(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6962801号
(P6962801)
(45)発行日　令和3年11月5日(2021.11.5)　(24)登録日　令和3年10月18日(2021.10.18)

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

請求項の数 2 (全 160 頁)

(21)出願番号　特願2017-233767(P2017-233767)
(22)出願日　平成29年12月5日(2017.12.5)
(65)公開番号　特開2019-97987(P2019-97987A)
(43)公開日　令和1年6月24日(2019.6.24)
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　森本　康太
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　佐藤　高之

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、
遊技制御手段と、
前記遊技制御手段からの情報に基づいて演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、
前記有利状態の確率に関する設定値を設定可能な設定手段と、
可変表示を行い特定表示結果が表示されたことに基づいて前記有利状態に制御可能であるとともに、前記特定表示結果とは異なる特殊表示結果が表示されているときに遊技媒体が特定領域を通過したことに基づいて前記有利状態に制御可能な有利状態制御手段と、
いずれの設定値に設定されたかを特定可能な設定情報を含む情報を出力可能な情報出力手段と、を有し、
前記有利状態制御手段は、前記設定手段により設定された設定値に応じた確率により前記特定表示結果が表示されたことに基づいて前記有利状態に制御し、
前記演出実行手段は、
前記情報出力手段から出力された情報に基づいて、遊技媒体が前記特定領域を通過したときに通過報知演出を実行し、
複数種類設けられた前記通過報知演出を前記設定情報から特定される設定値と前記有利状態が連続して発生した回数とに応じて異なる割合で実行可能である、遊技機。
【請求項２】

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、
遊技制御手段と、
前記遊技制御手段からの情報に基づいて演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、
前記有利状態の確率に関する設定値を設定可能な設定手段と、
可変表示を行い特定表示結果が表示されたことに基づいて前記有利状態に制御可能な有利状態制御手段と、
前記有利状態に制御されているときに遊技媒体が特定領域を通過したことに基づいて、前記有利状態とは異なり、通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態に制御可能な特別状態制御手段と、
いずれの設定値に設定されたかを特定可能な設定情報を含む情報を出力可能な情報出力手段と、を有し、
前記有利状態制御手段は、前記設定手段により設定された設定値に応じた確率により前記特定表示結果が表示されたことに基づいて前記有利状態に制御し、
前記演出実行手段は、
前記情報出力手段から出力された情報に基づいて、遊技媒体が前記特定領域を通過したときに通過報知演出を実行し、
複数種類設けられた前記通過報知演出を前記設定情報から特定される設定値と前記有利状態が連続して発生した回数とに応じて異なる割合で実行可能である、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【０００２】

従来、設定値の変更が可能な遊技機として、特開２０１０－２００９０２号公報に記載されているものがある。また、遊技媒体である遊技球が特定領域を通過したときに通過報知演出を実行可能な遊技機として、特開２０１６－２０２６０５号公報に記載されているものがある。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００３】

【特許文献１】特開２０１０－２００９０２号公報
【特許文献２】特開２０１６－２０２６０５号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００４】

しかしながら、特開２０１０－２００９０２号公報や特開２０１６－２０２６０５号公報に記載の技術では、設定値が設けられた遊技機の通過報知演出について改善の余地があった。

【０００５】

本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、設定値が設けられた遊技機における通過報知演出の興趣を向上させることのできる遊技機を提供することである。

【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（大当り遊技状態等）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１等）であって、
遊技制御手段と、

前記遊技制御手段からの情報に基づいて演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、
前記有利状態の確率に関する設定値（設定値１～設定値３等）を設定可能な設定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００等）と、
可変表示を行い特定表示結果が表示されたことに基づいて前記有利状態に制御可能であるとともに、前記特定表示結果とは異なる特殊表示結果が表示されているときに遊技媒体が特定領域を通過したことに基づいて前記有利状態に制御可能な有利状態制御手段と、
いずれの設定値に設定されたかを特定可能な設定情報を含む情報を出力可能な情報出力手段と、を有し、
前記有利状態制御手段は、前記設定手段により設定された設定値に応じた確率により前記特定表示結果が表示されたことに基づいて前記有利状態に制御し、
前記演出実行手段は、
前記情報出力手段から出力された情報に基づいて、遊技媒体が前記特定領域を通過したときに通過報知演出（Ｖ入賞設定示唆演出）を実行し、
複数種類設けられた前記通過報知演出を前記設定情報から特定される設定値と前記有利状態が連続して発生した回数とに応じて異なる割合で実行可能である。

【０００７】

（２）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（大当り遊技状態等）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１等）であって、
遊技制御手段と、
前記遊技制御手段からの情報に基づいて演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、
前記有利状態の確率に関する設定値（設定値１～設定値３等）を設定可能な設定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００等）と、
可変表示を行い特定表示結果が表示されたことに基づいて前記有利状態に制御可能な有利状態制御手段と、
前記有利状態に制御されているときに遊技媒体が特定領域（Ｖ領域）を通過したことに基づいて、前記有利状態とは異なり、通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態に制御可能な特別状態制御手段と、
いずれの設定値に設定されたかを特定可能な設定情報を含む情報を出力可能な情報出力手段と、を有し、
前記有利状態制御手段は、前記設定手段により設定された設定値に応じた確率により前記特定表示結果が表示されたことに基づいて前記有利状態に制御し、
前記演出実行手段は、
前記情報出力手段から出力された情報に基づいて、遊技媒体が前記特定領域を通過したときに通過報知演出（Ｖ入賞設定示唆演出）を実行し、
複数種類設けられた前記通過報知演出を前記設定情報から特定される設定値と前記有利状態が連続して発生した回数とに応じて異なる割合で実行可能である。
このような構成によれば、設定値が設けられた遊技機における通過報知演出の興趣を向上させることができる。

【０００８】

（２）上記（１）の遊技機において、
前記所定遊技は、遊技媒体（遊技球等）が入賞可能な第１状態（開放状態等）と、遊技媒体が入賞困難または入賞不能な第２状態（閉鎖状態等）とに変化可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７等）について、前記有利状態に制御されたときに、第２の状態から第１の状態に制御する遊技ラウンド（ラウンド等）を所定回数（１５回または５回等）実行させる遊技である（図９－１（Ａ）～（Ｆ），（Ｇ）～（Ｌ）等）。

【０００９】

このような構成によれば、遊技ラウンドに関する演出の興趣を向上させることができる

。
【００１０】
（３）上記（１）または（２）の遊技機において、
前記有利状態は、可変表示の表示結果が特定表示結果（大当り表示結果等）となったときに制御される遊技状態（大当り遊技状態等）である。
【００１１】
このような構成によれば、可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに制御される遊技状態における演出の興趣を向上させることができる。
【００１２】
（４）上記（１）から（３）のいずれかの遊技機において、
前記第１有利状態における前記所定遊技の終了時から次の前記所定遊技の開始時までの期間（３秒間のラウンド間のインターバル期間等）は、前記第２有利状態における前記所定遊技の終了時から次の前記所定遊技の開始時までの期間（２秒間のラウンド間のインターバル期間等）よりも長い（図９－１等）。
【００１３】
このような構成によれば、第１有利状態において短期間に有利な状態となりすぎることにより射幸性が高くなりすぎてしまうことを防止できる。
【００１４】
（５）上記（１）から（４）のいずれかの遊技機において、
動作可能な可動物（図９－２の可動役物２２９Ｆ００２，２２９Ｆ００３等）と、
前記第１有利状態における前記所定遊技の終了時から次の前記所定遊技の開始時までの期間中に前記可動物を動作させる（図９－１（Ｄ），（Ｆ）の可動役物２２９Ｆ００２，２２９Ｆ００３等）可動物動作手段とをさらに備える。
【００１５】
このような構成によれば、所定遊技の終了時から次の所定遊技の開始時までの期間中に可動物の動作に注目させることができる。
【００１６】
（６）上記（５）の遊技機において、
前記遊技機は、複数段階から成る設定値（設定値１～設定値３等）に応じて遊技者にとっての有利度（大当り確率等）が異なるように遊技を進行可能であって、
前記可動物の動作パターンにより、いずれの設定値に設定されているかの示唆が可能である（図９－２のように、設定値１～設定値３で可動役物による設定示唆演出種類の選択割合が異なる等）。
【００１７】
このような構成によれば、可動物の動作パターンに注目させることができる。
【００１８】
（７）上記（５）の遊技機において、
可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶可能な保留記憶手段（ＲＡＭ１０２等）と、
前記有利状態とするか否かを保留記憶情報に基づいて決定する決定手段（図５のＳ１１０等）と、
前記決定手段の決定よりも前に、前記有利状態とするか否かを判定する判定手段（図５のＳ１０１等）とをさらに備え、
前記有利状態中において、前記判定手段の判定結果に基づいて前記保留記憶手段に前記有利状態に制御されると判定された保留記憶情報が記憶されている場合に、前記有利状態に制御されることを前記可動物の動作パターンにより示唆が可能である（［可動役物の動作パターンによる保留連示唆演出］等）。
【００１９】
このような構成によれば、可動物の動作パターンに注目させることができる。
【００２０】

（８）上記（１）から（７）のいずれかの遊技機において、
前記遊技機は、複数段階から成る設定値（設定値１～設定値３等）に応じて遊技者にとっての有利度が異なるように遊技を進行可能であって、
前記特別演出とともに表示される所定画像（キャラクタ画像）の種類により、いずれの設定値に設定されているかの示唆が可能である（［キャラクタ画像による設定示唆演出］）。

【００２１】
このような構成によれば、所定画像の種類に注目させることができる。

【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８－１】他の特徴部に係る各種の制御基板などを示す構成図である。
【図８－２】他の特徴部に係るパチンコ遊技機を示す背面図である。
【図８－３】他の特徴部に係る演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図８－４】他の特徴部に係る遊技用乱数となる乱数値を例示する説明図である。
【図８－５】他の特徴部に係る変動パターンを示す図である。
【図８－６】他の特徴部に係る表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図８－７】他の特徴部に係る当り種別判定テーブルを示す説明図である。
【図８－８】他の特徴部に係る大当り種別を示す説明図である。
【図８－９】他の特徴部に係る変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図８－１０】他の特徴部に係る変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図８－１１】他の特徴部に係る遊技制御用データ保持エリアを示す図である。
【図８－１２】他の特徴部に係る表示モニタの配置と表示内容を示す図である。
【図８－１３】他の特徴部に係る賞球数を記憶する記憶領域を示す図である。
【図８－１４】他の特徴部に係るメモリマップを示す図である。
【図８－１５】他の特徴部に係る内蔵ＲＡＭエリアを示す図である。
【図８－１６】他の特徴部に係る表示モニタにおける表示の制御例を示す図である。
【図８－１７】他の特徴部に係るバッファ更新の実行例を示す図である。
【図８－１８】他の特徴部に係るメイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図８－１９】他の特徴部に係る表示モニタの表示態様を示す図である。
【図８－２０】他の特徴部に係る表示モニタの表示態様を示す図である。
【図８－２１】他の特徴部に係る変形例における表示モニタの表示態様を示す図である。
【図８－２２】他の特徴部に係る変形例における表示モニタの表示態様を示す図である。
【図８－２３】他の特徴部に係る変形例におけるパチンコ遊技機を示す背面斜視図である。
【図８－２４】他の特徴部に係る変形例における遊技機用枠を開放した状態を示す背面斜視図である。
【図８－２５】他の特徴部に係る変形例におけるセキュリティカバーを示す図である。
【図８－２６】他の特徴部に係る変形例におけるセキュリティカバーを示す図である。
【図８－２７】他の特徴部に係る状態制御例を示す図である。
【図８－２８】他の特徴部に係る演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図８－２９】他の特徴部に係る電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。

【図８－３０】他の特徴部に係る演出制御の優先度を示す図である。
【図８－３１】他の特徴部に係る変形例における演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図８－３２】他の特徴部に係る変形例における進行中設定確認処理の一例を示すフローチャートである。
【図８－３３】特徴部７１ＡＫに係る出力量切替スイッチの構成例を示す図である。
【図８－３４】特徴部７１ＡＫに係る初期設定制御を示す図である。
【図８－３５】特徴部７１ＡＫに係る報知の実行例を示す図である。
【図８－３６】特徴部７１ＡＫに係る表示例を示す図である。
【図８－３７】特徴部７１ＡＫに係る演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図８－３８】特徴部７１ＡＫに係る開始時出力切替処理の一例を示すフローチャートである。
【図８－３９】特徴部７１ＡＫに係る進行中出力変更処理の一例を示すフローチャートである。
【図８－４０】特徴部７１ＡＫに係る変形例における演出制御の優先度を示す図である。
【図８－４１】特徴部７２ＡＫに係るイニシャル動作の実行例を示す図である。
【図８－４２】特徴部７２ＡＫに係る制御パターンを示す図である。
【図８－４３】特徴部７２ＡＫに係る電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。
【図８－４４】特徴部７２ＡＫに係る変形例における電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。
【図８－４５】特徴部７３ＡＫに係る電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。
【図８－４６】特徴部７３ＡＫに係る設定確認報知画面の表示例を示す図である。
【図８－４７】特徴部７４ＡＫに係る演出制御パターンの構成例を示す図である。
【図８－４８】特徴部７４ＡＫに係る演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図８－４９】特徴部７４ＡＫに係る確認演出制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図８－５０】特徴部７４ＡＫに係る確認演出の制御例を示すタイミング図などである。
【図８－５１】特徴部７５ＡＫに係る電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。
【図８－５２】特徴部７５ＡＫに係る設定変更中確認演出制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図８－５３】特徴部７５ＡＫに係る確認演出の制御例を示すタイミング図などである。
【図９－１】特徴部２２９Ｆに係る特別演出の演出例を示す図である。
【図９－２】特徴部２２９Ｆに係るインターバル期間設定示唆演出決定テーブルを表形式で示す図である。
【図９－３】特徴部２２９Ｆに係る大当り開始時演出設定処理を示すフローチャートである。
【図９－４】特徴部２２９Ｆに係るインターバル演出設定処理を示すフローチャートである。
【図９－５】特徴部２３０Ｆに係るインターバル期間設定示唆演出決定テーブルを表形式で示す図である。
【図９－６】特徴部２３１Ｆに係るオーバー入賞設定示唆演出の演出例を示す画像表示装置５の表示画面図である。
【図９－７】特徴部２３１Ｆに係るオーバー入賞設定示唆演出決定テーブルを表形式で示す図である。
【図９－８】特徴部２３１Ｆに係るコマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図９－９】特徴部２３１Ｆに係るオーバー入賞処理を示すフローチャートである。
【図９－１０】特徴部２３２Ｆに係る獲得数設定示唆演出の演出例を示す画像表示装置５の表示画面図である。
【図９－１１】特徴部２３２Ｆに係る獲得数設定示唆演出決定テーブルを表形式で示す図である。
【図９－１２】特徴部２３２Ｆに係る獲得数報知処理を示すフローチャートである。
【図９－１３】特徴部２３３Ｆに係るＶ入賞設定示唆演出の演出例を示す画像表示装置５の表示画面図である。
【図９－１４】特徴部２３３Ｆに係るＶ入賞設定示唆演出決定テーブルを表形式で示す図である。
【図９－１５】特徴部２３３Ｆに係るＶ入賞報知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。
【００２４】
（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。
【００２５】
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。
【００２６】
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。
【００２７】
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。
【００２８】
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。

【００２９】

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。

【００３０】

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。

【００３１】

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。

【００３２】

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。

【００３３】

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。

【００３４】

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。

【００３５】

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。

【００３６】

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。

【００３７】

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。

【００３８】

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。

【００３９】

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。

【００４０】

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。

【００４１】

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

【００４２】

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。

【００４３】

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。

【００４４】

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。

【００４５】

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。

【００４６】

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。

【００４７】

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。

【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、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。

【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。

【００５０】

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。

【００５１】

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。

【００５２】

（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。

【００５３】

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）。

【００５４】

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。

【００５５】

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。

【００５６】

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。

【００５７】

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。

【００５８】

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。

【００５９】

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。

【００６０】

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。

【００６１】

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。

【００６２】

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。

【００６３】

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。

【００６４】

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。

【００６５】

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。

【００６６】

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。

【００６７】

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。
【００６８】
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。
【００６９】
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。
【００７０】
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。
【００７１】
（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。
【００７２】
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。
【００７３】
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。
【００７４】
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。
【００７５】
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。
【００７６】

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。

【００７７】

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。

【００７８】

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。

【００７９】

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。

【００８０】

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。

【００８１】

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。

【００８２】

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）。
【００８３】
（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。
【００８４】
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。
【００８５】
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。
【００８６】
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。
【００８７】
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。
【００８８】
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。
【００８９】
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。
【００９０】
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。
【００９１】
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。

【００９２】

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。

【００９３】

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。

【００９４】

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。

【００９５】

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。

【００９６】

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。

【００９７】

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。

【００９８】

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。

【００９９】

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。

【０１００】

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。

【０１０１】

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。

【０１０２】

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。

【０１０３】

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。

【０１０４】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【０１０５】

（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。

【０１０６】

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。

【０１０７】

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。

【０１０８】

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。

【０１０９】

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。

【０１１０】

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。

【０１１１】

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。

【０１１２】

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。

【０１１３】

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。

【０１１４】

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。

【０１１５】

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）。

【０１１６】

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）。

【０１１７】

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。

【０１１８】

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。

【０１１９】

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）。

【０１２０】

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。

【０１２１】

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。

【０１２２】

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）。

【０１２３】

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。

【０１２４】

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。

【０１２５】

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。

【０１２６】

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。

【０１２７】

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。

【０１２８】

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。

【０１２９】

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。

【０１３０】

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。

【０１３１】

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。

【０１３２】

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。

【０１３３】

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。

【０１３４】

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。

【０１３５】

（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。

【０１３６】
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。

【０１３７】
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。

【０１３８】
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。

【０１３９】
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。

【０１４０】

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。

【０１４１】

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。

【０１４２】

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。

【０１４３】

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。

【０１４４】

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。

【０１４５】

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。

【０１４６】

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。

【０１４７】

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。

【０１４８】

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。

【０１４９】

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。

【０１５０】

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。

【０１５１】

（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。

【０１５２】

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。

【０１５３】

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）。

【０１５４】

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。

【０１５５】

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。

【０１５６】

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。

【０１５７】

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。

【０１５８】

（他の特徴部に関する構成の説明）

次に本発明の形態における他の特徴部について説明する。この特徴部は、設定値にもとづいて遊技者にとって有利な大当り遊技状態などの有利状態の制御を実行可能とし、所定の設定変更操作にもとづいて設定値を変更可能にするための構成や、設定されている設定値を表示により確認可能にするための構成を備えている。そして、遊技球などの遊技媒体が所定領域に進入することにもとづいて付与される賞球などの遊技価値に関する情報を表示可能な構成により、設定されている設定値を表示可能にする。

【０１５９】

図８－１は、この特徴部に係るパチンコ遊技機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。上記実施の形態と共通する構成には、同一の符号が付されている。例えば出力回路１１１は、ソレノイド回路１１１と同様の構成を有するものであればよい。第１特別図柄表示器４Ａや第２特別図柄表示器４Ｂは、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂと同様の構成を有するものであればよい。演出表示装置５は、画像表示装置５と同様の構成を有するものであればよい。表示結果が「はずれ」（ひらがな）となる場合は、表示結果が「ハズレ」（カタカナ）となる場合と同様である。第１一般入賞口スイッチ２６Ａ、第２一般入賞口スイッチ２６Ｂ、第３一般入賞口スイッチ２６Ｃ、第４一般入賞口スイッチ２６Ｄは、複数の一般入賞口１０のいずれかを通過（進入）した遊

技球を検出し、検出に基づいて所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。

【０１６０】

演出制御基板１２には、可動役物（可動演出装置）となる可動部材を駆動する動作用モータＡＫ０１１～ＡＫ０１４と、その可動部材の原点位置を検知する原点センサＡＫ０２１～ＡＫ０２４とが接続されている。動作用モータＡＫ０１１～ＡＫ０１４は、モータあるいは電磁ソレノイドなどを用いたものであればよい。原点センサＡＫ０２１～ＡＫ０２４は、マイクロスイッチなどの接触型のセンサやフォトセンサもしくは静電容量式センサなどの非接触型センサを用いて構成されていればよい。演出制御基板１２には、時刻情報を出力可能なリアルタイムクロック（ＲＴＣ）１２６が設けられている。

【０１６１】

この実施例では、小当り遊技状態に制御された場合に、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口である第１大入賞口とは別個に設けられた第２大入賞口が、所定の開放態様で開放状態となる。例えば、小当り遊技状態において、所定の上限時間（例えば３秒間）が経過するまでの期間あるいは所定個数（例えば１０個）の入賞球が発生するまでの期間にて、第２大入賞口を開放状態とする。本実施例では、小当り遊技状態において所定の上限時間（例えば３秒間）が経過するまで第２大入賞口が１回開放するように設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当り遊技状態において複数回開放するようにしてもよい。第２大入賞口は、第２大入賞口扉用のソレノイド８３がオン状態であるときに、第２大入賞口扉により開放状態となり、遊技球が第２大入賞口を通過（進入）しやすくなる。その一方で、第２大入賞口扉用のソレノイド８３がオフ状態であるときに、第２大入賞口扉により第２大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が第２大入賞口を通過（進入）できなくする。このように第２大入賞口は、遊技球が通過（進入）しやすく遊技者にとって有利な開放状態と、遊技球が通過（進入）できず遊技者にとって不利な閉鎖状態とに変化する。なお、遊技球が第２大入賞口を通過（進入）できない閉鎖状態に代えて、あるいは閉鎖状態の他に、遊技球が第２大入賞口を通過（進入）しにくい一部開放状態を設けてもよい。

【０１６２】

カウントスイッチ２３は、第１大入賞口を通過（進入）した遊技球を検出する第１カウントスイッチとなる。第２大入賞口を通過（進入）する遊技球は、第２大入賞口内に設置された第２カウントスイッチを通過することで、第２カウントスイッチによって検出される。第２カウントスイッチによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば１５個）の遊技球が賞球として払い出される。こうして、開放状態となった第２大入賞口を遊技球が通過（進入）したときには、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口といった、他の普通入賞口を遊技球が通過（進入）したときよりも多くの賞球が払い出される。したがって、第２大入賞口が開放状態となれば、第２大入賞口に遊技球が進入可能となり、遊技者にとって有利な第１状態となる。その一方で、第２大入賞口が閉鎖状態となれば、第２大入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることが不可能または困難になり、遊技者にとって不利な第２状態となる。

【０１６３】

第２大入賞口の内部には、遊技球が通過可能な第３カウントスイッチと第４カウントスイッチとが設置されている。第２大入賞口を通過（進入）した遊技球は、第３カウントスイッチまたは第４カウントスイッチのいずれかを通過して、遊技盤２の背面側に誘導される。遊技球は、第３カウントスイッチを通過することで、第３カウントスイッチによって検出される。遊技球は、第４カウントスイッチを通過することで、第４カウントスイッチによって検出される。

【０１６４】

本実施例では、小当り遊技中に第３カウントスイッチによって遊技球が検出されたことに基づき、小当り遊技終了後の遊技状態を大当り遊技状態に制御するようになっている。よって、小当り遊技中に第２大入賞口扉が開放している期間において、振動等を付加する

ことよって遊技球の進路が変更されて第３カウントスイッチによって遊技球が検出されてしまうと、遊技者にとって有利な大当り遊技状態に制御されてしまう不正が可能となってしまうので、本実施例のパチンコ遊技機１では、このような場合に遊技を中止するようになっている。

【０１６５】

第２大入賞口の内部には、遊技球の第３カウントスイッチへ向けての流下を規制及び許容する規制部材が設けられている。規制部材は、遊技球の第３カウントスイッチへ向けての流下を規制する規制状態と、遊技球の第３カウントスイッチへ向けての流下を許容する許容状態と、に変化可能となるように設けられている。

【０１６６】

小当り遊技状態において、第２大入賞口に入賞した遊技球が第３カウントスイッチを通過すると、遊技球の第３カウントスイッチの通過に基づく「大当り」となる（Ｖ入賞大当り）。つまり、ＣＰＵ１０３は、第３カウントスイッチにより遊技球の通過を検出したことに基づき、遊技状態を大当り遊技状態に制御する。一方、小当り遊技状態において第２大入賞口に入賞した遊技球が第４カウントスイッチを通過した場合は、「大当り」とはならない。つまり、ＣＰＵ１０３は、第４カウントスイッチにより遊技球の通過を検出したことに基づき、遊技状態を大当り遊技状態には制御しない。

【０１６７】

そして、遊技球の第３カウントスイッチの通過に基づいて大当り遊技状態に制御されると、第２大入賞口扉が、所定の上限時間（例えば２９秒間）が経過するまでの期間あるいは所定個数（例えば１０個）の入賞球が発生するまでの期間にて、第２大入賞口を開放状態とする。これにより、第２大入賞口を遊技者にとって有利な第１状態（開放状態）とするラウンド遊技が実行される。なお、本実施例では、第３カウントスイッチの通過に基づいて大当り遊技状態に制御されると、第２大入賞口が第１状態に制御されるようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１大入賞口が第１状態に制御されるようにしてもよい。

【０１６８】

第２大入賞口の開放サイクルであるラウンド遊技は、その実行回数が所定の上限回数（例えば「１５」や「５」など）に達するまで、繰り返し実行可能となっている。なお、ラウンド遊技の実行回数が上限回数に達する前であっても、所定条件の成立（例えば第２大入賞口に遊技球が入賞しなかったことなど）によりラウンド遊技が終了するようにしてもよい。

【０１６９】

図８－２は、パチンコ遊技機１に搭載された主基板１１、演出制御基板１２、電源基板１７などを示す背面図である。主基板１１は、基板ケース２０１に収納された状態でパチンコ遊技機１の背面に搭載される。主基板１１には、パチンコ遊技機１の背面側から視認可能な表示モニタ２９が設けられており、表示モニタ２９に、入賞に関する各種の入賞情報を表示する機能も備えている。なお、表示モニタ２９の左側方には表示切替スイッチ３００が設けられており、表示切替スイッチ３００の操作によって表示モニタ２９に表示されている情報を切り替えることが可能となっている。

【０１７０】

主基板１１には、遊技盤２の前面を開閉可能に覆うガラス扉枠の開放を検知する扉開放センサ９０、第１大入賞口や第２大入賞口の開放を検知するための大入賞口扉センサ９１、等の各種のセンサが接続されており、これらのセンサから出力される検知信号に基づいて、各種の異常（エラー）の発生を判定する機能も備えている。主基板１１のスイッチ回路１１０には、電源基板１７からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれ、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送される。

【０１７１】

主基板１１は、透過性を有する合成樹脂材からなる基板ケース２０１に封入されており、主基板１１の中央には表示モニタ２９（例えば、７セグメント）が配置され、表示モニ

タ２９の右側には表示切替スイッチ３００が配置されている。表示モニタ２９及び表示切替スイッチ３００は、主基板１１を視認する際の正面に配置されている。主基板１１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。

【０１７２】

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、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、集計による連比、役比などの各種の入賞情報が表示モニタ２９に表示されるようになっており、これら入賞情報が表示されることで、遊技場に設置後における連比、役比などの各種の入賞情報を確認できる。パチンコ遊技機１のメーカ側においては、予め定められた頻度で一般入賞口に遊技球が進入するように（試験を通過するように）遊技盤面を設計することが通常である。また、試験を行う際には、予め定められた頻度で一般入賞口に遊技球が進入しているかが確認（検証）される。さらに、パチンコ遊技機１を設置した後においても、調整が行われたか否か、どのような調整が行われているか、その調整の結果、設計どおりの頻度で一般入賞口に遊技球が進入しているかなどが確認（検証）される。そこで、本実施例のパチンコ遊技機１においては、設置後における調整の有無や内容を認識できるようになっている。

【０１７３】

電源基板１７は、外部電源（商用電源）である交流電源（ＡＣ１００Ｖ）からの電力を、主基板１１や演出制御基板１２などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能となるように構成されている。電源基板１７は、透過性を有する合成樹脂材からなる基板ケース２０１に封入されており、電源基板１７の背面右側上部には、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチ５１と、設定変更状態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ための設定スイッチとして機能する設定切替スイッチ５２が設けられている。また、電源基板１７には、クリアスイッチＡＫ００１、電源スイッチＡＫ００２が設けられている。

【０１７４】

錠スイッチ５１および設定切替スイッチ５２は、パチンコ遊技機１の背面側に設けられており、所定のキー操作により開放可能な遊技機用枠３を開放しない限り操作不可能であり、所定のキーを所持する係員のみが操作可能となる。また、錠スイッチ５１はキー操作を要することから、遊技場の係員のなかでも、錠スイッチ５１の操作を行うキーを所持する係員のみ操作が可能とされている。錠スイッチ５１は、所定のキーによってＯＮとＯＦＦの切替操作を実行可能なスイッチであるとともに、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。

【０１７５】

電源スイッチＡＫ００２を用いた電源投入の操作が行われるときには、錠スイッチ５１におけるオンとオフの切替操作や、クリアスイッチＡＫ００１の押下操作といった、錠スイッチ５１またはクリアスイッチＡＫ００１を用いた所定の動作が行われる場合がある。錠スイッチ５１とクリアスイッチＡＫ００１は、電源スイッチＡＫ００２を用いた電源投入の動作に伴い、これらのスイッチを同時に用いた所定の動作が行われる場合もある。そこで、少なくとも、錠スイッチ５１と、クリアスイッチＡＫ００１と、電源スイッチＡＫ００２は、遊技場の係員などにより同時操作が可能な位置に配置されていればよい。このように、錠スイッチ５１、および、クリアスイッチＡＫ００１は、電源スイッチＡＫ００２を用いた電源投入の動作に伴い、遊技場の係員などによるオンとオフの切替操作や押下操作となる各種動作を検出可能に構成されている。

【０１７６】

パチンコ遊技機１の背面側の下部には、各入賞口に入賞した遊技球やアウト口に進入した遊技球をパチンコ遊技機１外に排出するためのノズル（排出口）が設けられ、ノズル内

には、パチンコ遊技機１内から排出される遊技球を検出する（発射された遊技球を検出する）ための排出口スイッチ７０が設けられている。排出口スイッチ７０からの信号は、主基板１１のスイッチ回路１１０に取り込まれる。

【０１７７】

図８－３は、本実施例で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を表す。ＭＯＤＥデータの先頭ビット（ビット７）は必ず「１」とされ、ＥＸＴデータの先頭ビットは「０」とされる。なお、このコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが２つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、１であってもよいし、３以上の複数であってもよい。

【０１７８】

コマンド８００１Ｈは、第１特別図柄表示器４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第１変動開始コマンドである。コマンド８００２Ｈは、第２特別図柄表示器４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第２変動開始コマンドである。コマンド８１ＸＸＨは、特図ゲームにおける特別図柄の変動表示に対応して演出表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒで変動表示される飾り図柄などの変動パターン（変動時間）を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、ＸＸＨは不特定の１６進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０１７９】

コマンド８ＣＸＸＨは、特別図柄や演出図柄などの変動表示結果を指定する変動表示結果通知コマンドである。変動表示結果通知コマンドでは、変動表示結果が「はずれ」であるか「大当り」であるか「小当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、変動表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０１８０】

変動表示結果通知コマンドは、例えばコマンド８Ｃ００Ｈ～８Ｃ０５Ｈを含んでいる。コマンド８Ｃ００Ｈは、変動表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第１変動表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０１Ｈは、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＡ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第２変動表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０２Ｈは、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＢ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第３変動表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０３Ｈは、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＣ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第４変動表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０４Ｈは、変動表示結果が「小当りＡ」となる旨の事前決定結果を通知する第５変動表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０５Ｈは、変動表示結果が「小当りＢ」となる旨の事前決定結果を通知する第６変動表示結果指定コマンドである。

【０１８１】

コマンド８Ｆ００Ｈは、演出表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒで飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド９０００Ｈは、パチンコ遊技機１における電源投入による電力供給が開始されたときに、遊技制御用マイクロコンピュータ１００での初期化に伴い、ＲＡＭ１０２の記憶内容がクリアされたことを通知するＲＡＭクリア通知コマンドである。コマンド９１００Ｈは、パチンコ遊技機１における電源投入による電力供給が開始されたときに、設定値を変更可能にする設定変更状態の開始を指定する設定変更開始コマンドである。コマンド９２００Ｈは、停電復旧時に対応する停電復旧処理の実行を指定する停電復旧指定

コマンドである。コマンド９３ＸＸＨは、設定変更状態の終了を指定する設定変更終了コマンドである。

【０１８２】

設定変更終了コマンドでは、例えば変更により新たに設定された設定値に対応するＥＸＴデータが設定されてもよい。この場合には、設定変更状態における変更により新たに設定された設定値または変更されずに継続して設定される設定値に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。設定値が１～３の３段階からなる場合に、コマンド９３００Ｈは設定値が「１」に設定されていることを指定し、コマンド９３０１Ｈは設定値が「２」に設定されていることを指定し、コマンド９３０２Ｈは設定値が「３」に設定されていることを指定すればよい。あるいは、設定変更終了コマンドは、ＥＸＴデータが００Ｈであるコマンド９３００Ｈのみが用意され、変更により新たに設定された設定値にかかわらず、コマンド９３００Ｈにより、設定変更状態の終了を指定してもよい。あるいは、設定変更終了コマンドとは異なる演出制御コマンドとして、パチンコ遊技機１にて設定されている設定値を指定する設定値指定コマンドが用意されてもよい。設定値指定コマンドは、設定変更終了コマンドの送信に伴い送信される場合の他にも、例えば第１変動開始コマンドや第２変動開始コマンドの送信に伴い、特図ゲームの各回における変動開始と対応して送信されてもよい。また、例えば特図ゲームにおける１０回の変動開始ごとのように、所定回数の変動表示が実行されることに伴い、設定値指定コマンドが送信されてもよい。これらに代えて、あるいは、これらに加えて、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドの送信に伴い、設定値指定コマンドが送信されてもよい。客待ちデモ指定コマンドの送信に伴い、設定値指定コマンドが送信されてもよい。

【０１８３】

コマンド９４００Ｈは、パチンコ遊技機１における電源投入による電力供給が開始されたときに、設定値を確認可能にする設定確認状態の開始を指定する設定確認開始コマンドである。コマンド９４０１Ｈは、設定確認状態の終了を指定する設定確認終了コマンドである。コマンド９５ＸＸＨは、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機１における現在の遊技状態に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。具体的な一例として、コマンド９５００Ｈを時短制御が行われない遊技状態（低ベース状態、通常状態）に対応した第１遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０１Ｈを時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態）に対応した第２遊技状態指定コマンドとする。

【０１８４】

コマンド９６ＸＸＨは、パチンコ遊技機１においてエラー（異常）の発生および発生したエラー（異常）の種別を指定するエラー（異常）指定コマンドである。エラー（異常）指定コマンドでは、例えば、各エラー（異常）に対応するＥＸＴデータが設定されることにより、演出制御基板１２側において、いずれのエラー（異常）の発生が判定されたのかを特定することができ、特定したエラー（異常）の発生が、エラー報知処理によって報知される。コマンド９Ｆ００Ｈは、客待ち状態における遊技の進行停止に対応した演出画像の表示などによる客待ちデモンストレーション画面の表示（デモ画面表示）を指定する客待ちデモ指定コマンドである。

【０１８５】

コマンドＡ０ＸＸＨは、大当り遊技状態または小当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンドＡ１ＸＸＨは、大当り遊技状態または小当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを指定する大入賞口開放中指定コマンドである。コマンドＡ２ＸＸＨは、大当り遊技状態または小当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを指定する大入賞口開放後指定コマンドである。コマンドＡ３ＸＸＨは、大当り遊技状態または小当り遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

【０１８６】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば変動表示結果通知コマンドと同様のＥＸＴデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるＥＸＴデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるＥＸＴデータとの対応関係を、変動表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、大当り遊技状態または小当り遊技状態におけるラウンドの実行回数（例えば「１」～「１５」）に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０１８７】

コマンドＢ１００Ｈは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第１始動口スイッチ２２Ａにより検出されて始動入賞（第１始動入賞）が発生したことに基づき、第１特別図柄表示器４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームを実行するための第１始動条件が成立したことを通知する第１始動口入賞指定コマンドである。コマンドＢ２００Ｈは、普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第２始動口スイッチ２２Ｂにより検出されて始動入賞（第２始動入賞）が発生したことに基づき、第２特別図柄表示器４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームを実行するための第２始動条件が成立したことを通知する第２始動口入賞指定コマンドである。

【０１８８】

コマンドＣ１ＸＸＨは、第１特図保留記憶数を通知する第１保留記憶数通知コマンドである。コマンドＣ２ＸＸＨは、第２特図保留記憶数を通知する第２保留記憶数通知コマンドである。第１保留記憶数通知コマンドは、例えば第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１始動条件が成立したことに基づいて、第１始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。第２保留記憶数通知コマンドは、例えば第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２始動条件が成立したことに基づいて、第２始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。また、第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドは、第１開始条件と第２開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

【０１８９】

第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。すなわち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

【０１９０】

コマンドＤ１００Ｈは、遊技球が第３カウントスイッチを通過したことで第３カウントスイッチがオンとなったこと、すなわち、Ｖ入賞したことを通知するＶ入賞通知指定コマンドである。演出制御基板１２では、例えば演出制御用ＣＰＵ１２０により、Ｖ入賞通知指定コマンドを受信したことに基づいて、Ｖ入賞したことを報知するＶ入賞報知演出を実行する制御が行われてもよい。Ｖ入賞報知演出では、パチンコ遊技機１において設定されている設定値に応じて、異なる演出パターンに決定可能としたり、複数の演出パターンの決定割合を異ならせてもよい。このように、Ｖ入賞報知演出の演出態様により設定値を示唆可能にしてもよい。例えばＶ入賞報知演出の演出態様として、「Ｖ」を示す演出画像が回転表示される場合に、その回転方向を右回りとする演出態様と、回転方向を左回りとする演出態様とが含まれていてもよい。あるいは、「Ｖ」を示す演出画像の表示色を異ならせた複数の演出態様が含まれていてもよい。そして、Ｖ入賞通知指定コマンドの送信に伴い、設定値指定コマンドが送信されてもよい。これにより、Ｖ入賞報知演出が実行される場合に、設定値に応じた演出態様を適切に決定することができる。

【０１９１】

図８－４は、主基板１１の側においてカウントされる遊技用乱数となる乱数値を例示する説明図である。この実施例では、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１の他、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４、ＭＲ４の初期値決定用の乱数値ＭＲ５のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ５は、ＣＰＵ１０３にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路１０４によって更新されてもよい。乱数回路１０４は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ１００とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。

【０１９２】

本実施例では各乱数値ＭＲ１～ＭＲ５をそれぞれ図５に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の範囲は、パチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。

【０１９３】

図８－５は、本実施例における変動パターンを示している。以下では、非リーチハズレの変動パターンを非リーチ変動パターンとも称し、リーチハズレの変動パターンをリーチ変動パターンとも称する。また、表示結果が「大当り」となる変動パターンを大当り変動パターンとも称し、表示結果が「小当り」となる変動パターンを小当り変動パターンとも称する。

【０１９４】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチα、スーパーリーチβといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。本実施例では、ノーマルリーチ変動パターンを１種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチと同様に、ノーマルリーチα、ノーマルリーチβ、…のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチαやスーパーリーチβに加えてスーパーリーチγ…といった３以上のスーパーリーチ変動パターンを設けてもよい。

【０１９５】

ＲＯＭ１０１には、例えば表示結果判定テーブル（設定値１）、表示結果判定テーブル（設定値２）、表示結果判定テーブル（設定値３）、大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）、大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）、小当り種別判定テーブルなどが記憶される。

【０１９６】

本実施例のパチンコ遊技機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。例えば特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当り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。設定値は１～３の３段階からなり、１が最も出玉率が高く、１、２、３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、３の順に値が大きくなるほど有利度が段階的に低くなる。

【０１９７】

図８－６は、表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルには、ＭＲ１と比較される当り判定値が設定されている。表示結果判定テーブルでは、変動特図指定バッファが１（第１）である、つまり、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合と、変動特図指定バッファが２（第２）である、つまり、第２特別図柄が変動表示の対象とされている場合のそれぞれについて、大当りとする判定値と、小当りとする判定値が設定されている。

【０１９８】

図８－６（Ａ）は、設定値１に対応する表示結果判定テーブルを示している。設定値１に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第１である場合、つまり、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合には、設定値が「２」、「３」である場合よりも高い確率（１／９９）で大当りに当選するとともに、これら判定値のうちの一部が小当りに対応する判定値として設定されていることで、設定値が「２」、「３」である場合よりも高い確率（１／５０）で小当りに当選するようになっている。設定値１に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第２である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第１である場合と同様の判定値が設定されており、第２特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（１／９９）で大当りに当選するとともに、これら判定値のうちの半数が小当りに対応する判定値として設定されていることで、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合よりも高い確率（１００／２００）で小当りに当選するようになっている。

【０１９９】

図８－６（Ｂ）は、設定値２に対応する表示結果判定テーブルを示している。設定値２に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第１である場合には、設定値が「１」である場合よりも低い確率（１／１５０）で大当りに当選するとともに、これら判定値のうちの一部が小当りに対応する判定値として設定されていることで、設定値が「１」である場合よりも低い確率（１／９９）で小当りに当選するようになっている。設定値２に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第２である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第１である場合と同様の判定値が設定されており、第２特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（１／１５０）で大当りに当選するとともに、これら判定値のうちの半数が小当りに対応する判定値として設定されていることで、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合よりも高い確率であり、かつ、設定値が「１」である場合と同じ確率（１００／２００）で小当りに当選するようになっている。

【０２００】

図８－６（Ｃ）は、設定値３に対応する表示結果判定テーブルを示している。設定値３に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第１である場合には、大当りに対応する判定値が設定されているが、小当りに対応する判定値は設定されておらず、よって、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合には、設定値が「１」、「２」である場合よりも低い確率（１／２００）で大当りに当選するが、小当りは当選しない（当選確率：０）。設定値３に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第２である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第１である場合と同様の判定値が設定されており、第２特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（１／２００）で大当りに当選するとともに、これら判定値のうちの半数が小当りに対応する判定値として設定されていることで、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合よりも高い確率であり、かつ、設定値が「１」、「２」である場合と同じ確率（１００／２００）で小当りに当選するようになっている。

【０２０１】

ＣＰＵ１０３は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、ＭＲ１の値が大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当りＡ～大当りＣ）とすることを決定する。また、ＭＲ１が小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当り及び小当りの当選を決定する。なお、「確率」は、大当りになる確率（割合）並びに小当りになる確率（割合）を示す。大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第１特別図柄表示器４Ａまたは第２特別図柄表示器４Ｂにおける停止図柄を大当

り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第１特別図柄表示器４Ａまたは第２特別図柄表示器４Ｂにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。このように、設定値に応じて、大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御される確率が異なるので、設定値を変更すれば、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定において、１の設定が他の設定に変更されることになる。

【０２０２】

なお、本実施例では、各表示結果判定テーブルにおいて、変動特図指定バッファが第２である場合における小当りの当選確率は全て同じとしているが、設定値１、２、３の順に小当りの当選確率が低くなるようにしてもよい。一方、変動特図指定バッファが第１である場合、設定値１、２、３の順に小当りの当選確率が低くなるようにしているが、変動特図指定バッファが第２である場合と同様に、全ての設定値で同じ当選確率としてもよい。

【０２０３】

本実施例では、ＣＰＵ１０３は、表示結果判定テーブルを用いて大当りまたは小当りとするか否かを判定するようになっているが、大当り判定テーブルと小当り判定テーブルとを別個に設け、大当りの判定は、変動特図指定バッファによらず第１特別図柄の変動表示である場合と第２特別図柄の変動表示である場合とで共通のテーブルを用いて行うようにし、小当りの判定は、変動特図指定バッファが第１である場合と第２である場合とで別個のテーブルを用いて行うようにしてもよい。

【０２０４】

本実施例では、設定値３に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに変動特図指定バッファが第１である場合、大当りに対応する判定値以外の判定値が小当りに対応する判定値として設定されていない、つまり、小当りが当選しないようになっていたが、大当りに対応する判定値以外の判定値の一部を小当りに対応する判定値として設定し、小当りが当選するようにしてもよい。つまり、設定されている設定値に応じて小当り確率の割合が異なることには、小当り確率が０％であることも含まれている。

【０２０５】

なお、本実施例では、パチンコ遊技機１に設定可能な設定値として１～３の計３個の設定値を設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１に設定可能な設定値は、２個または４個以上（例えば６個）であってもよい。また、設定値に応じた遊技者の有利度は、設定値が小さいほど遊技者にとって有利度が高くなるものに限定されず、設定値が大きいほど遊技者にとっての有利度も高くなるようにしてもよい。例えば設定値が１～６の６段階からなる場合に、１が最も出玉率が低く、１、２、３、４、５、６の順に値が大きくなるほど出玉率が高くなり、６が最も出玉率が高くなるものであってもよい。このように、設定値として１が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が低く、６が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高くなるように、値が大きくなるほど有利度が段階的に高くなるものでもよい。

【０２０６】

図８－７は、大当り種別判定テーブルと小当り種別判定テーブルを示す説明図である。大当り種別判定テーブルは、変動表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数（ＭＲ２）に基づいて、大当りの種別を大当りＡ～大当りＣのうちのいずれかに決定するために参照される。小当り種別判定テーブルは、変動表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数（ＭＲ２）に基づいて、小当りの種別を小当りＡまたは小当りＢに決定するために参照される。本実施例では、小当りＡの小当り遊技中に遊技球が第３カウントスイッチを通過した場合、すなわちＶ入賞大当りが発生した場合は、大当り種別が大当りＤの大当り遊技が実行されるようになっている。また、小当りＢの小当り遊技中に遊技球が第３カウントスイッチを通過した場合、すなわちＶ入賞大当りが発生した場合は、大当り種別が大当りＥの大当り遊技が実行されるようになっている。これら大当りＤ及び大当りＥは、始動入賞時に抽出される当り種別判定用の乱数値ＭＲ２によって決定される大当り種別ではなく、小当りＡと小当りＢ

のいずれの小当り遊技中に遊技球が第３カウントスイッチを通過したか否かによって決定される大当り種別である。

【０２０７】

図８－７（Ａ）は、大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）を示している。大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）は、遊技球が第１始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第１特別図柄の変動表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合に参照される。

【０２０８】

図８－７（Ｂ）は、大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）を示している。大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）は、遊技球が第２始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第２特別図柄の変動表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合に参照される。

【０２０９】

図８－７（Ｃ）は、小当り種別判定テーブルを示している。小当り種別判定テーブルは、遊技球が第１始動入賞口と第２始動入賞口のうちいずれに入賞したことに基づく保留記憶であるかにかかわらず、小当り種別を決定する場合に参照される。

【０２１０】

図８－８は、本実施例における大当り種別を示す説明図である。本実施例では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において時短制御が実行されない大当りＡ及び大当りＤと、大当り遊技状態の終了後において時短制御が実行される大当りＢ、大当りＣ及び大当りＥが設定されている。これら大当りＡ～大当りＥのうち、大当りＣと大当りＥは遊技者にとって最も有利な大当りとされ、大当りＡと大当りＤは遊技者にとって最も不利な大当りとされている。また、大当りＥは大当りＤよりも有利な大当りであるため、小当りＢは小当りＡよりも有利な小当りとされている。

【０２１１】

これら大当りＡ～大当りＥのうち、大当りＡは、第１大入賞口を遊技者にとって有利な第２状態に変化させるラウンドが５回（いわゆる５ラウンド）、繰返し実行される大当りである。また、大当りＡの大当り遊技状態の終了後は時短制御が実行されない。大当りＢは、第１大入賞口を遊技者にとって有利な第２状態に変化させるラウンドが１０回（いわゆる１０ラウンド）、繰返し実行される大当りである。また、大当りＢの大当り遊技状態の終了後は２０回の特図ゲームが実行されるまで、または２０回の特図ゲームが実行されるまでに再度大当りが発生するまで時短制御が実行される。大当りＣは、第１大入賞口を遊技者にとって有利な第２状態に変化させるラウンドが１５回（いわゆる１５ラウンド）、繰返し実行される大当りである。また、大当りＣの大当り遊技状態の終了後は１００回の特図ゲームが実行されるまで、または１００回の特図ゲームが実行されるまでに再度大当りが発生するまで時短制御が実行される。大当りＤは、第２大入賞口を遊技者にとって有利な第２状態に変化させるラウンドが４回（いわゆる４ラウンド）、繰返し実行される大当りである。また、大当りＤの大当り遊技状態の終了後は時短制御が実行されない。大当りＥは、第２大入賞口を遊技者にとって有利な第２状態に変化させるラウンドが１４回（いわゆる１４ラウンド）、繰返し実行される大当りである。また、大当りＥの大当り遊技状態の終了後は１００回の特図ゲームが実行されるまで、または１００回の特図ゲームが実行されるまでに再度大当りが発生するまで時短制御が実行される。

【０２１２】

なお、大当りＤと大当りＥは、開放対象の大入賞口を第２大入賞口としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当りＤと大当りＥの開放対象の大入賞口は、第１大入賞口であってもよい。つまり、小当り遊技については第２大入賞口を開放し、小当り遊技中にＶ入賞が発生したことに基づく大当りＤと大当りＥについては、大当り遊技として第２大入賞口に代えて第１大入賞口を開放すればよい。

【０２１３】

時短状態においては、「普図当り」となる確率が上昇することで通常状態よりも小当り

が発生しやすくなる。このため、時短状態では、第２特別図柄の変動表示結果として大当りが発生する場合と、遊技球が小当り遊技中にＶ入賞することにより大当りが発生する場合があるので、大当り遊技状態が通常状態を介すること無く連続的に発生しやすくなり、いわゆる連チャン状態となる。

【０２１４】

大当りＢの大当り遊技終了後の時短状態では、時短制御が実行される特図ゲーム数が２０回に設定されているため、２０回の特図ゲーム中に小当りが発生し、遊技球が第３カウントスイッチを通過する割合（２０回の特図ゲーム中に遊技球がＶ入賞して大当りが発生する割合）は約５０％に設定されている。一方、大当りＣ及び大当りＥの大当り遊技終了後の時短状態では、時短制御が実行される特図ゲーム数が１００回に設定されているため、１００回の特図ゲーム中に小当りが発生し、遊技球が第３カウントスイッチを通過する割合（１００回の特図ゲーム中に遊技球がＶ入賞して大当りが発生する割合）はほぼ１００％に設定されている。

【０２１５】

本実施例では大当り種別として大当りＡ～大当りＥの５種類が設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は６種類以上設けられていてもよく、また、４種類以下が設けられていてもよい。

【０２１６】

大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）においては、設定値が「１」である場合、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～４９までが大当りＡに割り当てられており、５０～１４９までが大当りＢに割り当てられており、１５０～２９９までが大当りＣに割り当てられている。また、設定値が「２」である場合、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～９９までが大当りＡに割り当てられており、１００～２４９までが大当りＢに割り当てられており、２５０～２９９までが大当りＣに割り当てられている。また、設定値が「３」である場合、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～１４９までが大当りＡに割り当てられており、１５０～２４９までが大当りＢに割り当てられており、２５０～２９９までが大当りＣに割り当てられている。このように、第１特別図柄の特図ゲームにおいて大当りが発生した場合に、大当り遊技終了に時短制御が実行される大当りＢまたは大当りＣを決定する割合が設定値１、２、３の順に低くなるようにしている。

【０２１７】

大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）においては、設定値が「１」である場合、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～２９までが大当りＡに割り当てられており、３０～９９までが大当りＢに割り当てられており、１００～２９９までが大当りＣに割り当てられている。また、設定値が「２」である場合、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～６９までが大当りＡに割り当てられており、７０～２６９までが大当りＢに割り当てられており、２７０～２９９までが大当りＣに割り当てられている。また、設定値が「３」である場合、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～１９９までが大当りＡに割り当てられており、２００～２６９までが大当りＢに割り当てられており、２７０～２９９までが大当りＣに割り当てられている。このように、第２特別図柄の特図ゲームにおいて大当りが発生した場合に、大当り遊技終了に時短制御が実行される大当りＢ，Ｃを決定する割合が、第１特別図柄の特図ゲームにおいて大当りが発生した場合よりも高く、かつ、設定値１、２、３の順に低くなるようになっている。

【０２１８】

本実施例においては、設定されている設定値が１である場合は、大当り種別を大当りＣに決定する割合が最も高く、次いで、大当りＢに決定する割合が高く、大当りＡに決定する割合が最も低い（設定値１における大当り種別決定割合：大当りＣ＞大当りＢ＞大当りＡ）。また、設定されている設定値が２である場合は、大当り種別を大当りＢに決定割合が最も高く、次いで、大当りＡに決定する割が高く、大当りＣに決定する割合が最も低い（設定値２における大当り種別決定割合：大当りＢ＞大当りＡ＞大当りＣ）。さらに、設定されている設定値が３である場合は、大当り種別を大当りＡに決定する割合が最も高く

、次いで、大当りＢに決定する割合が高く、大当りＣに決定する割合が最も低くなっている（設定値３における大当り種別決定割合：大当りＡ＞大当りＢ＞大当りＣ）。

【０２１９】

なお、設定されている設定値によっては、大当りＡ、大当りＢ、大当りＣのうち、決定されてない大当り種別が１つまたは複数あってもよい。つまり、設定されている設定値に応じて大当り種別の決定割合が異なることには、いずれかの大当り種別を決定しないこと（決定割合が０％である）や、特定の大当り種別を１００％の割合で決定すること含まれている。

【０２２０】

小当り種別判定テーブルにおいては、設定値が「１」である場合、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～９９までが小当りＡに割り当てられており、１００～２９９までが小当りＢに割り当てられている。また、設定値が「２」である場合、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～１４９までが小当りＡに割り当てられており、１５０～２９９までが小当りＢに割り当てられている。また、設定値が「３」である場合、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～１９９までが小当りＡに割り当てられており、２００～２９９までが小当りＢに割り当てられている。このように、小当り遊技中にＶ入賞大当りが発生した場合は、大当り遊技終了後に時短制御が実行される特図ゲームの回数が１００回である大当りＥを決定する割合が、２０回である大当りＤを決定する割合よりも高く、かつ、設定値１，２，３の順に低くなるようになっている。

【０２２１】

本実施例においては、設定されている設定値が１である場合は、小当り種別として小当りＢが小当りＡよりも高い割合で決定されることにより、小当り遊技中にＶ入賞が発生することに基づいて大当り種別が大当りＥに決定される割合が大当りＤに決定される割合よりも高くなっている（設定値１におけるＶ入賞による大当り種別決定割合：大当りＥ＞大当りＤ）。また、設定されている設定値が２である場合は、小当り種別として小当りＡと小当りＢとが同一の割合にて決定されることにより、小当り遊技中にＶ入賞が発生することに基づいて大当り種別が大当りＤに決定される割合と大当りＥに決定される割合が等しくなっている（設定値２におけるＶ入賞による大当り種別決定割合：大当りＥ＝大当りＤ）。さらに、設定されている設定値が３である場合は、小当り種別として小当りＡが小当りＢよりも高い割合で決定されることにより、小当り遊技中にＶ入賞が発生することに基づいて大当り種別が大当りＤに決定される割合が大当りＥに決定される割合よりも高くなっている（設定値１におけるＶ入賞による大当り種別決定割合：大当りＤ＞大当りＥ）。

【０２２２】

このように、本実施例では、設定されている設定値に応じて変動表示結果が大当りとなった場合の大当り種別の決定割合や、Ｖ入賞が発生した場合の大当り種別の決定割合が異なっている、つまり、設定されている設定値に応じて制御される小当り遊技状態の種類が変化するとともに、Ｖ入賞が発生した場合に制御される大当り遊技状態の種類が変化することがあるので、遊技興趣を向上できるようになっている。

