

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2019-92686

(P2019-92686A)

(43) 公開日 令和1年6月20日(2019.6.20)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 3 3 3

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 114 頁)

(21) 出願番号	特願2017-223247 (P2017-223247)	(71) 出願人	000144153
(22) 出願日	平成29年11月21日 (2017.11.21)		株式会社三共
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
		(72) 発明者	小倉 敏男
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
			式会社三共内
		Fターム(参考)	2C333 AA11 CA29 CA50 CA53 CA58
			CA60 CA61 FA05 FA08 FA16

(54) 【発明の名称】 遊技機

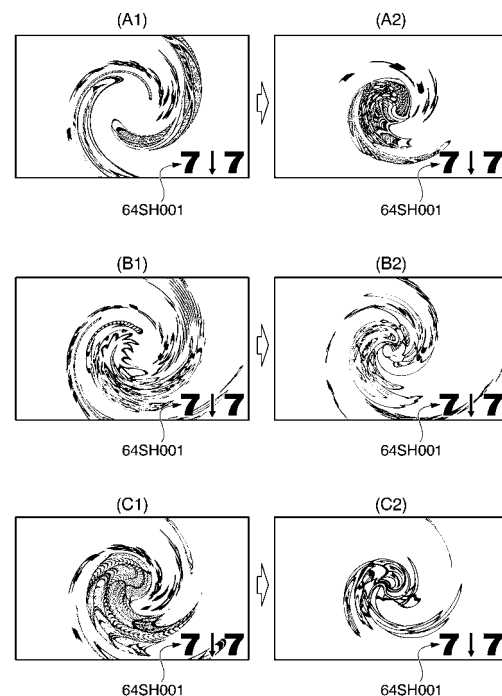
(57) 【要約】 (修正有)

【課題】遊技者の興趣低下を防止する遊技機を提供する。

【解決手段】有効表示として第1有効表示が表示されている状態で、検出手段により動作が検出された場合に、第1演出表示を表示する第1演出を行うことが可能な第1演出手段と、有効表示として複数の選択肢から一の選択肢を選択する動作が有効であることを示す第2有効表示が表示されている状態で、検出手段により動作が検出された場合に、該動作の検出に応じて選択の結果を特定可能な第2表示演出を表示する第2演出を行うことが可能な第2演出手段と、を備え、視認困難演出手段は、第1有効表示が表示され、第1演出手段により第1演出が行われる場合には視認困難演出を行うことが可能であり、第2有効表示が表示され、第2演出手段により第2演出が行われる場合には視認困難演出を行わない。

【選択図】 図20-2

【図20-2】



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技を行い、遊技に関する演出表示を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、
遊技者の動作を検出する検出手段と、

前記検出手段による動作の検出が有効であることを示す有効表示を前記表示手段に表示する有効表示手段と、

前記有効表示手段により表示された有効表示を含む演出表示の少なくとも一部を視認困難にする視認困難演出を行う視認困難演出手段と、

前記有効表示として第 1 有効表示が表示されている状態で、前記検出手段により動作が検出された場合に、第 1 演出表示を表示する第 1 演出を行うことが可能な第 1 演出手段と

10

、

前記有効表示として複数の選択肢から一の選択肢を選択する動作が有効であることを示す第 2 有効表示が表示されている状態で、前記検出手段により動作が検出された場合に、該動作の検出に応じて選択の結果を特定可能な第 2 表示演出を表示する第 2 演出を行うことが可能な第 2 演出手段と、

を備え、

前記視認困難演出手段は、前記第 1 有効表示が表示され、前記第 1 演出手段により第 1 演出が行われる場合には視認困難演出を行うことが可能であり、前記第 2 有効表示が表示され、前記第 2 演出手段により第 2 演出が行われる場合には視認困難演出を行わない遊技機。

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機には、変動停止演出の実行時に演出図柄の表示が消去され、演出図柄の表示が消去されても、変動表示が実行中であることを遊技者が認識できるように、縮小表示された変動表示である小図柄を表示するものがある（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

30

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2015-217185 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

このような変動表示の実行中における演出として、遊技者の動作を促す演出があり、動作が検出されると、動作に対応した演出が行われる。遊技者の動作を促す演出時には、動作の検出が有効であることを示す画像が表示されるが、この画像の表示中に行われる他の演出によって、遊技者が意図しない動作を行ってしまう可能性がある。意図しない動作が行われると、その後に行われる演出も意図しないものとなるため、遊技者の興趣を低下させる虞があった。

40

【0005】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、遊技者の興趣低下を防止する遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

（1）上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、遊技を行い、遊技に関する演出表示を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置 5 等）を備える遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 等）であって、遊技者の動作を検出する検出手段（例えば、コントロー

50

ラセンサユニット 3 5 A、プッシュセンサ 3 5 B 等) と、前記検出手段による動作の検出が有効であることを示す有効表示 (例えば、有効表示 6 4 S H 0 0 3、6 4 S H 0 0 5 等) を前記表示手段に表示する有効表示手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 等) と、前記有効表示手段により表示された有効表示を含む演出表示 (例えば、促進演出における表示等) の少なくとも一部を視認困難にする視認困難演出を行う視認困難演出手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 等) と、前記有効表示として第 1 有効表示 (例えば、有効表示 6 4 S H 0 0 5 等) が表示されている状態で、前記検出手段により動作が検出された場合に、第 1 演出表示 (例えば、宝箱と文字列等) を表示する第 1 演出 (例えば、ボタン演出における対応演出等) を行うことが可能な第 1 演出手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 等) と、前記有効表示として複数の選択肢から一の選択肢を選択する動作が有効であることを示す第 2 有効表示 (例えば、有効表示 6 4 S H 0 0 3 等) が表示されている状態で、前記検出手段により動作が検出された場合に、該動作の検出に応じて選択の結果 (例えば、図 2 0 - 1 (B 2) に示される選択結果 (例えば、選択されたキャラクタ) 等) を特定可能な第 2 表示演出を表示する第 2 演出 (例えば、選択演出における対応演出) を行うことが可能な第 2 演出手段と (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 等)、を備え、前記視認困難演出手段は、前記第 1 有効表示が表示され、前記第 1 演出手段により第 1 演出が行われる場合には視認困難演出を行うことが可能であり (例えば、図 2 0 - 4 の 6 4 S H 1 0 4 及び 6 4 S H 1 0 5 で肯定判定した場合にボタン演出と視認困難演出を行う、等)、前記第 2 有効表示が表示され、前記第 2 演出手段により第 2 演出が行われる場合には視認困難演出を行わない (例えば、図 2 0 - 4 の 6 4 S H 1 0 1 で肯定判定された場合、または 6 4 S H 1 0 4 で否定判定され、6 4 S H 1 1 0 で肯定判定された場合には、選択演出が行われ、かつ視認困難演出は行われ、等) 遊技機。

【0007】

このような構成によれば、このような構成によれば、遊技者の興趣低下を防止することができる。

【0008】

本実施形態では、視認困難演出をリーチ中に行う例などを用いて説明したが、遊技状態 (高確高ベース状態、低確高ベース状態、高確低ベース状態、低確低ベース状態、大当たり状態等) に応じて視認困難演出を行うようにしてもよい。大当たり状態以外の状態での視認困難演出は、本実施形態で示したように大当たり期待度を高める演出として行うようにしてもよいし、大当たり状態における視認困難演出は、例えばラウンド昇格や確変を示唆する演出として行うようにしてもよい。

【0009】

また、演出モードに応じて視認困難演出を行うようにしてもよい。演出モードによって背景や演出等が異なるため、視認困難演出に適した演出モードで視認困難演出を行うことによって、視認困難演出の演出効果をより高めることができる。

【0010】

さらに、R T C (Real-Time Clock) を用いて視認困難演出を行うようにしてもよい。例えば、所定の時刻または時間帯に視認困難演出を発生しやすくする。こうした R T C を用いた演出は、遊技店に複数台ならんでパチンコ遊技機が設置された場合に特に効果的である。

【0011】

本実施形態では、有効表示としてスティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B とともに、期間を示すバーが表示された態様であったが、この態様に限るものではない。他の有効表示として、「ボタンを押せ」などという動作を促す文字列のみの表示、ボタンやスティックのみの表示などが挙げられる。また、有効期間を示すものとしてバー以外に、カウントダウンするデジタル表示や、アナログ時計のように針の動きで期間を示すものであってもよい。

【0012】

(2) (1) に記載の遊技機であって、視認困難演出が行われる期間 (例えば、図 2

10

20

30

40

50

0-7のタイミング64SHT1からタイミング64SHT7までの期間等)は、前記第2有効表示が表示される期間(例えば、タイミング64SHT2からタイミング64SHT5までの期間等)よりも長い期間である。

【0013】

このような構成によれば、遊技者に誤解を与えることなく興趣を向上することができる。

【0014】

(3) (1)または(2)に記載の遊技機であって、遊技に関する情報を示す遊技関連情報(例えば、小図柄、保留表示、アクティブ表示、第4図柄、右打ち表示等)を表示可能な遊技関連情報表示手段(例えば、演出制御用CPU120等)を備え、前記視認困難演出手段は、視認困難演出中であっても、前記遊技関連情報表示手段により表示された遊技関連情報を視認困難にしない(例えば、図20-7(C)等)。

10

【0015】

このような構成によれば、遊技者の誤解を与えることなく興趣を向上することができる。

【0016】

他の遊技関連情報として、大当たり中に表示される獲得出玉や、大当たり連荘数、大当たり中に大当たり履歴として大当たり種別などを示すアイコンの表示などが挙げられる。

【0017】

(4) (1)から(3)のいずれかに記載の遊技機であって、予告演出(例えば、図20-6のスーパーリーチA、B、Cの予告演出等)を行うことが可能な予告演出手段(例えば、演出制御用CPU120等)を備え、前記予告演出手段は、前記視認困難演出手段による視認困難演出中に予告演出を行う場合には、予告演出の態様に応じた音(例えば、スーパーリーチA、B、C等)を出力する。

20

【0018】

このような構成によれば、遊技者は視認困難演出中であっても予告演出の態様を認識でき、興趣を向上することができる。

【0019】

態様に応じた音として、本実施形態で示した「スーパーリーチA」などの言葉によるものだけではなく、効果音も含む音楽を出力するようにしてもよい。また、他の表示装置(サブ液晶やLEDなど)で演出の態様を表現するようにしてもよい。

30

【0020】

(5) (1)から(4)のいずれかに記載の遊技機であって、前記視認困難演出手段は、演出表示に対して画像処理を行うことにより、演出表示を視認困難にする。

【0021】

このような構成によれば、演出表示の状況に応じて視認困難演出を行うことができ、興趣を向上することができる。

【0022】

(6) (1)から(4)のいずれかに記載の遊技機であって、前記視認困難演出手段は、視認困難とした演出表示を示す動画を予め用意しておき、視認困難演出として該動画を表示する(例えば、)。

40

【0023】

このような構成によれば、このような構成によれば、演出表示に対して画像処理を行う場合と比較して、処理負荷を抑制できる。

【図面の簡単な説明】

【0024】

【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。

50

- 【図 5】 特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 6】 演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 7】 演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 8】 変動パターンやリーチの種類を説明するための図である。
- 【図 9】 演出動作例を示す図である。
- 【図 10】 演出動作例を示す図である。
- 【図 11】 演出動作例を示す図である。
- 【図 12】 演出動作例を示す図である。
- 【図 13】 演出動作例を示す図である。
- 【図 14】 演出動作例を示す図である。 10
- 【図 15】 予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 16】 予告演出決定処理における決定割合を示す図である。
- 【図 17】 変形例の演出動作例を示す図である。
- 【図 18】 変形例の演出動作例を示す図である。
- 【図 19】 変形例の演出動作例を示す図である。
- 【図 20-1】 3 種類の演出の態様を示す図である。
- 【図 20-2】 視認困難演出の態様を示す図である。
- 【図 20-3】 各演出について説明するための図である。
- 【図 20-4】 可変表示設定処理内で行われる処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 20-5】 視認困難演出決定割合、登場キャラクタ決定割合の一例を示す図である。 20
- 【図 20-6】 視認困難演出中に予告演出の態様に応じた音の出力例を示す図である。
- 【図 20-7】 変形例におけるタイミングチャート、及び遊技関連情報は視認困難演出が行われないことを示す図である。
- 【図 20-8】 先読み演出の一例を示す図である。
- 【図 20-9】 視認困難とする他の画像処理を行った画像例を示す図である。
- 【図 21-1】 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 21-2】 パチンコ遊技機の背面斜視図である。
- 【図 21-3】 (A), (B) は、演出制御コマンドを例示する図である。
- 【図 21-4】 各乱数を示す説明図である。
- 【図 21-5】 変動パターンを例示する図である。 30
- 【図 21-6】 表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 21-7】 大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 21-8】 各種大当たりの内容を示す説明図である。
- 【図 21-9】 (A) は大当たり用変動パターン判定テーブル (大当たり A 用) を示す説明図であり、(B) は大当たり用変動パターン判定テーブル (大当たり B、大当たり C 用) を示す説明図であり、(C) は小当たり用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 21-10】 ハズレ用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 21-11】 遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 21-12】 設定値確認処理を示すフローチャートである。
- 【図 21-13】 (A) は RAM 位処理を示すフローチャートであり、(B) は RAM の 40
概略図である。
- 【図 21-14】 設定変更処理を示すフローチャートである。
- 【図 21-15】 タイマ割込処理の一部を示すフローチャートである。
- 【図 21-16】 電源断検出処理を示すフローチャートである。
- 【図 21-17】 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 21-18】 RAM に記憶される情報とクリアされる状態を示す説明図。
- 【図 21-19】 受信コマンド毎の初期図柄を示す説明図である。
- 【図 21-20】 パチンコ遊技機の起動時の報知態様を示す説明図である。
- 【図 21-21】 電源断検出処理を示すフローチャートである。
- 【図 21-22】 演出制御プロセス処理の一部を示すフローチャートである。 50

【図 2 1 - 2 3】変形例 8 における設定変更処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 - 2 4】変形例 8 における演出制御メイン処理の一部を示すフローチャートである。

【図 2 1 - 2 5】変形例 8 における画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図 2 1 - 2 6】変形例 9 における画像表示装置の表示態様を示す図である。

【図 2 1 - 2 7】変形例 10 における画像表示装置の表示態様を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0025】

(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。

【0026】

(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。

【0027】

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 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B が設けられている。これらは、それぞれ、7 セグメントの LED などからなる。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「ー」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、LED を全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【0028】

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。

【0029】

なお、第 1 特別図柄表示装置 4 A 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 4 B 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。

【0030】

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。

【0031】

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、「

10

20

30

40

50

左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R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。

【0032】

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。

【0033】

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。

【0034】

また、遊技盤 2 の所定位置には、複数の L E D を含んで構成された第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられ、第 1 保留表示器 2 5 A は、L E D 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 2 5 B は、L E D の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

【0035】

画像表示装置 5 の下方には、入賞球装置 6 A と、可変入賞球装置 6 B とが設けられている。

【0036】

入賞球装置 6 A 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。

【0037】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（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 6 B は、例えば、一对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 8 1 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 6 A 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 6 B は、ソレノイド 8 1 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 6 B 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。

【0038】

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 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0039】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B 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 8 2（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。

【0040】

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 8 2 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

10

20

30

40

50

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 8 2 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。

【0041】

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。

【0042】

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。

10

【0043】

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

【0044】

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。

20

【0045】

普通図柄表示器 20 の上方には、普図保留表示器 25 C が設けられている。普図保留表示器 25 C 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。

【0046】

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。

【0047】

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 8 L、8 R 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。

30

【0048】

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。

【0049】

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。

【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、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。

40

【0051】

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 31 A が取り付けられている。スティックコントローラ 31 A 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 31 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 35 A（図 2 参照）により検出される。

50

【0052】

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。

【0053】

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。

【0054】

（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。

【0055】

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）。

【0056】

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。

【0057】

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。

【0058】

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。

【0059】

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

【0060】

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。

【0061】

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

10

20

30

40

50

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。

【0062】

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。

【0063】

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。

【0064】

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。

【0065】

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。

【0066】

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。

【0067】

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。

【0068】

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。

【0069】

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。

【0070】

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、

10

20

30

40

50

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。

【0071】

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。

【0072】

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。

10

【0073】

（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。

【0074】

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。

20

【0075】

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様子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。

30

【0076】

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。

【0077】

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。

40

【0078】

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

50

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。

【0079】

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。

10

【0080】

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。

20

【0081】

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。

【0082】

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。

30

【0083】

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。

40

【0084】

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（デモンストラーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

【0085】

（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、

50

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。

【0086】

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。

【0087】

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。

【0088】

CPU 103 は、ROM 101 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、ROM 101 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、RAM 102 がメインメモリとして使用される。RAM 102 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、ROM 101 に記憶されたプログラムの全部又は一部を RAM 102 に展開して、RAM 102 上で実行するようにしてもよい。

【0089】

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、CPU 103 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。

【0090】

I/O 105 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。

【0091】

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。

【0092】

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。

【0093】

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

10

20

30

40

50

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。

【0094】

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。

【0095】

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。

【0096】

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。

【0097】

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。

【0098】

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。

【0099】

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。

【0100】

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。

【0101】

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。

【0102】

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。

【0103】

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。

【0104】

10

20

30

40

50

演出制御基板 1 2 に搭載された I / O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 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。

【0105】

演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 といった、主基板 1 1 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。

【0106】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

10

【0107】

（主基板 1 1 の主要な動作）

まず、主基板 1 1 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 1 0 0 が起動し、C P U 1 0 3 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 3 は、主基板 1 1 における C P U 1 0 3 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。

【0108】

図 3 に示す遊技制御メイン処理では、C P U 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S 2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（C T C（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、R A M 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

20

【0109】

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 S 3）。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 1 0 0 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 S 3；Y e s）、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。初期化处理では、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアする R A M クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【0110】

30

また、C P U 1 0 3 は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する（ステップ S 9）。演出制御用 C P U 1 2 0 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。

【0111】

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 S 3；N o）、R A M 1 0 2（バックアップ R A M）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 S 4）。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、C P U 1 0 3 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、R A M 1 0 2 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、R A M 1 0 2 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 S 4 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 R A M 1 0 2 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 S 4；N o）、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。

40

【0112】

R A M 1 0 2 にバックアップデータが記憶されている場合（ステップ S 4；Y e s）、

50

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。

【0113】

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、初期化处理（ステップS8）を実行する。

【0114】

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

【0115】

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

【0116】

復旧処理または初期化处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み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。

【0117】

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

【0118】

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

10

20

30

40

50

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）。

【0119】

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。

10

【0120】

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。

20

【0121】

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）。

【0122】

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。

30

【0123】

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。

40

【0124】

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

50

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）。

【0125】

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。

10

【0126】

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。

【0127】

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。

20

【0128】

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。

30

【0129】

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。

40

【0130】

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。

50

【0131】

ステップS115の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、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、大当たり開放中処理を終了する。

【0132】

ステップS116の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。この大当たり開放後処理には、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た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、大当たり解放後処理は終了する。

【0133】

ステップS117の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行される。この大当たり終了処理には、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当た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、大当たり終了処理は終了する。

【0134】

ステップS118の小当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“8”のときに実行される。この小当たり開放前処理には、表示結果が「小当たり」となったことに基づき、小当た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、小当たり開放前処理は終了する。

【0135】

ステップS119の小当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“9”のときに実行される。この小当たり開放中処理には、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た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、小当たり開放中処理は終了する。

【0136】

ステップS120の小当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“10”のときに実行される。この小当たり終了処理には、小当た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、小当たり遊技状態が終了するときには、小当た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。小当た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、小当たり終了処理は終了する。

【0137】

(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

10

20

30

40

50

プ S 7 1)、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C (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 S 7 2)。初期動作制御処理では、可動体 3 2 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 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

【0138】

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 S 7 3)。タイマ割込みフラグは、例えば C T C 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 S 7 3 ; N o)、ステップ S 7 3 の処理を繰り返し実行して待機する。

10

【0139】

また、演出制御基板 1 2 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 1 1 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 1 1 からの演出制御 I N T 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 I N T 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 C P U 1 2 0 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 C P U を用いている場合には、割込み禁止命令 (D I 命令) を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T 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 / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 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 R A M 1 2 2 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 C P U 1 2 0 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。

20

【0140】

ステップ S 7 3 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 S 7 3 ; Y e s)、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 S 7 4)、コマンド解析処理を実行する (ステップ S 7 5)。コマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 R A M 1 2 2 の所定領域に格納したり、R A M 1 2 2 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 1 2 3 に指示してもよい。

30

【0141】

ステップ S 7 5 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する (ステップ S 7 6)。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 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 L E D といった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 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 1 1 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。

40

【0142】

ステップ S 7 6 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 S 7 7)、演出制御基板 1 2 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 S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【0143】

50

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。

【0144】

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。

10

【0145】

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。

【0146】

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。

20

【0147】

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。

30

40

【0148】

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

50

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。

【0149】

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。

10

【0150】

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。

20

【0151】

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。

【0152】

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。

30

【0153】

(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。

【0154】

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。

40

【0155】

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

【0156】

50

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、R T、A T、A R T、C Z（以下、ボーナス等）のうち 1 以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

【0157】

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。

10

【0158】

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。

20

【0159】

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。

【0160】

（特徴部 31AK に関する説明）

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

30

【0161】

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

40

【0162】

この実施の形態では、スーパーリーチはノーマルリーチを経由して実行されるようになっている。また、スーパーリーチのリーチ演出中に、より信頼度の高いリーチに発展（昇格）する発展演出が実行される場合がある。図 8（A）に示す変動パターン PA3-1～PA3-4 等、変動パターン PB3-1～PB3-4 等が、発展演出が実行されることに

50

対応した変動パターンとなっている。なお、図8（A）では、信頼度が一段階上のスーパーリーチに発展する変動パターンが示されているが、信頼度が二段階以上発展する変動パターンも設けられる。また、発展演出が複数回実行される変動パターンを設けてもよい。

【0163】

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

10

【0164】

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

【0165】

20

（特徴部31AKの演出動作例）

続いて、本実施の形態における演出動作例について説明する。以下の演出動作は、主基板11から送信される演出制御コマンドに基づいて、演出制御用CPU120が演出制御プロセス処理を実行することで実行される。図9、図10は、本実施の形態におけるスーパーリーチの演出動作例を示す図である。図9（A）は、画像表示装置5の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示が実行されていることを示している。その後、例えば、図9（B）に示すように、「左」及び「右」に7の数字を示す飾り図柄が停止してリーチ態様となる。その後はリーチの種類に応じて演出が分岐する。

【0166】

30

（スーパーリーチA）

スーパーリーチAとなる場合には、図9（C）に示すように、画像表示装置5に味方キャラであるキャラクタ31AK001が表示されてリーチ演出が開始される。ここでは、例えばキャラクタ31AK001を使用したアニメーション等が表示される。スーパーリーチのリーチ演出（スーパーリーチ演出ともいう）の導入部分が終了する等、スーパーリーチ演出が開始されてから所定期間経過すると、図9（D）に示すように、画像表示装置5の画面全体にスーパーリーチAのタイトル31AK002（ここでは「SPリーチA」の文字）が表示されるとともに、スピーカ8からリーチのタイトル名に対応する音声（ここでは「スーパーリーチA」）が出力されることで、スーパーリーチAのタイトルが報知される。その後、スーパーリーチAのタイトル31AK002が消去され、図9（E）に示すように、敵キャラであるキャラクタ31AK003が表示され、キャラクタ31AK001のセリフ31AK004が表示されたり、キャラクタ31AK001とキャラクタ31AK003とが対決するスーパーリーチAのリーチ演出の後続部分が実行される。キャラクタ同士が対決する演出をバトル演出ともいい、バトル演出において味方キャラが勝利すると大当たりとなり、味方キャラが敗北するとハズレとなる。

40

【0167】

なお、スーパーリーチ演出中に画像表示装置5にセリフを表示するときに、スピーカ8からセリフに対応する音声出力されるようにしてもよい。また、セリフは図9（E）に示すように吹き出しに表示することに限定されず、画像表示装置5の下部等に字幕で表示するようにしてもよい。

50

【0168】

(スーパーリーチB)

スーパーリーチBとなる場合には、図9(C)に示すように、画像表示装置5にキャラクタ31AK001が表示されてリーチ演出が開始される。ここでは、例えばキャラクタ31AK001を使用したアニメーション等が表示される。スーパーリーチ演出の導入部分が終了する等、スーパーリーチ演出が開始されてから所定期間経過すると、図9(F)に示すように、画像表示装置5の画面全体にスーパーリーチBのタイトル31AK005(ここでは「SPリーチB」の文字)が表示されるとともに、スピーカ8からリーチのタイトル名に対応する音声(ここでは「スーパーリーチB」)が出力されることで、スーパーリーチBのタイトルが報知される。その後、スーパーリーチBのタイトル31AK005が消去され、図9(G)に示すように、敵キャラであるキャラクタ31AK006が表示され、キャラクタ31AK001のセリフ31AK004が表示されたり、キャラクタ31AK001とキャラクタ31AK006とが対決するスーパーリーチBのリーチ演出の後続部分が実行される。

10

【0169】

このように、スーパーリーチAとスーパーリーチBとでは、スーパーリーチ演出が開始されてから所定期間経過したときにリーチのタイトルが報知されるようになっている。このようにすることで、スーパーリーチ演出の導入部分等を遊技者に見せた後にタイトルを報知できるので、タイトル報知の演出効果を高めることができる。

【0170】

20

また、スーパーリーチA(図9(C)→(D)→(E)・・・)とスーパーリーチB(図9(C)→(F)→(G)・・・)とでは、タイトルが報知されるまでの導入部分においては、共通の演出態様でスーパーリーチ演出が実行されるようになっている(図9(C))。このようにすることで、スーパーリーチ演出が開始されてからいずれのスーパーリーチとなるか、いずれのタイトルが報知されるかに遊技者を注目させることができる。スーパーリーチAとスーパーリーチBとにおいて、タイトルが報知されるまでの演出態様を完全に共通にすることに限定されず、演出を注視すればいずれのスーパーリーチとなるかを判別できる等、少なくとも一部を共通の演出態様にするようにしてもよい。例えば、スーパーリーチAとスーパーリーチBとの導入部分において、その後に報知されるタイトルに関連する態様でスーパーリーチ演出(例えば敵キャラを表示したり敵キャラを示唆するような演出)を実行するようにしてもよい。このようにすることで、演出効果が向上し、遊技者が演出に注目するようになる。このように、いずれのスーパーリーチとなるかを特定可能にしてからタイトル報知を実行するようにしてもよい。

30

【0171】

(スーパーリーチD)

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

40

【0172】

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

【0173】

50

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

【0174】

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

【0175】

（スーパーリーチE）

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

【0176】

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

【0177】

（タイトルの報知タイミング）

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

【0178】

(タイトルの表示領域)

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

10

【0179】

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

20

【0180】

(期待度示唆表示)

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

30

【0181】

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

【0182】

(タイトルの表示終了タイミング)

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

40

【0183】

50

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

【0184】

(決め演出)

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

10

【0185】

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

【0186】

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

20

【0187】

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

30

【0188】

(発展演出)

続いて、発展演出が実行される場合の演出動作例について説明する。図11(A)に示すように、スーパーリーチDのリーチ演出が実行されている(スーパーリーチDのタイトル報知が実行されている)ときに発展演出が実行される場合、図11(B)に示すように、リーチ演出が中断して画面が裂けるような演出が実行される。その後、スーパーリーチAに発展する場合には、図11(C)に示すように、スーパーリーチAのタイトルが報知され、スーパーリーチAのリーチ演出が実行される。スーパーリーチBに発展する場合には、図11(D)に示すように、スーパーリーチBのタイトルが報知され、スーパーリーチのリーチ演出が実行される。このように、発展演出が実行された場合には、発展元のリーチのタイトル報知から発展先のリーチのタイトル報知に切り替えられるで、いずれのリーチに発展したかがわかりやすくなる。図11に示すように、発展先のリーチが表示及び音声によりタイトル報知を行うリーチである場合には、表示及び音声によるタイトル報知が改めて実行される。

40

【0189】

なお、発展演出は図11(B)に示すような例に限定されず、画面に徐々にヒビが入って割れるような演出であってもよいし、砂嵐(故障したような表示)を表示するようにしてもよい。このような演出とすることで、意外性のある演出を実行できる。なお、画面に徐々にヒビが入るがリーチが発展しない演出といった、ガセの発展演出があってもよい。

【0190】

50

(期待度示唆演出)

図9(H)に示す演出動作例では、期待度示唆表示31AK008が期待度を示す黒い星が最初から表示されるようになっていたが、最初に5つの白い星を表示し、段階的に黒い星となることで期待度示唆する期待度示唆演出を実行するようにしてもよい。

【0191】

例えば、図12(A)に示すように、スーパーリーチDのタイトルを報知する際に、最初に5つの白い星の期待度示唆表示31AK021が表示される。そして、図12(B)に示すように、期待度示唆表示31AK021の星より大きな黒い星31AK022が表示され、図12(C)に示すように、黒い星31AK022が移動して期待度示唆表示31AK021の白い星の一つに収まるような演出が実行される。このとき、スピーカ8から期待度を示す黒い星が増加したことを示す「ピン」という音声出力される。図12(D)、(E)に示すように、リーチの期待度に対応した回数同じ演出が繰り返される。このときに、繰り返される毎(星の数毎)にスピーカ8から出力される音声(音量、音階、音質等)を段階的に変化させるようにしてもよい。期待度示唆表示31AK021に期待度に対応した数の黒い星が収まった段階で、図12(F)に示すように、その黒い星が光るといったように強調表示される。このようにすることで、期待度示唆演出が終了したことがわかりやすくなる。

【0192】

図12(A)～(F)に示す例では、黒い星が1つずつ表示されて期待度示唆表示により示される期待度が1段階ずつ上がるようになっていたが、黒い星が2つ以上表示されて期待度が2段階以上上がるようにしてもよい。また、半分の黒い星が表示されて期待度が半段階上がるようにしてもよい。この場合において、表示される星の数(上昇する期待度の段階数)に応じて、異なる音声出力するようにしてもよいし、同じ音声出力するようにしてもよい。例えば、半分の黒い星が表示されるときと1つの黒い星が表示されるときとで同じ音声出力するようにしてもよい。2つ半の黒い星が表示されるときと3つの黒い星が表示されるときとで同じ音声出力するようにしてもよい。また、音声出力しない場合があってもよい。このようにすることで、期待度示唆演出が多彩になり、演出効果が向上する。なお、一度に増加する期待度の段階数によらず、同じ黒い星の画像が表示されて、期待度示唆表示の白い星に収まって、増加する期待度の段階数に応じた黒い星が増加するような演出を実行するようにしてもよい。

【0193】

(演出モード)

画像表示装置5、スピーカ8、遊技効果ランプ9といった演出装置における演出モードが複数あってもよい。異なる演出モードでは、主基板11から同じコマンド(例えば変動パターンを指定するコマンド)が送信された場合でも、当該コマンドに基づく演出が異なる演出態様で実行される。各演出モードでは、画像表示装置5に表示される背景、キャラクタ、モチーフ、スピーカ8から出力される音声等が異なっていればよい。演出モードは、可変表示の回数や遊技状態に応じて自動的に変更されるようにしてもよいし、遊技者の操作により変更可能にしてもよい。

【0194】

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

【0195】

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

10

【0196】

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

20

【0197】

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

【0198】

（発展演出の他の例）

期待度示唆表示の期待度を示す表示を段階的に増加させる期待度示唆演出を実行する場合において、期待度を示す表示を増加させた後に発展演出を実行するようになっていてもよい。この場合において、発展演出後に期待度を示す表示を増加させる場合、増加させる表示については段階的ではなく一度に表示するようになっていてもよい。例えば図13(A)に示すように、スーパーリーチDのタイトルが報知され、黒い星を段階的に増加させる演出が完了した後に、図13(B)に示すように、画像表示装置5にボタン画像31AK031が表示される発展演出が実行される。ここで、プッシュボタン31Bへの操作が検出されると、図13(C)に示すように、スーパーリーチCのタイトル31AK032（ここでは「SPリーチC」の文字）が表示されることで、スーパーリーチCのタイトルが報知される。このように、発展演出が実行された場合には、発展元のリーチのタイトル報知から発展先のリーチのタイトル報知に切り替えられるで、いずれのリーチに発展したかがわかりやすくなる。また、タイトル31AK032の下には、黒い星の数が3個である期待度示唆表示31AK033が強調表示される。なお、黒い星の数が2個以上増加する場合でも一度に表示される。なお、可動体32が動作した後に、タイトルや期待度示唆表示が変化する発展演出を実行するようになっていてもよい。

30

40

【0199】

（予告演出）

この実施の形態では、予告演出として、タイトルの報知態様（例えばタイトルの表示色等）によって、大当たり信頼度を予告するタイトル予告を実行するようになっていた。例えば図14(A)に示すように、スーパーリーチAのタイトル31AK036が黒色で表示されるとともに、スピーカ8からリーチのタイトル名に対応する音声出力されることで、スーパーリーチAのタイトルが報知された後、図14(B)に示すようにタイトル31AK036の表示色が赤色に変化するタイトル予告を実行するようになっていた。このよ

50

うに、タイトル予告が実行されない場合はタイトルが黒色で表示され、タイトル予告が実行される場合はタイトルが黒色以外の色で表示される。図14に示すタイトル予告では、音声によりリーチのタイトルが報知された後に、タイトルの表示態様（表示色）が変化する場合がある。このようにすることで、予告演出の演出効果を高めることができる。なお、タイトルが黒色以外で表示されるタイミングはこれに限定されず、タイトルの表示開始時から黒色以外で表示されるようにしてもよい。

【0200】

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

【0201】

（タイトル報知の実行タイミング）

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

【0202】

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

【0203】

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

【0204】

ステップ31AKS002では、表示結果が「大当たり」となるか「ハズレ」となるかに応じて、例えば図16（A）に示す決定割合で、スーパーリーチのタイトルの表示色を決定する。スーパーリーチのタイトルの表示色は、図16（A）に示すように、「黒」、「赤」、「黒」から「赤」に変化するもの、「黒」から「フルーツ柄」に変化するもの、「赤」から「フルーツ柄」に変化するものが設けられており、この順番（昇順）で大当たり信頼度が高くなっている。即ち、タイトルの表示色の変化タイミングに応じて大当たり信頼度が異なっている。このようにすることで、遊技者がタイトルの表示色の変化タイミングに注目するようになり、演出効果が向上する。

【0205】

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

10

20

30

40

50

してもよい。そして、タイトルの表示期間が短いスーパーリーチ（例えばスーパーリーチ A やスーパーリーチ B）の場合には、変化するタイミングの数を 1 つ又はタイトルの表示期間が長いスーパーリーチよりも少数にしてもよい。

【0206】

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

10

【0207】

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

【0208】

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

【0209】

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

20

【0210】

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

30

【0211】

演出モードとして、通常モードと特別モードとがある場合、特別モードでは通常モードと異なる割合でセリフの表示色を決定するようにしてもよい。なお、特別モードでは、表示色のパターンや信頼度の順位が通常モードと異なるようにしてもよい。

