

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6792603号
(P6792603)

(45) 発行日 令和2年11月25日 (2020. 11. 25)

(24) 登録日 令和2年11月10日 (2020. 11. 10)

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

請求項の数 1 (全 504 頁)

(21) 出願番号	特願2018-210380 (P2018-210380)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成30年11月8日 (2018. 11. 8)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2020-74953 (P2020-74953A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43) 公開日	令和2年5月21日 (2020. 5. 21)	(72) 発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和1年12月10日 (2019. 12. 10)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株 式会社三共内
		審査官	辻野 安人

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態に制御される確率に関する設定値を設定可能な設定手段と、
前記設定手段により設定された設定値を確認可能な設定確認状態に制御可能な設定確認
制御手段と、
所定領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、普通識別情報の可変表示を行い表示結
果を導出表示する普通可変表示手段と、
普通識別情報の可変表示を行う普通可変表示期間を計時する普通可変計時手段と、
前記普通可変表示手段の表示結果が所定表示結果となったときに、遊技媒体が特定領域
を通過可能な状態となる普通可変手段と、
前記普通可変手段が通過可能な状態となる通過可能期間を計時する普通可変計時手段と
、

特定信号を遊技機の外部に出力可能な外部出力手段と、を備え、
前記普通可変表示期間が計時されている間に遊技機への電力供給が停止され、その後に
遊技機への電力供給が再開して前記設定確認状態に制御された場合に、該設定確認状態が
終了するまで前記普通可変表示期間の計時が中断され、該設定確認状態が終了したときに
前記普通可変表示期間の計時が再開され、

前記通過可能期間が計時されている間に遊技機への電力供給が停止され、その後に遊技
機への電力供給が再開して前記設定確認状態に制御された場合に、該設定確認状態が終了

10

20

するまで前記通過可能期間の計時が中断され、該設定確認状態が終了したときに前記通過可能期間の計時が再開され、

前記外部出力手段は、前記設定確認状態に制御されたときに前記特定信号を出力可能である、

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】

従来、複数の設定値のうちのいずれかに設定可能であり、設定された設定値にもとづいて遊技者にとって有利な有利状態の制御を実行可能なパチンコ遊技機があった。このようなパチンコ遊技機において、設定値を確認するための設定確認処理では、実行中のメイン処理が全て終了したときにしか次の処理へ移行できなかった（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2010-200902号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献1にあっては、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、実行中の全ての処理が終わるまで待たねばならず、好適に設定確認作業を実行することができないという問題がある。

【0005】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、好適に設定確認作業を実行することができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

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

前記有利状態に制御される確率に関する設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU103が設定値変更処理を実行する部分）と、

前記設定手段により設定された設定値を確認可能な設定確認状態に制御可能な設定確認制御手段（例えば、CPU103が設定値確認処理を実行する部分）と、

所定領域（例えば、通過ゲート41）を遊技媒体が通過したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段（例えば、CPU103）と、

普通識別情報の可変表示を行う普通可変表示期間を計時する普通可変計時手段（例えば、普図変動時間タイマにより計時するCPU103）と、

前記普通可変表示手段の表示結果が所定表示結果（例えば、普図当り）となったときに、遊技媒体が特定領域を通過可能な状態（例えば、開状態）となる普通可変手段（例えば、可変入賞球装置6B）と、

前記普通可変手段が通過可能な状態となる通過可能期間を計時する普通可変計時手段（例えば、電チュー開放時間タイマにより計時するCPU103）と、

特定信号を遊技機の外部に出力可能（例えば、遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力する）な外部出力手段と、を備え、

前記普通可変表示期間が計時されている間に遊技機への電力供給が停止され、その後に

10

20

30

40

50

遊技機への電力供給が再開して前記設定確認状態に制御された場合に、該設定確認状態が終了するまで前記普通可変表示期間の計時が中断され、該設定確認状態が終了したときに前記普通可変表示期間の計時が再開され（例えば、CPU103は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて普図変動時間タイマの計時を再開させる）、

前記通過可能期間が計時されている間に遊技機への電力供給が停止され、その後に遊技機への電力供給が再開して前記設定確認状態に制御された場合に、該設定確認状態が終了するまで前記通過可能期間の計時が中断され、該設定確認状態が終了したときに前記通過可能期間の計時が再開され（例えば、CPU103は、可変入賞球装置6Bが開状態となっていてときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる）、

前記外部出力手段は、前記設定確認状態に制御されたときに前記特定信号を出力可能である（例えば、設定確認状態に制御されたときにセキュリティ信号が出力される）、

ことを特徴とする。この特徴によれば、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、好適に設定確認作業を実行することができる。

また手段V1の遊技機は、

可変表示（特別図柄の変動表示、飾り図柄の変動表示、小図柄の変動表示）を実行する遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

特定演出表示（リーチ演出画像（バトル演出に関する画像））が表示されているときに、可変表示に対応した対応表示（保留表示、アクティブ表示）を表示可能な対応表示手段（演出制御用CPU120）と、

対応表示に作用する作用演出（第1変化示唆演出、第2変化示唆演出）を実行可能な作用演出実行手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記作用演出を実行するときに、前記特定演出表示の視認性を変化させることが可能であり、（図14-5（8）～（10）に示すように、第1変化示唆演出が実行されることに伴いブラックアウト演出が実行され、リーチ演出画像（バトル演出に関する画像）を視認困難状態としたまま可動体01TMO50を動作させる）

さらに、

遊技を進行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

前記遊技制御手段からの情報（例えば、演出制御コマンド）に基づいて、演出を制御可能な演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値1～6）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103）と、

所定条件の成立（例えば、設定変更操作が実行されること）に基づいて、設定値の変更が可能な設定変更状態に制御可能な設定変更手段（例えば、CPU103が設定値変更処理を実行する部分）とを備え、

前記演出制御手段は、可変表示を実行することを指定する情報（例えば、変動パターン指定コマンド）に基づく動作を所定の演出手段（例えば、画像表示装置5）に実行させることが可能であり、

前記所定の演出手段は、前記設定変更状態に制御されているときに、可変表示を実行することを指定する情報に基づく動作を実行しない（例えば、図13-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定変更状態に制御されているときに、変動パターン指定コマンドを受信したとしても変動パターン指定コマンドを破棄するため、当該変動パターン指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、作用演出を実行するときに特定演出表示の視認性を変化させることで、意外性を生じさせて興趣を向上させることができる。さらに、このような構成によれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても所定

10

20

30

40

50

の演出手段が誤動作することを防止できる。

【0007】

他の手段Vの遊技機は、

可変表示（特別図柄の変動表示、飾り図柄の変動表示、小図柄の変動表示）を実行する遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

特定演出表示（リーチ演出画像（バトル演出に関する画像））が表示されているときに、可変表示に対応した対応表示（保留表示、アクティブ表示）を表示可能な対応表示手段（演出制御用CPU120）と、

対応表示に作用する作用演出（第1変化示唆演出、第2変化示唆演出）を実行可能な作用演出実行手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

10

前記作用演出を実行するときに、前記特定演出表示の視認性を変化させることが可能であり、（図14-5（8）～（10）に示すように、第1変化示唆演出が実行されることに伴いブラックアウト演出が実行され、リーチ演出画像（バトル演出に関する画像）を視認困難状態としたまま可動体01TMO50を動作させる）

さらに、

遊技を進行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

前記遊技制御手段からの情報（例えば、演出制御コマンド）に基づいて、演出を制御可能な演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値1～6）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103）と、

20

特定条件の成立（例えば、設定確認操作が実行されること）に基づいて、設定値の確認が可能な設定確認状態に制御可能な設定確認手段（例えば、CPU103が設定値確認処理を実行する部分）とを備え、

前記演出制御手段は、可変表示を実行することを指定する情報（例えば、変動パターン指定コマンド）に基づく動作を所定の演出手段（例えば、画像表示装置5、遊技効果ランプ9）に実行させることが可能であり、

前記所定の演出手段は、前記設定確認状態に制御されているときに、可変表示を実行することを指定する情報に基づく動作を実行しない（例えば、図13-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定確認状態に制御されているときに、変動パターン指定コマンドを受信したとしても変動パターン指定コマンドを破棄するため、当該変動パターン指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない）

30

ことを特徴とする。

このような構成によれば、作用演出を実行するときに特定演出表示の視認性を変化させることで、意外性を生じさせて興趣を向上させることができる。さらに、このような構成によれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【0008】

手段V2の遊技機は、

手段V1の遊技機であって、

前記作用演出（第1変化示唆演出、第2変化示唆演出）の対象となった対応表示（保留表示、アクティブ表示）の表示態様を、前記作用演出が実行される前の表示態様から変化させる変化演出を実行可能な変化演出実行手段（演出制御用CPU120）を備え、

40

前記特定演出表示の視認性を低下させてから前記作用演出を実行する場合（図14-5（8）～（10）に示す第1変化示唆演出を実行する場合）と、前記特定演出表示の視認性を低下させることなく前記作用演出を実行する場合（図14-5（13）～（15）に示す第2変化示唆演出を実行する場合）とで、前記変化演出が実行される割合が異なる（図14-2（D）及び（E）に示すように、第1変化示唆演出が実行された場合には必ずアクティブ表示の表示態様が変化するが、第2変化示唆演出が実行された場合にはアクティブ表示の表示態様に変化しない場合がある）

ことを特徴とする。

50

このような構成によれば、遊技者は、作用演出が実行されたときの特定演出表示の視認性に興味を持つことになり、興趣を向上させることができる。

【0009】

手段V3の遊技機は、

手段V1又は手段V2の遊技機であって、

前記特定演出表示（リーチ演出画像（バトル演出に関する画像））は、演出動画の再生表示（図14-4（6）及び（7）、並びに図14-5（13）～（17）に示すバトル演出に関する一連の画像）であり、

前記演出動画の再生表示期間は、前記作用演出が実行されるか否かにかかわらず共通であり（図14-3に示すように、バトル演出を実行しているT6～T12の期間は、第1変化示唆演出及び第2変化示唆演出で共通であり）、

10

前記作用演出の実行期間は前記演出動画の再生表示期間よりも短く、前記作用演出は前記演出動画の再生表示期間が終了するよりも前に終了する（図14-3に示すように、第1変化示唆演出及び第2変化示唆演出の実行期間はT8～T11であり、バトル演出を実行しているT6～T12の期間よりも短く、バトル演出が終了する前に第1変化示唆演出及び第2変化示唆演出が終了する）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、演出動画の再生表示期間と作用演出の実行期間との調整が不要となり、演出動画の表示制御を簡略化できる。

【0010】

20

手段V4の遊技機は、

手段V1～手段V3から選択されるいずれかの遊技機であって、

特別識別情報（特別図柄）の可変表示に対応した演出用識別情報（飾り図柄、小図柄）の可変表示を実行可能であり、

前記演出用識別情報として、第1演出用識別情報（飾り図柄）と、第2演出用識別情報（小図柄）とが有り、

前記作用演出を実行するときに、前記特定演出表示の視認性を低下させることに伴い前記第1演出用識別情報の視認性を低下させる一方で、前記第2演出用識別情報の視認性は低下させない（図14-5（8）～（10）に示すように、第1変化示唆演出を実行することに伴いブラックアウト演出を実行して、飾り図柄を視認困難状態とする一方で、小図柄の視認性は低下させない）

30

ことを特徴とする。

このような構成によれば、特定演出表示の視認性を低下させることにより演出効果を高めつつ、特別識別情報の可変表示が継続されていることを遊技者に適切に把握させることが可能である。

【0011】

手段V5の遊技機は、

手段V1～手段V4から選択されるいずれかの遊技機であって、

前記作用演出実行手段（演出制御用CPU120）は、特定タイミング（図14-3に示すスーパーリーチ発展後のT7のタイミング）で遊技者の操作を促す操作促進表示（特殊態様の操作促進表示01TMO31A）を行い、遊技者の操作に応じて複数種類の特定演出（第1変化示唆演出及び第2変化示唆演出）のうちいずれかの種類の特定演出（第1変化示唆演出又は第2変化示唆演出）を前記作用演出として実行可能であり、

40

前記特定タイミングとは異なる所定タイミング（図14-3に示す変動開始直後のT2のタイミング）で前記操作促進表示（通常態様の操作促進表示01TMO31）を行い、遊技者の操作に応じて所定演出（カットイン予告演出）を実行可能な所定演出実行手段（演出制御用CPU120）を備え、

前記特定演出が実行された場合には、前記所定演出が実行されて前記特定演出が実行されなかった場合よりも、遊技者にとって有利な有利状態に制御される割合が高い（第1変化示唆演出又は第2変化示唆演出の何れかが実行されてカットイン予告演出が実行されな

50

かった場合には、第1変化示唆演出及び第2変化示唆演出が何れも実行されずにカットイン予告演出が実行された場合よりも大当たりとなる割合が高い)

ことを特徴とする。

このような構成によれば、操作促進表示に応じて遊技者が操作をしたときに、特定演出が実行されるか又は所定演出が実行されるかに関心を持つことになり、興趣を向上させることができる。

【0012】

また、特開2015-084863号公報(図33、図34)に示すように、保留情報が画面中央に向かって移動しつつ拡大して、その保留情報の態様が通常態様から特殊態様に変化する遊技機が提案されている。特開2015-084863号公報(図33、図34)に記載されたような遊技機では、保留情報のように可変表示に対応した対応表示を用いた演出の興趣を向上させる余地がある。手段W1～手段W6に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、可変表示に対応した対応表示を用いた演出の興趣を向上させる遊技機を提供することにある。

【0013】

手段W1の遊技機は、

可変表示(特別図柄の変動表示、飾り図柄の変動表示、小図柄の変動表示)を実行する遊技機(パチンコ遊技機1)であって、

特定演出表示(リーチ演出画像(バトル演出に関する画像))が表示されているときに、可変表示に対応した対応表示(保留表示、アクティブ表示)を表示可能な対応表示手段(演出制御用CPU120)と、

対応表示の表示態様を変化させる変化演出(アクティブ表示01TM001の表示態様を変化させる演出)を実行可能な変化演出実行手段(演出制御用CPU120)と、を備え、

前記変化演出を実行するときに、前記変化演出の対象となる対応表示の視認性を前記特定演出表示の視認性よりも高くすることが可能である(図14-7(18)～(19)等に示すように、ブラックアウト演出によりリーチ演出画像(バトル演出に関する画像)を視認困難状態としたまま、アクティブ表示01TM001を画面中央で拡大表示することで、アクティブ表示01TM001の視認性をリーチ演出画像(バトル演出に関する画像)の視認性よりも高くして、その状態でアクティブ表示01TM001の表示態様を変化させる演出を実行する)

ことを特徴とする。

このような構成によれば、特定演出表示よりも変化演出の対象となる対応表示に注目させることが可能となり、変化演出の興趣を向上させることができる。

【0014】

手段W2の遊技機は、

手段W1の遊技機であって、

対応表示(保留表示、アクティブ表示)に作用する作用演出(第1変化示唆演出、第2変化示唆演出)を実行可能な作用演出実行手段(演出制御用CPU120)を備える

ことを特徴とする。

このような構成によれば、作用演出が実行されることにより、変化演出の興趣をさらに向上させることができる。

【0015】

手段W3の遊技機は、

手段W2の遊技機であって、

前記変化演出(アクティブ表示01TM001の表示態様を変化させる演出)では、前記作用演出(第1変化示唆演出、第2変化示唆演出)の対象となった対応表示(保留表示、アクティブ表示)の表示態様を、前記作用演出が実行される前の表示態様から変化させ(図14-5(8)～(10)に示すように、通常態様のアクティブ表示01TM001(白色の丸形表示)から赤色態様のアクティブ表示01TM001(赤色の丸形表示)に

変化させ)、

前記作用演出を実行するときに、前記特定演出表示の視認性を変化させることが可能であり(図14-5(8)~(10))に示すように、第1変化示唆演出が実行されることに伴いブラックアウト演出が実行され、リーチ演出画像(バトル演出に関する画像)を視認困難状態としたまま可動体01TMO50を動作させる)、

前記特定演出表示の視認性を低下させてから前記作用演出を実行する場合(図14-5(8)~(10))に示す第1変化示唆演出を実行する場合)と、前記特定演出表示の視認性を低下させることなく前記作用演出を実行する場合(図14-5(13)~(15))に示す第2変化示唆演出を実行する場合)とで、前記変化演出が実行される割合が異なる(図14-2(D)及び(E))に示すように、第1変化示唆演出が実行された場合には必ずアクティブ表示の表示態様に変化するが、第2変化示唆演出が実行された場合にはアクティブ表示の表示態様に変化しない場合がある)

ことを特徴とする。

このような構成によれば、遊技者は、作用演出が実行されたときの特定演出表示の視認性に興味を持つことになり、興趣を向上させることができる。

【0016】

手段W4の遊技機は、

手段W2又は手段W3の遊技機であって、

前記特定演出表示(リーチ演出画像(バトル演出に関する画像))は、演出動画の再生表示(図14-4(6)及び(7))、並びに図14-5(13)~(17))に示すバトル演出に関する一連の画像)であり、

前記演出動画の再生表示期間は、前記作用演出が実行されるか否かにかかわらず共通であり(図14-3に示すように、バトル演出を実行しているT6~T12の期間は、第1変化示唆演出及び第2変化示唆演出で共通であり)、

前記作用演出の実行期間は前記演出動画の再生表示期間よりも短く、前記作用演出は前記演出動画の再生表示期間が終了するよりも前に終了する(図14-3に示すように、第1変化示唆演出及び第2変化示唆演出の実行期間はT8~T11であり、バトル演出を実行しているT6~T12の期間よりも短く、バトル演出が終了する前に第1変化示唆演出及び第2変化示唆演出が終了する)

ことを特徴とする。

このような構成によれば、演出動画の再生表示期間と作用演出の実行期間とを調整が不要となり、演出動画の表示制御を簡略化できる。

【0017】

手段W5の遊技機は、

手段W2~手段W4から選択されるいずれかの遊技機であって、

特別識別情報(特別図柄)の可変表示に対応した演出用識別情報(飾り図柄、小図柄)の可変表示を実行可能であり、

前記演出用識別情報として、第1演出用識別情報(飾り図柄)と、第2演出用識別情報(小図柄)とが有り、

前記作用演出を実行するときに、前記特定演出表示の視認性を低下させることに伴い前記第1演出用識別情報の視認性を低下させる一方で、前記第2演出用識別情報の視認性は低下させない(図14-5(8)~(10))に示すように、第1変化示唆演出を実行することに伴いブラックアウト演出を実行して、飾り図柄を視認困難状態とする一方で、小図柄の視認性は変化させない)

ことを特徴とする。

このような構成によれば、特定演出表示の視認性を低下させることにより演出効果を高めつつ、特別識別情報の可変表示が継続されていることを遊技者に適切に把握させることが可能である。

【0018】

手段W6の遊技機は、

手段W2～手段W5から選択されるいずれかの遊技機であって、

前記作用演出実行手段（演出制御用CPU120）は、特定タイミング（図14-3に示すスーパーリーチ発展後のT7のタイミング）で遊技者の操作を促す操作促進表示（特殊態様の操作促進表示01TMO31A）を行い、遊技者の操作に応じて複数種類の特定演出（第1変化示唆演出及び第2変化示唆演出）のうちいずれかの種類の特定演出（第1変化示唆演出又は第2変化示唆演出）を前記作用演出として実行可能であり、

前記特定タイミングとは異なる所定タイミング（図14-3に示す変動開始直後のT2のタイミング）で前記操作促進表示（通常態様の操作促進表示01TMO31）を行い、遊技者の操作に応じて所定演出（カットイン予告演出）を実行可能な所定演出実行手段（演出制御用CPU120）を備え、

10

前記特定演出が実行された場合には、前記所定演出が実行されて前記特定演出が実行されなかった場合よりも、遊技者にとって有利な有利状態に制御される割合が高い（第1変化示唆演出又は第2変化示唆演出の何れかが実行されてカットイン予告演出が実行されなかった場合には、第1変化示唆演出及び第2変化示唆演出が何れも実行されずにカットイン予告演出が実行された場合よりも大当たりとなる割合が高い）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、操作促進表示に応じて遊技者が操作をしたときに、特定演出が実行されるか又は所定演出が実行されるかに関心を持つことになり、興趣を向上させることができる。

【0019】

20

また、特開2017-109081号公報（図12）に示すように、特図の当否判定での当選確率を定める確率設定が行われるパチンコ機として、確率設定の変更（設定変更）がなされたことを示唆する設定変更演出が行われる遊技機が提案されている。また、特開2012-5614号公報（図52）に示すように、高確率状態で転落抽選手段による転落抽選に当選して通常確率状態へ移行することとなる遊技機が提案されている。特開2017-109081号公報（図12）に示すように、有利度が異なる複数の設定値のうち設定された設定値に応じた制御を実行する遊技機に対して、特開2012-5614号公報（図52）に示すように、遊技状態を移行させるための状態移行抽選が実行される構成を適用した場合、このような遊技機の興趣を向上させる余地がある。手段X1～手段X6に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、設定値に応じた制御を実行するとともに状態移行抽選が実行される遊技機の興趣を向上させることにある。

30

【0020】

手段X1の遊技機は、

遊技者にとっての有利度（大当たり確率）が異なる複数の設定値（大当たり判定用乱数の範囲が異なる設定値1～6）のうち、設定された設定値に応じた制御を実行可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

可変装置（特別可変入賞球装置7）に遊技媒体が進入し易い有利状態（大当たり遊技状態）に制御される割合が高い特別状態（高確状態）に制御可能な遊技状態制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

前記特別状態（高確状態）において遊技状態を移行させるための状態移行抽選（確変転落判定）を実行可能な状態移行抽選実行手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

40

前記状態移行抽選の結果（確変転落判定で「確変転落あり」と判定されたこと）に基づいて、設定された設定値を示唆する設定示唆演出（第1設定示唆演出、第2設定示唆演出）を実行可能な設定示唆演出実行手段（演出制御用CPU120）と、を備える

ことを特徴とする。

このような構成によれば、状態移行抽選の結果に基づいて設定示唆演出が実行されることにより、設定値に応じた制御を実行するとともに状態移行抽選が実行される遊技機の興趣を向上させることができる。特に、状態移行抽選の結果が遊技者にとって不利となる場合であっても、設定示唆演出が実行されることにより遊技意欲の低下を抑制することが可

50

能となる。

【0021】

手段X2の遊技機は、

手段X1の遊技機であって、

前記状態移行抽選（確変転落判定）の確率は設定値によらず共通である（図14-10に示すように、現在設定されている設定値に関係無く共通の確変転落判定テーブルが参照されるため、高確状態を終了させる確率は設定値によらず1/80で共通である）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、状態移行抽選の確率は設定値によらず共通であるため、有利度が高い設定値に設定されている場合には有利状態に連続して制御され易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0022】

手段X3の遊技機は、

手段X1又は手段X2の遊技機であって、

前記設定示唆演出実行手段（演出制御用CPU120）は、設定示唆演出（第1設定示唆演出、第2設定示唆演出）において示唆される設定値と、設定された設定値（現在設定されている設定値）とが合致する割合が異なる複数種類の設定示唆演出（「リーチ!!」又は「REACH」の文字を表示させる第1設定示唆演出、「満月背景」、「半月背景」、又は「三日月背景」を表示させる第2設定示唆演出）を実行可能であり、

前記状態移行抽選において遊技状態を移行させることに決定されたタイミング（確変転落判定で「確変転落あり」と判定されたときの変動表示回数）に応じて、前記複数種類の設定示唆演出のうちいずれの種類の設定示唆演出を実行するかの割合が異なる（第1設定示唆演出では、図14-14（A）に示すように、50回以下である場合は「リーチ!!」の文字を表示させ、51回以上である場合は「REACH」の文字を表示させる。第2設定示唆演出では、図14-14（B）に示すように、30回以下である場合は「満月背景」を表示させ、31回以上60回以下である場合は「半月背景」を表示させ、61回以上である場合は「三日月背景」を表示させる）

20

ことを特徴とする。

このような構成によれば、状態移行抽選において遊技状態を移行させることに決定されたタイミングと、設定示唆演出の種類とを関連させることにより、興趣を向上させることができる。

30

【0023】

手段X4の遊技機は、

手段X1～手段X3から選択される何れかの遊技機であって、

複数存在する演出モード（通常モード（低確低ベース状態）、バトルRUSHモード（高確高ベース状態又は低確高ベース状態）、チャンスタイム（低確高ベース状態））のうちの何れかの演出モードに制御可能な演出モード制御手段（演出制御用CPU120）を備え、

前記演出モード制御手段（演出制御用CPU120）は、前記状態移行抽選（確変転落判定）において遊技状態を移行させることに決定されたことに基づいて所定の演出モードに制御可能であり（図14-23に示すように、高確高ベース状態に制御されてから19回目の変動表示までバトルRUSHモード（高確高ベース状態）に制御し、20回目の変動表示に対応した確変転落判定で「確変転落あり」と判定されたことに基づいて20回目の変動表示でバトルRUSHモードを終了させ、21回目以降（100回目まで）の変動表示ではチャンスタイムに制御し）、

40

前記設定示唆演出実行手段は、前記状態移行抽選において遊技状態を移行させることに決定されたことに基づいて前記設定示唆演出を実行可能である（図14-23に示すように、20回目の変動表示に対応した確変転落判定で「確変転落あり」と判定されたことに基づいて20回目の変動表示でバトルRUSHモード（低確高ベース状態）を終了させるとともに第1設定示唆演出及び第2設定示唆演出を実行した後に、21回目以降（100

50

回目まで)の変動表示ではチャンスタイムに制御する)

ことを特徴とする。

このような構成によれば、演出モードと設定示唆演出とを関連させることにより、遊技状態を移行させるときの興趣を向上させることができる。特に、状態移行抽選の結果が遊技者にとって不利となる場合であっても、遊技意欲の低下を抑制することが可能となる。

【0024】

手段X5の遊技機は、

手段X1～手段X4から選択される何れかの遊技機であって、

前記遊技状態制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)は、可変表示が実行されやすい遊技状態である特定状態(高ベース状態)に制御可能であり、前記特定状態において実行される前記状態移行抽選において遊技状態を移行させることに決定されないことを条件として当該特定状態を継続させることが可能であり(図14-19に示すように、高確高ベース状態に制御してから100回目の変動表示が実行されたときに、当該100回目の変動表示を含むそれまでの変動表示に対応して実行された何れの確変転落判定でも「確変転落あり」と判定しなかった場合には、101回目の変動表示以降も高確高ベース状態を継続させ)、

前記特定状態(高ベース状態)が継続することを示唆する継続示唆演出(図14-17(12)に示すように、「引き分けならRUSH継続」と表示される100回目の変動表示に対応したバトル演出)を実行可能な継続示唆演出実行手段(演出制御用CPU120)を備え、

前記特定状態において所定回数(100回)の可変表示が実行されるまでに前記状態移行抽選において遊技状態を移行させることに決定された場合には、当該特定状態における所定回数の可変表示が実行されるまで当該特定状態を継続させるとともに、当該特定状態における所定回数目の可変表示が実行されるときに前記継続示唆演出及び前記設定示唆演出を実行する(図14-17に示すように、高確高ベース状態に制御してから100回目の変動表示が実行されたときに、当該100回目の変動表示を含むそれまでの変動表示に対応して実行された何れかの確変転落判定で「確変転落あり」と判定した場合には、演出制御用CPU120が100回目の変動表示に対応したバトル演出を実行するとともに、第1設定示唆演出及び第2設定示唆演出も実行する)

ことを特徴とする。

このような構成によれば、所定回数目の可変表示が実行されるときに継続示唆演出と設定示唆演出の両方の演出が実行される可能性があるため、所定回数目の可変表示に対応して実行される演出に特に注目させることができる。

【0025】

手段X6の遊技機は、

手段X1～手段X5から選択される何れかの遊技機であって、

前記有利状態に制御されるときに実行される可変表示に対応して特定演出が実行される割合は、前記有利状態に制御されないときに実行される可変表示に対応して前記特定演出が実行される割合よりも高く(図14-12(A)及び(B)に示すように、表示結果が「大当たり」となるときは、表示結果が「はずれ」となるときよりも、バトル演出が実行される割合が高く)、

前記状態移行抽選において遊技状態を移行させることに決定されたとき(確変転落判定で「確変転落あり」と判定されたとき)に実行される可変表示に対応して前記特定演出が実行される割合は、前記状態移行抽選において遊技状態を移行させないことに決定されたとき(確変転落判定で「確変転落なし」と判定されたとき)に実行される可変表示に対応して前記特定演出が実行される割合よりも高く(図14-12(A)～(D)に示すように、確変転落判定で「確変転落あり」と判定されたときは、確変転落判定で「確変転落なし」と判定されたときよりも、バトル演出が実行される割合が高く)、

前記設定示唆演出実行手段(演出制御用CPU120)は、前記特定演出を伴う可変表示の実行中に前記設定示唆演出を実行可能である(確変転落判定で「確変転落あり」と判

10

20

30

40

50

定された変動表示に対応してバトル演出が実行されると共に第1設定示唆演出が実行されるようになっており、100回目の変動表示に対応してバトル演出が実行されると共に第1設定示唆演出及び第2設定示唆演出が実行されるようになっている)

ことを特徴とする。

このような構成によれば、特定演出を伴う可変表示の実行中に設定示唆演出も実行される可能性があるため、特定演出を伴う可変表示が実行されるときに興味を向上させることができる。また、有利状態に制御されず且つ状態移行抽選の結果が遊技者にとって不利となる場合であっても、設定示唆演出が実行されることにより遊技意欲の低下を抑制することが可能となる。

【0026】

また、特開2010-200902号公報(段落0007)に示すように、複数段階の設定値を外部からの設定変更操作に基づいて変更する設定変更手段を備える遊技機が提案されている。特開2010-200902号公報(段落0007)に記載されたような遊技機では、設定値を変更するときに、遊技媒体の付与に関する制御を適切に実行する必要がある。手段A1～手段A9に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、遊技媒体の付与に関する制御を適切に実行する遊技機を提供することにある。

【0027】

手段A1の遊技機は、

有価価値(プリペイド残額、持玉、貯玉等)に関する処理(プリペイド残額を消費する球貸、持玉を消費する球貸、貯玉を消費する球貸等に関連した処理)を実行可能な遊技用装置(カードユニット21TM050)から出力される信号(VL信号、BRDY信号、BRQ信号等)を受信可能な遊技機(パチンコ遊技機1)であって、

前記遊技用装置から出力される信号に基づいて遊技媒体を付与する付与手段(払出モータ21TM289を制御する払出制御用マイクロコンピュータ21TM370)と、

設定値(大当たり判定用乱数の範囲が異なる設定値1～6)に応じた特定制御(特別図柄プロセス処理における大当たり判定処理等)を実行可能な特定制御手段(ステップS21TM1690等の処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

前記設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段(ステップS21TM1130～ステップS21TM1200を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

を備え、

前記設定変更モードに制御されているときに、前記遊技用装置から出力される信号に基づく遊技媒体の付与が制限される(1. 設定変更モードに制御されているときに遊技制御用マイクロコンピュータ100が接続確認信号をオンとしない(払出制御基板21TM037に出力しない)、2. 設定変更モードに制御されているときに遊技制御用マイクロコンピュータ100が接続確認コマンドを送信しないことにより、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370がPRDY信号をオンとしない、3. 遊技機枠開放センサにより遊技機用枠3が開放状態となっていることを検出しているときには、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370がPRDY信号をオンとしない、4. 設定変更モードに制御されているときに遊技制御用マイクロコンピュータ100が接続確認コマンドを送信しないことにより(払出制御用マイクロコンピュータ21TM370が接続確認コマンドを受信しないことにより)、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370がBRQ信号のオンを検出しても、EXS信号をオンとしない。)

ことを特徴とする。

これによれば、設定変更モードに制御されているときに、遊技媒体の付与に関して適切な制御を実行可能である。

例えば、図9-12及び図9-13に示すように、電源スイッチ21TM055が操作されて動作電圧が主基板11に供給されたときに、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、錠スイッチ21TM051がON状態であり、且つ、クリアスイッチ(設定切替スイッチ)21TM052がON状態であることに基づいて、設定値を変更可能な設定変更

10

20

30

40

50

モードに制御する。設定変更モードに制御されている期間は、ステップS 2 1 T M 1 4 8 0のシリアル通信回路設定処理が実行されていないことにより、接続確認信号が払出制御基板2 1 T M 0 3 7に出力されておらず、払出制御用マイクロコンピュータ2 1 T M 3 7 0は、球貸を実行しない。

【0028】

手段A 2の遊技機は、

手段A 1の遊技機であって、

前記特定制御手段と前記設定変更モード制御手段とを有し、前記遊技機における遊技の進行を制御する遊技制御手段（遊技制御用タイマ割込処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100）を備え、

10

前記遊技制御手段は、前記設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップS 2 1 T M 1 2 1 0～ステップS 2 1 T M 1 2 4 0を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ100）を有し、

前記付与手段（払出制御用マイクロコンピュータ2 1 T M 3 7 0）は、前記遊技制御手段から特別信号（接続確認信号）が入力されたときに遊技媒体の付与が可能であり、

前記遊技制御手段は、前記設定変更モード及び前記設定確認モードの何れかに制御されているときには、前記特別信号を出力しない（接続確認信号を出力するステップS 2 1 T M 1 4 8 0のシリアル通信回路設定処理は、設定変更モードの終了後、設定確認モードの終了後、に実行される）、

ことを特徴とする。

20

これによれば、設定変更モード及び設定確認モードの何れかに制御されているときに、遊技媒体を付与しないようにすることができる。

【0029】

手段A 3の遊技機は、

手段A 1の遊技機であって、

前記設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップS 2 1 T M 1 2 1 0～ステップS 2 1 T M 1 2 4 0を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ100）を備え、

前記付与手段（払出制御用マイクロコンピュータ2 1 T M 3 7 0）は、前記遊技用装置に対して第1所定信号（PRDY信号）を出力し、前記第1所定信号が入力されていることに基づいて前記遊技用装置から出力される第2所定信号（BRDY信号）が入力されたことに基づいて遊技媒体の付与が可能であり、

30

前記設定変更モード及び前記設定確認モードの何れかに制御されているときには、前記第1所定信号を出力しない（1．接続確認信号が入力されていないときにはPRDY信号をオンとしない、2．接続確認コマンドを受信していないときにはPRDY信号をオンとしない）、

ことを特徴とする。

これによれば、設定変更モード及び設定確認モードの何れかに制御されているときに、遊技媒体を付与しないようにすることができる。

【0030】

40

手段A 4の遊技機は、

手段A 1の遊技機であって、

前記特定制御手段と前記設定変更モード制御手段とを有し、前記遊技機における遊技の進行を制御する遊技制御手段（遊技制御用タイマ割込処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100）を備え、

前記遊技制御手段及び前記付与手段の少なくとも一方（例えば、払出制御用マイクロコンピュータ2 1 T M 3 7 0）には、当該遊技機に対応した遊技機枠又は扉枠が開放された開放状態を検出する開放状態検出手段（遊技機用枠3が開放状態となっていることを検出可能な遊技機枠開放センサ、ガラス扉枠3aが開放状態となっていることを検出可能な扉枠開放センサを備えた遊技機枠・扉枠開放センサ2 1 T M 3 0 0）が設けられ、

50

前記設定変更モードに制御されているか否かによらず、前記開放状態が検出されているときには遊技媒体の付与を制限する（遊技機用枠3が開放状態となっているとき、ガラス扉枠3aが開放状態となっているときにはPRDY信号をオンとしない）、

ことを特徴とする。

これによれば、設定変更モードに制御させるために遊技機枠又は扉枠を開放させる場合に、遊技媒体の付与を制限することができる。

【0031】

手段A5の遊技機は、

手段A1～手段A4から選択される何れかの遊技機であって、

前記設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップS21TM1210～ステップS21TM1240を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ100）を備え、

前記付与手段は、前記遊技用装置から付与要求信号が入力されたこと（BRQ信号がオンとされたこと）に応じて付与準備信号を出力し（EXS信号をオンとし）、前記付与準備信号の入力に応じて前記遊技用装置から出力される付与指令信号が入力されたとき（EXS信号のオンを検出したカードユニット21TM050がBRQ信号をオフとしたとき）に遊技媒体を付与し、

前記設定変更モード及び前記設定確認モードの何れかに制御されているときには、前記付与要求信号が入力されても前記付与準備信号を出力しない（BRQ信号のオンを検出し、てもEXS信号をオンとしない）、

ことを特徴とする。

これによれば、設定変更モード及び設定確認モードの何れかに制御されているときに、遊技媒体を付与しないようにすることができる。

【0032】

手段A6の遊技機は、

手段A1～手段A5から選択される何れかの遊技機であって、

前記設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップS21TM1210～ステップS21TM1240を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ100）を備え、

前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始されたときに設定変更条件が成立している場合（電源投入時に錠スイッチ21TM051がオンであり、且つ、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がオンである場合）に、前記設定変更モードに制御し、

前記設定確認モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始されたときに設定確認条件が成立している場合（電源投入時に錠スイッチ21TM051がオンであり、且つ、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がオフである場合）に、前記設定確認モードに制御する、

ことを特徴とする。

これによれば、遊技機への電力供給が開始されたときに設定変更モード又は設定確認モードに制御可能である。

【0033】

手段A7の遊技機は、

手段A1～手段A6から選択される何れかの遊技機であって、

前記設定変更モードに制御されたときには、遊技状態が初期化され（ステップS21TM1410のRAMクリアが実行され）、

前記設定変更モードの制御の終了に基づいて、前記設定変更モードの制御の終了に対応する報知を実行した後に（表示モニタ21TM029に設定値を点滅表示させた後に）、遊技状態が初期化されたことを報知する（表示モニタ21TM029に「C」の文字を表示させる）、

ことを特徴とする。

これによれば、遊技場の店員等が、設定変更モードの制御が終了して遊技状態が初期化されたことを把握することができる。

【0034】

手段A8の遊技機は、

手段A1～手段A7から選択される何れかの遊技機であって、

前記特定制御手段と前記設定変更モード制御手段とを有し、前記遊技機における遊技の進行を制御する遊技制御手段（遊技制御用タイマ割込処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出の実行を制御する演出制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップS21TM1210～ステップS21TM1240を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ100）を更に有し、

前記遊技制御手段は、前記設定変更モード又は前記設定確認モードの何れかに制御されることに伴い、前記演出制御手段に対してコマンド（設定変更モードコマンド、設定確認モードコマンド）を出力し、

前記演出制御手段は、前記コマンドに応じた報知に関する制御を実行する（設定変更モードコマンドを受信したときに画像表示装置5に「設定変更中」と表示する、設定確認モードコマンドを受信したときに画像表示装置5に「設定確認中」と表示する）、

ことを特徴とする。

これによれば、遊技場の店員等が、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把握することができる。

【0035】

手段A9の遊技機は、

手段A1～手段A8から選択される何れかの遊技機であって、

前記設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップS21TM1210～ステップS21TM1240を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ100）を備え、

前記設定変更モード制御手段は、移行操作（電源投入時に錠スイッチ21TM051をONとする操作）及び初期化操作（電源投入時にクリアスイッチ21TM052をONとする操作）に基づいて前記設定変更モードに制御し、

前記設定確認モード制御手段は、前記移行操作（電源投入時に錠スイッチ21TM051をONとする操作）に基づいて前記設定確認モードに制御し、

前記設定変更モードに制御されることに伴い、当該遊技機の遊技状態が初期化され（設定変更モードに制御された場合には、ステップS21TM1410のRAMクリア処理が実行され）、前記設定確認モードに制御されることに伴い、当該遊技機の遊技状態が初期化されない（設定確認モードに制御された場合には、ステップS21TM1320又はステップS21TM1330でNOと判定された場合にのみ、ステップS21TM1410のRAMクリア処理が実行される）、

ことを特徴とする。

これによれば、遊技場の店員等が、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かを選択可能であると共に、遊技状態を初期化させるか否かも選択可能となる。

【0036】

また、特開2010-200902号公報（段落0007）に示すように、複数段階の設定値を外部からの設定変更操作に基づいて変更する設定変更手段を備える遊技機が提案されている。特開2010-200902号公報（段落0007）に記載されたような遊技機では、設定値を変更するときに、遊技用装置から出力される信号に基づく制御を適切に実行する必要がある。手段B1～手段B7に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、遊技用装置から出力される信号に基づく制御を適切に実行する遊技機を提供することにある。

【0037】

手段 B 1 の遊技機は、

有価価値（プリペイド残額、持玉、貯玉等）に関する処理（プリペイド残額を消費する球貸、持玉を消費する球貸、貯玉を消費する球貸等に関連した処理）を実行可能な遊技用装置（カードユニット 2 1 T M 0 5 0）から出力される信号（V L 信号、B R D Y 信号、B R Q 信号等）を受信可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

前記遊技用装置から出力される信号に基づいて所定制御（球貸）を実行する所定制御手段（払出モータ 2 1 T M 2 8 9 を制御する払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0）と、

設定値（大当たり判定用乱数の範囲が異なる設定値 1 ～ 6）に応じた特定制御（特別図柄プロセス処理における大当たり判定処理等）を実行可能な特定制御手段（ステップ S 2 1 T M 1 6 9 0 等の処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

前記設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップ S 2 1 T M 1 1 3 0 ～ステップ S 2 1 T M 1 2 0 0 を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、を備え、

前記設定変更モードに制御されているか否かにかかわらず、前記遊技用装置から出力される信号に基づく所定制御を実行可能である（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、設定変更モードに制御されている期間であっても、接続確認信号を O N 状態とし、接続確認コマンド及び賞球個数コマンドを送信可能であり、接続確認信号の O N 状態で、接続確認コマンド及び賞球個数コマンドを受信した払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、設定変更モードに制御されている期間であるか否かにかかわらず球貸を実行可能である）、

ことを特徴とする。

これによれば、遊技用装置から出力される信号に基づく所定制御を適切に実行可能であり、設定変更モードに制御されているときに所定制御を実行しない場合の制御負担を回避することができる。

【 0 0 3 8 】

手段 B 2 の遊技機は、

手段 B 1 の遊技機であって、

前記設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップ S 2 1 T M 1 2 1 0 ～ステップ S 2 1 T M 1 2 4 0 を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）を備え、

前記所定制御を実行しているときに所定事象（電源断等）が発生したことに基いて当該所定制御を中断し、その後に前記設定変更モード又は前記設定確認モードに制御されたときには、前記設定変更モード又は前記設定確認モードの終了後に、当該所定制御を再開する（払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、球貸の実行途中で電源断が発生した場合には球貸を中断し、電力供給再開後に遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が設定変更モード又は設定確認モードに移行した場合には、直ちに球貸を再開することなく当該設定変更モード又は当該設定確認モードの終了後に球貸を再開する）、

ことを特徴とする。

これによれば、所定事象が発生した後に設定変更モード又は設定確認モードに制御されたときにも、所定制御を適切に実行可能である。

【 0 0 3 9 】

手段 B 3 の遊技機は、

手段 B 1 の遊技機であって、

前記設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップ S 2 1 T M 1 2 1 0 ～ステップ S 2 1 T M 1 2 4 0 を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）を備え、

前記所定制御を実行しているときに、前記設定変更モード又は前記設定確認モードに制御されたときには、当該所定制御を終了させる（払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、球貸の実行中に電源断が発生したときには、当該球貸を強制終了させ（中止

10

20

30

40

50

し)、その後の電源復旧時に遊技制御用マイクロコンピュータ100が設定変更モード又は設定確認モードに制御されたときに球貸は再開されず、設定変更モード又は設定確認モードの終了後も球貸は再開されない)、

ことを特徴とする。

これによれば、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に所定制御を再開させる制御が不要となり、所定制御を簡略化することができる。

【0040】

手段B4の遊技機は、

手段B1～手段B3から選択される何れかの遊技機であって、

前記設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段(ステップS21TM1210～ステップS21TM1240を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ100)を備え、

10

前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始されたときに設定変更条件が成立している場合(錠スイッチ21TM051がON状態であり、且つ、クリアスイッチ21TM052もON状態である場合)に、前記設定変更モードに制御し、

前記設定確認モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始されたときに設定確認条件が成立している場合(錠スイッチ21TM051がON状態であり、且つ、クリアスイッチ21TM052はOFF状態である場合)に、前記設定確認モードに制御する、

ことを特徴とする。

これによれば、遊技機への電力供給が開始されたときに成立している条件に応じて、設定変更モード又は設定確認モードに制御することができる。

20

【0041】

手段B5の遊技機は、

手段B1～手段B4から選択される何れかの遊技機であって、

前記設定変更モードに制御されたときには、遊技情報が初期化され(設定変更モードに制御されたときには、ステップS21TM1410のRAMクリアが実行され)、

前記設定変更モードにおいて前記設定値が変更されたときには、設定値の変更を報知した後に(表示モニタ21TM029に設定値を点滅表示させた後に)、遊技状態が初期化されたことを報知する(表示モニタ21TM029に「C」の文字を表示させる)、

ことを特徴とする。

30

これによれば、遊技場の店員等が、設定変更モードの制御が終了して遊技状態が初期化されたことを把握することができる。

【0042】

手段B6の遊技機は、

手段B1～手段B5から選択される何れかの遊技機であって、

前記特定制御手段と前記設定変更モード制御手段とを有し、前記遊技機における遊技の進行を制御する遊技制御手段(遊技制御用タイマ割込処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

演出の実行を制御する演出制御手段(演出制御用CPU120)と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段(ステップS21TM1210～ステップS21TM1240を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ100)を更に有し、

40

前記遊技制御手段は、前記設定変更モード又は前記設定確認モードの何れかに制御されることに伴い、前記演出制御手段に対してコマンド(設定変更モードコマンド、設定確認モードコマンド)を出力し、

前記演出制御手段は、前記コマンドに応じた報知に関する制御を実行する(設定変更モードコマンドを受信したときに画像表示装置5に「設定変更中」と表示する、設定確認モードコマンドを受信したときに画像表示装置5に「設定確認中」と表示する)、

ことを特徴とする。

これによれば、遊技場の店員等が、設定変更モード又は設定確認モードに制御されたこ

50

とを把握することができる。

【0043】

手段B7の遊技機は、

手段B1～手段B6から選択される何れかの遊技機であって、

前記設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップS21TM1210～ステップS21TM1240を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ100）を備え、

前記設定変更モード制御手段は、移行操作（電源投入時に錠スイッチ21TM051をONとする操作）及び初期化操作（電源投入時にクリアスイッチ21TM052をONとする操作）に基づいて前記設定変更モードに制御し、

10

前記設定確認モード制御手段は、前記移行操作（電源投入時に錠スイッチ21TM051をONとする操作）に基づいて前記設定確認モードに制御し、

前記設定変更モードに制御されることに伴い、当該遊技機の遊技状態が初期化され（設定変更モードに制御された場合には、ステップS21TM1410のRAMクリア処理が実行され）、前記設定確認モードに制御されることに伴い、当該遊技機の遊技状態が初期化されない（設定確認モードに制御された場合には、ステップS21TM1320又はステップS21TM1330でNOと判定された場合にのみ、ステップS21TM1410のRAMクリア処理が実行される）、

ことを特徴とする。

これによれば、遊技場の店員等が、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かを選択可能であると共に、遊技状態を初期化させるか否かも選択可能となる。

20

【0044】

また、特開2010-200902号公報（段落0007）に示すように、複数段階の設定値を外部からの設定変更操作に基づいて変更する設定変更手段を備える遊技機が提案されている。特開2010-200902号公報（段落0007）に記載されたような遊技機では、設定値を変更するときに、遊技媒体が特定領域を通過した場合の制御を適切に実行する必要がある。手段C1～手段C6に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、遊技媒体が特定領域を通過した場合の制御を適切に実行する遊技機を提供することにある。

【0045】

30

手段C1の遊技機は、

遊技媒体が特定領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）を通過したことに基づいて、設定値（大当たり判定用乱数の範囲が異なる設定値1～6）に応じた特定制御（特別図柄プロセス処理における大当たり判定処理等）を実行可能な特定制御手段（ステップS21TM1690等の処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

前記設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップS21TM1130～ステップS21TM1200を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、を備え、

前記設定変更モードに制御されているときには、遊技媒体が前記特定領域を通過しても前記特定制御が実行されない（タイマ割込の設定（ステップS21TM1500）よりも前に設定変更モードに制御されることにより、設定変更モードに制御されている期間は、ステップS21TM1690の特別図柄プロセス処理（大当たり判定処理）が実行されない）、

40

ことを特徴とする。

これによれば、設定値が変更される可能性があるときに特定制御が実行されてしまうことを防止することができる。

【0046】

手段C2の遊技機は、

手段C1の遊技機であって、

前記設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステッ

50

プ S 2 1 T M 1 2 1 0 ～ステップ S 2 1 T M 1 2 4 0 を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0) を備え、

前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始されたときに設定変更条件が成立している場合（錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態であり、且つ、クリアスイッチ 2 1 T M 0 5 2 も O N 状態である場合）に、前記設定変更モードに制御し、

前記設定確認モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始されたときに設定確認条件が成立している場合（錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態であり、且つ、クリアスイッチ 2 1 T M 0 5 2 は O F F 状態である場合）に、前記設定確認モードに制御する、

ことを特徴とする。

これによれば、遊技機への電力供給が開始されたときに成立している条件に応じて、設定変更モード又は設定確認モードに制御することができる。

10

【 0 0 4 7 】

手段 C 3 の遊技機は、

手段 C 1 又は手段 C 2 の遊技機であって、

前記設定変更モードに制御されたときには、遊技状態が初期化され（設定変更モードに制御されたときには、ステップ S 2 1 T M 1 4 1 0 の R A M クリアが実行され）、

前記設定変更モードの制御の終了に基づいて、前記設定変更モードの制御の終了に対応する報知を実行した後に（表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に設定値を点滅表示させた後に）、遊技状態が初期化されたことを報知する（表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に「C」の文字を表示させる）、

20

ことを特徴とする。

これによれば、遊技場の店員等が、設定変更モードの制御が終了して遊技状態が初期化されたことを把握することができる。

【 0 0 4 8 】

手段 C 4 の遊技機は、

手段 C 1 ～手段 C 3 から選択される何れかの遊技機であって、

前記特定制御手段と前記設定変更モード制御手段とを有し、前記遊技機における遊技の進行を制御する遊技制御手段（遊技制御用タイマ割込処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ）と、

演出の実行を制御する演出制御手段（演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、を備え、

30

前記遊技制御手段は、前記設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップ S 2 1 T M 1 2 1 0 ～ステップ S 2 1 T M 1 2 4 0 を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ）を更に有し、

前記遊技制御手段は、前記設定変更モード又は前記設定確認モードの何れかに制御されることに伴い、前記演出制御手段に対してコマンド（設定変更モードコマンド、設定確認モードコマンド）を出力し、

前記演出制御手段は、前記コマンドに応じた報知に関する制御を実行する（設定変更モードコマンドを受信したときに画像表示装置 5 に「設定変更中」と表示する、設定確認モードコマンドを受信したときに画像表示装置 5 に「設定確認中」と表示する）、

ことを特徴とする。

40

これによれば、遊技場の店員等が、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把握することができる。

【 0 0 4 9 】

手段 C 5 の遊技機は、

手段 C 1 ～手段 C 4 から選択される何れかの遊技機であって、

前記設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップ S 2 1 T M 1 2 1 0 ～ステップ S 2 1 T M 1 2 4 0 を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ）を備え、

前記設定確認モードに制御されているときには、遊技媒体が前記特定領域を通過しても前記特定制御を実行しない（タイマ割込の設定（ステップ S 2 1 T M 1 5 0 0 ）よりも前

50

に設定確認モードに制御されることにより、設定確認モードに制御されている期間は、ステップS 2 1 T M 1 6 9 0の特別図柄プロセス処理（大当たり判定処理）が実行されない）、

ことを特徴とする。

これによれば、設定値が確認されているときに特定制御が実行されてしまうことを防止することができる。

【0050】

手段C 6の遊技機は、

手段C 1～手段C 5から選択される何れかの遊技機であって、

前記設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップS 2 1 T M 1 2 1 0～ステップS 2 1 T M 1 2 4 0を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ100）を備え、

前記設定変更モード制御手段は、移行操作（電源投入時に錠スイッチ2 1 T M 0 5 1をONとする操作）及び初期化操作（電源投入時にクリアスイッチ2 1 T M 0 5 2をONとする操作）に基づいて前記設定変更モードに制御し、

前記設定確認モード制御手段は、前記移行操作（電源投入時に錠スイッチ2 1 T M 0 5 1をONとする操作）に基づいて前記設定確認モードに制御し、

前記設定変更モードに制御されることに伴い、当該遊技機の遊技状態が初期化され（設定変更モードに制御された場合には、ステップS 2 1 T M 1 4 1 0のRAMクリア処理が実行され）、前記設定確認モードに制御されることに伴い、当該遊技機の遊技状態が初期化されない（設定確認モードに制御された場合には、ステップS 2 1 T M 1 3 2 0又はステップS 2 1 T M 1 3 3 0でNOと判定された場合にのみ、ステップS 2 1 T M 1 4 1 0のRAMクリア処理が実行される）、

ことを特徴とする。

これによれば、遊技場の店員等が、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かを選択可能であると共に、遊技状態を初期化させるか否かも選択可能となる。

【0051】

また、特開2010-200902号公報（段落0007）に示すように、複数段階の設定値を外部からの設定変更操作に基づいて変更する設定変更手段を備える遊技機が提案されている。特開2010-200902号公報（段落0007）に記載されたような遊技機では、設定値を変更するときに電力供給が停止された場合に、適切な処理を実行する必要がある。手段D 1～手段D 5に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、電力供給が停止された場合に適切な処理を実行する遊技機を提供することにある。

【0052】

手段D 1の遊技機は、

設定値（大当たり判定用乱数の範囲が異なる設定値1～6）に応じた特定制御（特別図柄プロセス処理における大当たり判定処理等）を実行可能な特定制御手段（ステップS 2 1 T M 1 6 9 0等の処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

前記設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップS 2 1 T M 1 1 3 0～ステップS 2 1 T M 1 2 0 0を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

前記設定値を確認可能に報知する設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップS 2 1 T M 1 2 1 0～ステップS 2 1 T M 1 2 4 0を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

設定値を記憶する設定値記憶手段（設定値が格納されるRAM 102の設定値格納領域）と、を備え、

前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始されたときに第1条件が成立し（錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がON状態であり）且つ第2条件が成立している（クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2がON状態である）ことに基づいて前記設定変更モードに制御し、

前記設定確認モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始されたときに前記第1条件が成立し（錠スイッチ21TM051がON状態であり）且つ前記第2条件が成立していない（クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がOFF状態である）ことに基づいて前記設定確認モードに制御し、

前記設定変更モードにおける特定操作（錠スイッチ21TM051がON状態からOFF状態に切り換えられる操作）に基づいて前記設定値が決定され、

前記設定値記憶手段は、前記設定変更モードに制御されているときに当該設定変更モードに制御される前の設定値を記憶し（設定変更モードへの移行前からRAM102の設定値格納領域に記憶されている設定値を、設定変更モードへの移行に伴い変更することなく継続して記憶させておき）、

10

前記設定変更モードにおいて前記特定操作が行われることなく当該遊技機への電力供給が停止され（錠スイッチ21TM051がON状態からOFF状態に切り換えられる操作が行われることなく電源断が発生し）、その後当該遊技機への電力供給が再開されたときに前記設定確認モードに制御された場合には、前記設定値記憶手段に記憶されている設定値が報知される（電源投入後に設定確認モードに制御された場合には、設定確認モードへの移行前からRAM102の設定値格納領域に記憶されている設定値を、表示モニタ21TM029に表示させる）、

ことを特徴とする。

これによれば、遊技場の店員等が、設定変更モードに制御されているときに電力供給が停止された場合の設定値を適切に定めることができる。

20

【0053】

手段D2の遊技機は、

手段D1の遊技機であって、

前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始されたときに移行操作（錠スイッチ21TM051をON状態とする操作）が行われ且つ初期化操作（クリアスイッチ21TM052をON状態とする操作）が行われた場合に前記設定変更モードに制御し、

前記設定確認モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始されたときに前記移行操作が行われ且つ前記初期化操作が行われなかった場合に前記設定確認モードに制御する、

30

ことを特徴とする。

これによれば、遊技場の店員等が、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かを選択可能である。

【0054】

手段D3の遊技機は、

手段D1又は手段D2の遊技機であって、

前記設定変更モードに制御されたときには、遊技状態が初期化され（ステップS21TM1410のRAMクリアが実行され）、

前記設定変更モードの制御の終了に基づいて、前記設定変更モードの制御の終了に対応する報知を実行する（表示モニタ21TM029に設定値を点滅表示させる）、

40

ことを特徴とする。

これによれば、遊技場の店員等が、設定変更モードの制御が終了したことを把握することができる。

【0055】

手段D4の遊技機は、

手段D1～手段D3から選択される何れかの遊技機であって、

前記特定制御手段と前記設定変更モード制御手段と前記設定確認モード制御手段を有し、前記遊技機における遊技の進行を制御する遊技制御手段（遊技制御用タイマ割込処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出の制御を実行する演出制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

50

前記遊技制御手段は、前記設定変更モード又は前記設定確認モードの何れかに制御されることに伴い、前記演出制御手段に対してコマンド（設定変更モードコマンド、設定確認モードコマンド）を出力し、

前記演出制御手段は、前記コマンドに応じた報知を実行する（設定変更モードコマンドを受信したときに画像表示装置 5 に「設定変更中」と表示する、設定確認モードコマンドを受信したときに画像表示装置 5 に「設定確認中」と表示する）、

ことを特徴とする。

これによれば、遊技場の店員等が、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把握することができる。

【0056】

手段 D 5 の遊技機は、

手段 D 1 ～手段 D 4 から選択される何れかの遊技機であって、

当該遊技機への電力供給が開始された後のタイミング（設定変更モード又は設定確認モード終了後に、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が、遊技制御用タイマ割込処理を実行可能となった後のタイミング）で前記第 1 条件又は前記第 2 条件が成立した場合には、所定の報知を行う（演出制御用 CPU 120 は、錠スイッチ 21 TM051 が操作されたことを示す錠スイッチ操作コマンド、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21 TM052 が操作されたことを示す設定切替スイッチ操作コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ 100 から受信したときには、「錠スイッチの操作を検出しました。」、「設定切替スイッチの操作を検出しました。」という警告を画像表示装置 5 に表示させる）

ことを特徴とする。

これによれば、遊技場の店員等が、電力供給が開始された後のタイミングで、第 1 条件又は第 2 条件が成立したことを把握することができる。

【0057】

また、特開 2010-200902 号公報（段落 0007）に示すように、複数段階の設定値を外部からの設定変更操作に基づいて変更する設定変更手段を備える遊技機が提案されている。また、特開 2014-200506 号公報（段落 0102）に示すように、主制御基板の外部出力端子から、「大当たり信号」等が出力される遊技機が提案されている。特開 2010-200902 号公報（段落 0007）に記載されたような遊技機に関しては、設定値の変更に関連する処理の状況を外部装置側で把握することが必要となる場合があるが、特開 2014-200506 号公報（段落 0102）に記載されている従来の遊技機の信号出力技術を適用しても、外部装置側でこれを把握することが困難であるという課題がある。手段 E 1 ～手段 E 8 に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、設定値の変更に関連する処理の状況を外部装置側で把握することが可能な遊技機を提供することにある。

【0058】

手段 E 1 の遊技機は、

設定値（大当たり判定用乱数の範囲が異なる設定値 1 ～ 6）に応じた特定制御（特別図柄プロセス処理における大当たり判定処理等）を実行可能な遊技機であって、

前記設定値は変更可能であり（設定変更モードにおける操作に基づいて変更可能であり）、

前記遊技機で発生した所定事象（異常入賞、スイッチ異常検出、磁気エラー、RAM クリア等）に対応して第 1 端子（第 10 端子）から特定信号（セキュリティ信号）を出力可能であり、

前記設定値の変更に関連する処理（設定変更モードへの移行、設定確認モードへの移行）に対応して第 2 端子（第 7 端子）から特別信号（設定変更対応信号）を出力可能である、

ことを特徴とする。

これによれば、所定事象の発生と、設定値の変更に関連する処理が実行されたことを、区別可能な態様で外部に通知できる。

10

20

30

40

50

【0059】

手段E2の遊技機は、

手段E1の遊技機であって、

当該遊技機への電力供給が開始されたことに対応して前記特定信号を出力可能であり（RAMクリアが実行された場合にはセキュリティ信号が出力され）、

当該遊技機への電力供給が開始されたときに前記設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップS21TM1130～ステップS21TM1200を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ100）を備え、

前記設定変更モードに制御されたときには、前記特定信号と前記特別信号の両方を出力可能である（セキュリティ信号と設定対応変更信号を同時に出力する）、

ことを特徴とする。

これによれば、特定信号によって、少なくとも設定変更モードに制御された可能性があることを外部に通知できるため、特別信号の入力を想定していない従来の外部装置においても、特定信号によって設定変更モードに制御された可能性があることを把握することができる。

【0060】

手段E3の遊技機は、

手段E2の遊技機であって、

前記設定変更モードに制御されたことに基づいて前記特定信号と前記特別信号の両方を出力したときに、前記特定信号の出力期間は前記特別信号の出力期間よりも長い（設定対応変更信号の出力が終了してから30秒間はセキュリティ信号を継続して出力させる）、

ことを特徴とする。

これによれば、特定信号によって、少なくとも設定変更モードに制御されている可能性があることを外部に通知できるため、特別信号の入力を想定していない従来の外部装置においても、特定信号によって設定変更モードに制御されている可能性があることを把握することができる。

【0061】

手段E4の遊技機は、

手段E1～手段E3から選択される何れかの遊技機であって、

前記設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップS21TM1210～ステップS21TM1240を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ100）を備え、

前記設定確認モードに制御されたことに基づいて前記特別信号を出力可能である（設定確認モードに制御されている期間は設定対応変更信号を出力する）、

ことを特徴とする。

これによれば、設定確認モードに制御された可能性があることを外部に通知できる。

【0062】

手段E5の遊技機は、

手段E4の遊技機であって、

当該遊技機への電力供給が開始されたときに前記設定確認モードに制御可能であり（電源投入時に、錠スイッチ21TM051がON状態であり、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がOFF状態であったことに基づいて設定確認モードに制御され）、

前記設定確認モードに制御されたことに基づいて前記特定信号と前記特別信号の両方を出力可能である（セキュリティ信号と設定対応変更信号を同時に出力する）、

ことを特徴とする。

これによれば、特定信号によって、少なくとも設定確認モードに制御された可能性があることを外部に通知できるため、特別信号の入力を想定していない従来の外部装置においても、特定信号によって設定確認モードに制御された可能性があることを把握することができる。

10

20

30

40

50

【0063】

手段E6の遊技機は、

手段E1の遊技機であって、

当該遊技機への電力供給が開始されたときに前記設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップS21TM1130～ステップS21TM1200を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ100）を備え、

前記設定変更モードに制御されたときに前記特別信号を出力し（設定変更モードに制御されたときに設定変更対応信号を出力し）、前記設定変更モードが終了したときに前記特定信号を出力可能である（RAMクリアが実行された場合には、設定変更モードが終了したときにセキュリティ信号を出力する）、

ことを特徴とする。

これによれば、設定変更モードに制御された場合の信号出力処理を簡素化しつつ、所定事象の発生を外部に通知できる。

【0064】

手段E7の遊技機は、

手段E1又は手段E6の遊技機であって、

当該遊技機への電力供給が開始されたときに前記設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップS21TM1210～ステップS21TM1240を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ100）を備え、

前記設定確認モードに制御されたときに前記特別信号を出力し（設定確認モードに制御されたときに設定変更対応信号を出力し）、前記設定確認モードが終了したときに前記特定信号を出力可能である（RAMクリアが実行された場合には、設定確認モードが終了したときにセキュリティ信号を出力する）、

ことを特徴とする。

これによれば、設定確認モードに制御された場合の信号出力処理を簡素化しつつ、所定事象の発生を外部に通知できる。

【0065】

手段E8の遊技機は、

手段E1～手段E7から選択される何れかの遊技機であって、

前記設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップS21TM1130～ステップS21TM1200を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

前記設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップS21TM1210～ステップS21TM1240を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、を備え、

前記設定変更モードにおいて、設定変更操作に応じて前記設定値を変更可能であり（設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052の操作、及び、錠スイッチ21TM051の操作により設定値を変更可能であり）、

前記設定変更モード及び前記設定確認モードの何れにも制御されていないときに前記設定変更操作が行われた場合には、所定の報知を行う（演出制御用CPU120は、錠スイッチ21TM051が操作されたことを示す錠スイッチ操作コマンド、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052が操作されたことを示す設定切替スイッチ操作コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信したときには、「錠スイッチの操作を検出しました。」、「設定切替スイッチの操作を検出しました。」という警告を画像表示装置5に表示させる）、

ことを特徴とする。

これによれば、遊技場の店員等が、不適切な設定変更操作が行われたことを把握することができる。

【0066】

また、特開2010-200902号公報（段落0007）に示すように、複数段階の

10

20

30

40

50

設定値を外部からの設定変更操作に基づいて変更する設定変更手段を備える遊技機が提案されている。また、特開2014-200506号公報（段落0102）に示すように、主制御基板の外部出力端子から、「大当たり信号」等が出力される遊技機が提案されている。特開2010-200902号公報（段落0007）に記載されたような遊技機に関しては、設定値に関連する情報を外部装置側で把握することが必要となる場合があるが、特開2014-200506号公報（段落0102）に記載されている従来の遊技機の信号出力技術を適用しても、外部装置側でこれを把握することが困難であるという課題がある。手段F1～手段F11に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、設定値に関連する情報を外部装置側で把握することが可能な遊技機を提供することにある。

【0067】

10

手段F1の遊技機は、

設定値（大当たり判定用乱数の範囲が異なる設定値1～6）に応じた特定制御（特別図柄プロセス処理における大当たり判定処理等）を実行可能な遊技機であって、

前記設定値は複数の値のうちのいずれかの値に変更可能であり（設定変更モードにおける操作に基づいて変更可能であり）、

前記設定値の変更に関連する処理（設定変更モードへの移行、設定確認モードへの移行）に対応して特別信号（設定変更対応信号）を出力可能であり、

前記設定値を特定可能な特殊態様で前記特別信号を出力可能である（設定値に対応した数のパルスを出力する）、

ことを特徴とする。

20

これによれば、遊技機の設定値を外部に通知することが可能となる。

【0068】

手段F2の遊技機は、

手段F1の遊技機であって、

前記設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップS21TM1130～ステップS21TM1200を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ100）を備え、

前記設定変更モードの終了に伴い前記特殊態様の前記特別信号を出力する（設定変更モードが終了したときに、確定した設定値に対応した数のパルスを出力する）、

ことを特徴とする。

30

これによれば、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、遊技機の設定値を通知する信号とを、共通の端子から出力可能となる。

【0069】

手段F3の遊技機は、

手段F2の遊技機であって、

前記設定変更モードに制御されているときに非特殊態様の特別信号（設定変更モードに制御されている期間中はON状態となる設定変更対応信号）を出力し、前記設定変更モードの終了に伴い一旦特別信号の出力を停止した後（設定変更モードの終了に伴い一旦設定変更対応信号をOFF状態とした後）、前記特殊態様の特別信号（確定した設定値に対応した数のパルス状の設定変更対応信号）を出力する、

40

ことを特徴とする。

これによれば、特別信号によって、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、遊技機の設定値を外部に通知することも可能となる。

【0070】

手段F4の遊技機は、

手段F1～手段F3から選択される何れかの遊技機であって、

前記設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップS21TM1210～ステップS21TM1240を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ100）を備え、

前記設定確認モードの終了に伴い前記特殊態様の特別信号を出力する（設定確認モード

50

が終了したときに、表示された設定値に対応した数のパルスを出力する)、
ことを特徴とする。

これによれば、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、遊技機の設定値を通知する信号とを、共通の端子から出力可能となる。

【0071】

手段F5の遊技機は、

手段F4の遊技機であって、

前記設定確認モードに制御されているときに非特殊態様の特別信号（設定確認モードに制御されている期間中はON状態となる設定変更対応信号）を出力し、前記設定確認モードの終了に伴い一旦特別信号の出力を停止した後（設定確認モードの終了に伴い一旦設定
10 変更対応信号をOFF状態とした後）、前記特殊態様の特別信号（表示された設定値に対応した数のパルス状の設定変更対応信号）を出力する、

ことを特徴とする。

これによれば、特別信号によって、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、遊技機の設定値を外部に通知することも可能となる。

【0072】

手段F6の遊技機は、

手段F1～手段F5から選択される何れかの遊技機であって、

前記特殊態様の特別信号において、前記設定値はパルス数により特定可能である（パルス状の設定変更対応信号の出力回数を設定値と同じ回数とすることにより、外部装置にお
20 いて設定値を特定可能である）、

ことを特徴とする。

これによれば、外部装置において設定値を容易に特定可能となる。

【0073】

手段F7の遊技機は、

手段F1～手段F6から選択される何れかの遊技機であって、

前記遊技機で発生した所定事象（異常入賞、スイッチ異常検出、磁気エラー、RAMクリア等）に対応して特定信号（セキュリティ信号）を出力可能である、

ことを特徴とする。

これによれば、所定事象の発生を外部に通知することができる。

【0074】

手段F8の遊技機は、

手段F7の遊技機であって、

前記特定信号（セキュリティ信号）と前記特別信号（設定変更対応信号）を、共通の端子から出力する（例えば第10端子から出力する）、

ことを特徴とする。

これによれば、簡素な構成により所定事象の発生と設定値とを外部に通知できる。

【0075】

手段F9の遊技機は、

手段F7の遊技機であって、

前記特定信号（セキュリティ信号）と前記特別信号（設定変更対応信号）を、異なる端子から出力する（例えばセキュリティ信号を第10端子から出力し、設定変更対応信号を第7端子から出力する）、

ことを特徴とする。

これによれば、所定事象の発生と設定値とを明確に区別可能な態様で外部に通知できる。

【0076】

手段F10の遊技機は、

手段F1～手段F9から選択される何れかの遊技機であって、

前記設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステッ
50

プ S 2 1 T M 1 1 3 0 ～ステップ S 2 1 T M 1 2 0 0 を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0) を備え、

前記設定変更モードにおいて、設定変更操作に応じて前記設定値を変更可能であり（設定切替スイッチ（クリアスイッチ） 2 1 T M 0 5 2 の操作に応じて設定値を変更可能であり）、

前記設定変更モードにおいて前記設定変更操作が行われたか否かにかかわらず、当該設定変更モードの終了に伴い前記特殊態様の特別信号を出力する（錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F 状態とされたときに、それ以前に設定切替スイッチ（クリアスイッチ） 2 1 T M 0 5 2 の操作が行われたか否かにかかわらず、R A M 1 0 2 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を設定変更対応信号として出力する）、

10

ことを特徴とする。

これによれば、実際に設定変更操作が行われたか否かにかかわらず、共通の信号出力処理を実行することにより、信号出力処理の処理負担を軽減可能である。

【 0 0 7 7 】

手段 F 1 1 の遊技機は、

手段 F 1 ～手段 F 1 0 から選択される何れかの遊技機であって、

前記設定値の変更に関連する処理の終了に伴い前記特殊態様の特別信号を出力し（設定変更モードの終了に伴い R A M 1 0 2 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を出力し、設定確認モードの終了に伴い R A M 1 0 2 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を出力し）、当該特別信号の出力が終了した後に、前記設定値の変更に関連する処理とは異なる所定契機（例えば、大当り遊技状態の終了等）により前記特殊態様の特別信号を出力する（R A M 1 0 2 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を出力する）、

20

ことを特徴とする。

これによれば、所定契機により設定値を外部に通知することが可能となるため、外部装置において設定値を特定可能とする機会を増やすことができる。

【 0 0 7 8 】

また、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報（段落 0 0 0 7 ）に示すように、複数段階の設定値を外部からの設定変更操作に基づいて変更する設定変更手段を備える遊技機が提案されている。特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報（段落 0 0 0 7 ）に記載されたような遊技機では、設定値を変更するときに、遊技媒体の付与に関する制御を適切に実行する必要がある。手段 G 1 ～手段 G 1 0 に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、遊技媒体の付与に関する制御を適切に実行する遊技機を提供することにある。

30

【 0 0 7 9 】

手段 G 1 の遊技機は、

遊技価値（パチンコ玉）を付与可能な付与手段（払出モータ 2 1 T M 2 8 9 を制御する払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 ）を備える遊技機（パチンコ遊技機 1 ）であって、

設定値（大当り判定用乱数の範囲が異なる設定値 1 ～ 6 ）に応じた特定制御（特別図柄プロセス処理における大当り判定処理等）を実行可能な特定制御手段（ステップ S 2 1 T M 1 6 9 0 等の処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ）と、

40

設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップ S 2 1 T M 3 5 4 0 ～ステップ S 2 1 T M 3 6 0 0 を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ）と、

当該遊技機に対応した遊技機枠（遊技機用枠 3 ）及び扉枠（ガラス扉枠 3 a ）の少なくとも一方（例えば、遊技機用枠 3 ）が開放された開放状態を検出可能な開放状態検出手段（遊技機用枠 3 が開放状態となっていることを検出可能な遊技機枠開放センサ、ガラス扉枠 3 a が開放状態となっていることを検出可能な扉枠開放センサ、を備えた遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 を有する払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 ）

50

と、を備え、

前記設定変更モードに制御されているか否かにかかわらず、前記開放状態が検出されたときには、遊技価値の付与が制限される（遊技機用枠3が開放状態となっているとき、ガラス扉枠3aが開放状態となっているときには、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370が、払出モータ21TM289を駆動しないことにより、球貸処理及び賞球処理における遊技媒体の払出を実行しない）、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、設定変更モードに制御されているときに、遊技価値の付与に関して適切な制御を実行することができる。

【0080】

10

手段G2の遊技機は、

手段G1の遊技機であって、

前記設定変更モード制御手段（ステップS21TM3540～ステップS21TM3600を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、前記開放状態検出手段（遊技機用枠3が開放状態となっていることを検出可能な遊技機枠開放センサ、ガラス扉枠3aが開放状態となっていることを検出可能な扉枠開放センサ、を備えた遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300を有する払出制御用マイクロコンピュータ21TM370）により前記開放状態（遊技機用枠3が開放されている状態）が検出されたときに、前記設定変更モードに制御可能である（ステップS21TM3520でYESの場合、ステップS21TM3530以降の処理を実行する）、

20

ことを特徴とする。

このような構成によれば、遊技機枠又は扉枠の開放状態が検出されない状態で、設定変更モードに制御されることを防ぐことができる。

【0081】

手段G3の遊技機は、

手段G1又は手段G2の遊技機であって、

前記設定変更モードに制御されたことを特定可能な特定情報（設定変更中フラグの値）を記憶する特定情報記憶手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるRAM102）を有し、

前記特定情報記憶手段は、当該遊技機への電力供給が停止された後も、前記特定情報を記憶可能であり、

30

前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が再開された後に、前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに、遊技停止状態とすることが可能である（遊技制御用マイクロコンピュータ100は、電源投入後に、設定変更中フラグがセットされている場合、遊技機用枠3が開放状態であり、錠スイッチ21TM051がON状態であり、且つ、クリアスイッチ21TM052がON状態、であることを条件に、設定変更モードに移行させ、設定変更モードに移行させるための条件が成立していない場合には、通常遊技処理へ移行せず、電源断までループする）、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、電力供給が再開された後に、特定情報記憶手段に特定情報が記憶されているときに、遊技停止状態とすることが可能となる。

40

【0082】

手段G4の遊技機は、

手段G3の遊技機であって、

前記設定変更モードの終了に対応して、前記特定情報（設定変更中フラグの値）を消去する（錠スイッチ21TM051をOFFとする操作に基づいて、ステップS21TM3530でYESと判定され、設定変更モードが終了し、ステップS21TM3710で設定変更中フラグがクリアされる）、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、設定変更モードが終了した後に、通常遊技処理へ移行するこ

50

とが可能となる。

【0083】

手段G5の遊技機は、

手段G1～G4から選択される何れかの遊技機であって、

遊技の進行を制御する遊技制御手段（遊技制御用タイマ割込処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100）を備え、

前記付与手段（払出モータ21TM289を制御する払出制御用マイクロコンピュータ21TM370）は、前記開放状態検出手段を有し、前記開放状態の検出に基づいて、遊技価値の付与を実行するか否かを判定する（払出制御用マイクロコンピュータ21TM370が備える遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300が、遊技機用枠3、又は、ガラス扉枠3aの開放を検知しているとき、遊技媒体の払出を実行せず、遊技機用枠3、及び、ガラス扉枠3aの開放を何れも検知していないとき、遊技媒体の払出を実行する）、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、遊技価値の付与を制御する付与手段が、開放状態検出手段を有するので、遊技価値の付与を実行するか否かの判定が容易であり、処理負担を軽減できる。

【0084】

手段G6の遊技機は、

手段G5の遊技機であって、

前記付与手段（払出モータ21TM289を制御する払出制御用マイクロコンピュータ21TM370）は、

前記遊技制御手段（遊技制御用タイマ割込処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100）から遊技価値の付与に関する情報（払出個数）を受信したことに基づいて遊技価値の付与を実行し、

付与すべき遊技価値に関する付与情報（未払出個数）を記憶可能な記憶手段（払出制御用マイクロコンピュータ21TM370における、バックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファを有するRAM21TM302）を有し、

前記記憶手段は、当該遊技機への電力供給が停止された後も、前記付与情報を記憶可能であり、

前記付与手段は、当該遊技機への電力供給が再開された後に、前記記憶手段に記憶されている付与情報に応じて遊技価値の付与を実行する（遊技媒体の払出を実行中に電源断が発生した場合、遊技媒体の払出を中断し、電源投入後に中断されていた払出を再開し、未払出個数の遊技媒体を払い出す）、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、当該遊技機への電力供給が停止された後に、付与すべき遊技価値に関する付与情報を記憶可能であり、当該遊技機への電力供給が再開された後に、記憶した付与情報に対応する遊技価値の付与が可能となるため、遊技者の不利益の発生を回避できる。

【0085】

手段G7の遊技機は、

手段G1～手段G6から選択される何れかの遊技機であって、

遊技用装置（カードユニット21TM050）と接続可能であり、

前記付与手段（払出モータ21TM289を制御する払出制御用マイクロコンピュータ21TM370）は、前記遊技用装置から出力される信号（VL信号、BRDY信号、BRQ信号等）に基づいて遊技価値の付与を実行し、

前記開放状態が検出されたときには、前記遊技用装置から出力される信号に基づく遊技価値の付与が制限される（払出制御用マイクロコンピュータ21TM370が備える遊技機枠 扉枠開放センサ21TM300が、遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの開放を検知しているとき、球貸スイッチ21TM062が操作されても、カードユニット21TM050は払出制御用マイクロコンピュータ21TM370にBRDY信号を送信せず、遊技

10

20

30

40

50

媒体の払出が実行されない)、
ことを特徴とする。

このような構成によれば、遊技機枠又は扉枠を開放中の遊技価値の付与が制限されることから、遊技機枠又は扉枠を開放中の付与動作に伴う不具合の発生を回避でき、遊技機枠又は扉枠を開放中のメンテナンス作業等を円滑に進めることが可能となる。

【0086】

手段G8の遊技機は、

手段G1～手段G7から選択される何れかの遊技機であって、

設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップS21TM3540～ステップS21TM3580を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ100）を備え、

10

前記設定変更モード制御手段は、移行操作（電源投入時に錠スイッチ21TM051をONとする操作）及び初期化操作（電源投入時にクリアスイッチ21TM052をONとする操作）に基づいて前記設定変更モードに制御し、

前記設定確認モード制御手段は、前記移行操作（電源投入時に錠スイッチ21TM051をONとする操作）に基づいて前記設定確認モードに制御し、

前記設定変更モードに制御されることに伴い、当該遊技機の遊技状態が初期化され、

前記設定確認モードに制御されることに伴い、当該遊技機の遊技状態が初期化されない（設定変更モードに制御される場合には、クリアスイッチ21TM052がON状態であることに基づいて、ステップS21TM3040でYESと判定されることにより、ステップS21TM3050でRAMクリアが実行されるか、又は、ステップS21TM3140でYESと判定されることにより、ステップS21TM3150でRAMクリアが実行される。設定確認モードが実行される場合には、クリアスイッチ21TM052がOFF状態であることに基づいて、ステップS21TM3040でNOと判定されることにより、ステップS21TM3050には移行しないか、又は、ステップS21TM3140でNOと判定されることにより、ステップS21TM3150には移行しない）、

20

ことを特徴とする。

このような構成によれば、遊技場の店員等が、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かを選択可能であると共に、遊技状態を初期化させるか否かも選択可能となる。

30

【0087】

手段G9の遊技機は、

手段G8の遊技機であって、

付与すべき遊技価値に関する付与情報（未払出個数のデータ）を記憶可能な記憶手段（払出制御用マイクロコンピュータ21TM370における、バックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファを有するRAM21TM302）を備え、

前記付与情報は、当該遊技機の遊技状態が初期化されることに伴い、初期化される（遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるRAM102を初期化するステップS21TM3050又はステップS21TM3150のRAMクリアが実行されるに伴い、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370におけるRAM21TM302を初期化するステップS21TM1880のRAMクリアも実行されるので、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370におけるRAM21TM302内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファの未払出個数のデータが初期化される）、

40

ことを特徴とする。

このような構成によれば、付与すべき遊技価値に関する付与情報を含めて当該遊技機の遊技状態が初期化されるため、遊技店における管理を容易にすることができる。

【0088】

手段G10の遊技機は、

手段G8の遊技機であって、

付与すべき遊技価値に関する付与情報（未払出個数のデータ）を記憶可能な記憶手段（

50

払出制御用マイクロコンピュータ21TM370における、バックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファを有するRAM21TM302)を備え、

前記付与情報は、当該遊技機の遊技状態が初期化されたか否かにかかわらず、初期化されない(遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるRAM102を初期化するステップS21TM3050又はステップS21TM3150のRAMクリアが実行されても、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370におけるRAM21TM302を初期化するステップS21TM1880のRAMクリアは実行されない)ので、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370におけるRAM21TM302内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファの未払出個数のデータは初期化されない)、

ことを特徴とする。

10

このような構成によれば、当該遊技機の遊技状態が初期化された場合でも、付与情報は初期化されないため、付与すべき遊技価値に関する情報を適切に保護できる。

【0089】

また、特開2010-200902号公報(段落0007)に示すように、複数段階の設定値を外部からの設定変更操作に基づいて変更する設定変更手段を備える遊技機が提案されている。また、特開2014-200506号公報(段落0102)に示すように、主制御基板の外部出力端子から、「大当たり信号」等が出力される遊技機が提案されている。特開2010-200902号公報(段落0007)に記載されたような遊技機に関しては、遊技機における所定事象の発生状況と、設定値の変更に関連する処理の実行状況とを、外部装置側で区別して認識することが必要となる場合があるが、特開2014-200506号公報(段落0102)に記載されている従来の遊技機の信号出力技術を適用しても、外部装置側で両者を区別して認識することが困難であるという課題がある。手段H1~H5に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、遊技機における所定事象の発生状況と、設定値の変更に関連する処理の実行状況とを、外部装置側で区別して認識することが可能な遊技機を提供することにある。

20

【0090】

手段H1の遊技機は、

設定値(大当たり判定用乱数の範囲が異なる設定値1~6)に応じた特定制御(特別図柄プロセス処理における大当たり判定処理等)を実行可能な遊技機(パチンコ遊技機1)であって、

30

設定値を変更可能であり、

前記遊技機で発生した所定事象(RAMクリア、遊技機枠・扉枠開放検知等)に対応して特定信号(セキュリティ信号)を出力可能であると共に、設定値の変更に関連する処理(設定変更モード)に対応して特定信号を出力可能であり、

前記所定事象に対応する特定信号の出力期間と、設定値の変更に関連する処理に対応する特定信号の出力期間とが異なる(セキュリティ信号は、RAMクリアが実行されて設定変更モードに制御されなかった場合は、30秒間出力され、RAMクリアが実行されて設定変更モードに制御された場合は、設定変更モードに制御された期間に30秒を加算した期間出力される)、

ことを特徴とする。

40

このような構成によれば、所定事象の発生と、設定値の変更に関連する処理が実行されたことを、区別可能な態様で外部に通知できる。

【0091】

手段H2の遊技機は、

手段H1の遊技機であって、

設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段(ステップS21TM3540~ステップS21TM3600を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段(ステップS21TM3540~ステップS21TM3580を実行可能な遊技制御用マイクロコンピ

50

ュータ100)と、を備え、

前記設定変更モードに制御された場合と、前記設定確認モードに制御された場合とで、特定信号の出力期間が異なる(セキュリティ信号は、設定変更モードに制御された場合は、設定変更モードに制御された期間に30秒を加算した期間出力され、設定確認モードに制御された場合は、設定確認モードに制御された期間に50msを加算した期間出力される)、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、設定変更モードに制御されたことと、設定確認モードに制御されたことを、外部で区別できる。

【0092】

手段H3の遊技機は、

手段H1又は手段H2の遊技機であって、

設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段(ステップS21TM3540～ステップS21TM3600を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段(ステップS21TM3540～ステップS21TM3580を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、を備え、

前記設定変更モード制御手段は、移行操作(電源投入時に錠スイッチ21TM051をONとする操作)及び初期化操作(電源投入時にクリアスイッチ21TM052をONとする操作)に基づいて前記設定変更モードに制御し、

前記設定確認モード制御手段は、前記移行操作(電源投入時に錠スイッチ21TM051をONとする操作)に基づいて前記設定確認モードに制御し、

前記設定変更モード及び前記設定確認モードの何れにも制御されていないときに、前記移行操作及び前記初期化操作の少なくとも一方が行われた場合に、所定の報知を行う(演出制御用CPU120は、錠スイッチ21TM051が操作されたことを示す錠スイッチ操作コマンド、クリアスイッチ(設定切替スイッチ)21TM052が操作されたことを示す設定切替スイッチ操作コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信したときには、「錠スイッチの操作を検出しました。」、「設定切替スイッチの操作を検出しました。」という警告を画像表示装置5に表示させる)、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、遊技場の店員等が、不適切な設定変更操作が行われたことを把握することができる。

【0093】

手段H4の遊技機は、

手段H1～手段H3から選択される何れかの遊技機であって、

設定値の変更に関連する処理(設定変更モード、設定確認モード)に対応して特別信号(設定変更対応信号)を出力可能であり、

前記特定信号(セキュリティ信号)と、前記特別信号(設定変更対応信号)は、異なる端子から出力される(例えば、セキュリティ信号を第10端子から出力し、設定変更対応信号を第7端子から出力する)、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、所定事象の発生と、設定値の変更に関連する処理が実行されたことを、外部で区別可能であると共に、設定値の変更に関連する処理が実行されたことをより明確な態様で外部に通知できる。

【0094】

手段H5の遊技機は、

手段H1～手段H4から選択される何れかの遊技機であって、

設定値の変更に関連する処理(設定変更モード、設定確認モード)に対応して特別信号(設定変更対応信号)を出力可能であり、

設定値を特定可能な特殊態様で前記特別信号を出力可能である（設定値に対応した数のパルスを出力する）、
ことを特徴とする。

このような構成によれば、遊技機の設定値を外部に通知することが可能となる。

【0095】

特開2010-200902号公報（段落0007）に示すように、複数段階の設定値を外部からの設定変更操作に基づいて変更する設定変更手段を備える遊技機が提案されている。また、特開2014-200506号公報（段落0102）に示すように、主制御基板の外部出力端子から、「大当たり信号」等が出力される遊技機が提案されている。特開2010-200902号公報（段落0007）に記載されたような遊技機に関しては、設定値に関連する処理の実行状況を、外部装置側で把握することが必要となる場合があるが、特開2014-200506号公報（段落0102）に記載されている従来の遊技機の信号出力技術を適用しても、外部装置側でこれを把握することが困難であるという課題がある。手段I1～I6に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、設定値に関連する処理の実行状況を、外部装置側で把握することが可能な遊技機を提供することにある。

10

【0096】

手段I1の遊技機は、

設定値（大当たり判定用乱数の範囲が異なる設定値1～6）に応じた特定制御（特別図柄プロセス処理における大当たり判定処理等）を実行可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

20

設定値を変更可能であり、

設定値に関連する制御（設定変更モード、設定確認モード）の開始に対応して特定信号（セキュリティ信号）の出力を開始し、

設定値に関連する制御（設定変更モード、設定確認モード）の終了に対応して特定信号（セキュリティ信号）の出力を停止し、

設定値に関連する制御に対応した特定信号の出力期間は、所定期間より長い（設定変更モードに制御された場合、セキュリティ信号の出力期間は30秒以上であり、設定確認モードに制御された場合、セキュリティ信号の出力期間は50ms以上である）、

ことを特徴とする。

30

このような構成によれば、設定値に関連する制御状態を、遊技機の外部に適切に通知できる。

【0097】

手段I2の遊技機は、

手段I1の遊技機であって、

前記遊技機で発生した所定事象（RAMクリア、遊技機枠・扉枠開放検知等）に対応して特定信号（セキュリティ信号）を出力可能であり、

前記所定事象に対応する特定信号の出力期間と、設定値に関連する制御（設定変更モード、設定確認モード）に対応する特定信号の出力期間とが異なる（セキュリティ信号は、RAMクリアが実行されて設定変更モードに制御されなかった場合は、30秒間出力され、RAMクリアが実行されて設定変更モードに制御された場合は、設定変更モードに制御された期間に30秒を加算した期間出力される）、

40

ことを特徴とする。

このような構成によれば、所定事象の発生と、設定値の変更に関連する処理が実行されたことを、区別可能な態様で外部に通知できる。

【0098】

手段I3の遊技機は、

手段I1又は手段I2の遊技機であって、

設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップS21TM3540～ステップS21TM3600を実行可能な遊技制御用マイクロコンピ

50

ュータ100)と、

設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段(ステップS21TM3540～ステップS21TM3580を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、を備え、

前記設定変更モードに制御された場合と、前記設定確認モードに制御された場合とで、特定信号の出力期間が異なる(セキュリティ信号は、設定変更モードに制御された場合は、設定変更モードに制御された期間に30秒を加算した期間出力され、設定確認モードに制御された場合は、設定確認モードに制御された期間に50msを加算した期間出力される)、

ことを特徴とする。

10

このような構成によれば、設定変更モードに制御されたことと、設定確認モードに制御されたこととを、外部で区別できる。

【0099】

手段I4の遊技機は、

手段I1～手段I3から選択される何れかの遊技機であって、

設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段(ステップS21TM3540～ステップS21TM3600を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段(ステップS21TM3540～ステップS21TM3580を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、を備え、

20

前記設定変更モード制御手段は、移行操作(電源投入時に錠スイッチ21TM051をONとする操作)及び初期化操作(電源投入時にクリアスイッチ21TM052をONとする操作)に基づいて前記設定変更モードに制御し、

前記設定確認モード制御手段は、前記移行操作(電源投入時に錠スイッチ21TM051をONとする操作)に基づいて前記設定確認モードに制御し、

前記設定変更モード及び前記設定確認モードの何れにも制御されていないときに、前記移行操作及び前記初期化操作の少なくとも一方が行われた場合に、所定の報知を行う(演出制御用CPU120は、錠スイッチ21TM051が操作されたことを示す錠スイッチ操作コマンド、クリアスイッチ(設定切替スイッチ)21TM052が操作されたことを示す設定切替スイッチ操作コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信したときには、「錠スイッチの操作を検出しました。」、「設定切替スイッチの操作を検出しました。」という警告を画像表示装置5に表示させる)、

30

ことを特徴とする。

このような構成によれば、遊技場の店員等が、不適切な設定変更操作が行われたことを把握することができる。

【0100】

手段I5の遊技機は、

手段I1～手段I4から選択される何れかの遊技機であって、

設定値に関連する制御(設定変更モード、設定確認モード)に対応して特別信号(設定変更対応信号)を出力可能であり、

40

前記特定信号(セキュリティ信号)と、前記特別信号(設定変更対応信号)は、異なる端子から出力される(例えば、セキュリティ信号を第10端子から出力し、設定変更対応信号を第7端子から出力する)、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、所定事象の発生と、設定値の変更に関連する処理が実行されたことを、外部で区別可能であると共に、設定値の変更に関連する処理が実行されたことをより明確な態様で外部に通知できる。

【0101】

手段I6の遊技機は、

50

手段 I 1～手段 I 5 から選択される何れかの遊技機であって、
設定値に関連する制御（設定変更モード、設定確認モード）に対応して特別信号（設定変更対応信号）を出力可能であり、
設定値を特定可能な特殊態様で前記特別信号を出力可能である（設定値に対応した数のパルスを出力する）、
ことを特徴とする。

このような構成によれば、遊技機の設定値を外部に通知することが可能となる。

【0102】

また、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（例えば特開 2016-101428 号公報参照）。特開 2016-101428 号公報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。手段 J 1～手段 J 8 に係る発明は、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。

【0103】

上記目的を達成するため、手段 J 1 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 CPU 120）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 CPU 120）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。

【0104】

手段 J 2 の遊技機は、手段 J 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、興味が向上する。

【0105】

手段 J 3 の遊技機は、手段 J 1 または手段 J 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。

【0106】

手段 J 4 の遊技機は、手段 J 1 から手段 J 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。

【0107】

手段 J 5 の遊技機は、手段 J 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

10

20

30

40

50

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。

【0108】

手段J6の遊技機は、手段J1から手段J5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。

【0109】

手段J7の遊技機は、手段J1から手段J6のいずれかの遊技機において、

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

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

前記特定表示実行手段は、

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

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

【0110】

手段J8の遊技機は、手段J1から手段J7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。

【0111】

特開2014-117517号公報（図18）に示すように、可変表示に対応した情報として、保留アイコンを多様な表示態様で表示することができる遊技機が提案されている。特開2014-117517号公報（図18）に記載されたような遊技機では、可変表示に対応した情報に関する興趣を向上させる余地がある。手段K1～手段K7に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、可変表示に対応した情報に関する興趣を向

10

20

30

40

50

上させる遊技機を提供することにある。

【0112】

手段K1の遊技機は、

可変表示（特別図柄の変動表示、飾り図柄の変動表示）を実行可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

可変表示に対応した情報（第1保留表示30TM001、第2保留表示30TM002、アクティブ表示30TM003、副保留表示30TM004、副アクティブ表示30TM005）の表示制御を実行する表示制御手段（演出制御用CPU120）を備え、

前記表示制御手段は、第1情報表示領域（第1保留表示領域30TM101、アクティブ表示領域30TM103）において、可変表示に対応した第1情報（第1保留表示30TM001、アクティブ表示30TM003）の表示制御を実行可能であると共に、前記第1情報表示領域とは異なる第2情報表示領域（副保留表示領域30TM104、副アクティブ表示領域30TM105）において、第1情報に対応した可変表示と共通の可変表示に対応した第2情報（副保留表示30TM004、副アクティブ表示30TM005）の表示制御を実行可能であり、

第1情報の態様が変化する割合と、第2情報の態様が変化する割合とが異なる（図11-3に示すように、アクティブ表示30TM003よりも副アクティブ表示30TM005の方が最終表示態様として通常態様とは異なる態様が選択される割合が低く、第1保留表示30TM001よりも副保留表示30TM004の方が表示態様が変化しにくい）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、共通の可変表示に対応した情報として、第1情報及び第2情報という複数種類の情報を表示可能であることにより、可変表示に対応した情報に関する興趣を向上させることができるとともに、第1情報及び第2情報の態様に関心を持たせることができる。

【0113】

手段K2の遊技機は、

手段K1の遊技機であって、

変化後の第1情報の態様と、変化後の第2情報の態様とが異なる（図11-8（6）に示すように、青色態様の第1保留表示30TM001bは青色の丸形表示であり、青色態様の副保留表示30TM004bは青色の星形表示である）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、第1情報と第2情報とで変化後の態様が異なるため、それぞれの情報を明確に区別して把握させることができる。

【0114】

手段K3の遊技機は、

手段K1又は手段K2の遊技機であって、

前記表示制御手段（演出制御用CPU120）は、第1情報（第1保留表示30TM001、アクティブ表示30TM003）と第2情報（副保留表示30TM004、副アクティブ表示）とを同時に表示させることが可能であり（図11-8（2）に示すように、第1保留表示30TM001及びアクティブ表示30TM003、並びに、副保留表示30TM004及び副アクティブ表示30TM005を同時に表示可能であり）、

変化後の第1情報の態様と、変化後の第2情報の態様とに応じて、遊技者にとって有利な有利状態に制御される割合が異なる（例えば、図11-3に示すように、アクティブ表示30TM003の最終表示態様が通常態様であり且つ副アクティブ表示30TM005の最終表示態様が通常態様である場合よりも、アクティブ表示30TM003の最終表示態様が金色態様であり且つ副アクティブ表示30TM005の最終表示態様が赤色態様である場合の方が大当たり期待度は高くなる）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、第1情報の態様と第2情報の態様との組合せに注目させることができ、興趣を向上させることができる。

【0115】

手段K4の遊技機は、

手段K1～手段K3から選択される何れかの遊技機であって、

前記表示制御手段（演出制御用CPU120）は、

第1情報としての第1保留表示（第1保留表示30TM001）を前記第1情報表示領域（第1保留表示領域30TM101）に表示するとともに、実行中の可変表示に対応した第1対応表示（アクティブ表示30TM003）を前記第1情報表示領域（アクティブ表示領域30TM103）に表示し、

第1保留表示に対応した可変表示を開始するときに、当該可変表示に対応した第1対応表示を、当該第1保留表示と共通の態様により表示させることが可能であり（図11-9（9）、（10）に示すように、赤色態様の第1保留表示30TM001c（赤色の丸形表示）がアクティブ表示領域30TM103にシフトすると、同じ表示色である赤色態様のアクティブ表示30TM003c（赤色の丸形表示）が表示され）、

第2情報としての第2保留表示（副保留表示30TM004）を前記第2情報表示領域（副保留表示領域30TM104、副アクティブ表示領域30TM105）に表示するとともに、実行中の可変表示に対応した第2対応表示（副アクティブ表示30TM005）を前記第2情報表示領域（副保留表示領域30TM104、副アクティブ表示領域30TM105）に表示し、

第2保留表示に対応した可変表示を開始するときに、当該可変表示に対応した第2対応表示を、当該第2保留表示と共通の態様により表示させることが可能である（図11-9（9）、（10）に示すように、赤色態様の副保留表示30TM004c（赤色の星形表示）が副アクティブ表示領域30TM105にシフトすると、同じ表示色である赤色態様の副アクティブ表示30TM005c（赤色の星形表示）が表示される）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、実行中の可変表示に対応した情報として、第1対応情報及び第2対応情報という複数種類の情報を表示可能であることにより、可変表示に対応した情報に関する興趣を向上させることができるとともに、第1対応情報及び第2対応情報の態様に関心を持たせることができる。

【0116】

手段K5の遊技機は、

手段K1～手段K4から選択される何れかの遊技機であって、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを報知する報知演出（リーチ演出）を実行可能な報知演出実行手段（演出制御用CPU120）を備え、

前記第1情報表示領域（第1保留表示領域30TM101、アクティブ表示領域30TM103）の少なくとも一部は、前記報知演出が実行される領域に含まれ、

前記表示制御手段（演出制御用CPU120）は、前記報知演出が実行されることに伴い第1情報を非表示とすることが可能である一方、前記報知演出が実行されているときにも第2情報は視認可能とする（図11-9（11）に示すように、リーチ状態が成立すると、「リーチ！！」という文字が画面下部に表示されることに伴い、第1保留表示30TM001及びアクティブ表示30TM003が非表示になる一方、副保留表示30TM004及び副アクティブ表示30TM005は継続して表示される）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、第1情報を非表示とすることで報知演出に対する注目を高めるとともに、第2情報を継続して表示することで、報知演出の実行中も可変表示に対する情報を確認可能とすることができる。

【0117】

手段K6の遊技機は、

手段K1～手段K5から選択される何れかの遊技機であって、

前記表示制御手段（演出制御用CPU120）は、実行中の可変表示に対応した第1対応表示（アクティブ表示30TM003）を前記第1情報表示領域（第1保留表示領域3

10

20

30

40

50

0 T M 1 0 1、アクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 3) に表示し、実行中の可変表示に対応した第 2 対応表示 (副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5) を前記第 2 情報表示領域 (副保留表示領域 3 0 T M 1 0 4、副アクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 5) に表示し、

第 1 対応表示の態様が変化するときには実行される第 1 作用演出と、第 2 対応表示の態様が変化するときには実行される第 2 作用演出とで、演出の態様が異なる (例えば、アクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 の表示態様を変化させるアクティブ作用演出は、キャラクタ A が出現してボールを投げるアクションを実行する態様であり、副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5 の表示態様を変化させる副アクティブ作用演出は、キャラクタ a が出現して風船を飛ばすアクションを実行する態様である)

ことを特徴とする。

10

このような構成によれば、第 1 作用演出と第 2 作用演出の態様が異なることにより、興趣を向上させることができる。

【0118】

手段 K 7 の遊技機は、

手段 K 1 ～手段 K 6 から選択される何れかの遊技機であって、

前記表示制御手段 (演出制御用 C P U 1 2 0) は、第 1 情報としての第 1 保留表示 (第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1) を前記第 1 情報表示領域 (第 1 保留表示領域 3 0 T M 1 0 1) に表示し、第 2 情報としての第 2 保留表示 (副保留表示 3 0 T M 0 0 4) を前記第 2 情報表示領域 (副保留表示領域 3 0 T M 1 0 4) に表示し、

第 1 保留表示の態様が変化したときと、第 2 保留表示の態様が変化したときとで、遊技者にとって有利な有利状態に制御される割合が異なる (図 1 1 - 3 に示すように、アクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 の表示態様が変化した場合よりも副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5 の表示態様が変化した場合の方が大当たり期待度は高く、第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 の表示態様が変化した場合よりも副保留表示 3 0 T M 0 0 4 の表示態様が変化した場合の方が大当たり期待度は高くなる)

20

ことを特徴とする。

このような構成によれば、第 1 保留表示及び第 2 保留表示の何れの態様が変化したかに注目させることができる。

【0119】

特開 2 0 1 4 - 1 1 7 5 1 7 号公報 (図 1 8) に示すように、可変表示に対応した情報として、保留アイコンを多様な表示態様で表示することができる遊技機が提案されている。特開 2 0 1 4 - 1 1 7 5 1 7 号公報 (図 1 8) に記載されたような遊技機では、可変表示に対応した情報に関する興趣を向上させる余地がある。手段 L 1 ～手段 L 7 に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、可変表示に対応した情報に関する興趣を向上させる遊技機を提供することにある。

30

【0120】

手段 L 1 の遊技機は、

可変表示 (特別図柄の変動表示、飾り図柄の変動表示) を実行可能な遊技機 (パチンコ遊技機 1) であって、

可変表示に対応した情報 (第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1、第 2 保留表示 3 0 T M 0 0 2、アクティブ表示 3 0 T M 0 0 3、副保留表示 3 0 T M 0 0 4、副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5) の表示制御を実行する表示制御手段 (演出制御用 C P U 1 2 0) を備え、

40

前記表示制御手段は、第 1 情報表示領域 (第 1 保留表示領域 3 0 T M 1 0 1、アクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 3) において、可変表示に対応した第 1 情報 (第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1、アクティブ表示 3 0 T M 0 0 3) の表示制御を実行可能であると共に、前記第 1 情報表示領域とは異なる第 2 情報表示領域 (副保留表示領域 3 0 T M 1 0 4、副アクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 5) において、第 1 情報に対応した可変表示と共通の可変表示に対応した第 2 情報 (副保留表示 3 0 T M 0 0 4、副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5) の表示制御を実行可能であり、

第 1 情報の態様が変化したときに、前記第 1 情報表示領域とは異なる表示領域における

50

予告演出の少なくとも一部を実行しない（図11-11に示すように、第1保留表示30TM001の態様に変化したときには、副保留表示領域30TM104に副保留表示30TM004が表示されず副アクティブ表示領域30TM105に副アクティブ表示30TM005が表示されない）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、共通の変表示に対応した情報として、第1情報及び第2情報という複数種類の情報を表示可能な遊技機において、演出の複雑化を抑制し、興趣を向上させることができる。

【0121】

手段L2の遊技機は、

手段L1の遊技機であって、

変化後の第1情報の態様と、変化後の第2情報の態様とが異なる（図11-8（6）に示すように、青色態様の第1保留表示30TM001bは青色の丸形表示であり、青色態様の副保留表示30TM004bは青色の星形表示である）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、第1情報と第2情報とで変化後の態様が異なるため、それぞれの情報を明確に区別して把握させることができる。

【0122】

手段L3の遊技機は、

手段L1又は手段L2の遊技機であって、

前記表示制御手段（演出制御用CPU120）は、第1情報（第1保留表示30TM001、アクティブ表示30TM003）と第2情報（副保留表示30TM004、副アクティブ表示）とを同時に表示させることが可能であり（図11-8（2）に示すように、第1保留表示30TM001及びアクティブ表示30TM003、並びに、副保留表示30TM004及び副アクティブ表示30TM005を同時に表示可能であり）、

変化後の第1情報の態様と、変化後の第2情報の態様とに応じて、遊技者にとって有利な有利状態に制御される割合が異なる（例えば、図11-3に示すように、アクティブ表示30TM003の最終表示態様が通常態様であり且つ副アクティブ表示30TM005の最終表示態様が通常態様である場合よりも、アクティブ表示30TM003の最終表示態様が金色態様であり且つ副アクティブ表示30TM005の最終表示態様が赤色態様である場合の方が大当たり期待度は高くなる）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、第1情報の態様と第2情報の態様との組合せに注目させることができ、興趣を向上させることができる。

【0123】

手段L4の遊技機は、

手段L1～手段L3から選択される何れかの遊技機であって、

前記表示制御手段（演出制御用CPU120）は、

第1情報としての第1保留表示（第1保留表示30TM001）を前記第1情報表示領域（第1保留表示領域30TM101）に表示するとともに、実行中の可変表示に対応した第1対応表示（アクティブ表示30TM003）を前記第1情報表示領域（アクティブ表示領域30TM103）に表示し、

第1保留表示に対応した可変表示を開始するときに、当該可変表示に対応した第1対応表示を、当該第1保留表示と共通の態様により表示させることが可能であり（図11-9（9）、（10）に示すように、赤色態様の第1保留表示30TM001c（赤色の丸形表示）がアクティブ表示領域30TM103にシフトすると、同じ表示色である赤色態様のアクティブ表示30TM003c（赤色の丸形表示）が表示され）、

第2情報としての第2保留表示（副保留表示30TM004）を前記第2情報表示領域（副保留表示領域30TM104、副アクティブ表示領域30TM105）に表示するとともに、実行中の可変表示に対応した第2対応表示（副アクティブ表示30TM005）

10

20

30

40

50

を前記第2情報表示領域（副保留表示領域30TM104、副アクティブ表示領域30TM105）に表示し、

第2保留表示に対応した可変表示を開始するとき、当該可変表示に対応した第2対応表示を、当該第2保留表示と共通の態様により表示させることが可能である（図11-9（9）、（10）に示すように、赤色態様の副保留表示30TM004c（赤色の星形表示）が副アクティブ表示領域30TM105にシフトすると、同じ表示色である赤色態様の副アクティブ表示30TM005c（赤色の星形表示）が表示される）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、実行中の可変表示に対応した情報として、第1対応情報及び第2対応情報という複数種類の情報を表示可能であることにより、可変表示に対応した情報に関する興趣を向上させることができるとともに、第1対応情報及び第2対応情報の態様に関心を持たせることができる。

【0124】

手段L5の遊技機は、

手段L1～手段L4から選択される何れかの遊技機であって、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを報知する報知演出（リーチ演出）を実行可能な報知演出実行手段（演出制御用CPU120）を備え、

前記第1情報表示領域（第1保留表示領域30TM101、アクティブ表示領域30TM103）の少なくとも一部は、前記報知演出が実行される領域に含まれ、

前記表示制御手段（演出制御用CPU120）は、前記報知演出が実行されることに伴い第1情報を非表示とすることが可能である一方、前記報知演出が実行されているときにも第2情報は視認可能とする（図11-9（11）に示すように、リーチ状態が成立すると、「リーチ！！」という文字が画面下部に表示されることに伴い、第1保留表示30TM001及びアクティブ表示30TM003が非表示になる一方、副保留表示30TM004及び副アクティブ表示30TM005は継続して表示される）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、第1情報を非表示とすることで報知演出に対する注目を高めるとともに、第2情報を継続して表示することで、報知演出の実行中も可変表示に対する情報を確認可能とすることができる。

【0125】

手段L6の遊技機は、

手段L1～手段L5から選択される何れかの遊技機であって、

前記表示制御手段（演出制御用CPU120）は、実行中の可変表示に対応した第1対応表示（アクティブ表示30TM003）を前記第1情報表示領域（第1保留表示領域30TM101、アクティブ表示領域30TM103）に表示し、実行中の可変表示に対応した第2対応表示（副アクティブ表示30TM005）を前記第2情報表示領域（副保留表示領域30TM104、副アクティブ表示領域30TM105）に表示し、

第1対応表示の態様が変化するとき実行される第1作用演出と、第2対応表示の態様が変化するとき実行される第2作用演出とで、演出の態様が異なる（例えば、アクティブ表示30TM003の表示態様を変化させるアクティブ作用演出は、キャラクタAが出現してボールを投げるアクションを実行する態様であり、副アクティブ表示30TM005の表示態様を変化させる副アクティブ作用演出は、キャラクタaが出現して風船を飛ばすアクションを実行する態様である）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、第1作用演出と第2作用演出の態様が異なることにより、興趣を向上させることができる。

【0126】

手段L7の遊技機は、

手段L1～手段L6から選択される何れかの遊技機であって、

前記表示制御手段（演出制御用CPU120）は、第1情報としての第1保留表示（第

10

20

30

40

50

1 保留表示 3 0 T M 0 0 1) を前記第 1 情報表示領域 (第 1 保留表示領域 3 0 T M 1 0 1) に表示し、第 2 情報としての第 2 保留表示 (副保留表示 3 0 T M 0 0 4) を前記第 2 情報表示領域 (副保留表示領域 3 0 T M 1 0 4) に表示し、

第 1 保留表示の態様が変化したときと、第 2 保留表示の態様が変化したときとで、遊技者にとって有利な有利状態に制御される割合が異なる (図 1 1 - 3 に示すように、アクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 の表示態様が変化した場合よりも副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5 の表示態様が変化した場合の方が大当たり期待度は高く、第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 の表示態様が変化した場合よりも副保留表示 3 0 T M 0 0 4 の表示態様が変化した場合の方が大当たり期待度は高くなる)

ことを特徴とする。

10

このような構成によれば、第 1 保留表示及び第 2 保留表示の何れの態様が変化したかに注目させることができる。

【0 1 2 7】

特開 2 0 1 6 - 1 4 4 5 8 3 号公報 (図 3 6) に示すように、可変表示に対応した情報としてアクティブ表示が表示され、擬似連変動が実行される毎にアクティブ表示の表示態様を変化させる遊技機が提案されている。特開 2 0 1 6 - 1 4 4 5 8 3 号公報 (図 3 6) に記載されたような遊技機では、可変表示に対応した情報に関する興趣を向上させる余地がある。手段 M 1 ~ M 6 に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、可変表示に対応した情報に関する興趣を向上させる遊技機を提供することにある。

【0 1 2 8】

20

手段 M 1 の遊技機は、

可変表示 (特別図柄の変動表示、飾り図柄の変動表示) を実行可能な遊技機 (パチンコ遊技機 1) であって、

可変表示に対応した対応表示 (アクティブ表示 3 0 T M 0 0 3) を表示可能な表示制御手段 (演出制御用 C P U 1 2 0) と、

対応表示の態様が変化することを示唆する変化示唆演出を実行可能な変化示唆演出実行手段 (演出制御用 C P U 1 2 0) と、を備え、

前記変化示唆演出実行手段は、変化示唆演出として、成功態様の変化示唆演出 (図 1 1 - 1 8 (1)、(2) に示すように、キャラクタが投げたボールがアクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 に命中して表示態様を変化させる演出) と、失敗態様の変化示唆演出 (図 1 1 - 1 9 (1 0)、(2 0) に示すように、キャラクタが投げたボールがアクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 に弾かれて表示態様を変化させない演出) を実行可能であり、

30

成功態様の変化示唆演出の実行回数に応じて、所定期間内 (例えば、変動開始からリーチ状態が成立するまでの期間内、変動開始から飾り図柄 (仮停止後に再変動 (擬似連) が行われることになる飾り図柄の組み合わせ又は擬似連図柄) が仮停止するまでの期間内、変動開始から左中右の何れかの飾り図柄が最初に停止するまでの期間内) に次の変化示唆演出が実行される割合が異なる (例えば、図 1 1 - 1 6 に示すように、2 回目の変化示唆演出が実行された段階において、2 回とも成功態様だった場合には 1 0 0 % の割合で 3 回目の変化示唆演出が実行され、1 回が成功態様であり 1 回が失敗態様だった場合には 3 回目の変化示唆演出が実行されない場合がある)

40

ことを特徴とする。

このような構成によれば、変化示唆演出の実行回数に対する注目度合いを高めて、興趣を向上させることができる。

【0 1 2 9】

手段 M 2 の遊技機は、

手段 M 1 の遊技機であって、

対応表示 (アクティブ表示 3 0 T M 0 0 3) の態様に応じて、遊技者にとって有利な有利状態 (大当たり遊技状態) に制御される割合が異なり (図 1 1 - 3 (A) に示すように、アクティブ表示の最終表示態様によって大当たり期待度が異なり)、

成功態様の変化示唆演出が連続した回数に応じて、対応表示が何れの態様となるかの割

50

合が異なる（図11-16（A）に示すように、成功態様の变化示唆演出が連続する回数が多いほど大当たり期待度が高く、同じ表示色のアクティブ表示であっても成功態様の变化示唆演出が連続する回数が多い方が大当たり期待度が高い）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、成功態様の变化示唆演出が連続した回数に関心を持たせることができ、興趣を向上させることができる。

【0130】

手段M3の遊技機は、

手段M1又は手段M2の遊技機であって、

飾り図柄の可変表示を実行可能であり、

变化示唆演出が実行されているときには、飾り図柄の可変表示態様が変化しない（図11-18に示すように、变化示唆演出が実行されているときは飾り図柄の変動表示に関して仮停止が行われず変動方向も変化しない）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、飾り図柄の可変表示態様が変化しないことにより、变化示唆演出に一層注目させることができる。

【0131】

手段M4の遊技機は、

手段M1～手段M3から選択される何れかの遊技機であって、

前記变化示唆演出実行手段（演出制御用CPU120）は、複数種類の変化示唆演出（例えば、キャラクタAが登場する变化示唆演出及びキャラクタBが登場する变化示唆演出）を実行可能であり、

1の種類の变化示唆演出を実行した後に、異なる種類の变化示唆演出を実行可能である（例えば、図11-18（1）に示すように、キャラクタAが登場する变化示唆演出を実行した後に、図11-18（4）に示すように、キャラクタBが登場する变化示唆演出を実行する）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、变化示唆演出の多様化を図ることができる。

【0132】

手段M5の遊技機は、

手段M1～手段M4から選択される何れかの遊技機であって、

前記变化示唆演出実行手段（演出制御用CPU120）は、複数種類の変化示唆演出（例えば、キャラクタAが登場する变化示唆演出、キャラクタBが登場する变化示唆演出、キャラクタCが登場する变化示唆演出、キャラクタDが登場する变化示唆演出）を実行可能であり、

变化示唆演出の種類に応じて、成功態様の变化示唆演出が実行される割合が異なり、特定態様の対応表示に変化する割合が異なる（例えば、図11-17に示すように、キャラクタAよりもキャラクタDの方が、成功態様の变化示唆演出が実行される割合が高く、アクティブ表示の表示態様に変化する割合が高い）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、何れの種類の变化示唆演出が実行されるかに興味を持たせることができる。

【0133】

手段M6の遊技機は、

手段M1～手段M5から選択される何れかの遊技機であって、

前記变化示唆演出実行手段（演出制御用CPU120）は、複数種類の変化示唆演出（キャラクタAが登場する变化示唆演出、キャラクタBが登場する变化示唆演出、キャラクタCが登場する变化示唆演出、キャラクタDが登場する变化示唆演出）を実行可能であり、

变化示唆演出の種類に応じて、次の变化示唆演出が実行される割合が異なる（図11-

10

20

30

40

50

17に示すように、キャラクタDよりもキャラクタAの方が、次の変化示唆演出が実行される割合が高い)

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、何れの種類の変化示唆演出が実行されるかに興味を持たせることができる。

【0134】

特開2016-144583号公報(図36)に示すように、可変表示に対応した情報としてアクティブ表示が表示され、擬似連変動が実行される毎にアクティブ表示の表示態様を変化させる遊技機が提案されている。特開2016-144583号公報(図36)に記載されたような遊技機では、可変表示に対応した情報に関する興味を向上させる余地がある。手段N1~N6に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、可変表示に対応した情報に関する興味を向上させる遊技機を提供することにある。

10

【0135】

手段N1の遊技機は、

可変表示(特別図柄の変動表示、飾り図柄の変動表示)を実行可能な遊技機(パチンコ遊技機1)であって、

可変表示に対応した対応表示(アクティブ表示30TMO03)を表示可能な表示制御手段(演出制御用CPU120)と、

対応表示の態様を変化することを示唆する変化示唆演出を実行可能な変化示唆演出実行手段(演出制御用CPU120)と、を備え、

20

前記変化示唆演出実行手段は、変化示唆演出として、成功態様の変化示唆演出(図11-18(1)、(2)に示すように、キャラクタAが投げたボールがアクティブ表示30TMO03に命中して表示態様を変化させる演出)と、失敗態様の変化示唆演出(図11-19(10)、(20)に示すように、キャラクタDが投げたボールがアクティブ表示30TMO03に弾かれて表示態様を変化させない演出)を実行可能であり、

所定期間(例えば、変動開始からリーチ状態が成立するまでの期間内、変動開始から飾り図柄(仮停止後に再変動(擬似連))が行われることになる飾り図柄の組み合わせ又は擬似連図柄)が仮停止するまでの期間内、変動開始から左中右の何れかの飾り図柄が最初に停止するまでの期間内)における変化示唆演出の実行回数に対しての成功態様の変化示唆演出の実行回数に応じて、遊技者にとって有利な有利状態に制御される割合が異なる(図11-16(A)に示すように、[変化示唆演出の実行回数]に対する[成功態様の変化示唆演出の実行回数]の割合が高いほど、大当たり期待度が高い表示態様になり易く、例えば、[成功態様の変化示唆演出の実行回数/変化示唆演出の実行回数]が2/3である場合の表示態様は青色態様となり、4/5である場合の表示態様はより大当たり期待度の高い赤色態様となる。)

30

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、変化示唆演出の実行回数に対する注目度合いを高めて、興味を向上させることができる。

【0136】

手段N2の遊技機は、

40

手段N1の遊技機であって、

対応表示(アクティブ表示30TMO03)の態様に応じて有利状態(大当たり遊技状態)に制御される割合が異なり(図11-3(A)に示すように、アクティブ表示の最終表示態様によって大当たり期待度が異なり)、

成功態様の変化示唆演出が連続した回数に応じて、対応表示が何れの態様となるかの割合が異なる(図11-16(A)に示すように、成功態様の変化示唆演出が連続する回数が多いほど大当たり期待度が高く、同じ表示色のアクティブ表示であっても成功態様の変化示唆演出が連続する回数が多い方が大当たり期待度が高い)

ことを特徴とする。

このような構成によれば、成功態様の変化示唆演出が連続した回数に関心を持たせるこ

50

とができ、興趣を向上させることができる。

【0137】

手段N3の遊技機は、

手段N1又は手段N2の遊技機であって、

飾り図柄の可変表示を実行可能であり、

変化示唆演出が実行されているときには、飾り図柄の可変表示態様が変化しない（図11-18に示すように、変化示唆演出が実行されているときは飾り図柄の変動表示に関して仮停止が行われず変動方向も変化しない）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、飾り図柄の可変表示態様が変化しないことにより、変化示唆演出に一層注目させることができる。

10

【0138】

手段N4の遊技機は、

手段N1～手段N3から選択される何れかの遊技機であって、

前記変化示唆演出実行手段（演出制御用CPU120）は、複数種類の変化示唆演出（例えば、キャラクタAが登場する変化示唆演出及びキャラクタBが登場する変化示唆演出）を実行可能であり、

1の種類の变化示唆演出を実行した後に、異なる種類の变化示唆演出を実行可能である（例えば、図11-18（1）に示すように、キャラクタAが登場する変化示唆演出を実行した後に、図11-18（4）に示すように、キャラクタBが登場する変化示唆演出を実行する）

20

ことを特徴とする。

このような構成によれば、変化示唆演出の多様化を図ることができる。

【0139】

手段N5の遊技機は、

手段N1～手段N4から選択される何れかの遊技機であって、

前記変化示唆演出実行手段（演出制御用CPU120）は、複数種類の変化示唆演出（例えば、キャラクタAが登場する変化示唆演出、キャラクタBが登場する変化示唆演出、キャラクタCが登場する変化示唆演出、キャラクタDが登場する変化示唆演出）を実行可能であり、

30

変化示唆演出の種類に応じて、成功態様の变化示唆演出が実行される割合が異なり、特定態様の対応表示に変化する割合が異なる（例えば、図11-17に示すように、キャラクタAよりもキャラクタDの方が、成功態様の变化示唆演出が実行される割合が高く、アクティブ表示の表示態様が変化する割合が高い）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、何れの種類の変化示唆演出が実行されるかに興味を持たせることができる。

【0140】

手段N6の遊技機は、

手段N1～手段N5から選択される何れかの遊技機であって、

40

前記変化示唆演出実行手段（演出制御用CPU120）は、複数種類の変化示唆演出（キャラクタAが登場する変化示唆演出、キャラクタBが登場する変化示唆演出、キャラクタCが登場する変化示唆演出、キャラクタDが登場する変化示唆演出）を実行可能であり、

変化示唆演出の種類に応じて、次の変化示唆演出が実行される割合が異なる（図11-17に示すように、キャラクタDよりもキャラクタAの方が、次の変化示唆演出が実行される割合が高い）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、何れの種類の変化示唆演出が実行されるかに興味を持たせることができる。

50

【0141】

また、特開2010-200902号公報（段落0007）に示すように、複数段階の設定値を外部からの設定変更操作に基づいて変更する設定変更手段を備える遊技機が提案されている。また、特開2014-200506号公報（段落0102）に示すように、主制御基板の外部出力端子から、「大当たり信号」等が出力される遊技機が提案されている。特開2010-200902号公報（段落0007）に記載されたような遊技機に関しては、設定値の変更等の際に、設定に関連する制御状態を外部装置側で把握することが必要となる場合があるが、特開2014-200506号公報（段落0102）に記載されている従来の遊技機の信号出力技術を適用しても、外部装置側でこれを把握することが困難であるという課題がある。手段〇1～手段〇4に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、設定に関連する制御状態を遊技機外部に適切に通知可能な遊技機を提供することにある。

10

【0142】

手段〇1の遊技機は、

設定値（大当たり判定用乱数の範囲が異なる設定値0～5の6段階）に応じた制御（特別図柄プロセス処理における大当たり判定処理等）を実行可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップS21TM4530～ステップS21TM4620を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

20

設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップS21TM4530～ステップS21TM4570及びステップS21TM4650を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

前記設定変更モード及び前記設定確認モードの何れかの制御の開始に対応して特定信号（セキュリティ信号）を出力する特定信号出力手段（ステップS21TM4560でセキュリティ信号を出力する遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

特定信号が出力される期間に関する値（セキュリティ信号タイマの値）を設定する設定手段（セキュリティ信号タイマの値をセットする遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、を備え、

前記設定手段は、前記設定変更モードに制御される場合と前記設定確認モードに制御される場合とで共通の所定値を設定可能であり（ステップS21TM4710でセキュリティ信号タイマの値として1秒を設定し）、

30

前記特定信号出力手段は、前記設定変更モード及び前記設定確認モードの何れかの制御の終了に対応して、少なくとも前記所定値に対応した期間が経過するまで特定信号を出力する（設定確認モードの終了に伴い設定確認モードの終了から1秒が経過するまでセキュリティ信号を継続して出力し、設定変更モードの終了に伴い設定変更モードの終了から30秒が経過するまでセキュリティ信号を継続して出力する）

ことを特徴とする。

これによれば、設定に関連する遊技機の状態を外部装置に適切に通知できる。

【0143】

40

手段〇2の遊技機は、

手段〇1の遊技機であって、

遊技状態を初期化する初期化手段（ステップS21TM4050、ステップS21TM4150でRAMクリアフラグがセットされていることに基づいてRAMクリア（ステップS21TM1410）を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100）を備え、

前記初期化手段は前記設定変更モードの制御に伴い遊技状態を初期化し（設定変更モードに制御される場合には、設定変更モードに制御された後にRAMクリアが実行されており）、

前記設定手段は、前記所定値を設定した後（ステップS21TM4710でセキュリティ信号タイマの値として1秒を設定した後）に、前記所定値に対応した期間よりも長い期

50

間に対応した特定値を設定可能であり（RAMクリアが実行される場合にはステップS 2 1 T M 1 4 6 5 でセキュリティ信号タイマの値として30秒を設定可能であり）、

前記特定信号出力手段は、前記設定変更モードの制御の終了に対応して、前記特定値に対応した期間が経過するまで特定信号を出力する（設定変更モードの終了に伴い設定変更モードの終了から30秒が経過するまでセキュリティ信号を継続して出力する）

ことを特徴とする。

これによれば、設定変更モードの制御が終了した場合及び設定確認モードの制御が終了した場合の何れの場合にも少なくとも所定値に対応した期間は特定信号が出力されることになり、設定変更モードに制御された場合には所定値に対応した期間よりも長い期間、特定信号が出力されることになるため、設定手段による設定処理を共通化しつつ設定変更モードと設定確認モードとで異なる出力期間を設定することが可能となる。

10

【0144】

手段O 3の遊技機は、

手段O 1又は手段O 2の遊技機であって、

前記設定変更モードにおいて、前記設定変更モードを終了させるための特定操作（ステップS 2 1 T M 4 6 8 0で錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がOFFとされたことの検出）が行われることなく当該遊技機への電力供給が停止された場合に特定情報（設定変更中フラグ）を記憶する特定情報記憶手段（RAM 1 0 2のバックアップ領域において、設定変更モードに移行したことに基づいてステップS 2 1 T M 4 5 8 0で設定変更中フラグをセットし、設定変更モードが終了したことに基づいてステップS 2 1 T M 4 7 2 0で設定変更中フラグをクリアする遊技制御用マイクロコンピュータ100）を備え、

20

当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップS 2 1 T M 4 0 3 0で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、遊技停止状態とするとともに特定信号を出力する（設定変更モードに移行するための条件が成立していないことに基づいてステップS 2 1 T M 4 2 0 0～ステップS 2 1 T M 4 2 2 0の処理を電源断まで繰り返し実行する）ことが可能である

ことを特徴とする。

これによれば、設定変更モードの制御中に電力供給が停止された場合に、電力供給再開時に遊技機の状態を外部装置に適切に通知することができる。

30

【0145】

手段O 4の遊技機は、

手段O 1～手段O 3から選択される何れかの遊技機であって、

遊技の進行を制御する遊技制御手段（遊技制御用タイマ割込処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出の実行を制御する演出制御手段（演出制御用CPU 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

表示手段（表示モニタ2 1 T M 0 2 9）と、

前記設定変更モード制御手段（ステップS 2 1 T M 4 5 3 0～ステップS 2 1 T M 4 6 2 0の処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

40

前記設定変更モードにおいて、前記設定変更モードを終了させるための特定操作が行われることなく（ステップS 2 1 T M 4 6 8 0で錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がOFFとされる操作が検出されることなく）当該遊技機への電力供給が停止された場合に特定情報を記憶する特定情報記憶手段（RAM 1 0 2のバックアップ領域において、設定変更モードに移行したことに基づいてステップS 2 1 T M 4 5 8 0で設定変更中フラグをセットし、設定変更モードが終了したことに基づいてステップS 2 1 T M 4 7 2 0で設定変更中フラグをクリアする遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、を有し、

当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップS 2 1 T M 4 0 3 0で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、前記表示手段においてエラー報知を実行すると

50

もに前記演出制御手段にエラーコマンドを送信することが可能であり（ステップS 2 1 T M 4 1 9 0で設定値異常エラーコマンドを送信し、ステップS 2 1 T M 4 2 1 0のエラー表示において表示モニタ2 1 T M 0 2 9に「E」の文字を表示することが可能であり）、

前記演出制御手段は、前記エラーコマンドを受信したことに応じて、設定値を変更するための操作を促す報知を行う（画像表示装置5に「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」というメッセージを表示する）

ことを特徴とする。

これによれば、遊技場の店員に対して遊技機の状態を適切に報知できるとともに、設定値を変更するための操作を促すことができる。

【0 1 4 6】

また、特開2 0 1 0－2 0 0 9 0 2号公報（段落0 0 0 7）に示すように、複数段階の設定値を外部からの設定変更操作に基づいて変更する設定変更手段を備える遊技機が提案されている。特開2 0 1 0－2 0 0 9 0 2号公報（段落0 0 0 7）に記載されたような遊技機では、設定値を変更する際に電力供給が停止された場合に、遊技機の状態を適切に報知する必要がある。手段P 1～手段P 4に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、設定値を変更する際に電力供給が停止された場合に、遊技機の状態を適切に報知する遊技機を提供することにある。

【0 1 4 7】

手段P 1の遊技機は、

設定値（大当たり判定用乱数の範囲が異なる設定値0～5の6段階）に応じた制御（特別図柄プロセス処理における大当たり判定処理等）を実行可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップS 2 1 T M 4 5 3 0～ステップS 2 1 T M 4 6 2 0を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0）と、

前記設定変更モードに制御されたことを特定可能な特定情報を記憶する特定情報記憶手段（設定変更モードに移行したことに基づいてステップS 2 1 T M 4 5 8 0で設定変更中フラグをセットし、設定変更モードが終了したことに基づいてステップS 2 1 T M 4 7 2 0で設定変更中フラグをクリアする遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0）と、を備え、

前記特定情報記憶手段は、当該遊技機への電力供給が停止された後も前記特定情報を記憶可能であり（設定変更中フラグの値はR A M 1 0 2のバックアップ領域に格納されており）、

当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップS 2 1 T M 4 0 3 0で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、エラー報知を実行可能なエラー報知手段（設定変更モードへの移行条件が成立していない場合にステップS 2 1 T M 4 2 1 0でエラー表示を行う遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0）をさらに備える

ことを特徴とする。

これによれば、設定変更モードにおいて電力供給が停止された場合に遊技機の状態を適切に報知することができる。

【0 1 4 8】

手段P 2の遊技機は、

手段P 1の遊技機であって、

前記設定変更モード制御手段は、設定変更条件が成立していること（電源投入時に、遊技機用枠3が開放状態となっており、錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がON状態であり、且つ、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2がON状態であること）に基づいて前記設定変更モードに制御可能であり、

当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップS 2 1 T M 4 0 3 0で設定変更中フラグがセ

10

20

30

40

50

ットされていると判定された場合に)、前記設定変更条件が成立していることに基づいて、前記エラー報知を実行することなく前記設定変更モードに制御可能である(電源投入時に、ステップS 2 1 T M 4 1 2 0、ステップS 2 1 T M 4 1 3 0、ステップS 2 1 T M 4 1 4 0ですべてY E Sと判定されたことに基づいて、ステップS 2 1 T M 4 2 0 0～ステップS 2 1 T M 4 2 2 0のループ処理に移行することなく設定変更モードに移行する)

ことを特徴とする。

これによれば、設定変更モードに制御される条件が成立しているときにはエラー報知を実行することなく設定変更モードに制御されることになり、不要なエラー報知を回避して適切に設定値の変更を促すことができる。

【0149】

手段P 3の遊技機は、

手段P 1又は手段P 2の遊技機であって、

当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに(電源復旧時のステップS 2 1 T M 4 0 3 0で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に)、前記エラー報知を実行するとともに遊技停止状態とすることが可能である(電源投入時に、設定変更モードへの移行条件が成立していない場合には(ステップS 2 1 T M 4 1 2 0～ステップS 2 1 T M 4 1 4 0の何れかでN Oと判定された場合には)、設定変更モードに移行することなくステップS 2 1 T M 4 2 0 0～ステップS 2 1 T M 4 2 2 0のループ処理に移行する)

ことを特徴とする。

これによれば、設定値が不安定な状態での遊技の進行を制限することができ、適切な遊技制御を実現できる。

【0150】

手段P 4の遊技機は、

手段P 1～手段P 3から選択される何れかの遊技機であって、

遊技の進行を制御する遊技制御手段(遊技制御用タイマ割込処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

演出の実行を制御する演出制御手段(演出制御用C P U 1 2 0)と、を備え、

前記遊技制御手段は、

表示手段(表示モニタ2 1 T M 0 2 9)と、

前記設定変更モード制御手段(ステップS 2 1 T M 4 5 3 0～ステップS 2 1 T M 4 6 2 0の処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

前記特定情報記憶手段と、を有し、

当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに(電源復旧時のステップS 2 1 T M 4 0 3 0で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に)、前記表示手段において前記エラー報知を実行するとともに前記演出制御手段にエラーコマンドを送信することが可能であり(ステップS 2 1 T M 4 1 9 0で設定値異常エラーコマンドを送信し、ステップS 2 1 T M 4 2 1 0のエラー表示において表示モニタ2 1 T M 0 2 9に「E」の文字を表示することが可能であり)

前記演出制御手段は、前記エラーコマンドを受信したことに応じて、設定値を変更するための操作を促す報知を行う(画像表示装置5に「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」というメッセージを表示する)

ことを特徴とする。

これによれば、遊技場の店員に対して遊技機の状態を適切に報知できるとともに、設定値を変更するための操作を促すことができる。

【0151】

また、特開2010-200902号公報(段落0007)に示すように、複数段階の設定値を外部からの設定変更操作に基づいて変更する設定変更手段を備える遊技機が提案されている。特開2010-200902号公報(段落0007)に記載されたような遊

10

20

30

40

50

技機では、設定値を変更する際に電力供給が停止された場合に、遊技機の状態を適切に定める必要がある。手段Q1～手段Q5に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、設定値を変更する際に電力供給が停止された場合に、遊技機の状態を適切に定める遊技機を提供することにある。

【0152】

手段Q1の遊技機は、

設定値（大当たり判定用乱数の範囲が異なる設定値0～5の6段階）に応じた制御（特別図柄プロセス処理における大当たり判定処理等）を実行可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップS21TM4530～ステップS21TM4620を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

前記設定変更モードに制御されたことを特定可能な特定情報を記憶する特定情報記憶手段（設定変更モードに移行したことに基づいてステップS21TM4580で設定変更中フラグをセットし、設定変更モードが終了したことに基づいてステップS21TM4720で設定変更中フラグをクリアする遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、を備え、

前記特定情報記憶手段は、当該遊技機への電力供給が停止された後も前記特定情報を記憶可能であり（設定変更中フラグの値はRAM102のバックアップ領域に格納されており）、

前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップS21TM4030で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、前記設定変更モードに制御する（電源投入時に、遊技機用枠3が開放状態となっており、錠スイッチ21TM051がON状態であり、且つ、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がON状態である、という設定変更モードに移行するための条件が成立しているか否かにかかわらず、自動的に設定変更モードに制御する）

ことを特徴とする。

これによれば、遊技状態の初期化を伴う設定変更モードにおいて電力供給が停止された場合に遊技機の状態を適切に定めることができる。

なお、手段Q1の遊技機が、前記設定変更モードの制御に対応して遊技状態を初期化する初期化手段（例えば、ステップS21TM4050、ステップS21TM4150でRAMクリアフラグがセットされていることに基づいてRAMクリア（ステップS21TM1410）を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100）を更に備えていても良い。

【0153】

手段Q2の遊技機は、

手段Q1の遊技機であって、

前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始された場合に、前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されていないときには設定変更条件が成立していることに基づいて前記設定変更モードに制御し（電源投入時に、設定変更中フラグがセットされていない場合には（ステップS21TM4030でNO）、遊技機用枠3が開放状態となっており、錠スイッチ21TM051がON状態であり、且つ、RAMクリアフラグが1である（クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がON状態であったことにより設定変更モード終了後にRAMクリアが実行される）、という設定変更モードに移行するための条件が成立していることに基づいて設定変更モードに移行し）、前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されている場合には前記設定変更条件が成立しているか否かにかかわらず前記設定変更モードに制御する（電源投入時に、設定変更中フラグがセットされている場合には（ステップS21TM4030でYES）、設定変更モードに移行するための条件が成立しているか否かにかかわらず、自動的に設定変更モードに制御

する)

ことを特徴とする。

これによれば、設定変更モード制御中に電源断が発生した場合には、電源復旧時に特定情報が記憶されていることに基づいて、設定変更条件が成立していないときにも設定変更モードに制御されることになるため、作業性を向上させることができる。

【0154】

手段Q3の遊技機は、

手段Q1又は手段Q2の遊技機であって、

前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始された場合の移行操作（電源投入時に、設定変更中フラグがセットされていないときには（ステップS21TM4030でNO）、遊技機用枠3が開放状態となっており、錠スイッチ21TM051がON状態であり、且つ、RAMクリアフラグが1である（クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がON状態であったことにより設定変更モード終了後にRAMクリアが実行される）、という設定変更モードに移行するための条件が成立していること）に基づいて前記設定変更モードに制御することが可能であり、前記設定変更モードに制御されているときの特定操作（ステップS21TM4680で錠スイッチ21TM051がOFFになったことが確認されたこと）に基づいて前記設定変更モードを終了させることが可能であり、

前記特定情報記憶手段は、前記設定変更モードに制御されるときに前記特定情報を記憶し（設定変更モードの制御が開始されたステップS21TM4580のタイミングで設定変更中フラグをセットし）、前記特定操作に基づいて前記設定変更モードが終了するときに前記特定情報を消去し（設定変更モードの制御が終了したステップS21TM4720のタイミングで設定変更中フラグをクリアし）、

前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始された場合に、前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときには前記移行操作が行われたか否かにかかわらず前記設定変更モードに制御し（電源投入時に、設定変更中フラグがセットされている場合には（ステップS21TM4030でYES）、設定変更モードに移行するための条件が成立しているか否かにかかわらず、自動的に設定変更モードに制御し）、前記特定操作に基づいて前記設定変更モードを終了させる（ステップS21TM4680で錠スイッチ21TM051がOFFになったことが確認されたことに基づいて設定変更モードを終了させる）

ことを特徴とする。

これによれば設定変更モードの制御を終了させる条件を適切に定めることができる。

【0155】

手段Q4の遊技機は、

手段Q1～手段Q3から選択される何れかの遊技機であって、

設定値（大当たり判定用乱数の範囲が異なる設定値0～5の6段階）を記憶する設定値記憶手段（設定値が格納されるRAM102の設定値格納領域）を備え、

前記設定値記憶手段に記憶されている設定値に応じた制御（特別図柄プロセス処理における大当たり判定処理等）を実行可能であり、

前記設定変更モードに制御されているときの変更操作に基づいて前記設定値記憶手段に記憶されている設定値を変更し（ステップS21TM4610で設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052が操作された場合には設定値格納領域に格納されている設定値を変更し）、

前記設定変更モード制御手段は、前記設定変更モードに制御されているときの特定操作に基づいて前記設定変更モードを終了させ（ステップS21TM4680で錠スイッチ21TM051がOFFになったことが確認されたことに基づいて設定変更モードを終了させ）、

前記設定値記憶手段は、前記設定変更モードに制御されている場合に前記特定操作が行われることなく当該遊技機への電力供給が停止されたときに、前記設定変更モードにおい

10

20

30

40

50

て前記変更操作により変更された後の設定値を継続して記憶する（設定値格納領域はRAM102のバックアップ領域に形成されており、設定変更モード中に設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052が操作されると設定値格納領域に格納されている設定値自体が変更されることになるため、設定変更モード中に電源断が発生した場合でも変更操作により変更された後の設定値が保持される）

ことを特徴とする。

これによれば、電力供給が再開されたときに、電源断発生前の設定変更モードにおいて変更操作により変更された後の設定値が設定値記憶手段に記憶されており、当該設定値に応じた制御が実行されることになるため作業性を向上できる。

【0156】

手段Q5の遊技機は、

手段Q1～手段Q3から選択される何れかの遊技機であって、

設定値（大当り判定用乱数の範囲が異なる設定値0～5の6段階）を記憶する設定値記憶手段（設定値が格納されるRAM102の設定値格納領域）を備え、

前記設定値記憶手段に記憶されている設定値に応じた制御（特別図柄プロセス処理における大当り判定処理等）を実行可能であり、

前記設定変更モード制御手段は、前記設定変更モードに制御されているときの変更操作と（設定変更モードにおいて設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052が操作された場合には設定値格納領域に格納されている設定値ではなく設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値のみを変更し）、該変更操作後の特定操作とに基づいて前記設定値記憶手段に記憶されている設定値を変更するとともに前記設定変更モードを終了させ（設定変更モードにおいて錠スイッチ21TM051がOFFになったことが確認されたことに基づいてそのとき設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値を設定値格納領域に格納して有効な設定値として確定させるとともに設定変更モードを終了させ）、

前記設定値記憶手段は、前記設定変更モードに制御されている場合に前記特定操作が行われることなく当該遊技機への電力供給が停止されたときに、前記設定変更モードにおいて前記変更操作が行われる前の設定値を記憶する（設定変更モード中に設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052が操作された場合でも錠スイッチ21TM051がOFFに切り替えられなければ設定値格納領域に格納されている設定値自体は変更されないため、設定変更モード中に電源断が発生した場合には設定変更モードに制御される前の設定値が保持される）

ことを特徴とする。

これによれば、設定変更モードが終了していない不安定な状態において電力供給が停止された場合に、設定値の変更を制限することができる。

【0157】

特開2016-10508号公報（図38）に示すように、リーチ演出が開始されるまでの残り時間をカウントダウンする演出を実行する遊技機が開示されている。特開2016-10508号公報（図38）に記載されるカウントダウンのような所定動作を行う遊技機において、演出効果を高める余地が存在する。手段R1～手段R7に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、所定動作を行う演出の興趣を向上させる遊技機を提供することにある。

【0158】

手段R1の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）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（擬似連演出、期待度予告演出）を実行可能な示唆演出実行手段（演出制御用CPU120）と、

前記示唆演出の実行に対応して所定動作（数値の減算を行うカウントダウン動作、数値の加算を行うカウントアップ動作）を行い演出表示の表示態様を変化させる所定演出（カウントダウン演出、カウントアップ演出）を実行可能な所定演出実行手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記所定演出実行手段は、前記所定演出として、

第1特別態様による演出表示（初期値として定められている「3」）を表示した後に所定動作（減算、カウントダウン動作）を行う第1所定演出（図13-9（2）～（5）に示すように、サブ液晶表示器35TM300に初期値として「3」を表示した後に、カウントダウン動作が行われることにより、数値の減算を行うカウントダウン演出）と、

第2特別態様による演出表示（初期値として定められている「70」）を表示した後に所定動作（加算、カウントアップ動作）を行う第2所定演出（図13-11（14）～（17）に示すように、サブ液晶表示器35TM300に初期値として「70」を表示した後に、カウントアップ動作が行われることにより、数値の加算を行うカウントアップ演出）と、を実行可能であり、

10

前記第1所定演出と前記第2所定演出とで共通の所定表示領域にて所定動作を実行可能である（図13-9（2）～（5）、及び、図13-11（14）～（17）に示すように、カウントダウン演出とカウントアップ演出とで共通のサブ液晶表示器35TM300において、数値の減算又は数値の加算を実行可能である）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、所定表示領域において実行される演出を多様化して、所定表示領域において実行される演出の興趣を向上させることができる。

【0159】

手段R2の遊技機は、

手段R1の遊技機であって、

20

前記示唆演出として、第1示唆演出（擬似連演出）と第2示唆演出（期待度予告演出）とがあり、

前記所定演出実行手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1示唆演出の実行に対応して前記第1所定演出を実行し（図13-9（2）～（5）に示すように、擬似連演出の実行に対応してカウントダウン演出を実行し）、

前記第2示唆演出の実行に対応して前記第2所定演出を実行する（図13-11（14）～（17）に示すように、期待度予告演出の実行に対応してカウントアップ演出を実行する）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第1所定演出と第2所定演出とは異なる種類の示唆演出に対応するため、所定演出と示唆演出との対応関係を明確化できる。

30

【0160】

手段R3の遊技機は、

手段R1又は手段R2の遊技機であって、

前記所定動作として、動作態様が異なる第1所定動作（減算を行うカウントダウン動作）と第2所定動作（加算を行うカウントアップ動作）とがあり、

前記第1所定演出が実行されるときには前記所定表示領域において前記第1所定動作が行われ（カウントダウン演出が実行されるときには、サブ液晶表示器35TM300において数値の減算が行われ）、前記第2所定演出が実行されるときには前記所定表示領域において前記第2所定動作が行われる（カウントアップ演出が実行されるときには、サブ液晶表示器35TM300において数値の加算が行われる）

40

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第1所定動作と第2所定動作の違いを明確化できるため、遊技者は第1所定演出と第2所定演出とを明確に区別することができる。

【0161】

手段R4の遊技機は、

手段R1～手段R3から選択される何れかの遊技機であって、

前記第1所定演出が実行されているときと、前記第2所定演出が実行されているときとで、前記所定表示領域の表示態様が異なる（図13-9（2）～（5）に示すように、カウントダウン演出が実行されているときには、数値が白色態様で表示されており、図13

50

－ 1 1 (1 4) ～ (1 7) に示すように、カウントアップ演出が実行されているときには、数値が青色態様又は赤色態様で表示されている)

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第 1 所定演出と第 2 所定演出の違いを明確化できる。

【 0 1 6 2 】

手段 R 5 の遊技機は、

手段 R 1 ～手段 R 4 から選択される何れかの遊技機であって、

前記第 1 所定演出が実行される際の前記所定表示領域の表示態様と、前記第 2 所定演出が実行される際の前記所定表示領域の表示態様とが異なる (図 1 3 － 9 (2) 及び図 1 3 － 1 1 (1 4) に示すように、カウントダウン演出が実行される際にサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に表示される初期値としての「 3 」と、カウントアップ演出が実行される際にサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に表示されるカウントアップ表示の初期値としての「 7 0 」とが異なる)

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第 1 所定演出と第 2 所定演出の違いを明確化できる。

【 0 1 6 3 】

手段 R 6 の遊技機は、

手段 R 1 ～手段 R 5 から選択される何れかの遊技機であって、

前記第 1 所定演出及び前記第 2 所定演出の少なくとも一方の所定演出について、所定演出が実行される際の前記所定表示領域の表示態様は複数存在し (カウントアップ演出の初期値は期待度予告演出の初期値と合致しているため、図 1 3 － 6 (F) 、 (G) に示すように、カウントアップ演出の初期値として「 5 0 」、「 6 0 」、「 7 0 」、「 8 0 」、及び「 9 0 」の何れかを決定可能となっており)、

所定演出が実行される際の前記所定表示領域の表示態様に応じて、前記有利状態に制御される割合が異なる (図 1 3 － 6 (F) 、 (G) に示すように、同じ最終値となる場合には、カウントアップ演出の初期値が小さいときの方が、カウントアップ演出の初期値が大きいときよりも、大当り期待度は高くなっている)

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第 1 所定演出又は第 2 所定演出が実行される際の所定表示領域の表示態様に注目させることができる。

【 0 1 6 4 】

手段 R 7 の遊技機は、

手段 R 1 ～手段 R 6 から選択される何れかの遊技機であって、

前記所定表示領域とは異なる特別表示領域 (メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0) において、前記第 1 所定演出又は前記第 2 所定演出に対応した演出を実行可能である (図 1 3 － 1 1 (1 4) ～ (1 7) に示すように、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 の期待度予告演出において示される数値バー 3 5 T M 6 1 0 の初期値、変化パターン、及び、最終値は、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 のカウントアップ演出において示される数値の初期値、変化パターン、及び、最終値と合致している)

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第 1 所定演出又は第 2 所定演出に関連した演出を特別表示領域において実行可能であることにより、第 1 所定演出又は第 2 所定演出の演出効果を高めることができる。

【 0 1 6 5 】

特開 2 0 1 6 － 1 0 5 0 8 号公報 (図 3 8) に示すように、リーチ演出が開始されるまでの残り時間をカウントダウンする演出を実行する遊技機が開示されている。特開 2 0 1 6 － 1 0 5 0 8 号公報 (図 3 8) に記載されるカウントダウンのような所定動作を行う遊技機において、演出効果を高める余地が存在する。手段 S 1 ～手段 S 5 に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、所定動作を行う演出の興趣を向上させる遊技機を提供することにある。

【0166】

手段S1の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）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（擬似連演出、期待度予告演出）を
実行可能な示唆演出実行手段（演出制御用CPU120）と、

前記示唆演出の実行に対応して所定動作（数値の減算を行うカウントダウン動作、数値
の加算を行うカウントアップ動作）を行い演出表示の表示態様を変化させる所定演出（カ
ウントダウン演出、カウントアップ演出）を実行可能な所定演出実行手段（演出制御用C
PU120）と、を備え、

前記所定演出実行手段は、前記所定演出として、

第1特別態様による演出表示（初期値として定められている「3」）を表示した後に所
定動作（減算、カウントダウン動作）を行う第1所定演出（図13-9（2）～（5）に
示すように、サブ液晶表示器35TM300に初期値として定められている「3」を表示
した後に、カウントダウン動作が行われることにより、数値の減算を行うカウントダウン
演出）と、

第2特別態様による演出表示（初期値として定められている「70」）を表示した後に
所定動作（加算、カウントアップ動作）を行う第2所定演出（図13-11（14）～（
17）に示すように、サブ液晶表示器35TM300に初期値として定められている「7
0」を表示した後に、カウントアップ動作が行われることにより、数値の加算を行うカウ
ントアップ演出）と、を実行可能であり、

前記第1所定演出が実行されるときと前記第2所定演出が実行されるときとで前記有利
状態に制御される割合が異なる（図13-7（H）、（I）に示すように、カウントダウ
ン演出が実行されるときよりも、カウントアップ演出が実行されるときの方が、大当り期
待度が高い）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、所定表示領域において何れの所定演出が実行されるかに注目
させ、興趣を向上させることができる。

【0167】

手段S2の遊技機は、

手段S1の遊技機であって、

前記示唆演出として、第1示唆演出（擬似連演出）と第2示唆演出（期待度予告演出）
とがあり、

前記所定演出実行手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1示唆演出の実行に対応して前記第1所定演出を実行し（図13-9（2）～（
5）に示すように、擬似連演出の実行に対応してカウントダウン演出を実行し）、

前記第2示唆演出の実行に対応して前記第2所定演出を実行する（図13-11（14）
～（17）に示すように、期待度予告演出の実行に対応してカウントアップ演出を実行
する）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第1所定演出と第2所定演出とは異なる種類の示唆演出に対
応するため、所定演出と示唆演出との対応関係を明確化できる。

【0168】

手段S3の遊技機は、

手段S1又は手段S2の遊技機であって、

前記所定動作として、動作態様が異なる第1所定動作（減算、カウントダウン動作）と
第2所定動作（加算、カウントアップ動作）とがあり、

前記第1所定演出が実行されるときには所定表示領域において前記第1所定動作が行わ
れ（カウントダウン演出が実行されるときには、サブ液晶表示器35TM300において
数値の減算が行われ）、前記第2所定演出が実行されるときには所定表示領域において前
記第2所定動作が行われる（カウントアップ演出が実行されるときには、サブ液晶表示器

10

20

30

40

50

35TM300において数値の加算が行われる)

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第1所定動作と第2所定動作の違いが明確化できるため、第1所定演出と第2所定演出とを明確に区別することができる。

【0169】

手段S4の遊技機は、

手段S1～手段S3から選択される何れかの遊技機であって、

前記第1所定演出が実行されているときと、前記第2所定演出が実行されているときとで、前記所定表示領域の表示態様が異なる(図13-9(2)～(5))に示すように、カウントダウン演出が実行されているときには、数値が白色態様で表示されており、図13-11(14)～(17)に示すように、カウントアップ演出が実行されているときには、数値が青色態様又は赤色態様で表示されている)

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第1所定演出と第2所定演出の違いを明確化できる。

【0170】

手段S5の遊技機は、

手段S1～手段S4から選択される何れかの遊技機であって、

前記所定表示領域とは異なる特別表示領域(メイン液晶表示器35TM200)において、前記第1所定演出又は前記第2所定演出に対応した演出を実行可能である(図13-11(14)～(17))に示すように、メイン液晶表示器35TM200で期待度予告演出において示される数値バー35TM610の初期値、変化パターン、及び、最終値は、カウントアップ演出において示される数値の初期値、変化パターン、及び、最終値と合致している)

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第1所定演出又は第2所定演出に関連した演出を特別表示領域において実行可能であることにより、第1所定演出又は第2所定演出の演出効果を高めることができる。

【0171】

特開2017-99801号公報(図32)に示すように、バトル演出(スーパーリーチ演出)の進行と並行してタイマー演出が開始され、タイマー演出の表示がやがて0になると、バトル演出(スーパーリーチ演出)の結果が導出される遊技機が開示されている。特開2017-99801号公報(図32)に記載されたような遊技機では、有利状態に制御されることを示唆する示唆演出(バトル演出)の実行状況に関連した関連演出(タイマー演出)の興趣を向上させる余地がある。手段T1～手段T6に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、関連演出の興趣を向上させる遊技機を提供することにある。

【0172】

手段T1の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態(大当たり遊技状態)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(ミュージックリーチ演出、カットイン予告演出)を実行可能な示唆演出実行手段(演出制御用CPU120)と、

前記示唆演出の実行状況に関連した関連演出(計数表示演出)を実行可能な関連演出実行手段(演出制御用CPU120)と、を備え、

前記示唆演出の実行状況として、第1段階(図13-15(3))に示すように、ミュージックリーチ演出における1秒～15秒の期間)と、第1段階の後の第2段階(図13-15(4))に示すように、ミュージックリーチ演出における16秒～30秒の期間)とがあり、

第2段階の前記示唆演出が実行されるときは、第1段階の前記示唆演出が実行され第2段階の前記示唆演出が実行されないときよりも前記有利状態に制御される割合が高く(図13-13(A)～(D))に示すように、ミュージックリーチ演出が第1段階で終了する

ときよりも、ミュージックリーチ演出が第２段階まで実行されるときの方が、大当たり期待度が高く）、

前記示唆演出が第１段階のときよりも、前記示唆演出が第２段階のときの方が前記関連演出を認識し易い（図１３－１５（３）、（４）に示すように、ミュージックリーチ演出が第１段階のときは、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０は、原点位置にあるため、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００の視認性が低下し、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００における計数表示演出の視認性が低下している一方で、ミュージックリーチ演出が第２段階のときは、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０は、演出位置にあるため、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００の視認性が向上し、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００における計数表示演出の視認性が向上している）

10

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、示唆演出が第１段階のときは、示唆演出が第２段階のときと比較して関連演出を認識し難いため、興趣の低下を抑えることができる。

【０１７３】

手段Ｔ２の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）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（ミュージックリーチ演出、カットイン予告演出）を実行可能な示唆演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

前記示唆演出の実行状況に関連した関連演出（計数表示演出）を実行可能な関連演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

20

前記示唆演出の実行状況として、第１段階（図１３－１９（３）に示すように、ミュージックリーチ演出における１秒～１５秒の期間）と、第１段階の後の第２段階（図１３－１９（４）に示すように、ミュージックリーチ演出における１６秒～３０秒の期間）とがあり、

第２段階の前記示唆演出が実行されるときは、第１段階の前記示唆演出が実行され第２段階の前記示唆演出が実行されないときよりも前記有利状態に制御される割合が高く（図１３－１３（Ｃ）、（Ｄ）に示すように、ミュージックリーチ演出が第１段階で終了するときよりも、ミュージックリーチ演出が第２段階まで実行されるときの方が、大当たり期待度が高く）、

前記示唆演出が第１段階のときよりも、前記示唆演出が第２段階のときの方が前記関連演出が実行される割合が高い（図１３－１７（Ｇ）に示すように、ミュージックリーチ演出が第１段階のときよりも、ミュージックリーチ演出が第２段階のときの方が、計数表示演出を実行する割合が高い）

30

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、示唆演出が第１段階であるときには、示唆演出が第２段階であるときよりも、関連演出の実行割合が低いため、興趣の低下を抑えることができる。

【０１７４】

手段Ｔ３の遊技機は、

手段Ｔ１の遊技機であって、

前記関連演出（計数表示演出）は、所定表示領域（サブ液晶表示器３５ＴＭ３００）において所定動作（演出実行期間の更新）を行う演出であり、

40

前記所定表示領域の視認性を変化させることにより前記関連演出の視認性を変化させることが可能である（図１３－１５（３）、（４）に示すように、ミュージックリーチ演出が第１段階のときは、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０が原点位置にあるため、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００の視認性を低下させ、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００における計数表示演出の視認性を低下させている一方で、ミュージックリーチ演出が第２段階のときは、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０が演出位置にあるため、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００の視認性を向上させ、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００における計数表示演出の視認性を向上させている）

ことを特徴とする遊技機。

50

このような構成によれば、所定表示領域に表示させる演出情報の共通化を図りつつ、関連演出の視認性を変化させることができる。

【0175】

手段T4の遊技機は、

手段T1～手段T3から選択される何れかの遊技機であって、

前記関連演出は、前記示唆演出の実行期間に対応する表示を更新する演出である（図13-14に示すように、サブ液晶表示器35TM300において実行されている計数表示演出の実行期間は、ミュージックリーチ演出の開始からミュージックリーチ演出の終了までの実行期間（T3～T7Bの期間）と一致している）

ことを特徴とする遊技機。

10

このような構成によれば、示唆演出を実行している期間を遊技者に報知することができる。

【0176】

手段T5の遊技機は、

手段T1～手段T4から選択される何れかの遊技機であって、

前記関連演出（計数表示演出）は、所定表示領域（サブ液晶表示器35TM300）において所定動作（演出実行期間の更新）を行う演出であり、

前記関連演出とは異なる演出として、前記所定動作とは異なる特定動作（タイマー減算）を行う所定演出（タイマー演出）を実行可能な所定演出実行手段（演出制御用CPU120）を備え、

20

前記関連演出が実行される場合は、前記関連演出が実行されない場合よりも前記所定演出が実行される割合が低い（図13-13（E）に示すように、計数表示演出が実行される場合は、計数表示演出が実行されない場合よりもカットイン予告演出の実行割合は低くなっており、カットイン予告演出の実行割合とタイマー演出の実行割合とは合致しているので、計数表示演出が実行される場合は、計数表示演出が実行されない場合よりもタイマー演出の実行割合は低くなっている）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、動作を行う演出として関連演出と所定演出という複数種別の演出を実行可能となり、演出の多様化を図りつつ、演出の煩雑化を抑えることができる。

【0177】

30

手段T6の遊技機は、

手段T1～手段T5から選択される何れかの遊技機であって、

前記関連演出（計数表示演出）は、所定表示領域（サブ液晶表示器35TM300）において所定動作（演出実行期間の更新）を行う演出であり、

前記示唆演出（ミュージックリーチ演出）とは異なる演出として、前記所定表示領域とは異なる領域（メイン液晶表示器35TM200の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5R）において特殊演出（擬似連演出）を実行可能であり、

前記特殊演出が実行された場合には、前記特殊演出が実行されない場合よりも前記示唆演出が第2段階となる割合が高い（擬似連演出が実行された場合には、擬似連演出が実行されない場合よりも、ミュージックリーチ演出が第2段階となる割合が高い）

40

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特殊演出が実行されるか否かに注目させることができ、興趣を向上できる。

【0178】

特開2017-99801号公報（図32）に示すように、バトル演出（スーパーリーチ演出）の進行と並行してタイマー演出が開始され、タイマー演出の表示がやがて0に到ると、バトル演出（スーパーリーチ演出）の結果が導出される遊技機が開示されている。特開2017-99801号公報（図32）に記載されたような遊技機では、有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（バトル演出）の実行状況に関連した関連演出（タイマー演出）の興趣を向上させる余地がある。手段U1～手段U6に係る発明は、上記の実

50

状に鑑みてなされたものであり、関連演出の興趣を向上させる遊技機を提供することにある。

【0179】

手段U1の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）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（ミュージックリーチ演出、カットイン予告演出）を実行可能な示唆演出実行手段（演出制御用CPU120）と、

前記示唆演出の実行状況に関連した関連演出（計数表示演出）を実行可能な関連演出実行手段（演出制御用CPU120）と、

前記関連演出とは異なる演出として、前記示唆演出（カットイン予告演出）の実行に対応して特定動作（減算動作）を行う所定演出（タイマー演出）を実行可能な所定演出実行手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記示唆演出の実行状況に応じて、前記関連演出が実行される割合が異なり（図13-17（G）に示すように、ミュージックリーチ演出が第1段階である場合よりも、ミュージックリーチ演出が第2段階である場合の方が、計数表示演出が実行される割合が高くなっており）、

前記関連演出が実行されるか否かに応じて、前記所定演出が実行される割合が異なる（図13-17（H）に示すように、計数表示演出が実行されている場合は、計数表示演出が実行されていない場合よりも、カットイン予告演出の実行割合は高くなっており、カットイン予告演出の実行割合とタイマー演出の実行割合は合致しているので、計数表示演出が実行されている場合は、計数表示演出が実行されていない場合よりも、タイマー演出の実行割合は高くなっており）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、関連演出と所定演出に関連性を持たせて、興趣を向上できる。

【0180】

手段U2の遊技機は、

手段U1の遊技機であって、

前記示唆演出（ミュージックリーチ演出）の実行状況として、第1段階（図13-19（3）に示すように、ミュージックリーチ演出の1秒～1.5秒の期間）と、第1段階の後の第2段階（図13-19（4）に示すように、ミュージックリーチ演出の1.6秒～3.0秒の期間）とがあり、

第2段階の前記示唆演出が実行されるときは、第1段階の前記示唆演出が実行され第2段階の前記示唆演出が実行されないときよりも前記有利状態に制御される割合が高い（図13-13（A）～（D）に示すように、ミュージックリーチ演出が第1段階で終了するときよりも、ミュージックリーチ演出が第2段階まで実行されるときの方が、大当り期待度が高い）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第2段階の示唆演出が実行されるか否かに注目させることができ、興趣を向上できる。

【0181】

手段U3の遊技機は、

手段U2の遊技機であって、

前記示唆演出が第1段階のときよりも、前記示唆演出が第2段階のときの方が前記関連演出が実行される割合が高い（図13-17（G）に示すように、ミュージックリーチ演出が第1段階である場合よりも、ミュージックリーチ演出が第2段階である場合の方が、計数表示演出が実行される割合が高くなっており）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、示唆演出が第1段階であるときには、示唆演出が第2段階であるときよりも、関連演出の実行割合が低下するため、興趣の低下を抑えることができる

10

20

30

40

50

。

【0182】

手段U4の遊技機は、

手段U1～手段U3から選択される何れかの遊技機であって、

前記関連演出は、前記示唆演出の実行期間に対応する表示を更新する演出である（図13－18に示すように、サブ液晶表示器35TM300において実行されている計数表示演出の実行期間は、ミュージックリーチ演出の開始からミュージックリーチ演出の終了までの実行期間（T3～T14Bの期間）に一致している）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、示唆演出を実行している期間を遊技者に報知することができる。

10

【0183】

手段U5の遊技機は、

手段U1～手段U4から選択される何れかの遊技機であって、

前記関連演出（計数表示演出）は、所定表示領域（サブ液晶表示器35TM300）において所定動作（演出実行期間の更新）を行う演出であり、

前記所定演出（タイマー演出）は、前記特定動作として前記所定動作とは異なる動作を行う演出である（タイマー演出は、演出実行期間の更新とは異なるタイマー減算を行う演出である）

ことを特徴とする遊技機。

20

このような構成によれば、演出の多様化を図り、興趣を向上できる。

【0184】

手段U6の遊技機は、

手段U1～手段U5から選択される何れかの遊技機であって、

前記関連演出（計数表示演出）は、所定表示領域（サブ液晶表示器35TM300）において所定動作（演出実行期間の更新）を行う演出であり、

前記示唆演出（ミュージックリーチ演出）とは異なる演出として、前記所定表示領域とは異なる領域（メイン液晶表示器35TM200の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5R）において特殊演出（擬似連演出）を実行可能であり、

前記特殊演出が実行された場合には、前記特殊演出が実行されない場合よりも前記示唆演出が第2段階となる割合が高い（擬似連演出が実行された場合には、擬似連演出が実行されない場合よりも、ミュージックリーチ演出が第2段階となる割合が高い）

30

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特殊演出が実行されるか否かに注目させることができ、興趣を向上できる。

【0185】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の手段(V)～(Z)に係る発明が含まれる。従来より遊技機において特開2010－200902号公報に示されているような、

従来、設定変更操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかに設定可能であり、設定された設定値にもとづいて遊技者にとって有利な有利状態の制御を実行可能なパチンコ遊技機があった。このようなパチンコ遊技機において、主基板側から設定変更状態中や設定確認状態中であることを示すコマンドが演出制御基板側に送信されることに基づいて、設定変更状態中や設定確認状態中であることが報知されていた。このような遊技機において設定変更状態中や設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があった場合の対策が不十分であり、改善の余地があった。

40

【0186】

(V) 可変表示を実行し、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

遊技を進行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

50

前記遊技制御手段からの情報（例えば、演出制御コマンド）に基づいて、演出を制御可能な演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値1～6）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103）と、

所定条件の成立（例えば、設定変更操作が実行されること）に基づいて、設定値の変更が可能な設定変更状態に制御可能な設定変更手段（例えば、CPU103が設定値変更処理を実行する部分）とを備え、

前記演出制御手段は、可変表示を実行することを指定する情報（例えば、変動パターン指定コマンド）に基づく動作を所定の演出手段（例えば、画像表示装置5）に実行させることが可能であり、

10

前記所定の演出手段は、前記設定変更状態に制御されているときに、可変表示を実行することを指定する情報に基づく動作を実行しない（例えば、図13-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定変更状態に制御されているときに、変動パターン指定コマンドを受信したとしても変動パターン指定コマンドを破棄するため、当該変動パターン指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない）。

【0187】

このような構成によれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【0188】

(W) 可変表示を実行し、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

20

遊技を進行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

前記遊技制御手段からの情報（例えば、演出制御コマンド）に基づいて、演出を制御可能な演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値1～6）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103）と、

特定条件の成立（例えば、設定確認操作が実行されること）に基づいて、設定値の確認が可能な設定確認状態に制御可能な設定確認手段（例えば、CPU103が設定値確認処理を実行する部分）とを備え、

前記演出制御手段は、可変表示を実行することを指定する情報（例えば、変動パターン指定コマンド）に基づく動作を所定の演出手段（例えば、画像表示装置5、遊技効果ランプ9）に実行させることが可能であり、

30

前記所定の演出手段は、前記設定確認状態に制御されているときに、可変表示を実行することを指定する情報に基づく動作を実行しない（例えば、図13-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定確認状態に制御されているときに、変動パターン指定コマンドを受信したとしても変動パターン指定コマンドを破棄するため、当該変動パターン指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない）。

【0189】

このような構成によれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

40

【0190】

(X) 上記(V)から(W)のいずれかの遊技機において、

前記設定変更状態または前記設定確認状態が終了するまで前記遊技制御手段からの情報の解析を実行し、その後、当該情報を破棄することが可能である（例えば、図13-3に示すように、演出制御用CPU120は、CPU103からのコマンドの解析をするが、その後、40FS021のように受信したコマンドを破棄する）。