【０２２３】

なお、設定されている設定値によっては、小当りＡ、小当りＢのうち、決定されない小当り種別があってもよい。つまり、設定されている設定値に応じて小当り種別の決定割合が異なることには、いずれかの一方小当り種別を決定しないこと（決定割合が０％である）、すなわち、他方の小当り種別を１００％の割合で決定することも含まれている。また、小当り種別の決定割合は、変動特図が第１特図であるか第２特図であるかに応じて異なっていてもよい。小当り種別を変動特図に応じて異なる割合で決定する場合は、変動特図によっては、小当りＡ、小当りＢのうち、決定されない小当り種別があってもよい。つまり、小当り種別を変動特図に応じて異なる割合で決定することには、いずれか一方の小当り種別を決定しないこと（決定割合が０％である）、すなわち、他方の小当り種別を１００％の割合で決定することも含まれている。大当り種別と小当り種別の少なくともどちらか一方は、特図表示結果判定用の乱数値であるＭＲ１と用いて決定してもよい。パチンコ

遊技機１に設定される設定値が大きいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。設定されている設定値に応じて大当り種別や小当り種別の決定割合が異なるものに限定されず、全ての設定値で同じ決定割合により、大当り種別や小当り種別が決定されてもよい。

【０２２４】

パチンコ遊技機１に設定される設定値にかかわらず遊技性自体は変化しないものに限定されず、パチンコ遊技機１に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。例えば、パチンコ遊技機１に設定される設定値が１である場合は、通常状態での大当り確率が１／３２０、確変状態が６５％の割合でループする遊技性（いわゆる確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が２である場合は、通常状態での大当り確率が１／２００、大当り遊技中に遊技球が第３カウントスイッチを通過することに基づいて大当り遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当り遊技中に遊技球が第３カウントスイッチを通過する割合が異なる遊技性（いわゆるＶ確変タイプ）とし、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が３である場合は、大当り確率が１／３２０かつ小当り確率が１／５０であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が第３カウントスイッチを通過することに基づいて大当り遊技状態に制御する遊技性（いわゆる１種２種混合タイプ）としてもよい。さらに、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が１～３と遊技性が同一であるが、これら設定値が１～３のいずれかである場合よりも大当り確率や小当り確率が高い一方で大当り遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が４である場合）を設けてもよい。設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、設定値が１や４の場合は、第３カウントスイッチを演出用スイッチ（遊技球が第３カウントスイッチを通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が２や３の場合は、第３カウントスイッチを遊技用スイッチ（遊技球が第３カウントスイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当り遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

【０２２５】

ＲＯＭ１０１には、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３に基づいて変動パターンを決定するための変動パターン判定テーブルが記憶されている。変動パターン判定テーブルは、事前決定結果に応じて複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定するために用いられる。変動パターン判定テーブルとしては、変動表示結果を「大当り」にすることが事前決定されたときに使用される大当り用変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「小当り」にすることが事前決定されたときに使用される大当り用変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「はずれ」にすることが事前決定されたときに使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルとが予め用意されている。

【０２２６】

図８－９は、大当り用変動パターン判定テーブルと小当り用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。大当り用変動パターン判定テーブルは、変動表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３に基づいて変動パターンを決定するために参照される。小当り用変動パターン判定テーブルは、変動表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３に基づいて変動パターンを決定するために参照される。

【０２２７】

図８－９（Ａ）は、大当り用変動パターン判定テーブル（大当りＡ用）を示している。大当り用変動パターン判定テーブル（大当りＡ用）は、大当り種別が大当りＡである場合に参照される。大当り用変動パターン判定テーブル（大当りＡ用）においては、設定値が「１」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲０～９９７のうち、０～３００までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１）に割り当てられており、３０１～８００までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２）に割り当てられており、８０１～９９７までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３）に割り当てられて

いる。また、設定値が「２」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲０～９９７のうち、０～３５０までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１）に割り当てられており、３５１～８２５までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２）に割り当てられており、８２６～９９７までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３）に割り当てられている。また、設定値が「３」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲０～９９７のうち、０～４００までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１）に割り当てられており、４０１～８５０までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２）に割り当てられており、８５１～９９７までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３）に割り当てられている。

【０２２８】

図８－９（Ｂ）は、大当り用変動パターン判定テーブル（大当りＢ、大当りＣ用）を示している。大当り用変動パターン判定テーブル（大当りＢ、大当りＣ用）は、大当り種別が大当りＢまたは大当りＣの場合に参照される。大当り用変動パターン判定テーブル（大当りＢ、大当りＣ用）においては、設定値が「１」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲０～９９７のうち、０～１００までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１）に割り当てられており、１０１～３５０までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２）に割り当てられており、３５１～９９７までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３）に割り当てられている。また、設定値が「２」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲０～９９７のうち、０～１５０までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１）に割り当てられており、１５１～４５０までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２）に割り当てられており、４５１～９９７までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３）に割り当てられている。また、設定値が「３」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲０～９９７のうち、０～２００までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１）に割り当てられており、２０１～５５０までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２）に割り当てられており、５５１～９９７までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３）に割り当てられている。

【０２２９】

大当り用変動パターン判定テーブル（大当りＡ用）と大当り用変動パターン判定テーブル（大当りＢ、大当りＣ用）には、ノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１）、スーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２）、スーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３）の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。特図ゲームにおいて大当りＡが当選した場合に、スーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２）を決定する割合が、スーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３）を決定する割合よりも高く、かつ、設定値１，２，３の順に低くなるようになっている。また、特図ゲームにおいて大当りＢまたは大当りＣが当選した場合に、スーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３）を決定する割合が、スーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２）を決定する割合よりも高く、かつ、設定値１，２，３の順に低くなるようになっている。本実施例では、大当りの種別が「大当りＢ」または「大当りＣ」である場合にはスーパーリーチβが決定され易く、大当りの種別が「大当りＡ」である場合には、スーパーリーチαが決定され易いように、判定値が割り当てられていることで、スーパーリーチβの変動パターンが実行されたときには、「大当りＢ」または「大当りＣ」となるのではないかという遊技者の期待感を高めることできる。

【０２３０】

図８－９（Ｃ）は、小当り用変動パターン判定テーブルを示している。小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が「１」、「２」、「３」のいずれである場合でも、ＭＲ３の判定値の範囲０～９９７のうち、０～９９７までが小当りの変動パターン（ＰＣ１－１）に割り当てられている。小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、小当りの変動パターン（ＰＣ１－１）の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数

値ＭＲ３がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。なお、本実施における小当りの変動パターンとしてはＰＣ１－１のみが設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当りの変動パターンとしては２以上の変動パターンを設け、設定値「１」、「２」、「３」で小当りの変動パターンを複数の変動パターンから異なる割合で決定してもよい。

【０２３１】

図８－１０は、はずれ用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。はずれ用変動パターン判定テーブルは、変動表示図柄をはずれ図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３に基づいて変動パターンを決定するために参照される。

【０２３２】

図８－１０（Ａ）は、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを示している。はずれ用変動パターン判定テーブルＡは、遊技状態が時短制御の実施されていない低ベース状態において保留記憶数が１個以下である場合に参照される。はずれ用変動パターン判定テーブルＡにおいては、短縮なしの非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－１）、ノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）、スーパーリーチαはずれの変動パターン（ＰＡ２－２）、スーパーリーチβはずれの変動パターン（ＰＡ２－３）に対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【０２３３】

図８－１０（Ｂ）は、はずれ用変動パターン判定テーブルＢを示している。はずれ用変動パターン判定テーブルＢは、低ベース状態において合計保留記憶数が２～４個である場合に参照される。はずれ用変動パターン判定テーブルＢにおいては、合計保留記憶数が２～４個に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－２）、ノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）、スーパーリーチαはずれの変動パターン（ＰＡ２－２）、スーパーリーチβはずれの変動パターン（ＰＡ２－３）に対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【０２３４】

図８－１０（Ｃ）は、はずれ用変動パターン判定テーブルＣを示している。はずれ用変動パターン判定テーブルＣは、低ベース状態において合計保留記憶数が５～８個である場合に参照される。はずれ用変動パターン判定テーブルＣにおいては、合計保留記憶数が５～８個に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－３）、ノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）、スーパーリーチαはずれの変動パターン（ＰＡ２－２）、スーパーリーチβはずれの変動パターン（ＰＡ２－３）に対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【０２３５】

図８－１０（Ｄ）は、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを示している。はずれ用変動パターン判定テーブルＤは、遊技状態が時短制御の実施されている高ベース状態である場合に参照される。はずれ用変動パターン判定テーブルＤにおいては、時短制御中に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－４）、ノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）、スーパーリーチαはずれの変動パターン（ＰＡ２－２）、スーパーリーチβはずれの変動パターン（ＰＡ２－３）に対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【０２３６】

はずれ用変動パターン判定テーブルＡ～Ｄを用いる場合、非リーチ変動パターンまたはノーマルリーチ変動パターンを決定する割合が、スーパーリーチ変動パターンを決定するよりも高く、かつ、設定値１、２、３の順に低くなるようになっている。また、はずれ用変動パターン判定テーブルＡ～Ｄを用いる場合は、変動パターン判定テーブルにかかわら

ず判定値のうち７０１～９００までがスーパーリーチαはずれの変動パターン、９０１～９９７までがスーパーリーチβはずれの変動パターンにそれぞれ割り当てられている、つまり、変動表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチの変動パターンを共通の決定割合で決定するので、スーパーリーチの変動パターンによる変動表示が実行されないことにより演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【０２３７】

なお、「共通の決定割合」とは、異なる設定値にて決定割合が完全に同一であるもの（本実施例）の他、異なる設定値にて決定割合が同一であるもの（例えば、設定値１～設定値３間において、スーパーリーチの変動パターンの決定割合が１％程度異なるもの）を含んでいる。変動表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチの変動パターンの決定割合が同一である形態に限定されるものではなく、変動表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらず非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの全ての変動パターンの決定割合が同一であってもよいし、また、非リーチ、ノーマルリーチのいずれかの変動パターンの決定割合のみが同一であってもよい。変動表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチαはずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβはずれの変動パターンの決定割合の両方が設定されている設定値にかかわらず同一である形態に限定されるものではなく、変動表示結果がはずれである場合は、スーパーリーチαはずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβはずれの変動パターンの決定割合のどちらか一方のみの決定割合が設定されている設定値にかかわらず同一であってもよい。変動表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチαはずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβはずれの変動パターンの決定割合の両方が設定されている設定値にかかわらず同一である形態に限定されるものではなく、変動表示結果が大当りである場合においても、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチ大当りの変動パターンの決定割合が設定されている設定値にかかわらず同一であってもよい。変動表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値に応じて非リーチやノーマルリーチの変動パターンの決定割合が異なる形態に限定されるものではなく、設定されている設定値によっては、非リーチの変動パターンとノーマルリーチの変動パターンのうち、決定されない変動パターンが１つまたは複数あってもよい。設定されている設定値に応じて変動パターンの決定割合が異なることには、いずれかの変動パターンを決定しないこと（決定割合が０％であること）や、特定の変動パターンを１００％の割合で決定することも含まれている。合算保留記憶数に応じて異なるはずれ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する形態に限定されるものではなく、変動対象の特別図柄における保留記憶数（例えば、第１特別図柄の変動表示を実行する場合は第１特別図柄の保留記憶数、第２特別図柄の変動表示を実行する場合は第２特別図柄の保留記憶数）に応じて異なるはずれ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定してもよい。

【０２３８】

各はずれ用変動パターン判定テーブルにおいては、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が１～３のいずれの数値であっても、スーパーリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－２及びＰＡ２－３）に割り当てられている乱数値の範囲が同一となっている。しかしながら、大当り確率及びはずれ確率は、パチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じて異なっているので、実際に変動表示がスーパーリーチはずれの変動パターンにて実行される割合（スーパーリーチはずれの変動パターンの出現率）は、パチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じて異なっている。なお、パチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じて変動表示がスーパーリーチはずれの変動パターンにて実行される割合が異なる形態に限定されるものではなく、各設定値毎の大当り確率及びはずれ確率を考慮し、パチンコ遊技機１に設定されている設定値にかかわらず同一の割合で変動表示がスーパーリーチはずれの変動パターンにて実行されるようにしてもよい。

【０２３９】

図８－１１は、遊技制御用データ保持エリア１５０を示している。遊技制御用データ保持エリア１５０は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭ１０２に設けられ、パチンコ遊技機１における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域となる。遊技制御用データ保持エリア１５０は、第１特図保留記憶部１５１Ａと、第２特図保留記憶部１５１Ｂと、普図保留記憶部１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部１５２と、遊技制御タイマ設定部１５３と、遊技制御カウンタ設定部１５４と、遊技制御バッファ設定部１５５とを備えている。

【０２４０】

第１特図保留記憶部１５１Ａは、第１特別図柄表示器４Ａにおける第１特図の可変表示に関する保留データを記憶する。一例として、第１特図保留記憶部１５１Ａは、第１始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）による第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された変動表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。第１始動条件は、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞が発生することにより成立する。第１特図保留記憶部１５１Ａに記憶された保留データは、第１特図を用いた特図ゲームの実行が未だ開始されずに保留されていることを示し、この特図ゲームにおける変動表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【０２４１】

第２特図保留記憶部１５１Ｂは、第２特別図柄表示器４Ｂにおける第２特図の可変表示に関する保留データを記憶する。一例として、第２特図保留記憶部１５１Ｂは、第２始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）による第２始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された変動表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。第２始動条件は、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞が発生することにより成立する。第２特図保留記憶部１５１Ｂに記憶された保留データは、第２特図を用いた特図ゲームの実行が未だ開始されずに保留されていることを示し、この特図ゲームにおける変動表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【０２４２】

なお、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第１始動条件の成立に基づく保留情報（第１保留情報）と、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第２始動入賞の成立に基づく保留情報（第２保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第１始動入賞口と第２始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

【０２４３】

普図保留記憶部１５１Ｃは、通過ゲート４１を通過した遊技球がゲートスイッチ２１によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器２０により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部１５１Ｃは、遊技球が通過ゲート４１を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【０２４４】

遊技制御フラグ設定部１５２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況などに応

じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部１５２には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。遊技制御タイマ設定部１５３には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部１５３には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。遊技制御カウンタ設定部１５４には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部１５４には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部１５４には、遊技用乱数の一部または全部をＣＰＵ１０３がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。遊技制御バッファ設定部１５５には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部１５５には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【０２４５】

遊技制御カウンタ設定部１５４のランダムカウンタには、乱数回路１０４で生成されない乱数値、例えば、乱数値ＭＲ１～ＭＲ４を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、ＣＰＵ１０３によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。ＣＰＵ１０３がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路１０４における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路１０４から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【０２４６】

本実施例の主基板１１における遊技球の集計および役物比率等の表示について説明する。主基板１１には、遊技の入賞に関する情報、例えば、第１始動入賞口（ヘソ）への入賞による賞球数、第２始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数、第１大入賞口および第２大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数、賞球合計数が入力、発射球数が集計され、表示モニタ２９は、賞球合計数のうち第１大入賞口および第２大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である連比（％）、賞球合計数のうち第２始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と第１大入賞口および第２大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である役比（％）、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合であるベース（％）を表示するようになっている。連比とは、賞球合計数のうち第１大入賞口および第２大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数（下記の連続役物獲得球数）が占める割合である。役比とは、賞球合計数のうち第２始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と第１大入賞口および第２大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数（下記の役物獲得球数）が占める割合である。ベースとは、賞球合計数に対する打ち出した遊技球数が占める割合である。賞球合計数（下記の総獲得球数）は、第１大入賞口および第２大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数と、第２始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と、第１大入賞口および第２大入賞口（アタッカー）及び第２始動入賞口（電チュー）以外の入賞口（第１始動入賞口、一般入賞口）への入賞による賞球数と、の総和である。なお、第１大入賞口および第２大入賞口（アタッカー）及び第２始動入賞口（電チュー）は、可変役物であり、遊技球の通過可能幅が変動することで、遊技球の入賞想定割合が変動する役物である。また、第１大入賞口および第２大入賞口（アタッカー）及び第２始動入賞口（電チュー）以外の入賞口（第１始動入賞口、一般入賞口）は、固定役物であり、遊技球の通過可能幅が固定されており、遊技球の入賞想定割合は一定の役物である。

【０２４７】

遊技の入賞に関する情報の集計、計算方法としては、連比と役比については、６０００

個の賞球数における第１始動入賞口（ヘソ）及び一般入賞口（ソデ）への入賞による賞球数（一般賞球数）、第２始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数である普通電役賞球数（電チュー賞球数）、第１大入賞口および第２大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数である特別電役賞球数（アタッカー賞球数）を集計する。その集計を１セットとし、１０セット分、すなわち６００００個分の連比（％）、役比（％）を算出する。なお、集計する第１始動入賞口（ヘソ）及び一般入賞口（ソデ）への入賞による賞球数（一般賞球数）、普通電役賞球数（電チュー賞球数）、特別電役賞球数（アタッカー賞球数）は、設定値毎に設けられたリングバッファに記録されるようになっており、少なくとも１１セット分の記録容量があり、１セット毎に更新するようになっている。つまり、６０００個の１１セット分の記憶を相当数量（例えば、数バイト分）記憶しており、それらの累計の連比（％）、役比（％）を算出することができる。また、ベースについては、６０００個の賞球数に対する打ち出した遊技球数を集計する。その集計を１セットとし、打ち出した遊技球数に対する６００００個の賞球の占める割合（ベース（％））を算出する。

【０２４８】

表示モニタ２９は、６０００個分の連比（％）、役比（％）、及び累計の連比（％）、役比（％）及び前回の賞球６００００個に基づいて算出されたベース（ベース１（％））、直前の賞球６００００個に基づいて算出されたベース（ベース２（％））を所定時間（例えば、５秒）毎に切り替えて表示することができる。すなわち、一つの表示手段で６つの表示を切り替えて表示するようになっている。この場合、全て表示を行うのに３０秒要するが、遊技が進行することで集計される第１始動入賞口（ヘソ）への入賞による賞球数、第２始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数、第１大入賞口および第２大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が変化することになる。とすると、例えば、６０００個分の連比（％）を表示した後に入賞した賞球数を、その後に表示される６００００個分の役比（％）に反映してしまうと、６０００個分の連比（％）と６００００個分の役比（％）とで食い違いが生じてしまうおそれがある。そこで、第１始動入賞口（ヘソ）への入賞による賞球数、第２始動入賞口（電チュー）の入賞による賞球数、第１大入賞口および第２大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数、賞球合計数が入力、集計は、切替表示における所定のタイミング（例えば、６０００個分の連比（％）の表示タイミングなど）で行うようにすれば、このような食い違いを防ぐことができる。

【０２４９】

なお、本実施例における遊技の入賞に関する情報が記憶される記憶領域は、設定値毎に設けられており、一般入賞賞球や第１始動口賞球、普通電役賞球、特別電役賞球、賞球合計、打込合計は、設定されている設定値に応じた記憶領域（リングバッファ）に記憶されるようになっている。このため、本実施例の連比、役比、ベースは、設定値ごとに個別に算出可能となっている。

【０２５０】

以下に計算方法の一例として、賞球合計数が６００００個であり、第２始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と第１大入賞口および第２大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数との合計である役物獲得球数が４２０００個である場合の役物比率（役比（％））の計算方法を説明する。なお、以下の説明において、総獲得球数とは、パチンコ遊技機１から払い出された遊技媒体（賞球）の総累計数をいう。また、役物獲得球数とは、アタッカー及び電チューに遊技媒体が入賞することによって払い出された遊技媒体の累計数をいう。また、連続役物獲得球数とは、アタッカーに遊技媒体が入賞することによって払い出された遊技媒体の累計数をいう。打込合計とは、賞球数が６００００個に達するまでにパチンコ遊技機１に打ち込まれた遊技媒体の累計数をいう。このため、連比は、下記（１）式で求めることができる。また、役比は、下記（２）式で求めることができる。また、ベースは下記（３）式で求めることができる。

【０２５１】

連比＝［連続役物獲得球数／総獲得数］×１００　・・・（１）

【０２５２】

役比＝［（連続役物獲得球数＋役物獲得球数）／総獲得数］×１００　・・・（２）

【０２５３】

ベース＝[６００００（賞球合計数）／打込合計]×１００・・・（３）

【０２５４】

賞球合計数が６００００個であり、役物獲得球数が４２０００個である場合の役物比率は、４２０００を６００００で除算することにより０．７０（小数点以下３桁切り捨て）として求められる。しかしながら、パチンコ遊技機１に用いられるマイクロコンピュータは小数点以下の演算を行うことができないため、以下の手法での演算が必要となる。

【０２５５】

まず、第１の演算方法を説明する。第１の演算方法において、まず、役物獲得球数を１００倍して４２０００００とする。そしてこの４２０００００を６００００で除算する。これにより商として７０が求められる。ここで求められた７０より役物比率が７０％として求められる。つまり、被除数を１００倍することにより、小数点以下２桁までの演算結果を求められるようにしている。ここで、小数点以下３桁までの演算結果を求める場合１０００倍すればよい。

【０２５６】

次に、第２の演算方法を説明する。第２の演算方法において、まず、賞球合計数を１００で除算して６００とする。そしてこの６００で４２０００を除算する。これにより商として７０が求められる。ここで求められた７０より役物比率が７０％として求められる。つまり、除数を１００で除算することにより、小数点以下２桁までの演算結果を求められるようにしている。ここで、小数点以下３桁までの演算結果を求める場合１０００で除算すればよい。

【０２５７】

上記した例で賞球合計数は６００００個であるが、長い期間の役物比率を算出するために、賞球合計数を格納するための領域として３バイトの領域が設けられている。つまり本例では３バイトの格納領域に００ＥＡ６０ｈとして格納される。また、同様に役物獲得球数も３バイトの格納領域に００Ａ４１０ｈが格納される。パチンコ遊技機１に用いられるマイクロコンピュータは最大２バイトの値同士の演算しか行うことができない。したがって、演算を容易にするために、下位１バイトについて切り捨てを行ってもよい。

【０２５８】

上記第２の演算方法を簡略化して行う第３の演算方法を説明する。第３の演算方法ではパチンコ遊技機１に用いられるマイクロコンピュータでの演算が容易になるように、賞球合計数の００ＥＡ６０ｈに対し、下位１バイトの６０ｈを切り捨て、賞球合計数を００ＥＡｈ、つまり１０進数表記で２３４を算出する。同じく、役物獲得球数の００Ａ４１０ｈに対し、下位１バイトの１０ｈを切り捨て、役物獲得球数を００Ａ４ｈ、つまり１０進数表記で１６４を算出する。そして、上記第２の演算方法と同様に、賞球合計数を１００で除算（２７３／１００）して２を算出する。そして、この２で１５６を除算して、商として７８が求められる。ここで求められた７８より役物比率が７８％として求められる。第３の演算方法ではパチンコ遊技機１で用いられるマイクロコンピュータでの演算が容易になる一方、＋１２％の誤差が生じる。ただし、賞球合計数および役物獲得球数がともに１０倍の場合の誤差は＋１％となる。つまり、役物比率を算出するための期間が長くなることにより誤差は縮小され、本来の数値に近似する。

【０２５９】

役比（％）の計算は、例として総獲得球数を３４３２１個、役物獲得球数を１９８７６個とすると、１９８７６個に対して３４３２１個を除数として除算し、割合を計算する。１９８７６／３４３２１＝０．５７９１２・・となり約５７．９％の役比（％）であることが算出される。遊技制御用マイクロコンピュータ１００において演算を行う場合には小数点での計算を避けなければならないため、以下のような計算式に置き換える。１９８７６／３４３２１の除算において分母の３４３２１を１００で除算し、小数点を切り捨て、１９８７６／３４３＝５７．９４７５・・・となる。小数点以下は切り捨てられるため

５７％の役比（％）であることが算出され、表示モニタ２９に表示されることとなり、この例の場合には正確な計算によって算出した値とは表示上では誤差がないものとなる。

【０２６０】

１６ビットにおける最小値は３２７６８（最上位ビットの値以外が０）で誤差が最大となる値は総獲得球数および役物獲得球数がそれぞれ３２７９９であるときである。これを上記の方法で計算すると、３２７９９／３２７９９＝１００％、遊技制御用マイクロコンピュータ１００での計算に置き換えると３２７９９／３２７＝１００．３％で＋０．３％の誤差となる。小数点を切り捨てて計算を行った場合に、例えば、正確な値が６９．９％、遊技制御用マイクロコンピュータの計算による値が７０．１％となった場合に６９％→７０％で表示上１％の誤差が表示されることが考えられるが、１％の誤差という表示上においても非常に小さい誤差で役比（％）（又は連比（％））が表示できる。

【０２６１】

また、上記の計算方法を用いる場合に、総獲得球数を１００で除算するため、総獲得球数が１００未満の場合には計算を行うことができない。さらに、３２７６８未満である場合にも徐々に誤差が大きくなる。１００００未満である場合には誤差が１％を超え、さらに大きな誤差となる場合がある。つまり、総獲得球数が少ないほど誤差が大きくなってしまう。このため特定の数以上の総獲得球数（例えば１６ビットの最小値である３２７６８）をカウンタによって集計するまでは、表示モニタに役比（％）、連比（％）の表示を行わなかったり、表示を行ったとしても誤差が大きい可能性があることを専用のＬＥＤの発光や、報知音を出力したり、表示された値を点滅表示させるなどして報知してもよい。

【０２６２】

遊技の入賞に関する情報が記憶される記憶領域は、クリアスイッチＡＫ００１などが操作された場合に初期化は行われず、継続して記憶されてもよい。この記憶領域は、リングバッファを含み、最大２バイトのカウンタを１０個備えるリングバッファに記憶された遊技の入賞に関する情報を合計した１０セット合計バッファや賞球合計数バッファなどを構成してもよい。なお、記憶された値のチェックサムを算出し、異常が検出された場合に初期化を行ったり、記憶された賞球合計数の値よりも役物獲得球数の値が大きかったり、役物獲得球数の値よりも連続役物獲得球数の値が大きかったりした場合など、状況として起こりえない事象が検知された場合などには遊技の入賞に関する情報が記憶される記憶領域の初期化処理を行ってもよい。また、初期化処理を行うことなく、エラー表示や警告表示などを行ってもよいし、エラー表示や警告表示を行うとともに、あるいは行った後に初期化処理を行ってもよい。

【０２６３】

なお、連比や役比の算出などに障害が生じた場合といった、連比や役比の算出をやり直さざるを得ない状態に陥った時に、クリアスイッチＡＫ００１とは異なる表示モニタクリア用スイッチを操作することにより、ＲＡＭ１０２あるいはフラッシュメモリといった不揮発性の記憶装置に記憶された連比や役比に用いるデータがクリアされてもよい。表示モニタクリア用スイッチは、遊技盤２の裏側面において、例えば電源基板１７の所定位置といった、遊技場の係員等が容易に操作できない位置に配置されていればよい。表示モニタクリア用スイッチを操作すると、クリア信号とは異なる表示モニタクリア信号が主基板１１に送信される。

【０２６４】

基板ケース２０１は、透光性を有する材質で形成されており、主基板１１、及び表示モニタ２９が視認可能になっている。基板ケース２０１には主基板１１に接続される配線コネクタが挿通する図示しない孔部と、主基板１１の電気部品の熱を放出するための放熱孔とが形成されている。主基板１１に設けられた表示モニタ２９は、放熱孔が真正面にはない位置に配置されている。このため放熱孔によって表示モニタ２９の視認性が遮られないようにされている。なお、ここでの「真正面」とは、主基板１１を視点としての真正面を意味し、主基板１１を視認しようとする遊技場の係員等と主基板１１との間を意味する。

【０２６５】

表示モニタ２９は役比（％）と、連比（％）と、ベース（％）を７セグメント上に表示するものであり、それぞれの値を所定期間毎（例えば５秒毎）に切り替えて表示する。この場合に、例えば役比（％）を５秒間表示している間に、電チューやアタッカーへ新たに遊技媒体が入賞するという事象が発生し、それに従い計算した値を５秒後に連比（％）の値として表示してしまうと、役比（％）と連役（％）との値が乖離してしまう虞がある。このため、役比（％）と連比（％）は同一割込み内で計算し算出された値を順次表示していくことが好ましい。７セグメントに表示可能な数値を２ケタとした場合（例えば７セグメントが２つ設けられている場合）に１００％を１００として表示ができなくなる。この場合には１００の代わりに９９を表示するようにしてもよい。表示モニタ２９では、下位２桁に数値を表示可能としているが、この場合でも、上位２桁を使用することなく、数値を表示してもよい。あるいは、特定の条件の下で、上位２桁の一部に数値を表示してもよい。なお、アタッカーと電チューのそれぞれに設けられたセンサによって遊技媒体が入賞したことを検出し、その検出結果に基づいてそれぞれの賞球数を個別に集計する形態に限定されるものではなく、アタッカーに入賞した遊技媒体と電チューに入賞した遊技媒体とが排出される排出通路が合流した後に設けられたセンサとを使い、その検出結果に基づいて役物獲得球数、連続役物獲得球数を集計するようにしてもよい。

【０２６６】

主基板１１は、遊技盤２の裏面側に設けられている。遊技盤２の裏面側には、主基板１１以外の他、演出制御基板１２などの各周辺基板も設けられている。主基板１１におけるＲＡＭ１０２には、ゲート通過数カウンタ、第１始動入賞数カウンタ、第２始動入賞数カウンタ、第１一般入賞数カウンタ、第２一般入賞数カウンタ、第３一般入賞数カウンタ、第４一般入賞数カウンタ、大入賞数カウンタが設けられている。なお、第１大入賞口および第２大入賞口（アタッカー）の入賞数を大入賞数カウンタにて集計する形態に限定されるものではなく、これら第１大入賞口への入賞数を集計する第１大入賞数カウンタと、第２大入賞口への入賞数を集計する第２大入賞数カウンタとを個別に設けて、第１大入賞口への入賞数と第２大入賞口への入賞数とを個別に集計し、これらの各入賞数を合計してアタッカーへの入賞数とするようにしてもよい。

【０２６７】

ゲート通過数カウンタは、ゲートスイッチ２１が遊技球を検出した数を計数するカウンタである。第１始動入賞数カウンタは、第１始動口スイッチ２２Ａが遊技球を検出した数を計数するカウンタである。第２始動入賞数カウンタは、第２始動口スイッチ２２Ｂが遊技球を検出した数を計数するカウンタである。第１一般入賞数カウンタは、第１一般入賞口スイッチ２６Ａが遊技球を検出した数を計数するカウンタである。第２一般入賞数カウンタは、第２一般入賞口スイッチ２６Ｂが遊技球を検出した数を計数するカウンタである。第３一般入賞数カウンタは、第３一般入賞口スイッチ２６Ｃが遊技球を検出した数を計数するカウンタである。第４一般入賞数カウンタは、第４一般入賞口スイッチ２６Ｄが遊技球を検出した数を計数するカウンタである。大入賞数カウンタが、第１カウントスイッチ２３と第２カウントスイッチ２４Ａとが遊技球を検出した数を計数するカウンタである。

【０２６８】

図８－１２は、表示モニタ２９の配置と表示内容を示している。主基板１１は、基板ケース２０１に収容されている。基板ケース２０１には、かしめピン１１Ｂが取り付けられている。このかしめピン１１Ｂが設けられていることにより、主基板１１が基板ケース２０１に完全に封入された状態となり、主基板１１に対する不正行為を防止するようになっている。基板ケース２０１は、かしめられた基板ケース（以下「かしめ基板ケース」ともいう）である。表示モニタ２９は、主基板１１上に設けられている。また、基板ケース２０１には、主基板１１が封入されたことを証明するための封印シール１１Ｓが貼られている。封印シール１１Ｓは例えば基板ケース２０１における取り外し部分をまたいで貼られている。封印シール１１Ｓは、主基板１１からは離れた位置に配置されており、表示モニタ２９の真正面など、表示モニタ２９の視認性が遮られる位置とは異なる位置に配置され

ている。このように、表示モニタ２９は、封印シール１１Ｓによって隠されない位置に配置されている。

【０２６９】

図８－１２（Ａ）に示すように、表示モニタ２９は、第１表示部２９Ａ、第２表示部２９Ｂ、第３表示部２９Ｃ、第４表示部２９Ｄ及び第５表示部２９Ｅを備えている。第１表示部２９Ａ～第５表示部２９Ｅは、いずれも「８」の字を描く７つのセグメントによって構成される７セグメントと、７セグメントの右側方下部に配置されたドットによって構成されている。これらの第１表示部２９Ａ～第５表示部２９Ｅは、それぞれ種々の色、例えば赤色、青色、緑色、黄色、白色等で点灯、点滅可能とされている。また、これらの色を極短周期で変化させながら異なる色やいわゆるレインボーで表示させることもできる。

【０２７０】

図８－１２（Ｂ）に示すように、表示モニタ２９には表示Ｎｏ１～６の各項目が表示される。１桁目の第１表示部２９Ａには集計させた設定値（１～３）が表示され、２桁目の第２表示部２９Ｂと３桁目の第３表示部２９Ｃには集計期間が表示され、４桁目の第４表示部２９Ｄと５桁目の第５表示部２９Ｅには数値が百分率で表示される。表示Ｎｏ１では、短期の連比が表示され、表示Ｎｏ２では、短期の役比が表示される。表示Ｎｏ３では、総累計の連比が表示され、表示Ｎｏ４では、総累計の役比が表示される。また、表示Ｎｏ５では、前回の賞球６００００個に基づいて算出されたベース（ベース１）が表示され、表示Ｎｏ６では、直前の賞球６００００個に基づいて算出されたベース（ベース２）が表示される。ここでの短期とは、払い出された賞球数（獲得球数）が６０００個であった期間を意味する。総累計を求める期間は、連比、役比の算出を開始してからの通算、又は連比、役比の計算を一旦リセットしてからの通算の期間を意味する。なお、上記の例では、連比や役比、ベースは、遊技状態によらずに算出するが、遊技状態を考慮して算出してもよい。例えば、連比は、賞球合計数のうち、大当り遊技状態中の大入賞口への入賞による賞球数が占める割合としてもよい。また、役比は、賞球合計数のうち、高ベース状態中の第２始動入賞口への入賞による賞球数と大当り遊技状態中の大入賞口への入賞による賞球数が占める割合としてもよい。また、ベースは、低ベース状態と高ベース状態とで個別に算出してもよい。

【０２７１】

表示Ｎｏ１の短期連比が表示される場合には、第２表示部２９Ｂ及び第３表示部２９Ｃに「ｙ６．」が表示され、表示Ｎｏ２の短期役比が表示される場合には、第２表示部２９Ｂ及び第３表示部２９Ｃに「ｙ７．」が表示される。表示Ｎｏ１の短期連比が表示される場合には、第４表示部２９Ｄ及び第５表示部２９Ｅには、短期連比が百分率表示（％表示）され、表示Ｎｏ２の短期役比が表示される場合には、第４表示部２９Ｄ及び第５表示部２９Ｅには、短期役比が百分率表示（％表示）される。表示Ｎｏ３の総累計連比が表示される場合には、第２表示部２９Ｂ及び第３表示部２９Ｃに「Ａ６．」が表示され、表示Ｎｏ４の総累計役比が表示される場合には、第２表示部２９Ｂ及び第３表示部２９Ｃに「Ａ７．」が表示される。表示Ｎｏ３の総累計連比が表示される場合には、第４表示部２９Ｄ及び第５表示部２９Ｅには、総累計連比が百分率表示（％表示）され、表示Ｎｏ４の総累計役比が表示される場合には、第４表示部２９Ｄ及び第５表示部２９Ｅには、総累計役比が百分率表示（％表示）される。表示Ｎｏ５のベース１が表示される場合には、第２表示部２９Ｂ及び第３表示部２９Ｃに「ｂＬ．」が表示され、表示Ｎｏ４のベース２が表示される場合には、第２表示部２９Ｂ及び第３表示部２９Ｃに「Ｂ６．」が表示される。表示Ｎｏ５のベース１が表示される場合には、第４表示部２９Ｄ及び第５表示部２９Ｅには、総累計連比が百分率表示（％表示）され、表示Ｎｏ６のベース２が表示される場合には、第４表示部２９Ｄ及び第５表示部２９Ｅには、総累計役比が百分率表示（％表示）される。

【０２７２】

主基板１１は、連比、役比及びベースを算出するにあたり、第１大入賞口および第２大入賞口（アタッカー）、第１始動入賞口、第２始動入賞口、及び第１一般入賞口から第４

一般入賞口に進入した遊技球の進入数と、排出口から排出された遊技球数の集計を行っている。ＣＰＵ１０３は、メイン処理において、ゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ及び第２始動口スイッチ２２Ｂ、第１カウントスイッチ２３、第２カウントスイッチ２４Ａ、並びに、第１一般入賞口スイッチ２６Ａ～第４一般入賞口スイッチ２６Ｄ、排出口スイッチ７０の各スイッチの状態（検出信号の有無）を確認するスイッチ処理を行っている。スイッチ処理において、各スイッチから出力される検出信号に基づいて、いずれの進入領域に遊技球が進入したのかを特定する。そして、ゲートスイッチ２１から検出信号が出力された場合には、ゲート通過数カウンタの値を加算し、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂから検出信号が出力された場合には、第１始動入賞数カウンタ、第２始動入賞数カウンタの値を加算し、カウントスイッチ２３から検出信号が出力された場合には、大入賞数カウンタの値を加算し、第１一般入賞口スイッチ２６Ａ、第２一般入賞口スイッチ２６Ｂ、第３一般入賞口スイッチ２６Ｃ、第４一般入賞口スイッチ２６Ｄから検出信号が出力された場合には、第１一般入賞数カウンタ、第２一般入賞数カウンタ、第３一般入賞数カウンタ、第４一般入賞数カウンタの値を加算し、排出口スイッチ７０から検出信号が出力された場合には、打込数カウンタの値を加算することで、各進入領域への遊技球の進入数（各入賞口への遊技球の入賞数）を集計する。なお、各カウンタの値はＲＡＭ１０２に記憶されている。このように、各進入領域への遊技球の進入数を集計するためのステップを、各進入領域に対応したスイッチの状態を確認する一連の処理において併せて実行する（スイッチの状態確認処理であるスイッチ処理に含める）ことにより、別途の集計プログラムを実行させることなく、すなわち、実行プログラムが増加することによる容量不足という問題を生じさせることなく、各進入領域への遊技球の進入数を集計可能となっている。

【０２７３】

図８－１３は、各入賞口への賞球数を記憶する記憶領域を示している。主基板１１のＣＰＵ１０３は、集計した各入賞口への遊技球の入賞数に基づいて、各入賞口への入賞による賞球数を算出し、算出した賞球数を入賞口ごとにＲＡＭ１０２に記憶させる。遊技球の入賞による賞球数は、入賞口に対する１回の入賞で払い出される遊技球数と、当該入賞口への入賞回数を乗じた数で算出される。遊技球の入賞による賞球数は、入賞口毎にあらかじめ定められている。区分される入賞口ごとの賞球数は、一般入賞口賞球（第１一般入賞口～第４一般入賞口（ソデ）への入賞による賞球）、第１始動入賞口賞球（第１始動入賞口（ヘソ）への入賞による賞球）、普通電役賞球（電チューへの入賞による賞球）、特別電役賞球（アタッカーへの入賞による賞球）の賞球数である。また、ＲＡＭ１０２は、総賞球数や打ち込まれた遊技球数も記憶している。なお、ＣＰＵ１０３では、一般入賞口への遊技球の入賞数及び第１始動入賞口への遊技球入賞数を個別に集計しているが、一般入賞口への遊技球の入賞数と第１始動入賞口への遊技球入賞数をまとめて集計してもよい。また、一般入賞口賞球の賞球数と、第１始動入賞口賞球の賞球数とを個別に算出しているが、一般入賞口賞球の賞球数と、第１始動入賞口賞球の賞球数とをまとめて算出してもよい。

【０２７４】

ＲＡＭ１０２は、これらの賞球数や打込数を記憶するためのリングバッファとアクティブバッファを備えている。リングバッファは、６０００個の賞球数ごとの各入賞口への入賞による賞球数を記憶する最大２バイトのカウンタからなる１０個の第１記憶領域～第１０記憶領域を備えている。このように、リングバッファでは、所定単位（最大２バイト）の記憶領域を備えている。また、アクティブバッファは、６０００個の賞球数ごとの各入賞口への入賞による賞球数を記憶する最大２バイトのカウンタからなる第０記憶領域を備えている。第０記憶領域には、遊技の進行によって増加する入賞口毎の賞球数が加算される。第０記憶領域～第１０記憶領域の１１個の記憶領域は、２５６×２５６＝６５５３６のデータを記憶可能であり、６０００個までのデータは余裕をもって記憶できる。また、ＲＡＭ１０２には、入賞口毎に、第１記憶領域～第１０記憶領域に記憶された賞球数（１０セット分）や打込数の総和と、総累計との記憶領域が設けられている。１０セット分の

総和及び総累計の記憶領域は、最大３バイトのカウンタで構成されている、このため、２５６×２５６×２５６＝１６７７７２１６のデータを記憶可能であり、６００００個までのデータは余裕をもって記憶できる。

【０２７５】

ＲＡＭ１０２には、１０セット分及び総累計の役比及び連比を記憶する連比役比記憶領域と、１０セット分のベース（ベース２）と前回の１０セット分のベース（ベース１）を記憶するベース記憶領域とが設けられている。主基板１１のＣＰＵ１０３では、１０セット分及び総累計の各入賞口への遊技球の入賞数に基づく賞球数によって、１０セット分及び総累計の役比及び連比を算出し、１０セット分及び総累計の役比及び連比を記憶する連比役比記憶領域に記憶させる。１０セット分及び総累計の役比及び連比を記憶する連比役比記憶領域は、いずれも最大１バイトのカウンタで構成されている。１０セット分及び総累計の役比及び連比は、例えば整数で記憶させる場合には、最大１バイトのカウンタで余裕をもって記憶できる。主基板１１のＣＰＵ１０３では、１０セット分の各入賞口への遊技球の入賞数に対する打込数によって、１０セット分のベースを算出し、算出された１０セット分のベース（ベース２）と前回の１０セット分の各入賞口への遊技球の入賞数に対する打込数によって算出したベース（ベース１）とをベース記憶領域に記憶させる。ベース１とベース２は、例えば整数で記憶させる場合には、最大１バイトのカウンタで余裕をもって記憶できる。

【０２７６】

図８－１４は、主基板１１におけるＣＰＵ１０３のメモリマップを示している。ＣＰＵ１０３は、内蔵レジスタ、ＲＯＭ１０１、ＲＡＭ１０２などにアクセスするためのメモリ空間を有している。ＲＯＭ１０１のアドレス／データ信号線は、メモリ空間のＲＯＭ領域（本実施形態では、０００００Ｈ～２ＦＦＦＨのうち、０００００Ｈ～２ＦＢＦＨ。２ＦＣ０Ｈ～２ＦＦＦＨはプログラム管理エリア）である内蔵ＲＯＭエリアに割り当てられ、ＣＰＵ１０３は、このＲＯＭ領域を指定してＲＯＭ１０１からのデータの読み出しを行う。また、本実施例では、ＲＯＭ領域を第一領域～第八領域の８つの領域に分けて管理を行っており、第一領域は００００Ｈから始まる領域としている。内蔵レジスタのアドレス／データ信号線は、メモリ空間の内蔵レジスタエリア（本実施形態では、ＦＥ００Ｈ～ＦＥＢＦＨ）に割り当てられ、ＣＰＵ１０３は、この内蔵レジスタエリアを介して内蔵レジスタからのデータの読み出しやレジスタへのデータの書き込みを行う。ＲＡＭ１０２のアドレス／データ信号線は、メモリ空間のＲＷＭ領域（本実施形態では、Ｆ０００Ｈ～Ｆ３ＦＦＨ）である内蔵ＲＡＭエリアに割り当てられ、ＣＰＵ１０３は、このＲＷＭ領域を指定してＲＡＭ１０２からのデータの読み出しやＲＡＭ１０２へのデータの書き込みを行う。なお、メモリ空間の他の領域（本実施形態では、３０００Ｈ～ＥＦＦＦＨ、Ｆ４００Ｈ～ＦＤＦＦＨ、ＦＥＣ０Ｈ～ＦＦＦＦＨ）は非使用領域とされている。

【０２７７】

図８－１５は、内蔵ＲＡＭエリアとなるＲＷＭ領域を示している。ＲＡＭ１０２の記憶領域に対応する内蔵ＲＡＭエリアは、ＲＡＭ制御領域、非使用領域、ＲＡＭデータ領域及びその他領域で構成されている。ＲＡＭ制御領域に対応するＲＡＭ１０２の記憶領域には、ＣＰＵ１０３が実行する複数種類の命令それぞれに対応する命令データ（オペコード）、ＣＰＵ１０３がそれぞれの命令を実行するために必要な補足データ（オペランド）によって構成される制御プログラム用のデータ（単に、制御プログラムデータと称する場合がある）が、一時的に記憶されている。ＲＡＭデータ領域に対応するＲＡＭ１０２の記憶領域には、制御プログラムによって参照される参照データ（例えば、各種抽選データ）が一時的に記憶される。

【０２７８】

連比や役比の表示に用いるデータは、非使用領域に対応するＲＡＭ１０２の記憶領域、あるいは、その他領域に対応するＲＡＭ１０２の記憶領域に、一時的に記憶される。例えば、非使用領域に対応するＲＡＭ１０２の記憶領域には、入賞口毎の賞球数の総累計を記憶する記憶領域及び総累計の連比役比記憶領域が設けられている。その他領域に対応する

ＲＡＭ１０２の記憶領域には、入賞口毎の第０記憶領域を備えるアクティブバッファ、第１記憶領域～第１０記憶領域を備えるリングバッファ、入賞口毎の賞球数（１０セット分）の総和の記憶領域、及び１０セット分の連比役比記憶領域が設けられている。なお、非使用領域に対応するＲＡＭ１０２の記憶領域と、その他領域に対応するＲＡＭ１０２の記憶領域とには、サブルーチンの先頭アドレスが互いに異なるデータがそれぞれ記憶されている。内蔵ＲＡＭエリアにおける各々のアドレスに対応するＲＡＭ１０２の記憶領域には、１バイト（８ビット）のデータが記憶可能であり、各データ（命令データ、補足データ、参照データ、管理データ）が１バイトを超えるバイト数（例えば、２バイト）のデータである場合には、ＲＡＭ制御領域の連続する複数のアドレスに対応するＲＡＭ１０２の記憶領域に、それらのデータを１バイト毎に分割して記憶している。

【０２７９】

図８－１６は、表示モニタ２９における表示の制御例を示している。主基板１１は、表示モニタ２９に対して、連比、役比、ベースを表示する制御を行う。表示モニタ２９では、複数の項目が順次表示される。

【０２８０】

図８－１６（Ａ）は、表示モニタ２９における表示変化の態様を示すタイムチャートである。表示モニタ２９に対する表示を開始すると、まず表示Ｎｏ１の短期連比が表示される。表示Ｎｏ１の短期連比の表示は、緑字で表示される。表示Ｎｏ１の表示が５秒間継続すると、表示Ｎｏ２の短期役比が表示される。表示Ｎｏ２の短期連比の表示は、赤字で表示される。表示Ｎｏ２の表示が５秒間継続すると、表示Ｎｏ３の総累計連比が表示される。表示Ｎｏ３の総累計連比の表示は、赤字で表示される。表示Ｎｏ３の表示が５秒間継続すると、表示Ｎｏ４の総累計役比が表示される。表示Ｎｏ４の総累計役比の表示は、赤字で表示される。表示Ｎｏ４の表示が５秒間継続すると、表示Ｎｏ５のベース１が表示される。表示Ｎｏ５のベース１の表示は、赤字で表示される。表示Ｎｏ５の表示が５秒間継続すると、表示Ｎｏ６のベース２が表示される。表示Ｎｏ６のベース２の表示は、赤字で表示される。そして、表示Ｎｏ６の表示が５秒間継続すると、表示Ｎｏ１の短期連比が表示される。以後、表示Ｎｏ１の短期連比から表示Ｎｏ６のベース２まで、各表示が５秒毎に順次変化して表示される。その表示の色は、表示Ｎｏ１の短期連比のみが緑色とされ、表示Ｎｏ２の短期役比～表示Ｎｏ５のベース２は赤色とされる。このように、表示モニタ２９は、短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース１、ベース２を５秒ごとに切り替えて表示する。

【０２８１】

図８－１６（Ｂ－１）には、表示Ｎｏ１の短期連比を表示する場合が示されている。この場合には、第１表示部２９Ａに設定値である「１」が表示され、第２表示部２９Ｂに「ｙ」の文字が表示され、第３表示部２９Ｃに「６．」の文字が表示される。また、第４表示部２９Ｄ及び第５表示部２９Ｅには、短期連比が表示される。例えば、短期連比が４１％の場合、第４表示部２９Ｄに「４．」の文字が表示され、第５表示部２９Ｅに「１．」の文字が表示される。

【０２８２】

図８－１６（Ｂ－２）には、表示Ｎｏ２の短期役比を表示する場合が示されている。この場合には、第１表示部２９Ａに設定値である「１」が表示され、第２表示部２９Ｂに「ｙ」の文字が表示され、第３表示部２９Ｃに「７．」の文字が表示される。また、第４表示部２９Ｄ及び第５表示部２９Ｅには、短期役比が表示される。例えば、短期役比が６３％の場合、第４表示部２９Ｄに「４．」の文字が表示され、第５表示部２９Ｅに「３．」の文字が表示される。

【０２８３】

図８－１６（Ｂ－３）には、表示Ｎｏ３の総累計連比を表示する場合が示されている。この場合には、第１表示部２９Ａに設定値である「１」が表示され、第２表示部２９Ｂに「Ａ」の文字が表示され、第３表示部２９Ｃに「６．」の文字が表示される。また、第４表示部２９Ｄ及び第５表示部２９Ｅには、総累計連比が表示される。例えば、総累計連比

が５８％の場合、第４表示部２９Ｄに「５．」の文字が表示され、第５表示部２９Ｅに「８．」の文字が表示される。

【０２８４】

図８－１６（Ｂ－４）には、表示Ｎｏ４の総累計役比を表示する場合が示されている。この場合には、第１表示部２９Ａに設定値である「１」が表示され、第２表示部２９Ｂに「Ａ」の文字が表示され、第３表示部２９Ｃに「７．」の文字が表示される。また、第４表示部２９Ｄ及び第５表示部２９Ｅには、総累計役比が表示される。例えば、総累計役比が６８％の場合、第４表示部２９Ｄに「６．」の文字が表示され、第５表示部２９Ｅに「８．」の文字が表示される。

【０２８５】

図８－１６（Ｂ－５）には、表示Ｎｏ５のベース１を表示する場合が示されている。この場合には、第１表示部２９Ａに設定値である「１」が表示され、第２表示部２９Ｂに「ｂ」の文字が表示され、第３表示部２９Ｃに「Ｌ．」の文字が表示される。また、第４表示部２９Ｄ及び第５表示部２９Ｅには、前回の賞球６００００個に基づいて算出したベース１が表示される。例えば、ベース１が４０％の場合、第４表示部２９Ｄに「４．」の文字が表示され、第５表示部２９Ｅに「０．」の文字が表示される。

【０２８６】

図８－１６（Ｂ－６）には、表示Ｎｏ６のベース２を表示する場合が示されている。この場合には、第１表示部２９Ａに設定値である「１」が表示され、第２表示部２９Ｂに「ｂ」の文字が表示され、第３表示部２９Ｃに「６．」の文字が表示される。また、第４表示部２９Ｄ及び第５表示部２９Ｅには、直前の賞球６００００個に基づいて算出したベース２が表示される。例えば、ベース２が４２％の場合、第４表示部２９Ｄに「４．」の文字が表示され、第５表示部２９Ｅに「２」の文字が表示される。

【０２８７】

短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース１、ベース２の表示は、表示切替スイッチ３００の操作に基づいて、設定値ごとに順次変更することが可能となっている。例えば、設定値が「１」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース１、ベース２の表示が行われているときに、表示切替スイッチ３００の操作により、第１表示部２９Ａに表示される数値が「２」に更新されるとともに、第４表示部２９Ｄ及び第５表示部２９Ｅに表示される短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース１、ベース２の表示が、設定値が「２」の場合に対応した表示に変更される。設定値が「２」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース１、ベース２の表示が行われているときに、表示切替スイッチ３００の操作により、第１表示部２９Ａに表示される数値が「３」に更新されるとともに、第４表示部２９Ｄ及び第５表示部２９Ｅに表示される短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース１、ベース２の表示が、設定値が「３」の場合に対応した表示に変更される。設定値が「３」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース１、ベース２の表示が行われているときに、表示切替スイッチ３００の操作により、第１表示部２９Ａに表示される数値が「１」に更新されるとともに、第４表示部２９Ｄ及び第５表示部２９Ｅに表示される短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース１、ベース２の表示が、設定値が「１」の場合に対応した表示に変更される。

【０２８８】

なお、表示モニタ２９においては、各設定値における連比、役比、ベースを表示可能な形態に限定されるものではなく、これら連比、役比、ベースのうち、１の数値のみ、あるいは、いずれか２の数値のみ表示可能であってもよい。付与された賞球数に基づく情報である連比、役比、ベースを算出し、これら連比、役比、ベースを表示モニタ２９にて表示する形態に限定されるものではなく、連比、役比、ベースを算出せずに、表示モニタ２９には、付与された賞球数の履歴を表示するようにしてもよい。表示モニタ２９において、短期連比のみ赤色で表示し、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース１、ベース２については緑色にて表示するものに限定されず、短期連比と短期役比、総累計連比及び総累

計役比を同色にて表示し、ベース１とベース２とについては短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比とは異なる同一の色にて表示してもよい。

【０２８９】

図８－１７は、アクティブバッファおよびリングバッファにおける更新の実行例を示している。主基板１１では、アクティブバッファにおける第０記憶領域の賞球合計が所定の容量である６０００個に到達すると、リングバッファにおける第０記憶領域～第１０記憶領域の記憶を更新する。さらには、１０セット分の総和及び総累計の記憶領域、１０セット分及び総累計の役比及び連比を記憶する連比役比記憶領域の記憶をそれぞれ更新する。このときには、アクティブバッファの第０記憶領域に記憶されている数値をリングバッファの第１記憶領域に移動させ、リングバッファの第１記憶領域～第９記憶領域に記憶されている数値をそれぞれ第２記憶領域～第１０記憶領域に移動させる。例えば、第０記憶領域～第９記憶領域における一般入賞口賞球の賞球数がそれぞれ「２７」「８１」「１２０」「３６」「２２５」「８７」「６６」「１１７」「４５」「２１」である。このとき、アクティブバッファの第０記憶領域における賞球合計が６０００個に到達すると、第１憶領域～第１０記憶領域における一般入賞口賞球の賞球数をそれぞれ「２７」「８１」「１２０」「３６」「２２５」「８７」「６６」「１１７」「４５」「２１」に更新する。これに伴い、第０記憶領域の賞球数を「０」とし、第１０記憶領域の賞球数を消去する。第０記憶領域～第１０記憶領域に記憶される賞球数を更新する際には、記憶している賞球数を一旦消去してから新たな賞球数を記憶させてもよい。あるいは、記憶されている賞球数に上書きする形で新たな賞球数を記憶させてもよい。

【０２９０】

（他の特徴部に関する遊技制御の説明）

図８－１８は、本実施例において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＣＰＵ１０３が実行するメイン処理の一例を示すフローチャートである。このメイン処理は、遊技制御メイン処理に代えて実行できればよい。メイン処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳａ１）。次に、割込モードを割込モード２に設定し（ステップＳａ２）、スタックポインタにスタックポインタ指定アドレスを設定する（ステップＳａ３）。そして、内蔵デバイスの初期化（内蔵デバイス（内蔵周辺回路）であるＣＴＣ（カウンタ／タイマ）およびＰＩＯ（パラレル入出力ポート）の初期化など）を行った後（ステップＳａ４）、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態に設定する（ステップＳａ５）。なお、割込モード２は、ＣＰＵ１０３が内蔵する特定レジスタ（Ｉレジスタ）の値（１バイト）と内蔵デバイスが出力する割込ベクタ（１バイト：最下位ビット０）とから合成されるアドレスが、割込番地を示すモードである。

