定値を示唆可能に構成したり、確変潜伏期間中に設定値を示唆する演出を実行するように構成したりしてもよい。

【０７２２】

また、本例では、小当り遊技の終了を契機として所定条件が成立したものとして演出ステージを変更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、乱数にもと

づく抽選処理を行い、抽選に当選したことにもとづいて所定条件が成立したものとして演出ステージを変更するように構成してもよい。また、例えば、変動表示の実行回数が所定回数に達したことにもとづいて所定条件が成立したものとして演出ステージを変更するように構成してもよい。

【０７２３】

（小当り遊技後の演出の変形例）

本特徴部１２１ＩＷでは、小当り遊技の終了後に演出ステージを変更し、変更後の演出ステージに応じた背景画像に切り替えることにより設定値を示唆する場合を示したが、小当り遊技の終了後に変動パターンテーブルを切り替え、複数の変動表示にわたって一連の設定値示唆演出を実行することによって設定値を示唆するように構成してもよい。以下、小当り遊技の終了後に変動パターンテーブルを切り替える変形例について説明する。

【０７２４】

変形例では、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）は、小当り遊技を終了するときに、具体的には、特別図柄プロセス処理における小当り終了処理（ステップＳ１２０）において、小当り遊技の終了後であることを示す小当り後フラグをセットするものとする。

【０７２５】

図１２－５は、変形例における変動パターン設定処理（ステップＳ１１１）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、ＣＰＵ１０３は、小当り後フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ１２１ＩＷＳ１１０１）。小当り後フラグがセットされていなければ（すなわち、小当り遊技の終了後でなければ）、ＣＰＵ１０３は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、大当りか否かや、小当りか否か、大当り種別、小当り種別に応じた変動パターン判定テーブルを選択する（ステップ１２１ＩＷＳ１１０２）。そして、ステップ１２１ＩＷＳ１１０７に移行する。

【０７２６】

小当り後フラグがセットされていれば（すなわち、小当り遊技の終了後であれば）、ＣＰＵ１０３は、小当り遊技の終了後の変動回数をカウントするための小当り後回数カウンタの値を１加算する（ステップ１２１ＩＷＳ１１０３）。また、ＣＰＵ１０３は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、小当り後用の変動パターン判定テーブルを選択する（ステップ１２１ＩＷＳ１１０４）。

【０７２７】

次いで、ＣＰＵ１０３は、小当り後回数カウンタの値が所定値（例えば、３）となっているか否かを確認する（ステップ１２１ＩＷＳ１１０５）。小当り後回数カウンタの値が所定値となっていなければ、ステップ１２１ＩＷＳ１１０７に移行する。小当り後回数カウンタの値が所定値となっていれば、ＣＰＵ１０３は、小当り後フラグをリセットするとともに、小当り後回数カウンタをリセット（０クリア）する（ステップ１２１ＩＷＳ１１０６）。そして、ステップ１２１ＩＷＳ１１０７に移行する。

【０７２８】

そして、ＣＰＵ１０３は、ステップ１２１ＩＷＳ１１０２，１１０４で選択した変動パターン判定テーブルを用いて、乱数にもとづく抽選処理を行い、変動パターンを決定する（ステップ１２１ＩＷＳ１１０７）。

【０７２９】

なお、変形例では、ステップ１２１ＩＷＳ１１０３～Ｓ１１０７の処理が実行されることによって、小当り遊技の終了後に所定値分の変動表示（例えば、３回の変動表示）が終了するまで、小当り後専用の変動パターンが決定される。本例では、小当り後専用の変動パターンとして、変動時間が３０秒で固定の変動パターンが決定されるものとする。

【０７３０】

なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、小当り遊技の終了後の所定値分の変動表示を終了する前であっても、大当りや小当りとなる場合には、大当り用や小当り用の変動パターンを決定するように構成してもよい。

【０７３１】
次いで、ＣＰＵ１０３は、決定した変動パターンに対応する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）を、演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ１２１ＩＷＳ１１０８）。
【０７３２】
次いで、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する（ステップ１２１ＩＷＳ１１０９）。そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動処理（ステップＳ１１２）に対応した値に更新する（ステップ１２１ＩＷＳ１１１０）。
【０７３３】
図１２－６は、変形例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。なお、変形例において、ステップ１２１ＩＷＳ６０１～Ｓ６０２の処理は、図１１－１０に示した処理と同様である。ステップ１２１ＩＷＳ６０２で飾り図柄の停止図柄を決定すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１２１ＩＷＳ６０１で読み出した変動パターンコマンドで指定される変動パターンが小当り後専用の変動パターンであるか否かを確認する（ステップ１２１ＩＷＳ６３１）。小当り後専用の変動パターンである場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当り遊技の終了後に設定値を示唆する小当り後示唆演出の演出回数をカウントするための演出回数カウンタの値を１加算する（ステップ１２１ＩＷＳ６３２）。
【０７３４】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、加算後の演出回数カウンタの値が１であるか否かを確認する（ステップ１２１ＩＷＳ６３３）。演出回数カウンタの値が１でなければ（すなわち、小当り遊技終了後の２回目以降の変動表示を行う場合であれば）、そのままステップ１２１ＩＷＳ６３６に移行する。演出回数カウンタの値が１であれば（すなわち、小当り遊技終了後の１回目の変動表示を行う場合であれば）演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当り後示唆演出の種類を決定するための小当り後示唆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、小当り後示唆演出の種類を決定する（ステップ１２１ＩＷＳ６３４）。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＡＭ１２２に設けられた格納領域に、決定した小当り後示唆演出の種類を記憶させる（ステップ１２１ＩＷＳ６３５）。
【０７３５】
図１２－７は、小当り後示唆演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。図１２－７に示すように、本例では、小当り後示唆演出の種類として、小当り後示唆演出１～３の３種類がある。本例では、小当り後示唆演出は、複数回の変動表示にわたって（例えば、小当り後の３０秒固定の３回の変動表示の合計９０秒間において）、１回目、２回目、３回目と変動表示が実行されていくに従って順にストーリーが展開していくような態様で実行される一連の演出として構成されている。このうち、小当り後示唆演出１は、一連の演出が実行され最終的に設定値「１」であることを示唆する演出（例えば、複数変動にわたってバトル演出が実行され、最後の３変動目で設定値「１」を連想させるキャラクタがバトルで勝利する演出）である。また、小当り後示唆演出２は、一連の演出が実行され最終的に設定値「２」であることを示唆する演出（例えば、複数変動にわたってバトル演出が実行され、最後の３変動目で設定値「２」を連想させるキャラクタがバトルで勝利する演出）である。また、小当り後示唆演出３は、一連の演出が実行され最終的に設定値「３」であることを示唆する演出（例えば、複数変動にわたってバトル演出が実行され、最後の３変動目で設定値「３」を連想させるキャラクタがバトルで勝利する演出）である。
【０７３６】
図１２－７に示すように、本例では、設定値「１」である場合には小当り後示唆演出１が選択される割合が高く、設定値「２」である場合には小当り後示唆演出２が選択される割合が高く、設定値「３」である場合には小当り後示唆演出３が選択される割合が高くなっている。
【０７３７】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン、および決定した小当り後示唆演出の種類に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ１２１ＩＷＳ６３６）。この場合、小当り遊技終了後の１回目の変動表示である場合（ステップ１２１ＩＷＳ６３３でＹの場合）には、ステップ１２１ＩＷＳ６３４で決定しステップ１２１ＩＷＳ６３５でＲＡＭ１２２に記憶した小当り後示唆演出に種類に応じたプロセステーブルを選択する。また、小当り遊技終了後の２回目の変動表示である場合（ステップ１２１ＩＷＳ６３３でＮの場合）には、小当り遊技終了後の１回目の変動表示で決定された小当り後示唆演出の種類がＲＡＭ１２２に記憶されている筈であるので、ＲＡＭ１２２に記憶されている小当り後示唆演出に種類に応じたプロセステーブルを選択する。そして、ステップ１２１ＩＷＳ６１７に移行する。なお、ステップ１２１ＩＷＳ６１７以降の処理は、図１１－１０で示したそれらの処理と同様である。

【０７３８】

一方、小当り後専用の変動パターンでなかった場合には（ステップ１２１ＩＷＳ６３１のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出回数カウンタをリセット（０クリア）する（ステップ１２１ＩＷＳ６３７）。そして、ステップ１２１ＩＷＳ６０３に移行する。なお、ステップ１２１ＩＷＳ６０３以降の処理は、図１１－１０で示したそれらの処理と同様である。

【０７３９】

なお、本例では、小当り遊技の終了後に３変動にわたって３０秒固定の変動表示を行い、合計９０秒間に一連の小当り後示唆演出を実行する場合を示したが、小当り後示唆演出を実行する変動回数や期間は本例で示したものにかぎられない。例えば、小当り遊技の終了後に４変動にわたって２０秒固定の変動表示を行い、合計８０秒間に一連の小当り後示唆演出を実行するように構成してもよい。

【０７４０】

以上、特徴部１２１ＩＷ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。

【０７４１】

例えば、前記特徴部１２１ＩＷでは、遊技機用枠１２１ＩＷ００３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１２１ＩＷ００３ａ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１２１ＩＷ００３ａ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、変形例として図１３に示すように、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１２１ＩＷ０５１や設定切替スイッチ１２１ＩＷ０５２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。

【０７４２】

（特徴部１２１ＩＷに係る手段の説明）

以上に説明したように、本特徴部１２１ＩＷ（第２の実施形態）には、以下に示す第１発明が含まれている。つまり、従来、設定操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能に構成され、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成されたパチンコ遊技機として、例えば、特開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、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、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１２１ＩＷＳ０２９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に関する制御を実行可能な有利状態制御手段（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、
前記有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な特殊状態制御手段（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Ｓ１１８～Ｓ１２０を実行する部分）と、
前記特殊状態に制御されたことにもとづいて、特定演出（例えば、演出ステージの変更による演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ１２１ＩＷＳ１００８～Ｓ１０１１を実行する部分）とを備え、
前記特定演出実行手段は、設定されている設定値に応じて、異なる実行割合により前記特定演出を実行する（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１２１ＩＷＳ１００９において、図１２－２に示すように、設定値に応じて異なる割合で演出ステージの変更の有無を決定する）
ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、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、特定演出により特殊状態への制御に注目させることができ、演出効果を高めることができる。

【０７４３】
更には、第１発明の手段２の遊技機として、
特殊状態制御手段は、複数種類の特殊状態（例えば、小当り種別Ａ～Ｃにもとづく小当り遊技状態）に制御可能であり、
特定演出実行手段は、設定されている設定値を示唆する態様により特定演出を実行し（例えば、図１２－２に示すように、演出ステージＡに変更されることにより設定値「１」が示唆され、演出ステージＢに変更されることにより設定値「２」が示唆され、演出ステージＣに変更されることにより設定値「３」が示唆される）、
制御された前記特殊状態の種類に応じて、前記特定演出の実行による設定値の示唆の信頼度が異なる（例えば、図１２－２に示すように、小当り種別Ｃにもとづく小当り遊技の終了後に変更された演出ステージによる設定値の示唆が最も信頼度が高くなっており、小当り種別Ａにもとづく小当り遊技の終了後に変更された演出ステージによる設定値の示唆が最も信頼度が低くなっている）
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、演出効果を高めることができる。

【０７４４】
更には、第１発明の手段３の遊技機として、
特定演出実行手段は、
特殊状態を終了した後に演出状態を移行する態様により特定演出を実行する場合と実行しない場合とがあり（例えば、図１２－２に示すように、演出ステージが変更される場合と変更されない場合とがある）、
設定されている設定値に応じて、前記特殊状態を終了した後に演出状態を移行する態様により前記特定演出を実行する割合が異なる（例えば、図１２－２に示すように、設定値「１」～「３」のいずれであるかに応じて、演出ステージ変更なしや変更あり（演出ステージＡに変更、演出ステージＢに変更、演出ステージＣに変更）に決定される割合が異なる）
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、演出効果を高めることができる。

【０７４５】
更には、第１発明の手段４の遊技機として、
特定演出実行手段は、設定されている設定値に応じて、特殊状態を終了した後に複数種類の演出状態のうち特定の演出状態に移行する態様により特定演出を実行する割合が異なる（例えば、図１２－２に示すように、設定値「３」である場合にのみ演出ステージＣに変更する場合がある）
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。
【０７４６】
更には、第１発明の手段５の遊技機として、
可変表示パターン（例えば、変動パターン）を決定するための可変表示パターン決定データ（例えば、変動パターン判定テーブル）を用い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（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１２１ＩＷＳ１１０１～Ｓ１１０７を実行する部分）と、
前記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に従って可変表示を実行する可変表示実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ１７１～１７３を実行する部分）とを備え、
前記可変表示パターン決定手段は、特殊状態を終了した後に前記可変表示パターン決定データを切り替えて可変表示パターンを決定し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２１ＩＷＳ１１０１でＹのときステップ１２１ＩＷＳ１１０３～Ｓ１１０７を実行する）、
特定演出実行手段は、複数回の可変表示にわたって、設定されている設定値を示唆する態様により一連の特定演出を実行する（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１２１ＩＷＳ６３１でＹのときステップ１２１ＩＷＳ６３２～Ｓ６３６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、演出効果を高めることができる。
【０７４７】
更には、第１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１２１ＩＷＳ０３１，Ｓ１０８を実行する部分）と、
前記情報出力手段から入力された前記設定値情報にもとづいて、示唆演出（例えば、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当り中示唆演出）を実行可能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１２１ＩＷＳ５０９～Ｓ５１５，Ｓ７０４～Ｓ７０９，Ｓ９０１～Ｓ９０６を実行する部分）とを備え、
前記示唆演出実行手段は、
前記示唆演出として第１示唆演出（例えば、第３演出態様による遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、第４演出態様による大当り中示唆演出）と第２示唆演出（例えば、第１演出態様による遊技前示唆演出や、遊技中示唆演出、大当り中示唆演出）とを実行可能であり、
前記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１２１ＩＷＳ５１４，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）
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、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。
【０７４８】
また、本特徴部１２１ＩＷには、以下に示す第２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、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、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、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２発明の手段１の遊技機として、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）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１２１ＩＷＳ０２９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に関する制御を実行可能な有利状態制御手段（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、

所定条件の成立（例えば、小当りの発生）にもとづいて、複数回の可変表示にわたって特定演出（例えば、演出ステージの変更による演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ１２１ＩＷＳ１００８～Ｓ１０１１を実行する部分）とを備え、

前記特定演出実行手段は、設定されている設定値に応じて、異なる実行割合により前記特定演出を実行する（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１２１ＩＷＳ１００９において、図１２－２に示すように、設定値に応じて異なる割合で演出ステージの変更の有無を決定する）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、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、複数回の可変表示にわたって特定演出を実行可能なので、演出効果を高めることができる。

【０７４９】

更には、第２発明の手段２の遊技機として、

有利状態とは異なる複数種類の特殊状態（例えば、小当り種別Ａ～Ｃ）に制御可能な特殊状態制御手段（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Ｓ１１８～Ｓ１２０を実行する部分）を備え、

特定演出実行手段は、設定されている設定値を示唆する態様により特定演出を実行し（例えば、図１２－２に示すように、演出ステージＡに変更されることにより設定値「１」が示唆され、演出ステージＢに変更されることにより設定値「２」が示唆され、演出ステージＣに変更されることにより設定値「３」が示唆される）、

制御された前記特殊状態の種類に応じて、前記特定演出の実行による設定値の示唆の信頼度が異なる（例えば、図１２－２に示すように、小当り種別Ｃにもとづく小当り遊技の終了後に変更された演出ステージによる設定値の示唆が最も信頼度が高くなっており、小当り種別Ａにもとづく小当り遊技の終了後に変更された演出ステージによる設定値の示唆が最も信頼度が低くなっている）

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、演出効果を高めることができる。

【０７５０】

更には、第２発明の手段３の遊技機として、

有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な特殊状態制御手

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Ｓ１１８～Ｓ１２０を実行する部分）を備え、
特定演出実行手段は、
前記特殊状態を終了した後に演出状態を移行する態様により特定演出を実行する場合と実行しない場合とがあり（例えば、図１２－２に示すように、演出ステージが変更される場合と変更されない場合とがある）、
設定されている設定値に応じて、前記特殊状態を終了した後に演出状態を移行する態様により前記特定演出を実行する割合が異なる（例えば、１２－２に示すように、設定値「１」～「３」のいずれであるかに応じて、演出ステージ変更なしや変更あり（演出ステージＡに変更、演出ステージＢに変更、演出ステージＣに変更）に決定される割合が異なる）
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、演出効果を高めることができる。
【０７５１】
更には、第２発明の手段４の遊技機として、
特定演出実行手段は、設定されている設定値に応じて、特殊状態を終了した後に複数種類の演出状態のうち特定の演出状態に移行する態様により特定演出を実行する割合が異なる（例えば、図１２－２に示すように、設定値「３」である場合にのみ演出ステージＣに変更する場合がある）
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。
【０７５２】
更には、第２発明の手段５の遊技機として、
有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な特殊状態制御手段（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Ｓ１１８～Ｓ１２０を実行する部分）を備え、
可変表示パターン（例えば、変動パターン）を決定するための可変表示パターン決定データ（例えば、変動パターン判定テーブル）を用い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（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１２１ＩＷＳ１１０１～Ｓ１１０７を実行する部分）と、
前記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に従って可変表示を実行する可変表示実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ１７１～１７３を実行する部分）とを備え、
前記可変表示パターン決定手段は、前記特殊状態を終了した後に前記可変表示パターン決定データを切り替えて可変表示パターンを決定し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ１２１ＩＷＳ１１０１でＹのときステップ１２１ＩＷＳ１１０３～Ｓ１１０７を実行する）、
特定演出実行手段は、複数回の可変表示にわたって、設定されている設定値を示唆する態様により一連の特定演出を実行する（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１２１ＩＷＳ６３１でＹのときステップ１２１ＩＷＳ６３２～Ｓ６３６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、演出効果を高めることができる。
【０７５３】
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１２１ＩＷＳ０３１，Ｓ１０８を実行する部分）と、
前記情報出力手段から入力された前記設定値情報にもとづいて、示唆演出（例えば、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当り中示唆演出）を実行可能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１２１ＩＷＳ５０９～Ｓ５１５，Ｓ７０

４～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１２１ＩＷＳ５１４，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）
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、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。
【０７５４】
また、本特徴部１２１ＩＷには、以下に示す第３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、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、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、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３発明の手段１の遊技機として、
遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）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１２１ＩＷＳ０２９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に関する制御を実行可能な有利状態制御手段（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、
演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）とを備え、
前記演出実行手段は、
所定期間にわたって特定演出（例えば、先読みゾーン演出）を実行可能であり、
前記特定演出の実行中に所定条件が成立（例えば、大当りの発生）することによって設定値が示唆されるように演出を実行可能である（例えば、図１１－１４に示すように、先読みゾーン演出パターン１による先読みゾーン演出の実行中に大当りが発生すれば設定値「１」であることが示唆され、先読みゾーン演出パターン２による先読みゾーン演出の実行中に大当りが発生すれば設定値「２」であることが示唆され、先読みゾーン演出パターン３による先読みゾーン演出の実行中に大当りが発生すれば設定値「３」であることが示唆される）
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、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、演出効果を高めることができる。
【０７５５】

更には、第３発明の手段２の遊技機として、
演出実行手段は、特定演出の実行中のいずれのタイミングにおいて所定条件が成立するかに応じて、示唆される設定値が異なるように演出を実行可能である（例えば、図１１－１４に示すように、２変動目の先読みゾーン演出で設定値「１」が示唆されて大当りとなった場合には設定値「１」である精度が高く、３変動目の先読みゾーン演出で設定値「２」が示唆されて大当りとなった場合には設定値「２」である精度が高く、４変動目の先読みゾーン演出で設定値「３」が示唆されて大当りとなった場合には設定値「３」である精度が高い）
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、演出効果を高めることができる。

【０７５６】
更には、第３発明の手段３の遊技機として、
有利状態に制御するか否かを決定する決定手段（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１２１ＩＷＳ１１０を実行する部分）と、
前記決定手段による決定前に、前記有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段（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Ｓ１０１を実行する部分）とを備え、
演出実行手段は、前記判定手段の判定結果にもとづいて特定演出を実行可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－６に示す先読予告設定処理において、図柄指定コマンドにもとづいて先読みゾーン演出の実行を決定する）
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、演出効果を高めることができる。

【０７５７】
更には、第３発明の手段４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１２１ＩＷＳ０３１，Ｓ１０８を実行する部分）と、
前記情報出力手段から入力された前記設定値情報にもとづいて、示唆演出（例えば、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当り中示唆演出）を実行可能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１２１ＩＷＳ５０９～Ｓ５１５，Ｓ７０４～Ｓ７０９，Ｓ９０１～Ｓ９０６を実行する部分）とを備え、
前記示唆演出実行手段は、
前記示唆演出として第１示唆演出（例えば、第３演出態様による遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、第４演出態様による大当り中示唆演出）と第２示唆演出（例えば、第１演出態様による遊技前示唆演出や、遊技中示唆演出、大当り中示唆演出）とを実行可能であり、
前記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１２１ＩＷＳ５１４，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）
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、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。

【０７５８】
また、本特徴部１２１ＩＷ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、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、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、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１２１ＩＷＳ０２９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に関する制御を実行可能な有利状態制御手段（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、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えば、プッシュボタン３１Ｂ）と、

設定された設定値を示唆する示唆演出（例えば、リーチ中示唆演出）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１２１ＩＷＳ６０３～Ｓ６０５を実行し、ステップ１２１ＩＷＳ６１６でリーチ中示唆演出に応じたプロセステーブルを選択してステップ１２１ＩＷＳ６１８，Ｓ８０５を実行する部分）とを備え、

前記示唆演出実行手段は、前記動作検出手段によって遊技者の動作が複数回検出されることに応じて、示唆する設定値を変化させる態様により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１２１ＩＷＳ８０６～Ｓ８１７を実行する）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、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、演出効果を高めることができる。

【０７５９】

更には、第４発明の手段２の遊技機として、

リーチ演出（例えば、スーパーリーチ）を実行可能なリーチ演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ１２１ＩＷＳ６１６でスーパーリーチに応じたプロセステーブルを選択してステップ１２１ＩＷＳ６１８，Ｓ８０５を実行する部分）を備え、

実行される前記リーチ演出が段階的に変化するように演出を実行可能であり（例えば、図１１－２５（Ｃ）～図１１－２６（Ｆ）に示すように、プッシュボタン３１Ｂの操作に応じてパネル画像が１つずつ消去される）、

示唆演出実行手段は、実行される前記リーチ演出が段階的に変化するタイミングにおいて示唆する設定値を変化させる態様により示唆演出を実行可能である（例えば、図１１－２５（Ｃ）～図１１－２６（Ｆ）に示すように、設定値を示唆するアイコン画像１２１ＩＷ１１９～１２０が表示されたパネル画像が１つずつ消去される）

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、演出効果を高めることができる。

【０７６０】

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、実行される前記リーチ演出が段階的に変化するように演出を実行するときに示唆演出を実行する場合と実行しない場合とがある（例えば、図１１－１２および図１１－１３に示すように、アイコン画像が表示されるアイコンパターン２～９が選択される場合と、アイコン画像が表示されないアイコンパターン１が選択される場合とがある）

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。

【０７６１】

更には、第４発明の手段４の遊技機として、

示唆演出によって示唆される設定値とリーチ演出との組み合わせに応じて、前記リーチ演出の信頼度が異なる（例えば、図１１－１２（Ａ）に示すように、設定値「１」である場合にアイコンパターン２が選択されると、大当りであることが確定する）

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、演出効果を高めることができる。

【０７６２】

更には、第４発明の手段５の遊技機として、

示唆演出によって示唆される設定値とリーチ演出との組み合わせに応じて、前記示唆演出によって示唆される設定値の信頼度が異なる（例えば、図１１－１２および図９０－２７に示すように、スーパーリーチにおいてアイコンパターン９によるアイコン画像が表示されると、設定値「３」であることに対する期待度が高い）

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、演出効果を高めることができる。

【０７６３】

更には、第４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１２１ＩＷＳ０３１，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１２１ＩＷＳ５０９～Ｓ５１５，Ｓ７０４～Ｓ７０９，Ｓ９０１～Ｓ９０６を実行する部分）、

前記示唆演出として第１示唆演出（例えば、第３演出態様による遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、第４演出態様による大当り中示唆演出）と第２示唆演出（例えば、第１演出態様による遊技前示唆演出や、遊技中示唆演出、大当り中示唆演出）とを実行可能であり、

前記設定値情報が正常に入力されなかった場合、前記示唆演出として前記第１示唆演出を実行せず、前記示唆演出として前記第２示唆演出を実行可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１２１ＩＷＳ５１４，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）

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、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。

【０７６４】

また、本特徴部１２１ＩＷには、以下に示す第５発明が含まれている。つまり、従来、設定操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能に構成され、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成されたパチンコ遊技機として、例えば、特開２０１０－２００９０２号公報に記載されたものがある。特開２０１０－２００９０２号公報には、変更前後の設定値に対応する変動停止コマンド（設定値指定コマンド）を主制御基板から演出制御基板に送信し、その変動停止コマンドにより得られる変更前後の設定値にもとづいて、キリン、ゾウ、ライオンの３種類のキャラクタに対応する３種類の演出パターンによる表示を行うことが記載されている。しかしながら、特開２０１０－２００９０２号公報に記載の遊技機にあっては、設定値情報（設定値指定コマンド）が正常でなかったときに誤った示唆演出が実行されてしまう可能性があり

、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、却って遊技に対する興趣を低下させてしまうおそれがある。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第５発明の手段１の遊技機として、

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

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１２１ＩＷＳ０２９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１２１ＩＷＳ０３１，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１２１ＩＷＳ５０９～Ｓ５１５，Ｓ７０４～Ｓ７０９，Ｓ９０１～Ｓ９０６を実行する部分）とを備え、

前記示唆演出実行手段は、前記情報出力手段から出力された前記設定値情報が正常でなかった場合、前記複数段階の設定値のうち遊技者にとって有利度が低い所定の設定値に設定されているものとして、前記示唆演出を実行可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１２１ＩＷＳ５１２，Ｓ７０７，Ｓ９０４を実行する部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、遊技に対する興趣の低下を防止することができる。

【０７６５】

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１２１ＩＷＳ０３１，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。

【０７６６】

更には、第５発明の手段３の遊技機として、

示唆演出実行手段は、示唆演出として、設定されている設定値の特定度合いが高い第１示唆演出（例えば、第３演出態様による遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、第４演出態様による大当り中示唆演出）と、設定されている設定値の特定度合いが低い第２示唆演出（例えば、第１演出態様による遊技前示唆演出や、遊技中示唆演出、大当り中示唆演出）とを実行可能である

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【０７６７】

更には、第５発明の手段４の遊技機として、

示唆演出の実行態様を決定するための複数種類の決定データ（例えば、遊技前示唆演出決定テーブル、遊技中示唆演出決定テーブル、大当り中示唆演出決定テーブル）を用いて、前記示唆演出の実行態様を決定する示唆演出決定手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ１２１ＩＷＳ５１０，Ｓ５１２，Ｓ５１４，Ｓ７０５，Ｓ７０７，Ｓ７０９，Ｓ９０２，Ｓ９０４，Ｓ９０６を実行する部分）を備え、

前記示唆演出決定手段は、

前記複数種類の決定データのうち設定されている設定値に応じた決定データを用いて、前記示唆演出の実行態様を決定し（例えば、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１２１ＩＷＳ５１０，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１２１ＩＷＳ５１２，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。

【０７６８】

なお、本特徴部１２１ＩＷにおいて、「示唆演出の実行態様を決定する」とは、示唆演出を実行するか否かを決定することを含むとともに、示唆演出の演出態様を決定することも含む概念である。

【０７６９】

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。

【０７７０】

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、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９－６（Ａ），（Ｂ）、図１１－１６（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。

【０７７１】

更には、第５発明の手段７の遊技機として、

示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図１１－１６（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Ｓ１２１ＩＷＳ５１６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。

【０７７２】

更には、第５発明の手段８の遊技機として、

示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図１１－２０（Ａ），（Ｂ）等参照）、

示唆演出と並行して実行されると該示唆演出が認識しづらくなる演出態様により所定演出（例えば、大当り示唆演出と並行して実行されると該大当り示唆演出が認識しづらくなる役物演出や導光板演出、エラー表示など）を実行可能な所定演出実行手段と、

示唆演出が実行されるときに、所定演出の実行を制限する制限手段（例えば、大当り中示唆演出が実行されるときには、役物演出の実行が制限される。図１１－２０（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。

【０７７３】
更には、第５発明の手段９の遊技機として、
設定示唆実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により設定示唆を実行可能であり（例えば、図１１－２０（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。
【０７７４】
更には、第５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９－５参照）
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。
【０７７５】
更には、第５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９－７参照）
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。
【０７７６】
更には、第５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、キュリティーカバー１２１ＩＷ５００Ａ／セキュリティカバー１２１ＩＷ５００Ｂ／セキュリティカバー１２１ＩＷ５００Ｃ）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１２１ＩＷ００３が閉鎖されている状態においては、セキュリティカバー１２１ＩＷ５００Ａによって設定キー１２１ＩＷ０５１と設定切替スイッチ１２１ＩＷ０５２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１２１ＩＷ００３が開放されている状態においては、セキュリティカバー１２１ＩＷ５００Ａによる規制状態が解除され、設定キー１２１ＩＷ０５１と設定切替スイッチ１２１ＩＷ０５２との操作が許容される許容状態となる。図９－２、図９－３）
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。
【０７７７】
また、本特徴部１２１ＩＷには、以下に示す第６発明も含まれている。つまり、従来、設定操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能に構成され、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成されたパチンコ遊技機として、例えば、特開２０１０－２００９０２号公報に記載されたものがある。特開２０１０－２００９０２号公報には、変更前後の設定値に対応する変動停止コマンド（設定値指定コマンド）を主制御基板から演出制御基板に送信し、その変動停止コマンドにより得られる変更前後の設定値にもとづいて、キリン、ゾウ、ライオンの３種類のキャラクタに対応する３種類の演出パターンによる表示を行うことが記載されている。しかしながら、特開２０１０－２００９０２号公報に記載の遊技機にあっては、設定値情報（設定値指定コマンド）が正常でなかったときに誤った示唆演出が実行されてしまう可能性があり、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、却って遊技に対する興趣を低下させてしまうおそれがある。そのため、該問題点に着

目した場合に、該問題を解決する第６発明の手段１の遊技機として、
遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、
設定操作にもとづいて複数段階の設定値（例えば、設定値「１」～設定値「３」）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ１２１ＩＷＳ０２９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１２１ＩＷＳ０３１，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１２１ＩＷＳ５０９～Ｓ５１５，Ｓ７０４～Ｓ７０９，Ｓ９０１～Ｓ９０６を実行する部分）とを備え、
前記示唆演出実行手段は、前記情報出力手段から出力された前記設定値情報が正常でなかった場合、前記示唆演出の実行を制限する（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１２１ＩＷＳ５１３でＮ，Ｓ７０８でＮ，Ｓ９０５でＮのとき、遊技前示唆演出、遊技中示唆演出、大当り中示唆演出を実行しない）
ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、遊技に対する興趣の低下を防止することができる。

【０７７８】

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１２１ＩＷＳ０３１，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。

【０７７９】

更には、第６発明の手段３の遊技機として、
示唆演出実行手段は、示唆演出として、設定されている設定値の特定度合いが高い第１示唆演出（例えば、第３演出態様による遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、第４演出態様による大当り中示唆演出）と、設定されている設定値の特定度合いが低い第２示唆演出（例えば、第１演出態様による遊技前示唆演出や、遊技中示唆演出、大当り中示唆演出）とを実行可能である
ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【０７８０】

更には、第６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。

【０７８１】

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９－６（Ａ），（Ｂ）、図１１－１６（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。

【０７８２】

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、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図１１－１６（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Ｓ１２１ＩＷＳ５１６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。

【０７８３】

更には、第６発明の手段７の遊技機として、

示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図１１－２０（Ａ），（Ｂ）等参照）、

示唆演出と並行して実行されると該示唆演出が認識しづらくなる演出態様により所定演出（例えば、大当り示唆演出と並行して実行されると該大当り示唆演出が認識しづらくなる役物演出や導光板演出、エラー表示など）を実行可能な所定演出実行手段と、

示唆演出が実行されるときに、所定演出の実行を制限する制限手段（例えば、大当り中示唆演出が実行されるときには、役物演出の実行が制限される。図１１－２０（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。

【０７８４】

更には、第６発明の手段８の遊技機として、

設定示唆実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により設定示唆を実行可能であり（例えば、図１１－２０（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。

【０７８５】

更には、第６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９－５参照）

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。

【０７８６】

更には、第６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９－７参照）

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。

【０７８７】

更には、第６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、キュリティーカバー１２１ＩＷ５００Ａ／セキュリティカバー１２１ＩＷ５００Ｂ／セキュリティカバー１２１ＩＷ５００Ｃ）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１２１ＩＷ００３が閉鎖されている状態においては、セキュリティカバー１２１ＩＷ５００Ａによって設定キー１２１ＩＷ０５１と設定切替スイッチ１２１ＩＷ０５２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１２１ＩＷ００３が開放されている状態においては、セキュリティカバー１２１ＩＷ５００Ａによる規制状態が解除され、設定キー１２１ＩＷ０５１と設定切替スイッチ１２１ＩＷ０５２との操作が許容される許容状態となる。図９－２、図９－３）

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。

【０７８８】

また、本特徴部１２１ＩＷには、以下に示す第７発明も含まれている。つまり、従来、設定操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能に構成され、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成されたパチンコ遊技機として、例えば、特開２０１０－２００９０２号公報に記載されたものがある。特開２０１０－２００９０２号公報には、変更前後の設定値に対応する変動停止コマンド（設定値指定コマンド）を主制御基板から演出制御基板に送信し、その変動停止コマンドにより得られる変更前後の設定値にもとづいて、キリン、ゾウ、ライオンの３種類のキャラクタに対応する３種類の演出パターンによる表示を行うことが記載されている。しかしながら、特開２０１０－２００９０２号公報に記載の遊技機にあっては、設定値情報（設定値指定コマンド）が正常でなかったときに誤った示唆演出が実行されてしまう可能性があり、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、却って遊技に対する興趣を低下させてしまうおそれがある。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第７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１２１ＩＷＳ０２９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１２１ＩＷＳ０３１，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１２１ＩＷＳ５０９～Ｓ５１５，Ｓ７０４～Ｓ７０９，Ｓ９０１～Ｓ９０６を実行する部分）とを備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記示唆演出として第１示唆演出（例えば、第３演出態様による遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、第４演出態様による大当り中示唆演出）と第２示唆演出（例えば、第１演出態様による遊技前示唆演出や、遊技中示唆演出、大当り中示唆演出）とを実行可能であり、

前記情報出力手段から出力された前記設定値情報が正常でなかった場合、前記示唆演出として前記第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１２１ＩＷＳ５１４，Ｓ７０９，Ｓ

９０６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。
【０７８９】
更には、第７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１２１ＩＷＳ０３１，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。
【０７９０】
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、示唆演出として、設定されている設定値の特定度合いが高い第１示唆演出（例えば、第３演出態様による遊技前示唆演出や遊技中示唆演出、第４演出態様による大当り中示唆演出）と、設定されている設定値の特定度合いが低い第２示唆演出（例えば、第１演出態様による遊技前示唆演出や、遊技中示唆演出、大当り中示唆演出）とを実行可能である
ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、演出効果を高めることができる。
【０７９１】
更には、第７発明の手段４の遊技機として、
示唆演出の実行態様を決定するための複数種類の決定データ（例えば、遊技前示唆演出決定テーブル、遊技中示唆演出決定テーブル、大当り中示唆演出決定テーブル）を用いて、前記示唆演出の実行態様を決定する示唆演出決定手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ１２１ＩＷＳ５１０，Ｓ５１２，Ｓ５１４，Ｓ７０５，Ｓ７０７，Ｓ７０９，Ｓ９０２，Ｓ９０４，Ｓ９０６を実行する部分）を備え、
前記示唆演出決定手段は、
前記複数種類の決定データのうち設定されている設定値に応じた決定データを用いて、前記示唆演出の実行態様を決定し（例えば、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１２１ＩＷＳ５１０，Ｓ７０５，Ｓ９０２を実行する）、
設定値情報が正常に入力されなかった場合、専用の決定データ（例えば、演出モードＣ用の遊技前示唆演出決定テーブルや、遊技中示唆演出決定テーブル、大当り中示唆演出決定テーブル）を用いて、前記示唆演出の実行態様を決定する（例えば、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、大当り中示唆演出決定テーブルを用いて、ステップ１２１ＩＷＳ５１４，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。
【０７９２】
更には、第７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。

【０７９３】
更には、第７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９－６（Ａ），（Ｂ）、図１１－１６（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。
【０７９４】
更には、第７発明の手段７の遊技機として、
示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図１１－１６（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Ｓ１２１ＩＷＳ５１６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。
【０７９５】
更には、第７発明の手段８の遊技機として、
示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図１１－２０（Ａ），（Ｂ）等参照）、
示唆演出と並行して実行されると該示唆演出が認識しづらくなる演出態様により所定演出（例えば、大当り示唆演出と並行して実行されると該大当り示唆演出が認識しづらくなる役物演出や導光板演出、エラー表示など）を実行可能な所定演出実行手段と、
示唆演出が実行されるときに、所定演出の実行を制限する制限手段（例えば、大当り中示唆演出が実行されるときには、役物演出の実行が制限される。図１１－２０（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。
【０７９６】
更には、第７発明の手段９の遊技機として、
設定示唆実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により設定示唆を実行可能であり（例えば、図１１－２０（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。
【０７９７】
更には、第７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９－５参照）
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。
【０７９８】
更には、第７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９－７参照）
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。

【０７９９】
更には、第７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、キュリティーカバー１２１ＩＷ５００Ａ／セキュリティカバー１２１ＩＷ５００Ｂ／セキュリティカバー１２１ＩＷ５００Ｃ）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１２１ＩＷ００３が閉鎖されている状態においては、セキュリティカバー１２１ＩＷ５００Ａによって設定キー１２１ＩＷ０５１と設定切替スイッチ１２１ＩＷ０５２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１２１ＩＷ００３が開放されている状態においては、セキュリティカバー１２１ＩＷ５００Ａによる規制状態が解除され、設定キー１２１ＩＷ０５１と設定切替スイッチ１２１ＩＷ０５２との操作が許容される許容状態となる。図９－２、図９－３）
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。
【０８００】
なお、本特徴部１２１ＩＷでは、３種類の演出モードＡ～Ｃに変更可能であるように構成し、演出モードＡに制御されている場合には、設定値情報が正常に入力されなかった場合、遊技者にとって有利度が低い所定の設定値に設定されているものとして示唆演出を実行可能に構成（上記の第５発明の構成）し、演出モードＢに制御されている場合には、設定値情報が正常に入力されなかった場合、示唆演出の実行を制限するように構成（上記の第６発明の構成）し、演出モードＣに制御されている場合には、設定値情報が正常に入力されなかった場合、示唆演出として第１示唆演出を実行せず、示唆演出として第２示唆演出を実行可能に構成（上記の第７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５発明～第７発明のいずれの制御方法により示唆演出を実行するかを切り替えてもよい。この場合、例えば、遊技状態が通常状態であれば、設定値情報が正常に入力されなかった場合、遊技者にとって有利度が低い所定の設定値に設定されているものとして示唆演出を実行可能に構成（上記の第５発明の構成）し、遊技状態が時短状態であれば、設定値情報が正常に入力されなかった場合、示唆演出の実行を制限するように構成（上記の第６発明の構成）し、遊技状態が確変状態であれば、設定値情報が正常に入力されなかった場合、示唆演出として第１示唆演出を実行せず、示唆演出として第２示唆演出を実行可能に構成（上記の第７発明の構成）するようにしてもよい。
【０８０１】
また、上記に示した第５発明～第７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。
【０８０２】
また、本特徴部１２１ＩＷ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５発明～第７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５発明～第７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。
【０８０３】
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かぎ

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りが連続して発生すること）が発生しやすいときと連荘が発生しにくいときとの差が大きいように構成し、設定値「２」など偶数番号の設定値の場合には、連荘の発生しやすさが比較的一定で変化しないように構成し、設定値が奇数番号であることを示唆する示唆演出を実行可能に構成してもよい。そして、この場合、設定値コマンドを正常に受信できなかった場合には、上記の第５発明～第７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。

【０８０４】

また、上記の第５発明～第７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、示唆演出としての先読みゾーン演出やリーチ中示唆演出、演出ステージの変更による演出に適用することも可能である。

【０８０５】

また、本特徴部１２１ＩＷ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、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８発明の手段１の遊技機として、

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

複数の設定値（例えば、設定値１～設定値３）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が設定変更処理を実行する部分など）と、

設定されている設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図５に示すプロセス制御処理を実行する部分など）と、

設定されている設定値を示唆する示唆演出（例えば、設定示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段とを備え、

前記示唆演出実行手段は、少なくとも、設定値が変更されてから最初の可変表示が実行されるまでの期間において、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出（例えば、遊技前示唆演出や初期出目演出など）を実行可能である

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技開始前の遊技機の状態に関心を持たせ、早い時間帯から遊技を行う動機を与えることができ、遊技興趣を高めることができる。

【０８０６】

更には、第８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。

【０８０７】

更には、第８発明の手段３の遊技機として、

示唆演出実行手段は、遊技機への電力供給が停止した後、遊技機への電力供給が復旧したときに、設定されている設定値に応じて示唆演出を実行可能である（例えば、図１１－９（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。

【０８０８】

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、可変表示が開始された後に、設定されている設定値を示唆する特定示唆演出（例えば、遊技中示唆演出や大当り中示唆演出など）を実行可能であり、
特定示唆演出は、示唆演出よりも示唆される設定値に対する信頼度が高い
ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、遊技興趣を高めることができる。
【０８０９】
更には、第８発明の手段５の遊技機として、
遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、
遊技媒体が所定領域（例えば、一般入賞口５０Ａ～一般入賞口５０Ｄ、第１始動入賞口、第２始動入賞口、第１大入賞口、第２大入賞口７１２）に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、ＣＰＵ１０３がＳ１２の賞球処理を実行する部分）と、
前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ１２１ＩＷ０２９）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１２１ＩＷ０２９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。
【０８１０】
また、本特徴部１２１ＩＷ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、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９－６（Ａ），（Ｂ）、図１１－１６（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。
【０８１１】
更には、第９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９－６（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。
【０８１２】
更には、第９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９－６（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。
【０８１３】
更には、第９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、特定期間に大当りとなることや、リーチ演出や擬似連演出の実行回数が所定回数に達したこと、特定のスーパーリーチ演出や予告演出が実行されたこと等）にもとづいて、示唆演出を実行可能である（例えば、特定期間内に大当りが発生した場合に、大当り中示唆演出を実行可能である。図１１－２０（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。
【０８１４】
更には、第９発明の手段５の遊技機として、
遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、
遊技媒体が所定領域（例えば、一般入賞口５０Ａ～一般入賞口５０Ｄ、第１始動入賞口、第２始動入賞口、第１大入賞口、第２大入賞口７１２）に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、ＣＰＵ１０３がＳ１２の賞球処理を実行する部分）と、
前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ１２１ＩＷ０２９）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１２１ＩＷ０２９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。
【０８１５】
また、本特徴部１２１ＩＷ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、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１０発明の手段１の遊技機として、
遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
複数の設定値（例えば、設定値１～設定値３）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が設定変更処理を実行する部分など）と、
設定されている設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図５に示すプロセス制御処理を実行する部分など）と、

設定されている設定値を示唆する示唆演出（例えば、設定示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段とを備え、
前記示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図１１－１６（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Ｓ１２１ＩＷＳ５１６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。
【０８１６】
更には、第１０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ＣＰＵ１２０がステップＳ１２１ＩＷＳ５１６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。
【０８１７】
更には、第１０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ＣＰＵ１２０がステップＳ１２１ＩＷＳ５１６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。
【０８１８】
更には、第１０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ＣＰＵ１２０がステップＳ１２１ＩＷＳ５１６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。
【０８１９】
更には、第１０発明の手段５の遊技機として、
実行された示唆演出に関する情報（例えば、実行履歴情報）を生成する情報生成手段と、
撮像装置によって前記情報を読み込み可能な特定画像（例えば、実行履歴情報を含む２次元コード）を生成する画像生成手段と、
前記特定画像を前記撮像装置によって撮像可能な態様で表示する表示手段（例えば、画像表示装置５）とを備える
ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、遊技興趣を高めることができる。
【０８２０】
更には、第１０発明の手段６の遊技機として、
遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、
遊技媒体が所定領域（例えば、一般入賞口５０Ａ～一般入賞口５０Ｄ、第１始動入賞口、第２始動入賞口、第１大入賞口、第２大入賞口７１２）に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、ＣＰＵ１０３がＳ１２の賞球処理を実行する部分）と、
前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ１２１ＩＷ０２９）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１２１ＩＷ０２９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。

【０８２１】
　また、本特徴部１２１ＩＷ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、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、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
　複数の設定値（例えば、設定値１～設定値３）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が設定変更処理を実行する部分など）と、
　設定されている設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図５に示すプロセス制御処理を実行する部分など）と、
　設定されている設定値を示唆する示唆演出（例えば、設定示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段とを備え、
　前記示唆演出実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により示唆演出を実行可能であり（例えば、図１１－２０（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１１－２０（Ｄ）参照）
　ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、興趣の低下を防止することができる。
【０８２２】
　更には、第１１発明の手段２の遊技機として、
　制限手段は、示唆演出と所定演出とで実行タイミングが重なる場合に、示唆演出と所定演出との少なくともいずれかの実行タイミングを変更する（例えば、いずれか一方をファンファーレ期間に実行し、他方をエンディング期間に実行するように変更する）
　ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、興趣の低下を防止することができる。
【０８２３】
　更には、第１１発明の手段３の遊技機として、
　制限手段は、示唆演出が実行されるときには、所定演出の実行を禁止する（例えば、大当り中示唆演出が実行されるときには、役物演出の実行が禁止される。図１１－２０（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。
【０８２４】
　更には、第１１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１２１ＩＷ１０１を動作させる（例えば、大当り中示唆演出によるセリフ画像と重なる位置で停止しないように制御する））
　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。
【０８２５】
　更には、第１１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。
【０８２６】
更には、第１１発明の手段６の遊技機として、
遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、
遊技媒体が所定領域（例えば、一般入賞口５０Ａ～一般入賞口５０Ｄ、第１始動入賞口、第２始動入賞口、第１大入賞口、第２大入賞口７１２）に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、ＣＰＵ１０３がＳ１２の賞球処理を実行する部分）と、
前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ１２１ＩＷ０２９）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１２１ＩＷ０２９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。
【０８２７】
また、本特徴部１２１ＩＷ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、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、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
複数の設定値（例えば、設定値１～設定値３）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が設定変更処理を実行する部分など）と、
設定されている設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図５に示すプロセス制御処理を実行する部分など）と、
設定されている設定値を示唆する設定示唆（例えば、設定示唆演出）を実行可能な設定示唆実行手段とを備え、
前記設定示唆実行手段は、設定されている設定値に応じて異なる割合により設定示唆を実行可能であり（例えば、図１１－２０（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。
【０８２８】
更には、第１２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１２１ＩＷ１０１）を動作させる所定報知（例えば、役物演出）を実行可能である
ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、演出効果を高めることができる。
【０８２９】
更には、第１２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１２１ＩＷ１０３）と、

前記導光板の端面から光を入射可能に設けられた発光体とを備え、
前記導光板は、前記発光体によって該導光板の端面から該導光板の内部に入射された光を反射して該遊技機の前面に出射させる反射部が設けられ、
所定報知手段は、前記発光体を発光させることにより前記導光板に設けられた前記反射部から遊技機の前面に光を出射させる所定報知（例えば、導光板演出）を実行可能である
ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、演出効果を高めることができる。
【０８３０】
更には、第１２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。
【０８３１】
更には、第１２発明の手段５の遊技機として、
設定示唆実行手段は、第１設定値に設定されていることを示唆する第１設定示唆（例えば、第１演出態様の大当り中示唆演出。図１１－２０（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演出態様の大当り中示唆演出。図１１－２０（Ａ），（Ｂ）参照）とを実行可能であり、
所定報知手段は、第１設定示唆が実行されるときには、第２設定示唆が実行されるときに比べて高い割合で所定報知を実行可能である（例えば、図１１－２０（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。
【０８３２】
更には、第１２発明の手段６の遊技機として、
設定示唆の実行割合を設定可能な設定示唆設定手段を備える（例えば、電源投入後に設定画面が表示され、プッシュボタン３１Ｂ等の操作手段や、遊技機内部に設けられたスイッチ等の操作手段（管理者のみ操作可能）を操作することにより、設定示唆演出に関する設定を変更できるようする）
ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、興趣の低下を防止することができる。
【０８３３】
更には、第１２発明の手段７の遊技機として、
識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
識別情報が配された可変表示部材（例えば、ドラム状やベルト状の可動体）を回転動作させて識別情報を可変表示可能な可変表示装置を備え、
前記可変表示装置は、設定値が変更された後の最初の識別情報の可変表示において、特定動作を行い、
所定報知手段は、設定値が変更された後の最初の識別情報の可変表示において、高い割合で所定報知を実行する
ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、興趣の低下を防止することができる。
【０８３４】
更には、第１２発明の手段８の遊技機として、
遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、
遊技媒体が所定領域（例えば、一般入賞口５０Ａ～一般入賞口５０Ｄ、第１始動入賞口、第２始動入賞口、第１大入賞口、第２大入賞口７１２）に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、ＣＰＵ１０３がＳ１２の賞球処理を実行する部分）と、
前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示

手段（例えば、表示モニタ１２１ＩＷ０２９）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１２１ＩＷ０２９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。
【０８３５】
また、本特徴部１２１ＩＷ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９－５参照）
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。
【０８３６】
更には、第１３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９－５（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。
【０８３７】
更には、第１３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９－５（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。
【０８３８】
更には、第１３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９－５（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。
【０８３９】
更には、第１３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９－５（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。

【０８４０】

更には、第１３発明の手段６の遊技機として、

有利状態における所定の制御期間において、設定されている設定値を示唆する示唆演出（例えば、大当り中示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段を備えた

ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、有利状態における所定の制御期間の興趣を高めることができる。

【０８４１】

更には、第１３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。

【０８４２】

更には、第１３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。

【０８４３】

更には、第１３発明の手段９の遊技機として、

複数種類の有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段は、設定されている設定値にもとづいて異なる割合により複数種類の前記有利状態（例えば、大当り種別Ａ～Ｃ）のいずれかに制御可能であり、

前記有利状態における所定の制御期間は、前記有利状態の種類に応じて異なる（例えば、図９－５（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。

【０８４４】

更には、第１３発明の手段１０の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、

遊技媒体が所定領域（例えば、一般入賞口５０Ａ～一般入賞口５０Ｄ、第１始動入賞口、第２始動入賞口、第１大入賞口、第２大入賞口７１２）に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、ＣＰＵ１０３がＳ１２の賞球処理を実行する部分）と、

前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ１２１ＩＷ０２９）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１２１ＩＷ０２９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。

