(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2019-208932
(P2019-208932A)
(43)公開日　令和1年12月12日(2019.12.12)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 7/02	(2006.01)	A63F	7/02	320	2C333

審査請求 有　請求項の数 1　OL　（全 177 頁）

(21)出願番号　特願2018-108225 (P2018-108225)
(22)出願日　平成30年6月6日 (2018.6.6)

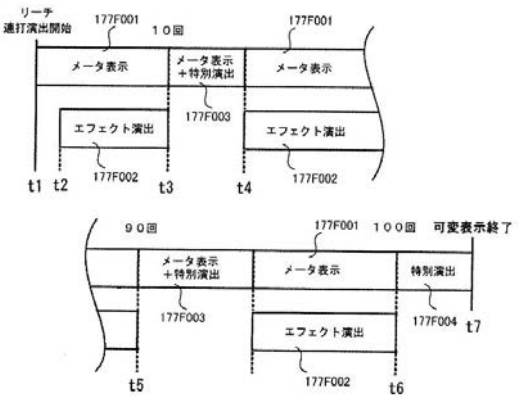
(71)出願人　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(72)発明者　小倉　敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号　株式会社三共内

Fターム(参考)　2C333 AA11　CA15　CA49　CA58　FA05
FA09　FA17

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】検出手段で連続して動作を検出したことに対応して確認演出が実行される遊技機において、特定条件が成立していることを注目させることができる遊技機を提供する。
【解決手段】本発明に係る遊技機は、演出制御用ＣＰＵ１２０がプッシュボタン３１Ｂの長押し操作を所定期間に亘り継続して検出したことにより、連続して遊技者の動作を検出したとみなす（オート連打機能）。オート連打機能による動作を検出したことに対応してエフェクト演出１７７Ｆ００２を実行するとともに、プッシュボタン３１Ｂの操作が特定回数に達した場合、特別演出１７７Ｆ００３が実行される。エフェクト演出１７７Ｆ００２は、特別演出１７７Ｆ００３の実行時間中には実行されず、特別演出１７７Ｆ００３が終了した場合、エフェクト演出１７７Ｆ００２が実行される演出を再開する。
【選択図】図９－１

【図９－１】



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
検出有効期間に遊技者の動作を検出可能な検出手段と、
前記検出手段が所定期間継続して遊技者の動作を検出したことにより、連続して遊技者の動作を検出したとみなす特定条件が成立したことを判定する判定手段と、
前記特定条件が成立している場合に、動作を検出したことに対応して確認演出を実行するとともに、前記確認演出が特定期間行われたときに演出態様を通常態様から特定態様に変化させた演出を実行可能な演出実行手段とを備え、
前記演出実行手段は、
前記演出態様が前記特定態様となったときに、前記特定条件が成立している場合であっても前記確認演出の実行を制限するとともに、該制限の後に前記確認演出を再度実行し、
さらに、
前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、
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
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ遊技機、スロットマシンなどの遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
上記遊技機として、例えば、特許文献１には、プッシュボタン３１０（演出操作部３００）での連打が可能な遊技者参加型の演出（連打演出）において、演出操作部３００に対する押圧操作が所定時間継続して行われた場合に「オート連打機能（隠し機能）」を実現する遊技機が開示されている。また、特許文献２には、演出選択スイッチ３１の操作を有効とするボタン有効期間を開始することを通知し、演出選択信号の入力に応じてメータ針１３２２を動作させ、ボタン有効期間が経過したことに基づいてメータ針１３２２を停止表示して当該変動表示の表示結果が大当り図柄（１５Ｒ確変図柄、１５Ｒ非確変図柄）となる可能性の高低を通知する遊技機が開示されている。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１４－１８０３６４号公報
【特許文献２】特開２０１７－００６７５４号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
上記特許文献１及び特許文献２では、検出手段で連続して動作を検出したことに対応して実行される確認演出（例えば、メーター針の動作など）にばかりに目が惹かれ、特定条件が成立していることを注目させることができなかった。
【０００５】
この発明は、検出手段で連続して動作を検出したことに対応して確認演出が実行される遊技機において、特定条件が成立していることを注目させることができる遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
（１）上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１など）であって、
検出有効期間に遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えば、プッシュボタン３１Ｂなど）と、
前記検出手段が所定期間継続して遊技者の動作を検出したことにより、連続して遊技者の動作を検出したとみなす特定条件（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がプッシュボタン３１Ｂの長押し操作を所定期間に亘り継続されるなど）が成立したことを判定する判定手段（例えば、オート連打機能など）と、
前記特定条件が成立している場合に、動作を検出したことに対応して確認演出（例えば、エフェクト演出１７７Ｆ００２など）を実行するとともに、前記確認演出が特定期間（例えば、プッシュボタン３１Ｂの操作が特定回数（例えば１０回）に達した場合）行われたときに演出態様を通常態様から特定態様（例えば、特別演出１７７Ｆ００３の実行など）に変化させた演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御基板１２など）とを備え、
前記演出実行手段は、
前記演出態様が前記特定態様となったときに、前記特定条件が成立している場合であっても前記確認演出の実行を制限するとともに（例えば、エフェクト演出１７７Ｆ００２は、特別演出１７７Ｆ００３の実行時間中には実行されないなど）、該制限の後に前記確認演出を再度実行し（例えば、特別演出１７７Ｆ００３が終了した場合、エフェクト演出１７７Ｆ００２が実行される演出を再開する）、
さらに、
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１１（Ｄ）、（Ｆ））。