【０２９１】

続いて、クリアスイッチＡＫ００１の出力信号であるクリア信号に基づき、クリアスイッチＡＫ００１がオンであるか否かを判定する（ステップＳａ６）。クリアスイッチＡＫ００１がオフであれば、電源断検出処理を実行したか否かを判定する（ステップＳａ７）。電源断検出処理を実行した場合には、パリティチェックの実行結果が正常であるか否かを判定する（ステップＳａ８）。チェック結果が正常であれば、バックアップ時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップＳａ４１）、その内容に基づき作業領域に初期値を設定する（ステップＳａ４２）。これにより、パチンコ遊技機１における遊技の進行に関する停電時の記憶内容が復旧される。

【０２９２】

ステップＳａ４２にて停電復旧が行われたときには、錠スイッチ５１の出力信号である錠スイッチ信号に基づき、錠スイッチ５１がオンであるか否かを判定する（ステップＡＫＳ００１）。ステップＡＫＳ００１にて錠スイッチ５１がオンである場合には、設定確認処理を実行することにより（ステップＡＫＳ００２）、設定値を確認可能な状態となる。設定確認処理においては、パチンコ遊技機１にて設定されている設定値を表示モニタ２９の表示により確認することが可能となっている。ステップＡＫＳ００１にて錠スイッチＡＫ００２がオフである場合や、ステップＡＫＳ００２にて設定確認処理を実行した後には

、ステップＳａ１４に進む。なお、ステップＡＫＳ００１にて錠スイッチＡＫ００２がオフである場合には、主基板１１から演出制御基板１２に対して、停電復旧指定コマンドとなるコマンド９２００Ｈが送信されるようにすればよい。

【０２９３】

ステップＡＫＳ００２にて設定確認処理の実行が開始されるときには、パチンコ遊技機１において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定確認開始コマンドとなるコマンド９４００Ｈが送信される。パチンコ遊技機１が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機１における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドル３０の操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、第１特別図柄表示器４Ａや第２特別図柄表示器４Ｂ、普通図柄表示器２０において、はずれ図柄などを停止表示したり、はずれ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。ステップＡＫＳ００１における設定確認処理の実行が終了するときには、設定確認状態と、これに伴う遊技停止状態が終了し、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定確認終了コマンドとなるコマンド９４０１Ｈが送信される。

【０２９４】

ステップＳａ６にてクリアスイッチＡＫ００１がオンである場合、ステップＳａ７にて電源断検出処理を実行していなかった場合、あるいは、ステップＳａ８にてチェック結果が正常ではなかった場合には、所定のＲＡＭクリア処理を実行し、ＲＡＭ１０２のバックアップ格納領域に格納されている設定値以外のデータをクリアする（ステップＳａ９）。遊技の入賞に関する情報が記憶される記憶領域は、ステップＳａ９にてクリアされないようにしてもよい。ステップＳａ９に続いて、初期化時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップＳａ１０）、その内容に基づき作業領域に初期値を設定する（ステップＳａ１１）。これにより、パチンコ遊技機１における遊技の進行に関する記憶内容が初期化される。ステップＳａ６にてクリアスイッチＡＫ００１がオンである場合には、ステップＳａ９、Ｓａ１０によりＲＡＭ１０２の記憶内容が初期化（クリア）されるので、クリアスイッチＡＫ００１は、オンに押下操作する動作を検出することにより、パチンコ遊技機１の初期化に関する動作を検出することができる。

【０２９５】

ステップＳａ１１にて記憶内容が初期化されたときには、錠スイッチ信号に基づき、錠スイッチ５１がオンであるか否かを判定する（ステップＳａ１２）。ステップＳａ１２にて錠スイッチ５１がオンである場合には、設定変更処理を実行することにより（ステップＳａ１３）、設定値を変更可能な状態となる。設定変更処理では、パチンコ遊技機１における設定値の変更状況を表示モニタ２９の表示により確認することが可能となっている。ステップＳａ１２にて錠スイッチ５１がオフである場合や、ステップＳａ１３にて設定変更処理を実行した後には、ステップＳａ１４に進む。

【０２９６】

ステップＳａ１２にて錠スイッチ５１がオフである場合には、主基板１１から演出制御基板１２に対して、ＲＡＭクリア通知コマンドとなるコマンド９０００Ｈが送信されるようにすればよい。なお、錠スイッチ５１がオンであることを条件に設定変更処理を実行する形態に限定されるものではなく、さらに遊技機用枠３が開放されていることを条件として設定変更処理を実行し、パチンコ遊技機１に設定されている設定値を変更可能としてもよい。

【０２９７】

ステップＳａ１３にて設定変更処理の実行が開始されるときには、パチンコ遊技機１において設定されている設定値を変更可能な変更許可状態としての設定変更状態となり、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定変更開始コマンドとなるコマンド９１００Ｈが送信される。パチンコ遊技機１が設定変更状態であるときには、設定確認状態であるときと同様に、パチンコ遊技機１を遊技停止状態としてもよい。ステップＳａ１３におけ

る設定変更処理の実行が終了するときには、設定変更状態と、これに伴う遊技停止状態が終了し、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定変更終了コマンドとなるコマンド９３ＸＸＨが送信される。なお、クリアスイッチＡＫ００１がオンである場合の他に、電源断検査処理を実行していなかった場合、あるいは、パリティチェックの実行結果が正常ではなかった場合に、錠スイッチ５１がオンであれば設定変更処理を実行する形態に限定されるものではなく、クリアスイッチＡＫ００１がオンである場合にＲＡＭ１０２をクリアした場合のみ錠スイッチ５１がオンであれば設定変更処理を実行してもよい。

【０２９８】

その後、ＲＡＭ１０２のバックアップ領域に格納されている設定値を読み出し（ステップＳａ１４）、その値をパチンコ遊技機１における設定値として使用する。このときには、乱数回路設定処理により、乱数回路１０４を初期設定する（ステップＳａ１５）。また、所定時間（例えば２ｍｓ）ごとに定期的なタイマ割込を発生させる設定を行う（ステップＳａ１６）。そして、割込禁止の設定（ステップＳａ１７）、表示用乱数更新処理（ステップＳａ１８）、初期値用乱数更新処理（ステップＳａ１９）、割込許可の設定（ステップＳａ２０）を繰り返し実行する。

【０２９９】

ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセス処理において特別図柄通常処理を実行するときに、設定されている設定値に応じた表示結果判定テーブルと、変動表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データに基づいて、特別図柄や演出図柄の変動表示結果を「大当り」や「小当り」とするか否かを、その変動表示結果が導出表示される前に決定（事前決定）する。また、変動パターン設定処理を実行するときに、設定されている設定値に応じた変動パターン判定テーブルと、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データを用いて、変動パターンを複数種類のいずれかに決定すればよい。このように、設定されている設定値に応じて異なる割合により、変動表示結果を決定することなどにより、遊技者にとっての有利度が異なるように遊技を進行させることができる。

【０３００】

なお、本実施例では、メイン処理のステップＳａ６にてクリアスイッチＡＫ００１がオンである場合に、ステップＳａ９～Ｓａ１１にてＲＡＭ１０２の記憶内容を初期化（クリア）してから、ステップＳａ１２、Ｓａ１３にて設定値を変更可能な状態になるが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値を変更可能な状態が終了してから、ＲＡＭ１０２の記憶内容が初期化（クリア）されてもよい。すなわち、ステップＳａ６にてクリアスイッチＡＫ００１がオンである場合には、ステップＳａ１２にて錠スイッチ５１がオンであるか否かを判定し、オフであればステップＳａ９～Ｓａ１１に進むことで、ＲＡＭ１０２の記憶内容が初期化（クリア）され、これに対し、ステップＳａ１２にて錠スイッチ５１がオンである場合には、ステップＳａ１３にて設定変更処理を実行し、その処理が終了してからステップＳａ９～Ｓａ１１に進むようにしてもよい。例えばＲＡＭ１０２の記憶内容が初期化（クリア）されたことに対応してＲＡＭクリア通知コマンドが送信される場合には、演出制御基板１２において、ＲＡＭクリア通知コマンドの受信に伴い初期化報知が開始されることがある。そのため、ステップＳａ１３よりも先にステップＳａ９～Ｓａ１１が実行されてしまうと、ステップＳａ１３にて設定変更処理が実行されて設定値を変更可能な状態になる場合に、初期化報知が実行されて設定値の変更作業に支障が生じるおそれがある。これに対し、ステップＳａ１３の設定変更処理が終了してからステップＳａ９～Ｓａ１１によりＲＡＭ１０２の記憶内容が初期化（クリア）されることにより、設定値の変更が完了した後に初期化報知などを開始させることができるので、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【０３０１】

図８－１９は、ステップＳａ１３の設定変更処理における表示モニタ２９の表示態様を示している。図８－１９（Ａ）に示すように、表示モニタ２９において連比や役比、ベース等が表示されているときに遊技場の係員などによって電源スイッチＡＫ００２が操作され、電源遮断により電力供給が停止されると、図８－１９（Ｂ）に示すように、表示モニ

タ２９での表示が終了する。その後、遊技場の係員などがクリアスイッチＡＫ００１を押下操作するとともに、錠スイッチ５１をオンに切替操作しながら、電源スイッチＡＫ００２を操作することにより、電源投入により電力供給が開始されると、図８－１９（Ｃ）に示すように、表示モニタ２９では、第１表示部２９ＡにおいてＲＡＭ１０２のバックアップ領域に格納されている設定値が表示される。この設定値が表示されている状態において、遊技場の係員などにより設定切替スイッチ５２が押下操作されると、その操作が検出されるごとに第１表示部２９Ａに表示している数値を順次更新して表示する。例えば設定切替スイッチ５２の押下操作が検出されたときに、第１表示部２９Ａに「１」が表示されていれば「２」に更新し、「２」が表示されていれば「３」に更新し、「３」が表示されていれば「１」に更新することにより、第１表示部２９Ａの表示を「１」～「３」の間で循環的に順次更新できればよい。その後、遊技場の係員などにより錠スイッチ５１が押込操作されると、その操作が検出されたことにより、第１表示部２９Ａに表示されている設定値をＲＡＭ１０２のバックアップ領域に格納（更新記憶）する。このときには、第１表示部２９Ａを点滅表示させることによって、新たな設定値が格納されたことを遊技場の係員などが認識可能に報知する。

【０３０２】

ステップＳａ１３にて設定変更処理が実行されるときには、ステップＳａ９によりＲＡＭ１０２の記憶内容が初期化されている。したがって、設定値の変更が行われるときには、第１特図保留記憶部１５１Ａや第２特図保留記憶部１５１Ｂにおける保留データなどに基づく保留記憶が消去される。遊技場の係員などにより錠スイッチ５１をオフとする切替操作がなされると、その操作が検出されたことにより、設定変更処理を終了する。ＣＰＵ１０３は、メイン処理におけるステップＳａ１４以降の処理を実行することによって遊技が可能な状態となる。これにより、例えば変動表示結果や大当り種別、変動パターンの決定抽選や、賞球の払出などが実行可能な状態となる。なお、設定変更処理では、表示モニタ２９に表示する初期表示として、ＲＡＭ１０２のバックアップ領域に格納されている格納値を表示する形態に限定されるものではなく、例えば遊技者にとって最も有利な設定値の「１」、あるいは、遊技者にとって最も不利な設定値の「３」など、予め定められた設定値を表示するようにしてもよい。

【０３０３】

設定変更処理において、表示モニタ２９の第１表示部２９Ａに表示している数値を順次更新して表示する制御は、設定切替スイッチ５２の押下操作が検出されるごとに更新する形態に限定されるものではなく、例えばクリアスイッチＡＫ００１の押下操作が検出されるごとに順次更新して表示するようにしてもよい。例えば、表示モニタ２９では、第１表示部２９ＡにおいてＲＡＭ１０２のバックアップ領域に格納されている設定値が表示されている状態において、クリアスイッチＡＫ００１が押下操作されると、第１表示部２９Ａに「１」が表示されていれば「２」に更新し、「２」が表示されていれば「３」に更新し、「３」が表示されていれば「１」に更新することにより、第１表示部２９Ａの表示を「１」～「３」の間で循環的に順次更新できればよい。この場合には、ＲＡＭ１０２の記憶内容を初期化するために用いられるクリアスイッチＡＫ００１を、パチンコ遊技機１における設定値の変更にも共通して使用することができる。これにより、パチンコ遊技機１における装置構成の増大による製造コストの増大を、防止することができる。

【０３０４】

図８－２０は、ステップＡＫＳ００２の設定確認処理における表示モニタ２９の表示態様を示している。図８－２０（Ａ）に示すように、表示モニタ２９において連比や役比、ベース等が表示されているときに遊技場の係員などによって電源スイッチＡＫ００２が操作され、電源遮断により電力供給が停止されると、図８－２０（Ｂ）に示すように、表示モニタ２９での表示が終了する。その後、遊技場の係員などがクリアスイッチＡＫ００１を押下操作することなく、錠スイッチ５１をオンに切替操作しながら、電源スイッチＡＫ００２を操作することにより、電源投入により電力供給が開始されると、図８－２０（Ｃ）に示すように、表示モニタ２９では、第１表示部２９ＡにおいてＲＡＭ１０２のバック

アップ領域に格納されている設定値が表示される。この設定値が表示されている状態では、遊技場の係員などにより設定切替スイッチ５２が押下操作されても、第１表示部２９Ａに表示している数値を更新表示することはできない。その後、遊技場の係員などにより錠スイッチ５１をオフとする切替操作がなされると、その操作が検出されたことにより、設定確認処理を終了する。ＣＰＵ１０３は、メイン処理におけるステップＳａ１４以降の処理を実行することによって遊技が可能な状態となる。これにより、例えば変動表示結果や大当り種別、変動パターンの決定抽選や、賞球の払出などが実行可能な状態となる。

【０３０５】

このように、パチンコ遊技機１が備える表示モニタ２９には、パチンコ遊技機１の設置後における賞球数の調整などが確認可能となる遊技価値に関する情報を表示可能である。この表示モニタ２９には、パチンコ遊技機１において大当り遊技状態に制御される確率の変更などにより、遊技者にとっての有利度が異なるように遊技を進行させる設定値の情報を表示可能である。したがって、遊技価値に関する情報を表示する表示装置とは別個に、設定値を表示する表示装置を設ける必要がないので、パチンコ遊技機１における装置構成の増大による製造コストの増大を、防止することができる。

【０３０６】

なお、本実施例では、表示モニタ２９を用いて、ＲＡＭ１０２のバックアップ領域に格納されている設定値の表示や、連比、役比、ベース等の表示を行うものとしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、表示モニタ２９を用いて連比や役比、ベース等の表示を行う一方で、表示モニタ２９とは異なる設定表示部を用いて設定値の表示を行うようにしてもよい。これにより、表示モニタ２９を用いて連比や役比、ベース等の表示を行う制御と、設定表示部を用いて設定値の表示を行う制御とを、明確に分離することができるので、例えば制御プログラムなどによる処理を分散させて簡素化し、制御負担を軽減することができる。このように、表示モニタ２９とは異なる設定表示部を用いる場合には、表示モニタ２９が配置される基板とは異なる基板に設定表示部が配置されてもよいし、表示モニタ２９が配置される基板と共通の基板に設定表示部が配置されてもよい。

【０３０７】

（他の特徴部における構成や遊技制御に関する変形例の説明）

図８－２１は、遊技中に設定変更処理を実行可能な変形例における表示モニタ２９の表示態様を示している。パチンコ遊技機１における設定値は、電源投入時に変更可能な形態に限定されるものではなく、設定値の変更は遊技中に実行可能であってもよい。この場合には、ＣＰＵ１０３がメイン処理にてステップＳａ１６より後の処理を開始した後、遊技場の係員などにより遊技機用枠３が開放され、錠スイッチ５１をオンとする切替操作とともにクリアスイッチＡＫ００１をオンとする押下操作が行われると、それらの操作が検出されたことにより、表示モニタ２９では、第１表示部２９Ａにおいて現在のパチンコ遊技機１に設定されている設定値を表示させる。この設定値が表示されている状態において、遊技場の係員などにより設定切替スイッチ５２あるいはクリアスイッチＡＫ００１が押下操作されると、その操作が検出されるごとに第１表示部２９Ａに表示している数値を順次更新して表示する。そして、遊技場の係員などにより錠スイッチ５１が押込操作されると、その操作が検出されたことにより、第１表示部２９Ａに表示されている設定値をパチンコ遊技機１の新たな設定値として、ＲＡＭ１０２のバックアップ領域に格納（更新記憶）する。

【０３０８】

パチンコ遊技機１における設定値は、錠スイッチ５１をオンに切替操作する動作の検出と、クリアスイッチＡＫ００１をオンに押下操作する動作の検出とに基づいて、電源投入時に変更可能な形態に限定されるものではなく、少なくとも錠スイッチ５１をオンに切替操作する動作の検出に基づいて、電源投入時に変更可能であってもよい。例えば電源投入時にクリアスイッチＡＫ００１をオンに押下操作する動作の検出がない場合でも、錠スイッチ５１をオンに切替操作する動作の検出に基づいて、ＲＡＭ１０２の記憶内容を初期化（クリア）することなく停電時の記憶内容を復旧させ、その後にクリアスイッチＡＫ００

１をオンに押下操作する動作の検出などに基づいて、パチンコ遊技機１において設定されている設定値を変更可能にしてもよい。このように、電源投入による電力供給の開始に伴い、ＲＡＭ１０２の記憶内容を初期化（クリア）することによるパチンコ遊技機１の初期化が行われない場合でも、電源投入時のパチンコ遊技機１において設定されている設定値を変更する制御が行われてもよい。

【０３０９】

新たな設定値が格納されるときには、遊技制御用データ保持エリア１５０をクリアすることによって、特図保留記憶、普図保留記憶や遊技制御フラグ設定部１５２、遊技制御タイマ設定部１５３、遊技制御カウンタ設定部１５４、遊技制御バッファ設定部１５５などに記憶されている各種フラグやデータを消去してもよい。このように、遊技制御用データ保持エリア１５０をクリアすることによって、設定値の変更に伴い変動表示結果が大当りとなる保留記憶が新たに発生してしまうことや、新たに普通可変入賞球装置６Ｂが開放されること（普図当りが発生してしまうこと）、実行中の変動表示結果が不当に大当りとなってしまうことを防止することができる。さらに、遊技制御用データ保持エリア１５０をクリアすることによって、大当り遊技中であれば大入賞口を閉鎖させたり、普通可変入賞球装置６Ｂが開放中であれば普通可変入賞球装置６Ｂを閉鎖させることで遊技者が不適切な利益を得ることを防止することができる。さらに、新たな設定値が設定されずに設定変更処理が中断された場合に、新たな設定値が設定されていないにもかかわらず、保留記憶が消去されてしまうことを防ぐことができる。なお、パチンコ遊技機１に新たな設定値が設定されたことに基づいて保留記憶をクリアする形態に限定されるものではなく、元からパチンコ遊技機１に設定されていた設定値を再設定した場合においても保留記憶をクリアしてもよい。表示モニタ２９にパチンコ遊技機１に設定されている設定値が表示されたタイミング、つまり、ＣＰＵ１０３によって設定変更処理が実行されるときに保留記憶をクリアしてもよい。これにより、パチンコ遊技機１に設定値の変更が的確に反映されなくなってしまうことを確実に防ぐことができる。

【０３１０】

パチンコ遊技機１に新たな設定値が設定されたことに基づいて第１大入賞口や第２大入賞口が閉鎖される形態に限定されるものではなく、表示モニタ２９にパチンコ遊技機１に設定されている設定値が表示されたタイミング、つまり、ＣＰＵ１０３によって設定変更処理が実行されるときに第１大入賞口や第２大入賞口を閉鎖してもよい。これにより、パチンコ遊技機１に設定値の変更が的確に反映されなくなってしまうことを確実に防ぐことができる。

【０３１１】

図８－２２は、表示モニタ２９において設定値を表示可能な第１表示部２９Ａが設けられない変形例における表示態様を示している。表示モニタ２９は、第１表示部２９Ａ～第５表示部２９Ｅまでの５つの表示部が設けられ、第２表示部２９Ｂ～第５表示部２９Ｅにて表示中の連比、役比、ベースの設定値を第１表示部２９Ａにおいて表示する形態に限定されるものではなく、表示中の連比、役比、ベースの設定値を表示する表示部を設けなくともよい。図８－２２（Ａ）では、表示モニタ２９の第２表示部２９Ｂ～第５表示部２９Ｅに対応する表示部にて連比、役比、ベースの表示を行い、第１表示部２９Ａに対応する表示部による設定値の表示が行われない。

【０３１２】

図８－２２（Ｂ）は、設定値の表示を行う表示部が設けられない場合における連比、役比、ベースの表示制御例を示している。この場合には、設定値１での連比、役比、ベースを赤色、設定値２での連比、役比、ベースを緑色、設定値３での連比、役比、ベースを青色にて表示する。設定値に応じて異なる表示色により、連比、役比、ベースを表示することにより、いずれの設定値での数値であるかを把握しやすくすることができる。この表示制御例でも、上記実施例と同様に、設定値１における連比、役比、ベースを５秒間隔ごとに切替表示が可能であり、表示切替スイッチ３００の操作ごとに、設定値１における連比、役比、ベースの５秒間隔での切替表示を、設定値２における連比、役比、ベースの５秒

間隔での切替表示へ、さらには、設定値３における連比、役比、ベースの５秒間隔での切替表示へと、循環的に変化させることができればよい。あるいは、設定値１における連比、設定値２における連比、設定値３における連比の５秒間隔での切替表示と、設定値１における役比、設定値２における役比、設定値３における役比の５秒間隔での切替表示と、設定値１におけるベース、設定値２におけるベース、設定値３におけるベースの５秒間隔での切替表示と、を表示切替スイッチ３００の操作ごとに循環的な変化が可能であってもよい。

【０３１３】

表示モニタ２９は、設定値ごとの連比、役比、ベースを表示可能な形態に限定されるものではなく、設定値１～設定値３のいずれか１の設定値に応じた連比、役比、ベースのみを表示可能としてもよい。例えば、設定値１～設定値３の各々で連比、役比、ベースを算出し、これら算出した連比、役比、ベースのうち、最も高いまたは低い値や、最も計測時間の長いまたは短い値などのみを表示モニタ２９において表示可能とすればよい。さらに、これら算出した連比、役比、ベースのうち、最も高いまたは低い値や、最も計測時間の長いまたは短い値を表示モニタ２９における初期表示とし、表示切替スイッチ３００の操作によって初期表示から他の値に表示モニタ２９の表示を切替可能としてもよい。

【０３１４】

表示モニタ２９は、設定値１における連比、役比、ベースと、設定値２における連比、役比、ベースと、設定値３における連比、役比、ベースと、のうち、２以上の設定値における連比、役比、ベースを算出可能とし、各設定値毎の連比、役比、ベースに加えて、あるいは代えて、これら２以上の設定値における連比、役比、ベースを表示モニタ２９にて表示可能としてもよい。このように、２以上の設定値における連比、役比、ベースを表示モニタ２９において表示可能とすることで、パチンコ遊技機１の状態をより詳細に把握することが可能となる。なお、複合情報として、２以上の設定値において合算した連比、役比、ベースを算出して表示モニタ２９に表示可能とする形態に限定されるものではなく、２以上の設定値における連比、役比、ベースの平均値を算出して表示モニタ２９に表示可能としてもよい。

【０３１５】

表示モニタ２９においては、設定されている設定値に応じた連比、役比、ベースのみを表示可能としてもよい。さらに、表示モニタ２９においては、設定されている設定値に応じた連比、役比、ベースを初期表示として表示するとともに、表示切替スイッチ３００の操作に応じて、初期表示から他の設定値における連比、役比、ベースの表示に切り替えてもよい。表示モニタ２９においては、設定値に応じた所定情報として、所定時間（例えば、１時間）あたりの賞球数等、連比、役比、ベース以外の数値を表示可能としてもよい。

【０３１６】

例えば、大当り遊技終了直後や時短状態中等の特定条件下においては、通常時の変動パターン判定テーブルとは異なる特殊変動パターン判定テーブルを用いることによって、通常時よりも特定の変動パターンでの変動表示（例えば短縮非リーチの変動パターン（ＰＡ１－４））が実行されやすいようにしてもよい。特殊変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定可能とする場合は、設定されている設定値に応じて、特殊変動パターン判定テーブルを用いた変動パターンの決定を終了して通常時の決定に切り替えるタイミングを異ならせてもよい。具体的には、設定されている設定値が１である場合は、大当り遊技終了後の１５回目の変動表示までを特殊変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定し、大当り遊技終了後の１６回目以降は、通常時の変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定し、設定されている設定値が２である場合は、大当り遊技終了後の１０回目の変動表示までを特殊変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定し、大当り遊技終了後の１１回目以降は、通常時の変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定し、設定されている設定値が３である場合は、大当り遊技終了後の５回目の変動表示までを特殊変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定し、大当り遊技終了後の６回目以降は、通常時の変動パターン判定テーブルを用いて変動パタ

ーンを決定すればよい。

【０３１７】

メイン処理におけるステップＳａ９でＲＡＭ１０２の初期化（クリア）が実行されてから、または、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が変更されてから、最初の１０変動目において特殊な変動パターンにて変動表示が実行されると、遊技者にとって有利な設定値（例えば、設定値１）が設定されていることを示唆し、ＲＡＭ１０２の初期化（クリア）が実行されてから、または、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が変更されてから、３０変動目において特殊な変動パターンにて変動表示が実行されると、遊技者にとって有利な設定値（例えば、設定値１）が設定されていることが確定するなど、特定のタイミングや特定回数の変動表示において特殊な変動パターンにて変動表示が実行されるか否かに注目させるゲーム性としてもよい。なお、パチンコ遊技機１をこのようなゲーム性とする場合は、設定されている設定値が１のときに、ＲＡＭ１０２の初期化（クリア）が実行されてから、または、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が変更されてから、最初の１０変動目において特殊な変動パターンにて変動が実行される割合が最も高く、設定されている設定値が３のときに、ＲＡＭ１０２の初期化（クリア）が実行されてから、または、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が変更されてから、最初の１０変動目において特殊な変動パターンにて変動が実行される割合が最も低くなるようにするとともに、設定されている設定値が１の場合にのみ、ＲＡＭ１０２の初期化（クリア）が実行されてから、または、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が変更されてから、最初の３０変動目において特殊な変動パターンにて変動が実行されるようにすればよい。

【０３１８】

変動パターンを決定するための変動パターン判定テーブルを特殊変動パターン判定テーブルから通常時の変動パターン判定テーブルに切り替える切替条件（テーブルを切り替えるまでの変動回数）は、設定されている設定値に応じて異なる割合にて決定してもよい。設定されている設定値に応じて変動パターンを決定するための変動パターン判定テーブルを切り替える切替条件が異なることによって、特定の変動パターン（例えば、短縮非リーチ（ＰＡ１－４））の決定割合が低下したタイミングに遊技者を注目させることができるので、変動パターンによる演出効果を高めることができる。

【０３１９】

ＲＡＭ１０２の初期化（クリア）が実行されてから、または、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が変更されてから、所定時間（例えば、１時間）が経過するまで、または、所定回数（例えば、１００回）の変動表示が実行されるまでの間は、特定の変動パターンの変動表示（例えば、スーパーリーチの変動パターンの変動表示）の決定割合が通常時の各変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する場合よりも増加あるいは低下するようにしてもよい。この場合には、設定されている設定値が１である場合と２である場合、３である場合とで、それぞれ異なる決定割合にてスーパーリーチの変動パターンの変動表示の実行を決定してもよい。これにより、ＲＡＭ１０２の初期化（クリア）が実行されてから、または、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が変更されてから、所定時間（例えば、１時間）が経過するまで、または、所定回数（例えば、１００回）の変動表示が実行されるまでの間においてスーパーリーチの変動パターンの変動表示回数に遊技者を注目させることができるので、スーパーリーチの変動パターンの変動表示による演出効果を高めることができる。さらに、ＲＡＭ１０２の初期化（クリア）が実行されてから、または、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が変更されてから、所定時間が経過するまで、または、所定回数の変動表示が実行されるまでの間においてのみ決定可能な変動パターンを設定値ごとに設け、これら設定値に応じた変動パターンによる変動表示の実行によってパチンコ遊技機１に設定されている設定値を遊技者に対して報知可能としてもよい。

【０３２０】

ＲＡＭ１０２の初期化（クリア）が実行されてから、または、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が変更されてから、所定時間（例えば、１時間）が経過するまで、また

は、所定回数（例えば、１００回）の変動表示が実行されるまでの間は、パチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じて非リーチやノーマルリーチ等のスーパーリーチ以外の変動パターンの決定割合が異なっていてもよいし、パチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じて非リーチやノーマルリーチ、スーパーリーチ等の通常の変動パターンとは異なる変動パターン（例えば、変動時間が０．１等の極端に短い変動パターンや、変動時間が１０分等の極端に長い変動パターン）の決定割合が異なるようにしてもよい。

【０３２１】

ＲＡＭ１０２の初期化（クリア）が実行されてから、または、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が変更されてから、所定時間（例えば、１時間）が経過するまで、または、所定回数（例えば、１００回）の変動表示が実行されるまでの特定期間は、特定の演出が実行される割合でパチンコ遊技機１に設定されている設定値を示唆するようにしてもよい。例えば、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が遊技者にとって有利な設定値であることを示唆する高設定示唆演出を実行可能とし、特定期間は、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が１（最も遊技者にとって有利な設定値）である場合に高設定値示唆演出が最も実行されやすく、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が３（最も遊技者にとって不利な設定値）である場合に高設定値示唆演出が最も実行されにくくすればよい。特定期間では、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が前回パチンコ遊技機１への電源供給が停止したときから変更されたか否かに応じて非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの少なくともいずれかの変動パターンの決定割合が異なるようにしてもよい。

【０３２２】

パチンコ遊技機１は、大当り遊技終了後に遊技状態を確変状態に制御可能なパチンコ遊技機として構成され、大当り遊技中に第３カウントスイッチを遊技球が通過した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可能としてもよい。この場合は、大当り種別として、大当り遊技中に第２大入賞口を開放する大当り種別、つまり、遊技球が大当り遊技中に第３カウントスイッチを通過可能な大当り種別（以下、大当りＸ）と、大当り遊技中に第２大入賞口を開放しない、つまり、遊技球が大当り遊技中に第３カウントスイッチを通過不能な大当り種別（以下、大当りＹ）を設け、これら大当りＸと大当りＹの決定割合を設定値に応じて異ならせてもよい。このようにすることで、設定されている設定値に応じて大当り遊技終了後に遊技状態が確変状態に制御される割合を異ならせることができるので、遊技興趣を向上できる。

【０３２３】

変動表示結果が大当りとなる割合や、大当り種別の決定割合が異なることに加えて、あるいは代えて、遊技球が各入賞口に入賞した際の賞球数や、大当り遊技中における各ラウンドにおける大入賞口への遊技球の上限入賞数を、設定されている設定値に応じて異ならせるようにしてもよい。さらに、大当り遊技中における第１大入賞口と第２大入賞口の開放パターンを、設定されている設定値に応じて異ならせるようにしてもよい。これにより、大当り遊技状態において付与される賞球数を、設定値に応じて異ならせることができるので、遊技興趣を向上できる。

【０３２４】

パチンコ遊技機１に可動体を設け、この可動体を変動表示中や大当り遊技中といった遊技中に動作させる可動体演出を実行可能としてもよい。このような可動体を設ける場合は、第２大入賞口の内部における規制部材の進退動作確認などの可変入賞初期化制御を実行可能にするとともに、可動体の動作確認や可動体を初期位置に移動させる可動体初期化制御を演出制御用ＣＰＵ１２０により実行可能とし、パチンコ遊技機１に新たな設定値が設定されるとき（例えば、パチンコ遊技機１に電源が投入されたときや、パチンコ遊技機１に新たな設定値が設定されたとき）に、可変入賞初期化制御と可動体初期化制御を実行するようにしてもよい。これにより、規制部材や可動体の動作に、新たな設定値を的確に反映させることができる。可変入賞初期化制御や可動体初期化制御は、メイン処理におけるステップＳａ１３またはステップＳａ１４の実行後に実行すればよい。例えば１回目のタ

イマ割込が発生したタイミングで、可変入賞初期化制御や可動体初期化制御を実行してもよい。可変入賞初期化制御と可動体初期化制御を実行可能である場合は、可変入賞初期化制御を可動体初期化制御よりも前のタイミングにて開始してもよい。あるいは、可変入賞初期化制御と可動体初期化制御を同時に開始するとともに、可変入賞初期化制御を可動体初期化制御よりも先に終了してもよい。これにより、遊技球の入賞にかかわる初期化制御を適切に行うことができる。

【０３２５】

設定されている設定値に応じてスーパーリーチ変動パターンの決定割合が異なっていてもよい。特定可変表示パターンは、スーパーリーチの変動パターンとは異なる変動パターンであってもよい。いずれの変動パターンを特定可変表示パターンとするかの設定は、パチンコ遊技機１の仕様に応じて任意に変更可能である。

【０３２６】

図８－２３および図８－２４は、錠スイッチ５１と設定切替スイッチ５２の設置箇所を主基板１１の側方とした変形例を示している。錠スイッチ５１と設定切替スイッチ５２をパチンコ遊技機１の背面側に設けることによって、遊技場の係員などが遊技機用枠３を開放しなければこれら錠スイッチ５１と設定切替スイッチ５２を操作不能である。これに加えて、遊技機用枠３の閉鎖時に錠スイッチ５１と設定切替スイッチ５２をパチンコ遊技機１の背面側から被覆するセキュリティーカバー５００Ａを設けることで、遊技機用枠３の閉鎖時におけるパチンコ遊技機１の不正な設定値の変更を防止できるようにしてもよい。

【０３２７】

セキュリティーカバー５００Ａは、外枠１ａの右側辺下部に取り付けられている。これにより、遊技機用枠３の閉鎖時には、セキュリティーカバー５００Ａがパチンコ遊技機１の背面側から錠スイッチ５１と設定切替スイッチ５２に近接することによって、錠スイッチ５１と設定切替スイッチ５２とを操作不能とすることができる。その一方で、遊技機用枠３の開放時には、セキュリティーカバー５００Ａが錠スイッチ５１と設定切替スイッチ５２とから離間することによって、錠スイッチ５１と設定切替スイッチ５２とを操作可能とすることができる。錠スイッチ５１と設定切替スイッチ５２とをパチンコ遊技機１の背面側からカバー体によって被覆するとともに、さらに遊技機用枠３の閉鎖時にパチンコ遊技機１の背面側からカバー体をセキュリティーカバー５００Ａによってパチンコ遊技機１の背面側から被覆する（セキュリティーカバー５００Ａによってカバー体を前方に向けて押圧する）ことにより、遊技機用枠３の閉鎖時におけるパチンコ遊技機１の不正な設定値の変更をより強力に防止できるようにしてもよい。設定切替スイッチ５２がクリアスイッチＡＫ００１で代用される場合には、設定切替スイッチ５２に代えて、クリアスイッチＡＫ００１をカバー体やセキュリティーカバー５００Ａによって被覆すればよい。

【０３２８】

図８－２５は、セキュリティーカバーを遊技機用枠３に設けた変形例を示している。具体的には、セキュリティーカバー５００Ｂを遊技機用枠３に対して左右方向にスライド可能に設けてもよい。遊技機用枠３の閉鎖時には、セキュリティーカバー５００Ｂの右端部を外枠１ａの右側辺と遊技機用枠３との間で挟持し、セキュリティーカバー５００Ｂを錠スイッチ５１と設定切替スイッチ５２とを背面側から被覆している状態から移動不能とすればよい。そして、遊技機用枠３の開放時には、セキュリティーカバー５００Ｂをスライド移動させることによって錠スイッチ５１と設定切替スイッチ５２とを操作可能とすればよい。設定切替スイッチ５２がクリアスイッチＡＫ００１で代用される場合には、設定切替スイッチ５２に代えて、クリアスイッチＡＫ００１をセキュリティーカバー５００Ｂによって被覆すればよい。

【０３２９】

図８－２６は、セキュリティカバーを回動可能に設けた変形例を示している。具体的には、セキュリティーカバー５００Ｃの左端部を遊技機用枠３の背面側に設けられた上下方向を向く枢軸に対して回動可能に枢支してもよい。このような場合は、遊技機用枠３の閉鎖時に、セキュリティーカバー５００Ｃの右端部を外枠１ａの右側辺と遊技機用枠３との

間で挟持し、セキュリティーカバー５００Ｃを錠スイッチ５１と設定切替スイッチ５２とを背面側から被覆している状態から移動不能とすればよい。そして、遊技機用枠３の開放時には、セキュリティーカバー５００Ｃを図示しない枢軸周りに回動させることによって錠スイッチ５１と設定切替スイッチ５２とを操作可能とすればよい。設定切替スイッチ５２がクリアスイッチＡＫ００１で代用される場合には、設定切替スイッチ５２に代えて、クリアスイッチＡＫ００１をセキュリティーカバー５００Ｃによって被覆すればよい。

【０３３０】

これらのセキュリティーカバーを主基板１１に重複するように設ける場合には、セキュリティーカバーを透過性を有する樹脂材等によって構成し、主基板１１の実装面や封印シールの視認性を妨げないようにしてもよい。

【０３３１】

パチンコ遊技機１は、確変ループタイプやＶ確変タイプなど、異なる遊技性であってもよい。確変ループタイプやＶ確変タイプとする場合には、特定の大当り遊技終了後に第１大入賞口を開放対象とする小当りによりに持ち玉を増加させることが可能な機能（いわゆる小当りタイム）を有するようにしてもよい。小当りタイムの機能を有する遊技機とする場合は、設定値に応じて大当り確率を異ならせる（例えば、設定値１の場合は通常状態の大当り確率を１／２００とするとともに確変状態の大当り確率を１／２０とし、設定値２の場合は通常状態の大当り確率を１／３００とするとともに確変状態の大当り確率を１／３０とする）ことによって、一方の設定値が設定されている場合は、初当り確率が他の設定値が設定されている場合よりも高いことにより小当りタイムに突入しやすくなるが、確変制御中に大当りとなる確率も他の設定値が設定されている場合よりも高いので、小当りタイムが終了しやすくなる。つまり、確変制御を実行可能なパチンコ遊技機に小当りタイムの機能を搭載する場合は、通常状態における大当り確率が高い設定値が設定されているほど小当りタイムに突入する確率が高い一方で小当りタイムが継続しにくく、通常状態における大当り確率が低い設定値が設定されているほど小当りタイムに突入する確率が低い一方で小当りタイムが継続しやすくなる。このため、確変ループタイプやＶ確変タイプのパチンコ遊技機１にあっては、小当りタイムの機能を搭載することによって遊技の幅を広げることができるばかりか、大当り確率の低い設定値が設定されているパチンコ遊技機１であっても遊技者に対して遊技を行う意志を惹起させることができる。

【０３３２】

Ｖ確変タイプのパチンコ遊技機１にあっては、確変制御決定用ラウンドにおける確変制御決定用大入賞口の開放パターンを長期開放パターン（遊技球が確変制御決定用大入賞口に入賞しやすい開放パターン）と短期開放パターン（遊技球が確変制御用大入賞口に入賞しにくい開放パターン）とから決定する場合、これら長期開放パターンと短期開放パターンをパチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じて異なる割合にて決定することによって、実質的な確変突入確率（確変大当りの割合）を異ならせるようにしてもよい。

【０３３３】

遊技領域の所定位置（例えば、第２大入賞口の上方位置）に大当り種別決定用ゲートを設けるとともに、特別図柄が大当りを示す組み合わせで導出表示された後に遊技球が大当り種別決定用ゲートを通過したタイミングにて大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を抽出し、抽出したＭＲ２の値に基づいて決定した大当り種別に応じた大当り遊技を開始するようにしてもよい。このように大当り種別決定用ゲートを設ける場合は、パチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じて異なる割合で大当り種別を決定する（例えば、大当り種別として１６ラウンド大当りと４ラウンド大当りが設けられている場合、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が１である場合に、１６ラウンド大当りの大当り遊技状態に制御される割合が最も高く、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が３である場合に、１６ラウンド大当りの大当り遊技状態に制御される割合が最も低い）ようにしてもよい。

【０３３４】

錠スイッチ５１や設定切替スイッチ５２あるいはクリアスイッチＡＫ００１は、遊技機用枠３の前方側に設けてもよい。このように錠スイッチ５１や設定切替スイッチ５２ある

いはクリアスイッチＡＫ００１を遊技機用枠３の前方側に設ける場合は、錠スイッチ５１や設定切替スイッチ５２あるいはクリアスイッチＡＫ００１を打球操作ハンドルや打球発射装置の近傍に設けることで、ガラス扉枠３ａを開放しなければ操作不能なようにすればよい。

【０３３５】

設定されている設定値に応じて異なる割合で決定されるのは、少なくとも大当り遊技状態といった、遊技者にとって有利な有利状態に制御するか否かを決定される場合であればよく、大当り種別や変動パターンについては、設定されている設定値にかかわらず共通の割合で決定されるものであってもよい。設定されている設定値に応じて異なる割合で変動表示結果を「大当り」や「小当り」とするか否かを決定する一方で、設定されている設定値にかかわらず共通の割合で大当り種別や変動パターンを決定する場合には、設定値が変更されても変動パターンの決定割合は変更されないので、遊技者などに設定値を示唆しない、または示唆しにくくなる。設定されている設定値に応じて異なる割合で変動表示結果だけでなく変動パターンなども決定する場合には、設定値が変更されると変動パターンの決定割合も変更されるので、遊技者などに設定値を示唆できる、または示唆しやすくなる。

【０３３６】

以上のように、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では、電源投入による電力供給の開始に伴い、ＣＰＵ１０３がメイン処理を実行することにより、錠スイッチ５１やクリアスイッチＡＫ００１による動作の検出結果に応じて、設定変更状態、設定確認状態、初期化状態、停電復旧状態のいずれかに制御可能となる。設定変更状態は、設定切替スイッチ５２あるいはクリアスイッチＡＫ００１の操作による設定値の変更を許可する変更許可状態である。設定確認状態は、表示モニタ２９にて、設定されている設定値を確認可能な状態である。初期化状態は、設定変更状態や設定確認状態とは異なり、ＲＡＭ１０２の記憶内容が初期化（クリア）された状態である。停電復旧状態は、ＲＡＭ１０２の記憶内容が停電時の内容に復旧された状態である。

【０３３７】

図８－２７は、電源投入時のスイッチ検出に応じた状態制御例を示している。電源スイッチＡＫ００２の操作に基づく電源投入により電力供給が開始されたときに、錠スイッチ５１がオンであるとともに、クリアスイッチＡＫ００１がオンである場合には、メイン処理のステップＳａ１３にて設定変更処理が実行されることで、設定変更状態の制御を行う。この場合には、メイン処理のステップＳａ９にてＲＡＭ１０２の記憶内容が初期化される。これに対し、電力供給が開始されたときに、錠スイッチ５１がオンであり、クリアスイッチＡＫ００１がオフである場合には、メイン処理のステップＡＫＳ００２にて設定確認処理が実行されることで、設定確認状態の制御を行う。この場合には、メイン処理のステップＳａ９が実行されず、ステップＳａ４１、Ｓａ４２により、ＲＡＭ１０２の記憶内容が停電時の内容に復旧される。電力供給が開始されたときに、錠スイッチ５１がオフであり、クリアスイッチＡＫ００１がオンである場合には、メイン処理のステップＳａ９にてＲＡＭ１０２の記憶内容が初期化されることで、初期化状態の制御を行う。この場合には、メイン処理のステップＳａ１２にて錠スイッチ５１がオフであると判定されるので、ステップＳａ１３の設定変更処理が実行されない。電力供給が開始されたときに、錠スイッチ５１がオフであるとともに、クリアスイッチＡＫ００１がオフである場合には、メイン処理のステップＳａ４１、Ｓａ４２により、ＲＡＭ１０２の記憶内容が停電時の内容に復旧されることで、停電復旧状態の制御を行う。この場合には、メイン処理のステップＡＫＳ００１にて錠スイッチ５１がオフであると判定されるので、ステップＡＫＳ００２の設定確認処理が実行されない。このように、電源スイッチＡＫ００２を用いた電源投入の動作に伴い、錠スイッチ５１、および、クリアスイッチＡＫ００１により、遊技場の係員などによるオンとオフの切替操作や押下操作となる各種動作を検出し、それらの検出結果に応じた状態の制御を行うことができる。

【０３３８】

（上記特徴部に係る手段の説明）
上記実施例には、以下のような特徴部が含まれている。つまり、従来、設定値を設定可能なパチンコ遊技機として、例えば、特開２０１０－２００９０２号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開２０１０－２００９０２号公報に記載の遊技機にあっては、設定されている設定値を表示するための専用の設定値表示手段が設けられており、遊技機のコスト増を防ぐことができないという問題があった。そこで、この問題を解決する特徴部に係る手段１の遊技機として、
遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
複数の設定値のうちのいずれかの設定値（例えば、設定値１～設定値３のいずれか）に設定可能な設定手段（例えば、ＣＰＵ１０３がＳａ１３の設定変更処理を実行する部分）と、
設定された設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、
遊技媒体が所定領域（例えば、一般入賞口、第１始動入賞口、第２始動入賞口、第１大入賞口、第２大入賞口など）に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、ＣＰＵ１０３が大当り開放中処理を実行する部分など）と、
前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ２９など）と、
を備え、
前記情報表示手段は、前記設定手段にて設定されている設定値を表示可能である（例えば、表示モニタ２９の第１表示部２９Ａによる表示など）
ことを特徴とする遊技機が記載されており、この手段１によれば、設定されている設定値を表示するための表示装置を個別に設ける必要がないので、遊技機のコスト増を防ぐことができる。
【０３３９】
上記特徴部の手段２の遊技機として、
前記情報表示手段は、設定値に応じた所定情報を表示可能である（例えば、表示モニタ２９において連比、役比、ベースを表示可能な部分など）
ことを特徴とする手段１に記載の遊技機が記載されており、この手段２においては、遊技機の状態を把握しやすくできる。
【０３４０】
上記特徴部の手段３の遊技機として、
前記情報表示手段は、各設定値の所定情報を順次表示可能である（例えば、表示モニタ２９は、短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース１、ベース２を５秒間隔で順次表示する部分など）
ことを特徴とする手段２に記載の遊技機が記載されており、この手段３においては、各設定値の所定情報を把握しやすくできる。
【０３４１】
上記特徴部の手段４の遊技機として、
前記情報表示手段は、各設定値の所定情報を異なる表示態様により表示可能である（例えば、設定値１では、連比、役比、ベースを赤色で表示し、設定値２では、連比、役比、ベースを緑色で表示し、設定値３では、連比、役比、ベースを青色で表示する部分など）
ことを特徴とする手段２または手段３に記載の遊技機が記載されており、この手段４においては、各設定値の所定情報を把握しやすくできる。
【０３４２】
上記特徴部の手段５の遊技機として、
操作手段（例えば、表示切替スイッチ３００など）を備え、
前記情報表示手段は、各設定値の所定情報を、前記操作手段の操作に応じて切替表示可

能である（例えば、表示切替スイッチ３００の操作によって、設定値１の連比、役比、ベースの表示を、設定値２の連比、役比、ベースの表示に切り替える部分や、設定値２の連比、役比、ベースの表示を、設定値３の連比、役比、ベースの表示に切り替える部分など）

ことを特徴とする手段２～手段４のいずれかに記載の遊技機が記載されており、この手段５においては、各設定値の所定情報を把握しやすくできる。

【０３４３】

上記特徴部の手段６の遊技機として、

前記情報表示手段は、前記設定手段によって設定されている設定値に応じた所定情報を表示する（例えば、設定されている設定値に応じた連比、役比、ベースのみを表示可能とする部分など）

ことを特徴とする手段２～手段５のいずれかに記載の遊技機が記載されており、この手段６においては、設定手段にて設定されている設定値の所定情報の確認作業を容易に行うことができる。

【０３４４】

上記特徴部の手段７の遊技機として、

前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を算出可能な算出手段（例えば、ＣＰＵ１０３が６０００個分の連比（％）、役比（％）、及び累計の連比（％）、役比（％）及び前回の賞球６００００個に基づいて算出されたベース（ベース１（％））、直前の賞球６００００個に基づいて算出されたベース（ベース２（％））を算出する部分など）を備え、

前記算出手段は、前記情報を各設定値毎に個別に算出可能であり（例えば、一般入賞賞球や第１始動口賞球、普通電役賞球、特別電役賞球、賞球合計、打込合計は、設定されている設定値に応じた記憶領域（リングバッファ）に記憶されることにより設定値ごとに個別に算出可能な部分など）、

前記情報表示手段は、設定値のうちのいずれか１の特定設定値に応じた前記情報のみを表示する（例えば、設定値１～設定値３のいずれか１の設定値に応じた連比、役比、ベースのみを表示可能とする部分など）

ことを特徴とする手段１～手段６のいずれかに記載の遊技機が記載されており、この手段７においては、情報の確認作業を容易に行うことができる。

【０３４５】

上記特徴部の手段８の遊技機として、前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を算出可能な算出手段（例えば、ＣＰＵ１０３が６０００個分の連比（％）、役比（％）、及び累計の連比（％）、役比（％）及び前回の賞球６００００個に基づいて算出されたベース（ベース１（％））、直前の賞球６００００個に基づいて算出されたベース（ベース２（％））を算出する部分など）を備え、

前記算出手段は、各設定値に応じた前記情報である個別情報を個別に算出可能であるとともに、２以上の異なる設定値に応じた前記情報である複合情報を算出可能であって（例えば、２以上の設定値において合算した連比、役比、ベースを算出する部分など）、前記情報表示手段は、前記情報と前記複合情報とを表示可能である（例えば、２以上の設定値における連比、役比、ベースを算出して表示モニタ２９に表示可能とする部分など）

ことを特徴とする手段１～手段７のいずれかに記載の遊技機が記載されており、この手段８によれば、遊技機の状態を、より詳細に把握することができる。

【０３４６】

（他の特徴部に関する演出制御の説明）

図８－２８は、上記特徴部を備える実施例において、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行する演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。この演出制御メイン処理は、上記実施の形態における演出制御メイン処理に代えて実行できればよい。本実施例の演出制御メイン処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、上記実施の形態と同様の初期化処理（ステップＡＫＳ０１１）を実行した後、上記実施の形態とは異なり、電源投入時コマ

ンド処理（ステップＡＫＳ０１２）を実行する。電源投入時コマンド処理を実行した後には、上記実施の形態と同様に、タイマ割込フラグがオンとなっているか否かを判定し（ステップＡＫＳ０１３）、オフであれば（ステップＡＫＳ０１３；Ｎｏ）、ステップＡＫＳ０１３の処理を繰り返し実行して待機する。これに対し、タイマ割込フラグがオンである場合には（ステップＡＫＳ０１３；Ｙｅｓ）、タイマ割込フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップＡＫＳ０１４）、コマンド解析処理（ステップＡＫＳ０１５）、演出制御プロセス処理（ステップＡＫＳ０１６）、演出用乱数更新処理（ステップＡＫＳ０１７）を順に実行する。

【０３４７】

図８－２９は、電源投入時コマンド処理として、ステップＡＫＳ０１２にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、電力供給の開始に伴い主基板１１から送信された演出制御コマンドを、受信コマンドとして取得し、その内容を判定する。具体的には、受信コマンドがＲＡＭクリア通知コマンドとなるコマンド９０００Ｈであるか否かを判定する（ステップＡＫＳ０２１）。ＲＡＭクリア通知コマンドではない場合には（ステップＡＫＳ０２１；Ｎｏ）、受信コマンドが停電復旧指定コマンドとなるコマンド９２００Ｈであるか否かを判定する（ステップＡＫＳ０２２）。停電復旧停止コマンドではない場合には（ステップＡＫＳ０２２；Ｎｏ）、受信コマンドが設定変更開始コマンドとなるコマンド９１００Ｈであるか否かを判定する（ステップＡＫＳ０２３）。設定変更開始コマンドではない場合には（ステップＡＫＳ０２３；Ｎｏ）、受信コマンドが設定確認開始コマンドとなるコマンド９４００Ｈであるか否かを判定する（ステップＡＫＳ０２４）。設定確認開始コマンドではない場合には（ステップＡＫＳ０２４；Ｎｏ）、ステップＡＫＳ０２１に戻り、受信コマンドを取得するまでステップＡＫＳ０２１～ＡＫＳ０２４を繰り返し実行して待機する。なお、受信コマンドを取得できずに予め定められたエラー判定時間が経過した場合には、受信コマンドのエラーが発生したことを報知してもよい。

【０３４８】

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

【０３４９】

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

【０３５０】

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

【０３５１】

その後、初期化報知を実行する制御を行う（ステップＡＫＳ０３０）。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、初期化報知に対応して予め用意された制御データに基づき、予め定められた初期化報知時間が経過するまでの初期化報知期間において、演出表示装置５に初期化報知画面を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから初期化報知音声を出力させるように、制御を行えばよい。ステップＡＫＳ０２１にて受信コマンドがＲＡＭクリア通知コマンドであると判定した場合にも（ステップＡＫＳ０２１；Ｙｅｓ）、ステップＡＫＳ０３０に進むことで、初期化報知を実行できるようにすればよい。こうして、電源投入による電力供給の開始に伴いクリアスイッチＡＫ００１の押下操作となる動作が検出された場合に対応して、ＲＡＭ１０２の記憶内容が初期化（クリア）されたことを報知できる。

【０３５２】

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

【０３５３】

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

【０３５４】

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

【０３５５】
その後、停電復旧報知を実行する制御を行ってもよい。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、停電復旧報知に対応して予め用意された制御データに基づき、演出表示装置５に停電復旧報知画面を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから停電復旧報知音声を出力させるように、制御を行ってもよい。ステップＡＫＳ０２２にて受信コマンドが停電復旧指定コマンドであると判定した場合にも（ステップＡＫＳ０２２；Ｙｅｓ）、停電復旧報知を実行できるようにしてもよい。これらの場合には、電源投入による電力供給の開始に伴いクリアスイッチＡＫ００１の押下操作となる動作が検出されない場合に対応して、ＲＡＭ１０２の記憶内容が停電時の内容に復旧されたことを報知できればよい。
【０３５６】
図８－３０は、本実施例において、演出制御による報知や画面表示などに関し、制御の優先度を示している。パチンコ遊技機１では、電源投入による電力供給の開始に伴い、設定変更状態や設定確認状態に制御された場合に、パチンコ遊技機１における遊技の進行を停止させる遊技停止状態となる。これに対応して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、電源投入時コマンド処理のステップＡＫＳ０２５やステップＡＫＳ０３１にて、遊技停止状態開始時処理を実行する。遊技停止状態開始時処理が実行された後には、設定変更終了コマンドや設定確認終了コマンドとは異なるコマンドの受信が無効となり、通常の演出に関する制御が実行されないように規制される。そのため、設定変更報知や設定確認報知の優先度ＡＫＰ０１は、演出制御に関する優先度のうちで、最も高い優先度となる。例えば節電機能等設定画面などの優先度ＡＫＰ０２は、設定変更報知や設定確認報知の優先度ＡＫＰ０１よりも低い優先度となる。節電機能等設定画面は、パチンコ遊技機１（遊技機用枠３）の背面側に設けられた出力量切替スイッチのスイッチ位置を、特定位置として予め定められた位置とした場合に、節電機能の有無や種類、ＲＴＣによる現在日時の設定などを可能にするために、演出表示装置５にて表示可能な画面である。磁石エラー報知などの優先度ＡＫＰ０３は、節電機能等設定画面などの優先度ＡＫＰ０２よりも低い優先度となるので、設定変更報知や設定確認報知の優先度ＡＫＰ０１よりも低い優先度となる。通常時における遊技の進行に対応した通常遊技画面の優先度ＡＫＰ０Ｚは、演出制御に関する優先度のうちで、最も低い優先度となるので、設定変更報知や設定確認報知の優先度ＡＫＰ０１よりも低い優先度となる。
【０３５７】
このように、設定変更報知や設定確認報知の優先度ＡＫＰ０１は、節電機能等設定画面などの優先度ＡＫＰ０２よりも高いので、電源投入時コマンド処理のステップＡＫＳ０２６により設定変更報知を開始する制御が行われた場合や、ステップＡＫＳ０３２により設定確認報知を開始する制御が行われた場合には、設定変更や設定確認の終了となる前に、仮に、出力量切替スイッチのスイッチ位置が特定位置に切り替えられたとしても、出力量切替スイッチを切り替えたことによる節電機能等設定画面の表示は開始されない。こうして、設定変更報知画面や設定確認報知画面といった、パチンコ遊技機１における設定値に関する表示を、節電機能等設定画面といった、演出の出力量あるいは出力制御に関する表示よりも優先して表示する。これにより、設定値に関する表示が適切に行われるので、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。
【０３５８】
（他の特徴部における演出制御に関する変形例の説明）
図８－３１は、遊技中に設定確認処理を実行可能な変形例において実行される演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。パチンコ遊技機１における設定値は、電源投入時に確認可能な形態に限定されるものではなく、設定値の確認は遊技中に実行可能であってもよい。この場合には、ＣＰＵ１０３がメイン処理にてステップＳａ１６より後の処理を開始した後、遊技場の係員などにより遊技機用枠３が開放され、錠スイッチ５１をオンとする切替操作が行われると、その操作が検出されたことにより、表示モニタ２９では、第１表示部２９Ａにおいて現在のパチンコ遊技機１に設定されている設定値を表示させる。この表示は、遊技場の係員などにより設定切替スイッチ５２あるいはクリアスイ

