(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2019-205500
(P2019-205500A)
(43)公開日　令和1年12月5日(2019.12.5)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 7/02	(2006.01)	A63F	7/02	304D	2C088
		A63F	7/02	333Z	

審査請求 有　請求項の数 1　ＯＬ　（全 120 頁）

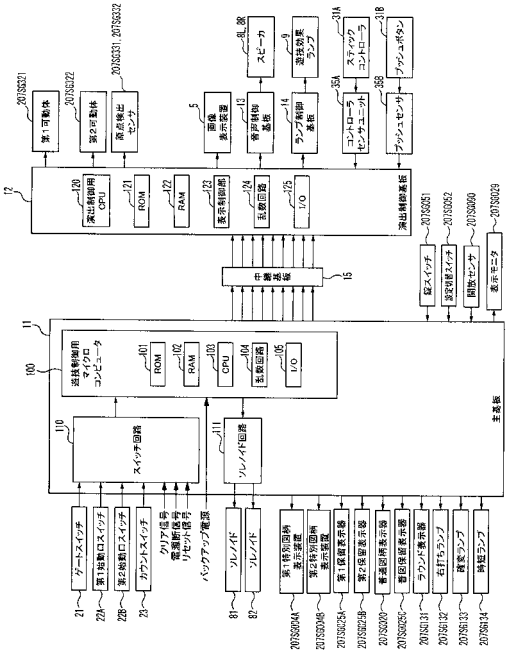
(21)出願番号　特願2018-101179 (P2018-101179)
(22)出願日　平成30年5月28日 (2018.5.28)

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

Ｆターム(参考)　2C088 AA79　BC08　DA09　EA10

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】設定変更操作に基づく操作音の出力に関してセキュリティ面を強化することのできる遊技機を提供する。
【解決手段】遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、演出制御用ＣＰＵ１２０は、音量を調整するための音量調整操作に応じた操作音をスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力するが、設定値の変更操作を行う作業担当者による設定変更操作に応じた操作音をスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力しないように制御する。このような構成によれば、設定変更操作に応じた操作音が出力されないため設定変更操作に基づく操作音の出力に関して情報漏えいを防止でき、セキュリティ面を強化することができる。
【選択図】図８－２



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技を行うことが可能な遊技機であって、
遊技の進行を制御する遊技制御手段と、
前記遊技制御手段からの情報に基づいて演出を制御する演出制御手段と、
音を出力可能な出力手段とを備え、
前記遊技制御手段は、設定変更操作に応じて、遊技者にとっての有利度が異なる複数段階の設定値を設定可能であり、
前記演出制御手段は、演出調整操作に応じて演出に関する調整を行うことが可能であり、
前記出力手段は、前記演出調整操作に応じた操作音を出力可能であるが、前記設定変更操作に応じた操作音を出力しない、遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技を行うことが可能な遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来、音量調整操作を行った際に、調整後の音量に応じた操作音により報知する遊技機があった（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２０１１－２２９７６６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、設定変更操作に応じて、遊技者にとっての有利度が異なる複数段階の設定値のうちのいずれかに設定可能な遊技機に特許文献１の遊技機を適用した場合には、設定操作に応じた操作音を単に出力するとセキュリティ面で問題があった。
【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、設定変更操作に基づく操作音の出力に関してセキュリティ面を強化することのできる遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
（１）　遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
遊技の進行を制御する遊技制御手段（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する演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
音を出力可能な出力手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０、スピーカ８Ｌ，８Ｒ）とを備え、
前記遊技制御手段は、設定変更操作に応じて、遊技者にとっての有利度が異なる複数段階の設定値（例えば、設定値１～６）に対応した遊技用データ（例えば、大当りの判定値に関する情報）を設定可能であり、
前記演出制御手段は、演出調整操作（例えば、音量調整操作）に応じて演出に関する調整（例えば、音量調整）を行うことが可能であり、
前記出力手段は、前記演出調整操作に応じた操作音を出力可能であるが、前記設定変更操作に応じた操作音を出力しない（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、音量調整操作に応じた操作音を出力するが、設定変更操作に応じた操作音を出力しない）。

【０００７】
このような構成によれば、設定変更操作に応じた操作音が出力されないため設定変更操作に基づく操作音の出力に関して情報漏えいを防止でき、セキュリティ面を強化することができる。
【０００８】
（２）　上記（１）の遊技機において、
前記出力手段は、設定値に対応した遊技用データを設定するための設定変更状態が開始されたときに音を出力可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りの判定値に関する情報を設定するための設定変更状態が開始されたときに音を出力する）。
【０００９】
このような構成によれば、設定変更状態が開始したことを作業担当者が容易に認識可能となる。
【００１０】
（３）　上記（２）の遊技機において、
前記出力手段は、前記設定変更状態中に音を出力可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定変更状態中に音を出力する）。
【００１１】
このような構成によれば、設定変更状態中であることを作業担当者が容易に認識可能となる。
【００１２】
（４）　上記（２）または（３）の遊技機において、
前記出力手段は、前記設定変更状態が終了したときに音を出力可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定変更状態が終了したときに音を出力する）。
【００１３】
このような構成によれば、設定変更状態が終了したことを作業担当者が容易に認識可能となる。
【００１４】
（５）　上記（２）～（４）のいずれかの遊技機において、
前記出力手段は、前記設定変更状態に移行されてから設定変更を実行して前記設定変更状態を終了したときと、前記設定変更状態に移行されてから設定変更の開始前と同じ設定値に設定して前記設定変更状態を終了したときとで共通の音を出力可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定値を変更して設定変更状態を終了したときと、開始前と同じ設定値で設定変更状態を終了したときとで共通の音を出力する）。
【００１５】
このような構成によれば、設定値が変更されたことが作業担当者以外の店員や客にバレることがない。
【図面の簡単な説明】
【００１６】
【図１】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。
【図２】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図３】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図４】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図５】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図６】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図７】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図８－１】パチンコ遊技機の正面図である。
【図８－２】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８－３】遊技情報表示部を示す図である。
【図８－４】特別図柄表示装置における大当り種別毎の態様を示す図である。
【図８－５】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。

【図８－６】ラウンド表示器における大当り種別毎の態様を示す図である。
【図８－７】パチンコ遊技機の背面斜視図である。
【図８－８】（Ａ），（Ｂ）は、演出制御コマンドを例示する図である。
【図８－９】各乱数を示す説明図である。
【図８－１０】変動パターンを例示する図である。
【図８－１１】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図８－１２】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図８－１３】大当り種別判定テーブルを示す説明図である。
【図８－１４】各種大当りの内容を示す説明図である。
【図８－１５】（Ａ）は大当り用変動パターン判定テーブル（大当りＡ用）を示す説明図であり、（Ｂ）は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）を示す説明図であり、（Ｃ）は小当り用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図８－１６】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８－１７】（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８－１８】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８－１９】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８－２０】遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。
【図８－２１】（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。
【図８－２２】設定変更処理を示すフローチャートである。
【図８－２３】設定確認処理を示すフローチャートである。
【図８－２４】電源断検出処理を示すフローチャートである。
【図８－２５】表示モニタの表示態様の変化を示す図である。
【図８－２６】（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８－２７】（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変化を示す図であり、（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変化を示す図である。
【図８－２８】遊技制御用タイマ割込処理の一部を示す図である。
【図８－２９】演出制御メイン処理を示すフローチャートである。
【図８－３０】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８－３１】受信コマンド毎の初期図柄を示す説明図である。
【図８－３２】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８－３３】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８－３４】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。
【図８－３５】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８－３６】画像表示装置の表示態様を示す図である。
【図８－３７】電源断検出処理を示すフローチャートである。
【図８－３８】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９－１】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９－２】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９－３】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９－４】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１０－１】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。
【図１０－２】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１０－３】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】
【００１７】
（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。
【００１８】
（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。
【００１９】
遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂが設けられている。これらは、それぞれ、７セグメントのＬＥＤなどからなる。特別図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。
【００２０】
なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、１以上の図柄の変形、１以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、１以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。なお、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出又は導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。
【００２１】
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。
【００２２】
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。
【００２３】
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。
【００２４】
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。

【００２５】

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。

【００２６】

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。

【００２７】

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。

【００２８】

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。

【００２９】

可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図２参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば、一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置６Ａに近接し、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第２始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【００３０】

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。

【００３１】

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。

【００３２】

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。

【００３３】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば１４個）の遊技球が賞球とし

て払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口及び一般入賞口１０に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【００３４】

一般入賞口１０を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第１始動入賞口、第２始動入賞口始動口）への入賞を始動入賞ともいう。

【００３５】

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

【００３６】

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。

【００３７】

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。

【００３８】

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。

【００３９】

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。

【００４０】

遊技盤２の所定位置（図１では図示略）には、演出に応じて動作する可動体３２が設けられている。

【００４１】

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。

【００４２】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、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。

【００４３】

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。

【００４４】

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。

【００４５】

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。

【００４６】

（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。

【００４７】

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）。

【００４８】

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。

【００４９】

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。

【００５０】

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。

【００５１】

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

【００５２】

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。

【００５３】

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。

【００５４】

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。

【００５５】

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

【００５６】

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。

【００５７】

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。

【００５８】

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。

【００５９】

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

【００６０】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率及び特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機１が、パチンコ遊技機１の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。

【００６１】

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。

【００６２】

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

【００６３】

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

【００６４】

（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。

【００６５】

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

【００６６】

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

【００６７】

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

【００６８】

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。

【００６９】

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。

【００７０】

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。

【００７１】

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。

【００７２】

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。

【００７３】

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。

【００７４】

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

【００７５】

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）。

【００７６】

（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。

【００７７】

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。

【００７８】

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。

【００７９】

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。

【００８０】

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。

【００８１】

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。

【００８２】

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

【００８３】

ソレノイド回路１１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド８１やソレノイド８２をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド８１や大入賞口扉用のソレノイド８２に伝送する。

【００８４】

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

【００８５】

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。

【００８６】

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。

【００８７】

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。
【００８８】
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。
【００８９】
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。
【００９０】
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。
【００９１】
音声制御基板１３は、スピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力させる。
【００９２】
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。
【００９３】
なお、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体３２の制御（可動体３２を動作させる信号の供給等）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するようにしてもよい。
【００９４】
乱数回路１２４は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用ＣＰＵ１２０が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。
【００９５】
演出制御基板１２に搭載されたＩ／Ｏ１２５は、例えば主基板１１などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。
【００９６】
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。
【００９７】
（動作）
次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。
【００９８】
（主基板１１の主要な動作）
まず、主基板１１における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機１に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によっ

て遊技制御メイン処理が実行される。図３は、主基板１１におけるＣＰＵ１０３が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【００９９】

図３に示す遊技制御メイン処理では、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【０１００】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップＳ３）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。初期化処理では、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするＲＡＭクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【０１０１】

また、ＣＰＵ１０３は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信する（ステップＳ９）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置５において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

【０１０２】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、ＲＡＭ１０２（バックアップＲＡＭ）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップＳ４）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機１への電力供給が停止したときには、ＣＰＵ１０３は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、ＲＡＭ１０２にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、ＲＡＭ１０２のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップＳ４では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでＲＡＭ１０２にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップＳ４；Ｎｏ）、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。

【０１０３】

ＲＡＭ１０２にバックアップデータが記憶されている場合（ステップＳ４；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップＳ５）。ステップＳ５では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、ＲＡＭ１０２のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、ＲＡＭ１０２のデータが正常であると判定する。

【０１０４】

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。

【０１０５】

ＲＡＭ１０２のデータが正常であると判定された場合（ステップＳ５；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、主基板１１の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップＳ６）を行う。復旧処理では、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時

の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であった場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【０１０６】

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

【０１０７】

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。

【０１０８】

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

【０１０９】

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

【０１１０】

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。

【０１１１】

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、Ｃ

ＰＵ１０３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。

【０１１２】

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）。

【０１１３】

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

【０１１４】

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。

【０１１５】

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）。

【０１１６】

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。

【０１１７】

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。

【０１１８】

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。

【０１１９】

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。

【０１２０】

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。

【０１２１】

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。

【０１２２】

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。

【０１２３】

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。

【０１２４】

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。

【０１２５】

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。

【０１２６】

ステップＳ１１９の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“９”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“１０”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

【０１２７】

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。

【０１２８】

（演出制御基板１２の主要な動作）

次に、演出制御基板１２における主要な動作を説明する。演出制御基板１２では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、図６のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図６に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ７１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップＳ７２）。初期動作制御処理では、可動体３２を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体３２の初期動作を行う制御が実行される。

