(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6875975号
(P6875975)
(45)発行日　令和3年5月26日(2021.5.26)　(24)登録日　令和3年4月27日(2021.4.27)

(51)Int.Cl.　F I
A63F　7/02　(2006.01)　Ａ６３Ｆ　7/02　３３３Ｚ

請求項の数 1　(全 80 頁)

(21)出願番号　特願2017-201230(P2017-201230)
(22)出願日　平成29年10月17日(2017.10.17)
(65)公開番号　特開2019-72256(P2019-72256A)
(43)公開日　令和1年5月16日(2019.5.16)
審査請求日　令和2年2月3日(2020.2.3)

(73)特許権者　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(74)代理人　110001195
特許業務法人深見特許事務所
(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
(72)発明者　大場　直人
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号　株式会社三共内

審査官　弓指　洋平

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項１】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

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送信された所定情報に従って演出を制御する演出制御手段と、

前記有利状態の確率に関する設定値を設定するための設定許可状態に制御可能な設定許可手段と、

前記設定許可状態に制御されているか否かを判定する判定手段と、を備え、

前記演出制御手段は、電源投入から特定期間が経過した後に、前記遊技制御手段から送信された前記所定情報が解析可能となり、

前記遊技制御手段は、前記特定期間が経過した後に前記演出制御手段への前記所定情報の送信を開始し、

前記判定手段は、前記特定期間が経過する前に、前記設定許可状態に制御されているか否かを判定し、

前記遊技制御手段は、前記判定手段が前記設定許可状態であると判定したことに基づき、前記特定期間が経過するよりも前に前記設定許可状態に関する報知を行う、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【０００２】

パチンコ遊技機において、大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更することが可能な遊技機が特許文献１に開示されている。また、設定値を変更するための設定キーの部分がカバーで覆われている遊技機が特許文献２に開示されている。さらに、パチンコ遊技機では、電源投入時に主基板と演出制御基板との立ち上がりに時間差があるため、主基板において所定の時間分だけ演出制御基板へのコマンド送信を禁止する遊技機が特許文献３に開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００３】

【特許文献１】特開２０１７－６０５４６号公報

【特許文献２】特開２０１０－２３３６４５号公報

【特許文献３】特開２００１－３２１５４５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、特許文献３に記載されたような遊技機において設定変更を行う場合に、所定の時間分だけ処理を待って設定変更や設定変更報知を行ったのでは、設定する者が煩わしさを感じるなど不便が生じていた。

【０００５】

この発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、設定する者が煩わしさを感じることなく設定変更を行え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）上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主基板１１）と、

前記遊技制御手段から送信された所定情報（例えば、制御コマンド）に従って演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御基板１２）と、

前記有利状態の確率に関する設定値を設定するための設定許可状態に制御可能な設定許可手段と、

前記設定許可状態に制御されているか否かを判定する判定手段（例えば、主基板１１は、図２２示す条件に基づき設定変更状態に制御されているか否かを判定）と、を備え、

前記演出制御手段は、電源投入から特定期間（例えば、演出制御基板１２が制御コマンドを受信可能、またはバッファに受信している制御コマンドを解析可能となるまでの期間）が経過した後に、前記遊技制御手段から送信された前記所定情報が解析可能となり、

前記遊技制御手段は、前記特定期間が経過した後に前記演出制御手段への前記所定情報の送信を開始（例えば、制御コマンドを送信Ｓ７，Ｓ９，１７６ＦＳ０１９ａ）し、

前記判定手段は、前記特定期間が経過する前に、前記設定許可状態に制御されているか否かを判定し（例えば、設定変更処理（１７６ＦＳ０１６））、

前記遊技制御手段は、前記判定手段が前記設定許可状態であると判定したことに基づき、前記特定期間が経過するよりも前に前記設定許可状態に関する報知を行う（例えば、主基板１１で制御可能なスピーカ、ＬＥＤや表紙装置などで設定変更報知を行う（１７６ＦＳ０４０））。

【０００７】

このような構成によれば、設定変更する場合に煩わしさを感じることがない。

【０００８】

（２）上記（１）の遊技機において、

前記示唆演出実行手段は、複数種類の前記示唆演出を実行可能であって、
複数種類の前記示唆演出において、前記所定期間内の演出の少なくとも一部は共通の態様で実行可能であるようにしてもよい（例えば図９（Ｃ））。
【０００９】
このような構成によれば、いずれの示唆演出が実行されるかに注目させることができ、興趣が向上する。
【００１０】
（３）上記（１）または（２）の遊技機において、
前記示唆演出実行中の複数の実行タイミングにおいて、前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出（例えば発展演出や予告演出）を実行可能であり、
前記所定期間中には前記特定演出の実行タイミングが設けられないようにしてもよい。
【００１１】
このような構成によれば、タイトルの報知後でも遊技者の期待感を維持することができる。
【００１２】
（４）上記（１）から（３）のいずれかの遊技機において、
前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として少なくとも第１示唆演出（例えばスーパーリーチＡやスーパーリーチＢのリーチ演出）と第２示唆演出（例えばスーパーリーチＤやスーパーリーチＥのリーチ演出）とを実行可能であり、
前記タイトル報知手段は、前記第２示唆演出では、当該第２示唆演出の開始時から当該第２示唆演出に対応したタイトルを報知するようにしてもよい。
【００１３】
このような構成によれば、示唆演出に応じたタイトルの報知を実行できるので演出効果が向上する。
【００１４】
（５）上記（４）の遊技機において、
前記第２示唆演出が実行された場合よりも前記第１示唆演出が実行された場合の方が前記有利状態に制御される割合が高いようにしてもよい。
【００１５】
このような構成によれば、演出効果が向上する。
【００１６】
（６）上記（１）から（５）のいずれかの遊技機において、
前記示唆演出実行手段は、前記所定期間において報知されるタイトルに関連する演出態様で前記示唆演出を実行可能であるようにしてもよい。
【００１７】
このような構成によれば、演出効果が向上する。
【００１８】
（７）上記（１）から（６）のいずれかの遊技機において、
遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えばスティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂ）と、
前記検出手段に対応した特定表示（例えば小ボタン画像３１ＡＫ０４３、大ボタン画像３１ＡＫ０４７、スティック画像３１ＡＫ０５１）を行う特定表示実行手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備え、
前記特定表示実行手段は、
前記特定表示として、第１特定表示（例えば小ボタン画像３１ＡＫ０４３）と、前記第１特定表示よりも遊技者にとって有利度が高い第２特定表示（例えば、大ボタン画像３１ＡＫ０４７、スティック画像３１ＡＫ０５１）を表示可能であり、
前記検出手段による検出の非有効期間において、前記第１特定表示を表示した後に当該第１特定表示を前記第２特定表示に変化させ（例えば図１７（Ｅ）、図１８（Ｉ））、
前記検出手段による検出の有効期間において、変化後の前記第２特定表示を用いた動作

演出が実行されるようにしてもよい（例えば図１８（Ｊ）、（Ｋ））。

【００１９】

このような構成によれば、演出効果が向上する。

【００２０】

（８）上記（１）から（７）のいずれかの遊技機において、

前記有利状態への制御の期待度を示唆する示唆表示として、表示サイズが第１サイズである第１示唆表示（図１９（ａ）に示すシャッター演出時に表示する第１サイズのシャッター画像３１ＡＫ０６１による表示等）と、表示サイズが第２サイズである第２示唆表示（図１９（ｄ）に示すリーチタイトル演出時に表示する第２サイズのリーチタイトル画像３１ＡＫ０６２等）とを表示可能な表示手段（例えば画像表示装置５、演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、

前記表示手段は、

態様の異なる複数種類の要素（図１９（ａ）、（ｄ）に示す要素Ｅ１（バナナ）、要素Ｅ２（メロン）、要素Ｅ３（リンゴ）、要素Ｅ４（スイカ）、要素Ｅ５（イチゴ）等）を含んで構成された特定画像（図１９（ａ）、（ｄ）に示すフルーツ柄等）を表示可能であり、

前記特定画像を含むパターンにて前記第１示唆表示および前記第２示唆表示のいずれを表示するときにも、複数種類の要素が前記第１示唆表示および前記第２示唆表示のいずれにも含まれるように表示する（図１９（ａ）、（ｄ）に示すシャッター画像３１ＡＫ０６１、リーチタイトル画像３１ＡＫ０６２のいずれにも要素Ｅ１～Ｅ５が含まれるように表示する等）ようにしてもよい。

【００２１】

このような構成によれば、示唆表示の表示サイズに関わらず特定画像を好適に表示することができる。これにより、特定画像が表示されたことを正確に伝えることができる。

【図面の簡単な説明】

【００２２】

【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】変動パターンやリーチの種類を説明するための図である。

【図９】演出動作例を示す図である。

【図１０】演出動作例を示す図である。

【図１１】演出動作例を示す図である。

【図１２】演出動作例を示す図である。

【図１３】演出動作例を示す図である。

【図１４】演出動作例を示す図である。

【図１５】予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図１６】予告演出決定処理における決定割合を示す図である。

【図１７】変形例の演出動作例を示す図である。

【図１８】変形例の演出動作例を示す図である。

【図１９】変形例の演出動作例を示す図である。

【図２０】特徴部１７６Ｆに関するパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図２１】特徴部１７６Ｆに関する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２２】特徴部１７６Ｆに関する設定キースイッチ及びクリア／設定スイッチの操作とその状態を説明するための図である。

【図２３】特徴部１７６Ｆに関するＣＰＵ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。
【図２４】特徴部１７６Ｆに関するＣＰＵが実行する設定値確認処理を示すフローチャートである。
【図２５】特徴部１７６Ｆに関するＣＰＵが実行するＲＡＭクリア処理を説明するための図である。
【図２６】特徴部１７６Ｆに関するＣＰＵが実行する設定変更処理を示すフローチャートである。
【図２７】特徴部１７６Ｆに関する遊技制御タイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図２８】特徴部１７６Ｆに関する電源断検出処理を示すフローチャートである。
【図２９】特徴部１７６Ｆに関する設定変更状態での操作について説明するための図である。
【図３０】特徴部１７６Ｆに関する設定確認状態での操作について説明するための図である。
【図３１】特徴部１７６Ｆに関する主基板及び演出制御基板の立ち上がりタイミングを説明するための図である。
【図３２】特徴部１７６Ｆに関する設定変更状態における処理を説明するための図である。
【図３３】特徴部１７８Ｆに関するパチンコ遊技機の背面斜視図である。
【図３４】特徴部１７８Ｆに関する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３５】特徴部１７８Ｆに関する設定キースイッチ及びクリア／設定スイッチの操作とその状態を説明するための図である。
【図３６】特徴部１７８Ｆに関するＣＰＵ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。
【図３７】特徴部１７８Ｆに関するＣＰＵが実行する設定値確認処理を示すフローチャートである。
【図３８】特徴部１７８Ｆに関するＣＰＵが実行するＲＡＭクリア処理を説明するための図である。
【図３９】特徴部１７８Ｆに関するＣＰＵが実行する設定変更処理を示すフローチャートである。
【図４０】特徴部１７８Ｆに関する遊技制御タイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図４１】特徴部１７８Ｆに関する電源断検出処理を示すフローチャートである。
【図４２】特徴部１７８Ｆに関する開閉部確認処理のフローチャートである。
【図４３】特徴部１７８Ｆに関する開閉部の開閉を説明するための図である。
【図４４】特徴部１７８Ｆに関する開閉部の開閉を説明するための図である。
【図４５】特徴部１７８Ｆに関する設定変更状態での操作について説明するための図である。
【図４６】特徴部１７８Ｆに関する設定確認状態での操作について説明するための図である。
【図４７】特徴部１７８Ｆに関する開閉部の別の構成を説明するための図である。
【図４８】特徴部１７８Ｆに関するＣＰＵが実行する別の遊技制御メイン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】

【００２３】

（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。

（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。

【００２４】

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。

【００２５】

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。

【００２６】

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。

【００２７】

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。

【００２８】

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。

【００２９】

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。

【００３０】

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。

【００３１】
　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。
【００３２】
　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。
【００３３】
　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。
【００３４】
　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。
【００３５】
　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。
【００３６】
　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。
【００３７】
　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。
【００３８】
　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。
【００３９】
　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。
【００４０】
　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２

０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。

【００４１】

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。

【００４２】

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。

【００４３】

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。

【００４４】

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。

【００４５】

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。

【００４６】

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。

【００４７】

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。

【００４８】

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。

【００４９】

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。

【００５０】

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。

（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。

【００５１】

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）。

【００５２】

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。

【００５３】

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。

【００５４】

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。

【００５５】

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。

【００５６】

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。

【００５７】

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

【００５８】

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。

【００５９】

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。

【００６０】
　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。
【００６１】
　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。
【００６２】
　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。
【００６３】
　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。
【００６４】
　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。
【００６５】
　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。
【００６６】
　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。
【００６７】
　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。
【００６８】
　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。
（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。

【００６９】

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。

【００７０】

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。

【００７１】

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。

【００７２】

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。

【００７３】

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。

【００７４】

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。

【００７５】

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。

【００７６】

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。

【００７７】

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。

【００７８】

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。

【００７９】

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）。

（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。

【００８０】

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。

【００８１】

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。

【００８２】

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。

【００８３】

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。

【００８４】

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。

【００８５】

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。

【００８６】

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。

【００８７】

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。

【００８８】

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。

【００８９】

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。

【００９０】

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。

【００９１】
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。
【００９２】
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。
【００９３】
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。
【００９４】
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。
【００９５】
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。
【００９６】
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。
【００９７】
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。
【００９８】
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。
【００９９】
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。
（動作）
次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。
（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。
【０１００】

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。

【０１０１】

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。

【０１０２】

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。

【０１０３】

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。

【０１０４】

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。

【０１０５】

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。

【０１０６】

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。

【０１０７】

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。

【０１０８】

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。

【０１０９】

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）。

【０１１０】

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）。

【０１１１】

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。

【０１１２】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、ＣＰＵ１０３は、コマンド制御処理を実行する（ステップＳ２７）。ＣＰＵ１０３は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップＳ２７のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板１２などのサブ側の制御基板

に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後には、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【０１１３】

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）。

【０１１４】

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。

【０１１５】

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。

【０１１６】

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）。

【０１１７】

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。

【０１１８】

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。

【０１１９】
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。

【０１２０】
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。

【０１２１】
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。

【０１２２】
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。

【０１２３】
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。

【０１２４】
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。

【０１２５】
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。
【０１２６】
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。
【０１２７】
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。
【０１２８】
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。
（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。
（基本説明の変形例）
　この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機１に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形及び応用が可能である。
【０１４４】
　上記基本説明のパチンコ遊技機１は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。
【０１４５】
　特別図柄の可変表示中に表示されるものは１種類の図柄（例えば、「－」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい（表示結果としては「－」を示す記号が表示されなくてもよい）。
【０１４６】
　上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機１を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、ＲＴ、ＡＴ、ＡＲＴ、ＣＺ（以下、ボーナス等）のうち１以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。
【０１４７】
　本発明を実現するためのプログラム及びデータは、パチンコ遊技機１に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。
【０１４８】
　そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネッ

トワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

【０１４９】

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「０％」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「０％」の割合で、他方が「１００％」の割合又は「１００％」未満の割合であることも含む。

（特徴部３１ＡＫに関する説明）

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

【０１５０】

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

【０１５１】

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

【０１５２】

この実施の形態では、信頼度が最も低いノーマルリーチ以外では、リーチ成立後の所定タイミングにおいて、そのリーチのタイトルが報知されるようになっている。図８（Ｂ）に示すように、リーチの種類によってタイトルの報知態様が異なっている。具体的には、スーパーリーチの中で最も信頼度の低いスーパーリーチＥは、表示のみでリーチのタイトルが報知され、それ以外のスーパーリーチは、表示及び音声によりタイトルが報知される。このように、信頼度の高いリーチの方が信頼度の低いリーチより多くの演出装置によりタイトルの報知が実行されるようになっている。これにより、遊技者の期待感を効果的に煽ることができ演出効果が向上する。なお、タイトルの報知態様は、信頼度によってまたは信頼度によらず任意に変更してもよい。また、同じリーチ演出においても、実際の表示結果等に応じて報知態様を異ならせてもよい。また、リーチの種類によってタイトル文字のフォント（ゴシック体、明朝体等）や書体（行書、楷書等）を異ならせてもよい。

【０１５３】

リーチのタイトルの報知（タイトル報知）とは、リーチの名称といったタイトルそのものを示すものに限定されず、リーチ演出で登場するキャラクタの名称、リーチ演出の演出内容等を示すものであってもよい。

（特徴部３１ＡＫの演出動作例）

続いて、本実施の形態における演出動作例について説明する。以下の演出動作は、主基板１１から送信される演出制御コマンドに基づいて、演出制御用ＣＰＵ１２０が演出制御プロセス処理を実行することで実行される。図９、図１０は、本実施の形態におけるスーパーリーチの演出動作例を示す図である。図９（Ａ）は、画像表示装置５の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が実行されていることを示している。その後、例えば、図９（Ｂ）に示すように、「左」及び「右」に７の数字を示す飾り図柄が停止してリーチ態様となる。その後はリーチの種類に応じて演出が分岐する。
（スーパーリーチＡ）
スーパーリーチＡとなる場合には、図９（Ｃ）に示すように、画像表示装置５に味方キャラであるキャラクタ３１ＡＫ００１が表示されてリーチ演出が開始される。ここでは、例えばキャラクタ３１ＡＫ００１を使用したアニメーション等が表示される。スーパーリーチのリーチ演出（スーパーリーチ演出ともいう）の導入部分が終了する等、スーパーリーチ演出が開始されてから所定期間経過すると、図９（Ｄ）に示すように、画像表示装置５の画面全体にスーパーリーチＡのタイトル３１ＡＫ００２（ここでは「ＳＰリーチＡ」の文字）が表示されるとともに、スピーカ８からリーチのタイトル名に対応する音声（ここでは「スーパーリーチＡ」）が出力されることで、スーパーリーチＡのタイトルが報知される。その後、スーパーリーチＡのタイトル３１ＡＫ００２が消去され、図９（Ｅ）に示すように、敵キャラであるキャラクタ３１ＡＫ００３が表示され、キャラクタ３１ＡＫ００１のセリフ３１ＡＫ００４が表示されたり、キャラクタ３１ＡＫ００１とキャラクタ３１ＡＫ００３とが対決するスーパーリーチＡのリーチ演出の後続部分が実行される。キャラクタ同士が対決する演出をバトル演出ともいい、バトル演出において味方キャラが勝利すると大当りとなり、味方キャラが敗北するとハズレとなる。
【０１５４】
なお、スーパーリーチ演出中に画像表示装置５にセリフを表示するときに、スピーカ８からセリフに対応する音声が出力されるようにしてもよい。また、セリフは図９（Ｅ）に示すように吹き出しに表示することに限定されず、画像表示装置５の下部等に字幕で表示するようにしてもよい。
（スーパーリーチＢ）
スーパーリーチＢとなる場合には、図９（Ｃ）に示すように、画像表示装置５にキャラクタ３１ＡＫ００１が表示されてリーチ演出が開始される。ここでは、例えばキャラクタ３１ＡＫ００１を使用したアニメーション等が表示される。スーパーリーチ演出の導入部分が終了する等、スーパーリーチ演出が開始されてから所定期間経過すると、図９（Ｆ）に示すように、画像表示装置５の画面全体にスーパーリーチＢのタイトル３１ＡＫ００５（ここでは「ＳＰリーチＢ」の文字）が表示されるとともに、スピーカ８からリーチのタイトル名に対応する音声（ここでは「スーパーリーチＢ」）が出力されることで、スーパーリーチＢのタイトルが報知される。その後、スーパーリーチＢのタイトル３１ＡＫ００５が消去され、図９（Ｇ）に示すように、敵キャラであるキャラクタ３１ＡＫ００６が表示され、キャラクタ３１ＡＫ００１のセリフ３１ＡＫ００４が表示されたり、キャラクタ３１ＡＫ００１とキャラクタ３１ＡＫ００６とが対決するスーパーリーチＢのリーチ演出の後続部分が実行される。
【０１５５】
このように、スーパーリーチＡとスーパーリーチＢとでは、スーパーリーチ演出が開始されてから所定期間経過したときにリーチのタイトルが報知されるようになっている。このようにすることで、スーパーリーチ演出の導入部分等を遊技者に見せた後にタイトルを報知できるので、タイトル報知の演出効果を高めることができる。
【０１５６】
また、スーパーリーチＡ（図９（Ｃ）→（Ｄ）→（Ｅ）・・・）とスーパーリーチＢ（図９（Ｃ）→（Ｆ）→（Ｇ）・・・）とでは、タイトルが報知されるまでの導入部分においては、共通の演出態様でスーパーリーチ演出が実行されるようになっている（図９（Ｃ

））。このようにすることで、スーパーリーチ演出が開始されてからいずれのスーパーリーチとなるか、いずれのタイトルが報知されるかに遊技者を注目させることができる。スーパーリーチＡとスーパーリーチＢとにおいて、タイトルが報知されるまでの演出態様を完全に共通にすることに限定されず、演出を注視すればいずれのスーパーリーチとなるかを判別できる等、少なくとも一部を共通の演出態様にするようにしてもよい。例えば、スーパーリーチＡとスーパーリーチＢとの導入部分において、その後に報知されるタイトルに関連する態様でスーパーリーチ演出（例えば敵キャラを表示したり敵キャラを示唆するような演出）を実行するようにしてもよい。このようにすることで、演出効果が向上し、遊技者が演出に注目するようになる。このように、いずれのスーパーリーチとなるかを特定可能にしてからタイトル報知を実行するようにしてもよい。

（スーパーリーチＤ）

スーパーリーチＤとなる場合には、図９（Ｈ）に示すように、画像表示装置５の中央の一部にスーパーリーチＤのタイトル３１ＡＫ００７（ここでは「ＳＰリーチＤ」の文字）が表示されるとともに、スピーカ８からリーチのタイトル名に対応する音声（ここでは「敵を倒せ」）が出力されることで、スーパーリーチＤのタイトルが報知される。このように、スーパーリーチＤでは、スーパーリーチ演出の開始時にタイトルが報知されるようになっている。また、タイトル３１ＡＫ００７の下には、当該リーチの期待度を示唆する期待度示唆表示３１ＡＫ００８が表示される。期待度は、図９（Ｈ）に示すように、黒い星の数で表される。ここで、期待度とは大当りとなる期待度であるが、リーチの大当り信頼度と完全に一致していなくてもよい。

【０１５７】

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

【０１５８】

スーパーリーチＤにおいてタイトルが報知された後には、図９（Ｉ）に示すように、画像表示装置５にキャラクタ３１ＡＫ００１が表示される。このとき、タイトル３１ＡＫ００７及び期待度示唆表示３１ＡＫ００８は、画像表示装置５の右上部分等に縮小して表示され続ける。このようにすることで、リーチ演出中にも遊技者がリーチの期待度を把握することができる。なお、図９（Ｉ）では、図９（Ｃ）（スーパーリーチＡ、スーパーリーチＢ）と共通の演出内容が示されているが、スーパーリーチＤ専用のスーパーリーチ演出が実行されてもよい。

【０１５９】

その後、図９（Ｊ）に示すように、敵キャラであるキャラクタ３１ＡＫ００９が表示され、キャラクタ３１ＡＫ００１のセリフ３１ＡＫ００４が表示されたり、キャラクタ３１ＡＫ００１とキャラクタ３１ＡＫ００９とが対決するスーパーリーチＤのリーチ演出が実行される。

（スーパーリーチＥ）

スーパーリーチＥとなる場合には、図１０（Ａ）に示すように、画像表示装置５の左上の一部にスーパーリーチＥのタイトル３１ＡＫ０１０（ここでは「ＳＰリーチＥ」の文字）が表示されることで、スーパーリーチＥのタイトルが報知される。なお、スーパーリーチＥでは、音声によるタイトルの報知が行われない。また、タイトル３１ＡＫ０１０の表示と合わせて、キャラクタ３１ＡＫ００１と敵キャラであるキャラクタ３１ＡＫ０１１とが表示され、キャラクタ３１ＡＫ００１のセリフ３１ＡＫ００４が表示されたり、キャラクタ３１ＡＫ００１とキャラクタ３１ＡＫ０１１とが対決するスーパーリーチＥのリーチ演出が実行される。このように、スーパーリーチＥでは、リーチ演出の進行と合わせてタイトルが報知されるようになっている。スーパーリーチＥでは、リーチ演出中にタイトル３１ＡＫ０１０が表示され続ける。

【０１６０】

大当り信頼度の低いスーパーリーチＥのリーチ演出では、リーチ演出の進行を止めずにタイトル報知を行うことで、遊技者に過度な期待感を与えることを防止できる。これに対して、スーパーリーチＡ、スーパーリーチＢ、スーパーリーチＤのリーチ演出では、リーチ演出の進行を停止してタイトル報知を行うようになっている（図９（Ｄ）、（Ｆ）、（Ｈ））。このようにすることで、スーパーリーチ演出に応じたタイトル報知を実行でき演出効果が向上する。なお、スーパーリーチＡ、スーパーリーチＢ、スーパーリーチＤといったスーパーリーチ演出においてもリーチの進行を停止せずにタイトル報知を行うようにしてもよい。また、この実施の形態とは逆に、大当り信頼度の高いスーパーリーチのリーチ演出では、リーチ演出の進行を止めずにタイトル報知を行うようにしてもよい。大当り信頼度の低いスーパーリーチのリーチ演出では、リーチ演出の進行を停止してタイトル報知を行うようにしてもよい。

（タイトルの報知タイミング）

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

（タイトルの表示領域）

また、この実施の形態では、スーパーリーチＡ及びスーパーリーチＢにおいては、画像表示装置５の画面全体（第１領域）においてタイトルが報知され、スーパーリーチＤ及びスーパーリーチＥにおいては、画像表示装置５の画面の一部（第２領域）においてタイトルが報知される。このようにすることで、リーチ演出に応じたタイトル報知を実行でき演出効果が向上する。特に、大当り信頼度の高いリーチである場合には、信頼度の低いリーチである場合よりも広い表示領域でタイトル報知が実行されるので効果的なタイトル報知が可能になる。なお、画像表示装置５の画面全体におけるタイトル報知とは、画面いっぱいに収まるサイズでタイトルが表示されるものであってもよいし、背景全体をタイトル報知用の背景としてそこにタイトルが表示されるもの（画面全体を使用したタイトル報知）等であってもよい。また、スーパーリーチＡとスーパーリーチＢとでタイトル報知を行う表示領域を異ならせてもよいし、スーパーリーチＤとスーパーリーチＥとでタイトル報知を行う表示領域を異ならせてもよい。

【０１６１】

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

（期待度示唆表示）

この実施の形態では、大当り信頼度の高いスーパーリーチＡ及びスーパーリーチＢにおけるタイトル報知では、期待度示唆表示を表示せずに、スーパーリーチＡ及びスーパーリーチＢよりも大当り信頼度の低いスーパーリーチＤにおけるタイトル報知では、期待度示唆表示を表示するようにしていた。このようにすることで、演出がくどくなることを防止できる。また、スーパーリーチＤよりも大当り信頼度の低いスーパーリーチＥにおけるタイトル報知では、期待度示唆表示を表示しないようになっていた。このようにすることで

、信頼度の低いリーチにおいて信頼度が低いことを示す期待度示唆表示が表示されることで遊技者が期待感を失うことを防止できる。なお、スーパーリーチＡ、スーパーリーチＢ、スーパーリーチＥの少なくとも一部において期待度示唆表示を表示するようにしてもよい。

【０１６２】

なお期待度示唆表示は、図９（Ｈ）等に示すように、黒い星の数によって示すものに限定されず、メーターやゲージにより期待度を示唆するようにしてもよいし、期待度に対応した数値を表示するようにしてもよい。また、図９（Ｈ）等に示すように、黒い星の数によって示す場合において、半個相当（半分）の黒い星を表示可能ようにして、期待度の段階数を増やしてもよい。