【0191】

このような構成によれば、設定変更状態や設定確認状態においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【0192】

50

(Y) 上記 (V) から (X) のいずれかの遊技機において、
前記演出制御手段は、

前記遊技制御手段からの前記設定変更状態の開始に伴う設定変更開始情報（例えば、設定値変更開始通知コマンド）に基づいて、前記設定変更状態へ制御されることを示す設定変更情報を設定し（例えば、設定変更状態であることを報知する画像を表示する設定をする）、

前記遊技制御手段からの前記設定確認状態の開始に伴う設定確認開始情報（例えば、設定値確認開始通知コマンド）に基づいて、前記設定確認状態へ制御されることを示す設定確認情報を設定する（例えば、設定確認状態であることを報知する画像を表示する設定をする）。

10

【0193】

このような構成によれば、設定変更状態や設定確認状態に制御されていることを示すことができるとともに、設定変更状態や設定確認状態においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【0194】

(Z) 上記 (V) から (Y) のいずれかの遊技機において、

前記所定の演出手段は、前記設定変更状態または前記設定確認状態に制御されているときであっても、動作確認情報に基づく動作を実行する（例えば、図13-3の40FS020に示すように、設定変更状態や設定確認状態に制御されているときであっても、テストコマンドに応じた制御を実行する）。

20

【0195】

このような構成によれば、設定変更状態または設定確認状態に制御されているときであっても、動作確認情報に基づいた所定の演出手段の動作を実行することができる。

【0196】

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

【図面の簡単な説明】

【0197】

【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。

30

【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。

40

【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】パチンコ遊技機の回路構成例を示すブロック図である。

【図9-2】払出制御基板の回路構成を示すブロック図である。

50

【図 9-3】パチンコ遊技機を示す背面図である。

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

【図 9-6】主基板の R A Mにおける記憶領域の一部の構成を示す説明図である。

【図 9-7】主基板における C P Uのメモリマップを示した図である。

【図 9-8】主基板 R A Mの記憶領域に対応する R A M領域を示した図である。

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

【図 9-10】リングバッファの記憶領域に記憶されたデータの移動を説明する説明図である。 10

【図 9-11】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 9-12】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 9-13】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 9-14】遊技制御用タイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9-15】設定変更モードにおける表示モニタの表示態様を示す説明図である。

【図 9-16】設定確認モードにおける表示モニタの表示態様を示す説明図である。

【図 9-17】(1)は、設定変更モードに制御された場合に画像表示装置に表示される情報を示す図、(2)は、設定確認モードに制御された場合に画像表示装置に表示される情報を示す図である。 20

【図 9-18】(1)～(3)は、設定示唆演出の演出態様を示す説明図、(4)は、設定示唆演出の演出態様を決定するためのテーブルを示す説明図である。

【図 9-19】遊技制御基板から払出制御基板に対して出力される制御信号の内容の一例を示す説明図である。

【図 9-20】遊技制御基板と払出制御基板との間で送受信される制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 9-21】制御信号および制御コマンドの送受信に用いられる信号線等を示すブロック図である。

【図 9-22】通常動作時における遊技制御用マイクロコンピュータと払出制御用マイクロコンピュータとの信号の送受信を示すシーケンス図である。 30

【図 9-23】払出制御用 C P Uが実行するメイン処理を示すフローチャートである。

【図 9-24】払出制御用 C P Uが実行するタイマ割込処理を示すフローチャートである。

。 【図 9-25】本実施形態における球貸制限方法の概要を示す説明図である。
【図 9-26】カードユニットとパチンコ遊技機との間の通信を説明するためのタイミング図である。

【図 9-27】第 1 の球貸制限方法を示すタイミング図である。

【図 9-28】第 2 の球貸制限方法を示すタイミング図である。

【図 9-29】第 3 の球貸制限方法を示すタイミング図である。

【図 9-30】第 4 の球貸制限方法を示すタイミング図である。 40

【図 9-31】設定変更モード中に球貸制限しない例を示すタイミング図である。

【図 9-32】設定変更モード終了後に払出を再開する例を示すタイミング図である。

【図 9-33】設定変更モードへの移行に伴い払出を強制終了する例を示すタイミング図である。

【図 9-34】通常動作時における遊技制御用マイクロコンピュータと払出制御用マイクロコンピュータとの信号の送受信を示すタイミング図である。

【図 9-35】設定変更モードに制御されている期間における遊技制御用マイクロコンピュータと払出制御用マイクロコンピュータとの信号の送受信を示すタイミング図である。

【図 9-36】遊技機用枠又はガラス扉枠が開放されている期間における遊技制御用マイクロコンピュータと払出制御用マイクロコンピュータとの信号の送受信を示すタイミング 50

図である。

【図 9-37】(1)は、設定値確定前に電源断が発生した場合の制御、(2)は、設定値確定後に電源断が発生した場合の制御を示す説明図である。

【図 9-38】遊技中に設定変更操作が行われた場合の警告画面を示す図である。

【図 9-39】各出力端子から出力される信号の説明図である。

【図 9-40】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 9-41】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 9-42】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 9-43】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。

10

【図 9-44】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 10-1】電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10-2】電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。

【図 10-3】(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、である。

【図 10-4】遊技機用枠の開放状態検知に基づいて球貸を制限する方法を示すタイミング図である。

【図 10-5】遊技機用枠の開放状態検知が終了した後に球貸を再開する方法を示すタイミング図である。

【図 10-6】電源断後に設定変更モードに移行せず球貸を再開する方法を示すタイミング図である。

20

【図 10-7】電源断後に設定変更モードに移行して球貸を強制終了する方法を示すタイミング図である。

【図 10-8】電源断後に設定変更モードに移行して球貸を再開する方法を示すタイミング図である。

【図 10-9】遊技機用枠の開放状態検知に基づいて賞球払出を制限する方法を示すタイミング図である。

【図 10-10】遊技機用枠の開放状態検知が終了した後に賞球払出を再開する方法を示すタイミング図である。

【図 10-11】電源断後に設定変更モードに移行せず賞球払出を再開する方法を示すタイミング図である。

30

【図 10-12】電源断後に設定変更モードに移行して賞球払出を強制終了する方法を示すタイミング図である。

【図 10-13】電源断後に設定変更モードに移行して賞球払出を再開する方法を示すタイミング図である。

【図 10-14】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 10-15】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 10-16】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。

40

【図 11-1】保留表示及びアクティブ表示の具体例を示す説明図である。

【図 11-2】変化演出決定処理を示すフローチャートである。

【図 11-3】(A)は第1変化演出決定用の最終表示態様決定テーブルを示す説明図であり、(B)は第2変化演出決定用の最終表示態様決定テーブルを示す説明図である。

【図 11-4】第1変化演出における保留変化パターンを示す説明図である。

【図 11-5】第1変化演出における保留変化パターンを示す説明図である。

【図 11-6】第2変化演出における保留変化パターンを示す説明図である。

【図 11-7】第1変化演出及び第2変化演出における各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図 11-8】第1変化演出及び第2変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図で

50

ある。

【図11-9】第1変化演出及び第2変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図11-10】第1変化演出における各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図11-11】第1変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図11-12】第1変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図11-13】第1変化演出及び第2変化演出に関する演出態様の変形例を示す説明図である。

【図11-14】第1変化演出及び第2変化演出に関する演出態様の変形例を示す説明図である。 10

【図11-15】第1変化演出及び第2変化演出に関する演出態様の変形例を示す説明図である。

【図11-16】アクティブ表示の変化パターンを示す説明図である。

【図11-17】変化示唆演出の種類を決定するためのテーブルを示す説明図である。

【図11-18】変化示唆演出の演出態様に関する具体例を示す説明図である。

【図11-19】変化示唆演出の演出態様に関する具体例を示す説明図である。

【図11-20】変化示唆演出の演出態様に関する具体例を示す説明図である。

【図12-1】電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。

【図12-2】電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。 20

【図12-3】電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。

【図12-4】セキュリティ信号の出力期間を示すタイミング図である。

【図12-5】電源投入時に設定変更中フラグがセットされているときの報知例を示す説明図である。

【図12-6】電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。

【図12-7】(1)は、設定値確定前に電源断が発生した場合の制御、(2)は、設定値確定後に電源断が発生した場合の制御を示す説明図である。

【図13-1】パチンコ遊技機を正面から見た正面図である。

【図13-2】本実施形態のロゴパネル駆動機構を示し、(a)はロゴパネル駆動機構の正面図、(b)は図13-2(a)のP矢視図である。 30

【図13-3】図13-2(a)のQ矢視図である。

【図13-4】メイン液晶表示器と正面視で前後に重なる位置に第1ロゴパネルと第2ロゴパネルの両方を移動させた状態を示す正面図である。

【図13-5】変動開始時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図13-6】(A)、(B)は変動パターン決定テーブルを示す説明図であり、(C)、(D)は期待度予告演出の実行割合決定テーブルを示す説明図であり、(E)は期待度予告演出の最終表示態様決定テーブルを示す説明図であり、(F)、(G)は期待度予告演出の表示態様変化パターン決定テーブルを示す説明図である。

【図13-7】(H)はカウントアップ演出の実行有無を決定するテーブルを示す説明図であり、(I)はカウントダウン演出の実行有無を決定するテーブルを示す説明図である。 40

【図13-8】カウントダウン演出及びカウントアップ演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図13-9】カウントダウン演出及びカウントアップ演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図13-10】カウントダウン演出及びカウントアップ演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図13-11】カウントダウン演出及びカウントアップ演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図13-12】変動開始時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。 50

【図13-13】(A)、(B)は変動パターン決定テーブルを示す説明図であり、(C)、(D)はミュージックリーチ演出の最終段階決定テーブルを示す説明図であり、(E)はカットイン予告演出の実行割合決定テーブルを示す説明図であり、(F)はカットイン予告演出の演出態様決定テーブルを示す説明図である。

【図13-14】計数表示演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図13-15】計数表示演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図13-16】変動開始時演出決定処理の変形例を示すフローチャートである。

【図13-17】(G)は計数表示演出の実行開始段階決定テーブルを示す説明図であり、(H)はカットイン予告演出の実行割合決定テーブルを示す説明図である。

【図13-18】計数表示演出及びタイマー演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

10

【図13-19】計数表示演出及びタイマー演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図13-20】計数表示演出及びタイマー演出に関する演出態様の具形例を示す説明図である。

【図14-1】変動開始時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図14-2】(A)はアクティブ表示の最終表示態様決定テーブルを示す説明図であり、(B)、(C)はアクティブ表示の変化パターン決定テーブルを示す説明図であり、(D)、(E)は変化示唆演出決定テーブルを示す説明図であり、(F)はカットイン予告演出決定テーブルを示す説明図である。

20

【図14-3】第1変化示唆演出及び第2変化示唆演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図14-4】第1変化示唆演出、第2変化示唆演出、及び第3変化示唆演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図14-5】第1変化示唆演出、及び第2変化示唆演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図14-6】第3変化示唆演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図14-7】第3変化示唆演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図14-8】非確変時(低確率時)の表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図14-9】確変時(高確率時)の表示結果判定テーブルを示す説明図である。

30

【図14-10】確変転落判定テーブルを示す説明図である。

【図14-11】(A)大当り遊技状態終了後100回転以内に確変転落する場合の遊技フローを示す説明図であり、(B)大当り遊技状態終了後101回転以降に確変転落する場合の遊技フローを示す説明図である。

【図14-12】(A)、(B)は高確高ベース状態(99回転以内)における変動パターン決定テーブルを示す説明図であり、(C)、(D)は確変転落当選時(99回転以内)における変動パターン決定テーブルを示す説明図であり、(E)、(F)は低確高ベース状態(99回転以内)における変動パターン決定テーブルを示す説明図であり、(G)、(H)は100回転目用の変動パターン決定テーブルを示す説明図である。

【図14-13】(I)、(J)は100回転目用の変動パターン決定テーブルを示す説明図であり、(K)、(L)は高確高ベース状態(101回転以降)の変動パターン決定テーブルを示す説明図であり、(M)、(N)は確変転落当選時(101回転以降)における変動パターン決定テーブルを示す説明図である。

40

【図14-14】(A)第1設定示唆演出の演出態様の具体例を示す説明図であり、(B)は第2設定示唆演出の演出態様の具体例を示す説明図である。

【図14-15】100回転以内に確変転落する場合における設定示唆演出の実行タイミングの一例を示すタイムチャートである。

【図14-16】100回転以内に確変転落する場合における演出態様の具体例を示す説明図である。

【図14-17】100回転以内に確変転落する場合における演出態様の具体例を示す説

50

明図である。

【図14-18】101回転以降に確変転落する場合における設定示唆演出の実行タイミングの一例を示すタイムチャートである。

【図14-19】101回転以降に確変転落する場合における演出態様の具体例を示す説明図である。

【図14-20】101回転以降に確変転落する場合における演出態様の具体例を示す説明図である。

【図14-21】100回転以内に確変転落する場合における遊技フローの変形例を示す説明図である。

【図14-22】100回転以内に確変転落する場合における設定示唆演出の実行タイミングに関する変形例を示すタイムチャートである。

10

【図14-23】100回転以内に確変転落する場合における演出態様の変形例を示す説明図である。

【図14-24】100回転以内に確変転落する場合における演出態様の変形例を示す説明図である。

【図15-1】パチンコ遊技機の正面図である。

【図15-2】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15-3】遊技情報表示部を示す図である。

【図15-4】特別図柄表示装置における大当たり種別毎の態様を示す図である。

【図15-5】第1保留表示器と第2保留表示器のシフト態様を示す図である。

20

【図15-6】ラウンド表示器における大当たり種別毎の態様を示す図である。

【図15-7】パチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図15-8】(A)、(B)は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図15-9】各乱数を示す説明図である。

【図15-10】変動パターンを例示する図である。

【図15-11】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図15-12】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図15-13】大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図15-14】各種大当たりの内容を示す説明図である。

【図15-15】(A)は大当たり用変動パターン判定テーブル(大当たりA用)を示す説明図であり、(B)は大当たり用変動パターン判定テーブル(大当たりB、大当たりC用)を示す説明図であり、(C)は小当たり用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

30

【図15-16】ハズレ用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図15-17】(A)は、表示モニタの正面図、(B)は、表示モニタの表示態様を示す図、(C)は表示内容の説明図である。

【図15-18】表示モニタに表示される項目の表示時間を示すタイムチャートである。

【図15-19】表示モニタの表示内容の変化を説明する説明図である。

【図15-20】遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図15-21】(A)はRAMクリア処理を示すフローチャートであり、(B)はRAMの概略図である。

40

【図15-22】設定変更処理を示すフローチャートである。

【図15-23】設定確認処理を示すフローチャートである。

【図15-24】電源断検出処理を示すフローチャートである。

【図15-25】表示モニタの表示態様の变化を示す図である。

【図15-26】(A)はコールドスタート時の表示モニタの表示態様を示す図であり、(B)は設定値異常エラーの発生時、もしくは設定変更中の電断から復帰した場合の表示モニタの表示態様を示す図である。

【図15-27】(A)は設定変更処理実行中の特別図柄表示装置、保留表示装置、右打ちランプ、ラウンド表示器の表示態様の变化を示す図であり、(B)は設定値異常エラーの発生時、もしくは設定変更中の電断から復帰した場合の特別図柄表示装置の表示態様の

50

変化を示す図である。

【図15-28】遊技制御用タイマ割込処理の一部を示す図である。

【図15-29】演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図15-30】RAMに記憶される情報とクリアされる状態を示す説明図である。

【図15-31】受信コマンド毎の初期図柄を示す説明図である。

【図15-32】パチンコ遊技機の起動時の報知態様を示す説明図である。

【図15-33】非検出時動作制御と実動作確認用動作制御の動作例を示す説明図である。

【図15-34】非検出時動作制御と実動作確認用動作制御の動作における動作速度を示す図である。

10

【図15-35】設定値の変更及び設定値の確認終了タイミングと第1可動体初期化処理及び第2可動体初期化処理の実行回数の関係を示すタイミングチャートである。

【図15-36】画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図15-37】電源断検出処理を示すフローチャートである。

【図15-38】演出制御プロセス処理の一部を示すフローチャートである。

【図16-1】特徴部10Fにおける設定値変更処理を示すフローチャートである。

【図16-2】特徴部10Fにおける設定値確認処理を示すフローチャートである。

【図16-3】特徴部10Fにおける遊技停止開始処理を示すフローチャートである。

【図16-4】特徴部10Fにおける遊技停止終了処理を示すフローチャートである。

【図17-1】特徴部40Fにおける演出制御コマンドを例示する図である。

20

【図17-2】特徴部40Fにおける演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図17-3】特徴部40Fにおけるサブ側遊技停止処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0198】

(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。

【0199】

(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。

30

【0200】

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「ー」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。

40

【0201】

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

50

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。

【0202】

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。

【0203】

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。

10

【0204】

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。

【0205】

20

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。

【0206】

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。

【0207】

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。

30

【0208】

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。

【0209】

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。

40

【0210】

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、一對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

50

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。

【０２１１】

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。

【０２１２】

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。

10

【０２１３】

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。

20

【０２１４】

大入賞口に進入したときには、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に進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【０２１５】

一般入賞口１０を含む各入賞口に進入することを「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。

【０２１６】

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

30

【０２１７】

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。

【０２１８】

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。

40

【０２１９】

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。

【０２２０】

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。

【０２２１】

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

50

られている。

【0222】

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。

【0223】

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。

10

【0224】

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。

【0225】

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。

20

【0226】

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。

【0227】

（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。

30

【0228】

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）。

【0229】

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。

40

【0230】

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。

【0231】

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。

【0232】

50

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

【0233】

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。

【0234】

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。

【0235】

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。

【0236】

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。

【0237】

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。

【0238】

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。

【0239】

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。

【0240】

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。

10

20

30

40

50

【0241】

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

【0242】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当たり遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率及び特図ゲームにおける表示結果が「大当たり」となる確率などのパチンコ遊技機1が、パチンコ遊技機1の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合の10

【0243】

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。

【0244】

小当たり遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、特図ゲームの表示結果が「小当たり」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当たり」発生時の特図ゲームが、上記回数切りにおける上記所定回数目の特図ゲームである場合には、当然遊技状態が変更される）。なお、特図ゲームの表示結果として「小当たり」がなくてもよい。20

【0245】

なお、遊技状態は、大当たり遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当たり遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

【0246】

（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。30

【0247】

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）40も停止表示（導出）される。

【0248】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置5の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

【0249】

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、演出態様に基づいて表示結果（特図ゲームの表示結果や50

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。

【0250】

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。

10

【0251】

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。

【0252】

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。

20

【0253】

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。

30

【0254】

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。

40

【0255】

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。

【0256】

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

50

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。

【0257】

10

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）。

【0258】

（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。

【0259】

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。

20

【0260】

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。

【0261】

30

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。

【0262】

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。

40

【0263】

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。

【0264】

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

50

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。

【0265】

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。

【0266】

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

10

【0267】

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。

20

【0268】

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。

【0269】

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。

30

【0270】

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。

【0271】

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。

【0272】

40

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。

【0273】

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

50

カ 8 L、8 R から出力させる。

【0274】

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。

【0275】

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 CPU 120 が実行するようにしてもよい。

10

【0276】

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 CPU 120 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。

【0277】

演出制御基板 12 に搭載された I/O 125 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。

20

【0278】

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。

【0279】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【0280】

（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、CPU 103 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 CPU 103 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。

30

【0281】

図 3 に示す遊技制御メイン処理では、CPU 103 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、RAM 102 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0282】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ S3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップ S3；Yes）、初期化处理（ステップ S8）を実行する。初期化处理では、CPU 103 は、RAM 102 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。

40

【0283】

また、CPU 103 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 CPU 120 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。

50

【0284】

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）
10
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。

【0285】

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、RAM10
20
2のデータが正常であると判定する。

【0286】

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。

【0287】

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

【0288】

そして、CPU103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用CPU120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU120は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【0289】

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。

10

20

30

40

50

【0290】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図4のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図4に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップS21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップS22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報（大当たりの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップS23）。

10

【0291】

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

20

【0292】

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。

【0293】

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。

30

【0294】

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）。

【0295】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板12に始動入賞の発生、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。

40

50

【0296】

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。

【0297】

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）。

【0298】

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。

【0299】

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。

【0300】

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。

【0301】

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。

【0302】

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。

【0303】

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。

10

【0304】

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。

20

【0305】

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。

30

【0306】

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。

40

【0307】

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。

【0308】

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

50

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。

【0309】

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。

10

【0310】

(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

20

【0311】

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。

【0312】

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。

30

40

【0313】

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、RAM1

50

22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。

【0314】

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

10

【0315】

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。

【0316】

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。

20

【0317】

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。

【0318】

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。

30

【0319】

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。

40

【0320】

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

50

せること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 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 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【0321】

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

【0322】

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

【0323】

ステップ S 1 7 5 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 CPU 1 2 0 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。

【0324】

ステップ S 1 7 6 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 CPU 1 2 0 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 1 1 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。

【0325】

ステップ S 1 7 7 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 CPU 1 2 0 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

10

20

30

40

50

出処理を終了する。

【0326】

(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。

【0327】

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。

【0328】

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

【0329】

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、ARRT、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。

【0330】

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。

【0331】

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。

【0332】

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。

【0333】

(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。

【0334】

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。

10

【0335】

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。

20

【0336】

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。

30

【0337】

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。

【0338】

(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。

40

【0339】

(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

50

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たりとなり、味方キャラが敗北するとハズレとなる。

10

【0340】

なお、スーパーリーチ演出中に画像表示装置5にセリフを表示するときに、スピーカ8からセリフに対応する音声出力されるようにしてもよい。また、セリフは図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。

【0341】

（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。

20

30

【0342】

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。

【0343】

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。

40

50

【0344】

(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、期待度とは大当たりとなる期待度であるが、リーチの大当たり信頼度と完全に一致していなくてもよい。

10

【0345】

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

【0346】

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。

20

【0347】

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。

【0348】

(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ず。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。

30

40

【0349】

大当たり信頼度の低いスーパーリーチEのリーチ演出では、リーチ演出の進行を止めずにタイトル報知を行うことで、遊技者に過度な期待感を与えることを防止できる。これに対して、スーパーリーチA、スーパーリーチB、スーパーリーチDのリーチ演出では、リーチ演出の進行を停止してタイトル報知を行うようになっている(図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、大当たり信頼度の高いスーパーリーチの

50

リーチ演出では、リーチ演出の進行を止めずにタイトル報知を行うようにしてもよい。大当たり信頼度の低いスーパーリーチのリーチ演出では、リーチ演出の進行を停止してタイトル報知を行うようにしてもよい。

【0350】

(タイトルの報知タイミング)

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

【0351】

(タイトルの表示領域)

また、この実施の形態では、スーパーリーチA及びスーパーリーチBにおいては、画像表示装置5の画面全体(第1領域)においてタイトルが報知され、スーパーリーチD及びスーパーリーチEにおいては、画像表示装置5の画面の一部(第2領域)においてタイトルが報知される。このようにすることで、リーチ演出に応じたタイトル報知を実行でき演出効果が向上する。特に、大当たり信頼度の高いリーチである場合には、信頼度の低いリーチである場合よりも広い表示領域でタイトル報知が実行されるので効果的なタイトル報知が可能になる。なお、画像表示装置5の画面全体におけるタイトル報知とは、画面いっば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。

【0352】

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

【0353】

(期待度示唆表示)

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

【0354】

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。

【0355】

(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。

10

【0356】

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。

【0357】

20

(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。

30

【0358】

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。

【0359】

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。

40

【0360】

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。

【0361】

(発展演出)

50

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。

10

【0362】

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。

【0363】

(期待度示唆演出)

20

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。

【0364】

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。

30

【0365】

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、異なる音声出力するようにしてもよいし、同じ音声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出力するようにしてもよい。また、音声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。

40

【0366】

50

(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。

【0367】

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。

【0368】

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「ボン」という音声出力される。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。

【0369】

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。

【0370】

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

【0371】

(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なっていてもよい。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なっていてもよい。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。

10

【0372】

(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。

20

【0373】

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

30

【0374】

(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。

【0375】

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、まず、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)。

40

【0376】

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)。

【0377】

50

ステップ31AKS002では、表示結果が「大当たり」となるか「ハズレ」となるかに応じて、例えば図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)で大当たり信頼度が高くなっている。即ち、タイトルの表示色の変化タイミングに応じて大当たり信頼度が異なっている。このようにすることで、遊技者がタイトルの表示色の変化タイミングに注目するようになり、演出効果が向上する。

【0378】

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

【0379】

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。

【0380】

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

【0381】

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

【0382】

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

【0383】

また、タイトル予告とセリフ予告との演出態様の組み合わせで、大当たり信頼度が異なる

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

【0384】

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。

10

【0385】

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

【0386】

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。

20

【0387】

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。

30

【0388】

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

【0389】

（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、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

40

50

リフ予告といずれの演出態様が変化するか割合（いずれに作用するか割合）が異なるようにしてもよいし、何色に（何段階）変化するか割合が異なるようにしてもよい。このような作用演出を実行することで、遊技者はいずれ作用演出画像が表示されたときに、タイトルとセリフのいずれに作用するか注目するようになり演出効果が向上する。なお、複数の演出モードがある場合、演出モードに応じて異なる割合で作用演出の実行有無や演出態様を決定するようにしてもよい。このようにすることで、演出モードに応じた作用演出を実行でき、演出効果が向上する。

【0390】

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。

10

【0391】

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。

【0392】

（サブ液晶）

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

20

30

【0393】

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。

40

【0394】

（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や押しボタン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。

50

【0395】

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。

【0396】

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。

10

【0397】

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。

【0398】

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。

20

【0399】

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。

【0400】

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

30

【0401】

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。

40

【0402】

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。

【0403】

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

50

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。

【0404】

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。

【0405】

（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。

【0406】

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。

【0407】

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。

【0408】

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。

【0409】

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に表示画面図である。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。

【0410】

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。

【0411】

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

【0412】

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たりが確定したことが報知される。バトル演出が終了すると元の数字図柄による可変表示画面に戻る。図8-12(f)に示すように、全ての図柄が停止し、「777」の大当たり図柄が表示される。

【0413】

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、大当たり信頼度の高いフルーツ柄画像が表示されたことを正確に伝えることができる。

【0414】

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。

【0415】

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。

10

20

30

40

50

【0416】

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に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。

【0417】

[特徴部21TMに関する説明]

10

次に、特徴部21TMに関して説明する。パチンコ遊技機1には、例えば図9-1に示すような主基板11、演出制御基板12、ターミナル基板（情報出力基板）21TM016といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機1には、主基板11と演出制御基板12との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板15なども搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1における遊技盤2などの背面には、例えば払出制御基板、発射制御基板、インタフェース基板などといった、各種の基板が配置されている。

【0418】

なお、前述した図2に示すように、主基板11には、第1始動口スイッチ22A及び第2始動口スイッチ22B、並びに、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4B等の各種部品が接続されており、演出制御基板12には、スピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9等の各種演出装置が接続されているが、図9-1では、これらを省略している。

20

【0419】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、図9-3に示すように、基板ケース21TM201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、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回路が搭載されている。主基板11は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板12などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板11は、第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bを構成する各LED（例えばセグメントLED）などの点灯／消灯制御を行って第1特図や第2特図の変動表示を制御することや、普通図柄表示器20の点灯／消灯／発色制御などを行って普通図柄表示器20による普通図柄の変動表示を制御することといった、所定の表示図柄の変動表示を制御する機能も備えている。

30

【0420】

また、主基板11には、図9-3及び図9-5（A）に示すように、パチンコ遊技機1の背面側から視認可能な表示モニタ21TM029が設けられており、該表示モニタ21TM029に、入賞に関する各種の入賞情報を表示する機能も備えている。尚、表示モニタ21TM029の左側方には表示切替スイッチ21TM030が設けられており、該表示切替スイッチ21TM030の操作によって表示モニタ21TM029に表示されている情報を切り替えることが可能となっている。

40

【0421】

主基板11には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100や、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号の他、電源断信号、クリア信号、リセット信号等の各種信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送するスイッチ回路110、ターミナル基板21TM016から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。

【0422】

50

また、図9-1に示す主基板11は、図9-3及び図9-5(A)に示すように、透過性を有する合成樹脂材からなる基板ケース21TM201に封入されており、主基板11の中央には表示モニタ21TM029（例えば、7セグメント）が配置され、表示モニタ21TM029の右側には表示切替スイッチ21TM030が配置されている。表示モニタ21TM029及び表示切替スイッチ21TM030は、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の背面中央下部には、後述する設定変更モードまたは設定確認モードに切り替えるための錠スイッチ21TM051（図9-1参照）が設けられている。主基板11は、遊技機用枠3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3を開放した状態における遊技盤2の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機1の正面とは異なる。ただし、主基板11を視認する際の正面とパチンコ遊技機1の正面とが共通するようにしてもよい。

10

【0423】

また、主基板11（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、各入賞口（大入賞口、第2始動入賞口、第1始動入賞口、第1～第4一般入賞口、以下、「進入領域」ともいう）への遊技球の進入数の集計を行い、該集計による連比、役比などの各種の入賞情報が表示モニタ21TM029に表示されるようになっており、これら入賞情報が表示されることで、遊技場に設置後における連比、役比などの各種の入賞情報を確認できる。つまり、パチンコ遊技機1のメーカ側においては、予め定められた頻度で一般入賞口に遊技球が進入するように（試験を通過するように）遊技盤面を設計することが通常である。また、試験を行う際には、あらかじめ定められた頻度で一般入賞口に遊技球が進入しているかが確認される。さらに、パチンコ遊技機1を設置した後においても、どのような調整が行われているか、その調整の結果、設計どおりの頻度で一般入賞口に遊技球が進入しているかが確認される。そこで、本実施例のパチンコ遊技機1では、当該パチンコ遊技機1において、設置後にどのような調整を加えられたかを認識できるようになっている。

20

【0424】

また、電源基板は、透過性を有する合成樹脂材からなる基板ケースに封入されており、電源基板の背面右側下部には、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クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052と、電源スイッチ21TM055が設けられている。遊技場の店員等が、パチンコ遊技機1に電源電圧が供給されていない状態で、電源スイッチ21TM055を操作することで、主基板11、演出制御基板12、払出制御基板21TM037等の各基板に所定の動作電圧が供給される。さらに、電源スイッチ21TM055が操作されるタイミングで、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052が操作されていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ100にクリア信号が入力され、後述する初期化処理（RAMクリア）が実行される。同じ電源基板上において、電源スイッチ21TM055とクリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052を近くに配置することで、電源投入操作及び初期化操作を行い易いようにしている。

30

【0425】

尚、錠スイッチ21TM051及びクリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052は、パチンコ遊技機1の背面側に設けられており、所定のキー操作により開放可能な遊技機用枠3を開放しない限り操作不可能とされており、所定のキーを所持する店員のみが操作可能となる。また、錠スイッチ21TM051はキー操作を要することから、遊技店の店員のなかでも、錠スイッチ21TM051の操作を行うキーを所持する店員のみ操作が可能とされている。また、錠スイッチ21TM051は、所定のキーによってONとOFFの切替操作を実行可能なスイッチであるが、該切替操作を実行可能であると共に該切替操作とは異なる操作（例えば、押込み操作）を実行可能なスイッチであっても良い。

40

【0426】

なお、錠スイッチ21TM051は、ON状態又はOFF状態を維持可能である。即ち、遊技場の店員等により力を加えられなくても、錠スイッチ21TM051は、ON状態又はOFF状態を維持可能である。また、錠スイッチ21TM051は、OFF状態での

50

みキーを挿抜可能な構成とする。このような構成によれば、遊技場の店員等は、キーを回収するために錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を O F F 状態としなければならないので、遊技場の店員等が錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を O N 状態としたまま放置してしまうことを防ぐことができる。

【0427】

尚、図 9-3 に示すように、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パチンコ遊技機 1 外に排出するためのノズル（排出口）が設けられており、該ノズル内には、パチンコ遊技機 1 内から排出される遊技球を検出する（発射された遊技球を検出する）ための排出口スイッチ 2 1 T M 0 7 0 が設けられている。該排出口スイッチ 2 1 T M 0 7 0 は、図 2 に示すように、前述したスイッチ回路 1 1 0 に接続されている。

10

【0428】

主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に向けて伝送される制御信号は、中継基板 1 5 によって中継される。中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置 5 における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D の点灯動作などを制御するために用いられる L E D 制御コマンドが含まれている。

20

【0429】

図 9-2 は、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 および球払出装置 2 1 T M 0 9 7 などの払出に関連する構成要素を示すブロック図である。図 9-2 に示すように、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 には、払出制御用 C P U 2 1 T M 3 7 1 を含む払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が搭載されている。この実施の形態では、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、1 チップマイクロコンピュータであり、少なくとも R A M が内蔵されている。払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0、R A M（図示せず）、払出制御用プログラムを格納した R O M（図示せず）および I / O ポート等は、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 を構成する。すなわち、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 は、払出制御用 C P U 2 1 T M 3 7 1、R A M および R O M を有する払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 と、I / O ポートとで実現される。また、I / O ポートは、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 に内蔵されていてもよい。

30

【0430】

球切れスイッチ 2 1 T M 1 8 7、満タンスイッチ 2 1 T M 0 4 8 および払出個数カウントスイッチ 2 1 T M 3 0 1 からの検出信号は、中継基板 2 1 T M 0 7 2 を介して払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 の I / O ポート 2 1 T M 3 7 2 f に入力される。なお、この実施の形態では、払出個数カウントスイッチ 2 1 T M 3 0 1 からの検出信号は、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 に入力されたあと、I / O ポート 2 1 T M 3 7 2 a および出力回路 2 1 T M 3 7 3 B を介して主基板 1 1 に出力される。

【0431】

また、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 には、図 9-2 に示すように、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 3 a 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 2 1 T M 3 0 0 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 3 a 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、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、遊技機用枠 3 の開放状態と、ガラス扉枠 3 a の開放状態とを、区別して認識可能となっている。

40

【0432】

また、払出モータ位置センサ 2 1 T M 2 9 5 からの検出信号は、中継基板 2 1 T M 0 7

50

2を介して払出制御基板21TM037のI/Oポート21TM372eに入力される。払出モータ位置センサ21TM295は、払出モータ21TM289の回転位置を検出するための発光素子(LED)と受光素子とによるセンサであり、遊技球が詰まったこと、すなわちいわゆる球噛みを検出するために用いられる。払出制御基板21TM037に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、球切れスイッチ21TM187からの検出信号が球切れ状態を示していたり、満タンスイッチ21TM048からの検出信号が満タン状態を示している、球払出処理を停止する。

【0433】

さらに、満タンスイッチ21TM048からの検出信号が満タン状態を示している、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、打球発射装置からの球発射を停止させるために、発射基板21TM090に対してローレベルの満タン信号を出力する。発射基板21TM090のAND回路21TM091が出力する発射モータ21TM094への発射モータ信号は、発射基板21TM090から発射モータ21TM094に伝えられる。払出制御用マイクロコンピュータ21TM370からの満タン信号は、発射基板21TM090に搭載されたAND回路21TM091の入力側の一方に入力され、駆動信号生成回路21TM092からの駆動信号(発射モータ21TM094を駆動するための信号であって、電源基板からの電源を供給する役割を果たす信号である。)は、AND回路21TM091の入力側の他方に入力される。そして、AND回路21TM091の発射モータ信号が発射モータ21TM094に入力される。すなわち、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370が満タン信号を出力している間は、発射モータ21TM094への発射モータ信号の出力が停止される。

【0434】

払出制御用マイクロコンピュータ21TM370には、遊技制御用マイクロコンピュータ100とシリアル通信で信号を入出力(送受信)するためのシリアル通信回路21TM380が内蔵されている。この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ100と払出制御用マイクロコンピュータ21TM370とは、シリアル通信回路21TM505、21TM380を介して、遊技制御用マイクロコンピュータ100と払出制御用マイクロコンピュータ21TM370との間の接続確認を行うために、一定の間隔(例えば1秒)で信号(賞球要求信号、受信ACK信号)をやり取り(送受信)している。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、シリアル通信回路21TM505を介して、一定の間隔で接続確認を行うための信号(この実施の形態における賞球要求信号)を送信し、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、遊技制御用マイクロコンピュータ100からの賞球要求信号を受信した場合、その旨を通知する信号(受信ACK信号)を遊技制御用マイクロコンピュータ100に送信する。この実施の形態では、賞球要求信号や受信ACK信号に特定のデータを乗せることにより、賞球要求信号や受信ACK信号を送受信するタイミングにおいて、遊技制御用マイクロコンピュータ100と払出制御用マイクロコンピュータ21TM370との間で特定のデータをやり取りするように構成している。例えば、入賞が発生した場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、払い出すべき賞球個数を示すデータを、賞球要求信号の所定ビットを異ならせることにより設定し、当該設定がなされた賞球要求信号を払出制御用マイクロコンピュータ21TM370に送信する。そして、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、賞球払出動作が終了すると、賞球終了を示すデータを、受信ACK信号の所定ビットを異ならせることにより設定し、当該設定がなされた受信ACK信号を遊技制御用マイクロコンピュータ100に送信する。また、所定のエラー(球貸し、満タン、球切れなどのエラー)が発生した場合には、エラーの内容を示すデータを、受信ACK信号の所定ビットを異ならせることにより設定し、当該設定がなされた受信ACK信号を遊技制御用マイクロコンピュータ100に送信する。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ100と払出制御用マイクロコンピュータ21TM370におけるシリアル通信による具体的な信号のやり取りについては、図9-22、図9-34~36において詳述する。

【0435】

払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、出力ポート 2 1 T M 3 7 2 b を介して、賞球払出数を示す賞球情報信号および貸し球数を示す球貸し個数信号をターミナル基板（枠用外部端子基板と盤用外部端子基板とを含む） 2 1 T M 1 6 0 に出力する。なお、出力ポート 2 1 T M 3 7 2 b の外側に、ドライバ回路が設置されているが、図 9-2 では記載省略されている。

【0 4 3 6】

また、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、出力ポート 2 1 T M 3 7 2 c を介して、7 セグメント L E D によるエラー表示用 L E D 2 1 T M 3 7 4 にエラー信号を出力する。さらに、出力ポート 2 1 T M 3 7 2 b を介して、点灯／消灯を指示するための信号を賞球 L E D 2 1 T M 0 5 3 および球切れ L E D 2 1 T M 0 5 4 に出力する。なお、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 の入力ポート 2 1 T M 3 7 2 f には、エラー状態を解除するためのエラー解除スイッチ 2 1 T M 3 7 5 からの検出信号が入力される。エラー解除スイッチ 2 1 T M 3 7 5 は、ソフトウェアリセットによってエラー状態を解除するために用いられる。

10

【0 4 3 7】

さらに、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 からの払出モータ 2 1 T M 2 8 9 への駆動信号は、出力ポート 2 1 T M 3 7 2 a および中継基板 2 1 T M 0 7 2 を介して球払出装置 2 1 T M 0 9 7 の払出機構部分における払出モータ 2 1 T M 2 8 9 に伝えられる。なお、出力ポート 2 1 T M 3 7 2 a の外側に、ドライバ回路（モータ駆動回路）が設置されているが、図 9-3 では記載省略されている。

20

【0 4 3 8】

遊技機に隣接して設置されているカードユニット 2 1 T M 0 5 0 には、カードユニット制御用マイクロコンピュータが搭載されている。また、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 には、使用可表示ランプ、連結台方向表示器、カード投入表示ランプおよびカード挿入口が設けられている。インタフェース基板（中継基板） 2 1 T M 0 6 6 には、度数表示 L E D 2 1 T M 0 6 0、球貸し可 L E D 2 1 T M 0 6 1、球貸スイッチ 2 1 T M 0 6 2 および返却スイッチ 2 1 T M 0 6 3 が接続される。

【0 4 3 9】

インタフェース基板 2 1 T M 0 6 6 からカードユニット 2 1 T M 0 5 0 には、遊技者の操作に応じて、球貸スイッチ 2 1 T M 0 6 2 が操作されたことを示す球貸スイッチ信号および返却スイッチ 2 1 T M 0 6 3 が操作されたことを示す返却スイッチ信号が与えられる。また、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 からインタフェース基板 2 1 T M 0 6 6 には、プリペイドカードの残高を示すカード残高表示信号および球貸し可表示信号が与えられる。カードユニット 2 1 T M 0 5 0 と払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 の間では、接続信号（V L 信号）、ユニット操作信号（B R D Y 信号）、球貸し要求信号（B R Q 信号）、球貸し完了信号（E X S 信号）およびパチンコ機動作信号（P R D Y 信号）が入力ポート 2 1 T M 3 7 2 f および出力ポート 2 1 T M 3 7 2 d を介して送受信される。カードユニット 2 1 T M 0 5 0 と払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 の間には、インタフェース基板 2 1 T M 0 6 6 が介在している。よって、接続信号（V L 信号）等の信号は、図 9-2 に示すように、インタフェース基板 2 1 T M 0 6 6 を介してカードユニット 2 1 T M 0 5 0 と払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 の間で送受信されることになる。

30

40

【0 4 4 0】

パチンコ遊技機 1 の電源が投入されると、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 に P R D Y 信号を出力する。また、カードユニット制御用マイクロコンピュータは、電源が投入されると、V L 信号を出力する。払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、V L 信号の入力状態によってカードユニット 2 1 T M 0 5 0 の接続状態／未接続状態を判定する。カードユニット 2 1 T M 0 5 0 においてカードが受け付けられ、球貸スイッチが操作され球貸スイッチ信号が入力されると、カードユニット制御用マイクロコンピュータは、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に B R D Y 信号を出力する。この時点から所定の

50

遅延時間が経過すると、カードユニット制御用マイクロコンピュータは、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に B R Q 信号を出力する。

【0 4 4 1】

そして、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 に対する E X S 信号を立ち上げ、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 からの B R Q 信号の立ち下がりを検出すると、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 を駆動し、所定個の貸し球を遊技者に払い出す。そして、払出が完了したら、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 に対する E X S 信号を立ち下げる。その後、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 からの B R D Y 信号がオン状態でないことを条件に、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から払出指令信号を受けると賞球払出制御を実行する。

10

【0 4 4 2】

カードユニット 2 1 T M 0 5 0 で用いられる電源電圧 A C 2 4 V は払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 から供給される。すなわち、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 に対する電源基板からの電力供給は、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 およびインタフェース基板 2 1 T M 0 6 6 を介して行われる。この例では、インタフェース基板 2 1 T M 0 6 6 内に配されているカードユニット 2 1 T M 0 5 0 に対する A C 2 4 V の電源供給ラインに、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 を保護するためのヒューズが設けられ、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 に所定電圧以上の電圧が供給されることが防止される。

【0 4 4 3】

20

本実施例のパチンコ遊技機 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。詳しくは、後述する特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率（出玉率）が変わるようになっている。設定値は 1 ～ 6 の 6 段階からなり、6 が最も出玉率が高く、6, 5, 4, 3, 2, 1 の順に値が小さくなるほど出玉率が低くなる。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。

【0 4 4 4】

図 9-4 (A) ～ (F) 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、ROM 1 0 1 に記憶されているデータの集まりであって、MR 1 と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。各表示結果判定テーブルは、変動特図指定バッファが 1 (第 1) である、つまり、第 1 特別図柄が変動表示の対象とされている場合と、変動特図指定バッファが 2 (第 2) である、つまり、第 2 特別図柄が変動表示の対象とされている場合のそれぞれについて、大当たりとする判定値が設定されている。

30

【0 4 4 5】

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」、「4」、「5」、「6」である場合よりも低い確率 (1 / 3 0 0) で大当たり当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第 2 である場合には、大当たりに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第 1 である場合と同様の判定値が設定されており、第 2 特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第 1 特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率 (1 / 3 0 0) で大当たり当選するようになっている。

40

【0 4 4 6】

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 (1 / 2 8 0) で大当たり当選するようになっている。また、変動特図指定バッファが第 2 である場合には、大当たりに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第 1 である場合と同様の判定値が設定されており、第 2 特別図柄が変動表示の対象とされ

50

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（1／280）で大当りに当選するようになっている。

【0447】

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（1／280）で大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（1／280）で大当りに当選するようになっている。

10

【0448】

また、図9-4（D）に示すように、設定値4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」、「3」である場合よりも高い確率（1／250）で大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（1／250）で大当りに当選するようになっている。

【0449】

また、図9-4（E）に示すように、設定値5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」、「3」、「4」である場合よりも高い確率（1／235）で大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（1／235）で大当りに当選するようになっている。

20

【0450】

また、図9-4（F）に示すように、設定値5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」、「3」、「4」、「5」である場合よりも高い確率（1／220）で大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（1／220）で大当りに当選するようになっている。

30

【0451】

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）～（F）に示す大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当りA～大当りF）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の当選を決定する。尚、図9-4（A）～（F）に示す「確率」は、大当りになる確率（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特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。

40

【0452】

また、本実施例では、CPU103は、図9-4（A）～（F）に示す表示結果判定テーブルを用いて大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てもよい。

【0453】

50

尚、本実施例では、パチンコ遊技機 1 に設定可能な設定値として 1 ～ 6 の計 6 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、3 個、4 個、5 個、または 7 個以上であってもよい。

【0454】

ここで、本実施例の主基板 11 における遊技球の集計及び役物比率等の表示について説明する。

【0455】

主基板 11 には、遊技の入賞に関する情報、例えば、第 1 始動入賞口（ヘソ）への入賞による賞球数、第 2 始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数、大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数、賞球合計数が入力、発射球数が集計され、表示モニタ 21 T M 0 2 9 は、賞球合計数のうち大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である連比（％）、賞球合計数のうち第 2 始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である役比（％）、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合であるベース（％）を表示するようになっている。連比とは、賞球合計数のうち大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数（下記の連続役物獲得球数）が占める割合である。役比とは、賞球合計数のうち第 2 始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数（下記の役物獲得球数）が占める割合である。ベースとは、賞球合計数に対する打ち出した遊技球数が占める割合である。賞球合計数（下記の総獲得球数）は、大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数と、第 2 始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と、大入賞口（アタッカー）及び第 2 始動入賞口（電チュー）以外の入賞口（第 1 始動入賞口、一般入賞口）への入賞による賞球数と、の総和である。なお、大入賞口（アタッカー）及び第 2 始動入賞口（電チュー）は、可変役物であり、遊技球の通過可能幅が変動することで、遊技球の入賞想定割合が変動する役物である。また、大入賞口（アタッカー）及び第 2 始動入賞口（電チュー）以外の入賞口（第 1 始動入賞口、一般入賞口）は、固定役物であり、遊技球の通過可能幅が固定されており、遊技球の入賞想定割合は一定の役物である。

【0456】

遊技の入賞に関する情報の集計、計算方法としては、連比と役比については、6 0 0 0 個の賞球数における第 1 始動入賞口（ヘソ）及び一般入賞口（ソデ）への入賞による賞球数（一般賞球数）、第 2 始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数である普通電役賞球数（電チュー賞球数）、大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数である特別電役賞球数（アタッカー賞球数）を集計する。その集計を 1 セットとし、1 0 セット分、すなわち 6 0 0 0 0 個分の連比（％）、役比（％）を算出する。なお、集計する第 1 始動入賞口（ヘソ）及び一般入賞口（ソデ）への入賞による賞球数（一般賞球数）、普通電役賞球数（電チュー賞球数）、特別電役賞球数（アタッカー賞球数）は、設定値毎に設けられたリングバッファに記録されるようになっており、少なくとも 1 1 セット分の記録容量があり、1 セット毎に更新するようになっており、つまり、6 0 0 0 個の 1 1 セット分の記憶を相当数量（例えば、数バイト分）記憶しており、それらの累計の連比（％）、役比（％）を算出することができる。また、ベースについては、6 0 0 0 0 個の賞球数に対する打ち出した遊技球数を集計する。その集計を 1 セットとし、打ち出した遊技球数に対する 6 0 0 0 0 個の賞球の占める割合（ベース（％））を算出する。

【0457】

表示モニタ 21 T M 0 2 9 は、6 0 0 0 個分の連比（％）、役比（％）、及び累計の連比（％）、役比（％）及び前回の賞球 6 0 0 0 0 個に基づいて算出されたベース（ベース 1（％））、直前の賞球 6 0 0 0 0 個に基づいて算出されたベース（ベース 2（％））を所定時間（例えば、5 秒）毎に切り替えて表示することができる。すなわち、一つの表示手段で 6 つの表示を切り替えて表示するようになっている。この場合、全て表示を行うのに 3 0 秒要するが、遊技が進行することで集計される第 1 始動入賞口（ヘソ）への入賞による賞球数、第 2 始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数、大入賞口（アタッカー

）への入賞による賞球数が増加することになる。とすると、例えば、6000個分の連比（％）を表示した後に入賞した賞球数を、その後に表示される60000個分の役比（％）に反映してしまうと、6000個分の連比（％）と60000個分の役比（％）とで食い違いが生じてしまうおそれがある。そこで、第1始動入賞口（ヘソ）への入賞による賞球数、第2始動入賞口（電チュー）の入賞による賞球数、大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数、賞球合計数が入力、集計は、切替表示における所定のタイミング（例えば、6000個分の連比（％）の表示タイミングなど）で行うようにすれば、このような食い違いを防ぐことができる。

【0458】

尚、本実施例における遊技の入賞に関する情報が記憶される記憶領域は、設定値毎に設けられており、一般入賞賞球や第1始動入賞口賞球、普通電役賞球、特別電役賞球、賞球合計、打込合計は、設定されている設定値に応じた記憶領域（リングバッファ）に記憶されるようになっている。このため、本実施例の連比、役比、ベースは、設定値毎に個別に算出可能となっている。

【0459】

以下に計算方法の一例として、賞球合計数が60000個であり、第2始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数との合計である役物獲得球数が42000個である場合の役物比率（役比（％））の計算方法を説明する。なお、以下の説明において、総獲得球数とは、パチンコ遊技機1から払い出された遊技媒体（賞球）の総累計数をいう。また、役物獲得球数とは、アタッカー及び電チューに遊技媒体が入賞することによって払い出された遊技媒体の累計数をいう。また、連続役物獲得球数とは、アタッカーに遊技媒体が入賞することによって払い出された遊技媒体の累計数をいう。打込合計とは、賞球数が60000個に達するまでにパチンコ遊技機1に打ち込まれた遊技媒体の累計数をいう。このため、連比は、下記（1）式で求めることができる。また、役比は、下記（2）式で求めることができる。また、ベースは下記（3）式で求めることができる。

【0460】

連比＝〔連続役物獲得球数／総獲得数〕×100・・・（1）

【0461】

役比＝〔（連続役物獲得球数＋役物獲得球数）／総獲得数〕×100・・・（2）

【0462】

ベース＝〔60000（賞球合計数）／打込合計〕×100・・・（3）

【0463】

賞球合計数が60000個であり、役物獲得球数が42000個である場合の役物比率は、42000を60000で除算することにより0.70（小数点以下3桁切り捨て）として求められる。しかしながら、パチンコ遊技機1に用いられるマイクロコンピュータは小数点以下の演算を行うことができないため、以下の手法での演算が必要となる。

【0464】

まず、第1の演算方法を説明する。第1の演算方法において、まず、役物獲得球数を100倍して420000とする。そしてこの420000を60000で除算する。これにより商として70が求められる。ここで求められた70より役物比率が70％として求められる。つまり、被除数を100倍することにより、小数点以下2桁までの演算結果を求められるようにしている。ここで、小数点以下3桁までの演算結果を求める場合1000倍すればよい。

【0465】

次に、第2の演算方法を説明する。第2の演算方法において、まず、賞球合計数を100で除算して600とする。そしてこの600で42000を除算する。これにより商として70が求められる。ここで求められた70より役物比率が70％として求められる。つまり、除数を100で除算することにより、小数点以下2桁までの演算結果を求められるようにしている。ここで、小数点以下3桁までの演算結果を求める場合1000で除算

10

20

30

40

50

すればよい。

【0466】

上記した例で賞球合計数は60000個であるが、長い期間の役物比率を算出するために、賞球合計数を格納するための領域として3バイトの領域が設けられている。つまり本例では3バイトの格納領域に00EA60hとして格納される。また、同様に役物獲得球数も3バイトの格納領域に00A410hが格納される。

【0467】

ここで、パチンコ遊技機1に用いられるマイクロコンピュータは最大2バイトの値同士の演算しか行うことができない。従って、演算を容易にするために、下位1バイトについて切り捨てを行ってもよい。

10

【0468】

ここで上記第2の演算方法を簡略化して行う第3の演算方法を説明する。第3の演算方法ではパチンコ遊技機1に用いられるマイクロコンピュータでの演算が容易になるように、賞球合計数の00EA60hに対し、下位1バイトの60hを切り捨て、賞球合計数を00EAh、つまり10進数表記で234を算出する。同じく、役物獲得球数の00A410hに対し、下位1バイトの10hを切り捨て、役物獲得球数を00A4h、つまり10進数表記で164を算出する。

【0469】

そして、上記第2の演算方法と同様に、賞球合計数を100で除算(273/100)して2を算出する。そして、この2で156を除算して、商として78が求められる。ここで求められた78より役物比率が78%として求められる。

20

【0470】

第3の演算方法ではパチンコ遊技機1で用いられるマイクロコンピュータでの演算が容易になる一方、+12%の誤差が生じる。ただし、賞球合計数および役物獲得球数がともに10倍の場合の誤差は+1%となる。つまり、役物比率を算出するための期間が長くなることにより誤差は縮小され、本来の数値に近似する。

【0471】

また、基板ケース21TM201は、透光性を有する材質で形成されており、主基板11、及び表示モニタ21TM029が視認可能になっている。基板ケース21TM201には主基板11に接続される配線コネクタが挿通する図示しない孔部と、主基板11の電気部品の熱を放出するための放熱孔とが形成されている。主基板11に設けられた表示モニタ21TM029は、放熱孔が真正面にはない位置に配置されている。このため放熱孔によって表示モニタ21TM029の視認性が遮られないようにされている。なお、ここでの「真正面」とは、主基板11を視点としての真正面を意味し、主基板11を視認しようとする従業員等と主基板11との間を意味する。

30

ここで、パチンコ遊技機1に用いられるマイクロコンピュータは最大2バイトの値同士の演算しか行うことができない。従って、演算を容易にするために、下位1バイトについて切り捨てを行ってもよい。

【0472】

ここで上記第2の演算方法を簡略化して行う第3の演算方法を説明する。第3の演算方法ではパチンコ遊技機1に用いられるマイクロコンピュータでの演算が容易になるように、賞球合計数の00EA60hに対し、下位1バイトの60hを切り捨て、賞球合計数を00EAh、つまり10進数表記で234を算出する。同じく、役物獲得球数の00A410hに対し、下位1バイトの10hを切り捨て、役物獲得球数を00A4h、つまり10進数表記で164を算出する。

40

【0473】

そして、上記第2の演算方法と同様に、賞球合計数を100で除算(273/100)して2を算出する。そして、この2で156を除算して、商として78が求められる。ここで求められた78より役物比率が78%として求められる。

【0474】

50

また、遊技の入賞に関する情報が記憶される記憶領域（リングバッファ、10セット合計バッファ（最大2バイトのカウンタを10個備えるリングバッファに記憶された遊技の入賞に関する情報を合計したもの）、賞球合計数バッファ）はリセットボタンが操作された場合に初期化は行われず、継続して記憶されてもよい。リングバッファについては後にさらに説明する。なお、記憶された値のチェックサムを算出し、異常が検出された場合に初期化を行ったり、記憶された賞球合計数の値よりも役物獲得球数の値が大きかったり、役物獲得球数の値よりも連続役物獲得球数の値が大きかったりした場合など、状況として起こりえない事象が検知された場合などには遊技の入賞に関する情報が記憶される記憶領域の初期化処理を行ってもよい。また、初期化処理を行うことなく、エラー表示や警告表示などを行ってもよいし、エラー表示や警告表示を行うとともに、あるいは行った後に初期化処理を行ってもよい。エラー表示や警告表示については後にさらに説明する。

10

【0475】

役比（％）の計算は、例として総獲得球数を34321個、役物獲得球数を19876個とすると、19876個に対して34321個を除数として除算し、割合を計算する。 $19876 / 34321 = 0.57912 \dots$ となり約57.9％の役比（％）であることが算出される。遊技制御用マイクロコンピュータ100において演算を行う場合には小数点での計算を避けなければならないため、以下のような計算式に置き換える。 $19876 / 34321$ の除算において分母の34321を100で除算し、小数点を切り捨て、 $19876 / 343 = 57.9475 \dots$ となる。小数点以下は切り捨てられるため57％の役比（％）であることが算出され、表示モニタ21TMO29に表示されること

20

【0476】

16ビットにおける最小値は32768（最上位ビットの値以外が0）で誤差が最大となる値は総獲得球数および役物獲得球数がそれぞれ32799であるときである。これを上記の方法で計算すると、 $32799 / 32799 = 100\%$ 、遊技制御用マイクロコンピュータ100での計算に置き換えると $32799 / 327 = 100.3\%$ で+0.3％の誤差となる。小数点を切り捨てて計算を行った場合に、例えば、正確な値が69.9％、遊技制御用マイクロコンピュータの計算による値が70.1％となった場合に69％→70％で表示上1％の誤差が表示されることが考えられるが、1％の誤差という表示上においても非常に小さい誤差で役比（％）（又は連比（％））が表示できる。

30

【0477】

また、上記の計算方法を用いる場合に、総獲得球数を100で除算するため、総獲得球数が100未満の場合には計算を行うことができない。さらに、32768未満である場合にも徐々に誤差が大きくなる。10000未満である場合には誤差が1％を超え、さらに大きな誤差となる場合がある。つまり、総獲得球数が少ないほど誤差が大きくなってしまふ。このため特定の数以上の総獲得球数（例えば16ビットの最小値である32768）をカウンタによって集計するまでは、表示モニタに役比（％）、連比（％）の表示を行わなかったり、表示を行ったとしても誤差が大きい可能性があることを専用のLEDの発光や、報知音を出力したり、表示された値を点滅表示させるなどして報知してもよい。

40

【0478】

また、表示モニタ21TMO29は役比（％）と、連比（％）と、ベース（％）を7セグメント上に表示するものであり、それぞれの値を所定期間毎（例えば5秒毎）に切り替えて表示する。この場合に、例えば役比（％）を5秒間表示している間に、電チューやアタッカーへ新たに遊技媒体が入賞するという事象が発生し、それに従い計算した値を5秒後に連比（％）の値として表示してしまうと、役比（％）と連役（％）との値が乖離してしまう虞がある。このため、役比（％）と連比（％）は同一割込み内で計算し算出された値を順次表示していくことが好ましい。

【0479】

また、7セグメントに表示可能な数値を2ケタとした場合（例えば7セグメントが2つ

50

設けられている場合)に100%を100として表示ができなくなる。この場合には100の代わりに99を表示するようにしてもよい。図9-5(A)に示す表示モニタ21TMO29では、下位2桁に数値を表示可能としているが、この場合でも、上位2桁を使用することなく、数値を表示してもよい。あるいは、特定の条件の下で、上位2桁の一部に数値を表示してもよい。

【0480】

尚、本実施例では、アタッカーと電チューのそれぞれに設けられたセンサによって遊技媒体が入賞したことを検出し、その検出結果に基づいてそれぞれの賞球数を個別に集計する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、アタッカーに入賞した遊技媒体と電チューに入賞した遊技媒体とが排出される排出通路が合流した後に設けられたセンサとを使い、その検出結果に基づいて役物獲得球数、連続役物獲得球数を集計するようにしてもよい。

10

【0481】

以下、連比、役比、ベースの表示について、より具体的に説明する。本実施例において主基板11は、遊技盤2(図9-3参照)の裏面側に設けられている。遊技盤2の裏面側には、主基板11以外の他、演出制御基板12などの各周辺基板も設けられている。

【0482】

主基板11におけるRAM102には、ゲート通過数カウンタ、第1始動入賞数カウンタ、第2始動入賞数カウンタ、第1一般入賞数カウンタ、第2一般入賞数カウンタ、第3一般入賞数カウンタ、第4一般入賞数カウンタ、大入賞数カウンタが設けられている。尚、本実施例では、大入賞口(アタッカー)の入賞数を大入賞数カウンタにて集計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、これら第1大入賞口への入賞数を集計する第1大入賞数カウンタと、第2大入賞口への入賞数を集計する第2大入賞数カウンタとを個別に設けて、第1大入賞口への入賞数と第2大入賞口への入賞数とを個別に集計し、これらの各入賞数を合計してアタッカーへの入賞数とするようにしてもよい。

20

【0483】

ゲート通過数カウンタは、ゲートスイッチ21が遊技球を検出した数を計数するカウンタである。第1始動入賞数カウンタは、第1始動口スイッチ22Aが遊技球を検出した数を計数するカウンタである。第2始動入賞数カウンタは、第2始動口スイッチ22Bが遊技球を検出した数を計数するカウンタである。第1一般入賞数カウンタ~第4一般入賞数カウンタは、第1一般入賞口スイッチ~第4一般入賞口スイッチが遊技球を検出した数を計数するカウンタである。大入賞数カウンタが、カウントスイッチ23が遊技球を検出した数を計数するカウンタである。

30

【0484】

尚、図9-3に示す、電源基板には、クリアスイッチ(設定切替スイッチ)21TMO52が接続されている。クリアスイッチ21TMO52は、遊技盤2の裏側面において、従業員等が容易に操作できない位置に配置されている。クリアスイッチ21TMO52を操作することにより、後に説明するRAM102に記憶された連比や役比に用いるデータがクリアされる。クリアスイッチは21TMO52、連比や役比の算出などに障害が生じた場合など、連比や役比の算出をやり直さざるを得ない状態に陥った時に操作されるスイッチである。このため、通常の連比や役比の算出を行うためのデータの収集を行っている際には、操作する必要がないスイッチである。また、クリアスイッチ21TMO52を操作すると、データのクリアのほかにクリアスイッチ操作信号が主基板11に送信される。

40

【0485】

尚、主基板11には、前述したように、RTC106が設けられおり、RTC106によって現在時刻を検出できる。RTC106は、初期設定を行うことで所定の時刻や経過時間などを測定できるが、本実施例においてRTC106は、遊技場の営業可能時間を計測可能とされている。

【0486】

50

主基板１１は、図９－５（Ａ）に示すように、基板ケース２１ＴＭ２０１に収容されている。基板ケース２１ＴＭ２０１には、かしめピン２１ＴＭ０１１Ｂが取り付けられている。このかしめピン２１ＴＭ０１１Ｂが設けられていることにより、主基板１１が基板ケース２１ＴＭ２０１に完全に封入された状態となり、主基板１１に対する不正行為を防止するようになっている。基板ケース２１ＴＭ２０１は、かしめられた基板ケース（以下「かしめ基板ケース」ともいう）である。

【０４８７】

また、表示モニタ２１ＴＭ０２９は、主基板１１上に設けられている。また、基板ケース２１ＴＭ２０１には、主基板１１が封入されたことを証明するための封印シール２１ＴＭ０１１Ｓが貼られている。封印シール２１ＴＭ０１１Ｓは例えば基板ケース２１ＴＭ２０１における取り外し部分をまたいで貼られている。封印シール２１ＴＭ０１１Ｓは、主基板１１からは離れた位置に配置されており、表示モニタ２１ＴＭ０２９の真正面など、表示モニタ２１ＴＭ０２９の視認性が遮られる位置とは異なる位置に配置されている。このように、表示モニタ２１ＴＭ０２９は、封印シール２１ＴＭ０１１Ｓによって隠されない位置に配置されている。

【０４８８】

表示モニタ２１ＴＭ０２９は、第１表示部２１ＴＭ０２９Ａ、第２表示部２１ＴＭ０２９Ｂ、第３表示部２１ＴＭ０２９Ｃ、第４表示部２１ＴＭ０２９Ｄ及び第５表示部２１ＴＭ０２９Ｅを備えている。第１表示部２１ＴＭ０２９Ａ～第５表示部２１ＴＭ０２９Ｅは、いずれも「８」の字を描く７つのセグメントによって構成される７セグメントと、７セグメントの右側方下部に配置されたドットによって構成されている。これらの第１表示部２１ＴＭ０２９Ａ～第５表示部２１ＴＭ０２９Ｅは、それぞれ種々の色、例えば赤色、青色、緑色、黄色、白色等で点灯、点滅可能とされている。また、これらの色を極短周期で変化させながら異なる色やいわゆるレインボーで表示させることもできる。

【０４８９】

表示モニタ２１ＴＭ０２９には、図９－５（Ｂ）に示す表示Ｎｏ１～６の各項目が表示される。１桁目の第１表示部２１ＴＭ０２９Ａには集計させた設定値（１～６）、及びＣＰＵ１０３が設定変更モードの処理の後に実行するＲＡＭクリアが完了したことを報知するＲＡＭクリア報知（「Ｃ」）が表示され、２桁目の第２表示部２１ＴＭ０２９Ｂと３桁目の第３表示部２１ＴＭ０２９Ｃには集計期間が表示され、４桁目の第４表示部２１ＴＭ０２９Ｄと５桁目の第５表示部２１ＴＭ０２９Ｅには数値が百分率で表示される。表示Ｎｏ１では、短期の連比が表示され、表示Ｎｏ２では、短期の役比が表示される。表示Ｎｏ３では、総累計の連比が表示され、表示Ｎｏ４では、総累計の役比が表示される。また、表示Ｎｏ５では、前回の賞球６００００個に基づいて算出されたベース（ベース１）が表示され、表示Ｎｏ６では、直前の賞球６００００個に基づいて算出されたベース（ベース２）が表示される。

【０４９０】

ここでの短期とは、払い出された賞球数（獲得球数）が６０００個であった期間を意味する。総累計を求める期間は、連比、役比の算出を開始してからの通算、又は連比、役比の計算を一旦リセットしてからの通算の期間を意味する。

【０４９１】

なお、上記の例では、連比や役比、ベースは、遊技状態によらずに算出するが、遊技状態を考慮して算出してもよい。例えば、連比は、賞球合計数のうち、大当たり遊技状態中の大入賞口への入賞による賞球数が占める割合としてもよい。また、役比は、賞球合計数のうち、高ベース状態中の第２始動入賞口への入賞による賞球数と大当たり遊技状態中の大入賞口への入賞による賞球数が占める割合としてもよい。また、ベースは、低ベース状態と高ベース状態とで個別に算出してもよい。

【０４９２】

表示Ｎｏ１の短期連比が表示される場合には、第２表示部２１ＴＭ０２９Ｂ及び第３表示部２１ＴＭ０２９Ｃに「ｙ６．」が表示され、表示Ｎｏ２の短期役比が表示される場合

には、第2表示部21TM029B及び第3表示部21TM029Cに「y7.」が表示される。また、表示No1の短期連比が表示される場合には、第4表示部21TM029D及び第5表示部21TM029Eには、短期連比が百分率表示(%表示)され、表示No2の短期役比が表示される場合には、第4表示部21TM029D及び第5表示部21TM029Eには、短期役比が百分率表示(%表示)される。

【0493】

表示No3の総累計連比が表示される場合には、第2表示部21TM029B及び第3表示部21TM029Cに「A6.」が表示され、表示No4の総累計役比が表示される場合には、第2表示部21TM029B及び第3表示部21TM029Cに「A7.」が表示される。また、表示No3の総累計連比が表示される場合には、第4表示部21TM029D及び第5表示部21TM029Eには、総累計連比が百分率表示(%表示)され、表示No4の総累計役比が表示される場合には、第4表示部21TM029D及び第5表示部21TM029Eには、総累計役比が百分率表示(%表示)される。

10

【0494】

表示No5のベース1が表示される場合には、第2表示部21TM029B及び第3表示部21TM029Cに「bL.」が表示され、表示No4のベース2が表示される場合には、第2表示部21TM029B及び第3表示部21TM029Cに「B6.」が表示される。また、表示No5のベース1が表示される場合には、第4表示部21TM029D及び第5表示部21TM029Eには、総累計連比が百分率表示(%表示)され、表示No6のベース2が表示される場合には、第4表示部21TM029D及び第5表示部21TM029Eには、総累計役比が百分率表示(%表示)される。

20

【0495】

主基板11は、連比、役比及びベースを算出するにあたり、大入賞口(アタッカー)、第1始動入賞口、第2始動入賞口、及び第1一般入賞口から第4一般入賞口に進入した遊技球の進入数と、排出口から排出された遊技球数の集計を行っている。CPU103は、メイン処理において、ゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A及び第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23、並びに、第1一般入賞口スイッチ〜第4一般入賞口スイッチ、排出口スイッチ21TM070の各スイッチの状態(検出信号の有無)を確認するスイッチ処理を行っている。

【0496】

このスイッチ処理において、各スイッチから出力される検出信号に基づいて、いずれの進領域に遊技球が進入したのかを特定する。そして、ゲートスイッチ21から検出信号が出力された場合には、ゲート通過数カウンタの値を加算し、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22Bから検出信号が出力された場合には、第1始動入賞数カウンタ、第2始動入賞数カウンタの値を加算し、カウントスイッチ23から検出信号が出力された場合には、大入賞数カウンタの値を加算し、第1一般入賞口スイッチ、第2一般入賞口スイッチ、第3一般入賞口スイッチ、第4一般入賞口スイッチから検出信号が出力された場合には、第1一般入賞数カウンタ、第2一般入賞数カウンタ、第3一般入賞数カウンタ、第4一般入賞数カウンタの値を加算し、排出口スイッチ21TM070から検出信号が出力された場合には、打込数カウンタの値を加算することで、各進領域への遊技球の進入数(各入賞口への遊技球の入賞数)を集計する。なお、各カウンタの値はRAM102に記憶されている。

30

40

【0497】

このように、各進領域への遊技球の進入数を集計するためのステップを、各進領域に対応したスイッチの状態を確認する一連の処理において併せて実行する(スイッチの状態確認処理であるスイッチ処理に含める)ことにより、別途の集計プログラムを実行させることなく、即ち、実行プログラムが増加することによる容量不足という問題を生じさせることなく、各進領域への遊技球の進入数を集計可能となっている。

【0498】

主基板11のCPU103は、集計した各入賞口への遊技球の入賞数に基づいて、各入

50

賞口への入賞による賞球数を算出し、算出した賞球数を入賞口ごとにRAM102に記憶させる。遊技球の入賞による賞球数は、入賞口に対する1回の入賞で払い出される遊技球数と、当該入賞口への入賞回数を乗じた数で算出される。遊技球の入賞による賞球数は、入賞口毎にあらかじめ定められている。

【0499】

ここで区分される入賞口ごとの賞球数は、図9-6に示すように、一般入賞口賞球（第1一般入賞口～第4一般入賞口（ソデ）への入賞による賞球）、第1始動入賞口賞球（第1始動入賞口（ヘソ）への入賞による賞球）、普通電役賞球（電チューへの入賞による賞球）、特別電役賞球（アタッカーへの入賞による賞球）の賞球数である。また、RAM102は、総賞球数や打ち込まれた遊技球数も記憶している。なお、CPU103では、一般入賞口への遊技球の入賞数及び第1始動入賞口への遊技球入賞数を個別に集計しているが、一般入賞口への遊技球の入賞数及び第1始動入賞口への遊技球入賞数をまとめて集計してもよい。また、一般入賞口賞球の賞球数と、第1始動入賞口賞球の賞球数とを個別に算出しているが、一般入賞口賞球の賞球数と、第1始動入賞口賞球の賞球数とをまとめて算出してもよい。

10

【0500】

RAM102は、これらの賞球数や打込数を記憶するためのリングバッファとアクティブバッファを備えている。リングバッファは、6000個の賞球数ごとの各入賞口への入賞による賞球数を記憶する最大2バイトのカウンタからなる10個の第1記憶領域～第10記憶領域を備えている。このように、リングバッファでは、所定単位（最大2バイト）の記憶領域を備えている。また、アクティブバッファは、6000個の賞球数ごとの各入賞口への入賞による賞球数を記憶する最大2バイトのカウンタからなる第0記憶領域を備えている。第0記憶領域には、遊技の進行によって増加する入賞口毎の賞球数が加算される。第0記憶領域～第10記憶領域の11個の記憶領域は、 $256 \times 256 = 65536$ のデータを記憶可能であり、6000個までのデータは余裕をもって記憶できる。

20

【0501】

また、RAM102には、入賞口毎に、第1記憶領域～第10記憶領域に記憶された賞球数（10セット分）や打込数の総和と、総累計との記憶領域が設けられている。10セット分の総和及び総累計の記憶領域は、最大3バイトのカウンタで構成されている、このため、 $256 \times 256 \times 256 = 16777216$ のデータを記憶可能であり、60000個までのデータは余裕をもって記憶できる。

30

【0502】

また、RAM102には、10セット分及び総累計の役比及び連比を記憶する連比役比記憶領域と、10セット分のベース（ベース2）と前回の10セット分のベース（ベース1）を記憶するベース記憶領域と、を備えている。主基板11のCPU103では、10セット分及び総累計の各入賞口への遊技球の入賞数に基づく賞球数によって、10セット分及び総累計の役比及び連比を算出し、10セット分及び総累計の役比及び連比を記憶する連比役比記憶領域に記憶させる。10セット分及び総累計の役比及び連比を記憶する連比役比記憶領域は、いずれも最大1バイトのカウンタで構成されている。10セット分及び総累計の役比及び連比は、例えば整数で記憶させる場合には、最大1バイトのカウンタで余裕をもって記憶できる。

40

【0503】

また、主基板11のCPU103では、10セット分の各入賞口への遊技球の入賞数に対する打込数によって、10セット分のベースを算出し、該10セット分のベース（ベース2）と前回の10セット分の各入賞口への遊技球の入賞数に対する打込数によって算出したベース（ベース1）とをベース記憶領域に記憶させる。ベース1とベース2は、例えば整数で記憶させる場合には、最大1バイトのカウンタで余裕をもって記憶できる。

【0504】

ここで、主基板11のCPU103のメモリ空間について説明する。図9-7は主基板におけるCPUのメモリマップを示した図である。CPU103は、上述の内蔵レジスタ

50

、ROM101、RAM102などにアクセスするためのメモリ空間を有している。具体的には、図9-7のメモリマップに示すように、ROM101のアドレス／データ信号線は、メモリ空間のROM領域（本実施形態では、0000H～2FFFFH（Hは16進数を示す。以下、同じ）のうち、0000H～2FBFH。2FC0H～2FFFFHはプログラム管理エリア）に割り当てられ、CPU103は、このROM領域を指定してROM101からのデータの読み出しを行う。また、本実施例では、ROM領域を第一領域～第八領域の8つの領域に分けて管理を行っており、第一領域は0000Hから始まる領域としている。

【0505】

また、内蔵レジスタのアドレス／データ信号線は、メモリ空間のレジスタエリア（本実施形態では、FE00H～FEBFH）に割り当てられ、CPU103は、このレジスタエリアを介して内蔵レジスタからのデータの読み出しやレジスタへのデータの書き込みを行う。

【0506】

また、RAM102のアドレス／データ信号線は、メモリ空間のRWM領域（本実施形態では、F000H～F3FFH）に割り当てられ、CPU103は、このRWM領域を指定してRAM102からのデータの読み出しやRAM102へのデータの書き込みを行う。なお、メモリ空間の他の領域（本実施形態では、3000H～EFFFFH、F400H～FDFFH、FEC0H～FFFFFFH）は非使用領域とされている。

【0507】

また、RAM102の記憶領域に対応するRAM領域（本実施形態では、0000H～2FFFFHの16Kバイト領域）は、図9-8に示すように、RAM制御領域、非使用領域、RAMデータ領域及びその他領域で構成されている。このRAM制御領域に対応するRAM102の記憶領域には、CPU103が実行する複数種類の命令それぞれに対応する命令データ（オペコード）やCPU103がそれぞれの命令を実行するために必要な補足データ（オペランド）によって構成される制御プログラム用のデータ（単に、制御プログラムデータと称する場合がある）が一時的に記憶され、RAMデータ領域に対応するRAM102の記憶領域には、上記の制御プログラムによって参照される参照データ（例えば、上述の各種抽選データ）が一時的に記憶される。

【0508】

また、非使用領域に対応するRAM102の記憶領域及びその他領域に対応するRAM102の記憶領域には、連比や役比の表示に用いるデータが一時的に記憶される。例えば、非使用領域に対応するRAM102の記憶領域には、入賞口毎の賞球数の総累計を記憶する記憶領域及び総累計の連比役比記憶領域が設けられている。またその他領域に対応するRAM102の記憶領域には、入賞口毎の第0記憶領域を備えるアクティブバッファ、第1記憶領域～第10記憶領域を備えるリングバッファ、入賞口毎の賞球数（10セット分）の総和の記憶領域、及び10セット分の連比役比記憶領域が設けられている。なお、非使用領域に対応するRAM102の記憶領域と、その他領域に対応するRAM102の記憶領域とには、サブルーチンの先頭アドレスが互いに異なるデータがそれぞれ記憶されている。

【0509】

なお、本実施形態では、RAM領域の各々のアドレスに対応するRAM102の記憶領域には、1バイト（8ビット）のデータが記憶可能であり、上述の各データ（命令データ、補足データ、参照データ、管理データ）が1バイトを超えるバイト数（例えば、2バイト）のデータである場合には、RAM制御領域の連続する複数のアドレスに対応するRAM102の記憶領域に1バイト毎に分割して記憶している。

【0510】

また、主基板11は、表示モニタ21TM029に対して、連比、役比、ベースを表示する制御を行う。ここで、主基板11は、複数の項目を順次表示する制御を行う。図9-9（A）は、役物比率表示装置に表示される項目の表示時間を示すタイムチャートである

10

20

30

40

50

。図9-9 (A) に示すように、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に対する表示を開始すると、まず表示 N o 1 の短期連比が表示される。表示 N o 1 の短期連比の表示は、緑字で表示される。表示 N o 1 の短期連比の表示では、図9-9 (B-1) に示すように、第1表示部 2 1 T M 0 2 9 A に設定値である「1」が表示され、第2表示部 2 1 T M 0 2 9 B に「y」の文字が表示され、第3表示部 2 1 T M 0 2 9 C に「6.」の文字が表示される。また、第4表示部 2 1 T M 0 2 9 D 及び第5表示部 2 1 T M 0 2 9 E には、短期連比が表示される。例えば、短期連比が 4 1 % の場合、第4表示部 2 1 T M 0 2 9 D に「4.」の文字が表示され、第5表示部 2 1 T M 0 2 9 E に「1.」の文字が表示される。

【0511】

表示 N o 1 の表示が 5 秒間継続すると、表示 N o 2 の短期役比が表示される。表示 N o 2 の短期連比の表示は、赤字で表示される。表示 N o 2 の短期役比の表示では、図9-9 (B-2) に示すように、第1表示部 2 1 T M 0 2 9 A に設定値である「1」が表示され、第2表示部 2 1 T M 0 2 9 B に「y」の文字が表示され、第3表示部 2 1 T M 0 2 9 C に「7.」の文字が表示される。また、第4表示部 2 1 T M 0 2 9 D 及び第5表示部 2 1 T M 0 2 9 E には、短期役比が表示される。例えば、短期役比が 6 3 % の場合、第4表示部 2 1 T M 0 2 9 D に「4.」の文字が表示され、第5表示部 2 1 T M 0 2 9 E に「3.」の文字が表示される。

【0512】

表示 N o 2 の表示が 5 秒間継続すると、表示 N o 3 の総累計連比が表示される。表示 N o 3 の総累計連比の表示は、赤字で表示される。表示 N o 3 の総累計連比の表示では、図9-9 (B-3) に示すように、第1表示部 2 1 T M 0 2 9 A に設定値である「1」が表示され、第2表示部 2 1 T M 0 2 9 B に「A」の文字が表示され、第3表示部 2 1 T M 0 2 9 C に「6.」の文字が表示される。また、第4表示部 2 1 T M 0 2 9 D 及び第5表示部 2 1 T M 0 2 9 E には、総累計連比が表示される。例えば、総累計連比が 5 8 % の場合、第4表示部 2 1 T M 0 2 9 D に「5.」の文字が表示され、第5表示部 2 1 T M 0 2 9 E に「8.」の文字が表示される。

【0513】

表示 N o 3 の表示が 5 秒間継続すると、表示 N o 4 の総累計役比が表示される。表示 N o 4 の総累計役比の表示は、赤字で表示される。表示 N o 4 の総累計役比の表示では、図9-9 (B-4) に示すように、第1表示部 2 1 T M 0 2 9 A に設定値である「1」が表示され、第2表示部 2 1 T M 0 2 9 B に「A」の文字が表示され、第3表示部 2 1 T M 0 2 9 C に「7.」の文字が表示される。また、第4表示部 2 1 T M 0 2 9 D 及び第5表示部 2 1 T M 0 2 9 E には、総累計役比が表示される。例えば、総累計役比が 6 8 % の場合、第4表示部 2 1 T M 0 2 9 D に「6.」の文字が表示され、第5表示部 2 1 T M 0 2 9 E に「8.」の文字が表示される。

【0514】

表示 N o 4 の表示が 5 秒間継続すると、図9-9 (B-5) に示すように、表示 N o 5 のベース 1 が表示される。表示 N o 5 のベース 1 の表示は、赤字で表示される。表示 N o 5 のベース 1 の表示では、図9-9 (B-5) に示すように、第1表示部 2 1 T M 0 2 9 A に設定値である「1」が表示され、第2表示部 2 1 T M 0 2 9 B に「b」の文字が表示され、第3表示部 2 1 T M 0 2 9 C に「L.」の文字が表示される。また、第4表示部 2 1 T M 0 2 9 D 及び第5表示部 2 1 T M 0 2 9 E には、前回の賞球 6 0 0 0 0 個に基づいて算出したベース 1 が表示される。例えば、ベース 1 が 4 0 % の場合、第4表示部 2 1 T M 0 2 9 D に「4.」の文字が表示され、第5表示部 2 1 T M 0 2 9 E に「0.」の文字が表示される。

【0515】

表示 N o 5 の表示が 5 秒間継続すると、図9-9 (B-6) に示すように、表示 N o 6 のベース 2 が表示される。表示 N o 6 のベース 2 の表示は、赤字で表示される。表示 N o 6 のベース 2 の表示では、図9-9 (B-6) に示すように、第1表示部 2 1 T M 0 2 9 A に設定値である「1」が表示され、第2表示部 2 1 T M 0 2 9 B に「b」の文字が表示

10

20

30

40

50

され、第3表示部21TM029Cに「6.」の文字が表示される。また、第4表示部21TM029D及び第5表示部21TM029Eには、直前の賞球60000個に基づいて算出したベース2が表示される。例えば、ベース2が42%の場合、第4表示部21TM029Dに「4.」の文字が表示され、第5表示部21TM029Eに「2」の文字が表示される。

【0516】

そして、表示No5の表示が5秒間継続すると図9-9(B-1)に示すように、表示No1の短期連比が表示される。表示No1の短期連比が表示される。以後、表示No1の短期連比～表示No6のベース2の表示が5秒毎に順次表示される。また、その表示の色は、表示No1の短期連比のみが緑色とされ、表示No2の短期役比～表示No5のベース2は赤色とされる。このように、表示モニタ21TM029は、短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2を5秒ごとに切り替えて表示する。

10

【0517】

更に、これら短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示は、図18(A)～図18(B)に示すように、表示切替スイッチ21TM030の操作に基づいて、設定値が「1」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示、設定値が「2」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示、設定値が「3」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示に順次変更することが可能となっている。尚、設定値が「1」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示中に表示切替スイッチ21TM030が操作された場合は、第1表示部21TM029Aに表示される数値が「2」に更新されるとともに、第4表示部21TM029D及び第5表示部21TM029Eに表示される短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の数値が設定値「2」の値に切り替わる。

20

【0518】

また、設定値が「2」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示中に表示切替スイッチ21TM030が操作された場合は、第1表示部21TM029Aに表示される数値が「3」に更新されるとともに、第4表示部21TM029D及び第5表示部21TM029Eに表示される短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の数値が設定値「3」の値に切り替わる。

30

【0519】

また、設定値が「3」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示中に表示切替スイッチ21TM030が操作された場合は、第1表示部21TM029Aに表示される数値が「4」に更新されるとともに、第4表示部21TM029D及び第5表示部21TM029Eに表示される短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の数値が設定値「4」の値に切り替わる。

【0520】

また、設定値が「4」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示中に表示切替スイッチ21TM030が操作された場合は、第1表示部21TM029Aに表示される数値が「5」に更新されるとともに、第4表示部21TM029D及び第5表示部21TM029Eに表示される短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の数値が設定値「5」の値に切り替わる。

40

【0521】

また、設定値が「5」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の表示中に表示切替スイッチ21TM030が操作された場合は、第1表示部21TM029Aに表示される数値が「6」に更新されるとともに、第4表示部21TM029D及び第5表示部21TM029Eに表示される短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース1、ベース2の数値が設定値「6」の値に切り替わる。

【0522】

そして、設定値が「6」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベー

50

ス 1、ベース 2 の表示中に表示切替スイッチ 2 1 T M 0 3 0 が操作された場合は、第 1 表示部 2 1 T M 0 2 9 A に表示される数値が「1」に更新されるとともに、第 4 表示部 2 1 T M 0 2 9 D 及び第 5 表示部 2 1 T M 0 2 9 E に表示される短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース 1、ベース 2 の数値が設定値「1」の値に切り替わる。

【0 5 2 3】

尚、本実施例の表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 においては、各設定値における連比、役比、ベースを表示可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 においてはこれら連比、役比、ベースのうち、1 の数値のみ、或いはいずれか 2 の数値のみ表示可能であってもよい。

【0 5 2 4】

また、本実施例では、付与された賞球数に基づく情報である連比、役比、ベースを算出し、これら連比、役比、ベースを表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 にて表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、連比、役比、ベースを算出せずに、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 には、付与された賞球数の履歴を表示するようにしてもよい。

【0 5 2 5】

また、本実施例では、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 において、短期連比のみ赤色で表示し、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース 1、ベース 2 については緑色にて表示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、短期連比と短期役比、総累計連比及び総累計役比を同色にて表示し、ベース 1 とベース 2 とについては短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比とは異なる同一の色にて表示してもよい。

【0 5 2 6】

また、主基板 1 1 では、アクティブバッファにおける第 0 記憶領域の賞球合計が所定の容量である 6 0 0 0 個に到達すると、リングバッファにおける第 0 記憶領域～第 1 0 記憶領域の記憶を更新する。さらには、1 0 セット分の総和及び総累計の記憶領域、1 0 セット分及び総累計の役比及び連比を記憶する連比役比記憶領域の記憶をそれぞれ更新する。

【0 5 2 7】

アクティブバッファ及びリングバッファにおける更新では、アクティブバッファの第 0 記憶領域に記憶されている数値をリングバッファの第 1 記憶領域に移動させる。また、リングバッファの第 1 記憶領域～第 9 記憶領域に記憶されている数値をそれぞれ第 2 記憶領域～第 1 0 記憶領域に移動させる。例えば、図 9-1 0 に示すように、第 0 記憶領域～第 9 記憶領域における一般入賞口賞球の賞球数がそれぞれ「2 7」「8 1」「1 2 0」「3 6」「2 2 5」「8 7」「6 6」「1 1 7」「4 5」「2 1」であったとする。このときに、アクティブバッファの第 0 記憶領域における賞球合計が 6 0 0 0 個に到達すると、第 1 記憶領域～第 1 0 記憶領域における一般入賞口賞球の賞球数をそれぞれ「2 7」「8 1」「1 2 0」「3 6」「2 2 5」「8 7」「6 6」「1 1 7」「4 5」「2 1」に更新する。また、第 0 記憶領域の賞球数を「0」とし、第 1 0 記憶領域の賞球数を消去する。

【0 5 2 8】

第 0 記憶領域～第 1 0 記憶領域に記憶される賞球数を更新する際には、記憶している賞球数を一旦消去してから新たな賞球数を記憶させてもよい。あるいは、記憶されている賞球数に上書きする形で新たな賞球数を記憶させてもよい。

【0 5 2 9】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。主基板 1 1 では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、C P U 1 0 3 によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。図 9-1 1 に示すように、遊技制御メイン処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、プログラムの内容が正当か否か確認するための処理であるセキュリティチェック処理を実行した後、ステップ S 2 1 T M 1 0 1 0 以降の遊技制御メイン処理を開始する。遊技制御メイン処理において、C P U 1 0 3 は、まず、必要な初期設定を行う。

【0 5 3 0】

初期設定処理において、C P U 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 2 1

10

20

30

40

50

TM1010)。次に、割込モードを割込モード2に設定し（ステップS21TM1020）、スタックポインタにスタックポインタ指定アドレスを設定する（ステップS21TM1030）。次いで、演出制御基板12が動作を開始するまでのウェイトを行う（ステップS21TM1040）。

【0531】

そして、CPU103は、内蔵デバイスの初期化（内蔵デバイス（内蔵周辺回路）であるCTC（カウンタ／タイマ）およびPIO（パラレル入出力ポート）の初期化など）を行った後（ステップS21TM1050）、RAM102をアクセス可能状態に設定する（ステップS21TM1060）。なお、割込モード2は、CPU103が内蔵する特定レジスタ（Iレジスタ）の値（1バイト）と内蔵デバイスが出力する割込ベクタ（1バイト：最下位ビット0）とから合成されるアドレスが、割込番地を示すモードである。

10

【0532】

また、図9-12に示すように、CPU103は、錠スイッチ21TM051がONとなっているか否かを判定する（ステップS21TM1110）。錠スイッチ21TM051がONとなっていない場合（ステップS21TM1110；NO）は、ステップS21TM1310に進む。錠スイッチ21TM051がONとなっている場合（ステップS21TM1110；YES）は、CPU103は、入力ポートを介して入力されるクリアスイッチ（電源基板に搭載されている設定切替スイッチ）21TM052の出力信号（クリア信号）の状態を確認する（ステップS21TM1120）。

【0533】

20

クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052の出力信号（クリア信号）の状態確認において、ON状態を検出した場合には（ステップS21TM1120でYES）、CPU103は、設定値を変更可能な設定変更モードに移行する。即ち、CPU103は、電源投入時に錠スイッチ21TM051がONであるという第1条件が成立しており、且つ、電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がONであるという第2条件が成立していることに基づいて、処理状態を設定変更モードに制御する。

【0534】

CPU103は、設定変更モードに移行することに伴い、情報出力回路112から設定変更対応信号を出力すると共に、セキュリティ信号を出力する（ステップS21TM1130）。これにより、各遊技機の遊技情報を管理するホールコンピュータ等の外部装置において、設定変更対応信号及びセキュリティ信号が入力されていることに基づいて、これらの信号の出力元である遊技機が設定変更モード又は後述する設定確認モードに制御されていることを特定可能である。従って、当該外部装置が備える表示装置において、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている遊技機（例えば台番号等）を特定可能に報知することが可能となる。

30

【0535】

また、CPU103は、演出制御基板12に対する演出制御コマンドとして、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する（ステップS21TM1140）。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において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。

40

【0536】

そして、CPU103は、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値を読み出して、表示モニタ21TM029に表示させる（ステップS21TM1150）。そして、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052の操作を待機する（ステップS21TM1160）と共に、錠スイッチ21TM051のOFF操作を待機する（ステップS21TM1180）。

【0537】

クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052の操作待機状態において、CPU

50

103は、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052が操作される毎に（ステップS21TM1160でYES）、表示モニタ21TM029に表示している設定値を変更する（ステップS21TM1170）。例えば、後述するように、設定変更操作を受け付ける毎に、表示している設定値を1ずつ増加させ、6まで達した後は1に戻す表示制御を実行する。

【0538】

また、錠スイッチ21TM051のOFF操作を待機している状態において、CPU103は、錠スイッチ21TM051のOFF操作を検出すると（ステップS21TM1180でYES）、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値を、表示モニタ21TM029に表示している設定値に変更する（ステップS21TM1190）。即ち、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値を、表示している設定値で書き換えることにより、設定値を確定させる。そして、確定した設定値（RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値）を表示モニタ21TM029に表示させる（ステップS21TM1190）。

10

【0539】

なお、ステップS21TM1160において、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052が操作されることなく（ステップS21TM1160でYESと判定されることなく）、錠スイッチ21TM051のOFF操作が行われた場合（ステップS21TM1180でYESと判定された場合）には、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値と、表示モニタ21TM029に表示している設定値が一致している状態のため、結果として、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値は変更されない。

20

【0540】

ステップS21TM1200の処理が実行されると、設定変更モードが終了し、CPU103は、後述する図9-13に示すステップS21TM1410の初期化処理に移行する。

【0541】

前述したステップS21TM1120におけるクリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052の出力信号（クリア信号）の状態確認において、OFF状態を検出した場合には（ステップS21TM1120でNO）、CPU103は、設定値を確認可能な設定確認モードに移行する。即ち、CPU103は、電源投入時に錠スイッチ21TM051がONであるという第1条件は成立しているが、電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がONであるという第2条件は成立していないことに基づいて、処理状態を設定確認モードに制御する。

30

【0542】

CPU103は、設定確認モードに移行することに伴い、情報出力回路112から設定変更対応信号を出力すると共に、セキュリティ信号を出力する（ステップS21TM1210）。これにより、各遊技機の遊技情報を管理するホールコンピュータ等の外部装置において、設定変更対応信号及びセキュリティ信号が入力されていることに基づいて、これらの信号の出力元である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ていることを特定可能である。従って、当該外部装置が備える表示装置において、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている遊技機（例えば台番号等）を特定可能に報知することが可能となる。

40

【0543】

また、CPU103は、演出制御基板12に対する演出制御コマンドとして、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する（ステップS21TM1220）。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において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。

50

【0544】

そして、CPU103は、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値を読み出して、表示モニタ21TM029に表示させる（ステップS21TM1230）。そして、錠スイッチ21TM051のOFF操作を待機する（ステップS21TM1240）。

【0545】

また、錠スイッチ21TM051のOFF操作を待機している状態において、CPU103は、錠スイッチ21TM051のOFF操作を検出すると（ステップS21TM1240でYES）、設定確認モードが終了し、CPU103は、後述する図9-13に示すステップS21TM1320の、電源断検出処理が実行されたか否かの判定処理に移行する。

10

【0546】

前述したステップS21TM1110で、錠スイッチがOFFの状態であると判定された場合には（ステップS21TM1110でNO）、CPU103は、図9-13に示すように、入力ポートを介して入力されるクリアスイッチ（電源基板に搭載されている設定切替スイッチ）21TM052の出力信号（クリア信号）の状態を確認する（ステップS21TM1310）。

【0547】

クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052の出力信号（クリア信号）の状態確認において、ON状態でない場合には（ステップS21TM1310でNO）、CPU103は、電源断検出処理（図9-14参照）を実行したか否かを、所定のバックアップ領域にチェックデータが格納されているか否かに基づいて判定する（ステップS21TM1320）。

20

【0548】

本例において、このステップS21TM1320の処理が実行されるケースとして、（1）電源投入時に錠スイッチ21TM051がOFFであり、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052もOFFであったことに基づいて、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直ちにステップS21TM1320の処理が実行される場合と、（2）電源投入時に錠スイッチ21TM051がONであり、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がOFFであったことに基づいて、設定確認モードに移行し、その設定確認モードの終了後にステップS21TM1320の処理が実行される場合と、が存在する。

30

【0549】

バックアップデータが格納されている場合、CPU103は、バックアップRAM領域のデータチェックを行う（ステップS21TM1330）。この実施例では、データチェックとしてパリティチェックを行う。よって、ステップS21TM1330では、算出したチェックサムと、電源断検出処理で同一の処理によって算出され保存されているチェックサムとを比較する。不測の停電等の電力供給停止が生じた後に復旧した場合には、バックアップRAM領域のデータは保存されているはずであるから、チェック結果（比較結果）は正常（一致）になる。チェック結果が正常でないということは、バックアップRAM領域のデータが、電力供給停止時のデータとは異なっていることを意味する。そのような場合には、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、電力供給の停止からの復旧時でない電源投入時に実行される初期化処理を実行する（ステップS21TM1330でNOと判定されてステップS21TM1410に移行する）。

40

【0550】

チェック結果が正常であれば（ステップS21TM1330でYES）、CPU103は、遊技制御用マイクロコンピュータ100を電力供給停止時の状態に戻すための遊技状態復旧処理（ステップS21TM1340及びステップS21TM1350の処理）を行う。具体的には、ROM101に格納されているバックアップ時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップS21TM1340）、バックアップ時設定テーブル

50

の内容を順次作業領域（RAM 102内の領域）に設定してステップS 21 TM 1360に進む（ステップS 21 TM 1350）。作業領域はバックアップ電源によって電源バックアップされている。バックアップ時設定テーブルには、作業領域のうち初期化してもよい領域についての初期化データが設定されている。ステップS 21 TM 1340及びステップS 21 TM 1350の処理によって、作業領域のうち初期化してはならない部分については、保存されていた内容がそのまま残る。初期化してはならない部分とは、例えば、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、保留記憶、規制部材状態指定フラグ、初期化済フラグなど）、出力ポートの出力状態が保存されている領域（出力ポートバッファ）、未払出賞球数を示すデータが設定されている部分などである。設定値格納領域（確定した設定値が格納されている領域）も、初期化してはならない部分に含まれる。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21 TM 029に表示可能な遊技情報）が記憶されている領域も、初期化してはならない部分に含まれる。

10

【0551】

次いで、CPU 103は、RAM 102の設定値格納領域に格納されている設定値を読み出す（ステップS 21 TM 1360）。後述する遊技制御用タイマ割込処理では、ここで読み出された設定値に基づいて特別図柄プロセス処理（ステップS 21 TM 1690）における大当たり判定が実行される。次いで、CPU 103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）を送信する（ステップS 21 TM 1370）。演出制御用CPU 120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

20

【0552】

尚、ステップS 21 TM 1310で、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21 TM 052がオンの状態である場合（ステップS 21 TM 1310；YES）や、ステップS 21 TM 1320でバックアップデータが格納されていない場合（ステップS 21 TM 1320；NO）、ステップS 21 TM 1330でパリティチェックの結果が正常でない場合（ステップS 21 TM 1330；NO）場合は、初期化処理を実行する（ステップS 21 TM 1410）。

30

【0553】

本例において、ステップS 21 TM 1410の初期化処理が実行されるケースとして、（1）電源投入時に錠スイッチ21 TM 051がOFFであり、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21 TM 052がONであったことに基

40

て、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直ちにステップS 21 TM 1410の初期化処理が実行される場合と、（2）電源投入時に錠スイッチ21 TM 051がOFFであり、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21 TM 052もOFFであったことに基

50

場合と、が存在する。

【0554】

初期化処理では、CPU103は、まず、RAMクリア処理を行う（ステップS21TM1410）。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、保留記憶等）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21TM029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21TM029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（ステップS21TM1420）。なお、RAMクリア処理によって、所定のデータ（例えば、普通図柄当たり判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）は0に初期化されるが、任意の値またはあらかじめ決められている値に初期化するようにしてもよい。また、RAM102の全領域を初期化せず、所定のデータ（例えば、普通図柄当たり判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）をそのままにしてもよい。また、ROM101に格納されている初期化時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップS21TM1430）、初期化時設定テーブルの内容を順次作業領域に設定する（ステップS21TM1440）。 10

【0555】

また、ステップS21TM1430およびステップS21TM1440の処理によって、例えば、普通図柄当たり判定用乱数カウンタ、特別図柄バッファ、総賞球数格納バッファ、特別図柄プロセスフラグなど制御状態に応じて選択的に処理を行うためのフラグに初期値が設定される。 20

【0556】

尚、本実施例では、錠スイッチ21TM051がONとなっていることを条件に設定変更モード、設定確認モードに移行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、更に遊技機用枠3が開放されていること（遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300により遊技機用枠3が開放状態となっていることが検出されていること）を条件として設定変更モード、設定確認モードに移行可能としてもよい。 30

【0557】

ステップS21TM1430、ステップS21TM1440の実行後、CPU103は、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値を読み出す（ステップS21TM1450）。後述する遊技制御用タイマ割込処理では、ここで読み出された設定値に基づいて特別図柄プロセス処理（ステップS21TM1690）における大当たり判定が実行される。次いで、CPU103は、電源投入時（あるいは、設定変更モード又は設定確認モードの終了時）に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する（ステップS21TM1460）。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。次いで、CPU103は、ステップS21TM1470の設定コマンド送信処理を実行する。 40

【0558】

CPU103は、ステップS21TM1360又はステップS21TM1450で読み出した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S21TM1470）。設定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、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、大当た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 50

る。

【0559】

そして、CPU103は、シリアル通信回路21TM505の設定処理を実行する（ステップS21TM1480）。この設定処理では、主基板11の出力回路21TM067から払出制御基板21TM037の入力回路21TM373Aに接続確認信号が出力される（図9-19及び図9-21を参照）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100のシリアル通信回路21TM505と、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370のシリアル通信回路21TM380との通信を実行可能な状態に設定する。

【0560】

次に、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S21TM1490）。CPU103は、例えば、乱数回路設定プログラムに従って処理を実行することによって、乱数回路104に特図表示結果判定用の乱数値MR1の値を更新させるための設定を行う。

【0561】

そして、ステップS21TM1500において、CPU103は、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う。すなわち、初期値として例えば2msに相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。この実施例では、2ms毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

【0562】

次いで、CPU103は、表示用乱数更新処理（ステップS21TM1520）および初期値用乱数更新処理（ステップS21TM1530）を繰返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し（ステップS21TM1510）、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する（ステップS21TM1540）。本実施例では、表示用乱数とは、大当たりとしない場合の特別図柄の停止図柄を決定するための乱数や大当たりとしない場合にリーチとするか否かを決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。この実施例では、初期値用乱数とは、普通図柄に関して当たりとするか否か決定するための乱数を発生するためのカウンタ（普通図柄当たり判定用乱数発生カウンタ）のカウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理（遊技制御用マイクロコンピュータ100が、遊技機に設けられている演出表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう）において、普通図柄当たり判定用乱数のカウント値が1周（普通図柄当たり判定用乱数の取りうる値の最小値から最大値までの間の数値の個数分歩進したこと）すると、そのカウンタに初期値が設定される。

【0563】

図9-12及び図9-13に示した例では、設定変更モードに制御された場合、CPU103は、設定変更モードコマンド（ステップS21TM1140）を送信した後に、電源投入時の初期化コマンドを送信し（ステップS21TM1460）、設定コマンドを送信する（ステップS21TM1470）。また、設定確認モードに制御された場合、CPU103は、設定確認モードコマンド（ステップS21TM1220）を送信した後に、電源断復旧時のバックアップコマンド又は電源投入時の初期化コマンドを送信し（ステップS21TM1370又はステップS21TM1460）、設定コマンドを送信する（ステップS21TM1470）。従って、演出制御用CPU120は、設定変更モードコマンドを受信した後に初期化コマンドを受信したに基づいて、設定変更モードの終了を特定可能であり、画像表示装置5、スピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9等の演出装置により設定変更モードの終了を報知することが可能である。また、演出制御用CPU12

10

20

30

40

50

0は、設定確認モードコマンドを受信した後にバックアップコマンド又は初期化コマンドを受信したことに基づいて、設定確認モードの終了を特定可能であり、画像表示装置5、スピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9等の演出装置により設定確認モードの終了を報知することが可能である。

【0564】

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付けると、図9-14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9-14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、電源断検出処理を実行する（ステップS21TM1610）。そして、遊技停止エラーが発生しているか否かを判定し（ステップS21TM1615）、遊技停止エラーが発生していないことを条件として（ステップS21TM1615でNO）、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、排出口スイッチ21TM070といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する（ステップS21TM1620）。一方、遊技停止エラーが発生している場合には（ステップS21TM1615でYES）、ステップS21TM1620のスイッチ処理は実行されず、結果として遊技が停止される。

10

【0565】

例えば、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こと、ガラス扉枠3aの開放状態が検出されていること、不図示の磁気センサにより異常と判定されるレベルの磁気検出されていること、不図示の振動センサにより異常と判定されるレベルの振動が検出されていること、不図示の電波センサにより異常と判定されるレベル及び周波数帯の電波が検出されていることに基づいて、遊技停止エラーが発生していると判定される。

20

【0566】

続いて、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、のいずれかに遊技球が入賞した場合、つまり、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、第1一般入賞口スイッチ～第4一般入賞口スイッチからの検出信号の入力があった場合には、各検出信号による入賞に対応した賞球個数の設定などを行う賞球処理（ステップS21TM1630）を実行する。

30

【0567】

次いで、CPU103は、役比、連比、ベース等の入賞情報を算出する入賞情報処理（ステップS21TM1640）、該入賞情報処理にて算出された役比、連比、ベース等の入賞情報を表示モニタ21TM029に表示する入賞情報表示制御処理（ステップS21TM1650）を行う。その後、所定のメイン側エラー処理（ステップS21TM1660）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実行可能とする。なお、ステップS21TM1660において、ステップS1615の説明で述べた各種センサによる異常（遊技停止エラー）の検出を行い、異常を検出した場合には、異常検出フラグをセットして、次のタイマ割込におけるステップS21TM1615において遊技停止させる（スイッチ処理を実行させない）ようにしても良い。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、始動情報、確率変動情報、払出情報などのデータを出力する（ステップS21TM1670）。

40

【0568】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる乱数値MR1や乱数値MR1～MR4といった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S21TM1680）。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS21TM1690）。特別図柄プロセス処理では、遊技制御フラグ設定部に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて更新し、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置

50

4 Bにおける表示動作の制御や、特別可変入賞球装置 7 における大入賞口の開閉動作設定などを、所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。

【0569】

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 S 2 1 T M 1 7 0 0）。C P U 1 0 3 は、普通図柄プロセス処理を実行することにより、普通図柄表示器 2 0 における表示動作（例えばセグメント L E D の点灯、消灯など）を制御して、普通図柄の変動表示や可変入賞球装置 6 B における可動翼片の傾動動作設定などを可能にする。

【0570】

普通図柄プロセス処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行することにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送送させる（ステップ S 2 1 T M 1 7 1 0）。これらの一例として、コマンド制御処理では、遊技制御バッファ設定部に設けられた送信コマンドバッファの値によって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、I / O 1 0 5 に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板 1 2 に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御 I N T 信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御 I N T 信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすることなどにより、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンドの伝送を可能とする。コマンド制御処理を実行した後には、割込み許可状態に設定してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【0571】

尚、ステップ S 2 1 T M 1 7 1 0 のコマンド制御処理においては、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を通知するためのコマンドを送信すること、または、変動パターンや変動表示が終了したことを通知するためのコマンド等の既存コマンドにパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値の情報を含ませて送信することによって、演出制御基板 1 2 に対して定期的に設定値を通知するようにしてもよい。更に、演出制御基板 1 2（演出制御用 C P U 1 2 0）は主基板 1 1 からこれらコマンドを受信することによって、設定されている設定値を示唆する演出を変動表示中や大当たり遊技中等、様々タイミングにて実行してもよい。

【0572】

図 9-1 2 及び図 9-1 3 に示したように、設定変更モードに制御された場合には、必ず R A M クリア（ステップ S 2 1 T M 1 4 1 0）が実行されるようになっている。これは、図 9-4 に示したように、設定値に応じて大当たりと判定される乱数の範囲が異なるためである。例えば、設定変更前の始動入賞時に抽出された大当たり判定用乱数が、変更前の設定値との関係では大当たりと判定されたものの、変更後の設定値との関係でははずれと判定される事象や、これとは逆に、変更前の設定値との関係でははずれと判定されたものの、変更後の設定値との関係では大当たりと判定される事象が生じうる。このような場合に、設定変更前の始動入賞時に抽出された大当たり判定用乱数に基づいて、設定変更後の遊技を継続させる（特別図柄プロセス処理を含む遊技制御用タイマ割込処理を実行させる）ことは不適切であるため、遊技状態を初期化することにより保留記憶（特別図柄の保留記憶、普通図柄の保留記憶）をクリアして、保留記憶数を初期値（0）とするようにしている。

【0573】

また、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、ステップ S 2 1 T M 1 5 4 0 の割込許可が行われない結果、遊技制御用タイマ割込処理におけるスイッチ処理（ステップ S 2 1 T M 1 6 2 0）も行われず、始動入賞やゲート通過等は無効となっている。これは、設定変更モードに制御されている期間は乱数回路設定処理（ステップ S 2 1 T M 1 4 9 0）等が未だ実行されておらず、乱数の更新が行われていないためである。仮に、設定変更モードに制御されている期間において始動入賞に基づいて乱数を抽出してしまうと、始動入賞のタイミングによらず同じ乱数値になってしまい、このような乱数値に基づいて遊技を進行させることは不適切であるため、始動入賞やゲート通過を無効化し

10

20

30

40

50

ている。

【0574】

次に、設定変更モード（メイン処理のステップS21TM1130からステップS21TM1200）、及び、RAMクリア（メイン処理のステップS21TM1410からステップS21TM1420）に関連した処理における表示モニタ21TM029の表示態様について説明する。先ず、図9-15（A）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（電源断させる）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21TM029での表示が終了する。

【0575】

次に、図9-15（B）に示すように、錠スイッチ21TM051がONとなっていること（メイン処理のステップS21TM1110でY）を条件に、遊技場の店員等がクリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052を操作しつつ電源を投入すると（メイン処理のステップS21TM1120でYの場合）、CPU103によってステップS21TM1130及びステップS21TM1140の処理が実行され、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値（この例では、設定値「1」）が、RAM102の設定情報一時記憶領域にコピーされ、表示モニタ21TM029（より正確には第1表示部21TM029A）において該設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値（この例では、設定値「1」）が表示される（ステップS21TM1150）。 10

【0576】

このように第1表示部21TM029Aにて設定値が表示されている状態において、図9-15（C）に示すように、CPU103は、遊技場の店員等によるクリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052の操作を検出する毎に、第1表示部21TM029Aに表示している数値（設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値）を順次更新表示していく（ステップS21TM1170）。例えば、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052が操作される毎に、第1表示部21TM029Aに表示している数値（設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値）を、1→2→3→4→5→6→1→・・・のように更新表示していく。ここで、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052が操作されても、その操作によってはRAM102の設定値格納領域に格納されている設定値（この例では、設定値「1」）自体は変更されず、後述する錠スイッチ21TM051のOFF操作が実行されたときに、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値（この例では、設定値「1」）が、第1表示部21TM029Aに表示されている数値（この例では、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値「2」）に変更される（上書きされる）。 20 30

【0577】

次いで、図9-15（D）に示すように、CPU103は、遊技場の店員等による錠スイッチ21TM051のOFF操作を検出（ステップS21TM1180でYES）したことにもとづいて、RAM102の設定値格納領域に格納されていた設定値（この例では、設定値「1」）が、第1表示部21TM029Aに表示されている数値（この例では、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値「2」）に変更され（上書きされ）、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値（この例では、設定値「2」）が確定する（ステップS21TM1190）。このとき、CPU103は、第1表示部21TM029A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の設定値格納領域に格納され、設定変更モードの制御が終了したことを報知（設定完了報知）する（ステップS21TM1200）。 40

【0578】

なお、一旦錠スイッチ21TM051がOFF操作された後は、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052が操作されても、第1表示部21TM029Aに表示されている数値（この例では、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値「2」）、及び、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値（この例では、設定値「2」）は何れも変更されない。仮に、設定値が確定した後にも第1表示部21TM029Aに表 50

示される数値が変更可能であると、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F の状態でも設定値が変更可能であると誤解させてしまうおそれがある。そのため、本実施形態では、一旦錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F 操作された後は、第 1 表示部 2 1 T M 0 2 9 A に表示される数値を変更させないようにしている。

【0 5 7 9】

そして、設定変更モード（ステップ S 2 1 T M 1 1 3 0 からステップ S 2 1 T M 1 2 0 0）を終了し、C P U 1 0 3 は、R A M クリアの処理を実行する（ステップ S 2 1 T M 1 4 1 0）。R A M クリア処理では、R A M 1 0 2 の遊技状態情報格納領域に格納されている電源断発生時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、保留記憶等）がクリアされて、初期値が設定されることにより、遊技状態が初期化されるが、R A M 1 0 2 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、R A M クリア処理の前から変更されない。また、R A M 1 0 2 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。R A M クリアの処理が終了した後、C P U 1 0 3 は、第 1 表示部 2 1 T M 0 2 9 A に「C」を表示させることによって、遊技場の店員等に R A M クリアの処理が実行されたことを報知（R A M クリア報知）する（ステップ S 2 1 T M 1 4 2 0）。これにより、遊技場の店員等は、設定変更モードが終了して（設定値が確定して）、初期化処理が実行されたことを把握する。そして、ステップ S 2 1 T M 1 4 3 0 以降の処理を実行することによって遊技が可能な状態、つまり、変動表示結果や大当たり種別、変動パターンの決定抽選や、賞球の払出等が実行可能な状態となる。

【0 5 8 0】

尚、本実施例の設定変更モードでは、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示する初期表示として、R A M 1 0 2 の設定値格納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、設定変更モードにおいて表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示する初期表示としては、遊技者にとって最も有利な設定値（本実施例であれば「6」）、或いは、遊技者にとって最も不利な設定値（本実施例であれば「1」）を表示するようにしてもよい。

【0 5 8 1】

また、C P U 1 0 3 は、設定変更モードの終了に伴い、R A M クリア報知後に、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に、確定した設定値（R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値）に対応した、連比、役比、及びベース等の各集計値を表示させるようにしても良い。また、設定値毎に、各設定値に対応した連比、役比、及びベース等の各集計値を、順番（設定値の昇順又は降順）に表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示させるようにしても良い。

【0 5 8 2】

なお、設定変更モードに制御されているときに、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F 状態とされることなく電源断が発生した場合には、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F 状態とされていないことにより、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されていた設定値は、電源投入時から変更されておらず、設定情報一時記憶領域に記憶されていた設定値は削除される。

【0 5 8 3】

次に、設定確認モード（ステップ S 2 1 T M 1 2 1 0 からステップ S 2 1 T M 1 2 4 0）の処理における表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 の表示態様について説明する。先ず、図 9-16（A）に示すように、遊技場の店員等の操作によって電源が O F F となる（電源断させる）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 2 1 T M 0 2 9 での表示が終了する。

【0 5 8 4】

次に、図 9-16（B）に示すように、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N となっていること（メイン処理のステップ S 2 1 T M 1 1 1 0 で Y）を条件に、クリアスイッチ（設定切替スイッチ） 2 1 T M 0 5 2 が O F F の状態で電源を投入すると（メイン処理のステッ

プ S 2 1 T M 1 1 2 0 で N の場合)、C P U 1 0 3 によってステップ S 2 1 T M 1 2 1 0 及びステップ S 2 1 T M 1 2 2 0 の処理が実行され、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値（この例では、設定値「1」）が、R A M 1 0 2 の設定情報一時記憶領域にコピーされ、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9（より正確には第 1 表示部 2 1 T M 0 2 9 A）において該設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値（この例では、設定値「1」）が表示される（ステップ S 2 1 T M 1 2 3 0）。

【0585】

なお、設定変更モードに制御されているときと異なり、設定確認モードに制御されているときには、遊技場の店員等によりクリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 の操作が行われても、第 1 表示部 2 1 T M 0 2 9 A に表示している数値（この例では、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値「1」）は更新表示されない。仮に、設定確認モードに制御されているときに、遊技場の店員等によりクリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 の操作が行われたことにより、第 1 表示部 2 1 T M 0 2 9 A に表示している数値（この例では、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値「1」）が更新表示されてしまうと、設定確認モードにおいて、設定値が変更可能であると誤解させてしまうおそれがある。そのため、本実施形態では、設定確認モードに制御されているときには、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 の操作が行われても、第 1 表示部 2 1 T M 0 2 9 A に表示している数値（この例では、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値「1」）は更新表示されないようにしている。

【0586】

そして、C P U 1 0 3 は、遊技場の店員等による錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 の O F F 操作を検出（ステップ S 2 1 T M 1 2 4 0 で Y E S）したことにともづいて、設定確認モードを終了する。ステップ S 2 1 T M 1 3 2 0 以降の処理を実行することによって遊技が可能な状態、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。すなわち、設定確認モードの処理を実行した場合、C P U 1 0 3 は、ステップ S 2 1 T M 1 3 2 0 又はステップ S 2 1 T M 1 3 3 0 で N O と判定された場合を除き、R A M クリアに関連した処理を実行しない。

【0587】

なお、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F 操作された後は、前述したように、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 が操作されても、第 1 表示部 2 1 T M 0 2 9 A に表示されている数値（この例では、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値「1」）、及び、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値（この例では、設定値「1」）は何れも変更されない。

【0588】

以上に示したように、パチンコ遊技機 1 への電力供給が開始されるときに、（1）錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態であり、且つ、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 も O N 状態である、という、設定変更モードに制御するための条件が成立している場合には、遊技機が設定変更モードに制御され、（2）錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態であり、且つ、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 は O F F 状態である、という、設定確認モードに制御するための条件が成立している場合には、遊技機が設定確認モードに制御されることになる。

【0589】

遊技場の店員等は、設定値を変更又は表示させるため（設定変更モード又は設定確認モードに移行させるため）には、電源投入時に錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を O N 状態とするが、このとき、設定変更モードに移行させるためには、さらに初期化処理を実行させるための操作（クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 の操作）を行い、設定確認モードに移行させるためには、当該初期化処理を実行させるための操作を行わない。このように、遊技場の店員等は、電源投入時に遊技機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（あるいは何れにも制御させないか）を選択可能であると共に、初期化処理を実行させるか否かについても選択可能となっている。

【0590】

また、本実施形態では、遊技機を設定確認モードに移行させるために初期化処理が必要とはならない（ステップS21TM1320又はステップS21TM1330でNOと判定された場合を除いてRAMクリアが実行されない）。そのため、遊技者が遊技を行っているときに遊技場の店員等が設定値を確認したい場合等に、一旦電源を落として、その後の電源投入時に設定確認モードに移行させても、遊技状態が初期化されず、遊技者の不利益となることがない。遊技場側では、設定確認モードによって、設定値の確認を支障無く行うことが可能となる。

【0591】

また、CPU103は、設定確認モードの終了に伴い、表示モニタ21TM029に、表示した設定値（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、連比、役比、及びベース等の各集計値を表示させるようにしても良い。また、設定値毎に、各設定値に対応した連比、役比、及びベース等の各集計値を、順番（設定値の昇順又は降順）に表示モニタ21TM029に表示させるようにしても良い。

【0592】

図9-17は、設定変更モード、設定確認モードに制御されたときに、パチンコ遊技機1の演出装置（画像表示装置5、スピーカ8L、8R、及び、遊技効果ランプ9）により設定変更モード、設定確認モードに移行したことの報知が行われる例を示している。図9-17（1）は、設定変更モードに制御されたときに画像表示装置5に表示される画像の例、図9-17（2）は、設定確認モードに制御されたときに画像表示装置5に表示される画像の例を、それぞれ示している。

【0593】

図9-17（1）の（A）に示すように、電源投入時（特にステップS21TM1040の演出制御基板動作待ちのウェイトが完了する前）は、演出制御基板12の起動が完了していない。よって、画像表示装置5には画像が表示されておらず、スピーカ8L、8Rから音は出力されず、遊技効果ランプ9は発光していない状態となっている。

【0594】

次に、図9-17（1）の（B）に示すように、メイン処理におけるステップS21TM1140でCPU103から演出制御基板12に送信される設定変更モードコマンドを受信したに基づいて、演出制御用CPU120は、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して、その旨を報知可能である。例えば、画像表示装置5において「設定変更中」の文字を表示し、スピーカ8L、8Rから設定変更モードに移行したことを報知する音声（例えば「設定変更中です」という音声）を出力し、遊技効果ランプ9を所定の発光態様（例えば白色の点滅態様）で発光させることにより、設定変更モードに移行したことを報知する。このような構成によれば、パチンコ遊技機1の中で最も大きな表示領域を備えた画像表示装置5等において、設定変更モードに移行されていることを報知することが可能であるため、設定変更モードに制御されていることを明確に把握可能となる。ここで、図9-17（1）の（B）に示す状態では、画像表示装置5におけるその他の表示情報（例えば、演出図柄や小図柄、第4図柄、右打ち表示等）を表示しない。

【0595】

なお、演出制御用CPU120が設定変更モードコマンドを受信したときに、VDP（Video Display Processor）により、映像信号を画像表示装置5に供給可能な状態となっていないければ（即ち、表示制御部123により画像表示装置5の制御が可能となっていないときには）、映像信号を画像表示装置5に供給可能な状態となるまで（即ち、表示制御部123により画像表示装置5の制御が可能となるまで）、画像表示装置5による報知は行わず、音声報知及び発光報知を先行して実行する。即ち、スピーカ8L、8Rから設定変更モードに移行したことを報知する音声（例えば「設定変更中です」という音声）を出力し、遊技効果ランプ9を所定の発光態様（例えば白色の点滅態様）で発光させることにより、設定変更モードに移行に移行したことを報知する。その後、映像信号を画像表示装

10

20

30

40

50

置 5 に供給可能な状態となったときに（即ち、表示制御部 1 2 3 により画像表示装置 5 の制御が可能となったときに）、上記音声報知及び上記発光報知に加えて、画像表示装置 5 による報知を開始する。即ち、画像表示装置 5 において「設定変更中」の文字を表示する。

【0596】

そして、図 9-17 (1) の (C) に示すように、メイン処理におけるステップ S 2 1 T M 1 4 7 0 で C P U 1 0 3 から演出制御基板 1 2 に送信される設定コマンドを受信したことに基づいて（あるいは、ステップ S 2 1 T M 1 4 6 0 で C P U 1 0 3 から演出制御基板 1 2 に送信された電源投入時の初期化コマンドを受信したことに基づいて）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が設定変更モードを終了したことを特定して、その旨を報知可能である。例えば、画像表示装置 5 において「設定変更終了」の文字を表示し、スピーカ 8 L, 8 R から出力されていた設定変更モードに移行したことを報知する音声（例えば「設定変更中です」という音声）の出力を停止し、遊技効果ランプ 9 による所定の発光態様（例えば白色の点滅態様）での発光を停止することにより、設定変更モードが終了したことを報知する。このような構成によれば、パチンコ遊技機 1 の中で最も大きな表示領域を備えた画像表示装置 5 等において、設定変更モードが終了したことを報知することが可能であるため、設定変更モードが終了したことを明確に把握可能となる。

10

【0597】

そして、図 9-17 (1) の (D) に示すように、C P U 1 0 3 は、メイン処理のステップ S 2 1 T M 1 4 8 0 以降の処理を実行し、遊技可能な状態になったこと（遊技制御用タイマ割込処理が実行されたこと）に伴って、画像表示装置 5 においてデモ画面を表示するための演出制御用コマンドを送信し、これを受信した演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 にデモ画面を表示する。

20

【0598】

図 9-17 (2) の (A) に示すように、電源投入時（特にステップ S 2 1 T M 1 0 4 0 の演出制御基板動作待ちのウェイトが完了する前）は、演出制御基板 1 2 の起動が完了していない。よって、画像表示装置 5 には画像が表示されておらず、スピーカ 8 L, 8 R から音は出力されず、遊技効果ランプ 9 は発光していない状態となっている。

【0599】

次に、図 9-17 (2) の (B) に示すように、メイン処理におけるステップ S 2 1 T M 1 2 2 0 で C P U 1 0 3 から演出制御基板 1 2 に送信される設定確認モードコマンドを受信したことに基づいて、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が設定確認モードに移行したことを特定して、その旨を報知可能である。例えば、画像表示装置 5 において「設定確認中」の文字を表示し、スピーカ 8 L, 8 R から設定確認モードに移行したことを報知する音声（例えば「設定確認中です」という音声）を出力し、遊技効果ランプ 9 を所定の発光態様（例えば白色の点滅態様）で発光させることにより、設定確認モードに移行したことを報知する。このような構成によれば、パチンコ遊技機 1 の中で最も大きな表示領域を備えた画像表示装置 5 等において、設定確認モードに移行されていることを報知することが可能であるため、設定確認モードに制御されていることを明確に把握可能となる。ここで、図 9-17 (2) の (B) に示す状態では、画像表示装置 5 におけるその他の表示情報（例えば、演出図柄や小図柄、第 4 図柄、右打ち表示等）を表示しない。

30

40

【0600】

なお、演出制御用 C P U 1 2 0 が設定確認モードコマンドを受信したときに、V D P (Video Display Processor) により、映像信号を画像表示装置 5 に供給可能な状態となっていない（即ち、表示制御部 1 2 3 により画像表示装置 5 の制御が可能となっていないときには）、映像信号を画像表示装置 5 に供給可能な状態となるまで（即ち、表示制御部 1 2 3 により画像表示装置 5 の制御が可能となるまで）、画像表示装置 5 による報知は行わず、音声報知及び発光報知を先行して実行する。即ち、スピーカ 8 L, 8 R から設定

50

確認モードに移行したことを報知する音声（例えば「設定変更中です」という音声）を出力し、遊技効果ランプ9を所定の発光態様（例えば白色の点滅態様）で発光させることにより、設定確認モードに移行したことを報知する。その後、映像信号を画像表示装置5に供給可能な状態となったときに（即ち、表示制御部123により画像表示装置5の制御が可能となったときに）、上記音声報知及び上記発光報知に加えて、画像表示装置5による報知を開始する。即ち、画像表示装置5において「設定確認中」の文字を表示する。

【0601】

そして、図9-17（2）の（C）に示すように、メイン処理におけるステップS21TM1470でCPU103から演出制御基板12に送信される設定コマンドを受信したことに基づいて（あるいは、ステップS21TM1370またはステップS21TM1460でCPU103から演出制御基板12に送信された電源断復旧時のバックアップコマンドまたは電源投入時の初期化コマンドを受信したことに基づいて）、演出制御用CPU120は、遊技制御用マイクロコンピュータ100が設定確認モードを終了したことを特定して、その旨を報知可能である。例えば、画像表示装置5において「設定確認終了」の文字を表示し、スピーカ8L、8Rから出力されていた設定確認モードに移行したことを報知する音声（例えば「設定確認中です」という音声）の出力を停止し、遊技効果ランプ9による所定の発光態様（例えば白色の点滅態様）での発光を停止することにより、設定確認モードが終了したことを報知する。このような構成によれば、パチンコ遊技機1の中で最も大きな表示領域を備えた画像表示装置5等において、設定確認モードが終了したことを報知することが可能であるため、設定確認モードが終了したことを明確に把握可能となる。

【0602】

そして、図9-17（2）の（D）に示すように、CPU103は、メイン処理のステップS21TM1480以降の処理を実行し、遊技可能な状態になったこと（遊技制御用タイマ割込処理が実行されたこと）に伴って、画像表示装置5においてデモ画面を表示するための演出制御用コマンドを送信し、これを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5にデモ画面を表示する。

【0603】

設定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、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。図9-18（1）、（2）、及び（3）は、設定示唆演出の例を示している。図9-18（1）は、大当り終了画面において「晴れ」態様のエンディング画像が選択された例、図9-18（2）は、大当り終了画面において「曇り」態様のエンディング画像が選択された例、図9-18（3）は、大当り終了画面において「雨」態様のエンディング画像が選択された例を示している。また、図9-18（4）は、設定示唆演出の態様を、設定コマンドが指定した設定値に基づいて決定するためのテーブルの具体例を示す説明図である。

【0604】

CPU103は、メイン処理のステップS21TM1470において、設定値を指定する設定コマンドを演出制御用CPU120に送信している。また、CPU103は、大当り遊技状態が終了したときに、画像表示装置5においてエンディング演出を実行するための演出制御用コマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、受信した設定コマンドにより指定された設定値をRAM102に記憶することにより、記憶した設定値に基づいてエンディング演出の態様を決定可能である。例えば、大当り遊技状態が終了したときに送信される演出制御用コマンドに基づいて、画像表示装置5に、大当り遊技状態が終了したことを報知する文字（「BONUS終了」の文字）と共に、記憶している設定値に基づいて決定された態様（晴れの態様、曇りの態様、雨の態様）のエンディング画像を表示することが可能となる。

【0605】

図9-18(4)に示すテーブルには、設定コマンドで指定された設定値が「1, 2」である場合、「3, 4」である場合、及び「5, 6」である場合について、それぞれ、設定示唆演出の態様を、図9-18(1)に示す「晴れ」態様に決定する場合、図9-18(2)に示す「曇り」態様に決定する場合、及び図9-18(3)に示す「雨」態様に決定する場合、の判定値が割り振られている。

【0606】

演出制御用CPU120は、受信した設定コマンドで指定された設定値が「1」又は「2」である場合には、低い割合（例えば20%）で（1）に示す「晴れ」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定し、中程度の割合（例えば40%）で（2）に示す「曇り」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定し、中程度の割合（例えば40%）で（3）に示す「雨」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定する。また、演出制御用CPU120は、受信した設定コマンドで指定された設定値が「3」又は「4」である場合には、低い割合（例えば20%）で（1）に示す「晴れ」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定し、高い割合（例えば50%）で（2）に示す「曇り」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定し、中程度の割合（例えば30%）で（3）に示す「雨」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定する。また、演出制御用CPU120は、受信した設定コマンドで指定された設定値が「5」又は「6」である場合には、高い割合（例えば50%）で（1）に示す「晴れ」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定し、低い割合（例えば20%）で（2）に示す「曇り」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定し、中程度の割合（例えば30%）で（3）に示す「雨」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定する。

【0607】

このように、設定値に応じて設定示唆演出の各態様の決定割合を異ならせることにより、遊技者は設定示唆演出がどのような態様で実行されるかに関心を抱くことになり、設定示唆演出の興趣を向上させることができる。本例では、遊技者は、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がどのような態様で実行されるかに関心を抱くことになり、特に、「晴れ」態様でエンディング演出が実行されることに期待することになる。

【0608】

次に、メイン処理における賞球処理（ステップS21TM1630）を説明する。まず、主基板11と払出制御基板21TM037との間で送受信される払出制御信号（接続確認信号）および賞球要求信号（払出制御コマンド）について説明する。

【0609】

図9-19は、遊技制御用マイクロコンピュータ100から払出制御基板21TM037に対して出力される制御信号の内容の一例を示す説明図である。この実施の形態では、払出制御等に関する各種の制御を行うために、主基板11と払出制御基板21TM037との間で制御信号として接続確認信号が送受信される。図9-19に示すように、接続確認信号は、主基板11の立ち上がり時（遊技制御用マイクロコンピュータ100が遊技制御処理を開始したとき）に出力され、払出制御基板21TM037に対して主基板11が立ち上がったことを通知するための信号（主基板11の接続確認信号）である。また、接続確認信号は、賞球払出が可能な状態であることを示す。なお、接続確認信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ100のI/Oポート21TM057および出力回路21TM067を介して出力され、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370の入力回路21TM373AおよびI/Oポート21TM372eを介して払出制御用マイクロコンピュータ21TM370に入力される。接続確認信号は、それぞれ1ビットのデータであり、1本の信号線によって送信される。なお、接続確認信号は、電源投入時に実行されるステップS21TM1350, S21TM1440の処理によって出力ポート0の接続確認信号に対応するビットに初期値が設定されることによって出力可能な状態となる（具体的

にはステップS 2 1 T M 2 0 8 0 の処理によって出力されるが、ステップS 2 1 T M 1 3 5 0, S 2 1 T M 1 4 4 0 のタイミングで出力されるようにしてもよい)。

【0 6 1 0】

払出制御用マイクロコンピュータ2 1 T M 3 7 0 は、遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0 と同様に、シリアル通信回路2 1 T M 3 8 0 を内蔵する。また、遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0 が内蔵するシリアル通信回路2 1 T M 5 0 5 と、払出制御用マイクロコンピュータ2 1 T M 3 7 0 が内蔵するシリアル通信回路2 1 T M 3 8 0 との間で、各種払出制御コマンドが送受信される。なお、払出制御用マイクロコンピュータ2 1 T M 3 7 0 が内蔵するシリアル通信回路2 1 T M 3 8 0 の構成及び機能は、遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0 が内蔵するシリアル通信回路2 1 T M 5 0 5 の構成及び機能と同様である。

10

【0 6 1 1】

図9-20は、遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0 と払出制御基板2 1 T M 0 3 7 との間で送受信される制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。この実施の形態では、払出制御等に関する各種の制御を行うために、主基板1 1 と払出制御基板2 1 T M 0 3 7 とのマイクロコンピュータの間で各種制御コマンド(賞球要求信号)が送受信される。

【0 6 1 2】

上述したように、賞球要求信号および受信A C K 信号は、8ビットのデータ(2進8桁のデータ)によって構成され、設定された8ビットのデータの内容によって所定の内容を示す制御コマンドとして出力される。

20

【0 6 1 3】

接続確認コマンドは、遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0 と払出制御用マイクロコンピュータ2 1 T M 3 7 0 との間の接続状態が正常であるか否かを確認するために一定間隔(1 s)毎に遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0 から送信される制御コマンドである。接続確認コマンドのデータの内容は「A 0 (H)」すなわち「1 0 1 0 0 0 0」とされている。

【0 6 1 4】

接続O K コマンドは、遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0 と払出制御用マイクロコンピュータ2 1 T M 3 7 0 との間の接続状態が正常であることを通知するための制御コマンドであって、払出制御用マイクロコンピュータ2 1 T M 3 7 0 が接続確認コマンドの受信に応じて応答信号として送信する制御コマンドである。接続O K コマンドのデータの内容は「8 x (H)」すなわち「1 0 0 0 0 x x x」とされている。ここで、賞球エラー(入賞にもとづく賞球払出動作や球貸し要求にもとづく球貸払出動作が正常に行えない状態になった異常状態)が発生した場合には、1ビット目の「x」に「1」が設定される。また、満タンエラーが発生した場合には、2ビット目の「x」に「1」が設定される。また、球切れエラーが発生した場合には、3ビット目の「x」に「1」が設定される。また、ドア開放エラーが発生した場合には、4ビット目の「x」に「1」が設定される。このようにして、遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0 と払出制御用マイクロコンピュータ2 1 T M 3 7 0 との間の接続確認を行っている最中に、払出制御用マイクロコンピュータ2 1 T M 3 7 0 における所定のエラーの発生を遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0 に通知することができる。

30

40

【0 6 1 5】

賞球個数コマンドは、払出要求を行う遊技球の個数(0~14個)を通知するための制御コマンドであって、遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0 が入賞の発生に基づいて送信する制御コマンドである。賞球個数コマンドのデータの内容は「5 x (H)」すなわち「0 1 0 1 x x x x」とされている。この実施の形態では、第1始動口スイッチ2 2 A, 第2始動口スイッチ2 2 Bで遊技球が検出されると3個の賞球払出を行い、一般入賞口1 0 に対応した入賞口スイッチで遊技球が検出されると10個の賞球払出を行い、カウントスイッチ2 3で遊技球が検出されると14個の賞球払出を行う。よって、第1始動口ス

50

ッチ 2 2 A, 第 2 始動口スイッチ 2 2 B で遊技球が検出された場合、賞球数 3 個を通知するための賞球個数コマンド「0 1 0 1 0 0 1 1」が送信され、一般入賞口 1 0 に対応した入賞口スイッチで遊技球が検出された場合、賞球数 1 0 個を通知するための賞球個数コマンド「0 1 0 1 1 0 1 0」が送信され、カウントスイッチ 2 3 で遊技球が検出された場合、賞球数 1 4 個を通知するための賞球個数コマンド「0 1 0 1 1 1 1 0」が送信される。なお、接続確認コマンド及び賞球個数コマンドは賞球要求信号として、何れかが送信されるように構成されている。なお、賞球個数コマンドは、賞球の払出条件（入賞等の発生）が成立したことにもとづいて、接続確認コマンドが送信されるタイミングで、接続確認コマンドに代えて送信されるものである。この実施の形態では、上述したように、上位 4 ビットに賞球個数に対応したデータを設定しているが、上位 4 ビットを共通にして下位 4 ビットに賞球個数に対応したデータを設定するようにしてもよい。

10

【0 6 1 6】

賞球終了コマンドは、賞球動作（賞球払出動作）が終了したことを示す制御コマンドであって、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が賞球動作の終了にもとづいて送信する制御コマンドである。賞球終了コマンドのデータの内容は「5 0 (H)」すなわち「0 1 0 1 0 0 0 0」とされている。なお、賞球終了コマンドは、賞球動作が終了したことにもとづいて、接続 OK コマンドが送信されるタイミングで、接続 OK コマンドに代えて送信されるものである。この実施の形態では、賞球終了コマンドにエラー情報を示すデータを設定するように構成してない。これは、賞球終了コマンドは賞球動作が終了したときに 1 回だけ送信されるので、そのタイミングでエラー情報を送らなくても次の接続 OK コマンドにエラー情報を示すデータを設定して送るようにすることが可能であるからである。なお、賞球終了コマンドの下位 4 ビットにエラー情報を示すデータを設定するようにしてもよい。

20

【0 6 1 7】

賞球準備中コマンドは、所定のエラーが発生し賞球動作が終了していないことを通知する制御コマンドであって、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が賞球動作の実行中に所定のエラーが発生したことにもとづいて送信する制御コマンドである。接続 OK コマンドのデータの内容は「8 x (H)」すなわち「1 0 0 0 0 x x x」とされている。ここで、賞球エラーが発生した場合には、1 ビット目の「x」に「1」が設定される。また、満タンエラーが発生した場合には、2 ビット目の「x」に「1」が設定される。また、球切れエラーが発生した場合には、3 ビット目の「x」に「1」が設定される。また、ドア開放エラーが発生した場合には、4 ビット目の「x」に「1」が設定される。このようにして、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 から遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に賞球動作の実行中に所定のエラーが発生し賞球動作が終了していないことを遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に通知することができるとともに、エラーの内容も遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に通知することができる。賞球準備中コマンドは、接続 OK コマンドと同様に、下位 4 ビットの内容をエラー状態に応じて異ならせる（所定ビットを異ならせる）ことによって所定のエラーが発生したことを通知している。また、接続 OK コマンド、賞球準備中コマンド、賞球終了コマンドは、受信 A C K 信号として、何れかのコマンドが送信されるように構成されている。なお、賞球準備中コマンドは、エラーが発生して賞球動作が実行できない状態のみならず、賞球動作の実行中の状態においても出力されるコマンド（信号）である。

30

40

【0 6 1 8】

なお、賞球準備中コマンドは、エラーが発生して賞球動作が行えない状態になったことにもとづいて、接続 OK コマンドが送信されるタイミングで、接続 OK コマンドに代えて送信されるものである。

【0 6 1 9】

図 9-21 は、図 9-19 に示す制御信号および図 9-20 に示す制御コマンドの送受信に用いられる信号線等を示すブロック図である。図 9-21 に示すように、接続確認信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 によって出力回路 2 1 T M 0 6 7 を介して

50

出力され、入力回路 2 1 T M 3 7 3 A を介して払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 に入力される。また、制御コマンドのうちの接続確認コマンドおよび賞球個数コマンドは、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が内蔵するシリアル通信回路 2 1 T M 5 0 5 から出力され、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が内蔵するシリアル通信回路 2 1 T M 3 8 0 に入力される。制御コマンドのうちの接続 OK コマンド、賞球終了コマンドおよび賞球準備中コマンドは、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が内蔵するシリアル通信回路 2 1 T M 3 8 0 から出力され、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が内蔵するシリアル通信回路 2 1 T M 5 0 5 に入力される。なお、図 9-2 1 では、シリアル通信を行うための信号線として 2 本の信号線（賞球要求信号を送信するための信号線と受信 A C K 信号を送信するための信号線）を示しているが、実際は 1 本の信号線で賞球要求信号と受信 A C K 信号を送受信する。

10

【0620】

次に、通常動作時における遊技制御用マイクロコンピュータと払出制御用マイクロコンピュータとの信号（賞球要求信号、受信 A C K 信号；制御コマンド）の送受信について説明する。賞球要求信号は、接続確認コマンドと賞球個数コマンドからなり、受信 A C K 信号は、接続 OK コマンドと賞球終了コマンドと賞球準備中コマンドからなる。

【0621】

図 9-2 2 は、通常動作時における遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 との信号の送受信を示すシーケンス図である。図 9-2 2 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、シリアル通信回路 2 1 T M 5 0 5 を介して、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 との間の信号線の接続が切れていないかどうかを確認するために、賞球要求信号としての接続確認コマンドを払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 に送信する。払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、賞球要求信号としての接続確認コマンドをシリアル通信回路 2 1 T M 3 8 0 を介して受信すると、受信 A C K 信号としての接続 OK コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、受信 A C K 信号としての接続 OK コマンドを受信すると、受信した時点から 1 s （1 秒）経過後に賞球要求信号としての接続確認コマンドを送信する。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 および払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、接続状態が正常である限り、上記のような接続確認の通信処理を繰り返し実行する。

20

30

【0622】

次に、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 の動作について説明する。図 9-2 3 は、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 が実行するメイン処理を示すフローチャートである。メイン処理では、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 の払出制御用 C P U 2 1 T M 3 7 1 は、まず、必要な初期設定を行う。すなわち、払出制御用 C P U 2 1 T M 3 7 1 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 2 1 T M 1 8 1 0）。次に、割込モードを割込モード 2 に設定し（ステップ S 2 1 T M 1 8 2 0）、スタックポインタにスタックポインタ指定アドレスを設定する（ステップ S 2 1 T M 1 8 3 0）。また、払出制御用 C P U 2 1 T M 3 7 1 は、内蔵デバイスレジスタの設定を行い（ステップ S 2 1 T M 1 8 4 0）、C T C および P I O の設定を行う（ステップ S 2 1 T M 1 8 5 0）を行った後に、R A M をアクセス可能状態に設定する（ステップ S 2 1 T M 1 8 6 0）。また、賞球未払出個数カウンタ初期値として 0 0 0 0 （H）をセットする（ステップ S 2 1 T M 1 8 7 0）。

40

【0623】

この実施の形態では、内蔵 C T C のうちの一つのチャンネルがタイマモードで使用される。従って、ステップ S 2 1 T M 1 8 4 0 の内蔵デバイスレジスタの設定処理およびステップ S 2 1 T M 1 8 5 0 の処理において、使用するチャンネルをタイマモードに設定するためのレジスタ設定、割込発生を許可するためのレジスタ設定および割込ベクタを設定するためのレジスタ設定が行われる。そして、そのチャンネルによる割込がタイマ割込として用いられる。タイマ割込を例えば 2 m s 毎に発生させたい場合は、初期値として 2 m s に相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。

50

【0624】

なお、タイマモードに設定されたチャンネル（この実施の形態ではチャンネル3）に設定される割込ベクタは、タイマ割込処理の先頭アドレスに相当するものである。具体的は、レジスタに設定された値と割込ベクタとでタイマ割込処理の先頭アドレスが特定される。タイマ割込処理では、払出手段を制御する払出制御処理（少なくとも主基板からの賞球払出に関する指令信号に応じて払出モータ21TM289を駆動する処理を含み、球貸し要求に応じて払出モータ21TM289を駆動する処理が含まれていてもよい。）が実行される。

【0625】

この実施の形態では、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370でも割込モード2が設定される。従って、内蔵CTCのカウントアップにもとづく割込処理を使用することができる。また、CTCが送出した割込ベクタに応じた割込処理開始アドレスを設定することができる。CTCのチャンネル3（CH3）のカウントアップにもとづく割込は、CPUの内部クロック（システムクロック）をカウントダウンしてレジスタ値が「0」になったら発生する割込であり、タイマ割込として用いられる。

【0626】

次に、払出制御用CPU21TM371は、まず、RAMクリア処理を行う（ステップS21TM1880）。また、RAM領域のフラグやカウンタなどに初期値を設定する（ステップS21TM1890）。ステップS21TM1890の処理には、賞球未払出個数カウンタ初期値を賞球未払出個数カウンタにセットする処理が含まれる。

【0627】

また、払出制御用CPU21TM371は、シリアル通信回路21TM380を初期設定するシリアル通信回路設定処理を実行する（ステップS21TM1900）。この場合、払出制御用CPU21TM371は、遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103が行うシリアル通信回路設定処理（ステップS21TM2560参照）と同様の処理に従って、シリアル通信回路21TM380に遊技制御用マイクロコンピュータ100とシリアル通信させるための設定を行う。

【0628】

シリアル通信回路21TM380を初期設定すると、払出制御用CPU21TM371は、シリアル通信回路21TM380の割り込み要求に応じて実行する割込処理の優先順位を初期設定する（ステップS21TM1910）。この場合、払出制御用CPU21TM371は、遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103が行う優先順位の初期設定処理と同様の処理に従って、割込処理の優先順位を初期設定する。

【0629】

そして、定期的にタイマ割込がかかるように払出制御用マイクロコンピュータ21TM370に設けられているCTCのレジスタの設定を行う（ステップS21TM1920）。すなわち、初期値としてタイマ割込発生間隔に相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。そして、初期設定処理のステップS21TM1810において割込禁止とされているので、初期化処理を終える前に割込が許可される（ステップS21TM1930）。その後、タイマ割込の発生を監視するループ処理に入る。

【0630】

上記のように、この実施の形態では、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370の内蔵CTCが繰り返しタイマ割込を発生するように設定される。そして、タイマ割込が発生すると、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370の払出制御用CPU21TM371は、タイマ割込処理を実行する。

【0631】

図9-24は、払出制御基板21TM037が実行するタイマ割込処理の例を示すフローチャートである。タイマ割込処理にて、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370の払出制御用CPU21TM371は、払出制御処理として以下の処理を実行する。まず、払出制御用CPU21TM371は、入力判定処理を行う（ステップS21TM20

10

20

30

40

50

10)。入力判定処理は、入力ポート0のビット4～6および入力ポート1のビット3～6の状態を検出して検出結果をRAMの所定の1バイト（入力状態フラグと呼ぶ。）に反映する処理である。なお、払出制御処理において、入力ポート0のビット4～6および入力ポート1のビット3～6の状態にもとづいて制御を行う場合には、直接入力ポートの状態をチェックするのではなく、入力状態フラグの状態をチェックする。

【0632】

次に、払出制御用CPU21TM371は、払出モータ制御処理を実行する（ステップS21TM2020）。払出モータ制御処理では、払出モータ21TM289を駆動すべきときには、払出モータφ1～φ4のパターンを出力ポート0に出力するための処理を行う。

10

【0633】

また、払出制御用CPU21TM371は、カードユニット21TM050と通信を行うプリペイドカードユニット制御処理を実行する（ステップS21TM2030）。また、払出制御用CPU21TM371は、後述する主制御通信処理を実行する（ステップS21TM2035）。さらに、カードユニット21TM050からの球貸し要求に応じて貸し球を払い出す制御を行い、また、主基板からの賞球個数コマンドが示す個数の賞球を払い出す制御を行う賞球球貸し制御処理を実行する（ステップS21TM2040）。

【0634】

そして、払出制御用CPU21TM371は、各種のエラーを検出するエラー処理を実行する（ステップS21TM2050）。また、遊技機外部に出力される賞球情報や球貸し情報を出力するための情報出力処理を実行する（ステップS21TM2060）。また、エラー処理の結果に応じてエラー表示用LED21TM374に所定の表示を行うとともに、賞球LED21TM053および球切れLED21TM054を点灯するための表示制御処理を実行する（ステップS21TM2070）。

20

【0635】

本実施の形態では、後述するエラー処理において各種エラー（例えば、満タンエラーや球切れエラー、プリペイドカードユニット未接続エラー）が検出されると、検出されたエラーに対応するエラービットがセットされる。そして、ステップS21TM2070の表示制御処理において、エラービットがセットされていることに基づいて、払出制御用CPU21TM371は、エラー表示用LED21TM374に所定の表示を行う。また、払出制御用CPU21TM371は、表示制御処理において、賞球払出を行っている状態であるときに、賞球LED21TM053を点灯するための制御を行う。また、賞球払出を終了したら、賞球LED21TM053を消灯するための制御を行う。

30

【0636】

また、この実施の形態では、出力ポートの出力状態に対応したRAM領域（出力ポート0バッファ、出力ポート1バッファ、出力ポート2バッファ）が設けられているのであるが、払出制御用CPU21TM371は、出力ポート0バッファ、出力ポート1バッファおよび出力ポート2バッファの内容を出力ポートに出力する（ステップS760：出力処理）。出力ポート0バッファ、出力ポート1バッファおよび出力ポート2バッファは、払出モータ制御処理（ステップS21TM2020）、プリペイドカード制御処理（ステップS21TM2030）、主制御通信処理（ステップS21TM2035）、情報出力処理（ステップS21TM2060）および表示制御処理（ステップS21TM2070）で更新される。

40

【0637】

次に、ステップS21TM2035の主制御通信処理において、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370の払出制御用CPU21TM371が各種コマンドを送受信する動作を説明する。図9-21に示すように、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、遊技制御用マイクロコンピュータ100と各種コマンドをシリアル通信するシリアル通信回路21TM380を内蔵している。払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、シリアル通信回路21TM380を用いて、遊技制御用マイクロコンピュー

50

タ100から図9-20に示す賞球個数コマンドを受信する。また、賞球個数コマンドを受信すると、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、シリアル通信回路21TM380を用いて、賞球ACKコマンド「D2」を受信確認信号として送信する。

【0638】

また、払出制御用CPU21TM371は、遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103と同様に、割り込み許可状態である間にシリアル通信回路21TM380からの割り込み要求があると、シリアル通信回路21TM380が割り込み要求を行った割り込み原因に応じた割り込み処理を実行する。この実施の形態では、払出制御用CPU21TM371は、割り込み原因が、シリアル通信回路21TM380が受信データを受信したことであると特定すると、受信時割込処理を実行する。この場合、払出制御用CPU21TM371は、シリアル通信回路21TM380が受信データを受信していることを示す受信時割込フラグをセットする。なお、払出制御用CPU21TM371は、受信時割込処理において、受信時割込フラグをセットするのではなく、シリアル通信回路21TM380の受信データレジスタからデータを読み込んでよい。この場合、例えば、払出制御用CPU21TM371は、受信時割込処理において、読み込んだ受信データが賞球個数コマンドであるか否かを判断する。また、受信データが賞球個数コマンドである場合、払出制御用CPU21TM371は、賞球個数コマンドが示す賞球数を賞球未払出個数カウンタに加算してもよい。そのようにすれば、後述する主制御通信処理において、受信時割込フラグがセットされていることにもとづいて受信データが賞球個数コマンドであるか否かを判定し、賞球数を賞球未払出個数カウンタに加算する処理を実行するの必要がなくなる。

【0639】

図9-25は、主基板11（遊技制御用マイクロコンピュータ100）、払出制御基板21TM037（払出制御用マイクロコンピュータ21TM370）及び払出モータ21TM289、並びに、カードユニット21TM050の間で実行される球貸のための通信処理を説明するためのブロック図である。ここで、後述するように、払出モータ21TM289による球貸を制限する方法として、以下に示す第1の球貸制限方法～第4の球貸制限方法が存在する。

【0640】

まず、（1）第1の球貸制限方法は、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は、主基板11（遊技制御用マイクロコンピュータ100）から払出制御基板21TM037（払出制御用マイクロコンピュータ21TM370）に対しての接続確認信号の出力を停止する方法である。また、（2）第2の球貸制限方法は、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は、払出制御基板21TM037（払出制御用マイクロコンピュータ21TM370）からカードユニット21TM050に対してのPRDY信号の出力を停止する方法である。また、（3）第3の球貸制限方法は、遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300を備える払出制御用マイクロコンピュータ21TM370が、遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの開放状態を検知している期間は、払出制御基板21TM037（払出制御用マイクロコンピュータ21TM370）から払出モータ21TM289に対しての払出モータ21TM289を駆動させるための信号の出力を停止する方法である。また、（4）第4の球貸制限方法は、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は、払出制御基板21TM037（払出制御用マイクロコンピュータ21TM370）からカードユニット21TM050に対してのEXS信号の出力を停止する方法である。

【0641】

設定変更モードへの移行、設定確認モードへの移行は、電源断（電源スイッチ21TM055をOFFとすることを含む）、及び、その後の電源投入を伴うものであるため、遊技機の状態として不安定になる可能性があり、このような不安定な状態において球貸処理に対応する払出制御を実行してしまうと、貸出要求に対応した適正な数量の遊技媒体を払い出せない可能性がある。このような状況における遊技者の不利益を防止するために、以

下の実施形態では、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている遊技機における球貸を制限するようにしている。以下、これら第1の球貸制限方法～第4の球貸制限方法に関して、具体的に説明する。

【0642】

図9-26は、遊技機の主基板11、払出制御基板21TM037、及びカードユニット21TM050の間の通信を説明するためのタイミング図である。遊技機への電力供給が開始され、主基板11からの接続確認信号がON状態であることに基づいて、払出制御基板21TM037は、払出動作が可能なときにはPRDY信号をON状態にする。接続確認信号は、図9-13に示す、ステップS21TM1480におけるシリアル通信回路設定処理でON状態となる（図9-19参照）。カードユニット21TM050は、電力供給が開始されると、接続信号としてのVL信号をON状態にする。

10

【0643】

カードユニット21TM050においてカードが受け付けられ、球貸スイッチが操作され球貸スイッチ信号が入力されると、カードユニット21TM050は、PRDY信号がON状態であることに基づいて、払出制御基板21TM037にBRDY信号を出力する。すなわち、BRDY信号をON状態にする。この時点から所定の遅延時間が経過すると、カードユニット21TM050は、BRDY信号がON状態であることに基づいて、払出制御基板21TM037にBRQ信号を出力する。すなわち、BRQ信号をON状態にする。

20

【0644】

そして、払出制御基板21TM037は、PRDY信号がON状態であり、かつ、BRDY信号及びBRQ信号が何れもON状態であることに基づいて、カードユニット21TM050に対するEXS信号をON状態にし、カードユニット21TM050からのBRQ信号の立ち下がり（OFF）を検出すると、払出モータ21TM289を駆動し、所定個（例えば25個）の貸し球を遊技者に払い出す。そして、払出制御基板21TM037は、カードユニット21TM050に対するEXS信号を立ち下げる。すなわちEXS信号をOFF状態にする。

【0645】

（設定変更モードにおける第1の球貸制限方法）

設定変更モードに制御されている期間において、球貸を制限する方法として、前述した第1の球貸制限方法～第4の球貸制限方法がある。まず、第1の球貸制限方法に関して、図9-27を用いて具体的に説明する。

30

【0646】

図9-27は、遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行しているときの、主基板11（遊技制御用マイクロコンピュータ100）、払出制御基板21TM037（払出制御用マイクロコンピュータ21TM370）、及びカードユニット21TM050の間で行われる通信処理を説明するためのタイミング図である。主基板11では、所定の電源基板からの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となる所定の処理が実行される。CPU103が、図9-13に示すシリアル通信回路設定処理（ステップS21TM1480）を実行するまでは、主基板11から払出制御基板21TM037に出力される接続確認信号がOFF状態であるので、CPU103が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間は、主基板11からの接続確認信号はOFF状態である。

40

【0647】

CPU103が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間は、主基板11からの接続確認信号がOFF状態であるため、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、PRDY信号をON状態としない。即ち、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、VL信号がON状態であっても、即ち、カードユニット21TM050と電氣的に接続されている状態であっても、PRDY信号をON状態とせず、OFF

50

状態に維持する。

【0648】

その結果、カードユニット21TM050においてカードが受け付けられ、CPU103が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間に、球貸スイッチ21TM062が操作されて球貸スイッチ信号が入力されたとしても、カードユニット21TM050は、PRDY信号がOFF状態であることに基づいて、払出制御基板21TM037にBRDY信号を出力しない。すなわち、BRDY信号はOFF状態のままである。この時点から所定の遅延時間が経過しても、カードユニット21TM050は、BRDY信号がOFF状態であることに基づいて、払出制御基板21TM037にBRQ信号を出力しない。すなわち、BRQ信号はOFF状態のままである。

10

【0649】

払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、BRDY信号及びBRQ信号が何れもOFF状態であることに基づいて、カードユニット21TM050に対するEXS信号をON状態とせず、OFF状態に維持する。すなわち、接続確認信号がOFF状態であるときには、PRDY信号、BRDY信号、BRQ信号、及びEXS信号が何れもOFF状態であり、払出モータ21TM289は駆動されないで、CPU103が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間は、球貸スイッチ21TM062が操作されても球貸（遊技媒体の払出）が実行されない。

【0650】

このように、設定変更モード、設定確認モードに制御されている期間は、遊技制御用マイクロコンピュータ100が接続確認信号をON状態としないことにより、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370による遊技媒体の払出制御を実行させないようにすることができる。また、カードユニット21TM050においては、PRDY信号がON状態とならないことに基づいて、球貸が実行されないこと（球貸エラーが発生したこと）を報知することが可能である。

20

【0651】

CPU103が設定変更モード又は設定確認モードの処理を終了し、図9-13に示す、ステップS21TM1480のシリアル通信回路設定処理を実行すると、主基板11からの接続確認信号がON状態となることに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、払出動作が可能なときにはPRDY信号をON状態にする。

30

【0652】

カードユニット21TM050においてカードが受け付けられ、球貸スイッチ21TM062が操作され球貸スイッチ信号が入力されると、カードユニット21TM050は、PRDY信号がON状態であることに基づいて、払出制御基板21TM037にBRDY信号を出力する。すなわち、BRDY信号をON状態にする。この時点から所定の遅延時間が経過すると、カードユニット21TM050は、BRDY信号がON状態であることに基づいて、払出制御基板21TM037にBRQ信号を出力する。すなわち、BRQ信号をON状態にする。

【0653】

そして、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、BRDY信号及びBRQ信号が何れもON状態であることに基づいて、カードユニット21TM050に対するEXS信号をON状態にし、以降の球貸の払出制御を実行する。

40

【0654】

なお、遊技中（遊技制御用タイマ割込処理が実行可能な状態）に、錠スイッチ21TM051及びクリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052の操作により設定変更モード、設定確認モードに制御可能な構成を採用した場合であっても、図9-27に示した第1の球貸制限方法を適用可能である。即ち、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に制御されたことに基づいて、接続確認信号の出力を停止する（ON状態からOFF状態に切り替える）。これにより、接続確認信号が入力されなくなったことに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370が、P

50

R D Y信号をO F F状態とすることにより、あるいは、E X S信号をO N状態としないことにより、球貸が実行されないようにする。

【0655】

(設定変更モードにおける第2の球貸制限方法)

次に、第2の球貸制限方法に関して、図9-28を用いて具体的に説明する。なお、図9-28に示す例では、設定変更モードに制御されている期間は、接続確認信号はO N状態であり、設定確認モードに制御されている期間も、接続確認信号はO N状態であるものとする。即ち、接続確認信号は、図9-12及び図9-13に示した例とは異なり、設定変更モードに制御される前のタイミングでO N状態となり、設定変更モード期間中もO N状態が維持されるものとする。また、接続確認信号は、図9-12及び図9-13に示した例とは異なり、設定確認モードに制御される前のタイミングでO N状態となり、設定確認モード期間中もO N状態が維持されるものとする。

10

【0656】

図9-28は、遊技制御用マイクロコンピュータ100のC P U 1 0 3が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行しているときの、主基板11（遊技制御用マイクロコンピュータ100）、払出制御基板21 T M 0 3 7（払出制御用マイクロコンピュータ21 T M 3 7 0）、及びカードユニット21 T M 0 5 0の間で行われる通信処理を説明するためのタイミング図である。主基板11では、所定の電源基板からの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、C P U 1 0 3によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。そして、主基板11から払出制御基板21 T M 0 3 7に出力される接続確認信号がO N状態となった後に、設定変更モード又は設定確認モードに移行する。

20

【0657】

図9-28の例では、C P U 1 0 3が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間も接続確認信号はO N状態である。ここで、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に制御したことに基づいて、接続確認コマンドの送信を停止する。接続確認コマンドは、前述したように、シリアル通信回路21 T M 5 0 5を介して、払出制御用マイクロコンピュータ21 T M 3 7 0との間の通信状態を確認するためのコマンドである。

【0658】

払出制御用マイクロコンピュータ21 T M 3 7 0は、遊技制御用マイクロコンピュータ100から接続確認コマンドを受信していないことに基づいて、P R D Y信号をO N状態としない。また、P R D Y信号が既にO N状態となっている場合には、P R D Y信号をO N状態からO F F状態に切り替える。即ち、払出制御用マイクロコンピュータ21 T M 3 7 0は、V L信号がO N状態（即ち、カードユニット21 T M 0 5 0と電氣的に接続されている状態）であり、且つ、接続確認信号がO N状態（即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ100と電氣的に接続されている状態）であっても、C P U 1 0 3が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間（接続確認コマンドを受信していない間）は、P R D Y信号をO N状態とせず、O F F状態とする。

30

【0659】

その結果、カードユニット21 T M 0 5 0においてカードが受け付けられ、C P U 1 0 3が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間に、球貸スイッチ21 T M 0 6 2が操作されて球貸スイッチ信号が入力されたとしても、カードユニット21 T M 0 5 0は、P R D Y信号がO F F状態であることに基づいて、払出制御基板21 T M 0 3 7にB R D Y信号を出力しない。すなわち、B R D Y信号はO F F状態のままである。この時点から所定の遅延時間が経過しても、カードユニット21 T M 0 5 0は、B R D Y信号がO F F状態であることに基づいて、払出制御基板21 T M 0 3 7にB R Q信号を出力しない。すなわち、B R Q信号はO F F状態のままである。

40

【0660】

払出制御用マイクロコンピュータ21 T M 3 7 0は、B R D Y信号及びB R Q信号が何

50

れもOFF状態であることに基づいて、カードユニット21TM050に対するEXS信号をON状態とせず、OFF状態に維持する。すなわち、接続確認信号がON状態であるときでも、接続確認コマンドが送信されないときには、PRDY信号、BRDY信号、BRQ信号、及びEXS信号が何れもOFF状態であり、払出モータ21TM289は駆動されないので、CPU103が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間は、球貸スイッチ21TM062が操作されても球貸（遊技媒体の払出）が実行されない。

【0661】

このように、設定変更モード、設定確認モードに制御されている期間は、遊技制御用マイクロコンピュータ100が接続確認コマンドを送信しないことにより、接続確認コマンドを受信していない払出制御用マイクロコンピュータ21TM370側で、PRDY信号をON状態としないようになっている。このようにして、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370による遊技媒体の払出制御を実行させないようにすることができる。また、カードユニット21TM050においては、PRDY信号がON状態とならないことに基づいて、球貸が実行されないこと（球貸エラーが発生したこと）を報知することが可能である。

10

【0662】

CPU103が設定変更モード又は設定確認モードの処理を終了すると、接続確認コマンドの送信を再開する。遊技制御用マイクロコンピュータ100からの接続確認コマンドの受信を再開したことに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、払出動作が可能ときにはPRDY信号をON状態にする。

20

【0663】

カードユニット21TM050においてカードが受け付けられ、球貸スイッチ21TM062が操作され球貸スイッチ信号が入力されると、カードユニット21TM050は、PRDY信号がON状態であることに基づいて、払出制御基板21TM037にBRDY信号を出力する。すなわち、BRDY信号をON状態にする。この時点から所定の遅延時間が経過すると、カードユニット21TM050は、BRDY信号がON状態であることに基づいて、払出制御基板21TM037にBRQ信号を出力する。すなわち、BRQ信号をON状態にする。

30

【0664】

そして、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、BRDY信号及びBRQ信号が何れもON状態であることに基づいて、カードユニット21TM050に対するEXS信号をON状態にし、以降の球貸の払出制御を実行する。

【0665】

なお、遊技中（遊技制御用タイマ割込処理が実行可能な状態）に、錠スイッチ21TM051及びクリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052の操作により設定変更モード、設定確認モードに制御可能な構成を採用した場合であっても、図9-28に示した第2の球貸制限方法を適用可能である。また、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370に接続確認信号が入力されているか否か（ON状態であるか又はOFF状態であるか）にかかわらず、PRDY信号を出力する（ON状態とする）ことが可能な構成を採用した場合であっても、図9-28に示した第2の球貸制限方法を適用可能である。即ち、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370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遊技制御用マイクロコンピュータ100から接続確認コマンドを受信していないことに基づいて、ON状態となっているPRDY信号をOFF状態に切り替える。これにより、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、球貸が実行されないようにすることが可能となる。

40

【0666】

（設定変更モードにおける第3の球貸制限方法）

次に、第3の球貸制限方法に関して、図9-29を用いて具体的に説明する。なお、本実施形態では、錠スイッチ21TM051及びクリアスイッチ（設定切替スイッチ）21

50

TM052は、パチンコ遊技機1の背面側に設けられており、所定のキー操作により開放可能な遊技機用枠3を開放しない限り操作不可能とされているので、当該パチンコ遊技機1を設定変更モード又は設定確認モードに制御させるには、遊技機用枠3を開放しなければならない。即ち、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、遊技機用枠3が開放されていることが通常である。即ち、設定変更モード及び設定確認モードに制御されている期間は、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370が備える遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300が、遊技機用枠3の開放を検知していることになる。このように、遊技機用枠3の開放状態が検出されている期間には、設定変更モードに制御されている期間、設定確認モードに制御されている期間が含まれる。

【0667】

10

図9-29は、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370が備える遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300が、遊技機用枠3（又はガラス扉枠3a）の開放状態を検知しているときに、主基板11、払出制御基板21TM037（払出制御用マイクロコンピュータ21TM370）、及びカードユニット21TM050の間で行われる通信処理を説明するためのタイミング図である。

【0668】

図9-29の例では、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370が備える遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300が、遊技機用枠3（又はガラス扉枠3a）の開放状態を検知していることに基づいて、PRDY信号をON状態としない。また、PRDY信号が既にON状態となっている場合には、PRDY信号をON状態からOFF状態に切り替える。即ち、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、VL信号がON状態（即ち、カードユニット21TM050と電氣的に接続されている状態）であり、且つ、接続確認信号がON状態（即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ100と電氣的に接続されている状態）であっても、CPU103が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間（遊技機用枠3が開放状態となっている期間）は、PRDY信号をON状態とせず、OFF状態とする。

20

【0669】

その結果、カードユニット21TM050においてカードが受け付けられ、CPU103が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間に、球貸スイッチ21TM062が操作されて球貸スイッチ信号が入力されたとしても、カードユニット21TM050は、PRDY信号がOFF状態であることに基づいて、払出制御基板21TM037にBRDY信号を出力しない。すなわち、BRDY信号はOFF状態のままである。この時点から所定の遅延時間が経過しても、カードユニット21TM050は、BRDY信号がOFF状態であることに基づいて、払出制御基板21TM037にBRQ信号を出力しない。すなわち、BRQ信号はOFF状態のままである。

30

【0670】

払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、BRDY信号及びBRQ信号が何れもOFF状態であることに基づいて、カードユニット21TM050に対するEXS信号をON状態とせず、OFF状態に維持する。すなわち、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370が備える遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300が、遊技機用枠3（又はガラス扉枠3a）の開放状態を検知しているときには、PRDY信号、BRDY信号、BRQ信号、及びEXS信号が何れもOFF状態であり、払出モータ21TM289は駆動されないので、CPU103が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間は、球貸スイッチ21TM062が操作されても球貸（遊技媒体の払出）が実行されない。

40

【0671】

このように、設定変更モード、設定確認モードに制御されている期間は、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370が備える遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300が、遊技機用枠3（又はガラス扉枠3a）の開放状態を検知していることにより、PRDY信号をON状態としないようになっている。このようにして、払出制御用マイクロコンピ

50

ュータ 2 1 T M 3 7 0 による遊技媒体の払出制御を実行させないようにすることができる。また、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 においては、P R D Y 信号が O N 状態とならないことに基づいて、球貸が実行されないこと（球貸エラーが発生したこと）を報知することが可能である。

【 0 6 7 2 】

そして、遊技場の店員等が、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を O F F 状態とする操作を行うことによって、C P U 1 0 3 が設定変更モード又は設定確認モードの処理を終了する。さらに、遊技場の店員等が、当該パチンコ遊技機 1 を遊技可能な状態とするために遊技機用枠 3 を閉鎖することで、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が備える遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 が、遊技機用枠 3 の開放状態を検知しなくなる。遊技機用枠 3 の閉鎖に伴い、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、払出動作が可能なときには P R D Y 信号を O N 状態にする。