【０００７】

このような構成によれば、確認演出の実行を一旦制限することで演出態様が特定態様となったことを注目させることができ、演出状態に関して遊技の興趣が向上する。また、演出効果を高めることができる。

【０００８】

（２）上記（１）の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記確認演出が前記特定期間行われたときに、前記特定態様として特別演出を実行する（例えば、特別演出１７７Ｆ００３の実行など）。

【０００９】

このような構成によれば、特別演出を実行することで遊技者に期待感を持たせる演出を行っている場合に、確認演出によって特別演出の実行が邪魔されないようにすることができ、演出の目的を達成することができる。

【００１０】

（３）上記（２）の遊技機において、
前記特別演出は、前記確認演出よりも広い範囲を使用して実行される（例えば、図９－３の特別演出１７７Ｆ００３）。

【００１１】

このような構成によれば、確認演出とは異なる注目すべき特別演出が実行されていることを遊技者に認識させることが容易となる。

【００１２】

（４）上記（２）又は（３）の遊技機において、
前記判定手段が、前記特別演出中に前記特定条件が成立しなくなった場合（例えば、遊技者が誤ってプッシュボタン３１Ｂの押下を一時的に止めてしまう場合など）でも、一定

期間内に前記特定条件が再度成立したと判定したとき（例えば、一定期間内にプッシュボタン３１Ｂの長押し操作を再開など）、
前記演出実行手段は、前記確認演出を継続して実行する（例えば、エフェクト演出１７７Ｆ００２の制限の後に、エフェクト演出１７７Ｆ００２が再開されるなど）。
【００１３】
このような構成によれば、確認演出が継続して実行されるので、検出手段による検出がなされていることを正確に遊技者に伝えることができる。
【００１４】
（５）上記（１）～（４）の遊技機において、
前記特定態様は、複数種類の演出態様（例えば、特定回数の回数に応じて複数種類の演出を有しているなど）を含み、
前記演出実行手段は、前記特定態様の種類に応じて前記確認演出の実行を制限する期間が異なる（例えば、エフェクト演出１７７Ｆ００２の制限は、操作回数が１０回目の場合に比べて操作回数が９０回目の場合の方が長くなっているなど）。
【００１５】
このような構成によれば、特定態様の種類に応じて確認演出の実行を適切に制限することができる。
【００１６】
（６）上記目的を達成するため、本発明に係る別の遊技機は、
遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１など）であって、
遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えば、プッシュボタン３１Ｂなど）と、
演出状態（例えば、メータ画像６０ＡＫ００２など）が特定状態（例えば、メータが満タンになった状態（図８－１０（Ｅ））など）に変化したときに特定演出（例えば、スーパーリーチＢなど）を実行する特定演出実行手段（例えば、演出制御基板１２など）と、を備え、
前記演出状態は、所定期間における複数のタイミング（例えば、第１タイミング～第４タイミングなど）で前記特定状態に向けて変化可能であるとともに、前記検出手段により遊技者の動作が検出されたことに基づいて変化する第１変化パターン（例えば、操作系演出など）と、前記検出手段による遊技者の動作の検出によらずに変化する第２変化パターン（例えば、非操作系演出など）と、で変化可能であり（図８－６、図８－９、図８－１０など）、
前記第１変化パターンと前記第２変化パターンとで、前記演出状態の変化量が異なる（例えば、操作系演出では、１０ポイント以上のポイント加算があり、非操作系演出では、５ポイントのポイント加算など）。
【００１７】
このような構成によれば、演出状態の変化パターンとして遊技者の動作によらないパターンを用意しかつ変化パターンに応じて演出状態の変化量を異ならせたので、演出状態の変化を多様化させることができ、演出状態に関して遊技の興趣が向上する。
【００１８】
（７）上記（２）～（６）の遊技機において、
前記演出実行手段は、前記特別演出を実行中、前記確認演出以外の他の演出も実行を制限する（例えば、特別演出が実行される特定期間中は、他の演出が実行されないように制限するなど）。
【００１９】
このような構成によれば、注目すべき特別演出の実行が邪魔されることなく遊技者に認識させることができる。
【００２０】
また、後述する発明を実施するための形態には、以下の（８）～（１５）に係る発明が含まれる。従来より、遊技機において、特開２０１６－１０１４２８号公報に示されているような、リーチ演出の開始時に、リーチ演出の種類を報知するタイトル表示を行うもの