（タイトルの表示終了タイミング）

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

【０１６３】

なお、ここではスーパーリーチＣのリーチ演出の演出動作については省略するが、例えば大当り信頼度に応じたタイトル報知や期待度示唆表示が実行されればよい。

（決め演出）

各リーチ演出が実行されてから、表示結果を導出するタイミング（可変表示の終盤）になると、表示結果が「大当り」となるか否かを報知するための決め演出が実行される。決め演出には、表示結果が「大当り」となることを示す決め演出と、表示結果が「ハズレ」となることを示す決め演出と、が含まれる。この実施の形態では、図１０（Ｂ）に示すように、画像表示装置５に画像３１ＡＫ０１２が表示される決め演出が実行される。その後、表示結果が「大当り」であれば、図１０（Ｃ）に示すように、味方キャラが勝利したことを示す画像３１ＡＫ０１３が表示され、図１０（Ｄ）に示すように、大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される。なお、表示結果が「ハズレ」であれば、味方キャラが敗北したことを示す画像が表示され、リーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄が導出される。

【０１６４】

この実施の形態では、リーチ演出中も継続してタイトルを報知する場合でも、決め演出が実行される前にタイトルの報知を終了するようになっている。これにより、決め演出に注目させることができ、また、メリハリのあるタイトル報知を実行できる。

【０１６５】

図９、図１０に示した演出動作例では、スーパーリーチのリーチ演出中は画像表示装置５の右下部分で飾り図柄を縮小して可変表示を実行するようになっていたが、リーチ演出中の飾り図柄の表示のさせ方は任意でよい。例えば、リーチ演出中は飾り図柄が表示されなくてもよいし、リーチ演出の種類によって表示態様（大きさ、位置、濃淡、数等）を異ならせてもよい。

【０１６６】

なお、画像表示装置５に保留表示、アクティブ表示、可変表示中に常駐表示されるキャラクタ、携帯連動関連の表示を表示する場合、スーパーリーチのリーチ演出中はリーチ演出に注目させるために適宜非表示としてもよい。その際に、スーパーリーチＥといった低信頼度のリーチ演出中には、これらの表示を表示したままにするようにしてもよい。このようにすることで、低信頼度のリーチ演出により遊技者を過度に期待させてしまうことを防止できるとともに、高信頼度のリーチ演出ではリーチ演出に注目させることができる。

（発展演出）
続いて、発展演出が実行される場合の演出動作例について説明する。図１１（Ａ）に示すように、スーパーリーチＤのリーチ演出が実行されている（スーパーリーチＤのタイトル報知が実行されている）ときに発展演出が実行される場合、図１１（Ｂ）に示すように、リーチ演出が中断して画面が裂けるような演出が実行される。その後、スーパーリーチＡに発展する場合には、図１１（Ｃ）に示すように、スーパーリーチＡのタイトルが報知され、スーパーリーチＡのリーチ演出が実行される。スーパーリーチＢに発展する場合には、図１１（Ｄ）に示すように、スーパーリーチＢのタイトルが報知され、スーパーリーチのリーチ演出が実行される。このように、発展演出が実行された場合には、発展元のリーチのタイトル報知から発展先のリーチのタイトル報知に切り替えられるで、いずれのリーチに発展したかがわかりやすくなる。図１１に示すように、発展先のリーチが表示及び音声によりタイトル報知を行うリーチである場合には、表示及び音声によるタイトル報知が改めて実行される。
【０１６７】
なお、発展演出は図１１（Ｂ）に示すような例に限定されず、画面に徐々にヒビが入って割れるような演出であってもよいし、砂嵐（故障したような表示）を表示するようにしてもよい。このような演出とすることで、意外性のある演出を実行できる。なお、画面に徐々にヒビが入るがリーチが発展しない演出といった、ガセの発展演出があってもよい。
（期待度示唆演出）
図９（Ｈ）に示す演出動作例では、期待度示唆表示３１ＡＫ００８が期待度を示す黒い星が最初から表示されるようになっていたが、最初に５つの白い星を表示し、段階的に黒い星となることで期待度示唆する期待度示唆演出を実行するようにしてもよい。
【０１６８】
例えば、図１２（Ａ）に示すように、スーパーリーチＤのタイトルを報知する際に、最初に５つの白い星の期待度示唆表示３１ＡＫ０２１が表示される。そして、図１２（Ｂ）に示すように、期待度示唆表示３１ＡＫ０２１の星より大きな黒い星３１ＡＫ０２２が表示され、図１２（Ｃ）に示すように、黒い星３１ＡＫ０２２が移動して期待度示唆表示３１ＡＫ０２１の白い星の一つに収まるような演出が実行される。このとき、スピーカ８から期待度を示す黒い星が増加したことを示す「ピン」という音声が出力される。図１２（Ｄ）、（Ｅ）に示すように、リーチの期待度に対応した回数同じ演出が繰り返される。このときに、繰り返される毎（星の数毎）にスピーカ８から出力される音声（音量、音階、音質等）を段階的に変化させるようにしてもよい。期待度示唆表示３１ＡＫ０２１に期待度に対応した数の黒い星が収まった段階で、図１２（Ｆ）に示すように、その黒い星が光るといったように強調表示される。このようにすることで、期待度示唆演出が終了したことがわかりやすくなる。
【０１６９】
図１２（Ａ）～（Ｆ）に示す例では、黒い星が１つずつ表示されて期待度示唆表示により示される期待度が１段階ずつ上がるようになっていたが、黒い星が２つ以上表示されて期待度が２段階以上上がるようにしてもよい。また、半分の黒い星が表示されて期待度が半段階上がるようにしてもよい。この場合において、表示される星の数（上昇する期待度の段階数）に応じて、異なる音声を出力するようにしてもよいし、同じ音声を出力するようにしてもよい。例えば、半分の黒い星が表示されるときと１つの黒い星が表示されるときとで同じ音声を出力するようにしてもよい。２つ半の黒い星が表示されるときと３つの黒い星が表示されるときとで同じ音声を出力するようにしてもよい。また、音声を出力しない場合があってもよい。このようにすることで、期待度示唆演出が多彩になり、演出効果が向上する。なお、一度に増加する期待度の段階数によらず、同じ黒い星の画像が表示されて、期待度示唆表示の白い星に収まって、増加する期待度の段階数に応じた黒い星が増加するような演出を実行するようにしてもよい。
（演出モード）
画像表示装置５、スピーカ８、遊技効果ランプ９といった演出装置における演出モード

が複数あってもよい。異なる演出モードでは、主基板１１から同じコマンド（例えば変動パターンを指定するコマンド）が送信された場合でも、当該コマンドに基づく演出が異なる演出態様で実行される。各演出モードでは、画像表示装置５に表示される背景、キャラクタ、モチーフ、スピーカ８から出力される音声等が異なっていればよい。演出モードは、可変表示の回数や遊技状態に応じて自動的に変更されるようにしてもよいし、遊技者の操作により変更可能にしてもよい。

【０１７０】

図１２（Ｇ）～（Ｌ）は、演出モードとして通常モード及び特別モードが設けられる場合において、特別モードとなっている場合のタイトル報知及び期待度示唆演出の演出動作例である。通常モードでは、図１２（Ａ）～（Ｆ）に示すようタイトル報知及び期待度示唆演出が実行される。特別モードでは、スーパーリーチＤの変動パターンに基づくリーチ演出は、スーパーリーチＤのリーチ演出とは演出態様の異なるスーパーリーチＤ２のリーチ演出となる。従って、スーパーリーチＤの変動パターンが指定された場合、図１２（Ｇ）に示すように、スーパーリーチＤ２のタイトル３１ＡＫ０２３が表示される。このとき、スピーカ８からリーチのタイトル名に対応する音声が出力されるが、通常モードとは異なる音声（例えば声色が異なる音声）が出力される。また、スーパーリーチＤ２における期待度示唆表示３１ＡＫ０２４は、星型ではなく菱形となっている。

【０１７１】

その後、図１２（Ｈ）に示すように、期待度示唆表示３１ＡＫ０２４の星より大きな黒い菱形３１ＡＫ０２５が表示され、図１２（Ｉ）に示すように、黒い菱形３１ＡＫ０２５が移動して期待度示唆表示３１ＡＫ０２４の白い菱形の一つに収まるような演出が実行される。このとき、スピーカ８から期待度を示す黒い菱形が増加したことを示す「ポン」という音声が出力される。図１２（Ｊ）、（Ｋ）に示すように、リーチの期待度に対応した回数同じ演出が繰り返される。期待度示唆表示３１ＡＫ０２４に期待度に対応した数の黒菱形が収まった段階で、図１２（Ｌ）に示すように、その黒い菱形が光るといったように強調表示される。このように、遊技者の選択や遊技状態等に応じて決定される演出モード（リーチ演出が実行されるときの状態）によって、タイトルの報知態様を異ならせることで演出が多彩になり演出効果が向上する。

【０１７２】

図１２では、スーパーリーチＤの変動パターンが指定された場合の演出動作例を示したが、演出モード（リーチ演出が実行されるときの状態）によって他のリーチ演出（タイトル報知、期待度示唆演出を含む）の演出態様を異ならせるようにしてもよい。演出モード（リーチ演出が実行されるときの状態）によって、リーチのタイトルを報知するか否かやタイトル報知の実行割合を異ならせてもよい。例えば、所定の演出モードが選択された場合には、リーチのタイトルが報知されないようにしてもよい。このようにすることで、遊技者の好みに応じた演出を実行でき演出効果が向上する。

【０１７３】

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

（発展演出の他の例）

期待度示唆表示の期待度を示す表示を段階的に増加させる期待度示唆演出を実行する場合において、期待度を示す表示を増加させた後に発展演出を実行するようにしてもよい。この場合において、発展演出後に期待度を示す表示を増加させる場合、増加させる表示については段階的ではなく一度に表示するようにしてもよい。例えば図１３（Ａ）に示すように、スーパーリーチＤのタイトルが報知され、黒い星を段階的に増加させる演出が完了した後に、図１３（Ｂ）に示すように、画像表示装置５にボタン画像３１ＡＫ０３１が表示される発展演出が実行される。ここで、プッシュボタン３１Ｂへの操作が検出されると

、図１３（Ｃ）に示すように、スーパーリーチＣのタイトル３１ＡＫ０３２（ここでは「ＳＰリーチＣ」の文字）が表示されることで、スーパーリーチＣのタイトルが報知される。このように、発展演出が実行された場合には、発展元のリーチのタイトル報知から発展先のリーチのタイトル報知に切り替えられるで、いずれのリーチに発展したかがわかりやすくなる。また、タイトル３１ＡＫ０３２の下には、黒い星の数が３個である期待度示唆表示３１ＡＫ０３３が強調表示される。なお、黒い星の数が２個以上増加する場合でも一度に表示される。なお、可動体３２が動作した後に、タイトルや期待度示唆表示が変化する発展演出を実行するようにしてもよい。

（予告演出）

この実施の形態では、予告演出として、タイトルの報知態様（例えばタイトルの表示色等）によって、大当り信頼度を予告するタイトル予告を実行するようになっている。例えば図１４（Ａ）に示すように、スーパーリーチＡのタイトル３１ＡＫ０３６が黒色で表示されるとともに、スピーカ８からリーチのタイトル名に対応する音声が出力されることで、スーパーリーチＡのタイトルが報知された後、図１４（Ｂ）に示すようにタイトル３１ＡＫ０３６の表示色が赤色に変化するタイトル予告を実行するようになっている。このように、タイトル予告が実行されない場合はタイトルが黒色で表示され、タイトル予告が実行される場合はタイトルが黒色以外の色で表示される。図１４に示すタイトル予告では、音声によりリーチのタイトルが報知された後に、タイトルの表示態様（表示色）が変化する場合がある。このようにすることで、予告演出の演出効果を高めることができる。なお、タイトルが黒色以外で表示されるタイミングはこれに限定されず、タイトルの表示開始時から黒色以外で表示されるようにしてもよい。

【０１７４】

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

（タイトル報知の実行タイミング）

リーチ中のタイトルの報知は、予告演出や発展演出といった、大当り有利状態に制御される期待度が向上する演出（特定演出）の実行タイミング以外で実行することが好ましい。このようにすることで、一旦タイトルが報知された場合、期待度が向上する演出が実行され得るので、遊技者の期待感を維持することができる。

【０１７５】

図１５は、予告演出の実行の有無や演出態様を決定するための予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。予告演出決定処理は、演出制御用ＣＰＵ１２０が図７のステップＳ１７１の可変表示開始設定処理内で実行する。予告演出決定処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、主基板１１から送信されるコマンドから特定される変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ３１ＡＫＳ００１）。

【０１７６】

スーパーリーチの変動パターンである場合には（ステップ３１ＡＫＳ００１；Ｙｅｓ）、スーパーリーチのタイトルの表示色（タイトル予告の実行の有無）を決定する（ステップ３１ＡＫＳ００２）。

【０１７７】

ステップ３１ＡＫＳ００２では、表示結果が「大当り」となるか「ハズレ」となるかに応じて、例えば図１６（Ａ）に示す決定割合で、スーパーリーチのタイトルの表示色を決定する。スーパーリーチのタイトルの表示色は、図１６（Ａ）に示すように、「黒」、「赤」、「黒」から「赤」に変化するもの、「黒」から「フルーツ柄」に変化するもの、「赤」から「フルーツ柄」に変化するものが設けられており、この順番（昇順）で大当り信

頼度が高くなっている。即ち、タイトルの表示色の変化タイミングに応じて大当り信頼度が異なっている。このようにすることで、遊技者がタイトルの表示色の変化タイミングに注目するようになり、演出効果が向上する。

【０１７８】

なお、「フルーツ柄」は、タイトルの文字が太字で表示され文字そのものが「フルーツ柄」であってもよいし、タイトルの表示領域の背景部分が「フルーツ柄」となるものであってもよい。最初から「フルーツ柄」で表示されるパターンがあってもよい。表示色が変化するものについては、図１４に示したように、タイトル報知が実行された後に表示色が変化すればよい。表示色が変化するものについて、表示色が変化するタイミングが複数あってもよい。そして、表示色が変化するタイミングに応じて大当り信頼度を異ならせてもよい。また、スーパーリーチの種類によって、タイトルの表示期間が異なるため、スーパーリーチの種類によって表示色が変化するタイミングが異なるようにしてもよい。タイトルの表示期間が長いスーパーリーチ（例えばスーパーリーチＤやスーパーリーチＥ）の場合には、変化するタイミングを複数設けて、変化タイミングをいずれかに決定するようにしてもよい。そして、タイトルの表示期間が短いスーパーリーチ（例えばスーパーリーチＡやスーパーリーチＢ）の場合には、変化するタイミングの数を１つ又はタイトルの表示期間が長いスーパーリーチよりも少数にしてもよい。

【０１７９】

演出モードとして、通常モードと特別モードとがある場合、通常モードでは図１６（Ａ）に示す決定割合でタイトルの表示色を決定し、特別モードでは図１６（Ｂ）に示すような通常モードと異なる割合でタイトルの表示色を決定する。なお、特別モードでは、表示色のパターンや信頼度の順位が通常モードと異なるようにしてもよい。このように、演出モードによってタイトル予告の実行態様（表示色や表示色の変化タイミング）を異ならせることで、演出が多彩になり演出効果が向上する。

【０１８０】

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

【０１８１】

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

【０１８２】

ステップ３１ＡＫＳ００３では、表示結果が「大当り」となるか「ハズレ」となるかに応じて、例えば図１６（Ｃ）に示す決定割合で、リーチ演出におけるセリフの表示色を決定する。リーチ演出におけるセリフの表示色は、図１６（Ｃ）に示すように、「白」、「赤」、「白」から「赤」に変化するものが設けられており、この順番（昇順）で大当り信頼度が高くなっている。即ち、セリフの表示色の変化タイミングに応じて大当り信頼度が異なっている。このようにすることで、遊技者がセリフの表示色の変化タイミングに注目するようになり、演出効果が向上する。なお、表示色が変化するものについては、セリフが表示された後に表示色が変化すればよい。表示色が変化するものについて、表示色が変化するタイミングが複数あってもよい。そして、表示色が変化するタイミングに応じて大当り信頼度を異ならせてもよい。

【０１８３】

また、タイトル予告とセリフ予告との演出態様の組み合わせで、大当り信頼度が異なるようにしてもよい。例えば、タイトル予告とセリフ予告とで同じ演出態様（表示色）が含まれる場合、同じ演出態様となった場合には大当り信頼度が高くなるようにしてもよい。また、タイトル予告とセリフ予告との演出態様の変化タイミングの組み合わせで、大当り信頼度が異なるようにしてもよい。例えば、変化タイミングが同じ場合に変化タイミングが異なる場合より大当り信頼度が高くなるようにしたり、いずれの変化が先かで大当り信

頼度を異ならせてもよい。このようにすることで、タイトル予告とセリフ予告とのそれぞれの変化タイミングに注目させることができる。
【０１８４】
演出モードとして、通常モードと特別モードとがある場合、特別モードでは通常モードと異なる割合でセリフの表示色を決定するようにしてもよい。なお、特別モードでは、表示色のパターンや信頼度の順位が通常モードと異なるようにしてもよい。
【０１８５】
なお、セリフ予告に代えてリーチ演出の演出態様の変化によって大当り信頼度を予告する予告演出を実行するようにしてもよい。その場合、その予告演出において、演出態様の変化タイミングを複数設けて、変化タイミングに応じて大当り信頼度が異なるようにすればよい。
【０１８６】
リーチ演出におけるセリフの表示色を決定した後や、スーパーリーチの変動パターンでないと判定された場合（ステップＡＫ３１Ｓ００１；Ｎｏ）、その他の予告演出に実行有無や演出態様を決定する（ステップＡＫ３１Ｓ００４）。その後、３１ＡＫＳ００２～３１ＡＫＳ００４における決定結果をＲＡＭ１２２の所定領域に保存し（ステップＡＫ３１Ｓ００５）、予告演出決定処理を終了する。
【０１８７】
なお、この実施の形態では、スーパーリーチである場合に、タイトル予告及びセリフ予告を実行可能となっているが、特定のスーパーリーチ（例えば信頼度の低いスーパーリーチ以外）である場合に、タイトル予告及びセリフ予告のうち少なくとも一方を実行可能にしてもよい。また、タイトル予告及びセリフ予告については、図１６に示す決定割合で決定されるものとして説明したが、決定割合は任意であり、例えばスーパーリーチの種類に応じて決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで、リーチの種類に応じた予告演出を実行でき、演出効果が向上する。
【０１８８】
この実施の形態では、タイトル予告とセリフ予告とでは、実行可能な演出態様の数（表示可能な表示色の数）が異なっている。このようにすることで、演出が多彩になり演出効果が高まる。タイトル予告とセリフ予告とにおいて、実行可能な演出態様の数は任意に変更してもよく、実行可能な演出態様の数や種類が同じであってもよい。このようにすることで、統一感ある予告演出が実行でき、遊技者は大当り信頼度を把握しやすくなる。
（作用演出）
このタイトル予告とセリフ予告との演出態様が変化するときに、演出態様が変化することを示す演出を実行するようにしてもよい。例えば、画像表示装置５に作用演出画像を表示し、その画像がタイトル及びセリフのうち少なくとも１つに作用する作用演出を実行するようにしてもよい。そして、作用演出が実行された後に、タイトルやセリフの演出態様（表示色）が変化するようにしてもよい。作用演出の演出態様（作用演出画像等）はタイトル及びセリフにいずれに作用する場合でも共通としてもよい。なお、作用演出が実行されたにも関わらず、タイトルやセリフの演出態様が変化しない場合があってもよい。作用演出を実行する場合には、タイトル予告とセリフ予告に係る決定結果に基づいて、作用演出の実行の有無や実行タイミング、演出態様を決定するようにすればよい。そのような決定はステップＡＫ３１Ｓ００４の処理で実行されればよい。例えば、作用演出の演出態様に応じて、タイトル予告とセリフ予告との少なくとも一方の演出態様が変化する割合（作用演出により演出態様が変化する割合）が異なるようにしてもよいし、タイトル予告とセリフ予告といずれの演出態様が変化するかの割合（いずれに作用するかの割合）が異なるようにしてもよいし、何色に（何段階）変化するかの割合が異なるようにしてもよい。このような作用演出を実行することで、遊技者はいずれ作用演出画像が表示されたときに、タイトルとセリフのいずれに作用するかに注目するようになり演出効果が向上する。なお、複数の演出モードがある場合、演出モードに応じて異なる割合で作用演出の実行有無や演出態様を決定するようにしてもよい。このようにすることで、演出モードに応じた作用

演出を実行でき、演出効果が向上する。
【０１８９】
　このような作用演出の他の例として、リーチ演出の演出内容（例えばキャラクタの動作やバトル演出における演出内容等）に応じて、タイトル及びセリフのいずれかのうち少なくとも１つの演出態様（表示色）が変化するようにしてもよい。このようにすることで、遊技者はリーチ演出の演出内容に注目するようになる。
【０１９０】
　この発明は、上記特徴部３１ＡＫで説明したパチンコ遊技機１に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形及び応用が可能である。例えば、上記実施の形態で説明した特徴部分は、全てが必須構成ではなく、適宜省略可能である。
（サブ液晶）
　画像表示装置５とは異なるサブ表示装置として、遊技盤２または遊技機用枠３にサブ液晶が設けられていてもよい。ここではサブ液晶と表現するが、サブ表示装置は、有機ＥＬやドットマトリクスのＬＥＤにより構成されてもよい。サブ液晶装置は、例えば画像表示装置５の近傍等に固定されるものであってもよいし、可動式または収納式であってもよい。サブ液晶においては、予告演出や保留表示の表示といった各種演出を実行する。例えば、サブ液晶においてタイトル報知を実行するようにしてもよい。上記実施の形態のスーパーリーチＤ及びスーパーリーチＥのように、タイトル報知後にも継続してタイトルを表示する場合に、サブ液晶においてタイトルや期待度示唆表示を表示するようにしてもよい。この場合、画像表示装置５においてタイトルを報知した後に、サブ液晶においてタイトルや期待度示唆表示を表示するようにしてもよい。このようにすることで、画像表示装置５におけるスーパーリーチ演出を阻害することなくタイトルや期待度示唆表示を表示することができる、タイトルや期待度示唆表示もわかりやすくなる。
【０１９１】
　上記実施の形態では、示唆演出としてのリーチ演出のタイトルの報知について、本発明を適用した例を説明したが、他の演出に関するタイトル報知（主に文字を表示する報知）に本発明を適用してもよい。例えば、予告演出（例えば先読み予告演出）として、画像表示装置５における背景画像や演出態様がそれぞれ異なる複数のゾーン（ステージ、演出モード等）に移行させる先読みゾーン演出を実行する場合において、移行したゾーンのタイトル報知に本発明を適用してもよい。ミッション（「７でリーチをかけろ」、「スティックコントローラを使って敵を全滅させろ」等）を提示し、当該ミッションを達成したときに遊技者に有利な状態となるミッション演出を実行する場合に、ミッションのタイトル報知に本発明を適用してもよい。
（特徴部３１ＡＫの変形例１）
　上記実施の形態では、表示結果を導出するタイミングになると、表示結果が「大当り」となるか否かを報知するための決め演出が実行され、その後、表示結果が示されるようになっていた（図１０（Ｂ）～（Ｄ））。このような決め演出に代えて、表示結果を導出する前の所定タイミングになると、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作演出が実行され、操作有効期間に所定の操作が検出されるとバトル演出の勝敗が表示されたり、表示結果が仮停止される等により、表示結果が示されるようにしてもよい。このようにすることで、遊技者の操作に応じて表示結果が示されるため、遊技者の遊技参加意欲を高めることができ、興趣が向上する。
【０１９２】
　図１７、図１８は、操作演出が実行され、その操作に応じて表示結果が示される変形例におけるスーパーリーチの演出動作例を示す図である。図１７（Ａ）に示すように、画像表示装置５においてリーチ態様となった後、例えば図１７（Ｂ）に示すように、味方キャラであるのキャラクタ３１ＡＫ０４１と敵キャラであるキャラクタ３１ＡＫ０４２とが表示され、図１７（Ｃ）～（Ｆ）、図１８（Ｇ）～（Ｉ）に示すように、キャラクタ３１ＡＫ０４１とキャラクタ３１ＡＫ０４２とが対決するリーチ演出が実行される。
【０１９３】

リーチ演出に伴い、図１７（Ｃ）に示すように、画像表示装置５の右下に小ボタン画像３１ＡＫ０４３と小ボタン画像３１ＡＫ０４３に重畳する規制線３１ＡＫ０４４とが表示される。これにより、プッシュボタン３１Ｂを使用する操作演出が実行されるが、現状は操作の受付が規制されていることが示唆される。

【０１９４】

この変形例では、操作演出が実行されることを示す操作演出画像が複数種類用意されている。そして、いずれの操作演出画像が表示されて操作演出が実行されるかによって大当り信頼度が異なるようになっている。また、リーチ演出中に操作演出が実行されることを示す画像がより信頼度の高い態様に変化する場合があるようになっている。

【０１９５】

例えば、図１７（Ｄ）に示すように、祈るキャラクタ３１ＡＫ０４５が表示され、図１７（Ｅ）に示すように、祈るキャラクタ３１ＡＫ０４５が喜ぶキャラクタ３１ＡＫ０４６に変化するとともに、小ボタン画像３１ＡＫ０４３が大ボタン画像３１ＡＫ０４７に変化する。

【０１９６】

その後、図１８（Ｈ）に示すように、大砲３１ＡＫ０４８が表示され、図１８（Ｉ）に示すように、大砲３１ＡＫ０４８から弾が発射されるエフェクト３１ＡＫ０４９が表示され、大ボタン画像３１ＡＫ０４７に弾が命中するエフェクト３１ＡＫ０５０が表示される。そして、大ボタン画像３１ＡＫ０４７がスティック画像３１ＡＫ０５１に変化する。

【０１９７】

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

【０１９８】

その後、表示結果が導出される所定時間前に、図１８（Ｊ）に示すように、規制線３１ＡＫ０４４が消去され、図１８（Ｋ）に示すように、スティック画像３１ＡＫ０５１が中央部に拡大表示され、スティックコントローラ３１Ａを引く操作を促す表示がされる。また、このときスティックコントローラ３１Ａへの操作が有効な操作有効期間となる。

【０１９９】

ここで、スティックコントローラ３１Ａを引く操作が検出されると、図１８（Ｌ）に示すように、味方キャラが勝利したことを示す画像３１ＡＫ０５２が表示される。その後、変動時間の終了するタイミングで、図１８（Ｍ）に示すように、大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される。なお、予め定められた操作有効期間内に操作が検出されなかった場合には、自動的に図１８（Ｌ）に示す画像が表示される。

【０２００】

この変形例では、操作演出画像として、小ボタン画像、大ボタン画像、スティック画像とがあり、小ボタン画像＜大ボタン画像＜スティック画像の順でこれらの画像を用いた操作演出が実行された場合の大当り信頼度が高くなっている。信頼度の低い操作演出画像が表示された場合であっても、リーチ演出中に信頼度の高い操作演出画像に変化する場合があるので、演出効果が向上し、また、遊技者の期待感を維持することができる。

【０２０１】

なお、図１７、図１８に示した演出動作例では、リーチのタイトル報知や、期待度示唆表示は省略しているが、図１７、図１８に示したリーチ演出や操作演出と並行して適宜実行されるようにしてもよい。操作演出や操作演出画像に係る決定（操作演出の有無、表示する操作演出画像、作用演出の有無等）は、図１５のステップ３１ＡＫＳ００４にて実行されればよい。