【 0 6 7 3 】

カードユニット 2 1 T M 0 5 0 においてカードが受け付けられ、球貸スイッチ 2 1 T M 0 6 2 が操作され球貸スイッチ信号が入力されると、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 は、P R D Y 信号が O N 状態であることに基づいて、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に B R D Y 信号を出力する。すなわち、B R D Y 信号を O N 状態にする。この時点から所定の遅延時間が経過すると、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 は、B R D Y 信号が O N 状態であることに基づいて、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に B R Q 信号を出力する。すなわち、B R Q 信号を O N 状態にする。

【 0 6 7 4 】

そして、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、B R D Y 信号及び B R Q 信号が何れも O N 状態であることに基づいて、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 に対する E X S 信号を O N 状態にし、以降の球貸の払出制御を実行する。

【 0 6 7 5 】

なお、遊技中（遊技制御用タイマ割込処理が実行可能な状態）に、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 及びクリアスイッチ（設定切替スイッチ） 2 1 T M 0 5 2 の操作により設定変更モード、設定確認モードに制御可能な構成を採用した場合であっても、図 9 - 2 9 に示した第 3 の球貸制限方法を適用可能である。また、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 に接続確認信号が入力されているか否か（O N 状態であるか又は O F F 状態であるか）にかかわらず、P R D Y 信号を出力する（O N 状態とする）ことが可能な構成を採用した場合であっても、図 9 - 2 9 に示した第 3 の球貸制限方法を適用可能である。即ち、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 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は、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が備える遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 が、遊技機用枠 3 （又はガラス扉枠 3 a）の開放状態を検知していることに基づいて、P R D Y 信号を O N 状態としない。これにより、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、球貸が実行されないようにすることが可能となる。

【 0 6 7 6 】

なお、本実施形態では、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 が、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に設けられている（開放状態の検出信号が払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 に入力される）例を示したが、このような形態に限らず、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 は、主基板 1 1 に設けられる（開放状態の検出信号が遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される）ようにしても良い。このような構成とした場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 が、遊技機用枠 3 （又はガラス扉枠 3 a）の開放状態を検知したことに基づいて、接続確認信号の出力を停止する（O N 状態から O F F 状態に切り替える）。これにより、接続確認信号が入力されなくなったことに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が、P R D Y 信号を O F F 状態とすることにより、あるいは、E X S 信号を O N 状態としないことにより、球貸が実行されないようにする。

【0677】

(設定変更モードにおける第4の球貸制限方法)

次に、第4の球貸制限方法に関して、図9-30を用いて具体的に説明する。なお、図9-30に示す例では、設定変更モードに制御されている期間は、接続確認信号はON状態であり、設定確認モードに制御されている期間も、接続確認信号はON状態であるものとする。即ち、接続確認信号は、図9-12及び図9-13に示した例とは異なり、設定変更モードに制御される前のタイミングでON状態となり、設定変更モード期間中もON状態が維持されるものとする。また、接続確認信号は、図9-12及び図9-13に示した例とは異なり、設定確認モードに制御される前のタイミングでON状態となり、設定確認モード期間中もON状態が維持されるものとする。

10

【0678】

図9-30は、遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行しているときの、主基板11（遊技制御用マイクロコンピュータ100）、払出制御基板21TM037（払出制御用マイクロコンピュータ21TM370）、及びカードユニット21TM050の間で行われる通信処理を説明するためのタイミング図である。主基板11では、所定の電源基板からの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となる所定の処理が実行される。そして、主基板11から払出制御基板21TM037に出力される接続確認信号がON状態となった後に、設定変更モード又は設定確認モードに移行する。

20

【0679】

図9-30の例では、CPU103が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間も接続確認信号はON状態である。ここで、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に制御したことに基づいて、接続確認コマンドの送信を停止する。接続確認コマンドは、前述したように、シリアル通信回路21TM505を介して、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370との間の通信状態を確認するためのコマンドである。

【0680】

払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、接続確認信号がON状態であることに基づいて、PRDY信号をON状態とする。また、PRDY信号が既にON状態となっている場合には、PRDY信号をON状態のまま維持する。即ち、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、VL信号がON状態（即ち、カードユニット21TM050と電氣的に接続されている状態）であり、且つ、接続確認信号がON状態（即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ100と電氣的に接続されている状態）であるときは、CPU103が設定変更モード又は設定確認モードに制御されているか否かにかかわらず、PRDY信号をON状態とする。

30

【0681】

カードユニット21TM050においてカードが受け付けられ、CPU103が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間に、球貸スイッチ21TM062が操作され球貸スイッチ信号が入力されると、カードユニット21TM050は、PRDY信号がON状態であることに基づいて、払出制御基板21TM037にBRDY信号を出力する。すなわち、BRDY信号をON状態にする。この時点から所定の遅延時間が経過すると、カードユニット21TM050は、BRDY信号がON状態であることに基づいて、払出制御基板21TM037にBRQ信号を出力する。すなわち、BRQ信号をON状態にする。

40

【0682】

ここで、払出制御基板21TM037は、PRDY信号がON状態であり、かつ、BRDY信号及びBRQ信号が何れもON状態であるが、遊技制御用マイクロコンピュータ100から接続確認コマンドを受信していないことに基づいて、カードユニット21TM050に対するEXS信号をON状態にしない。即ち、払出制御用マイクロコンピュータ2

50

1 T M 3 7 0 は、V L 信号が O N 状態（即ち、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 と電氣的に接続されている状態）であり、且つ、接続確認信号が O N 状態（即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と電氣的に接続されている状態）であり、P R D Y 信号が O N 状態（即ち、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 による、払出動作が可能な状態）であり、B R D Y 信号が O N 状態（即ち、球貸スイッチ 2 1 T M 0 6 2 が操作され球貸スイッチ信号が入力された状態）であり、B R Q 信号が O N 状態（即ち、B R D Y 信号が O N 状態となつてから所定の遅延時間が経過した状態）であっても、C P U 1 0 3 が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間（接続確認コマンドを受信していない間）は、E X S 信号を O N 状態とせず、O F F 状態とする。このように、接続確認信号、P R D Y 信号、B R D Y 信号、B R Q 信号が O N 状態であるときでも、接続確認コマンドが送信されないときには、E X S 信号が O F F 状態であり、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 は駆動されないで、C P U 1 0 3 が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間は、球貸スイッチ 2 1 T M 0 6 2 が操作されても球貸（遊技媒体の払出）が実行されない。

10

【0683】

このように、設定変更モード、設定確認モードに制御されている期間は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が接続確認コマンドを送信しないことにより、接続確認コマンドを受信していない払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 側で、E X S 信号を O N 状態としないようになっている。このようにして、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 による遊技媒体の払出制御を実行させないようにすることができる。また、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 においては、E X S 信号が O N 状態とならないことに基づいて、球貸が実行されないこと（球貸エラーが発生したこと）を報知することが可能である。

20

【0684】

そして、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 は、B R Q 信号を O N 状態としてから、E X S 信号が O F F 状態のまま所定の時間が経過すると（予め定められた値にセットされたタイマがタイムアウトすると）、B R Q 信号の出力を停止する。即ち、B R Q 信号を O F F 状態にする。そして、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 は、B R Q 信号が O F F 状態となったことに基づいて、B R D Y 信号の出力を停止する。即ち、B R D Y 信号を O F F 状態にする。

【0685】

C P U 1 0 3 が設定変更モード又は設定確認モードの処理を終了すると、接続確認コマンドの送信を再開する。このとき、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、P R D Y 信号を O N 状態に維持している。

30

【0686】

カードユニット 2 1 T M 0 5 0 においてカードが受け付けられ、球貸スイッチ 2 1 T M 0 6 2 が操作され球貸スイッチ信号が入力されると、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 は、P R D Y 信号が O N 状態であることに基づいて、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に B R D Y 信号を出力する。すなわち、B R D Y 信号を O N 状態にする。この時点から所定の遅延時間が経過すると、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 は、B R D Y 信号が O N 状態であることに基づいて、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に B R Q 信号を出力する。すなわち、B R Q 信号を O N 状態にする。

40

【0687】

そして、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からの接続確認コマンドの受信を再開したこと、並びに、B R D Y 信号、及び、B R Q 信号が何れも O N 状態であることに基づいて、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 に対する E X S 信号を O N 状態にし、以降の球貸の払出制御を実行する。

【0688】

なお、遊技中（遊技制御用タイマ割込処理が実行可能な状態）に、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 及びクリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 の操作により設定変更モード、設定確認モードに制御可能な構成を採用した場合であっても、図 9-30 に示した

50

第4の球貸制限方法を適用可能である。また、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370に接続確認信号が入力されているか否か（ON状態であるか又はOFF状態であるか）にかかわらず、PRDY信号を出力する（ON状態とする）ことが可能な構成を採用した場合であっても、図9-30に示した第4の球貸制限方法を適用可能である。即ち、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370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遊技制御用マイクロコンピュータ100から接続確認コマンドを受信していないことに基づいて、EXS信号をON状態にしない。これにより、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、球貸が実行されないようにすることが可能となる。

【0689】

また、図9-30では、BRQ信号がON状態となってから、EXS信号がOFF状態のまま所定の時間が経過すると（予め定められた値にセットされたタイマがタイムアウトすると）、カードユニット21TM050がBRQ信号をOFF状態に戻し、さらに、BRDY信号もOFF状態に戻す例を示しているが、このような形態に限らず、BRQ信号がON状態となってから、EXS信号がOFF状態のまま所定の時間が経過しても、BRQ信号をON状態のまま維持し、BRDY信号もON状態のまま維持するようにしても良い。そして、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、遊技制御用マイクロコンピュータ100からの接続確認コマンドの受信を再開したこと（設定変更モード又は設定確認モードが終了したこと）、並びに、BRDY信号、及び、BRQ信号が何れもON状態であることに基づいて、EXS信号をON状態にしても良い。ここで、EXS信号をON状態としたときに、（1）球貸スイッチ21TM062が改めて操作されることなく、BRQ信号がOFF状態となり球貸が自動的に実行される（即ち、設定変更モード又は設定確認モードが終了したときに、当該設定変更モード又は当該設定確認モードの期間内に受け付けられた球貸操作に応じた球貸処理が実行される）ようにしても良く、（2）球貸スイッチ21TM062が改めて操作されたことを契機として、BRQ信号がOFF状態となり、球貸が実行されるようにしても良い。

【0690】

（設定変更モード中に球貸制限を実行しない方法）

次に、設定変更モード中に球貸制限を実行しない方法に関して、図9-31を用いて具体的に説明する。なお、図9-31に示す例では、設定変更モードに制御されている期間は、接続確認信号はON状態であり、設定確認モードに制御されている期間も、接続確認信号はON状態であるものとする。即ち、接続確認信号は、図9-12及び図9-13に示した例とは異なり、設定変更モードに制御される前のタイミングでON状態となり、設定変更モード期間中もON状態が維持されるものとする。また、接続確認信号は、図9-12及び図9-13に示した例とは異なり、設定確認モードに制御される前のタイミングでON状態となり、設定確認モード期間中もON状態が維持されるものとする。

【0691】

図9-31は、遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行しているときの、主基板11（遊技制御用マイクロコンピュータ100）、払出制御基板21TM037（払出制御用マイクロコンピュータ21TM370）、及びカードユニット21TM050の間で行われる通信処理を説明するためのタイミング図である。主基板11では、所定の電源基板からの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となる所定の処理が実行される。そして、主基板11から払出制御基板21TM037に出力される接続確認信号がON状態となった後に、設定変更モード又は設定確認モードに移行する。

【0692】

図9-31の例では、CPU103が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間も接続確認信号はON状態である。ここで、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に制御されている期間も、接続確認コマン

10

20

30

40

50

ドの送信を継続する。接続確認コマンドは、前述したように、シリアル通信回路 2 1 T M 5 0 5 を介して、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 との間の通信状態を確認するためのコマンドである。

【0693】

払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、接続確認信号が ON 状態であること、及び、接続確認コマンドを受信していることに基づいて、PRDY 信号を ON 状態とする。また、PRDY 信号が既に ON 状態となっている場合には、PRDY 信号を ON 状態のまま維持する。即ち、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、VL 信号が ON 状態（即ち、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 と電氣的に接続されている状態）であり、接続確認信号が ON 状態（即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と電氣的に接続されている状態）であり、且つ、接続確認コマンドを受信している状態であるときは、CPU 1 0 3 が設定変更モード又は設定確認モードに制御されているか否かにかかわらず、PRDY 信号を ON 状態とする。

10

【0694】

カードユニット 2 1 T M 0 5 0 においてカードが受け付けられ、CPU 1 0 3 が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間に、球貸スイッチ 2 1 T M 0 6 2 が操作され球貸スイッチ信号が入力されると、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 は、PRDY 信号が ON 状態であることに基づいて、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に BRDY 信号を出力する。すなわち、BRDY 信号を ON 状態にする。この時点から所定の遅延時間が経過すると、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 は、BRDY 信号が ON 状態であることに基づいて、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に BRQ 信号を出力する。すなわち、BRQ 信号を ON 状態にする。

20

【0695】

そして、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 は、PRDY 信号、BRDY 信号、及び、BRQ 信号が何れも ON 状態であり、且つ、接続確認コマンドを受信している状態であることに基づいて、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 に対する EXS 信号を ON 状態にし、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 からの BRQ 信号の立ち下がり（OFF）を検出すると、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 を駆動し、所定個（例えば 2 5 個）の遊技媒体を遊技者に払い出す。

【0696】

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でも、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が接続確認コマンドを継続して送信することにより、接続確認コマンドを継続して受信している払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 側で、PRDY 信号、及び、EXS 信号を ON 状態とするようになっている。このようにして、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でも、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 による遊技媒体の払出制御を実行させるようにすることができ、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払出制御を実行させないようにするための制御負担を軽減することができる。また、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おいて、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 とパチンコ遊技機 1 との間の通信機能についての点検等も併せて行うことができ、作業性を向上させることができる。

30

40

【0697】

CPU 1 0 3 は、設定変更モード又は設定確認モードの処理を終了しても、接続確認コマンドを継続して送信する。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からの接続確認コマンドの受信を継続していることに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、払出動作が可能なときには PRDY 信号の ON 状態を維持する。

【0698】

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において、所定個の遊技媒体の払出が終了し、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 の駆動が停止すると、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 は、EXS 信号の出力を停止する。即ち、EXS 信号を OFF 状態にする。そして、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 は、EXS 信号が OFF 状態であることに基づい

50

て、BRDY信号の出力を停止する。即ち、BRDY信号をOFF状態にする。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において、EXS信号がON状態からOFF状態になり、これに伴いBRDY信号がON状態からOFF状態になる場合がある。また、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に、所定個の遊技媒体の払出が終了し、払出モータ21TM289の駆動が停止すると、払出制御基板21TM037は、EXS信号の出力を停止する。即ち、EXS信号をOFF状態にする。そして、カードユニット21TM050は、EXS信号がOFF状態であることに基づいて、BRDY信号の出力を停止する。このように、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に、EXS信号がON状態からOFF状態になり、これに伴いBRDY信号がON状態からOFF状態になる場合がある。

10

【0699】

(設定変更モード終了後に球貨を再開する方法)

次に、球貨が実行されている途中で電源断が発生したことにより払出が中断され、その後の電源投入時に設定変更モード又は設定確認モードに制御された場合の処理に関して、図9-32を用いて具体的に説明する。図9-32に示す例では、遊技媒体の払出を実行中に電源断が発生したことに基づいて、遊技媒体の払出を中断し、電源投入後に設定変更モード又は設定確認モードに制御され、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に中断されていた払出を再開する。

【0700】

図9-32は、払出制御基板21TM037(払出制御用マイクロコンピュータ21TM370)が遊技媒体の払出を実行しているときの、主基板11(遊技制御用マイクロコンピュータ100)、払出制御基板21TM037(払出制御用マイクロコンピュータ21TM370)、及びカードユニット21TM050の間で行われる通信処理を説明するためのタイミング図である。払出制御基板21TM037が遊技媒体の払出を実行している期間は、主基板11からの接続確認信号はON状態であり、払出制御基板21TM037からのPRDY信号、及び、EXS信号、並びに、カードユニット21TM050からのBRDY信号はON状態であるものとする。

20

【0701】

払出制御基板21TM037が遊技媒体の払出を実行している期間において、電源断が発生すると、主基板11からの接続確認信号の出力が停止され、払出制御基板21TM037からのPRDY信号の出力が停止される。即ち、PRDY信号はOFF状態となる。そして、PRDY信号がOFF状態であることに基づいて、カードユニット21TM050からのBRDY信号、及び、払出制御基板21TM037からのEXS信号の出力が停止される。即ち、BRDY信号、及び、EXS信号はOFF状態となる。そして、EXS信号がOFF状態であることに基づいて、払出モータ21TM289の駆動を停止し、遊技媒体の払出を中断する。このとき、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370におけるRAM内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに、未払出個数のデータが格納される。

30

【0702】

この未払出個数は、中継基板21TM072を介して払出制御基板21TM037のI/Oポート21TM372fに入力される払出個数カウントスイッチ21TM301からの検出信号に基づいて更新される。具体的には、未払出個数は、払出モータ21TM289により払い出すべき所定の遊技媒体数(即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ100から指定された払出個数であり、例えば25個)から、払出個数カウントスイッチ21TM301によりカウントされた個数(即ち、実際に払出モータ21TM289により払い出された遊技媒体数)を減算することにより算出される。

40

【0703】

その後、主基板11では、所定の電源基板からの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となる所定の処理が実行される。CPU103が、図9-13に示すシリアル通信回路設定処理

50

(ステップS21TM1480)を実行するまでは、主基板11から払出制御基板21TM037に出力される接続確認信号がOFF状態であるので、CPU103が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間は、主基板11からの接続確認信号はOFF状態である。

【0704】

CPU103が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間は、主基板11からの接続確認信号がOFF状態であるため、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、PRDY信号をON状態としない。即ち、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、VL信号がON状態であっても、即ち、カードユニット21TM050と電氣的に接続されている状態であっても、PRDY信号をON状態とせず、OFF

10

【0705】

その結果、CPU103が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している期間は、カードユニット21TM050は、PRDY信号がOFF状態であることに基づいて、球貸スイッチ21TM062が操作されても払出制御基板21TM037にBRDY信号を出力しない。すなわち、BRDY信号はOFF状態のままである。この時点から所定の遅延時間が経過しても、カードユニット21TM050は、BRDY信号がOFF状態であることに基づいて、払出制御基板21TM037にBRQ信号を出力しない。すなわち、BRQ信号はOFF状態のままである。

【0706】

20

払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、BRDY信号及びBRQ信号が何れもOFF状態であることに基づいて、カードユニット21TM050に対するEXS信号をON状態とせず、OFF状態に維持する。そして、EXS信号がOFF状態であることに基づいて、払出モータ21TM289の駆動を停止させた状態を維持する。すなわち、接続確認信号がOFF状態であるときには、PRDY信号、BRDY信号、BRQ信号、及びEXS信号が何れもOFF状態であり、払出モータ21TM289は駆動しないので、CPU103が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間は、遊技媒体の払出が実行されない。

【0707】

CPU103が設定変更モード又は設定確認モードの処理を終了し、図9-13に示す、ステップS21TM1480のシリアル通信回路設定処理を実行すると、主基板11からの接続確認信号がON状態となることに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、払出動作が可能なときにはPRDY信号をON状態にする。

30

【0708】

そして、電力供給が再開され、電源投入時に制御された設定変更モード又は設定確認モードが終了したこと（接続確認信号がON状態となり、PRDY信号がON状態となったこと）に基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370におけるRAMに保存されている未払出個数格納バッファの内容に基づいて、払出モータ21TM289を駆動させ、未払出個数のデータが0になるまで1個ずつ払出動作を行う。これにより、電源断、及び、その後の設定変更モード又は設定確認モードへの移行により中断されていた遊技媒体の払出が完了する。このように、球貸の実行中に電源断が発生して遊技媒体の払出が中断されたときには、その後の電源復旧時に設定変更モード又は設定確認モードに制御された場合であっても、当該設定変更モード又は設定確認モードの終了後に、中断されていた遊技媒体の払出を再開して、球貸を完了させることが可能である。

40

【0709】

ここで、図9-32に示す例では、払出処理中に電源断が発生したことにより払出処理が中断され、電源復旧時に設定変更モード又は設定確認モードに制御され、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に、中断されていた払出処理が再開される例を示したが、この電源断は、遊技場の店員が、設定値を変更又は確認するために電源スイッチ21TM

50

055をOFF状態としたことにより発生した電源断であっても良く、遊技場の営業終了に伴い電源スイッチ21TM055をOFF状態としたことにより発生した電源断であっても良い。また、電源断が発生した場合に限らず、払出処理中に、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たこと、又は、ガラス扉枠3aの開放状態が検出されたことに応じて、実行中の払出処理が中断され、その後に設定変更モード又は設定確認モードに制御され、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に、中断されていた払出処理が再開されるようにしても良い。

【0710】

(電源断に伴う球貸の強制終了方法)

次に、球貸が実行されている途中で電源断が発生したときに払出が強制終了(中止)され、電源復旧後に払出が再開されない場合の処理に関して、図9-33を用いて具体的に説明する。図9-33に示す例では、遊技媒体の払出を実行中に電源断が発生したときに、実行中の払出を停止し、電源復旧後に設定変更モード又は設定確認モードに制御されたときに、払出を再開せず、また、設定変更モード又は設定確認モードの終了後にも払出を再開しない。

10

【0711】

図9-33は、払出制御基板21TM037(払出制御用マイクロコンピュータ21TM370)が遊技媒体の払出を実行しているときの、主基板11(遊技制御用マイクロコンピュータ100)、払出制御基板21TM037(払出制御用マイクロコンピュータ21TM370)、及びカードユニット21TM050の間で行われる通信処理を説明するためのタイミング図である。払出制御基板21TM037が遊技媒体の払出を実行している期間は、主基板11からの接続確認信号はON状態であり、払出制御基板21TM037からのPRDY信号、及び、EXS信号、並びに、カードユニット21TM050からのBRDY信号はON状態であるものとする。

20

【0712】

払出制御基板21TM037が遊技媒体の払出を実行している期間において、電源断が発生すると、主基板11からの接続確認信号の出力が停止され、払出制御基板21TM037からのPRDY信号の出力が停止される。即ち、PRDY信号はOFF状態となる。そして、PRDY信号がOFF状態であることに基づいて、カードユニット21TM050からのBRDY信号、及び、払出制御基板21TM037からのEXS信号の出力が停止される。即ち、BRDY信号、及び、EXS信号は何れもOFF状態となる。そして、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、EXS信号がOFF状態となったことに基づいて、払出モータ21TM289の駆動を停止し、遊技媒体の払出を強制終了(中止)する。このとき、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370におけるRAM内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに、未払出個数のデータを格納しない(あるいは、未払出個数格納バッファ自体が設けられていない)ため、以下に示すように、電源復旧後に、未払出個数相当の遊技媒体の払出は実行されない。

30

【0713】

その後、主基板11では、所定の電源基板からの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となる所定の処理が実行される。CPU103が、図9-13に示すシリアル通信回路設定処理(ステップS21TM1480)を実行するまでは、主基板11から払出制御基板21TM037に出力される接続確認信号がOFF状態であるので、CPU103が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間は、主基板11からの接続確認信号はOFF状態である。

40

【0714】

その後、CPU103が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間は、主基板11からの接続確認信号はOFF状態である。そのため、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、PRDY信号をON状態としない。即ち、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、VL信号がON状態であっても、即ち、カードユニ

50

ット 2 1 T M 0 5 0 と電氣的に接続されている状態であっても、P R D Y 信号を O N 状態とせず、O F F 状態に維持する。

【 0 7 1 5 】

その結果、C P U 1 0 3 が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している期間は、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 は、P R D Y 信号が O F F 状態であることに基づいて、球貸スイッチ 2 1 T M 0 6 2 が操作されても払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に B R D Y 信号を出力しない。すなわち、B R D Y 信号は O F F 状態のままである。この時点から所定の遅延時間が経過しても、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 は、B R D Y 信号が O F F 状態であることに基づいて、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に B R Q 信号を出力しない。すなわち、B R Q 信号は O F F 状態のままである。

10

【 0 7 1 6 】

払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、B R D Y 信号及び B R Q 信号が何れも O F F 状態であることに基づいて、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 に対する E X S 信号を O N 状態とせず、O F F 状態に維持する。そして、E X S 信号が O F F 状態であることに基づいて、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 の駆動を停止させた状態を維持する。すなわち、接続確認信号が O F F 状態であるときには、P R D Y 信号、B R D Y 信号、B R Q 信号、及び E X S 信号が何れも O F F 状態であり、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 は駆動しないので、C P U 1 0 3 が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間は、遊技媒体の払出が実行されない。

20

【 0 7 1 7 】

C P U 1 0 3 が設定変更モード又は設定確認モードの処理を終了し、図 9 - 1 3 に示す、ステップ S 2 1 T M 1 4 8 0 のシリアル通信回路設定処理を実行すると、主基板 1 1 からの接続確認信号が O N 状態となることに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、払出動作が可能なときには P R D Y 信号を O N 状態にする。なお、未払出個数のデータをバックアップしていないため、電源断発生前（電源復旧に伴い設定変更モード又は設定確認モードに制御される前）に実行されていた球貸処理において払い出すべき所定の遊技媒体数（即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から指定された払出個数であり、例えば 2 5 個）のうち、払出の中止（強制終了）により払い出されなかった未払出個数分に関しては、払出が行われない。このように、球貸の実行中に電源断が発生すると、払出を強制終了（中止）し、その後、電源復旧時、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、設定変更モード又は設定確認モードの終了後、に未払出個数分の払出を実行しないことにより、未払出個数のデータをバックアップして払出を再開する制御が不要となり、球貸処理を簡略化することができる。

30

【 0 7 1 8 】

なお、図 9 - 3 3 に示す例では、払出中に電源断が発生したときに、未払出個数のデータをバックアップしないことにより、実行中の払出を途中で強制終了（中止）させているが、このような形態に限らず、図 9 - 3 2 に示した例のように、電源断が発生したときに、未払出個数のデータをバックアップしておき、電源復旧後に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ないことを条件として、バックアップされていた未払出個数のデータに基づいて未払出個数相当の遊技媒体の払出を実行する（バックアップデータに基づいて払出を再開する）一方、電源復旧後に設定変更モード又は設定確認モードに制御されたときには、未払出個数相当の遊技媒体の払出を実行せず（バックアップデータに基づく払出を再開せず）、設定変更モード又は設定確認モードの終了後も未払出個数相当の遊技媒体の払出を実行しない、ようにしても良い。

40

【 0 7 1 9 】

なお、遊技中（遊技制御用タイマ割込処理が実行可能な状態）に、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 及びクリアスイッチ（設定切替スイッチ） 2 1 T M 0 5 2 の操作により設定変更モード、設定確認モードに制御可能な構成を採用した場合であっても、図 9 - 3 3 に示した設定変更モードへの移行に伴う球貸の強制終了方法を適用可能である。また、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 に接続確認信号が入力されているか否か（O N 状態

50

であるか又はOFF状態であるか)にかかわらず、PRDY信号を出力する(ON状態とする)ことが可能な構成を採用した場合であっても、図9-33に示した設定変更モードへの移行に伴う球貸の強制終了方法を適用可能である。即ち、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370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遊技制御用マイクロコンピュータ100から接続確認信号を受信していないことに基づいて、PRDY信号をON状態にしない。これにより、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、払出(球貸)が実行されないようにすることが可能となる。

【0720】

(賞球払出制御)

図9-34は、通常動作時における遊技制御用マイクロコンピュータ100と払出制御用マイクロコンピュータ21TM370との信号の送受信を示すタイミング図である。図9-34に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、賞球要求信号としての接続確認コマンドを払出制御用マイクロコンピュータ21TM370に送信すると、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370から送信される受信ACK信号としての接続OKコマンドを受信する。遊技制御用マイクロコンピュータ100は、受信ACK信号としての接続OKコマンドを受信すると、受信した時点から1s(1秒)経過後に賞球要求信号としての接続確認コマンドを再び送信する。遊技制御用マイクロコンピュータ100および払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、接続状態が正常である限り、上記のような接続確認の通信処理を繰り返し実行する。

【0721】

接続確認の通信処理を実行していないとき(受信ACK信号としての接続OKコマンドを受信してから賞球要求信号としての接続確認コマンドを送信するまでの間)に入賞があった場合は、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、賞球個数を示すデータを賞球要求信号に設定し、当該設定した賞球要求信号としての賞球個数コマンドを払出制御用マイクロコンピュータ21TM370に送信する。払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、賞球要求信号としての賞球個数コマンドを受信すると、賞球個数コマンドで指定された個数の賞球の払い出しを行い、賞球の払い出し(賞球払出動作)が終了すると、受信ACK信号としての賞球終了コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ100に送信する。遊技制御用マイクロコンピュータ100は、受信ACK信号としての賞球終了コマンドを受信すると、受信した時点から1s(1秒)経過後に賞球要求信号としての接続確認コマンドを送信する。

【0722】

尚、図示していないが、接続確認の通信処理の実行中(賞球要求信号としての接続確認コマンドを送信してから受信ACK信号としての接続OKコマンドを受信するまでの間)に入賞があった場合は、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、賞球個数を示すデータを賞球要求信号に設定し、当該設定した賞球要求信号としての賞球個数コマンドを、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370からの受信ACK信号としての接続OKコマンドを受信した後に払出制御用マイクロコンピュータ21TM370に送信する。払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、賞球要求信号としての賞球個数コマンドを受信すると、賞球個数コマンドで指定された個数の賞球の払い出しを行い、賞球の払い出し(賞球払出動作)が終了すると、受信ACK信号としての賞球終了コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ100に送信する。なお、賞球の払い出し(賞球払出動作)の実行中は、受信ACK信号としての賞球準備中コマンドが遊技制御用マイクロコンピュータ100に送信される。

【0723】

(設定変更モード又は設定確認モード中の入賞無効)

図9-35は、設定変更モード又は設定確認モード中における遊技制御用マイクロコンピュータ100と払出制御用マイクロコンピュータ21TM370との信号の送受信を示すタイミング図である。主基板11では、所定の電源基板からの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

ン処理となる所定の処理が実行される。

【0724】

前述したように、CPU103が、図9-13に示す割込許可（ステップS21TM1540）を実行するまでは、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、第1一般入賞口スイッチ～第4一般入賞口スイッチ、及び、カウントスイッチ23の各スイッチの状態（検出信号の有無）を確認するスイッチ処理（図9-14に示すステップS21TM1620）が実行されず、大当たり判定処理等を含む特別図柄プロセス処理（図9-14に示すステップS21TM1690）等も実行されない。そのため、CPU103が、設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している期間は、各スイッチから出力される検出信号を検知せず、大当たり判定処理等も実行しない。即ち、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、遊技媒体が各入賞口を通過しても入賞が無効とされる。さらに、スイッチ処理が実行されないことにより、排出口スイッチ21TM070による遊技球の検出も実行されず、ベースの集計も実行されないことになる。即ち、割込許可が実行されるまでは、連比、役比、及びベース等の各項目の集計が不要となるため、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、これら各項目の集計期間外となり、CPU103の処理負担を軽減することができる。

10

【0725】

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おいて、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、スイッチ処理及び特別図柄プロセス処理を実行しないことで各入賞口を遊技媒体が通過したことに基づく入賞を無効とする。即ち、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370に賞球個数コマンドを送信せず、大当たり判定処理等を実行しない。そして、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、遊技制御用マイクロコンピュータ100からの賞球個数コマンドを受信していないことに基づいて、払出モータ21TM289を駆動させない。即ち、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おいて、遊技媒体が各入賞口を通過しても、賞球の払出制御は実行されない。

20

【0726】

CPU103が、設定変更モード又は設定確認モードの処理を終了すると、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、第1一般入賞口スイッチ～第4一般入賞口スイッチ、及び、カウントスイッチ23の各スイッチの状態（検出信号の有無）を確認するスイッチ処理を実行可能となり、遊技媒体が各入賞口を通過したことを検知可能となり、賞球個数コマンド（及び接続確認コマンド）の送信が可能となる。また、大当たり判定処理を含む特別図柄プロセス処理を実行可能となる。

30

【0727】

遊技制御用マイクロコンピュータ100は、賞球要求信号としての接続確認コマンドを払出制御用マイクロコンピュータ21TM370に送信し、賞球要求信号としての接続確認コマンドを受信した払出制御用マイクロコンピュータ21TM370が、受信ACK信号としての接続OKコマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ100に送信する。このとき、遊技媒体が何れかの入賞口を通過すると（入賞が発生すると）、CPU103は、スイッチ処理を実行することにより入賞を検知し、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、賞球要求信号としての賞球個数コマンドを払出制御用マイクロコンピュータ21TM370に送信し、賞球要求信号としての賞球個数コマンドを受信した払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、払出モータ21TM289を駆動させ所定個（例えば3個）の遊技媒体を払い出す。そして、所定個の遊技媒体を払い出した払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、受信ACK信号としての賞球終了コマンドを送信する。

40

【0728】

仮に、設定値が変更される可能性がある設定変更モード期間内に、スイッチ処理が実行されることにより大当たり判定用乱数が抽出され、その大当たり判定用乱数に基づいて大当たり判定が実行されてしまうと、変更前の設定値では大当たりとなるが変更後の設定値（確定後

50

の設定値)では大当たりとはならない大当たり判定用乱数に基づいて大当たり判定が実行されてしまうケースや、逆に変更前の設定値では大当たりとはならないが変更後の設定値(確定後の設定値)では大当たりとなる大当たり判定用乱数に基づいて大当たり判定が実行されてしまうケース等が発生しうる。即ち、これらのケースでは、大当たり判定の実行タイミングと設定値との関係が複雑化し、遊技者又は遊技場が不利益を被る可能性がある。

【0729】

本実施形態では、設定変更モードに制御されているときには、各入賞口を遊技球が通過したことに基づく賞球の払出を実行せず、大当たり判定処理も実行しないようにすることで、大当たり判定の実行タイミングと設定値との関係が複雑化することを防止すると共に、遊技者又は遊技場の不利益を防止するようにしている。

10

【0730】

また、本実施形態では、設定値を変更可能な設定変更モードのみならず、設定値が表示されるものの変更はできない設定確認モードにおいても、同様に入賞を無効とし、大当たり判定処理を実行しないようにしている。仮に、設定確認モードに関して、設定変更モードとは異なり、電源投入時ではなく遊技制御用タイマ割込処理を実行しているときに制御可能であり、設定確認モードに制御されている期間もスイッチ処理及び特別図柄プロセス処理を実行可能とすると、設定変更モードとは全く異なる制御が必要となり、遊技制御用マイクロコンピュータ100の制御負担が増加してしまうという問題が生じる。

【0731】

そこで、本実施形態では、設定確認モードにおいても、設定変更モードと同様に電源投入時にのみ制御可能とし、各入賞口を遊技球が通過したことに基づく賞球の払出を実行せず、大当たり判定処理も実行しないようにすることで、処理を共通化して、遊技制御用マイクロコンピュータ100の制御負担を軽減している。

20

【0732】

本実施形態では、図9-12及び図9-13に示すように、設定変更モード又は設定確認モードの処理が終了した後に、タイマ割込の設定が行われるようになっている(ステップS21TM1500)。従って、遊技制御用タイマ割込処理自体が実行されないことにより、遊技制御用タイマ割込処理内のスイッチ処理及び特別図柄プロセス処理が実行されず、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おける入賞が無効化されている。これに対して、磁気エラー、電波エラー、振動エラー等によって遊技が停止される場合は、遊技制御用タイマ割込処理が実行されている期間、即ち遊技中において、遊技停止エラーが発生しているか否かが判定されて(ステップS21TM1615)、遊技停止エラーが発生していると判定されると(ステップS21TM1615)、同一の割込処理における以降のスイッチ処理(ステップS21TM1620)及び特別図柄プロセス処理(ステップS21TM1690)が実行されないことにより、入賞が無効化されている。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た場合と、遊技停止エラーが発生した場合とは、入賞を無効化する(遊技を停止させる)方式が異なる。

30

【0733】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ100が、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おいて、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370への賞球要求信号としての接続確認コマンドの送信を停止することにより、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、受信ACK信号としての接続OKコマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ100に送信しない。従って、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に制御されている期間において、接続OKコマンドを受信していないことに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370に賞球要求信号としての賞球個数コマンドを送信しないことで、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370に遊技媒体の払出制御を実行させないようにすることが可能である。このように、遊技制御用マイクロコンピュータ100が、賞球要求信号としての接続確認コマンド及び賞球個数コマンドの出力を行わないことに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370に払出制御を実行させず、入賞を無効とすることが可能

40

50

となる。

【0734】

尚、遊技中（遊技制御用タイマ割込処理が実行可能な状態）に、錠スイッチ21TM051及びクリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052の操作により設定変更モード又は設定確認モードに制御可能な構成としても良い。このような構成を採用した場合であっても、図9-35に示した方法を適用可能であり、設定変更モード又は設定確認モードに制御されたことに基づいて、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、スイッチ処理及び特別図柄プロセス処理を実行しないようにすると良い。

【0735】

また、設定変更モード又は設定確認モードに制御されているときに、遊技制御用マイクロコンピュータ100がスイッチ処理を実行可能な構成（遊技媒体が各入賞口を通過したことの検出自体は可能な構成）としても良い。このような構成を採用した場合には、上述したように、設定変更モード又は設定確認モードに制御されているときに、賞球個数コマンド及び接続確認コマンドの送信を停止することにより、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370に払出制御を実行させず入賞を無効とすると共に、特別図柄プロセス処理は実行しないようにする。そして、設定変更モード又は設定確認モードが終了したときに、当該スイッチ処理を実行可能な状態で賞球個数コマンド及び接続確認コマンドの送信を再開すると共に、特別図柄プロセス処理を実行する。

【0736】

（遊技機枠・扉枠開放検知中の払出制限方法）

図9-36は、遊技機枠・扉枠開放検知中における遊技制御用マイクロコンピュータ100と払出制御用マイクロコンピュータ21TM370との信号の送受信を示すタイミング図である。前述のように、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、賞球要求信号としての接続確認コマンドを払出制御用マイクロコンピュータ21TM370に送信すると、通常動作時は、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370から送信される受信ACK信号としての接続OKコマンドを受信する。このとき、遊技場の店員等が遊技機用枠3又はガラス扉枠3aを開放すると、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370が備える遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300が、遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの開放状態を検知する。

【0737】

遊技機用枠3が開放されている状態（及び、ガラス扉枠3aと上皿が一体化されている構成であれば、ガラス扉枠3aが開放されている状態）では、払い出されるべき賞球が流下する経路と、流下してきた賞球が貯留される上皿とが物理的に接続されていないため、仮に、この状態で賞球が払い出されてしまうと、遊技媒体が上皿に到達せずに落下してしまう。ここで、遊技機用枠3又はガラス扉枠3aが開放されている状態で、第1始動入賞口、第2始動入賞口、第1一般入賞口～第4一般入賞口、及び、大入賞口の何れかの入賞口で遊技媒体の通過を検出したときに、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、賞球要求信号としての賞球個数コマンドを払出制御用マイクロコンピュータ21TM370に送信するが、遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの開放状態を検知している払出制御用マイクロコンピュータ21TM370では、遊技媒体の払出制御を実行せず、受信ACK信号としての賞球準備中コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ100に送信する。この賞球準備中コマンドは、遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300が遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの開放状態を検知しなくなるまで、即ち、遊技機用枠3又はガラス扉枠3aが閉鎖状態となるまで、遊技制御用マイクロコンピュータ100に送信し続けられる。

【0738】

このように、遊技機用枠3又はガラス扉枠3aが開放状態である期間は、遊技媒体が各入賞口を通過して入賞を検知しても、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、払出モータ21TM289を駆動させずに賞球の払出制御を実行しない。そして、受信ACK信号としての賞球準備中コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ100に送信する。

【0739】

払出制御用マイクロコンピュータ21TM370が備える遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300が、遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの開放状態の検知を終了すると、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、払出モータ21TM289を駆動させ、遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの開放状態が検知されている期間内の入賞に応じた所定数（賞球個数コマンドにより指定された数）の賞球の払出制御を実行する。そして、所定数の遊技媒体を払い出した払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、受信ACK信号としての賞球終了コマンドを送信する。

【0740】

なお、賞球の払出を実行中に遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの開放状態を検知した場合には、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、当該賞球の払出を中断して、賞球個数コマンドにより指定された個数のうち未払出個数のデータを、RAM内のバックアップ領域に記憶しておく。そして、受信ACK信号としての賞球準備中コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ100に送信する。払出制御用マイクロコンピュータ21TM370が備える遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300が、遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの開放状態の検知を終了すると、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、払出モータ21TM289を駆動させ、未払出個数相当の遊技媒体の払出制御を実行する。そして、遊技媒体を払い出した払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、受信ACK信号としての賞球終了コマンドを送信する。

【0741】

尚、遊技中（遊技制御用タイマ割込処理が実行可能な状態）に、錠スイッチ21TM051及びクリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052の操作により設定変更モード、設定確認モードに制御可能な構成を採用した場合であっても、図9-36に示した遊技機枠・扉枠開放検知中の払出制限方法を適用可能である。本実施形態では、錠スイッチ21TM051及びクリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052は、パチンコ遊技機1の背面側に設けられており、所定のキー操作により開放可能な遊技機用枠3を開放しない限り操作不可能とされている。そのため、当該パチンコ遊技機1を設定変更モード又は設定確認モードに制御させるには、遊技機用枠3を開放しなければならず、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、遊技機用枠3が開放されていることが通常である。払出制御用マイクロコンピュータ21TM370が、遊技機用枠3が開放状態であることを検知している期間は、払出モータ21TM289の駆動を制限して、賞球の払出が実行されないようにすることで、結果として、設定変更モードに制御されている期間、設定確認モードに制御されている期間における賞球の払出が制限されることになる。

【0742】

次に、設定変更モード中に電源断が発生した場合の制御について、図9-37（1）及び（2）に基づき説明する。

【0743】

図9-37（1）及び（2）は、電源断に係るパターンを、電源断発生時の状況の違いに基づき、それぞれ別な図表に分けて示している。図9-37（1）に示す電源断に係るパターンは、「設定値変更中」に「設定値確定」が行われない状況で電源断が発生した場合の制御を示しており、電源断復帰時の設定値は前回の電源投入時の設定値となる。また、図9-37（2）に示す電源断に係るパターンは、「設定値変更中」に「設定値確定」が行われた状況で電源断が発生した場合の制御を示しており、電源断復帰時の設定値は電源断発生時の設定値となる。

【0744】

すなわち、図9-37（1）は、錠スイッチ21TM051がOFF状態に操作される「設定値確定」の操作がない状態（錠スイッチ21TM051がON状態のまま）で電源断が発生した場合の設定値に関する制御を示しており、図9-37（2）は、錠スイッチ21TM051がOFF状態に操作される「設定値確定」の操作があった後に電源断が発

生した場合の設定値に関する制御を示している。

【0745】

また、図9-37(1)及び(2)は、設定変更の作業における各種の状況を、発生の順番に沿って上段から下段に示している(「順番」欄及び「状況」欄を参照)。また、図9-37(1)及び(2)中においては、「錠スイッチ」の欄に、各状況(順番1~8)における錠スイッチ21TM051のON/OFFの状態が示されており、「設定値」の欄には、それぞれの状況における設定値のデータ(RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値)が示されている。また、図中の「設定値表示」の欄には、それぞれの状況における表示モニタ21TM029(第1表示部21TM029A)の表示内容(設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値)が示されている。

10

【0746】

設定変更の作業が行われる際には、図9-37(1)における「状況」の欄の最上段に示すように、パチンコ遊技機1の電源投入(順番1)があり、図中右側の「錠スイッチ」の欄に示すように、このときの錠スイッチ21TM051の状態はON状態となっている。また、図9-37(1)中において、順番1の「電源投入」のときの「設定値」は、このときRAM102の設定値格納領域に格納されている設定値が「1」であるため、「1」となっている。

【0747】

また、「設定値表示」の欄に示す表示モニタ21TM029(第1表示部21TM029A)の表示内容が空白(ブランク)となっているのは、この段階では、電源投入がされたばかりであり、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値を読み出して表示する処理(ステップS21TM1150)が行われる前であるため、設定値の表示が開始されていないことを表している。

20

【0748】

「電源投入」の状況の後には、「設定変更モード開始」の状況(順番2)となる。そして、この「設定変更モード開始」においては、図9-37(1)中に示すように、「錠スイッチ」の欄は、「ON」となっており、「設定値」の欄は、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値から変更していないことに基づいて、「1」となっており、「設定値表示」の欄は、前述したように、RAM102の設定値格納領域から読み出して設定情報一時記憶領域に記憶している設定値を表示モニタ21TM029(第1表示部21TM029A)に表示していることに基づいて、「1」となっている。

30

【0749】

続いて、「設定値変更中」の状況(順番3)となった際には、「錠スイッチ」の欄は「ON」のままであり、クリアスイッチ(設定切替スイッチ)21TM052の操作があると、図9-37(1)に示すように、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値は変更されないため「設定値」の欄は「1」のままであるが、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値は「1」から「2」に変更されることにより、「設定値表示」の欄(表示モニタ21TM029(第1表示部21TM029A)に表示する設定値)については、選択された新たな値である「2」に変化する。

【0750】

さらに、「設定値変更中」の状況(順番4)となった際には、「錠スイッチ」の欄は「ON」のままであり、クリアスイッチ(設定切替スイッチ)21TM052の操作があると、図9-37(1)に示すように、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値は変更されないため「設定値」の欄は「1」のままであるが、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値は「2」から「3」に変更されることにより、「設定値表示」の欄(表示モニタ21TM029(第1表示部21TM029A)に表示する設定値)については、選択された新たな値である「3」に変化する。

40

【0751】

そして、図9-37(1)に示すように、「設定値変更中」に電源断が発生すると(順番5)、設定値を確定させる操作が行われておらず、RAM102の設定値格納領域に格

50

納されている設定値を上書きする処理（設定値を確定させるステップS 2 1 T M 1 1 9 0の処理）が実行されていないので、「設定値」の欄は「1」のままである。つまり、電源断発生時は、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値は電源投入時の「1」の状態を維持している。ここで、電源断が発生したことにより、設定情報一時記憶領域に記憶されていた設定値は消去される。

【0752】

さらに、図9-37（1）に示すように、錠スイッチ2 1 T M 0 5 1 がO N状態のままで、かつクリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 がO N状態で、電源投入が行われると（順番6）、その後の「設定変更モード開始」の状況（順番7）においては、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値（本例では「1」）が読み出されて設定情報一時記憶領域に記憶され、表示モニタ2 1 T M 0 2 9（第1表示部2 1 T M 0 2 9 A）に表示されるため、「設定値」の欄は「1」のままであり、「設定値表示」の欄も「1」となる。なお、順番7において、設定変更モードではなく設定確認モードに制御された場合も同様である。

10

【0753】

このように、電源投入に伴い設定変更モードに移行し、設定変更操作が完了することなく（錠スイッチ2 1 T M 0 5 1 がO F F状態に切り替えられることなく）、電源断が発生した場合には、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値が変更されていないため、電源復旧後に設定変更モード又は設定確認モードに制御されたときに表示モニタ2 1 T M 0 2 9（第1表示部2 1 T M 0 2 9 A）に表示される設定値は、前回の電源投入時（電源断発生前）にR A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されていた設定値となる。このように、設定変更モードに制御されているときに電源断が発生した場合の設定値を適切に定めることができる。

20

【0754】

次に、設定値の確定後に電源断が発生した場合の制御について、図9-37（2）を用いて説明する。設定値の確定前に電源断が発生した場合と共通する処理部分については説明を省略する。設定値の確定後に電源断が発生する場合において、順番4で示す「設定値変更中」の後に、順番5に示す「設定値確定」が行われるものとする。ここで、設定値を確定させるための操作が行われる直前は、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値は「1」であり、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値（表示モニタ2 1 T M 0 2 9（第1表示部2 1 T M 0 2 9 A）に表示されている設定値）は「3」の状態である。そして、設定変更モード中において、錠スイッチ2 1 T M 0 5 1 をO F F状態にすることに基づいて「錠スイッチ」欄は「O F F」となっている。

30

【0755】

即ち、設定変更モード中において、錠スイッチ2 1 T M 0 5 1 をO F F状態にする（ステップS 2 1 T M 1 1 8 0でY E S）と、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値である「1」が、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値（表示モニタ2 1 T M 0 2 9（第1表示部2 1 T M 0 2 9 A）に表示されている設定値）である「3」により上書きされ、これにより設定値が確定する（ステップS 2 1 T M 1 1 9 0）。結果として、R A M 1 0 2 の設定値格納領域には設定値として「3」が格納される。

40

【0756】

そして、この状態で電源断が発生すると（順番6）、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値を上書きする処理（設定値を確定させるステップS 2 1 T M 1 1 9 0の処理）が実行されたことにより、「設定値」の欄は「3」となっている。つまり、電源断発生時は、R A M 1 0 2 の設定値格納領域に格納されている設定値は電源投入時とは異なる「3」に変更されている。ここで、電源断が発生したことにより、設定情報一時記憶領域に記憶されていた設定値は消去される。

【0757】

さらに、図9-37（2）に示すように、錠スイッチ2 1 T M 0 5 1 がO F F状態からO N状態に切りかえられて、電源投入が行われると（順番7）、その後の「設定変更モー

50

ド開始」の状況（順番8）においては、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値（本例では「3」）が読み出されて設定情報一時記憶領域に記憶され、表示モニタ21TM029（第1表示部21TM029A）に表示されるため、「設定値」の欄は「3」となり、「設定値表示」の欄も「3」となる。なお、順番8において、設定変更モードではなく設定確認モードに制御された場合も同様である。

【0758】

なお、前述したように、設定変更モードに制御されているときに、錠スイッチ21TM051がOFF状態とされることなく電源断が発生した場合には、錠スイッチ21TM051がOFF状態とされていないことにより、RAM102の設定値格納領域に格納されていた設定値は、電源投入時から変更されておらず、設定情報一時記憶領域に記憶されていた設定値は削除される。従って、遊技場の店員等は、仮に、電源投入時に誤って遊技機を設定変更モードに移行させてしまい、さらに設定変更操作（クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052の操作）を行った場合であっても、その後に電源スイッチ21TM055をOFFにすることで、設定値の変更を中止させて、設定変更モードに移行させる前の状態に戻ることができる。

【0759】

設定変更モードへの移行、設定確認モードへの移行は、電源断（電源スイッチ21TM055をOFFとすることを含む）、及び、その後の電源投入を伴うものであるため、遊技機の状態として不安定になる可能性があり、このような不安定な状態における設定値の取り扱いが問題となるが、図9-37（1）に示したように、錠スイッチ21TM051がOFF状態とされることなく電源断が発生した場合には、RAM102の設定値格納領域に格納されていた設定値が、電源投入時から変更されないことにより、設定値を適切に定めることができると共に、設定値に関する制御の不安定化を回避でき、設定値に関する適切な制御を実行させることができる。

【0760】

図9-38は、遊技中（遊技制御用タイマ割込処理が実行可能な状態）に、錠スイッチ21TM051又はクリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052が操作されたときに、パチンコ遊技機1の演出装置（画像表示装置5、スピーカ8L、8R、及び、遊技効果ランプ9）により、設定値を変更させるための操作が行われたことの報知が実行される例を示している。

【0761】

図9-38（1）は、遊技中に画像表示装置5において飾り図柄が変動表示されている状態を示している。このとき遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103は、遊技制御用タイマ割込処理を実行している。主基板11（CPU103）は、遊技中（例えば、特別図柄の可変表示を実行中）に、錠スイッチ21TM051が操作されたこと（OFF状態からON状態に切り替えられたこと）を検知すると（遊技制御用タイマ割込処理のステップS21TM1660）、錠スイッチ21TM051が操作されたことを示す錠スイッチ操作コマンドを、演出制御基板12（演出制御用CPU120）に送信し（遊技制御用タイマ割込処理のステップS21TM1710）、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052が操作されたことを検知すると（遊技制御用タイマ割込処理のステップS21TM1660）、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052が操作されたことを示す設定切替スイッチ操作コマンドを、演出制御基板12（演出制御用CPU120）に送信する（遊技制御用タイマ割込処理のステップS21TM1710）。即ち、設定値を変更するための操作が行われたことを報知するために、錠スイッチ操作コマンド、及び／又は、設定切替スイッチ操作コマンドを送信する。

【0762】

図9-38（2）に示すように、演出制御基板12（演出制御用CPU120）は、錠スイッチ操作コマンド、及び／又は、設定切替スイッチ操作コマンドを受信したことに基づいて、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ていないにもかかわらず、設定値を変更させるための操作が行われたことを特定して、その旨を報知可能である。

例えば、錠スイッチ操作コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 において「錠スイッチの操作を検出しました。」の文字を表示する異常操作警告報知を実行する。また、設定切替スイッチ操作コマンドを受信したことに基づいて、「設定切替スイッチの操作を検出しました。」の文字を表示する異常操作警告報知を実行する。

【0763】

本例では、演出制御用 CPU 120 は、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の両方を受信したことに基づいて、異常操作警告報知として「錠スイッチ、設定切替スイッチの操作を検出しました。」の文字を画像表示装置 5 に表示させている。異常操作警告報知は、表示優先度が背景画像及び飾り図柄よりも高い（表示されるレイヤが背景画像及び飾り図柄よりも上位である）ので、図 9-38 (2) に示すように、飾り図柄の可変表示中であっても、遊技場の店員等は、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ていないにもかかわらず設定値を変更させるための操作が行われたことを明確に把握して、不正が行われていないか等を確認することができる。尚、スピーカ 8L, 8R から設定値変更のための操作が検出されたことを報知する音声（例えば「錠スイッチ、設定切替スイッチの操作を検出しました」という音声）を出力し、遊技効果ランプ 9 を所定の発光態様（例えば赤色の点滅態様）で発光させることにより、設定値変更のための操作が検出されたことを報知してもよい。

【0764】

本実施形態では、電源投入時（遊技制御用タイマ割込み処理が実行される前）においてのみ、設定変更モード又は設定確認モードに制御可能な構成としており、通常であれば、設定値を変更又は確認するための操作（錠スイッチ 21TM051、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052 の操作）は、遊技制御用タイマ割込み処理を実行可能な期間内には行われなくなっている。従って、特別図柄及び飾り図柄の可変表示が実行されている期間内、あるいは、普通図柄の可変表示が実行されている期間内に、錠スイッチ 21TM051、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052 の操作が行われた場合には、設定値が不正に変更されようとしているおそれがある。

【0765】

本実施形態では、電源投入時、又は、設定変更モード若しくは設定確認モードに制御されている期間、以外のタイミングで、錠スイッチ 21TM051 及び／又はクリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052 が操作された場合には、パチンコ遊技機 1 が備える最大の表示装置である画像表示装置 5 において、設定値を変更するための操作、設定値を確認するための操作、が行われたことを報知して、不正を抑止するようにしている。

【0766】

また、前述したように、錠スイッチ 21TM051 及び／又はクリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052 が操作される場合には、通常、遊技機用枠 3 が開放状態となるため、遊技機枠・扉枠開放センサ 21TM300 により、遊技機用枠 3 の開放状態が検知されて、その旨が報知されるようになっている。また、前述したように、球貸が中断又は中止され、賞球払出も中断又は中止される。しかしながら、遊技島の所定位置に設置されているパチンコ遊技機 1 に関しては、その遊技島において、所定位置に対向する位置に設置されているパチンコ遊技機 1 の遊技機用枠 3 が開放状態となることにより、所定位置に対向する位置から、所定位置に設置されているパチンコ遊技機 1 の遊技盤 2 の裏側面を見ることが可能であり、その裏面側の錠スイッチ 21TM051 及び／又はクリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052 を操作することが可能となる。即ち、所定位置のパチンコ遊技機 1 の遊技機枠・扉枠開放センサ 21TM300 が、遊技機用枠 3 の開放状態を検出していない状態でも、当該所定位置のパチンコ遊技機 1 の錠スイッチ 21TM051 及び／又はクリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052 の操作が可能となる場合がある。

【0767】

そのため本実施形態では、遊技機枠・扉枠開放センサ 21TM300 により遊技機用枠 3 の開放状態が検知されているか否かにかかわらず、錠スイッチ 21TM051 及び／又

10

20

30

40

50

はクリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052が操作された場合には、設定値を変更するための操作、設定値を確認するための操作、が行われたことを報知することで、不正の抑止を強化するようにしている。

【0768】

（設定変更対応信号）

次に、主基板11の情報出力端子から出力される各種信号について具体的に説明する。図9-39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。

【0769】

図9-39（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。

【0770】

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。

【0771】

第5端子からは大当たり1信号が出力される。大当たり1信号は、大当たり遊技状態に制御されているときにON状態となる。第6端子からは大当たり2信号が出力される。大当たり2信号は、大当た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、大当たり1信号がOFF状態であり、大当たり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。

【0772】

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。

【0773】

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。

【0774】

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处理（ステップS21TM1410のRAMクリア）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

10

20

30

40

50

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を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を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。

【0775】

さらに、図9-39(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。

10

【0776】

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、その後と同じ第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。

20

【0777】

具体的には、図9-40(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。

【0778】

また、図9-40(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(ステップS21TM1320においてNO、又は、ステップS21TM1330においてNOの場合)には、図9-40(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。

30

【0779】

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。

40

【0780】

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。

【0781】

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

50

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。

【０７８２】

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。

【０７８３】

なお、図９－４０（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。

【０７８４】

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９－４０（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（ステップＳ２１ＴＭ１３２０においてＮＯ、又は、ステップＳ２１ＴＭ１３３０においてＮＯの場合）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。

【０７８５】

また、図９－４０（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。

【0786】

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。

10

【0787】

また、図9-40(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。

20

【0788】

ここで、図9-39(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9-39(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。

【0789】

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（ステップS21TM1410のRAMクリア）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

30

40

【0790】

さらに、図9-39(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

50

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。

【0791】

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）、その後と同じ第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。

【0792】

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9-41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。

【0793】

図9-42（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。

【0794】

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。

【0795】

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 3 a 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 R A M 1 0 2 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 9-4 2（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。

【0796】

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。

10

【0797】

また、図 9-4 2（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 R A M 1 0 2 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、R A M 1 0 2 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、R A M 1 0 2 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 9-4 2（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。

20

【0798】

ここで、図 9-4 1（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 2 1 T M 0 5 2 の操作）が行われず、設定値が変更されなかった場合と、図 9-4 1（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 2 1 T M 0 5 2 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、R A M 1 0 2 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。

30

【0799】

また、図 9-4 2（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 R A M 1 0 2 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ため、R A M 1 0 2 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、R A M 1 0 2 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 9-4 2（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。

40

【0800】

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 R A M 1 0 2 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 2 1 T M 0 2 9 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。

【0801】

なお、前述した図 9-3 9（2）に示した情報端子の割り当てパターン 2 では、設定変

50

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。

【0802】

（遊技制御メイン処理の変形例）

次に、前述した図9-11～図9-13の遊技制御メイン処理に関する他の形態に関して、図9-43及び図9-44を用いて説明する。図9-11～図9-13では、設定変更モード又は設定確認モードが終了した後に初期化处理（RAMクリア）が実行される例を示したが、このような形態に限らず、図9-43及び図9-44に示すように、初期化处理（RAMクリア）が実行された後に、設定変更モード又は設定確認モードに移行するようにしても良い。

10

【0803】

図9-11に示した遊技制御メイン処理において、CPU103は、RAM102をアクセス可能状態に設定する（ステップS21TM1060）と、図9-43のステップS21TM2110に移行し、入力ポートを介して入力されるクリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052の出力信号（クリア信号）の状態を確認する（ステップS21TM2110）。

【0804】

20

クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052の出力信号（クリア信号）の状態確認において、ON状態を検出した場合には（ステップS21TM2110でYES）、CPU103は、電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052が操作されたことを示すRAMクリアフラグをセットして（ステップS21TM2210）、初期化处理を実行する（ステップS21TM2220）。初期化处理に伴う一連の処理（ステップS21TM2220～ステップS21TM2270に示す処理）に関しては、図9-13に示したステップS21TM1410～ステップS21TM1460に示した処理と同様であり、説明を省略する。

【0805】

一方、ステップS21TM2110におけるクリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052の出力信号（クリア信号）の状態確認において、OFF状態を検出した場合には（ステップS21TM2110でNO）、CPU103は、ステップS21TM2120以降の処理を実行する。ステップS21TM2120～ステップS2170に示す処理に関しては、図9-13に示したステップS21TM1320～ステップS21TM1370に示した処理と同様であり、説明を省略する。

30

【0806】

そして、CPU103は、ステップS21TM2170で電源断復旧時のバックアップコマンドを送信した後、又は、ステップS21TM2270で電源投入時の初期化コマンドを送信した後、錠スイッチ21TM051がONとなっているか否かを判定する（図9-44のステップS21TM2310）。錠スイッチ21TM051がONとなっていない場合（ステップS21TM2310；NO）は、ステップS21TM2550に進む。錠スイッチ21TM051がONとなっている場合（ステップS21TM2310；YES）は、CPU103は、RAMクリアフラグがセットされているか否か、即ち、電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052が操作されたか否かを確認する（ステップS21TM2320）。

40

【0807】

RAMクリアフラグがセットされている場合、即ち、電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052が操作されていた場合には（ステップS21TM2320でYES）、CPU103は、設定値を変更可能な設定変更モードに移行する（ステップS21TM2330～ステップS21TM2400）。即ち、CPU103は、電源投

50

入時に錠スイッチ21TM051がONであるという第1条件が成立しており、且つ、電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がONであるという第2条件が成立していることに基づいて、処理状態を設定変更モードに制御する。設定変更モードに関連したステップS21TM2330～ステップS21TM2400に示す処理は、図9-12のステップS21TM1130～ステップS21TM1200に示した処理と同様であり、説明を省略する。そして、ステップS21TM2400の処理を実行した後に、セットされていたRAMクリアフラグを消去して（ステップS21TM2410）、ステップS21TM2550に進む。

【0808】

RAMクリアフラグがセットされていない場合、即ち、電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052が操作されていなかった場合には（ステップS21TM2320でNO）、CPU103は、設定値を確認可能な設定確認モードに移行する（ステップS21TM2510～ステップS21TM2540）。即ち、CPU103は、電源投入時に錠スイッチ21TM051がONであるという第1条件は成立しているが、電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がONであるという第2条件は成立していないことに基づいて、処理状態を設定確認モードに制御する。設定確認モードに関連したステップS21TM2510～ステップS21TM2540に示す処理は、図9-12のステップS21TM1210～ステップS21TM1240に示した処理と同様であり、説明を省略する。そして、ステップS21TM2540において、錠スイッチ21TM051がOFFとなったことを確認すると（ステップS21TM2540でYES）、ステップS21TM2550に進む。

【0809】

ここで、電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052が操作されていなかった場合には、仮に、図9-43のステップS21TM2120又はステップS21TM2130でNOと判定されて、初期化処理（ステップS21TM2220以降の処理）が実行された場合であっても、RAMクリアフラグがセットされていない。その結果、ステップS21TM2320でNOと判定されて、設定変更モードには移行しないようになっている。このように、初期化処理（RAMクリアによる遊技状態の初期化）が実行される場合でも、電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がONであるという第2条件が成立していない場合には、設定変更モードには制御されないようになっている。

【0810】

設定変更モード若しくは設定確認モードが終了した後、又は、電源投入時に錠スイッチ21TM051がOFF状態であった場合における、ステップS21TM2550～ステップS21TM2620に関する一連の処理は、図9-13に示したステップS21TM1470～ステップS21TM1540に示した一連の処理と同様であり、説明を省略する。

【0811】

図9-43及び図9-44に示した例では、設定変更モードに制御された場合、CPU103は、電源投入時の初期化コマンド（ステップS21TM2270）を送信した後に、設定変更モードコマンド（ステップS21TM2340）を送信し、設定コマンドを送信する（ステップS21TM2550）。また、設定確認モードに制御された場合、CPU103は、電源断復旧時のバックアップコマンド又は電源投入時の初期化コマンド（ステップS21TM2170又はステップS21TM2270）を送信した後に、設定確認モードコマンドを送信し（ステップS21TM2520）を送信し、設定コマンドを送信する（ステップS21TM2550）。従って、演出制御用CPU120は、設定変更モードコマンドを受信した後に設定コマンドを受信したことに基づいて、設定変更モードの終了を特定可能であり、画像表示装置5、スピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9等の演出装置により設定変更モードの終了を報知することが可能である。また、演出制御用CPU120は、設定確認モードコマンドを受信した後に設定コマンドを受信したことに基

いて、設定確認モードの終了を特定可能であり、画像表示装置 5、スピーカ 8 L、8 R、遊技効果ランプ 9 等の演出装置により設定確認モードの終了を報知することが可能である。このような構成によれば、設定変更モード又は設定確認モードが終了したことを指定するための専用のコマンド（設定変更モード終了コマンド又は設定確認モード終了コマンド）を設けることなく、設定コマンドの受信によって、演出制御用 CPU 120 側で設定変更モード又は設定確認モードが終了したことを特定可能であるため、コマンド数を抑制することができる。即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の制御負担を軽減し、コマンド数を記憶させるための容量を抑制することができる。

【0812】

（特徴部 21 TM に関する他の変形例）

上記の実施形態では、設定値を変更するためのスイッチが、遊技機を初期化（RAM クリア）させるためのクリアスイッチと共通である例を示したが、このような形態に限らず、設定値を変更するためのスイッチは、主基板 11 に設けられており（遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が操作を検知可能であり）、遊技機を初期化（RAM クリア）させるためのクリアスイッチとは異なるスイッチであっても良い。このような構成とすることによって、設定値を切り替えるためのスイッチが電源基板に設けられる場合と比較して、設定値を切り替えるためのスイッチと、表示モニタ 21 TM 029（第 1 表示部 21 TM 029 A）との位置が近くなるため、設定値を変更する際に、設定値の確認と、設定値の確認に応じた切替操作が容易になり、作業性を向上させることができる。

【0813】

また、上記の実施形態では、集計されたベース等の遊技情報が表示される表示モニタ 21 TM 029 の一部表示領域（第 1 表示部 21 TM 029 A）に、設定値が表示される例を示したが、このような形態に限らず、集計された遊技状態が表示される表示モニタ 21 TM 029 とは異なる表示装置、例えば、設定値を表示させるための専用の表示装置であって、主基板 11 に設けられている 7 セグメント表示器等に、設定値を表示させるようにしても良い。このような構成によれば、集計された遊技情報、及び、設定値を、個別に、より明確に把握することができるため、集計された遊技情報に応じて設定値を変更する作業が容易になり、作業性を向上させることができる。

【0814】

また、遊技機を初期化（RAM クリア）させるためのクリアスイッチを備える一方で、設定値を変更するためのスイッチを備えていない構成としても良い。このような構成において、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、設定変更モードに制御されているときに、表示モニタ 21 TM 029（第 1 表示部 21 TM 029 A）に表示させる設定値を自動的に順番に変更し（例えば 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6 の順序で 5 秒毎に変更し）、錠スイッチ 21 TM 051 が ON 状態から OFF 状態となったときに、表示モニタ 21 TM 029（第 1 表示部 21 TM 029 A）に表示されている設定値（設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値）が、設定値格納領域に格納される（設定値格納領域に格納されていた設定値が、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値により上書きされる）ことにより設定値が確定するようにしても良い。遊技場の店員は、確定させたい設定値が表示モニタ 21 TM 029（第 1 表示部 21 TM 029 A）に表示されているタイミングで、錠スイッチ 21 TM 051 を ON 状態から OFF 状態に切り替えることで、そのとき表示されていた設定値を、当該遊技機の設定値として確定させることが可能である。

【0815】

上記の実施形態では、遊技機が、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を上皿又は下皿に払い出すパチンコ遊技機 1 である例を示したが、このような形態に限らず、遊技機に遊技媒体を封入しておき、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。この封入式遊技機において、主基板 11 から払出制御基板 21 TM 037 を介してカードユニット 21 TM 050 に定期的送信される情報の中に、設定変更モード又は設定確認モードに関する情報が含まれていても良く、例えば、設定変更モードに制御されたこと、設定確認モードに制御されたこと、設定変更モードに制御されている期間内である

10

20

30

40

50

こと、設定確認モードに制御されている期間内であること、設定値を変更するための操作が行われたこと、設定変更モードが終了したこと、設定確認モードが終了したこと、等を示す情報が含まれていても良い。また、情報出力回路112から、これらの情報がホールコンピュータ等の管理装置に送信され、ホールコンピュータにおいて、各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ていること等を特定可能としても良い。

【0816】

上記の実施形態では、演出制御基板12に接続される画像表示装置5等によって、設定変更モードに制御されている期間内であること、設定確認モードに制御されている期間内であること、等が報知される例を示したが、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、設定変更モードに制御されていることに基づいて、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等により、設定変更モードに制御されていることを報知する（例えば、7セグメント表示器を第1報知態様で発光させる）ようにしても良く、設定確認モードに制御されていることに基づいて、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等により、設定確認モードに制御されていることを報知する（例えば、7セグメント表示器を第1報知態様とは異なる第2報知態様で発光させる）ようにしても良い。更に、パチンコ遊技機1に大当たり遊技中のラウンド数を表示する表示器（ラウンド数表示器）や、遊技者に対して遊技領域の特定領域（例えば右側の遊技領域）に遊技球を打ち出すよう指示するための表示器（右打ち表示器）等を設ける場合は、これら表示器を、設定変更モードの処理を実行中である旨を示す態様、設定確認モードの処理を実行中である旨を示す態様、にて発光させるようにしてもよい。

【0817】

上記の実施形態では、設定変更モード又は設定確認モードに制御されたときに、セキュリティ信号がON状態となり、その後、設定変更モード又は設定確認モードの終了後にRAMクリアが実行される場合には、セキュリティ信号がOFF状態となることなく、設定変更モード又は設定確認モードの終了後から30秒間、セキュリティ信号が継続してON状態となる例を示したが、このような形態に限らず、設定変更モード又は設定確認モードに制御されたときに、セキュリティ信号がON状態となり、その後、設定変更モード又は設定確認モードの終了後にRAMクリアが実行される場合には、設定変更モード又は設定確認モードの終了に伴い、セキュリティ信号が一旦、所定期間（例えば0.5秒間）OFF状態となり、その後、セキュリティ信号が特定期間（例えば、30秒間）ON状態となるようにしても良い。このような信号出力方式とすることにより、ホールコンピュータ等の外部装置において、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を明確に特定可能となると共に、RAMクリアが実行されたことを明確に特定可能となる。

【0818】

図8-5に示される期待度示唆演出に関して、当該遊技機の設定値（RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値）と、大当たり期待度とに応じて、各演出態様（黒い星の数）の選択割合が変化するようにしても良い。例えば、大当たり期待度が低い場合であっても、当該パチンコ遊技機1の設定値が高い場合（例えば、5又は6の場合）には、当該パチンコ遊技機1の設定値が低い場合（例えば、1又は2の場合）よりも、高い割合で、黒い星の数が3以上の期待度示唆演出が実行されるようにしても良い。このような演出構成とすることにより、表示結果がハズレとなった場合でも、黒い星の数が3以上の期待度示唆演出が実行されたことにより、当該パチンコ遊技機1の設定値が高いことを遊技者に期待させることができ、期待度示唆演出が実行されるとき演出態様（黒い星の数）に遊技者を注目させることができる。また、大当たり期待度が低いリーチであっても、これに伴い、黒い星の数が多（例えば3以上の）期待度示唆演出が実行されることにより、遊技者は、当該パチンコ遊技機1の設定値が高いことを期待することができるため、大当たり期待度が低いときにも興趣を向上させることができる。

【0819】

上記の実施形態では、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、R T、A T、A R T、C Z（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。このようなスロット機では、設定値に応じてボーナスが成立する割合が異なり、スロット機を設定変更モードに制御させることにより設定値を変更可能であり、設定確認モードに制御させることにより設定値を確認可能である。

【0820】

〔特徴部21TMに関する詳細及び他の形態〕

次に、上述した特徴部21TMに関する詳細及び他の形態について説明する。本実施形態のパチンコ遊技機1は、遊技機枠を備える。遊技機枠は、遊技機用枠3と、ガラス扉枠3aと、図示しない外枠と、を備えている。また、遊技機枠は、左右方向の一端側（例えば遊技者から見て左側）に図示しないヒンジ機構部を備えており、遊技機用枠3及びガラス扉枠3aは、それぞれヒンジ機構部を支点として左右方向の他端側（例えば遊技者から見て右側）が外枠から離れる方向に回動可能に連結されている。ガラス扉枠3aがヒンジ機構部を支点として扉のように回動することによって、遊技盤2の遊技領域を含む、外枠の内側部分を開放することができる。遊技機用枠3及びガラス扉枠3aの他端側（例えば遊技者から見て右側）には、それらの他端側を外枠に固定するロック機構が設けられている。

【0821】

また、外枠は、金属製であり、パチンコ遊技機1の外郭部となる枠体である。遊技機用枠3は、遊技盤2が取り付けられる合成樹脂製の枠体であり、前方から見て中央が貫通された略長方形の枠形状とされている。遊技盤2は、遊技機用枠3に対して前方から取り付けられる。遊技機用枠3に取り付けられた遊技盤2は、固定装置によって遊技機用枠3から外れないように係止される。遊技機用枠3は、スピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9、スティックコントローラ31A、及び、プッシュボタン31B等が配設される枠体である。ガラス扉枠3aは、遊技盤面を保護するとともに、遊技盤2の前面の遊技領域を視認可能な透視窓として、ガラス板（窓部に相当）を備えている。

【0822】

遊技場の店員が、遊技盤面のメンテナンス（例えば、球詰まりの解消措置等）を行う場合には、ガラス扉枠3aを、他端側が外枠に固定（ロック）されている閉鎖状態から、ヒンジ機構部（一端側）を支点として扉のように手前側に回動させることにより、他端側を外枠から離れた開放状態とする必要がある。遊技場の店員が、遊技盤2の裏面側に配置された電源スイッチ21TM055、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052、表示切替スイッチ21TM030等进行操作するためには、また、表示モニタ21TM029を視認するためには、遊技機用枠3を、他端側が外枠に固定（ロック）されている閉鎖状態から、ヒンジ機構部（一端側）を支点として扉のように手前側に回動させることにより、他端側を外枠から離れた開放状態とする必要がある。

【0823】

遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300は、遊技機用枠3の開放状態を検出すると、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370に、遊技機用枠3が開放状態となっていることを特定可能な検出信号を出力し、ガラス扉枠3aの開放状態を検出すると、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370に、ガラス扉枠3aが開放状態となっていることを特定可能な検出信号を出力する。払出制御用マイクロコンピュータ21TM370側では、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。

【0824】

（電源投入時処理）

図10-1及び図10-2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

10

20

30

40

50

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、図9-11～図9-13、並びに、図9-11及び図9-43～図9-44に示した処理に相当する処理である。但し、これら図9-11等に示した処理のうち、一部の処理（例えば、図9-11に示した処理等）については図示を省略している。

【0825】

図10-1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）。この処理は、図9-13のステップS21TM1330及び図9-43のステップS21TM2130に示した処理と同様の処理であり、データチェックとしてパリティチェックを行う。

10

【0826】

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）、錠スイッチ21TM051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）。

【0827】

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、1～6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（設定切替スイッチ）21TM052がON状態であるか否かを確認する（ステップS21TM3040）。

20

【0828】

クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052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、保留記憶等）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21TM029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21TM029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。

30

40

【0829】

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。

【0830】

一方、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がOFF状態であれば（ス

50

テップS 2 1 T M 3 0 4 0でNO)、CPU 1 0 3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S 2 1 T M 3 0 4 5)、ステップS 2 1 T M 3 0 6 0に移行する。演出制御用CPU 1 2 0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CPU 1 2 0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8 L、8 R、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。

【0831】

次いで、CPU 1 0 3は、遊技機用枠3又はガラス扉枠3 aが開放状態となっているか否かを確認する(ステップS 2 1 T M 3 0 6 0)。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3 aの開放状態は、遊技機枠・扉枠開放センサ2 1 T M 3 0 0により検出可能となっており、遊技機枠・扉枠開放センサ2 1 T M 3 0 0から払出制御用マイクロコンピュータ2 1 T M 3 7 0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3 a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。払出制御用マイクロコンピュータ2 1 T M 3 7 0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1 0 0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3 a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1 0 0に、ガラス扉枠3 a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1 0 0側で、遊技機用枠3の開放状態と、ガラス扉枠3 aの開放状態とを、個別に認識可能となっている。

【0832】

なお、遊技機枠・扉枠開放センサ2 1 T M 3 0 0から遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0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3 a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1 0 0が遊技機枠・扉枠開放センサ2 1 T M 3 0 0を備える場合)には、遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0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3 aの開放状態とを、個別に認識可能となる。

【0833】

CPU 1 0 3が、遊技機用枠3の開放状態又はガラス扉枠3 aの開放状態を認識した場合には(ステップS 2 1 T M 3 0 6 0でYES)、錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がON状態であるか否かを確認する(ステップS 2 1 T M 3 0 7 0)。そして、錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がON状態であれば(ステップS 2 1 T M 3 0 7 0でYES)、図10-2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S 2 1 T M 3 5 1 0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。

【0834】

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S 2 1 T M 3 0 1 0でYES)、設定変更中に電源断が発生しておらず(ステップS 2 1 T M 3 0 2 0でNO)、設定値が正規の値であるときには(ステップS 2 1 T M 3 0 3 0でYES)、遊技機用枠3が開放状態であり(ステップS 2 1 T M 3 0 6 0でYES)、且つ、錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がON状態である(ステップS 2 1 T M 3 0 7 0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S 2 1 T M 3 0 6 0でNO)、又は、錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がOFF状態である(ステップS 2 1 T M 3 0 7 0でNO)ことを条件として、通常遊技処理に移行する。

【0835】

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)錠

スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態である、という 2 つの条件が必要となっている。C P U 1 0 3 は、ステップ S 2 1 T M 3 0 6 0 及びステップ S 2 1 T M 3 0 7 0 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 S 2 1 T M 3 0 4 0 で、クリアスイッチ (設定切替スイッチ) 2 1 T M 0 5 2 が O N 状態である (Y E S) 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。

【 0 8 3 6 】

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錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 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、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が操作されたということは、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 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。

【 0 8 3 7 】

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 3 a 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 3 a が開放状態となっていない、遊技機用枠 3 が開放状態となっていない、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。

【 0 8 3 8 】

一方、ステップ S 2 1 T M 3 0 6 0 で、遊技機用枠 3 の開放状態又はガラス扉枠 3 a の開放状態を認識しなかった場合 (ステップ S 2 1 T M 3 0 6 0 で N O) 、即ち、遊技機用枠 3 及びガラス扉枠 3 a 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 S 2 1 T M 3 0 7 0 で、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F 状態であることが確認されると (ステップ S 2 1 T M 3 0 7 0 で N O) 、通常遊技処理に移行する。通常遊技処理への移行に伴い、図 9 - 1 3 に示したステップ S 2 1 T M 1 4 7 0 ~ ステップ S 2 1 T M 1 5 4 0 、又は、図 9 - 4 4 に示したステップ S 2 1 T M 2 5 5 0 ~ ステップ S 2 1 T M 2 6 2 0 に相当する処理が実行可能となり、図 9 - 1 4 に示した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) 。

【 0 8 3 9 】

バックアップ R A M 領域のデータチェックにおいて (ステップ S 2 1 T M 3 0 1 0) 、チェック結果が異常であれば (ステップ S 2 1 T M 3 0 1 0 で N O) 、C P U 1 0 3 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 C P U 1 2 0 に送信する (ステップ S 2 1 T M 3 1 1 0) 。ここで、仮に、設定値格納領域に正規の値 (1 ~ 6) が格納されている場合であっても、バックアップ R A M 領域の一部が壊れている場合には、ステップ S 2 1 T M 3 1 1 0 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、C P U 1 0 3 及び演出制御用 C P U 1 2 0 によって認識される。

【 0 8 4 0 】

また、ステップ S 2 1 T M 3 0 2 0 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 S 2 1 T M 3 0 2 0 で Y E S) 、C P U 1 0 3 は、設定値異常エラーコマンドを、演出制御用 C P U 1 2 0 に送信する (ステップ S 2 1 T M 3 1 1 0) 。

【 0 8 4 1 】

また、ステップ S 2 1 T M 3 0 3 0 において、設定値格納領域に正規の値 (1 ~ 6) が

10

20

30

40

50

格納されていない場合には（ステップS 2 1 T M 3 0 3 0でNO）、CPU 1 0 3は、設定値格納領域に0を記憶させて（ステップS 2 1 T M 3 1 0 0）、設定値異常エラーコマンドを、演出制御用CPU 1 2 0に送信する（ステップS 2 1 T M 3 1 1 0）。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S 2 1 T M 3 0 1 0）、チェック結果が正常であっても（ステップS 2 1 T M 3 0 1 0でYES）、設定値格納領域に正規の値（1～6）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。

【0842】

演出制御用CPU 1 2 0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CPU 1 2 0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8 L、8 R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。

【0843】

CPU 1 0 3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3 aが開放状態となっているか否かを確認する（ステップS 2 1 T M 3 1 2 0）。CPU 1 0 3が、遊技機用枠3の開放状態又はガラス扉枠3 aの開放状態を認識した場合には（ステップS 2 1 T M 3 1 2 0でYES）、錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がON状態であるか否かを確認する（ステップS 2 1 T M 3 1 3 0）。

【0844】

錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がON状態であれば（ステップS 2 1 T M 3 1 3 0でYES）、CPU 1 0 3は、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2がON状態であるか否かを確認する（ステップS 2 1 T M 3 1 4 0）。

【0845】

クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2がON状態であれば（ステップS 2 1 T M 3 1 4 0でYES）、CPU 1 0 3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S 2 1 T M 3 1 5 0）。ステップS 2 1 T M 3 1 5 0におけるRAMクリア処理では、RAM 1 0 2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、保留記憶等）はクリアされて、初期値が設定されると共に、RAM 1 0 2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2 1 T M 0 2 9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2 1 T M 0 2 9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。

【0846】

そして、CPU 1 0 3は、RAMクリア（ステップS 2 1 T M 3 1 5 0）を実行した後、初期化コマンドを送信し（ステップS 2 1 T M 3 1 6 0）、図10-2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S 2 1 T M 3 5 1 0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S 2 1 T M 3 0 4 5）、及び、電源投入時の初期化コマンド（ステップS 2 1 T M 3 0 5 5又はステップS 2 1 T M 3 1 6 0）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、CPU 1 0 3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S 2 1 T M 1 4 7 0～）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S 2 1 T M 3 0 4 5）、及び、電源投入時の初期化コマンド（ステップS 2 1 T M 3 0 5 5又はステップS 2 1 T M 3 1 6 0）を送信可能としても良い。

【0847】

一方、ステップS 2 1 T M 3 1 2 0で、遊技機用枠3の開放状態又はガラス扉枠3 aの開放状態を認識しなかった場合（ステップS 2 1 T M 3 1 2 0でNO）、即ち、遊技機用枠3及びガラス扉枠3 a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S 2 1 T M 3 2 0 0）。また、ステップS 2 1 T M 3 1 3 0で、錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がOFF状態であることが確認されると（ステップS 2 1 T M 3 1 3 0でNO）、電源断となるまで処理を実行しない（ステップS 2 1 T M 3 2 0 0）。また、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2がOFF状態であれば（ステップS 2 1 T M 3 1 4 0でNO）、電源断となるまで処理を実行しない（ステップS 2 1 T M 3 2 0 0）。

10

【0848】

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S 2 1 T M 3 0 1 0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S 2 1 T M 3 0 2 0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S 2 1 T M 3 0 3 0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S 2 1 T M 3 1 5 0）、設定変更モードに移行させるようにしている。

20

【0849】

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）錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がON状態であり、（3）クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2がON状態である、という3つの条件が必要となっている。CPU 1 0 3は、ステップS 2 1 T M 3 1 2 0、ステップS 2 1 T M 3 1 3 0、及びステップS 2 1 T M 3 1 4 0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。

30

【0850】

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S 2 1 T M 3 1 2 0、ステップS 2 1 T M 3 1 3 0、及びステップS 2 1 T M 3 1 4 0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。

【0851】

なお、CPU 1 0 3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CPU 1 2 0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CPU 1 2 0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、CPU 1 0 3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4 Aや第2特別図柄表示装置4 B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。

40

【0852】

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10-2を用いて説明する。図10-2の処理において、CPU 1 0 3は、設定値の変更が行われている

50

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。

【0853】

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）、錠スイッチ21TM051がOFF状態であるか否かを確認する（ステップS21TM3530）。そして、錠スイッチ21TM051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
10
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21TM029に表示させる（ステップS21TM3550）。

【0854】

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
20
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。

【0855】

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）、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052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
30
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。

【0856】

設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052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。設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052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。

【0857】

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、錠スイッチ21TM051がON状態であり（ステップS21TM3530でNO）、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052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
40
であること）に基づいて制御される。

【0858】

10

20

30

40

50

また、セキュリティ信号の出力（ステップS 2 1 T M 3 5 4 0）及び現在の設定値の表示（ステップS 3 5 5 0）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S 2 1 T M 3 5 8 5）及び設定値の更新（ステップS 2 1 T M 3 6 0 0）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、錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がON状態であり（ステップS 2 1 T M 3 5 3 0でNO）、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2がON状態であること（ステップS 2 1 T M 3 0 4 0又はステップS 2 1 T M 3 1 4 0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。

【0859】

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S 2 1 T M 3 7 1 0）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S 2 1 T M 3 7 1 0）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。

【0860】

ステップS 2 1 T M 3 5 3 0において、錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がOFF状態であれば（ステップS 2 1 T M 3 5 3 0でYES）、CPU103は、設定変更中フラグをクリアする（ステップS 2 1 T M 3 7 1 0）。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S 2 1 T M 3 0 2 0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。

【0861】

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S 2 1 T M 3 7 2 0）。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、大当た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。

【0862】

次いで、CPU103は、表示モニタ2 1 T M 0 2 9に表示させている設定値を消去して（ステップS 2 1 T M 3 7 3 0）、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S 2 1 T M 3 7 4 0）。

【0863】

ここで、RAMクリアフラグの値が0である（ステップS 2 1 T M 3 7 4 0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S 2 1 T M 3 0 1 0でYES）、設定変更中に電源断が発生しておらず（ステップS 2 1 T M 3 0 2 0でNO）、且つ、設定値が正規の値である（ステップS 2 1 T M 3 0 3 0でYES）、と判定され、さらに、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2がOFF状態であることにより（ステップS 2 1 T M 3 0 4 0でNO）、RAMクリア（ステップS 2 1 T M 3 0 5 0）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S 2 1 T M 3 0 6 0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。

【0864】

一方、RAMクリアフラグの値が1である(ステップS 2 1 T M 3 7 4 0でNO) ということは、ステップS 2 1 T M 3 0 5 0又はステップS 2 1 T M 3 1 5 0で、RAMクリアが実行されたということであり、仮に、錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がOFF状態とされる前(ステップS 2 1 T M 3 5 3 0でYESと判定される前)に、設定値格納領域に正規の設定値(1~6)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(1~6)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S 2 1 T M 3 0 1 0以降の処理を実行する。

10

【0865】

以上に示したように、遊技場の店員等は、電源投入時に錠スイッチ2 1 T M 0 5 1をON状態とし、クリアスイッチ(設定切替スイッチ)2 1 T M 0 5 2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S 2 1 T M 3 0 5 0又はステップS 2 1 T M 3 1 5 0のRAMクリアを実行させること)ことが可能となる。また、電源投入時に錠スイッチ2 1 T M 0 5 1をON状態とし、クリアスイッチ(設定切替スイッチ)2 1 T M 0 5 2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S 2 1 T M 3 0 4 0又はステップS 2 1 T M 3 1 4 0でNOと判定させて、ステップS 2 1 T M 3 0 5 0又はステップS 2 1 T M 3 1 5 0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。

20

【0866】

なお、図10-2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、錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がOFF状態とされることなく(ステップS 2 1 T M 3 5 3 0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S 2 1 T M 3 5 2 0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、錠スイッチ2 1 T M 0 5 1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、錠スイッチ2 1 T M 0 5 1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、錠スイッチ2 1 T M 0 5 1をOFF状態として設定変更モードを終了して下さい。」というメッセージを表示するようにしても良い。

30

40

【0867】

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てときに、(1)錠スイッチ2 1 T M 0 5 1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)設定切替スイッチ(クリアスイッチ)2 1 T M 0 5 2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。

【0868】

50

そして、図9-38(2)に示したように、演出制御基板12(演出制御用CPU120)は、錠スイッチ操作コマンド、及び／又は、設定切替スイッチ操作コマンドを受信したことに基づいて、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ていないにもかかわらず、設定値を変更させるための操作が行われたことを特定して、その旨を報知可能である。例えば、錠スイッチ操作コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5において「錠スイッチの操作を検出しました。」の文字を表示する異常操作警告報知を実行する。また、設定切替スイッチ操作コマンドを受信したことに基づいて、「設定切替スイッチの操作を検出しました。」の文字を表示する異常操作警告報知を実行する。これにより、遊技場の店員等は、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ていないにもかかわらず設定値を変更させるための操作が行われたことを明確に把握して、不正が行われていないか等を確認することができる。

10

【0869】

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、錠スイッチ21TM051が操作されたか否か、及び、設定切替スイッチ(クリアスイッチ)21TM052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。

20

【0870】

図10-3は、表示モニタ21TM029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10-3(1)に示すように、表示モニタ21TM029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、設定切替スイッチ(クリアスイッチ)21TM052を操作する(設定変更操作を行う)ことになる。

【0871】

遊技場の店員が、クリアスイッチ(設定切替スイッチ)21TM052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21TM029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。

30

【0872】

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21TM029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21TM029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21TM029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錠スイッチ21TM051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21TM029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。

40

【0873】

50

また、図10-3(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21TM029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(錠スイッチ21TM051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21TM029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。

【0874】

10

一方、図10-3(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S21TM3550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21TM029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。

【0875】

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(錠スイッチ21TM051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21TM029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。

20

【0876】

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。

30

【0877】

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しておくことで、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。

【0878】

(遊技機用枠又はガラス扉枠の開放状態検知に基づく球貸制限)

40

次に、遊技機用枠3が開放状態となったとき、ガラス扉枠3aが開放状態となったときの球貸制限方法に関して、図10-4を用いて具体的に説明する。図10-4は、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370が備える遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300が、遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの開放状態を検知しているときに、主基板11、払出制御基板21TM037(払出制御用マイクロコンピュータ21TM370)、及びカードユニット21TM050の間で行われる通信処理を説明するためのタイミング図である。

【0879】

図10-4の例では、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370が備える遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300が、遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの開放状態を検

50

知していることに基づいて、PRDY信号をON状態としない。また、PRDY信号が既にON状態となっている場合には、PRDY信号をON状態からOFF状態に切り替える。即ち、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、VL信号がON状態（即ち、カードユニット21TM050と電氣的に接続されている状態）であり、且つ、接続確認信号がON状態（即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ100と電氣的に接続されている状態）であっても、遊技機用枠3が開放状態となっている期間は、CPU103が、PRDY信号をON状態とせず、OFF状態とする。

【0880】

その結果、カードユニット21TM050においてカードが受け付けられ、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370が備える遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300が、遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの開放状態を検知している間に、球貸スイッチ21TM062が操作されて球貸スイッチ信号が入力されたとしても、カードユニット21TM050は、PRDY信号がOFF状態であることに基づいて、払出制御基板21TM037にBRDY信号を出力しない。すなわち、BRDY信号はOFF状態のままである。この時点から所定の遅延時間が経過しても、カードユニット21TM050は、BRDY信号がOFF状態であることに基づいて、払出制御基板21TM037にBRQ信号を出力しない。すなわち、BRQ信号はOFF状態のままである。

【0881】

払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、BRDY信号及びBRQ信号が何れもOFF状態であることに基づいて、カードユニット21TM050に対するEXS信号をON状態とせず、OFF状態に維持する。すなわち、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370が備える遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300が、遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの開放状態を検知しているときには、PRDY信号、BRDY信号、BRQ信号、及びEXS信号が何れもOFF状態であり、払出モータ21TM289は駆動されないので、球貸スイッチ21TM062が操作されても球貸（遊技媒体の払出）が実行されない。

【0882】

このように、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370が備える遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300が、遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの開放状態を検知している期間は、PRDY信号をON状態としないようになっている。このようにして、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370による遊技媒体の払出制御を実行させないようにすることができる。

【0883】

そして、遊技場の店員等が、当該パチンコ遊技機1を遊技可能な状態とするために遊技機用枠3及びガラス扉枠3aを何れも閉鎖状態とすることで、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370が備える遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300が、遊技機用枠3の開放状態を検出しておらず、且つ、ガラス扉枠3aの開放状態も検知していない状態となる。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に伴い、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、払出動作が可能なときにはPRDY信号をON状態にする。

【0884】

カードユニット21TM050においてカードが受け付けられ、球貸スイッチ21TM062が操作され球貸スイッチ信号が入力されると、カードユニット21TM050は、PRDY信号がON状態であることに基づいて、払出制御基板21TM037にBRDY信号を出力する。すなわち、BRDY信号をON状態にする。この時点から所定の遅延時間が経過すると、カードユニット21TM050は、BRDY信号がON状態であることに基づいて、払出制御基板21TM037にBRQ信号を出力する。すなわち、BRQ信号をON状態にする。

【0885】

そして、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、BRDY信号及びBRQ

10

20

30

40

50

信号が何れもON状態であることに基づいて、カードユニット21TM050に対するEXS信号をON状態にし、以降の球貸の払出制御を実行する。

【0886】

前述したように、本実施形態では、錠スイッチ21TM051及びクリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052は、パチンコ遊技機1の背面側に設けられており、所定のキー操作により開放可能な遊技機用枠3を開放状態としない限り操作不可能とされているので、当該パチンコ遊技機1を設定変更モード又は設定確認モードに制御させるには、遊技機用枠3を開放状態としなければならない。即ち、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、遊技機用枠3が開放されていることが通常である。従って、遊技機用枠3の開放状態が検出されている期間には、設定変更モードに制御されている期間、設定確認モードに制御されている期間が含まれる。

10

【0887】

ここで、設定変更モードへの移行、設定確認モードへの移行は、電源断（電源スイッチ21TM055をOFFとすることを含む）、及び、その後の電源投入を伴うものであるため、遊技機の状態として不安定になる可能性があり、このような不安定な状態において球貸処理又は賞球処理に対応する払出制御を実行してしまうと、払出要求に対応した適正な数量の遊技媒体を払い出せない可能性がある。このような状況における遊技者の不利益を防止するためには、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている遊技機における払出制御を制限することが適切である。しかしながら、遊技制御用マイクロコンピュータ100側における設定変更モード、設定確認モードへの制御状況を払出制御用マイクロコンピュータ21TM370側で把握するためには、そのためのコマンドや判定処理等が必要となり、制御が複雑化してしまうという問題がある。

20

【0888】

そのため、本実施形態では、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370が備える遊技機枠・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期間、ガラス扉枠3aの開放状態が検出されている期間は、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370が球貸処理及び賞球処理を実行しないようにしている。これにより、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制御されているか否かによらず、また、設定確認モードに制御されているか否かによらず、払出制御が実行されないことになる。結果として、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370側での制御を複雑化させることなく、設定変更モードに制御されている期間、設定確認モードに制御されている期間における球貸処理及び賞球処理が制限される。このような構成によって、球貸処理及び賞球処理に関して適切な払出制御を実現するようにしている。

30

【0889】

このように、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370が備える遊技機枠・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期間、ガラス扉枠3aの開放状態が検出されている期間において、払出制御が制限されることにより、払出要求に対応した適正な数量の遊技媒体を払い出せない等の、払出制御に伴う不具合の発生を回避でき、遊技機用枠3又はガラス扉枠3aが開放状態とされた場合の遊技機のメンテナンス作業等を円滑に進めることができる。

40

【0890】

（開放状態検知終了後の球貸再開）

次に、球貸が実行されている途中で遊技機用枠3又はガラス扉枠3aが開放状態とされたことにより払出が中断され、その後に遊技機用枠3又はガラス扉枠3aが閉鎖状態とされた場合の処理に関して、図10-5を用いて具体的に説明する。図10-5に示す例では、遊技媒体の払出を実行中に、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370が、遊技機用枠3又はガラス扉枠3aが開放状態となったことを検知したことに基づいて、遊技媒体の払出を中断し、遊技機用枠3又はガラス扉枠3aが開放状態ではなくなった（閉鎖状態となった）ことに基づいて、中断されていた払出を再開する。

【0891】

50

図10-5は、払出制御基板21TM037（払出制御用マイクロコンピュータ21TM370）が遊技媒体の払出を実行しているときの、主基板11（遊技制御用マイクロコンピュータ100）、払出制御基板21TM037（払出制御用マイクロコンピュータ21TM370）、及びカードユニット21TM050の間で行われる通信処理を説明するためのタイミング図である。払出制御基板21TM037が遊技媒体の払出を実行している期間は、主基板11からの接続確認信号はON状態であり、払出制御基板21TM037からのPRDY信号、及び、EXS信号、並びに、カードユニット21TM050からのBRDY信号はON状態であるものとする。

【0892】

払出制御基板21TM037が遊技媒体の払出を実行している期間において、遊技機用
10 枠3又はガラス扉枠3aが開放されると、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370が備える遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300が、遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの開放状態を検知していることに基づいて、PRDY信号をON状態からOFF状態に切り替える。そして、PRDY信号がOFF状態であることに基づいて、カードユニット21TM050からのBRDY信号、及び、払出制御基板21TM037からのEXS信号の出力が停止される。即ち、BRDY信号、及び、EXS信号はOFF状態となる。そして、EXS信号がOFF状態であることに基づいて、払出モータ21TM289の駆動を停止し、遊技媒体の払出を中断する。このとき、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370におけるRAM21TM302内のバックアップ領域に形成されている未払出
20 個数格納バッファに、未払出個数のデータが格納される。

【0893】

この未払出個数は、中継基板21TM072を介して払出制御基板21TM037のI/Oポート21TM372fに入力される払出個数カウントスイッチ21TM301からの検出信号に基づいて更新される。具体的には、未払出個数は、払出モータ21TM289により払い出すべき所定の遊技媒体数（即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ100から指定された払出個数であり、例えば25個）から、払出個数カウントスイッチ21TM301によりカウントされた個数（即ち、実際に払出モータ21TM289により払い出された遊技媒体数）を減算することにより算出される。

【0894】

払出制御用マイクロコンピュータ21TM370が備える遊技機枠・扉枠開放センサ2
1TM300が、遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの開放状態を検知している期間は、払
30 出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、PRDY信号をON状態としない。即ち、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、VL信号がON状態であっても、即ち、カードユニット21TM050と電氣的に接続されている状態であっても、PRDY信号をON状態とせず、OFF状態に維持する。

【0895】

その結果、遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300が、遊技機用枠3又はガラス扉枠
3aの開放状態を検知している期間は、カードユニット21TM050は、PRDY信号
40 がOFF状態であることに基づいて、球貸スイッチ21TM062が操作されても払出制御基板21TM037にBRDY信号を出力しない。すなわち、BRDY信号はOFF状態のままである。この時点から所定の遅延時間が経過しても、カードユニット21TM050は、BRDY信号がOFF状態であることに基づいて、払出制御基板21TM037にBRQ信号を出力しない。すなわち、BRQ信号はOFF状態のままである。

【0896】

払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、BRDY信号及びBRQ信号が何
れもOFF状態であることに基づいて、カードユニット21TM050に対するEXS信
50 号をON状態とせず、OFF状態に維持する。そして、EXS信号がOFF状態であることに基づいて、払出モータ21TM289の駆動を停止させた状態を維持する。すなわち、遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300が、遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの開放状態を検知している期間であるときには、PRDY信号、BRDY信号、BRQ信号、及

びE X S信号が何れもO F F状態であり、払出モータ2 1 T M 2 8 9は駆動しないので、遊技媒体の払出が実行されない。

【0 8 9 7】

払出制御用マイクロコンピュータ2 1 T M 3 7 0が備える遊技機枠・扉枠開放センサ2 1 T M 3 0 0により、遊技機用枠3及びガラス扉枠3 aが何れも閉鎖状態となったことを検知すると（遊技機用枠3又はガラス扉枠3 aの開放状態が終了したことを検知すると）、払出制御用マイクロコンピュータ2 1 T M 3 7 0は、払出動作が可能なときにはP R D Y信号をO N状態にする。

【0 8 9 8】

そして、遊技機用枠3及びガラス扉枠3 aが何れも閉鎖状態となったこと（P R D Y信号がO N状態となったこと）に基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ2 1 T M 3 7 0は、払出制御用マイクロコンピュータ2 1 T M 3 7 0におけるR A M 2 1 T M 3 0 2に保存されている未払出個数格納バッファの内容に基づいて、払出モータ2 1 T M 2 8 9を駆動させ、未払出個数のデータが0になるまで1個ずつ払出動作を行う。これにより、遊技機用枠3又はガラス扉枠3 aの開放により中断されていた遊技媒体の払出が完了する。

【0 8 9 9】

従って、電源断発生前に実行されていた球貸処理において払い出すべき所定の遊技媒体数（即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0から指定された払出個数であり、例えば2 5個）のうち、払い出されなかった未払出個数分に関して、払出が実行されることになるため、遊技者の不利益の発生を回避できる。

【0 9 0 0】

（電断発生時の球貸処理（設定変更モードに移行せず））

次に、球貸が実行されている途中で電源断が発生したことにより払出が中断され、電源復旧後に設定変更モード又は設定確認モードに制御されない場合の処理に関して、図1 0－6を用いて具体的に説明する。図1 0－6に示す例では、遊技媒体の払出を実行中に電源断が発生したことに基づいて、遊技媒体の払出を中断し、電源投入後に設定変更モード又は設定確認モードに制御されることなく、接続確認信号がO N状態となった後に、中断されていた払出を再開する。

【0 9 0 1】

図1 0－6は、払出制御基板2 1 T M 0 3 7（払出制御用マイクロコンピュータ2 1 T M 3 7 0）が遊技媒体の払出を実行しているときの、主基板1 1（遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0）、払出制御基板2 1 T M 0 3 7（払出制御用マイクロコンピュータ2 1 T M 3 7 0）、及びカードユニット2 1 T M 0 5 0の間で行われる通信処理を説明するためのタイミング図である。払出制御基板2 1 T M 0 3 7が遊技媒体の払出を実行している期間は、主基板1 1からの接続確認信号はO N状態であり、払出制御基板2 1 T M 0 3 7からのP R D Y信号、及び、E X S信号、並びに、カードユニット2 1 T M 0 5 0からのB R D Y信号はO N状態であるものとする。

【0 9 0 2】

払出制御基板2 1 T M 0 3 7が遊技媒体の払出を実行している期間において、電源断が発生すると、主基板1 1からの接続確認信号の出力が停止され、払出制御基板2 1 T M 0 3 7からのP R D Y信号の出力が停止される。即ち、P R D Y信号はO F F状態となる。そして、P R D Y信号がO F F状態であることに基づいて、カードユニット2 1 T M 0 5 0からのB R D Y信号、及び、払出制御基板2 1 T M 0 3 7からのE X S信号の出力が停止される。即ち、B R D Y信号、及び、E X S信号はO F F状態となる。そして、E X S信号がO F F状態であることに基づいて、払出モータ2 1 T M 2 8 9の駆動を停止し、遊技媒体の払出を中断する。このとき、払出制御用マイクロコンピュータ2 1 T M 3 7 0におけるR A M 2 1 T M 3 0 2内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに、未払出個数のデータが格納される。

【0 9 0 3】

ここで、遊技場の店員は、電源投入を行うために、遊技機用枠3を開放状態とした後、

電源スイッチ 2 1 T M 0 5 5 を O N 状態とする。この際、パチンコ遊技機 1 を初期化させる場合には、さらにクリアスイッチ（設定切替スイッチ） 2 1 T M 0 5 2 を操作する。その後、主基板 1 1 では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、C P U 1 0 3 によって電源投入時処理が実行される。本例では、電源投入時に錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F 状態であったことに基づいて、設定変更モード又は設定確認モードに制御されることなく、図 1 0 - 1 に示したステップ S 2 1 T M 1 4 7 0 以降の処理が実行されるものとする。ここで、C P U 1 0 3 が、図 1 0 - 1 に示すシリアル通信回路設定処理（ステップ S 2 1 T M 1 4 8 0）を実行するまでは、主基板 1 1 から払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に出力される接続確認信号が O F F 状態である。

10

【0904】

払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が起動し、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 により、遊技機用枠 3 の開放状態、ガラス扉枠 3 a の開放状態を検出可能となったときに、遊技機用枠 3 が開放状態となっていることを検知する。

【0905】

払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、主基板 1 1 からの接続確認信号が O F F 状態であるため、P R D Y 信号を O N 状態としない。即ち、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、V L 信号が O N 状態であっても、即ち、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 と電氣的に接続されている状態であっても、P R D Y 信号を O N 状態とせず、O F F 状態に維持する。

20

【0906】

その結果、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 は、P R D Y 信号が O F F 状態であることに基づいて、球貸スイッチ 2 1 T M 0 6 2 が操作されても払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に B R D Y 信号を出力しない。すなわち、B R D Y 信号は O F F 状態のままである。この時点から所定の遅延時間が経過しても、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 は、B R D Y 信号が O F F 状態であることに基づいて、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に B R Q 信号を出力しない。すなわち、B R Q 信号は O F F 状態のままである。

【0907】

払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、B R D Y 信号及び B R Q 信号が何れも O F F 状態であることに基づいて、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 に対する E X S 信号を O N 状態とせず、O F F 状態に維持する。そして、E X S 信号が O F F 状態であることに基づいて、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 の駆動を停止させた状態を維持する。すなわち、接続確認信号が O F F 状態であるときには、P R D Y 信号、B R D Y 信号、B R Q 信号、及び E X S 信号が何れも O F F 状態であり、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 は駆動しないので、接続確認信号が O F F 状態である期間（P R D Y 信号が O F F 状態である期間）は、遊技媒体の払出が実行されない。

30

【0908】

C P U 1 0 3 が、図 1 0 - 1 に示すステップ S 2 1 T M 1 4 8 0 のシリアル通信回路設定処理を実行すると、主基板 1 1 からの接続確認信号が O N 状態となることに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、払出動作が可能なのは P R D Y 信号を O N 状態にする。ここで、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、接続確認信号が O N 状態となったときに、遊技機用枠 3 の開放状態が検出されておらず、且つ、ガラス扉枠 3 a の開放状態も検出されていないことを条件として、P R D Y 信号を O N 状態とする。

40

【0909】

前述したように、電源投入後に、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 により、遊技機用枠 3 及びガラス扉枠 3 a の開放状態を検出可能な状態となってから、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の開放状態を検知している期間は、設定変更モードに制御されているか否かによらず、また、設定確認モ

50

ードに制御されているか否かによらず、遊技媒体の払出が実行されない。即ち、主基板 11 からの接続確認信号が ON 状態となった場合でも、遊技機枠・扉枠開放センサ 21 TM 300 により、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の開放状態が検出されていれば、PRDY 信号を ON 状態とせず、OFF 状態に維持することにより、球貸処理を実行させないようにする。このように、接続確認信号が ON 状態の期間であっても、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a が開放状態となっている期間は、PRDY 信号が OFF 状態となる。

【0910】

なお、RAM クリア（ステップ S 21 TM 3050 又はステップ S 21 TM 3150）が実行された場合には、遊技場の店員は、通常、RAM クリアが実行されたことを確認した後に、遊技機用枠 3 及びガラス扉枠 3 a を閉鎖状態とするため、接続確認信号が ON 状態の期間（ステップ S 21 TM 1480 以降）であっても、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a が開放状態となっている場合がありうる。このような場合には、接続確認信号が ON 状態の期間であっても、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の開放状態が検出されていることに基づいて、PRDY 信号が OFF 状態となる。

【0911】

遊技場の店員が、遊技機用枠 3 及びガラス扉枠 3 a を何れも閉鎖状態とすると、払出制御用マイクロコンピュータ 21 TM 370 は、接続確認信号が ON 状態であり、且つ、遊技機枠・扉枠開放センサ 21 TM 300 により、遊技機用枠 3 及びガラス扉枠 3 a の何れの開放状態も検出していないことに基づいて、PRDY 信号を ON 状態とする。そして、PRDY 信号が ON 状態となったことに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ 21 TM 370 における RAM 21 TM 302 に保存されている未払出個数格納バッファの内容に基づいて、払出モータ 21 TM 289 を駆動させ、未払出個数のデータが 0 になるまで 1 個ずつ払出動作を行う。これにより、電源断の発生、及び、その後に遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a が開放状態となったことにより中断されていた遊技媒体の払出が完了する。このように、球貸の実行中に電源断が発生して遊技媒体の払出が中断されたときには、その後の電源復旧時に、遊技機用枠 3 及びガラス扉枠 3 a が閉鎖状態となったことを条件として、中断されていた遊技媒体の払出を再開して、球貸を完了させることが可能である。

【0912】

（電源発生時の球貸処理（設定変更モードに移行））

図 10-7（1）は、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21 TM 052、主基板 11、及び、払出制御基板 21 TM 037 における RAM クリア信号線の接続例を示すブロック図である。図 10-7（1）に示す例では、電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）21 TM 052 が操作されると、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21 TM 052 から出力された RAM クリア信号が、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の I/O 105、及び、払出制御用マイクロコンピュータ 21 TM 370 の I/O 21 TM 372 f に入力される。即ち、遊技場の店員が、1 のクリアスイッチ（設定切替スイッチ）21 TM 052 を操作することによって、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の RAM 102 を初期化する RAM クリアと、払出制御用マイクロコンピュータ 21 TM 370 の RAM 21 TM 302 を初期化する RAM クリアと、が両方実行されることになる。

【0913】

次に、球貸が実行されている途中で電源断が発生したことにより払出が中断され、電源復旧後に設定変更モード又は設定確認モードに制御された場合の処理に関して、図 10-7（2）を用いて具体的に説明する。本例においては、図 10-7（1）に示すように、電源投入時にクリアスイッチ 21 TM 052 が操作されることにより、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 及び払出制御用マイクロコンピュータ 21 TM 370 の両方に RAM クリア信号が送信されるものとする。図 10-7（2）に示す例では、遊技媒体の払出を実行中に電源断が発生したときに、実行中の払出を停止し、電源復旧後に設定変更モード又は設定確認モードに制御されたときに、払出を再開せず、また、設定変更モード又は設定確認モードが終了した後でも、払出制御用マイクロコンピュータ 21 TM 370 の R

AM21TM302を対象としたRAMクリアが実行されたことに基づいて、払出を再開しない。

【0914】

図10-7(2)は、払出制御基板21TM037(払出制御用マイクロコンピュータ21TM370)が遊技媒体の払出を実行しているときの、主基板11(遊技制御用マイクロコンピュータ100)、払出制御基板21TM037(払出制御用マイクロコンピュータ21TM370)、及びカードユニット21TM050の間で行われる通信処理を説明するためのタイミング図である。払出制御基板21TM037が遊技媒体の払出を実行している期間は、主基板11からの接続確認信号はON状態であり、払出制御基板21TM037からのPRDY信号、及び、EXS信号、並びに、カードユニット21TM050からのBRDY信号はON状態であるものとする。

10

【0915】

払出制御基板21TM037が遊技媒体の払出を実行している期間において、電源断が発生すると、主基板11からの接続確認信号の出力が停止され、払出制御基板21TM037からのPRDY信号の出力が停止される。即ち、PRDY信号はOFF状態となる。そして、PRDY信号がOFF状態であることに基づいて、カードユニット21TM050からのBRDY信号、及び、払出制御基板21TM037からのEXS信号の出力が停止される。即ち、BRDY信号、及び、EXS信号は何れもOFF状態となる。そして、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、EXS信号がOFF状態となったことに基づいて、払出モータ21TM289の駆動を停止し、遊技媒体の払出を中断する。このとき、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370におけるRAM21TM302内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに、未払出個数のデータが格納される。

20

【0916】

ここで、遊技場の店員は、電源投入を行うために、遊技機用枠3を開放状態とした後、電源スイッチ21TM055をON状態とする。この際、前述したように、設定変更モードに移行させるため(さらにパチンコ遊技機1を初期化するため)には、電源スイッチ21TM055をON状態とするときに、錠スイッチ21TM051をON状態とし、且つ、クリアスイッチ(設定切替スイッチ)21TM052もON状態としておく。また、設定確認モードに移行させるためには、電源スイッチ21TM055をON状態とするときに、錠スイッチ21TM051をON状態とし、クリアスイッチ(設定切替スイッチ)21TM052はOFF状態とする。

30

【0917】

その後、主基板11では、所定の電源基板からの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によって電源投入時処理が実行される。本例では、電源投入時に錠スイッチ21TM051がON状態であっ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制御される。

【0918】

払出制御基板21TM037では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370が起動し、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、ガラス扉枠3aの開放状態を検出可能となったときに、遊技機用枠3が開放状態となっていることを検知する。

40

【0919】

その後、CPU103が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間は、主基板11からの接続確認信号はOFF状態である。そのため、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、PRDY信号をON状態としない。即ち、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、VL信号がON状態であっても、即ち、カードユニット21TM050と電氣的に接続されている状態であっても、PRDY信号をON状態とせず、OFF状態に維持する。

【0920】

50

その結果、CPU103が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している期間は、カードユニット21TM050は、PRDY信号がOFF状態であることに基づいて、球貸スイッチ21TM062が操作されても払出制御基板21TM037にBRDY信号を出力しない。すなわち、BRDY信号はOFF状態のままである。この時点から所定の遅延時間が経過しても、カードユニット21TM050は、BRDY信号がOFF状態であることに基づいて、払出制御基板21TM037にBRQ信号を出力しない。すなわち、BRQ信号はOFF状態のままである。

【0921】

払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、BRDY信号及びBRQ信号が何れもOFF状態であることに基づいて、カードユニット21TM050に対するEXS信号をON状態とせず、OFF状態に維持する。そして、EXS信号がOFF状態であることに基づいて、払出モータ21TM289の駆動を停止させた状態を維持する。すなわち、接続確認信号がOFF状態であるときには、PRDY信号、BRDY信号、BRQ信号、及びEXS信号が何れもOFF状態であり、払出モータ21TM289は駆動しないので、CPU103が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間は、未払出個数のデータがクリアされていない場合であっても、遊技媒体の払出が実行されない。

【0922】

その後、錠スイッチ21TM051がOFF状態に切り替えられると、設定変更モード又は設定確認モードが終了し、図10-2に示したステップS21TM3710以降の処理が実行されるものとする。なお、RAMクリア処理が実行された場合には、RAMクリアが実行されたことが報知される。また、本例において、電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052が操作された場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100及び払出制御用マイクロコンピュータ21TM370の両方にRAMクリア信号が送信されるため、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370におけるRAM21TM302内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに格納されていた未払出個数のデータが、消去（クリアされる）。

【0923】

CPU103が、図10-1に示すシリアル通信回路設定処理（ステップS21TM1480）を実行するまでは、主基板11から払出制御基板21TM037に出力される接続確認信号がOFF状態である。CPU103が、図10-1に示すステップS21TM1480のシリアル通信回路設定処理を実行すると、主基板11からの接続確認信号がON状態となることに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、払出動作が可能となときにはPRDY信号をON状態にする。ここで、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、接続確認信号がON状態となったときに、遊技機用枠3の開放状態が検出されておらず、且つ、ガラス扉枠3aの開放状態も検出されていないことを条件として、PRDY信号をON状態とする。

【0924】

前述したように、電源投入後に、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370が、遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300により、遊技機用枠3及びガラス扉枠3aの開放状態を検出可能な状態となってから、遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの開放状態を検知している期間は、設定変更モードに制御されているか否かによらず、また、設定確認モードに制御されているか否かによらず、遊技媒体の払出が実行されない。即ち、主基板11からの接続確認信号がON状態となった場合でも、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の開放状態が検出されていれば、PRDY信号をON状態とせず、OFF状態に維持することにより、球貸処理を実行させないようにする。このように、接続確認信号がON状態の期間であっても、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期間は、PRDY信号がOFF状態となる。

【0925】

ここで、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、遊技場の店員は、通常、RAMクリアが実行されたことを確認

10

20

30

40

50

した後に、遊技機用枠 3 及びガラス扉枠 3 a を閉鎖状態とするため、設定変更モード又は設定確認モードの処理が終了した後の接続確認信号が ON 状態の期間（ステップ S 2 1 T M 1 4 8 0 以降）であっても、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a が開放状態となっている場合があります。このような場合には、設定変更モード又は設定確認モードの処理が終了した後の接続確認信号が ON 状態の期間であっても、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の開放状態が検出されていることに基づいて、PRDY 信号が OFF 状態となる。

【0926】

遊技場の店員が、遊技機用枠 3 及びガラス扉枠 3 a を何れも閉鎖状態とすると、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、接続確認信号が ON 状態であり（設定変更モード又は設定確認モードの処理が終了しており）、且つ、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 により、遊技機用枠 3 及びガラス扉枠 3 a の何れの開放状態も検出していないことに基づいて、PRDY 信号を ON 状態とする。

【0927】

本例において、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 における RAM 2 1 T M 3 0 2 を対象とした RAM クリアが実行されていない場合（電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 が操作されていなかった場合）には、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、RAM 2 1 T M 3 0 2 内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに格納されていた未払出個数のデータがクリアされていないため（払い出すべき残りの遊技媒体が存在するため）、PRDY 信号が ON 状態となったことに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 における RAM 2 1 T M 3 0 2 に保存されている未払出個数格納バッファの内容に基づいて、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 を駆動させ、未払出個数のデータが 0 になるまで 1 個ずつ払出動作を行う。これにより、電源断の発生、その後に、設定変更モード又は設定確認モードに制御されたこと、及び、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a が開放状態となったことにより中断されていた遊技媒体の払出が完了する。このように、球貸の実行中に電源断が発生して遊技媒体の払出が中断されたときには、その後の電源復旧時に、未払出個数のデータがクリアされていないことに基づいて、また、設定変更モード又は設定確認モードが終了し、遊技機用枠 3 及びガラス扉枠 3 a が閉鎖状態となったことを条件として、中断されていた遊技媒体の払出を再開して、球貸を完了させることが可能である。

【0928】

一方で、図 1 0 - 7 （2）に示すように、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 における RAM 2 1 T M 3 0 2 を対象とした RAM クリアが実行された場合（電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 が操作された場合）には、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、RAM 2 1 T M 3 0 2 内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに格納されていた未払出個数のデータがクリアされているため（払い出すべき残りの遊技媒体が存在しないため）、PRDY 信号が ON 状態となったときにも、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 を駆動させず、払出動作を行わない。

【0929】

本実施例では、図 1 0 - 7 （1）に示すように、クリアスイッチ 2 1 T M 0 5 2 から出力される RAM クリア信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 及び払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 の両方に入力される。従って、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 を対象とした RAM クリア（ステップ S 2 1 T M 3 0 5 0 又はステップ S 2 1 T M 3 1 5 0）が実行されると、これに伴い、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 において、RAM 2 1 T M 3 0 2 内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに格納されている未払出個数のデータが初期化される。このように、電源投入時にクリアスイッチ 2 1 T M 0 5 2 が操作されることにより、未払出個数のデータが初期化されてしまうため、電源断発生前（電源復旧に伴い設定変更モード又は設定確認モードに制御される前）に実行されていた球貸処理において払い出すべき所定の遊技媒体数（即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から指定された払出個数であり、

10

20

30

40

50

例えば25個)のうち、払い出されなかった未払出個数分に関しては、払出が行われない。

【0930】

従って、遊技制御用マイクロコンピュータ100を対象としたRAMクリア(ステップS21TM3050又はステップS21TM3150)が実行されると、これに伴い、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370において、RAM21TM302に記憶されている未払出個数のデータが初期化されるため、球貸処理又は賞球処理において払い出すべき所定の遊技媒体数のデータの管理を簡素化することができる。

【0931】

以上に示したように、球貸処理の実行中に電源断が発生したことにより払出が中断されると、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370において、RAM21TM302内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに未払出個数のデータが格納されることになる。ここで、電源投入時にクリアスイッチ21TM052が操作されることにより、未払出個数のデータがクリアされるため、中断されていた払出が再開されることなく強制終了(中止)される。即ち、電源復旧時、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、設定変更モード又は設定確認モードの終了後、に未払出個数分の払出を実行しないことになる。

【0932】

(電源発生時の球貸処理(設定変更モードに移行)に関する変形例)

図10-8(1)は、クリアスイッチ(設定切替スイッチ)21TM052及び主基板11、並びに、クリアスイッチ21TM052a及び払出制御基板21TM037におけるRAMクリア信号線の接続例を示すブロック図である。図10-8(1)に示す例では、主基板11(遊技制御用マイクロコンピュータ100)に対応して前述したクリアスイッチ(設定切替スイッチ)21TM052が設けられており、払出制御基板21TM037に対応して、クリアスイッチ(設定切替スイッチ)21TM052とは異なる別のクリアスイッチ21TM052aが設けられている。即ち、主基板11(遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、払出制御基板21TM037とで、別個に独立したクリアスイッチが設けられている。

【0933】

電源投入時にクリアスイッチ(設定切替スイッチ)21TM052が操作されると、クリアスイッチ(設定切替スイッチ)21TM052から出力されたRAMクリア信号が、遊技制御用マイクロコンピュータ100のI/O105に入力される。電源投入時にクリアスイッチ21TM052aが操作されると、クリアスイッチ21TM052aから出力されたRAMクリア信号が、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370のI/O21TM372fに入力される。

【0934】

遊技場の店員は、遊技制御用マイクロコンピュータ100を初期化させ、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370を初期化させない場合には、電源投入時に、クリアスイッチ(設定切替スイッチ)21TM052をON状態とし、クリアスイッチ21TM052aはOFF状態とする。これとは逆に、遊技制御用マイクロコンピュータ100を初期化させず、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370を初期化させる場合には、電源投入時に、クリアスイッチ(設定切替スイッチ)21TM052をOFF状態とし、クリアスイッチ21TM052aはON状態とする。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ100を初期化させ、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370を初期化させる場合には、電源投入時に、クリアスイッチ(設定切替スイッチ)21TM052をON状態し、クリアスイッチ21TM052aもON状態とする。

【0935】

次に、球貸が実行されている途中で電源断が発生したことにより払出が中断され、電源復旧後に設定変更モード又は設定確認モードに制御された場合の処理に関して、図10-8(2)を用いて具体的に説明する。本例においては、図10-8(1)に示すように、

電源投入時にクリアスイッチ 2 1 T M 0 5 2 が操作されることにより、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の R A M 1 0 2 が初期化され、電源投入時にクリアスイッチ 2 1 T M 0 5 2 a が操作されることにより、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 の R A M 2 1 T M 3 0 2 が初期化される。図 1 0 - 8 (2) に示す例では、遊技媒体の払出を実行中に電源断が発生したときに、実行中の払出を停止し、電源復旧後に設定変更モード又は設定確認モードに制御されたときに、払出を再開せず、設定変更モード又は設定確認モードが終了した後に、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 の R A M 2 1 T M 3 0 2 を対象とした R A M クリアが実行されていないことに基づいて、払出が再開される。

【 0 9 3 6 】

10

図 1 0 - 8 (2) は、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 (払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0) が遊技媒体の払出を実行しているときの、主基板 1 1 (遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0)、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 (払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0)、及びカードユニット 2 1 T M 0 5 0 の間で行われる通信処理を説明するためのタイミング図である。払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 が遊技媒体の払出を実行している期間は、主基板 1 1 からの接続確認信号は O N 状態であり、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 からの P R D Y 信号、及び、E X S 信号、並びに、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 からの B R D Y 信号は O N 状態であるものとする。

【 0 9 3 7 】

払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 が遊技媒体の払出を実行している期間において、電源断が発生すると、主基板 1 1 からの接続確認信号の出力が停止され、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 からの P R D Y 信号の出力が停止される。即ち、P R D Y 信号は O F F 状態となる。そして、P R D Y 信号が O F F 状態であることに基づいて、カードユニット 2 1 T M 0 5 0 からの B R D Y 信号、及び、払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 からの E X S 信号の出力が停止される。即ち、B R D Y 信号、及び、E X S 信号は何れも O F F 状態となる。そして、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、E X S 信号が O F F 状態となったことに基づいて、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 の駆動を停止し、遊技媒体の払出を中断する。このとき、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 における R A M 2 1 T M 3 0 2 内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに、未払出個数のデータが格納される。

20

30

【 0 9 3 8 】

ここで、遊技場の店員は、電源投入を行うために、遊技機用枠 3 を開放状態とした後、電源スイッチ 2 1 T M 0 5 5 を O N 状態とする。この際、前述したように、設定変更モードに移行させるため(さらに遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 を初期化するため)には、電源スイッチ 2 1 T M 0 5 5 を O N 状態とするときに、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を O N 状態とし、且つ、クリアスイッチ(設定切替スイッチ) 2 1 T M 0 5 2 も O N 状態としておく。また、設定確認モードに移行させるためには、電源スイッチ 2 1 T M 0 5 5 を O N 状態とするときに、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 を O N 状態とし、クリアスイッチ(設定切替スイッチ) 2 1 T M 0 5 2 は O F F 状態とする。

【 0 9 3 9 】

40

その後、主基板 1 1 では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、C P U 1 0 3 によって電源投入時処理が実行される。本例では、電源投入時に錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態であっ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制御される。

【 0 9 4 0 】

払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が起動し、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 により、遊技機用枠 3 の開放状態、ガラス扉枠 3 a の開放状態を検出可能となったときに、遊技機用枠 3 が開放状態となっていることを検知する。

【 0 9 4 1 】

50

その後、CPU103が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間は、主基板11からの接続確認信号はOFF状態である。そのため、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、PRDY信号をON状態としない。即ち、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、VL信号がON状態であっても、即ち、カードユニット21TM050と電氣的に接続されている状態であっても、PRDY信号をON状態とせず、OFF状態に維持する。

【0942】

その結果、CPU103が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している期間は、カードユニット21TM050は、PRDY信号がOFF状態であることに基づいて、球貸スイッチ21TM062が操作されても払出制御基板21TM037にBRDY信号を出力しない。すなわち、BRDY信号はOFF状態のままである。この時点から所定の遅延時間が経過しても、カードユニット21TM050は、BRDY信号がOFF状態であることに基づいて、払出制御基板21TM037にBRQ信号を出力しない。すなわち、BRQ信号はOFF状態のままである。

10

【0943】

払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、BRDY信号及びBRQ信号が何れもOFF状態であることに基づいて、カードユニット21TM050に対するEXS信号をON状態とせず、OFF状態に維持する。そして、EXS信号がOFF状態であることに基づいて、払出モータ21TM289の駆動を停止させた状態を維持する。すなわち、接続確認信号がOFF状態であるときには、PRDY信号、BRDY信号、BRQ信号、及びEXS信号が何れもOFF状態であり、払出モータ21TM289は駆動しないので、CPU103が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間は、未払出個数のデータがクリアされていない場合であっても、遊技媒体の払出が実行されない。

20

【0944】

その後、錠スイッチ21TM051がOFF状態に切り替えられると、設定変更モード又は設定確認モードが終了し、図10-2に示したステップS21TM3710以降の処理が実行されるものとする。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるRAMクリア処理が実行された場合には、RAMクリアが実行されたことが報知される。また、本例において、電源投入時に払出制御基板21TM037に対応したクリアスイッチ21TM052aが操作された場合には、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370にRAMクリア信号が送信されるため、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370におけるRAM21TM302内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに格納されていた未払出個数のデータが、消去（クリアされる）。

30

【0945】

CPU103が、図10-1に示すシリアル通信回路設定処理（ステップS21TM1480）を実行するまでは、主基板11から払出制御基板21TM037に出力される接続確認信号がOFF状態である。CPU103が、図10-1に示すステップS21TM1480のシリアル通信回路設定処理を実行すると、主基板11からの接続確認信号がON状態となることに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、払出動作が可能なときにはPRDY信号をON状態にする。ここで、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、接続確認信号がON状態となったときに、遊技機用枠3の開放状態が検出されておらず、且つ、ガラス扉枠3aの開放状態も検出されていないことを条件として、PRDY信号をON状態とする。

40

【0946】

前述したように、電源投入後に、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370が、遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300により、遊技機用枠3及びガラス扉枠3aの開放状態を検出可能な状態となってから、遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの開放状態を検知している期間は、設定変更モードに制御されているか否かによらず、また、設定確認モードに制御されているか否かによらず、遊技媒体の払出が実行されない。即ち、主基板11からの接続確認信号がON状態となった場合でも、遊技機枠・扉枠開放センサ21TM

50

300により、遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの開放状態が検出されていれば、PRDY信号をON状態とせず、OFF状態に維持することにより、球貸処理を実行させないようにする。このように、接続確認信号がON状態の期間であっても、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期間は、PRDY信号がOFF状態となる。

【0947】

ここで、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、遊技場の店員は、通常、RAMクリアが実行されたことを確認した後に、遊技機用枠3及びガラス扉枠3aを閉鎖状態とするため、設定変更モード又は設定確認モードの処理が終了した後の接続確認信号がON状態の期間（ステップS21TM1480以降）であっても、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場合がありうる。このような場合には、設定変更モード又は設定確認モードの処理が終了した後の接続確認信号がON状態の期間であっても、遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの開放状態が検出されていることに基づいて、PRDY信号がOFF状態となる。

10

【0948】

遊技場の店員が、遊技機用枠3及びガラス扉枠3aを何れも閉鎖状態とすると、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、接続確認信号がON状態であり、且つ、遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300により、遊技機用枠3及びガラス扉枠3aの何れの開放状態も検出していないことに基づいて、PRDY信号をON状態とする。

【0949】

本例において、図10-8（2）に示すように、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370におけるRAM21TM302を対象としたRAMクリアが実行されていない場合（電源投入時にクリアスイッチ21TM052aが操作されていなかった場合）には、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるRAM102を対象としたRAMクリア（ステップS21TM3050又はステップS21TM3150）が実行された場合（電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052が操作された場合）であっても、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、RAM21TM302内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに格納されていた未払出個数のデータがクリアされていないため（払い出すべき残りの遊技媒体が存在するため）、PRDY信号がON状態となったことに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370におけるRAM21TM302に保存されている未払出個数格納バッファの内容に基づいて、払出モータ21TM289を駆動させ、未払出個数のデータが0になるまで1個ずつ払出動作を行う。これにより、電源断の発生、その後に、設定変更モード又は設定確認モードに制御されたこと、及び、遊技機用枠3又はガラス扉枠3aが開放状態となったことにより中断されていた遊技媒体の払出が完了する。このように、球貸の実行中に電源断が発生して遊技媒体の払出が中断されたときには、その後の電源復旧時に、未払出個数のデータがクリアされていないことに基づいて、また、設定変更モード又は設定確認モードが終了し、遊技機用枠3及びガラス扉枠3aが閉鎖状態となったことを条件として、中断されていた遊技媒体の払出を再開して、球貸を完了させることが可能である。

20

30

【0950】

一方で、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370におけるRAM21TM302を対象としたRAMクリアが実行された場合（電源投入時にクリアスイッチ21TM052aが操作された場合）には、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、RAM21TM302内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに格納されていた未払出個数のデータがクリアされているため（払い出すべき残りの遊技媒体が存在しないため）、PRDY信号がON状態となったときにも、払出モータ21TM289を駆動させず、払出動作を行わない。

40

【0951】

本実施例では、図10-8（1）に示すように、クリアスイッチ21TM052から出力されるRAMクリア信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力されるが、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370には入力されない。そのため、主基板1

50

1に対応したクリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052が操作されたことより、遊技制御用マイクロコンピュータ100を対象としたRAMクリア（ステップS21TM3050又はステップS21TM3150）が実行されたとしても、払出制御基板21TM037に対応したクリアスイッチ21TM052aが操作されていなければ、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370において、RAM21TM302内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに格納されている未払出個数のデータは初期化されない。このように、電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052が操作されたか否かにかかわらず（遊技制御用マイクロコンピュータ100を対象としたRAMクリア（ステップS21TM3050又はステップS21TM3150）が実行されたか否かにかかわらず）、クリアスイッチ21TM052aが操作されていなければ、未払出個数のデータは初期化されず、電源断発生前（電源復旧に伴い設定変更モード又は設定確認モードに制御される前）に実行されていた球貸処理において払い出すべき所定の遊技媒体数（即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ100から指定された払出個数であり、例えば25個）のうち、払い出されなかった未払出個数分に関して、払出が実行されることになる。

10

【0952】

従って、遊技制御用マイクロコンピュータ100を対象としたRAMクリア（ステップS21TM3050又はステップS21TM3150）が実行されたか否かに関わらず、RAM21TM302に記憶されている未払出個数のデータは初期化されないため、球貸処理又は賞球処理において払い出すべき所定の遊技媒体数のデータを適切に保護できる。

20

【0953】

以上に示したように、球貸処理の実行中に電源断が発生したことにより払出が中断されると、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370において、RAM21TM302内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに未払出個数のデータが格納されることになる。ここで、電源投入時に主基板11に対応したクリアスイッチ21TM052が操作されたとしても、払出制御基板21TM037に対応したクリアスイッチ21TM052aが操作されていなければ、未払出個数のデータがクリアされずに維持されているため、中断されていた払出が再開されて、未払出個数の遊技媒体の払出が完了する。即ち、電源復旧後に、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を経て、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に、未払出個数分の払出が実行されることになる。

30

【0954】

なお、本実施形態では、遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300が、払出制御基板21TM037に設けられている（開放状態の検出信号が払出制御用マイクロコンピュータ21TM370に入力される）例を示したが、このような形態に限らず、遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300は、主基板11に設けられる（開放状態の検出信号が遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される）ようにしても良い。このような構成とした場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300が、遊技機用枠3（又はガラス扉枠3a）の開放状態を検知したことに基づいて、接続確認信号の出力を停止する（ON状態からOFF状態に切り替える）。これにより、接続確認信号が入力されなくなったことに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370が、PRDY信号をOFF状態とすることにより、あるいは、EXS信号をON状態としないことにより、球貸が実行されないようにする。

40

【0955】

（遊技機用枠又はガラス扉枠の開放状態検知に基づく賞球払出制限）

次に、遊技機用枠3が開放状態となったとき、ガラス扉枠3aが開放状態となったときの賞球払出の制限方法に関して、図10-9を用いて具体的に説明する。図10-9は、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370が備える遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300が、遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの開放状態を検知しているときに、遊技制御用マイクロコンピュータ100と払出制御用マイクロコンピュータ21TM370と

50

の信号の送受信を示すタイミング図である。図10-9に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、賞球要求信号としての接続確認コマンドを払出制御用マイクロコンピュータ21TM370に送信すると、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370から送信される受信ACK信号としての接続OKコマンドを受信する。遊技制御用マイクロコンピュータ100は、受信ACK信号としての接続OKコマンドを受信すると、受信した時点から1s（1秒）経過後に賞球要求信号としての接続確認コマンドを再び送信する。遊技制御用マイクロコンピュータ100および払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、接続状態が正常である限り、上記のような接続確認の通信処理を繰り返し実行する。

【0956】

10

このとき、遊技場の店員等が遊技機用枠3又はガラス扉枠3aを開放すると、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370が備える遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300が、遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの開放状態を検知する。遊技機用枠3が開放されている状態（及び、ガラス扉枠3aと上皿が一体化されている構成であれば、ガラス扉枠3aが開放されている状態）では、払い出されるべき賞球が流下する経路と、流下してきた賞球が貯留される上皿とが物理的に接続されていないため、仮に、この状態で賞球が払い出されてしまうと、遊技媒体が上皿に到達せずに落下してしまう。

【0957】

図10-9の例では、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370が備える遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300が、遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの開放状態を検知しているときに、遊技制御用マイクロコンピュータ100が、第1始動入賞口、第2始動入賞口、第1一般入賞口～第4一般入賞口、及び、大入賞口の何れかの入賞口に関する遊技媒体の通過を検出したことに基づいて、賞球要求信号としての賞球個数コマンドを払出制御用マイクロコンピュータ21TM370に送信するが、遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの開放状態を検知している払出制御用マイクロコンピュータ21TM370では、遊技媒体の払出制御を実行せず、受信ACK信号としての賞球準備中コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ100に送信する。この賞球準備中コマンドは、遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300が遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの開放状態を検知しなくなるまで、即ち、遊技機用枠3又はガラス扉枠3aが閉鎖状態となるまで、遊技制御用マイクロコンピュータ100に送信し続けられる。

20

30

【0958】

このように、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370が備える遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300が、遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの開放状態を検知している期間は、遊技媒体が各入賞口を通過して入賞を検知しても、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、払出モータ21TM289を駆動させずに賞球の払出制御を実行しない。このようにして、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370による遊技媒体の払出制御を実行させないようにすることができる。そして、受信ACK信号としての賞球準備中コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ100に送信する。

【0959】

そして、遊技場の店員等が、当該パチンコ遊技機1を遊技可能な状態とするために遊技機用枠3及びガラス扉枠3aを何れも閉鎖状態とすることで、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370が備える遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300が、遊技機用枠3の開放状態を検出しておらず、且つ、ガラス扉枠3aの開放状態も検知していない状態となる。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に伴い、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、払出動作が可能などときには払出モータ21TM289を駆動させ、遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの開放状態が検知されている期間内の入賞に応じた所定数（賞球個数コマンドにより指定された数）の賞球の払出制御を実行する。そして、所定数の遊技媒体を払い出した払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、受信ACK信号としての賞球終了コマンドを送信する。

40

【0960】

50

(開放状態検知終了後の賞球払出再開)

次に、賞球の払出が実行されている途中で遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a が開放状態とされたことにより払出が中断され、その後に遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a が閉鎖状態とされた場合の処理に関して、図 10-10 を用いて具体的に説明する。図 10-10 に示す例では、遊技媒体の払出を実行中に、払出制御用マイクロコンピュータ 21 TM 370 が、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a が開放状態となったことを検知したことに基

【0961】

図 10-10 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、賞球要求信号としての接続確認コマンドを払出制御用マイクロコンピュータ 21 TM 370 に送信すると、払出制御用マイクロコンピュータ 21 TM 370 から送信される受信 ACK 信号としての接続 OK コマンドを受信する。遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、受信 ACK 信号としての接続 OK コマンドを受信すると、受信した時点から 1 s (1 秒) 経過後に賞球要求信号としての接続確認コマンドを再び送信する。遊技制御用マイクロコンピュータ 100 および払出制御用マイクロコンピュータ 21 TM 370 は、接続状態が正常である限り、上記のような接続確認の通信処理を繰り返し実行する。

【0962】

接続確認の通信処理を実行していないとき (受信 ACK 信号としての接続 OK コマンドを受信してから賞球要求信号としての接続確認コマンドを送信するまでの間) に入賞があった場合は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、賞球個数を示すデータを賞球要求信号に設定し、当該設定した賞球要求信号としての賞球個数コマンドを払出制御用マイクロコンピュータ 21 TM 370 に送信する。払出制御用マイクロコンピュータ 21 TM 370 は、賞球要求信号としての賞球個数コマンドを受信すると、賞球個数コマンドで指定された個数の賞球の払い出しを行う。この賞球個数コマンドで指定された個数の賞球の払い出しを行っている期間に、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a が開放され、払出制御用マイクロコンピュータ 21 TM 370 が備える遊技機枠・扉枠開放センサ 21 TM 300 が、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の開放を検知したことに基

【0963】

この未払出個数は、中継基板 21 TM 072 を介して払出制御基板 21 TM 037 の I/O ポート 21 TM 372 f に入力される払出個数カウントスイッチ 21 TM 301 からの検出信号に基

【0964】

遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の開放状態を検知している払出制御用マイクロコンピュータ 21 TM 370 では、遊技媒体の払出制御を実行せず、受信 ACK 信号としての賞球準備中コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に送信する。この賞球準備中コマンドは、遊技機枠・扉枠開放センサ 21 TM 300 が遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の開放状態を検知しなくなるまで、即ち、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a が閉鎖状態となるまで、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に送信し続けられる。

【0965】

このように、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a が開放状態である期間は、遊技媒体の払出の実行途中であっても、払出制御用マイクロコンピュータ 21 TM 370 は、払出モー

10

20

30

40

50

タ 2 1 T M 2 8 9 を駆動させずに遊技媒体の払出を実行しない。そして、受信 A C K 信号としての賞球準備中コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する。

【 0 9 6 6 】

払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が備える遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 により、遊技機用枠 3 及びガラス扉枠 3 a が何れも閉鎖状態となったことを検知すると（遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の開放状態が終了したことを検知すると）、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a が閉鎖されたことに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 における R A M 2 1 T M 3 0 2 に保存されている未払出個数格納バッファの内容に基づいて、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 を駆動させ、未払出個数のデータが 0 になるまで 1 個ずつ払出動作
10

【 0 9 6 7 】

（電源発生時の賞球処理（設定変更モードに移行せず））

次に、賞球の払出が実行されている途中で電源断が発生したことにより払出が中断され、電源復旧後に設定変更モード又は設定確認モードに制御されない場合の処理に関して、図 1 0 - 1 1 を用いて具体的に説明する。図 1 0 - 1 1 に示す例では、遊技媒体の払出を実行中に電源断が発生したことに基づいて、遊技媒体の払出を中断し、電源投入後に設定変更モード又は設定確認モードに制御されることなく、接続確認信号が O N 状態となり、遊技機用枠 3 が閉鎖状態となった後に、中断されていた払出を再開する。
20

【 0 9 6 8 】

図 1 0 - 1 1 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、賞球要求信号としての接続確認コマンドを払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 に送信すると、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 から送信される受信 A C K 信号としての接続 O K コマンドを受信する。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、受信 A C K 信号としての接続 O K コマンドを受信すると、受信した時点から 1 s （ 1 秒 ） 経過後に賞球要求信号としての接続確認コマンドを再び送信する。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 および払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、接続状態が正常である限り、上記のような接続確認の通信処理を繰り返し実行する。

【 0 9 6 9 】

接続確認の通信処理を実行していないとき（受信 A C K 信号としての接続 O K コマンドを受信してから賞球要求信号としての接続確認コマンドを送信するまでの間）に入賞があった場合は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、賞球個数を示すデータを賞球要求信号に設定し、当該設定した賞球要求信号としての賞球個数コマンドを払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 に送信する。払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、賞球要求信号としての賞球個数コマンドを受信すると、賞球個数コマンドで指定された個数の賞球の払い出しを行う。この賞球個数コマンドで指定された個数の賞球の払い出しを行っている期間において、電源断が発生すると、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 への電力供給が停止するので、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 の駆動を停止し、遊技媒体の払出を中断する。このとき、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 における R A M 2 1 T M 3 0 2 内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに、未払出個数のデータが格納される。
40

【 0 9 7 0 】

ここで、遊技場の店員は、電源投入を行うために、遊技機用枠 3 を開放状態とした後、電源スイッチ 2 1 T M 0 5 5 を O N 状態とする。この際、パチンコ遊技機 1 を初期化させる場合には、さらにクリアスイッチ（設定切替スイッチ） 2 1 T M 0 5 2 を操作する。その後、主基板 1 1 では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、 C P U 1 0 3 によって電源投入時処理が実行される。本例では、電源投入時に錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が O F F 状態であったことに基づいて、設定変更モード又は設定確認モードに制御されることなく、図 1 0 - 1 に示したステッ
50

プ S 2 1 T M 1 4 7 0 以降の処理が実行されるものとする。ここで、C P U 1 0 3 が、図 1 0 - 1 に示すシリアル通信回路設定処理（ステップ S 2 1 T M 1 4 8 0）を実行するまでは、主基板 1 1 から払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 に出力される接続確認信号が O F F 状態である。

【0971】

払出制御基板 2 1 T M 0 3 7 では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が起動し、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 により、遊技機用枠 3 の開放状態、ガラス扉枠 3 a の開放状態を検出可能となったときに、遊技機用枠 3 が開放状態となっていることを検知する。

【0972】

払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、主基板 1 1 からの接続確認信号が O F F 状態であるため、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 を停止状態に維持する。その結果、電源投入後に、C P U 1 0 3 が電源投入時処理となる所定の処理を実行している期間（電源投入後、設定変更モード又は設定確認モードに制御されることなく、図 1 0 - 1 に示すシリアル通信回路設定処理（ステップ S 2 1 T M 1 4 8 0）を実行するまでの期間）は、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 の駆動が停止状態であるので、遊技媒体の払出を中断した状態を維持する。

【0973】

その結果、接続確認信号が O F F 状態であるときには、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 は駆動しないので、接続確認信号が O F F 状態である期間（電源投入してから、図 1 0 - 1 に示すシリアル通信回路設定処理（ステップ S 2 1 T M 1 4 8 0）を実行するまでの期間）は、遊技媒体の払出が実行されない。

【0974】

C P U 1 0 3 が、図 1 0 - 1 に示すステップ S 2 1 T M 1 4 8 0 のシリアル通信回路設定処理を実行すると、主基板 1 1 からの接続確認信号が O N 状態となることに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、払出動作が可能なときには払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 における R A M 2 1 T M 3 0 2 に保存されている未払出個数格納バッファの内容に基づいて、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 を駆動させ、未払出個数のデータが 0 になるまで 1 個ずつ払出動作を行う。ここで、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、接続確認信号が O N 状態となったときに、遊技機用枠 3 の開放状態が検出されておらず、且つ、ガラス扉枠 3 a の開放状態も検出されていないことを条件として、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 を駆動させ、払出動作を行うものとする。

【0975】

前述したように、電源投入後に、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 が、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 により、遊技機用枠 3 及びガラス扉枠 3 a の開放状態を検出可能な状態となってから、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の開放状態を検知している期間は、設定変更モードに制御されているか否かによらず、また、設定確認モードに制御されているか否かによらず、遊技媒体の払出が実行されない。即ち、主基板 1 1 からの接続確認信号が O N 状態となった場合でも、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 により、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の開放状態が検出されていれば、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 を駆動させないことにより、賞球処理を実行させないようにする。このように、接続確認信号が O N 状態の期間であっても、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a が開放状態となっている期間は、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 を駆動させない。

【0976】

なお、R A M クリア（ステップ S 2 1 T M 3 0 5 0 又はステップ S 2 1 T M 3 1 5 0）が実行された場合には、遊技場の店員は、通常、R A M クリアが実行されたことを確認した後に、遊技機用枠 3 及びガラス扉枠 3 a を閉鎖状態とするため、接続確認信号が O N 状態の期間（ステップ S 2 1 T M 1 4 8 0 以降）であっても、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a が開放状態となっている場合がありうる。このような場合には、接続確認信号が O N 状態の期間であっても、遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a の開放状態が検出されているこ

10

20

30

40

50

とに基づいて、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 の駆動は停止状態となり、遊技媒体の払出が実行されない。

【0977】

遊技場の店員が、遊技機用枠 3 及びガラス扉枠 3 a を何れも閉鎖状態とすると、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、接続確認信号が ON 状態であり、且つ、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 により、遊技機用枠 3 及びガラス扉枠 3 a の何れの開放状態も検出していないことに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 における R A M 2 1 T M 3 0 2 に保存されている未払出個数格納バッファの内容に基づいて、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 を駆動させ、未払出個数のデータが 0 になるまで 1 個ずつ払出動作を行う。これにより、電源断の発生、及び、その後に遊技機用枠 3 又はガラス扉枠 3 a が開放状態となったことにより中断されていた遊技媒体の払出が完了する。このように、賞球の払出の実行中に電源断が発生して遊技媒体の払出が中断されたときには、その後の電源復旧時に、遊技機用枠 3 及びガラス扉枠 3 a が閉鎖状態となったことを条件として、中断されていた遊技媒体の払出を再開して、賞球の払出を完了させることが可能である。

【0978】

（電源発生時の賞球処理（設定変更モードに移行））

次に、賞球の払出が実行されている途中で電源断が発生したことにより払出が中断され、電源復旧後に設定変更モード又は設定確認モードに制御された場合の処理に関して、図 1 0 - 1 2 を用いて具体的に説明する。本例においては、図 1 0 - 7 （ 1 ） に示すように、電源投入時にクリアスイッチ 2 1 T M 0 5 2 が操作されることにより、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 及び払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 の両方に R A M クリア信号が送信されるものとする。図 1 0 - 1 2 に示す例では、遊技媒体の払出を実行中に電源断が発生したときに、実行中の払出を停止し、電源復旧後に設定変更モード又は設定確認モードに制御されたときに、払出を再開せず、また、設定変更モード又は設定確認モードが終了した後でも、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 の R A M 2 1 T M 3 0 2 を対象とした R A M クリアが実行されたことに基づいて、払出を再開しない。

【0979】

図 1 0 - 1 2 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、賞球要求信号としての接続確認コマンドを払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 に送信すると、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 から送信される受信 A C K 信号としての接続 OK コマンドを受信する。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、受信 A C K 信号としての接続 OK コマンドを受信すると、受信した時点から 1 s （ 1 秒 ） 経過後に賞球要求信号としての接続確認コマンドを再び送信する。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 および払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、接続状態が正常である限り、上記のような接続確認の通信処理を繰り返し実行する。

【0980】

接続確認の通信処理を実行していないとき（受信 A C K 信号としての接続 OK コマンドを受信してから賞球要求信号としての接続確認コマンドを送信するまでの間）に入賞があった場合は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、賞球個数を示すデータを賞球要求信号に設定し、当該設定した賞球要求信号としての賞球個数コマンドを払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 に送信する。払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 は、賞球要求信号としての賞球個数コマンドを受信すると、賞球個数コマンドで指定された個数の賞球の払い出しを行う。この賞球個数コマンドで指定された個数の賞球の払い出しを行っている期間において、電源断が発生すると、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 への電力供給が停止するので、払出モータ 2 1 T M 2 8 9 の駆動を停止し、遊技媒体の払出を中断する。このとき、払出制御用マイクロコンピュータ 2 1 T M 3 7 0 における R A M 2 1 T M 3 0 2 内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに、未払出個数のデータが格納される。

【0981】

ここで、遊技場の店員は、電源投入を行うために、遊技機用枠3を開放状態とした後、電源スイッチ21TM055をON状態とする。この際、前述したように、設定変更モードに移行させるため（さらにパチンコ遊技機1を初期化するため）には、電源スイッチ21TM055をON状態とするときに、錠スイッチ21TM051をON状態とし、且つ、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052もON状態としておく。また、設定確認モードに移行させるためには、電源スイッチ21TM055をON状態とするときに、錠スイッチ21TM051をON状態とし、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052はOFF状態とする。

【0982】

その後、主基板11では、所定の電源基板からの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によって電源投入時処理が実行される。本例では、電源投入時に錠スイッチ21TM051がON状態であっ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制御される。

【0983】

払出制御基板21TM037では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370が起動し、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、ガラス扉枠3aの開放状態を検出可能となったときに、遊技機用枠3が開放状態となっていることを検知する。

【0984】

その後、CPU103が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間は、主基板11からの接続確認信号はOFF状態である。そのため、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、払出モータ21TM289を停止状態に維持する。その結果、電源投入後に、CPU103が電源投入時処理となる所定の処理を実行している期間（設定変更モード又は設定確認モードに制御され、図10-1に示すシリアル通信回路設定処理（ステップS21TM1480）を実行するまでの期間）は、払出モータ21TM289の駆動が停止状態であるので、未払出個数のデータがクリアされていない場合であっても、遊技媒体の払出を中断した状態が維持されることになる。

【0985】

その後、錠スイッチ21TM051がOFF状態に切り替えられると、設定変更モード又は設定確認モードが終了し、図10-2に示したステップS21TM3710以降の処理が実行されるものとする。なお、RAMクリア処理が実行された場合には、RAMクリアが実行されたことが報知される。また、本例において、電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052が操作された場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100及び払出制御用マイクロコンピュータ21TM370の両方にRAMクリア信号が送信されるため、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370におけるRAM21TM302内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに格納されていた未払出個数のデータが、消去（クリアされる）。

【0986】

CPU103が、図10-1に示すシリアル通信回路設定処理（ステップS21TM1480）を実行するまでは、主基板11から払出制御基板21TM037に出力される接続確認信号がOFF状態である。CPU103が、図10-1に示すステップS21TM1480のシリアル通信回路設定処理を実行すると、主基板11からの接続確認信号がON状態となることに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、払出動作が可能なときには、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370におけるRAM21TM302に保存されている未払出個数格納バッファの内容に基づいて、払出モータ21TM289を駆動させ、未払出個数のデータが0になるまで1個ずつ払出動作を行う。ここで、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、接続確認信号がON状態となったときに、遊技機用枠3の開放状態が検出されておらず、且つ、ガラス扉枠3aの開放状態も検出されていないことを条件として、払出モータ21TM289を駆動させ、

10

20

30

40

50

払出動作を行うものとする。

【0987】

前述したように、電源投入後に、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370が、遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300により、遊技機用枠3及びガラス扉枠3aの開放状態を検出可能な状態となつてから、遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの開放状態を検知している期間は、設定変更モードに制御されているか否かによらず、また、設定確認モードに制御されているか否かによらず、遊技媒体の払出が実行されない。即ち、主基板11からの接続確認信号がON状態となった場合でも、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の開放状態が検出されていれば、払出モータ21TM289を駆動させないことにより、賞球処理を実行させないようにする。このように、接続確認信号がON状態の期間であっても、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期間は、払出モータ21TM289を駆動させない。

10

【0988】

ここで、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、遊技場の店員は、通常、RAMクリアが実行されたことを確認した後に、遊技機用枠3及びガラス扉枠3aを閉鎖状態とするため、接続確認信号がON状態の期間（ステップS21TM1480以降）であっても、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場合がありうる。このような場合には、接続確認信号がON状態の期間であっても、遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの開放状態が検出されていることに基づいて、払出モータ21TM289の駆動は停止状態となる。

20

【0989】

遊技場の店員が、遊技機用枠3及びガラス扉枠3aを何れも閉鎖状態とすると、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、接続確認信号がON状態であり（設定変更モード又は設定確認モードの処理が終了しており）、且つ、遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300により、遊技機用枠3及びガラス扉枠3aの何れの開放状態も検出していないことに基づいて、払出モータ21TM289を駆動させる。

【0990】

本例において、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370におけるRAM21TM302を対象としたRAMクリアが実行されていない場合（電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052が操作されていなかった場合）には、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、RAM21TM302内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに格納されていた未払出個数のデータがクリアされていないため（払い出すべき残りの遊技媒体が存在するため）、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370におけるRAM21TM302に保存されている未払出個数格納バッファの内容に基づいて、払出モータ21TM289を駆動させ、未払出個数のデータが0になるまで1個ずつ払出動作を行う。これにより、電源断の発生、その後に、設定変更モード又は設定確認モードに制御されたこと、及び、遊技機用枠3又はガラス扉枠3aが開放状態となったことにより中断されていた遊技媒体の払出が完了する。このように、賞球の払出の実行中に電源断が発生して遊技媒体の払出が中断されたときには、その後の電源復旧時に、未払出個数のデータがクリアされていないことに基づいて、また、設定変更モード又は設定確認モードが終了し、遊技機用枠3及びガラス扉枠3aが閉鎖状態となったことを条件として、中断されていた遊技媒体の払出を再開して、賞球の払出を完了させることが可能である。

30

40

【0991】

一方で、図10-12に示すように、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370におけるRAM21TM302を対象としたRAMクリアが実行された場合（電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052が操作された場合）には、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、RAM21TM302内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに格納されていた未払出個数のデータがクリアされているため（払い出すべき残りの遊技媒体が存在しないため）、払出モータ21T

50

M 2 8 9を駆動させず、払出動作を行わない。

【0992】

本実施例では、図10-7(1)に示すように、クリアスイッチ21TM052から出力されるRAMクリア信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ100及び払出制御用マイクロコンピュータ21TM370の両方に入力される。従って、遊技制御用マイクロコンピュータ100を対象としたRAMクリア(ステップS21TM3050又はステップS21TM3150)が実行されると、これに伴い、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370において、RAM21TM302内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに格納されている未払出個数のデータが初期化される。このように、電源投入時にクリアスイッチ21TM052が操作されることにより、未払出個数のデータが初期化されてしまうため、電源断発生前(電源復旧に伴い設定変更モード又は設定確認モードに制御される前)に実行されていた賞球処理において払い出すべき所定の遊技媒体数(即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ100から指定された払出個数であり、例えば14個)のうち、払い出されなかった未払出個数分に関しては、払出が行われない。

10

【0993】

以上に示したように、賞球処理の実行中に電源断が発生したことにより払出が中断されると、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370において、RAM21TM302内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに未払出個数のデータが格納されることになる。ここで、電源投入時にクリアスイッチ21TM052が操作されることにより、未払出個数のデータがクリアされるため、中断されていた払出が再開されることなく強制終了(中止)される。即ち、電源復旧時、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、設定変更モード又は設定確認モードの終了後、に未払出個数分の払出を実行しないことになる。

20

【0994】

(電源断発生時の賞球処理(設定変更モードに移行)に関する変形例)

次に、賞球の払出が実行されている途中で電源断が発生したことにより払出が中断され、電源復旧後に設定変更モード又は設定確認モードに制御された場合の処理に関して、図10-13を用いて具体的に説明する。本例においては、図10-8(1)に示すように、電源投入時にクリアスイッチ21TM052が操作されることにより、遊技制御用マイクロコンピュータ100のRAM102が初期化され、電源投入時にクリアスイッチ21TM052aが操作されることにより、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370のRAM21TM302が初期化される。図10-13に示す例では、遊技媒体の払出を実行中に電源断が発生したときに、実行中の払出を停止し、電源復旧後に設定変更モード又は設定確認モードに制御されたときに、払出を再開せず、設定変更モード又は設定確認モードが終了した後に、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370のRAM21TM302を対象としたRAMクリアが実行されていないことに基づいて、払出が再開される。

30

【0995】

図10-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、賞球要求信号としての接続確認コマンドを払出制御用マイクロコンピュータ21TM370に送信すると、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370から送信される受信ACK信号としての接続OKコマンドを受信する。遊技制御用マイクロコンピュータ100は、受信ACK信号としての接続OKコマンドを受信すると、受信した時点から1s(1秒)経過後に賞球要求信号としての接続確認コマンドを再び送信する。遊技制御用マイクロコンピュータ100および払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、接続状態が正常である限り、上記のような接続確認の通信処理を繰り返し実行する。

40

【0996】

接続確認の通信処理を実行していないとき(受信ACK信号としての接続OKコマンドを受信してから賞球要求信号としての接続確認コマンドを送信するまでの間)に入賞があ

50

った場合は、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、賞球個数を示すデータを賞球要求信号に設定し、当該設定した賞球要求信号としての賞球個数コマンドを払出制御用マイクロコンピュータ21TM370に送信する。払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、賞球要求信号としての賞球個数コマンドを受信すると、賞球個数コマンドで指定された個数の賞球の払い出しを行う。この賞球個数コマンドで指定された個数の賞球の払い出しを行っている期間において、電源断が発生すると、払出モータ21TM289への電力供給が停止するので、払出モータ21TM289の駆動を停止し、遊技媒体の払出を中断する。このとき、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370におけるRAM21TM302内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに、未払出個数のデータが格納される。

10

【0997】

ここで、遊技場の店員は、電源投入を行うために、遊技機用枠3を開放状態とした後、電源スイッチ21TM055をON状態とする。この際、前述したように、設定変更モードに移行させるため（さらに遊技制御用マイクロコンピュータ100を初期化するため）には、電源スイッチ21TM055をON状態とするときに、錠スイッチ21TM051をON状態とし、且つ、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052もON状態としておく。また、設定確認モードに移行させるためには、電源スイッチ21TM055をON状態とするときに、錠スイッチ21TM051をON状態とし、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052はOFF状態とする。

20

【0998】

その後、主基板11では、所定の電源基板からの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によって電源投入時処理が実行される。本例では、電源投入時に錠スイッチ21TM051がON状態であっ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制御される。

【0999】

払出制御基板21TM037では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370が起動し、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、ガラス扉枠3aの開放状態を検出可能となったときに、遊技機用枠3が開放状態となっていることを検知する。

30

【1000】

その後、CPU103が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間は、主基板11からの接続確認信号はOFF状態である。そのため、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、払出モータ21TM289を停止状態に維持する。その結果、電源投入後に、CPU103が電源投入時処理となる所定の処理を実行している期間（設定変更モード又は設定確認モードに制御され、図10-1に示すシリアル通信回路設定処理（ステップS21TM1480）を実行するまでの期間）は、払出モータ21TM289の駆動が停止状態であるので、未払出個数のデータがクリアされていない場合であっても、遊技媒体の払出を中断した状態が維持されることになる。

【1001】

その後、錠スイッチ21TM051がOFF状態に切り替えられると、設定変更モード又は設定確認モードが終了し、図10-2に示したステップS21TM3710以降の処理が実行されるものとする。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるRAMクリア処理が実行された場合には、RAMクリアが実行されたことが報知される。また、本例において、電源投入時に払出制御基板21TM037に対応したクリアスイッチ21TM052aが操作された場合には、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370におけるRAMクリア信号が送信されるため、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370におけるRAM21TM302内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに格納されていた未払出個数のデータが、消去（クリアされる）。

40

【1002】

CPU103が、図10-1に示すシリアル通信回路設定処理（ステップS21TM1

50

480) を実行するまでは、主基板11から払出制御基板21TM037に出力される接続確認信号がOFF状態である。CPU103が、図10-1に示すステップS21TM1480のシリアル通信回路設定処理を実行すると、主基板11からの接続確認信号がON状態となることに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、払出動作が可能となきには、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370におけるRAM21TM302に保存されている未払出個数格納バッファの内容に基づいて、払出モータ21TM289を駆動させ、未払出個数のデータが0になるまで1個ずつ払出動作を行う。ここで、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、接続確認信号がON状態となったときに、遊技機用枠3の開放状態が検出されておらず、且つ、ガラス扉枠3aの開放状態も検出されていないことを条件として、払出モータ21TM289を駆動させ、払出動作を行うものとする。

10

【1003】

前述したように、電源投入後に、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370が、遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300により、遊技機用枠3及びガラス扉枠3aの開放状態を検出可能な状態となってから、遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの開放状態を検知している期間は、設定変更モードに制御されているか否かによらず、また、設定確認モードに制御されているか否かによらず、遊技媒体の払出が実行されない。即ち、主基板11からの接続確認信号がON状態となった場合でも、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の開放状態が検出されていれば、払出モータ21TM289を駆動させないことにより、賞球処理を実行させないようにする。このように、接続確認信号がON状態の期間であっても、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期間は、払出モータ21TM289を駆動させない。

20

【1004】

ここで、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、遊技場の店員は、通常、RAMクリアが実行されたことを確認した後に、遊技機用枠3及びガラス扉枠3aを閉鎖状態とするため、設定変更モード又は設定確認モードの処理が終了した後の接続確認信号がON状態の期間(ステップS21TM1480以降)であっても、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場合があります。このような場合には、設定変更モード又は設定確認モードの処理が終了した後の接続確認信号がON状態の期間であっても、遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの開放状態が検出されていることに基づいて、払出モータ21TM289の駆動は停止状態となる。

30

【1005】

遊技場の店員が、遊技機用枠3及びガラス扉枠3aを何れも閉鎖状態とすると、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、接続確認信号がON状態であり、且つ、遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300により、遊技機用枠3及びガラス扉枠3aの何れの開放状態も検出していないことに基づいて、払出モータ21TM289の駆動を開始する。

【1006】

本例において、図10-8(2)に示すように、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370におけるRAM21TM302を対象としたRAMクリアが実行されていない場合(電源投入時にクリアスイッチ21TM052aが操作されていなかった場合)には、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるRAM102を対象としたRAMクリア(ステップS21TM3050又はステップS21TM3150)が実行された場合(電源投入時にクリアスイッチ(設定切替スイッチ)21TM052が操作された場合)であっても、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、RAM21TM302内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに格納されていた未払出個数のデータがクリアされていないため(払い出すべき残りの遊技媒体が存在するため)、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370におけるRAM21TM302に保存されている未払出個数格納バッファの内容に基づいて、払出モータ21TM289を駆動

40

50

させ、未払出個数のデータが0になるまで1個ずつ払出動作を行う。これにより、電源断の発生、その後に、設定変更モード又は設定確認モードに制御されたこと、及び、遊技機用枠3又はガラス扉枠3aが開放状態となったことにより中断されていた遊技媒体の払出が完了する。このように、賞球の払出の実行中に電源断が発生して遊技媒体の払出が中断されたときには、その後の電源復旧時に、未払出個数のデータがクリアされていないことに基づいて、また、設定変更モード又は設定確認モードが終了し、遊技機用枠3及びガラス扉枠3aが閉鎖状態となったことを条件として、中断されていた遊技媒体の払出を再開して、賞球の払出を完了させることが可能である。

【1007】

一方で、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370におけるRAM21TM302を対象としたRAMクリアが実行された場合（電源投入時にクリアスイッチ21TM052aが操作された場合）には、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370は、RAM21TM302内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに格納されていた未払出個数のデータがクリアされているため（払い出すべき残りの遊技媒体が存在しないため）、払出モータ21TM289を駆動させず、払出動作を行わない。

【1008】

本実施例では、図10-8(1)に示すように、クリアスイッチ21TM052から出力されるRAMクリア信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力されるが、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370には入力されない。そのため、主基板11に対応したクリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052が操作されたことにより、遊技制御用マイクロコンピュータ100を対象としたRAMクリア（ステップS21TM3050又はステップS21TM3150）が実行されたとしても、払出制御基板21TM037に対応したクリアスイッチ21TM052aが操作されていなければ、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370において、RAM21TM302内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに格納されている未払出個数のデータは初期化されない。このように、電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052が操作されたか否かにかかわらず（遊技制御用マイクロコンピュータ100を対象としたRAMクリア（ステップS21TM3050又はステップS21TM3150）が実行されたか否かにかかわらず）、クリアスイッチ21TM052aが操作されていなければ、未払出個数のデータは初期化されず、電源断発生前（電源復旧に伴い設定変更モード又は設定確認モードに制御される前）に実行されていた賞球処理において払い出すべき所定の遊技媒体数（即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ100から指定された払出個数であり、例えば14個）のうち、払い出されなかった未払出個数分に関して、払出が実行されることになる。

【1009】

以上に示したように、賞球処理の実行中に電源断が発生したことにより払出が中断されると、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370において、RAM21TM302内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに未払出個数のデータが格納されることになる。ここで、電源投入時に主基板11に対応したクリアスイッチ21TM052が操作されたとしても、払出制御基板21TM037に対応したクリアスイッチ21TM052aが操作されていなければ、未払出個数のデータがクリアされずに維持されているため、中断されていた払出が再開されて、未払出個数の遊技媒体の払出が完了する。即ち、電源復旧後に、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を経て、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に、未払出個数分の払出が実行されることになる。

【1010】

なお、本実施形態では、遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300が、払出制御基板21TM037に設けられている（開放状態の検出信号が払出制御用マイクロコンピュータ21TM370に入力される）例を示したが、このような形態に限らず、遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300は、主基板11に設けられる（開放状態の検出信号が遊技制御

10

20

30

40

50

用マイクロコンピュータ100に入力される)ようにしても良い。このような構成とした場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、遊技機枠・扉枠開放センサ21TM300が、遊技機用枠3(又はガラス扉枠3a)の開放状態を検知したことに基づいて、入賞を検知しても、賞球個数コマンドを送信しない。これにより、賞球個数コマンドを受信しなくなったことに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370が、払出モータ21TM289を駆動させないことにより、賞球の払出が実行されないようにする。

【1011】

(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9-39(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10-1及び図10-2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。

【1012】

また、図9-39(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10-1及び図10-2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、その後と同じ第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。

【1013】

具体的には、図10-14(1)に示すように、電源投入時にRAMクリア(例えば、図10-1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。

【1014】

一方で、図10-14(2)に示すように、電源投入時にRAMクリア(例えば、図10-1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。

【1015】

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

10

20

30

40

50

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。

【1016】

図10-15(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10-15(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10-15(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。