40

【0212】

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

【0213】

リーチ演出におけるセリフの表示色を決定した後や、スーパーリーチの変動パターンでないと判定された場合（ステップ AK31S001; No）、その他の予告演出に実行有

50

無や演出態様を決定する（ステップA K 3 1 S 0 0 4）。その後、3 1 A K S 0 0 2～3 1 A K S 0 0 4における決定結果をR A M 1 2 2の所定領域に保存し（ステップA K 3 1 S 0 0 5）、予告演出決定処理を終了する。

【0 2 1 4】

なお、この実施の形態では、スーパーリーチである場合に、タイトル予告及びセリフ予告を実行可能となっているが、特定のスーパーリーチ（例えば信頼度の低いスーパーリーチ以外）である場合に、タイトル予告及びセリフ予告のうち少なくとも一方を実行可能にしてもよい。また、タイトル予告及びセリフ予告については、図16に示す決定割合で決定されるものとして説明したが、決定割合は任意であり、例えばスーパーリーチの種類に応じて決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで、リーチの種類に応じた予告演出を実行でき、演出効果が向上する。

10

【0 2 1 5】

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

【0 2 1 6】

（作用演出）

このタイトル予告とセリフ予告との演出態様が変化するとき、演出態様に変化することを示す演出を実行するようにしてもよい。例えば、画像表示装置5に作用演出画像を表示し、その画像がタイトル及びセリフのうち少なくとも1つに作用する作用演出を実行するようにしてもよい。そして、作用演出が実行された後に、タイトルやセリフの演出態様（表示色）が変化するようにしてもよい。作用演出の演出態様（作用演出画像等）はタイトル及びセリフにいずれに作用する場合でも共通としてもよい。なお、作用演出が実行されたにも関わらず、タイトルやセリフの演出態様に変化しない場合があってもよい。作用演出を実行する場合には、タイトル予告とセリフ予告に係る決定結果に基づいて、作用演出の実行の有無や実行タイミング、演出態様を決定するようにすればよい。そのような決定はステップA K 3 1 S 0 0 4の処理で実行されればよい。例えば、作用演出の演出態様に応じて、タイトル予告とセリフ予告との少なくとも一方の演出態様に変化する割合（作用演出により演出態様に変化する割合）が異なるようにしてもよいし、タイトル予告とセリフ予告といずれの演出態様に変化するかの割合（いずれに作用するかの割合）が異なるようにしてもよいし、何色に（何段階）変化するかの割合が異なるようにしてもよい。このような作用演出を実行することで、遊技者はいずれ作用演出画像が表示されたときに、タイトルとセリフのいずれに作用するかに注目するようになり演出効果が向上する。なお、複数の演出モードがある場合、演出モードに応じて異なる割合で作用演出の実行有無や演出態様を決定するようにしてもよい。このようにすることで、演出モードに応じた作用演出を実行でき、演出効果が向上する。

20

30

【0 2 1 7】

このような作用演出の他の例として、リーチ演出の演出内容（例えばキャラクターの動作やバトル演出における演出内容等）に応じて、タイトル及びセリフのいずれかのうち少なくとも1つの演出態様（表示色）が変化するようにしてもよい。このようにすることで、遊技者はリーチ演出の演出内容に注目するようになる。

40

【0 2 1 8】

この発明は、上記特徴部3 1 A Kで説明したパチンコ遊技機1に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形及び応用が可能である。例えば、上記実施の形態で説明した特徴部分は、全てが必須構成ではなく、適宜省略可能である。

【0 2 1 9】

（サブ液晶）

画像表示装置5とは異なるサブ表示装置として、遊技盤2または遊技機用枠3にサブ液

50

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

【0220】

上記実施の形態では、示唆演出としてのリーチ演出のタイトルの報知について、本発明を適用した例を説明したが、他の演出に関するタイトル報知（主に文字を表示する報知）に本発明を適用してもよい。例えば、予告演出（例えば先読み予告演出）として、画像表示装置5における背景画像や演出態様がそれぞれ異なる複数のゾーン（ステージ、演出モード等）に移行させる先読みゾーン演出を実行する場合において、移行したゾーンのタイトル報知に本発明を適用してもよい。ミッション（「7でリーチをかけろ」、「スティックコントローラを使って敵を全滅させろ」等）を提示し、当該ミッションを達成したときに遊技者に有利な状態となるミッション演出を実行する場合に、ミッションのタイトル報知に本発明を適用してもよい。

【0221】

（特徴部31AKの変形例1）

上記実施の形態では、表示結果を導出するタイミングになると、表示結果が「大当たり」となるか否かを報知するための決め演出が実行され、その後、表示結果が示されるようになっていた（図10（B）～（D））。このような決め演出に代えて、表示結果を導出する前の所定タイミングになると、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bの操作を促す操作演出が実行され、操作有効期間に所定の操作が検出されるとバトル演出の勝敗が表示されたり、表示結果が仮停止される等により、表示結果が示されるようにしてもよい。このようにすることで、遊技者の操作に応じて表示結果が示されるため、遊技者の遊技参加意欲を高めることができ、興趣が向上する。

【0222】

図17、図18は、操作演出が実行され、その操作に応じて表示結果が示される変形例におけるスーパーリーチの演出動作例を示す図である。図17（A）に示すように、画像表示装置5においてリーチ態様となった後、例えば図17（B）に示すように、味方キャラであるのキャラクタ31AK041と敵キャラであるキャラクタ31AK042とが表示され、図17（C）～（F）、図18（G）～（I）に示すように、キャラクタ31AK041とキャラクタ31AK042とが対決するリーチ演出が実行される。

【0223】

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

【0224】

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

【0225】

例えば、図17（D）に示すように、祈るキャラクタ31AK045が表示され、図1

7 (E) に示すように、祈るキャラクタ 3 1 A K 0 4 5 が喜ぶキャラクタ 3 1 A K 0 4 6 に変化するとともに、小ボタン画像 3 1 A K 0 4 3 が大ボタン画像 3 1 A K 0 4 7 に変化する。

【0226】

その後、図 18 (H) に示すように、大砲 3 1 A K 0 4 8 が表示され、図 18 (I) に示すように、大砲 3 1 A K 0 4 8 から弾が発射されるエフェクト 3 1 A K 0 4 9 が表示され、大ボタン画像 3 1 A K 0 4 7 に弾が命中するエフェクト 3 1 A K 0 5 0 が表示される。そして、大ボタン画像 3 1 A K 0 4 7 がスティック画像 3 1 A K 0 5 1 に変化する。

【0227】

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

【0228】

その後、表示結果が導出される所定時間前に、図 18 (J) に示すように、規制線 3 1 A K 0 4 4 が消去され、図 18 (K) に示すように、スティック画像 3 1 A K 0 5 1 が中央部に拡大表示され、スティックコントローラ 3 1 A を引く操作を促す表示がされる。また、このときスティックコントローラ 3 1 A への操作が有効な操作有効期間となる。

【0229】

ここで、スティックコントローラ 3 1 A を引く操作が検出されると、図 18 (L) に示すように、味方キャラが勝利したことを示す画像 3 1 A K 0 5 2 が表示される。その後、変動時間の終了するタイミングで、図 18 (M) に示すように、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出される。なお、予め定められた操作有効期間内に操作が検出されなかった場合には、自動的に図 18 (L) に示す画像が表示される。

【0230】

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

【0231】

なお、図 17、図 18 に示した演出動作例では、リーチのタイトル報知や、期待度示唆表示は省略しているが、図 17、図 18 に示したリーチ演出や操作演出と並行して適宜実行されるようにしてもよい。操作演出や操作演出画像に係る決定（操作演出の有無、表示する操作演出画像、作用演出の有無等）は、図 15 のステップ 3 1 A K S 0 0 4 にて実行されればよい。

【0232】

（特徴部 3 1 A K の変形例 2）

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

【0233】

特定画像とは、画像内に複数種類の要素を含んで表示される大当たり信頼度の高い画像のことである。複数種類の要素としては、要素 E 1 のバナナ画像、要素 E 2 のメロン画像、

10

20

30

40

50

要素 E 3 のリンゴ画像、要素 E 4 のスイカ画像、要素 E 5 のイチゴ画像が含まれる。これら要素 E 1 ～ E 5 を含んで構成されたフルーツ柄画像が特定画像である。シャッター表示およびリーチタイトル表示のいずれにおいても、要素 E 1 ～ E 5 の全てが視認可能となるように表示される。また、特定画像を構成する要素 E 1 ～ E 5 の表示サイズは、シャッター表示とリーチタイトル表示との表示サイズの違いに応じて変更して表示される。また、要素 E 1 ～ E 5 のすべてがシャッター表示およびリーチタイトル表示のそれぞれに収まるように表示される。

【0234】

可変表示開始後にシャッター演出が実行された場合に、フルーツ柄画像が表示されるときには、フルーツ柄画像が表示されないときよりも大当り信頼度が高い。また、リーチ演出実行中に、リーチタイトル表示をする際に、フルーツ柄画像が表示されるときには、フルーツ柄画像が表示されないときよりも大当り信頼度が高い。フルーツ柄が表示されないときには、たとえば、各要素 E 1 ～ E 5 を含まない無地の画像が表示される。なお、シャッター演出およびリーチタイトル演出が実行されたときの大当り信頼度を示す画像として、フルーツ柄画像以外の画像のパターンが用意されていてもよい。たとえば、大当り信頼度の順に白画像<青画像<赤画像<フルーツ柄画像が用意されていてもよい（たとえば、赤色のシャッターや赤文字のリーチタイトル等）。そして、可変表示の表示結果が大当りとなるか否かにより、所定の乱数抽選でいずれか 1 つの画像パターンが選択されるようにしてもよい。

【0235】

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

【0236】

図 19 は、シャッター演出およびリーチタイトル演出が実行されるときに表示画面図である。図 19（a）に示すように、シャッター演出が実行される場合、画像表示装置 5 において可変表示の開始時にシャッター画像 31AK061 が表示される。シャッター画像 31AK061 には、要素 E 1 ～ E 5 全てを含むフルーツ柄の画像が表示される。また、シャッター演出実行時には、スピーカ 8 による共通音（メロディ）を出力する報知が実行されるとともに遊技効果ランプ 9 の発光による報知が実行される。閉じていたシャッターが開くと、図 19（b）に示すように、飾り図柄の可変表示が開始される。下向きの矢印が左、中、右図柄の可変表示を示している。左図柄および右図柄の可変表示が仮停止すると、図 19（c）に示すように、リーチ状態となる。

【0237】

次いで、図 19（d）に示すように、スーパーリーチ演出が開始される。可変表示は例えば画面右上に小さく表示され、画面左側にキャラクタが表示される。画面右下には、リーチタイトル画像 31AK062 が表示され、これから実行されるスーパーリーチの内容がリーチタイトル表示として示される。リーチタイトル画像 31AK062 には、要素 E 1 ～ E 5 全てを含むフルーツ柄の画像が表示される。また、リーチタイトル画像 31AK062 には、バトル演出を伴うリーチ演出が実行されることを示す「バトルリーチ」の文字が表示される。

【0238】

また、リーチタイトル演出実行時には、スピーカ 8 による共通音（メロディ）を出力する報知が実行されるとともに遊技効果ランプ 9 の発光による報知が実行される。さらに、共通音を出力後に、キャラクタが「アツアツアツ」のような大当り信頼度が高いことを示す特定音（ボイス）を発する演出が実行される。ここで、リーチタイトル演出ではシャッ

ター演出に比べ表示する示唆表示のサイズが小さい。しかし、このように、リーチタイトル演出においては、特定音を出力することで、フルーツ柄画像が表示されたことを遊技者により認識させやすくすることができる。なお、共通音と特定音とは、出力期間が完全に分かれている場合を説明したが、出力期間が一部重なるようにしてもよい。

【0239】

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

10

【0240】

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

【0241】

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

20

【0242】

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

【0243】

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

30

【0244】

(特徴部31AKに関する付記)

(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(例えば大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えばパチンコ遊技機1)であって、前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出(例えばリーチ演出)を実行可能な示唆演出実行手段(例えば演出制御用CPU120)と、前記示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段(例えば演出制御用CPU120)と、を備え、前記タイトル報知手段は、前記示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを報知可能である(例えば図9(D)、(F))。

40

【0245】

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0246】

(2) 上記(1)の遊技機において、前記示唆演出実行手段は、複数種類の前記示唆演出を実行可能であって、複数種類の前記示唆演出において、前記所定期間内の演出の少な

50

くとも一部は共通の態様で実行可能であるようにしてもよい（例えば図9（C））。

【0247】

このような構成によれば、いずれの示唆演出が実行されるかに注目させることができ、興味が向上する。

【0248】

（3）上記（1）または（2）の遊技機において、前記示唆演出実行中の複数の実行タイミングにおいて、前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出（例えば発展演出や予告演出）を実行可能であり、前記所定期間中には前記特定演出の実行タイミングが設けられないようにしてもよい。

【0249】

このような構成によれば、タイトルの報知後でも遊技者の期待感を維持することができる。

【0250】

（4）上記（1）から（3）のいずれかの遊技機において、前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として少なくとも第1示唆演出（例えばスーパーリーチAやスーパーリーチBのリーチ演出）と第2示唆演出（例えばスーパーリーチDやスーパーリーチEのリーチ演出）とを実行可能であり、前記タイトル報知手段は、前記第2示唆演出では、当該第2示唆演出の開始時から当該第2示唆演出に対応したタイトルを報知するようにしてもよい。

【0251】

このような構成によれば、示唆演出に応じたタイトルの報知を実行できるので演出効果が向上する。

【0252】

（5）上記（4）の遊技機において、前記第2示唆演出が実行された場合よりも前記第1示唆演出が実行された場合の方が前記有利状態に制御される割合が高いようにしてもよい。

【0253】

このような構成によれば、演出効果が向上する。

【0254】

（6）上記（1）から（5）のいずれかの遊技機において、前記示唆演出実行手段は、前記所定期間において報知されるタイトルに関連する演出態様で前記示唆演出を実行可能であるようにしてもよい。

【0255】

このような構成によれば、演出効果が向上する。

【0256】

（7）上記（1）から（6）のいずれかの遊技機において、遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えばスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31B）と、前記検出手段に対応した特定表示（例えば小ボタン画像31AK043、大ボタン画像31AK047、スティック画像31AK051）を行う特定表示実行手段（例えば演出制御用CPU120）と、をさらに備え、前記特定表示実行手段は、前記特定表示として、第1特定表示（例えば小ボタン画像31AK043）と、前記第1特定表示よりも遊技者にとって有利度が高い第2特定表示（例えば、大ボタン画像31AK047、スティック画像31AK051）を表示可能であり、前記検出手段による検出の有効期間において、前記第1特定表示を表示した後に当該第1特定表示を前記第2特定表示に変化させ（例えば図17（E）、図18（I））、前記検出手段による検出の有効期間において、変化後の前記第2特定表示を用いた動作演出が実行されるようにしてもよい（例えば図18（J）、（K））。

【0257】

このような構成によれば、演出効果が向上する。

【0258】

10

20

30

40

50

(8) 上記(1)から(7)のいずれかの遊技機において、前記有利状態への制御の期待度を示唆する示唆表示として、表示サイズが第1サイズである第1示唆表示(図19(a)に示すシャッター演出時に表示する第1サイズのシャッター画像31AK061による表示等)と、表示サイズが第2サイズである第2示唆表示(図19(d)に示すリーチタイトル演出時に表示する第2サイズのリーチタイトル画像31AK062等)とを表示可能な表示手段(例えば画像表示装置5、演出制御用CPU120)をさらに備え、前記表示手段は、態様の異なる複数種類の要素(図19(a)、(d)に示す要素E1(バナナ)、要素E2(メロン)、要素E3(リンゴ)、要素E4(スイカ)、要素E5(イチゴ)等)を含んで構成された特定画像(図19(a)、(d)に示すフルーツ柄等)を表示可能であり、前記特定画像を含むパターンにて前記第1示唆表示および前記第2示唆表示のいずれを表示するときにも、複数種類の要素が前記第1示唆表示および前記第2示唆表示のいずれにも含まれるように表示する(図19(a)、(d)に示すシャッター画像31AK061、リーチタイトル画像31AK062のいずれにも要素E1~E5が含まれるように表示する等)ようにしてもよい。

【0259】

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

【0260】

(特徴部64SH、65SHに関する説明)

次に、本実施の形態の特徴部64SH、65SHについて説明する。特徴部64SHを持つ遊技機は、遊技を行い、遊技に関する演出表示を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、遊技者の動作を検出する検出手段と、前記検出手段による動作の検出が有効であることを示す有効表示を前記表示手段に表示する有効表示手段と、前記有効表示手段により表示された有効表示を含む演出表示の少なくとも一部を視認困難にする視認困難演出を行う視認困難演出手段と、前記有効表示として第1有効表示が表示されている状態で、前記検出手段により動作が検出された場合に、第1演出表示を表示する第1演出を行うことが可能な第1演出手段と、前記有効表示として複数の選択肢から一の選択肢を選択する動作が有効であることを示す第2有効表示が表示されている状態で、前記検出手段により動作が検出された場合に、該動作の検出に応じて選択の結果を特定可能な第2表示演出を表示する第2演出を行うことが可能な第2演出手段と、を備え、前記視認困難演出手段は、前記第1有効表示が表示され、前記第1演出手段により第1演出が行われる場合には視認困難演出を行うことが可能であり、前記第2有効表示が表示され、前記第2演出手段により第2演出が行われる場合には視認困難演出を行わない遊技機である。

【0261】

特徴部65SHを持つ遊技機は、遊技を行い、遊技に関する演出表示を表示可能な表示手段を備える遊技機であって、遊技者の動作を検出する検出手段と、前記検出手段による動作の検出が有効であることを示す有効表示を前記表示手段に表示する有効表示手段と、前記有効表示手段により表示された有効表示を含む演出表示の少なくとも一部を視認困難にする視認困難演出を行う視認困難演出手段と、前記有効表示が表示されている状態で、前記検出手段により動作が検出された場合に、第1演出を行うことが可能な第1演出手段と、前記有効表示が表示されている状態で、前記検出手段により動作が検出された場合に、有利状態となる期待度が第1演出より大きい第2演出を行うことが可能な第2演出手段と、を備え、前記視認困難演出手段は、前記第1演出手段により第1演出が行われる場合には視認困難演出を行うことが可能であり、前記第2演出手段により第2演出が行われる場合には視認困難演出を行わない遊技機。

【0262】

特徴部64SH、65SHでは、スティックコントローラ31A、及びプッシュボタン31Bを用いる演出に特徴がある。スティックコントローラ31Aに対する遊技者の動作は、上述したようにコントローラセンサユニット35Aにより検出される。また、プッシュボタン31Bに対する遊技者の動作は、プッシュセンサ35Bにより検出される。以下

の説明において、スティックコントローラ 3 1 A、及びプッシュボタン 3 1 Bをまとめて操作部と表現することがある。

【0 2 6 3】

特徴部 6 4 S H、6 5 S Hでは、操作部を用いるリーチ演出として 3 種類の演出が演出制御用 C P U 1 2 0 によって行われる。図 2 0 - 1 は、3 種類の演出の態様を示す図である。図 2 0 - 1 (A 1) (A 2) は、ボタン演出を示す図である。図 2 0 - 1 (B 1) (B 2) は、選択演出を示す図である。図 2 0 - 1 (C 1) (C 2) は、キャラ登場演出を示す図である。

【0 2 6 4】

ボタン演出は、ボタンが押下されると、宝箱が開くとともに「チャンス！」などの文字列が表示される演出である。選択演出は、スティックコントローラ 3 1 A でキャラクタを選択し、選択されたキャラクタのストーリー演出である。キャラ登場演出は、ボタンが押下されると、キャラクタが登場する演出であり、図 2 0 - 1 (C 2) は、キャラクタ 0 6 4 S H 0 0 7 として、キャラ A が登場した態様を示している。なお、ボタン演出において「チャンス！」以外に表示される文字列と、キャラ登場演出においてキャラ A 以外に登場するキャラクタについては後述するが、大当りであることを示唆する確定演出は、キャラ登場演出にのみ設けられている。キャラ登場演出において、図 2 0 - 1 (C 2) に示されるキャラ A が登場する演出が確定演出である。以下の説明では、キャラ A が登場する演出を単に「キャラ A 演出」とも表現する。このように、有効表示 6 4 S H 0 0 5 が表示されている状態で、プッシュセンサ 3 5 B により動作が検出された場合に、有利状態となる期待度がボタン演出より大きいキャラ A 演出を行うことが可能である。

【0 2 6 5】

ボタン演出及びキャラ登場演出で遊技者が行う動作は、プッシュボタン 3 1 B を押下する動作である。このように、ボタン演出及びキャラ登場演出は、有効表示として有効表示 6 4 S H 0 0 1 が表示されている状態で、プッシュセンサ 3 5 B により動作が検出された場合に、文字列やキャラクタを表示する対応演出を行うことが可能な演出である。

【0 2 6 6】

選択演出は、3 つのキャラクタから 1 つのキャラクタを選択するものであり、遊技者が行う動作は、スティックコントローラ 3 1 A を左右に倒す動作である。スティックコントローラ 3 1 A を左に倒すと、左側のキャラクタが中央に移動し、スティックコントローラ 3 1 A を右に倒すと、右側のキャラクタが中央に移動し、中央にいるキャラクタが選択されることとなる。このように、選択演出は、有効表示として複数の選択肢から一の選択肢を選択する動作が有効であることを示す有効表示 6 4 S H 0 0 3 が表示されている状態で、コントローラセンサユニット 3 5 A により動作が検出された場合に、該動作の検出に応じて選択の結果を特定可能なキャラクタを表示する演出である。

【0 2 6 7】

3 種類の演出に共通することは、いずれも 2 段階で行われる演出であり、最初の段階は遊技者に動作を促す演出（以下、「促進演出」ともいう）であり、2 段階目は検出された動作に対応する演出（以下、「対応演出」ともいう）である。図 2 0 - 1 (A 1)、(B 1)、(C 1) は、促進演出における態様を示す図であり、図 2 0 - 1 (A 2)、(B 2)、(C 2) は、対応演出における態様を示す図である。また、促進演出及び対応演出のいずれも、小図柄 6 4 S H 0 0 1 が表示される。小図柄とは、特別図柄、飾り図柄とは異なる識別情報（各々を識別可能な複数種類の縮小識別情報）である。

【0 2 6 8】

促進演出では、動作の検出が有効であることを示す有効表示 6 4 S H 0 0 3、6 4 S H 0 0 5 が画像表示装置 5 に表示される。選択演出における有効表示 6 4 S H 0 0 3 は、スティックコントローラ 3 1 A に対する動作の検出が有効であることを示す。ボタン演出及びキャラ登場演出における有効表示 6 4 S H 0 0 5 は、プッシュボタン 3 1 B に対する動作の検出が有効であることを示す。

【0 2 6 9】

本実施形態における有効表示 64SH003、64SH005 は、いずれも検出対象（スティックコントローラ 31A、またはプッシュボタン 31B）と検出有効期間（本実施形態ではバー）で構成される。ボタン演出及びキャラ登場演出における促進演出では、動作が検出されると直ちに対応演出が行われる。選択演出では、検出有効期間が満了すると、対応演出が行われる。すなわち、選択演出では検出期間満了時に中央にいるキャラクタが選択され、選択されたキャラクタに対応する対応演出が行われる。なお、ボタン演出及びキャラ登場演出において、プッシュボタン 31B が押下されずに検出有効期間が満了した場合、満了時にプッシュボタン 31B が押下されたものとして対応演出が行われる。

【0270】

本実施形態では、演出制御用 CPU 120 によって視認困難演出が行われる。視認困難演出は、有効表示を含む演出表示の少なくとも一部を視認困難にする演出であり、大当たり期待度については後述する。この視認困難演出は、キャラ A 演出、及び選択演出では行われない。また、小図柄 64SH001 に対して視認困難演出は行われない。

【0271】

図 20-2 は、視認困難演出の態様を示す図である。図 20-2 では、視認が困難であることを実際に紹介するために、本実施形態では視認困難演出が行われないキャラ A 演出、及び選択演出での視認困難演出の態様も示している。また、以下の視認困難演出において、画像を視認困難とするための画像処理の一例として、渦巻き状に変形させる画像処理を用いている。

【0272】

図 20-2 (A1) は、図 20-1 (A1) での視認困難演出の態様を示す図である。図 20-2 (A2) は、図 20-1 (A2) での視認困難演出の態様を示す図である。図 20-2 (B1) は、図 20-1 (B1) での視認困難演出の態様を示す図である。図 20-2 (B2) は、図 20-1 (B2) での視認困難演出の態様を示す図である。図 20-2 (C1) は、図 20-1 (C1) での視認困難演出の態様を示す図である。図 20-2 (C2) は、図 20-1 (C2) での視認困難演出の態様を示す図である。

【0273】

図 20-2 に示されるように、いずれの態様も何が表示されているのか認識できない。従って、選択演出での促進演出において視認困難演出が行われると、遊技者は何を選択しているのかわからないため興味が低下する。また、キャラ A 演出において視認困難演出が行われると、遊技者の興を一気に向上させる確定演出を遊技者が認識できないため、遊技者の興は向上されない。すなわちキャラ A 演出による効果を視認困難演出が台無しにする。このような事情から、キャラ A 演出、及び選択演出において視認困難演出は行われない。

【0274】

このように、演出制御用 CPU 120 は、有効表示 64SH005 が表示され、ボタン演出が行われる場合には視認困難演出を行うことが可能であり、有効表示 64SH003 が表示され、選択演出が行われる場合には視認困難演出を行わない。また、演出制御用 CPU 120 は、ボタン演出が行われる場合には視認困難演出を行うことが可能であり、キャラ A 演出が行われる場合には視認困難演出を行わない。

【0275】

図 20-3 は、各演出について説明するための図である。図 20-3 (A) は、リーチ種類と演出を示す図である。スーパーリーチ A では、選択演出が行われる。スーパーリーチ B では、選択演出またはボタン演出が行われる。スーパーリーチ C ではキャラ登場演出が行われる。なお、図 20-3 (A) には、3 種類のリーチのみ記載されているが、いずれのリーチであっても予告演出を実行可能なものとしてもよい。ここでの予告演出とは、上述した実行中の可変表示における大当た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）における大当た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などである。

【0276】

図20-3(B)は、ボタン演出における出現文字列を示す図である。出現文字列には、「激熱!」、「大チャンス!」、「チャンス!」の3種類がある。これらの文字列のうち、「激熱!」は、大当たり期待度が最も高く、「大チャンス!」は、大当たり期待度が「激熱!」より低く「チャンス!」より高く、「チャンス!」は、大当たり期待度が最も低い。なお、ボタン演出では、出現文字列によって宝箱の中身が異なっている。

【0277】

図20-3(C)は、キャラ登場演出における登場キャラクタを示す図である。登場キャラクタには、「キャラA」、「キャラB」、「キャラC」の3種類がある。これらのキャラクタのうち、「キャラA」は、上述したように大当たり確定であり、「キャラB」は、大当たり確定ではないが、大当たり期待度が「キャラC」より高く、「キャラC」は、大当たり期待度が最も低い。

10

【0278】

ボタン演出における出現文字列の大当たり期待度と視認困難演出の大当たり期待度を比較すると、視認困難演出の大当たり期待度は、「激熱!」と同程度である。また、キャラ登場演出における登場キャラクタの大当たり期待度と視認困難演出の大当たり期待度を比較すると、視認困難演出の大当たり期待度は、キャラAより低く、キャラBより高い。

【0279】

図20-3(D)は、各演出の演出タイミングチャートを示す図である。演出タイミングチャートには、特別図柄の変動開始から変動終了までの期間における、視認困難演出、キャラ登場演出、ボタン演出、及び選択演出のタイミングが示されている。また、キャラ登場演出、ボタン演出、及び選択演出については、その検出有効期間が示されている。なお、ボタン演出と選択演出は、演出の期間と検出有効期間が同じため、一つにまとめて表現している。

20

【0280】

視認困難演出が行われる期間は、タイミング64SHT2からタイミング64SHT6までの期間である。ボタン演出及び選択演出が行われる期間は、タイミング64SHT1からタイミング64SHT7までの期間である。ボタン演出及び選択演出における検出有効期間は、タイミング64SHT1からタイミング64SHT5までの期間である。キャラ登場演出が行われる期間は、タイミング64SHT3からタイミング64SHT6までの期間である。キャラ登場演出における検出有効期間は、タイミング64SHT3からタイミング64SHT4までの期間である。なお、検出有効期間と促進演出の期間は必ずしも一致しない。これは、上述したように、ボタン演出とキャラ演出においては、プッシュボタン31Bが押下されると促進演出が終了し、対応演出が行われるためである。

30

【0281】

ボタン演出及び選択演出における検出有効期間と視認困難演出とが重複する期間は、タイミング64SHT2からタイミング64SHT5までの期間である。従って、タイミング64SHT1から64SHT2までの期間以外、視認困難な状態が継続する。ボタン演出において視認困難となっても遊技者はプッシュボタン31Bを押下すればよいが、選択演出において視認困難となると、遊技者がキャラクタを選択することは困難である。従って、遊技者はどのキャラクタが選択されたのか分からないまま対応演出が開始されることとなる。

40

【0282】

ボタン演出における対応演出期間と視認困難演出とが重複する期間は、プッシュボタン31Bを押下されたタイミングからタイミング64SHT6までの期間である。一方、選択演出における対応演出期間と視認困難演出とが重複する期間は、タイミング64SHT5からタイミング64SHT6までの期間である。従って、タイミング64SHT6からタイミング64SHT7までの期間以外、視認困難な状態が継続する。

【0283】

ボタン演出において視認困難となると、遊技者は文字列を視認することは困難であるが

50

、タイミング 6 4 S H T 6 からタイミング 6 4 S H T 7 までの期間において文字列を認識できる。

【0284】

選択演出において視認困難となると、遊技者がキャラクタを視認することと、演出内容を視認することは困難である。タイミング 6 4 S H T 6 からタイミング 6 4 S H T 7 までの期間において対応演出を視認可能となるが、最初のストーリーが不明のため、ストーリー演出の意味をなさなくなり、興味が低下してしまう。

【0285】

以上より、視認困難演出は、ボタン演出においてはさほどの影響を与えないが、選択演出においては選択演出自体を台無しにするほどの影響を与える。そこで、本実施形態では、選択演出のときは視認困難演出を行わず、ボタン登場演出のときは視認困難演出を行うことを可能とすることで、遊技者の動作を促す演出において遊技者の興味低下を防止している。

10

【0286】

次に、キャラ登場演出について説明する。図 20-3 (D) に示されるように、キャラ登場演出の全期間において視認困難演出が行われる。すなわち、視認困難演出が行われる期間は、キャラ A 演出を含むキャラ登場演出が行われる期間よりも長い期間である。従って、遊技者はキャラ登場演出が行われていることさえ認識することが困難であるため、視認困難演出は、キャラ登場演出自体を台無しにするほどの影響を与える。そこで、本実施形態では、視認困難演出よりも大当たり期待度が高いキャラ A 演出のときは視認困難演出を行わず、視認困難演出よりも大当たり期待度が低いキャラ A 演出以外のキャラ登場演出のときは視認困難演出を行うことを可能とすることで、演出間のバランスを保つとともに、遊技者の動作を促す演出において遊技者の興味低下を防止している。

20

【0287】

次に、リーチの種類に応じて演出を決定する処理について説明する。図 20-4 は、図 7 で示した可変表示設定処理内で行われる処理の一例を示すフローチャートである。このフローチャートは、変動パターンの内容がスーパーリーチ A、B、C の場合に行われる処理を示しており、他の変動パターンの内容での処理は省略している。

【0288】

演出制御用 CPU 120 は、変動パターンの内容がスーパーリーチ A か否かを判定する (6 4 S H S 1 0 1)。変動パターンの内容がスーパーリーチ A の場合には (6 4 S H S 1 0 1 : Y E S)、図 20-3 (A) に示したように、スーパーリーチ A の演出は選択演出であるので、演出制御用 CPU 120 は、当該変動で行う演出として選択演出を決定して (6 4 S H S 1 0 2)、本処理を終了する。

30

【0289】

変動パターンの内容がスーパーリーチ A ではない場合には (6 4 S H S 1 0 1 : N O)、演出制御用 CPU 120 は、視認困難演出を行うか否か抽選を行う (6 4 S H 1 0 3)。演出制御用 CPU 120 は、大当たり時のスーパーリーチ A の場合には、図 20-5 (A) に示されるように、90% の割合で視認困難演出を行い、10% の割合で視認困難演出を行わない。一方、ハズレ時のスーパーリーチ A の場合には、図 20-5 (B) に示されるように、30% の割合で視認困難演出を行い、70% の割合で視認困難演出を行わない。これらの決定割合は、テーブルとして ROM 121 に記憶されている。

40

【0290】

演出制御用 CPU 120 は、視認困難演出に当選 (視認困難演出を行う) したか否かを判定する (6 4 S H 1 0 4)。視認困難演出に当選した場合には (6 4 S H 1 0 4 : Y E S)、演出制御用 CPU 120 は、変動パターンの内容がスーパーリーチ B か否かを判定する (6 4 S H S 1 0 5)。変動パターンの内容がスーパーリーチ B の場合には (6 4 S H S 1 0 5 : Y E S)、図 20-3 (A) に示したように、スーパーリーチ B の演出は選択演出またはボタン演出であり、視認困難演出を行うため、演出制御用 CPU 120 は、当該変動で行う演出としてボタン演出を決定して (6 4 S H S 1 0 6)、本処理を終了す

50

る。

【0291】

変動パターンの内容がスーパーリーチBではない場合には（64SHS105:NO）、変動パターンの内容はスーパーリーチCであり、図20-3（A）に示したように、スーパーリーチCの演出はキャラ登場演出であるため、演出制御用CPU120は、当該変動で行う演出としてキャラ登場演出を決定するとともに、キャラクタ抽選を行う（64SHS107）。

【0292】

演出制御用CPU120は、大当たり時のキャラ登場演出の場合には、図20-5（C）に示されるように、10%の割合でキャラAが当選し、60%の割合でキャラBが当選し、30%の割合でキャラCが当選する。一方、ハズレ時のキャラ登場演出の場合には、図20-5（C）に示されるように、0%の割合でキャラAが当選し、20%の割合でキャラBが当選し、80%の割合でキャラCが当選する。これらの決定割合は、テーブルとしてROM121に記憶されている。

【0293】

演出制御用CPU120は、キャラAが抽選されたか否かを判定する（64SH108）。キャラAが抽選された場合には（64SH108:YES）、演出制御用CPU120は、視認困難演出を行わないことを決定し（64SHS109）、本処理を終了する。一方、キャラA以外が抽選された場合には（64SH108:NO）、演出制御用CPU120は、本処理を終了する。