（特徴部３１ＡＫの変形例２）

大当り遊技状態等の有利状態への制御の期待度を示唆する示唆表示を行なうようにして

もよい。例えば、第１示唆表示を行うシャッター演出と、第２示唆表示を行うリーチタイトル演出と、実行するようにしてもよい。シャッター演出では、可変表示開始後に画面上をシャッター表示で覆う演出が実行される。また、リーチタイトル演出では、リーチ後にリーチ演出の発展先を示すリーチタイトル表示をする演出が実行される。シャッター表示およびリーチタイトル表示のいずれを表示するときにも特定画像が含まれて表示される場合がある。リーチタイトル演出は、上記実施の形態のタイトル予告と同じであってもよいし、別の処理で決定される別の演出であってもよい。

【０２０２】

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

【０２０３】

可変表示開始後にシャッター演出が実行された場合に、フルーツ柄画像が表示されるときには、フルーツ柄画像が表示されないときよりも大当り信頼度が高い。また、リーチ演出実行中に、リーチタイトル表示をする際に、フルーツ柄画像で表示がされるときには、フルーツ柄画像で表示がされないときよりも大当り信頼度が高い。フルーツ柄が表示されないときには、たとえば、各要素Ｅ１～Ｅ５を含まない無地の画像が表示される。なお、シャッター演出およびリーチタイトル演出が実行されたときの大当り信頼度を示す画像として、フルーツ柄画像以外の画像のパターンが用意されていてもよい。たとえば、大当り信頼度の順に白画像＜青画像＜赤画像＜フルーツ柄画像が用意されていてもよい（たとえば、赤色のシャッターや赤文字のリーチタイトル等）。そして、可変表示の表示結果が大当りとなるか否かにより、所定の乱数抽選でいずれか１つの画像パターンが選択されるようにしてもよい。

【０２０４】

シャッター表示およびリーチタイトル表示を行なう際に、フルーツ柄が表示される際においても、スピーカ８による共通音（メロディ）を出力する報知を行なうとともに遊技効果ランプ９の発光による報知を行なう。共通音および遊技効果ランプ９の発光制御により、フルーツ柄が特別な画像であることが遊技者に示される。このような、シャッター表示およびリーチタイトル表示を行なう際には、フルーツ柄に対する共通報知が実行される。また、リーチタイトル表示では、共通報知の後に、特定音（ボイス）がさらに出力される。なお、共通音と特定音とは、出力期間が一部重なるようにしてもよい。

【０２０５】

図１９は、シャッター演出およびリーチタイトル演出が実行されるときの表示画面図である。図１９（ａ）に示すように、シャッター演出が実行される場合、画像表示装置５において可変表示の開始時にシャッター画像３１ＡＫ０６１が表示される。シャッター画像３１ＡＫ０６１には、要素Ｅ１～Ｅ５全てを含むフルーツ柄の画像が表示される。また、シャッター演出実行時には、スピーカ８による共通音（メロディ）を出力する報知が実行されるとともに遊技効果ランプ９の発光による報知が実行される。閉じていたシャッターが開くと、図１９（ｂ）に示すように、飾り図柄の可変表示が開始される。下向きの矢印が左、中、右図柄の可変表示を示している。左図柄および右図柄の可変表示が仮停止すると、図１９（ｃ）に示すように、リーチ状態となる。

【０２０６】

次いで、図１９（ｄ）に示すように、スーパーリーチ演出が開始される。可変表示は例えば画面右上に小さく表示され、画面左側にキャラクタが表示される。画面右下には、リ

ーチタイトル画像３１ＡＫ０６２が表示され、これから実行されるスーパーリーチの内容がリーチタイトル表示として示される。リーチタイトル画像３１ＡＫ０６２には、要素Ｅ１～Ｅ５全てを含むフルーツ柄の画像が表示される。また、リーチタイトル画像３１ＡＫ０６２には、バトル演出を伴うリーチ演出が実行されることを示す「バトルリーチ」の文字が表示される。

【０２０７】

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

【０２０８】

その後、図１９（ｅ）に示すような、バトルリーチ演出が実行される。画面左には敵キャラクタが表示され、画面右には味方キャラクタが表示される。味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに勝利すると、画面左上には「バトル勝利！」の文字が表示される。バトルに勝利したことで大当りが確定したことが報知される。バトル演出が終了すると元の数字図柄による可変表示画面に戻る。図１９（ｆ）に示すように、全ての図柄が停止し、「７７７」の大当り図柄が表示される。

【０２０９】

図１９（ａ）、（ｄ）に示すように、シャッター画像３１ＡＫ０６１およびリーチタイトル画像３１ＡＫ０６２のいずれにもフルーツ柄画像を構成する全ての要素Ｅ１～Ｅ５を含んで表示される。このようにすれば、表示サイズの異なるシャッター画像３１ＡＫ０６１とリーチタイトル画像３１ＡＫ０６２とのいずれにおいても、フルーツ柄画像を好適に表示することができる。これにより、大当り信頼度の高いフルーツ柄画像が表示されたことを正確に伝えることができる。

【０２１０】

また、図１９（ａ）に示すシャッター画像３１ＡＫ０６１の表示サイズは、図１９（ｄ）に示すリーチタイトル画像３１ＡＫ０６２の表示サイズよりも大きく表示される。よって、シャッター画像３１ＡＫ０６１の表示サイズとリーチタイトル画像３１ＡＫ０６２の表示サイズとの違いに注目させることができる。

【０２１１】

また、図１９（ａ）に示すシャッター画像３１ＡＫ０６１と図１９（ｄ）に示すリーチタイトル画像３１ＡＫ０６２とは異なるタイミングで表示される。このようにすれば、実行タイミングが重なることにより特定画像であるフルーツ柄画像が見えづらくなってしまうことを防止することができる。

【０２１２】

シャッター演出に係る決定（シャッター演出の有無や演出態様）は、図１５のステップ３１ＡＫＳ００４にて実行されればよい。その際には、図１５のステップ３１ＡＫＳ００２におけるタイトルの表示色の決定結果に基づいてシャッター演出に係る決定を行うようにしてもよい。例えば、タイトルの表示色がフルーツ柄になるものが決定されている場合は、フルーツ柄のシャッター演出が実行されやすくしてもよい。また、リーチタイトル演出の係る決定もシャッター演出に係る決定と合わせて図１５のステップ３１ＡＫＳ００４にて実行されるようにしてもよい。

【０２１３】

（特徴部１７６Ｆに関する説明）

パチンコ遊技機において、大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更することが可能な遊技機が特許文献Ａ（特開２０１７－６０５４６）に開示されている。また、設定値

を変更するための設定キーの部分がカバーで覆われている遊技機が特許文献Ｂ（特開２０１０－２３３６４５）に開示されている。さらに、パチンコ遊技機では、電源投入時に主基板と演出制御基板との立ち上がりに時間差があるため、主基板において所定の時間分だけ演出制御基板へのコマンド送信を禁止する遊技機が特許文献Ｃ（特開２００１－３２１５４５）に開示されている。

【０２１４】

しかし、特許文献Ｃに記載されたような遊技機において設定変更を行う場合に、所定の時間分だけ処理を待って設定変更や設定変更報知を行ったのでは、設定する者が煩わしさを感じるなど不便が生じていた。

【０２１５】

この特徴部１７６Ｆは、上記の実状に鑑みてなされたものであり、設定する者が煩わしさを感じることなく設定変更を行える遊技機を提供することを目的とする。

【０２１６】

以下に、本実施の形態の特徴部１７６Ｆについて説明する。なお、本実施の形態の特徴部１７６Ｆにおけるパチンコ遊技機１の正面図は、前述した特徴部３１ＡＫと同一であるため省略する。図２０は、特徴部１７６Ｆに関するパチンコ遊技機１の背面斜視図である。図２１は、特徴部１７６Ｆに関するパチンコ遊技機１に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。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１７６Ｆ００１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）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。また、遊技機用枠３には、ガラス窓を有するガラス扉枠１７６Ｆ００３が左側辺を中心として遊技機用枠３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１７６Ｆ００３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１７６Ｆ００３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。

【０２１７】

図２０及び図２１に示すように、本実施の形態の特徴部１７６Ｆにおける主基板１１は、カシメなどの不正防止対策が施されている基板ケース１７６Ｆ００４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変更状態、または、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設定確認状態に切り替えるための設定キースイッチ１７６Ｆ００５と、通常時においてはＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするためのクリアスイッチとして機能し、設定変更状態において後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能するクリア／設定スイッチ１７６Ｆ００６が設けられている。なお、主基板１１は、クリアスイッチと設定スイッチとの兼用するクリア／設定スイッチ１７６Ｆ００６を設けるとして説明したが、クリアスイッチとは別に設定値を変更するための専用の設定スイッチを設けてもよい。

【０２１８】

これら設定キースイッチ１７６Ｆ００５及びクリア／設定スイッチ１７６Ｆ００６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１７６Ｆ００４内に収容されており、設定キースイッチ１７６Ｆ００５及びクリア／設定スイッチ１７６Ｆ００６は、基板ケース１７６Ｆ００４を開放しなくても操作可能となるように基板ケース１７６Ｆ００４の背面左部に形成された開口を介して背面側に露出している。

【０２１９】

設定キースイッチ１７６Ｆ００５及びクリア／設定スイッチ１７６Ｆ００６を有する基板ケース１７６Ｆ００４は、パチンコ遊技機１の背面に設けられているため、遊技機用枠３を閉鎖した状態では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３を開放することで操作が可能となる。また、設定キースイッチ１７６Ｆ００５は、遊技場の店

員等が所有する設定キーの操作を要することから、設定キーを所持する店員のみ操作が可能とされている。また、設定キースイッチ１７６Ｆ００５は、設定キーによって、後述するＯＮとＯＦＦの切替操作及び該切替操作とは異なる操作（例えば、押込み操作）を実行可能なスイッチでもある。なお、本実施の形態の特徴部１７６Ｆでは、扉キーと設定キーとが別個のキーである形態を例示したが、これらは１のキーにて兼用されていてもよい。

【０２２０】

主基板１１は、遊技機用枠３を開放していない状態では視認できないので、主基板１１を視認する際の正面とは、遊技機用枠３を開放した状態における遊技盤２の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機１の正面とは異なる。ただし、主基板１１を視認する際の正面とパチンコ遊技機１の正面とが共通するようにしてもよい。

【０２２１】

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に対して制御コマンドが伝送されるが、電源投入後、それぞれのＣＰＵでの処理能力の違いや処理する内容の違いから、主基板１１のＣＰＵ１０３に対して演出制御基板１２の演出制御用ＣＰＵ１２０の立ち上がりが遅くなっている。そのため、主基板１１は、演出制御基板１２が立ち上がる前に制御コマンドを送信しても、演出制御基板１２が制御コマンドを取りこぼすため、演出制御基板１２の立ち上がりを待って演出制御基板１２に対して制御コマンドを送信している。

【０２２２】

制御コマンドには、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。さらに、制御コマンドには、電断復旧時に送信される電断復旧コマンド（図２３に示すＳ７）や、ＲＡＭクリア処理後に送信される初期化指定コマンド（図２３に示すＳ９）などのコマンドも含まれている。

【０２２３】

また、基板ケース１７６Ｆ００４には、表示モニタ１７６Ｆ００７（例えば、７セグメント）が配置されている。この表示モニタ１７６Ｆ００７は、主基板１１に接続されているとともに、基板ケース１７６Ｆ００４の左上部に配置されている。

【０２２４】

主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、各入賞口（第１大入賞口、第２大入賞口、第２始動入賞口、第１始動入賞口、第１～第４一般入賞口、以下、「進入領域」ともいう）への遊技球の進入数の集計を行い、該集計による連比、役比などの各種の入賞情報を表示モニタ１７６Ｆ００７に表示されるようになっている。表示モニタ１７６Ｆ００７では、これら入賞情報を表示されることで、遊技場に設置後における連比、役比などの各種の入賞情報を確認することができる。さらに、表示モニタ１７６Ｆ００７は、設定変更状態や設定確認状態において、設定されている設定値や変更した設定値などの設定値の設定状況が表示することが可能である。もちろん、主基板１１は、設定されている設定値や変更した設定値などの設定値の設定状況を表示するための専用の表示モニタを設けてもよい。

【０２２５】

本実施の形態の特徴部１７６Ｆのパチンコ遊技機１は、設定値に応じて大当り及び小当りの当選確率（出玉率）が変わる構成とされている。詳しくは、特別図柄プロセス処理（Ｓ２５）の特別図柄通常処理（Ｓ１１０）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、大当り及び小当りの当選確率（出玉率）が変わるようになっている。例えば、設定値は１～６の６段階からなり、１が最も出玉率が高く、１～６の順に値が大きくなるほど出玉率が低くなる。すなわち、設定値として１が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、２～６の順に値が大きくなるほど有利

度が段階的に低くなる。

【０２２６】

本実施の形態の１７６Ｆ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及び小当りの当選確率（出玉率）が変化するとしているが、大当り及び小当りの当選確率（出玉率）以外に、確変となる確率、時短回数、出玉数などを変化させてもよい。また、パチンコ遊技機１は、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。

【０２２７】

例えば、パチンコ遊技機１の設定値が１である場合、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）とする。パチンコ遊技機１の設定値が２である場合、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）とする。パチンコ遊技機１の設定値が３である場合、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）とする。

【０２２８】

次に、設定キースイッチ１７６Ｆ００５及びクリア／設定スイッチ１７６Ｆ００６の操作について説明する。図２２は、設定キースイッチ１７６Ｆ００５及びクリア／設定スイッチ１７６Ｆ００６の操作とその状態を説明するための図である。まず、設定キースイッチ１７６Ｆ００５に所定の設定キーを挿して、当該設定キーを操作してＯＦＦからＯＮにした状態で、電源投入時にクリア／設定スイッチ１７６Ｆ００６をＯＮ状態にしていれば、設定変更状態となる。設定キースイッチ１７６Ｆ００５に所定の設定キーを挿して、当該設定キーを操作してＯＦＦからＯＮにした状態で、電源投入時にクリア／設定スイッチ１７６Ｆ００６をＯＦＦ状態にしていれば、設定確認状態となる。なお、クリア／設定スイッチ１７６Ｆ００６は、鍵穴を有しており、当該鍵穴に所定の設定キーを挿入しなければＯＮ・ＯＦＦの操作ができないようになっている。

【０２２９】

ここで、設定変更状態とは、クリア／設定スイッチ１７６Ｆ００６の押下することにより設定値が変化する状態であり、設定確認状態とは、設定値を確認することだけでクリア／設定スイッチ１７６Ｆ００６を押下しても設定値を変更できない状態である。一方、設定キースイッチ１７６Ｆ００５をＯＦＦにした状態で、電源投入時にクリア／設定スイッチ１７６Ｆ００６をＯＮ状態にしていれば、ＲＡＭ１０２の記憶がクリア（ＲＡＭクリア）する。設定キースイッチ１７６Ｆ００５をＯＦＦにした状態で、電源投入時にクリア／設定スイッチ１７６Ｆ００６をＯＦＦ状態にしていれば、復電する。

【０２３０】

次に、本実施の形態の特徴部１７６Ｆにおける遊技制御メイン処理について説明する。図２３は、特徴部１７６Ｆに関する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。なお、図３に示す遊技制御メイン処理のフローチャートと同じ処理には、同じ符号を付している。遊技制御メイン処理では、ＣＰＵ１０３は、先ず、割込禁止に設定する（Ｓ１）。続いて、必要な初期設定を行う（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。

【０２３１】

次いで、クリア／設定スイッチ１７６Ｆ００６がＯＮであるか否かを判定する（Ｓ３）。クリア／設定スイッチ１７６Ｆ００６がＯＮ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／設定スイッチ１７６Ｆ００６がＯＮである場合（Ｓ３；Ｙｅｓ）は、１７６ＦＳ０１１に進む。

【０２３２】
　また、クリア／設定スイッチ１７６Ｆ００６がＯＦＦである場合（Ｓ３；Ｎｏ）は、更に、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（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ＯＮであるか否かを判定する。バックアップフラグがＯＦＦでＲＡＭ１０２にバックアップデータが記憶されていない場合（Ｓ４；Ｎｏ）は、１７６ＦＳ０１１に進む。
【０２３３】
　ＲＡＭ１０２にバックアップデータが記憶されている場合（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（Ｓ５）。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。ＲＡＭ１０２のデータが正常でないと判定された場合（Ｓ５；Ｎｏ）、１７６ＦＳ０１１に進む。
【０２３４】
　ＲＡＭ１０２のデータが正常であると判定された場合（Ｓ５；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、設定キースイッチ１７６Ｆ００５がＯＮであるか否かを判定する（１７６ＦＳ００６）。設定キースイッチ１７６Ｆ００５がＯＮである場合（１７６ＦＳ００６；Ｙｅｓ）は、表示モニタ１７６Ｆ００７にパチンコ遊技機１に設定されている設定値を表示するための設定値確認処理を実行し、遊技場の店員等が表示モニタ１７６Ｆ００７を視認することによってパチンコ遊技機１に設定されている設定値を確認可能な状態（設定確認状態）とする（１７６ＦＳ００７）。
【０２３５】
　また、設定キースイッチ１７６Ｆ００５がＯＦＦである場合（１７６ＦＳ００６；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、初期設定（Ｓ２）からの経過時間に基づき演出制御基板起動開始待ちタイマをセットする（１７６ＦＳ００８）。なお、設定キースイッチ１７６Ｆ００５がＯＦＦである場合（１７６ＦＳ００６；Ｎｏ）、表示モニタ１７６Ｆ００７にベース値などの遊技に関する情報の表示が開始される。本実施の形態の特徴部１７６Ｆでは、ＣＰＵ１０３が立ち上がり後、設定確認状態とすることが可能であるため、設定確認状態で経過した時間を考慮して演出制御基板１２が起動するまで待機する期間（特定期間）を変更している。そして、該演出制御基板起動開始待ちタイマの値を－１し（１７６ＦＳ００９）、演出制御基板起動開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（１７６ＦＳ０１０）。演出制御基板起動開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合（１７６ＦＳ０１０；Ｎｏ）は、１７６ＦＳ００９を再度実行して演出制御基板１２が起動するまでの期間待機する。
【０２３６】
　また、演出制御基板起動開始待ちタイマがタイマアウトしている場合（１７６ＦＳ０１０；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を行う（Ｓ６）。復旧処理（Ｓ６）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。
【０２３７】
　そして、ＣＰＵ１０３は、パチンコ遊技機１が電断前の状態で復旧したとして、演出制御基板１２に対して復旧時の制御コマンドを送信する（Ｓ７）。ＣＰＵ１０３は、復旧時の制御コマンド送信後、Ｓ１０に進む。
【０２３８】
　クリア／設定スイッチ１７６Ｆ００６がＯＮである場合（Ｓ３；Ｙｅｓ）、ＲＡＭ１０２にバックアップデータが記憶されていない場合（Ｓ４；Ｎｏ）、ＲＡＭ１０２のデータが正常でないと判定された場合（Ｓ５；Ｎｏ）、１７６ＦＳ０１１に進む。ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の内容をクリアするためのＲＡＭクリア処理を実行する（１７６ＦＳ０１１）。ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭクリア処理を実行後、設定キースイッチ１７６Ｆ００５がＯＮであるか否かを判定する（１７６ＦＳ０１２）。
【０２３９】
　設定キースイッチ１７６Ｆ００５がＯＦＦである場合（１７６ＦＳ０１２；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、初期設定（Ｓ２）からの経過時間に基づき演出制御基板起動開始待ちタイマをセットする（１７６ＦＳ０１３）。なお、設定キースイッチ１７６Ｆ００５がＯＦＦである場合（１７６ＦＳ０１２；Ｎｏ）、表示モニタ１７６Ｆ００７にベース値などの遊技に関する情報の表示が開始される。そして、該演出制御基板起動開始待ちタイマの値を－１し（１７６ＦＳ０１４）、演出制御基板起動開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（１７６ＦＳ０１５）。演出制御基板起動開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合（１７６ＦＳ０１５；Ｎｏ）は、１７６ＦＳ０１４を再度実行して演出制御基板１２が起動するまでの期間待機する。ＣＰＵ１０３は、演出制御基板１２の起動後、初期化を指示する制御コマンドを演出制御基板１２に送信する（Ｓ９）。ＣＰＵ１０３は、初期化を指示する制御コマンドを演出制御基板１２に送信後、Ｓ１０に進む。
【０２４０】
　設定キースイッチ１７６Ｆ００５がＯＮである場合（１７６ＦＳ０１２；Ｙｅｓ）は、ＣＰＵ１０３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変更処理を実行する（１７６Ｆ０１６）。ＣＰＵ１０３は、設定変更処理を実行することで、遊技場の店員等がクリア／設定スイッチ１７６Ｆ００６を操作することによってパチンコ遊技機１に設定されている設定値を変更可能な状態（設定変更状態）とする。
【０２４１】
　ＣＰＵ１０３は、設定変更処理（１７６Ｆ０１６）を実行後、初期設定（Ｓ２）からの経過時間に基づき演出制御基板起動開始待ちタイマをセットする（１７６ＦＳ０１７）。本実施の形態の特徴部１７６Ｆでは、ＣＰＵ１０３が立ち上がり後、設定変更状態とすることが可能であるため、設定変更状態で経過した時間を考慮して演出制御基板１２が起動するまで待機する期間（特定期間）を変更している。そして、該演出制御基板起動開始待ちタイマの値を－１し（１７６ＦＳ０１８）、演出制御基板起動開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（１７６ＦＳ０１９）。演出制御基板起動開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合（１７６ＦＳ０１９；Ｎｏ）は、１７６ＦＳ０１８を再度実行して演出制御基板１２が起動するまでの期間待機する。ＣＰＵ１０３は、演出制御基板１２の起動後、ＲＡＭ１０２のアドレスＦ０００に格納されている設定値に応じた制御コマンドを演出制御基板１２に送信する（１７６ＦＳ０１９ａ）。ＣＰＵ１０３は、制御コマンドを演出制御基板１２に送信後、Ｓ１０に進む。
【０２４２】
　復旧時の制御コマンド送信（Ｓ７）後、初期化を指示する制御コマンドを演出制御基板１２に送信（Ｓ９）後、制御コマンドを演出制御基板１２に送信（１７６０１９ａ）後、Ｓ１０に進む。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（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（Ｓ１１）、割込みを許可する（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。

【０２４３】

図２４は、特徴部１７６Ｆに関するＣＰＵ１０３が実行する設定値確認処理を示すフローチャートである。設定値確認処理では、ＣＰＵ１０３は、先ず、ＲＡＭ１０２におけるアドレスＦ０００（図２５（Ｂ）参照）に格納されている設定値を表示モニタ１７６Ｆ００７に表示する（１７６ＦＳ０２０）。そして、ＣＰＵ１０３は、主基板１１で制御可能なスピーカ、ＬＥＤや表紙装置などで設定確認報知を行いつつ、パチンコ遊技機１の外部端子板からセキュリティ信号をホールコンなどに出力（外部情報ＯＮ）して「設定確認状態」であることを知らせる（１７６ＦＳ０２１）。なお、設定確認報知及びセキュリティ信号の出力は、設定確認状態を終了するまで続ける構成でも、１回のみの構成でもよい。

【０２４４】

次に、設定キースイッチ１７６Ｆ００５がＯＮであるか否かを判定する（１７６ＦＳ０２２）。設定キースイッチ１７６Ｆ００５がＯＮである場合（１７６ＦＳ０２２；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、１７６ＦＳ０２２を繰り返し実行することで設定確認状態を維持し、設定キースイッチ１７６Ｆ００５がＯＦＦとなるまで待機する。

【０２４５】

なお、設定キースイッチ１７６Ｆ００５がＯＦＦである場合（１７６ＦＳ０２２；Ｎ）は、ＣＰＵ１０３は、表示モニタ１７６Ｆ００７における設定値の表示を終了するとともに（１７６ＦＳ０２３）、設定確認状態を終了する。

【０２４６】

図２５は、特徴部１７６Ｆに関するＣＰＵ１０３が実行するＲＡＭクリア処理を説明するための図である。図２５（Ａ）は、ＣＰＵ１０３が実行するＲＡＭクリア処理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に格納されているデータが正常であるか否かを判定する（１７６ＦＳ０３０）。ＲＡＭ１０２に格納されているデータが正常である場合（１７６ＦＳ０３０；Ｎ）は、更にＲＡＭ１０２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（１７６ＦＳ０３１）。ＲＡＭ１０２にバックアップデータが保存されている場合（１７６ＦＳ０３１；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２における先頭から２番目のアドレスを指定して１７６ＦＳ０３４に進む（１７６ＦＳ０３２）。

【０２４７】

一方、ＲＡＭ１０２に異常が有る場合（１７６ＦＳ０３０；Ｙ）や、ＲＡＭ１０２にバックアップデータが保存されていない場合（１７６ＦＳ０３１；Ｎ）は、ＲＡＭ１０２における先頭のアドレスに初期値（例えば”１”）をセットして１７６ＦＳ０３２に進む（１７６ＦＳ０３３）。

【０２４８】

１７６ＦＳ０３４においてＣＰＵ１０３は、指定したアドレスに「００Ｈ」をセット（格納）する。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（１７６ＦＳ０３５）。指定されたアドレスがＲＡＭ１０２の最後のアドレスでない場合（１７６ＦＳ０３５；Ｎ）は、ＲＡＭ１０２における次のアドレスを指定して１７６ＦＳ０３４に進み（１７６ＦＳ０３６）、指定されたアドレスがＲＡＭ１０２の最後のアドレスである場合（１７６ＦＳ０３５；Ｙ）は、ＲＡＭクリア処理を終了する。

【０２４９】

なお、本実施の形態の特徴部１７６ＦにおけるＲＡＭ１０２は、図２５（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、その他のアドレス（Ｆ００２やＦ００３等）には、パチンコ遊技機１が起動したときにクリアスイッチがＯＮであったか否

かを特定可能なクリアスイチバックアップ情報の他、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。

【０２５０】

つまり、本実施の形態の特徴部１７６ＦにおけるＲＡＭクリア処理とは、ＲＡＭ１０２に異常が無く、且つバックアップデータが有る場合には、設定値が格納されているアドレス（Ｆ０００）を除くアドレス（Ｆ００１～ＦＸＸＸ）に「００Ｈ」を格納することによって設定値以外のデータをクリアする一方で、ＲＡＭ１０２に異状が有る場合やバックアップデータが無い場合には、設定値が格納されているアドレス（Ｆ０００）に初期値（例えば”１”）をセットし、ＲＡＭ１０２における残りのアドレス（Ｆ００１～ＦＸＸＸ）に「００Ｈ」を格納することによって、設定値を初期値にしつつ、残りのデータをクリアする処理である。

【０２５１】

なお、本実施の形態における特徴部１７６Ｆでは、ＲＡＭ１０２の先頭のアドレスＦ０００に設定値を格納したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ＲＡＭ１０２の最後のアドレスに設定値を格納してもよい。なお、このようにＲＡＭ１０２の最後のアドレスに設定値を格納する場合は、図２５（Ａ）に示すＲＡＭクリア処理を実行する際に、データをクリアするアドレスとしてＲＡＭ１０２の最後のアドレスの直前のアドレスを指定し、アドレスＦ０００から該直前のアドレスに順次「００Ｈ」を格納していけばよい。

【０２５２】

更に、本実施の形態では、パチンコ遊技機１が設定変更状態で起動した場合に、ＲＡＭ１０２の設定値を除く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が設定変更状態で起動した場合は、ＲＡＭ１０２の所定のアドレス（本実施の形態の特徴部１７６ＦではアドレスＦ００３）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。

【０２５３】

図２６は、特徴部１７６Ｆに関するＣＰＵ１０３が実行する設定変更処理を示すフローチャートである。設定変更処理では、ＣＰＵ１０３は、先ず、主基板１１で制御可能なスピーカ、ＬＥＤや表紙装置などで設定変更報知を行いつつ、パチンコ遊技機１の外部端子板からセキュリティ信号をホールコンなどに出力（外部情報ＯＮ）して「設定変更状態」であることを知らせる（１７６ＦＳ０４０）。なお、設定変更報知及びセキュリティ信号の出力は、設定変更状態を終了するまで続ける構成でも、１回のみの構成でもよい。そして、ＲＡＭ１０２におけるアドレスＦ０００（図２５（Ｂ）参照）に格納されている設定値を特定し（１７６ＦＳ０４１）、該特定した設定値を表示モニタ１７６Ｆ００７に表示する（１７６ＦＳ０４２）。

