

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7077110号
(P7077110)

(45)発行日 令和4年5月30日(2022.5.30)

(24)登録日 令和4年5月20日(2022.5.20)

(51)国際特許分類

A 6 3 F	5/04 (2006.01)	F I	A 6 3 F	5/04	6 7 1
A 6 3 F	7/02 (2006.01)		A 6 3 F	5/04	6 1 1 A
			A 6 3 F	7/02	3 2 0
			A 6 3 F	7/02	3 3 3 Z

請求項の数 1 (全26頁)

(21)出願番号 特願2018-74764(P2018-74764)
 (22)出願日 平成30年4月9日(2018.4.9)
 (65)公開番号 特開2019-180774(P2019-180774)
 A)
 (43)公開日 令和1年10月24日(2019.10.24)
 審査請求日 令和3年2月26日(2021.2.26)

(73)特許権者 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (72)発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 株式会社三共内
 審査官 岡崎 彦哉

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技を行う遊技機であって、
 遊技の制御を行う遊技制御手段と、
 前記遊技制御手段から送信された制御情報に基づいて演出の制御を行う演出制御手段とを備え、
 前記遊技制御手段は、
 特定状態に制御可能な特定状態制御手段と、
 遊技者に対する有利度を設定可能な有利度設定手段とを含み、
 前記制御情報は、前記有利度設定手段により設定された有利度を特定可能な有利度制御情報を含み、
 前記遊技制御手段は、前記有利度制御情報を特定契機にのみ前記演出制御手段に送信し、
 前記演出制御手段は、
 前記特定状態の制御が終了したときに終了演出を実行可能な終了演出実行手段と、
 前記遊技制御手段から送信された前記有利度制御情報から特定される有利数値を特定可能な有利数値データを保持可能なデータ保持手段と、
 前記データ保持手段により保持される前記有利数値データに基づいて、前記有利度設定手段により設定された有利度の示唆を行うための有利度示唆制御を実行する有利度示唆制御実行手段と、
 前記特定契機以降に前記演出制御手段の初期化条件が成立したときに、前記データ保持手

段が保持している前記有利数値データを前記有利数値と異なる特定数値を特定可能な特定数値データに変更する保持データ変更手段とを含み、

前記特定状態制御手段は、前記特定状態の制御中において特定終了条件を含む複数種類の終了条件のうちの何れかの終了条件が成立したときに該特定状態の制御を終了し、

前記特定終了条件は、前記特定状態において得られた遊技用価値の量が該特定状態で得ることが可能な最大量とならないときに成立する条件であり、

前記終了演出実行手段は、

前記特定終了条件が成立して前記特定状態の制御が終了したときに前記特定終了条件とは異なる終了条件が成立して前記特定状態の制御が終了したときと異なる特定終了演出を実行可能であり、

前記終了演出において特定事象の示唆をすることが可能であり、

前記特定事象に関して同一の状況であっても、前記特定終了条件が成立して前記特定状態の制御が終了したときと前記特定終了条件とは異なる終了条件が成立して前記特定状態の制御が終了したときとで前記終了演出において前記特定事象の示唆をするか否かの割合が異なり、

前記有利度示唆制御実行手段は、前記データ保持手段により前記特定数値データが保持されているときに前記有利度示唆制御を実行せず、前記データ保持手段により前記有利数値データが保持されているときに前記有利度示唆制御を実行する、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技を行う遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、所定の賭数を設定し、スタート操作が行われたことに基づいて、複数種類の識別情報の可変表示が行われるスロットマシンや、遊技球等の遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、該遊技領域に設けられている入賞口等の始動領域に遊技媒体が入賞したときに複数種類の識別情報の可変表示が行われるパチンコ遊技機等がある。

【0003】

このような遊技機として、遊技者にとって有利な有利状態の一例としてのREGボーナス（レギュラーボーナス）状態の終了時にREGボーナス終了画面を液晶表示部に表示するものが提案されている（例えば、特許文献1参照）。特許文献1では、メダルの払出数が130枚を超えるとREGボーナス状態が終了してREGボーナス終了画面を表示しており、REGボーナス終了画面においてREGボーナス状態の終了時に移行するSBゲームに関する情報やREGボーナス状態の開始後からの差枚数の情報等を報知している。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2010-220688号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

特許文献1に記載の技術では、REGボーナス状態の終了条件が「メダルの払出数が130枚を超える」条件しかなく、終了条件とREGボーナス終了画面で報知する内容との関連について特に考慮されていない問題がある。

【0006】

本発明は、上記実情に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣が向上する遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

10

20

30

40

50

上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、
遊技を行う遊技機であって、
遊技の制御を行う遊技制御手段と、
前記遊技制御手段から送信された制御情報に基づいて演出の制御を行う演出制御手段とを備え、
前記遊技制御手段は、
特定状態に制御可能な特定状態制御手段と、
遊技者に対する有利度を設定可能な有利度設定手段とを含み、
前記制御情報は、前記有利度設定手段により設定された有利度を特定可能な有利度制御情報 10
を含み、
前記遊技制御手段は、前記有利度制御情報を特定契機にのみ前記演出制御手段に送信し、
前記演出制御手段は、
前記特定状態の制御が終了したときに終了演出を実行可能な終了演出実行手段と、
前記遊技制御手段から送信された前記有利度制御情報から特定される有利数値を特定可能な有利数値データを保持可能なデータ保持手段と、
前記データ保持手段により保持される前記有利数値データに基づいて、前記有利度設定手段により設定された有利度の示唆を行うための有利度示唆制御を実行する有利度示唆制御実行手段と、
前記特定契機以降に前記演出制御手段の初期化条件が成立したときに、前記データ保持手段が保持している前記有利数値データを前記有利数値と異なる特定数値を特定可能な特定数値データに変更する保持データ変更手段とを含み、
前記特定状態制御手段は、前記特定状態の制御中において特定終了条件を含む複数種類の終了条件のうちの何れかの終了条件が成立したときに該特定状態の制御を終了し、
前記特定終了条件は、前記特定状態において得られた遊技用価値の量が該特定状態で得ることが可能な最大量とならないときに成立する条件であり、
前記終了演出実行手段は、
前記特定終了条件が成立して前記特定状態の制御が終了したときに前記特定終了条件とは異なる終了条件が成立して前記特定状態の制御が終了したときと異なる特定終了演出を実行可能であり、
前記終了演出において特定事象の示唆をすることが可能であり、
前記特定事象に関して同一の状況であっても、前記特定終了条件が成立して前記特定状態の制御が終了したときと前記特定終了条件とは異なる終了条件が成立して前記特定状態の制御が終了したときと前記終了演出において前記特定事象の示唆をするか否かの割合が異なり、
前記有利度示唆制御実行手段は、前記データ保持手段により前記特定数値データが保持されているときに前記有利度示唆制御を実行せず、前記データ保持手段により前記有利数値データが保持されているときに前記有利度示唆制御を実行する。
(1) 上記目的を達成するため、本発明の他の遊技機は、
遊技を行う遊技機（例えば、遊技機1）であって、
特定状態に制御可能な特定状態制御手段（例えば、メイン制御部41が特定状態に制御する処理、サブ制御部91が特定状態に制御する処理）と、
前記特定状態の制御が終了したときに終了演出を実行可能な終了演出実行手段（例えば、サブ制御部91が実行するステップS107～S109の処理）とを備え、
前記特定状態制御手段は、前記特定状態の制御中において特定終了条件（例えば、遊技者にとって不利な終了条件で特定制御期間の経過前に特定状態の制御を終了する条件）を含む複数種類の終了条件のうちの何れかの終了条件が成立したときに該特定状態の制御を終了し（例えば、特定状態が複数種類の終了条件がある有利状態であり）、
前記終了演出実行手段は、前記終了演出において特定事象の示唆（例えば、高設定である旨の示唆）をすることが可能であり（例えば、サブ制御部91が高設定示唆用背景画像512を用いて終了画面を表示することが可能であり）、

前記特定事象に関して同一の状況（例えば、遊技機 1 の設定値が高設定である状況）であつても、前記特定終了条件が成立して前記特定状態の制御が終了したときと前記特定終了条件とは異なる終了条件（例えば、特定制御期間の経過後に特定状態の制御を終了する条件）が成立して前記特定状態の制御が終了したときとで前記終了演出において前記特定事象の示唆をするか否かの割合が異なる（例えば、サブ制御部 9 1 がステップ S 1 0 1 ~ S 1 0 6 の処理を実行する）。

【 0 0 0 8 】

このような構成によれば、特定事象に関して同一の状況の場合において特定終了条件が成立して特定状態の制御が終了したときと特定終了条件とは異なる終了条件が成立して特定状態の制御が終了したときとで特定事象の示唆が行われる割合が変化しない遊技機よりも複数種類の終了条件のうちの何れの終了条件が成立して特定状態の制御が終了するかに遊技者が注目するようになり、遊技の興趣が向上する。

10

【 0 0 0 9 】

（ 2 ）上記（ 1 ）の遊技機において、

前記特定事象は、遊技者に対する有利度として特定の有利度（例えば、設定 4 ~ 6 ）が設定されている事象であつてもよい（例えば、特定事象が遊技機 1 の設定値が高設定である旨の事象であつてもよい）。

【 0 0 1 0 】

このような構成によれば、終了演出において特定の有利度が設定されている旨の示唆が行われるか否かに遊技者が注目するようになり、終了演出において特定の有利度が設定されている旨の示唆が行われない遊技機よりも遊技の興趣が向上する。

20

【 0 0 1 1 】

（ 3 ）上記（ 1 ）または（ 2 ）の遊技機において、

前記特定状態の制御を終了するときに終了時処理を実行する終了時処理実行手段を更に備え（例えば、サブ制御部 9 1 がステップ S 1 0 9 の処理を実行可能であり）、前記終了時処理実行手段は、前記複数種類の終了条件のうちの何れの終了条件が成立して前記特定状態の制御を終了するかに関わらず前記終了時処理を実行してもよい（例えば、サブ制御部 9 1 がステップ S 1 0 2 ~ 1 0 7 の処理を実行したかステップ S 1 0 2 、 S 1 0 8 の処理を実行したかに関わらずステップ S 1 0 9 の処理を実行してもよい）。

30

【 0 0 1 2 】

このような構成によれば、複数種類の終了条件のうちの何れの終了条件が成立して特定状態の制御を終了するかに関わらず終了時処理を好適に実行できる。

【 0 0 1 3 】

（ 4 ）上記（ 1 ）～（ 3 ）の遊技機において、

前記特定終了条件は、前記特定終了条件とは異なる終了条件よりも遊技者にとって不利な終了条件であり（例えば、特定終了条件が特定状態の制御中に得ることが可能な遊技用価値の最大値を得られずに特定制御期間の経過前に特定状態の制御を終了する条件である）、

前記特定事象に関して同一の状況である場合、前記特定終了条件が成立して前記特定状態の制御が終了したときには前記特定終了条件とは異なる終了条件が成立して前記特定状態の制御が終了したときよりも前記終了演出において前記特定事象の示唆をする割合が高くてよい（例えば、遊技機 1 の設定値が高設定である状況において特定状態の制御中に得ることが可能な遊技用価値の最大値を得られずに特定制御期間の経過前に特定状態の制御を終了したときには遊技用価値の最大値を得られて特定制御期間の経過前に特定状態の制御を終了したときや特定制御期間の経過後に特定状態の制御を終了したときよりも高設定示唆用背景画像 5 1 2 の選択率が高くてよい）。