【1017】

また、図10-15(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。

【1018】

一方、図10-14(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。

【1019】

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。

【1020】

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

10

20

30

40

50

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。

【1021】

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。

10

【1022】

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（設定切替スイッチ）21TM052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（設定切替スイッチ）21TM052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。

20

【1023】

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。

【1024】

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。

30

【1025】

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）が発生したことで、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。

40

【1026】

次に、電源投入時に錠スイッチ21TM051がON状態であり、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052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、錠スイッチ21TM051が

50

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。

【1027】

このとき、図10-15(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(錠スイッチ21TM051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。

10

【1028】

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になってしまう。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。

20

【1029】

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。

30

【1030】

図10-16は、演出制御基板12が備える演出装置に関する他の例を示す図である。本例では、図2に示した例とは異なり、ランプ制御基板14に、遊技効果ランプ9の他、画面外第1保留表示器21TM101、画面外第2保留表示器21TM102、第4図柄表示器21TM103、及び、設定変更状態表示器21TM104が接続されており、これらは何れもLED等の発光装置により構成されている。また、これらの発光装置は何れも画像表示装置5の画面枠外に設けられている。演出制御用CPU120は、ランプ制御基板14を介して、これらの発光装置の発光を制御する。本例では、これらの発光装置は全て共通の発光色で発光するものとする。

40

【1031】

画面外第1保留表示器21TM101は、2つの発光装置により構成されている。演出制御用CPU120は、第1保留記憶数の変更があったとき、即ち、第1始動入賞口への入賞が発生したとき(第1保留記憶数が増加したとき)、及び、第1特別図柄の変動表示が終了して表示結果が確定したとき(第1保留記憶数が減少したとき)に、遊技制御用マイクロコンピュータ100から、更新後の第1保留記憶数を指定する第1保留記憶数指定コマンドを受信すると、第1保留記憶数指定コマンドにより指定された第1保留記憶数に

50

対応した態様で画面外第1保留表示器21TM101を発光させる。

【1032】

例えば、第1保留記憶数指定コマンドにより指定された第1保留記憶数が1である場合には、一方の発光装置を点灯状態として、他方の発光装置は消灯状態とする。また、第1保留記憶数指定コマンドにより指定された第1保留記憶数が2である場合には、両方の発光装置を点灯状態とする。また、第1保留記憶数指定コマンドにより指定された第1保留記憶数が3である場合には、一方の発光装置を点滅状態として、他方の発光装置は点灯状態とする。そして、第1保留記憶数指定コマンドにより指定された第1保留記憶数が4である場合には、両方の発光装置を点滅状態とする。

【1033】

画面外第2保留表示器21TM102は、2つの発光装置により構成されている。演出制御用CPU120は、第2保留記憶数の変更があったとき、即ち、第2始動入賞口への入賞が発生したとき（第2保留記憶数が増加したとき）、及び、第2特別図柄の変動表示が終了して表示結果が確定したとき（第2保留記憶数が減少したとき）に、遊技制御用マイクロコンピュータ100から、更新後の第2保留記憶数を指定する第2保留記憶数指定コマンドを受信すると、第2保留記憶数指定コマンドにより指定された第2保留記憶数に対応した態様で画面外第2保留表示器21TM102を発光させる。

【1034】

例えば、第2保留記憶数指定コマンドにより指定された第2保留記憶数が1である場合には、一方の発光装置を点灯状態として、他方の発光装置は消灯状態とする。また、第2保留記憶数指定コマンドにより指定された第2保留記憶数が2である場合には、両方の発光装置を点灯状態とする。また、第2保留記憶数指定コマンドにより指定された第2保留記憶数が3である場合には、一方の発光装置を点滅状態として、他方の発光装置は点灯状態とする。そして、第2保留記憶数指定コマンドにより指定された第2保留記憶数が4である場合には、両方の発光装置を点滅状態とする。

【1035】

第4図柄表示器21TM103は、2つの発光装置により構成されている。ここで、一方の発光装置は、主基板11側の第1特別図柄表示装置4Aに対応した第4図柄の変動表示装置であり、第1特別図柄の変動表示が開始されたタイミングで点滅（即ち変動表示）を開始し、第1特別図柄の変動表示が終了したタイミングで消灯状態又は点灯状態となり（即ち変動表示が終了し）、表示結果が導出される。また、他方の発光装置は、主基板11側の第2特別図柄表示装置4Bに対応した第4図柄の変動表示装置であり、第2特別図柄の変動表示が開始されたタイミングで点滅（即ち変動表示）を開始し、第2特別図柄の変動表示が終了したタイミングで消灯状態又は点灯状態となり（即ち変動表示が終了し）、表示結果が導出される。

【1036】

演出制御用CPU120は、第1特別図柄の変動表示が開始されるときに、第1保留記憶数が減算されたことを指定する第1保留記憶数減算指定コマンド、表示結果を指定する表示結果指定コマンド、及び、特別図柄の変動時間を指定する変動パターンコマンド、という1セットのコマンドを、遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信したことに基づいて、第1特別図柄の変動表示が実行されること、及び、第1特別図柄の変動時間を特定可能となっている。また、演出制御用CPU120は、第1特別図柄の変動表示が終了して表示結果が確定したときに、図柄確定指定コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信したことに基づいて、第1特別図柄の変動表示が終了して表示結果が導出されたことを特定可能となっている。

【1037】

ここで、演出制御用CPU120は、第1特別図柄の変動表示が開始されることに伴う上記1セットのコマンドを受信すると、第4図柄表示器21TM103における一方の発光装置の点滅（即ち変動表示）を開始し、変動パターンコマンドにより指定された変動時間が経過したときに、図柄確定指定コマンドを受信したことに応じて、一方の発光装置を

10

20

30

40

50

消灯状態又は点灯状態とする（即ち表示結果を確定させる）。例えば、表示結果指定コマンドにより「はずれ」の表示結果が指定されていた場合には、図柄確定期間において一方の発光装置を消灯させ、表示結果指定コマンドにより「大当たり」の表示結果が指定されていた場合には、図柄確定期間において一方の発光装置を点灯させる。

【1038】

演出制御用CPU120は、第2特別図柄の変動表示が開始されるときに、第2保留記憶数が減算されたことを指定する第2保留記憶数減算指定コマンド、表示結果を指定する表示結果指定コマンド、及び、特別図柄の変動時間を指定する変動パターンコマンド、という1セットのコマンドを、遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信したことに基づいて、第2特別図柄の変動表示が実行されること、及び、第2特別図柄の変動時間を特定可能となっている。また、演出制御用CPU120は、第2特別図柄の変動表示が終了して表示結果が確定したときに、図柄確定指定コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信したことに基づいて、第2特別図柄の変動表示が終了して表示結果が導出されたことを特定可能となっている。

10

【1039】

ここで、演出制御用CPU120は、第2特別図柄の変動表示が開始されることに伴う上記1セットのコマンドを受信すると、第4図柄表示器21TM103における他方の発光装置の点滅（即ち変動表示）を開始し、変動パターンコマンドにより指定された変動時間が経過したときに、図柄確定指定コマンドを受信したことに応じて、他方の発光装置を消灯状態又は点灯状態とする（即ち表示結果を確定させる）。例えば、表示結果指定コマンドにより「はずれ」の表示結果が指定されていた場合には、図柄確定期間において他方の発光装置を消灯させ、表示結果指定コマンドにより「大当たり」の表示結果が指定されていた場合には、図柄確定期間において他方の発光装置を点灯させる。

20

【1040】

なお、画面外第1保留表示器21TM101の発光色と画面外第2保留表示器21TM102の発光色とを異ならせるようにしても良く、例えば、前者を青色で発光させて、後者を赤色で発光させるようにしても良い。また、第4図柄表示器21TM103において、第1特別図柄表示装置4Aに対応した一方の発光装置の発光色と、第2特別図柄表示装置4Bに対応した他方の発光装置の発光色とを異ならせるようにしても良く、例えば、前者を青色（画面外第1保留表示器21TM101と同じ発光色）で発光させて、後者を赤色（画面外第2保留表示器21TM102と同じ発光色）で発光させるようにしても良い。

30

【1041】

また、第1保留記憶数を示す画像（例えば青色の数字「0～4」の画像）、及び、第2保留記憶数を示す画像（例えば赤色の数字「0～4」の画像）を、画像表示装置5に表示するようにしても良い。また、第1特別図柄に対応した第4図柄の画像（例えば四角形の画像であり、第1特別図柄が変動表示している期間は白色で点滅（変動）しており、表示結果がはずれの場合には図柄確定期間に青色で停止表示され、表示結果が大当たりの場合には図柄確定期間に赤色で停止表示される画像）、及び、第2特別図柄に対応した第4図柄の画像（例えば四角形の画像であり、第2特別図柄が変動表示している期間は黄色で点滅（変動）しており、表示結果がはずれの場合には図柄確定期間に青色で停止表示され、表示結果が大当たりの場合には図柄確定期間に赤色で停止表示される画像）を、画像表示装置5に表示するようにしても良い。

40

【1042】

設定変更状態表示器21TM104は、1の発光装置により構成されている。演出制御用CPU120は、設定変更モードに制御されるときに遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信される設定変更モードコマンド（図10-2のステップS21TM3585を参照）を受信したタイミングで、設定変更状態表示器21TM104を点灯させる。そして、設定変更モードへの制御が終了したときに遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信される設定コマンド（図10-2のステップS21TM3720を参照）を受

50

信したタイミングで、設定変更状態表示器 2 1 T M 1 0 4 を消灯する。

【1 0 4 3】

なお、演出制御用 C P U 1 2 0 は、設定確認モードに制御されたときに遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信される設定確認モードコマンド（図 1 0 - 2 のステップ S 2 1 T M 3 5 8 0 を参照）を受信したタイミングで、設定変更状態表示器 2 1 T M 1 0 4 を点滅させる。そして、設定確認モードへの制御が終了したときに遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信される設定コマンド（図 1 0 - 2 のステップ S 2 1 T M 3 7 2 0 を参照）を受信したタイミングで、設定変更状態表示器 2 1 T M 1 0 4 を消灯する。

【1 0 4 4】

このような構成によれば、設定変更状態表示器 2 1 T M 1 0 4 の発光態様によって、設定変更モードに制御されていること（点灯状態）、設定確認モードに制御されていること（点滅状態）を報知可能となっている。ここで、電源が投入されてから表示制御部 1 2 3 により画像表示装置 5 における画像表示制御が可能となるまでの期間と比較して、電源が投入されてからランプ制御基板 1 4 により各発光装置の発光制御が可能となるまでの期間は極めて短い。そのため、図 9 - 1 7 に示すように、画像表示装置 5 において、設定変更モードに制御されていること、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できない期間（表示制御部 1 2 3 による画像表示制御が可能となる前の期間）であっても、設定変更状態表示器 2 1 T M 1 0 4 の発光態様によって、設定変更モードに制御されていること、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。

【1 0 4 5】

なお、演出制御基板 1 2 側では、設定変更状態表示器 2 1 T M 1 0 4 に限らず、画面外第 1 保留表示器 2 1 T M 1 0 1、画面外第 2 保留表示器 2 1 T M 1 0 2、及び第 4 図柄表示器 2 1 T M 1 0 3 を、遊技が行われているときの通常の発光パターンとは異なる発光パターンで発光させることにより、設定変更モードに制御されていることや、設定確認モードに制御されていることを報知するようにしても良い。例えば、画面外第 1 保留表示器 2 1 T M 1 0 1、画面外第 2 保留表示器 2 1 T M 1 0 2、及び第 4 図柄表示器 2 1 T M 1 0 3 を構成する L E D を、全て点灯状態とすることで設定変更モードに制御されていることを報知し、画面外第 1 保留表示器 2 1 T M 1 0 1、画面外第 2 保留表示器 2 1 T M 1 0 2、及び第 4 図柄表示器 2 1 T M 1 0 3 を構成する L E D を、全て点滅状態とすることで設定確認モードに制御されていることを報知するようにしても良い。

【1 0 4 6】

一方、主基板 1 1 側では、設定変更モードに制御されている期間は、C P U 1 0 3 が、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、及び普図保留表示器 2 5 C、並びに、第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、及び普通図柄表示器 2 0 を、遊技が行われているときの通常の発光パターンとは異なる発光パターンで発光させる（例えば、全てを同時に点灯状態とする）ことで、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できる。また、設定確認モードに制御されている期間は、C P U 1 0 3 が、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、及び普図保留表示器 2 5 C、並びに、第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、及び普通図柄表示器 2 0 を、遊技が行われているときの通常の発光パターンとは異なる発光パターン（且つ設定変更モードに制御されているときとも異なる発光パターン）で発光させる（例えば、全てを同時に点滅状態とする）ことで、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できる。

【1 0 4 7】

[特徴部 3 0 T M に関する説明]

次に、特徴部 3 0 T M に関して説明する。図 1 1 - 1 は、保留表示及びアクティブ表示の具体例を示す説明図である。画像表示装置 5 の画面上には、第 1 保留記憶数（0 ~ 4 の第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1）を表示する第 1 保留表示領域 3 0 T M 1 0 1 と、第 2 保留記憶数（0 ~ 4 の第 2 保留表示 3 0 T M 0 0 2）を表示する第 2 保留表示領域 3 0 T M 1 0 2 と、現在実行中の変動表示に対応するアクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 を表示するアクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 3 と、が設けられている。第 1 保留表示領域 3 0 T M 1 0 1

及び第2保留表示領域30TM102、並びにアクティブ表示領域30TM103は、画面下部に設けられており、アクティブ表示領域30TM103を中央に、遊技者から見て左側が第1保留表示領域30TM101、右側が第2保留表示領域30TM102となっている。

【1048】

演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が0でないときには、第1保留表示領域30TM101に第1保留記憶数に相当する数の第1保留表示30TM001を表示する。即ち、第1保留表示30TM001は、始動条件（例えば、第1始動入賞口への入賞）は成立したが開始条件（例えば、特別図柄の変動表示が実行されておらず、大当り遊技状態に制御されておらず、且つ、第2保留記憶数が0であり第1保留記憶数が0ではないこと）が成立していない第1特別図柄の変動表示（及び飾り図柄の変動表示）に対応した情報である。第1保留表示領域30TM101に複数の第1保留表示30TM001が表示されている場合には、アクティブ表示領域30TM103に近い順序で（遊技者から見て右から順に）、その第1保留表示30TM001に対応した変動表示の開始条件が成立する。

10

【1049】

また、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が0でないときには、第2保留表示領域30TM102に第2保留記憶数に相当する数の第2保留表示30TM002を表示する。即ち、第2保留表示30TM002は、始動条件（例えば、第2始動入賞口への入賞）は成立したが開始条件（例えば、特別図柄の変動表示が実行されておらず、大当り遊技状態に制御されておらず、且つ、第2保留記憶数が0ではないこと）が成立していない第2特別図柄の変動表示（及び飾り図柄の変動表示）に対応した情報である。第2保留表示領域30TM102に複数の第2保留表示30TM002が表示されている場合には、アクティブ表示領域30TM103に近い順序で（遊技者から見て左から順に）、その第2保留表示30TM002に対応した変動表示の開始条件が成立する。

20

【1050】

演出制御用CPU120は、飾り図柄の変動表示が実行されているときには、アクティブ表示領域30TM103にアクティブ表示30TM003を表示する。即ち、アクティブ表示30TM003は、始動条件（例えば、第1始動入賞口又は第2始動入賞口への入賞）が成立した後に開始条件（例えば、特別図柄の変動表示が実行されておらず、大当り遊技状態に制御されておらず、且つ、保留記憶数が0ではないこと）が成立した特別図柄の変動表示（及び飾り図柄の変動表示）に対応した情報である。

30

【1051】

また、画像表示装置5の画面上部（遊技者から見て左側）には、第1保留表示領域30TM101とは異なる領域であって、第1保留記憶数（0～4の副保留表示30TM004）を表示する副保留表示領域30TM104と、アクティブ表示領域30TM103とは異なる領域であって、現在実行中の変動表示に対応する副アクティブ表示30TM005を表示する副アクティブ表示領域30TM105と、が設けられている。

【1052】

本実施形態において、演出制御用CPU120は、始動入賞時（第1始動入賞口への入賞が発生したとき）に副保留表示30TM004を表示すると決定したに基づいて、副保留表示領域30TM104に第1保留記憶数に相当する数の副保留表示30TM004を表示すると共に、副アクティブ表示領域30TM105には副アクティブ表示30TM005を表示する。即ち、副保留表示30TM004は、始動条件（例えば、第1始動入賞口への入賞）は成立したが開始条件（例えば、特別図柄の変動表示が実行されておらず、大当り遊技状態に制御されておらず、且つ、第2保留記憶数が0であり第1保留記憶数が0ではないこと）が成立していない第1特別図柄の変動表示に対応した情報である。また、副アクティブ表示30TM005は、始動条件（例えば、第1始動入賞口への入賞）が成立した後に開始条件（例えば、特別図柄の変動表示が実行されておらず、大当り遊技状態に制御されておらず、且つ、第2保留記憶数が0であり第1保留記憶数が0ではな

40

50

いこと)が成立した第1特別図柄の変動表示(及び飾り図柄の変動表示)に対応した情報である。副保留表示領域30TM104に複数の副保留表示30TM004が表示されている場合には、副アクティブ表示領域30TM105に近い順序で(遊技者から見て右から順に)、その副保留表示30TM004に対応した変動表示の開始条件が成立する。

【1053】

ここで、図11-1に示すように、副保留表示30TM004は星形の輪郭であり、第1保留表示30TM001(丸形表示又は三角形表示)とは異なる輪郭である。副保留表示30TM004は、第1保留表示30TM001と比較して表示されるサイズが小さいため目立ちにくく、遊技者にとっては視認性が低いものとなっている。また、副アクティブ表示30TM005も星形の輪郭であり、アクティブ表示30TM003(丸形表示又は三角形表示)とは異なる輪郭である。副アクティブ表示30TM005は、アクティブ表示30TM003と比較して表示されるサイズが小さいため目立ちにくく、遊技者にとっては視認性が低いものとなっている。

【1054】

図11-1に示す例では、画像表示装置5において左中右の飾り図柄の変動表示が実行されていることに対応して、アクティブ表示領域30TM103にアクティブ表示30TM003が表示されると共に、副アクティブ表示領域30TM105には副アクティブ表示30TM005が表示されている。このように、実行中である1の変動表示(共通の変動表示)に対応した情報として、アクティブ表示30TM003と、副アクティブ表示30TM005という異なる態様の情報が表示されている。即ち、アクティブ表示30TM003と、当該アクティブ表示30TM003に対応した変動表示と共通の変動表示に対応した副アクティブ表示30TM005とが、同時に画面上に表示されていることになる。

【1055】

また、第1保留記憶数が4であることに対応して、第1保留表示領域30TM101には4つの第1保留表示30TM001が表示されると共に、副保留表示領域30TM104には4つの副保留表示30TM004が表示されている。このように、未だ実行されていない4の変動表示各々に対応した情報として、第1保留表示30TM001と、副保留表示30TM004という異なる態様の情報が表示されている。即ち、1の第1保留表示30TM001と、当該1の第1保留表示30TM001に対応した変動表示(保留記憶)と共通の変動表示(保留記憶)に対応した1の副保留表示30TM004とが、同時に画面上に表示されていることになる。

【1056】

このように、共通の変動表示(第1特別図柄の変動表示)に対応する複数種類の保留表示(第1保留表示30TM001、副保留表示30TM004)が、同時に同じ画面上に表示されることにより、保留表示を用いた演出を多様化して興趣を向上させることができる。同様に、実行中の変動表示(第1特別図柄の変動表示、飾り図柄の変動表示)に対応した複数種類のアクティブ表示(アクティブ表示30TM003、副アクティブ表示30TM005)が、同時に同じ画面上に表示されることにより、アクティブ表示を用いた演出を多様化して興趣を向上させることができる。

【1057】

ここで、後述するように、始動入賞時の判定において副保留表示30TM004を表示させないことに決定された場合には、第1保留表示領域30TM101には第1保留表示30TM001が表示される一方で、副保留表示領域30TM104には副保留表示30TM004が表示されない。また、アクティブ表示領域30TM103にアクティブ表示30TM003が表示される一方で、副アクティブ表示領域30TM105には副アクティブ表示30TM005が表示されず、さらに、副アクティブ表示30TM005が表示されるべき領域であることを示す情報(図11-1の画面上部に示された四角形の枠)も表示されないことになる。

【1058】

この実施の形態では、後述するように、始動入賞時の判定結果に基づいて第1変化演出及び／又は第2変化演出を実行可能である。第1変化演出とは、始動入賞時の判定対象となった可変表示に対応した第1保留表示30TM001又はアクティブ表示30TM003を、通常態様（本例では、白色の丸形表示）とは異なる特殊態様（本例では、白色の三角形表示）、青色態様（本例では、青色の丸形表示）、緑色態様（本例では、緑色の丸形表示）、赤色態様（本例では、赤色の丸形表示）、又は金色態様（本例では、金色の丸形表示）で表示する予告演出である。また、第2変化演出とは、始動入賞時の判定対象となった可変表示に対応した副保留表示30TM004又は副アクティブ表示30TM005を、通常態様（本例では、白色の星形表示）とは異なる青色態様（本例では、青色の星形表示）又は赤色態様（本例では、赤色の星形表示）で表示する予告演出である。

10

【1059】

図11-2は、変化演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、図7に示した演出制御プロセス処理の先読予告設定処理（ステップS161）において、変化演出決定処理を実行する。

【1060】

変化演出決定処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1始動入賞口への始動入賞が発生したことに基づく1セットの始動入賞時のコマンド（例えば、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、及び第1保留記憶数加算指定コマンド）を新たに受信したか否かを確認する（ステップS30TM1010）。

【1061】

20

図柄指定コマンドは、入賞時判定結果のうち、大当たりとなるか否かや、大当たりの種別の判定結果を示す演出制御コマンドである。CPU103は、始動入賞時に抽出した大当たり判定用乱数及び大当たり種別判定用乱数に基づいて、大当たりとなるか否か、及び、大当たりとなる場合の大当たり種別を判定して、その判定結果を指定する図柄指定コマンドを出力する。また、変動カテゴリコマンドは、入賞時判定結果のうち、変動パターンの判定結果を示す演出制御コマンドである。CPU103は、始動入賞時に抽出した変動パターン種別判定用乱数に基づいて、ノーマルリーチとなるか否かや、スーパーリーチとなるか否か等を判定して、その判定結果を指定する変動カテゴリコマンドを出力する。また、第1保留記憶数加算指定コマンドは、第1保留記憶数が1増加したことを指定する演出制御コマンドである。

30

【1062】

具体的には、演出制御用CPU120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、及び第1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。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（ステップS30TM1010でNO）、そのまま処理を終了する。

【1063】

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、変化禁止フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS30TM1020）。変化禁止フラグがセットされていれば（ステップS30TM1020でYES）、そのまま処理を終了する。後述するように、変化禁止フラグは、少なくとも第1変化演出が実行されることが決定されたことに基づいてセットされる。変化禁止フラグがセットされていれば（ステップS30TM1020でYES）、そのまま処理を終了する。

40

【1064】

変化禁止フラグがセットされていなければ（ステップS30TM1020でNO）、演出制御用CPU120は、第1変化演出の実行有無及び最終表示態様、第2変化演出の実行有無及び最終表示態様を、後述する最終表示態様決定テーブル（図11-3を参照）に基づいて決定する（ステップS30TM1030）。

【1065】

ステップS30TM1010及びステップS30TM1020の処理が実行されることによって、この実施の形態では、第1変化演出が実行されていない場合にのみ、ステップ

50

S 3 0 T M 1 0 3 0 以降の処理が実行されることになり、第 1 変化演出又は第 2 変化演出を実行することが可能に構成されている。

【1 0 6 6】

図 1 1 - 3 は、最終表示態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。図 1 1 - 3 (A) に示すように、この実施の形態では、アクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 の最終表示態様として、「通常態様」、「特殊態様」、「青色態様」、「緑色態様」、「赤色態様」、及び「金色態様」の何れかを決定可能となっており、これらの各態様に対して、それぞれ判定値が割り振られている。また、図 1 1 - 3 (B) に示すように、この実施の形態では、副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5 の最終表示態様として、「表示なし」、「通常態様」、「青色態様」、及び「赤色態様」の何れかを決定可能となっており、これらの各態様に対して、それぞれ判定値が割り振られている。このうち「表示なし」とは、副保留表示領域 3 0 T M 1 0 4 に副保留表示 3 0 T M 0 0 4 が表示されず、副アクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 5 に副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5 が表示されないことを示している。

10

【1 0 6 7】

図 1 1 - 3 (A) に示すように、始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合）には、当該始動入賞（新たな第 1 保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 の最終表示態様は、3 1 % の割合で通常態様（白色の丸形表示）となり、4 % の割合で特殊態様（白色の三角形表示）となり、1 8 % の割合で青色態様（青色の丸形表示）となり、2 1 % の割合で緑色態様（緑色の丸形表示）となり、1 6 % の割合で赤色態様（赤色の丸形表示）となり、1 0 % の割合で金色態様（金色の丸形表示）となる。即ち、始動入賞時の判定対象となった可変表示に対応した情報（保留表示又はアクティブ表示）の態様を、通常態様（白色の丸形表示）とは異なる態様とする第 1 変化演出は、6 9 % の割合で実行されることになる。

20

【1 0 6 8】

一方、始動入賞時の判定結果が「大当たり」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当たり」である場合）には、当該始動入賞（新たな第 1 保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 の最終表示態様は、2 % の割合で通常態様となり、3 % の割合で特殊態様となり、1 5 % の割合で青色態様となり、2 0 % の割合で緑色態様となり、2 5 % の割合で赤色態様となり、3 5 % の割合で金色態様となる。即ち、始動入賞時の判定対象となった可変表示に対応した情報（保留表示又はアクティブ表示）の態様を、通常態様とは異なる態様とする第 1 変化演出は、9 8 % の割合で実行されることになる。

30

【1 0 6 9】

このように、第 1 変化演出が実行された場合には、第 1 変化演出が実行されない場合と比較して、大当たりとなる割合が高い。また、第 1 変化演出が実行されたときには、アクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 の最終表示態様が金色態様となった場合に、大当たりとなる割合が最も高くなる。図 1 1 - 3 (A) に示すように、アクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 の表示態様に関しては、大当たりとなる期待度が、通常態様 < 特殊態様 < 青色態様 < 緑色態様 < 赤色態様 < 金色態様、の関係となる。

40

【1 0 7 0】

また、後述する第 1 変化演出の変化パターンに示すように、アクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 よりも前の第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 の段階で、表示態様が、通常態様とは異なる特殊態様、青色態様、又は赤色態様となる場合がある。そして、第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 がアクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 3 にシフトされるとき（アクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 として表示されるとき）には、少なくとも表示態様がアクティブシフト前と同じか、それよりも期待度の高い表示態様に変化するようになっている。従って、第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 の表示態様に関しては、大当たりとなる期待度が、通常態様 < 特殊態様 < 青色態様 < 赤色態様、の関係となる。

【1 0 7 1】

50

なお、図11-3(A)に示すように、アクティブ表示の最終表示態様として特殊態様
が選択される割合は、それ以外の態様が選択される割合よりも極端に低い。一方で、後述
する図11-4及び図11-5に示すように、保留表示の変化パターンに特殊態様が含ま
れる割合は、他の態様が含まれる割合と比較してそれほど低くはない。従って、第1保留
表示30TM001が特殊態様で表示された場合には、他の態様で表示された場合よりも
表示態様に変化する割合が高い。遊技者は、第1保留表示30TM001が特殊態様で表
示された場合には、青色態様や赤色態様で表示された場合と比較してそれほど大当りを期
待できないが、その表示態様がより期待度の高い表示態様（青色態様、赤色態様）に変化
することを期待することができる。

【1072】

また、図11-3(B)に示すように、始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合
（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合）には、当該
始動入賞（新たな第1保留記憶）に基づく可変表示に対応した副保留表示30TM004
及び副アクティブ表示30TM005は、70%の割合で表示されず、30%の割合で表
示される。副アクティブ表示30TM005（副保留表示30TM004）が表示され且
つ最終表示態様が通常態様（白色の星形表示）となる割合は25%であり、副アクティブ
表示30TM005（副保留表示30TM004）が表示され且つ最終表示態様が青色態
様（青色の星形表示）となる割合は4%であり、副アクティブ表示30TM005（副保
留表示30TM004）が表示され且つ最終表示態様が赤色態様（赤色の星形表示）とな
る割合は1%である。即ち、始動入賞時の判定対象となった可変表示に対応した情報（保
留表示又はアクティブ表示）は30%の割合で表示されることになり、始動入賞時の判定
対象となった可変表示に対応した情報（保留表示又はアクティブ表示）の態様を、通常態
様（白色の星形表示）とは異なる態様とする第2変化演出は、5%の割合で実行されるこ
とになる。

【1073】

また、図11-3(B)に示すように、始動入賞時の判定結果が「大当たり」である場合
（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当たり」である場合）には、当該
始動入賞（新たな第1保留記憶）に基づく可変表示に対応した副保留表示30TM004
及び副アクティブ表示30TM005は、40%の割合で表示されず、60%の割合で表
示される。副アクティブ表示30TM005（副保留表示30TM004）が表示され且
つ最終表示態様が通常態様（白色の星形表示）となる割合は25%であり、副アクティブ
表示30TM005（副保留表示30TM004）が表示され且つ最終表示態様が青色態
様（青色の星形表示）となる割合は10%であり、副アクティブ表示30TM005（副
保留表示30TM004）が表示され且つ最終表示態様が赤色態様（赤色の星形表示）と
なる割合は25%である。即ち、始動入賞時の判定対象となった可変表示に対応した情報
（保留表示又はアクティブ表示）は60%の割合で表示されることになり、始動入賞時の
判定対象となった可変表示に対応した情報（保留表示又はアクティブ表示）の態様を、通
常態様（白色の星形表示）とは異なる態様とする第2変化演出は、50%の割合で実行さ
れることになる。

【1074】

このように、副保留表示30TM004及び副アクティブ表示30TM005が表示さ
れた場合には、副保留表示30TM004及び副アクティブ表示30TM005が表示さ
れない場合と比較して、大当たりとなる割合が高い。また、第2変化演出が実行された場合
には、第2変化演出が実行されない場合と比較して、大当たりとなる割合が高い。また、第
2変化演出が実行されたときには、副アクティブ表示30TM005の最終表示態様が赤
色態様となった場合に、大当たりとなる割合が最も高くなる。図11-3(B)に示すよう
に、副アクティブ表示30TM005の表示態様に関しては、大当たりとなる期待度が、通
常態様<青色態様<赤色態様、の関係となる。

【1075】

また、後述する第2変化演出の変化パターンに示すように、副アクティブ表示30TM

10

20

30

40

50

005よりも前の副保留表示30TM004の段階で、表示態様が、通常態様とは異なる青色態様、又は赤色態様となる場合がある。そして、副保留表示30TM004が副アクティブ表示領域30TM105にシフトされるとき（副アクティブ表示30TM005として表示されるとき）には、少なくとも表示態様がアクティブシフト前と同じか、それよりも期待度の高い表示態様に変化している。従って、副保留表示30TM004の表示態様に関しては、大当たりとなる期待度が、通常態様<青色態様<赤色態様、の関係となる。

【1076】

ここで、ステップS30TM1030の処理において、演出制御用CPU120は、（1）第1変化演出を実行する（アクティブ表示30TM003の最終表示態様を通常態様とは異なる態様とする）ことに決定し、第2変化演出を実行する（副保留表示30TM004及び副アクティブ表示30TM005を表示させ且つ副アクティブ表示30TM005の最終表示態様を通常態様とは異なる態様とする）ことに決定する場合がある。

10

【1077】

また、演出制御用CPU120は、（2-1）第1変化演出を実行することに決定し、副保留表示30TM004及び副アクティブ表示30TM005を表示させないことに決定する場合がある。また、（2-2）第1変化演出を実行することに決定し、副保留表示30TM004及び副アクティブ表示30TM005を表示させるものの第2変化演出は実行しない（副アクティブ表示30TM005の最終表示態様を通常態様とする）ことに決定する場合がある。

20

【1078】

また、演出制御用CPU120は、（3）第1変化演出を実行しない（アクティブ表示30TM003の最終表示態様を通常態様とする）ことに決定し、第2変化演出を実行する（副保留表示30TM004及び副アクティブ表示30TM005を表示させ且つ副アクティブ表示30TM005の最終表示態様を通常態様とは異なる態様とする）ことに決定する場合がある。

【1079】

また、演出制御用CPU120は、（4-1）第1変化演出を実行しないことに決定し、副保留表示30TM004及び副アクティブ表示30TM005を表示させないことに決定する場合がある。また、（4-2）第1変化演出を実行しないことに決定し、副保留表示30TM004及び副アクティブ表示30TM005を表示させるものの第2変化演出は実行しない（副アクティブ表示30TM005の最終表示態様を通常態様とする）ことに決定する場合がある。

30

【1080】

演出制御用CPU120は、ステップS30TM1030の処理において、第1変化演出及び第2変化演出の何れも実行しないことに決定した場合には（ステップS30TM1040でNO）、即ち、上記（4-1）及び（4-2）の何れかに該当する場合には、新たな始動入賞（第1保留記憶）に対応した第1保留表示30TM001を通常態様で表示させる。新たな始動入賞（第1保留記憶）に対応した第1保留表示30TM001は通常態様から他の態様に変化することではなく、当該第1保留記憶に対応した変動表示が開始された後も、これに対応したアクティブ表示30TM003が通常態様から他の態様に変化することはない（図11-4及び図11-5に示す、最終表示態様が「通常態様」であるときの变化パターン101、201、301、401を参照）。

40

【1081】

なお、上記（4-2）に該当する場合には、新たな始動入賞（第1保留記憶）に対応した副保留表示30TM004が表示されるものの、その表示態様が通常態様から他の態様に変化することではなく、当該第1保留記憶に対応した変動表示が開始された後も、これに対応した副アクティブ表示30TM005が通常態様から他の態様に変化することはない（図11-6に示す、最終表示態様が「通常態様」であるときの变化パターン601、701、801、901を参照）。

50

【1082】

演出制御用CPU120は、第1変化演出及び第2変化演出の少なくとも一方を実行することに決定した場合には（ステップS30TM1040でYES）、即ち、上記（1）、（2-1）及び（2-2）、並びに（3）の何れかに該当する場合には、以下に示すように、変化演出の変化パターンを決定する。

【1083】

第1変化演出及び第2変化演出の両方を実行することに決定した場合には（ステップS30TM1050でYES）、即ち、上記（1）に該当する場合には、ステップS30TM1060において、更新後の第1保留記憶数（第1保留記憶数加算指定コマンドを受信後の第1保留記憶数）と、決定されたアクティブ表示30TM003の最終表示態様とに基づいて、第1変化演出の変化パターンを決定する（図11-4及び図11-5を参照）と共に、更新後の第1保留記憶数（第1保留記憶数加算指定コマンドを受信後の第1保留記憶数）と、決定された副アクティブ表示30TM005の最終表示態様とに基づいて、第2変化演出の変化パターンを決定する（図11-6を参照）。 10

【1084】

演出制御用CPU120は、第1変化演出を実行し、第2変化演出を実行しないことに決定した場合には（ステップS30TM1110でYES）、即ち、上記（2-1）及び（2-2）の何れかに該当する場合には、ステップS30TM1120において、更新後の第1保留記憶数（第1保留記憶数加算指定コマンドを受信後の第1保留記憶数）と、決定されたアクティブ表示30TM003の最終表示態様とに基づいて、第1変化演出の変化パターンを決定する（図11-4及び図11-5を参照）。なお、上記（2-2）に該当する場合には、新たな始動入賞（第1保留記憶）に対応した副保留表示30TM004が表示されるものの、その表示態様が通常態様から他の態様に変化することではなく、当該第1保留記憶に対応した変動表示が開始された後も、これに対応した副アクティブ表示30TM005が通常態様から他の態様に変化することはない（図11-6に示す、最終表示態様が「通常態様」であるときの変化パターン601、701、801、901を参照）。 20

【1085】

演出制御用CPU120は、第1変化演出を実行せず、第2変化演出を実行することに決定した場合には（ステップS30TM1110でNO）、即ち、上記（3）に該当する場合には、ステップS30TM1210において、更新後の第1保留記憶数（第1保留記憶数加算指定コマンドを受信後の第1保留記憶数）と、決定された副アクティブ表示30TM005の最終表示態様とに基づいて、第2変化演出の変化パターンを決定する（図11-6を参照）。 30

【1086】

演出制御用CPU120は、第1変化演出又は第2変化演出の少なくとも一方を実行することに決定した場合（上記（1）、（2-1）及び（2-2）、並びに（3）の何れかに該当する場合）には、先読みカウンタをセットする（ステップS30TM1070、ステップS30TM1130、ステップS30TM1220）。なお、第1変化演出及び第2変化演出の何れの予告演出も実行しないものの、新たな始動入賞（第1保留記憶）に対応した副保留表示30TM004を表示する場合（上記（4-2）に該当する場合）にも、先読みカウンタをセットする。 40

【1087】

先読みカウンタには、始動入賞に基づいて更新された第1保留記憶数に対応した値（第1保留記憶数指定コマンドにより指定された値）がセットされ、第1特別図柄の変動表示が実行される毎に（第1保留記憶数減算指定コマンドを受信する毎に）、先読みカウンタの値が1ずつ減算される。即ち、始動入賞時の判定対象となった保留記憶に対応した第1保留表示30TM001又は副保留表示30TM004がシフトされる毎に、先読みカウンタの値が減算される。そして、先読みカウンタの値が0となったときに、第1変化演出及び／又は第2変化演出のターゲットとなった変動表示（あるいは第2変化演出は実行さ 50

れないものの副保留表示 3 0 T M 0 0 4 が表示された変動表示) が実行されることになる。

【1088】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 変化演出を実行することに決定した場合には、変化禁止フラグをセットする(ステップ S 3 0 T M 1 0 8 0、ステップ S 3 0 T M 1 1 4 0)。変化禁止フラグがセットされている期間は、新たな始動入賞が発生したとしても、前述したステップ S 3 0 T M 1 0 2 0 で Y E S と判定されることにより、当該新たな始動入賞(新たな第 1 保留記憶)に対応した第 1 変化演出及び第 2 変化演出は何れも実行されず、また、当該新たな始動入賞(新たな第 1 保留記憶)に対応した副保留表示 3 0 T M 0 0 4 及び副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5 は表示されない。変化禁止フラグは、第 1 変化演出の対象となった変動表示が終了したときにクリアされる。

10

【1089】

図 1 1 - 4 及び図 1 1 - 5 は、第 1 変化演出の変化パターンを決定するための変化パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。始動入賞によって第 1 保留記憶数が n ($n: 1 \sim 4$) となった場合には、(i) その始動入賞に対応した n 番目の第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 が第 1 保留表示領域 3 0 T M 1 0 1 に表示されるタイミング(始動入賞時のタイミング)、(i i) その始動入賞に対応した第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 が、第 1 保留表示領域 3 0 T M 1 0 1 における変動順位が上位の位置(アクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 3 側)にシフトするタイミング($n \geq 2$ の場合)、及び、(i i i) その始動入賞に対応した第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 が、アクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 3 にシフトするタイミング(その始動入賞に対応したアクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 が表示されるタイミング)で、その始動入賞に基づく変動表示に対応した表示情報(保留表示又はアクティブ表示)が通常態様とは異なる態様で表示される可能性がある。

20

【1090】

図 1 1 - 4 及び図 1 1 - 5 では、変化パターン毎に、(i) ~ (i i i) の各タイミングで、可変表示に対応した表示情報(第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 又はアクティブ表示 3 0 T M 0 0 3) がどのような表示態様になるかを示している。図 1 1 - 4 及び図 1 1 - 5 に示される変化パターンにおいて、「通常」とは白色の丸形表示である通常態様を示しており、「特殊」とは白色の三角形表示である特殊態様を示しており、「青色」とは青色の丸形表示である青色態様を示しており、「赤色」とは赤色の丸形表示である赤色態様を示している。

30

【1091】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 保留記憶数保存領域に格納されている第 1 保留記憶数が「1」である場合には、図 1 1 - 4 (A) に示す保留 1 個用の変化パターン決定テーブルを選択する。

【1092】

決定された最終表示態様が通常態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果(図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当たり)によらず、変化パターン 1 0 1 が 1 0 0 % の確率で決定されるように判定値が割り振られている。変化パターン 1 0 1 は、始動入賞時に予告対象の第 1 保留表示を通常態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第 1 保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターンである。

40

【1093】

なお、図 1 1 - 4 及び図 1 1 - 5 の説明において、アクティブシフトとは、第 1 保留表示 3 0 T M 0 0 1 が第 1 保留表示領域 3 0 T M 1 0 1 からアクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 3 にシフトすること(その結果として、始動入賞時の判定対象となった変動表示に対応したアクティブ表示 3 0 T M 0 0 3 が表示されること)をいう。

【1094】

ここで、最終表示態様として通常態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで通常態様となっている場合(変化パターン 1 0 1、後述する変化パターン 2 0 1、変

50

化パターン３０１、変化パターン４０１の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示３０ＴＭ００３が通常態様のまま変化しないことになる。

【１０９５】

決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当たり）に応じて、変化パターン１０１、変化パターン１０２、及び、変化パターン１０３に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン１０２は、始動入賞時に予告対象の第１保留表示を通常態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を特殊態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン１０３は、始動入賞時に予告対象の第１保留表示を特殊態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を特殊態様のまま変化させない変化パターンである。

10

【１０９６】

ここで、最終表示態様として特殊態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで通常態様となっている場合（変化パターン１０１、後述する変化パターン２０１、変化パターン３０１、変化パターン４０１の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示３０ＴＭ００３が通常態様から最終的に特殊態様に変化することになる。また、最終表示態様として特殊態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで特殊態様となっている場合（変化パターン１０２及び１０３、後述する変化パターン２０２～２０４、変化パターン３０２、変化パターン４０２の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示３０ＴＭ００３が特殊態様のまま変化しないことになる。

20

【１０９７】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当たり）に応じて、変化パターン１０１、変化パターン１０２、変化パターン１０３、変化パターン１０４、及び、変化パターン１０５に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン１０４は、始動入賞時に予告対象の第１保留表示を特殊態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を青色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン１０５は、始動入賞時に予告対象の第１保留表示を青色態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を青色態様のまま変化させない変化パターンである。

30

【１０９８】

ここで、最終表示態様として青色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで通常態様となっている場合（変化パターン１０１、後述する変化パターン２０１、変化パターン３０１、変化パターン４０１の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示３０ＴＭ００３が通常態様から最終的に青色態様に変化することになる。また、最終表示態様として青色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで特殊態様となっている場合（変化パターン１０２及び１０３、後述する変化パターン２０２～２０４、変化パターン３０２、変化パターン４０２の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示３０ＴＭ００３が特殊態様から最終的に青色態様に変化することになる。また、最終表示態様として青色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで青色態様となっている場合（変化パターン１０４及び１０５、後述する変化パターン２０５～２０８、変化パターン３０３～３０５、変化パターン４０３及び４０４の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示３０ＴＭ００３が青色態様のまま変化しないことになる。

40

【１０９９】

決定された最終表示態様が緑色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当たり）に応じて、変化パターン１０１、変化パターン１０２、変化パターン１０３、変化パターン１０４、及び、変化パターン１０５に対してそれぞれ判定値が割り振られている。

【１１００】

50

ここで、最終表示態様として緑色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで通常態様となっている場合（変化パターン１０１、後述する変化パターン２０１、変化パターン３０１、変化パターン４０１の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示３０ＴＭ００３が通常態様から最終的に緑色態様に変化することになる。また、最終表示態様として緑色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで特殊態様となっている場合（変化パターン１０２及び１０３、後述する変化パターン２０２～２０４、変化パターン３０２、変化パターン４０２の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示３０ＴＭ００３が特殊態様から最終的に緑色態様に変化することになる。また、最終表示態様として緑色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで青色態様となっている場合（変化パターン１０４及び１０５、後述する変化パターン２０５～２０８、変化パターン３０３～３０５、変化パターン４０３及び４０４の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示３０ＴＭ００３が青色態様から最終的に緑色態様に変化することになる。

10

【１１０１】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当たり）に応じて、変化パターン１０１、変化パターン１０２、変化パターン１０３、変化パターン１０４、変化パターン１０５、変化パターン１０６、及び、変化パターン１０７に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン１０６は、始動入賞時に予告対象の第１保留表示を青色態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を赤色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン１０７は、始動入賞時に予告対象の第１保留表示を赤色態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンである。

20

【１１０２】

ここで、最終表示態様として赤色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで通常態様となっている場合（変化パターン１０１、後述する変化パターン２０１、変化パターン３０１、変化パターン４０１の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示３０ＴＭ００３が通常態様から最終的に赤色態様に変化することになる。また、最終表示態様として赤色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで特殊態様となっている場合（変化パターン１０２及び１０３、後述する変化パターン２０２～２０４、変化パターン３０２、変化パターン４０２の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示３０ＴＭ００３が特殊態様から最終的に赤色態様に変化することになる。また、最終表示態様として赤色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで青色態様となっている場合（変化パターン１０４及び１０５、後述する変化パターン２０５～２０８、変化パターン３０３～３０５、変化パターン４０３及び４０４の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示３０ＴＭ００３が青色態様から最終的に赤色態様に変化することになる。また、最終表示態様として赤色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで赤色態様となっている場合（変化パターン１０６及び１０７、後述する変化パターン２０９～２１２、変化パターン３０６～３１０、変化パターン４０５～４１２の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示３０ＴＭ００３が赤色態様のまま変化しないことになる。

30

40

【１１０３】

決定された最終表示態様が金色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当たり）に応じて、変化パターン１０１、変化パターン１０２、変化パターン１０３、変化パターン１０４、変化パターン１０５、変化パターン１０６、及び、変化パターン１０７に対してそれぞれ判定値が割り振られている。

【１１０４】

ここで、最終表示態様として金色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで通常態様となっている場合（変化パターン１０１、後述する変化パターン２０１、変

50

化パターン301、変化パターン401の場合)には、アクティブシフト後に、アクティブ表示30TMO03が通常態様から最終的に金色態様に変化することになる。また、最終表示態様として金色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで特殊態様となっている場合(変化パターン102及び103、後述する変化パターン202~204、変化パターン302、変化パターン402の場合)には、アクティブシフト後に、アクティブ表示30TMO03が特殊態様から最終的に金色態様に変化することになる。また、最終表示態様として金色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで青色態様となっている場合(変化パターン104及び105、後述する変化パターン205~208、変化パターン303~305、変化パターン403及び404の場合)には、アクティブシフト後に、アクティブ表示30TMO03が青色態様から最終的に金色態様に変化することになる。また、最終表示態様として金色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで赤色態様となっている場合(変化パターン106及び107、後述する変化パターン209~212、変化パターン306~310、変化パターン405~412の場合)には、アクティブシフト後に、アクティブ表示30TMO03が赤色態様から最終的に金色態様に変化することになる。

10

【1105】

演出制御用CPU120は、第1保留記憶数保存領域に格納されている第1保留記憶数が「2」である場合には、図11-4(B)に示す保留2個用の変化パターン決定テーブルを選択する。

【1106】

20

決定された最終表示態様が通常態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果(図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当たり)によらず、変化パターン201が100%の確率で決定されるように判定値が割り振られている。変化パターン201は、始動入賞時に予告対象の第1保留表示を通常態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第1保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングでも予告対象の第1保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターンである。

【1107】

決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果(図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当たり)に応じて、変化パターン201、変化パターン202、変化パターン203、及び、変化パターン204に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン202は、始動入賞時に予告対象の第1保留表示を通常態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第1保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第1保留表示を特殊態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン203は、始動入賞時に予告対象の第1保留表示を通常態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第1保留表示を特殊態様に変化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第1保留表示を特殊態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン204は、始動入賞時に予告対象の第1保留表示を特殊態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第1保留表示を特殊態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングでも予告対象の第1保留表示を特殊態様のまま変化させない変化パターンである。

30

40

【1108】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果(図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当たり)に応じて、変化パターン201、変化パターン202、変化パターン203、変化パターン204、変化パターン205、変化パターン206、変化パターン207、及び、変化パターン208に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン205は、始動入賞時に予告対象の第1保留表示を通常態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第1保留表示を特殊態様に変化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第1

50

保留表示を青色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン206は、始動入賞時に予告対象の第1保留表示を特殊態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第1保留表示を特殊態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第1保留表示を青色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン207は、始動入賞時に予告対象の第1保留表示を特殊態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第1保留表示を青色態様に変化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第1保留表示を青色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン208は、始動入賞時に予告対象の第1保留表示を青色態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第1保留表示を青色態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングでも予告対象の第1保留表示を青色態様のまま変化させない変化パターンである。

10

【1109】

決定された最終表示態様が緑色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当たり）に応じて、変化パターン201、変化パターン202、変化パターン203、変化パターン204、変化パターン205、変化パターン206、変化パターン207、及び、変化パターン208に対してそれぞれ判定値が割り振られている。

【1110】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当たり）に応じて、変化パターン201、変化パターン202、変化パターン203、変化パターン204、変化パターン205、変化パターン206、変化パターン207、変化パターン208、変化パターン209、変化パターン210、変化パターン211、及び、変化パターン212に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン209は、始動入賞時に予告対象の第1保留表示を特殊態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第1保留表示を青色態様に変化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第1保留表示を赤色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン210は、始動入賞時に予告対象の第1保留表示を青色態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第1保留表示を青色態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第1保留表示を赤色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン211は、始動入賞時に予告対象の第1保留表示を青色態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第1保留表示を赤色態様に変化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第1保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン212は、始動入賞時に予告対象の第1保留表示を赤色態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第1保留表示を赤色態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングでも予告対象の第1保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンである。

20

30

【1111】

決定された最終表示態様が金色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当たり）に応じて、変化パターン201、変化パターン202、変化パターン203、変化パターン204、変化パターン205、変化パターン206、変化パターン207、変化パターン208、変化パターン209、変化パターン210、変化パターン211、及び、変化パターン212に対してそれぞれ判定値が割り振られている。

40

【1112】

演出制御CPU120は、第1保留記憶数保存領域に格納されている第1保留記憶数が「3」である場合には、図11-5（C）に示す保留3個用の変化パターン決定テーブルを選択する。

【1113】

決定された最終表示態様が通常態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図

50

柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り)によらず、変化パターン301が100%の確率で決定されるように判定値が割り振られている。変化パターン301は、始動入賞時に予告対象の第1保留表示を通常態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第1保留表示を通常態様のまま変化させず、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第1保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングでも予告対象の第1保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターンである。

【1114】

決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果(図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り)に応じて、変化パターン301、及び、変化パターン302に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン302は、始動入賞時に予告対象の第1保留表示を通常態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第1保留表示を特殊態様に変化させ、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第1保留表示を特殊態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングでも予告対象の第1保留表示を特殊態様のまま変化させない変化パターンである。

10

【1115】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果(図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り)に応じて、変化パターン301、変化パターン302、変化パターン303、変化パターン304、及び、変化パターン305に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン303は、始動入賞時に予告対象の第1保留表示を通常態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第1保留表示を特殊態様に変化させ、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第1保留表示を特殊態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第1保留表示を青色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン304は、始動入賞時に予告対象の第1保留表示を通常態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第1保留表示を特殊態様に変化させ、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第1保留表示を青色態様に変化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第1保留表示を青色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン305は、始動入賞時に予告対象の第1保留表示を青色態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第1保留表示を青色態様のまま変化させず、2回目の保留シフトのタイミングでも予告対象の第1保留表示を青色態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングでも予告対象の第1保留表示を青色態様のまま変化させない変化パターンである。

20

30

【1116】

決定された最終表示態様が緑色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果(図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り)に応じて、変化パターン301、変化パターン302、変化パターン303、変化パターン304、及び、変化パターン305に対してそれぞれ判定値が割り振られている。

【1117】

40

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果(図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り)に応じて、変化パターン301、変化パターン302、変化パターン303、変化パターン304、変化パターン305、変化パターン306、変化パターン307、変化パターン308、変化パターン309、及び、変化パターン310に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン306は、始動入賞時に予告対象の第1保留表示を通常態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第1保留表示を特殊態様に変化させ、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第1保留表示を青色態様に変化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第1保留表示を赤色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン307は、始動入賞時に予告対象の第1保留表示を青色態様で表示し

50

た後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第1保留表示を青色態様のまま変化させず、2回目の保留シフトのタイミングでも予告対象の第1保留表示を青色態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第1保留表示を赤色態様に变化させる変化パターンであり、変化パターン308は、始動入賞時に予告対象の第1保留表示を青色態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第1保留表示を青色態様のまま変化させず、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第1保留表示を赤色態様に变化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第1保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン309は、始動入賞時に予告対象の第1保留表示を青色態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第1保留表示を赤色態様に变化させ、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第1保留表示を赤色態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングでも予告対象の第1保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン310は、始動入賞時に予告対象の第1保留表示を赤色態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第1保留表示を赤色態様のまま変化させず、2回目の保留シフトのタイミングでも予告対象の第1保留表示を赤色態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングでも予告対象の第1保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンである。

10

【1118】

決定された最終表示態様が金色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）に応じて、変化パターン301、変化パターン302、変化パターン303、変化パターン304、変化パターン305、変化パターン306、変化パターン307、変化パターン308、変化パターン309、及び、変化パターン310に対してそれぞれ判定値が割り振られている。

20

【1119】

演出制御用CPU120は、第1保留記憶数保存領域に格納されている第1保留記憶数が「4」である場合には、図11-5（D）に示す保留4個用の変化パターン決定テーブルを選択する。

【1120】

決定された最終表示態様が通常態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）によらず、変化パターン401が100%の確率で決定されるように判定値が割り振られている。変化パターン401は、始動入賞時に予告対象の第1保留表示を通常態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第1保留表示を通常態様のまま変化させず、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第1保留表示を通常態様のまま変化させず、3回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第1保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングでも予告対象の第1保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターンである。

30

【1121】

決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）に応じて、変化パターン401、及び、変化パターン402に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン402は、始動入賞時に予告対象の第1保留表示を通常態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第1保留表示を特殊態様に变化させ、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第1保留表示を特殊態様のまま変化させず、3回目の保留シフトのタイミングでも予告対象の第1保留表示を特殊態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングでも予告対象の第1保留表示を特殊態様のまま変化させない変化パターンである。

40

【1122】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）に応じて、変化パ

50

ターン４０１、変化パターン４０２、変化パターン４０３、及び、変化パターン４０４に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン４０３は、始動入賞時に予告対象の第１保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を特殊態様に変化させ、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を青色態様に変化させ、３回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を青色態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングでも予告対象の第１保留表示を青色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン４０４は、始動入賞時に予告対象の第１保留表示を青色態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を青色態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングでも予告対象の第１保留表示を青色態様のまま変化させず、３回目の保留シフトのタイミングでも予告対象の第１保留表示を青色態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングでも予告対象の第１保留表示を青色態様のまま変化させない変化パターンである。

10

【１１２３】

決定された最終表示態様が緑色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当たり）に応じて、変化パターン４０１、変化パターン４０２、変化パターン４０３、及び、変化パターン４０４に対してそれぞれ判定値が割り振られている。

【１１２４】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当たり）に応じて、変化パターン４０１、変化パターン４０２、変化パターン４０３、変化パターン４０４、及び、変化パターン４０５～変化パターン４１２に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン４０５は、始動入賞時に予告対象の第１保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を特殊態様に変化させ、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を特殊態様のまま変化させず、３回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を青色態様に変化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を赤色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン４０６は、始動入賞時に予告対象の第１保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を特殊態様に変化させ、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を青色態様に変化させ、３回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を青色態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を赤色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン４０７は、始動入賞時に予告対象の第１保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を特殊態様に変化させ、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を青色態様に変化させ、３回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を赤色態様に変化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン４０８は、始動入賞時に予告対象の第１保留表示を青色態様で表示した後、１回目、２回目、３回目の保留シフトのタイミングでも予告対象の第１保留表示を青色態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を赤色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン４０９は、始動入賞時に予告対象の第１保留表示を青色態様で表示した後、１回目、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を青色態様のまま変化させず、３回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を赤色態様に変化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン４１０は、始動入賞時に予告対象の第１保留表示を青色態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を青色態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を赤色態様に変化させ、３回目の保留シフトのタイミング、アクティブシフトのタイミングでも予告対象の第１

20

30

40

50

保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン４１１は、始動入賞時に予告対象の第１保留表示を青色態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を赤色態様に变化させ、２回目、３回目の保留シフトのタイミング、アクティブシフトのタイミングでも予告対象の第１保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン４１２は、始動入賞時に予告対象の第１保留表示を赤色態様で表示した後、１回目、２回目、３回目の保留シフトのタイミング、アクティブシフトのタイミングでも予告対象の第１保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンである。

【１１２５】

決定された最終表示態様が金色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当たり）に応じて、変化パターン４０１、変化パターン４０２、変化パターン４０３、変化パターン４０４、変化パターン４０５、変化パターン４０６、変化パターン４０７、変化パターン４０８、変化パターン４０９、変化パターン４１０、変化パターン４１１、及び、変化パターン４１２に対してそれぞれ判定値が割り振られている。

【１１２６】

図１１－６は、第２変化演出の変化パターンを決定するための変化パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。始動入賞によって第１保留記憶数が n （ $n: 1 \sim 4$ ）となった場合であって、且つ、副保留表示３０ＴＭ００４及び副アクティブ表示３０ＴＭ００５を表示することに決定された場合には、（ i ）そのときの第１保留記憶数 n に対応した１～ n 番目の副保留表示３０ＴＭ００４が副保留表示領域３０ＴＭ１０４に表示されると共にそのとき実行されている変動表示に対応した副アクティブ表示３０ＴＭ００５が副アクティブ表示領域３０ＴＭ１０５に表示されるタイミング（始動入賞時のタイミング）、（ $i i$ ）その始動入賞に対応した副保留表示３０ＴＭ００４が、副保留表示領域３０ＴＭ１０４における変動順位が上位の位置（副アクティブ表示領域３０ＴＭ１０５側）にシフトするタイミング（ $n \geq 2$ の場合）、及び、（ $i i i$ ）その始動入賞に対応した副保留表示３０ＴＭ００４が、副アクティブ表示領域３０ＴＭ１０５にシフトするタイミング（その始動入賞に対応した副アクティブ表示３０ＴＭ００５が表示されるタイミング）で、その始動入賞に基づく変動表示に対応した表示情報（保留表示又はアクティブ表示）が通常態様とは異なる態様で表示される可能性がある。

【１１２７】

図１１－６では、変化パターン毎に、（ i ）～（ $i i i$ ）の各タイミングで、可変表示に対応した表示情報（副保留表示３０ＴＭ００４又は副アクティブ表示３０ＴＭ００５）がどのような表示態様になるかを示している。図１１－６に示される変化パターンにおいて、「通常」とは白色の星形表示である通常態様を示しており、「青色」とは青色の星形表示である青色態様を示しており、「赤色」とは赤色の星形表示である赤色態様を示している。

【１１２８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数保存領域に格納されている第１保留記憶数が「１」である場合には、図１１－６（Ａ）に示す保留１個用の変化パターン決定テーブルを選択する。

【１１２９】

決定された最終表示態様が通常態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当たり）によらず、変化パターン６０１が１００％の確率で決定されるように判定値が割り振られている。変化パターン６０１は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を通常態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターンである。

【１１３０】

なお、図１１－６の説明において、アクティブシフトとは、副保留表示３０ＴＭ００４

10

20

30

40

50

が副保留表示領域 3 0 T M 1 0 4 から副アクティブ表示領域 3 0 T M 1 0 5 にシフトすること（その結果として、始動入賞時の判定対象となった変動表示に対応した副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5 が表示されること）をいう。

【1131】

ここで、最終表示態様として通常態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで通常態様となっている場合（変化パターン 6 0 1、後述する変化パターン 7 0 1、変化パターン 8 0 1、変化パターン 9 0 1 の場合）には、アクティブシフト後に、副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5 が通常態様のまま変化しないことになる。

【1132】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当たり）に応じて、変化パターン 6 0 1、変化パターン 6 0 2、及び、変化パターン 6 0 3 に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン 6 0 2 は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を通常態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様に变化させる変化パターンであり、変化パターン 6 0 3 は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を青色態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様のまま変化させない変化パターンである。

【1133】

ここで、最終表示態様として青色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで通常態様となっている場合（変化パターン 6 0 1、後述する変化パターン 7 0 1、変化パターン 8 0 1、変化パターン 9 0 1 の場合）には、アクティブシフト後に、副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5 が通常態様から最終的に青色態様に变化することになる。また、最終表示態様として青色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで青色態様となっている場合（変化パターン 6 0 2 及び 6 0 3、後述する変化パターン 7 0 2 ～ 7 0 4、変化パターン 8 0 2 ～ 8 0 4、変化パターン 9 0 2 ～ 9 0 5 の場合）には、アクティブシフト後に、副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5 が青色態様のまま変化しないことになる。

【1134】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当たり）に応じて、変化パターン 6 0 1、変化パターン 6 0 2、変化パターン 6 0 3、変化パターン 6 0 4、及び、変化パターン 6 0 5 に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン 6 0 4 は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を青色態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様に变化させる変化パターンであり、変化パターン 6 0 5 は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を赤色態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンである。

【1135】

ここで、最終表示態様として赤色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで通常態様となっている場合（変化パターン 6 0 1、後述する変化パターン 7 0 1、変化パターン 8 0 1、変化パターン 9 0 1 の場合）には、アクティブシフト後に、副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5 が通常態様から最終的に赤色態様に变化することになる。また、最終表示態様として赤色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで青色態様となっている場合（変化パターン 6 0 2 及び 6 0 3、後述する変化パターン 7 0 2 ～ 7 0 4、変化パターン 8 0 2 ～ 8 0 4、変化パターン 9 0 2 ～ 9 0 5 の場合）には、アクティブシフト後に、副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5 が青色態様から赤色態様に变化することになる。また、最終表示態様として赤色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで赤色態様となっている場合（変化パターン 6 0 4 及び 6 0 5、後述する変化パターン 7 0 5 ～ 7 0 8、変化パターン 8 0 5 ～ 8 0 8、変化パターン 9 0 6 ～ 9 1 2 の場合）には、アクティブシフト後に、副アクティブ表示 3 0 T M 0 0 5 が赤色態様のまま変

10

20

30

40

50

化しないことになる。

【1136】

演出制御用CPU120は、第1保留記憶数保存領域に格納されている第1保留記憶数が「2」である場合には、図11-6(B)に示す保留2個用の変化パターン決定テーブルを選択する。

【1137】

決定された最終表示態様が通常態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当たり）によらず、変化パターン701が100%の確率で決定されるように判定値が割り振られている。変化パターン701は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を通常態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングでも予告対象の副保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターンである。

10

【1138】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当たり）に応じて、変化パターン701、変化パターン702、変化パターン703、及び、変化パターン704に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン702は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を通常態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様に变化させる変化パターンであり、変化パターン703は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を通常態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様に变化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン704は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を青色態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミング、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様のまま変化させない変化パターンである。

20

【1139】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当たり）に応じて、変化パターン701、変化パターン702、変化パターン703、変化パターン704、及び、変化パターン705～変化パターン708に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン705は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を通常態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様に变化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様に变化させる変化パターンであり、変化パターン706は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を青色態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様に变化させる変化パターンであり、変化パターン707は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を青色態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様に变化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン708は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を赤色態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミング、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンである。

30

40

【1140】

演出制御用CPU120は、第1保留記憶数保存領域に格納されている第1保留記憶数が「3」である場合には、図11-6(C)に示す保留3個用の変化パターン決定テーブルを選択する。

【1141】

決定された最終表示態様が通常態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図

50

柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り)によらず、変化パターン801が100%の確率で決定されるように判定値が割り振られている。変化パターン801は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を通常態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を通常態様のまま変化させず、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングでも予告対象の副保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターンである。

【1142】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果(図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り)に応じて、変化パターン801、及び、変化パターン802～変化パターン804に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン802は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を通常態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を通常態様のまま変化させず、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様に変化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン803は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を通常態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様に変化させ、2回目の保留シフトのタイミング、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン804は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を青色態様で表示した後、1回目、2回目の保留シフトのタイミング、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様のまま変化させない変化パターンである。

【1143】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果(図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り)に応じて、変化パターン801、変化パターン802、変化パターン803、変化パターン804、及び、変化パターン805～変化パターン808に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン805は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を通常態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様に変化させ、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様に変化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン806は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を青色態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様のまま変化させず、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様に変化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン807は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を青色態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様に変化させ、2回目の保留シフトのタイミング、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン808は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を赤色態様で表示した後、1回目、2回目の保留シフトのタイミング、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンである。

【1144】

演出制御用CPU120は、第1保留記憶数保存領域に格納されている第1保留記憶数が「4」である場合には、図11-6(D)に示す保留4個用の変化パターン決定テーブルを選択する。

【1145】

決定された最終表示態様が通常態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果(図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り)によらず、変化パターン901が100%の確率で決定されるように判定値が割り振られている。変化パタ

ーン901は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を通常態様で表示した後、1回目、2回目、3回目の保留シフトのタイミング、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターンである。

【1146】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当たり）に応じて、変化パターン901、及び、変化パターン902～変化パターン905に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン902は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を通常態様で表示した後、1回目、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を通常態様のまま変化させず、3回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様に变化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン903は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を通常態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を通常態様のまま変化させず、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様に变化させ、3回目の保留シフトのタイミング、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン904は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を通常態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様に变化させ、2回目、3回目の保留シフトのタイミング、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン905は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を青色態様で表示した後、1回目、2回目、3回目の保留シフトのタイミング、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様のまま変化させない変化パターンである。

【1147】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当たり）に応じて、変化パターン901～変化パターン905、及び、変化パターン906～変化パターン912に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン906は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を通常態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を通常態様のまま変化させず、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様に变化させ、3回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様に变化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン907は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を通常態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様に变化させ、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様のまま変化させず、3回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様に变化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン908は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を通常態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様に变化させ、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様に变化させ、3回目の保留シフトのタイミング、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン909は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を青色態様で表示した後、1回目、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様のまま変化させず、3回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様に变化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン910は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を青色態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様のまま変化させず、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様に变化させ、3回目の保留シフトのタイミング、アクティブシフトのタイミングで予告

対象の副保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン911は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を青色態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様に变化させ、2回目、3回目の保留シフトのタイミング、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン912は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を赤色態様で表示した後、1回目、2回目、3回目の保留シフトのタイミング、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンである。

【1148】

図11-3に示したように、第1保留表示30TM001又はアクティブ表示30TM003を通常態様とは異なる表示態様で表示する第1変化演出が実行される割合は、副保留表示30TM004又は副アクティブ表示30TM005を通常態様とは異なる表示態様で表示する第2変化演出が実行される割合よりも高くなっている。一方で、図11-3に示すように、第2変化演出が実行された場合には、第1変化演出が実行された場合よりも大当たりとなる割合が高い。

【1149】

このように、画面下部においては、視認性が高い第1保留表示30TM001又はアクティブ表示30TM003の表示態様を変化させる第1変化演出を、高い頻度で実行することにより、予告演出に対しての遊技者の興味を持続させることができる。一方で、視認性が低い副保留表示30TM004及び副アクティブ表示30TM005に関しては、それ自体が画面上部に表示されるか否かによって大当たりとなる割合が異なるものであるため、遊技者は、画面上部に副保留表示30TM004及び副アクティブ表示30TM005が表示されているか否かに注目することになる。さらに、第2変化演出が実行された場合の大当たり期待度が第1変化演出よりも高いため、副保留表示30TM004及び副アクティブ表示30TM005が表示された場合に、その表示態様が変化するか否かにも注目することになる。

【1150】

また、本実施形態では、画面下部に表示される丸形又は三角形のアイコン（第1保留表示30TM001又はアクティブ表示30TM003）と、画面上部に表示される星形のアイコン（副保留表示30TM004又は副アクティブ表示30TM005）とのサイズ及び形状が異なっている。即ち、共通の保留記憶、共通の変動表示に対応した複数種類のアイコンが、同じ画面内の異なる表示位置に同時に表示されることになる。本例では、2種類のアイコンのうち一方のアイコン（第1保留表示30TM001又はアクティブ表示30TM003）は丸形で表示し、他方のアイコン（副保留表示30TM004又は副アクティブ表示30TM005）は星形で表示することにより、アイコン毎の特徴を明確にして、遊技者が違い（異なる種類の表示情報であること）を把握し易いようにしている。また、変動表示に対応したアイコンによる演出を多様化して、興趣を向上させることができる。

【1151】

また、画面下部に表示される赤色態様の第1保留表示30TM001と、画面上部に表示される赤色態様の副保留表示30TM004との関係のように、共通の変動表示に対応した共通の表示色のアイコン（ただし形状は丸形と星形で異なるアイコン）が同時に表示される場合がある。これにより、第1変化演出及び第2変化演出の対象となっている変動表示が、第1保留表示領域30TM101及び副保留表示領域30TM104においてより明確になり、第1変化演出及び第2変化演出の対象となっている変動表示に関する大当たり期待度を遊技者が理解し易くなる。

【1152】

また、画面下部に表示される赤色態様のアクティブ表示30TM003と、画面上部に表示される赤色態様の副アクティブ表示30TM005との関係のように、実行中の変動表示に対応した共通の表示色のアイコン（ただし形状は丸形と星形で異なるアイコン）が

同時に表示される場合がある。これにより、実行中の変動表示に関する大当たり期待度を遊技者が理解し易くなる。

【1153】

また、図11-4～図11-6に示したように、第1保留表示30TM001の表示色と、副保留表示30TM004の表示色との組み合わせによって、大当たり期待度が異なる（例えば、赤色態様の第1保留表示30TM001と赤色態様の副保留表示30TM004との組み合わせが最も大当たり期待度が高い）ことにより、遊技者は両方の保留表示の態様に対して関心を持つことになり、保留表示の表示態様を変化させる演出の興趣を高めることができる。

【1154】

また、図11-3に示したように、アクティブ表示30TM003の表示色と、副アクティブ表示30TM005の表示色との組み合わせによって、大当たり期待度が異なる（例えば、金色態様のアクティブ表示30TM003と赤色態様の副アクティブ表示30TM005の組み合わせが最も大当たり期待度が高い）ことにより、遊技者は両方のアクティブ表示の態様に対して関心を持つことになり、アクティブ表示の表示態様を変化させる演出の興趣を高めることができる。

【1155】

また、図11-4及び図11-5に示したように、第1保留表示30TM001がアクティブ表示領域30TM103にシフトする際（第1変化演出の対象となった変動表示に対応したアクティブ表示30TM003が表示される時）には、表示色が少なくとも同じであるか（即ちアクティブシフト時に表示色が引き継がれるか）、より期待度の高い表示色に変化する。これにより、第1保留表示30TM001がどのように変化するかに関して、遊技者に興味を持たせることができる。

【1156】

また、図11-6に示したように、副保留表示30TM004が副アクティブ表示領域30TM105にシフトする際（第2変化演出の対象となった変動表示に対応した副アクティブ表示30TM005が表示される時）には、表示色が少なくとも同じであるか（即ちアクティブシフト時に表示色が引き継がれるか）、より期待度の高い表示色に変化する。これにより、副保留表示30TM004がどのように変化するかに関して、遊技者に興味を持たせることができる。

【1157】

また、本実施形態では、図11-3に示すように、視認性の高いアクティブ表示30TM003に関しては、視認性の低い副アクティブ表示30TM005よりも多くの表示態様が設けられている。そして、図11-4～図11-6に示すように、視認性の高い第1保留表示30TM001の態様を変化させる際の変化パターンは、視認性の低い副保留表示30TM004の態様を変化させる際の変化パターンよりも多く設けられている。このように、アクティブ表示及び保留表示の視認性に応じて、実行可能な演出の種類及び演出パターンを異ならせることにより、演出が過度に複雑化することを防止しつつ第1変化演出及び第2変化演出の興趣を適切に高めるようにしている。

【1158】

（第1変化演出及び第2変化演出の具体例）

次に、第1変化演出及び第2変化演出の具体例に関して、図11-7～図11-9を用いて説明する。図11-7は、第1変化演出及び第2変化演出の両方を実行するときのタイムチャートであり、図11-8及び図11-9は、第1変化演出及び第2変化演出の両方を実行ときに画像表示装置5に表示される演出画像の一例を示す説明図である。

【1159】

まず、図11-8（1）は、第1保留記憶数が3の状態、画像表示装置5において左中右の飾り図柄の変動表示（図11-7に示すT1のタイミングで開始された変動表示）を実行している状態を示している。このとき、アクティブ表示領域30TM103には、通常態様のアクティブ表示30TM003（白色の丸形表示）が表示され、第1保留表示

10

20

30

40

50

領域 30TM101 には、通常態様の第1保留表示 30TM001（白色の丸形表示）が3つ表示されている。なお、このとき副保留表示 30TM004 は表示されておらず、副アクティブ表示 30TM005 も表示されていない。また、副アクティブ表示領域 30TM105 を示すガイド（四角の枠）も表示されていない。

【1160】

そして、画像表示装置 5 において左中右の飾り図柄の変動表示を実行しているときに、図 11-8（2）に示すように（図 11-7 に示す T2 のタイミング）、新たに入賞球装置 6A への始動入賞が発生し、演出制御用 CPU120 が、第1変化演出及び第2変化演出の両方を実行することに決定したものとす。前述したように、演出制御用 CPU120 は、第1変化演出を実行することに決定した場合には、判定対象となった始動入賞に対応したアクティブ表示 30TM003 の最終表示態様（本例では金色態様）、及び、第1変化演出の変化パターン（本例では変化パターン 407）を決定し、第2変化演出を実行することに決定した場合には、判定対象となった始動入賞に対応した副アクティブ表示 30TM005 の最終表示態様（本例では赤色態様）、及び、第2変化演出の変化パターン（本例では変化パターン 906）を決定する。また、このとき第1保留記憶数が4であることに基づいて、先読みカウンタの値として4をセットする。即ち、先読みカウンタの値は、先読み予告演出のターゲットとなる変動表示が実行されるまでの残りの変動表示回数を示している。

10

【1161】

また、演出制御用 CPU120 は、第2変化演出を実行することに決定したことに基づいて、副アクティブ表示領域 30TM105 に通常態様の副アクティブ表示 30TM005（白色の星形表示）を表示すると共に、副アクティブ表示領域 30TM105 を示すガイド（四角の枠）を表示する。このとき表示される副アクティブ表示 30TM005 は、現在実行されている飾り図柄（第1特別図柄）の変動表示に対応したものである。また、第1保留記憶数が4であることに基づいて、副保留表示領域 30TM104 に通常態様の副保留表示 30TM004（白色の星形表示）を4つ表示する。

20

【1162】

さらに、演出制御用 CPU120 は、第1変化演出を実行することに決定したことに基づいて、図 11-7 の（T2）及び図 11-8（2）に示すように、変化禁止フラグをセットし、これより後に発生した始動入賞（第1保留記憶）を対象とした第1変化演出及び第2変化演出の実行を禁止する。第1変化演出及び第2変化演出の実行禁止期間は、第1変化演出の対象となる第1保留表示 30TM001 が表示されてから（第2変化演出の対象となる副保留表示 30TM004 が表示されてから）、当該第1保留表示 30TM001（当該副保留表示 30TM004）に対応した変動表示が終了するまでの期間（図 11-7 に示す T2 から T9 までの期間）としている。

30

【1163】

これにより、変化演出の禁止期間内において新たな始動入賞が発生した場合には、当該始動入賞に対応した通常態様の第1保留表示 30TM001（白色の丸形表示）が表示され、変化演出の禁止期間内に、その通常態様の第1保留表示が他の態様（例えば、特殊態様、青色態様、又は赤色態様）に変化することはない。また、変化禁止フラグがセットされていることに基づいて、第2変化演出の実行有無及び最終表示態様は決定されない（ステップ S30TM1020 で YES となりステップ S30TM1030 の処理は実行されない）ので、新たな始動入賞に対応した副保留表示 30TM004 及び副アクティブ表示 30TM005 が表示されることはない。

40

【1164】

なお、このような形態に限らず、変化演出の禁止期間内において新たな始動入賞が発生した場合には、当該新たな始動入賞に対応した通常態様の副保留表示 30TM004 は表示可能であるものの、その副保留表示 30TM004 の表示態様は変化しないようにしても良い。

【1165】

50

本例では、始動入賞に基づいて第1保留記憶数が4となっているため、第1保留表示領域30TM101に表示されている4番目の第1保留表示30TM001、及び、副保留表示領域30TM104に表示されている4番目の副保留表示30TM004が、第1変化演出及び第2変化演出による予告対象となる変動表示に対応した保留表示である。そして、変動表示時間が終了したことにもとづいて、図11-8(3)に示すように、画像表示装置5において飾り図柄の変動表示を終了する。

【1166】

次いで、演出制御用CPU120は、図11-8(4)に示すように(図11-7に示すT3のタイミング)、アクティブ表示領域30TM103に表示されているアクティブ表示30TM003を消去すると共に、第1保留表示領域30TM101に表示されている第1保留表示30TM001を1つずつアクティブ表示領域30TM103側にシフト表示し、これと同時に、副アクティブ表示領域30TM105に表示されている副アクティブ表示30TM005を消去すると共に、副保留表示領域30TM104に表示されている副保留表示30TM004を1つずつ副アクティブ表示領域30TM105側にシフト表示して、画像表示装置5において次の変動表示を開始する。

【1167】

このシフト表示において、最もアクティブ表示領域30TM103に近い位置に第1保留表示として表示されていた通常態様の第1保留表示30TM001が、アクティブ表示領域30TM103にシフトしてアクティブ表示30TM003として表示されることになる。また、このシフト表示において、最も副アクティブ表示領域30TM105に近い位置に副保留表示として表示されていた通常態様の副保留表示30TM004が、副アクティブ表示領域30TM105にシフトして副アクティブ表示30TM005として表示されることになる。

【1168】

ここで、演出制御用CPU120は、図11-8(4)に示すように(図11-7に示すT3のタイミング)、変動表示を開始するときに、第1変化演出の変化パターン407に基づいて、その予告対象の第1保留表示を通常態様から特殊態様(本例では白色の三角形表示である第1保留表示30TM001a)に変化させる。そして、変動表示時間が終了したことにもとづいて、図11-8(5)に示すように、画像表示装置5において飾り図柄の変動表示を終了する。

【1169】

次いで、演出制御用CPU120は、図11-8(6)に示すように(図11-7に示すT4のタイミング)、アクティブ表示領域30TM103に表示されているアクティブ表示30TM003を消去すると共に、第1保留表示領域30TM101に表示されている第1保留表示(通常態様の第1保留表示30TM001及び特殊態様の第1保留表示30TM001a)を1つずつアクティブ表示領域30TM103側にシフト表示し、これと同時に、副アクティブ表示領域30TM105に表示されている副アクティブ表示30TM005を消去すると共に、副保留表示領域30TM104に表示されている副保留表示(通常態様の副保留表示30TM004(白色の星形表示))を1つずつ副アクティブ表示領域30TM105側にシフト表示して、画像表示装置5において次の変動表示を開始する。

【1170】

ここで、演出制御用CPU120は、図11-8(6)に示すように(図11-7に示すT4のタイミング)、変動表示を開始するときに、第1変化演出の変化パターン407に基づいて、その予告対象の第1保留表示を特殊態様から青色態様(本例では青色の丸形表示である第1保留表示30TM001b)に変化させ、第2変化演出の変化パターン906に基づいて、その予告対象の副保留表示を通常態様から青色態様(本例では青色の星形表示である副保留表示30TM004b)に変化させる。そして、変動表示時間が終了したことにもとづいて、図11-8(7)に示すように、画像表示装置5において飾り図柄の変動表示を終了する。

【1171】

次いで、演出制御用CPU120は、図11-8(8)に示すように(図11-7に示すT5のタイミング)、アクティブ表示領域30TM103に表示されているアクティブ表示30TM003を消去すると共に、第1保留表示領域30TM101に表示されている第1保留表示(通常態様の第1保留表示30TM001及び青色態様の第1保留表示30TM001b)を1つずつアクティブ表示領域30TM103側にシフト表示し、これと同時に、副アクティブ表示領域30TM105に表示されている副アクティブ表示30TM005を消去すると共に、副保留表示領域30TM104に表示されている副保留表示(通常態様の副保留表示30TM004(白色の星形表示)及び青色態様の副保留表示30TM004b(青色の星形表示))を1つずつ副アクティブ表示領域30TM105側にシフト表示して、画像表示装置5において次の変動表示を開始する。

10

【1172】

ここで、演出制御用CPU120は、図11-8(8)に示すように(図11-7に示すT5のタイミング)、変動表示を開始するときに、第1変化演出の変化パターン407に基づいて、その予告対象の第1保留表示を青色態様から赤色態様(本例では赤色の丸形表示である第1保留表示30TM001c)に変化させ、第2変化演出の変化パターン906に基づいて、その予告対象の副保留表示を青色態様から赤色態様(本例では赤色の星形表示である副保留表示30TM004c)に変化させる。そして、変動表示時間が終了したことにともづいて、図11-9(9)に示すように、画像表示装置5において飾り図柄の変動表示を終了する。

20

【1173】

次いで、演出制御用CPU120は、図11-9(10)に示すように(図11-7に示すT6のタイミング)、アクティブ表示領域30TM103に表示されているアクティブ表示30TM003を消去すると共に、第1保留表示領域30TM101に表示されている第1保留表示(赤色態様の第1保留表示30TM001c(赤色の丸形表示))をアクティブ表示領域30TM103側にシフト表示し、これと同時に、副アクティブ表示領域30TM105に表示されている副アクティブ表示30TM005を消去すると共に、副保留表示領域30TM104に表示されている副保留表示(赤色態様の副保留表示30TM004c(赤色の星形表示))を副アクティブ表示領域30TM105にシフト表示して、画像表示装置5において次の変動表示を開始する。

30

【1174】

そして、演出制御用CPU120は、第1変化演出のターゲットとなった変動表示が実行された後(第1変化演出のターゲットとなった変動表示に対応したアクティブ表示30TM003が表示された後)、図11-7のT7からT8に示す期間内に、アクティブ表示領域30TM103において、赤色態様のアクティブ表示30TM003cを最終表示態様(本例では金色)まで変化させる。なお、シフト表示後にアクティブ表示領域30TM103に表示されているアクティブ表示30TM003の表示態様を変化させる変化パターンに関しては、図11-16を用いて後述する。また、アクティブ表示30TM003の表示態様を変化させる際には、後述する変化示唆演出が実行される場合がある。

【1175】

40

なお、シフト表示直後に副アクティブ表示30TM005が最終表示態様となっていない場合には、図11-7のT7からT8に示す期間内に、副アクティブ表示領域30TM105において、副アクティブ表示30TM005を最終表示態様まで変化させる。例えば、始動入賞時に決定された副アクティブ表示30TM005の最終表示態様が赤色態様であり、シフト表示直後に副アクティブ表示30TM005が青色態様で表示されている場合には、当該予告ターゲットの変動表示において、副アクティブ表示30TM005を青色態様から赤色態様に変化させる。

【1176】

その後、図11-9(11)に示すように(図11-7のT8に示すタイミング)、左図柄表示領域及び右図柄表示領域に同一の飾り図柄(本例では「7」)が停止したリーチ

50

状態が成立し、「リーチ！！」という文字が画面下部、即ち第1保留表示領域30TM101及びアクティブ表示領域30TM103と重複する領域、に表示されるリーチ演出が実行される。ここで、リーチ状態が成立するタイミングで、第1保留表示30TM001及び第2保留表示30TM002、並びにアクティブ表示30TM003は非表示となるので、リーチ演出の視認性が低下して興味が低下することを防止することができる。第1保留表示30TM001及びアクティブ表示30TM003は、当該予告対象の変動表示が終了するまで（図11-7のT9に示すタイミングまで）表示されない。

【1177】

このように、画面下部においてリーチ演出が実行されることに伴い、リーチ演出が実行される領域と少なくとも一部の表示領域が共通である第1保留表示30TM001及びアクティブ表示30TM003は非表示となる。一方で、リーチ演出が実行される領域とは異なる領域に表示される副保留表示30TM004及び副アクティブ表示に関しては、リーチ演出が実行されている期間も継続して画面上部に表示可能となっており、遊技者はこれらを視認可能である。これにより、遊技者はリーチ演出の実行期間中も保留記憶数を容易に把握可能であると共に、副保留表示30TM004及び副アクティブ表示の表示態様を把握可能となっている。

【1178】

（第1変化演出のみを実行する具体例）

次に、始動入賞時に第1変化演出のみを実行することに決定した場合の具体例に関して、図11-10～図11-12を用いて説明する。図11-10は、第1変化演出のみを実行するときのタイムチャートであり、図11-11及び図11-12は、第1変化演出のみを実行するときに画像表示装置5に表示される演出画像の一例を示す説明図である。

【1179】

まず、図11-11（1）は、第1保留記憶数が3の状態、画像表示装置5において左中右の飾り図柄の変動表示（図11-10に示すT1のタイミングで開始された変動表示）を実行している状態を示している。このとき、アクティブ表示領域30TM103には、通常態様のアクティブ表示30TM003（白色の丸形表示）が表示され、第1保留表示領域30TM101には、通常態様の第1保留表示30TM001（白色の丸形表示）が3つ表示されている。

【1180】

そして、画像表示装置5において左中右の飾り図柄の変動表示を実行しているときに、図11-11（2）に示すように（図11-10に示すT2のタイミング）、新たに入賞球装置6Aへの始動入賞が発生し、演出制御用CPU120が、第1変化演出のみを実行することに決定したものとする。前述したように、演出制御用CPU120は、第1変化演出を実行することに決定した場合には、判定対象となった始動入賞に対応したアクティブ表示30TM003の最終表示態様（本例では金色態様）、及び、第1変化演出の変化パターン（本例では変化パターン407）を決定する。また、本例では、副保留表示30TM004及び副アクティブ表示30TM005を表示しない（そのため第2変化演出も実行しない）ことに決定したものとする。また、このとき第1保留記憶数が4であることに基づいて、先読みカウンタの値として4をセットする。即ち、先読みカウンタの値は、先読み予告演出のターゲットとなる変動表示が実行されるまでの残りの変動表示回数

【1181】

また、演出制御用CPU120は、始動入賞時の判定により、副保留表示30TM004及び副アクティブ表示30TM005を表示しないことに決定したことに基づいて、副保留表示30TM004及び副アクティブ表示30TM005を表示せず、また、副アクティブ表示領域30TM105を示すガイド（四角の枠）も表示しない。

【1182】

さらに、演出制御用CPU120は、第1変化演出を実行することに決定したことに基づいて、図11-10の（T2）及び図11-11（2）に示すように、変化禁止フラグ

をセットし、これより後に発生した始動入賞（第1保留記憶）を対象とした第1変化演出及び第2変化演出の実行を禁止する。第1変化演出及び第2変化演出の実行禁止期間は、第1変化演出の対象となる第1保留表示30TM001が表示されてから、当該第1保留表示30TM001に対応した変動表示が終了するまでの期間（図11-10に示すT2からT9までの期間）としている。

【1183】

これにより、変化演出の禁止期間内において新たな始動入賞が発生した場合には、当該始動入賞に対応した通常態様の第1保留表示30TM001（白色の丸形表示）が表示され、変化演出の禁止期間内に、その通常態様の第1保留表示が他の態様（例えば、特殊態様、青色態様、又は赤色態様）に変化することはない。また、変化禁止フラグがセットされていることに基づいて、第2変化演出の実行有無及び最終表示態様は決定されない（ステップS30TM1020でYESとなりステップS30TM1030の処理は実行されない）ので、新たな始動入賞に対応した副保留表示30TM004及び副アクティブ表示30TM005が表示されることはない。

10

【1184】

なお、このような形態に限らず、変化演出の禁止期間内において新たな始動入賞が発生した場合には、当該新たな始動入賞に対応した通常態様の副保留表示30TM004は表示可能であるものの、その副保留表示30TM004の表示態様は変化しないようにしても良い。

【1185】

20

本例では、始動入賞に基づいて第1保留記憶数が4となっているため、第1保留表示領域30TM101に表示されている4番目の第1保留表示30TM001が、第1変化演出による予告対象となる変動表示に対応した保留表示である。そして、変動表示時間が終了したことにもとづいて、図11-11（3）に示すように、画像表示装置5において飾り図柄の変動表示を終了する。

【1186】

次いで、演出制御用CPU120は、図11-11（4）に示すように（図11-10に示すT3のタイミング）、アクティブ表示領域30TM103に表示されているアクティブ表示30TM003を消去すると共に、第1保留表示領域30TM101に表示されている第1保留表示30TM001を1つずつアクティブ表示領域30TM103側にシフト表示して、画像表示装置5において次の変動表示を開始する。

30

【1187】

このシフト表示において、最もアクティブ表示領域30TM103に近い位置に第1保留表示として表示されていた通常態様の第1保留表示30TM001が、アクティブ表示領域30TM103にシフトしてアクティブ表示30TM003として表示されることになる。

【1188】

ここで、演出制御用CPU120は、図11-11（4）に示すように（図11-10に示すT3のタイミング）、変動表示を開始するときに、第1変化演出の変化パターン407に基づいて、その予告対象の第1保留表示を通常態様から特殊態様（本例では白色の三角形表示である第1保留表示30TM001a）に変化させる。そして、変動表示時間が終了したことにもとづいて、図11-11（5）に示すように、画像表示装置5において飾り図柄の変動表示を終了する。

40

【1189】

次いで、演出制御用CPU120は、図11-11（6）に示すように（図11-10に示すT4のタイミング）、アクティブ表示領域30TM103に表示されているアクティブ表示30TM003を消去すると共に、第1保留表示領域30TM101に表示されている第1保留表示（通常態様の第1保留表示30TM001及び特殊態様の第1保留表示30TM001a）を1つずつアクティブ表示領域30TM103側にシフト表示して、画像表示装置5において次の変動表示を開始する。

50

【1190】

ここで、演出制御用CPU120は、図11-11(6)に示すように(図11-10に示すT4のタイミング)、変動表示を開始するときに、第1変化演出の変化パターン407に基づいて、その予告対象の第1保留表示を特殊態様から青色態様(本例では青色の丸形表示である第1保留表示30TM001b)に変化させる。そして、変動表示時間が終了したことにもとづいて、図11-11(7)に示すように、画像表示装置5において飾り図柄の変動表示を終了する。

【1191】

次いで、演出制御用CPU120は、図11-11(8)に示すように(図11-10に示すT5のタイミング)、アクティブ表示領域30TM103に表示されているアクティブ表示30TM003を消去すると共に、第1保留表示領域30TM101に表示されている第1保留表示(通常態様の第1保留表示30TM001及び青色態様の第1保留表示30TM001b)を1つずつアクティブ表示領域30TM103側にシフト表示して、画像表示装置5において次の変動表示を開始する。

10

【1192】

ここで、演出制御用CPU120は、図11-11(8)に示すように(図11-10に示すT5のタイミング)、変動表示を開始するときに、第1変化演出の変化パターン407に基づいて、その予告対象の第1保留表示を青色態様から赤色態様(本例では赤色の丸形表示である第1保留表示30TM001c)に変化させる。そして、変動表示時間が終了したことにもとづいて、図11-12(9)に示すように、画像表示装置5において飾り図柄の変動表示を終了する。

20

【1193】

次いで、演出制御用CPU120は、図11-12(10)に示すように(図11-10に示すT6のタイミング)、アクティブ表示領域30TM103に表示されているアクティブ表示30TM003を消去すると共に、第1保留表示領域30TM101に表示されている第1保留表示(赤色態様の第1保留表示30TM001c(赤色の丸形表示))をアクティブ表示領域30TM103側にシフト表示して、画像表示装置5において次の変動表示を開始する。

【1194】

そして、演出制御用CPU120は、第1変化演出のターゲットとなった変動表示が実行された後(第1変化演出のターゲットとなった変動表示に対応したアクティブ表示30TM003が表示された後)、図11-10のT7からT8に示す期間内に、アクティブ表示領域30TM103において、赤色態様のアクティブ表示30TM003cを最終表示態様(本例では金色)まで変化させる。

30

【1195】

その後、図11-12(11)に示すように(図11-10のT8に示すタイミング)、左図柄表示領域及び右図柄表示領域に同一の飾り図柄(本例では「7」)が停止したリーチ状態が成立し、「リーチ!!」という文字が画面下部、即ち第1保留表示領域30TM101及びアクティブ表示領域30TM103と重複する領域、に表示されるリーチ演出が実行される。ここで、リーチ状態が成立するタイミングで、第1保留表示30TM001及び第2保留表示30TM002、並びにアクティブ表示30TM003は非表示となる。第1保留表示30TM001及びアクティブ表示30TM003は、当該予告対象の変動表示が終了するまで(図11-10のT9に示すタイミングまで)表示されない。

40

【1196】

以上に示したように、始動入賞時に第1変化演出のみを実行することに決定された場合には、当該第1変化演出の対象となる変動表示が終了するまでの期間は、新たな始動入賞に基づく第1変化演出は実行されず、また、新たな始動入賞に基づく第2変化演出も実行されないことになる。このように、視認性の高い第1保留表示領域30TM101において第1保留表示30TM001の表示態様を一旦変化させた後(通常態様とは異なる態様とした後)は、その後新たな始動入賞が発生した場合でも、視認性の低い副保留表示領域

50

30TM104において当該新たな始動入賞に基づく第2変化演出を実行しないようにすることで、視認性の高い第1変化演出に遊技者を注目させて、第1変化演出の対象となっている変動表示とは異なる変動表示を対象とした第2変化演出が実行されることによる演出の複雑化を防止するようにしている。

【1197】

なお、本実施形態では、第1変化演出の実行後（第1保留表示30TM001が通常態様とは異なる態様で表示されている期間）に、新たな始動入賞が発生した場合には、当該新たな始動入賞に対応した第1変化演出及び第2変化演出の実行を禁止する例を示したが、このような形態に限らず、第1変化演出の実行後（第1保留表示30TM001が通常態様とは異なる態様で表示されている期間）に、新たな始動入賞が発生した場合には、当該新たな始動入賞に対応した第1変化演出及び第2変化演出の実行は可能であるものの、そのときの第1変化演出及び第2変化演出の実行割合を、第1変化演出の実行前（第1保留表示30TM001が通常態様で表示されている期間）よりも低下させるようにしても良い。

10

【1198】

また、第1変化演出の実行後（第1保留表示30TM001が通常態様とは異なる態様で表示されている期間）に、新たな始動入賞が発生した場合、第2変化演出に限らず他の予告演出の実行を制限するようにしても良い。例えば、当該新たな始動入賞に基づく変動表示が実行されるまでの残り変動表示回数を変動表示が実行される毎に画像表示装置5に表示する（例えば、第1保留記憶数が3から0に1ずつ減算することに伴い、「3」、「2」、「1」、「0」と表示する）カウントダウン演出を実行しないようにしても良い。また、当該新たな始動入賞に基づく変動表示が実行されるまで背景画像を特別態様に变化させる背景変化演出を実行しないようにしても良い。

20

【1199】

また、本実施形態では、第1変化演出の実行後（第1保留表示30TM001が通常態様とは異なる態様で表示されている期間）に、新たな始動入賞が発生した場合には、当該新たな始動入賞に対応した第1変化演出及び第2変化演出の両方の実行を禁止する例を示したが、このような形態に限らず、第1変化演出の実行後（第1保留表示30TM001が通常態様とは異なる態様で表示されている期間）に、新たな始動入賞が発生した場合には、当該新たな始動入賞に対応した第1変化演出は実行可能であるが当該新たな始動入賞に対応した第2変化演出は実行させない（当該新たな始動入賞に対応した副保留表示30TM004自体を表示させない、あるいは、当該新たな始動入賞に対応した副保留表示30TM004は表示されるもののその表示態様を通常態様のまま変化させない）ようにしても良い。

30

【1200】

（第1変化演出及び第2変化演出に関する変形例）

上記実施形態では、第1変化演出において第1保留表示30TM001がシフト表示されるタイミングでその態様を変化させ、第2変化演出において副保留表示30TM004がシフト表示されるタイミングでその態様を変化させる例を示したが、そのような形態に限らず、第1保留表示30TM001に作用する第1保留作用演出を実行したことに応じて第1保留表示30TM001の態様を変化させ、副保留表示30TM004に作用する副保留作用演出を実行したことに応じて副保留表示30TM004の態様を変化させるようにしても良い。

40

【1201】

図11-13、図11-14、及び図11-15は、第1変化演出において第1保留作用演出を実行し、第2変化演出において副保留作用演出を実行する場合の具体例である。

【1202】

まず、図11-13（1）は、第1保留記憶数が3の状態、画像表示装置5において左中右の飾り図柄の変動表示を実行している状態を示している。このとき、アクティブ表示領域30TM103には、通常態様のアクティブ表示30TM003（白色の丸形表示

50

）が表示され、第1保留表示領域30TM101には、通常態様の第1保留表示30TM001（白色の丸形表示）が3つ表示されている。なお、このとき副保留表示30TM004は表示されておらず、副アクティブ表示30TM005も表示されていない。また、副アクティブ表示領域30TM105を示すガイド（四角の枠）も表示されていない。

【1203】

そして、画像表示装置5において左中右の飾り図柄の変動表示を実行しているときに、図11-13（2）に示すように、新たに入賞球装置6Aへの始動入賞が発生し、演出制御用CPU120が、第1変化演出及び第2変化演出の両方を実行することに決定したものとす。前述したように、演出制御用CPU120は、第1変化演出を実行することに決定した場合には、判定対象となった始動入賞に対応したアクティブ表示30TM003の最終表示態様（本例では金色態様）、及び、第1変化演出の変化パターン（本例では変化パターン407）を決定し、第2変化演出を実行することに決定した場合には、判定対象となった始動入賞に対応した副アクティブ表示30TM005の最終表示態様（本例では赤色態様）、及び、第2変化演出の変化パターン（本例では変化パターン906）を決定する。また、このとき第1保留記憶数が4であることに基づいて、先読みカウンタの値として4をセットする。即ち、先読みカウンタの値は、先読み予告演出のターゲットとなる変動表示が実行されるまでの残りの変動表示回数を示している。

【1204】

また、演出制御用CPU120は、第2変化演出を実行することに決定したことに基づいて、副アクティブ表示領域30TM105に通常態様の副アクティブ表示30TM005（白色の星形表示）を表示すると共に、副アクティブ表示領域30TM105を示すガイド（四角の枠）を表示する。また、第1保留記憶数が4であることに基づいて、副保留表示領域30TM104に通常態様の副保留表示30TM004（白色の星形表示）を4つ表示する。

【1205】

本例では、始動入賞に基づいて第1保留記憶数が4となっているため、第1保留表示領域30TM101に表示されている4番目の第1保留表示30TM001、及び、副保留表示領域30TM104に表示されている4番目の副保留表示30TM004が、第1変化演出及び第2変化演出による予告対象となる変動表示に対応した保留表示である。そして、変動表示時間が終了したことにもつづいて、図11-13（3）に示すように、画像表示装置5において飾り図柄の変動表示を終了する。

【1206】

次いで、演出制御用CPU120は、図11-13（4）に示すように、アクティブ表示領域30TM103に表示されているアクティブ表示30TM003を消去すると共に、第1保留表示領域30TM101に表示されている第1保留表示30TM001を1つずつアクティブ表示領域30TM103側にシフト表示し、これと同時に、副アクティブ表示領域30TM105に表示されている副アクティブ表示30TM005を消去すると共に、副保留表示領域30TM104に表示されている副保留表示30TM004を1つずつ副アクティブ表示領域30TM105側にシフト表示して、画像表示装置5において次の変動表示を開始する。

【1207】

このシフト表示において、最もアクティブ表示領域30TM103に近い位置に第1保留表示として表示されていた通常態様の第1保留表示30TM001が、アクティブ表示領域30TM103にシフトしてアクティブ表示30TM003として表示されることになる。また、このシフト表示において、最も副アクティブ表示領域30TM105に近い位置に副保留表示として表示されていた通常態様の副保留表示30TM004が、副アクティブ表示領域30TM105にシフトして副アクティブ表示30TM005として表示されることになる。

【1208】

ここで、演出制御用CPU120は、変動表示を開始するときに、第1変化演出の変化

10

20

30

40

50

パターン４０７に基づいて、当該変動表示の実行中に予告対象の第１保留表示を通常態様から特殊態様（本例では白色の三角形表示である第１保留表示３０ＴＭ００１ａ）に変化させることを認識する。これに伴い、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留作用演出を実行すること、また実行する第１保留作用演出の種類（キャラクターの種別）を決定する。本例では、キャラクターＡが登場する第１保留作用演出（作用演出Ａ）を実行することに決定したものとする。

【１２０９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その決定結果に基づいて、第１保留作用演出（作用演出Ａ）を実行する。図１１－１３（４）に示す例では、キャラクターＡが登場して、予告対象の第１保留表示３０ＴＭ００１に向かってボールを投げるような態様の演出が実行されている。キャラクターＡが投げたボールが、対象の第１保留表示３０ＴＭ００１に当たる画像が表示されることによって、その第１保留表示３０ＴＭ００１の態様を変化することを遊技者に期待させることができる。

10

【１２１０】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－１３（５）に示すように、第１保留作用演出（作用演出Ａ）を実行したことに応じて、予告対象の第１保留表示を通常態様から特殊態様（本例では白色の三角形表示である第１保留表示３０ＴＭ００１ａ）に変化させる。そして、変動表示時間が終了したことにともづいて、図１１－１３（６）に示すように、画像表示装置５において飾り図柄の変動表示を終了する。

20

【１２１１】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－１３（７）に示すように、アクティブ表示領域３０ＴＭ１０３に表示されているアクティブ表示３０ＴＭ００３を消去すると共に、第１保留表示領域３０ＴＭ１０１に表示されている第１保留表示（通常態様の第１保留表示３０ＴＭ００１及び特殊態様の第１保留表示３０ＴＭ００１ａ）を１つずつアクティブ表示領域３０ＴＭ１０３側にシフト表示し、これと同時に、副アクティブ表示領域３０ＴＭ１０５に表示されている副アクティブ表示３０ＴＭ００５を消去すると共に、副保留表示領域３０ＴＭ１０４に表示されている副保留表示（通常態様の副保留表示３０ＴＭ００４（白色の星形表示））を１つずつ副アクティブ表示領域３０ＴＭ１０５側にシフト表示して、画像表示装置５において次の変動表示を開始する。

30

【１２１２】

ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動表示を開始するときに、第１変化演出の変化パターン４０７に基づいて、当該変動表示の実行中に予告対象の第１保留表示を特殊態様から青色態様（本例では青色の丸形表示である第１保留表示３０ＴＭ００１ｂ）に変化させることを認識する。これに伴い、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留作用演出を実行すること、また実行する第１保留作用演出の種類（キャラクターの種別）を決定する。本例では、キャラクターＢが登場する第１保留作用演出（作用演出Ｂ）を実行することに決定したものとする。

【１２１３】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動表示を開始するときに、第２変化演出の変化パターン９０６に基づいて、当該変動表示の実行中に予告対象の副保留表示を通常態様から青色態様（本例では青色の星形表示である副保留表示３０ＴＭ００４ｂ）に変化させることを認識する。これに伴い、演出制御用ＣＰＵ１２０は、副保留作用演出を実行すること、また実行する副保留作用演出の種類（キャラクターの種別）を決定する。本例では、キャラクターａが登場する副保留作用演出（作用演出ａ）を実行することに決定したものとする。

40

【１２１４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、これらの決定結果に基づいて、まず第１保留作用演出（作用演出Ｂ）を実行する。図１１－１３（７）に示す例では、キャラクターＢが登場して、予告対象の第１保留表示３０ＴＭ００１ａに向かってボールを投げるような態様の演出が実行されている。キャラクターＢが投げたボールが、予告対象の第１保留表示３０ＴＭ００１

50

aに当たる画像が表示されることによって、その第1保留表示30TM001aの態様が変化することを遊技者に期待させることができる。

【1215】

次いで、演出制御用CPU120は、図11-13(8)に示すように、第1保留作用演出(作用演出B)を実行したことに応じて、予告対象の第1保留表示を特殊態様から青色態様(本例では青色の丸形表示である第1保留表示30TM001b)に変化させる。

【1216】

演出制御用CPU120は、同じ変動表示期間内で、次に副保留作用演出(作用演出a)を実行する。図11-14(9)に示す例では、キャラクタaが登場して、予告対象の副保留表示30TM004に向かって風船を飛ばすような態様の演出が実行されている。図11-14(10)及び図11-15(11)に示すように、キャラクタaが飛ばした風船が、予告対象の副保留表示30TM004に向かって飛んでゆき、副保留表示30TM004の位置に到達する画像が表示されることによって、その副保留表示30TM004の態様が変化することを遊技者に期待させることができる。

【1217】

本例では、図11-14(11)及び(12)に示すように、予告対象の副保留表示30TM004の位置に風船が到達すると、その副保留表示30TM004の態様が風船形(副保留表示30TM004F)に変化する。続けて、その風船が割れた画像(副保留表示30TM004G)が表示される。そして、演出制御用CPU120は、図11-14(13)及び(14)に示すように、副保留作用演出(作用演出a)を実行したことに応じて、予告対象の副保留表示を通常態様から青色態様(本例では青色の星形表示である副保留表示30TM004b)に変化させる。そして、変動表示時間が終了したことにともなう、図11-14(15)に示すように、画像表示装置5において飾り図柄の変動表示を終了する。

【1218】

次いで、演出制御用CPU120は、図11-14(16)に示すように、アクティブ表示領域30TM103に表示されているアクティブ表示30TM003を消去すると共に、第1保留表示領域30TM101に表示されている第1保留表示(通常態様の第1保留表示30TM001及び青色態様の第1保留表示30TM001b)を1つずつアクティブ表示領域30TM103側にシフト表示し、これと同時に、副アクティブ表示領域30TM105に表示されている副アクティブ表示30TM005を消去すると共に、副保留表示領域30TM104に表示されている副保留表示(通常態様の副保留表示30TM004(白色の星形表示)及び青色態様の副保留表示30TM004b(青色の星形表示))を1つずつ副アクティブ表示領域30TM105側にシフト表示して、画像表示装置5において次の変動表示を開始する。

【1219】

ここで、演出制御用CPU120は、変動表示を開始するときに、第1変化演出の変化パターン407に基づいて、当該変動表示の実行中に予告対象の第1保留表示を青色態様から赤色態様(本例では赤色の丸形表示である第1保留表示30TM001c)に変化させることを認識する。これに伴い、演出制御用CPU120は、第1保留作用演出を実行すること、また実行する第1保留作用演出の種類(キャラクタの種別)を決定する。本例では、キャラクタCが登場する第1保留作用演出(作用演出C)を実行することに決定したものである。

【1220】

また、演出制御用CPU120は、変動表示を開始するときに、第2変化演出の変化パターン906に基づいて、当該変動表示の実行中に予告対象の副保留表示を青色態様から赤色態様(本例では赤色の星形表示である副保留表示30TM004c)に変化させることを認識する。これに伴い、演出制御用CPU120は、副保留作用演出を実行すること、また実行する副保留作用演出の種類(キャラクタの種別)を決定する。本例では、キャラクタbが登場する副保留作用演出(作用演出b)を実行することに決定したものである。

。

【1 2 2 1】

演出制御用CPU120は、これらの決定結果に基づいて、まず第1保留作用演出（作用演出C）を実行する。図11-15（17）に示す例では、キャラクタCが登場して、予告対象の第1保留表示30TM001bに向かってボールを投げるような態様の演出が実行されている。キャラクタCが投げたボールが、予告対象の第1保留表示30TM001bに当たる画像が表示されることによって、その第1保留表示30TM001bの態様

【1 2 2 2】

次いで、演出制御用CPU120は、図11-15（18）に示すように、第1保留作用演出（作用演出C）を実行したことに応じて、予告対象の第1保留表示を青色態様から赤色態様（本例では赤色の丸形表示である第1保留表示30TM001c）に変化させる

。

【1 2 2 3】

演出制御用CPU120は、同じ変動表示期間内で、次に副保留作用演出（作用演出b）を実行する。図11-15（19）に示す例では、キャラクタbが登場して、予告対象の副保留表示30TM004bに向かって風船を飛ばすような態様の演出が実行されている。図11-15（20）及び図11-15（21）に示すように、キャラクタbが飛ばした風船が、予告対象の副保留表示30TM004bに向かって飛んでゆき、副保留表示30TM004bの位置に到達する画像が表示されることによって、その副保留表示30TM004bの態様

【1 2 2 4】

本例では、図11-15（21）及び（22）に示すように、予告対象の副保留表示30TM004bの位置に風船が到達すると、その副保留表示30TM004bの態様が風船形（副保留表示30TM004F）に変化する。続けて、その風船が割れた画像（副保留表示30TM004G）が表示される。そして、演出制御用CPU120は、図11-15（23）及び（24）に示すように、副保留作用演出（作用演出b）を実行したことに応じて、予告対象の副保留表示を青色態様から赤色態様（本例では赤色の星形表示である副保留表示30TM004c）に変化させる。。

【1 2 2 5】

このように、第1保留表示の態様を変化させる際に実行される第1保留作用演出と、副保留表示の態様を変化させる際に実行される副保留作用演出とで、演出態様が異なることにより、複数種類の保留対応表示（第1保留表示及び副保留表示）が存在することによる興趣を一層向上させることができる。

【1 2 2 6】

なお、図11-13～図11-15に示したように、キャラクタが出現してアイコンに対してアクションを行う演出を、アクティブ表示の表示態様を変化させる際に実行するようにしても良く、また、副アクティブ表示の表示態様を変化させる際に実行するようにしても良い。例えば、アクティブ表示30TM003が通常態様で表示されているときに、キャラクタAが出現してアクティブ表示30TM003に向かってボールを投げるアクションを行うアクティブ作用演出を実行したことに応じて、アクティブ表示30TM003の表示態様を通常態様から他の態様（特殊態様、青色態様、緑色態様、赤色態様、金色態様）に変化させるようにしても良い。また、副アクティブ表示30TM005が通常態様で表示されているときに、キャラクタaが出現して副アクティブ表示30TM005に向かって風船を飛ばすアクションを行う副アクティブ作用演出を実行したことに応じて、副アクティブ表示30TM005の表示態様を通常態様から他の態様（青色態様、赤色態様）に変化させるようにしても良い。このように、アクティブ表示の態様を変化させる際に実行されるアクティブ作用演出と、副アクティブ表示の態様を変化させる際に実行される副アクティブ作用演出とで、演出態様が異なることにより、複数種類の変動対応表示（アクティブ表示及び副アクティブ表示）が存在することによる興趣を一層向上させることが

できる。

【1227】

上記の実施形態において、パチンコ遊技機1に関する現在の設定値(1~6)に応じて、第1変化演出の実行割合や第2変化演出の実行割合が異なるようにしても良い。例えば、設定値が低い(1~3)場合と比較して、設定値が高い(4~6)場合の方が、第1保留表示30TM001が通常態様とは異なる態様で表示される割合が高く、また、副保留表示30TM004が通常態様とは異なる態様で表示される割合(あるいは、副保留表示30TM004及び副アクティブ表示30TM005自体が表示される割合)が高いようにしても良い。また、設定値が低い(1~3)場合と比較して、設定値が高い(4~6)場合の方が、第1保留表示30TM001の表示色の変化回数が多い(例えば3回である)変化パターンが選択される割合が高く、副保留表示30TM004の表示色の変化回数が多い(例えば2回である)変化パターンが選択される割合が高いようにしても良い。

10

【1228】

(アクティブ変化演出及び変化示唆演出)

この実施の形態では、演出制御用CPU120は、始動入賞が発生したときにアクティブ表示の最終表示態様を決定しているが、前述したようにアクティブシフト時のアクティブ表示の表示態様が最終表示態様とは異なる場合には、アクティブ表示の表示態様を変化させるアクティブ変化演出を実行することになる。

【1229】

ここで、アクティブ表示の表示態様を変化させる場合(アクティブ変化演出を実行する場合)、及び、アクティブ表示の表示態様を変化させない場合(アクティブ変化演出を実行しない場合)において、アクティブ表示の表示態様を変化させる可能性があることを示唆する変化示唆演出を実行可能である。この変化示唆演出には、成功態様と、失敗態様とがあり、以下に示す例では、成功態様の変化示唆演出が実行された場合には、アクティブ表示の表示態様を変化させ、失敗態様の変化示唆演出が実行された場合には、アクティブ表示の表示態様を変化させないものとする。

20

【1230】

演出制御用CPU120は、変動表示の開始に伴うアクティブシフトを行ったときに、アクティブシフト時のアクティブ表示の表示態様と、始動入賞が発生したときに決定したアクティブ表示の最終表示態様と、が異なる場合には、当該変動表示の実行中にアクティブ変化演出及び変化示唆演出を実行することにより、当該変動表示の期間内にアクティブ表示をアクティブシフト時の表示態様から最終表示態様まで変化させる。

30

【1231】

この場合に、演出制御用CPU120は、変動表示を開始するときに、アクティブ表示をアクティブシフト時の表示態様から最終表示態様まで変化させる変化パターンを決定する。図11-16は、アクティブ表示の変化パターンを決定するためのテーブルの具体例を示す説明図である。この実施の形態では、アクティブ表示の最終表示態様としての特殊態様、青色態様、緑色態様、赤色態様、及び、金色態様に対して、それぞれ判定値が割り振られている。なお、図11-16における「○」の表示は、成功態様の変化示唆演出が実行されることを示しており、「?」の表示は、失敗態様の変化示唆演出が実行されることを示している。

40

【1232】

演出制御用CPU120は、アクティブシフト時のアクティブ表示が通常態様である場合には、図11-16(A)に示すように、通常態様用のアクティブ表示変化パターン決定テーブルを選択する。図11-16(A)に示すように、通常態様用のアクティブ表示変化パターン決定テーブルには、最終表示態様が特殊態様である場合において、変化パターン011が100%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。変化パターン011における変化示唆演出の実行回数は2回であり、そのうち成功態様が1回、失敗態様が1回である。変化パターン011は、アクティブシフト時にアクティブ表示を通常態様で表示した後、成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を特殊態様に変化

50

させ、その後に失敗態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を特殊態様のまま変化させない変化パターンである。

【1 2 3 3】

最終表示態様が青色態様である場合において、変化パターン0 1 2が6 0 %、変化パターン0 1 3が4 0 %の確率で選択されるように判定値が割り振られている。変化パターン0 1 2、変化パターン0 1 3における変化示唆演出の実行回数は3回であり、そのうち成功態様が2回、失敗態様が1回である。変化パターン0 1 2は、アクティブシフト時にアクティブ表示を通常態様で表示した後、成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を特殊態様に变化させ、その後に成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を青色態様に变化させ、その後に失敗態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を青色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン0 1 3は、アクティブシフト時にアクティブ表示を通常態様で表示した後、成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を特殊態様に变化させ、その後に失敗態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を特殊態様のまま変化させず、その後に成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を青色態様に变化させる変化パターンである。

10

【1 2 3 4】

最終表示態様が緑色態様である場合において、変化パターン0 1 4が7 0 %、変化パターン0 1 5が3 0 %の確率で選択されるように判定値が割り振られている。変化パターン0 1 4、変化パターン0 1 5における変化示唆演出の実行回数は4回であり、そのうち成功態様が3回、失敗態様が1回である。変化パターン0 1 4は、アクティブシフト時にアクティブ表示を通常態様で表示した後、成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を特殊態様に变化させ、その後に成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を青色態様に变化させ、その後に成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様に变化させ、その後に失敗態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン0 1 5は、アクティブシフト時にアクティブ表示を通常態様で表示した後、成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を特殊態様に变化させ、その後に成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を青色態様に变化させ、その後に失敗態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を青色態様のまま変化させず、その後に成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様に变化させる変化パターンである。

20

30

【1 2 3 5】

最終表示態様が赤色態様である場合において、変化パターン0 1 6が8 0 %、変化パターン0 1 7が2 0 %の確率で選択されるように判定値が割り振られている。変化パターン0 1 6、変化パターン0 1 7における変化示唆演出の実行回数は5回であり、そのうち成功態様が4回、失敗態様が1回である。変化パターン0 1 6は、アクティブシフト時にアクティブ表示を通常態様で表示した後、成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を特殊態様に变化させ、その後に成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を青色態様に变化させ、その後に成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様に变化させ、その後に成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を赤色態様に变化させ、その後に失敗態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン0 1 7は、アクティブシフト時にアクティブ表示を通常態様で表示した後、成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を特殊態様に变化させ、その後に成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を青色態様に变化させ、その後に成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様に变化させ、その後に失敗態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様のまま変化させず、その後に成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を赤色態様に变化させる変化パターンである。

40

【1 2 3 6】

また、最終表示態様が金色態様である場合において、変化パターン0 1 8が1 0 0 %の確率で選択されるように判定値が割り振られている。変化パターン0 1 8における変化示

50

唆演出の実行回数は5回であり、そのうち成功態様が5回、失敗態様が0回である。変化パターン018は、アクティブシフト時にアクティブ表示を通常態様で表示した後、成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を特殊態様に变化させ、その後に成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を青色態様に变化させ、その後に成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様に变化させ、その後に成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を赤色態様に变化させ、その後に成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を金色態様に变化させる変化パターンである。

【1237】

演出制御用CPU120は、アクティブシフト時のアクティブ表示が特殊態様である場合には、図11-16(B)に示すように、特殊態様用のアクティブ表示変化パターン決定テーブルを選択する。図11-16(B)に示すように、特殊態様用のアクティブ表示変化パターン決定テーブルには、最終表示態様が青色態様である場合において、変化パターン021が100%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。変化パターン021における変化示唆演出の実行回数は2回であり、そのうち成功態様が1回、失敗態様が1回である。変化パターン021は、アクティブシフト時にアクティブ表示を特殊態様で表示した後、成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を青色態様に变化させ、その後に失敗態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を青色態様のまま変化させない変化パターンである。

10

【1238】

最終表示態様が緑色態様である場合において、変化パターン022が70%、変化パターン023が30%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。変化パターン022、変化パターン023における変化示唆演出の実行回数は3回であり、そのうち成功態様が2回、失敗態様が1回である。変化パターン022は、アクティブシフト時にアクティブ表示を特殊態様で表示した後、成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を青色態様に变化させ、その後に成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様に变化させ、その後に失敗態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン023は、アクティブシフト時にアクティブ表示を特殊態様で表示した後、成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を青色態様に变化させ、その後に失敗態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を青色態様のまま変化させず、その後に成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様に变化させる変化パターンである。

20

30

【1239】

最終表示態様が赤色態様である場合において、変化パターン024が80%、変化パターン025が20%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。変化パターン024、変化パターン025における変化示唆演出の実行回数は4回であり、そのうち成功態様が3回、失敗態様が1回である。変化パターン024は、アクティブシフト時にアクティブ表示を特殊態様で表示した後、成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を青色態様に变化させ、その後に成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様に变化させ、その後に成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を赤色態様に变化させ、その後に失敗態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン025は、アクティブシフト時にアクティブ表示を特殊態様で表示した後、成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を青色態様に变化させ、その後に成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様に变化させ、その後に失敗態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様のまま変化させず、その後に成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を赤色態様に变化させる変化パターンである。

40

【1240】

また、最終表示態様が金色態様である場合において、変化パターン026が100%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。変化パターン026における変化示唆演出の実行回数は4回であり、そのうち成功態様が4回、失敗態様が0回である。変化

50

パターン026は、アクティブシフト時にアクティブ表示を特殊態様で表示した後、成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を青色態様に变化させ、その後に成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様に变化させ、その後に成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を赤色態様に变化させ、その後に成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を金色態様に变化させる変化パターンである。

【1241】

演出制御用CPU120は、アクティブシフト時のアクティブ表示が青色態様である場合には、図11-16(C)に示すように、青色態様用のアクティブ表示変化パターン決定テーブルを選択する。図11-16(C)に示すように、青色態様用のアクティブ表示変化パターン決定テーブルには、最終表示態様が緑色態様である場合において、変化パターン031が100%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。変化パターン031における変化示唆演出の実行回数は2回であり、そのうち成功態様が1回、失敗態様が1回である。変化パターン031は、アクティブシフト時にアクティブ表示を青色態様で表示した後、成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様に变化させ、その後に失敗態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様のまま変化させない変化パターンである。

10

【1242】

最終表示態様が赤色態様である場合において、変化パターン032が80%、変化パターン033が20%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。変化パターン032、変化パターン033における変化示唆演出の実行回数は3回であり、そのうち成功態様が2回、失敗態様が1回である。変化パターン032は、アクティブシフト時にアクティブ表示を青色態様で表示した後、成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様に变化させ、その後に成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を赤色態様に变化させ、その後に失敗態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン033は、アクティブシフト時にアクティブ表示を青色態様で表示した後、成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様に变化させ、その後に失敗態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様のまま変化させず、その後に成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を赤色態様に变化させる変化パターンである。

20

【1243】

また、最終表示態様が金色態様である場合において、変化パターン034が100%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。変化パターン034における変化示唆演出の実行回数は3回であり、そのうち成功態様が3回、失敗態様が0回である。変化パターン034は、アクティブシフト時にアクティブ表示を青色態様で表示した後、成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様に变化させ、その後に成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を赤色態様に变化させ、その後に成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を金色態様に变化させる変化パターンである。

30

【1244】

演出制御用CPU120は、アクティブシフト時のアクティブ表示が赤色態様である場合には、図11-16(D)に示すように、赤色態様用のアクティブ表示変化パターン決定テーブルを選択する。図11-16(D)に示すように、赤色態様用のアクティブ表示変化パターン決定テーブルには、最終表示態様が金色態様である場合において、変化パターン041が100%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。変化パターン041における変化示唆演出の実行回数は1回であり、そのうち成功態様が1回、失敗態様が0回である。変化パターン041は、アクティブシフト時にアクティブ表示を赤色態様で表示した後、成功態様の变化示唆演出を実行してアクティブ表示を金色態様に变化させる変化パターンである。

40

【1245】

図11-16に示すように、1回の変動表示期間内（本例においてはリーチ状態が成立する前にアクティブ表示の表示態様が最終表示態様まで変化するため、変動表示が開始さ

50

れてからリーチ状態が成立するまでの期間内)に、より多くの変化示唆演出が実行されるほど、特に、より多くの成功態様の变化示唆演出が実行されるほど、大当たり期待度の高い表示色に変化する割合が高くなる。

【1246】

ここで、本実施形態では、 n 回目の変化示唆演出が実行された段階において、それまでの成功態様の变化示唆演出の実行回数が多いほど、 $n+1$ 回目の変化示唆演出が実行される割合が高いように構成されている。例えば、2回目の変化示唆演出が実行された段階($n=2$ の場合)において、2回ともに成功態様だった場合には必ず3回目の変化示唆演出が実行されるようになっているが、2回のうち1回が成功態様であり1回が失敗態様であった場合には、3回目の変化示唆演出が実行されない場合がある。 $n=3$ の場合、 $n=4$ の場合も同様である。このように、変化示唆演出が実行された場合には、変動表示が開始されてからリーチ状態が成立するまでの期間内に実行された成功態様の变化示唆演出の実行回数が多いほど、同じ変動表示期間内(変動表示が開始されてからリーチ状態が成立するまでの期間内)で次の変化示唆演出が実行される割合が高いため、遊技者は、変化示唆演出の実行回数、特に成功態様の变化示唆演出の実行回数に注目することになり、これにより興趣を向上させることができる。

10

【1247】

また、本実施形態では、1の変動表示期間内において、[変化示唆演出が実行された回数]に対しての[成功態様の变化示唆演出が実行された回数]の割合が高いほど、大当たり期待度の高い表示態様に変化する割合が高くなっている。具体的には、[成功態様の变化示唆演出の実行回数/変化示唆演出の実行回数]は、最終表示態様が特殊態様となる場合には $1/2$ であり、最終表示態様が青色態様となる場合には $2/3$ であり、最終表示態様が緑色態様となる場合には $3/4$ であり、最終表示態様が赤色態様となる場合には $4/5$ であり、最終表示態様が金色態様となる場合には $5/5$ である。このように、[成功態様の变化示唆演出の実行回数/変化示唆演出の実行回数]が大きいほど、アクティブ表示が大当たり期待度の高い表示態様に変化する割合が高くなっていることから、遊技者は、変化示唆演出の実行回数と成功態様の变化示唆演出の実行回数との関係にも注目することになり、これにより興趣を向上させることができる。

20

【1248】

また、本実施形態では、成功態様の变化示唆演出が連続して実行される回数が多いほど、大当たり期待度の高い表示態様に変化する割合が高くなっている。具体的には、成功態様の变化示唆演出が連続する数は、最終表示態様が青色態様となる場合には1(連続せず)又は2であり、最終表示態様が緑色態様となる場合には2又は3であり、最終表示態様が赤色態様となる場合には3又は4であり、最終表示態様が金色態様となる場合には5である。これにより、遊技者は成功態様の变化示唆演出が連続して実行されるか否か、さらに何回連続するかに興味を持つことになる。

30

【1249】

また、本例では、最終表示態様が同じ表示色の場合、成功態様の变化示唆演出が連続する数がより多い変化パターンが選択され易い。例えば、青色態様の場合は変化パターン013(連続せず)よりも変化パターン012(2連続)の方が選択される割合が高く、緑色態様の場合は変化パターン015(2連続)よりも変化パターン014(3連続)の方が選択される割合が高く、赤色態様の場合は変化パターン017(3連続)よりも変化パターン016(4連続)の方が選択される割合が高い。このように、最終的には同じ表示色となる場合でも、成功態様の变化示唆演出が連続し易いようにすることで、遊技者の期待感をより高めることができる。

40

【1250】

演出制御用CPU120は、始動入賞時に決定した図11-16に示す変化パターンに基づいて、変化示唆演出の実行回数及び変化示唆演出の態様(成功態様又は失敗態様)を決定する。そして、演出制御用CPU120は、各変化示唆演出に関して、成功態様であるか又は失敗態様であるか、及び、次の変化示唆演出を実行するか否か、に基づいて、変

50

化示唆演出の種別を決定する。変化示唆演出の種別として、キャラクタAが登場する変化示唆演出A、キャラクタBが登場する変化示唆演出B、キャラクタCが登場する変化示唆演出C、キャラクタDが登場する変化示唆演出D、及び、キャラクタEが登場する変化示唆演出E、が存在する。

【1251】

演出制御用CPU120は、始動入賞時に決定した変化パターンにおいて、n回目に実行される変化示唆演出が成功態様であり且つn+1回目の変化示唆演出を実行する場合には、図11-17に示す「成功態様、次回演出実行あり」のテーブルを選択する。変化示唆演出決定テーブルが「成功態様、次回演出実行あり」である場合において、キャラクタAが10%、キャラクタBが20%、キャラクタCが30%、キャラクタDが40%、キャラクタEが0%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。

10

【1252】

演出制御用CPU120は、始動入賞時に決定した変化パターンにおいて、n回目に実行される変化示唆演出が成功態様であり且つn+1回目の変化示唆演出を実行しない場合には、図11-17に示す「成功態様、次回演出実行なし」のテーブルを選択する。変化示唆演出決定テーブルが「成功態様、次回演出実行なし」である場合において、キャラクタAが5%、キャラクタBが15%、キャラクタCが30%、キャラクタDが45%、キャラクタEが5%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。

【1253】

演出制御用CPU120は、始動入賞時に決定した変化パターンにおいて、n回目に実行される変化示唆演出が失敗態様であり且つn+1回目の変化示唆演出を実行する場合には、図11-17に示す「失敗態様、次回演出実行あり」のテーブルを選択する。変化示唆演出決定テーブルが「失敗態様、次回演出実行あり」である場合において、キャラクタAが37%、キャラクタBが32%、キャラクタCが30%、キャラクタDが1%、キャラクタEが0%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。

20

【1254】

演出制御用CPU120は、始動入賞時に決定した変化パターンにおいて、n回目に実行される変化示唆演出が失敗態様であり且つn+1回目の変化示唆演出を実行しない場合には、図11-17に示す「失敗態様、次回演出実行なし」のテーブルを選択する。変化示唆演出決定テーブルが「失敗態様、次回演出実行なし」である場合において、キャラクタAが35%、キャラクタBが30%、キャラクタCが30%、キャラクタDが5%、キャラクタEが0%の確率で選択されるように判定値が割り振られている。

30

【1255】

演出制御用CPU120は、各変化示唆演出に関して、図11-17に示す変化示唆演出決定テーブルに基づいて、変化示唆演出の種別を決定している。そのため、n回目とn+1回目の変化示唆演出が実行される場合に、例えば、n回目の変化示唆演出でキャラクタAが選択されて、n+1回目の変化示唆演出でキャラクタA～キャラクタEの全てのキャラクタが選択される可能性がある。つまり、n回目でキャラクタAが登場する変化示唆演出Aが実行されたときに、n+1回目でキャラクタAとは異なるキャラクタBが登場する変化示唆演出Bが実行される可能性がある一方で、n+1回目でn回目と同様のキャラクタAが登場する変化示唆演出Aが実行される可能性もある。このような構成によれば、変化示唆演出の多様化を図ることができる。

40

【1256】

図11-17に示すように、キャラクタAが登場する変化示唆演出Aは、成功態様となる確率は低いが、次の変化示唆演出が実行される確率は高く、キャラクタDが登場する変化示唆演出Dは、成功態様となる確率は高いが、次の変化示唆演出が実行される確率は低い。また、キャラクタEが登場する変化示唆演出Eは、成功態様である確率は100%であるが、次の変化示唆演出が実行される確率は0%である。従って、遊技者にとっては、画面にキャラクタAが表示された場合には、アクティブ表示の表示態様に変化する期待度は低いですが次の変化示唆演出が実行される期待度は高いということになり、画面にキャラ

50

クタDが表示された場合には、アクティブ表示の表示態様に変化する期待度は高いが次回の変化示唆演出が実行される期待度は低いということになり、画面にキャラクターEが表示された場合には、アクティブ表示の表示態様は必ず変化するが次回の変化示唆演出は実行されない（今回の変化示唆演出が最後となる）ということになる。

【1257】

このように、演出に登場するキャラクターの種別に応じて、アクティブ表示の表示態様が大当たり期待度の高い態様に変化する割合が異なるため、遊技者は、何れの種別のキャラクターが登場するか注目することになる。また、演出に登場するキャラクターの種別に応じて、次の変化示唆演出が実行される割合が異なるため、遊技者は、何れの種別のキャラクターが登場するか注目することになる。

10

【1258】

なお、図11-17に示した演出種別に限らず、例えば、アクティブ表示の表示態様に変化する割合が低く且つ次回の変化示唆演出が実行される割合も低い演出種別を設けても良く、アクティブ表示の表示態様に変化する割合が高く且つ次回の変化示唆演出が実行される割合も高い演出種別を設けても良い。

【1259】

（アクティブ変化演出及び変化示唆演出の具体例）

次に、アクティブ変化演出及び変化示唆演出の具体例に関して、図11-18～図11-20を用いて説明する。図11-18、図11-19（9）～（12）、及び、図11-20に示す演出例は、演出制御用CPU120が、始動入賞時に、最終表示態様を金色態様とすることに決定すると共にアクティブシフト時の態様を通常態様とすることに決定し、当該始動入賞に基づく変動表示を開始するときに、アクティブ表示の変化パターンを変化パターン018とすることに決定した場合の例である。また、図11-18、及び、図11-19（9）、（10）、（20）～（22）に示す演出例は、演出制御用CPU120が、始動入賞時に、最終表示態様を緑色態様に決定すると共にアクティブシフト時の態様を通常態様とすることに決定し、当該始動入賞に基づく変動表示を開始するときに、アクティブ表示の変化パターンを変化パターン014とすることに決定した場合の例である。

20

【1260】

本例では、変化パターン018に基づいて、1回目の変化示唆演出に関してキャラクターAが登場する変化示唆演出Aを実行することに決定し、且つ2回目の変化示唆演出が実行されることに基づいて成功態様の変化示唆演出Aを実行することに決定されており、2回目の変化示唆演出に関してキャラクターBが登場する変化示唆演出Bを実行することに決定し、且つ3回目の変化示唆演出が実行されることに基づいて成功態様の変化示唆演出Bを実行することに決定されており、3回目の変化示唆演出に関してキャラクターCが登場する変化示唆演出Cを実行することに決定し、且つ4回目の変化示唆演出が実行されることに基づいて成功態様の変化示唆演出Cを実行することに決定されており、4回目の変化示唆演出に関してキャラクターDが登場する変化示唆演出Dを実行することに決定し、且つ5回目の変化示唆演出が実行されることに基づいて成功態様の変化示唆演出Dを実行することに決定されており、5回目の変化示唆演出に関してキャラクターEが登場する成功態様の変化示唆演出Eを実行することに決定しているものとする。

30

40

【1261】

図11-18（1）は、アクティブ表示領域30TM103に通常態様のアクティブ表示30TM003（白色の丸形表示）が表示されており、画像表示装置5において左中右の飾り図柄の変動表示を実行している状態を示している。

【1262】

演出制御用CPU120は、1回目の変化示唆演出の実行タイミングとなったことに応じて、成功態様の変化示唆演出Aを実行する。その結果、図11-18（1）に示すように、キャラクターAが画面右側から登場し、そのキャラクターAがアクティブ表示30TM003に向かってボールを投げるアクションを行う演出画像が表示され、続けて図11-1

50

8 (2) に示すように、キャラクタ A が投げたボールがアクティブ表示 30 TM 003 に命中したことを示す演出画像が表示される。このとき、アクティブ表示領域 30 TM 103 には通常態様のアクティブ表示 30 TM 003 とは異なるエフェクト画像 (アクティブ表示 30 TM 003 G) が表示される。このエフェクト画像は、アクティブ表示が爆発したことを想起させる画像である。そして、図 11-18 (3) に示すように、1 回目の変化示唆演出が終了したことに応じて、アクティブ表示領域 30 TM 103 には特殊態様のアクティブ表示 30 TM 003 a (白色の三角形表示) が表示される。

【1263】

次に、演出制御用 CPU 120 は、2 回目の変化示唆演出の実行タイミングとなったことに応じて、成功態様の変化示唆演出 B を実行する。その結果、図 11-18 (4) に示すように、キャラクタ B が画面左側から登場し、そのキャラクタ B がアクティブ表示 30 TM 003 a に向かってボールを投げるアクションを行う演出画像が表示され、続けて図 11-18 (5) に示すように、キャラクタ B が投げたボールがアクティブ表示 30 TM 003 a に命中したことを示す演出画像が表示される。このとき、アクティブ表示領域 30 TM 103 には特殊態様のアクティブ表示 30 TM 003 a とは異なるエフェクト画像 (アクティブ表示 30 TM 003 G) が表示される。そして、図 11-18 (6) に示すように、2 回目の変化示唆演出が終了したことに応じて、アクティブ表示領域 30 TM 103 には青色態様のアクティブ表示 30 TM 003 b (青色の丸形表示) が表示される。

【1264】

次に、演出制御用 CPU 120 は、3 回目の変化示唆演出の実行タイミングとなったことに応じて、成功態様の変化示唆演出 C を実行する。その結果、図 11-18 (7) に示すように、キャラクタ C が画面右側から登場し、そのキャラクタ C がアクティブ表示 30 TM 003 b に向かって飛びながらボールを投げるアクションを行う演出画像が表示され、続けて図 11-18 (8) に示すように、キャラクタ C が投げたボールがアクティブ表示 30 TM 003 b に命中したことを示す演出画像が表示される。このとき、アクティブ表示領域 30 TM 103 には青色態様のアクティブ表示 30 TM 003 b とは異なるエフェクト画像 (アクティブ表示 30 TM 003 G) が表示される。そして、図 11-19 (9) に示すように、3 回目の変化示唆演出が終了したことに応じて、アクティブ表示領域 30 TM 103 には緑色態様のアクティブ表示 30 TM 003 d (緑色の丸形表示) が表示される。

【1265】

次に、演出制御用 CPU 120 は、4 回目の変化示唆演出の実行タイミングとなったことに応じて、成功態様の変化示唆演出 D を実行する。その結果、図 11-19 (10) に示すように、キャラクタ D が画面左側から登場し、そのキャラクタ D がアクティブ表示 30 TM 003 d に向かって飛びながらボールを投げるアクションを行う演出画像が表示され、続けて図 11-19 (11) に示すように、キャラクタ D が投げたボールがアクティブ表示 30 TM 003 d に命中したことを示す演出画像が表示される。このとき、アクティブ表示領域 30 TM 103 には緑色態様のアクティブ表示 30 TM 003 d とは異なるエフェクト画像 (アクティブ表示 30 TM 003 G) が表示される。そして、図 11-19 (12) に示すように、4 回目の変化示唆演出が終了したことに応じて、アクティブ表示領域 30 TM 103 には赤色態様のアクティブ表示 30 TM 003 c (赤色の丸形表示) が表示される。

【1266】

次に、演出制御用 CPU 120 は、5 回目の変化示唆演出の実行タイミングとなったことに応じて、成功態様の変化示唆演出 E を実行する。その結果、図 11-20 (13) に示すように、画像表示装置 5 の画面を構成する透明部材 (ガラス板等) にヒビが入った態様のヒビ画像 (画面ヒビ画像 30 TM 200) が表示される。さらに、図 11-20 (14) に示すように、ヒビの範囲が拡大した態様のヒビ画像 (画面ヒビ画像 30 TM 200) が表示される。

【1267】

次いで、図11-20(15)に示すように、画像表示装置5の画面を構成する透明部材が割れる態様の画像(画面割れ画像30TM210)が表示され、キャラクタEが画面中央から登場し、そのキャラクタEがアクティブ表示30TM003cに向かって飛びながらボールを投げるアクションを行う演出画像が表示される。続けて、図11-20(16)に示すように、キャラクタEが投げたボールがアクティブ表示30TM003cに命中したことを示す演出画像が表示される。このとき、アクティブ表示領域30TM103には赤色態様のアクティブ表示30TM003cとは異なるエフェクト画像(アクティブ表示30TM003G)が表示される。そして、図11-20(17)に示すように、5回目の変化示唆演出が終了したことに応じて、アクティブ表示領域30TM103には金色態様のアクティブ表示30TM003e(金色の丸形表示)が表示される。

10

【1268】

そして、図11-20(18)に示すように、画像表示装置5において表示されていた画面割れ画像30TM210が消去され、図11-20(19)に示すように、左図柄表示領域及び右図柄表示領域に同一の飾り図柄(本例では、「7」)が停止したリーチ状態が成立し、「リーチ!!」という文字が画面下部(アクティブ表示領域30TM103に重複する領域)に表示されるリーチ演出が実行される。ここで、前述したようにリーチが成立するタイミングで、金色態様のアクティブ表示30TM003eは非表示となり、アクティブ表示領域30TM103を示す四角の枠も非表示となる。非表示となった情報は、当該予告対象の変動表示が終了するまで表示されない。

【1269】

20

図11-18、及び、図11-19(9)、(10)、(20)~(22)に示す演出例は、演出制御用CPU120が、始動入賞時に、最終表示態様を緑色態様に決定すると共にアクティブシフト時の態様を通常態様とすることに決定し、当該始動入賞に基づく変動表示を開始するとき、アクティブ表示の変化パターンを変化パターン014とすることに決定した場合の例である。

【1270】

本例では、変化パターン014に基づいて、1回目の変化示唆演出に関してキャラクタAが登場する変化示唆演出Aを実行することに決定し、且つ2回目の変化示唆演出が実行されることに基づいて成功態様の変化示唆演出Aを実行することに決定されており、2回目の変化示唆演出に関してキャラクタBが登場する変化示唆演出Bを実行することに決定し、且つ3回目の変化示唆演出が実行されることに基づいて成功態様の変化示唆演出Bを実行することに決定されており、3回目の変化示唆演出に関してキャラクタCが登場する変化示唆演出Cを実行することに決定し、且つ4回目の変化示唆演出が実行されることに基づいて成功態様の変化示唆演出Cを実行することに決定されており、4回目の変化示唆演出に関してキャラクタDが登場する変化示唆演出Dを実行することに決定し、且つ5回目の変化示唆演出が実行されないことに基づいて失敗態様の変化示唆演出Dを実行することに決定しているものとする。

30

【1271】

図11-18(1)~図11-19(9)に示す演出例(1回目の変化示唆演出~3回目の変化示唆演出)は、上述した変化パターン018の演出例と同様であるため説明を省略し、図11-19(10)、(20)~(22)に示す演出例を説明する。

40

【1272】

演出制御用CPU120は、4回目の変化示唆演出の実行タイミングとなったことに応じて、失敗態様の変化示唆演出Dを実行する。その結果、図11-19(10)に示すように、キャラクタDが画面左側から登場し、そのキャラクタDがアクティブ表示30TM003dに向かって飛びながらボールを投げるアクションを行う演出画像が表示され、続けて図11-19(20)に示すように、キャラクタDが投げたボールがアクティブ表示30TM003dに命中しなかったことを示す演出画像が表示される。このとき、アクティブ表示領域30TM103には緑色態様のアクティブ表示30TM003dが継続して表示されており、前述したエフェクト画像(アクティブ表示30TM003G)は表示さ

50

れず、これに代わりキャラクタDが投げて命中しなかったボールが画面右下部に向けて転がっていく演出画像が表示される。そして、図11-19(21)に示すように、4回目の変化示唆演出が終了したときに、アクティブ表示領域30TM103には緑色態様のアクティブ表示30TM003dが継続して表示されている。即ち、4回目の変化示唆演出の実行前(3回目の変化示唆演出の終了後)からアクティブ表示の表示態様が変わらない。

【1273】

そして、図11-19(22)に示すように、左図柄表示領域及び右図柄表示領域に同一の飾り図柄(本例では、「4」)が停止したリーチ状態が成立し、「リーチ!!」という文字が画面下部(アクティブ表示領域30TM103に重複する領域)に表示されるリーチ演出が実行される。ここで、前述したようにリーチ状態が成立するタイミングで、アクティブ表示領域30TM103は非表示となるので、緑色態様のアクティブ表示30TM003dは、当該予告対象の変動表示が終了するまで表示されない。

10

【1274】

図11-18(1)~図11-20(19)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5において左中右の飾り図柄の変動表示を継続して実行している状態で、変化パターンに応じた所定回数(1回~5回)の変化示唆演出を実行している。そして、所定回数の変化示唆演出の実行が終了すると、左図柄表示領域及び右図柄表示領域に同一の飾り図柄を停止させリーチ状態を成立させる。つまり、演出制御用CPU120が所定回数の変化示唆演出を実行している期間は、画像表示装置5において左中右の飾り図柄を仮停止させたり、変動表示の方向を変化させたり、リーチ状態を成立させたりしない。このような構成によれば、変化パターンに応じた所定回数の変化示唆演出が実行されている期間は、飾り図柄の変動表示の態様が変わらないので、変化示唆演出により一層注目させることができる。

20

【1275】

なお、図11-16には、失敗態様の変化示唆演出が連続しない変化パターンを示しているが、このような形態に限らず、失敗態様の変化示唆演出が連続する変化パターンを設けても良い。また、失敗態様の変化示唆演出が成功態様の変化示唆演出よりも多く実行される変化パターンを設けても良い。例えば、3回連続して失敗態様の変化示唆演出が実行された後に、2回連続して成功態様の変化示唆演出が実行される変化パターンを設けても良い。また、失敗態様の変化示唆演出が1回以上実行されるが、成功態様の変化示唆演出が1回も実行されないことによりアクティブ表示の表示態様が変わらない演出パターンを設けても良い。

30

【1276】

図11-16等 に示す例では、失敗態様の変化示唆演出が実行された場合にはアクティブ表示の表示態様が変わらず、成功態様の変化示唆演出が実行された場合には必ずアクティブ表示の表示態様が変わる例を示したが、このような形態に限らず、成功態様の変化示唆演出が実行された場合には、失敗態様の変化示唆演出が実行された場合よりも高い割合でアクティブ表示の表示態様が変わる構成であれば良く、例えば、成功態様の変化示唆演出が実行された場合であってもアクティブ表示の表示態様が変わらない演出パターンを設けても良く、失敗態様の変化示唆演出が実行された場合であってもアクティブ表示の表示態様が変わる演出パターンを設けても良い。

40

【1277】

図11-16等 に示す例では、成功態様の変化示唆演出が実行された場合には、アクティブ表示の表示態様が、大当たり期待度が1段階高い表示態様(通常態様から特殊態様、特殊態様から青色態様、青色態様から緑色態様、緑色態様から赤色態様、赤色態様から金色態様)に変化する例を示したが、このような形態に限らず、成功態様の変化示唆演出が実行された場合には、アクティブ表示の表示態様が、大当たり期待度が2段階以上高い表示態様(例えば、通常態様から緑色態様、青色態様から金色態様等)に変化する変化パターンを設けても良い。また、実行される変化示唆演出の種別(例えば、出現するキャラクタの

50

種別)に応じて、表示態様が2段階以上変化する割合が異なるようにしても良く、例えば、キャラクタAが出現する変化示唆演出が実行された場合には、表示態様が2段階以上変化する割合が低く、キャラクタBが出現する変化示唆演出が実行された場合には、表示態様が2段階以上変化する割合が高いようにしても良い。さらに、キャラクタCが出現する変化示唆演出が実行された場合には、表示態様が必ず3段階変化するようにしても良い。

【1278】

上記の実施形態において、変化示唆演出を、飾り図柄が仮停止する前のタイミングで実行するようにしても良い。具体的には、飾り図柄を仮停止させた後に再変動させる擬似連変動が1回以上実行される変動パターンに基づいて飾り図柄の変動表示が実行される場合に、飾り図柄の仮停止前に成功態様の变化示唆演出を実行するようにしても良い。例えば、n回の仮停止が実行される場合には、各仮停止前に成功態様の变化示唆演出を実行し(計n回の成功態様の变化示唆演出を連続して実行し)、その後に失敗態様の变化示唆演出を実行することで、n+1回目の仮停止が実行されないことを示唆するようにしても良い。なお、擬似連変動が1回も実行されない変動パターンに基づいて飾り図柄の変動表示が実行される場合に、失敗態様の变化示唆演出のみを実行して成功態様の变化示唆演出を実行しない演出パターンを設けても良い。また、擬似連変動が予め定められた上限回数(例えばn+1回)実行される変動パターンに基づいて飾り図柄の変動表示が実行される場合に、n+1回の成功態様の变化示唆演出を連続して実行し、失敗態様の变化示唆演出は実行しない演出パターンを設けても良い。

【1279】

このような構成とする場合には、飾り図柄が仮停止していない状態で変化示唆演出を開始し(キャラクタが登場し)、飾り図柄が仮停止する前に当該変化示唆演出を終了させる(キャラクタがアクションを行いアクティブ表示の表示態様が変化する)ようにすると良い。例えば、飾り図柄の変動表示が開始された直後にキャラクタAが登場してアクションを行いアクティブ表示の表示態様が通常態様から特殊態様に変化し、その後に1回目の仮停止が行われて1回目の再変動が開始された後に、キャラクタBが登場してアクションを行いアクティブ表示の表示態様が特殊態様から青色態様に変化し、その後に2回目の仮停止が行われて2回目の再変動が開始された後に、キャラクタCが登場してアクションを行いアクティブ表示の表示態様が青色態様から緑色態様に変化するようにしても良い。このように、1回の変化示唆演出の実行期間と飾り図柄の仮停止期間(即ち飾り図柄の変動態様を変化させる期間)とが重複しないようにすることで、変化示唆演出に注目させることができる。と共に、飾り図柄が仮停止する際の演出効果を低下させないようにすることができる。

【1280】

なお、飾り図柄の変動表示方向を縦方向から横方向に変更する演出を実行する場合には、飾り図柄が縦方向に変動表示している状態で変化示唆演出を開始し(キャラクタが登場し)、飾り図柄の変動表示方向を横方向に変更する前に当該変化示唆演出を終了させる(キャラクタがアクションを行いアクティブ表示の表示態様が変化する)ようにすると良い。例えば、飾り図柄の変動表示が開始された直後に最初のキャラクタが登場してアクションを行いアクティブ表示の表示態様が通常態様から青色態様に変化し、その後に飾り図柄の変動表示方向が縦方向から横方向に変化した後に、次のキャラクタが登場してアクションを行いアクティブ表示の表示態様が青色態様から赤色態様に変化するようにしても良い。このように、1回の変化示唆演出の実行期間と飾り図柄の変動表示方向が変化するタイミングとが重複しないようにすることで、変化示唆演出に注目させることができると共に、飾り図柄の変動表示方向が変化する際の演出効果を低下させないようにすることができる。

【1281】

上記の実施形態では、変化示唆演出が、アクティブ表示の表示態様が変化することを示唆する演出である例を示したが、このような形態に限らず、変化示唆演出は、保留表示の表示態様が変化することを示唆する演出であっても良い。例えば、図11-16に示した

変化パターンを、保留表示の表示態様を変化させる際の変化パターンとしても良く、成功態様の変化示唆演出が実行された場合には保留表示の表示態様を変化させ、失敗態様の変化示唆演出が実行された場合には保留表示の表示態様を変化させないようにしても良い。

【1282】

上記の実施形態では、成功態様の変化示唆演出と、失敗態様の変化示唆演出の何れの場合にも、登場したキャラクタが同様のアクション（アクティブ表示又は保留表示に作用する演出であり、例えば、ボールを投げるアクション）を行う例を示したが、このような形態に限らず、成功態様の変化示唆演出では、登場したキャラクタがアクティブ表示又は保留表示の表示態様を変化させるためのアクションを行う一方で、失敗態様の変化示唆演出では、登場したキャラクタがアクティブ表示又は保留表示の表示態様を変化させるためのアクションを行わないようにしても良い。なお、成功態様の変化示唆演出と、失敗態様の変化示唆演出とで、登場したキャラクタが行うアクションが異なるようにしても良く、例えば、成功態様の変化示唆演出では、変化させるアクティブ表示又は保留表示の方向にボールを投げるアクション（アクティブ表示又は保留表示に作用する演出）を行い、失敗態様の変化示唆演出では、アクティブ表示又は保留表示とは異なる方向にボールを投げるアクション（アクティブ表示又は保留表示に作用しない演出）を行うようにしても良い。

10

【1283】

上記の実施形態では、変動表示が開始されてからリーチ状態が成立するまでの所定期間内に実行された成功態様の変化示唆演出の実行回数が多いほど、当該所定期間内に次回の変化示唆演出が実行される割合が高く、当該所定期間内に実行された変化示唆演出の実行回数に対しての成功態様の変化示唆演出の実行回数の割合が高いほど、大当たり期待度が高い例を示した。しかしながら、所定期間はこれに限らず、飾り図柄の変動開始から飾り図柄（仮停止後に再変動（擬似連）が行われることになる飾り図柄の組み合わせ又は擬似連図柄）が仮停止されるまでの期間であっても良く、また、飾り図柄が仮停止されてから飾り図柄の再変動後に再度飾り図柄が仮停止されるまでの期間（即ち擬似連の間の期間）であっても良い。なお、所定期間は、飾り図柄の変動開始から左中右の何れかの飾り図柄が最初に停止するまでの期間であっても良く、飾り図柄の変動開始から左中右の全ての飾り図柄が確定停止するまでの期間であっても良い。

20

【1284】

上記の実施形態において、複数回の変化示唆演出が実行される場合に、1の変化示唆演出の終了から次の変化示唆演出の開始までの期間が複数パターン存在するようにしても良い。例えば、1の変化示唆演出の終了から次の変化示唆演出の開始までの間隔が長い場合には、その間隔が短い場合よりも次の変化示唆演出が成功態様となる割合が高く、大当たり期待度も高いようにしても良い。また、多くの回数の変化示唆演出が実行される場合において、その間隔が徐々に短くなり、これに伴い大当たり期待度が徐々に高くなるようにしても良い。このような形態によれば、遊技者は1の変化示唆演出が終了したときに、次の変化示唆演出が実行されるか否かとともに、次の変化示唆演出が開始されるまでの間隔にも興味を持つようになり、興趣を向上させることができる。

30

【1285】

上記の実施形態において、パチンコ遊技機1に関する現在の設定値（1～6）に応じて、アクティブ表示の表示態様を変化させる割合が異なるようにしても良い。例えば、設定値が低い（1～3）場合と比較して、設定値が高い（4～6）場合の方が、アクティブ表示の表示態様が通常態様とは異なる態様で表示される割合が高いようにしても良い。また、設定値が低い（1～3）場合と比較して、設定値が高い（4～6）場合の方が、アクティブ表示の表示色の変化回数が多い（例えば3回以上である）変化パターンが選択される割合が高い、即ち、成功態様の変化示唆演出が実行される割合、成功態様の変化示唆演出が連続する割合が高いようにしても良い。また、設定値が低い（1～3）場合と比較して、設定値が高い（4～6）場合の方が、特定種別の変化示唆演出（例えば出現頻度が低いキャラクタXが出現する演出）が実行される割合が高くなるようにしても良い。

40

【1286】

50

[電源投入時処理に関する他の例]

次に、電源投入時処理に関する他の例を説明する。

図12-1～図12-3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、図9-11～図9-13、図9-11及び図9-43～図9-44、並びに、図10-1及び図10-2に示した処理に相当する処理である。但し、これら図9-11等 に示した処理のうち、一部の処理（例えば、図9-11に示した処理等）については図示を省略している。

【1287】

図12-1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S21TM4010）。この処理は、図9-13のステップS21TM1330及び図9-43のステップS21TM2130に示した処理と同様の処理であり、データチェックとしてパリティチェックを行う。

10

【1288】

チェック結果が正常であれば（ステップS21TM4010でYES）、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、0～5の何れかに合致するか否かを確認する（ステップS21TM4020）。本例では設定値格納領域に格納されている設定値として、0、1、2、3、4、及び5の6つの数字を正規の値としており、大当たり確率が異なる6段階の設定値を設けている。本例における設定値0は前述した図9-4等で示す設定値1に相当し、本例における設定値1は前述した図9-4等で示す設定値2に相当し、本例における設定値2は前述した図9-4等で示す設定値3に相当し、本例における設定値3は前述した図9-4等で示す設定値4に相当し、本例における設定値4は前述した図9-4等で示す設定値5に相当し、本例における設定値5は前述した図9-4等で示す設定値6に相当する。

20

【1289】

ここで、本例では、パチンコ遊技機1が遊技機メーカーから出荷される際（遊技場に設置される前）には、設定値格納領域に、上記正規の値のうち最も大当たり確率が低い値（本例では0）が記憶されているものとする。なお、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S21TM4020でYES）、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S21TM4030）。設定変更中フラグは、後述する設定変更モードに移行したときにセットされ（ステップS21TM4580）、錠スイッチ21TM051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S21TM4720）。

30

【1290】

設定変更中フラグがセットされていなければ（ステップS21TM4030でNO）、CPU103は、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がON状態であるか否かを確認する（ステップS21TM4040）。

【1291】

クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がON状態であれば（ステップS21TM4040でYES）、CPU103は、RAMクリアフラグを1に設定する（ステップS21TM4050）。RAMクリアフラグの値は、RAMクリア（遊技状態の初期化）が実行されることに決定されたか否かを示す値であり、値が1である場合にはRAMクリアが実行されることに決定されたことを示している。本例では、RAMクリアフラグが1にセットされた時点では実際にRAMクリアは実行されておらず、設定変更モードに制御される場合には、設定変更モードに関する処理が終了した後にRAMクリアが実行されることになる。

40

【1292】

RAMクリアフラグの値が格納される領域は、バックアップRAM領域には含まれない。そのため電源断が発生した場合にはRAMクリアフラグの値は保持されず、電源復旧時のRAMクリアフラグの値は0（初期値が非セット状態）となっている。なお、遊技状態

50

が初期化されることの報知は、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、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行われるようにしても良い。

【1293】

一方、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がOFF状態であれば（ステップS21TM4040でNO）、CPU103は、ステップS21TM4060に移行する。

【1294】

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S21TM4060）。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から払出制御用マイクロコンピュータ21TM370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。払出制御用マイクロコンピュータ21TM370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。

【1295】

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。

【1296】

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S21TM4060でYES）、錠スイッチ21TM051がON状態であるか否かを確認する（ステップS21TM4070）。そして、錠スイッチ21TM051がON状態であれば（ステップS21TM4070でYES）、図12-2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S21TM4510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。

【1297】

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S21TM4010でYES）、設定値が正規の値であり（ステップS21TM4020でYES）、設定変更中に電源断が発生していない場合には（ステップS21TM4030でNO）、遊技機用枠3が開放状態であり（ステップS21TM4060でYES）、且つ、錠スイッチ21TM051がON状態である（ステップS21TM4070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る。一方、遊技機用枠3が閉鎖状態であるか（ステップS21TM4060でNO）、又は、錠スイッチ21TM051がOFF状態である（ステップS21TM4070でNO）場合には、設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されることなく、後述するステップS21TM4760（設定コマンドの送信）に移行する。

【1298】

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）錠ス

10

20

30

40

50

イッチ 2 1 T M 0 5 1 が O N 状態である、という 2 つの条件が必要となっている。C P U 1 0 3 は、ステップ S 2 1 T M 4 0 6 0 及びステップ S 2 1 T M 4 0 7 0 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) クリアスイッチ (設定切替スイッチ) 2 1 T M 0 5 2 が O N 状態である (Y E S) と判定されたことに基づいて R A M クリアフラグがセットされていることを条件として、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。

【 1 2 9 9 】

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錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 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、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が操作されたということは、遊技機枠・扉枠開放センサ 2 1 T M 3 0 0 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。

【 1 3 0 0 】

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 3 a 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 3 a が開放状態となっていないでも、遊技機用枠 3 が開放状態となっていないければ、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。

【 1 3 0 1 】

一方、ステップ S 2 1 T M 4 0 6 0 で、遊技機用枠 3 の開放状態又はガラス扉枠 3 a の開放状態を認識しなかった場合 (ステップ S 2 1 T M 4 0 6 0 で N O) 、即ち、遊技機用枠 3 及びガラス扉枠 3 a が何れも閉鎖状態となっている場合には、設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されることなく、後述するステップ S 2 1 T M 4 7 6 0 (設定コマンドの送信) に移行する。また、ステップ S 2 1 T M 4 0 7 0 で、錠ス

【 1 3 0 2 】

バックアップ R A M 領域のデータチェックにおいて (ステップ S 2 1 T M 4 0 1 0) 、チェック結果が異常であれば (ステップ S 2 1 T M 4 0 1 0 で N O) 、C P U 1 0 3 は、ステップ S 2 1 T M 4 1 2 0 に移行する。また、設定値格納領域に格納されている値のチェックにおいて (ステップ S 2 1 T M 4 0 2 0) 、設定値格納領域に正規の値 (0 ~ 5) が格納されていない場合には (ステップ S 2 1 T M 4 0 2 0 で N O) 、C P U 1 0 3 は、ステップ S 2 1 T M 4 1 2 0 に移行する。また、設定変更中フラグのチェックにおいて (ステップ S 2 1 T M 4 0 3 0) 、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 S 2 1 T M 4 0 3 0 で Y E S) 、C P U 1 0 3 は、ステップ S 2 1 T M 4 1 2 0 に移行する。

【 1 3 0 3 】

ここで、仮に、設定値格納領域に正規の値 (0 ~ 5) が格納されている場合であっても、バックアップ R A M 領域の一部が壊れている場合には、ステップ S 2 1 T M 4 0 1 0 で N O と判定されて、ステップ S 2 1 T M 4 1 2 0 に移行する。即ち、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場合には、設定変更モード移行条件 (後述するステップ S 2 1 T M 4 1 2 0 ~ ステップ S 2 1 T M 4 1 4 0) が成立していることに基づいて設定変更モードに制御されることになる。また、仮に、バックアップ R A M 領域の

データチェックにおいて（ステップS 2 1 T M 4 0 1 0）、チェック結果が正常であっても（ステップS 2 1 T M 4 0 1 0でYES）、設定値格納領域に正規の値（0～5）が格納されていない場合には（ステップS 2 1 T M 4 0 2 0でNO）、設定変更モード移行条件（後述するステップS 2 1 T M 4 1 2 0～ステップS 2 1 T M 4 1 4 0）が成立していることに基づいて設定変更モードに制御されることになる。また、前回の電源断発生時に設定変更モードに制御されていた場合には、設定変更モード移行条件（後述するステップS 2 1 T M 4 1 2 0～ステップS 2 1 T M 4 1 4 0）が成立していることに基づいて設定変更モードに制御されることになる。

【1304】

ステップS 2 1 T M 4 1 2 0において、CPU 1 0 3は、遊技機用枠3又はガラス扉枠3 aが開放状態となっているか否かを確認する（ステップS 2 1 T M 4 1 2 0）。CPU 1 0 3が、遊技機用枠3の開放状態又はガラス扉枠3 aの開放状態を認識した場合には（ステップS 2 1 T M 4 1 2 0でYES）、錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がON状態であるか否かを確認する（ステップS 2 1 T M 4 1 3 0）。 10

【1305】

錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がON状態であれば（ステップS 2 1 T M 4 1 3 0でYES）、CPU 1 0 3は、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2がON状態であるか否かを確認する（ステップS 2 1 T M 4 1 4 0）。

【1306】

クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2がON状態であれば（ステップS 2 1 T M 4 1 4 0でYES）、CPU 1 0 3は、RAMクリアフラグを1に設定する（ステップS 2 1 T M 4 1 5 0）。そして、図12-2に示す、設定変更モードに関連したステップS 2 1 T M 4 5 1 0以降の処理が実行される。 20

【1307】

一方、ステップS 2 1 T M 4 1 2 0で、遊技機用枠3の開放状態又はガラス扉枠3 aの開放状態を認識しなかった場合（ステップS 2 1 T M 4 1 2 0でNO）、即ち、遊技機用枠3及びガラス扉枠3 aが何れも閉鎖状態となっている場合、ステップS 2 1 T M 4 1 3 0で、錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がON状態となっていない場合（ステップS 2 1 T M 4 1 3 0でNO）、ステップS 2 1 T M 4 1 4 0において、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2がON状態となっていない場合（ステップS 2 1 T M 4 1 4 0でNO）には、CPU 1 0 3は、設定変更モードに関連したステップS 2 1 T M 4 5 1 0以降の処理を実行することなく、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CPU 1 2 0に送信する。 30

【1308】

演出制御用CPU 1 2 0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「設定値が異常である可能性があります」というメッセージを表示する。さらに、演出制御用CPU 1 2 0は、画像表示装置5において、一旦は電源断の状態（電源スイッチ2 1 T M 0 5 5をOFF）にした後、電源再投入時（電源スイッチ2 1 T M 0 5 5をON時）に設定変更モードに移行させて設定値を変更するための操作を行う（設定値を確定させる）ように促す報知を行う。例えば「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」というメッセージを表示する。なお、スピーカ8 L、8 Rからの音声出力により、同様の報知を行うようにしても良い。 40

【1309】

次いで、演出制御用CPU 1 2 0は、電源断となるまで所定のループ処理（ステップS 2 1 T M 4 2 0 0～ステップS 2 1 T M 4 2 2 0の繰り返し）を実行する。

【1310】

このループ処理では、CPU 1 0 3が、4 m sのウェイト（ステップS 2 1 T M 4 2 0 0）を行った後に、表示モニタ2 1 T M 0 2 9に「E」の文字を表示すること等により、「設定値が正規の値（0～5）ではない可能性があるにもかかわらず設定変更モードに制 50

御するための移行条件（ステップS 2 1 T M 4 1 2 0～ステップS 2 1 T M 4 1 4 0で全てY E Sと判定されること）が成立しておらず設定変更モードに移行していないこと」を報知する（ステップS 2 1 T M 4 2 1 0）。そして、セキュリティ信号線の一端が接続されている出力端子（端子番号1 0）からセキュリティ信号を出力する（ステップS 2 1 T M 4 2 2 0）。セキュリティ信号はセキュリティ信号線他端が接続されている外部装置（例えば、複数の遊技機の情報を管理するホールコンピュータ、当該遊技機に対応して設けられるカードユニット又は呼出ランプ装置等）に入力される。

【1 3 1 1】

ループ処理の期間は、表示モニタ2 1 T M 0 2 9が備える7セグメント表示器に、4 m s 毎に「E」の文字が表示されることになる。4 m s のウエイトを設けることで7セグメント表示器に過度の熱が滞留して表示器にダメージを及ぼすことを防止するようにしている。また、ループ処理の期間はセキュリティ信号が継続して出力されている。セキュリティ信号を外部出力することで、ホールコンピュータ等の外部装置において、セキュリティ信号が入力されたことに基づいて当該パチンコ遊技機1で所定事象（本例では、設定値が正規の値（0～5）ではない可能性があるにもかかわらず設定変更モードに制御するための移行条件が成立しておらず設定変更モードに移行していないこと）が発生した可能性を特定可能となる。

10

【1 3 1 2】

ステップS 2 1 T M 4 2 0 0～ステップS 2 1 T M 4 2 2 0のループ処理は、電力供給が停止するまで（電源スイッチ2 1 T M 0 5 5がO F Fとされるまで）継続されることになる。

20

【1 3 1 3】

即ち、バックアップR A M領域のデータチェック結果が異常である場合（ステップS 2 1 T M 4 0 1 0でN O）、設定値が正規の値ではない場合（ステップS 2 1 T M 4 0 2 0でN O）、及び、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S 2 1 T M 4 0 3 0でY E Sと判定される場合）、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（例えば、図9－1 4に示す賞球処理や特別図柄プロセス処理等を含む遊技制御用タイマ割込処理）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、R A Mクリアフラグをセットして設定変更モードに移行させるようにしている。

30

【1 3 1 4】

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）錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がO N状態であり、（3）クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2がO N状態である、という3つの条件が必要となっている。C P U 1 0 3は、ステップS 2 1 T M 4 1 2 0、ステップS 2 1 T M 4 1 3 0、及びステップS 2 1 T M 4 1 4 0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。

【1 3 1 5】

40

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S 2 1 T M 4 1 2 0、ステップS 2 1 T M 4 1 3 0、及びステップS 2 1 T M 4 1 4 0の判定処理のうち、何れかでN Oと判定された場合には、前述したループ処理（ステップS 2 1 T M 4 2 0 0～ステップS 2 1 T M 4 2 2 0）に移行する。

【1 3 1 6】

ループ処理（ステップS 2 1 T M 4 2 0 0～ステップS 2 1 T M 4 2 2 0）に移行してしまうと通常遊技処理に移行することができなくなるため、遊技場の店員等は、一旦パチンコ遊技機1を電源断として再度電源を投入しなければならない。このように、設定変更

50

モードに移行するための条件が成立していない場合には、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。

【１３１７】

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、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。

【１３１８】

本実施形態では、設定変更中フラグがセットされていない場合（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でNO）、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、（１）遊技機用枠３が開放状態であり（ステップＳ２１ＴＭ４０６０でYES）、（２）錠スイッチ２１ＴＭ０５１がON状態である（ステップＳ２１ＴＭ４０７０でYES）、という２つの条件が必要となっている。

【１３１９】

しかしながら、設定変更中フラグがセットされている場合には（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でYES）、（１）遊技機用枠３が開放状態であり（ステップＳ２１ＴＭ４１２０でYES）、（２）錠スイッチ２１ＴＭ０５１がON状態である（ステップＳ２１ＴＭ４１３０でYES）、という２つの条件が成立している場合であっても、設定確認モードに制御されることはない。これら（１）及び（２）の条件が成立している場合であっても、（３）ステップＳ２１ＴＭ４１４０でクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がON状態でない（NO）と判定された場合には、設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されることなく遊技停止状態（ステップＳ２１ＴＭ４２００～ステップＳ２１ＴＭ４２２０のループ処理）に制御されることになる。