【０２５４】

次にＣＰＵ１０３は、クリア／設定スイッチ１７６Ｆ００６の操作が有りか否かを判定する（１７６ＦＳ０４３）。クリア／設定スイッチ１７６Ｆ００６の操作が有る場合（１７６ＦＳ０４３；Ｙ）は、主基板１１で制御可能なスピーカ、ＬＥＤや表紙装置などで報知を行いつつ、パチンコ遊技機１の外部端子板からセキュリティ信号をホールコンなどに出力（外部情報ＯＮ）して、設定変更操作があったことを知らせる（１７６ＦＳ０４４）。なお、設定変更操作があったことを知らせる設定変更報知及びセキュリティ信号の出力は、設定変更状態を終了するまで続ける構成でも、１回のみの構成でもよい。

【０２５５】

クリア／設定スイッチ１７６Ｆ００６の操作が有る場合、ＲＡＭ１０２におけるアドレスＦ００１の内容を更新する（１７６ＦＳ０４５）。具体的には、表示モニタ１７６Ｆ００７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段階不利な設定値である「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１７６Ｆ００７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段階不利な設定値である「３」を仮の設定値としてＲＡＭ１０２

のアドレスＦ００１に格納する。なお、表示モニタ１７６Ｆ００７に表示されている設定値が「３」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。

【０２５６】
　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１７６Ｆ００７に表示し（１７６ＦＳ０４６）、設定キースイッチ１７６Ｆ００５がＯＮであるか否かを判定する（１７６ＦＳ０４７）。なお、１７６ＦＳ０４３において設定切替スイッチの操作が無い場合（１７６ＦＳ０４３；Ｎ）は、１７６ＦＳ０４４～１７６ＦＳ０４６の処理を実行せずに１７６ＦＳ０４７の処理を実行する。

【０２５７】
　設定キースイッチ１７６Ｆ００５がＯＮである場合（１７６ＦＳ０４７；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、１７６ＦＳ０４３～１７６ＦＳ０４６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１７６Ｆ００７に表示する処理を実行する。

【０２５８】
　また、１７６ＦＳ０４７において設定キースイッチ１７６Ｆ００５がＯＦＦである場合（１７６ＦＳ０４７；Ｎ）、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２におけるアドレスＦ００１に格納されている設定値をアドレスＦ０００に格納する。つまり、ＣＰＵ１０３は、アドレスＦ００１に格納されている設定値（表示モニタ１７６Ｆ００７に表示されている仮の設定値）をアドレスＦ０００に格納することで、アドレスＦ００１に格納されている設定値を本設定値として記憶する（パチンコ遊技機１の設定値を変更する）（１７６ＦＳ０４８）。

【０２５９】
　なお、本実施の形態の特徴部１７６Ｆにおいては、設定キースイッチ１７６Ｆ００５をＯＦＦとすることで、パチンコ遊技機１に新たな設定値が設定される（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、始動入賞口への遊技球の入賞や、クリアスイッチの操作、設定キースイッチ１７６Ｆ００５の押込み操作等の操作を実行してから設定キースイッチ１７６Ｆ００５をＯＦＦとすることで、パチンコ遊技機１に新たな設定値が設定されるようにしてもよい。

【０２６０】
　更に、本実施の形態の特徴部１７６Ｆにおいては、パチンコ遊技機１が設定変更状態で起動した場合は、パチンコ遊技機１の設定値が変更されるよりも前にＲＡＭクリア処理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の設定値が変更された後に再びＲＡＭクリア処理を実行する（ＲＡＭ１０２のアドレスＦ０００に格納されている設定値以外のデータをクリアする）ようにしてもよい。このようにすることで、ＲＡＭ内に不正なデータが記憶されたまま遊技が開始されてしまうことを等の不具合を防ぐことができる。

【０２６１】
　次に、本実施の形態の特徴部１７６Ｆにおける遊技制御タイマ割込処理について説明する。図２７は、特徴部１７６Ｆに関する遊技制御タイマ割込処理を示すフローチャートである。図２７に示すように、ＣＰＵ１０３は、遊技制御タイマ割込処理において先ず電源断検出処理（１７６Ｆ０５０）を実行した後、スイッチ処理（Ｓ２１）～コマンド制御処理（Ｓ２７）の処理を実行する。図２８は、特徴部１７６Ｆに関する電源断検出処理を示すフローチャートである。図２８に示すように、電源断検出処理において、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（１７６ＦＳ０６０）。電源断信号の入力が無い場合は（１７６ＦＳ０６０；Ｎ）、処理を終了し、電源断信号の入力が有る場合は（１７６ＦＳ０６０；Ｙ）、ＲＡＭ１０２に記憶されている設定値を含むバックアップデータを特定

し（１７６ＦＳ０６１）、該特定したバックアップデータをＲＡＭ１０２に設けられたバックアップデータ記憶領域に格納する（１７６ＦＳ０６２）。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（１７６ＦＳ０６３）し、バックアップデータ記憶領域に格納した後、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。

【０２６２】

さらに、設定変更状態での操作について説明する。図２９は、特徴部１７６Ｆに関する設定変更状態での操作について説明するための図である。まず、電源がＯＦＦの状態では、設定表示ＬＥＤである表示モニタ１７６Ｆ００７は消灯している。次に、設定キースイッチ１７６Ｆ００５に所定の設定キーを挿して、当該設定キーを操作してＯＦＦからＯＮにする。設定キースイッチ１７６Ｆ００５をＯＮにした状態でも、設定表示ＬＥＤである表示モニタ１７６Ｆ００７は消灯している。

【０２６３】

次に、クリア／設定スイッチ１７６Ｆ００６をＯＮ状態にしたまま、電源投入（電源ＯＮ）することで「設定変更状態」へ処理が移行する。主基板１１は、「設定変更状態」に移行したことを報知するため、主基板１１で制御可能なスピーカ、ＬＥＤや表紙装置などで設定変更報知を行う。主基板１１での設定変更報知は、後述するが演出制御基板１２の立ち上がりを待たずに行われる。さらに、主基板１１は、「設定変更状態」に移行したことを外部に報知するため、パチンコ遊技機１の外部端子板からセキュリティ信号をホールコンなどに出力（外部情報ＯＮ）して「設定変更状態」であることを知らせる。「設定変更状態」に移行した場合、ＲＡＭ１０２の記憶もクリア（ＲＡＭクリア）され、表示モニタ１７６Ｆ００７に、設定されている設定値が表示される。なお、「設定変更状態」中は、遊技開始前の状態であり、例えば、遊技玉が始動口に入賞したことに基づく抽選処理や、賞球の払い出しなどの遊技に関する処理は実行されない。

【０２６４】

次に、「設定変更状態」中に、クリア／設定スイッチ１７６Ｆ００６を押下する毎に設定値が変更される。主基板１１は、設定値が変更されたことを報知するため、主基板１１で制御可能なスピーカ、ＬＥＤや表紙装置などで設定変更報知を行う。主基板１１で設定値が変更されたことによる設定変更報知も、後述するが演出制御基板１２の立ち上がりを待たずに行われる。さらに、主基板１１は、設定値が変更されたことを外部に報知するため、パチンコ遊技機１の外部端子板からセキュリティ信号をホールコンなどに出力（外部情報ＯＮ）して設定値が変更されたことを知らせる。表示モニタ１７６Ｆ００７には、クリア／設定スイッチ１７６Ｆ００６の押下に従って変更された設定値が表示される。なお、設定値が変更されている間は「設定変更状態」中で遊技開始前の状態であるので、例えば、遊技玉が始動口に入賞したことに基づく抽選処理、賞球の払い出しなどの遊技に関する処理は実行されない。

【０２６５】

次に、設定キースイッチ１７６Ｆ００５に挿した設定キーを操作してＯＮからＯＦＦにする（設定キーＯＦＦ）。設定キースイッチ１７６Ｆ００５をＯＦＦにすることで、主基板１１は、クリア／設定スイッチ１７６Ｆ００６が押下されて変更された設定値を採用して遊技を開始する。主基板１１は、「設定変更状態」中にＲＡＭクリアされたことを報知するため、主基板１１で制御可能なスピーカ、ＬＥＤや表紙装置などでＲＡＭクリア報知を行う。なお、主基板１１は、演出制御基板１２の立ち上がり後に、演出制御基板１２で制御可能なスピーカ、ＬＥＤや表紙装置などでＲＡＭクリア報知を行ってもよい。表示モニタ１７６Ｆ００７には、ベース値など遊技に関する情報が表示される。主基板１１は、設定キースイッチ１７６Ｆ００５をＯＦＦ状態にすることで遊技が開始され遊技中となる。

【０２６６】

さらに、設定確認状態での操作について説明する。図３０は、特徴部１７６Ｆに関する設定確認状態での操作について説明するための図である。まず、電源がＯＦＦの状態では

、設定表示ＬＥＤである表示モニタ１７６Ｆ００７は消灯している。次に、設定キースイッチ１７６Ｆ００５に所定の設定キーを挿して、当該設定キーを操作してＯＦＦからＯＮにする。設定キースイッチ１７６Ｆ００５をＯＮにした状態でも、設定表示ＬＥＤである表示モニタ１７６Ｆ００７は消灯している。

【０２６７】

次に、クリア／設定スイッチ１７６Ｆ００６をＯＦＦ状態にしたまま、電源投入（電源ＯＮ）することで「設定確認状態」へ処理が移行する。主基板１１は、「設定確認状態」に移行したことを報知するため、主基板１１で制御可能なスピーカ、ＬＥＤや表紙装置などで設定確認報知を行う。主基板１１での設定確認報知は、演出制御基板１２の立ち上がりを待たずに行われる。さらに、主基板１１は、「設定確認状態」に移行したことを外部に報知するため、パチンコ遊技機１の外部端子板からセキュリティ信号をホールコンなどに出力（外部情報ＯＮ）して「設定確認状態」であることを知らせる。「設定確認状態」に移行した場合、表示モニタ１７６Ｆ００７に、設定されている設定値が表示される。なお、「設定確認状態」中は、遊技開始前の状態であり、例えば、遊技玉が始動口に入賞したことに基づく抽選処理、賞球の払い出しなどの遊技に関する処理は実行されない。

【０２６８】

次に、設定キースイッチ１７６Ｆ００５に挿した設定キーを操作してＯＮからＯＦＦにする（設定キーＯＦＦ）。設定キースイッチ１７６Ｆ００５をＯＦＦにすることで、主基板１１は、「設定確認状態」中に表示モニタ１７６Ｆ００７において表示された設定値で遊技を開始する。表示モニタ１７６Ｆ００７には、ベース値など遊技に関する情報が表示される。主基板１１は、設定キースイッチ１７６Ｆ００５をＯＦＦ状態にすることで遊技が開始され遊技中となる。

【０２６９】

設定キースイッチ１７６Ｆ００５の操作は、電源がＯＦＦの状態において有効で、電源がＯＮの状態においては無効である。具体的に、電源がＯＮの状態で、設定キースイッチ１７６Ｆ００５に挿した設定キーを操作してＯＦＦからＯＮにしても、「設定変更状態」や「設定確認状態」へ処理が移行することはない。これにより、遊技中に「設定変更状態」や「設定確認状態」へ処理が移行されて、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の負荷が増加することを防止することができる。

【０２７０】

図２１に示すように、主基板１１と演出制御基板１２とには、それぞれのＣＰＵが設けられており、電源投入から遊技が開始されるまでの間に、それぞれのＣＰＵにおいて立ち上がりの処理（シーケンス）が実行される。しかし、それぞれのＣＰＵでの処理能力の違いや処理する内容の違いから、主基板１１のＣＰＵ１０３に対して演出制御基板１２の演出制御用ＣＰＵ１２０の立ち上がりが遅くなっている。そのため、主基板１１は、演出制御基板１２が立ち上がる前に制御コマンドを送信して、演出制御基板１２が制御コマンドを受信できない、またはバッファに受信しているが解析できないことを防止するため、演出制御基板１２の立ち上がりを待って演出制御基板１２に対して制御コマンドを送信している。

【０２７１】

図３１は、主基板１１及び演出制御基板１２の立ち上がりタイミングを説明するための図である。主基板１１の立ち上がりシーケンスは、ＣＰＵ１０３が立ち上がった後、ウェイト処理（例えば、図２３に示す１７６ＦＳ００８～１７６ＦＳ０１０の処理など）を行う。なお、ウェイト処理には、ハードウェアによるウェイト処理（ハードによるウェイト）とソフトウェアによるウェイト処理（ソフトによるウェイト）とが含まれる。一方、演出制御基板１２の立ち上がりシーケンスは、演出制御用ＣＰＵ１２０が立ち上がり、演出制御基板１２の初期化処理が実行されて特定期間が経過した後に、タイマ割り込みが開始され主基板１１から送信された制御コマンドが受信可能となる。そのため、主基板１１は、特定期間が経過するのを待つため、ハードウェアによるウェイト処理（例えば、ＷＡＩＴ信号によるハードウェア）とソフトウェアによるウェイト処理（例えば、プログラムに

よるループ処理）とを行う。つまり、主基板１１は、演出制御基板１２の初期化処理が終了し、タイマ割り込みが開始されるのを待って、制御コマンドを演出制御基板１２に送信している。主基板１１は、制御コマンドを送信後に、タイマ割り込みが開始される。

【０２７２】

上述したように、設定変更や設定確認の処理は、主基板１１で実行されるため、ＣＰＵ１０３が立ち上がった後に実行可能である。そのため、主基板１１で設定変更や設定確認の処理を実行し、設定変更報知や設定確認報知を行う場合、演出制御基板１２では、特定期間が経過しておらず、当該特定期間が経過を待って設定変更報知や設定確認報知を行う必要がある。しかし、本実施の形態に係る主基板１１では、当該特定期間が経過を待たずに、主基板１１で制御可能なスピーカ、ＬＥＤや表紙装置などで設定変更報知や設定確認報知を行うことができる。

【０２７３】

具体的に、設定変更状態における処理を、主基板１１と演出制御基板１２とのシーケンスを用いて説明する。図３２は、設定変更状態における処理を説明するための図である。まず、主基板１１側で、設定キースイッチ１７６Ｆ００５に所定の設定キーを挿して、当該設定キーを操作してＯＦＦからＯＮにする。さらに、主基板１１側で、クリア／設定スイッチ１７６Ｆ００６をＯＮ状態にしたまま、電源投入（電源ＯＮ）する。主基板１１側では、ＣＰＵ１０３が立ち上がり、設定変更状態へ処理を移行する。一方、演出制御基板１２側では、演出制御用ＣＰＵ１２０が立ち上がり、初期化処理を開始する。

【０２７４】

主基板１１側では、設定変更状態へ処理が移行すると、設定変更報知及び外部情報出力を行う。また、主基板１１側では、設定変更状態中にクリア／設定スイッチ１７６Ｆ００６が押下され、設定変更操作が行われる毎に設定変更報知及び外部情報出力を行う。その後、主基板１１側では、設定変更状態を終了するために設定キースイッチ１７６Ｆ００５に挿した設定キーを操作してＯＮからＯＦＦにする（設定キーＯＦＦ）。主基板１１は、設定キーＯＦＦとなり遊技可能状態に処理が移行されると、特定期間が経過するのを待つためのウェイト処理（ハードウェアによるウェイト処理またはソフトウェアによるウェイト処理）を開始する。

【０２７５】

一方、演出制御基板１２側では、初期化処理が終了して、タイマ割り込みが開始され主基板１１から送信された制御コマンドが受信可能となる。主基板１１は、特定期間が経過した場合、ウェイト処理を終了して、電源コマンドを演出制御基板１２に送信している。主基板１１は、演出制御基板１２に電源コマンドを送信後に、タイマ割り込みを開始する。

【０２７６】

特定期間は、電源投入から演出制御基板１２が制御コマンドを受信可能、またはバッファに受信している制御コマンドを解析可能となるまでの期間で、例えば演出制御基板１２で実行される初期化処理などの処理から予め決まった時間とする。そのため、主基板１１は、設定キーＯＦＦとなった時点で、特定期間が経過した場合、ウェイト処理を開始せずに演出制御基板１２に電源コマンドを送信してもよい。つまり、主基板１１は、設定変更状態に制御されている期間が特定期間以上であるか否かを判定し、設定変更状態に制御されている期間が特定期間以上であると判定された場合には、特定期間の経過を待たずに演出制御基板１２に電源コマンドの送信を開始する。

【０２７７】

なお、主基板１１は、電源投入後からの時間をタイマ等で計時しておき、設定キーＯＦＦにした時点の時間で設定変更状態に制御されている期間が特定期間以上であるか否かを判定することができる。さらに、主基板１１は、電源投入後から設定キーＯＦＦにした時点までの時間に基づいてウェイト処理の期間を変更する構成でもよい。つまり、主基板１１は、設定変更での処理の期間に応じて、ウェイト処理の期間を可変させることで、演出制御基板１２で制御コマンドを受信できない、またはバッファに受信しているが解析でき

ないことを防止しつつ、ウェイト処理より期間を短縮することができる。

【０２７８】

図３２に示すシーケンスでは、設定変更状態での制御について説明したが、同じように設定確認状態での制御についても適用することができる。つまり、主基板１１は、設定キーＯＦＦとなり設定確認状態から遊技可能状態に処理が移行されると、特定期間が経過するのを待つためのウェイト処理が開始される。

【０２７９】

（特徴部１７６Ｆの手段）

（１）　以上、本実施の形態では、遊技に関する設定を変更可能な遊技機（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、主基板１１）と、

前記遊技制御手段から送信された所定コマンド（例えば、制御コマンド）に従って演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御基板１２）と、

設定を変更可能な設定変更状態に制御されているか否かを判定する判定手段（例えば、主基板１１は、図２２示す条件に基づき設定変更状態に制御されているか否かを判定）とを備え、

前記演出制御手段は、電源投入から特定期間（例えば、演出制御基板１２が制御コマンドを受信可能、またはバッファに受信している制御コマンドを解析可能となるまでの期間）が経過した後に、前記遊技制御手段から送信された所定コマンドが解析可能となり、

前記遊技制御手段は、前記特定期間が経過した後に前記演出制御手段への所定コマンドの送信を開始（例えば、制御コマンドを送信Ｓ７，Ｓ９，１７６ＦＳ０１９ａ）し、

前記判定手段は、前記特定期間が経過する前に、前記設定変更状態に制御されているか否かを判定し（例えば、設定変更処理（１７６ＦＳ０１６））、

前記遊技制御手段は、前記判定手段が設定を変更可能であると判定したことに基づき、前記特定期間の経過を待たずに設定変更に関する報知を制御する（例えば、主基板１１で制御可能なスピーカ、ＬＥＤや表紙装置などで設定変更報知を行う（１７６ＦＳ０４０））。

【０２８０】

このような構成によれば、特定期間の経過を待たずに設定変更状態への移行が可能となり、設定変更する場合に煩わしさを感じることがない。

【０２８１】

（２）　上記（１）の遊技機において、

前記判定手段は、所定操作により前記設定変更状態から遊技可能状態に制御されたことを判定（例えば、設定キースイッチ１７６Ｆ００５がＯＮであるか否かを判定（１７６ＦＳ０４７））し、

前記遊技制御手段は、前記判定手段により前記遊技可能状態に制御されたと判定された後、前記特定期間の経過を待って所定コマンドの送信を開始する（例えば、設定値に応じた制御コマンドを演出制御基板１２に送信（１７６ＦＳ０１９ａ））。

【０２８２】

このような構成によれば、演出制御手段が立ち上がった後に、所定コマンドを送信することができるので、所定コマンドを受信できない、またはバッファに受信しているが解析できないことを防止できる。

【０２８３】

（３）　上記（１）または（２）の遊技機において、

前記判定手段は、電源投入前から特定操作（例えば、設定キースイッチ１７６Ｆ００５がＯＮ）が行われ電源投入されたことにより、前記設定変更状態に制御されたことを判定する（例えば、設定キースイッチ１７６Ｆ００５がＯＮである場合（１７６ＦＳ０１２；Ｙｅｓ）は、設定変更処理を実行する）。

【０２８４】

このような構成によれば、設定変更を行わない場合は、電源投入するだけであるため、

迅速に行うことができる。
【０２８５】
（４）　上記（１）の遊技機において、
前記判定手段は、前記設定変更状態に制御されている期間が前記特定期間以上であるか否かを判定し、
前記遊技制御手段は、前記判定手段により前記設定変更状態に制御されている期間が前記特定期間以上であると判定された場合、前記特定期間の経過を待たずに所定コマンドの送信を開始する（例えば、初期設定（Ｓ２）からの経過時間に基づき演出制御基板起動開始待ちタイマをセットする（１７６ＦＳ００８））。
【０２８６】
このような構成によれば、設定確認状態で経過した時間を考慮して演出制御手段が立ち上がるまで待機する期間（特定期間）を変更できるので、無駄な処理を省略することができる。
【０２８７】
（５）　上記（１）～（４）の遊技機において、
前記遊技制御手段は、前記設定変更状態において、外部に信号（例えば、セキュリティ信号）を出力する（例えば、パチンコ遊技機１の外部端子板からセキュリティ信号をホールコンなどに出力（１７６ＦＳ０４０））。
【０２８８】
このような構成によれば、店員等が設定変更を行っていることを遊技機の傍で確認しなくとも把握することが可能となり、不正を防止することができる。
【０２８９】
（６）　上記（１）～（６）の遊技機において、
前記遊技制御手段は、前記設定変更状態が継続している間、所定処理（例えば、遊技に関する処理）を実行しない。特に、前記所定処理は、遊技媒体が始動口に入賞したことに基づく抽選処理である。
【０２９０】
このような構成によれば、設定値が未確定な状態で遊技が行われ、抽選処理等により賞球の払い出しが行われてしまうことを防止できる。
【０２９１】
（特徴部１７６Ｆの変形例）
（１）　設定キースイッチ１７６Ｆ００５は、鍵穴が設けてあり、当該鍵穴に合う所定の設定キーを挿して、ＯＮ、ＯＦＦの操作を行なうと説明した。しかし、設定キーは、鍵に限定されるものではなく、鍵に類するものであればよい。また、設定キーは、同じ機種、または同じメーカであれば共通に使えるものであってもよい。
【０２９２】
（２）　クリア／設定スイッチ１７６Ｆ００６は、通常時においてはＲＡＭ１０２をクリアするためのクリアスイッチとして機能し、設定変更状態においては内部抽選の当選確率（出玉率）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と説明した。しかし、ＲＡＭ１０２をクリアするためのクリアスイッチと、設定値を変更するための設定スイッチとを分けて主基板１１に設けてもよい。また、設定スイッチは、エラー解除スイッチや遊技開始スイッチと共用してもよい。
【０２９３】
（３）　設定変更状態や設定確認状態において設定情報などの表示を、表示モニタ１７６Ｆ００７で行うと説明したが、設定情報を表示するための設定表示ＬＥＤを別途、主基板１１に設けてもよい。
【０２９４】
（特徴部１７８Ｆに関する説明）
パチンコ遊技機において、大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更することが可能な遊技機が特許文献Ａ（特開２０１７－６０５４６）に開示されている。また、設定値

を変更するための設定キーの部分がカバーで覆われている遊技機が特許文献Ｂ（特開２０１０－２３３６４５）に開示されている。

【０２９５】

しかし、特許文献Ｂに記載されたような遊技機において遊技機用枠が開放されていない場合に設定キーの部分（変更操作手段）を覆うカバー（開閉部）が開いて不正の可能性が高い状態になっても、何ら対策がなされていなかった。

【０２９６】

この特徴部１７８Ｆは、上記の実状に鑑みてなされたものであり、変更操作手段を覆う開閉部の開閉に関して不正を防止することができる遊技機を提供することを目的とする。

【０２９７】

以下に、本実施の形態の特徴部１７８Ｆについて説明する。なお、本実施の形態の特徴部１７８Ｆにおけるパチンコ遊技機１の正面図は、前述した特徴部３１ＡＫと同一であるため省略する。図３３は、特徴部１７８Ｆに関するパチンコ遊技機１の背面斜視図である。図３４は、特徴部１７８Ｆに関するパチンコ遊技機１に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。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１７８Ｆ００１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）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。また、遊技機用枠３には、ガラス窓を有するガラス扉枠１７８Ｆ００３が左側辺を中心として遊技機用枠３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１７８Ｆ００３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１７８Ｆ００３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。

【０２９８】

図３３及び図３４に示すように、本実施の形態の特徴部１７８Ｆにおける主基板１１は、カシメなどの不正防止対策が施されている基板ケース１７８Ｆ００４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変更状態、または、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設定確認状態に切り替えるための設定キースイッチ１７８Ｆ００５と、通常時においてはＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするためのクリアスイッチとして機能し、設定変更状態において後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能するクリア／設定スイッチ１７８Ｆ００６が設けられている。なお、主基板１１は、クリアスイッチと設定スイッチとの兼用するクリア／設定スイッチ１７８Ｆ００６を設けるとして説明したが、クリアスイッチとは別に設定値を変更するための専用の設定スイッチを設けてもよい。

【０２９９】

これら設定キースイッチ１７８Ｆ００５及びクリア／設定スイッチ１７８Ｆ００６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１７８Ｆ００４内に収容されており、設定キースイッチ１７８Ｆ００５及びクリア／設定スイッチ１７８Ｆ００６は、基板ケース１７８Ｆ００４を開放しなくても操作可能となるように基板ケース１７８Ｆ００４の背面左部に形成された開口を介して背面側に露出している。

【０３００】

しかし、外枠１７８Ｆ００１の右端部には、遊技機用枠３の閉鎖時に、設定キースイッチ１７８Ｆ００５及びクリア／設定スイッチ１７８Ｆ００６を含む基板ケース１７８Ｆ００４の右側部を背面側から被覆する開閉部１７８Ｆ０１０（セキュリティカバー）が取り付けられている。この開閉部１７８Ｆ０１０は、前後方向を向く短片１７８Ｆ００９と、該短片１７８Ｆ００９の後端部からパチンコ遊技機１の左側方に向けて伸びる長片１７８Ｆ００８と、を備える略Ｌ字状の部材であって、透過性を有する板状の合成樹脂材によって構成されている。短片１７８Ｆ００９の上下寸法は、基板ケース１７８Ｆ００４の背板

の上下寸法とほぼ同寸とされている。また、開閉部１７８Ｆ０１０は、短片１７８Ｆ００９の前端部を介して外枠１７８Ｆ００１の右端部に固定されている。なお、開閉部１７８Ｆ０１０は、後述するように、左端部が基板ケース１７８Ｆ００４の背面側に設けられた上下方向を向く枢軸と接続されており、当該枢軸を中心に回動可能に枢支されている。

【０３０１】

なお、図３３示すように、長片１７８Ｆ００８は、遊技機用枠３が閉鎖されている状態において、基板ケース１７８Ｆ００４の右部にパチンコ遊技機１の後方から当接（または近接）することによって設定キースイッチ１７８Ｆ００５及びクリア／設定スイッチ１７８Ｆ００６を含む基板ケース１７８Ｆ００４の右側部をパチンコ遊技機１の背面側から被覆する。このため、設定キースイッチ１７８Ｆ００５及びクリア／設定スイッチ１７８Ｆ００６は、長片１７８Ｆ００８によって操作不能な状態となる。一方、遊技機用枠３が開放されている状態においては、設定キースイッチ１７８Ｆ００５及びクリア／設定スイッチ１７８Ｆ００６は、遊技機用枠３とともに移動して長片１７８Ｆ００８から離間することによって長片１７８Ｆ００８による被覆状態が解除されることで操作可能な状態となる。