があった。上記した従来の遊技機では、演出効果を高めることが望まれており、この点に鑑み、演出効果を高めることができる遊技機の提供が求められている。

【００２１】

（８）上記目的を達成するため、別態様による遊技機は、

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

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（例えばリーチ演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば演出制御用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１１（Ｄ）、（Ｆ））。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【００２２】

（９）上記（８）の遊技機において、

前記示唆演出実行手段は、複数種類の前記示唆演出を実行可能であって、

複数種類の前記示唆演出において、前記所定期間内の演出の少なくとも一部は共通の態様で実行可能であるようにしてもよい（例えば図１１（Ｃ））。

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

【００２３】

（１０）上記（８）または（９）の遊技機において、

前記示唆演出実行中の複数の実行タイミングにおいて、前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出（例えば発展演出や予告演出）を実行可能であり、

前記所定期間中には前記特定演出の実行タイミングが設けられないようにしてもよい。

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

【００２４】

（１１）上記（８）から（１０）のいずれかの遊技機において、

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

前記タイトル報知手段は、前記第２示唆演出では、当該第２示唆演出の開始時から当該第２示唆演出に対応したタイトルを報知するようにしてもよい。

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

【００２５】

（１２）上記（１１）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。

このような構成によれば、演出効果が向上する。

【００２６】

（１３）上記（８）から（１２）のいずれかの遊技機において、

前記示唆演出実行手段は、前記所定期間において報知されるタイトルに関連する演出態様で前記示唆演出を実行可能であるようにしてもよい。

このような構成によれば、演出効果が向上する。

【００２７】

（１４）上記（８）から（１３）のいずれかの遊技機において、

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

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

前記特定表示実行手段は、

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

前記検出手段による検出の非有効期間において、前記第１特定表示を表示した後に当該第１特定表示を前記第２特定表示に変化させ（例えば図１９（Ｅ）、図２０（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２０（Ｊ）、（Ｋ））。

このような構成によれば、演出効果が向上する。

【００２８】

（１５）上記（８）から（１４）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２１（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２１（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２１（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２１（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２１（ａ）、（ｄ）に示すシャッター画像３１ＡＫ０６１、リーチタイトル画像３１ＡＫ０６２のいずれにも要素Ｅ１～Ｅ５が含まれるように表示する等）ようにしてもよい。

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

【図面の簡単な説明】

【００２９】

【図１】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図２】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図３】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図４】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図５】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図６】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図７】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図８－１】主な変動パターンを示す図である。

【図８－２】メータ演出、メータ示唆演出、ノーマルリーチ、スーパーリーチＡ、スーパーリーチＢの実行期間等の関係を示す図である。

【図８－３】メータ演出における第１タイミング～第４タイミングの時系列的な位置を示す図である。

【図８－４】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図８－５】メータ示唆演出の実行決定例を示す図である。

【図８－６】メータ演出の実行パターンの内容や決定割合等を示す図である。

【図８－７】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図８－８】第１タイミング～第４タイミング中の操作タイミングとその後の演出との時系列的な関係を示す図である。
【図８－９】メータ演出の演出画面例を示す図である。
【図８－１０】メータ演出の演出画面例を示す図である。
【図８－１１】メータ示唆演出の演出画面例を示す図である。
【図８－１２】変形例に係るメータ演出の変化タイミングの回数決定例である。
【図８－１３】変形例に係る演出画面例を示す図である。
【図８－１４】変形例に係る演出画面例を示す図である。
【図８－１５】変形例に係る演出画面例を示す図である。
【図９－１】連打演出を説明するためのタイミングチャートである。
【図９－２】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－３】連打演出の演出画面例を示す図である。
【図９－４】オート連打による操作の継続について説明するためのタイミングチャートである。
【図１０】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１１】演出動作例を示す図である。
【図１２】演出動作例を示す図である。
【図１３】演出動作例を示す図である。
【図１４】演出動作例を示す図である。
【図１５】演出動作例を示す図である。
【図１６】演出動作例を示す図である。
【図１７】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１８】予告演出決定処理における決定割合を示す図である。
【図１９】変形例の演出動作例を示す図である。
【図２０】変形例の演出動作例を示す図である。
【図２１】変形例の演出動作例を示す図である。
【図２２－１】他の特徴部に係る各種の制御基板などを示す構成図である。
【図２２－２】他の特徴部に係るパチンコ遊技機を示す背面図である。
【図２２－３】他の特徴部に係る演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図２２－４】他の特徴部に係る遊技用乱数となる乱数値を例示する説明図である。
【図２２－５】他の特徴部に係る変動パターンを示す図である。
【図２２－６】他の特徴部に係る表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図２２－７】他の特徴部に係る当り種別判定テーブルを示す説明図である。
【図２２－８】他の特徴部に係る大当り種別を示す説明図である。
【図２２－９】他の特徴部に係る変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図２２－１０】他の特徴部に係る変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図２２－１１】他の特徴部に係る遊技制御用データ保持エリアを示す図である。
【図２２－１２】他の特徴部に係る表示モニタの配置と表示内容を示す図である。
【図２２－１３】他の特徴部に係る賞球数を記憶する記憶領域を示す図である。
【図２２－１４】他の特徴部に係るメモリマップを示す図である。
【図２２－１５】他の特徴部に係る内蔵ＲＡＭエリアを示す図である。
【図２２－１６】他の特徴部に係る表示モニタにおける表示の制御例を示す図である。
【図２２－１７】他の特徴部に係るバッファ更新の実行例を示す図である。
【図２２－１８】他の特徴部に係るメイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図２２－１９】他の特徴部に係る表示モニタの表示態様を示す図である。
【図２２－２０】他の特徴部に係る表示モニタの表示態様を示す図である。
【図２２－２１】他の特徴部に係る変形例における表示モニタの表示態様を示す図である。
【図２２－２２】他の特徴部に係る変形例における表示モニタの表示態様を示す図である。