40

【 0 0 1 4 】

このような構成によれば、特定事象に関して同一の状況である場合において遊技者にとって不利な終了条件が成立して特定状態の制御が終了したときには終了演出において特定事象の示唆が行われ易くなるため、遊技者にとって不利な終了条件が成立して特定状態の

50

制御が終了したときであっても終了演出において特定事象の示唆が行われ易くならない遊技機よりも不利な終了条件が成立して特定状態の制御が終了したときに特定事象の示唆が行われるか否かに遊技者の注目が高まり、遊技の興趣が持続し易くなる。

【0015】

(5) 上記(1)～(4)の遊技機において、

遊技の制御を行う遊技制御手段(例えば、メイン制御部41)と、

前記遊技制御手段から送信された制御情報に基づいて演出の制御を行う演出制御手段(例えば、サブ制御部91)とを備え、

前記遊技制御手段は、遊技者に対する有利度(例えば、設定値)を設定可能な有利度設定手段(例えば、メイン制御部41が設定変更状態に制御する処理)を含み、

前記制御情報は、前記有利度設定手段により設定された有利度を特定可能な有利度制御情報(例えば、設定コマンド)を含み、

前記遊技制御手段は、前記有利度制御情報を特定契機(例えば、設定変更操作により設定値が設定されたとき)にのみ前記演出制御手段に送信し(例えば、図10に示す部分)

、

前記演出制御手段は、

前記遊技制御手段から送信された前記有利度制御情報から特定される有利度を特定可能な有利度データ(例えば、設定値データ)を保持可能なデータ保持手段(例えば、RAM)と、

前記データ保持手段により有利度データが保持されているときに、前記有利度設定手段により設定された有利度の示唆を行うための有利度示唆制御を実行(例えば、設定値データから特定される設定値に応じた割合による設定示唆演出の実行)する有利度示唆制御実行手段(例えば、図7のステップSb5によりセットされた演出実行フラグに基づいて設定示唆演出を実行する部分)と、

前記特定契機以降に前記演出制御手段の初期化条件が成立したときに、前記データ保持手段が保持している有利度データを該有利データと異なる特定データに変更する保持データ変更手段と(例えば、図6のステップSa4の処理を行う部分)を含み、

前記有利度示唆制御実行手段は、前記データ保持手段により特定データが保持されているときに前記有利度示唆制御を実行せず、前記データ保持手段により有利度データが保持されているときに前記有利度示唆制御を実行してもよい(例えば、図7のステップSb3およびステップSb4の処理を行う部分、図8に示す部分)。

なお、「前記有利度示唆制御実行手段は、前記データ保持手段により特定データが保持されているときに前記有利度示唆制御を実行せず、前記データ保持手段により有利度データが保持されているときにのみ前記有利度示唆制御を実行する」とは、「前記データ保持手段により特定データが保持されているときに前記有利度示唆制御の実行を制限する」、あるいは、「前記データ保持手段により特定データが保持されているときに前記有利度示唆制御と同一制御による有利度の示唆を行わない」と換言することができる。

【0016】

このような構成によれば、演出制御手段が初期化された状況において、意図しない有利度の示唆が行われることを防止することができる。

【図面の簡単な説明】

【0017】

【図1】(A)本実施形態に係る遊技機の構成の一例を示す図、(B)遊技機の正面図である。

【図2】サブ制御部が実行する特定状態終了時制御処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図3】終了画面の背景画像の選択テーブルの一例を示す図である。

【図4】終了画面の背景画像の一例を示す図である。

【図5】終了画面の表示例である。

【図6】サブ制御部が実行する設定データ記憶処理の制御内容を示すフローチャートであ

10

20

30

40

50

る。

【図7】サブ制御部が実行する設定示唆演出決定処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図8】演出決定抽選で用いる抽選テーブルの一例である。

【図9】サブ制御部が実行する設定示唆演出決定処理の変形例の制御内容を示すフローチャートである。

【図10】設定示唆制御の実行に関する具体例についての説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0018】

本発明の実施形態について、図面を参照して説明する。

10

【0019】

【実施形態1】

本発明の実施形態1に係る遊技機1は、図1(A)に示すように、図示しない遊技制御基板によって遊技の進行が制御され、図示しない演出制御基板によって演出が制御され、電源基板101によって駆動電源が生成されて各部品に供給される。遊技制御基板は、メイン制御部41を備え、演出制御基板は、サブ制御部91を備える。サブ制御部91は、サブCPU(Central Processing Unit)、ROM(Read Only Memory)、RAM(Random Access Memory)を備える。

図1(A)に示すように、遊技制御基板には、操作部7、設定値表示器24が接続され、設定値表示器24がメイン制御部41による制御に基づいて駆動される。また、演出制御基板には、下パネル50と、液晶表示器51と、演出用スイッチ56とが接続されており、これらの演出装置50、51がサブ制御部91による制御に基づいて駆動される。また、電源基板101には、設定キースイッチ37、リセット/設定スイッチ38、電源スイッチ39が接続されている。

20

【0020】

遊技機1の前面扉が開放された状態で、遊技店の店員等によって電源スイッチ39が操作され、遊技機1に対する電源供給が開始されると、メイン制御部41及びサブ制御部91は、それぞれ起動処理を開始する。メイン制御部41は、起動処理において操作部7の制御を行うための初期化処理等を実行する。なお、操作部7とは、例えば、スロットマシンであれば、賭数を設定可能な賭数設定ボタン、リールを回転開始するためのスタートスイッチ、リールを停止させるためのストップスイッチ等であり、パチンコ遊技機であれば、遊技球を発射するための打球操作ハンドル等である。メイン制御部41は、起動処理が終了すると、操作部7への操作の受付を有効化して遊技を進行させるための制御が可能となり(通常制御中となり)、遊技者は、操作部7の操作によって遊技を行うことが可能となる。このとき、メイン制御部41は、サブ制御部91に通常制御の開始を示す開始コマンドを送信する。

30

【0021】

一方、サブ制御部91は、起動処理において液晶表示器51等の初期化処理等を実行する。サブ制御部91は、起動処理の終了後(起動期間経過後)、メイン制御部41から開始コマンドを受信するまで準備期間に移行して画像の表示制御の準備を行う。このとき、サブ制御部91は、図1(B)に示すように、下パネル50を消灯するとともに液晶表示器51に準備中画像を表示させる。サブ制御部91は、準備期間中に画像の表示制御の準備を終了してメイン制御部41から開始コマンドを受信すると、液晶表示器51にメイン制御部41が通常制御中である旨の表示(例えば、演出画像等の表示)を行う。メイン制御部41は、遊技の進行に応じて各種コマンドを送信し、サブ制御部91は、メイン制御部41から受信したコマンドの制御情報に基づいて演出の制御を行う。演出は、例えば、下パネル50、液晶表示器51等を用いて行われるが、これに限らず、図示しないスピーカやLEDや役物等が用いられてもよい。

40

【0022】

50

また、メイン制御部 4 1 は、遊技者による操作部 7 の操作によって遊技が開始した後、遊技の結果に応じて遊技者にとって有利な有利状態に移行させることが可能である。例えば、スロットマシンであれば、リールの停止により導出された図柄に応じて有利状態へ移行し、パチンコ遊技機であれば、遊技球が始動入賞口へ入賞することにより図柄の変動表示を開始し、変動表示が終了して導出された図柄に応じて有利状態へ移行する。なお、有利状態とは、スロットマシンであれば、小役の当選確率が向上するボーナス（例えば、B B（ビッグボーナス）、R B（レギュラーボーナス）、C B（チャレンジボーナス））、遊技者にとって有利な操作手順を報知してナビが行われるA T（アシストタイム）等であり、パチンコ遊技機であれば、遊技者にとって有利なラウンド遊技を所定回数実行可能となる大当たり遊技状態等である。

10

【 0 0 2 3 】

メイン制御部 4 1 は、有利状態の制御を開始すると、遊技状態が有利状態である旨の制御情報を含む遊技状態コマンドをサブ制御部 9 1 に送信する。また、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 から受信した遊技状態コマンドに基づいて、メイン制御部 4 1 が有利状態に制御していることを特定した後、有利状態に応じた演出の制御を行う。例えば、後述するように、有利状態の制御終了時に終了演出を実行する。

【 0 0 2 4 】

ここで、有利状態には、複数種類の終了条件のうちの何れかの終了条件が成立したときに制御を終了するものがある。複数種類の終了条件がある有利状態とは、例えば、スロットマシンであれば、所定枚数以上のメダル獲得または所定ゲーム数消化で終了するボーナス、獲得したA T ゲーム数消化または所定パンク出目導出で終了するA T等であり、パチンコ遊技機であれば、大当たり継続入賞口（例えば確変孔、所謂Vゾーン）に遊技球が入賞（所謂V入賞）しながら所定回数のラウンド遊技を実行したり、ラウンド遊技中に大当たり継続入賞口に遊技球が入賞しなかつたりすることで終了する確変大当たり等である。このように、有利状態の複数種類の終了条件には、制御期間（例えば、所定ゲーム数や所定ラウンド数や所定ストック数を消化する期間）に基づく終了条件、導出された表示結果（例えば、入賞役や特定出目の導出等）に基づく終了条件、抽選結果（例えば、内部抽選結果や特定状態の制御を継続するか否かの抽選結果等）に基づく終了条件、付与された特典（例えば、遊技用価値、異なる有利状態への移行、プレミア演出の実行、ミッションの達成等）に基づく終了条件等が含まれる。

20

以下、本実施形態では、「複数種類の終了条件がある有利状態」を「特定状態」と記載して説明する。

30

【 0 0 2 5 】

【 設定値について 】

本実施形態の遊技機 1 は、設定値に応じて遊技者にとって有利な特典が付与される確率等が変わるものである。例えば、スロットマシンであれば、ボーナス役や小役の入賞の発生を許容するか否かを決定する内部抽選やA T 抽選等において設定値に応じた当選確率を用いることにより、メダルの払出率が変わるようにになっており、パチンコ遊技機であれば、大当たり抽選等において設定値に応じた当選確率を用いることにより、出玉率が変わるようにになっている。設定値は1～6（設定1～設定6）の6段階からなり、6が最も払出率が高く、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど払出率が低くなる。すなわち、設定値として6が設定されている場合には、遊技者にとって最も有利度が高く、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。なお、設定値は1、3、6や、1、4、H（H i g h）等の3段階や、1～7の7段階で設定してもよく、6段階に限定する必要はない。

40

【 0 0 2 6 】

設定値を変更するためには、まず、遊技機 1 の前面扉が開放された状態で、設定キースイッチ3 7 をON状態としてから電源スイッチ3 9 を操作して遊技機 1 の電源をONする必要がある。設定キースイッチ3 7 をON状態として電源をONすると、設定値表示器2 4 にメイン制御部 4 1 の図示しないRAMから読み出された設定値が表示値として表示さ