【０３０２】

つまり、本実施の形態におけるパチンコ遊技機１は、遊技機用枠３が閉鎖されている状態においては、開閉部１７８Ｆ０１０によって設定キースイッチ１７８Ｆ００５及びクリア／設定スイッチ１７８Ｆ００６を含む操作部に対する操作が規制される規制状態に維持される一方で、遊技機用枠３が開放されている状態においては、前述した開閉部１７８Ｆ０１０による規制状態が解除され、設定キースイッチ１７８Ｆ００５及びクリア／設定スイッチ１７８Ｆ００６の操作が許容される許容状態となる。

【０３０３】

なお、遊技機用枠３の開放（前面扉開放）は、遊技機用枠３に設けられた開放検出センサ１７８Ｆ０１１からの信号に基づき主基板１１で検出される。また、開閉部１７８Ｆ０１０の開放は、開閉部１７８Ｆ０１０に設けられた開閉検出センサ１７８Ｆ０１２からの信号に基づき主基板１１で検出される。

【０３０４】

遊技機用枠３の開放は、所定の扉キーを用いた操作で可能となる。また、設定キースイッチ１７８Ｆ００５は、遊技場の店員等が所有する設定キーの操作を要することから、設定キーを所持する店員のみ操作が可能とされている。また、設定キースイッチ１７８Ｆ００５は、設定キーによって、後述するＯＮとＯＦＦの切替操作及び該切替操作とは異なる操作（例えば、押込み操作）を実行可能なスイッチでもある。なお、本実施の形態の特徴部１７８Ｆでは、扉キーと設定キーとが別個のキーである形態を例示したが、これらは１のキーにて兼用されていてもよい。

【０３０５】

主基板１１は、遊技機用枠３を開放していない状態では視認できないので、主基板１１を視認する際の正面とは、遊技機用枠３を開放した状態における遊技盤２の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機１の正面とは異なる。ただし、主基板１１を視認する際の正面とパチンコ遊技機１の正面とが共通するようにしてもよい。

【０３０６】

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に対して制御コマンドが伝送されるが、電源投入後、それぞれのＣＰＵでの処理能力の違いや処理する内容の違いから、主基板１１のＣＰＵ１０３に対して演出制御基板１２の演出制御用ＣＰＵ１２０の立ち上がりが遅くなっている。そのため、主基板１１は、演出制御基板１２が立ち上がる前に制御コマンドを送信しても、演出制御基板１２が制御コマンドを取りこぼすため、演出制御基板１２の立ち上がりを待って演出制御基板１２に対して制御コマンドを送信している。

【０３０７】

制御コマンドには、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。さらに、制御コマンドには、電断復旧時に送信される電断復旧コマンド（図３６に示すＳ７）や、ＲＡＭクリア処理後に送信される初期化指定コマンド（図３６に示すＳ９）などのコマンドも含まれている。

【０３０８】

また、基板ケース１７８Ｆ００４には、表示モニタ１７８Ｆ００７（例えば、７セグメント）が配置されている。この表示モニタ１７８Ｆ００７は、主基板１１に接続されているとともに、基板ケース１７８Ｆ００４の左上部に配置されている。

【０３０９】

主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、各入賞口（第１大入賞口、第２大入賞口、第２始動入賞口、第１始動入賞口、第１～第４一般入賞口、以下、「進入領域」ともいう）への遊技球の進入数の集計を行い、該集計による連比、役比などの各種の入賞情報を表示モニタ１７８Ｆ００７に表示されるようになっている。表示モニタ１７８Ｆ００７では、これら入賞情報を表示されることで、遊技場に設置後における連比、役比などの各種の入賞情報を確認することができる。さらに、表示モニタ１７８Ｆ００７は、設定変更状態や設定確認状態において、設定されている設定値や変更した設定値などの設定値の設定状況が表示することが可能である。もちろん、主基板１１は、設定されている設定値や変更した設定値などの設定値の設定状況を表示するための専用の表示モニタを設けてもよい。

【０３１０】

本実施の形態の特徴部１７８Ｆのパチンコ遊技機１は、設定値に応じて大当り及び小当りの当選確率（出玉率）が変わる構成とされている。詳しくは、特別図柄プロセス処理（Ｓ２５）の特別図柄通常処理（Ｓ１１０）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、大当り及び小当りの当選確率（出玉率）が変わるようになっている。例えば、設定値は１～６の６段階からなり、１が最も出玉率が高く、１～６の順に値が大きくなるほど出玉率が低くなる。すなわち、設定値として１が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、２～６の順に値が大きくなるほど有利度が段階的に低くなる。

【０３１１】

本実施の形態の１７８Ｆ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及び小当りの当選確率（出玉率）が変化するとしているが、大当り及び小当りの当選確率（出玉率）以外に、確変となる確率、時短回数、出玉数などを変化させてもよい。また、パチンコ遊技機１は、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。

【０３１２】

例えば、パチンコ遊技機１の設定値が１である場合、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）とする。パチンコ遊技機１の設定値が２である場合、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）とする。パチンコ遊技機１の設定値が３である場合、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）とする。

【０３１３】

次に、設定キースイッチ１７８Ｆ００５及びクリア／設定スイッチ１７８Ｆ００６の操作について説明する。図３５は、設定キースイッチ１７８Ｆ００５及びクリア／設定スイ

ッチ１７８Ｆ００６の操作とその状態を説明するための図である。まず、設定キースイッチ１７８Ｆ００５に所定の設定キーを挿して、当該設定キーを操作してＯＦＦからＯＮにした状態で、電源投入時にクリア／設定スイッチ１７８Ｆ００６をＯＮ状態にしていれば、設定変更状態となる。設定キースイッチ１７８Ｆ００５に所定の設定キーを挿して、当該設定キーを操作してＯＦＦからＯＮにした状態で、電源投入時にクリア／設定スイッチ１７８Ｆ００６をＯＦＦ状態にしていれば、設定確認状態となる。なお、クリア／設定スイッチ１７８Ｆ００６は、鍵穴を有しており、当該鍵穴に所定の設定キーを挿入しなければＯＮ・ＯＦＦの操作ができないようになっている。

【０３１４】

ここで、設定変更状態とは、クリア／設定スイッチ１７８Ｆ００６の押下することにより設定値が変化する状態であり、設定確認状態とは、設定値を確認することだけでクリア／設定スイッチ１７８Ｆ００６を押下しても設定値を変更できない状態である。一方、設定キースイッチ１７８Ｆ００５をＯＦＦにした状態で、電源投入時にクリア／設定スイッチ１７８Ｆ００６をＯＮ状態にしていれば、ＲＡＭ１０２の記憶がクリア（ＲＡＭクリア）する。設定キースイッチ１７８Ｆ００５をＯＦＦにした状態で、電源投入時にクリア／設定スイッチ１７８Ｆ００６をＯＦＦ状態にしていれば、復電する。

【０３１５】

次に、本実施の形態の特徴部１７８Ｆにおける遊技制御メイン処理について説明する。図３６は、特徴部１７８Ｆに関する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。なお、図３に示す遊技制御メイン処理のフローチャートと同じ処理には、同じ符号を付している。遊技制御メイン処理では、ＣＰＵ１０３は、先ず、割込禁止に設定する（Ｓ１）。続いて、必要な初期設定を行う（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。

【０３１６】

次いで、ＣＰＵ１０３は、開閉部１７８Ｆ０１０が開状態か否かを判定する（１７８ＦＳ００３）。開閉部１７８Ｆ０１０に設けられた開閉検出センサ１７８Ｆ０１２からの信号に基づき、ＣＰＵ１０３が開閉部１７８Ｆ０１０の開閉を判定する。開閉部１７８Ｆ０１０が開いている（開状態）場合（１７８ＦＳ００３；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、遊技機用枠３が開放されているか否かを判定する（１７８ＦＳ００４）。パチンコ遊技機１の遊技機用枠３に設けられた開放検出センサ１７８Ｆ０１１からの信号に基づき、ＣＰＵ１０３が遊技機用枠３の開放を判定する。

【０３１７】

遊技機用枠３が開放されていない場合（１７８ＦＳ００４；Ｎｏ）、遊技機用枠３を開放せずに開閉部１７８Ｆ０１０を開ける不正が行われたとして、ＣＰＵ１０３は主基板１１でエラー報知を行うとともに、エラーフラグを設定する（１７８ＦＳ００５）。主基板１１で行うエラー報知は、主基板１１で制御可能なスピーカ、ＬＥＤや表紙装置などを用いて主基板１１自体で行う報知である。一方、演出制御基板１２で制御可能なスピーカ、ＬＥＤや表紙装置などを用いてエラー報知を行う場合、設定したエラーフラグを含む制御コマンドが主基板１１から演出制御基板１２に送信されることで演出制御基板１２での報知が可能となる。なお、ＣＰＵ１０３は、エラー報知を行っている間、遊技に関する処理（例えば、遊技球が始動口に入賞したことに基づく抽選処理や、入賞したことに基づく賞球の払出し処理など）を実行しない、または遊技を停止させる。また、エラーフラグが設定された場合、以降の設定値確認処理や設定変更処理で行った操作を無効にしてもよい。例えば、設定変更処理で設定値を変更する操作をしても、設定値として記憶させない。

【０３１８】

１７８ＦＳ００３に戻って、開閉部１７８Ｆ０１０が閉じている（閉状態）場合（１７８ＦＳ００３；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、設定キースイッチ１７８Ｆ００５がＯＮであるか否かを判定する（１７８ＦＳ００６）。設定キースイッチ１７８Ｆ００５がＯＮである場合（１７８ＦＳ００６；Ｙｅｓ）は、開閉部１７８Ｆ０１０を開けずに設定キースイッ

チ１７８Ｆ００５を操作する不正が行われたとして、ＣＰＵ１０３は主基板１１でエラー報知を行うとともに、エラーフラグを設定する。
【０３１９】
遊技機用枠３が開放されている場合（１７８ＦＳ００４；Ｙｅｓ）、エラーフラグが設定された場合（１７８ＦＳ００５）、設定キースイッチ１７８Ｆ００５がＯＦＦである場合（１７８ＦＳ００６；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、演出制御基板起動開始待ちタイマをセットする（１７８ＦＳ００７）。そして、該演出制御基板起動開始待ちタイマの値を－１し（１７８ＦＳ００８）、演出制御基板起動開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（１７８ＦＳ０９）。演出制御基板起動開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合（１７８ＦＳ０９；Ｎｏ）は、１７８ＦＳ００９を再度実行して演出制御基板１２が起動するまでの期間（特定期間）待機する。
【０３２０】
また、演出制御基板起動開始待ちタイマがタイマアウトしている場合（１７８ＦＳ０１０；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、設定キースイッチ１７８Ｆ００５がＯＮであるか否かを判定する（１７８ＦＳ０１０）。設定キースイッチ１７８Ｆ００５がＯＦＦである場合（１７８ＦＳ０１０；Ｎｏ）は、ＣＰＵ１０３は、クリア／設定スイッチ１７８Ｆ００６がＯＮであるか否かを判定する（Ｓ３）。クリア／設定スイッチ１７８Ｆ００６がＯＮ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／設定スイッチ１７８Ｆ００６がＯＮである場合（Ｓ３；Ｙｅｓ）は、１７８ＦＳ０１１に進む。
【０３２１】
また、クリア／設定スイッチ１７８Ｆ００６がＯＦＦである場合（Ｓ３；Ｎｏ）は、更に、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（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ＯＮであるか否かを判定する。バックアップフラグがＯＦＦでＲＡＭ１０２にバックアップデータが記憶されていない場合（Ｓ４；Ｎｏ）は、１７８ＦＳ０１１に進む。
【０３２２】
ＲＡＭ１０２にバックアップデータが記憶されている場合（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（Ｓ５）。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。ＲＡＭ１０２のデータが正常でないと判定された場合（Ｓ５；Ｎｏ）、１７８ＦＳ０１１に進む。
【０３２３】
ＲＡＭ１０２のデータが正常であると判定された場合（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を行う（Ｓ６）。復旧処理（Ｓ６）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。
【０３２４】

そして、ＣＰＵ１０３は、パチンコ遊技機１が電断前の状態で復旧したとして、演出制御基板１２に対して復旧時の制御コマンドを送信する（Ｓ７）。ＣＰＵ１０３は、復旧時の制御コマンド送信後、Ｓ１０に進む。

【０３２５】

クリア／設定スイッチ１７８Ｆ００６がＯＮである場合（Ｓ３；Ｙｅｓ）、ＲＡＭ１０２にバックアップデータが記憶されていない場合（Ｓ４；Ｎｏ）、ＲＡＭ１０２のデータが正常でないと判定された場合（Ｓ５；Ｎｏ）、１７８ＦＳ０１１に進む。ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の内容をクリアするためのＲＡＭクリア処理を実行する（１７８ＦＳ０１１）。ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭクリア処理を実行後、初期化を指示する制御コマンドを演出制御基板１２に送信する（Ｓ９）。ＣＰＵ１０３は、初期化を指示する制御コマンドを演出制御基板１２に送信後、Ｓ１０に進む。

【０３２６】

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（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（Ｓ１１）、割込みを許可する（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。

【０３２７】

１７８ＦＳ０１０に戻って、設定キースイッチ１７８Ｆ００５がＯＮである場合（１７８ＦＳ０１０；Ｎｏ）は、ＣＰＵ１０３は、クリア／設定スイッチ１７８Ｆ００６がＯＮであるか否かを判定する（１７８ＦＳ０１２）。クリア／設定スイッチ１７８Ｆ００６がＯＮ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／設定スイッチ１７８Ｆ００６がＯＮである場合（１７８ＦＳ０１２；Ｙｅｓ）は、１７８ＦＳ０１８に進む。

【０３２８】

クリア／設定スイッチ１７８Ｆ００６がＯＦＦである場合（１７８ＦＳ０１２；Ｎｏ）は、更に、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（１７８ＦＳ０１３）。ステップ１７８ＦＳ０１３では、バックアップフラグがＯＮであるか否かを判定する。バックアップフラグがＯＦＦでＲＡＭ１０２にバックアップデータが記憶されていない場合（１７８ＦＳ０１３；Ｎｏ）は、１７８ＦＳ０１６に進む。

【０３２９】

ＲＡＭ１０２にバックアップデータが記憶されている場合（１７８ＦＳ０１３；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（１７８ＦＳ０１４）。１７８ＦＳ０１４では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、ＲＡＭ１０２のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、ＲＡＭ１０２のデータが正常であると判定する。ＲＡＭ１０２のデータが正常でないと判定された場合（１７８ＦＳ０１４；Ｎｏ）、１７８ＦＳ０１６に進む。

【０３３０】

ＲＡＭ１０２のデータが正常であると判定された場合（１７８ＦＳ０１４；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、表示モニタ１７８Ｆ００７にパチンコ遊技機１に設定されている設定値を表示するための設定値確認処理を実行し、遊技場の店員等が表示モニタ１７８Ｆ００７を視認することによってパチンコ遊技機１に設定されている設定値を確認可能な状態（設定確認状態）とする（１７８ＦＳ０１５）。その後、Ｓ６に進む。

【０３３１】

また、バックアップフラグがＯＦＦでＲＡＭ１０２にバックアップデータが記憶されていない場合（１７８ＦＳ０１３；Ｎｏ）や、ＲＡＭ１０２のデータが正常でないと判定された場合（１７８ＦＳ０１４；Ｎｏ）には、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の内容をクリ

アするためのＲＡＭクリア処理を実行する（１７８Ｆ０１６）。ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭクリア処理を実行後、表示モニタ１７８Ｆ００７にパチンコ遊技機１に設定されている設定値を表示するための設定値確認処理を実行する（１７８ＦＳ０１７）。その後、Ｓ９に進む。

【０３３２】

１７８ＦＳ０１２に戻って、クリア／設定スイッチ１７８Ｆ００６がＯＮである場合（１７８ＦＳ０１２；Ｙｅｓ）は、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の内容をクリアするためのＲＡＭクリア処理を実行する（１７８Ｆ０１８）。ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭクリア処理を実行後、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変更処理を実行する（１７８Ｆ０１９）。ＣＰＵ１０３は、設定変更処理を実行することで、遊技場の店員等がクリア／設定スイッチ１７８Ｆ００６を操作することによってパチンコ遊技機１に設定されている設定値を変更可能な状態（設定変更状態）とする。その後、Ｓ９に進む。

【０３３３】

図３７は、特徴部１７８Ｆに関するＣＰＵ１０３が実行する設定値確認処理を示すフローチャートである。設定値確認処理では、ＣＰＵ１０３は、先ず、設定確認報知フラグを設定する（１７８ＦＳ０２０）。設定した設定確認報知フラグを含む制御コマンドが主基板１１から演出制御基板１２に送信されることで、演出制御基板１２は、演出制御基板１２で制御可能なスピーカ、ＬＥＤや表紙装置などを用いて設定確認報知を行う。設定確認報知を行うことで、設定値確認処理が実行されていることを周りに認知させることができる。更に、パチンコ遊技機１の外部端子板からセキュリティ信号をホールコンなどに出力（外部情報ＯＮ）して「設定確認状態」であることを知らせてもよい。

【０３３４】

次に、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２におけるアドレスＦ０００（図３８（Ｂ）参照）に格納されている設定値を表示モニタ１７８Ｆ００７に表示する（１７８ＦＳ０２１）。

【０３３５】

次に、設定キースイッチ１７８Ｆ００５がＯＮであるか否かを判定する（１７８ＦＳ０２２）。設定キースイッチ１７８Ｆ００５がＯＮである場合（１７８ＦＳ０２２；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、１７８ＦＳ０２２を繰り返し実行することで設定確認状態を維持し、設定キースイッチ１７８Ｆ００５がＯＦＦとなるまで待機する。

【０３３６】

なお、設定キースイッチ１７８Ｆ００５がＯＦＦである場合（１７８ＦＳ０２２；Ｎ）は、ＣＰＵ１０３は、表示モニタ１７８Ｆ００７における設定値の表示を終了するとともに（１７８ＦＳ０２３）、設定確認状態を終了する。更に、設定確認報知フラグを解除する（１７８ＦＳ０２４）。設定確認報知フラグを解除した制御コマンドが主基板１１から演出制御基板１２に送信されることで、演出制御基板１２は、設定確認報知を停止する。

【０３３７】

図３８は、特徴部１７８Ｆに関するＣＰＵ１０３が実行するＲＡＭクリア処理を説明するための図である。図３８（Ａ）は、ＣＰＵ１０３が実行するＲＡＭクリア処理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に格納されているデータが正常であるか否かを判定する（１７８ＦＳ０３０）。ＲＡＭ１０２に格納されているデータが正常である場合（１７８ＦＳ０３０；Ｎ）は、更にＲＡＭ１０２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（１７８ＦＳ０３１）。ＲＡＭ１０２にバックアップデータが保存されている場合（１７８ＦＳ０３１；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２における先頭から２番目のアドレスを指定して１７８ＦＳ０３４に進む（１７８ＦＳ０３２）。

【０３３８】

一方、ＲＡＭ１０２に異常が有る場合（１７８ＦＳ０３０；Ｙ）や、ＲＡＭ１０２にバックアップデータが保存されていない場合（１７８ＦＳ０３１；Ｎ）は、ＲＡＭ１０２における先頭のアドレスに初期値（例えば”１”）をセットして１７８ＦＳ０３２に進む（

１７８ＦＳ０３３）。

【０３３９】

　１７８ＦＳ０３４においてＣＰＵ１０３は、指定したアドレスに「００Ｈ」をセット（格納）する。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（１７８ＦＳ０３５）。指定されたアドレスがＲＡＭ１０２の最後のアドレスでない場合（１７８ＦＳ０３５；Ｎ）は、ＲＡＭ１０２における次のアドレスを指定して１７８ＦＳ０３４に進み（１７８ＦＳ０３６）、指定されたアドレスがＲＡＭ１０２の最後のアドレスである場合（１７８ＦＳ０３５；Ｙ）は、ＲＡＭクリア処理を終了する。

【０３４０】

　なお、本実施の形態の特徴部１７８ＦにおけるＲＡＭ１０２は、図３８（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、その他のアドレス（Ｆ００２やＦ００３等）には、パチンコ遊技機１が起動したときにクリアスイッチがＯＮであったか否かを特定可能なクリアスイチバックアップ情報の他、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。

【０３４１】

　つまり、本実施の形態の特徴部１７８ＦにおけるＲＡＭクリア処理とは、ＲＡＭ１０２に異常が無く、且つバックアップデータが有る場合には、設定値が格納されているアドレス（Ｆ０００）を除くアドレス（Ｆ００１～ＦＸＸＸ）に「００Ｈ」を格納することによって設定値以外のデータをクリアする一方で、ＲＡＭ１０２に異状が有る場合やバックアップデータが無い場合には、設定値が格納されているアドレス（Ｆ０００）に初期値（例えば”１”）をセットし、ＲＡＭ１０２における残りのアドレス（Ｆ００１～ＦＸＸＸ）に「００Ｈ」を格納することによって、設定値を初期値にしつつ、残りのデータをクリアする処理である。

【０３４２】

　なお、本実施の形態における特徴部１７８Ｆでは、ＲＡＭ１０２の先頭のアドレスＦ０００に設定値を格納したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ＲＡＭ１０２の最後のアドレスに設定値を格納してもよい。なお、このようにＲＡＭ１０２の最後のアドレスに設定値を格納する場合は、図３８（Ａ）に示すＲＡＭクリア処理を実行する際に、データをクリアするアドレスとしてＲＡＭ１０２の最後のアドレスの直前のアドレスを指定し、アドレスＦ０００から該直前のアドレスに順次「００Ｈ」を格納していけばよい。

【０３４３】

　更に、本実施の形態では、パチンコ遊技機１が設定変更状態で起動した場合に、ＲＡＭ１０２の設定値を除く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が設定変更状態で起動した場合は、ＲＡＭ１０２の所定のアドレス（本実施の形態の特徴部１７８ＦではアドレスＦ００３）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。

【０３４４】

　図３９は、特徴部１７８Ｆに関するＣＰＵ１０３が実行する設定変更処理を示すフローチャートである。設定変更処理では、ＣＰＵ１０３は、先ず、設定変更処理の実行を知らせる設定変更報知フラグを設定する（１７８ＦＳ０４０）。設定した設定変更報知フラグを含む制御コマンドが主基板１１から演出制御基板１２に送信されることで、演出制御基板１２は、演出制御基板１２で制御可能なスピーカ、ＬＥＤや表紙装置などを用いて設定変更処理の実行を知らせる設定変更報知を行う。当該設定変更報知を行うことで、設定変更処理が実行されていることを周りに認知させることができる。更に、パチンコ遊技機１の外部端子板からセキュリティ信号をホールコンなどに出力（外部情報ＯＮ）して「設定

変更状態」であることを知らせてもよい。
【０３４５】
　次に、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２におけるアドレスＦ０００（図３８（Ｂ）参照）に格納されている設定値を特定し（１７８ＦＳ０４１）、該特定した設定値を表示モニタ１７８Ｆ００７に表示する（１７８ＦＳ０４２）。
【０３４６】
　次にＣＰＵ１０３は、クリア／設定スイッチ１７８Ｆ００６の操作が有りか否かを判定する（１７８ＦＳ０４３）。クリア／設定スイッチ１７８Ｆ００６の操作が有る場合（１７８ＦＳ０４３；Ｙ）は、設定変更操作があったことを知らせる設定変更報知フラグを設定する（１７８ＦＳ０４４）。設定した設定変更報知フラグを含む制御コマンドが主基板１１から演出制御基板１２に送信されることで、演出制御基板１２は、演出制御基板１２で制御可能なスピーカ、ＬＥＤや表紙装置などを用いて設定変更操作があったことを知らせる設定変更報知を行う。当該設定変更報知を行うことで、設定変更操作があったことを周りに認知させることができる。更に、パチンコ遊技機１の外部端子板からセキュリティ信号をホールコンなどに出力（外部情報ＯＮ）して「設定変更状態」であることを知らせてもよい。
【０３４７】
　次にＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２におけるアドレスＦ００１の内容を更新する（１７８ＦＳ０４５）。具体的には、表示モニタ１７８Ｆ００７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段階不利な設定値である「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１７８Ｆ００７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段階不利な設定値である「３」を仮の設定値としてＲＡＭ１０２のアドレスＦ００１に格納する。なお、表示モニタ１７８Ｆ００７に表示されている設定値が「３」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。
【０３４８】
　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１７８Ｆ００７に表示し（１７８ＦＳ０４６）、設定キースイッチ１７８Ｆ００５がＯＮであるか否かを判定する（１７８ＦＳ０４７）。なお、１７８ＦＳ０４３において設定切替スイッチの操作が無い場合（１７８ＦＳ０４３；Ｎ）は、１７８ＦＳ０４４～１７８ＦＳ０４６の処理を実行せずに１７８ＦＳ０４７の処理を実行する。
【０３４９】
　設定キースイッチ１７８Ｆ００５がＯＮである場合（１７８ＦＳ０４７；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、１７８ＦＳ０４３～１７８ＦＳ０４６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１７８Ｆ００７に表示する処理を実行する。
【０３５０】
　また、１７８ＦＳ０４７において設定キースイッチ１７８Ｆ００５がＯＦＦである場合（１７８ＦＳ０４７；Ｎ）、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２におけるアドレスＦ００１に格納されている設定値をアドレスＦ０００に格納する。つまり、ＣＰＵ１０３は、アドレスＦ００１に格納されている設定値（表示モニタ１７８Ｆ００７に表示されている仮の設定値）をアドレスＦ０００に格納することで、アドレスＦ００１に格納されている設定値を本設定値として記憶する（パチンコ遊技機１の設定値を変更する）（１７８ＦＳ０４８）。更に、設定変更報知フラグを解除する（１７８ＦＳ０４９）。設定変更報知フラグを解除した制御コマンドが主基板１１から演出制御基板１２に送信されることで、演出制御基板１２は、設定変更報知を停止する。
【０３５１】
　なお、本実施の形態の特徴部１７８Ｆにおいては、設定キースイッチ１７８Ｆ００５をＯＦＦとすることで、パチンコ遊技機１に新たな設定値が設定される（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、始動入賞口への遊技球の入賞や、クリアスイッチの操作、設定キースイッチ１７８Ｆ００５の押込み操作等の操作を実行してから設定キースイッチ１７８Ｆ００５をＯＦＦとすることで、パチンコ遊技機１に新たな設定値が設定されるようにしてもよい。

【０３５２】

更に、本実施の形態の特徴部１７８Ｆにおいては、パチンコ遊技機１が設定変更状態で起動した場合は、パチンコ遊技機１の設定値が変更されるよりも前にＲＡＭクリア処理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の設定値が変更された後に再びＲＡＭクリア処理を実行する（ＲＡＭ１０２のアドレスＦ０００に格納されている設定値以外のデータをクリアする）ようにしてもよい。このようにすることで、ＲＡＭ内に不正なデータが記憶されたまま遊技が開始されてしまうことを等の不具合を防ぐことができる。

【０３５３】

次に、本実施の形態の特徴部１７８Ｆにおける遊技制御タイマ割込処理について説明する。図４０は、特徴部１７８Ｆに関する遊技制御タイマ割込処理を示すフローチャートである。図４０に示すように、ＣＰＵ１０３は、遊技制御タイマ割込処理において先ず電源断検出処理（１７８Ｆ０５０）を実行し、開閉部確認処理（１７８ＦＳ０５１）を実行した後、スイッチ処理（Ｓ２１）～コマンド制御処理（Ｓ２７）の処理を実行する。図４１は、特徴部１７８Ｆに関する電源断検出処理を示すフローチャートである。図４１に示すように、電源断検出処理において、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（１７８ＦＳ０６０）。電源断信号の入力が無い場合は（１７８ＦＳ０６０；Ｎ）、処理を終了し、電源断信号の入力が有る場合は（１７８ＦＳ０６０；Ｙ）、ＲＡＭ１０２に記憶されている設定値を含むバックアップデータを特定し（１７８ＦＳ０６１）、該特定したバックアップデータをＲＡＭ１０２に設けられたバックアップデータ記憶領域に格納する（１７８ＦＳ０６２）。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（１７８ＦＳ０６３）し、バックアップデータ記憶領域に格納した後、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。