ッチＡＫ００１が押下操作されても変更されず、現在のパチンコ遊技機１で設定されている設定値を確認するための表示となっている。遊技中に設定確認処理の実行が開始されるときには、パチンコ遊技機１において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定確認開始コマンドとなるコマンド９４００Ｈが送信される。設定確認処理の実行が終了するときには、設定確認状態が終了し、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定確認終了コマンドとなるコマンド９４０１Ｈが送信される。変形例における演出制御メイン処理では、ステップＡＫＳ０１７にて演出用乱数更新処理を実行した後に、進行中設定確認処理（ステップＡＫＳ０１Ａ）を実行してから、ステップＡＫＳ０１３に戻る。

【０３５９】

図８－３２は、進行中設定確認処理として、ステップＡＫＳ０１Ａにて実行される処理の一例を示すフローチャートである。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示モニタ２９にて、設定されている設定値を確認可能に表示している設定確認中であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ０５１）。ステップＡＫＳ０５１では、例えばステップＡＫＳ０５８における制御が行われた後、ステップＡＫＳ０６０における制御が行われるまでの期間において、設定確認中であると判定すればよい。設定確認中ではない場合には（ステップＡＫＳ０５１；Ｎｏ）、主基板１１から送信された設定確認開始コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップＡＫＳ０５２）。このとき、設定確認開始コマンドを受信した場合には（ステップＡＫＳ０５２；Ｙｅｓ）、パチンコ遊技機１における遊技の進行中であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ０５３）。ステップＡＫＳ０５３では、主基板１１から送信された客待ちデモ指定コマンドを受信した後、第１変動開始コマンドや第２変動開始コマンドを受信するまでの期間において、遊技の進行中ではないと判定し、それ以外の期間では、遊技の進行中であると判定すればよい。

【０３６０】

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

【０３６１】

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

【０３６２】

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

御を行う（ステップＡＫＳ０６０）。

【０３６３】

このような進行中設定確認処理が実行されることにより、遊技中に設定確認処理が実行されて設定されている設定値が表示モニタ２９に表示される場合に、演出制御基板１２の側では、主基板１１から送信された客待ちデモ表示コマンドを受信してから、設定確認報知画面の表示や設定確認報知音声の出力を開始することができる。これにより、遊技の進行に伴う演出の実行中に設定値が確認可能となった場合に、実行中の演出が中止されないようにして、設定値の確認による不都合を防止できる。

【０３６４】

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

【０３６５】

あるいは、設定されている設定値は、パチンコ遊技機１の背面側に設けられた表示モニタ２９にて表示され、演出表示装置５では設定値に対応する表示を行う必要がない。そこで、遊技中に設定確認処理を実行する場合には、主基板１１から演出制御基板１２に対して設定確認開始コマンドなどを送信せずに、表示モニタ２９にて設定値を確認可能な表示を開始する制御を行うようにしてもよい。この場合には、演出制御基板１２において、遊技の進行に伴う演出の実行が継続するように、演出制御用ＣＰＵ１２０などによる制御を行うようにしてもよい。

【０３６６】

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

【０３６７】

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

あってもよい。
【０３６８】
設定変更終了コマンドとなるコマンド９３ＸＸＨと、設定確認終了コマンドとなる９４０１Ｈとが用意される形態に限定されるものではなく、設定変更終了コマンドおよび設定確認終了コマンドとして、共通の設定終了時コマンドが用いられるものであってもよい。この場合、電源投入時コマンド処理では、ステップＡＫＳ０２７にて、設定終了時コマンドを受信したときに設定変更を終了すると判定し、ステップＡＫＳ０３３にて、設定終了時コマンドを受信したときに設定確認を終了すると判定すればよい。
【０３６９】
（特徴部７１ＡＫに関する説明）
図８－３３は、本実施例の特徴部７１ＡＫに関し、パチンコ遊技機１の背面側に設けられた出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１の構成例を示している。出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１は、パチンコ遊技機１の背面側において、演出制御用ＣＰＵ１２０が搭載された演出制御基板１２の右上部分に設けられていればよい。出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１は、演出制御基板１２を収容する基板ケースに形成された開口部を介して外部から操作可能となっている。出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１は、所定の演出出力などを初期設定するためのスイッチ切替操作といった、所定の動作を検出可能な回転式のスイッチであればよい。出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１により初期設定される演出出力には、少なくとも、スピーカ８Ｌ、８Ｒの音量が含まれていればよい。また、遊技効果ランプ９などの発光部材の発光量が含まれていてもよい。例えば遊技場の係員が遊技機用枠３を開放したときに、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１を操作可能な状態になる。このように、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１は、遊技機用枠３を開放することが、演出出力の初期設定を変更可能にする条件となっている。出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１は、演出出力を複数段階のいずれかに初期設定する。また、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置に応じて、スティックコントローラ３１Ａなどを用いて遊技者による演出出力の変更調整を許可するか禁止するかが切り替えられる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、こうした演出出力の設定を示すデータを、出力設定情報としてＲＡＭ１２２の所定領域などに記憶させればよい。
【０３７０】
図８－３３（Ｂ）に示すように、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１は、「０」から「Ｆ」までの計１６個のチャンネルを備えており、ツマミ７１ＡＫ００２を回動操作する動作により、チャンネルに対応するスイッチ位置を切り替えることができる。本実施例では、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置が「０」～「Ｆ」のいずれであるかに応じて、音量が６段階のいずれかに初期設定されるとともに、遊技者による音量調整を許可するか否かが切り替えられる。出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１は直接または所定回路を介して演出制御用ＣＰＵ１２０に接続され、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置を示す切替スイッチ信号が演出制御用ＣＰＵ１２０に入力されることにより、チャンネルに対応するスイッチ位置を特定することができる。
【０３７１】
図８－３４は、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置に応じた演出出力などの初期設定制御７１ＡＫＣ０１を示している。この初期設定制御７１ＡＫＣ０１において、例えば、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置が「５」である場合には、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音声の音量について、「音量６（最大）」に応じて上限音量が「９７．０」に初期設定され、遊技者による音量設定（調整）が可能（許可）に制御される。なお、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音声の音量に限定されず、例えば遊技効果ランプ９の光量といった、任意の演出装置の出力量を出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置に応じて初期設定できればよい。出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置が「６」～「Ｆ」のいずれかである場合には、遊技者による音量設定（調整）が不可（禁止）となるので、初期設定された演出出力により演出が実行される。また、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置が「Ｆ」である場合に対応し

て、演出表示装置５において節電機能等設定画面が表示可能となり、節電機能の有無や種類（節電モード）、および、ＲＴＣ１２６により現在日時を示す値の設定（変更）を行うことができる。

【０３７２】

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

【０３７３】

図８－３５は、特徴部７１ＡＫに関して、設定変更報知、設定確認報知、初期化報知の実行例を示している。この実行例では、設定変更報知として、図８－３５（Ａ）に示すように、設定変更報知画面７１ＡＫＤ０１が演出表示装置５に表示され、設定変更報知音声７１ＡＫＥ０１がスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。また、設定確認報知として、図８－３５（Ｂ）に示すように、設定確認報知画面７１ＡＫＤ０２が演出表示装置５に表示され、設定確認報知音声７１ＡＫＥ０２がスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。初期化報知として、図８－３５（Ｃ）に示すように、初期化報知画面７１ＡＫＤ０３が演出表示装置５に表示され、初期化報知音声７１ＡＫＥ０３がスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。特徴部７１ＡＫでは、上記実施例と同様に、演出制御メイン処理のステップＡＫＳ０１２にて電源投入時コマンド処理が実行される。この電源投入時コマンド処理では、ステップＡＫＳ０２６での制御により、設定変更報知が開始され、ステップＡＫＳ０２８での制御により、設定変更報知が終了する。また、ステップＡＫＳ０３２での制御により、設定確認報知が開始され、ステップＡＫＳ０３４での制御により、設定確認報知が終了する。さらに、ステップＡＫＳ０３０での制御により、初期化報知期間の開始に伴い初期化報知が開始され、初期化報知期間の終了に伴い初期化報知が終了する。なお、設定変更報知画面７１ＡＫＤ０１、設定確認報知画面７１ＡＫＤ０２、初期化報知画面７１ＡＫＤ０３は、演出表示装置５における表示領域の全体に表示される態様に限定されず、演出表示装置５における表示領域の一部に表示される態様であってもよい。

【０３７４】

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

【０３７５】

このように、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１におけるスイッチ位置を切り替える動作に応じて、演出出力の調整に関する動作を検出し、その検出に基づいて演出の出力量を複数段階のいずれかに制御する一方で、パチンコ遊技機１における設定値の変更に関する報知となる設定変更報知では、設定変更報知音声７１ＡＫＥ０１の出力として、演出出力の調整に関する動作の検出にかかわらず共通の出力量となる最大音量により報知を行う。設定確認報知や初期化報知でも、設定確認報知音声７１ＡＫＥ０２や初期化報知音声７１ＡＫＥ０３の出力として、演出出力の調整に関する動作の検出にかかわらず共通の出力量

となる最大音量により報知を行えばよい。このように、共通の出力量により報知を行うので、設定値の変更や確認、ＲＡＭ１０２における記憶内容の初期化（クリア）に伴い、不正行為が行われることを防止できる。

【０３７６】

図８－３６は、特徴部７１ＡＫに関して、遊技者音量調整や節電機能設定などが行われる場合の表示例を示している。例えば、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置が「０」であり、未だ遊技者による演出出力の調整が行われていない場合には、音量設定が「音量１（最小）」である。図８－３６（Ａ）は、この場合に対応して演出表示装置５に表示される遊技者音量調整画面７１ＡＫＤ１１を示している。遊技者音量調整画面７１ＡＫＤ１１は、６段階の音量に対応した６個のメモリを示す演出画像を含み、現在の音量に応じて、各メモリの表示色を異ならせる。例えば、音量設定が「音量１（最小）」であるときには、１つのメモリを第１表示色（例えば赤色）で表示する一方、残った５つのメモリを第２表示色（例えば白色）で表示する。このとき、スティックコントローラ３１Ａの操作桿（レバー）を右に傾倒操作する動作が検出されたことに対応して、音量設定を「音量２」に変更するとともに、遊技者音量調整画面７１ＡＫＤ１１において第１表示色のメモリを１つ増加させる。このように、スティックコントローラ３１Ａの操作桿（レバー）を第１方向（右方向など）に傾倒操作する第１動作が検出されるごとに、演出出力の設定が最大に達するまで、複数段階の演出出力量を１段階ずつ増加させるように変更すればよい。一方、スティックコントローラ３１Ａの操作桿（レバー）を第２方向（左方向）に傾倒操作する第２動作が検出されるごとに、演出出力の設定が最小に達するまで、複数段階の演出出力量を１段階ずつ減少させるように変更すればよい。

【０３７７】

出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置が「Ｆ」である場合には、節電機能やＲＴＣ１２６の値を設定可能になる。図８－３６（Ｂ）は、この場合に対応して演出表示装置５に表示される節電機能等設定画面７１ＡＫＤ１２を示している。節電機能等設定画面７１ＡＫＤ１２は、節電機能設定を行うための表示エリアと、ＲＴＣ１２６による現在日時（現在時刻）の値を設定するための表示エリアとを含んでいる。節電機能等設定画面７１ＡＫＤ１２が表示されたときに、遊技場の係員などがスティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂを操作する動作が検出されたことに応じて、節電機能の有無や種類（節電モード）、および、ＲＴＣ１２６による現在日時を示す値の設定（変更）を実行する。演出制御用ＣＰＵ１２０では、節電機能等設定画面７１ＡＫＤ１２の表示や、各設定を変更する動作の検出に基づいて、節電機能などを設定（変更）するための処理が実行される。例えば節電機能等設定画面７１ＡＫＤ１２の表示において「節電モードＡ」を選択することが設定された場合には、デモ画面表示が行われる客待ちデモ中であるときに限り、節電機能を発動させる制御が行われるものであればよい。また、節電機能等設定画面７１ＡＫＤ１２の表示において「節電モードＢ」を選択することが設定された場合には、客待ちデモ中に加えて変動表示の実行中にも、例えば遊技効果ランプ９の輝度（発光量）を低下させるなど、節電機能を発動させる制御が行われるものであればよい。

【０３７８】

図８－３７は、特徴部７１ＡＫに関して、演出制御用ＣＰＵ１２０により実行される演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。この演出制御メイン処理は、上記実施例における演出制御メイン処理に代えて実行できればよい。特徴部７１ＡＫの演出制御メイン処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、上記実施例と同様に初期化処理（ステップ７１ＡＫＳ０１１）、電源投入時コマンド処理（ステップ７１ＡＫＳ０１２）を実行する。ステップ７１ＡＫＳ０１１の初期化処理は、上記実施例におけるステップＡＫＳ０１１の初期化処理に対応する処理であり、ステップ７１ＡＫＳ０１２の電源投入時コマンド処理は、上記実施例におけるステップＡＫＳ０１２の電源投入時処理に対応する処理であればよい。ステップ７１ＡＫＳ０１２の電源投入時コマンド処理を実行した後、上記実施例とは異なり、開始時出力切替処理（ステップＡＫＳ０１３）を実行する。その後には、上記実施例と同様に、タイマ割込フラグがオンとなっているか否かを判定し（ステッ

プ７１ＡＫＳ０１４）、オフであれば（ステップ７１ＡＫＳ０１４；Ｎｏ）、ステップ７１ＡＫＳ０１４の処理を繰り返し実行して待機する。これに対し、タイマ割込フラグがオンである場合には（ステップ７１ＡＫＳ０１４；Ｙｅｓ）、タイマ割込フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ７１ＡＫＳ０１５）、コマンド解析処理（ステップ７１ＡＫＳ０１６）、演出制御プロセス処理（ステップ７１ＡＫＳ０１７）、演出用乱数更新処理（ステップ７１ＡＫＳ０１８）を順に実行する。さらに、特徴部７１ＡＫの演出制御メイン処理では、進行中出力変更処理（ステップ７１ＡＫＳ０１９）を実行してから、ステップ７１ＡＫＳ０１４に戻る。

【０３７９】

図８－３８は、開始時出力切替処理として、ステップ７１ＡＫＳ０１３にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。開始時出力切替処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１からの切替スイッチ信号に基づいて、スイッチ位置を特定する（ステップ７１ＡＫＳ０３１）。このときには、特定されたスイッチ位置が「Ｆ」であるか否かを判定する（ステップ７１ＡＫＳ０３２）。そして、スイッチ位置が「Ｆ」以外である場合には（ステップ７１ＡＫＳ０３２；Ｎｏ）、スイッチ位置に応じた演出出力の調整により、出力量の初期設定を切り替える制御を行い（ステップ７１ＡＫＳ０３３）、開始時出力切替処理を終了する。ステップ７１ＡＫＳ０３３では、例えばチャンネルに対応するスイッチ位置を特定可能に示す初期出力設定データを、ＲＡＭ１２２の所定領域に記憶させればよい。

【０３８０】

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

【０３８１】

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

【０３８２】

図８－３９は、進行中出力変更処理として、ステップ７１ＡＫＳ０１９にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。進行中出力変更処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、切替許可条件が成立したか否かを判定する（ステップ７１ＡＫＳ０５１）。切替許可条件は、パチンコ遊技機１における遊技制御の進行に伴う演出制御の実行中に、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１を用いた演出出力の調整を許可する条件として、予め定められていればよい。例えば、遊技機用枠３が開放された場合に、切替許可条件が成立するようにしてもよい。このような切替許可条件が成立した場合には（ステップ７１ＡＫＳ０５１；Ｙｅｓ）、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１からの切替スイッチ信号に基づ

いて、スイッチ位置を検出する（ステップ７１ＡＫＳ０５２）。この検出結果により、スイッチ位置の変更があったか否かを判定する（ステップ７１ＡＫＳ０５３）。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＡＭ１２２の所定領域に記憶されている初期出力設定データに示されるスイッチ位置と、切替スイッチ信号から特定されるスイッチ位置とを比較して、比較結果が合致しない場合に、スイッチ位置の変更があったと判定すればよい。

【０３８３】

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

【０３８４】

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

【０３８５】

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

【０３８６】

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

せればよい。

【０３８７】

（特徴部７１ＡＫに関する変形例の説明）

図８－４０は、特徴部７１ＡＫの変形例において、演出制御による報知や画面表示などに関し、制御の優先度を示している。パチンコ遊技機１では、電源投入による電力供給の開始に伴い、設定変更状態に制御された場合に、パチンコ遊技機１における遊技の進行を停止させる遊技停止状態となる。これに対し、電源投入による電力供給の開始に伴い、設定確認状態に制御された場合には、遊技停止状態とならないように制御してもよい。これに対応して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、電源投入時コマンド処理のステップＡＫＳ０３１における遊技停止状態開始時処理を実行しないようにして、設定確認状態である場合には、例えば出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置を特定可能な切替スイッチ信号の入力を有効にしてもよい。この場合に、設定変更報知の優先度７１ＡＫＰ１１は、演出制御に関する優先度のうちで、最も高い優先度となり、節電機能等設定画面などの優先度７１ＡＫＰ１２よりも高い優先度となる。これに対し、設定確認報知の優先度７１ＡＫＰ１３は、節電機能等設定画面などの優先度７１ＡＫＰ１２よりも低い優先度となる。通常時における遊技の進行に対応した通常遊技画面の優先度７１ＡＫＰ１Ｚは、演出制御に関する優先度のうちで、最も低い優先度となるので、設定変更報知の優先度ＡＫＰ１１や節電機能等設定画面などの優先度７１ＡＫＰ１２、さらには設定確認報知の優先度ＡＫＰ１３よりも、低い優先度となる。

【０３８８】

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

【０３８９】

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

ッチ位置を特定すればよい。この場合にも、設定変更状態であるときには、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置を変更する動作の検出にかかわらず演出の出力量の制御を実行しないように制限できる。

【０３９０】

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

【０３９１】

スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂとは異なり、遊技者が所定操作する動作を検出可能な検出装置を設け、この検出装置による動作の検出に基づいて、パチンコ遊技機１における設定値を変更可能にしてもよい。例えば錠スイッチ５１やクリアスイッチＡＫ００１とともに、あるいは代えて、遊技者による切替操作や押下操作などの動作を検出可能な設定値変更スイッチを設け、設定値変更スイッチにより遊技者の動作が検出されたことに基づいて、クリアスイッチＡＫ００１により動作が検出されたときと同様に、パチンコ遊技機１における設定値を変更するものであってもよい。

【０３９２】

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

【０３９３】

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

【０３９４】

特徴部７１ＡＫの演出制御メイン処理では、ステップ７１ＡＫＳ０１２にて電源投入時コマンド処理を実行した後に、ステップ７１ＡＫＳ０１３にて開始時出力切替処理を実行する。ステップ７１ＡＫＳ０１３の開始時出力切替処理では、ステップ７１ＡＫＳ０３３にて、スイッチ位置に応じた演出出力の初期設定を切り替える制御を行い、または、ステ

ップ７１ＡＫＳ０３４～７１ＡＫＳ０３７にて、節電機能などを設定する制御を行う。こうして、電力供給の開始に伴い変更許可状態としての設定変更状態に制御された場合には、設定変更状態が終了する前に出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置を変更する動作の検出があると、設定変更状態が終了してから、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置を変更する動作の検出に基づいた演出の出力量の段階に制御する。これにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、演出の出力量の初期設定を適切に切り替えることができる。したがって、設定値の適切な設定が可能になる。

【０３９５】

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

【０３９６】

（特徴部７１ＡＫに係る手段の説明）

以上の特徴部７１ＡＫに関して、従来、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定に変更可能な遊技機として、例えば特開２０１０－２００９０２号公報に記載されているものがある。また、演出に関する設定を変更可能な遊技機として、例えば特開２０１５－２９６１４号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開２０１０－２００９０２号公報や特開２０１５－２９６１４号公報に記載の技術では、有利度が異なる複数の設定を変更中に、演出の設定を変更するときの制御について、考慮されていなかった。そのため、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値に変更する作業に支障が生じるおそれがあった。そこで、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる遊技機を提供するための特徴部７１ＡＫに係る手段１の遊技機として、

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

複数の設定値のうちいずれかの設定値（例えば設定値１～３のいずれかなど）に設定可能な設定手段（例えばステップＳａ１３の設定変更処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、

設定された設定値にもとづいて遊技者にとっての有利度が異なるように遊技を進行可能な遊技制御手段（例えばステップＳ２５の特別図柄プロセス処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、

電力供給の開始に伴い前記設定手段による設定値の変更を許可する変更許可状態に制御可能な設定制御手段（例えばステップＳａ６、Ｓａ１２を実行するＣＰＵ１０３など）と、

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

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

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

ことを特徴とする遊技機であってもよい。

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

【０３９７】
特徴部７１ＡＫに係る手段２の遊技機として、
遊技の進行に応じた演出の実行を制御する演出制御手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、
前記演出制御手段が設けられた演出制御基板（例えば演出制御基板１２など）とを備え、
前記演出制御基板に、前記演出調整用検出手段により検出可能な動作を受け付ける受付手段（例えば出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のツマミ７１ＡＫ００２など）をさらに備える、
ことを特徴とする特徴部７１ＡＫに係る手段１の遊技機であってもよい。
このような構成においては、演出の出力量を適切に制御しつつ、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。
【０３９８】
特徴部７１ＡＫに係る手段３の遊技機として、
前記出力量制御手段は、前記変更許可状態が終了する前に前記演出調整用検出手段による動作の検出があったときは、前記変更許可状態が終了してから、前記演出調整用検出手段による動作の検出にもとづいた演出の出力量の段階に制御する（例えばステップ７１ＡＫＳ０１３における開始時出力切替処理の実行など）、
ことを特徴とする特徴部７１ＡＫに係る手段１または手段２の遊技機であってもよい。
このような構成においては、演出の出力量の段階を適切に制御しつつ、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。
【０３９９】
特徴部７１ＡＫに係る手段４の遊技機として、
遊技者による遊技中の動作とは異なり、遊技機の初期化に関する動作を検出可能な初期化用検出手段（例えばクリアスイッチＡＫ００１など）を備え、
前記変更許可状態であるときに、前記設定手段による設定値を、前記初期化用検出手段による動作の検出に応じて変更可能である（例えば設定切替スイッチ５２に代えてクリアスイッチＡＫ００１を用いる場合など）、
ことを特徴とする特徴部７１ＡＫに係る手段１～手段３のいずれかの遊技機であってもよい。
このような構成においては、設定値を変更するための構成を別個に設けることなく、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。
【０４００】
特徴部７１ＡＫに係る手段５の遊技機として、
前記設定手段による設定値の変更に関する報知を行う変更報知手段（例えば演出表示装置５、スピーカ８Ｌ、８Ｒなど）を備え、
前記変更報知手段は、前記演出調整用検出手段による動作の検出にかかわらず共通の出力量により報知（例えば設定変更報知音声７１ＡＫＥ０１の出力など）を行う、
ことを特徴とする特徴部７１ＡＫに係る手段１～手段４のいずれかの遊技機であってもよい。
このような構成においては、不正行為による設定値の変更を防止しつつ、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。
【０４０１】
特徴部７１ＡＫに係る手段６の遊技機として、
前記設定手段にて設定されている設定値を確認するための設定確認状態に制御可能な設定確認制御手段（例えばステップＡＫＳ００２の設定確認処理を実行するＣＰＵ１０３など）を備え、
前記出力量制御手段は、
前記設定確認状態であるときに、前記演出調整用検出手段による動作の検出にもとづく演出の出力量の段階を制御可能であり（例えば設定確認報知の優先度７１ＡＫＰ１３より

も高い節電機能等設定画面の優先度７１ＡＫＰ１２など）、
前記変更許可状態であるときに、前記演出調整用検出手段による動作の検出にもとづく演出の出力量の段階を制御しない（例えば節電機能等設定画面の優先度７１ＡＫＰ１２よりも高い設定変更報知の優先度７１ＡＫＰ１１など）、
ことを特徴とする特徴部７１ＡＫに係る手段１～手段５のいずれかの遊技機であってもよい。
このような構成においては、設定値の確認とともに演出の出力量の段階を制御することができる一方、設定値の変更を行うときには演出の出力量の段階が制御されないので、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。
【０４０２】
（特徴部７２ＡＫに関する説明）
図８－４１は、動作用モータＡＫ０１１～ＡＫ０１４によって駆動される可動部材による電源投入時動作の実行例を示している。動作用モータＡＫ０１１～ＡＫ０１４によって駆動される可動部材には、第１可動演出装置となる第１可動部材と、第２可動演出装置となる第２可動部材とが含まれている。第１可動部材は、演出表示装置５の左下位置を原点位置（退避位置）として停止する。その退避位置から右斜め上に上昇して、演出表示装置５の表示画面の前方側に重複する進出位置で停止した後に、再び退避位置に戻る動作演出を行う。第１可動部材は、回動機構と、第１～第３分裂片と、スライド機構とを含んでいる。回動機構の先端部には、第１～第３分裂片が設けられている。第１～第３分裂片は、合体した閉状態のときを原点位置として、このときに所定の図形を形成している。第１可動部材の回動機構は、動作用モータＡＫ０１１によって原点位置である退避位置から演出表示装置５の表示画面中央部における進出位置まで回動される。これにより、第１可動部材が演出表示装置５の表示画面中央部まで進出した後には、動作用モータＡＫ０１２によって第１～第３分裂片が分裂する開状態となる。その一方で、第１可動部材が原点位置にあるときには、第１～第３分裂片を開状態とすることができない。第１可動部材のスライド機構は、第１可動部材の回動機構および第１～第３分裂片が進出位置まで回動された後、動作用モータＡＫ０１３によって横方向にスライドさせる。第１可動部材のスライド機構は、第１可動部材が演出表示装置５の表示画面中央部にあるときを原点位置として、回動機構および第１～第３分裂片を、演出表示装置５の左側位置と右側位置との間でスライドさせることができればよい。
【０４０３】
第２可動部材は、演出表示装置５の上方位置を原点位置（退避位置）として停止する。その退避位置から下降して、演出表示装置５の表示画面の前方側に重複する進出位置で停止した後に、再び退避位置に戻る動作演出を行う。第２可動部材は、動作用モータＡＫ０１４によって原点位置である退避位置から演出表示装置５の表示画面中央部やや上方における進出位置まで下降され、進出位置から退避位置まで上昇される。このように、第２可動部材は、動作用モータＡＫ０１４の駆動力によって上下に単純往復する演出動作を行う。
【０４０４】
第１可動部材の回動機構は、原点位置が原点センサＡＫ０２１によって検出される。第１可動部材の第１～第３分裂片は、原点位置が原点センサＡＫ０２２によって検出される。第１可動部材のスライド機構は、原点位置が原点センサＡＫ０２３によって検出される。第２可動部材は、原点位置が原点センサＡＫ０２４によって原点位置が検出される。動作用モータＡＫ０１１は、第１可動部材の回動機構を原点位置と進出位置との間で移動可能にする駆動力を提供する。動作用モータＡＫ０１２は、第１可動部材の第１～第３分裂片を原点位置の閉状態と開状態との間で移動可能にする駆動力を提供する。動作用モータＡＫ０１３は、第１可動部材のスライド機構を原点位置と演出表示装置５の左側位置または右側位置との間で移動可能にする駆動力を提供する。動作用モータＡＫ０１４は、第２可動部材を原点位置と進出位置との間で移動可能にする駆動力を提供する。
【０４０５】

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

【０４０６】

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

【０４０７】

電源投入時動作としてショートイニシャル動作が実行される場合には、ロングイニシャル動作の一部を省略した動作が行われるようにすればよい。例えば矢印７２ＡＫＭ０１～７２ＡＫＭ０９で示される動作のうち、破線矢印７２ＡＫＭ０２、７２ＡＫＭ０３、７２ＡＫＭ０８、７２ＡＫＭ０９で示される動作を実行するための制御が行われる。この場合、第１可動部材の第１～第３分裂片は、第１可動部材の回動機構が進出位置に移動しなければ、閉状態から開状態に移動させることができない。そのため、ショートイニシャル動作においても、実線矢印７２ＡＫＭ０１、７２ＡＫＭ０７で示される動作が必要になる。また、ロングイニシャル動作では、破線矢印７２ＡＫＭ０２、７２ＡＫＭ０３、７２ＡＫＭ０８、７２ＡＫＭ０９で示される動作よりも移動量が大きくなるように、第１可動部材の第１～第３分裂片や第２可動部材の動作が行われてもよい。ショートイニシャル動作では、実線矢印７２ＡＫＭ０４～７２ＡＫＭ０６で示される動作よりも移動量が小さくなるように、第１可動部材のスライド機構を移動させてもよい。

【０４０８】

ショートイニシャル動作では、原点センサＡＫ０２１～ＡＫ０２４による検出結果に応じて、少なくとも一部の動作が省略されたり追加されたりしてもよい。例えば原点センサＡＫ０２２がオフであり、その他の原点センサがオンである場合には、第１可動部材の第１～第３分裂片を原点位置である閉状態に移動させる動作として、破線矢印７２ＡＫＭ０３の方向に移動させるように、動作用モータＡＫ０１２を駆動させる。そして、原点センサＡＫ０２２がオンになったときに、動作用モータＡＫ０１２の駆動を停止させればよい。その後、実線矢印７２ＡＫＭ０１、７２ＡＫＭ０７で示される移動量よりも小さくなるように、第１可動部材の回動機構を移動させることで、原点センサＡＫ０２１を一旦オフにしてからオンとなるように、動作用モータＡＫ０２１を駆動させる。また、第２可動部材については、破線矢印７２ＡＫＭ０８、７２ＡＫＭ０９で示されるように移動させることで、原点センサＡＫ０２４を一旦オフにしてからオンとなるように、動作用モータＡＫ０２４を駆動させればよい。

【０４０９】

図８－４２は、動作用モータＡＫ０１１～ＡＫ０１４によって可動部材を駆動するため

に用いられる制御パターンを示している。これらの制御パターンを構成するパターンデータは、演出制御基板１２に搭載されたＲＯＭ１２１の所定領域に予め記憶されていればよい。本実施例では、可動部材の制御パターンとして、ショートイニシャル制御パターン７２ＡＫＰ０１と、ロングイニシャル制御パターン７２ＡＫＰ０２と、演出用動作Ａ制御パターン７２ＡＫＰ１１と、演出用動作Ｂ制御パターン７２ＡＫＰ１２とが予め用意されている。

【０４１０】

ショートイニシャル制御パターン７２ＡＫＰ０１は、ショートイニシャル動作を実行するために用いられる制御パターンである。ロングイニシャル制御パターンＡＫＰ０２は、ロングイニシャル動作を実行するために用いられる制御パターンである。演出用動作Ａ制御パターン７２ＡＫＰ１１は、例えばリーチ演出といった、遊技の進行に伴って実行される第１演出に含まれる可動部材の動作を実行するために用いられる制御パターンである。演出用動作Ｂ制御パターン７２ＡＫＰ１２は、例えば予告演出といった、遊技の進行に伴って実行される第１演出とは異なる第２演出に含まれる可動部材の動作を実行するために用いられる制御パターンである。なお、可動部材の制御パターンとしては、より多くの制御パターンが用意されてもよいし、一部の制御パターンが用意されてもよい。演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１から読み出したパターンデータに基づいて、動作用モータＡＫ０１１～ＡＫ０１４の駆動内容を決定し、可動部材の動作を制御すればよい。

【０４１１】

図８－４３は、本実施例の特徴部７２ＡＫに関し、演出制御用ＣＰＵ１２０により実行される電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。この電源投入時コマンド処理は、上記実施例における演出制御メイン処理のステップＡＫＳ０１２にて実行できればよい。特徴部７２ＡＫの電源投入時コマンド処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、上記実施例と同様に主基板１１からの受信コマンドを判定する（ステップ７２ＡＫＳ００１～７２ＡＫＳ００４）。ステップ７２ＡＫＳ００３にて受信コマンドが設定変更開始コマンドであると判定された場合には（ステップ７２ＡＫＳ００３；Ｙｅｓ）、上記実施例と同様に、遊技停止状態開始時処理を実行し（ステップ７２ＡＫＳ００５）、設定変更報知を開始する制御を行う（ステップ７２ＡＫＳ００６）。

【０４１２】

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

【０４１３】

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

【０４１４】

ステップ７２ＡＫＳ０１０にて遊技停止状態終了時処理を実行した後には、上記実施例とは異なり、ロングイニシャル動作を実行する制御を行い（ステップ７２ＡＫＳ０１１）、ステップ７２ＡＫＳ０１４に進む。ステップ７２ＡＫＳ０１１において、例えば、演出

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

【０４１５】

ステップ７２ＡＫＳ００１にて受信コマンドがＲＡＭクリア通知コマンドであると判定された場合には（ステップ７２ＡＫＳ００１；Ｙｅｓ）、ショートイニシャル動作を実行する制御を行い（ステップ７２ＡＫＳ０１２）、続いてロングイニシャル動作を実行する制御を行う（ステップ７２ＡＫＳ０１３）。ステップ７２ＡＫＳ０１３では、ステップ７２ＡＫＳ０１２での制御によるショートイニシャル動作が終了してから、ロングイニシャル動作を実行する制御が開始されればよい。ステップ７２ＡＫＳ０１２、７２ＡＫＳ０１３における制御が実行されることにより、電力供給の開始に伴い変更許可状態としての設定変更状態に制御されないときに、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。なお、ステップ７２ＡＫＳ０１４に進んだ後においても、ロングイニシャル動作期間が終了するまで、ステップ７２ＡＫＳ０１３における制御が継続して実行され、ショートイニシャル動作を実行する制御が行われてもよい。ステップ７２ＡＫＳ０１１における制御と、ステップ７２ＡＫＳ０１３における制御は、共通のロングイニシャル制御パターン７２ＡＫＰ０２を用いて、共通の処理により実行されてもよい。あるいは、ステップ７２ＡＫＳ０１１における制御と、ステップ７２ＡＫＳ０１３における制御は、共通のロングイニシャル制御パターン７２ＡＫＰ０２を用いる一方で、異なる処理により実行されてもよい。

【０４１６】

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

【０４１７】

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

【０４１８】

ステップ７２ＡＫＳ０１７による制御に続いて、上記実施例と同様に、設定確認を終了するか否かを判定する（ステップ７２ＡＫＳ０１８）。設定確認を終了しない場合には（ステップ７２ＡＫＳ０１８；Ｎｏ）、ステップ７２ＡＫＳ０１８を繰り返し実行して待機する。ステップ７２ＡＫＳ０１８にて設定確認を終了すると判定された場合には（ステッ

プ７２ＡＫＳ０１８；Ｙｅｓ）、設定確認報知を終了する制御を行い（ステップ７２ＡＫＳ０１９）、遊技停止状態終了時処理を実行する（ステップ７２ＡＫＳ０２０）。

【０４１９】

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

【０４２０】

ステップ７２ＡＫＳ００２にて受信コマンドが停電復旧指定コマンドであると判定された場合には（ステップ７２ＡＫＳ００２；Ｙｅｓ）、ショートイニシャル動作を実行する制御を行い（ステップ７２ＡＫＳ０２２）、続いてロングイニシャル動作を実行する制御を行ってから（ステップ７２ＡＫＳ０２３）、電源投入時コマンド処理を終了する。ステップ７２ＡＫＳ０２３では、ステップ７２ＡＫＳ０２２での制御によるショートイニシャル動作が終了してから、ロングイニシャル動作を実行する制御が開始されればよい。ステップ７２ＡＫＳ０２２、７２ＡＫＳ０２３における制御が実行されることにより、電力供給の開始に伴い変更許可状態としての設定変更状態に制御されないときに、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。なお、電源投入時コマンド処理が終了した後においても、ロングイニシャル動作期間が終了するまで、ステップ７２ＡＫＳ０２３における制御が継続して実行され、ロングイニシャル動作を実行する制御が行われてもよい。ステップ７２ＡＫＳ０２１における制御と、ステップ７２ＡＫＳ０２３における制御は、共通のロングイニシャル制御パターン７２ＡＫＰ０２を用いて、共通の処理により実行されてもよい。あるいは、ステップ７２ＡＫＳ０２１における制御と、ステップ７２ＡＫＳ０２３における制御は、共通のロングイニシャル制御パターン７２ＡＫＰ０２を用いる一方で、異なる処理により実行されてもよい。

【０４２１】

（特徴部７２ＡＫに関する変形例の説明）

図８－４４は、特徴部７２ＡＫの変形例において実行される電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。この変形例における電源投入時コマンド処理では、ステップ７２ＡＫＳ００１にて受信コマンドがＲＡＭクリア通知コマンドであると判定された場合と（ステップ７２ＡＫＳ００１；Ｙｅｓ）、ステップ７２ＡＫＳ０１０にて遊技停止状態終了時処理を実行した後に、ショートイニシャル動作を実行する制御を行い（ステップ７２ＡＫＳ０３１）、続いてロングイニシャル動作を実行する制御を行ってから（ステップ７２ＡＫＳ０３２）、ステップ７２ＡＫＳ０１４に進み、初期化報知を実行する制御を行う。ステップ７２ＡＫＳ００１にて受信コマンドがＲＡＭクリア通知コマンドであると判定された場合は、電源投入による電力供給の開始に伴い、遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＲＡＭ１０２における記憶内容を初期化（クリア）したことに対応して、ステップ７２ＡＫＳ０１４における制御が実行されることにより、初期化報知を実行する。この初期化報知が実行されるときには、ステップ７２ＡＫＳ０３１、７２ＡＫＳ０３２における制御が実行されることにより、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。また、ステップ７２ＡＫＳ０１０にて遊技停止状態終了時処理を実行した後にも、ステップ７２Ａ

ＫＳ０３１、７２ＡＫＳ０３２における制御が実行されることにより、変更許可状態としての設定変更状態が終了してから、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。このように、ステップ７２ＡＫＳ００１にて受信コマンドがＲＡＭクリア通知コマンドであると判定された場合と、ステップ７２ＡＫＳ０１０にて遊技停止状態終了時処理を実行した後とにおいて、共通のステップ７２ＡＫＳ０３１、７２ＡＫＳ０３２における制御により、ショートイニシャル動作に続いてロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。

【０４２２】

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

【０４２３】

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

【０４２４】

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

【０４２５】

以上のように、特徴部７２Ａの電源投入時コマンド処理では、ステップ７２ＡＫＳ００７にて、ショートイニシャル動作を実行する制御を行う。こうして、電源投入による電力供給の開始に伴い、パチンコ遊技機１における設定値の変更を許可する設定変更状態に制御された場合には、第１可動部材や第２可動部材といった可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作を実行する制御が行われる。これにより、設定値を変更するための制御が行

われるときに、可動部材が原点位置に復帰されるので、設定値の変更作業などが可動部材によって妨げられないようにして、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。したがって、設定値の適切な設定が可能になる。

【０４２６】

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

【０４２７】

ステップ７２ＡＫＳ００８にて設定変更を終了すると判定された場合には、ステップ７２ＡＫＳ０１１にて、ロングイニシャル動作を実行する制御を行う。こうして、変更許可状態としての設定変更状態が終了してから、初期動作となるロングイニシャル動作のみを実行する制御を行う。これにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、可動部材の無駄な動作を防止して、可動部材を動作させる制御負担を軽減することができる。したがって、設定値の適切な変更が可能になる。

【０４２８】

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

【０４２９】

特徴部７２ＡＫの電源投入時コマンド処理では、ステップＡＫＳ０１７にて、ショートイニシャル動作を実行する制御を行う。こうして、電源投入による電力供給の開始に伴い、パチンコ遊技機１における設定値を確認するための設定確認状態に制御された場合には、第１可動部材や第２可動部材といった可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作を実行する制御が行われる。その後、ステップ７２ＡＫＳ０１８にて設定確認を終了すると判定された場合には、ステップ７２ＡＫＳ０２１にて、ロングイニシャル動作を実行する制御を行う。こうして、設定確認状態が終了してから、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行う。設定確認状態であるときに初期動作となるロングイニシャル動作

が実行されると、設定確認報知の実行が妨げられ、適切な報知を行えなくなってしまうおそれがある。そこで、設定確認状態が終了してからロングイニシャル動作を実行する制御を行い、設定確認状態であるときにはロングイニシャル動作を実行する制御を行わないようにする。これにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、設定確認状態であるときには、可動部材による初期動作となるロングイニシャル動作が実行されないようにして、設定値を容易に確認できるようにする。したがって、設定値の適切な変更が可能になる。

【０４３０】

（特徴部７２ＡＫに係る手段の説明）

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

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

複数の設定値のうちいずれかの設定値（例えば設定値１～３のいずれかなど）に設定可能な設定手段（例えばステップＳａ１３の設定変更処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、

設定された設定値にもとづいて遊技者にとっての有利度が異なるように遊技を進行可能な遊技制御手段（例えばステップＳ２５の特別図柄プロセス処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、

電力供給の開始に伴い前記設定手段による設定値の変更を許可する変更許可状態に制御可能な設定制御手段（例えばステップＳａ６およびステップＳａ１２の処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、

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

少なくとも、前記可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作（例えばショートイニシャル動作など）の制御と、前記可動部材による初期動作（例えばロングイニシャル動作など）の制御とを実行可能な可動制御手段（例えばステップＡＫＳ０１２の電源投入時コマンド処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）とを備え、

前記可動制御手段は、前記変更許可状態であるときに、前記復帰動作を実行する制御を行う（例えばステップ７２ＡＫＳ００７の実行など）、

ことを特徴とする遊技機であってもよい。

このような構成によれば、変更許可状態であるときに、可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作が実行されるので、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【０４３１】

特徴部７２ＡＫに係る手段２の遊技機として、

前記可動制御手段は、

電力供給の開始に伴い前記変更許可状態に制御されないときに、前記復帰動作に続いて前記初期動作を実行する制御を行い（例えばステップ７２ＡＫＳ０１２、７２ＡＫＳ０１３の実行など）、

前記変更許可状態であるときに、前記復帰動作に続いて前記初期動作を実行する制御を行わない（例えばステップ７２ＡＫＳ００８の実行など）、

ことを特徴とする特徴部７２ＡＫに係る手段１の遊技機であってもよい。

このような構成においては、変更許可状態であるときに、可動部材による初期動作が実行されないようにして、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【０４３２】

特徴部７２ＡＫに係る手段３の遊技機として、

前記可動制御手段は、前記変更許可状態が終了してから、前記初期動作のみを実行する制御を行う（例えばステップ７２ＡＫＳ０１１の実行など）、

ことを特徴とする特徴部７２ＡＫに係る手段２の遊技機であってもよい。

このような構成においては、可動部材による無駄な動作を防止するとともに、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【０４３３】

特徴部７２ＡＫに係る手段４の遊技機として、

電力供給の開始に伴って遊技機の初期化が行われた場合に、初期化報知を実行する初期化報知手段（例えば演出表示装置５、スピーカ８Ｌ、８Ｒ、ステップ７２ＡＫＳ０１４を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）を備え、

前記可動制御手段は、

前記初期化報知が実行されるときに、前記復帰動作に続いて前記初期動作を実行する制御を行い（例えばステップ７２ＡＫＳ０１４の実行に伴うステップ７２ＡＫＳ０３１、７２ＡＫＳ０３２の実行など）、

前記変更許可状態が終了してから、前記復帰動作に続いて前記初期動作を実行する制御を行う（例えばステップ７２ＡＫＳ００５～７２ＡＫＳ０１０に続くステップ７２ＡＫＳ０３１、７２ＡＫＳ０３２の実行など）、

ことを特徴とする特徴部７２ＡＫに係る手段２の遊技機であってもよい。

このような構成においては、可動部材による動作を共通化して制御負担を軽減するとともに、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【０４３４】

特徴部７２ＡＫに係る手段５の遊技機として、

前記設定手段にて設定されている設定値を確認するための設定確認状態に制御可能な設定確認制御手段（例えばステップＡＫＳ００２の設定確認処理を実行するＣＰＵ１０３など）を備え、

前記可動制御手段は、

前記設定確認状態であるときに、前記復帰動作を実行する制御を行い（例えばステップ７２ＡＫＳ０１７の実行など）、

前記設定確認状態が終了してから、前記初期動作を実行する制御を行う（例えばステップ７２ＡＫＳ０２１の実行など）、

ことを特徴とする特徴部７２ＡＫに係る手段１～手段４のいずれかの遊技機であってもよい。

このような構成においては、設定確認状態であるときに、可動部材による初期動作が実行されないようにして、設定値を容易に確認できるとともに、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【０４３５】

（特徴部７３ＡＫに関する説明）

図８－４５は、本実施例の特徴部７３ＡＫに関し、演出制御用ＣＰＵ１２０により実行される電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。この電源投入時コマンド処理は、上記実施例における演出制御メイン処理のステップＡＫＳ０１２にて実行できればよい。特徴部７３ＡＫにおいても、ショートイニシャル動作やロングイニシャル動作の動作内容については、本実施例の特徴部７２ＡＫと同様の内容であればよい。特徴部７３ＡＫの電源投入時コマンド処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、上記実施例と同様に主基板１１からの受信コマンドを判定する（ステップ７３ＡＫＳ００１～７３ＡＫＳ００４）。ステップ７３ＡＫＳ００３にて受信コマンドが設定変更開始コマンドであると判定された場合には（ステップ７３ＡＫＳ００３；Ｙｅｓ）、上記実施例と同様に、遊

技停止状態開始時処理を実行し（ステップ７３ＡＫＳ００５）、設定変更報知を開始する制御を行う（ステップ７３ＡＫＳ００６）。

【０４３６】

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

【０４３７】

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

【０４３８】

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

【０４３９】

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

【０４４０】

ステップ７３ＡＫＳ０１５による制御に続いて、設定確認を終了するか否かを判定する（ステップ７３ＡＫＳ０１６）。設定確認を終了しない場合には（ステップ７３ＡＫＳ０１６；Ｎｏ）、ステップ７３ＡＫＳ０１６を繰り返し実行して待機する。ステップ７３ＡＫＳ０１６にて設定確認を終了すると判定された場合には（ステップ７３ＡＫＳ０１６；

Ｙｅｓ）、設定確認報知を終了する制御を行い（ステップ７３ＡＫＳ０１７）、遊技停止状態終了時処理を実行する（ステップ７３ＡＫＳ０１８）。次に、ロングイニシャル動作を実行する制御を行い（ステップ７３ＡＫＳ０１９）、電源投入時コマンド処理を終了する。ステップ７３ＡＫＳ０１９における制御が実行されることにより、パチンコ遊技機１にて設定されている設定値を確認するための設定確認状態が終了してから、可動部材の初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。また、ステップ７３ＡＫＳ０１９における制御によりロングイニシャル動作が実行可能になるので、設定値を確認するための設定確認状態であるときに、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行わないようにすることができる。なお、電源投入時コマンド処理が終了した後においても、ロングイニシャル動作期間が終了するまで、ステップ７３ＡＫＳ０１９における制御が継続して実行され、ロングイニシャル動作を実行する制御が行われてもよい。

【０４４１】

ステップ７３ＡＫＳ００２にて受信コマンドが停電復旧指定コマンドであると判定された場合には（ステップ７３ＡＫＳ００２；Ｙｅｓ）、ショートイニシャル動作を実行する制御を行い（ステップ７３ＡＫＳ０２０）、続いてロングイニシャル動作を実行する制御を行ってから（ステップ７３ＡＫＳ０２１）、電源投入時コマンド処理を終了する。ステップ７３ＡＫＳ０２１では、ステップ７３ＡＫＳ０２０での制御によるショートイニシャル動作が終了してから、ロングイニシャル動作を実行する制御が開始されればよい。ステップ７３ＡＫＳ０２０、７３ＡＫＳ０２１における制御が実行されることにより、電力供給の開始に伴い変更許可状態としての設定変更状態に制御されないときに、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。なお、電源投入時コマンド処理が終了した後においても、ロングイニシャル動作期間が終了するまで、ステップ７３ＡＫＳ０２１における制御が継続して実行され、ロングイニシャル動作を実行する制御が行われてもよい。ステップ７３ＡＫＳ０１９における制御と、ステップ７３ＡＫＳ０２１における制御は、特徴部７２ＡＫの場合と同様に、共通のロングイニシャル制御パターン７２ＡＫＰ０２を用いて、共通の処理により実行されてもよい。あるいは、ステップ７３ＡＫＳ０１９における制御と、ステップ７３ＡＫＳ０２１における制御は、特徴部７２ＡＫの場合と同様に、共通のロングイニシャル制御パターン７２ＡＫＰ０２を用いる一方で、異なる処理により実行されてもよい。

【０４４２】

図８－４６は、特徴部７３ＡＫに関して、設定確認報知の実行中に表示される設定確認報知画面７３ＡＫＤ０１を示している。設定確認報知画面７３ＡＫＤ０１では、「設定確認中」というメッセージを報知するための文字画像が表示されるとともに、パチンコ遊技機１において設定された設定値の履歴が表示可能となる。設定値の履歴は、例えば演出制御基板１２に搭載されたＲＡＭ１２２のバックアップ領域に設定値情報をＲＴＣ情報とともに記憶することにより、演出制御基板１２の側において累積的に格納されてもよい。あるいは、設定値の履歴は、ＲＡＭ１２２とは別個に設けられた不揮発性の記憶装置（例えばフラッシュメモリなど）にて、所定領域に設定値情報をＲＴＣ情報とともに記憶することにより、演出制御基板１２の側において累積的に格納されてもよい。あるいは、設定値の履歴は、主基板１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＲＡＭ１０２にて、バックアップ領域に設定値情報をＲＴＣ情報とともに記憶しておき、設定確認開始コマンドが送信される場合に、設定値の履歴を特定可能な演出制御コマンドとして予め用意された設定値履歴コマンドを、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信することにより、演出制御基板１２の側では、電力供給の開始に伴い特定できるようにしてもよい。

【０４４３】

設定確認報知画面７３ＡＫＤ０１が表示される場合に、可動部材が原点位置から外れた位置で停止した状態になっていると、演出表示装置５の表示画面を視認しにくくなり、設

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

【０４４４】

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

【０４４５】

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

【０４４６】

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

【０４４７】

特徴部７３ＡＫの電源投入時コマンド処理では、ステップ７３ＡＫＳ００１にて受信コマンドがＲＡＭクリア通知コマンドであると判定された場合に、ステップ７３ＡＫＳ０１０、７３ＡＫＳ０１１における制御が行われることで、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行う。このときには、ステップ７３ＡＫＳ０１２における制御が行われることで、初期化報知を実行する制御を行う。こうして、電源投入による電力供給の開始に伴い、ＲＡＭ１０２における記憶内容が初期化（クリア）されることで、パチンコ遊技機１における遊技の制御に関する初

期化が行われた場合には、初期化報知が実行され、この初期化報知が実行されるときに、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行う。また、ステップ７３ＡＫＳ００７にて設定変更を終了すると判定された場合にも、ステップ７３ＡＫＳ０１０、７３ＡＫＳ０１１における制御が行われることで、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行う。これにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、可動部材の動作を共通化して、可動部材を動作させる制御負担を軽減することができる。したがって、設定値の適切な変更が可能になる。

【０４４８】

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

【０４４９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から送信された演出制御コマンドに基づいて、パチンコ遊技機１における遊技の進行に応じた演出の実行を制御する。特徴部７３ＡＫの電源投入時コマンド処理では、ステップ７３ＡＫＳ００３にて、設定変更開始コマンドとなるコマンド９１００Ｈを受信したときに、受信コマンドが設定変更開始コマンドであると判定される。主基板１１から送信される設定変更開始コマンドとなるコマンド９１００Ｈは、ＲＡＭクリア通知コマンドとなるコマンド９０００Ｈや停電復旧指定コマンドとなるコマンド９２００Ｈ、設定確認開始コマンドとなるコマンド９４００Ｈとは異なっている。こうして、電源投入による電力供給の開始に伴い、パチンコ遊技機１における設定値の変更を許可する設定変更状態に制御される場合に、設定変更状態に制御されない場合とは異なる情報としてのコマンドが送信される。これにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、演出に関する制御負担を軽減することができる。したがって、設定値の適切な変更が可能になる。

【０４５０】

（特徴部７３ＡＫに係る手段の説明）

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

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

複数の設定値のうちいずれかの設定値（例えば設定値１～３のいずれかなど）に設定可能な設定手段（例えばステップＳａ１３の設定変更処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、

設定された設定値にもとづいて遊技者にとっての有利度が異なるように遊技を進行可能な遊技制御手段（例えばステップＳ２５の特別図柄プロセス処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、

電力供給の開始に伴い前記設定手段による設定値の変更を許可する変更許可状態に制御

可能な設定制御手段（例えばステップＳａ６およびステップＳａ１２の処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、
遊技の進行に応じて動作可能な可動部材（例えば動作用モータＡＫ０１１～ＡＫ０１３によって動作する第１可動部材、動作用モータＡＫ０１４によって動作する第２可動部材など）と、
少なくとも、前記可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作の制御を実行可能な可動制御手段（例えばステップＡＫＳ０１２の電源投入時コマンド処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）とを備え、
前記可動制御手段は、
電力供給の開始に伴い前記変更許可状態に制御されないときに、前記復帰動作を実行する制御を行い（例えばステップ７３ＡＫＳ０１０の実行など）、
前記変更許可状態であるときに、前記復帰動作を実行する制御を行わない（例えばステップ７３ＡＫＳ００５～７３ＡＫＳ００９の実行など）、
ことを特徴とする遊技機であってもよい。
このような構成によれば、変更許可状態であるときに、可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作が実行されないので、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。
【０４５１】
特徴部７３ＡＫに係る手段２の遊技機として、
前記可動制御手段は、前記変更許可状態が終了してから、前記復帰動作を実行する制御を行う（例えばステップ７３ＡＫＳ０１０の実行など）、
ことを特徴とする特徴部７３ＡＫに係る手段１の遊技機であってもよい。
このような構成においては、可動部材を適切に動作させ、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。
【０４５２】
特徴部７３ＡＫに係る手段３の遊技機として、
電力供給の開始に伴って遊技機の初期化が行われた場合に、初期化報知を実行する初期化報知手段（例えば演出表示装置５、スピーカ８Ｌ、８Ｒ、ステップ７３ＡＫＳ０１２を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）を備え、
前記可動制御手段は、
前記初期化報知が実行されるときに、前記復帰動作に続いて前記可動部材による初期動作を実行する制御を行い（例えばステップ７３ＡＫＳ０１０～７３ＡＫＳ０１２の実行など）、
前記変更許可状態が終了してから、前記復帰動作に続いて前記初期動作を実行する制御を行う（例えばステップ７３ＡＫＳ００５～７３ＡＫＳ００９に続くステップ７３ＡＫＳ０１０の実行など）、
ことを特徴とする特徴部７３ＡＫに係る手段１または手段２の遊技機であってもよい。
このような構成においては、可動部材による動作を共通化して制御負担を軽減するとともに、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。
【０４５３】
特徴部７３ＡＫに係る手段４の遊技機として、
前記設定手段にて設定されている設定値を確認するための設定確認表示を実行可能な設定表示手段（例えば演出表示装置５など）を備え、
前記設定表示手段は、前記設定確認表示において前記設定手段にて設定された設定値の履歴を表示可能であり（例えば設定確認報知画面７３ＡＫＤ０１の表示など）、
前記可動制御手段は、前記設定確認表示が実行されているときに、前記復帰動作を実行する制御を行い、前記初期動作を実行する制御を行わない（例えばステップ７３ＡＫＳ０１５、７３ＡＫＳ０１６の実行など）、
ことを特徴とする特徴部７３ＡＫに係る手段１～手段３のいずれかの遊技機であってもよい。
このような構成においては、設定確認表示が実行されているときに、可動部材による初