50

れ、リセット／設定スイッチ38の操作による設定値の変更操作が可能な設定変更状態（設定変更モード）に移行する。設定変更状態において、リセット／設定スイッチ38が操作されると、設定値表示器24に表示された表示値が1ずつ更新されていく（設定6からさらに操作されたときは、設定1に戻る）。そして、操作部7が操作されると表示値を設定値として確定する。そして、設定キースイッチ37がOFFされると、確定した表示値（設定値）がRAMに格納され、遊技の進行が可能な状態に移行する。このとき、メイン制御部41は、設定変更状態の終了を示す設定コマンド（終了）をサブ制御部91に送信するとともに、設定変更終了時の初期化対象RAMのアドレスがセットされてRAMの初期化が行われる。なお、遊技機1の前面扉が開放されていなければ設定値を変更できないようにして、前面扉が開放されていない状態での不正な設定変更を防止してもよい。すなわち、前面扉の開放と設定キースイッチ37をON状態にする操作と電源スイッチ39の操作とを設定変更状態の開始条件としてもよい。なお、この場合、設定キースイッチ37がOFF状態になるまで前面扉の開閉に関わらず設定値変更状態が維持されるようにしてもよい。すなわち、前面扉の開放を設定変更状態の開始条件とした場合であっても前面扉の開閉を設定変更状態の終了条件にしなくてもよい。

【0027】

また、設定値を確認するためには、遊技が行われていない状態で遊技機1の前面扉を開放して設定キースイッチ37をON状態とすればよい。このような状況で設定キースイッチ37をON状態とすると、設定値表示器24にRAMから読み出された設定値が表示されることで設定値を確認可能な設定確認状態（設定確認モード）に移行する。設定確認状態においては、遊技の進行が不能であり、設定キースイッチ37をOFF状態とすることで、設定確認状態が終了し、ゲームの進行が可能な状態に復帰することとなる。なお、設定値確認状態も設定値変更状態と同様に、前面扉が開放されていなければ設定値を変更できないようにして前面扉が開放されていない状態での不正な設定確認を防止してもよい。すなわち、前面扉の開放と設定キースイッチ37をオン状態にする操作とを設定確認状態の開始条件としてもよい。また、前面扉の開放を設定値確認状態の開始条件とした場合であっても前面扉の開閉を設定値確認状態の終了条件にしなくてもよい。

【0028】

〔特定状態終了時制御処理について〕

サブ制御部91は、特定状態の制御中において特定状態終了時制御処理を実行する。特定状態終了時制御処理は、メイン制御部41から送信された遊技状態コマンドや内部当選コマンド等から特定状態の制御が終了することを特定したときに終了演出において後述する終了画面を表示したり、後述する終了時処理を実行したりする処理である。

【0029】

図2に示すように、設定値データ記憶処理では、先ず、サブ制御部91は、メイン制御部41から受信した遊技状態コマンド等に基づいて、特定状態の制御を終了するか否かを判定する（ステップS101）。サブ制御部91は、特定状態の制御を終了しないと判定した場合（ステップS101；N）、特定状態の制御を終了するまでステップS101の処理を繰り返し、特定状態の制御を終了すると判定した場合（ステップS101；Y）、設定値が高設定（例えば設定4～6）であるか否かを判定する（ステップS102）。なお、このように制御するために、サブ制御部91は、メイン制御部41から受信した設定コマンド（終了）に基づいて、現在の設定値を特定して設定値データをRAMに予め記憶している。

【0030】

サブ制御部91は、高設定である場合（ステップS102；Y）、特定制御期間の経過前に特定状態の制御を終了したか否かを判定する（ステップS103）。ここで、特定制御期間とは、特定状態に制御するまでに決定された特定状態の制御期間、換言すれば、特定状態の制御が本来であれば続くはずの期間である。例えば、スロットマシンであれば、ボーナスが終了する所定ゲーム数を消化する期間や、獲得したATゲーム数を消化する期間であり、パチンコ遊技機であれば、確変大当たりにおいて大当たり継続入賞口に遊技球が入

賞しながら所定回数のラウンド遊技を実行する期間である。すなわち、サブ制御部 9 1 は、特定状態の制御が本来であれば続くはずの期間（特定制御期間）に亘って当該特定状態が制御されず、中途半端に終了していないか否かを判定する。

【 0 0 3 1 】

サブ制御部 9 1 は、特定制御期間の経過前に終了した場合（ステップ S 1 0 3 ; Y）、特定状態の終了条件が不利な終了条件であったか否かを判定する（ステップ S 1 0 4）。ここで、不利な終了条件とは、特定制御期間を経過して特定状態の制御を終了する終了条件よりも遊技者にとって不利な終了条件である。例えば、スロットマシンであれば、所定ゲーム数消化中に所定パンク出目が導出されて残りのゲーム数を消化すれば払い出される可能性があったメダルを逸失してしまう終了条件であり、パチンコ遊技機であれば、確変大当たりにおいてラウンド遊技中に大当たり継続入賞口に遊技球が入賞しなかったため残りのラウンド遊技を消化すれば払い出される可能性があった遊技球を逸失してしまう終了条件である。すなわち、サブ制御部 9 1 は、特定制御期間が経過するまで特定状態に制御されていれば得られる可能性があった遊技用価値を逸失してしまったか否かを判定する。

10

【 0 0 3 2 】

具体的には、サブ制御部 9 1 は、特定状態の制御中に得られた遊技用価値が特定状態の制御中に得ることが可能な遊技用価値の最大値ではないか否かを判定することにより、特定状態の終了条件が不利な終了条件であったか否かを判定する。なお、このように制御するために、本実施形態では、メイン制御部 4 1 は、特定制御期間が経過する前であっても特定状態の制御中に得ることが可能な遊技用価値の最大値を獲得したときに特定状態の制御が終了するように制御する必要がある。すなわち、終了条件として特定状態の制御中に得られた遊技用価値が最大値となる条件が含まれている必要がある。

20

なお、本実施形態では、サブ制御部 9 1 は、特定制御期間が経過するまで特定状態に制御されていれば得られる可能性があった遊技用価値を逸失してしまったか否かを判定することにより、不利な終了条件であったか否かを判定したが、これに限定されず、例えば、特定制御期間が経過するまで特定状態に制御されていれば付与された特典（例えば、プレミア演出の実行や配信、特定状態とは異なる有利状態への移行の権利、ミッション達成の権利等）を逸失してしまったか否かを判定することにより、不利な終了条件であったか否かを判定してもよい。

30

【 0 0 3 3 】

サブ制御部 9 1 は、不利な終了条件でなかった場合（ステップ S 1 0 4 ; N）、または、特定制御期間の経過後に終了した場合（ステップ S 1 0 3 ; N）、図 3 (A) に示す通常選択テーブルを用いて終了画面の背景画像を選択する（ステップ S 1 0 5 ）。一方、サブ制御部 9 1 は、不利な終了条件であった場合（ステップ S 1 0 4 ; Y）、図 3 (B) に示す特定選択テーブルを用いて終了画面の背景画像を選択する（ステップ S 1 0 6 ）。

【 0 0 3 4 】

ここで、選択テーブルとは、終了画面の背景画像を選択するためのテーブルである。本実施形態では、終了画面の背景画像として、図 4 (A) に示す通常用背景画像 5 1 1 、または、図 4 (B) に示す高設定示唆用背景画像 5 1 2 が用いられる。通常用背景画像 5 1 1 は、図 4 (A) に示すように、1 本の木の画像を含む画像であり、高設定示唆用背景画像 5 1 2 は、図 4 (B) に示すように、1 本の木の画像と遠方を飛行する飛行機の動画画像とを含む画像である。通常選択テーブルには、図 3 (A) に示すように、通常用背景画像 5 1 1 の選択率として 70 % 、高設定示唆用背景画像 5 1 2 の選択率として 30 % が設定されており、特定選択テーブルには、図 3 (B) に示すように、通常用背景画像 5 1 1 および高設定示唆用背景画像 5 1 2 の選択率としてそれぞれ 50 % が設定されている。この結果、特定選択テーブルを用いて終了画面の背景画像を選択したときには、通常選択テーブルを用いて終了画面の背景画像を選択したときよりも高設定示唆用背景画像 5 1 2 が選択され易くなっている。

40

【 0 0 3 5 】

図 2 に戻り、背景画像の選択後、サブ制御部 9 1 は、選択された背景画像（通常用背景

50

画像 511 または高設定示唆用背景画像 512) を用いて終了画面を表示する (ステップ S107)。一方、サブ制御部 91 は、高設定でない場合 (ステップ S102; N)、終了条件に関わらず通常用背景画像 511 を用いて終了画面を表示する (ステップ S108)。終了画面表示後、サブ制御部 91 は、終了時処理を実行し (ステップ S109)、処理を終了する。ここで、終了時処理とは、特定状態の制御終了時に共通して行われる終了画面の表示以外の処理である。終了時処理は、例えば、特定状態の制御終了時に実行するエンディング演出の実行時間 (エンディング時間) を設定する処理や特定状態とは異なる状態 (次の状態) に応じた演出状態に制御するための演出制御の初期化処理であってもよい。また、例えば、特定状態の制御終了時に特定出目が導出されたり、獲得した遊技用価値が特定値を越えたりしたときに特定演出を実行する遊技機であれば、特定演出を実行する処理であってもよい。特定演出は、例えば、下パネル 50 の点灯や、役物動作 (役物演出) であってもよく、スロットマシンであれば所謂フリーズ動作 (フリーズ演出) であってもよい。

【0036】

この結果、サブ制御部 91 は、特定状態の制御を終了するときには、終了画面を表示するとともに終了時処理を実行することになる。また、サブ制御部 91 は、遊技機 1 の設定値が高設定である状況において、特定状態の終了条件の種類によって終了画面の背景画像として高設定示唆用背景画像 512 が選択される選択率が変化する可能性がある。

例えば、遊技機 1 の設定値が高設定である状況について考える。この場合、特定制御期間の経過後に特定状態の制御を終了したときには、図 5 (A) に示すように、終了画面の背景画像として通常用背景画像 511 が表示され易くなる。一方、特定制御期間の経過前に特定状態の制御を終了したときには、特定状態の制御中に得ることが可能な遊技用価値の最大値まで遊技用価値を得られる可能性は低く、不利な終了条件となる可能性が高い。そして、不利な終了条件で特定制御期間の経過前に特定状態の制御を終了したときには、特定制御期間の経過後に特定状態の制御を終了したときよりも高設定示唆用背景画像 512 の選択率が高くなり、図 5 (B) に示すように、終了画面の背景画像として高設定示唆用背景画像 512 が表示され易くなる。

【0037】

ここで、特定制御期間は、特定状態に制御するまでに決定された特定状態の制御期間であり、特定状態の制御が本来であれば続くはずの期間である限りにおいて、期間の長さが異なるものも含まれる。例えば、スロットマシンの場合、1 回目の A T の当選時に付与された A T ゲーム数が 30 ゲームであれば 1 回目の A T の特定制御期間は 30 ゲームの A T ゲーム数を消化する期間であり、2 回目の A T 当選時に付与された A T ゲーム数が 50 ゲームであれば 2 回目の A T の特定制御期間は 50 ゲームの A T ゲーム数を消化する期間である。また、例えば、パチンコ遊技機の場合、1 回目の確変大当たりの当選時に許容されたラウンド数が 3 ラウンドであれば 1 回目の確変大当たりの特定制御期間は 3 ラウンドのラウンド遊技を消化する期間であり、2 回目の確変大当たり当選時に付与された A T ゲーム数が 4 ラウンドであれば 2 回目の確変大当たりの特定制御期間は 4 ラウンドのラウンド遊技を消化する期間である。