【0294】

上記64SH104において、視認困難演出に当選しなかった場合には（64SH104:NO）、演出制御用CPU120は、変動パターンの内容がスーパーリーチBか否かを判定する（64SHS110）。変動パターンの内容がスーパーリーチBの場合には（64SHS110:YES）、演出制御用CPU120は、当該変動で行う演出として選択演出を決定して（64SHS111）、本処理を終了する。

【0295】

変動パターンの内容がスーパーリーチBではない場合には（64SHS110:NO）、変動パターンの内容はスーパーリーチCであり、図20-3（A）に示したように、スーパーリーチCの演出はキャラ登場演出であるため、演出制御用CPU120は、当該変動で行う演出としてキャラ登場演出を決定するとともに、キャラクタ抽選を行い（64SHS112）、本処理を終了する。

【0296】

次に、視認困難演出が行われているか否かに関わらず、演出の態様に応じた共通の音を出力することについて説明する。演出の一例として、予告演出（セリフ予告、ステップアップ、保留表示態様の变化、リーチタイトル、リーチ中カットイン）のうちのリーチタイトル（スーパーリーチA、B、C）の予告演出を用いて説明する。この予告演出を行うか否か、また予告演出を行う場合の態様（リーチタイトルの文字の色や背景等）は、演出制御用CPU120によって図7のステップS171の可変表示開始設定処理内で決定される。具体的には、図15の予告演出決定処理に代えて、演出制御用CPU120は、変動パターンがスーパーリーチA、B、Cの変動パターンであるか否かを判定し、肯定判定された場合に、リーチタイトルの文字の色や背景等を期待度に応じて決定する処理を行う。演出制御用CPU120は、この決定結果をRAM122の所定領域に保存することで、可変表示中演出処理にて予告演出が行われる。

【0297】

図20-6は、視認困難演出中に予告演出の態様に応じた音の出力例を示す図である。図20-6（A1）は、スーパーリーチAの予告演出態様を示す図である。このとき、スーパーリーチAという音出力される。図20-6（A2）は、図20-6（A1）での視認困難演出の態様を示す図である。このときも、スーパーリーチAという音出力される。図20-6（B1）は、スーパーリーチBの予告演出態様を示す図である。このとき

、スーパーリーチBという音出力される。図20-6(B2)は、図20-6(B1)での視認困難演出の態様を示す図である。このときも、スーパーリーチBという音出力される。図20-6(C1)は、スーパーリーチCの予告演出態様を示す図である。このとき、スーパーリーチCという音出力される。図20-6(C2)は、図20-6(C1)での視認困難演出の態様を示す図である。このときも、スーパーリーチCという音出力される。

【0298】

図20-6(A2)(B2)(C2)に示されるように、視認困難演出が行われると、いずれの態様も何が表示されているのか認識できない上に、3つの態様とも同じ態様に見えるため、区別することもできない。そこで、視認困難演出中に予告演出を行う場合には、予告演出の態様に応じた音出力する。すなわち、本実施形態では、視認困難演出が行われているか否かに関わらず、演出の態様に応じた共通の音出力することで、遊技者は視認困難演出中であっても演出の態様を認識でき、興趣を向上することができる。

【0299】

また、演出として、背景で期待度等を示唆する場合がある。例えば、背景が青よりは赤の方が期待度が高いなどとされ、さらに何らかの柄の方が期待度が高いとされる。こうした背景が表示されるときにも、それぞれの背景の態様に応じた音を用意しておき、視認困難演出が行われているか否かに関わらず音出力するようにしてもよい。例えば、赤背景は、「ピロン!」、金背景は「キラーン!」、柄背景は「ピロピロリーン!」などの電子音であってもよい。

【0300】

上述した予告演出では、スーパーリーチA、B、Cの予告演出について説明したが、全てのリーチで全ての予告を抽選し、リーチの種類ごとに予告の出現割合や、大当たり信頼度の高い予告が選択される頻度を異ならせてもよい。また、図15でも説明したように、予告演出の一部または全部の表示色に変化するものについて、表示色に変化するタイミングが複数あってもよい。そして、表示色に変化するタイミングに応じて大当たり信頼度を異ならせてもよい。また、予告演出の開始タイミングに応じて大当たり信頼度を異ならせてもよい。

【0301】

次に、変形例について説明する。図20-7(A)(B)は、演出タイミングチャートの変形例を示す図である。

【0302】

図20-7(A)(B)に示される演出タイミングチャートには、図20-3(D)と同じく、特別図柄の変動開始から変動終了までの期間における、視認困難演出、キャラ登場演出、ボタン演出、及び選択演出のタイミングが示されている。また、キャラ登場演出、ボタン演出、及び選択演出については、その検出有効期間が示されている。ボタン演出と選択演出は、演出の期間と検出有効期間が同じため、一つにまとめて表現している。

【0303】

図20-7(A)において、視認困難演出が行われる期間は、タイミング64SHT1からタイミング64SHT7までの期間である。ボタン演出及び選択演出が行われる期間は、タイミング64SHT2からタイミング64SHT8までの期間である。ボタン演出及び選択演出における検出有効期間の全期間において視認困難演出が行われる。すなわち、視認困難演出が行われる期間は、有効表示64SH003、64SH005、が表示される期間よりも長い期間である。従って、遊技者はボタン演出及び選択演出が行われていることさえ認識することが困難であり、さらに、遊技者はスティックコントローラ31A、またはプッシュボタン31Bに対する動作もできない。従って、遊技者は何もできないまま対応演出が開始される。なお、上述したように、ボタン演出においては、プッシュボタン31Bが押下されずに検出有効期間が満了した場合、満了時にプッシュボタン31Bが押下されたものとして対応演出が行われる。

【0304】

ボタン演出における対応演出期間と視認困難演出とが重複する期間は、プッシュボタン 3 1 Bを押下されたタイミングからタイミング 6 4 S H T 7までの期間である。一方、選択演出における対応演出期間と視認困難演出とが重複する期間は、タイミング 6 4 S H T 5からタイミング 6 4 S H T 7までの期間である。従って、タイミング 6 4 S H T 7からタイミング 6 4 S H T 8までの期間以外、視認困難な状態が継続する。

【0305】

ボタン演出において視認困難となると、遊技者は文字列を視認することは困難であるが、タイミング 6 4 S H T 7からタイミング 6 4 S H T 8までの期間において文字列を認識できる。

【0306】

選択演出において視認困難となると、遊技者がキャラクタを視認することと、演出内容を視認することは困難である。タイミング 6 4 S H T 7からタイミング 6 4 S H T 8までの期間において対応演出を視認可能となるが、最初のストーリーが不明のため、ストーリー演出の意味をなさなくなり、興味が低下してしまう。

【0307】

以上より、ボタン演出及び選択演出における検出有効期間の全期間において視認困難演出が行われると、遊技者は演出が開始されたことも認識できず、何もできないまま対応演出が開始される。さらに、図 20-7 (A) の場合、視認困難演出が終了するタイミング 6 4 S H T 6で、いきなり対応演出が開始されるため、遊技者は混乱する。ボタン演出の場合は、プッシュボタン 3 1 Bを押下した場合と同様に、いきなりではあるが文字列が表示されるため、さほどの影響はないが、選択演出の場合は選択演出自体を台無しにするほどの影響を与える。そこで、本実施形態では、選択演出のときは視認困難演出を行わず、ボタン演出のときは視認困難演出を行うことを可能とすることで、遊技者の動作を促す演出において遊技者の興味低下を防止している。このようにすることで、遊技者の誤解を与えることなく興趣を向上することができる。

【0308】

次に、キャラ登場演出について説明する。図 20-7 (A) に示されるように、キャラ登場演出の全期間において視認困難演出が行われる。従って、遊技者はキャラ登場演出が行われていることさえ認識することが困難であるため、視認困難演出は、キャラ登場演出自体を台無しにするほどの影響を与える。そこで、本実施形態では、視認困難演出よりも大当たり期待度が高いキャラ A演出のときは視認困難演出を行わず、視認困難演出よりも大当たり期待度が低いキャラ A演出以外のキャラ登場演出のときは視認困難演出を行うことを可能とすることで、演出間のバランスを保つとともに、遊技者の動作を促す演出において遊技者の興味低下を防止している。

【0309】

図 20-7 (B) において、視認困難演出が行われる期間は、タイミング 6 4 S H T 4からタイミング 6 4 S H T 6までの期間である。ボタン演出及び選択演出が行われる期間は、タイミング 6 4 S H T 1からタイミング 6 4 S H T 6までの期間である。ボタン演出及び選択演出における検出有効期間は視認困難演出が行われない。従って、遊技者はスティックコントローラ 3 1 A、またはプッシュボタン 3 1 Bに対する動作を行うことが可能である。

【0310】

ボタン演出及び選択演出における対応演出期間と視認困難演出とが重複する期間は、タイミング 6 4 S H T 4からタイミング 6 4 S H T 7までの期間である。従って、ボタン演出及び選択演出における対応演出期間の全期間において視認困難演出が行われる。従って、選択演出の場合は、どのキャラクタを選択したのか遊技者が分からなくなる可能性がある。

【0311】

ボタン演出において視認困難となると、遊技者は文字列を視認することは困難であるが、ボタン演出の場合は、プッシュボタン 3 1 Bが押下されると対応演出が開始されるため

10

20

30

40

50

、遊技者がタイミング64SHT1からタイミング64SHT4の少し手前のタイミングまでの期間においてプッシュボタン31Bを押下すると文字列を認識できる。

【0312】

一方、選択演出において対応演出が開始されるタイミングは、タイミング64SHT4であることから、遊技者がせっかくキャラクタを選択したにもかかわらず、対応演出を全く見ることができないという遊技者にとって非常にストレスがたまる展開となる。

【0313】

以上より、ボタン演出における検出有効期間以外の全期間において視認困難演出が行われても、遊技者は文字列を確認することは可能であるため、さほどの影響はない。一方、選択演出における検出有効期間以外の全期間において視認困難演出が行われると対応演出が全く見ることができず、選択演出自体を台無しにするほどの影響を与える。そこで、本実施形態では、選択演出のときは視認困難演出を行わず、ボタン登場演出のときは視認困難演出を行うことを可能とすることで、遊技者の動作を促す演出において遊技者の興味低下を防止している。

【0314】

次に、キャラ登場演出について説明する。キャラ登場演出における操作有効期間と視認困難演出とが重複する期間は、タイミング64SHT4からタイミング64SHT5までの期間である。キャラ登場演出における操作有効期間において視認困難演出は行われない。従って、遊技者はプッシュボタン31Bに対する動作を行うことが可能である。

【0315】

キャラ登場演出の場合は、プッシュボタン31Bが押下されると対応演出が開始されるため、操作有効期間においてプッシュボタン31Bを押下すると登場するキャラクタを認識できるが、プッシュボタン31Bを押下しない場合には、タイミング64SHT3でキャラクタが登場してすぐにタイミング64SHT4で視認困難演出が開始されるので、キャラクタを視認できない可能性もある。そこで、本実施形態では、視認困難演出よりも大当たり期待度が高いキャラA演出のときは視認困難演出を行わず、視認困難演出よりも大当たり期待度が低いキャラA演出以外のキャラ登場演出のときは視認困難演出を行うことを可能とすることで、演出間のバランスを保つとともに、遊技者の動作を促す演出において遊技者の興味低下を防止している。

【0316】

上述した実施形態では、視認困難演出時に小図柄に対して視認困難演出は行われなことを示したが、画像表示装置5には、遊技に関する情報を示す遊技関連情報が表示される。この遊技関連情報として、小図柄の他に、例えば保留表示、アクティブ表示、第4図柄、右打ち表示がある。図20-7(C)は、小図柄に加え、保留表示、右打ち表示に対して視認困難演出が行われなことを示す図である。

【0317】

図20-7(C)では、画像表示装置5において、小図柄64SH001、保留表示64SH017、右打ち表示64SH019が表示され、さらに画像表示装置5の外に、6個のLEDが設けられている。特1保留64SH009は、特図1の保留数を示す2つのLEDである。特2保留64SH009は、特図2の保留数を示す2つのLEDである。特1第4図柄64SH013は、特図1の第4図柄を示す1つのLEDである。特2第4図柄64SH015は、特図2の第4図柄を示す1つのLEDである。

【0318】

このように、パチンコ遊技機は、遊技関連情報を画像表示装置5に表示したり、画像表示装置5以外の他の表示装置(LED、サブ液晶、ドットなど)に表示することがある。このように、遊技関連情報が、他の表示装置に表示されていたり、画像表示装置5及び他の表示装置の両方に表示されている場合には、画像表示装置5において視認困難演出を行ってもよい。

【0319】

遊技関連情報は、遊技機によってさまざまな表示方法で表示されている。例えば、遊技関

10

20

30

40

50

連情報の全てが画像表示装置 5 に表示されているもの、遊技関連情報の一部のみの他の表示装置に表示されるもの、遊技関連情報の全てが画像表示装置 5 及び他の表示装置の両方で表示されるもの、遊技関連情報の一部が画像表示装置 5 及び他の表示装置の両方で表示されるもの、遊技関連情報の一部が画像表示装置 5 及び他の表示装置の両方で一部が他の表示装置で表示されるもの、などがある。いずれの表示方法であっても、画像表示装置 5 のみで表示されている遊技関連情報に対して視認困難演出を行わない。

【0320】

これは、遊技関連情報が遊技に関する情報を示すため、視認困難とすると、遊技に関する情報が視認困難となったり、誤認させる可能性があるためである。このように視認困難演出中であっても、表示された遊技関連情報を視認困難にしないことで、遊技者の誤解を与えることなく興趣を向上することができる。

10

【0321】

次に、先読み演出に対しては、視認困難演出を行ってもよいことについて説明する。なお、先読み予告演出とは、可変表示結果が「大当たり」となる可能性などが予告される対象となる可変表示を開始するより前に、特図ゲームの保留情報などに基づいて実行可能となる予告演出である。特に、複数回の特図ゲームに対応して複数回実行される飾り図柄の可変表示にわたり、可変表示結果が「大当たり」となる可能性などを連続して予告する先読み予告演出は、連続予告演出とも称される。

【0322】

図 20-8 は、先読み演出の一例を示す図である。図 20-8 には、保留表示 64 SH 021 と、小図柄 64 SH 023 が示されている。図 20-8 に示される先読み演出は、戦闘機が保留表示にミサイル攻撃を行い、保留表示の表示態様を変化させる演出である。そして、図 20-8 (A) は、視認困難演出が行われていない先読み演出を示し、図 20-8 (A) は、視認困難演出が行われた先読み演出を示している。

20

【0323】

こうした先読み予告演出を行うか否かは、保留表示に対応する始動入賞時に決定されることが多い。特に、上述した連続予告演出は、保留表示に対応する始動入賞時に保留表示の変化態様のシナリオが決定されることが多い。一方、視認困難演出を行うか否かは、図 20-4 のフローチャートで示したように、可変表示開始時に判定される。このように、演出を行うか否かの決定時期が異なることから、互いに独立して演出を行うか否かを決定した方が制御が複雑にならないため、先読み演出を行っているか否かに関わらず、視認困難演出を行ってもよい。また、図 20-8 (B) に示されるように、保留表示に対して視認困難演出は行われなため、先読み予告演出で重要な保留表示の表示態様に変化したことを遊技者が確認できるためである。

30

【0324】

以上説明した実施形態において、視認困難とするための画像処理は、渦巻き状に変形させる画像処理であったが、これに限るものではない。図 20-9 は、視認困難とするための他の画像処理を行った画像例を示す図である。図 20-9 (A) は、画像を波型のフィルタにかけて処理を行った視認困難画像例である。図 20-9 (B) は、画像をかげろう状のフィルタにかけて処理を行った視認困難画像例である。図 20-9 (C) は、画像を左右反転させる処理を行った視認困難画像例である。図 20-9 (D) は、画像を上下反転させる処理を行った視認困難画像例である。図 20-9 (E) は、画像を上下にむらを持たせて引き伸ばす処理を行った視認困難画像例である。図 20-9 (F) は、画像を左右にむらを持たせて引き伸ばす処理を行った視認困難画像例である。

40

【0325】

このように、視認困難とするための異なる複数の画像処理を用意しておくことで、以下効果が得られる。まず、歪ませ方の異なる画像処理により多彩な視認困難画像を遊技者に提供できるので、遊技者の興趣を向上させることができる。また、視認困難画像ごとに、信頼度を設けておくことで、遊技者がどのような視認困難画像が表示されるかを注目させることができるので、遊技者の興趣を向上させることができる。さらに、演出で表示され

50

る画像に適した視認困難とするための画像処理を適宜選択することができるので、演出の設計自由度を高めることができる。

【0326】

歪ませ方の異なる視認困難画像ごとに、演出時間を変化させるようにしてもよい。演出時間を変化させることにより、演出が長くなるほど、いわゆる「ため」が生じするため、遊技者の興趣を向上させることができる。また、何度か遊技した遊技者であれば、演出時間の長さを予測できるので、遊技者の期待感を適度に高めることができる。

【0327】

予告演出など演出の種類によって、歪ませ方の異なる視認困難画像を用いたり、予告演出など演出の種類によって、歪ませ方の異なる視認困難画像の選択割合を異ならせるようにしてもよい。このようにすることで、視認困難画像ごとに信頼度を設定可能なり、また演出と視認困難画像の組合せによって確定演出を設けることができるなど、演出全体で多くのバリエーションを設けることができることから、遊技者は、いずれの組合せで演出が行われるのか注目するので、遊技者の興趣を向上させることができる。

【0328】

上述した実施形態では、遊技関連情報以外を視認困難画像とする形態について説明したが、一部を視認困難画像としてもよい。例えば、図20-6で示した予告演出において、「SPリーチA」などのタイトルのみを視認困難とするパターンと、タイトルと背景を視認困難とするパターンを設けておき、例えば後者の方の信頼度を高く設定しておく。このようにすることで、遊技者は2つのパターンを確認することで期待感を適度に高めることができる。

【0329】

同じ歪ませ方の視認困難画像において、歪ませ方の度合いを異なるようにしてもよい。例えば、歪みが大きいほど、信頼度を高く設定しておく。このようにすることで、遊技者は、歪ませ度合いに注目するので、遊技者の興趣を向上させることができる。

【0330】

さらに、音やスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bによるバイブレーションなど他の演出要素と連携させるようにしてもよい。音の例として、視認困難画像の表示とともに、歪み方に応じて効果音を異ならせたり、演出で出力される音声を変化させるようにしてもよい。このようにすることで、例えば視認困難画像と音の変化の組合せで信頼度を異ならせることが可能となり、また遊技者の視覚と聴覚に対する演出を効果的に行うことができるので、遊技者の興趣を向上させることができる。

【0331】

スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bによるバイブレーションの例として、視認困難画像の表示とともに、バイブレーションを発生させたり、バイブレーションにおける震え具合を変化させるようにしてもよい。このようにすることで、例えば視認困難画像とバイブレーションの変化で信頼度を異ならせることが可能となり、また遊技者の視覚と触覚に対する演出を効果的に行うことができるので、遊技者の興趣を向上させることができる。

【0332】

さらに、視認困難画像として、画像の一部または全部が回転する画像や、画像全体が揺れる画像を用いるようにしてもよい。回転する画像として、例えば画像上のある点を中心に回転する画像や、画像上の所定方向の線分を軸にして、遊技機の奥行及び手前に立体的に回転する画像が挙げられる。また、画像に表示されたキャラクタの動きなど、演出内容に合わせて画像を回転または揺らすようにしてもよい。

【0333】

視認困難とするための画像処理は、図20-9に示した画像の歪みや、反転に限らず、回転、拡大縮小、色の補正、及び透過率の変化などの画像処理や、画面を暗くするブラックアウトや、画面を白くするホワイトアウトなどが挙げられる。これら以外にも、視認困難とする処理であればどのような画像処理であってもよい。なお、上記「色の補正」は、

10

20

30

40

50

色の濃淡を変えたり、異なる色に変えたり、時間とともに色を変化させる補正であってもよい。また、上記「透過率の変化」とは、画像がいくつかのレイヤを重畳して表現されている場合、いずれかのレイヤの透過率を変化させ、透過率を変化させたレイヤより深度値の大きいレイヤの画像を視認困難とすることである。

【0334】

こうした視認困難な画像を表現する方法として、以下の2つの方法を用いてもよい。1つめの方法は、演出表示に対して画像処理を行うことにより、演出表示を視認困難にする方法である。この方法では、演出表示のデータに対し、リアルタイムで図20-9などに示した1つ以上の画像処理を行うことで、視認困難画像を表示する。このように、演出表示時に画像処理を行うことで視認困難画像を生成し、生成された視認困難画像を表示する方法である。従って、どのような画像が表示されているときでも画像処理によって視認困難演出を行うことができることから、状況に合わせた視認困難演出を行うことが可能となるため、遊技者の興趣を向上することができる。また、次に説明する2つめの方法と比較して、動画を記憶しておく必要がないことから、記憶装置の容量を抑制できる。

10

【0335】

この1つ目の方法では、視認困難とするレイヤで表示する演出表示にのみ画像処理を行うようにしてもよい。例えば、上記小図柄や保留表示を表示するレイヤと、当該レイヤよりも深度値の大きいレイヤに演出表示を行うレイヤを用意しておき、演出表示を行うレイヤにのみ画像処理を行うことで、小図柄や保留表示を視認困難とすることなく、視認困難演出を行うことができる。

20

【0336】

2つ目の方法は、視認困難とした演出表示を示す動画を予め用意しておき、視認困難演出として該動画を表示する方法である。2つ目の方法は、1つの目の方法と比較して、リアルタイムで画像処理を行わない分だけ処理負荷を抑制できる。一方、視認困難演出の動画を表示する際に、遊技者に違和感を生じさせたり、演出内容が推測されたりすることを排除するために、動画で最初に表示される画像と類似した演出表示の画像が表示されている必要があるため、動画を表示するタイミングが限られる。

【0337】

なお、演出表示で表示される画像に類似する画像を最初に表示される画像として持つ動画を予め用意しておくことで、種々の視認困難演出を行うことができるが、動画を記憶しておくための記憶装置の容量を圧迫することとなる。

30

【0338】

また、視認困難とするものは画像処理だけではなく、画像表示装置5と遊技者とを遮蔽可能なものを備えることでも視認困難とすることができる。遮蔽可能なものとして、稼働する役物など物体（例えばシャッター等）や、画像表示装置5のガラス面に設けられた導光板、透過液晶、バーサライタなどを用いて視認困難演出を行うようにしてもよい。

【0339】

次に、前述した実施の形態により得られる主な効果を説明する。

(1) 上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、遊技を行い、遊技に関する演出表示を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置5等）を備える遊技機（例えば、パチンコ遊技機1等）であって、遊技者の動作を検出する検出手段（例えば、コントローラセンサユニット35A、プッシュセンサ35B等）と、前記検出手段による動作の検出が有効であることを示す有効表示（例えば、有効表示64SH003、64SH005等）を前記表示手段に表示する有効表示手段（例えば、演出制御用CPU120等）と、前記有効表示手段により表示された有効表示を含む演出表示（例えば、促進演出における表示等）の少なくとも一部を視認困難にする視認困難演出を行う視認困難演出手段（例えば、演出制御用CPU120等）と、前記有効表示として第1有効表示（例えば、有効表示64SH005等）が表示されている状態で、前記検出手段により動作が検出された場合に、第1演出表示（例えば、宝箱と文字列等）を表示する第1演出（ボタン演出における対応演出等）を行うことが可能な第1演出手段（例えば、演出制御用CPU120等）と

40

50

、前記有効表示として複数の選択肢から一の選択肢を選択する動作が有効であることを示す第2有効表示（例えば、有効表示64SH003等）が表示されている状態で、前記検出手段により動作が検出された場合に、該動作の検出に応じて選択の結果（例えば、図20-1（B2）に示される選択結果（選択されたキャラクタ）等）を特定可能な第2表示演出を表示する第2演出（例えば、選択演出における対応演出）を行うことが可能な第2演出手段と（例えば、演出制御用CPU120等）、を備え、前記視認困難演出手段は、前記第1有効表示が表示され、前記第1演出手段により第1演出が行われる場合には視認困難演出を行うことが可能であり（例えば、図20-4の64SH104及び64SH105で肯定判定した場合にボタン演出と視認困難演出を行う、等）、前記第2有効表示が表示され、前記第2演出手段により第2演出が行われる場合には視認困難演出を行わない（例えば、図20-4の64SH101で肯定判定された場合、または64SH104で否定判定され、64SH110で肯定判定された場合には、選択演出が行われ、かつ視認困難演出は行われ、等）遊技機。

【0340】

このような構成によれば、このような構成によれば、遊技者の興味低下を防止することができる。

【0341】

（2）（1）に記載の遊技機であって、視認困難演出が行われる期間（例えば、図20-7のタイミング64SHT1からタイミング64SHT7までの期間等）は、前記第2有効表示が表示される期間（例えば、タイミング64SHT2からタイミング64SHT5までの期間等）よりも長い期間である。

【0342】

このような構成によれば、遊技者に誤解を与えることなく興味を向上することができる。

【0343】

（3）（1）または（2）に記載の遊技機であって、遊技に関する情報を示す遊技関連情報（例えば、小図柄、保留表示、アクティブ表示、第4図柄、右打ち表示等）を表示可能な遊技関連情報表示手段（例えば、演出制御用CPU120等）を備え、前記視認困難演出手段は、視認困難演出中であっても、前記遊技関連情報表示手段により表示された遊技関連情報を視認困難にしない（例えば、図20-7（C）等）。

【0344】

このような構成によれば、遊技者の誤解を与えることなく興味を向上することができる。

【0345】

（4）（1）から（3）のいずれかに記載の遊技機であって、予告演出（例えば、図20-6のスーパーリーチA、B、Cの予告演出等）を行うことが可能な予告演出手段（例えば、演出制御用CPU120等）を備え、前記予告演出手段は、前記視認困難演出手段による視認困難演出中に予告演出を行う場合には、予告演出の態様に応じた音（例えば、スーパーリーチA、B、C等）を出力する。

【0346】

このような構成によれば、遊技者は視認困難演出中であっても予告演出の態様を認識でき、興味を向上することができる。

【0347】

（5）（1）から（4）のいずれかに記載の遊技機であって、前記視認困難演出手段は、演出表示に対して画像処理を行うことにより、演出表示を視認困難にする。

【0348】

このような構成によれば、演出表示の状況に応じて視認困難演出を行うことができ、興味を向上することができる。

【0349】

（5）（1）から（4）のいずれかに記載の遊技機であって、前記視認困難演出手段

は、視認困難とした演出表示を示す動画を予め用意しておき、視認困難演出として該動画を表示する（例えば、）。

【0350】

このような構成によれば、このような構成によれば、演出表示に対して画像処理を行う場合と比較して、処理負荷を抑制できる。

【0351】

（スロットマシンへの適用例）

スロットマシンには、表示装置、演出用のボタン、十字キーが設けられていることが一般的であり、図20-1に示したボタン演出、キャラ登場演出、選択演出も一般的である。なお、図20-1に示した画面のうち、スロットマシンの場合は小図柄は表示されない。また、スロットマシンは、視認困難演出も行うことができる。従って、本実施形態をスロットマシンに適用可能である。スロットマシンに適用した構成は、以下の通りである。

【0352】

遊技を行い、遊技に関する演出表示を表示可能な表示手段（例えば、スロットマシンの表示装置等）を備える遊技機（スロットマシン）であって、遊技者の動作を検出する検出手段（スロットマシンのサブ基板に設けられたボタンのセンサや十字キーのセンサ等）と、前記検出手段による動作の検出が有効であることを示す有効表示（例えば、小図柄を除く画面における有効表示64SH003、64SH005等）を前記表示手段に表示する有効表示手段（例えば、スロットマシンのサブCPU等）と、前記有効表示手段により表示された有効表示を含む演出表示（例えば、促進演出における表示等）の少なくとも一部を視認困難にする視認困難演出を行う視認困難演出手段（例えば、スロットマシンのサブCPU等等）と、前記有効表示として第1有効表示（例えば、有効表示64SH005等）が表示されている状態で、前記検出手段により動作が検出された場合に、第1演出表示（例えば、宝箱と文字列等）を表示する第1演出（例えば、ボタン演出における対応演出等）を行うことが可能な第1演出手段（例えば、スロットマシンのサブCPU等）と、前記有効表示として複数の選択肢から一の選択肢を選択する動作が有効であることを示す第2有効表示（例えば、有効表示64SH003等）が表示されている状態で、前記検出手段により動作が検出された場合に、該動作の検出に応じて選択の結果（例えば、図20-1（B2）に示される選択結果（例えば、選択されたキャラクタ）等）を特定可能な第2表示演出を表示する第2演出（例えば、選択演出における対応演出）を行うことが可能な第2演出手段と（例えば、スロットマシンのサブCPU等）、を備え、前記視認困難演出手段は、前記第1有効表示が表示され、前記第1演出手段により第1演出が行われる場合には視認困難演出を行うことが可能であり（例えば、図20-4の64SH104及び64SH105で肯定判定した場合にボタン演出と視認困難演出を行う、等）、前記第2有効表示が表示され、前記第2演出手段により第2演出が行われる場合には視認困難演出を行わない（例えば、図20-4の64SH101で肯定判定された場合、または64SH104で否定判定され、64SH110で肯定判定された場合には、選択演出が行われ、かつ視認困難演出は行われ、等）遊技機。

【0353】

（特徴部64SHと特徴部31AKとに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部64SHと特徴部31AKとについて説明する。特徴部64SHと特徴部31AKとを併せ持つ遊技機は、遊技を行い、遊技に関する演出表示を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置5等）を備え、遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態等）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1等）であって、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（例えば、リーチ演出等）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120等）と、

前記示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段（例えば、演出制御用CPU120等）と、

遊技者の動作を検出する検出手段（例えば、コントローラセンサユニット35A、プッシュセンサ35B等）と、

前記検出手段による動作の検出が有効であることを示す有効表示（例えば、有効表示 6 4 S H 0 0 3、6 4 S H 0 0 5 等）を前記表示手段に表示する有効表示手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 等）と、

前記有効表示手段により表示された有効表示を含む演出表示（例えば、促進演出における表示等）の少なくとも一部を視認困難にする視認困難演出を行う視認困難演出手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 等）と、

前記有効表示として第 1 有効表示（例えば、有効表示 6 4 S H 0 0 5 等）が表示されている状態で、前記検出手段により動作が検出された場合に、第 1 演出表示（例えば、宝箱と文字列等）を表示する第 1 演出（例えば、ボタン演出における対応演出等）を行うことが可能な第 1 演出手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 等）と、

10

前記有効表示として複数の選択肢から一の選択肢を選択する動作が有効であることを示す第 2 有効表示（例えば、有効表示 6 4 S H 0 0 3 等）が表示されている状態で、前記検出手段により動作が検出された場合に、該動作の検出に応じて選択の結果（例えば、図 2 0 - 1 （B 2）に示される選択結果（選択されたキャラクタ）等）を特定可能な第 2 表示演出を表示する第 2 演出（例えば、選択演出における対応演出）を行うことが可能な第 2 演出手段と（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 等）、

を備え、

前記タイトル報知手段は、前記示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを報知可能であり（例えば、図 9 （D）や図 9 （F）に示すようにリーチ演出のタイトルを表示する部分等）、

20

前記視認困難演出手段は、前記第 1 有効表示が表示され、前記第 1 演出手段により第 1 演出が行われる場合には視認困難演出を行うことが可能であり（例えば、図 2 0 - 4 の 6 4 S H 1 0 4 及び 6 4 S H 1 0 5 で肯定判定した場合にボタン演出と視認困難演出を行う、等）、前記第 2 有効表示が表示され、前記第 2 演出手段により第 2 演出が行われる場合には視認困難演出を行わない（例えば、図 2 0 - 4 の 6 4 S H 1 0 1 で肯定判定された場合、または 6 4 S H 1 0 4 で否定判定され、6 4 S H 1 1 0 で肯定判定された場合には、選択演出が行われ、かつ視認困難演出は行われぬ、等）遊技機。

【0354】

（特徴部 6 5 S H と特徴部 3 1 A K とに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部 6 5 S H と特徴部 3 1 A K とについて説明する。特徴部 6 4 S H と特徴部 3 1 A K とを併せ持つ遊技機は、遊技を行い、遊技に関する演出表示を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置 5 等）を備え、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（例えばパチンコ遊技機 1 等）であって、

30

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（例えば、リーチ演出等）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 等）と、

前記示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 等）と、

遊技者の動作を検出する検出手段（例えば、コントローラセンサユニット 3 5 A、プッシュセンサ 3 5 B 等）と、

前記検出手段による動作の検出が有効であることを示す有効表示（例えば、有効表示 6 4 S H 0 0 3、6 4 S H 0 0 5 等）を前記表示手段に表示する有効表示手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 等）と、

40

前記有効表示手段により表示された有効表示を含む演出表示（例えば、促進演出における表示等）の少なくとも一部を視認困難にする視認困難演出を行う視認困難演出手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 等）と、

前記有効表示が表示されている状態で、前記検出手段により動作が検出された場合に、第 1 演出（例えば、ボタン演出における促進表示等）を行うことが可能な第 1 演出手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 等）と、

前記有効表示が表示されている状態で、前記検出手段により動作が検出された場合に、有利状態となる期待度が第 1 演出より大きい第 2 演出（例えば、キャラ A 演出等）を行う

50

ことが可能な第2演出手段（例えば、演出制御用CPU120等）と、
を備え、

前記タイトル報知手段は、前記示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを報知可能であり（例えば、図9（D）や図9（F）に示すようにリーチ演出のタイトルを表示する部分等）、

前記視認困難演出手段は、前記第1演出手段により第1演出が行われる場合には視認困難演出を行うことが可能であり（例えば、図20-4の64SH104及び64SH105で肯定判定した場合にボタン演出と視認困難演出を行う、等）、前記第2演出手段により第2演出が行われる場合には視認困難演出を行わない（例えば、図20-4の64SH104で肯定判定され、64SH108で肯定判定された場合には、視認困難演出は行われない、等）遊技機。

10

【0355】

（特徴部64SHと、特徴部3とに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部64SHと特徴部3とについて説明する。特徴部64SHと特徴部3とを併せ持つ遊技機は、遊技に関する演出表示を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置5等）を備え、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（例えば、リーチ演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば演出制御用CPU120）と、

前記示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段（例えば演出制御用CPU120）と、

20

遊技者の動作を検出する検出手段（例えば、コントローラセンサユニット35A、プッシュセンサ35B等）と、

前記検出手段による動作の検出が有効であることを示す有効表示（例えば、有効表示64SH003、64SH005等）を前記表示手段に表示する有効表示手段（例えば、演出制御用CPU120等）と、

前記有効表示手段により表示された有効表示を含む演出表示（例えば、促進演出における表示等）の少なくとも一部を視認困難にする視認困難演出を行う視認困難演出手段（例えば、演出制御用CPU120等）と、

前記有効表示として第1有効表示（例えば、有効表示64SH005等）が表示されている状態で、前記検出手段により動作が検出された場合に、第1演出表示（例えば、宝箱と文字列等）を表示する第1演出（例えば、ボタン演出における対応演出等）を行うことが可能な第1演出手段（例えば、演出制御用CPU120等）と、