期動作が実行されないようにして、設定確認表示を容易に把握できるとともに、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【０４５４】

特徴部７３ＡＫに係る手段５の遊技機として、

前記遊技制御手段からの情報にもとづいて演出の実行を制御する演出制御手段（例えばＡＫＳ０１５のコマンド解析処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）を備え、

前記遊技制御手段は、電力供給の開始に伴い前記変更許可状態に制御される場合に、該変更許可状態に制御されない場合とは異なる情報（例えば設定変更開始コマンドとなるコマンド９１００Ｈなど）を送信する、

ことを特徴とする特徴部７３ＡＫに係る手段１～手段４のいずれかの遊技機であってもよい。

このような構成においては、演出制御手段による制御負担を軽減するとともに、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【０４５５】

（特徴部７４ＡＫに関する説明）

図８－４７は、本実施例の特徴部７４ＡＫに関し、確認演出を実行するために用いられる演出制御パターン７４ＡＫＰ０１の構成例を示している。演出制御パターン７４ＡＫＰ０１を構成するパターンデータは、演出制御基板１２に搭載されたＲＯＭ１２１の所定領域に予め記憶されていればよい。確認演出は、電源投入により電力供給が開始された後、予め定められた確認演出条件の成立に基づいて実行可能に制御される。特徴部７４ＡＫの確認演出は、左のスピーカ８Ｌからラッパの音を２回出力する確認音の出力と、右のスピーカ８Ｒからドラムの音を２回出力する確認音の出力と、スティックコントローラ３１Ａの操作桿（レバー）に内蔵された振動用モータを所定パターンで２セット駆動する確認振動とを、含んでいる。演出制御パターン７４ＡＫＰ０１には、確認演出プロセスタイマ初期値７４ＡＫＪ００を示すデータが含まれ、例えばＲＡＭ１２２の所定領域に設けられた確認演出プロセスタイマの初期値を設定可能にする。また、演出制御パターン７４ＡＫＰ０１には、確認演出プロセスタイマ判定値７４ＡＫＪ０１と対応付けられた第１確認演出制御データ７４ＡＫＤ０１、確認演出プロセスタイマ判定値７４ＡＫＪ０２と対応付けられた第２確認演出制御データ７４ＡＫＤ０２、確認演出プロセスタイマ判定値７４ＡＫＪ０３と対応付けられた第１確認演出制御データ７４ＡＫＤ０３が、含まれている。第１確認演出制御データ７４ＡＫＤ０１は、左のスピーカ８Ｌからラッパの音を２回出力する確認音の出力を制御するために用いられる。第２確認演出制御データ７４ＡＫＤ０２は、右のスピーカ８Ｒからドラムの音を２回出力する確認音の出力を制御するために用いられる。第３確認演出制御データ７４ＡＫＤ０３は、スティックコントローラ３１Ａの操作桿（レバー）に内蔵された振動用モータを所定パターンで２セット駆動する確認振動を制御するために用いられる。確認演出の実行を制御するときには、確認演出プロセスタイマのタイマ値が更新され、確認演出プロセスタイマ判定値７４ＡＫＪ０１～７４ＡＫＪ０３のいずれかと合致したときに、合致した判定値に対応する第１～第３確認演出制御データ７４ＡＫＤ０３を用いた制御を行うことにより、確認音の出力や確認振動を実行することができる。

【０４５６】

また、確認演出の実行中は、遊技効果ランプ９に含まれる一部または全部の発光部材を点灯させてもよい。例えば、確認演出が開始されると、発光部材の点灯が開始されるとともに、左のスピーカ８Ｌから確認音の出力が開始される。左のスピーカ８Ｌによる確認音の出力が終了すると、右のスピーカ８Ｒから確認音の出力が開始される。右のスピーカ８Ｒによる確認音の出力が終了すると、スティックコントローラ３１Ａの操作桿（レバー）に内蔵された振動用モータによる確認振動が開始される。そして、スティックコントローラ３１Ａの操作桿（レバー）に内蔵された振動用モータによる確認振動が終了するとともに発光部材が消灯され、確認演出が終了する。確認演出は、パチンコ遊技機１における電源投入により電力供給が開始された後、予め定められた確認受付期間内に、プッシュボタ

ン３１Ｂを押下操作する動作が検出されることにより確認演出条件が成立して、実行が開始される。左のスピーカ８Ｌによる確認音の出力と、右のスピーカ８Ｒによる確認音の出力と、スティックコントローラ３１Ａの操作桿（レバー）に内蔵された振動用モータによる確認振動とのうち、いずれか１の演出を実行する制御が行われているときには、他の演出を実行する制御が行われない。このように、確認演出に含まれる確認音の出力および確認振動のうち、いずれか１の演出を実行するときには、他の演出を実行しないように、制御が行われるようにすればよい。このように、確認音の出力と確認振動が互いに異なるタイミングで実行されることにより、各演出装置を用いた演出を正常に実行できるか否かを、遊技場の係員などが容易に把握することができる。

【０４５７】

図８－４８は、特徴部７４ＡＫに関して、演出制御用ＣＰＵ１２０により実行される演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。この演出制御メイン処理は、上記実施例における演出制御メイン処理に代えて実行できればよい。特徴部７４ＡＫの演出制御メイン処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、上記実施例と同様に初期化処理（ステップ７４ＡＫＳ０１１）、電源投入時コマンド処理（ステップ７４ＡＫＳ０１２）を実行した後、タイマ割込フラグがオンとなっているか否かを判定し（ステップ７４ＡＫＳ０１３）、オフであれば（ステップ７４ＡＫＳ０１３；Ｎｏ）、ステップ７４ＡＫＳ０１３を繰り返し実行して待機する。これに対し、タイマ割込フラグがオンである場合には（ステップ７４ＡＫＳ０１３；Ｙｅｓ）、タイマ割込フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ７４ＡＫＳ０１４）、コマンド解析処理（ステップ７４ＡＫＳ０１５）、演出制御プロセス処理（ステップ７４ＡＫＳ０１６）、演出用乱数更新処理（ステップ７４ＡＫＳ０１７）を順に実行する。さらに、特徴部７４ＡＫの演出制御メイン処理では、確認演出制御処理（ステップ７４ＡＫＳ０１８）を実行してから、ステップ７４ＡＫＳ０１３に戻る。

【０４５８】

図８－４９は、確認演出制御処理として、ステップ７４ＡＫＳ０１８にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。確認演出制御処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、初期化報知を開始したか否かを判定する（ステップ７４ＡＫＳ０３１）。例えば上記実施例の電源投入時コマンド処理では、ステップＡＫＳ０３０における制御が行われることで、初期化報知が開始される。この後、ステップ７４ＡＫＳ０３１における判定が最初に行われたときに、初期化報知の開始であると判定すればよい。ＲＡＭ１２２の所定領域に初期化報知開始フラグを設け、この初期化報知開始フラグがオンであるときに、初期化報知の開始であると判定してもよい。

【０４５９】

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

【０４６０】

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

【０４６１】

ステップ７４ＡＫＳ０３４にて可変表示の開始であると判定された場合には（ステップ７４ＡＫＳ０３４；Ｙｅｓ）、確認受付期間を中止する制御を行い（ステップ７４ＡＫＳ

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

【０４６２】

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

【０４６３】

ステップ７４ＡＫＳ０３３にて確認受付期間ではないと判定された場合には（ステップ７４ＡＫＳ０３３；Ｎｏ）、確認演出中であるか否かを判定する（ステップ７４ＡＫＳ０４０）。ステップ７４ＡＫＳ０４０では、例えば確認演出プロセスタイマによる経過時間の計測がスタートしている場合に、確認演出中であると判定すればよい。このとき、確認演出中でなければ（ステップ７４ＡＫＳ０４０；Ｎｏ）、確認演出制御処理を終了する。これに対し、確認演出中であると判定された場合には（ステップ７４ＡＫＳ０４０；Ｙｅｓ）、可変表示が開始されたか否かを判定する（ステップ７４ＡＫＳ０４１）。そして、可変表示の開始であると判定された場合には（ステップ７４ＡＫＳ０４１；Ｙｅｓ）、確認演出を中止する制御を行い（ステップ７４ＡＫＳ０４２）、確認演出制御処理を終了する。このように、確認演出中に可変表示が開始された場合には、確認演出の実行を中止することで、遊技の進行に伴う演出の実行と確認演出の実行とが重複しないように制御して、確認演出を適切に実行することができる。

【０４６４】

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

【０４６５】

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

【０４６６】

図８－５０は、特徴部７４ＡＫに関して、確認演出の制御例を示すタイミング図などである。図８－５０（Ａ）は、電源投入により電力供給が開始されたときに、クリアスイッチＡＫ００１を押下操作する動作の検出がある一方で、錠スイッチ５１をオンに切替操作する動作の検出がないことに対応して、設定変更状態に制御されない場合を示している。図８－５０（Ｂ）は、電源投入により電力供給が開始されたときに、クリアスイッチＡＫ００１を押下操作する動作の検出があるとともに、錠スイッチ５１をオンに切替操作する動作の検出があることに対応して、設定変更状態に制御される場合を示している。図８－５０（Ｃ）は、各タイミングにおける制御内容を示している。

【０４６７】

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

【０４６８】

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

【０４６９】

このようにして、タイミング７４ＡＫＴ１３にてステップＡＫＳ０３０の制御による初期化報知が開始されると、特徴部７４ＡＫの演出制御メイン処理に含まれるステップ７４ＡＫＳ０１８の確認演出制御処理では、ステップ７４ＡＫＳ０３１にて初期化報知の開始であると判定され、ステップ７４ＡＫＳ０３２での制御により、確認受付期間が開始される。したがって、タイミング７４ＡＫＴ１３では、初期化報知の開始に伴い、確認受付期間が開始される。この確認受付期間内のタイミング７４ＡＫＴ１４にて、プッシュボタン３１Ｂを押下操作する動作が検出されると、確認演出制御処理のステップ７４ＡＫＳ０３６にて確認演出の開始動作を検出したと判定され、確認演出制御処理のステップ７４ＡＫＳ０３７～７４ＡＫＳ０４８といった、確認演出を実行する制御が開始される。こうして

確認演出を実行する制御が開始されることにより、演出制御パターン７４ＡＫＰ０１に含まれる第１～第３確認演出制御データ７４ＡＫＤ０１～７４ＡＫＤ０３などを用いて、第１～第３確認演出となる複数種類の演出が順番に実行される。その後、タイミング７４ＡＫＴ１５になると、確認演出制御処理のステップ７４ＡＫＳ０４４にて確認演出プロセスタイマがタイムアウトしたと判定され、ステップ７４ＡＫＳ０４５での制御が行われることにより、確認演出が終了する。

【０４７０】

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

【０４７１】

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

【０４７２】

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

【０４７３】

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

【０４７４】

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

、確認演出の制御負担を軽減することができる。したがって、設定値の適切な設定が可能になる。

【０４７５】

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

【０４７６】

（特徴部７４ＡＫに係る手段の説明）

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

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

複数の設定値のうちいずれかの設定値（例えば設定値１～３のいずれかなど）に設定可能な設定手段（例えばステップＳａ１３の設定変更処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、

設定された設定値にもとづいて遊技者にとっての有利度が異なるように遊技を進行可能な遊技制御手段（例えばステップＳ２５の特別図柄プロセス処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、

電力供給の開始に伴い前記設定手段による設定値の変更を許可する変更許可状態に制御可能な設定制御手段（例えばステップＳａ６およびステップＳａ１２の処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、

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

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

前記確認制御手段は、

電力供給の開始に伴い前記変更許可状態に制御されないときに、前記確認演出条件の成立に応じて前記確認演出を実行する制御を行い（例えばステップＡＫＳ０２１、ＡＫＳ０３０を実行した後におけるステップ７４ＡＫＳ０１８の実行など）、

前記変更許可状態であるときに、前記確認演出を実行する制御を行わない（例えばステップＡＫＳ０２５～ＡＫＳ０２９の実行など）、

ことを特徴とする遊技機であってもよい。

このような構成によれば、変更許可状態であるときに、確認演出が実行されないので、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【０４７７】

特徴部７４ＡＫに係る手段２の遊技機として、

前記確認制御手段は、前記変更許可状態が終了してから、前記確認演出条件の成立に応じて前記確認演出を実行する制御を行う（例えばステップＡＫＳ０２５～ＡＫＳ０３０を実行した後におけるステップ７４ＡＫＳ０１８の実行など）、

ことを特徴とする特徴部７４ＡＫに係る手段１の遊技機であってもよい。

このような構成においては、確認演出を適切に実行して、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【０４７８】

特徴部７４ＡＫに係る手段３の遊技機として、

遊技者による動作を検出可能な遊技用検出手段（例えばプッシュボタン３１Ｂ、プッシュセンサ３５Ｂなど）を備え 、

前記確認演出条件は、確認受付期間であるときに前記遊技用検出手段による動作の検出にもとづいて成立する（例えばステップ７４ＡＫＳ０３６の実行など）、

ことを特徴とする特徴部７４ＡＫに係る手段１または手段２の遊技機であってもよい。

このような構成においては、確認演出を適切に実行して、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【０４７９】

特徴部７４ＡＫに係る手段４の遊技機として、

前記確認制御手段は、電力供給の開始に伴い前記変更許可状態に制御されずに初期化が行われた場合に、前記変更許可状態が終了した場合と共通の確認受付期間における前記確認演出条件の成立に応じて前記確認演出を実行する制御を行う（例えばステップ７４ＡＫＳ０３３、７４ＡＫＳ０３６の実行など）、

ことを特徴とする特徴部７４ＡＫに係る手段１～手段３のいずれか遊技機であってもよい。

このような構成においては、確認演出の実行を共通化して、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【０４８０】

特徴部７４ＡＫに係る手段５の遊技機として、

演出音を出力可能な音出力手段（例えばスピーカ８Ｌ、８Ｒなど）を備え、

前記確認演出は、前記音出力手段による確認用の音声の出力を含む（例えば第１確認演出制御データ７４ＡＫＤ０１、第２確認演出制御データ７４ＡＫＤ０２を用いたステップ７４ＡＫＳ０４７の実行など）、

ことを特徴とする特徴部７４ＡＫに係る手段１～手段４のいずれかの遊技機であってもよい。

このような構成においては、確認演出を適切に実行して、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【０４８１】

（特徴部７５ＡＫに関する説明）

図８－５１は、本実施例の特徴部７５ＡＫに関し、演出制御用ＣＰＵ１２０により実行される電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。この電源投入時コマンド処理は、上記実施例の特徴部７４ＡＫにおける演出制御メイン処理のステップ７４ＡＫＳ０１２にて実行できればよい。特徴部７５ＡＫの電源投入時コマンド処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、上記実施例と同様に主基板１１からの受信コマンドを判定する（ステップ７５ＡＫＳ００１～７５ＡＫＳ００４）。ステップ７５ＡＫ００３にて受信コマンドが設定変更開始コマンドであると判定された場合には（ステップ７５ＡＫＳ００３；Ｙｅｓ）、上記実施例と同様に、遊技停止状態開始時処理を実行し（ステップ７５ＡＫＳ００５）、設定変更報知を開始する制御を行う（ステップ７５ＡＫＳ００６）。

【０４８２】

ステップ７５ＡＫＳ００６による制御を行った後には、設定変更を終了するか否かを判定する（ステップ７５ＡＫＳ００７）。設定変更を終了しない場合には（ステップ７５ＡＫＳ００７；Ｎｏ）、上記実施例とは異なり、設定変更中確認演出制御処理を実行してから（ステップ７５ＡＫＳ００８）、ステップ７５ＡＫＳ００７に戻る。このように、特徴部７５ＡＫの電源投入時コマンド処理では、ステップ７５ＡＫＳ００８にて設定変更中確認演出制御処理が実行されることにより、電力供給の開始に伴い変更許可状態としての設定変更状態に制御されたときに、確認演出を実行するための制御を行うことができる。ス

テップ７５ＡＫＳ００７にて設定変更を終了すると判定された場合には（ステップ７５ＡＫＳ００７；Ｙｅｓ）、設定変更報知を終了する制御を行い（ステップ７５ＡＫＳ００９）、遊技停止状態終了時処理を実行する（ステップ７５ＡＫＳ０１０）。

【０４８３】

ステップ７５ＡＫＳ００１にて受信コマンドがＲＡＭクリア通知コマンドであると判定された場合や（ステップ７５ＡＫＳ００１；Ｙｅｓ）、ステップ７５ＡＫＳ０１０にて遊技停止状態終了時処理を実行した後には、初期化報知を実行する制御を行い（ステップ７５ＡＫＳ０１１）、電源投入時コマンド処理を終了する。

【０４８４】

ステップ７５ＡＫＳ００３にて受信コマンドが設定確認開始コマンドであると判定された場合には（ステップ７５ＡＫＳ００３；Ｙｅｓ）、上記実施例と同様に、設定確認状態に対応する処理を実行した後（ステップ７５ＡＫＳ０１２～７５ＡＫＳ０１６）、電源投入時コマンド処理を終了する。このように、特徴部７５ＡＫの電源投入時コマンド処理では、電力供給の開始に伴い、設定変更状態に制御されたときにはステップ７５ＡＫＳ００８の設定変更中確認演出制御処理を実行する一方で、設定確認状態に制御されたときには設定変更中確認演出制御処理に相当する処理を実行しない。したがって、設定変更状態であるときに確認演出を実行可能とする制御を行う一方で、設定確認状態であるときには確認演出を実行可能とする制御を行わない。

【０４８５】

図８－５２は、設定変更中確認演出制御処理として、ステップ７５ＡＫＳ００８にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。設定確認中確認演出制御処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、確認演出済みであるか否かを判定する（ステップ７５ＡＫＳ０３１）。ステップ７５ＡＫＳ０３１では、例えばＲＡＭ１２２の所定領域に設けられた確認演出完了フラグがオンである場合に、確認演出済みであると判定すればよい。確認演出完了フラグは、確認演出の実行が完了したときに、オン状態にセットされればよい。ステップ７５ＡＫＳ０３１にて確認演出済みである場合には（ステップ７５ＡＫＳ０３１；Ｙｅｓ）、設定変更中確認演出制御処理を終了する。

【０４８６】

ステップ７５ＡＫＳ０３１にて確認演出済みではないと判定された場合には（ステップ７５ＡＫＳ０３１；Ｎｏ）、確認演出中であるか否かを判定する（ステップ７５ＡＫＳ０３２）。このとき、確認演出中でなければ（ステップ７５ＡＫＳ０３２；Ｎｏ）、確認演出を開始させるための動作検出があったか否かを判定する（ステップ７５ＡＫＳ０３３）。ステップ７５ＡＫＳ０３３にて動作検出がない場合には（ステップ７５ＡＫＳ０３３；Ｎｏ）、設定変更中確認演出制御処理を終了する。ステップ７５ＡＫＳ０３３にて動作検出があったと判定された場合には（ステップ７５ＡＫＳ０３３；Ｙｅｓ）、確認演出の実行を開始するための設定として、演出制御パターン７４ＡＫＰ０１を読み出し（ステップ７５ＡＫＳ０３４）、確認演出プロセスタイマ初期値７４ＡＫＪ００を設定し（ステップ７５ＡＫＳ０３５）、最初の確認演出プロセスタイマ判定値７４ＡＫＤ０１を設定する（ステップ７５ＡＫＳ０３６）。このように、設定変更中確認演出制御処理では、ステップ７５ＡＫＳ０３３の判定が行われるので、変更許可状態としての設定変更状態であるときに、確認受付期間のような一定期間を設けることなく、任意のタイミングでプッシュボタン３１Ｂを押下操作する動作が検出されたことなどにより、確認演出条件が成立して確認演出の実行を開始させることができる。

【０４８７】

ステップ７５ＡＫＳ０３２にて確認演出中であると判定された場合には（ステップ７５ＡＫＳ０３２；Ｙｅｓ）、確認演出プロセスタイマの更新制御を行い（ステップ７５ＡＫＳ０３７）、タイムアウトが発生したか否かを判定する（ステップ７５ＡＫＳ０３８）。このとき、タイムアウトが発生していれば（ステップ７５ＡＫＳ０３８；Ｙｅｓ）、確認演出を終了させる制御を行い（ステップ７５ＡＫＳ０３９）、確認演出制御処理を終了する。これに対し、タイムアウトが発生していないと判定された場合には（ステップ７５Ａ

ＫＳ０３８；Ｎｏ）、確認演出プロセスタイマのタイマ値が判定値と合致したか否かを判定する（ステップ７５ＡＫＳ０４０）。判定値と合致しない場合には（ステップ７５ＡＫＳ０４０；Ｎｏ）、確認演出制御処理を終了する。

【０４８８】

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

【０４８９】

図８－５３は、特徴部７５ＡＫに関して、確認演出の制御例を示すタイミング図などである。図８－５３（Ａ）は、電源投入により電力供給が開始されたときに、クリアスイッチＡＫ００１を押下操作する動作の検出がある一方で、錠スイッチ５１をオンに切替操作する動作の検出がないことに対応して、設定変更状態に制御されない場合を示している。図８－５３（Ｂ）は、電源投入により電力供給が開始されたときに、クリアスイッチＡＫ００１を押下操作する動作の検出があるとともに、錠スイッチ５１をオンに切替操作する動作の検出があることに対応して、設定変更状態に制御される場合を示している。図８－５３（Ｃ）は、各タイミングにおける制御内容を示している。

【０４９０】

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

【０４９１】

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

【０４９２】

タイミング７５ＡＫＴ１４となった後、タイミング７５ＡＫＴ１５にて、主基板１１か

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

【０４９３】

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

【０４９４】

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

【０４９５】

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

【０４９６】

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

【０４９７】

（特徴部７５ＡＫに係る手段の説明）

以上の特徴部７５ＡＫに関して、従来、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定に変更可能な遊技機として、例えば特開２０１０－２００９０２号公報に記載されているものがある。また、確認音を出力させる制御を行う遊技機として、例えば特開２０１６－２２０８３３号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開２０１０－２００９０２号公報や特開２０１６－２２０８３３号公報に記載の技術では、設定の変更と確認用

の演出が競合する場合について、考慮されていなかった。そのため、遊技機の状態を確認する作業に支障が生じるおそれがあった。そこで、遊技機の状態の確認作業に支障が生じることを防止できる遊技機を提供するための特徴部７５ＡＫに係る手段１の遊技機として、

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

複数の設定値のうちいずれかの設定値（例えば設定値１～３のいずれかなど）に設定可能な設定手段（例えばステップＳａ１３の設定変更処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、

設定された設定値にもとづいて遊技者にとっての有利度が異なるように遊技を進行可能な遊技制御手段（例えばステップＳ２５の特別図柄プロセス処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、

電力供給の開始に伴い前記設定手段による設定値の変更を許可する変更許可状態に制御可能な設定制御手段（例えばステップＳａ６およびステップＳａ１２の処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、

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

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

前記確認制御手段は、

電力供給の開始に伴い前記変更許可状態に制御されないときに、確認受付期間における前記確認演出条件の成立に応じて前記確認演出を実行する制御を行い（例えばステップ７４ＡＫＳ０１８における確認演出制御処理の実行など）、

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

ことを特徴とする遊技機であってもよい。

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

【０４９８】

特徴部７５ＡＫに係る手段２の遊技機として、

前記確認制御手段は、

電力供給の開始に伴い前記変更許可状態に制御されずに初期化が行われた場合に、確認受付期間における前記確認演出条件の成立に応じて前記確認演出を実行する制御を行い（例えばステップ７４ＡＫＳ０３３、７４ＡＫＳ０３６の実行など）、

前記変更許可状態であるときに、確認受付期間を設けることなく前記確認演出条件の成立に応じて前記確認演出を実行する制御を行う（例えばステップ７５ＡＫＳ０３３の実行など）、

ことを特徴とする特徴部７５ＡＫに係る手段１の遊技機であってもよい。

このような構成においては、設定値の変更とともに確認演出を適切に実行して、遊技機の状態を確認する作業に支障が生じることを防止できる。

【０４９９】

特徴部７５ＡＫに係る手段３の遊技機として、

前記確認制御手段は、前記変更許可状態が終了してから、確認受付期間における前記確認演出条件の成立に応じて前記確認演出を実行する制御を行う（例えばステップ７５ＡＫＳ００５～７５ＡＫＳ０１１を実行した後におけるステップ７４ＡＫＳ０１８の実行など）、

ことを特徴とする特徴部７５ＡＫに係る手段１または手段２の遊技機であってもよい。

このような構成においては、確認演出を適切に実行して、遊技機の状態を確認する作業に支障が生じることを防止できる。

【０５００】

特徴部７５ＡＫに係る手段４の遊技機として、

遊技者による動作を検出可能な遊技用検出手段（例えばプッシュボタン３１Ｂ、プッシュセンサ３５Ｂなど）を備え、

前記確認演出条件は、前記遊技用検出手段による動作の検出にもとづいて成立する（例えばステップ７５ＡＫＳ０３３の実行など）、

ことを特徴とする特徴部７５ＡＫに係る手段１～手段３のいずれかの遊技機であってもよい。

このような構成においては、確認演出を適切に実行して、遊技機の状態を確認する作業に支障が生じることを防止できる。

【０５０１】

（特徴部７１ＡＫ～７５ＡＫに共通する手段の説明）

特徴部７１ＡＫ～７５ＡＫに係る手段Ａの遊技機として、

設定に関する動作を検出可能な設定用検出手段（例えば錠スイッチ５１など）と、

遊技機の初期化に関する動作を検出可能な初期化用検出手段（例えばクリアスイッチＡＫ００１など）と、

電力供給の開始に伴い前記設定用検出手段による動作の検出にもとづいて設定確認状態に制御可能な設定確認制御手段と（例えばステップＡＫＳ００１、ＡＫＳ００２を実行するＣＰＵ１０３など）、

電力供給の開始に伴い前記初期化用検出手段による動作の検出にもとづいて前記変更許可状態に制御可能な変更許可制御手段とを備える（例えばステップＳａ６、Ｓａ１３を実行するＣＰＵ１０３など）、

ことを特徴とする特徴部７１ＡＫ～７５ＡＫに係る遊技機であってもよい。

このような構成においては、設定確認状態と変更許可状態に適切に制御して、設定値の適切な設定が可能になる。

【０５０２】

特徴部７１ＡＫ～７５ＡＫに係る手段Ｂの遊技機として、

設定に関する動作を検出可能な設定用検出手段（例えば錠スイッチ５１など）と、

初期化に関する動作を検出可能な初期化用検出手段（例えばクリアスイッチＡＫ００１など）と、

電力供給の開始に伴い前記設定用検出手段により動作が検出されず前記初期化用検出手段により動作が検出された場合に、該電力供給の開始とともに初期化報知を実行する一方、電力供給の開始に伴い前記設定用検出手段により動作が検出された場合に、該動作が検出されなくなってから初期化報知を実行する初期化報知手段（例えばステップＡＫＳ０１２の電源投入時コマンド処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）とを備える、

ことを特徴とする特徴部７１ＡＫ～７５ＡＫに係る遊技機であってもよい。

このような構成においては、初期化報知を適切に実行して、設定値の適切な設定が可能になる。

【０５０３】

特徴部７１ＡＫ～７５ＡＫに係る手段Ｃの遊技機として、

遊技媒体が所定領域に進入することにもとづいて付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段（例えば表示モニタ２９など）を備え、

前記情報表示手段は、前記設定手段にて設定されている設定値を表示可能である（例えば第１表示部２９Ａによる表示など）、

ことを特徴とする特徴部７１ＡＫ～７５ＡＫに係る遊技機であってもよい。

このような構成においては、設定値を表示するための構成を別個に設けることなく、設定値の適切な設定が可能になる。

【０５０４】

特徴部７１ＡＫ～７５ＡＫに係る手段Ｄの遊技機として、
演出の出力量に関する動作を検出可能な演出用検出手段（例えば出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１など）と、
前記設定手段による設定値に関する表示を、演出の出力量に関する表示よりも優先して表示する表示制御手段（例えばステップＡＫＳ０２６を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）を備える、
ことを特徴とする特徴部７１ＡＫ～７５ＡＫに係る遊技機であってもよい。
このような構成においては、設定値に関する表示が適切に行われ、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【０５０５】

特徴部７１ＡＫ～７５ＡＫに係る手段Ｅの遊技機として、
遊技制御手段からの情報に基づいて演出の実行を制御する演出制御手段（例えばＡＫＳ０１５のコマンド解析処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、
前記演出制御手段は、前記変更許可状態であるときに、該変更許可状態の終了を通知する通知情報とは異なる情報にもとづく制御を制限する情報制限手段（例えばＡＫＳ０２７を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）とを備える、
ことを特徴とする特徴部７１ＡＫ～７５ＡＫに係る遊技機であってもよい。
このような構成においては、不具合の発生を防止して、設定値の適切な設定が可能になる。

【０５０６】

（特徴部の関連づけに係る説明）
特徴部７１ＡＫ～７５ＡＫに関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは、組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。例えば、特徴部７１ＡＫに関し、演出制御メイン処理のステップ７１ＡＫＳ０１３にて開始時出力切替処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０の構成、特徴部７２ＡＫに関し、電源投入時コマンド処理のステップ７２ＡＫ００７にてショートイニシャル動作を実行する制御を行う演出制御用ＣＰＵ１２０の構成、特徴部７３ＡＫに関し、電源投入時コマンド処理のステップ７３ＡＫＳ００７にて設定変更を終了すると判定されるまで、ショートイニシャル動作を実行する制御を行わない演出制御用ＣＰＵ１２０の構成、特徴部７４ＡＫに関し、演出制御メイン処理のステップ７４ＡＫＳ０１８にて確認演出制御処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０の構成、特徴部７５ＡＫに関し、電源投入時コマンド処理のステップ７５ＡＫＳ００８にて設定変更中確認演出制御処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０の構成は、一部または全部を、適宜、組合せたものであってもよい。

【０５０７】

（特徴部２２９Ｆ～２３３Ｆに関する説明）
次に、本実施の形態の特徴部２２９Ｆ～２３３Ｆについて説明する。本実施の形態の特徴部２２９Ｆ～２３３Ｆのパチンコ遊技機１は、電源投入時等において遊技場側で設定された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。例えば特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当り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。設定値は１～３の３段階からなり、設定値１が最も出玉率が高く、設定値１、設定値２、設定値３の順に値が大きくなる程出玉率が低くなる。すなわち、設定値として設定値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、設定値２、設定値３の順に値が大きくなる程有利度が段階的に低くなる。なお、設定値は、３段階以上設けられていてもよい。また、数字が大きくなるにつれて有利度が高くなるようにしてもよい。

【０５０８】

例えば、本実施の形態の特徴部２２９Ｆのパチンコ遊技機１は、電源投入時等において

遊技場側で設定された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。一例として、大当りの当選確率は、設定値１が１／９９、設定値２が１／１５０、設定値３が１／２００である。設定値３は、複数種類の設定値のうち、最も低い大当りの当選確率等が設定される設定値であり、低設定と呼ばれる。設定値１および設定値２は、低設定の設定値３よりも高い大当りの当選確率等が設定される設定値であり、高設定（変更設定）と呼ばれる。なお、設定値３を基本的に用いる通常設定とし、設定値１および設定値２のそれぞれを通常設定から変更された変更設定（高設定）として用いるようにしてもよい。

【０５０９】

特徴部２２９Ｆ～２３２Ｆについては、特図１または特図２の可変表示の表示結果が特定表示結果（大当り表示結果）となったときに実行される大当り遊技状態の種類として、ラウンド数が１５回の１５ラウンド大当り（以下、１５Ｒ大当りという）と、ラウンド数が５回の５ラウンド大当り（以下、５Ｒ大当りという）とを含む例を説明する。１５Ｒ大当りは、５Ｒ大当りと比べてラウンド数が多く、５Ｒ大当りよりも多くの賞球（出球）獲得数が期待できるので、５Ｒ大当りよりも遊技者にとって有利な大当りである。以下の説明においては、「ラウンド」を「Ｒ」という語を用いて示す場合がある。

【０５１０】

大当り遊技状態は、特別図柄（特図１、特図２）の可変表示の表示結果が大当り表示結果（大当り図柄）となったときに制御される遊技状態であって、遊技球が入賞可能な開放状態（遊技者にとって有利な第１の状態）と遊技球が入賞困難または入賞不能（入賞困難も含む）な閉鎖状態（当該第１の状態よりも遊技者にとって不利な第２の状態）とに変化可能な可変入賞手段としての特別可変入賞球装置７の大入賞口を開閉することにより、例えば１５ラウンドおよび５ラウンドのような所定回数に亘り大入賞口を開放状態とする、遊技者にとって有利な状態である。

【０５１１】

〔特徴部２２９Ｆに関する説明〕

次に、本実施の形態の特徴部２２９Ｆについて説明する。特徴部２２９Ｆにおいては、遊技者にとって有利な有利状態としての第１大当り遊技状態と第２大当り遊技状態とのうち、例えばラウンド数が多い等により遊技者にとっての有利度がより高い第１大当り遊技状態において、特別演出を実行可能とする演出制御例を説明する。特別演出としては、例えば大当り遊技状態の各ラウンド開始時等の所定遊技状態の開始時に所定遊技状態であることを強調表示する演出等の演出が実行される。

【０５１２】

特徴部２２９Ｆでは、図２の演出制御用ＣＰＵ１２０により駆動制御される可動体３２として、画像表示装置５の前方において移動動作をする複数の可動役物が設けられている。具体的に、可動役物としては、画像表示装置５の上方に設けられ画像表示装置５前で上下動の移動動作をする上可動役物、画像表示装置５の下方に設けられ画像表示装置５前で上下動の移動動作をする下可動役物、画像表示装置５の左方に設けられ画像表示装置５前で左右動の移動動作をする左可動役物、および、画像表示装置５の右方に設けられ画像表示装置５前で左右動の移動動作をする右可動役物という４つの可動役物が設けられている。これらの可動役物は、演出制御用ＣＰＵ１２０により駆動制御される。これらの可動役物は、いずれもが待機状態で画像表示装置５の周りを囲むセンター飾り部材の内部に収納された態様で設けられており、移動動作により画像表示装置５の上下左右端部から画像表示装置５の前方において出没する。

【０５１３】

図９－１は、特徴部２２９Ｆに係る特別演出の演出例を示す画像表示装置５の表示画面図を含む演出説明図である。図９－１においては、（Ａ）～（Ｆ）に１５Ｒ大当りの大当り遊技状態での演出態様が示され、（Ｇ）～（Ｌ）に５Ｒ大当りの大当り遊技状態での演出態様が示されている。

【０５１４】

１５Ｒ大当りと５Ｒ大当りとでは、ラウンド間のインターバル期間の長さが異なる。インターバル期間は、大当り遊技状態での特別可変入賞球装置７において、１回前の前の開放状態の終了時から次の開放状態の開始時までの期間において大入賞口が閉鎖状態となっている期間である。例えば、１５Ｒ大当りのインターバル期間は３秒間、５Ｒ大当りのインターバル期間は２秒間であり、ラウンド数が多い１５Ｒ大当りのインターバル期間の方が長くなるように設定されている。そのように大当りの種類に応じてインターバル期間が異なるのは、所定の単位期間内における賞球の過剰な払出し数を抑制するためである。言い換えると、大当りの種類に応じてインターバル期間を異ならせれば、大当り遊技状態において遊技者が賞球を得られる速度が過剰に速くなることにより射幸性が高くなってしまうことを防止することができる。

【０５１５】

５Ｒ大当りでは、例えば（Ｇ）、（Ｊ）、（Ｌ）のように、大当り遊技状態での各ラウンドの開始時において、図中「１Ｒ」、「２Ｒ」、「５Ｒ」と示されたようなラウンド数を示すラウンド数画像が、画像表示装置５の画面左上隅部に比較的小さいサイズで表示され、予め定められた一連の大当り中演出の画像表示がされる。そして、５Ｒ大当りでは、例えば（Ｉ）、（Ｋ）のように、大当り遊技状態での各ラウンド間のインターバル期間において、予め定められた一連の大当り中演出の画像表示がされる。

【０５１６】

このような５Ｒ大当りで実行されるような大当り遊技状態中の演出は、基本的な通常の演出である。これに対し、１５Ｒ大当りで実行される大当り遊技状態中の演出においては、以下に説明するように、特別演出が実行される。

【０５１７】

１５Ｒ大当りでは、例えば（Ａ）、（Ｄ）、（Ｆ）のように、大当り遊技状態での各ラウンドの開始時において、特別演出が実行される。特別演出としては、図中「１ＬＵＣＫＹ」、「２ＬＵＣＫＹ」、「１５ＬＵＣＫＹ」と示されたようなラウンド数を、数字と「ＬＵＣＫＹ」という文字とで示すラウンド数画像が、画像表示装置５の画面中央部に、５Ｒ大当りのときのラウンド数画像よりも大きいサイズで表示されるとともに、ラウンド数画像の周りにおいて所定形状で発光するようなオーラ画像を画面のほぼ全体で表示する画像である特別画像２２９Ｆ００１が表示される演出が行われる。

【０５１８】

１５Ｒ大当りの各ラウンドでは、開始時の所定期間において（Ａ）のような特別画像２２９Ｆ００１が表示された後、（Ｂ）のように、特別画像２２９Ｆ００１が消去されるとともに、例えば「１ＬＵＣＫＹ」というようなラウンド数を示すラウンド数画像が画像表示装置５の画面左上隅部に比較的小さいサイズで表示される。

【０５１９】

さらに、１５Ｒ大当りでは、例えば（Ｃ）、（Ｅ）のように、大当り遊技状態での各ラウンド間のインターバル期間において、可動役物を動作させることにより、前述の大当りの当選確率等の設定値が、設定値１～３のいずれの設定値に設定されているかを示唆する設定示唆演出としてのインターバル期間設定示唆演出が実行される。ラウンド間のインターバル期間は、遊技者にとって有利な有利状態としての大当り遊技状態におけるラウンド終了時等の所定遊技の終了時から次のラウンド開始時等の次の所定遊技の開始時までの期間、すなわち、ラウンド間で大入賞口が閉鎖している期間である。

【０５２０】

なお、特別演出としては、ラウンド数を示すラウンド数画像を伴なう例を示したが、これに限らず、ラウンド数画像とは別に、特別画像を表示する演出を実行するようにしてもよい。

【０５２１】

インターバル期間設定示唆演出においては、前述した４種類の可動役物のうちから選択された可動役物が用いられる。（Ｃ）では、１Ｒと２Ｒとのラウンド間のインターバル期間において、上可動役物２２９Ｆ００２が下方に動作した例が示されている。（Ｅ）では

、その他のラウンド間のインターバル期間において、下可動役物２２９Ｆ００３が上方に動作した例が示されている。

【０５２２】

１５Ｒ大当りでは、例えば（Ｃ）、（Ｅ）のように、大当り遊技状態での各ラウンド間のインターバル期間中において、インターバル期間設定示唆演出として、複数種類のうちから選択された可動役物を画像表示装置５の前方で移動動作させる演出が行われる。

【０５２３】

画像表示装置５の前方に動作した可動役物は、インターバル期間の終了時に、待機位置まで戻す動作が実行される。なお、動作した可動役物２２９Ｆ００２が戻るタイミングは、インターバル期間中であってもよい。

【０５２４】

インターバル期間設定示唆演出における可動役物の移動演出としては、「上可動役物の移動」をさせる演出、「下可動役物の移動」をさせる演出、「左可動役物の移動」をさせる演出、「右可動役物の移動」をさせる演出、および、「全部の可動役物の移動」をさせる演出のいずれかが選択可能である。このような各ラウンド間のインターバル期間中に動作する可動役物の種類は、パチンコ遊技機１に設定された大当り確率等の設定値（設定値１～３）に応じて、選択される割合が異なる。このように、大当り確率等の設定値（設定値１～３）に応じて、動作する可動役物の選択割合が異なるので、選択された可動役物の動作は、大当り確率等の設定値の設定を示唆する動作となり得る。これにより、各ラウンド間のインターバル期間中には、動作する可動役物の種類により、大当り確率等の設定値が設定値１～３のうち、どの設定にされているかを示唆するインターバル期間設定示唆演出が行われる。

【０５２５】

図９－１に示すように、１５Ｒ大当りでは、大当り遊技状態での各ラウンド間のインターバル期間中において、インターバル期間設定示唆演出として、複数種類のうちから選択された可動役物を画像表示装置５の前方で移動動作させる演出が行われるので、５Ｒ大当りのときよりも長く設定されたラウンド間のインターバル期間を遊技者にとって長い期間に感じさせないようにすることができる。

【０５２６】

なお、インターバル期間設定示唆演出を可動役物を用いて実行する例として、前述したように、設定値に応じて、複数種類の可動役物のうち動作させる可動役物の選択割合を異ならせることにより設定値を示唆する演出をする例を示したが、これに限らず、その他の例として、次のようなインターバル期間設定示唆演出を実行してもよい。例えば設定値に応じて、各可動役物の複数種類の動作態様（動作の速さ、移動パターン、変形パターン等）の選択割合を異ならせることにより、設定値を示唆する演出をしてもよい。また、発光体を備えた可動役物を用いてインターバル期間設定示唆演出を実行する場合には、複数種類の発光態様の選択割合を異ならせることにより、設定値を示唆する演出をしてもよい。また、画像表示装置を備えた可動役物を用いてインターバル期間設定示唆演出を実行する場合には、複数種類の画像の表示態様の選択割合を異ならせることにより、設定値を示唆する演出をしてもよい。また、これらの可動役物を用いた各種演出を適宜組み合わせて実行するようにしてもよい。

【０５２７】

図９－２は、１５Ｒ大当りの大当り遊技状態での各ラウンド間のインターバル期間に実行する設定示唆演出の演出種類を選択するために用いられるインターバル期間設定示唆演出決定テーブルを表形式で示す図である。インターバル期間設定示唆演出決定テーブルは、ＲＯＭ１２１に記憶されている。

【０５２８】

図９－２においては、インターバル期間設定示唆演出として実行する設定示唆演出の演出種類（可動役物の種類）と、インターバル期間設定示唆演出選択用乱数の割振り（％で表示）との対応関係が、設定値１に設定されているとき、設定値２に設定されているとき

、および、設定値３に設定されているときのそれぞれについて示されている。インターバル期間設定示唆演出選択用乱数可は、演出制御用ＣＰＵ１２０で更新される演出用選択用の乱数である。図９－２に示すように、インターバル期間設定示唆演出において動作させる可動役物の動作種類は、「上可動役物の移動」、「下可動役物の移動」、「左可動役物の移動」、「右可動役物の移動」、および、「全部の可動役物の移動」を含む。

【０５２９】

図９－２に示すように、「上可動役物の移動」をする設定示唆演出が選択される割合は、設定値１、設定値２、および、設定値３のそれぞれで９０％以上であり、基本的に「上可動役物の移動」をする設定示唆演出が極めて高い割合で選択される。図９－２に示すように、「上可動役物の移動」をする設定示唆演出が選択される割合は、「設定値１＜設定値２＜設定値３」という関係がある。これらにより、「上可動役物の移動」をする設定示唆演出が実行されるときは、設定値３である割合が最も高い。

【０５３０】

図９－２に示すように、「上可動役物の移動」をする設定示唆演出以外の可動役物の移動」をする設定示唆演出が選択される割合は、設定値１、設定値２、および、設定値３のそれぞれで１０％以下である。「下可動役物の移動」をする設定示唆演出が選択される割合は、「設定値１＜設定値２＜設定値３」という関係がある。これにより、「下可動役物の移動」をする設定示唆演出が実行されるときは、設定値３である割合が最も高い。

【０５３１】

図９－２に示すように、「左可動役物の移動」をする設定示唆演出が選択される割合は、「設定値３＜設定値１＜設定値２」という関係がある。これにより、「左可動役物の移動」をする設定示唆演出の動作がされるときは、設定値２である割合が最も高い。図９－２に示すように、「右可動役物の移動」をする設定示唆演出が選択される割合は、「設定値３＜設定値２＜設定値１」という関係がある。これにより、「右可動役物の移動」をする設定示唆演出がされるときは、設定値１である割合が最も高い。図９－２に示すように、「全部の可動役物の移動」をする設定示唆演出が選択される割合は、「設定値２，３＜設定値１」という関係があり、設定値２，３では０％である。これにより、「全部の可動役物の移動」をする設定示唆演出がされるときは、設定値１であることが確定する。

【０５３２】

そして、図９－２によれば、「上可動役物の移動」をする設定示唆演出以外の「下可動役物の移動」をする設定示唆演出、「左可動役物の移動」をする設定示唆演出、「右可動役物の移動」をする設定示唆演出、および、「全部の可動役物の移動」をする設定示唆演出のそれぞれについては、低設定である設定値３よりも、高設定である設定値１または設定値２である割合が高い。これにより、「上可動役物の移動」をする設定示唆演出以外の「下可動役物の移動」をする設定示唆演出、「左可動役物の移動」をする設定示唆演出、「右可動役物の移動」をする設定示唆演出、および、「全部の可動役物の移動」をする設定示唆演出がされたときは、低設定よりも高設定である期待度が高い。

【０５３３】

図９－２のインターバル期間設定示唆演出決定テーブルを用いて可動役物が選択されるときには、基本的に「上可動役物の移動」をする設定示唆演出が高い頻度で選択され、動作させる可動役物として表示され、「上可動役物の移動」をする設定示唆演出よりも低い頻度で「下可動役物の移動」をする設定示唆演出、「左可動役物の移動」をする設定示唆演出、「右可動役物の移動」をする設定示唆演出、および、「全部の可動役物の移動」をする設定示唆演出のいずれかが選択される。

【０５３４】

図９－２のインターバル期間設定示唆演出テーブルに設定された可動役物の移動による設定示唆演出については、上下左右の可動役物のいずれの可動役物（全部の可動役物の動作も含む）が動作するか否かに遊技者を注目させることができるが、可動役物による設定示唆演出に遊技者をより一層注目させるために、例えば、可動役物による複数種類の動作パターンについて、上下左右の可動役物を順番に移動動作させる等、複数の可動役物を段

階的に移動動作させるような動作パターンに設定してもよい。上下左右の可動役物を、たとえば、上→下→左→右の順番で段階的に動作させるように動作パターンを設定し、上可動役物が最初に移動動作した後、その他の可動役物が順番に段階的に動作していくようにすればよい。このようにすれば、設定値１～設置値３であまり設定差がない上可動役物が動作した後に、どの段階まで複数種類の可動役物が動作するかにより、高設定に設定されていることが確定する設定示唆演出することができる。これにより、基本的にいつも動作する上可動役物のように、設定値の示唆にあまり影響がないと感じられる可動役物の動作についても、遊技者を注目させることができる。そして、このように、ある程度の演出時間をかけて段階的に可動役物を動作させる設定示唆演出をすることにより、インターバル期間が長くなっても遊技者がそれについて気にならないようにすることができる。

【０５３５】

このように、インターバル期間設定示唆演出においては、可動役物の動作パターンによりいずれの設定値に設定されているかの示唆が可能である。設定示唆演出において動作させる可動役物の種類により、高設定であるか否かの期待度が異なり、設定値１～３のいずれに該当するかの期待度が異なるので、図９－１のようなインターバル期間設定示唆演出により、遊技者による大当り等の設定値に対する期待度を向上させることができる。さらに、設定示唆演出において動作させる可動役物の種類により、遊技者にとって最も有利な設定値１であることが確定する場合があるので、図９－１のようなインターバル期間設定示唆演出により、遊技者による大当り等の設定値に対する期待度をより一層向上させることができる。また、パチンコ遊技機１に設定された大当り確率等の設定値（設定値１～３）に応じて、複数の可動役物で動作は一定であるが、可動物が発光により発色する色の組合せが選択される割合が異なるようにしてもよい。

【０５３６】

なお、設定示唆演出において動作させる可動役物は、前面側にドットマトリクスＬＥＤよりなる表示部を有する可動役物が１種類だけ設けられ、ラウンド間のインターバル期間ごとに、複数種類の形状および色の画像のうちからいずれかの画像が役物画像として選択表示されるようにしてもよい。また、パチンコ遊技機１に設定された大当り確率等の設定値（設定値１～３）に応じて、複数の役物画像で動作は一定であるが、役物画像の色の組合せが選択される割合が異なるようにしてもよい。このように各ラウンド間のインターバル期間中に可動役物２２９Ｆ００２で表示される役物画像は、次に説明するように、パチンコ遊技機１に設定された大当り確率等の設定値（設定値１～３）に応じて、選択される割合が異なるようにしてもよい。

【０５３７】

図９－３は、大当り開始時演出設定処理を示すフローチャートである。大当り開始時演出設定処理は、大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、大当り遊技状態を開始させるときに図７の特図当り待ち処理（Ｓ１７３）内において一部の処理として行われる処理である。

【０５３８】

まず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り遊技状態を開始させる大当り種別を指定する演出制御コマンドを受信したときに、受信したコマンドを確認することに基づいて、開始させる大当り遊技状態が大当り１５ラウンド大当りであるか否かを判定する（２２９ＦＳ００１）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、１５ラウンド大当りである場合には（２２９ＦＳ００１でＹ)、図９－１（Ａ）、（Ｄ）、（Ｆ）のように各ラウンド開始時において特別演出としての強調表示を実行する設定がされたプロセステーブルを選択し（２２９ＦＳ００２）、処理を終了する。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１５ラウンド大当りではない場合には（２２９ＦＳ００１でＮ)、処理を終了する。

【０５３９】

大当り開始時演出設定処理における２２９ＦＳ００２で、ラウンド開始時において特別演出としての強調表示を実行する設定がされたプロセステーブルが選択された場合には、図７の大当り中演出処理において、そのプロセステーブルに設定されたデータに基づき、

図９－１（Ａ）、（Ｄ）、（Ｆ）のように各ラウンド開始時において特別演出としての強調表示が実行される。

【０５４０】

図９－４は、インターバル演出設定処理を示すフローチャートである。インターバル演出設定処理は、図７の大当り中演出処理（Ｓ１７６）内において一部の処理として行われる処理である。

【０５４１】

まず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化するときに遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信される演出制御コマンドである大入賞口開放後指定コマンドの受信時であるか否かを確認することにより、大入賞口の閉鎖開始時であるか否かを判定する（２２９ＦＳ００５）。これにより、各ラウンド間のインターバル期間の開始時であるか否かが確認される。

【０５４２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口開放後指定コマンド受信時であると判断した場合には（２２９ＦＳ００５でＹ）、実行中の大当り遊技状態が１５ラウンド大当りの大当り遊技状態であるか否かを判定する（２２９ＦＳ００６）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、１５ラウンド大当り遊技状態である場合には（２２９ＦＳ００６でＹ)、インターバル期間設定示唆演出の演出選択用乱数を抽出し、図９－２のインターバル期間設定示唆演出決定テーブルを用いて前述のように現在の設定値（設定値１～３）に応じたインターバル期間設定示唆演出の種類を決定し、決定したインターバル期間設定示唆演出を実行するためのデータ設定をし（２２９ＦＳ００７)、処理を終了する。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１５ラウンド大当りではない場合には（２２９ＦＳ００６でＮ)、通常のインターバル演出として、前のラウンド中に実行されていた演出を継続して実行し（２２９ＦＳ００８）、処理を終了する。

【０５４３】

大当り開始時演出設定処理における２２９ＦＳ００７で、インターバル期間設定示唆演出の種類を決定し、決定したインターバル期間設定示唆演出を実行するためのデータ設定がされた場合には、図７の大当り中演出処理において、２２９ＦＳ００７で設定されたデータに基づいて、図９－１（Ｃ）、（Ｅ）のように各ラウンド間のインターバル期間においてインターバル期間設定示唆演出が実行される。

【０５４４】

［可動役物の動作パターンによる保留連示唆演出］

なお、各ラウンドのインターバル期間においては、保留記憶情報（保留情報）内に大当りとなる保留記憶情報（所謂保留連となる保留記憶情報）が含まれているか否か（保留連となるかどうか）を先読みする処理を行い、大当りとなる保留記憶情報が含まれているときには、例えば図９－２に示したような複数種類の可動役物の動作パターンから動作パターンを選択して可動役物を動作させることにより、大当りとなる保留記憶情報が含まれていることを示唆する演出（保留連示唆演出）を演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するようにしてもよい。例えば、可動役物の動作パターンを選択する選択テーブルとして、保留連示唆演出を実行しなければ高設定が確定することとなるように動作パターンの選択のデータ振分けが設定されたデータテーブルを用いて、可動役物の動作パターンを選択するようにしてもよい。具体的には、可動役物の動作パターンを選択する選択テーブルにおいて、特別の動作パターンとして、低設定のときには保留連となる保留記憶情報が存在するときにしか選択されず、高設定のときは保留連となる保留記憶情報が存在しなくても選択されるように動作パターンの選択のデータ振分けが設定すればよい。このようにすれば、保留連示唆演出が実行されなければ高設定がほぼ確定することとなるようにすることが可能となる。このように可動役物の動作パターンを選択する場合には、保留連が演出に関連しているので、大当り遊技状態が終了した後の遊技に遊技者を注目させることができる。なお、可動役物の動作パターンによる保留連示唆演出としては、各ラウンドのインターバル期間に加えて、または、各ラウンドのインターバル期間には実行せずに、ラウンド中に実行し

てもよく、エンディング時（大当り遊技状態終了時）に実行してもよい。

【０５４５】

［キャラクタ画像による設定示唆演出］

また、前述の特別演出の画像に伴なって、または、特別演出の画像に含めて、複数種類のキャラクタ画像を選択表示可能とし、その表示されるキャラクタ画像の種類により、設定示唆演出を演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するようにしてもよい。その場合には、設定値１～３に応じて、キャラクタ画像の種類の選択割合を異ならせるようにしてもよい。なお、表示するキャラクタ画像の種類により設定示唆演出を実行する場合には、各ラウンドのインターバル期間において、前述したように選択する可動役物の動作と、このように選択するキャラクタ画像の表示との組合せにより、設定示唆演出を行うようにしてもよい。

【０５４６】

なお、大当り遊技状態としては、所定期間に亘り特別可変入賞球装置７の大入賞口を開放する所定遊技を繰返す制御をする例が示されるが、所定遊技としては、特別可変入賞球装置７以外の入賞口を開放する所定遊技を繰返す制御をするようにしてもよい。

【０５４７】

また、特別演出としては、遊技者にとって有利な１５Ｒ大当りのときにのみ実行する例を示したが、これに限らず、５Ｒ大当りのときにも実行するようにしてもよい。つまり、大当りの種類によらず、特別演出を実行してもよい。このように、特別演出としては、た、大当りの種類が複数種類設けられているときは、一部の大当り種類において実行してもよく、全部の大当り種類において実行してもよい。また、遊技者にとって有利な大当り種類の大当り遊技状態において特別演出を実行する場合に、特別演出を実行する技者にとって有利な大当りの種類としては、１種類であってもよく、複数種類であってもよい。

【０５４８】

また、大当り確率等の設定としては、設定値１～設定値３のような３種類に限らず、１０種類等の多種類の設定値を設けてもよい。

【０５４９】

次に、特徴部２２９Ｆにより得られる主な効果を説明する。

［１］　１５Ｒ大当りと５Ｒ大当りとのうち、遊技者に有利な１５Ｒ大当りの大当り遊技状態において、図９－１（Ａ），（Ｄ）に示すように、所定遊技としての各ラウンドの開始時に、１５Ｒ大当りであることを強調表示する演出よりなる特別演出が実行されるので、大当り遊技状態のラウンドに関する演出の興趣を向上させることができる。

【０５５０】

［２］　図９－１（Ａ）～（Ｆ），（Ｇ）～（Ｌ）に示すように、所定遊技としての各ラウンドが、大当り遊技状態において、特別可変入賞球装置７の大入賞口が開放状態に所定回数実行される状態であるので、大当り遊技状態の遊技ラウンドに関する演出の興趣をより一層向上させることができる。

【０５５１】

［３］　可変表示の表示結果が大当り表示結果となったときに制御される大当り遊技状態が遊技者にとって有利な有利状態であるので、特別演出が実行されることにより、可変表示の表示結果が大当り表示結果なったときに制御される遊技状態における演出の興趣を向上させることができる。