【0038】

このため、遊技機 1 の設定値が高設定である状況において、実際に特定状態に制御された期間が同じ期間であっても、終了画面の背景画像として高設定示唆用背景画像 512 が選択される選択率が異なる可能性がある。例えば、スロットマシンであれば、1 回目の A T の特定制御期間が 30 ゲームの A T ゲーム数を消化する期間であり、2 回目の A T の特定制御期間が 50 ゲームの A T ゲーム数を消化する期間である場合において、1 回目の A T が 30 ゲームの A T ゲーム数を消化して終了 (特定制御期間が経過してから終了) し、2 回目の A T が 30 ゲームの A T ゲーム数を消化したときにパンク出目を導出して終了 (特定制御期間が経過せずに終了) することがある。このとき、実際に A T に制御された期間が 1 回目も 2 回目も 30 ゲームの A T ゲーム数を消化する期間であるにも関わらず、1 回目の A T の終了演出においては、図 5 (A) に示すように、終了画面の背景画像として

10

20

30

40

50

通常用背景画像 511 が表示され易くなる一方、2回目の A T の終了演出においては、図 5 (B) に示すように、終了画面の背景画像として高設定示唆用背景画像 512 が表示され易くなる。なお、2回目の A T が 50 ゲームの A T ゲーム数を消化して終了（特定制御期間が経過してから終了）すれば、2回目の A T の終了演出は1回目の A T の終了演出と同様に、終了画面の背景画像として通常用背景画像 511 が表示され易くなる。

【 0039 】

また、例えば、パチンコ遊技機についてもスロットマシンと同様に、1回目の確変大当たりの特定制御期間が3ラウンドのラウンド遊技を消化する期間であり、1回目の確変大当たりの特定制御期間が4ラウンドのラウンド遊技を消化する期間である場合において、1回目の確変大当たりが3ラウンドのラウンド遊技を消化して終了（特定制御期間が経過してから終了）し、2回目の確変大当たりが3ラウンドのラウンド遊技の消化中に遊技者が遊技を中断する等して大当たり継続入賞口に遊技球が入賞せずに終了（特定制御期間が経過せずに終了）することがある。このとき、実際に A T に制御された期間が1回目も2回目も3ラウンドのラウンド遊技を消化する期間であるにも関わらず、1回目の確変大当たりの終了演出においては、図 5 (A) に示すように、終了画面の背景画像として通常用背景画像 511 が表示され易くなる一方、2回目の確変大当たりの終了演出においては、図 5 (B) に示すように、終了画面の背景画像として高設定示唆用背景画像 512 が表示され易くなる。なお、2回目の確変大当たりが4ラウンドのラウンド遊技を消化して終了（特定制御期間が経過してから終了）すれば、2回目の確変大当たりの終了演出は1回目の確変大当たりの終了演出と同様に、終了画面の背景画像として通常用背景画像 511 が表示され易くなる。

10

【 0040 】

なお、遊技機 1 の設定値が低設定（設定 1 ~ 3 ）である状況においては、特定制御期間の経過後に特定状態の制御を終了したときだけでなく特定制御期間の経過前に特定状態の制御を終了したときにも、図 5 (C) および図 5 (D) に示すように、通常用背景画像 511 が必ず実行される。

20

なお、本実施形態のように、設定値が低設定である状況において高設定示唆用背景画像 512 が表示されて遊技者が低設定である状況にも関わらず高設定であるとの誤った推測をしないように、遊技機 1 の設定値が低設定である状況においては、高設定示唆用背景画像 512 を用いて終了画面の背景画像を表示しないようにすることが好ましいが、遊技機 1 の設定値が低設定である状況であっても、高設定示唆用背景画像 512 を用いて終了画面の背景画像を表示してもよい。但し、不利な終了条件で特定状態の制御が終了したときには精度が高い示唆が行われ易くなるようにするために、設定値が低設定である状況において不利な終了条件で特定条件の制御が終了されたときの高設定示唆用背景画像 512 の選択率が不利な終了条件とは異なる終了条件で特定条件の制御が終了されたときの低設定示唆用背景画像の選択率よりも低くなっていることが好ましい。

30

【 0041 】

以上説明したように、本実施形態に係る遊技機 1 によれば、メイン制御部 41 は、複数種類の終了条件がある有利状態である特定状態に制御可能であり、サブ制御部 91 は、特定状態の制御が終了したときに終了画像の表示を含む終了演出を実行可能である。終了画面の背景画像には、高設定示唆用背景画像 512 が含まれてあり、終了演出において高設定を示唆することが可能となっている。そして、サブ制御部 91 は、遊技機 1 の設定値が高設定である状況において、特定制御期間の経過後に特定状態の制御を終了したときと不利な終了条件で特定制御期間の経過前に特定状態の制御を終了したときとで終了画面の背景画像として高設定示唆用背景画像 512 を選択する選択率が異なっている。

40

【 0042 】

このようにすることで、高設定である状況において特定制御期間の経過後に特定状態の制御を終了したときと不利な終了条件で特定制御期間の経過前に特定状態の制御を終了したときとで高設定の示唆が行われる割合が変化しない遊技機よりも複数種類の終了条件のうちの何れの終了条件が成立して特定状態の制御が終了するか（特に不利な終了条件で特定制御期間の経過前に特定状態の制御が終了するか）に遊技者が注目するようになり、遊

50

技の興趣が向上する。

【 0 0 4 3 】

また、本実施形態に係る遊技機 1 によれば、サブ制御部 9 1 は、高設定示唆用背景画像 5 1 2 を用いて終了画面の背景画像を表示することによって、遊技機 1 の設定値が高設定である旨の示唆を行うことが可能となっている。

このようにすることで、終了演出において高設定である旨の示唆が行われるか否かに遊技者が注目するようになり、終了演出において高設定である旨の示唆が行われない遊技機よりも遊技の興趣が向上する。

【 0 0 4 4 】

また、本実施形態に係る遊技機 1 によれば、サブ制御部 9 1 は、終了演出において高設定示唆用背景画像 5 1 2 が表示される可能性あがる終了画面を表示することにより、特定状態の制御を終了するときに遊技者に設定値の推測を行わせている。

このようにすることで、特定状態の制御を終了するときに高設定示唆用背景画像 5 1 2 を用いた終了画面が表示されて高設定である旨を遊技者が推測する可能性があるので、終了演出とは異なる演出を実行して特定状態の制御を終了するときとは異なるタイミングにおいて遊技者に設定値の推測を行わせる遊技機よりも特定状態の制御が終了したときに遊技者が遊技を終了し難くなる。

【 0 0 4 5 】

また、本実施形態に係る遊技機 1 によれば、サブ制御部 9 1 は、遊技機 1 の設定値が高設定である状況において、不利な終了条件で特定制御期間の経過前に特定状態の制御を終了したときのほうが不利な終了条件とは異なる終了条件で特定状態の制御を終了したときよりも終了画面の背景画像として高設定示唆用背景画像 5 1 2 を選択する選択率が高くなっている。

このようにすることで、高設定である状況において遊技者にとって不利な終了条件が成立して特定状態の制御が終了したときには終了演出において高設定である旨の示唆が行われ易くなるため、遊技者にとって不利な終了条件が成立して特定状態の制御が終了したときであっても終了演出において特定事象の示唆が行われ易くならない遊技機よりも不利な終了条件が成立して特定状態の制御が終了したときに特定事象の示唆が行われるか否かに遊技者の注目が高まり、遊技の興趣が持続し易くなる。

【 0 0 4 6 】

また、本実施形態に係る遊技機 1 によれば、サブ制御部 9 1 は、特定状態終了時制御処理において終了時処理を実行しており、複数種類の終了条件のうちの何れの終了条件が成立して特定状態の制御を終了するかに関わらず終了時処理を実行している。

このようにすることで、複数種類の終了条件のうちの何れの終了条件が成立して特定状態の制御を終了するかに関わらず終了時処理を好適に実行できる。

【 0 0 4 7 】

なお、本実施形態では、サブ制御部 9 1 は、特定状態終了時制御処理において終了時処理、すなわち、特定状態の制御終了時に共通して行われる終了画面の表示以外の処理を実行したが、終了時処理を実行しなくてもよい。

また、本実施形態では、サブ制御部 9 1 は、複数種類の終了条件のうちの何れの終了条件が成立して特定状態の制御を終了するかに関わらず終了時処理を実行したが、複数種類の終了条件のうちの何れの終了条件が成立して特定状態の制御を終了するかによっては終了時処理を実行しなくてもよい。すなわち、特定状態の制御終了時に行われる終了画面の表示以外の処理は、複数種類の終了条件のうちの何れの終了条件が成立して特定状態の制御を終了するかに関わらず共通して行われる処理でなくともよい。例えば、特定制御期間経過前に特定状態の制御を終了したときには所定の割合（例えば 50 %）で終了時処理を実行してもよい。

【 0 0 4 8 】

なお、本実施形態では、通常選択テーブルにおける高設定示唆用背景画像 5 1 2 の選択率を 30 %、特定選択テーブルにおける高設定示唆用背景画像 5 1 2 の選択率を 50 % に

10

20

30

40

50

設定し、特定選択テーブルを用いて終了画面の背景画像を選択したときのほうが通常選択テーブルを用いて終了画面の背景画像を選択したときよりも高設定示唆用背景画像 512 が選択され易くなっているが、各テーブルにおける高設定示唆用背景画像 512 の選択率については同一の選択率にならない限りにおいて任意に変更可能である。例えば、通常選択テーブルにおける高設定示唆用背景画像 512 の選択率を 30%、特定選択テーブルにおける高設定示唆用背景画像 512 の選択率を 31% に設定してもよく、通常選択テーブルにおける高設定示唆用背景画像 512 の選択率を 30%、特定選択テーブルにおける高設定示唆用背景画像 512 の選択率を 29% に設定してもよい。すなわち、サブ制御部 91 は、遊技機 1 の設定値が高設定である状況において、不利な終了条件で特定制御期間の経過前に特定状態の制御を終了したときのほうが不利な終了条件とは異なる終了条件で特定状態の制御を終了したときよりも終了画面の背景画像として高設定示唆用背景画像 512 を選択する選択率が低くなてもよい。

【 0049 】

また、通常選択テーブルにおける高設定示唆用背景画像 512 の選択率を 0%、特定選択テーブルにおける高設定示唆用背景画像 512 の選択率を 100% に設定してもよい。すなわち、サブ制御部 91 は、遊技機 1 の設定値が高設定である状況において、不利な終了条件で特定制御期間の経過前に特定状態の制御を終了したときに終了画面の背景画像として高設定示唆用背景画像 512 を必ず選択してもよい。このようにすることで、高設定示唆用背景画像 512 が表示されたときに高設定である旨が確定することになる。

【 0050 】

なお、特定事象の示唆については、特定事象が遊技者にとって有利な事象であるか不利な事象であるかに関わらず、示唆内容の信憑性が高い示唆、すなわち、精度が高い示唆が行われることが遊技者にとって有益である。このため、サブ制御部 91 は、特定事象に関して同一の状況であれば、不利な終了条件で特定制御期間の経過前に特定状態の制御を終了したときのほうが不利な終了条件とは異なる終了条件で特定状態の制御を終了したときよりも精度の高い示唆が行われることが好ましい。