30

前記有効表示として複数の選択肢から一の選択肢を選択する動作が有効であることを示す第2有効表示（例えば、有効表示64SH003等）が表示されている状態で、前記検出手段により動作が検出された場合に、該動作の検出に応じて選択の結果（例えば、図20-1（B2）に示される選択結果（選択されたキャラクタ）等）を特定可能な第2表示演出を表示する第2演出（例えば、選択演出における対応演出）を行うことが可能な第2演出手段と（例えば、演出制御用CPU120等）、

40

を備え、

前記タイトル報知手段は、前記示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを報知可能であり（例えば図9（D）や図9（F）に示すようにリーチ演出のタイトルを表示する部分）、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として少なくとも第1示唆演出（例えばスーパーリーチAやスーパーリーチBのリーチ演出）と第2示唆演出（例えばスーパーリーチDやスーパーリーチEのリーチ演出）とを実行可能であり、

前記タイトル報知手段は、前記第2示唆演出では、当該第2示唆演出の開始時から当該第2示唆演出に対応したタイトルを報知し（例えば、図9（H）に示すように、スーパーリーチDのリーチ演出の開始から該スーパーリーチDのリーチ演出に対応したタイトル31AK008を表示する部分）、

50

前記視認困難演出手段は、前記第1有効表示が表示され、前記第1演出手段により第1演出が行われる場合には視認困難演出を行うことが可能であり（例えば、図20-4の64SH104及び64SH105で肯定判定した場合にボタン演出と視認困難演出を行う、等）、前記第2有効表示が表示され、前記第2演出手段により第2演出が行われる場合には視認困難演出を行わない（例えば、図20-4の64SH101で肯定判定された場合、または64SH104で否定判定され、64SH110で肯定判定された場合には、選択演出が行われ、かつ視認困難演出は行われず、等）遊技機。

【0356】

（特徴部65SHと、特徴部3とに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部65SHと特徴部3とについて説明する。特徴部65SHと特徴部3とを併せ持つ遊技機は、遊技に関する演出表示を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置5等）を備え、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（例えば、リーチ演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば演出制御用CPU120）と、

前記示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段（例えば演出制御用CPU120）と、

遊技者の動作を検出する検出手段（例えば、コントローラセンサユニット35A、プッシュセンサ35B等）と、

前記検出手段による動作の検出が有効であることを示す有効表示（例えば、有効表示64SH003、64SH005等）を前記表示手段に表示する有効表示手段（例えば、演出制御用CPU120等）と、

前記有効表示手段により表示された有効表示を含む演出表示（例えば、促進演出における表示等）の少なくとも一部を視認困難にする視認困難演出を行う視認困難演出手段（例えば、演出制御用CPU120等）と、

前記有効表示が表示されている状態で、前記検出手段により動作が検出された場合に、第1演出（例えば、ボタン演出における促進表示等）を行うことが可能な第1演出手段（例えば、演出制御用CPU120等）と、

前記有効表示が表示されている状態で、前記検出手段により動作が検出された場合に、有利状態となる期待度が第1演出より大きい第2演出（例えば、キャラA演出等）を行うことが可能な第2演出手段（例えば、演出制御用CPU120等）と、

を備え、

前記タイトル報知手段は、前記示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを報知可能であり（例えば図9（D）や図9（F）に示すようにリーチ演出のタイトルを表示する部分）、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として少なくとも第1示唆演出（例えばスーパーリーチAやスーパーリーチBのリーチ演出）と第2示唆演出（例えばスーパーリーチDやスーパーリーチEのリーチ演出）とを実行可能であり、

前記タイトル報知手段は、前記第2示唆演出では、当該第2示唆演出の開始時から当該第2示唆演出に対応したタイトルを報知し（例えば、図9（H）に示すように、スーパーリーチDのリーチ演出の開始から該スーパーリーチDのリーチ演出に対応したタイトル31AK008を表示する部分）、

前記視認困難演出手段は、前記第1演出手段により第1演出が行われる場合には視認困難演出を行うことが可能であり（例えば、図20-4の64SH104及び64SH105で肯定判定した場合にボタン演出と視認困難演出を行う、等）、前記第2演出手段により第2演出が行われる場合には視認困難演出を行わない（例えば、図20-4の64SH104で肯定判定され、64SH108で肯定判定された場合には、視認困難演出は行われず、等）遊技機。

【0357】

（本実施形態の特徴部3に関する説明）

10

20

30

40

50

次に、本実施の形態の特徴部3について説明する。尚、本実施の形態の特徴部3におけるパチンコ遊技機1の正面図は、前述した特徴部3 1 A Kと同一であるため省略する。図2 1-1及び図2 1-2に示すように、本実施の形態の特徴部3における主基板1 1は、第1部材と第2部材とにより開放可能に構成された基板ケース1 2 2 S G 2 0 1に収納された状態でパチンコ遊技機1の背面に搭載されている。また、主基板1 1には、パチンコ遊技機1の設定値を変更可能な設定変更状態、または、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を確認可能な設定確認状態に切り替えるための錠スイッチ1 2 2 S G 0 5 1と、設定変更状態において後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する設定切替スイッチ1 2 2 S G 0 5 2が設けられている。

【0 3 5 8】

これら錠スイッチ1 2 2 S G 0 5 1及び設定切替スイッチ1 2 2 S G 0 5 2といった遊技者が操作可能な操作部が設けられた設定切替本体部は、主基板1 1とともに基板ケース1 2 2 S G 2 0 1内に収容されており、錠スイッチ1 2 2 S G 0 5 1及び設定切替スイッチ1 2 2 S G 0 5 2は、基板ケース1 2 2 S G 2 0 1を開放しなくても操作可能となるように基板ケース1 2 2 S G 2 0 1の背面左部に形成された開口を介して背面側に露出している。

【0 3 5 9】

錠スイッチ1 2 2 S G 0 5 1及び設定切替スイッチ1 2 2 S G 0 5 2を有する基板ケース1 2 2 S G 2 0 1は、パチンコ遊技機1の背面に設けられているため、遊技機用枠3を閉鎖した状態では操作が極めて困難であり、所定の扉キーを用いて遊技機用枠3を開放することで操作が可能となる。また、錠スイッチ1 2 2 S G 0 5 1は、遊技場の店員等が所有する設定キーの操作を要することから、設定キーを所持する店員のみ操作が可能とされている。また、錠スイッチ1 2 2 S G 0 5 1は、設定キーによって、後述するONとOFFの切替操作及び該切替操作とは異なる操作（例えば、押込み操作）を実行可能なスイッチでもある。尚、本実施の形態の特徴部3では、扉キーと設定キーとが別個のキーである形態を例示したが、これらは1のキーにて兼用されていてもよい。

【0 3 6 0】

主基板1 1は、遊技機用枠1 2 2 S G 0 0 3を開放していない状態では視認できないので、主基板1 1を視認する際の正面とは、遊技機用枠1 2 2 S G 0 0 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1 1を視認する際の正面とパチンコ遊技機1の正面とが共通するようにしてもよい。

【0 3 6 1】

主基板1 1から演出制御基板1 2に向けて伝送される制御信号は、中継基板1 5によって中継される。中継基板1 5を介して主基板1 1から演出制御基板1 2に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置5における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ8 L、8 Rからの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ9や装飾用LEDの点灯動作などを制御するために用いられるLED制御コマンドが含まれている。

【0 3 6 2】

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

【0 3 6 3】

図 2 1 - 3 (A) に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示装置 4 A 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 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 4 B 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 8 1 X X H は、特図ゲームにおける特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R 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、X X H は不特定の 1 6 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なる E X T データが設定される。

10

【0 3 6 4】

コマンド 8 C X X H は、変動表示結果通知コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの変動表示結果を指定する演出制御コマンドである。変動表示結果通知コマンドでは、例えば図 2 1 - 3 (B) に示すように、変動表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるか「小当たり」であるかの決定結果（事前決定結果）や、変動表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当たり種別決定結果）に応じて、異なる E X T データが設定される。

【0 3 6 5】

変動表示結果通知コマンドでは、例えば図 2 1 - 3 (B) に示すように、コマンド 8 C 0 0 H は、変動表示結果が「ハズレ」となる旨の事前決定結果を示す第 1 変動表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 1 H は、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たり A」となる旨の事前決定結果及び大当た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 8 C 0 2 H は、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たり B」となる旨の事前決定結果及び大当た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 8 C 0 3 H は、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たり C」となる旨の事前決定結果及び大当た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 8 C 0 4 H は、変動表示結果が「小当たり」となる旨の事前決定結果を通知する第 5 変動表示結果指定コマンドである。

20

【0 3 6 6】

コマンド 8 F 0 0 H は、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R 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 9 5 X X H は、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態に応じて、異なる E X T データが設定される。具体的な一例として、コマンド 9 5 0 0 H 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 9 5 0 1 H 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。

30

【0 3 6 7】

コマンド 9 6 X X H は、パチンコ遊技機 1 においてエラー（異常）の発生および発生したエラー（異常）の種別を指定するエラー（異常）指定コマンドである。エラー（異常）指定コマンドでは、例えば、各エラー（異常）に対応する E X T データが設定されることにより、演出制御基板 1 2 側において、いずれのエラー（異常）の発生が判定されたのかを特定することができ、特定したエラー（異常）の発生が、後述するエラー報知処理によって報知される。

40

【0 3 6 8】

コマンド A 0 X X H は、大当たり遊技状態または小当た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 A 1 X X H は、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンド A 2 X X H は、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態か

50

ら閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A 3 X X H 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。

【0369】

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

10

【0370】

コマンド B 1 0 0 H は、入賞球装置 6 A 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 2 2 A 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つき、第 1 特別図柄表示装置 4 A 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 B 2 0 0 H は、可変入賞球装置 6 B 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 2 2 B 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つき、第 2 特別図柄表示装置 4 B 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。

20

【0371】

コマンド C 1 X X H は、画像表示装置 5 などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 1 特図保留記憶数を通知する第 1 保留記憶数通知コマンドである。コマンド C 2 X X H は、画像表示装置 5 などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 2 特図保留記憶数を通知する第 2 保留記憶数通知コマンドである。第 1 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 1 始動条件が成立したことに基ついて、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 1 1 から演出制御基板 1 2 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ついて、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 1 1 から演出制御基板 1 2 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。

30

【0372】

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。

40

【0373】

コマンド D 0 X X H は、新たに設定された設定値を主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 （演出制御用 C P U 1 2 0）に指定するための設定値指定コマンドである。コマンド E 1 0 1 H は、パチンコ遊技機 1 が R A M 1 0 2 の内容をクリアせずに起動したこと（電断復旧したこと、ホットスタートとも言う）を通知するホットスタート通知コマンドである。コマンド E 1 0 2 H は、パチンコ遊技機 1 が R A M 1 0 2 の内容をクリアして起動したこと（コールドスタート）を通知するコールドスタート通知コマンドである。コマンド E 1 0 3 H は、パチンコ遊技機 1 が設定値の変更操作が開始されたこと（パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動したこと）を通知する設定値変更開始通知コマンドである。コマンド E 1 0 4 H は、パチンコ遊技機 1 の設定値の変更操作が終了したことを通知する設定値変更

50

終了通知コマンドである。コマンド E 1 0 5 H は、パチンコ遊技機 1 の設定値の確認操作が開始されたこと（パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動したこと）w p 通知する設定値確認開始通知コマンドである。コマンド E 1 0 6 H は、パチンコ遊技機 1 の設定値の確認操作が終了したことを通知する設定値確認終了通知コマンドである。

【0374】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶する R O M（Read Only Memory）1 0 1 と、遊技制御用のワークエリアを提供する R A M（Random Access Memory）1 0 2 と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行う C P U（Central Processing Unit）1 0 3 と、C P U 1 0 3 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路 1 0 4 と、I / O（Input/Output port）1 0 5 と、時刻情報を出力可能なリアルタイムクロック（R T C）1 0 6 とを備えて構成される。

【0375】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、C P U 1 0 3 が R O M 1 0 1 から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、C P U 1 0 3 が R O M 1 0 1 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、C P U 1 0 3 が R A M 1 0 2 に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、C P U 1 0 3 が R A M 1 0 2 に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、C P U 1 0 3 が I / O 1 0 5 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の外部から各種信号の入力を受付ける受信動作、C P U 1 0 3 が I / O 1 0 5 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

【0376】

図 2 1 - 4 は、主基板 1 1 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 2 1 - 4 に示すように、この実施の形態の特徴部 3 では、主基板 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 の他、大当たり種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3、普図表示結果判定用の乱数値 M R 4、M R 4 の初期値決定用の乱数値 M R 5 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値 M R 1 ~ M R 5 は、C P U 1 0 3 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 1 0 4 によって更新されてもよい。乱数回路 1 0 4 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 1 0 0 とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【0377】

尚、本実施の形態では各乱数値 M R 1 ~ M R 5 をそれぞれ図 2 1 - 4 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 M R 1 ~ M R 5 の範囲は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。

【0378】

図 2 1 - 5 は、本実施の形態における変動パターンを示している。本実施の形態では、変動表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、変動表示結果が「大当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。また、変動表示結果が「小当たり」となる場合などに対応して、1 の変動パターンが予め用意されている。尚、変動表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称され、変動表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチハズレ変動パターン」

ともいう)と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、変動表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。変動表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。変動表示結果が「小当り」である場合に対応した変動パターンは、小当り変動パターンと称される。

【0379】

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

10

【0380】

図21-5に示すように、本実施の形態の特徴部3におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンであるスーパーリーチα、スーパーリーチβよりも短く設定されている。また、本実施の形態におけるスーパーリーチα、スーパーリーチβといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチβのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーリーチαのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンよりも特図変動時間が長く設定されている。

20

【0381】

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

【0382】

尚、本実施の形態の特徴部3においては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

30

【0383】

また、本実施の形態の特徴部3では、図21-5に示すように、変動パターン毎に変動内容(演出内容)が予め決定されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定されている設定値に応じて同じ変動パターンであっても変動内容(演出内容)が異なるようにしてもよい。例えば、ノーマルリーチハズレの変動パターンPA2-1の場合は、設定されている設定値が1の場合は、ノーマルリーチハズレとなる変動パターンとし、設定されている設定値が2の場合は、擬似連演出を2回実行して非リーチハズレとなる変動パターンとして、設定されている設定値が3の場合は、擬似連演出を3回実行してスーパーリーチハズレとなる変動パターンとすればよい。

40

【0384】

遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出したプログラムを実行し、RAM102をワークエリアとして用いることで、パチンコ遊

50

技機 1 における遊技の進行を制御するための各種の処理が実行される。また、CPU 103 は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板 11 の側において用いられる各種の乱数の全てを生成可能とされている。

【0385】

遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備える ROM 101 には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ROM 101 には、CPU 103 が各種の判定や決定を行うために用意された、図 21-6 及び図 21-7 などに示す複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ROM 101 には、CPU 103 が主基板 11 から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成する

10

【0386】

ROM 101 が記憶する判定テーブルには、例えば図 21-6 (A) に示す表示結果判定テーブル (設定値 1)、図 21-6 (B) に示す表示結果判定テーブル (設定値 2)、図 21-6 (C) に示す表示結果判定テーブル (設定値 3)、図 21-7 (A) に示す大当たり種別判定テーブル (第 1 特別図柄用)、図 21-7 (B) に示す大当たり種別判定テーブル (第 2 特別図柄用) の他、大当たり変動パターン判定テーブル、小当たり変動パターン判定テーブル、ハズレ変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル (図示略)、普図変動パターン決定テーブル (図示略) などが含まれている。

20

【0387】

本実施の形態の特徴部 3 のパチンコ遊技機 1 は、設定値に応じて大当たり及び小当たりの当選確率 (出玉率) が変わる構成とされている。詳しくは、後述する特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル (当選確率) を用いることにより、大当たり及び小当たりの当選確率 (出玉率) が変わるようになっている。設定値は 1 ~ 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。換言すれば、設定値とは、最も小さい値である 1 が最も遊技場側に不利な値であり、2、3 の順に値が大きくなるほど遊技場側にとって有利な値となる。

30

【0388】

図 21-6 (A) ~ 図 21-6 (C) は、各設定値に対応する表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ROM 101 に記憶されているデータの集まりであって、MR 1 と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。本実施の形態の特徴部 3 では、表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 特図と第 2 特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしても良い。

【0389】

図 21-6 (A) ~ 図 21-6 に示すように、各表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が確変状態 (高確状態) であるときに、通常状態または時短状態 (低確状態) であるときよりも多くの判定値が、「大当たり」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機 1 において確変制御が行われる確変状態 (高確状態) では、通常状態または時短状態 (低確状態) であるときに特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率 (本実施の形態の特徴部 3 では、設定値が 1 の場合は $1/99$ 、設定値が 2 の場合は $1/150$ 、設定値が 3 の場合は $1/200$) に比べて、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる (本実施の形態の特徴部 3 では、設定値が 1 の場合は $1/50$ 、設定値が 2 の場合は $1/99$ 、設定値が 3 の場合は $1/150$)。即ち、各表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態 (高確状態) であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定値が

40

50

大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【0390】

また、各表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が通常状態や時短状態（低確状態）である場合と確変状態（高確状態）である場合とで、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技に制御すると決定される確率が同一となるように判定値が割り当てられている（例えば、設定値が1の場合は1／50、設定値が2の場合は1／99、設定値が3の場合は1／200）。

【0391】

更に、前述したように、各遊技状態においては、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1の場合が最も特図表示結果を「大当り」や「小当り」として大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御すると決定される確率が高く、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3の場合が最も特図表示結果を「大当り」や「小当り」として大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御すると決定される確率が低くなるように判定値が割り当てられている（大当り確率及び小当り確率：設定値1＞設定値2＞設定値3）。

【0392】

つまり、CPU103は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、MR1の値が図21-6（A）～図21-6（C）に示す大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当りA～大当りC）とすることを決定する。また、MR1が図21-6（A）～図21-6（C）に示す小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当り及び小当りの当選を決定する。尚、図21-6（A）～図21-6（C）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）並びに小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置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。

【0393】

尚、本実施の形態の特徴部3では、図21-6（A）～図21-6（C）に示す各表示結果判定テーブルにおいて、小当りの当選確率を異ならせる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、いずれの表示結果判定テーブルを用いる場合であっても（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）小当りの当選確率を同一としてもよい。

【0394】

また、本実施の形態の特徴部3では、CPU103は、図21-6（A）～図21-6（C）に示す表示結果判定テーブルを用いて大当りまたは小当りとするか否かを判定するようになっているが、設定値毎に大当り判定テーブルと小当り判定テーブルとを別個に設け、変動表示結果を大当りとするか否か、小当りとするか否かを個別に判定してもよい。また、図21-6（A）～図21-6（C）に示すように、各表示結果判定テーブルには小当りに判定値が割り当てられているが、図21-6（C）に示す表示結果判定テーブル（パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3の場合に参照される表示結果判定テーブル）には、小当りに判定値が割り当てられていなくともよい。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。

【0395】

尚、本実施の形態では、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値として1～3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個以上であってもよい。

【0396】

図21-7(A)及び図21-7(B)は、ROM101に記憶されている大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)、大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)を示す説明図である。このうち、図21-7(A)は、遊技球が第1始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて(すなわち、第1特別図柄の変動表示が行われるとき)大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図21-7(B)は、遊技球が第2始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて(すなわち、第2特別図柄の変動表示が行われるとき)大当り種別を決定する場合のテーブルである。

【0397】

大当り種別判定テーブルは、変動表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数(MR2)に基づいて、大当りの種別を大当りA~大当りCのうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0398】

ここで、本実施の形態の特徴部3における大当り種別について、図21-8を用いて説明する。本実施の形態の特徴部3では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する大当りA(非確変大当りともいう)と、大当り遊技の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する大当りBや大当りC(確変大当りともいう)が設定されている。

【0399】

「大当りA」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが5回(いわゆる5ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当りであり、「大当りB」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが10回(いわゆる10ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当りである。更に、「大当りC」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが15回(いわゆる15ラウンド)、繰返し実行される通常開放大当りである。

【0400】

「大当りA」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数(本実施の形態の特徴部3では100回)の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

【0401】

一方、大当りBや大当りCの大当り遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御は、該大当り遊技状態の終了後において再度大当りが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当りが大当りBや大当りCである場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

【0402】

尚、本実施の形態の特徴部3においては、大当り種別として大当りA~大当りCの3種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は2種類以下、または4種類以上設けてもよい。

【0403】

また、図21-7(A)に示すように、大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)においては、設定値が「1」である場合は、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当りAに割り当てられており、100~149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」である場合は、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当りAに割り当てられており、100~199までが大当りBに割り当てられており、200~299までが大当りCに割り当てられている。また、設定値が「3」である場合は、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当りAに割り当てられており、100~249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。

【0404】

このように、第1特別図柄の特図ゲームにおいて大当たりが発生した場合は、大当たり遊技終了後に時短制御のみが実行される大当たりAを決定する割合が同一である一方で、大当たり遊技終了後に時短制御と確変制御の両方が実行される大当たりBと大当たりCのうち、大当たりCを決定する割合が設定値1、2、3の順に低くなる。つまり、変動特図が第1特別図柄である場合は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1である場合が最も出玉率が高く、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3である場合が最も出玉率が低くなっている。

【0405】

一方で、図21-7(B)に示すように、大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)においては、設定値が「1」である場合は、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当たりAに割り当てられており、100~299までが大当たりCに割り当てられている(大当たりBには判定値が割り当てられていない)。また、設定値が「2」である場合は、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当たりAに割り当てられており、100~149までが大当たりBに割り当てられており、150~299までが大当たりCに割り当てられている。また、設定値が「3」である場合は、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~99までが大当たりAに割り当てられており、100~199までが大当たりBに割り当てられており、200~299までが大当たりCに割り当てられている。

【0406】

このように、第2特別図柄の特図ゲームにおいて大当たりが発生した場合は、大当たり遊技終了後に時短制御のみが実行される大当たりAを決定する割合が同一である一方で、大当たり遊技終了後に時短制御と確変制御の両方が実行される大当たりBと大当たりCのうち、大当たりCを決定する割合が設定値1、2、3の順に低くなる。つまり、変動特図が第2特別図柄である場合は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1である場合が最も出玉率が高く、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3である場合が最も出玉率が低くなっている。

【0407】

尚、本実施の形態の特徴部3では、変動特図が第2特図であり、且つパチンコ遊技機1に設定されている設定値が1である場合には、大当たり種別を大当たりBに決定しない形態を例示している、つまり、設定されている設定値に応じて大当たり種別の決定割合が異なることには、いずれかの当たり種別を決定しないこと(決定割合が0%である)ことを含んでいるが、変動特図が第2特図であり、且つパチンコ遊技機1に設定されている設定値が1である場合においても、大当たり種別を大当たりBに決定する場合を設けてもよい。

【0408】

このように、本実施の形態の特徴部3では、設定されている設定値に応じて変動表示結果が大当たりとなった場合の大当たり種別の決定割合が異なっているので、遊技興趣を向上できるようにしている。

【0409】

尚、本実施の形態の特徴部3では、大当たり種別を大当たり種別判定用の乱数値であるMR2を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別は、特図表示結果判定用の乱数値であるMR1を用いて決定してもよい。

【0410】

また、本実施の形態の特徴部3では、パチンコ遊技機1に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となる(大当たり確率や小当たり確率高まることや、大当たり種別としての大当たりCが決定されやすくなること等)形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定される設定値が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。

【0411】

また、本実施の形態の特徴部 3 では、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値に応じて大当たり確率や小当たり確率が変化する一方で、遊技性自体は変化しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。

【0412】

例えば、パチンコ遊技機 1 に設定される設定値が 1 である場合は、通常状態での大当たり確率が $1/320$ 、確変状態が 65% の割合でループする遊技性（所謂確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 2 である場合は、通常状態での大当たり確率が $1/200$ 、大当たり遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当たり遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当たり遊技中に遊技球が該所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（所謂 V 確変タイプ）とし、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 3 である場合は、大当たり確率が $1/320$ 且つ小当たり確率が $1/50$ であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当たり遊技状態に制御する遊技性（所謂 1 種 2 種混合タイプ）としてもよい。更に、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 1～3 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たり確率や小当たり確率が高い一方で大当たり遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が 4 である場合）を設けてもよい。

【0413】

更に、このように、設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、上述の例であれば、設定値が 1 や 4 の場合は、特別可変入賞球装置 7 内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が 2 や 3 の場合は、該所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当たり遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

【0414】

また、ROM 101 には、変動パターン判定用の乱数値 MR 3 に基づいて変動パターンを決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されており、変動パターンを、事前決定結果に応じて前述した複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定する。

【0415】

具体的には、変動パターン判定テーブルとしては、変動表示結果を「大当たり」にすることが事前決定されたときに使用される大当たり用変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「小当たり」にすることが事前決定されたときに使用される大当たり用変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「ハズレ」にすることが事前決定されたときに使用されるハズレ用変動パターン判定テーブルとが予め用意されている。

【0416】

大当たり用変動パターン判定テーブルにおいては、ノーマルリーチ大当たりの変動パターン（PB1-1）、スーパーリーチ α 大当たりの変動パターン（PB1-2）、スーパーリーチ β 大当たりの変動パターン（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 MR 3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0417】

図 21-9（A）及び図 21-9（B）に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブルとしては、大当たり種別が大当たり A である場合に使用される大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たり A 用）と、大当たり種別が大当たり B、大当たり C 用である場合に使用される大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たり B、大当たり C 用）が予め用意されており、これら大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たり A 用）と大当たり用変動パターン判定テーブル（大当たり B、大当たり C 用）には、ノーマルリーチ大当たりの変動パターン（PB1-1

）、スーパーリーチα大当りの変動パターン（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。

【0418】

図21-9（A）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル（大当りA用）においては、設定値が「1」である場合、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。

【0419】

図21-9（B）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル（大当りB、大当りC用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲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。

【0420】

このように、特図ゲームにおいて大当りAが当選した場合に、スーパーリーチα大当りの変動パターン（PB1-2）を決定する割合が、スーパーリーチβ大当りの変動パターン（PB1-3）を決定する割合よりも高く、かつ、設定値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。

【0421】

つまり、本実施の形態では、これらの判定値が、大当りの種別が「大当りB」または「大当りC」である場合にはスーパーリーチβが決定され易く、大当りの種別が「大当りA」である場合には、スーパーリーチαが決定され易いように割り当てられていることで、スーパーリーチβの変動パターンが実行されたときには、「大当りB」または「大当りC」となるのではないかという遊技者の期待感を高めることできる。

【0422】

また、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、小当りの変動パターン（PC1-1）の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のう

ち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。具体的には、図21-9(C)に示すように、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が「1」、「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。尚、本実施における小当りの変動パターンとしてはPC1-1のみが設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当りの変動パターンとしては2以上の変動パターンを設け、設定値「1」、「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。

【0423】

また、ハズレ用変動パターン判定テーブルには、遊技状態が時短制御の実施されていない低ベース状態において保留記憶数が1個以下である場合に使用されるハズレ用変動パターン判定テーブルAと、低ベース状態において合計保留記憶数が2~4個である場合に使用されるハズレ用変動パターン判定テーブルBと、低ベース状態において合計保留記憶数が5~8個である場合に使用されるハズレ用変動パターン判定テーブルCと、遊技状態が時短制御の実施されている高ベース状態である場合に使用されるハズレ用変動パターン判定テーブルDとが予め用意されている。

【0424】

ハズレ用変動パターン判定テーブルAにおいては、短縮なしの非リーチハズレの変動パターン(PA1-1)、ノーマルリーチハズレの変動パターン(PA2-1)、スーパーリーチ α ハズレの変動パターン(PA2-2)、スーパーリーチ β ハズレの変動パターン(PA2-3)に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0425】

図21-10(A)に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブルA(低ベース中合算保留記憶数1個以下用)においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲0~997のうち、0~350までが非リーチハズレの変動パターン(PA1-1)に割り当てられており、351~700までがノーマルリーチハズレの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701~900までがスーパーリーチ α ハズレの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901~997までがスーパーリーチ β ハズレの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。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、0~400までが非リーチハズレの変動パターン(PA1-1)に割り当てられており、401~700までがノーマルリーチハズレの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701~900までがスーパーリーチ α ハズレの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901~997までがスーパーリーチ β ハズレの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。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、0~450までが非リーチハズレの変動パターン(PA1-1)に割り当てられており、451~700までがノーマルリーチハズレの変動パターン(PA2-1)に割り当てられており、701~900までがスーパーリーチ α ハズレの変動パターン(PA2-2)に割り当てられ、901~997までがスーパーリーチ β ハズレの変動パターン(PA2-3)に割り当てられている。

【0426】

また、ハズレ用変動パターン判定テーブルBにおいては、合計保留記憶数が2~4個に対応する短縮の非リーチハズレの変動パターン(PA1-2)、ノーマルリーチハズレの変動パターン(PA2-1)、スーパーリーチ α ハズレの変動パターン(PA2-2)、スーパーリーチ β ハズレの変動パターン(PA2-3)に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0427】

図21-10(B)に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブルB(低ベース中合算保留記憶数2~4個用)においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の

範囲 0～997のうち、0～400までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、401～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。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、0～450までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～500までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、501～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

10

【0428】

また、ハズレ用変動パターン判定テーブルCにおいては、合計保留記憶数が5～8個に対応する短縮の非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）、ノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）、スーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

20

【0429】

図21-10（C）に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブルC（低ベース中合算保留記憶数5個以上用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～450までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～500までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、501～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～550までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、551～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

30

40

【0430】

また、ハズレ用変動パターン判定テーブルDにおいては、時短制御中に対応する短縮の非リーチハズレの変動パターン（PA1-4）、ノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）、スーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0431】

図21-10（D）に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブルD（高ベース中用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲0～997のうち、

50

0～450までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、451～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～500までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、501～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～550までが非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）に割り当てられており、551～700までがノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）に割り当てられており、701～900までがスーパーリーチαハズレの変動パターン（PA2-2）に割り当てられ、901～997までがスーパーリーチβハズレの変動パターン（PA2-3）に割り当てられている。

10

【0432】

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

20

【0433】

尚、本実施の形態の特徴部3における「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（本実施の形態）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。

30

【0434】

尚、本実施の形態では、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチの変動パターンの決定割合が同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値にかかわらず非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの全ての変動パターンの決定割合が同一であってもよいし、また、非リーチ、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。

【0435】

また、本実施の形態では、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチαハズレの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβハズレの変動パターンの決定割合の両方が設定されている設定値にかかわらず同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動表示結果がハズレである場合は、スーパーリーチαハズレの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβハズレの変動パターンの決定割合のどちらか一方のみの決定割合が設定されている設定値にかかわらず同一であってもよい。

40

【0436】

また、本実施の形態では、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチαハズレの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβハズレの変動パターンの決定割合の両方が設定されている設定値にかかわらず同一である形態

50

を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動表示結果が大当たりである場合においても、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチ大当たりの変動パターンの決定割合が設定されている設定値にかかわらず同一であってもよい。

【0437】

尚、本実施の形態では、変動表示結果がハズレである場合は、設定されている設定値に応じて非リーチやノーマルリーチの変動パターンの決定割合が異なる形態を例示しているが、設定されている設定値によっては、非リーチの変動パターンとノーマルリーチの変動パターンのうち、決定されない変動パターンが1つまたは複数あってもよい。つまり、設定されている設定値に応じて変動パターンの決定割合が異なることには、いずれかの変動パターンを決定しないこと（決定割合が0%であること）や、特定の変動パターンを100%の割合で決定することも含まれている。

10

【0438】

尚、短縮なしの非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）よりも非リーチハズレの変動パターン（PA1-2）の方が変動時間は短く、さらに、変動パターン（PA1-2）よりも非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）の方が変動時間は短い（図21-5参照）。よって、保留記憶数が増加した場合には、変動時間が短い非リーチハズレの変動パターンが決定されることにより、保留記憶が消化されやすくなって、保留記憶数が上限数である4に達しているときに始動入賞することで、保留記憶がなされない無駄な始動入賞が発生し難くなるようになるとともに、保留記憶数が減少した場合には、変動時間が長い短縮なしの非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）が決定されることによって、変動表示の時間が長くなることにより、変動表示が実行されないことによる遊技の興趣低下を防ぐことができるようになる。

20

【0439】

また、本実施の形態の特徴部3では、図21-10（A）～図21-10（C）に示すように、合算保留記憶数に応じて異なるハズレ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動対象の特別図柄における保留記憶数（例えば、第1特別図柄の変動表示を実行する場合は第1特別図柄の保留記憶数、第2特別図柄の変動表示を実行する場合は第2特別図柄の保留記憶数）に応じて異なるハズレ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定してもよい。

30

【0440】

また、本実施の形態の特徴部3の各ハズレ用変動パターン判定テーブルにおいては、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1～3のいずれの数値であっても、スーパーリーチハズレの変動パターン（PA2-2及びPA2-3）に割り当てられている乱数値の範囲が同一となっている。しかしながら、大当たり確率及びハズレ確率は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異なっているので、実際に変動表示がスーパーリーチハズレの変動パターンにて実行される割合（スーパーリーチハズレの変動パターンの出現率）は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異なっている。尚、本実施の形態の特徴部3では、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて変動表示がスーパーリーチハズレの変動パターンにて実行される割合が異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、各設定値毎の大当たり確率及びハズレ確率を考慮し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値にかかわらず同一の割合で変動表示がスーパーリーチハズレの変動パターンにて実行されるようにしてもよい。

40

【0441】

図21-1に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであればよい。すなわち、パチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM102の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデー

50

タ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップRAMに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【0442】

このようなRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、図示しない遊技制御用データ保持エリアが設けられている。遊技制御用データ保持エリアは、第1特図保留記憶部と、第2特図保留記憶部と、普図保留記憶部と、遊技制御フラグ設定部と、遊技制御タイマ設定部と、遊技制御カウンタ設定部と、遊技制御バッファ設定部とを備えている。

10

【0443】

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

20

【0444】

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

30

【0445】

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

40

【0446】

普図保留記憶部は、通過ゲートを通した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部は、遊技球が通過ゲートを通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。

【0447】

50

遊技制御フラグ設定部には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0448】

遊技制御タイマ設定部には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0449】

遊技制御カウンタ設定部には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部には、遊技用乱数の一部または全部を CPU 103 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。

【0450】

遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタには、乱数回路 104 で生成されない乱数値、例えば、乱数値 MR 1 ~ MR 4 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、CPU 103 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。CPU 103 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。

【0451】

遊技制御バッファ設定部には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0452】

次に、本実施の形態の特徴部 3 における遊技制御メイン処理について説明する。図 21-11 は、CPU 103 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。遊技制御メイン処理では、CPU 103 は、先ず、割込禁止に設定する (122SGSa001)。続いて、必要な初期設定を行う (122SGSa0022)。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス (CTC (カウンタ/タイマ回路)、パラレル入出力ポート等) のレジスタ設定、RAM 102 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0453】