【０５５２】

［４］　図９－１に示すように、１５Ｒ大当りにおけるラウンド間のインターバル期間（３秒間）が、５Ｒ大当りにおけるラウンド間のインターバル期間（２秒間）よりも長いので、１５Ｒ大当りにおいて短期間に有利な状態（入賞可能な状態）となりすぎることにより射幸性が高くなりすぎてしまうことを防止できる。

【０５５３】

［５］　図９－１（Ｄ），（Ｆ）の可動役物２２９Ｆ００２，２２９Ｆ００３のように、各ラウンド間のインターバル期間中において、図９－２から選択される可動役物の演出種類で可動役物が動作させられるので、各ラウンド間のインターバル期間中に、遊技者を

可動役物が動作に注目させることができる。
【０５５４】
［６］　図９－２のように、設定値１～設定値３で、可動役物によるインターバル期間設定示唆演出種類の選択割合が異なるので、遊技者を可動物の動作パターンに注目させることができる。
【０５５５】
［７］　図９－２のように、設定値１～設定値３で、可動役物によるインターバル期間設定示唆演出種類の選択割合が異なるので、可動物の動作パターンに注目させることができる。
【０５５６】
［８］　［キャラクタ画像による設定示唆演出］で説明したように、特別演出とともに表示されるキャラクタ画像の種類により図９－２のように、設定値１～設定値３のうちいずれの設定値に設定されているかの示唆が可能であるで、遊技者を当該キャラクタ画像の種類に注目させることができる。
【０５５７】
なお、図８における制御と図９－１～図９－４における制御とは、互いに組合せて適用してもよい。つまり、特徴部７１ＡＫ～特徴部７５ＡＫの設定に関する制御と、特徴部２２９Ｆの演出に関する制御とを組合せてもよい。
【０５５８】
〔特徴部２３０Ｆに関する説明〕
次に、本実施の形態の特徴部２３０Ｆについて説明する。特徴部２３０Ｆにおいては、遊技者にとって有利な有利状態としての大当り遊技状態におけるラウンド終了時等の所定遊技の終了時から次のラウンド開始時等の次の所定遊技の開始時までの期間、すなわち、ラウンド間のインターバル期間に、前述の大当りの当選確率等の設定値が、設定値１～３のいずれの設定値に設定されているかを示唆するインターバル期間設定示唆演出を画像表示により実行可能とする演出制御例を説明する。
【０５５９】
本実施の形態の特徴部２２９Ｆでは、図９－１のように大当り遊技状態における各ラウンド間のインターバル期間中において、上可動役物２２９Ｆ００２を動作させることにより、インターバル期間設定示唆演出を実行する例を示した。これに対し、特徴部２３０Ｆでは、大当り遊技状態における各ラウンド間のインターバル期間中において、可動役物２２９Ｆ００２を動作させずに、可動役物の代りに画像表示装置５でキャラクタ画像を表示することにより、インターバル期間設定示唆演出を実行可能とする。
【０５６０】
各ラウンド間のインターバル期間中において画像表示装置５でインターバル期間設定示唆演出を実行するために表示するキャラクタ画像としては、キャラクタの種類が異なる複数種類のキャラクタ画像であるキャラクタＡ画像～キャラクタＤ画像のうちから選択したキャラクタ画像を用いる。
【０５６１】
図９－５は、１５Ｒ大当りの大当り遊技状態での各ラウンド間のインターバル期間に表示するキャラクタ画像を選択するために用いられるインターバル期間設定示唆演出決定テーブルを表形式で示す図である。図９－５のインターバル期間設定示唆演出決定テーブルは、ＲＯＭ１２１に記憶されている。
【０５６２】
図９－５においては、インターバル期間設定示唆演出で表示するキャラクタ画像の種類と、インターバル期間設定示唆演出選択用乱数の割振り（％で表示）との対応関係が、設定値１に設定されているとき、設定値２に設定されているとき、および、設定値３に設定されているときのそれぞれについて示されている。インターバル期間設定示唆演出の演出選択用乱数は、演出制御用ＣＰＵ１２０で更新される演出用選択用の乱数である。
【０５６３】

図９－５に示すように、インターバル期間設定示唆演出で表示するキャラクタ画像の種類は、「キャラクタＡ画像」、「キャラクタＢ画像」、「キャラクタＣ画像」、「キャラクタＤ画像」、および、「キャラクタ全員画像（キャラクタＡ画像～Ｄの全キャラクタ画像）」を含む。

【０５６４】

図９－５に示すように、「キャラクタＡ画像」を表示する設定示唆演出が選択される割合は、設定値１、設定値２、および、設定値３のそれぞれで９０％以上であり、基本的に「キャラクタＡ画像」を表示する設定示唆演出が極めて高い割合で選択される。図９－５に示すように、「キャラクタＡ画像」を表示する設定示唆演出が選択される割合は、「設定値１＜設定値２＜設定値３」という関係がある。これらにより、「キャラクタＡ画像」を表示する設定示唆演出がされるときは、設定値３である割合が最も高い。

【０５６５】

図９－５に示すように、「キャラクタＡ画像」を表示する設定示唆演出以外のキャラクタ画像を表示する設定示唆演出が選択される割合は、設定値１、設定値２、および、設定値３のそれぞれで１０％以下である。「キャラクタＢ画像」を表示する設定示唆演出が選択される割合は、「設定値１＜設定値２＜設定値３」という関係がある。これにより、「キャラクタＢ画像」を表示する設定示唆演出がされるときは、設定値３である割合が最も高い。

【０５６６】

図９－５に示すように、「キャラクタＣ画像」を表示する設定示唆演出が選択される割合は、「設定値３＜設定値１＜設定値２」という関係がある。これにより、「キャラクタＣ画像」が表示されるときは、設定値２である割合が最も高い。図９－３に示すように、「キャラクタＤ画像」が選択される割合は、「設定値３＜設定値２＜設定値１」という関係がある。これにより、「キャラクタＤ画像」を表示する設定示唆演出が表示されるときは、設定値１である割合が最も高い。図９－３に示すように、「キャラクタ全員画像」を表示する設定示唆演出が選択される割合は、「設定値２，３＜設定値１」という関係があり、設定値２，３では０％である。これにより、「キャラクタ全員画像」を表示する設定示唆演出がされるときは、設定値１であることが確定する。

【０５６７】

そして、図９－５によれば、「キャラクタＡ画像」を表示する設定示唆演出以外の「キャラクタＢ」を表示する設定示唆演出、「キャラクタＣ画像」を表示する設定示唆演出、「キャラクタＤ」を表示する設定示唆演出、および、「キャラクタ全員画像」を表示する設定示唆演出のそれぞれについては、低設定である設定値１よりも、高設定である設定値２または設定値３である割合が高い。これにより、「キャラクタＡ画像」を表示する設定示唆演出以外の「キャラクタＢ画像」を表示する設定示唆演出、「キャラクタＣ画像」を表示する設定示唆演出、「キャラクタＤ画像」を表示する設定示唆演出、および、「キャラクタ全員画像」を表示する設定示唆演出のそれぞれが表示されたときは、低設定よりも高設定である期待度が高い。

【０５６８】

図９－５のインターバル期間設定示唆演出決定テーブルを用いてキャラクタ画像を表示する設定示唆演出の種類が選択されるときには、基本的に「キャラクタＡ画像」を表示する設定示唆演出が高い頻度で実行され、「キャラクタＡ画像」を表示する設定示唆演出よりも低い頻度で「キャラクタＢ画像」を表示する設定示唆演出、「キャラクタＣ画像」を表示する設定示唆演出、「キャラクタＤ画像」を表示する設定示唆演出、および、「キャラクタ全員画像」を表示する設定示唆演出のいずれかが実行される。キャラクタ画像の種類により、高設定であるか否かの期待度が異なり、設定値１～３のいずれ該当するかの期待度が異なるので、図９－１のようなインターバル期間設定示唆演出により、遊技者による大当り等の設定値に対する期待度を向上させることができる。さらに、キャラクタ画像の種類により、遊技者にとって最も有利な設定値１であることが確定する場合があるので、図９－１のようなインターバル期間設定示唆演出により、遊技者による大当り等の設定

値に対する期待度をより一層向上させることができる。

【０５６９】

本実施の形態の特徴部２３０Ｆにおいては、図９－３の大当り開始時演出設定処理と、図９－４のインターバル演出設定処理とを、特徴部２２９Ｆで説明したものと同様に実行することにより、図９－１（Ａ）～（Ｅ）に示された１５Ｒ大当りの大当り遊技状態の演出において、インターバル期間中のインターバル期間設定示唆演出を、可動役物２２９Ｆ００２を用いた演出からキャラクタ画像を用いた演出に置換えた演出パターンで実行することが可能となる。

【０５７０】

［大当り遊技状態に制御された状況に応じた設定示唆演出の実行頻度制御］

次に、インターバル期間設定示唆演出について、大当り遊技状態に制御された状況に応じて、演出の実行頻度を異ならせる例を説明する。前述のインターバル期間設定示唆演出としては、各ラウンドのインターバル期間において必ず実行する例を示した。しかし、これに限らず、各ラウンドについて、インターバル期間設定示唆演出を実行するか否かを抽選により選択し、実行するという抽選結果となったときに、図９－２または図９－５のようなインターバル期間設定示唆演出決定テーブルを用いてインターバル期間中のインターバル期間設定示唆演出の演出種類を選択するようにしてもよい。その場合においては、次のように、大当り遊技状態に制御された状況に応じて、演出の実行頻度を異ならせるようにしてもよい。例えば、パチンコ遊技機に設けられたリアルタイムクロック等の計時手段により、現在時刻を確認し、遊技店の開店時（所謂朝一番）の所定期間において、それ以外の期間よりも、インターバル期間設定示唆演出を実行することを選択する割合を高くしてもよい。また、パチンコ遊技機において連荘回数（大当りが連続的に発生した回数であり、例えば、確変状態、および、時短状態のような大当り遊技状態終了後の特別遊技状態中に大当りが発生した事象が連続した回数）を計数し、連荘回数が多くなる程、インターバル期間設定示唆演出を実行することを選択する割合を高くしてもよい。

【０５７１】

［特定ラウンド間のインターバル期間での設定示唆演出］

特徴部２２９Ｆおよび特徴部２３０Ｆに示したラウンド間のインターバル期間で実行する設定示唆演出（可動役物による演出、キャラクタ画像による演出）は、各ラウンド間（全ラウンド間）で実行する例を示した。しかし、ラウンド間のインターバル期間で実行する設定示唆演出は、例えば５Ｒと６Ｒとのラウンド間のインターバル期間でのみ実行する等、全ラウンド間のうちの一部のラウンド間で実行するようにしてもよい。

【０５７２】

インターバル期間設定示唆演出としては、図９－１のような可動役物の動作による演出と、図９－５のようなキャラクタ画像等の画像表示による演出との少なくとも一方を実行すればよい。したがって、インターバル期間設定示唆演出としては、可動役物の動作による演出のみの実行と、画像表示による演出のみの実行と、可動役物の動作と画像表示とを組合せた演出とのいずれの演出を実行してもよい。

【０５７３】

なお、キャラクタ画像を用いてインターバル期間設定示唆演出を実行する例としては、異なる複数種類のキャラクタ画像を用いる演出を示したが、これに限らず、１つのキャラクタ画像を用い、そのキャラクタ画像が複数種類の動作態様で動作するようにし、１つのキャラクタ画像について設定値に応じて複数種類の動作態様の選択割合を異ならせることにより、設定値を示唆する演出をしてもよい。

【０５７４】

次に、特徴部２３０Ｆにより得られる主な効果を説明する。

［１］　大当り遊技状態におけるラウンド間のインターバル期間中において、設定値１～設定値３のいずれの設定値に設定されているかの設定示唆演出として、図９-１、図９－２の可動役物を移動させるインターバル期間設定示唆演出、または、図９－５のキャラクタ画像を表示するインターバル期間設定示唆演出が図９－１（Ｃ），（Ｅ）のように実

行可能であるので、設定値が設けられたパチンコ遊技機１のラウンド間のインターバル期間中の演出の興趣を向上させることができる。

【０５７５】

前述したように可動役物が複数設けられているが、その役物の動作の組合せにより、大当り確率等の設定値の番号の偶数／奇数の別を示唆する演出を実行してもよい。例えば設定値が設定値１～設定値６まであるときに、２つの可動役物を動作させれば、設定値１，設定値３，設定値５のような奇数番号の設定であることを示唆し、４つの可動役物を動作させれば、設定値２，設定値４，設定値６のような偶数番号の設定であることを示唆するようにしてもよい。

【０５７６】

［２］　図９-２および図９－５において設定値１～設定値３に応じて複数種類の設定示唆演出の選択割合が異なるので、遊技者を設定示唆演出の種類に注目させることができ、遊技の興趣をより一層向上させることができる。

【０５７７】

［３］　図９－１（Ａ）～（Ｆ）、図９－４の２２９ＦＳ００７等に示すように、１５Ｒ大当りと５Ｒ大当りとのうち、遊技者にとってより有利な１５Ｒ大当りの大当り遊技状態に制御されているときに、インターバル期間設定示唆演出が実行されるので、１５Ｒ大当りの大当り遊技状態に制御されているときに実行される演出に注目させることができる。

【０５７８】

［４］　図９－１（Ａ），（Ｄ）に示すように、１５Ｒ大当りであることを強調表示する演出よりなる特別演出が、ラウンド開始時に実行可能であるので、ラウンド間のインターバル期間に関する演出の興趣をより一層向上させることができる。

【０５７９】

［５］　図９－１に示すように、１５Ｒ大当りにおけるラウンド間のインターバル期間（３秒間）が、５Ｒ大当りにおけるラウンド間のインターバル期間（２秒間）よりも長いので、１５Ｒ大当りにおいて短期間に有利な状態（入賞可能な状態）となりすぎることにより射幸性が高くなりすぎてしまうことを防止できる。

【０５８０】

［６］　［大当り遊技状態に制御された状況に応じた設定示唆演出の実行頻度制御］に示すように、大当り遊技状態に制御されたときの状況に応じて設定示唆演出の実行頻度が異なるので、大当り遊技状態に制御されたときの状況も演出に加味されるため、遊技の興趣をより一層向上させることができる。

【０５８１】

［７］　［大当り遊技状態に制御された状況に応じた設定示唆演出の実行頻度制御］に示すように、例えば５Ｒと６Ｒとのラウンド間のような特定のラウンド間のインターバル期間において、インターバル期間示唆演出が実行可能であるので、特定のラウンド間の演出に遊技者を注目させることができる。

【０５８２】

［８］　後述する図９－６に示すように、各ラウンドでのオーバー入賞に関連してオーバー入賞設定示唆演出が実行可能としてもよい。その場合には、各ラウンドの入賞個数の上限値よりも多い遊技球が特別可変入賞球装置７に入賞したときの演出の興趣を向上させることができる。

［９］　後述する［ラウンド間のインターバル期間でのオーバー入賞設定示唆演出の実行例］に示すように、オーバー入賞設定示唆演出も実行する場合において、インターバル期間設定示唆演出と、オーバー入賞設定示唆演出との実行期間が重なった場合に、いずれの設定示唆演出も実行可能とすることにより、複数の設定示唆演出の実行タイミングが重なった場合であっても各設定示唆演出が確実に実行されるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５８３】

なお、図８における制御と図９－５における制御とは、互いに組合せて適用してもよい。つまり、特徴部７１ＡＫ～特徴部７５ＡＫの設定に関する制御と、特徴部２３０Ｆの演出に関する制御とを組合せてもよい。

【０５８４】

（特徴部２３０Ｆに係る手段の説明）

以上の特徴部２３０Ｆに関して、従来、設定値の変更が可能な遊技機として、特開２０１０－２００９０２号公報に記載されているものがある。また、有利状態としての大当り遊技状態中に複数回の所定遊技としてのラウンド遊技の終了時から次のラウンド遊技の開始時までの間のインターバル期間中に演出を実行する遊技機として、特開２０１３－２５２２８３号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開２０１０－２００９０２号公報や特開２０１３－２５２２８３号公報に記載の技術では、設定値が設けられた遊技機の所定遊技の終了時から次の所定遊技の開始時までの期間中の演出について改善の余地があった。そこで、設定値が設けられた遊技機の所定遊技の終了時から次の所定遊技の開始時までの期間中の演出の興趣を向上させることのできる遊技機を提供するための特徴部２３０Ｆに係る手段１の遊技機として、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態等）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１等）であって、

複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００等）と、

設定された設定値（設定値１～設定値３等）に基づいて遊技者にとっての有利度（大当り確率等）が異なるように遊技を進行可能な遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００等）とを備え、

前記有利状態は、複数回の所定遊技（特別可変入賞球装置７の開放等）を繰返すことにより構成される状態であり、

前記所定遊技の終了時から次の前記所定遊技の開始時までの期間（ラウンド間のインターバル期間）に、いずれの設定値に設定されているかの設定示唆演出（図９-１、図９－２の可動役物を移動させるインターバル期間設定示唆演出、図９－５のキャラクタ画像を表示する設定示唆演出をするインターバル期間設定示唆演出等）を実行可能である（図９－１（Ｃ），（Ｅ）等）、

ことを特徴とする遊技機であってもよい。

このような構成によれば、設定値が設けられた遊技機の所定遊技の終了時から次の所定遊技の開始時までの期間中の演出の興趣を向上させることができる。

【０５８５】

特徴部２３０Ｆに係る手段２の遊技機として、

設定値に応じて複数種類設けられた前記設定示唆演出の実行割合が異なる（図９-２および図９－５において設定値１～設定値３に応じて複数種類の設定示唆演出の選択割合が異なる等）、

ことを特徴とする特徴部２３０Ｆに係る手段１の遊技機であってもよい。

このような構成によれば、設定示唆演出の種類に注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

【０５８６】

特徴部２３０Ｆに係る手段３の遊技機として、

前記有利状態は、少なくとも第１有利状態（１５Ｒ大当り等）と、当該第１有利状態よりも不利な第２有利状態（５Ｒ大当り等）とを含み、

前記第１有利状態のときに前記設定示唆演出を実行可能である（図９－１（Ａ）～（Ｆ）、図９－４の２２９ＦＳ００７等）、

ことを特徴とする特徴部２３０Ｆに係る手段１または手段２の遊技機であってもよい。

このような構成によれば、第１有利状態に制御されているときに実行される演出に注目させることができる。

【０５８７】

特徴部２３０Ｆに係る手段４の遊技機として、
前記第１有利状態において、前記所定遊技の開始時に特別演出を実行可能である（図９－１（Ａ），（Ｄ）等）、
ことを特徴とする特徴部２３０Ｆに係る手段３の遊技機であってもよい。
このような構成によれば、所定遊技の開始時に特別演出が実行されるので、所定遊技に関する演出の興趣を向上させることができる。

【０５８８】
特徴部２３０Ｆに係る手段５の遊技機として、
前記第１有利状態における前記所定遊技の終了時から次の前記所定遊技の開始時までの期間（３秒間のラウンド間のインターバル期間等）は、前記第２有利状態における前記所定遊技の終了時から次の前記所定遊技の開始時までの期間（２秒間のラウンド間のインターバル期間等）よりも長い（図９－１等）、
ことを特徴とする特徴部２３０Ｆに係る手段３または手段４の遊技機であってもよい。
このような構成によれば、第１有利状態において短期間に有利な状態となりすぎることにより射幸性が高くなりすぎてしまうことを防止できる。

【０５８９】
特徴部２３０Ｆに係る手段６の遊技機として、
前記有利状態に制御されたときの状況に応じて前記設定示唆演出の実行頻度が異なる（［大当り遊技状態に制御された状況に応じた設定示唆演出の実行頻度制御］）、
ことを特徴とする特徴部２３０Ｆに係る手段１～手段５の遊技機であってもよい。
このような構成によれば、有利状態に制御されたときの状況も加味されるため、遊技の興趣が向上する。

【０５９０】
特徴部２３０Ｆに係る手段７の遊技機として、
特定の前記所定遊技の終了時から次の前記所定遊技の開始時までの期間（例えば５Ｒと６Ｒとのラウンド間のラウンド間のインターバル期間等）に、前記設定示唆演出を実行可能である（［特定ラウンド間のインターバル期間での設定示唆演出］等）、
ことを特徴とする特徴部２３０Ｆに係る手段１～手段６の遊技機であってもよい。
このような構成によれば、特定の所定遊技の終了時から次の所定遊技の開始時までの期間に注目させることができる。

【０５９１】
特徴部２３０Ｆに係る手段８の遊技機として、
遊技媒体（遊技球等）が入賞可能な第１状態（開放状態等）と、遊技媒体が入賞困難または入賞不能な第２状態（閉鎖状態等）とに変化可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７等）と、
前記可変入賞手段へ所定数（入賞個数の上限値）の遊技媒体が入賞したときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に制御する可変入賞制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）とをさらに備え、
前記所定数よりも多い遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞したこと（オーバー入賞）に関連して前記設定示唆演出を実行可能である（図９－６のオーバー入賞設定示唆演出）、
ことを特徴とする特徴部２３０Ｆに係る手段１～手段６の遊技機であってもよい。
このような構成によれば、所定数よりも多い遊技媒体が可変入賞手段に入賞したときの演出の興趣を向上させることができる。

【０５９２】
特徴部２３０Ｆに係る手段９の遊技機として、
前記所定遊技の終了時から次の前記所定遊技の開始時までの期間（ラウンド間のインターバル期間等）に実行される前記設定示唆演出（インターバル期間設定示唆演出等）と、前記所定数よりも多い遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞したこと（オーバー入賞等）に関連して実行される前記設定示唆演出（オーバー入賞設定示唆演出等）との実行タイミングが重なった場合に、いずれの前記設定示唆演出も実行可能である（［ラウンド間のイン

ターバル期間でのオーバー入賞設定示唆演出の実行例］）、
ことを特徴とする特徴部２３０Ｆに係る手段８の遊技機であってもよい。
このような構成によれば、複数の設定示唆演出の実行タイミングが重なった場合であっても各設定示唆演出が確実に実行されるため、遊技の興趣を向上させることができる。
【０５９３】
〔特徴部２３１Ｆに関する説明〕
次に、本実施の形態の特徴部２３１Ｆについて説明する。大当り遊技状態の各ラウンドにおいては、特別可変入賞球装置７の大入賞口が開放され、遊技球が特別可変入賞球装置７に入賞可能となる。大当り遊技状態の各ラウンドについては、特別可変入賞球装置７への入賞個数に上限値が設けられており、入賞個数に上限値に達すると大入賞口が閉鎖されるが、入賞個数に上限値となったことが判定される前に入賞した遊技球により、各ラウンドにおいて、上限値を超える入賞が生じる場合がある。
【０５９４】
そのような、各ラウンドにおいて入賞個数の上限値を超えた遊技球の入賞は、オーバー入賞と呼ばれる。オーバー入賞が発生したことが判定されたときには、オーバー入賞が発生したことを報知する等、オーバー入賞の発生に関連した特定演出であるオーバー入賞演出を実行することが可能である。オーバー入賞演出としては、複数種類のオーバー入賞演出を設け、各ラウンドについて、オーバー入賞が発生するごとにオーバー入賞演出の種類を選択し、選択したオーバー入賞演出を実行する演出制御が、演出制御用ＣＰＵ１２０により実行される。
【０５９５】
特徴部２３１Ｆでは、オーバー入賞演出として、オーバー入賞が発生したことに加え、前述の大当りの当選確率等の設定値が設定値１～３のいずれの設定値に設定されているかを示唆可能なオーバー入賞設定示唆演出を実行し、そのオーバー入賞設定示唆演出について、大当りの当選確率等の設定値１～３に応じて、演出種類設けられた演出の実行割合（選択割合）が異なる例を説明する。このようなオーバー入賞設定示唆演出は、オーバー入賞が生じた直後のラウンド間のインターバル期間中に実行される。
【０５９６】
図９－６は、特徴部２３１Ｆに係るオーバー入賞設定示唆演出の演出例を示す画像表示装置５の表示画面図である。
【０５９７】
図９－６においては、（Ａ）～（Ｃ）に低設定である設定値３が設定されているときの画像表示装置５におけるオーバー入賞設定示唆演出の演出態様が示され、（Ｄ）～（Ｆ）に高設定である設定値１が設定されているときの画像表示装置５におけるオーバー入賞設定示唆演出の演出態様が示されている。
【０５９８】
（Ａ）～（Ｃ）および（Ｄ）～（Ｆ）に示すように、ラウンド間のインターバル期間中に設定示唆演出が実行されるときにおいては、所定のキャラクタ画像２３１Ｆ００１が表示され、そのキャラクタ画像２３１Ｆ００１が発するセリフのような態様で、「ラッキー！」という文字が表示される通常画像２３１Ｆ００２、「チャンス！」という文字が表示される高設定示唆画像２３１Ｆ００３、および、「エクセレント！」という文字が表示される高設定確定画像２３１Ｆ００４のうちから選択決定されたオーバー入賞設定示唆画像が表示される。
【０５９９】
これらオーバー入賞設定示唆画像については、後述する図９－７のように、設定値１および設定値２のような高設定である期待度が、「通常画像２３１Ｆ００２（「ラッキー！」）＜高設定示唆画像２３１Ｆ００３（「チャンス！」）＜高設定確定画像２３１Ｆ００４（「エクセレント！」）という関係となるように選択割合が設定されている。特に、高設定確定画像２３１Ｆ００４（「エクセレント！」）は、高設定であることが確定するオーバー入賞設定示唆画像である。

【０６００】
図９－６において、例えば、１回のラウンド中に１個のオーバー入賞が検出されたオーバー入賞１回のときは、（Ａ），（Ｄ）に示されたように、１個のオーバー入賞に対応して、前述のように選択された何れかの種類の１つのオーバー入賞設定示唆画像が表示される。（Ａ），（Ｂ）では通常画像２３１Ｆ００２が選択されたときの表示例が示されている。
【０６０１】
図９－６において、例えば、１回のラウンド中に２個のオーバー入賞が検出されたオーバー入賞２回のときは、（Ｂ），（Ｅ）に示されたように、２個のオーバー入賞のそれぞれに対応して、前述のように選択された何れかの種類の２つのオーバー入賞設定示唆画像が表示される。（Ｂ）では、２個のオーバー入賞のそれぞれに対応して通常画像２３１Ｆ００２が選択されて入賞順に表示されたときの表示例が示されている。（Ｅ）では、１個目のオーバー入賞に対応して高設定示唆画像２３１Ｆ００３が選択されて表示された後、２個目のオーバー入賞に対応して通常画像２３１Ｆ００２が選択されて表示されたときの表示例が示されている。
【０６０２】
図９－６において、例えば、１回のラウンド中に３個のオーバー入賞が検出されたオーバー入賞３回のときは、（Ｃ），（Ｆ）に示されたように、３個のオーバー入賞のそれぞれに対応して、前述のように選択された何れかの種類の３つのオーバー入賞設定示唆画像が表示される。（Ｃ）では、３個のオーバー入賞のそれぞれに対応して通常画像２３１Ｆ００２が選択されて入賞順に表示されたときの表示例が示されている。（Ｆ）では、１個目のオーバー入賞に対応して高設定確定画像２３１Ｆ００４が選択されて表示された後、２個目および３個目のオーバー入賞のそれぞれに対応して通常画像２３１Ｆ００２が選択されて入賞順に表示されたときの表示例が示されている。
【０６０３】
図９－６に示した１回のラウンド中に３個のオーバー入賞が検出されたオーバー入賞３回のときは、（Ｃ），（Ｆ）に示されたように、３個のオーバー入賞のそれぞれに対応して、前述のように選択された何れかの種類の３つのオーバー入賞設定示唆画像が表示される。図９－６において、（Ｅ）または（Ｆ）のように、高設定示唆画像２３１Ｆ００３が表示されたときには、通常画像２３１Ｆ００２のみが表示されるときよりも高設定である期待度が高いので、遊技者の期待感を向上させることができる。さらに、高設定確定画像２３１Ｆ００４が表示されたときには、高設定であることが確定するので、遊技者の期待感をより一層向上させることができる。
【０６０４】
オーバー入賞設定示唆演出については、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音声と、遊技効果ランプ９等の発光体による発光と、画像表示装置５による画像表示とを組合せた演出態様での演出を実行するようにしてもよい。また、オーバー入賞設定示唆演出については、このような音と発光と画像とのうち、全部または一部の組合せによる演出を実行してもよく、音のみ、発光のみ、または、画像のみというような単独の演出手段による演出を実行してもよい。発光体を用いてオーバー入賞設定示唆演出を実行する場合には、所定位置（たとえば、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７の周囲の位置）に設けられたランプ等の発光手段を、大当り確率等の前述の設定値に応じて、異なる色（異なる点滅パターン等の異なる発光パターンでもよい）で発光させてもよい。
【０６０５】
図９－７は、オーバー入賞設定示唆演出として実行する設定示唆演出の演出種類（オーバー入賞設定示唆画像の種類）を選択するために用いられるオーバー入賞設定示唆演出決定テーブルを表形式で示す図である。オーバー入賞設定示唆演出決定テーブルは、ＲＯＭ１２１に記憶されている。
【０６０６】
図９－７においては、オーバー入賞設定示唆演出決定テーブルは、設定値１であるとき

に用いられる第１オーバー入賞設定示唆演出決定テーブル（図９－７（Ａ））、設定値２であるときに用いられる第２オーバー入賞設定示唆演出決定テーブル（図９－７（Ｂ））、および、設定値３であるときに用いられる第３オーバー入賞設定示唆演出決定テーブル（図９－７（Ｃ））を含む。これらのオーバー入賞設定示唆演出決定テーブルにおいては、オーバー入賞設定示唆演出の演出種類（オーバー入賞設定示唆画像の種類）と、オーバー入賞個数と、オーバー入賞設定示唆演出選択用乱数の割振り（％で表示）との対応関係が設定されている。当該演出のオーバー入賞設定示唆演出選択用乱数は、演出制御用ＣＰＵ１２０で更新される演出用選択用の乱数である。

【０６０７】

図９－７（Ａ）～（Ｃ）の各テーブルに示すように、オーバー入賞設定示唆演出で表示するオーバー入賞設定示唆画像の種類は、オーバー入賞設定示唆画像の種類が、「通常画像の表示」、「高設定示唆画像の表示」、および、「高設定確定画像の表示」を含む。

【０６０８】

図９－７（Ａ）～（Ｃ）に示すように、「通常画像の表示」をする設定示唆演出が選択される割合は、設定値１、設定値２、および、設定値３のそれぞれで８９％以上であり、基本的に「通常画像の表示」をする設定示唆演出が極めて高い割合で選択される。図９－２（Ａ）～（Ｃ）に示すように、「通常画像の表示」をする設定示唆演出が選択される割合は、「設定値１＜設定値２，設定値３」という関係がある。これらにより、「通常画像の表示」をする設定示唆演出がされるときは、設定値３である割合が最も高い。これに対し、「通常画像の表示」をする設定示唆演出以外の「高設定示唆画像の表示」をする設定示唆演出、および、「高設定確定画像の表示」をする設定示唆演出の少なくともいずれかが選択される割合は、設定値１～設定値３で１１％以下である。

【０６０９】

図９－７（Ａ）～（Ｃ）に示すように、「高設定示唆画像の表示」をする設定示唆演出が選択される割合は、「設定値２＞設定値１＞設定値３」という関係がある。したがって、「高設定示唆画像の表示」をする設定示唆演出がされるときは、設定値１または設定値２である割合が、設定値３である割合よりも高い。これにより、オーバー入賞設定示唆演出で「高設定示唆画像の表示」をする設定示唆演出がされた場合は、遊技者の高設定に対する遊技者の期待感を高めることができる。

【０６１０】

図９－７（Ａ）～（Ｃ）に示すように、「高設定確定画像の表示」をする設定示唆演出が選択される割合は、「設定値１＞設定値２＞設定値３」という関係があり、設定３では選択割合が０％である。したがって、オーバー入賞設定示唆演出で「高設定確定画像の表示」をする設定示唆演出がされるときは、設定値１または設定値２であることが確定する。これにより、オーバー入賞設定示唆演出で「高設定確定画像の表示」をする設定示唆演出がされた場合は、遊技者の高設定に対する遊技者の期待感をより一層高めることができる。さらに、「高設定確定画像の表示」をする設定示唆演出が選択される割合は、「設定値１＞設定値２」という関係があるので、オーバー入賞設定示唆演出で「高設定確定画像の表示」をする設定示唆演出がされるときは、設定値１に対する遊技者の期待感を高めることができる。

【０６１１】

図９－７（Ａ）～（Ｃ）に示すように、オーバー入賞個数が多くなるにしたがって、高設定である設定値１のときに用いられる（Ａ）の第１オーバー入賞設定示唆演出決定テーブルおよび高設定である設定値２のときに用いられる（Ｂ）の第２オーバー入賞設定示唆演出決定テーブルは、低設定である設定値２のときに用いられる（Ｃ）の第３オーバー入賞設定示唆演出決定テーブルと比べて、高設定示唆画像を表示する演出および高設定確定示唆画像を表示する演出が、オーバー入賞個数が多くなるにしたがって設定示唆演出として選択される割合が高くなるようにデータが設定されている。これにより、オーバー入賞個数が多くなるにしたがって、オーバー入賞設定示唆演出による設定値の示唆演出の信頼度が高くなる。

【０６１２】
図９－７（Ａ）～（Ｃ）に示すように、オーバー入賞個数が多くなるにしたがって、「高設定確定画像の表示」をする設定示唆演出が選択される割合が増加するとともに、「高設定確定画像の表示」をする設定示唆演出が選択される割合が高くなるようなデータ設定がされているので、オーバー入賞個数が多くなるにしたがって、演出の面白みが増すとともに、高設定に対する遊技者の期待感を高めることができる。
【０６１３】
図９－８は、図６のコマンド解析処理（Ｓ７５）を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御コマンド受信用バッファのデータを確認することにより、新たな受信コマンドがあるか否かを判定する（２３１ＦＳ００１）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、新たな受信コマンドがある場合には（２３１ＦＳ００１でＹ)、２３１ＦＳ００２へ移行する。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、新たな受信コマンドがない場合には、処理を終了する。
【０６１４】
２３１ＦＳ００２では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、新たな受信コマンドとして大入賞口入賞通知コマンドがあるか否かを判定する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口入賞通知がある場合には（２３１ＦＳ００２でＹ)、大入賞口入賞回数カウンタのカウント値（大入賞口入賞回数カウント値）を１加算し（２３１ＦＳ００３）、大入賞口入賞フラグをセットして（２３１ＦＳ００４）、２３１ＦＳ００５へ移行する。
【０６１５】
大入賞口入賞通知コマンドは、大入賞口に遊技球が入賞したことが検出されたときに、１個の入賞検出ごとに遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信される演出制御コマンドである。大入賞口入賞回数カウンタは、各ラウンドにおける大入賞口への遊技球の入賞個数を計数するための計数手段である。大入賞口入賞回数カウンタは、各ラウンドの開始時に初期化されることによりラウンド毎の大入賞口への入賞個数が計数可能である。
【０６１６】
一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、新たな受信コマンドとして大入賞口入賞通知コマンドがない場合、つまり、その他のコマンドを新たに受信している場合には（２３１ＦＳ００２でＮ)、その受信コマンドに応じた演出に関する設定を行い（２３１ＦＳ０１１）、処理を終了する。
【０６１７】
２３１ＦＳ００５において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、２３１ＦＳ００５で更新された大入賞口入賞回数カウント値と、各ラウンドについて設定された入賞個数の上限値とを比較することにより、オーバー入賞が発生したか否かを判定する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、オーバー入賞が発生した場合には（２３１ＦＳ００５でＹ)、２３１ＦＳ００６へ移行する。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オーバー入賞が発生しなかった場合には（２３１ＦＳ００５でＮ)、処理を終了する。２３１ＦＳ００６において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、２３１ＦＳ００５で更新された大入賞口入賞回数カウント値と、各ラウンドについて設定された入賞個数の上限値とを比較することにより、オーバー入賞の個数が１個であるか否かを判定する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、オーバー入賞が１個である場合には（２３１ＦＳ００６でＹ)、第１オーバー入賞フラグをセットし、処理を終了する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、オーバー入賞が１個ではない場合には（２３１ＦＳ００６でＮ)、２３１ＦＳ００８へ移行する。
【０６１８】
２３１ＦＳ００８では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、２３１ＦＳ００５で更新された大入賞口入賞回数カウント値と、各ラウンドについて設定された入賞個数の上限値とを比較することにより、オーバー入賞が２個であるか否かを判定する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、オーバー入賞が２個である場合には（２３１ＦＳ００８でＹ)、第２オーバー入賞フラグをセットし（２３１ＦＳ００９）、処理を終了する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、オーバー入賞が２個ではない場合、すなわち、オーバー入賞が３個以上である場合には（２

３１ＦＳ００８でN)、第３オーバー入賞フラグをセットし（２３１ＦＳ０１０）、処理を終了する。

【０６１９】

図９－９は、オーバー入賞処理を示すフローチャートである。オーバー入賞処理は、図７の大当り中演出処理（Ｓ１７６）内において一部の処理として行われる。

【０６２０】

まず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図９－８でセットされる大入賞口入賞フラグがセットされているか否かを判定する（２３１ＦＳ０２０）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口入賞フラグがセットされている場合には（２３１ＦＳ０２０でY)、大入賞口入賞フラグをリセットし（２３１ＦＳ０２１）、２３１ＦＳ０２２へ移行する。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口入賞フラグがセットされていない場合には（２３１ＦＳ０２０でN)、処理を終了する。

【０６２１】

２３１ＦＳ０２２において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図９－８のコマンド解析処理においてセット可能な第１～第３オーバー入賞フラグのうち、いずれかのオーバー入賞フラグがセットされているか否かを判定する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、いずれかのオーバー入賞フラグがセットされている場合には（２３１ＦＳ０２２でY)、２３１ＦＳ０２３へ移行する。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、いずれのオーバー入賞フラグもセットされていない場合には（２３１ＦＳ０２２でN)、処理を終了する。

【０６２２】

２３１ＦＳ０２３において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１オーバー入賞フラグがセットされているか否かを判定する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１オーバー入賞フラグがセットされている場合に（２３１ＦＳ０２３でY)、オーバー入賞設定示唆演出の演出選択用乱数を抽出し、図９－７（Ａ）の第１オーバー入賞設定示唆演出決定テーブルに基づき、オーバー入賞１個時のオーバー入賞設定示唆演出の種類を決定し（２３１ＦＳ０２４）、２３１ＦＳ０２８へ移行する。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１オーバー入賞フラグがセットされていない場合には（２３１ＦＳ０２３でN)、２３１ＦＳ０２５へ移行する。

【０６２３】

２３１ＦＳ０２５では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２オーバー入賞フラグがセットされているか否かを判定する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２オーバー入賞フラグがセットされている場合に（２３１ＦＳ０２５でY)、オーバー入賞設定示唆演出の演出選択用乱数を抽出し、図９－７（Ｂ）の第２オーバー入賞設定示唆演出決定テーブルに基づき、オーバー入賞２個時のオーバー入賞設定示唆演出の種類を決定し（２３１ＦＳ０２６）、２３１ＦＳ０２８へ移行する。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２オーバー入賞フラグがセットされていない場合、つまり、第３オーバー入賞フラグがセットされている場合に（２３１ＦＳ０２５でN)、オーバー入賞設定示唆演出の演出選択用乱数を抽出し、図９－７（Ｃ）の第３オーバー入賞設定示唆演出決定テーブルに基づき、オーバー入賞３個以上のオーバー入賞設定示唆演出の種類を決定し（２３１ＦＳ０２７）、２３１ＦＳ０２８へ移行する。

【０６２４】

２３１ＦＳ０２８において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、セットされていたオーバー入賞フラグをリセットする。次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、２３１ＦＳ０２４、２３１ＦＳ０２６、又は、２３１ＦＳ０２７で決定された種類のオーバー入賞設定示唆演出を実行することにより、図９－６のようなオーバー入賞設定示唆画像を表示し（２３１ＦＳ０２９）、処理を終了する。

【０６２５】

このように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図９－９のオーバー入賞処理を実行することにより、図９－６のようなオーバー入賞設定示唆演出を実行する。オーバー入賞設定示唆演出は、オーバー入賞が発生するごとに、発生した時点で実行される。

【０６２６】
［オーバー入賞による賞球払出し個数に基づくオーバー入賞設定示唆演出例］
前述したオーバー入賞設定示唆演出は、図９－７のように、オーバー入賞した遊技球の個数（オーバー入賞回数）に応じて、複数種類の設定示唆演出の選択割合を異ならせる例を示した。しかし、オーバー入賞設定示唆演出は、図９－７のように、オーバー入賞した遊技球の入賞に基づいて払出される賞球個数の多さ（各ラウンドでのオーバー入賞に基づく賞球個数の合計値）に応じて、複数種類の設定示唆演出の選択割合を異ならせるようにしてもよい。例えば、図９－７において、「オーバー入賞１個」を「オーバー入賞賞球１５個」等に置換え、「オーバー入賞２個」を「オーバー入賞賞球３０個」等に置換え、「オーバー入賞３個」を「オーバー入賞賞球４５個以上」等に置換えればよい。この例では、オーバー入賞による賞球払出し個数が多くなるにしたがって、オーバー入賞による賞球払出し個数に基づくオーバー入賞設定示唆演出の信頼度が高くなる。
【０６２７】
［ラウンド間のインターバル期間でのオーバー入賞設定示唆演出の実行例］
前述のオーバー入賞設定示唆演出と、特徴部２２９Ｆおよび特徴部２３０Ｆに示したラウンド間のインターバル期間で実行する設定示唆演出（可動役物による演出、キャラクタ画像による演出）とは、同じ大当り遊技状態中に実行してもよい。その場合において、オーバー入賞設定示唆演出は、オーバー入賞が生じたラウンド後のラウンド間のインターバル期間において実行するようにしてもよい。そのような演出をする場合は、ラウンド間のインターバル期間中において、特徴部２２９Ｆおよび特徴部２３０Ｆに示したラウンド間のインターバル期間で実行する設定示唆演出の実行条件と、オーバー入賞設定示唆演出の実行条件とが、両設定示唆演出の実行タイミングがラウンド間のインターバル期間中において重なるようになる態様で成立する場合が生じることも考えられる。そのような実行期間重複時には、両設定示唆演出を重複したタイミングで並行して実行するようにしてもよい。そのような実行期間重複時において、両設定示唆演出を重複したタイミングで並行して実行する場合には、両設定示唆演出の画像の表示範囲および可動役物の動作範囲のような演出に関する領域が重ならないようにしてもよく、重なるようにしてもよい。
【０６２８】
なお、このような実行期間重複時には、いずれか一方の設定示唆演出を優先して実行するようにしてもよく、抽選によりいずれか一方の設定示唆演出を選択して実行するようにしてもよい。
【０６２９】
［エンディング演出でのオーバー入賞設定示唆演出の実行例］
図７のエンディング演出処理（Ｓ１７７）において、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行されるときに、オーバー入賞設定示唆演出を実行するようにしてもよい。例えば、大当り遊技状態の全ラウンドでのオーバー入賞に基づく賞球払出数を加算更新する演出を行い、エンディング演出において、「オーバー入賞払出賞球個数１２０個」というような、大当り遊技状態における全ラウンドを通じたオーバー入賞に基づく賞球払出数を表示するようにしてもよい。その場合において、オーバー入賞に基づく賞球払出数の表示色を、複数種類設けておき、その表示色の選択割合が設定値（設定値１～３）により異なるようにすればよい。このようにすれば、オーバー入賞に基づく賞球払出数の表示色によりオーバー入賞設定示唆演出を実行することができる。
【０６３０】
［特定ラウンド間のインターバル期間でのオーバー入賞設定示唆演出］
前述のラウンド間のインターバル期間で実行する設定示唆演出（可動役物による演出、キャラクタ画像による演出）は、各ラウンド間（全ラウンド間）で実行する例を示した。しかし、ラウンド間のインターバル期間で実行する設定示唆演出は、例えば５Ｒにおけるオーバー入賞を対象として５Ｒと６Ｒとのラウンド間のインターバル期間でのみ実行する等、全ラウンド間のうちの一部のラウンド間でのみ実行するようにしてもよい。
【０６３１】

次に、特徴部２３１Ｆにより得られる主な効果を説明する。
［１］　図９－６に示すように、大当り遊技状態における各ラウンドでオーバー入賞が生じた場合に、設定値１～設定値３のいずれの設定値に設定されているかの設定示唆演出として、オーバー入賞設定示唆演出が実行可能であるので、設定値が設けられたパチンコ遊技機１のオーバー入賞設定示唆演出の興趣を向上させることができる。
【０６３２】
［２］　オーバー入賞回数、オーバー入賞個数に応じて、複数種類の設定示唆演出の選択割合が異なるので、遊技者を設定示唆演出の種類に注目させることができる。
【０６３３】
［３］　［オーバー入賞による賞球払出し個数に基づくオーバー入賞設定示唆演出例］で説明したように、オーバー入賞による賞球払出し個数に応じて、オーバー入賞による賞球払出し個数に基づくオーバー入賞設定示唆演出の信頼度が異なるので、オーバー入賞による賞球払出し個数に遊技者を注目させることができる。
【０６３４】
［４］　図９－９の２３１ＦＳ０２３～２３１ＦＳ０２９に示すように、オーバー入賞設定示唆演出が、オーバー入賞が生じるごとに実行されるので、オーバー入賞が生じるごとに遊技者をオーバー入賞設定示唆演出に注目させることができる。
【０６３５】
［５］　図９－７に示すように、大当り遊技状態の終了時においてオーバー入賞の個数の多さに応じて、オーバー入賞個数によるオーバー入賞設定示唆演出の信頼度が異なるので、遊技者を大当り遊技状態の終了時の演出に注目させることができる。
【０６３６】
［６］　図９－６のラウンド間インターバル期間でのオーバー入賞設定示唆演出例に示すように、ラウンド間のインターバル期間において、オーバー入賞設定示唆演出が実行可能であるので、ラウンド間のインターバル期間の演出に遊技者を注目させることができる。
【０６３７】
なお、図８における制御と図９－６～図９－９における制御とは、互いに組合せて適用してもよい。つまり、特徴部７１ＡＫ～特徴部７５ＡＫの設定に関する制御と、特徴部２３１Ｆの演出に関する制御とを組合せてもよい。
【０６３８】
（特徴部２３１Ｆに係る手段の説明）
以上の特徴部２３１Ｆに関して、従来、設定値の変更が可能な遊技機として、特開２０１０－２００９０２号公報に記載されているものがある。また、有利状態としての大当り遊技中において、大入賞口に最大数を超える入賞が発生したとき（いわゆるオーバー入賞が発生したとき）に特定演出を実行可能な遊技機として、特開２０１４－１９３２７１号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開２０１０－２００９０２号公報や特開２０１４－１９３２７１号公報に記載の技術では、設定値が設けられた遊技機のオーバー入賞による特定演出について改善の余地があった。そこで、設定値が設けられた遊技機における特定演出の興趣を向上させることのできる遊技機を提供するための特徴部２３１Ｆに係る手段１の遊技機として、
遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態等）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１等）であって、
複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００等）と、
設定された設定値（設定値１～設定値３等）に基づいて遊技者にとっての有利度（大当り確率等）が異なるように遊技を進行可能な遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００等）とを備え、
遊技媒体（遊技球等）が入賞可能な第１状態（開放状態等）と、遊技媒体が入賞困難または入賞不能な第２状態（閉鎖状態等）とに変化可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装

置７等）と、
前記可変入賞手段へ所定数（入賞個数の上限値）の遊技媒体が入賞したときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に制御する可変入賞制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００等）とをさらに備え、
前記所定数よりも多い遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞したこと（オーバー入賞）に関連して特定演出（図９－６のオーバー入賞設定示唆演出）を実行可能であり、
設定値に応じて複数種類設けられた前記特定演出の実行割合が異なる（図９-７において設定値１～設定値３に応じて複数種類の設定示唆演出の選択割合が異なる等）、
ことを特徴とする遊技機であってもよい。
このような構成によれば、設定値が設けられた遊技機における特定演出の興趣を向上させることができる。
【０６３９】
特徴部２３１Ｆに係る手段２の遊技機として、
前記特定演出は、前記所定数よりも多い遊技媒体が入賞した回数（オーバー入賞回数、オーバー入賞個数）に応じて実行割合が異なる（図９-７においてオーバー入賞個数に応じて複数種類の設定示唆演出の選択割合が異なる等）、
ことを特徴とする特徴部２３１Ｆに係る手段１の遊技機であってもよい。
このような構成によれば、特定演出の実行回数に注目させることができる。
【０６４０】
特徴部２３１Ｆに係る手段３の遊技機として、
前記特定演出は、前記所定数よりも多い遊技媒体が入賞したことに基づく遊技媒体の獲得数（オーバー入賞による賞球払出し個数等）に応じて実行態様（オーバー入賞による賞球払出し個数に基づくオーバー入賞設定示唆演出の信頼度等）が異なる（［オーバー入賞による賞球払出し個数に基づくオーバー入賞設定示唆演出例］等）、
ことを特徴とする特徴部２３１Ｆに係る手段１の遊技機であってもよい。
このような構成によれば、遊技媒体の獲得数に注目させることができる。
【０６４１】
特徴部２３１Ｆに係る手段４の遊技機として、
前記特定演出は、前記所定数よりも多い遊技媒体が入賞する毎に実行される（図９－６、図９－９の２３１ＦＳ０２３～２３１ＦＳ０２９等）、
ことを特徴とする特徴部２３１Ｆに係る手段１の遊技機であってもよい。
このような構成によれば、所定数よりも多い遊技媒体が入賞する毎に注目させることができる。
【０６４２】
特徴部２３１Ｆに係る手段５の遊技機として、
前記特定演出は、前記有利状態の終了時において前記所定数よりも多い遊技媒体が入賞した回数（オーバー入賞個数等）に応じて実行態様（オーバー入賞個数によるオーバー入賞設定示唆演出の信頼度等）が異なる（［エンディング演出でのオーバー入賞設定示唆演出の実行例］）、
ことを特徴とする特徴部２３１Ｆに係る手段１の遊技機であってもよい。
このような構成によれば、有利状態の終了時に注目させることができる。
【０６４３】
特徴部２３１Ｆに係る手段６の遊技機として、
前記有利状態は、複数回の所定遊技（特別可変入賞球装置７の開放等）を繰返すことにより構成される状態であり、
特定の前記所定遊技の終了時から次の前記所定遊技の開始時までの期間（ラウンド間のインターバル期間）に、前記特定演出を実行可能である（図９－６のラウンド間インターバル期間でのオーバー入賞設定示唆演出例）、
ことを特徴とする特徴部２３１Ｆに係る手段１～手段５の遊技機であってもよい。
このような構成によれば、特定の所定遊技の終了時から次の所定遊技の開始時までの期

間に注目させることができる。

【０６４４】

〔特徴部２３２Ｆに関する説明〕

次に、本実施の形態の特徴部２３２Ｆについて説明する。大当り遊技状態中においては特別可変入賞球装置７に遊技球が入賞可能となり、その入賞毎に所定個数の賞球の払い出しが行われる。大当り遊技状態中における特別可変入賞球装置７への入賞に対応する賞球の払い出し数は、遊技者が大当り遊技状態において獲得した遊技球数であり、獲得数と呼ばれる。

【０６４５】

大当り遊技状態中においては、特別可変入賞球装置７への遊技球の入賞が１個検出されるごとに、主基板１１から演出制御基板１２に、演出制御コマンドとして、大入賞口入賞通知コマンドが送信される。演出制御用ＣＰＵ１２０では、大入賞口入賞通知コマンドが受信されるごとに、大入賞口への入賞球１個あたりの予め定められた賞球の払い出し個数を加算更新する演算をすることにより、大当り遊技状態中における遊技者の遊技球の獲得数を加算更新する演算をしていく。遊技状態中における遊技球の獲得数は、１回の大当り遊技状態単位で行われる。大当り遊技状態中における遊技球の獲得数が予め定められた特定数（例えば１０００個毎等）を超過した時点で獲得数を示す獲得数報知演出が実行される。

【０６４６】

特徴部２３２Ｆでは、大当り遊技状態中において、獲得数報知演出として、大当り遊技状態中における遊技球の獲得数が特定数を超過したときに超過した獲得数を示すことに加え、前述の大当りの当選確率等の設定値が設定値１～３のいずれの設定値に設定されているかを示唆可能な獲得数設定示唆演出を実行し、その獲得数設定示唆演出について、大当りの当選確率等の設定値１～３に応じて、演出種類設けられた演出の実行割合（選択割合）が異なる例を説明する。

【０６４７】

図９－１０は、特徴部２３２Ｆに係る獲得数設定示唆演出の演出例を示す画像表示装置５の表示画面図である。

【０６４８】

図９－１０においては、（Ａ）～（Ｃ）に低設定である設定値３が設定されているときの画像表示装置５における獲得数設定示唆演出の演出態様が示され、（Ｄ）～（Ｆ）に高設定である設定値１が設定されているときの獲得数設定示唆演出の演出態様が示されている。獲得数設定示唆演出が実行される特定数は、例えば、１０００個、２０００個、３０００個、・・・というように、１０００個ごとに設定されている。したがって、１０００個ごとに、特定数の超過時において獲得数設定示唆演出の演出画像が表示される。

【０６４９】

（Ａ）～（Ｃ）および（Ｄ）～（Ｆ）に示すように、獲得数設定示唆演出では、例えば、（Ａ），（Ｄ）に示すような「２０００発ＯＶＥＲ」、（Ｂ），（Ｅ）に示すような「５０００発ＯＶＥＲ」、および、（Ｃ），（Ｆ）に示すような「１００００発ＯＶＥＲ」等の遊技球の獲得数を示す獲得数画像２３２Ｆ００１と、第１キャラクタ画像～第５キャラクタ画像という複数種類のキャラクタ画像から選択されたキャラクタ画像２３２Ｆ００２，２３２Ｆ００３，２３２Ｆ００４，２３２Ｆ００５・・・とが合せて表示される演出がされる。

【０６５０】

獲得数設定示唆演出において表示するキャラクタ画像については、後述する図９－１１のように、設定値１～設定値３のような設定値において、第１キャラクタ画像～第５キャラクタ画像の高設定（設定値１、設定値２）である期待度が、「第１キャラクタ画像＜第２キャラクタ画像＜第３キャラクタ画像＜第４キャラクタ画像＜第５キャラクタ画像」という関係となるように選択割合が設定されている。特に、第５キャラクタ画像は、高設定である第１設定値であることが確定する獲得数設定示唆演出のキャラクタ画像である。