【 0051 】

なお、本実施形態では、サブ制御部 91 は、遊技機 1 の設定値が低設定である状況においては、不利な終了条件で特定制御期間の経過前に特定状態の制御を終了したか否かに関わらず高設定示唆用背景画像 512 が選択されないようにしたが、遊技機 1 の設定値が低設定である状況においても高設定示唆用背景画像 512 が選択される可能性があつてもよい。すなわち、本実施形態では、遊技機 1 の設定値が高設定である状況においてのみ高設定示唆用背景画像 512 が選択される可能性があるため、高設定示唆用背景画像 512 が表示されたときに遊技機 1 の設定値が高設定であることが確定するが、確定しなくてもよい。この場合、サブ制御部 91 は、遊技機 1 の設定値が低設定である状況において、不利な終了条件で特定制御期間の経過前に特定状態の制御を終了したときのほうが不利な終了条件とは異なる終了条件で特定状態の制御を終了したときよりも終了画面の背景画像として高設定示唆用背景画像 512 を選択する選択率を低くすることで、不利な終了条件で特定制御期間の経過前に特定状態の制御を終了したときに精度の高い示唆が行われることが好ましい。また、この場合、不利な終了条件で特定制御期間の経過前に特定状態の制御を終了したときの高設定示唆用背景画像 512 の選択率を 0% にすることで、遊技者に誤った推測を行わせる示唆（精度の低い示唆）が行われないようにしてよい。

【 0052 】

なお、本実施形態では、特定事象の示唆をするときの終了演出の演出態様として、終了画面の背景画像の表示を例示しているが、演出態様については終了演出の演出態様である限りにおいて終了画面の背景画像の表示に限定されず、例えば、終了画面における文字画像の表示（例えば「今日は調子いいかも」等の文字画像の表示）、スピーカによる音声出力（例えば「今日は調子いいかも」等の音声出力）、下パネル 50 や演出効果 LED 等による照明光出力（例えば赤色点滅）、役物の動作等であつてもよい。

【 0053 】

10

20

30

40

50

なお、本実施形態では、特定事象に関して同一の状況として遊技機 1 の設定値が高設定である状況を例示したが、特定事象に関して同一の状況についてはこれに限定されず、例えば、上述したように遊技機 1 の設定値が低設定である状況や、設定値が偶数（設定 2、4、6）や奇数（設定 1、3、5）である状況、設定値が特定値（例えば、設定 6）である状況であってもよい。また、特定事象に関して同一の状況については、遊技用価値の払出率に関する設定値に関する状況に限定されず、例えば、有利状態に制御するか否かの抽選やプレミア演出の実行等の特典の抽選における当選率に関する状況や、ミッション演出の達成難度の設定値に関する状況等であってもよい。なお、このように制御するために、電源投入後に遊技店の店員等がこれらの当選率や設定値を設定可能な設定スイッチ等を新たに設ける必要がある。

10

【 0 0 5 4 】

よって、例えば、サブ制御部 9 1 は、特定状態の制御中において操作部 7 の操作（例えば、目押し操作、演出用スイッチの操作等）に基づく抽選に当選して有利状態の制御やプレミア演出の実行等の特典の当選率が高くなったときに、不利な終了条件で特定制御期間の経過前に特定状態の制御を終了したときと特定制御期間の経過後に特定状態の制御を終了したときとで当選率が高い旨を示唆する背景画像の選択率が異なっていてもよい。また、例えば、サブ制御部 9 1 は、特定状態の制御中にミッションに関する抽選に当選してミッション演出の達成難度が低くなったときに、不利な終了条件で特定制御期間の経過前に特定状態の制御を終了したときと特定制御期間の経過後に特定状態の制御を終了したときとで達成難度が低い旨を示唆する背景画像の選択率が異なっていてもよい。このように、特定事象の示唆については高設定である旨の示唆に限定されず、特典の当選率が高い旨の示唆やミッション演出の達成難度が低い旨の示唆であってもよい。

20

【 0 0 5 5 】

なお、本実施形態では、特定の有利度が設定されている事象（特定事象）の一例として遊技機 1 の設定値が高設定である事象を例示したが、特定の有利度が設定されている事象についてはこれに限定されず、例えば、遊技機 1 の設定値が設定 6 である事象であってもよい。この場合、例えば、サブ制御部 9 1 は、遊技機 1 の設定値が設定 6 であるときに、不利な終了条件で特定制御期間の経過前に特定状態の制御を終了したときと特定制御期間の経過後に特定状態の制御を終了したときとで設定 6 であることを示唆する設定 6 示唆用背景画像 5 1 3 の選択率が異なっていてもよい。ここで、設定 6 示唆用背景画像 5 1 3 は、例えば、図 4（C）に示すように、1 本の木から木の葉が舞う動画像と鳥が飛行する動画像とを含む画像である。このように、特定事象の示唆については高設定である旨の示唆に限定されず、特定の有利度（例えば設定 6）である旨の示唆であってもよい。

30

【 0 0 5 6 】

なお、この場合、設定 6 示唆用背景画像 5 1 3 が表示されれば設定 6 であることが確定することになるが、遊技機 1 の設定値が設定 6 でなくとも設定 6 示唆用背景画像 5 1 3 を用いて終了画面を表示してもよく、設定 6 示唆用背景画像 5 1 3 が表示されても設定 6 であることが確定しなくてもよい。例えば、遊技機 1 の設定値が設定 6 を含む高設定（設定 4 ~ 6）のときに、不利な終了条件で特定制御期間の経過前に特定状態の制御を終了したときと特定制御期間の経過後に特定状態の制御を終了したときとで設定 6 示唆用背景画像 5 1 3 の選択率が異なっていてもよい。但し、不利な終了条件で特定状態の制御が終了したときには精度が高い示唆が行われ易くなるようにするために、設定 4、5 であるときに不利な終了条件で特定条件の制御が終了されたときの設定 6 示唆用背景画像 5 1 3 の選択率が不利な終了条件とは異なる終了条件で特定条件の制御が終了されたときの設定 6 示唆用背景画像 5 1 3 の選択率よりも低くなっていることが好ましい。また、この場合、不利な終了条件で特定制御期間の経過前に特定状態の制御を終了したときの設定 6 示唆用背景画像 5 1 3 の選択率を 0 % にすることで、遊技者に誤った推測を行わせる示唆（精度の低い示唆）が行われないようにしてよい。

40

【 0 0 5 7 】

なお、本実施形態のように、特定事象の示唆として遊技機 1 の設定値が遊技者にとって

50

有利な設定値である旨を示唆することが好ましいが、特定事象の示唆として遊技者にとって有利な設定値である旨を示唆しなくてもよい。例えば、遊技機 1 の設定値が奇数や偶数である旨を示唆してもよい。この場合、例えば、サブ制御部 9 1 は、遊技機 1 の設定値が奇数であるときに、不利な終了条件で特定制御期間の経過前に特定状態の制御を終了したときと特定制御期間の経過後に特定状態の制御を終了したときとで設定値が奇数である旨を示唆する奇数示唆用背景画像の選択率が異なっていてもよい。

【 0 0 5 8 】

なお、この場合、奇数示唆用背景画像が表示されれば設定値が奇数であることが確定することになるが、遊技機 1 の設定値が奇数でなくても奇数示唆用背景画像を用いて終了画面を表示してもよく、奇数示唆用背景画像が表示されても設定値が奇数であることが確定しなくてもよい。例えば、遊技機 1 の設定値が任意の設定値（設定 1 ~ 6 ）のときに、不利な終了条件で特定制御期間の経過前に特定状態の制御を終了したときと特定制御期間の経過後に特定状態の制御を終了したときとで奇数示唆用背景画像の選択率が異なっていてもよい。但し、不利な終了条件で特定状態の制御が終了したときには精度が高い示唆が行われ易くなるようにするために、設定値が偶数であるときに不利な終了条件で特定条件の制御が終了されたときの奇数示唆用背景画像の選択率が不利な終了条件とは異なる終了条件で特定条件の制御が終了されたときの奇数示唆用背景画像の選択率よりも低くなっていることが好ましい。また、この場合、不利な終了条件で特定制御期間の経過前に特定状態の制御を終了したときの奇数示唆用背景画像の選択率を 0 % にすることで、遊技者に誤った推測を行わせる示唆（精度の低い示唆）が行われないようにしてよい。

10

20

【 0 0 5 9 】

また、例えば、遊技機 1 の設定値が低設定である旨を示唆してもよい。低設定である旨の示唆であっても、当該示唆の精度が高いものであれば遊技者にとって有益である。この場合、例えば、サブ制御部 9 1 は、遊技機 1 の設定値が低設定であるときに、不利な終了条件で特定制御期間の経過前に特定状態の制御を終了したときと特定制御期間の経過後に特定状態の制御を終了したときとで低設定である旨を示唆する低設定示唆用背景画像の選択率が異なっていてもよい。但し、不利な終了条件で特定状態の制御が終了したときには精度が高い示唆が行われ易くなるようにするために、設定値が低設定であるときに不利な終了条件で特定条件の制御が終了されたときの低設定示唆用背景画像の選択率が不利な終了条件とは異なる終了条件で特定条件の制御が終了されたときの低設定示唆用背景画像の選択率よりも低くなっていることが好ましい。

30

【 0 0 6 0 】

また、この場合、低設定示唆用背景画像が表示されれば低設定であることが確定することになるが、遊技機 1 の設定値が高設定である状況であっても低設定示唆用背景画像を用いて終了画面の背景画像を表示してもよく、低設定示唆用背景画像が表示されても低設定であることが確定しなくてもよい。但し、不利な終了条件で特定状態の制御が終了したときには精度が高い示唆が行われ易くなるようにするために、設定値が高設定である状況において不利な終了条件で特定条件の制御が終了されたときの低設定示唆用背景画像の選択率が不利な終了条件とは異なる終了条件で特定条件の制御が終了されたときの低設定示唆用背景画像の選択率よりも低くなっていることが好ましい。特に、設定値が高設定である状況において低設定示唆用背景画像が表示されて遊技者が高設定である状況にも関わらず低設定であるとの誤った推測をしてしまうと、遊技者が遊技を終了してしまい、遊技機 1 の稼働率が低下する虞がある。このため、不利な終了条件で特定制御期間の経過前に特定状態の制御を終了したときの低設定示唆用背景画像の選択率を 0 % にすることが好ましく、不利な終了条件で特定条件の制御が終了されたときに低設定示唆用背景画像が選択されないようになっていることがより好ましい。

40

【 0 0 6 1 】

よって、上述したように、設定値を示唆する背景画像については高設定示唆用背景画像 5 1 2 に限定されず、設定 6 示唆用背景画像 5 1 3 を含む特定の設定値についての示唆用背景画像、奇数示唆用背景画像、偶数示唆用背景画像、低設定示唆用背景画像など、設定

50

値を示唆する背景画像については複数種類あってもよく、各示唆用背景画像について特定終了条件で特定状態の制御を終了したことに応じて選択率が変化する状況（特定事象に関する同一の状況）がそれぞれあってもよく、特定終了条件についても各示唆用背景画像に応じた特定終了条件がそれぞれあってもよい。