【０８４５】

また、本特徴部１２１ＩＷには、以下に示す第１４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１４発

明の手段１の遊技機として、
遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
複数の設定値（例えば、設定値１～設定値３）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が設定変更処理を実行する部分など）と、
設定されている設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図５に示すプロセス制御処理を実行する部分など）とを備え、
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９－７参照）
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。
【０８４６】
更には、第１４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９－７参照）
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。
【０８４７】
更には、第１４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。
【０８４８】
更には、第１４発明の手段４の遊技機として、
遊技価値を用いた遊技が可能な遊技機であって、
特定条件が成立したことにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、
設定手段は、第１設定値（例えば、設定値３）と、該第１設定値よりも前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値の大きさが遊技に使用された遊技価値の大きさに占める割合が高くなる第２設定値（例えば、設定値１）とに設定可能であり、
可変表示に関する所定の制御期間は、第２設定値に設定されているときの方が、第１設定値に設定されているときよりも長い（例えば、図９－７参照）
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。
【０８４９】
更には、第１４発明の手段５の遊技機として、
可変表示に関する所定の制御期間は、設定されている設定値に応じて予め定められている
ようにしてもよいことが記載されており、このような構成によれば、射幸性が高くなりすぎてしまうことを防止することができる。
【０８５０】
更には、第１４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９－７参照）
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。
【０８５１】
更には、第１４発明の手段７の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能な遊技機であって、
遊技媒体が所定領域（例えば、一般入賞口５０Ａ～一般入賞口５０Ｄ、第１始動入賞口、第２始動入賞口、第１大入賞口、第２大入賞口７１２）に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、ＣＰＵ１０３がＳ１２の賞球処理を実行する部分）と、
前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ１２１ＩＷ０２９）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１２１ＩＷ０２９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。

【０８５２】

（その他の特徴部）

上記したように本実施例の遊技機１は、上記した特徴部（特徴部１５６０Ｓ、特徴部１２１ＩＷ等）を備えるものであるが、この特徴部に加えて、あるいは代えて、以下に示す他の特徴部や特徴部７１ＡＫ～７５Ｋの各特徴部を備えるものとしてもよい。なお、以下で説明する特徴部７２ＡＫを備えるパチンコ遊技機１においては、演出制御基板１２には、可動役物（可動演出装置）となる可動部材を駆動する動作用モータＡＫ０１１～ＡＫ０１４（不図示）と、その可動部材の原点位置を検知する原点センサＡＫ０２１～ＡＫ０２４（不図示）とが接続されているものとする。なお、動作用モータＡＫ０１１～ＡＫ０１４は、モータあるいは電磁ソレノイドなどを用いたものであればよい。原点センサＡＫ０２１～ＡＫ０２４は、マイクロスイッチなどの接触型のセンサやフォトセンサもしくは静電容量式センサなどの非接触型センサを用いて構成されていればよい。

【０８５３】

（演出制御に関する他の特徴部の説明）

図１４－１は、上記特徴部を備える実施例において、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行す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。この演出制御メイン処理は、上記実施の形態における演出制御メイン処理に代えて実行できればよい。本実施例の演出制御メイン処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、上記実施の形態と同様の初期化処理（ステップＡＫＳ０１１）を実行した後、上記実施の形態とは異なり、電源投入時コマンド処理（ステップＡＫＳ０１２）を実行する。電源投入時コマンド処理を実行した後には、上記実施の形態と同様に、タイマ割込フラグがオンとなっているか否かを判定し（ステップＡＫＳ０１３）、オフであれば（ステップＡＫＳ０１３；Ｎｏ）、ステップＡＫＳ０１３の処理を繰り返し実行して待機する。これに対し、タイマ割込フラグがオンである場合には（ステップＡＫＳ０１３；Ｙｅｓ）、タイマ割込フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップＡＫＳ０１４）、コマンド解析処理（ステップＡＫＳ０１５）、演出制御プロセス処理（ステップＡＫＳ０１６）、演出用乱数更新処理（ステップＡＫＳ０１７）を順に実行する。

【０８５４】

図１４－２は、電源投入時コマンド処理として、ステップＡＫＳ０１２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。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、電力供給の開始に伴い主基板１１から送信された演出制御コマンドを、受信コマンドとして取得し、その内容を判定する。具体的には、受信コマンドがＲＡＭクリア通知コマンドとなるコマンド９０００Ｈであるか否かを判定する（ステップＡＫＳ０２１）。ＲＡＭクリア通知コマンドではない場合には（ステップＡＫＳ０２１；Ｎｏ）、受信コマンドが停電復旧指定コマンドとなるコマンド９２００Ｈであるか否かを判定する（ステップＡＫＳ０２２）。停電復旧停止コマンドではない場合には（ステップＡＫＳ０２２；Ｎｏ）、受信コマンドが設定変更開始コマンドとなるコマンド９１００Ｈであるか否かを判定する（ステップＡＫＳ０２３）。設定変更開始コマンドではない場合には（ステップＡＫＳ０２３；Ｎｏ）、受信コマンドが設定確認開始コマンドとなるコマンド９４００Ｈであるか否かを判定

する（ステップＡＫＳ０２４）。設定確認開始コマンドではない場合には（ステップＡＫＳ０２４；Ｎｏ）、ステップＡＫＳ０２１に戻り、受信コマンドを取得するまでステップＡＫＳ０２１～ＡＫＳ０２４を繰り返し実行して待機する。なお、受信コマンドを取得できずに予め定められたエラー判定時間が経過した場合には、受信コマンドのエラーが発生したことを報知してもよい。

【０８５５】

ステップＡＫＳ０２３にて受信コマンドが設定変更開始コマンドであると判定された場合には（ステップＡＫＳ０２３；Ｙｅｓ）、遊技停止状態開始時処理を実行する（ステップＡＫＳ０２５）。遊技停止状態開始時処理では、パチンコ遊技機１における遊技の進行を停止させる遊技停止状態となることに対応して、遊技の進行に伴う演出制御の進行を停止させる。ステップＡＫＳ０２５にて実行される遊技停止状態開始時処理では、例えば、主基板１１から送信される演出制御コマンドのうち、設定変更終了コマンド以外のコマンドについては、受信を無効とする設定を行うようにすればよい。これにより、例えば演出図柄の可変表示や大当り中の演出表示といった、遊技の進行に伴う各種の演出が実行されないように規制すればよい。設定変更開始コマンドを受信した場合には、設定変更状態となることに対応した遊技停止状態であるときに、遊技停止状態ではないときに実行可能な遊技の進行に伴う各種の演出が、実行されないという範囲あるいは限界としての制限が設けられる。

【０８５６】

ステップＡＫＳ０２５にて遊技停止状態開始時処理を実行した後には、設定変更報知を開始する制御を行う（ステップＡＫＳ０２６）。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定変更報知に対応して予め用意された制御データに基づき、演出表示装置５に設定変更報知画面を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから設定変更報知音声を出力させるように、制御を行えばよい。こうして設定変更報知の制御が開始された後には、設定変更を終了するか否かを判定する（ステップＡＫＳ０２７）。ステップＡＫＳ０２７では、主基板１１からの受信コマンドが設定変更終了コマンドとなるコマンド９３ＸＸＨである場合に、設定変更を終了すると判定すればよい。設定変更終了コマンドの受信がなく、設定変更を終了しない場合には（ステップＡＫＳ０２７；Ｎｏ）、ステップＡＫＳ０２７を繰り返し実行して待機する。

【０８５７】

ステップＡＫＳ０２７にて設定変更を終了すると判定した場合には（ステップＡＫＳ０２７；Ｙｅｓ）、設定変更報知を終了する制御を行う（ステップＡＫＳ０２８）。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出表示装置５における設定変更報知画面の表示を終了させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒによる設定変更報知音声の出力を終了させるように、制御を行えばよい。こうして設定変更報知の制御が終了した後には、遊技停止状態終了時処理を実行する（ステップＡＫＳ０２９）。遊技停止状態終了時処理では、無効とされていた主基板１１からのコマンド受信を有効とする設定を行うようにすればよい。これにより、例えば演出図柄の可変表示や大当り中の演出表示といった、遊技の進行に伴う各種の演出が実行可能となるように規制を解除すればよい。

【０８５８】

その後、初期化報知を実行する制御を行う（ステップＡＫＳ０３０）。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、初期化報知に対応して予め用意された制御データに基づき、予め定められた初期化報知時間が経過するまでの初期化報知期間において、演出表示装置５に初期化報知画面を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから初期化報知音声を出力させるように、制御を行えばよい。ステップＡＫＳ０２１にて受信コマンドがＲＡＭクリア通知コマンドであると判定した場合にも（ステップＡＫＳ０２１；Ｙｅｓ）、ステップＡＫＳ０３０に進むことで、初期化報知を実行できるようにすればよい。こうして、電源投入による電力供給の開始に伴いクリアスイッチ１２１ＩＷ０５０の押下操作となる動作が検出された場合に対応して、ＲＡＭ１０２の記憶内容が初期化（クリア）されたことを報知できる。

【０８５９】

ステップＡＫＳ０２４にて受信コマンドが設定確認開始コマンドであると判定された場合には（ステップＡＫＳ０２４；Ｙｅｓ）、遊技停止状態開始時処理を実行する（ステップＡＫＳ０３１）。ステップＡＫＳ０３１にて実行される遊技停止状態開始時処理では、例えば、主基板１１から送信される演出制御コマンドのうち、設定確認終了コマンド以外のコマンドについては、受信を無効とする設定を行うようにすればよい。これにより、例えば演出図柄の可変表示や大当り中の演出表示といった、遊技の進行に伴う各種の演出が実行されないように規制すればよい。設定確認開始コマンドを受信した場合には、設定確認状態となることに対応した遊技停止状態であるときに、遊技停止状態ではないときに実行可能な遊技の進行に伴う各種の演出が、実行されないという範囲あるいは限界としての制限が設けられる。

【０８６０】

ステップＡＫＳ０３１にて遊技停止状態開始時処理を実行した後には、設定確認報知を開始する制御を行う（ステップＡＫＳ０３２）。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定確認報知に対応して予め用意された制御データに基づき、演出表示装置５に設定確認報知画面を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから設定確認報知音声を出力させるように、制御を行えばよい。こうして設定確認報知の制御が開始された後には、設定確認を終了するか否かを判定する（ステップＡＫＳ０３３）。ステップＡＫＳ０３３では、主基板１１からの受信コマンドが設定確認終了コマンドとなるコマンド９４０１Ｈである場合に、設定確認を終了すると判定すればよい。設定確認終了コマンドの受信がなく、設定確認を終了しない場合には（ステップＡＫＳ０３３；Ｎｏ）、ステップＡＫＳ０３３を繰り返し実行して待機する。

【０８６１】

ステップＡＫＳ０３３にて設定確認を終了すると判定した場合には（ステップＡＫＳ０３３；Ｙｅｓ）、設定確認報知を終了する制御を行う（ステップＡＫＳ０３４）。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出表示装置５における設定確認報知画面の表示を終了させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒによる設定確認報知音声の出力を終了させるように、制御を行えばよい。こうして、設定確認報知の制御が終了した後には、遊技停止状態終了時処理を実行する（ステップＡＫＳ０３５）。これにより、例えば演出図柄の可変表示や大当り中の演出表示といった、遊技の進行に伴う各種の演出が実行可能となるように規制を解除すればよい。

【０８６２】

その後、停電復旧報知を実行する制御を行ってもよい。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、停電復旧報知に対応して予め用意された制御データに基づき、演出表示装置５に停電復旧報知画面を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから停電復旧報知音声を出力させるように、制御を行ってもよい。ステップＡＫＳ０２２にて受信コマンドが停電復旧指定コマンドであると判定した場合にも（ステップＡＫＳ０２２；Ｙｅｓ）、停電復旧報知を実行できるようにしてもよい。これらの場合には、電源投入による電力供給の開始に伴いクリアスイッチ１２１ＩＷ０５０の押下操作となる動作が検出されない場合に対応して、ＲＡＭ１０２の記憶内容が停電時の内容に復旧されたことを報知できればよい。

【０８６３】

図１４－３は、本実施例において、演出制御による報知や画面表示などに関し、制御の優先度を示している。パチンコ遊技機１では、電源投入による電力供給の開始に伴い、設定変更状態や設定確認状態に制御された場合に、パチンコ遊技機１における遊技の進行を停止させる遊技停止状態となる。これに対応して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、電源投入時コマンド処理のステップＡＫＳ０２５やステップＡＫＳ０３１にて、遊技停止状態開始時処理を実行する。遊技停止状態開始時処理が実行された後には、設定変更終了コマンドや設定確認終了コマンドとは異なるコマンドの受信が無効となり、通常の演出に関する制御が実行されないように規制される。そのため、設定変更報知や設定確認報知の優先度ＡＫＰ０１は、演出制御に関する優先度のうちで、最も高い優先度となる。例えば節電機能等設定画面などの優先度ＡＫＰ０２は、設定変更報知や設定確認報知の優先度ＡＫＰ０１

よりも低い優先度となる。節電機能等設定画面は、パチンコ遊技機１（遊技機用枠３）の背面側に設けられた出力量切替スイッチのスイッチ位置を、特定位置として予め定められた位置とした場合に、節電機能の有無や種類、ＲＴＣによる現在日時の設定などを可能にするために、演出表示装置５にて表示可能な画面である。磁石エラー報知などの優先度ＡＫＰ０３は、節電機能等設定画面などの優先度ＡＫＰ０２よりも低い優先度となるので、設定変更報知や設定確認報知の優先度ＡＫＰ０１よりも低い優先度となる。通常時における遊技の進行に対応した通常遊技画面の優先度ＡＫＰ０Ｚは、演出制御に関する優先度のうちで、最も低い優先度となるので、設定変更報知や設定確認報知の優先度ＡＫＰ０１よりも低い優先度となる。

【０８６４】

このように、設定変更報知や設定確認報知の優先度ＡＫＰ０１は、節電機能等設定画面などの優先度ＡＫＰ０２よりも高いので、電源投入時コマンド処理のステップＡＫＳ０２６により設定変更報知を開始する制御が行われた場合や、ステップＡＫＳ０３２により設定確認報知を開始する制御が行われた場合には、設定変更や設定確認の終了となる前に、仮に、出力量切替スイッチのスイッチ位置が特定位置に切り替えられたとしても、出力量切替スイッチを切り替えたことによる節電機能等設定画面の表示は開始されない。こうして、設定変更報知画面や設定確認報知画面といった、パチンコ遊技機１における設定値に関する表示を、節電機能等設定画面といった、演出の出力量あるいは出力制御に関する表示よりも優先して表示する。これにより、設定値に関する表示が適切に行われるので、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【０８６５】

（演出制御に関する他の特徴部の変形例の説明）

図１４－４は、遊技中に設定確認処理を実行可能な変形例において実行され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。パチンコ遊技機１における設定値は、電源投入時に確認可能な形態に限定されるものではなく、設定値の確認は遊技中に実行可能であってもよい。この場合には、ＣＰＵ１０３がメイン処理にてタイマ割り込みの設定より後の処理を開始した後、遊技場の係員などにより遊技機用枠３が開放され、設定キー１２１ＩＷ０５１をオンとする切替操作が行われると、その操作が検出されたことにより、表示モニタ１２１ＩＷ０２９では、現在のパチンコ遊技機１に設定されている設定値を表示させる。この表示は、遊技場の係員などにより設定切替スイッチ１２１ＩＷ０５２あるいはクリアスイッチ１２１ＩＷ０５０が押下操作されても変更されず、現在のパチンコ遊技機１で設定されている設定値を確認するための表示となっている。遊技中に設定確認処理の実行が開始されるときには、パチンコ遊技機１において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定確認開始コマンドとなるコマンド９４００Ｈが送信される。設定確認処理の実行が終了するときには、設定確認状態が終了し、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定確認終了コマンドとなるコマンド９４０１Ｈが送信される。変形例における演出制御メイン処理では、ステップＡＫＳ０１７にて演出用乱数更新処理を実行した後に、進行中設定確認処理（ステップＡＫＳ０１Ａ）を実行してから、ステップＡＫＳ０１３に戻る。

【０８６６】

図１４－５は、進行中設定確認処理として、ステップＡＫＳ０１Ａ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。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示モニタ１２１ＩＷ０２９にて、設定されている設定値を確認可能に表示している設定確認中であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ０５１）。ステップＡＫＳ０５１では、例えばステップＡＫＳ０５８における制御が行われた後、ステップＡＫＳ０６０における制御が行われるまでの期間において、設定確認中であると判定すればよい。設定確認中ではない場合には（ステップＡＫＳ０５１；Ｎｏ）、主基板１１から送信された設定確認開始コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップＡＫＳ０５２）。このとき、設定確認開始コマンドを受信した場合には（ステップＡＫＳ０５２；Ｙｅｓ）、パチンコ遊技機１における遊技の進行中であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ０５３）。ステップＡＫＳ０５３

では、主基板１１から送信された客待ちデモ指定コマンドを受信した後、第１変動開始コマンドや第２変動開始コマンドを受信するまでの期間において、遊技の進行中ではないと判定し、それ以外の期間では、遊技の進行中であると判定すればよい。

【０８６７】

ステップＡＫＳ０５３にて遊技の進行中であると判定した場合には（ステップＡＫＳ０５３；Ｙｅｓ）、進行中設定確認フラグをオン状態にセットする（ステップＡＫＳ０５４）。進行中設定確認フラグは、遊技の進行中に設定確認開始コマンドを受信したことを示すフラグである。ステップＡＫＳ０５２にて設定確認開始コマンドを受信していないと判定した場合や（ステップＡＫＳ０５２；Ｎｏ）、ステップＡＫＳ０５４にて進行中設定確認フラグをオンとした後には、主基板１１から送信された客待ちデモ指定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップＡＫＳ０５５）。このとき、客待ちデモ指定コマンドの受信がなければ（ステップＡＫＳ０５５；Ｎｏ）、進行中設定確認処理を終了する。

【０８６８】

ステップＡＫＳ０５５にて客待ちデモ指定コマンドを受信したと判定された場合には（ステップＡＫＳ０５５；Ｙｅｓ）、進行中設定確認フラグがオンであるか否かを判定する（ステップＡＫＳ０５６）。このとき、進行中設定確認フラグがオフであれば（ステップＡＫＳ０５６；Ｎｏ）、進行中設定確認処理を終了する。これに対し、進行中設定確認フラグがオンである場合には（ステップＡＫＳ０５６；Ｙｅｓ）、進行中設定確認フラグをクリアしてオフ状態としてから（ステップＡＫＳ０５７）、設定確認報知を開始する制御を行う（ステップＡＫＳ０５８）。ステップＡＫＳ０５３にて遊技の進行中ではないと判定された場合にも（ステップＡＫＳ０５３；Ｎｏ）、ステップＡＫＳ０５８に進み、設定確認報知を開始する制御を行う。これにより、遊技の進行中に設定確認開始コマンドを受信した場合には、客待ちデモ指定コマンドを受信してから、設定確認報知を開始することができる。

【０８６９】

ステップＡＫＳ０５１にて設定確認中であると判定された場合には（ステップＡＫＳ０５１；Ｙｅｓ）、設定確認終了コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＡＫＳ０５９）。このとき、設定確認終了コマンドを受信していなければ（ステップＡＫＳ０５９；Ｎｏ）、進行中設定確認処理を終了する。これに対し、設定確認終了コマンドを受信したと判定された場合には（ステップＡＫＳ０５９；Ｙｅｓ）、設定確認報知を終了する制御を行う（ステップＡＫＳ０６０）。

【０８７０】

このような進行中設定確認処理が実行されることにより、遊技中に設定確認処理が実行されて設定されている設定値が表示モニタ１２１ＩＷ０２９に表示される場合に、演出制御基板１２の側では、主基板１１から送信された客待ちデモ表示コマンドを受信してから、設定確認報知画面の表示や設定確認報知音声の出力を開始することができる。これにより、遊技の進行に伴う演出の実行中に設定値が確認可能となった場合に、実行中の演出が中止されないようにして、設定値の確認による不都合を防止できる。

【０８７１】

なお、主基板１１の側において、遊技中に設定確認処理を実行する場合には、客待ちデモ指定コマンドを送信可能になってから、設定確認状態の制御を行うようにしてもよい。この場合には、例えば、客待ちデモ指定コマンドとともに設定確認開始コマンドを、演出制御基板１２に対して送信してもよい。あるいは、客待ちデモ指定コマンドとともに設定確認開始コマンドを送信するものに代えて、遊技中の設定確認に対応する専用のコマンドを送信して、遊技の進行が終了した後に、設定されている設定値を確認可能な状態の制御を行うようにしてもよい。

【０８７２】

あるいは、設定されている設定値は、パチンコ遊技機１の背面側に設けられた表示モニタ１２１ＩＷ０２９にて表示され、演出表示装置５では設定値に対応する表示を行う必要がない。そこで、遊技中に設定確認処理を実行する場合には、主基板１１から演出制御基

板１２に対して設定確認開始コマンドなどを送信せずに、表示モニタ１２１ＩＷ０２９にて設定値を確認可能な表示を開始する制御を行うようにしてもよい。この場合には、演出制御基板１２において、遊技の進行に伴う演出の実行が継続するように、演出制御用ＣＰＵ１２０などによる制御を行うようにしてもよい。

【０８７３】

設定変更報知や設定確認報知に加えて、設定変更終了報知や設定確認終了報知を実行可能にしてもよい。例えば、電源投入時コマンド処理では、ステップＡＫＳ０２８での制御により、設定変更報知が終了するとともに、設定変更終了報知期間の開始に伴い設定変更終了報知が開始され、設定変更終了報知期間の終了に伴い設定変更終了報知を終了させてもよい。また、電源投入時コマンド処理では、ステップＡＫＳ０３４での制御により、設定確認報知が終了するとともに、設定確認終了報知期間の開始に伴い設定確認終了報知が開始され、設定確認終了報知期間の終了に伴い設定確認終了報知を終了させてもよい。

【０８７４】

設定変更報知では、演出表示装置５に設定変更報知画面を表示することなく、スピーカ８Ｌ、８Ｒから設定変更報知音声を出力させるように、制御が行われてもよい。設定確認報知では、演出表示装置５に設定確認報知画面を表示することなく、スピーカ８Ｌ、８Ｒから設定確認報知音声を出力させるように、制御が行われてもよい。あるいは、設定変更報知では、設定変更報知画面の表示や設定変更報知音声の出力に加え、または一部もしくは全部に代えて、遊技効果ランプ９の一部もしくは全部の発光部材、または遊技効果ランプ９とは別個に設けられた報知ランプといった任意の発光部材を、予め定められた設定変更報知態様で発光させる制御が行われてもよい。設定確認報知では、設定確認報知画面の表示や設定確認報知音声の出力に加え、または一部もしくは全部に代えて、遊技効果ランプ９の一部もしくは全部に代えて、遊技効果ランプ９の一部もしくは全部の発光部材、または遊技効果ランプ９とは別個に設けられた報知ランプといった任意の発光部材を、予め定められた設定確認報知態様で発光させる制御が行われてもよい。このように、設定変更報知は、任意の演出装置あるいは演出装置とは異なる報知装置を用いて、設定値が変更可能な状態であることの報知を行うことができればよい。設定確認報知は、任意の演出装置あるいは演出装置とは異なる報知装置を用いて、設定値が確認可能な状態であることの報知を行うことができればよい。なお、設定変更報知や設定確認報知が行われる形態に限定されるものではなく、設定変更報知や設定確認報知の一方または双方が行われないものであってもよい。

【０８７５】

設定変更終了コマンドとなるコマンド９３ＸＸＨと、設定確認終了コマンドとなる９４０１Ｈとが用意される形態に限定されるものではなく、設定変更終了コマンドおよび設定確認終了コマンドとして、共通の設定終了時コマンドが用いられるものであってもよい。この場合、電源投入時コマンド処理では、ステップＡＫＳ０２７にて、設定終了時コマンドを受信したときに設定変更を終了すると判定し、ステップＡＫＳ０３３にて、設定終了時コマンドを受信したときに設定確認を終了すると判定すればよい。

【０８７６】

（特徴部７１ＡＫに関する説明）

図１４－６は、本実施例の特徴部７１ＡＫに関し、パチンコ遊技機１の背面側に設けられた出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１の構成例を示している。出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１は、パチンコ遊技機１の背面側において、演出制御用ＣＰＵ１２０が搭載された演出制御基板１２の右上部分に設けられていればよい。出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１は、演出制御基板１２を収容する基板ケースに形成された開口部を介して外部から操作可能となっている。出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１は、所定の演出出力などを初期設定するためのスイッチ切替操作といった、所定の動作を検出可能な回転式のスイッチであればよい。出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１により初期設定される演出出力には、少なくとも、スピーカ８Ｌ、８Ｒの音量が含まれていればよい。また、遊技効果ランプ９などの発光部材の発光量が含まれていてもよい。例えば遊技場の係員が遊技機用枠３を開放

したときに、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１を操作可能な状態になる。このように、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１は、遊技機用枠３を開放することが、演出出力の初期設定を変更可能にする条件となっている。出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１は、演出出力を複数段階のいずれかに初期設定する。また、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置に応じて、スティックコントローラ３１Ａなどを用いて遊技者による演出出力の変更調整を許可するか禁止するかが切り替えられる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、こうした演出出力の設定を示すデータを、出力設定情報としてＲＡＭ１２２の所定領域などに記憶させればよい。

【０８７７】

図１４－６（Ｂ）に示すように、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１は、「０」から「Ｆ」までの計１６個のチャンネルを備えており、ツマミ７１ＡＫ００２を回動操作する動作により、チャンネルに対応するスイッチ位置を切り替えることができる。本実施例では、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置が「０」～「Ｆ」のいずれであるかに応じて、音量が６段階のいずれかに初期設定されるとともに、遊技者による音量調整を許可するか否かが切り替えられる。出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１は直接または所定回路を介して演出制御用ＣＰＵ１２０に接続され、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置を示す切替スイッチ信号が演出制御用ＣＰＵ１２０に入力されることにより、チャンネルに対応するスイッチ位置を特定することができる。

【０８７８】

図１４－７は、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置に応じた演出出力などの初期設定制御７１ＡＫＣ０１を示している。この初期設定制御７１ＡＫＣ０１において、例えば、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置が「５」である場合には、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音声の音量について、「音量６（最大）」に応じて上限音量が「９７．０」に初期設定され、遊技者による音量設定（調整）が可能（許可）に制御される。なお、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音声の音量に限定されず、例えば遊技効果ランプ９の光量といった、任意の演出装置の出力量を出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置に応じて初期設定できればよい。出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置が「６」～「Ｆ」のいずれかである場合には、遊技者による音量設定（調整）が不可（禁止）となるので、初期設定された演出出力により演出が実行される。また、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置が「Ｆ」である場合に対応して、演出表示装置５において節電機能等設定画面が表示可能となり、節電機能の有無や種類（節電モード）、および、ＲＴＣ１２６により現在日時を示す値の設定（変更）を行うことができる。

【０８７９】

このように、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１は、演出制御用ＣＰＵ１２０が搭載された演出制御基板１２に設けられ、演出出力の調整に関する動作をツマミ７１ＡＫ００２により受け付けて、スイッチ位置を切り替える動作の検出に基づいて、演出の出力量を複数段階のいずれかに制御することを可能にする。演出制御用ＣＰＵ１２０では、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置を特定可能なスイッチ信号に基づいて、演出の出力量を複数段階のいずれかに制御するための処理が実行される。

【０８８０】

図１４－８は、特徴部７１ＡＫに関して、設定変更報知、設定確認報知、初期化報知の実行例を示している。この実行例では、設定変更報知として、図１４－８（Ａ）に示すように、設定変更報知画面７１ＡＫＤ０１が演出表示装置５に表示され、設定変更報知音声７１ＡＫＥ０１がスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。また、設定確認報知として、図１４－８（Ｂ）に示すように、設定確認報知画面７１ＡＫＤ０２が演出表示装置５に表示され、設定確認報知音声７１ＡＫＥ０２がスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。初期化報知として、図１４－８（Ｃ）に示すように、初期化報知画面７１ＡＫＤ０３が演出表示装置５に表示され、初期化報知音声７１ＡＫＥ０３がスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。特徴部７１ＡＫでは、上記実施例と同様に、演出制御メイン処理のステップＡＫＳ０１２に

て電源投入時コマンド処理が実行される。この電源投入時コマンド処理では、ステップＡＫＳ０２６での制御により、設定変更報知が開始され、ステップＡＫＳ０２８での制御により、設定変更報知が終了する。また、ステップＡＫＳ０３２での制御により、設定確認報知が開始され、ステップＡＫＳ０３４での制御により、設定確認報知が終了する。さらに、ステップＡＫＳ０３０での制御により、初期化報知期間の開始に伴い初期化報知が開始され、初期化報知期間の終了に伴い初期化報知が終了する。なお、設定変更報知画面７１ＡＫＤ０１、設定確認報知画面７１ＡＫＤ０２、初期化報知画面７１ＡＫＤ０３は、演出表示装置５における表示領域の全体に表示される態様に限定されず、演出表示装置５における表示領域の一部に表示される態様であってもよい。

【０８８１】

特徴部７１ＡＫは、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１を備えて構成され、音量などの演出出力を、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置に対応した複数段階のいずれかとする初期設定ができる。その一方で、設定変更報知、設定確認報知、初期化報知における音声出力は、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置に対応した音量の初期設定にかかわらず、パチンコ遊技機１において出力可能な最大音量である「音量６（最大）」（上限音量「９７．０」）にて、出力すればよい。例えば、設定変更報知では、「設定変更中です」というメッセージが報知される設定変更報知音声７１ＡＫＥ０１を、スピーカ８Ｌ、８Ｒから最大音量で出力する。設定確認報知では、「設定確認中です」というメッセージが報知される設定確認報知音声７１ＡＫＥ０２を、スピーカ８Ｌ、８Ｒから最大音量で出力する。初期化報知では、「初期化されました」というメッセージが報知される初期化報知音声７１ＡＫＥ０３を、スピーカ８Ｌ、８Ｒから最大音量で出力する。

【０８８２】

このように、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１におけるスイッチ位置を切り替える動作に応じて、演出出力の調整に関する動作を検出し、その検出に基づいて演出の出力量を複数段階のいずれかに制御する一方で、パチンコ遊技機１における設定値の変更に関する報知となる設定変更報知では、設定変更報知音声７１ＡＫＥ０１の出力として、演出出力の調整に関する動作の検出にかかわらず共通の出力量となる最大音量により報知を行う。設定確認報知や初期化報知でも、設定確認報知音声７１ＡＫＥ０２や初期化報知音声７１ＡＫＥ０３の出力として、演出出力の調整に関する動作の検出にかかわらず共通の出力量となる最大音量により報知を行えばよい。このように、共通の出力量により報知を行うので、設定値の変更や確認、ＲＡＭ１０２における記憶内容の初期化（クリア）に伴い、不正行為が行われることを防止できる。

【０８８３】

図１４－９は、特徴部７１ＡＫに関して、遊技者音量調整や節電機能設定などが行われる場合の表示例を示している。例えば、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置が「０」であり、未だ遊技者による演出出力の調整が行われていない場合には、音量設定が「音量１（最小）」である。図１４－９（Ａ）は、この場合に対応して演出表示装置５に表示される遊技者音量調整画面７１ＡＫＤ１１を示している。遊技者音量調整画面７１ＡＫＤ１１は、６段階の音量に対応した６個のメモリを示す演出画像を含み、現在の音量に応じて、各メモリの表示色を異ならせる。例えば、音量設定が「音量１（最小）」であるときには、１つのメモリを第１表示色（例えば赤色）で表示する一方、残った５つのメモリを第２表示色（例えば白色）で表示する。このとき、スティックコントローラ３１Ａの操作桿（レバー）を右に傾倒操作する動作が検出されたことに対応して、音量設定を「音量２」に変更するとともに、遊技者音量調整画面７１ＡＫＤ１１において第１表示色のメモリを１つ増加させる。このように、スティックコントローラ３１Ａの操作桿（レバー）を第１方向（右方向など）に傾倒操作する第１動作が検出されるごとに、演出出力の設定が最大に達するまで、複数段階の演出出力量を１段階ずつ増加させるように変更すればよい。一方、スティックコントローラ３１Ａの操作桿（レバー）を第２方向（左方向）に傾倒操作する第２動作が検出されるごとに、演出出力の設定が最小に達するまで、複数

段階の演出出力量を１段階ずつ減少させるように変更すればよい。
【０８８４】
出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置が「Ｆ」である場合には、節電機能やＲＴＣ１２６の値を設定可能になる。図１４－９（Ｂ）は、この場合に対応して演出表示装置５に表示される節電機能等設定画面７１ＡＫＤ１２を示している。節電機能等設定画面７１ＡＫＤ１２は、節電機能設定を行うための表示エリアと、ＲＴＣ１２６による現在日時（現在時刻）の値を設定するための表示エリアとを含んでいる。節電機能等設定画面７１ＡＫＤ１２が表示されたときに、遊技場の係員などがスティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂを操作する動作が検出されたことに応じて、節電機能の有無や種類（節電モード）、および、ＲＴＣ１２６による現在日時を示す値の設定（変更）を実行する。演出制御用ＣＰＵ１２０では、節電機能等設定画面７１ＡＫＤ１２の表示や、各設定を変更する動作の検出に基づいて、節電機能などを設定（変更）するための処理が実行される。例えば節電機能等設定画面７１ＡＫＤ１２の表示において「節電モードＡ」を選択することが設定された場合には、デモ画面表示が行われる客待ちデモ中であるときに限り、節電機能を発動させる制御が行われるものであればよい。また、節電機能等設定画面７１ＡＫＤ１２の表示において「節電モードＢ」を選択することが設定された場合には、客待ちデモ中に加えて変動表示の実行中にも、例えば遊技効果ランプ９の輝度（発光量）を低下させるなど、節電機能を発動させる制御が行われるものであればよい。
【０８８５】
図１４－１０は、特徴部７１ＡＫに関して、演出制御用ＣＰＵ１２０により実行され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。この演出制御メイン処理は、上記実施例における演出制御メイン処理に代えて実行できればよい。特徴部７１ＡＫの演出制御メイン処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、上記実施例と同様に初期化処理（ステップ７１ＡＫＳ０１１）、電源投入時コマンド処理（ステップ７１ＡＫＳ０１２）を実行する。ステップ７１ＡＫＳ０１１の初期化処理は、上記実施例におけるステップＡＫＳ０１１の初期化処理に対応する処理であり、ステップ７１ＡＫＳ０１２の電源投入時コマンド処理は、上記実施例におけるステップＡＫＳ０１２の電源投入時処理に対応する処理であればよい。ステップ７１ＡＫＳ０１２の電源投入時コマンド処理を実行した後、上記実施例とは異なり、開始時出力切替処理（ステップＡＫＳ０１３）を実行する。その後には、上記実施例と同様に、タイマ割込フラグがオンとなっているか否かを判定し（ステップ７１ＡＫＳ０１４）、オフであれば（ステップ７１ＡＫＳ０１４；Ｎｏ）、ステップ７１ＡＫＳ０１４の処理を繰り返し実行して待機する。これに対し、タイマ割込フラグがオンである場合には（ステップ７１ＡＫＳ０１４；Ｙｅｓ）、タイマ割込フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ７１ＡＫＳ０１５）、コマンド解析処理（ステップ７１ＡＫＳ０１６）、演出制御プロセス処理（ステップ７１ＡＫＳ０１７）、演出用乱数更新処理（ステップ７１ＡＫＳ０１８）を順に実行する。さらに、特徴部７１ＡＫの演出制御メイン処理では、進行中出力変更処理（ステップ７１ＡＫＳ０１９）を実行してから、ステップ７１ＡＫＳ０１４に戻る。
【０８８６】
図１４－１１は、開始時出力切替処理として、ステップ７１ＡＫＳ０１３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。開始時出力切替処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１からの切替スイッチ信号に基づいて、スイッチ位置を特定する（ステップ７１ＡＫＳ０３１）。このときには、特定されたスイッチ位置が「Ｆ」であるか否かを判定する（ステップ７１ＡＫＳ０３２）。そして、スイッチ位置が「Ｆ」以外である場合には（ステップ７１ＡＫＳ０３２；Ｎｏ）、スイッチ位置に応じた演出出力の調整により、出力量の初期設定を切り替える制御を行い（ステップ７１ＡＫＳ０３３）、開始時出力切替処理を終了する。ステップ７１ＡＫＳ０３３では、例えばチャンネルに対応するスイッチ位置を特定可能に示す初期出力設定データを、ＲＡＭ１２２の所定領域に記憶させればよい。
【０８８７】

ステップ７１ＡＫＳ０３２にてスイッチ位置が「Ｆ」であると判定された場合には（ステップ７１ＡＫＳ０３２；Ｙｅｓ）、節電機能などの設定を開始する制御を行う（ステップ７１ＡＫＳ０３４）。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、節電機能などの設定に対応して予め用意された制御データに基づき、演出表示装置５に節電機能等設定画面７１ＡＫＤ１２を表示させるように、制御を行えばよい。こうして節電機能などを設定する制御が開始された後には、設定が完了したか否かを判定する（ステップ７１ＡＫＳ０３５）。ステップ７１ＡＫＳ０３５では、節電機能等設定画面７１ＡＫＤ１２において、「終了」を示す項目の選択が確定した場合に、設定が完了したと判定すればよい。この設定が完了していない場合には（ステップ７１ＡＫＳ０３５；Ｎｏ）、節電機能などの設定中に対応する制御を行い（ステップ７１ＡＫＳ０３６）、ステップ７１ＡＫＳ０３５に戻る。ステップ７１ＡＫＳ０３６では、スティックコントローラ３１Ａの操作桿（レバー）を傾倒操作する動作の検出や、プッシュボタン３１Ｂを押下操作する動作の検出などに応じて、節電機能等設定画面７１ＡＫＤ１２における表示を変更可能となるように、制御を行えばよい。

【０８８８】

ステップ７１ＡＫＳ０３５にて設定が完了したと判定された場合には（ステップ７１ＡＫＳ０３５；Ｙｅｓ）、節電機能などの設定を終了する制御を行い（ステップ７１ＡＫＳ０３７）、開始時出力切替処理を終了する。ステップ７１ＡＫＳ０３７において、例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、節電機能の有無や種類（節電モード）を示す節電機能データを、ＲＡＭ１２２の所定領域などに記憶させる。また、ＲＴＣ１２６の値を変更する設定が行われた場合には、変更後の値を示すデータがＲＴＣ１２６にセットされる。

【０８８９】

図１４－１２は、進行中出力変更処理として、ステップ７１ＡＫＳ０１９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。進行中出力変更処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、切替許可条件が成立したか否かを判定する（ステップ７１ＡＫＳ０５１）。切替許可条件は、パチンコ遊技機１における遊技制御の進行に伴う演出制御の実行中に、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１を用いた演出出力の調整を許可する条件として、予め定められていればよい。例えば、遊技機用枠３が開放された場合に、切替許可条件が成立するようにしてもよい。このような切替許可条件が成立した場合には（ステップ７１ＡＫＳ０５１；Ｙｅｓ）、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１からの切替スイッチ信号に基づいて、スイッチ位置を検出する（ステップ７１ＡＫＳ０５２）。この検出結果により、スイッチ位置の変更があったか否かを判定する（ステップ７１ＡＫＳ０５３）。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＡＭ１２２の所定領域に記憶されている初期出力設定データに示されるスイッチ位置と、切替スイッチ信号から特定されるスイッチ位置とを比較して、比較結果が合致しない場合に、スイッチ位置の変更があったと判定すればよい。

【０８９０】

ステップ７１ＡＫＳ０５３にてスイッチ位置の変更があったと判定された場合には（ステップ７１ＡＫＳ０５３；Ｙｅｓ）、変更後のスイッチ位置が「Ｆ」であるか否かを判定する（ステップ７１ＡＫＳ０５４）。このとき、スイッチ位置が「Ｆ」以外である場合には（ステップ７１ＡＫＳ０５４；Ｎｏ）、スイッチ位置に応じた演出出力の調整により、出力量の初期設定を切り替える制御を行う（ステップ７１ＡＫＳ０５５）。ステップ７１ＡＫＳ０５５では、例えばチャンネルに対応するスイッチ位置を特定可能に示す初期出力設定データを、ＲＡＭ１２２の所定領域に記憶（更新）させればよい。

【０８９１】

ステップ７１ＡＫＳ０５４にてスイッチ位置が「Ｆ」であると判定された場合には（ステップ７１ＡＫＳ０５４；Ｙｅｓ）、節電機能などの設定を開始する制御を行う（ステップ７１ＡＫＳ０５６）。この場合には、開始時出力切換処理のステップ７１ＡＫＳ０３４～７１ＡＫＳ０３７と同様の処理を実行すればよい。すなわち、設定が完了したか否かを判定し（ステップ７１ＡＫＳ０５７）、完了していない場合には（ステップ７１ＡＫＳ０５７；Ｎｏ）、節電機能などの設定中に対応する制御を行い（ステップ７１ＡＫＳ０５８

）、ステップ７１ＡＫＳ０５７に戻る。その後、設定が完了した場合には（ステップ７１ＡＫＳ０５７；Ｙｅｓ）、節電機能などの設定を終了する制御を行う（ステップ７１ＡＫＳ０５８）。

【０８９２】

ステップ７１ＡＫＳ０５１にて切替許可条件が成立していない場合や（ステップ７１ＡＫＳ０５１；Ｎｏ）、ステップ７１ＡＫＳ０５３にてスイッチ位置の変更がない場合（ステップ７１ＡＫＳ０５３；Ｎｏ）、あるいは、ステップ７１ＡＫＳ０５５やステップ７１ＡＫＳ０５９にて制御を行った後には、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置に基づき、遊技者による音量などの調整が可能であるか否かを判定する（ステップ７１ＡＫＳ０６０）。ステップ７１ＡＫＳ０６０では、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１における現在のスイッチ位置が「０」～「５」のいずれかである場合に、遊技者による音量設定（調整）が可能（許可）であることに対応して、遊技者による調整が可能であると判定すればよい。遊技者による調整が不可（禁止）である場合には（ステップ７１ＡＫＳ０６０；Ｎｏ）、進行中出力変更処理を終了する。なお、ステップ７１ＡＫＳ０５１にて切替許可条件が成立したか否かを判定するものに限定されず、ステップ７１ＡＫＳ０５１による判定を行うことなく、ステップ７１ＡＫＳ０５２によるスイッチ位置の検出が行われるものであってもよい。

【０８９３】

ステップ７１ＡＫＳ０６０にて遊技者による調整が可能であると判定された場合には（ステップ７１ＡＫＳ０６０；Ｙｅｓ）、演出の出力量を変更させる動作の検出があったか否かを判定する（ステップ７１ＡＫＳ０６１）。ステップ７１ＡＫＳ０６１では、例えば遊技者音量調整画面７１ＡＫＤ１１を表示しているときに、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂを操作する動作の検出結果に基づいて、複数段階の演出出力量を変更させる動作の検出があったか否かを判定すればよい。このような動作の検出がない場合には（ステップ７１ＡＫＳ０６１；Ｎｏ）、進行中出力変更処理を終了する。これに対し、動作の検出があったと判定された場合には（ステップ７１ＡＫＳ０６１；Ｙｅｓ）、検出結果に応じた出力量を調整する制御を行い（ステップ７１ＡＫＳ０６２）、進行中出力変更処理を終了する。ステップ７１ＡＫＳ０６２では、遊技者音量調整画面７１ＡＫＤ１１において、プッシュボタン３１Ｂを押下操作する動作が検出された場合に、変更後の音量設定などを示す更新出力設定データを、ＲＡＭ１２２の所定領域に記憶（更新）させればよい。

【０８９４】

（特徴部７１ＡＫに関する変形例の説明）

図１４－１３は、特徴部７１ＡＫの変形例において、演出制御による報知や画面表示などに関し、制御の優先度を示している。パチンコ遊技機１では、電源投入による電力供給の開始に伴い、設定変更状態に制御された場合に、パチンコ遊技機１における遊技の進行を停止させる遊技停止状態となる。これに対し、電源投入による電力供給の開始に伴い、設定確認状態に制御された場合には、遊技停止状態とならないように制御してもよい。これに対応して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、電源投入時コマンド処理のステップＡＫＳ０３１における遊技停止状態開始時処理を実行しないようにして、設定確認状態である場合には、例えば出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置を特定可能な切替スイッチ信号の入力を有効にしてもよい。この場合に、設定変更報知の優先度７１ＡＫＰ１１は、演出制御に関する優先度のうちで、最も高い優先度となり、節電機能等設定画面などの優先度７１ＡＫＰ１２よりも高い優先度となる。これに対し、設定確認報知の優先度７１ＡＫＰ１３は、節電機能等設定画面などの優先度７１ＡＫＰ１２よりも低い優先度となる。通常時における遊技の進行に対応した通常遊技画面の優先度７１ＡＫＰ１Ｚは、演出制御に関する優先度のうちで、最も低い優先度となるので、設定変更報知の優先度ＡＫＰ１１や節電機能等設定画面などの優先度７１ＡＫＰ１２、さらには設定確認報知の優先度ＡＫＰ１３よりも、低い優先度となる。

【０８９５】

このように、設定変更報知の優先度７１ＡＫＰ１１は、節電機能等設定画面などの優先度７１ＡＫＰ１２よりも高いので、電源投入時コマンド処理のステップＡＫＳ０２６により設定変更報知を開始する制御が行われた場合には、設定変更の終了となる前に、仮に、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置が「Ｆ」の特定位置に切り替えられたとしても、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置を切り替える動作の検出にかかわらず節電機能等設定画面７１ＡＫＤ１２の表示は開始されない。これに対し、設定確認報知の優先度７１ＡＫＰ１３は、節電機能等設定画面などの優先度７１ＡＫＰ１２よりも低いので、電源投入時コマンド処理のステップＡＫＳ０３２により設定確認報知を開始する制御が行われた場合には、設定確認の終了となる前に、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置が「Ｆ」の特定位置に切り替えられたときには、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置を切り替える動作の検出に基づいて、節電機能等設定画面７１ＡＫＤ１２の表示が開始されてもよい。このように、設定値の変更を行うときには演出の出力量の初期設定を切り替える制御が実行されない一方で、設定値の確認を行うときには演出の出力量の初期設定を切り替える制御が実行されてもよい。これにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、設定値の確認とともに演出の出力量の段階を適切に制御することができる。

【０８９６】

ステップ７１ＡＫＳ０１２にて電源投入時コマンド処理を実行してからステップ７１ＡＫＳ０１３にて開始時出力切替処理を実行することで、設定変更状態であるときには出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置を変更する動作の検出にかかわらず演出の出力量の制御を実行しないように制限する形態に限定されるものではなく、電源投入時コマンド処理にて出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置を変更する動作が検出されたか否かを判定可能とし、その動作が検出された場合には、スイッチ位置を特定可能に示す情報を記憶しておき、設定変更状態が終了してから、記憶情報に基づいて演出の出力量の制御を実行するものであってもよい。例えば、上記実施例の電源投入時コマンド処理において、ステップＡＫＳ０２７により設定変更の終了ではないと判定された場合に、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１からの切替スイッチ信号に基づいて、スイッチ位置を特定する。このときには、スイッチ位置の特定結果を示す情報を、ＲＡＭ１２２の所定領域に記憶させておく。その後、開始時出力切替処理のステップ７１ＡＫＳ０３１では、スイッチ位置の特定結果を示す情報に基づいて、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置を特定すればよい。この場合にも、設定変更状態であるときには、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置を変更する動作の検出にかかわらず演出の出力量の制御を実行しないように制限できる。

【０８９７】

あるいは、設定変更状態であるときには、例えば出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置が「Ｆ」であるか否かといった、特定のスイッチ位置であるか否かの判定を行い、特定のスイッチ位置である場合には、節電機能等設定画面７１ＡＫＤ１２を演出表示装置５に表示する制御よりも、設定変更報知画面７１ＡＫＤ０１を演出表示装置５に表示する制御を優先して行うようにしてもよい。この場合には、電源投入時コマンド処理のステップＡＫＳ０２８における制御により、設定変更報知が終了すると、優先して行っていた設定変更報知画面７１ＡＫＤ０１を演出表示装置５に表示する制御も終了するので、演出表示装置５において節電機能等設定画面７１ＡＫＤ１２の表示を開始させることができればよい。

【０８９８】

スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂとは異なり、遊技者が所定操作する動作を検出可能な検出装置を設け、この検出装置による動作の検出に基づいて、パチンコ遊技機１における設定値を変更可能にしてもよい。例えば設定キー１２１ＩＷ０５１やクリアスイッチ１２１ＩＷ０５０とともに、あるいは代えて、遊技者による切替操作や押下操作などの動作を検出可能な設定値変更スイッチを設け、設定値変更スイッチにより遊技者の動作が検出されたことに基づいて、クリアスイッチ１２１ＩＷ０５０により動作

が検出されたときと同様に、パチンコ遊技機１における設定値を変更するものであってもよい。

【０８９９】

以上のように、特徴部７１ＡＫの演出制御メイン処理では、ステップ７１ＡＫＳ０１２にて、上記実施例と同様に電源投入時コマンド処理を実行した後、ステップ７１ＡＫＳ０１３にて開始時出力切替処理を実行する。電源投入時コマンド処理では、例えばステップＡＫＳ０２５やステップＡＫＳ０３１にて、遊技停止状態開始時処理を実行する。遊技停止状態開始時処理が実行された後には、設定変更終了コマンドや設定確認終了コマンドとは異なるコマンドの受信が無効となり、通常の演出に関する制御が実行されないように規制される。この場合には、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置を特定可能な切替スイッチ信号の入力も無効となり、スイッチ位置に応じた演出出力の調整や節電機能等設定画面７１ＡＫＤ１２の表示が行われないように、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置を変更する動作の検出に基づく制御が制限（禁止）される。こうして、電源投入による電力供給の開始に伴い、パチンコ遊技機１における設定値の変更を許可する設定変更状態に制御された場合には、演出の出力量の調整に関する動作の検出にかかわらず、演出の出力量の初期設定を切り替える制御の実行が制限（禁止）される。これにより、設定値を変更するための制御が、演出の出力量の初期設定を切り替える制御よりも優先されるので、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。したがって、設定値の適切な設定が可能になる。

【０９００】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、パチンコ遊技機１における遊技の進行に応じた演出の実行を制御する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御基板に備えられている。出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１は、演出制御用ＣＰＵ１２０が搭載された演出制御基板１２に設けられ、演出の出力量の調整に関する動作をツマミ７１ＡＫ００２により受け付ける。これにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、演出の出力量の初期設定を適切に切り替えることができる。したがって、設定値の適切な設定が可能になる。

【０９０１】

特徴部７１ＡＫの演出制御メイン処理では、ステップ７１ＡＫＳ０１２にて電源投入時コマンド処理を実行した後に、ステップ７１ＡＫＳ０１３にて開始時出力切替処理を実行する。ステップ７１ＡＫＳ０１３の開始時出力切替処理では、ステップ７１ＡＫＳ０３３にて、スイッチ位置に応じた演出出力の初期設定を切り替える制御を行い、または、ステップ７１ＡＫＳ０３４～７１ＡＫＳ０３７にて、節電機能などを設定する制御を行う。こうして、電力供給の開始に伴い変更許可状態としての設定変更状態に制御された場合には、設定変更状態が終了する前に出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置を変更する動作の検出があると、設定変更状態が終了してから、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置を変更する動作の検出に基づいた演出の出力量の段階に制御する。これにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、演出の出力量の初期設定を適切に切り替えることができる。したがって、設定値の適切な設定が可能になる。

【０９０２】

演出表示装置５の表示画面やスピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力により設定変更報知を行う場合に、設定変更報知音声７１ＡＫＥ０１は、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置に対応した音量の初期設定にかかわらず、パチンコ遊技機１において出力可能な最大音量により出力される。このように、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置を変更する動作の検出にかかわらず共通の出力量により報知を行うことにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、不正行為が行われることも防止できる。したがって、設定値の適切な設定が可能になる。

【０９０３】

（特徴部７１ＡＫに係る手段の説明）

以上の特徴部７１ＡＫに関して、従来、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定に変更可能な遊技機として、例えば特開２０１０－２００９０２号公報に記載されているも

のがある。また、演出に関する設定を変更可能な遊技機として、例えば特開２０１５－２９６１４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号公報や特開２０１５－２９６１４号公報に記載の技術では、有利度が異なる複数の設定を変更中に、演出の設定を変更するときの制御について、考慮されていなかった。そのため、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値に変更する作業に支障が生じるおそれがあった。そこで、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる遊技機を提供するための特徴部７１ＡＫに係る手段１の遊技機として、