【図２２－２３】他の特徴部に係る変形例におけるパチンコ遊技機を示す背面斜視図である。
【図２２－２４】他の特徴部に係る変形例における遊技機用枠を開放した状態を示す背面斜視図である。
【図２２－２５】他の特徴部に係る変形例におけるセキュリティカバーを示す図である。
【図２２－２６】他の特徴部に係る変形例におけるセキュリティカバーを示す図である。
【図２２－２７】他の特徴部に係る状態制御例を示す図である。
【図２２－２８】他の特徴部に係る演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図２２－２９】他の特徴部に係る電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。
【図２２－３０】他の特徴部に係る演出制御の優先度を示す図である。
【図２２－３１】他の特徴部に係る変形例における演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図２２－３２】他の特徴部に係る変形例における進行中設定確認処理の一例を示すフローチャートである。
【図２２－３３】特徴部７１ＡＫに係る出力量切替スイッチの構成例を示す図である。
【図２２－３４】特徴部７１ＡＫに係る初期設定制御を示す図である。
【図２２－３５】特徴部７１ＡＫに係る報知の実行例を示す図である。
【図２２－３６】特徴部７１ＡＫに係る表示例を示す図である。
【図２２－３７】特徴部７１ＡＫに係る演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図２２－３８】特徴部７１ＡＫに係る開始時出力切替処理の一例を示すフローチャートである。
【図２２－３９】特徴部７１ＡＫに係る進行中出力変更処理の一例を示すフローチャートである。
【図２２－４０】特徴部７１ＡＫに係る変形例における演出制御の優先度を示す図である。
【図２２－４１】特徴部７２ＡＫに係るイニシャル動作の実行例を示す図である。
【図２２－４２】特徴部７２ＡＫに係る制御パターンを示す図である。
【図２２－４３】特徴部７２ＡＫに係る電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。
【図２２－４４】特徴部７２ＡＫに係る変形例における電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。
【図２２－４５】特徴部７３ＡＫに係る電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。
【図２２－４６】特徴部７３ＡＫに係る設定確認報知画面の表示例を示す図である。
【図２２－４７】特徴部７４ＡＫに係る演出制御パターンの構成例を示す図である。
【図２２－４８】特徴部７４ＡＫに係る演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図２２－４９】特徴部７４ＡＫに係る確認演出制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図２２－５０】特徴部７４ＡＫに係る確認演出の制御例を示すタイミング図などである。
【図２２－５１】特徴部７５ＡＫに係る電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。
【図２２－５２】特徴部７５ＡＫに係る設定変更中確認演出制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図２２－５３】特徴部７５ＡＫに係る確認演出の制御例を示すタイミング図などである。

【発明を実施するための形態】
【００３０】
（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。
【００３１】
（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。
【００３２】
遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂが設けられている。これらは、それぞれ、７セグメントのＬＥＤなどからなる。特別図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。
【００３３】
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。
【００３４】
なお、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて可変表示される特別図柄を「第１特図」ともいい、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて可変表示される特別図柄を「第２特図」ともいう。また、第１特図を用いた特図ゲームを「第１特図ゲーム」といい、第２特図を用いた特図ゲームを「第２特図ゲーム」ともいう。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は１種類であってもよい。
【００３５】
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。
【００３６】
例えば、画像表示装置５の画面上では、第１特図ゲームや第２特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第１特図ゲーム又は第２特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。
【００３７】
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。