次いで、クリアスイッチが ON であるか否かを判定する (122SGSa003)。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 ON の状態で電源が投入されると、出力信号 (クリア信号) が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に入力される。クリアスイッチが ON である場合 (122SGSa003; Y)、は、122SGSa014 に進む。また、クリアスイッチが OFF である場合 (122SGSa003; N) は、更に、RAM 102 (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 (122SGSa004)。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、CPU 103 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、RAM 102 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、RAM 102 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

10

20

30

40

50

ックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップS4では、バックアップフラグがONであるか否かを判定する。バックアップフラグがOFFでRAM102にバックアップデータが記憶されていない場合（122SGSa004；N）は、

【0454】

RAM102にバックアップデータが記憶されている場合（122SGSa004；Y）、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（122SGSa005）。122SGSa005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。

【0455】

RAM102のデータが正常でないと判定された場合（122SGSa005；N）、122SGSa014に進む。

【0456】

RAM102のデータが正常であると判定された場合（122SGSa005；Y）、CPU103は、演出制御基板12が起動するまでの期間中待機するための演出制御基板起動開始待ちタイマをセットする（122SGSa006）。そして、該演出制御基板起動開始待ちタイマの値を-1し（122SGSa007）、演出制御基板起動開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（122SGSa008）。演出制御基板起動開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合（122SGSa008；N）は、122SGSa007を再度実行して演出制御基板12が起動するまでの期間待機する。また、演出制御基板起動開始待ちタイマがタイマアウトしている場合（122SGSa008；Y）、CPU103は、錠スイッチ122SG051がONであるか否かを判定する。

【0457】

錠スイッチ122SG051がONである場合（122SGSa008；Y）は、表示モニタ122SG029にパチンコ遊技機1に設定されている設定値を表示するための設定値確認処理を実行し、遊技場の店員等が表示モニタ122SG029を視認することによってパチンコ遊技機1に設定されている設定値を確認可能な状態（設定変更状態）とする（122SGSa010）。また、錠スイッチ122SG051がOFFである場合（122SGSa008；N）や設定値確認処理の実行後は、122SGSa011に進む。

【0458】

122SGSa011では、CPU103は、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【0459】

そして、CPU103は、パチンコ遊技機1が電断前の状態で復旧（ホットスタートで起動）したとして、演出制御基板12に対してホットスタート通知コマンドを含む復旧時のコマンドを送信し、122SGSa021に進む（122SGSa013）。

【0460】

122SGSa014においてCPU103は、演出制御基板12が起動するまでの期間中待機するための演出制御基板起動開始待ちタイマをセットする。そして、該演出制御基板起動開始待ちタイマの値を-1し（122SGSa015）、演出制御基板起動開始待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（122SGSa016）。演出制御基板起動開始待ちタイマがタイマアウトしていない場合（122SGSa016；N）は、

1 2 2 S G S a 0 1 5 を再度実行して演出制御基板 1 2 が起動するまでの期間待機する。また、演出制御基板起動開始待ちタイマがタイマアウトしている場合（1 2 2 S G S a 0 1 6 ; Y）、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の内容をクリアするための R A M クリア処理（1 2 2 S G S a 0 1 7）を実行した後、錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 が O N であるか否かを判定する（1 2 2 S G S a 0 1 9）。

【0 4 6 1】

錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 が O F F である場合（1 2 2 S G S a 0 1 9 ; N）は、C P U 1 0 3 は、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動したとして、演出制御基板 1 2 に対してコールドスタート通知コマンドを送信し、1 2 2 S G S a 0 2 1 に進む。

【0 4 6 2】

更に、錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 が O N である場合（1 2 2 S G S a 0 1 9 ; Y）、C P U 1 0 3 は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を変更するための設定変更処理（1 2 2 S G S a 0 2 0）を実行し、1 2 2 S G S a 0 2 1 に進む。

【0 4 6 3】

1 2 2 S G S a 0 2 1 において C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する。そして、所定時間（例えば 2 m s）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 1 0 0 に内蔵されている C T C のレジスタの設定を行い（1 2 2 S G S a 0 2 2）、割込みを許可する（1 2 2 S G S a 0 2 3）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2 m s）ごとに C T C から割込み要求信号が C P U 1 0 3 へ送出され、C P U 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0 4 6 4】

図 2 1 - 1 2 は、C P U 1 0 3 が実行する設定値確認処理を示すフローチャートである。設定値確認処理では、C P U 1 0 3 は、先ず、演出制御基板 1 2 に対して設定値確認開始通知コマンドを送信し（1 2 2 S G S a 0 3 1）、R A M 1 0 2 におけるアドレス F 0 0 1（図 2 1 - 1 3（B）参照）に格納されている設定値を表示モニタ 1 2 2 S G 0 2 9 に表示する（1 2 2 S G S a 0 3 2）。そして、錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 が O N であるか否かを判定する（1 2 2 S G S a 0 3 3）。錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 が O N である場合（1 2 2 S G S a 0 3 3 ; N）、C P U 1 0 3 は、1 2 2 S G S a 0 3 3 を繰り返し実行することで、錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 が O F F となるまで待機する。

【0 4 6 5】

尚、錠スイッチ 1 2 2 S G 0 5 1 が O F F である場合（1 2 2 S G S a 0 5 1 ; N）は、C P U 1 0 3 は、表示モニタ 1 2 2 S G 0 2 9 における設定値の表示を終了するとともに（1 2 2 S G S a 0 3 4）、演出制御基板 1 2 に対して設定値確認終了通知コマンドを送信して設定値確認処理を終了する（1 2 2 S G S a 0 3 5）。

【0 4 6 6】

尚、本実施の形態の特徴部 3 においては、設定確認状態を終了（設定値確認処理を終了）することによって通常のホットスタートで起動した場合と同一の状態となるので、1 2 2 S G S a 0 3 5 の処理にて演出制御基板 1 2 に対して送信するコマンドは、ホットスタート通知コマンドであってもよい。

【0 4 6 7】

図 2 1 - 1 3（A）は、C P U 1 0 3 が実行する R A M クリア処理を示すフローチャートである。R A M クリア処理では、C P U 1 0 3 は、先ず、R A M 1 0 2 に格納されているデータが正常であるか否かを判定する（1 2 2 S G S a 0 4 1）。R A M 1 0 2 に格納されているデータが正常である場合（1 2 2 S G S a 0 4 1 ; N）は、更に R A M 1 0 2 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（1 2 2 S G S a 0 4 2）。R A M 1 0 2 にバックアップデータが保存されている場合（1 2 2 S G S a 0 4 2 ; Y）、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 における先頭から 2 番目のアドレスを指定して 1 2 2 S G S a 0 4 5 に進む（1 2 2 S G S a 0 4 3）。

【0 4 6 8】

一方、RAM102に異常が有る場合（122SGSa041；Y）や、RAM102にバックアップデータが保存されていない場合（122SGSa042；N）は、RAM102における先頭のアドレスを指定して122SGSa045に進む（122SGSa044）。

【0469】

122SGSa045においてCPU103は、指定したアドレスに「00H」をセット（格納）する。特に、RAM102に異常が有る場合（122SGSa041；Y）やバックアップデータが無い場合（122SGSa042；N）については、アドレスF000に「00H」がセットされることで、パチンコ遊技機1は自動的に設定値1が設定された状態となる。そして、指定されたアドレスがRAM102の最後のアドレス（後述するFXXX）であるか否かを判定する（122SGSa046）。指定されたアドレスがRAM102の最後のアドレスでない場合（122SGSa046；N）は、RAM102における次のアドレスを指定して122SGSa045に進み（122SGSa047）、指定されたアドレスがRAM102の最後のアドレスである場合（122SGSa046；Y）は、RAMクリア処理を終了する。

【0470】

尚、本実施の形態の特徴部3におけるRAM102は、図21-13（B）に示すように、格納領域毎にアドレス（F000～FXXX）が割り当てられている。これら格納領域のうち、RAM102の先頭のアドレス（F000）には、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が格納されており、RAM102の先頭から2番目のアドレス（F001）には、後述する仮設定値が格納されている。更に、その他のアドレス（F002やF003等）には、パチンコ遊技機1が起動したときにクリアスイッチがONであったか否かを特定可能なクリアスイッチバックアップ情報の他、特図保留記憶や普図保留記憶、各種カウンタの値、各種タイマ、各種フラグ、パチンコ遊技機1にて発生したエラー情報を含む遊技情報が格納されている。

【0471】

つまり、本実施の形態の特徴部3におけるRAMクリア処理とは、RAM102に異常がなく、且つバックアップデータが有る場合には、設定値が格納されているアドレス（F000）を除くアドレス（F001～FXXX）に「00H」を格納することによって設定値以外のデータをクリアする一方で、RAM102に異常が有る場合やバックアップデータが無い場合には、RAM102における全てのアドレス（F000～FXXX）に「00H」を格納することによって、設定値を含む全てのデータをクリアする処理である。

【0472】

尚、本実施の形態における特徴部3では、RAM102の先頭のアドレスF000に設定値を格納したが、本発明はこれに限定されるものではなく、RAM102の最後のアドレスに設定値を格納してもよい。尚、このようにRAM102の最後のアドレスに設定値を格納する場合は、図21-13（A）に示すRAMクリア処理を実行する際に、データをクリアするアドレスとしてRAM102の最後のアドレスの直前のアドレスを指定し、アドレスF000から該直前のアドレスに順次「00H」を格納していけばよい。

【0473】

更に、本実施の形態における特徴部3では、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合に、RAM102の設定値を除くデータをクリアする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合は、RAM102の所定のアドレス（本実施の形態の特徴部3ではアドレスF003）に格納されている遊技情報のみをクリアするようにしてもよい。

【0474】

また、本実施の形態における特徴部3では、RAM102にクリアスイッチバックアップ情報を記憶する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、クリアスイッチバックアップ情報を、遊技制御用マイクロコンピュータ100のレジスタ（例えば、演算の中心となるアキュムレータ、アキュムレータの状態を記憶するフラグレ

10

20

30

40

50

ジスタ、汎用レジスタのいずれか)に記憶することで、RAM102にクリアスイッチバックアップ情報を記憶したり読み出したりする処理を省略し、CPU103の処理負荷を軽減できるようにしてもよい。尚、RAM102にクリアスイッチバックアップ情報を記憶する場合は、クリアスイッチバックアップ情報を遊技制御用マイクロコンピュータ100のレジスタに記憶する場合よりも該レジスタの自由度を向上できるので、クリアスイッチバックアップ情報がCPU103の処理によって他の情報(データ)に上書きされてしまうことを防ぐことができる。

【0475】

図21-14は、CPU103が実行する設定変更処理を示すフローチャートである。設定変更処理では、CPU103は、先ず、演出制御基板12に対して設定値変更開始通知コマンドを送信する(122SGSa051)。尚、設定値変更開始通知コマンドは、設定値変更処理を開始する直前(122SGSa018において錠スイッチ122SG051がONであると判定したタイミング)で送信してもよい。そして、RAM102におけるアドレスF000(図21-13(B)参照)に格納されている設定値を特定し(122SGSa052)、該特定した設定値を表示モニタ122SG029に表示する(122SGSa053)。

10

【0476】

次にCPU103は、設定切替スイッチ122SG052の操作が有るか否かを判定する(122SGSa054)。設定切替スイッチ122SG052の操作が有る場合(122SGSa054)は、RAM102におけるアドレスF001の内容を更新する(122SGSa055)。具体的には、表示モニタ122SG029に表示されている設定値が「1」である場合は、該「1」よりも遊技者にとって1段階不利な設定値である「2」を仮の設定値としてRAM102のアドレスF001に格納し、表示モニタ122SG029に表示されている設定値が「2」である場合は、該「2」よりも遊技者にとって1段階不利な設定値である「3」を仮の設定値としてRAM102のアドレスF001に格納する。尚、表示モニタ122SG029に表示されている設定値が「3」である場合は、「1」を仮の設定値としてRAM102のアドレスF001に格納すればよい。

20

【0477】

そして、CPU103は、RAM102におけるアドレスF001格納されている設定値(仮の設定値)を表示モニタ122SG029に表示し(122SGSa056)、錠スイッチ122SG051がONであるか否かを判定する(122SGSa057)。尚、122SGSa054において設定切替スイッチの操作が無い場合(122SGSa054;N)は、122SGSa055と122SGSa056の処理を実行せずに122SGSa057の処理を実行する。

30

【0478】

錠スイッチ122SG051がONである場合(122SGSa057;Y)、CPU103は、122SGSa054~122SGSa056の処理を繰り返し実行することによってRAM102のアドレスF001に新たな仮の設定値を格納する処理や、アドレスF001に格納されている設定値を表示モニタ122SG029に表示する処理を実行する。

40

【0479】

また、122SGSa057において錠スイッチがOFFである場合(122SGSa057;N)、CPU103は、RAM102におけるアドレスF001に格納されている設定値をアドレスF000に格納する。つまり、CPU103は、アドレスF001に格納されている設定値(表示モニタ122SG029に表示されている仮の設定値)をアドレスF000に格納することで、アドレスF001に格納されている設定値を本設定値として記憶する(パチンコ遊技機1の設定値を変更する)。そして、CPU103は、RAM102のアドレスF000に格納されている設定値に応じた設定値指定コマンドと、設定値変更終了通知コマンドと、を演出制御基板12に対して送信して設定変更処理を終了する(122SGSa059、122SGSa060)。

50

【0480】

尚、本実施の形態の特徴部3においては、設定値変更終了通知コマンドを設定変更処理内で演出制御基板12に対して送信する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値変更終了通知コマンドは、遊技制御メイン処理内（設定変更処理を終了した直後）で演出制御基板12に対して送信してもよい。

【0481】

尚、本実施の形態の特徴部3においては、錠スイッチ122SG051をOFFとすることで、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定される（RAM102におけるアドレスF001に格納されている仮の設定値をアドレスF000に格納する）形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、始動入賞口への遊技球の入賞や、クリアスイッチの操作、錠スイッチ122SG051の押込み操作等の操作を実行してから錠スイッチ122SG051をOFFとすることで、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定されるようにしてもよい。

【0482】

また、本実施の形態の特徴部3においては、パチンコ遊技機1がコールドスタート出起動した場合や設定変更状態で起動した場合は、演出制御基板12に対してコールドスタート通知コマンドや設定値変更開始通知コマンドを送信するよりも前にRAMクリア処理を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、RAMクリア処理は、演出制御基板12に対してコールドスタート通知コマンドや設定値変更開始通知コマンドを送信した後に実行してもよい。

【0483】

更に、本実施の形態の特徴部3においては、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合は、パチンコ遊技機1の設定値が変更されるよりも前にRAMクリア処理を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1の設定値が変更された後に再びRAMクリア処理を実行する（RAM102のアドレスF000に格納されている設定値以外のデータをクリアする）ようにしてもよい。このようにすることで、RAM内に不正なデータが記憶されたまま遊技が開始されてしまうことを等の不具合を防ぐことができる。

【0484】

更に、本実施の形態の特徴部3においては、パチンコ遊技機1をコールドスタートで起動させる場合と設定変更状態で起動させる場合とでは、共通のRAMクリア処理（122SGSa017）を実行した後、起動した状態に応じたコマンド（コールドスタート通知コマンド、設定値変更開始通知コマンドや設定値変更終了通知コマンド）を演出制御基板12に対して送信する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1をコールドスタートで起動させる場合と設定変更状態で起動させる場合とでは、起動した状態に応じたコマンド（コールドスタート通知コマンド、設定値変更開始通知コマンドや設定値変更終了通知コマンド）を演出制御基板12に対して送信した後に共通のRAMクリア処理を実行してもよい。

【0485】

次に、本実施の形態の特徴部3における遊技制御用タイマ割込処理について説明する。図21-15に示すように、CPU103は、遊技制御用タイマ割込処理において先ず電源断検出処理（122SGS020）を実行した後、スイッチ処理（S21）～コマンド制御処理（S27）の処理を実行する。図21-16に示すように、電源断検出処理において、CPU103は、先ず、電源基板（図示略）からの電源電圧が所定値以下に低下したことを示す電源断信号の入力が有るか否かを判定する（122SGSa051）。電源断信号の入力が無い場合は（122SGSa051；N）、処理を終了し、電源断信号の入力が有る場合は（122SGSa051；Y）、RAM102に記憶されている設定値を含むバックアップデータを特定し（122SGS053）、該特定したバックアップデータをRAM102に設けられたバックアップデータ記憶領域に格納する（122SGS053）。そして、バックアップデータを復旧させるときに用いるチェックデータを作成

し、バックアップデータ記憶領域に格納した後（122SGS054）、パチンコ遊技機1が電断するまでいずれの処理も実行しないループ処理に移行する。

【0486】

次に、本実施の形態の特徴部3における演出制御メイン処理について説明する。図21-17は、演出制御用CPU120が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。演出制御メイン処理において演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して（122SGS401a）、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（122SGS401b）。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。

10

【0487】

また、演出制御用CPU120は、主基板11から送信されるコマンドの受信待ち期間に応じたコマンド受信待ちタイマをセットする（122SGS402）。そして、コマンド受信待ちタイマの値を-1し（122SGS403）、該コマンド受信待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（122SGS404）。コマンド受信待ちタイマがタイマアウトした場合（122SGS404；N）は、122SGS403及び122SGS404の処理を繰り返し実行し、コマンド受信待ちタイマがタイマアウトするまで待機する。

【0488】

そして、コマンド受信待ちタイマがタイマアウトした場合（122SGS404；Y）、演出制御用CPU120は、ホットスタート通知コマンドの受信が有るか否かを判定する（122SGS405）。ホットスタート通知コマンドの受信が有る場合（122SGS405；Y）、即ち、パチンコ遊技機1が電断復旧した場合は、RAM122に記憶されている遊技者情報（後述する遊技者情報入力処理において該遊技者情報の入力を受け付けてからRAM122に記憶される変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等を含む情報）をクリアして122SGS417に進む（122SGS406）。

20

【0489】

ホットスタート通知コマンドの受信が無い場合（122SGS405；N）、演出制御用CPU120は、コールド通知コマンドの受信が有るか否かを判定する（122SGS407）。コールド通知コマンドの受信が有る場合（122SGS407；Y）は、RAM122に記憶されている前記遊技者情報と演出用情報（前回のパチンコ遊技機1の起動時からRAM122に記憶される変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等を含む情報）をクリアするとともに（122SGS408）、RAM102に記憶されていた情報がクリアされたことや、RAM122に記憶されていた遊技者情報と演出用情報がクリアされたことを報知（RAMクリア報知を実行）するためのRAMクリア報知処理を実行する（122SGS409）。尚、RAMクリア報知処理では、画像表示装置5における画像の表示、遊技効果ランプ9の発光、スピーカ8L、8Rからの音出力等を所定期間（例えば、10秒間）し、パチンコ遊技機1を起動した遊技場の店員等にRAM122に記憶されていた遊技者情報と演出用情報とがクリアされたことを報知できればよい。そして、RAMクリア報知処理の実行後は、122SGS417に進む。

30

40

【0490】

また、コールドスタート通知コマンドの受信が無い場合（122SGS407；N）、演出制御用CPU120は、設定値変更開始通知コマンドの受信が有るか否かを判定する（122SGS410）。設定値変更開始通知コマンドの受信が有る場合（122SGS410；Y）、即ち、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合は、設定値の変更操作中であることの報知（設定値変更中報知）を実行するための設定値変更中報知処理を実行する（122SGS411）。尚、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動している状態とは、一般的に遊技機用枠122SG003が開放されており、且つ設定値の変更を行う遊技場の店員等は、主基板11に搭載されている表示モニタ122SG029を視認

50

している状態である。つまり、設定変更状態とは、設定値の変更を行う遊技場の店員等からは画像表示装置 5 において表示されている画像を視認することができない状態であるため、該遊技場の店員は画像表示装置 5 の表示からはパチンコ遊技機 1 が設定変更状態であるか否かを判断することができないと考えられる。そこで、設定値変更中報知としては、スピーカ 8 L, 8 R からの音出力や、遊技効果ランプ 9 の発光によって、設定値の変更を行う遊技場の店員にパチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動していることを報知スレばよい。

【0491】

更に、演出制御用 CPU 120 は、設定値変更終了通知コマンド及び設定値指定コマンドの受信が有るか否か、即ち、設定値の設定値が終了したか否かを判定する (122SGS412)。設定値変更終了通知コマンド及び設定値指定コマンドの受信が有る場合 (122SGS412) は、受信した設定値指定コマンドからパチンコ遊技機 1 に新たに設定された設定値 (RAM102 のアドレス F000 に格納された設定値) を特定し、該特定した設定値を設定値情報 (設定値に応じた「1」～「3」の値) として RAM122 に更新記憶する (122SGS413)。そして、前述した 122SGS408 及び 122SGS409 の処理を実行した後に 122SGS417 に進む。尚、設定値変更終了通知コマンドと設定値指定コマンドの少なくともどちらか一方の受信が無い場合 (122SGS412; N) は、122SGS411 と 122SGS412 の処理を繰り返し実行する。

【0492】

尚、本実施の形態の特徴部 3 では、設定値変更中報知の実行後に RAM122 をクリアする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値変更中報知と並行して RAM122 をクリアしてもよい。尚、RAM122 のクリアが設定値変更中報知の実行中に完了した場合は、RAMクリア報知を設定値変更中報知と並行して実行してもよいし、設定値変更中報知の終了後に RAMクリア報知を実行してもよい。

【0493】

また、設定値変更開始通知コマンドの受信が無い場合 (122SGS410; N)、演出制御用 CPU 120 は、設定値確認開始通知コマンドの受信が有るか否か、即ち、パチンコ遊技機 1 が設定確認状態で起動したか否かを判定する (122SGS414)。設定値確認開始通知コマンドの受信が有る場合 (122SGS414; Y) は、設定確認状態であること (表示モニタ 122SG029 から設定値を確認可能であることを) を報知するための設定値確認中報知処理を実行する (122SGS415)。尚、設定値確認中報知処理では、画像表示装置 5 における画像の表示、遊技効果ランプ 9 の発光、スピーカ 8 L, 8 R からの音出力等によりパチンコ遊技機 1 を起動した遊技場の店員や、該パチンコ遊技機 1 の周囲に設定確認状態であることを報知できればよい。尚、演出制御用 CPU 120 は、設定値確認終了通知コマンドの受信が無い場合 (122SGS410; N) は、122SGS405 の処理に進み、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更開始通知コマンド、設定値確認開始通知コマンドのいずれのコマンドを受信するまで待機する (122SGS405、122SGS407、122SGS410、122SGS414 の処理を繰り返し実行する)。

【0494】

このように、本実施の形態の特徴部 3 における演出制御メイン処理では、図 21-18 に示すように、パチンコ遊技機 1 をホットスタートや設定変更状態で起動した場合には、遊技者情報 (該遊技者情報の入力を受け付けてからの変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等) を RAM122 からクリアする一方で、演出用情報 (パチンコ遊技機 1 の前回起動時からの変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等) と設定値情報 (パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に対応する「1」～「3」のいずれかの数値) については RAM122 からクリアしないようになっている。また、パチンコ遊技機 1 をコールドスタートで起動した場合には、遊技者情報と演出用情報を RAM122 からクリアする一方で、設定値情報については RAM122 からクリアしないようになっている。更に、パチンコ遊技機 1 を設定変更状態にて起動した場合には、遊技者情報と演出用情報とを RA

M 1 2 2 からクリアしない一方で、設定値情報については R A M 1 2 2 に既に記憶されている設定値情報に上書き（更新記憶）するようになっている。

【0495】

つまり、本実施の形態の特徴部 3 においては、パチンコ遊技機 1 がホットスタート、コールドスタート、設定確認状態、設定変更状態のいずれで起動するかに応じて R A M 1 2 2 からクリアする情報が異なっている。

【0496】

尚、本実施の形態の特徴部 3 では、パチンコ遊技機 1 をコールドスタートで起動した場合には、遊技者情報と演出用情報とがクリアされ、パチンコ遊技機 1 を設定変更状態で起動した場合には、遊技者情報と演出用情報とがクリアされない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 を設定変更状態で起動した場合においても、遊技者情報や演出用情報をクリアするようにしてもよい。

【0497】

図 2 1 - 1 7 に戻り、1 2 2 S G S 4 1 7 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更終了通知コマンド、設定値確認終了通知コマンドのいずれを受信したかを特定し、画像表示装置 5 において該受信したコマンドに応じた初期図柄の表示を開始する。具体的には、図 2 1 - 1 9 に示すように、受信したコマンドがホットスタート通知コマンドや設定値確認終了通知コマンド、コールドスタート通知コマンドである場合、つまり、パチンコ遊技機 1 に新たな設定値が設定されていない場合には、画像表示装置 5 に初期図柄として左から「1」、「2」、「3」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する。また、受信したコマンドが設定値変更終了通知コマンドである場合、つまり、パチンコ遊技機 1 に新たな設定値が設定された可能性のある場合には、画像表示装置 5 に初期図柄として左から「4」、「5」、「6」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する。

【0498】

尚、本実施の形態における特徴部 3 においては、パチンコ遊技機 1 に新たな設定値が設定された可能性のある場合には、画像表示装置 5 に初期図柄として左から「4」、「5」、「6」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技者にとって有利な設定値（例えば、「1」）が設定された場合は、遊技者にとって不利な設定値が（例えば「3」）が設定された場合よりも高い割合で初期図柄として飾り図柄を「4」、「5」、「6」の組み合わせで表示してもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機 1 に遊技者にとって有利な設定値が設定されていることを示唆することでき、遊技興趣を向上できる。

【0499】

尚、本実施の形態における特徴部 3 においては、パチンコ遊技機 1 に新たな設定値が設定された可能性のある場合には、画像表示装置 5 に初期図柄として左から「4」、「5」、「6」の組み合わせで飾り図柄の表示を開始する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技者にとって有利な設定値（例えば、「1」）が設定された場合と、遊技者にとって不利な設定値が（例えば「3」）が設定された場合とで、画像表示装置 5 に表示する初期図柄を異ならせてもよい。また、遊技者にとって有利な設定値（例えば、「1」）が設定された場合と、遊技者にとって不利な設定値が（例えば「3」）が設定された場合とで、スピーカ 8 L, 8 R から出力される音の音量や、遊技効果ランプ 9 の光量等を異ならせるようにしてもよい。

【0500】

そして、図 2 1 - 1 7 に戻り演出制御用 C P U 1 2 0 は、最初の 4 変動において先読予告演出の実行を規制するために、先読規制カウンタに「4」をセットする（1 2 2 S G S 4 1 8）。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、タイマ割込フラグの監視（1 2 2 S G S 4 1 9）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。タイマ割込フラグがセット（オン）されていたら、演出制御用 C P U 1 2 0 は、そのフラグをクリアし（1 2 2 S

G S 4 2 0)、以下の処理を実行する。

【0501】

演出制御用CPU120は、まず、パチンコ遊技機1が起動したことを報知するための起動報知処理を実行する(122SGS421)。起動報知処理においては、例えば、該割込がパチンコ遊技機1の起動から最初の割込であるか否かを判定する。パチンコ遊技機1の起動から最初の割込である場合は、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更終了通知コマンド、設定値確認終了通知コマンドのいずれを受信したかを特定し、該受信したコマンドに対応する起動報知用プロセステーブルを選択するとともに、該受信したコマンドに対応する起動報知用プロセスタイマをスタートさせる。そして、起動報知用プロセスタイマをスタートさせた後は、次回以降の割込において起動報知処理を実行することによって起動報知用プロセスタイマの値と起動報知用プロセステーブルにもとづいてパチンコ遊技機1の起動報知を実行すればよい。

10

【0502】

尚、本実施の形態における特徴部3では、パチンコ遊技機1の起動時に受信したコマンドがホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更終了通知コマンド、設定値確認終了通知コマンドのいずれかであるかに応じて、パチンコ遊技機1の起動報知の態様が異なっている。

【0503】

具体的には、図21-20に示すように、パチンコ遊技機1を起動する際にホットスタート通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信している場合、つまり、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定されていない場合には、遊技効果ランプ9の60秒間の発光とスピーカ8L, 8Rから30秒間の出力音Aの出力を実行する。尚、これら遊技効果ランプ9の60秒間の発光開始タイミングとスピーカ8L, 8Rから30秒間の出力音Aの出力開始タイミングとは同であるが、これら遊技効果ランプ9の60秒間の発光開始タイミングとスピーカ8L, 8Rから30秒間の出力音Aの出力開始タイミングとは異なっているてもよい。

20

【0504】

また、パチンコ遊技機1を起動する際にコールドスタート通知コマンドを受信している場合、つまり、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定されておらず、且つRAM102におけるデータがクリアされている場合には、遊技効果ランプ9の60秒間の発光とスピーカ8L, 8Rから30秒間の出力音Bの出力を実行する。尚、これら遊技効果ランプ9の60秒間の発光開始タイミングとスピーカ8L, 8Rから30秒間の出力音Bの出力開始タイミングとは同一であるが、これら遊技効果ランプ9の60秒間の発光開始タイミングとスピーカ8L, 8Rから30秒間の出力音Bの出力開始タイミングは異なっているてもよい。

30

【0505】

つまり、本発明における特定制御とは、パチンコ遊技機1がホットスタートや設定確認状態で起動した場合に、演出制御用CPU120が、遊技効果ランプ9の60秒間の発光とスピーカ8L, 8Rから30秒間の出力音Aの出力を実行することと、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合に、演出制御用CPU120が遊技効果ランプ9の60秒間の発光とスピーカ8L, 8Rから30秒間の出力音Bの出力を実行することの両方を含んでいる。

40

【0506】

また、パチンコ遊技機1を起動する際に設定値変更終了通知コマンドを受信している場合、つまり、パチンコ遊技機1に新たな設定値が設定されている可能性が有る場合には、遊技効果ランプ9の40秒間の発光とスピーカ8L, 8Rから20秒間の出力音Cの出力、そして画像表示装置5において40秒間のメッセージ画像(例えば、設定値の変更が終了した旨のメッセージ画像)の表示を実行する。尚、これら遊技効果ランプ9の40秒間の発光開始タイミングとスピーカ8L, 8Rからの20秒間の出力音Cの出力開始タイミング、画像表示装置5でのメッセージ画像の表示開始タイミングは同一であるが、これら

50

遊技効果ランプ9の40秒間の発光開始タイミングとスピーカ8L, 8Rからの20秒間の出力音Cの出力開始タイミング、画像表示装置5でのメッセージ画像の表示開始タイミングは異なってもよい。

【0507】

特に、パチンコ遊技機1を起動する際に設定値変更終了通知コマンドを受信している場合は、パチンコ遊技機1を起動する際にホットスタート通知コマンドやコールドスタート通知コマンドを受信している場合とは異なり、画像表示装置5においてメッセージ画像の表示を行うため、パチンコ遊技機1の設定値が変更されたことが認識され易いようになっている。

【0508】

つまり、本発明における特別制御とは、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合に、演出制御用CPU120が、遊技効果ランプ9の40秒間の発光とスピーカ8L, 8Rから20秒間の出力音Cの出力、そして画像表示装置5において40秒間のメッセージ画像の表示を実行することを指す。

【0509】

尚、前述したように、遊技効果ランプ9の発光開始タイミングと、スピーカ8L, 8Rの音出力開始タイミングと、画像表示装置5における画像の表示開始タイミングとが同一となっているので、これらパチンコ遊技機1の起動時の報知態様については、ホットスタート通知コマンドや設定値確認終了通知コマンドを受信した場合（パチンコ遊技機1がホットスタートで起動した場合）の報知期間が60秒、コールドスタート通知コマンドを受信した場合（パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合）の報知期間が60秒、設定値変更終了通知コマンドを受信した場合（パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合）の報知期間が40秒となっている。

【0510】

尚、本実施の形態の特徴部3では、パチンコ遊技機1が起動した際の起動報知を遊技効果ランプ9、スピーカ8L, 8R、画像表示装置5を用いて実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に遊技場の管理コンピュータや各台計数機等の管理装置に信号を出力可能な外部出力端子を設け、パチンコ遊技機1が起動した際の起動報知として、該外部出力端子から管理装置にパチンコ遊技機1が起動したことを特定可能な信号を出力するようにしてもよい。

【0511】

また、本実施例の特徴部3では、パチンコ遊技機1がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起動した場合であっても起動報知を実行する装置が一部共通である（いずれにおいても遊技効果ランプ9の発光とスピーカ8L, 8Rからの音出力を実行する）形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起動したかに応じて起動報知を実行する装置が異なる（例えば、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合には、画像表示装置5にてメッセージ画像を表示し、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合には、前述した外部出力端子から管理装置に信号を出力する等）ようにしてもよい。

【0512】

また、パチンコ遊技機1がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起動したかに応じて起動報知を実行する各装置での報知態様を異ならせてもよい。具体的には、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合は、パチンコ遊技機1に設けられている全ての遊技効果ランプ9を発光させる一方で、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合には、パチンコ遊技機1に設けられている遊技効果ランプ9のうち一部のみを発光させてもよい。

【0513】

更に、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合は、遊技機用枠122SG003が開放されている状態であるので、スピーカ8L, 8Rのうち一方のみから音出力を行

10

20

30

40

50

い（パチンコ遊技機 1 に 3 個以上のスピーカが設けられている場合は、一部のスピーカからのみ音出力を行う）、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合は、遊技機用枠 1 2 2 S G 0 0 3 が閉鎖されている状態であることが多いので、全てのスピーカ 8 L, 8 R からの音出力を行うようにしてもよい。更に、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合は、画像表示装置 5 において「設定変更中」等の設定変更中である旨を示すメッセージ画像を表示する一方で、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合は、画像表示装置 5 において「RAM がクリアされました」等の RAM 1 0 2 や RAM 1 2 2 がクリアされた旨を示すメッセージ画像を表示してもよい。

【0514】

更に、パチンコ遊技機 1 に前述した外部出力端子を複数設ける場合は、各報知に応じて管理装置に信号を出力する端子を異ならせてもよい。例えば、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合は、設定値変更中報知として、設定値の変更が終了するまでの期間（設定値変更終了通知コマンドや設定値指定コマンドを受信するまでの期間）にわたって設定変更に対応する端子から管理装置に信号を出力し、設定値の変更が終了した後は、RAM クリア報知として、エラーや RAM クリアに対応する端子から管理装置に信号を出力する。尚、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合は、RAM クリア報知として、エラーや RAM クリアに対応する端子から管理装置に信号を出力するのみでよい。

【0515】

尚、外部出力端子を各報知において共通して用いる場合には、各報知に応じて管理装置に対して信号を出力するタイミングを異ならせるようにしてもよい。

【0516】

以上のように起動報知処理では、受信したコマンドに応じてパチンコ遊技機 1 の起動報知態様が異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらパチンコ遊技機 1 の起動報知は、受信したコマンドにかかわらず 1 の報知態様にて実行してもよい。また、パチンコ遊技機 1 の起動報知は、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値確認終了通知コマンド、設定値変更終了通知コマンドのいずれを受信した場合でも実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値確認終了通知コマンド、設定値変更終了通知コマンドのうちで、受信してもパチンコ遊技機 1 の起動報知を実行しないコマンドを設けてもよい。