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

複数の設定値のうちいずれかの設定値（例えば設定値１～３のいずれかなど）に設定可能な設定手段（例えば設定変更処理を実行するＣＰＵ１０３など）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（例えば特別図柄プロセス処理を実行するＣＰＵ１０３など）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と、

演出の出力量の調整に関する動作を検出可能な演出調整用検出手段（例えば出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１など）と、

前記演出調整用検出手段による動作の検出にもとづいて演出の出力量を複数段階のいずれかに制御する出力量制御手段（例えばステップ７１ＡＫＳ０１３の開始時出力切替処理やステップ７１ＡＫＳ０１９の進行中出力変更処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、

前記変更許可状態であるときに、前記演出調整用検出手段による動作の検出にかかわらず前記出力量制御手段による制御の実行を制限する制限手段（例えばステップ７１ＡＫＳ０１２の電源投入時コマンド処理としてステップＡＫＳ０１２の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）とを備える、

ことを特徴とする遊技機であってもよい。

このような構成によれば、変更許可状態であるときには出力量制御手段による制御の実行が制限されるので、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【０９０４】

特徴部７１ＡＫに係る手段２の遊技機として、

遊技の進行に応じた演出の実行を制御する演出制御手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、

前記演出制御手段が設けられた演出制御基板（例えば演出制御基板１２など）とを備え、

前記演出制御基板に、前記演出調整用検出手段により検出可能な動作を受け付ける受付手段（例えば出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のツマミ７１ＡＫ００２など）をさらに備える、

ことを特徴とする特徴部７１ＡＫに係る手段１の遊技機であってもよい。

このような構成においては、演出の出力量を適切に制御しつつ、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【０９０５】

特徴部７１ＡＫに係る手段３の遊技機として、

前記出力量制御手段は、前記変更許可状態が終了する前に前記演出調整用検出手段による動作の検出があったときは、前記変更許可状態が終了してから、前記演出調整用検出手段による動作の検出にもとづいた演出の出力量の段階に制御する（例えばステップ７１ＡＫＳ０１３における開始時出力切替処理の実行など）、

ことを特徴とする特徴部７１ＡＫに係る手段１または手段２の遊技機であってもよい。

このような構成においては、演出の出力量の段階を適切に制御しつつ、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【０９０６】

特徴部７１ＡＫに係る手段４の遊技機として、
遊技者による遊技中の動作とは異なり、遊技機の初期化に関する動作を検出可能な初期化用検出手段（例えばクリアスイッチ１２１ＩＷ０５０など）を備え、
前記変更許可状態であるときに、前記設定手段による設定値を、前記初期化用検出手段による動作の検出に応じて変更可能である（例えば設定切替スイッチ１２１ＩＷ０５２に代えてクリアスイッチ１２１ＩＷ０５０を用いる場合など）、
ことを特徴とする特徴部７１ＡＫに係る手段１～手段３のいずれかの遊技機であってもよい。
このような構成においては、設定値を変更するための構成を別個に設けることなく、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【０９０７】
特徴部７１ＡＫに係る手段５の遊技機として、
前記設定手段による設定値の変更に関する報知を行う変更報知手段（例えば演出表示装置５、スピーカ８Ｌ、８Ｒなど）を備え、
前記変更報知手段は、前記演出調整用検出手段による動作の検出にかかわらず共通の出力量により報知（例えば設定変更報知音声７１ＡＫＥ０１の出力など）を行う、
ことを特徴とする特徴部７１ＡＫに係る手段１～手段４のいずれかの遊技機であってもよい。
このような構成においては、不正行為による設定値の変更を防止しつつ、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【０９０８】
特徴部７１ＡＫに係る手段６の遊技機として、
前記設定手段にて設定されている設定値を確認するための設定確認状態に制御可能な設定確認制御手段（例えばステップＡＫＳ００２の設定確認処理を実行するＣＰＵ１０３など）を備え、
前記出力量制御手段は、
前記設定確認状態であるときに、前記演出調整用検出手段による動作の検出にもとづく演出の出力量の段階を制御可能であり（例えば設定確認報知の優先度７１ＡＫＰ１３よりも高い節電機能等設定画面の優先度７１ＡＫＰ１２など）、
前記変更許可状態であるときに、前記演出調整用検出手段による動作の検出にもとづく演出の出力量の段階を制御しない（例えば節電機能等設定画面の優先度７１ＡＫＰ１２よりも高い設定変更報知の優先度７１ＡＫＰ１１など）、
ことを特徴とする特徴部７１ＡＫに係る手段１～手段５のいずれかの遊技機であってもよい。
このような構成においては、設定値の確認とともに演出の出力量の段階を制御することができる一方、設定値の変更を行うときには演出の出力量の段階が制御されないので、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【０９０９】
（特徴部７２ＡＫに関する説明）
図１４－１４は、動作用モータＡＫ０１１～ＡＫ０１４によって駆動される可動部材による電源投入時動作の実行例を示している。動作用モータＡＫ０１１～ＡＫ０１４によって駆動される可動部材には、第１可動演出装置となる第１可動部材と、第２可動演出装置となる第２可動部材とが含まれている。第１可動部材は、演出表示装置５の左下位置を原点位置（退避位置）として停止する。その退避位置から右斜め上に上昇して、演出表示装置５の表示画面の前方側に重複する進出位置で停止した後に、再び退避位置に戻る動作演出を行う。第１可動部材は、回動機構と、第１～第３分裂片と、スライド機構とを含んでいる。回動機構の先端部には、第１～第３分裂片が設けられている。第１～第３分裂片は、合体した閉状態のときを原点位置として、このときに所定の図形を形成している。第１可動部材の回動機構は、動作用モータＡＫ０１１によって原点位置である退避位置から演出表示装置５の表示画面中央部における進出位置まで回動される。これにより、第１可動

部材が演出表示装置５の表示画面中央部まで進出した後には、動作用モータＡＫ０１２によって第１～第３分裂片が分裂する開状態となる。その一方で、第１可動部材が原点位置にあるときには、第１～第３分裂片を開状態とすることができない。第１可動部材のスライド機構は、第１可動部材の回動機構および第１～第３分裂片が進出位置まで回動された後、動作用モータＡＫ０１３によって横方向にスライドさせる。第１可動部材のスライド機構は、第１可動部材が演出表示装置５の表示画面中央部にあるときを原点位置として、回動機構および第１～第３分裂片を、演出表示装置５の左側位置と右側位置との間でスライドさせることができればよい。

【０９１０】

第２可動部材は、演出表示装置５の上方位置を原点位置（退避位置）として停止する。その退避位置から下降して、演出表示装置５の表示画面の前方側に重複する進出位置で停止した後に、再び退避位置に戻る動作演出を行う。第２可動部材は、動作用モータＡＫ０１４によって原点位置である退避位置から演出表示装置５の表示画面中央部やや上方における進出位置まで下降され、進出位置から退避位置まで上昇される。このように、第２可動部材は、動作用モータＡＫ０１４の駆動力によって上下に単純往復する演出動作を行う。

【０９１１】

第１可動部材の回動機構は、原点位置が原点センサＡＫ０２１によって検出される。第１可動部材の第１～第３分裂片は、原点位置が原点センサＡＫ０２２によって検出される。第１可動部材のスライド機構は、原点位置が原点センサＡＫ０２３によって検出される。第２可動部材は、原点位置が原点センサＡＫ０２４によって原点位置が検出される。動作用モータＡＫ０１１は、第１可動部材の回動機構を原点位置と進出位置との間で移動可能にする駆動力を提供する。動作用モータＡＫ０１２は、第１可動部材の第１～第３分裂片を原点位置の閉状態と開状態との間で移動可能にする駆動力を提供する。動作用モータＡＫ０１３は、第１可動部材のスライド機構を原点位置と演出表示装置５の左側位置または右側位置との間で移動可能にする駆動力を提供する。動作用モータＡＫ０１４は、第２可動部材を原点位置と進出位置との間で移動可能にする駆動力を提供する。

【０９１２】

第１可動部材および第２可動部材による電源投入時動作には、ロングイニシャル動作と、ショートイニシャル動作とが含まれている。ロングイニシャル動作は、遊技の進行に伴う演出の実行中における通常の演出動作と同様の動作を行う初期動作である。ロングイニシャル動作を実行することにより、通常の演出動作において不具合が発生するか否かを確認できる。ショートイニシャル動作は、通常の演出動作における一部の動作を省略した動作であり、第１可動部材や第２可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作である。

【０９１３】

電源投入時動作としてロングイニシャル動作が実行される場合には、まず、実線矢印７２ＫＭ０１で示すように、第１可動部材の回動機構を、動作用モータＡＫ０１１の駆動力により原点位置（退避位置）から進出位置である演出表示装置５における表示画面中央部の前方側にて重複する位置まで移動させる。続いて、破線矢印７２ＡＫＭ０２で示すように、第１可動部材の第１～第３分裂片を、動作用モータＡＫ０１２の駆動力により原点位置の閉状態から開状態になるよう移動させる。その後、破線矢印７２ＡＫＭ０３で示すように、第１可動部材の第１～第３分裂片を、動作用モータＡＫ０１２の駆動力により開状態から閉状態（原点位置）まで移動させる。次に、実線矢印７２ＡＫＭ０４～７２ＡＫＭ０６で示すように、第１可動部材のスライド機構を、動作用モータＡＫ０１３の駆動力により原点位置から右方向の可動位置まで移動させてから左方向の可動位置まで移動した後に原点位置に戻す。それから、実線矢印７２ＡＫＭ０７で示すように、第１可動部材の回動機構を、動作用モータＡＫ０１１の駆動力により進出位置から原点位置（退避位置）に復帰させる。その後、破線矢印７２ＡＫＭ０８、７２ＡＫＭ０９で示すように、第２可動部材を、動作用モータＡＫ０１４の駆動力により原点位置（退避位置）から進出位置まで移動させてから原点位置（退避位置）に復帰させる。

【０９１４】
電源投入時動作としてショートイニシャル動作が実行される場合には、ロングイニシャル動作の一部を省略した動作が行われるようにすればよい。例えば矢印７２ＡＫＭ０１～７２ＡＫＭ０９で示される動作のうち、破線矢印７２ＡＫＭ０２、７２ＡＫＭ０３、７２ＡＫＭ０８、７２ＡＫＭ０９で示される動作を実行するための制御が行われる。この場合、第１可動部材の第１～第３分裂片は、第１可動部材の回動機構が進出位置に移動しなければ、閉状態から開状態に移動させることができない。そのため、ショートイニシャル動作においても、実線矢印７２ＡＫＭ０１、７２ＡＫＭ０７で示される動作が必要になる。また、ロングイニシャル動作では、破線矢印７２ＡＫＭ０２、７２ＡＫＭ０３、７２ＡＫＭ０８、７２ＡＫＭ０９で示される動作よりも移動量が大きくなるように、第１可動部材の第１～第３分裂片や第２可動部材の動作が行われてもよい。ショートイニシャル動作では、実線矢印７２ＡＫＭ０４～７２ＡＫＭ０６で示される動作よりも移動量が小さくなるように、第１可動部材のスライド機構を移動させてもよい。
【０９１５】
ショートイニシャル動作では、原点センサＡＫ０２１～ＡＫ０２４による検出結果に応じて、少なくとも一部の動作が省略されたり追加されたりしてもよい。例えば原点センサＡＫ０２２がオフであり、その他の原点センサがオンである場合には、第１可動部材の第１～第３分裂片を原点位置である閉状態に移動させる動作として、破線矢印７２ＡＫＭ０３の方向に移動させるように、動作用モータＡＫ０１２を駆動させる。そして、原点センサＡＫ０２２がオンになったときに、動作用モータＡＫ０１２の駆動を停止させればよい。その後、実線矢印７２ＡＫＭ０１、７２ＡＫＭ０７で示される移動量よりも小さくなるように、第１可動部材の回動機構を移動させることで、原点センサＡＫ０２１を一旦オフにしてからオンとなるように、動作用モータＡＫ０２１を駆動させる。また、第２可動部材については、破線矢印７２ＡＫＭ０８、７２ＡＫＭ０９で示されるように移動させることで、原点センサＡＫ０２４を一旦オフにしてからオンとなるように、動作用モータＡＫ０２４を駆動させればよい。
【０９１６】
図１４－１５は、動作用モータＡＫ０１１～ＡＫ０１４によって可動部材を駆動するために用いられる制御パターンを示している。これらの制御パターンを構成するパターンデータは、演出制御基板１２に搭載されたＲＯＭ１２１の所定領域に予め記憶されていればよい。本実施例では、可動部材の制御パターンとして、ショートイニシャル制御パターン７２ＡＫＰ０１と、ロングイニシャル制御パターン７２ＡＫＰ０２と、演出用動作Ａ制御パターン７２ＡＫＰ１１と、演出用動作Ｂ制御パターン７２ＡＫＰ１２とが予め用意されている。
【０９１７】
ショートイニシャル制御パターン７２ＡＫＰ０１は、ショートイニシャル動作を実行するために用いられる制御パターンである。ロングイニシャル制御パターンＡＫＰ０２は、ロングイニシャル動作を実行するために用いられる制御パターンである。演出用動作Ａ制御パターン７２ＡＫＰ１１は、例えばリーチ演出といった、遊技の進行に伴って実行される第１演出に含まれる可動部材の動作を実行するために用いられる制御パターンである。演出用動作Ｂ制御パターン７２ＡＫＰ１２は、例えば予告演出といった、遊技の進行に伴って実行される第１演出とは異なる第２演出に含まれる可動部材の動作を実行するために用いられる制御パターンである。なお、可動部材の制御パターンとしては、より多くの制御パターンが用意されてもよいし、一部の制御パターンが用意されてもよい。演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１から読み出したパターンデータに基づいて、動作用モータＡＫ０１１～ＡＫ０１４の駆動内容を決定し、可動部材の動作を制御すればよい。
【０９１８】
図１４－１６は、本実施例の特徴部７２ＡＫに関し、演出制御用ＣＰＵ１２０により実行される電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。この電源投入時コマンド処理は、上記実施例における演出制御メイン処理のステップＡＫＳ０１２にて実行

できればよい。特徴部７２ＡＫの電源投入時コマンド処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、上記実施例と同様に主基板１１からの受信コマンドを判定する（ステップ７２ＡＫＳ００１～７２ＡＫＳ００４）。ステップ７２ＡＫＳ００３にて受信コマンドが設定変更開始コマンドであると判定された場合には（ステップ７２ＡＫＳ００３；Ｙｅｓ）、上記実施例と同様に、遊技停止状態開始時処理を実行し（ステップ７２ＡＫＳ００５）、設定変更報知を開始する制御を行う（ステップ７２ＡＫＳ００６）。

【０９１９】

ステップ７２ＡＫＳ００６による制御を行った後には、上記実施例とは異なり、ショートイニシャル動作を実行する制御を行う（ステップ７２ＡＫＳ００７）。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ショートイニシャル制御パターン７２ＡＫＰ０１のパターンデータをＲＯＭ１２１の所定領域から読み出し、読出データに基づいて動作用モータＡＫ０１１～ＡＫ０１４による可動部材の動作制御を実行する。ステップ７２ＡＫＳ００７における制御が実行されることにより、変更許可状態としての設定変更状態であるときに、可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作を実行する制御を行うことができる。なお、ステップ７２ＡＫＳ００８以降に進んだ後の期間においても、ショートイニシャル動作期間が終了するまで、ステップ７２ＡＫＳ００７における制御が継続して実行され、ショートイニシャル動作を実行する制御が行われてもよい。

【０９２０】

ステップ７２ＡＫＳ００７による制御に続いて、上記実施例と同様に、設定変更を終了するか否かを判定する（ステップ７２ＡＫＳ００８）。設定変更を終了しない場合には（ステップ７２ＡＫＳ００８；Ｎｏ）、ステップ７２ＡＫＳ００８を繰り返し実行して待機する。ステップ７２ＡＫＳ００８にて設定変更を終了すると判定された場合には（ステップ７２ＡＫＳ００８；Ｙｅｓ）、設定変更報知を終了する制御を行い（ステップ７２ＡＫＳ００９）、遊技停止状態終了時処理を実行する（ステップ７２ＡＫＳ０１０）。

【０９２１】

ステップ７２ＡＫＳ０１０にて遊技停止状態終了時処理を実行した後には、上記実施例とは異なり、ロングイニシャル動作を実行する制御を行い（ステップ７２ＡＫＳ０１１）、ステップ７２ＡＫＳ０１４に進む。ステップ７２ＡＫＳ０１１において、例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ロングイニシャル制御バターン７２ＡＫＰ０２のパターンデータをＲＯＭ１２１の所定領域から読み出し、読出データに基づいて動作用モータＡＫ０１１～ＡＫ０１４による可動部材の動作制御を実行する。ステップ７２ＡＫＳ０１１における制御が実行されることにより、変更許可状態としての設定変更状態が終了してから、可動部材の初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。また、ステップ７２ＡＫＳ０１１における制御によりロングイニシャル動作が実行可能になるので、変更許可状態としての設定変更状態であるときに、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行わないようにすることができる。なお、ステップ７２ＡＫＳ０１４に進んだ後においても、ロングイニシャル動作期間が終了するまで、ステップ７２ＡＫＳ０１１における制御が継続して実行され、ショートイニシャル動作を実行する制御が行われてもよい。

【０９２２】

ステップ７２ＡＫＳ００１にて受信コマンドがＲＡＭクリア通知コマンドであると判定された場合には（ステップ７２ＡＫＳ００１；Ｙｅｓ）、ショートイニシャル動作を実行する制御を行い（ステップ７２ＡＫＳ０１２）、続いてロングイニシャル動作を実行する制御を行う（ステップ７２ＡＫＳ０１３）。ステップ７２ＡＫＳ０１３では、ステップ７２ＡＫＳ０１２での制御によるショートイニシャル動作が終了してから、ロングイニシャル動作を実行する制御が開始されればよい。ステップ７２ＡＫＳ０１２、７２ＡＫＳ０１３における制御が実行されることにより、電力供給の開始に伴い変更許可状態としての設定変更状態に制御されないときに、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。なお、ステップ７２ＡＫＳ０１４に進んだ後においても、ロングイニシャル動作期間が終了するまで、ス

テップ７２ＡＫＳ０１３における制御が継続して実行され、ショートイニシャル動作を実行する制御が行われてもよい。ステップ７２ＡＫＳ０１１における制御と、ステップ７２ＡＫＳ０１３における制御は、共通のロングイニシャル制御パターン７２ＡＫＰ０２を用いて、共通の処理により実行されてもよい。あるいは、ステップ７２ＡＫＳ０１１における制御と、ステップ７２ＡＫＳ０１３における制御は、共通のロングイニシャル制御パターン７２ＡＫＰ０２を用いる一方で、異なる処理により実行されてもよい。

【０９２３】

その後、初期化報知を実行する制御を行う（ステップ７２ＡＫＳ０１４）。なお、初期化報知を実行する制御を行ってから、ロングイニシャル動作を実行する制御を行うようにしてもよい。ステップ７２ＡＫＳ００１にて受信コマンドがＲＡＭクリア通知コマンドであると判定された場合には、ステップ７２ＡＫＳ０１２によりショートイニシャル動作を実行する制御が行われる前に、初期化報知を実行する制御が行われてもよい。

【０９２４】

ステップ７２ＡＫＳ００４にて受信コマンドが設定確認開始コマンドであると判定された場合には（ステップ７２ＡＫＳ００４；Ｙｅｓ）、上記実施例と同様に、遊技停止状態開始時処理を実行し（ステップ７２ＡＫＳ０１５）、設定確認報知を開始する制御を行う（ステップ７２ＡＫＳ０１６）。続いて、上記実施例とは異なり、ショートイニシャル動作を実行する制御を行う（ステップ７２ＡＫＳ０１７）。ステップ７２ＡＫＳ０１７における制御が実行されることにより、パチンコ遊技機１にて設定されている設定値を確認するための設定確認状態であるときに、可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作を実行する制御を行うことができる。なお、ステップ７２ＡＫＳ０１８以降に進んだ後の期間においても、ショートイニシャル動作期間が終了するまで、ステップ７２ＡＫＳ０１７における制御が継続して実行され、ショートイニシャル動作を実行する制御が行われてもよい。

【０９２５】

ステップ７２ＡＫＳ０１７による制御に続いて、上記実施例と同様に、設定確認を終了するか否かを判定する（ステップ７２ＡＫＳ０１８）。設定確認を終了しない場合には（ステップ７２ＡＫＳ０１８；Ｎｏ）、ステップ７２ＡＫＳ０１８を繰り返し実行して待機する。ステップ７２ＡＫＳ０１８にて設定確認を終了すると判定された場合には（ステップ７２ＡＫＳ０１８；Ｙｅｓ）、設定確認報知を終了する制御を行い（ステップ７２ＡＫＳ０１９）、遊技停止状態終了時処理を実行する（ステップ７２ＡＫＳ０２０）。

【０９２６】

ステップ７２ＡＫＳ０２０にて遊技停止状態終了時処理を実行した後には、上記実施例とは異なり、ロングイニシャル動作を実行する制御を行い（ステップ７２ＡＫＳ０２１）、電源投入時コマンド処理を終了する。ステップ７２ＡＫＳ０２１における制御が実行されることにより、パチンコ遊技機１にて設定されている設定値を確認するための設定確認状態が終了してから、可動部材の初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。また、ステップ７２ＡＫＳ０２１における制御によりロングイニシャル動作が実行可能になるので、設定値を確認するための設定確認状態であるときに、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行わないようにすることができる。なお、電源投入時コマンド処理が終了した後においても、ロングイニシャル動作期間が終了するまで、ステップ７２ＡＫＳ０２１における制御が継続して実行され、ロングイニシャル動作を実行する制御が行われてもよい。

【０９２７】

ステップ７２ＡＫＳ００２にて受信コマンドが停電復旧指定コマンドであると判定された場合には（ステップ７２ＡＫＳ００２；Ｙｅｓ）、ショートイニシャル動作を実行する制御を行い（ステップ７２ＡＫＳ０２２）、続いてロングイニシャル動作を実行する制御を行ってから（ステップ７２ＡＫＳ０２３）、電源投入時コマンド処理を終了する。ステップ７２ＡＫＳ０２３では、ステップ７２ＡＫＳ０２２での制御によるショートイニシャル動作が終了してから、ロングイニシャル動作を実行する制御が開始されればよい。ステ

ップ７２ＡＫＳ０２２、７２ＡＫＳ０２３における制御が実行されることにより、電力供給の開始に伴い変更許可状態としての設定変更状態に制御されないときに、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。なお、電源投入時コマンド処理が終了した後においても、ロングイニシャル動作期間が終了するまで、ステップ７２ＡＫＳ０２３における制御が継続して実行され、ロングイニシャル動作を実行する制御が行われてもよい。ステップ７２ＡＫＳ０２１における制御と、ステップ７２ＡＫＳ０２３における制御は、共通のロングイニシャル制御パターン７２ＡＫＰ０２を用いて、共通の処理により実行されてもよい。あるいは、ステップ７２ＡＫＳ０２１における制御と、ステップ７２ＡＫＳ０２３における制御は、共通のロングイニシャル制御パターン７２ＡＫＰ０２を用いる一方で、異なる処理により実行されてもよい。

【０９２８】

（特徴部７２ＡＫに関する変形例の説明）

図１４－１７は、特徴部７２ＡＫの変形例において実行される電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。この変形例における電源投入時コマンド処理では、ステップ７２ＡＫＳ００１にて受信コマンドがＲＡＭクリア通知コマンドであると判定された場合と（ステップ７２ＡＫＳ００１；Ｙｅｓ）、ステップ７２ＡＫＳ０１０にて遊技停止状態終了時処理を実行した後に、ショートイニシャル動作を実行する制御を行い（ステップ７２ＡＫＳ０３１）、続いてロングイニシャル動作を実行する制御を行ってから（ステップ７２ＡＫＳ０３２）、ステップ７２ＡＫＳ０１４に進み、初期化報知を実行する制御を行う。ステップ７２ＡＫＳ００１にて受信コマンドがＲＡＭクリア通知コマンドであると判定された場合は、電源投入による電力供給の開始に伴い、遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＲＡＭ１０２における記憶内容を初期化（クリア）したことに対応して、ステップ７２ＡＫＳ０１４における制御が実行されることにより、初期化報知を実行する。この初期化報知が実行されるときには、ステップ７２ＡＫＳ０３１、７２ＡＫＳ０３２における制御が実行されることにより、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。また、ステップ７２ＡＫＳ０１０にて遊技停止状態終了時処理を実行した後にも、ステップ７２ＡＫＳ０３１、７２ＡＫＳ０３２における制御が実行されることにより、変更許可状態としての設定変更状態が終了してから、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。このように、ステップ７２ＡＫＳ００１にて受信コマンドがＲＡＭクリア通知コマンドであると判定された場合と、ステップ７２ＡＫＳ０１０にて遊技停止状態終了時処理を実行した後とにおいて、共通のステップ７２ＡＫＳ０３１、７２ＡＫＳ０３２における制御により、ショートイニシャル動作に続いてロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。

【０９２９】

この変形例における電源投入時コマンド処理では、ステップ７２ＡＫＳ００２にて受信コマンドが停電復旧指定コマンドであると判定された場合と（ステップ７２ＡＫＳ００２；Ｙｅｓ）、ステップ７２ＡＫＳ０２０にて遊技停止状態終了時処理を実行した後に、ショートイニシャル動作を実行する制御を行い（ステップ７２ＡＫＳ０３３）、続いてロングイニシャル動作を実行する制御を行ってから（ステップ７２ＡＫＳ０３４）、電源投入時コマンド処理を終了する。ステップ７２ＡＫＳ００２にて受信コマンドが停電復旧指定コマンドであると判定された場合は、電源投入による電力供給の開始に伴い、遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＲＡＭ１０２における記憶内容を停電時の記憶内容に復旧させる。このような停電復旧が実行されるときには、ステップ７２ＡＫＳ０３３、７２ＡＫＳ０３４における制御が実行されることにより、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。また、ステップ７２ＡＫＳ０２０にて遊技停止状態終了時処理を実行した後にも、ステップ７２ＡＫＳ０３３、７２ＡＫＳ０３４における制御が実行されることにより、パチンコ遊技機１にて設定されている設定値を確認するための設定確認状態が終了してから、復帰

動作となるショートイニシャル動作に続いて、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。このように、ステップ７２ＡＫＳ００２にて受信コマンドが停電復旧通知コマンドであると判定された場合と、ステップ７２ＡＫＳ０２０にて遊技停止状態終了時処理を実行した後とにおいて、共通のステップ７２ＡＫＳ０３３、７２ＡＫＳ０３４における制御により、ショートイニシャル動作に続いてロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。

【０９３０】

ショートイニシャル動作やロングイニシャル動作は、初期化報知が行われることに伴い実行する制御が行われてもよいし、初期化報知が行われなくても実行する制御が行われてもよい。また、ショートイニシャル動作やロングイニシャル動作は、停電復旧報知が行われることに伴い実行する制御が行われてもよいし、停電復旧報知が行われなくても実行する制御が行われてもよい。また、遊技の進行に伴う演出を実行する制御が開始された後にに、復帰動作条件が成立したことに基づいて、ショートイニシャル動作を実行する制御を行うようにしてもよい。遊技の進行に伴う演出を実行する制御が開始された後に、初期動作条件が成立したことに基づいて、ロングイニシャル動作を実行する制御を行うようにしてもよい。

【０９３１】

可動部材の構成は、第１可動部材や第２可動部材を含む形態に限定されるものではなく、少なくとも、復帰動作となるショートイニシャル動作と、初期動作となるロングイニシャル動作を実行可能であり、遊技の進行に伴う演出において、予め定められた動作態様により動作可能なものであればよい。ショートイニシャル動作やロングイニシャル動作は、可動部材の構成にあわせて、任意に指定されたものであればよい。

【０９３２】

以上のように、特徴部７２ＡＫの電源投入時コマンド処理では、ステップ７２ＡＫＳ００７にて、ショートイニシャル動作を実行する制御を行う。こうして、電源投入による電力供給の開始に伴い、パチンコ遊技機１における設定値の変更を許可する設定変更状態に制御された場合には、第１可動部材や第２可動部材といった可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作を実行する制御が行われる。これにより、設定値を変更するための制御が行われるときに、可動部材が原点位置に復帰されるので、設定値の変更作業などが可動部材によって妨げられないようにして、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。したがって、設定値の適切な設定が可能になる。

【０９３３】

特徴部７２ＡＫの電源投入時コマンド処理では、ステップ７２ＡＫＳ００１にて受信コマンドがＲＡＭクリア通知コマンドであると判定された場合に、ステップ７２ＡＫＳ０１２、７２ＡＫＳ０１３における制御が行われることで、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行う。これに対し、ステップ７２ＡＫＳ００７での制御によりショートイニシャル動作を実行した場合には、ステップ７２ＡＫＳ００８にて設定変更を終了すると判定されるまで、ロングイニシャル動作を実行する制御を行わない。設定変更状態であるときに初期動作となるロングイニシャル動作が実行されると、設定変更報知の実行が妨げられ、適切な報知を行えなくなってしまうおそれがある。そこで、設定変更状態が終了してからロングイニシャル動作を実行する制御を行い、設定確認状態であるときにはロングイニシャル動作を実行する制御を行わないようにする。このように、変更許可状態としての設定変更状態であるときに、可動部材による初期動作となるロングイニシャル動作が実行されないようにして、設定値の変更作業が妨げられないようにすることで、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。したがって、設定値の適切な変更が可能になる。

【０９３４】

ステップ７２ＡＫＳ００８にて設定変更を終了すると判定された場合には、ステップ７２ＡＫＳ０１１にて、ロングイニシャル動作を実行する制御を行う。こうして、変更許可状態としての設定変更状態が終了してから、初期動作となるロングイニシャル動作のみを

実行する制御を行う。これにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、可動部材の無駄な動作を防止して、可動部材を動作させる制御負担を軽減することができる。したがって、設定値の適切な変更が可能になる。

【０９３５】

特徴部７２ＡＫの変形例における電源投入時コマンド処理では、ステップ７２ＡＫＳ００１にて受信コマンドがＲＡＭクリア通知コマンドであると判定された場合に、ステップ７２ＡＫＳ０３１、７２ＡＫＳ０３２における制御が行われることで、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行う。このときには、ステップ７２ＡＫＳ０１４における制御が行われることで、初期化報知を実行する制御を行う。こうして、電源投入による電力供給の開始に伴い、ＲＡＭ１０２における記憶内容が初期化（クリア）されることで、パチンコ遊技機１における遊技の制御に関する初期化が行われた場合には、初期化報知が実行され、この初期化報知が実行されるときに、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行う。また、ステップ７２ＡＫＳ００８にて設定変更を終了すると判定された場合にも、ステップ７２ＡＫＳ０３１、７２ＡＫＳ０３２における制御が行われることで、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行う。これにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、可動部材の動作を共通化して、可動部材を動作させる制御負担を軽減することができる。したがって、設定値の適切な変更が可能になる。

【０９３６】

特徴部７２ＡＫの電源投入時コマンド処理では、ステップＡＫＳ０１７にて、ショートイニシャル動作を実行する制御を行う。こうして、電源投入による電力供給の開始に伴い、パチンコ遊技機１における設定値を確認するための設定確認状態に制御された場合には、第１可動部材や第２可動部材といった可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作を実行する制御が行われる。その後、ステップ７２ＡＫＳ０１８にて設定確認を終了すると判定された場合には、ステップ７２ＡＫＳ０２１にて、ロングイニシャル動作を実行する制御を行う。こうして、設定確認状態が終了してから、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行う。設定確認状態であるときに初期動作となるロングイニシャル動作が実行されると、設定確認報知の実行が妨げられ、適切な報知を行えなくなってしまうおそれがある。そこで、設定確認状態が終了してからロングイニシャル動作を実行する制御を行い、設定確認状態であるときにはロングイニシャル動作を実行する制御を行わないようにする。これにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、設定確認状態であるときには、可動部材による初期動作となるロングイニシャル動作が実行されないようにして、設定値を容易に確認できるようにする。したがって、設定値の適切な変更が可能になる。

【０９３７】

（特徴部７２ＡＫに係る手段の説明）

以上の特徴部７２ＡＫに関して、従来、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定に変更可能な遊技機として、例えば特開２０１０－２００９０２号公報に記載されているものがある。また、可動部材を原点位置に復帰させる遊技機として、例えば特開２０１６－２２１１５４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号公報や特開２０１６－２２１１５４号公報に記載の技術では、設定の変更と可動部材の動作が競合する場合について、考慮されていなかった。そのため、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値に変更する作業に支障が生じるおそれがあった。そこで、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる遊技機を提供するための特徴部７２ＡＫに係る手段１の遊技機として、

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

複数の設定値のうちいずれかの設定値（例えば設定値１～３のいずれかなど）に設定可能な設定手段（例えば設定変更処理を実行するＣＰＵ１０３など）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（例えば特別図柄プロセス処理を実行するＣＰＵ１０３など）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と、
遊技の進行に応じて動作可能な可動部材（例えば動作用モータＡＫ０１１～ＡＫ０１３によって動作する第１可動部材、動作用モータＡＫ０１４によって動作する第２可動部材など）と、
少なくとも、前記可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作（例えばショートイニシャル動作など）の制御と、前記可動部材による初期動作（例えばロングイニシャル動作など）の制御とを実行可能な可動制御手段（例えばステップＡＫＳ０１２の電源投入時コマンド処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）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（例えばステップ７２ＡＫＳ００７の実行など）、
ことを特徴とする遊技機であってもよい。
このような構成によれば、変更許可状態であるときに、可動部材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。
【０９３８】
特徴部７２ＡＫに係る手段２の遊技機として、
前記可動制御手段は、
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、前記復帰動作に続いて前記初期動作を実行する制御を行い（例えばステップ７２ＡＫＳ０１２、７２ＡＫＳ０１３の実行など）、
前記変更許可状態であるときに、前記復帰動作に続いて前記初期動作を実行する制御を行わない（例えばステップ７２ＡＫＳ００８の実行など）、
ことを特徴とする特徴部７２ＡＫに係る手段１の遊技機であってもよい。
このような構成においては、変更許可状態であるときに、可動部材による初期動作が実行されないようにして、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。
【０９３９】
特徴部７２ＡＫに係る手段３の遊技機として、
前記可動制御手段は、前記変更許可状態が終了してから、前記初期動作のみを実行する制御を行う（例えばステップ７２ＡＫＳ０１１の実行など）、
ことを特徴とする特徴部７２ＡＫに係る手段２の遊技機であってもよい。
このような構成においては、可動部材による無駄な動作を防止するとともに、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。
【０９４０】
特徴部７２ＡＫに係る手段４の遊技機として、
電力供給の開始に伴って遊技機の初期化が行われた場合に、初期化報知を実行する初期化報知手段（例えば演出表示装置５、スピーカ８Ｌ、８Ｒ、ステップ７２ＡＫＳ０１４を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）を備え、
前記可動制御手段は、
前記初期化報知が実行されるときに、前記復帰動作に続いて前記初期動作を実行する制御を行い（例えばステップ７２ＡＫＳ０１４の実行に伴うステップ７２ＡＫＳ０３１、７２ＡＫＳ０３２の実行など）、
前記変更許可状態が終了してから、前記復帰動作に続いて前記初期動作を実行する制御を行う（例えばステップ７２ＡＫＳ００５～７２ＡＫＳ０１０に続くステップ７２ＡＫＳ０３１、７２ＡＫＳ０３２の実行など）、
ことを特徴とする特徴部７２ＡＫに係る手段２の遊技機であってもよい。
このような構成においては、可動部材による動作を共通化して制御負担を軽減するとともに、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。
【０９４１】

特徴部７２ＡＫに係る手段５の遊技機として、
前記設定手段にて設定されている設定値を確認するための設定確認状態に制御可能な設定確認制御手段（例えばステップＡＫＳ００２の設定確認処理を実行するＣＰＵ１０３など）を備え、
前記可動制御手段は、
前記設定確認状態であるときに、前記復帰動作を実行する制御を行い（例えばステップ７２ＡＫＳ０１７の実行など）、
前記設定確認状態が終了してから、前記初期動作を実行する制御を行う（例えばステップ７２ＡＫＳ０２１の実行など）、
ことを特徴とする特徴部７２ＡＫに係る手段１～手段４のいずれかの遊技機であってもよい。
このような構成においては、設定確認状態であるときに、可動部材による初期動作が実行されないようにして、設定値を容易に確認できるとともに、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【０９４２】
（特徴部７３ＡＫに関する説明）
図１４－１８は、本実施例の特徴部７３ＡＫに関し、演出制御用ＣＰＵ１２０により実行される電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。この電源投入時コマンド処理は、上記実施例における演出制御メイン処理のステップＡＫＳ０１２にて実行できればよい。特徴部７３ＡＫにおいても、ショートイニシャル動作やロングイニシャル動作の動作内容については、本実施例の特徴部７２ＡＫと同様の内容であればよい。特徴部７３ＡＫの電源投入時コマンド処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、上記実施例と同様に主基板１１からの受信コマンドを判定する（ステップ７３ＡＫＳ００１～７３ＡＫＳ００４）。ステップ７３ＡＫＳ００３にて受信コマンドが設定変更開始コマンドであると判定された場合には（ステップ７３ＡＫＳ００３；Ｙｅｓ）、上記実施例と同様に、遊技停止状態開始時処理を実行し（ステップ７３ＡＫＳ００５）、設定変更報知を開始する制御を行う（ステップ７３ＡＫＳ００６）。

【０９４３】
ステップ７３ＡＫＳ００６による制御を行った後には、設定変更を終了するか否かを判定する（ステップ７３ＡＫＳ００７）。設定変更を終了しない場合には（ステップ７３ＡＫＳ００７；Ｎｏ）、ステップ７３ＡＫＳ００７を繰り返し実行して待機する。ステップ７３ＡＫＳ００７にて設定変更を終了すると判定された場合には（ステップ７３ＡＫＳ００７；Ｙｅｓ）、設定変更報知を終了する制御を行い（ステップ７３ＡＫＳ００８）、遊技停止状態終了時処理を実行する（ステップ７３ＡＫＳ００９）。このように、特徴部７３ＡＫの電源投入時コマンド処理では、変更許可状態としての設定変更状態であるときに、可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作としてのショートイニシャル動作を実行する制御を行わない。

【０９４４】
ステップ７３ＡＫＳ００１にて受信コマンドがＲＡＭクリア通知コマンドであると判定された場合や（ステップ７３ＡＫＳ００１；Ｙｅｓ）、ステップ７３ＡＫＳ００９にて遊技停止状態終了時処理を実行した後には、ショートイニシャル動作を実行する制御を行い（ステップ７３ＡＫＳ０１０）、続いてロングイニシャル動作を実行する制御を行う（ステップ７３ＡＫＳ０１１）。ステップ７３ＡＫＳ０１１では、ステップ７３ＡＫＳ０１０での制御によるショートイニシャル動作が終了してから、ロングイニシャル動作を実行する制御が開始されればよい。ステップ７３ＡＫＳ０１０、７３ＡＫＳ０１１における制御が行われることにより、電力供給の開始に伴い変更許可状態としての設定変更状態に制御されないときに、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。また、電力供給の開始に伴い変更許可状態としての設定変更状態に制御された場合に、その設定変更状態が終了してから、復帰動作となるショートイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。あるいは、

電力供給の開始に伴い変更許可状態としての設定変更状態に制御された場合に、その設定変更状態が終了してから、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。

【０９４５】

その後、初期化報知を実行する制御を行う（ステップ７３ＡＫＳ０１２）。なお、初期化報知を実行する制御を行ってから、ショートイニシャル動作やロングイニシャル動作を実行する制御を行うようにしてもよい。あるいは、ショートイニシャル動作を実行する制御を行ってから、初期化報知を実行する制御を行い、その後にロングイニシャル動作を実行する制御を行うようにしてもよい。

【０９４６】

ステップ７３ＡＫＳ００４にて受信コマンドが設定確認開始コマンドであると判定された場合には（ステップ７３ＡＫＳ００４；Ｙｅｓ）、上記実施例と同様に、遊技停止状態開始時処理を実行し（ステップ７３ＡＫＳ０１３）、設定確認報知を開始する制御を行う（ステップ７３ＡＫＳ０１４）。続いて、ショートイニシャル動作を実行する制御を行う（ステップ７３ＡＫＳ０１５）。ステップ７３ＡＫＳ０１５における制御が実行されることにより、パチンコ遊技機１にて設定されている設定値を確認するための設定確認状態であるときに、可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作を実行する制御を行うことができる。なお、ステップ７３ＡＫＳ０１６以降に進んだ後の期間においても、ショートイニシャル動作期間が終了するまで、ステップ７３ＡＫＳ０１５における制御が継続して実行され、ショートイニシャル動作を実行する制御が行われてもよい。

【０９４７】

ステップ７３ＡＫＳ０１５による制御に続いて、設定確認を終了するか否かを判定する（ステップ７３ＡＫＳ０１６）。設定確認を終了しない場合には（ステップ７３ＡＫＳ０１６；Ｎｏ）、ステップ７３ＡＫＳ０１６を繰り返し実行して待機する。ステップ７３ＡＫＳ０１６にて設定確認を終了すると判定された場合には（ステップ７３ＡＫＳ０１６；Ｙｅｓ）、設定確認報知を終了する制御を行い（ステップ７３ＡＫＳ０１７）、遊技停止状態終了時処理を実行する（ステップ７３ＡＫＳ０１８）。次に、ロングイニシャル動作を実行する制御を行い（ステップ７３ＡＫＳ０１９）、電源投入時コマンド処理を終了する。ステップ７３ＡＫＳ０１９における制御が実行されることにより、パチンコ遊技機１にて設定されている設定値を確認するための設定確認状態が終了してから、可動部材の初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。また、ステップ７３ＡＫＳ０１９における制御によりロングイニシャル動作が実行可能になるので、設定値を確認するための設定確認状態であるときに、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行わないようにすることができる。なお、電源投入時コマンド処理が終了した後においても、ロングイニシャル動作期間が終了するまで、ステップ７３ＡＫＳ０１９における制御が継続して実行され、ロングイニシャル動作を実行する制御が行われてもよい。

【０９４８】

ステップ７３ＡＫＳ００２にて受信コマンドが停電復旧指定コマンドであると判定された場合には（ステップ７３ＡＫＳ００２；Ｙｅｓ）、ショートイニシャル動作を実行する制御を行い（ステップ７３ＡＫＳ０２０）、続いてロングイニシャル動作を実行する制御を行ってから（ステップ７３ＡＫＳ０２１）、電源投入時コマンド処理を終了する。ステップ７３ＡＫＳ０２１では、ステップ７３ＡＫＳ０２０での制御によるショートイニシャル動作が終了してから、ロングイニシャル動作を実行する制御が開始されればよい。ステップ７３ＡＫＳ０２０、７３ＡＫＳ０２１における制御が実行されることにより、電力供給の開始に伴い変更許可状態としての設定変更状態に制御されないときに、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。なお、電源投入時コマンド処理が終了した後においても、ロングイニシャル動作期間が終了するまで、ステップ７３ＡＫＳ０２１における制御が継続して実行され、ロングイニシャル動作を実行する制御が行われてもよい。ステップ７３ＡＫＳ

０１９における制御と、ステップ７３ＡＫＳ０２１における制御は、特徴部７２ＡＫの場合と同様に、共通のロングイニシャル制御パターン７２ＡＫＰ０２を用いて、共通の処理により実行されてもよい。あるいは、ステップ７３ＡＫＳ０１９における制御と、ステップ７３ＡＫＳ０２１における制御は、特徴部７２ＡＫの場合と同様に、共通のロングイニシャル制御パターン７２ＡＫＰ０２を用いる一方で、異なる処理により実行されてもよい。

【０９４９】

図１４－１９は、特徴部７３ＡＫに関して、設定確認報知の実行中に表示される設定確認報知画面７３ＡＫＤ０１を示している。設定確認報知画面７３ＡＫＤ０１では、「設定確認中」というメッセージを報知するための文字画像が表示されるとともに、パチンコ遊技機１において設定された設定値の履歴が表示可能となる。設定値の履歴は、例えば演出制御基板１２に搭載されたＲＡＭ１２２のバックアップ領域に設定値情報をＲＴＣ情報とともに記憶することにより、演出制御基板１２の側において累積的に格納されてもよい。あるいは、設定値の履歴は、ＲＡＭ１２２とは別個に設けられた不揮発性の記憶装置（例えばフラッシュメモリなど）にて、所定領域に設定値情報をＲＴＣ情報とともに記憶することにより、演出制御基板１２の側において累積的に格納されてもよい。あるいは、設定値の履歴は、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のＲＡＭ１０２にて、バックアップ領域に設定値情報をＲＴＣ情報とともに記憶しておき、設定確認開始コマンドが送信される場合に、設定値の履歴を特定可能な演出制御コマンドとして予め用意された設定値履歴コマンドを、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信することにより、演出制御基板１２の側では、電力供給の開始に伴い特定できるようにしてもよい。

【０９５０】

設定確認報知画面７３ＡＫＤ０１が表示される場合に、可動部材が原点位置から外れた位置で停止した状態になっていると、演出表示装置５の表示画面を視認しにくくなり、設定値の履歴を把握しにくくなる。そこで、特徴部７３ＡＫの電源投入時コマンド処理では、ステップ７３ＡＫＳ０１５における制御が実行されることにより、パチンコ遊技機１にて設定されている設定値を確認するための設定確認状態であるときに、可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作となるショートイニシャル動作を実行する制御を行う。このように、電力供給の開始に伴い設定確認状態に制御される場合には、設定変更状態に制御される場合とは異なり、復帰動作となるショートイニシャル動作が実行されるので、設定確認報知画面７３ＡＫＤ０１にて表示可能となる設定値の履歴を、遊技場の係員などが容易に把握することができる。その一方で、特徴部７３ＡＫの電源投入時コマンド処理では、ステップ７３ＡＫＳ０１８における制御によりロングイニシャル動作が実行可能になるので、パチンコ遊技機１にて設定されている設定値を確認するための設定確認状態であるときに、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行わない。このように、電力供給の開始に伴い設定確認状態に制御される場合には、この設定確認状態であるときに、復帰動作となるショートイニシャル動作が実行される一方で、初期動作となるロングイニシャル動作が実行されないので、設定確認報知画面７３ＡＫＤ０１にて表示可能となる設定値の履歴を、遊技場の係員などが容易に把握することができるようになってから、ロングイニシャル動作が実行されてしまう場合に可動部材により設定値の履歴が把握しにくくなってしまうことを防止できる。

【０９５１】

なお、設定変更状態に制御される場合にも、設定値の履歴が表示可能となるものであってもよい。この場合には、変更許可状態としての設定変更状態であるときに、可動部材を原点位置に復帰させるショートイニシャル動作を実行する制御を行えばよい。このように、電力供給の開始に伴い設定確認状態に制御されることで、設定値の履歴が表示可能となる場合には、復帰動作となるショートイニシャル動作が実行されるようにして、設定値の履歴を容易に把握することができるものであってもよい。

【０９５２】

以上のように、特徴部７３ＡＫの電源投入時コマンド処理では、ステップ７３ＡＫＳ００１にて受信コマンドがＲＡＭクリア通知コマンドであると判定された場合に、ステップ７３ＡＫＳ０１０にて、ショートイニシャル動作を実行する制御を行う。これに対し、ステップ７３ＡＫＳ００３にて受信コマンドが設定変更開始コマンドであると判定された場合には、ステップ７３ＡＫＳ００７にて設定変更を終了すると判定されるまで、ショートイニシャル動作を実行する制御を行わない。これにより、設定値を変更するための制御が行われるときに、可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作となるショートイニシャル動作が実行されないので、設定値の変更作業が復帰動作によって妨げられないようにして、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。したがって、設定値の適切な設定が可能になる。

【０９５３】

特徴部７３ＡＫの電源投入時コマンド処理では、ステップ７３ＡＫＳ００７にて設定変更を終了すると判定された後に、ステップ７３ＡＫＳ０１０における制御が行われることで、復帰動作としてのショートイニシャル動作を実行する制御を行う。このように、変更許可状態としての設定変更状態が終了してから、復帰動作となるショートイニシャル動作を実行する制御を行うので、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、可動部材を適切に原点位置に復帰させる動作が可能になる。

【０９５４】

特徴部７３ＡＫの電源投入時コマンド処理では、ステップ７３ＡＫＳ００１にて受信コマンドがＲＡＭクリア通知コマンドであると判定された場合に、ステップ７３ＡＫＳ０１０、７３ＡＫＳ０１１における制御が行われることで、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行う。このときには、ステップ７３ＡＫＳ０１２における制御が行われることで、初期化報知を実行する制御を行う。こうして、電源投入による電力供給の開始に伴い、ＲＡＭ１０２における記憶内容が初期化（クリア）されることで、パチンコ遊技機１における遊技の制御に関する初期化が行われた場合には、初期化報知が実行され、この初期化報知が実行されるときに、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行う。また、ステップ７３ＡＫＳ００７にて設定変更を終了すると判定された場合にも、ステップ７３ＡＫＳ０１０、７３ＡＫＳ０１１における制御が行われることで、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行う。これにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、可動部材の動作を共通化して、可動部材を動作させる制御負担を軽減することができる。したがって、設定値の適切な変更が可能になる。

【０９５５】

設定確認報知画面７３ＡＫＤ０１では、パチンコ遊技機１において設定された設定値の履歴が表示可能となる。特徴部７３ＡＫの電源投入時コマンド処理では、ステップ７３ＡＫ００４にて受信コマンドが設定確認開始コマンドであると判定された場合に、ステップ７３ＡＫＳ０１５にて、ショートイニシャル動作を実行する制御を行う。こうして、設定値の履歴を表示可能な設定確認表示となる設定確認報知画面７３ＡＫＤ０１の表示が実行されているときに、復帰動作となるショートイニシャル動作を実行する制御を行う。これにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、設定確認表示を容易に把握することができる。したがって、設定値の適切な変更が可能になる。

【０９５６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から送信された演出制御コマンドに基づいて、パチンコ遊技機１における遊技の進行に応じた演出の実行を制御する。特徴部７３ＡＫの電源投入時コマンド処理では、ステップ７３ＡＫＳ００３にて、設定変更開始コマンドとなるコマンド９１００Ｈを受信したときに、受信コマンドが設定変更開始コマンドであると判定される。主基板１１から送信される設定変更開始コマンドとなるコマンド９１００Ｈは、ＲＡＭクリア通知コマンドとなるコマンド９０００Ｈや停電復旧指定コマンドとなるコマンド９２００Ｈ、設定確認開始コマンドとなるコマンド９４００Ｈとは異なってい

る。こうして、電源投入による電力供給の開始に伴い、パチンコ遊技機１における設定値の変更を許可する設定変更状態に制御される場合に、設定変更状態に制御されない場合とは異なる情報としてのコマンドが送信される。これにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、演出に関する制御負担を軽減することができる。したがって、設定値の適切な変更が可能になる。

【０９５７】

（特徴部７３ＡＫに係る手段の説明）

以上の特徴部７３ＡＫに関して、従来、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定に変更可能な遊技機として、例えば特開２０１０－２００９０２号公報に記載されているものがある。また、可動部材を原点位置に復帰させる遊技機として、例えば特開２０１６－２２１１５４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号公報や特開２０１６－２２１１５４号公報に記載の技術では、設定の変更と可動部材の動作が競合する場合について、考慮されていなかった。そのため、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値に変更する作業に支障が生じるおそれがあった。そこで、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる遊技機を提供するための特徴部７３ＡＫに係る手段１の遊技機として、