【１３２０】

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１２－２及び図１２－３を用いて説明する。図１２－２の処理において、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（本例では０～５の何れか）に合致するか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ４５１０）。設定値格納領域に正規の値（０～５）が格納されている場合には（ステップＳ２１ＴＭ４５１０でYES）、ステップＳ２１ＴＭ４５３０に移行する。設定値格納領域に正規の値（０～５）が格納されていない場合には（ステップＳ２１ＴＭ４５１０でNO）、CPU１０３は、設定値格納領域に、正規の値として、最も大当り確率が低い「０」を格納する（ステップＳ２１ＴＭ４５２０）。そして、ステップＳ２１ＴＭ４５３０に移行する。

【１３２１】

次いで、CPU１０３は、４msのウェイト（ステップＳ２１ＴＭ４５３０）を行った後に、電源断用処理を実行する（ステップＳ２１ＴＭ４５４０）。電源断用処理において、CPU１０３は、不測の停電等を含む電源断に基づく電源断信号が入力されているか否かを確認して、電源断信号が入力されている場合には、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。即ち、電源断用処理では所定のバックアップ領域にチェックデータを格納する。

【１３２２】

これにより、設定変更モード又は設定確認モードに制御されているときに（ステップＳ２１ＴＭ４５３０～ステップＳ２１ＴＭ４６２０の繰返し処理、又は、ステップＳ２１ＴＭ４５３０～ステップＳ２１ＴＭ４５７０及びステップＳ２１ＴＭ４６５０の繰返し処理

10

20

30

40

50

が行われているときに)、電源断が発生した場合、電源復旧後のステップS 2 1 T M 4 0 1 0で適切にデータチェックが実行されることになる。

【1 3 2 3】

次いで、C P U 1 0 3は、設定値格納領域に格納されている設定値(本例では0~5)に対応した値を、表示モニタ2 1 T M 0 2 9に表示させる(ステップS 2 1 T M 4 5 5 0)。ここで、表示モニタ2 1 T M 0 2 9に表示される値は、設定値格納領域に格納されている値(0~5)に1を加算した値(1~6)である。遊技場の店員は通常、設定値の範囲を1~6と認識しているため、設定値格納領域に格納されている値をそのまま表示モニタ2 1 T M 0 2 9に表示させてしまうと、遊技場の店員が実際の設定値を誤って認識してしまうおそれがある。従って、本例では「設定値格納領域に格納されている値+1」を、設定値として表示モニタ2 1 T M 0 2 9に表示させるようにしている。次いで、C P U 1 0 3は、セキュリティ信号を出力する(ステップS 2 1 T M 4 5 6 0)。

10

【1 3 2 4】

次いで、C P U 1 0 3は、R A Mクリアフラグが0であるか否かを確認する(ステップS 2 1 T M 4 5 7 0)。R A Mクリアフラグが0であれば(ステップS 2 1 T M 4 5 7 0でY E S)、即ち、モード(ここでは設定確認モード)終了後にR A Mクリアが実行されない場合には、C P U 1 0 3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S 2 1 T M 4 6 5 0)、ステップS 2 1 T M 4 6 8 0に移行する。演出制御用C P U 1 2 0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1 0 0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8 L、8 R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。

20

【1 3 2 5】

一方、R A Mクリアフラグが1であれば(ステップS 2 1 T M 4 5 7 0でN O)、即ち、モード(ここでは設定変更モード)終了後にR A Mクリアが実行される場合には、C P U 1 0 3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S 2 1 T M 4 5 8 0)。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R A M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。そのため設定変更モードに制御されているときに電源断が発生した場合には、次の電源投入時に設定変更中フラグの値が1の状態(セット状態)となっている。

30

【1 3 2 6】

次いで、C P U 1 0 3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する(ステップS 2 1 T M 4 5 9 0)。演出制御用C P U 1 2 0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1 0 0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8 L、8 R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。

【1 3 2 7】

次いで、C P U 1 0 3は、設定切替スイッチ(クリアスイッチ)2 1 T M 0 5 2が操作されたか否かを示す設定切替スイッチ情報を入力し(ステップS 2 1 T M 4 6 0 0)、設定切替スイッチ(クリアスイッチ)2 1 T M 0 5 2が操作されたか否かを確認する(ステップS 2 1 T M 4 6 1 0)。

40

【1 3 2 8】

設定切替スイッチ(クリアスイッチ)2 1 T M 0 5 2が操作されていなければ(ステップS 2 1 T M 4 6 1 0でN O)、C P U 1 0 3は、ステップS 2 1 T M 4 6 8 0に移行する。設定切替スイッチ(クリアスイッチ)2 1 T M 0 5 2が操作された場合には(ステップS 2 1 T M 4 6 1 0でY E S)、C P U 1 0 3は、R A M 1 0 2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S 2 1 T M 4 6 2 0)、ステップS 2 1 T M 4 6 8 0に移行する。更新された設定値は次のステップS 2 1 T M 4 5 5 0で表示モニタ

50

2 1 T M 0 2 9 に表示される。

【1 3 2 9】

遊技場の店員が、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）2 1 T M 0 5 2 を操作する（ステップ S 2 1 T M 4 6 1 0 で Y E S）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 S 2 1 T M 4 6 2 0）。例えば、正規の設定値が 0 ～ 5 の範囲であり、設定変更モードに制御されたとき（電源投入時、前回の電源断発生時）に設定値格納領域に格納されていた設定値が 3 であったとすると、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、3 → 4 → 5 → 0 → 1 → 2 → 3 の順序で更新され、これに応じて、表示モニタ 2 1 T M 0 2 9 に表示される情報が、4 → 5 → 6 → 1 → 2 → 3 → 4 の順序で更新されることになる。

10

【1 3 3 0】

ここで、現在の設定値の表示（ステップ S 2 1 T M 4 5 5 0）及びセキュリティ信号の出力（ステップ S 2 1 T M 4 5 6 0）、並びに設定確認モードコマンドの送信（ステップ S 2 1 T M 4 6 5 0）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 S 2 1 T M 4 5 9 0）及び設定値の更新（ステップ S 2 1 T M 4 6 2 0）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。設定確認モードに制御されている期間は、ステップ S 2 1 T M 4 5 3 0 ～ステップ S 2 1 T M 4 5 7 0 及びステップ S 2 1 T M 4 6 5 0 の処理が繰り返し実行されることになる。

【1 3 3 1】

設定確認モードには、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が ON 状態であり（ステップ S 2 1 T M 4 0 7 0 で Y E S と判定され）、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 が OFF 状態であること（ステップ S 2 1 T M 4 0 4 0 で N O と判定されて R A M 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。

20

【1 3 3 2】

また、現在の設定値の表示（ステップ S 2 1 T M 4 5 5 0）及びセキュリティ信号の出力（ステップ S 2 1 T M 4 5 6 0）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 S 2 1 T M 4 5 9 0）及び設定値の更新（ステップ S 2 1 T M 4 6 2 0）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。

【1 3 3 3】

設定変更モードには、錠スイッチ 2 1 T M 0 5 1 が ON 状態であり（ステップ S 2 1 T M 4 0 7 0 又はステップ S 2 1 T M 4 1 3 0 で Y E S と判定され）、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2 が ON 状態であること（ステップ S 2 1 T M 4 0 4 0 又はステップ S 2 1 T M 4 1 4 0 で Y E S と判定されて、ステップ S 2 1 T M 4 0 5 0 又はステップ S 2 1 T M 4 1 5 0 で R A M 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。

30

【1 3 3 4】

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、C P U 1 0 3 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 S 2 1 T M 4 7 2 0）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、C P U 1 0 3 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 S 2 1 T M 4 7 2 0）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。

40

50

【1335】

CPU103は、ステップS21TM4680において、錠スイッチ21TM051がOFF状態であるか否かを確認する。そして、錠スイッチ21TM051がON状態であれば（ステップS21TM4680でNO）、再び4msのウェイト（ステップS21TM4530）を行った後にステップS21TM4540以降の処理を繰り返す。即ち、RAMクリアフラグの値が0であれば設定確認モードの制御を継続し、RAMクリアフラグの値が1であれば設定変更モードの制御を継続する。

【1336】

ステップS21TM4680において、錠スイッチ21TM051がOFF状態であれば（ステップS21TM4680でYES）、CPU103は、設定変更モード又は設定確認モードを終了させて、セキュリティ信号タイマの値として1000msを設定する（ステップS21TM4710）。セキュリティ信号タイマの値として所定時間が設定されることで、その後、通常遊技処理に移行した際の情報出力処理（図9-14のステップS21TM1670）において、セキュリティ信号タイマの値が所定時間から0msになるまでセキュリティ信号が継続して出力されることになる。例えば、遊技制御用タイマ割込処理が2ms毎に実行される場合には、セキュリティ信号タイマの値が2msずつ減算され、0msになった時点でセキュリティ信号の出力が停止される。従って、ステップS21TM4710の時点では、設定変更モードが終了したのか、あるいは、設定確認モードが終了したのかにかかわらず、セキュリティ信号の残り出力期間が1000msに設定されていることになる。

【1337】

即ち、図12-4（1）に示すように、設定変更モード及び設定確認モードの何れかの制御の開始に対応してセキュリティ信号の出力を開始し（ステップS21TM4560）、設定変更モード及び設定確認モードの何れかの制御の終了に対応して、設定変更モード及び設定確認モードの何れかの制御の終了から少なくとも1secが経過するまでセキュリティ信号を継続して出力するようにセキュリティ信号タイマの値をセットする（ステップS21TM4710）。

【1338】

ここで、ステップS21TM4560でセキュリティ信号の出力を開始する処理は、設定変更モードに制御されるか、あるいは設定確認モードに制御されるかにかかわらず（何れのモードに制御されるかの判定を行うことなく）共通の処理として実行されている。また、ステップS21TM4710においてセキュリティ信号の残り出力期間をセットする処理も、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にかかわらず（何れのモードに制御されたかの判定を行うことなく）共通の処理として実行されている。このように、設定変更モードに制御される場合と、設定確認モードに制御される場合とで、セキュリティ信号の出力開始制御及び出力終了制御を共通化することにより、セキュリティ信号の出力制御を簡素化し、制御負担を軽減させることができる。

【1339】

また、設定変更モード及び設定確認モードの何れかの制御の開始に対応してセキュリティ信号の出力を開始し、設定変更モード及び設定確認モードの何れかの制御の終了に対応してセキュリティ信号の出力を停止することにより、ホールコンピュータ等の外部装置に対して、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可能性があることを適切に通知することができる。

【1340】

ここで、設定変更モード又は設定確認モードの制御が終了した直後のステップS21TM4710では、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共通の値（1000ms）をセキュリティ信号タイマにセットしている。しかしながら、設定変更モードに制御された場合と、設定変更モードに制御された場合とで、セキュリティ信号の出力開始制御及び出力終了制御を両方とも共通化してしまうと、外部装置側で何れのモードに制御されたのかを把握することが困難となってしまう。

【1341】

そこで、本実施形態では、図12-4(2)に示すように、設定変更モードに制御された場合、即ちRAMクリアフラグが1にセットされている場合には、一旦はステップS21TM4710でセキュリティ信号タイマの値として1000msをセットした後に、後述するステップS21TM4770でNOと判定されたことに基づいて、RAMクリア後のステップS21TM1465でセキュリティ信号タイマの値として30000msを再セットする(上書きする)ようにしている。即ち、セキュリティ信号の残り出力期間を一旦は1secにセットした後に、セキュリティ信号の残り出力期間を30secに再セットする(上書きする)ようにしている。

【1342】

以上に示した信号出力制御を行った場合、セキュリティ信号の最終的な出力停止タイミングは、図12-4(2)に示すように、設定確認モードに制御されていた場合には設定確認モード終了から1secが経過したタイミングとなり、設定変更モードに制御されていた場合には設定変更モード終了から30secが経過したタイミングとなる。

【1343】

具体的には、設定確認モードに制御されていた場合(RAMクリアが行われず、セキュリティ信号タイマの値が1秒から変更されなかった場合)には、割込許可後の遊技制御用タイマ割込処理(例えば、図9-14に示したステップS21TM1670の情報出力処理)において、セキュリティ信号タイマの値が1000msから0msになるまでセキュリティ信号の出力を継続し、設定変更モードに制御されていた場合(RAMクリアが行われた場合であり、セキュリティ信号タイマの値が1秒から30秒に変更された場合)には、割込許可後の遊技制御用タイマ割込処理(例えば、図9-14に示したステップS21TM1670の情報出力処理)において、セキュリティ信号タイマの値が30000msから0msになるまでセキュリティ信号の出力を継続することになる。なお、設定確認モードに制御されていた場合、設定変更モードに制御されていた場合に、遊技制御用タイマ割込処理に移行する前のタイミングで、セキュリティ信号タイマの値が所定時間(1000ms又は30000ms)から0msになるまでセキュリティ信号の出力を継続するようにして、セキュリティ信号の出力終了後に遊技制御用タイマ割込処理に移行するようにしても良い。

【1344】

このように、設定確認モードの制御が終了した場合と、設定変更モードの制御が終了した場合とで、少なくとも1secはセキュリティ信号が継続して出力されることになり、設定変更モードに制御された場合には、設定変更モードの制御が終了してから30secが経過するまでセキュリティ信号が継続して出力されることになる。このような構成により、セキュリティ信号の出力制御を共通化しつつ、設定確認モードに制御された場合と、設定変更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を異ならせることができる。

【1345】

その結果、外部装置においては、初期化処理が実行されずに設定確認モードに制御されたのか、又は、初期化処理が実行されて設定変更モードに制御されたのかを把握することも可能となる。例えば、セキュリティ信号の出力期間が30秒未満であれば初期化処理が実行されることなく設定確認モードに制御されたことを特定可能であり、セキュリティ信号の出力期間が30秒以上であれば初期化処理が実行されて設定変更モードに制御された可能性があることを推定可能となる。

【1346】

なお、磁気異常等の遊技停止対象エラーが異常検出センサにより検出された場合にも、セキュリティ信号が出力されることになる。この場合のセキュリティ信号は、遊技機の電源がOFFとなるまで継続して出力される。また、CPU103は、異常検出センサにより異常が検出されたことに基づいてRAM102のバックアップ領域(ただし初期化処理によりクリアされる領域)に異常検出フラグをセットする。そして、電源復旧時に異常検

10

20

30

40

50

出フラグがセットされていることに基づいて、セキュリティ信号を4分間出力するものとする。

【1347】

ここで、電源復旧時に設定確認モードに制御された場合には、RAMクリアが実行されない（例えば、図9-13に示すステップS21TM1410が実行されない）ため、信号出力処理において異常検出フラグの値が初期化されずにセットされたままの状態となっており、セキュリティ信号を電源ONから4分間継続して出力することが可能である。即ち、セキュリティ信号の出力期間を、設定確認モードの制御終了から1秒が経過するまでの期間に限定させないことが可能となる。一方で、電源復旧時に設定変更モードに制御された場合には、RAMクリアが実行される（例えば、図9-13に示すステップS21TM1410が実行される）ことになるため、その後の信号出力処理において異常検出フラグがクリアされた状態となっており（電源断発生時に異常が検出されていたか否かが不明な状態となっており）、結果として、セキュリティ信号の出力期間は、設定変更モードの終了から30秒が経過するまでの期間（RAMクリアの実行に応じた期間）となる。

10

【1348】

なお、図12-2のステップS21TM4710に示す例では、セキュリティ信号タイマの値として1秒を設定するようにしているが、このような形態に限らず、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に最初に設定するセキュリティ信号タイマの値は、少なくともセキュリティ信号が出力されたことを外部装置側で認識可能な期間であれば良く、例えば50ms以上であれば良い。即ち、設定変更モードが終了した場合と設定確認モードが終了した場合とで、共通の50msをセキュリティ信号タイマの値として設定しても良い。

20

【1349】

ステップS21TM4710の処理の後、CPU103は、設定変更中フラグをクリアする（ステップS21TM4720）。ここで、設定変更中フラグがクリアされたことにより、これ以降に電源断が発生した場合には、電源復旧時に設定変更中フラグがセットされていない（ステップS21TM4030でNO）と判定されることになる。

【1350】

次いで、CPU103は、表示モニタ21TM029に表示している設定値を消去する（ステップS21TM4730）。そして、設定値格納領域に格納されている設定値（0～5の何れか）を設定コマンドにセットして、その設定コマンドを送信する（ステップS21TM4760）。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のモードにも制御されない場合であっても、ステップS21TM4760の処理は実行されることになり、設定コマンドが送信される。

30

【1351】

ここで、遊技者は通常、設定値の範囲を1～6と認識しており、演出制御用CPU120側で、設定コマンドが指定する値（設定値格納領域に格納されている値）をそのまま画像表示装置5に表示してしまうと、遊技者が設定値を誤って理解してしまうおそれがある。そこで、本実施形態では、演出制御用CPU120側で、設定コマンドにより指定される値（0～5）に1を加算した値を設定値（1～6）として認識し、設定値1～6の範囲で、設定値を示唆する演出を実行するようにしている。

40

【1352】

なお、このような形態に限らず、CPU103が、設定値格納領域に格納されている設定値（0～5）に1を加算した値（1～6）を設定コマンドにセットして、演出制御用CPU120に送信するようにしても良い。これにより、設定コマンドが指定する設定値の範囲は1～6となり、遊技者が通常認識している範囲と合致することになる。演出制御用CPU120側では、設定コマンドが指定する設定値（1～6）をそのまま画像表示装置5に表示したり、あるいは、設定コマンドが指定する設定値（1～6）を示唆する演出を実行することで、適切に設定値を報知又は示唆することができる。また、演出制御用CPU120側で、受信した設定コマンドが指定する設定値に対して加算処理を行うことも不

50

要となり、演出制御用CPU120側の制御負担を軽減できる。

【1353】

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。

【1354】

次いで、CPU103は、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S21TM4770）。 10

【1355】

ここで、RAMクリアフラグの値が0である（ステップS21TM4770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S21TM4010でYES）、設定値が正規の値である（ステップS21TM4020でYES）、と判定され、且つ、設定変更中に電源断が発生しておらず（ステップS21TM4030でNO）、さらに、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がOFF状態である（ステップS21TM4040でNO）ということであるから、RAMクリアを伴わない電源断復旧時の処理を実行すれば良い。

【1356】

CPU103は、RAMクリアフラグの値が0である場合、図9-13に示したステップS21TM1340以降と同様の処理を実行する。具体的には、ステップS21TM1340～ステップS21TM1370及びステップS21TM1480～ステップS21TM1540の処理、即ち電源投入時にバックアップRAM領域のデータチェック結果が正常であった場合の処理を実行して、割込許可後に図9-14に示した遊技制御用タイマ割込処理（特別図柄プロセス処理等を含む）に移行すれば良い。即ち、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なかった場合、又は、設定確認モードの制御が終了した場合には、CPU103は、RAMクリアフラグの値が0であることに基づいてRAMクリアを実行することなく、電源断復旧時のコマンドとしてバックアップコマンドを送信して（ステップS21TM1370）、通常遊技処理に移行することになる。 20

【1357】

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（RAMクリアは行われてないこと）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（RAMクリアは行われてないこと）を報知することが可能である。 30

【1358】

一方、RAMクリアフラグの値が1である（ステップS21TM4770でNO）ということは、ステップS21TM4050又はステップS21TM4150で、RAMクリアが1に設定されており、RAMクリアを実行することに決定されているということであるから、RAMクリアを伴う電源投入時の処理を実行すれば良い。 40

【1359】

CPU103は、RAMクリアフラグの値が1である場合、図9-13に示したステップS21TM1410（RAMクリア処理）以降と同様の処理を実行する。具体的には、ステップS21TM1410（RAMクリア処理）～ステップS21TM1460、前述したセキュリティ信号タイマの値として30秒を設定する処理（ステップS21TM1465）、及びステップS21TM1480～ステップS21TM1540の処理、即ち電源投入時にバックアップRAM領域のデータチェック結果が異常であった場合の処理を実行して、割込許可後に図9-14に示した遊技制御用タイマ割込処理（特別図柄プロセス処理等を含む）に移行すれば良い。 50

【1360】

図12-3に示すように、CPU103は、RAMクリアフラグが1であることに基
いてRAMクリア処理を行う（ステップS21TM1410）。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、保留記憶等）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21TM029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21TM029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（ステップS21TM1420）。なお、R
AMクリア処理によって、所定のデータ（例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するた
めのカウンタのカウント値のデータ）は0に初期化されるが、任意の値またはあらかじめ
決められている値に初期化するようにしてもよい。また、RAM102の全領域を初期化
せず、所定のデータ（例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカ
ウント値のデータ）をそのままにしてもよい。

10

【1361】

このRAMクリア処理において設定値格納領域に格納されている設定値をクリアさせない
理由は、（a）設定変更モードに制御されなかった場合には、電源投入時に設定値格納
領域には正規の値が格納されていたことになり（ステップS21TM4020でYES）
、（b）設定変更モードに制御された場合には、設定値格納領域の値が0に設定されたか
（ステップS21TM4520）又は設定変更モード中の操作によって正規の値が格納さ
れている（ステップS21TM4610及びステップS21TM4620）ためである。
さらに、RAMクリア処理以降は、設定変更モードに制御することができず、設定値格納
領域に格納されている値を変更する機会がないためである。

20

【1362】

次いで、CPU103は、ROM101に格納されている初期化時設定テーブルの先頭
アドレスをポインタに設定し（ステップS21TM1430）、初期化時設定テーブルの
内容を順次作業領域に設定する（ステップS21TM1440）。ステップS21TM1
430およびステップS21TM1440の処理によって、例えば、普通図柄当り判定用
乱数カウンタ、特別図柄バッファ、総賞球数格納バッファ、特別図柄プロセスフラグなど
制御状態に応じて選択的に処理を行うためのフラグに初期値が設定される。

30

【1363】

ステップS21TM1430、ステップS21TM1440の実行後、CPU103は
、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値を読み出す（ステップS21T
M1450）。後述する遊技制御用タイマ割込処理では、ここで読み出された設定値に基
づいて特別図柄プロセス処理（ステップS21TM1690）における大当り判定が実行
される。次いで、CPU103は、電源投入時（あるいは設定変更モードの終了時）に初
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する（ステップS21TM14
60）。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（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
れずに、RAMクリアが行われたこと）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（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ずに、RAMクリアが行われたこと）を報知するこ
とが可能である。

40

【1364】

次いで、CPU103は、セキュリティ信号タイマの値として30秒を設定する（ステ
ップS21TM1465）。これにより、設定変更モード終了後のステップS21TM4
710で設定されていたセキュリティ信号タイマの値（1秒）が、RAMクリアが実行さ

50

れたことに対応した値（30秒）に変更（上書き）されることになる。また、設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されことなくRAMクリアが実行された場合には、ステップS21TM4710が実行されることなく（セキュリティ信号タイマの値として1秒が設定されることなく）、セキュリティ信号タイマの値が、RAMクリアが実行されたことに対応した30秒に設定される。一方、RAMクリアが実行されなかった場合（設定確認モードに制御された場合を含む）には、このステップS21TM1465の処理は実行されないため、セキュリティ信号タイマの値はステップS21TM4710で設定された1秒のままである。

【1365】

このステップS21TM1465又は前述したステップS21TM4710で、セキュリティ信号タイマの値が設定されたことにより、割込許可後の遊技制御用タイマ割込処理においてセキュリティ信号が出力されることになり（図9-14に示すステップS21TM1670の情報出力処理）、その後、割込許可により遊技制御用タイマ割込処理が実行される毎に、セキュリティ信号タイマの値が2msずつ減算され、セキュリティ信号タイマの値が0となったタイミングでセキュリティ信号の出力が停止されることになる。

10

【1366】

そして、CPU103は、シリアル通信回路21TM505の設定処理を実行する（ステップS21TM1480）。この設定処理では、主基板11の出力回路21TM067から払出制御基板21TM037の入力回路21TM373Aに接続確認信号が出力される（前述した図9-19及び図9-21を参照）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100のシリアル通信回路21TM505と、払出制御用マイクロコンピュータ21TM370のシリアル通信回路21TM380との通信を実行可能な状態に設定する。

20

【1367】

次に、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S21TM1490）。CPU103は、例えば、乱数回路設定プログラムに従って処理を実行することによって、乱数回路104に特図表示結果判定用の乱数値MR1の値を更新させるための設定を行う。

【1368】

そして、ステップS21TM1500において、CPU103は、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う。すなわち、初期値として例えば2msに相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。この実施例では、2ms毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

30

【1369】

次いで、CPU103は、表示用乱数更新処理（ステップS21TM1520）および初期値用乱数更新処理（ステップS21TM1530）を繰り返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し（ステップS21TM1510）、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する（ステップS21TM1540）。これにより、遊技制御用タイマ割込み処理（図9-14）を実行可能な通常遊技処理に移行する。本実施例では、表示用乱数とは、大当たりとしない場合の特別図柄の停止図柄を決定するための乱数や大当たりとしない場合にリーチとするか否かを決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。この実施例では、初期値用乱数とは、普通図柄に関して当たりとするか否かを決定するための乱数を発生するためのカウンタ（普通図柄当たり判定用乱数発生カウンタ）のカウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理（遊技制御用マイクロコンピュータ100が、遊技機に設けられている演出表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処

40

50

理ともいう)において、普通図柄当り判定用乱数のカウント値が1周(普通図柄当り判定用乱数の取りうる値の最小値から最大値までの間の数値の個数分歩進したこと)すると、そのカウンタに初期値が設定される。

【1370】

なお、本例では、CPU103は、ステップS21TM4770でRAMクリアフラグが0である(YES)と判定された場合、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か否かを確認することなく(遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの状態によらず)、電源断復旧時の処理(ステップS21TM1340以降の処理)に移行しているが、このような形態に限らず、ステップS21TM4770でRAMクリアフラグが0である(YES)と判定された場合、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ことを条件として(遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの状態に応じて)、電源断復旧時の処理(ステップS21TM1340以降の処理)に移行しても良い。

10

【1371】

また、本例では、CPU103は、ステップS21TM4770でRAMクリアフラグが1である(NO)と判定された場合、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か否かを確認することなく(遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの状態によらず)、電源投入時の処理(ステップS21TM1410(RAMクリア)以降の処理)に移行しているが、このような形態に限らず、ステップS21TM4770でRAMクリアフラグが1である(NO)と判定された場合、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ことを条件として(遊技機用枠3又はガラス扉枠3aの状態に応じて)、電源投入時の処理(ステップS21TM1410(RAMクリア)以降の処理)に移行しても良い。

20

【1372】

以上に示したように、遊技場の店員等は、電源投入時に錠スイッチ21TM051をON状態とし、クリアスイッチ(設定切替スイッチ)21TM052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(RAMクリアを実行させること)ことが可能となる。また、電源投入時に錠スイッチ21TM051をON状態とし、クリアスイッチ(設定切替スイッチ)21TM052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S21TM4040又はステップS21TM4140でNOと判定させてRAMクリアフラグを1に設定させないこと)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。

30

【1373】

前述したように、電源投入時に設定変更中フラグがセットされている場合には、電源断発生時に設定変更モードに制御されていたことになるため、設定値が不安定な状態となっており、遊技場側で確定させようとしている設定値が設定値格納領域に格納されていない可能性がある。図12-1～図12-3に示した例では、CPU103は、設定変更中フラグがセットされていること(ステップS21TM4030でYES)に基づいて、通常遊技処理に移行させず遊技停止状態(ステップS21TM4200～ステップS21TM4220のループ処理)に制御可能なようにしており、遊技停止状態への制御に対応してセキュリティ信号を出力するようにしている(ステップS21TM4220)。

40

【1374】

このような構成とすることにより、設定値が不安定な状態で遊技が開始される(遊技制御用タイマ割込処理が実行される)ことを防止するとともに、電源が投入されたときに、電源断発生時に設定変更モードに制御されていたことを外部装置に通知可能としている。

【1375】

また、図12-1～図12-3に示した例では、CPU103は、設定変更中フラグがセットされていること(ステップS21TM4030でYES)に基づいて、設定変更モ

50

ードに移行するための条件（ステップS 2 1 T M 4 1 2 0～ステップS 2 1 T M 4 1 4 0が全てY E Sであること）が成立していない場合に、設定値異常エラーコマンドを送信する（ステップS 2 1 T M 4 1 9 0）とともに、遊技停止状態（ステップS 2 1 T M 4 2 0 0～ステップS 2 1 T M 4 2 2 0のループ処理）において表示モニタ2 1 T M 0 2 9に「E」の文字を表示するエラー表示を行う（ステップS 2 1 T M 4 2 1 0）。

【1 3 7 6】

図1 2－5に示す例では、表示モニタ2 1 T M 0 2 9を構成する各7セグメント表示器2 1 T M 0 2 9 A～2 1 T M 0 2 9 Dに、それぞれ「E」の文字を表示することで、遊技場の店員に異常の発生（設定変更モードに制御されていた状態で電源断が発生した可能性があること）を明確に報知するようにしている。また、設定値異常エラーコマンドを受信した演出制御用C P U 1 2 0は、画像表示装置5に「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」というメッセージを表示することにより、遊技場の店員等に、一旦は電源断の状態（電源スイッチ2 1 T M 0 5 5をO F F）にした後、電源再投入時（電源スイッチ2 1 T M 0 5 5をO N時）に設定変更モードに移行させて設定値を変更するための操作を行う（設定値を確定させる）ように促す報知を行う。

【1 3 7 7】

本例では、（a）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において、設定変更モードに制御するための移行条件が成立している場合、即ち、（i）遊技機用枠3が開放状態であり（ステップS 2 1 T M 4 1 2 0でY E S）、（i i）錠スイッチ2 1 T M 0 5 1がO N状態であり（ステップS 2 1 T M 4 1 3 0でY E S）、且つ、（i i i）クリアスイッチ（設定切替スイッチ）2 1 T M 0 5 2がO N状態である（ステップS 2 1 T M 4 1 4 0でY E S）、と判定された場合には、設定変更モードに制御される。その結果、主基板1 1側でのエラー表示（ステップS 2 1 T M 4 2 1 0：表示モニタ2 1 T M 0 2 9における「E」の表示）は実行されず、演出制御基板1 2側でのメッセージ表示（「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」）も行われないことになる。

【1 3 7 8】

ここで、設定変更モードコマンド（ステップS 2 1 T M 4 5 9 0）を受信した演出制御用C P U 1 2 0では、画像表示装置5に設定変更モードに制御されたこと、即ち、設定変更操作（設定切替スイッチ（クリアスイッチ）2 1 T M 0 5 2の操作）に応じて設定値の変更が可能であることを報知できる。例えば、「設定変更モード中です」というメッセージや、「設定変更操作を行って設定値を変更して下さい」というメッセージを画像表示装置5に表示させることができる。これにより、遊技場の店員等は、設定変更モードに制御されていることを把握可能であり、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）2 1 T M 0 5 2を操作することで、設定値格納領域に格納されている設定値を、予定していた設定値に変更した後に、錠スイッチ2 1 T M 0 5 1をO F F状態に切り替えることで、設定値を確定させてパチンコ遊技機1を通常遊技処理に移行させることができる。

【1 3 7 9】

一方で、（b）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において、設定変更モードに制御するための移行条件が成立していない場合、即ち、上記（i）～（i i i）のうちの何れかの条件が不成立の場合には、設定変更モードに制御されることなく、設定値異常エラーコマンド送信（ステップS 2 1 T M 4 1 9 0）後に遊技停止状態（ステップS 2 1 T M 4 2 0 0～ステップS 2 1 T M 4 2 2 0のループ処理）に制御される。その結果、主基板1 1側でのエラー表示（ステップS 2 1 T M 4 2 1 0：表示モニタ2 1 T M 0 2 9における「E」の表示）が実行されるとともに、演出制御基板1 2側でのメッセージ表示（「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」）も行われることになる。

【1 3 8 0】

このように、主基板1 1側でのエラー表示（ステップS 2 1 T M 4 2 1 0：表示モニタ2 1 T M 0 2 9における「E」の表示）が実行されるとともに、演出制御基板1 2側での

メッセージ表示（「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」）も行われる場合には、遊技機の状態として、設定変更モード中に電源断が発生したにもかかわらず電源復旧後に設定変更モードへの移行条件が成立していない状態であることが報知されることになる。この場合には、遊技場の店員等は、設定変更モードに制御されておらず、遊技停止状態となっていること（電源を再投入して設定変更モードに制御させる必要があること）を把握可能である。従って、一端電源をOFFにした後に、設定変更モードへの移行条件（i）～（iii）が全て成立するように操作して電源を再投入する。そして、設定変更モードにおいて、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052を操作することで、設定値格納領域に格納されている設定値を、予定していた設定値に変更した後に、錠スイッチ21TM051をOFF状態に切り替えることで、設定値を確定させてパチンコ遊技機1を通常遊技処理に移行させることができる。

10

【1381】

このように、設定変更モードにおいて電源断が発生した場合には、電源復旧時に遊技機の状態を適切に報知することができる。

【1382】

ここで、電源復旧時に設定変更モードへの移行条件が成立している（a）の場合には、主基板11側でのエラー表示（ステップS21TM4210：表示モニタ21TM029における「E」の表示）が行われることなく自動的に設定変更モードに移行されることになり、不要なエラー表示を回避して適切に設定値の変更を促すことができる。

【1383】

20

一方で、電源復旧時に設定変更モードへの移行条件が成立していない（b）の場合には、設定変更モード中に電源断が発生したにもかかわらず、電源復旧時に設定変更モードに移行できない状態となっているため、強制的に遊技停止状態（ステップS21TM4200～ステップS21TM4220のループ処理）に制御され、主基板11側でのエラー表示（ステップS21TM4210：表示モニタ21TM029における「E」の表示）が行われることになる。これにより、設定値が確定していない不安定な状態での遊技の進行を制限することができ、適切な遊技制御を実現できる。

【1384】

なお、設定変更中フラグがセットされている場合に（ステップS21TM4030でYES）、設定変更モードに移行するための移行条件（i）～（iii）が全て成立している場合と、移行条件（i）～（iii）の何れかが成立していない場合とで、設定値が異常である可能性があることを示すコマンドとして異なるコマンドを送信するようにしても良い。

30

【1385】

例えば、移行条件が成立している場合には、設定値が異常である可能性があることを示すコマンドであり且つ設定変更モードに移行されたこと（あるいは移行する条件が成立していること）を示すコマンドを送信し、このコマンドを受信した演出制御用CPU120では、「設定値が異常である可能性があります」というメッセージ及び「自動的に設定変更モードに制御されます」というメッセージを画像表示装置5に表示させるようにすると良い。一方、移行条件が成立していない場合には、前述したようにステップS21TM4190の設定値異常エラーコマンドを送信すると良い。

40

【1386】

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）錠スイッチ21TM051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）設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052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。

50

【1387】

そして、図9-38(2)に示したように、演出制御基板12(演出制御用CPU120)は、錠スイッチ操作コマンド、及び／又は、設定切替スイッチ操作コマンドを受信したことに基づいて、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ていないにもかかわらず、設定値を変更させるための操作が行われたことを特定して、その旨を報知可能である。例えば、錠スイッチ操作コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5において「錠スイッチの操作を検出しました。」の文字を表示する異常操作警告報知を実行する。また、設定切替スイッチ操作コマンドを受信したことに基づいて、「設定切替スイッチの操作を検出しました。」の文字を表示する異常操作警告報知を実行する。これにより、遊技場の店員等は、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てい

10

【1388】

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、錠スイッチ21TM051が操作されたか否か、及び、設定切替スイッチ(クリアスイッチ)21TM052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。

20

【1389】

(電源投入時処理の変形例)

図12-1に示した例では、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には(ステップS21TM4030でYES)、(i)遊技機用枠3が開放状態であり(ステップS21TM4120でYES)、(ii)錠スイッチ21TM051がON状態であり(ステップS21TM4130でYES)、且つ、(iii)クリアスイッチ(設定切替スイッチ)21TM052がON状態である(ステップS21TM4140でYES)、という3条件が成立していることを確認した場合にのみ、RAMクリアフラグを1に設定して(ステップS21TM4150)、設定変更モードに移行した(ステップS21

30

【1390】

このような形態に限らず、図12-6に示すように、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には(ステップS21TM4030でYES)、(i)~(iii)の3条件が成立しているか否かを確認することなく、RAMクリアフラグを1に設定して(ステップS21TM4150)、設定変更モードに移行する(ステップS21TM4570でNO)ようにしても良い。

【1391】

図12-6に示す処理では、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S21TM4010でNO)、設定値が正規の値ではない場合(ステップS21TM4020でNO)、設定変更中フラグがセットされている場合(ステップS21TM4030でYES)に、(i)~(iii)の条件が成立しているか否かを判定することなく、RAMクリアフラグを1に設定して(ステップS21TM4150)、設定変更モードに制御され(ステップS21TM4570でNO)、遊技停止状態(ステップS21TM4200~ステップS21TM4220のループ処理に相当する処理)には制御されない部分が、図12-1に示した処理と異なる。それ以外の部分は、図12-1~図12-3に示した処理と同様である。

40

【1392】

このような形態とした場合であっても、電源投入時に設定変更中フラグがセットされていることに基づいて、RAMクリアフラグが1に設定されて設定変更モードに移行される

50

ことになり、設定変更中に電源断が発生した場合の遊技機の状態を適切に定めることができる。

【1393】

図12-6に示す例では、設定変更中フラグがセットされていない場合には（ステップS21TM4030でNO）、（i）遊技機用枠3が開放状態であり、（ii）錠スイッチ21TM051がON状態であり、且つ、（iii）クリアスイッチ（設定切替スイッチ）21TM052がON状態である、という3条件が成立していることに基づいて、設定変更モードに制御される（ステップS21TM4570でNOと判定されて、設定値格納領域の設定値を変更可能な状態となる）のに対して、設定変更中フラグがセットされている場合（ステップS21TM4030でYES）には、（i）～（iii）の3条件が成立しているか否かにかかわらず、強制的に設定変更モードに制御されることになる。

10

【1394】

このように、設定変更モードに制御されているときに電源断が発生した場合には、電源復旧時に設定変更中フラグが設定されていることに基づいて、（i）～（iii）の3条件が成立しているか否かにかかわらず自動的に設定変更モードに制御されることにより、設定値を確定させるための作業性を向上させることができる。

【1395】

ここで、設定変更中フラグがセットされている場合（ステップS21TM4030でYES）には、（ii）錠スイッチ21TM051がON状態である（ステップS21TM4130でYES）という条件が成立していない場合でも、設定変更モードに制御されることになる。その結果、設定変更モードにおいては、錠スイッチ21TM051がOFF状態のままで、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052を操作することで、設定値格納領域に格納されている設定値が変更されることになる（図12-2のステップS21TM4610～ステップS21TM4620）。

20

【1396】

前述したように、設定変更モードを終了させる条件は、錠スイッチ21TM051をON状態からOFF状態に切り替えることである（ステップS21TM4680でYESと判定させることである）。そのため、設定値の変更操作を行った遊技場の店員は、設定値を確定して設定変更モードを終了させるために、錠スイッチ21TM051がOFF状態であれば、一旦、錠スイッチ21TM051をOFF状態からON状態に切り替えた後に、錠スイッチ21TM051をON状態からOFF状態に切り替える（ステップS21TM4680でYESと判定させる）ことになる。

30

【1397】

このように、設定変更中フラグがセットされていない場合と（ステップS21TM4030でNO）、設定変更中フラグがセットされている場合とで（ステップS21TM4030でYES）、設定変更モードの制御を開始させる条件を異ならせる一方で、設定変更モードの制御を終了させる条件（錠スイッチ21TM051をON状態からOFF状態に切り替える操作）は共通化することで、設定変更モードの制御を終了させる条件を明確にして、適切に通常遊技処理に移行させるようにしている。

【1398】

ここで、設定変更中フラグがセットされている（ステップS21TM4030でYES）ことに基づいて設定変更モードに制御された場合に、錠スイッチ21TM051をON状態にするように促す報知を行うようにしても良い。例えば、CPU103は、設定変更中フラグがセットされている場合に（ステップS21TM4030でYES）、ステップS21TM4150でRAMクリアフラグを1に設定するとともに、設定値異常エラーコマンドを送信する（前述したステップS21TM4190に相当する処理を実行する）ようにしておき、設定値異常エラーコマンド（ステップS21TM4110）を受信した演出制御用CPU120が、「錠スイッチを一旦ONにして、設定値変更後にOFFに切り替えて下さい」というメッセージを画像表示装置5に表示するようにしても良い。

40

【1399】

50

なお、図12-1～図12-3、並びに図12-6に示した処理においては、設定変更中フラグがセットされている状態では通常遊技処理に移行できないようになっている。そのため、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しておくことで、その後、遊技場側では、設定変更モードを経て設定値を変更し、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、確実に設定変更モードに制御させて設定変更操作を行わせ、設定値を確定させる措置をとるようにすることができる。

【1400】

（設定値変更中に電源断が発生した場合の設定値記憶制御）

10

次に、設定値変更中に電源断が発生した場合の設定値記憶制御に関して、図12-7を用いて説明する。図12-2、及び、前述した図10-2に示した例では、設定変更モードにおいて、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052が操作されることで、設定値格納領域に格納されている設定値自体が変更されることになる。

【1401】

まず、設定変更モード中に設定値の変更操作が行われて、錠スイッチ21TM051がON状態からOFF状態に切り替えられる前（設定変更モード終了前）に電源断が発生した場合の制御に関して、図12-7（1）を用いて説明する。

【1402】

順番1に示すように、電源投入時に錠スイッチ21TM051をON状態として（クリアスイッチ21TM052もON状態として）設定変更モードに制御させるものとする。本例では、この電源投入時において、RAM102の設定値格納領域に設定値として「0」が格納されている。次いで、順番2に示すように、設定変更モードが開始されたことに伴い、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値「0」が読み出されて、読み出された設定値に1を加算した「1」が表示モニタ21TM029に表示されることになる。この時点で錠スイッチ21TM051はON状態のままである。

20

【1403】

次いで、順番3に示すように、設定変更モードにおいて、1回目の設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052の操作が行われたことに基づいて、設定値格納領域に格納される設定値が「0」から「1」に変更され、変更後の設定値に1を加算した「2」が表示モニタ21TM029に表示されることになる。この時点で錠スイッチ21TM051はON状態のままである。さらに、順番4に示すように、設定変更モードにおいて、2回目の設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052の操作が行われたことに基づいて、設定値格納領域に格納される設定値が「1」から「2」に変更され、変更後の設定値に1を加算した「3」が表示モニタ21TM029に表示されることになる。この時点で錠スイッチ21TM051はON状態のままである。

30

【1404】

次いで、順番5に示すように、設定変更モードにおいて、錠スイッチ21TM051がON状態のまま、即ち、設定変更モードを終了させる操作が行われる前に、電源断が発生したものとする。このとき、設定値格納領域には、2回目の設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052の操作が行われた後の設定値「2」が格納された状態である。電源断の状態では、RAM102のバックアップ領域に形成された設定値格納領域に格納されている設定値「2」がそのまま保持されることになる。

40

【1405】

次いで、順番6に示すように、電源投入時に錠スイッチ21TM051をON状態として（クリアスイッチ21TM052もON状態として）設定変更モードに制御させるものとする。この電源投入時において、RAM102の設定値格納領域に設定値として「2」が格納されている。この設定値「2」は、前回の設定変更モード中の電源断発生時に設定値格納領域に格納されていた値である。

【1406】

50

次いで、順番7に示すように、設定変更モードが開始されたことに伴い、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値「2」が読み出されて、読み出された設定値に1を加算した「3」が表示モニタ21TM029に表示されることになる。この時点で錠スイッチ21TM051はON状態のままである。

【1407】

なお、順番6の電源投入時には、設定変更中フラグがセットされた状態であるため、前述した図12-6に示した制御を適用する場合、錠スイッチ21TM051がOFF状態であっても（又はクリアスイッチ21TM052がOFF状態であっても）、自動的に設定変更モードに制御されることになる。そのため、順番6及び順番7における錠スイッチ21TM051の状態は、OFF状態である場合がある。

10

【1408】

このように、設定変更モードにおいて設定値の変更が行われて、錠スイッチ21TM051がOFF状態とされることなく（設定変更モードを終了させることなく）電源断が発生した場合には、電源復旧時に、前回の設定変更モードにおける変更後の設定値が設定値格納領域に保持された状態となっている。従って、電源復旧時には、既に予定していた設定値が設定されている場合もあり、この場合には、遊技場の店員は改めて設定値を変更する操作を行わずとも、設定変更モードを終了させて遊技機を通常遊技処理に移行させれば良いため、作業性を向上させることができる。

【1409】

次に、設定変更モード中に設定値の変更操作が行われて、錠スイッチ21TM051がON状態からOFF状態に切り替えられた後（設定変更モード終了後）に電源断が発生した場合の制御に関して、図12-7（2）を用いて説明する。

20

【1410】

順番1～順番4に関しては、図12-7（1）に示した例と同様であり、説明を省略する。次いで、順番5に示すように、設定変更モードにおいて、錠スイッチ21TM051がON状態からOFF状態に切り替えられたことにより、設定変更モードが終了する。これにより、2回目の設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052の操作が行われた後の設定値「2」が、最終的な設定値として確定する。このとき設定値格納領域には設定値として「2」が格納されており、表示モニタ21TM029には、確定した設定値に1を加算した「3」が表示されている。

30

【1411】

その後、順番6に示すように、電源スイッチ21TM055をOFF状態とする操作が行われて、電力供給が停止された状態となったものとする。この電源断の状態では、RAM102のバックアップ領域に形成された設定値格納領域に格納されている設定値「2」がそのまま保持されることになる。

【1412】

次いで、順番7に示すように、電源投入時に錠スイッチ21TM051をON状態として（クリアスイッチ21TM052もON状態として）設定変更モードに制御させるものとする。この電源投入時において、RAM102の設定値格納領域に設定値として「2」が格納されている。この設定値「2」は、前回の設定変更モード終了時に最終的に設定値格納領域に格納されていた値である。

40

【1413】

次いで、順番8に示すように、設定変更モードが開始されたことに伴い、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値「2」が読み出されて、読み出された設定値に1を加算した「3」が表示モニタ21TM029に表示されることになる。この時点で錠スイッチ21TM051はON状態のままである。

【1414】

図12-7（1）及び（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電源断が発生した場合と、設定変更モードの制御が終了した後に電力供給が停止された場合とで、何れの場合にも、電源復旧時には、前回の設定変更モードにおける設定変更操作に

50

応じて変更された後の設定値、即ち電源断直前に設定値格納領域に格納されていた設定値が、有効な設定値（電源復旧時に設定格納領域に格納されている設定値）となっている。

【1415】

なお、図12-7に示した設定値の記憶制御に限らず、前述した図9-37に示した設定値の記憶制御を適用するようにしても良い。即ち、設定変更モードに制御されたときに設定値格納領域に格納されている設定値を設定情報一時記憶領域にコピーして、設定変更モードに制御されているときに設定切替スイッチ（クリアスイッチ）21TM052が操作された場合には、設定値格納領域の設定値を変更せずに設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値を変更し、設定変更モードを終了させる操作（錠スイッチ21TM051をON状態からOFF状態に切り替える操作）が行われたことに基づいて、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値を設定値格納領域に格納して（上書きして）設定値を確定させるようにしても良い。なお、この場合に表示モニタ21TM029に表示させる設定値は、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値（0～5）に1を加算した値（1～6）となり、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値が変更されることに応じて、表示モニタ21TM029に表示される設定値も変化することになる。

10

【1416】

このような構成とすることで、電源投入に伴い設定変更モードに制御され、設定変更操作が行われた場合（表示モニタ21TM029に表示される設定値が変更された場合）であっても、設定変更モードを終了させる操作が完了することなく（錠スイッチ21TM051がOFF状態に切り替えられることなく）、電源断が発生した場合には、RAM102の設定値格納領域に格納されている設定値は、電源投入時（設定変更モードにおいて設定変更操作が行われる前）から変更されていないことになる。即ち、電力供給停止状態では、前回の電源投入時に設定値格納領域に格納されていた設定値が引き続き保持されることになる。従って、電源復旧後に設定変更モード又は設定確認モードに制御されたときに表示モニタ21TM029（第1表示部21TM029A）に表示される設定値は、前回の電源投入時にRAM102の設定値格納領域に格納されていた設定値に応じた値となる。

20

【1417】

このように、設定変更モードに制御されているときに電源断が発生した場合の設定値を適切に定めることができる。また、設定変更モードが終了していない不安定な状態において電力供給が停止された場合に、設定値の変更を制限することができる。

30

【1418】

上記の実施形態に示した設定変更モード及び設定確認モードに関連した制御は、複数の設定値（例えば0～5）が設けられており、設定値に応じて大当たり確率が異なる遊技機に対して適用可能であるが、これに限らず、複数の設定値（例えば0～5）が設けられているものの、設定値によらず大当たり確率は共通である（例えば、設定値0～5の全てに関して大当たり確率が300分の1である）遊技機に対しても適用可能である。

【1419】

〔特徴部35TMに関する説明〕

次に、特徴部35TMを備える遊技機に関して、図13-1～図13-20を用いて説明する。図1に示した遊技機は、1の画像表示装置を備えるものであるが、遊技機が複数の画像表示装置を備える構成としても良い。図13-1の例では、パチンコ遊技機1は、第1の画像表示装置としてのメイン液晶表示器35TM200と、第2の画像表示装置としてのサブ液晶表示器35TM300と、を備えている。また、前述した可動体32として、光透過性を有する装飾体である第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420を備えている。

40

【1420】

図13-1に示す2つの画像表示装置を備えるパチンコ遊技機1において、第1の画像表示装置であるメイン液晶表示器35TM200は、図1に示した画像表示装置5に相当するものであり、遊技盤2における遊技領域の中央付近に設けられる。即ち、メイン液晶

50

表示器 3 5 T M 2 0 0 には、前述した画像表示装置 5 において表示可能な情報が表示されるものであり、例えば、飾り図柄の背景画像が表示され、飾り図柄の可変表示が実行される。また、飾り図柄の可変表示に伴う予告演出等の演出画像が表示される。また、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 には、保留表示及びアクティブ表示（可変表示対応表示）が表示される。

【1 4 2 1】

また、第 2 の画像表示装置であるサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 は、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 の下方に設けられている。サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 の前方側（遊技者側）には、下方向移動端にある第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 及び第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 が配置されている。サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 には、光透過性を有する第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 及び第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 の態様（例えば発光色）を変化させるための画像や、7 セグメント表示器を模した画像等を表示可能となっている。

10

【1 4 2 2】

本実施形態では、後述するように、7 セグメント表示器を模した画像によって、示唆演出（例えば擬似連図柄の仮停止）が実行されるまでの残り時間、大当たり期待度（例えばバトル演出における勝利期待度）を示す数値、示唆演出（例えばリーチ状態の成立に伴い楽曲を再生するミュージックリーチ演出）が開始されてからの経過時間等、を遊技者に報知することが可能となっている。これら 7 セグメント表示器を模した画像によって示される数値は、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 で実行される演出（飾り図柄の可変表示を含む）に関連した画像であり、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 で実行される演出の時間に関連した画像である。

20

【1 4 2 3】

第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 は、第 1 ロゴパネル駆動機構 3 5 T M 5 1 0 により上下方向に駆動され、第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 は、第 2 ロゴパネル駆動機構 3 5 T M 5 2 0 により上下方向に駆動される。以下、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 及びサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0、第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 及び第 1 ロゴパネル駆動機構 3 5 T M 5 1 0、並びに、第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 及び第 2 ロゴパネル駆動機構 3 5 T M 5 2 0 等で構成されるロゴパネル駆動機構 3 5 T M 0 0 1 について、図 1 3 - 2 ~ 図 1 3 - 4 を用いて説明する。

30

【1 4 2 4】

（ロゴパネル駆動機構）

図 1 3 - 2 は、ロゴパネル駆動機構 3 5 T M 0 0 1 を示し、図 1 3 - 2 (a) は、ロゴパネル駆動機構 3 5 T M 0 0 1 の正面図、図 1 3 - 2 (b) は、図 1 3 - 2 (a) の P 矢視図である。また、図 1 3 - 3 は、図 1 3 - 2 (a) の Q 矢視図である。図 1 3 - 1 ~ 図 1 3 - 3 に示すように、ロゴパネル駆動機構 3 5 T M 0 0 1 は、遊技盤 2 における遊技領域の中央付近に配置されている。図 1 3 - 2 (a) は、第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 と第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 の両方が、下方向移動端にあって、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 と前後で重なる位置に配置されている状態を示している。

【1 4 2 5】

図 1 3 - 2 (b) 及び図 1 3 - 3 に示すように、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 は、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 の下方であって、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 よりも前方側（遊技者側）に配置されている。メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 及びサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 は、何れも正面視が長方形であり、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 の幅及び高さは、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 の幅及び高さよりも大きい。

40

【1 4 2 6】

第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 と第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 は、下方向移動端にあるときに、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 の前面から同一距離だけ離間して、左右に並列して配置されている。サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 の前面の左側に第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 が配置され、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 の前面の右側に第 2 ロゴパネル 3

50

5 TM 4 2 0 が配置される。即ち、第 1 ロゴパネル 3 5 TM 4 1 0、第 2 ロゴパネル 3 5 TM 4 2 0 は、サブ液晶表示器 3 5 TM 3 0 0 と前後で重なる位置に配置されている。

【 1 4 2 7 】

第 1 ロゴパネル 3 5 TM 4 1 0 と第 2 ロゴパネル 3 5 TM 4 2 0 を並列に配置したときの幅及び高さは、サブ液晶表示器 3 5 TM 3 0 0 の幅及び高さとはほぼ同等である。そのため、遊技者から見ると、第 1 ロゴパネル 3 5 TM 4 1 0 及び第 2 ロゴパネル 3 5 TM 4 2 0 が下方向移動端にあるときに、サブ液晶表示器 3 5 TM 3 0 0 が第 1 ロゴパネル 3 5 TM 4 1 0 及び第 2 ロゴパネル 3 5 TM 4 2 0 により覆われているように見える。

【 1 4 2 8 】

第 1 ロゴパネル 3 5 TM 4 1 0、第 2 ロゴパネル 3 5 TM 4 2 0 は、アクリルやポリカーボネート等の透明な合成樹脂により形成されている。第 1 ロゴパネル 3 5 TM 4 1 0、第 2 ロゴパネル 3 5 TM 4 2 0 には、それぞれ、凹凸の造形により、文字情報「F E V」の輪郭と、文字情報「E R !」の輪郭が形成されている。例えば、透明な合成樹脂板において、文字部分（文字の輪郭に囲まれた部分）を薄く形成して、その他の部分は厚く形成することで、文字部分の透光性が、他の部分の透光性よりも高くなるように構成されている。

【 1 4 2 9 】

なお、このような構成に代えて、あるいは、このような構成に加えて、透明な合成樹脂板に、有色で不透明な合成樹脂等の材質からなり、文字の輪郭に合わせて形成された輪郭部材を取り付けるようにしても良い。また、文字部分（文字の輪郭に囲まれた部分）の材質の透光性が、他の部分の材質の透光性より高くなるように、透光性の異なる複数の材質により第 1 ロゴパネル 3 5 TM 4 1 0、第 2 ロゴパネル 3 5 TM 4 2 0 を形成しても良い。

【 1 4 3 0 】

このように、文字部分の透光性を他の部分の透光性よりも高くすることにより、第 1 ロゴパネル 3 5 TM 4 1 0、第 2 ロゴパネル 3 5 TM 4 2 0 の後方に位置するサブ液晶表示器 3 5 TM 3 0 0（第 1 ロゴパネル 3 5 TM 4 1 0、第 2 ロゴパネル 3 5 TM 4 2 0 が上方の演出位置に移動した場合には、第 1 ロゴパネル 3 5 TM 4 1 0、第 2 ロゴパネル 3 5 TM 4 2 0 の後方に位置するメイン液晶表示器 3 5 TM 2 0 0）に表示される情報のうち、第 1 ロゴパネル 3 5 TM 4 1 0、第 2 ロゴパネル 3 5 TM 4 2 0 の文字部分（「F E V」の輪郭に囲まれた領域、「E R !」の輪郭に囲まれた領域）に対応した位置（各領域と相対する位置）に表示された情報は、他の部分に対応した位置に表示された情報よりも視認性が高くなる。

【 1 4 3 1 】

第 1 ロゴパネル 3 5 TM 4 1 0 は、第 1 ロゴパネル駆動機構 3 5 TM 5 1 0 によって、図 1 3 - 2（a）の上下方向に移動可能である。また、第 2 ロゴパネル 3 5 TM 4 2 0 は、第 2 ロゴパネル駆動機構 3 5 TM 5 2 0 によって、図 1 3 - 2（a）の上下方向に移動可能である。第 1 ロゴパネル駆動機構 3 5 TM 5 1 0、第 2 ロゴパネル駆動機構 3 5 TM 5 2 0 は同一構造を有し、図 1 3 - 2（a）の左右方向に対称に配置されている。

【 1 4 3 2 】

第 1 ロゴパネル駆動機構 3 5 TM 5 1 0 は、第 1 ラック 3 5 TM 5 1 1、第 1 ピニオン 3 5 TM 5 1 2、第 1 モータ 3 5 TM 5 1 3、第 1 支持板 3 5 TM 5 1 4 等で構成されている。また、第 2 ロゴパネル駆動機構 3 5 TM 5 2 0 は、第 2 ラック 3 5 TM 5 2 1、第 2 ピニオン 3 5 TM 5 2 2、第 2 モータ 3 5 TM 5 2 3、第 2 支持板 3 5 TM 5 2 4 等で構成されている。第 1 ロゴパネル 3 5 TM 4 1 0 の左側面に第 1 ラック 3 5 TM 5 1 1 が固定され、第 2 ロゴパネル 3 5 TM 4 2 0 の右側面に第 2 ラック 3 5 TM 5 2 1 が固定されている。第 1 ラック 3 5 TM 5 1 1、第 2 ラック 3 5 TM 5 2 1 は、図 1 3 - 2（a）の上下方向に細長い角柱状に形成されている。

【 1 4 3 3 】

第 1 支持板 3 5 TM 5 1 4、第 2 支持板 3 5 TM 5 2 4 は、図 1 3 - 2（a）の上下方

10

20

30

40

50

向に長い長方形の板状に形成されている。第1支持板35TM514の前面に一体的に形成された第1ガイド35TM515に案内されて、第1ラック35TM511が図13-2(a)の上下方向に移動可能である。同様に、第2支持板35TM524の前面に一体的に形成された第2ガイド35TM525に案内されて、第2ラック35TM521が図13-2(a)の上下方向に移動可能である。

【1434】

第1支持板35TM514、第2支持板35TM524の背面には各々第1モータ35TM513、第2モータ35TM523が取り付けられている。第1モータ35TM513の出力軸に固定された第1ピニオン35TM512が、第1ラック35TM511の左側面に形成された第1ラック歯35TM511Aに噛み合っている。同様に、第2モータ35TM523の出力軸に固定された第2ピニオン35TM522が、第2ラック35TM521の右側面に形成された第2ラック歯35TM521Aに噛み合っている。

10

【1435】

このように、演出制御基板12には、可動体としての第1ロゴパネル35TM410、第2ロゴパネル35TM420が接続されており、該第1ロゴパネル35TM410、第2ロゴパネル35TM420の動作が演出制御基板12（演出制御用CPU120）により制御される。

【1436】

具体的には、第1ロゴパネル35TM410を駆動するための第1モータ35TM513、第1ロゴパネル35TM410が下方向移動端、即ち原点位置に位置しているか否かを検出するための原点検出センサ35TM519（フォトセンサ）、第2ロゴパネル35TM420を駆動するための第2モータ35TM523、第2ロゴパネル35TM420が下方向移動端、即ち原点位置に位置しているか否かを検出するための原点検出センサ35TM529（フォトセンサ）、が接続されており、第1モータ35TM513、第2モータ35TM523の動作を制御することで、第1ロゴパネル35TM410、第2ロゴパネル35TM420の動作を、演出制御基板12（演出制御用CPU120）が個別に制御することが可能とされているとともに、第1ロゴパネル35TM410、第2ロゴパネル35TM420が原点位置（初期位置）に位置しているか否かを、演出制御基板12（演出制御用CPU120）が検知できるようになっている。

20

【1437】

演出制御用CPU120が、第1モータ35TM513を回転させると、第1ラック35TM511に固定された第1ロゴパネル35TM410が図13-2(a)の上下方向に移動する。同様に、演出制御用CPU120が、第2モータ35TM523を回転させると、第2ラック35TM521に固定された第2ロゴパネル35TM420が図13-2(a)の上下方向に移動する。

30

【1438】

第1ロゴパネル35TM410、第2ロゴパネル35TM420は、独立して図13-2(a)の上下方向に移動可能であり、また、第1ロゴパネル35TM410と第2ロゴパネル35TM420の両方を同時に、図13-2(a)の上方向または下方向に移動させることが可能である。

40

【1439】

第1ラック35TM511、第2ラック35TM521の下端には、板状の第1当接部材35TM516、第2当接部材35TM526が各々固定されている。第1支持板35TM514の前面の下端には第1下端ストッパ35TM517が固定され、第1支持板35TM514の前面の上端側には第1上端ストッパ35TM518が固定されている。同様に、第2支持板35TM524の前面の下端には第2下端ストッパ35TM527が固定され、第2支持板35TM524の前面の上端側には第2上端ストッパ35TM528が固定されている。

【1440】

第1ロゴパネル35TM410が図13-2(a)の上方向に移動すると、第1ロゴパ

50

ネル 3 5 T M 4 1 0 の上方向移動端で、第 1 当接部材 3 5 T M 5 1 6 が第 1 上端ストッパ 3 5 T M 5 1 8 に当接し、第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 が上方向移動端の正確な演出位置に停止する。第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 が図 1 3 - 2 (a) の下方向に移動すると、第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 の下方向移動端で、第 1 当接部材 3 5 T M 5 1 6 が第 1 下端ストッパ 3 5 T M 5 1 7 に当接し、第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 が下方向移動端の正確な原点位置（初期位置、退避位置とも称する）に停止する。第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 が原点位置にあるか否かは、原点検出センサ 3 5 T M 5 1 9 （フォトセンサ）により検出される。

【 1 4 4 1 】

同様に、第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 が図 1 3 - 2 (a) の上方向に移動すると、第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 の上方向移動端で、第 2 当接部材 3 5 T M 5 2 6 が第 2 上端ストッパ 3 5 T M 5 2 8 に当接し、第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 が上方向移動端の正確な演出位置に停止する。第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 が図 1 3 - 2 (a) の下方向に移動すると、第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 の下方向移動端で、第 2 当接部材 3 5 T M 5 2 6 が第 2 下端ストッパ 3 5 T M 5 2 7 に当接し、第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 が下方向移動端の正確な原点位置（初期位置、退避位置とも称する）に停止する。第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 が原点位置にあるか否かは、原点検出センサ 3 5 T M 5 2 9 （フォトセンサ）により検出される。

【 1 4 4 2 】

図 1 3 - 2 (a) の状態では、第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 と第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 の両方が、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 と前後で重なる原点位置に配置され、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に関しては視認性が低下した状態である一方、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 に関しては遊技者が全体を視認できる状態になっている。但し、第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0、第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 は、透光性を有する材料で形成されているため、遊技者は、第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0、第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 を介して、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 の情報を視認することは可能である。

【 1 4 4 3 】

即ち、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 の表示画像に応じて、原点位置にある第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0、第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 の態様が変化することになる。このとき、「F E V」及び「E R !」の文字部分、即ち演出用の輪郭が形成されている部分に関しては、他の部分よりも視認性が高いため、遊技者は、より明確にサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 の表示画像を視認することができ、より明確にサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に表示される画像の変化を把握することができる。

【 1 4 4 4 】

図 1 3 - 4 は、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 と正面視で前後に重なる位置に第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 と第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 の両方を同時に移動させた状態を示す正面図である。すなわち、図 1 3 - 4 では、第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 と第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 の両方を同時に図 1 3 - 4 の上方向の移動端である演出位置に移動させ、第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 と第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 をメイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 と前後で重なる位置に配置している。このとき、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 に関しては、下部の視認性が低下した状態となっており、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に関しては、全体の視認性が向上した状態となっている。遊技者は、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 の全体に表示されている情報を明確に視認することができる。

【 1 4 4 5 】

また、この状態では、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 の表示画像（特に下部に表示される部分）に応じて、演出位置にある第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 と第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 の両方の態様が変化することになる。このとき、第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 のうち「F E V」の文字部分、第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 のうち「E R !」の文字部分に関しては、他の部分と比較して、遊技者は、より明確にメイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 の表示画像を視認することができ、より明確にメイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0

に表示される画像の変化を把握することができる。

【1446】

また、図示はしないが、メイン液晶表示器35TM200と正面視で前後に重なる位置に第1ロゴパネル35TM410を独立で移動させてもよい。すなわち、第1ロゴパネル35TM410を上方向の移動端である演出位置に移動させ、第1ロゴパネル35TM410をメイン液晶表示器35TM200と前後で重なる位置に配置する。このとき、メイン液晶表示器35TM200に関しては、左下部の視認性が低下した状態となっており、サブ液晶表示器35TM300に関しては、左側半分の視認性が向上した状態となっている一方で、右側半分の視認性が低下した状態となっている。遊技者は、サブ液晶表示器35TM300の左側半分に表示されている情報を明確に視認することができる一方で、右側半分に表示されている情報を明確に視認することが困難となっている。

10

【1447】

また、この状態では、メイン液晶表示器35TM200の表示画像（特に左下部に表示される部分）に応じて、演出位置にある第1ロゴパネル35TM410の態様が変化することになる。また、サブ液晶表示器35TM300の表示画像（特に右側半分に表示される部分）に応じて、原点位置にある第2ロゴパネル35TM420の態様が変化することになる。このとき、第1ロゴパネル35TM410のうち「FEV」の文字部分に関しては、他の部分と比較して、遊技者は、より明確にメイン液晶表示器35TM200の表示画像を視認することができ、より明確にメイン液晶表示器35TM200に表示される画像の変化を把握することができる。第2ロゴパネル35TM420のうち「ER!」の文字部分に関しては、他の部分と比較して、遊技者は、より明確にサブ液晶表示器35TM300の表示画像を視認することができ、より明確にサブ液晶表示器35TM300に表示される画像の変化を把握することができる。

20

【1448】

同様に、図示はしないが、メイン液晶表示器35TM200と正面視で前後に重なる位置に第2ロゴパネル35TM420を独立で移動させてもよい。すなわち、第2ロゴパネル35TM420を上方向の移動端である演出位置に移動させ、第2ロゴパネル35TM420をメイン液晶表示器35TM200と前後で重なる位置に配置する。このとき、メイン液晶表示器35TM200に関しては、右下部の視認性が低下した状態となっており、サブ液晶表示器35TM300に関しては、右側半分の視認性が向上した状態となっている一方で、左側半分の視認性が低下した状態となっている。遊技者は、サブ液晶表示器35TM300の右側半分に表示されている情報を明確に視認することができる一方で、左側半分に表示されている情報を明確に視認することが困難となっている。

30

【1449】

また、この状態では、メイン液晶表示器35TM200の表示画像（特に右下部に表示される部分）に応じて、演出位置にある第2ロゴパネル35TM420の態様が変化することになる。また、サブ液晶表示器35TM300の表示画像（特に左側半分に表示される部分）に応じて、原点位置にある第1ロゴパネル35TM410の態様が変化することになる。このとき、第2ロゴパネル35TM420のうち「ER!」の文字部分に関しては、他の部分と比較して、遊技者は、より明確にメイン液晶表示器35TM200の表示画像を視認することができ、より明確にメイン液晶表示器35TM200に表示される画像の変化を把握することができる。第1ロゴパネル35TM410のうち「FEV」の文字部分に関しては、他の部分と比較して、遊技者は、より明確にサブ液晶表示器35TM300の表示画像を視認することができ、より明確にサブ液晶表示器35TM300に表示される画像の変化を把握することができる。

40

【1450】

図13-2から図13-4に示すように、ロゴパネル駆動機構35TM001は、メイン液晶表示器35TM200とサブ液晶表示器35TM300の間で、第1ロゴパネル35TM410と第2ロゴパネル35TM420の両方を同時に一体として、または、独立して移動可能である。即ち、第1ロゴパネル35TM410と第2ロゴパネル35TM4

50

20を移動させるパターンを複数設けることが可能であると共に、メイン液晶表示器35TM200とサブ液晶表示器35TM300の視認性を変化させるパターンを複数設けることが可能であるため、演出を多様化して興趣を向上させることが可能となる。

【1451】

また、第1ロゴパネル35TM410、第2ロゴパネル35TM420が原点位置から演出位置まで移動することに伴い、サブ液晶表示器35TM300の画面視認性は向上し、メイン液晶表示器35TM200の画面視認性は低下する。一方、第1ロゴパネル35TM410、第2ロゴパネル35TM420が演出位置から原点位置まで移動する（原点位置に戻る）ことに伴い、メイン液晶表示器35TM200の画面視認性は向上し、サブ液晶表示器35TM300の画面視認性は低下する。

10

【1452】

このように、メイン液晶表示器35TM200とサブ液晶表示器35TM300という異なる表示手段の視認性が、装飾体である第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420の変位に応じて変化するため、装飾体の変位と、各表示手段の視認性に関連を持たせることができ、演出効果を高めることができる。

【1453】

（擬似連演出）

前述したように、遊技制御用マイクロコンピュータ100によって特別図柄の変動表示が開始されるときに変動パターンが決定される（図5のS111に示す変動パターン設定処理）。ここで、擬似連演出を1回以上実行する変動パターンに決定された場合、当該変動パターンを指定する変動パターンコマンドを受信した演出制御用CPU120は、メイン液晶表示器35TM200において当該変動パターンに基づく飾り図柄の変動表示期間中に擬似連演出を1回以上実行することになる。

20

【1454】

擬似連演出とは、飾り図柄の変動表示が開始されてから飾り図柄が確定停止して表示結果が導出表示されるまでの期間内に、左図柄、中図柄、及び右図柄の各表示領域において飾り図柄を一旦は仮停止させた後に再度変動表示させる演出である。擬似連演出が実行されることにより、特別図柄の変動表示が1回実行される期間内、即ち、1の保留記憶に対応した1の変動パターンコマンドに基づく飾り図柄の変動表示期間内に、あたかも複数回の飾り図柄の変動表示が実行されているかのように見せることができる。

30

【1455】

本実施形態に示す擬似連演出では、左図柄の表示領域及び右図柄の表示領域に、それぞれ数字からなる飾り図柄が仮停止した状態となり、次いで、中図柄の表示領域に「NEXT」という文字からなる擬似連図柄（本例では、図13-9（5）及び図13-10（10）に示す「NEXT」と表示されている擬似連図柄35TM600）が仮停止した状態となった後に、左図柄、中図柄、及び右図柄の各表示領域における飾り図柄の変動表示が再開される（所謂再変動が行われる）。ここで、「飾り図柄が仮停止した状態」とは、完全に飾り図柄が停止せずに、上下に僅かに動く状態であるが、これに限らず、飾り図柄が揺動している状態、飾り図柄が拡大・縮小を繰り返している状態、及び、飾り図柄が最終停止時（図柄確定時）とは異なる形態となっている（変形している）状態等であっても良い。

40

【1456】

（カウントダウン演出）

本実施形態では、メイン液晶表示器35TM200において擬似連演出を伴う変動パターンに基づいて飾り図柄の変動表示が行われる場合、中図柄の表示領域に擬似連図柄が仮停止するまで（再変動が行われることが報知されるまで）の残り時間を報知するカウントダウン演出をサブ液晶表示器35TM300において実行することが可能となっている。ここで、後述するように、カウントダウン演出が実行された場合には必ず擬似連演出が実行されることになるが、カウントダウン演出が実行されることなく擬似連演出が実行される場合もある。

50

【1457】

本実施形態におけるカウントダウン演出では、メイン液晶表示器35TM200において擬似連演出が実行される際、中図柄の表示領域に擬似連図柄が仮停止するまでの残り時間が3秒となったタイミングでサブ液晶表示器35TM300に「3」と表示し、残り時間が2秒となったタイミングでサブ液晶表示器35TM300に「2」と表示し、残り時間が1秒となったタイミングでサブ液晶表示器35TM300に「1」と表示し、残り時間が0秒となったタイミング（中図柄の表示領域に擬似連図柄が仮停止したタイミング）で「0」と表示する。カウントダウン演出における飾り図柄仮停止までの残り時間は、何れも7セグメント表示器を模した画像により表示される。

【1458】

10

このように、カウントダウン演出においてサブ液晶表示器35TM300に表示される時間（秒数）として、まずは初期値として定められている「3」が表示される。その後、カウントダウンの動作が行われることにより、サブ液晶表示器35TM300に表示される時間（秒数）が1秒経過毎に1ずつ減少してゆき、最終値である「0」になったタイミングで中図柄の表示領域に擬似連図柄が仮停止する。即ち、再変動が実行されることが報知されることになる。

【1459】

なお、複数回の擬似連演出を伴う変動パターンに基づいて変動表示が実行される場合であって且つカウントダウン演出を実行することに決定された場合には、各擬似連演出に対応してカウントダウン演出が実行されることになる。即ち、1の変動パターン（保留記憶）に基づく1回の飾り図柄の変動表示期間内に擬似連演出と同じ回数のカウントダウン演出が実行されることになる。

20

【1460】

本例では、カウントダウン演出の初期値は変動パターン及び表示結果によらず「3」である。これにより、「3」がサブ液晶表示器35TM300に表示されたときに、遊技者は、直ちに、大当たり期待度が高い示唆演出（本例では擬似連演出）が実行されるまでのカウントダウンが開始されたことを把握可能となっている。

【1461】

（期待度予告演出）

また、この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ100によって特別図柄の変動表示が開始されるときに変動パターンが決定される（図5のS111に示す変動パターン設定処理）。その際、スーパーリーチを伴う変動パターンに決定される場合がある。例えば、スーパーリーチを伴う変動パターンでは、メイン液晶表示器35TM200においてリーチ状態が成立した後に、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うバトル演出を実行し（図13-11（13）及び（18）を参照）、最終表示結果が大当たりとなる場合（大当たり図柄が確定停止する場合）には味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する勝利演出を実行し、最終表示結果がはずれとなる場合（はずれ図柄が確定停止する場合）には味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する敗北演出を実行する。

30

【1462】

本実施形態における期待度予告演出とは、バトル演出において味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する勝利期待度（即ち大当たり期待度）を報知する演出である。本例では、図13-11（14）～（17）に示すように、リーチ状態成立後（バトル演出開始後）に数値バー35TM610がメイン液晶表示器35TM200に表示され、数値バー35TM610の幅全体に対しての色付部分の範囲の割合（0～100%）によって、勝利期待度（大当たり期待度）を示唆するようにしている。数値バー35TM610により示される勝利期待度は、初期値が示されてから5秒を経過する毎に10ずつ更新されて、最終的には最終値に達する。数値バー35TM610により示される勝利期待度が最終値に達すると、そのタイミングから5秒を経過しても数値バー35TM610が示す勝利期待度は更新されない。

40

【1463】

50

(カウントアップ演出)

本実施形態では、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 で実行される期待度予告演出と対応して、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 において勝利期待度を数値 (数字) により表示するカウントアップ演出を実行可能となっている。ここで、後述するように、カウントアップ演出が実行される場合には必ず期待度予告演出が実行されることになるが、カウントアップ演出が実行されることなく期待度予告演出が実行される場合もある。

【1 4 6 4】

カウントアップ演出は、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 に表示される数値バー 3 5 T M 6 1 0 が示す勝利期待度を、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に二桁の数値 (数字) として表示するものである。従って、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に表示される勝利期待度 (数値) は、初期値が表示されてから 5 秒を経過する毎に 1 0 ずつ更新されて、最終的には最終値に達する。サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に表示される勝利期待度 (数値) が最終値に達すると、そのタイミングから 5 秒を経過してもサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に表示される勝利期待度 (数値) は更新されない。

10

【1 4 6 5】

このように、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 において数値バー 3 5 T M 6 1 0 により示される勝利期待度と、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 において数値により示される勝利期待度とは一致しており、数値バー 3 5 T M 6 1 0 が示す勝利期待度が初期値から最終値まで変化することに対応して、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に表示される数値も初期値から最終値まで変化する。

20

【1 4 6 6】

サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に表示される勝利期待度としての数値は、カウントダウン演出の場合と同様に 7 セグメント表示器を模した画像により表示される。但し、前述したカウントダウン演出の場合とは異なり、カウントアップ演出の初期値及び最終値はそれぞれ複数設けられており、これら初期値及び最終値の組み合わせ (即ち変化パターン) に応じて、大当り期待度が異なるものとなっている。また、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に表示される勝利期待度 (数値) に応じて表示態様を異ならせるようにしており、本例では、勝利期待度 (数値) が「5 0」～「7 0」の範囲であれば青色、「8 0」～「1 0 0」の範囲であれば赤色で表示する。さらに、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に表示される勝利期待度 (数値) が最終値に達した場合には、その数値を点滅させることにより勝利期待度が最終値に達したことを遊技者に報知するようにしている。

30

【1 4 6 7】

このように、カウントアップ演出においてサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に表示される勝利期待度として、まずは初期値として定められている値 (本例では 5 0 ～ 9 0) が表示される。その後、決定された変化パターン (変化回数) に基づいてカウントアップの動作が行われることにより、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に表示される勝利期待度が 5 秒経過毎に 1 0 ずつ増加してゆき、最終値 (本例では 6 0 ～ 1 0 0) になったタイミングで最終表示態様となる。即ち、点滅している数値により最終的な勝利期待度 (大当り期待度) が報知されることになる。

【1 4 6 8】

40

(変動開始時演出決定処理)

図 5 に示したように、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理 (ステップ S 2 5) の特別図柄通常処理 (ステップ S 1 1 0) において、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「はずれ」の何れとするか、及び「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。また、変動パターン設定処理 (ステップ S 1 1 1) において、表示結果の事前決定結果に基づき、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。

【1 4 6 9】

本実施形態では、C P U 1 0 3 は、事前決定された表示結果が「はずれ」である場合に

50

は、図13-6(A)に示すはずれ用変動パターン決定テーブルに基づいて変動パターンを決定する。本例では、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様とならずに表示結果がはずれとなる非リーチははずれの変動パターンと、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となりスーパーリーチの演出(バトル演出)が実行されるスーパーリーチははずれの変動パターンと、が設けられている。このスーパーリーチははずれの変動パターンとしては、擬似連演出が実行されないスーパーリーチははずれ(擬似連なし)の変動パターンと、擬似連演出が1回のみ実行されるスーパーリーチははずれ(擬似連1回)の変動パターンと、擬似連演出が2回実行されるスーパーリーチははずれ(擬似連2回)の変動パターンと、が設けられている。

【1470】

10

図13-6(A)の例では、90%の割合で非リーチははずれの変動パターンに決定され、5%の割合でスーパーリーチははずれ(擬似連なし)の変動パターンに決定され、4%の割合でスーパーリーチははずれ(擬似連1回)の変動パターンに決定され、1%の割合でスーパーリーチははずれ(擬似連2回)の変動パターンに決定されることになる。

【1471】

また、本実施形態では、CPU103は、事前決定された表示結果が「大当たり」である場合には、図13-6(B)に示す大当たり用変動パターン決定テーブルに基づいて変動パターンを決定する。本例では、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となりスーパーリーチの演出(バトル演出)が実行されるスーパーリーチ大当たりの変動パターンとして、擬似連演出が実行されないスーパーリーチ大当たり(擬似連なし)の変動パターンと、擬似連演出が1回のみ実行されるスーパーリーチ大当たり(擬似連1回)の変動パターンと、擬似連演出が2回実行されるスーパーリーチ大当たり(擬似連2回)の変動パターンと、が設けられている。

20

【1472】

図13-6(B)の例では、10%の割合でスーパーリーチ大当たり(擬似連なし)の変動パターンに決定され、40%の割合でスーパーリーチ大当たり(擬似連1回)の変動パターンに決定され、50%の割合でスーパーリーチ大当たり(擬似連2回)の変動パターンに決定されることになる。

【1473】

このように、スーパーリーチの変動パターンが選択された場合には、スーパーリーチの変動パターンが選択されない場合よりも大当たりが発生する割合が高い。また、スーパーリーチの変動パターンにおいて、擬似連演出が実行されない場合よりも擬似連演出が実行される場合の方が大当たりが発生する割合が高く、さらに、擬似連演出が1回のみ実行される場合よりも擬似連演出が2回実行される場合の方が大当たりが発生する割合が高い。即ち、スーパーリーチの変動パターンにおける大当たり期待度は、スーパーリーチ(擬似連なし) < スーパーリーチ(擬似連1回) < スーパーリーチ(擬似連2回)の関係となる。

30

【1474】

なお、本例では、擬似連演出が2回まで実行される可能性がある例を示したが、このような形態に限らず、擬似連演出が3回以上実行される可能性があるようにしても良い。また、大当たりが発生する場合にのみ選択可能な擬似連演出の回数を設けても良く、例えば、擬似連演出が4回実行される場合には必ず大当たりが発生する、即ち、スーパーリーチ大当たり(擬似連4回)の変動パターンは設けられているがスーパーリーチははずれ(擬似連4回)の変動パターンは設けられていない、ようにしても良い。

40

【1475】

CPU103は、特別図柄の変動表示を開始するときに、表示結果を指定する表示結果指定コマンドと、変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドと、保留記憶数減算指定コマンド(第1保留記憶数減算指定コマンド又は第2保留記憶数減算指定コマンド)と、を演出制御用CPU120に送信する。

【1476】

演出制御用CPU120は、特別図柄(第1特別図柄又は第2特別図柄)の変動表示が

50

開始されるときに、保留記憶数が減算されたことを指定する保留記憶数減算指定コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンド又は第2保留記憶数減算指定コマンド）、表示結果（大当たり又ははずれ、大当たりとなる場合の大当たり種別）を指定する表示結果指定コマンド、並びに、特別図柄の変動時間及び演出内容（リーチ及び擬似連等）を指定する変動パターンコマンド、という1セットのコマンドを、遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信したことに基づいて、特別図柄の変動表示が実行されること、並びに、特別図柄の変動時間及び演出内容（リーチ及び擬似連等）を特定可能となっている。また、演出制御用CPU120は、特別図柄の変動表示が終了して表示結果が確定したときに、図柄確定指定コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信したことに基づいて、特別図柄（第1特別図柄又は第2特別図柄）の変動表示が終了して表示結果が導出されたことを特定可能となっている。

10

【1477】

図13-5は、変動開始時演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、図7に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始設定処理（ステップS171）において、この変動開始時演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用CPU120は、特別図柄の変動表示が開始されることに伴う上記1セットのコマンドを受信すると、当該特別図柄の変動表示に対応した飾り図柄の変動表示を表示結果指定コマンド及び変動パターン指定コマンドに基づいて実行するための演出制御パターン（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）を設定するとともに、指定された変動パターンに基づく飾り図柄の変動表示中に実行させる演出を、図13-5に示す変動開始時演出決定処理により決定する。

20

【1478】

まず、演出制御用CPU120は、期待度予告演出の実行有無を、期待度予告演出の実行割合決定テーブル（図13-6（C）及び（D）を参照）に基づいて決定する（ステップS35TM1010）。

【1479】

図13-6（C）は、表示結果がはずれとなる場合における期待度予告演出の実行割合であり、はずれ用変動パターンの各々に対して期待度予告演出の実行有無を決定するための判定値が割り振られている。演出制御用CPU120は、変動パターンが「非リーチはずれ」である場合には、期待度予告演出を100%の割合で実行しないことに決定する。また、変動パターンが「スーパーリーチはずれ（擬似連なし）」である場合には、期待度予告演出を90%の割合で実行しないことに決定し、10%の割合で実行することに決定する。また、変動パターンが「スーパーリーチはずれ（擬似連1回）」である場合には、期待度予告演出を80%の割合で実行しないことに決定し、20%の割合で実行することに決定する。また、変動パターンが「スーパーリーチはずれ（擬似連2回）」である場合には、期待度予告演出を70%の割合で実行しないことに決定し、30%の割合で実行することに決定する。

30

【1480】

図13-6（D）は、表示結果が大当たりとなる場合における期待度予告演出の実行割合であり、大当たり用変動パターンの各々に対して期待度予告演出の実行有無を決定するための判定値が割り振られている。演出制御用CPU120は、変動パターンが「スーパーリーチ大当たり（擬似連なし）」である場合には、期待度予告演出を40%の割合で実行しないことに決定し、60%の割合で実行することに決定する。また、変動パターンが「スーパーリーチ大当たり（擬似連1回）」である場合には、期待度予告演出を30%の割合で実行しないことに決定し、70%の割合で実行することに決定する。また、変動パターンが「スーパーリーチ大当たり（擬似連2回）」である場合には、期待度予告演出を20%の割合で実行しないことに決定し、80%の割合で実行することに決定する。

40

【1481】

このように、スーパーリーチとなる場合は、スーパーリーチとならない場合よりも期待度予告演出が実行される割合が高く、さらに、スーパーリーチとなる場合には、擬似連演

50

出の実行回数が多い程、期待度予告演出が実行される割合が高くなる。そして、前述したように、擬似連演出の実行回数が多い程、大当たり期待度が高くなるため、期待度予告演出が実行される場合には、期待度予告演出が実行されない場合よりも大当たり期待度が高い。

【1482】

次いで、演出制御用CPU120は、期待度予告演出を実行することに決定した場合には（ステップS35TM1020でYES）、期待度予告演出の最終表示態様（最終値）を、期待度予告演出の最終表示態様決定テーブル（図13-6（E）を参照）に基づいて決定する（ステップS35TM1030）。一方、期待度予告演出を実行しないことに決定した場合には（ステップS35TM1020でNO）、後述するステップS35TM1090に移行する。

10

【1483】

図13-6（E）は、期待度予告演出の最終表示態様の具体例を示す説明図である。図13-6（E）に示すように、この実施の形態では、表示結果に応じて、期待度予告演出の最終表示態様として「60」、「70」、「80」、「90」、及び「100」の何れかの数値を決定可能となっており、これらの各数値に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【1484】

図13-6（E）に示すように、表示結果が「はずれ」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）には、期待度予告演出の最終表示態様は、40%の割合で「60」となり、30%の割合で「70」となり、20%の割合で「80」となり、10%の割合で「90」となり、0%の割合で「100」となる。一方、表示結果が「大当たり」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」である場合）には、期待度予告演出の最終表示態様は、9%の割合で「60」となり、15%の割合で「70」となり、30%の割合で「80」となり、45%の割合で「90」となり、1%の割合で「100」となる。

20

【1485】

このように、期待度予告演出の最終表示態様は、数値バー35TM610により示される勝利期待度（数値バー35TM610の幅全体に対しての色付部分の範囲の割合）が大きくなる程、大当たりとなる割合が高く、大当たり期待度は、「60」<「70」<「80」<「90」<「100」、の関係となる。また、期待度予告演出の最終表示態様が「100」となった場合には、大当たりとなることが確定する。

30

【1486】

次いで、演出制御用CPU120は、期待度予告演出の表示態様変化パターン及び初期値を、期待度予告演出の表示態様変化パターン決定テーブル（図13-6（F）及び（G）を参照）に基づいて決定する（ステップS35TM1040）。

【1487】

図13-6（F）及び（G）は、期待度予告演出の表示態様変化パターンを決定するための変化パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。この実施の形態では、期待度予告演出が実行されることが決定され、期待度予告演出の最終表示態様が決定された場合には、演出制御用CPU120は、決定された最終表示態様に対して何れかの初期値（最初の表示態様）を決定する。本例では、期待度予告演出の初期値として、「50」、「60」、「70」、「80」、及び「90」の何れかを決定可能となっており、これらの各初期値に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

40

【1488】

図13-6（F）に示すように、表示結果が「はずれ」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合）、決定された期待度予告演出の最終表示態様が「60」であるときには、100%の割合で初期値が「50」に決定される（変化回数1回）。即ち、最終表示態様が「60」である場合に関しては、最小の初期値である「50」から最終値である「60」に変化させる変化パターン以外の変化パターンが存在しないため、100%の割合で初期値が「50」に決定される。

50

【1489】

また、決定された期待度予告演出の最終表示態様が「70」である場合に関しては、40%の割合で初期値が「50」に決定され（変化回数2回）、60%の割合で初期値が「60」に決定される（変化回数1回）。また、決定された期待度予告演出の最終表示態様が「80」である場合に関しては、20%の割合で初期値が「50」に決定され（変化回数3回）、30%の割合で初期値が「60」に決定され（変化回数2回）、50%の割合で初期値が「70」に決定される（変化回数1回）。また、決定された期待度予告演出の最終表示態様が「90」である場合に関しては、10%の割合で初期値が「50」に決定され（変化回数4回）、20%の割合で初期値が「60」に決定され（変化回数3回）、30%の割合で初期値が「70」に決定され（変化回数2回）、40%の割合で初期値が「80」に決定される（変化回数1回）。 10

【1490】

図13-6（G）に示すように、表示結果が「大当たり」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される判定結果が「大当たり」である場合）、決定された期待度予告演出の最終表示態様が「60」であるときには、100%の割合で初期値が「50」に決定される（変化回数1回）。即ち、最終表示態様が「60」である場合に関しては、最小の初期値である「50」から最終値である「60」に変化させる変化パターン以外の変化パターンが存在しないため、100%の割合で初期値が「50」に決定される。

【1491】

また、決定された期待度予告演出の最終表示態様が「70」である場合に関しては、60%の割合で初期値が「50」に決定され（変化回数2回）、40%の割合で初期値が「60」に決定される（変化回数1回）。また、決定された期待度予告演出の最終表示態様が「80」である場合に関しては、50%の割合で初期値が「50」に決定され（変化回数3回）、30%の割合で初期値が「60」に決定され（変化回数2回）、20%の割合で初期値が「70」に決定される（変化回数1回）。また、決定された期待度予告演出の最終表示態様が「90」である場合に関しては、40%の割合で初期値が「50」に決定され（変化回数4回）、30%の割合で初期値が「60」に決定され（変化回数3回）、20%の割合で初期値が「70」に決定され（変化回数2回）、10%の割合で初期値が「80」に決定される（変化回数1回）。また、決定された期待度予告演出の最終表示態様が「100」である場合に関しては、35%の割合で初期値が「50」に決定され（変化回数5回）、30%の割合で初期値が「60」に決定され（変化回数4回）、20%の割合で初期値が「70」に決定され（変化回数3回）、10%の割合で初期値が「80」に決定され（変化回数2回）、5%の割合で初期値が「90」に決定される（変化回数1回）。 20 30

【1492】

このようにして、期待度予告演出の表示態様変化パターン及び初期値を決定すると、演出制御用CPU120は、当該期待度予告演出の実行に対応したカウントアップ演出の実行の有無を決定する（ステップS35TM1050）。具体的には、演出制御用CPU120は、図13-7（H）に示すカウントアップ演出の実行有無を決定するためのテーブルに基づいて、カウントアップ演出の実行の有無を決定する。 40

【1493】

図13-7（H）に示すように、この実施の形態では、表示結果に応じて、カウントアップ演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。表示結果が「はずれ」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）には、カウントアップ演出を、80%の割合で実行しないことに決定し、20%の割合で実行することに決定する。一方、表示結果が「大当たり」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」である場合）には、カウントアップ演出を、25%の割合で実行しないことに決定し、75%の割合で実行することに決定する。

【1494】

従って、本実施形態では、期待度予告演出が実行される場合であっても、カウントアッ 50

プ演出が実行されるときと、カウントアップ演出が実行されないときがあり、カウントアップ演出が実行されるときは、カウントアップ演出が実行されないときよりも大当たりとなる割合が高い。一方、カウントアップ演出が実行される場合には、必ず期待度予告演出が実行されることになる。

【1495】

次いで、演出制御用CPU120は、カウントアップ演出を実行することに決定した場合（ステップS35TM1060でYES）、カウントアップ演出の最終表示態様を決定し（ステップS35TM1070）、さらに、カウントアップ演出の表示態様変化パターン及び初期値を決定する（ステップS35TM1080）。そして、ステップS35TM1090に移行する。一方、演出制御用CPU120は、カウントアップ演出を実行しないことに決定した場合（ステップS35TM1060でNO）、そのままステップS35TM1090に移行する。

10

【1496】

ここで、前述したように、メイン液晶表示器35TM200で実行される期待度予告演出において数値バー35TM610により示される勝利期待度（横幅全体（100%））に対しての色付き部分の範囲の割合（0%～100%）と、サブ液晶表示器35TM300で実行されるカウントアップ演出において数値により示される勝利期待度と、は合致している状態となる。そのため、カウントアップ演出における最終値は、期待度予告演出において最終的に数値バー35TM610が示す勝利期待度と同じ値、即ちステップS35TM1030で決定された値、に決定される（ステップS35TM1070）。また、カウントアップ演出において数値として示される勝利期待度の変化パターンは、期待度予告演出において数値バー35TM610が示す勝利期待度の変化パターンと同じパターン、即ちステップS35TM1040で決定されたパターン、に決定される（ステップS35TM1080）。また、カウントアップ演出における初期値は、期待度予告演出において最初に数値バー35TM610が示す勝利期待度と同じ値、即ちステップS35TM1040で決定された値、に決定される（ステップS35TM1080）。

20

【1497】

この実施の形態では、期待度予告演出の表示態様、及び、これに対応したカウントアップ演出の表示態様は、最初の表示態様（初期値）から最終の表示態様（最終値）まで10ずつ増加する構成であり、初期値が「n」であるとする、1回の変化毎に、「n+10」、「n+20」、「n+30」、…、というように最終値まで段階的に変化する。また、期待度予告演出の変化パターン、及び、これに対応したカウントアップ演出の変化パターンは、最初の表示態様（初期値）から少なくとも1回（10）は変化するようになっており、最初の表示態様（初期値）が「n」であるときの、最終の表示態様（最終値）の最小値は「n+10」となる。

30

【1498】

図13-6（E）に示したように、期待度予告演出及びこれに対応したカウントアップ演出に関しては、勝利期待度の最終値が高くなるほど大当たり期待度も高くなる。ここで、勝利期待度の最終値に基づいて決定された初期値に応じて、即ち、変化パターン及び変化回数に応じて大当たり期待度が異なる。例えば、図13-6（F）及び（G）に示すように、勝利期待度の最終値が「90」の場合、初期値が「50」であるとき（変化回数4回）が大当たり期待度が最も高く、初期値が「60」であるとき（変化回数3回）が大当たり期待度が2番目に高く、初期値が「70」であるとき（変化回数2回）が大当たり期待度が3番目に高く、初期値が「80」であるとき（変化回数1回）が大当たり期待度が最も低い。このように、勝利期待度の最終値が「N（70≤N）」の場合、初期値が「50」であるときが大当たり期待度が最も高く、初期値が「N-10」であるときが大当たり期待度が最も低い。即ち、勝利期待度の初期値からの変化の幅が大きいほど（変化回数が多いほど）大当たり期待度が高くなる。

40

【1499】

このように、期待度予告演出及びこれに対応したカウントアップ演出に関しては、初期

50

値及び変化パターン（変化回数）に応じて、大当たり期待度が異なるため、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 において期待度予告演出が実行されるときにの初期値及び変化パターン（変化回数）、及び、これに対応してサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 においてカウントアップ演出が実行されるときにの初期値及び変化パターン（変化回数）に遊技者を注目させることができる。

【1 5 0 0】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 3 5 T M 1 0 9 0 において、受信した変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターンが、擬似連演出を伴う変動パターンであるか否かを判定する。即ち、実行を開始する飾り図柄の変動表示期間中に擬似連演出を 1 回以上実行するか否かを確認する。擬似連演出を伴わない変動パターンである場合には（ステップ S 3 5 T M 1 0 9 0 で Y E S ）、変動開始時演出決定処理を終了する。擬似連演出を伴う変動パターンである場合には（ステップ S 3 5 T M 1 0 9 0 で N O ）、カウントダウン演出の実行有無を決定して（ステップ S 3 5 T M 1 1 0 0 ）、変動開始時演出決定処理を終了する。

10

【1 5 0 1】

図 1 3 - 7 （ I ） に示すように、この実施の形態では、表示結果に応じてカウントダウン演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。表示結果が「はずれ」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）には、カウントダウン演出を、5 5 % の割合で実行しないことに決定し、4 5 % の割合で実行することに決定する。一方、表示結果が「大当たり」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」である場合）には、カウントダウン演出を、4 0 % の割合で実行しないことに決定し、6 0 % の割合で実行することに決定する。

20

【1 5 0 2】

従って、本実施形態では、擬似連演出が実行される場合であっても、カウントダウン演出が実行されるときと、カウントダウン演出が実行されないときがあり、カウントダウン演出が実行されるときは、カウントダウン演出が実行されないときよりも大当たりとなる割合が高い。一方、カウントダウン演出が実行される場合には、必ず擬似連演出が実行されることになる。

【1 5 0 3】

図 1 3 - 7 （ H ） 及び （ I ） に示すように、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 において、期待度予告演出に対応したカウントアップ演出が実行される場合は、擬似連演出に対応したカウントダウン演出が実行される場合よりも、大当たり期待度が高い。これにより、遊技者は、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 においてカウントアップ演出及びカウントダウン演出の何れの演出が実行されるかに注目することになり、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 において数値を更新する演出の興趣を向上させることができる。

30

【1 5 0 4】

なお、大当たり期待度に関しては、カウントダウン演出及びカウントアップ演出の何れの演出も実行される場合が最も大当たり期待度が高く、カウントダウン演出は実行されないがカウントアップ演出は実行される場合が 2 番目に大当たり期待度が高く、カウントダウン演出は実行されるがカウントアップ演出は実行されない場合が 3 番目に大当たり期待度が高く、カウントダウン演出及びカウントアップ演出の何れの演出も実行されない場合が最も大当たり期待度が低くなっている。

40

【1 5 0 5】

（カウントダウン演出及びカウントアップ演出の具体例）

次に、カウントダウン演出及びカウントアップ演出の具体例に関して、図 1 3 - 8 ～図 1 3 - 1 1 を用いて説明する。図 1 3 - 8 は、カウントダウン演出及びカウントアップ演出の両方を実行するときのタイムチャートであり、図 1 3 - 9 ～図 1 3 - 1 1 は、カウントダウン演出及びカウントアップ演出の両方を実行するときにメイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 及びサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に表示される演出画像の一例を示す説明図である。

50

【1506】

以下に示す例では、擬似連演出が2回実行されるスーパーリーチの変動パターンに決定されており、期待度予告演出が実行されることに決定され、且つ、カウントダウン演出及びカウントアップ演出の両方の演出が実行されることに決定されているものとする。

【1507】

まず、図13-9(1)は、メイン液晶表示器35TM200において左中右の飾り図柄の変動表示(図13-8に示すT1のタイミングで開始された変動表示)を実行している状態を示している。このとき、サブ液晶表示器35TM300には、何も表示されていないが、メイン液晶表示器35TM200に表示されている背景画像と関連した背景画像を表示してもよい。例えば、メイン液晶表示器35TM200にキャラクタの一部が表示されている場合には、サブ液晶表示器35TM300に当該キャラクタの他部が表示されることにより、メイン液晶表示器35TM200及びサブ液晶表示器35TM300において当該キャラクタの全体が表示されている。そして、第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420は、サブ液晶表示器35TM300と正面視で前後に重なる原点位置にある。

10

【1508】

このとき、第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420の後方に配置されているサブ液晶表示器35TM300の視認性は低下した状態であるが、第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420が透明性を有することにより、サブ液晶表示器35TM300の画面を視認すること自体は可能となっている。

20

【1509】

次いで、演出制御用CPU120は、図13-9(2)に示すように、メイン液晶表示器35TM200の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を実行しているときに(図13-8に示すT2Aのタイミングで)、変動パターンに基づいて決定されている1回目の擬似連図柄の仮停止タイミングよりも3秒前のタイミングとなったことに応じて、サブ液晶表示器35TM300にカウントダウン演出の初期値(本例では、白色態様の「3」)を表示させることにより、1回目のカウントダウン演出を開始する。

【1510】

そして、原点位置にある第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420の両方の装飾体を、同時に演出位置まで移動させる(図13-8に示すT2A~T2B)。即ち、「FEV」の文字部分と「ER!」の文字部分を分離させることなく、一体として、原点位置から演出位置まで変位させる。その結果、サブ液晶表示器35TM300の視認性が向上する。一方、第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420の両方がメイン液晶表示器35TM200と正面視で前後に重なる演出位置に変位したことにより、メイン液晶表示器35TM200における画面下部の視認性は低下した状態となっている。

30

【1511】

次いで、図13-8のT2Aのタイミングから1秒経過したタイミング(図13-8のT3のタイミング)で、演出制御用CPU120は、図13-9(3)に示すように、メイン液晶表示器35TM200の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を実行しているときに、サブ液晶表示器35TM300に表示されている値を1減少させるカウントダウン動作を行い、更新後の値(本例では、白色態様の「2」)を表示させる。

40

【1512】

次いで、図13-8のT3のタイミングから1秒経過したタイミング(図13-8のT4のタイミング)で、演出制御用CPU120は、図13-9(4)に示すように、メイン液晶表示器35TM200の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を実行しているときに、サブ液晶表示器35TM300に表示されている値を1減少させるカウントダウン動作を行い、更新後の値(本

50

例では、白色態様の「1」)を表示させる。

【1513】

次いで、図13-8のT4のタイミングから1秒経過したタイミング(図13-8のT5のタイミング)で、演出制御用CPU120は、図13-9(5)に示すように、メイン液晶表示器35TM200の図柄表示エリア5Lに飾り図柄(本例では、数字図柄の「2」)が仮停止し、図柄表示エリア5Rに飾り図柄(本例では、数字図柄の「4」)が仮停止した状態で、図柄表示エリア5Cに擬似連図柄35TM600を仮停止させる。また、図柄表示エリア5Cに擬似連図柄35TM600が仮停止するタイミングに合わせて、サブ液晶表示器35TM300に表示されている値を1減少させるカウントダウン動作を行い、更新後の最終値(本例では、白色態様の「0」)を表示させる。

10

【1514】

そして、演出位置にある第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420の両方の装飾体を、同時に原点位置まで移動させる(図13-8に示すT6A~T6B)。即ち、「FEV」の文字部分と「ER!」の文字部分を分離させることなく、一体として、演出位置から原点位置まで変位させる。その結果、メイン液晶表示器35TM200の視認性が向上する。一方、第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420の両方がサブ液晶表示器35TM300と正面視で前後に重なる原点位置に変位したことにより、サブ液晶表示器35TM300における視認性は低下した状態となっている。

【1515】

20

次いで、図13-8のT5のタイミングから1秒経過したタイミング(図13-8のT6Bのタイミング)で、図13-9(6)に示すように、メイン液晶表示器35TM200の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄の1回目の再変動表示を実行すると共に、1回目のカウントダウン演出を終了させる。本例では、サブ液晶表示器35TM300に表示されていた値(本例では、白色態様の「0」)を消去して、カウントダウン演出に関する値が表示されていない状態に戻す。このとき、第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420は、サブ液晶表示器35TM300と正面視で前後に重なる原点位置にある。

【1516】

次いで、演出制御用CPU120は、図13-10(7)に示すように、メイン液晶表示器35TM200の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を実行しているときに(図13-8に示すT7Aのタイミングで)、変動パターンに基づいて決定されている1回目の擬似連図柄の仮停止タイミングよりも3秒前のタイミングとなったことに応じて、サブ液晶表示器35TM300にカウントダウン演出の初期値(本例では、白色態様の「3」)を表示させることにより、2回目のカウントダウン演出を開始する。

30

【1517】

そして、原点位置にある第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420の両方の装飾体を、同時に演出位置まで移動させる(図13-8に示すT7A~T7B)。即ち、「FEV」の文字部分と「ER!」の文字部分を分離させることなく、一体として、原点位置から演出位置まで変位させる。その結果、サブ液晶表示器35TM300の視認性が向上する。一方、第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420の両方がメイン液晶表示器35TM200と正面視で前後に重なる演出位置に変位したことにより、メイン液晶表示器35TM200における画面下部の視認性は低下した状態となっている。

40

【1518】

次いで、図13-8のT7Aのタイミングから1秒経過したタイミング(図13-8のT8のタイミング)で、演出制御用CPU120は、図13-10(8)に示すように、メイン液晶表示器35TM200の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を実行しているときに、サブ液晶表示器3

50

5 T M 3 0 0 に表示されている値を1減少させるカウントダウン動作を行い、更新後の値（本例では、白色態様の「2」）を表示させる。

【1519】

次いで、図13-8のT8のタイミングから1秒経過したタイミング（図13-8のT9のタイミング）で、演出制御用CPU120は、図13-10（9）に示すように、メイン液晶表示器35TM200の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄の可変表示を実行しているときに、サブ液晶表示器35TM300に表示されている値を1減少させるカウントダウン動作を行い、更新後の値（本例では、白色態様の「1」）を表示させる。

【1520】

次いで、図13-8のT9のタイミングから1秒経過したタイミング（図13-8のT10のタイミング）で、演出制御用CPU120は、図13-10（10）に示すように、メイン液晶表示器35TM200の図柄表示エリア5Lに飾り図柄（本例では、数字図柄の「3」）が仮停止し、図柄表示エリア5Rに飾り図柄（本例では、数字図柄の「5」）が仮停止した状態で、図柄表示エリア5Cに擬似連図柄35TM600を仮停止させる。また、図柄表示エリア5Cに擬似連図柄35TM600が仮停止するタイミングに合わせて、サブ液晶表示器35TM300に表示されている値を1減少させるカウントダウン動作を行い、更新後の最終値（本例では、白色態様の「0」）を表示させる。

【1521】

そして、演出位置にある第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420の両方の装飾体を、同時に原点位置まで移動させる（図13-8に示すT11A～T11B）。即ち、「FEV」の文字部分と「ER!」の文字部分を分離させることなく、一体として、演出位置から原点位置まで変位させる。その結果、メイン液晶表示器35TM200の視認性が向上する。一方、第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420の両方がサブ液晶表示器35TM300と正面視で前後に重なる原点位置に変位したことにより、サブ液晶表示器35TM300における視認性は低下した状態となっている。

【1522】

次いで、図13-8のT10のタイミングから1秒経過したタイミング（図13-8のT11Bのタイミング）で、図13-10（11）は、メイン液晶表示器35TM200の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄の2回目の再変動表示を実行すると共に、2回目のカウントダウン演出を終了させる。本例では、サブ液晶表示器35TM300に表示されていた値（本例では、白色態様の「0」）を消去して、カウントダウン演出に関する値が表示されていない状態に戻す。このとき、第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420は、サブ液晶表示器35TM300と正面視で前後に重なる原点位置にある。

【1523】

次いで、演出制御用CPU120は、図13-10（12）に示すように、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミングにおいて、メイン液晶表示器35TM200の図柄表示エリア5L及び図柄表示エリア5Rに「7」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態とし、メイン液晶表示器35TM200の上部に「リーチ!!」の文字を表示させる（図13-8のT12のタイミング）。

【1524】

そして、リーチ状態成立後、演出制御用CPU120は、図13-11（13）に示すように、スーパリーチの変動パターンであることに応じてバトル演出を実行する。ここで、バトル演出の実行に伴い、メイン液晶表示器35TM200に味方キャラクタ35TM605と敵キャラクタ35TM606とを表示させる（図13-8のT13のタイミング）。

【1525】

次いで、演出制御用CPU120は、変動パターンに基づいてバトル演出が開始された

10

20

30

40

50

直後のタイミング（図13-8のT14Aのタイミング）で、図13-11（14）に示すように、期待度予告演出を実行するとともにカウントアップ演出を実行する。即ち、期待度予告演出が開始されることに伴い、バトル演出を一時中断して味方キャラクタ35TM605と敵キャラクタ35TM606とを非表示とし、メイン液晶表示器35TM200には「勝利期待度」の文字、及び、数値バー35TM610を表示させ、カウントアップ演出が開始されることに伴い、サブ液晶表示器35TM300には、決定された初期値を表示させる。

【1526】

本例では、期待度予告演出及びカウントアップ演出の初期値が70と決定され、最終値が90と決定された（即ち変化回数2回の変化パターンが決定された）ものとする。これに基づいて、当初、数値バー35TM610において色付部分が占める割合はバー全体の「70」%となっており、サブ液晶表示器35TM300には「70」と表示されている。なお、サブ液晶表示器35TM300に表示される数値が「50」～「70」の範囲であることに応じて、サブ液晶表示器35TM300には「70」の数値が青色態様で表示されている。

10

【1527】

演出制御用CPU120は、カウントアップ演出を開始すると同時に、第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420を原点位置から演出位置に移動させる（T14A～T14B）。これにより、サブ液晶表示器35TM300の視認性が向上し、カウントアップ演出が実行されることに伴いサブ液晶表示器35TM300に表示される初期値、及び、初期値から最終値までの変化パターンに注目させることができる。なお、第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420を原点位置から演出位置に移動させてサブ液晶表示器35TM300の視認性を向上させるタイミングは、サブ液晶表示器35TM300に初期値が表示される前であっても良く、サブ液晶表示器35TM300に初期値が表示された後であっても良い。

20

【1528】

次いで、図13-8のT14Aのタイミングから5秒経過したタイミング（図13-8のT15のタイミング）で、演出制御用CPU120は、図13-11（15）に示すように、数値バー35TM610において色付部分が占める割合をバー全体の「70」%から「80」%に更新するとともに、サブ液晶表示器35TM300に表示されている数値を「70」から「80」に10増加させるカウントアップ動作を行う（変化1回目）。なお、サブ液晶表示器35TM300に表示される数値が「80」～「100」の範囲となったことに応じて、サブ液晶表示器35TM300には「80」の数値が赤色態様で表示されている。

30

【1529】

次いで、図13-8のT15のタイミングから5秒経過したタイミング（図13-8のT16のタイミング）で、演出制御用CPU120は、図13-11（16）に示すように、数値バー35TM610において色付部分が占める割合をバー全体の「80」%から「90」%に更新するとともに、サブ液晶表示器35TM300に表示されている数値を「80」から「90」に10増加させるカウントアップ動作を行う（変化2回目）。なお、サブ液晶表示器35TM300に表示される数値が「80」～「100」の範囲となったことに応じて、サブ液晶表示器35TM300には「90」の数値が赤色態様で表示されている。

40

【1530】

次いで、図13-8のT16のタイミングから5秒経過したタイミング（図13-8のT17のタイミング）で、演出制御用CPU120は、図13-11（17）に示すように、数値バー35TM610において色付部分が占める割合が最終値（バー全体の「90」%）に達していることに応じて表示態様を変化させず、サブ液晶表示器35TM300に表示されている数値が最終値（「90」）に達していることに応じてサブ液晶表示器35TM300に表示されている数値を点滅させる（「90」を赤色態様で点滅させる）。

50

これにより、遊技者に、期待度予告演出及びカウントアップ演出の表示態様が最終表示態様に達しており、これ以上の更新が行われないことを報知している。

【1531】

このように、この実施の形態では、サブ液晶表示器35TM300に表示されている数値が最終値（「90」）に達したタイミングでは、直ちに最終値に達していることを報知せず（図13-8の（T16）及び図13-11（16）のタイミングで直ちに点滅態様とせず）、一定時間（例えば5秒間）は、変化する可能性があることを示唆する態様（非点滅態様）で表示させておき、その後に、最終値に達していることを報知するようにしている（図13-8の（T17）及び図13-11（17）のタイミングで点滅態様に变化させる）。このようにすることで、遊技者は、サブ液晶表示器35TM300に表示されている数値が最終値であるか否か、即ち、さらに変化する余地があるか否かを直ぐには把握できないため、サブ液晶表示器35TM300に表示される数値に対しての関心を持続させることができる。

10

【1532】

そして、演出制御用CPU120は、演出位置にある第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420の両方の装飾体を、同時に原点位置まで移動させる（図13-8に示すT18A～T18B）。即ち、「FEV」の文字部分と「ER!」の文字部分を分離させることなく、一体として、演出位置から原点位置まで変位させる。その結果、メイン液晶表示器35TM200の視認性が向上する。一方、第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420の両方がサブ液晶表示器35TM300と正面視で前後に重なる原点位置に変位したことにより、サブ液晶表示器35TM300における視認性は低下した状態となっている。

20

【1533】

次いで、図13-8のT17のタイミングから5秒経過したタイミング（図13-8のT18Bのタイミング）で、演出制御用CPU120は、図13-11（18）に示すように、期待度予告演出及びカウントアップ演出を終了させるとともに、バトル演出を再開して味方キャラクタ35TM605と敵キャラクタ35TM606とを再度表示させる。期待度予告演出の終了に伴いメイン液晶表示器35TM200において「勝利期待度」の文字及び数値バー35TM610は非表示となり、サブ液晶表示器35TM300において勝利期待度を示す数値も非表示となる。ここで、前述したように、図13-8のT18A～T18Bで、第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420の両方の装飾体が原点位置に変位しているため、メイン液晶表示器35TM200の視認性が向上しており、遊技者をバトル演出に集中させることができる。

30

【1534】

このように、図13-9（2）～（5）及び図13-10（7）～（10）に示す、表示された数値の減算動作を伴うカウントダウン演出と、図13-11（14）～（17）に示す、表示された数値の加算動作を伴うカウントアップ演出とを、共通のサブ液晶表示器35TM300において実行可能であることにより、サブ液晶表示器35TM300において実行される数値更新動作を伴う演出を多様化して、サブ液晶表示器35TM300において実行される演出の興趣を向上させることができる。

40

【1535】

また、異なる種別の更新動作（減算、加算）を伴う演出として、カウントダウン演出と、カウントアップ演出とが設けられているが、何れの種別の演出も7セグメント表示器を模した画像により数値が示される演出であり、このような演出を共通のサブ液晶表示器35TM300において実行することにより、演出としての一貫性を持たせることができるとともに、共通の表示領域を有効に用いて複数種別の演出を実行させることができる。

【1536】

また、この実施形態では、メイン液晶表示器35TM200において擬似連演出が実行されることに対応して、サブ液晶表示器35TM300では擬似連演出が実行される3秒前からカウントダウン演出が実行され、メイン液晶表示器35TM200において期待度

50

予告演出が実行されることに伴って、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 では期待度予告演出と同時にカウントアップ演出が実行されることになる。このように、大当たり期待度を示唆する一方の演出としての擬似連演出に対応してカウントダウン演出が設けられ、大当たり期待度を示唆する他方の演出としての期待度予告演出に対応してカウントアップ演出が設けられていることにより、演出間の対応関係を明確化するようにしている。

【1 5 3 7】

本実施形態において、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 で実行される動作としては、擬似連演出に対応したカウントダウン動作と、期待度予告演出に対応したカウントアップ動作と、が設けられているが、これらは、前者の動作が数値の減少、後者の動作が数値の増加を行わせるものであり、全く相反する動作となっているため、遊技者は、擬似連演出に

10

【1 5 3 8】

また、カウントダウン演出では、擬似連図柄 3 5 T M 6 0 0 が仮停止する 3 秒前に、初期値として「3」を表示し、1 秒経過する毎に 1 ずつ減算する更新形式である一方で、カウントアップ演出では、バトル演出の開始直後に、初期値として「50」～「90」の何れかを表示し、5 秒経過する毎に 10 ずつ加算する更新方式である。このように、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 において実行される各演出の初期値、及び、変化パターンを異ならせることにより、遊技者は、何れの演出が実行されているかを容易に把握することができる。さらに、カウントダウン演出の減算周期（本例では、1 秒）と、カウントアップ演出の加算周期（本例では、5 秒）とを異ならせていることにより、遊技者は、何れの演出

20

【1 5 3 9】

なお、カウントダウン演出が実行されるときにスピーカ 8 L、8 R から出力される効果音と、カウントアップ演出が実行されるときにスピーカ 8 L、8 R から出力される効果音と、を異ならせるようにしても良く、カウントダウン演出が実行されるときに遊技効果ランプ 9 の発光態様と、カウントアップ演出が実行されるときに遊技効果ランプ 9 の発光態様と、を異ならせるようにしても良い。

【1 5 4 0】

また、本実施形態では、カウントダウン演出における数値範囲「0～3」と、カウントアップ演出における数値範囲「50～100」とが重複しないようにしているため、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 において実行中の演出に関して遊技者が誤解してしまうことを防止することができる。なお、このような形態に限らず、カウントダウン演出における数値範囲と、カウントアップ演出における数値範囲とが一部重複するようにしても良く、例えば、カウントダウン演出を初期値「10」から減算させるようにしても良く、カウントアップ演出を初期値「10」から加算させるようにしても良い。これによれば、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に初期値が表示されたときに、何れの演出が実行されるかに注目させることができる。

30

【1 5 4 1】

さらに、本実施形態では、カウントダウン演出においては、数値範囲にかかわらず数値を白色態様で表示する。一方、カウントアップ演出においては、数値範囲に応じて数値を青色態様（「50」～「70」）又は赤色態様（「80」～「100」）で表示し、さらに最終値を点滅態様とする。このように、カウントダウン演出実行中の数値の表示態様と、カウントアップ演出実行中の数値の表示態様とを異ならせることにより、カウントダウン演出とカウントアップ演出の違いをより明確化できる。

40

【1 5 4 2】

また、この実施の形態では、1 回の変動表示期間内において、図 1 3 - 8 の T 2 A ~ T 6 B、及び、T 7 A ~ T 1 1 B の期間ではカウントダウン演出を実行し、図 1 3 - 8 の T 1 4 A ~ T 1 8 B の期間ではカウントアップ演出を実行している。このように、カウントダウン演出とカウントアップ演出とを異なるタイミングで実行し、カウントダウン演出の実行期間とカウントアップ演出の実行期間とが重複しないようにする（一方の演出が実行

50

されているときは他方の演出を実行しないようにする) ことで、演出の複雑化を防ぐと共に、共通の領域(本例では、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0)でカウントダウン演出及びカウントアップ演出の両方の演出を実行可能となる。

【1 5 4 3】

また、この実施の形態では、カウントアップ演出が実行されるサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0とは異なるメイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0において、カウントアップ演出において表示されている数値に合致した態様で数値バー 3 5 T M 6 1 0が表示されることになる。即ち、カウントアップ演出において表示されている数値と、数値バー 3 5 T M 6 1 0において色付部分が占める割合と、が合致している。このように、共通の演出情報である勝利期待度を、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0と、メイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0という異なる表示器を用いて、異なる態様により表示することで、演出効果をさらに高めることができる。

10

【1 5 4 4】

(1) 上記の実施形態では、実行中の変動表示の表示結果に関連した演出として、カウントダウン演出及びカウントアップ演出が実行される例を示したが、このような形態に限らず、実行されていない変動表示の表示結果に関連した先読み予告演出として、カウントダウン演出又はカウントアップ演出が実行されるようにしても良い。具体的には、始動入賞時の判定結果に基づいて、当該始動入賞に基づく変動表示(ターゲット変動)が実行されるまでの残り変動表示回数を、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0において、変動表示の実行毎にカウントダウンする演出を実行するようにしても良い。また、始動入賞時の判定結果に基づいて、当該始動入賞に基づく変動表示(ターゲット変動)が実行されるまでに、ターゲット変動の大当たり期待度を、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0において、変動表示の実行毎にカウントアップする演出を実行するようにしても良い。これらの例のように、カウントダウン演出やカウントアップ演出を、複数変動にわたって実行するようにしても良い。

20

【1 5 4 5】

(2) 上記の実施形態では、擬似連演出が実行される場合に、飾り図柄の再変動が実行されることを示唆する飾り図柄である擬似連図柄を仮停止させる例を示したが、このような形態に限らず、擬似連演出が実行される場合に、擬似連演出が実行されない場合にも出現しうる又は確定停止しうる飾り図柄(例えば、数字からなる飾り図柄)により構成される所定の飾り図柄の組み合わせ(例えば、左図柄、中図柄、及び右図柄が「2」、「4」、「6」となる組み合わせ)を仮停止させるようにしても良い。

30

【1 5 4 6】

また、本実施形態では、飾り図柄を仮停止させるときに、まず、左図柄及び右図柄を仮停止させた後で、最後に中図柄を仮停止させる例を示したが、このような形態に限らず、左図柄、中図柄、及び右図柄を同時に仮停止させるようにしても良い。

【1 5 4 7】

(3) 上記の実施形態では、カウントダウン演出の初期値が必ず「3」である(擬似連図柄 3 5 T M 6 0 0が仮停止する3秒前からカウントダウン演出が開始される)例を示したが、このような形態に限らず、複数の初期値を変動パターン又は表示結果に応じて異なる割合で選択可能としても良い。例えば、擬似連の実行回数が1回である場合には1回目のカウントダウン演出で「3」が初期値となる割合が80%であり「5」が初期値となる割合が20%であるが、擬似連の実行回数が2回である場合には1回目のカウントダウン演出で「3」が初期値となる割合が20%であり「5」が初期値となる割合が80%であるようにしても良い。また、表示結果がはずれの場合にはカウントダウン演出で「3」が初期値となる割合が80%であり「5」が初期値となる割合が20%であるが、表示結果が大当たりの場合にはカウントダウン演出で「3」が初期値となる割合が20%であり「5」が初期値となる割合が80%であるようにしても良い。

40

【1 5 4 8】

(4) 上記の実施形態では、2回の擬似連演出を伴うスーパーリーチの変動パターンに決

50

定された場合であり且つカウントダウン演出を実行することに決定された場合には、2回の擬似連演出各々に対応したカウントダウン演出が実行される（擬似連演出と同じ回数のカウントダウン演出が実行される）例を示したが、このような形態に限らず、2回の擬似連演出を伴うスーパーリーチの変動パターンに決定された場合に、1回の擬似連演出に対してはカウントダウン演出が実行される一方で、もう1回の擬似連演出に対してはカウントダウン演出が実行されない演出パターンが存在するようにしても良い。

【1549】

（5）上記の実施形態では、カウントダウン演出が実行された場合には必ず擬似連演出が実行される例を示したが、これに限らず、カウントダウン演出が実行された場合であっても擬似連演出が実行されない場合があるようにしても良い。また、上記の実施形態では、
10
カウントアップ演出が実行される場合には必ず期待度予告演出が実行される例を示したが、これに限らず、カウントアップ演出が実行される場合であっても期待度予告演出が実行されない場合があるようにしても良い。

【1550】

（6）上記の実施形態では、演出制御用CPU120が、カウントダウン演出の数値及びカウントアップ演出の数値を、サブ液晶表示器35TM300において7セグメント表示器を模した画像により表示させる例を示したが、このような形態に限らず、サブ液晶表示器35TM300に代えて実際の7セグメント表示器を設けておき、その7セグメント表示器の発光制御を行うことにより、カウントダウン演出の数値及びカウントアップ演出の数値を表示（発光）するようにしても良い。
20

【1551】

（7）なお、演出制御用CPU120は、サブ液晶表示器35TM300において、時短状態に制御可能な残り変動回数（時短回数）や、確変状態に制御可能な残り変動回数（ST（スペシャルタイム）回数）、大当り遊技状態におけるラウンド数等を表示可能である。これら遊技状態に関する情報（数値）をサブ液晶表示器35TM300に表示している期間は、これら遊技状態に関する情報（数値）をサブ液晶表示器35TM300に表示していない期間よりも、カウントダウン演出又はカウントアップ演出が実行される割合が低くなるようにしても良い。このような構成によれば、サブ液晶表示器35TM300において、カウントダウン演出の数値又はカウントアップ演出の数値と、遊技状態に関する情報（数値）とが同時に表示されることを制限して、遊技者にとってより重要な後者を優先して報知することができる。
30

【1552】

（8）上記の実施形態では、メイン液晶表示器35TM200において実行される第1示唆演出としての擬似連予告演出に対応してサブ液晶表示器35TM300でカウントダウン演出が実行され、メイン液晶表示器35TM200において実行される第2示唆演出としての期待度予告演出に対応してサブ液晶表示器35TM300でカウントアップ演出が実行される例を示した。このような形態に限らず、第1示唆演出に対応してカウントダウン演出が実行され、第2示唆演出に対応してカウントダウン演出が実行される（例えば、期待度予告演出までの残り時間がカウントダウンされる）ようにしても良い。また、これとは逆に、第2示唆演出に対応してカウントアップ演出が実行され、第1示唆演出に対応してカウントアップ演出が実行されるようにしても良い。このように、第1示唆演出に対応した数値更新動作と、第2示唆演出に対応した数値更新動作とが共通の動作であっても良い。
40

【1553】

また、第1示唆演出に対応してカウントダウン演出が実行される場合と、カウントアップ演出が実行される場合とがあり、第2示唆演出に対応してカウントアップ演出が実行される場合と、カウントダウン演出が実行される場合とがあるようにしても良い。このように、共通の示唆演出に対応して異なる種別の動作を伴う演出を実行可能としても良い。

【1554】

（9）上記の実施形態では、カウントダウン演出及びカウントアップ演出の両方の演出が
50

、示唆演出としての擬似連演出及び期待度予告演出が実行されるメイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 とは異なる表示装置であるサブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 において実行される例を示したが、このような形態に限らず、カウントダウン演出及びカウントアップ演出の何れか一方又は両方が、示唆演出である擬似連演出及び期待度予告演出が実行されるメイン液晶表示器 3 5 T M 2 0 0 において実行されるようにしても良い。

【1 5 5 5】

(10) 上記の実施形態では、カウントダウン演出において、擬似連図柄が仮停止するまでの残り時間を減算更新する例を示したが、他の演出が実行されるまでの残り時間を減算更新するようにしても良く、例えば、第1ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 及び第2ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 等の可動役物が動作するまでの残り時間を減算更新するようにしても良い。また、上記の実施形態では、カウントアップ演出において、大当たり期待度に関連した数値を加算更新する例を示したが、他の指標に関連した数値を加算更新するようにしても良く、例えば、第1ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 及び第2ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 等の可動役物が演出位置に移動してからの経過時間を加算更新するようにしても良い。

10

【1 5 5 6】

(スロットマシンの例)

上記の実施形態では、数値の減算を行うカウントダウン演出と数値の加算を行うカウントアップ演出とを実行可能であり、共通の領域であるサブ液晶表示器において、カウントダウン演出とカウントアップ演出とを実行可能な遊技機として、パチンコ遊技機1を例示したが、このような構成の遊技機は、パチンコ遊技機1に限られず、スロットマシンであっても良い。

20

【1 5 5 7】

スロットマシンは、外周部に識別情報としての複数種類の図柄が描かれた複数のリール(例えば左リール、中リール、及び右リールの3つ)を有する可変表示装置を備えている。遊技者が賭数(メダル1~3枚)を設定して、スタートレバーを操作することにより各リールが回転を開始し、遊技者が各リールに対応して設けられた停止ボタンを操作することにより、その操作タイミングから予め定められた最大遅延時間の範囲内で回転を停止する。そして、全てのリールの回転を停止したときに導出された表示結果に応じて(あるいは表示結果によらず内部抽選結果に応じて)入賞が発生する。

【1 5 5 8】

入賞となる役の種類としては、小役、特別役、再遊技役といった種類がある。ここで、小役の入賞では、小役の種類毎に定められた数のメダルが払い出されるという利益を遊技者が得ることができる。特別役の入賞では、次のゲームからレギュラーボーナス(RB)やビッグボーナス(BB)といった遊技者にとって有利な遊技状態へ移行されるという利益を遊技者が得ることができる。再遊技役の入賞では、賭数の設定に新たなメダルを消費することなく次のゲームを行なうことができるという利益を得ることができる。

30

【1 5 5 9】

このようなスロットマシンにおいては、ボーナス終了後に、遊技者にとって有利な状態として、再遊技役の当選確率を通常時よりも高めることにより、遊技用価値の減少量を抑えつつゲームを行なうことが可能なりプレイタイム(RTと称する)に制御させ、所定の転落入賞役に入賞することを含む終了条件が成立したときにRTを終了させるものがある。また、内部抽選結果を報知するナビ演出(例えば、押し順を誘導)を実行可能な報知期間となるアシストタイム(ATと称する)に演出状態を制御可能となるものがある。また遊技状態がRTであって演出状態がATに制御されている状態をアシストリプレイタイム(ART)ともいう。メイン制御部が、各遊技状態や当選した役等に対応したフラグをセットして、セットされているフラグに対応した処理(サブ制御部への演出制御コマンドの送信を含む)を実行することにより遊技の制御が行われる。

40

【1 5 6 0】

役の抽選、ATの抽選、RTの抽選、及びARTの抽選、並びに、AT、RT、及びARTの回数の上乗せ抽選は、例えば、ゲームの開始時(スタートスイッチを操作直後)に

50

、R A Mに記憶されている現在の遊技状態フラグによって示される遊技状態に基づいて行われ、当選した役の当選フラグが記憶される。当選した役が実際に成立する否かは、R A Mに記憶されている当選フラグや停止ボタンの操作タイミングなどによって決定される。

【1561】

ここで、上記実施形態におけるパチンコ遊技機1は、第1の表示装置としてのメイン液晶表示器35TM200と、第2の表示装置としてのサブ液晶表示器35TM300とを備えており、また、可動体32として、光透過性を有する装飾体である第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420を備えていたが、スロットマシンでも同様に、第1の表示装置としてのメイン液晶表示器と、第2の表示装置としてのサブ液晶表示器とを備え、また、可動体として、光透過性を有する装飾体である第1ロゴパネル及び第2ロゴパネルを備えてもよい。

10

【1562】

このようなスロットマシンにおいて、サブ制御部は、サブ液晶表示器において、A T状態に制御可能な残り回数（A T回数）や、R T状態に制御可能な残り回数（R T回数）、A R T状態に制御可能な残り回数（A R T回数）等を表示可能である。これら遊技状態に関する情報（数値）をサブ液晶表示器に表示している期間は、これら遊技状態に関する情報（数値）をサブ液晶表示器に表示していない期間よりも、カウントダウン演出又はカウントアップ演出が実行される割合が低くなるようにしてもよい。このような構成によれば、サブ液晶表示器において、カウントダウン演出の数値又はカウントアップ演出の数値と、遊技状態に関する情報（数値）とが同時に表示されることを制限して、遊技者にとってより重要な後者を優先して報知することができる。

20

【1563】

（示唆演出の実行状況に関連した関連演出等の例）

次に、大当たり遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出の実行状況に関連した関連演出を実行する例について説明する。以下に示す例では、示唆演出として、ミュージックリーチ演出と、カットイン予告演出とを実行可能となっている。また、ミュージックリーチ演出の実行状況に関連した関連演出として計数表示演出を実行可能となっている。また、カットイン予告演出に対応した演出としてタイマー演出を実行可能となっている。以下、これらの各演出に関して具体的に説明する。

【1564】

30

（ミュージックリーチ演出）

ミュージックリーチ演出は、変動パターンとしてスーパーリーチの変動パターンが選択された場合に実行可能な演出であり、リーチ状態成立後におけるスーパーリーチ演出の1種別として実行可能な示唆演出である。具体的には、後述する図13-15（3）～（6）、及び、図13-19（3）～図13-20（12）に示すように、スピーカ8L、8Rから楽曲を出力するとともに、楽曲の再生時間に応じた態様の画像をメイン液晶表示器35TM200に表示させる演出である。

【1565】

本実施形態では、メイン液晶表示器35TM200において、楽曲の再生時間に応じたキャラクタ（A～C）の画像と、楽曲の再生時間に応じた音符（35TM700～35TM720）の画像とが表示される。ミュージックリーチ演出の第1段階（楽曲再生時間が1秒～15秒の期間）では、メイン液晶表示器35TM200に、1体のキャラクタ（キャラクタA）及び1種類の音符（音符35TM700）を表示し、ミュージックリーチ演出の第2段階（楽曲再生時間が16秒～30秒の期間）では、メイン液晶表示器35TM200に、2体のキャラクタ（キャラクタA、キャラクタB）及び2種類の音符（音符35TM700、音符35TM710）を表示し、ミュージックリーチ演出の第3段階（楽曲再生時間が31秒～60秒の期間）では、メイン液晶表示器35TM200に、3体のキャラクタ（キャラクタA、キャラクタB、キャラクタC）及び3種類の音符（音符35TM700、音符35TM710、音符35TM720）を表示する。

40

【1566】

50

後述する図13-13に示すように、ミュージックリーチ演出は、第1段階で終了する場合と、第2段階で終了する場合と、第3段階で終了する場合（楽曲が最後まで出力される場合）とがあり、表示結果及び変動パターンに応じて、何れの段階まで進行させるかが予め決定される。ミュージックリーチ演出が、第2段階まで進行した場合には第1段階で終了した場合よりも大当たり期待度が高く、第3段階まで進行した場合には第2段階で終了した場合よりも大当たり期待度が高い。ミュージックリーチ演出の最終的な段階数と大当たり期待度との関係として、第1段階<第2段階<第3段階、の関係が成立している。

【1567】

ミュージックリーチ演出に関する楽曲の再生が開始されるタイミングは、飾り図柄の確定停止タイミングよりも楽曲再生時間分だけ前のタイミングとなっている。従って、ミュージックリーチ演出が第1段階で終了する場合には飾り図柄が確定停止する15秒前から楽曲の再生が開始されることになり、楽曲が15秒間再生されたタイミングで飾り図柄が確定停止することになる。また、ミュージックリーチ演出が第2段階で終了する場合には飾り図柄が確定停止する30秒前から楽曲の再生が開始されることになり、楽曲が30秒間再生されたタイミングで飾り図柄が確定停止することになる。また、ミュージックリーチ演出が第3段階で終了する場合（楽曲が最後まで再生される場合）には飾り図柄が確定停止する60秒前から楽曲の再生が開始されることになり、楽曲が60秒間再生されたタイミング（楽曲が最後まで再生されたタイミング）で飾り図柄が確定停止することになる。

10

【1568】

このような演出構成により、遊技者は、ミュージックリーチ演出に関する楽曲の再生が開始されると、飾り図柄が確定停止する前にできるだけ長く楽曲が再生されることを期待することになる。

20

【1569】

（計数表示演出）

計数表示演出は、ミュージックリーチ演出の実行状況に関連した演出であり、後述する図13-15（3）～（6）、及び、図13-19（4）～図13-20（12）に示すように、ミュージックリーチ演出における楽曲の再生時間をサブ液晶表示器35TM300に表示する演出である。具体的には、楽曲の再生開始からの経過時間（秒数）をサブ液晶表示器35TM300に表示する演出であり、7セグメント表示器を模した画像により再生秒数（1～60）を表示するようにしている。

30

【1570】

計数表示演出においてサブ液晶表示器35TM300に表示される初期値は「1」であり、1秒経過する毎にサブ液晶表示器35TM300に表示される数値が1ずつ加算更新される。このように、計数表示演出では、サブ液晶表示器35TM300に表示される数値を1秒毎に1ずつ加算更新する動作が行われる。これにより、ミュージックリーチ演出における楽曲の再生時間が遊技者に報知されることになる。従って、ミュージックリーチ演出が第1段階で終了する場合の計数表示演出の最終値は「15」となり、ミュージックリーチ演出が第2段階で終了する場合の計数表示演出の最終値は「30」となり、ミュージックリーチ演出が第3段階まで進行した場合の計数表示演出の最終値は「60」となる。

40

【1571】

このような演出構成により、遊技者は、楽曲が開始されてからの再生期間を明確に把握することが可能となる。そして、楽曲の再生期間が長いほど大当たり期待度が高くなることを理解していることにより、サブ液晶表示器35TM300に表示される数値（楽曲再生時間）ができるだけ増加するように期待することになる。

【1572】

なお、サブ液晶表示器35TM300に表示する数値（再生時間）の範囲に応じて、数値（再生時間）の表示態様を異ならせるようにしても良く、例えば、1～15の範囲では青色で数値を表示し、16～30の範囲では赤色で数値を表示し、31～60の範囲では

50

赤色で表示した数値をさらに点滅させるようにしても良い。

【1573】

(カットイン予告演出)

カットイン予告演出は、大当り遊技状態に制御されることを示唆する演出である。後述する図13-20(10)に示すように、メイン液晶表示器35TM200においてスーパーリーチ演出(ミュージックリーチ演出)等の他の演出が実行されているときに、その実行中の他の演出よりも優先度の高い表示態様で実行される予告演出である。カットイン予告演出の演出態様として、表示される文字が異なる複数の演出態様(「CHANCE」及び「激熱」)が存在し、表示結果に応じて各演出態様を選択される割合が異なる(図13-13(F)を参照)。

10

【1574】

遊技者から見ると、他の示唆演出等に係る画像が表示されているときに、突如として、他の示唆演出等に係る画像よりも優先度の高い表示態様の(表示レイヤが上位であり他の示唆演出等に係る画像よりも手前側に表示されているように見える)カットイン画像が表示されることになるため、カットイン予告演出実行時の画面変化に引きつけられることになる。また、複数の演出態様のうち何れの演出態様でカットイン予告演出が実行されるかに対しても関心を持つことになる。

【1575】

(タイマー演出)

タイマー演出は、カットイン予告演出に対応した演出であり、カットイン予告演出が実行されるまでの残り時間(秒数)をメイン液晶表示器35TM200の左下部領域に表示する演出である。後述する図13-19(6)~図13-20(9)に示すように、タイマー演出は、カットイン予告演出が実行される(「CHANCE」又は「激熱」のカットイン画像が表示される)3秒前のタイミングで開始され、まず、メイン液晶表示器35TM200の左下部領域に初期値として「3」が表示される。メイン液晶表示器35TM200の左下部領域に表示された数値は1秒経過毎に1ずつ減算更新されてゆき、「0」になったタイミングでカットイン画像が表示されることになる。

20

【1576】

このように、タイマー演出は、計数表示演出が実行される表示領域(サブ液晶表示器35TM300)とは異なるメイン液晶表示器35TM200の左下部領域で実行される演出であり、計数表示演出とは異なる動作として、示唆演出開始までの残り時間の減算動作(カットイン予告演出実行までのカウントダウン動作)を行う演出である。なお、この実施の形態では、カットイン予告演出が実行される場合には必ずタイマー演出も実行されるものとする。

30

【1577】

(変動開始時演出決定処理)

図5に示したように、CPU103は、特別図柄プロセス処理(ステップS25)の特別図柄通常処理(ステップS110)において、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「はずれ」の何れとするか、及び「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。また、変動パターン設定処理(ステップS111)において、表示結果の事前決定結果に基づき、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。

40

【1578】

本実施形態では、CPU103は、事前決定された表示結果が「はずれ」である場合には、図13-13(A)に示すはずれ用変動パターン決定テーブルに基づいて変動パターンを決定する。本例では、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様とならずに表示結果がはずれとなる非リーチはずれの変動パターンと、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となり表示結果がはずれとなるノーマルリーチはずれの変動パターンと、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となり且つスーパーリーチ演出が実行されて表示結果がはずれと

50

なるスーパーリーチはずれの変動パターンと、が設けられている。

【1579】

図13-13(A)の例では、90%の割合で非リーチはずれの変動パターンに決定され、8%の割合でノーマルリーチはずれの変動パターンに決定され、2%の割合でスーパーリーチはずれの変動パターンに決定されることになる。

【1580】

また、本実施形態では、CPU103は、事前決定された表示結果が「大当たり」である場合には、図13-13(B)に示す大当たり用変動パターン決定テーブルに基づいて変動パターンを決定する。本例では、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となり表示結果が大当たりとなるノーマルリーチ大当たりの変動パターンと、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となり且つスーパーリーチ演出が実行されて表示結果が大当たりとなるスーパーリーチ大当たりの変動パターンと、が設けられている。

10

【1581】

図13-13(B)の例では、5%の割合でノーマルリーチ大当たりの変動パターンに決定され、95%の割合でスーパーリーチ大当たりの変動パターンに決定されることになる。

【1582】

このように、スーパーリーチの変動パターンが選択された場合には、スーパーリーチの変動パターンが選択されない場合よりも大当たりが発生する割合が高い。即ち、本実施例の変動パターンにおける大当たり期待度は、ノーマルリーチ<スーパーリーチの関係となる。

【1583】

20

なお、本例では、図13-13(A)及び(B)に示すように、変動パターンとして、非リーチ、ノーマルリーチ、及びスーパーリーチを設けているが、前述した図13-6(A)及び(B)に示すように、スーパーリーチの変動パターンとして、擬似連演出を伴わないスーパーリーチ(擬似連無し)と、1回の擬似連演出を伴うスーパーリーチ(擬似連1回)と、複数回の擬似連演出を伴うスーパーリーチ(擬似連2回)と、を設けるようにしても良い。

【1584】

前述したように、CPU103は、特別図柄の変動表示を開始するときに、表示結果を指定する表示結果指定コマンドと、変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドと、保留記憶数減算指定コマンド(第1保留記憶数減算指定コマンド又は第2保留記憶数減算指定コマンド)と、を演出制御用CPU120に送信する。

30

【1585】

演出制御用CPU120は、特別図柄(第1特別図柄又は第2特別図柄)の変動表示が開始されるときに、保留記憶数が減算されたことを指定する保留記憶数減算指定コマンド(第1保留記憶数減算指定コマンド又は第2保留記憶数減算指定コマンド)、表示結果(大当たり又ははずれ、大当たりとなる場合の大当たり種別)を指定する表示結果指定コマンド、並びに、特別図柄の変動時間及び演出内容(リーチ及び擬似連等)を指定する変動パターンコマンド、という1セットのコマンドを、遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信したことに基づいて、特別図柄の変動表示が実行されること、並びに、特別図柄の変動時間及び演出内容(リーチ及び擬似連等)を特定可能となっている。また、演出制御用CPU120は、特別図柄の変動表示が終了して表示結果が確定したときに、図柄確定指定コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信したことに基づいて、特別図柄(第1特別図柄又は第2特別図柄)の変動表示が終了して表示結果が導出されたことを特定可能となっている。

40

【1586】

図13-12は、変動開始時演出決定処理を示すフローチャートである。この変動開始時演出決定処理は、図13-5に示した処理とは異なり、ミュージックリーチ演出、計数表示演出、カットイン予告演出、及びタイマー演出の実行有無及び実行態様を決定するのである。

【1587】

50

演出制御用CPU120は、図7に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始設定処理（ステップS171）において、この変動開始時演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用CPU120は、特別図柄の変動表示が開始されることに伴う上記1セットのコマンドを受信すると、当該特別図柄の変動表示に対応した飾り図柄の変動表示を表示結果指定コマンド及び変動パターン指定コマンドに基づいて実行するための演出制御パターン（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）を設定するとともに、指定された変動パターンに基づく飾り図柄の変動表示中に実行させる演出を、図13-12に示す変動開始時演出決定処理により決定する。

【1588】

まず、演出制御用CPU120は、ミュージックリーチ演出の実行有無、及び、ミュージックリーチ演出を実行する場合の最終段階を、ミュージックリーチ演出の最終段階決定テーブル（図13-13（C）及び（D）を参照）に基づいて決定する（ステップS35TM2010）。

【1589】

図13-13（C）は、表示結果がはずれとなる場合におけるミュージックリーチ演出の実行割合であり、はずれ用変動パターンの各々に対してミュージックリーチ演出の実行有無及び最終段階を決定するための判定値が割り振られている。演出制御用CPU120は、変動パターンが「非リーチはずれ」である場合には、ミュージックリーチ演出を100%の割合で実行しないことに決定する。また、変動パターンが「ノーマルリーチはずれ」である場合には、ミュージックリーチ演出を100%の割合で実行しないことに決定する。また、変動パターンが「スーパーリーチはずれ」である場合には、ミュージックリーチ演出を40%の割合で実行しないことに決定し、30%の割合でミュージックリーチ演出の第1段階まで実行することに決定し、20%の割合でミュージックリーチ演出の第2段階まで実行することに決定し、10%の割合でミュージックリーチ演出の第3段階まで実行することに決定する。

【1590】

図13-13（D）は、表示結果が大当たりとなる場合におけるミュージックリーチ演出の実行割合であり、大当たり用変動パターンの各々に対してミュージックリーチ演出の実行有無及び最終段階を決定するための判定値が割り振られている。演出制御用CPU120は、変動パターンが「ノーマルリーチ大当たり」である場合には、ミュージックリーチ演出を100%の割合で実行しないことに決定する。また、変動パターンが「スーパーリーチ大当たり」である場合には、ミュージックリーチ演出を20%の割合で実行しないことに決定し、10%の割合でミュージックリーチ演出の第1段階まで実行することに決定し、30%の割合でミュージックリーチ演出の第2段階まで実行することに決定し、40%の割合でミュージックリーチ演出の第3段階まで実行することに決定する。

【1591】

このように、ミュージックリーチ演出の最終段階が第1段階である場合（楽曲の再生期間が15秒までの場合）よりも、ミュージックリーチ演出の最終段階が第2段階である場合（楽曲の再生期間が30秒までの場合）の方が大当たり期待度が高い。また、ミュージックリーチ演出の最終段階が第2段階である場合（楽曲の再生期間が30秒までの場合）よりも、ミュージックリーチ演出の最終段階が第3段階である場合（楽曲の再生期間が60秒であり、楽曲が最後まで再生される場合）の方が大当たり期待度は高い。即ち、ミュージックリーチ演出の信頼度（大当たり期待度）に関しては、第1段階<第2段階<第3段階、という関係が成立する。

【1592】

次いで、演出制御用CPU120は、ミュージックリーチ演出を実行することに決定した場合には（ステップS35TM2020でYES）、計数表示演出を実行することに決定する（ステップS35TM2030）。一方、ミュージックリーチ演出を実行しないことに決定した場合には（ステップS35TM2020でNO）、計数表示演出を実行しないことに決定する（ステップS35TM2040）。

【1593】

この実施の形態では、演出制御用CPU120は、ミュージックリーチ演出が実行される場合には、100%の割合で計数表示演出を実行するようにしており、ミュージックリーチ演出が実行されない場合には、100%の割合で計数表示演出を実行しないようにしている。

【1594】

ここで、計数表示演出における数値更新期間は、ミュージックリーチ演出における楽曲再生期間と合致している。従って、ミュージックリーチ演出を第1段階で終了させることに決定した場合には、計数表示演出における最終値を「15」に決定し、ミュージックリーチ演出を第2段階で終了させることに決定した場合には、計数表示演出における最終値を「30」に決定し、ミュージックリーチ演出を第3段階で終了させることに決定した場合には、計数表示演出における最終値を「60」に決定する。このように、計数表示演出の最終値は、ミュージックリーチ演出の最終段階に基づいて決定される。

10

【1595】

次いで、演出制御用CPU120は、カットイン予告演出の実行有無を、カットイン予告演出の実行割合決定テーブル（図13-13（E）参照）に基づいて決定する（ステップS35TM2050）。

【1596】

図13-13（E）は、カットイン予告演出の実行割合を示すテーブルであり、計数表示演出の実行有無に対応してカットイン予告演出の実行有無を決定するための判定値が割り振られている。演出制御用CPU120は、計数表示演出を実行しない場合には、45%の割合でカットイン予告演出を実行せず、55%の割合でカットイン予告演出を実行することに決定する。また、計数表示演出を実行する場合には、98%の割合でカットイン予告演出を実行せず、2%の割合でカットイン予告演出を実行することに決定する。

20

【1597】

次いで、演出制御用CPU120は、カットイン予告演出を実行することに決定した場合には（ステップS35TM2060でYES）、カットイン予告演出の演出態様を、カットイン予告演出の演出態様決定テーブル（図13-13（F）参照）に基づいて決定する（ステップS35TM2070）。一方、カットイン予告演出を実行しないことに決定した場合には（ステップS35TM2060でNO）、そのまま処理を終了する。

30

【1598】

図13-13（F）に示すように、この実施の形態では、表示結果に応じて、カットイン予告演出の演出態様が異なるように判定値が割り振られている。表示結果が「はずれ」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）には、カットイン予告演出の演出態様（カットイン画像の文字）は、80%の割合で第1態様「CHANCE」となり、20%の割合で第2態様「激熱」となる。一方で、表示結果が「大当たり」である場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される判定結果が「大当たり」である場合）には、カットイン予告演出の演出態様（カットイン画像の文字）は、20%の割合で第1態様「CHANCE」となり、80%の割合で第2態様「激熱」となる。

40

【1599】

次いで、演出制御用CPU120は、カットイン予告演出に対応してタイマー演出を実行することに決定し（ステップS35TM2080）、そのまま処理を終了する。

【1600】

この実施の形態では、カットイン予告演出を実行することに決定した場合、100%の割合でタイマー演出を実行することに決定するので、タイマー演出の実行割合は、図13-13（E）に示すカットイン予告演出の実行割合と合致する。図13-13（E）に示すように、計数表示演出が実行される場合には、計数表示演出が実行されない場合よりも、カットイン予告演出が実行される割合は低くなる。即ち、計数表示演出が実行される場合には、計数表示演出が実行されない場合よりも、タイマー演出が実行される割合は低く

50

なる。

【1601】

本実施形態において、計数表示演出とタイマー演出の両方の演出が実行される場合、計数表示演出の実行期間とタイマー演出の実行期間とは重複している（計数表示演出の実行中にタイマー演出が開始されることになる）ため、楽曲の再生時間を加算更新する動作と、カットイン画像表示までの残り時間を減算更新する動作という複数種別の動作が同時に並行して行われることになる。その結果、演出が複雑化して遊技者を混乱させてしまうおそれがある。本実施形態では、計数表示演出が実行されているときには、計数表示演出が実行されていないときよりもタイマー演出の実行割合を低くすることによって、演出の多様化を図りつつも、両方の演出が同時に実行されることを制限して、演出の複雑化を抑えるようにしている。

10

【1602】

（ミュージックリーチ演出に対応した計数表示演出の具体例）

次に、ミュージックリーチ演出に対応した計数表示演出の具体例に関して、図13-14及び図13-15を用いて説明する。図13-14は、ミュージックリーチ演出に対応した計数表示演出を実行してタイマー演出を実行しない場合の各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図13-15は、ミュージックリーチ演出に対応した計数表示演出を実行してタイマー演出を実行しない場合にメイン液晶表示器35TM200及びサブ液晶表示器35TM300に表示される演出画像の一例を示す説明図である。

20

【1603】

以下に示す例では、演出制御用CPU120は、スーパーリーチの変動パターンであることに基づいて、ミュージックリーチ演出の最終段階を第3段階に決定するとともに、これに対応して楽曲再生時間の数値を60まで更新させる計数表示演出を実行することに決定する一方、カットイン予告演出及びタイマー演出は実行しないことに決定したものとする。

【1604】

まず、図13-15（1）は、メイン液晶表示器35TM200において左中右の飾り図柄の変動表示（図13-14に示すT1のタイミングで開始された変動表示）を実行している状態を示している。このとき、サブ液晶表示器35TM300には、何も表示されていないが、メイン液晶表示器35TM200に表示されている背景画像と関連した背景画像を表示してもよい。例えば、メイン液晶表示器35TM200にキャラクタの一部が表示されている場合には、サブ液晶表示器35TM300に当該キャラクタの他部が表示されることにより、メイン液晶表示器35TM200及びサブ液晶表示器35TM300において当該キャラクタの全体が表示されている。そして、第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420は、サブ液晶表示器35TM300と正面視で前後に重なる原点位置にある。

30

【1605】

このとき、第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420の後方に配置されているサブ液晶表示器35TM300の視認性は低下した状態であるが、第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420が透明性を有することにより、サブ液晶表示器35TM300の画面を視認すること自体は可能となっている。

40

【1606】

次いで、演出制御用CPU120は、図13-15（2）に示すように、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミングにおいて、メイン液晶表示器35TM200の図柄表示エリア5L及び図柄表示エリア5Rに「7」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態とし、メイン液晶表示器35TM200の上部に「リーチ！！」の文字を表示させる（図13-14のT2のタイミング）。

【1607】

次いで、演出制御用CPU120は、リーチ状態が成立したことに応じて、ミュージックリーチ演出を開始する。図13-15（3）は、ミュージックリーチ演出の第1段階（

50

図13-14のT3のタイミングで開始されたミュージックリーチ演出)を実行している状態を示している。演出制御用CPU120は、ミュージックリーチ演出の開始タイミングで楽曲の再生を開始するとともに、第1段階の演出としてメイン液晶表示器35TM200にキャラクタA、音符35TM700、及び「ミュージックリーチSTART!!」の文字を表示させる。ミュージックリーチ演出の開始に伴い、スピーカ8L、8Rからは、楽曲が出力される。

【1608】

演出制御用CPU120は、楽曲再生を開始したタイミングで計数表示演出を開始し、サブ液晶表示器35TM300において計数表示演出の初期値として「1」を表示する。そして、楽曲再生中は1秒経過する毎にサブ液晶表示器35TM300に表示されている数値を1ずつ増加させる。ここで、ミュージックリーチ演出が開始されたタイミングでは、サブ液晶表示器35TM300の前方(遊技者側に)第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420が位置しているため、遊技者は、サブ液晶表示器35TM300に表示されている楽曲再生時間を視認し難い状態となっている。

10

【1609】

ミュージックリーチ演出が第1段階の期間(楽曲再生時間が1~15秒の期間)では、サブ液晶表示器35TM300の前方(遊技者側に)第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420が位置している状態が継続しているため、遊技者は、サブ液晶表示器35TM300に表示されている楽曲再生時間を視認し難い状態のままである。但し、第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420の後方に配置されているサブ液晶表示器35TM300の視認性は低下した状態であるが、第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420が透明性を有することにより、サブ液晶表示器35TM300に表示されている楽曲再生時間を視認すること自体は可能となっている。図13-15(3)に示す例では、サブ液晶表示器35TM300に表示されている数値が「8」であることを視認可能であるため、遊技者は、楽曲再生時間(図13-14に示すT3のタイミングからの経過時間)が8秒であることを把握することが可能である。

20

【1610】

次いで、楽曲再生時間が16秒に達したタイミング(図13-14に示すT4Aのタイミング)で、演出制御用CPU120は、図13-15(4)に示すように、ミュージックリーチ演出の第2段階に移行する。第2段階では、楽曲の再生を継続する(楽曲の16秒以降の部分の再生を行う)とともに、メイン液晶表示器35TM200にキャラクタA及びキャラクタB、並びに、音符35TM700及び音符35TM710を表示させる。すなわち、第1段階から第2段階への移行に伴い、同じ楽曲の続きを再生しつつ、表示させるキャラクタの種別及び音符の種別を増加させる。

30

【1611】

また、ミュージックリーチ演出が第2段階に達したことに伴い、演出制御用CPU120は、原点位置にある第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420の両方の装飾体を、同時に演出位置まで移動させる(図13-14に示すT4A~T4B)。即ち、「FEV」の文字部分と「ER!」の文字部分を分離させることなく、一体として、原点位置から演出位置まで変位させる。その結果、サブ液晶表示器35TM300の視認性が向上し、計数表示演出の視認性は向上した状態となっている。一方、第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420の両方がメイン液晶表示器35TM200と正面視で前後に重なる演出位置に変位したことにより、メイン液晶表示器35TM200における画面下部の視認性は低下した状態となっている。

40

【1612】

ミュージックリーチ演出が第2段階の期間(楽曲再生時間が16~30秒の期間)では、サブ液晶表示器35TM300の前方に第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420が存在せず、計数表示演出の視認性が第1段階のときよりも向上している状態となる。そのため、遊技者は計数表示演出の数値(楽曲再生時間)を視認し易く

50

なっており、楽曲再生時間をより明確に把握することができる。図13-15(4)に示す例では、楽曲再生時間が16秒に達したことに応じてサブ液晶表示器35TM300に「16」と表示されている。計数表示演出の数値は、ミュージック演出の第2段階(16~30秒)の進行に応じて更新される。

【1613】

次いで、楽曲再生時間が31秒に達したタイミング(図13-14に示すT5のタイミング)で、演出制御用CPU120は、図13-15(5)に示すように、ミュージックリーチ演出の第3段階に移行する。第3段階では、楽曲の再生を継続する(楽曲の31秒以降の部分の再生を行う)とともに、メイン液晶表示器35TM200にキャラクタA、キャラクタB、及びキャラクタC、並びに、音符35TM700、音符35TM710、及び音符35TM720を表示させる。すなわち、第2段階から第3段階への移行に伴い、同じ楽曲の続きを再生しつつ、表示させるキャラクタの種別及び音符の種別を増加させる。

10

【1614】

ミュージックリーチ演出が第3段階の期間(楽曲再生時間が31~60秒の期間)では、サブ液晶表示器35TM300の前方に第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420が存在せず、計数表示演出の視認性が第1段階のときよりも向上している状態となる。そのため、遊技者は計数表示演出の数値(楽曲再生時間)を視認し易くなっており、楽曲再生時間をより明確に把握することができる。図13-15(5)に示す例では、楽曲再生時間が31秒に達したことに応じてサブ液晶表示器35TM300に「31」と表示されている。計数表示演出の数値は、ミュージック演出の第3段階(31~60秒)の進行に応じて更新される。

20

【1615】

次いで、楽曲再生時間が60秒に達したタイミング(図13-14に示すT6のタイミング)で、楽曲が終了まで再生されて、楽曲の再生完了に伴い飾り図柄が確定停止される。図13-15(6)に示す例では、演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び、図柄表示エリア5Rに表示結果が大当たりとなる飾り図柄の組合せ(本例では、「777」)を停止表示させている。また、メイン液晶表示器35TM200の上部に「大当たり!!」の文字を表示させることにより大当たりの発生を報知している。このとき、演出制御用CPU120は、サブ液晶表示器35TM300において、計数表示演出の最終値(ミュージックリーチ演出における楽曲の最終的な再生時間)として「60」を表示している。

30

【1616】

演出制御用CPU120は、ミュージックリーチ演出及び計数表示演出の終了に伴い、演出位置にある第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420の両方の装飾体を、同時に原点位置まで移動させる(図13-18に示すT7A~T7B)。これにより、計数表示演出の最終値(本例では「60」)がサブ液晶表示器35TM300に表示されているままの状態、その最終値の視認性が第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420によって低下することになる。その後、演出制御用CPU120は、サブ液晶表示器35TM300に表示されていた最終値(本例では「60」)を消去する。

40

【1617】

以上に示したように、演出制御用CPU120が、ミュージックリーチ演出の第1段階(1秒から15秒)を実行している期間は、第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420が、サブ液晶表示器35TM300と正面視で前後に重なる原点位置にあるため、サブ液晶表示器35TM300に表示されている計数表示演出(数値が1~15の期間)の視認性は低下している。一方で、演出制御用CPU120が、ミュージックリーチ演出の第2段階(16秒から30秒)及び第3段階(31秒から60秒)を実行している期間は、第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420は、サブ液晶表示器35TM300と正面視で前後に重ならない演出位置にあり、サブ液晶

50

表示器 3 5 T M 3 0 0 に表示されている計数表示演出（数値が 1 6 ～ 6 0 の期間）の視認性は向上している。

【1 6 1 8】

このように、第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 及び第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 の変位に伴い、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 の視認性を向上又は低下させることによって、計数表示演出の視認性を切り替えることが可能となっている。その結果、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 において実行される計数表示演出に関して、楽曲再生時間に応じた一定の加算動作を行いつつ、その視認性のみを容易に変化させることが可能となっている。

【1 6 1 9】

ミュージックリーチ演出が第 1 段階から第 2 段階に移行する際には、第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 及び第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 が演出位置に移動して、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 における計数表示演出の視認性を向上させるので、ミュージックリーチ演出が第 1 段階から第 2 段階に移行したこと、即ち、より大当り期待度の高い期間に突入したことが強調され、興趣を向上させることができる。

【1 6 2 0】

一方で、仮に、ミュージックリーチ演出が第 1 段階のときに第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 及び第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 が演出位置にあり、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 における計数表示演出の視認性が向上した状態であるとする、まだ大当り期待度が低い段階であるにもかかわらず計数表示演出の数値（1 ～ 1 5）が遊技者に明確に認識されてしまうことになる。その結果、却ってミュージックリーチ演出や計数表示演出の興趣を低下させてしまうことにもなる。そこで本実施形態では、ミュージックリーチ演出が第 1 段階で終了するか否かにかかわらず、ミュージックリーチ演出の第 1 段階が実行されている期間は、第 1 ロゴパネル 3 5 T M 4 1 0 及び第 2 ロゴパネル 3 5 T M 4 2 0 が原点位置にあるようにすることで、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 における計数表示演出の視認性を低下させて、興趣の低下を抑えるようにしている。

【1 6 2 1】

なお、本実施形態では、ミュージックリーチ演出を実行するときには、1 0 0 % の割合で計数表示演出を実行するものとしたが、このような形態に限らず、ミュージックリーチ演出において最終的に実行される段階数に応じて、計数表示演出の実行割合を異ならせてもよい。例えば、ミュージックリーチ演出が第 1 段階で終了する場合には、1 0 0 % の割合で計数表示演出を実行せず、ミュージックリーチ演出が第 2 段階又は第 3 段階まで実行される場合には、1 0 0 % の割合で計数表示演出を実行するようにしてもよい。ここで、ミュージックリーチ演出が第 2 段階又は第 3 段階まで実行される場合には、ミュージックリーチが第 2 段階に移行したタイミングで計数表示演出を開始する（即ち、初期値「1 6」からの加算更新動作を行う）ものとする。このような構成とすることにより、ミュージックリーチ演出の第 2 段階又は第 3 段階が実行されている期間は、計数表示演出が実行されることにより、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に表示されている楽曲再生時間（1 6 ～）を視認することが可能となるが、ミュージックリーチ演出の第 1 段階が実行されている期間は、計数表示演出が実行されないことにより、サブ液晶表示器 3 5 T M 3 0 0 に楽曲再生時間が表示されないため、興趣の低下を抑えることができる。

【1 6 2 2】

また、後述する図 1 3 - 1 7 (G) に示すように ミュージックリーチ演出が第 2 段階まで実行される場合には、これに対応した計数表示演出が第 1 段階（初期値「1」）から開始される場合と、第 2 段階（初期値「1 6」）から開始される場合とがあるようにしても良い。また、ミュージックリーチ演出が第 3 段階まで実行される場合には、これに対応した計数表示演出が第 1 段階（初期値「1」）から開始される場合と、第 2 段階（初期値「1 6」）から開始される場合と、第 3 段階（初期値「3 1」）から開始される場合と、があるようにしても良い。このような構成とすることにより、計数表示演出が開始されるタイミングを多様化して、興趣を向上させることができる。

【1 6 2 3】

なお、前述したように、スーパーリーチの変動パターンとして、擬似連演出を伴わないスーパーリーチと、1回の擬似連演出を伴うスーパーリーチと、2回の擬似連演出を伴うスーパーリーチと、を設けるようにしても良い。そして、この場合の大当たり期待度が、スーパーリーチ（擬似連無し）＜スーパーリーチ（擬似連1回）＜スーパーリーチ（擬似連2回）、の関係になるようにすると良い。このような演出構成とした場合において、擬似連演出が実行される場合（擬似連1回又は擬似連2回のスーパーリーチが選択された場合）には、擬似連演出が実行されない場合（擬似連無しのスーパーリーチが選択された場合）よりも、ミュージックリーチ演出及び計数表示演出が第2段階又は第3段階まで実行される割合が高くなるようにすると良い。

【1624】

10

また、擬似連演出が複数回実行される場合（擬似連2回のスーパーリーチが選択された場合）には、擬似連演出が1回のみ実行される場合（擬似連1回のスーパーリーチが選択された場合）よりも、ミュージックリーチ演出及び計数表示演出が第2段階又は第3段階まで実行される割合が高くなるようにしても良い。このような演出構成とすることにより、擬似連演出が実行されるか否か、及び、擬似連演出が複数回実行されるか否かに関して、遊技者に関心を持たせて、興趣を向上させることができる。

【1625】

（変動開始時演出決定処理に関する他の例）

図13-16は、変動開始時演出決定処理に関する他の例を示すフローチャートである。この変動開始時演出決定処理では、図13-12に示した処理とは異なり、ミュージックリーチ演出を実行する場合に、決定したミュージックリーチ演出の最終段階数に応じて、計数表示演出を開始させるタイミングを異ならせることが可能となっている。

20

【1626】

具体的には、図13-12に示した処理においては、ミュージックリーチ演出が実行される場合には、必ずミュージックリーチ演出の第1段階から計数表示演出を実行させる（計数表示演出の初期値は必ず「1」である）ようにしていたが、図13-16に示す処理においては、ミュージックリーチ演出が実行される場合に、計数表示演出が第2段階から開始される場合（サブ液晶表示器35TM300に表示される初期値が「16」である場合）があり、計数表示演出が第3段階から開始される場合（サブ液晶表示器35TM300に表示される初期値が「31」である場合）がある（図13-17（G）を参照）。

30

【1627】

また、カットイン予告演出及びタイマー演出の実行割合に関しては、計数表示演出が実行される場合には、計数表示演出が実行されない場合よりも高くなるように設定されている（図13-17（H）を参照）。従って、タイマー演出におけるカットイン予告演出開始までのカウントダウン動作と、計数表示演出における楽曲再生時間の更新動作とが同時に並行して実行される割合が高くなっている。

【1628】

演出制御用CPU120は、図7に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始設定処理（ステップS171）において、この変動開始時演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用CPU120は、特別図柄の変動表示が開始されることに伴う1セットのコマンドを受信すると、当該特別図柄の変動表示に対応した飾り図柄の変動表示を表示結果指定コマンド及び変動パターン指定コマンドに基づいて実行するための演出制御パターン（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）を設定するとともに、指定された変動パターンに基づく飾り図柄の変動表示中に実行させる演出を、図13-16に示す変動開始時演出決定処理により決定する。

40

【1629】

まず、演出制御用CPU120は、ミュージックリーチ演出の実行有無及び最終段階を、ミュージックリーチ演出の最終段階決定テーブル（図13-13（C）及び（D）を参照）に基づいて決定する（ステップS35TM3010）。

【1630】

50

次いで、演出制御用CPU120は、ミュージックリーチ演出を実行することに決定した場合には（ステップS35TM3020でYES）、計数表示演出の実行有無を、計数表示演出の実行開始段階決定テーブル（図13-17（G）を参照）に基づいて決定する（ステップS35TM2030）。一方、ミュージックリーチ演出を実行しないことに決定した場合には（ステップS35TM3020でNO）、計数表示演出を実行しないことに決定する（ステップS35TM3040）。

【1631】

図13-17（G）は、計数表示演出の実行開始段階決定テーブルの具体例を示す説明図であり、決定されたミュージックリーチ演出の最終段階の各々に対して、計数表示演出の実行開始段階を決定するための判定値が割り振られている。演出制御用CPU120は、ミュージックリーチ演出の最終段階が第1段階である場合には、1%の割合でミュージックリーチ演出の第1段階から計数表示演出を実行することに決定し（サブ液晶表示器35TM300に初期値として「1」を表示させることに決定し）、99%の割合で計数表示演出を実行しないことに決定する。

10

【1632】

また、ミュージックリーチ演出の最終段階が第2段階である場合には、3%の割合でミュージックリーチ演出の第1段階から計数表示演出を実行することに決定し（サブ液晶表示器35TM300に初期値として「1」を表示させることに決定し）、25%の割合でミュージックリーチ演出の第2段階から計数表示演出を実行することに決定し（サブ液晶表示器35TM300に初期値として「16」を表示させることに決定し）、72%の割合で計数表示演出を実行しないことに決定する。

20

【1633】

また、ミュージックリーチ演出の最終段階が第3段階である場合には、5%の割合でミュージックリーチ演出の第1段階から計数表示演出を実行することに決定し（サブ液晶表示器35TM300に初期値として「1」を表示させることに決定し）、30%の割合でミュージックリーチ演出の第2段階から計数表示演出を実行することに決定し（サブ液晶表示器35TM300に初期値として「16」を表示させることに決定し）、60%の割合でミュージックリーチ演出の第3段階から計数表示演出を実行することに決定し（サブ液晶表示器35TM300に初期値として「31」を表示させることに決定し）、5%の割合で計数表示演出を実行しないことに決定する。