【００３８】

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。

【００３９】

また、遊技盤２の所定位置には、複数のＬＥＤを含んで構成された第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとが設けられ、第１保留表示器２５Ａは、ＬＥＤの点灯個数によって、第１保留記憶数を表示し、第２保留表示器２５Ｂは、ＬＥＤの点灯個数によって、第２保留記憶数を表示する。

【００４０】

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

【００４１】

入賞球装置６Ａは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第１始動入賞口を形成する。第１始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第１特図ゲームが開始され得る。

【００４２】

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

【００４３】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左右下方４箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口１０が設けられる。この場合には、一般入賞口１０のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。

【００４４】

入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂの下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、ソレノイド８２（図２参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【００４５】

一例として、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド８２がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用のソレノイド８２がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【００４６】

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。
【００４７】
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。
【００４８】
遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器２０が設けられている。一例として、普通図柄表示器２０は、７セグメントのＬＥＤなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。
【００４９】
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。
【００５０】
普通図柄表示器２０の上方には、普図保留表示器２５Ｃが設けられている。普図保留表示器２５Ｃは、例えば４個のＬＥＤを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をＬＥＤの点灯個数により表示する。
【００５１】
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。
【００５２】
遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ９が設けられている。遊技効果ランプ９は、ＬＥＤを含んで構成されている。
【００５３】
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。
【００５４】
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。
【００５５】
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。
【００５６】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３１Ａが取り付けられている。スティックコントローラ３１Ａには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ３１Ａに対する操作は、コントローラセンサユニット３５Ａ（図２参照）により検出される。
【００５７】
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。
【００５８】
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。

【００５９】

（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。

【００６０】

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）。

【００６１】

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。

【００６２】

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。

【００６３】

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。

【００６４】

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

【００６５】

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。

【００６６】

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

【００６７】

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。
【００６８】
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。
【００６９】
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。
【００７０】
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。
【００７１】
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。
【００７２】
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。
【００７３】
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。
【００７４】
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。
【００７５】
確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。
【００７６】
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。
【００７７】
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。
【００７８】
（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。
【００７９】
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。
【００８０】
飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置５の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。
【００８１】
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。
【００８２】
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。
【００８３】
大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「６」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。
【００８４】
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。

【００８５】

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。

【００８６】

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。

【００８７】

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。

【００８８】

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。

【００８９】

また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置５にデモ（デモンストレーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

【００９０】

（基板構成）

パチンコ遊技機１には、例えば図２に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【００９１】

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。

【００９２】

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。

【００９３】

ＣＰＵ１０３は、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板１１の機能を実現する処理）を行う。このとき、ＲＯＭ１０１が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１０２がメインメモリとして使用される。ＲＡＭ１０２は、その一部または全部がパチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップＲＡＭとなっている。なお、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムの全部又は一部をＲＡＭ１０２に展開して、ＲＡＭ１０２上で実行するようにしてもよい。

【００９４】

乱数回路１０４は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、ＣＰＵ１０３が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【００９５】

Ｉ／Ｏ１０５は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【００９６】

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。

【００９７】

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。

【００９８】

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

【００９９】

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。

【０１００】
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。
【０１０１】
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。
【０１０２】
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。
【０１０３】
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。
【０１０４】
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。
【０１０５】
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。
【０１０６】
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。
【０１０７】
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。
【０１０８】
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。
【０１０９】
演出制御基板１２に搭載されたＩ／Ｏ１２５は、例えば主基板１１などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。
【０１１０】
演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４といった、主基板１１以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機１のようにサブ基板が機能別に複数設けられ

ていてもよいし、１のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。
【０１１１】
（動作）
次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。
【０１１２】
（主基板１１の主要な動作）
まず、主基板１１における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機１に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理が実行される。図３は、主基板１１におけるＣＰＵ１０３が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。
【０１１３】
図３に示す遊技制御メイン処理では、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。
【０１１４】
次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップＳ３）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。初期化処理では、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするＲＡＭクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。
【０１１５】
また、ＣＰＵ１０３は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信する（ステップＳ９）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置５において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。
【０１１６】
クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、ＲＡＭ１０２（バックアップＲＡＭ）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップＳ４）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機１への電力供給が停止したときには、ＣＰＵ１０３は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、ＲＡＭ１０２にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、ＲＡＭ１０２のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップＳ４では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでＲＡＭ１０２にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップＳ４；Ｎｏ）、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。
【０１１７】
ＲＡＭ１０２にバックアップデータが記憶されている場合（ステップＳ４；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップＳ５）。ステップＳ５では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、ＲＡＭ１０２のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、ＲＡＭ１０２のデータが正常であると判定する。
【０１１８】

ＲＡＭ１０２のデータが正常でないと判定された場合（ステップＳ５；Ｎｏ）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。