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

複数の設定値のうちいずれかの設定値（例えば設定値１～３のいずれかなど）に設定可能な設定手段（例えば設定変更処理を実行するＣＰＵ１０３など）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（例えば特別図柄プロセス処理を実行するＣＰＵ１０３など）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と、

遊技の進行に応じて動作可能な可動部材（例えば動作用モータＡＫ０１１～ＡＫ０１３によって動作する第１可動部材、動作用モータＡＫ０１４によって動作する第２可動部材など）と、

少なくとも、前記可動部材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（例えばステップＡＫＳ０１２の電源投入時コマンド処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）とを備え、

前記可動制御手段は、

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（例えばステップ７３ＡＫＳ０１０の実行など）、

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（例えばステップ７３ＡＫＳ００５～７３ＡＫＳ００９の実行など）、

ことを特徴とする遊技機であってもよい。

このような構成によれば、変更許可状態であるときに、可動部材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。

【０９５８】

特徴部７３ＡＫに係る手段２の遊技機として、

前記可動制御手段は、前記変更許可状態が終了してから、前記復帰動作を実行する制御を行う（例えばステップ７３ＡＫＳ０１０の実行など）、

ことを特徴とする特徴部７３ＡＫに係る手段１の遊技機であってもよい。

このような構成においては、可動部材を適切に動作させ、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【０９５９】

特徴部７３ＡＫに係る手段３の遊技機として、

電力供給の開始に伴って遊技機の初期化が行われた場合に、初期化報知を実行する初期化報知手段（例えば演出表示装置５、スピーカ８Ｌ、８Ｒ、ステップ７３ＡＫＳ０１２を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）を備え、

前記可動制御手段は、
前記初期化報知が実行されるときに、前記復帰動作に続いて前記可動部材による初期動作を実行する制御を行い（例えばステップ７３ＡＫＳ０１０～７３ＡＫＳ０１２の実行など）、
前記変更許可状態が終了してから、前記復帰動作に続いて前記初期動作を実行する制御を行う（例えばステップ７３ＡＫＳ００５～７３ＡＫＳ００９に続くステップ７３ＡＫＳ０１０の実行など）、
ことを特徴とする特徴部７３ＡＫに係る手段１または手段２の遊技機であってもよい。
このような構成においては、可動部材による動作を共通化して制御負担を軽減するとともに、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【０９６０】
特徴部７３ＡＫに係る手段４の遊技機として、
前記設定手段にて設定されている設定値を確認するための設定確認表示を実行可能な設定表示手段（例えば演出表示装置５など）を備え、
前記設定表示手段は、前記設定確認表示において前記設定手段にて設定された設定値の履歴を表示可能であり（例えば設定確認報知画面７３ＡＫＤ０１の表示など）、
前記可動制御手段は、前記設定確認表示が実行されているときに、前記復帰動作を実行する制御を行い、前記初期動作を実行する制御を行わない（例えばステップ７３ＡＫＳ０１５、７３ＡＫＳ０１６の実行など）、
ことを特徴とする特徴部７３ＡＫに係る手段１～手段３のいずれかの遊技機であってもよい。
このような構成においては、設定確認表示が実行されているときに、可動部材による初期動作が実行されないようにして、設定確認表示を容易に把握できるとともに、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【０９６１】
特徴部７３ＡＫに係る手段５の遊技機として、
前記遊技制御手段からの情報にもとづいて演出の実行を制御する演出制御手段（例えばＡＫＳ０１５のコマンド解析処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）を備え、
前記遊技制御手段は、電力供給の開始に伴い前記変更許可状態に制御される場合に、該変更許可状態に制御されない場合とは異なる情報（例えば設定変更開始コマンドとなるコマンド９１００Ｈなど）を送信する、
ことを特徴とする特徴部７３ＡＫに係る手段１～手段４のいずれかの遊技機であってもよい。
このような構成においては、演出制御手段による制御負担を軽減するとともに、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【０９６２】
（特徴部７４ＡＫに関する説明）
図１４－２０は、本実施例の特徴部７４ＡＫに関し、確認演出を実行するために用いられる演出制御パターン７４ＡＫＰ０１の構成例を示している。演出制御パターン７４ＡＫＰ０１を構成するパターンデータは、演出制御基板１２に搭載されたＲＯＭ１２１の所定領域に予め記憶されていればよい。確認演出は、電源投入により電力供給が開始された後、予め定められた確認演出条件の成立に基づいて実行可能に制御される。特徴部７４ＡＫの確認演出は、左のスピーカ８Ｌからラッパの音を２回出力する確認音の出力と、右のスピーカ８Ｒからドラムの音を２回出力する確認音の出力と、スティックコントローラ３１Ａの操作桿（レバー）に内蔵された振動用モータを所定パターンで２セット駆動する確認振動とを、含んでいる。演出制御パターン７４ＡＫＰ０１には、確認演出プロセスタイマ初期値７４ＡＫＪ００を示すデータが含まれ、例えばＲＡＭ１２２の所定領域に設けられた確認演出プロセスタイマの初期値を設定可能にする。また、演出制御パターン７４ＡＫＰ０１には、確認演出プロセスタイマ判定値７４ＡＫＪ０１と対応付けられた第１確認演出制御データ７４ＡＫＤ０１、確認演出プロセスタイマ判定値７４ＡＫＪ０２と対応付け

られた第２確認演出制御データ７４ＡＫＤ０２、確認演出プロセスタイマ判定値７４ＡＫＪ０３と対応付けられた第１確認演出制御データ７４ＡＫＤ０３が、含まれている。第１確認演出制御データ７４ＡＫＤ０１は、左のスピーカ８Ｌからラッパの音を２回出力する確認音の出力を制御するために用いられる。第２確認演出制御データ７４ＡＫＤ０２は、右のスピーカ８Ｒからドラムの音を２回出力する確認音の出力を制御するために用いられる。第３確認演出制御データ７４ＡＫＤ０３は、スティックコントローラ３１Ａの操作桿（レバー）に内蔵された振動用モータを所定パターンで２セット駆動する確認振動を制御するために用いられる。確認演出の実行を制御するときには、確認演出プロセスタイマのタイマ値が更新され、確認演出プロセスタイマ判定値７４ＡＫＪ０１～７４ＡＫＪ０３のいずれかと合致したときに、合致した判定値に対応する第１～第３確認演出制御データ７４ＡＫＤ０３を用いた制御を行うことにより、確認音の出力や確認振動を実行することができる。

【０９６３】

また、確認演出の実行中は、遊技効果ランプ９に含まれる一部または全部の発光部材を点灯させてもよい。例えば、確認演出が開始されると、発光部材の点灯が開始されるとともに、左のスピーカ８Ｌから確認音の出力が開始される。左のスピーカ８Ｌによる確認音の出力が終了すると、右のスピーカ８Ｒから確認音の出力が開始される。右のスピーカ８Ｒによる確認音の出力が終了すると、スティックコントローラ３１Ａの操作桿（レバー）に内蔵された振動用モータによる確認振動が開始される。そして、スティックコントローラ３１Ａの操作桿（レバー）に内蔵された振動用モータによる確認振動が終了するとともに発光部材が消灯され、確認演出が終了する。確認演出は、パチンコ遊技機１における電源投入により電力供給が開始された後、予め定められた確認受付期間内に、プッシュボタン３１Ｂを押下操作する動作が検出されることにより確認演出条件が成立して、実行が開始される。左のスピーカ８Ｌによる確認音の出力と、右のスピーカ８Ｒによる確認音の出力と、スティックコントローラ３１Ａの操作桿（レバー）に内蔵された振動用モータによる確認振動とのうち、いずれか１の演出を実行する制御が行われているときには、他の演出を実行する制御が行われない。このように、確認演出に含まれる確認音の出力および確認振動のうち、いずれか１の演出を実行するときには、他の演出を実行しないように、制御が行われるようにすればよい。このように、確認音の出力と確認振動が互いに異なるタイミングで実行されることにより、各演出装置を用いた演出を正常に実行できるか否かを、遊技場の係員などが容易に把握することができる。

【０９６４】

図１４－２１は、特徴部７４ＡＫに関して、演出制御用ＣＰＵ１２０により実行され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。この演出制御メイン処理は、上記実施例における演出制御メイン処理に代えて実行できればよい。特徴部７４ＡＫの演出制御メイン処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、上記実施例と同様に初期化処理（ステップ７４ＡＫＳ０１１）、電源投入時コマンド処理（ステップ７４ＡＫＳ０１２）を実行した後、タイマ割込フラグがオンとなっているか否かを判定し（ステップ７４ＡＫＳ０１３）、オフであれば（ステップ７４ＡＫＳ０１３；Ｎｏ）、ステップ７４ＡＫＳ０１３を繰り返し実行して待機する。これに対し、タイマ割込フラグがオンである場合には（ステップ７４ＡＫＳ０１３；Ｙｅｓ）、タイマ割込フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ７４ＡＫＳ０１４）、コマンド解析処理（ステップ７４ＡＫＳ０１５）、演出制御プロセス処理（ステップ７４ＡＫＳ０１６）、演出用乱数更新処理（ステップ７４ＡＫＳ０１７）を順に実行する。さらに、特徴部７４ＡＫの演出制御メイン処理では、確認演出制御処理（ステップ７４ＡＫＳ０１８）を実行してから、ステップ７４ＡＫＳ０１３に戻る。

【０９６５】

図１４－２２は、確認演出制御処理として、ステップ７４ＡＫＳ０１８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。確認演出制御処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、初期化報知を開始したか否かを判定する（ステップ７４ＡＫＳ０３１）。例え

ば上記実施例の電源投入時コマンド処理では、ステップＡＫＳ０３０における制御が行われることで、初期化報知が開始される。この後、ステップ７４ＡＫＳ０３１における判定が最初に行われたときに、初期化報知の開始であると判定すればよい。ＲＡＭ１２２の所定領域に初期化報知開始フラグを設け、この初期化報知開始フラグがオンであるときに、初期化報知の開始であると判定してもよい。

【０９６６】

ステップ７４ＡＫＳ０３１にて初期化報知の開始であると判定された場合には（ステップ７４ＡＫＳ０３１；Ｙｅｓ）、確認受付期間を開始する制御が行われる（ステップ７４ＡＫＳ０３２）。確認受付期間は、初期化報知の開始に伴い開始され、例えば３０秒間あるいは１分間といった、予め定められた確認受付時間の経過に伴い終了すればよい。

【０９６７】

ステップ７４ＡＫＳ０３１にて初期化報知の開始ではないと判定された場合には（ステップ７４ＡＫＳ０３１；Ｎｏ）、確認受付期間であるか否かを判定する（ステップ７４ＡＫＳ０３３）。ステップ７４ＡＫＳ０３２にて確認受付期間が開始された場合や、ステップ７４ＡＫＳ０３３にて確認受付期間であると判定された場合には（ステップ７４ＡＫＳ０３３；Ｙｅｓ）、可変表示が開始されたか否かを判定する（ステップ７４ＡＫＳ０３４）。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から送信された第１変動開始コマンドや第２変動開始コマンドを受信したことにより、可変表示が開始されたと判定すればよい。

【０９６８】

ステップ７４ＡＫＳ０３４にて可変表示の開始であると判定された場合には（ステップ７４ＡＫＳ０３４；Ｙｅｓ）、確認受付期間を中止する制御を行い（ステップ７４ＡＫＳ０３５）、確認演出制御処理を終了する。このように、確認受付期間であるときに可変表示が開始された場合には、確認受付期間を中止して、確認演出条件が成立しないように制限する。可変表示の開始に伴い確認受付期間を中止することで、遊技の進行に伴う演出の実行と確認演出の実行とが重複しないように制御して、確認演出を適切に実行することができる。

【０９６９】

ステップ７４ＡＫＳ０３４にて可変表示の開始ではないと判定された場合には（ステップ７４ＡＫＳ０３４；Ｎｏ）、確認演出を開始させるための動作検出があったか否かを判定する（ステップ７４ＡＫＳ０３６）。ステップ７４ＡＫＳ０３６では、プッシュボタン３１Ｂを押下する動作が検出された場合に、確認演出を開始させるための動作検出があったと判定すればよい。このとき、動作検出がない場合には（ステップ７４ＡＫＳ０３６；Ｎｏ）、確認演出制御処理を終了する。これに対し、動作検出があったと判定された場合には（ステップ７４ＡＫＳ０３６；Ｙｅｓ）、確認演出を実行するために用いられる演出制御パターン７４ＡＫＰ０１をＲＯＭ１２１の所定領域から読み出し（ステップ７４ＡＫＳ０３７）、確認演出プロセスタイマ初期値７４ＡＫＪ００を確認演出プロセスタイマに設定する（ステップ７４ＡＫＳ０３８）。また、最初の確認演出プロセスタイマ判定値７４ＡＫＤ０１によるタイマ値の判定が行われるように設定し（ステップ７４ＡＫＳ０３９）、ステップ７４ＡＫＳ０４６に進む。なお、ステップ７４ＡＫＳ０３６にて動作検出があったと判定され、確認演出を実行するための設定などが行われる場合には、確認受付期間を終了する制御を行ってもよい。

【０９７０】

ステップ７４ＡＫＳ０３３にて確認受付期間ではないと判定された場合には（ステップ７４ＡＫＳ０３３；Ｎｏ）、確認演出中であるか否かを判定する（ステップ７４ＡＫＳ０４０）。ステップ７４ＡＫＳ０４０では、例えば確認演出プロセスタイマによる経過時間の計測がスタートしている場合に、確認演出中であると判定すればよい。このとき、確認演出中でなければ（ステップ７４ＡＫＳ０４０；Ｎｏ）、確認演出制御処理を終了する。これに対し、確認演出中であると判定された場合には（ステップ７４ＡＫＳ０４０；Ｙｅｓ）、可変表示が開始されたか否かを判定する（ステップ７４ＡＫＳ０４１）。そして、

可変表示の開始であると判定された場合には（ステップ７４ＡＫＳ０４１；Ｙｅｓ）、確認演出を中止する制御を行い（ステップ７４ＡＫＳ０４２）、確認演出制御処理を終了する。このように、確認演出中に可変表示が開始された場合には、確認演出の実行を中止することで、遊技の進行に伴う演出の実行と確認演出の実行とが重複しないように制御して、確認演出を適切に実行することができる。

【０９７１】

ステップ７４ＡＫＳ０４１にて可変表示の開始ではないと判定された場合には（ステップ７４ＡＫＳ０４１；Ｎｏ）、確認演出プロセスタイマの更新制御を行う（ステップ７４ＡＫＳ０４３）。次に、確認演出プロセスタイマのタイムアウトが発生したか否かを判定する（ステップ７４ＡＫＳ０４４）。このとき、タイムアウトが発生していれば（ステップ７４ＡＫＳ０４４；Ｙｅｓ）、確認演出を終了させる制御を行い（ステップ７４ＡＫＳ０４５）、確認演出制御処理を終了する。これに対し、タイムアウトが発生していないと判定された場合には（ステップ７４ＡＫＳ０４４；Ｎｏ）、確認演出プロセスタイマのタイマ値が判定値と合致したか否かを判定する（ステップ７４ＡＫＳ０４６）。判定値と合致しない場合には（ステップ７４ＡＫＳ０４６；Ｎｏ）、確認演出制御処理を終了する。

【０９７２】

ステップ７４ＡＫＳ０４６にて判定値と合致したと判定された場合には（ステップ７４ＡＫＳ０４６；Ｙｅｓ）、その判定値に対応する確認演出制御データを用いた演出を開始させる（ステップ７４ＡＫＳ０４７）。また、演出制御パターン７４ＡＫＰ０１において次に格納されている確認演出プロセスタイマ判定値によるタイマ値の判定が行われるように設定してから（ステップ７４ＡＫＳ０４８）、確認演出制御処理を終了する。

【０９７３】

図１４－２３は、特徴部７４ＡＫに関して、確認演出の制御例を示すタイミング図などである。図１４－２３（Ａ）は、電源投入により電力供給が開始されたときに、クリアスイッチ１２１ＩＷ０５０を押下操作する動作の検出がある一方で、設定キー１２１ＩＷ０５１をオンに切替操作する動作の検出がないことに対応して、設定変更状態に制御されない場合を示している。図１４－２３（Ｂ）は、電源投入により電力供給が開始されたときに、クリアスイッチ１２１ＩＷ０５０を押下操作する動作の検出があるとともに、設定キー１２１ＩＷ０５１をオンに切替操作する動作の検出があることに対応して、設定変更状態に制御される場合を示している。図１４－２３（Ｃ）は、各タイミングにおける制御内容を示している。

【０９７４】

タイミング７４ＡＫＴ０１での電源投入による電力供給の開始に伴い、設定変更状態に制御されない場合に、演出制御基板１２では、例えば演出制御用ＣＰＵ１２０が、タイミング７４ＡＫＴ０２にてＲＡＭクリア通知コマンドを受信したと判定する。上記実施例の電源投入時コマンド処理では、ステップＡＫＳ０２１にて受信コマンドがＲＡＭクリア通知コマンドであると判定されたことにより、ステップＡＫＳ０３０での制御が行われ、初期化報知が開始される。そうすると、特徴部７４ＡＫの演出制御メイン処理に含まれるステップ７４ＡＫＳ０１８の確認演出制御処理では、ステップ７４ＡＫＳ０３１にて初期化報知の開始であると判定され、ステップ７４ＡＫＳ０３２での制御により、確認受付期間が開始される。この確認検出期間内のタイミング７４ＡＫＴ０３にて、プッシュボタン３１Ｂを押下操作する動作が検出されると、確認演出制御処理のステップ７４ＡＫＳ０３６にて確認演出の開始動作を検出したと判定され、確認演出制御処理のステップ７４ＡＫＳ０３７～７４ＡＫＳ０４８といった、確認演出を実行する制御が開始される。こうして確認演出を実行する制御が開始されることにより、演出制御パターン７４ＡＫＰ０１に含まれる第１～第３確認演出制御データ７４ＡＫＤ０１～７４ＡＫＤ０３などを用いて、第１～第３確認演出となる複数種類の演出が順番に実行される。その後、タイミング７４ＡＫＴ０４になると、確認演出制御処理のステップ７４ＡＫＳ０４４にて確認演出プロセスタイマがタイムアウトしたと判定され、ステップ７４ＡＫＳ０４５での制御が行われることにより、確認演出が終了する。

【０９７５】
これに対し、タイミング７４ＡＫＴ１１での電源投入による電力供給の開始に伴い、設定変更状態に制御される場合に、演出制御基板１２では、例えば演出制御用ＣＰＵ１２０が、タイミング７４ＡＫＴ１２にて設定変更開始コマンドを受信したと判定する。上記実施例の電源投入時コマンド処理では、ステップＡＫＳ０２３にて受信コマンドが設定変更開始コマンドであると判定されたことにより、ステップＡＫＳ０２５の遊技停止状態開始時処理が実行された後に、ステップＡＫＳ０２６の制御が行われ、設定変更報知が開始される。このときには、設定変更終了コマンドを受信した場合の他は、設定変更報知を継続して実行する制御が行われ、初期化報知を実行する制御などが開始されない。その後、タイミング７４ＡＫＴ１３にて、主基板１１から送信された設定変更終了コマンドを受信すると、電源投入時コマンド処理のステップＡＫＳ０２７にて設定変更を終了すると判定されることで、ステップＡＫＳ０２８、ＡＫＳ０２９に続いて、ステップＡＫＳ０３０の制御が行われ、初期化報知が開始される。

【０９７６】
このようにして、タイミング７４ＡＫＴ１３にてステップＡＫＳ０３０の制御による初期化報知が開始されると、特徴部７４ＡＫの演出制御メイン処理に含まれるステップ７４ＡＫＳ０１８の確認演出制御処理では、ステップ７４ＡＫＳ０３１にて初期化報知の開始であると判定され、ステップ７４ＡＫＳ０３２での制御により、確認受付期間が開始される。したがって、タイミング７４ＡＫＴ１３では、初期化報知の開始に伴い、確認受付期間が開始される。この確認受付期間内のタイミング７４ＡＫＴ１４にて、プッシュボタン３１Ｂを押下操作する動作が検出されると、確認演出制御処理のステップ７４ＡＫＳ０３６にて確認演出の開始動作を検出したと判定され、確認演出制御処理のステップ７４ＡＫＳ０３７～７４ＡＫＳ０４８といった、確認演出を実行する制御が開始される。こうして確認演出を実行する制御が開始されることにより、演出制御パターン７４ＡＫＰ０１に含まれる第１～第３確認演出制御データ７４ＡＫＤ０１～７４ＡＫＤ０３などを用いて、第１～第３確認演出となる複数種類の演出が順番に実行される。その後、タイミング７４ＡＫＴ１５になると、確認演出制御処理のステップ７４ＡＫＳ０４４にて確認演出プロセスタイマがタイムアウトしたと判定され、ステップ７４ＡＫＳ０４５での制御が行われることにより、確認演出が終了する。

【０９７７】
なお、確認演出に含まれる演出は、パチンコ遊技機１が備える任意の演出装置を用いた演出であればよい。例えば、スティックコントローラ３１Ａの操作桿（レバー）に内蔵された振動用モータを駆動することによる確認振動に加えて、あるいは代えて、プッシュボタン３１Ｂに内蔵された振動用モータを駆動することによる確認振動を実行できるものであってもよい。

【０９７８】
以上のように、特徴部７４ＡＫの演出制御メイン処理では、ステップ７４ＡＫＳ０１２にて、上記実施例と同様に電源投入時コマンド処理を実行した後、ステップ７４ＡＫＳ０１８にて確認演出制御処理を実行する。電源投入時コマンド処理では、例えばステップＡＫＳ０２５やステップＡＫＳ０３１にて、遊技停止状態開始時処理を実行する。遊技停止状態開始時処理が実行された後には、設定変更終了コマンドや設定確認終了コマンドとは異なるコマンドの受信が無効となり、通常の演出に関する制御が実行されないように規制される。この場合には、確認演出を実行する制御も行われない。これに対し、ステップＡＫＳ０２１にて受信コマンドがＲＡＭクリア通知コマンドであると判定された場合に、ステップＡＫＳ０３０にて、初期化報知を実行する制御を行う。その後、ステップ７４ＡＫＳ０１８の確認演出制御処理では、ステップ７４ＡＫＳ０３１にて初期化報知の開始であると判定されたことなどに基づいて、確認演出条件が成立したときに、ステップ７４ＡＫＳ０３７以降に進み、確認演出を実行する制御を行う。こうして、電源投入による電力供給の開始に伴い、パチンコ遊技機１における設定値の変更を許可する設定変更状態に制御された場合には、確認演出を実行する制御を行わない。これにより、設定値を変更するた

めの制御が、確認演出を実行する制御よりも優先されるので、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。したがって、設定値の適切な設定が可能になる。

【０９７９】

電源投入時コマンド処理では、設定変更状態に対応してステップＡＫＳ０２５～ＡＫＳ０３０における制御などが行われる。その後、演出制御メイン処理のステップ７４ＡＫＳ０１８にて確認演出制御処理を実行することで、変更許可状態としての設定変更状態が終了してから、確認演出条件の成立に応じて確認演出を実行する制御を行う。これにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、確認演出を適切に実行できる。したがって、設定値の適切な設定が可能になる。

【０９８０】

プッシュボタン３１Ｂやプッシュセンサ３５Ｂは、遊技者による押下操作などの動作を検出可能に構成されている。特徴部７４ＡＫの確認演出制御処理では、ステップ７４ＡＫＳ０３２における制御が実行されることにより、確認受付期間となり、その後にステップ７４ＡＫＳ０３６で開始動作の検出があったと判定されることにより、確認演出条件が成立する。これにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、確認演出を適切に実行できる。したがって、設定値の適切な設定が可能になる。

【０９８１】

特徴部７４ＡＫの演出制御メイン処理のステップ７４ＡＫＳ０１８にて確認演出制御処理を実行するときには、ステップ７４ＡＫＳ０３２における制御が実行されることにより、設定確認状態に制御されずにＲＡＭ１０２の記憶内容が初期化（クリア）された場合に、設定確認状態が終了した場合と共通の確認受付期間となる。この確認受付期間における確認演出条件の成立に応じて、確認演出を実行する制御を行う。これにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、確認演出の実行に関する制御を共通化して、確認演出の制御負担を軽減することができる。したがって、設定値の適切な設定が可能になる。

【０９８２】

特徴部７４ＡＫで用いられる演出制御パターン７４ＡＫＰ０１は、第１確認演出制御データ７４ＡＫＤ０１や第２確認演出制御データ７４ＡＫＤ０２を含むことで、スピーカ８Ｌ、８Ｒから確認音を出力させる制御を可能にする。こうして、確認演出は、音出力手段となるスピーカ８Ｌ、８Ｒによる確認用の音声の出力を含む。これにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、確認演出を適切に実行できる。したがって、設定値の適切な設定が可能になる。

【０９８３】

（特徴部７４ＡＫに係る手段の説明）

以上の特徴部７４ＡＫに関して、従来、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定に変更可能な遊技機として、例えば特開２０１０－２００９０２号公報に記載されているものがある。また、確認音を出力させる制御を行う遊技機として、例えば特開２０１６－２２０８３３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号公報や特開２０１６－２２０８３３号公報に記載の技術では、設定の変更と確認用の演出が競合する場合について、考慮されていなかった。そのため、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値に変更する作業に支障が生じるおそれがあった。そこで、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる遊技機を提供するための特徴部７４ＡＫに係る手段１の遊技機として、

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

複数の設定値のうちいずれかの設定値（例えば設定値１～３のいずれかなど）に設定可能な設定手段（例えば設定変更処理を実行するＣＰＵ１０３など）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（例えば特別図柄プロセス処理を実行するＣＰＵ１０３など）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と、
演出を実行可能な演出手段（例えば演出表示装置５、スピーカ８Ｌ、８Ｒなど）と、
電力供給が開始された後、確認演出条件の成立にもとづいて前記演出手段による確認演出の制御を実行可能な確認制御手段（例えばステップ７４ＡＫＳ０１８の確認演出制御処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）とを備え、
前記確認制御手段は、
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、前記確認演出条件の成立に応じて前記確認演出を実行する制御を行い（例えばステップＡＫＳ０２１、ＡＫＳ０３０を実行した後におけるステップ７４ＡＫＳ０１８の実行など）、
前記変更許可状態であるときに、前記確認演出を実行する制御を行わない（例えばステップＡＫＳ０２５～ＡＫＳ０２９の実行など）、
ことを特徴とする遊技機であってもよい。
このような構成によれば、変更許可状態であるときに、確認演出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。
【０９８４】
特徴部７４ＡＫに係る手段２の遊技機として、
前記確認制御手段は、前記変更許可状態が終了してから、前記確認演出条件の成立に応じて前記確認演出を実行する制御を行う（例えばステップＡＫＳ０２５～ＡＫＳ０３０を実行した後におけるステップ７４ＡＫＳ０１８の実行など）、
ことを特徴とする特徴部７４ＡＫに係る手段１の遊技機であってもよい。
このような構成においては、確認演出を適切に実行して、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。
【０９８５】
特徴部７４ＡＫに係る手段３の遊技機として、
遊技者による動作を検出可能な遊技用検出手段（例えばプッシュボタン３１Ｂ、プッシュセンサ３５Ｂなど）を備え 、
前記確認演出条件は、確認受付期間であるときに前記遊技用検出手段による動作の検出にもとづいて成立する（例えばステップ７４ＡＫＳ０３６の実行など）、
ことを特徴とする特徴部７４ＡＫに係る手段１または手段２の遊技機であってもよい。
このような構成においては、確認演出を適切に実行して、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。
【０９８６】
特徴部７４ＡＫに係る手段４の遊技機として、
前記確認制御手段は、電力供給の開始に伴い前記変更許可状態に制御されずに初期化が行われた場合に、前記変更許可状態が終了した場合と共通の確認受付期間における前記確認演出条件の成立に応じて前記確認演出を実行する制御を行う（例えばステップ７４ＡＫＳ０３３、７４ＡＫＳ０３６の実行など）、
ことを特徴とする特徴部７４ＡＫに係る手段１～手段３のいずれか遊技機であってもよい。
このような構成においては、確認演出の実行を共通化して、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。
【０９８７】
特徴部７４ＡＫに係る手段５の遊技機として、
演出音を出力可能な音出力手段（例えばスピーカ８Ｌ、８Ｒなど）を備え、
前記確認演出は、前記音出力手段による確認用の音声の出力を含む（例えば第１確認演出制御データ７４ＡＫＤ０１、第２確認演出制御データ７４ＡＫＤ０２を用いたステップ７４ＡＫＳ０４７の実行など）、
ことを特徴とする特徴部７４ＡＫに係る手段１～手段４のいずれかの遊技機であってもよい。
このような構成においては、確認演出を適切に実行して、設定値の変更作業に支障が生

じることを防止できる。
【０９８８】
（特徴部７５ＡＫに関する説明）
図１４－２４は、本実施例の特徴部７５ＡＫに関し、演出制御用ＣＰＵ１２０により実行される電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。この電源投入時コマンド処理は、上記実施例の特徴部７４ＡＫにおける演出制御メイン処理のステップ７４ＡＫＳ０１２にて実行できればよい。特徴部７５ＡＫの電源投入時コマンド処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、上記実施例と同様に主基板１１からの受信コマンドを判定する（ステップ７５ＡＫＳ００１～７５ＡＫＳ００４）。ステップ７５ＡＫ００３にて受信コマンドが設定変更開始コマンドであると判定された場合には（ステップ７５ＡＫＳ００３；Ｙｅｓ）、上記実施例と同様に、遊技停止状態開始時処理を実行し（ステップ７５ＡＫＳ００５）、設定変更報知を開始する制御を行う（ステップ７５ＡＫＳ００６）。
【０９８９】
ステップ７５ＡＫＳ００６による制御を行った後には、設定変更を終了するか否かを判定する（ステップ７５ＡＫＳ００７）。設定変更を終了しない場合には（ステップ７５ＡＫＳ００７；Ｎｏ）、上記実施例とは異なり、設定変更中確認演出制御処理を実行してから（ステップ７５ＡＫＳ００８）、ステップ７５ＡＫＳ００７に戻る。このように、特徴部７５ＡＫの電源投入時コマンド処理では、ステップ７５ＡＫＳ００８にて設定変更中確認演出制御処理が実行されることにより、電力供給の開始に伴い変更許可状態としての設定変更状態に制御されたときに、確認演出を実行するための制御を行うことができる。ステップ７５ＡＫＳ００７にて設定変更を終了すると判定された場合には（ステップ７５ＡＫＳ００７；Ｙｅｓ）、設定変更報知を終了する制御を行い（ステップ７５ＡＫＳ００９）、遊技停止状態終了時処理を実行する（ステップ７５ＡＫＳ０１０）。
【０９９０】
ステップ７５ＡＫＳ００１にて受信コマンドがＲＡＭクリア通知コマンドであると判定された場合や（ステップ７５ＡＫＳ００１；Ｙｅｓ）、ステップ７５ＡＫＳ０１０にて遊技停止状態終了時処理を実行した後には、初期化報知を実行する制御を行い（ステップ７５ＡＫＳ０１１）、電源投入時コマンド処理を終了する。
【０９９１】
ステップ７５ＡＫＳ００３にて受信コマンドが設定確認開始コマンドであると判定された場合には（ステップ７５ＡＫＳ００３；Ｙｅｓ）、上記実施例と同様に、設定確認状態に対応する処理を実行した後（ステップ７５ＡＫＳ０１２～７５ＡＫＳ０１６）、電源投入時コマンド処理を終了する。このように、特徴部７５ＡＫの電源投入時コマンド処理では、電力供給の開始に伴い、設定変更状態に制御されたときにはステップ７５ＡＫＳ００８の設定変更中確認演出制御処理を実行する一方で、設定確認状態に制御されたときには設定変更中確認演出制御処理に相当する処理を実行しない。したがって、設定変更状態であるときに確認演出を実行可能とする制御を行う一方で、設定確認状態であるときには確認演出を実行可能とする制御を行わない。
【０９９２】
図１４－２５は、設定変更中確認演出制御処理として、ステップ７５ＡＫＳ００８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。設定確認中確認演出制御処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、確認演出済みであるか否かを判定する（ステップ７５ＡＫＳ０３１）。ステップ７５ＡＫＳ０３１では、例えばＲＡＭ１２２の所定領域に設けられた確認演出完了フラグがオンである場合に、確認演出済みであると判定すればよい。確認演出完了フラグは、確認演出の実行が完了したときに、オン状態にセットされればよい。ステップ７５ＡＫＳ０３１にて確認演出済みである場合には（ステップ７５ＡＫＳ０３１；Ｙｅｓ）、設定変更中確認演出制御処理を終了する。
【０９９３】
ステップ７５ＡＫＳ０３１にて確認演出済みではないと判定された場合には（ステップ７５ＡＫＳ０３１；Ｎｏ）、確認演出中であるか否かを判定する（ステップ７５ＡＫＳ０

３２）。このとき、確認演出中でなければ（ステップ７５ＡＫＳ０３２；Ｎｏ）、確認演出を開始させるための動作検出があったか否かを判定する（ステップ７５ＡＫＳ０３３）。ステップ７５ＡＫＳ０３３にて動作検出がない場合には（ステップ７５ＡＫＳ０３３；Ｎｏ）、設定変更中確認演出制御処理を終了する。ステップ７５ＡＫＳ０３３にて動作検出があったと判定された場合には（ステップ７５ＡＫＳ０３３；Ｙｅｓ）、確認演出の実行を開始するための設定として、演出制御パターン７４ＡＫＰ０１を読み出し（ステップ７５ＡＫＳ０３４）、確認演出プロセスタイマ初期値７４ＡＫＪ００を設定し（ステップ７５ＡＫＳ０３５）、最初の確認演出プロセスタイマ判定値７４ＡＫＤ０１を設定する（ステップ７５ＡＫＳ０３６）。このように、設定変更中確認演出制御処理では、ステップ７５ＡＫＳ０３３の判定が行われるので、変更許可状態としての設定変更状態であるときに、確認受付期間のような一定期間を設けることなく、任意のタイミングでプッシュボタン３１Ｂを押下操作する動作が検出されたことなどにより、確認演出条件が成立して確認演出の実行を開始させることができる。

【０９９４】

ステップ７５ＡＫＳ０３２にて確認演出中であると判定された場合には（ステップ７５ＡＫＳ０３２；Ｙｅｓ）、確認演出プロセスタイマの更新制御を行い（ステップ７５ＡＫＳ０３７）、タイムアウトが発生したか否かを判定する（ステップ７５ＡＫＳ０３８）。このとき、タイムアウトが発生していれば（ステップ７５ＡＫＳ０３８；Ｙｅｓ）、確認演出を終了させる制御を行い（ステップ７５ＡＫＳ０３９）、確認演出制御処理を終了する。これに対し、タイムアウトが発生していないと判定された場合には（ステップ７５ＡＫＳ０３８；Ｎｏ）、確認演出プロセスタイマのタイマ値が判定値と合致したか否かを判定する（ステップ７５ＡＫＳ０４０）。判定値と合致しない場合には（ステップ７５ＡＫＳ０４０；Ｎｏ）、確認演出制御処理を終了する。

【０９９５】

ステップ７５ＡＫＳ０４０にて判定値と合致したと判定された場合には（ステップ７５ＡＫＳ０４０；Ｙｅｓ）、その判定値に対応する確認演出制御データを用いた演出を開始させる（ステップ７５ＡＫＳ０４１）。また、演出制御パターン７４ＡＫＰ０１において次に格納されている確認演出プロセスタイマ判定値によるタイマ値の判定が行われるように設定してから（ステップ７５ＡＫＳ０４２）、確認演出制御処理を終了する。

【０９９６】

図１４－２６は、特徴部７５ＡＫに関して、確認演出の制御例を示すタイミング図などである。図１４－２６（Ａ）は、電源投入により電力供給が開始されたときに、クリアスイッチ１２１ＩＷ０５０を押下操作する動作の検出がある一方で、設定キー１２１ＩＷ０５１をオンに切替操作する動作の検出がないことに対応して、設定変更状態に制御されない場合を示している。図１４－２６（Ｂ）は、電源投入により電力供給が開始されたときに、クリアスイッチ１２１ＩＷ０５０を押下操作する動作の検出があるとともに、設定キー１２１ＩＷ０５１をオンに切替操作する動作の検出があることに対応して、設定変更状態に制御される場合を示している。図１４－２６（Ｃ）は、各タイミングにおける制御内容を示している。

【０９９７】

タイミング７５ＡＫＴ０１での電源投入による電力供給の開始に伴い、設定変更状態に制御されない場合は、特徴部７４ＡＫで設定変更状態に制御されない場合と同様であり、タイミング７４ＡＫＴ０２にてＲＡＭクリア通知コマンドを受信したことにより、初期化報知が開始され、これに伴い、確認受付期間が開始される。この確認受付期間内のタイミング７５ＡＫＴ０３にて、確認演出の開始動作を検出すると、確認演出を実行する制御が開始され、演出制御パターン７４ＡＫＰ０１に含まれる第１～第３確認演出制御データ７４ＡＫＤ０１～７４ＡＫＤ０３などを用いて、第１～第３確認演出となる複数種類の演出が順番に実行される。その後、タイミング７５ＡＫＴ０４になると、確認演出が終了する。

【０９９８】

これに対し、タイミング７５ＡＫＴ１１での電源投入による電力供給の開始に伴い、設定確認状態に制御される場合は、特徴部７４ＡＫで設定変更状態に制御される場合とは異なり、タイミング７５ＡＫＴ１２にて設定変更開始コマンドを受信したことにより、電源投入時コマンド処理のステップ７５ＡＫＳ００３にて受信コマンドが設定変更開始コマンドであると判定される。これにより、ステップ７５ＡＫＳ００５、７５ＡＫＳ００６に続いて、ステップ７５ＡＫＳ００７にて設定変更を終了するか否かを判定するが、このとき終了しない場合には、ステップ７５ＡＫＳ００８にて設定変更中確認演出制御処理が実行される。特徴部７５ＡＫの設定変更中確認演出制御処理では、ステップ７５ＡＫＳ０３２にて確認演出中ではないと判定された場合に、ステップ７５ＡＫＳ０３３にて開始動作の検出があったか否かを判定する。こうして、変更許可状態としての設定変更状態であるときに、プッシュボタン３１Ｂを押下操作する動作の検出などにより、確認演出条件を成立させることができる。例えば設定変更状態であるときのタイミング７５ＡＫＴ１３にて、プッシュボタン３１Ｂを押下操作する動作が検出されると、設定変更中確認演出制御処理のステップ７５ＡＫＳ０３３にて確認演出の開始動作を検出したと判定され、設定変更中確認演出制御処理のステップ７５ＡＫＳ０３４～７５ＡＫＳ０４２といった、確認演出を実行する制御が開始される。こうして、演出制御パターン７４ＡＫＰ０１に含まれる第１～第３確認演出制御データ７４ＡＫＤ０１～７４ＡＫＤ０３などを用いて、第１～第３確認演出となる複数種類の演出が順番に実行される。その後、タイミング７５ＡＫＴ１４になると、確認演出が終了する。

【０９９９】

タイミング７５ＡＫＴ１４となった後、タイミング７５ＡＫＴ１５にて、主基板１１から送信された設定変更終了コマンドを受信すると、特徴部７５ＡＫの電源投入時コマンド処理では、ステップ７５ＡＫＳ００７にて設定変更を終了すると判定されることで、ステップ７５ＡＫＳ００９、７５ＡＫＳ０１０に続いて、ステップ７５ＡＫＳ０１１の制御が行われ、初期化報知が開始される。この初期化報知が開始されたときには、特徴部７４ＡＫの場合と同様に、演出制御メイン処理のステップ７４ＡＫＳ０１８にて確認演出制御処理が実行されることで、確認受付期間が開始されるように制御すればよい。そして、この確認受付期間にて確認演出の開始動作を検出した場合には、再び確認演出を実行する制御が開始されるようにすればよい。

【１０００】

以上のように、特徴部７５ＡＫの電源投入時コマンド処理は、ステップ７５ＡＫＳ００８にて実行される設定変更中確認演出制御処理を含み、設定変更中確認演出制御処理のステップ７５ＡＫＳ０３３にて開始動作の検出があったと判定された場合には、確認演出条件の成立により、ステップ７４ＡＫＳ０３７以降に進み、確認演出を実行する制御を行う。こうして、電源投入による電力供給の開始に伴い、パチンコ遊技機１における設定値の変更を許可する設定変更状態に制御された場合に、確認演出条件の成立に基づいて確認演出を実行する制御を行うので、変更許可状態としての設定変更状態であるときに、確認演出を実行可能とすることで、遊技機の状態を的確に確認して、遊技機の状態を確認する作業に支障が生じることを防止できる。

【１００１】

特徴部７５ＡＫの電源投入時コマンド処理では、ステップ７５ＡＫＳ００１にて受信コマンドがＲＡＭクリア通知コマンドであると判定された場合に、特徴部７４ＡＫと同様の確認演出制御処理が実行されることで、確認受付期間が開始される。この確認受付期間であるときに、確認演出条件の成立に応じて確認演出を実行する制御を行う。これに対し、設定変更中確認演出制御処理では、確認受付期間を設けることなくステップ７５ＡＫＳ０３３にて開始動作の検出があったと判定された場合に、確認演出を実行する制御を行う。これにより、変更許可条件としての設定変更状態であるときには、いつでも確認演出を実行できるので、遊技機の状態を確認する作業に支障が生じることを防止する場合に、設定値の変更とともに確認演出を適切に実行できる。

【１００２】

特徴部７５ＡＫの電源投入時コマンド処理では、設定変更状態に対応してステップ７５ＡＫＳ００５～７５ＡＫＳ０１１における制御などが行われる。その後、特徴部７４ＡＫと同様の確認演出制御処理が実行されることで、確認受付期間が開始される。こうして、変更許可状態としての設定変更状態が終了してから、確認受付期間における確認演出条件の成立に応じて確認演出を実行する制御を行うので、遊技機の状態を確認する作業に支障が生じることを防止する場合に、確認演出を適切に実行できる。

【１００３】

プッシュボタン３１Ｂやプッシュセンサ３５Ｂは、遊技者による押下操作などの動作を検出可能に構成されている。例えば特徴部７５ＡＫの設定変更中確認演出制御処理では、ステップ７５ＡＫＳ０３３にて開始動作の検出があったと判定されることにより、確認演出条件が成立する。また、特徴部７４ＡＫと同様の確認演出制御処理が実行されることで、ステップ７４ＡＫＳ０３６にて開始動作の検出があったと判定されることにより、確認演出条件が成立する。これにより、遊技機の状態を確認する作業に支障が生じることを防止する場合に、確認演出を適切に実行できる。

【１００４】

（特徴部７５ＡＫに係る手段の説明）

以上の特徴部７５ＡＫに関して、従来、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定に変更可能な遊技機として、例えば特開２０１０－２００９０２号公報に記載されているものがある。また、確認音を出力させる制御を行う遊技機として、例えば特開２０１６－２２０８３３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号公報や特開２０１６－２２０８３３号公報に記載の技術では、設定の変更と確認用の演出が競合する場合について、考慮されていなかった。そのため、遊技機の状態を確認する作業に支障が生じるおそれがあった。そこで、遊技機の状態の確認作業に支障が生じることを防止できる遊技機を提供するための特徴部７５ＡＫに係る手段１の遊技機として、

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

複数の設定値のうちいずれかの設定値（例えば設定値１～３のいずれかなど）に設定可能な設定手段（例えば設定変更処理を実行するＣＰＵ１０３など）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（例えば特別図柄プロセス処理を実行するＣＰＵ１０３など）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と、

演出を実行可能な演出手段（例えば演出表示装置５、スピーカ８Ｌ、８Ｒなど）と、

電力供給が開始された後、確認演出条件の成立にもとづいて前記演出手段による確認演出の制御を実行可能な確認制御手段（例えばステップ７４ＡＫＳ０１８の確認演出制御処理、ステップ７５ＡＫＳ００８の設定変更中確認演出制御処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）とを備え、

前記確認制御手段は、

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、確認受付期間における前記確認演出条件の成立に応じて前記確認演出を実行する制御を行い（例えばステップ７４ＡＫＳ０１８における確認演出制御処理の実行など）、

前記変更許可状態であるときに、前記確認演出条件の成立に応じて前記確認演出を実行する制御を行う（例えばステップ７５ＡＫＳ００８における設定変更中確認演出制御処理の実行など）、

ことを特徴とする遊技機であってもよい。

このような構成によれば、変更許可状態であるときに、確認演出を実行できるので、遊技機の状態を的確に確認して、遊技機の状態を確認する作業に支障が生じることを防止できる。

【１００５】

特徴部７５ＡＫに係る手段２の遊技機として、
前記確認制御手段は、
電力供給の開始に伴い前記変更許可状態に制御されずに初期化が行われた場合に、確認受付期間における前記確認演出条件の成立に応じて前記確認演出を実行する制御を行い（例えばステップ７４ＡＫＳ０３３、７４ＡＫＳ０３６の実行など）、
前記変更許可状態であるときに、確認受付期間を設けることなく前記確認演出条件の成立に応じて前記確認演出を実行する制御を行う（例えばステップ７５ＡＫＳ０３３の実行など）、
ことを特徴とする特徴部７５ＡＫに係る手段１の遊技機であってもよい。
このような構成においては、設定値の変更とともに確認演出を適切に実行して、遊技機の状態を確認する作業に支障が生じることを防止できる。
【１００６】
特徴部７５ＡＫに係る手段３の遊技機として、
前記確認制御手段は、前記変更許可状態が終了してから、確認受付期間における前記確認演出条件の成立に応じて前記確認演出を実行する制御を行う（例えばステップ７５ＡＫＳ００５～７５ＡＫＳ０１１を実行した後におけるステップ７４ＡＫＳ０１８の実行など）、
ことを特徴とする特徴部７５ＡＫに係る手段１または手段２の遊技機であってもよい。
このような構成においては、確認演出を適切に実行して、遊技機の状態を確認する作業に支障が生じることを防止できる。
【１００７】
特徴部７５ＡＫに係る手段４の遊技機として、
遊技者による動作を検出可能な遊技用検出手段（例えばプッシュボタン３１Ｂ、プッシュセンサ３５Ｂなど）を備え、
前記確認演出条件は、前記遊技用検出手段による動作の検出にもとづいて成立する（例えばステップ７５ＡＫＳ０３３の実行など）、
ことを特徴とする特徴部７５ＡＫに係る手段１～手段３のいずれかの遊技機であってもよい。
このような構成においては、確認演出を適切に実行して、遊技機の状態を確認する作業に支障が生じることを防止できる。
【１００８】
（特徴部７１ＡＫ～７５ＡＫに共通する手段の説明）
特徴部７１ＡＫ～７５ＡＫに係る手段Ａの遊技機として、
設定に関する動作を検出可能な設定用検出手段（例えば設定キー１２１ＩＷ０５１など）と、
遊技機の初期化に関する動作を検出可能な初期化用検出手段（例えばクリアスイッチ１２１ＩＷ０５０など）と、
電力供給の開始に伴い前記設定用検出手段による動作の検出にもとづいて設定確認状態に制御可能な設定確認制御手段と（例えばステップＡＫＳ００１、ＡＫＳ００２を実行するＣＰＵ１０３など）、
電力供給の開始に伴い前記初期化用検出手段による動作の検出にもとづいて前記変更許可状態に制御可能な変更許可制御手段とを備える、
ことを特徴とする特徴部７１ＡＫ～７５ＡＫに係る遊技機であってもよい。
このような構成においては、設定確認状態と変更許可状態に適切に制御して、設定値の適切な設定が可能になる。
【１００９】
特徴部７１ＡＫ～７５ＡＫに係る手段Ｂの遊技機として、
設定に関する動作を検出可能な設定用検出手段（例えば設定キー１２１ＩＷ０５１など）と、
初期化に関する動作を検出可能な初期化用検出手段（例えばクリアスイッチ１２１ＩＷ

０５０など）と、
電力供給の開始に伴い前記設定用検出手段により動作が検出されず前記初期化用検出手段により動作が検出された場合に、該電力供給の開始とともに初期化報知を実行する一方、電力供給の開始に伴い前記設定用検出手段により動作が検出された場合に、該動作が検出されなくなってから初期化報知を実行する初期化報知手段（例えばステップＡＫＳ０１２の電源投入時コマンド処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）とを備える、
ことを特徴とする特徴部７１ＡＫ～７５ＡＫに係る遊技機であってもよい。
このような構成においては、初期化報知を適切に実行して、設定値の適切な設定が可能になる。
【１０１０】
特徴部７１ＡＫ～７５ＡＫに係る手段Ｃの遊技機として、
遊技媒体が所定領域に進入することにもとづいて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１２１ＩＷ０２９など）を備え、
前記情報表示手段は、前記設定手段にて設定されている設定値を表示可能である（例えば第１表示部２９Ａによる表示など）、
ことを特徴とする特徴部７１ＡＫ～７５ＡＫに係る遊技機であってもよい。
このような構成においては、設定値を表示するための構成を別個に設けることなく、設定値の適切な設定が可能になる。
【１０１１】
特徴部７１ＡＫ～７５ＡＫに係る手段Ｄの遊技機として、
演出の出力量に関する動作を検出可能な演出用検出手段（例えば出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１など）と、
前記設定手段による設定値に関する表示を、演出の出力量に関する表示よりも優先して表示する表示制御手段（例えばステップＡＫＳ０２６を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）を備える、
ことを特徴とする特徴部７１ＡＫ～７５ＡＫに係る遊技機であってもよい。
このような構成においては、設定値に関する表示が適切に行われ、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。
【１０１２】
特徴部７１ＡＫ～７５ＡＫに係る手段Ｅの遊技機として、
遊技制御手段からの情報に基づいて演出の実行を制御する演出制御手段（例えばＡＫＳ０１５のコマンド解析処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、
前記演出制御手段は、前記変更許可状態であるときに、該変更許可状態の終了を通知する通知情報とは異なる情報にもとづく制御を制限する情報制限手段（例えばＡＫＳ０２７を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）とを備える、
ことを特徴とする特徴部７１ＡＫ～７５ＡＫに係る遊技機であってもよい。
このような構成においては、不具合の発生を防止して、設定値の適切な設定が可能になる。
【１０１３】
（その他の構成）
上記したように本実施例の遊技機１は、上記した特徴部を備えるものであるが、この特徴部に加えて、あるいは代えて、以下に示す構成を備えるものとしてもよい。
【１０１４】
（遊技機枠・扉開放センサ、及び情報出力回路）
パチンコ遊技機１の背面には、払出制御基板、情報端子基板等の不図示の各種基板が配置されている。また、パチンコ遊技機１の背面側の下部には、各入賞口に入賞した遊技球やアウト口に進入した遊技球を排出するための排出口が設けられ、該排出口内には、パチンコ遊技機１内から排出される遊技球を検出するための排出口スイッチ２１ＴＭ０７０（不図示）が設けられている。払出制御基板には、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠３の開放を検知する遊技機枠開放センサと、遊技盤２の前面を開閉可能に覆うガラス扉枠３ａ

の開放を検知する扉枠開放センサと、を備える遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００（不図示）が接続されており、これらのセンサから出力される検知信号に基づいて、各種の異常（エラー）の発生を判定する機能も備えている。なお、遊技機用枠３の開放が検知されたときの検知信号と、ガラス扉枠３ａの開放が検知されたときの検出信号とは、異なる端子に入力されることにより、払出制御基板のマイクロコンピュータは、遊技機用枠３の開放状態と、ガラス扉枠３ａの開放状態とを、区別して認識可能となっている。また、情報端子基板には、セキュリティ信号等の各種の信号の出力を行うための情報出力回路１１２が搭載されている。なお、情報出力回路１１２は、主基板１１に搭載されているものとしてもよい。

【１０１５】

（設定変更対応信号）

次に、情報出力回路１１２から出力される各種信号について具体的に説明する。図１５－１に示すように、本実施形態における情報出力回路１１２には、第１端子～第１０端子までの１０の情報出力端子が設けられており、各情報出力端子に対応した信号が出力される。