【０１２９】

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。

【０１３０】

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。

【０１３１】

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

【０１３２】

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

【０１３３】

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。

【０１３４】

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。

【０１３５】

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。

【０１３６】

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。

【０１３７】

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。

【０１３８】

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

【０１３９】

ステップＳ１７３の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“３”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“６”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“４”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【０１４０】

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

【０１４１】
ステップＳ１７５の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“５”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。
【０１４２】
ステップＳ１７６の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“６”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板１１から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“７”に更新し、大当り中演出処理を終了する。
【０１４３】
ステップＳ１７７のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“７”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新し、エンディング演出処理を終了する。
【０１４４】
（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。
【０１４５】
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。
【０１４６】
特別図柄の可変表示中に表示されるものは１種類の図柄（例えば、「－」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい（表示結果としては「－」を示す記号が表示されなくてもよい）。
【０１４７】
上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機１を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、ＲＴ、ＡＴ、ＡＲＴ、ＣＺ（以下、ボーナス等）のうち１以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。また、このようなスロット機は、変形例を含む全ての発明に対して適用が可能である。
【０１４８】
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。

【０１４９】

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。

【０１５０】

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。

【０１５１】

（本実施形態の特徴部２０７ＳＧに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧについて説明する。図８－１は、本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８－１及び図８－７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。

【０１５２】

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。

【０１５３】

また、図８－１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。

【０１５４】

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。

【０１５５】

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。

【０１５６】

図８－１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。

【０１５７】

図８－２及び図８－７に示すように、本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、本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。

【０１５８】

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内に収容されており、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。

【０１５９】

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、本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。

【０１６０】

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、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。

【０１６１】

また、図８－１及び図８－２に示すように、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧ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２０７ＳＧ００４Ａ、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２０７ＳＧ００４Ｂ、第１保留記憶数を表示可能な第１保留表示器２０７ＳＧ０２５Ａ、第２保留記憶数を表示可能な第２保留表示器２０７ＳＧ０２５Ｂ、普通図柄の変動表示を実行可能な普通図柄表示器２０７ＳＧ０２０、普図保留記憶数を表示可能な普図保留表示器２０７ＳＧ０２５Ｃ、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２０７ＳＧ１３１、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２０７ＳＧ００２Ｒ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２０７ＳＧ１３２、確変状態であるとき点灯する確変ランプ２０７ＳＧ１３３、高ベース状態（時短状態）において点灯する時短ランプ２０７ＳＧ１３４が纏めて配置されている遊技情報表示部２０７ＳＧ２００が設けられている。

【０１６２】

図８－３及び図８－４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とは、それぞれ８セグメントのＬＥＤから構成されている。また、第１特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ａと第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂ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。

【０１６３】

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２０７ＳＧ００４Ａは、大当り種別毎に２種類の大当り図柄（点灯するＬＥＤ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２０７ＳＧ００４Ｂは、大当り種別毎に２種類の大当り図柄（点灯するＬＥＤ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。

【０１６４】

尚、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧにおいては、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２０７ＳＧ００４Ａで導出表示可能な大当り図柄と第２特別図柄表示装置２０７ＳＧ００４Ｂ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。

【０１６５】

図８－５に示すように、第１保留表示器２０７ＳＧ０２５Ａと第２保留表示器２０７ＳＧ０２５Ｂとは、それぞれ４セグメントのＬＥＤ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２０７ＳＧ０２５Ａと第２保留表示器２０７ＳＧ０２５Ｂとでは、保留記憶数が１個であれば左端部のＬＥＤ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ＬＥＤ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ＬＥＤが所定のシフト方向（本実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは左方向）に向けて消灯していく。

【０１６６】

尚、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧ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８－６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２０７ＳＧ０２５Ａの左端部のＬＥＤのみが点灯しているとともに、第２保留表示器２０７ＳＧ２５Ｂの左２個の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。

【０１６７】

また、図８－６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、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧにおける大当り種別

としては、５ラウンド大当りである大当りＡ、１０ラウンド大当りである大当りＢ、１５ラウンド大当りである大当りＣの計３個の大当り種別が設けられており、これら大当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。

【０１６８】

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。

【０１６９】

尚、本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。

【０１７０】

図８－８（Ａ）は、本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８－８（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。

【０１７１】

図８－８（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。

【０１７２】

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８－８（Ｂ）に示すように、変動表示結果が「ハズレ」であるか「大当り」であるか「小当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、変動表示結果が「大当り」となる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ＥＸＴデータが設定される。

【０１７３】

変動表示結果通知コマンドでは、例えば図８－８（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。

【０１７４】

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ＥＸＴデータが設定される。具体的な一例として、コマンド９５００Ｈを時短制御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。

【０１７５】

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ＥＸＴ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。

【０１７６】

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。

【０１７７】

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ＥＸＴデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるＥＸＴデータが設定されてもよい。あるいは、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ＥＸＴ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ＥＸＴデータが設定される。

【０１７８】

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。

【０１７９】

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。

【０１８０】

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。

【０１８１】

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。

【０１８２】

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。

【０１８３】

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ＲＯＭ１０１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、ＣＰＵ１０３がＲＯＭ１０１から固定データを読み出す固定データ読出動作や、ＣＰＵ１０３がＲＡＭ１０２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、ＣＰＵ１０３がＲＡＭ１０２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、ＣＰＵ１０３がＩ／Ｏ１０５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、ＣＰＵ１０３がＩ／Ｏ１０５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。

【０１８４】

図８－９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８－９に示すように、この実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１の他、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４、ＭＲ４の初期値決定用の乱数値ＭＲ５のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ５は、ＣＰＵ１０３にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路１０４によって更新されてもよい。乱数回路１０４は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ１００とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【０１８５】

尚、本実施の形態では各乱数値ＭＲ１～ＭＲ５をそれぞれ図８－９に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値ＭＲ１～ＭＲ５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。

【０１８６】

図８－１０は、本実施の形態における変動パターンを示している。本実施の形態では、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「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。変動表示結果が「小当り」である場合に対応した変動パターンは、小当り変動パターンと称される。

【０１８７】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチ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、本実施の形態では、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、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチと同様に、ノーマルリーチ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。

【０１８８】

図８－１０に示すように、本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、本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。

【０１８９】

尚、本実施の形態では、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「大当り」となる大当り期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては変動時間が長いほど大当り期待度が高くなっている。

【０１９０】

尚、本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、本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。

【０１９１】

また、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、図８－１０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、本発明はこれに限定されるものではなく、設定されている設定値に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。

【０１９２】

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。

【０１９３】

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８－１１～図８－１３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。

【０１９４】

ＲＯＭ１０１が記憶する判定テーブルには、例えば図８－１１（Ａ）に示す表示結果判定テーブル（設定値１）、図８－１１（Ｂ）に示す表示結果判定テーブル（設定値２）、図８－１１（Ｃ）に示す表示結果判定テーブル（設定値３）、図８－１２（Ａ）に示す表示結果判定テーブル（設定値４）、図８－１２（Ｂ）に示す表示結果判定テーブル（設定値５）、図８－１２（Ｃ）に示す表示結果判定テーブル（設定値６）、図８－１３（Ａ）に示す大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）、図８－１３（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。

【０１９５】

本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。

【０１９６】

図８－１１（Ａ）～図８－１１（Ｃ）及び図８－１２（Ａ）～図８－１２（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。本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、本発明はこれに限定されるものではなく、第１特図と第２特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしても良い。

【０１９７】

図８－１１（Ａ）～図８－１１（Ｃ）及び図８－１２（Ａ）～図８－１２（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（本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（本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。

【０１９８】

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判定値が割り当てられている。具体的には、図８－１１（Ａ）～図８－１１（Ｃ）及び図８－１２（Ａ）～図８－１２（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、本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、本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。

【０１９９】

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）。

【０２００】

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８－１１（Ａ）～図８－１１（Ｃ）及び図８－１２（Ａ）～図８－１２（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８－１１（Ａ）～図８－１１（Ｃ）及び図８－１２（Ａ）～図８－１２（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８－１１（Ａ）～図８－１１（Ｃ）及び図８－１２（Ａ）～図８－１２（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。

【０２０１】

また、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、ＣＰＵ１０３は、図８－１１（Ａ）～図８－１１（Ｃ）及び図８－１２（Ａ）～図８－１２（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。

【０２０２】

尚、本実施の形態では、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、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、５個以下や７個以上であってもよい。

【０２０３】

図８－１３（Ａ）及び図８－１３（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８－１３（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８－１３（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。

【０２０４】

大当り種別判定テーブルは、変動表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数（ＭＲ２）に基づいて、大当りの種別を大当りＡ～大当り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。

【０２０５】

ここで、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧにおける大当り種別について、図８－１４を用いて説明する。本実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、大当り種別として、大当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りＡ（非確変大当りともいう）と、大当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りＢや大当りＣ（確変大当りともいう）が設定され

ている。
【０２０６】
「大当りＡ」による大当り遊技状態は、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りであり、「大当りＢ」による大当り遊技状態は、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りである。更に、「大当りＣ」による大当り遊技状態は、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りである。
【０２０７】
「大当りＡ」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは１００回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。
【０２０８】
一方、大当りＢや大当りＣの大当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、該大当り遊技状態の終了後において再度大当りが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当りが大当りＢや大当りＣである場合には、大当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。
【０２０９】
尚、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧにおいては、大当り種別として大当りＡ～大当りＣの３種類を設け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、大当り種別は２種類以下、または４種類以上設けてもよい。
【０２１０】
また、図８－１３（Ａ）に示すように、大当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、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～９９までが大当りＡに割り当てられており、１００～２４９までが大当りＢに割り当てられており、２５０～２９９までが大当り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までが大当りＡに割り当てられており、１００～２２９までが大当りＢに割り当てられており、２００～２９９までが大当り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までが大当りＡに割り当てられており、１００～２０９までが大当りＢに割り当てられており、１５０～２９９までが大当り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までが大当りＡに割り当てられており、１００～１８９までが大当りＢに割り当てられており、１９０～２９９までが大当り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までが大当りＡに割り当てられており、１００～１６９までが大当りＢに割り当てられており、１７０～２９９までが大当り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までが大当りＡに割り当てられており、１００～１４９までが大当りＢに割り当てられており、１５０～２９９までが大当りＣに割り当てられている。
【０２１１】
このように、第１特別図柄の特図ゲームにおいて大当りが発生した場合は、大当り遊技終了後に時短制御のみが実行される大当りＡを決定する割合が同一である一方で、大当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りＢと大当りＣのうち、大当り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。

【０２１２】
一方で、図８－１３（Ｂ）に示すように、大当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までが大当りＡに割り当てられており、１００～１９９までが大当りＢに割り当てられており、２００～２９９までが大当り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までが大当りＡに割り当てられており、１００～１７９までが大当りＢに割り当てられており、１８０～２９９までが大当り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までが大当りＡに割り当てられており、１００～１５９までが大当りＢに割り当てられており、１６０～２９９までが大当り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までが大当りＡに割り当てられており、１００～１３９までが大当りＢに割り当てられており、１４０～２９９までが大当り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までが大当りＡに割り当てられており、１００～１１９までが大当りＢに割り当てられており、１２０～２９９までが大当り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までが大当りＡに割り当てられており、１００～２９９までが大当りＣに割り当てられている（大当りＢには判定値が割り当てられていない）。

【０２１３】
このように、第２特別図柄の特図ゲームにおいて大当りが発生した場合は、大当り遊技終了後に時短制御のみが実行される大当りＡを決定する割合が同一である一方で、大当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りＢと大当りＣのうち、大当り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。

【０２１４】
尚、本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、大当り種別を大当り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り種別の決定割合が異なることには、いずれかの大当り種別を決定しないこと（決定割合が０％である）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、大当り種別を大当りＢに決定する場合を設けてもよい。

【０２１５】
このように、本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りとなった場合の大当り種別の決定割合が異なっているので、遊技興趣を向上できるようになっている。

【０２１６】
尚、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、大当り種別を大当り種別判定用の乱数値であるＭＲ２を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は、特図表示結果判定用の乱数値であるＭＲ１を用いて決定してもよい。

【０２１７】
また、本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（大当り確率が高まることや、大当り種別としての大当りＣが決定されやすくなること等）形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