【０３５４】

次に、開閉部確認処理について説明する。主基板１１に設けられた設定キースイッチ１７８Ｆ００５及びクリア／設定スイッチ１７８Ｆ００６を操作する場合、パチンコ遊技機１の遊技機用枠３を開放して遊技盤２の裏面にアクセスする必要がある。しかし、パチンコ遊技機１の遊技機用枠３を開放せずに、遊技島の反対側からパチンコ遊技機１の裏面にある主基板１１に対して不正を行う場合が考えられる。そこで、本実施の形態の特徴部１７８Ｆでは、電源立ち上がり後に図３６の１７８ＦＳ００３～１７８ＦＳ００６に示す開閉部確認処理を行うとともに、遊技制御タイマ割込処理においても開閉部確認処理を行っている。つまり、設定キースイッチ１７８Ｆ００５及びクリア／設定スイッチ１７８Ｆ００６を開閉部１７８Ｆ０１０で覆い、開閉部１７８Ｆ０１０を開けなければ設定キースイッチ１７８Ｆ００５及びクリア／設定スイッチ１７８Ｆ００６を操作できない構成にしてある。

【０３５５】

遊技制御タイマ割込処理における開閉部確認処理について、さらに詳しく説明する。図４２は、開閉部確認処理のフローチャートである。まず、ＣＰＵ１０３は、開閉部１７８Ｆ０１０に設けられた開閉検出センサ１７８Ｆ０１２からの信号に基づき、開閉部１７８Ｆ０１０が開いている（開状態）か否かを判定する（１７８ＦＳ０７０）。開閉部１７８Ｆ０１０が開いている（開状態）場合（１７８ＦＳ０７０；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、開閉部１７８Ｆ０１０の開状態が所定時間以上か否かを判定する（１７８ＦＳ０７１）。開閉部１７８Ｆ０１０の開状態が所定時間以上の場合（１７８ＦＳ０７１；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、パチンコ遊技機１の遊技機用枠３に設けられた開放検出センサ１７８Ｆ０

１１からの信号に基づき、遊技機用枠３が開放されているか否かを判定する（１７８ＦＳ０７２）。遊技機用枠３が開放されていない場合（１７８ＦＳ０７２；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、エラーフラグを設定する（１７８ＦＳ０７３）。設定したエラーフラグを含む制御コマンドが主基板１１から演出制御基板１２に送信されることで、演出制御基板１２は、演出制御基板１２で制御可能なスピーカ、ＬＥＤや表紙装置などを用いて設定確認報知を行う。

【０３５６】

１７８ＦＳ０７１に戻って、開閉部１７８Ｆ０１０の開状態が所定時間未満の場合（１７８ＦＳ０７１；Ｎｏ）、エラーフラグを設定しない。つまり、開閉部１７８Ｆ０１０が開いている場合（１７８ＦＳ０７０；Ｙｅｓ）であっても、直ちにエラー報知を行わず、例えば、開閉部１７８Ｆ０１０が３秒以上開いている場合に限りエラー報知を行う。これにより、例えば、ボタンの連打や役物の動作などによる振動等で、遊技機用枠３が開放されていないにもかかわらず、開閉部１７８Ｆ０１０が一時的に開状態となってもエラー報知を行わないようにすることができる。

【０３５７】

なお、エラーフラグを設定した場合、それまでに行った設定を変更する操作を無効にしてもよい。例えば、図３８（Ｂ）で説明した仮の設定値を本設定値として記憶させない。また、ＣＰＵ１０３は、大当り中など遊技者にとって有利な有利状態中にエラー報知を行う場合、大当りの遊技が終わってから遊技を停止する。これにより、遊技者が大当りの遊技により得られた賞球を確実に得られるようにして、遊技者に不利益を与えることを防止している。

【０３５８】

１７８ＦＳ０７０に戻って、開閉部１７８Ｆ０１０が開いていない（閉状態）場合（１７８ＦＳ０７０；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、設定キースイッチ１７８Ｆ００５がＯＮであるか否かを判定する（１７８ＦＳ０７４）。設定キースイッチ１７８Ｆ００５がＯＮである場合（１７８ＦＳ０７４；Ｙｅｓ）は、開閉部１７８Ｆ０１０を開けずに設定キースイッチ１７８Ｆ００５を操作する不正が行われたとして、ＣＰＵ１０３はエラーフラグを設定する（１７８ＦＳ０７３）。設定キースイッチ１７８Ｆ００５がＯＦＦである場合（１７８ＦＳ０７４；Ｎｏ）、エラーフラグを設定しない。

【０３５９】

１７８ＦＳ０７２に戻って、遊技機用枠３が開放されている場合（１７８ＦＳ０７２；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、開閉部１７８Ｆ０１０が開いていることを報知する（１７８ＦＳ０７５）。例えば、演出制御基板１２の表紙装置に「開閉部が開放中」と表示させて、開閉部１７８Ｆ０１０の閉め忘れを防止する。もちろん、ＣＰＵ１０３は、開閉部１７８Ｆ０１０が開いていることを報知しなくてもよい。また、ＣＰＵ１０３は、設定変更可能状態である旨を報知してもよい。

【０３６０】

更に、開閉部１７８Ｆ０１０の開閉について、さらに詳しく説明する。図４３及び図４４は、開閉部１７８Ｆ０１０の開閉を説明するための図である。図４３及び図４４に示すように、開閉部１７８Ｆ０１０の左端部を基板ケース１７８Ｆ００４の背面側に設けられた上下方向を向く枢軸１７８Ｆ０１０ａを中心として、設定キースイッチ１７８Ｆ００５とクリア／設定スイッチ１７８Ｆ００６とを含む基板ケース１７８Ｆ００４の右側部を被覆する被覆位置と該被覆位置から回動した被覆解除位置との間で回動可能に枢支されている。このような場合は、遊技機用枠３の閉鎖時には、短片１７８Ｆ００９の前端部が外枠１７８Ｆ００１の左側辺に設けられた係止部１７８Ｆ０１５に係止され、長片１７８Ｆ００８が設定キースイッチ１７８Ｆ００５とクリア／設定スイッチ１７８Ｆ００６とを背面側から被覆している状態から背面側への回動が規制されるようにすればよい。

【０３６１】

そして、遊技機用枠３を開放した際には、基板ケース１７８Ｆ００４に対して開閉部１７８Ｆ０１０を枢軸１７８Ｆ０１０ａ周り（平面視で反時計回り）に回動させることによ

って設定キースイッチ１７８Ｆ００５とクリア／設定スイッチ１７８Ｆ００６とを被覆した状態を解除して操作可能となる。つまり、遊技機用枠３が閉鎖されているときは、開閉部１７８Ｆ０１０（長片１７８Ｆ００８）が設定キースイッチ１７８Ｆ００５とクリア／設定スイッチ１７８Ｆ００６とを被覆した状態で回動が規制されることによってパチンコ遊技機１が規制状態に維持される。一方で、遊技機用枠３が開放されているときには、基板ケース１７８Ｆ００４に対して開閉部１７８Ｆ０１０を枢軸１７８Ｆ０１０ａ周り（平面視で反時計回り）に回動させて設定キースイッチ１７８Ｆ００５とクリア／設定スイッチ１７８Ｆ００６とを被覆した状態を解除することによって、パチンコ遊技機１が規制状態から解除可能（許容状態に変化させることが可能）な状態とすることができる。

【０３６２】

より詳しくは、図４４（Ａ）に示すように、開閉部１７８Ｆ０１０は、枢軸１７８Ｆ０１０ａ周りに回動する（パチンコ遊技機１を許容状態とする）ことで、遊技場の店員等が設定キースイッチ１７８Ｆ００５やクリア／設定スイッチ１７８Ｆ００６を操作することによってパチンコ遊技機１の設定値を変更可能となっている。一方で、該パチンコ遊技機１が許容状態である場合は、図４４（Ｂ）に示すように、開閉部１７８Ｆ０１０を平面視で時計回り方向に回動して該開閉部１７８Ｆ０１０によって設定キースイッチ１７８Ｆ００５とクリア／設定スイッチ１７８Ｆ００６とを被覆しなければ（パチンコ遊技機１を規制状態に変化させなければ）、開閉部１７８Ｆ０１０が外枠１７８Ｆ００１の前端部に当接してしまい、遊技機用枠３を閉鎖することが不可能となっている。

【０３６３】

このため、当該構成の開閉部１７８Ｆ０１０では、パチンコ遊技機１が許容状態のまま遊技機用枠３が閉鎖されてしまうことを防止することが可能となっているので、開閉部１７８Ｆ０１０による設定キースイッチ１７８Ｆ００５及びクリア／設定スイッチ１７８Ｆ００６の被覆し忘れ、つまり、操作部に対する操作を規制しないまま遊技機用枠３を閉鎖してしまうことを防ぐことができ、セキュリティ性を向上できるようになっている。また、開閉部１７８Ｆ０１０は、設定キースイッチ１７８Ｆ００５及びクリア／設定スイッチ１７８Ｆ００６を被覆しなければ閉じることが不可能となっているので、仮に設定キースイッチ１７８Ｆ００５に設定キーを挿したままでは閉じることができない。

【０３６４】

ここで、設定変更状態及び設定確認状態での操作について整理するために、表にまとめて詳しく説明する。まず、設定変更状態での操作について説明する。図４５は、特徴部１７８Ｆに関する設定変更状態での操作について説明するための図である。まず、電源がＯＦＦの状態では、設定表示ＬＥＤである表示モニタ１７８Ｆ００７は消灯している。次に、設定キースイッチ１７８Ｆ００５に所定の設定キーを挿して、当該設定キーを操作してＯＦＦからＯＮにする。設定キースイッチ１７８Ｆ００５をＯＮにした状態でも、設定表示ＬＥＤである表示モニタ１７８Ｆ００７は消灯している。

【０３６５】

次に、クリア／設定スイッチ１７８Ｆ００６をＯＮ状態にしたまま、電源投入（電源ＯＮ）することで「設定変更状態」へ処理が移行する。主基板１１及び演出制御基板１２は、「設定変更状態」に移行したことを報知するため設定変更報知を行う。さらに、パチンコ遊技機１の外部端子板からセキュリティ信号をホールコンなどに出力（外部情報ＯＮ）して「設定変更状態」であることを知らせる。「設定変更状態」に移行した場合、ＲＡＭ１０２の記憶もクリア（ＲＡＭクリア）され、表示モニタ１７８Ｆ００７に、設定されている設定値が表示される。なお、「設定変更状態」中は、遊技開始前の状態であり、例えば、遊技玉が始動口に入賞したことに基づく抽選処理や、賞球の払い出しなどの遊技に関する処理は実行されない。

【０３６６】

次に、「設定変更状態」中に、クリア／設定スイッチ１７８Ｆ００６を押下する毎に設定値が変更される。主基板１１及び演出制御基板１２は、設定値が変更されたことを報知するため設定変更報知を行う。さらに、パチンコ遊技機１の外部端子板からセキュリティ

信号をホールコンなどに出力（外部情報ＯＮ）して設定値が変更されたことを知らせる。表示モニタ１７８Ｆ００７には、クリア／設定スイッチ１７８Ｆ００６の押下に従って変更された設定値が表示される。なお、設定値が変更されている間は「設定変更状態」中で遊技開始前の状態であるので、例えば、遊技玉が始動口に入賞したことに基づく抽選処理、賞球の払い出しなどの遊技に関する処理は実行されない。

【０３６７】

次に、設定キースイッチ１７８Ｆ００５に挿した設定キーを操作してＯＮからＯＦＦにする（設定キーＯＦＦ）。設定キースイッチ１７８Ｆ００５をＯＦＦにすることで、主基板１１は、クリア／設定スイッチ１７８Ｆ００６が押下されて変更された設定値を採用して遊技を開始する。主基板１１及び演出制御基板１２は、「設定変更状態」中にＲＡＭクリアされたことを報知するためＲＡＭクリア報知を行う。表示モニタ１７８Ｆ００７には、ベース値など遊技に関する情報が表示される。主基板１１は、設定キースイッチ１７８Ｆ００５をＯＦＦ状態にすることで遊技が開始され遊技中となる。

【０３６８】

さらに、設定確認状態での操作について説明する。図４６は、特徴部１７８Ｆに関する設定確認状態での操作について説明するための図である。まず、電源がＯＦＦの状態では、設定表示ＬＥＤである表示モニタ１７８Ｆ００７は消灯している。次に、設定キースイッチ１７８Ｆ００５に所定の設定キーを挿して、当該設定キーを操作してＯＦＦからＯＮにする。設定キースイッチ１７８Ｆ００５をＯＮにした状態でも、設定表示ＬＥＤである表示モニタ１７８Ｆ００７は消灯している。

【０３６９】

次に、クリア／設定スイッチ１７８Ｆ００６をＯＦＦ状態にしたまま、電源投入（電源ＯＮ）することで「設定確認状態」へ処理が移行する。主基板１１及び演出制御基板１２は、「設定確認状態」に移行したことを報知するため設定確認報知を行う。さらに、パチンコ遊技機１の外部端子板からセキュリティ信号をホールコンなどに出力（外部情報ＯＮ）して「設定確認状態」であることを知らせる。「設定確認状態」に移行した場合、表示モニタ１７８Ｆ００７に、設定されている設定値が表示される。なお、「設定確認状態」中は、遊技開始前の状態であり、例えば、遊技玉が始動口に入賞したことに基づく抽選処理、賞球の払い出しなどの遊技に関する処理は実行されない。

【０３７０】

次に、設定キースイッチ１７８Ｆ００５に挿した設定キーを操作してＯＮからＯＦＦにする（設定キーＯＦＦ）。設定キースイッチ１７８Ｆ００５をＯＦＦにすることで、主基板１１は、「設定確認状態」中に表示モニタ１７８Ｆ００７において表示された設定値で遊技を開始する。表示モニタ１７８Ｆ００７には、ベース値など遊技に関する情報が表示される。主基板１１は、設定キースイッチ１７８Ｆ００５をＯＦＦ状態にすることで遊技が開始され遊技中となる。

【０３７１】

設定キースイッチ１７８Ｆ００５の操作は、電源がＯＦＦの状態において有効で、電源がＯＮの状態においては無効である。具体的に、電源がＯＮの状態で、設定キースイッチ１７８Ｆ００５に挿した設定キーを操作してＯＦＦからＯＮにしても、「設定変更状態」や「設定確認状態」へ処理が移行することはない。これにより、遊技中に「設定変更状態」や「設定確認状態」へ処理が移行されて、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の負荷が増加することを防止することができる。

【０３７２】

（特徴部１７８Ｆの手段）

（１）　以上、本実施の形態では、遊技者に関する設定を変更可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

操作を行うことで設定の変更を可能とする変更操作手段（例えば、設定キースイッチ１７８Ｆ００５及びクリア／設定スイッチ１７８Ｆ００６の操作）と、

開閉可能に設けられ、開状態であるときに前記変更操作手段への操作が可能となる開閉

部（例えば、開閉部１７８Ｆ０１０）と、

エラー報知を行う報知手段（例えば、主基板１１で制御可能なスピーカ、ＬＥＤや表紙装置など）とを備え、

前記報知手段は、

特定条件（例えば、遊技機用枠３が開放されていることを条件）が成立しているときに、前記開閉部が開状態である場合には前記エラー報知を行わず（例えば、遊技機用枠３が開放されている場合（１７８ＦＳ００４；Ｙｅｓ）にエラー報知を行わない）、

前記特定条件が成立していないときに、前記開閉部が開状態である場合には前記エラー報知を行う（例えば、遊技機用枠３が開放されていない場合（１７８ＦＳ００４；Ｎｏ）で開閉部１７８Ｆ０１０が開放されていれば（１７８ＦＳ００３；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、エラー報知を行う（１７８ＦＳ００５））。

【０３７３】

このような構成によれば、特定条件が成立していないときの開閉部の開状態による不正を防止することができる。なお、設定変更可能状態において開閉部が閉状態である場合に、エラー報知の意味合いではなく「セキュリティカバーを開けてください」などのアナウンスを行う構成でもよい。

【０３７４】

（２）　上記（１）の遊技機において、

前記遊技機の前面に設けられた開閉可能な開閉体（例えば、遊技機用枠３）を備え、

前記報知手段は、前記開閉体が開放状態であるとき（例えば、遊技機用枠３が開放されている場合（１７８ＦＳ００４；Ｙｅｓ））、前記特定条件が成立していると判定する。

【０３７５】

このような構成によれば、開閉体が開放状態でないときの開閉部の開状態による不正を防止することができる。

【０３７６】

（３）　上記（１）または（２）の遊技機において、

前記報知手段が前記エラー報知を行っている場合、前記変更操作手段による設定を変更する操作が無効となる（例えば、エラー報知を行った場合、それまでに行った設定を変更する操作を無効にし、例えば、図３８（Ｂ）で説明した仮の設定値を本設定値として記憶させせない。）。

【０３７７】

このような構成によれば、不正が行われている可能性がある状況において操作された設定変更を、設定変更として認めないことで不正を防止することができる。

【０３７８】

（４）　上記（１）～（３）の遊技機において、

遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主基板１１）を備え、

前記遊技制御手段は、前記報知手段が前記エラー報知を行っている間、所定処理（例えば、遊技に関する処理）を実行しない。特に、前記所定処理は、遊技媒体が始動口に入賞したことに基づく抽選処理である。

【０３７９】

このような構成によれば、不正な設定変更が行われた可能性がある状態で遊技が行われ、抽選処理等により賞球の払い出しが行われてしまうことを防止できる。

【０３８０】

（５）　上記（１）～（４）の遊技機において、

前記報知手段は、前記特定条件が成立していないときに、前記開閉部の開状態が所定期間以上継続した場合に前記エラー報知を行う（例えば、遊技機用枠３が開放されていない場合（１７８ＦＳ０７２；Ｎｏ）に、開閉部１７８Ｆ０１０が所定時間（例えば１０秒程度）開放されているとき（１７８ＦＳ０７１；Ｙｅｓ）にエラーフラグ設定を行うようにしてもよい）。

【０３８１】

このような構成によれば、明らかな不正行為のみに対してエラー報知を行うことが可能となる。

【０３８２】

（６）　上記（１）～（５）の遊技機において、

前記遊技制御手段は、遊技者にとって有利な有利状態中（例えば、大当り中）に前記報知手段が前記エラー報知を行った場合、前記有利状態の終了後に遊技を停止する（例えば、大当り中など遊技者にとって有利な有利状態中にエラー報知を行う場合、大当りの遊技が終わってから遊技を停止する）。

【０３８３】

このような構成によれば、有利状態中に得られた出玉を失ってしまう不利益を遊技者に与えることを防止できる。

【０３８４】

（特徴部１７８Ｆの変形例）

（１）　特徴部１７８Ｆで説明した構成では、正しく開閉部１７８Ｆ０１０が開状態となっているか否かの条件（特定条件）として、遊技機用枠３が開放（前面扉開放）されていることを条件としていた。しかし、当該条件に限定されず、例えば、設定キースイッチ１７８Ｆ００５に設定キーを挿入しているか否かの条件を、正しく開閉部１７８Ｆ０１０が開状態となっているか否かの条件（特定条件）としてもよい。

【０３８５】

なお、正しく開閉部１７８Ｆ０１０が開状態となっているか否かの条件（特定条件）として、設定キースイッチ１７８Ｆ００５に設定キーを挿入しているか否かを条件とする場合、開閉部１７８Ｆ０１０が閉状態でも設定キースイッチ１７８Ｆ００５に設定キーを挿入することができるような構成を採用する必要がある。しかし、図３３に示す開閉部１７８Ｆ０１０の構成では、閉状態時に設定キースイッチ１７８Ｆ００５も被覆しているので、設定キースイッチ１７８Ｆ００５に設定キーを挿入することができない。そこで、特定条件として、設定キースイッチ１７８Ｆ００５に設定キーを挿入しているか否かの条件を採用する場合、開閉部１７８Ｆ０１０で基板ケース１７８Ｆ００４を被覆する構成として、以下のような別の構成を採用する。

【０３８６】

図４７は、開閉部１７８Ｆ０１０の別の構成を説明するための図である。図４７に示すように、開閉部１７８Ｆ０１０の左端部がクリア／設定スイッチ１７８Ｆ００６を含む基板ケース１７８Ｆ００４の左側部を被覆する。しかし、開閉部１７８Ｆ０１０は、設定キースイッチ１７８Ｆ００５を設けてある基板ケース１７８Ｆ００４の部分を被覆していない。そのため、開閉部１７８Ｆ０１０を開状態にしなくても設定キースイッチ１７８Ｆ００５に設定キーを挿入することが可能となる。

【０３８７】

このような構成を採用することで、正しく開閉部１７８Ｆ０１０が開状態となっているか否かの条件（特定条件）として、遊技機用枠３が開放されているか否かの条件ではなく、設定キースイッチ１７８Ｆ００５に設定キーを挿入しているか否かの条件とすることができる。

【０３８８】

上記の遊技機において、

前記報知手段は、設定を変更可能な設定変更状態に制御するために前記変更操作手段が特定操作（例えば、設定キースイッチ１７８Ｆ００５に設定キーを挿入する）されたとき、前記特定条件が成立していると判定する。

【０３８９】

このような構成によれば、設定キースイッチ１７８Ｆ００５に設定キーを挿入していないときの開閉部の開状態による不正を防止することができる。

【０３９０】

（２）　特徴部１７８Ｆで説明した構成では、ＣＰＵ１０３が演出制御基板１２の立ち

上がりを待って設定値確認処理（１７８ＦＳ０１５，１７８ＦＳ０１７）及び設定変更処理（１７８ＦＳ０１９）を実行すると説明したが、演出制御基板１２の立ち上がりを待たずに設定値確認処理及び設定変更処理を実行してもよい。図４８は、ＣＰＵ１０３が実行する別の遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。なお、図３６に示す遊技制御メイン処理のフローチャートと同じ処理には、同じ符号を付している。遊技制御メイン処理では、ＣＰＵ１０３は、先ず、割込禁止に設定する（Ｓ１）。続いて、必要な初期設定を行う（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。

【０３９１】

次いで、ＣＰＵ１０３は、開閉部１７８Ｆ０１０が開状態か否かを判定する（１７８ＦＳ００３）。開閉部１７８Ｆ０１０に設けられた開閉検出センサ１７８Ｆ０１２からの信号に基づき、ＣＰＵ１０３が開閉部１７８Ｆ０１０の開閉を判定する。開閉部１７８Ｆ０１０が開いている（開状態）場合（１７８ＦＳ００３；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、遊技機用枠３が開放されているか否かを判定する（１７８ＦＳ００４）。パチンコ遊技機１の遊技機用枠３に設けられた開放検出センサ１７８Ｆ０１１からの信号に基づき、ＣＰＵ１０３が遊技機用枠３の開放を判定する。

【０３９２】

遊技機用枠３が開放されていない場合（１７８ＦＳ００４；Ｎｏ）、遊技機用枠３を開放せずに開閉部１７８Ｆ０１０を開ける不正が行われたとして、ＣＰＵ１０３は主基板１１でエラー報知を行うとともに、エラーフラグを設定する。

【０３９３】

１７８ＦＳ００３に戻って、開閉部１７８Ｆ０１０が閉じている（閉状態）場合（１７８ＦＳ００３；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、設定キースイッチ１７８Ｆ００５がＯＮであるか否かを判定する（１７８ＦＳ００６）。設定キースイッチ１７８Ｆ００５がＯＮである場合（１７８ＦＳ００６；Ｙｅｓ）は、開閉部１７８Ｆ０１０を開けずに設定キースイッチ１７８Ｆ００５を操作する不正が行われたとして、ＣＰＵ１０３は主基板１１でエラー報知を行うとともに、エラーフラグを設定する。

【０３９４】

遊技機用枠３が開放されている場合（１７８ＦＳ００４；Ｙｅｓ）、エラーフラグが設定された場合（１７８ＦＳ００５）、設定キースイッチ１７８Ｆ００５がＯＦＦである場合（１７８ＦＳ００６；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、クリア／設定スイッチ１７８Ｆ００６がＯＮであるか否かを判定する（Ｓ３）。クリア／設定スイッチ１７８Ｆ００６がＯＮ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／設定スイッチ１７８Ｆ００６がＯＮである場合（Ｓ３；Ｙｅｓ）は、１７８ＦＳ０１１に進む。

【０３９５】

また、クリア／設定スイッチ１７８Ｆ００６がＯＦＦである場合（Ｓ３；Ｎｏ）は、更に、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（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ＯＮであるか否かを判定する。バックアップフラグがＯＦＦでＲＡＭ１０２にバックアップデータが記憶されていない場合（Ｓ４；Ｎｏ）は、１７８ＦＳ０１１に進む。

【０３９６】
　ＲＡＭ１０２にバックアップデータが記憶されている場合（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（Ｓ５）。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。ＲＡＭ１０２のデータが正常でないと判定された場合（Ｓ５；Ｎｏ）、１７８ＦＳ０１１に進む。
【０３９７】
　ＲＡＭ１０２のデータが正常であると判定された場合（Ｓ５；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、設定キースイッチ１７８Ｆ００５がＯＮであるか否かを判定する（１７８ＦＳ１０６）。設定キースイッチ１７８Ｆ００５がＯＮである場合（１７８ＦＳ１０６；Ｙｅｓ）は、表示モニタ１７８Ｆ００７にパチンコ遊技機１に設定されている設定値を表示するための設定値確認処理を実行し、遊技場の店員等が表示モニタ１７８Ｆ００７を視認することによってパチンコ遊技機１に設定されている設定値を確認可能な状態（設定確認状態）とする（１７８ＦＳ１０７）。なお、設定値確認処理（１７８ＦＳ１０７）では、図３７に示す設定値確認処理において、ＣＰＵ１０３が、設定確認フラグの設定（１７８ＦＳ０２０）を行わずに、主基板１１で制御可能なスピーカ、ＬＥＤや表紙装置などで設定確認報知を行うものとする。
【０３９８】
　また、設定キースイッチ１７８Ｆ００５がＯＦＦである場合（１７８ＦＳ１０６；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、初期設定（Ｓ２）からの経過時間に基づき演出制御基板起動開始待ちタイマをセットする（１７８ＦＳ１０８）。なお、設定キースイッチ１７８Ｆ００５がＯＦＦである場合（１７８ＦＳ１０６；Ｎｏ）、表示モニタ１７８Ｆ００７にベース値などの遊技に関する情報の表示が開始される。本実施の形態の特徴部１７８Ｆでは、ＣＰＵ１０３が立ち上がり後、設定確認状態とすることが可能であるため、設定確認状態で経過した時間を考慮して演出制御基板１２が起動するまで待機する期間を変更している。そして、該演出制御基板起動開始待ちタイマの値を－１し（１７８ＦＳ１０９）、演出制御基板起動開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（１７８ＦＳ１１０）。演出制御基板起動開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合（１７８ＦＳ１１０；Ｎｏ）は、１７８ＦＳ１０９を再度実行して演出制御基板１２が起動するまでの期間待機する。
【０３９９】
　また、演出制御基板起動開始待ちタイマがタイマアウトしている場合（１７８ＦＳ１１０；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を行う（Ｓ６）。復旧処理（Ｓ６）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。
【０４００】
　そして、ＣＰＵ１０３は、パチンコ遊技機１が電断前の状態で復旧したとして、演出制御基板１２に対して復旧時の制御コマンドを送信する（Ｓ７）。ＣＰＵ１０３は、復旧時の制御コマンド送信後、Ｓ１０に進む。
【０４０１】
　クリア／設定スイッチ１７８Ｆ００６がＯＮである場合（Ｓ３；Ｙｅｓ）、ＲＡＭ１０２にバックアップデータが記憶されていない場合（Ｓ４；Ｎｏ）、ＲＡＭ１０２のデータが正常でないと判定された場合（Ｓ５；Ｎｏ）、１７８ＦＳ１１１に進む。ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の内容をクリアするためのＲＡＭクリア処理を実行する（１７８ＦＳ１１１）。ＲＡＭクリア処理（１７８ＦＳ１１１）は、図３８に示すＲＡＭクリア処理と同じ処理である。ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭクリア処理を実行後、設定キースイッチ１７８Ｆ