【１０１６】

図１５－１（１）に示すパターン１の例において、第１端子からは賞球信号が出力される。賞球信号は、１０個の賞球が払い出される毎に出力されるパルス状の信号であり、パルス幅は０．１秒となっている。第２端子からは遊技機枠・扉枠開放信号が出力される。遊技機枠・扉枠開放信号は、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００により遊技機用枠３の開放状態が検出されているときにＯＮ状態となり、ガラス扉枠３ａの開放状態が検出されているときにもＯＮ状態となる。

【１０１７】

第３端子からは全図柄確定回数信号が出力される。全図柄確定回数信号は、第１特別図柄の可変表示が実行されて表示結果が導出表示されたとき（確定したとき）に出力され、第２特別図柄の可変表示が実行されて表示結果が導出表示されたとき（確定したとき）に出力されるパルス状の信号であり、パルス幅は０．５秒となっている。第４端子からは全始動口信号が出力される。全始動口信号は、第１始動入賞口への遊技球の入賞が発生したときに出力され、第２始動入賞口への遊技球の入賞が発生したときにも出力されるパルス状の信号であり、パルス幅は０．１秒となっている。

【１０１８】

第５端子からは大当り１信号が出力される。大当り１信号は、大当り遊技状態に制御されているときにＯＮ状態となる。第６端子からは大当り２信号が出力される。大当り２信号は、大当り遊技状態に制御されているときにＯＮ状態となり、高ベース状態に制御されているときにもＯＮ状態となる。即ち、大当り１信号がＯＦＦ状態であり、大当り２信号がＯＮ状態である期間は、高ベース状態として特定可能である。

【１０１９】

第７端子からは設定変更対応信号が出力される。設定変更対応信号は、設定変更モードに制御されている期間にＯＮ状態となり、設定確認モードに制御されている期間にもＯＮ状態となる信号である。また、設定変更対応信号は、後述するように、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に、パルス状（特殊態様）で出力可能であり、そのときのパルス数により設定値を外部装置側で特定可能となっている。

【１０２０】

第８端子からはアウト信号が出力される。アウト信号は、１０個のアウト球（遊技領域に発射されて排出口に導かれた遊技球）が排出口スイッチ２１ＴＭ０７０により検出される毎に出力されるパルス状の信号であり、パルス幅は０．１秒となっている。第９端子からは入賞信号が出力される。入賞信号は、各入賞口（第１始動入賞口、第２始動入賞口、大入賞口、第１一般入賞口～第４一般入賞口）に遊技球が入賞する毎（各入賞口に対応したスイッチにより入賞が検出される毎）に出力され、また、１０個の賞球が払い出される毎に出力されるパルス状の信号である。入賞信号のパルス幅は０．１秒となっている。

【１０２１】
第１０端子からはセキュリティ信号が出力される。セキュリティ信号は、電源投入時に初期化処理が実行されたときに、３０秒間ＯＮ状態となる信号である。また、不正行為が検出された場合に４分間ＯＮ状態となる。不正行為が検出される場合には、例えば、異常入賞が発生した場合が含まれ、各入賞口に異常な頻度（例えば、第１始動入賞口に３０秒間あたり１５回以上の頻度で遊技球が入賞した場合等）で遊技球が入賞していることに基づいて、異常入賞と判定される。また、スイッチ異常検出が発生した場合も含まれ、各入賞口に対応したスイッチが入賞検出状態となっている期間が異常である（例えば、遊技制御用タイマ割込み処理で１０回以上連続して第１始動口スイッチがＯＮ状態となっている場合等）ことに基づいて、スイッチ異常検出と判定される。また、磁気センサにより異常磁気が検出されたときには、遊技停止対象エラーが発生したことに基づいて、電源がＯＦＦになるまでＯＮ状態が継続し、電源再投入後に異常磁気が検出されなくなったとき（エラー解除後）には４分間ＯＮ状態となる。
【１０２２】
さらに、図１５－１（１）に示すパターン１の例では、セキュリティ信号は、設定変更モードに制御されている期間にＯＮ状態となり、設定確認モードに制御されている期間にもＯＮ状態となる。
【１０２３】
このように、第１０端子からセキュリティ信号を出力可能であり、第７端子からは設定変更対応信号を出力可能であることにより、不正行為が行われた可能性を外部に通知可能であると共に、設定変更モード又は設定確認モードに制御されたこと（設定変更に関連した処理が実行されたこと）を外部に通知可能となっている。また、設定変更モード又は設定確認モードの終了に伴い、一旦は、第７端子から出力される設定変更対応信号がＯＦＦ状態となり、その後に同じ第７端子から、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている現在の設定値に対応した数のパルス状の設定変更対応信号が出力されるため、設定値を外部に通知可能となっている。
【１０２４】
具体的には、図１５－２（１）に示すように、電源投入時に設定変更モードに移行した場合には、第７端子から設定対応変更信号が出力され、これと同時に、第１０端子からはセキュリティ信号が出力される。そして、ＲＡＭクリアが実行されたことに基づいて、設定変更モードの終了に伴い設定変更対応信号がＯＦＦ状態となった後も、３０秒間はセキュリティ信号がＯＮ状態とされる。
【１０２５】
また、図１５－２（２）に示すように、電源投入時に設定確認モードに移行した場合には、第７端子から設定変更対応信号が出力され、これと同時に、第１０端子からはセキュリティ信号が出力される。そして、ＲＡＭクリアが実行されないことに基づいて、設定確認モードの終了に伴い設定変更対応信号及びセキュリティ信号が同時にＯＦＦ状態となる。ここで、電源投入時に設定確認モードに制御された後にＲＡＭクリアが実行された場合には、図１５－２（１）に示した例と同様に、設定確認モードの終了に伴い設定変更対応信号がＯＦＦ状態となった後も、３０秒間はセキュリティ信号がＯＮ状態とされる。
【１０２６】
なお、電源投入時に設定変更モード及び設定確認モードの何れにも移行することなくＲＡＭクリアが実行された場合には、電源投入時から３０秒間はセキュリティ信号がＯＮ状態となるが、設定変更対応信号はＯＮ状態とはならない。
【１０２７】
このように、セキュリティ信号は、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間もＯＮ状態となる。従って、外部装置が、設定変更対応信号の入力を想定しておらず、設定変更対応信号の入力に基づく処理が実行されないように構成されている場合であっても、少なくともセキュリティ信号の入力に基づいて、設定変更モード又は設定確認モードに制御された可能性があることを認識可能となっている。

【１０２８】
設定変更対応信号は、設定変更モード又は設定確認モードが終了したときにＯＦＦ状態となるが、セキュリティ信号に関しては、ＲＡＭクリアが実行されたことに基づいて、設定変更モード（又は設定確認モードにおいてパリティチェックの結果が正常でない場合）が終了した後も３０秒間はＯＮ状態となる。一方、設定変更モード及び設定確認モードの何れにも制御されることなくＲＡＭクリアが実行された場合には、セキュリティ信号は電源投入時から３０秒間、ＯＮ状態となる。従って、セキュリティ信号が入力される外部装置側では、セキュリティ信号の入力期間が３０秒程度である場合には、設定変更モード及び設定確認モードの何れにも制御されることなくＲＡＭクリアが実行された可能性があることを認識可能である。一方、セキュリティ信号の入力期間が３０秒を超えている場合には、設定変更モード又は設定確認モードに制御された可能性があることを認識可能であり、セキュリティ信号の入力期間が３０秒に達しなかった場合には、設定確認モードに制御された後にＲＡＭクリアが実行されなかった可能性があることを認識可能である。つまり、セキュリティ信号の入力期間が３０秒程度である場合には、設定変更モード及び設定確認モードの何れにも制御されることなくＲＡＭクリアが実行された可能性があることをホールコンピュータ等の管理装置において認識可能であり、セキュリティ信号の入力期間が３０秒未満である場合には、一時的に設定確認モードに制御された可能性があることを管理装置において認識可能であり、セキュリティ信号の入力期間が３０秒を超えている場合には、設定変更モードに制御された可能性があることを管理装置において認識可能である。したがって、遊技機のセキュリティ信号の出力期間によって、外部側で遊技機がどのような制御を実行したかを区別することができる。
【１０２９】
従って、外部装置が、設定変更対応信号の入力を想定しておらず、設定変更対応信号の入力に基づく処理が実行されないように構成されている場合であっても、少なくともセキュリティ信号の入力に基づいて、ＲＡＭクリアが実行された可能性と、設定変更モード又は設定確認モードに制御された可能性とを、区別して認識可能となっている。
【１０３０】
なお、図１５－２（３）に示すように、設定確認モードに制御されている期間はセキュリティ信号を出力しない構成としても良い。この構成には、設定変更モードに制御されている期間はセキュリティ信号を出力する一方で、設定確認モードに制御されている期間はセキュリティ信号を出力しない構成と、設定変更モードに制御されている期間はセキュリティ信号を出力せず、設定確認モードに制御されている期間もセキュリティ信号を出力しない構成と、が含まれる。具体的には、電源投入時に設定確認モードに移行した場合には、第７端子から設定対応変更信号が出力されるが、第１０端子からはセキュリティ信号が出力されないものとする。そして、設定確認モードの終了に伴い設定変更対応信号がＯＦＦ状態になると、ＲＡＭクリアが実行されないことに基づいてセキュリティ信号のＯＦＦ状態を維持する。即ち、設定確認モードに移行された場合には、ＲＡＭクリアが実行されないことを条件としてセキュリティ信号が出力されない。
【１０３１】
このように、設定確認モードに制御されている期間はセキュリティ信号を出力しない構成において、図１５－２（５）に示すように、電源投入時に設定確認モードに制御された後にＲＡＭクリアが実行された場合には、設定確認モードの終了（設定変更対応信号のＯＦＦ状態）から３０秒間はセキュリティ信号がＯＮ状態となる。
【１０３２】
また、図１５－２（４）に示すように、設定変更モードに制御されている期間はセキュリティ信号を出力しない構成としても良い。即ち、電源投入時に設定変更モードに移行した場合には、第７端子から設定対応変更信号が出力されるが、第１０端子からはセキュリティ信号が出力されない。そして、設定変更モードの終了に伴いＲＡＭクリアが実行されたことに基づいて、設定変更対応信号がＯＦＦ状態となった後も、３０秒間はセキュリティ信号がＯＮ状態となる。なお、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期

間はセキュリティ信号を出力しない構成において、電源投入時に設定変更モード及び設定確認モードの何れにも移行することなくＲＡＭクリアが実行された場合には、電源投入時から３０秒間はセキュリティ信号がＯＮ状態となるが、設定変更対応信号はＯＮ状態とはならない。

【１０３３】

このように、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間は、設定変更対応信号をＯＮ状態とする一方でセキュリティ信号はＯＦＦ状態としておき、ＲＡＭクリアが実行されたときには、設定変更モード又は設定確認モードが終了してから（設定変更対応信号がＯＦＦ状態となってから）３０秒間はセキュリティ信号をＯＮ状態とすることで、一方の信号がＯＮ状態のときには、他方の信号がＯＦＦ状態となる関係となる。このような関係により、信号出力制御が簡素化され（同時に両方の信号がＯＮ状態とはならないため出力制御が簡素化され）、外部装置において、設定変更モード又は設定確認モードへの制御期間を明確に認識可能であると共に、設定変更モード又は設定確認モードの終了を契機として初期化処理が実行されたことを明確に認識可能となる。

【１０３４】

また、図１５－２（６）に示すように、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００により遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの開放状態が検知された場合には、第２端子から遊技機枠・扉枠開放信号が出力され、これと同時に、第１０端子からはセキュリティ信号が出力される。そして、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの閉鎖に伴い遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００による遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの開放状態の検知が終了したことに基づいて、遊技機枠・扉枠開放信号がＯＦＦ状態となった後も、３０秒間はセキュリティ信号がＯＮ状態とされる。

【１０３５】

ここで、図１５－１（１）に示したパターン１の例では、第７端子から設定変更対応信号を出力し、第１０端子からセキュリティ信号を出力するようにしているが、通常は出力端子の割り当てに制約があるため、設定変更対応信号専用の出力端子を割り当てることが困難な場合がある。図１５－１（２）に示すパターン２の例では、セキュリティ信号が出力される第１０端子から設定変更対応信号も出力される例を示している。

【１０３６】

パターン２において、第１端子～第６端子、第８端子、及び、第９端子に関しては、パターン１における信号の割り当てと同様である。パターン２においては、パターン１と異なり、第７端子からは、高ベース信号が出力される。高ベース信号は、高ベース状態に制御されているときにＯＮ状態となる。第１０端子からはセキュリティ信号が出力される。セキュリティ信号は、電源投入時に初期化処理が実行されたときに、３０秒間ＯＮ状態となる信号である。また、不正行為が検出された場合に４分間ＯＮ状態となる。不正行為が検出される場合には、例えば、異常入賞が発生した場合が含まれ、各入賞口に異常な頻度（例えば、第１始動入賞口に３０秒間あたり１５回以上の頻度で遊技球が入賞した場合等）で遊技球が入賞していることに基づいて、異常入賞と判定される。また、スイッチ異常検出が発生した場合も含まれ、各入賞口に対応したスイッチが入賞検出状態となっている期間が異常である（例えば、遊技制御用タイマ割込み処理で１０回以上連続して第１始動口スイッチがＯＮ状態となっている場合等）ことに基づいて、スイッチ異常検出と判定される。また、磁気センサにより異常磁気が検出されたときには、遊技停止対象エラーが発生したことに基づいて、電源がＯＦＦになるまでＯＮ状態が継続し、電源再投入後に異常磁気が検出されなくなったとき（エラー解除後）には４分間ＯＮ状態となる。

【１０３７】

さらに、図１５－１（２）の例では、第１０端子から、設定変更対応信号が出力される。設定変更対応信号は、設定変更モードに制御されている期間にＯＮ状態となり、設定確認モードに制御されている期間にもＯＮ状態となる信号である。また、設定変更対応信号は、後述するように、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に、パルス状（特殊態様）で出力可能であり、そのときのパルス数により設定値を外部装置側で特定可能となっ

ている。従って、第１０端子からは、セキュリティ信号及び設定変更対応信号が出力されている。即ち、セキュリティ信号及び設定変更対応信号は、共通端子から出力されている。

【１０３８】

このように、第１０端子からセキュリティ信号及び設定変更対応信号を出力可能であることにより、不正行為が行われた可能性を外部に通知可能であると共に、設定変更対応信号専用の出力端子を設けることなく、設定変更モード又は設定確認モードに制御された可能性があること（設定変更に関連した処理が実行された可能性があること）を外部に通知可能となっている。また、設定変更モード又は設定確認モードの終了に伴い、一旦は、第１０端子から出力される設定変更対応信号がＯＦＦ状態となり（ＲＡＭクリアが実行された場合には設定変更モード又は設定確認モードの終了から３０秒後に第１０端子から出力される信号がＯＦＦ状態となり）、その後に同じ第１０端子から、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている現在の設定値に対応した数のパルス状の設定変更対応信号が出力されるため、設定値を外部に通知可能となっている。そして、遊技機島に設けられた中継装置を介して遊技機番号（台番号）とともに設定変更対応信号が管理装置へ送信されるため、管理装置において、台番号と設定変更対応信号に基づく設定値と事前に決定された設定値とを対応付けて表示することにより対比可能に表示するような処理が可能となる。この結果、複数の遊技機の実際の設定値を遊技店の管理者が管理装置を介して容易に管理することができ、管理者が事前に決定した設定値と設定変更作業において変更された設定値との不整合を管理者が把握することができる。そして、このような不整合が生じている場合には、当該遊技機について設定確認又は再度の設定変更作業を行うことによって、遊技店における複数の遊技機における設定に関する管理の適正化を図ることができる。

【１０３９】

前述したように、設定変更対応信号は、設定変更モードの終了、設定確認モードの終了に伴い一旦はＯＦＦ状態となるが、その後、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値に対応した特殊態様で出力される。具体的には、図１５－３に示すように、特殊態様の設定変更対応信号として、設定値に相当する数のパルスが出力される。本例では、設定値の数と同じパルスが出力される。パルスの幅は例えば０．１秒であり、例えば、設定値が３である場合には、０．１秒の幅のパルスが所定間隔（例えば０．５秒間隔）で３回出力される。これにより、ホールコンピュータ等の外部装置において、各遊技機の設定値を容易に特定可能となる。

【１０４０】

図１５－４（１）に示すように、電源投入時に設定変更モードに制御されたことに伴い、設定変更対応信号がＯＮ状態となる。ここでは、電源投入時にＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されていた設定値が１であったものとする。そして、設定変更モードにおいて、設定値の変更が行われることなく設定変更モードが終了したものとする。設定変更モードの終了に伴い、設定変更対応信号が一旦はＯＦＦ状態となるが、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値が１であることに基づいて、特殊態様の設定変更対応信号として１のパルスが出力されている。

【１０４１】

このように、設定変更対応信号により、設定変更モードに制御されているか否かを外部に通知することが可能であると共に、設定変更モード終了時における設定値（設定値が変更された場合には変更後の設定値）を外部に通知することが可能となり、設定変更モードに制御されているか否かを通知する信号と、設定値を通知する信号とを、共通の情報出力端子から出力させることが可能となる。

【１０４２】

さらに、本実施形態では、設定変更モード、設定確認モードが終了したときに限らず、予め定められた所定契機に、特殊態様の設定変更対応信号として、設定値に相当する数のパルスが出力される。具体的には、大当り遊技状態に制御されたこと、大当り遊技状態が終了したこと、高ベース状態が終了したこと、払い出された賞球数が１０００増加したこ

と、といった遊技状態に関連した事象や、遊技機用枠３の開放を検知したこと、ガラス扉枠３ａの開放を検知したこと、磁気異常を検知したこと等の遊技機エラーに関連した事象を契機として、その時点（所定事象が発生したとき）におけるＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値に対応した特殊態様の設定変更対応信号を出力する。図１５－４（１）に示す例では、大当りの発生を契機として、特殊態様の設定変更対応信号として１のパルスが出力されている。

【１０４３】

これにより、外部装置において、各遊技機の設定値を把握する機会を確保することが可能となり、例えば、設定変更モードの終了時に設定変更対応信号が適切に入力されなかったこと等により、外部装置側で設定値を特定できなかった場合でも、その後の所定契機に設定値を特定可能となり、設定値を不適切な方法により変更する不正の防止を強化することができる。

【１０４４】

また、図１５－４（２）に示す例では、電源投入時に設定変更モードに制御されたことに伴い、設定変更対応信号がＯＮ状態となる。ここでは、電源投入時にＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されていた設定値が１であったものとする。そして、設定変更モードにおいて、設定値の変更が行われた結果、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値が１から３に変更されたものとする。この場合には、設定変更モードの終了に伴い、設定変更対応信号が一旦はＯＦＦ状態となり、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値が３となったことに基づいて、設定変更対応信号として３のパルスが出力されている。また、図１５－４（２）に示す例では、大当りの発生を契機として、特殊態様の設定変更対応信号として３のパルスが出力されている。

【１０４５】

ここで、図１５－３（１）に示すように、設定変更モードに制御されているときに設定値を変更する操作（設定切替スイッチの操作）が行われず、設定値が変更されなかった場合と、図１５－３（２）に示すように、設定変更モードに制御されているときに設定値を変更する操作（設定切替スイッチの操作）が行われて、設定値が変更された場合とで、何れの場合にも設定変更モードの終了後には、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値に対応した数のパルス状の設定変更対応信号が出力されるようになっている。このように、設定変更モードに制御されたときには、実際に設定変更操作や設定値の変更が行われたか否かにかかわらず、設定変更モードの終了に伴い共通の信号出力処理を実行することで、信号出力処理を簡素化することができる。

【１０４６】

また、図１５－４（３）に示す例では、電源投入時に設定確認モードに制御されたことに伴い、設定変更対応信号がＯＮ状態となる。ここでは、電源投入時にＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されていた設定値が１であったものとする。そして、設定確認モードにおいては、設定値の変更が行われないため、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値は１のまま変更されない。この場合には、設定確認モードの終了に伴い、設定変更対応信号が一旦はＯＦＦ状態となり、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値が１であることに基づいて、設定変更対応信号として１のパルスが出力されている。また、図１５－４（３）に示す例では、大当りの発生を契機として、特殊態様の設定変更対応信号として１のパルスが出力されている。

【１０４７】

このように、設定変更対応信号により、設定確認モードに制御されているか否かを外部に通知することが可能であると共に、設定確認モードにおいて報知された設定値（電源投入時にＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されていた設定値であり、表示モニタ１２１ＩＷ０２９に表示されていた設定値）を外部に通知することが可能となり、設定確認モードに制御されているか否かを通知する信号と、設定値を通知する信号とを、共通の情報出力端子から出力させることが可能となる。

【１０４８】

なお、前述した図１５－１（２）に示した情報端子の割り当てパターン２では、設定変更モード又は設定確認モードの終了に伴いＲＡＭクリアが実行された場合、第１０端子から出力される信号が、設定変更モード又は設定確認モードの終了から３０秒経過後にＯＦＦ状態となり、その後、同じ第１０端子から、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されていた設定値に対応した数のパルス状（特殊態様）の設定変更対応信号が出力されることになる。

【１０４９】

（電源投入時処理）

図１６－１及び図１６－２は、パチンコ遊技機１の電源投入時に遊技制御用マイクロコンピュータ１００において実行される処理の一例を示す図であり、遊技制御メイン処理に相当する処理である。但し、これらの処理のうち、既に説明した一部の処理については図示を省略している。

【１０５０】

図１６－１に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＣＰＵ１０３は、電源が投入された後に、バックアップＲＡＭ領域のデータチェックを行う（ステップＳ２１ＴＭ３０１０）。具体的には、データチェックとしてパリティチェックを行う。

【１０５１】

チェック結果が正常であれば（ステップＳ２１ＴＭ３０１０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、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Ｓ２１ＴＭ３０２０）。設定変更中フラグは、後述する設定変更・確認処理に移行したときにセットされ（ステップＳ２１ＴＭ３５１０）、設定キー１２１ＩＷ０５１がＯＦＦ状態に切り替えられたときにクリアされる（ステップＳ２１ＴＭ３７１０）。

【１０５２】

設定変更中フラグがセットされていなければ（ステップＳ２１ＴＭ３０２０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値が、正規の値、例えば、１～３の何れかに合致するか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ３０３０）。ここで、パチンコ遊技機１が遊技機メーカから出荷される際（遊技場に設置される前）には、設定値格納領域に、上記正規の値とは異なる値（例えば０）が記憶されている場合がある。また、設定値格納領域のデータが壊れている場合には、正規の値となっていない場合がある。設定値が正規の値であれば（ステップＳ２１ＴＭ３０３０でＹＥＳ）、クリアスイッチ１２１ＩＷ０５０がＯＮ状態であるか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ３０４０）。

【１０５３】

クリアスイッチ１２１ＩＷ０５０がＯＮ状態であれば（ステップＳ２１ＴＭ３０４０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、設定値格納領域を除いた領域をクリアし、ＲＡＭクリアフラグを１に設定する（ステップＳ２１ＴＭ３０５０）。ステップＳ２１ＴＭ３０５０におけるＲＡＭクリア処理では、ＲＡＭ１０２の遊技状態情報格納領域に格納されている電力供給停止前の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグ、確変フラグ、時短フラグ等）はクリアされて、初期値が設定されるが、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値はクリアされず、ＲＡＭクリア処理の前から変更されない。また、設定値毎に、連比、役比、及びベース等の各集計値（表示モニタ１２１ＩＷ０２９に表示可能な遊技情報）が記憶されている領域も、クリアされず、これら設定値毎の各集計値は、ＲＡＭクリア処理の前から変更されない。そして、表示モニタ１２１ＩＷ０２９に「Ｃ」の文字を表示すること等により、遊技状態が初期化されたことを報知する。なお、遊技状態が初期化されたことの報知は、設定変更モード又は設定確認モードに制御される前に行われるようにしても良く、前述したように、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に行われるようにしても良い。

【１０５４】

次いで、ＣＰＵ１０３は、初期化処理が行われたことを指定する初期化コマンドを送信し（ステップＳ２１ＴＭ３０５５）、ステップＳ２１ＴＭ３０６０に移行する。演出制御

用ＣＰＵ１２０では、この初期化コマンドを受信したことに基づいて、初期化処理が行われたことを認識する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、初期化コマンドを受信すると、例えば画像表示装置５、スピーカ８Ｌ、８Ｒ、遊技効果ランプ９等の演出装置において、遊技状態等の初期化が行われたことを報知することが可能である。

【１０５５】

一方、クリアスイッチ１２１ＩＷ０５０がＯＦＦ状態であれば（ステップＳ２１ＴＭ３０４０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、電力供給復旧時のコマンドとしてのバックアップコマンド（復旧時のコマンド）を送信し（ステップＳ２１ＴＭ３０４５）、ステップＳ２１ＴＭ３０６０に移行する。演出制御用ＣＰＵ１２０では、このバックアップコマンド（復旧時のコマンド）を受信したことに基づいて、電力供給停止時のデータに基づいて電源断からの復旧が行われたことを認識する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、バックアップコマンドを受信すると、例えば画像表示装置５、スピーカ８Ｌ、８Ｒ、遊技効果ランプ９等の演出装置において、電力供給停止時のデータに基づいて電源断からの復旧が行われたことを報知することが可能である。

【１０５６】

次いで、ＣＰＵ１０３は、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａが開放状態となっているか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ３０６０）。ここで、前述したように、遊技機用枠３の開放状態、ガラス扉枠３ａの開放状態は、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００により検出可能となっており、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００から払出制御基板のマイクロコンピュータに、遊技機用枠３の開放状態が検出されたことを示す検出信号、ガラス扉枠３ａの開放状態が検出されたことを示す検出信号が出力される。払出制御基板のマイクロコンピュータが、遊技機用枠３の開放状態が検出されたことを認識すると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に、遊技機用枠３の開放状態が検出された旨を通知し、ガラス扉枠３ａの開放状態が検出されたことを認識すると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に、ガラス扉枠３ａの開放状態が検出された旨を通知することで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００側で、遊技機用枠３の開放状態と、ガラス扉枠３ａの開放状態とを、個別に認識可能となっている。

【１０５７】

なお、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００から遊技制御用マイクロコンピュータ１００に対して、遊技機用枠３の開放状態が検出されたことを示す検出信号、ガラス扉枠３ａの開放状態が検出されたことを示す検出信号が出力される構成とした場合（即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００を備える場合）には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、これらの検出信号の入力によって、遊技機用枠３の開放状態と、ガラス扉枠３ａの開放状態とを、個別に認識可能となる。

【１０５８】

ＣＰＵ１０３が、遊技機用枠３の開放状態又はガラス扉枠３ａの開放状態を認識した場合には（ステップＳ２１ＴＭ３０６０でＹＥＳ）、設定キー１２１ＩＷ０５１がＯＮ状態であるか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ３０７０）。そして、設定キー１２１ＩＷ０５１がＯＮ状態であれば（ステップＳ２１ＴＭ３０７０でＹＥＳ）、図１６－２に示す、設定変更モード又は設定確認モードに関連したステップＳ２１ＴＭ３５１０以降の処理、に移行する。設定変更モードに移行した場合には設定値の確認及び変更が可能となり、設定確認モードに移行した場合には設定値の確認が可能となる。

【１０５９】

即ち、バックアップＲＡＭ領域のデータチェック結果が正常であり（ステップＳ２１ＴＭ３０１０でＹＥＳ）、設定変更中に電源断が発生しておらず（ステップＳ２１ＴＭ３０２０でＮＯ）、設定値が正規の値であるときには（ステップＳ２１ＴＭ３０３０でＹＥＳ）、遊技機用枠３が開放状態であり（ステップＳ２１ＴＭ３０６０でＹＥＳ）、且つ、設定キー１２１ＩＷ０５１がＯＮ状態である（ステップＳ２１ＴＭ３０７０でＹＥＳ）ことを条件として、設定値の変更及び／又は確認が可能となり、遊技機用枠３が閉鎖状態であ

るか（ステップＳ２１ＴＭ３０６０でＮＯ）、又は、設定キー１２１ＩＷ０５１がＯＦＦ状態である（ステップＳ２１ＴＭ３０７０でＮＯ）ことを条件として、通常遊技処理に移行する。

【１０６０】

本実施形態では、設定値の変更を許可しないものの、設定値を確認することが可能な状態（設定確認モード）とするためには、（１）遊技機用枠３が開放状態であり、（２）設定キー１２１ＩＷ０５１がＯＮ状態である、という２つの条件が必要となっている。ＣＰＵ１０３は、ステップＳ２１ＴＭ３０６０及びステップＳ２１ＴＭ３０７０の判定処理によって、これら（１）及び（２）の条件が何れも成立していることを確認したときに、設定値を確認することが可能な状態（設定確認モード）に移行可能としている。また、これら（１）及び（２）の条件に加えて、さらに、（３）ステップＳ２１ＴＭ３０４０で、クリアスイッチ１２１ＩＷ０５０がＯＮ状態である（ＹＥＳ）と判定されたことを条件として、後述するように、設定値を変更することが可能な状態（設定変更モード）に移行可能となっている。

【１０６１】

前述したように、設定値を確認又は変更するために操作しなければならない設定キー１２１ＩＷ０５１は、遊技盤２の裏面側に設けられており、遊技機用枠３を開放状態としなければ操作することができない。仮に、遊技機用枠３が開放状態となっていないにもかかわらず、設定キー１２１ＩＷ０５１が操作されたということは、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００に異常があるか、又は、何らかの不正な手段で設定値の確認又は変更が行われようとしている可能性がある。このような状態で、設定値の確認又は変更を許可することは不適切であるため、本実施形態では、遊技機用枠３が開放状態となっていないときには、パチンコ遊技機１を設定確認モード及び設定変更モードの何れにも制御させないようにしている。

【１０６２】

なお、本実施形態では、（１）の条件として、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの何れか一方が開放状態となっているときには、パチンコ遊技機１を設定確認モード又は設定変更モードに制御可能としているが、このような形態に限らず、仮に、ガラス扉枠３ａが開放状態となっていても、遊技機用枠３が開放状態となっていなければ、設定確認モード及び設定変更モードの何れにも制御させないようにしても良い。

【１０６３】

一方、ステップＳ２１ＴＭ３０６０で、遊技機用枠３の開放状態又はガラス扉枠３ａの開放状態を認識しなかった場合（ステップＳ２１ＴＭ３０６０でＮＯ）、即ち、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａが何れも閉鎖状態となっている場合には、通常遊技処理に移行する。また、ステップＳ２１ＴＭ３０７０で、設定キー１２１ＩＷ０５１がＯＦＦ状態であることが確認されると（ステップＳ２１ＴＭ３０７０でＮＯ）、通常遊技処理に移行する。通常遊技処理への移行に伴い、遊技制御用タイマ割込処理が実行可能となる（特別図柄プロセス処理等が実行可能となる）。

【１０６４】

バックアップＲＡＭ領域のデータチェックにおいて（ステップＳ２１ＴＭ３０１０）、チェック結果が異常であれば（ステップＳ２１ＴＭ３０１０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、設定値格納領域に格納されている設定値が異常である可能性があることを示す設定値異常エラーコマンドを、演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する（ステップＳ２１ＴＭ３１１０）。ここで、仮に、設定値格納領域に正規の値（１～３）が格納されている場合であっても、バックアップＲＡＭ領域の一部が壊れている場合には、ステップＳ２１ＴＭ３１１０が実行されて、設定値格納領域に格納されている値が不適切である可能性があることが、ＣＰＵ１０３及び演出制御用ＣＰＵ１２０によって認識される。

【１０６５】

また、ステップＳ２１ＴＭ３０２０において、設定変更中フラグがセットされていることが確認された場合には（ステップＳ２１ＴＭ３０２０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、設

定値異常エラーコマンドを、演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する（ステップＳ２１ＴＭ３１１０）。

【１０６６】

また、ステップＳ２１ＴＭ３０３０において、設定値格納領域に正規の値（１～３）が格納されていない場合には（ステップＳ２１ＴＭ３０３０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、設定値格納領域に０を記憶させて（ステップＳ２１ＴＭ３１００）、設定値異常エラーコマンドを、演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する（ステップＳ２１ＴＭ３１１０）。仮に、バックアップＲＡＭ領域のデータチェックにおいて（ステップＳ２１ＴＭ３０１０）、チェック結果が正常であっても（ステップＳ２１ＴＭ３０１０でＹＥＳ）、設定値格納領域に正規の値（１～３）が格納されていない場合には、設定値として０が設定され、設定値異常エラーコマンドが送信されることになる。

【１０６７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定値異常エラーコマンドを受信すると、画像表示装置５において、設定値が異常である可能性があることを報知する（例えば、「設定値が異常です。」というメッセージを表示する）。さらに、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５において、設定値を変更すべき状態であることを報知する（例えば、「設定値を変更して下さい。」というメッセージを表示する）。なお、スピーカ８Ｌ、８Ｒによって、設定値が異常である可能性があることを報知する（例えば、「設定値が異常です。」という音声を出力する）ようにしても良く、設定値を変更すべき状態であることを報知する（例えば、「設定値を変更して下さい。」という音声を出力する）ようにしても良い。

【１０６８】

ＣＰＵ１０３は、設定値異常エラーコマンドを送信すると、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａが開放状態となっているか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ３１２０）。ＣＰＵ１０３が、遊技機用枠３の開放状態又はガラス扉枠３ａの開放状態を認識した場合には（ステップＳ２１ＴＭ３１２０でＹＥＳ）、設定キー１２１ＩＷ０５１がＯＮ状態であるか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ３１３０）。

【１０６９】

設定キー１２１ＩＷ０５１がＯＮ状態であれば（ステップＳ２１ＴＭ３１３０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、クリアスイッチ１２１ＩＷ０５０がＯＮ状態であるか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ３１４０）。

【１０７０】

クリアスイッチ１２１ＩＷ０５０がＯＮ状態であれば（ステップＳ２１ＴＭ３１４０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、設定値格納領域を含む領域をクリアし、ＲＡＭクリアフラグを１に設定する（ステップＳ２１ＴＭ３１５０）。ステップＳ２１ＴＭ３１５０におけるＲＡＭクリア処理では、ＲＡＭ１０２の遊技状態情報格納領域に格納されている電力供給停止前の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグ、確変フラグ、時短フラグ等）はクリアされて、初期値が設定されると共に、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値もクリアされ、設定値格納領域には０が記憶される。一方で、設定値毎に、連比、役比、及びベース等の各集計値（表示モニタ１２１ＩＷ０２９に表示可能な遊技情報）が記憶されている領域は、クリアされず、これら設定値毎の各集計値は、ＲＡＭクリア処理の前から変更されない。そして、表示モニタ１２１ＩＷ０２９に「Ｃ」の文字を表示すること等により、遊技状態が初期化されたことを報知する。

【１０７１】

そして、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭクリア（ステップＳ２１ＴＭ３１５０）を実行した後に、初期化コマンドを送信し（ステップＳ２１ＴＭ３１６０）、図１６－２に示す、設定変更モード又は設定確認モードに関連したステップＳ２１ＴＭ３５１０以降の処理、に移行する。なお、電源断復旧時のバックアップコマンド（ステップＳ２１ＴＭ３０４５）、及び、電源投入時の初期化コマンド（ステップＳ２１ＴＭ３０５５又はステップＳ２１ＴＭ３１６０）に関しては、電源投入時に１回のみ送信されるコマンドである。そのため、ＣＰＵ１０３は、これら電源投入時のコマンドを送信したときに、電源投入時のコマンド

を送信したことを特定可能であり電源断時のバックアップ記憶が不要なコマンド送信フラグをセットするようにしておき、通常遊技処理に移行したとき（ステップＳ２１ＴＭ１４７０～）に、コマンド送信フラグをクリアするようにしても良い。そして、コマンド送信フラグがセットされていない場合にのみ、電源断復旧時のバックアップコマンド（ステップＳ２１ＴＭ３０４５）、及び、電源投入時の初期化コマンド（ステップＳ２１ＴＭ３０５５又はステップＳ２１ＴＭ３１６０）を送信可能としても良い。

【１０７２】

一方、ステップＳ２１ＴＭ３１２０で、遊技機用枠３の開放状態又はガラス扉枠３ａの開放状態を認識しなかった場合（ステップＳ２１ＴＭ３１２０でＮＯ）、即ち、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａが何れも閉鎖状態となっている場合には、電源断となるまで処理を実行しない（ステップＳ２１ＴＭ３２００）。また、ステップＳ２１ＴＭ３１３０で、設定キー１２１ＩＷ０５１がＯＦＦ状態であることが確認されると（ステップＳ２１ＴＭ３１３０でＮＯ）、電源断となるまで処理を実行しない（ステップＳ２１ＴＭ３２００）。また、クリアスイッチ１２１ＩＷ０５０がＯＦＦ状態であれば（ステップＳ２１ＴＭ３１４０でＮＯ）、電源断となるまで処理を実行しない（ステップＳ２１ＴＭ３２００）。

【１０７３】

即ち、バックアップＲＡＭ領域のデータチェック結果が異常である場合（ステップＳ２１ＴＭ３０１０でＮＯ）、設定変更中に電源断が発生した場合（即ち、電源投入時に設定変更中フラグがセットされていた場合であり、ステップＳ２１ＴＭ３０２０でＹＥＳと判定される場合）、及び、設定値が正規の値ではない場合（ステップＳ２１ＴＭ３０３０でＮＯ）、のいずれかに該当する場合には、この状態で遊技を行わせるべきではなく、通常遊技処理に移行する前に、設定値格納領域の設定値を正規の値に確定させる必要がある。そのため、ＲＡＭクリアによって設定値格納領域を含む領域をクリアして（ステップＳ２１ＴＭ３１５０）、設定変更モードに移行させるようにしている。

【１０７４】

本実施形態では、設定値の変更が可能な状態（設定変更モード）とするためには、（１）遊技機用枠３が開放状態であり、（２）設定キー１２１ＩＷ０５１がＯＮ状態であり、（３）クリアスイッチ１２１ＩＷ０５０がＯＮ状態である、という３つの条件が必要となっている。ＣＰＵ１０３は、ステップＳ２１ＴＭ３１２０、ステップＳ２１ＴＭ３１３０、及びステップＳ２１ＴＭ３１４０の判定処理によって、これら（１）～（３）の条件が何れも成立していることを確認したときに、設定値の変更が可能な状態（設定変更モード）に移行可能としている。

【１０７５】

仮に、（１）～（３）の条件のうち何れかの条件が成立していなければ、設定値の変更が許可されないため、設定値格納領域の設定値を正規の値に確定させることができず、通常遊技処理に移行させることができない。そのため、ステップＳ２１ＴＭ３１２０、ステップＳ２１ＴＭ３１３０、及びステップＳ２１ＴＭ３１４０の判定処理のうち、何れかでＮＯと判定された場合には、一旦は電源断を行わせて、次の電源投入時に（１）～（３）の条件を全て成立させるようにして、設定変更モードに移行させ、設定値格納領域の設定値を正規の値に確定させるようにしている。

【１０７６】

なお、ＣＰＵ１０３は、（１）～（３）の条件のうち何れかの条件が成立していない場合には、電源をＯＦＦ状態とすべき旨を報知するためのコマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信するようにしても良い。そして、このコマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０が、画像表示装置５に、電源をＯＦＦ状態とするように促すメッセージ（例えば「電源をＯＦＦとして下さい。」という文字）を表示するようにしても良い。また、ＣＰＵ１０３は、（１）～（３）の条件のうち何れかの条件が成立していない場合には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂを、予め定められた電源断指示態様で発光させることにより、電源をＯＦＦ状態とするように促すようにしても良い。

【１０７７】

次に、設定変更モード及び設定確認モードに関連する処理について、図１６－２を用いて説明する。図１６－２の処理において、ＣＰＵ１０３は、設定値の変更が行われている可能性があることを示す設定変更中フラグをセットする（ステップＳ２１ＴＭ３５１０）。設定変更中フラグの値が格納される領域は、バックアップＲＡＭ領域に含まれるため、電源断の状態となっても、設定変更中フラグの値は保持される。

【１０７８】

次いで、ＣＰＵ１０３は、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａが開放状態となっているか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ３５２０）。ＣＰＵ１０３が、遊技機用枠３の開放状態又はガラス扉枠３ａの開放状態を認識した場合には（ステップＳ２１ＴＭ３５２０でＹＥＳ）、設定キー１２１ＩＷ０５１がＯＦＦ状態であるか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ３５３０）。そして、設定キー１２１ＩＷ０５１がＯＮ状態であれば（ステップＳ２１ＴＭ３５３０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、設定変更対応信号及びセキュリティ信号を出力し（ステップＳ２１ＴＭ３５４０）、設定値格納領域に格納されている設定値を、表示モニタ１２１ＩＷ０２９に表示させる（ステップＳ２１ＴＭ３５５０）。

【１０７９】

さらに、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭクリアフラグが０であるか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ３５７０）。ＲＡＭクリアフラグが０であれば（ステップＳ２１ＴＭ３５７０でＹＥＳ）、即ち、ＲＡＭクリア（ステップＳ２１ＴＭ３０５０又はステップＳ２１ＴＭ３１５０）が実行されていなければ、ＣＰＵ１０３は、設定確認モードに制御されたことを指定する設定確認モードコマンドを送信し（ステップＳ２１ＴＭ３５８０）、ステップＳ２１ＴＭ３５２０に移行する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定確認モードコマンドを受信したことに基づいて、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が設定確認モードに移行したことを特定可能である。従って、画像表示装置５やスピーカ８Ｌ、８Ｒにより、当該遊技機が設定確認モードに制御されていることを報知することが可能となる。

【１０８０】

一方、ＲＡＭクリアフラグが１であれば（ステップＳ２１ＴＭ３５７０でＮＯ）、即ち、ＲＡＭクリア（ステップＳ２１ＴＭ３０５０又はステップＳ２１ＴＭ３１５０）が実行されていれば、ＣＰＵ１０３は、設定変更モードに制御されたことを指定する設定変更モードコマンドを送信し（ステップＳ２１ＴＭ３５８５）、クリアスイッチ１２１ＩＷ０５０が操作されたか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ３５９０）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定変更モードコマンドを受信したことに基づいて、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が設定変更モードに移行したことを特定可能である。従って、画像表示装置５やスピーカ８Ｌ、８Ｒにより、当該遊技機が設定変更モードに制御されていることを報知することが可能となる。

【１０８１】

クリアスイッチ１２１ＩＷ０５０が操作されていなければ（ステップＳ２１ＴＭ３５９０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ２１ＴＭ３５２０に移行する。クリアスイッチ１２１ＩＷ０５０が操作された場合には（ステップＳ２１ＴＭ３５９０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値を更新して（ステップＳ２１ＴＭ３６００）、ステップＳ２１ＴＭ３５２０に移行する。

【１０８２】

ここで、セキュリティ信号の出力（ステップＳ２１ＴＭ３５４０）及び現在の設定値の表示（ステップＳ３５５０）、並びに設定確認モードコマンドの送信（ステップＳ２１ＴＭ３５８０）を実行可能であるが、設定変更モードコマンドの送信（ステップＳ２１ＴＭ３５８５）及び設定値の更新（ステップＳ２１ＴＭ３６００）を実行できない状態は、設定値の確認は可能であるか設定値の変更はできない設定確認モードに相当する。即ち、設定確認モードには、設定キー１２１ＩＷ０５１がＯＮ状態であり（ステップＳ２１ＴＭ３５３０でＮＯ）、クリアスイッチ１２１ＩＷ０５０がＯＦＦ状態であること（ステップＳ２１ＴＭ３０４０でＮＯと判定されて、ＲＡＭクリアフラグが０のままであること）に基づいて制御される。

【１０８３】
　また、セキュリティ信号の出力（ステップＳ２１ＴＭ３５４０）及び現在の設定値の表示（ステップＳ３５５０）を実行可能であると共に、設定変更モードコマンドの送信（ステップＳ２１ＴＭ３５８５）及び設定値の更新（ステップＳ２１ＴＭ３６００）を実行可能な状態は、設定値の確認及び変更が可能な設定変更モードに相当する。即ち、設定変更モードには、設定キー１２１ＩＷ０５１がＯＮ状態であり（ステップＳ２１ＴＭ３５３０でＮＯ）、クリアスイッチ１２１ＩＷ０５０がＯＮ状態であること（ステップＳ２１ＴＭ３０４０又はステップＳ２１ＴＭ３１４０でＹＥＳと判定されて、ＲＡＭクリアフラグが１に設定されていること）に基づいて制御される。
【１０８４】
　なお、設定確認モードコマンドに関しては、設定確認モード制御時に１回のみ送信されるコマンドである。そのため、ＣＰＵ１０３は、設定確認モードコマンドを送信したときに、設定確認モードコマンドを送信したことを特定可能であり電源断時のバックアップ記憶が不要な設定確認モードコマンド送信フラグをセットするようにしておき、設定変更中フラグがクリアされたとき（ステップＳ２１ＴＭ３７１０）に、設定確認モードコマンド送信フラグをクリアするようにしても良い。そして、設定確認モードコマンド送信フラグがセットされていない場合にのみ、設定確認モードコマンドを送信可能としても良い。同様に、設定変更モードコマンドに関しては、設定変更モード制御時に１回のみ送信されるコマンドである。そのため、ＣＰＵ１０３は、設定変更モードコマンドを送信したときに、設定変更モードコマンドを送信したことを特定可能であり電源断時のバックアップ記憶が不要な設定変更モードコマンド送信フラグをセットするようにしておき、設定変更中フラグがクリアされたとき（ステップＳ２１ＴＭ３７１０）に、設定変更モードコマンド送信フラグをクリアするようにしても良い。そして、設定変更モードコマンド送信フラグがセットされていない場合にのみ、設定変更モードコマンドを送信可能としても良い。
【１０８５】
　ステップＳ２１ＴＭ３５３０において、設定キー１２１ＩＷ０５１がＯＦＦ状態であれば（ステップＳ２１ＴＭ３５３０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、設定変更中フラグをクリアする（ステップＳ２１ＴＭ３７１０）。ここで、設定変更中フラグがクリアされたことにより、その後に実行されるステップＳ２１ＴＭ３０２０の処理で、設定変更中フラグがセットされていない（ＮＯ）と判定されるため、通常遊技処理に移行可能となる。
【１０８６】
　次いで、ＣＰＵ１０３は、設定値格納領域に格納されている設定値を指定する設定コマンドを、演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する（ステップＳ２１ＴＭ３７２０）。前述したように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定コマンドの受信により、設定確認モード又は設定変更モードが終了したことを特定可能である。また、設定コマンドが指定する設定値に応じた演出を実行することにより、設定値を示唆することが可能である。例えば、大当り遊技状態が終了したときに実行されるエンディング演出の態様を、指定された設定値に応じて異ならせることで、遊技者に設定値を示唆することが可能である。
【１０８７】
　次いで、ＣＰＵ１０３は、表示モニタ１２１ＩＷ０２９に表示させている設定値を消去して（ステップＳ２１ＴＭ３７３０）、ＲＡＭクリアフラグの値が０であるか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ３７４０）。
【１０８８】
　ここで、ＲＡＭクリアフラグの値が０である（ステップＳ２１ＴＭ３７４０でＹＥＳ）ということは、バックアップＲＡＭ領域のデータチェック結果が正常であり（ステップＳ２１ＴＭ３０１０でＹＥＳ）、設定変更中に電源断が発生しておらず（ステップＳ２１ＴＭ３０２０でＮＯ）、且つ、設定値が正規の値である（ステップＳ２１ＴＭ３０３０でＹＥＳ）、と判定され、さらに、クリアスイッチ１２１ＩＷ０５０がＯＦＦ状態であることにより（ステップＳ２１ＴＭ３０４０でＮＯ）、ＲＡＭクリア（ステップＳ２１ＴＭ３０５０）が実行されていないということであるから、電源復旧時の通常処理を実行すれば良

く、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａが何れも閉鎖状態となったこと（ステップＳ２１ＴＭ３０６０でＮＯ）が確認された場合に、通常遊技処理に移行すれば良い。

【１０８９】

一方、ＲＡＭクリアフラグの値が１である（ステップＳ２１ＴＭ３７４０でＮＯ）ということは、ステップＳ２１ＴＭ３０５０又はステップＳ２１ＴＭ３１５０で、ＲＡＭクリアが実行されたということであり、仮に、設定キー１２１ＩＷ０５１がＯＦＦ状態とされる前（ステップＳ２１ＴＭ３５３０でＹＥＳと判定される前）に、設定値格納領域に正規の設定値（１～３）が格納されていなければ（例えば、設定値が０の状態のまま、設定変更モードにおいて設定値を変更する操作が行われなかった場合等には）、設定変更モードに移行させて、設定値格納領域に正規の設定値（１～３）を格納させる必要がある。従って、ＣＰＵ１０３は、再度電源投入時処理に移行して、ステップＳ２１ＴＭ３０１０以降の処理を実行する。

【１０９０】

以上に示したように、遊技場の店員等は、電源投入時に設定キー１２１ＩＷ０５１をＯＮ状態とし、クリアスイッチ１２１ＩＷ０５０をＯＮ状態とすることで、パチンコ遊技機１を設定変更モードに制御させることが可能であると共に、遊技状態等を初期化させること（ステップＳ２１ＴＭ３０５０又はステップＳ２１ＴＭ３１５０のＲＡＭクリアを実行させること）ことが可能となる。また、電源投入時に設定キー１２１ＩＷ０５１をＯＮ状態とし、クリアスイッチ１２１ＩＷ０５０をＯＦＦ状態とすることで、パチンコ遊技機１を設定確認モードに制御させることが可能であると共に、遊技状態等を初期化させない（ステップＳ２１ＴＭ３０４０又はステップＳ２１ＴＭ３１４０でＮＯと判定させて、ステップＳ２１ＴＭ３０５０又はステップＳ２１ＴＭ３１５０のＲＡＭクリアを実行させないこと）ことが可能となる。このように、遊技場の店員は、パチンコ遊技機１を設定変更モード及び設定確認モードの何れに制御させるのかを選択可能であると共に、遊技状態等を初期化させるか否かも選択可能となっている。

【１０９１】

なお、図１６－２に示す制御では、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている状態で、設定キー１２１ＩＷ０５１がＯＦＦ状態とされることなく（ステップＳ２１ＴＭ３５３０でＮＯ）、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａが何れも閉鎖状態とされると、ステップＳ２１ＴＭ３５２０でＮＯと判定されて、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａが開放状態となることを待機する状態となる。このとき、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａを開放すべき旨を報知するように指示するコマンド、及び、設定キー１２１ＩＷ０５１を操作して設定変更モード又は設定確認モードを終了させるべき旨を報知するように指示するコマンドを、演出制御用ＣＰＵ１２０に送信するようにしても良い。そして、これらのコマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０では、画像表示装置５やスピーカ８Ｌ，８Ｒ等によって、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａを開放すべき旨を報知すると共に、設定キー１２１ＩＷ０５１を操作して設定変更モード又は設定確認モードを終了させるべき旨を報知する。例えば、画像表示装置５に、「遊技機用枠３を開放し、設定キー１２１ＩＷ０５１をＯＦＦ状態として設定変更モードを終了させて下さい。」というメッセージを表示するようにしても良い。

【１０９２】

また、設定変更モード又は設定確認モードが終了して通常遊技処理へ移行した後は、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａが何れも閉鎖状態となっているときに、（１）設定キー１２１ＩＷ０５１が操作されたこと（ＯＦＦ状態からＯＮ状態となったこと）に応じて、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、錠スイッチ操作コマンドが送信され、（２）クリアスイッチ１２１ＩＷ０５０が操作されたこと（ＯＦＦ状態からＯＮ状態となったこと）に応じて、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、設定切替スイッチ操作コマンドが送信されることになる。