【０２１８】
また、本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

応じて大当り確率が変化する一方で、遊技性自体は変化しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。

【０２１９】

例えば、パチンコ遊技機１に設定される設定値が１である場合は、通常状態での大当り確率が１／３２０、確変状態が６５％の割合でループする遊技性（所謂確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が２である場合は、通常状態での大当り確率が１／２００、大当り遊技中に遊技球が、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、大当り確率が１／３２０且つ小当り確率が１／５０であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置７内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技状態に制御する遊技性（所謂１種２種混合タイプ）としてもよい。更に、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が１～３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り確率や小当り確率が高い一方で大当り遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が４～６のいずれかである場合）を設けてもよい。

【０２２０】

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。

【０２２１】

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。

【０２２２】

具体的には、変動パターン判定テーブルとしては、変動表示結果を「大当り」にすることが事前決定されたときに使用される大当り用変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「小当り」にすることが事前決定されたときに使用される大当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。

【０２２３】

大当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。

【０２２４】

図８－１５（Ａ）及び図８－１５（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。

【０２２５】

図８－１５（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。

【０２２６】

図８－１５（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。

【０２２７】

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。

【０２２８】

つまり、本実施の形態では、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いう遊技者の期待感を高めることできる。

【０２２９】

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８－１５（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、本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。

【０２３０】

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定テーブルＤとが予め用意されている。

【０２３１】

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。

【０２３２】

図８－１６（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。

【０２３３】

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。

【０２３４】

図８－１６（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。

【０２３５】

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。

【０２３６】

図８－１６（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、ＭＲ３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（ＰＡ１－３）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（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、１～４９０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、４９１～７００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１～９

９７のうち、１～４７０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、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（ＰＡ１－３）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（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。

【０２３７】

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

【０２３８】

図８－１０（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、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（ＰＡ１－４）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（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（ＰＡ１－４）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（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、１～５１０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、５１１～７００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。

【０２３９】

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、１～４９０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、４９１～７００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、１～４７０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。
【０２４０】
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。
【０２４１】
尚、本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、本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）で異なっていてもよい。
【０２４２】
尚、本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、本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。
【０２４３】
また、本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、本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。
【０２４４】
また、本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、本発明はこれに限定されるものではなく、変動表示結果が大当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。
【０２４５】
尚、本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の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の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。

【０２４６】
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８－１０参照）。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って、変動表示の時間が長くなることにより、変動表示が実行されないことによる遊技の興趣低下を防ぐことができるようになる。

【０２４７】
また、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、図８－１６（Ａ）～図８－１６（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、本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。

【０２４８】
また、本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、本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、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値毎の大当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。

【０２４９】
図８－１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。

【０２５０】
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。

【０２５１】
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）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【０２５２】
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）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【０２５３】
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。

【０２５４】
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、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【０２５５】
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。

【０２５６】
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。

【０２５７】

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ト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ト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トするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【０２５８】

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、ランダムカウント値として記憶され、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がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路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ト値を更新するためのものであってもよい。

【０２５９】

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。

【０２６０】

次に、本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。

【０２６１】

図８－１７（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２０７ＳＧ２９Ｅ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２０７ＳＧ２９Ｅ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。

【０２６２】

尚、本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。

【０２６３】

表示モニタ２０７ＳＧ０２９には、図８－１７（Ｂ）及び図８－１７（Ｃ）に示すように、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。

【０２６４】

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。

【０２６５】

本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８－１９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８－１８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。

【０２６６】

次に、本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８－２０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（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【０２６７】

次いで、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２にバックアップデータが記憶されているか否か（１０７ＳＧＳａ００３）や、ＲＡＭ１０２（バックアップＲＡＭ）が正常であるか否か（１０７ＳＧＳａ００４）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（２０７ＳＧＳａ００３；Ｎ）やＲＡＭ１０２が正常でない場合（２０７ＳＧＳａ００４；Ｎ）は、２０７ＳＧＳａ０１７に進み、バックアップデータが記憶されており、且つＲＡＭ１０２が正常である場合（２０７ＳＧＳａ００３；Ｙ、２０７ＳＧＳａ００４；Ｙ）は、更にＲＡＭ１０２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、ＲＡＭ

１０２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（２０７ＳＧＳａ００５）。

【０２６８】

ＲＡＭ１０２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（２０７ＳＧＳａ００５；Ｎ）は、２０７ＳＧＳａ０１７に進み、ＲＡＭ１０２に格納されている設定値が１～６のいずれかである場合（２０７ＳＧＳａ００５；Ｙ）は、電断前に後述する設定値変更処理の実行中であったこと（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（２０７ＳＧＳａ００６）。設定値変更中フラグがセットされている場合（２０７ＳＧＳａ００６；Ｙ）は、２０７ＳＧＳａ０１７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ＲＡＭクリア処理を実行したことを示すＲＡＭクリアフラグがセットされていれば該ＲＡＭクリアフラグをクリアし（２０７ＳＧＳａ００７）、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（２０７ＳＧＳａ００８）。

【０２６９】

クリアスイッチがＯＮである場合（２０７ＳＧＳａ００８；Ｙ）は、ＲＡＭ１０２をクリアするＲＡＭクリア処理を実行し（２０７ＳＧＳａ００９）、ＲＡＭクリアフラグを改めてセットして２０７ＳＧＳａ０１１に進む（２０７ＳＧＳａ０１０）。尚、クリアスイッチがＯＦＦである場合（２０７ＳＧＳａ００８；Ｎ）は、２０７ＳＧＳａ００９及び２０７ＳＧＳａ０１０を実行せずに２０７ＳＧＳａ０１１に進む。

【０２７０】

２０７ＳＧＳａ０１１においてＣＰＵ１０３は、錠スイッチ２０７ＳＧ０５１がＯＮであるか否かを判定する（２０７ＳＧＳａ０１１）。錠スイッチ２０７ＳＧ０５１がＯＮである場合（２０７ＳＧＳａ０１１；Ｙ）は、更に開放センサ２０７ＳＧ０９０がＯＮであるか否かを判定する（２０７ＳＧＳａ０１２）。開放センサ２０７ＳＧ０９０がＯＮである場合、つまり、錠スイッチ２０７ＳＧ０５１がＯＮ且つ遊技機用枠２０７ＳＧ００３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（２０７ＳＧＳａ０１２；Ｙ）は、ＲＡＭクリアフラグがセットされているか否かを判定する（２０７ＳＧＳａ０１３ａ）。

【０２７１】

ＲＡＭクリアフラグがセットされている場合（２０７ＳＧＳａ０１３ａ；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（２０７ＳＧＳａ０１３ｂ）を実行して２０７ＳＧＳａ０１４に進み、ＲＡＭクリアフラグがセットされていない場合（２０７ＳＧＳａ０１３ａ；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（２０７ＳＧＳａ０１３ｃ）を実行して２０７ＳＧＳａ０１４に進む。

【０２７２】

尚、錠スイッチ２０７ＳＧ０５１がＯＦＦである場合（２０７ＳＧＳａ０１１；Ｎ）や開放センサがＯＦＦである場合（２０７ＳＧＳａ０１２；Ｎ）は、２０７ＳＧＳａ０１３ａ～２０７ＳＧＳａ０１３ｃの処理を実行せずに２０７ＳＧＳａ０１４に進む。

【０２７３】

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）。

【０２７４】

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）。

【０２７５】

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）。

【０２７６】

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。

【０２７７】

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。

【０２７８】

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８－２６（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）。

【０２７９】

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。

【０２８０】

尚、本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、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。

【０２８１】

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。

【０２８２】

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８－２６（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）。

【０２８３】

また、ＣＰＵ１０３は、図８－２７（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。

【０２８４】

このように、本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。

【０２８５】

尚、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧの遊技制御メイン処理では、図８－２０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、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明はこれに限定されるものではなく、該ＲＡ

Ｍ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。

【０２８６】

図８－２１（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、先ず、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（２０７ＳＧＳａ４５）。

【０２８７】

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；Ｎ）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。

【０２８８】

尚、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧにおけるＲＡＭ１０２は、図８－２１（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。

【０２８９】

つまり、本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。

【０２９０】

尚、本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、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（本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。

【０２９１】

また、本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、本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ームレータ、アキュー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クリアフレア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。

【０２９２】

図８－２２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８－２７（Ａ）参照）。更にＣＰＵ１０３は、設定値変更処理に応じた態様（図８－６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（２０７ＳＧＳａ０５２ａ）。

【０２９３】

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。

【０２９４】

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）。

【０２９５】

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）。

【０２９６】

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）。

【０２９７】

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。

【０２９８】

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）。

【０２９９】

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。

【０３００】

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）。

【０３０１】

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）。

【０３０２】

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。

【０３０３】
　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。
【０３０４】
　図８－２３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８－２７（Ａ）参照）。更にＣＰＵ１０３は、設定値確認処理に応じた態様（図８－６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）。
【０３０５】
　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。
【０３０６】
　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）。
【０３０７】
　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（２０７ＳＧＳａ１１１；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）。
【０３０８】
　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。
【０３０９】
　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２０

７ＳＧ００４Ａ、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。

【０３１０】

尚、本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、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８－６に示す大当りＡ、大当りＢ、大当り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。

【０３１１】

また、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧでは、図８－２７（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、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。

【０３１２】

以上のように本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。

【０３１３】

このとき、表示モニタ２０７ＳＧ０２９では、図８－２５（Ａ）～図８－２５（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８－１７に示すベース値の表示）が終了する。つまり、本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。

【０３１４】

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。

【０３１５】

また、本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。

【０３１６】

このとき、表示モニタ２０７ＳＧ０２９では、図８－２５（Ａ）、図８－２５（Ｂ）及び図８－２５（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８－１７に示すベース値の表

示）が終了する。つまり、本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では、使用する表示部数が異なっている。

【０３１７】

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。

【０３１８】

図８－２４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。

【０３１９】

尚、本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８－２８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。

【０３２０】

次に、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行する処理について説明する。

【０３２１】

図８－２９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。

【０３２２】

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。

【０３２３】

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。

【０３２４】
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８－３６（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。

【０３２５】
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）。

【０３２６】
尚、本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８－３６（Ｂ）及び図８－３６（Ｃ）に示すように、画像表示装置５において、設定変値の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。

【０３２７】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可動体２０７ＳＧ３２１の動作チェックを行うための第１可動体初期化処理（２０７ＳＧＳ４１３）と、第２可動体２０７ＳＧ３２２の動作チェックを行うための第２可動体初期化処理（２０７ＳＧＳ４１４）を実行する。尚、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧにおける第１可動体初期化処理と第２可動体初期化処理とでは、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８－３５参照）。

【０３２８】
ここで、第１可動体初期化処理と第２可動体初期化処理について図８－３３及び図８－３４を用いて説明する。図８－３３は、演出制御用ＣＰＵ１２０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８－３４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。

【０３２９】

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、変動表示中等における第１可動体２０７ＳＧ３２１と第２可動体２０７ＳＧ３２２の実際の動作態様である。

【０３３０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、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８－２２における非検出時動作制御に対応する黒丸で示す位置など、原点位置と合体位置との間の所定位置）にある場合、原点復帰させるための非検出時動作制御を実行する。この非検出時動作制御を実行する場合、可動体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。

【０３３１】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、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、変動表示中に実行な可動体演出等）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。

【０３３２】

次に、演出制御用ＣＰＵ１２０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８－３４（Ａ）及び図８－３４（Ｂ）にて示す速度は、演出制御用ＣＰＵ１２０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

。
【０３３３】
図８－３４（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。
【０３３４】
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。
【０３３５】
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。
【０３３６】
また、図８－３４（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における最低速度以下の速度（本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。
【０３３７】
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。

【０３３８】

図８－２９に戻り、第１可動体初期化処理（２０７ＳＧＳ４１３）と第２可動体初期化処理（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。

【０３３９】

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）。

【０３４０】

２０７ＳＧＳ４２０において、設定値早期変更終了フラグガ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可動体初期化処理（２０７ＳＧＳ４２２）と、２０７ＳＧＳ４１４と同一処理である第２可動体初期化処理（２０７ＳＧＳ４２３）を実行し、これら第１可動体初期化処理（２０７ＳＧＳ４２２）と２０７ＳＧＳ４１４と第２可動体初期化処理（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。

【０３４１】

以上のようにこれら２０７ＳＧ４１２～２０７ＳＧ４２４の処理については、図８－３５（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、本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。

【０３４２】

このとき、図８－３５（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。

【０３４３】

一方で、図８－３５（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。

【０３４４】

更に、図８－３５（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。

【０３４５】

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。

【０３４６】

尚、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧにおけるエラー報知としては、図８－３６（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。

【０３４７】

このように、本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８－３０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、設定値情報についてはＲＡＭ１２２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ＲＡＭ１２２からクリアしない一方で、設定値情報についてはＲＡＭ１２２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。