30

【1634】

この実施の形態において、計数表示演出がミュージックリーチ演出の第1段階から開始されることに決定されると、サブ液晶表示器35TM300に初期値として「1」が表示された後、ミュージックリーチ演出の最終段階に応じた最終値（第1段階であれば「15」、第2段階であれば「30」、第3段階であれば「60」）まで楽曲再生時間に応じた加算動作が継続されることになる。また、計数表示演出がミュージックリーチ演出の第2段階から開始されることに決定されると、サブ液晶表示器35TM300に初期値として「16」が表示された後、ミュージックリーチ演出の最終段階に応じた最終値（第2段階であれば「30」、第3段階であれば「60」）まで楽曲再生時間に応じた加算動作が継続されることになる。また、計数表示演出がミュージックリーチ演出の第3段階から開始されることに決定されると、サブ液晶表示器35TM300に初期値として「31」が表示された後、ミュージックリーチ演出の最終段階に応じた最終値（第3段階の「60」）まで楽曲再生時間に応じた加算動作が継続されることになる。

40

【1635】

ここで、図13-17（G）に示すように、ミュージックリーチ演出の最終段階が第2段階である場合、72%の割合で計数表示演出を実行せず、（i）3%の割合でミュージックリーチ演出の第1段階から計数表示演出を実行し、（ii）25%の割合でミュージックリーチ演出の第2段階から計数表示演出を実行する。即ち、ミュージックリーチ演出の第1段階で計数表示演出が実行されている割合は（i）の3%であるのに対して、ミュージックリーチ演出の第2段階で計数表示演出が実行されている割合は（i）+（ii）

50

の28%である。また、ミュージックリーチ演出の最終段階が第3段階である場合、5%の割合で計数表示演出を実行せず、(iii) 5%の割合でミュージックリーチ演出の第1段階から計数表示演出を実行し、(iV) 30%の割合でミュージックリーチ演出の第2段階から計数表示演出を実行し、(V) 60%の割合でミュージックリーチ演出の第3段階から計数表示演出を実行する。即ち、ミュージックリーチ演出の第1段階で計数表示演出が実行されている割合は(iii)の5%であるのに対して、ミュージックリーチ演出の第2段階で計数表示演出が実行されている割合は(iii) + (iV)の35%であり、ミュージックリーチ演出の第3段階で計数表示演出が実行されている割合は(iii) + (iV) + (V)の95%である。

【1636】

10

図13-17 (G) に示す割合によれば、ミュージックリーチ演出が第1段階のときに計数表示演出を実行する割合が最も低くなっており、ミュージックリーチ演出が第2段階のときに計数表示演出を実行する割合が次に低くなっており、ミュージックリーチ演出が第3段階のときに計数表示演出を実行する割合が最も高くなっている。

【1637】

次いで、演出制御用CPU120は、カットイン予告演出の実行有無を、カットイン予告演出の実行割合決定テーブル(図13-17 (H) 参照)に基づいて決定する(ステップS35TM3050)。

【1638】

図13-17 (H) は、カットイン予告演出の実行割合を示すテーブルであり、計数表示演出の実行有無に対応してカットイン予告演出の実行有無を決定するための判定値が割り振られている。演出制御用CPU120は、計数表示演出を実行しない場合には、95%の割合でカットイン予告演出を実行せず、5%の割合でカットイン予告演出を実行することに決定する。また、計数表示演出を実行する場合には、40%の割合でカットイン予告演出を実行せず、60%の割合でカットイン予告演出を実行することに決定する。

20

【1639】

次いで、演出制御用CPU120は、カットイン予告演出を実行することに決定した場合には(ステップS35TM3060でYES)、カットイン予告演出の演出態様を、カットイン予告演出の演出態様決定テーブル(図13-13 (F) 参照)に基づいて決定し(ステップS35TM3070)、タイマー演出を実行することに決定し(ステップS35TM3080)、処理を終了する。一方、カットイン予告演出を実行しないことに決定した場合には(ステップS35TM3060でNO)、そのまま処理を終了する。

30

【1640】

この実施の形態では、図13-13 (C) 及び(D) に示すように、ミュージックリーチ演出の最終段階と大当たり期待度との関係は、「第1段階」<「第2段階」<「第3段階」、となるため、遊技者は、楽曲再生時間ができるだけ長くなること、即ち、サブ液晶表示器35TM300に表示される楽曲再生時間の数値ができるだけ多くなることを期待することになる。また、図13-17 (G) に示すように、ミュージックリーチ演出が第1段階である場合よりも、ミュージックリーチ演出が第2段階である場合の方が、計数表示演出が実行される割合が高くなっており、ミュージックリーチ演出が第2段階である場合よりも、ミュージックリーチ演出が第3段階である場合の方が、計数表示演出が実行される割合が高くなっている。従って、遊技者は、計数表示演出が実行されるタイミングにも関心を持つことになる。

40

【1641】

この実施の形態では、カットイン予告演出を実行することに決定した場合、100%の割合でタイマー演出を実行しているので、タイマー演出の実行割合は、カットイン予告演出の実行割合と合致する。そして、図13-17 (H) に示すように、計数表示演出が実行されない場合よりも、計数表示演出が実行される場合の方が、カットイン予告演出が実行される割合が高くなっている。即ち、計数表示演出が実行されるときには、計数表示演出が実行されないときよりも、タイマー演出が実行される割合は高くなっている。このよ

50

うに、計数表示演出が実行されているときに、タイマー演出の実行割合を高くすることによって、計数表示演出とタイマー演出に関連性を持たせて、興趣を向上させることができる。

【1642】

(計数表示演出及びタイマー演出の変形例)

次に、計数表示演出及びタイマー演出の変形例に関して、図13-18、図13-19、及び図13-20を用いて説明する。図13-18は、ミュージックリーチ演出に対応した計数表示演出を実行するとともに、カットイン予告演出に対応したタイマー演出を実行する場合のタイムチャートであり、図13-19及び図13-20は、ミュージックリーチ演出に対応した計数表示演出を実行するとともに、カットイン予告演出に対応したタイマー演出を実行する場合に、メイン液晶表示器35TM200及びサブ液晶表示器35TM300に表示される演出画像の一例を示す説明図である。

10

【1643】

以下に示す例では、演出制御用CPU120は、スーパーリーチの変動パターンであることに基づいて、ミュージックリーチ演出の最終段階を第3段階に決定するとともに、ミュージックリーチ演出の第1段階において計数表示演出を実行せず、ミュージックリーチ演出の第2段階及び第3段階において計数表示演出を実行することに決定し、ミュージックリーチ演出の第3段階の実行中に第1態様のカットイン予告演出及びタイマー演出を実行することに決定したものとする。

【1644】

20

まず、図13-19(1)は、メイン液晶表示器35TM200において左中右の飾り図柄の変動表示(図13-18に示すT1のタイミングで開始された変動表示)を実行している状態を示している。このとき、サブ液晶表示器35TM300には、何も表示されていないが、メイン液晶表示器35TM200に表示されている背景画像と関連した背景画像を表示してもよい。例えば、メイン液晶表示器35TM200にキャラクターの一部が表示されている場合には、サブ液晶表示器35TM300に当該キャラクターの他部が表示されることにより、メイン液晶表示器35TM200及びサブ液晶表示器35TM300において当該キャラクターの全体が表示されている。そして、第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420は、サブ液晶表示器35TM300と正面視で前後に重なる原点位置にある。

30

【1645】

このとき、第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420の後方に配置されているサブ液晶表示器35TM300の視認性は低下した状態であるが、第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420が透明性を有することにより、サブ液晶表示器35TM300の画面を視認すること自体は可能となっている。但し、この時点では未だ計数表示演出が実行されていないため、サブ液晶表示器35TM300には数値が表示されていない状態である。

【1646】

次いで、演出制御用CPU120は、図13-19(2)に示すように、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミングにおいて、メイン液晶表示器35TM200の図柄表示エリア5L及び図柄表示エリア5Rに「7」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態とし、メイン液晶表示器35TM200の上部に「リーチ!!」の文字を表示させる(図13-18のT2のタイミング)。

40

【1647】

次いで、演出制御用CPU120は、リーチ状態が成立したことに応じて、ミュージックリーチ演出を開始する。図13-19(3)は、ミュージックリーチ演出の第1段階(図13-18のT3のタイミングで開始されたミュージックリーチ演出)を実行している状態を示している。演出制御用CPU120は、ミュージックリーチ演出の開始タイミングで楽曲の再生を開始するとともに、第1段階の演出としてメイン液晶表示器35TM200にキャラクターA、音符35TM700、及び「ミュージックリーチSTART!!」

50

の文字を表示させる。ミュージックリーチ演出の開始に伴い、スピーカ 8 L、8 Rからは、楽曲が出力される。

【1648】

演出制御用CPU120は、ミュージックリーチ演出の第1段階が実行されている期間（図13-18のT3～T4A）では、サブ液晶表示器35TM300において計数表示演出を実行しないため、この期間はサブ液晶表示器35TM300において楽曲再生時間が表示されておらず、更新動作も行われていない状態である。

【1649】

次いで、楽曲再生時間が16秒に達したタイミング（図13-18に示すT4Aのタイミング）で、演出制御用CPU120は、図13-19（4）に示すように、ミュージックリーチ演出の第2段階に移行する。第2段階では、楽曲の再生を継続する（楽曲の16秒以降の部分の再生を行う）とともに、メイン液晶表示器35TM200にキャラクタA及びキャラクタB、並びに、音符35TM700及び音符35TM710を表示させる。すなわち、第1段階から第2段階への移行に伴い、同じ楽曲の続きを再生しつつ、表示させるキャラクタの種別及び音符の種別を増加させる。

10

【1650】

演出制御用CPU120は、ミュージックリーチ演出が第2段階となったタイミング（楽曲の16秒移行の部分の再生が行われたタイミング）で計数表示演出を開始し、サブ液晶表示器35TM300において計数表示演出の初期値として「16」を表示する。そして、楽曲再生中は1秒経過する毎にサブ液晶表示器35TM300に表示されている数値を1ずつ増加させる。ここで、後述するように、ミュージックリーチ演出の第2段階が開始されたタイミングでは、サブ液晶表示器35TM300の前方（遊技者側に）に第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420が位置していないため、遊技者は、サブ液晶表示器35TM300に表示されている楽曲再生時間を視認し易い状態となっている。

20

【1651】

また、ミュージックリーチ演出が第2段階に達したことに伴い、演出制御用CPU120は、原点位置にある第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420の両方の装飾体を、同時に演出位置まで移動させる（図13-18に示すT4A～T4B）。即ち、「FEV」の文字部分と「ER!」の文字部分を分離させることなく、一体として、原点位置から演出位置まで変位させる。その結果、サブ液晶表示器35TM300の視認性が向上し、計数表示演出の視認性は向上した状態となっている。一方、第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420の両方がメイン液晶表示器35TM200と正面視で前後に重なる演出位置に変位したことにより、メイン液晶表示器35TM200における画面下部の視認性は低下した状態となっている。

30

【1652】

次いで、楽曲再生時間が31秒に達したタイミング（図13-18に示すT5のタイミング）で、演出制御用CPU120は、図13-19（5）に示すように、ミュージックリーチ演出の第3段階に移行する。第3段階では、楽曲の再生を継続する（楽曲の31秒以降の部分の再生を行う）とともに、メイン液晶表示器35TM200にキャラクタA、キャラクタB、及びキャラクタC、並びに、音符35TM700、音符35TM710、及び音符35TM720を表示させる。すなわち、第2段階から第3段階への移行に伴い、同じ楽曲の続きを再生しつつ、表示させるキャラクタの種別及び音符の種別を増加させる。

40

【1653】

ミュージックリーチ演出が第3段階の期間（楽曲再生時間が31～60秒の期間）では、サブ液晶表示器35TM300の前方に第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420が存在せず、計数表示演出の視認性が第1段階のときよりも向上している状態となる。そのため、遊技者は計数表示演出の数値（楽曲再生時間）を視認し易くなっており、楽曲再生時間をより明確に把握することができる。図13-19（5）に示

50

す例では、楽曲再生時間が31秒に達したことに応じてサブ液晶表示器35TM300に「31」と表示されている。計数表示演出の数値は、ミュージック演出の第3段階（31～60秒）の進行に応じて更新される。

【1654】

次いで、楽曲再生時間が42秒に達したタイミング（図13-18に示すT6のタイミング）で、演出制御用CPU120は、図13-19（6）に示すように、カットイン予告演出を実行するまでの残り時間（秒数）が3秒となったことに基づいて、タイマー演出を実行し、メイン液晶表示器35TM200の左下部領域にタイマー画像35TM620（本例では、初期値である「3」の数値画像）を表示させる。このとき、計数表示演出の数値として、楽曲再生時間が42秒に達したことに応じてサブ液晶表示器35TM300に「42」と表示されている。

10

【1655】

次いで、楽曲再生時間が43秒に達したタイミング（図13-18に示すT7のタイミング）で、演出制御用CPU120は、図13-20（7）に示すように、カットイン予告演出が実行されるまでの残り時間（秒数）が2秒であることに基づいて、タイマー演出を継続し、メイン液晶表示器35TM200の左下部領域に更新したタイマー画像35TM620（本例では、「2」の数値画像）を表示させる。このとき、計数表示演出の数値として、楽曲再生時間が43秒に達したことに応じてサブ液晶表示器35TM300に「43」と表示されている。

20

【1656】

次いで、楽曲再生時間が44秒に達したタイミング（図13-18に示すT8のタイミング）で、演出制御用CPU120は、図13-20（8）に示すように、カットイン予告演出が実行されるまでの残り時間（秒数）が1秒であることに基づいて、タイマー演出を継続し、メイン液晶表示器35TM200の左下部領域に更新したタイマー画像35TM620（本例では、「1」の数値画像）を表示させる。このとき、計数表示演出の数値として、楽曲再生時間が44秒に達したことに応じてサブ液晶表示器35TM300に「44」と表示されている。

【1657】

次いで、楽曲再生時間が45秒に達したタイミング（図13-18に示すT9のタイミング）で、演出制御用CPU120は、図13-20（9）に示すように、カットイン予告演出が実行されるまでの残り時間（秒数）が0秒であることに基づいて、タイマー演出を継続し、メイン液晶表示器35TM200の左下部領域に更新したタイマー画像35TM620（本例では、最終値である「0」の数値画像）を表示させる。このとき、計数表示演出の数値として、楽曲再生時間が45秒に達したことに応じてサブ液晶表示器35TM300に「45」と表示されている。

30

【1658】

演出制御用CPU120は、カットイン予告演出の実行タイミング（メイン液晶表示器35TM200の左下部領域におけるタイマー画像の数値が「1」から「0」に更新されるタイミング）に合わせて、カットイン予告演出を実行し、メイン液晶表示器35TM200の上部にミュージックリーチ演出の演出画像よりも優先度の高い表示態様のカットイン画像35TM800（本例では、第1態様のカットイン画像「CHANCE」）を表示させる。

40

【1659】

次いで、楽曲再生時間が46秒に達したタイミング（図13-18に示すT10のタイミング）で、演出制御用CPU120は、カットイン予告演出が実行されたことに応じてタイマー演出を終了させ、メイン液晶表示器35TM200の左下部領域に表示されていたタイマー画像35TM620（本例では、最終値である「0」の数値画像）の表示を終了させる。このとき、演出制御用CPU120は、カットイン予告演出を継続して実行しており、メイン液晶表示器35TM200の上部にミュージックリーチ演出の演出画像よりも優先度の高い表示態様のカットイン画像35TM800（本例では、第1態様のカッ

50

トイン画像「CHANCE」)を継続して表示させている。計数表示演出の数値として、楽曲再生時間が46秒に達したことに応じてサブ液晶表示器35TM300に「46」と表示されている。

【1660】

次いで、楽曲再生時間が47秒に達したタイミング(図13-18に示すT11のタイミング)で、演出制御用CPU120は、図13-20(10)に示すように、カットイン予告演出を継続して実行しており、メイン液晶表示器35TM200の上部にミュージックリーチ演出の演出画像よりも優先度の高い表示態様のカットイン画像35TM800(本例では、第1態様のカットイン画像「CHANCE」)を継続して表示させている。このとき、計数表示演出の数値として、楽曲再生時間が47秒に達したことに応じてサブ液晶表示器35TM300に「47」と表示されている。

10

【1661】

次いで、楽曲再生時間が48秒に達したタイミング(図13-18に示すT12のタイミング)で、演出制御用CPU120は、図13-20(11)に示すように、カットイン予告演出を終了させ、メイン液晶表示器35TM200の上部にミュージックリーチ演出の演出画像よりも優先度の高い表示態様で表示されていたカットイン画像35TM800(本例では、第1態様のカットイン画像「CHANCE」)の表示を終了させる。これにより、メイン液晶表示器35TM200に表示されていたキャラクタA、キャラクタB、及びキャラクタC、並びに、音符35TM700、音符35TM710、及び音符35TM720を再度視認可能となる。このとき、計数表示演出の数値として、楽曲再生時間が48秒に達したことに応じてサブ液晶表示器35TM300に「48」と表示されている。

20

【1662】

次いで、楽曲再生時間が60秒に達したタイミング(図13-18に示すT13のタイミング)で、楽曲が終了まで再生されて、楽曲の再生完了に伴い飾り図柄が確定停止される。図13-20(12)に示す例では、演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び、図柄表示エリア5Rに表示結果が大当たりとなる飾り図柄の組合せ(本例では、「777」)を停止表示させている。また、メイン液晶表示器35TM200の上部に「大当たり!!」の文字を表示させることにより大当たりの発生を報知している。このとき、演出制御用CPU120は、サブ液晶表示器35TM300において、計数表示演出の最終値(ミュージックリーチ演出における楽曲の最終的な再生時間)として「60」を表示している。

30

【1663】

演出制御用CPU120は、ミュージックリーチ演出及び計数表示演出の終了に伴い、演出位置にある第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420の両方の装飾体を、同時に原点位置まで移動させる(図13-18に示すT14A~T14B)。これにより、計数表示演出の最終値(本例では「60」)がサブ液晶表示器35TM300に表示されているままの状態、その最終値の視認性が第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420によって低下することになる。その後、演出制御用CPU120は、サブ液晶表示器35TM300に表示されていた最終値(本例では「60」)を消去する。

40

【1664】

演出制御用CPU120は、ミュージックリーチ演出の第1段階を実行している期間は、第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420を原点位置に変位させ、ミュージックリーチ演出の第2段階を実行している期間は、第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420を演出位置に変位させる。また、演出制御用CPU120は、ミュージックリーチ演出の第1段階を実行している期間は、計数表示演出の実行割合を低くする一方で、ミュージックリーチ演出の第2段階を実行している期間は、ミュージックリーチ演出の第1段階を実行している期間よりも計数表示演出の実行割合を高くする。

50

【1665】

従って、ミュージックリーチ演出の第2段階を実行している期間は、サブ液晶表示器35TM300の視認性が向上しており、サブ液晶表示器35TM300において計数表示演出の演出情報が表示される割合も向上している。そのため、ミュージックリーチ演出が第2段階まで移行していることが強調され、興趣を向上できる。一方で、ミュージックリーチ演出が第1段階で終了するか否かにかかわらず、ミュージックリーチ演出の第1段階を実行している期間は、サブ液晶表示器35TM300の視認性が低下しており、サブ液晶表示器35TM300において計数表示演出の演出情報が表示される割合も低下している。そのため、計数表示演出が実行されているものの大当たり期待度の低い第1段階（1秒～15秒）であることは強調されず、興趣の低下を防ぐことができる。

10

【1666】

（1）上記の実施形態では、実行中の変動表示の表示結果に関連した演出として、計数表示演出及びタイマー演出が実行される例を示したが、このような形態に限らず、実行されていない変動表示の表示結果に関連した先読み予告演出として、計数表示演出又はタイマー演出が実行されるようにしても良い。具体的には、始動入賞時の判定結果に基づいて、当該始動入賞に基づく変動表示（ターゲット変動）が実行されるまでの複数回の変動表示にわたり、通常背景画像とは異なる特殊な背景画像を表示するゾーン演出を実行可能としても良い。そして、このゾーン演出の実行期間（特殊な背景画像での変動回数）を、サブ液晶表示器35TM300において加算更新する計数表示演出を実行するようにしても良い。また、始動入賞時の判定結果に基づいて、当該始動入賞に基づく変動表示（ターゲット変動）が実行されるまでの残り時間を、サブ液晶表示器35TM300において減算更新するタイマー演出を実行するようにしても良い。これらの例のように、計数表示演出やタイマー演出を、複数変動にわたって実行するようにしても良い。

20

【1667】

（2）上記の実施形態では、タイマー演出の初期秒数が必ず「3」である（カットイン画像35TM800が表示される3秒前からタイマー演出が開始される）例を示したが、このような形態に限らず、複数の初期秒数をカットイン予告演出の演出態様又は表示結果に応じて異なる割合で選択可能としても良い。例えば、カットイン予告演出の演出態様が第1態様である場合にはタイマー演出で「3」が初期値となる割合が80%であり「5」が初期値となる割合が20%であるが、カットイン予告演出の演出態様が第2態様である場合にはタイマー演出で「3」が初期値となる割合が20%であり「5」が初期値となる割合が80%であるようにしても良い。また、表示結果がはずれの場合にはタイマー演出で「3」が初期値となる割合が80%であり「5」が初期値となる割合が20%であるが、表示結果が大当たりの場合にはタイマー演出で「3」が初期値となる割合が20%であり「5」が初期値となる割合が80%であるようにしても良い。

30

【1668】

（3）上記の実施形態では、計数表示演出が実行された場合には必ずミュージックリーチ演出が実行される例を示したが、これに限らず、計数表示演出が実行された場合であってもミュージックリーチ演出が実行されない場合があるようにしても良い。また、上記の実施形態では、カットイン予告演出が実行される場合には必ずタイマー演出が実行される例を示したが、これに限らず、カットイン予告演出が実行される場合であってもタイマー演出が実行されない場合があるようにしても良い。また、上記の実施形態では、タイマー演出が実行される場合には必ずカットイン予告演出が実行される例を示したが、これに限らず、タイマー演出が実行される場合であってもカットイン予告演出が実行されない場合があるようにしても良い。

40

【1669】

（4）上記の実施形態では、演出制御用CPU120が、計数表示演出の数値を、サブ液晶表示器35TM300において7セグメント表示器を模した画像により表示させる例を示したが、このような形態に限らず、サブ液晶表示器35TM300に代えて実際の7セグメント表示器を設けておき、その7セグメント表示器の発光制御を行うことにより、計

50

数表示演出の数値を表示（発光）するようにしても良い。

【1670】

(5) 上記の実施形態では、計数表示演出がサブ液晶表示器35TM300で実行される一方、タイマー演出はメイン液晶表示器35TM200で実行される例を示したが、これとは逆に、計数表示演出がメイン液晶表示器35TM200で実行される一方、タイマー演出はサブ液晶表示器35TM300で実行されるようにしても良い。また、計数表示演出及びタイマー演出の両方がメイン液晶表示器35TM200で実行されるようにしても良く、計数表示演出及びタイマー演出の両方がサブ液晶表示器35TM300で実行されるようにしても良い。

【1671】

(6) なお、演出制御用CPU120は、サブ液晶表示器35TM300において、時短状態に制御可能な残り変動回数（時短回数）や、確変状態に制御可能な残り変動回数（ST（スペシャルタイム）回数）、大当り遊技状態におけるラウンド数等を表示可能である。これら遊技状態に関する情報（数値）をサブ液晶表示器35TM300に表示している期間は、これら遊技状態に関する情報（数値）をサブ液晶表示器35TM300に表示していない期間よりも、計数表示演出が実行される割合が低くなるようにしても良い。このような構成によれば、サブ液晶表示器35TM300において、計数表示演出の数値と、遊技状態に関する情報（数値）とが同時に表示されることを制限して、遊技者にとってより重要な後者を優先して報知することができる。

【1672】

(7) 上記の実施形態では、タイマー演出において、カットイン予告演出が実行されるまでの残り時間を減算更新する例を示したが、他の演出が実行されるまでの残り時間を減算更新するようにしても良く、例えば、第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420等の可動役物が動作するまでの残り時間を減算更新するようにしても良い。また、上記の実施形態では、計数表示演出において、演出の実行状況に関連した数値である楽曲の再生時間を加算更新する例を示したが、これに限らず、例えば、第1ロゴパネル35TM410及び第2ロゴパネル35TM420等の可動役物が演出位置に移動してからの経過時間を加算更新するようにしても良い。

【1673】

(8) 上記の実施形態では、大当り遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出の実行に対応した演出として、表示している数値を段階的に減少させるカウントダウン動作を行うタイマー演出を例示したが、これに限らず、示唆演出の実行に対応した演出として、表示体（画面上に表示されているオブジェクト）の表示態様を更新させる更新動作を行う更新演出を実行するようにしても良い。具体的には、表示体の表示領域を段階的に拡大させる（若しくは表示体の数を段階的に増加させる）加算動作、又は、表示体の表示領域を段階的に縮小させる（若しくは表示体の数を段階的に減少させる）減算動作を行う更新演出を実行するようにしても良い。

【1674】

一例として、メイン液晶表示器35TM200又はサブ液晶表示器35TM300に表示させるメーターの表示領域を段階的に拡大させる加算動作を行う更新演出を実行するようにしても良く、メーターの表示領域が最大となる態様を100%とした場合に、メーターの表示領域を0%（初期値）から10%、20%、…、というように徐々に増加更新させてゆき、100%に達した場合には示唆演出が実行され、100%に達することなく（例えば80%）で更新が止まった場合には示唆演出が実行されない（示唆演出の実行割合が低い）ようにしても良い。

【1675】

(9) また、複数種類の示唆演出を設けた場合には、各種類の示唆演出に対応した更新演出を実行するようにしても良い。例えば、第1示唆演出としてリーチ状態成立直後のタイミングで実行可能な第1カットイン予告演出を設け、第2示唆演出として飾り図柄が確定停止する直前のタイミングで実行可能な第2カットイン予告演出を設けた場合に、第1カ

10

20

30

40

50

ットイン予告演出が実行される可能性（期待度）を示す数値又はメーターを更新する動作を行う第1更新演出を実行し、第2カットイン予告演出が実行される可能性（期待度）を示す数値又はメーターを更新する動作を行う第2更新演出を実行するようにしても良い。

【1676】

この場合に、第1更新演出と第2更新演出とを同時に並行して実行可能としても良い。例えば、リーチ状態成立直後のタイミングで第1更新演出により示される可能性（期待度）が100%に達し（一方、この時点では第2更新演出により示される可能性（期待度）は未だ20%であり）、これに対応して第1カットイン予告演出が実行され、第1カットイン予告演出の実行に応じて第1更新演出が終了し（表示されていた数値又はメーターが消去され）、その後、飾り図柄が確定停止する直前のタイミングで第2更新演出により示される可能性（期待度）が100%に達し、これに対応して第2カットイン予告演出が実行され、第2カットイン予告演出の実行に応じて第2更新演出が終了する（表示されていた数値又はメーターが消去される）ようにしても良い。

10

【1677】

（10）上記の実施形態において、示唆演出の実行状況に関連した計数表示演出に関する数値（秒数）又は表示体（メーター）の表示色、あるいは、示唆演出の実行に対応した更新演出に関する数値（秒数）又は表示体（メーター）の表示色を、表示結果に応じて異なる割合で決定するようにしても良い。例えば、表示結果が大当たりとなる場合には表示結果がはずれとなる場合よりも高い割合で表示色が赤に決定され、表示結果がはずれとなる場合には表示結果が大当たりとなる場合よりも高い割合で表示色が青に決定されるようにしても良い。また、表示結果が大当たりとなる場合には表示結果がはずれとなる場合よりも高い割合で、表示させる表示体が複数に決定され（実行させる計数表示演出や更新演出の種類が複数種類に決定され）、表示結果がはずれとなる場合には表示結果が大当たりとなる場合よりも高い割合で、表示させる表示体が1つに決定される（実行させる計数表示演出や更新演出の種類が1種類に決定される）ようにしても良い。

20

【1678】

（11）上記の実施形態では、ミュージックリーチ演出の実行状況に関連した演出として、楽曲の再生時間（再生秒数）を表示する例を示したが、このような形態に限らず、楽曲全体の再生期間（楽曲の最初から最後までまでの期間）に対しての現時点までの再生期間（楽曲の開始から現時点までの期間）の割合を表示するようにしても良い。例えば、楽曲全体の再生期間が60秒である場合には、楽曲の再生時間が6秒経過する毎に、10%、20%、…、というように徐々に再生割合を更新するようにして、楽曲が最後まで再生されたタイミング（楽曲の再生開始から60秒経過したタイミング）で再生割合が100%に達するようにしても良い。なお、楽曲の再生時間（再生秒数）又は再生割合を、数値以外の表示体（例えば上述したメーター）により表示するようにしても良い。

30

【1679】

（12）上記の実施形態では、図13-17（G）に示すように、決定されたミュージックリーチ演出の最終段階が終了するまで計数表示演出を継続させる例を示したが、このような形態に限らず、決定されたミュージックリーチ演出の最終段階が終了するよりも前に計数表示演出を終了させる場合があるようにしても良い。例えば、決定されたミュージックリーチ演出の最終段階が第2段階であって、計数表示演出を第1段階（初期値1）から開始させる場合に、計数表示演出を第1段階のみで終了させる（最終値15で終了させる）場合があるようにしても良い。また、決定されたミュージックリーチ演出の最終段階が第3段階であって、計数表示演出を第1段階（初期値1）から開始させる場合に、計数表示演出を第1段階のみで終了させる（最終値15で終了させる）場合があるようにしても良く、計数表示演出を第2段階で終了させる（最終値30で終了させる）場合があるようにしても良い。また、予め決定されたミュージックリーチ演出の最終段階が第3段階であって、計数表示演出を第2段階（初期値16）から開始させる場合に、計数表示演出を第2段階のみで終了させる（最終値30で終了させる）場合があるようにしても良い。このような形態とした場合であっても、計数表示演出の実行割合は、ミュージックリーチ演出

40

50

が第3段階であるときに最も高く、第2段階であるときに2番目に高く、第1段階であるときに最も低くなるようにする。

【1680】

(スロットマシンの例)

上記の実施形態では、大当り遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能であるとともに、示唆演出の実行状況に関連した計数表示演出と、タイマー演出とを実行可能である遊技機として、パチンコ遊技機1を例示したが、このような演出構成の遊技機は、パチンコ遊技機1に限られず、スロットマシンであっても良い。

【1681】

また、前述したように、スロットマシンでも、第1の画像表示装置としてのメイン液晶表示器と、第2の画像表示装置としてのサブ液晶表示器とを備え、また、可動体として、光透過性を有する装飾体である第1ロゴパネル及び第2ロゴパネルを備えていてもよい。

【1682】

ここで上記パチンコ遊技機1では、示唆演出としてミュージックリーチ演出とカットイン予告演出とを実行可能であったが、スロットマシンでは、示唆演出としてリールロック演出を実行可能としてもよい。リールロック演出とは、スタートレバーが操作されたときに、通常制御（例えば正回転させる方式）でリールを駆動させず、特殊制御（例えば逆回転させる方式及び／又は振動させる方式）でリールを駆動させる演出である。例えば、リールロック演出は、第1段階～第3段階の3段階の演出で構成されており、リールロック演出の第1段階では、リールを低速で振動させ、リールロック演出の第2段階では、第1段階後にリールを中速で振動させ、リールロック演出の第3段階では、第1段階及び第2段階後にリールを高速で振動させる。

【1683】

このような演出構成のスロットマシンにおいて、サブ制御部は、リールロック演出を実行している期間において、サブ液晶表示器において計数表示演出を実行するようにしても良い。ここで、サブ制御部が、リールロック演出の第1段階を実行している期間は、第1ロゴパネル及び第2ロゴパネルがサブ液晶表示器と正面視で前後に重なる原点位置にあるため、サブ液晶表示器における計数表示演出の視認性が低下している。一方で、リールロック演出の第2段階及び第3段階を実行している期間は、第1ロゴパネル及び第2ロゴパネルがサブ液晶表示器と正面視で前後に重ならない演出位置にあるため、サブ液晶表示器における計数表示演出の視認性が向上している。このような構成によれば、リールロック演出が第1段階であるときは、リールロック演出が第2段階及び第3段階であるときよりも、計数表示演出を認識し難いため、興趣の低下を抑えることができる。

【1684】

また、このような演出構成のスロットマシンにおいて、サブ制御部は、リールロック演出の段階に応じて、サブ液晶表示器において計数表示演出が実行される割合を異ならせるようにしても良い（例えば、図13-17（G）に示すミュージックリーチ演出の段階と計数表示演出の実行開始タイミングとの関係と同様）。さらに、計数表示演出が実行されるか否かに応じて、タイマー演出の実行割合を異ならせるようにしてもよい（例えば、図13-17（H）に示す計数表示演出の実行有無とカットイン予告演出の実行割合との関係と同様）。このような構成によれば、スロットマシンにおける計数表示演出とタイマー演出に関連性を持たせて、興趣を向上させることができる。

【1685】

[特徴部01TMに関する説明]

次に、特徴部01TMを備える遊技機に関して、図14-1～図14-24を用いて説明する。図1に示した遊技機は、遊技盤2における遊技領域の中央付近に画像表示装置5が設けられているものであるが、遊技盤2よりも背面側に画像表示装置5が設けられ、遊技盤2よりも背面側であって画像表示装置5よりも手前側の位置（前後方向で遊技盤2と画像表示装置5との間の位置）に演出用の可動体が設けられている構成としても良い。

【1686】

図14-5に示す可動体01TM050は、回動可能に設けられた回転盤と、回転盤を回動させるためのモータと、を有し、横向きに傾倒する傾倒位置（図14-5（8）及び（10）に示す位置）と縦向きに起立する起立位置（図14-5（9）に示す位置）との間を動作する。このように構成された可動体01TM050は、回転盤が駆動初期状態であるときには傾倒位置に位置している。そして、モータにより回転盤が正面視右周りに回動することにより、回動軸を中心として正面視時計回りに約90度回転し、起立位置まで動作する。また、モータを逆駆動させることで、起立位置から傾倒位置へ動作する。これらの動作が実行される演出を可動体動作演出とする。

【1687】

CPU103は、特別図柄の変動表示を開始するときに、表示結果を指定する表示結果指定コマンドと、変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドと、保留記憶数減算指定コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンド又は第2保留記憶数減算指定コマンド）と、を演出制御用CPU120に送信する。

【1688】

演出制御用CPU120は、特別図柄（第1特別図柄又は第2特別図柄）の変動表示が開始されるときに、保留記憶数が減算されたことを指定する保留記憶数減算指定コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンド又は第2保留記憶数減算指定コマンド）、表示結果（大当たり又ははずれ、大当たりとなる場合の大当たり種別）を指定する表示結果指定コマンド、並びに、特別図柄の変動時間及び演出内容（リーチ及び擬似連等）を指定する変動パターン指定コマンド、という1セットのコマンドを、遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信したことに基づいて、特別図柄の変動表示が実行されること、並びに、特別図柄の変動時間及び演出内容（リーチ及び擬似連等）を特定可能となっている。また、演出制御用CPU120は、特別図柄の変動表示が終了して表示結果が確定したときに、図柄確定指定コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信したことに基づいて、特別図柄（第1特別図柄又は第2特別図柄）の変動表示が終了して表示結果が導出されたことを特定可能となっている。

【1689】

図14-1は、変動開始時演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、図7に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始設定処理（ステップS171）において、この変動開始時演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用CPU120は、特別図柄の変動表示が開始されることに伴う上記1セットのコマンドを受信すると、当該特別図柄の変動表示に対応した飾り図柄の変動表示を表示結果指定コマンド及び変動パターン指定コマンドに基づいて実行するための演出制御パターン（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）を設定するとともに、指定された変動パターンに基づく飾り図柄の変動表示中に実行させる演出を、図14-1に示す変動開始時演出決定処理により決定する。

【1690】

変動開始時演出決定処理において、演出制御用CPU120は、まず、カットイン予告演出の実行有無及び演出態様を、カットイン予告演出決定テーブル（図14-2（F）を参照）に基づいて決定する（ステップS01TM1010）。カットイン予告演出は、変動表示中の飾り図柄よりも高い優先度（飾り図柄よりも表示レイヤが上位であり遊技者から見て手前に見えるよう重畳表示された態様）で所定のカットイン画像を表示する予告演出である。

【1691】

図14-2（F）に示すように、カットイン予告演出決定テーブルでは、表示結果に応じて、カットイン予告演出の実行有無及び演出態様を決定するための判定値が割り振られている。表示結果が「はずれ」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）には、60%の割合でカットイン予告演出を実行しないことに決定し、30%の割合で第1態様（「CHANCE??」の文字）のカットイン予告演出を実行することに決定し、10%の割合で第2態様（「CHANCE!!」の文

10

20

30

40

50

字) のカットイン予告演出を実行することに決定する。一方で、表示結果が「大当たり」である場合(即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」である場合)には、30%の割合でカットイン予告演出を実行しないことに決定し、20%の割合で第1態様(「CHANCE??」の文字)のカットイン予告演出を実行することに決定し、50%の割合で第2態様(「CHANCE!!」の文字)のカットイン予告演出を実行することに決定する。

【1692】

このように、カットイン予告演出が実行される場合には、カットイン予告演出が実行されない場合よりも大当たりとなる割合が高く、第2態様(「CHANCE!!」の文字)のカットイン予告演出が実行される場合には、第1態様(「CHANCE??」の文字)のカットイン予告演出が実行される場合よりも大当たりとなる割合が高い。そのため、遊技者は、カットイン予告演出が実行されるか否かに興味を持つことになり、また、カットイン予告演出が実行される際の演出態様にも興味を持つことになる。

10

【1693】

なお、本実施形態では、カットイン予告演出の実行割合及び実行態様が、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果に基づいて決定される例を示しているが、このような形態に限らず、カットイン予告演出の実行割合及び実行態様が、変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターンに基づいて決定されるようにしても良い。例えば、リーチを伴う変動パターンが指定された場合にのみカットイン予告演出を実行可能としても良く、擬似連を伴う変動パターンが指定された場合にのみカットイン予告演出を実行可能としても良い。

20

【1694】

次いで、演出制御用CPU120は、アクティブ表示の最終表示態様を、アクティブ表示の最終表示態様決定テーブル(図14-2(A)参照)に基づいて決定する(ステップS01TM1020)。ここで、アクティブ表示とは、前述したように、実行されている飾り図柄(特別図柄)の変動表示に対応した対応表示であり、本例では演出画面の中央下部に設けられた四角形のアクティブ表示領域に表示可能である。また、保留表示とは、実行されていない飾り図柄(特別図柄)の変動表示に対応した対応表示であり、第1保留記憶に対応した保留表示は演出画面の左下部(遊技者から見てアクティブ表示領域の左側)に設けられた第1保留表示領域に表示可能であり、第2保留記憶に対応した保留表示は演出画面の右下部(遊技者から見てアクティブ表示領域の右側)に設けられた第2保留表示領域に表示可能である。アクティブ表示の最終表示態様とは、対応する飾り図柄(特別図柄)の変動表示中におけるアクティブ表示の最終的な表示態様である。

30

【1695】

本実施形態では、後述する図14-4及び図14-5に示すように、アクティブ表示及び保留表示は、飾り図柄の変動表示が実行されているときに表示可能であり、また、変動パターンに応じたスーパーリーチ演出(例えば、後述するバトル演出)が実行されているときにも表示可能となっている。

【1696】

図14-2(A)は、アクティブ表示の最終表示態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。図14-2(A)に示すように、この実施の形態では、アクティブ表示の最終表示態様として、通常態様、青色態様、及び、赤色態様の何れかを決定可能となっており、これらの各態様に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

40

【1697】

図14-2(A)に示すように、表示結果が「はずれ」となる場合(即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合)には、変動パターン指定コマンドに基づいて実行される飾り図柄の変動表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様は、90%の割合で通常態様(白色の丸形表示)となり、8%の割合で青色態様(青色の丸形表示)となり、2%の割合で赤色態様(赤色の丸形表示)となる。また、表示結果が「大当たり」となる場合(即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当

50

り」である場合)には、変動パターン指定コマンドに基づいて実行される飾り図柄の変動表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様は、5%の割合で通常態様(白色の丸形表示)となり、30%の割合で青色態様(青色の丸形表示)となり、65%の割合で赤色態様(赤色の丸形表示)となる。

【1698】

このように、アクティブ表示の最終表示態様が赤色態様となった場合に、大当たりとなる割合が最も高くなり、アクティブ表示の最終表示態様が青色態様となった場合に、大当たりとなる割合が2番目に高くなり、アクティブ表示の最終表示態様が通常態様となった場合に、大当たりとなる割合が最も低くなる。従って、図14-2(A)に示すように、アクティブ表示の表示態様に関しては、通常態様<青色態様<赤色態様の順で大当たりとなる期待度が高くなる。

10

【1699】

次いで、演出制御用CPU120は、アクティブ表示の表示態様に関する変化パターンを、アクティブ表示の変化パターン決定テーブル(図14-2(B)及び(C)参照)に基づいて決定する(ステップS01TM1030)。

【1700】

図14-2(B)及び(C)は、アクティブ表示の変化パターンの具体例を示す説明図である。図14-2(B)及び(C)に示すように、この実施の形態では、アクティブシフト時の表示態様から最終表示態様(ステップS01TM1020で決定された表示態様)にアクティブ表示の表示態様を変化させる変化パターンとして、複数の変化パターンが設けられている。ここで、アクティブシフト時の表示態様とは、飾り図柄の変動表示が開始されたこと(又は開始されること)に伴い当該変動表示に対応した対応表示(丸形のオブジェクト)が第1保留表示領域又は第2保留表示領域からアクティブ表示領域にシフトしたときのアクティブ表示の表示態様(即ちアクティブ表示の初期表示態様)である。

20

【1701】

アクティブ表示の変化パターンとして、アクティブシフト時のアクティブ表示が通常態様であり、その後アクティブ表示が変化せず最終表示態様が通常態様のままである変化パターン101と、アクティブシフト時のアクティブ表示が通常態様であり、その後アクティブ表示が変化して最終表示態様が青色態様となる変化パターン102と、アクティブシフト時のアクティブ表示が青色態様であり、その後アクティブ表示が変化せず最終表示態様が青色態様のままである変化パターン103と、アクティブシフト時のアクティブ表示が通常態様であり、その後アクティブ表示が変化して最終表示態様が赤色態様となる変化パターン104と、アクティブシフト時のアクティブ表示が青色態様であり、その後アクティブ表示が変化して最終表示態様が赤色態様となる変化パターン105と、アクティブシフト時のアクティブ表示が赤色態様であり、その後アクティブ表示が変化せず最終表示態様が赤色態様のままである変化パターン106と、がある。

30

【1702】

本実施形態では、保留表示は白色丸形のオブジェクトであり、保留表示の段階では他の態様(例えば青色丸形や赤色丸形)に変化しないものとする。そして、保留表示に対応した変動表示が開始されたことに伴い、保留表示領域に保留表示として表示されていた白色丸形のオブジェクトがアクティブ表示領域にシフトされたタイミングで、(1)当該オブジェクトの表示態様が白色丸形から変化しない場合(変化パターン101、102、104)と、(2)当該オブジェクトの表示態様が青色丸形に変化する場合(変化パターン103、105)と、(3)当該オブジェクトの表示態様が赤色丸形に変化する場合(変化パターン106)と、がある。

40

【1703】

図14-2(B)に示すように、表示結果が「はずれ」となる場合(即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合)には、アクティブ表示の変化パターンは、(1)ステップS01TM1020において決定されたアクティブ表示の最終表示態様が通常態様である場合には、100%の割合で変化パターン101となり、

50

(2) ステップ S 0 1 T M 1 0 2 0 において決定されたアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合には、30%の割合で変化パターン102となり、70%の割合で変化パターン103となり、(3) ステップ S 0 1 T M 1 0 2 0 において決定されたアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様である場合には、10%の割合で変化パターン104となり、20%の割合で変化パターン105となり、70%の割合で変化パターン106となる。

【1704】

一方、図14-2(C)に示すように、表示結果が「大当たり」となる場合(即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」である場合)には、当該始動入賞(新たな第1保留記憶)に基づく変動表示に対応したアクティブ表示の変化パターンは、

(1) ステップ S 0 1 T M 1 0 2 0 において決定されたアクティブ表示の最終表示態様が通常態様である場合には、100%の割合で変化パターン101となり、(2) ステップ S 0 1 T M 1 0 2 0 において決定されたアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合には、70%の割合で変化パターン102となり、30%の割合で変化パターン103となり、(3) ステップ S 0 1 T M 1 0 2 0 において決定されたアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様である場合には、80%の割合で変化パターン104となり、15%の割合で変化パターン105となり、5%の割合で変化パターン106となる。

【1705】

図14-2(B)及び(C)に示すように、アクティブ表示の変化パターンに関しては、最終表示態様が青色態様となる場合には、変化パターン103<変化パターン102の順で大当たりとなる期待度が高くなり、最終表示態様が赤色態様となる場合には、変化パターン104<変化パターン103<変化パターン102の順で大当たりとなる期待度が高くなる。このように、アクティブシフト時のアクティブ表示から表示態様が変化する変化パターンは、アクティブシフト時のアクティブ表示から表示態様が変化しない変化パターンよりも大当たりとなる割合が高い。また、アクティブシフト時からの変化幅が大きい場合(アクティブシフト時に通常態様であり最終表示態様が赤色態様である場合)は、アクティブシフト時からの変化幅が少ない場合(アクティブシフト時に青色態様であり最終表示態様が赤色態様である場合)よりも大当たりとなる割合が高い。

【1706】

次いで、演出制御用CPU120は、変化示唆演出の実行有無及び変化示唆演出を実行する場合の演出種別を、変化示唆演出決定テーブル(図14-2(D)及び(E)参照)に基づいて決定し(ステップ S 0 1 T M 1 0 4 0)、変動開始時演出決定処理を終了する。変化示唆演出とは、アクティブ表示の表示態様が変化することを示唆する演出であるとともにアクティブ表示に対しての作用を伴う演出である。変化示唆演出には、以下に示す第1変化示唆演出と、第2変化示唆演出とが含まれる。

【1707】

第1変化示唆演出では、後述する図14-5の(8)~(10)に示すように、画面中央にアクティブ表示01TM001が表示されている状態で、可動体01TM050を傾倒位置から起立位置まで動作させる。その結果、画面中央に表示されているアクティブ表示01TM001と起立位置にある可動体01TM050とが前後方向に重なる位置関係となる。即ち、第1変化示唆演出は、可動体01TM050がアクティブ表示01TM001に作用する演出であるとともに、アクティブ表示01TM001の表示態様が変化すること(変化演出が実行されること)を示唆する演出となっている。また、可動体01TM050が起立位置にある状態では、アクティブ表示01TM001の周囲(画面内における可動体01TM050と前後方向に重なる領域の周囲)に炎エフェクト画像01TM160を表示する。即ち、第1変化示唆演出は、炎エフェクトがアクティブ表示01TM001に作用する演出であるとともに、アクティブ表示01TM001の表示態様が変化すること(変化演出が実行されること)を示唆する演出となっている。

【1708】

第2変化示唆演出では、後述する図14-5の(13)~(16)に示すように、キャ

ラクタが画面右側から登場し、そのキャラクタがアクティブ表示 0 1 T M 0 0 1 に向かってボールを投げるアクションを行う演出画像が表示された後に、キャラクタが投げたボールがアクティブ表示 0 1 T M 0 0 1 に命中したことを示す演出画像が表示される。即ち、第 2 変化示唆演出は、キャラクタが投げたボールがアクティブ表示 0 1 T M 0 0 1 に作用する演出であるとともに、アクティブ表示 0 1 T M 0 0 1 の表示態様が変化すること（変化演出が実行されること）を示唆する演出となっている。

【1709】

このように、アクティブ表示 0 1 T M 0 0 1 に作用する演出として複数種別の演出を実行可能とすることにより、アクティブ表示 0 1 T M 0 0 1 の表示態様を変化させる際の興趣を一層向上させることができる。

10

【1710】

図 1 4 - 2 (D) 及び (E) は、変化示唆演出決定テーブルの具体例を示す説明図である。図 1 4 - 2 (D) 及び (E) に示すように、この実施の形態では、ステップ S 0 1 T M 1 0 3 0 において決定された変化パターンに応じて、変化示唆演出を実行するか否か、並びに、変化示唆演出を実行する場合に第 1 変化示唆演出及び第 2 変化示唆演出の何れを実行するか、を決定可能となっており、各決定項目に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【1711】

図 1 4 - 2 (D) に示すように、表示結果が「はずれ」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）には、(1) ステップ S 0 1 T M 1 0 3 0 において決定されたアクティブ表示の変化パターンが変化パターン 1 0 1（通常→通常）である場合には、5%の割合で第 2 変化示唆演出を実行することに決定し、95%の割合で第 1 変化示唆演出及び第 2 変化示唆演出の何れの演出も実行しないことに決定する。また、(2) ステップ S 0 1 T M 1 0 3 0 において決定されたアクティブ表示の変化パターンが変化パターン 1 0 2（通常→青色）である場合には、5%の割合で第 1 変化示唆演出を実行することに決定し、95%の割合で第 2 変化示唆演出を実行することに決定する。また、(3) ステップ S 0 1 T M 1 0 3 0 において決定されたアクティブ表示の変化パターンが変化パターン 1 0 3（青色→青色）である場合には、20%の割合で第 2 変化示唆演出を実行することに決定し、80%の割合で第 1 変化示唆演出及び第 2 変化示唆演出の何れの演出も実行しないことに決定する。また、(4) ステップ S 0 1 T M 1 0 3 0 において決定されたアクティブ表示の変化パターンが変化パターン 1 0 4（通常→赤色）である場合には、10%の割合で第 1 変化示唆演出を実行することに決定し、90%の割合で第 2 変化示唆演出を実行することに決定する。また、(5) ステップ S 0 1 T M 1 0 3 0 において決定されたアクティブ表示の変化パターンが変化パターン 1 0 5（青色→赤色）である場合には、15%の割合で第 1 変化示唆演出を実行することに決定し、85%の割合で第 2 変化示唆演出を実行することに決定する。また、(6) ステップ S 0 1 T M 1 0 3 0 において決定されたアクティブ表示の変化パターンが変化パターン 1 0 6（赤色→赤色）である場合には、100%の割合で第 1 変化示唆演出及び第 2 変化示唆演出の何れの演出も実行しないことに決定する。

20

30

【1712】

図 1 4 - 2 (E) に示すように、表示結果が「大当たり」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」である場合）には、(1) ステップ S 0 1 T M 1 0 3 0 において決定されたアクティブ表示の変化パターンが変化パターン 1 0 1（通常→通常）である場合には、80%の割合で第 2 変化示唆演出を実行することに決定し、20%の割合で第 1 変化示唆演出及び第 2 変化示唆演出の何れの演出も実行しないことに決定する。また、(2) ステップ S 0 1 T M 1 0 3 0 において決定されたアクティブ表示の変化パターンが変化パターン 1 0 2（通常→青色）である場合には、70%の割合で第 1 変化示唆演出を実行することに決定し、30%の割合で第 2 変化示唆演出を実行することに決定する。また、(3) ステップ S 0 1 T M 1 0 3 0 において決定されたアクティブ表示の変化パターンが変化パターン 1 0 3（青色→青色）である場合には、60%の

40

50

割合で第2変化示唆演出を実行することに決定し、40%の割合で第1変化示唆演出及び第2変化示唆演出の何れの演出も実行しないことに決定する。また、(4)ステップS01TM1030において決定されたアクティブ表示の変化パターンが変化パターン104(通常→赤色)である場合には、90%の割合で第1変化示唆演出を実行することに決定し、10%の割合で第2変化示唆演出を実行することに決定する。また、(5)ステップS01TM1030において決定されたアクティブ表示の変化パターンが変化パターン105(青色→赤色)である場合には、80%の割合で第1変化示唆演出を実行することに決定し、20%の割合で第2変化示唆演出を実行することに決定する。また、(6)ステップS01TM1030において決定されたアクティブ表示の変化パターンが変化パターン106(赤色→赤色)である場合には、100%の割合で第1変化示唆演出及び第2変化示唆演出の何れの演出も実行しないことに決定する。

10

【1713】

前述したように、アクティブ表示の表示態様が変化する変化パターンは、アクティブ表示の表示態様が変化しない変化パターンよりも大当たり期待度が高い。そして、図14-2(D)及び(E)に示すように、アクティブ表示の表示態様が変化する変化パターン(102、104、及び105)に関しては、表示結果が「はずれ」となる場合には、第1変化示唆演出よりも第2変化示唆演出が選択される割合が高く、表示結果が「大当たり」となる場合には、第2変化示唆演出よりも第1変化示唆演出が選択される割合が高い。従って、第1変化示唆演出が実行されてアクティブ表示の表示態様が変化した場合は、第2変化示唆演出が実行されてアクティブ表示の表示態様が変化した場合よりも大当たり期待度が高い。このように、第1変化示唆演出が実行される場合と、第2変化示唆演出が実行される場合とで、大当たりとなる割合が異なることにより、何れの演出が実行されるかに興味を持たせることができる。

20

【1714】

また、アクティブ表示の表示態様がアクティブシフト時から変化する変化パターン(102、104、及び105)に関しては、第1変化示唆演出を実行することに決定可能であり、第2変化示唆演出を実行することに決定可能であるのに対して、アクティブ表示の表示態様がアクティブシフト時から変化しない変化パターン(101、103、及び106)に関しては、第1変化示唆演出を実行することに決定されず、第2変化示唆演出を実行することに決定可能となっている。即ち、第1変化示唆演出が実行された場合には必ずアクティブ表示の表示態様が変化するが、第2変化示唆演出が実行された場合にはアクティブ表示の表示態様が変化しないときがある。このように、第1変化示唆演出が実行される場合と、第2変化示唆演出が実行される場合とで、アクティブ表示の表示態様が変化する割合が異なることにより、何れの演出が実行されるかに興味を持たせることができる。

30

【1715】

(第1変化示唆演出及び第2変化示唆演出の具体例)

次に、第1変化示唆演出及び第2変化示唆演出の具体例に関して、図14-3、図14-4、及び図14-5を用いて説明する。図14-3は、第1変化示唆演出又は第2変化示唆演出を実行する場合の各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図14-4及び図14-5は、第1変化示唆演出又は第2変化示唆演出が実行されるときに画像表示装置5に表示される演出画像の一例を示す説明図である。

40

【1716】

以下に示す例では、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」であり、変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターンが「スーパーリーチ大当たり」であることに基づいて、飾り図柄の変動表示を実行するとともに、スーパーリーチ演出として味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うバトル演出を実行する。そして、最終的に味方キャラクタが勝利する勝利演出を実行することにより大当たりの発生を報知する。

【1717】

また、演出制御用CPU120は、ステップS01TM1010において、第2態様(

50

「CHANCE!!」)のカットイン予告演出を実行することに決定し、ステップS01TM1020において、アクティブ表示の最終表示態様を赤色態様とすることに決定し、ステップS01TM1030において、アクティブ表示の変化パターンを変化パターン104(通常→赤色)とすることに決定したものとす。以下では、ステップS01TM1040で第1変化示唆演出を実行することに決定された場合の例を図14-5(8)~(12)に示し、ステップS01TM1040で第2変化示唆演出を実行することに決定された場合の例を図14-5(13)~(17)に示す。

【1718】

まず、演出制御用CPU120は、図14-4(1)に示すように、第1保留記憶数が2の状態、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄の変動表示(図14-3に示すT1のタイミングで開始された変動表示)を実行している。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、小図柄表示エリア5c、及び小図柄表示エリア5rにおいて、小図柄の変動表示(図14-3に示すT1のタイミングで開始された変動表示)を実行している。また、アクティブ表示領域01TM003には、通常態様のアクティブ表示01TM001(白色の丸形表示)が表示され、保留表示領域01TM004には、通常態様の保留表示01TM002(白色の丸形表示)が2つ表示されている。

【1719】

この実施の形態では、画像表示装置5の右上に表示される、飾り図柄よりも小さな図柄であって、飾り図柄が変動表示されているか否か及び飾り図柄の表示結果を示す図柄を小図柄と称する。小図柄の変動表示は、飾り図柄の変動表示と並行して実行可能であり、小図柄の停止表示も、飾り図柄の停止表示と並行して実行可能である。そして、小図柄が変動表示及び停止表示されるエリアを左から小図柄表示エリア5l、小図柄表示エリア5c、及び小図柄表示エリア5rとする。

【1720】

このように、特別図柄の変動表示に対応して実行される演出図柄の変動表示として、飾り図柄の変動表示と小図柄の変動表示とがある。演出制御用CPU120は、特別図柄の変動表示が開始されるときに遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信された変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、飾り図柄の変動表示と小図柄の変動表示とを同じタイミングで開始し、特別図柄の変動表示が終了したとき(特別図柄が確定停止したとき)に遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信された図柄確定指定コマンドを受信したことに基づいて、飾り図柄の変動表示と小図柄の変動表示とを同じタイミングで終了させる(飾り図柄と小図柄とを同じタイミングで確定停止させる)。

【1721】

次いで、演出制御用CPU120は、図14-4(2)に示すように、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を継続している状態で(図14-3に示すT2のタイミングで)、プッシュボタン31Bを操作するよう遊技者に促すための操作促進表示01TM031を表示する。操作促進表示01TM031には、プッシュボタン31Bを模した画像と、プッシュボタン31Bを模した画像の上方に表示される下向きの矢印と、が含まれており、プッシュボタン31Bを押下するように促す表示となっている。ここで表示される1回目の操作促進表示は、カットイン予告演出に対応した通常態様の操作促進表示である。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、小図柄表示エリア5c、及び小図柄表示エリア5rにおいて、小図柄の変動表示を継続している。

【1722】

次いで、演出制御用CPU120は、図14-4(3)に示すように、操作促進表示01TM031が表示されているときにプッシュボタン31Bが操作されたことに基づいて(図14-3に示すT3のタイミングで)、第2態様のカットイン予告演出を実行し、画像表示装置5にカットイン画像01TM040(「CHANCE!!」)を表示させる。

【1723】

10

20

30

40

50

次いで、演出制御用CPU120は、図14-4(4)に示すように、カットイン画像01TM040(「CHANCE!!」)が表示されてから所定期間(例えば3秒)経過したタイミング(図14-3に示すT4のタイミング)で、カットイン画像01TM040(「CHANCE!!」)を消去し、第2態様のカットイン予告演出を終了させる。

【1724】

次いで、演出制御用CPU120は、図14-4(5)に示すように、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミングにおいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L及び図柄表示エリア5Rに「7」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態とし、画像表示装置5の上部に「リーチ!!」の文字を表示させる(図14-3のT5のタイミング)。このとき、小図柄表示エリア5l、小図柄表示エリア5c、及び小図柄表示エリア5rでは、小図柄の変動表示を継続している。即ち、飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア5Lに対応した小図柄表示エリア5l、及び、飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア5Rに対応した小図柄表示エリア5rにおいても、小図柄を停止表示させることなく継続して変動表示させている。

【1725】

そして、リーチ状態成立後、演出制御用CPU120は、図14-4(6)に示すように、スーパーリーチの変動パターンであることに応じてバトル演出を実行する。ここで、バトル演出の実行に伴い、画像表示装置5に味方キャラクター01TM100と敵キャラクター01TM110とを表示させる(図14-3のT6のタイミング)。

【1726】

次いで、演出制御用CPU120は、図14-4(7)に示すように、バトル演出実行中に(図14-3に示すT7のタイミングで)、操作促進表示01TM031Aを表示する。ここで表示される2回目の操作促進表示は、変化示唆演出に対応した特殊態様の操作促進表示であり、炎に包まれた押しボタン31Bを模した画像と、押しボタン31Bを模した画像の上方に表示される下向きの矢印と、が含まれており、押しボタン31Bを押下するように促す表示となっている。特殊態様の操作促進表示01TM031Aは、飾り図柄及びバトル演出に関する画像よりも優先度の高い表示態様(表示レイヤが上位であり他の演出画像よりも手前側に表示されているように見える態様)で表示される。

【1727】

演出制御用CPU120は、特殊態様の操作促進表示01TM031Aが表示されているときに押しボタン31Bが操作されたことに応じて(図14-3に示すT8のタイミングで)、前述したステップS01TM1040で決定した第1変化示唆演出又は第2変化示唆演出の何れかを実行する。第1変化示唆演出を実行することに決定している場合には、図14-5(8)へ進み、第2変化示唆演出を実行することに決定している場合には、図14-5(13)へ進む。

【1728】

(第1変化示唆演出を実行する場合の例)

演出制御用CPU120は、第1変化示唆演出を実行することに決定している場合、図14-5(8)に示すように、押しボタン31Bが操作されたタイミングで(図14-3に示すT8のタイミングで)、第1変化示唆演出を実行する。本実施形態では、第1変化示唆演出が開始されることに伴いブラックアウト演出を実行する。ブラックアウト演出とは、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像として暗転画像01TM150を表示することにより、所定画像の視認性を低下させて視認困難状態とする演出である。本実施形態では、ブラックアウト演出が実行されることにより、飾り図柄及びリーチ演出画像(バトル演出に関する画像を含む)が視認困難状態となる。

【1729】

ここで、図14-5(8)に示すように、ブラックアウト演出が実行されることにより、一方の演出図柄である飾り図柄は視認困難状態となるが、他方の演出図柄である小図柄は視認可能な状態のままである。即ち、図柄表示エリア5L及び図柄表示エリア5Rにお

10

20

30

40

50

いて停止表示していた「7」の飾り図柄、並びに、図柄表示エリア5Cにおいて変動表示されている飾り図柄の視認性は低下する一方で、小図柄表示エリア5l、小図柄表示エリア5c、及び小図柄表示エリア5rにおいて変動表示されている小図柄の視認性は低下していない。

【1730】

図14-4に示したように、ブラックアウト演出が実行されていない状態では、飾り図柄を小図柄よりも大きく表示するとともに、画面中央の図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示させることにより、飾り図柄の視認性を小図柄の視認性よりも高くすることが可能であるが、ブラックアウト演出が実行されている視認困難状態においては、小図柄の視認性が飾り図柄の視認性よりも高くなる。これにより、飾り図柄及びバトル演出に関する画像の視認性を変化させることによる演出効果を高めつつ、飾り図柄（特別図柄）の変動表示が継続されていることを遊技者に適切に把握させることが可能である。

10

【1731】

なお、本実施形態では、所定画像の視認性を低下させるために表示画面の全域を覆う暗転画像01TM150を表示するようにしたが、この暗転画像01TM150を表示することにより、暗転画像01TM150よりも表示優先度の低い所定画像（表示レイヤが下位であり遊技者から見て暗転画像01TM150よりも奥に見える画像）が全く視認不能な状態となる（即ち、暗転画像01TM150のレイヤ透過率が0%となる）ようにしても良く、暗転画像01TM150よりも表示優先度の低い所定画像が視認困難ではあるものの僅かに視認可能な状態となる（即ち、暗転画像01TM150のレイヤ透過率が0%ではない）ようにしても良い。

20

【1732】

また、本実施形態では、表示画面の全域を覆う被覆画像（暗転画像01TM150）を表示させる例を示したが、表示画面の一部領域のみ（例えば中央部のみ）を被覆する被覆画像を表示させることで、表示画面の一部領域のみの視認性を低下させるようにしても良い。また、本実施形態では、暗転画像01TM150を表示させることにより所定画像を視認困難状態とする例を示したが、これに限らず、画面全体を白色で発光させる（白色のみの画像を表示させる）ことにより所定画像を視認困難状態としても良く、所定画像の縦横比を不規則に変化させること等により所定画像を視認困難状態としても良い。また、飾り図柄の背景画像（飾り図柄よりも表示優先度が低く、表示レイヤが飾り図柄よりも下位であり遊技者から見て飾り図柄よりも奥に見える画像）としてキャラクタ等が表示されている場合には、被覆画像（暗転画像01TM150等）が表示されることにより背景画像としてのキャラクタ等の視認性も低下する。

30

【1733】

また、本実施形態では、図14-5（8）等に示すように、視認困難状態であっても、保留表示及びアクティブ表示を視認可能であり、また、アクティブ表示領域01TM003を示す四角形の画像（所謂インターフェイス画像）も視認可能となっているが、このような形態に限らず、視認困難状態において、表示態様を変化させる対応表示（変化演出のターゲットとなる対応表示であり、本例ではアクティブ表示01TM001）以外の対応表示（本例では保留表示01TM002）に関しては、視認性を低下させるようにしても良く、アクティブ表示領域01TM003を示す四角形の画像（所謂インターフェイス画像）に関しても、視認性を低下させるようにしても良い。

40

【1734】

次いで、演出制御用CPU120は、図14-5（8）に示すように、視認困難状態を継続したまま、アクティブ表示領域01TM003に表示されている通常態様のアクティブ表示01TM001（白色の丸形表示）を、アクティブ表示領域01TM003の上方、画面中央まで移動させるとともに、通常態様のアクティブ表示01TM001（白色の丸形表示）を拡大表示させる。これにより、第1変化し唆演出の対象となる対応表示（アクティブ表示01TM001）の視認性を向上させる。

【1735】

50

次いで、演出制御用CPU120は、図14-5(9)に示すように、視認困難状態を継続したまま、可動体01TM050を傾倒位置から起立位置に動作させる可動体動作演出を実行する(図14-3に示すT9A~T9B)とともに、暗転画像01TM150上において、拡大表示されたアクティブ表示01TM001の周囲に炎エフェクト画像01TM160を重畳表示するエフェクト演出を実行する。炎エフェクト画像01TM160は、暗転画像01TM150よりも表示優先度の高い(表示レイヤが上位である)画像であるため、遊技者からは暗転画像01TM150よりも手前に表示されているように見える。

【1736】

ここで、画面中央において拡大表示されているアクティブ表示01TM001と、起立位置にある可動体01TM050とは、前後方向に重なる位置関係となるため、アクティブ表示01TM001の視認性が一旦は低下することになる(図14-3に示すT9Bのタイミング)。そして、演出制御用CPU120は、アクティブ表示01TM001の視認性が低下している期間内(図14-3に示すT9B~T10Aの期間内)に、アクティブ表示01TM001の表示態様を通常態様(白色の丸形表示)から赤色態様(赤色の丸形表示)に変化させる変化演出を実行する。

【1737】

また、炎エフェクト画像01TM160は、アクティブ表示01TM001の周囲に表示されることから、図14-5(9)に示すように、可動体01TM050が起立位置にある状態でも炎エフェクト画像01TM160を視認可能である。その結果、あたかも起立位置にある可動体01TM050が炎で覆われているかのような視覚効果を生じさせることになる。このように、炎エフェクト画像01TM160を、起立位置にある可動体01TM050に対応した位置に表示させることにより、演出効果を高めることができる。

【1738】

次いで、演出制御用CPU120は、図14-5(10)に示すように、アクティブ表示01TM001の表示態様を通常態様(白色の丸形表示)から赤色態様(赤色の丸形表示)に変化させたことに応じて、起立位置にある可動体01TM050を傾倒位置に戻す動作を実行する(図14-3に示すT10A~T10B)。これにより可動体動作演出が終了して、画面中央において拡大表示されているアクティブ表示01TM001の視認性が再び向上する。このときのアクティブ表示01TM001の表示態様は、可動体動作演出の実行前の表示態様(通常態様(白色の丸形表示))とは異なる赤色態様(赤色の丸形表示)に変化している。

【1739】

次いで、演出制御用CPU120は、画面中央において拡大表示されている赤色態様のアクティブ表示01TM001を縮小して元の大きさに戻すとともに、下方のアクティブ表示領域01TM003まで移動させる。即ち、アクティブ表示01TM001の視認性を低下させて、第1変化示唆演出及びブラックアウト演出が実行される前の視認性に戻す。その結果、アクティブ表示領域01TM003には、通常態様から赤色態様に変化したアクティブ表示01TM001が表示されることになる。そして、暗転画像01TM150の表示を終了させることにより視認困難状態を解除して、所定画像(飾り図柄及びバトル演出に関する画像)の視認性を回復させる(図14-3に示すT11のタイミング)。これにより、第1変化示唆演出が終了すると共に、第1変化示唆演出に対応して実行された変化演出、及び、第1変化示唆演出に対応して実行されたブラックアウト演出が終了することになる。

【1740】

図14-5(11)に示すように、視認性が回復したことにより所定画像(飾り図柄及びバトル演出に関する画像)を視認し易くなり、遊技者は再びバトル演出を見ることができる。ここで、ブラックアウト演出が実行されている期間(図14-3に示すT8~T11の期間、図14-4に示す(8)~(10)の期間)も、演出制御用CPU120は、変動パターンに対応したバトル演出の表示制御を継続して実行しており、この期間では、

10

20

30

40

50

バトル演出の中盤部分（後述する図14-5の（13）～（15）に示す部分）に関する表示制御を継続して実行している。

【1741】

そして、ブラックアウト演出が終了したときに、そのタイミングにおけるバトル演出の表示制御に対応した部分からバトル演出を視認可能となり、本例では、図14-5（11）に示すバトル演出の終盤部分からバトル演出を視認可能となっている。なお、ブラックアウト演出の終了後も、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、小図柄表示エリア5c、及び小図柄表示エリア5rにおいて、小図柄の変動表示を継続している。

【1742】

次いで、演出制御用CPU120は、図14-5（12）に示すように（図14-3に示すT12のタイミングで）、図柄表示エリア5L、5C、5Rに、表示結果が大当たりとなる飾り図柄の組合せ（本例では、「777」）を停止表示させると共に、小図柄表示エリア5l、5c、5rに、停止表示される飾り図柄を構成する数字の組み合わせ（本例では「777」）を停止表示させる。そして、味方キャラクター01TM100が敵キャラクター01TM110に勝利する勝利演出を実行し、画像表示装置5の上部に「勝利！！」の文字を表示させることにより大当たりの発生を報知する。

【1743】

次いで、演出制御用CPU120は、図14-3に示すT13のタイミングで、遊技制御用マイクロコンピュータ100から図柄確定指定コマンドを受信したことに応じて、図柄表示エリア5L、5C、5Rに停止表示されている飾り図柄の組合せ（「777」）を確定停止させると共に、小図柄表示エリア5l、5c、5rに停止表示されている小図柄の組合せ（「777」）を確定停止させる。これにより、スーパーリーチ大当たりの変動パターンに対応した飾り図柄の変動表示及び小図柄の変動表示が終了する。

【1744】

以上に示したように、第1変化示唆演出が実行されるときには、これまで画像表示装置5において視認容易な状態であった飾り図柄及びスーパーリーチ演出に関する画像がブラックアウト演出により視認困難状態となる一方で、変化演出の対象となるアクティブ表示01TM001が画面中央部に移動して拡大表示されることによって変化演出の対象となるアクティブ表示01TM001の視認性が向上する。その状態で、可動体01TM050を傾倒位置から起立位置まで動作させる可動体動作演出が実行されることにより可動体01TM050がアクティブ表示01TM001に作用して、アクティブ表示01TM001の表示態様が変化することを示唆する。そして、可動体01TM050が起立位置にある状態でアクティブ表示01TM001の表示態様を変化させる変化演出が実行されることになる。

【1745】

このように、所定画像（飾り図柄及びスーパーリーチ演出に関する画像）を視認困難状態として、変化演出の対象となる対応表示（アクティブ表示01TM001）に作用する可動体動作演出を伴う第1変化示唆演出が実行されることにより、遊技者を、変化演出の対象となる対応表示（アクティブ表示01TM001）に注目させることができ、第1変化示唆演出及び変化演出の興趣を向上させることができる。

【1746】

また、変化演出を実行する前に、当該変化演出の対象となる対応表示（アクティブ表示01TM001）の視認性を所定画像（飾り図柄及びスーパーリーチ演出に関する画像）よりも高くすることで、変化演出の対象となる対応表示（アクティブ表示01TM001）に遊技者を注目させて、変化演出の興趣を向上させることができる。

【1747】

なお、本実施形態では、可動体動作演出が実行されることで、起立位置にある可動体01TM050と、変化演出の対象となる対応表示（アクティブ表示01TM001）とが前後方向に重なる位置関係となり、変化演出の対象となる対応表示（アクティブ表示01TM001）の視認性が、変化演出の実行前に一旦は低下することになる。このように、

10

20

30

40

50

変化することが示唆されている対応表示（アクティブ表示01TM001）の視認性を、当該対応表示が変化する前に一旦は低下させることで、変化に意外性を生じさせて興味を一層向上させることができる。

【1748】

また、本実施形態では、図14-2（D）及び（E）に示したように、第1変化示唆演出が実行された場合には必ずアクティブ表示の表示態様が変化するが、第2変化示唆演出が実行された場合にはアクティブ表示の表示態様が変わらないときがある。ここで、第1変化示唆演出が実行された場合には必ずブラックアウト演出が実行されるのに対して、第2変化示唆演出が実行された場合にはブラックアウト演出が実行されないようになっているため、所定画像（飾り図柄及びスーパーリーチ演出に関する画像）を視認困難状態としてからアクティブ表示01TM001に作用する演出が実行される場合は、所定画像を視認困難状態とすることなくアクティブ表示01TM001に作用する演出が実行される場合よりも、アクティブ表示01TM001の表示態様が変わる割合が高いことになる。従って、遊技者は、アクティブ表示01TM001に作用する演出が実行されたときの所定画像の視認性に興味を持つことになり、変化示唆演出の興味を一層向上させることができる。

10

【1749】

（第2変化示唆演出を実行する場合の例）

演出制御用CPU120は、第2変化示唆演出を実行することに決定している場合、押しボタン31Bが操作されたタイミングで（図14-3に示すT8のタイミングで）、第2変化示唆演出を実行する。本実施形態では、第1変化示唆演出の場合とは異なり、第2変化示唆演出が実行される場合にはブラックアウト演出は実行されないものとする。

20

【1750】

図14-5（13）に示すように、第2変化示唆演出では、キャラクタAが画像表示装置5の画面右下部に登場する。このとき、画像表示装置5では、ブラックアウト演出が実行されていないことにより所定画像（飾り図柄及びバトル演出に関する画像）の視認性が低下しておらず、バトル演出を視認することが容易であるため、遊技者はバトル演出の中盤部分を見ることができる。このとき、小図柄表示エリア51、小図柄表示エリア5c、及び小図柄表示エリア5rでは、小図柄の変動表示を継続している。

30

【1751】

次いで、図14-5（14）に示すように、第2変化示唆演出において、キャラクタAが通常態様のアクティブ表示01TM001（白色の丸形表示）に向かってボールを投げるアクションを行う演出画像が表示される（図14-3に示すT9Aのタイミング）。

【1752】

次いで、図14-5（15）に示すように、第2変化示唆演出において、キャラクタAが投げたボールが通常態様のアクティブ表示01TM001（白色の丸形表示）に命中したことを示す演出画像が表示される（図14-3に示すT10Aのタイミング）。このとき、アクティブ表示領域01TM003には、表示されていた通常態様のアクティブ表示01TM001（白色の丸形表示）とは異なるエフェクト画像（アクティブ表示01TM001G）が表示される。このエフェクト画像は、アクティブ表示01TM001が爆発したことを想起させる画像である。

40

【1753】

次いで、演出制御用CPU120は、図14-5（16）に示すように、アクティブ表示領域01TM003に表示されていたエフェクト画像（アクティブ表示01TM001G）を非表示として、アクティブ表示領域01TM003に赤色態様のアクティブ表示01TM001を表示させる（図14-3に示すT11のタイミング）。これにより、第2変化示唆演出が終了すると共に、第2変化示唆演出に対応して実行された変化演出が終了することになる。

【1754】

このように、第2変化示唆演出が実行されることにより、キャラクタAが投げたボール

50

がアクティブ表示01TM001に作用して、アクティブ表示01TM001の表示態様を通常態様から赤色態様に変化させる変化演出が実行されることになる。そして、第2変化示唆演出終了後もバトル演出を継続して視認可能となっており、遊技者は、バトル演出の中盤部分(図14-5(13)~(15))の続きであるバトル演出の終盤部分(図14-5(16))を続けて見ることができる。なお、第2変化示唆演出の終了後も、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、小図柄表示エリア5c、及び小図柄表示エリア5rにおいて、小図柄の変動表示を継続している。

【1755】

次いで、演出制御用CPU120は、図14-5(17)に示すように(図14-3に示すT12のタイミングで)、図柄表示エリア5L、5C、5Rに、表示結果が大当たりとなる飾り図柄の組合せ(本例では、「777」)を停止表示させると共に、小図柄表示エリア5l、5c、5rに、停止表示される飾り図柄を構成する数字の組み合わせ(本例では「777」)を停止表示させる。そして、味方キャラクター01TM100が敵キャラクター01TM110に勝利する勝利演出を実行し、画像表示装置5の上部に「勝利!!」の文字を表示させることにより大当たりの発生を報知する。

【1756】

次いで、演出制御用CPU120は、図14-3に示すT13のタイミングで、遊技制御用マイクロコンピュータ100から図柄確定指定コマンドを受信したことに応じて、図柄表示エリア5L、5C、5Rに停止表示されている飾り図柄の組合せ(「777」)を確定停止させると共に、小図柄表示エリア5l、5c、5rに停止表示されている小図柄の組合せ(「777」)を確定停止させる。これにより、スーパーリーチ大当たりの変動パターンに対応した飾り図柄の変動表示及び小図柄の変動表示が終了する。

【1757】

なお、以上に示した第2変化示唆演出は、アクティブ表示01TM001の表示態様が変化する場合に実行可能となる成功態様の第2変化示唆演出である。この成功態様の第2変化示唆演出では、アクティブ表示領域01TM003にエフェクト画像(アクティブ表示01TM001G)が表示されたことを契機として、アクティブ表示01TM001の表示態様が、エフェクト画像(アクティブ表示01TM001G)が表示される前の表示態様から変化する。一方、失敗態様の第2変化示唆演出は、アクティブ表示01TM001の表示態様に変化しない場合に実行されるものであり、図14-5(14)に示すように、キャラクターAがアクティブ表示領域01TM003のアクティブ表示01TM001に向かってボールを投げるアクションを行う演出画像が表示されるものの、その後は、アクティブ表示領域01TM003にエフェクト画像(アクティブ表示01TM001G)が表示されず、結果としてアクティブ表示領域01TM003に表示されているアクティブ表示01TM001の表示態様に変化しないようになっている。

【1758】

以上に示したように、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであることに応じて、スーパーリーチ演出としてのバトル演出を実行する。スーパーリーチの変動パターンに基づく飾り図柄(及び小図柄)の変動表示期間中において、当該変動パターンに対応したバトル演出の開始タイミング及び終了タイミングが予め定められており、バトル演出の実行期間は他の演出(例えば第1変化示唆演出や第2変化示唆演出等)の実行状況によらず一定となっている。従って、当該変動パターンに基づく飾り図柄(及び小図柄)の変動表示において、バトル演出の実行期間と他の演出(例えば第1変化示唆演出や第2変化示唆演出等)の実行期間とが重複している場合には、他の演出によってバトル演出の視認性が低下する場合がある。

【1759】

本例では、第1変化示唆演出が実行される場合、バトル演出の実行期間とブラックアウト演出の実行期間とが重複している期間(図14-3のT8~T11に示される期間)に、バトル演出を視認困難な状態となる(図14-5(8)~(10)に示される期間)。

この期間はバトル演出の中盤部分が実行されている期間に相当するため、遊技者は、バトル演出の中盤部分を見ることはできない。しかし、ブラックアウト演出の実行期間が終了した後に実行されるバトル演出の終盤部分を見ることは可能となっている。一方、第2変化示唆演出が実行される場合には、ブラックアウト演出が実行されず、バトル演出の実行期間とブラックアウト演出の実行期間とが重複しないこととなるため、遊技者は、バトル演出の中盤部分と終盤部分とを通して見る事が可能となる。

【1760】

このように、第1変化示唆演出及び第2変化示唆演出の実行期間（図14-3に示すT8～T11の期間）は、何れもバトル演出の実行期間よりも短く、第1変化示唆演出及び第2変化示唆演出は、何れもバトル演出の開始後に開始され、何れもバトル演出の終了前（勝利演出の実行前）に終了する。これにより、他の演出（第1変化示唆演出及び第2変化示唆演出）の実行状況によらず、遊技者は、少なくともバトル演出の序盤部分と、バトル演出の終盤部分及び表示結果の報知部分（勝利演出又は敗北演出）を見ることは可能となる。即ち、演出制御用CPU120が、他の演出の実行状況に応じてバトル演出の実行期間又は開始タイミング若しくは終了タイミングを調整せずとも、少なくともバトル演出の序盤部分によってバトル演出が開始されたことを遊技者に把握させるとともに、バトル演出における重要な部分である終盤部分及び表示結果の報知部分（勝利演出又は敗北演出）を遊技者に把握させることは可能である。

【1761】

また、この実施の形態では、プッシュボタン31Bの操作を促す演出として、通常態様の操作促進表示01TM031（図14-4（2）を参照）を表示させる演出と、特殊態様の操作促進表示01TM031A（図14-4（7）を参照）を表示させる演出と、を実行可能である。通常態様の操作促進表示01TM031は、変動表示開始直後に表示され、通常態様の操作促進表示01TM031が表示されているときにプッシュボタン31Bが操作された場合には、第1態様（「CHANCE??」）又は第2態様（「CHANCE!!」）のカットイン予告演出が実行される。一方、特殊態様の操作促進表示01TM031Aは、リーチ状態成立後（スーパーリーチ演出の実行中）に表示され、特殊態様の操作促進表示01TM031Aが表示されているときにプッシュボタン31Bが操作された場合には、第1変化示唆演出又は第2変化示唆演出が実行される。

【1762】

このように、操作促進表示が行われ、操作促進表示に応じてプッシュボタン31Bが操作されたことにより実行される操作演出として、カットイン予告演出、並びに、第1変化示唆演出及び第2変化示唆演出が存在する。ここで、第1変化示唆演出又は第2変化示唆演出の何れかが実行されてカットイン予告演出が実行されなかった場合には、第1変化示唆演出及び第2変化示唆演出が何れも実行されずにカットイン予告演出が実行された場合よりも大当たりとなる割合が高い。これにより遊技者は、プッシュボタン31Bを操作したときに、操作示唆演出（第1変化示唆演出又は第2変化示唆演出）及びカットイン予告演出の何れの操作演出が実行されるかに関心を持つことになり、操作演出に対しての興趣を向上させることができる。

【1763】

また、前述したように、第1変化示唆演出が実行された場合には、第2変化示唆演出が実行された場合よりも、変化演出の対象となる対応表示（アクティブ表示01TM001）の表示態様が変化する割合が高く、大当たりとなる割合が高い。そのため遊技者は、特殊態様の操作促進表示01TM031Aが表示されていることに依拠してプッシュボタン31Bを操作したときに、第1変化示唆演出及び第2変化示唆演出の何れの演出が実行されるかに注目することになる。

【1764】

なお、操作演出は、上記の実施形態に示した演出に限らず、例えば、飾り図柄の背景画像を通常の背景画像から対応表示（アクティブ表示、保留表示）に対して作用する特殊な背景画像（例えば、対応表示の上方から対応表示に向かう落雷が表示された背景画像）に

10

20

30

40

50

変化させるゾーン演出であっても良く、多数のキャラクタ（同一種別のキャラクタ又は複数種別のキャラクタ）が群れを成して対応表示（アクティブ表示、保留表示）が表示されている領域を含む画面全体を横切る群予告演出であっても良い。

【1765】

（変型例）

上記の実施形態では、第1変化示唆演出及び第2変化示唆演出において、アクティブ表示01TM001に作用する演出（第1変化示唆演出：可動体01TM050がアクティブ表示01TM001に作用する演出及び炎エフェクトがアクティブ表示01TM001に作用する演出、第2変化示唆演出：キャラクタが投げたボールがアクティブ表示01TM001に命中する演出）が実行される例を示したが、このような形態に限らず、アクティブ表示01TM001に作用する演出が実行されることなく、アクティブ表示01TM001の表示態様を変化させる演出を実行するようにしても良い。例えば、以下に示す第3変化示唆演出のように、アクティブ表示01TM001の視認性を通常よりも向上させた状態とした後に、そのアクティブ表示01TM001に作用する演出を伴わずにアクティブ表示01TM001の表示態様を変化させるようにしても良い。

10

【1766】

（第3変化示唆演出）

このような第3変化示唆演出の具体例に関して、図14-6及び図14-7を用いて説明する。図14-6は、第3変化示唆演出を実行する場合の各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図14-7は、第3変化示唆演出が実行されるときに画像表示装置5に表示される演出画像の一例を示す説明図である。

20

【1767】

以下に示す例では、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」であり、変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターンが「スーパーリーチ大当たり」であることに基づいて、飾り図柄の変動表示を実行するとともに、スーパーリーチ演出として味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うバトル演出を実行する。そして、最終的に味方キャラクタが勝利する勝利演出を実行することにより大当たりの発生を報知する。

【1768】

また、演出制御用CPU120は、ステップS01TM1010において、第2態様（「CHANCE!!」）のカットイン予告演出を実行することに決定し、ステップS01TM1020において、アクティブ表示の最終表示態様を赤色態様とすることに決定し、ステップS01TM1030において、アクティブ表示の変化パターンを変化パターン104（通常→赤色）とすることに決定したものとする。以下では、ステップS01TM1040で第3変化示唆演出を実行することに決定された場合の例を説明する。

30

【1769】

第3変化示唆演出が実行される場合には、図14-6に示すT1～T7の期間において、第1変化示唆演出及び第2変化示唆演出が実行される場合と同様に、図14-4（1）～図14-4（7）に示す演出制御（図14-3に示したT1～T7の期間と同様の演出制御）が実行される。そして、演出制御用CPU120は、特殊態様の操作促進表示01TM031Aが表示されているときに押しボタン31Bが操作されたことに応じて（図14-6に示すT8のタイミングで）、前述したステップS01TM1040で決定した第3変化示唆演出を実行する。

40

【1770】

演出制御用CPU120は、第3変化示唆演出を実行することに決定している場合、図14-7（18）に示すように、押しボタン31Bが操作されたタイミングで（図14-6に示すT8のタイミングで）、第3変化示唆演出を実行する。本実施形態では、第3変化示唆演出が開始されるに伴いブラックアウト演出を実行する。即ち、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像として暗転画像01TM150を表示することにより、所定画像の視認性を低下させて視認困難状態とする。本実施形態では、ブラックア

50

ウト演出が実行されることにより、飾り図柄及びリーチ演出画像（バトル演出に関する画像を含む）が視認困難状態となる。

【1771】

次いで、演出制御用CPU120は、図14-7（18）に示すように、視認困難状態を継続したまま、アクティブ表示領域01TM003に表示されている通常態様のアクティブ表示01TM001（白色の丸形表示）を、アクティブ表示領域01TM003の上方、画面中央まで移動させるとともに、通常態様のアクティブ表示01TM001（白色の丸形表示）を拡大表示させる。これにより、第3変化示唆演出の対象となる対応表示（アクティブ表示01TM001）の視認性を向上させる。

【1772】

次いで、演出制御用CPU120は、図14-7（19）に示すように、アクティブ表示01TM001の表示態様を通常態様（白色の丸形表示）から赤色態様（赤色の丸形表示）に変化させる（図14-8に示すT9のタイミング）。

【1773】

次いで、演出制御用CPU120は、画面中央において拡大表示されている赤色態様のアクティブ表示01TM001を縮小して元の大きさに戻すとともに、下方のアクティブ表示領域01TM003まで移動させる。即ち、アクティブ表示01TM001の視認性を低下させて、第3変化示唆演出及びブラックアウト演出が実行される前の視認性に戻す。その結果、アクティブ表示領域01TM003には、通常態様から赤色態様に変化したアクティブ表示01TM001が表示されることになる。そして、暗転画像01TM150の表示を終了させることにより視認困難状態を解除して、所定画像（飾り図柄及びバトル演出に関する画像）の視認性を回復させる（図14-6に示すT10のタイミング）。これにより、第3変化示唆演出が終了すると共に、第3変化示唆演出に対応して実行された変化演出、及び、第3変化示唆演出に対応して実行されたブラックアウト演出が終了することになる。

【1774】

図14-7（20）に示すように、視認性が回復したことにより所定画像（飾り図柄及びバトル演出に関する画像）を視認し易くなり、遊技者は再びバトル演出を見ることが出来る。ここで、ブラックアウト演出が実行されている期間（図14-6に示すT8～T10の期間、図14-7に示す（18）～（19）の期間）も、演出制御用CPU120は、変動パターンに対応したバトル演出の表示制御を継続して実行しており、この期間では、バトル演出の中盤部分（前述した図14-5の（13）～（15）に示す部分）に関する表示制御を継続して実行している。

【1775】

そして、ブラックアウト演出が終了したときに、そのタイミングにおけるバトル演出の表示制御に対応した部分からバトル演出を視認可能となり、本例では、図14-7（20）に示すバトル演出の終盤部分からバトル演出を視認可能となっている。なお、ブラックアウト演出の終了後も、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、小図柄表示エリア5c、及び小図柄表示エリア5rにおいて、小図柄の変動表示を継続している。

【1776】

次いで、演出制御用CPU120は、図14-7（21）に示すように（図14-6に示すT11のタイミングで）、図柄表示エリア5L、5C、5Rに、表示結果が大当たりとなる飾り図柄の組合せ（本例では、「777」）を停止表示させると共に、小図柄表示エリア5l、5c、5rに、停止表示される飾り図柄を構成する数字の組み合わせ（本例では「777」）を停止表示させる。そして、味方キャラクター01TM100が敵キャラクター01TM110に勝利する勝利演出を実行し、画像表示装置5の上部に「勝利！！」の文字を表示させることにより大当たりの発生を報知する。

【1777】

次いで、演出制御用CPU120は、図14-6に示すT12のタイミングで、遊技制御用マイクロコンピュータ100から図柄確定指定コマンドを受信したことに応じて、図

10

20

30

40

50

柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に停止表示されている飾り図柄の組合せ（「7 7 7」）を確定停止させると共に、小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r に停止表示されている小図柄の組合せ（「7 7 7」）を確定停止させる。これにより、スーパーリーチ大当りの変動パターンに対応した飾り図柄の変動表示及び小図柄の変動表示が終了する。

【1 7 7 8】

以上に示したように、第 3 変化示唆演出が実行されるときには、これまで画像表示装置 5 において視認容易な状態であった飾り図柄及びスーパーリーチ演出に関する画像がブラックアウト演出により視認困難状態となる一方で、変化演出の対象となるアクティブ表示 0 1 T M 0 0 1 が画面中央部に移動して拡大表示されることによって変化演出の対象となるアクティブ表示 0 1 T M 0 0 1 の視認性が向上した状態で、アクティブ表示 0 1 T M 0 0 1 の表示態様が変化することになる。

10

【1 7 7 9】

即ち、第 3 変化示唆演出の実行前は、変化演出の対象となる対応表示（アクティブ表示 0 1 T M 0 0 1）の視認性は所定画像（スーパーリーチ演出に関する画像）の視認性よりも低いが、第 3 変化示唆演出において、変化演出の対象となる対応表示（アクティブ表示 0 1 T M 0 0 1）の視認性を所定画像（スーパーリーチ演出に関する画像）の視認性よりも高くすることで、変化演出の対象となる対応表示（アクティブ表示 0 1 T M 0 0 1）に遊技者を注目させて、変化演出の興趣を向上させることができる。

【1 7 8 0】

（他の変形例）

20

（1）上記の実施形態では、実行中の変動表示に対応したアクティブ表示に関連した演出として、第 1 変化示唆演出、第 2 変化示唆演出、及び第 3 変化示唆演出が実行される例を示したが、このような形態に限らず、実行されていない変動表示に対応した保留表示に関連した先読み予告演出として、第 1 変化示唆演出、第 2 変化示唆演出、及び第 3 変化示唆演出と同様の演出が実行されるようにしても良い。即ち、始動入賞時の判定結果に基づいて、保留表示の変化パターン及び変化示唆演出の種別を決定し、当該始動入賞に基づく変動表示（ターゲット変動）が実行されるまでの複数回の変動表示のなかで、当該始動入賞に基づく変動表示（ターゲット変動）に対応した保留表示に対して、第 1 変化示唆演出、第 2 変化示唆演出、又は第 3 変化示唆演出を実行可能としても良い。

【1 7 8 1】

30

（2）上記の実施形態では、1 の変動表示に対応した対応表示（アクティブ表示）の表示態様が変化する回数が 1 回である例について説明したが、1 の変動表示に対応した対応表示（アクティブ表示又は保留表示）の表示態様が複数回変化する変化パターンを設けても良い。例えば、始動入賞により保留記憶数が 2 となったときに、当該始動入賞に対応した 2 つめの保留表示が通常態様で表示され、その後、1 回目の保留表示シフトに伴い（保留 2 → 保留 1）、当該始動入賞に対応した 1 つめの保留表示を対象とした第 1 変化示唆演出又は第 2 変化示唆演出が実行されて、当該 1 つめの保留表示が通常態様から青色態様に変化し、その後、2 回目の保留表示シフトに伴い（保留 1 → 保留 0）、当該始動入賞に基づく変動表示に対応したアクティブ表示を対象とした第 1 変化示唆演出又は第 2 変化示唆演出が実行されて、当該アクティブ表示が青色態様から赤色態様に変化するようにしても

40

【1 7 8 2】

このように、1 の変動表示に対応した対応表示（保留表示又はアクティブ表示）を対象として、複数回の変化示唆演出を実行可能としても良い。例えば、1 回目の変化演出（通常態様 → 青色態様への変化）に対応して第 2 変化示唆演出を実行し、2 回目の変化演出（青色態様 → 赤色態様への変化）に対応して第 1 変化示唆演出を実行しても良い。また、1 の変動表示に対応した対応表示（保留表示又はアクティブ表示）を対象として、まず 1 回目の変化示唆演出として失敗態様の第 2 変化示唆演出を実行し、当該対応表示の表示態様を通常態様から変化させず、その後に 2 回目の変化示唆演出として第 1 変化示唆演出を実行して、当該対応表示の表示態様を通常態様から赤色態様に変化させるようにしても良い

50

。

【1783】

(3) 上記の実施形態では、変化示唆演出（第1変化示唆演出、第3変化示唆演出）が実行されることに伴いブラックアウト演出を実行し、飾り図柄及びリーチ演出画像（バトル演出に関する画像を含む）が視認困難状態となるものの、変化示唆演出の対象となる対応表示（例えばアクティブ表示）及び変化示唆演出の対象とならない対応表示（例えば保留表示）の何れの対応表示の視認性も低下しない例を示したが、このような形態に限らず、ブラックアウト演出を実行したときに、変化示唆演出の対象となる対応表示（例えばアクティブ表示01TM001）の視認性は低下しないものの、変化示唆演出の対象とならない対応表示（例えば保留表示01TM002）の視認性は低下して視認困難状態となるようにしても良い。

10

【1784】

(4) 上記の実施形態では、第1変化示唆演出を実行する場合には必ず（100%の割合）でブラックアウト演出を実行する例を示したが、このような形態に限らず、第1変化示唆演出を実行する場合であってもブラックアウト演出を実行しないことがあるようにしても良い。例えば、第1変化示唆演出を実行する場合において、表示結果がはずれの場合にはブラックアウト演出を30%の割合で実行し、表示結果が大当たりである場合にはブラックアウト演出を80%の割合で実行するようにしても良い。また、ブラックアウト演出を実行する場合であっても第1変化示唆演出を実行しないことがあるようにしても良い。

【1785】

20

(5) また、ブラックアウト演出の態様として複数の態様を設けても良い。例えば、視認困難状態の中でも視認困難度が比較的低く、暗転画像を介して暗転画像よりも表示優先度が低い（遊技者にとって奥に表示されているように見える）表示レイヤを透過させるレイヤ透過率が50%である暗転画像を重畳表示させる第1態様のブラックアウト演出と、視認困難状態の中でも視認困難度が比較的高く、暗転画像を介して暗転画像よりも表示優先度が低い（遊技者にとって奥に表示されているように見える）表示レイヤを透過させるレイヤ透過率が0%である暗転画像を重畳表示させる第2態様のブラックアウト演出と、を設けても良い。そして、表示結果が大当たりとなる場合には、表示結果がはずれとなる場合よりも高い割合で視認困難度が高い第2態様のブラックアウト演出が実行されるようにしても良い。また、対応表示（アクティブ表示、保留表示）の表示態様が変化する場合に

30

【1786】

(6) 上記の実施形態では、第1変化示唆演出が実行されることに伴いブラックアウト演出を実行し、所定画像（飾り図柄及びリーチ演出画像（バトル演出に関する画像を含む））の視認性を低下させる例を示したが、このような形態に限らず、第1変化示唆演出が開始されることに伴い、所定画像を拡大表示する演出を実行して、所定画像の視認性を向上させるようにしても良い。例えば、第1変化示唆演出が実行される前に、所定画像の視認性は第1変化示唆演出の対象となる対応表示（保留表示、アクティブ表示）の視認性よりも高い状態であり、第1変化示唆演出が実行されるときに所定画像を拡大表示させて（視認性をさらに向上させて）、所定画像の視認性が当該第1変化示唆演出の対象となる対応表示の視認性よりも高い状態を維持し、その状態で、可動体動作演出を実行して（第1変化示唆演出を終了させて）、当該第1変化示唆演出の対象となった対応表示の表示態様を変化させるようにしても良い。

40

【1787】

また、第1変化示唆演出が実行されることに伴いブラックアウト演出を実行して一旦は所定画像の視認性を低下させた後に、所定画像を拡大表示する演出を実行して、所定画像の視認性を向上させても良く、第1変化示唆演出が実行されることに伴い所定画像を拡大表示する演出を実行して一旦は所定画像の視認性を向上させた後に、ブラックアウト演出を実行して、所定画像の視認性を低下させるようにしても良い。

50

【1788】

(確変転落判定を実行するパチンコ遊技機の例)

パチンコ遊技機として、遊技状態が高確状態に制御されている状態で、遊技状態を低確状態に移行させるか否かの確変転落判定を実行して、確変転落判定の結果に基づいて遊技状態を低確状態に移行させるパチンコ遊技機が存在する。そして、このような確変転落判定を実行するパチンコ遊技機1に対して、図9-4に示したように、設定されている設定値に応じて大当たり確率が異なる構成を適用することが可能である。以下では、設定されている設定値に応じて大当たり確率が異なり、確変転落判定を実行するパチンコ遊技機について説明する。

【1789】

このようなパチンコ遊技機では、始動入賞(第1始動入賞口又は第2始動入賞口への入賞)が発生すると、確変転落判定用の乱数が抽出され、高確状態において当該始動入賞に基づく特別図柄の変動表示が実行されるときに、確変転落判定用の乱数に基づいて高確状態を終了させるか否か(所謂確変転落の有無)を判定して、判定結果に基づいて高確状態を終了させるようにしている。具体的には、CPU103は、図4のステップS21に示したスイッチ処理で第1始動入賞口又は第2始動入賞口への入賞が検出されると、確変転落判定用の乱数を抽出し、高確状態において当該入賞に基づく特別図柄の変動表示が開始されるときに(図5のステップS110に示す特別図柄通常処理で)確変転落判定用の乱数に基づいて高確状態を終了させるか否かを判定する確変転落判定を実行し、その判定結果に基づいて高確状態を終了させて低確状態に移行する。

【1790】

この確変転落判定では、確変転落判定用の乱数を使用した判定によって「確変転落なし」又は「確変転落あり」の何れかに決定され、「確変転落なし」と決定されたことに基づいて高確状態が継続され、「確変転落あり」と決定されたことに基づいて高確状態が終了する。CPU103は、確変転落判定における確変転落の有無を示す確変転落判定結果指定コマンドを、演出制御用CPU120に送信する。

【1791】

図14-8は、低確状態において参照される表示結果判定テーブルの一例を示す図である。図14-8(A)~(F)に示すように、各設定値(1~6)に対応した表示結果判定テーブルが設けられており、CPU103は、設定されている設定値(1~6の何れか)に対応した表示結果判定テーブルを参照して大当たり判定を実行する。

【1792】

本実施例のパチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当たりの当選確率(出玉率)が変わる構成とされている。詳しくは、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル(当選確率)を用いることにより、大当たりの当選確率(出玉率)が変わるようになっている。設定値は1~6の6段階からなり、6が最も出玉率が高く、6, 5, 4, 3, 2, 1の順に値が小さくなるほど出玉率が低くなる。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。

【1793】

表示結果判定テーブルは、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、特図表示結果判定用の乱数値であるMR1と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。各表示結果判定テーブルは、変動特図指定バッファが1(第1)である、つまり、第1特別図柄が変動表示の対象とされている場合と、変動特図指定バッファが2(第2)である、つまり、第2特別図柄が変動表示の対象とされている場合のそれぞれについて、大当たりとする判定値が設定されている。

【1794】

図14-8(A)に示すように、非確変時(低確率時)における設定値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」、「4」

10

20

30

40

50

、「5」、「6」である場合よりも低い確率（ $1/300$ ）で大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（ $1/300$ ）で大当りに当選するようになっている。

【1795】

また、図14-8（B）に示すように、非確変時（低確率時）における設定値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（ $1/290$ ）で大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（ $1/290$ ）で大当りに当選するようになっている。

10

【1796】

また、図14-8（C）に示すように、非確変時（低確率時）における設定値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（ $1/280$ ）で大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（ $1/280$ ）で大当りに当選するようになっている。

20

【1797】

また、図14-8（D）に示すように、非確変時（低確率時）における設定値4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」、「3」である場合よりも高い確率（ $1/270$ ）で大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（ $1/270$ ）で大当りに当選するようになっている。

30

【1798】

また、図14-8（E）に示すように、非確変時（低確率時）における設定値5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」、「3」、「4」である場合よりも高い確率（ $1/260$ ）で大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（ $1/260$ ）で大当りに当選するようになっている。

【1799】

40

また、図14-8（F）に示すように、非確変時（低確率時）における設定値6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」、「3」、「4」、「5」である場合よりも高い確率（ $1/250$ ）で大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（ $1/250$ ）で大当りに当選するようになっている。

【1800】

つまり、CPU103は、低確状態において変動表示を開始させようとしている時点で

50

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、MR 1 の値が図 1 4 - 8 (A) ~ (F) に示す大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り (大当り A ~ 大当り F) 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の当選を決定する。尚、図 1 4 - 8 (A) ~ (F) に示す「確率」は、大当りになる確率 (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 特別図柄表示装置 4 A または第 2 特別図柄表示装置 4 B 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。

【1801】

次いで、表示結果が「大当り」になった後には、大当り遊技状態 (大当り) に制御され、大当り遊技状態後に高確高ベース状態に制御される。CPU 103 は、高確高ベース状態に制御されている状態での表示結果を、後述する確変時 (高確率時) における表示結果判定テーブル (図 1 4 - 9 (A) ~ (F)) に基づいて決定する。

【1802】

図 1 4 - 9 は、高確状態において参照される表示結果判定テーブルの一例を示す図である。図 1 4 - 9 (A) ~ (F) に示すように、各設定値 (1 ~ 6) に対応した表示結果判定テーブルが設けられており、CPU 103 は、設定されている設定値 (1 ~ 6 の何れか) に対応した表示結果判定テーブルを参照して大当り判定を実行する。

【1803】

図 1 4 - 9 (A) に示すように、確変時 (高確率時) における設定値 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」、「4」、「5」、「6」である場合よりも低い確率 (1 / 60) で大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 (1 / 60) で大当りに当選するようになっている。

【1804】

また、図 1 4 - 9 (B) に示すように、確変時 (高確率時) における設定値 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 (1 / 58) で大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 (1 / 58) で大当りに当選するようになっている。

【1805】

また、図 1 4 - 9 (C) に示すように、確変時 (高確率時) における設定値 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 (1 / 56) で大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 (1 / 56) で大当りに当選するようになっている。

【1806】

また、図 1 4 - 9 (D) に示すように、確変時 (高確率時) における設定値 4 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」、「3」である場合よりも高い確率 (1 / 54) で大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

10

20

30

40

50

の対象とされている場合と同じ確率（ $1/54$ ）で大当りに当選するようになっている。

【1807】

また、図14-9（E）に示すように、確変時（高確率時）における設定値5に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定パッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」、「4」である場合よりも高い確率（ $1/52$ ）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定パッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定パッファが第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（ $1/52$ ）で大当りに当選するようになっている。

10

【1808】

また、図14-9（F）に示すように、確変時（高確率時）における設定値6に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定パッファが第1である場合には、設定値が「1」、「2」、「3」、「4」、「5」である場合よりも高い確率（ $1/50$ ）で大当りに当選するようになっている。また、変動特図指定パッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定パッファが第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（ $1/50$ ）で大当りに当選するようになっている。

20

【1809】

つまり、CPU103は、高確状態において変動表示を開始させようとしている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14-9（A）～（F）に示す大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当りA～大当りF）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の当選を決定する。尚、図14-9（A）～（F）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す。

【1810】

また、本実施例では、CPU103は、図14-8及び図14-9に示す表示結果判定テーブルを用いて大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を別個に設け、大当りの判定は、変動特図指定パッファによらず第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てもよい。

30

【1811】

尚、本実施例では、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値として1～6の計6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、3個、4個、5個、または7個以上であってもよい。

【1812】

本実施形態では、大当り遊技状態終了後には高確高ベース状態に制御される。そして、高確高ベース状態において特別図柄の変動表示が開始されるときに実行される確変転落判定において、「確変転落なし」と判定された場合には高確高ベース状態が継続し、「確変転落有り」と判定された場合には低確状態（低確高ベース状態又は低確低ベース状態）に移行することになる。確変転落判定用の乱数は、始動入賞時に（第1始動口スイッチ22A又は第2始動口スイッチ22Bがオンとなったタイミングで）抽出される乱数であり、高確高ベース状態で、当該始動入賞に対応した特別図柄の変動表示が開始されるときに、当該始動入賞に対応した確変転落判定用の乱数に基づいて確変転落判定が実行される。

40

【1813】

図14-10は、確変転落判定テーブルの一例を示す説明図である。確変転落判定テーブルとは、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、確変転落判定用の乱数と比較される確変転落判定値が設定されているテーブルである。確変転落判定テーブルは、高確状態において参照されるテーブルであり、確変転落判定用の乱数に基づいて、「

50

確変転落あり」又は「確変転落なし」を判定するために参照される。

【1814】

図14-10に示すように、確変転落判定では、 $1/80$ の確率で確変転落に当選するようになっている。即ち、 $1/80$ の確率で「確変転落あり」と判定され、 $79/80$ の確率で「確変転落なし」と判定される。

【1815】

つまり、CPU103は、高確状態において変動表示を開始させようとしている時点で、確変転落判定用の乱数値が、図14-10に示す「確変転落あり」に対応するいずれかの確変転落判定値に一致すると、高確状態を終了させることに決定する。

【1816】

このように、本実施の形態では、始動入賞（第1始動入賞口又は第2始動入賞口への入賞）が発生すると、確変転落判定用の乱数が抽出され、高確状態において当該始動入賞に基づく特別図柄の変動表示が実行されるときに、確変転落判定用の乱数に基づいて高確状態を終了させるか否か（所謂確変転落の有無）を判定して、判定結果に基づいて高確状態を終了させるようにしている。即ち、高確状態において変動表示を開始しようとしているタイミングで、確変転落判定で「確変転落あり」と判定すると、高確状態から低確状態に移行させる。従って、大当たり判定よりも前に判定確変転落判定が行われるため、大当たりが連続して発生し過ぎること防ぐ（所謂連荘し過ぎることを防ぐ）。

【1817】

ここで、前述した大当たり判定に関しては、図14-8及び図14-9に示したように、現在設定されている設定値（1～6の何れか）に対応した表示結果判定テーブルが選択されて、その表示結果判定テーブルが参照されるが、確変転落判定に関しては、現在設定されている設定値に関係無く共通の確変転落判定テーブル（図14-10）が参照されることになる。即ち、CPU103は、高確状態で特別図柄の変動表示を開始させるときに（図5のステップS110に示す特別図柄通常処理において）、大当たり判定に関しては、設定されている設定値に対応した表示結果判定テーブルを選択して、選択した表示結果判定テーブルに基づいて実行するが、確変転落判定に関しては、設定されている設定値によらず共通の確変転落判定テーブルに基づいて実行する。結果として、高確状態を終了させる割合は、設定値によらず共通の割合（本例では $1/80$ ）となる。

【1818】

このようにすることで、確変転落判定を実行するために必要な情報量（テーブル数）を抑制することが可能となり、ROM101の記憶容量を有効に活用することが可能となる。なお、高確状態において確変転落確率は設定値によらず一定であるが、図14-9に示すように、設定値が高いほど大当たり確率は高くなるため、確変転落判定において「確変転落あり」と判定されるより前に大当たり判定において「大当たり」と判定される確率も高くなる。その結果、大当たりが連続して発生し易くなる（所謂連荘し易くなる）。

【1819】

次に、確変転落判定を実行するパチンコ遊技機における遊技フローを説明する。以下に示す遊技フローの例では、大当たりが発生した場合、大当たり遊技状態終了後に高確高ベース状態に制御され、高確高ベース状態において変動表示が開始されるときに確変転落判定が実行される。ここで、高確高ベース状態において実行される変動表示の表示結果が「大当たり」となることなく100回目の変動表示が開始されるまでに、（1）100回目までの変動表示に対応して実行された何れかの確変転落判定で「確変転落あり」と判定された場合には、当該確変転落判定に対応した変動表示（1回目～100回目までの何れかの変動表示）の開始から低確高ベース状態に制御され、100回目の変動表示が終了するまで低確高ベース状態に維持された後に、低確低ベース状態に制御される。

【1820】

一方、（2）100回目までの変動表示に対応して実行された何れの確変転落判定でも「確変転落あり」と判定されなかった場合には、少なくとも100回目の変動表示が終了するまで高確高ベース状態に維持され、101回目以降の変動表示に対応して実行された

10

20

30

40

50

確変転落判定で「確変転落あり」と判定されたときに、当該確変転落判定に対応した変動表示の開始から低確低ベース状態に制御される。

【1821】

図14-11(A)は、大当り遊技状態後の高確高ベース状態に制御されてから100回転以内に確変転落判定で「確変転落あり」と決定される場合(上記(1)に相当する場合)の遊技フローを示す説明図であり、図14-11(B)は、大当り遊技状態後の高確高ベース状態に制御されてから101回転以降に確変転落判定で「確変転落あり」と決定される場合(上記(2)に相当する場合)の遊技フローを示す説明図である。このように、高確高ベース状態で実行される確変転落判定で「確変転落あり」と決定されたときの当該高確高ベース状態に制御されてからの変動表示回数に応じて、遊技フローが異なり、参照される変動パターンテーブルも異なる。

10

【1822】

また、本実施形態では、遊技状態に対応した複数の演出モードが設けられており、演出制御用CPU120は、複数の演出モードのうちの現在の遊技状態に対応した演出モードに制御可能である。具体的には、通常状態(低確低ベース状態)では、飾り図柄の背景画像としてキャラクタが表示されない通常モードに制御可能であり、高ベース状態(高確高ベース状態又は低確高ベース状態)では、後述する図14-16、並びに、図14-19及び図14-20に示すように、飾り図柄の背景画像として味方キャラクタ01TM100が画面中央部に表示されるバトルRUSHモードに制御可能となっている。

20

【1823】

また、図14-16、並びに、図14-19及び図14-20に示すように、バトルRUSHモードでは、画面左上部に「バトルRUSH」の文字と「残りx回」($x=0\sim100$ 、又は、?)の文字とが表示されることにより、バトルRUSHモードで実行可能な残り変動表示回数が示唆される。ここで、大当り遊技状態後に実行される最初の変動表示では「残り100回」と表示され、その後、大当りが発生することなく変動表示が実行される毎に、「残り99回」、「残り98回」、「残り97回」というように、示唆される残り変動表示回数が1ずつ減算更新される。このようにして示唆される残り変動表示回数は、バトルRUSHモード(高ベース状態)において大当りが発生することなく実行可能な最少の変動表示回数(所謂、保証されている残りの時短回数)であるともいえる。

30

【1824】

そして、バトルRUSHモードに移行してから(大当り遊技状態終了後から)大当りが発生することなく100回目の変動表示が実行されたときに、「残り0回」と表示される(図14-16(10)及び図14-19(3)を参照)。この100回目の変動表示が実行された時点で低確高ベース状態となっている場合(100回目の変動表示を含むそれまでの変動表示に対応して実行された何れかの確変転落判定で「確変転落あり」と判定されていた場合)には、この100回目の変動表示でバトルRUSHモード(高ベース状態)が終了して(図14-17(14)を参照)、次回の変動表示から通常モード(低確低ベース状態)に移行する。

【1825】

一方で、バトルRUSHモードに移行してから(大当り遊技状態終了後から)大当りが発生することなく100回目の変動表示が実行されたときに、この100回目の変動表示が実行された時点で高確高ベース状態が維持されている場合(100回目の変動表示を含むそれまでの変動表示に対応して実行された何れの確変転落判定でも「確変転落あり」と判定されなかった場合)には、バトルRUSHモードが継続し、101回目以降の変動表示では画面左上部に「残り?回」の文字が表示されることになる(図14-19(7)を参照)。これは、101回目以降の変動表示に対応して実行される確変転落判定で「確変転落あり」と判定された場合には、その変動表示で遊技状態が低確低ベース状態に移行することから、バトルRUSHモード(高ベース状態)において大当りが発生することなく実行可能な最少の変動表示回数(所謂、保証されている残りの時短回数)が不確定なためである。そして、101回目以降の変動表示に対応して実行された確変転落判定で「確変

40

50

転落あり」と判定された場合には、この変動表示でR U S Hモードが終了して、次回の変動表示から通常モードに移行する。

【1826】

(高確高ベース状態移行後の100変動以内で確変転落する場合)

図14-11(A)に示すように、遊技状態が通常状態(低確低ベース状態)に制御されており、演出モードが通常モードに制御されているときに変動表示が開始されて、変動表示の表示結果が「大当たり」となった場合には、大当たり遊技状態に制御され、大当たり遊技状態終了後に、遊技状態が高確高ベース状態に制御され、演出モードはバトルR U S Hモードに制御されることになる。

【1827】

そして、CPU103は、遊技状態を高確高ベース状態に制御している状態で変動表示を開始するときに確変転落判定を実行する。

【1828】

ここで、CPU103は、高確高ベース状態において、これから実行しようとする変動表示が、大当たり遊技状態終了後(高確高ベース状態移行後)から99回目以内の変動表示である場合に、確変転落判定で「確変転落なし」と判定し、且つ、表示結果を「はずれ」と判定したことに基づいて、図14-12(A)に示す高確高ベース時における確変転落非当選用のはずれ用変動パターン決定テーブルに基づいて変動パターンを決定する。本例では、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様とならずに表示結果がはずれとなる「非リーチはずれ」の変動パターンと、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となる「ノーマルリーチはずれ」の変動パターンと、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となり味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルが引き分けに終わるバトル演出が実行される「スーパーリーチはずれ(バトル引き分け)」の変動パターンと、が設けられている。図14-12(A)の例では、90%の割合で「非リーチはずれ」の変動パターンに決定され、8%の割合で「ノーマルリーチはずれ」の変動パターンに決定され、2%の割合で「スーパーリーチはずれ(バトル引き分け)」の変動パターンに決定される。

【1829】

また、CPU103は、高確高ベース状態において、これから実行しようとする変動表示が、大当たり遊技状態終了後(高確高ベース状態移行後)から99回目以内の変動表示である場合に、確変転落判定で「確変転落なし」と判定し、且つ、表示結果を「大当たり」と判定したことに基づいて、図14-12(B)に示す高確高ベース時における確変転落非当選用の大当たり用変動パターン決定テーブルに基づいて変動パターンを決定する。本例では、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となる「ノーマルリーチ大当たり」の変動パターンと、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となり味方キャラクタが敵キャラクタに勝利するバトル演出が実行される「スーパーリーチ大当たり(バトル勝利)」の変動パターンと、が設けられている。図14-12(B)の例では、5%の割合で「ノーマルリーチ大当たり」の変動パターンに決定され、95%の割合で「スーパーリーチ大当たり(バトル勝利)」の変動パターンに決定される。

【1830】

CPU103は、保留記憶数減算指定コマンド、表示結果指定コマンド、及び変動パターン指定コマンドとともに、「確変転落なし」を指定する確変転落判定結果指定コマンドを1セットのコマンドに含めて演出制御用CPU120に送信する。1セットのコマンドを受信した演出制御用CPU120は、これから実行しようとする飾り図柄の変動表示が、バトルR U S Hモード移行後(大当たり遊技状態終了後)から100回目以内の変動表示であることに基づいて、バトルR U S Hモードを継続させる。

【1831】

一方、CPU103は、高確高ベース状態において、これから実行しようとする変動表示が、大当たり遊技状態終了後(高確高ベース状態移行後)から99回目以内の変動表示である場合に、確変転落判定で「確変転落あり」と判定し、且つ、表示結果を「はずれ」と判定したことに基づいて、図14-12(C)に示す確変転落当選用のはずれ用変動パタ

10

20

30

40

50

ーン決定テーブルに基づいて変動パターンを決定する。本例では、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となり味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルが引き分けに終わるバトル演出と、リーチ状態が成立したタイミングで表示される文字の表示態様によって現在の設定値を示唆する第1設定示唆演出とが実行される「スーパーリーチはずれ（バトル引き分け）＋設定示唆演出」の変動パターンが設けられている。図14-12（C）の例では、100%の割合で「スーパーリーチはずれ（バトル引き分け）＋設定示唆演出」の変動パターンに決定される。

【1832】

また、CPU103は、高確高ベース状態において、これから実行しようとする変動表示が、大当たり遊技状態終了後（高確高ベース状態移行後）から99回目以内の変動表示である場合に、確変転落判定で「確変転落あり」と判定し、且つ、表示結果を「大当たり」と判定したことに基づいて、図14-12（D）に示す確変転落当選用の大当たり用変動パターン決定テーブルに基づいて変動パターンを決定する。本例では、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となり味方キャラクタが敵キャラクタに勝利するバトル演出が実行される「スーパーリーチ大当たり（バトル勝利）」の変動パターンが設けられている。図14-12（D）の例では、100%の割合で「スーパーリーチ大当たり（バトル勝利）」の変動パターンに決定される。

【1833】

CPU103は、保留記憶数減算指定コマンド、表示結果指定コマンド、及び変動パターン指定コマンドとともに、「確変転落あり」を指定する確変転落判定結果指定コマンドを1セットのコマンドに含めて演出制御用CPU120に送信する。1セットのコマンドを受信した演出制御用CPU120は、これから実行しようとする飾り図柄の変動表示が、バトルRUSHモード移行後（大当たり遊技状態終了後）から100回目以内の変動表示であることに基づいて、バトルRUSHモードを継続させる。

【1834】

CPU103は、確変転落判定で「確変転落あり」と判定したことに基づいて、変動表示を開始したタイミングで遊技状態を低確高ベース状態に移行させる。

【1835】

CPU103は、低確高ベース状態において、これから実行しようとする変動表示が、大当たり遊技状態終了後（高ベース状態移行後）から99回目以内の変動表示である場合に、表示結果を「はずれ」と判定したことに基づいて、図14-12（E）に示す低確高ベース時におけるはずれ用変動パターン決定テーブルに基づいて変動パターンを決定する。本例では、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様とならずに表示結果がはずれとなる「非リーチはずれ」の変動パターンと、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となる「ノーマルリーチはずれ」の変動パターンと、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となり味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルが引き分けに終わるバトル演出が実行される「スーパーリーチはずれ（バトル引き分け）」の変動パターンと、が設けられている。図14-12（E）の例では、95%の割合で「非リーチはずれ」の変動パターンに決定され、3%の割合で「ノーマルリーチはずれ」の変動パターンに決定され、2%の割合で「スーパーリーチはずれ（バトル引き分け）」の変動パターンに決定される。

【1836】

また、CPU103は、低確高ベース状態において、これから実行しようとする変動表示が、大当たり遊技状態終了後（高ベース状態移行後）から99回目以内の変動表示である場合に、表示結果を「大当たり」と判定したことに基づいて、図14-12（F）に示す低確高ベース時における大当たり用変動パターン決定テーブルに基づいて変動パターンを決定する。本例では、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となる「ノーマルリーチ大当たり」の変動パターンと、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となり味方キャラクタが敵キャラクタに勝利するバトル演出が実行される「スーパーリーチ大当たり（バトル勝利）」の変動パターンと、が設けられている。図14-12（F）の例では、2%の割合で「ノーマルリーチ大当たり」の変動パターンに決定され、98%の割合で「スーパーリーチ大当

り（バトル勝利）」の変動パターンに決定される。

【1837】

1セットのコマンドを受信した演出制御用CPU120は、これから実行しようとする飾り図柄の変動表示が、バトルRUSHモード移行後（大当り遊技状態終了後）から100回目以内の変動表示であることに基づいて、バトルRUSHモードを継続させる。

【1838】

前述したように、CPU103は、大当り遊技状態終了後（高ベース状態移行後）から次の大当りが発生することなく実行される100回目の変動表示までは高ベース状態（高確高ベース状態又は低確高ベース状態）を継続させるようにしている。ここで、100回目の変動表示を開始するときに、100回目の変動表示専用の変動パターン決定テーブル

10

【1839】

CPU103は、低確高ベース状態において、これから実行しようとする変動表示が、大当り遊技状態終了後（高ベース状態移行後）から100回目の変動表示である場合に、表示結果を「はずれ」と判定したことに基づいて、図14-12（G）に示す100回目用のはずれ用変動パターン決定テーブルに基づいて変動パターンを決定する。本例では、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となり味方キャラクタが敵キャラクタに敗北するバトル演出と、リーチ状態が成立したタイミングで表示される文字の表示態様によって現在の設定値を示唆する第1設定示唆演出と、バトル演出が終了したタイミング（味方キャラクタが敵キャラクタに敗北したことが報知された後のタイミング）で表示されるバトル

20

【1840】

このように、演出制御用CPU120は、確変転落判定で「確変転落あり」と判定したことに基づいて、現在の設定値を示唆する設定示唆演出を実行することが可能であるので、確変転落して高確状態から低確状態に移行しても、設定示唆演出において高設定が示唆されれば、遊技継続へのプラス要素、補填要素を遊技者に付与でき、確変転落判定に関連して設定示唆演出を実行する点で興趣を向上させることができる。

30

【1841】

また、CPU103は、低確高ベース状態において、これから実行しようとする変動表示が、大当り遊技状態終了後（高ベース状態移行後）から100回目の変動表示である場合に、表示結果を「大当り」と判定したことに基づいて、図14-12（H）に示す100回目専用の大当り用変動パターン決定テーブルに基づいて変動パターンを決定する。本例では、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となり味方キャラクタが敵キャラクタに勝利するバトル演出が実行される「スーパーリーチ大当り（バトル勝利）」の変動パターンが設けられている。図14-12（H）の例では、100%の割合で「スーパーリーチ大当り（バトル勝利）」の変動パターンに決定される。

【1842】

40

1セットのコマンドを受信した演出制御用CPU120は、これから実行しようとする飾り図柄の変動表示が、バトルRUSHモード移行後（大当り遊技状態終了後）から100回目以内の変動表示であることに基づいて、バトルRUSHモードを継続させる。

【1843】

なお、CPU103は、高確高ベース状態において、これから実行しようとする変動表示が、大当り遊技状態終了後（高確高ベース状態移行後）から100回目の変動表示である場合に、確変転落判定で「確変転落あり」と判定し、且つ、表示結果を「はずれ」と判定したことに基づいて、図14-12（G）に示す100回目用のはずれ用変動パターン決定テーブルに基づいて変動パターンを決定する。

【1844】

50

また、CPU103は、高確高ベース状態において、これから実行しようとする変動表示が、大当り遊技状態終了後（高確高ベース状態移行後）から100回目の変動表示である場合に、確変転落判定で「確変転落あり」と判定し、且つ、表示結果を「大当り」と判定したことに基づいて、図14-12（H）に示す100回目専用の大当り用変動パターン決定テーブルに基づいて変動パターンを決定する。

【1845】

CPU103は、保留記憶数減算指定コマンド、表示結果指定コマンド、及び変動パターン指定コマンドとともに、「確変転落あり」を指定する確変転落判定結果指定コマンドを1セットのコマンドに含めて演出制御用CPU120に送信する。1セットのコマンドを受信した演出制御用CPU120は、これから実行しようとする飾り図柄の変動表示が、バトルRUSHモード移行後（大当り遊技状態終了後）から100回目以内の変動表示であることに基づいて、バトルRUSHモードを継続させる。

【1846】

CPU103は、確変転落判定で「確変転落あり」と判定したことに基づいて、変動表示を開始したタイミングで遊技状態を低確高ベース状態に移行させる。

【1847】

そして、CPU103は、大当り遊技状態が終了してから（高ベース状態に制御してから）100回目の変動表示が終了したことに応じて、低確高ベース状態を終了させる。これにより、次回（大当り遊技状態終了後101回目）の変動表示は通常状態（低確低ベース状態）で実行されることになる。また、演出制御用CPU120は、バトルRUSHモードに移行してから（大当り遊技状態が終了してから）100回目の変動表示が終了したことに応じて、バトルRUSHモードを終了させる。これにより、次回（大当り遊技状態終了後101回目）の変動表示は通常モードで実行されることになる。

【1848】

（高確高ベース状態移行後の101変動以降で確変転落する場合）

図14-11（B）に示すように、大当り遊技状態終了後に高確高ベース状態に制御されてから、次の大当りが発生することなく100回目の変動表示が実行されるまでに、確変転落判定で「確変転落あり」と判定さなかった場合には、以下に示す方法により遊技制御及び演出制御が行われる。

【1849】

CPU103は、高確高ベース状態において、これから実行しようとする変動表示が、大当り遊技状態終了後（高確高ベース状態移行後）から100回目の変動表示である場合に、確変転落判定で「確変転落なし」と判定し、且つ、表示結果を「はずれ」と判定したことに基づいて、図14-13（I）に示す100回目用のはずれ用変動パターン決定テーブルに基づいて変動パターンを決定する。本例では、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となり味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルが引き分けに終わるバトル演出が実行される「スーパーリーチはずれ（バトル引き分け）」の変動パターンが設けられている。図14-13（I）の例では、100%の割合で「スーパーリーチはずれ（バトル引き分け）」の変動パターンに決定される。

【1850】

また、CPU103は、高確高ベース状態において、これから実行しようとする変動表示が、大当り遊技状態終了後（高確高ベース状態移行後）から100回目の変動表示である場合に、確変転落判定で「確変転落なし」と判定し、且つ、表示結果を「大当り」と判定したことに基づいて、図14-13（J）に示す100回目用の大当り用変動パターン決定テーブルに基づいて変動パターンを決定する。本例では、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となり味方キャラクタが敵キャラクタに勝利するバトル演出が実行される「スーパーリーチ大当り（バトル勝利）」の変動パターンが設けられている。図14-13（J）の例では、100%の割合でスーパーリーチ大当り（バトル勝利）の変動パターンに決定される。

【1851】

CPU103は、保留記憶数減算指定コマンド、表示結果指定コマンド、及び変動パターン指定コマンドとともに、「確変転落なし」を指定する確変転落判定結果指定コマンドを1セットのコマンドに含めて演出制御用CPU120に送信する。1セットのコマンドを受信した演出制御用CPU120は、これから実行しようとする飾り図柄の変動表示が、バトルRUSHモード移行後（大当り遊技状態終了後）から100回目以内の変動表示であることに基づいて、バトルRUSHモードを継続させる。

【1852】

CPU103は、高確高ベース状態において、これから実行しようとする変動表示が、大当り遊技状態終了後（高確高ベース状態移行後）から101回目以降の変動表示である場合に、確変転落判定で「確変転落なし」と判定し、且つ、表示結果を「はずれ」と判定したことに基づいて、図14-13（K）に示す101回目以降用のはずれ用変動パターン決定テーブルに基づいて変動パターンを決定する。本例では、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様とならずに表示結果がはずれとなる「非リーチはずれ」の変動パターンが設けられている。図14-13（K）の例では、100%の割合で「非リーチはずれ」の変動パターンに決定される。

10

【1853】

また、CPU103は、高確高ベース状態において、これから実行しようとする変動表示が、大当り遊技状態終了後（高確高ベース状態移行後）から101回目以降の変動表示である場合に、確変転落判定で「確変転落なし」と判定し、且つ、表示結果を「大当り」と判定したことに基づいて、図14-13（L）に示す101回目以降用の大当り用変動パターン決定テーブルに基づいて変動パターンを決定する。本例では、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となり味方キャラクタが敵キャラクタに勝利するバトル演出が実行される「スーパーリーチ大当り（バトル勝利）」の変動パターンが設けられている。図14-13（L）の例では、100%の割合でスーパーリーチ大当り（バトル勝利）の変動パターンに決定される。

20

【1854】

CPU103は、保留記憶数減算指定コマンド、表示結果指定コマンド、及び変動パターン指定コマンドとともに、「確変転落なし」を指定する確変転落判定結果指定コマンドを1セットのコマンドに含めて演出制御用CPU120に送信する。1セットのコマンドを受信した演出制御用CPU120は、これから実行しようとする飾り図柄の変動表示が、バトルRUSHモード移行後（大当り遊技状態終了後）から101回目以降の変動表示であるが、「確変転落なし」を指定する確変転落判定結果指定コマンドを受信したことに基づいて、当該飾り図柄の変動表示が終了した後もバトルRUSHモードを継続させる。

30

【1855】

CPU103は、高確高ベース状態において、これから実行しようとする変動表示が、大当り遊技状態終了後（高確高ベース状態移行後）から101回目以降の変動表示である場合に、確変転落判定で「確変転落あり」と判定し、且つ、表示結果を「はずれ」と判定したことに基づいて、図14-13（M）に示す確変転落当選用のはずれ用変動パターン決定テーブルに基づいて変動パターンを決定する。本例では、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となり味方キャラクタが敵キャラクタに敗北するバトル演出と、リーチ状態が成立したタイミングで表示される文字の表示態様によって現在の設定値を示唆する第1設定示唆演出と、バトル演出が終了したタイミング（味方キャラクタが敵キャラクタに敗北したことが報知されたタイミング）で表示されるバトルRUSH終了画像の表示態様によって現在の設定値を示唆する第2設定示唆演出とが実行される「スーパーリーチはずれ（バトル敗北）+設定示唆演出」の変動パターンが設けられている。図14-13（M）の例では、100%の割合で「スーパーリーチはずれ（バトル敗北）+設定示唆演出」の変動パターンに決定される。

40

【1856】

また、CPU103は、高確高ベース状態において、これから実行しようとする変動表示が、大当り遊技状態終了後（高確高ベース状態移行後）から101回目以降の変動表示

50

である場合に、確変転落判定で「確変転落あり」と判定し、且つ、表示結果を「大当たり」と判定したことに基づいて、図14-13(N)に示す確変転落当選用の大当たり用変動パターン決定テーブルに基づいて変動パターンを決定する。本例では、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となり味方キャラクタが敵キャラクタに勝利するバトル演出が実行される「スーパーリーチ大当たり(バトル勝利)」の変動パターンが設けられている。図14-13(N)の例では、100%の割合でスーパーリーチ大当たり(バトル勝利)の変動パターンに決定される。

【1857】

CPU103は、確変転落判定で「確変転落あり」と判定したことに基づいて、変動表示を開始したタイミングで遊技状態を低確低ベース状態に移行させる。

10

【1858】

CPU103は、保留記憶数減算指定コマンド、表示結果指定コマンド、及び変動パターン指定コマンドとともに、「確変転落あり」を指定する確変転落判定結果指定コマンドを1セットのコマンドに含めて演出制御用CPU120に送信する。1セットのコマンドを受信した演出制御用CPU120は、これから実行しようとする飾り図柄の変動表示が、バトルRUSHモード移行後(大当たり遊技状態終了後)から101回目以降の変動表示であり、且つ、「確変転落あり」を指定する確変転落判定結果指定コマンドを受信したことに基づいて、当該飾り図柄の変動表示が終了したことに伴いバトルRUSHモードを終了させる。

【1859】

20

即ち、次回の変動表示が開始されるときに、遊技状態は通常状態(低確低ベース状態)であり、演出モードは通常モードである。

【1860】

このように、高確高ベース状態において、図14-12(A)に示すように、表示結果を「はずれ」と判定するときは、2%の割合でスーパーリーチ(バトル演出)が実行される一方で、図14-12(B)に示すように、表示結果を「大当たり」と判定するときは、95%の割合でスーパーリーチ(バトル演出)が実行される。即ち、大当たり遊技状態に制御されるときにスーパーリーチ(バトル演出)が実行される割合は、大当たり遊技状態に制御されないときにスーパーリーチ(バトル演出)が実行される割合よりも高くなっている。

30

【1861】

また、図14-12(C)及び(D)、並びに、図14-13(M)及び(N)に示すように、確変転落判定で「確変転落あり」と判定された場合には、100%の割合でスーパーリーチ(バトル演出)が実行されている一方で、図14-12(A)及び(B)に示すように、確変転落判定で「確変転落なし」と判定された場合には、表示結果が「はずれ」となるときに2%、表示結果が「大当たり」となるときに95%の割合でスーパーリーチ(バトル演出)が実行されている。即ち、確変転落判定で「確変転落あり」と判定されるときにスーパーリーチ(バトル演出)が実行される割合は、確変転落判定で「確変転落なし」と判定されるときにスーパーリーチ(バトル演出)が実行される割合よりも高くなっている。

40

【1862】

従って、スーパーリーチ(バトル演出)が実行された場合、遊技者は、遊技者にとって有利な有利状態となる割合が高いことを認識可能であるとともに、遊技者にとって不利な確変転落が発生した割合が高いことも認識可能である。このように、スーパーリーチ(バトル演出)が実行されることによって、遊技者にとって有利な事象と不利な事象の両方を示唆することになるため、スーパーリーチ(バトル演出)に対しての遊技者の興味を一層向上させることができる。

【1863】

さらに、スーパーリーチ(バトル演出)が実行される契機となった事象が、確変転落の発生であった場合にも、その確変転落判定の対象となった変動表示の実行中に第1設定示

50

唆演出が実行され、高ベース状態が終了する変動表示の実行中に第1設定示唆演出及び第2設定示唆演出が実行されることで、遊技者は、現在遊技を行っている遊技機の設定を把握又は推測することが可能となるため、確変転落が発生したことによる遊技者の落胆を軽減することができる。

【1864】

(設定示唆演出)

前述したように、大当たり遊技状態が終了してから99回目の変動表示が実行されるまでに、表示結果判定で「はずれ」と判定され、確変転落判定で「確変転落あり」と判定されたことに基づいて、その確変転落判定に対応した変動表示の変動パターンとして、引き分けとなるバトル演出及び第1設定示唆演出を伴う「スーパーリーチはずれ(バトル引き分け)+設定示唆演出」の変動パターンが選択される(図14-12(C)を参照)。演出制御用CPU120は、「スーパーリーチはずれ(バトル引き分け)+設定示唆演出」の変動パターンが指定された変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、第1設定示唆演出を実行する。

【1865】

また、前述したように、大当たり遊技状態が終了してから100回目の変動表示が実行されるときに、当該100回目の変動表示を含む100回目までの変動表示について、確変転落判定で「確変転落あり」と判定されたことに基づいて、当該100回目の変動表示が実行されるときに、表示結果判定で「はずれ」と判定されたことを条件として、敗北となるバトル演出、並びに、第1設定示唆演出及び第2設定示唆演出を伴う「スーパーリーチはずれ(バトル敗北)+設定示唆演出」の変動パターンが選択される。演出制御用CPU120は、「スーパーリーチはずれ(バトル引き分け)+設定示唆演出」の変動パターンが指定された変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、第1設定示唆演出及び第2設定示唆演出を実行する。

【1866】

このように、確変転落判定で「確変転落あり」と判定された変動表示、又は、大当たり遊技状態が終了してから100回目の変動表示において実行される第1設定示唆演出は、後述する図14-16(6)等に示すように、リーチ状態が成立したときに表示される文字の態様によって、現在設定されている設定値を示唆するものである。具体的には、図14-14(A)に示すように、確変転落判定で「確変転落あり」と判定されたときの変動表示回数が、(1)高確高ベース状態(バトルRUSHモード)に制御されてから50回以下である場合には、第1設定示唆演出において表示させる文字を「リーチ!!」に決定し、(2)高確高ベース状態(バトルRUSHモード)に制御されてから51回以上である場合には、第1設定示唆演出において表示させる文字を「REACH」に決定する。

【1867】

ここで、(1)において、「リーチ!!」の文字を表示させるときに、現在の設定値が1~3の何れかである場合には、「リーチ!!」の文字を青色態様で表示させ、現在の設定値が4~6の何れかである場合には、「リーチ!!」の文字を赤色態様で表示させる。従って、「リーチ!!」の文字が青色態様である場合、設定値が「1」、「2」、及び「3」の何れかであることを示唆しており、「リーチ!!」の文字が赤色態様である場合、設定値が「4」、「5」、及び「6」の何れかであることを示唆していることになる。即ち、青色態様の「リーチ!!」である場合には、設定示唆演出の信頼度が33%(1/3)であり、赤色態様の「リーチ!!」である場合には、設定示唆演出の信頼度が33%(1/3)である。

【1868】

また、(2)において、「REACH」の文字を表示させるときに、現在の設定値が1~4の何れかである場合には、「REACH」の文字を青色態様で表示させ、現在の設定値が3~6の何れかである場合には、「REACH」の文字を赤色態様で表示させる。従って、「REACH」の文字が青色態様である場合、設定値が「1」、「2」、「3」、及び「4」の何れかであることを示唆しており、「REACH」の文字が赤色態様である

場合、設定値は「3」、「4」、「5」、及び「6」の何れかであることを示唆している。即ち、青色態様の「REACH」である場合には、設定示唆演出の信頼度が25%（1／4）であり、赤色態様の「REACH」である場合には、設定示唆演出の信頼度が25%（1／4）である。尚、設定値が「3」又は「4」である場合における「REACH」の文字の表示態様は、50%の割合で青色態様又は赤色態様に割り振られる。

【1869】

また、大当たり遊技状態が終了してから100回目の変動表示において実行される第2設定示唆演出は、後述する図14-17（14）等に応示するように、バトル演出が終了したタイミング（味方キャラクタが敵キャラクタに敗北したことが報知されたタイミング）で表示されるバトルRUSH終了画像の表示態様（背景、星の数）によって、現在設定されている設定値を示唆するものである。具体的には、図14-14（B）に応示するように、確変転落判定で「確変転落あり」と判定されたときの変動表示回数が、（1）高確高ベース状態（バトルRUSHモード）に制御されてから30回以下である場合には、第2設定示唆演出において表示させる背景を「満月背景」に決定し、（2）高確高ベース状態（バトルRUSHモード）に制御されてから31回以上60回以下である場合には、第2設定示唆演出において表示させる背景を「半月背景」に決定し、（3）高確高ベース状態（バトルRUSHモード）に制御されてから61回以上である場合には、第2設定示唆演出において表示させる背景を「三日月背景」に決定する。そして、第2設定示唆演出で表示される星の数は、設定値を示唆するものであり、画像表示装置5の上部に1～6個の星が表示される。

【1870】

ここで、（1）において、「満月背景」を表示させるときに、現在の設定値が「p（p＝1～6）」である場合には、p個の星を表示させる。従って、星の数が1個である場合、設定値は「1」であることを示唆しており、星の数が2個である場合、設定値は「2」であることを示唆しており、星の数が3個である場合、設定値は「3」であることを示唆しており、星の数が4個である場合、設定値は「4」であることを示唆しており、星の数が5個である場合、設定値は「5」であることを示唆しており、星の数が6個である場合、設定値は「6」であることを示唆している。即ち、「満月背景」を表示させている場合には、設定示唆演出の信頼度が100%である。

【1871】

また、（2）において、「半月背景」を表示させるときに、現在の設定値が「q（q＝1～6）」である場合には、q－1個、又はq個の星を表示させる。従って、星の数が1個である場合、設定値は「2」又は「1」であることを示唆しており、星の数が2個である場合、設定値は「3」又は「2」であることを示唆しており、星の数が3個である場合、設定値は「4」又は「3」であることを示唆しており、星の数が4個である場合、設定値は「5」又は「4」であることを示唆しており、星の数が5個である場合、設定値は「6」又は「5」であることを示唆しており、星の数が6個である場合、設定値は「1」又は「6」であることを示唆している。即ち、「半月背景」を表示させている場合には、設定示唆演出の信頼度が50%である。

【1872】

また、（3）において、「三日月背景」を表示させるときに、現在の設定値が「r（r＝1～6）」である場合には、r－1個、r個、又はr＋1個の星を表示させる。従って、星の数が1個である場合、設定値は「2」、「1」、又は「6」であることを示唆しており、星の数が2個である場合、設定値は「3」、「2」、又は「1」であることを示唆しており、星の数が3個である場合、設定値は「4」、「3」、又は「2」であることを示唆しており、星の数が4個である場合、設定値は「5」、「4」、又は「3」であることを示唆しており、星の数が5個である場合、設定値は「6」、「5」、又は「4」であることを示唆しており、星の数が6個である場合、設定値は「1」、「6」、又は「5」であることを示唆している。即ち、「三日月背景」を表示させている場合には、設定示唆演出の信頼度が33%である。

【1873】

本実施形態では、実際の設定値が1であるときに、上記(2)において $q-1=0$ となる場合があり、また、上記(3)において $r-1=0$ となる場合がある。これらの場合において表示させる星の数を0としてしまうと、設定値の範囲(1~6)と矛盾してしまう。従って、(2)において $q-1=0$ となる場合、及び、(3)において $r-1=0$ となる場合には、表示させる星の数を6としている。また、本実施形態では、実際の設定値が6であるときに、上記(3)において $r+1=7$ となる場合がある。この場合に表示させる星の数を7としてしまうと、設定値の範囲(1~6)と矛盾してしまう。従って、(3)において $r+1=7$ となる場合には、実際に表示させる星の数を1としている。

【1874】

第1設定示唆演出では、「REACH」<「リーチ!!」、の順で設定示唆演出の信頼度が高くなっている。即ち、[確変転落判定で「確変転落あり」と判定された変動表示の回数が高確高ベース状態(バトルRUSHモード)に制御されてから51回以上である場合]に実行される第1設定示唆演出よりも、[確変転落判定で「確変転落あり」と判定された変動表示回数が高確高ベース状態(バトルRUSHモード)に制御されてから50回以下である場合]に実行される第1設定示唆演出の方が、示唆される設定値の信頼度が高いことになる。このように、確変転落判定で「確変転落あり」と判定されたタイミング(高確高ベース状態(バトルRUSHモード)に制御されてからの変動表示の回数)によって、信頼度が異なる第1設定示唆演出を実行可能であるため、確変転落のタイミングと第1設定示唆演出の信頼度とを関連させることが可能となり、第1設定示唆演出の興趣を向上できる。

【1875】

同様に、第2設定示唆演出では、三日月背景<半月背景<満月背景、の順で設定示唆演出の信頼度が高くなっている。即ち、[確変転落判定で「確変転落あり」と判定された変動表示の回数が高確高ベース状態(バトルRUSHモード)に制御されてから61回以上である場合]に実行される第2設定示唆演出よりも、[確変転落判定で「確変転落あり」と判定された変動表示の回数が高確高ベース状態(バトルRUSHモード)に制御されてから31回以上60回以下である場合]に実行される第2設定示唆演出の方が、示唆される設定値の信頼度が高く、さらに、これよりも、[確変転落判定で「確変転落あり」と判定された変動表示回数が高確高ベース状態(バトルRUSHモード)に制御されてから30回以下である場合]に実行される第2設定示唆演出の方が、示唆される設定値の信頼度が高くなっている。このように、確変転落判定で「確変転落あり」と判定されたタイミング(高確高ベース状態(バトルRUSHモード)に制御されてからの変動表示の回数)によって、信頼度が異なる第2設定示唆演出を実行可能であるので、確変転落のタイミングと第2設定示唆演出の信頼度とを関連させることが可能となり、第2設定示唆演出の興趣を向上できる。

【1876】

ここで、第1設定示唆演出の信頼度が25%又は33%であるのに対して、第2設定示唆演出の信頼度は33%、50%、又は100%である。従って、第1設定示唆演出における最も高い信頼度33%と、第2設定示唆演出における最も低い信頼度33%とが一致しており、第1設定示唆演出よりも第2設定示唆演出の方が信頼度が高いことになる。そして、第1設定示唆演出及び第2設定示唆演出は、共通の変動パターンに基づく1回の変動表示において実行可能な演出であり、この場合に、第1設定示唆演出が実行された後のタイミングで第2設定示唆演出が実行されることになる。このように、1回の変動表示内において第1設定示唆演出及び第2設定示唆演出が実行される場合に、信頼度の高い第2設定示唆演出が第1設定示唆演出の後に実行されるようにすることで、設定示唆演出に対する遊技者の関心を持続させることができる。

【1877】

なお、本実施形態では、第2設定示唆演出が実行される場合には、それよりも前のタイミングで必ず第1設定示唆演出が実行される例を示しているが、このような形態に限らず

、第2設定示唆演出が実行される場合であっても、第1設定示唆演出が実行されない場合があるようにしても良い。また、第1設定示唆演出が実行される前に第2設定示唆演出が実行される場合があるようにしても良い。

【1878】

(100回転以内に確変転落した場合の演出例)

次に、大当り遊技状態終了後に高確高ベース状態(バトルRUSHモード)に制御されてから、100回転以内の確変転落判定で「確変転落あり」と判定された場合の演出例に関して、図14-15、図14-16、及び、図14-17を用いて説明する。図14-15は、第1設定示唆演出及び第2設定示唆演出に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図14-16及び図14-17は、第1設定示唆演出及び第2設定示唆演出に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

10

【1879】

以下に示す例では、パチンコ遊技機1の設定値が「6」に設定されているものとする。なお、CPU103は、パチンコ遊技機1の設定値を指定するコマンドを送信することにより、演出制御用CPU120に設定値を通知している。このコマンドにより通知される設定値は、電源投入時に設定値を変更可能な設定変更モードに制御されなかった場合は電源投入時の設定値であり、電源投入時に設定変更モードに制御された場合は設定変更モード終了時の設定値である。

【1880】

まず、演出制御用CPU120は、図14-16(1)に示すように、高確高ベース状態(バトルRUSHモード)に制御されてから19回目の変動表示を実行しているものとする。本例では、第2保留記憶数が0の状態、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄の変動表示(図14-15に示すT1のタイミングで開始された変動表示)を実行している。また、アクティブ表示領域01TM003には、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示01TM001を表示させている。

20

【1881】

ここで、演出制御用CPU120は、演出モードをバトルRUSHモードに制御していることに応じて、画像表示装置5の中央部に味方キャラクタ01TM100を表示させるとともに画像表示装置5の左上部に「バトルRUSH」の文字を表示させている。さらに、現在実行中の変動表示が、高ベース状態に制御されてから(バトルRUSHモードに制御してから)19回目の変動表示であることに対応させて、画像表示装置5の左上部(「バトルRUSH」の下方)に「残り81回」の文字を表示させている。

30

【1882】

次いで、図14-16(2)に示すように、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を実行しているときに(図14-15に示すT2のタイミングで)、新たに入賞球装置6Bへの始動入賞が発生し第2保留記憶数が1となったものとする。このときCPU103は、第2保留記憶数が増加したことを示すコマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が増加したことを示すコマンドを受信したことに基づいて、第2保留表示領域01TM006に第2保留表示01TM005を新たに表示させる。

40

【1883】

次いで、演出制御用CPU120は、図14-16(3)に示すように、第2保留記憶数が1の状態、画像表示装置5の図柄表示エリア5Lに飾り図柄の「2」、図柄表示エリア5Cに飾り図柄の「4」、図柄表示エリア5Rに飾り図柄の「6」を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせを確定停止させる(図14-15に示すT3のタイミング)。

【1884】

次いで、CPU103は、第2保留記憶数が1であることに基づいて、高確高ベース状

50

態に制御してから20回目の変動表示を実行するときに、確変転落判定で「確変転落あり」と判定し且つ表示結果を「はずれ」と判定したことに基づいて、変動パターンを「スーパーリーチはずれ（バトル引き分け）＋設定示唆演出」の変動パターンに決定したものとす。そして、CPU103は、当該変動パターン「スーパーリーチはずれ（バトル引き分け）＋設定示唆演出」を指定する変動パターン指定コマンドと、「確変転落あり」を指定する確変転落判定結果指定コマンドとを含む1セットのコマンドを、演出制御用CPU120に送信する。そして、第2特別図柄の変動表示を開始したタイミングで遊技状態を低確高ベース状態に移行させる。

【1885】

演出制御用CPU120は、「スーパーリーチはずれ（バトル引き分け）＋設定示唆演出」を指定する変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となり味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルが引き分けに終わるバトル演出と、リーチ状態が成立したタイミングで表示される文字の表示態様によって現在の設定値を示唆する第1設定示唆演出とを実行すべきことを認識する。そして、高確高ベース状態に制御されてからの（バトルRUSHモードに制御してからの）変動表示回数に基づいて、第1設定示唆演出の態様を決定する。

【1886】

ここで、演出制御用CPU120は、高確高ベース状態に制御されてから（バトルRUSHモードに制御してから）50回以内（本例では20回）に確変転落判定で「確変転落あり」と判定されたことに基づいて、当該「確変転落あり」と判定された20回目の変動表示に対応した第1設定示唆演出において表示させる文字を「リーチ！！」に決定し、設定値が「6」に設定されていることに基づいて、「リーチ！！」の文字を赤色態様とすることに決定したものとす。そして、演出制御用CPU120は、図14-16（4）に示すように、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させる（図14-15に示すT4のタイミング）。

【1887】

ここで、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が0となったことに伴い、アクティブ表示領域01TM003に表示されていたアクティブ表示01TM001を消去すると共に、第2保留表示領域01TM006に表示されていた第2保留表示01TM005をアクティブ表示領域01TM003にシフトさせる。さらに、現在実行中の変動表示が、高ベース状態に制御されてから（バトルRUSHモードに制御してから）20回目の変動表示であることに対応させて、画像表示装置5の左上部（「バトルRUSH」の下方）に「残り80回」の文字を表示させている。

【1888】

次いで、図14-16（5）に示すように、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を実行しているときに（図14-15に示すT5のタイミングで）、新たに入賞球装置6Bへの始動入賞が発生し第2保留記憶数が1となったものとする。このときCPU103は、第2保留記憶数が増加したことを示すコマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が増加したことを示すコマンドを受信したことに基づいて、第2保留表示領域01TM006に第2保留表示01TM005を新たに表示させる。

【1889】

次いで、図14-16（6）に示すように、演出制御用CPU120は、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミングにおいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L及び図柄表示エリア5Rに「4」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態とする。そして、リーチ状態が成立したタイミングで、画像表示装置5の上部に「リーチ！！」の文字を赤色態様で表示させる第1設定示唆演出を実行する（図14-15に示すT6のタイミング）。

10

20

30

40

50

【1890】

遊技者は、バトルRUSHモードにおいてリーチ状態が成立したときに、「リーチ！！」の文字が赤色態様で表示されていることにより、当該変動表示で確変転落した可能性があることを把握する。また、現在遊技を行っているパチンコ遊技機1の設定値が4～6の範囲である可能性があること、示唆されている設定値（4～6）に関しては、実際の設定値に近い値であること（信頼度が高いこと）を把握する。このように、確変転落が発生した変動表示において確変転落が発生したことを示唆する演出が実行されることにより遊技者は残念に思うものの、設定値が高い（4～6である）可能性があるため、遊技意欲の低下は抑制されることになる。また、バトルRUSHモードで実行可能な残りの変動表示回数が比較的多い（80回）ことから、残り回数で何とか大当りを発生させるよう意欲を持って遊技することになる。

10

【1891】

次いで、図14-16（7）に示すように、演出制御用CPU120は、第1設定示唆演出を終了させて、スーパーリーチの変動パターンに対応した演出であるバトル演出を開始する（図14-15に示すT7のタイミング）。このバトル演出の実行に伴い、画像表示装置5に味方キャラクタ01TM100と敵キャラクタ01TM110とを表示させる。

【1892】

次いで、演出制御用CPU120は、図14-16（8）に示すように、画像表示装置5に味方キャラクタ01TM100と敵キャラクタ01TM110とを表示させた状態のまま、画像表示装置5の上部に「引き分け」の文字を表示させる（図14-15に示すT8のタイミング）。また、演出制御用CPU120は、バトル演出を終了させるとともに、画像表示装置5の図柄表示エリア5Lに飾り図柄の「4」、図柄表示エリア5Cに飾り図柄の「5」、図柄表示エリア5Rに飾り図柄の「4」を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせを確定停止させる（図14-15に示すT9のタイミング）。

20

【1893】

次いで、CPU103は、第2保留記憶数が1であることに基づいて、高ベース状態に制御してから21回目の変動表示を実行するときに、表示結果を「はずれ」と判定したことに基づいて、変動パターンを「非リーチはずれ」の変動パターンに決定したものとする。そして、CPU103は、当該変動パターン「非リーチはずれ」を指定する変動パターン指定コマンドを含む1セットのコマンドを、演出制御用CPU120に送信する。この21回目の変動表示は低確高ベース状態で実行される。

30

【1894】

そして、演出制御用CPU120は、図14-16（9）に示すように、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させる（図14-15に示すT10のタイミング）。

【1895】

ここで、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が0となったことに伴い、アクティブ表示領域01TM003に表示されていたアクティブ表示01TM001を消去すると共に、第2保留表示領域01TM006に表示されていた第2保留表示01TM005をアクティブ表示領域01TM003にシフトさせる。さらに、現在実行中の変動表示が、高ベース状態に制御されてから（バトルRUSHモードに制御してから）21回目の変動表示であることに対応させて、画像表示装置5の左上部（「バトルRUSH」の下方）に「残り79回」の文字を表示させている。

40

【1896】

その後、高ベース状態に制御してから99回目の変動表示が実行されるまで、連続して表示結果が「はずれ」になったものとする。この期間の遊技状態は低確高ベース状態となっている。

50

【1897】

次いで、CPU103は、第2保留記憶数が3であることに基づいて、高ベース状態に制御してから100回目の変動表示を実行するときに、表示結果を「はずれ」と判定したことに基づいて、変動パターンを「スーパーリーチはずれ（バトル敗北）＋設定示唆演出」の変動パターンに決定したものとする。そして、CPU103は、当該変動パターン「スーパーリーチはずれ（バトル敗北）＋設定示唆演出」を指定する変動パターン指定コマンドを含む1セットのコマンドを、演出制御用CPU120に送信する。この100回目の変動表示は低確高ベース状態で実行される。

【1898】

演出制御用CPU120は、「スーパーリーチはずれ（バトル敗北）＋設定示唆演出」を指定する変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となり味方キャラクタが敵キャラクタに敗北するバトル演出と、リーチ状態が成立したタイミングで表示される文字の表示態様によって現在の設定値を示唆する第1設定示唆演出と、バトル演出が終了したタイミング（味方キャラクタが敵キャラクタに敗北したことが報知されたタイミング）で表示されるバトルRUSH終了画像の表示態様によって現在の設定値を示唆する第2設定示唆演出とを実行すべきことを認識する。そして、高ベース状態に制御されてからの（バトルRUSHモードに制御してからの）変動表示回数に基づいて、第1設定示唆演出の態様及び第2設定示唆演出の態様を決定する。

【1899】

このとき第1設定示唆演出に関しては、「確変転落あり」と判定されていた変動表示（高確高ベース状態に制御されてから20回目の変動表示）に対応して実行された第1設定示唆演出と同じ態様に決定される。

【1900】

演出制御用CPU120は、高確高ベース状態に制御されてから（バトルRUSHモードに制御してから）30回以内（本例では20回）に確変転落判定で「確変転落あり」と判定されていたことに基づいて、高ベース状態における100回目の変動表示に対応した第2設定示唆演出において、背景を「満月背景」とすることに決定するとともに、設定値が「6」に設定されていることに基づいて、表示させる星の数を6とすることに決定したものとする。そして、演出制御用CPU120は、図14-16（10）に示すように、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させる（図14-15に示すT11のタイミング）。

【1901】

ここで、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が2となったことに伴い、アクティブ表示領域01TM003に表示されていたアクティブ表示01TM001を消去すると共に、第2保留表示領域01TM006に表示されていた1つ目の第2保留表示01TM005をアクティブ表示領域01TM003にシフトさせ、2つ目以降の第2保留表示01TM005をアクティブ表示領域01TM003側にシフトさせる。さらに、現在実行中の変動表示が、高ベース状態に制御されてから（バトルRUSHモードに制御してから）100回目の変動表示であることに対応させて、画像表示装置5の左上部（「バトルRUSH」の下方）に「残り0回」の文字を表示させている。遊技者は、高ベース状態（バトルRUSHモード）で実行される最後の変動表示となるかもしれないため、当該変動表示において実行される演出に注目することになる。

【1902】

次いで、図14-17（11）に示すように、演出制御用CPU120は、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミングにおいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L及び図柄表示エリア5Rに「2」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態とする。そして、リーチ状態が成立したタイミングで、画像表示装置5の上部に「リーチ！！」の文字を赤色態様で表示させる第1設定示唆演出を実行する（図14-15に示すT12のタイミング）。

10

20

30

40

50

【1903】

遊技者は、バトルRUSHモードにおいてリーチ状態が成立したときに、「リーチ！！」の文字が赤色態様で表示されていることにより、当該変動表示を含む高ベース状態（バトルRUSHモード）で実行されたこれまでの変動表示のうち、比較的早い段階（1～50回転）で実行された変動表示で確変転落した可能性があることを把握する。また、現在遊技を行っているパチンコ遊技機1の設定値が4～6の範囲である可能性があること、示唆されている設定値（4～6）に関しては、実際の設定値に近い値であること（信頼度が高いこと）を把握する。このように、第1設定示唆演出を、実行タイミングを異ならせて複数回実行可能とすることにより、仮に、遊技者が、確変転落となった変動表示が実行されているときの第1設定示唆演出を見逃したとしても、再度実行される第1設定示唆演出は見るができるようになる。

10

【1904】

次いで、図14-17（12）に示すように、演出制御用CPU120は、第1設定示唆演出を終了させて、スーパーリーチの変動パターンに対応した演出であるバトル演出を開始する（図14-15に示すT13のタイミング）。このバトル演出の実行に伴い、画像表示装置5に味方キャラクタ01TM100と敵キャラクタ01TM110とを表示させるとともに、味方キャラクタ01TM100及び敵キャラクタ01TM110の上方（画像表示装置5の上部）に、「敗北ならRUSH終了、引き分けならRUSH継続」という文字を表示させる。即ち、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北するバトル演出が実行された場合には高ベース状態が今回（100回目の変動表示）で終了し、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルが引き分けに終わるバトル演出が実行された場合には高ベース状態が次回以降（101回目以降の変動表示）も継続することを遊技者に示す演出となっている。

20

【1905】

遊技者にとっては、この時点において確変転落が既に示唆されてはいるものの報知はされていないため、確変転落を確信するまでには到っていない。従って、高ベース状態（低確高ベース状態）がこれで終了するか又は高ベース状態（高確高ベース状態）が継続するのかが明確には分からない状況である。このような状況において、高ベース状態（高確高ベース状態）が継続することを示唆することにより、遊技者に期待感を持たせることができる。

30

【1906】

本例では、「スーパーリーチはずれ（バトル敗北）＋設定示唆演出」の変動パターンに基づいて変動表示が実行されているため、図14-17（13）に示すように、味方キャラクタ01TM100が敵キャラクタ01TM110に敗北するバトル演出が実行される（図14-15に示すT14のタイミング）。演出制御用CPU120は、味方キャラクタ01TM100が敵キャラクタ01TM110に敗北したタイミングで、画像表示装置5の図柄表示エリア5Lに飾り図柄の「2」、図柄表示エリア5Cに飾り図柄の「3」、図柄表示エリア5Rに飾り図柄の「2」を停止表示させる。これにより、遊技者は、表示結果が「はずれ」となり、この100回目の変動表示で高ベース状態が終了することを把握する。

40

【1907】

次いで、図14-17（14）に示すように、演出制御用CPU120は、バトル演出を終了させると共に、第2設定示唆演出を実行する（図14-15に示すT15のタイミング）。前述したように、演出制御用CPU120は、高ベース状態に制御されてから（バトルRUSHモードに制御してから）30回以内の確変転落判定で「確変転落あり」と判定されていたことに基づいて、背景を「満月背景」とすることに決定するとともに、設定値が「6」に設定されていることに基づいて、表示させる星の数を6とすることに決定している。この決定に基づいて、演出制御用CPU120は、バトルRUSHモードが終了したことを報知するバトルRUSH終了画像01TM300として「満月背景」であり、星の数が「6」となっている画像を表示させる。このバトルRUSH終了画像01TM

50

300には、画面中央に表示される「バトルRUSH終了」の文字が含まれる。

【1908】

遊技者は、バトルRUSH終了画像01TM300を見ることにより、バトルRUSHモード（高ベース状態）が終了したことを把握する。そして、バトルRUSH終了画像01TM300が「満月背景」となっていることと、表示されている星の数が6であることから、当該変動表示を含む高ベース状態（バトルRUSHモード）で実行されたこれまでの変動表示のうち、比較的早い段階（1～30回転）で実行された変動表示で確変転落したことを把握する。また、現在遊技を行っているパチンコ遊技機1の設定値が6であり、示唆されている設定値（6）に関しては、実際の設定値であること（信頼度が100%であること）を把握する。

10

【1909】

このように、高ベース状態（バトルRUSHモード）が終了する変動表示において、既に確変転落して低確状態となっていることが報知されることにより遊技者は残念に思うものの、示唆された設定値が高い（6である）ため、遊技意欲の低下は抑制されることになる。遊技者は、高ベース状態（バトルRUSHモード）は終了したものの、高い確率で次の大当りを期待できるため、引き続き大当りを発生させるよう意欲を持って遊技することになる。

【1910】

次いで、CPU103は、大当り遊技状態が終了してから（高ベース状態に制御してから）100回目の変動表示が終了したことに基づいて、低確高ベース状態を終了させて低確低ベース状態（通常状態）に制御する（図14-15に示すT16のタイミング）。また、演出制御用CPU120は、第2設定示唆演出を終了させると共に、画像表示装置5の図柄表示エリア5Lに飾り図柄の「2」、図柄表示エリア5Cに飾り図柄の「3」、図柄表示エリア5Rに飾り図柄の「2」を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせを確定停止させる。

20

【1911】

以上に示したように、CPU103は、大当り遊技状態終了後に高確高ベース状態に制御した後、確変転落判定で「確変転落あり」と判定したことに基づいて、当該確変転落判定に対応した変動表示を開始したタイミングで遊技状態を低確高ベース状態に移行させている。一方で、演出制御用CPU120は、大当り遊技状態終了後に高確高ベース状態に制御されたことに基づいて演出モードをバトルRUSHモードに制御した後、確変転落判定結果指定コマンドにより「確変転落あり」と指定された場合でも、引き続き100回目の変動表示が終了するまでバトルRUSHモードを継続する。このように、高確高ベース状態と低確高ベース状態とで、共通の演出モードに制御されることで、遊技者は、飾り図柄の背景画像やリーチ演出画像（バトル演出に関する画像）だけでは確変転落したか否かを判別し難くなる。これにより、確変転落後の遊技意欲低下を抑制するとともに、設定示唆演出に対しての関心を高めることが可能となる。

30

【1912】

（101回転以降に確変転落した場合の演出例）

次に、大当り遊技状態終了後に高確高ベース状態（バトルRUSHモード）に制御されてから、101回転以降の確変転落判定で「確変転落あり」と判定された場合の演出例に関して、図14-18、図14-19、及び、図14-20を用いて説明する。図14-18は、第1設定示唆演出及び第2設定示唆演出に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図14-19及び図14-20は、第1設定示唆演出及び第2設定示唆演出に関連した演出画像の一例を示す説明図である。なお、以下に示す例では、パチンコ遊技機1の設定値が「2」に設定されているものとする。

40

【1913】

まず、演出制御用CPU120は、図14-19（1）に示すように、高確高ベース状態（バトルRUSHモード）に制御されてから99回目の変動表示を実行しているものとする。本例では、第2保留記憶数が3の状態、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、

50

図柄表示エリア5 C、及び図柄表示エリア5 Rにおいて、飾り図柄の変動表示（図14-18に示すT1のタイミングで開始された変動表示）を実行している。また、アクティブ表示領域01TM003には、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示01TM001を表示させており、第2保留表示領域01TM006には、3つの第2保留表示01TM005を表示させている。

【1914】

ここで、演出制御用CPU120は、演出モードをバトルRUSHモードに制御していることに応じて、画像表示装置5の中央部に味方キャラクタ01TM100を表示させるとともに画像表示装置5の左上部に「バトルRUSH」の文字を表示させている。さらに、現在実行中の変動表示が、高ベース状態に制御されてから（バトルRUSHモードに制

10

【1915】

次いで、演出制御用CPU120は、図14-19（2）に示すように、第2保留記憶数が3の状態、画像表示装置5の図柄表示エリア5 Lに飾り図柄の「4」、図柄表示エリア5 Cに飾り図柄の「5」、図柄表示エリア5 Rに飾り図柄の「2」を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせを確定停止させる（図14-18に示すT2のタイミング）。

【1916】

次いで、CPU103は、第2保留記憶数が3であることに基づいて、高確高ベース状態に制御してから100回目の変動表示を実行するときに、表示結果を「はずれ」と判定したことに基づいて、変動パターンを「スーパーリーチはずれ（バトル引き分け）」の変動パターンに決定したものとする。即ち、100回目の変動表示までに確変転落判定で「確変転落あり」と判定されなかったことに基づいて、設定示唆演出を伴わない変動パターンに決定する。そして、CPU103は、当該変動パターン「スーパーリーチはずれ（バトル引き分け）」を指定する変動パターン指定コマンドを含む1セットのコマンドを、演出制御用CPU120に送信する。この100回目の変動表示は高確高ベース状態で実行される。

20

【1917】

演出制御用CPU120は、図14-19（3）に示すように、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5 L、図柄表示エリア5 C、及び図柄表示エリア5 Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させる（図14-18に示すT3のタイミング）。

30

【1918】

ここで、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が2となったことに伴い、アクティブ表示領域01TM003に表示されていたアクティブ表示01TM001を消去すると共に、第2保留表示領域01TM006に表示されていた1つ目の第2保留表示01TM005をアクティブ表示領域01TM003にシフトさせ、2つ目以降の第2保留表示01TM005をアクティブ表示領域01TM003側にシフトさせる。さらに、現在実行中の変動表示が、高ベース状態に制御されてから（バトルRUSHモードに制御してから）100回目の変動表示であることに基づいて、画像表示装置5の左上部（「バトルRUSH」の下方）に「残り0回」の文字を表示させている。

40

【1919】

次いで、図14-19（4）に示すように、演出制御用CPU120は、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミングにおいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5 L及び図柄表示エリア5 Rに「2」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態とする。そして、リーチ状態が成立したタイミングで、画像表示装置5の上部に「REACH」の文字を青色態様で表示させる（図14-18に示すT4のタイミング）。

【1920】

ここで、演出制御用CPU120は、設定示唆演出を伴わない変動パターンにおけるリ

50

ーチ演出では、バトルRUSHモードに制御してから（高確高ベース状態に制御されてから）の変動表示回数に基づいて、表示させる文字を「リーチ！！」又は「REACH」の何れかに決定する。具体的には、バトルRUSHモードに制御してから50回以下である場合には、表示させる文字を「リーチ！！」に決定し、バトルRUSHモードに制御してから51回以上である場合には、表示させる文字を「REACH」に決定する。

【1921】

また、演出制御用CPU120は、設定示唆演出を伴わない変動パターンにおけるリーチ演出では、表示結果に基づいて、表示させる文字の表示色（態様）を決定する。具体的には、表示結果が「はずれ」となる場合には表示結果が「大当たり」となる場合よりも高い割合で青色態様に決定し、表示結果が「大当たり」となる場合には表示結果が「はずれ」となる場合よりも高い割合で赤色態様に決定する。従って、遊技者は、バトルRUSHモードにおいて、リーチ状態が成立したタイミングで表示された文字をただ見ただけでは、確変転落の有無を見抜くことは困難である。