【１０９３】

なお、このような形態に限らず、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、設定変更モード又は設定確認モードが終了して通常遊技処理へ移行した後は、設定キー１２１ＩＷ０５１が操作されたか否か、及び、クリアスイッチ１２１ＩＷ０５０が操作されたか否か、を確認することなく、錠スイッチ操作コマンド及び設定切替スイッチ操作コマンドを送信しないようにしても良い。このように、通常遊技処理（遊技制御用タイマ割込処理）が実行されている期間は、設定値を変更するための操作及び設定値を確認するための操作の実行状況を確認しないようにすることで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の制御負担を軽減することが可能になる。

【１０９４】

図１６－３は、表示モニタ１２１ＩＷ０２９に表示される設定値の変化を示す説明図である。設定変更モードに制御されたときには、ステップＳ２１ＴＭ３５５０で、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値が表示されることになる。このとき、設定値格納領域に、正規の値とは異なる値（本例では０）が格納されていれば、図１６－３（１）に示すように、表示モニタ１２１ＩＷ０２９の７セグメント表示器には「Ｅ」の文字が表示される。従って、遊技場の店員は、少なくとも正規の値が設定値格納領域に格納されていないことを把握して、クリアスイッチ１２１ＩＷ０５０を操作する（設定変更操作を行う）ことになる。

【１０９５】

遊技場の店員が、クリアスイッチ１２１ＩＷ０５０を操作する（ステップＳ２１ＴＭ３５９０でＹＥＳ）毎に、設定値格納領域に格納されている設定値が更新される（ステップＳ２１ＴＭ３６００）。本例では説明のために、正規の設定値が１～３の範囲である例を示しており、この場合には、設定変更操作毎に、設定値格納領域に格納される設定値が、０→１→２→３→１の順序で更新され、これに応じて、表示モニタ１２１ＩＷ０２９に表示される情報が、Ｅ→１→２→３→１の順序で更新されることになる。

【１０９６】

このように、設定値格納領域に格納されている値が、正規の値ではない場合には、これに対応した情報として、表示モニタ１２１ＩＷ０２９に数字とは異なる情報（本例ではアルファベットのＥ）が表示される。これにより、設定値格納領域に正規の値とは異なる値が格納されていることを明確に把握させて、設定変更操作を促すことが可能となる。仮に、設定値格納領域に正規の値とは異なる値（本例では０）が格納されている場合に、表示モニタ１２１ＩＷ０２９にもその値（本例では０）を表示すると、遊技場の管理者は、表示モニタ１２１ＩＷ０２９に表示されている値が正規の値の何れかに該当すると誤解して、設定変更操作を行わずに設定キー１２１ＩＷ０５１をＯＦＦ状態にしてしまうおそれがある。そこで、本実施形態では、設定値格納領域に正規の値とは異なる値が格納されている場合には、表示モニタ１２１ＩＷ０２９に数字とは異なる情報（本例ではアルファベットのＥ）を表示させることにより、そのような誤解を防止して、確実に設定変更操作を行わせるようにしている。

【１０９７】

また、図１６－３（１）に示すように、設定変更モードに制御されたときに、当初、設定値格納領域に正規の値とは異なる値（本例では０）が格納されていれば、表示モニタ１２１ＩＷ０２９の７セグメント表示器には「Ｅ」の文字が表示されるが、その後に、１回でも設定変更操作が行われて設定値格納領域に正規の値が格納されると、その後に、設定変更操作が何回行われたとしても、当該設定変更モードに制御されている期間（設定キー１２１ＩＷ０５１がＯＦＦ状態となるまで）は、正規の設定値の範囲内で設定値の更新が行われ、設定値格納領域に正規の値とは異なる値（本例では０）が格納されることは無く、また、表示モニタ１２１ＩＷ０２９にも正規の値とは異なる情報（本例ではＥの文字）が表示されることは無い。

【１０９８】

一方、図１６－３（２）に示すように、設定変更モードに制御されたときに、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値が正規の値であった場合には、ステップＳ

２１ＴＭ３５５０で、設定値格納領域に格納されている正規の設定値（本例では２）が表示されることになる。本例では説明のために、正規の設定値が１～３の範囲である例を示しており、この場合には、設定変更操作毎に、設定値格納領域に格納される設定値が、２→３→１→２→３の順序で更新され、これに応じて、表示モニタ１２１ＩＷ０２９に表示される情報が、２→３→１→２→３の順序で更新されることになる。

【１０９９】

即ち、設定変更モードに制御されたときに、当初、設定値格納領域に格納されている設定値が正規の値であった場合には、その後に、設定変更操作が何回行われたとしても、当該設定変更モードに制御されている期間（設定キー１２１ＩＷ０５１がＯＦＦ状態となるまで）は、正規の設定値の範囲内で設定値の更新が行われ、設定値格納領域に正規の値とは異なる値（本例では０）が格納されることは無く、また、表示モニタ１２１ＩＷ０２９にも正規の値とは異なる情報（本例ではＥの文字）が表示されることは無い。

【１１００】

例えば、遊技機メーカーが、パチンコ遊技機１を出荷する際（遊技場への設置前）に、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に正規の値とは異なる値（本例では０）を設定しておくことで、その後、遊技場側で、当該パチンコ遊技機１の電源投入時に、設定変更モードを経て設定値を正規の値に変更しなければ、当該パチンコ遊技機１での遊技を行わせることができなくなる。これにより、遊技場でパチンコ遊技機１を設置する際に、確実に設定変更操作を行わせて、設定値を正規の値に確定させるようにすることができる。

【１１０１】

また、遊技機メーカーが、パチンコ遊技機１を出荷する際（遊技場への設置前）に、予め設定変更中フラグをセットさせておくことで、その後、遊技場側で、設定変更モードを経て設定値を正規の値に変更し、設定変更モードを終了させなければ、当該パチンコ遊技機１での遊技を行わせることができなくなる。これにより、遊技場でパチンコ遊技機１を設置する際に、確実に設定変更操作を行わせて、設定値を正規の値に確定させるようにすることができる。

【１１０２】

（表示モニタにおける正常時の表示と異常時の表示）

図１６－３（３）に示すように、設定値格納領域に格納されている値が、正規の値では無い場合（異常時）には、これに対応した情報として、表示モニタ１２１ＩＷ０２９の４桁の表示の全てにおいて数字とは異なる情報（本例ではアルファベットのＥ）が表示される。一方、設定値格納領域に格納されている値が、正規の値である場合（正常時）には、これに対応した情報として、表示モニタ１２１ＩＷ０２９の４桁の表示のうち１つ目の表示を用いて設定値（本例では２）が表示される。

【１１０３】

即ち、設定値格納領域に格納されている値が異常であるときには、正常であるときに比べてより明示的な態様で表示されるので、設定値異常であることをより明確に報知することができる。なお、設定値格納領域に格納されている値が異常であるとき（異常時）と、正常であるとき（正常時）の表示態様は、これに限るものではなく、例えば、異常時には、正常時とは異なる表示色で表示されるものとしてもよいし、正常時であっても表示モニタ１２１ＩＷ０２９の４桁の表示の全てにおいて設定値が表示されるものとしてもよい。

【１１０４】

（セキュリティ信号及び設定変更対応信号の出力期間）

前述したように、図１５－１（１）に示すパターン１の例では、第１０端子からセキュリティ信号を出力可能である。このセキュリティ信号により、前述したように、初期化処理（ＲＡＭクリア）、不正行為の検出、遊技停止対象エラーの検出等が行われた可能性を外部に通知可能である。また、セキュリティ信号は、設定変更モード又は設定確認モードに関する処理が開始されてから、設定変更モード又は設定確認モードに関する処理が終了して通常遊技処理に移行するまで（例えば、図１６－１及び図１６－２に示した、ステップＳ２１ＴＭ３５１０から、ステップＳ２１ＴＭ３０６０又はステップＳ２１ＴＭ３０７

０でＮＯと判定されて通常遊技処理が実行されるまで）の期間にＯＮ状態となる。
【１１０５】
また、図１５－１（１）に示すパターン１の例では、第７端子からは設定変更対応信号を出力可能である。設定変更対応信号は、設定変更モード又は設定確認モードに関する処理が開始されてから、設定変更モード又は設定確認モードに関する処理が終了して通常遊技処理に移行するまで（例えば、図１６－１及び図１６－２に示した、ステップＳ２１ＴＭ３５１０から、ステップＳ２１ＴＭ３０６０又はステップＳ２１ＴＭ３０７０でＮＯと判定されて通常遊技処理が実行されるまで）の期間にＯＮ状態となる。この設定変更対応信号により、設定変更モード又は設定確認モードに関する処理が実行されたこと（設定値の変更又は確認に関連した処理が実行されたこと）を外部に通知可能となっている。また、設定変更モード又は設定確認モードが終了すると（通常遊技処理に移行すると）、一旦は、第７端子から出力される設定変更対応信号がＯＦＦ状態となり、その後に同じ第７端子から、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている現在の設定値に対応した数のパルス状の設定変更対応信号が出力されるため、設定値を外部に通知可能となっている。
【１１０６】
具体的には、図１６－４（１）に示すように、電源投入時にＲＡＭクリア（例えば、図１６－１に示したステップＳ２１ＴＭ３０５０又はステップＳ２１ＴＭ３１５０）を伴う設定変更モードに移行した場合には、第７端子から設定変更対応信号が出力され、これと同時に、第１０端子からはセキュリティ信号が出力される。そして、ＲＡＭクリア（ステップＳ２１ＴＭ３０５０又はステップＳ２１ＴＭ３１５０）が実行されたことに基づいて、設定変更モードが終了して通常遊技処理に移行した後も、３０秒間はセキュリティ信号がＯＮ状態とされる。また、設定変更モードが終了したことに伴い（正確には設定変更モードが終了して通常遊技処理に移行してから５０ｍｓ経過したタイミングで）、設定変更対応信号が一旦はＯＦＦ状態となるが、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値が２であることに基づいて、特殊態様の設定変更対応信号として２のパルスが出力されている。
【１１０７】
一方で、図１６－４（２）に示すように、電源投入時にＲＡＭクリア（例えば、図１６－１に示したステップＳ２１ＴＭ３０５０又はステップＳ２１ＴＭ３１５０）は実行されたものの、設定変更モードに移行しなかった場合には、電源投入時（ＲＡＭクリア実行時）から３０秒間はセキュリティ信号がＯＮ状態となるが、設定変更対応信号はＯＮ状態とはならない。
【１１０８】
このように、セキュリティ信号は、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間もＯＮ状態となる。従って、外部装置が、設定変更対応信号の入力を想定しておらず、設定変更対応信号の入力に基づく処理が実行されないように構成されている場合であっても、少なくともセキュリティ信号の入力に基づいて、設定変更モード又は設定確認モードに制御された可能性があることを認識可能となっている。
【１１０９】
図１６－５（３）及び（４）に示すように、設定変更対応信号は、設定変更モード又は設定確認モードが開始されたときにＯＮ状態となり、設定変更モード又は設定確認モードが終了したときに（正確には、設定変更モード又は設定確認モードが終了して通常遊技処理に移行してから５０ｍｓ経過したタイミングで）ＯＦＦ状態となる。セキュリティ信号に関しても、設定変更モード又は設定確認モードが開始されたときにＯＮ状態となるが、図１６－５（３）に示すように、ＲＡＭクリア（ステップＳ２１ＴＭ３０５０又はステップＳ２１ＴＭ３１５０）が実行された場合には、設定変更モードが終了した後に直ちにＯＦＦ状態とはならず、設定変更モードが終了した後も、３０秒間はＯＮ状態が継続される。一方、図１６－５（４）に示すように、ＲＡＭクリア（ステップＳ２１ＴＭ３０５０又はステップＳ２１ＴＭ３１５０）が実行されなかった場合には、設定確認モードが終了したときに（正確には、設定確認モードが終了して通常遊技処理に移行してから５０ｍｓ経

過したタイミングで）ＯＦＦ状態となる。
【１１１０】
　また、図１６－５（３）及び（４）の何れの場合にも、設定変更モード又は設定確認モードの終了に伴い、設定変更対応信号が一旦はＯＦＦ状態となるが（正確には設定変更モード又は設定確認モードが終了して通常遊技処理に移行してから５０ｍｓが経過したタイミングでＯＦＦ状態となるが）、その後に（例えば、さらに５０ｍｓ以上が経過した後で）、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値が２であることに基づいて、特殊態様の設定変更対応信号として２のパルスが出力されている。これにより、ホールコンピュータ等の外部装置において、各遊技機の設定値を容易に特定可能となる。
【１１１１】
　一方、図１６－４（２）に示したように、ＲＡＭクリア（ステップＳ２１ＴＭ３０５０又はステップＳ２１ＴＭ３１５０）が実行されて、設定変更モードに移行しなかった場合には、セキュリティ信号は、電源投入時（ＲＡＭクリア実行時）から３０秒間、ＯＮ状態となる。
【１１１２】
　従って、セキュリティ信号が入力される外部装置側では、セキュリティ信号の入力期間が３０秒程度である場合には、ＲＡＭクリア（ステップＳ２１ＴＭ３０５０又はステップＳ２１ＴＭ３１５０）が実行されたものの、設定変更モードに移行しなかった可能性があることを認識可能である。一方、セキュリティ信号の入力期間が３０秒を超えている場合には、設定変更モード又は設定確認モードに移行した可能性があること（特に、ＲＡＭクリアを伴う設定変更モードに移行した可能性が高いこと）を認識可能であり、セキュリティ信号の入力期間が３０秒に達しなかった場合には、ＲＡＭクリア（ステップＳ２１ＴＭ３０５０又はステップＳ２１ＴＭ３１５０）が実行されることなく、設定確認モードに移行した可能性があること（設定値を変更可能な状態となることなく確認のみが行われた可能性があること）を認識可能である。
【１１１３】
　つまり、セキュリティ信号の入力期間が３０秒程度である場合には、ＲＡＭクリア（ステップＳ２１ＴＭ３０５０又はステップＳ２１ＴＭ３１５０）が実行されたものの、設定変更モードに移行しなかった可能性があることを、ホールコンピュータ等の管理装置において認識可能であり、セキュリティ信号の入力期間が３０秒未満である場合には、ＲＡＭクリア（ステップＳ２１ＴＭ３０５０又はステップＳ２１ＴＭ３１５０）が実行されることなく、設定確認モードに移行した可能性があること（設定値を変更可能な状態となることなく確認のみが行われた可能性があること）を、管理装置において認識可能であり、セキュリティ信号の入力期間が３０秒を超えている場合には、設定変更モード又は設定確認モードに移行した可能性があること（特に、ＲＡＭクリアを伴う設定変更モードに移行した可能性が高いこと）を、管理装置において認識可能である。このように、遊技機のセキュリティ信号の出力期間によって、外部側で遊技機がどのような制御を実行したかを区別することができる。
【１１１４】
　従って、外部装置が、設定変更対応信号の入力を想定しておらず、設定変更対応信号の入力に基づく処理が実行されないように構成されている場合であっても、少なくともセキュリティ信号の入力に基づいて、ＲＡＭクリア（ステップＳ２１ＴＭ３０５０又はステップＳ２１ＴＭ３１５０）が実行された可能性と、設定変更モード又は設定確認モードに制御された可能性とを、区別して認識可能となっている。
【１１１５】
　また、本実施形態では、遊技機が設定変更モードに制御されるときには、電源投入時にクリアスイッチ１２１ＩＷ０５０がＯＮ状態であるため、必ずＲＡＭクリアが実行されることになる（ステップＳ２１ＴＭ３０５０又はステップＳ２１ＴＭ３１５０）。その結果、セキュリティ信号の出力期間は、設定変更モードに制御されている期間＋３０秒間程度となる。一方、遊技機が設定確認モードに制御されるときには、電源投入時にクリアスイ

ッチ１２１ＩＷ０５０がＯＦＦ状態であり、ＲＡＭクリアフラグが０の状態である（ステップＳ２１ＴＭ３５７０でＹＥＳである）ため、ＲＡＭクリア（ステップＳ２１ＴＭ３０５０又はステップＳ２１ＴＭ３１５０）が実行されていない。その結果、セキュリティ信号の出力期間は、設定確認モードに制御されている期間（正確には設定確認モードに制御されている期間＋５０ｍｓ程度）となる。

【１１１６】

このように、遊技機が設定変更モードに制御された場合と、設定確認モードに制御された場合とで、セキュリティ信号の出力期間が異なることにより、外部装置側で、各遊技機が、設定変更モードに制御されたのか、あるいは、設定確認モードに制御されたのか、を区別して特定することが可能となっている。

【１１１７】

また、本実施形態では、設定変更対応信号が、設定変更モード又は設定確認モードが開始されたときにＯＮ状態となり、設定変更モード又は設定確認モードが終了したときに（正確には、設定変更モード又は設定確認モードが終了して通常遊技処理に移行してから５０ｍｓ経過したタイミングで）ＯＦＦ状態となる。そのため、外部装置側では、設定変更対応信号の入力期間によって、設定変更モード又は設定確認モードへの制御期間を特定可能となっている。また、設定変更対応信号の入力期間よりもセキュリティ信号の入力期間の方が３０秒程度長くなった場合には、設定変更モードに制御されたこと及びこれに伴うＲＡＭクリアが実行されたことを認識可能であり、設定変更対応信号の入力期間とセキュリティ信号の入力期間が同じ期間であった場合には、ＲＡＭクリアを伴わない設定確認モードに制御されたことを認識可能である。

【１１１８】

このように、セキュリティ信号と、設定変更対応信号とが、異なる出力端子から出力されることにより、これらの信号が入力される外部装置側では、当該遊技機において所定事象（本例ではＲＡＭクリア）が発生したことと、当該遊技機が設定変更モード又は設定確認モードに制御されたことを区別して特定可能となる。そして、設定変更モード又は設定確認モードへの制御期間を明確に特定可能となり、設定変更モード及び設定確認モードの何れに制御されたのかも、セキュリティ信号の入力期間に基づいて特定可能となる。

【１１１９】

次に、電源投入時に設定キー１２１ＩＷ０５１がＯＮ状態であり、クリアスイッチ１２１ＩＷ０５０がＯＦＦ状態であったことに基づいて、ＲＡＭクリア（ステップＳ２１ＴＭ３０５０又はステップＳ２１ＴＭ３１５０）を伴わずに、設定確認モードに移行し、設定確認モードが開始されてから（例えば、ステップＳ２１ＴＭ３５１０で設定変更中フラグがセットされてから）５０ｍｓ未満で、設定キー１２１ＩＷ０５１がＯＦＦ状態とされたことにより、設定確認モードが終了して通常遊技処理に移行したものとする。

【１１２０】

このとき、図１６－５（５）に示すように、設定確認モードが開始されたタイミングを起点に、第７端子から設定変更対応信号が出力され、これと同時に、第１０端子からはセキュリティ信号が出力される。そして、設定確認モードが開始されてから５０ｍｓ未満で、設定確認モードが終了して（設定キー１２１ＩＷ０５１がＯＦＦ状態とされて）通常遊技処理に移行した場合であっても、少なくとも５０ｍｓ以上の期間、設定変更対応信号及びセキュリティ信号は継続して出力されるようになっている。即ち、設定変更対応信号及びセキュリティ信号に関しては、一旦ＯＮ状態となると、少なくとも５０ｍｓはＯＮ状態が維持される。

【１１２１】

仮に、設定変更対応信号及びセキュリティ信号がＯＮ状態となる期間が所定期間（本例では５０ｍｓ）未満であったとすると、ホールコンピュータ等の外部装置側では、パチンコ遊技機１が設定変更モード又は設定確認モードに移行したことを認識することが困難となってしまう。本実施形態のように、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間によらず、少なくとも所定期間（本例では５０ｍｓ）は、設定変更対応信号及びセ

キュリティ信号をＯＮ状態とすることにより、外部装置側で、各パチンコ遊技機１が、設定変更モード又は設定確認モードに移行したことを認識可能としている。

【１１２２】

また、設定変更対応信号に関しては、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に、パルス幅が１００ｍｓの特殊態様で設定変更対応信号が出力されることにより、ホールコンピュータ等の外部装置側で、各パチンコ遊技機１の設定値を特定して管理可能となっている。仮に、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間が５０ｍｓ未満であったことに応じて、設定変更対応信号がＯＮ状態となってから５０ｍｓ未満でＯＦＦ状態に切り替わり、その後に、設定値格納領域に格納されている設定値に対応した数の１００ｍｓ幅のパルスが出力される構成とした場合には、外部装置において、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間（５０ｍｓ未満）に相当する設定変更対応信号を認識することができず、その後に出力される特殊態様（パルス幅が１００ｍｓ）の設定変更対応信号のみを認識することで、当該パチンコ遊技機１の設定値を誤って認識してしまうおそれがある。本実施形態のように、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間によらず、少なくとも所定期間（本例では５０ｍｓ）は、設定変更対応信号をＯＮ状態とすることにより、外部装置側で、各パチンコ遊技機１の設定値を正確に特定できるようになる。

【１１２３】

（特徴部の関連づけに係る説明）

なお、この特徴部１５６０Ｓや１２１ＩＷ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て遊技機を構成することが可能である。例えば、この特徴部１２１ＩＷで示した先読みゾーン演出やリーチ中示唆演出、演出ステージの変更による演出、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、先読みゾーン演出やリーチ中示唆演出、演出ステージの変更による演出、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と同様の態様で先読みゾーン演出やリーチ中示唆演出、演出ステージの変更による演出、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。また例えば、特徴部１２１ＩＷで示した先読みゾーン演出やリーチ中示唆演出、演出ステージの変更による演出、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、先読みゾーン演出やリーチ中示唆演出、演出ステージの変更による演出、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１５６０Ｓと同様の態様で設定示唆履歴表示を実行可能に構成してもよい。

【１１２４】

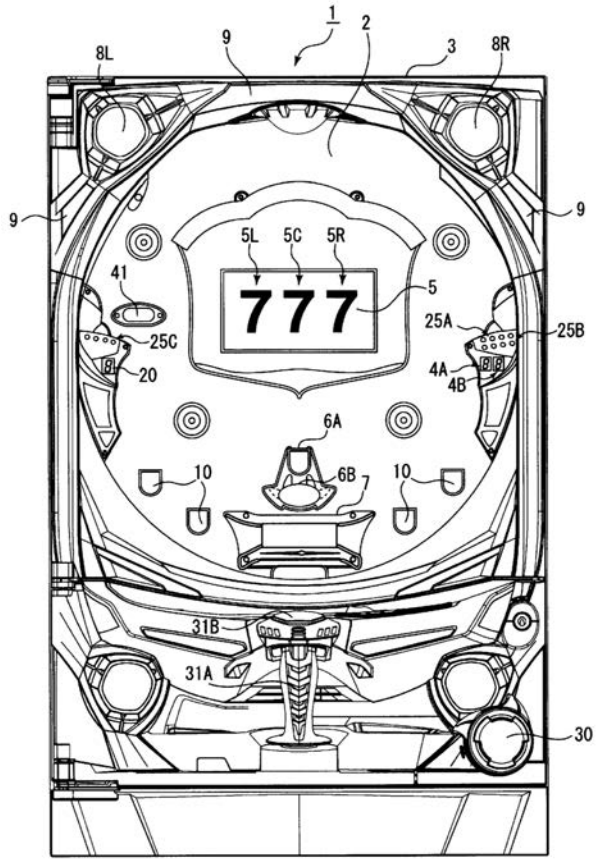
同様に、特徴部７１ＡＫ～７５ＡＫに関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは、組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。例えば、特徴部７１ＡＫに関し、演出制御メイン処理のステップ７１ＡＫＳ０１３にて開始時出力切替処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０の構成、特徴部７２ＡＫに関し、電源投入時コマンド処理のステップ７２ＡＫ００７にてショートイニシャル動作を実行する制御を行う演出制御用ＣＰＵ１２０の構成、特徴部７３ＡＫに関し、電源投入時コマンド処理のステップ７３ＡＫＳ００７にて設定変更を終了すると判定されるまで、ショートイニシャル動作を実行する制御を行わない演出制御用ＣＰＵ１２０の構成、特徴部７４ＡＫに関し、演出制御メイン処理のステップ７４ＡＫＳ０１８にて確認演出制御処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０の構成、特徴部７５ＡＫに関し、電源投入時コマンド処理のステップ７５ＡＫＳ００８にて設定変更中確認演出制御処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０の構成は、一部または全部を、適宜、組合せたものであってもよい。

【符号の説明】

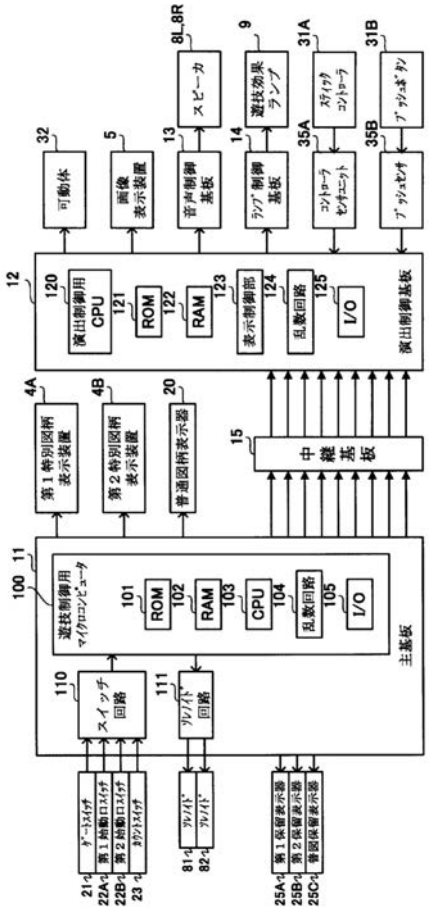
【１１２５】

１　…　パチンコ遊技機
２　…　遊技盤
３　…　遊技機用枠
４Ａ、４Ｂ　…　特別図柄表示装置
５　…　画像表示装置
６Ａ　…　入賞球装置
６Ｂ　…　可変入賞球装置
７　…　特別可変入賞球装置
８Ｌ、８Ｒ　…　スピーカ
９　…　遊技効果ランプ
１０　…　一般入賞口
１１　…　主基板
１２　…　演出制御基板
１３　…　音声制御基板
１４　…　ランプ制御基板
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
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

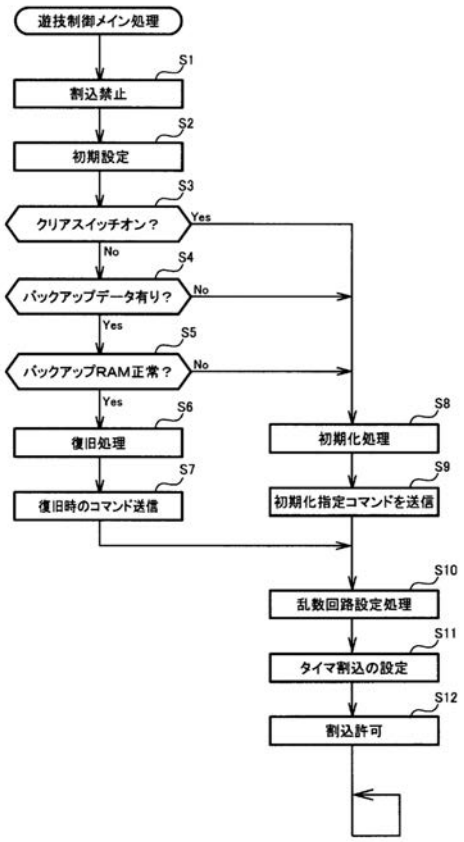
【図１】


1
2
3
8L
8R
9
5L
5C
5R
777
5
41
25A
25B
25C
20
4A
4B
6A
6B
10
31B
31A
30

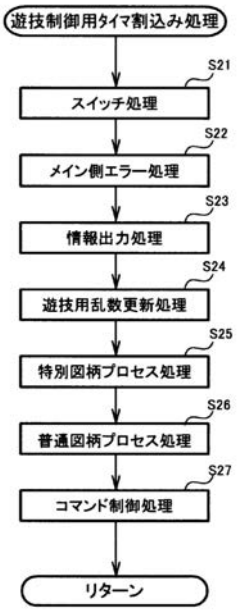
【図２】


8L,8R
スピーカ
9
遊技効果ランプ
31A
ガイドクコントローラ
31B
プッシュボタン
32
可動体
5
画像表示装置
13
音声制御基板
14
ランプ制御基板
35A
コントローラセンサユニット
35B
プッシュセンサ
12
演出制御用CPU
120
121
ROM
122
RAM
123
表示制御部
124
乱数回路
125
I/O
演出制御基板
4A
第1特別図柄表示装置
4B
第2特別図柄表示装置
20
普通図柄表示器
15
中継基板
11
100
遊技制御用マイクロコンピュータ
101
ROM
102
RAM
103
CPU
104
乱数回路
105
I/O
主基板
110
スイッチ回路
111
ソレノイド回路
21
22A
22B
23
81
82
25A
25B
25C

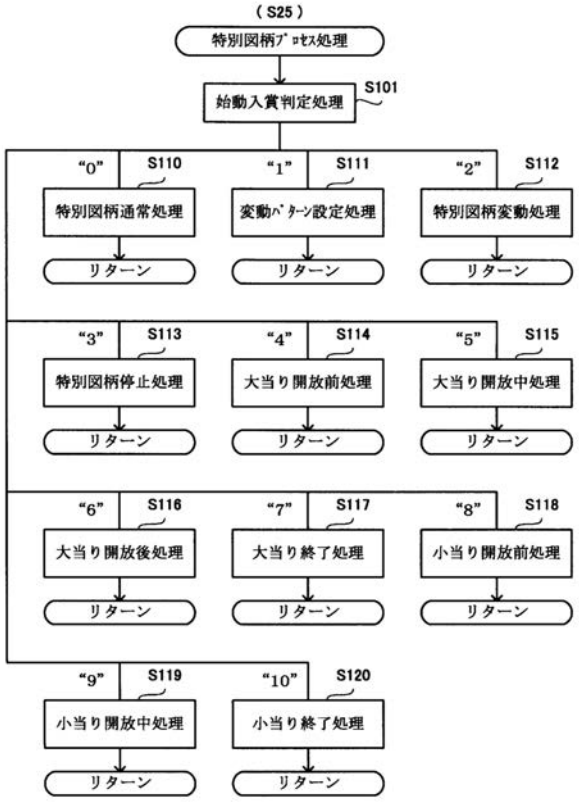
【図３】


遊技制御メイン処理
S1
割込禁止
S2
初期設定
S3
クリアスイッチオン？
Yes
No
S4
バックアップデータ有り？
No
Yes
S5
バックアップRAM正常？
No
Yes
S6
復旧処理
S7
復旧時のコマンド送信
S8
初期化処理
S9
初期化指定コマンドを送信
S10
乱数回路設定処理
S11
タイマ割込の設定
S12
割込許可

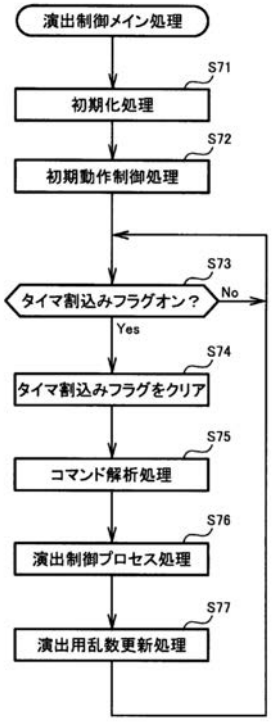
【図４】


遊技制御用タイマ割込み処理
S21
スイッチ処理
S22
メイン側エラー処理
S23
情報出力処理
S24
遊技用乱数更新処理
S25
特別図柄プロセス処理
S26
普通図柄プロセス処理
S27
コマンド制御処理
リターン

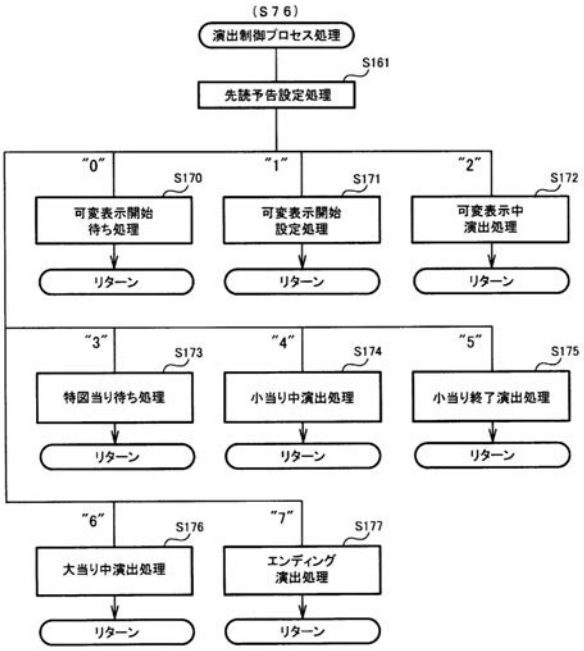
【図５】



【図６】



【図７】



【図８－１】

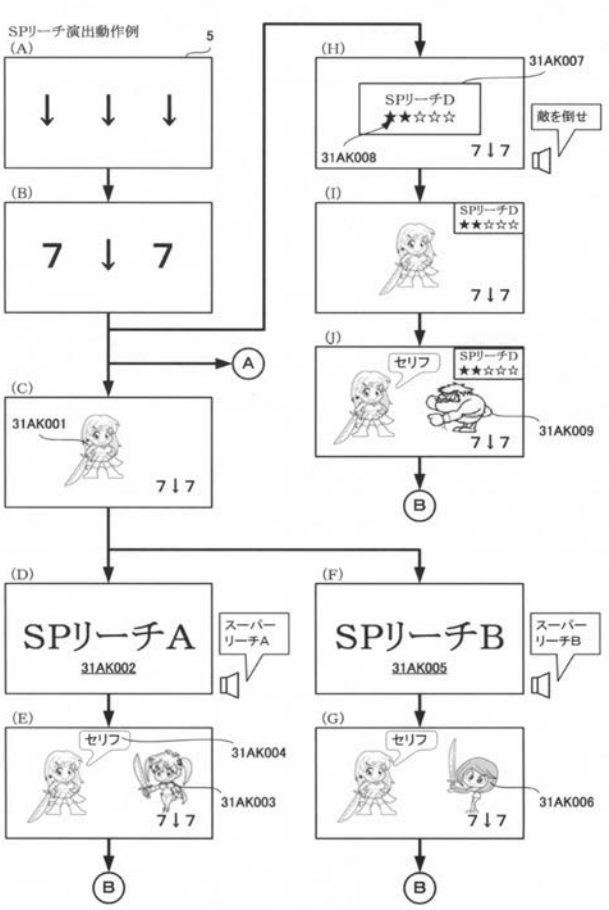
(A)

変動パターン	内容
PA1-1	非リーチハズレ
PA1-2	非リーチハズレ（短縮用）
PA2-1	ノーマルリーチハズレ
PA2-2	スーパーリーチEハズレ
PA2-3	スーパーリーチDハズレ
PA2-4	スーパーリーチCハズレ
PA2-5	スーパーリーチBハズレ
PA2-6	スーパーリーチAハズレ
PA3-1	スーパーリーチE→Dハズレ
PA3-2	スーパーリーチD→Cハズレ
PA3-3	スーパーリーチC→Bハズレ
PA3-4	スーパーリーチB→Aハズレ
⋮	⋮
PB2-1	ノーマルリーチ大当り
PB2-2	スーパーリーチE大当り
PB2-3	スーパーリーチD大当り
PB2-4	スーパーリーチC大当り
PB2-5	スーパーリーチB大当り
PB2-6	スーパーリーチA大当り
PB3-1	スーパーリーチE→D大当り
PB3-2	スーパーリーチD→C大当り
PB3-3	スーパーリーチC→B大当り
PB3-4	スーパーリーチB→A大当り
⋮	⋮

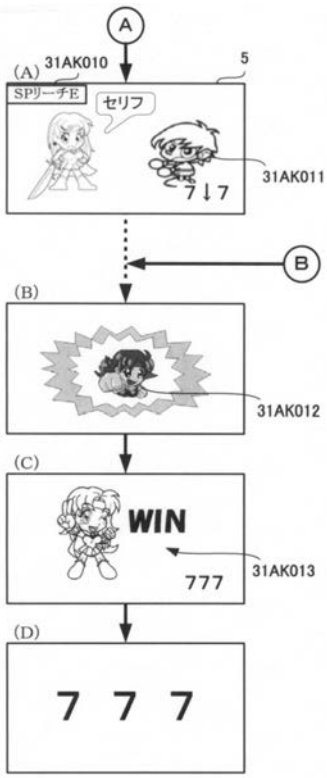
(B)

リーチ種類	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

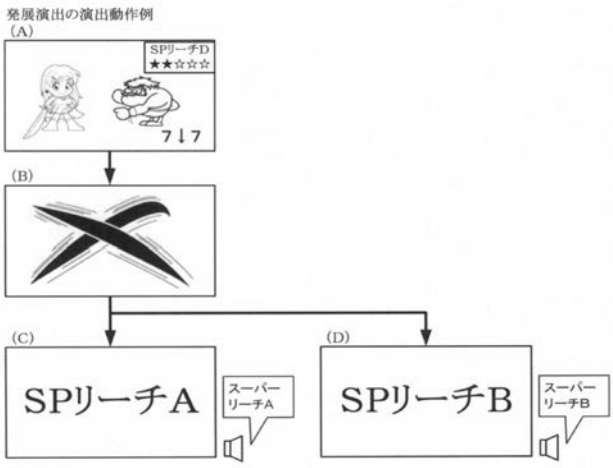
【図８－２】



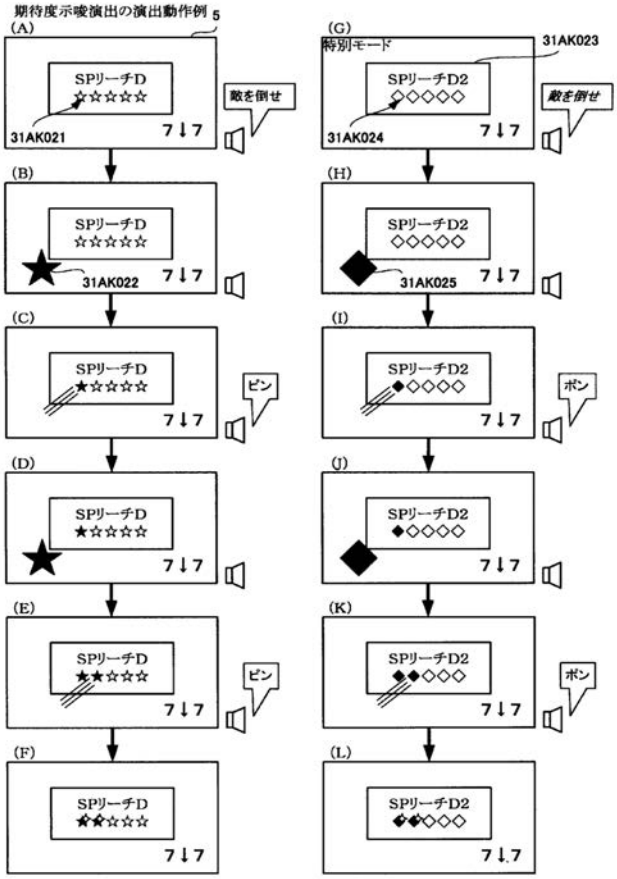
【図８－３】



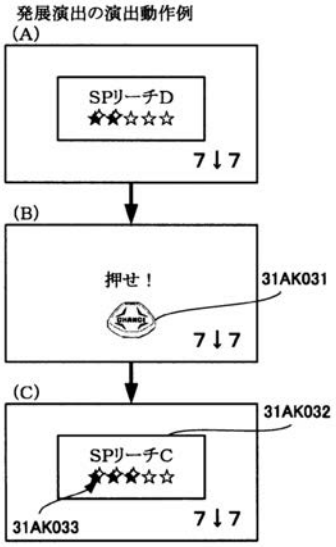
【図８－４】



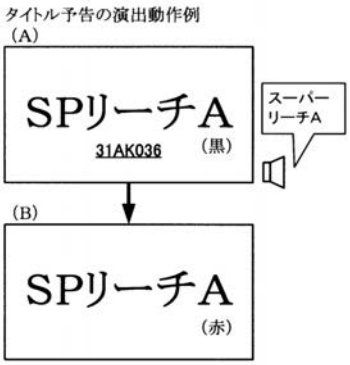
【図８－５】



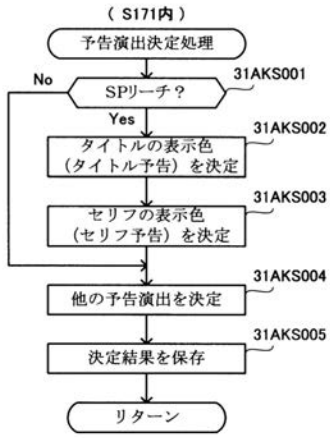
【図８－６】



【図８－７】



【図８－８】



【図８－９】

(A)31AKS002における決定割合

タイトル表示色	決定割合 大当り時	ハズレ時	信頼度
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

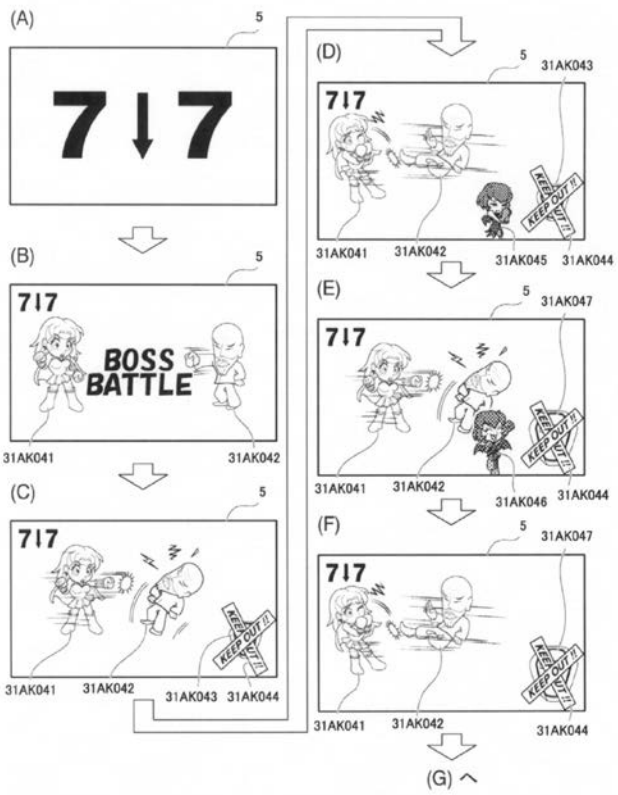
(B)31AKS002における決定割合(特別モード)

タイトル表示色	決定割合 大当り時	ハズレ時	信頼度
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

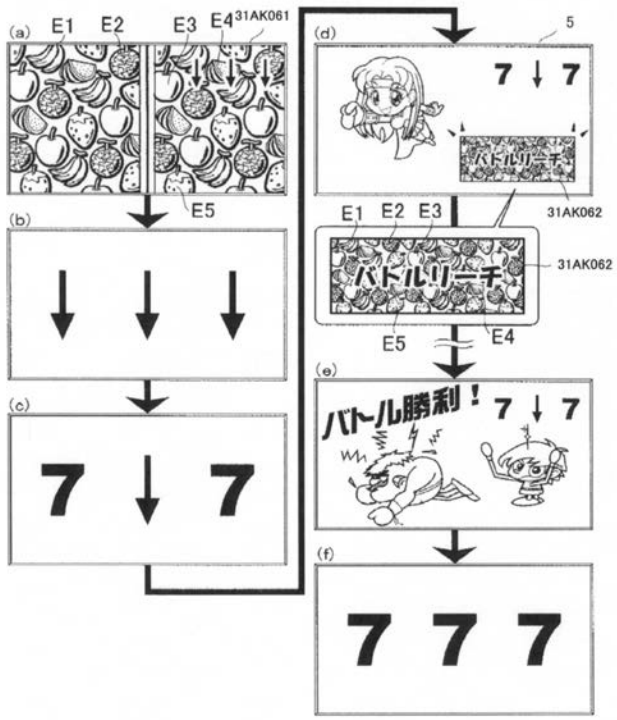
台詞表示色	決定割合 大当り時	ハズレ時	信頼度
白	10%	90%	低
赤	30%	9%	中
白→赤	60%	1%	高

【図８－１０】

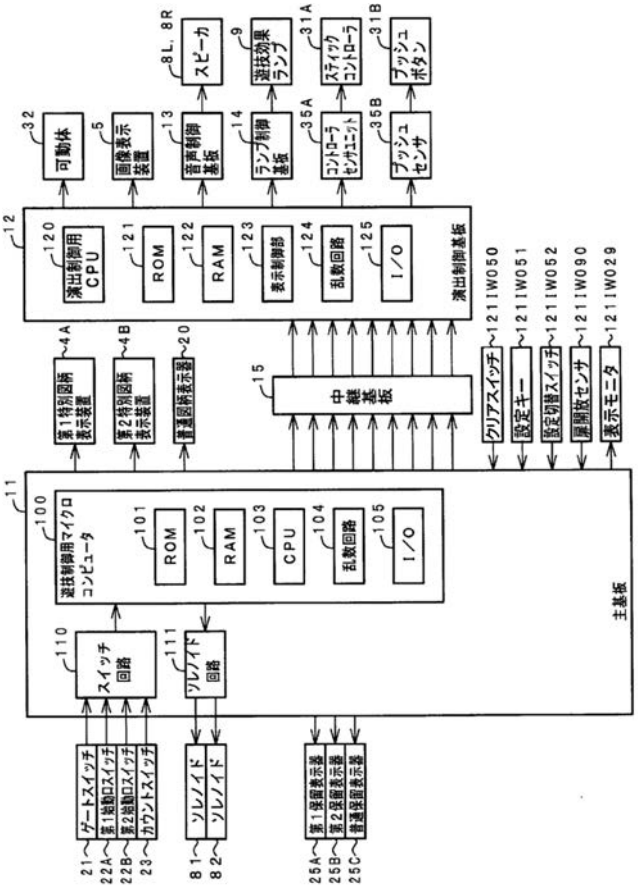


【図８－１１】

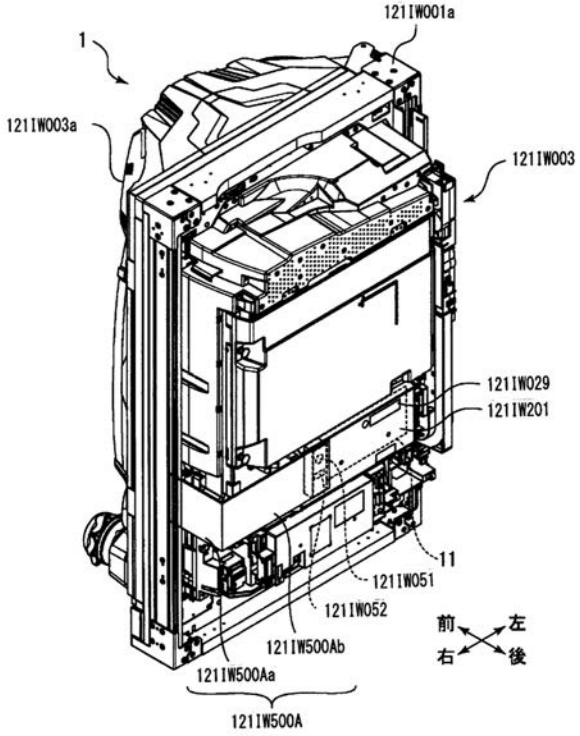
【図８－１２】



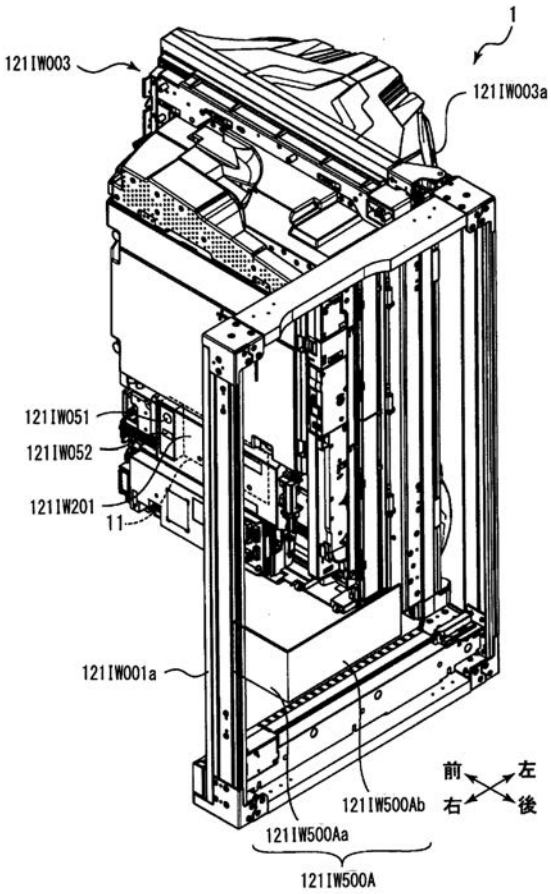
【図９－１】



【図９－２】



【図９－３】



【図９－４】

（A）表示結果判定テーブル（設定値１）

大当り判定値（MR１［0～65535］と比較される）		
変動特図指定バッファ＝第１（第１特別図柄）	大当り（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）
変動特図指定バッファ＝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（MR１［0～65535］と比較される）		
変動特図指定バッファ＝第１（第１特別図柄）	大当り（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）
変動特図指定バッファ＝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（MR１［0～65535］と比較される）		
変動特図指定バッファ＝第１（第１特別図柄）	大当り（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）
変動特図指定バッファ＝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９－５】

(A)大当り種別判定テーブル

大当り種別	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
大当り種別A	30%	30%	40%
大当り種別B	30%	40%	30%
大当り種別C	40%	30%	30%

(B)大当り種別毎の各制御期間

制御期間	大当り種別		
	A	B	C
ファンファーレ	15秒	12秒	10秒
インターバル	9秒	7秒	5秒
エンディング	20秒	15秒	10秒

(C)小当り種別判定テーブル

小当り種別	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
小当り種別A	34%	34%	34%
小当り種別B	33%	33%	33%
小当り種別C	33%	33%	33%

【図９－６】

(A)第1ハズレ変動パターン判定テーブル[特別期間用(設定変更後から30変動まで)]

変動パターン	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
PA1－1 (非リーチハズレ)	94.2%	89.0%	83.8%
PA2－1 (ノーマルリーチハズレ)	5%	10%	15%
スーパーリーチハズレ	0.8%	1.0%	1.2%

(B)第2ハズレ変動パターン判定テーブル[非特別期間用]

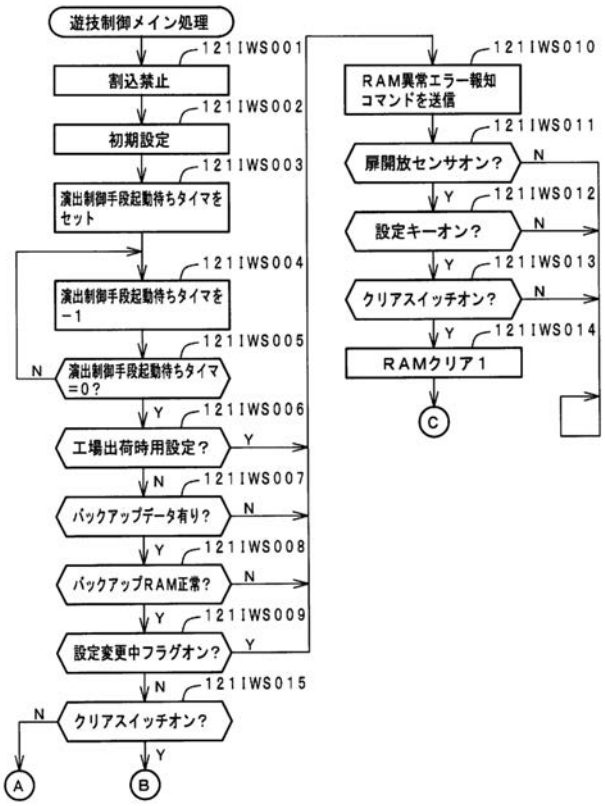
変動パターン	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
PA1－1 (非リーチハズレ)	95.4%	95.0%	94.6%
PA2－1 (ノーマルリーチハズレ)	3.8%	4.0%	4.2%
スーパーリーチハズレ	0.8%	1.0%	1.2%