【0517】

また、本実施の形態における特徴部 3 においては、本発明における初期化演出として、パチンコ遊技機 1 を起動した際に受信したコマンドに応じて異なる態様の起動報知を実行したり、パチンコ遊技機 1 を起動した際に受信したコマンドに応じて異なる組み合わせの飾り図柄を画像表示装置 5 に表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら初期化演出としての起動報知の態様や飾り図柄の組み合わせは、パチンコ遊技機 1 を起動した際に受信したコマンドに応じて全て異なってもよいし、一部のみが同一であってもよい。

【0518】

また、本実施の形態における特徴部 3 においては、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動した場合、コールドスタートで起動した場合、設定変更状態で起動した場合、設定確認状態で起動した場合のいずれにおいても起動報知を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動した場合や設定確認状態で起動した場合は、これら起動報知を実行しないようにしてもよい。

【0519】

図 2 1 - 1 7 に戻り、次に演出制御用 CPU 1 2 0 は、電源断検出処理を実行する（1 2 2 S G S 4 2 2）。電源断検出処理では、図 2 1 - 2 2 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、先ず、電源基板（図示略）からの電源電圧が所定値以下に低下したことを示す電源断信号の入力が有るか否かを判定する（1 2 2 S G S 4 3 1）。電源断信号の入力が無い場合は（1 2 2 S G S 4 3 1 ; N）、処理を終了し、電源断信号の入力が有る場合

は（１２２ＳＧＳ４３１；Ｙ）、ＲＡＭ１２２に記憶されている設定値情報や遊技者情報等を含むバックアップデータを特定し（１２２ＳＧＳ４３２）、該特定したバックアップデータをＲＡＭ１２２に設けられたバックアップデータ記憶領域に格納する（１２２ＳＧＳ４３３）。そして、バックアップデータを復旧させるときに用いるチェックデータを作成し、バックアップデータ記憶領域に格納した後（１２２ＳＧＳ４３４）、パチンコ遊技機１が電断するまでいずれの処理も実行しないループ処理に移行する。

【０５２０】

図２１－１７に戻り、次に演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う（コマンド解析処理：１２２ＳＧＳ４２３）。このコマンド解析処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信コマンドバッファに格納されている主基板１１から送信されてきたコマンドの内容を確認する。尚、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信された演出制御コマンドは、演出制御ＩＮＴ信号にもとづく割込処理で受信され、ＲＡＭ１２２に形成されているバッファ領域に保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド（図２１－３参照）であるのか解析する。

【０５２１】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセス処理を行う（１２２ＳＧＳ４２４）。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（演出制御プロセスフラグ）に対応した処理を選択して画像表示装置５の表示制御を実行する。

【０５２２】

次いで、大当たり図柄判定用乱数などの演出用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する演出用乱数更新処理（１２２ＳＧＳ４２５）、遊技者情報の入力を受け付ける遊技者情報入力処理（１２２ＳＧＳ４２６）、遊技者情報を出力する遊技者情報出力処理（１２２ＳＧＳ４２７）、演出用情報を集計する演出用情報集計処理（１２２ＳＧＳ４２８）を実行する。その後、Ｓ５２に移行する。

【０５２３】

尚、遊技者情報入力処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技者のスティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂの操作によってパスワード（予め遊技者の遊技情報が記憶されている外部のサーバにて生成されたパスワード。遊技者は、スマートフォン等の通信端末を使用することで該サーバにアクセスし、生成されたパスワードを受信可能）の入力を受け付け、該パスワードから特定した遊技者情報をＲＡＭ１２２に記憶する。更に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動表示、大当たり遊技、スーパーリーチが実行される毎に記憶している遊技者情報としての変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等を更新記憶する。

【０５２４】

遊技者情報出力処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技者のスティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂの操作によって、ＲＡＭ１２２に記憶されている遊技者情報にもとづいて２次元コードを生成し、該２次元コードを画像表示装置５に表示する。そして、該２次元コードの表示終了後は、ＲＡＭ１２２に記憶される遊技者情報をクリアする。尚、遊技者は、画像表示装置５に表示された２次元コードをスマートフォン等の携帯端末にて読み込むことによって今回の遊技にて集計した遊技者情報を外部サーバに送信することによって、パチンコ遊技機１における累計の遊技者情報を該サーバに記憶させておくことができる。

【０５２５】

演出用情報集計処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動表示、大当たり遊技、スーパーリーチが実行される毎に演出用情報としてＲＡＭ１２２に記憶されている変動回数、大当たり回数、スーパーリーチ回数等を更新記憶する。

【０５２６】

次に、本実施の形態の特徴部３における演出制御プロセス処理について説明する。図２

10

20

30

40

50

1-22に示すように、演出制御プロセス処理において演出制御用CPU120は、先ず、先読規制カウンタの値が「0」であるか否かを判定する(122SGS441)。先読規制カウンタの値が「0」である場合(122SGS441;Y)は、先読予告設定処理(S161)を実行した後、演出制御プロセスフラグに応じてS170~S177(図7参照)のいずれかの処理を実行する。

【0527】

また、先読規制カウンタの値が「1」~「4」のいずれかである場合(122SGS441;N)は、更に演出制御プロセスフラグの値が「1」であるか否かを判定する(122SGS442)。演出制御プロセスフラグの値が「0」、「2」~「7」のいずれかである場合(122SGS442;N)は、演出制御プロセスフラグに応じてS170~S177(図7参照)のいずれかの処理を実行し、演出制御プロセスフラグの値が「1」のである場合(122SGS442;Y)は、先読規制カウンタの値を-1し(122SGS443)、演出制御プロセスフラグに応じてS170~S177(図7参照)のいずれかの処理を実行する。以上のように122SGS441~122SGS443の処理を実行することで、起動直後のパチンコ遊技機1においては、変動表示が4回実行されるまで先読予告演出の実行が規制されるようになっている。

【0528】

尚、本実施の形態における特徴部3においては、パチンコ遊技機1が起動したことにもとづいて、演出制御用CPU120が演出制御メイン処理及び演出制御プロセス処理を実行することで、4回の変動表示にわたって先読予告演出の実行を規制する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1が起動したことにもとづいて、CPU103が始動入賞判定処理(図5参照)を実行しないことで、4回の変動表示にわたって先読予告演出の実行を規制するようにしてもよい。

【0529】

また、本実施の形態における特徴部3においては、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動したか設定変更状態で起動したかにかかわらず、遊技が可能となったことにもとづいて、遊技進行に関わる設定として、4回の変動表示にわたって先読予告演出の実行を規制する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動したか設定変更状態で起動したかにかかわらず、遊技が可能となったことにもとづいて、遊技進行に関わる設定として、スピーカ8L、8Rから出力される音の音量、遊技効果ランプ9の光量、RTCに応じた演出の設定等を工場出荷時の状態としてもよい。

【0530】

以上、本実施の形態におけるパチンコ遊技機1においては、図9(H)に示すように、演出制御用CPU120は、第1示唆演出としてのスーパーリーチAやスーパーリーチBのリーチ演出と、第2示唆演出としてのスーパーリーチCやスーパーリーチDのリーチ演出と、を実行可能であるとともに、スーパーリーチCやスーパーリーチDのリーチ演出を実行する際には、該スーパーリーチCやスーパーリーチDのリーチ演出の開始時から該スーパーリーチCやスーパーリーチDのリーチ演出に対応したタイトル31AK007を報知するので、リーチ演出に応じたタイトル31AK007の報知を実行することができ、演出効果を向上できる。

【0531】

また、本実施の形態には、以下に示す第4発明も含まれている。つまり、従来、パチンコ遊技機として、例えば、特開2016-42880号公報に記載されているものや、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2016-42880号公報や特開2010-200902号公報に記載されている遊技機にあっては、遊技機に電源を投入して起動させるとき(遊技機に電力供給が開始されたとき)に、主基板(遊技制御基板)がバックアップされている記憶にもとづいて遊技機を復旧するために該主基板から演出制御基板(演出制御手段)に対して出力されるコマンド(制御情報)と、主基板がバックアップされている記憶にかかわらず該バックアップされてい

10

20

30

40

50

る記憶をクリアするために該主基板から演出制御基板に対して出力されるコマンドと、遊技機の設定値を変更可能な状態とするために該主基板から演出制御基板に対して出力されるコマンドと、が同一であると、遊技機に電源を投入して起動させる際に、演出制御基板が該起動状態に応じた適切な処理を実行できないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第4発明の手段1の遊技機として、

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

所定操作されることにより複数の設定値（例えば、1～3の設定値）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図21-14に示す設定変更処理を実行する部分）と、

遊技の進行を制御可能であって、前記設定手段にて設定された設定値にもとづいて前記有利状態への制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が図5に示すプロセス制御処理を実行する部分）と、

遊技機への電力供給が停止しても所定期間は記憶内容を保持可能なバックアップ記憶手段（例えば、RAM102）と、

前記遊技制御手段から出力される制御情報（例えば、図21-3に示す演出制御コマンド）に基づいて演出を制御可能な演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120が図21-17に示すRAMクリア報知処理、設定値変更中報知処理、設定値確認中報知処理等を実行する部分）と、

を備え、

前記遊技制御手段は、遊技機への電力供給が停止した後、遊技機への電力供給が開始されたときの起動状態として、前記バックアップ記憶手段が記憶する記憶内容にもとづいて復旧する第1起動状態（例えば、ホットスタート）と、前記バックアップ記憶手段が記憶する記憶内容に関わらずに該記憶内容を消去して復旧する第2起動状態（例えば、コールドスタート）と、前記設定手段による設定を可能とする第3起動状態（例えば、設定変更状態）のいずれかとなり、該起動状態に対応した異なる制御情報を前記演出制御手段に出力する（例えば、図21-11、図21-14に示すように、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動した場合は、CPU103が演出制御基板12に対してホットスタート通知コマンドを送信し、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合は、CPU103が演出制御基板12に対してコールドスタート通知コマンドを送信し、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合は、CPU103が演出制御基板12に対して設定値変更開始通知コマンドを送信する部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、演出制御手段が、電力供給が開始されたときに遊技制御手段の起動状態に応じた適切な処理を実行することができる。

【0532】

更には、第4発明の手段2として、

前記演出制御手段が用いる情報を記憶可能な演出制御用記憶手段（例えば、RAM122）を備え、

前記制御情報が対応する起動状態が前記第2起動状態である場合と前記第3起動状態である場合とで、前記演出制御用記憶手段に記憶されている情報のうち、消去する情報が異なる（例えば、図21-18に示すように、パチンコ遊技機1がホットスタート、コールドスタート、設定確認状態、設定変更状態のいずれで起動するかに応じてRAM102からクリアされる情報が異なる部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、起動状態に応じた適切な消去を行うことができる。

【0533】

更には、第4発明の手段3として、

前記遊技制御手段は、前記第3起動状態の終了を指定する制御情報（例えば、設定値変更終了通知コマンド）を出力可能であって、

前記演出制御手段は、前記第 3 起動状態の終了を指定する制御情報が出力されたことにもとづいて、前記第 3 起動状態の終了に応じた特別制御を行う（たとえば、図 2 1 - 2 0 に示すように、設定値変更終了通知コマンドを受信したことにもとづいて、演出制御用 CPU 1 2 0 が起動報知処理において遊技効果ランプ 9 の 4 0 秒間の発光とスピーカ 8 L, 8 R から 2 0 秒間の出力音 C の出力、そして画像表示装置 5 において 4 0 秒間のメッセージ画像（例えば、設定値の変更が終了した旨のメッセージ画像）の表示を実行する部分）ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、特別制御によって、設定値を設定可能な第 3 起動状態が終了したことを認識することができる。

【0534】

更には、第 4 発明の手段 4 として、

前記演出制御手段は、前記第 1 起動状態または前記第 2 起動状態に対応する制御情報が出力されたときには、該出力に応じて特定制御を行う（たとえば、図 2 1 - 2 0 に示すように、ホットスタート通知コマンドやコールドスタート通知コマンドを受信したことにもとづいて、演出制御用 CPU 1 2 0 が起動報知処理において遊技効果ランプ 9 の発光とスピーカ 8 L, 8 R からの音出力を実行する部分）ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、特定制御によって、設定値を設定不能な起動状態であることを認識することができる。

【0535】

更には、第 4 発明の手段 5 として、

前記演出制御手段は、前記制御情報が対応する起動状態に応じて異なる制御を行う（たとえば、図 2 1 - 2 0 に示すように、ホットスタート通知コマンドを受信したことにもとづいて、演出制御用 CPU 1 2 0 が起動報知処理において遊技効果ランプ 9 の 6 0 秒間の発光とスピーカ 8 L, 8 R から 3 0 秒間の出力音 A の出力を実行する部分と、コールドスタート通知コマンドを受信したことにもとづいて、演出制御用 CPU 1 2 0 が起動報知処理において遊技効果ランプ 9 の 6 0 秒間の発光とスピーカ 8 L, 8 R から 3 0 秒間の出力音 B の出力を実行する部分と、設定値変更終了通知コマンドを受信したことにもとづいて、演出制御用 CPU 1 2 0 が起動報知処理において遊技効果ランプ 9 の 4 0 秒間の発光とスピーカ 8 L, 8 R から 2 0 秒間の出力音 C の出力、そして画像表示装置 5 において 4 0 秒間のメッセージ画像を実行する部分。また、図 2 1 - 1 9 に示すように、ホットスタート通知コマンドやコールドスタート通知コマンドを受信したことにもとづいて、初期図柄として飾り図柄を「1」、「2」、「3」の組み合わせで表示したり、設定値変更終了通知コマンドを受信したことにもとづいて、初期図柄として飾り図柄を「4」、「5」、「6」の組み合わせで表示する部分）ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、いずれの起動状態であるかを容易に認識することができる。

【0536】

更には、第 4 発明の手段 6 として、

前記遊技制御手段は、前記第 3 起動状態において設定値が変更された場合には、前記バックアップ記憶手段に記憶されているバックアップ情報を、特定情報を除いて消去する（例えば、変形例 8 として図 2 1 - 2 3 に示すように、設定値が変更されたことにもとづいて RAM クリア処理を実行し、RAM 1 0 2 におけるアドレス F 0 0 0 に格納されている設定値のデータを除くアドレス F 0 0 1 以降のデータをクリアする部分）ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定値の変更に応じた、適切なバックアップ情報の消去を実行することができる。

【0537】

更には、第 4 発明の手段 7 として、

前記遊技制御手段が遊技の進行を制御するために用いる遊技情報を記憶可能な遊技情報記憶手段（例えば、RAM 1 0 2）を備え、

前記遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報の少なくとも一部を消去するタイミングは、前記第 1 起動状態と前記第 2 起動状態とで異なる（例えば、変形例 1 1 に示すよう

10

20

30

40

50

に、パチンコ遊技機 1 をコールドスタートで起動する場合は、演出制御基板 1 2 に対してコールドスタート通知コマンドを送信する前のタイミングで R A M クリア処理を実行し、パチンコ遊技機 1 を設定変更状態で起動する場合は、演出制御基板 1 2 に対して設定値変更開始通知コマンドを送信した後のタイミングで R A M クリア処理を実行する部分) ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、起動状態に応じた適切なタイミングで遊技情報の消去を実行することができる。

【0538】

また、本実施の形態には、以下に示す第 5 発明も含まれている。つまり、従来、パチンコ遊技機として、例えば、特開 2 0 1 6 - 4 2 8 8 0 号公報に記載されているものや、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開 2 0 1 6 - 4 2 8 8 0 号公報や特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載されている遊技機にあっては、遊技機に電源を投入して起動させるとき（遊技機に電力供給が開始されたとき）に、主基板がバックアップされている記憶にかかわらず該バックアップされている記憶をクリアする場合（一般起動状態）と、遊技機の設定値を変更可能な状態とする場合（設定起動状態）と、で報知態様が同一であると、遊技機がこれら一般起動状態と設定起動状態とのどちらであるか特定できず、遊技機の不正な設定変更等の発見が困難であるという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第 5 発明の手段 1 の遊技機として、

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

所定操作されることにより複数の設定値（例えば、1 ～ 3 の設定値）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、C P U 1 0 3 が図 2 1 - 1 4 に示す設定変更処理を実行する部分）と、

遊技の進行を制御可能であって、前記設定手段にて設定された設定値にもとづいて前記有利状態への制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3 が図 5 に示すプロセス制御処理を実行する部分）と、

遊技機への電力供給が停止しても所定期間は記憶内容を保持可能なバックアップ記憶手段（例えば、R A M 1 0 2 や R A M 1 2 2）と、

遊技機への電力供給が開始されたときの前記遊技制御手段の起動状態を報知可能な起動報知手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 2 1 - 1 7 に示す起動報知処理を実行する部分）と、

を備え、

前記遊技制御手段は、前記起動状態として、前記バックアップ記憶手段が記憶する記憶内容をクリアして起動する一般起動状態（例えば、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動した状態）と、前記設定手段による設定を有効とする設定起動状態（例えば、設定変更状態）とを有し、

前記起動報知手段は、前記一般起動状態と前記設定起動状態とで、異なる態様にて前記報知を行う（例えば、図 2 1 - 2 0 示すように、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートで起動した場合には、遊技効果ランプの発光とスピーカ 8 L, 8 R からの音出力を実行し、パチンコ遊技機 1 が設定変更状態で起動した場合には、遊技効果ランプの発光とスピーカ 8 L, 8 R からの音出力、画像表示装置 5 でのメッセージ画像の表示を実行する部分) ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、起動状態が、一般起動状態であるのか設定起動状態であるのかを容易に特定できるので、設定による不正を容易に発見できる。

【0539】

更には、第 5 発明の手段 2 として、

前記起動報知手段は、優先度に応じて各種の報知を実行可能であって、

前記設定起動状態の報知の優先度は、前記一般起動状態の報知の優先度よりも高い（例えば、変形例 1 2 に示すように、優先度の高い設定値変更中報知の実行中は、優先度の低い R A M クリア報知を実行しないようにする部分)

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定起動状態の報知が優先されるので、設定による不正を発見できなくなってしまうことを防ぐことができる。

【0540】

更には、第5発明の手段3として、

前記起動報知手段は、前記設定起動状態と前記一般起動状態とを、異なる報知期間にて報知する（例えば、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動した場合の報知期間が60秒、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合の報知期間が40秒である部分）ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、起動状態に応じた期間において適切な報知を実行できる。

【0541】

更には、第5発明の手段4として、

前記起動報知手段は、

第1報知手段（例えば、画像表示装置5）と、該第1報知手段とは異なる第2報知手段（例えば、遊技効果ランプ9やスピーカ8L, 8R）とを有し、

前記設定起動状態については前記第1報知手段により報知し（例えば、図21-20に示すように、画像表示装置5にメッセージ画像を表示する部分）、

前記一般起動状態については前記第2報知手段により報知する（例えば、図21-20に示すように、遊技効果ランプ9の発光やスピーカ8L, 8Rからの音出力を実行する部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、起動報知が、異なる報知手段にて実行されるので、いずれの起動状態であるのかを認識し易くできる。

【0542】

更には、第5発明の手段5として、

前記遊技制御手段は、前記設定起動状態となった後の遊技可能状態と、前記一般起動状態となった後の遊技可能状態とで、遊技進行に関わる設定として共通の設定による遊技制御（例えば、パチンコ遊技機1が起動してからCPU103が始動入賞判定処理を実行しないことによって、4回の変動表示までは先読予告演出の実行を規制する部分）を実行可能である

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、異なる設定による遊技制御が実行されることにより、設定変更されたことを認識されてしまう等の不都合の発生を防ぐことができる。

【0543】

また、本実施の形態には、以下に示す第6発明も含まれている。つまり、従来、遊技機として、例えば、特開2016-137351号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開2016-137351号公報に記載されている遊技機にあっては、設定値の変更により遊技情報が意図せず消去されてしまうと、遊技機が設置されている店舗や遊技者に不利益を与えてしまう虞がある。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第6発明の手段1の遊技機として、

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

所定操作されることにより複数の設定値（例えば、1～3の設定値）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU103が図21-14に示す設定変更処理を実行する部分）と、

遊技の進行を制御可能であって、前記設定手段にて設定された設定値にもとづいて前記有利状態への制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が図5に示すプロセス制御処理を実行する部分）と、

遊技の進行を制御するために前記遊技制御手段が用いる遊技情報を記憶可能な遊技情報記憶手段（例えば、RAM102）と、

前記遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報が消去されることを事前に報知可能な報知手段（例えば、演出制御用CPU120が変形例8における設定値変更確認報知処理

10

20

30

40

50

を実行する部分)と、
を備え、

前記遊技制御手段は、前記設定手段によって新たに設定値が設定されたときに、前記遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報の少なくとも一部を消去し(例えば、CPU103が変形例8に示すRAMクリア処理を実行する部分)、

前記所定操作は、設定変更開始操作(例えば、クリアスイッチをONとする操作)と設定変更操作(例えば、設定切替スイッチ122SG052をONとする操作)と設定変更完了操作(例えば、錠スイッチ122SG051をOFFとする操作)とを含み、

前記設定手段は、前記設定変更開始操作がされることで記設定変更操作が可能となり(例えば、変形例8として図21-23に示すように、CPU103が、クリアスイッチがONであると判定(122SGSa054a;Y)した後に122SGSa054d~122SGSa056の処理を実行可能となる部分)、該可能となった前記設定変更操作の後に前記設定変更完了操作がされることにより、前記設定変更操作によって変更された設定値の設定を行い(例えば、変形例8として図21-23に示すように、CPU103が、錠スイッチがOFFであると判定(122SGSa057;N)した後に122SGSa058の処理を実行する部分)、

前記報知手段は、前記設定変更開始操作がされたときに、前記報知を実行する(例えば、変形例8として図21-24に示すように、演出制御用CPU120が第1設定値変更開始通知コマンドを受信したと判定(122SGSa054a;Y)したことにもとづいて設定値変更確認報知処理を実行する部分)

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定値の変更によって、遊技情報が意図せずに消去されてしまうことを防ぐことができる。

【0544】

更には、第6発明の手段2として、

前記遊技制御手段は、前記設定変更開始操作がされた後に、前記設定変更操作がされることなく該設定変更完了操作がされた場合には、前記遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報を消去しない(例えば、変形例8として図21-23に示すように、CPU103が設定切替スイッチの操作が無しであると判定(122SGSa054d;N)した後に、更に錠スイッチ122SG051がOFFであると判定した場合には、RAM102のアドレスF000とアドレスF001に同一の設定値が格納されていることにもとづいて(122SGSa057c;Y)、RAMクリア処理(122SGSa060)を実行せずに設定値変更処理を終了する部分)

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定値が変更されないにもかかわらず、遊技情報が消去されてしまうことによって遊技者に不利益が生じてしまうことを防ぐことができる。

【0545】

更には、第6発明の手段3として、

前記報知手段は、前記設定変更完了操作がされることなく前記所定操作が終了された場合に、遊技情報が前記遊技制御手段によって消去されないことを報知可能である(例えば、変形例8として図21-25に示すように、演出制御用CPU120が設定値変更確認報知処理を実行することによって画像表示装置5にメッセージ画像122SG005M1が表示される部分)

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、操作者が、遊技情報が消去されないようにするための操作方法を認識することができるので、遊技情報が意図せずに消去されてしまうことを、より一層防ぐことができる。

【0546】

更には、第6発明の手段4として、

前記遊技制御手段は、遊技機への電力供給が開始されたときに、消去条件が成立しており、且つ、所定の確認操作がされた場合に、前記遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報の少なくとも一部を消去し(例えば、図21-11に示すように、CPU103が遊

技制御メイン処理においてクリアスイッチがONであると判定（122SGSa003；Y）した後にRAMクリア処理（122SGSa017）を実行する部分）、

前記報知手段は、前記消去条件が成立している場合にも前記報知を行う（例えば、変形例9として図21-26に示すように、画像表示装置5にメッセージ画像122SGO05M2が表示される部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技情報が意図せずに消去されてしまうことを防ぐことができる。

【0547】

更には、第6発明の手段5として、

前記遊技制御手段から出力される制御情報に基づいて演出を制御可能な演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、 10

前記演出制御手段が用いる情報を記憶可能な演出制御用記憶手段（例えば、RAM122）と、

前記演出制御用記憶手段における消去を実行するか否かを選択可能な選択手段（例えば、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31B）と、

を備え、

遊技機への電力供給が開始されたときに消去条件が成立しており、且つ前記選択手段によって前記演出制御用記憶手段における消去を実行しないことが選択されている場合には、前記遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報の少なくとも一部を消去し（例えば、変形例10に示すように、RAM102のみをクリアする部分）、遊技機への電力供給が開始されたときに消去条件が成立しており、且つ前記選択手段によって前記演出制御用記憶手段における消去を実行することが選択されている場合には、前記遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報の少なくとも一部を消去するとともに、前記演出制御用記憶手段に記憶されている情報の少なくとも一部を消去する（例えば、変形例10に示すように、RAM102とRAM122との両方をクリアする部分） 20

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、消去条件が成立している場合に、遊技情報記憶手段における消去とともに、演出制御用記憶手段の消去を実行するか否かを選択することができる。

【0548】

以上、本発明の実施の形態における特徴部3を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施の形態に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。 30

【0549】

例えば、前記実施の形態の特徴部3では、図21-11に示すように、パチンコ遊技機1の起動時にクリアスイッチがONである場合は、RAMクリア処理（122SGSa017）を実行した後、錠スイッチ122SG051がONである場合（122SGSa018；Y）に設定変更処理（122SGSa020）を実行し、パチンコ遊技機1に新たな設定値を設定可能とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1の起動時にクリアスイッチがONである場合は、錠スイッチ122SG051がONであるか否かを先に判定し、錠スイッチ122SG051がONである場合は、設定変更処理においてパチンコ遊技機1に新たな設定値を設定したことにもとづいてRAMクリア処理を実行してもよい。 40

【0550】

尚、このように、設定変更処理においてパチンコ遊技機1に新たな設定値を設定したことにもとづいてRAMクリア処理を実行する場合は、変形例8として図21-23に示すように、設定変更処理においてCPU103は、先ず、該CPU103が設定変更処理を実行開始したことを示す第1設定値変更回通知コマンドを演出制御基板12に対して送信する（122SGSa051）。次に、RAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値を特定するとともに（122SGSa052）、該特定した設定値を表示モニタ122SG029に表示する。 50

【0551】

そして、CPU103は、クリアスイッチがONであるか否かを判定し（122SGSa054a）、クリアスイッチがOFFである場合（122SGSa054a；N）は、更に錠スイッチ122SG051がONであるか否かを判定する（122SGSa054b）。錠スイッチ122SG051がONである場合（122SGSa054b；Y）は、122SGSa054aと122SGSa054bの処理を繰り返し実行し、クリアスイッチがONまたは錠スイッチ122SG051がOFFとなるまで待機する。尚、錠スイッチ122SG051がOFFである場合は、設定値変更終了通知コマンドを演出制御基板12に対して送信して設定変更処理を終了する（122SGS061）。

【0552】

また、クリアスイッチがONである場合（122SGSa054a；Y）、CPU103は、設定切替スイッチ122SG052の操作によってパチンコ遊技機1の設定値を変更可能となったことを示す第2設定値変更開始通知コマンドを演出制御基板12に対して送信し（122SGSa054c）、設定切替スイッチ122SG052の操作が有りか否かを判定する（122SGSa054d）。

【0553】

設定切替スイッチ122SG052の操作が有る場合（122SGSa054d；Y）は、RAM102におけるアドレスF001の内容を更新する（122SGSa055）。具体的には、表示モニタ122SG029に表示されている設定値が「1」である場合は、該「1」よりも遊技者にとって1段階不利な設定値である「2」を仮の設定値としてRAM102のアドレスF001に格納し、表示モニタ122SG029に表示されている設定値が「2」である場合は、該「2」よりも遊技者にとって1段階不利な設定値である「3」を仮の設定値としてRAM102のアドレスF001に格納する。尚、表示モニタ122SG029に表示されている設定値が「3」である場合は、「1」を仮の設定値としてRAM102のアドレスF001に格納すればよい。

【0554】

そして、CPU103は、RAM102におけるアドレスF001格納されている設定値（仮の設定値）を表示モニタ122SG029に表示し（122SGSa056）、錠スイッチ122SG051がONであるか否かを判定する（122SGSa057）。尚、122SGSa054において設定切替スイッチの操作が無い場合（122SGSa054；N）は、122SGSa055と122SGSa056の処理を実行せずに122SGSa057の処理を実行する。

【0555】

錠スイッチ122SG051がONである場合（122SGSa057；Y）、CPU103は、122SGSa054d～122SGSa056の処理を繰り返し実行することによってRAM102のアドレスF001に新たな仮の設定値を格納する処理や、アドレスF001に格納されている設定値を表示モニタ122SG029に表示する処理を実行する。

【0556】

また、122SGSa057において錠スイッチがOFFである場合（122SGSa057；N）、CPU103は、RAM102のアドレス001に設定値（仮の設定値）が格納されているか否かを判定する（122SGSa057a）。RAM102のアドレス001に設定値（仮の設定値）が格納されていない、つまり、設定切替スイッチ122SG052が操作されること無く錠スイッチ122SG051がOFFとなった場合は、設定値変更終了通知コマンドを演出制御基板12に対して送信して設定変更処理を終了する（122SGS061）。

【0557】

一方で、RAM102のアドレス001に設定値（仮の設定値）が格納されている場合（122SGSa057a；Y）は、RAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値とアドレスF001に格納されている設定値とを比較し（122SGSa0

10

20

30

40

50

57b)、RAM102におけるアドレスF000とアドレスF001に同一の設定値が格納されているか否かを判定する(122SGSa057c)。RAM102におけるアドレスF000とアドレスF001に同一の設定値が格納されている場合(122SGSa057c;Y)、つまり、パチンコ遊技機1の設定値が変更されなかった場合は、設定値変更終了通知コマンドを演出制御基板12に対して送信して設定変更処理を終了する(122SGS061)。

【0558】

また、RAM102におけるアドレスF000とアドレスF001に異なる設定値が格納されている場合(122SGSa057c;N)、つまり、パチンコ遊技機1の設定値が変更された場合は、RAM102におけるアドレスF001に格納されている設定値を
10
アドレスF000に格納する、つまり、アドレスF001に格納されている設定値をパチンコ遊技機1の本設定値として記憶する(122SGSa058)。

【0559】

そして、RAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値(新たに設定されたパチンコ遊技機1の設定値)に応じた設定値指定コマンドを演出制御基板12に対して送信し(122SGSa059)、RAMクリア処理を実行する(122SGSa060)。尚、RAMクリア処理(122SGSa060)は、図21-13にて説明したRAMクリア処理と同一の処理を実行し、RAM102におけるアドレスF000に格納されている設定値を除くデータ(アドレスF001以降に格納されているデータ)をクリアする。RAMクリア処理(122SGSa060)の実行後は、設定値変更終了通知コマンドを演出制御基板12に対して送信して設定変更処理を終了する(122SGS061)。
20

【0560】

図21-24は、変形例8における演出制御メイン処理の一部を示すフローチャートである。変形例8における演出制御メイン処理では、演出制御用CPU120は、図21-24に示すように、コールドスタート通知コマンドの受信が無いと判定した場合(122SGS407;N)、第1設定値変更開始通知コマンドの受信が有るか否かを判定する(122SGS410a)。第1設定値変更開始通知コマンドの受信が無い場合(122SGS410a;N)は、122SGS414(図21-17参照)に進み、第1設定値変更開始通知コマンドの受信が有る場合(122SGS410a;Y)は、設定値変更確認
30
報知処理を実行し(122SGS410b)、画像表示装置5に設定値を変更することでRAM102に記憶されている遊技情報等がクリアされる旨や、設定値を変更しない場合は錠スイッチ122SG051をOFFとする指示を、メッセージ画像122SG005M1(図21-25(A)参照)として表示する。

【0561】

そして、演出制御用CPU120は、第2設定値変更開始通知コマンドの受信が有るか否かを判定する(122SGS410c)。第2設定値変更開始通知コマンドの受信が無い場合(122SGS410c;N)は、更に設定値変更終了通知コマンドの受信が有るか否かを判定し(122SGS410d)する。設定値変更終了通知コマンドの受信が無い場合(122SGS410d;N)は、122SGS410b~122SGS410d
40
の処理を繰り返実行し、第1設定値変更開始通知コマンドまたは設定値変更終了通知コマンドの受信まで待機する。また、設定値変更終了通知コマンドの受信が有る場合(122SGS410d;Y)は、122SGS414(図21-17参照)に進む。

【0562】

また、第2設定値変更開始通知コマンドの受信が有る場合(122SGS410c;Y)、演出制御用CPU120は、設定値の変更操作中であることを報知するための設定値変更中報知処理を実行し(122SGS411)、設定値変更終了通知コマンドの受信が有るか否かを判定する(122SGS411a)。設定値変更終了通知コマンドの受信が無い場合(122SGS411a;N)は、122SGS411と122SGS411aの
50
処理を繰り返し実行して設定値変更終了通知コマンドを受信するまで待機する。そして、

設定値変更終了通知コマンドの受信が有る場合（１２２ＳＧＳ４１１ａ；Ｙ）は、設定値指定コマンドの受信が有るか否かを判定する（１２２ＳＧＳ４１１ｂ）。設定値指定コマンドの受信が無い場合（１２２ＳＧＳ４１１ｂ；Ｎ）は、１２２ＳＧＳ４１４（図２１－１７参照）に進み、設定値指定コマンドの受信が有る場合（１２２ＳＧＳ４１１ｂ；Ｙ）は、受信した設定値指定コマンドからパチンコ遊技機１に新たに設定された設定値（ＲＡＭ１０２のアドレスＦ０００に格納された設定値）を特定し、該特定した設定値を設定値情報（設定値に応じた「１」～「３」の値）としてＲＡＭ１２２に更新記憶する（１２２ＳＧ４１３）。そして、１２２ＳＧＳ４０８（図２１－１７参照）に進む。

【０５６３】

以上のようにＣＰＵ１０３が設定変更処理を実行し、演出制御用ＣＰＵ１２０が演出制御メイン処理を実行することで、遊技場の店員等がクリアスイッチと錠スイッチ１２２ＳＧ０５１とをＯＮにした状態でパチンコ遊技機１を起動すると、図２１－２５（Ａ）に示すように、画像表示装置５において、設定値を変更することでＲＡＭ１０２に記憶されている遊技情報等がクリアされる旨や、設定値を変更しない場合は錠スイッチ１２２ＳＧ０５１をＯＦＦとする指示がメッセージ画像１２２ＳＧ００５Ｍ１として表示される。