【０１１９】

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

【０１２０】

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

【０１２１】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板１２に演出制御コマンドを送信した後には、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップＳ１０）。そして、所定時間（例えば２ｍｓ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されているＣＴＣのレジスタの設定を行い（ステップＳ１１）、割込みを許可する（ステップＳ１２）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば２ｍｓ）ごとにＣＴＣから割込み要求信号がＣＰＵ１０３へ送出され、ＣＰＵ１０３は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【０１２２】

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

【０１２３】

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

【０１２４】

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記憶数を表示する。

【０１２５】

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

【０１２６】

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）。

【０１２７】

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

【０１２８】

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。

【０１２９】

ステップＳ１１０の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“０”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第１特図ゲーム又は第２特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“１”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図２優先消化ともいう）。また、第１始動入賞口及び第２始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

【０１３０】

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。

【０１３１】

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。

【０１３２】

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。

【０１３３】

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。

【０１３４】

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。

【０１３５】

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。

【０１３６】

ステップＳ１１５の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“５”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ２３によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入

賞口扉用のソレノイド８２に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“６”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

【０１３７】

ステップＳ１１６の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“６”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“５”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“７”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。

【０１３８】

ステップＳ１１７の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“７”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“０”に更新され、大当り終了処理は終了する。

【０１３９】

ステップＳ１１８の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“８”のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“９”に更新され、小当り開放前処理は終了する。

【０１４０】

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

【０１４１】

ステップＳ１２０の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“１０”のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機１における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“０”に更新され、小当り終了処理は終了する。

【０１４２】

（演出制御基板１２の主要な動作）

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

【０１４３】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップＳ７３）。タイマ割込みフラグは、例えばＣＴＣのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば２ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップＳ７３；Ｎｏ）、ステップＳ７３の処理を繰り返し実行して待機する。

【０１４４】

また、演出制御基板１２の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板１１からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板１１からの演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないＣＰＵを用いている場合には、割込み禁止命令（ＤＩ命令）を発行することが望ましい。演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、Ｉ／Ｏ１２５に含まれる入力ポートのうちで、中継基板１５を介して主基板１１から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【０１４５】

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

【０１４６】

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

【０１４７】

ステップＳ７６の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップＳ７７）、演出制御基板１２の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップＳ７３の処理に戻る。ステップＳ７３の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【０１４８】

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。
【０１４９】
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。
【０１５０】
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。
【０１５１】
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。
【０１５２】
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。
【０１５３】
ステップＳ１７３の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“３”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“６”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“４”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【０１５４】
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。
【０１５５】
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。
【０１５６】
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。
【０１５７】
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。
【０１５８】
（特徴部６０ＡＫに関する説明）
次に、本実施の形態の特徴部６０ＡＫについて説明する。
【０１５９】
（変動パターン）
特徴部６０ＡＫでは、主に、図８－１に示す変動パターンが使用される。ここでは、ハズレ時の変動パターンとして、ＰＡ１－１、ＰＡ２－１、ＰＡ３－２～ＰＡ３－４が用意されている。また、大当り時の変動パターンとして、ＰＢ３－２～ＰＢ３－４が用意されている。なお、特徴部６０ＡＫでは、小当り等を省略してもよい。
【０１６０】
ＰＡ１－１、ＰＡ２－１は、非リーチを指定する。ＰＡ２－１は、特図変動時間が通常（ＰＡ１－１）よりも短くなっている短縮有りのパターン（時短制御時に選択されるパターン）である。ＰＡ３－２～ＰＡ３－４、ＰＢ３－２～ＰＢ３－４は、リーチを指定する。ＰＡ３－２、ＰＢ３－２は、リーチ時に実行するリーチ演出としてノーマルリーチ（発展無し）を指定し、ＰＡ３－３、ＰＢ３－３は、リーチ演出としてスーパーリーチＡを指定し、ＰＡ３－４、ＰＢ３－４は、リーチ演出としてスーパーリーチＢを指定する。
【０１６１】
ＣＰＵ１０３は、図５のステップＳ１１１の変動パターン設定処理において、変動パターン決定用の乱数値（遊技用乱数のうちの１つ）と、ＲＯＭ１０１に用意された変動パターン決定用のテーブルとによる抽選により、これから実行する特図ゲームの可変表示の変動パターンを上記変動パターンのいずれかに決定（選択）する。変動パターンの決定割合

は、ハズレ時は、ＰＡ１－１又はＰＡ２－１（時短制御時のみ選択される）＞ＰＡ３－２＞ＰＡ３－３＞ＰＡ３－４の順で高くなるように設定されている。大当り時は、ＰＢ３－４＞ＰＢ３－３＞ＰＢ３－２の順で高くなるように設定されている。非リーチの変動パターン（ＰＡ１－１又はＰＡ２－１）は、ハズレ確定である。また、リーチ演出の大当り期待度は、スーパーリーチＢ＞スーパーリーチＡ＞ノーマルリーチ（発展無し）の順で高く設定されている。また、時短制御のときには、特図変動時間が短いＰＡ２－１が選択されやすく、平均的な特図変動時間が時短制御を行っていないときよりも短くなる。ＣＰＵ１０３は、変動パターンを決定したときには、決定した変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターン指定コマンド）を演出制御基板１２に送信する。