【０３４８】

つまり、本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ＲＡＭ１２２からクリアする情報が異なっている。

【０３４９】

そして、２０７ＳＧＳ４２７において演出制御用ＣＰＵ１２０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８－３１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。

【０３５０】

尚、本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、本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。

【０３５１】

尚、本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、本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。

【０３５２】

そして、図８－２９に戻り演出制御用ＣＰＵ１２０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（２０７ＳＧＳ４２８）。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、タイマ割込フラグの監視（２０７ＳＧＳ４２９）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ＣＰＵ１２０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ＣＰＵ１２０は、そのフラグをクリアし（２０７ＳＧＳ４３０）、以下の処理を実行する。

【０３５３】

演出制御用ＣＰＵ１２０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（２０７ＳＧＳ４３１）。起動報知処理においては、例えば、該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。

【０３５４】

尚、本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。

【０３５５】

具体的には、図８－３２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っていてもよい。

【０３５６】

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ＲＡＭ１０２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っていてもよい。

【０３５７】

つまり、本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ＣＰＵ１２０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ＣＰＵ１２０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。

【０３５８】

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っていてもよい。

【０３５９】

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。

【０３６０】

尚、本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、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。

【０３６１】

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、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。

【０３６２】

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。

【０３６３】

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。

【０３６４】

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。

【０３６５】

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。

【０３６６】

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、本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、本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。

【０３６７】

また、本実施の形態における特徴部２０７ＳＧにおいては、本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、本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いてもよいし、一部のみが同一であってもよい。

【０３６８】

また、本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、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。

【０３６９】

図８－２９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８－３７に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０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（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。

【０３７０】

図８－２９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８－８参照）であるのか解析する。

【０３７１】

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（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。

【０３７２】

次いで、大当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ト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。

【０３７３】

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やプッシュボタン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、大当り回数、スーパーリーチ回数等を更新記憶する。

【０３７４】

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やプッシュボタン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。

【０３７５】

演出用情報集計処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動表示、大当り遊技、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、大当り回数、スーパーリーチ回数等を更新記憶する。

【０３７６】

次に、本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８－３８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、先ず、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。

【０３７７】

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」のである場合（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。

【０３７８】

尚、本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、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。

【０３７９】

以上のように本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、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技が可能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。

【０３８０】
　また、本実施の形態には、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８－２２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８－２０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８－２２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８－２７（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。
【０３８１】
　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８－２２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８－２０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８－２３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８－２７（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。
【０３８２】
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８－４及び図８－２７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。
【０３８３】
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。
【０３８４】
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。
【０３８５】
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２０７ＳＧ００２Ｒ）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８－２７（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。
【０３８６】
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、ＣＰＵ１０

３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８－２７（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。

【０３８７】
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８－２７（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。

【０３８８】
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８－２１（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８－２１（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。
【０３８９】
　また、本実施の形態には、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８－２２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８－２０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８－２２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８－２７（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。
【０３９０】
　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。
【０３９１】
　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８－２７（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）
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。

【０３９２】

また、本実施の形態には、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、

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８－２２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、

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８－１７（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、

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８－２５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８－２５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２０７ＳＧ０２９Ｄ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。

【０３９３】

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８－２６（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２０７ＳＧ０２９Ｄ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８－２５（Ａ）及び図８－２６（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。

【０３９４】

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８－２６（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）

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。

【０３９５】

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８－２２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。

【０３９６】

また、本実施の形態には、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、

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８－２２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８－２０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）、
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８－３５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が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８－３５（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。

【０３９７】

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な設定手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図８－２２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８－２０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）、
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８－３５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確認動作を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８－３５（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。

【０３９８】

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。

【０３９９】

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、前記可動体が確認動作を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８－３５（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８－３５（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可動体初期化処理が終了し、第２可動体初期化処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可動体初期化処理の終了後に新たに第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）

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。

【０４００】

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８－３５（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８－３５（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可動体初期化処理が終了し、第２可動体初期化処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可動体初期化処理の終了後に新たに第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）
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。

【０４０１】
以上、本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、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。

【０４０２】
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、本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ればよい。

【０４０３】
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、本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。

【０４０４】
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２０７ＳＧ０

０４Ａ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、本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。

【０４０５】

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、本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。

【０４０６】

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、本発明はこれに限定されるものではなく、図８－６に示す大当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。

【０４０７】

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、本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。

【０４０８】

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、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。

【０４０９】

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、本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。

【０４１０】

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２０７ＳＧ００

４Ｂ、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、本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。

【０４１１】

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、本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。

【０４１２】

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、本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。

【０４１３】

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、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２０７ＳＧ１３２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。

【０４１４】

尚、本実施の形態の特徴部２０７ＳＧの遊技制御メイン処理では、図８－２０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、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明はこれに限定されるものではなく、該ＲＡ

Ｍ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。

【０４１５】

（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。

【０４１６】

図９－１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９－１において、図８－２２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８－２０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、先ず、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９－３を用いて説明する。遊技停止開始処理の後は、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８－２２に示す処理と同様の処理が実行される。

【０４１７】

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９－４を用いて説明する。遊技停止終了処理の後は、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８－２２に示す処理と同様の処理が実行される。

【０４１８】

図９－２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９－２において、図８－２３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、先ず、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９－３を用いて説明する。この遊技停止開始処理は、図９－１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は、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８－２３に示す処理と同様の処理が実行される。

【０４１９】

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９－４を用いて説明する。この遊技停止終了処理は、図９－１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は、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８－２３に示す処理と同様の処理が実行される。

【０４２０】

（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。

【０４２１】

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。

【０４２２】

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）である一対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。

【０４２３】

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。

【０４２４】

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、大当り図柄が停止表示された後に、大当り遊技状態の開始を報知する演出動作としてのファンファーレ演出が実行される期間である。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。

【０４２５】

エンディング時間タイマは、大当り終了時に大当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、大当り終了処理が実行される期間であり、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間である。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。

【０４２６】

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。

【０４２７】

（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９－３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。

【０４２８】

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。

【０４２９】

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。

【０４３０】

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）、ファンファーレ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、ファンファーレ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レ時間タイマを停止し（１０ＦＳ０２０）、処理を終了する。

【０４３１】

ファンファーレ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。

【０４３２】

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。

【０４３３】

（遊技停止終了処理）

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９－４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。

【０４３４】

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。

【０４３５】

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。

【０４３６】

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。

【０４３７】

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。

【０４３８】

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。

【０４３９】

（特徴部の効果について）

図９－１～図９－４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。

【０４４０】

図９－１～図９－４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。

【０４４１】

図９－１～図９－４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。

【０４４２】

図９－１～図９－４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。

【０４４３】

図９－１～図９－４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。

【０４４４】

図９－１～図９－４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。

【０４４５】

図９－１～図９－４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。

【０４４６】

図９－１～図９－４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。

【０４４７】

図９－１～図９－４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利になってしまうことを防止することができる。

【０４４８】

（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、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。以下に、特徴部１０Ｆの変形例について説明する。

【０４４９】

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。

【０４５０】

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。

【０４５１】

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９－１～図９－４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。

【０４５２】

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こと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。

【０４５３】

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。

【０４５４】

（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）。

【０４５５】

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。

【０４５６】

（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、

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、

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）。

【０４５７】

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。

【０４５８】

（２）　上記（１）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）。

【０４５９】

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。

【０４６０】
（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、
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）。
【０４６１】
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。
【０４６２】
（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、
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、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）。
【０４６３】
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。
【０４６４】
（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）。

【０４６５】

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。

【０４６６】

（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）。

【０４６７】

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。

【０４６８】

（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）。

【０４６９】

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。

【０４７０】

（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）。
【０４７１】
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。
【０４７２】
（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）。
【０４７３】
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。
【０４７４】
（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）。
【０４７５】
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。
【０４７６】
（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、
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、
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、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）。
【０４７７】
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。
【０４７８】
（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、
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）。
【０４７９】
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。
【０４８０】
（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）。
【０４８１】
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。

【０４８２】

（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）。

【０４８３】

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。

【０４８４】

（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）。

【０４８５】

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。

【０４８６】

（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）。
【０４８７】
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。
【０４８８】
（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）。
【０４８９】
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。
【０４９０】
（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）。
【０４９１】
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。
【０４９２】
（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）。
【０４９３】
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。
【０４９４】
（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）。
【０４９５】
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。
【０４９６】
（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）。
【０４９７】
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。
【０４９８】
（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、
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）。
【０４９９】
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。
【０５００】
（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、
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）。
【０５０１】
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。
【０５０２】
（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）。
【０５０３】
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。
【０５０４】
（５）　上記（２）～（４）のいずれかの遊技機において、
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、
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）。

【０５０５】
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。

【０５０６】
（６）　上記（１）～（５）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、
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、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）。

【０５０７】
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。

【０５０８】
（７）　上記（１）～（６）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）。

【０５０９】
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。

【０５１０】

（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、

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）。

【０５１１】

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。

【０５１２】

（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）。

【０５１３】

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。

【０５１４】

（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）。

【０５１５】

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。

【０５１６】

（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）。

【０５１７】

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。

【０５１８】

（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、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、

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）。

【０５１９】

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。

【０５２０】

（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、
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）。
【０５２１】
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。
【０５２２】
（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、
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）。
【０５２３】
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。
【０５２４】
（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）。
【０５２５】
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。
【０５２６】
（５）　上記（２）～（４）のいずれかの遊技機において、
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、
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）。

【０５２７】
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。

【０５２８】
（６）　上記（１）～（５）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、
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、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）。

【０５２９】
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。

【０５３０】
（７）　上記（１）～（６）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）。

【０５３１】
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。
【０５３２】
（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、
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）。
【０５３３】
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。
【０５３４】
（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）。
【０５３５】
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。
【０５３６】
（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）。

【０５３７】

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。

【０５３８】

（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。

【０５３９】

図１０－１は、本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１０－１は、前述した図８－８（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、大当りとなるか否か、および、大当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。

【０５４０】

図１０－１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。

【０５４１】

（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。

【０５４２】

（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。

【０５４３】

（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、大当り遊技状態中のラウンド数の表示を更新する。

【０５４４】

（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。

【０５４５】

（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。

【０５４６】

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、図柄指定コマンドや変動種別指定コマンドによる保留情報により大当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。

【０５４７】

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。

【０５４８】

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１０－２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１０－２においては、図８－２９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１０－２においては、図８－２９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。

【０５４９】

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。

【０５５０】

２０７ＳＧＳ４１２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１０－３において説明する。

【０５５１】

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。

【０５５２】

図１０－３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。

【０５５３】

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。

【０５５４】

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。

【０５５５】

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。

【０５５６】

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。

【０５５７】

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。

【０５５８】

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。

【０５５９】

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。

【０５６０】

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。

【０５６１】

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。

【０５６２】

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。

【０５６３】

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１０－１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。

【０５６４】

（特徴部の効果について）

図１０－３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。

【０５６５】

図１０－３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。

【０５６６】

図１０－３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。

【０５６７】

図１０－３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。

【０５６８】

図１０－３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。

【０５６９】

図１０－３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。

【０５７０】

図１０－３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。

【０５７１】

図１０－３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。

【０５７２】

図１０－３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等の所定の演出手段が誤動作することを防止できる。

【０５７３】

図１０－３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。

【０５７４】

図１０－３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。

【０５７５】

図１０－２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。

【０５７６】

図１０－３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。

【０５７７】

（特徴部４０Ｆ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、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。以下に、特徴部４０Ｆの変形例について説明する。

【０５７８】

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。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。

【０５７９】

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。

【０５８０】
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。
【０５８１】
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。
【０５８２】
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。
【０５８３】
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。
【０５８４】
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。
【０５８５】
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。
【０５８６】
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。
【０５８７】
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。

【０５８８】

（特徴部４０Ｆに関する発明の説明）

特徴部４０Ｆ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、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（例えば、特開２０１０－２００９０２号公報参照）。

【０５８９】

しかし、特開２０１０－２００９０２号公報のような遊技機の場合、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。このような課題を解決するために、特徴部４０Ｆは以下のように構成される。

【０５９０】

（１）　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１０－３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）。