００５がＯＮであるか否かを判定する（１７８ＦＳ１１２）。
【０４０２】
設定キースイッチ１７８Ｆ００５がＯＦＦである場合（１７８ＦＳ１１２；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、初期設定（Ｓ２）からの経過時間に基づき演出制御基板起動開始待ちタイマをセットする（１７８ＦＳ１１３）。なお、設定キースイッチ１７８Ｆ００５がＯＦＦである場合（１７８ＦＳ１１２；Ｎｏ）、表示モニタ１７８Ｆ００７にベース値などの遊技に関する情報の表示が開始される。そして、該演出制御基板起動開始待ちタイマの値を－１し（１７８ＦＳ１１４）、演出制御基板起動開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（１７８ＦＳ１１５）。演出制御基板起動開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合（１７８ＦＳ１１５；Ｎｏ）は、１７８ＦＳ１１４を再度実行して演出制御基板１２が起動するまでの期間待機する。ＣＰＵ１０３は、演出制御基板１２の起動後、初期化を指示する制御コマンドを演出制御基板１２に送信する（Ｓ９）。ＣＰＵ１０３は、初期化を指示する制御コマンドを演出制御基板１２に送信後、Ｓ１０に進む。
【０４０３】
設定キースイッチ１７８Ｆ００５がＯＮである場合（１７８ＦＳ１１２；Ｙｅｓ）は、ＣＰＵ１０３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変更処理を実行する（１７８Ｆ１１６）。ＣＰＵ１０３は、設定変更処理を実行することで、遊技場の店員等がクリア／設定スイッチ１７８Ｆ００６を操作することによってパチンコ遊技機１に設定されている設定値を変更可能な状態（設定変更状態）とする。なお、設定変更処理（１７８ＦＳ１１６）では、図３９に示す設定変更処理において、ＣＰＵ１０３が、設定変更フラグの設定（１７８ＦＳ０４０）を行わずに、主基板１１で制御可能なスピーカ、ＬＥＤや表紙装置などで設定変更報知を行うものとする。
【０４０４】
ＣＰＵ１０３は、設定変更処理（１７８Ｆ１１６）を実行後、初期設定（Ｓ２）からの経過時間に基づき演出制御基板起動開始待ちタイマをセットする（１７８ＦＳ１１７）。本実施の形態の特徴部１７８Ｆでは、ＣＰＵ１０３が立ち上がり後、設定変更状態とすることが可能であるため、設定変更状態で経過した時間を考慮して演出制御基板１２が起動するまで待機する期間を変更している。そして、該演出制御基板起動開始待ちタイマの値を－１し（１７８ＦＳ１１８）、演出制御基板起動開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（１７８ＦＳ１１９）。演出制御基板起動開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合（１７８ＦＳ１１９；Ｎｏ）は、１７８ＦＳ１１８を再度実行して演出制御基板１２が起動するまでの期間待機する。ＣＰＵ１０３は、演出制御基板１２の起動後、ＲＡＭ１０２のアドレスＦ０００に格納されている設定値に応じた制御コマンドを演出制御基板１２に送信する（１７８ＦＳ１１９ａ）。ＣＰＵ１０３は、制御コマンドを演出制御基板１２に送信後、Ｓ１０に進む。
【０４０５】
復旧時の制御コマンド送信（Ｓ７）後、初期化を指示する制御コマンドを演出制御基板１２に送信（Ｓ９）後、制御コマンドを演出制御基板１２に送信（１７８１１９ａ）後、Ｓ１０に進む。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（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（Ｓ１１）、割込みを許可する（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。
【０４０６】
図４８に示す構成を採用することで、電源投入から演出制御基板１２が制御コマンドを受信可能、またはバッファに受信している制御コマンドを解析可能となるまでの期間（特定期間）の経過を待たずに設定確認状態及び設定変更状態への移行が可能となり、設定確認及び設定変更する場合に煩わしさを感じることがない。
【０４０７】

（３）　設定キースイッチ１７８Ｆ００５は、鍵穴が設けてあり、当該鍵穴に合う所定の設定キーを挿して、ＯＮ、ＯＦＦの操作を行なうと説明した。しかし、設定キーは、鍵に限定されるものではなく、鍵に類するものであればよい。また、設定キーは、同じ機種、または同じメーカであれば共通に使えるものであってもよい。さらに、設定キースイッチ１７８Ｆ００５は、開閉部１７８Ｆ０１０が開状態でないとＯＮ、ＯＦＦの操作ができないようにしてもよい。

【０４０８】

（４）　クリア／設定スイッチ１７８Ｆ００６は、通常時においてはＲＡＭ１０２をクリアするためのクリアスイッチとして機能し、設定変更状態においては内部抽選の当選確率（出玉率）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と説明した。しかし、ＲＡＭ１０２をクリアするためのクリアスイッチと、設定値を変更するための設定スイッチとを分けて主基板１１に設けてもよい。また、設定スイッチは、エラー解除スイッチや遊技開始スイッチと共用してもよい。

【０４０９】

（５）　設定変更状態や設定確認状態において設定情報などの表示を、表示モニタ１７８Ｆ００７で行うと説明したが、設定情報を表示するための設定表示ＬＥＤを別途、主基板１１に設けてもよい。

【０４１０】

（６）　開閉部１７８Ｆ０１０は、前後方向を向く短片１７８Ｆ００９と、該短片１７８Ｆ００９の後端部からパチンコ遊技機１の左側方に向けて伸びる長片１７８Ｆ００８と、を備える略Ｌ字状の部材であって、透過性を有する板状の合成樹脂材によって構成されていると説明したが、これに限定されない。開閉部は、設定キースイッチ１７８Ｆ００５及びクリア／設定スイッチ１７８Ｆ００６を被覆することができれば、何れの形状でもよく、設定キースイッチ１７８Ｆ００５及びクリア／設定スイッチ１７８Ｆ００６のみを被覆する形状でも、基板ケース全体を被覆する形状でもよい。また、開閉部は、回動させて開閉させる形状以外に、設定キースイッチ１７８Ｆ００５及びクリア／設定スイッチ１７８Ｆ００６を被覆している部分を取外したり、スライドさせたりして開閉させる形状でもよい。

【０４１１】

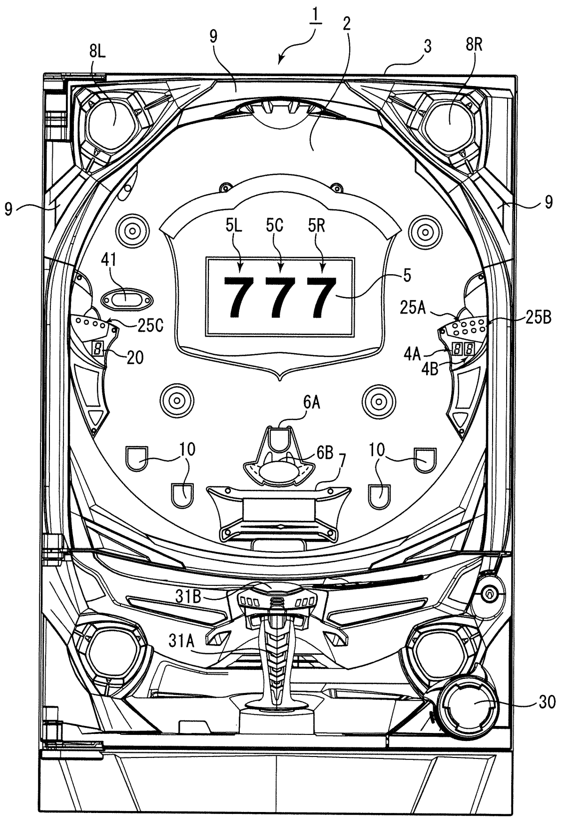
今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味及び範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

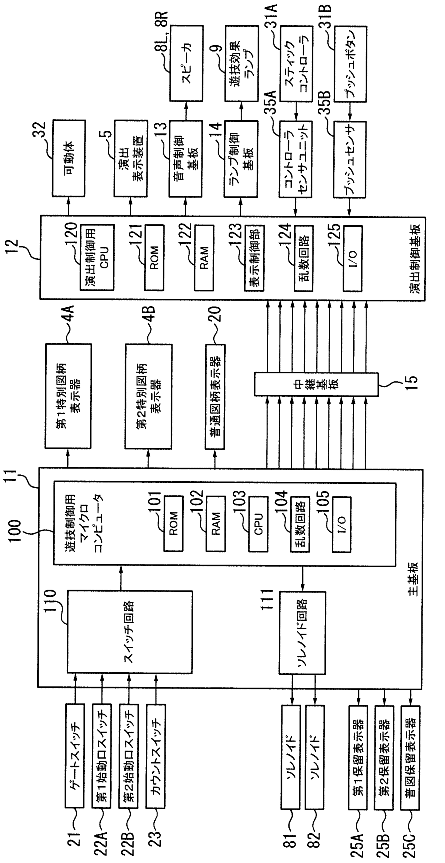
【０４１２】

１　パチンコ遊技機、２　遊技盤、３　遊技機用枠、４Ａ，４Ｂ　特別図柄表示装置、５　画像表示装置、６Ａ　入賞球装置、６Ｂ　可変入賞球装置、７　特別可変入賞球装置、８Ｌ，８Ｒ　スピーカ、９　遊技効果ランプ、１０　一般入賞口、１１　主基板、１２　演出制御基板、１３　音声制御基板、１４　ランプ制御基板、１５　中継基板、２０　普通図柄表示器、２１　ゲートスイッチ、２２Ａ，２２Ｂ　始動口スイッチ、２３　カウントスイッチ、３０　打球操作ハンドル、３１Ａ　スティックコントローラ、３１Ｂ　プッシュボタン、３２　可動体、１００　遊技制御用マイクロコンピュータ、１０１，１２１　ＲＯＭ、１０２，１２２　ＲＡＭ、１０３　ＣＰＵ、１０４，１２４　乱数回路、１０５，１２５　Ｉ／Ｏ、１２０　演出制御用ＣＰＵ、１２３　表示制御部。

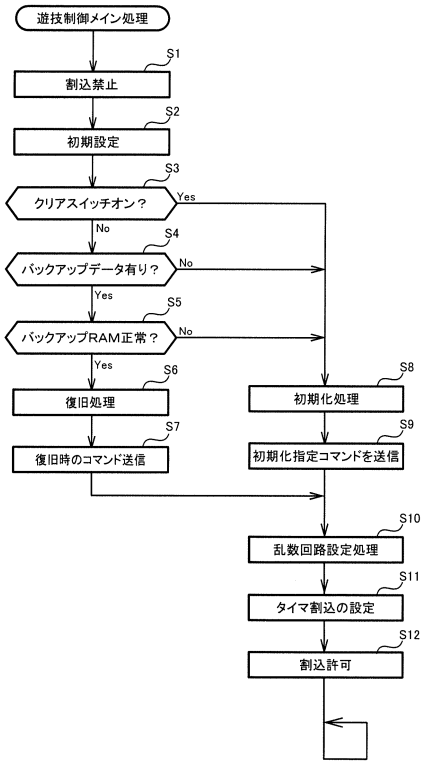
【図１】


1
2
3
9
8L
8R
5L
5C
5R
777
5
41
25A
25B
25C
20
4A
4B
6A
6B
7
10
31B
31A
30

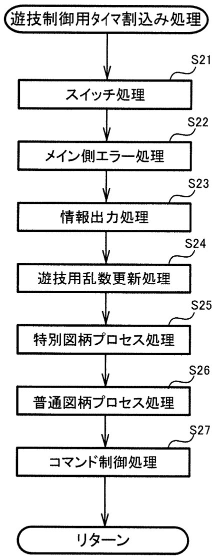
【図２】


8L, 8R
スピーカ
9
遊技効果ランプ
31A
スティックコントローラ
31B
プッシュボタン
32
可動体
5
演出表示装置
13
音声制御基板
14
ランプ制御基板
35A
コントローラセンサユニット
35B
プッシュセンサ
12
120
演出制御用CPU
121
ROM
122
RAM
123
表示制御部
124
乱数回路
125
I/O
演出制御基板
4A
第1特別図柄表示器
4B
第2特別図柄表示器
20
普通図柄表示器
中継基板
15
11
100
遊技制御用マイクロコンピュータ
101
ROM
102
RAM
103
CPU
104
乱数回路
105
I/O
主基板
110
スイッチ回路
111
ソレノイド回路
ゲートスイッチ
第1始動口スイッチ
第2始動口スイッチ
カウントスイッチ
ソレノイド
ソレノイド
第1保留表示器
第2保留表示器
普図保留表示器
21
22A
22B
23
81
82
25A
25B
25C

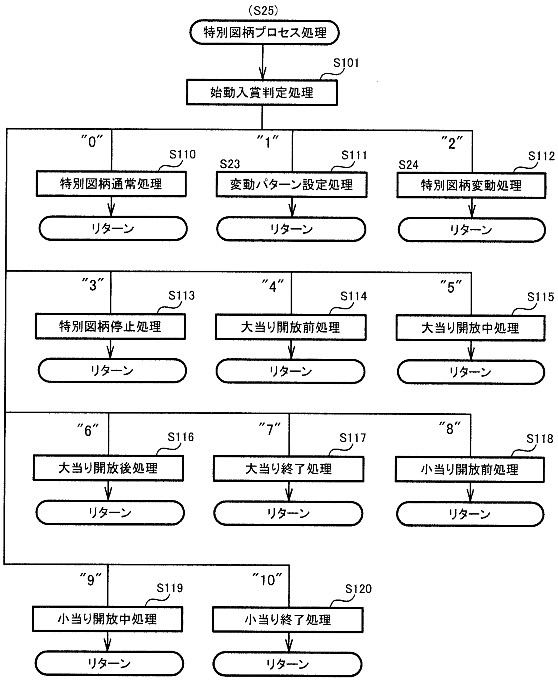
【図３】


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

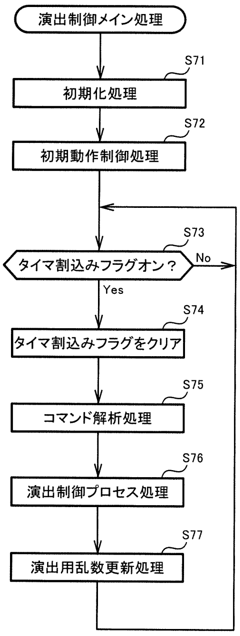
【図４】


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

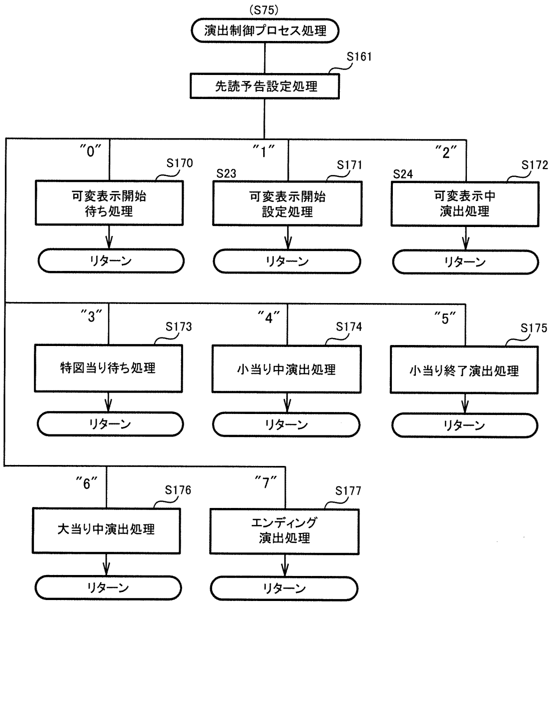
【図５】



【図６】



【図７】



【図８】

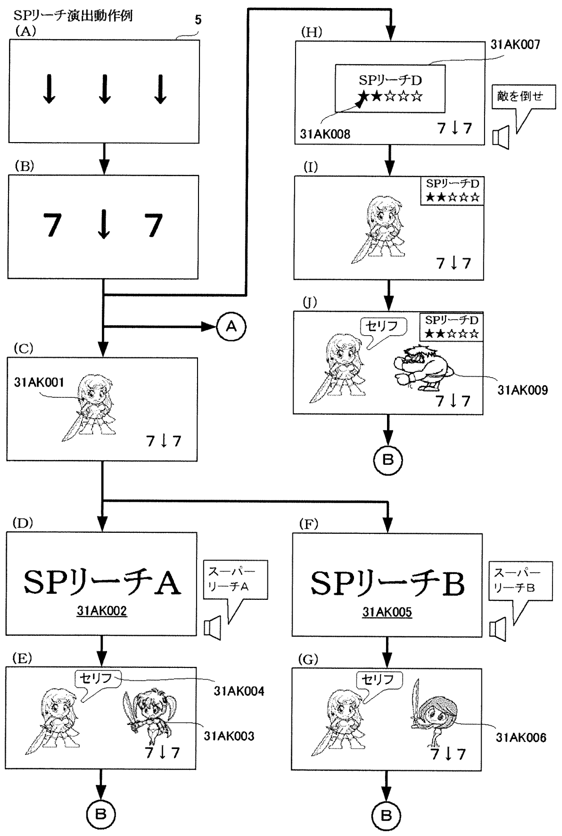
(A)

変動パターン	内容
PA1-1	非リーチハズレ
PA1-2	非リーチハズレ（短縮用）
PA2-1	ノーマルリーチハズレ
PA2-2	スーパーリーチEハズレ
PA2-3	スーパーリーチDハズレ
PA2-4	スーパーリーチCハズレ
PA2-5	スーパーリーチBハズレ
PA2-6	スーパーリーチAハズレ
PA3-1	スーパーリーチE→Dハズレ
PA3-2	スーパーリーチD→Cハズレ
PA3-3	スーパーリーチC→Bハズレ
PA3-4	スーパーリーチB→Aハズレ
⋮	⋮
PB2-1	ノーマルリーチ大当り
PB2-2	スーパーリーチE大当り
PB2-3	スーパーリーチD大当り
PB2-4	スーパーリーチC大当り
PB2-5	スーパーリーチB大当り
PB2-6	スーパーリーチA大当り
PB3-1	スーパーリーチE→D大当り
PB3-2	スーパーリーチD→C大当り
PB3-3	スーパーリーチC→B大当り
PB3-4	スーパーリーチB→A大当り
⋮	⋮

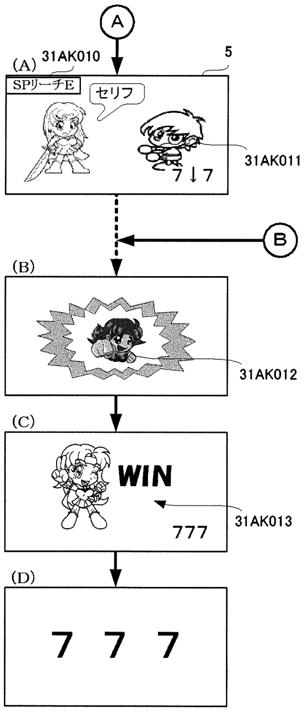
(B)

リーチ種類	信頼度	タイトル報知
ノーマルリーチ	☆☆☆☆☆	なし
スーパーリーチE	★☆☆☆☆	表示
スーパーリーチD	★★☆☆☆	表示＋音声
スーパーリーチC	★★★☆☆	表示＋音声
スーパーリーチB	★★★★☆	表示＋音声
スーパーリーチA	★★★★★	表示＋音声

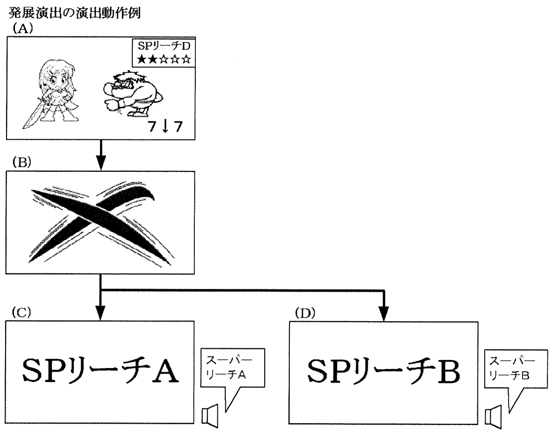
【図９】



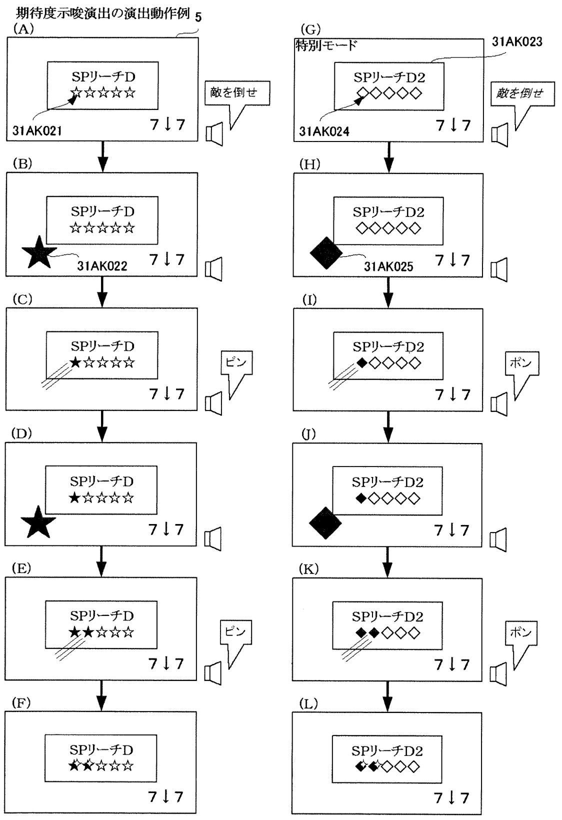
【図１０】



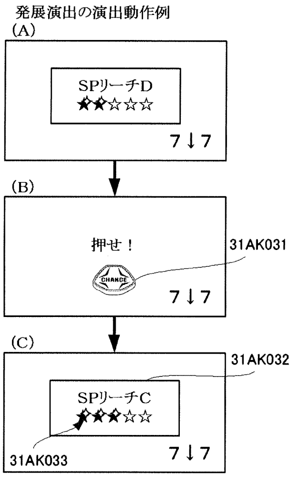
【図１１】



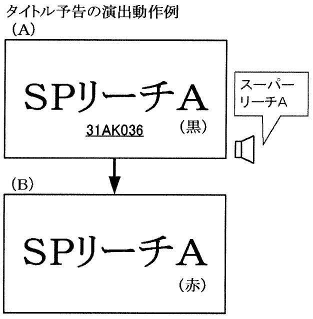
【図１２】



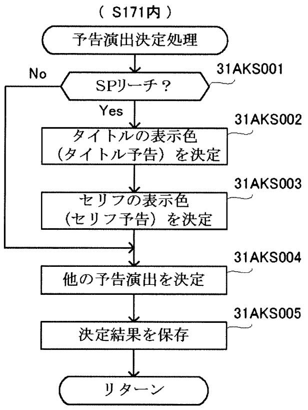
【図１３】



【図１４】



【図１５】



【図１６】

(A)31AKS002における決定割合

タイトル表示色	決定割合 大当り時	ハズレ時	信頼度
黒	10%	80%	最低
赤	15%	10%	低
黒→赤	20%	9%	中
黒→フルーツ柄	35%	1%	高
赤→フルーツ柄	20%	0%	最高

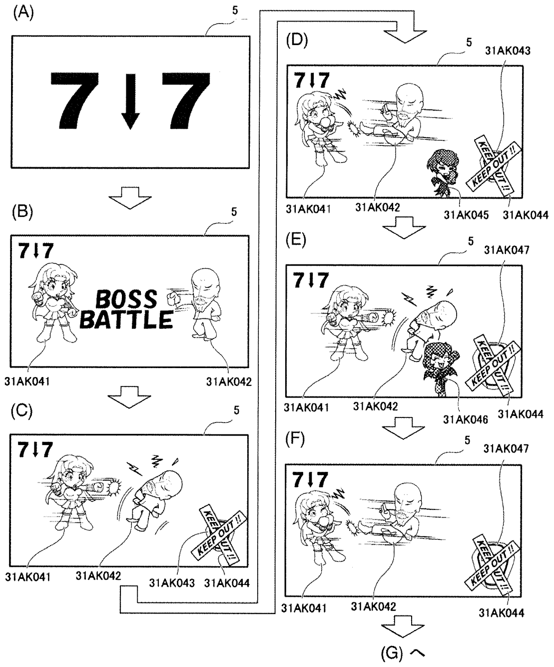
(B)31AKS002における決定割合（特別モード）

タイトル表示色	決定割合 大当り時	ハズレ時	信頼度
黒	5%	70%	最低
赤	10%	16%	低
黒→赤	25%	12%	中
黒→フルーツ柄	40%	2%	高
赤→フルーツ柄	20%	0%	最高