10

【1922】

次いで、図14-19（5）に示すように、演出制御用CPU120は、スーパーリーチの変動パターンに対応した演出であるバトル演出を開始する（図14-18に示すT5のタイミング）。このバトル演出の実行に伴い、画像表示装置5に味方キャラクタ01TM100と敵キャラクタ01TM110とを表示させるとともに、味方キャラクタ01TM100及び敵キャラクタ01TM110の上方（画像表示装置5の上部）に、「敗北ならRUSH終了、引き分けならRUSH継続」という文字を表示させる。即ち、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北するバトル演出が実行された場合には高ベース状態が今回（100回目の変動表示）で終了し、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルが引き分けに終わるバトル演出が実行された場合には高ベース状態が次回以降（101回目以降の変動表示）も継続することを遊技者に示す演出となっている。

20

【1923】

本例では、「スーパーリーチはずれ（バトル引き分け）」の変動パターンに基づいて変動表示が実行されているため、図14-19（6）に示すように、味方キャラクタ01TM100と敵キャラクタ01TM110とが引き分けで終わるバトル演出が実行される（図14-18に示すT6のタイミング）。演出制御用CPU120は、味方キャラクタ01TM100と敵キャラクタ01TM110とが引き分けたタイミングで、画像表示装置5の図柄表示エリア5Lに飾り図柄の「2」、図柄表示エリア5Cに飾り図柄の「3」、図柄表示エリア5Rに飾り図柄の「2」を停止表示させる。これにより、遊技者は、表示結果が「はずれ」となり、高ベース状態が次回以降（101回目以降の変動表示）も継続することを把握する。

30

【1924】

次いで、CPU103は、第2保留記憶数が2であることに基づいて、高確高ベース状態に制御してから101回目の変動表示を実行するときに、表示結果を「はずれ」と判定したことに基づいて、変動パターンを「非リーチはずれ」の変動パターンに決定したものとす。そして、CPU103は、当該変動パターン「非リーチはずれ」を指定する変動パターン指定コマンドを含む1セットのコマンドを、演出制御用CPU120に送信する。この101回目の変動表示は高確高ベース状態で実行される。

40

【1925】

そして、演出制御用CPU120は、図14-19（7）に示すように、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させる（図14-18に示すT8のタイミング）。

【1926】

ここで、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が1となったことに伴い、アクティブ表示領域01TM003に表示されていたアクティブ表示01TM001を消去すると共に、第2保留表示領域01TM006に表示されていた1つ目の第2保留表示01

50

TM005をアクティブ表示領域01TM003にシフトさせ、2つ目以降の第2保留表示01TM005をアクティブ表示領域01TM003側にシフトさせる。さらに、現在実行中の変動表示が、高ベース状態に制御されてから（バトルRUSHモードに制御してから）101回目の変動表示であることに対応させて、前述したように画像表示装置5の左上部（「バトルRUSH」の下方）に「残り？回」の文字を表示させている。遊技者は、「残り？回」の文字が表示されている期間は、高ベース状態（バトルRUSHモード）で実行される最後の変動表示となるかもしれないため、当該変動表示において実行される演出に注目することになる。

【1927】

次いで、図14-19（8）に示すように、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を実行しているときに（図14-18に示すT9のタイミングで）、新たに入賞球装置6Bへの始動入賞が発生し第2保留記憶数が2となったものとする。このときCPU103は、第2保留記憶数が増加したことを示すコマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が増加したことを示すコマンドを受信したことに基づいて、第2保留表示領域01TM006に第2保留表示01TM005を新たに表示させる。

10

【1928】

その後、高ベース状態に制御してから123回目の変動表示が実行されるまで、連続して表示結果が「はずれ」になったものとする。この期間の遊技状態は高確高ベース状態となっている。

20

【1929】

次いで、演出制御用CPU120は、高確高ベース状態（バトルRUSHモード）に制御されてから124回目の変動表示を実行しているものとする。本例では、第2保留記憶数が0の状態、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄の変動表示（図14-18に示すT10のタイミングで開始された変動表示）を実行している。また、アクティブ表示領域01TM003には、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示01TM001を表示させている。

【1930】

次いで、図14-19（9）に示すように、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を実行しているときに（図14-18に示すT11のタイミングで）、新たに入賞球装置6Bへの始動入賞が発生し第2保留記憶数が1となったものとする。このときCPU103は、第2保留記憶数が増加したことを示すコマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が増加したことを示すコマンドを受信したことに基づいて、第2保留表示領域01TM006に第2保留表示01TM005を新たに表示させる。

30

【1931】

次いで、演出制御用CPU120は、図14-19（10）に示すように、第2保留記憶数が1の状態、画像表示装置5の図柄表示エリア5Lに飾り図柄の「5」、図柄表示エリア5Cに飾り図柄の「1」、図柄表示エリア5Rに飾り図柄の「2」を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせを確定停止させる（図14-18に示すT12のタイミング）。

40

【1932】

次いで、CPU103は、第2保留記憶数が1であることに基づいて、高確高ベース状態に制御してから125回目の変動表示を実行するときに、確変転落判定で「確変転落あり」と判定し且つ表示結果を「はずれ」と判定したことに基づいて、変動パターンを「スーパーリーチはずれ（バトル敗北）＋設定示唆演出」の変動パターンに決定したものとする。そして、CPU103は、当該変動パターン「スーパーリーチはずれ（バトル敗北）＋設定示唆演出」を指定する変動パターン指定コマンドと、「確変転落あり」を指定する

50

確変転落判定結果指定コマンドとを含む1セットのコマンドを、演出制御用CPU120に送信する。そして、第2特別図柄の変動表示を開始したタイミングで遊技状態を低確低ベース状態に移行させる。

【1933】

演出制御用CPU120は、「スーパーリーチはずれ（バトル敗北）＋設定示唆演出」を指定する変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となり味方キャラクタが敵キャラクタに敗北するバトル演出と、リーチ状態が成立したタイミングで表示される文字の表示態様によって現在の設定値を示唆する第1設定示唆演出と、バトル演出が終了したタイミング（味方キャラクタが敵キャラクタに敗北したことが報知されたタイミング）で表示されるバトルRUSH終了画像の表示態様によって現在の設定値を示唆する第2設定示唆演出と、を実行すべきことを認識する。そして、高確高ベース状態に制御されてからの（バトルRUSHモードに制御してからの）変動表示回数に基づいて、第1設定示唆演出の態様及び第2設定示唆演出の態様を決定する。

10

【1934】

演出制御用CPU120は、高確高ベース状態に制御されてから（バトルRUSHモードに制御してから）61回以降（本例では125回）に確変転落判定で「確変転落あり」と判定されたことに基づいて、当該「確変転落あり」と判定された125回目の変動表示に対応した第1設定示唆演出において表示させる文字を「REACH」に決定し、設定値が「2」に設定されていることに基づいて、「リーチ！！」の文字を青色態様とすることに決定したものとする。また、演出制御用CPU120は、高確高ベース状態に制御されてから（バトルRUSHモードに制御してから）51回以降（本例では125回）に確変転落判定で「確変転落あり」と判定されていたことに基づいて、高ベース状態における125回目の変動表示に対応した第2設定示唆演出において、背景を「三日月背景」とすることに決定するとともに、設定値が「2」に設定されていることに基づいて、表示させる星の数を3とすることに決定したものとする。

20

【1935】

そして、演出制御用CPU120は、図14-20（11）に示すように、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させる（図14-18に示すT13のタイミング）。

30

【1936】

ここで、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が0となったことに伴い、アクティブ表示領域01TM003に表示されていたアクティブ表示01TM001を消去すると共に、第2保留表示領域01TM006に表示されていた第2保留表示01TM005をアクティブ表示領域01TM003にシフトさせる。さらに、現在実行中の変動表示が、高ベース状態に制御されてから（バトルRUSHモードに制御してから）125回目の変動表示であることに基づいて、画像表示装置5の左上部（「バトルRUSH」の下方）に「残り？回」の文字を表示させている。

40

【1937】

次いで、図14-20（12）に示すように、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を実行しているときに（図14-18に示すT14のタイミングで）、新たに入賞球装置6Bへの始動入賞が発生し第2保留記憶数が1となったものとする。このときCPU103は、第2保留記憶数が増加したことを示すコマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が増加したことを示すコマンドを受信したことに基づいて、第2保留表示領域01TM006に第2保留表示01TM005を新たに表示させる。

【1938】

次いで、図14-20（13）に示すように、演出制御用CPU120は、変動パター

50

ンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミングにおいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L及び図柄表示エリア5Rに「2」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態とする。そして、リーチ状態が成立したタイミングで、画像表示装置5の上部に「REACH」の文字を青色態様で表示させる第1設定示唆演出を実行する（図14-18に示すT15のタイミング）。

【1939】

次いで、図14-20（14）に示すように、演出制御用CPU120は、第1設定示唆演出を終了させて、スーパーリーチの変動パターンに対応した演出であるバトル演出を開始する（図14-18に示すT16のタイミング）。このバトル演出の実行に伴い、画像表示装置5に味方キャラクタ01TM100と敵キャラクタ01TM110とを表示させるとともに、味方キャラクタ01TM100及び敵キャラクタ01TM110の上方（画像表示装置5の上部）に、「敗北ならRUSH終了、勝利なら大当たり！！」という文字を表示させる。即ち、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北するバトル演出が実行された場合には高ベース状態が今回（125回目の変動表示）で終了し、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利するバトル演出が実行された場合には大当たり遊技状態に制御されることを遊技者に示す演出となっている。

【1940】

遊技者にとっては、この時点において第1設定示唆演出により確変転落が既に示唆されてはいるものの報知はされていないため、確変転落を確信するまでには到っていない。従って、高ベース状態（高確高ベース状態）がこれで終了するか又は高ベース状態（高確高ベース状態）が継続するのかが明確には分からない状況である。このような状況において、高ベース状態（高確高ベース状態）が継続することを示唆することにより、遊技者に期待感を持たせることができる。また、表示結果が「大当たり」となることも示唆することにより、遊技者に期待感を持たせることができる。

【1941】

本例では、「スーパーリーチはずれ（バトル敗北）＋設定示唆演出」の変動パターンに基づいて変動表示が実行されているため、図14-20（15）に示すように、味方キャラクタ01TM100が敵キャラクタ01TM110に敗北するバトル演出が実行される（図14-18に示すT17のタイミング）。演出制御用CPU120は、味方キャラクタ01TM100が敵キャラクタ01TM110に敗北したタイミングで、画像表示装置5の図柄表示エリア5Lに飾り図柄の「2」、図柄表示エリア5Cに飾り図柄の「3」、図柄表示エリア5Rに飾り図柄の「2」を停止表示させる。これにより、遊技者は、表示結果が「はずれ」となり、この125回目の変動表示で高ベース状態が終了したことを把握する。

【1942】

次いで、図14-20（16）に示すように、演出制御用CPU120は、バトル演出を終了させると共に、第2設定示唆演出を実行する（図14-18に示すT18のタイミング）。前述したように、演出制御用CPU120は、高ベース状態に制御されてから（バトルRUSHモードに制御してから）61回以降の確変転落判定で「確変転落あり」と判定されたことに基づいて、背景を「三日月背景」とすることに決定するとともに、設定値が「2」に設定されていることに基づいて、表示させる星の数を3とすることに決定している。この決定に基づいて、演出制御用CPU120は、バトルRUSHモードが終了したことを報知するバトルRUSH終了画像01TM300として「三日月背景」であり、星の数が「3」となっている画像を表示させる。このバトルRUSH終了画像01TM300には、画面中央に表示される「バトルRUSH終了」の文字が含まれる。

【1943】

次いで、CPU103は、大当たり遊技状態が終了してから（高ベース状態に制御してから）125回目の変動表示が終了したことに基づいて、継続して低確低ベース状態（通常状態）に制御する（図14-18に示すT19のタイミング）。また、演出制御用CPU120は、第2設定示唆演出を終了させると共に、画像表示装置5の図柄表示エリア5L

10

20

30

40

50

に飾り図柄の「2」、図柄表示エリア5Cに飾り図柄の「3」、図柄表示エリア5Rに飾り図柄の「2」を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせを確定停止させる。

【1944】

以上に示したように、CPU103は、大当り遊技状態終了後に高確高ベース状態に制御した後、101回目以降の確変転落判定で「確変転落あり」と判定したことに基づいて、当該確変転落判定に対応した変動表示を開始したタイミングで遊技状態を低確低ベース状態に移行させている。演出制御用CPU120は、大当り遊技状態終了後に高確高ベース状態に制御されたことに対応して演出モードをバトルRUSHモードに制御した後、101回目以降の変動表示に対応した確変転落判定結果指定コマンドにより「確変転落あり」と指定されるまでバトルRUSHモードを継続し、「確変転落あり」と指定された変動表示で第1設定示唆演出及び第2設定示唆演出を実行するとともにバトルRUSHモードを終了させる。このように、遊技状態が高確状態から低確状態に移行する契機となった変動表示において第1設定示唆演出及び第2設定示唆演出を実行可能とすることにより、設定示唆演出が実行されるタイミングを多様化して、確変転落判定が実行される遊技機の興趣を向上させることができる。

10

【1945】

以上に示したように、高ベース状態に対応したバトルRUSHモードに制御されている状態で、100回目又は100回目以降の変動表示においてバトル演出が実行された場合、(1)味方キャラクタが敵キャラクタに勝利すると表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態に制御され、(2)味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルが引き分けに終わると表示結果が「はずれ」となるが高ベース状態(バトルRUSHモード)は継続することになり、(3)味方キャラクタが敵キャラクタに敗北すると表示結果が「はずれ」となり高ベース状態(バトルRUSHモード)が終了することになる。これにより、バトルRUSHモードに制御されてから100回目及び101回目以降の変動表示に対応して実行されるバトル演出への関心を高めることができる。

20

【1946】

(高確高ベース状態移行後の100変動以内で確変転落する場合の変形例)

前述した例では、高確高ベース状態(バトルRUSHモード)に移行してから100回以内に「確変転落あり」と判定された場合には、「確変転落あり」と判定された変動表示で第1設定示唆演出のみを実行して第2設定示唆演出は実行せず、高ベース状態が終了する100回目の変動表示で第1設定示唆演出及び第2設定示唆演出の両方を実行している。このような形態に限らず、「確変転落あり」と判定された変動表示で第1設定示唆演出及び第2設定示唆演出の両方を実行しても良い。

30

【1947】

また、前述した例では、高確高ベース状態(バトルRUSHモード)に移行してから100回以内に「確変転落あり」と判定された場合には、「確変転落あり」と判定された変動表示で低確高ベース状態に移行させるが、演出モードに関してはバトルRUSHモードを継続させている。このような形態に限らず、高確高ベース状態(バトルRUSHモード)に移行してから100回以内に「確変転落あり」と判定された場合に、演出モードを、低確高ベース状態となったことを把握可能な他の演出モードに変更するようにしても良い。

40

【1948】

以下に示す例では、高確高ベース状態(バトルRUSHモード)に移行してから99回以内に「確変転落あり」と判定された場合に、「確変転落あり」と判定された変動表示で第1設定示唆演出及び第2設定示唆演出を実行して、次の変動表示から100回目の変動表示までは、低確高ベース状態であることを把握可能なチャンスタイムに制御するようにしている。図14-21は、高確高ベース状態に制御されてから99回以内に確変転落判定で「確変転落あり」と判定された場合の遊技フローを示す説明図である。

【1949】

50

また、図14-21の例では、遊技状態に対応した複数の演出モードが設けられており、演出制御用CPU120は、複数の演出モードのうちの現在の遊技状態に対応した演出モードに制御可能である。具体的には、通常状態（低確低ベース状態）では、飾り図柄の背景画像としてキャラクタが表示されない通常モードに制御可能であり、高確高ベース状態では、前述したように、飾り図柄の背景画像として味方キャラクタ01TM100が画面中央部に表示されるバトルRUSHモードに制御可能であり、低確高ベース状態では、後述する図14-23及び図14-24に示すように、飾り図柄の背景画像として、雲が画面上部に表示されると共に味方キャラクタ01TM100が画面中央部に表示されるチャンスタイムに制御可能となっている。

【1950】

10

図14-21（C）に示すように、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）に制御されており、演出モードが通常モードに制御されているときに変動表示が開始されて、変動表示の表示結果が「大当たり」となった場合には、大当たり遊技状態に制御され、大当たり遊技状態終了後に、遊技状態が高確高ベース状態に制御され、演出モードはバトルRUSHモードに制御されることになる。

【1951】

そして、CPU103は、遊技状態を高確高ベース状態に制御している状態で変動表示を開始するときに確変転落判定を実行する。

【1952】

ここで、CPU103は、高確高ベース状態において、これから実行しようとする変動表示が、大当たり遊技状態終了後（高確高ベース状態移行後）から99回目以内の変動表示である場合に、確変転落判定で「確変転落なし」と判定し、且つ、表示結果を「はずれ」と判定したことに基づいて、図14-12（A）に示す高確高ベース時における確変転落非当選用のはずれ用変動パターン決定テーブルに基づいて変動パターンを決定する。

20

【1953】

また、CPU103は、高確高ベース状態において、これから実行しようとする変動表示が、大当たり遊技状態終了後（高確高ベース状態移行後）から99回目以内の変動表示である場合に、確変転落判定で「確変転落なし」と判定し、且つ、表示結果を「大当たり」と判定したことに基づいて、図14-12（B）に示す高確高ベース時における確変転落非当選用の大当たり用変動パターン判定テーブルに基づいて変動パターンを決定する。

30

【1954】

CPU103は、保留記憶数減算指定コマンド、表示結果指定コマンド、及び変動パターン指定コマンドとともに、「確変転落なし」を指定する確変転落判定結果指定コマンドを1セットのコマンドに含めて演出制御用CPU120に送信する。1セットのコマンドを受信した演出制御用CPU120は、バトルRUSHモード移行後（大当たり遊技状態終了後）から「確変転落あり」を指定する確変転落判定結果指定コマンドを受信していないことに基づいて、バトルRUSHモードを継続させる。

【1955】

一方、CPU103は、高確高ベース状態において、これから実行しようとする変動表示が、大当たり遊技状態終了後（高確高ベース状態移行後）から99回目以内の変動表示である場合に、確変転落判定で「確変転落あり」と判定し、且つ、表示結果を「はずれ」と判定したことに基づいて、図14-12（G）に示す、はずれ用変動パターン決定テーブルに基づいて変動パターンを決定する。本例では、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となり味方キャラクタが敵キャラクタに敗北するバトル演出と、リーチ状態が成立したタイミングで表示される文字の表示態様によって現在の設定値を示唆する第1設定示唆演出と、バトル演出が終了したタイミング（味方キャラクタが敵キャラクタに敗北したことが報知されたタイミング）で表示されるバトルRUSH終了画像の表示態様によって現在の設定値を示唆する第2設定示唆演出とが実行される「スーパーリーチはずれ（バトル敗北）+設定示唆演出」の変動パターンが設けられている。図14-12（G）の例では、100%の割合で「スーパーリーチはずれ（バトル敗北）+設定示唆演出」の変動パター

40

50

ンに決定される。

【1956】

また、CPU103は、高確高ベース状態において、これから実行しようとする変動表示が、大当り遊技状態終了後（高確高ベース状態移行後）から99回目以内の変動表示である場合に、確変転落判定で「確変転落あり」と判定し、且つ、表示結果を「大当り」と判定したことに基づいて、図14-12（D）に示す確変転落当選用の大当り用変動パターン決定テーブルに基づいて変動パターンを決定する。

【1957】

CPU103は、保留記憶数減算指定コマンド、表示結果指定コマンド、及び変動パターン指定コマンドとともに、「確変転落あり」を指定する確変転落判定結果指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、バトルRUSHモードに制御している状態で「確変転落あり」を指定する確変転落判定結果指定コマンドを受信したことに基づいて、バトルRUSHモードを今回の変動表示で終了させて、次回の変動表示からチャンスタイムに移行させる。

【1958】

CPU103は、確変転落判定で「確変転落あり」と判定したことに基づいて、変動表示を開始したタイミングで遊技状態を低確高ベース状態に移行させる。

【1959】

CPU103は、低確高ベース状態において、これから実行しようとする変動表示が、大当り遊技状態終了後（高ベース状態移行後）から100回目以内の変動表示である場合に、表示結果を「はずれ」と判定したことに基づいて、図14-12（E）に示す低確高ベース時におけるはずれ用変動パターン決定テーブルに基づいて変動パターンを決定する。

【1960】

また、CPU103は、低確高ベース状態において、これから実行しようとする変動表示が、大当り遊技状態終了後（高ベース状態移行後）から100回目以内の変動表示である場合に、表示結果を「大当り」と判定したことに基づいて、図14-12（F）に示す低確高ベース時における大当り用変動パターン決定テーブルに基づいて変動パターンを決定する。

【1961】

そして、CPU103は、大当り遊技状態が終了してから（高ベース状態に制御してから）100回目の変動表示が終了したことに応じて、低確高ベース状態を終了させる。これにより、次回（大当り遊技状態終了後101回目）の変動表示は通常状態（低確低ベース状態）で実行されることになる。また、演出制御用CPU120は、バトルRUSHモードに移行してから（大当り遊技状態が終了してから）100回目の変動表示が終了したことに応じて、チャンスタイムを終了させる。これにより、次回（大当り遊技状態終了後101回目）の変動表示は通常モードで実行されることになる。

【1962】

図14-22は、第1設定示唆演出及び第2設定示唆演出に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図14-23及び図14-24は、第1設定示唆演出及び第2設定示唆演出に関連した演出画像を示す説明図である。以下に示す例では、パチンコ遊技機1の設定値が「6」に設定されているものとする。

【1963】

まず、演出制御用CPU120は、図14-23（1）に示すように、高確高ベース状態（バトルRUSHモード）に制御されてから19回目の変動表示を実行しているものとする。本例では、第2保留記憶数が0の状態、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄の変動表示（図14-22に示すT1のタイミングで開始された変動表示）を実行している。また、アクティブ表示領域01TMO03には、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示01TM

10

20

30

40

50

001を表示させている。

【1964】

ここで、演出制御用CPU120は、演出モードをバトルRUSHモードに制御していることに応じて、画像表示装置5の中央部に味方キャラクタ01TM100を表示させるとともに画像表示装置5の左上部に「バトルRUSH」の文字を表示させている。さらに、現在実行中の変動表示が、高ベース状態に制御されてから（バトルRUSHモードに制御してから）19回目の変動表示であることに対応させて、画像表示装置5の左上部（「バトルRUSH」の下方）に「残り81回」の文字を表示させている。

【1965】

次いで、図14-23（2）に示すように、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を実行しているときに（図14-22に示すT2のタイミングで）、新たに入賞球装置6Bへの始動入賞が発生し第2保留記憶数が1となったものとする。このときCPU103は、第2保留記憶数が増加したことを示すコマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が増加したことを示すコマンドを受信したことに基づいて、第2保留表示領域01TM006に第2保留表示01TM005を新たに表示させる。

10

【1966】

次いで、演出制御用CPU120は、図14-23（3）に示すように、第2保留記憶数が1の状態、画像表示装置5の図柄表示エリア5Lに飾り図柄の「2」、図柄表示エリア5Cに飾り図柄の「4」、図柄表示エリア5Rに飾り図柄の「6」を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせを確定停止させる（図14-22に示すT3のタイミング）。

20

【1967】

次いで、CPU103は、第2保留記憶数が1であることに基づいて、高確高ベース状態に制御してから20回目の変動表示を実行するときに、確変転落判定で「確変転落あり」と判定し且つ表示結果を「はずれ」と判定したことに基づいて、変動パターンを「スーパーリーチはずれ（バトル敗北）＋設定示唆演出」の変動パターンに決定したものとする。そして、CPU103は、当該変動パターン「スーパーリーチはずれ（バトル敗北）＋設定示唆演出」を指定する変動パターン指定コマンドと、「確変転落あり」を指定する確変転落判定結果指定コマンドとを含む1セットのコマンドを、演出制御用CPU120に送信する。そして、第2特別図柄の変動表示を開始したタイミングで遊技状態を低確高ベース状態に移行させる。

30

【1968】

演出制御用CPU120は、「スーパーリーチはずれ（バトル敗北）＋設定示唆演出」を指定する変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となり味方キャラクタが敵キャラクタに敗北するバトル演出と、リーチ状態が成立したタイミングで表示される文字の表示態様によって現在の設定値を示唆する第1設定示唆演出と、バトル演出が終了したタイミング（味方キャラクタが敵キャラクタに敗北したことが報知されたタイミング）で表示されるバトルRUSH終了画像の表示態様によって現在の設定値を示唆する第2設定示唆演出と、を実行すべきことを認識する。そして、高確高ベース状態に制御されてからの（バトルRUSHモードに制御してから）変動表示回数に基づいて、第1設定示唆演出の態様及び第2設定示唆演出の態様を決定する。

40

【1969】

ここで、演出制御用CPU120は、高確高ベース状態に制御されてから（バトルRUSHモードに制御してから）50回以内（本例では20回）に確変転落判定で「確変転落あり」と判定されたことに基づいて、当該「確変転落あり」と判定された20回目の変動表示に対応した第1設定示唆演出において表示させる文字を「リーチ！！」に決定し、設定値が「6」に設定されていることに基づいて、「リーチ！！」の文字を赤色態様とする

50

ことに決定したものとする。また、演出制御用CPU120は、高確高ベース状態に制御されてから（バトルRUSHモードに制御してから）30回以内（本例では20回）に確変転落判定で「確変転落あり」と判定されていたことに基づいて、高ベース状態における100回目の変動表示に対応した第2設定示唆演出において、背景を「満月背景」とすることに決定するとともに、設定値が「6」に設定されていることに基づいて、表示させる星の数を6とすることに決定したものとする。そして、演出制御用CPU120は、図14-23（4）に示すように、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させる（図14-22に示すT4のタイミング）

10

【1970】

また、「確変転落あり」を指定する確変転落判定結果指定コマンドを含む1セットのコマンドを受信した演出制御用CPU120は、次回以降（21回目以降）の変動表示は低確高ベース状態で実行されることに基づいて、今回（20回目）実行する変動表示でバトルRUSHモードを終了させて、次回以降（21回目以降）の変動表示ではチャンスタイムに移行させることに決定している。

【1971】

ここで、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が0となったことに伴い、アクティブ表示領域01TM003に表示されていたアクティブ表示01TM001を消去すると共に、第2保留表示領域01TM006に表示されていた第2保留表示01TM005をアクティブ表示領域01TM003にシフトさせる。さらに、現在実行中の変動表示が、高ベース状態に制御されてから（バトルRUSHモードに制御してから）20回目の変動表示であることに对应させて、画像表示装置5の左上部（「バトルRUSH」の下方）に「残り80回」の文字を表示させている。

20

【1972】

次いで、図14-23（5）に示すように、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を実行しているときに（図14-22に示すT5のタイミングで）、新たに入賞球装置6Bへの始動入賞が発生し第2保留記憶数が1となったものとする。このときCPU103は、第2保留記憶数が増加したことを示すコマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が増加したことを示すコマンドを受信したことに基づいて、第2保留表示領域01TM006に第2保留表示01TM005を新たに表示させる。

30

【1973】

次いで、図14-23（6）に示すように、演出制御用CPU120は、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミングにおいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L及び図柄表示エリア5Rに「4」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態とする。そして、リーチ状態が成立したタイミングで、画像表示装置5の上部に「リーチ！！」の文字を赤色態様で表示させる第1設定示唆演出を実行する（図14-22に示すT6のタイミング）。

40

【1974】

遊技者は、バトルRUSHモードにおいてリーチ状態が成立したときに、「リーチ！！」の文字が赤色態様で表示されていることにより、当該変動表示で確変転落した可能性があることを把握する。また、現在遊技を行っているパチンコ遊技機1の設定値が4～6の範囲である可能性があること、示唆されている設定値（4～6）に関しては、実際の設定値に近い値であること（信頼度が高いこと）を把握する。このように、確変転落が発生した変動表示において確変転落が発生したことを示唆する演出が実行されることにより遊技者は残念に思うものの、設定値が高い（4～6である）可能性があるため、遊技意欲の低下は抑制されることになる。また、バトルRUSHモードで実行可能な残りの変動表示回数が比較的多い（80回）ことから、残り回数で何とか大当りを発生させるよう意欲を持

50

って遊技することになる。

【1975】

図14-16(7)に示すように、演出制御用CPU120は、第1設定示唆演出を終了させて、スーパーリーチの変動パターンに対応した演出であるバトル演出を開始する(図14-22に示すT7のタイミング)。このバトル演出の実行に伴い、画像表示装置5に味方キャラクタ01TM100と敵キャラクタ01TM110とを表示させるとともに、味方キャラクタ01TM100及び敵キャラクタ01TM110の上方(画像表示装置5の上部)に、「敗北ならRUSH終了、引き分けならRUSH継続、勝利なら大当たり!!」という文字を表示させる。即ち、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北するバトル演出が実行された場合には高確高ベース状態が今回(19回目の変動表示)で終了し、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルが引き分けに終わるバトル演出が実行された場合には高確高ベース状態が次回以降(20回目以降の変動表示)も継続し、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利するバトル演出が実行された場合には表示結果が「大当たり」となることを遊技者に示す演出となっている。

10

【1976】

遊技者にとっては、この時点において確変転落が既に示唆されてはいるものの報知はされていないため、確変転落を確信するまでには到っていない。従って、高確高ベース状態がこれで終了するか、又は、高確高ベース状態が継続するのかが、明確には分からない状況である。このような状況において、高確高ベース状態が継続することを示唆することにより、遊技者に期待感を持たせることができる。

20

【1977】

本例では、「スーパーリーチはずれ(バトル敗北)+設定示唆演出」の変動パターンに基づいて変動表示が実行されているため、図14-23(8)に示すように、味方キャラクタ01TM100が敵キャラクタ01TM110に敗北するバトル演出が実行される(図14-22に示すT8のタイミング)。演出制御用CPU120は、味方キャラクタ01TM100が敵キャラクタ01TM110に敗北したタイミングで、画像表示装置5の図柄表示エリア5Lに飾り図柄の「4」、図柄表示エリア5Cに飾り図柄の「5」、図柄表示エリア5Rに飾り図柄の「4」を停止表示させる。これにより、遊技者は、表示結果が「はずれ」となり、この20回目の変動表示で高確状態が終了することを把握する。

【1978】

次いで、図14-23(8)に示すように、演出制御用CPU120は、バトル演出を終了させると共に、第2設定示唆演出を実行する(図14-22に示すT9のタイミング)。前述したように、演出制御用CPU120は、高ベース状態に制御されてから(バトルRUSHモードに制御してから)30回以内の確変転落判定で「確変転落あり」と判定されていたことに基づいて、背景を「満月背景」とすることに決定するとともに、設定値が「6」に設定されていることに基づいて、表示させる星の数を6とすることに決定している。この決定に基づいて、演出制御用CPU120は、バトルRUSHモードが終了したことを報知するバトルRUSH終了画像01TM300として「満月背景」であり、星の数が「6」となっている画像を表示させる。このバトルRUSH終了画像01TM300には、画面中央に表示される「バトルRUSH終了」の文字が含まれる。

30

40

【1979】

遊技者は、バトルRUSH終了画像01TM300を見ることにより、バトルRUSHモード(高確高ベース状態)が終了したことを把握する。そして、バトルRUSH終了画像01TM300が「満月背景」となっていることと、表示されている星の数が6であることから、当該変動表示を含む高ベース状態(バトルRUSHモード)で実行されたこれまでの変動表示のうち、比較的早い段階(1~30回転)で実行された変動表示で確変転落したことを把握する。また、現在遊技を行っているパチンコ遊技機1の設定値が6であり、示唆されている設定値(6)に関しては、実際の設定値であること(信頼度が100%であること)を把握する。

【1980】

50

このように、高確高ベース状態（バトルRUSHモード）が終了する変動表示において、既に確変転落して低確状態となっていることが報知されることにより遊技者は残念に思うものの、示唆された設定値が高い（6である）ため、遊技意欲の低下は抑制されることになる。遊技者は、高確高ベース状態（バトルRUSHモード）は終了したものの、高い確率で次の大当たりを期待できるため、引き続き大当たりを発生させるよう意欲を持って遊技することになる。

【1981】

次いで、CPU103は、第2保留記憶数が1であることに基づいて、高ベース状態に制御してから21回目の変動表示を実行するときに、表示結果を「はずれ」と判定したことに基づいて、変動パターンを「非リーチはずれ」の変動パターンに決定したものとする。そして、CPU103は、当該変動パターン「非リーチはずれ」を指定する変動パターン指定コマンドを含む1セットのコマンドを、演出制御用CPU120に送信する。この21回目の変動表示は低確高ベース状態で実行される。

10

【1982】

そして、演出制御用CPU120は、図14-23（10）に示すように、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させる（図14-22に示すT11のタイミング）。

【1983】

ここで、演出制御用CPU120は、演出モードをチャンスタイムに制御していることに基づいて、第2設定示唆演出で表示した「満月背景」のバトルRUSH終了画像01TM300に関連したチャンスタイム画像01TM400を背景画像として表示するとともに、画像表示装置5の中央部に味方キャラクター01TM100を表示させ、画像表示装置5の左上部に「チャンスタイム」の文字を表示させている。さらに、現在実行中の変動表示が、高ベース状態に制御されてから（バトルRUSHモードに制御してから）21回目の変動表示であることに基づいて、画像表示装置5の左上部（「バトルRUSH」の下方）に「残り79回」の文字を表示させている。

20

【1984】

その後、高ベース状態に制御してから99回目の変動表示が実行されるまで、連続して表示結果が「はずれ」になったものとする。この期間の遊技状態は低確高ベース状態となっている。

30

【1985】

次いで、CPU103は、第2保留記憶数が4であることに基づいて、高ベース状態に制御してから100回目の変動表示を実行するときに、表示結果を「はずれ」と判定したことに基づいて、変動パターンを「非リーチはずれ」の変動パターンに決定したものとする。そして、CPU103は、当該変動パターン「非リーチはずれ」を指定する変動パターン指定コマンドを含む1セットのコマンドを、演出制御用CPU120に送信する。この100回目の変動表示は低確高ベース状態で実行される。

【1986】

演出制御用CPU120は、図14-24（11）に示すように、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、図柄表示エリア5C、及び図柄表示エリア5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させる（図14-22に示すT12のタイミングで開始した変動表示）。

40

【1987】

次いで、CPU103は、大当たり遊技状態が終了してから（高ベース状態に制御してから）100回目の変動表示が終了したことに基づいて、低確高ベース状態を終了させて低確低ベース状態（通常状態）に制御する（図14-22に示すT13のタイミング）。また、演出制御用CPU120は、図14-24（12）に示すように、画像表示装置5の中央部に「チャンスタイム終了」の文字を表示するとともに、画像表示装置5の図柄表示エリア5Lに飾り図柄の「2」、図柄表示エリア5Cに飾り図柄の「5」、図柄表示エリ

50

ア5 Rに飾り図柄の「3」を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせを確定停止させる。

【1988】

以上に示したように、CPU103は、大当り遊技状態終了後に高確高ベース状態に制御した後、確変転落判定で「確変転落あり」と判定したことに基づいて、当該確変転落判定に対応した変動表示を開始したタイミングで遊技状態を低確高ベース状態に移行させている。そして、演出制御用CPU120は、大当り遊技状態終了後に高確高ベース状態に制御されたことに基づいて演出モードをバトルRUSHモードに制御した後、確変転落判定結果指定コマンドにより「確変転落あり」と指定された場合には、今回の変動表示でバトルRUSHモードを終了させて次回の変動表示から100回目の変動表示が終了するまでチャンスタイムに制御する。このように、高確高ベース状態と低確高ベース状態とで、異なった演出モードに制御されることで、遊技者は、確変転落したことを容易に把握可能となる。

10

【1989】

このように、高確高ベース状態に制御されてから99回以内に確変転落した場合には、次の変動表示からチャンスタイムに移行するため、遊技者は高確高ベース状態（バトルRUSHモード）に制御されてから何回目の変動表示で確変転落したかを認識することが可能である。確変転落した時の変動表示回数が少ないほど（バトルRUSHモードで早く確変転落するほど）、高確状態の期間が短く低確状態の期間が長いため、遊技者が遊技意欲を失うおそれがあるものの、確変転落した変動表示に伴う演出として第1設定示唆演出及び第2設定示唆演出が実行されることになる。第1設定示唆演出及び第2設定示唆演出は、確変転落判定で「確変転落あり」と判定されたタイミングが早いほど（高確高ベース状態（バトルRUSHモード）に制御されてからの変動表示回数が少ないほど）、設定示唆の信頼度が高くなっているため、遊技継続を促進することが可能となる。

20

【1990】

なお、上記実施形態において、高ベース状態（高確高ベース状態、低確高ベース状態）に制御されている期間において、前述したように対応表示（アクティブ表示、保留表示）に作用する変化示唆演出（第1変化示唆演出、第2変化示唆演出、第3変化示唆演出）を実行してから、対応表示の表示態様を変化させる変化演出を実行することが可能である。ここで、変化示唆演出が実行されたときに、確変転落しているか否か（低確高ベース状態であるか否か）に応じて、変化演出の実行割合を異ならせるようにしても良い。また、変化示唆演出が実行されたときに、設定されている設定値に応じて、変化演出の実行割合を異ならせるようにしても良い。

30

【1991】

例えば、高確高ベース状態の場合は、変化示唆演出が実行された時の変化演出の実行割合が90%であるのに対して、低確高ベース状態の場合は、変化示唆演出が実行された時の変化演出の実行割合が50%（設定値が1～3である場合）又は10%（設定値が4～6である場合）とする。即ち、高確高ベース状態では、変化示唆演出が実行されたときに対応表示の表示態様の変化し易いが、低確高ベース状態では、変化示唆演出が実行されたときに対応表示の表示態様の変化し難い。また、低確高ベース状態では、変化示唆演出が実行されたときに、設定値が低い場合（設定値が1～3である場合）は対応表示の表示態様が比較的变化し易いが、設定値が高い場合（設定値が4～6である場合）は対応表示の表示態様が比較的变化し難い。このような構成によれば、大当りとなる割合が低い低確高ベース状態に制御されている期間は、変化示唆演出が実行されても変化演出が実行されにくいことで、むやみに対応表示を変化させずに期待感を抑える一方で、変化示唆演出が実行されても変化演出が実行されにくいことで高設定であることを示唆することが可能であるため、遊技継続への意欲を向上させることができる。

40

【1992】

また、上記の実施形態において、設定されている設定値に応じて設定示唆演出の実行割合が異なるようにしても良い。例えば、設定されている設定値が高い場合（4～6の場合

50

）には、設定されている設定値が低い場合（１～３の場合）よりも高い割合で設定示唆演出を実行するようにしても良い。また、これとは逆に、設定されている設定値が低い場合（１～３の場合）には、設定されている設定値が高い場合（４～６の場合）よりも高い割合で設定示唆演出を実行するようにしても良い。

【１９９３】

本発明は、以上に説明したものに限られるものではない。また、その具体的な構成は上述の実施形態や後述の他の形態例に加えて、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【１９９４】

また、上述した実施の形態及び各変形例に示した構成、後述の形態例及び各変形例に示した構成のうち、全部または一部の構成を任意に組み合わせることとしてもよい。

【１９９５】

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

【１９９６】

本発明の遊技機としては、他にも、可変表示（特別図柄の変動表示、飾り図柄の変動表示、小図柄の変動表示）を実行する遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

特定演出表示（リーチ演出画像（バトル演出に関する画像））が表示されているときに、可変表示に対応した対応表示（保留表示、アクティブ表示）を表示可能な対応表示手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

対応表示に作用する作用演出（第１変化示唆演出、第２変化示唆演出）を実行可能な作用演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記作用演出を実行するときに、前記特定演出表示の視認性を変化させることが可能であり、（図１４－５（８）～（１０）に示すように、第１変化示唆演出が実行されることに伴いブラックアウト演出が実行され、リーチ演出画像（バトル演出に関する画像）を視認困難状態としたまま可動体０１ＴＭ０５０を動作させる）

さらに、

遊技を進行可能な遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

前記遊技制御手段からの情報（例えば、演出制御コマンド）に基づいて、演出を制御可能な演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値１～６）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

所定条件の成立（例えば、設定変更操作が実行されること）に基づいて、設定値の変更が可能な設定変更状態に制御可能な設定変更手段（例えば、ＣＰＵ１０３が設定変値変更処理を実行する部分）とを備え、

前記演出制御手段は、可変表示を実行することを指定する情報（例えば、変動パターン指定コマンド）に基づく動作を所定の演出手段（例えば、画像表示装置５）に実行させることが可能であり、

前記所定の演出手段は、前記設定変更状態に制御されているときに、可変表示を実行することを指定する情報に基づく動作を実行しない（例えば、図１３－３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定変更状態に制御されているときに、変動パターン指定コマンドを受信したとしても変動パターン指定コマンドを破棄するため、当該変動パターン指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない）

遊技機が挙げられる。

このような構成によれば、作用演出を実行するときに特定演出表示の視認性を変化させることで、意外性を生じさせて興趣を向上させることができる。さらに、このような構成によれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

10

20

30

40

50

【1997】

また、本発明の遊技機としては、他にも、可変表示（特別図柄の変動表示、飾り図柄の変動表示、小図柄の変動表示）を実行する遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

特定演出表示（リーチ演出画像（バトル演出に関する画像））が表示されているときに、可変表示に対応した対応表示（保留表示、アクティブ表示）を表示可能な対応表示手段（演出制御用CPU120）と、

対応表示に作用する作用演出（第1変化示唆演出、第2変化示唆演出）を実行可能な作用演出実行手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記作用演出を実行するときに、前記特定演出表示の視認性を変化させることが可能であり、（図14-5（8）～（10）に示すように、第1変化示唆演出が実行されることに伴いブラックアウト演出が実行され、リーチ演出画像（バトル演出に関する画像）を視認困難状態としたまま可動体01TMO50を動作させる）

さらに、

遊技を進行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

前記遊技制御手段からの情報（例えば、演出制御コマンド）に基づいて、演出を制御可能な演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値1～6）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103）と、

特定条件の成立（例えば、設定変更操作が実行されること）に基づいて、設定値の確認が可能な設定確認状態に制御可能な設定確認手段（例えば、CPU103が設定値確認処理を実行する部分）とを備え、

前記演出制御手段は、可変表示を実行することを指定する情報（例えば、変動パターン指定コマンド）に基づく動作を所定の演出手段（例えば、画像表示装置5、遊技効果ランプ9）に実行させることが可能であり、

前記所定の演出手段は、前記設定確認状態に制御されているときに、可変表示を実行することを指定する情報に基づく動作を実行しない（例えば、図13-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定確認状態に制御されているときに、変動パターン指定コマンドを受信したとしても変動パターン指定コマンドを破棄するため、当該変動パターン指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない）

遊技機が挙げられる。

このような構成によれば、作用演出を実行するときに特定演出表示の視認性を変化させることで、意外性を生じさせて興趣を向上させることができる。さらに、このような構成によれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【1998】

また、作用演出と設定値とを関連付けてもよい。例えば、設定値が1の場合と設定値が6の場合とで作用演出の実行割合が異なる様にしてもよい。設定値が6の場合は作用演出の実行割合を高くすることで遊技者は作用演出の実行割合から設定値を推測することができ興趣が向上する。

【1999】

また、特定演出表示の視認性と設定値とを関連付けてもよい。例えば、設定値が1の場合と設定値が6の場合とで特定演出表示の視認割合が異なる様にしてもよい。設定値が6の場合は視認しやすくすることで遊技者は視認性から設定値を推測することができ興趣が向上する。

【2000】

また、作用演出の動作態様によって設定値を示唆するようにしてもよい。例えば、作用演出が変化する過程における作用演出を複数種類の中から抽選等により選択するとともに、設定されている設定値によって作用演出の選択割合を異ならせることにより、設定されている設定値が遊技者にとって有利であるほど、特定種類の作用演出が行われやすくなるようにしてもよい。そのようにすれば、作用演出の変化に富み、設定値を推測する機会を

10

20

30

40

50

遊技者に与えることができるので、遊技興趣を向上させることができる。

【2001】

さらに、興趣を向上させるとともに好適な制御を実行可能な遊技機として、可変表示を実行し、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、遊技を進行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103）と、前記遊技制御手段からの情報（例えば、演出制御コマンド）に基づいて、演出を制御可能な演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値1～6）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103）と、所定条件の成立（例えば、設定変更操作が実行されること）に基づいて、設定値の変更が可能な設定変更状態に制御可能な設定変更手段（例えば、CPU103が設定値変更処理を実行する部分）とを備え、前記演出制御手段は、可変表示を実行することを指定する情報（例えば、変動パターン指定コマンド）に基づく動作を所定の演出手段（例えば、画像表示装置5）に実行させることが可能であり、前記所定の演出手段は、前記設定変更状態に制御されているときに、可変表示を実行することを指定する情報に基づく動作を実行しない（例えば、図13-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定変更状態に制御されているときに、変動パターン指定コマンドを受信したとしても変動パターン指定コマンドを破棄するため、当該変動パターン指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない）遊技機が挙げられる。以下に、この遊技機の形態例の一例を他の形態例として説明する。

【2002】

（本実施形態の特徴部207SGに関する説明）

次に、他の実施の形態の特徴部207SGについて説明する。図15-1は、他の実施の形態の特徴部207SGにおけるパチンコ遊技機1の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。図15-1及び図15-7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207SG001aと、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）207SG003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207SG003には、ガラス窓を有するガラス扉枠207SG003aが左側辺を中心として遊技機用枠207SG003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207SG003a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207SG003a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。

【2003】

また、遊技機用枠207SG003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207SG003及びガラス扉枠207SG003aを開放することはできないようになっている。

【2004】

また、図15-1に示すように、パチンコ遊技機（遊技機）1の遊技盤2における画像表示装置5の左側は、遊技球が流下可能な左遊技領域207SG002Lに形成されており、遊技盤2における画像表示装置5の右側は、遊技球が流下可能な右遊技領域207SG002Rに形成されている。

【2005】

左遊技領域207SG002Lは、打球操作ハンドル30の操作によって比較的弱く打ち出された（左打ち）遊技球が流下する遊技領域であり、右遊技領域207SG002Rは、打球操作ハンドル30の操作によって左遊技領域207SG002Lを流下する遊技球よりも強く打ち出された（右打ち）遊技球が、画像表示装置5の上方経路207SG002Cを通過して流下する遊技領域である。

【2006】

また、左遊技領域 207SG002L には、一般入賞口 10 が配置されており、右遊技領域 207SG002R には、該右遊技領域 207SG002R の上流方から下流側にかけて、通過ゲート 41、可変入賞球装置 6B、一般入賞口 10、特別可変入賞球装置 7 が配置されている。つまり、左遊技領域 207SG002L を流下する遊技球は、一般入賞口 10 と入賞球装置 6A が形成する第 1 始動入賞口に入賞可能となっており、右遊技領域 207SG002R を流下する遊技球は、可変入賞球装置 6B が形成する第 2 始動入賞口、一般入賞口 10 及び特別可変入賞球装置 7 が形成する大入賞口に入賞可能となっているとともに、通過ゲート 41 を通過可能となっている。

【2007】

図 15-1 に示すように、入賞球装置 6A と可変入賞球装置 6B 及び特別可変入賞球装置 7 の間には、複数の障害釘 207SGK1 が配設されている。このため、左遊技領域 207SG002L を流下する遊技球は、第 2 始動入賞口や大入賞口に入賞不能であるとともに、右遊技領域 207SG002R を流下する遊技球は、第 1 始動入賞口に入賞不能となっている。

【2008】

図 15-2 及び図 15-7 に示すように、他の実施の形態の特徴部 207SG における主基板 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 207SG201 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、パチンコ遊技機 1 の設定値を変更可能な設定値変更状態に切り替えるための錠スイッチ 207SG051 と、設定値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 207SG052 と、遊技機用枠 207SG003 の開放を検知する開放センサ 207SG090 と、が設けられている。尚、詳細は後述するが、他の実施の形態の特徴部 207SG における設定値変更状態は、遊技場の店員等がパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を確認可能な状態（設定値確認状態）でもある。

【2009】

これら錠スイッチ 207SG051 及び設定切替スイッチ 207SG052 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 207SG201 内に收容されており、錠スイッチ 207SG051 及び設定切替スイッチ 207SG052 は、基板ケース 207SG201 を開放しなくても操作可能となるように基板ケース 207SG201 の背面に形成された開口を介して背面側に露出している。

【2010】

錠スイッチ 207SG051 及び設定切替スイッチ 207SG052 を有する基板ケース 207SG201 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 207SG003 を閉鎖した状態では操作が極めて困難であり、所定の扉キーを用いて遊技機用枠 207SG003 を開放することで操作が可能となる。また、錠スイッチ 207SG051 は、遊技場の店員等が所有する設定キーの操作を要することから、設定キーを所持する店員のみ操作が可能とされている。また、錠スイッチ 207SG051 は、設定キーによって、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、他の実施の形態の特徴部 207SG 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ているが、これらは 1 のキーにて兼用されていてもよい。

【2011】

また、基板ケース 207SG201 には、設定値や後述するベース値を表示可能な表示モニタ 207SG029 が配置されている。該表示モニタ 207SG029 は、主基板 11 に接続されているとともに、基板ケース 207SG201 の上部に配置されている。つまり、表示モニタ 207SG029 は、基板ケース 207SG201 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 207SG003 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 207SG003 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

10

20

30

40

50

、パチンコ遊技機 1 の正面とは異なる。ただし、主基板 1 1 を視認する際の正面とパチンコ遊技機 1 の正面とが共通するようにしてもよい。

【2012】

また、図 1 5 - 1 及び図 1 5 - 2 に示すように、他の実施の形態の特徴部 2 0 7 S G におけるパチンコ遊技機 1 の遊技盤 2 の所定位置（例えば、遊技領域の左下方位置）には、第 1 特図の変動表示を実行可能な第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A、第 2 特図の変動表示を実行可能な第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B、第 1 保留記憶数を表示可能な第 1 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 A、第 2 保留記憶数を表示可能な第 2 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 B、普通図柄の変動表示を実行可能な普通図柄表示器 2 0 7 S G 0 2 0、普図保留記憶数を表示可能な普図保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 C、大当り遊技中に当該大当り遊技のラウンド数（大当り種別）を表示可能なラウンド表示器 2 0 7 S G 1 3 1、高ベース状態（時短状態）や大当り遊技状態等の遊技球を右遊技領域 2 0 7 S G 0 0 2 R に向けて打ち出す遊技状態において点灯する右打ちランプ 2 0 7 S G 1 3 2、確変状態あるとき点灯する確変ランプ 2 0 7 S G 1 3 3、高ベース状態（時短状態）において点灯する時短ランプ 2 0 7 S G 1 3 4 が纏めて配置されている遊技情報表示部 2 0 7 S G 2 0 0 が設けられている。

10

【2013】

図 1 5 - 3 及び図 1 5 - 4 に示すように、第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A と第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B とは、それぞれ 8 セグメントの L E D から構成されている。また、第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A と第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B とでは、特別図柄の変動表示結果がハズレや小当りである場合は、共通の組合せで該変動表示結果を導出表示可能となっている。

20

【2014】

第 1 特別図柄の変動表示において該変動表示結果が大当りとなる場合について、第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A は、大当り種別毎に 2 種類の大当り図柄（点灯する L E D の組合せ）にて変動表示結果と導出表示可能となっている。また、第 2 特別図柄の変動表示において該変動表示結果が大当りとなる場合について、第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B は、大当り種別毎に 2 種類の大当り図柄（点灯する L E D の組合せ）にて変動表示結果と導出表示可能となっている。

【2015】

尚、他の実施の形態の特徴部 2 0 7 S G においては、第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A と第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B とで導出表示可能な大当り図柄は全て異なっているが、第 1 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 A で導出表示可能な大当り図柄と第 2 特別図柄表示装置 2 0 7 S G 0 0 4 B で導出表示可能な大当り図柄は少なくとも一部が重複していてもよい。

30

【2016】

図 1 5 - 5 に示すように、第 1 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 A と第 2 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 B とは、それぞれ 4 セグメントの L E D が左右方向に並列して配置されている。これら第 1 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 A と第 2 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 B とでは、保留記憶数が 1 個であれば左端部の L E D のみが点灯し、保留記憶数が増加していく毎に左から 2 番目、左から 3 番目、左から 4 番目の L E D が順次点灯する。そして、変動表示が実行される毎に、保留記憶が減少する（消費される）ことに応じて、該変動表示に対応する保留表示器での L E D が所定のシフト方向（他の実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では左方向）に向けて消灯していく。

40

【2017】

尚、他の実施の形態の特徴部 2 0 7 S G では、第 1 特図保留記憶と第 2 特図保留記憶とが両方存在する場合は、第 2 特図保留記憶にもとづく変動表示が優先して実行される様になっている。このため、図 1 5 - 6 に示すように、例えば第 1 特図保留記憶が 1 個存在するとともに第 2 特図保留記憶が 2 個存在する場合（第 1 保留表示器 2 0 7 S G 0 2 5 A の左端部の L E D のみが点灯しているとともに、第 2 保留表示器 2 0 7 S G 2 5 B の左 2 個

50

のLEDが点灯している場合)は、第2特図保留記憶にもとづく変動表示の実行によって第2特図保留記憶が0個となった後に、第1特図保留記憶にもとづく変動表示が実行される。

【2018】

また、図15-6に示すように、ラウンド表示器207SG131は5個のセグメント(LED)から構成されている。尚、他の実施の形態の特徴部207SGにおける大当たり種別としては、5ラウンド大当たりである大当たりA、10ラウンド大当たりである大当たりB、15ラウンド大当たりである大当たりCの計3個の大当たり種別が設けられており、これら大当たり種別に応じてラウンド表示器207SG131を構成するセグメントのうちいずれのセグメントが点灯するかが異なっている。

10

【2019】

主基板11から演出制御基板12に向けて伝送される制御信号は、中継基板15によって中継される。中継基板15を介して主基板11から演出制御基板12に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置5における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ8L、8Rからの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ9や装飾用LEDの点灯動作などを制御するために用いられるLED制御コマンドが含まれている。

【2020】

尚、他の実施の形態の特徴部207SGにおける演出制御基板12には、変動表示中等にそれぞれの原点位置と演出位置との間で動作可能な第1可動体207SG321及び第2可動体207SG322と、第1可動体207SG321が該第1可動体207SG321の原点位置に位置していることを検出可能な原点検出センサ207SG331と、第2可動体207SG322が該第2可動体207SG322の原点位置に位置していることを検出可能な原点検出センサ207SG332と、が接続されている。

20

【2021】

図15-8(A)は、他の実施の形態における特徴部207SGで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE(コマンドの分類)を示し、2バイト目はEXT(コマンドの種類)を表す。MODEデータの先頭ビット(ビット7)は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図15-8(A)に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

30

【2022】

図15-8(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置207SG004Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第1変動開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置207SG004Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第2変動開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで変動表示される飾り図柄などの変動パターン(変動時間)を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

40

【2023】

コマンド8CXXHは、変動表示結果通知コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの変動表示結果を指定する演出制御コマンドである。変動表示結果通知コマンドでは、例えば図15-8(B)に示すように、変動表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるか「小当たり」であるかの決定結果(事前決定結果)や、変動表示結果が「大当たり」となる

50

場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるE X Tデータが設定される。

【2024】

変動表示結果通知コマンドでは、例えば図15-8（B）に示すように、コマンド8C00Hは、変動表示結果が「ハズレ」となる旨の事前決定結果を示す第1変動表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りA」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第2変動表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りB」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第3変動表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りC」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第4変動表示結果指定コマンドである。コマンド8C04Hは、変動表示結果が「小当り」となる旨の事前決定結果を通知する第5変動表示結果指定コマンドである。

10

【2025】

コマンド8F00Hは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド95XXHは、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機1における現在の遊技状態に応じて、異なるE X Tデータが設定される。具体的な一例として、コマンド9500Hを時短制御が行われない遊技状態（低ベース状態、通常状態）に対応した第1遊技状態指定コマンドとし、コマンド9501Hを時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態）に対応した第2遊技状態指定コマンドとする。

20

【2026】

コマンド96XXHは、パチンコ遊技機1においてエラー（異常）の発生および発生したエラー（異常）の種別を指定するエラー（異常）指定コマンドである。エラー（異常）指定コマンドでは、例えば、各エラー（異常）に対応するE X Tデータが設定されることにより、演出制御基板12側において、いずれのエラー（異常）の発生が判定されたのかを特定することができ、特定したエラー（異常）の発生が、後述するエラー報知処理によって報知される。

【2027】

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

30

【2028】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば変動表示結果通知コマンドと同様のE X Tデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるE X Tデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるE X Tデータとの対応関係を、変動表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、大当り遊技状態または小当り遊技状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「15」）に対応して、異なるE X Tデータが設定される。

40

【2029】

コマンドB100Hは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第1始動口スイッチ22Aにより検出されて始動入賞（第1始動入賞）が発生し

50

たことに基づき、第1特別図柄表示装置207SG004Aにおける第1特図を用いた特図ゲームを実行するための第1始動条件が成立したことを通知する第1始動口入賞指定コマンドである。コマンドB200Hは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第2始動口スイッチ22Bにより検出されて始動入賞（第2始動入賞）が発生したことに基づき、第2特別図柄表示装置207SG004Bにおける第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立したことを通知する第2始動口入賞指定コマンドである。

【2030】

コマンドC1XXHは、画像表示装置5などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第1特図保留記憶数を通知する第1保留記憶数通知コマンドである。コマンドC2XXHは、画像表示装置5などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第2特図保留記憶数を通知する第2保留記憶数通知コマンドである。第1保留記憶数通知コマンドは、例えば第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1始動条件が成立したことに基づいて、第1始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。第2保留記憶数通知コマンドは、例えば第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2始動条件が成立したことに基づいて、第2始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。また、第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドは、第1開始条件と第2開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

【2031】

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

【2032】

コマンドD0XXHは、新たに設定された設定値を主基板11から演出制御基板12（演出制御用CPU120）に指定するための設定値指定コマンドである。コマンドE101Hは、パチンコ遊技機1がRAM102の内容をクリアせずに起動したこと（電断復旧したこと、ホットスタートとも言う）を通知するホットスタート通知コマンドである。コマンドE102Hは、パチンコ遊技機1がRAM102の内容をクリアして起動したこと（コールドスタート）を通知するコールドスタート通知コマンドである。コマンドE103Hは、パチンコ遊技機1において設定値の変更操作が開始されたこと（パチンコ遊技機1が設定値変更状態で起動したこと）を通知する設定値変更開始通知コマンドである。コマンドE104Hは、パチンコ遊技機1において設定値の変更操作が終了したことを通知する設定値変更終了通知コマンドである。コマンドE105Hは、パチンコ遊技機1において設定値の確認操作が開始されたこと（パチンコ遊技機1が設定値確認状態で起動したこと）を通知する設定値確認開始通知コマンドである。コマンドE106Hは、パチンコ遊技機1の設定値の確認操作が終了したことを通知する設定値変更終了通知コマンドである。

【2033】

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、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM（Read Only Memory）101と、遊技制御用のワークエリアを提供するRAM（Random Access Memory）102と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行うCPU（Central Processing Unit）103と、CPU103とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路104と、I/O（Input/Output port）105と、時刻情報を出力可能なリアルタイムクロック（RTC）106とを備えて構成される。

【2034】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM10

10

20

30

40

50

1 から読み出したプログラムを実行することにより、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処理が実行される。このときには、CPU 103 が ROM 101 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU 103 が RAM 102 に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、CPU 103 が RAM 102 に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU 103 が I/O 105 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の外部から各種信号の入力を受付ける受信動作、CPU 103 が I/O 105 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

【2035】

図 15-9 は、主基板 11 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 15-9 に示すように、この実施の形態の特徴部 207 SG 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 MR 1 の他、大当たり種別判定用の乱数値 MR 2、変動パターン判定用の乱数値 MR 3、普図表示結果判定用の乱数値 MR 4、MR 4 の初期値決定用の乱数値 MR 5 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 MR 1 ~ MR 5 は、CPU 103 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。

【2036】

尚、他の実施の形態では各乱数値 MR 1 ~ MR 5 をそれぞれ図 15-9 に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、他の発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値 MR 1 ~ MR 5 の範囲は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。

【2037】

図 15-10 は、他の実施の形態における変動パターンを示している。他の実施の形態では、変動表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、変動表示結果が「大当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。また、変動表示結果が「小当たり」となる場合などに対応して、1 の変動パターンが予め用意されている。尚、変動表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称され、変動表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、変動表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。変動表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。変動表示結果が「小当たり」である場合に対応した変動パターンは、小当たり変動パターンと称される。

【2038】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチ α、スーパーリーチ β といったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、他の実施の形態では、ノーマルリーチ変動パターンを 1 種類のみしか設けていないが、他の発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチと同様に、ノーマルリーチ α、ノーマルリーチ β、…のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチ α やスーパーリーチ β に加えてスーパーリーチ γ … といった 3 以上のスーパーリーチ変動パターンを設けてもよい。

【2039】

図15-10に示すように、他の実施の形態の特徴部207SGにおけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンであるスーパーリーチα、スーパーリーチβよりも短く設定されている。また、他の実施の形態におけるスーパーリーチα、スーパーリーチβといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチβのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーリーチαのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンよりも特図変動時間が長く設定されている。

【2040】

10

尚、他の実施の形態では、前述したようにスーパーリーチβ、スーパーリーチα、ノーマルリーチの順に変動表示結果が「大当たり」となる大当たり期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては変動時間が長いほど大当たり期待度が高くなっている。

【2041】

尚、他の実施の形態の特徴部207SGにおいては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、他の発明はこれに限定されるものではなく、例えば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

20

【2042】

また、他の実施の形態の特徴部207SGでは、図15-10に示すように、変動パターン毎に変動内容（演出内容）が予め決定されている形態を例示しているが、他の発明はこれに限定されるものではなく、設定されている設定値に応じて同じ変動パターンであっても変動内容（演出内容）が異なるようにしてもよい。例えば、ノーマルリーチハズレの変動パターンPA2-1の場合は、設定されている設定値が1の場合は、ノーマルリーチハズレとなる変動パターンとし、設定されている設定値が2の場合は、擬似連演出を2回実行して非リーチハズレとなる変動パターンとして、設定されている設定値が3の場合は、擬似連演出を3回実行してスーパーリーチハズレとなる変動パターン…等とすればよい。

30

【2043】

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。

40

【2044】

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15-11～図15-13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。

50

【2045】

ROM101が記憶する判定テーブルには、例えば図15-11(A)に示す表示結果判定テーブル(設定値1)、図15-11(B)に示す表示結果判定テーブル(設定値2)、図15-11(C)に示す表示結果判定テーブル(設定値3)、図15-12(A)に示す表示結果判定テーブル(設定値4)、図15-12(B)に示す表示結果判定テーブル(設定値5)、図15-12(C)に示す表示結果判定テーブル(設定値6)、図15-13(A)に示す大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)、図15-13(B)に示す大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)の他、大当り変動パターン判定テーブル、小当り変動パターン判定テーブル、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)、普図変動パターン決定テーブル(図示略)などが含まれている。

10

【2046】

他の実施の形態の特徴部207SGのパチンコ遊技機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。詳しくは、後述する特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル(当選確率)を用いることにより、大当りの当選確率(出玉率)が変わるようになっている。設定値は1~6の6段階からなり、6が最も出玉率が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど出玉率が低くなる。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。換言すれば、設定値とは、最も大きい値である6が最も遊技場側にとって不利な値であり、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど遊技場側にとって有利な値となる。

20

【2047】

図15-11(A)~図15-11(C)及び図15-12(A)~図15-12(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。他の実施の形態の特徴部207SGでは、表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、他の発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしても良い。

30

【2048】

図15-11(A)~図15-11(C)及び図15-12(A)~図15-12(C)に示すように、各表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が確変状態(高確状態)であるときに、通常状態または時短状態(低確状態)であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態(高確状態)では、通常状態または時短状態(低確状態)であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率(他の実施の形態の特徴部207SGでは、設定値が1の場合は $1/300$ 、設定値が2の場合は $1/280$ 、設定値が3の場合は $1/260$ 、設定値が4の場合は $1/240$ 、設定値が5の場合は $1/220$ 、設定値が6の場合は $1/200$)に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる(他の実施の形態の特徴部207SGでは、設定値が1の場合は $1/200$ 、設定値が2の場合は $1/180$ 、設定値が3の場合は $1/160$ 、設定値が4の場合は $1/140$ 、設定値が5の場合は $1/120$ 、設定値が6の場合は $1/100$)。即ち、各表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態(高確状態)であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定値が大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

40

【2049】

また、各表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一となるように

50

判定値が割り当てられている。具体的には、図15-11(A)～図15-11(C)及び図15-12(A)～図15-12(C)に示すように、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が1/200に設定されている。尚、他の実施の形態の特徴部207SGでは、設定値にかかわらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一確率である形態を例示しているが、他の発明はこれに限定されるものではなく、設定値に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を異ならせてもよい。

【2050】

更に、前述したように、各遊技状態においては、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1の場合が最も特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が低く、設定値の値が大きくなるほど特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように判定値が割り当てられている（大当り確率：設定値6>設定値5>設定値4>設定値3>設定値2>設定値1）。

【2051】

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15-11(A)～図15-11(C)及び図15-12(A)～図15-12(C)に示す大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当りA～大当りC）とすることを決定する。また、MR1が図15-11(A)～図15-11(C)及び図15-12(A)～図15-12(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15-11(A)～図15-11(C)及び図15-12(A)～図15-12(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特別図柄表示装置207SG004Aまたは第2特別図柄表示装置207SG004B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特別図柄表示装置207SG004Aまたは第2特別図柄表示装置207SG004B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。

【2052】

また、他の実施の形態の特徴部207SGでは、CPU103は、図15-11(A)～図15-11(C)及び図15-12(A)～図15-12(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、設定値毎に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、変動表示結果を大当りとするか否か、小当りとするか否かを個別に判定してもよい。

【2053】

尚、他の実施の形態では、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値として1～6の計6個の設定値を設けているが、他の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、5個以下や7個以上であってもよい。

【2054】

図15-13(A)及び図15-13(B)は、ROM101に記憶されている大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）、大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）を示す説明図である。このうち、図15-13(A)は、遊技球が第1始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第1特別図柄の変動表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図15-13(B)は、遊技球が第2始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第2特別図柄の変動表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。

【2055】

大当たり種別判定テーブルは、変動表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数（MR 2）に基づいて、大当たりの種別を大当たり A～大当たり C のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【2056】

ここで、他の実施の形態の特徴部 207 SG における大当たり種別について、図 15-14 を用いて説明する。他の実施の形態の特徴部 207 SG では、大当たり種別として、大当たり遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する大当たり A（非確変大当たりともいう）と、大当たり遊技の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する大当たり B や大当たり C（確変大当たりともいう）が設定されている。

10

【2057】

「大当たり A」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 5 回（いわゆる 5 ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当たりであり、「大当たり B」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 10 回（いわゆる 10 ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当たりである。更に、「大当たり C」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 15 回（いわゆる 15 ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当たりである。

【2058】

「大当たり A」による大当たり遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（他の実施の形態の特徴部 207 SG では 100 回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当たり遊技状態となることにより終了する。

20

【2059】

一方、大当たり B や大当たり C の大当たり遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御は、該大当たり遊技状態の終了後において再度大当たりが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当たりが大当たり B や大当たり C である場合には、大当たり遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当たり遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

【2060】

30

尚、他の実施の形態の特徴部 207 SG においては、大当たり種別として大当たり A～大当たり C の 3 種類を設ける形態を例示しているが、他の発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別は 2 種類以下、または 4 種類以上設けてもよい。

【2061】

また、図 15-13 (A) に示すように、大当たり種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）においては、設定値が「1」である場合は、MR 2 の判定値の範囲 0～299 のうち、0～99 ままで大当たり A に割り当てられており、100～249 ままで大当たり B に割り当てられており、250～299 ままで大当たり C に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合は、MR 2 の判定値の範囲 0～299 のうち、0～99 ままで大当たり A に割り当てられており、100～229 ままで大当たり B に割り当てられており、200～299 ままで大当たり C に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合は、MR 2 の判定値の範囲 0～299 のうち、0～99 ままで大当たり A に割り当てられており、100～209 ままで大当たり B に割り当てられており、150～299 ままで大当たり C に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合は、MR 2 の判定値の範囲 0～299 のうち、0～99 ままで大当たり A に割り当てられており、100～189 ままで大当たり B に割り当てられており、190～299 ままで大当たり C に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合は、MR 2 の判定値の範囲 0～299 のうち、0～99 ままで大当たり A に割り当てられており、100～169 ままで大当たり B に割り当てられており、170～299 ままで大当たり C に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合は、MR 2 の判定値の範囲 0～299 のうち、0～99 ままで大当たり A に割り当てられており

40

50

、100～149までが大当たりBに割り当てられており、150～299までが大当たりCに割り当てられている。

【2062】

このように、第1特別図柄の特図ゲームにおいて大当たりが発生した場合は、大当たり遊技終了後に時短制御のみが実行される大当たりAを決定する割合が同一である一方で、大当たり遊技終了後に時短制御と確変制御の両方が実行される大当たりBと大当たりCのうち、大当たりCを決定する割合が設定値6、5、4、3、2、1の順に低くなる。つまり、変動特図が第1特別図柄である場合は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合が最も出玉率が高く、設定値が5、4、3、2、1の順に小さくなるほど出玉率が低くなっている。

10

【2063】

一方で、図15-13(B)に示すように、大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)においては、設定値が「1」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～199までが大当たりBに割り当てられており、200～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「2」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～179までが大当たりBに割り当てられており、180～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「3」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～159までが大当たりBに割り当てられており、160～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「4」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～139までが大当たりBに割り当てられており、140～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「5」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～119までが大当たりBに割り当てられており、120～299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「6」である場合は、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当たりAに割り当てられており、100～299までが大当たりCに割り当てられている(大当たりBには判定値が割り当てられていない)。

20

【2064】

このように、第2特別図柄の特図ゲームにおいて大当たりが発生した場合は、大当たり遊技終了後に時短制御のみが実行される大当たりAを決定する割合が同一である一方で、大当たり遊技終了後に時短制御と確変制御の両方が実行される大当たりBと大当たりCのうち、大当たりCを決定する割合が設定値6、5、4、3、2、1の順に低くなる。つまり、変動特図が第2特別図柄である場合は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合が最も出玉率が高く、設定値が5、4、3、2、1の順に小さくなるほど出玉率が低くなっている。

30

【2065】

尚、他の実施の形態の特徴部207SGでは、変動特図が第2特図であり、且つパチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合には、大当たり種別を大当たりBに決定しない形態を例示している、つまり、設定されている設定値に応じて大当たり種別の決定割合が異なることには、いずれかの大当たり種別を決定しないこと(決定割合が0%である)ことを含んでいるが、変動特図が第2特図であり、且つパチンコ遊技機1に設定されている設定値が6である場合においても、大当たり種別を大当たりBに決定する場合を設けてもよい。

40

【2066】

このように、他の実施の形態の特徴部207SGでは、設定されている設定値に応じて変動表示結果が大当たりとなった場合の大当たり種別の決定割合が異なっている、遊技興趣を向上できるようになっている。

【2067】

50

尚、他の実施の形態の特徴部207SGでは、大当たり種別を大当たり種別判定用の乱数値であるMR2を用いて決定しているが、他の発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別は、特図表示結果判定用の乱数値であるMR1を用いて決定してもよい。

【2068】

また、他の実施の形態の特徴部207SG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（大当たり確率が高まることや、大当たり種別としての大当たりCが決定されやすくなること等）形態を例示しているが、他の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。

【2069】

また、他の実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて大当たり確率に変化する一方で、遊技性自体は変化しない形態を例示しているが、他の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に変化するようにしてもよい。

【2070】

例えば、パチンコ遊技機1に設定される設定値が1である場合は、通常状態での大当たり確率が1/320、確変状態が65%の割合でループする遊技性（所謂確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2である場合は、通常状態での大当たり確率が1/200、大当たり遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当たり遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当たり遊技中に遊技球が該所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（所謂V確変タイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3である場合は、大当たり確率が1/320且つ小当たり確率が1/50であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当たり遊技状態に制御する遊技性（所謂1種2種混合タイプ）としてもよい。更に、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1～3のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が1～3のいずれかである場合よりも大当たり確率や小当たり確率が高い一方で大当たり遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4～6のいずれかである場合）を設けてもよい。

【2071】

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1～3の場合は、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域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4～6の場合は、該所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当たり遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

【2072】

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。

【2073】

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

【2074】

大当たり用変動パターン判定テーブルにおいては、ノーマルリーチ大当たりの変動パターン（PB1-1）、スーパーリーチα大当たりの変動パターン（PB1-2）、スーパーリー

10

20

30

40

50

チβ大当りの変動パターン（PB1-3）の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【2075】

図15-15（A）及び図15-15（B）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルとしては、大当り種別が大当りAである場合に使用される大当り用変動パターン判定テーブル（大当りA用）と、大当り種別が大当りB、大当りC用である場合に使用される大当り用変動パターン判定テーブル（大当りB、大当りC用）が予め用意されており、これら大当り用変動パターン判定テーブル（大当りA用）と大当り用変動パターン判定テーブル（大当りB、大当りC用）には、ノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）、スーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）、スーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【2076】

図15-15（A）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル（大当りA用）においては、設定値が「1」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～400までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、401～850までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、851～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～380までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、381～835までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、836～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～360までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、361～820までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、821～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～340までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、341～805までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、806～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～320までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、321～790までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、791～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合は、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～300までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、301～775までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、776～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。

【2077】

図15-15（B）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル（大当りB、大当りC用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～200までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、201～550までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、551～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～180までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、181～510までがスーパーリーチα大当りの変動

パターン（PB1-2）に割り当てられており、511～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～160までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、161～470までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、471～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～140までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、141～430までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、431～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～120までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、121～390までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、391～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～100までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、101～350までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、351～997までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。

10

【2078】

20

このように、特図ゲームにおいて大当りAが当選した場合に、スーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）を決定する割合が、スーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）を決定する割合よりも高く、かつ、設定値6、5、4、3、2、1の順に低くなるようになっている。また、特図ゲームにおいて大当りBまたは大当りCが当選した場合に、スーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）を決定する割合が、スーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）を決定する割合よりも高く、かつ、設定値6、5、4、3、2、1の順に低くなるようになっている。

【2079】

つまり、他の実施の形態では、これらの判定値が、大当りの種別が「大当りB」または「大当りC」である場合にはスーパーリーチβが決定され易く、大当りの種別が「大当りA」である場合には、スーパーリーチαが決定され易いように割り当てられていることで、スーパーリーチβの変動パターンが実行されたときには、「大当りB」または「大当りC」となるのではないかと遊技者の期待感を高めることができる。

30

【2080】

また、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、小当りの変動パターン（PC1-1）の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。具体的には、図15-15（C）に示すように、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が1～6のいずれである場合でも、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～997までが小当りの変動パターン（PC1-1）に割り当てられている。尚、本実施における小当りの変動パターンとしてはPC1-1のみが設けられているが、他の発明はこれに限定されるものではなく、小当りの変動パターンとしては2以上の変動パターンを設け、設定値1～6で小当りの変動パターンを複数の変動パターンから異なる割合で決定してもよい。

40

【2081】

また、ハズレ用変動パターン判定テーブルには、遊技状態が時短制御の実施されていない低ベース状態において保留記憶数が1個以下である場合に使用されるハズレ用変動パターン判定テーブルAと、低ベース状態において合計保留記憶数が2～4個である場合に使用されるハズレ用変動パターン判定テーブルBと、低ベース状態において合計保留記憶数が5～8個である場合に使用されるハズレ用変動パターン判定テーブルCと、遊技状態が時短制御の実施されている高ベース状態である場合に使用されるハズレ用変動パターン判

50

定テーブルDとが予め用意されている。

【2082】

ハズレ用変動パターン判定テーブルAにおいては、短縮なしの非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）、ノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）、スーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【2083】

図15-16（A）に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブルA（低ベース中合算保留記憶数1個以下用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～450までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～430までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、431～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～410までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、411～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～390までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、391～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～370までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、371～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～350までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、351～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

【2084】

また、ハズレ用変動パターン判定テーブルBにおいては、合計保留記憶数が2～4個に対応する短縮の非リーチハズレの変動パターン（PA1-2）、ノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）、スーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【2085】

図15-16（B）に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブルB（低ベース中合算保留記憶数2～4個用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の

範囲1～997のうち、1～500までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、501～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～480までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、481～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲0～997のうち、1～460までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、461～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～440までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、441～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～420までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、421～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～400までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-2）に割り当てられており、401～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

【2086】

また、ハズレ用変動パターン判定テーブルCにおいては、合計保留記憶数が5～8個に対応する短縮の非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）、ノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）、スーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【2087】

図15-16（C）に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブルC（低ベース中合算保留記憶数5個以上用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～550までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、551～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～530までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）に割り当てられており、531～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値

が「3」である場合、MR 3の判定値の範囲1～997のうち、1～510までが非リーチハズレの変動パターン（PA 1－3）に割り当てられており、511～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA 2－1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA 2－2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA 2－3）に割り当てられている。また、設定値が「4」である場合、MR 3の判定値の範囲1～997のうち、1～490までが非リーチハズレの変動パターン（PA 1－3）に割り当てられており、491～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA 2－1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA 2－2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA 2－3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR 3の判定値の範囲1～997のうち、1～470までが非リーチハズレの変動パターン（PA 1－3）に割り当てられており、471～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA 2－1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA 2－2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA 2－3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR 3の判定値の範囲1～997のうち、1～450までが非リーチハズレの変動パターン（PA 1－3）に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA 2－1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA 2－2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA 2－3）に割り当てられている。

【2088】

また、ハズレ用変動パターン判定テーブルDにおいては、時短制御中に対応する短縮の非リーチハズレの変動パターン（PA 1－4）、ノーマルリーチハズレの変動パターン（PA 2－1）、スーパーリーチαハズレの変動パターン（PA 2－2）、スーパーリーチβハズレの変動パターン（PA 2－3）に対して変動パターン判定用の乱数値MR 3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【2089】

図15－10（D）に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブルD（高ベース中用）においては、設定値が「1」である場合、MR 3の判定値の範囲1～997のうち、1～550までが非リーチハズレの変動パターン（PA 1－4）に割り当てられており、551～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA 2－1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA 2－2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA 2－3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR 3の判定値の範囲1～997のうち、1～530までが非リーチハズレの変動パターン（PA 1－4）に割り当てられており、531～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA 2－1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA 2－2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA 2－3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR 3の判定値の範囲1～997のうち、1～510までが非リーチハズレの変動パターン（PA 1－4）に割り当てられており、511～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA 2－1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA 2－2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA 2－3）に割り当てられている。

【2090】

また、設定値が「4」である場合、MR 3の判定値の範囲1～997のうち、1～490までが非リーチハズレの変動パターン（PA 1－4）に割り当てられており、491～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA 2－1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA 2－2）に割り当

てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「5」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～470までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、471～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「6」である場合、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～450までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-4）に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

10

【2091】

このように、ハズレ用変動パターン判定テーブルA～Dを用いる場合、非リーチ変動パターンやノーマルリーチ変動パターンを決定する割合は、スーパーリーチ変動パターンを決定する割合よりも高く、ノーマルリーチ変動パターンを決定する割合は、設定値6、5、4、3、2、1の順に低くなるように設定されている。また、ハズレ用変動パターン判定テーブルA～Dを用いる場合は、変動パターン判定テーブルにかかわらず判定値のうち701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターンにそれぞれ割り当てられている、つまり、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチの変動パターンを共通の決定割合で決定するので、スーパーリーチの変動パターンによる変動表示が実行されないことにより演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

20

【2092】

尚、他の実施の形態の特徴部207SGにおいては、ハズレ用変動パターンとしてスーパーリーチαハズレの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβハズレの変動パターンの決定割合とが各設定値間にて完全に同一の形態を例示しているが、他の発明はこれに限定されるものではなく、これらスーパーリーチαハズレの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβハズレの変動パターンの決定割合とは、各設定値間において僅差（例えば、1%程度）で異なってもよい。

30

【2093】

尚、他の実施の形態の特徴部207SGでは、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチの変動パターンの決定割合が同一である形態を例示しているが、他の発明はこれに限定されるものではなく、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値にかかわらず非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの全ての変動パターンの決定割合が同一であってもよいし、また、非リーチとノーマルリーチとのいずれかの変動パターンの決定割合のみが同一であってもよい。

【2094】

また、他の実施の形態の特徴部207SGでは、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチαハズレの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβハズレの変動パターンの決定割合の両方が設定されている設定値にかかわらず同一である形態を例示しているが、他の発明はこれに限定されるものではなく、変動表示結果がハズレである場合は、スーパーリーチαハズレの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβハズレの変動パターンの決定割合のどちらか一方のみの決定割合が設定されている設定値にかかわらず同一であってもよい。

40

【2095】

また、他の実施の形態の特徴部207SGでは、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチαハズレの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβハズレの変動パターンの決定割合の両方が設定されている設定値にかかわらず同一である形態を例示しているが、他の発明はこれに限定されるものではなく、変

50

動表示結果が大当たりである場合においても、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチ大当たりの変動パターンの決定割合が設定されている設定値にかかわらず同一であってもよい。

【2096】

尚、他の実施の形態の特徴部207SGでは、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値に応じて非リーチやノーマルリーチの変動パターン決定割合が異なる形態を例示しているが、設定されている設定値によっては、非リーチの変動パターンとノーマルリーチの変動パターンのうち、決定されない変動パターンが1つまたは複数であってもよい。つまり、設定されている設定値に応じて変動パターン決定割合が異なることには、いずれかの変動パターンを決定しないこと（決定割合が0%であること）や、特定の変動パターンを100%の割合で決定することも含まれている。

10

【2097】

尚、短縮なしの非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）よりも非リーチハズレの変動パターン（PA1-2）の方が変動時間は短く、さらに、変動パターン（PA1-2）よりも非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）の方が変動時間は短い（図15-10参照）。よって、保留記憶数が増加した場合には、変動時間が短い非リーチハズレの変動パターンが決定されることにより、保留記憶が消化されやすくなって、保留記憶数が上限数である4に達しているときに始動入賞することで、保留記憶がなされない無駄な始動入賞が発生し難くなるようになるとともに、保留記憶数が減少した場合には、変動時間が長い短縮なしの非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）が決定されることによ

20

【2098】

また、他の実施の形態の特徴部207SGでは、図15-16（A）～図15-16（C）に示すように、合算保留記憶数に応じて異なるハズレ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する形態を例示しているが、他の発明はこれに限定されるものではなく、変動対象の特別図柄における保留記憶数（例えば、第1特別図柄の変動表示を実行する場合は第1特別図柄の保留記憶数、第2特別図柄の変動表示を実行する場合は第2特別図柄の保留記憶数）に応じて異なるハズレ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定してもよい。

30

【2099】

また、他の実施の形態の特徴部207SGの各ハズレ用変動パターン判定テーブルにおいては、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1～6のいずれの数値であっても、スーパーリーチハズレの変動パターン（PA2-2及びPA2-3）に割り当てられている乱数値の範囲が同一となっている。しかしながら、大当たり確率及びハズレ確率は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異なっているので、実際に変動表示がスーパーリーチハズレの変動パターンにて実行される割合（スーパーリーチハズレの変動パターンの出現率）は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異なっている。尚、他の実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて変動表示がスーパーリーチハズレの変動パターンにて実行される割合が異なる形態を例示しているが、他の発明はこれに限定されるものではなく、設定値毎の大当たり確率及びハズレ確率を考慮し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず同一の割合で変動表示がスーパーリーチハズレの変動パターンにて実行されるようにしてもよい。

40

【2100】

図15-1に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであればよい。すなわち、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（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM102の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデー

50

タ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップRAMに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【2101】

このようなRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、図示しない遊技制御用データ保持エリアが設けられている。遊技制御用データ保持エリアは、第1特図保留記憶部と、第2特図保留記憶部と、普図保留記憶部と、遊技制御フラグ設定部と、遊技制御タイマ設定部と、遊技制御カウンタ設定部と、遊技制御バッファ設定部とを備えている。

10

【2102】

第1特図保留記憶部は、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第1始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置207SG004Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部は、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された変動表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第1特図保留記憶部に記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける変動表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

20

【2103】

第2特図保留記憶部は、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置207SG004Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部は、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された変動表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第2特図保留記憶部に記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける変動表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

30

【2104】

尚、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第1始動条件の成立に基づく保留情報（第1保留情報）と、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第2始動入賞の成立に基づく保留情報（第2保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

40

【2105】

普図保留記憶部は、通過ゲートを通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部は、遊技球が通過ゲートを通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして

50

、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【2106】

遊技制御フラグ設定部には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【2107】

遊技制御タイマ設定部には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

10

【2108】

遊技制御カウンタ設定部には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部には、遊技用乱数の一部または全部をCPU103がソフトウェアにより更新可能にカウンタするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【2109】

遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数値、例えば、乱数値MR1～MR4を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路104における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路104から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。

20

【2110】

遊技制御バッファ設定部には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

30

【2111】

次に、他の実施の形態の特徴部207SGにおける表示モニタ207SG029の表示について説明する。

【2112】

図15-17(A)に示すように、表示モニタ207SG029は、第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dを備えている。第1表示部207SG029A～第5表示部207SG029Eは、いずれも「8」の字を描く7つのセグメントによって構成される7セグメントと、7セグメントの右側方下部に配置されたドットによって構成されている。これらの第1表示部207SG029A～第5表示部207SG029Eは、それぞれ種々の色、例えば赤色、青色、緑色、黄色、白色等で点灯、点滅可能とされている。また、これらの色を極短周期で変化させながら異なる色やいわゆるレインボーで表示させることも可能である。

40

【2113】

尚、他の実施の形態の特徴部207SGにおける表示モニタ207SG029の表示制御は、パチンコ遊技機1の試験時においてROM101やRAM102の全領域における試験対象外の領域を用いて実行されるようになっている。

【2114】

表示モニタ207SG029には、図15-17(B)及び図15-17(C)に示す

50

ように、全遊技状態のアウト6000球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値（計測中のリアルタイム値）であるベースLと、全遊技状態における1回目のアウト6000球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値であるベース1と、全遊技状態における2回目のアウト6000球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値であるベース2と、全遊技状態における3回目のアウト6000球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値であるベース3と、を表示可能となっている。ベースL、ベース1、ベース2、ベース3は、百分率にて表示モニタ207SG029に表示される。

【2115】

実際に表示モニタ207SG029にてベースLを表示する場合は、該ベースLの略記である「bL.」を表示するために第1表示部207SG029Aに「b」、第2表示部207SG029Bに「L.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁（「00」～「99」の値）が第3表示部207SG029Cと第4表示部207SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ207SG029にてベース1を表示する場合は、該ベースの略記である「b1.」を表示するために第1表示部207SG029Aに「b」、第2表示部207SG029Bに「1.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁（「00」～「99」の値）が第3表示部207SG029Cと第4表示部207SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ207SG029にてベース2を表示する場合は、該ベースの略記である「b2.」を表示するために第1表示部207SG029Aに「b」、第2表示部207SG029Bに「2.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁（「00」～「99」の値）が第3表示部207SG029Cと第4表示部207SG029Dとにおいて表示される。また、表示モニタ207SG029にてベース3を表示する場合は、該ベースの略記である「b3.」を表示するために第1表示部207SG029Aに「b」、第2表示部207SG029Bに「3.」が表示されるとともに、算出した値の上位2桁（「00」～「99」の値）が第3表示部207SG029Cと第4表示部207SG029Dとにおいて表示される。

【2116】

他の実施の形態の表示モニタ207SG029では、主基板11（CPU103）の制御によってこれらベースL、ベース1、ベース2、ベース3を順次表示する制御を実行するようになっている。例えば、図15-19に示すように、主基板11は、ベースL→ベース1→ベース2→ベース3の順番で表示モニタ207SG029の表示を5秒間隔で切り替える制御を実行する。尚、これら表示モニタ207SG029における各ベース値の表示は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて表示色が異なるようになっている。具体的には、図15-18に示すように、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「1」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を白色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「2」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を青色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「3」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を黄色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「4」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を緑色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「5」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を赤色にて表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「6」である場合は表示モニタ207SG029における各ベース値を紫色にて表示する。このため遊技場の店員等は、CPU103が後述する設定値変更処理を実行せずとも、表示モニタ207SG029の表示色を確認するのみでパチンコ遊技機1に設定されている設定値を特定可能となっている。

【2117】

次に、他の実施の形態の特徴部207SGにおける遊技制御メイン処理について説明する。図15-20は、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。遊技制御メイン処理では、CPU103は、先ず、割込禁止に設定する（207SGSa001）。続いて、必要な初期設定を行う（207SGSa002）。初期設定

には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（C T C（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、R A M 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が
含まれる。

【2 1 1 8】

次いで、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 にバックアップデータが記憶されているか否か
（1 0 7 S G S a 0 0 3）や、R A M 1 0 2（バックアップR A M）が正常であるか否か
（1 0 7 S G S a 0 0 4）を判定する。バックアップデータが記憶されていない場合（2
0 7 S G S a 0 0 3 ; N）やR A M 1 0 2 が正常でない場合（2 0 7 S G S a 0 0 4 ; N）
は、2 0 7 S G S a 0 1 7 に進み、バックアップデータが記憶されており、且つR A M
1 0 2 が正常である場合（2 0 7 S G S a 0 0 3 ; Y、2 0 7 S G S a 0 0 4 ; Y）は、
更にR A M 1 0 2 に格納されている設定値が1～6のいずれかであるか、つまり、R A M
1 0 2 に正常な値の設定値が格納されているか否かを判定する（2 0 7 S G S a 0 0 5）

10

【2 1 1 9】

R A M 1 0 2 に格納されている設定値が1～6のいずれかではない場合（2 0 7 S G S
a 0 0 5 ; N）は、2 0 7 S G S a 0 1 7 に進み、R A M 1 0 2 に格納されている設定値
が1～6のいずれかである場合（2 0 7 S G S a 0 0 5 ; Y）は、電断前に後述する設定
値変更処理の実行中であつたこと（設定値変更処理の実行中に電断が発生したこと）を示
す設定値変更中フラグがセットされているか否かを判定する（2 0 7 S G S a 0 0 6）。
設定値変更中フラグがセットされている場合（2 0 7 S G S a 0 0 6 ; Y）は、2 0 7 S
G S a 0 1 7 に進み、設定値変更中フラグがセットされていない場合は、後述するR A M
クリア処理を実行したことを示すR A M クリアフラグがセットされていれば該R A M クリ
アフラグをクリアし（2 0 7 S G S a 0 0 7）、クリアスイッチがO N であるか否か、つ
まり、クリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機1が起動したか否かを判定
する（2 0 7 S G S a 0 0 8）。

20

【2 1 2 0】

クリアスイッチがO N である場合（2 0 7 S G S a 0 0 8 ; Y）は、R A M 1 0 2 をク
リアするR A M クリア処理を実行し（2 0 7 S G S a 0 0 9）、R A M クリアフラグを改
めてセットして2 0 7 S G S a 0 1 1 に進む（2 0 7 S G S a 0 1 0）。尚、クリアスイ
ッチがO F F である場合（2 0 7 S G S a 0 0 8 ; N）は、2 0 7 S G S a 0 0 9 及び2
0 7 S G S a 0 1 0 を実行せずに2 0 7 S G S a 0 1 1 に進む。

30

【2 1 2 1】

2 0 7 S G S a 0 1 1 においてC P U 1 0 3 は、錠スイッチ2 0 7 S G 0 5 1 がO N で
あるか否かを判定する（2 0 7 S G S a 0 1 1）。錠スイッチ2 0 7 S G 0 5 1 がO N で
ある場合（2 0 7 S G S a 0 1 1 ; Y）は、更に開放センサ2 0 7 S G 0 9 0 がO N であ
るか否かを判定する（2 0 7 S G S a 0 1 2）。開放センサ2 0 7 S G 0 9 0 がO N であ
る場合、つまり、錠スイッチ2 0 7 S G 0 5 1 がO N 且つ遊技機用枠2 0 7 S G 0 0 3 が
開放されている状態でパチンコ遊技機1が起動した場合（2 0 7 S G S a 0 1 2 ; Y）は
、R A M クリアフラグがセットされているか否かを判定する（2 0 7 S G S a 0 1 3 a）

40

【2 1 2 2】

R A M クリアフラグがセットされている場合（2 0 7 S G S a 0 1 3 a ; Y）は、パチ
ンコ遊技機1に設定されている設定値を変更するための設定値変更処理（2 0 7 S G S a
0 1 3 b）を実行して2 0 7 S G S a 0 1 4 に進み、R A M クリアフラグがセットされて
いない場合（2 0 7 S G S a 0 1 3 a ; N）は、パチンコ遊技機1に設定されている設定
値を確認するための設定値確認処理（2 0 7 S G S a 0 1 3 c）を実行して2 0 7 S G S
a 0 1 4 に進む。

【2 1 2 3】

尚、錠スイッチ2 0 7 S G 0 5 1 がO F F である場合（2 0 7 S G S a 0 1 1 ; N）や
開放センサがO F F である場合（2 0 7 S G S a 0 1 2 ; N）は、2 0 7 S G S a 0 1 3

50

a ~ 207SGSa013c の処理を実行せずに 207SGSa014 に進む。

【2124】

207SGSa014 において CPU103 は、RAM クリアフラグがセットされているか否か、つまり、今回のパチンコ遊技機 1 の起動に際して RAM102 をクリアしたか (RAM クリア処理 (207SGSa009) を実行したか) 否かを判定する (207SGSa014)。RAM クリアフラグがセットされている場合 (207SGSa014; Y) は 207SGSa022 に進み、RAM クリアフラグがセットされていない場合 (207SGSa014; N) は、主基板 11 の内部状態を電力供給停止 (電断) 時の状態に戻すための復旧処理を行う (207SGSa015)。

【2125】

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。そして、CPU103 は、パチンコ遊技機 1 が電断前の状態で復旧 (ホットスタートで起動) したとして、演出制御基板 12 に対してホットスタート通知コマンドを含む復旧時のコマンドを送信し、207SGSa028 に進む (207SGSa016)。

【2126】

また、207SGSa017 において CPU103 は、クリアスイッチが ON であるか否か、つまり、クリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機 1 が起動したか否かを判定する (207SGSa017)。クリアスイッチが ON である場合 (207SGSa017; Y) は、更に錠スイッチ 207SG051 が ON であるか否か (207SGSa018) や、開放センサ 207SG090 が ON であるか否かを判定する (207SGSa019)。

【2127】

錠スイッチ 207SG051 が ON であり (207SGSa018; Y)、且つ開放センサ 207SG090 が ON である場合、つまり、RAM102 にバックアップデータが存在しない、RAM102 が正常ではない、または、正常な設定値が設定されていないが、遊技場の従業員等の操作により正式な手順によりパチンコ遊技機 1 を起動した場合 (遊技機用枠 207SG003 を開放し、錠スイッチ 207SG051 を ON とした状態でクリアスイッチを操作しつつパチンコ遊技機 1 を起動した場合) は、RAM102 に記憶されている設定値をクリアするとともに (207SGSa020)、設定値変更中フラグがセットされていれば該設定値変更中フラグをクリアする (207SGSa021)。そして、前述した 207SGSa009 ~ 207SGSa016 の処理を実行する。

【2128】

尚、クリアスイッチが OFF である場合 (207SGSa017; N)、錠スイッチ 207SG051 が OFF である場合 (207SGSa018; N)、開放センサ 207SG090 が OFF である場合 (207SGSa019; N) は、207SGSa031 に進む。

【2129】

また、2078SGSa022 において CPU103 は、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動したとして、演出制御基板 12 に対してコールドスタート通知コマンドを含む復旧時のコマンドを送信する (207SGSa022)。そして、パチンコ遊技機 1 のコールドスタートを報知するための期間に応じたコールドスタート報知タイマをセットし (207SGSa023)、図 15-26 (A) に示すように、表示モニタ 207SG029 を構成する全セグメントの点滅を開始することによってコールドスタートの報知を開始する (207SGSa024)。

【2130】

207SGSa024 の実行後、CPU103 は、コールドスタート報知タイマの値を -1 し (207SGSa025)、該コールドスタート報知タイマがタイマアウトしたか

10

20

30

40

50

否かを判定する（207SGSa026）。コールドスタート報知タイマがタイマアウトしていない場合（207SGSa026;N）は、207SGSa025と207SGSa026の処理を繰り返し実行し、コールドスタート報知タイマがタイマアウトした場合（207SGSa026;Y）は、表示モニタ207SG029における全セグメントの点滅を終了し（207SGSa027）、207SGSa028に進む。

【2131】

尚、他の実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1のコールとスタート時にコールドスタート報知タイマの期間（例えば、5秒間）に亘って表示モニタ207SG029を構成する全セグメントを点滅させる形態を例示しているが、他の発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1のコールとスタート時には、表示モニタ207SG029を構成する全セグメントのうち一部のセグメントのみを点滅させるようにしてもよいし、また、表示モニタ207SG029を構成する全セグメントのうち少なくとも一部のセグメントを点灯させるようにしてもよい。

10

【2132】

そして、207SGSa028においてCPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理（207SGSa028）を実行し、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（207SGSa029）、割込みを許可する（207SGSa030）。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。

20

【2133】

また、207SGSa031においてCPU103は、RAM102に異常な設定値が記憶されていること（設定値異常エラー）や、後述する設定変更中の電断から復帰したこと等にもとづいて、演出制御基板12に対して設定値の異常に応じたエラー指定コマンドを送信する（207SGSa031）。更に、エラー報知実行待ちタイマをセットする（207SGSa032）。そして、CPU103は、エラー報知実行待ちタイマの値を－1し（207SGSa033）、該エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（207SGSa034）。エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトしていない場合（207SGSa034;N）は、207SGSa033と207SGSa034の処理を繰り返し実行し、エラー報知実行待ちタイマがタイマアウトした場合（207SGSa034;Y）は、図15－26（B）に示すように、設定値異常エラーの発生や設定変更中の電断から復帰しことの報知（エラー報知）として、表示モニタ207SG029を構成する第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dのそれぞれにおいて「E.」を表示する（207SGSa035）。

30

【2134】

また、CPU103は、図15－27（B）に示すように、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全てのLEDを点滅させるとともに（207SGSa036）、パチンコ遊技機1に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力し207SGSa032に進む（207SGSa037）。以降、CPU103は、パチンコ遊技機1の電断発生まで（遊技場の店員等の操作によってパチンコ遊技機1の電源がOFFになるまで）207SGSa032～207SGSa037の処理を繰り返し実行することで、表示モニタ207SG029、第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004Bによるエラーの発生報知を実行する。

40

【2135】

このように、他の実施の形態の特徴部207SGにおけるパチンコ遊技機1は、異常な設定値が設定されていることや設定値の変更中の電断から復帰した場合に、表示モニタ2

50

07SG029、第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004Bによるエラーの発生報知を実行するので、遊技場の店員等は、パチンコ遊技機1の正面側と背面側の両面からエラーの発生や設定値の変更中の電断から復帰したことを認識することが可能となっている。加えて、パチンコ遊技機1のエラーの発生や設定値の変更中の電断からの復帰は遊技場の管理装置においても認識することができるので、パチンコ遊技機1のセキュリティ性を向上できるようになっている。

【2136】

尚、他の実施の形態の特徴部207SGの遊技制御メイン処理では、図15-20に示すように、207SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合（207SGSa008；Y）や207SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後にRAMクリア処理（207SGSa009）を実行する形態を例示しているが、他の発明はこれに限定されるものではなく、他の発明はこれに限定されるものではなく、該RAMクリア処理は、207SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合（207SGSa008；Y）や207SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後ではなく、207SGSa014においてRAMクリアフラグがセットされていると判定した場合（207SGSa014；Y）に実行してもよい。

【2137】

図15-21（A）は、CPU103が遊技制御面処理において実行するRAMクリア処理（207SGSa009）を示すフローチャートである。RAMクリア処理では、CPU103は、まず、RAM102における先頭から2番目のアドレスを指定する（207SGSa041）。次いで、指定したアドレスに「00H」をセット（格納）する（207SGSa042）。そして、指定されたアドレスがRAM102の最後のアドレス（後述するFXXX）であるか否かを判定する（207SGSa043）。指定されたアドレスがRAM102の最後のアドレスでない場合（207SGSa043；N）は、RAM102における次のアドレスを指定し（207SGSa044）、該指定したアドレスがRAMクリアフラグを格納しているアドレス（F002）であるか否かを判定する（207SGSa045）。

【2138】

指定したアドレスがRAMクリアフラグを格納しているアドレスでない場合（207SGSa045；N）は207SGSa042に進み、指定したアドレスがRAMクリアフラグを格納しているアドレスである場合（207SGSa045；Y）は、更に次のアドレスを指定して207SGSa042に進む（207SGSa046）。尚、指定されたアドレスがRAM102の最後のアドレスである場合（207SGSa043；Y）は、RAMクリア処理を終了する。

【2139】

尚、他の実施の形態の特徴部207SGにおけるRAM102は、図15-21（B）に示すように、格納領域毎にアドレス（F000～FXXX）が割り当てられている。これら格納領域のうち、RAM102の先頭のアドレス（F000）には、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が格納されており、RAM102の先頭から2番目のアドレス（F001）には、後述する仮設定値が格納されている。更に、3番目のアドレス（F002）には、RAMクリアフラグが格納されている。その他のアドレス（F003以降）には、特図保留記憶や普図保留記憶、各種カウンタの値、各種タイマ、各種フラグ、パチンコ遊技機1にて発生したエラー情報を含む遊技情報が格納されている。尚、バックアップデータ（バックアップフラグを含む）は、その他の情報が記憶される領域のうち、特定のバックアップデータ記憶領域に記憶される。また、工場出荷時におけるRAM102の先頭のアドレス（F000）には、工場出荷状態を示す値（例えば、設定値「0」）がセットされている。尚、RAM102の先頭のアドレス（F000）に工場出荷状態を示す値がセットされている状態においてパチンコ遊技機1を起動した場合は、必ず設定変更処理が実行されるようにしてもよいし、画像表示装置5での表示等によって設定変更処理を実行するためのパチンコ遊技機1を再起動するように促してもよい。

【2140】

つまり、他の実施の形態の特徴部207SGにおけるRAMクリア処理とは、設定値を除くアドレスに「00H」を格納することによって設定値とRAMクリアフラグ以外のデータをクリアする処理である。

【2141】

尚、他の実施の形態における特徴部207SGでは、RAMクリア処理において設定値以外のデータをクリアする形態を例示しているが、他の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がコールドスタートで起動した場合は、RAM102の所定のアドレス（他の実施の形態の特徴部207SGではアドレスF003以降）に格納されている遊技情報のみをクリアするようにしてもよい。

10

【2142】

また、他の実施の形態における特徴部207SGでは、RAM102にRAMクリアフラグを記憶する形態を例示しているが、他の発明はこれに限定されるものではなく、RAMクリアフラグを、遊技制御用マイクロコンピュータ100のレジスタ（例えば、演算の中心となるアキュムレータ、アキュムレータの状態を記憶するフラグレジスタ、汎用レジスタのいずれか）に記憶することで、RAM102にRAMクリアフラグを記憶したり読み出したりする処理を省略し、CPU103の処理負荷を軽減できるようにしてもよい。尚、RAM102にRAMクリアフラグを記憶する場合は、RAMクリアフラグを遊技制御用マイクロコンピュータ100のレジスタに記憶する場合よりも該レジスタの自由度を向上できるので、RAMクリアフラグがCPU103の処理によって他の情報（データ）に上書きされてしまうことを防ぐことができる。

20

【2143】

図15-22は、CPU103が遊技制御メイン処理で実行する設定値変更処理（207SGSa013b）を示すフローチャートである。設定値変更処理においてCPU103は、先ず、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントの点灯を開始するとともに（207SGSa051）、右打ちランプ207SG132及び第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025Bの点滅を開始する（207SGSa052、図15-27（A）参照）。更にCPU103は、設定値変更処理に応じた態様（図15-6に示す大当たりA、大当たりB、大当たりCのいずれでもない態様）として、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントのうち、1のセグメントのみの点灯を開始する（207SGSa052a）。

30

【2144】

また、CPU103は、演出制御基板12に対して設定値変更開始通知コマンドを送信し（207SGSa053）、RAM102のアドレスF000に設定値として1～6のいずれかの値が記憶されているか否かを判定する（207SGSa053a）。RAM102に設定値として1～6以外の値が記憶されている場合や、RAM102に設定値が記憶されていない場合（207SGSa020において設定値がクリアされている場合）は、RAM102におけるアドレスF000に設定値として「1」をセット（設定値を「1」にリセット）して207SGSa054に進む（207SGSa053b）。尚、RAM102に設定値として1～6のいずれかの値が記憶されている場合（207SGSa053a；Y）は、207SGSa053bの処理を実行せずに207SGSa054に進む。

40

【2145】

207SGSa054においてCPU103は、電源断検出処理を実行するまで待機するための電源断検出処理実行開始待ちタイマをセットする。そして、該電源断検出処理実行開始待ちタイマの値を-1し（207SGSa055）、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（207SGSa056）。電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合（207SGSa056；N）は、207SGSa055と207SGSa056の処理を繰り返し実行し、電源断検出処理実

50

行開始待ちタイマがタイマアウトした場合（207SGSa056；Y）は、電源断検出処理を実行する（207SGSa057）。

【2146】

電源断検出処理の実行後、CPU103は、RAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値の表示を表示モニタ207SG029において開始し（207SGSa058）、パチンコ遊技機1に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力する（207SGSa059）。

【2147】

そしてCPU103は、設定値変更中フラグをセットし（207SGSa061）、設定切替スイッチ207SG052の操作が有りか否かを判定する（207SGSa062）。設定切替スイッチ207SG052の操作が無い場合（207SGSa062；N）は207SGSa065に進み、設定切替スイッチ207SG052の操作が有る場合（207SGSa062；Y）は、該設定切替スイッチ207SG052の操作にもとづいてRAM102におけるアドレスF001の内容を更新する（207SGSa063）。

【2148】

具体的には、表示モニタ207SG029に表示されている設定値が「1」である場合は、該「1」よりも遊技者にとって1段階有利な設定値である「2」を仮の設定値としてRAM102のアドレスF001に格納し、表示モニタ207SG029に表示されている設定値が「2」である場合は、該「2」よりも遊技者にとって1段階有利な設定値である「3」を仮の設定値としてRAM102のアドレスF001に格納する等、表示モニタ207SG029に表示されている設定値よりも1大きい数値を借りの設定としてRAM102のアドレスF001に格納する。尚、表示モニタ207SG029に表示されている設定値が「6」である場合は、「1」を仮の設定値としてRAM102のアドレスF001に格納すればよい。

【2149】

そして、CPU103は、RAM102におけるアドレスF001格納されている設定値（仮の設定値）を表示モニタ207SG029に表示し（207SGSa064）、錠スイッチ207SG051がONであるか否かを判定する（207SGSa065）。

【2150】

錠スイッチ207SG051がONである場合（207SGSa065；Y）、CPU103は、207SGSa062～207SGSa065の処理を繰り返し実行することによってRAM102のアドレスF001に新たな仮の設定値を格納する処理や、アドレスF001に格納されている設定値を表示モニタ207SG029に表示する処理を実行する。

【2151】

また、207SGSa065において錠スイッチ207SG051がOFFである場合（207SGSa065；N）は、CPU103は、設定値変更中フラグをクリアする（207SGSa066）とともに、表示モニタ207SG029における設定値（または仮の設定値）の表示を終了し（207SGSa067）、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントを消灯する（207SGSa067a）。更に、CPU103は、右打ちランプ207SG132、第1保留表示器207SG025A及び第2保留表示器207SG025Bの点滅と、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントの点灯を終了する（207SGSa068、207SGSa068a）。

【2152】

そしてCPU103は、RAM102におけるアドレスF001に仮の設定値が格納されているか否かを判定する（207SGSa069）。RAM102におけるアドレスF001に仮の設定値が格納されていない場合（207SGSa069；N）は207SGSa072に進み、RAM102におけるアドレスF001に仮の設定値が格納されてい

10

20

30

40

50

る場合（207SGSa069；Y）は、更にRAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値の値とアドレスF001に格納されている仮の設定値の値とが異なっているか否かを判定する（207SGSa070）。

【2153】

RAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値の値とアドレスF001に格納されている仮の設定値の値とが同一である場合（207SGSa070；N）は207SGSa072に進み、RAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値の値とアドレスF001に格納されている仮の設定値の値とが異なっている場合（207SGSa070；Y）は、RAM102におけるアドレスF001に格納されている仮の設定値をアドレスF000に格納し（207SGSa071）、207SGSa072に進む。つまり、207SGSa071の処理では、仮の設定値を実際の設定値としてRAM102に更新記憶する。

10

【2154】

また、CPU103は、演出制御基板12に対して設定値変更終了通知コマンドを送信し（207SGSa073）、設定値変更処理を終了する。

【2155】

図15-23は、CPU103が遊技制御メイン処理で実行する設定値確認処理（207SGSa013c）を示すフローチャートである。設定値確認処理においてCPU103は、先ず、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントの点灯を開始するとともに（207SGSa101）、右打ちランプ207SG132及び第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025Bの点滅を開始する（207SGSa102、図15-27（A）参照）。更にCPU103は、設定値確認処理に応じた態様（図15-6に示す大当りA、大当りB、大当りCのいずれでもない態様）として、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントのうち、1のセグメントのみの点灯を開始する（207SGSa103）。

20

【2156】

また、CPU103は、演出制御基板12に対して設定値確認開始通知コマンドを送信し（207SGSa104）、電源断検出処理を実行するまで待機するための電源断検出処理実行開始待ちタイマをセットする（207SGSa105）。そして、該電源断検出処理実行開始待ちタイマの値を-1し（207SGSa106）、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（207SGSa107）。電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合（207SGSa107；N）は、207SGSa106と207SGSa107の処理を繰り返し実行し、電源断検出処理実行開始待ちタイマがタイマアウトした場合（207SGSa107；Y）は、電源断検出処理を実行する（207SGSa108）。尚、本電源断検出処理（207SGSa108）は、前述した設定値変更処理の電源断検出処理（207SGSa057）と同一の処理である。

30

【2157】

電源断検出処理の実行後、CPU103は、RAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値の表示を表示モニタ207SG029において開始し（207SGSa109）、パチンコ遊技機1に設けられた図示しないターミナル基板を介して遊技場の管理コンピュータ等の管理装置に対してセキュリティ信号を出力する（207SGSa110）。

40

【2158】

そしてCPU103は、錠スイッチ207SG051がONであるか否かを判定する（207SGSa111）。錠スイッチ207SG051がONである場合（207SGSa111；Y）、CPU103は、207SGSa111の処理を繰り返し実行することによって錠スイッチ207SG051がOFFとなるまで待機する。また、207SGSa111において錠スイッチ207SG051がOFFである場合（207SGSa11

50

1 ; N) は、表示モニタ 207SG029 における設定値の表示を終了するとともに (207SGSa112)、第1特別図柄表示装置 207SG004A 及び第2特別図柄表示装置 207SG004B を構成する全セグメントを消灯する (207SGSa112a)。更に、CPU103 は、右打ちランプ 207SG132、第1保留表示器 207SG025A 及び第2保留表示器 207SG025B の点滅と、ラウンド表示器 207SG131 を構成するセグメントの点灯を終了する (207SGSa113、207SGSa114)。

【2159】

そして CPU103 は、演出制御基板 12 に対して設定値確認終了通知コマンドを送信し (207SGSa115)、設定値確認処理を終了する。

10

【2160】

このように、設定値変更処理や設定値確認処理の開始時から第1特別図柄表示装置 207SG004A、第2特別図柄表示装置 207SG004B 及びラウンド表示器 207SG131 の点灯と、第1保留表示器 207SG025A、第2保留表示器 207SG025B 及び右打ちランプ 207SG232 の点滅とを開始することによって、遊技者や遊技場の店員等は、パチンコ遊技機 1 の正面側から該パチンコ遊技機 1 が設定値の変更中または設定値の確認中であることを認識可能となっている。

【2161】

尚、他の実施の形態の特徴部 207SG では、設定値変更処理や設定値確認処理の開始時に、設定値変更処理や設定値確認処理に応じた態様として、ラウンド表示器 207SG131 を構成するセグメントのうち 1 の LED のみを点灯する態様を例示しているが、他の発明はこれに限定されるものではなく、ラウンド表示器 207SG131 を構成するセグメントの点灯パターンは、図 15-6 に示す大当たり A、大当たり B、大当たり C のいずれにも該当しない態様であれば特にその点灯態様は問わない。

20

【2162】

また、他の実施の形態の特徴部 207SG では、図 15-27 (A) に示すように、設定値変更処理や設定値確認処理の開始時に、設定値変更処理や設定値確認処理に応じた態様として、ラウンド表示器 207SG131 を構成するセグメントが同一態様にて点灯する態様を例示しているが、他の発明はこれに限定されるものではなく、ラウンド表示器 207SG131 を構成するセグメントは、設定値変更処理の開始時と設定値確認処理の開始時とで異なる態様にて点灯してもよい。

30

【2163】

以上のように他の実施の形態の特徴部 207SG では、パチンコ遊技機 1 の電源を一旦 OFF (電断) した後に再起動する際に、遊技機用枠 207SG003 が開放されている状態で錠スイッチ 207SG051 とクリアスイッチとを ON とすることで設定値変更処理を実行するようになっている。

【2164】

このとき、表示モニタ 207SG029 では、図 15-25 (A) ~ 図 15-25 (E) に示すように、パチンコ遊技機 1 の電源を OFF とすることによって第1表示部 207SG029A、第2表示部 207SG029B、第3表示部 207SG029C、第4表示部 207SG029D を用いた表示 (図 15-17 に示すベース値の表示) が終了する。つまり、他の実施の形態における表示モニタ 207SG029 は、起動時に設定値変更処理を実行する場合と、起動が終了した後にベース値を表示する場合とでは、使用する表示部数が異なっている。

40

【2165】

次に、パチンコ遊技機 1 の再起動によって CPU103 が設定値変更処理を開始すると、第4表示部 207SG029D においてパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値の表示が開始される。そして、このように第4表示部 207SG029D において設定値が表示されている状態で設定切替スイッチ 207SG052 が操作されると、第4表示部 207SG029D での表示が更新されていくようになっている。尚、この状態にて錠スイッ

50

チ 207SG051 が OFF となった場合は、第 4 表示部 207SG29D に表示されている数値が新たな設定値として設定される。

【2166】

また、他の実施の形態の特徴部 207SG では、パチンコ遊技機 1 の電源を一旦 OFF (電断) した後に再起動する際に、遊技機用枠 207SG003 が開放されている状態で錠スイッチ 207SG051 を ON (クリアスイッチは OFF) とすることで設定値確認処理を実行するようになっている。

【2167】

このとき、表示モニタ 207SG029 では、図 15-25 (A)、図 15-25 (B) 及び図 15-25 (E) に示すように、パチンコ遊技機 1 の電源を OFF とすることによって第 1 表示部 207SG029A、第 2 表示部 207SG029B、第 3 表示部 207SG029C、第 4 表示部 207SG029D を用いた表示 (図 15-17 に示すベース値の表示) が終了する。つまり、他の実施の形態における表示モニタ 207SG029 は、起動時に設定値確認処理を実行する場合と、起動が終了した後にベース値を表示する場合とは、使用する表示部数が異なっている。

10

【2168】

次に、パチンコ遊技機 1 の再起動によって CPU103 が設定値確認処理を開始すると、第 4 表示部 207SG029D においてパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値の表示が開始される。尚、該第 4 表示部 207SG029D における設定値の表示は、錠スイッチ 207SG051 が OFF となることによって終了し、パチンコ遊技機 1 が遊技可能な状態となる。

20

【2169】

図 15-24 は、CPU103 が設定値変更処理や設定値確認処理で実行する電断検出処理 (207SGSa013c) を示すフローチャートである。設定値確認処理において CPU103 は、先ず、電源基板 (図示略) からの電源電圧が所定値以下に低下したことを示す電源断信号の入力が有るか否かを判定する (207SGS081)。電源断信号の入力が無い場合は (207SGS081; N)、処理を終了し、電源断信号の入力が有る場合は (207SGS081; Y)、RAM122 に記憶されている設定値情報を含むバックアップデータを特定し (207SGS082)、該特定したバックアップデータを RAM122 に設けられたバックアップデータ記憶領域に格納する (207SGS083)。そして、バックアップデータを復旧させるときに用いるチェックデータを作成し、バックアップデータ記憶領域に格納した後 (207SGS084)、パチンコ遊技機 1 が電断するまでいずれの処理も実行しないループ処理に移行する。

30

【2170】

尚、他の実施の形態の特徴部 207SG における遊技制御用タイマ割込処理では、図 15-28 に示すように、CPU103 は、前述した 207SGSa057 及び 207SGSa108 と同一の電源断検出処理 (207SGS200) を実行した後に S21~S27 (図 4 参照) を実行するようになっている。

【2171】

次に、演出制御用 CPU120 が実行する処理について説明する。

40

【2172】

図 15-29 は、演出制御用 CPU120 が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。演出制御メイン処理において演出制御用 CPU120 は、先ず、所定の初期化処理を実行して (207SGS401)、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。

【2173】

また、演出制御用 CPU120 は、主基板 11 から送信されるコマンドの受信待ち期間に応じたコマンド受信待ちタイマをセットする (207SGS403)。そして、コマンド受信待ちタイマの値を -1 し (207SGS404)、該コマンド受信待ちタイマがタ

50

イマアウトしたか否かを判定する（207SGS405）。コマンド受信待ちタイマがタイマアウトした場合（207SGS405；N）は、207SGS404及び207SGS405の処理を繰り返し実行し、コマンド受信待ちタイマがタイマアウトするまで待機する。

【2174】

そして、コマンド受信待ちタイマがタイマアウトした場合（207SGS405；Y）、演出制御用CPU120は、ホットスタート通知コマンドの受信が有るか否かを判定する（207SGS406）。ホットスタート通知コマンドの受信が有る場合（207SGS406；Y）、即ち、パチンコ遊技機1が電断復旧した場合は、RAM122に記憶されている遊技者情報（後述する遊技者情報入力処理において該遊技者情報の入力を受け付けてからRAM122に記憶される変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等を含む情報）をクリアし（207SGS407）、207SGS427に進む。

10

【2175】

ホットスタート通知コマンドの受信が無い場合（207SGS406；N）、演出制御用CPU120は、コールド通知コマンドの受信が有るか否かを判定する（207SGS408）。コールド通知コマンドの受信が有る場合（207SGS408；Y）は、RAM122に記憶されている遊技者情報と演出用情報（前回のパチンコ遊技機1の起動時からRAM122に記憶される変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等を含む情報）をクリアするとともに（207SGS409）、RAM102に記憶されていた情報がクリアされたことや、RAM122に記憶されていた遊技者情報と演出用情報がクリアされたことを報知（RAMクリア報知を実行）するためのRAMクリア報知処理を実行する（207SGS410）。尚、RAMクリア報知処理では、画像表示装置5における画像（例えば、図15-36（A）に示すように、画像表示装置5においてRAM122に記憶されていた遊技者情報と演出用情報がクリアされたことを報知する報知画像207SG005M1）の表示、遊技効果ランプ9の発光、スピーカ8L、8Rからの音出力等を所定期間（例えば、10秒間）し、パチンコ遊技機1を起動した遊技場の店員等にRAM122に記憶されていた遊技者情報と演出用情報とがクリアされたことを報知できればよい。そして、RAMクリア報知処理の実行後は、207SGS427に進む。

20

【2176】

また、コールドスタート通知コマンドの受信が無い場合（207SGS408；N）、演出制御用CPU120は、設定値変更開始通知コマンドまたは設定値確認開始通知コマンドの受信が有るか否かを判定する（207SGS411）。設定値変更開始通知コマンドまたは設定値確認開始通知コマンドの受信が有る場合（207SGS411；Y）、即ち、パチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態で起動した場合は、設定値の変更操作中であることの報知（設定値変更中報知）や設定値の確認中であることの報知（設定値確認中報知）を実行するための設定値関連報知処理を実行する（207SGS412）。

30

【2177】

尚、他の実施の形態の特徴部207SGでは、設定値変更中報知や設定値確認中報知として、図15-36（B）及び図15-36（C）に示すように、画像表示装置5において、設定値の変更中であることを示す報知画像207SG005M2や設定値の確認中であることを示す報知画像207SG005M3を表示するが、パチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態で起動している状態とは、一般的に遊技機用枠207SG003が開放されており、且つ設定値の変更や確認を行う遊技場の店員等は、主基板11に搭載されている表示モニタ207SG029を視認している状態である。つまり、設定値変更状態や設定値確認状態とは、設定値の変更や確認を行う遊技場の店員等からは画像表示装置5において表示されている画像を視認することができない状態であるため、該遊技場の店員は画像表示装置5の表示からはパチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態であるか否かを判断することができないと考えられる。そこで、設定値変更中報知や設定値確認中報知としては、スピーカ8L、8Rからの音出力や、遊技効果ランプ9の発光

40

50

によって、設定値の変更や確認を行う遊技場の店員にパチンコ遊技機 1 が設定値変更状態や設定値確認状態で起動していることを報知してもよい。

【2178】

また、演出制御用 CPU 120 は、第 1 可動体 207SG321 の動作チェックを行うための第 1 可動体初期化处理 (207SGS413) と、第 2 可動体 207SG322 の動作チェックを行うための第 2 可動体初期化处理 (207SGS414) を実行する。尚、他の実施の形態の特徴部 207SG における第 1 可動体初期化处理と第 2 可動体初期化处理とは、第 1 可動体 207SG321 の動作チェックが終了した後に第 2 可動体 207SG322 の動作チェックを実行するようになっている (図 15-35 参照)。

【2179】

ここで、第 1 可動体初期化处理と第 2 可動体初期化处理について図 15-33 及び図 15-34 を用いて説明する。図 15-33 は、演出制御用 CPU 120 が行う非検出時動作制御と実動作確認用動作制御の動作態様を示す概略説明図である。図 15-34 は、(A) は実動作確認用動作制御における制御速度を示す説明図、(B) は非検出時動作制御における制御速度を示す説明図である。

【2180】

第 1 可動体 207SG321 と第 2 可動体 207SG322 は、それぞれの原点位置 (第 1 位置) と演出位置 (第 2 位置) との間で往復動作可能に設けられており、原点位置から演出位置 (第 2 位置) への往動作や演出位置から原点位置への復動作は、変動表示中における第 1 可動体 207SG321 と第 2 可動体 207SG322 の実際の動作態様である。

【2181】

演出制御用 CPU 120 は、第 1 可動体初期化处理や第 2 可動体初期化处理を実行したときに可動体 207SG321, 207SG322 の被検出部が原点検出センサ 207SG331, 207SG332 により検出されない場合、つまり、可動体 207SG321, 207SG322 が何らかの理由 (例えば、搬送や遊技島への設置時に原点位置から動いてしまっている場合、前回の動作時に原点復帰できなかった場合 (例えば、演出の実行時において、モータの脱調、故障、引っ掛かりなどにより可動体 207SG321, 207SG322 の原点復帰が確認できなかったり動作できなくなるといった可動体エラー (動作異常) が発生した場合など)、遊技機の振動により原点位置から動いてしまった場合など) により原点位置以外の位置 (例えば、図 15-22 における非検出時動作制御に対応する黒丸で示す位置など、原点位置と合体位置との間の所定位置) にある場合、原点復帰させるための非検出時動作制御を実行する。この非検出時動作制御を実行する場合、可動体 207SG321, 207SG322 は原点位置から離れた位置にあるため、動作としては可動体 207SG321, 207SG322 を原点位置方向に移動させる動作のみとされている。

【2182】

また、演出制御用 CPU 120 は、第 1 可動体初期化处理や第 2 可動体初期化处理において非検出時動作制御を実行した場合、または、可動体 207SG321, 207SG322 が原点検出センサ 207SG331, 207SG332 により検出された場合、実動作確認動作制御を実行する。実動作確認用動作制御は、可動体 207SG321, 207SG322 を用いた演出 (例えば、変動表示中に実行可動体演出等) において実際に行われる実動作と同一の動作とされている。

【2183】

次に、演出制御用 CPU 120 が非検出時動作制御と実動作確認動作制御を実行する際に設定する制御速度について比較する。尚、図 15-34 (A) 及び図 15-34 (B) にて示す速度は、演出制御用 CPU 120 が各可動体 207SG321, 207SG322 を動作させるために設定する制御速度であって、可動体 207SG321, 207SG322 の実際の動作速度とは異なる。つまり、例えば、所定の可動体 207SG321, 207SG322 を動作させる場合において、原点位置と演出位置との間における一の移

10

20

30

40

50

動区間と他の移動区間に同一の制御速度を設定した場合でも、一の移動区間と他の移動区間とで態様が異なる場合（例えば、バネがある区間とない区間、直線区間と曲線区間）や、同一の移動区間でも上昇する場合と下降する場合においては、可動体 207SG321, 207SG322 を実際に動作させた場合の動作速度は制御速度とは異なることがある。また、可動体 207SG321, 207SG322 に対し同一の制御速度を設定しても、各可動体 207SG321, 207SG322 の大きさ、重量、動作態様、動作距離、駆動機構等の違いがある場合、各可動体 207SG321, 207SG322 の実際の動作速度は必ずしも同一にはならない。複数の可動体 207SG321, 207SG322 を同一性能のステッピングモータにて動作させる場合において、各可動体 207SG321, 207SG322 に対し同一の制御速度を設定しても、各可動体 207SG321, 207SG322 の大きさ、重量、動作態様、動作距離、駆動機構等の違いがある場合、各可動体 207SG321, 207SG322 の実際の動作速度は必ずしも同一にはならない。

10

【2184】

図15-34（A）に示すように、演出制御用CPU120は、実動作確認用動作制御を実行する場合、セットした実動作確認用プロセスデータにおいて実動作確認用プロセスタイマのタイマカウント値に対応して設定されている制御速度に基づいて可動体 207SG321, 207SG322 を動作させる。具体的には、原点位置から加速した後に減速して演出位置に停止させるとともに、演出位置から加速した後に減速して原点位置に停止させる制御を行う。すなわち、各可動体 207SG321, 207SG322 が正常に動作可能であることを確認するための実動作確認用動作制御では、原点位置と演出位置との間において、可動体 207SG321, 207SG322 の制御速度を低速→高速→低速の順に変化させる。つまり、演出制御用CPU120は、各可動体 207SG321, 207SG322 を用いた演出を実行する場合、第1速度である最低速度（低速）と該最低速度よりも速い第2速度としての最高速度（高速）との範囲内の速度で各可動体 207SG321, 207SG322 が動作するように制御するため、実動作確認用動作制御を実行する場合においても、第1速度である最低速度（低速）と該最低速度よりも速い第2速度としての最高速度（高速）との範囲内の速度で各可動体 207SG321, 207SG322 が動作するように制御する。

20

【2185】

すなわち、上記第1速度としての最低速度や第2速度としての最高速度は、可動体 207SG321, 207SG322 の実際の動作速度であって、該動作速度としての最低速度や最高速度となるように制御速度が設定されることになる。尚、以下においては、最低制御速度に基づいて可動体 207SG321, 207SG322 を動作させた場合は最低速度にて動作し、最高制御速度に基づいて可動体 207SG321, 207SG322 を動作させた場合は最高速度にて動作するものとして説明する。

30

【2186】

ここで、可動体 207SG321, 207SG322 の加速時及び減速時における動作速度が、実動作確認用動作制御における最低速度となるように制御速度が設定されている。また、演出位置に移動した後に原点位置に復帰させる際においては、演出位置に停止させるときよりも長い時間にわたり実動作確認用動作制御における最低速度となるように制御することで、可動体 207SG321, 207SG322 を確実に減速させてから原点検出センサ 207SG331, 207SG332 により被検出部が検出されるようにしている。

40

【2187】

また、図15-34（B）に示すように、演出制御用CPU120は、非検出時動作制御を実行する場合、原点位置と演出位置との間の任意の位置から原点位置まで移動させる期間において、常に実動作確認用動作制御における最低速度（第1速度）にて動作するように制御する。つまり、演出制御用CPU120は、第1動作制御としての非検出時動作制御における最高速度（最大動作速度）が、第2動作制御としての実動作確認用動作制御

50

における最低速度以下の速度（他の実施の形態の特徴部 207SG では、実動作確認用動作制御における最低速度と同じ速度）となるように、常に実動作確認用動作制御において設定されている制御速度のうち最も低い最低制御速度に基づいて可動体 207SG321、207SG322 を動作させる制御を行う。

【2188】

この場合、可動体 207SG321、207SG322 は原点位置からどの程度離れた位置にあるかが不明であるため、可動体 207SG321、207SG322 が原点位置の近傍に位置していた場合、実動作確認用動作制御において加速したときの制御速度、つまり高速で動作させると、可動体 207SG321、207SG322 が原点位置に復帰したときに原点検出センサ 207SG331、207SG332 にて被検出部を確実に検出できなかったり、近距離から可動体 207SG321、207SG322 が原点位置に復帰して移動規制されたときの衝撃により可動体 207SG321、207SG322 等が破損したりする虞があるため、実動作確認用動作制御における最低速度にて動作するように制御する。

【2189】

図 15-29 に戻り、第 1 可動体初期化处理（207SGS413）と第 2 可動体初期化处理（207SGS413）の実行後、演出制御用 CPU120 は、第 1 可動体 207SG321 の動作チェック中に設定値の変更または設定値の確認が終了したことを示す設定値早期変更終了フラグがセットされているか否かを判定する（207SGS415）。設定値早期変更終了フラグがセットされていない場合（207SGS415；N）は、更に設定値変更終了通知コマンドまたは設定値確認終了通知コマンドの受信があるか否かを判定する（207SGS416）。設定値変更終了通知コマンドまたは設定値確認終了通知コマンドの受信がない場合（207SGS416；N）207SGS412 に進み、設定値変更終了通知コマンド及び設定値確認終了通知コマンドの受信がある場合（207SGS416；Y）は 207SGS417 に進む。尚、設定値早期変更終了フラグがセットされている場合（207SGS415；Y）は、207SGS416 の処理を実行せずに 207SGS417 に進む。

【2190】

207SGS417 において演出制御用 CPU120 は、第 1 可動体 207SG321 の初期化（動作チェック）が終了したか否かを判定する（207SGS417）。第 1 可動体 207SG321 の初期化が終了していない場合（207SGS417；N）は、設定値早期変更終了フラグをセットして 207SG412 に進み（207SGS418）、第 1 可動体 207SG321 の初期化が終了している場合（207SGS417；Y）は、第 2 可動体 207SG322 の初期化（動作チェック）が終了しているか否かを判定する（207SGS419）。第 2 可動体 207SG322 の初期化が終了していない場合（207SGS419；N）は 207SGS412 に進み、第 2 可動体 207SG322 の初期化が終了している場合（207SGS419；Y）は、設定値早期変更終了フラグがセットされているか否かを判定する（207SGS420）。

【2191】

207SGS420 において、設定値早期変更終了フラグがセットされている場合（207SGS420；Y）は、設定値早期変更終了フラグをクリアし（207SGS421）、207SGS413 と同一処理である第 1 可動体初期化处理（207SGS422）と、207SGS414 と同一処理である第 2 可動体初期化处理（207SGS423）を実行し、これら第 1 可動体初期化处理（207SGS422）と 207SGS414 と第 2 可動体初期化处理（207SGS423）において第 1 可動体 207SG321 と第 2 可動体 207SG322 の初期化（動作チェック）が終了したか否かを判定する（207SGS424）。第 1 可動体 207SG321 と第 2 可動体 207SG322 の初期化が終了していない場合（207SGS424；N）は 207SGS422 に進み、第 1 可動体 207SG321 と第 2 可動体 207SG322 の初期化が終了している場合（207SGS424；Y）は、207SGS427 に進む。

【2192】

以上のようにこれら207SG412～207SG424の処理については、図15-35(A)に示すように、演出制御用CPU120は、設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信した時点（パチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態に制御された時点）から設定値変更報知や設定値確認中報知を開始するとともに、第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理を実行する。尚、前述したように、他の実施の形態の特徴部207SGでは、第2可動体初期化処理は、第1可動体初期化処理が終了してから実行される、つまり、第1可動体207SG321の動作チェック終了後に第2可動体207SG322の動作チェックが実行されるようになっている。

【2193】

10

このとき、図15-35(A)に示すように、第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理に演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合、つまり、第1可動体207SG321と第2可動体207SG322の動作チェックが終了した後に設定値の変更や設定値の確認が終了した場合は、再度第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理が実行されるようになっている。

【2194】

一方で、図15-35(B)に示すように、第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理のうち、第1可動体初期化処理のみが終了しているタイミングで演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合、つまり、第1可動体207SG321の動作チェックは終了しているが未だ第2可動体207SG322の動作チェックが終了していない状態で設定値の変更や設定値の確認が終了した場合は、第2可動体初期化処理が終了した後、再度第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理が実行されるようになっている。

20

【2195】

更に、図15-35(C)に示すように、第1可動体初期化処理が未だ終了していないタイミングで演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合、つまり、第1可動体207SG321の動作チェックが終了していない状態で設定値の変更や設定値の確認が終了した場合は、実行中の第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理のみを実行し、再度第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とが実行されないようになっている。

30

【2196】

尚、207SGS411において設定値変更開始通知コマンド及び設定値確認開始通知コマンドの受信が無い場合（207SGS411；N）、演出制御用CPU120は、エラー指定コマンドの受信が有るか否かを判定する（207SGS425）。エラー指定コマンドの受信が有る場合（207SGS425；Y）は、エラー指定コマンドが示すエラー報知を行うためのエラー報知処理（207SGS426）を実行し、エラー指定コマンドの受信が無い場合（207SGS425；N）は、207SGS403に進む。

【2197】

尚、他の実施の形態の特徴部207SGにおけるエラー報知としては、図15-36(D)に示すように、画像表示装置5においてエラー指定コマンドから特定したエラーに応じた報知画像207SG005M4を表示すればよい。

40

【2198】

このように、他の実施の形態の特徴部207SGにおける演出制御メイン処理では、図15-30に示すように、パチンコ遊技機1をホットスタートで起動した場合には、遊技者情報（該遊技者情報の入力を受け付けてからの変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等）をRAM122からクリアする一方で、演出用情報（パチンコ遊技機1の前回起動時からの変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等）と設定値情報（パチンコ遊技機1に設定されている設定値に対応する「1」～「6」のいずれかの数値）についてはRAM122からクリアしないようになっている。また、パチンコ遊技機1をコールドスタートで起動した場合には、遊技者情報と演出用情報をRAM122からクリアする一方で

50

、設定値情報についてはRAM 122からクリアしないようになっている。更に、パチンコ遊技機1を設定値変更状態や設定確認状態にて起動した場合には、遊技者情報と演出用情報とをRAM 122からクリアしない一方で、設定値情報についてはRAM 122に既に記憶されている設定値情報に上書き（更新記憶）するようになっている。

【2199】

つまり、他の実施の形態の特徴部207SGにおいては、パチンコ遊技機1がホットスタート、コールドスタート、設定値確認状態、設定値変更状態のいずれで起動するかに応じてRAM 122からクリアする情報が異なっている。

【2200】

そして、207SGS 427において演出制御用CPU 120は、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更終了通知コマンド、設定値確認終了通知コマンドのいずれを受信したかを特定し、画像表示装置5において該受信したコマンドに応じた初期図柄の表示を開始する。具体的には、図15-31に示すように、受信したコマンドがホットスタート通知コマンドや設定値確認終了通知コマンド、コールドスタート通知コマンドである場合、つまり、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定されていない場合には、画像表示装置5に初期図柄として左から「1」、「2」、「3」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する。また、受信したコマンドが設定値変更終了通知コマンドである場合、つまり、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定された可能性のある場合には、画像表示装置5に初期図柄として左から「4」、「5」、「6」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する。

【2201】

尚、他の実施の形態における特徴部207SGにおいては、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定された可能性のある場合には、画像表示装置5に初期図柄として左から「4」、「5」、「6」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する形態を例示しているが、他の発明はこれに限定されるものではなく、遊技者にとって有利な設定値（例えば、「6」）が設定された場合は、遊技者にとって不利な設定値が（例えば「1」）が設定された場合よりも高い割合で初期図柄として飾り図柄を「4」、「5」、「6」の組み合わせで表示してもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機1に遊技者にとって有利な設定値が設定されていることを示唆することでき、遊技興趣を向上できる。

【2202】

尚、他の実施の形態における特徴部207SGにおいては、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定された可能性のある場合には、画像表示装置5に初期図柄として左から「4」、「5」、「6」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する形態を例示しているが、他の発明はこれに限定されるものではなく、遊技者にとって有利な設定値（例えば、「6」）が設定された場合と、遊技者にとって不利な設定値が（例えば「1」）が設定された場合とで、画像表示装置5に表示する初期図柄を異ならせてもよい。また、遊技者にとって有利な設定値（例えば、「6」）が設定された場合と、遊技者にとって不利な設定値が（例えば「1」）が設定された場合とで、スピーカ8L、8Rから出力される音の音量や、遊技効果ランプ9の光量等を異ならせるようにしてもよい。

【2203】

そして、図15-29に戻り演出制御用CPU 120は、最初の4変動において先読予告演出の実行を規制するために、先読規制カウンタに「4」をセットする（207SGS 428）。その後、演出制御用CPU 120は、タイマ割込フラグの監視（207SGS 429）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用CPU 120は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。タイマ割込フラグがセット（オン）されていたら、演出制御用CPU 120は、そのフラグをクリアし（207SGS 430）、以下の処理を実行する。

【2204】

演出制御用CPU 120は、まず、パチンコ遊技機1が起動したことを報知するための起動報知処理を実行する（207SGS 431）。起動報知処理においては、例えば、該

10

20

30

40

50

割込がパチンコ遊技機 1 の起動から最初の割込であるか否かを判定する。パチンコ遊技機 1 の起動から最初の割込である場合は、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更終了通知コマンド、設定値確認終了通知コマンドのいずれを受信したかを特定し、該受信したコマンドに対応する起動報知用プロセステーブルを選択するとともに、該受信したコマンドに対応する起動報知用プロセスタイマをスタートさせる。そして、起動報知用プロセスタイマをスタートさせた後は、次回以降の割込において起動報知処理を実行することによって起動報知用プロセスタイマの値と起動報知用プロセステーブルにもとづいてパチンコ遊技機 1 の起動報知を実行すればよい。

【2205】

尚、他の実施の形態における特徴部 207SG では、パチンコ遊技機 1 の起動時に受信したコマンドがホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更終了通知コマンド、設定値確認終了通知コマンドのいずれかであるかに応じて、パチンコ遊技機 1 の起動報知の態様が異なっている。

【2206】

具体的には、図 15-32 に示すように、パチンコ遊技機 1 を起動する際にホットスタート通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信している場合、つまり、パチンコ遊技機 1 に新たな設定値が設定されていない場合には、遊技効果ランプ 9 の 60 秒間の発光とスピーカ 8L, 8R から 30 秒間の出力音 A の出力を実行する。尚、これら遊技効果ランプ 9 の 60 秒間の発光開始タイミングとスピーカ 8L, 8R から 30 秒間の出力音 A の出力開始タイミングとは同であるが、これら遊技効果ランプ 9 の 60 秒間の発光開始タイミングとスピーカ 8L, 8R から 30 秒間の出力音 A の出力開始タイミングとは異な

【2207】

また、パチンコ遊技機 1 を起動する際にコールドスタート通知コマンドを受信している場合、つまり、パチンコ遊技機 1 に新たな設定値が設定されておらず、且つ RAM 102 におけるデータがクリアされている場合には、遊技効果ランプ 9 の 60 秒間の発光とスピーカ 8L, 8R から 30 秒間の出力音 B の出力を実行する。尚、これら遊技効果ランプ 9 の 60 秒間の発光開始タイミングとスピーカ 8L, 8R から 30 秒間の出力音 B の出力開始タイミングとは同一であるが、これら遊技効果ランプ 9 の 60 秒間の発光開始タイミングとスピーカ 8L, 8R から 30 秒間の出力音 B の出力開始タイミングは異な

【2208】

つまり、他の発明における特定制御とは、パチンコ遊技機 1 がホットスタートや設定確認状態で起動した場合に、演出制御用 CPU 120 が、遊技効果ランプ 9 の 60 秒間の発光とスピーカ 8L, 8R から 30 秒間の出力音 A の出力を実行することと、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合に、演出制御用 CPU 120 が遊技効果ランプ 9 の 60 秒間の発光とスピーカ 8L, 8R から 30 秒間の出力音 B の出力を実行することの両方を含んでいる。

【2209】

また、パチンコ遊技機 1 を起動する際に設定値変更終了通知コマンドまたは設定値変更終了通知コマンドを受信している場合には、遊技効果ランプ 9 の 40 秒間の発光とスピーカ 8L, 8R から 20 秒間の出力音 C の出力、そして画像表示装置 5 において 40 秒間のメッセージ画像（例えば、設定値の変更が終了した旨のメッセージ画像）の表示を実行する。尚、これら遊技効果ランプ 9 の 40 秒間の発光開始タイミングとスピーカ 8L, 8R からの 20 秒間の出力音 C の出力開始タイミング、画像表示装置 5 でのメッセージ画像の表示開始タイミングは同一であるが、これら遊技効果ランプ 9 の 40 秒間の発光開始タイミングとスピーカ 8L, 8R からの 20 秒間の出力音 C の出力開始タイミング、画像表示装置 5 でのメッセージ画像の表示開始タイミングは異な

【2210】

特に、パチンコ遊技機 1 を起動する際に設定値変更終了通知コマンドを受信している場

合は、パチンコ遊技機 1 を起動する際にホットスタート通知コマンドやコールドスタート通知コマンドを受信している場合とは異なり、画像表示装置 5 においてメッセージ画像の表示を行うため、パチンコ遊技機 1 の設定値が変更されたことが認識され易いようになっている。

【2211】

尚、他の実施の形態の特徴部 207SG では、パチンコ遊技機 1 が起動した際の起動報知を遊技効果ランプ 9、スピーカ 8L、8R、画像表示装置 5 を用いて実行する形態を例示しているが、他の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 に遊技場の管理コンピュータや各台計数機等の管理装置に信号を出力可能な外部出力端子を設け、パチンコ遊技機 1 が起動した際の起動報知として、該外部出力端子から管理装置にパチンコ遊技機 1 が起動したことを特定可能な信号を出力するようにしてもよい。

10

【2212】

また、本実施例の特徴部 207SG では、パチンコ遊技機 1 がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起動した場合であっても起動報知を実行する装置が一部共通である（いずれにおいても遊技効果ランプ 9 の発光とスピーカ 8L、8R からの音出力を実行する）形態を例示しているが、他の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 がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起動したかに応じて起動報知を実行する装置が異なる（例えば、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合には、画像表示装置 5 にてメッセージ画像を表示し、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合には、前述した外部出力端子から管理装置に信号を出力する等）ようにしてもよい。

20

【2213】

また、パチンコ遊技機 1 がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起動したかに応じて起動報知を実行する各装置での報知態様を異ならせてもよい。具体的には、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合は、パチンコ遊技機 1 に設けられている全ての遊技効果ランプ 9 を発光させる一方で、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合には、パチンコ遊技機 1 に設けられている遊技効果ランプ 9 のうち一部のみを発光させてもよい。

【2214】

更に、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合は、遊技機用枠 207SG003 が開放されている状態であるので、スピーカ 8L、8R のうち一方のみから音出力を行い（パチンコ遊技機 1 に 3 個以上のスピーカが設けられている場合は、一部のスピーカからのみ音出力を行う）、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合は、遊技機用枠 207SG003 が閉鎖されている状態であることが多いので、全てのスピーカ 8L、8R からの音出力を行うようにしてもよい。更に、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合は、画像表示装置 5 において「設定変更中」等の設定変更中である旨を示すメッセージ画像を表示する一方で、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合は、画像表示装置 5 において「RAM がクリアされました」等の RAM102 や RAM122 がクリアされた旨を示すメッセージ画像を表示してもよい。

30

【2215】

更に、パチンコ遊技機 1 に前述した外部出力端子を複数設ける場合は、各報知に応じて管理装置に信号を出力する端子を異ならせてもよい。例えば、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合は、設定値変更中報知として、設定値の変更が終了するまでの期間（設定値変更終了通知コマンドや設定値指定コマンドを受信するまでの期間）にわたって設定変更に対応する端子から管理装置に信号を出力し、設定値の変更が終了した後は、RAM クリア報知として、エラーや RAM クリアに対応する端子から管理装置に信号を出力する。尚、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合は、RAM クリア報知として、エラーや RAM クリアに対応する端子から管理装置に信号を出力するのみでよい。

40

【2216】

尚、外部出力端子を各報知において共通して用いる場合には、各報知に応じて管理装置

50

に対して信号を出力するタイミングを異ならせるようにしてもよい。

【2217】

以上のように起動報知処理では、受信したコマンドに応じてパチンコ遊技機1の起動報知態様が異なる形態を例示しているが、他の発明はこれに限定されるものではなく、これらパチンコ遊技機1の起動報知は、受信したコマンドにかかわらず1の報知態様にて実行してもよい。また、パチンコ遊技機1の起動報知は、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値確認終了通知コマンド、設定値変更終了通知コマンドのいずれを受信した場合でも実行する形態を例示しているが、他の発明はこれに限定されるものではなく、これらホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値確認終了通知コマンド、設定値変更終了通知コマンドのうちで、受信してもパチンコ遊技機1の起動報知を実行しないコマンドを設けてもよい。

10

【2218】

また、他の実施の形態における特徴部207SGにおいては、他の発明における初期化演出として、パチンコ遊技機1を起動した際に受信したコマンドに応じて異なる態様の起動報知を実行したり、パチンコ遊技機1を起動した際に受信したコマンドに応じて異なる組み合わせの飾り図柄を画像表示装置5に表示する形態を例示しているが、他の発明はこれに限定されるものではなく、これら初期化演出としての起動報知の態様や飾り図柄の組み合わせは、パチンコ遊技機1を起動した際に受信したコマンドに応じて全て異なってもよいし、一部のみが同一であってもよい。

【2219】

20

また、他の実施の形態における特徴部207SGにおいては、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動した場合、コールドスタートで起動した場合、設定変更状態で起動した場合、設定確認状態で起動した場合のいずれにおいても起動報知を実行する形態を例示しているが、他の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がホットスタートで起動した場合や設定確認状態で起動した場合は、これら起動報知を実行しないようにしてもよい。

【2220】

図15-29に戻り、次に演出制御用CPU120は、電源断検出処理を実行する(207SGS432)。電源断検出処理では、図15-37に示すように、演出制御用CPU120は、まず、電源基板(図示略)からの電源電圧が所定値以下に低下したことを示す電源断信号の入力が有るか否かを判定する(207SGS441)。電源断信号の入力が無い場合は(207SGS441;N)、処理を終了し、電源断信号の入力が有る場合は(207SGS441;Y)、RAM122に記憶されている設定値情報や遊技者情報等を含むバックアップデータを特定し(207SGS442)、該特定したバックアップデータをRAM122に設けられたバックアップデータ記憶領域に格納する(207SGS443)。そして、バックアップデータを復旧させるときに用いるチェックデータを作成し、バックアップデータ記憶領域に格納した後(207SGS444)、パチンコ遊技機1が電断するまでいずれの処理も実行しないループ処理に移行する。

30

【2221】

図15-29に戻り、次に演出制御用CPU120は、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う(コマンド解析処理:207SGS433)。このコマンド解析処理において演出制御用CPU120は、受信コマンドバッファに格納されている主基板11から送信されてきたコマンドの内容を確認する。尚、遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信された演出制御コマンドは、演出制御INT信号にもとづく割込処理で受信され、RAM122に形成されているバッファ領域に保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド(図15-8参照)であるのか解析する。

40

【2222】

次いで、演出制御用CPU120は、演出制御プロセス処理を行う(207SGS434)。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態

50

(演出制御プロセスフラグ)に対応した処理を選択して画像表示装置5の表示制御を実行する。

【2223】

次いで、大当たり図柄判定用乱数などの演出用乱数を生成するためのカウンタのカウンタ値を更新する演出用乱数更新処理(207SGS435)、遊技者情報の入力を受け付ける遊技者情報入力処理(207SGS436)、遊技者情報を出力する遊技者情報出力処理(207SGS437)、演出用情報を集計する演出用情報集計処理(207SGS438)を実行する。その後、S52に移行する。

【2224】

尚、遊技者情報入力処理では、演出制御用CPU120は、遊技者のスティックコントローラ31Aや押しボタン31Bの操作によってパスワード(予め遊技者の遊技情報が記憶されている外部のサーバにて生成されたパスワード。遊技者は、スマートフォン等の通信端末を使用することで該サーバにアクセスし、生成されたパスワードを受信可能)の入力を受け付け、該パスワードから特定した遊技者情報をRAM122に記憶する。更に、演出制御用CPU120は、変動表示、大当たり遊技、スーパーリーチが実行される毎に記憶している遊技者情報としての変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等を更新記憶する。

【2225】

遊技者情報出力処理では、演出制御用CPU120は、遊技者のスティックコントローラ31Aや押しボタン31Bの操作によって、RAM122に記憶されている遊技者情報にもとづいて2次元コードを生成し、該2次元コードを画像表示装置5に表示する。そして、該2次元コードの表示終了後は、RAM122に記憶される遊技者情報をクリアする。尚、遊技者は、画像表示装置5に表示された2次元コードをスマートフォン等の携帯端末にて読み込むことによって今回の遊技にて集計した遊技者情報を外部サーバに送信することによって、パチンコ遊技機1における累計の遊技者情報を該サーバに記憶させておくことができる。

【2226】

演出用情報集計処理では、演出制御用CPU120は、変動表示、大当たり遊技、スーパーリーチが実行される毎に演出用情報としてRAM122に記憶されている変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等を更新記憶する。

【2227】

次に、他の実施の形態の特徴部207SGにおける演出制御プロセス処理について説明する。図15-38に示すように、演出制御プロセス処理において演出制御用CPU120は、まず、先読規制カウンタの値が「0」であるか否かを判定する(207SGS451)。先読規制カウンタの値が「0」である場合(207SGS451;Y)は、先読予告設定処理(S161)を実行した後、演出制御プロセスフラグに応じてS170~S177(図7参照)のいずれかの処理を実行する。

【2228】

また、先読規制カウンタの値が「1」~「4」のいずれかである場合(207SGS451;N)は、更に演出制御プロセスフラグの値が「1」であるか否かを判定する(207SGS452)。演出制御プロセスフラグの値が「0」、「2」~「7」のいずれかである場合(207SGS452;N)は、演出制御プロセスフラグに応じてS170~S177(図7参照)のいずれかの処理を実行し、演出制御プロセスフラグの値が「1」である場合(207SGS452;Y)は、先読規制カウンタの値を-1し(207SGS453)、演出制御プロセスフラグに応じてS170~S177(図7参照)のいずれかの処理を実行する。以上のように207SGS451~207SGS453の処理を実行することで、起動直後のパチンコ遊技機1においては、変動表示が4回実行されるまで先読予告演出の実行が規制されるようになっている。

【2229】

尚、他の実施の形態における特徴部207SGにおいては、パチンコ遊技機1が起動し

10

20

30

40

50

たことにもとづいて、演出制御用CPU120が演出制御メイン処理及び演出制御プロセス処理を実行することで、4回の変動表示にわたって先読予告演出の実行を規制する形態を例示しているが、他の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が起動したことにもとづいて、CPU103が始動入賞判定処理（図5参照）を実行しないことで、4回の変動表示にわたって先読予告演出の実行を規制するようにしてもよい。

【2230】

以上のように他の実施の形態の特徴部207SGでは、パチンコ遊技機1において遊技が可能な状態となったことにもとづいて、4回の変動表示に亘って先読予告演出の実行を規制する形態を例示しているが、他の発明はこれに限定されるものではなく、遊技が可能な状態となったことにもとづいて、遊技進行に関わる設定として、スピーカ8L、8Rから出力される音の音量、遊技効果ランプ9の光量、RTCに応じた演出の設定等を工場出荷時の状態としてもよい。

【2231】

また、他の実施の形態には、以下に示す発明207SGも含まれている。つまり、従来、設定値変更機能付き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号公報に記載されている遊技機にあっては、設定状態であることが液晶画面でのみ報知されるため、設定状態であることの報知を好適に行うことができ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、該問題を解決する発明207SGの手段1に記載の遊技機として、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）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、設定値としての1～6）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図15-22に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記設定手段によって設定された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遊技制御手段（例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも可変表示を行うことが可能な可変表示部（例えば、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004B）を含む情報表示部（例えば、遊技情報表示部207SG200）を有し、

特定条件が成立したとき（例えば、図15-20に示すように、パチンコ遊技機1の起動時にクリアスイッチ、錠スイッチ207SG051、開放センサ207SG090がそれぞれONであるとき）に前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状態（例えば、CPU103が図15-22に示す設定値変更処理を実行中である状態）に移行し、

前記設定状態であるときに、該設定状態であることを認識可能な表示を前記情報表示部において行う（例えば、図15-27（A）に示すように、CPU103が設定値変更処理の実行中である場合は第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを構成する全セグメントを点灯させる部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技機において重要な表示となる可変表示が実行される情報表示部において設定状態であることが報知されるので、好適な報知を行うことができる。

【2232】

更には、発明207SGの手段2に記載の遊技機として、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）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、設定値としての1～6）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図15-22に示す設定値変更処理を実行する部分

）と、

前記設定手段によって設定された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遊技制御手段（例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも可変表示を行うことが可能な可変表示部（例えば、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004B）を含む情報表示部（例えば、遊技情報表示部207SG200）を有し、

確認条件が成立したとき（例えば、図15-20に示すように、パチンコ遊技機1の起動時にクリアスイッチがOFF、錠スイッチ207SG051と開放センサ207SG090とがONであるとき）に前記設定手段により設定されている設定値の確認を行うことが可能な確認状態（例えば、CPU103が図15-23に示す設定値確認処理を実行中である状態）に移行し、

前記確認状態であるときに、該確認状態であることを認識可能な表示を前記情報表示部において行う（例えば、図15-27（A）に示すように、CPU103が設定値確認処理の実行中である場合は第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを構成する全セグメントを点灯させる部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技機において重要な表示となる可変表示が実行される情報表示部において確認状態であることが報知されるので、好適な報知を行うことができる。

【2233】

更には、発明207SGの手段3に記載の遊技機として、

前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示は、遊技中において前記情報表示部に表示される表示とは異なる表示である（例えば、図15-4及び図15-27に示すように、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとが変動表示結果を導出表示する場合の表示態様と、設定値変更状態や設定値確認状態である場合の表示態様と、が異なる部分）

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、設定状態または確認状態であることを的確に認識できる。

【2234】

更には、発明207SGの手段4に記載の遊技機として、

前記設定状態または前記確認状態であるときに、前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示を前記可変表示部において行う（例えば、第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントを点灯させる部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、可変表示部において好適な報知を行うことができる。

【2235】

更には、発明207SGの手段5に記載の遊技機として、

前記可変表示部は、独立して点灯可能な複数の小表示部にて構成され（例えば、第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bがそれぞれ8個のセグメントにて構成されている部分）、

前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示として、前記小表示部の全てを点灯状態とした表示を行う（例えば、第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントを点灯させる部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、前記設定状態または前記確認状態であることを認識し易くできる。

【2236】

更には、発明207SGの手段6に記載の遊技機として、

遊技媒体を遊技領域（例えば、左遊技領域207SG002Lと右遊技領域207SG

002R)に発射して遊技を行う遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

前記情報表示部は、前記遊技領域において遊技媒体の発射方向を報知する発射方向報知部(例えば、右打ちランプ207SG132)を含み、

前記設定状態または前記確認状態であるときに、前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示を前記発射方向報知部において行う(例えば、図15-27(A)に示すように、設定値変更状態や設定値確認状態において右打ちランプ207SG132を点滅させる部分)

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、発射方向報知部において好適な報知を行うことができる。

【2237】

更には、発明207SGの手段7に記載の遊技機として、

可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段(例えば、CPU103が図5に示す始動入賞判定処理を実行する部分)を備え、

前記情報表示部は、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶に対応した保留表示を表示可能な保留表示部(例えば、第1保留表示器207SG025Aと第2保留表示器207SG025B)を含み、

前記設定状態または前記確認状態であるときに、前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示を前記保留表示部において行う(例えば、図15-27(A)に示すように、設定値変更状態や設定値確認状態において第1保留表示器207SG025Aと第2保留表示器207SG025Bとを構成する全セグメントを点滅させる部分)ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、保留表示部において好適な報知を行うことができる。

【2238】

更には、発明207SGの手段8に記載の遊技機として、

前記有利状態において、遊技媒体が進入可能な第1状態と該第1状態よりも遊技媒体が進入し難い第2状態とに変化可能な特別可変装置(特別可変入賞球装置7)を備え、

前記情報表示部は、前記特別可変装置が前記有利状態において前記第1状態となる回数を報知する回数報知部(例えば、ラウンド表示器207SG131)を備え、

前記設定状態または前記確認状態であるときに、前記設定状態または前記確認状態であることを認識可能な表示を前記回数報知部において行う(例えば、図15-27(A)に示すように、設定値変更状態や設定値確認状態においてラウンド表示器207SG131を構成するセグメントのうち、1のセグメントのみを点灯する部分)

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、回数報知部において好適な報知を行うことができる。

【2239】

更には、発明207SGの手段8に記載の遊技機として、

前記遊技制御手段が遊技の進行を制御するための遊技情報を少なくとも記憶可能な遊技情報記憶手段(例えば、RAM102)と、

電源投入時の遊技機の状態を検出可能な検出手段(例えば、クリアスイッチ)と、

前記検出手段により検出された電源投入時の遊技機の状態を特定可能な状態情報(例えば、RAMクリアフラグ)を記憶可能な状態情報記憶手段(例えば、RAM102のアドレスF002の領域)と、

を備え、

前記遊技制御手段は、

前記検出手段により検出される電源投入時の遊技機の状態が特殊状態(例えば、クリアスイッチがONである状態)であることを含む第1条件(例えば、クリアスイッチがONである状態)が成立しているときには、前記遊技情報の消去を伴う前記遊技情報記憶手段の初期化を行うための初期化処理(例えば、CPU103が図15-21(A)に示すRAMクリア処理を実行する部分)を実行可能であり、

前記検出手段により検出される電源投入時の遊技機の状態が特殊状態(例えば、クリア

10

20

30

40

50

スイッチがONである状態）であることを含む第2条件（例えば、クリアスイッチがONであり、且つ錠スイッチ207SG051と開放センサ207SG090とがONである状態）が成立しているときには、前記設定値を変更するための設定変更処理を実行可能であるとともに、前記第1条件が成立した場合に実行する前記初期化処理と共通の初期化処理を、前記状態情報記憶手段に記憶されている状態情報にもとづいて実行可能であり（例えば、RAMクリア処理と設定値変更処理を実行可能な部分）、

前記第1条件と前記第2条件のいずれが成立した場合であっても、前記状態情報を消去しない（例えば、図15-21（A）に示すように、RAMクリア処理においてRAMクリアフラグをクリアしない部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、第1条件の成立時と第2条件の成立時とで初期化処理の共通化することができるので、初期化処理の処理プログラムの記憶容量が増大してしまうことを防ぎつつ、状態情報にもとづいた初期化処理を的確に実行できる。

【2240】

また、他の実施の形態には、以下に示す発明208SGも含まれている。つまり、従来、設定値変更機能付き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号公報に記載されている遊技機にあっては、設定状態において所定のエラーが発生したことを好適に放置することができ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、該問題を解決する発明208SGの手段1に記載の遊技機として、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）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、設定値としての1～6）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図15-22に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記設定手段によって設定された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遊技制御手段（例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも可変表示を行うことが可能な可変表示部（例えば、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004B）を含む情報表示部（例えば、遊技情報表示部207SG200）を有し、

特定条件が成立したとき（例えば、図15-20に示すように、パチンコ遊技機1の起動時にクリアスイッチ、錠スイッチ207SG051、開放センサ207SG090がそれぞれONであるとき）に前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状態（例えば、CPU103が図15-22に示す設定値変更処理を実行中である状態）に移行し、

前記特定条件が成立したが所定のエラーが発生した場合には、該所定のエラーが発生したことを特定可能な表示を前記可変表示領域において行う（例えば、図15-27（B）に示すように、設定値以上エラーが発生した場合は、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを構成する全セグメントを点滅させる部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技機において重要な表示となる可変表示が実行される可変表示領域において、特定条件が成立しても所定のエラーが発生したことが表示により報知されるので、特定条件が成立したが所定のエラーが発生したことの報知を好適に行うことができる。

【2241】

更には、発明208SGの手段2に記載の遊技機として、

前記所定のエラーは、少なくとも前記設定値が記憶されている記憶領域に関するエラー（例えば、設定値以上エラー）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、設定値が記憶されている記憶領域に関するエラーが発生し、設定値の再設定が必要であることの報知を好適に行うことができる。

【2242】

更には、発明208SGの手段3に記載の遊技機として、

前記設定状態において変更された新たな設定値が確定する前に電断が発生した場合には、該電断からの復旧時において、前記設定値が記憶されている記憶領域に関するエラーが発生していなくても、エラーが発生したことを特定可能な表示を前記可変表示領域において行う（例えば、図15-27（B）に示すように設定変更中の電断から復帰した場合においても、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを構成する全セグメントを点滅させる部分）

10

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、新たにエラーを設けることなしに、設定値が確定する前に電断が発生したことにより、設定値の再設定が必要であることの報知を好適に行うことができる。

【2243】

また、他の実施の形態には、以下に示す発明209SGも含まれている。つまり、従来、設定値変更機能付き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。また、付与される遊技価値に関する所定情報を表示可能な情報表示手段を備えるパチンコ遊技機として、例えば、特許第6209653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号公報に記載されているパチンコ遊技機に特許第6209653号公報に記載されている情報表示手段を適用する場合、設定値を確認するための表示部と情報表示手段とを個別に設けると遊技機のコストを低減でき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、該問題を解決する発明209SGの手段1に記載の遊技機として、

20

遊技媒体を用いた遊技が可能であり、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、

複数の設定値（例えば、設定値としての1～6）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図15-22に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記設定手段によって設定された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遊技制御手段（例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

30

遊技媒体が所定領域に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、遊技球が第1始動入賞口、第2始動入賞口、一般入賞口10、大入賞口等に入賞することによって賞球が払い出される部分）と、

複数の表示部（例えば、第1表示部207SG029A～第4表示部207SG029D）を有し、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所定情報（例えば、図15-17（C）に示すベース値）を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ207SG029）と、

を備え、

40

前記情報表示手段は、所定条件が成立したときに前記設定手段により設定されている設定値を特定可能な設定値情報を表示可能であって（例えば、図15-25に示すように、パチンコ遊技機1を起動した際に錠スイッチ207SG051と開放センサ207SG090がON且つクリアスイッチがOFFである場合、設定値確認状態において設定値を表示可能な部分）、

前記所定情報が表示される場合と前記設定値情報が表示される場合とで、使用される前記表示部の数が異なる（例えば、図15-25に示すように、表示モニタ207SG029においてベース値が表示される場合は、第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dが使用され、表示モニタ207SG029において設定値が表示される場合は、第4表示部2

50

07SG029Dのみが使用される部分)

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技価値に関する所定情報を表示可能な情報表示手段に設定値情報も表示されるため、設定値情報を表示する表示手段を個別に設ける必要がなく、遊技機のコストを低減できる。

【2244】

更には、発明209SGの手段2に記載の遊技機として、

前記情報表示手段は、少なくとも前記設定値が記憶されている記憶領域に関するエラーが発生したことを特定可能なエラー情報を表示可能であって（例えば、図15-26（B）に示すように、設定値異常エラーが発生した場合は、第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG

10

029Dにおいて「E.」が表示される部分）、
前記所定情報が表示される場合と前記エラー情報が表示される場合とで、使用される前記表示部の数が同じである（例えば、図15-25（A）及び図15-26（B）に示すように、表示モニタ207SG029においてベース値を表示する場合と異常エラーの発生を表示する場合とで、どちらも第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dを使用する部分）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、設定値が記憶されている記憶領域に関するエラーが発生したことを報知できるとともに、設定値情報とは異なるエラー情報であることを認識し易くできる。

【2245】

20

更には、発明209SGの手段3に記載の遊技機として、

前記表示部は、独立して点灯可能な複数の小表示部から構成されており（例えば、第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dがそれぞれ8個のセグメントから構成されている部分）、

電源投入時の遊技機の状態を検出可能な検出手段（例えば、クリアスイッチ）を備え、

前記情報表示手段は、前記検出手段により検出された電源投入時の遊技機の状態が初期化条件（例えば、クリアスイッチがONであること）を満たす場合には、各表示部を構成する前記小表示部の全てを点灯した全点灯表示状態となる（例えば、図15-26（A）に示すように、第1表示部207SG029A、第2表示部207SG029B、第3表示部207SG029C、第4表示部207SG029Dを構成する全セグメントの全点灯と全消灯を繰り返す（点滅させる）部分）

30

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、小表示部の全てが正常であるか否かを確認できる。

【2246】

更には、発明209SGの手段4に記載の遊技機として、

電源投入時の遊技機の状態を検出可能な検出手段（例えば、クリアスイッチ）を備え、

前記情報表示手段は、前記検出手段により検出された電源投入時の遊技機の状態が前記所定条件を満たす場合には、前記全点灯表示状態とならずに前記設定値情報を表示する（例えば、図15-22に示すように、CPU103が設定値確認処理を実行する場合は、207SGSa015と207SGSa016との実行後、207SGSa28~207SGSa030が実行されて表示モニタ207SG029にベース値が表示される部分）ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定値の確認を迅速に行うことができる。

40

【2247】

また、他の実施の形態には、以下に示す発明210SGも含まれている。つまり、従来、設定値の変更操作にもとづいて可動体の確認動作を実行するパチンコ遊技機として、例えば、特開2017-189349号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2017-189349号公報に記載されているパチンコ遊技機にあっては、設定値の変更中に可動体の確認動作を実行すると、作業者が該確認動作を見逃すことが考えられ

50

る。そこで、設定値の変更操作の終了後に再度確認動作を実行することが考えられるが、この場合は、1回目の可動体の確認動作中に設定値の変更操作が終了すると、該変更操作が終了したタイミングから新たな可動体の確認動作が開始されることとなり、意図しない動作を可動体が行ってしまう虞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、該問題を解決する発明210SGの手段1に記載の遊技機として、

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（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

動作可能に設けられた可動体（例えば、第1可動体207SG321と第2可動体207SG322）と、

前記可動体の動作を制御する制御手段（例えば、演出制御用CPU120が第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理を実行する部分）と、 10

複数の設定値（例えば、設定値としての1～6）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図15-22に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記設定手段によって設定された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遊技制御手段（例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

特定条件が成立したときに前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状態に移行し（例えば、図15-20に示すように、パチンコ遊技機1の起動時にクリアスイッチ、錠スイッチ207SG051、開放センサ207SG090がそれぞれONである場合に、CPU103が設定値変更処理を実行する部分）、 20

前記制御手段は、

前記可動体が正常に動作可能であることを確認するための確認動作を前記可動体に行わせるための確認動作制御（例えば、実動作確認動作制御）を、前記設定状態に移行したときと前記設定状態が終了したときとに実行可能であり（例えば、図15-35に示すように、演出制御用CPU120が、設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したタイミングから、実動作確認動作制御を含む第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを順番に実行する部分と、設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信したタイミングから実動作確認動作制御を含む第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを順番に実行する部分）、 30

前記設定状態に移行したときの確認動作制御により前記可動体を確認動作を行っているときに前記設定状態が終了した場合には、該設定状態が終了したことによる確認動作制御は実行しない（例えば、図15-35（C）に示すように、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづいて実行中の第2可動体初期化処理中に演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合には、演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信したことにもとづく第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを実行しない部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、意図しない動作を可動体が行ってしまうことを防ぐことができる。 40