【０５９１】

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。

【０５９２】

（２）　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、

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が設定変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１０－３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）。
【０５９３】
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。
【０５９４】
（３）　上記（１）または（２）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１０－３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）。
【０５９５】
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。
【０５９６】
（４）　上記（１）～（３）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）。
【０５９７】
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。
【０５９８】
（５）　上記（１）～（４）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１０－３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）。
【０５９９】
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。
【０６００】
（特徴部６８Ｆに関する説明）
次に、特徴部６８Ｆについて説明する。特徴部６８Ｆは、設定変更操作や設定変更状態に応じた音の出力に関して特徴を有している。前述した実施形態に示すように、設定変更の条件が成立することにより設定変更状態に制御されることによって設定変更が可能となる。具体的には、遊技店の設定変更の作業担当者は、前述したようにパチンコ遊技機１を設定変更状態で起動することによって設定値を変更する設定変更操作が可能となる。ＲＯＭ１０１には、設定値１～設定値６によって異なったメインプログラムとしての遊技用デ

ータ（例えば、大当りの判定値に関する情報など）が格納されている。例えば、図８－１１に示すように、設定値は、設定値１から設定値６へと段階的に大当り確率が高くなっている。このように、設定値１から設定値６にかけて段階的に遊技者の有利度が高くなり、設定値１～設定値６に対して異なる遊技用データが設定されている。

【０６０１】

また、特徴部６８Ｆのパチンコ遊技機１においては、遊技者や遊技店の店員の操作により演出が実行される際の音量や光量の調整が可能である。音量調整や光量調整は、操作手段としてのスティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂの操作により実行可能である。なお、十字キー等の操作手段を設け、左右の操作で音量調整が可能であり、上下の操作で光量調整が可能なものであってもよい。例えば、音量や光量は、５段階に設定されている。音量調整操作により応じて演出に関する音量を段階的に変化させることができ、光量調整操作に応じて演出に関する光量を段階的に変化させることができる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、操作手段を操作することによる検出信号に基づいて音量調整操作後の確認操作音をスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力する。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、操作手段を操作することによる検出信号に基づいて光量調整操作後の光量により画像表示装置５の明るさを変更する。

【０６０２】

また、特徴部６８Ｆのパチンコ遊技機１においては、作業担当者による設定変更操作に応じて、ＣＰＵ１０３が各設定値に対応した遊技用データ（例えば、大当りの判定値に関する情報）を設定する。設定された遊技用データに関する情報は、ＣＰＵ１０３により演出制御基板１２に送信される。演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定変更状態に対応した音量を出力するが、設定変更操作に応じた音を出力しないようにスピーカ８Ｌ，８Ｒを制御する。演出制御用ＣＰＵ１２０による具体的な音出力の制御について説明する。

【０６０３】

特徴部６８Ｆのパチンコ遊技機１においては、前述したように、遊技者や遊技店の店員の演出操作に応じて、音量調整や光量調整をすることができる。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、音量調整操作に応じた操作音をスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力する。例えば、５段階の音量が設けられている場合には、音量の段階を上げる操作により出力される操作音が大きくなり、音量の段階を下げる操作により出力される操作音が小さくなる。

【０６０４】

また、特徴部６８Ｆのパチンコ遊技機１においては、前述したように、作業担当者による設定変更操作が可能である。しかし、演出制御用ＣＰＵ１２０は、音量調整操作に応じた操作音は出力するが、設定変更操作に応じた操作音は出力しないように制御する。仮に、設定値に対応した操作音が出力した場合には、設定変更の作業担当者以外の遊技店の店員等に設定変更操作により出力される音から設定値がバレてしまう恐れがある。設定値は、遊技機にとって重要な情報であるため設定値が遊技店の設定変更の作業担当者以外の店員にバレてしまうことは望ましくない。そこで、特徴部６８Ｆのパチンコ遊技機１においては、音量調整操作に応じた操作音を出力するが、設定変更操作に応じた操作音を出力しないように制御している。これによれば、設定変更操作に応じた操作音が出力されないため設定変更操作に基づく操作音の出力に関して情報漏えいを防止でき、セキュリティ面を強化することができる。

【０６０５】

また、特徴部６８Ｆのパチンコ遊技機１においては、設定値に対応した大当りの判定値に関する情報等の遊技用データを設定するための設定変更状態が開始されたときにスピーカ８Ｌ，８Ｒから音が出力される。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、作業担当者により設定変更状態が開始されたときに、設定変更状態に制御されたことを報知する報知音をスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力するように制御する。このようにすれば、設定変更状態が開始したことを作業担当者が容易に認識可能となる。

【０６０６】

また、特徴部６８Ｆのパチンコ遊技機１においては、設定変更状態中においてスピーカ

８Ｌ，８Ｒから音が出力される。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定変更状態中に設定変更状態であることを示す報知音をスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力するように制御する。このようにすれば、設定変更状態中であることを作業担当者が容易に認識可能となる。

【０６０７】

また、特徴部６８Ｆのパチンコ遊技機１においては、設定変更状態が終了したときにおいてスピーカ８Ｌ，８Ｒから音が出力される。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定変更状態が終了したときに設定変更状態が終了したことを示す報知音をスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力するように制御する。このようにすれば、設定変更状態が終了したことを作業担当者が容易に認識可能となる。

【０６０８】

また、特徴部６８Ｆのパチンコ遊技機１においては、設定変更状態に移行されてから設定変更を実行して設定変更状態を終了したときと、設定変更状態に移行されてから設定変更の開始前と同じ設定値に設定して設定変更状態を終了したときとで共通の音を出力する。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定変更操作により設定値を設定値１から設定６に変更して設定変更状態を終了したときと、設定変更操作をしたかあるいは何もせずに開始前と同じ設定値１で設定変更状態を終了したときとで共通の音を出力するように制御する。このようにすれば、設定値が変更されたことが作業担当者以外の店員や客にバレることがない。

【０６０９】

ここで、設定変更状態開始時、設定変更状態中、設定変更終了時の報知音はそれぞれ異なるようになっている。なお、設定変更開始から設定変更終了まで継続して共通の報知音を出力するようにしてもよい。また、設定変更状態開始時、設定変更状態中、設定変更終了時のうちいずれか１つ以上のタイミングで報知音が出力されるようにすればよい。例えば、設定変更状態開始時と設定変更終了時とは音を出力するが、設定変更状態中は音を出力しないようにしてもよい。

【０６１０】

設定変更状態開示時の画像表示装置５の画面は、「設定変更開始」と表示される。また、設定変更状態終了時の画像表示装置５の画面は、「設定変更終了」と表示される。設定変更状態中は、画面上で報知を実行しない。しかし、設定変更状態中に「設定変更状態中」と表示してもよい。また、設定変更状態開始時、設定変更状態中、設定変更終了時の報知は、音のみではなくパチンコ遊技機１に設けられたＬＥＤ等の発光であってもよい。

【０６１１】

また、特徴部６８Ｆのパチンコ遊技機１においては、外部端子を介して設定変更に関する情報がホールコンピュータに出力される。これにより、遊技店の営業中に不正行為により設定値が変更されることを抑制することができる。

【０６１２】

（特徴部６８Ｆの変形例について）

以上、特徴部６８Ｆを説明してきたが、具体的な構成は本例で示したものに限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。以下に、特徴部６８Ｆの変形例について説明する。

【０６１３】

前述した実施形態において、設定変更操作を実行しているときに音を出力してもよい。このような場合には、設定値により音を変化させるのではなく、共通の音を出力するようにすればよい。また、演出に関する調整を行うときと共通の音を出力するようにしてもよい。このようにすれば、共通の音により設定変更操作による音であるか演出に関する調整の音であるかをぼやかすことができる。

【０６１４】

前述した実施形態において、設定変更状態開始時、設定変更状態中、設定変更終了時の報知は画像表示装置５の画面上のみで実行し、音を出力しないようにしてもよい。または、画面上とランプの発光との組合せ、あるいはランプのみにより報知するようにしてもよ

い。

【０６１５】

前述した実施形態においては、設定値を示唆する演出が実行されるようにしてもよい。様々なタイミングにおいて、設定値を示唆する演出を実行すればよい。具体的には、変動表示の実行中や大当り遊技状態の終了時等のタイミングにおいて設定値を示唆するキャラクタを表示することによりいずれの設定値となっているかを示唆するようにすればよい。

【０６１６】

（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。

【０６１７】

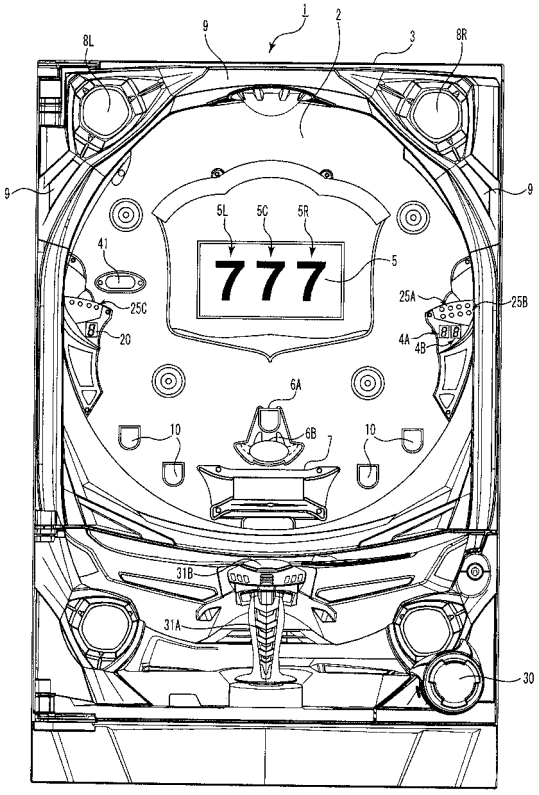
今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

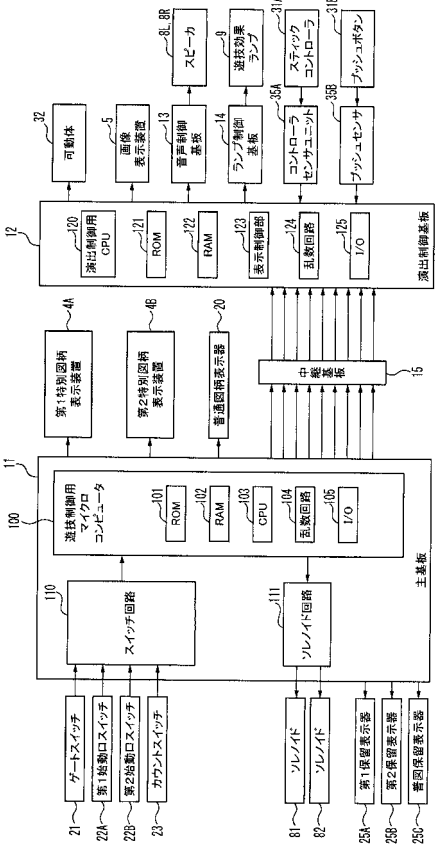
【０６１８】

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。

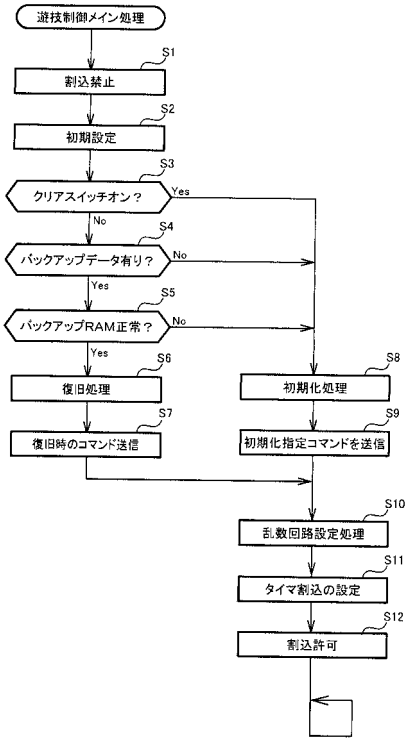
【図１】



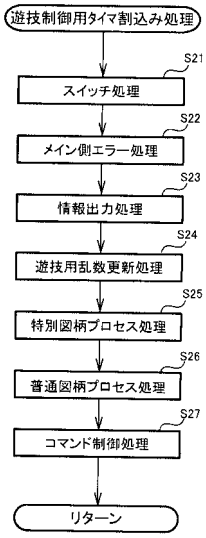
【図２】



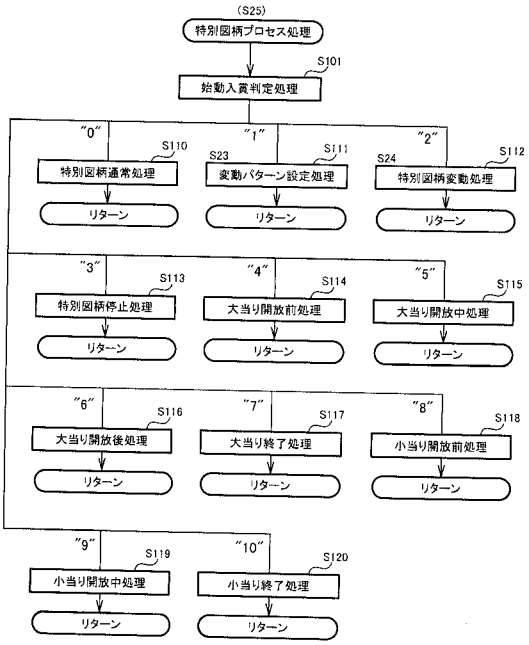
【図３】


遊技制御メイン処理
S1
割込禁止
S2
初期設定
S3
クリアスイッチオン？
Yes
No
S4
バックアップデータ有り？
No
Yes
S5
バックアップRAM正常？
No
Yes
S6
復旧処理
S7
復旧時のコマンド送信
S8
初期化処理
S9
初期化指定コマンドを送信
S10
乱数回路設定処理
S11
タイマ割込の設定
S12
割込許可