【０５６４】

このように画像表示装置５にメッセージ画像１２２ＳＧ００５Ｍ１が表示されている状態で遊技場の店員等が錠スイッチ１２２ＳＧ０５１をＯＦＦとした場合は、図２１－２５（Ｂ）に示すように、パチンコ遊技機１の設定値が変更されること無く、また、ＲＡＭ１０２がクリアされること無く、画像表示装置５に初期図柄として飾り図柄が「１」、「２」、「３」の組み合わせで表示される。一方で、画像表示装置５にメッセージ画像１２２ＳＧ００５Ｍ１が表示されている状態で遊技場の店員等が再度クリアスイッチをＯＮとした場合は、図２１－２５（Ｃ）に示すように、パチンコ遊技機１が設定変更状態となり、画像表示装置５における画像の表示、遊技効果ランプ９の発光、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音出力等によって設定値の変更操作中であることが報知される。

【０５６５】

そして、該設定変更状態において遊技場の店員等が新たな設定値を設定せずに錠スイッチ１２２ＳＧ０５１をＯＦＦとした場合や、遊技場の店員等が新たな設定値として元の設定値と同一の設定値を設定して錠スイッチ１２２ＳＧ０５１をＯＦＦとした場合は、図２１－２５（Ｄ）に示すように、パチンコ遊技機１の設定値が変更されること無く、また、ＲＡＭ１０２がクリアされること無く、画像表示装置５に初期図柄として飾り図柄が「１」、「２」、「３」の組み合わせで表示される。更に、設定変更状態において遊技場の店員等が新たな設定値を設定（設定値を変更）して錠スイッチ１２２ＳＧ０５１をＯＦＦとした場合は、図２１－２５（Ｅ）に示すように、設定値が変更されたことにもとづいてＲＡＭ１０２がクリアされ、画像表示装置５に初期図柄として飾り図柄が「４」、「５」、「６」の組み合わせで表示される。

【０５６６】

また、前記変形例８では、遊技場の店員等がクリアスイッチと錠スイッチ１２２ＳＧ０５１とをＯＮとした状態でパチンコ遊技機１を起動することで、画像表示装置５に設定値を変更することでＲＡＭ１０２に記憶されている遊技情報等がクリアされる旨や、設定値を変更しない場合は錠スイッチ１２２ＳＧ０５１をＯＦＦとする指示が、メッセージ画像１２２ＳＧ００５Ｍ１として表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例９として図２１－２６に示すように、遊技場の店員等がクリアスイッチをＯＮとした状態でパチンコ遊技機１を起動することで、画像表示装置５にパチンコ遊技機１をコールドスタートで起動することでＲＡＭ１０２に記憶されている遊技情報等がクリアされる旨や、パチンコ遊技機１をコールドスタートで起動しない場合はパチンコ遊技機１の再起動を行う指示を、メッセージ画像１２２ＳＧ００５Ｍ２として表示してもよい。

【０５６７】

このようにすることで、例えば、遊技場の店員等がパチンコ遊技機１をホットスタート

で起動させようとして誤ってクリアスイッチをONとしてしまった場合等に、パチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動されてしまいRAM102に記憶されている遊技情報が意図せずクリアされてしまうことを防ぐことができる。

【0568】

また、前記変形例8及び前記変形例9では、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合やコールドスタートで起動した場合に、画像表示装置5にメッセージ画像122SG005M1やメッセージ画像122SG005M2を表示することによってRAM102をクリアするか否かの確認を行う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、画像表示装置5にメッセージ画像することによってRAM102をクリアするか否かの確認を行うのは、パチンコ遊技機1が設定変更状態で起動した場合とコールドスタートで起動とのいずれか一方のみでもよいし、両方であってもよい。

10

【0569】

また、前記変形例8では、遊技場の店員等がクリアスイッチと錠スイッチ122SG051とをONとした状態でパチンコ遊技機1を起動することで、画像表示装置5に設定値を変更することでRAM102に記憶されている遊技情報等がクリアされる旨や、設定値を変更しない場合は錠スイッチ122SG051をOFFとする指示が、メッセージ画像122SG005M1として表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例10として図21-27に示すように、パチンコ遊技機1がコールドスタートで起動したことや設定値が変更されたことにもとづいてRAM102がクリアされた場合は、画像表示装置5に設定値が変更された旨やRAM102がクリアされた旨と、これら設定値が変更されたことやRAM102がクリアされたことに応じてRAM122をクリアするか否の選択肢と、を含むメッセージ画像122SG005M3を表示するとともに、プッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作によってRAM122をクリアするか否の選択を受け付けるようにしてもよい。

20

【0570】

尚、プッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作によってRAM122のクリアを選択した場合は、演出制御用CPU120がRAMクリア処理を実行することによってRAM122における設定値情報を除く他の情報をクリアし（結果的にRAM102とRAM122の両方をクリアし）、プッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作によってRAM122のクリアを選択しなかった場合は、RAM122をクリアしない（結果的にRAM102のみをクリアする）。

30

【0571】

また、前記実施の形態における特徴部3では、パチンコ遊技機1をコールドスタートで起動する場合と設定変更状態で起動する場合とで、同一タイミング（演出制御基板12に対してコールドスタート通知コマンドや設定値変更開始通知コマンドを送信する前のタイミング）でRAMクリア処理を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例11として、例えば、パチンコ遊技機1をコールドスタートで起動する場合は、演出制御基板12に対してコールドスタート通知コマンドを送信する前のタイミングでRAMクリア処理を実行し、パチンコ遊技機1を設定変更状態で起動する場合は、演出制御基板12に対して設定値変更開始通知コマンドを送信した後のタイミング（より具体的には演出制御基板12に対して設定値変更終了通知コマンドを送信した後、つまり、設定値の変更を終了した後）でRAMクリア処理を実行する等、パチンコ遊技機1をコールドスタートで起動する場合と設定変更状態で起動する場合とで、RAM102をクリアするタイミングが異なってもよい。

40

【0572】

また、前記実施の形態における特徴部3では、図21-17に示すように、パチンコ遊技機1をコールドスタートで起動した場合と設定変更状態で起動した場合とで、必ずRAM102やRAM122がクリアされたことを報知（RAMクリア報知を実行）するためにRAMクリア報知処理を実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例12として、パチンコ遊技機1を設定変更状態で起動してパチンコ遊

50

技機 1 の設定値を変更中であることを報知する（設定値変更中報知を実行する）場合には、R A M クリア報知を実行しない等、各報知に優先度を設定し、優先度の高い報知（例えば、設定値変更中報知）が実行されている場合は、優先度の低い報知（例えば、R A M クリア報知）を実行しないようにしてもよい。

【0573】

このように各報知に優先度を設ける場合は、優先度の高い報知の実行後に優先度の低い報知を実行してもよい。尚、この場合は、優先度の低い報知を優先度の高い報知が実行されなかった場合よりも短い期間で実行することにより、報知を実行する期間が長尺となってしまうことを防ぐようにしてもよい。

【0574】

また、前記実施の形態における特徴部 3 では、パチンコ遊技機 1 の起動時に可動体 3 2 に対する設定をなんら実行していないが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 の起動時は、前述した R A M クリア報知、設定値変更中報知、設定値確認中報知、各種起動報知と並行して可動体 3 2 が正常に動作するか否かの確認動作を実行するようにしてもよい。尚、パチンコ遊技機 1 をホットスタートやコールドスタートで起動する場合は、60 秒間の起動報知が実行されるので、該起動報知中に可動体 3 2 の確認動作を実行することができる。また、パチンコ遊技機 1 を設定変更状態で起動する場合は、40 秒間の起動報知に加えて設定値の変更が行われるので、これら設定値の変更中と 40 秒間の起動報知中に可動体 3 2 の確認動作を実行することができる。

【0575】

尚、可動体 3 2 の確認動作は、パチンコ遊技機 1 の起動態様にかかわらず、パチンコ遊技機 1 に電源が投入された時点から実行してもよいし、ホットスタート通知コマンド、コールドスタート通知コマンド、設定値変更開始通知コマンド、設定値変更終了通知コマンド、設定値確認開始通知コマンド、設定値確認終了通知コマンド等を演出制御用 C P U 1 2 0（演出制御基板 1 2）が受信した時点から実行してもよい。更に、演出制御用 C P U 1 2 0 が設定値変更開始通知コマンドを受信した時点から可動体 3 2 の確認動作を実行する場合、つまり、パチンコ遊技機 1 の設定値の変更中に可動体 3 2 の確認動作を実行する場合は、該確認動作のエラーが発生しても設定値変更中報知の実行を優先し、確認動作のエラー報知を実行しないようにしてもよい。

【0576】

また、前記実施の形態の特徴部 3 においては、パチンコ遊技機 1 を設定変更状態で起動した場合、パチンコ遊技機 1 に新たな設定値を設定することで、そのまま新たな設定値が遊技に反映される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定変更状態でパチンコ遊技機 1 に新たな設定値を設定した場合は、一旦パチンコ遊技機 1 を再起動（パチンコ遊技機 1 をホットスタートで起動）させることによって新たな設定値が遊技に反映されるようにしてもよい。尚、このようにパチンコ遊技機 1 を再起動させることによって新たな設定値が遊技に反映される場合は、パチンコ遊技機 1 を設定変更状態で起動した場合には、可動体 3 2 の確認動作として、可動体 3 2 を原点位置から演出位置に向けて僅かに移動させた後、再び可動体 3 2 を原点位置に移動させる等の比較的短い期間で実行可能な確認動作を実行し、パチンコ遊技機 1 を再起動した場合には、可動体 3 2 の確認動作として、可動体 3 2 を原点位置から演出位置に移動させた後、再び可動体 3 2 を原点位置に移動させる等の比較的長い期間を要する確認動作を実行してもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機 1 を起動した際の可動体 3 2 の確認動作に要する期間を短縮することができる。

【0577】

また、前記実施の形態の特徴部 3 においては、R A M 1 0 2 からクリアされない特定情報として、アドレス F 0 0 0 に格納されている設定値を開示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、R A M 1 0 2 からクリアされない特定情報としては、R T C の設定や、エラー履歴等を含めてもよい。

【0578】

更に、前記実施の形態の特徴部 3 においては、R A M 1 0 2 にクリアされない特定情報としての設定値と、クリアされる情報としての仮設定値、遊技情報等を記憶する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 上に 2 つの R A M を設け、一方の R A M に設定値等のクリアされない特定情報を記憶し、他方の R A M に仮設定値、遊技情報等のクリアされる情報を記憶してもよい。このようにすることで、パチンコ遊技機 1 がホットスタート、コールドスタート、設定変更状態、設定確認状態のいずれで起動したかに応じて他方側の R A M (仮設定値、遊技情報等が記憶されている R A M) をクリアするか否かを異ならせることができる。更に、R A M 1 0 2 内にクリアされない特定情報を記憶するための領域とクリアされる情報を記憶するための領域とを設けるようにしてもよい。

10

【0579】

また、上記したように遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 上に 2 つの R A M を設ける場合は、設定値等のクリアされない特定情報を記憶する R A M をバックアップ電池が接続された接続した S R A M (Static Random Access Memory) とする一方で、仮設定値や遊技情報等が記憶されている R A M を F e R A M (Ferroelectric Random Access Memory) とすることによって、設定値等の他のデータよりも重要度の高いデータを確実にクリアせずに記憶しておくことができるようにしてもよい。

【0580】

また、前記実施の形態の特徴部 3 においては、クリアスイッチが電源基板に搭載されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、クリアスイッチは、主基板 1 1 に搭載してもよい。このようにすることで、既存の電源基板に対して新たにクリアスイッチを取り付ける必要が無くなるので、パチンコ遊技機 1 の製造コストを抑えることができる。

20

【0581】

また、前記実施の形態に特徴部 3 においては、主基板 1 1 に設定値を表示するための表示モニタ 1 2 2 S G 0 5 1 を搭載する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、主基板 1 1 における設定切替スイッチ 1 2 2 S G 0 5 2 の近傍位置に表示モニタ 1 2 2 S G 0 5 1 を設け、設定値の変更操作を実行し易いようにしてもよい。

【0582】

また、前記実施の形態における特徴部 3 においては、主基板 1 1 に設定値を表示するための表示モニタ 1 2 2 S G 0 5 1 を搭載する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 において役物比率や連続役物比率等を算出可能とする場合は、これら算出した役物比率や連続役物比率を表示モニタ 1 2 2 S G 0 5 1 にて表示可能としてもよい。

30

【0583】

また、前記実施の形態における特徴部 3 においては、主基板 1 1 に表示モニタ 1 2 2 S G 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 2 2 S G 0 5 2 とを設けることによってパチンコ遊技機 1 の設定値を変更可能とする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、払出制御基板に搭載されているモニタ (7 セグモニタ) やリセットボタン等を利用してパチンコ遊技機 1 の設定値を変更可能としてもよい。

40

【0584】

また、前記実施の形態における特徴部 3 においては、パチンコ遊技機 1 を設定変更状態で起動する場合、C P U 1 0 3 が演出制御基板 1 2 に対して設定値変更開始通知コマンドを送信する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、図 2 1 - 1 1 に示すように、パチンコ遊技機 1 を設定変更状態で起動する場合は、パチンコ遊技機 1 をコールドスタートで起動する場合と同じく R A M クリア処理 (1 2 2 S G S a 0 1 7) を実行するので、演出制御基板 1 2 に対して設定値変更開始通知コマンドとコールドスタート通知コマンドとの両方を送信してもよい。

【0585】

また、前記実施の形態における特徴部 3 において、設定値 1 を最も遊技者にとって有利

50

な設定値とし、設定値 3 を最も遊技者にとって不利な設定値とする（設定値 1 を最も遊技場にとって不利な設定値とし、設定値 3 を最も遊技場にとって有利な設定値とする）形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定値 1 を最も遊技者にとって不利な設定値とし、設定値 3 を最も遊技者にとって有利な設定値としてもよい。

【0586】

特に、特徴部 3 においては、RAM 102 に異常が有る場合（122SGSa041；Y）やバックアップデータが無い場合（122SGSa042；N）については、アドレス F000 に「00H」がセットされることで、パチンコ遊技機 1 は自動的に設定値 1 が設定された状態、すなわち、パチンコ遊技機 1 が遊技者にとって最も有利な状態となる。このため、一部の遊技者が、RAM 102 に異常を引き起こす等した後 CPU 103 に RAM クリア処理（図 21-13（A）参照）を実行させることによって、パチンコ遊技機 1 に不正に設定値 1 を設定することが想定される。そこで、前述したように、設定値 1 を遊技者にとって最も不利な設定値とすることによって、RAM 102 に異常が有る場合等に CPU 103 が RAM クリア処理を実行したことにもとづいてパチンコ遊技機 1 が遊技者にとって有利な状態となることを防ぐことが可能となり、パチンコ遊技機 1 のセキュリティ性を向上させることができる。

【0587】

また、前記実施の形態の特徴部 3 においては、演出制御用 CPU 120 が実行する特別制御と特定制御とで、遊技効果ランプ 9 の点灯期間、スピーカ 8L、8R から出力される音や出力期間、画像表示装置 5 に画像が表示されるか否か等が異なる（起動時の報知にまつわる制御が異なる）形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら特別制御と特定制御とには、前述した起動時の報知にまつわる制御の他、パチンコ遊技機 1 において遊技が可能な状態となってから画像表示装置 5 に表示される初期図柄（図 21-19 参照）や背景画像、キャラクタ等が異なること（パチンコ遊技機 1 において遊技が可能な状態となってから演出態様や演出の状態が異なること）等の演出にまつわる制御や、可動体 32 の確認動作を実行するか否か、該確認動作の態様や実行期間が異なること等の確認動作にまつわる制御を含んでもよい。つまり、本発明における特別制御と特定制御とは、演出制御用 CPU 120 が制御する対象、演出制御用 CPU 120 の制御態様、演出制御用 CPU 120 の制御期間等のうち少なくとも一部が異なる制御であればよい。

【0588】

また、前記実施の形態における特徴部 3 において、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて 1 ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な画像表示装置に変動表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、該画像表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。

【0589】

また、前記実施の形態では、スーパーリーチのリーチ演出の開始から該スーパーリーチのリーチ演出に対応したタイトルを表示する形態（図 1～図 19 の特徴部 31AK）、錠スイッチ 109SG051 や設定切替スイッチ 109SG052 が操作されることによりパチンコ遊技機 1 に複数の設定値のうちのいずれかを設定可能であり、遊技機用枠 109SG003 やガラス扉枠 109SG003a を開閉することによって錠スイッチ 109SG051 や設定切替スイッチ 109SG052 を操作可能な状態と操作不能な状態とに切替可能な形態、主基板 11（CPU 103）においてパチンコ遊技機 1 に複数の設定値のうちのいずれかを設定可能であるとともに、該設定した設定値を変換した設定秘匿値を RAM 102 に記憶し、演出制御基板 12（演出制御用 CPU 120）側において、設定されている設定値を示唆する示唆演出（朝いち背景演出）を実行可能な形態、パチンコ遊技機 1 の起動した状態に応じて主基板 11（CPU 103）から演出制御基板 12（演出制御用 CPU 120）に対して異なるコマンドを送信するとともに、パチンコ遊技機 1 がコー

ルドスタートで起動した場合と設定変更状態で起動した場合とで異なる態様の起動報知を実行可能であり、パチンコ遊技機 1 の設定値を変更する場合には R A M 1 0 2 がクリアされることを報知する形態（図 2 1 - 1 ～図 2 1 - 2 7 の特徴部 3）を開示したが、パチンコ遊技機 1 には、これら特徴部のうち複数の特徴部を適用してもよい。

【0590】

（特徴部 1 0 9 S G に関する説明）

【0591】

従来、設定機能付きのパチンコ遊技機として、例えば、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載の遊技機にあっては、演出を行う演出制御基板に対して設定値を特定可能な設定値指定コマンドを送信して、設定値を演出制御基板に通知して設定示唆演出を制御するようにしており、これら設定示唆演出を制御する演出制御基板は、遊技の進行を制御するのではなく演出を制御する基板であることにより、遊技の進行を制御する遊技制御基板よりも基板をケース等から取り出して解析することが容易であることから、演出制御基板に記憶されている設定値が改竄されてしまうと、不適切な設定示唆演出が行われてしまう恐れがあるという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する 1 0 9 S G - 1 の手段 1 の遊技機として、

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

複数の設定値（例えば、1 ～ 3 の設定値）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段と、

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3 が図 5 に示すプロセス制御処理を実行する部分）と、

前記遊技制御手段から送信される制御情報に基づいて演出の制御を行う演出制御手段と

を備え、

前記遊技制御手段は、前記設定値を特定可能な前記制御情報として、前記設定手段によって設定された設定値とは異なる数値であって該設定値を変換した秘匿値を含む設定値制御情報（例えば、設定値指定コマンド）を送信可能であって、

前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から送信された前記設定値制御情報に含まれる秘匿値を記憶するとともに、該秘匿値から特定した設定値に関する演出を実行可能である（例えば、パチンコ遊技機 1 に電源が投入されてから 1 時間が経過するまでや、1 0 0 回の変動表示が実行されるまで朝いち背景演出（設定値示唆演出）を実行する部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、記憶されている設定値が改竄されてしまうことを防ぐことができる。

【0592】

更には、1 0 9 S G - 1 の手段 2 の遊技機として、

前記遊技制御手段は、前記設定値と前記秘匿値とが対応付けられた変換テーブルを使用して前記変換を実行することを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、変換の処理負荷を低減しつつ、設定値が改竄されてしまうことを防ぐことができる。

【0593】

更には、1 0 9 S G - 1 の手段 3 の遊技機として、

前記遊技制御手段は、所定の変換係数による演算を前記設定値に対して行うことで前記変換を実行するとしていることを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、変換に必要なデータ容量を低減しつつ、設定値が改竄されてしまうことを防ぐことができる。

【0594】

更には、1 0 9 S G - 1 の手段 4 の遊技機として、

前記遊技制御手段は、前記設定値に対応する特定のビット値を 1 とすることで前記変換

10

20

30

40

50

を実行することを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、変換に必要なデータ容量を低減しつつ、設定値が改竄されてしまうことを防ぐことができる。

【0595】

更には、109SG-1の手段5の遊技機として、

前記遊技制御手段は、前記設定値を所定数だけシフトすることで前記変換を実行することを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、変換に必要なデータ容量を低減しつつ、設定値が改竄されてしまうことを防ぐことができる。

【0596】

従来、設定機能付きの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、演出を行う演出制御基板に対して設定値を特定可能な設定値指定コマンドを送信して、設定値を演出制御基板に通知して設定示唆演出を制御するようにしており、これら設定示唆演出を制御する演出制御基板は、遊技の進行を制御するのではなく演出を制御する基板であることにより、遊技の進行を制御する遊技制御基板よりも基板をケース等から取り出して解析することが容易であることから、演出制御基板に記憶されている設定値が改竄されてしまうと、不適切な設定示唆演出が行われてしまう恐れがあるという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する109SG-2の手段1の遊技機として、

10

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、

20

複数の設定値（例えば、1～3の設定値）のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段と、

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU103が図5に示すプロセス制御処理を実行する部分）と、

前記遊技制御手段から送信される制御情報に基づいて演出の制御を行う演出制御手段（例えば、CPU103が図5に示すプロセス制御処理を実行する部分）と、

を備え、

前記遊技制御手段は、前記制御情報として前記設定値を含む設定値制御情報（例えば、設定値指定コマンド）を送信可能であって、

30

前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から送信された前記設定値制御情報に含まれる設定値を、該設定値とは異なる数値である秘匿値に変換して記憶するとともに、該記憶した秘匿値から特定した設定値に関する演出を実行可能である（例えば、パチンコ遊技機1に電源が投入されてから1時間が経過するまでや、100回の変動表示が実行されるまで朝いち背景演出（設定値示唆演出）を実行する部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、記憶されている設定値が改竄されてしまうことを防ぐことができる。

【0597】

更には、109SG-2の手段2の遊技機として、

前記遊技制御手段は、前記設定値と前記秘匿値とが対応付けられた変換テーブルを使用して前記変換を実行することを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、変換の処理負荷を低減しつつ、設定値が改竄されてしまうことを防ぐことができる。

40

【0598】

更には、109SG-2の手段3の遊技機として、

前記遊技制御手段は、所定の変換係数による演算を前記設定値に対して行うことで前記変換を実行するとしていることを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、変換に必要なデータ容量を低減しつつ、設定値が改竄されてしまうことを防ぐことができる。

【0599】

更には、109SG-2の手段4の遊技機として、

50

前記遊技制御手段は、前記設定値に対応する特定のビット値を1とすることで前記変換を実行することを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、変換に必要なデータ容量を低減しつつ、設定値が改竄されてしまうことを防ぐことができる。

【0600】

更には、109SG-2の手段5の遊技機として、

前記遊技制御手段は、前記設定値を所定数だけシフトすることで前記変換を実行することを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、変換に必要なデータ容量を低減しつつ、設定値が改竄されてしまうことを防ぐことができる。

【0601】

以上、本発明の実施の形態を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【0602】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な画像表示装置に変動表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該画像表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。

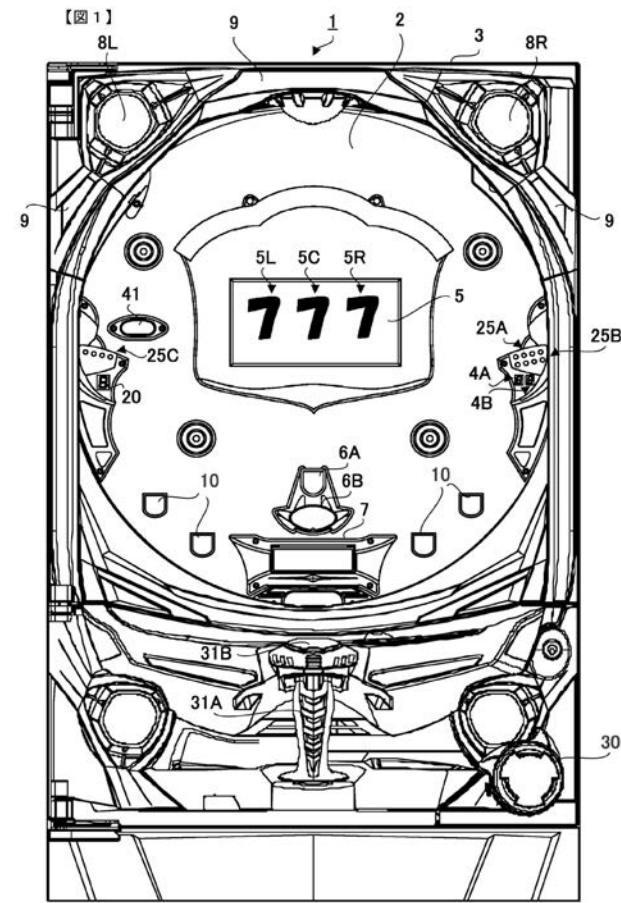
【符号の説明】

【0603】

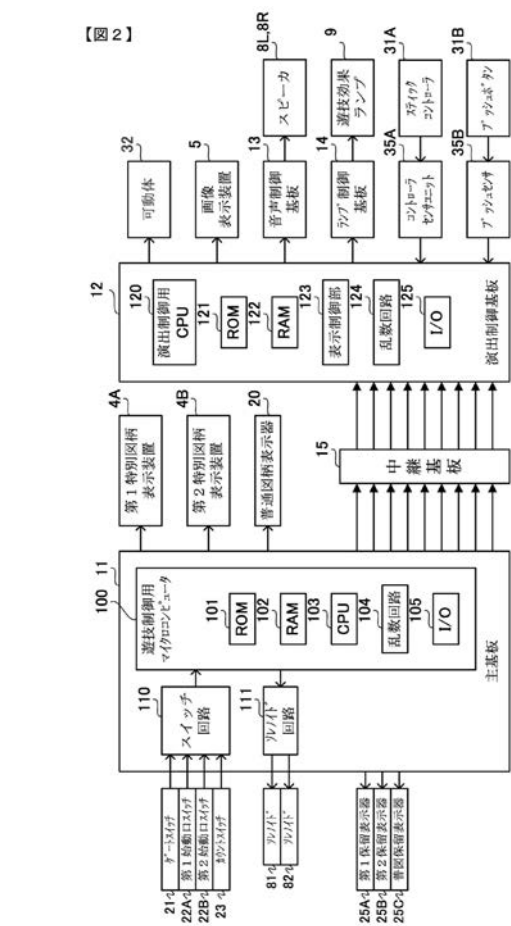
- | | | | |
|---------|---|-----------------|----|
| 1 | … | パチンコ遊技機 | |
| 2 | … | 遊技盤 | |
| 3 | … | 遊技機用枠 | |
| 4A、4B | … | 特別図柄表示装置 | |
| 5 | … | 画像表示装置 | |
| 6A | … | 入賞球装置 | |
| 6B | … | 可変入賞球装置 | |
| 7 | … | 特別可変入賞球装置 | |
| 8L、8R | … | スピーカ | |
| 9 | … | 遊技効果ランプ | 30 |
| 10 | … | 一般入賞口 | |
| 11 | … | 主基板 | |
| 12 | … | 演出制御基板 | |
| 13 | … | 音声制御基板 | |
| 14 | … | ランプ制御基板 | |
| 15 | … | 中継基板 | |
| 20 | … | 普通図柄表示器 | |
| 21 | … | ゲートスイッチ | |
| 22A、22B | … | 始動口スイッチ | |
| 23 | … | カウントスイッチ | 40 |
| 30 | … | 打球操作ハンドル | |
| 31A | … | スティックコントローラ | |
| 31B | … | プッシュボタン | |
| 32 | … | 可動体 | |
| 100 | … | 遊技制御用マイクロコンピュータ | |
| 101、121 | … | ROM | |
| 102、122 | … | RAM | |
| 103 | … | CPU | |
| 104、124 | … | 乱数回路 | |
| 105、125 | … | I/O | 50 |

- 1 2 0 … 演出制御用CPU
- 1 2 3 … 表示制御部

【図 1】

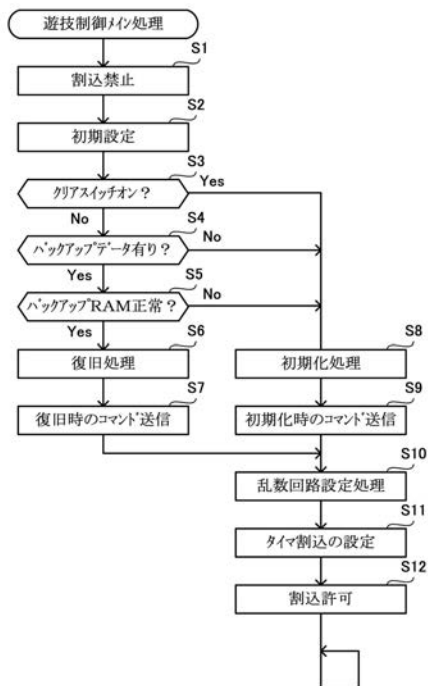


【図 2】



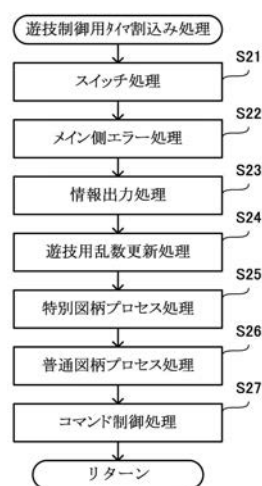
【図 3】

【図 3】



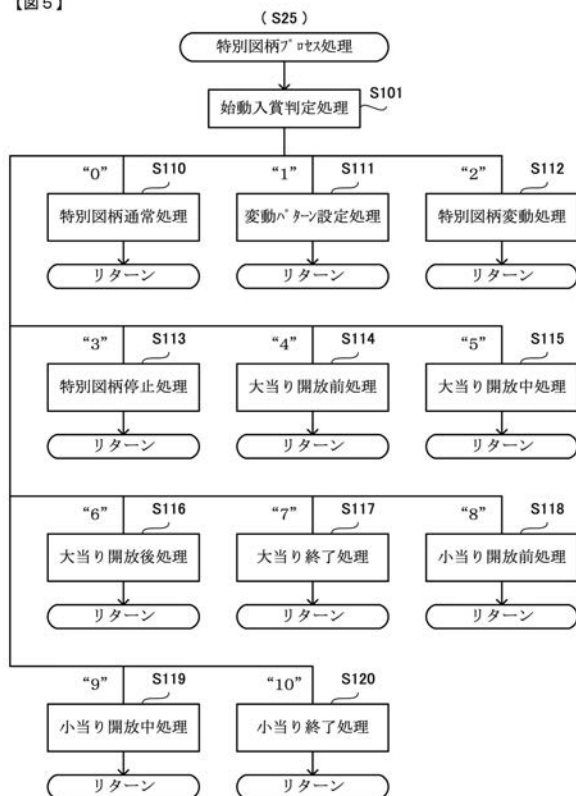
【図 4】

【図 4】



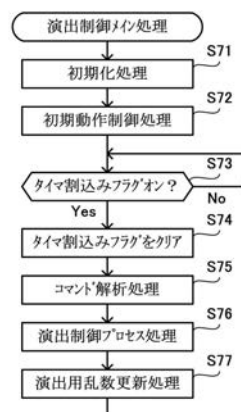
【図 5】

【図 5】



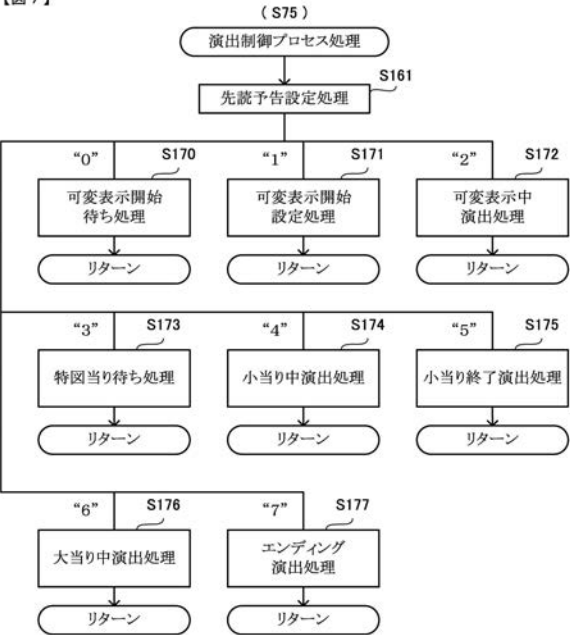
【図 6】

【図 6】



【図 7】

【図 7】



【図 8】

【図 8】

(A)

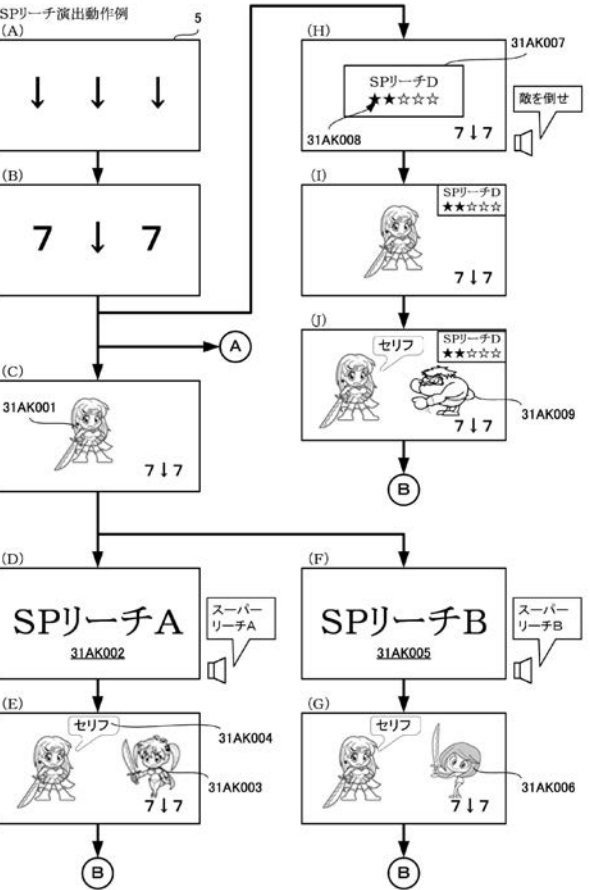
変動パターン	内容
PA1-1	非リーチハズレ
PA1-2	非リーチハズレ(短縮用)
PA2-1	ノーマルリーチハズレ
PA2-2	スーパーリーチEハズレ
PA2-3	スーパーリーチDハズレ
PA2-4	スーパーリーチCハズレ
PA2-5	スーパーリーチBハズレ
PA2-6	スーパーリーチAハズレ
PA3-1	スーパーリーチE→Dハズレ
PA3-2	スーパーリーチD→Cハズレ
PA3-3	スーパーリーチC→Bハズレ
PA3-4	スーパーリーチB→Aハズレ
⋮	⋮
PB2-1	ノーマルリーチ大当り
PB2-2	スーパーリーチE大当り
PB2-3	スーパーリーチD大当り
PB2-4	スーパーリーチC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

(B)