【図９－７】

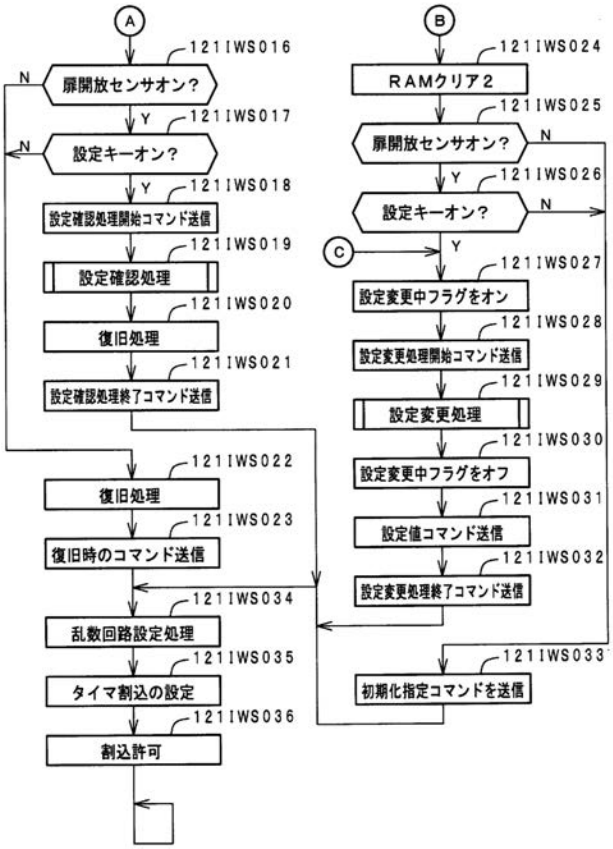
(A)非リーチハズレ変動パターン判定テーブル

非リーチハズレ 変動パターン		設定値		
		設定値1	設定値2	設定値3
PA1－1－1 (非リーチハズレA)	変動時間9秒	30%	30%	40%
PA1－1－2 (非リーチハズレB)	変動時間8秒	30%	40%	30%
PA1－1－3 (非リーチハズレC)	変動時間7秒	40%	30%	30%

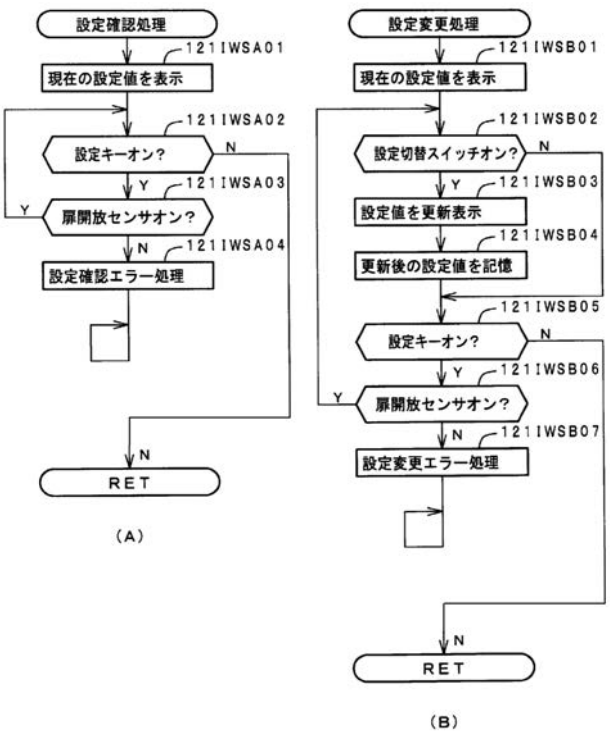
【図９－８】



【図９－９】



【図９－１０】

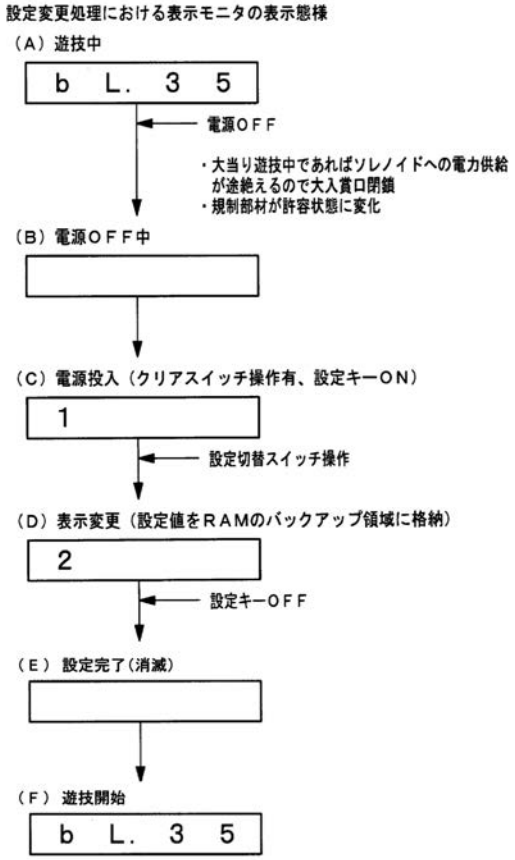


【図９－１１】

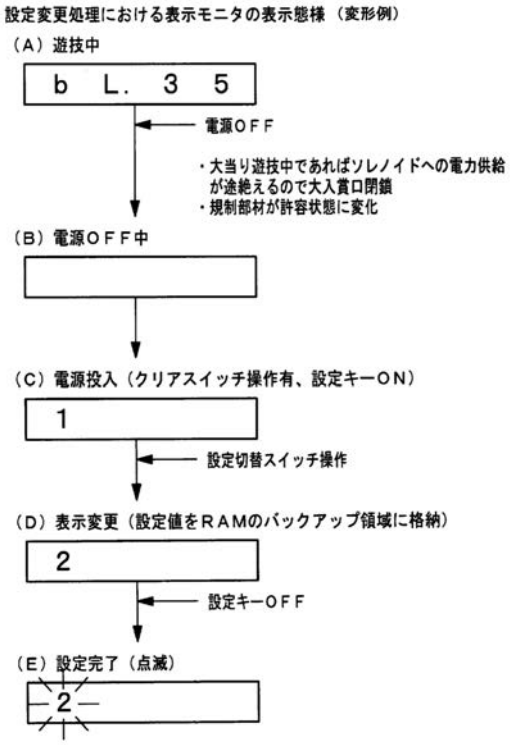
電源投入時処理

		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

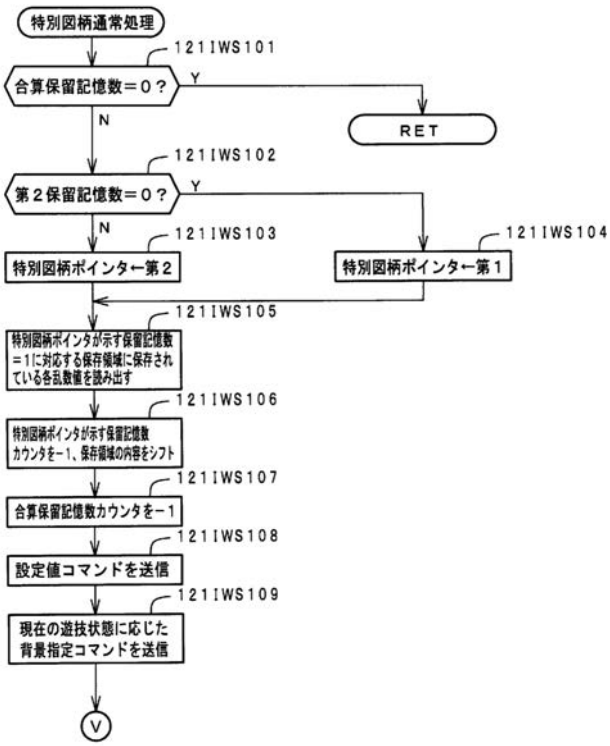
【図９－１２】



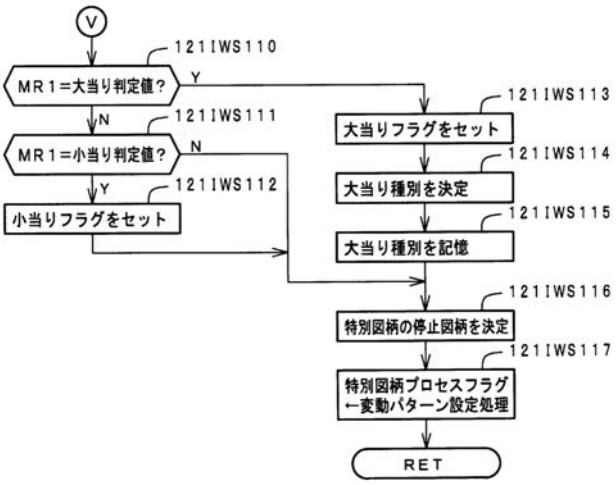
【図９－１３】



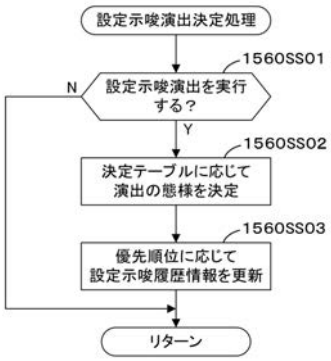
【図９－１４】



【図９－１５】



【図１０－１】



【図１０－２】

(1)

A系統	示唆内容	表示態様	優先順位
A-1	偶数示唆	⊘	6
A-2	奇数示唆	●	5

(2)

B系統	示唆内容	表示態様	優先順位
B-1	低設定	□	8
B-2	中設定	▨	4
B-3	高設定	■	2

(3)

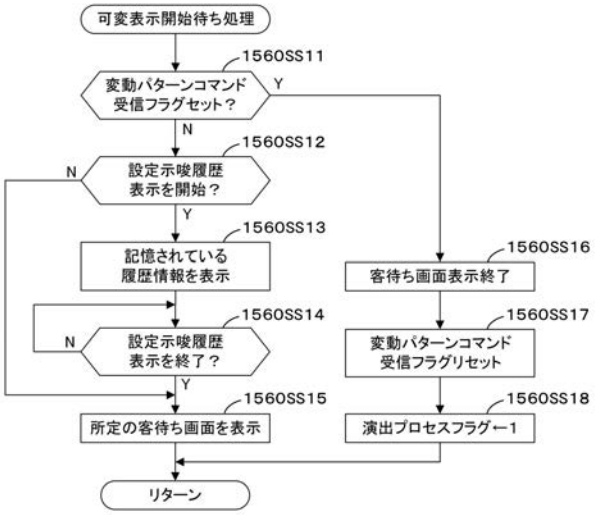
C系統	示唆内容	表示態様	優先順位
C-1	設定3の期待度低	△	7
C-2	設定3の期待度中	◬	3
C-3	設定3の期待度高	▲	1

【図１０－３】

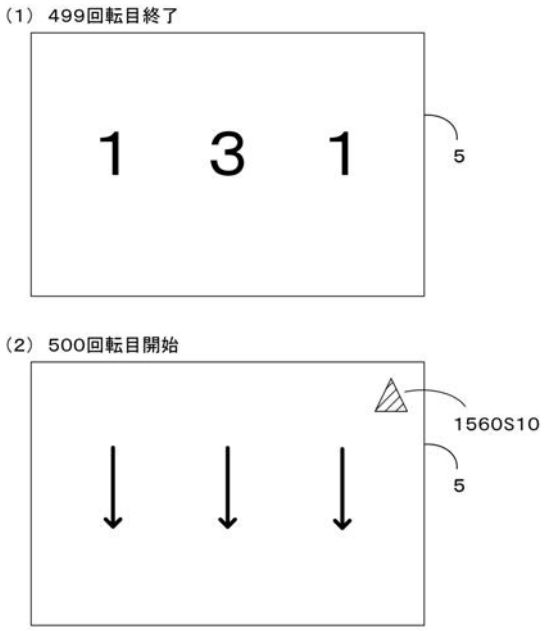
設定示唆演出決定テーブル

設定示唆演出	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
A-1	―	15%	―
A-2	15%	―	7%
B-1	35%	5%	3%
B-2	10%	30%	10%
B-3	5%	12%	25%
C-1	25%	7%	5%
C-2	7%	22%	15%
C-3	3%	9%	35%

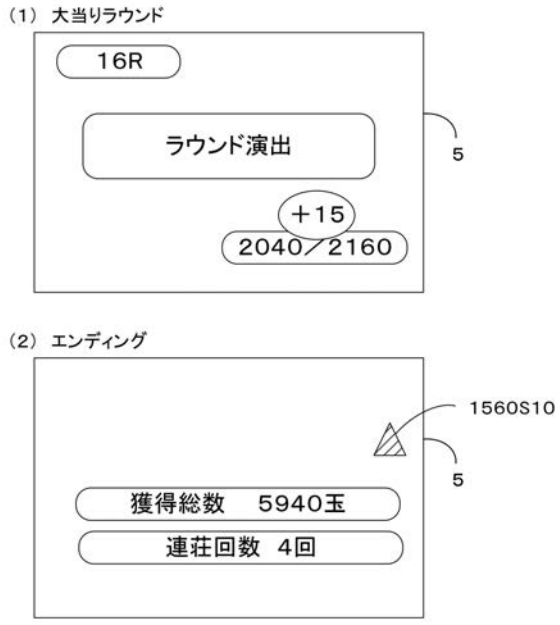
【図１０－４】



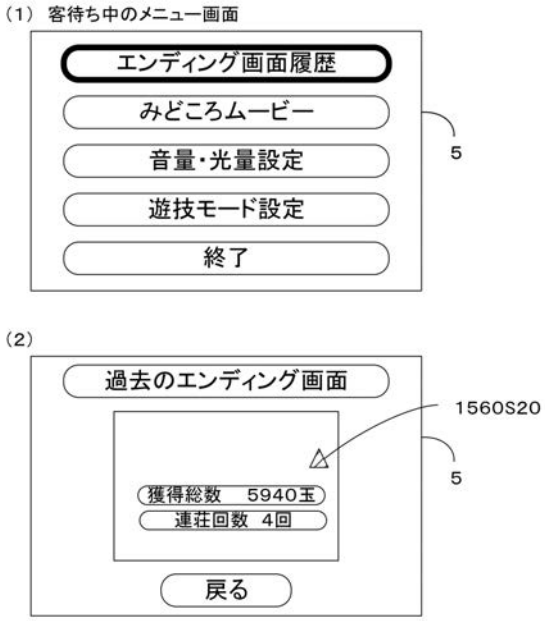
【図１０－５】



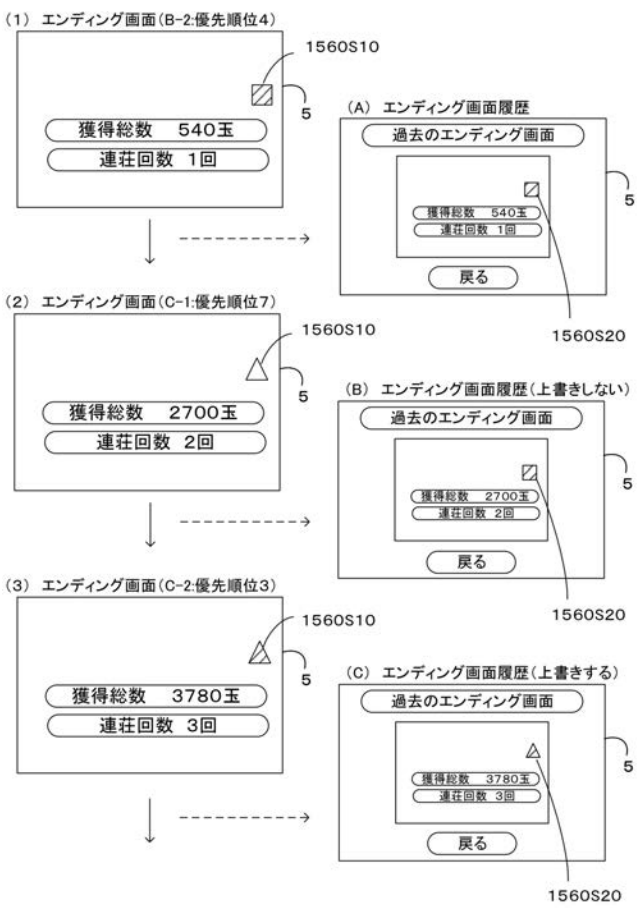
【図１０－６】



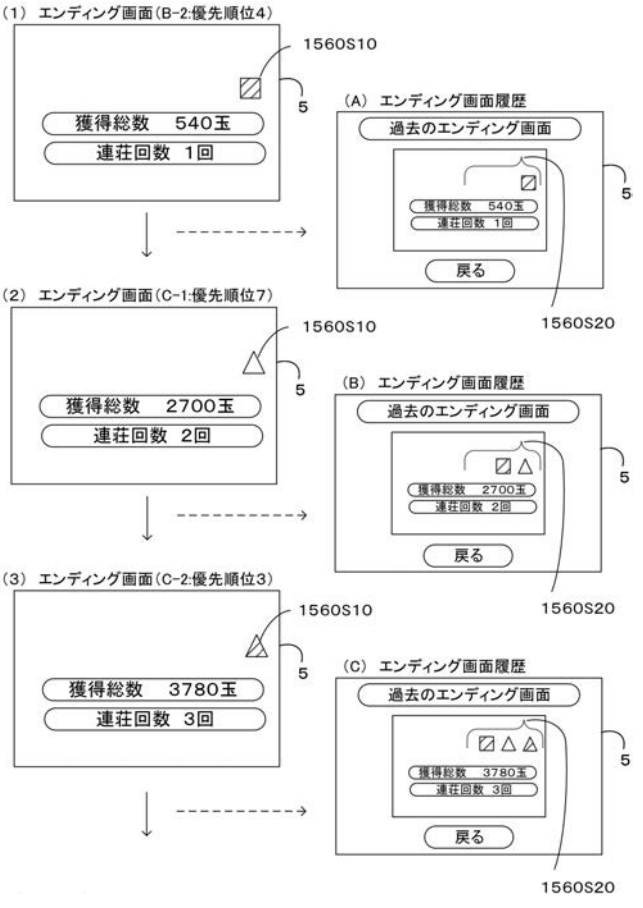
【図１０－７】



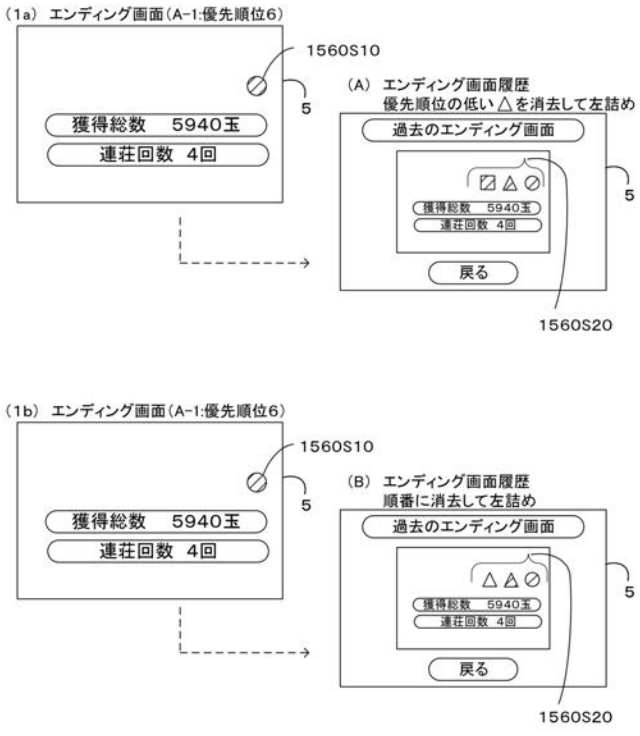
【図１０－８】



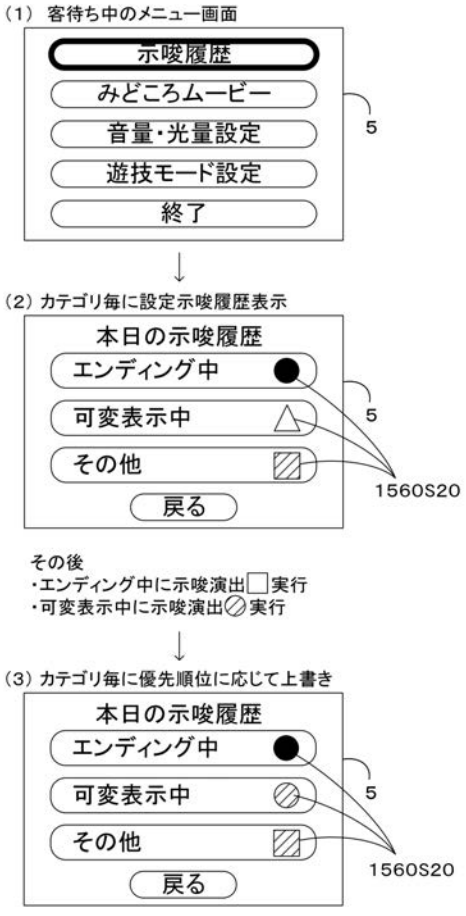
【図１０－９】



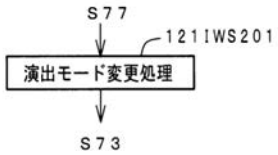
【図１０－１０】



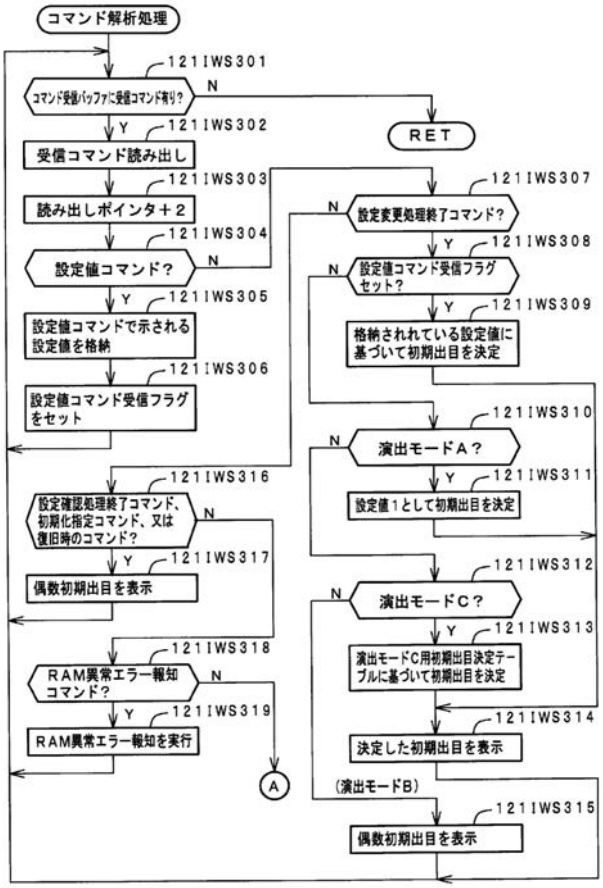
【図１０－１１】



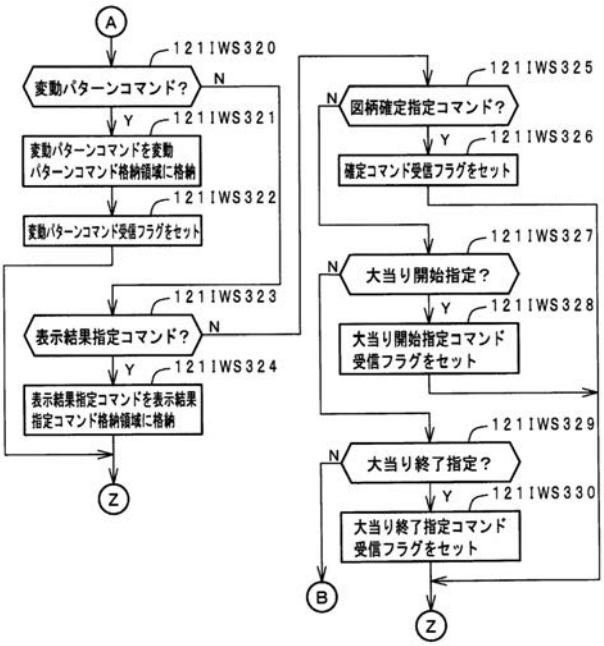
【図１１－１】



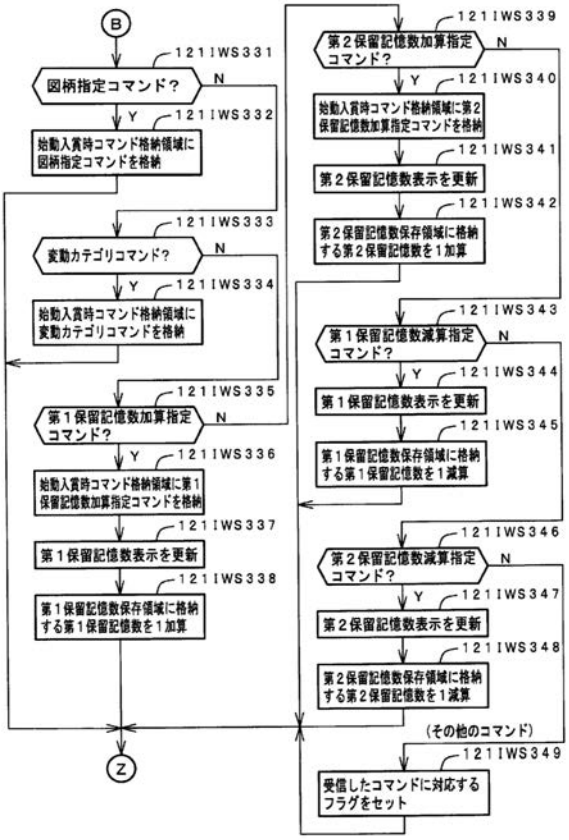
【図１１－２】



【図１１－３】



【図１１－４】



【図１１－５】

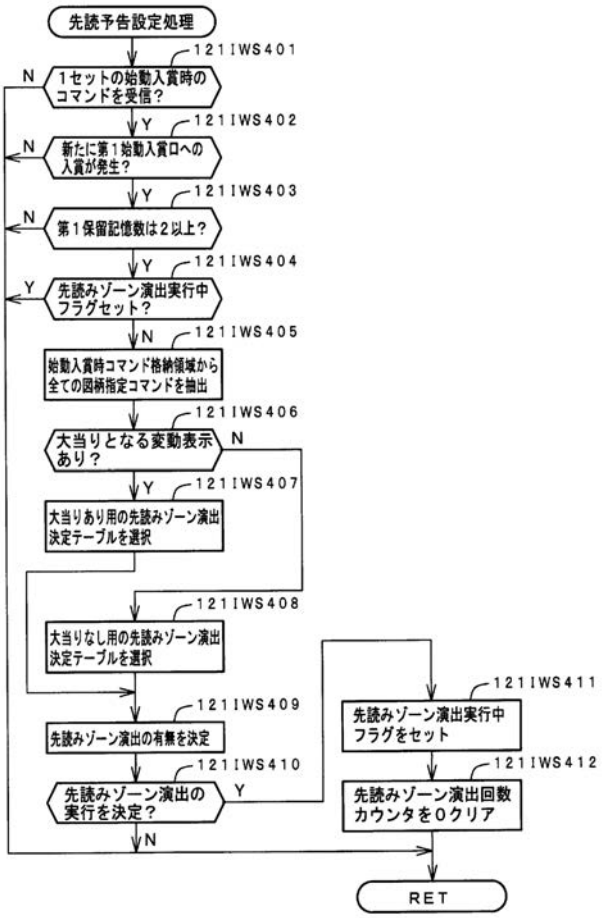
(A)初期出目決定テーブル

初期出目	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
偶数初期出目	95%	90%	80%
奇数初期出目	5%	10%	19%
特殊初期出目	0%	0%	1%

(B)初期出目決定テーブル[演出モードC用]

初期出目	
偶数初期出目	85%
奇数初期出目	15%
特殊初期出目	0%

【図１１－６】



【図１１－７】

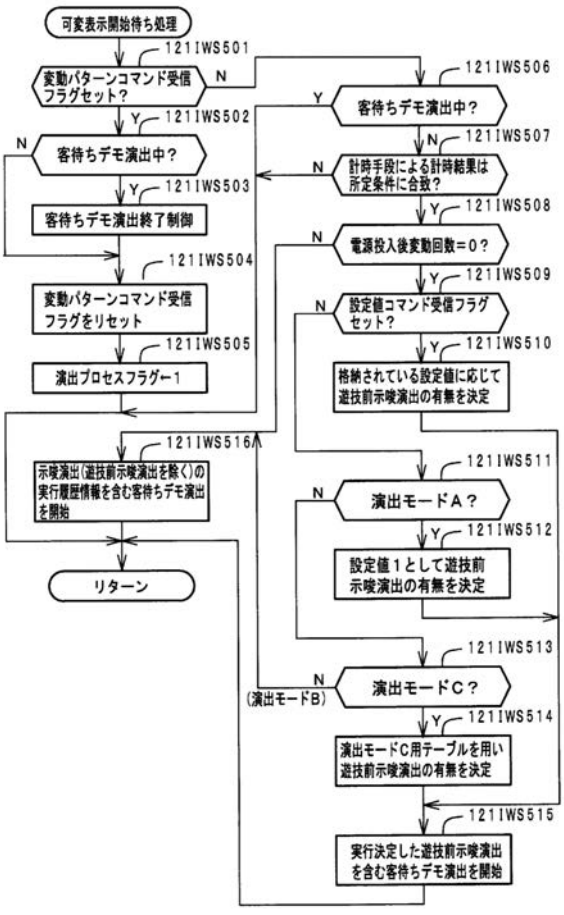
(A) 先読みゾーン演出決定テーブル [大当りあり用]

先読みゾーン演出の有無	割り振り
先読みゾーン演出なし	３０%
先読みゾーン演出あり	７０%

(B) 先読みゾーン演出決定テーブル [大当りなし用]

先読みゾーン演出の有無	割り振り
先読みゾーン演出なし	９９%
先読みゾーン演出あり	１%

【図１１－８】



【図１１－９】

(A)遊技前示唆演出決定テーブル

遊技前示唆演出	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
実行なし	70%	40%	10%
実行あり:第1演出態様（第1発光態様）	25%	30%	35%
実行あり:第2演出態様（第2発光態様）	5%	30%	54%
実行あり:第3演出態様（第3発光態様）	0%	0%	1%

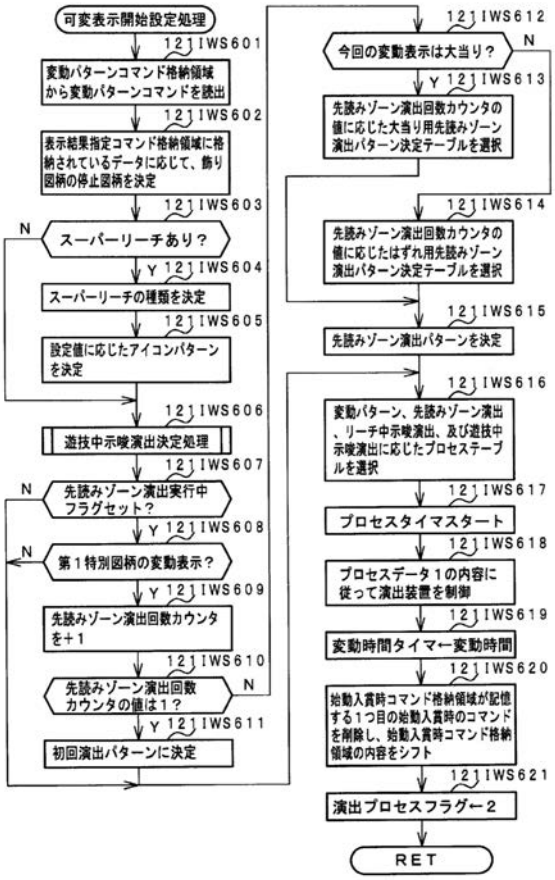
(B)遊技前示唆演出決定テーブル[演出モードC用]

遊技前示唆演出	
実行なし	50%
実行あり:第1演出態様（第1発光態様）	25%
実行あり:第2演出態様（第2発光態様）	25%
実行あり:第3演出態様（第3発光態様）	0%

(C)遊技前示唆演出決定テーブル(復旧時のコマンド受信時)[変形例]

遊技前示唆演出	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
実行なし	70%	60%	50%
実行あり:第1演出態様（第1発光態様）	25%	30%	35%
実行あり:第2演出態様（第2発光態様）	5%	10%	15%
実行あり:第3演出態様（第3発光態様）	0%	0%	0%

【図１１－１０】



【図１１－１１】

(A) スーパーリーチ種類決定テーブル [設定値「1」用]

スーパーリーチの種類	割り振り
スーパーリーチA	２０%
スーパーリーチB	４０%
スーパーリーチC	２０%
スーパーリーチD	２０%

(B) スーパーリーチ種類決定テーブル [設定値「2」用]

スーパーリーチの種類	割り振り
スーパーリーチA	２０%
スーパーリーチB	２０%
スーパーリーチC	４０%
スーパーリーチD	２０%

(C) スーパーリーチ種類決定テーブル [設定値「3」用]

スーパーリーチの種類	割り振り
スーパーリーチA	２０%
スーパーリーチB	２０%
スーパーリーチC	２０%
スーパーリーチD	４０%

【図１１－１２】

(A) アイコンパターン決定テーブル [設定値「1」用]

アイコンパターンの種類	アイコンパターンの内容	アイコンパターンの決定割合	
		大当り時	はずれ時
アイコンパターン1	A、B、C、D	１０%	２０%
アイコンパターン2	A、B (●)、C (●)、D (●)	１０%	――
アイコンパターン3	A、B (●)、C (●)、D (▲)	２０%	２０%
アイコンパターン4	A、B (●)、C (▲)、D (▲)	１５%	１５%
アイコンパターン5	A、B (●)、C (▲)、D (★)	１５%	１５%
アイコンパターン6	A、B (▲)、C (▲)、D (▲)	１０%	１０%
アイコンパターン7	A、B (▲)、C (▲)、D (★)	１０%	１０%
アイコンパターン8	A、B (▲)、C (★)、D (★)	９%	９%
アイコンパターン9	A、B (★)、C (★)、D (★)	１%	１%

(B) アイコンパターン決定テーブル [設定値「2」用]

アイコンパターンの種類	アイコンパターンの内容	アイコンパターンの決定割合	
		大当り時	はずれ時
アイコンパターン1	A、B、C、D	１０%	２０%
アイコンパターン2	A、B (●)、C (●)、D (●)	１０%	１０%
アイコンパターン3	A、B (●)、C (●)、D (▲)	１０%	１０%
アイコンパターン4	A、B (●)、C (▲)、D (▲)	２０%	１５%
アイコンパターン5	A、B (●)、C (▲)、D (★)	１５%	１５%
アイコンパターン6	A、B (▲)、C (▲)、D (▲)	１５%	１０%
アイコンパターン7	A、B (▲)、C (▲)、D (★)	１０%	１０%
アイコンパターン8	A、B (▲)、C (★)、D (★)	９%	９%
アイコンパターン9	A、B (★)、C (★)、D (★)	１%	１%

【図１１－１３】

(C) アイコンパターン決定テーブル［設定値「3」用］

アイコンパターンの種類	アイコンパターンの内容	アイコンパターンの決定割合	
		大当り時	はずれ時
アイコンパターン1	A、B、C、D	１０%	２０%
アイコンパターン2	A、B (●)、C (●)、D (●)	１０%	１０%
アイコンパターン3	A、B (●)、C (●)、D (▲)	６%	６%
アイコンパターン4	A、B (●)、C (▲)、D (▲)	７%	７%
アイコンパターン5	A、B (●)、C (▲)、D (★)	１０%	１０%
アイコンパターン6	A、B (▲)、C (▲)、D (▲)	７%	７%
アイコンパターン7	A、B (▲)、C (▲)、D (★)	１０%	１０%
アイコンパターン8	A、B (▲)、C (★)、D (★)	１０%	１０%
アイコンパターン9	A、B (★)、C (★)、D (★)	３０%	２０%

【図１１－１４】

(A) 大当り用先読みゾーン演出パターン決定テーブル［カウント値2用］

先読みゾーン演出パターンの種類	示唆内容	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」
先読みゾーン演出パターン1	設定値「1」を示唆	８０%	３０%	３０%
先読みゾーン演出パターン2	設定値「2」を示唆	１０%	４０%	３０%
先読みゾーン演出パターン3	設定値「3」を示唆	１０%	３０%	４０%

(B) はずれ用先読みゾーン演出パターン決定テーブル［カウント値2用］

先読みゾーン演出パターンの種類	示唆内容	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」
先読みゾーン演出パターン1	設定値「1」を示唆	４０%	４０%	４０%
先読みゾーン演出パターン2	設定値「2」を示唆	３０%	３０%	３０%
先読みゾーン演出パターン3	設定値「3」を示唆	３０%	３０%	３０%

(C) 大当り用先読みゾーン演出パターン決定テーブル［カウント値3用］

先読みゾーン演出パターンの種類	示唆内容	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」
先読みゾーン演出パターン1	設定値「1」を示唆	４０%	１０%	３０%
先読みゾーン演出パターン2	設定値「2」を示唆	３０%	８０%	３０%
先読みゾーン演出パターン3	設定値「3」を示唆	３０%	１０%	４０%

(D) はずれ用先読みゾーン演出パターン決定テーブル［カウント値3用］

先読みゾーン演出パターンの種類	示唆内容	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」
先読みゾーン演出パターン1	設定値「1」を示唆	３０%	３０%	３０%
先読みゾーン演出パターン2	設定値「2」を示唆	４０%	４０%	４０%
先読みゾーン演出パターン3	設定値「3」を示唆	３０%	３０%	３０%

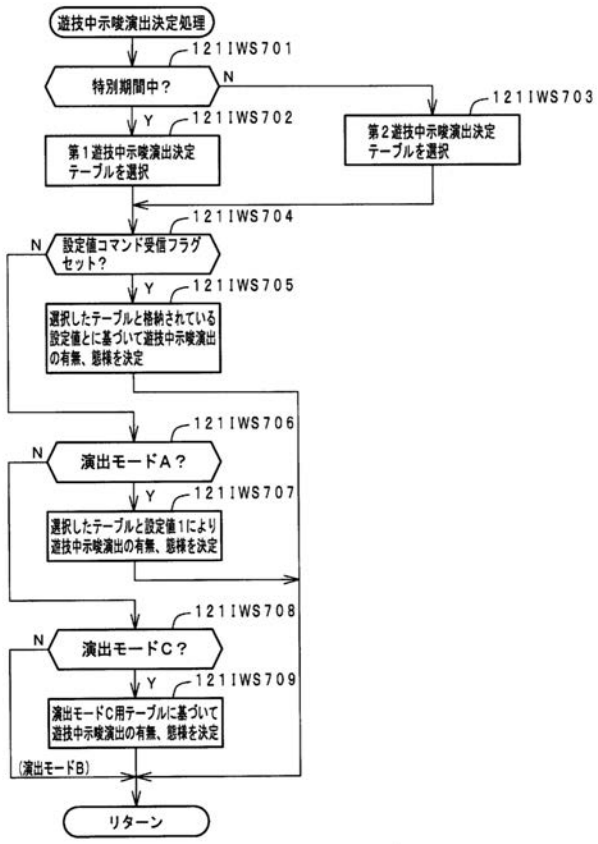
(E) 大当り用先読みゾーン演出パターン決定テーブル［カウント値4用］

先読みゾーン演出パターンの種類	示唆内容	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」
先読みゾーン演出パターン1	設定値「1」を示唆	４０%	３０%	１０%
先読みゾーン演出パターン2	設定値「2」を示唆	３０%	４０%	１０%
先読みゾーン演出パターン3	設定値「3」を示唆	３０%	３０%	８０%

(F) はずれ用先読みゾーン演出パターン決定テーブル［カウント値4用］

先読みゾーン演出パターンの種類	示唆内容	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」
先読みゾーン演出パターン1	設定値「1」を示唆	３０%	３０%	３０%
先読みゾーン演出パターン2	設定値「2」を示唆	３０%	３０%	３０%
先読みゾーン演出パターン3	設定値「3」を示唆	４０%	４０%	４０%

【図１１－１５】



【図１１－１６】

(A)第1遊技中示唆演出決定テーブル［特別期間用(遊技開始から30変動まで)］

遊技中示唆演出	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
実行なし	89%	80%	70%
実行あり：第1演出態様（ミニキャラA登場）	10%	15%	20%
実行あり：第2演出態様（ミニキャラA、B登場）	1%	5%	9%
実行あり：第3演出態様（ミニキャラC登場）	0%	0%	1%

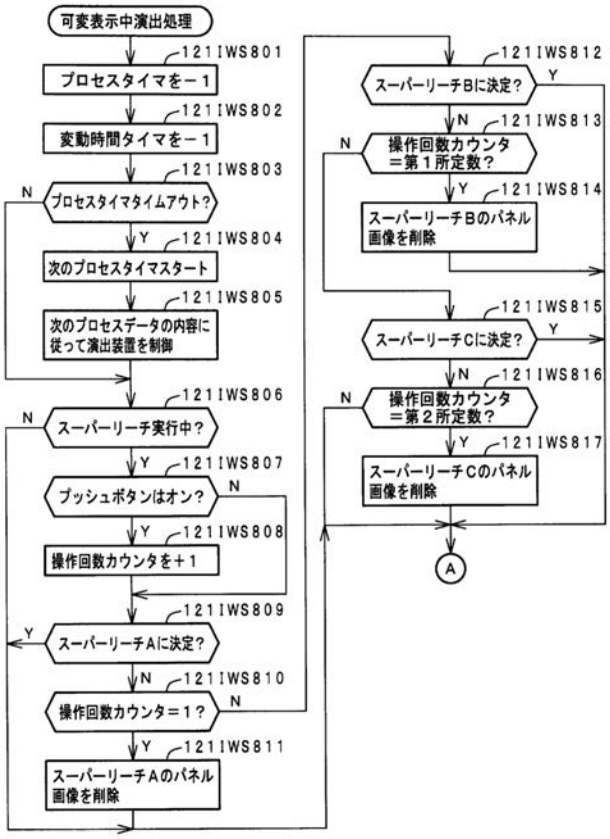
(B)第2遊技中示唆演出決定テーブル［非特別期間用］

遊技中示唆演出	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
実行なし	99%	97%	95%
実行あり：第1演出態様（ミニキャラA登場）	1%	3%	4%
実行あり：第2演出態様（ミニキャラA、B登場）	0%	0%	0%
実行あり：第3演出態様（ミニキャラC登場）	0%	0%	1%

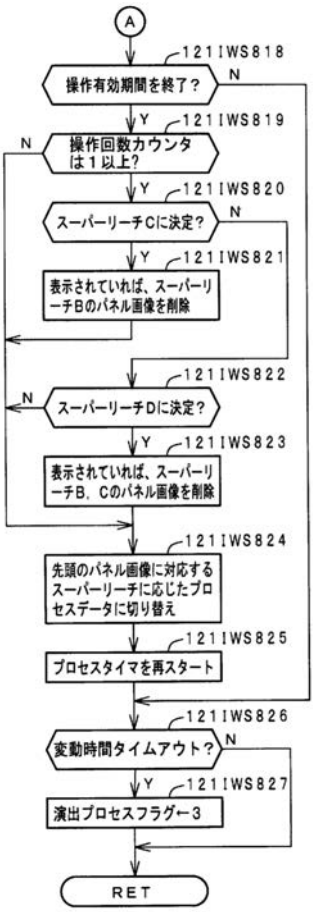
(C)第3遊技中示唆演出決定テーブル［演出モードC用］

遊技中示唆演出	
実行なし	96%
実行あり：第1演出態様（ミニキャラA登場）	4%
実行あり：第2演出態様（ミニキャラA、B登場）	0%
実行あり：第3演出態様（ミニキャラC登場）	0%

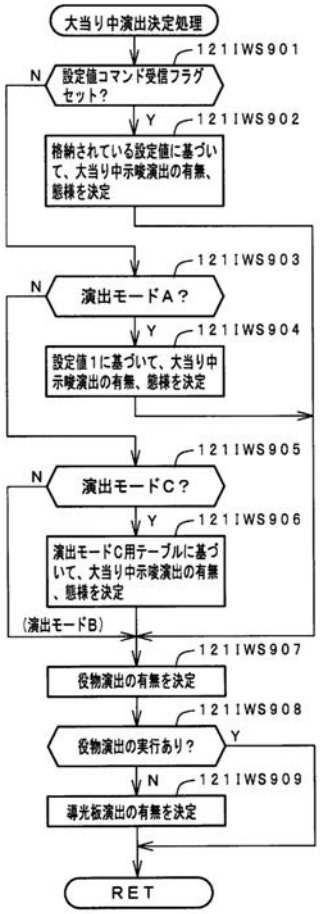
【図１１－１７】



【図１１－１８】



【図１１－１９】



【図１１－２０】

(A)第1大当り中示唆演出決定テーブル[特定期間用(遊技開始から100変動まで)]

大当り中示唆演出	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
実行なし	0%	0%	0%
実行あり:第1演出態様(セリフA表示)	60%	25%	5%
実行あり:第2演出態様(セリフB表示)	35%	60%	70%
実行あり:第3演出態様(セリフC表示)	5%	15%	24%
実行あり:第4演出態様(セリフD表示)	0%	0%	1%

(B)第2大当り中示唆演出決定テーブル[非特定期間用]

大当り中示唆演出	設定値		
	設定値1	設定値2	設定値3
実行なし	70%	70%	70%
実行あり:第1演出態様(セリフA表示)	19%	15%	10%
実行あり:第2演出態様(セリフB表示)	10%	12%	15%
実行あり:第3演出態様(セリフC表示)	1%	3%	4%
実行あり:第4演出態様(セリフD表示)	0%	0%	1%

(C)第2大当り中示唆演出決定テーブル[演出モードC用]

大当り中示唆演出	
実行なし	80%
実行あり:第1演出態様(セリフA表示)	12%
実行あり:第2演出態様(セリフB表示)	7%
実行あり:第3演出態様(セリフC表示)	1%
実行あり:第4演出態様(セリフD表示)	0%

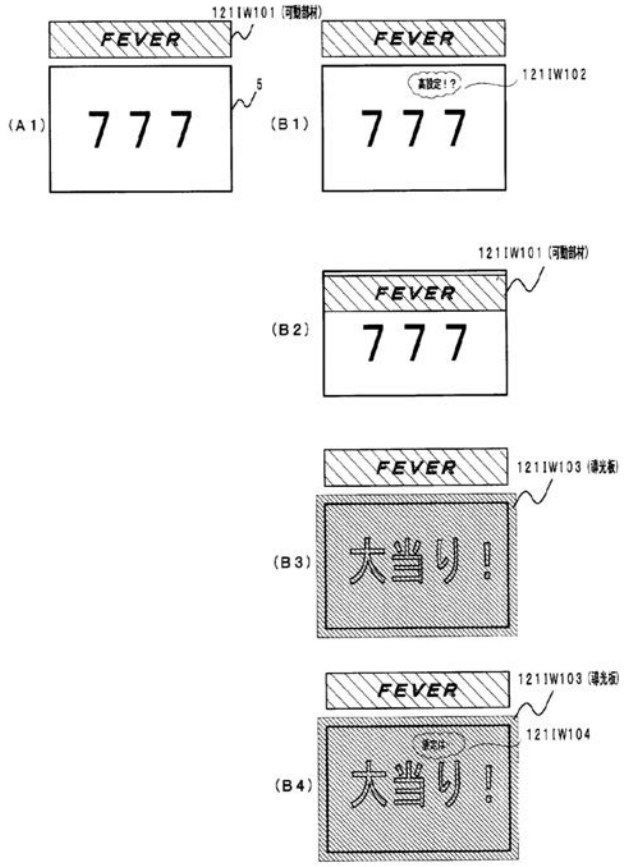
(D)役物演出決定テーブル

役物演出	大当り中示唆演出	
	実行なし	実行あり
実行なし	50%	100%
実行あり	50%	0%

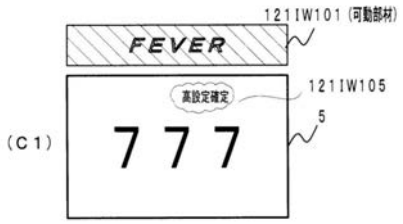
(E)導光板演出決定テーブル

導光板演出	大当り中示唆演出				
	実行なし	第1演出態様	第2演出態様	第3演出態様	第4演出態様
実行なし	50%	10%	80%	95%	99%
実行あり	50%	90%	20%	5%	1%