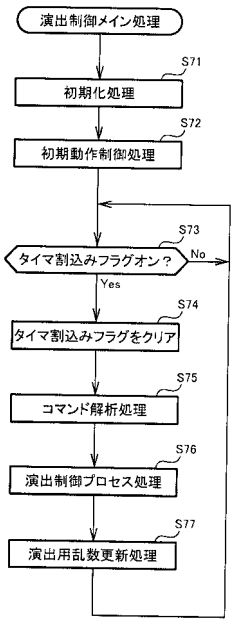
【図４】


遊技制御用タイマ割込み処理
S21
スイッチ処理
S22
メイン側エラー処理
S23
情報出力処理
S24
遊技用乱数更新処理
S25
特別図柄プロセス処理
S26
普通図柄プロセス処理
S27
コマンド制御処理
リターン

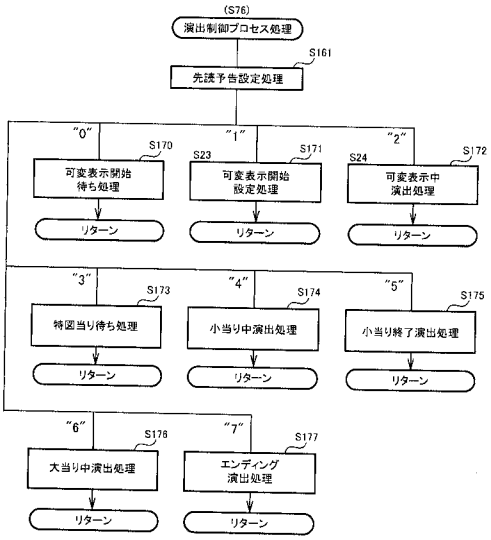
【図５】


(S25)
特別図柄プロセス処理
S101
始動入賞判定処理
"0"
S110
特別図柄通常処理
リターン
"1"
S23
S111
変動パターン設定処理
リターン
"2"
S24
S112
特別図柄変動処理
リターン
"3"
S113
特別図柄停止処理
リターン
"4"
S114
大当り開放前処理
リターン
"5"
S115
大当り開放中処理
リターン
"6"
S116
大当り開放後処理
リターン
"7"
S117
大当り終了処理
リターン
"8"
S118
小当り開放前処理
リターン
"9"
S119
小当り開放中処理
リターン
"10"
S120
小当り終了処理
リターン

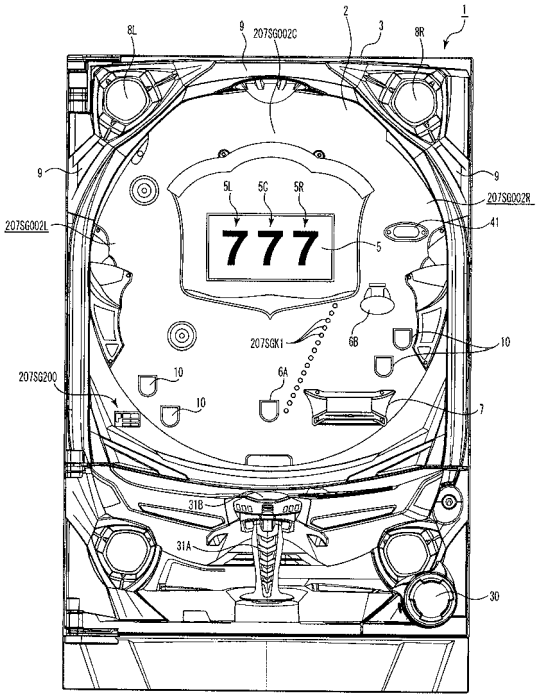
【図６】


演出制御メイン処理
S71
初期化処理
S72
初期動作制御処理
S73
タイマ割込みフラグオン？
No
Yes
S74
タイマ割込みフラグをクリア
S75
コマンド解析処理
S76
演出制御プロセス処理
S77
演出用乱数更新処理

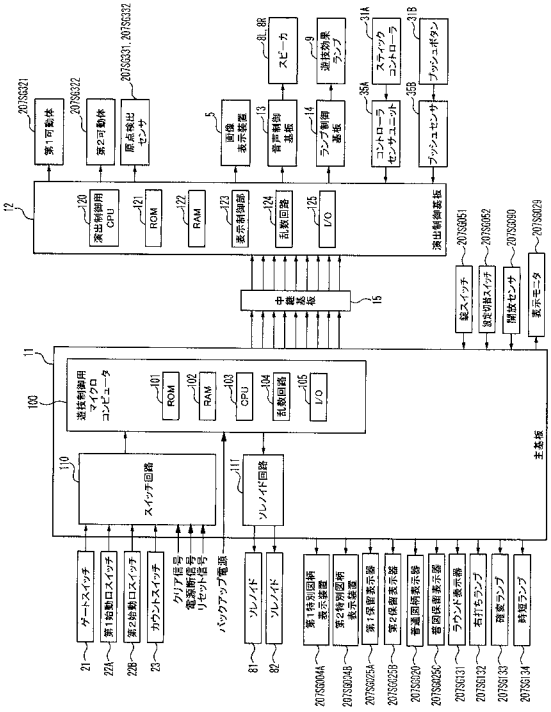
【図７】



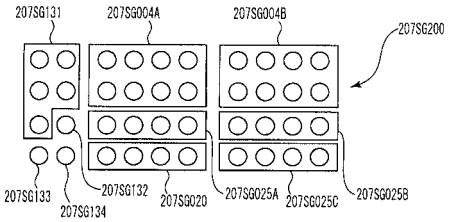
【図８－１】



【図８－２】



【図８－３】

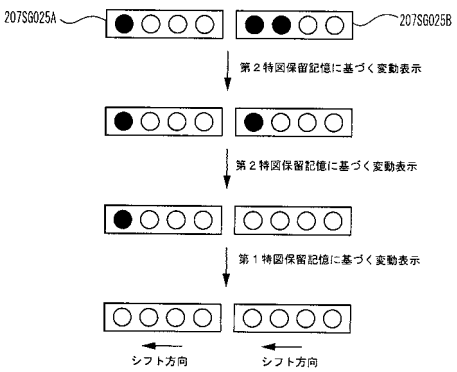


【図８－４】

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８－５】

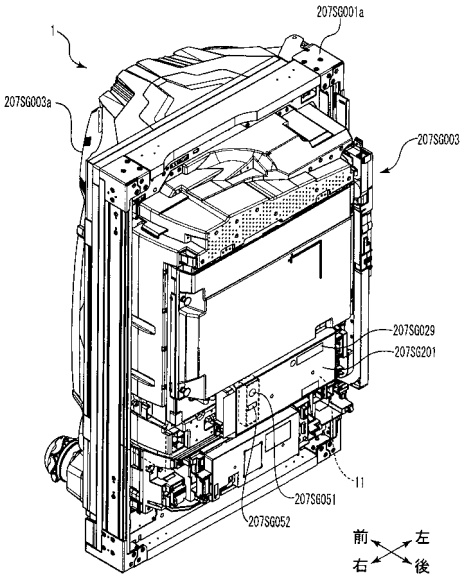
第１保留表示器及び第２保留表示器の更新例



【図８－６】

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８－７】



【図８－８】

（Ａ）

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(変動表示時間)を指定
8C	XX	変動表示結果通知	変動表示結果を指定
8F	00	図柄確定	演出図柄の変動表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	XX	エラー指定	XXで示すエラーの発生を指定
A0	XX	当り開始指定	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始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
D0	XX	設定値指定	設定値を指定
E1	01	ホットスタート通知	ホットスタートを通知
E1	02	コールドスタート通知	コールドスタートを通知
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
8C	00	第1変動表示結果指定	ハズレ
8C	01	第2変動表示結果指定	大当りA
8C	02	第3変動表示結果指定	大当りB
8C	03	第4変動表示結果指定	大当りC
8C	04	第5変動表示結果指定	小当り

【図８－９】

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	0～299	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秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
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秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算

【図８－１０】

変動パターン	特図変動時間(ms)	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	スーパーリーチα(ハズレ)
PA2-3	53000	スーパーリーチβ(ハズレ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	43000	スーパーリーチα(大当り)
PB1-3	53000	スーパーリーチβ(大当り)
PC1-1	4000	小当り

【図８－１１】

(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８－１２】

(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	1020～1292(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８－１３】

(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	190～299	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８－１４】

大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
大当りA	無し	100回(100回以内の大当りまで)	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８－１５】

(A)大当り用変動パターン判定テーブル(大当りA用)

変動パターン	MR3(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PB1-1	1～400	1～380	1～360	1～340	1～320	1～300
スーパーPB1-2	401～850	381～835	361～820	341～805	321～790	301～775
スーパーPB1-3	851～997	836～997	821～997	806～997	791～997	776～997

(B)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)

変動パターン	MR3(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PB1-1	1～200	1～180	1～160	1～140	1～120	1～100
スーパーPB1-2	201～550	181～510	161～470	141～430	121～390	101～350
スーパーPB1-3	551～997	551～997	471～997	431～997	391～997	351～997

(C)小当り用変動パターン判定テーブル

変動パターン	MR3(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PC1-1	1～997	1～997	1～997	1～997	1～997	1～997

【図８－１６】

(A)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)

変動パターン	MR3（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）
非リーチPA1-1	1～450	1～430	1～410	1～390	1～370	1～350
ノーマルPA2-1	451～700	431～700	411～700	391～700	371～700	351～700
スーパーPA2-2	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900
スーパーPA2-3	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997

(B)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)

変動パターン	MR3（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）
非リーチPA1-2	1～500	1～480	1～460	1～440	1～420	1～400
ノーマルPA2-1	501～700	481～700	461～700	441～700	421～700	401～700
スーパーPA2-2	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900
スーパーPA2-3	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997

(C)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)

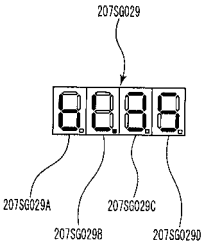
変動パターン	MR3（設定値1）	MR3（設定値2）	MR3（設定値3）	MR3（設定値4）	MR3（設定値5）	MR3（設定値6）
非リーチPA1-3	1～550	1～530	1～510	1～490	1～470	1～450
ノーマルPA2-1	551～700	531～700	511～700	491～700	471～700	451～700
スーパーPA2-2	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900
スーパーPA2-3	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997

(D)ハズレ用変動パターン判定テーブルD(高ベース中用)

変動パターン	MR3（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）
非リーチPA1-4	1～550	1～530	1～510	1～490	1～470	1～450
ノーマルPA2-1	551～700	531～700	511～700	491～700	471～700	451～700
スーパーPA2-2	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900	701～900
スーパーPA2-3	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997	901～997

【図８－１７】

（Ａ）



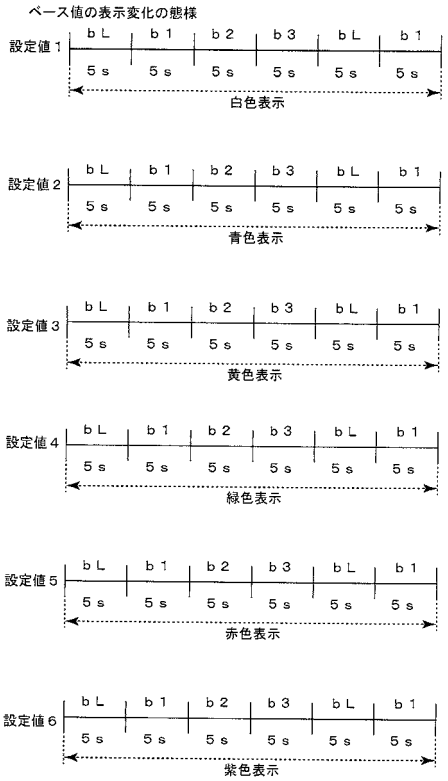
（Ｂ）７セグ＋ドット

表示内容	略記	1、2桁目		3、4桁目
ベースＬ（%）	bL.	b	L.	00～99
ベース１（%）	B1.	b	1.	00～99
ベース２（%）	B2.	b	2.	00～99
ベース３（%）	B3.	b	3.	00～99