【0062】

なお、本実施形態のように、遊技の興奮を持続し易くするために、特定終了条件の一例として不利な終了条件で特定状態の制御を終了したときに高設定示唆用背景画像512の選択率が高くなり、高設定である状況において不利な終了条件で特定状態の制御を終了すると高設定である旨の示唆がされ易くなることが好ましいが、特定状態の制御が本来であれば続くはずの期間（特定制御期間）の途中で中途半端に終了している限りにおいて不利な終了条件でなくても特定終了条件としてもよい。例えば、特定制御期間の経過前に特定状態の制御中に得ることが可能な遊技用価値の最大値まで遊技用価値を得られたことで特定状態の制御を終了する終了条件を特定終了条件としてもよい。よって、例えば、遊技機1の設定値が高設定であるときに、特定状態の制御中に得ることが可能な最大値まで遊技用価値を得られたことで特定状態の制御を終了したときと最大値まで遊技用価値を得られずして特定状態の制御を終了したときとの高設定示唆用背景画像512の選択率が異なっていてもよく、特定状態の制御中に得ることが可能な最大値まで遊技用価値を得られたことで特定状態の制御を終了したときに高設定示唆用背景画像512の選択率が高くなり、高設定である状況において有利な終了条件で特定状態の制御を終了すると高設定である旨の示唆がされ易くなってもよい。

10

【0063】

なお、本実施形態では、メイン制御部41が特定制御期間の経過前に特定状態の制御中に得ることが可能な遊技用価値の最大値を獲得したときに特定状態の制御が終了しているが、当該終了条件が特定制御期間の経過後に特定状態の制御を終了する終了条件よりも有利な終了条件であるとは限らない。例えば、スロットマシンであれば、ATの終了条件として「ATゲーム消化中にメダルを300枚以上獲得」と「全てのATゲーム消化」とがある場合において、全てのATゲームを消化すれば特別ボーナスとしてメダルを200枚獲得できる一方ATゲーム消化中に15枚以上獲得できなければ、「ATゲーム消化中にメダルを300枚以上獲得」のときのメダル獲得枚数の最大値は314枚（299+15=314[枚]）となり、最後のATゲームの時点でメダルを115枚以上獲得していれば、「全てのATゲーム消化」のときのメダル獲得枚数が315枚以上となる（115+200=315[枚]）。

20

【0064】

また、例えば、ATの終了条件として「ATゲーム消化中にメダルを300枚以上獲得」と「全てのATゲーム消化」とがある場合において、全てのATゲームを消化しても上述した特別ボーナスがなく最終ゲームで15枚以上獲得できない一方、ATゲーム消化中に特定ゲーム目（例えば30ゲーム毎）に特別ボーナスとして50枚獲得できる可能性があれば、「全てのATゲーム消化」のときのメダル獲得枚数の最大値は314枚（299+15=314[枚]）となり、特定ゲーム目（例えば90ゲーム目）にメダルを265枚以上獲得しており特別ボーナスを獲得できれば、「ATゲーム消化中にメダルを300枚以上獲得」のときのメダル獲得枚数が315枚以上となる（265+50=315[枚]）。

30

【0065】

また、これらの場合、メダルの純増数について比較すると一方の終了条件のときのメダル獲得枚数が315枚以上であっても他方の終了条件のときのメダルを獲得枚数の最大314枚のときのほうが多い可能性もある。さらに、メダル獲得枚数やメダル純増数だけでは比較すれば有利不利が明確になるときであっても、メダル獲得とは異なる特典の付与等も総合的に判断したときには、どちらが有利であるか不明確になるときもある。よって、特定制御期間の経過後に特定状態の制御を終了する終了条件よりも不利な終了条件であるか否かについては、特定制御期間が経過するまで特定状態に制御されていれば

40

50

得られる可能性があった遊技者にとって有益な権利のうち一の権利とは異なる残り全ての権利については逸失していないことを特定した上で、当該一の権利を逸失しているか否かを判定することが好ましい。

【 0 0 6 6 】

なお、本実施形態では、特定制御期間の経過前に特定状態の制御中に得ることが可能な遊技用価値の最大値まで遊技用価値を得られたときには、通常選択テーブルを用いて通常用背景画像 511 または高設定示唆用背景画像 512 をしているが、特定制御期間の前後に関わらず最大値まで遊技用価値を得られるような特別なときには、終了演出としてエンディング演出を実行してもよい。例えば、終了画面の背景画像として図 4 (D) に示すエンディング用背景画像 514 を用いてもよい。ここで、エンディング用背景画像 514 は、例えば、図 4 (D) に示すように、ピースサインをしている味方キャラクターの画像を含む画像である。

10

【 0 0 6 7 】

この場合、例えば、サブ制御部 91 は、遊技機 1 の設定値が高設定である状況において、特定制御期間の経過前に特定状態の制御中に得ることが可能な遊技用価値の最大値まで遊技用価値を得られたことで特定状態の制御を終了するときには必ずエンディング用背景画像 514 を選択してもよい (100 % の割合でエンディング用背景画像 514 を選択してもよい)。すなわち、遊技機 1 の設定値が高設定であるときに、特定終了条件 (最大値まで遊技用価値を得られて特定状態の制御を終了する条件) で特定状態の制御を終了したときに特定終了条件とは異なる終了条件で特定状態の制御を終了したときよりも高設定示唆用背景画像 512 の選択率が低くなってもよい。

20

【 0 0 6 8 】

なお、この場合、遊技機 1 の設定値が高設定であるときに、特定終了条件 (最大値まで遊技用価値を得られる条件) で特定状態の制御を終了したときに高設定示唆用背景画像 512 の選択率が 0 % でなくてもよく、特定終了条件とは異なる終了条件で特定状態の制御を終了したときの高設定示唆用背景画像 512 の選択率とは異なる選択率であれば任意の選択率であってもよい。例えば、本実施形態のように特定終了条件とは異なる終了条件で特定状態の制御を終了したときの高設定示唆用背景画像 512 の選択率が 30 % であれば、30 % 未満の選択率であってもよく、30 % を超える選択率であってもよい。

30

【 0 0 6 9 】

〔 実施形態 2 〕

上記実施形態 1 では、特定状態の制御を終了するときに実行する終了演出において設定値を示唆したが、その他の演出において設定値を示唆してもよい。以下、終了演出とは異なる設定値示唆演出を実行可能な実施形態 2 について説明する。

なお、本実施形態では、実施形態 1 と同様の構成及び処理となる部分についてはその詳細な説明を省略し、主として上記実施形態 1 とは異なる部分について説明する。

【 0 0 7 0 】

〔 設定示唆演出について 〕

本実施形態では、サブ制御部 91 は、上記の終了演出とは別個に設定変更操作により設定された設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能である。設定示唆演出は演出を実行するか否かを決定する演出決定抽選に当選したときに実行される。

40

【 0 0 7 1 】

演出決定抽選は抽選条件が成立したときに実行される。演出決定抽選の抽選条件とは、例えば、スロットマシンでは、ゲームが開始されたとき、所定の役が当選あるいは入賞したとき、ゲームの回数が所定回数に達したとき、パチンコ遊技機では、所定の入賞が発生したとき、当たりに当選したとき、図柄の変動回数が所定回数に達したときである。

【 0 0 7 2 】

演出決定抽選では、設定示唆演出を実行するか否かを決定するのみならず、設定示唆演出を実行すると決定したときに演出態様も同時に決定する。本実施形態では、演出決定抽選で選択可能な演出態様は演出 A または演出 B のいずれかである。

50

【0073】

また、サブ制御部91は、特定契機にメイン制御部41から送信された設定コマンドを受信したときに、設定コマンドから特定される設定値を特定可能な設定値データをRAMに記憶（保持）させる。特定契機とは、例えば、設定変更操作により設定値が設定（確定）されたときである。そして、サブ制御部91は、特定契機以降にサブ制御部91の初期化条件が成立したときには、RAMの設定値データを特定データに変更し、特定データを記憶（保持）させる。そして、サブ制御部91は、RAMが設定値データを記憶しているときには、設定変更操作により設定された設定値を示唆するための設定値示唆制御を実行する。具体的には、設定値示唆制御として、RAMが記憶している設定値データから特定される設定値に応じた割合で設定示唆演出を実行する。換言すると、設定変更操作により設定された設定値に応じた割合で設定示唆演出を実行する。一方、サブ制御部91は、RAMが特定データを記憶しているときには、設定値示唆制御を実行せず、一定の割合で設定示唆演出を実行する。

10

【0074】

以下、本実施形態で実行可能な設定示唆演出について具体的に説明する。

【0075】

[設定値データ記憶処理について]

サブ制御部91は内部クロックのカウント値にもとづいて1.12msの間隔でタイマ割込処理（サブ）を実行する。そして、サブ制御部91はタイマ割込処理（サブ）内で実行する設定値データ記憶処理を実行する。設定値データ記憶処理はメイン制御部41から送信された設定コマンドから特定される設定値を特定可能な設定値データをRAMに記憶させる処理である。

20

【0076】

図6に示すように、設定値データ記憶処理では、サブ制御部91は、先ず、特定契機にメイン制御部41から送信された設定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップSa1）。

30

【0077】

サブ制御部91は、設定コマンドを受信した場合（ステップSa1；Y）、設定コマンドから特定される設定値を特定可能な設定値データをRAMに記憶させ（ステップSa2）、処理を終了する。これにより、RAMにより設定値データが保持される。なお、設定変更操作により設定可能な設定値は設定1～6のいずれかであるため、設定コマンドから特定される設定値は設定1～6のいずれかである。よって、RAMに記憶させる設定値データから特定される設定値は設定1～設定6のいずれかである。

【0078】

一方、サブ制御部91は、設定コマンドを受信していない場合（ステップSa1；N）、特定契機以降にサブ制御部91の初期化条件が成立したか否かを判定する（ステップSa3）。サブ制御部91は、特定契機以降にサブ制御部91の初期化条件が成立していない場合（ステップSa3；N）、処理を終了する。

40

【0079】

一方、サブ制御部91は、特定契機以降にサブ制御部91の初期化条件が成立した場合（ステップSa3；Y）、設定値データと異なる特定データをRAMに記憶させ（ステップSa4）、処理を終了する。これにより、RAMが保持している設定値データを特定データに変更する。なお、特定データは、設定変更操作により設定不能な設定値0（設定0）を特定可能なデータである。

【0080】

[設定示唆演出決定処理について]

次に、サブ制御部91がタイマ割込処理（サブ）内で実行する設定示唆演出決定処理について説明する。

【0081】

図7に示すように、設定示唆演出決定処理では、サブ制御部91は、先ず、設定示唆演

50

出決定抽選の抽選条件が成立したか否かを判定する（ステップ S b 1）。サブ制御部 91 は、設定示唆演出決定抽選の抽選条件が成立していない場合（ステップ S b 1 ; N）、処理を終了する。一方、サブ制御部 91 は、設定示唆演出決定抽選の抽選条件が成立した場合（ステップ S b 1 ; Y）、RAM が設定値データを記憶しているか否かを判定する（ステップ S b 2）。

【 0 0 8 2 】

サブ制御部 91 は、RAM が設定値データを記憶している場合（ステップ S b 2 ; Y）、図 8 (A) に示す抽選テーブル A を用いて演出決定抽選を実行する（ステップ S b 3）。このときは、RAM が記憶している設定値データから特定される設定値に応じた割合で演出決定抽選が行われる。これにより、RAM が設定値データを記憶しているときには、RAM が記憶している設定値データから特定される設定値に応じた割合で設定示唆演出が実行される。