【2248】

更には、発明210SGの手段2に記載の遊技機として、

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（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

動作可能に設けられた可動体（例えば、第1可動体207SG321と第2可動体207SG322）と、

前記可動体の動作を制御する制御手段（例えば、演出制御用CPU120が第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理を実行する部分）と、

複数の設定値（例えば、設定値としての1～6）のうちのいずれかの設定値を設定可能 50

な設定手段（例えば、CPU103が図15-22に示す設定値変更処理を実行する部分）と、

前記設定手段によって設定された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遊技制御手段（例えば、CPU103が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

確認条件が成立したときに前記設定手段により設定されている設定値の確認を行うことが可能な確認状態に移行し（例えば、図15-20に示すように、パチンコ遊技機1の起動時にクリアスイッチがOFF、錠スイッチ207SG051と開放センサ207SG090とがONの場合にCPU103が設定値確認処理を実行する部分）、

10

前記制御手段は、

前記可動体が正常に動作可能であることを確認するための確認動作を前記可動体に行わせるための確認動作制御（例えば、第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理）を、前記確認状態に移行したときと前記確認状態が終了したときとに実行可能であり（例えば、図15-35に示すように、演出制御用CPU120が、設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したタイミングから、実動作確認動作制御を含む第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを順番に実行する部分と、設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信したタイミングから、実動作確認動作制御を含む第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを順番に実行する部分）、

前記確認状態に移行したときの確認動作制御により前記可動体が行っているときに前記確認状態が終了した場合には、該確認状態が終了したことによる確認動作制御は実行しない（例えば、図15-35（C）に示すように、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづいて実行中の第2可動体初期化処理中に演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合には、演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信したことにもとづく第1可動体初期化処理と第2可動体初期化処理とを実行しない部分）

20

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、意図しない動作を可動体が行ってしまうことを防ぐことができる。

【2249】

30

更には、発明210SGの手段3に記載の遊技機として、

前記制御手段は、

前記可動体が所定の原点位置に位置していないときには、前記可動体を前記原点位置に位置させるための復帰動作をさせるための復帰動作制御（例えば、非検出時動作制御）を、前記確認動作制御を実行する前に実行可能であって、

前記復帰動作中において前記設定状態または前記確認状態が終了した場合には、該復帰動作の終了後に前記確認動作制御を実行する（例えば、第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理において、非検出自動動作制御を終了した後に実動作確認動作制御を実行する部分）

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、意図しない動作を可動体が行ってしまうことを防ぐことができる。

40

【2250】

更には、発明210SGの手段4に記載の遊技機として、

前記制御手段は、前記可動体が行っているときに前記設定状態または前記確認状態が終了した場合には、該確認動作の動作状況が所定条件を満たす場合には該設定状態または該確認状態が終了したことによる確認動作制御は実行しない（例えば、図15-35（C）に示すように、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづく第1可動体初期化処理の実行中に設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合は、第2可動体初期化処理の実行後に新たに第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理を実行しない部

50

分) 一方、該確認動作の動作状況が所定条件を満たさない場合には該設定状態または該確認状態が終了したことによる確認動作制御を実行する(例えば、図15-35(B)に示すように、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづく第1可動体初期化处理が終了し、第2可動体初期化处理の実行中に設定値変更通知コマンドや設定値確認通知コマンドを受信した場合は、該第2可動体初期化处理の終了後に新たに第1可動体初期化处理と第2可動体初期化处理とを順番に実行する部分)

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、設定状態または確認状態が終了した場合に、確認動作の動作状況に応じて確認動作を再度実行させることができる。

10

【2251】

更には、発明210SGの手段5に記載の遊技機として、

複数の前記可動体を備え、

前記制御手段は、

前記可動体の各々について前記確認動作制御を順次実行可能であって(例えば、演出制御用CPU120が第1顔伝い初期化处理と第2可動体初期化处理とを順番に実行する部分)、

前記可動体の全てについて前記確認動作が終了していないときに前記設定状態または前記確認状態が終了した場合には、前記確認動作が終了した前記可動体の数が所定条件を満たす場合には該設定状態または該確認状態が終了したことによる確認動作制御は実行しない(例えば、図15-35(C)に示すように、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづく第1可動体初期化处理の実行中に設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合は、第2可動体初期化处理の実行後に新たに第1可動体初期化处理や第2可動体初期化处理を実行しない部分) 一方、前記確認動作が終了した前記可動体の数が所定条件を満たさない場合には該設定状態または該確認状態が終了したことによる確認動作制御を前記可動体の各々について実行する(例えば、図15-35(B)に示すように、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信したことにもとづく第1可動体初期化处理が終了し、第2可動体初期化处理の実行中に設定値変更通知コマンドや設定値確認通知コマンドを受信した場合は、該第2可動体初期化处理の終了後に新たに第1可動体初期化处理と第2可動体初期化处理とを順番に実行する部分) 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、設定状態または確認状態が終了した場合に、確認動作の動作状況に応じて確認動作を再度実行させることができる。

20

30

【2252】

以上、他の実施の形態における特徴部207SGを図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、他の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他の発明に含まれる。

【2253】

例えば、前記実施の形態の特徴部207SGでは、遊技情報表示部207SG200を、第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、普通図柄表示器207SG020、普図保留表示器207SG025C、ラウンド表示器207SG131、右打ちランプ207SG132、確変ランプ207SG133、時短ランプ207SG134から構成する形態を例示したが、他の発明はこれに限定されるものではなく、遊技情報表示部207SG200は、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを含まなくとも含んでいけばよい。

40

【2254】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、CPU103が設定値変更処理を実行中(設定値変更状態)である場合と設定値確認処理を実行中(設定値確認状態)である場

50

合とで第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを同一態様にて点灯させる形態を例示したが、他の発明はこれに限定されるものではなく、CPU103が設定値変更処理を実行中である場合と設定値確認処理を実行中である場合とで、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとを異なる態様で点灯または点滅させるようにしてもよい。このようにすることで、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bとの点灯態様または点滅態様によりパチンコ遊技機1が設定値変更状態と設定値確認状態とのどちらの状態であるのかを分かり易く報知できる。

【2255】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、設定値変更状態や設定値確認状態では、第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントを点灯させることによって、第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bの表示態様（点灯態様）を第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bが変動表示結果を導出表示する場合の表示態様と異ならせる形態を例示したが、他の発明はこれに限定されるものではなく、設定値変更状態や設定値確認状態における第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bの表示態様（点灯態様）は、第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bが変動表示結果を導出表示する場合の表示態様と異なっていれば、これら第1特別図柄表示装置207SG004Aや第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントのうち一部のセグメントを点灯させなくともよい。

【2256】

また、前記実施の形態の特徴部207SGにおいて、設定値変更状態や設定値確認状態では、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bと構成する全セグメント及びラウンド表示器207SG131を構成する1のセグメントの点灯、右打ちランプ207SG132及び第1保留表示器207SG025Aと第2保留表示器207SG025Bとを構成する全セグメントの点滅を行う形態を例示したが、他の発明はこれに限定されるものではなく、設定値変更状態や設定値確認状態では、ラウンド表示器207SG131を構成する1のセグメントの点灯、右打ちランプ207SG132の点滅、第1保留表示器207SG025Aと第2保留表示器207SG025Bとを構成する全セグメントの点滅については、実行しない、もしくは一部のみ実行してもよい。

【2257】

また、前記実施の形態の特徴部207SGにおいて、設定値変更状態や設定値確認状態では、ラウンド表示器207SG131を構成するセグメントのうち1のセグメントのみを点灯する形態を例示しているが、他の発明はこれに限定されるものではなく、図15-6に示す大当たり種別に該当する組合せでなければ、設定値変更状態や設定値確認状態におけるラウンド表示器207SG131を構成するセグメントの点灯数は複数であってもよい。

【2258】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、第1特別図柄表示装置207SG004Aと第2特別図柄表示装置207SG004Bを用いて設定値異常エラーの報知を実行する形態を例示したが、他の発明はこれに限定されるものではなく、例えば、パチンコ遊技機1にエラー報知用のLEDを個別に設け、該LEDを点灯または点滅させることによって設定値異常エラーが発生したことを報知してもよい。

【2259】

また、前記実施の形態の特徴部207SGにおいては、パチンコ遊技機1にベース値を表示するための表示モニタ207SG029を備える形態を例示したが、他の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には表示モニタ207SG029を備えないようにしてもよい。尚、このようにパチンコ遊技機1に表示モニタ207SG029を

備えない場合は、設定値変更状態や設定値確認状態において設定値（または仮の設定値）を表示する表示手段を新たに備えればよい。

【2260】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理の実行中に設定値の変更や設定値の確認が終了した場合は、第1可動体初期化処理の実行中であるか否か、つまり、第1可動体207SG321の確認動作が既に終了したか否かに応じて新たな第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理を実行するか否かを決定する形態を例示したが、他の発明はこれに限定されるものではなく、新たな第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理を実行するか否は、各可動体の動作距離や各可動体の確認動作に要する残り期間等に応じて決定してもよい。

10

【2261】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、遊技情報表示部207SG200を構成する第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、ラウンド表示器207SG0131、右打ちランプ207SG132等を、遊技中とは異なる態様とすることによってパチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態であることを報知する形態を例示したが、他の発明はこれに限定されるものではなく、遊技情報表示部207SG200を構成する第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、ラウンド表示器207SG0131、右打ちランプ207SG132等は、パチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態であることを報知可能であれば遊技中において表示（点灯または点滅）される態様であってもよい。

20

【2262】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、遊技情報表示部207SG200を構成する第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、ラウンド表示器207SG0131、右打ちランプ207SG132等を、遊技中とは異なる態様とすることによってパチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態であることを報知する形態を例示したが、他の発明はこれに限定されるものではなく、『遊技中とは異なる態様』には、点滅周期が異なることや輝度、各セグメントの発光色が異なること等を含んでいてもよい。

30

【2263】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信した時点から、第1可動体初期化処理や第2可動体初期化処理として、各可動体の非検出時動作制御と実動作確認動作制御とを実行する形態を例示したが、他の発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用CPU120が設定値変更開始通知コマンドや設定値確認開始通知コマンドを受信した時点から、各可動体の非検出時動作制御を実行し、演出制御用CPU120が設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した時点から、各可動体の実動作確認動作制御を実行してもよい。

40

【2264】

また、前記実施の形態の特徴部207SGでは、遊技情報表示部207SG200を構成する第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、ラウンド表示器207SG131、右打ちランプ207SG132を点灯または点滅させることによってパチンコ遊技機1が設定値変更状態または設定値確認状態であることを報知する形態を例示したが、他の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が設定値変更状態や設定値確認状態であるときに第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、ラウンド表示器207SG131、右打ちランプ207SG

50

132の点灯や点滅が実行されることの説明書きをパチンコ遊技機1の所定箇所（例えば、遊技情報表示部207SG200の近傍位置）に設けてもよい。このようにすることで、当該パチンコ遊技機1について熟知していない遊技場の店員等が、第1特別図柄表示装置207SG004A、第2特別図柄表示装置207SG004B、第1保留表示器207SG025A、第2保留表示器207SG025B、ラウンド表示器207SG131、右打ちランプ207SG132の点灯や点滅をパチンコ遊技機1の故障等と誤認してしまうことを防ぐことができる。

【2265】

尚、他の実施の形態の特徴部207SGの遊技制御メイン処理では、図15-20に示すように、207SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合（207SGSa008;Y）や207SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後にRAMクリア処理（207SGSa009）を実行する形態を例示しているが、他の発明はこれに限定されるものではなく、他の発明はこれに限定されるものではなく、該RAMクリア処理は、207SGSa008においてクリアスイッチがONであると判定した場合（207SGSa008;Y）や207SGSa021において設定値変更中フラグをクリアした後ではなく、207SGSa014においてRAMクリアフラグがセットされていると判定した場合（207SGSa014;Y）に実行してもよい。

【2266】

（特徴部10Fに関する説明）

次に、特徴部10Fについて説明する。特徴部10Fは、前述した設定値変更処理と設定値確認処理とにおいて、遊技停止開始処理および遊技停止終了処理が追加されたことに特徴を有している。

【2267】

図16-1は、特徴部10Fにおける設定値変更処理を示すフローチャートである。図16-1において、図15-22と同じ処理には、同じ符号を付して説明を省略する。なお、図15-20の処理において、設定変更処理（207SGa013b）が実行される前の207SGa009の処理においてRAMクリア処理が実行されていた。このため、設定変更処理（207SGa013b）の段階において記憶領域には何ら遊技に関する情報が残っていなかった。しかし、RAMクリア処理（207SGa009）は、207SGSa014においてRAMクリアフラグがセットされていると判定した場合（207SGSa014;Y）に実行されるようにしてもよい。これにより、設定変更処理の後にRAMクリア処理が実行されることとなる。特徴部10Fにおいては、設定変更処理の後にRAMクリア処理が実行されることを前提に説明する。設定値変更処理においてCPU103は、まず、遊技停止開始処理を実行する（10FS001）。遊技停止開始処理の詳細は、図16-3を用いて説明する。遊技停止開始処理の後、第1特別図柄表示装置207SG004A及び第2特別図柄表示装置207SG004Bを構成する全セグメントの点灯を開始する（207SGSa051）。その後、図15-22に示す処理と同様の処理が実行される。

【2268】

また、CPU103は、設定値変更中フラグをクリアする（207SGSa066）処理を実行した後に、遊技停止終了処理を実行する（10FS002）。遊技停止終了処理の詳細は、図16-4を用いて説明する。遊技停止終了処理の後、表示モニタ207SG029における設定値（または仮の設定値）の表示を終了する（207SGSa067）。その後、図15-22に示す処理と同様の処理が実行される。

【2269】

図16-2は、特徴部10Fにおける設定値確認処理を示すフローチャートである。図16-2において、図15-23と同じ処理には、同じ符号を付して説明を省略する。設定値確認処理においてCPU103は、まず、遊技停止開始処理を実行する（10FS001）。遊技停止開始処理の詳細は、図16-3を用いて説明する。この遊技停止開始処理は、図16-1の遊技停止開始処理と共通の処理である。遊技停止開始処理の後、第

1 特別図柄表示装置 207SG004A 及び第 2 特別図柄表示装置 207SG004B を構成する全セグメントの点灯を開始する (207SGSa101)。その後、図 15-23 に示す処理と同様の処理が実行される。

【2270】

また、CPU103 は、207SGSa111 において錠スイッチ 207SG051 が OFF となった場合 (207SGSa111; N) に、遊技停止終了処理を実行する (10FS002)。遊技停止終了処理の詳細は、図 16-4 を用いて説明する。この遊技停止終了処理は、図 16-1 の遊技停止終了処理と共通の処理である。遊技停止終了処理の後、表示モニタ 207SG029 における設定値の表示を終了する (207SGSa112)。その後、図 15-23 に示す処理と同様の処理が実行される。

10

【2271】

(各種タイマについて)

次に、遊技停止開始処理について説明する。遊技中には、複数のタイマにより遊技に関する時間や期間が計時されている。CPU103 は、遊技停止状態となるとこれら複数のタイマの計時を停止する。これら複数のタイマについて順に説明する。アタッカー開放時間タイマは、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 の大入賞口扉の開放時間を計時するためのタイマである。CPU103 は、アタッカー開放時間タイマにより、大入賞口扉が開放状態となってから閉鎖状態となるまでの時間を計時する。ラウンド間インターバル期間タイマは、大当り遊技状態中のラウンド間のインターバル期間を計時するためのタイマである。CPU103 は、ラウンド間インターバル期間タイマにより、ラウンドが終了してから次のラウンドが開始されるまでの時間を計時する。

20

【2272】

V 蓋開放時間タイマは、特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定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 V 確変の遊技機において、所定スイッチ (V 確変を検知するセンサ) の手前に設けられた開放状態と閉鎖状態とに制御される V 蓋の開放時間を計時するためのタイマである。V 確変の遊技機においては、複数のラウンドの内の所定のラウンドにおいて V 蓋が開放状態となる。このような V 蓋が開放状態となる領域を V 入賞領域という。CPU103 は、V 蓋開放時間タイマにより、V 蓋が開放状態となってから閉鎖状態となるまでの時間を計時する。V 通過待ち時間タイマは、特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定スイッチを通過する遊技球を有効と判定する V 入賞の時間を計時するためのタイマである。CPU103 は、特別可変入賞球装置 7 の大入賞口扉が開放状態から閉鎖状態となった後にも遅れて所定スイッチを通過した遊技球 (大入賞口扉の閉鎖間際で大入賞口内に入賞し所定スイッチを通過した遊技球) についても有効期間内の V 入賞と判定する。CPU103 は、V 通過待ち時間タイマにより、V 入賞が有効に判定される V 入賞の有効期間を計時する。

30

【2273】

電チュー開放時間タイマは、可変入賞球装置 6B (普通電動役物) である一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物が開放状態に制御されているときの開放時間を計時するタイマである。可変入賞球装置 6B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するが、CPU103 は、電チュー開放時間タイマにより、可変入賞球装置 6B が開放状態となってから閉鎖状態となるまでの時間を計時する。

40

【2274】

特図変動時間タイマは、特別図柄の可変表示の実行時間を計時するためのタイマである。CPU103 は、特図変動時間タイマにより、特別図柄の可変表示が開始されてから特別図柄の可変表示が終了するまでの時間を計時する。普図変動時間タイマは、普通図柄の可変表示の実行時間を計時するためのタイマである。CPU103 は、普通変動時間タイマにより、普通図柄の可変表示が開始されてから普通図柄の可変表示が終了するまでの時間を計時する。

【2275】

ファンファーレ時間タイマは、大当り開始時に大当りに制御されることを報知する期間

50

であるファンファーレ演出が実行される期間を計時するタイマである。ファンファーレ期間とは、大当たり図柄が停止表示された後に、大当たり遊技状態の開始を報知する演出動作としてのファンファーレ演出が実行される期間である。CPU103は、ファンファーレ時間タイマにより、ファンファーレ演出が開始されてからファンファーレ演出が終了するまでの時間を計時する。

【2276】

エンディング時間タイマは、大当たり終了時に大当たりの終了を報知する期間であるエンディング演出が実行される期間を計時するタイマである。エンディング期間とは、大当たり終了処理が実行される期間であり、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間である。CPU103は、エンディング時間タイマにより、エンディング演出が開始されてからエンディング演出が終了するまでの時間を計時する。

10

【2277】

CPU103は、上記したタイマ以外のその他のタイマとして、特図変動停止期間タイマ、普図変動停止期間タイマ等がある。特図変動停止期間タイマとは、特別図柄の可変表示が導出表示されてから次の特別図柄の可変表示が開始されるまでの時間（例えば、0.5秒）を計時するタイマである。CPU103は、特図変動停止期間タイマにより、特別図柄の可変表示が導出表示されてから次の特別図柄の可変表示が開始されるまでの時間を計時する。普図変動停止期間タイマとは、普通図柄の可変表示が導出表示されてから次の普通図柄の可変表示が開始されるまでの時間（例えば、0.4秒）を計時するタイマである。CPU103は、普図変動停止期間タイマにより、普通図柄の可変表示が導出表示されてから次の普通図柄の可変表示が開始されるまでの時間を計時する。

20

【2278】

（遊技停止開始処理）

次に、特徴部10Fにおける遊技停止開始処理について説明する。図16-3は、特徴部10Fにおける遊技停止開始処理を示すフローチャートである。CPU103は、まず遊技停止開始処理において、アタッカー開放時間タイマが作動中であるか否かを判定する（10FS010）。10FS010において、アタッカー開放時間タイマが作動中であれば（10FS010；Y）、作動中のアタッカー開放時間タイマを停止し（10FS020）、処理を終了する。アタッカー開放時間タイマが作動中でなければ（10FS010；N）、ラウンド間インターバル期間タイマが作動中であるか否かを判定する（10FS011）。10FS011において、ラウンド間インターバル期間タイマが作動中であれば（10FS011；Y）、作動中のラウンド間インターバル期間タイマを停止し（10FS020）、処理を終了する。

30

【2279】

ラウンド間インターバル期間タイマが作動中でなければ（10FS011；N）、V蓋開放時間タイマが作動中であるか否かを判定する（10FS012）。10FS012において、V蓋開放時間タイマが作動中であれば（10FS012；Y）、作動中のV蓋開放時間タイマを停止し（10FS020）、処理を終了する。V蓋開放時間タイマが作動中でなければ（10FS012；N）、V通過待ち時間タイマが作動中であるか否かを判定する（10FS013）。10FS013において、V通過待ち時間タイマが作動中であれば（10FS013；Y）、作動中のV通過待ち時間タイマを停止し（10FS020）、処理を終了する。

40

【2280】

V通過待ち時間タイマが作動中でなければ（10FS013；N）、電チュー開放時間タイマが作動中であるか否かを判定する（10FS014）。10FS014において、電チュー開放時間タイマが作動中であれば（10FS014；Y）、作動中の電チュー開放時間タイマを停止し（10FS020）、処理を終了する。電チュー開放時間タイマが作動中でなければ（10FS014；N）、特図変動時間タイマが作動中であるか否かを判定する（10FS015）。10FS015において、特図変動時間タイマが作動中で

50

あれば（１０ＦＳ０１５；Ｙ）、作動中の特図変動時間タイマを停止し（１０ＦＳ０２０）、処理を終了する。

【２２８１】

特図変動時間タイマが作動中でなければ（１０ＦＳ０１５；Ｎ）、普図変動時間タイマが作動中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０１６）。１０ＦＳ０１６において、普図変動時間タイマが作動中であれば（１０ＦＳ０１６；Ｙ）、作動中の普図変動時間タイマを停止し（１０ＦＳ０２０）、処理を終了する。普図変動時間タイマが作動中でなければ（１０ＦＳ０１６；Ｎ）、ファンファール時間タイマが作動中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０１７）。１０ＦＳ０１７において、ファンファール時間タイマが作動中であれば（１０ＦＳ０１７；Ｙ）、作動中のファンファール時間タイマを停止し（１０ＦＳ０２０）、処理を終了する。

10

【２２８２】

ファンファール時間タイマが作動中でなければ（１０ＦＳ０１７；Ｎ）、エンディング時間タイマが作動中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０１８）。１０ＦＳ０１８において、エンディング時間タイマが作動中であれば（１０ＦＳ０１８；Ｙ）、作動中のエンディング時間タイマを停止し（１０ＦＳ０２０）、処理を終了する。エンディング時間タイマが作動中でなければ（１０ＦＳ０１８；Ｎ）、その他のタイマとして特図変動停止期間タイマ等のタイマが作動中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０１９）。１０ＦＳ０１９において、その他のタイマが作動中であれば（１０ＦＳ０１９；Ｙ）、作動中のその他のタイマを停止し（１０ＦＳ０２０）、処理を終了する。その他のタイマが作動中でなければ（１０ＦＳ０１９；Ｎ）、その他処理（１０ＦＳ０２１）を実行し、その後に処理を終了する。

20

【２２８３】

ここで、その他処理（１０ＦＳ０２１）においては、以下のような処理が含まれる。例えば、打球操作ハンドル３０の発射を無効にする処理、始動口、一般入賞口１０、アウト口、通過ゲート４１に設けられた各種センサを無効にする処理、各種エラーの検知を無効にする処理、賞球の払出しを無効にする処理等が含まれる。その他処理（１０ＦＳ０２１）により、各種の処理が無効とされ遊技が正常に実行されない状態となる。

【２２８４】

（遊技停止終了処理）

30

次に、特徴部１０Ｆにおける遊技停止終了処理について説明する。図１６－４は、特徴部１０Ｆにおける遊技停止終了処理を示すフローチャートである。ＣＰＵ１０３は、まず遊技停止終了処理において、アタッカー開放時間タイマが停止中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０３０）。１０ＦＳ０３０において、アタッカー開放時間タイマが停止中であれば（１０ＦＳ０３０；Ｙ）、停止中のアタッカー開放時間タイマを作動させ（１０ＦＳ０４０）、処理を終了する。アタッカー開放時間タイマが停止中でなければ（１０ＦＳ０３０；Ｎ）、ラウンド間インターバル期間タイマが停止中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０３１）。１０ＦＳ０３１において、ラウンド間インターバル期間タイマが停止中であれば（１０ＦＳ０３１；Ｙ）、停止中のラウンド間インターバル期間タイマを作動させ（１０ＦＳ０４０）、処理を終了する。

40

【２２８５】

ラウンド間インターバル期間タイマが停止中でなければ（１０ＦＳ０３１；Ｎ）、Ｖ蓋開放時間タイマが停止中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０３２）。１０ＦＳ０３２において、Ｖ蓋開放時間タイマが停止中であれば（１０ＦＳ０３２；Ｙ）、停止中のＶ蓋開放時間タイマを作動させ（１０ＦＳ０４０）、処理を終了する。Ｖ蓋開放時間タイマが停止中でなければ（１０ＦＳ０３２；Ｎ）、Ｖ通過待ち時間タイマが停止中であるか否かを判定する（１０ＦＳ０３３）。１０ＦＳ０３３において、Ｖ通過待ち時間タイマが停止中であれば（１０ＦＳ０３３；Ｙ）、停止中のＶ通過待ち時間タイマを作動させ（１０ＦＳ０４０）、処理を終了する。

【２２８６】

50

V通過待ち時間タイマが停止中でなければ(10FS033;N)、電チュー開放時間タイマが停止中であるか否かを判定する(10FS034)。10FS034において、電チュー開放時間タイマが停止中であれば(10FS034;Y)、作動中の電チュー開放時間タイマを作動させ(10FS040)、処理を終了する。電チュー開放時間タイマが停止中でなければ(10FS034;N)、特図変動時間タイマが停止中であるか否かを判定する(10FS035)。10FS035において、特図変動時間タイマが停止中であれば(10FS035;Y)、停止中の特図変動時間タイマを作動させ(10FS040)、処理を終了する。

【2287】

特図変動時間タイマが停止中でなければ(10FS035;N)、普図変動時間タイマが停止中であるか否かを判定する(10FS036)。10FS036において、普図変動時間タイマが停止中であれば(10FS036;Y)、停止中の普図変動時間タイマを作動させ(10FS040)、処理を終了する。普図変動時間タイマが停止中でなければ(10FS036;N)、ファンファーレ時間タイマが停止中であるか否かを判定する(10FS037)。10FS037において、ファンファーレ時間タイマが停止中であれば(10FS037;Y)、停止中のファンファーレ時間タイマを作動させ(10FS040)、処理を終了する。

【2288】

ファンファーレ時間タイマが停止中でなければ(10FS037;N)、エンディング時間タイマが停止中であるか否かを判定する(10FS038)。10FS038において、エンディング時間タイマが停止中であれば(10FS038;Y)、停止中のエンディング時間タイマを作動させ(10FS040)、処理を終了する。エンディング時間タイマが停止中でなければ(10FS038;N)、その他のタイマとして特図変動停止期間タイマ等のタイマが停止中であるか否かを判定する(10FS039)。10FS039において、その他のタイマが停止中であれば(10FS039;Y)、停止中のその他のタイマを作動させ(10FS040)、処理を終了する。その他のタイマが停止中でなければ(10FS039;N)、その他処理(10FS041)を実行し、その後に処理を終了する。

【2289】

ここで、その他処理(10FS041)においては、以下のような処理が含まれる。例えば、打球操作ハンドル30の発射を有効にする処理、始動口、一般入賞口10、アウト口、通過ゲート41に設けられた各種センサを有効にする処理、各種エラーの検知を有効にする処理、賞球の払出しを有効にする処理等が含まれる。その他処理(10FS041)により、各種の処理が有効とされ遊技が正常に実行される状態となる。

【2290】

(特徴部の効果について)

図16-1～図16-4に示すように、CPU103は、特別可変入賞球装置7が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特別可変入賞球装置7が開状態に変化している期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【2291】

図16-1～図16-4に示すように、CPU103は、ラウンド間インターバル期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてラウンド間インターバル期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【2292】

図16-1～図16-4に示すように、CPU103は、V入賞の有効期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてV入賞の有効期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【2293】

図16-1～図16-4に示すように、CPU103は、可変入賞球装置6Bが開状態となっているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において可変入賞球装置6Bが進入可能な状態となっているとき遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

10

【2294】

図16-1～図16-4に示すように、CPU103は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特別図柄の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

20

【2295】

図16-1～図16-4に示すように、CPU103は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通図柄の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【2296】

図16-1～図16-4に示すように、CPU103は、ファンファーレ演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてファンファーレ演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

30

【2297】

図16-1～図16-4に示すように、CPU103は、エンディング演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態においてエンディング演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

40

【2298】

図16-1～図16-4に示すように、CPU103は、特別図柄の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を再開させる。このようにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特別図柄の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始される期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不

50

利になってしまうことを防止することができる。

【2299】

(特徴部の変形例について)

以上、特徴部10F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、他の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
他の発明に含まれる。以下に、特徴部10Fの変形例について説明する。

【2300】

特別図柄や飾り図柄の可変表示結果にもとづいて大当り遊技状態に移行する遊技機(い
わゆる第一種の遊技機)について説明したが、遊技領域に設けられた特殊可変入賞球装置
(いわゆる役物)内の特殊入賞口(V入賞口)に遊技球が入賞(V入賞)したことにもと
づいて大当り遊技状態に移行する遊技機(いわゆる第二種の遊技機)や、第一種と第二種
とを組み合わせた遊技機(一種二種混合機)において適用してもよい。第2始動入賞口へ
の始動入賞が検出されると、大当り判定が実行され、大当りとする判定結果となったとき
には、第2特図の変動表示が実行されて大当り表示結果となって大当り遊技状態に制御さ
れる等、第1始動入賞口への始動入賞に基づく大当りと同様の遊技制御が実行される。一
方、大当りとししない判定結果となったときには、小当り判定が実行され、小当りとする判
定結果となれば、第2特図の変動表示が実行されて小当り表示結果となって小当り遊技状
態に制御され、小当り用の特殊可変入賞球装置が所定時間開放状態に制御される。小当り
遊技状態で小当り用の特殊可変入賞球装置に遊技球が受け入れられ、かつ、その遊技球が
特殊入賞口(V領域)に進入して所定スイッチにより検出されると、大当り用の可変入賞
球装置が所定ラウンド回数に亘り開放される大当り遊技状態となる第二種大当り遊技制御
が遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103により実行される。

【2301】

このような一種二種混合機において、特殊入賞口(V領域)に進入した遊技球を有効と
判定する有効期間を計時する小当り時間タイマを設けてもよい。CPU103は、小当り
時間タイマにより特殊可変入賞球装置が開放状態から閉鎖状態となった後にも遅れて所定
スイッチを通過した遊技球についても有効期間内の入賞と判定する。CPU103は、小
当り時間タイマにより、特殊入賞口への入賞が有効に判定される期間を計時する。そして
、CPU103は、小当り遊技状態となっているときに設定確認状態に制御されたことに
基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したこと
に基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を再開させるようにしてもよい。このよ
うにすれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において小当り
遊技状態での制御が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になっ
てしまうことを防止することができる。

【2302】

前述した実施形態では、設定確認状態について各種の制御が実行されていたが、図16
-1~図16-4に示すように、設定変更状態においても同様の制御が実行されるように
してもよい。例えば、CPU103は、遊技者に有利な状態になっているとき等に設定変
更状態に制御されたことに基づいて各種タイマの計時を停止させ、設定変更状態が終了
したことに基づいて、各種タイマの計時を再開させるようにしてもよい。

【2303】

特別図柄の可変表示が大当り表示結果となる場合と、はずれ表示結果となる場合とで
タイマの制御を変えてもよい。具体的には、特別図柄の可変表示が大当り表示結果となる
場合、設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの計時を停止させ、
設定確認状態が終了したに基づいて特図変動時間タイマの計時を再開させ、特別図柄の
可変表示がはずれ表示結果となる場合には、設定確認状態に制御されたとしても特図変動
時間タイマの計時を停止させないようにしてもよい。このようにすれば、遊技者にとって
有利な状態となる大当り表示結果に関しては、遊技者に不利益を与えるためタイマを停止
するが、はずれ表示結果に関しては遊技者に不利益とならないため、タイマを停止させ
ないようにすることができる。制御の方法としては、設定値確認処理に伴う遊技停止開始処

理が実行される前に現在の遊技状態が大当たり表示結果となるかはずれ表示結果となるかを判定するようにすればよい。そして、はずれ表示結果の可変表示の実行中に設定確認が実行された場合には、はずれの可変表示の実行中は、特図変動時間タイマの計時を停止させずに、図柄停止期間となったときに、特図変動停止期間タイマを停止させるようにしてもよい。

【2304】

遊技者にとって有利な設定値となる場合と、遊技者にとって不利な設定値となる場合とでタイマの制御を変えてもよい。例えば、遊技者に有利な設定値のときに設定確認状態となった場合には各種タイマを停止するが、遊技者に不利な設定値のときに設定確認状態となった場合には各種タイマを停止しないようにしてもよい。

10

【2305】

(特徴部10Fに関する発明の説明)

以上に説明したように、この特徴部10Fには、上述した特徴部10Fに関する、以下に示す発明が含まれている。従来、設定変更操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかに設定可能であり、設定された設定値にもとづいて遊技者にとって有利な有利状態の制御を実行可能なパチンコ遊技機があった。このようなパチンコ遊技機において、設定値を確認するための設定確認処理では、実行中のメイン処理が全て終了したときにしか次の処理へ移行できなかった(例えば、特開2010-200902号公報参照)。

【2306】

しかし、特開2010-200902号公報のような遊技機の場合、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、実行中の全ての処理が終わるまで待たねばならず、好適に設定確認作業を実行することができなかった。このような課題を解決するために、特徴部10Fは以下のように構成される。

20

【2307】

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

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値(例えば、設定値1~3)のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段(例えば、CPU103が設定値変更処理を実行する部分)と、

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が設定変値確認処理を実行する部分)と、

30

遊技者にとって有利な第1状態(例えば、開状態)と、不利な第2状態(例えば、閉状態)とに変化する可変入賞装置(例えば、特別可変入賞球装置7)と、

前記有利状態中に前記可変入賞装置を前記第2状態から前記第1状態に変化させる所定遊技(例えば、ラウンド)を複数回実行可能な所定遊技実行手段(例えば、CPU103)と、

前記可変入賞装置を前記第1状態に変化させる期間を計時する可変入賞計時手段(例えば、アタッカー開放時間タイマにより計時するCPU103)とを備え、

前記可変入賞計時手段は、前記可変入賞装置が前記第1状態に変化しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、特別可変入賞球装置7が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる)。

40

【2308】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において可変入賞装置が第1状態に変化している期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【2309】

(2) 上記(1)の遊技機において、

50

前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間（例えば、ラウンド間インターバル期間）を計時する所定遊技計時手段（例えば、ラウンド間インターバル期間タイマにより計時するCPU103）をさらに備え、

前記所定遊技計時手段は、前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間に前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、ラウンド間インターバル期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を再開させる）。

【2310】

10

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定遊技の終了から次の所定遊技の開始までの期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【2311】

（3） 上記（1）または（2）の遊技機において、

前記可変入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特定領域（例えば、V入賞領域）と、

前記特定領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態に制御される確率が高くなる特別状態（例えば、確変状態）に制御する特別状態制御手段（例えば、CPU103）と、

20

所定条件が成立（例えば、V入賞の有効期間となること）してから前記特定領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間（例えば、V入賞の有効期間）を計時する特定計時手段（例えば、V通過待ち時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記特定計時手段は、前記所定条件が成立しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、V入賞の有効期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【2312】

30

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定条件が成立しているときの有効期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【2313】

（4） 上記（1）～（3）のいずれかの遊技機において、

所定領域（例えば、通過ゲート41）に遊技媒体が進入したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段（例えば、CPU103）と、

前記普通可変表示手段の表示結果が所定表示結果（例えば、普図当り）となったときに、所定期間に亘り遊技媒体が進入可能な状態（例えば、開状態）となる普通可変入賞手段（例えば、可変入賞球装置6B）と、

40

前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となる期間を計時する普通可変入賞計時手段（例えば、電チュー開放時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記普通可変入賞計時手段は、前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となっていてときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、可変入賞球装置6Bが開状態となっていてときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【2314】

50

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通可変入賞手段が進入可能な状態となっているとき遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【2315】

(5) 上記(1)～(4)のいずれかの遊技機において、

識別情報(例えば、特別図柄)の可変表示を行い、特定表示結果(例えば、大当り表示結果)が導出されたときに前記有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御され、

識別情報の可変表示の実行期間を計時する可変表示計時手段(例えば、特図変動時間タイマにより計時するCPU103)をさらに備え、

前記可変表示計時手段は、識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

10

【2316】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【2317】

20

(6) 上記(1)～(5)のいずれかの遊技機において、

遊技媒体が所定領域(例えば、通過ゲート41)を通過したことに基づいて、普通識別情報(例えば、普通図柄)の可変表示を行い表示結果を導出する普通可変表示手段(例えば、CPU103)と、

普通識別情報の可変表示の実行期間を計時する普通可変表示計時手段(例えば、普図変動時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記普通可変表示計時手段は、普通識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

30

【2318】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【2319】

(7) 上記(1)～(6)のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の開始を所定期間に亘り報知する開始報知演出(例えば、ファンファーレ演出)を実行する開始報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

40

前記開始報知演出の実行期間を計時する開始報知演出計時手段(例えば、ファンファーレ時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記開始報知演出計時手段は、前記開始報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、ファンファーレ演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【2320】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態

50

において開始報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【2321】

(8) 上記(1)～(7)のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の終了を所定期間に亘り報知する終了報知演出(例えば、エンディング演出)を実行する終了報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

前記終了報知演出の実行期間を計時する終了報知演出計時手段(例えば、エンディング時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記終了報知演出計時手段は、前記終了報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、エンディング演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

10

【2322】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において終了報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【2323】

(9) 上記(1)～(8)のいずれかの遊技機において、

20

可変表示結果が特殊表示結果(例えば、小当たり表示結果)となったことに基づいて特殊状態(例えば、小当たり遊技状態)に制御可能な特殊状態制御手段(例えば、CPU103)と、

前記特殊状態において遊技媒体が進入可能となる特殊入賞装置(例えば、特殊可変入賞球装置)と、

前記特殊入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特殊領域(例えば、特殊入賞口)とをさらに備え、

前記特殊領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御され、

前記特殊状態において前記特殊領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間を計時する特殊計時手段(例えば、小当たり時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

30

前記特殊計時手段は、前記特殊状態において前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、小当たり遊技状態となっていたときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、小当たり時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、小当たり時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【2324】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特殊状態での制御が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

40

【2325】

(特徴部11Fに関する発明の説明)

特徴部11Fとして、以下に示す発明が含まれるようにしてもよい。従来、設定変更操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかに設定可能であり、設定された設定値にもとづいて遊技者にとって有利な有利状態の制御を実行可能なパチンコ遊技機があった。このようなパチンコ遊技機において、設定値を確認するための設定確認処理では、実行中のメイン処理が全て終了したときにしか次の処理へ移行できなかった(例えば、特開2010-200902号公報参照)。

50

【2326】

しかし、特開2010-200902号公報のような遊技機の場合、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、実行中の全ての処理が終わるまで待たねばならず、好適に設定確認作業を実行することができなかった。このような課題を解決するために、特徴部11Fは以下のように構成される。

【2327】

(1) 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、

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値1～3）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が設定値変更処理を実行する部分）と、

10

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103が設定変値確認処理を実行する部分）と、

所定領域（例えば、通過ゲート41）に遊技媒体が進入したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段（例えば、CPU103）と、

前記普通可変表示手段の表示結果が所定表示結果（例えば、普図当り）となったときに、所定期間に亘り遊技媒体が進入可能な状態（例えば、開状態）となる普通可変入賞手段（例えば、可変入賞球装置6B）と、

前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となる期間を計時する普通可変入賞計時手段（例えば、電チュー開放時間タイマにより計時するCPU103）とを備え、

20

前記普通可変入賞計時手段は、前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となっていてときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、可変入賞球装置6Bが開状態となっていてときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【2328】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通可変入賞手段が進入可能な状態となっていてときに遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

30

【2329】

(2) 上記(1)の遊技機において、

遊技者にとって有利な第1状態（例えば、開状態）と、不利な第2状態（例えば、閉状態）とに変化する可変入賞装置（例えば、特別可変入賞球装置7）と、

前記有利状態中に前記可変入賞装置を前記第2状態から前記第1状態に変化させる所定遊技（例えば、ラウンド）を複数回実行可能な所定遊技実行手段（例えば、CPU103）と、

前記可変入賞装置を前記第1状態に変化させる期間を計時する可変入賞計時手段（例えば、アタッカー開放時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

40

前記可変入賞計時手段は、前記可変入賞装置が前記第1状態に変化しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、特別可変入賞球装置7が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる）。

【2330】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において可変入賞装置が第1状態に変化している期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

50

【2331】

(3) 上記(2)の遊技機において、

前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間(例えば、ラウンド間インターバル期間)を計時する所定遊技計時手段(例えば、ラウンド間インターバル期間タイマにより計時するCPU103)をさらに備え、

前記所定遊技計時手段は、前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間に前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、ラウンド間インターバル期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を再開させる)。

10

【2332】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定遊技の終了から次の所定遊技の開始までの期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【2333】

(4) 上記(2)または(3)の遊技機において、

前記可変入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進입可能な特定領域(例えば、V入賞領域)と、

前記特定領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態に制御される確率が高くなる特別状態(例えば、確変状態)に制御する特別状態制御手段(例えば、CPU103)と、

20

所定条件が成立(例えば、V入賞の有効期間となること)してから前記特定領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間(例えば、V入賞の有効期間)を計時する特定計時手段(例えば、V通過待ち時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記特定計時手段は、前記所定条件が成立しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、V入賞の有効期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

30

【2334】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定条件が成立しているときの有効期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【2335】

(5) 上記(1)～(4)のいずれかの遊技機において、

識別情報(例えば、特別図柄)の可変表示を行い、特定表示結果(例えば、大当たり表示結果)が導出されたときに前記有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御され、

識別情報の可変表示の実行期間を計時する可変表示計時手段(例えば、特図変動時間タイマにより計時するCPU103)をさらに備え、

40

前記可変表示計時手段は、識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【2336】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利

50

になってしまうことを防止することができる。

【2337】

(6) 上記(1)～(5)のいずれかの遊技機において、

遊技媒体が所定領域(例えば、通過ゲート41)を通過したことに基づいて、普通識別情報(例えば、普通図柄)の可変表示を行い表示結果を導出する普通可変表示手段(例えば、CPU103)と、

普通識別情報の可変表示の実行期間を計時する普通可変表示計時手段(例えば、普図変動時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記普通可変表示計時手段は、普通識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことをに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことをに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

10

【2338】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【2339】

(7) 上記(1)～(6)のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の開始を所定期間に亘り報知する開始報知演出(例えば、ファンファーレ演出)を実行する開始報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

前記開始報知演出の実行期間を計時する開始報知演出計時手段(例えば、ファンファーレ時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記開始報知演出計時手段は、前記開始報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことをに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、ファンファーレ演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことをに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

20

30

【2340】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において開始報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【2341】

(8) 上記(1)～(7)のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の終了を所定期間に亘り報知する終了報知演出(例えば、エンディング演出)を実行する終了報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

前記終了報知演出の実行期間を計時する終了報知演出計時手段(例えば、エンディング時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記終了報知演出計時手段は、前記終了報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことをに基づいて期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、エンディング演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことをに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

40

【2342】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において終了報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

50

【2343】

(9) 上記(1)～(8)のいずれかの遊技機において、

可変表示結果が特殊表示結果(例えば、小当り表示結果)となったことに基づいて特殊状態(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、CPU103)と、

前記特殊状態において遊技媒体が進入可能となる特殊入賞装置(例えば、特殊可変入賞球装置)と、

前記特殊入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特殊領域(例えば、特殊入賞口)とをさらに備え、

前記特殊領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御され、

前記特殊状態において前記特殊領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間を計時する特殊計時手段(例えば、小当り時間タイマにより計時するCPU103)とをさらに備え、

前記特殊計時手段は、前記特殊状態において前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる(例えば、CPU103は、小当り遊技状態となっていたときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を再開させる)。

【2344】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特殊状態での制御が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【2345】

(特徴部12Fに関する発明の説明)

特徴部12Fとして、以下に示す発明が含まれるようにしてもよい。従来、設定変更操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかに設定可能であり、設定された設定値にもとづいて遊技者にとって有利な有利状態の制御を実行可能なパチンコ遊技機があった。このようなパチンコ遊技機において、設定値を確認するための設定確認処理では、実行中のメイン処理が全て終了したときにしか次の処理へ移行できなかった(例えば、特開2010-200902号公報参照)。

【2346】

しかし、特開2010-200902号公報のような遊技機の場合、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、実行中の全ての処理が終わるまで待たねばならず、好適に設定確認作業を実行することができなかった。このような課題を解決するために、特徴部12Fは以下のように構成される。

【2347】

(1) 識別情報の可変表示を行い、特定表示が結果導出されたときに遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1)であって、

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値(例えば、設定値1～3)のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段(例えば、CPU103が設定値変更処理を実行する部分)と、

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段(例えば、CPU103が設定変値確認処理を実行する部分)と、

識別情報(例えば、特別図柄)の可変表示の実行期間を計時する可変表示計時手段(例えば、特図変動時間タイマにより計時するCPU103)とを備え、

前記可変表示計時手段は、識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したこと

10

20

30

40

50

に基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【2348】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【2349】

(2) 上記(1)の遊技機において、

10

遊技者にとって有利な第1状態（例えば、開状態）と、不利な第2状態（例えば、閉状態）とに変化する可変入賞装置（例えば、特別可変入賞球装置7）と、

前記有利状態中に前記可変入賞装置を前記第2状態から前記第1状態に変化させる所定遊技（例えば、ラウンド）を複数回実行可能な所定遊技実行手段（例えば、CPU103）と、

前記可変入賞装置を前記第1状態に変化させる期間を計時する可変入賞計時手段（例えば、アタッカー開放時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記可変入賞計時手段は、前記可変入賞装置が前記第1状態に変化しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、特別可変入賞球装置7が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる）。

20

【2350】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において可変入賞装置が第1状態に変化している期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【2351】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、

識別情報の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでの期間を計時する停止計時手段（例えば、特図変動停止期間タイマにより計時するCPU103）をさらに備え、

30

前記停止計時手段は、識別情報の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、特別図柄の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を再開させる）。

【2352】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において識別情報の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始される期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

40

【2353】

(4) 上記(2)の遊技機において、

前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間（例えば、ラウンド間インターバル期間）を計時する所定遊技計時手段（例えば、ラウンド間インターバル期間タイマにより計時するCPU103）をさらに備え、

前記所定遊技計時手段は、前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間に前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状

50

態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、ラウンド間インターバル期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を再開させる）。

【2354】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定遊技の終了から次の所定遊技の開始までの期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【2355】

(5) 上記(2)～(4)のいずれかの遊技機において、

10

前記可変入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特定領域（例えば、V入賞領域）と、

前記特定領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態に制御される確率が高くなる特別状態（例えば、確変状態）に制御する特別状態制御手段（例えば、CPU103）と、

所定条件が成立（例えば、V入賞の有効期間となること）してから前記特定領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間（例えば、V入賞の有効期間）を計時する特定計時手段（例えば、V通過待ち時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記特定計時手段は、前記所定条件が成立しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、V入賞の有効期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

20

【2356】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定条件が成立しているときの有効期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【2357】

(6) 上記(1)～(5)のいずれかの遊技機において、

30

所定領域（例えば、通過ゲート41）に遊技媒体が進入したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段（例えば、CPU103）と、

前記普通可変表示手段の表示結果が所定表示結果（例えば、普図当り）となったときに、所定期間に亘り遊技媒体が進入可能な状態（例えば、開状態）となる普通可変入賞手段（例えば、可変入賞球装置6B）と、

前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となる期間を計時する普通可変入賞計時手段（例えば、電チュー開放時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記普通可変入賞計時手段は、前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となっていてときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、可変入賞球装置6Bが開状態となっていてときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

40

【2358】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通可変入賞手段が進入可能な状態となっていてとき遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【2359】

(7) 上記(1)～(6)のいずれかの遊技機において、

50

遊技媒体が所定領域（例えば、通過ゲート４１）を通過したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出する普通可変表示手段（例えば、CPU１０３）と、

普通識別情報の可変表示の実行期間を計時する普通可変表示計時手段（例えば、普図変動時間タイマにより計時するCPU１０３）とをさらに備え、

前記普通可変表示計時手段は、普通識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU１０３は、普通図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。 10

【２３６０】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【２３６１】

（８） 上記（１）～（７）のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の開始を所定期間に亘り報知する開始報知演出（例えば、ファンファーレ演出）を実行する開始報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU１２０）と、

前記開始報知演出の実行期間を計時する開始報知演出計時手段（例えば、ファンファーレ時間タイマにより計時するCPU１０３）とをさらに備え、 20

前記開始報知演出計時手段は、前記開始報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU１０３は、ファンファーレ演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【２３６２】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において開始報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。 30

【２３６３】

（９） 上記（１）～（８）のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の終了を所定期間に亘り報知する終了報知演出（例えば、エンディング演出）を実行する終了報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU１２０）と、

前記終了報知演出の実行期間を計時する終了報知演出計時手段（例えば、エンディング時間タイマにより計時するCPU１０３）とをさらに備え、

前記終了報知演出計時手段は、前記終了報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU１０３は、エンディング演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。 40

【２３６４】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において終了報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【２３６５】

（１０） 上記（１）～（９）のいずれかの遊技機において、

可変表示結果が特殊表示結果（例えば、小当り表示結果）となったことに基づいて特殊 50

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、CPU 103）と、

前記特殊状態において遊技媒体が進入可能となる特殊入賞装置（例えば、特殊可変入賞球装置）と、

前記特殊入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特殊領域（例えば、特殊入賞口）とをさらに備え、

前記特殊領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御され、

前記特殊状態において前記特殊領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間を計時する特殊計時手段（例えば、小当り時間タイマにより計時するCPU 103）とをさらに備え、

10

前記特殊計時手段は、前記特殊状態において前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる（例えば、CPU 103は、小当り遊技状態となっているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、小当り時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【2366】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特殊状態での制御が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

20

【2367】

（特徴部13Fに関する発明の説明）

特徴部13Fとして、以下に示す発明が含まれるようにしてもよい。従来、設定変更操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかに設定可能であり、設定された設定値にもとづいて遊技者にとって有利な有利状態の制御を実行可能なパチンコ遊技機があった。このようなパチンコ遊技機において、設定値を確認するための設定確認処理では、実行中のメイン処理が全て終了したときにしか次の処理へ移行できなかった（例えば、特開2010-200902号公報参照）。

【2368】

30

しかし、特開2010-200902号公報のような遊技機の場合、設定確認をすぐに行いたい状況のときに、実行中の全ての処理が終わるまで待たねばならず、好適に設定確認作業を実行することができなかった。このような課題を解決するために、特徴部13Fは以下のように構成される。

【2369】

（1） 識別情報の可変表示を行い、特定表示結果導出されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

設定変更操作に伴って遊技者にとって有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値1～3）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU 103が設定値変更処理を実行する部分）と、

40

いずれの設定値に設定されているかを確認可能な設定確認状態に制御可能な状態制御手段（例えば、CPU 103が設定変値確認処理を実行する部分）と、

遊技媒体が所定領域（例えば、通過ゲート41）を通過したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出する普通可変表示手段（例えば、CPU 103）と、

普通識別情報の可変表示の実行期間を計時する普通可変表示計時手段（例えば、普図変動時間タイマにより計時するCPU 103）とを備え、

前記普通可変表示計時手段は、普通識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了

50

したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、普通図柄の変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて普図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【2370】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【2371】

(2) 上記(1)の遊技機において、

10

遊技者にとって有利な第1状態（例えば、開状態）と、不利な第2状態（例えば、閉状態）とに変化する可変入賞装置（例えば、特別可変入賞球装置7）と、

前記有利状態中に前記可変入賞装置を前記第2状態から前記第1状態に変化させる所定遊技（例えば、ラウンド）を複数回実行可能な所定遊技実行手段（例えば、CPU103）と、

前記可変入賞装置を前記第1状態に変化させる期間を計時する可変入賞計時手段（例えば、アタッカー開放時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記可変入賞計時手段は、前記可変入賞装置が前記第1状態に変化しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、特別可変入賞球装置7が開状態に変化しているときに設定確認状態に制御されたことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてアタッカー開放時間タイマの期間の計時を再開させる）。

20

【2372】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において可変入賞装置が第1状態に変化している期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【2373】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、

識別情報の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでの期間を計時する停止計時手段（例えば、特図変動停止期間タイマにより計時するCPU103）をさらに備え、

30

前記停止計時手段は、識別情報の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、特別図柄の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始されるまでに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動停止期間タイマの期間の計時を再開させる）。

【2374】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において識別情報の可変表示が停止した後から次の可変表示が開始される期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

40

【2375】

(4) 上記(2)の遊技機において、

前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間（例えば、ラウンド間インターバル期間）を計時する所定遊技計時手段（例えば、ラウンド間インターバル期間タイマにより計時するCPU103）をさらに備え、

前記所定遊技計時手段は、前記所定遊技の終了から次の前記所定遊技の開始までの期間に前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状

50

態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、ラウンド間インターバル期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてラウンド間インターバル期間タイマの期間の計時を再開させる）。

【2376】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定遊技の終了から次の所定遊技の開始までの期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【2377】

(5) 上記(2)～(4)のいずれかの遊技機において、

10

前記可変入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特定領域（例えば、V入賞領域）と、

前記特定領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態に制御される確率が高くなる特別状態（例えば、確変状態）に制御する特別状態制御手段（例えば、CPU103）と、

所定条件が成立（例えば、V入賞の有効期間となること）してから前記特定領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間（例えば、V入賞の有効期間）を計時する特定計時手段（例えば、V通過待ち時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記特定計時手段は、前記所定条件が成立しているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、V入賞の有効期間に設定確認状態に制御されたことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいてV通過待ち時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

20

【2378】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において所定条件が成立しているときの有効期間が減算されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【2379】

(6) 上記(1)～(5)のいずれかの遊技機において、

30

所定領域（例えば、通過ゲート41）に遊技媒体が進入したことに基づいて、普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段（例えば、CPU103）と、

前記普通可変表示手段の表示結果が所定表示結果（例えば、普図当り）となったときに、所定期間に亘り遊技媒体が進入可能な状態（例えば、開状態）となる普通可変入賞手段（例えば、可変入賞球装置6B）と、

前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となる期間を計時する普通可変入賞計時手段（例えば、電チュー開放時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記普通可変入賞計時手段は、前記普通可変入賞手段が進入可能な状態となっていてときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、可変入賞球装置6Bが開状態となっていてときに設定確認状態に制御されたことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて電チュー開放時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

40

【2380】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において普通可変入賞手段が進入可能な状態となっていてとき遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【2381】

(7) 上記(1)～(6)のいずれかの遊技機において、

50

識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、特定表示結果（例えば、大当たり表示結果）が導出されたときに前記有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御され、

識別情報の可変表示の実行期間を計時する可変表示計時手段（例えば、特図変動時間タイマにより計時するCPU103）をさらに備え、

前記可変表示計時手段は、識別情報の可変表示が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、特別図柄の可変表示が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて特図変動時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

10

【2382】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において識別情報の可変表示が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【2383】

（8） 上記（1）～（7）のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の開始を所定期間に亘り報知する開始報知演出（例えば、ファンファーレ演出）を実行する開始報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

前記開始報知演出の実行期間を計時する開始報知演出計時手段（例えば、ファンファーレ時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

20

前記開始報知演出計時手段は、前記開始報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、ファンファーレ演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、ファンファーレ時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【2384】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において開始報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

30

【2385】

（9） 上記（1）～（8）のいずれかの遊技機において、

前記有利状態の終了を所定期間に亘り報知する終了報知演出（例えば、エンディング演出）を実行する終了報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

前記終了報知演出の実行期間を計時する終了報知演出計時手段（例えば、エンディング時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

前記終了報知演出計時手段は、前記終了報知演出が実行されているときに前記設定確認状態に制御されたことに基づいて期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、エンディング演出が実行されているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、エンディング時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

40

【2386】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において終了報知演出が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

【2387】

（10） 上記（1）～（9）のいずれかの遊技機において、

可変表示結果が特殊表示結果（例えば、小当たり表示結果）となったことに基づいて特殊状態（例えば、小当たり遊技状態）に制御可能な特殊状態制御手段（例えば、CPU103

50

）と、

前記特殊状態において遊技媒体が進入可能となる特殊入賞装置（例えば、特殊可変入賞球装置）と、

前記特殊入賞装置内に設けられ、遊技媒体が進入可能な特殊領域（例えば、特殊入賞口）とをさらに備え、

前記特殊領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御され、

前記特殊状態において前記特殊領域に進入した遊技媒体を有効と判定する有効期間を計時する特殊計時手段（例えば、小当たり時間タイマにより計時するCPU103）とをさらに備え、

10

前記特殊計時手段は、前記特殊状態において前記設定確認状態に制御されたことに基づいて有効期間の計時を停止させ、前記設定確認状態が終了したことに基づいて有効期間の計時を再開させる（例えば、CPU103は、小当たり遊技状態となっているときに設定確認状態に制御されたことに基づいて、小当たり時間タイマの有効期間の計時を停止させ、設定確認状態が終了したことに基づいて、小当たり時間タイマの有効期間の計時を再開させる）。

【2388】

このような構成によれば、設定確認をすぐに行うことができるとともに、設定確認状態において特殊状態での制御が実行されて遊技が進行してしまうことにより遊技者が不利になってしまうことを防止することができる。

20

【2389】

（特徴部40Fに関する説明）

次に、特徴部40Fについて説明する。特徴部40Fは、設定変更状態中や設定確認状態中における演出制御コマンドの処理について特徴を有している。設定変更状態中や設定確認状態中において、静電気等に起因するノイズが発生する場合がある。このような場合に、意図せずに演出制御コマンドが主基板11から演出制御基板12に送信される可能性がある。このようなイレギュラーなコマンドを受信したときの処理について以下に説明する。

【2390】

図17-1は、他の実施の形態における特徴部40Fにおける演出制御コマンドを例示する図である。図17-1は、前述した図15-8（A）に示した演出制御コマンドの一覧に一部の演出制御コマンドが追加されている。追加されているコマンドは、コマンドF1XXHおよびコマンドF2XXHである。これらのコマンドは、第1始動入賞口、または、第2始動入賞口への始動入賞時における大当たり種別判定、変動パターン種別判定等の入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドである。このうち、コマンドF1XXHは、入賞時判定結果のうち、大当たりとなるか否か、および、大当たりの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドF2XXHは、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果（変動パターン種別の判定結果）を示す変動種別コマンドである。

30

【2391】

図17-1に示す各種の演出制御コマンドは、CPU103により所定のタイミングで主基板11から演出制御基板12に対して送信される。各種の演出制御コマンドを受信したことにより演出制御用CPU120は、各種の処理を実行する。演出制御コマンドに基づいて演出制御用CPU120により実行される各種処理の中から一部の処理について説明する。

40

【2392】

（変動パターン指定コマンドに基づく処理について）

演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、表示される飾り図柄の変動表示を行う。また、特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置5に飾り図柄を縮小した態様の常時小図柄を設

50

けてもよい。このような場合に、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、表示される常時小図柄の変動表示を行う。

【2393】

(第1変動開始コマンド、第2変動開始コマンドに基づく処理について)

変動表示を行う図柄として、飾り図柄、特別図柄、および、普通図柄に次ぐ第4の図柄として第4図柄を設けてもよい。第4図柄は、特別図柄(第1, 第2特別図柄)が変動していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置5のような表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により変動表示される。第4図柄が変動表示されることにより、飾り図柄の変動表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動体が画像表示装置5の画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在変動表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用CPU120は、第1変動開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、第1特別図柄に対応する第4図柄の変動表示を行う。また、演出制御用CPU120は、第2変動開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、第2特別図柄に対応する第4図柄の変動表示を行う。

10

【2394】

(大入賞口開放中指定コマンドに基づく処理について)

大当たり遊技中は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な開状態(第1状態)に変化させるラウンド遊技が例えば、15回実行される。ラウンド遊技間は特別可変入賞球装置7が閉状態(第2状態)に制御されることにより、遊技球が大入賞口に入賞し難くなっている。演出制御用CPU120は、大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて、特別可変入賞球装置7を開状態に制御する。また、演出制御用CPU120は、大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、大当たり遊技状態中のラウンド数の表示を更新する。

20

【2395】

(第1始動口入賞指定コマンド、第2始動口入賞指定コマンドに基づく処理について)

演出制御用CPU120は、第1始動口入賞指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、RAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに記憶される第1保留情報に対応した保留表示を表示する。また、演出制御用CPU120は、第2始動口入賞指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、RAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに記憶される第2保留情報に対応した保留表示を表示する。

30

【2396】

(図柄指定コマンド、変動種別指定コマンドに基づく処理について)

演出制御用CPU120は、図柄指定コマンドや変動種別指定コマンドの受信に基づき、入賞時フラッシュ演出や入賞時保留変化演出を行う。入賞時フラッシュ演出とは、始動入賞が発生した際に第1始動口の周辺に設けられたランプを発光させる演出である。演出制御用CPU120は、図柄指定コマンドや変動種別指定コマンドによる保留情報により大当たり期待度に基づいて入賞時フラッシュ演出の抽選をする。そして、抽選に当選した場合には、期待度に応じて異なる態様でランプが発光する。具体的に、演出制御用CPU120は、大当たり期待度の高いものについては赤色発光をし、期待度がそれほど高くないものについては白色発光をし、抽選にはずれた場合やリーチを伴わないはずれ変動等にはランプを発光しないような制御を実行する。また、演出制御用CPU120は、入賞時フラッシュ演出とともに期待度に応じた音を出力する。なお、発光のみで音を出力しないように制御してもよい。

40

【2397】

入賞時保留変化演出とは、始動入賞が発生した際に表示される保留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である。演出制御用CPU120は、図柄指定コマン

50

ドや変動種別指定コマンドによる保留情報により大当たり期待度に基づいて入賞時保留変化演出の抽選をする。そして、抽選に当選した場合には、入賞時の保留表示を通常の態様とは異なる態様により表示する。具体的には、大当たり期待度の高いものから順に赤色、緑色、青色で保留表示を表示し、抽選にはずれた場合やリーチを伴わないはずれ変動等には通常態様の白色で保留表示を表示する。また、演出制御用CPU120は、入賞時保留変化演出とともに期待度に応じた音を出力する。なお、保留変化のみで音を出力しないように制御してもよい。

【2398】

演出制御用CPU120は、図柄指定コマンドや変動種別指定コマンドを受信したことに基づいて、ランプを発光させる制御することにより、入賞時フラッシュ演出を実行する。また、演出制御用CPU120は、図柄指定コマンドや変動種別指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、入賞時保留変化演出を実行する。なお、入賞時フラッシュ演出、入賞時保留変化演出のうちいずれか一方のみが実行されるようにしてもよい。また、入賞時には、音の出力のみによって期待度を示す演出が実行されるようにしてもよい。

10

【2399】

次に、特徴部40Fにおいて実行される演出制御メイン処理について説明する。図17-2は、特徴部40Fにおける演出制御メイン処理を示すフローチャートである。図17-2においては、図15-29と同じ処理については同じ符号を付して説明を一部省略する。図17-2においては、図15-29における207SGS413~207SGS415、および、207SGS417~207SGS424に関する処理が削除されて、207SGS412の後にサブ側遊技停止処理が追加されている。

20

【2400】

演出制御用CPU120は、設定値変更開始通知コマンドまたは設定値確認開始通知コマンドの受信が有るか否かを判定する(207SGS411)。設定値変更開始通知コマンドまたは設定値確認開始通知コマンドの受信が有る場合(207SGS411;Y)、即ち、パチンコ遊技機1が設定値変更状態や設定値確認状態で起動した場合は、設定値の変更操作中であることの報知(設定値変更中報知)や設定値の確認中であることの報知(設定値確認中報知)を実行するための設定値関連報知処理を実行する(207SGS412)。設定値関連報知処理においては、設定変値の更中であることを示す報知画像や設定値の確認中であることを示す報知画像が表示される。

30

【2401】

207SGS412において設定値関連報知処理を実行した後は、サブ側遊技停止処理を実行する(40FS001)。サブ側遊技停止処理においては、設定変更状態中や設定確認状態中に主基板11から演出制御基板12に対して演出制御コマンドが送信された場合に演出制御用CPU120によって、遊技を停止するための処理が実行される。サブ側遊技停止処理の詳細は、図17-3において説明する。

【2402】

40FS001においてサブ側遊技停止処理が実行された後は、設定値変更終了通知コマンドまたは設定値確認終了通知コマンドの受信があるか否かを判定する(207SGS416)。設定値変更終了通知コマンドまたは設定値確認終了通知コマンドの受信がない場合(207SGS416;N)207SGS412に進み、設定値変更終了通知コマンド及び設定値確認終了通知コマンドの受信がある場合(207SGS416;Y)は207SGS427に進む。

40

【2403】

図17-3は、40FS001において実行される特徴部40Fにおけるサブ側遊技停止処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、CPU103によって主基板11から演出制御基板12に対して送信された演出制御コマンドを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。そして、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファに格納されたコマンドを解析する。

50

【2404】

サブ側遊技停止処理において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、第1変動開始コマンドを受信したか否かを判定する(40FS010)。第1変動開始コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS011の処理へ移行する。第1変動開始コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する(40FS021)。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において第1変動開始コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる第1特別図柄に対応する第4図柄の変動表示を行う制御を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【2405】

10

40FS011において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、第2変動開始コマンドを受信したか否かを判定する。第2変動開始コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS012の処理へ移行する。第2変動開始コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する(40FS021)。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において第2変動開始コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる第2特別図柄に対応する第4図柄の変動表示を行う制御を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【2406】

20

40FS012において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定する。変動パターン指定コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS013の処理へ移行する。変動パターン指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する(40FS021)。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において変動パターン指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる飾り図柄の変動表示や常時小図柄の変動表示を行う制御を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【2407】

30

40FS013において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、大入賞口開放中指定コマンドを受信したか否かを判定する。大入賞口開放中指定コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS014の処理へ移行する。大入賞口開放中指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する(40FS021)。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において大入賞口開放中指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる大当たり遊技状態中のラウンド数の表示の更新を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【2408】

40

40FS014において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、第1始動入賞口指定コマンドを受信したか否かを判定する。第1始動入賞口指定コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS015の処理へ移行する。第1始動入賞口指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する(40FS021)。演出制御用CPU120は、設定変更状態中や設定確認状態中において第1始動入賞口指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置5を動作させることによる第1保留情報の保留表示を表示しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【2409】

50

40FS015において、演出制御用CPU120は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、第2始動入賞口指定コマンドを受信したか否かを判定する。第2始動入賞口指定コマンドを受信していないと判定された場合には、40FS016の処理へ移行する。第2始動入賞口指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破

棄する（４０ＦＳ０２１）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定変更状態中や設定確認状態中において第２始動入賞口指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置５を動作させることによる第２保留情報の保留表示を表示しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【２４１０】

４０ＦＳ０１６において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、図柄指定コマンドを受信したか否かを判定する。図柄指定コマンドを受信していないと判定された場合には、４０ＦＳ０１６の処理へ移行する。図柄指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する（４０ＦＳ０２１）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定変更状態中や設定確認状態中において図柄指定コマンドを破棄することにより、ランプを発光させる制御による入賞時フラッシュ演出を実行しないようにすることができる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定変更状態中や設定確認状態中において図柄指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置５を動作させることによる入賞時保留変化演出を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

10

【２４１１】

４０ＦＳ０１７において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、変動種別指定コマンドを受信したか否かを判定する。変動種別指定コマンドを受信していないと判定された場合には、４０ＦＳ０１８の処理へ移行する。変動種別指定コマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する（４０ＦＳ０２１）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定変更状態中や設定確認状態中において変動種別指定コマンドを破棄することにより、ランプを発光させる制御による入賞時フラッシュ演出を実行しないようにすることができる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定変更状態中や設定確認状態中において変動種別指定コマンドを破棄することにより、画像表示装置５を動作させることによる入賞時保留変化演出を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

20

【２４１２】

４０ＦＳ０１８において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、テストコマンドを受信したか否かを判定する。ここで、テストコマンドとは、工場出荷時等に遊技機に設けられている画面の状態や役物の状態を確認するためのコマンドを送る装置から演出制御基板１２に直接送信されるコマンドである。テストコマンドを送信する場合には、テストコマンド送信専用の送信装置を演出制御基板１２につなげた状態で各種のテストコマンドが送信される。

30

【２４１３】

４０ＦＳ０１８において、テストコマンドを受信していないと判定された場合には、４０ＦＳ０１９の処理へ移行する。テストコマンドを受信したと判定された場合には、設定変更状態中や設定確認状態中であってもテストコマンドに応じた制御を実行する（４０ＦＳ０２０）。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定変更状態中や設定確認状態中において画像表示装置５の液晶をチェックするためのテストコマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５を動作させることにより所定のチェック画面を表示させる。このように、設定変更状態中や設定確認状態中であってもテストコマンドの受信に基づいた処理が実行されることとなる。その後、処理を終了する。

40

【２４１４】

４０ＦＳ０１９において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御コマンド受信用バッファを確認し、設定変更終了通知コマンドまたは設定確認終了通知コマンド以外のその他のコマンドを受信したか否かを判定する（４０ＦＳ０１９）。これらのコマンドは、例えば、図１７－１に示すようなコマンドである。これらのコマンドを受信していないと判定された場合には、処理を終了する。これらのコマンドを受信したと判定された場合には、受信したコマンドを破棄する（４０ＦＳ０２１）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定変更状態中や設定確認状態中においてこれらのコマンドを破棄することにより、画像表示装置５

50

等の所定の演出手段が演出を実行しないようにすることができる。その後、処理を終了する。

【2415】

(特徴部の効果について)

図17-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定変更状態に制御されているときに、変動パターン指定コマンドを受信したとしても変動パターン指定コマンドを破棄するため、当該変動パターン指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【2416】

図17-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定確認状態に制御されているときに、変動パターン指定コマンドを受信したとしても変動パターン指定コマンドを破棄するため、当該変動パターン指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【2417】

図17-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定変更状態に制御されているときに、第1変動開始コマンド、第2変動開始コマンドを受信したとしても第1変動開始コマンド、第2変動開始コマンドを破棄するため、当該第1変動開始コマンド、第2変動開始コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【2418】

図17-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定確認状態に制御されているときに、第1変動開始コマンド、第2変動開始コマンドを受信したとしても第1変動開始コマンド、第2変動開始コマンドを破棄するため、当該第1変動開始コマンド、第2変動開始コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【2419】

図17-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定変更状態に制御されているときに、大入賞口開放中指定コマンドを受信したとしても大入賞口開放中指定コマンドを破棄するため、当該大入賞口開放中指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【2420】

図17-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定確認状態に制御されているときに、大入賞口開放中指定コマンドを受信したとしても大入賞口開放中指定コマンドを破棄するため、当該大入賞口開放中指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【2421】

図17-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定変更状態に制御されているときに、第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンドを受信したとしても第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンドを破棄するため、当該第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【2422】

図17-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定確認状態に制御されている

10

20

30

40

50

ときに、第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンドを受信したとしても第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンドを破棄するため、当該第1始動入賞口指定コマンド、第2始動入賞口指定コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【2423】

図17-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定変更状態に制御されているときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンドを破棄するため、当該図柄指定コマンド、変動種別コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定変更状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても入賞時ランプや画像表示装置5

10

【2424】

図17-3に示すように、演出制御用CPU120は、設定確認状態に制御されているときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンドを破棄するため、当該図柄指定コマンド、変動種別コマンドの受信に基づく制御を実行しない。このようにすれば、設定確認状態中においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても入賞時ランプや画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【2425】

図17-3に示すように、演出制御用CPU120は、CPU103からのコマンドの解析をするが、その後、40FS021のように受信したコマンドを破棄する。このようにすれば、設定変更状態や設定確認状態においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。また、受信したコマンドが破棄されることで情報が残らないため設定変更状態や設定確認状態が終了したとしても誤ったコマンドが残らず、誤動作が実行されることがない。

20

【2426】

図17-2に示すように、設定値変更開始通知コマンドを受信したことに基づいて、設定変更状態であることを報知する画像を表示する設定をし、設定値確認開始通知コマンドを受信したことに基づいて、設定確認状態であることを報知する画像を表示する設定をする。このようにすれば、設定変更状態や設定確認状態に制御されていることを示すことができるとともに、設定変更状態や設定確認状態においてイレギュラーなコマンドの受信があったとしても画像表示装置5等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

30

【2427】

図17-3の40FS020に示すように、設定変更状態や設定確認状態に制御されているときであっても、テストコマンドに応じた制御を実行する。このようにすれば、設定変更状態または設定確認状態に制御されているときであっても、テストコマンドに基づいた画像表示装置5等の所定の演出手段の動作を実行することができる。

【2428】

(特徴部の変形例について)

以上、特徴部40F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、他の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他の発明に含まれる。以下に、特徴部40Fの変形例について説明する。

40

【2429】

前述した実施形態において、演出制御用CPU120は、設定変更状態または設定確認状態に制御されているときに、送信されるコマンド毎に演出制御コマンド受信用バッファの解析を実行していた。しかしながら、コマンドを順に解析し、1つ1つ破棄をしていくのではなく、所定条件の成立により演出制御コマンド受信用バッファに格納されている全てのコマンドを破棄するようにしてもよい。例えば、設定変更状態が終了したことに基づいて、CPU103により主基板11から演出制御基板12に対して初期化コマンドが送信されるようにすればよい。そして、初期化コマンドを受信したことに基づいて、演出制御コマンド受信用バッファに格納されているコマンドを全て破棄するようにしてもよい。

50

また、設定確認状態においても所定のコマンドを受信したことに基づいて演出制御コマンド受信用バッファに格納されているコマンドを全て破棄するようにしてもよい。

【2430】

前述した実施形態において、設定変更状態または設定確認状態に制御されているときに、設定変更や設定確認に関するコマンド以外の演出制御コマンドが受信されたとしても演出制御コマンドに基づく処理が実行されない場合について説明した。しかし、設定変更状態または設定確認状態に制御されているときに演出制御コマンドが受信されたことに基づく処理が内部的に実行されるようにしてもよい。このような場合であっても設定変更状態または設定確認状態に制御されているときに実行される制御の方が、それ以外の演出制御コマンドを受信したことに基づく制御よりも優先順位が高いため、画像表示装置5の画面では、見た目上、設定変更状態や設定確認状態による画像が表示される。なお、音に関しては、設定変更状態中や設定確認状態中では、設定変更状態中や設定確認状態中の報知音を出力するチャンネル以外のチャンネルを消音すればよい。

10

【2431】

前述した実施形態において、設定変更状態または設定確認状態に制御されているときに受信したコマンドを解析する処理を実行していた。しかし、設定変更状態または設定確認状態に制御されているときは、コマンドを受信したとしても解析しないようにしてもよい。

【2432】

前述した実施形態において、演出制御コマンドを受信しときに演出制御用CPU120により動作する所定の演出手段として、画像表示装置5や入賞時のランプについて説明した。しかし、所定の演出手段は、演出制御手段120がコマンドの受信に基づいて実行されるものであればどのようなものであってもよい。例えば、遊技者が操作する操作手段や遊技機に設けられた可動部材を所定の演出手段としてもよい。このような場合には、所定のコマンドの受信により操作手段が振動したり可動部材が動作したりするときに、設定変更状態中や設定確認状態中にこれらの動作の実行のためのコマンドが受信されたとしても当該コマンドを破棄する制御を実行すればよい。

20

【2433】

前述した実施形態において、設定変更状態中や設定確認状態中に設定値変更終了通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドのような設定変更状態や設定確認状態を終了させるためのコマンド以外のコマンドを受信しないように制御してもよい。

30

【2434】

前述した実施形態において、画像表示装置5を動作させる制御とともに遊技機に設けられるランプを発光させたり、スピーカから音を出力させてもよい。このような場合には、設定変更状態中や設定確認状態中にこれらの演出手段が動作しないようにランプやスピーカに関するコマンドを受信したときに当該コマンドを破棄するようにすればよい。

【2435】

前述した実施形態においては、図柄指定コマンドや変動種別コマンドを受信したことに基づく予告演出が実行される場合について説明した。しかしながら、実行される予告演出はいずれか一方のコマンドの受信により実行されるものであってもよいし、始動入賞の発生により変動パターンコマンドに関するコマンドが送信される場合には、当該変動パターンに関するコマンドに基づいて予告演出が実行されるようにしてもよい。このような場合には、設定変更状態中や設定確認状態中に変動パターンに関するコマンドを受信したとしてもそのコマンドを破棄すればよい。

40

【2436】

前述した実施形態において、設定変更状態中や設定確認状態中に図柄指定コマンドや変動種別コマンドを受信したことに基づいて、実行する予告の抽選を実行してもよい。そして、実際に予告を実行可能か否かを判断するタイミングで実行不可能と判断することにより、各種の予告を実行しないようにしてもよい。また、入賞時以外の連続した変動表示における先読み予告演出を実行する場合には、設定変更状態中や設定確認状態中に図柄指定

50

コマンドや変動種別コマンドを受信したことに基づいて予告の抽選を実行し、予告を実際に開始するタイミングで設定変更状態や設定確認状態が終了している場合には、受信したコマンドに基づいた予告を実行してもよい。

【2437】

前述した実施形態においては、40FS001内の40FS021の処理において受信したコマンドが破棄される場合について説明した。しかしながら、受信したコマンドを破棄するタイミングは、設定値変更終了通知コマンドまたは設定値確認終了通知コマンドの受信あり(207SGS416;Y)と判定された後のタイミングであってもよい。このようにすれば、複数のイレギュラーなコマンドを受信していた場合に一気にコマンドを破棄することができる。

10

【2438】

前述した実施形態においては、設定変更状態中や設定確認状態中に一度イレギュラーなコマンドを受信した際には、それ以降に別のイレギュラーなコマンドを受信しないように制限をかけるようにしてもよい。

【2439】

(特徴部の関連づけに係る説明)

特徴部に関する各構成は、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。

20

【2440】

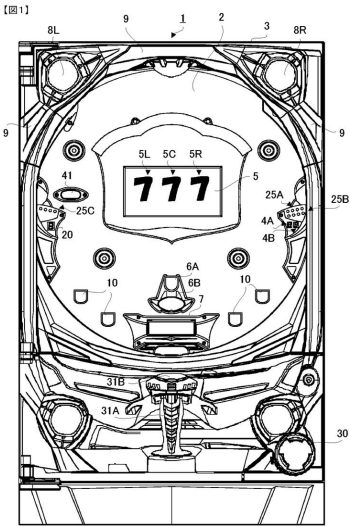
今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。他の発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

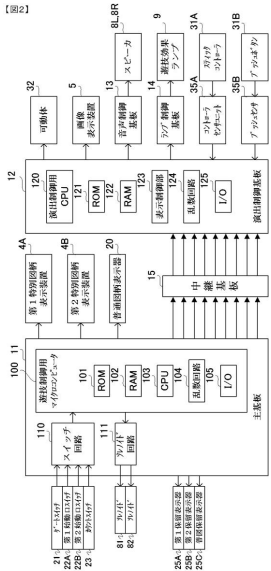
【2441】

1 パチンコ遊技機、11 主基板、12 演出制御基板、100 遊技制御用マイクロコンピュータ、103 CPU、120 演出制御用CPU。

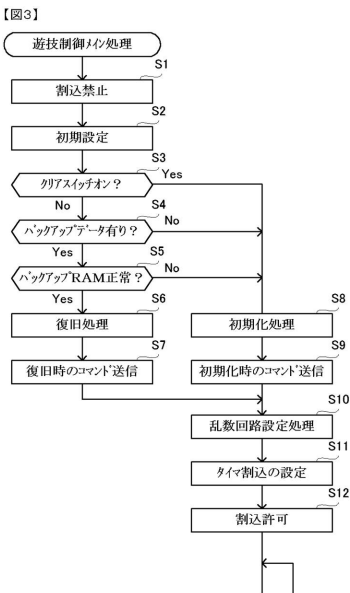
【図 1】



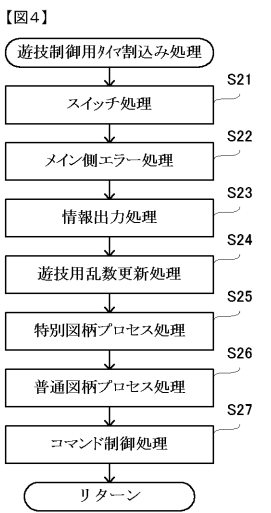
【図 2】



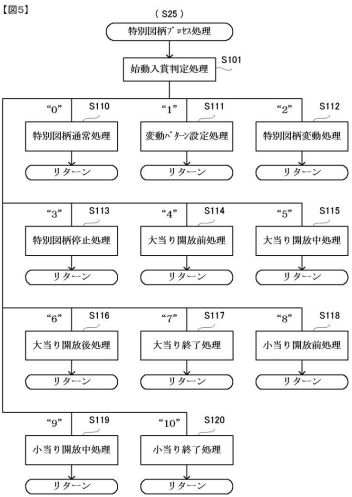
【図 3】



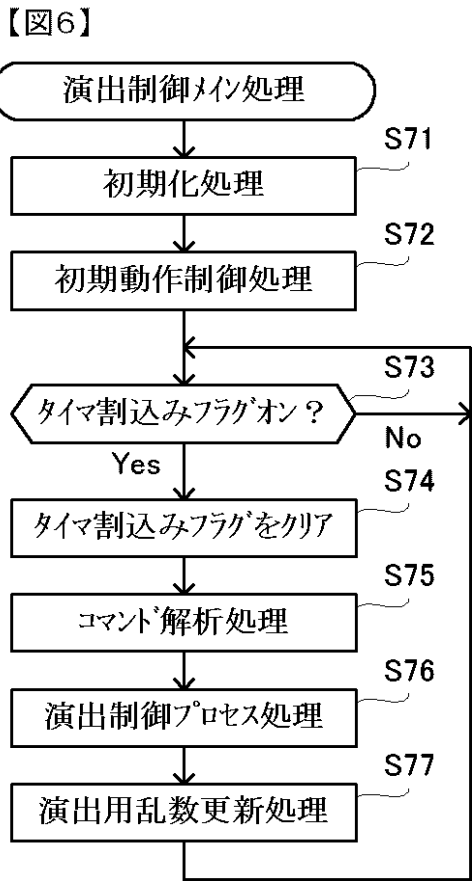
【図 4】



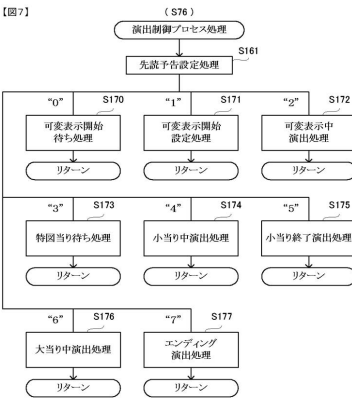
【図 5】



【図 6】



【図 7】



【図 8 - 1】

【図8-1】

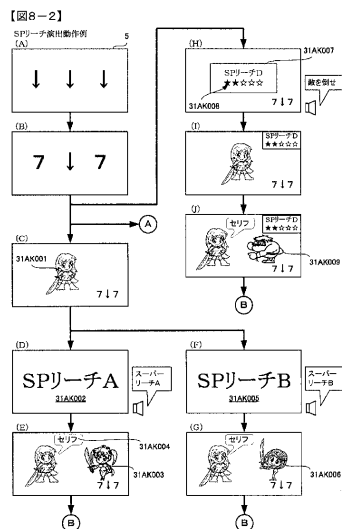
(A)

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
...	...

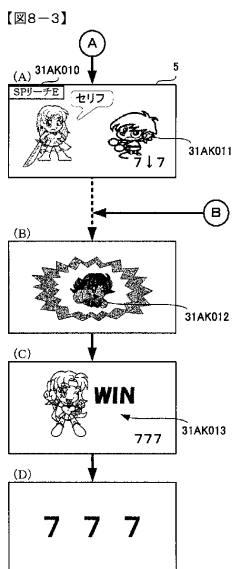
(B)

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

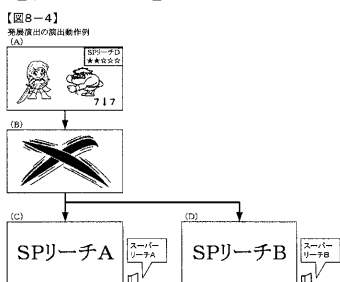
【图 8-2】



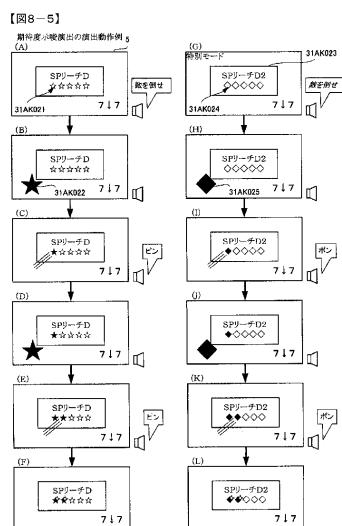
【图 8-3】



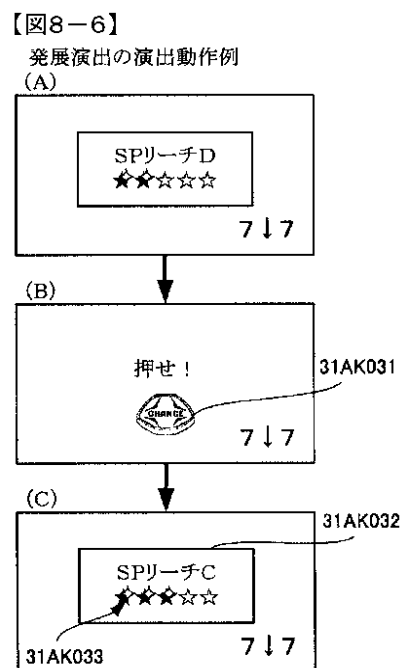
【図 8-4】



【图 8-5】



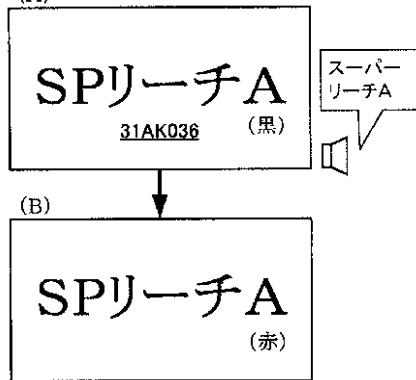
【图 8-6】



【図 8 - 7】

【図8-7】

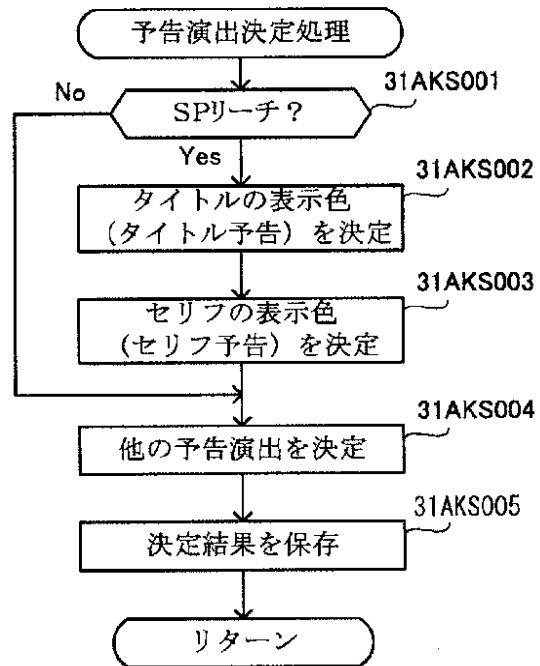
タイトル予告の演出動作例
(A)



【図 8 - 8】

【図8-8】

(S171内)



【図 8 - 9】

【図8-9】

(A) 31AKS002における決定割合

タイトル 表示色	決定割合		信頼度
	大当たり時	ハズレ時	
黒	10%	80%	最低
赤	15%	10%	低
黒→赤	20%	9%	中
黒→フルーツ柄	35%	1%	高
赤→フルーツ柄	20%	0%	最高

(B) 31AKS002における決定割合(特別モード)

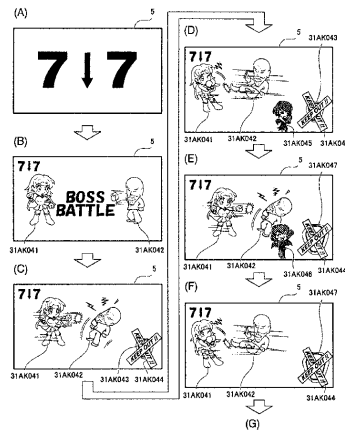
タイトル 表示色	決定割合		信頼度
	大当たり時	ハズレ時	
黒	5%	70%	最低
赤	10%	16%	低
黒→赤	25%	12%	中
黒→フルーツ柄	40%	2%	高
赤→フルーツ柄	20%	0%	最高

(C) 31AKS003における決定割合

台詞 表示色	決定割合		信頼度
	大当たり時	ハズレ時	
白	10%	90%	低
赤	30%	9%	中
白→赤	60%	1%	高

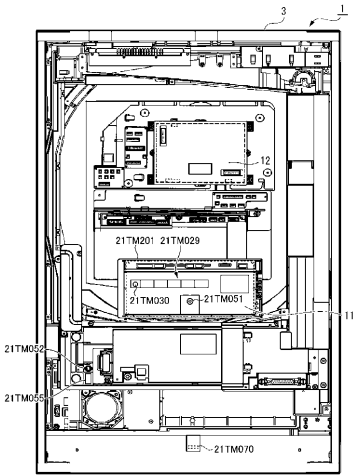
【図 8 - 10】

【図8-10】



【図 9 - 3】

【図9-3】



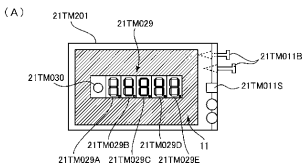
【図 9 - 4】

【図9-4】

(A)表示結果判定テーブル(設定値1)			
大当り判定値(VPR1(0~65535)と比較される)			
変動特図指定バンプア=第1 (第1特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13477(確率:1/200)	
変動特図指定バンプア=第2 (第2特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13477(確率:1/200)	
(B)表示結果判定テーブル(設定値2)			
大当り判定値(VPR1(0~65535)と比較される)			
変動特図指定バンプア=第1 (第1特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13493(確率:1/200)	
変動特図指定バンプア=第2 (第2特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13493(確率:1/200)	
(C)表示結果判定テーブル(設定値3)			
大当り判定値(VPR1(0~65535)と比較される)			
変動特図指定バンプア=第1 (第1特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13506(確率:1/200)	
変動特図指定バンプア=第2 (第2特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13506(確率:1/200)	
(D)表示結果判定テーブル(設定値4)			
大当り判定値(VPR1(0~65535)と比較される)			
変動特図指定バンプア=第1 (第1特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13521(確率:1/200)	
変動特図指定バンプア=第2 (第2特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13521(確率:1/200)	
(E)表示結果判定テーブル(設定値5)			
大当り判定値(VPR1(0~65535)と比較される)			
変動特図指定バンプア=第1 (第1特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13538(確率:1/235)	
変動特図指定バンプア=第2 (第2特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13538(確率:1/235)	
(F)表示結果判定テーブル(設定値6)			
大当り判定値(VPR1(0~65535)と比較される)			
変動特図指定バンプア=第1 (第1特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13557(確率:1/200)	
変動特図指定バンプア=第2 (第2特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13557(確率:1/200)	

【図 9 - 5】

【図9-5】



(B) 7セグナドット

表示No.	表示内容	略記	1桁目	2、3桁目	4、5桁目
1	過比 (%)	y5	1~3	y	6 00~99
2	変比 (%)	y7	1~3	y	7 00~99
3	過比 (%)	A5	1~3	A	6 00~99
4	変比 (%)	A7	1~3	A	7 00~99
5	ベース1 (%)	bl	1~3	b	L 00~99
6	ベース2 (%)	B5	1~3	b	6 00~99

【図 9 - 6】

【図9-6】

セグメント 総和 総和	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10										0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	リンクバンプア (60000個)																				
一般入賞履歴 (ソチ)	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
第1抽選口履歴 (ヘソ)	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
番賞履歴 (セグ)	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
特等履歴 (アタリ)	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
賞金合計	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
打込合計	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
他社 (他社前セグ)	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
他社 (他社前セグ)	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
ベース1 (他社前セグ)	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
ベース2 (他社前セグ)	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

【図 9－7】

【図9-7】



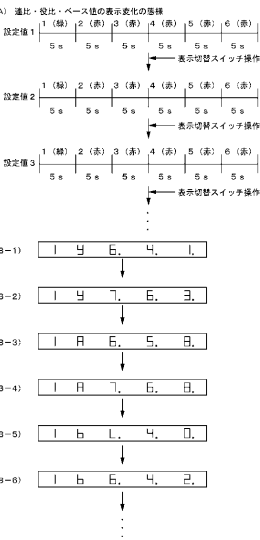
【図 9－8】

【図9-8】



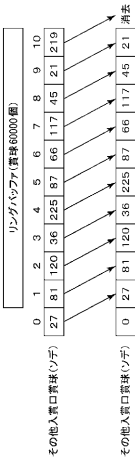
【図 9－9】

【図9-9】



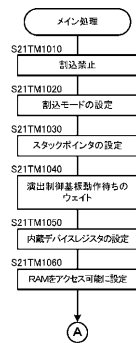
【図 9－10】

【図9-10】



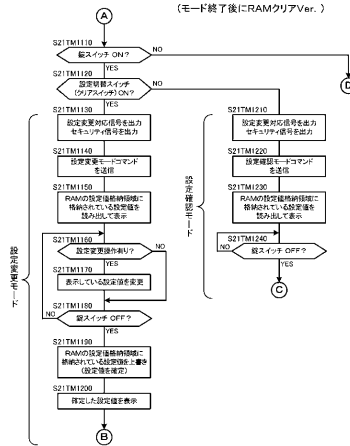
【图 9-12】

【図9-11】 遊技制御メイン処理



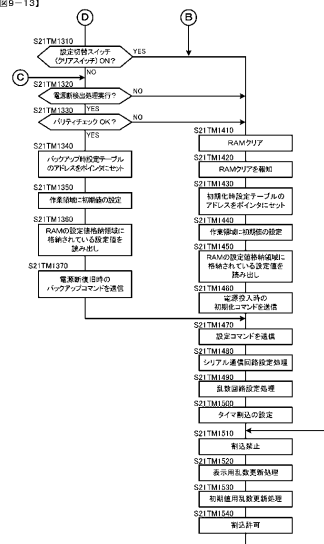
【圖9-12】

(モード終了後にRAMクリアVer.)



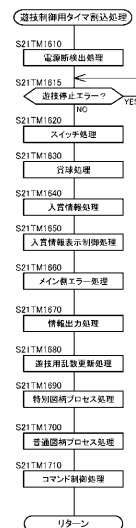
【図 9 - 1 3】

【图9-13】

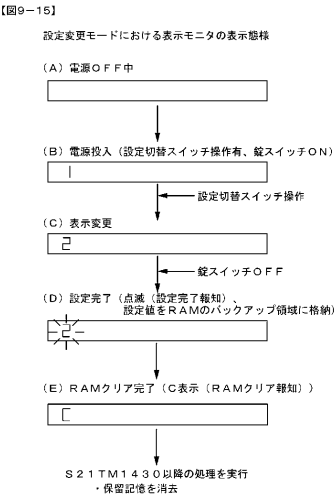


【図 9 - 1 4】

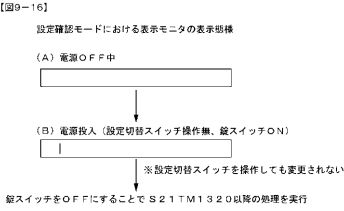
【図9-14】 遊技制御用タイマ割込処理



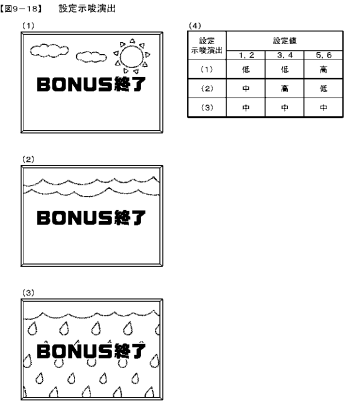
【図 9 - 1 5】



【図 9 - 1 6】



【図 9 - 1 8】



【図 9 - 1 9】

【図9-19】

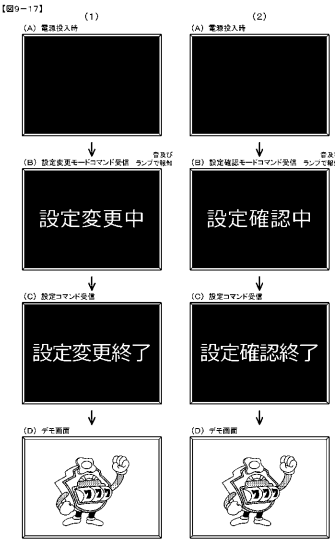
名称	内容
接続確認番号	オン 遊技制御用マイクロコンピュータが立上っている (判断可能な) 状態 オフ 遊技制御用マイクロコンピュータが判断可能な状態ではない状態

【図 9 - 2 0】

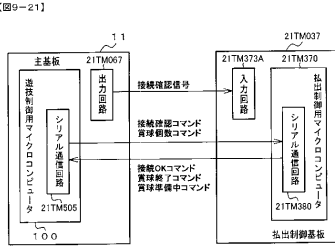
【図9-20】

コマンド	名称	内容
A 0	接続確認コマンド	接続状態が正常であるか否かを確認 (1 s 毎)
8 x	接続OKコマンド	接続状態が正常であることを通知
5 x	賞球回数コマンド	賞球回数を通知
5 0	賞球終了コマンド	賞球動作の終了を通知
4 x	賞球準備中コマンド	エラーが発生し賞球動作が終了していないことを通知 (1 s 毎)

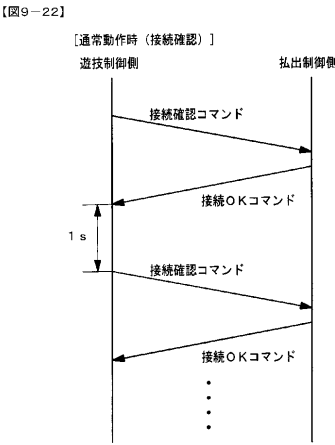
【図 9 - 1 7】



【図 9 - 2 1】

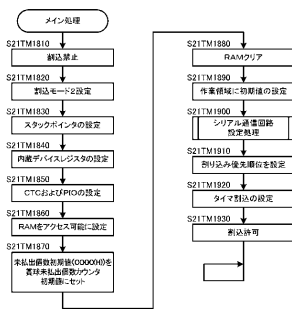


【図 9 - 2 2】



【图 9-23】

【図9-23】 払出制御メイン処理



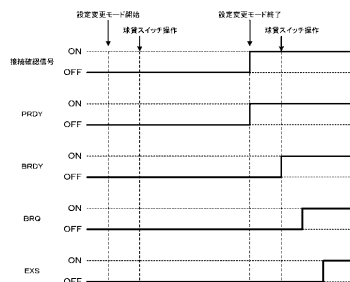
【図 9-24】

【図9-24】 払出制御タイマ割込処理



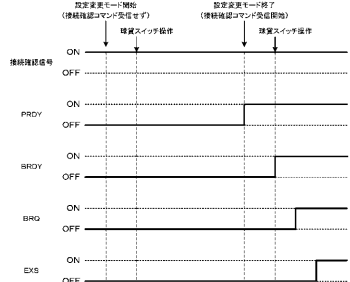
【図 9 - 27】

【図9-27】 第1の球貸制限方法



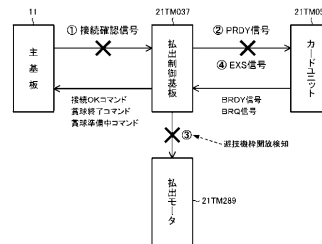
【図 9-28】

【図9-28】 第2の球貸制限方法



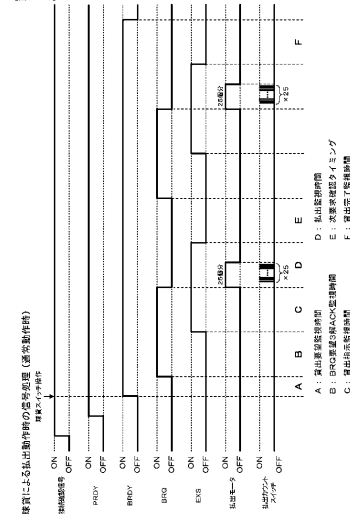
【図 9-25】

【例9-25】



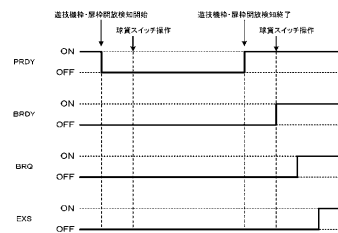
【図 9 - 2 6】

【圖9-26】



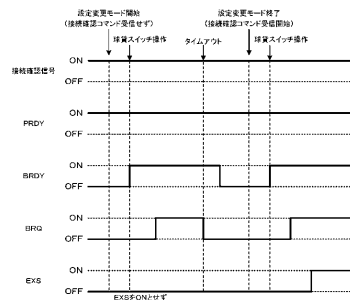
【図 9 - 2 9】

【圖9-29】 第3の球貸制限方法

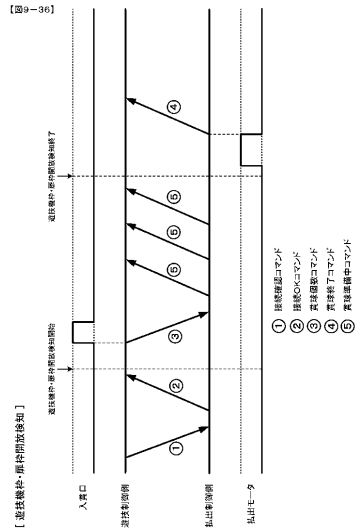


【図 9-30】

【図9-30】 第4の球貸制限方法



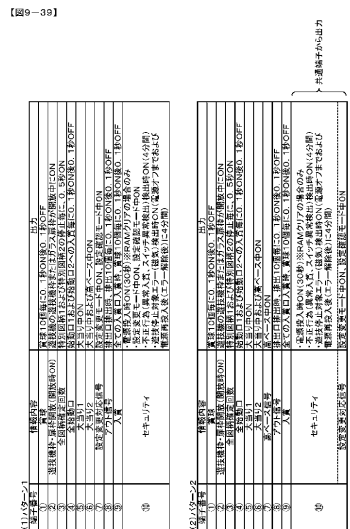
【図 9-36】



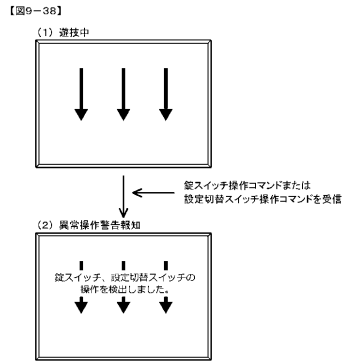
【図 9-37】

【図9-37】

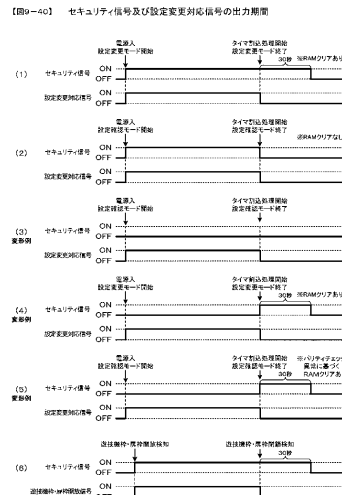
【図 9-39】



【図 9-38】



【図 9-40】



【図 9-4 1】

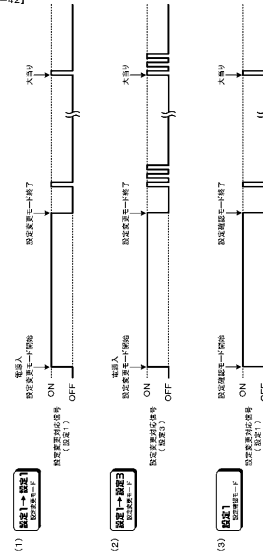
【例9-41】

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	

【图 9-42】

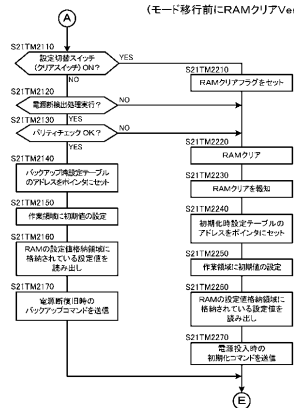
【图9-42】



【図 9-43】

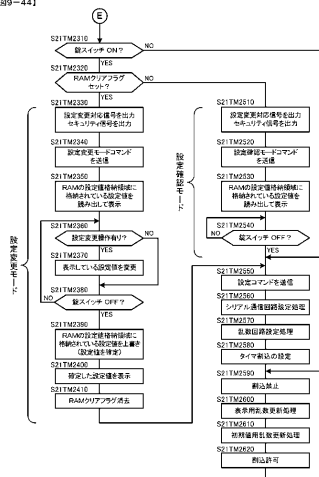
【图9-43】

(モード移行前にRAMクリアVer.)



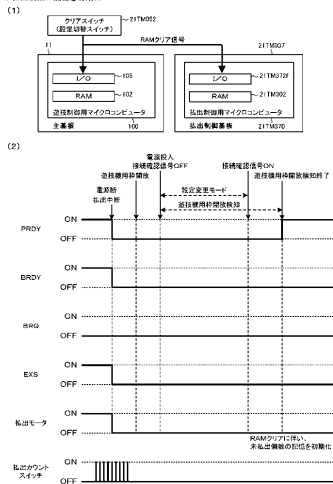
【图 9-44】

【图9-44】



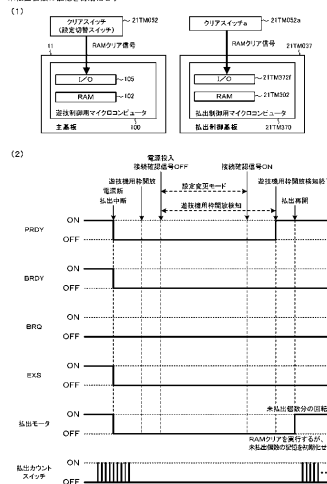
【図 10-7】

【図 10-7】
〔電源発生時の障害処理(設定変更モードに移行)〕
未払出債数の記憶を初期化



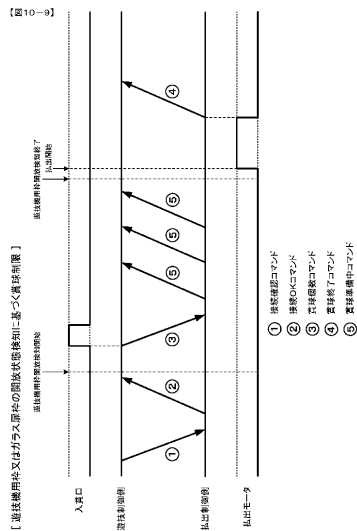
【図 10-8】

【図 10-8】
〔電源発生時の障害処理(設定変更モードに移行)に関する変形例〕
未払出債数の記憶を初期化せず



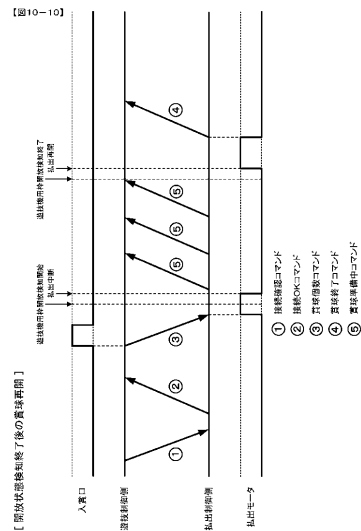
【図 10-9】

【図 10-9】



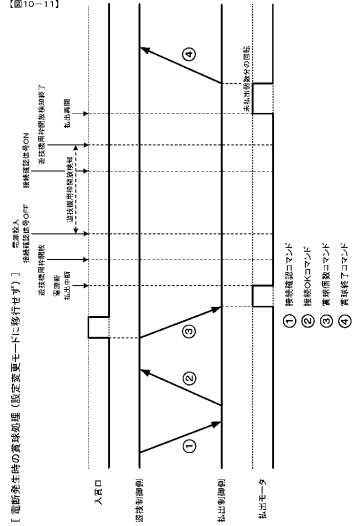
【図 10-10】

【図 10-10】



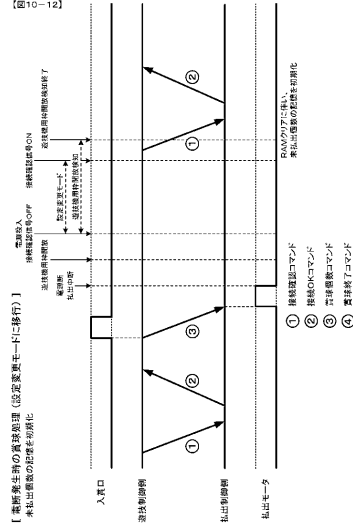
【図10-11】

【図10-11】



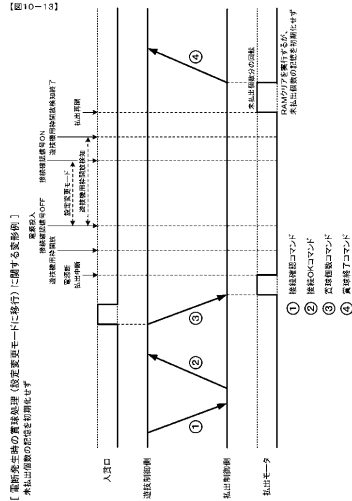
【図10-12】

【図10-12】



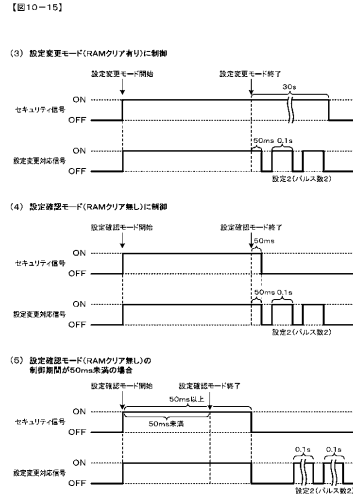
【図10-13】

【図10-13】



【図10-15】

【図10-15】

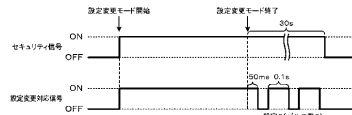


【図10-14】

【図10-14】

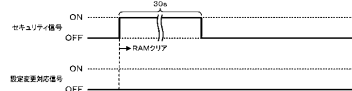
【セキュリティ信号の出力期間】

(1) 設定変更モード(RAMクリア有り)に制断

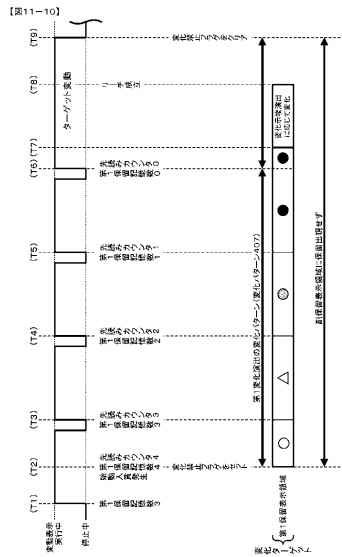


(2) 設定変更モードに制断せず

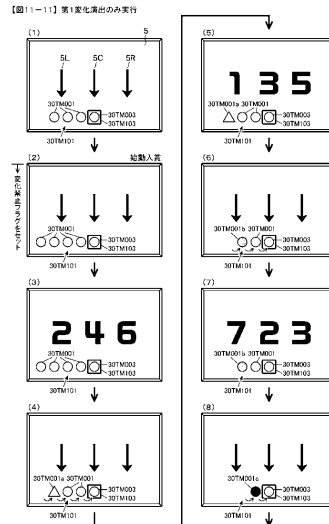
RAMクリアのみ



【図 11-10】

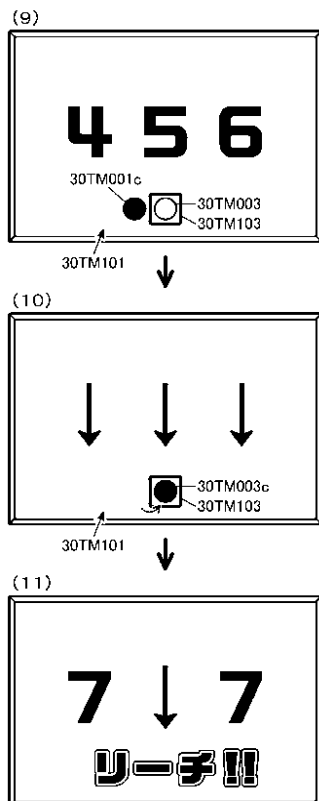


【図 11-11】



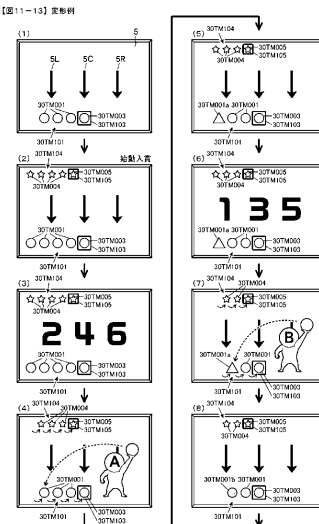
【図 11-12】

【図11-12】

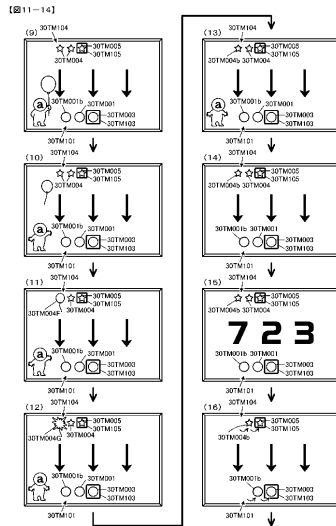


【図 11-13】

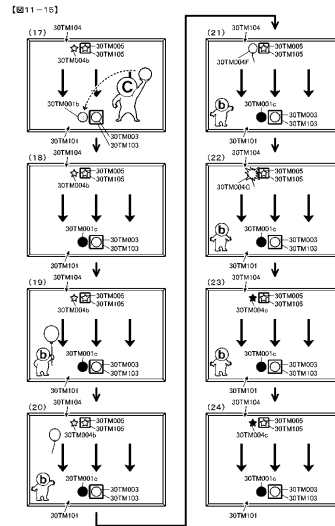
【図11-13】変形例



【図 11-14】



【図 11-15】



【図 11-16】

(A) アクションゲームにおけるキャラクターの行動パターンとその出現率

最終表示状態	変数	パターン	1回	2回	3回	4回	5回	累計率
通常状態 (1回)	C11	通常→通常	○	×	×	×	×	100%
青色状態 (2回)	C12	通常→青色	○	×	×	×	×	60%
	C13	通常→黄色	○	×	×	×	×	40%
緑色状態 (3回)	C14	通常→緑色	○	×	×	×	×	70%
	C15	通常→赤色	○	×	×	×	×	30%
赤色状態 (4回)	C16	通常→赤色	○	×	×	×	×	80%
	C17	通常→黄色	○	×	×	×	×	20%
黄色状態 (5回)	C18	通常→黄色	○	×	×	×	×	100%

(B) アクションゲームにおけるキャラクターの行動パターンとその出現率

最終表示状態	変数	パターン	1回	2回	3回	4回	5回	累計率
通常状態 (1回)	C21	通常→通常	○	×	×	×	×	100%
青色状態 (2回)	C22	通常→青色	○	×	×	×	×	70%
緑色状態 (3回)	C23	通常→緑色	○	×	×	×	×	30%
赤色状態 (4回)	C24	通常→赤色	○	×	×	×	×	80%
黄色状態 (5回)	C25	通常→黄色	○	×	×	×	×	20%
	C26	通常→赤色	○	×	×	×	×	100%

(C) アクションゲームにおけるキャラクターの行動パターンとその出現率

最終表示状態	変数	パターン	1回	2回	3回	4回	5回	累計率
通常状態 (1回)	C31	通常→通常	○	×	×	×	×	100%
青色状態 (2回)	C32	通常→青色	○	×	×	×	×	80%
緑色状態 (3回)	C33	通常→緑色	○	×	×	×	×	20%
赤色状態 (4回)	C34	通常→赤色	○	×	×	×	×	100%

(D) アクションゲームにおけるキャラクターの行動パターンとその出現率

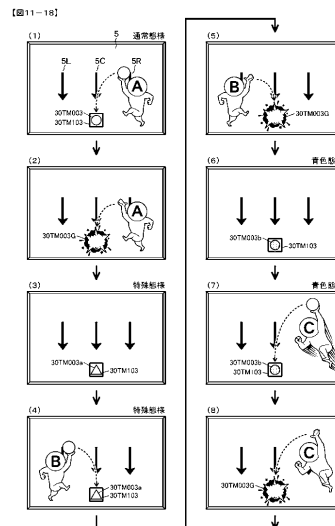
最終表示状態	変数	パターン	1回	2回	3回	4回	5回	累計率
通常状態 (1回)	C41	通常→通常	○	×	×	×	×	100%

【図 11-17】

変化する演出決定テーブル

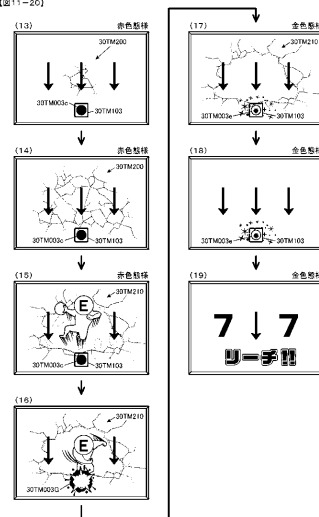
演出決定	演出決定		演出決定	
	演出決定	演出決定	演出決定	演出決定
キャラクターA	10%	5%	37%	35%
キャラクターB	20%	15%	32%	20%
キャラクターC	30%	30%	30%	30%
キャラクターD	40%	45%	1%	5%
キャラクターE	0%	5%	0%	0%

【図 11-18】



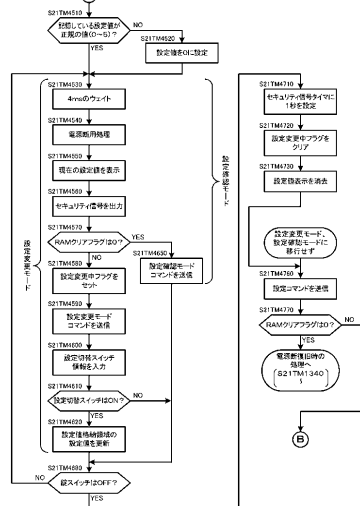
【図 1 1 - 2 0】

【⑤11-20】



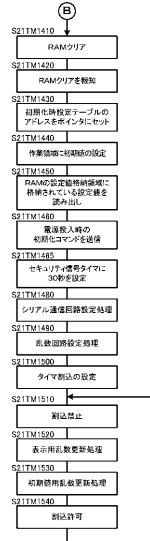
【図 1 2 - 2】

【圖 12-2】



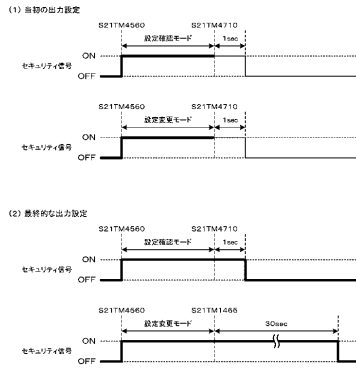
【図 1 2 - 3】

【图12-3】



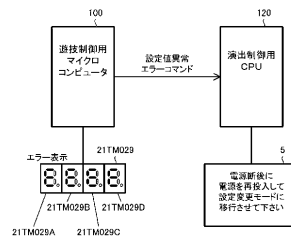
【図 1 2 - 4】

【圖12-4】



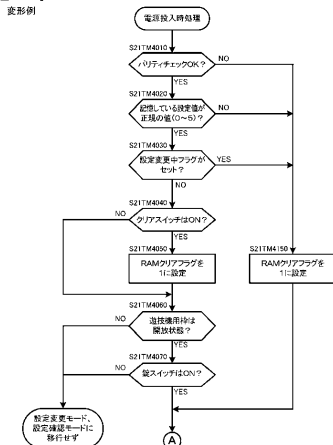
【図 12-5】

【圖12-5】



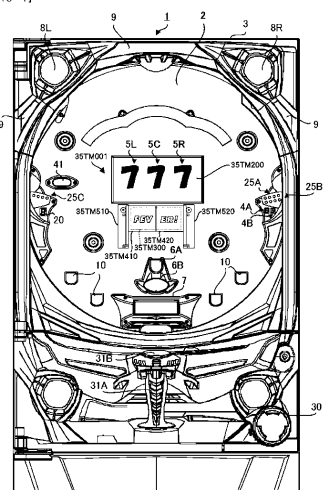
【図 12-6】

【图12-6】



【図 13-1】

【图13-1】



【図 12-7】

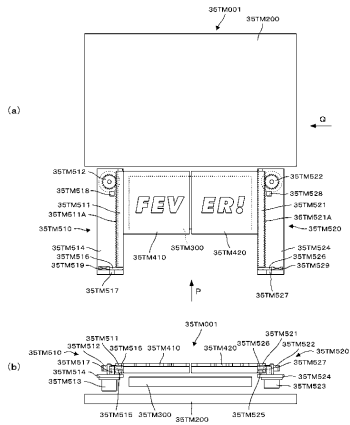
【图12-7】

順	状況	設定メニュー	設定値	設定値表示
1	電源投入	ON	0	
2	設定変更モード開始	ON	0	1
3	設定値変更中	ON	2	3
4	設定値変更中	ON	2	2
5	電源断	ON	2	
6	電源投入	ON	2	
7	設定変更モード開始	ON	2	3

順	状況	設定メニュー	設定値	設定値表示
1	電源投入	ON	0	
2	設定変更モード開始	ON	0	1
3	設定値変更中	ON	1	2
4	設定値変更中	ON	2	3
5	設定値確定	OFF	2	3
6	電源投入	OFF	2	
7	電源投入	ON	2	
8	設定変更モード開始	ON	2	3

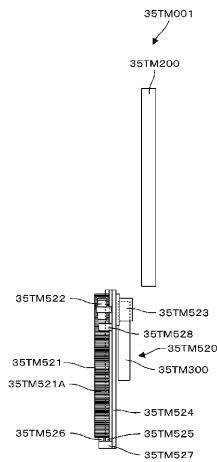
【図 1 3 - 2】

【圖13-2】



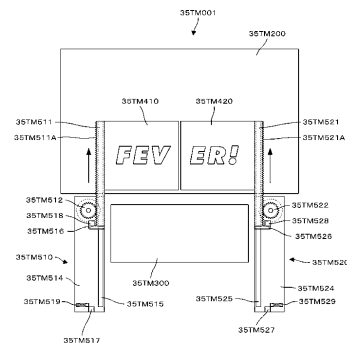
【図 1 3 - 3】

【图13-3】



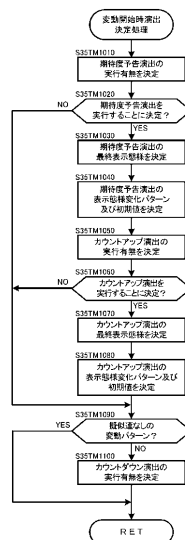
【図 1 3 - 4】

【圖13-4】



【図 1 3 - 5】

【圖13-5】



【図 1 3 - 6】

【图13-6】

(A) 1月1日現在の全世帯数(全世帯)			(B) 1月1日現在の高齢者世帯数(高齢者世帯)		
世帯数(1000戸)	割合(%)	世帯数(1000戸)	割合(%)	世帯数(1000戸)	割合(%)
計	100%	50%	計	100%	50%
単一(1世帯)	90%		単一(1世帯)	40%	
夫婦2世帯	5%		夫婦2世帯	10%	
夫婦3世帯	3%		夫婦3世帯	1%	
夫婦4世帯	1%		夫婦4世帯	1%	
夫婦5世帯	1%		夫婦5世帯	1%	
夫婦6世帯	1%		夫婦6世帯	1%	
夫婦7世帯	1%		夫婦7世帯	1%	
夫婦8世帯	1%		夫婦8世帯	1%	
夫婦9世帯	1%		夫婦9世帯	1%	
夫婦10世帯	1%		夫婦10世帯	1%	
夫婦11世帯	1%		夫婦11世帯	1%	
夫婦12世帯	1%		夫婦12世帯	1%	
夫婦13世帯	1%		夫婦13世帯	1%	
夫婦14世帯	1%		夫婦14世帯	1%	
夫婦15世帯	1%		夫婦15世帯	1%	
夫婦16世帯	1%		夫婦16世帯	1%	
夫婦17世帯	1%		夫婦17世帯	1%	
夫婦18世帯	1%		夫婦18世帯	1%	
夫婦19世帯	1%		夫婦19世帯	1%	
夫婦20世帯	1%		夫婦20世帯	1%	
夫婦21世帯	1%		夫婦21世帯	1%	
夫婦22世帯	1%		夫婦22世帯	1%	
夫婦23世帯	1%		夫婦23世帯	1%	
夫婦24世帯	1%		夫婦24世帯	1%	
夫婦25世帯	1%		夫婦25世帯	1%	
夫婦26世帯	1%		夫婦26世帯	1%	
夫婦27世帯	1%		夫婦27世帯	1%	
夫婦28世帯	1%		夫婦28世帯	1%	
夫婦29世帯	1%		夫婦29世帯	1%	
夫婦30世帯	1%		夫婦30世帯	1%	
夫婦31世帯	1%		夫婦31世帯	1%	
夫婦32世帯	1%		夫婦32世帯	1%	
夫婦33世帯	1%		夫婦33世帯	1%	
夫婦34世帯	1%		夫婦34世帯	1%	
夫婦35世帯	1%		夫婦35世帯	1%	
夫婦36世帯	1%		夫婦36世帯	1%	
夫婦37世帯	1%		夫婦37世帯	1%	
夫婦38世帯	1%		夫婦38世帯	1%	
夫婦39世帯	1%		夫婦39世帯	1%	
夫婦40世帯	1%		夫婦40世帯	1%	
夫婦41世帯	1%		夫婦41世帯	1%	
夫婦42世帯	1%		夫婦42世帯	1%	
夫婦43世帯	1%		夫婦43世帯	1%	
夫婦44世帯	1%		夫婦44世帯	1%	
夫婦45世帯	1%		夫婦45世帯	1%	
夫婦46世帯	1%		夫婦46世帯	1%	
夫婦47世帯	1%		夫婦47世帯	1%	
夫婦48世帯	1%		夫婦48世帯	1%	
夫婦49世帯	1%		夫婦49世帯	1%	
夫婦50世帯	1%		夫婦50世帯	1%	
夫婦51世帯	1%		夫婦51世帯	1%	
夫婦52世帯	1%		夫婦52世帯	1%	
夫婦53世帯	1%		夫婦53世帯	1%	
夫婦54世帯	1%		夫婦54世帯	1%	
夫婦55世帯	1%		夫婦55世帯	1%	
夫婦56世帯	1%		夫婦56世帯	1%	
夫婦57世帯	1%		夫婦57世帯	1%	
夫婦58世帯	1%		夫婦58世帯	1%	
夫婦59世帯	1%		夫婦59世帯	1%	
夫婦60世帯	1%		夫婦60世帯	1%	
夫婦61世帯	1%		夫婦61世帯	1%	
夫婦62世帯	1%		夫婦62世帯	1%	
夫婦63世帯	1%		夫婦63世帯	1%	
夫婦64世帯	1%		夫婦64世帯	1%	
夫婦65世帯	1%		夫婦65世帯	1%	
夫婦66世帯	1%		夫婦66世帯	1%	
夫婦67世帯	1%		夫婦67世帯	1%	
夫婦68世帯	1%		夫婦68世帯	1%	
夫婦69世帯	1%		夫婦69世帯	1%	
夫婦70世帯	1%		夫婦70世帯	1%	
夫婦71世帯	1%		夫婦71世帯	1%	
夫婦72世帯	1%		夫婦72世帯	1%	
夫婦73世帯	1%		夫婦73世帯	1%	
夫婦74世帯	1%		夫婦74世帯	1%	
夫婦75世帯	1%		夫婦75世帯	1%	
夫婦76世帯	1%		夫婦76世帯	1%	
夫婦77世帯	1%		夫婦77世帯	1%	
夫婦78世帯	1%		夫婦78世帯	1%	
夫婦79世帯	1%		夫婦79世帯	1%	
夫婦80世帯	1%		夫婦80世帯	1%	
夫婦81世帯	1%		夫婦81世帯	1%	
夫婦82世帯	1%		夫婦82世帯	1%	
夫婦83世帯	1%		夫婦83世帯	1%	
夫婦84世帯	1%		夫婦84世帯	1%	
夫婦85世帯	1%		夫婦85世帯	1%	
夫婦86世帯	1%		夫婦86世帯	1%	
夫婦87世帯	1%		夫婦87世帯	1%	
夫婦88世帯	1%		夫婦88世帯	1%	
夫婦89世帯	1%		夫婦89世帯	1%	
夫婦90世帯	1%		夫婦90世帯	1%	
夫婦91世帯	1%		夫婦91世帯	1%	
夫婦92世帯	1%		夫婦92世帯	1%	
夫婦93世帯	1%		夫婦93世帯	1%	
夫婦94世帯	1%		夫婦94世帯	1%	
夫婦95世帯	1%		夫婦95世帯	1%	
夫婦96世帯	1%		夫婦96世帯	1%	
夫婦97世帯	1%		夫婦97世帯	1%	
夫婦98世帯	1%		夫婦98世帯	1%	
夫婦99世帯	1%		夫婦99世帯	1%	
夫婦100世帯	1%		夫婦100世帯	1%	

【図 13-7】

【図13-7】

(H) カウントアップ演出の実行有無決定テーブル

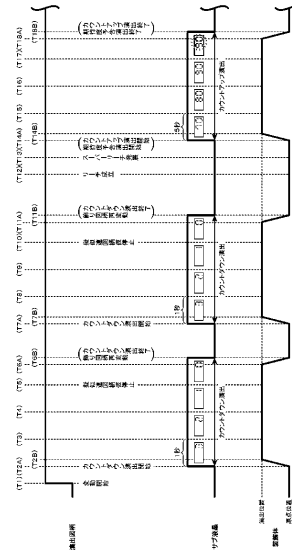
表示結果	カウントアップ演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	80%	20%
大当たり	25%	75%

(I) カウントダウン演出の実行有無決定テーブル

表示結果	カウントダウン演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	55%	45%
大当たり	40%	60%

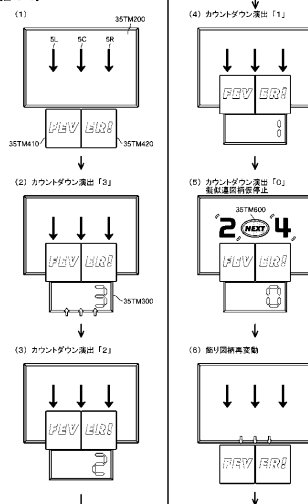
【図 13-8】

【図13-8】



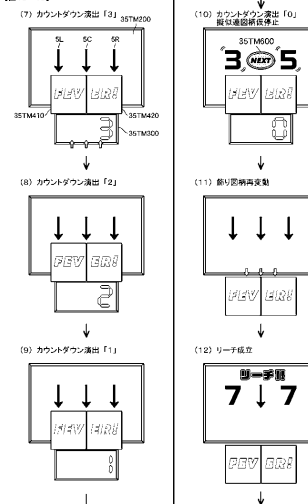
【図 13-9】

【図13-9】

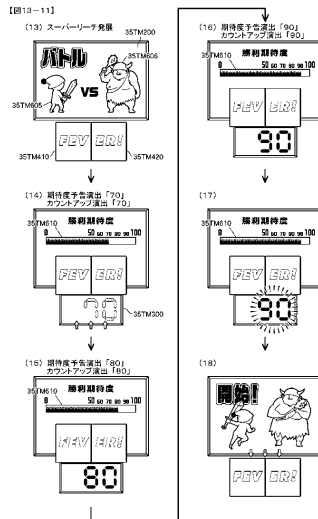


【図 13-10】

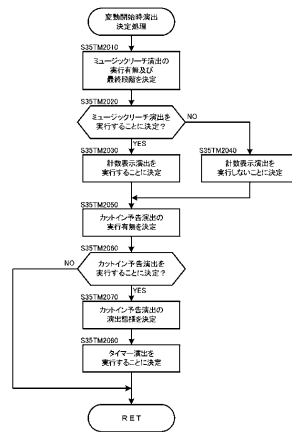
【図13-10】



【図 1 3 - 1 1】



【図 1 3 - 1 2】

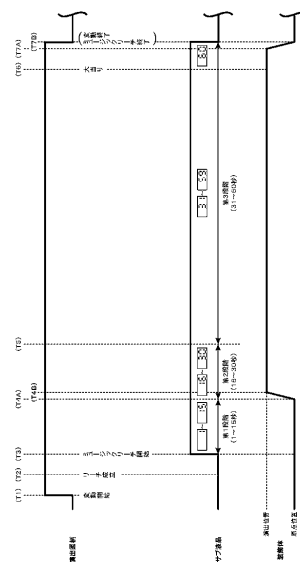


【図 1 3 - 1 3】

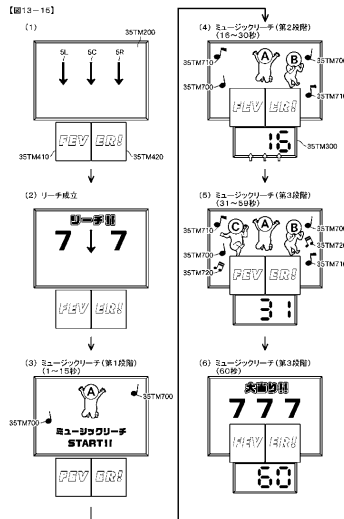
【例13-13】

(A) 貸出用流動資産・短期貸出テーブル		(B) 大当り用流動資産・短期貸出テーブル				
貸出(ターン)	貸出(ターン)	貸出(ターン)	貸出(ターン)			
ノーリターン大当り	90%	ノーリターン大当り	95%			
ノーリターンはずれ	8%	ノーリターン大当り	95%			
スローリターン大当り	2%					
(C) 貸出用ミニエンジナリー生産品の最終積算表・テーブル		(D) 大当り用ミニエンジナリー生産品の最終積算表・テーブル				
貸出(ターン)	実行なし	ミニエンジナリー (実収)	ミニエンジナリー (実収)	ミニエンジナリー (実収)		
ノーリターン大当り	100%	0%	0%	0%		
ノーリターンはずれ	100%	0%	0%	0%		
スローリターン大当り	40%	30%	20%	10%		
(E) 貸出用ミニエンジナリー生産品の最終積算表・テーブル		(F) 大当り用ミニエンジナリー生産品の最終積算表・テーブル				
貸出(ターン)	実行なし	ミニエンジナリー (実収)	ミニエンジナリー (実収)	ミニエンジナリー (実収)		
ノーリターン大当り	100%	0%	0%	0%		
ノーリターンはずれ	100%	0%	0%	0%		
スローリターン大当り	20%	10%	30%	40%		
(G) 貸出(ターンの実行割合)表・テーブル						
収数表を提出	実行なし	実行あり	} 例13-17 (G) 及び (H)			
実行なし	45%	55%				
実行あり	98%	2%				
実行あり	98%	2%				
(H) カンパニー生産品の貸出最終積算表・テーブル						
表の欄名	カンパニー生産品の貸出最終積算表・テーブル					
はずれ	80%	20%	} 例13-17 (G) 及び (H)			
大当り	20%	80%				

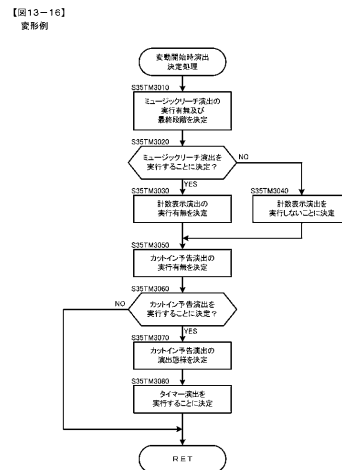
【図 1 3 - 1 4】



【図13-15】



【図13-16】



【図13-17】

【図13-17】

変形例

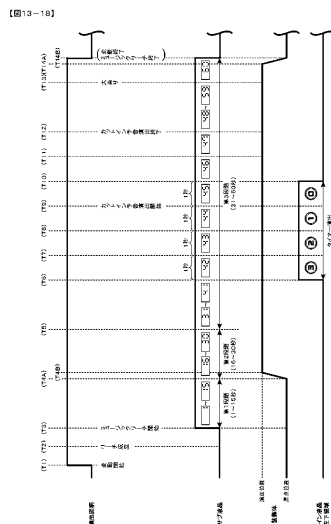
(G) 計数表示演出の実行開始段階決定テーブル

ミュージックリーチ 継続段階	第1段階(1~) から実行段階	第2段階(16~) から実行段階	第3段階(31~) から実行段階	実行せず
第1段階	1%			99%
第2段階	3%	25%		72%
第3段階	5%	30%	60%	5%

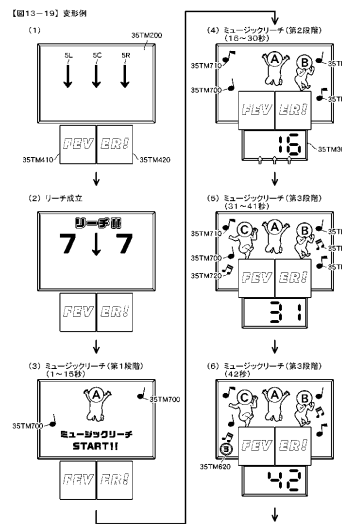
(H) カトイン手番演出の実行割合決定テーブル

計数表示演出	カトイン手番演出
実行なし	実行あり
実行なし	95%
実行あり	5%
実行あり	40%
実行あり	60%

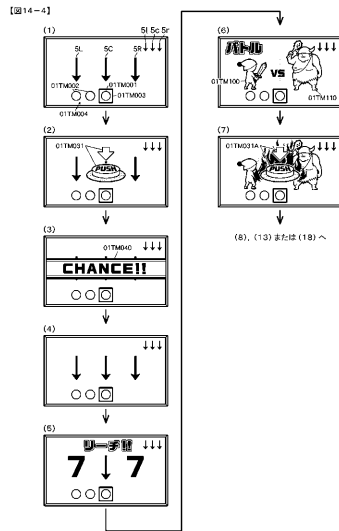
【図13-18】



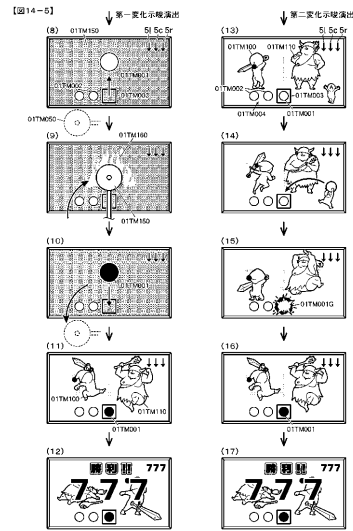
【図13-19】



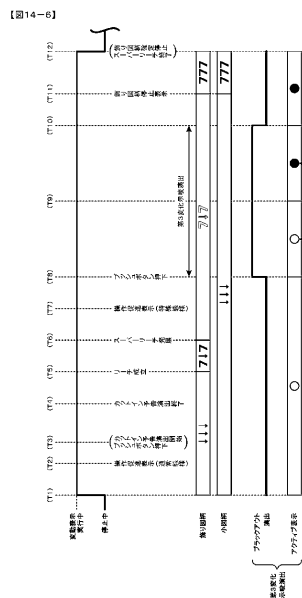
【図 14-4】



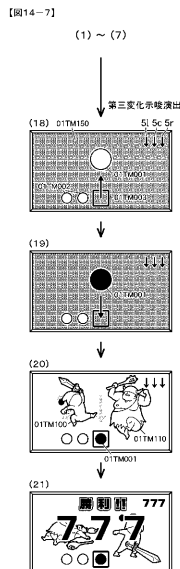
【図 14-5】



【図 14-6】

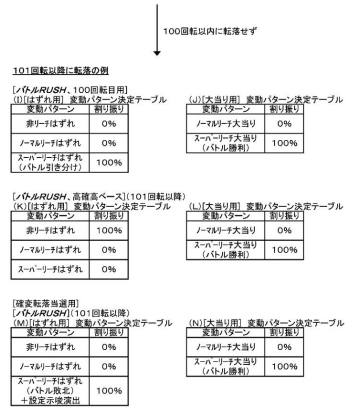


【図 14-7】



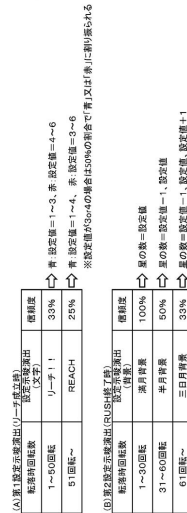
【图 1 4 - 1 3】

【图14-13】



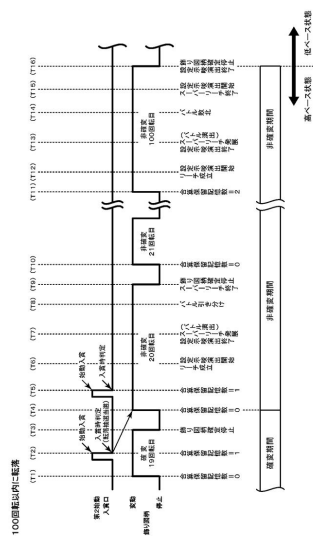
【図 14-14】

【图14-14】



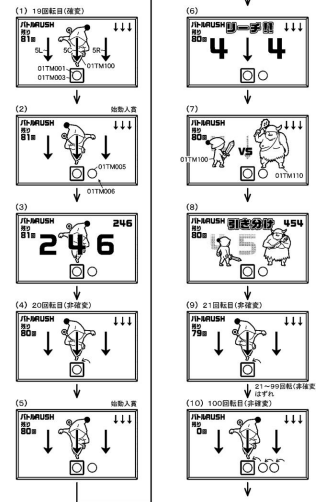
【図 14-15】

【图14-15】



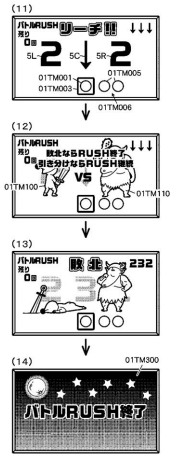
【図 1 4 - 1 6】

【図14-16】100回転以内に転落



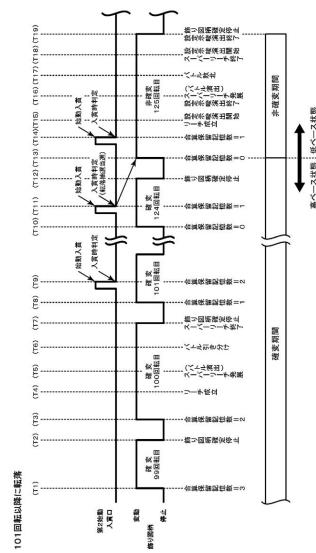
【図 14-17】

【図14-17】



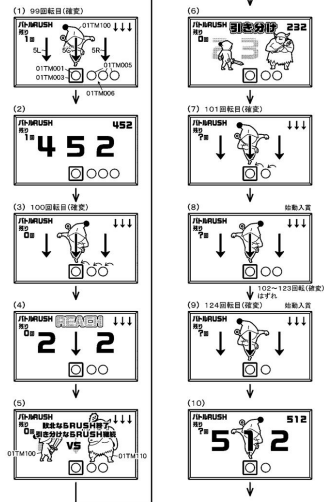
【図 14-18】

【図14-18】



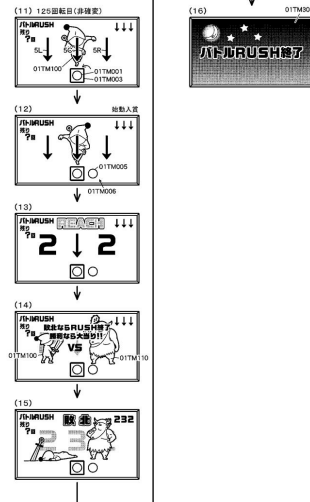
【図 14-19】

【図14-19】 101 回転以降に配置



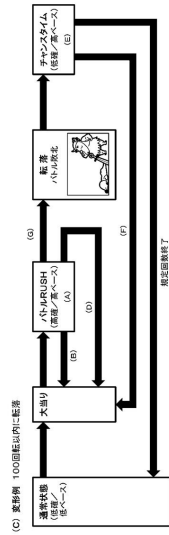
【図 14-20】

【図14-20】



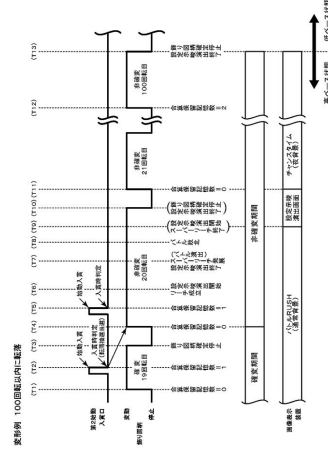
【図14-21】

【図14-21】



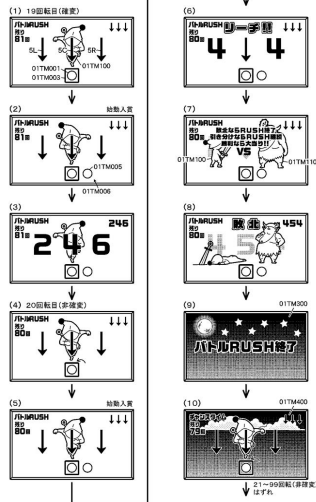
【図14-22】

【図14-22】



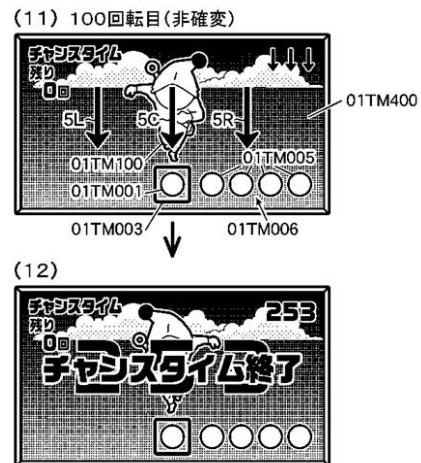
【図14-23】

【図14-23】 変形例 100回転以内に転落



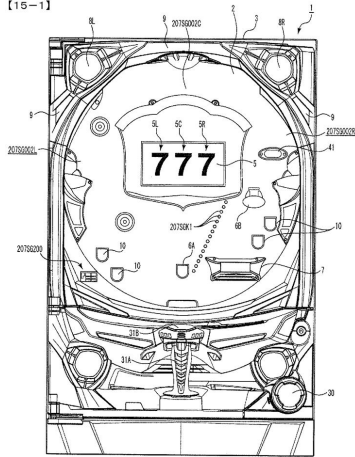
【図14-24】

【図14-24】



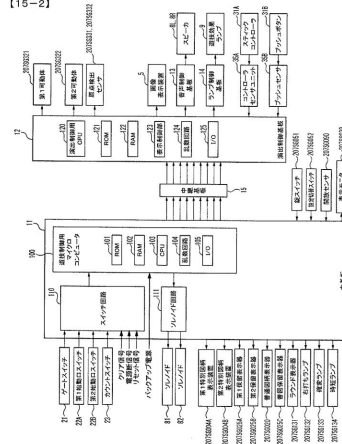
【図 15-1】

【15-1】



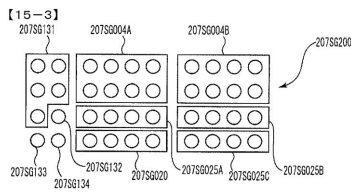
【図 15-2】

【15-2】



【図 15-3】

【15-3】



【図 15-4】

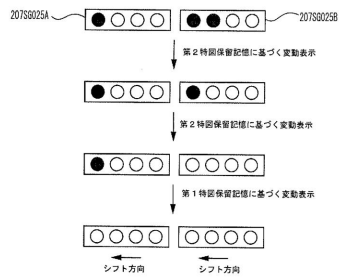
【15-4】

変動表示結果	第 1 特別図柄表示装置	第 2 特別図柄表示装置
大当り A	○○○●	○○○●
大当り B	●●○○	●●○○
大当り C	●○○○	●○○○
小当り		○○○○
ハズレ		○○○○

【図 15-5】

【15-5】

第 1 保留表示器及び第 2 保留表示器の更新例

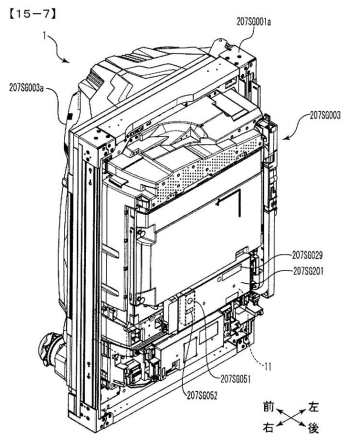


【図 15-6】

【15-6】

大当り種別	ラウンド表示器
大当り A	●●●○
大当り B	○●●●
大当り C	●●●○

【図 15－7】



【図 15－8】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
B0	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
B0	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
B1	XX	変動パターン指定	変動パターン(変動表示時間)を指定
B0	XX	変動表示結果通知	変動表示結果を通知
B0	00	図柄確定	演出図柄の変動表示の停止指定
B5	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
B6	XX	エラー指定	XXで示すエラーの発生を指定
A0	XX	入り開始指定	大当り・小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
B1	00	第1始動入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶変動通知	第1保留記憶変動を通知
C2	XX	第2保留記憶変動通知	第2保留記憶変動を通知
D0	XX	設定値指定	設定値を指定
E1	01	ポットスタート通知	ポットスタートを通知
E1	02	ユーロポットスタート通知	ユーロポットスタートを通知
E1	03	設定値変更開始通知	設定値変更の開始を通知
E1	04	設定値変更終了通知	設定値変更の終了を通知
E1	05	設定値確認開始通知	設定値確認の開始を通知
E1	06	設定値確認終了通知	設定値確認の終了を通知

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
B0	00	第1変動表示結果指定	ハズレ
B0	01	第2変動表示結果指定	大当りA
B0	02	第3変動表示結果指定	大当りB
B0	03	第4変動表示結果指定	大当りC
B0	04	第5変動表示結果指定	小当り

【図 15－11】

(A)表示結果判定テーブル(設定値1)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1237(確率:1/300)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1020～1346(確率:1/200)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ

(B)表示結果判定テーブル(設定値2)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1253(確率:1/280)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1020～1383(確率:1/180)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ

(C)表示結果判定テーブル(設定値3)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1272(確率:1/260)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1020～1346(確率:1/160)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ

【図 15－9】

(15-9)

乱数	範囲	用途	加算
MR1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0～259	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	1～997	変動パターン判定用	0.002秒毎および到達処理 残り時間により加算
MR4	3～23	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3～23	MR4初期値決定用	0.002秒毎および到達処理 残り時間により加算

【図 15－10】

(15-10)

変動パターン	音源変換率(%)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(ハズレ)
PA1-2	5750	保留2～4個短縮(通常状態)→非リーチ(ハズレ)
PA1-3	3750	保留5～8個短縮(通常状態)→非リーチ(ハズレ)
PA1-4	5000	短縮(時短制御中)→非リーチ(ハズレ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(ハズレ)
PA2-2	43000	スーパリーチα(ハズレ)
PA2-3	53000	スーパリーチβ(ハズレ)
PB1-1	30000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	43000	スーパリーチα(大当り)
PB1-3	53000	スーパリーチβ(大当り)
PC1-1	4000	小当り

【図 15－12】

(A)表示結果判定テーブル(設定値4)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1232(確率:1/240)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1020～1487(確率:1/140)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ

(B)表示結果判定テーブル(設定値5)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1317(確率:1/220)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1020～1556(確率:1/120)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ

(C)表示結果判定テーブル(設定値6)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020～1346(確率:1/200)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1020～1674(確率:1/100)	大当り
	32767～33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	ハズレ

【図 15－13】

(A)大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

判定結果	MR2 (設定値1)	MR2 (設定値2)	MR2 (設定値3)	MR2 (設定値4)	MR2 (設定値5)	MR2 (設定値6)
大当りA	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99
大当りB	100～249	100～229	100～209	100～189	100～169	100～149
大当りC	250～299	230～299	21～299	180～289	170～299	150～299

(B)大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

判定結果	MR2 (設定値1)	MR2 (設定値2)	MR2 (設定値3)	MR2 (設定値4)	MR2 (設定値5)	MR2 (設定値6)
大当りA	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99	0～99
大当りB	100～199	100～179	100～159	100～139	100～119	—
大当りC	200～299	180～299	160～299	140～299	120～299	100～299

【図 15-14】

【15-14】

大当り種別

大当り種別	確定制御	時短制御	ラウンド数
大当りA	無し	100回 (100回以上の大当りまで)	5
大当りB	次回大当りまで	次回大当りまで	10
大当りC	次回大当りまで	次回大当りまで	15

【図 15-15】

【15-15】

(A) 大当り用変動/ラウンド判定テーブル(大当りA用)

変動/ラウンド (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
ノーマルPA1-1	1~400	1~200	1~200	1~200	1~200
ノーマルPA2-1	401~800	381~760	361~720	341~680	321~640
スーパーPA1-1	801~997	781~997	761~997	741~997	721~997

(B) 大当り用変動/ラウンド判定テーブル(大当りB、大当りC用)

変動/ラウンド (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
ノーマルPA1-2	1~200	1~100	1~100	1~100	1~100
ノーマルPA2-2	201~400	181~380	161~360	141~340	121~320
スーパーPA1-2	401~997	381~997	361~997	341~997	321~997

(C) 小当り用変動/ラウンド判定テーブル

変動/ラウンド (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
小当りPA1-1	1~997	1~997	1~997	1~997	1~997

【図 15-16】

【15-16】

(A) ハズレ用変動/ラウンド判定テーブルA(低ベース中含算保留記憶数1個以下用)

変動/ラウンド (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
ノーマルPA1-1	1~400	1~400	1~400	1~400	1~400
ノーマルPA2-1	401~700	431~700	461~700	491~700	521~700
スーパーPA1-1	701~997	731~997	761~997	791~997	821~997

(B) ハズレ用変動/ラウンド判定テーブルB(低ベース中含算保留記憶数2~4個用)

変動/ラウンド (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
ノーマルPA1-2	1~200	1~400	1~600	1~800	1~1000
ノーマルPA2-2	201~300	401~500	601~700	801~900	1001~1100
スーパーPA1-2	301~997	401~997	501~997	601~997	701~997

(C) ハズレ用変動/ラウンド判定テーブルC(低ベース中含算保留記憶数5個以上用)

変動/ラウンド (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
ノーマルPA1-3	1~200	1~500	1~1000	1~1500	1~2000
ノーマルPA2-3	201~300	401~700	801~1100	1201~1500	1601~2000
スーパーPA1-3	301~997	401~997	501~997	601~997	701~997

(D) ハズレ用変動/ラウンド判定テーブルD(高ベース中用)

変動/ラウンド (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
ノーマルPA1-4	1~200	1~300	1~400	1~500	1~600
ノーマルPA2-4	201~300	401~500	601~700	801~900	1001~1100
スーパーPA1-4	301~997	401~997	501~997	601~997	701~997

【図 15-18】

【15-18】

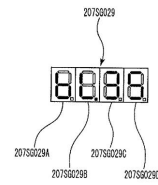
ベース値の表示変化の様相



【図 15-17】

【15-17】

(A)



(B) 7セグナドット

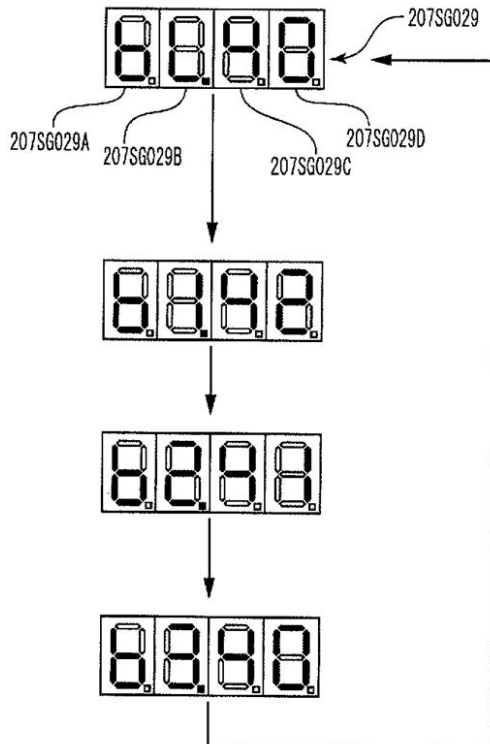
表示内容	略記	1、2桁目	3、4桁目
ベース L (%)	bL	b	L
ベース 1 (%)	B1	b	1
ベース 2 (%)	B2	b	2
ベース 3 (%)	B3	b	3

(C) ベース

表示内容	説明
ベース L (%)	全遊技状態のアウト6000回毎の通常状態でのベース(計測中のリアルタイム値)
ベース 1 (%)	全遊技状態のアウト6000回毎の通常状態でのベース(1回前の6000回の累計値)
ベース 2 (%)	全遊技状態のアウト6000回毎の通常状態でのベース(2回前の6000回の累計値)
ベース 3 (%)	全遊技状態のアウト6000回毎の通常状態でのベース(3回前の6000回の累計値)

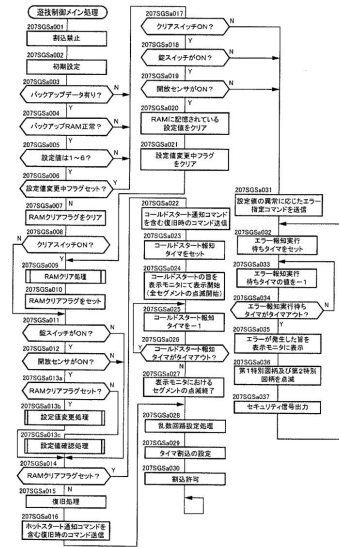
【図 15-19】

【15-19】

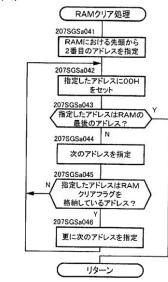


【図 15-20】

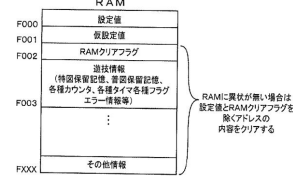
【15-20】



【図 15-21】

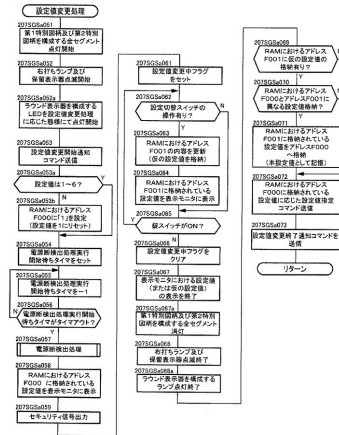
【15-21】
(A)

(B)



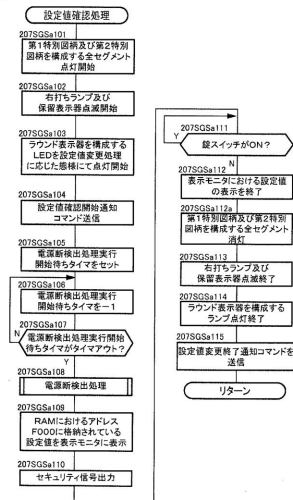
【図 15-22】

【15-22】



【図 15-23】

【15-23】



【図 15-31】

【15-31】

受信コマンド毎の初期図柄

受信したコマンド	初期図柄
ホットスタート通知	1 2 3
コールドスタート通知	1 2 3
設定値変更終了通知	4 5 6

【図 15-32】

【15-32】

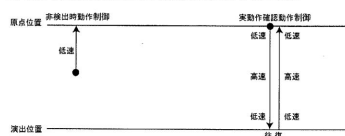
起動時の報知態様

受信したコマンド	報知態様
ホットスタート通知	ランプ点灯 (8.0秒) + 出力音A出力 (3.0秒)
コールドスタート通知	ランプ点灯 (8.0秒) + 出力音B出力 (3.0秒)
設定値変更終了通知	ランプ点灯 (4.0秒) + 出力音C出力 (2.0秒) + メッセージ表示 (4.0秒)

【図 15-33】

【15-33】

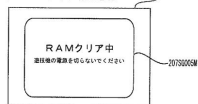
第1可動体初期化処理及び第2可動体初期化処理における可動体の動作



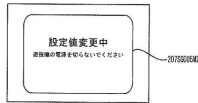
【図 15-36】

【15-36】

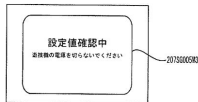
(A) RAMクリア報知態様



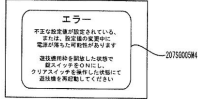
(B) 設定値変更中報知態様



(C) 設定値確認中報知態様



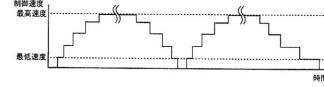
(D) エラー報知態様



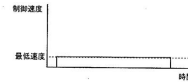
【図 15-34】

【15-34】

(A) 実動作確認動作制御



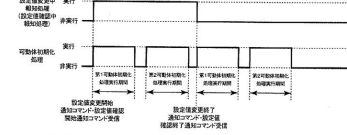
(B) 非検出時動作制御(エラー時を含む)



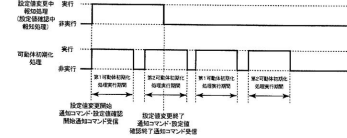
【図 15-35】

【15-35】

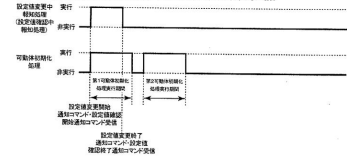
(A) 第1可動体と第2可動体の初期化が設定値の変更中確認中に終了する場合



(B) 第1可動体の初期化のみが設定値の変更中確認中に終了する場合



(C) 第1可動体と第2可動体の初期化が設定値の変更中確認中に終了しない場合



【図 15-37】

【15-37】

電源断検出処理

207SGS441

電源断信号の入力有り?

N

207SGS442

設定値及び遊技情報を含む
バックアップデータを特定

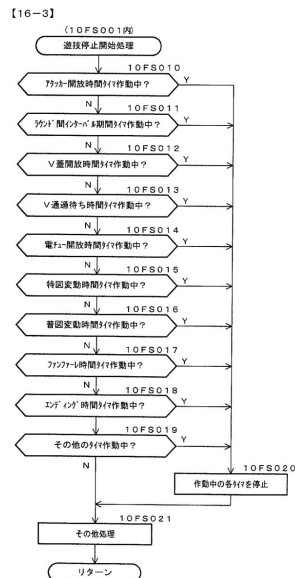
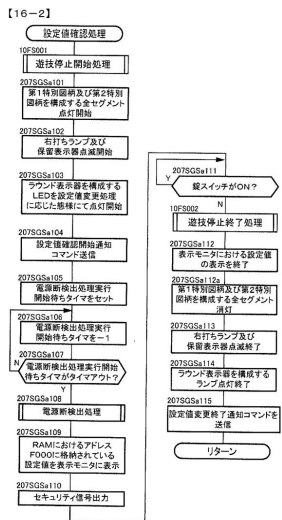
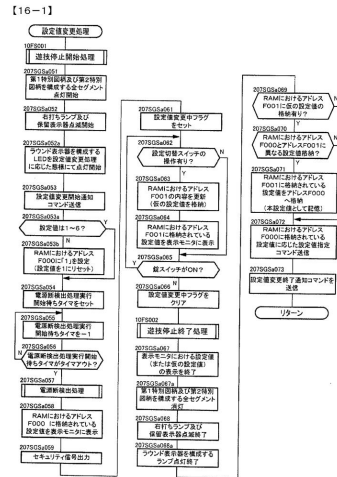
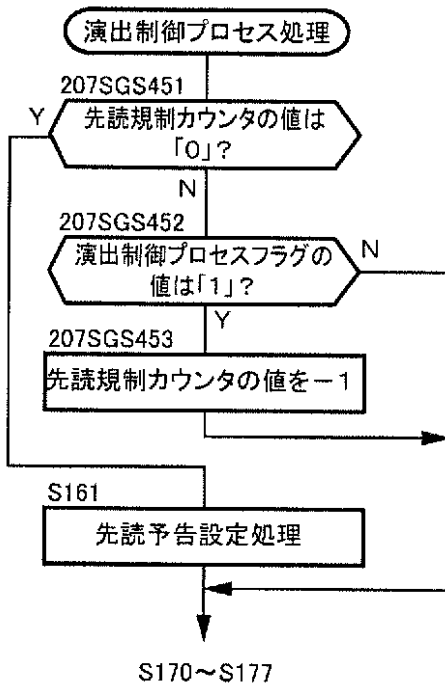
207SGS443

バックアップデータを
バックアップデータ記憶領域
に格納

207SGS444

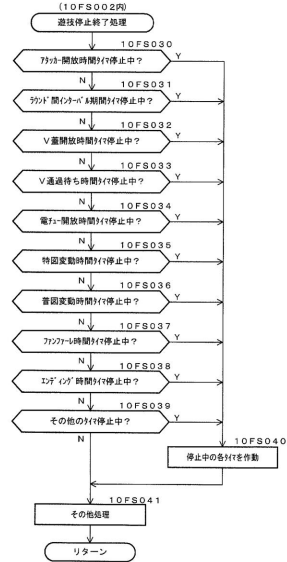
チェックデータを作成

リターン



【図 17-1】

【16-4】

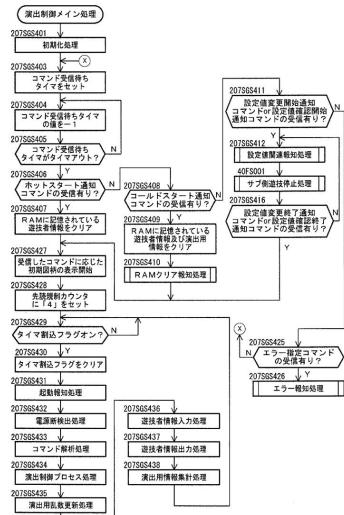


【17-1】

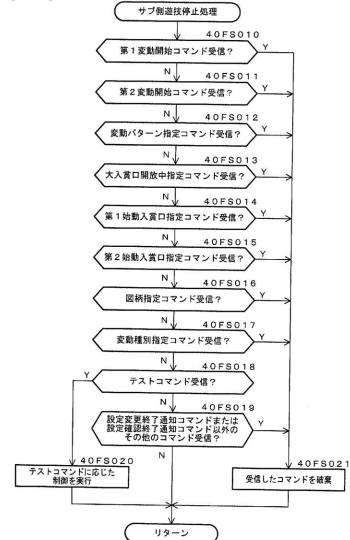
[illegible]

【図 17-3】

【17-2】



【17-3】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特許第6669791 (JP, B2)
特許第6669792 (JP, B2)
特許第6669793 (JP, B2)
特許第6754789 (JP, B2)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02