【０６５１】
獲得数設定示唆演出においては、獲得数の増加が１０００個を超過するごとに実行され、その実行時において、表示するキャラクタ画像が選択される。これにより、（Ａ）～（Ｃ）および（Ｄ）～（Ｆ）に示すように、獲得数設定示唆演出が実行されるごとに、獲得数設定示唆演出として表示されるキャラクタ画像が異なり得る。
【０６５２】
図９－１１は、獲得数設定示唆演出として実行する設定示唆演出の演出種類（キャラクタ画像の種類）を選択するために用いられる獲得数設定示唆演出決定テーブルを表形式で示す図である。獲得数設定示唆演出決定テーブルは、ＲＯＭ１２１に記憶されている。
【０６５３】
図９－１１において、獲得数設定示唆演出決定テーブルは、設定値１であるときに用いられる第１獲得数設定示唆演出決定テーブル（図９－１１（Ａ））、設定値２であるときに用いられる第２獲得数設定示唆演出決定テーブル（図９－１１（Ｂ））、および、設定値３であるときに用いられる第３獲得数設定示唆演出決定テーブル（図９－１１（Ｃ））を含む。これらの獲得数設定示唆演出決定テーブルにおいては、獲得数設定示唆演出で表示するキャラクタ画像の種類と、獲得数範囲と、当該演出のキャラクタ画像選択用乱数の割振り（％で表示）との対応関係が設定されている。キャラクタ画像選択用乱数は、演出制御用ＣＰＵ１２０で更新される演出用選択用の乱数である。
【０６５４】
図９－１１（Ａ）～（Ｃ）の各テーブルに示すように、獲得数設定示唆演出をする設定示唆演出で表示するキャラクタ画像の種類は、「第１キャラクタ画像の表示」、「第２キャラクタ画像の表示」、「第３キャラクタ画像の表示」、「第４キャラクタ画像の表示」、および、「第５キャラクタ画像の表示」を含む。
【０６５５】
図９－１１（Ａ）～（Ｃ）に示すように、「第５キャラクタ画像の表示」をする設定示唆演出は、設定値１において選択可能であるが、設定値２および設定値３において選択不可能である。したがって、第５キャラクタ画像の表示をする設定示唆演出がされたときは、設定値１であることが確定するので、設定値１に対する遊技者の期待感を高めることができる。
【０６５６】
図９－１１（Ｃ）に示すように、設定値３のような低設定では、第１キャラクタ画像～第４キャラクタ画像の表示をする設定示唆演出のそれぞれの選択割合が同じであるが、図９－１１（Ａ），（Ｂ）に示すように、設定値１および設定値２のような高設定での第１キャラクタ画像～第４キャラクタ画像の表示をする設定示唆演出選択割合について「第１キャラクタ画像の表示をする設定示唆演出＜第２キャラクタ画像の表示をする設定示唆演出＜第３キャラクタ画像の表示をする設定示唆演出＜第４キャラクタ画像の表示をする設定示唆演出」という関係が設定されている。
【０６５７】
したがって、第１キャラクタ画像～第４キャラクタ画像の表示をする設定示唆演出は、このような割合の関係で、高設定で選択される割合が異なる。これにより、獲得数設定示唆演出で表示されるキャラクタ画像の種類に応じて、高設定に対する遊技者の期待感を高めることができる。例えば獲得数設定示唆演出で第４キャラクタ画像が表示されたときには、第１キャラクタ画像が表示されたときよりも、高設定に対する遊技者の期待感を高めることができる。
【０６５８】
図９－１１（Ｃ）に示すように、設定値３のような低設定では、獲得数の多さによらず、第１キャラクタ画像～第４キャラクタ画像の表示をする設定示唆演出のそれぞれの選択割合が同じであるが、図９－１１（Ａ），（Ｂ）に示すように、設定値１および設定値２のような高設定での第３キャラクタ画像の表示をする設定示唆演出および第４キャラクタ画像の表示をする設定示唆演出の選択割合について「１０００～３０００発＜４０００～

９０００発＜１００００発以上」という関係が設定されている。

【０６５９】

図９－１１（Ａ）～（Ｃ）に示すように、獲得数が多くなるにしたがって、高設定である設定値１のときに用いられる（Ａ）の第１獲得数設定示唆演出決定テーブルおよび高設定である設定値２のときに用いられる（Ｂ）の第２獲得数設定示唆演出決定テーブルは、低設定である設定値２のときに用いられる（Ｃ）の第３獲得数設定示唆演出決定テーブルと比べて、第４キャラクタ画像および第５キャラクタ画像のような高設定示唆画像および高設定確定示唆画像を表示する演出が、設定示唆演出として選択される割合が高くなるようにデータが設定されている。これにより、獲得数が多くなるにしたがって、獲得数設定示唆演出による設定値の示唆演出の信頼度が高くなる。

【０６６０】

したがって、第１キャラクタ画像～第４キャラクタ画像のうち、第３キャラクタ画像および第４キャラクタ画像のような特定のキャラクタ画像を表示する設定示唆演出表示については、このような割合の関係で、高設定において、獲得数の多さに応じて、選択される割合が異なる。これにより、獲得数が多くなるにしたがって、獲得数設定示唆演出で表示されるキャラクタ画像の種類による高設定に対する遊技者の期待感を高めることができる。例えば獲得数が多くなる程、獲得数設定示唆演出で第３キャラクタ画像または第４キャラクタ画像が表示されたときには、第１キャラクタ画像が表示されたときよりも、高設定に対する遊技者の期待感を高めることができる。

【０６６１】

図９－１２は、獲得数報知処理を示すフローチャートである。獲得数報知処理は、図７の大当り中演出処理（Ｓ１７６）内において一部の処理として行われる。大入賞口入賞通知コマンドを受信するごとに遊技状態中における遊技球の獲得数を加算更新する演算は、獲得数報知処理とは別の処理において行われる。

【０６６２】

まず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、前述の演算結果を確認することに基づいて、遊技球の獲得数が特定数である１０００×ｎ（ｎ＝１～３）発のいずれかの超過時点であるか否かを判定する（２３２ＦＳ００１）。具体的に、２３２ＦＳ００１では、まず１０００発を超過した時点であるか否かを確認し、次に、２０００発を超過した時点であるか否かを確認し、次に、３０００発を超過した時点であるか否かを確認する。このように、１０００～３０００発の獲得数について、１０００発ごとに、獲得数が特定数を超過したかどうかが確認される。

【０６６３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技球の獲得数が１０００×ｎ（ｎ＝１～３）発のいずれかの超過時点であるときは（２３２ＦＳ００１でＹ）、獲得数設定示唆演出用のキャラクタ画像選択用乱数を抽出し、設定値（設定値１～３）に応じた図９－１１（Ａ）～（Ｃ）の第１～第３獲得数設定示唆演出決定テーブルのいずれかにより、１０００～３０００発超過時のうち該当する獲得数の超過時に表示するキャラクタ画像を含む演出種類を決定し（２３２ＦＳ００２）、２３２ＦＳ００９へ移行する。一方、遊技球の獲得数が１０００×ｎ（ｎ＝１～３）発のいずれの超過時点でもない場合には（２３２ＦＳ００１でＮ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、２３２ＦＳ００３へ処理を移行する。

【０６６４】

２３２ＦＳ００３では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、前述の演算結果を確認することに基づいて、遊技球の獲得数が特定数である１０００×ｍ（ｍ＝４～９）発のいずれかの超過時点であるか否かを判定する。具体的に、２３２ＦＳ００３では、まず４０００発を超過した時点であるか否かを確認し、次に、５０００発を超過した時点であるか否かを確認し、次に、６０００発を超過した時点であるか否かを確認し、次に、７０００発を超過した時点であるか否かを確認し、次に、８０００発を超過した時点であるか否かを確認し、次に、９０００発を超過した時点であるか否かを確認する。このように、４０００～９０００発の獲得数について、１０００発ごとに、獲得数が特定数を超過したかどうかが確認

される。

【０６６５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技球の獲得数が１０００×ｍ（ｍ＝４～９）発のいずれかの超過時点であるときは（２３２ＦＳ００３でＹ)、獲得数設定示唆演出の演出選択用乱数を抽出し、設定値（設定値１～３）に応じた図９－１１（Ａ）～（Ｃ）の第１～第３獲得数設定示唆演出決定テーブルのいずれかにより、４０００～９０００発超過時のうち該当する獲得数の超過時に表示するキャラクタ画像を含む演出種類を決定し（２３２ＦＳ００４）、２３２ＦＳ００９へ移行する。一方、遊技球の獲得数が１０００×ｍ（ｍ＝４～９）発のいずれの超過時点でもない場合には（２３２ＦＳ００３でＮ)、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技球の獲得数が２３２ＦＳ００５へ移行する。

【０６６６】

２３２ＦＳ００５では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技球の獲得数が１０００×ｐ（≧１０）発以上の特定数（１０００発ごと）のいずれかの超過時点であるか否かを判定する。具体的に、２３２ＦＳ００５では、まず１００００発を超過した時点であるか否かを確認し、次に、１１０００発を超過した時点であるか否かを確認する等、１００００発以上の１０００発ごとの獲得数を超過した時点であるか否かを確認する。

【０６６７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技球の獲得数が１０００×ｐ（≧１０）発以上の特定数のいずれかの超過時点である場合には（２３２ＦＳ００５でＹ）、獲得数設定示唆演出の演出選択用乱数を抽出し、設定値（設定値１～３）に応じた図９－１１（Ａ）～（Ｃ）の第１～第３獲得数設定示唆演出決定テーブルのいずれかにより、１００００発以上の特定数超過時のうち該当する獲得数の超過時に表示するキャラクタ画像を含む演出種類を決定し（２３２ＦＳ００６）、２３２ＦＳ００９へ移行する。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技球の獲得数が１０００×ｐ（≧１０）発以上の特定数のいずれかの超過時点でもない場合には（２３２ＦＳ００５でＮ）、２３２ＦＳ００７へ移行する。

【０６６８】

２３２ＦＳ００７では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、獲得数が１１１１×ｒ（≧１）発以上となるゾロ目の特定数（タイミング１１１１１、２２２２、・・・）のいずれかの超過時点であるかを判定する。具体的に、２３２ＦＳ００７では、まず１１１１発を超過した時点であるか否かを確認し、次に、２２２２２発を超過した時点であるか否かを確認する等、１１１１１発以上のゾロ目の獲得数のいずれかを超過した時点であるか否かを確認する。

【０６６９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、獲得数が１１１１×ｒ（≧１）発以上のゾロ目の特定数のいずれかの超過時点である場合には（２３２ＦＳ００７でＹ）、高設定（設定値１、設定値２）であれば、図９－１１に示した第１～第５キャラクタ画像以外の特別キャラクタ画像よりなる特別獲得数画像の表示をするか否かを決定する抽選を実行し、その抽選に当選すれば特別獲得数画像を表示することに決定し（２３２ＦＳ００８）、２３２ＦＳ００９へ移行する。その抽選に当選しない場合は特別獲得数画像を表示しない。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、獲得数が１１１１×ｒ（≧１）発以上のゾロ目の超過時点でない場合には（２３２ＦＳ００７でＮ）、処理を終了する。このように、設定値が高設定であるときにのみ表示可能な特別獲得数画像が設けられている。これにより、特別獲得数画像が表示されたときには、設定値が高設定であることが確定する。

【０６７０】

２３２ＦＳ００９では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、２３２ＦＳ００２、２３２ＦＳ００４、２３２ＦＳ００６、または、２３２ＦＳ００８で決定されたキャラクタ画像と、獲得数に対応する獲得数画像とを表示し、処理を終了する。

【０６７１】

このように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図９－１２の獲得数報知処理を実行することにより、図９－１０のような獲得数設定示唆演出を実行する。

【０６７２】
[獲得数設定示唆演出と他の演出との実行期間重複時の演出例]
前述した獲得数設定示唆演出は、大当り遊技状態中において遊技球の獲得数が特定数になった時点で実行されるため、遊技状態開始後の所定期間中に実行される、例えばラウンド間のインターバル期間、大当り遊技状態開始時におけるファンファーレ演出期間、および、大当り遊技状態終了時におけるエンディング演出期間等において、設定示唆演出（たとえば、ラウンド間のインターバル期間での設定示唆演出等）、および、それ以外の演出と実行期間が一部または全部重複する場合がある。そのような場合には、獲得数設定示唆演出を優先して実行するようにしてもよい。
【０６７３】
なお、獲得数設定示唆演出と、その他の演出との実行期間が一部または全部重複する場合には、獲得数設定示唆演出とその他の演出との両方を並列的に実行するようにしてもよい。また、重複する演出のいずれか一方の実行タイミングを所定期間ずらせることにより重複して実行されないようにしてもよい。また、いずれか一方の演出みを優先して実行するようにしてもよく、両方の演出を実行するが、いずれか一方の演出を制限（例えば一方の演出画像を縮小表示する、一方の音声出力、発光演出等の演出の一部の実行を停止する等）するようにしてもよい。
【０６７４】
[獲得数設定示唆演出とオーバー入賞設定示唆演出との実行期間重複時演出例]
前述した獲得数設定示唆演出は、大当り遊技状態中において遊技球の獲得数が特定数になった時点で実行されるため、例えばラウンド間のインターバル期間に実行される、特徴部２３１Ｆのオーバー入賞設定示唆演出と実行期間が一部または全部重複する場合がある。そのような場合には、獲得数設定示唆演出と獲得数設定示唆演出との両方を並列的に実行するようにしてもよい。
【０６７５】
なお、得数設定示唆演出とオーバー入賞設定示唆演出との実行期間が重複するときには、いずれか一方の演出を優先して実行するようにしてもよい。また、いずれか一方の演出の実行タイミングを所定期間ずらせることにより重複して実行されないようにしてもよい。また、いずれか一方の演出みを優先して実行するようにしてもよく、両方の演出を実行するが、いずれか一方の演出を制限（例えば一方の演出画像を縮小表示する、一方の音声出力、発光演出等の演出の一部の実行を停止する等）するようにしてもよい。
【０６７６】
次に、特徴部２３２Ｆにより得られる主な効果を説明する。
［１］　図９－１１に示すように、大当り遊技状態中の遊技球の獲得数が特定数になるごとに、設定値１～設定値３のいずれの設定値に設定されているかの設定示唆演出として、獲得数設定示唆演出が実行可能であるので、設定値が設けられたパチンコ遊技機１の獲得数設定示唆演出オの興趣を向上させることができる。
【０６７７】
［２］　図９－１０に示すように、獲得数画像２３２Ｆ００１と、第１キャラクタ画像～第５キャラクタ画像第２３２Ｆ００２～２３２Ｆ００５・・・等のキャラクタ画像とを表示することにより、獲得数設定示唆演出が実行され、図９-１１（Ａ）～（Ｃ）に示すように、設定値１～設定値３に応じて複数種類の設定示唆演出のキャラクタ画像の表示の選択割合が異なるので、獲得数設定示唆演出で表示される特定画像の種類に注目させることができる。
【０６７８】
［３］　図９－１２の２３２ＦＳ００７，２３２ＦＳ００８に示すように、設定示唆演出で表示する画像には、ゾロ目の獲得数画像および特別キャラクタ画像が含まれるので、このような特別なゾロ目の獲得数画像および特別キャラクタ画像が表示されるか否かに注目させることがき、遊技の興趣が向上する。
【０６７９】

［４］　図９－１１（Ａ）～（Ｃ）に示すように、遊技球の獲得数が多いときの方が少ないときよりも、キャラクタ画像によりいずれの設定値に示唆されているかを示す信頼度が高いので、遊技球を獲得できたことに対する喜びとともに、設定示唆演出で表示する画像の設定示唆信頼度が向上するため、遊技の興趣が向上する。

【０６８０】

［５］　[獲得数設定示唆演出と他の演出との実行期間重複時の演出例]に示すように、獲得数設定示唆演出と、ラウンド間のインターバル期間の設定示唆演出との両方を実行可能な場合において、これらの演出の実行タイミングが重なった場合には、獲得数設定示唆演出が実行されるので、遊技球の獲得に対する興趣の低下を防止することができる。

【０６８１】

［６］　[獲得数設定示唆演出とオーバー入賞設定示唆演出との実行期間重複時演出例]に示すように、獲得数設定示唆演出と、オーバー入賞設定示唆演出との両方を実行可能な場合において、これらの演出の実行タイミングが重なった場合には、いずれの演出も実行されるので、両方の演出が確実に実行されるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【０６８２】

なお、図８における制御と図９－１０～図９－１２における制御とは、互いに組合せて適用してもよい。つまり、特徴部７１ＡＫ～特徴部７５ＡＫの設定に関する制御と、特徴部２３２Ｆの演出に関する制御とを組合せてもよい。

【０６８３】

（特徴部２３２Ｆに係る手段の説明）

以上の特徴部２３２Ｆに関して、従来、設定値の変更が可能な遊技機として、特開２０１０－２００９０２号公報に記載されているものがある。また、有利状態としての大当り遊技中において、遊技媒体である遊技球の獲得数が特定数となったときに報知演出を実行可能な遊技機として、特開２０１０－０７５４３６号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開２０１０－２００９０２号公報や特開２０１０－０７５４３６号公報に記載の技術では、設定値が設けられた遊技機の報知演出について改善の余地があった。そこで、設定値が設けられた遊技機における報知演出の興趣を向上させることのできる遊技機を提供するための特徴部２３２Ｆに係る手段１の遊技機として、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態等）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１等）であって、

複数の設定値（設定値１～設定値３等）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００等）と、

設定された設定値（設定値１～設定値３等）に基づいて遊技者にとっての有利度（大当り確率等）が異なるように遊技を進行可能な遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００等）とを備え、

前記有利状態中の遊技媒体（遊技球）の獲得数（払い出し個数）が特定数（１０００発ごとの超過数）となったときに報知演出（獲得数設定示唆演出）を実行可能であり、

設定値に応じて複数種類設けられた前記報知演出の実行割合が異なる（図９-１１において設定値１～設定値３に応じて複数種類の設定示唆演出の選択割合が異なる等）、

ことを特徴とする遊技機であってもよい。

このような構成によれば、設定値が設けられた遊技機における報知演出の興趣を向上させることができる。

【０６８４】

特徴部２３２Ｆに係る手段２の遊技機として、

前記報知演出は、遊技媒体の獲得数を示す獲得数画像（獲得数画像２３２Ｆ００１等）と、特定画像（図９－１０の第１キャラクタ画像～第５キャラクタ画像等）とから構成され）、

設定値（設定値１～設定値３）に応じて複数種類設けられた前記特定画像の選択割合を異ならせる（図９-１１（Ａ）～（Ｃ）において設定値１～設定値３に応じて複数種類の

設定示唆演出のキャラクタ画像の表示の選択割合が異なる等）、
ことを特徴とする特徴部２３２Ｆに係る手段１の遊技機であってもよい。
このような構成によれば、特定画像の種類に注目させることができる。
【０６８５】
特徴部２３２Ｆに係る手段３の遊技機として、
前記報知演出には、遊技者にとっての有利度の高い高設定値のときにしか実行されない特別獲得数画像（ゾロ目の獲得数画像および特別キャラクタ画像）が含まれる（図９－１２の２３２ＦＳ００７，２３２ＦＳ００８）、
ことを特徴とする特徴部２３２Ｆに係る手段１または手段２の遊技機であってもよい。
このような構成によれば、特別獲得数画像が表示されるか否かに注目させることがき、遊技の興趣が向上する。
【０６８６】
特徴部２３２Ｆに係る手段４の遊技機として、
遊技媒体の獲得数が多いときの方が少ないときよりも前記特定画像によりいずれの設定値に示唆されているかを示す設定示唆信頼度が高い（図９－１１（Ａ）～（Ｃ））、
ことを特徴とする特徴部２３２Ｆに係る手段２または手段３の遊技機であってもよい。
このような構成によれば、遊技媒体を獲得できたことに対する喜びとともに、特定画像の設定示唆信頼度が向上するため、遊技の興趣が向上する。
【０６８７】
特徴部２３２Ｆに係る手段５の遊技機として、
前記有利状態における所定期間中に前記報知演出とは異なる設定示唆のための設定示唆演出（ラウンド間のインターバル期間の設定示唆演出等）を実行可能であり、
前記報知演出と前記設定示唆演出との実行タイミングが重なった場合には、前記報知演出を優先して実行する（[獲得数設定示唆演出と他の演出との実行期間重複時の演出例]等）、
ことを特徴とする特徴部２３２Ｆに係る手段１～手段４の遊技機であってもよい。
このような構成によれば、報知演出が設定示唆演出よりも優先されるので、遊技媒体の獲得に対する興趣の低下を防止することができる。
【０６８８】
特徴部２３２Ｆに係る手段６の遊技機として、
遊技媒体（遊技球等）が入賞可能な第１状態（開放状態等）と、遊技媒体が入賞困難または入賞不能な第２状態（閉鎖状態等）とに変化可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７等）と、
前記可変入賞手段へ所定数（入賞個数の上限値）の遊技媒体が入賞したときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に制御する可変入賞制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）とをさらに備え、
前記所定数よりも多い遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞したこと（オーバー入賞）に関連して特定演出（図９－６のオーバー入賞設定示唆演出）を実行可能であり、
設定値に応じて複数種類設けられた前記特定演出の実行割合が異なり（図９-１１において設定値１～設定値３に応じて複数種類の設定示唆演出の選択割合が異なる等）、
前記報知演出と前記特定演出との実行タイミングが重なった場合には、いずれの演出も実行する（[獲得数設定示唆演出とオーバー入賞設定示唆演出との実行期間重複時演出例]等）、
ことを特徴とする特徴部２３２Ｆに係る手段１～手段４の遊技機であってもよい。
このような構成によれば、報知演出と特定演出との実行タイミングが重なった場合であっても両方の演出が確実に実行されるため、遊技の興趣を向上させることができる。
【０６８９】
〔特徴部２３３Ｆに関する説明〕
次に、本実施の形態の特徴部２３２Ｆについて説明する。パチンコ遊技機については、可変入賞球装置内に設けられた特定領域（Ｖ領域）を遊技球が通過したことが検出手段に

より検出されたことによりＶ入賞が発生したときに、Ｖ入賞が発生したことを報知する演出であるＶ入賞報知演出が演出制御用ＣＰＵ１２０により実行されるものがある。

【０６９０】

Ｖ入賞が発生したときに各種遊技制御が実行されるパチンコ遊技機の一例としては、次のような一種二種混合機およびＶ確変機等がある。

【０６９１】

［一種二種混合機］

まず、一種二種混合機の構成の概要を説明する。大当り判定用の乱数を用いた抽選判定（以下、大当り判定と呼ぶ）の判定結果に基づいて大当り遊技状態に制御可能な第一種遊技機と、小当り判定用の乱数を用いた抽選判定（以下、小当り判定と呼ぶ）の判定結果に基づいて小当り遊技状態に制御され、Ｖ入賞が発生したときに大当り遊技状態に制御可能な第二種遊技機とを組合せたパチンコ遊技機が、所謂一種二種混合機と呼ばれる。

【０６９２】

具体的に、一種二種混合機には、特別可変入賞球装置７のように、大当り有利状態において開放される大入賞口を備えた大当り用の可変入賞球装置に加えて、小当り遊技状態において開放される可変入賞球装置が設けられている。小当り用の可変入賞球装置が遊技領域に設けられている。小当り用の可変入賞球装置には、遊技球が進入可能なＶ領域が設けられている。

【０６９３】

第１始動入賞口への始動入賞が検出されると、大当り判定が実行され、大当りとする判定結果となったときに、第１特図の変動表示が実行されて大当り表示結果（特定表示結果）となり、大当り用の可変入賞球装置が所定ラウンド回数に亘り開放される大当り遊技状態となる第一種大当り遊技制御が遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＣＰＵ１０３により実行される。

【０６９４】

第２始動入賞口への始動入賞が検出されると、大当り判定が実行され、大当りとする判定結果（特定表示結果）となったときには、第２特図の変動表示が実行されて大当り表示結果となって大当り遊技状態に制御される等、第１始動入賞口への始動入賞に基づく大当りと同様の遊技制御が実行される。一方、小当り判定により大当りとしない判定結果となったときには、小当り判定が実行され、小当りとする判定結果となれば、第２特図の変動表示が実行されて小当り表示結果となって小当り遊技状態に制御され、小当り用の可変入賞球装置が所定時間開放状態に制御される。小当り遊技状態で小当り用の可変入賞球装置に遊技球が受け入れられ、かつ、その遊技球がＶ領域に進入して検出されると、大当り用の可変入賞球装置が所定ラウンド回数に亘り開放される大当り遊技状態となる第二種大当り遊技制御が遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＣＰＵ１０３により実行される。

【０６９５】

［Ｖ確変機］

次に、Ｖ確変機の構成の概要を説明する。Ｖ確変機においては、特別可変入賞球装置７のように大当り遊技状態において開放される可変入賞球装置内において、遊技球が進入可能なＶ領域が設けられている。Ｖ領域が設けられる確変入賞装置は、特別可変入賞球装置７自体で構成されもよく、特別可変入賞球装置７とは別に設けられた大当り用の可変入賞球装置で構成されてもよい。

【０６９６】

Ｖ確変機においては、大当り判定用判定の判定結果に基づいて大当りとすることが決定され、大当り種別判定の判定結果に基づいて確変大当りの種別にすることが決定されると、大当り遊技状態に制御され、所定ラウンドにおいて、Ｖ領域に遊技球が進入可能となる態様で大当り用の可変入賞球装置が開放状態に制御される。大当り種別判定の判定結果に基づいて確変大当りの種別にしないことが決定されたときは、Ｖ領域に遊技球が進入可能とならない態様で大当り用の可変入賞球装置が開放状態に制御される。

【０６９７】

Ｖ確変機においては、所定ラウンドにおいて、遊技球がＶ領域に進入して検出されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＣＰＵ１０３により、大当り遊技状態の終了後に、確変状態に制御される。

［Ｖ入賞設定示唆演出例］

特徴部２３３Ｆでは、前述した一種二種混合機およびＶ確変機のようなＶ入賞が発生可能なパチンコ遊技機において、Ｖ入賞が発生したときに、Ｖ入賞が発生したことを報知する演出であるＶ入賞報知演出として、Ｖ入賞が発生したことを報知することに加え、前述の大当りの当選確率等の設定値が設定値１～３のいずれの設定値に設定されているかを示唆可能なＶ入賞設定示唆演出を実行し、そのＶ入賞設定示唆演出について、大当りの当選確率等の設定値１～３に応じて、演出種類設けられた演出の実行割合（選択割合）が異なる例を説明する。

【０６９８】

図９－１３は、特徴部２３３Ｆに係るＶ入賞設定示唆演出の演出例を示す画像表示装置５の表示画面図である。一種二種混合機およびＶ確変機のようなＶ入賞が発生可能なパチンコ遊技機において、Ｖ入賞が発生したときには、Ｖ入賞が発生したことを指定する演出制御コマンドとして、Ｖ入賞発生指定コマンドが主基板１１から演出制御基板１２に送信され、Ｖ入賞発生指定コマンドが演出制御基板１２で受信されたときに、演出制御用ＣＰＵ１２０により、Ｖ入賞設定示唆演出が実行される。

【０６９９】

図９－１３においては、（Ａ）に低設定である設定値３が設定されているときの画像表示装置５において通常画像が表示されるときのＶ入賞設定示唆演出の演出態様が示され、（Ｂ）に高設定である設定値１が設定されているときの画像表示装置５において高設定示唆画像が表示されるときのＶ入賞設定示唆演出の演出態様が示され、（Ｄ）に高設定である設定値１が設定されているときの画像表示装置５において高設定確定画像が表示されるときのＶ入賞設定示唆演出の演出態様が示されている。

【０７００】

Ｖ入賞設定示唆演出では、例えば、画像表示装置５において、（Ａ）～（Ｃ）のように、「Ｖ」という「Ｖ入賞」を示すＶ入賞画像２３３Ｆ００１およびその周囲に所定色で表示されるオーラ画像（ギザギザ形状の画像）よりなるＶ画像が基本的に表示されることに加え、大当りの当選確率等の設定値が設定値１～３のいずれの設定値に設定されているかを示唆可能な画像として、第１キャラクタ画像２３３Ｆ００２、第２キャラクタ画像２３３Ｆ００３、および、第３キャラクタ画像２３３Ｆ００４という複数種類のキャラクタ画像から選択されたキャラクタ画像が表示される。

【０７０１】

（Ａ）に示された第１キャラクタ画像２３３Ｆ００２は、低設定であるか高設定であるかに限らず、最も高い割合で選択されて表示される通常画像を表示するときに用いられるキャラクタ画像である。（Ｂ）に示された第２キャラクタ画像２３３Ｆ００３は、低設定のときよりも高設定のときに選択される割合が高い高設定示唆画像を表示するときに用いられるキャラクタ画像である。（Ｃ）に示された第３キャラクタ画像２３３Ｆ００４は、低設定に選択されず、高設定のときにのみ選択される高設定確定画像を表示するときに用いられるキャラクタ画像である。

【０７０２】

図９－１４は、Ｖ入賞設定示唆演出として実行する設定示唆演出の演出種類（キャラクタ画像を含む演出画像）を選択するために用いられるＶ入賞設定示唆演出決定テーブルを表形式で示す図である。Ｖ入賞設定示唆演出決定テーブルは、ＲＯＭ１２１に記憶されている。

【０７０３】

図９－１４（Ａ）は、大当りの連荘回数（大当りが連続的に発生した回数であり、例えば、確変状態、および、時短状態のような大当り遊技状態終了後の特別遊技状態中に大当りが発生した事象が連続した回数）が９回以下のときに用いられる第１Ｖ入賞設定示唆演

出決定テーブルである。図９－１１（Ｂ）は、大当りの連荘回数が１０回以上のときに用いられる第２Ｖ入賞設定示唆演出決定テーブルである。第１，第２Ｖ入賞設定示唆演出決定テーブルは、ＲＯＭ１２１に記憶されている。

【０７０４】

図９－１４（Ａ），（Ｂ）の第１，第２Ｖ入賞設定示唆演出決定テーブルにおいては、Ｖ入賞設定示唆演出決定テーブルで表示する第１キャラクタ画像～第３キャラクタ画像のようなキャラクタ画像の種類を含む演出画像の種類と、Ｖ入賞設定示唆演出選択用乱数の割振り（％で表示）との対応関係が、設定値１に設定されているとき、設定値２に設定されているとき、および、設定値３に設定されているときのそれぞれについて示されている。Ｖ入賞設定示唆演出選択用乱数は、演出制御用ＣＰＵ１２０で更新される演出用選択用の乱数である。

【０７０５】

図９－１４（Ａ），（Ｂ）の各テーブルに示すように、Ｖ入賞設定示唆演出で表示するキャラクタ画像の種類を含む演出画像の種類は、「第１キャラクタ画像の表示を含む通常画像の表示」をする設定示唆演出、「第２キャラクタ画像の表示を含む高設定示唆画像の表示」をする設定示唆演出、および、「第３キャラクタ画像の表示を含む高設定確定画像の表示」をする設定示唆演出を含む。

【０７０６】

図９－１４（Ａ），（Ｂ）に示すように、Ｖ入賞設定示唆演出における「第１キャラクタ画像の表示を含む通常画像の表示」をする設定示唆演出が選択される割合は、設定値１、設定値２、および、設定値３のそれぞれで８８％以上であり、基本的に「第１キャラクタ画像の表示を含む通常画像の表示」をする設定示唆演出が極めて高い割合で選択される。そして、「第１キャラクタ画像の表示を含む通常画像の表示」をする設定示唆演出が選択される割合は、「設定値１＜設定値２＜設定値３」という関係がある。これらにより、「第１キャラクタ画像の表示を含む通常画像の表示」をする設定示唆演出が実行されるときは、設定値３である割合が最も高い。

【０７０７】

図９－１４（Ａ），（Ｂ）に示すように、「第２キャラクタ画像の表示を含む高設定示唆画像の表示」をする設定示唆演出の選択割合は、「設定値３＜設定値２＜設定値１」という関係がある。これにより、「第２キャラクタ画像の表示を含む高設定示唆画像の表示」をする設定示唆演出がされるときは、設定値１である割合が最も高い。

【０７０８】

図９－１４（Ａ），（Ｂ）に示すように、「第３キャラクタ画像の表示を含む高設定確定画像の表示」をする設定示唆演出の選択割合は、「設定値２，３＜設定値１」という関係があり、設定値２，３では０％である。これにより、「第３キャラクタ画像の表示を含む高設定確定画像の表示」をする設定示唆演出がされるときは、設定値１であることが確定する。

【０７０９】

そして、図９－１４（Ａ），（Ｂ）によれば、「第２キャラクタ画像の表示を含む高設定示唆画像の表示」をする設定示唆演出および「第３キャラクタ画像の表示を含む高設定示唆画像の表示」をする設定示唆演出については、低設定である設定値３よりも、高設定である設定値１または設定値２である割合が高い。これにより、「第２キャラクタ画像の表示を含む高設定示唆画像の表示」をする設定示唆演出および「第３キャラクタ画像の表示を含む高設定示唆画像の表示」をする設定示唆演出がされたときは、低設定よりも高設定である期待度が高い。

【０７１０】

また、連荘回数が１０回以上のときに用いられる（Ｂ）の第２Ｖ入賞設定示唆演出決定テーブルは、連荘回数が９回以下のときに用いられる（Ａ）の第１Ｖ入賞設定示唆演出決定テーブルと比べて、設定値１および設定値２のような高設定のときに、「第２キャラクタ画像の表示を含む高設定示唆画像の表示」をする設定示唆演出および「第３キャラクタ

画像の表示を含む高設定示唆画像の表示」をする設定示唆演出が選択される割合が高く、設定値３のような低設定のときに、「第１キャラクタ画像の表示を含む通常画像の表示」をする設定示唆演出が選択される割合が低い。これにより、連荘回数が多くなるにしたがって、Ｖ入賞設定示唆演出による設定値の示唆演出の信頼度が高くなる。

【０７１１】

図９－１４（Ａ），（Ｂ）の第１，第２Ｖ入賞設定示唆演出決定テーブルを用いてＶ入賞設定示唆演出で表示する画像が選択されるときには、基本的に「第１キャラクタ画像の表示を含む通常画像の表示」をする設定示唆演出が高い頻度で実行され、「第１キャラクタ画像の表示を含む通常画像の表示」をする設定示唆演出よりも低い頻度で「第２キャラクタ画像の表示を含む高設定示唆画像の表示」をする設定示唆演出および「第３キャラクタ画像の表示を含む高設定示唆画像の表示」をする設定示唆演出のいずれかが実行される。そして、Ｖ入賞設定示唆演出で表示するキャラクタ画像の種類により、高設定であるか否かの期待度が異なり、設定値１～３のいずれ該当するかの期待度が異なるので、図９－１３のようなＶ入賞設定示唆演出決定テーブル設定示唆演出により、遊技者による大当り等の設定値に対する期待度を向上させることができる。さらに、キャラクタ画像の種類により、遊技者にとって最も有利な設定値１であることが確定する場合があるので、図９－１３のようなＶ入賞設定示唆演出により、遊技者による大当り等の設定値に対する期待度をより一層向上させることができる。

【０７１２】

図９－１５は、Ｖ入賞報知処理を示すフローチャートである。Ｖ入賞報知処理は、図７の大当り中演出処理（Ｓ１７６）内において一部の処理として行われる処理である。

【０７１３】

まず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、Ｖ入賞発生が発生したときに遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信される演出制御コマンドであるＶ入賞発生指定コマンドの受信時であるか否かを確認することにより、Ｖ入賞発生時であるか否かを判定する（２３３ＦＳ００１）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、Ｖ入賞発生指定コマンドの受信時である場合には（２３３ＦＳ００１でＹ）、２３３ＦＳ００２へ移行する。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、Ｖ入賞発生指定コマンドの受信時でない場合には（２３３ＦＳ００１でＮ）、処理を終了する。

【０７１４】

２３３ＦＳ００２では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、連荘回数を計数するカウンタである連荘回数カウンタのカウント値が１０回以上であるか否かを判定する。連荘回数カウンタは、Ｖ入賞報知処理とは別の処理において、前述のような連荘の条件を満たす大当りが発生するごとに計数値を加算更新することにより連荘回数を計数する計数手段である。

【０７１５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、連荘回数カウンタのカウント値が１０回以上でない場合には（２３３ＦＳ００２でＮ）、Ｖ入賞設定示唆演出の演出画像選択用乱数を抽出し、図９－１４（Ａ）の第１Ｖ入賞設定示唆演出決定テーブルにより、現在の設定値（設定値１～３）に応じたＶ入賞時のキャラクタ画像の表示を含む演出画像を決定し（２３３ＦＳ００３）、２３３ＦＳ００４へ移行する。一方、連荘回数カウンタが１０回以上である場合には（２３３ＦＳ００２でＹ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、Ｖ入賞設定示唆演出の演出画像選択用乱数を抽出し、図９－１４（Ｂ）の第２Ｖ入賞設定示唆演出決定テーブルにより、設定に応じたＶ入賞時のキャラクタ画像の表示を含む演出画像を決定し（２３３ＦＳ００５）、２３３ＦＳ００４へ移行する。

【０７１６】

２３３ＦＳ００４では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、２３３ＦＳ００３、または、２３３ＦＳ００４で決定された演出画像に対応するキャラクタ画像とＶ入賞画像とを表示し、処理を終了する。

【０７１７】

このように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図９－１５のＶ入賞報知処理を実行すること

により、図９－１３のようなＶ入賞設定示唆演出を実行する。
【０７１８】
[Ｖ入賞設定示唆演出と獲得数設定示唆演出との実行期間重複時演出例]
Ｖ入賞設定示唆演出と、特徴部２３３Ｆの獲得数設定示唆演出との実行期間が一部または全部重複する場合には、Ｖ入賞設定示唆演出を優先して実行するようにしてもよい。
【０７１９】
なお、Ｖ入賞設定示唆演出と、獲得数設定示唆演出との実行期間が重複するときには、両方の演出を並列的に実行するようにしてもよい。また、いずれか一方の演出を優先して実行するようにしてもよい。また、いずれか一方の演出の実行タイミングを所定期間ずらせることにより重複して実行されないようにしてもよい。また、いずれか一方の演出みを優先して実行するようにしてもよく、両方の演出を実行するが、いずれか一方の演出を制限（例えば一方の演出画像を縮小表示する、一方の音声出力、発光演出等の演出の一部の実行を停止する等）するようにしてもよい。
【０７２０】
なお、キャラクタ画像を用いてＶ入賞設定示唆演出を実行する例としては、異なる複数種類のキャラクタ画像を用いる演出を示したが、これに限らず、１つのキャラクタ画像を用い、そのキャラクタ画像が複数種類の動作態様で動作するようにし、１つのキャラクタ画像について設定値に応じて複数種類の動作態様の選択割合を異ならせることにより、設定値を示唆する演出をしてもよい。
【０７２１】
また、Ｖ入賞設定示唆演出を実行する例としては、Ｖ入賞画像３３Ｆ００１を複数種類の動作パターン（回転方向が複数種類（上下左右）、揺動動作が複数種類（上下左右）等）で動作表示可能とし、複数種類のうちから選択した動作パターンでＶ入賞画像３３Ｆ００１を動作させる演出をしてもよい。その場合には、設定値に応じて複数種類のＶ入賞画像の選択割合を異ならせることにより、設定値を示唆する演出をしてもよい。
【０７２２】
また、Ｖ入賞設定示唆演出を実行する例としては、１種類のＶ入賞画像３３Ｆ００１を用いる演出を示したが、これに限らず、異なる複数種類の表示態様（色が複数種類、形状が複数種類、サイズが複数種類等）のＶ入賞画像を用いるようにしてもよい。その場合には、設定値に応じて複数種類の表示態様のＶ入賞画像の選択割合を異ならせることにより、設定値を示唆する演出をしてもよい。このような設定値に応じて複数種類の表示態様のＶ入賞画像の選択割合を異ならせることにより設定値を示唆する演出と、前述のような設定値に応じて複数種類のＶ入賞画像の選択割合を異ならせる演出とを組合せたＶ入賞設定示唆演出を実行するようにしてもよい。
【０７２３】
また、Ｖ入賞設定示唆演出を実行する例としては、キャラクタ画像によるＶ入賞設定示唆演出を実行せずに、前述したようなＶ入賞画像３３Ｆ００１を用いたＶ入賞設定示唆演出を実行するようにしてもよい。
【０７２４】
次に、特徴部２３３Ｆにより得られる主な効果を説明する。
［１］　図９－１３に示すように、Ｖ入賞が検出されたことに基づいて大当り遊技状態に制御可能な一種二種混合機のパチンコ遊技機について、設定値１～設定値３に応じて、キャラクタ画像等を用いた複数種類のＶ入賞設定示唆演出の選択割合が異なるので、設定値が設けられたパチンコ遊技機１のＶ入賞設定示唆演出の興趣を向上させることができる。
【０７２５】
［２］　図９－１３に示すように、Ｖ入賞が検出されたことに基づいて確変状態に制御可能なＶ確変機のパチンコ遊技機について、設定値１～設定値３に応じて、キャラクタ画像等を用いた複数種類のＶ入賞設定示唆演出の選択割合が異なるので、設定値が設けられたパチンコ遊技機１のＶ入賞設定示唆演出の興趣を向上させることができる。

【０７２６】
［３］　図９-１４に示すように、設定値１～設定値３に応じて複数種類のＶ入賞設定示唆演出のキャラクタ画像の選択割合が異なるので、そのキャラクタ画像の種類に遊技者を注目させることができる、遊技の興趣が向上する。
【０７２７】
［４］　図９-１４（Ａ），（Ｂ）に示すように、連荘回数に応じて複数種類のＶ入賞設定示唆演出の選択割合が異なるので、大当り遊技状態に連続して制御されているときのＶ入賞設定示唆演出のパターンに注目させることができ、遊技の興趣が向上する。
【０７２８】
［５］　図９-１４（Ａ），（Ｂ）に示すように、連荘回数が多い程、入賞設定示唆演出のキャラクタ画像によりいずれの設定値に示唆されているかを示す設定示唆信頼度が高い。これにより、大当りの連荘回数と入賞設定示唆演出のキャラクタ画像とが関連付けられることで遊技の興趣が向上する。
【０７２９】
［６］　[Ｖ入賞設定示唆演出と獲得数設定示唆演出との実行期間重複時演出例]に示すように、Ｖ入賞設定示唆演出と、特徴部２３３Ｆの獲得数設定示唆演出との実行期間が一部または全部重複する場合には、Ｖ入賞設定示唆演出を優先して実行することにより、Ｖ領域を通過したときに遊技者に安心感を与えることができる。
【０７３０】
なお、図８における制御と図９－１３～図９－１５における制御とは、互いに組合せて適用してもよい。つまり、特徴部７１ＡＫ～特徴部７５ＡＫの設定に関する制御と、特徴部２３３Ｆの演出に関する制御とを組合せてもよい。
【０７３１】
（特徴部２３３Ｆに係る手段の説明）
以上の特徴部２３２Ｆに関して、従来、設定値の変更が可能な遊技機として、特開２０１０－２００９０２号公報に記載されているものがある。また、遊技媒体である遊技球が特定領域を通過したときに通過報知演出を実行可能な遊技機として、特開２０１６－２０２６０５号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開２０１０－２００９０２号公報や特開２０１６－２０２６０５号公報に記載の技術では、設定値が設けられた遊技機の通過報知演出について改善の余地があった。そこで、設定値が設けられた遊技機における通過報知演出の興趣を向上させることのできる遊技機を提供するための特徴部２３３Ｆに係る手段１の遊技機として、
遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態等）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１等）であって、
複数の設定値（設定値１～設定値３等）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００等）と、
設定された設定値（設定値１～設定値３等）に基づいて遊技者にとっての有利度（大当り確率等）が異なるように遊技を進行可能な遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００等）とを備え、
遊技媒体が特定領域（Ｖ領域）を通過したことに基づいて、前記有利状態（大当り遊技状態等）に制御可能であり、
遊技媒体が前記特定領域を通過したときに通過報知演出（Ｖ入賞設定示唆演出）を実行し、設定値に応じて複数種類設けられた前記通過報知演出の実行割合が異なる（図９-１４において設定値１～設定値３に応じて複数種類の設定示唆演出の選択割合が異なる等）、
ことを特徴とする遊技機であってもよい。
このような構成によれば、設定値が設けられた遊技機における通過報知演出の興趣を向上させることができる。
【０７３２】
特徴部２３３Ｆに係る手段２の遊技機として、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態等）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１等）であって、
複数の設定値（設定値１～設定値３等）のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００等）と、
設定された設定値（設定値１～設定値３等）に基づいて遊技者にとっての有利度（大当り確率等）が異なるように遊技を進行可能な遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００等）とを備え、
遊技媒体が特定領域（Ｖ領域）を通過したことに基づいて、前記有利状態とは異なる特別状態（確変状態等）に制御可能であり、
遊技媒体が前記特定領域を通過したときに通過報知演出（Ｖ入賞設定示唆演出）を実行し、設定値に応じて複数種類設けられた前記通過報知演出の実行割合が異なる（図９-１４において設定値１～設定値３に応じて複数種類の設定示唆演出の選択割合が異なる等）、
ことを特徴とする遊技機であってもよい。
このような構成によれば、設定値が設けられた遊技機における通過報知演出の興趣を向上させることができる。

【０７３３】
特徴部２３３Ｆに係る手段３の遊技機として、
前記通過報知演出では、所定画像（Ｖ入賞画像３３Ｆ００１および第１キャラクタ画像２３３Ｆ００２～第３キャラクタ画像２３３Ｆ００３）が表示され、設定値に応じて複数種類設けられた前記所定画像の選択割合が異なる（図９-１４において設定値１～設定値３に応じて複数種類の設定示唆演出の選択割合が異なる等）、
ことを特徴とする特徴部２３３Ｆに係る手段１または手段２の遊技機であってもよい。
このような構成によれば、所定画像の種類に注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

【０７３４】
特徴部２３３Ｆに係る手段４の遊技機として、
前記有利状態に連続して制御される回数（連荘回数）に応じて、前記通過報知演出の実行割合が異なる（図９-１４（Ａ），（Ｂ）において連荘回数に応じて複数種類の設定示唆演出の選択割合が異なる等）、
ことを特徴とする特徴部２３３Ｆに係る手段１～手段３の遊技機であってもよい。
このような構成によれば、有利状態に連続して制御されているときの通過報知演出の種類に注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

【０７３５】
特徴部２３３Ｆに係る手段５の遊技機として、
前記有利状態に連続して制御される回数（連荘回数）が多い程、前記所定画像によりいずれの設定値に示唆されているかを示す設定示唆信頼度が高い（図９－１４（Ａ），（Ｂ））、
ことを特徴とする特徴部２３３Ｆに係る手段３の遊技機であってもよい。
このような構成によれば、有利状態の連続回数と所定画像とが関連付けられることで遊技の興趣が向上する。

【０７３６】
特徴部２３３Ｆに係る手段６の遊技機として、
前記有利状態中の遊技媒体（遊技球）の獲得数（払い出し個数）が特定数（１０００発ごとの超過数）となったときに報知演出（獲得数設定示唆演出）を実行可能であり、
前記通過報知演出と前記報知演出とが同じタイミングで実行された場合には、前記通過報知演出を優先して実行する（[Ｖ入賞設定示唆演出と獲得数設定示唆演出との実行期間重複時演出例]）、
ことを特徴とする特徴部２３３Ｆに係る手段１～手段５の遊技機であってもよい。
このような構成によれば、通過報知演出が報知演出よりも優先されるので、特定領域を

通過したときに安心感を与えることができる。

【０７３７】

[確変状態期間中の大当り発生タイミングに応じて設定示唆演出をする例]

【０７３８】

大当り遊技状態の終了後において、所定期間（所定回数の変動表示が実行される期間）に亘り確変状態に制御する遊技制御が実行されるパチンコ遊技機においては、確変状態期間中において、どの期間（例えば、前半期間と後半期間、特定変動回数（例えば２０回等）までの期間、３期間以上の複数期間に分割された期間のうちの特定期間まで等）のタイミングで、大当りが発生したかに応じて、前述のような設定示唆演出の実行割合を異ならせてもよく、設定示唆演出が実行されたときに高設定である信頼度（期待度）を異ならせてもよい。

【０７３９】

例えば、確変状態期間中における比較的早い期間に大当りが発生したときは、確変状態期間がまだ多くの期間残っているにも関わらず大当りしたことにより遊技者が損をしたような気分を感じるが、比較的早い期間に大当りが発生した特典として、比較的遅い期間に大当りが発生したときと比べて、前述のような設定示唆演出の実行割合を高くしてもよく、設定示唆演出が実行されたときに高設定である信頼度（期待度）を高くしてもよい。このようにすれば、遊技者が損をしたような気分を感じにくくすることができる。

【０７４０】

また、逆に、例えば、確変状態期間中における比較的遅い期間に大当りが発生したときは、確変状態期間があまり残っていない状態で大当りしたことにより遊技者が安心した気分を感じるが、比較的遅い期間に大当りが発生した特典として、比較的早い期間に大当りが発生したときと比べて、前述のような設定示唆演出の実行割合を高くしてもよく、設定示唆演出が実行されたときに高設定である信頼度（期待度）を高くしてもよい。このようにすれば、遊技者が安心感に加えて、さらに付加的なお得感を感じることにより、遊技の興趣をより一層向上させることができる。

【０７４１】

[設定変更報知および設定確認報知のランプの発光パターン例]

【０７４２】

設定値が変更されたことを報知する設定変更報知では、設定変更報知画面の表示や設定変更報知音声の出力に加え、または一部もしくは全部に代えて、遊技制御用マイクロコンピュータ１００により発光制御されるランプ（ＬＥＤ）等の発光体の一部もしくは全部を特定の発光パターンで発光させる制御が行われてもよい。例えば、第１特別図柄表示器４Ａや第２特別図柄表示器４Ｂは、遊技制御用マイクロコンピュータ１００により発光制御される発光体により構成されている。したがって、設定変更報知として、例えば第１特別図柄表示器４Ａや第２特別図柄表示器４Ｂに設けられた発光体を、通常遊技中（変動中、待機中（変動していないとき）、大当り中等）とは異なる態様（例えば明滅表示や、普段点灯しない組合せパターン）で発光させる制御をしてもよい。

【０７４３】

また、設定値を確認可能にすることを報知する設定確認報知では、設定確認報知画面の表示や設定確認報知音声の出力に加え、または一部もしくは全部に代えて、遊技制御用マイクロコンピュータ１００により発光制御されるランプ（ＬＥＤ）等の発光体の一部もしくは全部を特定の発光パターンで発光させる制御が行われてもよい。例えば、第１特別図柄表示器４Ａや第２特別図柄表示器４Ｂは、遊技制御用マイクロコンピュータ１００により発光制御される発光体により構成されている。したがって、設定確認報知として、例えば第１特別図柄表示器４Ａや第２特別図柄表示器４Ｂに設けられた発光体を、通常遊技中（変動中、待機中（変動していないとき）、大当り中等）とは異なる態様（例えば明滅表示や、普段点灯しない組合せパターン）で発光させる制御をしてもよい。

【０７４４】

以上のように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００により発光制御される発光体に

より、設定変更報知や設定確認報知を実行させる制御をすることにより、遊技制御用マイクロコンピュータ１００により制御される発光体により、設定変更中または確認中であることを特定することが可能になる。

【０７４５】

なお、第１特別図柄表示器４Ａや第２特別図柄表示器４Ｂの装置内に、設定変更中または設定確認中であるときにのみ発光するランプを備えるようにしてもよい。そのような構成にすれが、画像表示装置を備えていないパチンコ遊技機であっても、第１特別図柄表示器４Ａや第２特別図柄表示器４Ｂに設けられた専用のランプにより、設定変更中または確認中であることを特定することが容易になる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００により発光制御される発光体としては、第１特別図柄表示器４Ａや第２特別図柄表示器４Ｂに備えられた発光体に限らず、その他のランプ等の発光体を用いてもよい。第１特別図柄表示器４Ａや第２特別図柄表示器４Ｂに備えられた発光体を用いて設定変更報知や設定確認報知を実行させる制御をする場合には、特別図柄の変動表示中と、特別図柄の停止中とで、異なる発光体を用いて設定変更報知や設定確認報知を実行させてもよい。

【０７４６】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０により発光制御される発光体により、設定変更報知や設定確認報知を実行させる制御をすることにより、演出制御用ＣＰＵ１２０により制御される発光体により、設定変更中または確認中であることを特定することが可能となるようにしてもよい。

【０７４７】

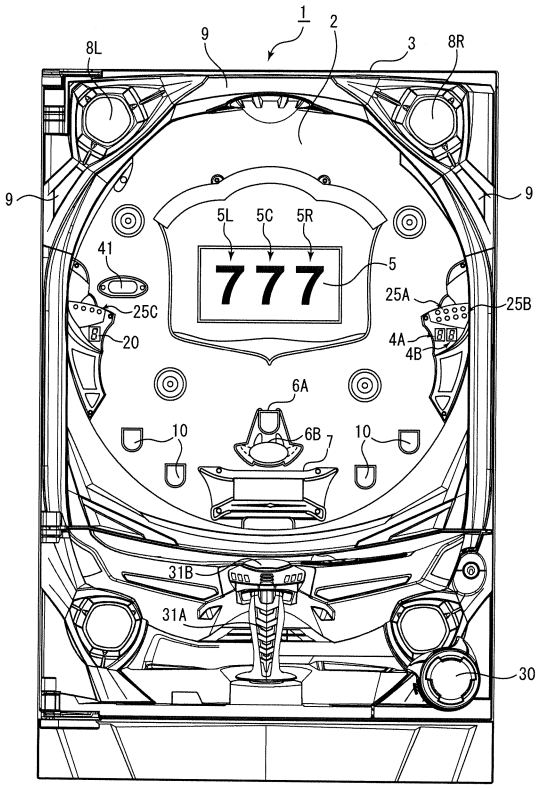
なお、今回開示された実施の形態は全ての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内での全ての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

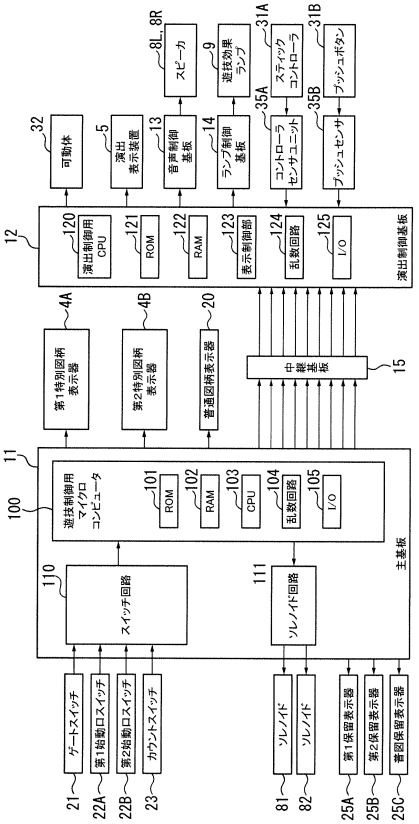
【０７４８】

１　パチンコ遊技機、７　特別可変入賞球装置、７１１　主基板、１２　演出制御基板、１００　遊技制御用マイクロコンピュータ、１２０　演出制御用ＣＰＵ。

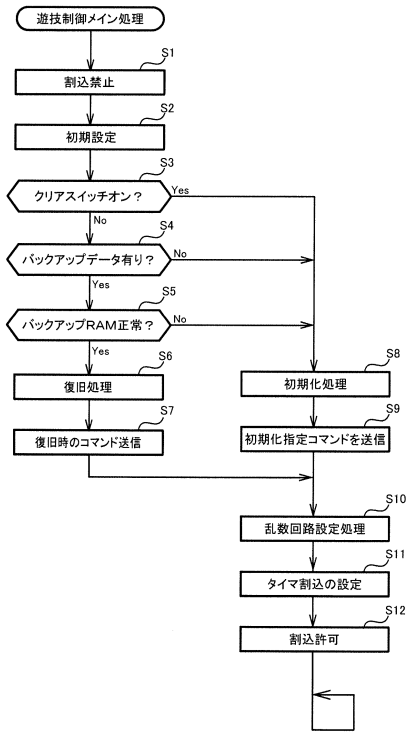
【図１】


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

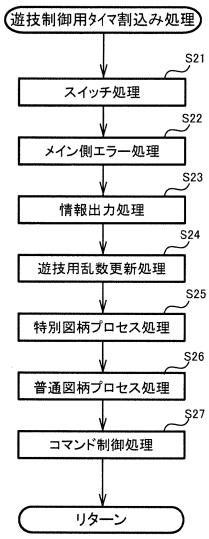
【図２】


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
演出制御用CPU
ROM
RAM
表示制御部
乱数回路
I/O
演出制御基板
4A
4B
20
第1特別図柄表示器
第2特別図柄表示器
普通図柄表示器
中継基板
15
11
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
100
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