【 0 0 8 3 】

一方、サブ制御部 91 は、RAM が設定値データを記憶していない場合（ステップ S b 2 ; N）、すなわち RAM が特定データを記憶しているときは、図 8 (B) に示す抽選テーブル B を用いて演出決定抽選を実行する（ステップ S b 4）。このときは、特定データから設定 0 であることが特定され、一定の割合で演出決定抽選が行われる。これにより、RAM が特定データを記憶しているときには、一定の割合で設定示唆演出が実行される。

【 0 0 8 4 】

演出決定抽選実行後、サブ制御部 91 は、演出決定抽選に当選したときは、設定示唆演出を実行する旨および実行する設定示唆演出の演出態様を示す演出実行フラグを RAM にセットする（ステップ S b 5）。なお、演出決定抽選に当選しなかったときはステップ S b 5 の処理を行わずに処理を終了する。

【 0 0 8 5 】

[演出決定抽選の抽選テーブルについて]

次に、RAM が設定値データを記憶しているときに演出決定抽選（図 7 のステップ S b 3 参照）で用いられる抽選テーブル A について図 8 (A) を用いて説明する。また、RAM が特定データを記憶しているときに演出決定抽選（図 7 のステップ S b 4 参照）で用いられる抽選テーブル B について図 8 (B) を用いて説明する。なお、設定示唆演出では、演出 A と演出 B とのいずれかを実行可能である。そして、図 8 に示すように、抽選テーブル A および抽選テーブル B では、「演出なし」、「演出 A」、「演出 B」のいずれかが選択されるように演出決定抽選における判定値数の数が決められている。

【 0 0 8 6 】

図 8 (A) に示すように、抽選テーブル A では、RAM が記憶している設定値データから特定される設定値が設定 1 のときに「演出なし」が選択される割合が 90 %、「演出 A」が選択される割合が 9 %、「演出 B」が選択される割合が 1 % になっている。また、RAM が記憶している設定値データから特定される設定値が設定 2 のときに「演出なし」が選択される割合が 80 %、「演出 A」が選択される割合が 15 %、「演出 B」が選択される割合が 5 % になっている。また、RAM が記憶している設定値データから特定される設定値が設定 3 のときに「演出なし」が選択される割合が 70 %、「演出 A」が選択される割合が 20 %、「演出 B」が選択される割合が 10 % になっている。また、RAM が記憶している設定値データから特定される設定値が設定 4 のときに「演出なし」が選択される割合が 60 %、「演出 A」が選択される割合が 20 %、「演出 B」が選択される割合が 20 % になっている。また、RAM が記憶している設定値データから特定される設定値が設定 5 のときに「演出なし」が選択される割合が 50 %、「演出 A」が選択される割合が 10 %、「演出 B」が選択される割合が 40 % になっている。また、RAM が記憶している設定値データから特定される設定値が設定 6 のときに「演出なし」が選択される割合が 40 %、「演出 A」が選択される割合が 0 %、「演出 B」が選択される割合が 60 % になっている。また、RAM が記憶している特定データから設定 0 が特定されるときに「演出なし」が選択される割合が 0 %、「演出 A」が選択される割合が 0 %、「演出 B」が選択さ

10

20

30

40

50

れる割合が 0 % になっている。

【 0 0 8 7 】

図 8 (B) に示すように、抽選テーブル B では、RAM が記憶している設定値データから特定される設定値が設定 1 ~ 6 のときに「演出なし」が選択される割合が 0 %、「演出 A」が選択される割合が 0 %、「演出 B」が選択される割合が 0 % になっている。また、RAM が記憶している特定データから設定 0 が特定されるときに「演出なし」が選択される割合が 70 %、「演出 A」が選択される割合が 0 %、「演出 B」が選択される割合が 30 % になっている。

【 0 0 8 8 】

以上のように、抽選テーブル A では、RAM が記憶している設定値データから特定される設定値に応じた割合で演出の実行確率及び演出態様の選択率が設定されている。一方、抽選テーブル B では、RAM が記憶している特定データから設定 0 が特定されるときに一定の割合で演出が実行されるように演出の実行確率が設定されている。ここで、サブ制御部 9 1 の制御状態が初期化されたときに RAM が記憶している設定値データが初期化されると、メイン制御部 4 1 が記憶している設定値（すなわち、設定変更操作により設定された設定値）とサブ制御部 9 1 が認識している設定値に食い違いが生じてしまう。よって、サブ制御部 9 1 が初期化された後も抽選テーブル A を用いて演出決定抽選を行うと、メイン制御部 4 1 側が記憶している設定値以外の設定値に応じた割合で意図しない設定示唆演出が実行されるおそれがある。このため、本実施形態では、特定契機以降にサブ制御部 9 1 の初期化条件が成立したときは、サブ制御部 9 1 は設定値データを特定データに変更し、RAM が記憶している特定データから設定 0 が特定されるときに抽選テーブル B を用いて演出決定抽選を行うことにより、一定の割合で設定示唆演出を実行するように構成されている。これにより、サブ制御部 9 1 の制御状態が初期化されて設定値データが初期化された状況で意図しない設定示唆演出が実行されることを防止できる。また、メイン制御部 4 1 側で設定されている設定値が不明な状況では一定割合で設定示唆演出を実行することができる。

10

20

30

【 0 0 8 9 】

また、抽選テーブル A では、RAM が記憶している設定値データから特定される設定値が設定 6 のときは演出 A が選択されないように演出態様の選択割合が設定されている。よって、演出 A が実行されると設定 1 ~ 5 のいずれかであることが確定する。そして、抽選テーブル B では演出 A が選択されないように演出態様の選択割合が設定されている。ここで、RAM が記憶している特定データから設定 0 が特定されるときにはサブ制御部 9 1 はメイン制御部 4 1 側で設定されている設定値を認識できない状況であるため、抽選テーブル B で演出 A が選択されるように演出態様の選択割合を設定してしまうと、実際の設定が設定 6 であるにもかかわらず演出 A が実行されてしまうおそれがある。よって、抽選テーブル B では演出 A が選択されないように演出態様の選択割合を設定することにより、メイン制御部 4 1 側で設定されている設定値が不明な状況では設定 1 ~ 5 を示唆する演出 A (換言すると、設定 6 でないことを示唆する演出 A) が実行されることを防止できる。

【 0 0 9 0 】

[設定示唆演出決定処理 (変形例 1) について]

40

次に、図 7 に示す設定示唆演出決定処理の変形例 1 について図 9 を用いて説明する。図 7 に示す設定示唆演出決定処理では、RAM が設定値データを記憶しているときには、RAM が記憶している設定値データから特定される設定値に応じた割合で演出決定抽選を実行し、RAM が特定データを記憶しているときには、一定の割合で演出決定抽選を実行した。しかし、図 9 に示す設定示唆演出決定処理では、RAM が設定値データを記憶しているときには、RAM が記憶している設定値データから特定される設定値に応じた割合で演出決定抽選を実行し、RAM が特定データを記憶しているときには演出決定抽選を実行しない。これにより、サブ制御部 9 1 は、設定値示唆制御として、RAM が記憶している設定値データから特定される設定値に応じて設定示唆演出を実行する一方、RAM が特定データを記憶しているときには、設定値示唆制御を実行せず、設定示唆演出の実行を中止す

50

る。以下、具体的な処理について説明する。

【0091】

図9に示すように、設定示唆演出決定処理では、サブ制御部91は、まず、設定示唆演出決定抽選の抽選条件が成立したか否かを判定する。(ステップSc1)。サブ制御部91は、設定示唆演出決定抽選の抽選条件が成立していない場合(ステップSc1;N)、処理を終了する。設定示唆演出決定抽選の抽選条件が成立した場合(ステップSc1;Y)、RAMが設定値データを記憶しているか否かを判定する(ステップSc2)。

【0092】

サブ制御部91は、RAMが設定値データを記憶している場合(ステップSc2;Y)、図8(A)に示す抽選テーブルAを用いて演出決定抽選を実行する(ステップSc3)。このときは、RAMが記憶している設定値データから特定される設定値に応じた割合で演出決定抽選が行われる。これにより、RAMが設定値データを記憶しているときには、RAMが記憶している設定値データから特定される設定値に応じて設定示唆演出が実行される。

10

【0093】

サブ制御部91は、演出決定抽選に当選したときは、設定示唆演出を実行する旨および実行する設定示唆演出の演出態様を示す演出実行フラグをRAMにセットする(ステップSc4)。なお、演出決定抽選に当選しなかったときはSc4の処理を行わずに処理を終了する。

【0094】

一方、サブ制御部91は、RAMが設定値データを記憶していない場合(ステップSc2;N)、すなわちRAMが特定データを記憶している場合には演出決定抽選を行わずに処理を終了する。このため、RAMが特定データを記憶しているときは設定示唆演出が中止される。

20

【0095】

変形例1では、RAMが特定データを記憶しているときは設定示唆演出の実行を中止することにより、意図しない設定示唆演出が実行されることを防止できる。また、メイン制御部41側で設定されている設定値が不明な状況では設定示唆演出が実行されないようにすることができる。

【0096】

30

【設定値データが初期化されたときの処理の具体例について】

次に、設定示唆制御の実行に関する具体例について図10を用いて説明する。

【0097】

図10に示すように、設定変更操作により設定値が設定されたとき(特定契機)にメイン制御部41からサブ制御部91に設定コマンドが送信される。本例では、設定変更操作により設定5に設定された例を挙げている。よって、本例では、設定5に設定されたことを特定可能な設定コマンドがメイン制御部41からサブ制御部91に送信される。

【0098】

サブ制御部91は、設定コマンドを受信したときに設定5を特定可能な設定値データをRAMに記憶(保持)させる。そして、サブ制御部91は、RAMが設定値データを記憶しているときは設定値示唆制御を実行する。具体的には、設定値示唆制御として、RAMが記憶している設定値データから特定される設定値に応じた割合で設定示唆演出を実行する。

40

【0099】

また、特定契機以降にサブ制御部91の初期化条件(例えば、RAM異常)が成立したときは、サブ制御部91は、RAMが記憶している設定値データを特定データに書き換えることにより設定値データを特定データに変更する。特定データからは設定変更操作により設定不能な設定0が特定可能となる。

【0100】

サブ制御部91は、RAMが特定データを記憶しているときには、設定値示唆制御を実

50

行せず、すなわち、RAMが記憶している設定値データから特定される設定値に応じた割合で設定示唆演出を実行せず、一定の割合で設定示唆演出を実行する。

【0101】

これにより、サブ制御部91の制御状態が初期化されたときに、メイン制御部41側で設定されている設定値と異なる設定値に応じた割合で設定示唆演出が実行されてしまうことを防止できる。よって、設定値データが初期化された状況で、意図しない設定示唆演出が実行されることを防止できる。

【0102】

なお、再度設定変更が行われ、再度メイン制御部41からサブ制御部91に設定コマンドが送信されると、RAMの特定データは設定値データに書き換えられる。これにより、再度、設定示唆制御が実行され、RAMが記憶している設定値データから特定される設定値に応じた割合で設定示唆演出を実行される。