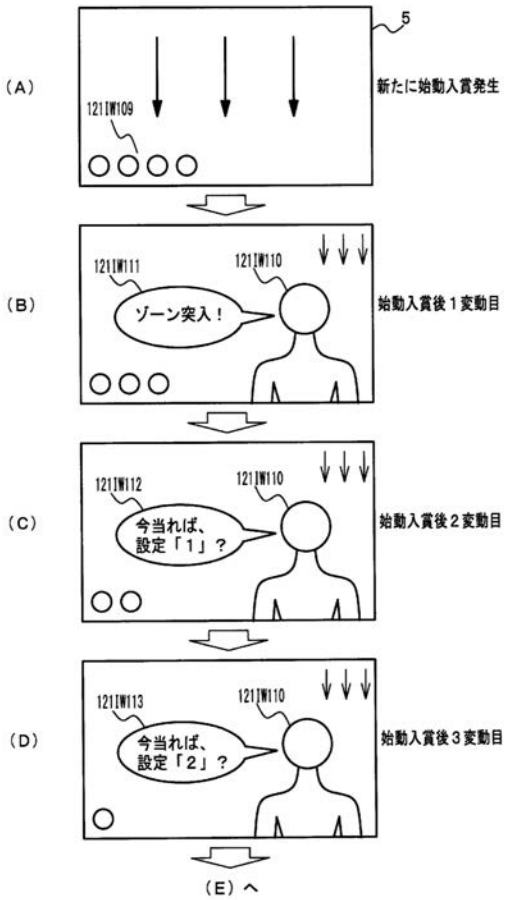
【図１１－２１】



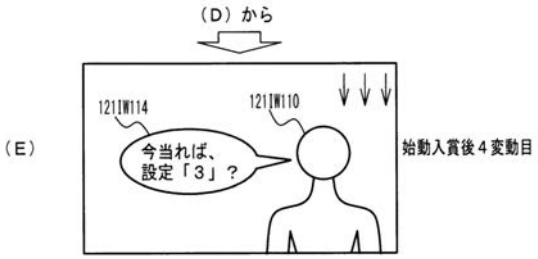
【図１１－２２】



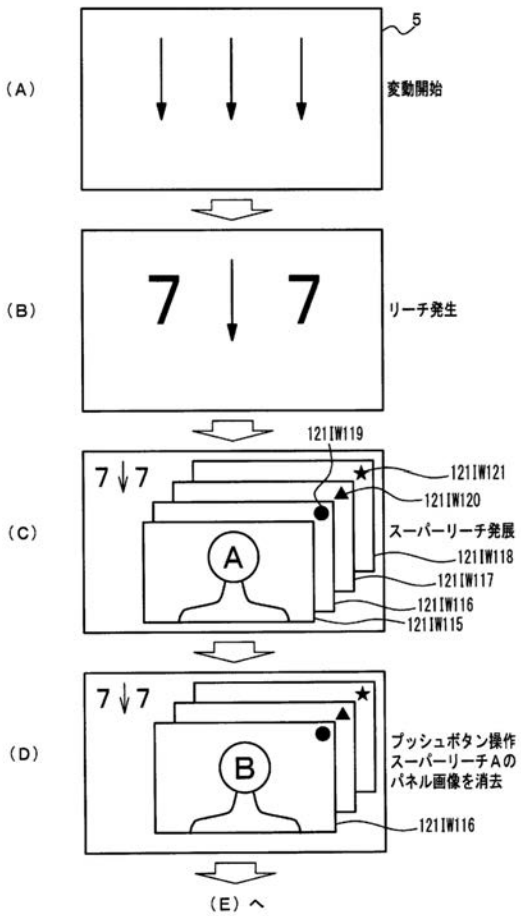
【図１１－２３】



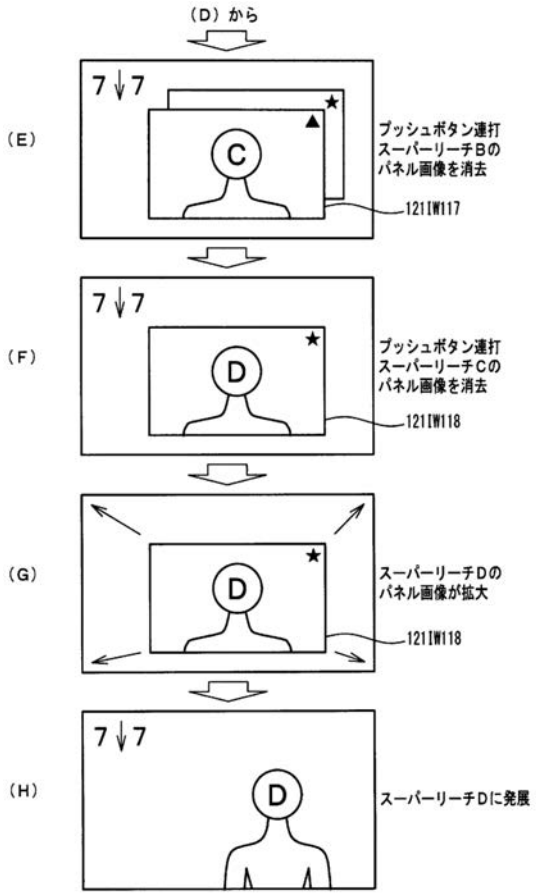
【図１１－２４】



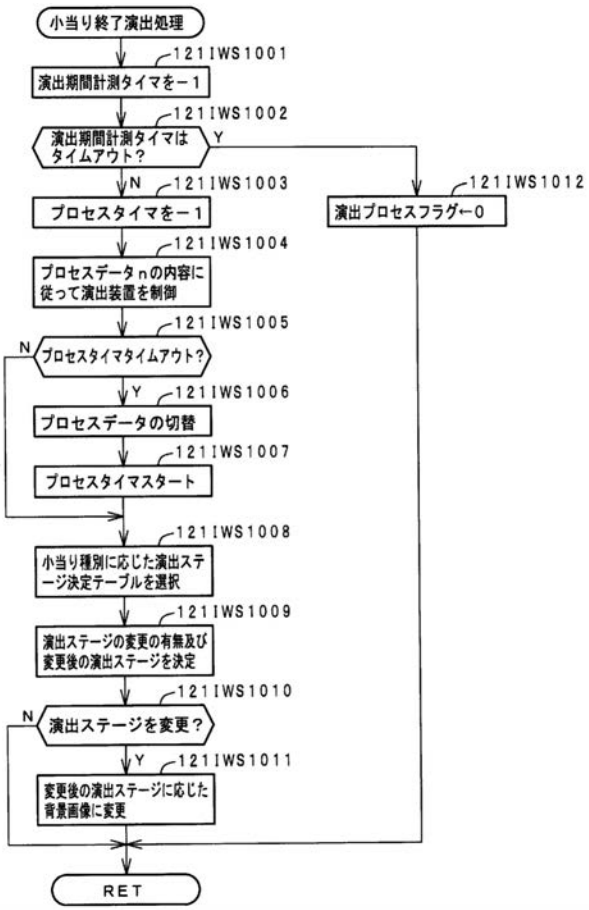
【図１１－２５】



【図１１－２６】



【図１２－１】



【図１２－２】

(A) 演出ステージ決定テーブル [小当り種別A用]

演出ステージ変更の有無・種類	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」
演出ステージ変更なし	５０%	４０%	３０%
演出ステージAに変更	３０%	２０%	２０%
演出ステージBに変更	２０%	４０%	２０%
演出ステージCに変更	―	―	３０%

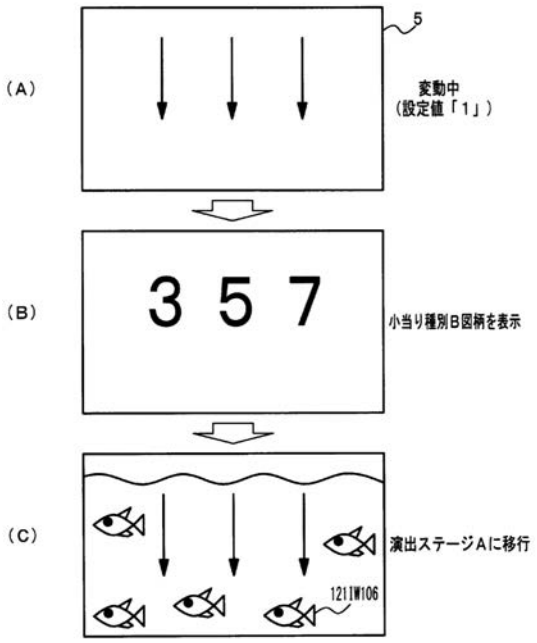
(B) 演出ステージ決定テーブル [小当り種別B用]

演出ステージ変更の有無・種類	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」
演出ステージ変更なし	４０%	３０%	２０%
演出ステージAに変更	４０%	２０%	２０%
演出ステージBに変更	２０%	５０%	２０%
演出ステージCに変更	―	―	４０%

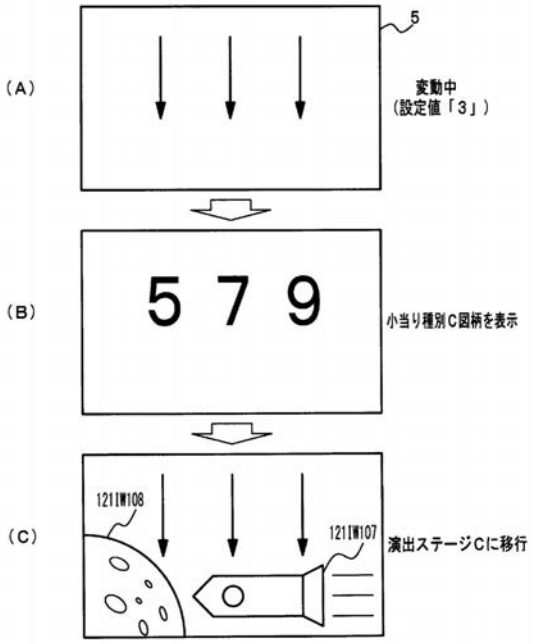
(C) 演出ステージ決定テーブル [小当り種別C用]

演出ステージ変更の有無・種類	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」
演出ステージ変更なし	３０%	２０%	１０%
演出ステージAに変更	５０%	２０%	２０%
演出ステージBに変更	２０%	６０%	２０%
演出ステージCに変更	―	―	５０%

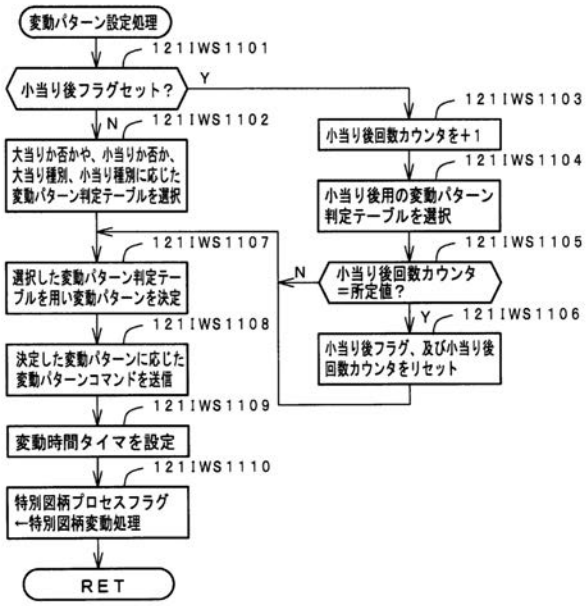
【図１２－３】



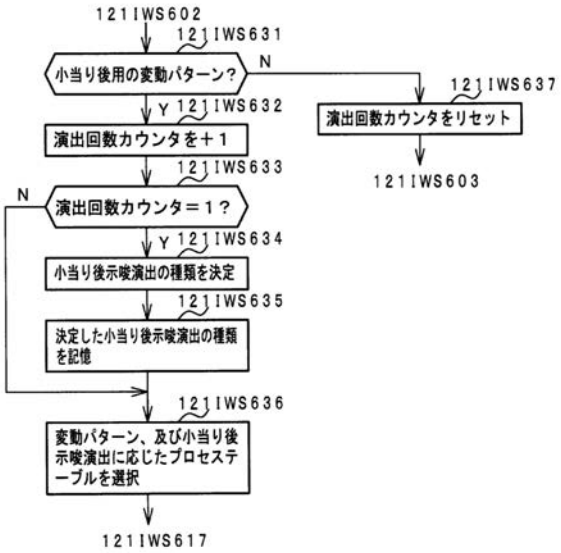
【図１２－４】



【図１２－５】



【図１２－６】

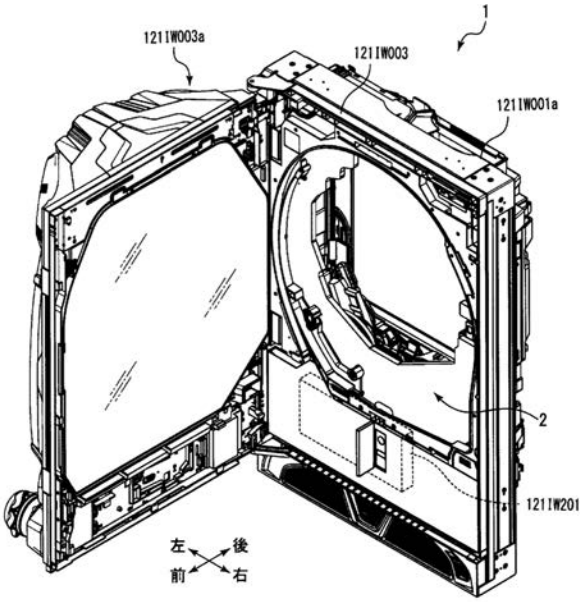


【図１２－７】

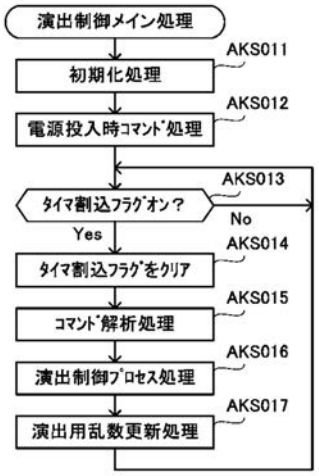
小当り後示唆演出決定テーブル

小当り後示唆演出の種類	示唆内容	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」
小当り後示唆演出１	設定値「1」を示唆	６０%	２０%	２０%
小当り後示唆演出２	設定値「2」を示唆	２０%	６０%	２０%
小当り後示唆演出３	設定値「3」を示唆	２０%	２０%	６０%

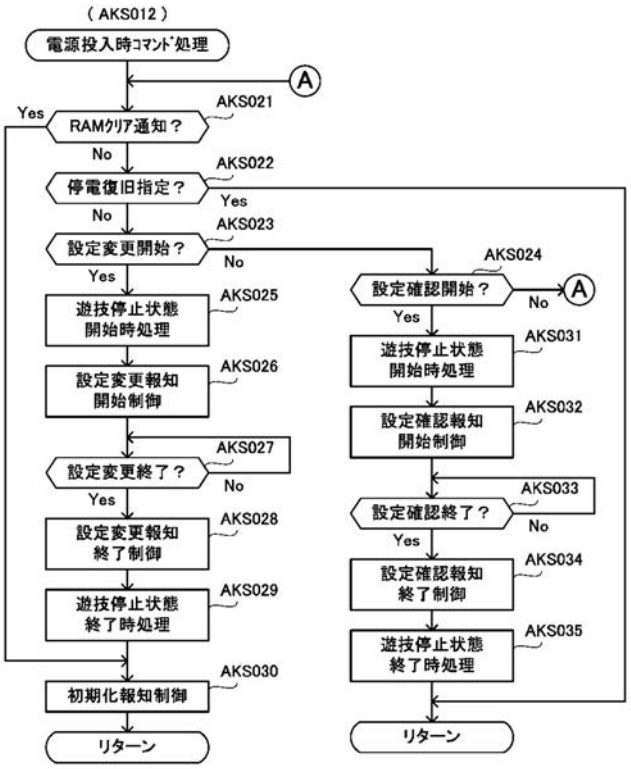
【図１３】



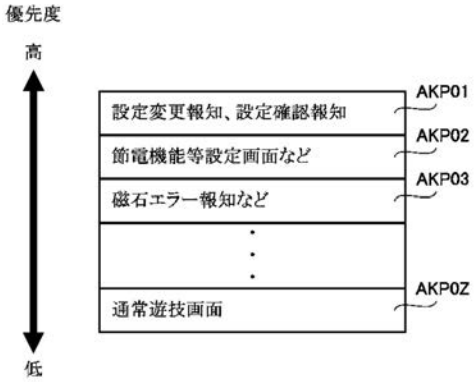
【図１４－１】



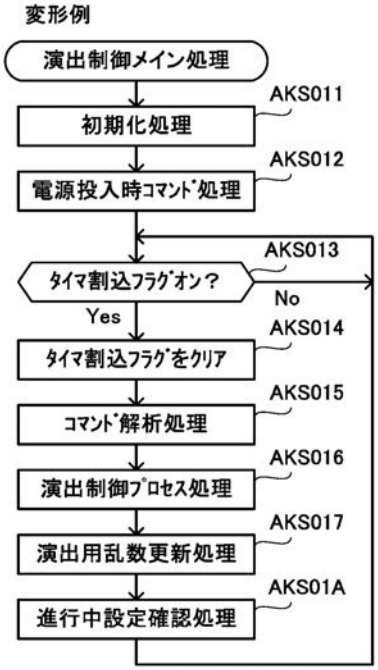
【図１４－２】



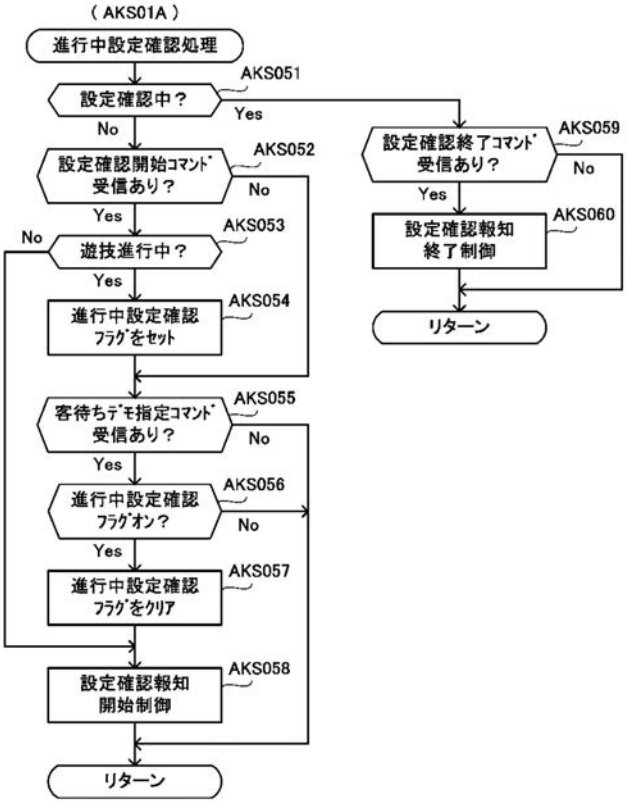
【図１４－３】



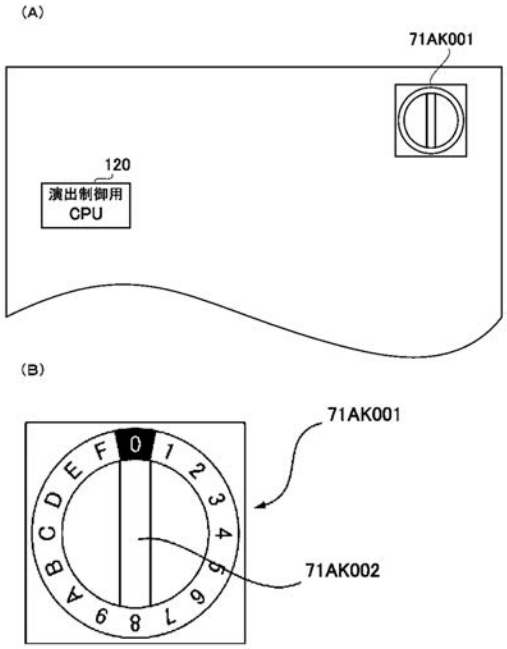
【図１４－４】



【図１４－５】



【図１４－６】

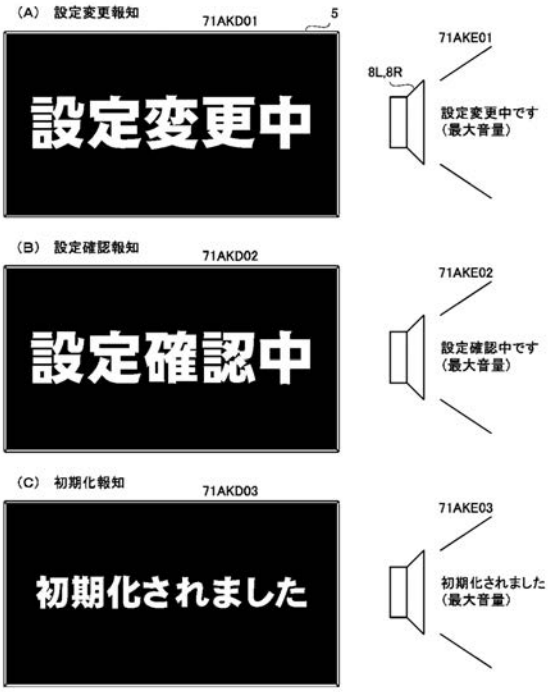


【図１４－７】

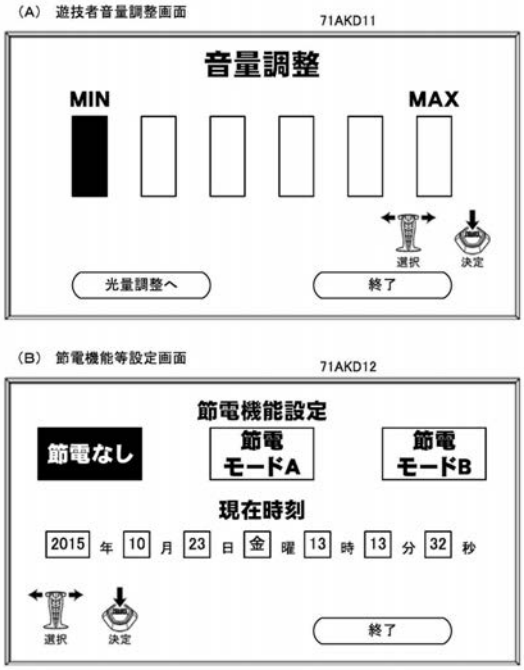
71AKC01

スイッチ位置	用途	上限音量	遊技者音量調整
0	音量1(最小)	80.0	可
1	音量2	85.0	可
2	音量3	88.5	可
3	音量4	92.0	可
4	音量5	94.5	可
5	音量6(最大)	97.0	可
6	音量1(最小)	80.0	不可
7	音量2	85.0	不可
8	音量3	88.5	不可
9	音量4	92.0	不可
A	音量5	94.5	不可
B	音量6(最大)	97.0	不可
C	音量4	92.0	不可
D	音量4	92.0	不可
E	音量4	92.0	不可
F	節電機能設定、RTC設定	80.0	不可

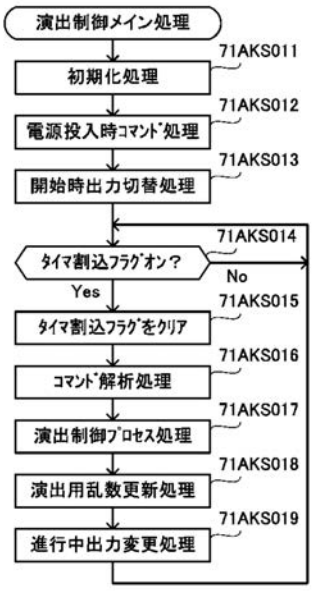
【図１４－８】



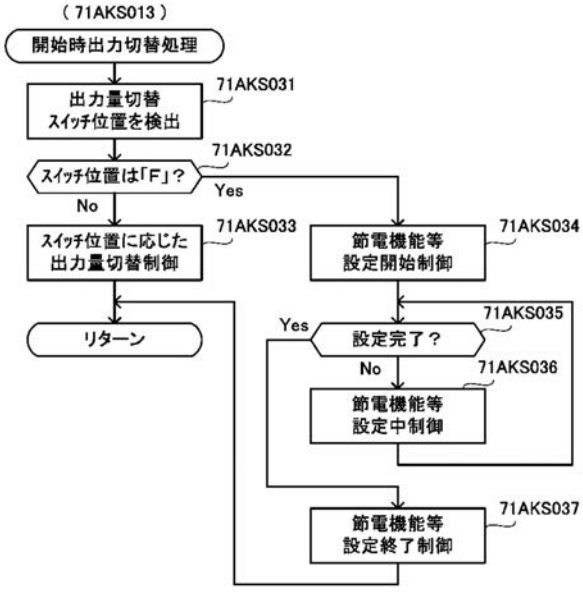
【図１４－９】



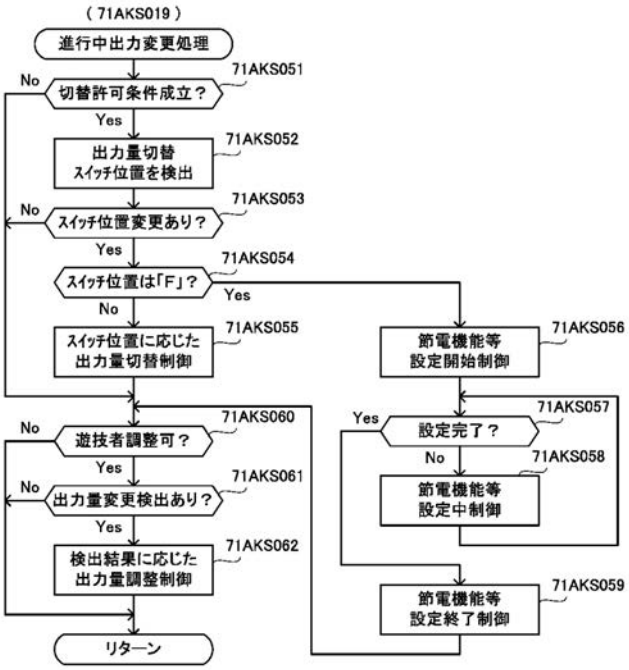
【図１４－１０】



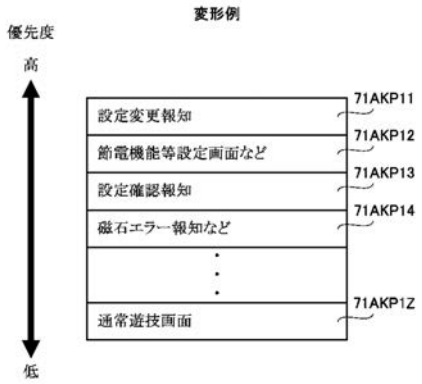
【図１４－１１】



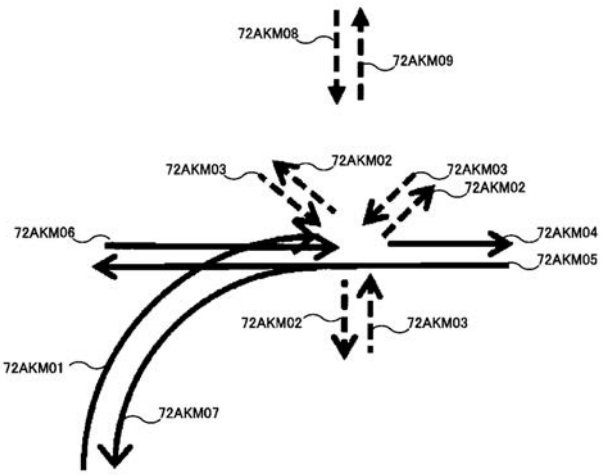
【図１４－１２】



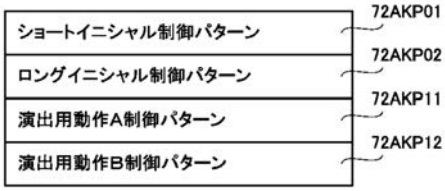
【図１４－１３】



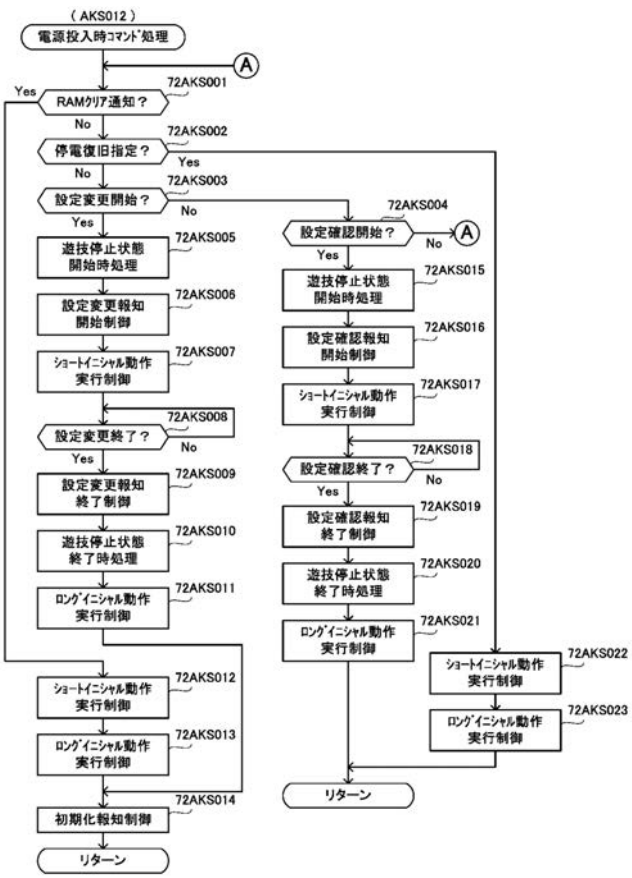
【図１４－１４】



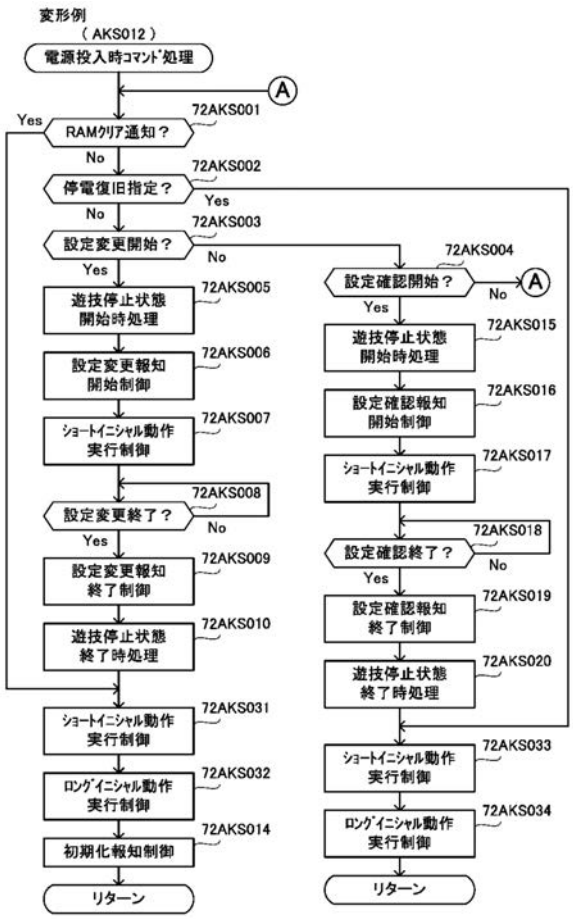
【図１４－１５】



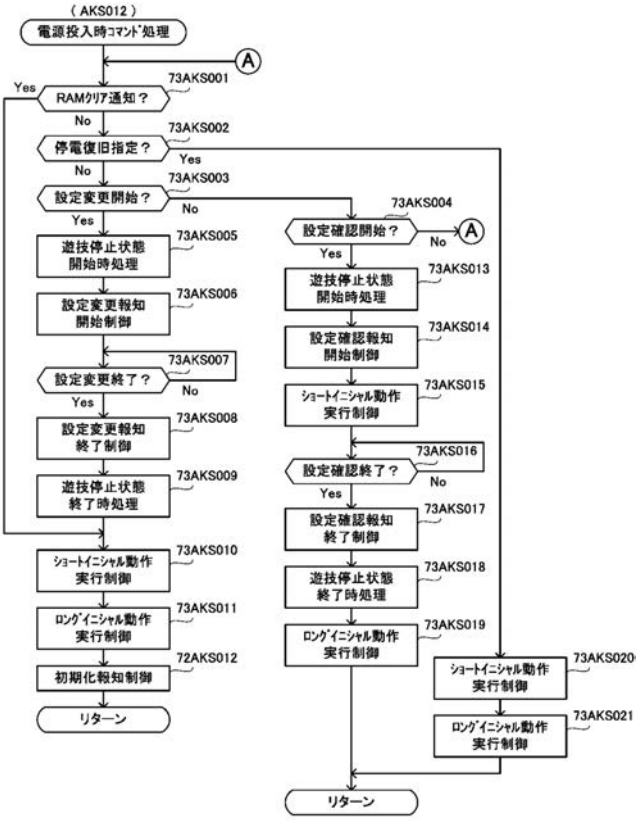
【図１４－１６】



【図１４－１７】



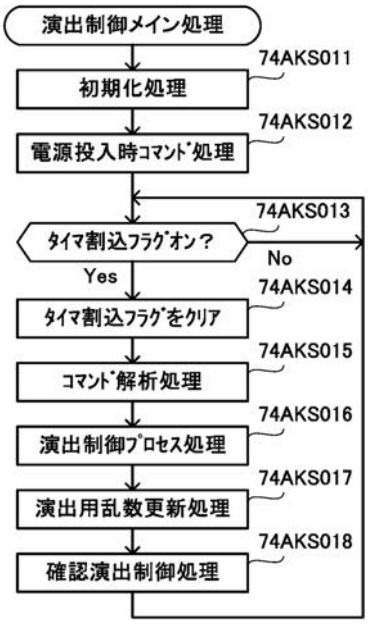
【図１４－１８】



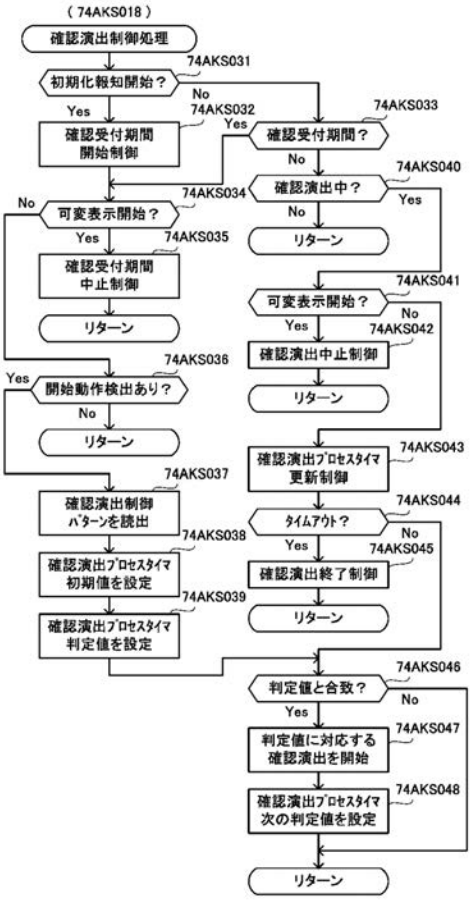
【図１４－１９】

【図１４－２０】

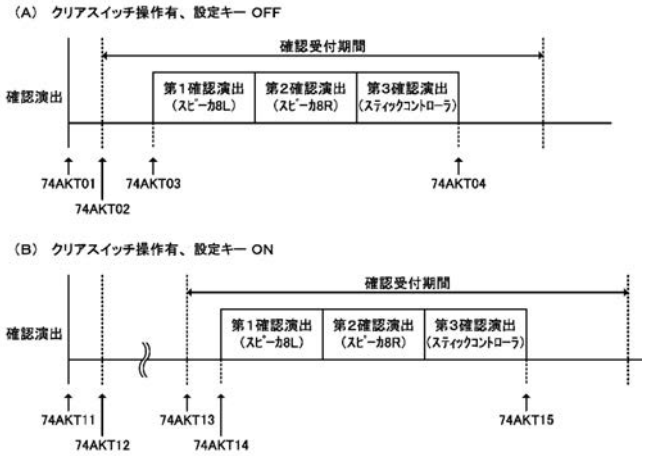
【図１４－２１】



【図１４－２２】



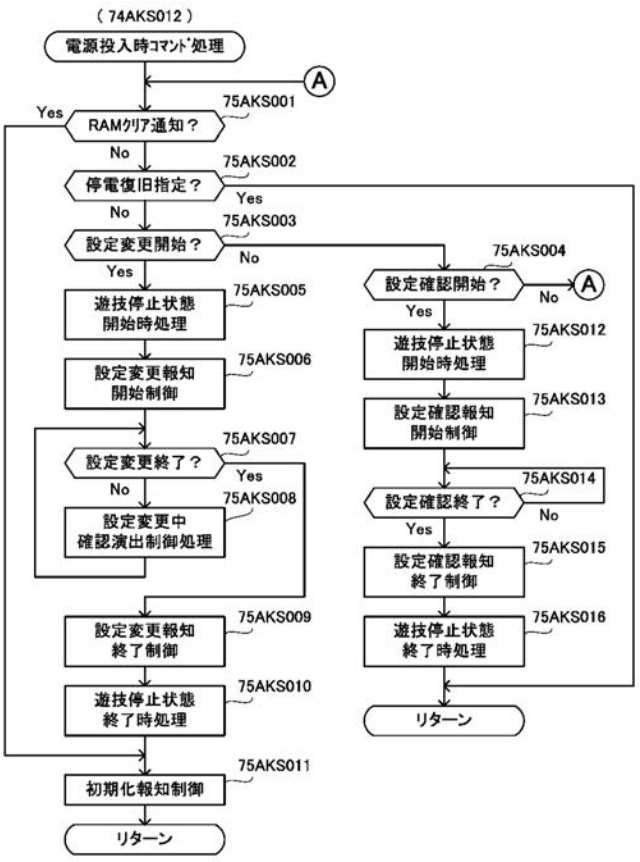
【図１４－２３】



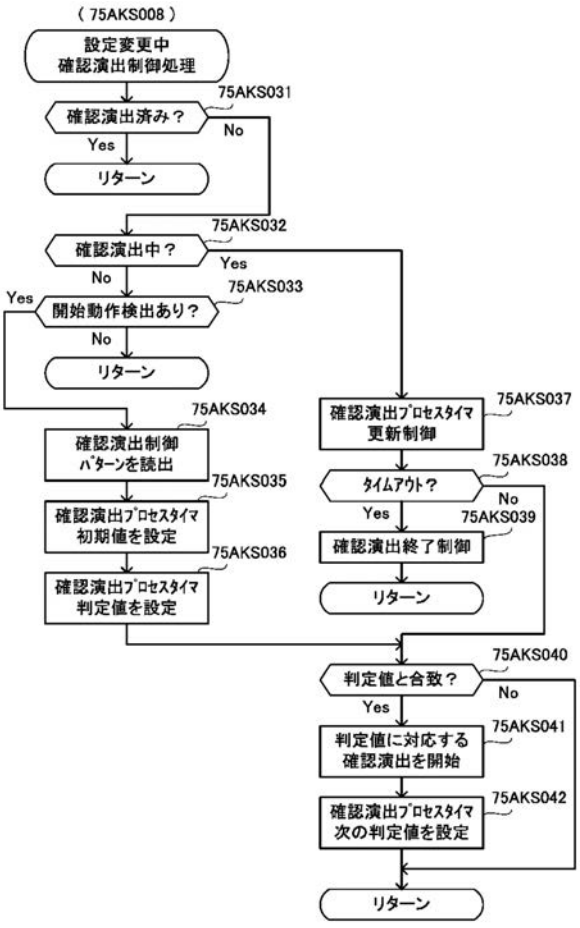
（C）

ﾀｲﾐﾝｸﾞ	制御内容
74AKT01 74AKT11	電源投入
74AKT02	RAMｸﾘｱ通知ｺﾏﾝﾄﾞ受信 （初期化報知開始）
74AKT03 74AKT14	開始動作検出 （確認演出開始）
74AKT04 74AKT15	確認演出終了
74AKT12	設定変更開始ｺﾏﾝﾄﾞ受信
74AKT13	設定変更終了ｺﾏﾝﾄﾞ受信 （初期化報知開始）

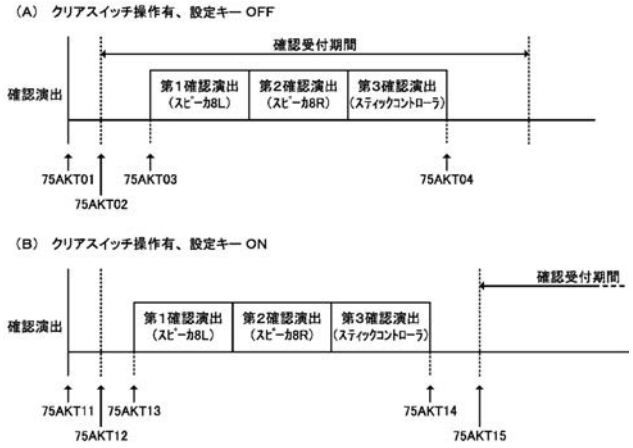
【図１４－２４】



【図１４－２５】



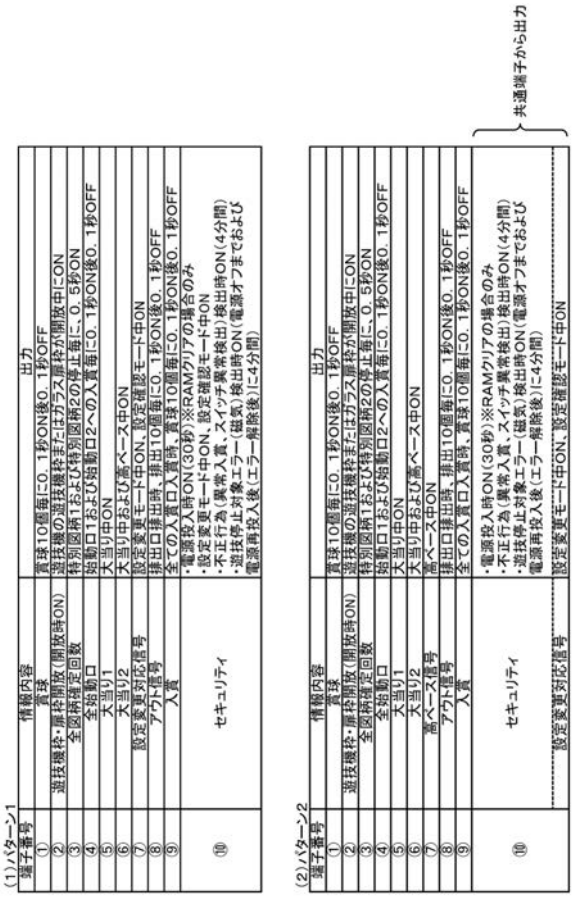
【図１４－２６】



(C)

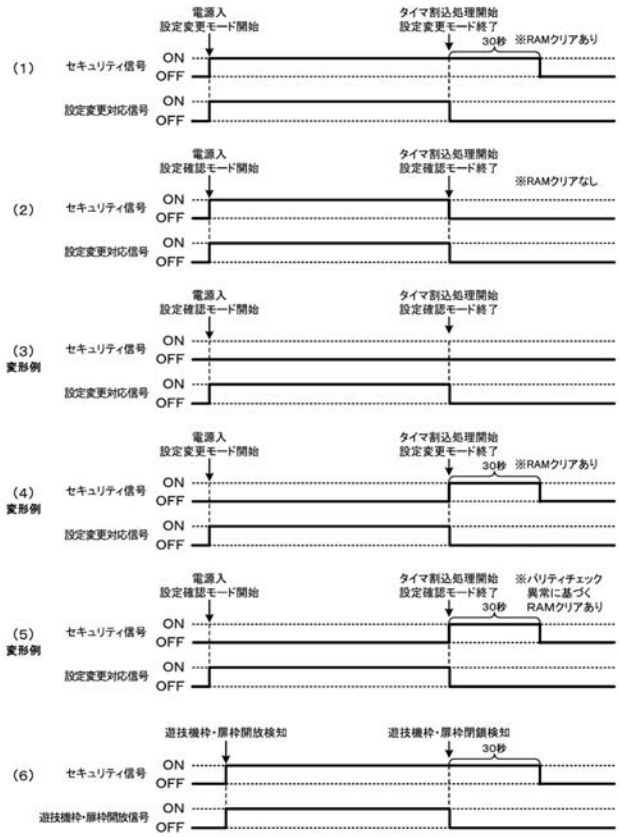
ﾀｲﾐﾝｸﾞ	制御内容
75AKT01 75AKT11	電源投入
75AKT02	RAMｸﾘｱ通知ｺﾏﾝﾄﾞ受信 （初期化報知開始）
75AKT03 75AKT13	開始動作検出 （確認演出開始）
75AKT04 75AKT14	確認演出終了
75AKT12	設定変更開始ｺﾏﾝﾄﾞ受信
75AKT15	設定変更終了ｺﾏﾝﾄﾞ受信 （初期化報知開始）

【図１５－１】



【図１５－２】

セキュリティ信号及び設定変更対応信号の出力期間

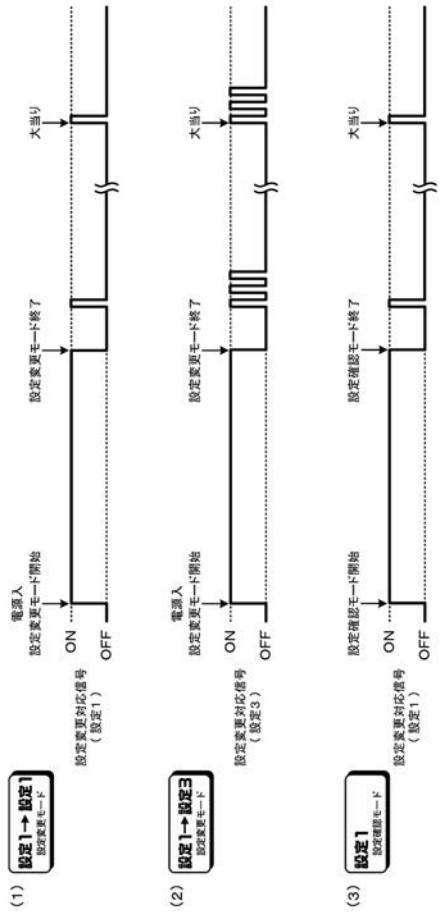


【図１５－３】

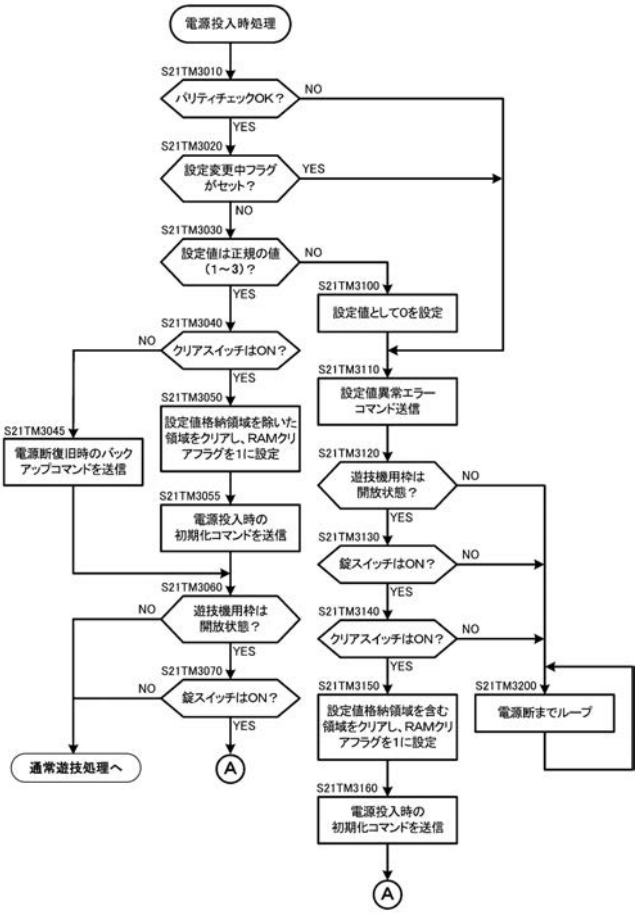
設定変更対応信号（パルス態様）

設定値	パルス態様
設定1	
設定2	
設定3	
設定4	
設定5	
設定6	

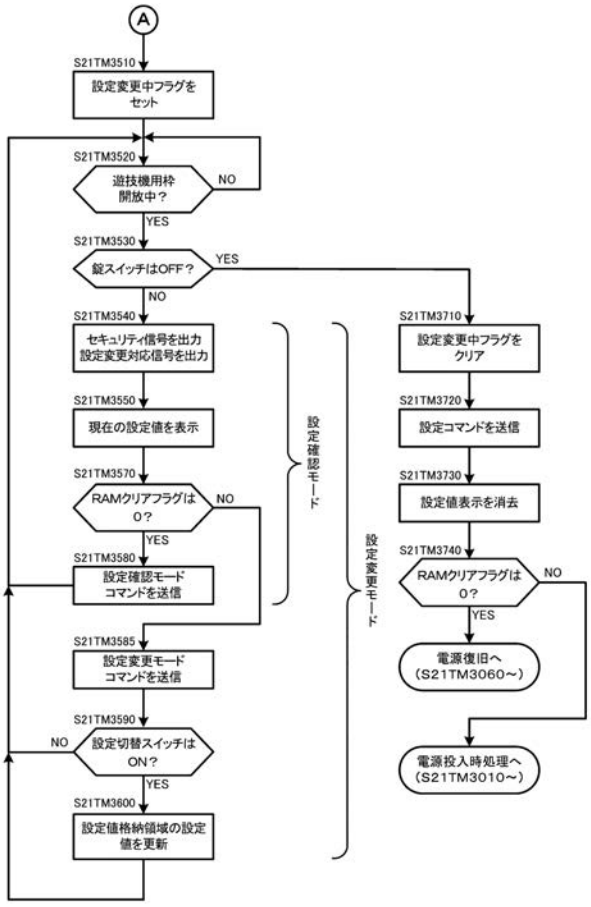
【図１５－４】



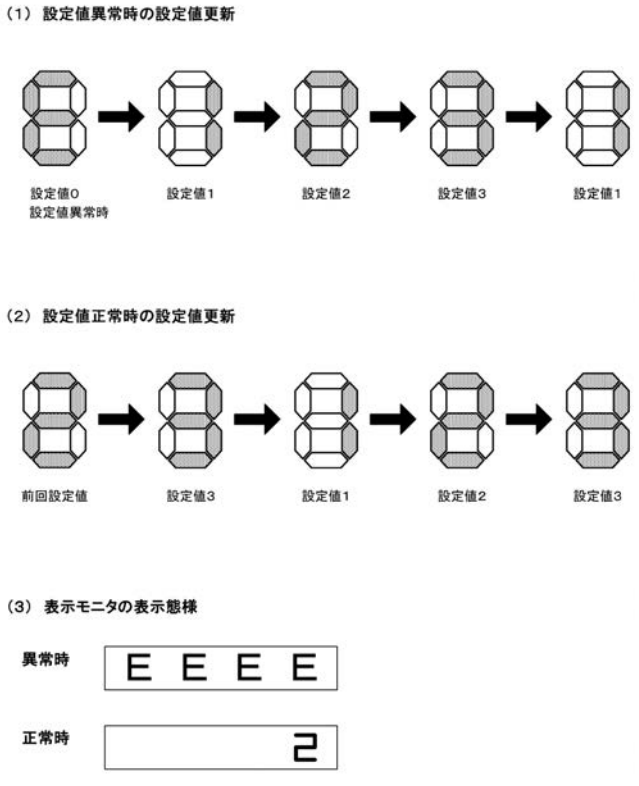
【図１６－１】



【図１６－２】



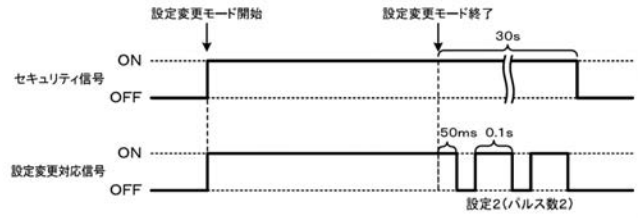
【図１６－３】



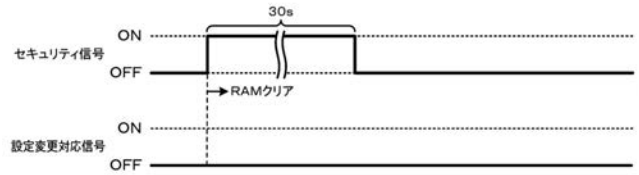
【図１６－４】

［セキュリティ信号の出力期間］

（1）設定変更モード(RAMクリア有り)に制御

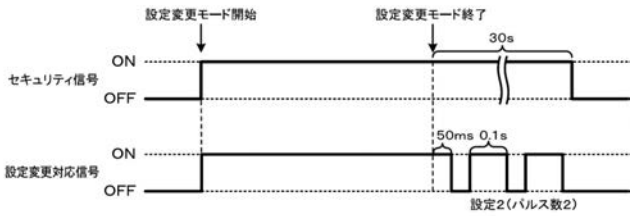


（2）設定変更モードに制御せず
RAMクリアのみ

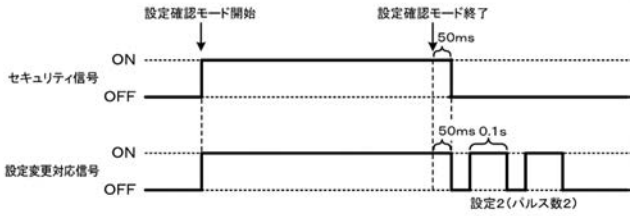


【図１６－５】

（3）設定変更モード(RAMクリア有り)に制御



（4）設定確認モード(RAMクリア無し)に制御



（5）設定確認モード(RAMクリア無し)の
制御期間が50ms未満の場合