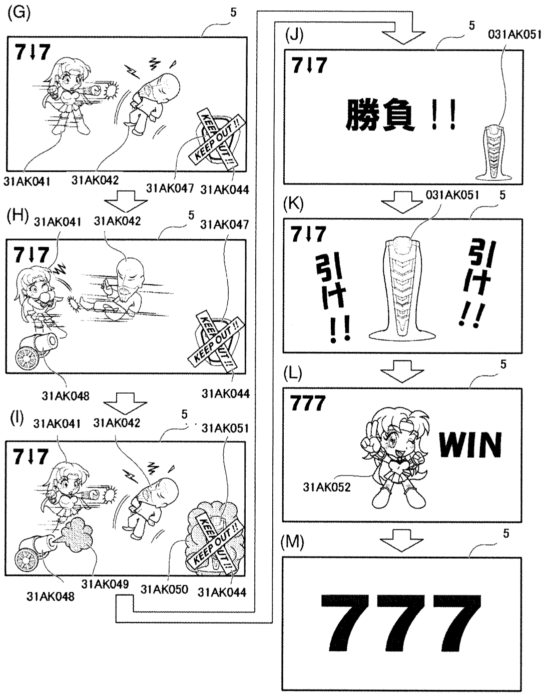
(C)31AKS003における決定割合

台詞表示色	決定割合 大当り時	ハズレ時	信頼度
白	10%	90%	低
赤	30%	9%	中
白→赤	60%	1%	高

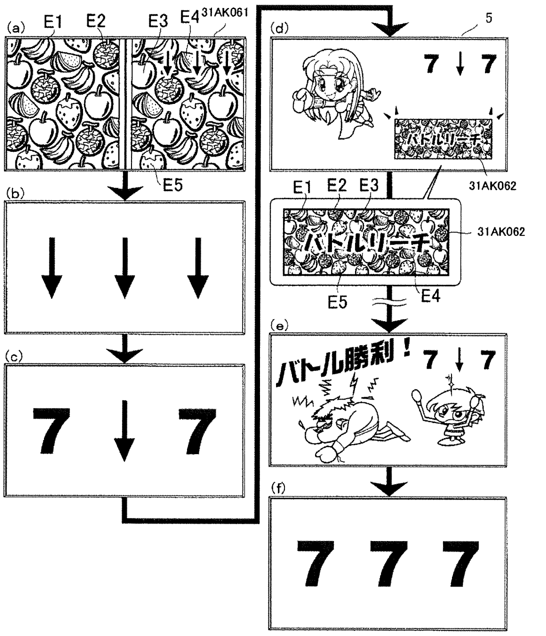
【図１７】



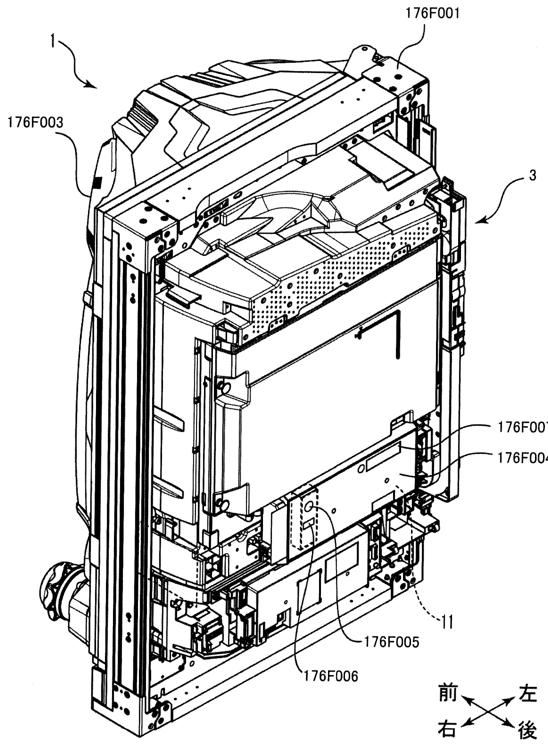
【図１８】



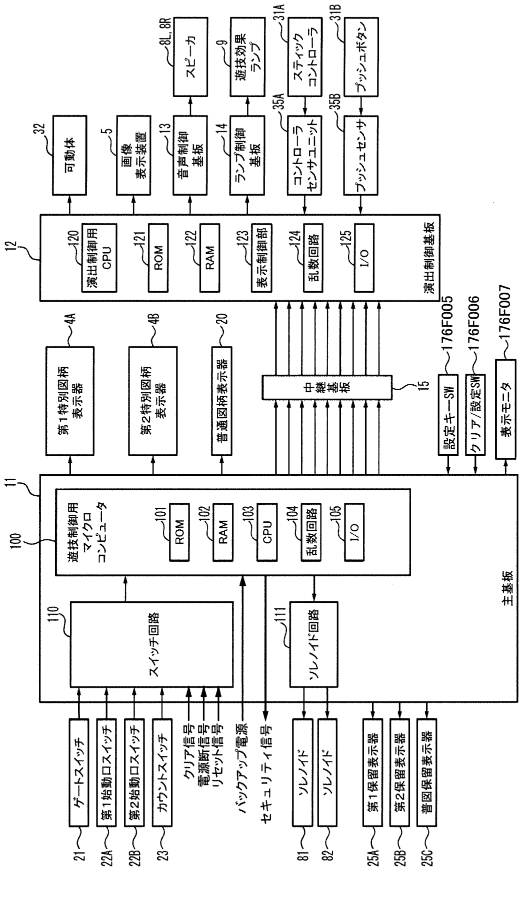
【図１９】



【図２０】



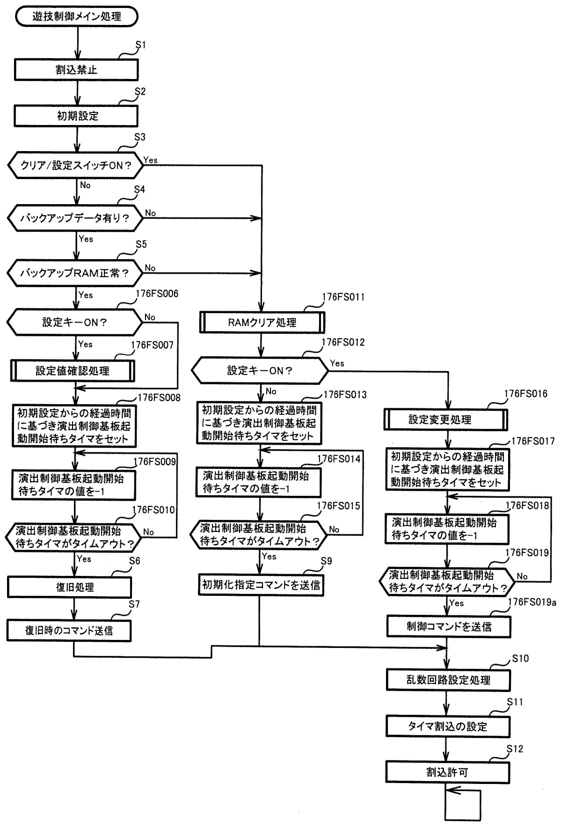
【図２１】



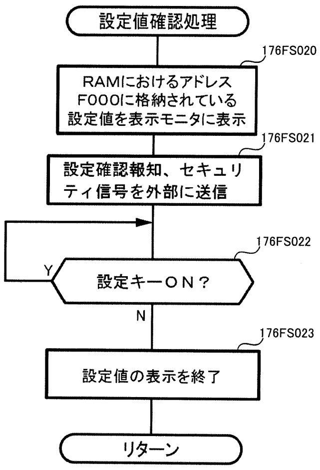
【図２２】

電源投入時		クリア/設定スイッチ	
		ON	OFF
設定キー	ON	設定変更状態	設定確認状態
	OFF	RAMクリア	復電

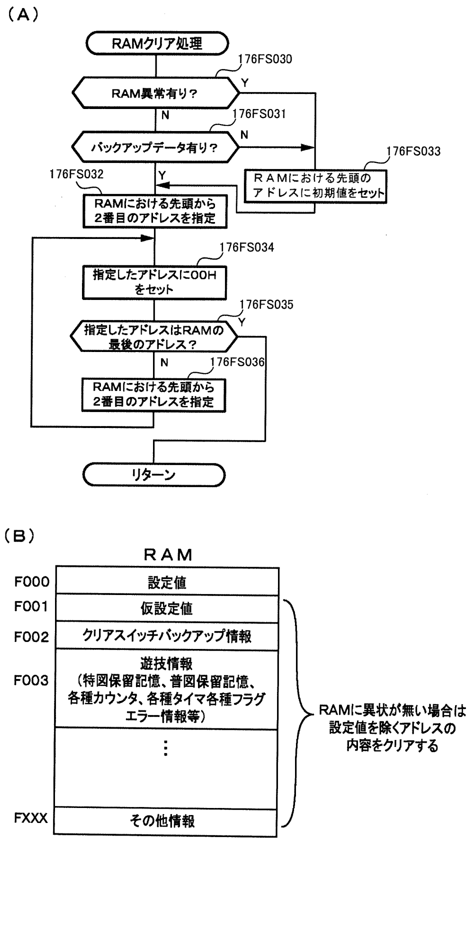
【図２３】



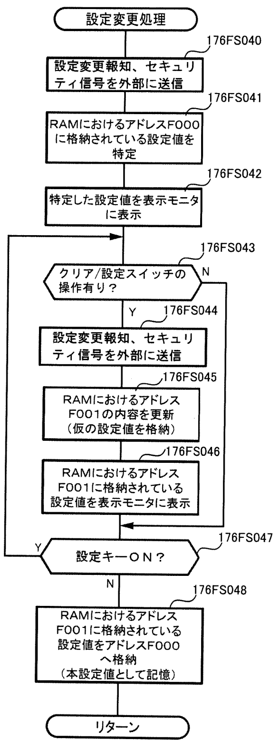
【図２４】



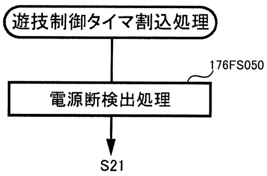
【図２５】



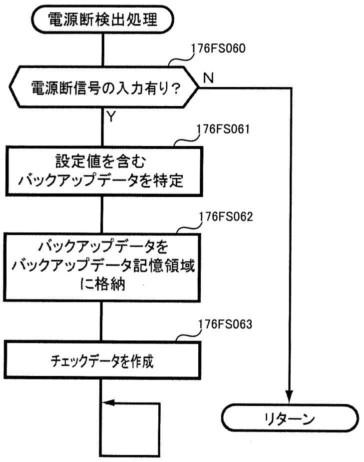
【図２６】



【図２７】



【図２８】



【図２９】

＜設定変更＞

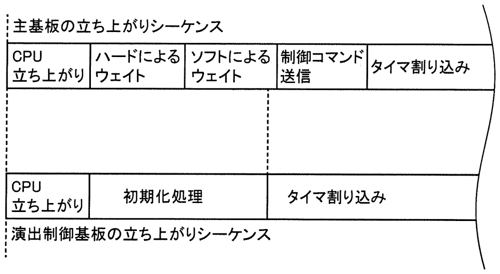
順	操作方法	報知		RAM	設定表示LED	遊技状態
		音・光・表示	外部情報			
1	電源OFF	−	−	−	消灯	−
2	設定キーON	−	−	−	消灯	−
3	クリア/設定スイッチON+電源ON「設定変更状態」へ移行	設定変更報知	ON	クリア処理	設定値表示	遊技開始前
4	設定スイッチを押下毎に設定値を変更	設定変更報知	ON	−	設定値表示	遊技開始前
5	設定キーOFF	RAMクリア報知	OFF	−	ベース値表示	遊技中

【図３０】

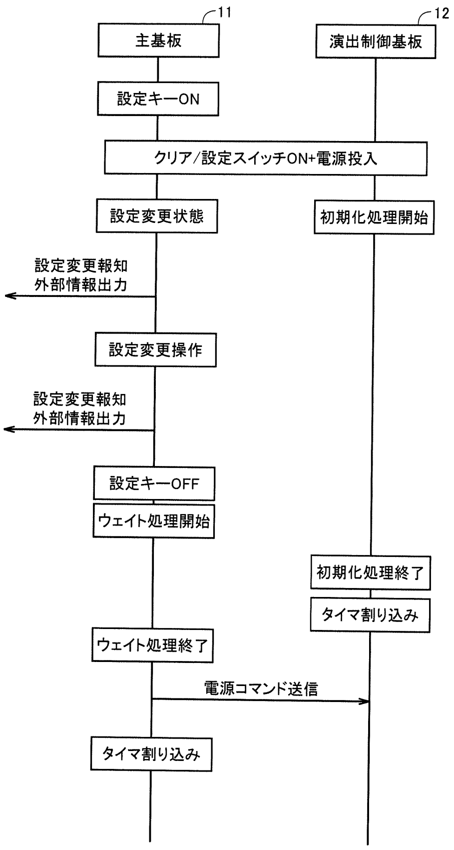
＜設定確認＞

順	操作方法	報知		RAM	設定表示LED	遊技状態
		音・光・表示	外部情報			
1	電源OFF	−	−	−	消灯	−
2	設定キーON	−	−	−	消灯	−
3	電源ON「設定確認状態」へ移行	設定確認報知	ON	−	設定値表示	遊技開始前
4	設定キーOFF	−	OFF	−	ベース値表示	遊技中

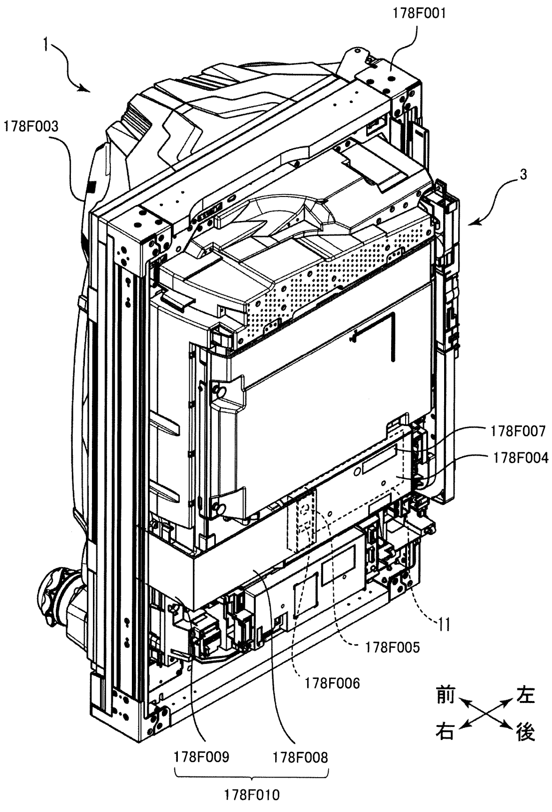
【図３１】



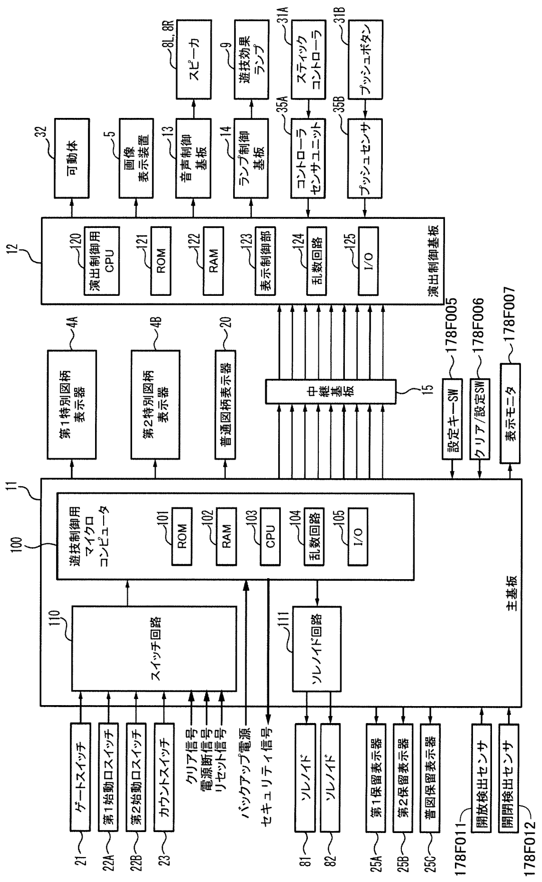
【図３２】



【図３３】



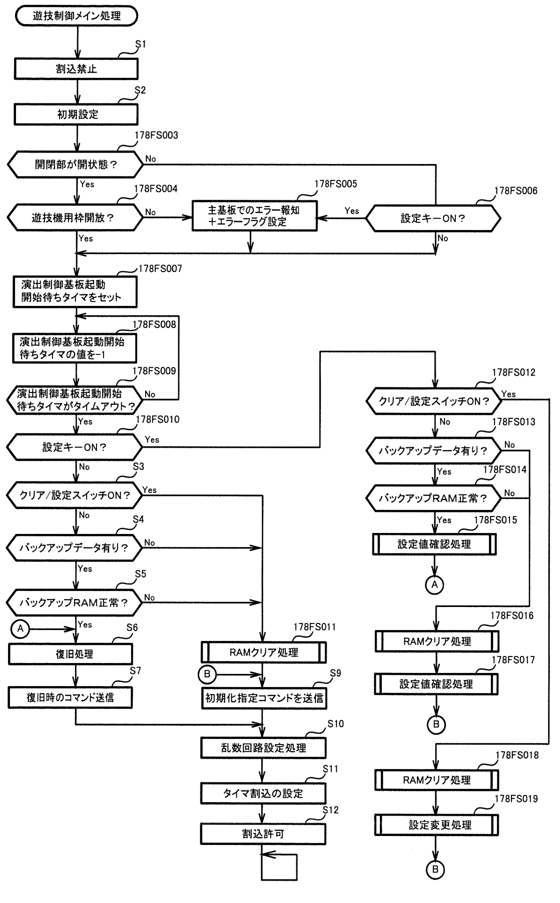
【図３４】



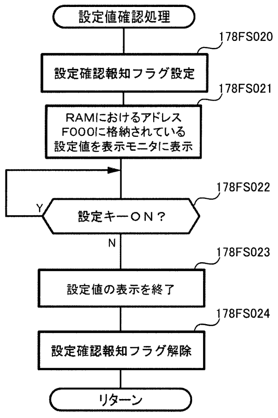
【図３５】

電源投入時		クリア/設定スイッチ	
		ON	OFF
設定キー	ON	設定変更状態	設定確認状態
	OFF	RAMクリア	復電

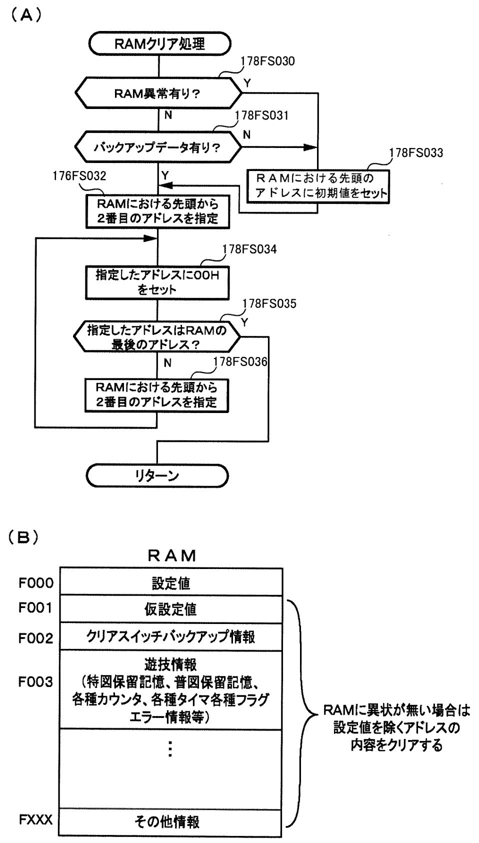
【図３６】



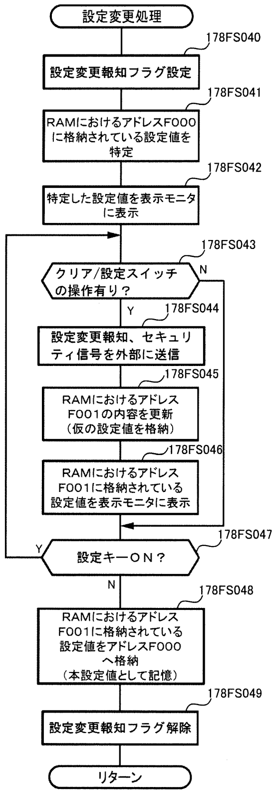
【図３７】



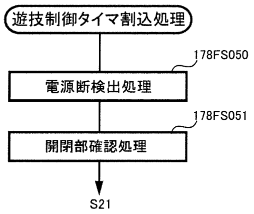
【図３８】



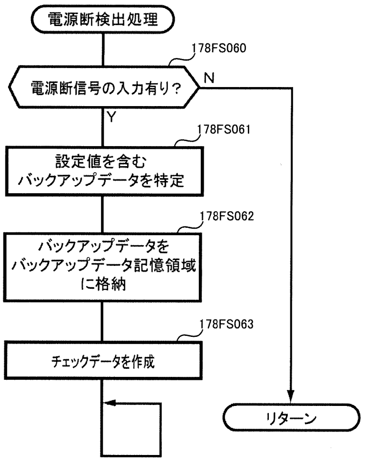
【図３９】



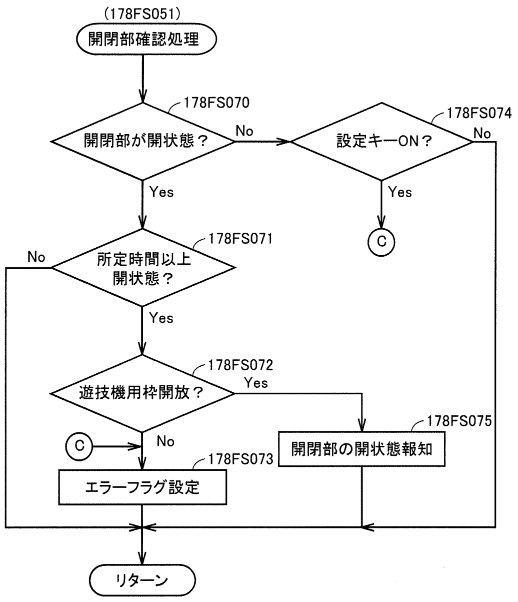
【図４０】



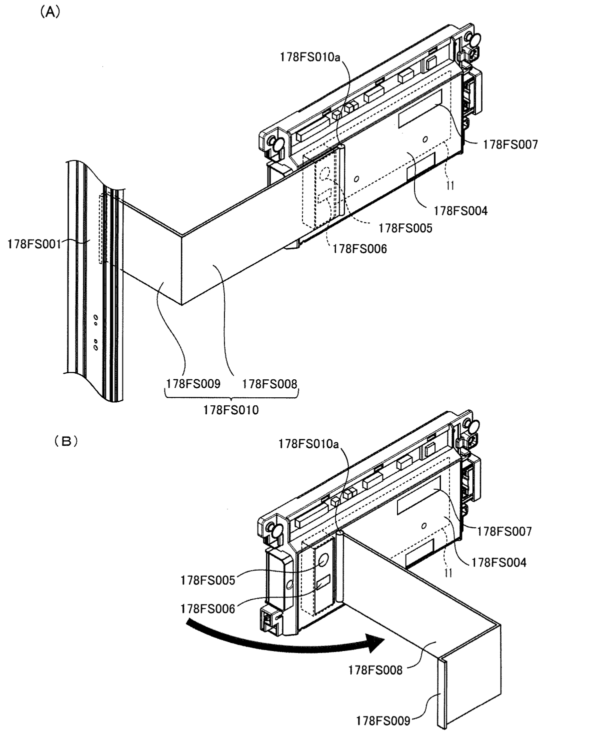
【図４１】



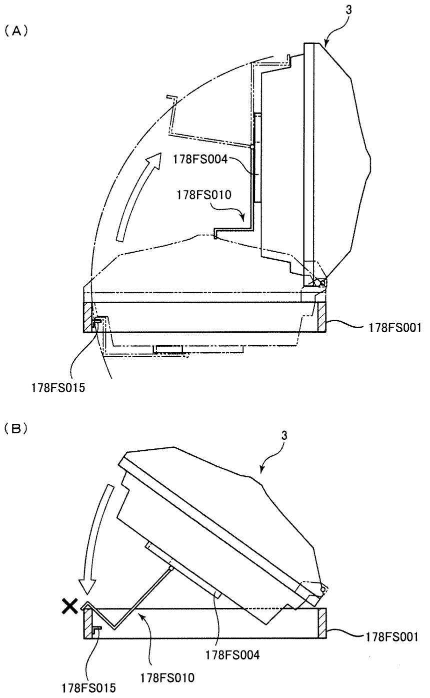
【図４２】



【図４３】



【図４４】



【図４５】

<設定変更>

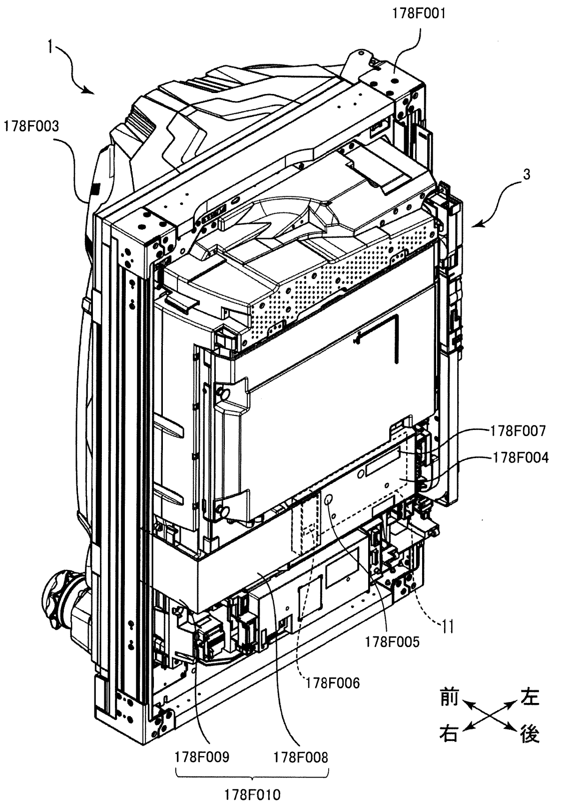
順	操作方法	報知		RAM	設定表示LED	遊技状態
		音・光・表示	外部情報			
1	電源OFF	−	−	−	消灯	−
2	設定キーON	−	−	−	消灯	−
3	クリア/設定スイッチON+電源ON「設定変更状態」へ移行	設定変更報知	ON	クリア処理	設定値表示	遊技開始前
4	設定スイッチを押下毎に設定値を変更	設定変更報知	ON	−	設定値表示	遊技開始前
5	設定キーOFF	RAMクリア報知	OFF	−	ベース値表示	遊技中

【図４６】

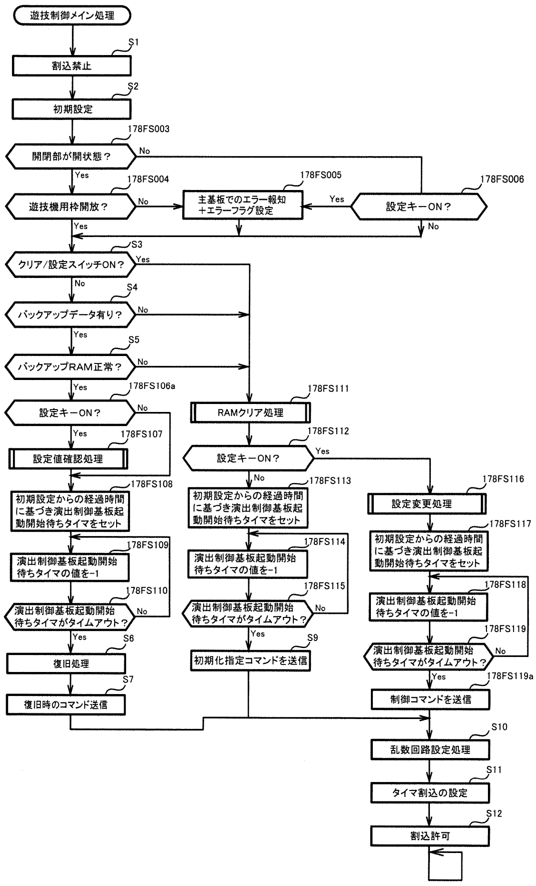
<設定確認>

順	操作方法	報知		RAM	設定表示LED	遊技状態
		音・光・表示	外部情報			
1	電源OFF	−	−	−	消灯	−
2	設定キーON	−	−	−	消灯	−
3	電源ON「設定確認状態」へ移行	設定確認報知	ON	−	設定値表示	遊技開始前
4	設定キーOFF	−	OFF	−	ベース値表示	遊技中

【図４７】


1
178F001
178F003
3
178F007
178F004
178F005
11
178F006
178F009
178F008
178F010
前
左
右
後

【図４８】


遊技制御メイン処理
S1
割込禁止
S2
初期設定
178FS003
開閉部が開状態？
No
Yes
178FS004
遊技機用枠開放？
No
178FS005
主基板でのエラー報知
＋エラーフラグ設定
Yes
178FS006
設定キーーON？
No
Yes
S3
クリア／設定スイッチON？
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
178FS106a
設定キーーON？
No
Yes
178FS107
設定値確認処理
178FS108
初期設定からの経過時間
に基づき演出制御基板起
動開始待ちタイマをセット
178FS109
演出制御基板起動開始
待ちタイマの値を−1
178FS110
演出制御基板起動開始
待ちタイマがタイムアウト？
No
Yes
S6
復旧処理
S7
復旧時のコマンド送信
178FS111
RAMクリア処理
178FS112
設定キーーON？
Yes
No
178FS113
初期設定からの経過時間
に基づき演出制御基板起
動開始待ちタイマをセット
178FS114
演出制御基板起動開始
待ちタイマの値を−1
178FS115
演出制御基板起動開始
待ちタイマがタイムアウト？
No
Yes
S9
初期化指定コマンドを送信
178FS116
設定変更処理
178FS117
初期設定からの経過時間
に基づき演出制御基板起
動開始待ちタイマをセット
178FS118
演出制御基板起動開始
待ちタイマの値を−1
178FS119
演出制御基板起動開始
待ちタイマがタイムアウト？
No
Yes
178FS119a
制御コマンドを送信
S10
乱数回路設定処理
S11
タイマ割込の設定
S12
割込許可

フロントページの続き

(56)参考文献　特開２００４－８７９４（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－１０５４７（ＪＰ，Ａ）
特開２０１９－６８９８０（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２
Ａ６３Ｆ　　５／０４