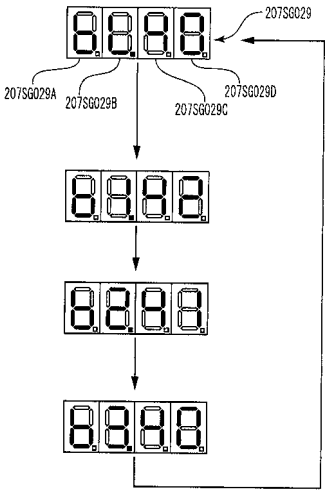
（Ｃ）ベース

表示内容	説明
ベースＬ（%）	全遊技状態のアウト６０００個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個毎の通常状態でのベース（１回前の６０００個の累計値）
ベース２（%）	全遊技状態のアウト６０００個毎の通常状態でのベース（２回前の６０００個の累計値）
ベース３（%）	全遊技状態のアウト６０００個毎の通常状態でのベース（３回前の６０００個の累計値）

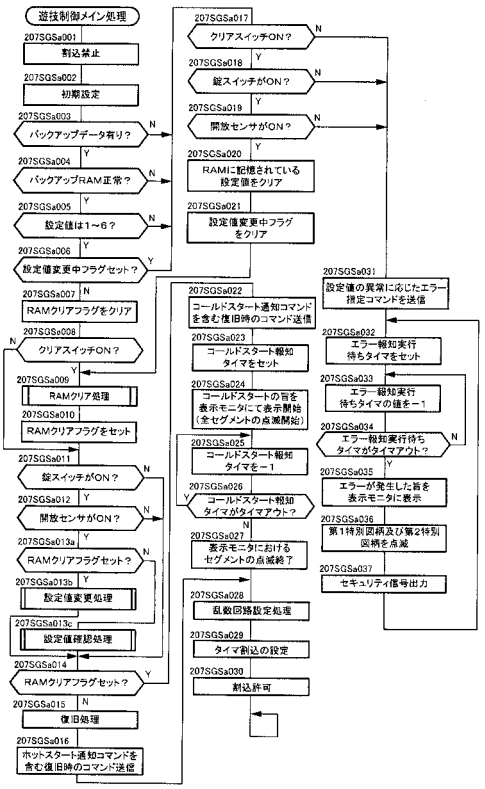
【図８－１８】



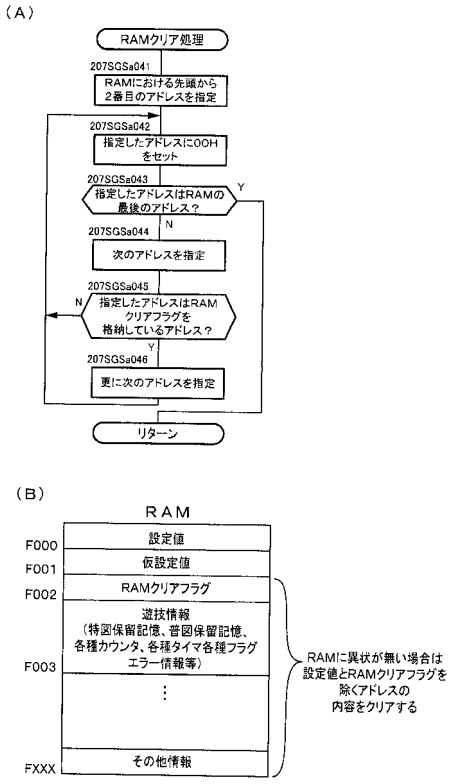
【図８－１９】



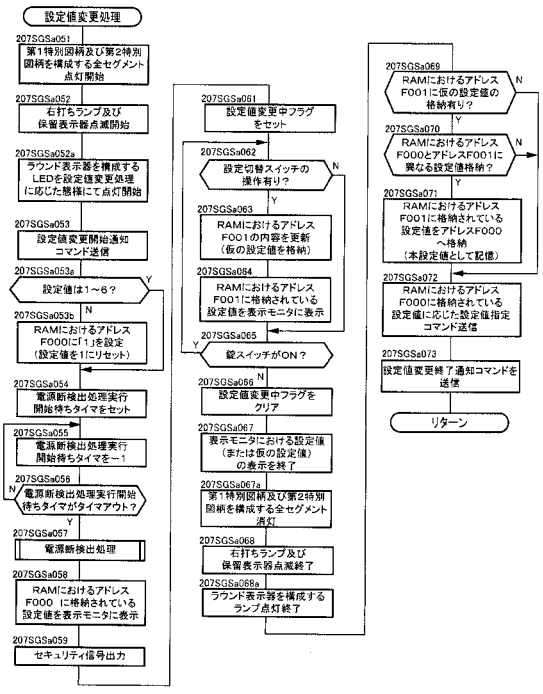
【図８－２０】



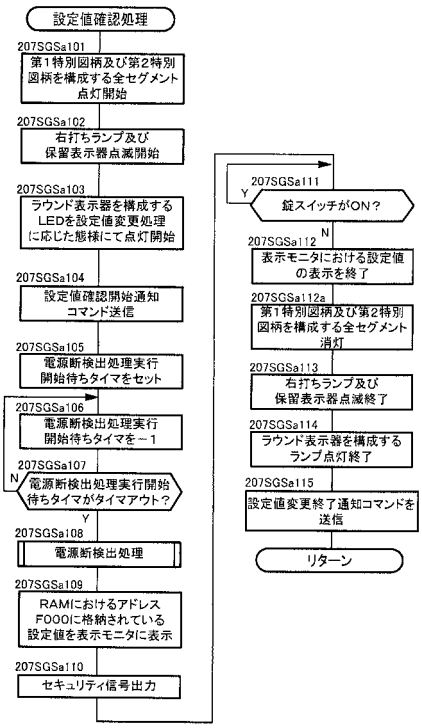
【図８－２１】



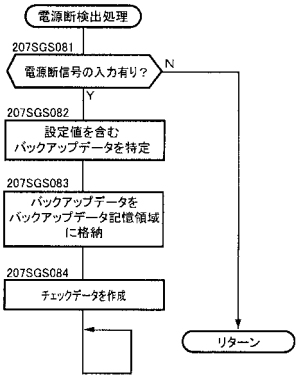
【図８－２２】



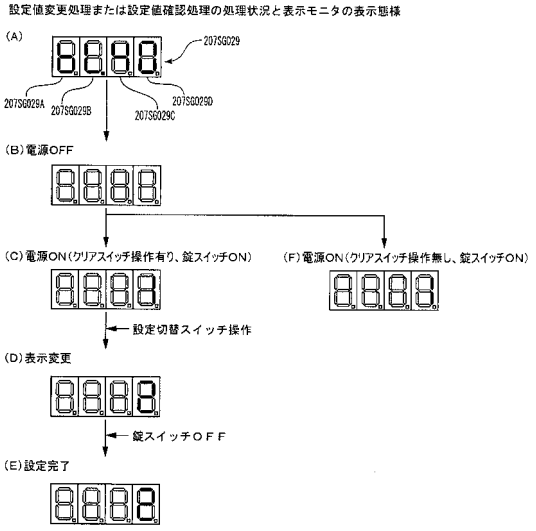
【図８－２３】



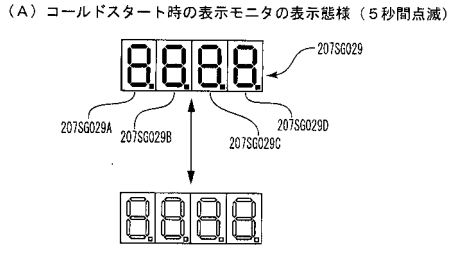
【図８－２４】



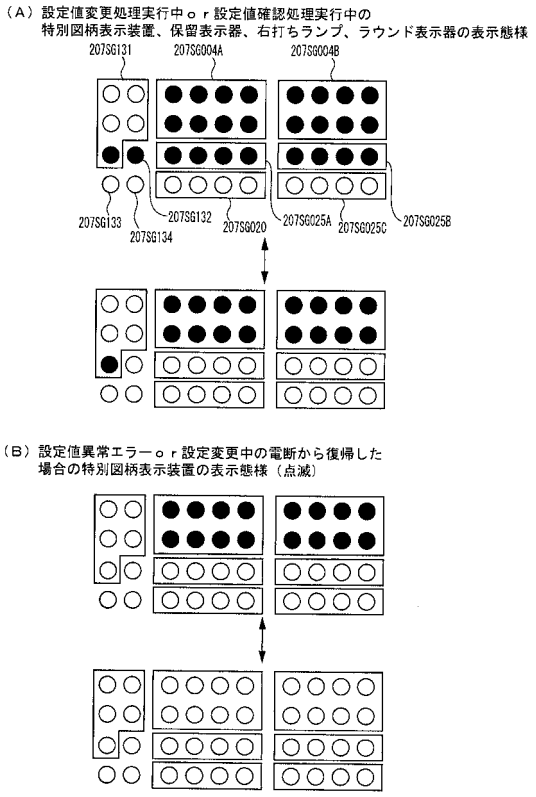
【図８－２５】



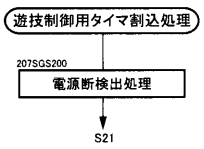
【図８－２６】



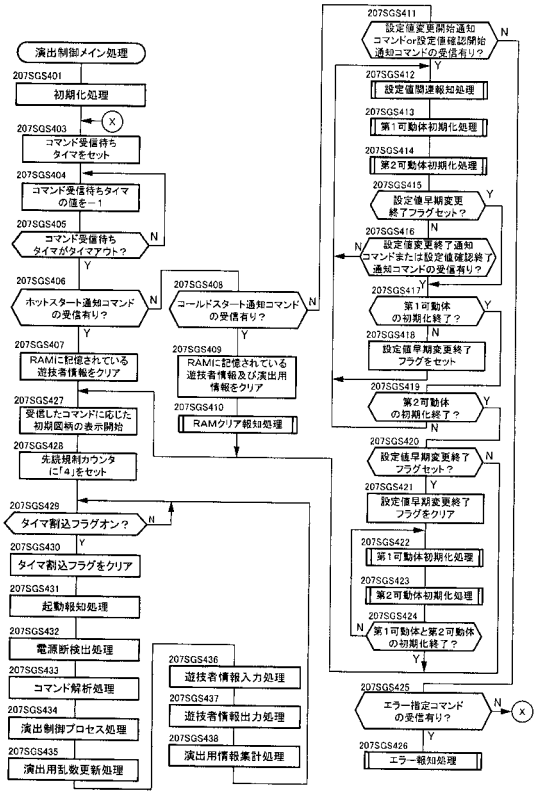
【図８－２７】



【図８－２８】



【図８－２９】



【図８－３０】

ＲＡＭ１２２に記憶される情報

情報	内容	起動態様		
		ホットスタート	コールドスタート	設定値変更状態 設定値確認状態
遊技者情報	遊技者の入力を受け付けてからの変動回数、大当り回数、ＳＲリーチ回数等	クリア	クリア	クリアせず
演出用情報	起動時からの変動回数、大当り回数、ＳＲリーチ回数等	クリアせず	クリア	クリアせず
設定値情報	設定値（１～６の値）	クリアせず	クリアせず	更新記憶

【図８－３１】

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	１２３
コールドスタート通知	１２３
設定値変更終了通知	４５６

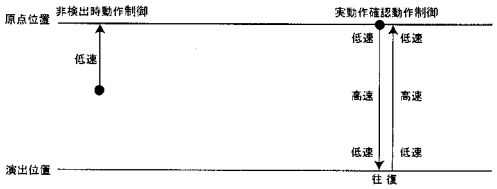
【図８－３２】

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（６０秒）＋出力音Ａ出力（３０秒）
コールドスタート通知	ランプ点灯（６０秒）＋出力音Ｂ出力（３０秒）
設定値変更終了通知	ランプ点灯（４０秒）＋出力音Ｃ出力（２０秒）＋メッセージ表示（４０秒）