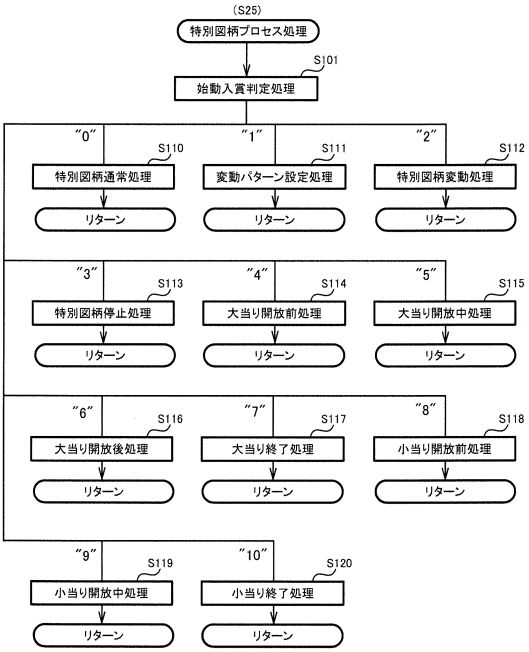
【図３】


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

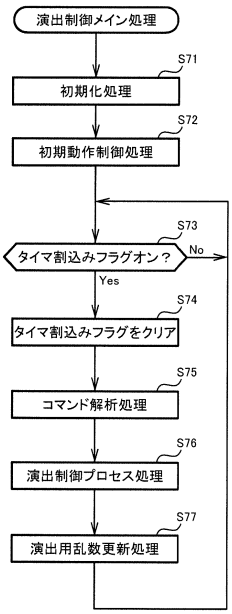
【図４】


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

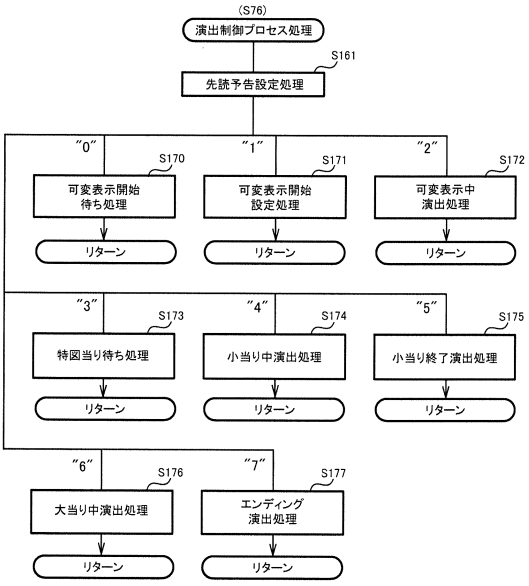
【図５】


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

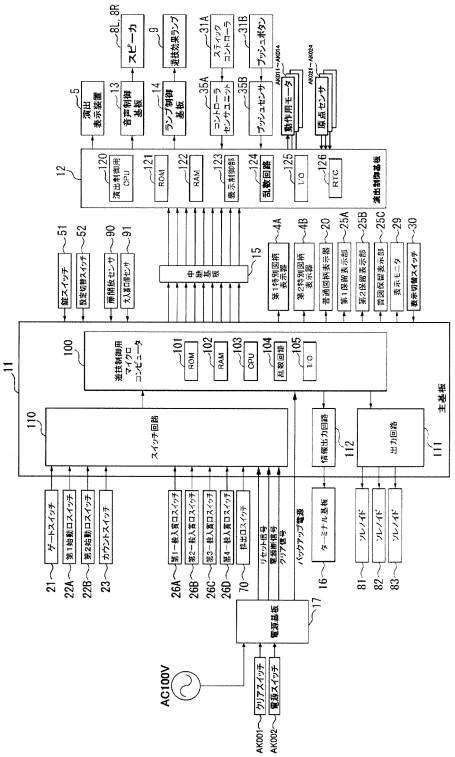
【図６】


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

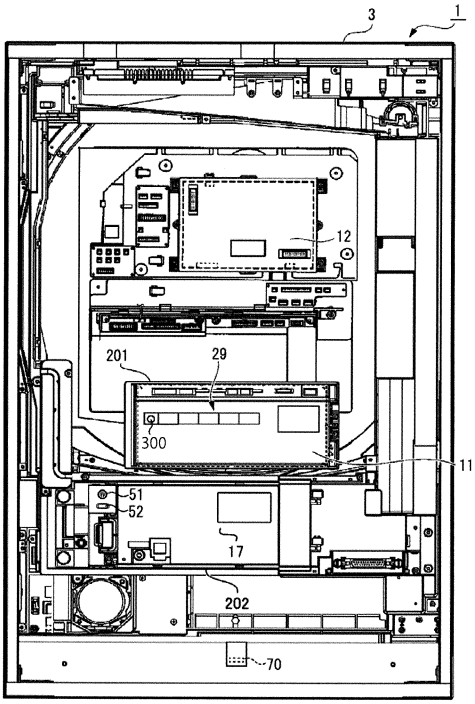
【図７】


(S76)
演出制御プロセス処理
S161
先読予告設定処理
"0"
S170
可変表示開始
待ち処理
リターン
"1"
S171
可変表示開始
設定処理
リターン
"2"
S172
可変表示中
演出処理
リターン
"3"
S173
特図当り待ち処理
リターン
"4"
S174
小当り中演出処理
リターン
"5"
S175
小当り終了演出処理
リターン
"6"
S176
大当り中演出処理
リターン
"7"
S177
エンディング
演出処理
リターン

【図８－１】


スピーカ
演出表示装置
音声制御基板
ランプ制御基板
スティックコントローラ
プッシュボタン
演出制御用CPU
ROM
RAM
表示制御部
乱数回路
I/O
RTC
中継基板
遊技制御用マイクロコンピュータ
スイッチ回路
情報出力回路
出力回路
主基板
ターミナル基板
電源基板
AC100V

【図８－２】



【図８－３】

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
81	XX	変動ﾊﾟﾀｰﾝ指定	変動ﾊﾟﾀｰﾝ(変動表示時間)を指定
8C	XX	変動表示結果通知	変動表示結果を指定
8F	00	図柄確定	図柄の変動表示の停止指定
90	00	RAMｸﾘｱ通知	電源投入時のRAMｸﾘｱを通知
91	00	設定変更開始	電源投入時の設定変更開始を指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧処理の実行を指定
93	XX	設定変更終了	電源投入時の設定変更終了を指定
94	00	設定確認開始	電源投入時の設定確認開始を指定
94	01	設定確認終了	電源投入時の設定確認終了を指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	XX	エラー指定	XXで示すエラーの発生を指定
9F	00	客待ちﾃﾞﾓ指定	客待ちﾃﾞﾓﾝｽﾄﾚｰｼｮﾝ画面の表示を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り・小当りの開始を指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
D1	00	V入賞通知指定	V入賞したことを指定

【図８－４】

乱数	範囲	用途	加算
MR1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0～299	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	1～997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
MR4	3～23	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3～23	MR4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算

【図８－５】

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	保留2～4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	保留5～8個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	5000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	43000	スーパーリーチα(はずれ)
PA2-3	53000	スーパーリーチβ(はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	43000	スーパーリーチα(大当り)
PB1-3	53000	スーパーリーチβ(大当り)
PC1-1	4000	小当り

【図８－６】

(A)表示結果判定テーブル(設定値1)

大当り判定値(MR1[0～65535]と比較される)		
変動特図指定バッファ＝第1(第1特別図柄)	大当り	1020～1079, 13320～14242(確率:1/99)
	小当り	32767～34078(確率:1/50)
変動特図指定バッファ＝第2(第2特別図柄)	大当り	1020～1079, 13320～14242(確率:1/99)
	小当り	32767～65535(確率:100/200)

(B)表示結果判定テーブル(設定値2)

大当り判定値(MR1[0～65535]と比較される)		
変動特図指定バッファ＝第1(第1特別図柄)	大当り	1020～1079, 13320～13757(確率:1/150)
	小当り	32767～33429(確率:1/99)
変動特図指定バッファ＝第2(第2特別図柄)	大当り	1020～1079, 13320～13757(確率:1/150)
	小当り	32767～65535(確率:100/200)

(C)表示結果判定テーブル(設定値3)

大当り判定値(MR1[0～65535]と比較される)		
変動特図指定バッファ＝第1(第1特別図柄)	大当り	1020～1079, 13320～13586(確率:1/200)
	小当り	なし(確率:0)
変動特図指定バッファ＝第2(第2特別図柄)	大当り	1020～1079, 13320～13586(確率:1/200)
	小当り	32767～65535(確率:100/200)

【図８－７】

(A)大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

判定結果	MR2 (設定値1)	MR2 (設定値2)	MR2 (設定値3)
大当りA	0～49	0～99	0～149
大当りB	50～149	100～249	150～249
大当りC	150～299	250～299	250～299

(B)大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

判定結果	MR2 (設定値1)	MR2 (設定値2)	MR2 (設定値3)
大当りA	0～29	0～69	0～199
大当りB	30～99	70～269	200～269
大当りC	100～299	270～299	270～299

(C)小当り種別判定テーブル

判定結果	MR2 (設定値1)	MR2 (設定値2)	MR2 (設定値3)	V入賞大当り時 大当り種別
小当りA	0～99	0～149	0～199	大当りD
小当りB	100～299	150～299	200～299	大当りE

【図８－８】

大当り種別

大当り種別	時短制御	開放対象	ラウンド数
大当りA	なし	第1大入賞口	5
大当りB	20回 (20回以内の大当りまで)	第1大入賞口	10
大当りC	100回 (100回以内の大当りまで)	第1大入賞口	15
大当りD	なし	第2大入賞口	4
大当りE	100回 (100回以内の大当りまで)	第2大入賞口	14

【図８－９】

(A)大当り用変動パターン判定テーブル(大当りA用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)
ノーマルPB1-1	1～300	1～350	1～400
スーパーPB1-2	301～800	351～825	401～850
スーパーPB1-3	801～997	826～997	851～997

(B)大当り用変動パターン判定テーブル(大当りB、大当りC用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)
ノーマルPB1-1	1～100	1～150	1～200
スーパーPB1-2	101～350	151～450	201～550
スーパーPB1-3	351～997	451～997	551～997

(C)小当り用変動パターン判定テーブル

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)
小当りPC1-1	1～997	1～997	1～997

【図８－１０】

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルA(低ベース中合算保留記憶数1個以下用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)
非リーチPA1-1	1～350	1～400	1～450
ノーマルPA2-1	351～700	401～700	451～700
スーパーPA2-2	701～900	701～900	701～900
スーパーPA2-3	901～997	901～997	901～997

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルB(低ベース中合算保留記憶数2～4個用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)
非リーチPA1-2	1～400	1～450	1～500
ノーマルPA2-1	401～700	451～700	501～700
スーパーPA2-2	701～900	701～900	701～900
スーパーPA2-3	901～997	901～997	901～997

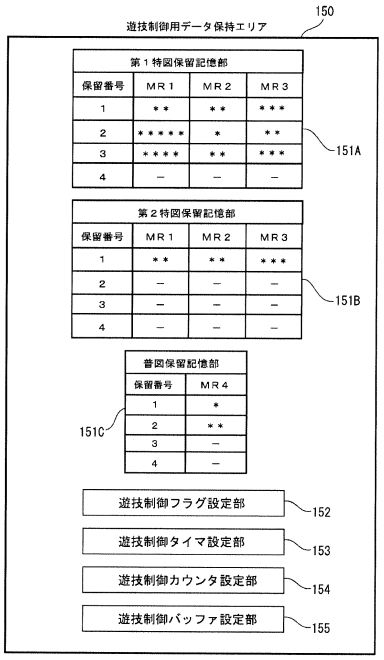
(C)はずれ用変動パターン判定テーブルC(低ベース中合算保留記憶数5個以上用)

変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)
非リーチPA1-3	1～450	1～500	1～550
ノーマルPA2-1	451～700	501～700	551～700
スーパーPA2-2	701～900	701～900	701～900
スーパーPA2-3	901～997	901～997	901～997

(D)はずれ用変動パターン判定テーブルD(高ベース中用)

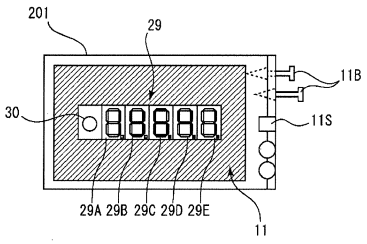
変動パターン	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)
非リーチPA1-4	1～450	1～500	1～550
ノーマルPA2-1	451～700	501～700	551～700
スーパーPA2-2	701～900	701～900	701～900
スーパーPA2-3	901～997	901～997	901～997

【図８－１１】



【図８－１２】

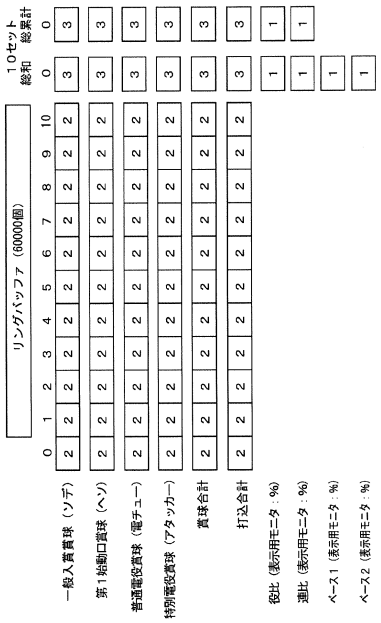
（Ａ）



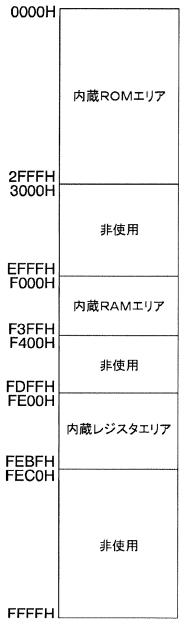
（Ｂ）７セグ＋ドット

表示Ｎｏ	表示内容	略記	１桁目	２、３桁目		４、５桁目
1	連比（%）	y6.	1～3	y	6.	00～99
2	役比（%）	y7.	1～3	y	7.	00～99
3	連比（%）	A6.	1～3	A	6.	00～99
4	役比（%）	A7.	1～3	A	7.	00～99
5	ベース１（%）	bL.	1～3	b	L.	00～99
6	ベース２（%）	B6.	1～3	b	6.	00～99

【図８－１３】

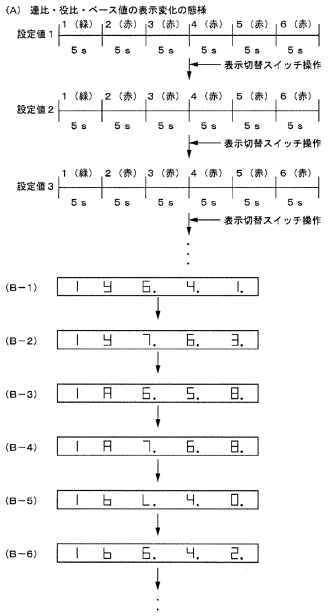


【図８－１４】

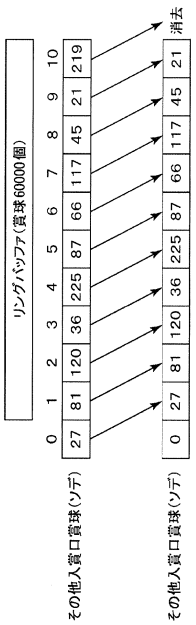


【図８－１５】

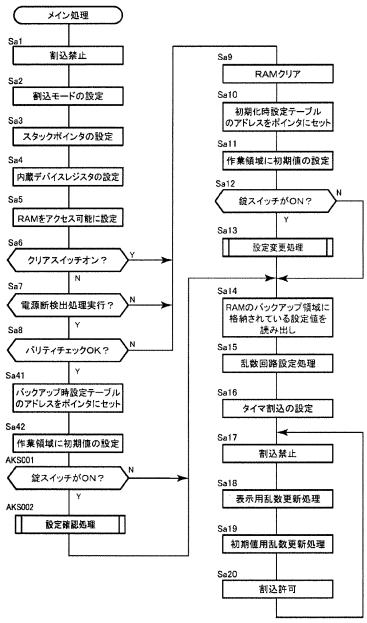
【図８－１６】



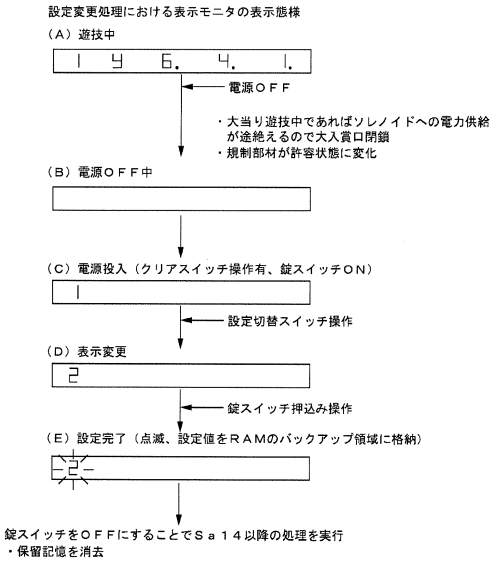
【図８－１７】



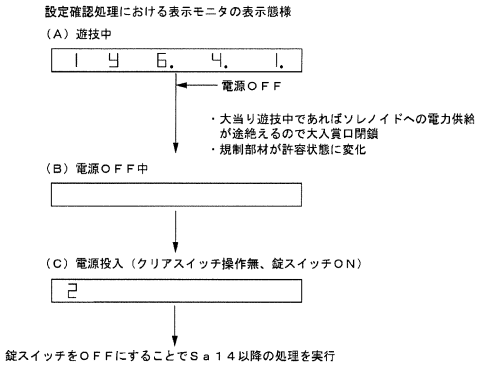
【図８－１８】



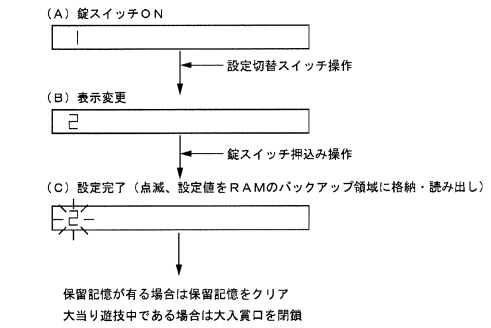
【図８－１９】



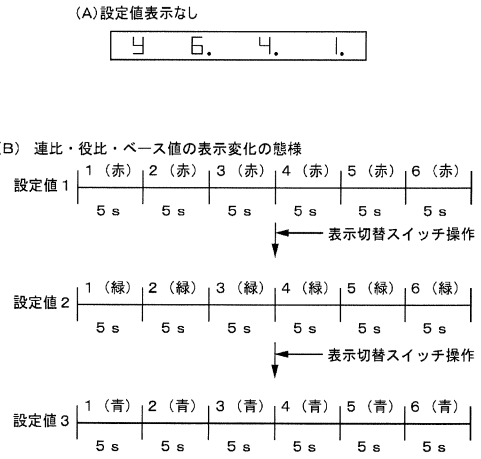
【図８－２０】



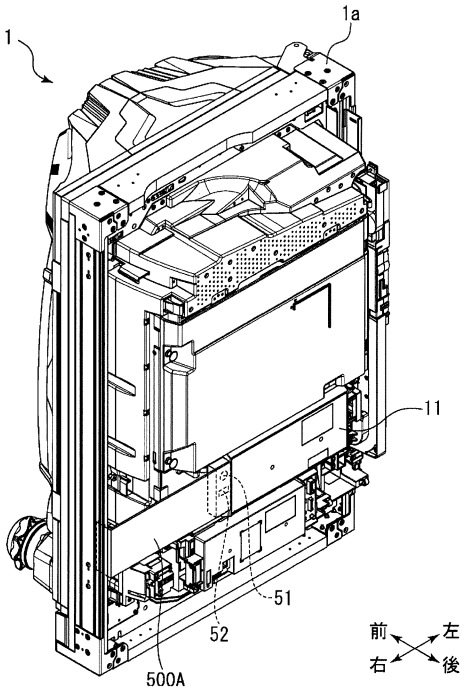
【図８－２１】



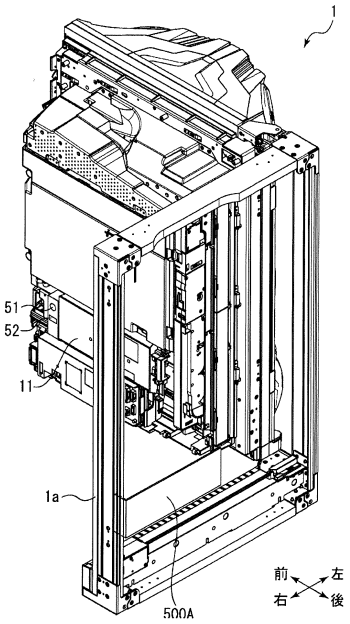
【図８－２２】



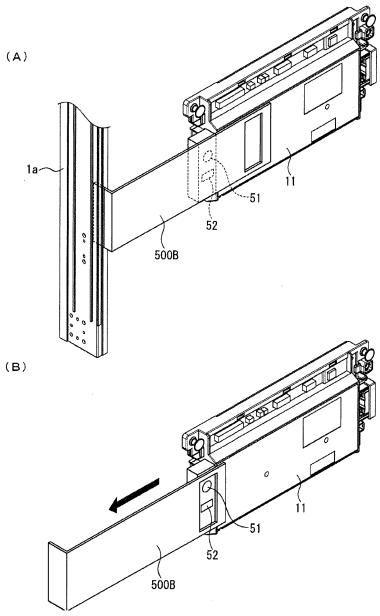
【図８－２３】



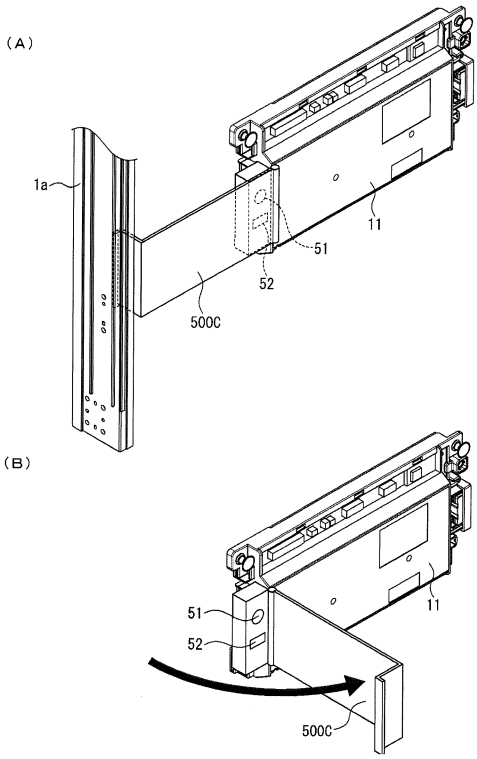
【図８－２４】



【図８－２５】



【図８－２６】

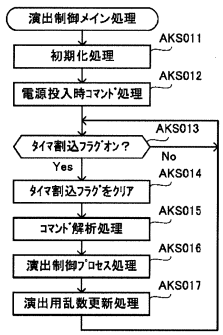


【図８－２７】

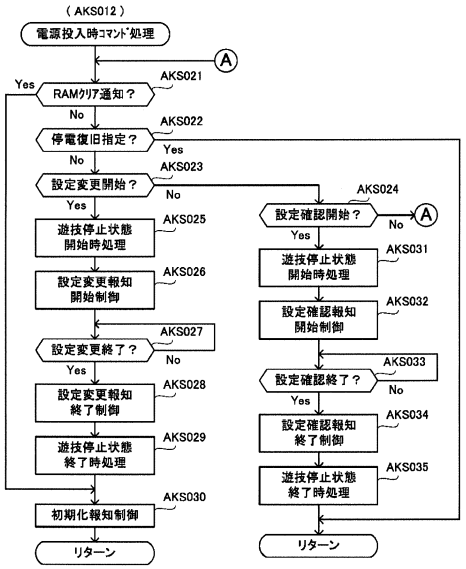
電源投入時のスイッチ検出

		クリアスイッチ	
		オン	オフ
錠スイッチ	オン	設定変更状態	設定確認状態
	オフ	初期化状態 (RAMクリア)	停電復旧状態

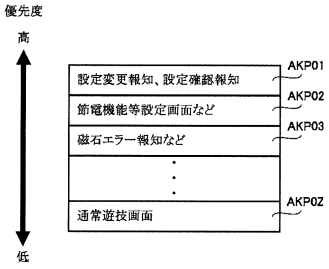
【図８－２８】



【図８－２９】

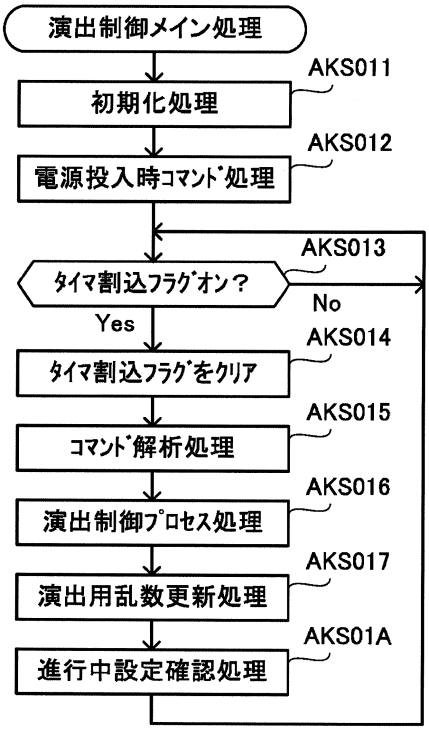


【図８－３０】

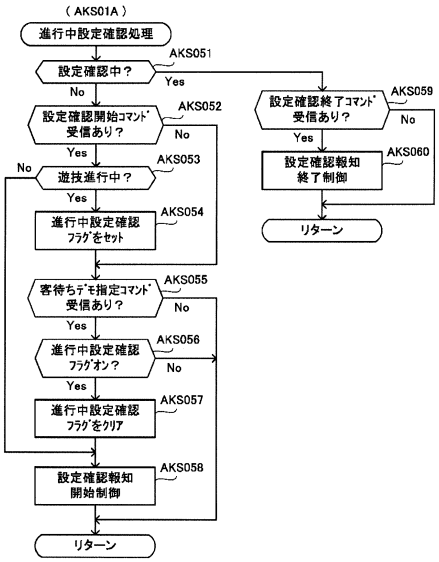


【図８－３１】

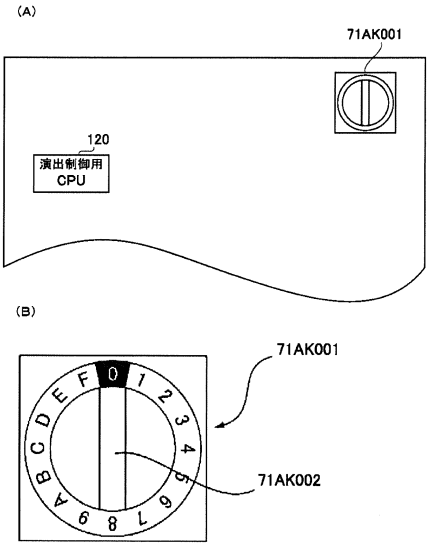
変形例



【図８－３２】



【図８－３３】

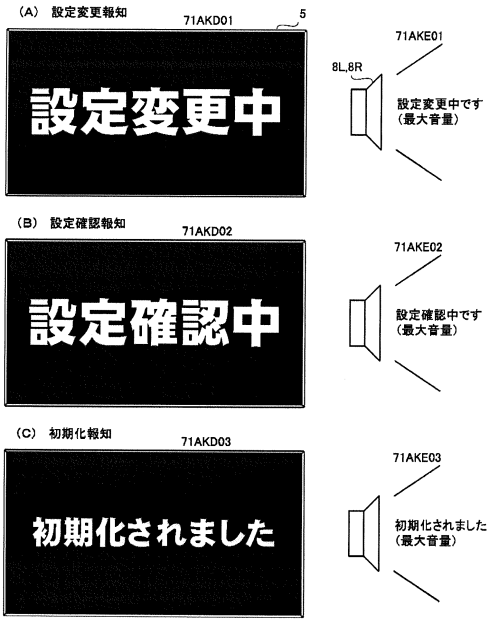


【図８－３４】

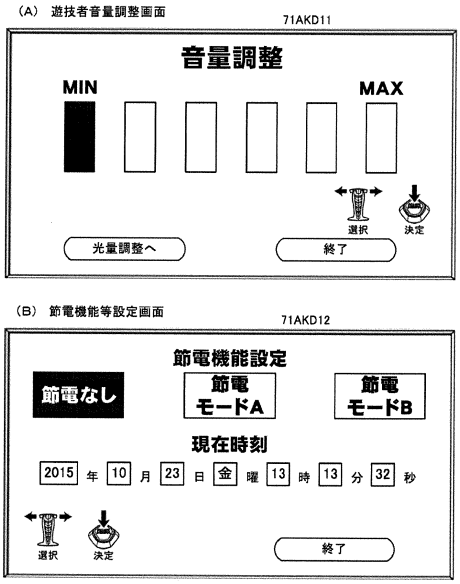
71AKC01

スイッチ位置	用途	上限音量	遊技者音量調整
0	音量1（最小）	80.0	可
1	音量2	85.0	可
2	音量3	88.5	可
3	音量4	92.0	可
4	音量5	94.5	可
5	音量6（最大）	97.0	可
6	音量1（最小）	80.0	不可
7	音量2	85.0	不可
8	音量3	88.5	不可
9	音量4	92.0	不可
A	音量5	94.5	不可
B	音量6（最大）	97.0	不可
C	音量4	92.0	不可
D	音量4	92.0	不可
E	音量4	92.0	不可
F	節電機能設定、RTC設定	80.0	不可

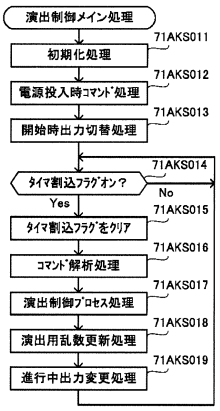
【図８－３５】



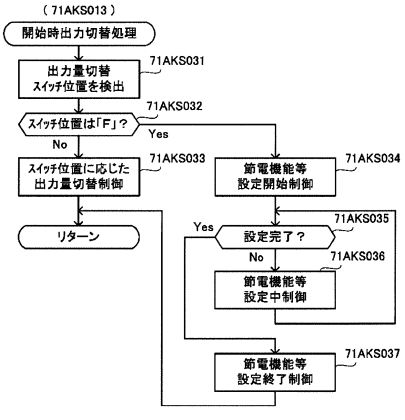
【図８－３６】



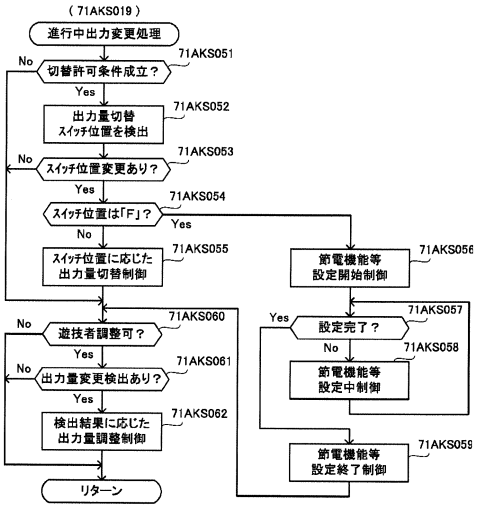
【図８－３７】



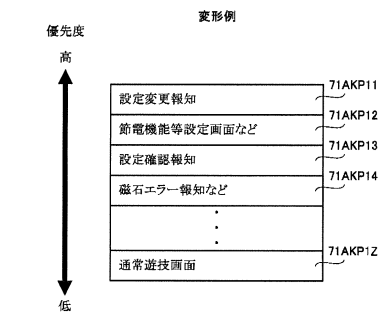
【図８－３８】



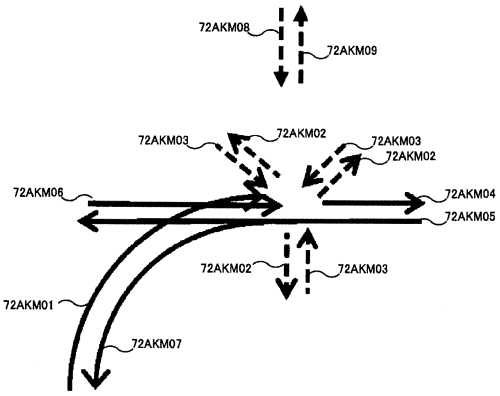
【図８－３９】



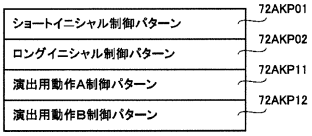
【図８－４０】



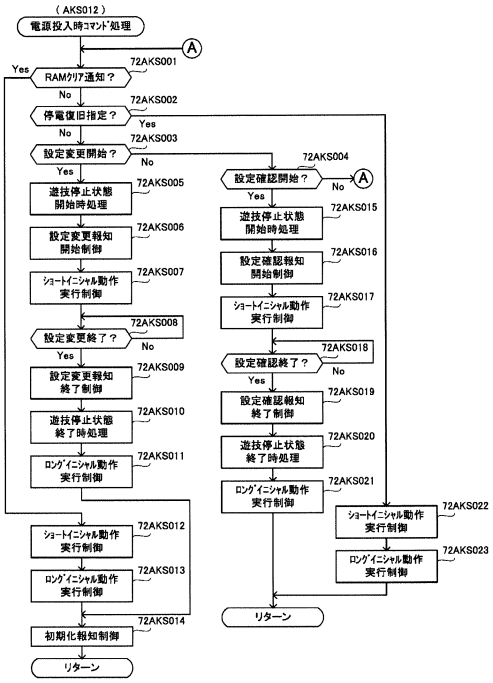
【図８－４１】



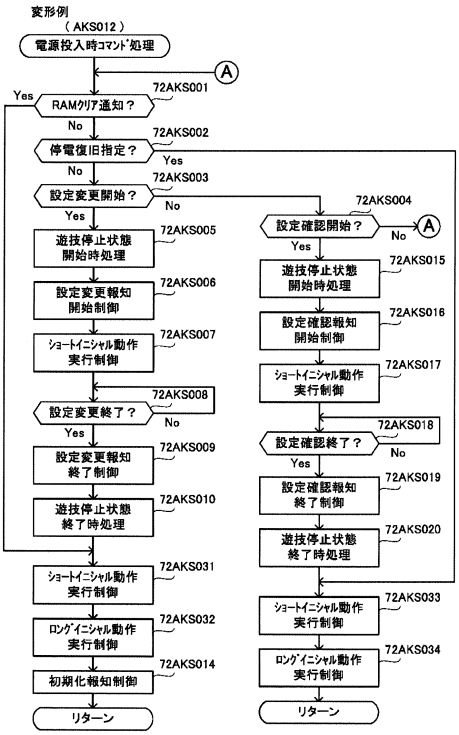
【図８－４２】



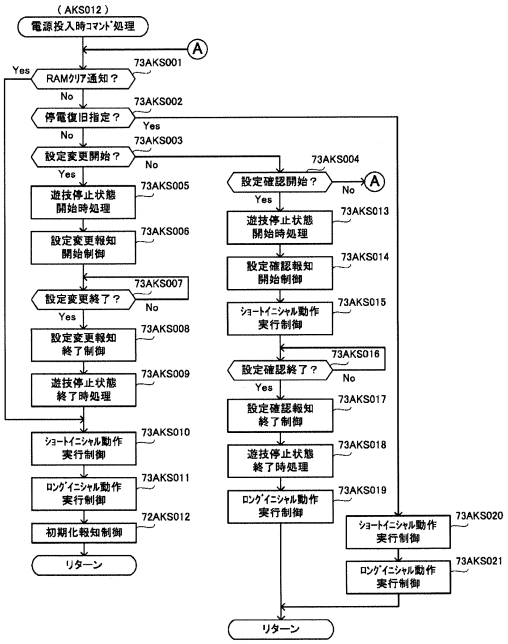
【図８－４３】



【図８－４４】

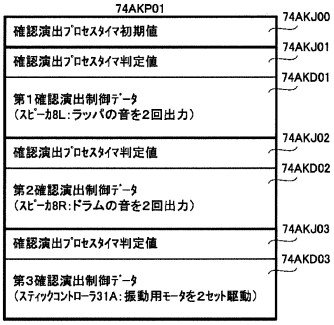


【図８－４５】

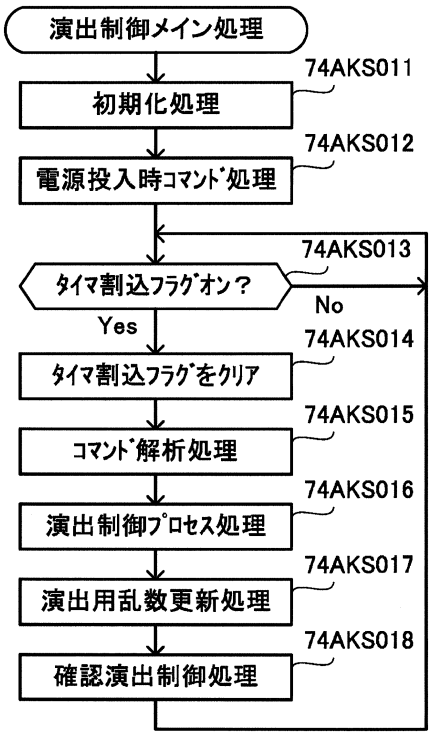


【図８－４６】

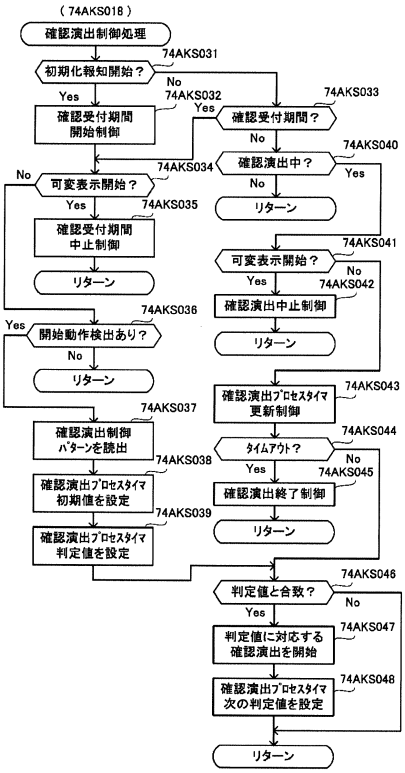
【図８－４７】



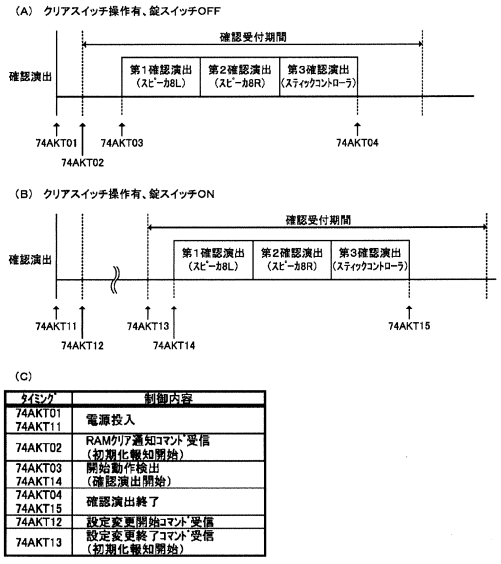
【図８－４８】



【図８－４９】



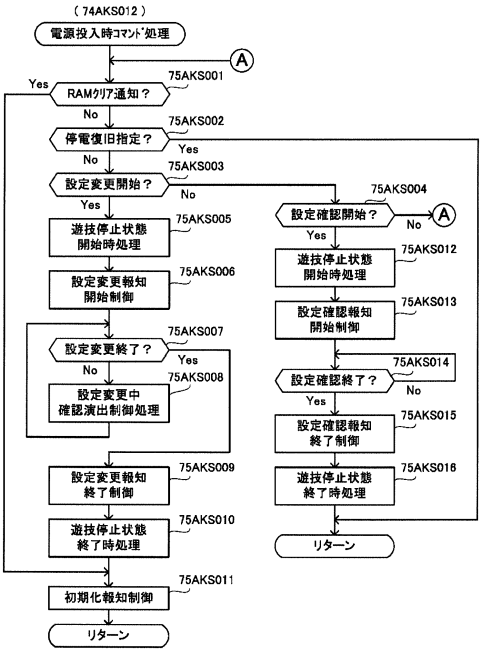
【図８－５０】



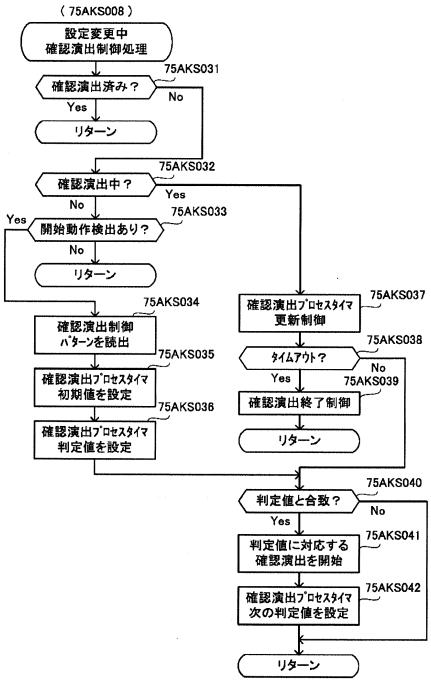
(C)

ﾀｲﾐﾝｸﾞ	制御内容
74AKT01 74AKT11	電源投入
74AKT02	RAMｸﾘｱ通知ｺﾏﾝﾄﾞ受信 (初期化報知開始)
74AKT03 74AKT14	開始動作検出 (確認演出開始)
74AKT04 74AKT15	確認演出終了
74AKT12	設定変更開始ｺﾏﾝﾄﾞ受信
74AKT13	設定変更終了ｺﾏﾝﾄﾞ受信 (初期化報知開始)

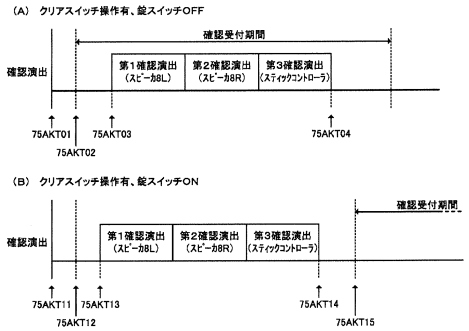
【図８－５１】



【図８－５２】



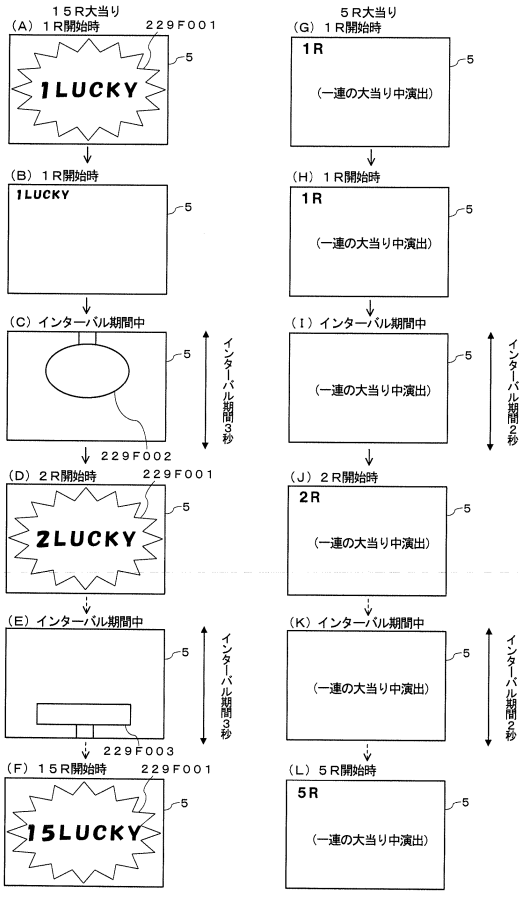
【図８－５３】



(C)

ﾀｲﾐﾝｸﾞ	制御内容
75AKT01 75AKT11	電源投入
75AKT02	RAMｸﾘｱ通知ｺﾏﾝﾄﾞ受信 （初期化報知開始）
75AKT03 75AKT13	開始動作検出 （確認演出開始）
75AKT04 75AKT14	確認演出終了
75AKT12	設定変更開始ｺﾏﾝﾄﾞ受信
75AKT15	設定変更終了ｺﾏﾝﾄﾞ受信 （初期化報知開始）

【図９－１】

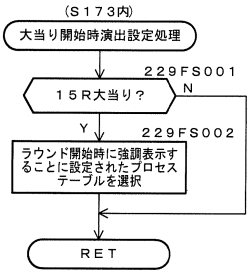


【図９－２】

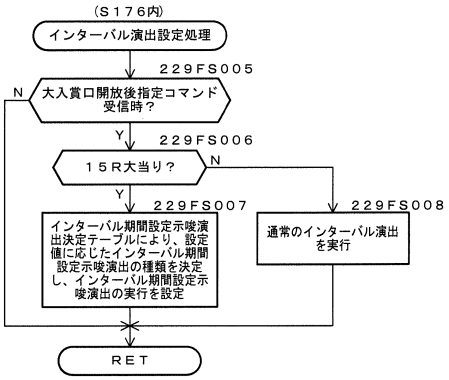
インターバル期間設定示唆演出決定テーブル　229FC01

設定示唆演出	設定値1	設定値2	設定値3
上可動役物の移動	90%	91%	94%
下可動役物の移動	2%	3%	4%
左可動役物の移動	3%	5%	2%
右可動役物の移動	4%	1%	0%
全部の可動役物の移動	1%	0%	0%

【図９－３】



【図９－４】

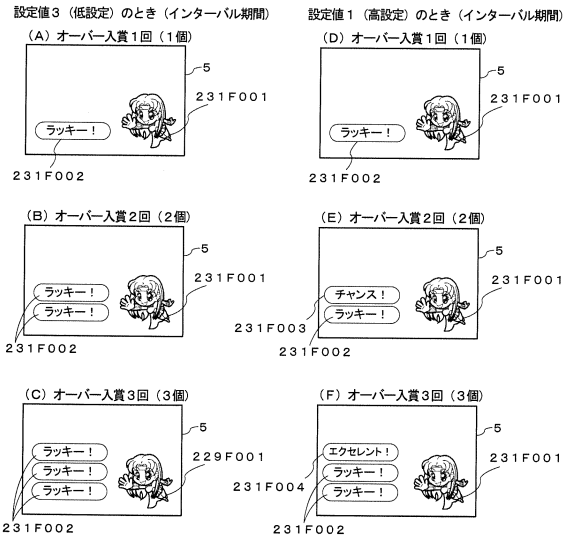


【図９－５】

インターバル期間設定示唆演出決定テーブル　230FC01

設定示唆演出	設定値1	設定値2	設定値3
キャラクタA画像の表示	90%	91%	94%
キャラクタB画像の表示	2%	3%	4%
キャラクタC画像の表示	3%	5%	2%
キャラクタD画像の表示	4%	1%	0%
キャラクタ全員画像の表示	1%	0%	0%

【図９－６】



【図９－７】

（A）第1オーバー入賞設定示唆演出決定テーブル（設定値1）　231FC01

設定示唆演出	オーバー入賞1個	オーバー入賞2個	オーバー入賞3個以上
「ラッキー！」通常画像の表示	94%	92%	89%
「チャンス！」高設定示唆画像の表示	2%	3%	4%
「エクセレント！」高設定確定示唆画像の表示	4%	5%	7%

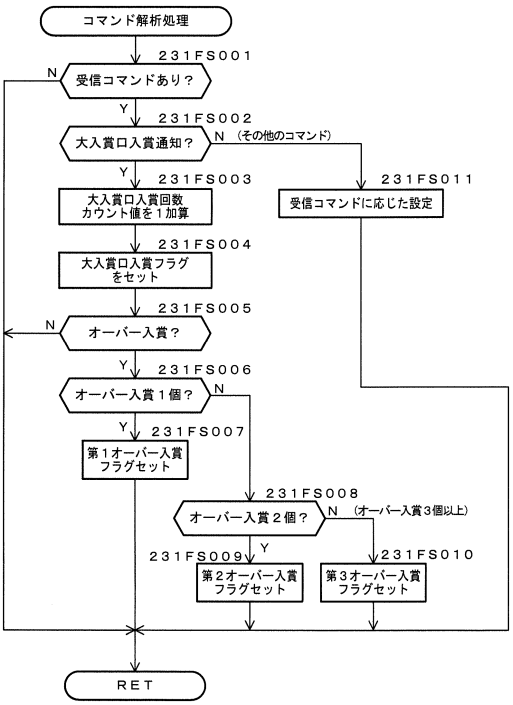
（B）第2オーバー入賞設定示唆演出決定テーブル（設定値2）　231FC02

設定示唆演出	オーバー入賞1個	オーバー入賞2個	オーバー入賞3個以上
「ラッキー！」通常画像の表示	94%	92%	89%
「チャンス！」高設定示唆画像の表示	4%	5%	7%
「エクセレント！」高設定確定示唆画像の表示	2%	3%	4%

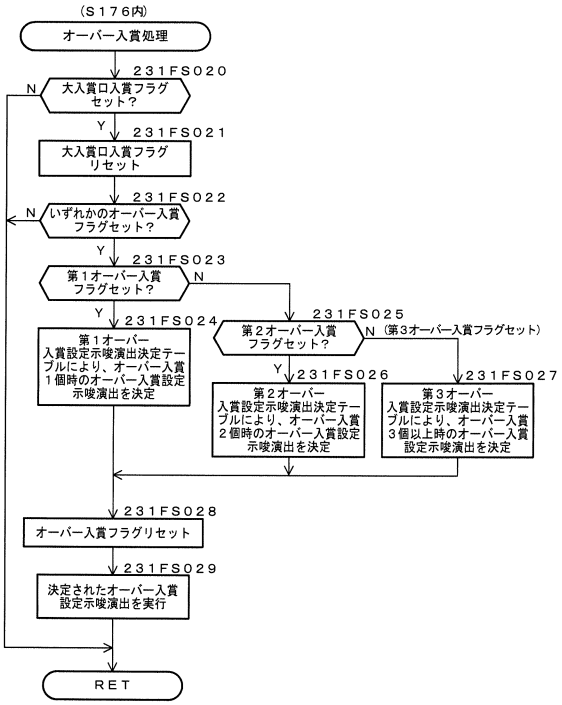
（C）第3オーバー入賞設定示唆演出決定テーブル（設定値3）　231FC03

設定示唆演出	オーバー入賞1個	オーバー入賞2個	オーバー入賞3個以上
「ラッキー！」通常画像の表示	99%	98%	97%
「チャンス！」高設定示唆画像の表示	1%	2%	3%
「エクセレント！」高設定確定示唆画像の表示	0%	0%	0%

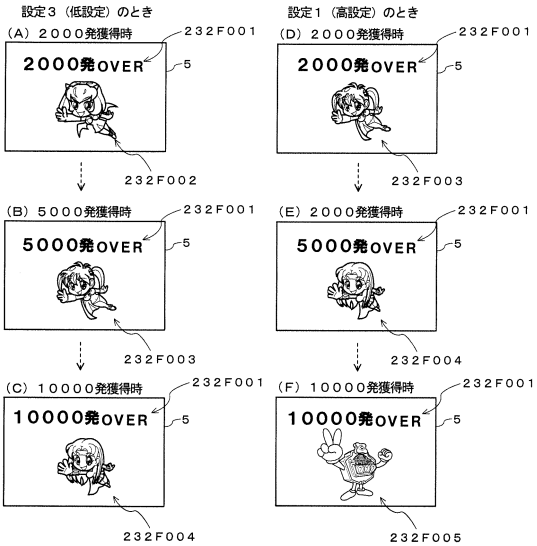
【図９－８】



【図９－９】



【図９－１０】



【図９－１１】

(A)第1獲得数設定示唆演出決定テーブル(設定値1) 232FC01

設定示唆演出	1000～3000発超過	4000～9000発超過	10000発以上超過
第1キャラクタ画像の表示	22%	20%	15%
第2キャラクタ画像の表示	23%	21%	20%
第3キャラクタ画像の表示	25%	25%	25%
第4キャラクタ画像の表示	30%	32%	35%
第5キャラクタ画像の表示	0%	2%	5%

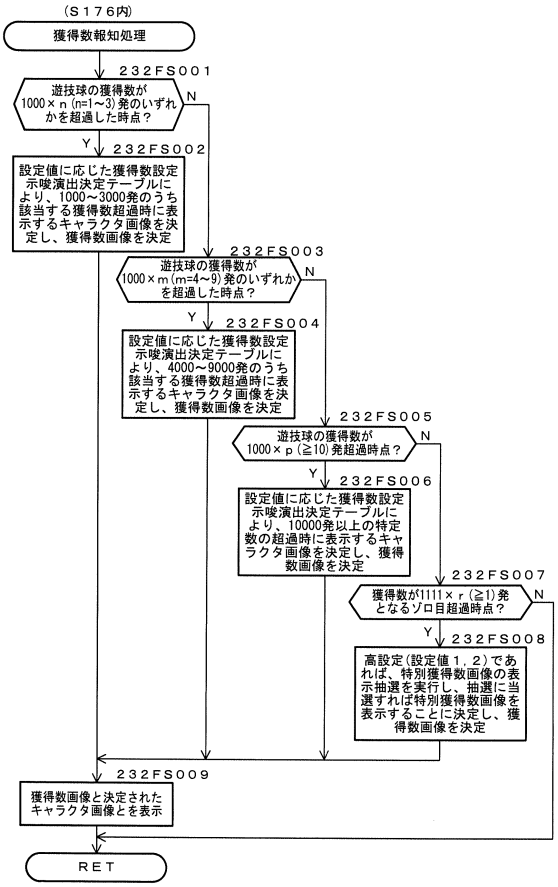
(B)第2獲得数設定示唆演出決定テーブル(設定値2) 232FC02

設定示唆演出	1000～3000発超過	4000～9000発超過	10000発以上超過
第1キャラクタ画像の表示	22%	18%	17%
第2キャラクタ画像の表示	24%	25%	23%
第3キャラクタ画像の表示	26%	27%	28%
第4キャラクタ画像の表示	28%	30%	32%
第5キャラクタ画像の表示	0%	0%	0%

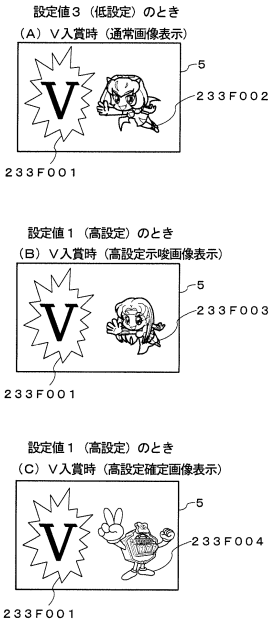
(C)第3獲得数設定示唆演出決定テーブル(設定値3) 232FC03

設定示唆演出	1000～3000発超過	4000～9000発超過	10000発以上超過
第1キャラクタ画像の表示	25%	25%	25%
第2キャラクタ画像の表示	25%	25%	25%
第3キャラクタ画像の表示	25%	25%	25%
第4キャラクタ画像の表示	25%	25%	25%
第5キャラクタ画像の表示	0%	0%	0%

【図９－１２】



【図９－１３】



【図９－１４】

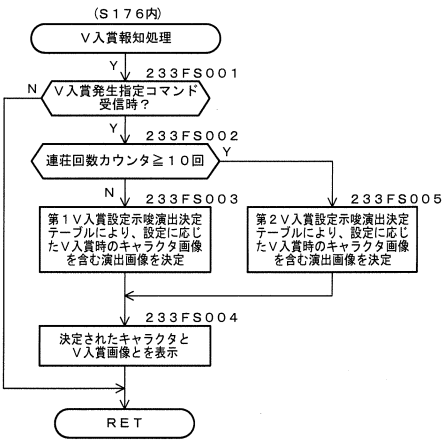
（Ａ）第1Ｖ入賞設定示唆演出決定テーブル（連荘回数9回以下） 233FC01

設定示唆演出	設定値1	設定値2	設定値3
「第1キャラクタ画像」通常画像の表示	93%	97%	99%
「第2キャラクタ画像」高設定示唆画像の表示	5%	3%	1%
「第3キャラクタ画像」高設定確定画像の表示	2%	0%	0%

（Ｂ）第2Ｖ入賞設定示唆演出決定テーブル（連荘回数10回以上） 233FC02

設定示唆演出	設定値1	設定値2	設定値3
「第1キャラクタ画像」通常画像の表示	88%	95%	97%
「第2キャラクタ画像」高設定示唆画像の表示	7%	5%	3%
「第3キャラクタ画像」高設定確定画像の表示	5%	0%	0%

【図９－１５】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開２０１７－１０４２９６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１０－２７３７８６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１９－９７７１０（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２