【０１６２】

詳しい処理については後述するが、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドが変動パターンＰＡ３－２又はＰＢ３－２を指定しているときには、ノーマルリーチを実行する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドが変動パターンＰＡ３－３、ＰＢ３－３、ＰＡ３－３、ＰＢ３－３のいずれかを指定しているときには、ノーマルリーチを実行したあと、ノーマルリーチをスーパーリーチＡ又はＢに発展させる。

【０１６３】

（メータ演出及びメータ示唆演出）

図８－１に示すように、ノーマルリーチからスーパーリーチＡ又はＢに発展するとき（変動パターンがＰＡ３－３、ＰＢ３－３、ＰＡ３－３、ＰＢ３－３のいずれかのとき）には、メータ演出が実行される（図８－２（Ｂ）及び（Ｃ））。メータ演出は、リーチ演出の一部として実行され、ノーマルリーチから発展するスーパーリーチがスーパーリーチＢとなるか否かを煽る演出である。メータ演出は、画像表示装置５に表示されるメータ画像６０ＡＫ００２（図８－９、図８－１０）にポイント（Ｐｔ）を貯めていく（加算していく）演出である（図８－９、図８－１０参照）。ポイントが上限（ここでは、１００Ｐｔ）まで貯まりメータ画像６０ＡＫ００２が満タンになると、メータ演出は成功となり、スーパーリーチＢへの発展がなされる（図８－２（Ｂ））。一方、ポイントが上限（ここでは、１００Ｐｔ）まで貯まらずメータ画像６０ＡＫ００２が満タンにならないと、メータ演出は失敗となり、スーパーリーチＡへの発展がなされる（図８－２（Ｃ））。スーパーリーチＢの方が、大当り期待度が高いのでメータ演出が成功となる方が遊技者にとってはうれしい。ノーマルリーチからスーパーリーチに発展しないとき（変動パターンがＰＡ３－２又はＰＢ３－２のとき）には、メータ演出は実行されない（図８－２（Ａ））。

【０１６４】

この特徴部６０ＡＫでは、メータ演出が実行されるか否かを示唆するメータ示唆演出（図８－１１）も実行される。メータ示唆演出は、ノーマルリーチ実行時に実行されるので、スーパーリーチへの発展がないときも実行され得る（図８－２）。

【０１６５】

（メータ演出）

メータ演出では、メータ画像６０ＡＫ００２にポイントを貯めるタイミング（ここでは、期間の概念を含んでいる）として、図８－３に示すように、第１タイミング～第４タイミングが設定されている。メータ演出のうち各タイミングで実行され得る演出として、「自動加算」、「小ボタン連打」、「中ボタン」、「大ボタン」の各演出が用意されている。なお、メータ演出は、味方キャラ６０ＡＫ００３と敵キャラ６０ＡＫ００４とが戦うバトル演出であり、バトルの進行（第１タイミングから第４タイミングでの各演出の進行）に応じてポイントが貯まる（図８－９及び図８－１０）。

【０１６６】

「自動加算」は、遊技者からの操作を受け付けずにポイントを自動で貯める演出である（ポイントは、バトルの進行に応じて徐々に貯まる）（図８－９（Ｄ）－（Ｆ））である。「自動加算」では、当該「自動加算」で貯められた合計ポイント（ここでは、加算されたポイント数の合計）も報知される（図８－９（Ｆ）の「＋５Ｐｔ！」の画像）。

【０１６７】

「小ボタン連打」は、「連打しろ！」の画像と、プッシュボタン３１Ｂを模した小サイズのボタン画像６０ＡＫ００５とを、操作促進のための演出画像として表示し、プッシュボタン３１Ｂへの連打回数が所定回数に達したときにメータ画像６０ＡＫ００２にポイントを貯める演出である（図８－９（Ｂ）－（Ｃ））。「小ボタン連打」では、ポイントが貯まったときに、その旨（ここでは、加算されたポイント数）も報知される（図８－９（Ｃ）の「＋１０Ｐｔ！」の画像）。連打回数が所定回数に達しなかったときについては後述する。

【０１６８】

「中ボタン」は、「押せ！」の画像と、プッシュボタン３１Ｂを模した中サイズのボタン画像６０ＡＫ００５とを、操作促進のための演出画像として表示し、プッシュボタン３１Ｂへの押圧操作があったときにメータ画像６０ＡＫ００２にポイントを貯める演出である（図８－１０（Ａ）－（Ｂ））。「中ボタン」では、ポイントが貯まったときは、その旨（ここでは、加算されたポイント数）も報知される（図８－１０（Ｂ）の「＋３５Ｐｔ！」の画像）。なお、プッシュボタン３１Ｂへの押圧操作がなかったときについては後述する。