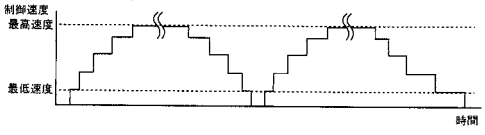
【図８－３３】

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

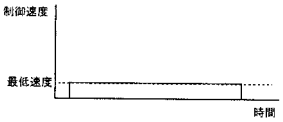


【図８－３４】

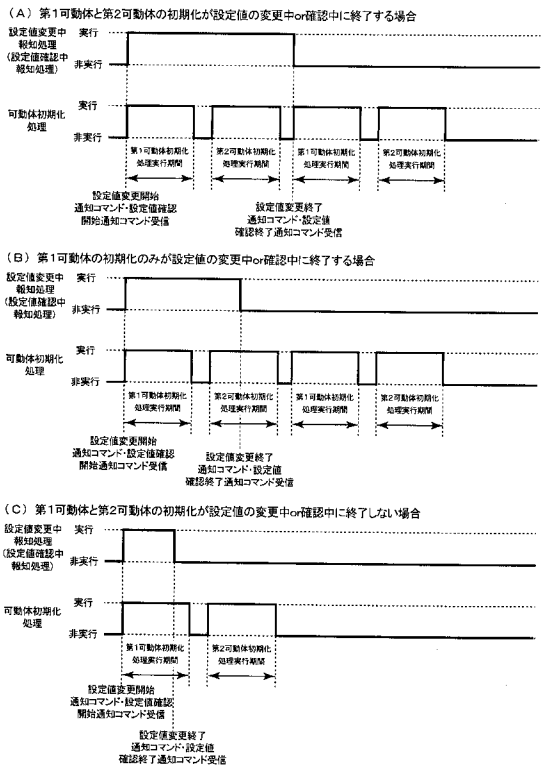
（Ａ）実動作確認用動作制御



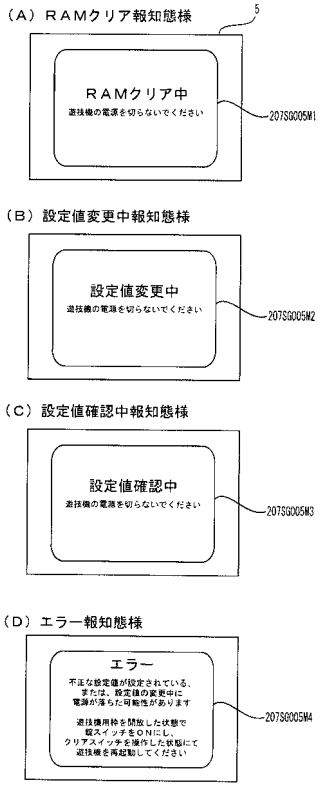
（Ｂ）非検出時動作制御(エラー時を含む)



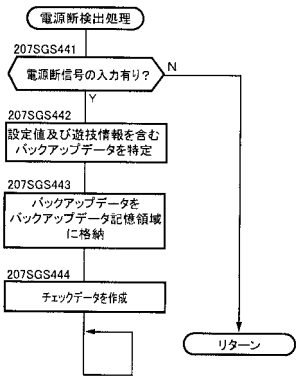
【図８－３５】



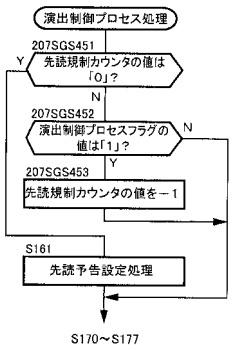
【図８－３６】



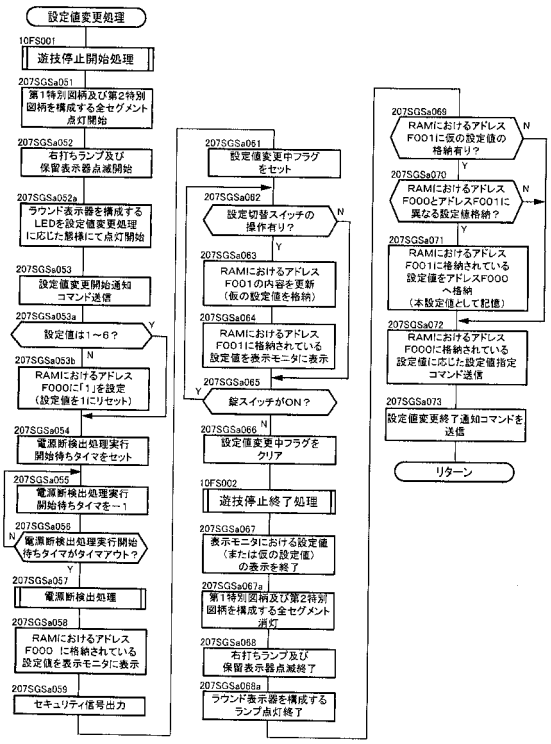
【図８－３７】



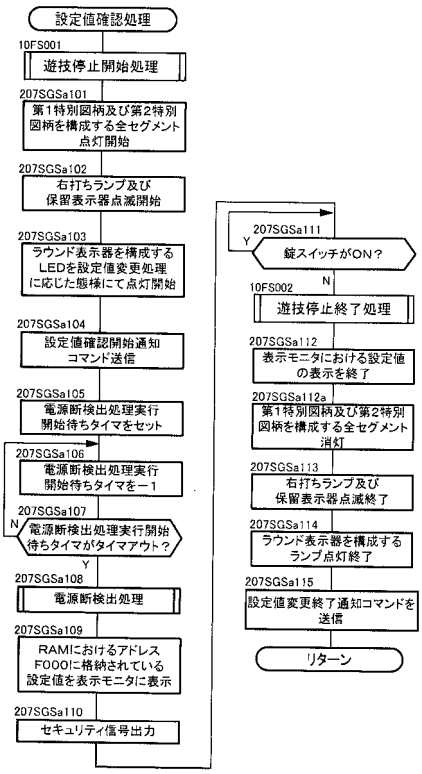
【図８－３８】



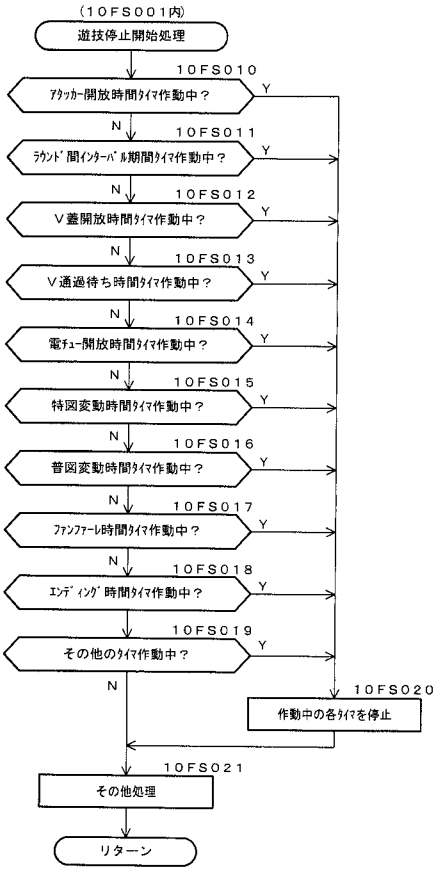
【図９－１】



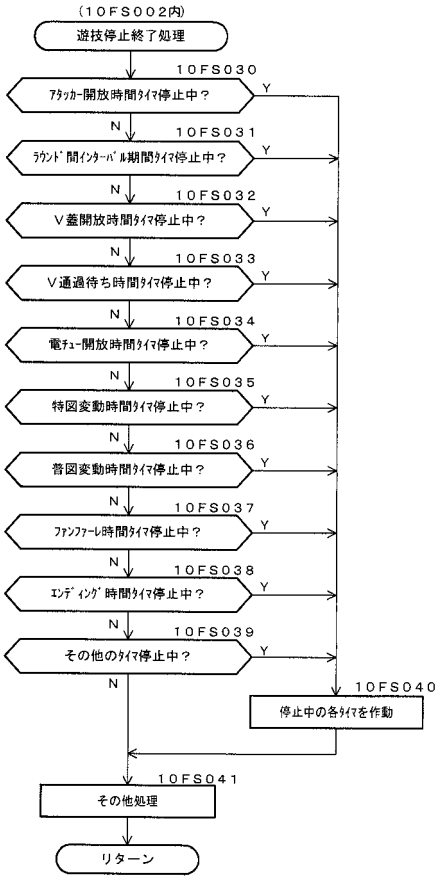
【図９－２】



【図９－３】



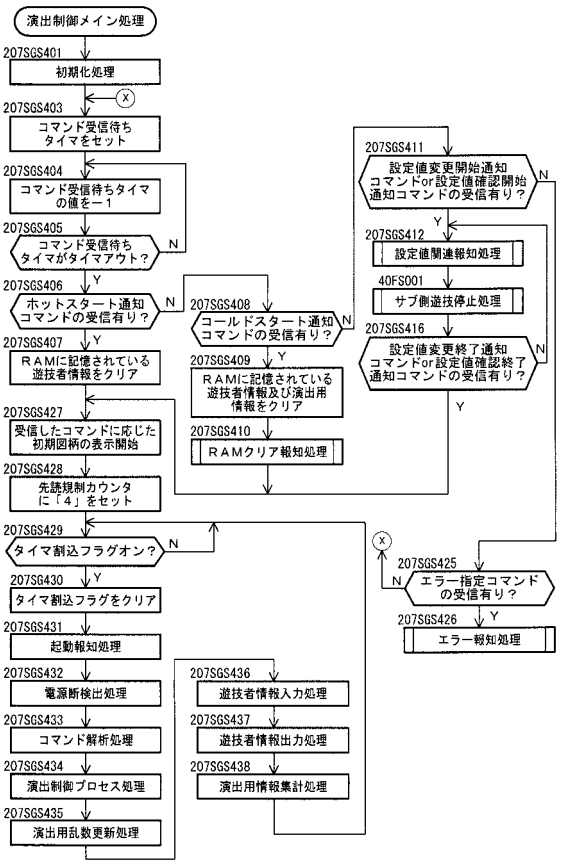
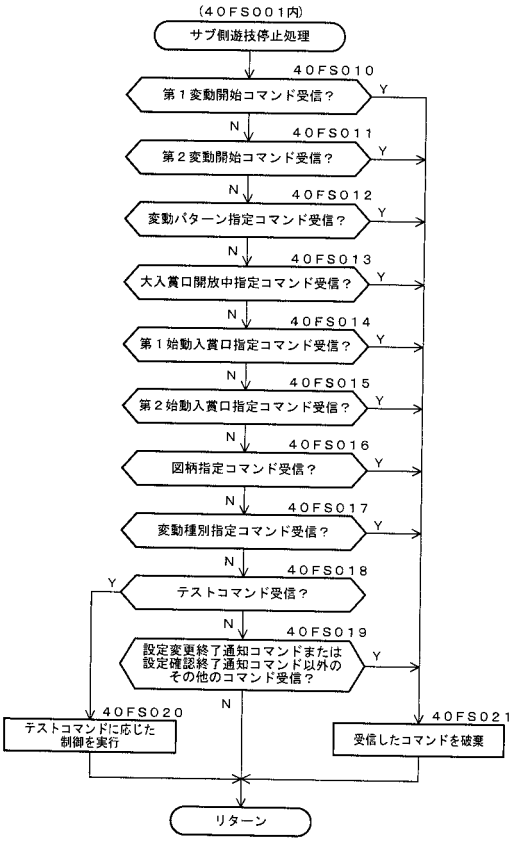
【図９－４】



【図１０－１】

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
81	××	変動パターン指定	変動パターン(変動表示時間)を指定
8C	××	変動表示結果通知	変動表示結果を指定
8F	00	図柄確定	演出図柄の変動表示の停止指定
95	××	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	××	エラー指定	XXで示すエラーの発生を指定
A0	××	当り開始指定	大当り・小当りの開始指定
A1	××	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	××	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	××	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
B1	00	第1始動入賞口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動入賞口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	××	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	××	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
D0	××	設定値指定	設定値を指定
E1	01	ホットスタート通知	ホットスタートを通知
E1	02	コールドスタート通知	コールドスタートを通知
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	設置値確認終了通知	設定値確認の終了を通知
F1	××	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
F2	××	変動種別指定	始動入賞時の入賞時判定結果(変動パターン種別)を指定

【図１０－２】



【図１０－３】