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

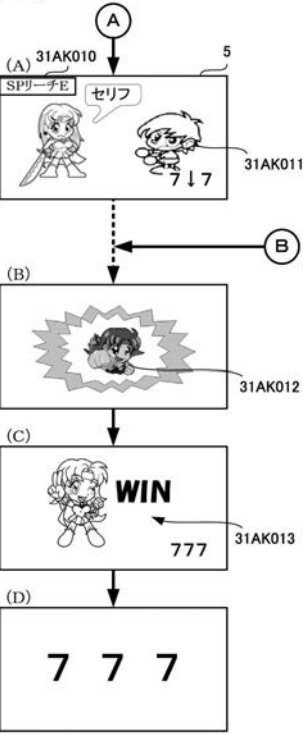
【図 9】

【図 9】



【図 10】

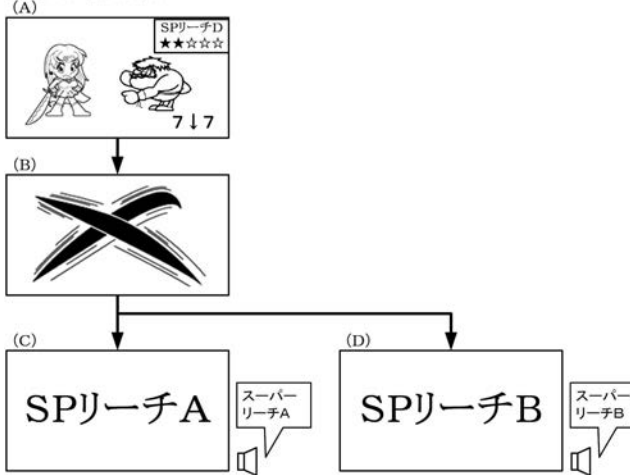
【図 10】



【図 1 1】

【図 1 1】

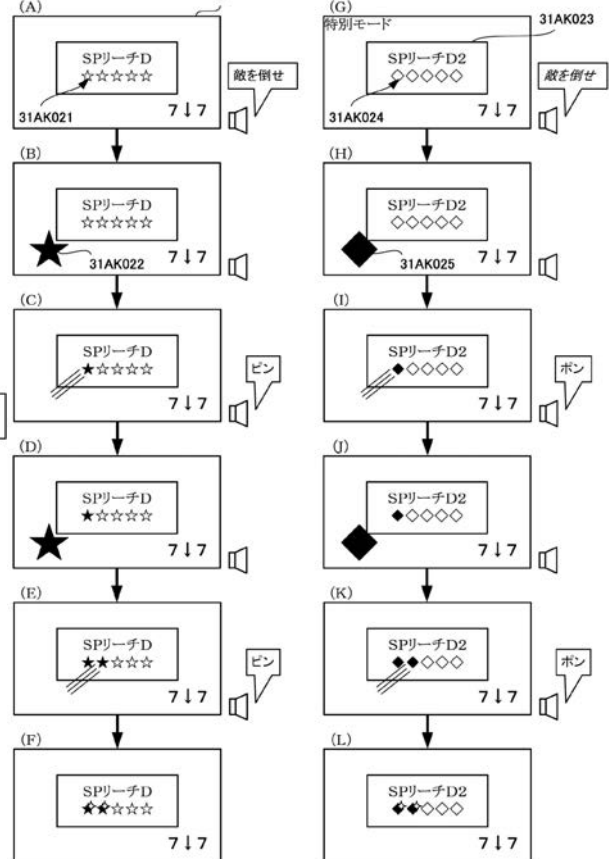
発展演出の演出動作例



【図 1 2】

【図 1 2】

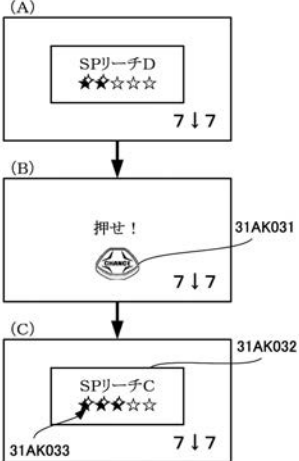
期待度示唆演出の演出動作例 5



【図 1 3】

【図 1 3】

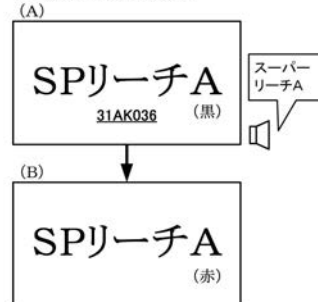
発展演出の演出動作例



【図 1 4】

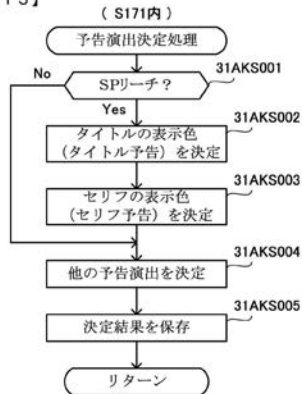
【図 1 4】

タイトル予告の演出動作例



【図 15】

【図 15】



【図 16】

【図 16】

(A)31AKS002における決定割合

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

(B)31AKS002における決定割合 (特別モード)

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

(C)31AKS003における決定割合

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

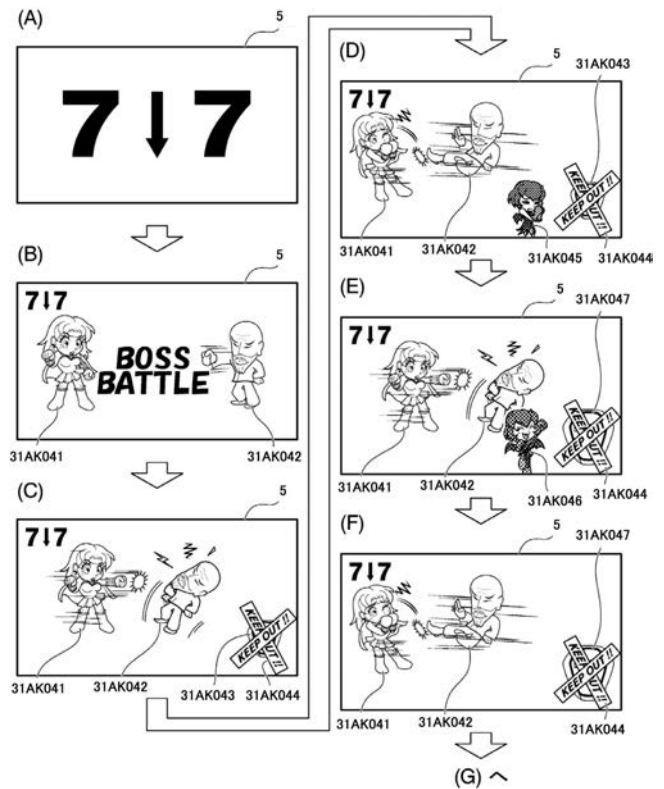
【図 18】

【図 18】



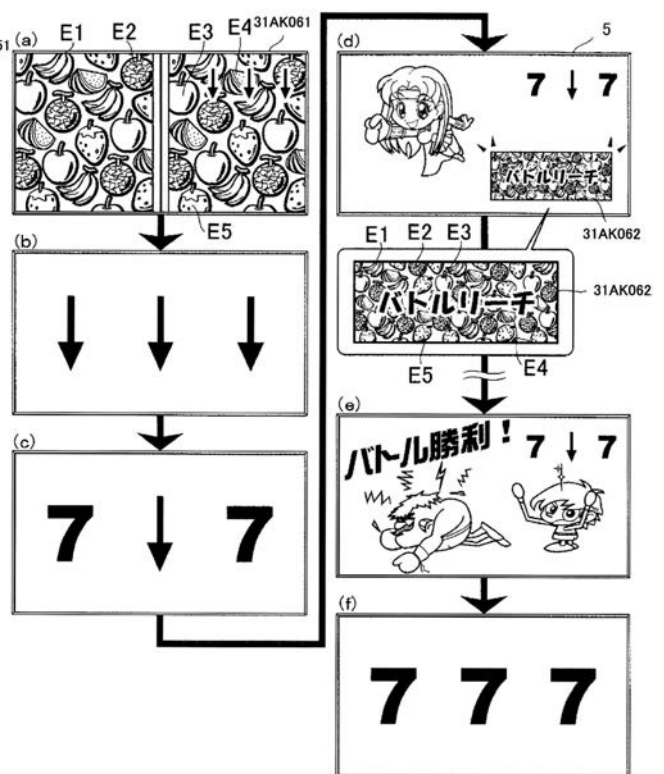
【図 17】

【図 17】



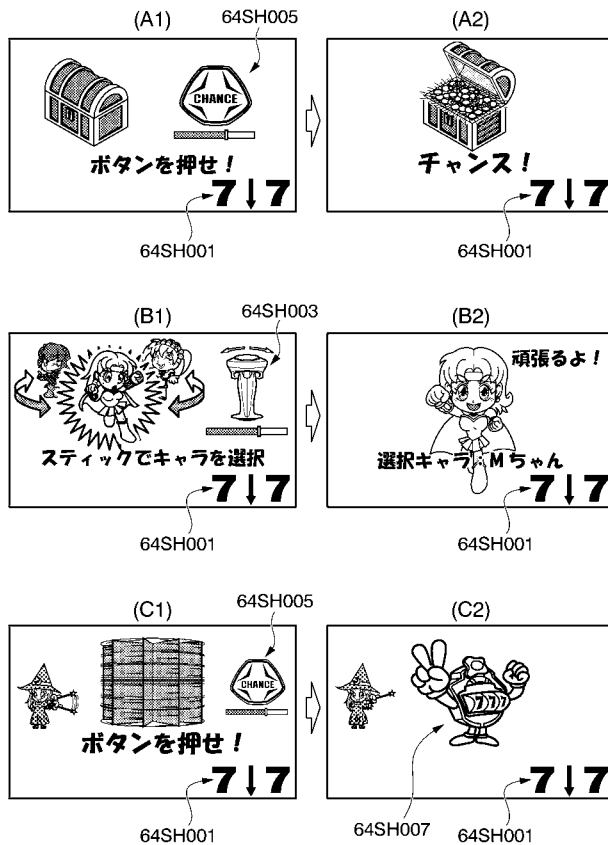
【図 19】

【図 19】



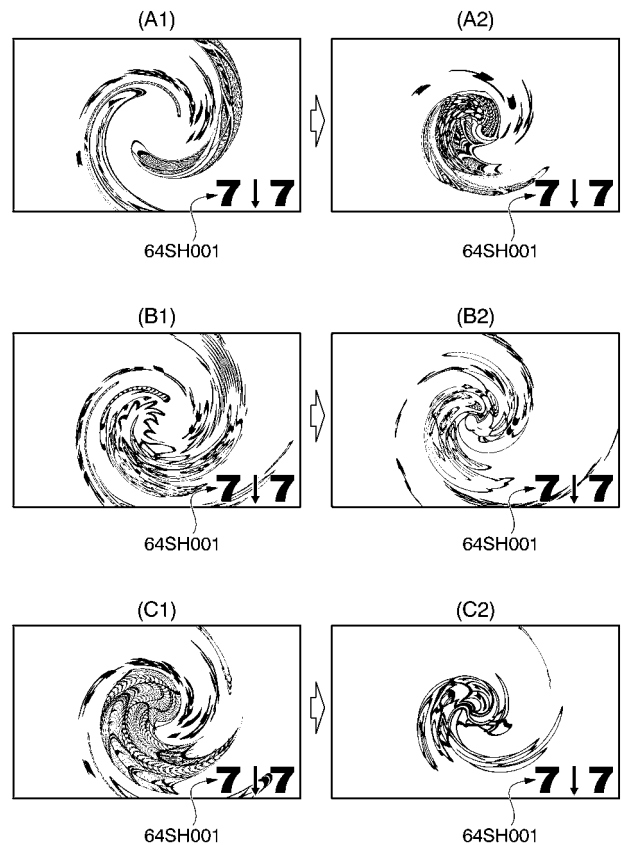
【図 20-1】

【図 20-1】



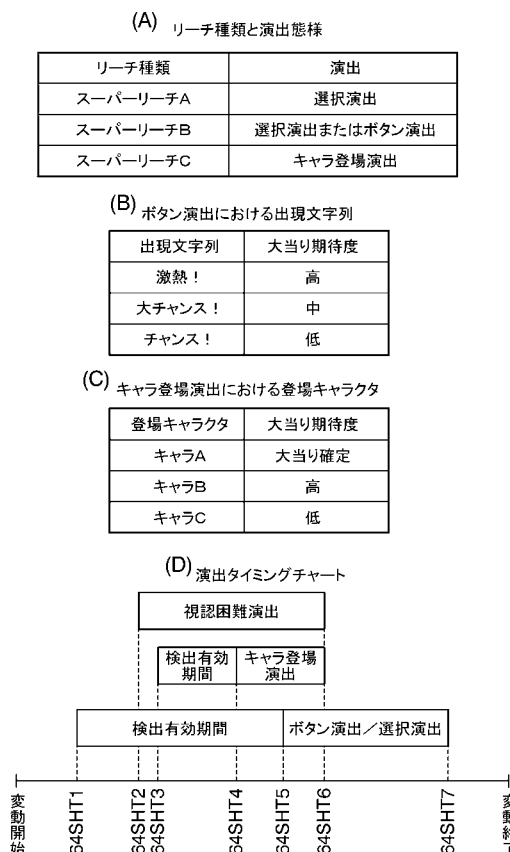
【図 20-2】

【図 20-2】



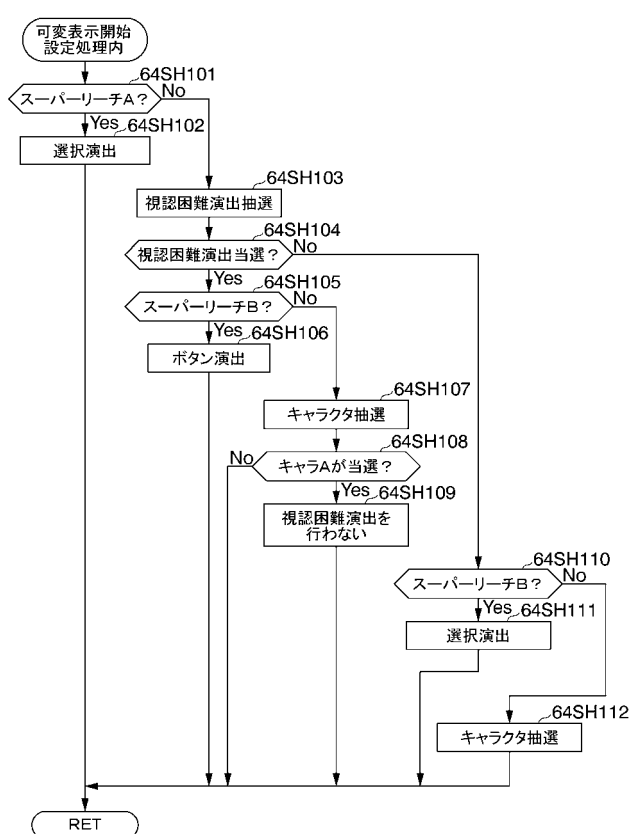
【図 20-3】

【図 20-3】



【図 20-4】

【図 20-4】



【図 20-5】

【図 20-5】

(A) 視認困難演出決定割合(大当たり時)

視認困難演出	決定割合
実行する	90
実行しない	10

(B) 視認困難演出決定割合(ハズレ時)

視認困難演出	決定割合
実行する	30
実行しない	70

(C) 登場キャラクタ決定割合(大当たり時)

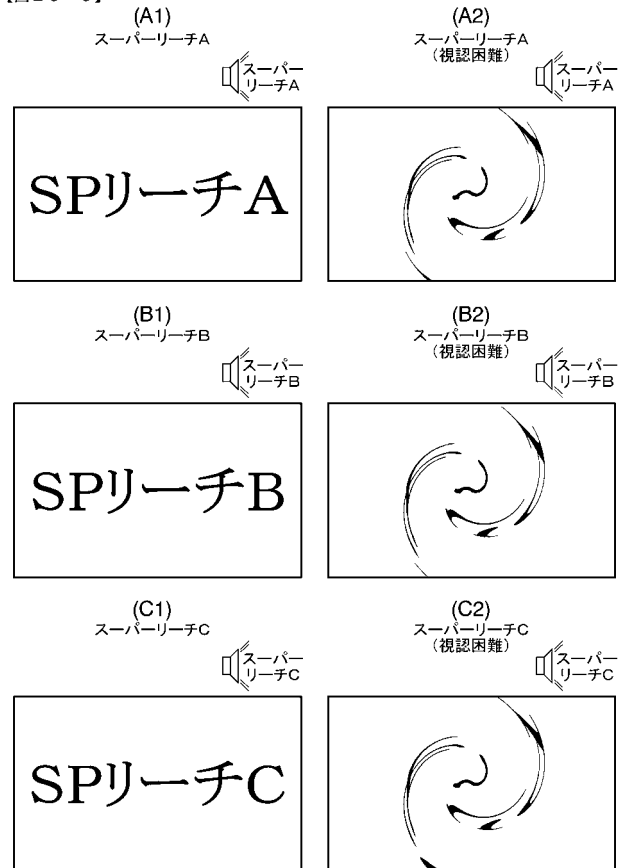
登場キャラクタ	大当たり期待度
キャラA	10
キャラB	60
キャラC	30

(D) 登場キャラクタ決定割合(ハズレ時)

登場キャラクタ	大当たり期待度
キャラA	0
キャラB	20
キャラC	80

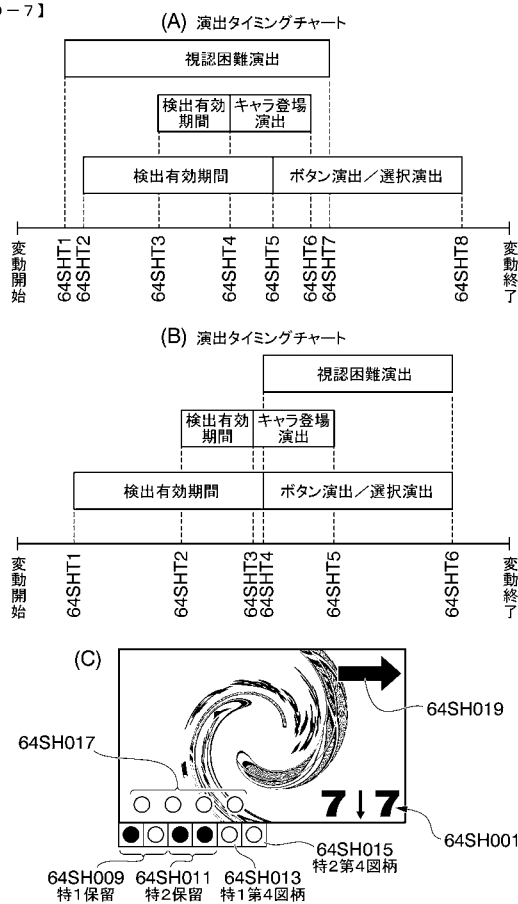
【図 20-6】

【図 20-6】



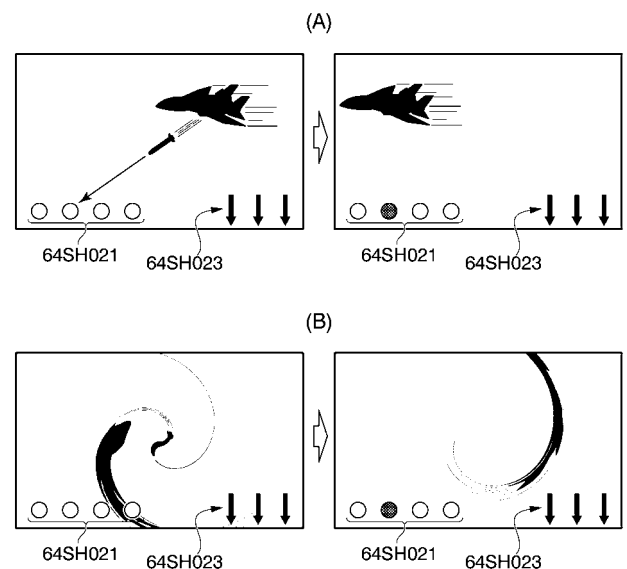
【図 20-7】

【図 20-7】

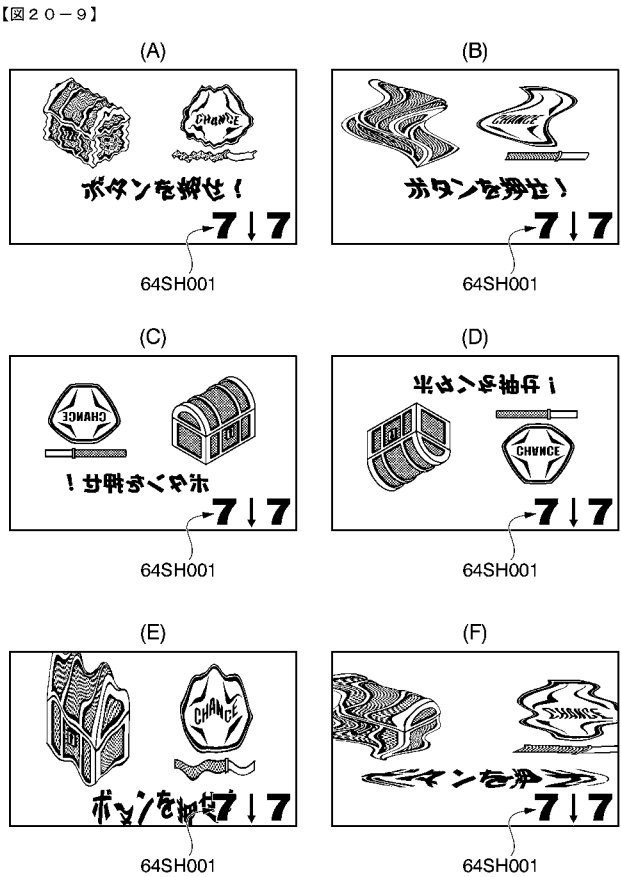


【図 20-8】

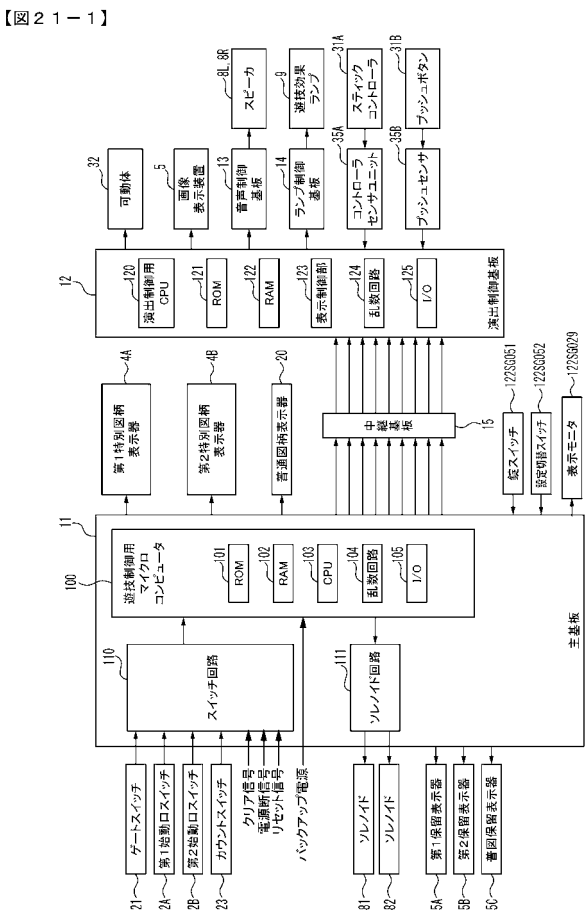
【図 20-8】



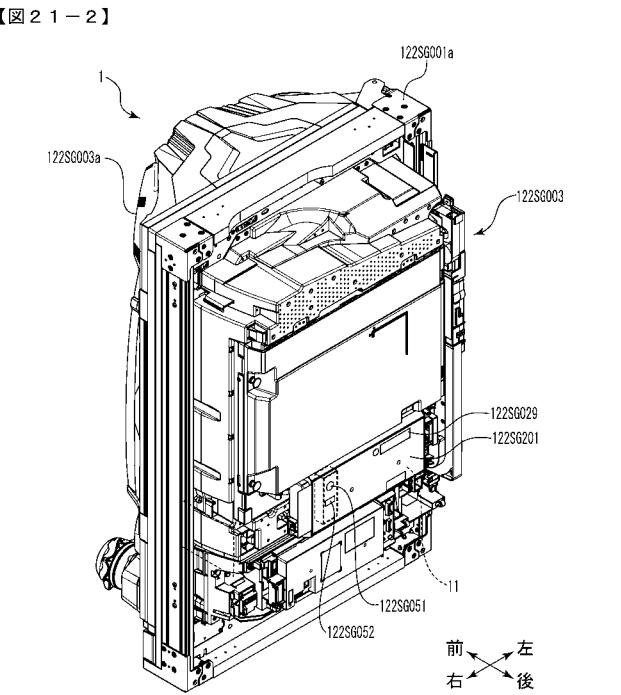
【図 20-9】



【図 21-1】



【図 21-2】



【図 21-3】

【図 21-3】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(変動表示時間)を指定
8C	XX	変動表示結果通知	変動表示結果を指定
8F	00	図柄確定	演出図柄の変動表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	XX	エラー指定	XXで示すエラーの発生を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り・小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
B1	00	第1始動入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
D0	XX	設定値指定	設定値を指定
E1	01	ホットスタート通知	ホットスタートを通知
E1	02	コールドスタート通知	コールドスタートを通知
E1	03	設定値変更開始通知	設定値変更の開始を通知
E1	04	設定値変更終了通知	設定値変更の終了を通知
E1	05	設定値確認開始通知	設定値確認の開始を通知
E1	06	設定値確認終了通知	設定値確認の終了を通知

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1変動表示結果指定	はずれ
8C	01	第2変動表示結果指定	大当りA
8C	02	第3変動表示結果指定	大当りB
8C	03	第4変動表示結果指定	大当りC
8C	04	第5変動表示結果指定	小当り

【図 2 1 - 4】

【図 2 1 - 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 2 1 - 5】

【図 2 1 - 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 2 1 - 7】

【図 2 1 - 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	0~99	0~99	0~99
大当りB	100~149	100~199	100~249
大当りC	150~299	200~299	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	0~99	0~99	0~99
大当りB	—	100~149	100~199
大当りC	100~299	150~299	200~299

【図 2 1 - 8】

【図 2 1 - 8】

大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
大当りA	無し	100回 (100回以内の大当りまで)	5
大当りB	次回大当りまで	次回大当りまで	10
大当りC	次回大当りまで	次回大当りまで	15

【図 2 1 - 6】

【図 2 1 - 6】

(A) 表示結果判定テーブル(設定値1)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020~1079, 13320~14242(確率:1/99)	大当り
	32767~34078(確率:1/50)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020~1079, 13320~14571(確率:1/50)	大当り
	32767~34078(確率:1/50)	小当り
	上記数値以外	はずれ

(B) 表示結果判定テーブル(設定値2)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020~1079, 13320~13757(確率:1/150)	大当り
	32767~33429(確率:1/99)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020~1079, 13320~14242(確率:1/99)	大当り
	32767~33429(確率:1/99)	小当り
	上記数値以外	はずれ

(C) 表示結果判定テーブル(設定値3)

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1020~1079, 13320~13586(確率:1/200)	大当り
	32767~33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	1020~1079, 13320~13757(確率:1/150)	大当り
	32767~33094(確率:1/200)	小当り
	上記数値以外	はずれ

【図 2 1 - 9】

【図 2 1 - 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

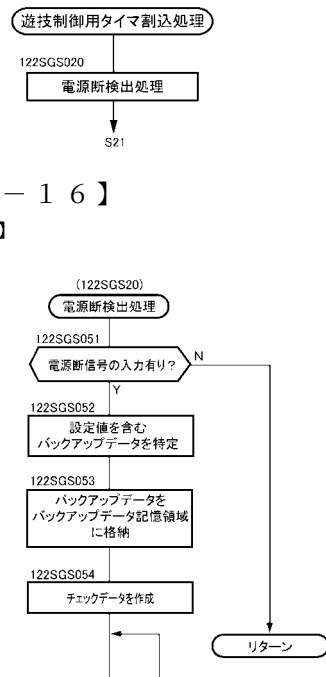
(B) 大当り用変動パターン判定テーブル(大当りB、大当りC用)

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

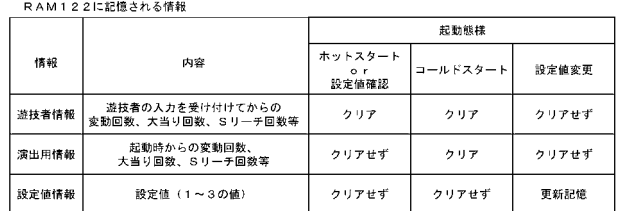
(C) 小当り用変動パターン判定テーブル

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

【图 2 1-15】



【图 21-18】



【图 21-19】

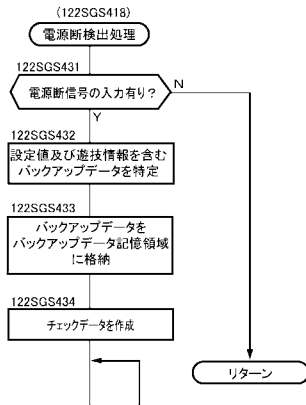
受信したコマンド	初期図柄
ホットスタート通知 or 設定値確認終了通知	1 2 3
コールドスタート通知	1 2 3
設定値変更終了通知	4 5 6

【图 21-20】

受信したコマンド	報知態様
ホットスタート通知 or 設定値確認終了通知	ランプ点灯（６０秒）＋出力音A出力（３０秒）
コールドスタート通知	ランプ点灯（６０秒）＋出力音B出力（３０秒）
設定値変更終了通知	ランプ点灯（４０秒）＋出力音C出力（２０秒）＋メッセージ表示（４０秒）

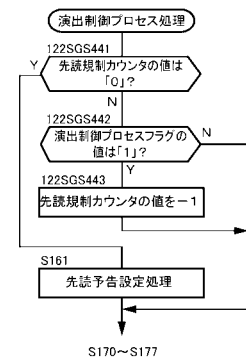
【図 21-21】

【図 21-21】



【図 21-22】

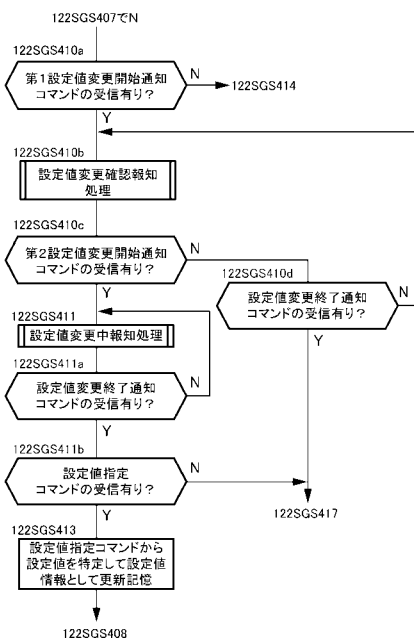
【図 21-22】



【図 21-24】

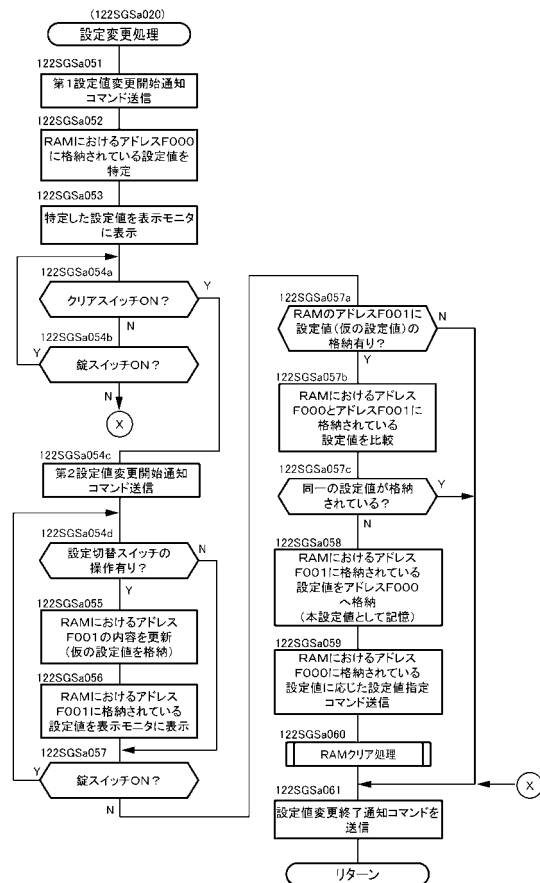
【図 21-24】変形例 8

演出制御メイン処理の一部



【図 21-23】

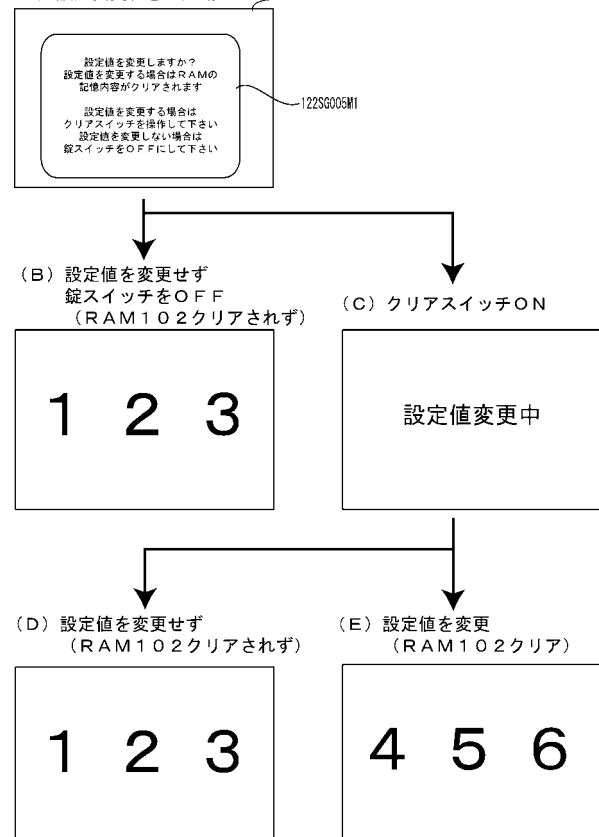
【図 21-23】変形例 8



【図 21-25】

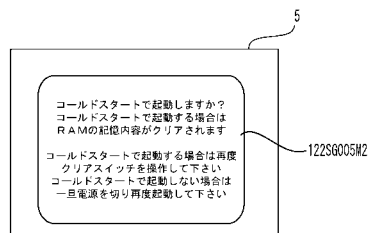
【図 21-25】変形例 8

(A) 設定変更状態で起動



【図 2 1 - 2 6】

【図 2 1 - 2 6】変形例 9



【図 2 1 - 2 7】

【図 2 1 - 2 7】変形例 1 0

コールドスタート or 設定値を変更した場合
(プッシュボタンとスティックコントローラの操作で選択)