10

【0103】

なお、RAMが特定データを記憶しているときには、設定値示唆制御を実行せずに設定示唆演出を中止するようにしてもよい。この場合にも、設定値データが初期化された状況で、意図しない設定示唆演出が実行されることを防止できる。

【0104】

なお、本実施形態では、RAMが特定データを記憶しているときは設定示唆演出の実行を中止したが、これに限定されず、RAMが特定データを記憶しているときは終了画面の背景画像において設定値が特定値であれば高設定示唆用背景画像512が選択されないようにしてもよい。このようにすることで、意図しない状況において高設定示唆用背景画像512が表示されることを防止できる。また、サブ制御部91においてメイン制御部41側で設定されている設定値が不明な状況では設定値の示唆が行われないようにすることができる。

20

【0105】

なお、上記実施形態1、2では、メイン制御部41が特定状態に制御しているが、これに限定されず、サブ制御部91が特定状態に制御してもよい。

【符号の説明】

【0106】

1 遊技機、7 操作部、24 設定値表示器、37 設定キースイッチ、38 リセットスイッチ、39 電源スイッチ、41 メイン制御部、50 下パネル、51 液晶表示器、56 演出用スイッチ、91 サブ制御部、101 電源基板、511 通常用背景画像、512 高設定示唆用背景画像、513 設定6示唆用背景画像、514 エンディング用背景画像

30

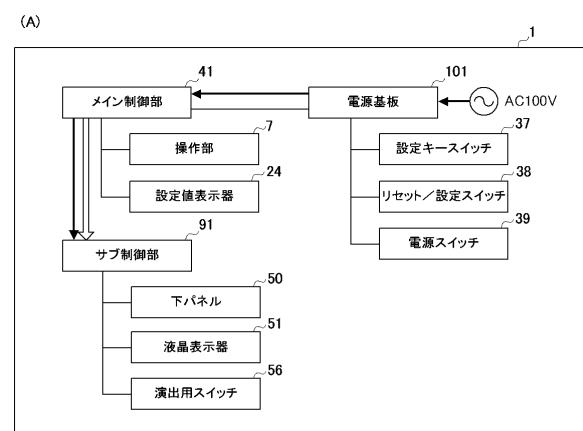
40

50

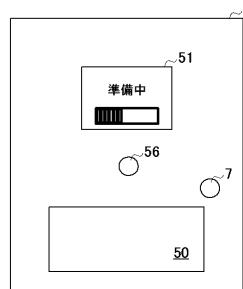
【図面】

【図1】

【図1】

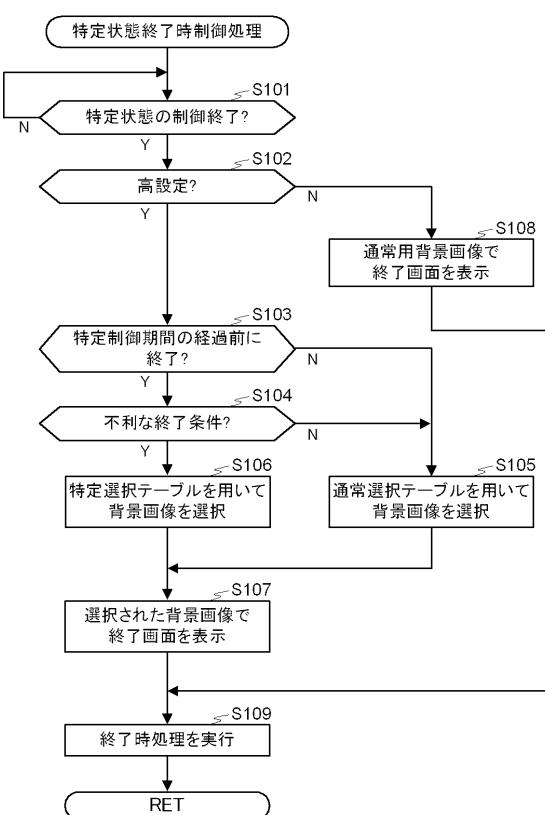


(B)



【図2】

【図2】



10

20

30

40

【図3】

【図3】

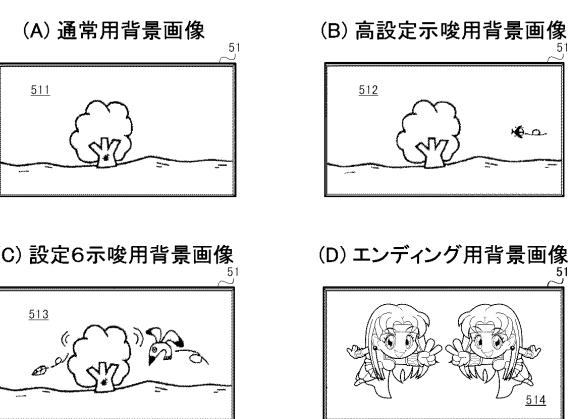
終了画面の背景画像の選択テーブル

(A) 通常選択テーブル		(B) 特定選択テーブル	
背景画像	選択率	背景画像	選択率
通常用背景画像	70%	通常用背景画像	50%
高設定示唆用背景画像	30%	高設定示唆用背景画像	50%

【図4】

【図4】

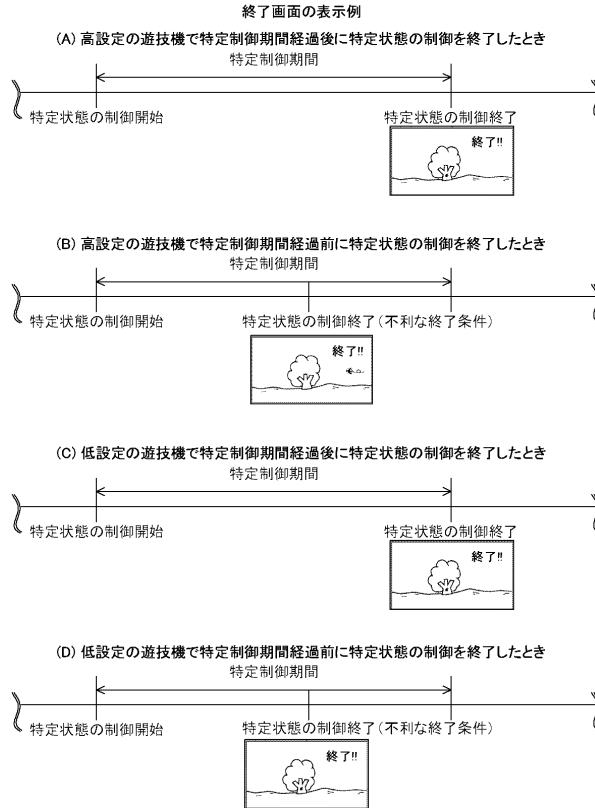
終了画面の背景画像



50

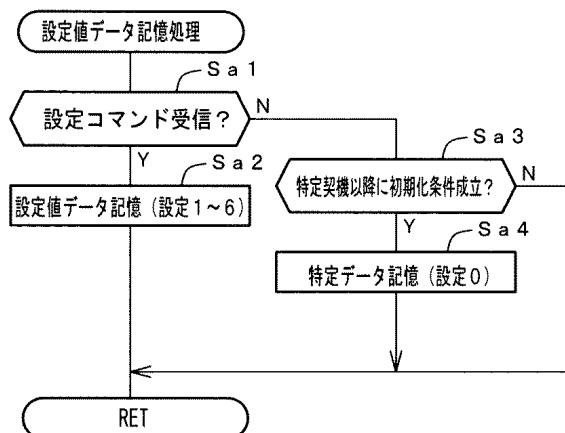
【図 5】

【図5】



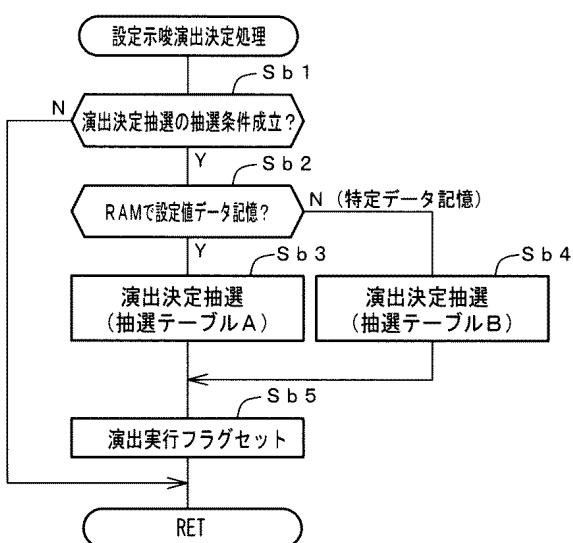
【図 6】

【図6】



【図 7】

【図7】



【図 8】

【図8】

(A) 抽選テーブルA (RAM 91cで設定値データを記憶しているとき)

設定値	演出なし	演出A	演出B
設定1	90%	9%	1%
設定2	80%	15%	5%
設定3	70%	20%	10%
設定4	60%	20%	20%
設定5	50%	10%	40%
設定6	40%	0%	60%
設定0	0%	0%	0%

(B) 抽選テーブルB (RAM 91cで特定データを記憶しているとき)

設定値	演出なし	演出A	演出B
設定1	0%	0%	0%
設定2	0%	0%	0%
設定3	0%	0%	0%
設定4	0%	0%	0%
設定5	0%	0%	0%
設定6	0%	0%	0%
設定0	70%	0%	30%

10

20

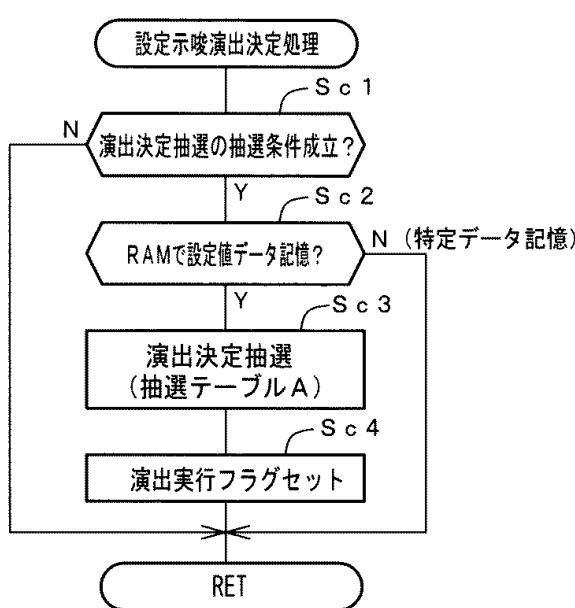
30

40

50

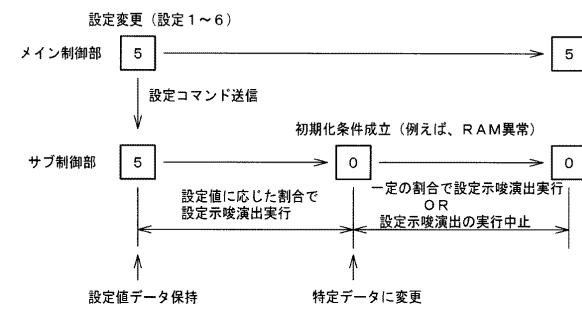
【図9】

【図9】



【図10】

【図10】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2017-029181(JP, A)

特開2017-093711(JP, A)

特開2017-000360(JP, A)

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 5 / 0 4

A 6 3 F 7 / 0 2