【０１６９】

「大ボタン」は、「押せ！」の画像と、プッシュボタン３１Ｂを模した大サイズのボタン画像６０ＡＫ００５とを、操作促進のための演出画像として表示し、プッシュボタン３１Ｂへの押圧操作があったときにメータ画像６０ＡＫ００２にポイントを貯める演出である（図８－１０（Ｄ）－（Ｆ））。「大ボタン」では、ポイントが貯まったときは、その旨（ここでは、加算されたポイント数）も報知される（図８－１０（Ｅ）の「＋５０Ｐｔ！」の画像）。なお、プッシュボタン３１Ｂへの押圧操作がなかったときについては後述する。

【０１７０】

上記各演出のうち、「小ボタン連打」、「中ボタン」、「大ボタン」は、操作に応じてポイントを加算するので、操作系演出ということがある。「自動加算」は、ポイントを自動加算するので（操作が不要なので）、非操作系演出ということがある。

【０１７１】

メータ演出において、メータ画像６０ＡＫ００２が満タンになった場合、満タンになった旨が報知され（図８－１０（Ｅ）の「メータＭＡＸ！！」の画像）、その後に、スーパーリーチＢへの発展の演出がメータ演出の一部として行われる。メータ演出において、メータ画像６０ＡＫ００２が満タンにならなかった場合、その旨が報知され（例えば「残念。。。」の画像）、その後に、スーパーリーチＡへの発展の演出がメータ演出の一部として行われる。

【０１７２】

第１タイミングから第４タイミングそれぞれで実行される演出は、メータ演出の実行パターンにより予め設定されており（図８－６）、可変表示の開始時に一括で決定される。

【０１７３】

（メータ示唆演出）

メータ示唆演出は、メータ演出が実行されるかを示唆する示唆画像６０ＡＫ０１１を表示し、遊技者の操作（プッシュボタン３１Ｂへの押圧操作）を促しながらメータ演出の開始を示唆する（図８－１１）。メータ示唆演出では、プッシュボタン３１Ｂへの操作により、メータ演出が開始されることを示唆する画像（「メータ演出の開始可能性有り！」等）を表示する。操作がなかったときには、示唆画像６０ＡＫ０１１が消去される。なお、メータ演出が実行される場合（スーパーリーチが実行される場合）、プッシュボタン３１Ｂへの操作があれば、その後にメータ演出が実行されることを報知する画像（「メータ演出実行！！」等）を表示してもよい。メータ演出が実行されない場合（ノーマルリーチ（発展なし）の場合）、プッシュボタン３１Ｂへの操作があれば、その後にメータ演出が実行されないことを報知する画像（「残念・・・」等）を表示してもよい。

【０１７４】

（可変表示開始設定処理）
演出制御用ＣＰＵ１２０は、図７の可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）にて、図８－４に示す処理を実行する。
【０１７５】
まず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、これから実行する可変表示の変動パターン（以下、今回の変動パターン）及びこれから実行する可変表示の可変表示結果（以下、今回の可変表示結果）に基づいて、最終停止図柄（確定飾り図柄）を決定する（ステップ６０ＡＫＳ１０１）。変動パターン及び可変表示結果は、可変表示開始時に主基板１１から伝送され、コマンド解析処理で解析された演出制御コマンド（ここでは、変動パターン指定コマンド、表示結果指定コマンド）によって特定される。最終停止図柄は、変動パターンと可変表示結果との組み合わせに応じてＲＯＭ１２１に予め用意されており、抽選等により決定される。抽選は、ここでは、乱数値及びＲＯＭ１２１に予め用意されたテーブルによる決定方法をいう（以下同じ）。乱数値は、乱数回路１２４又は演出用乱数更新処理で更新される演出用乱数の１つを使用する（以下、抽選について同じ）。
【０１７６】
その後、今回の変動パターンがリーチを指定するもの（ＰＡ３－２～ＰＡ３－４、ＰＢ３－２～ＰＢ３－４）であるかを判定する（ステップ６０ＡＫＳ１０２）。リーチを指定している場合（ステップ６０ＡＫＳ１０２；Ｙｅｓ）、メータ示唆演出の実行の有無を抽選により決定する（ステップ６０ＡＫＳ１０３）。実行する／しないの決定割合は、図８－５に示す割合に設定されている。つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、今回の変動パターンがノーマルリーチ（発展なし）を指定するもの（ＰＡ３－２、ＰＢ３－２）であるか、スーパーリーチを指定するもの（ＰＡ３－３～ＰＡ３－４、ＰＢ３－３～ＰＢ３－４）であるかに応じて異なる割合で、メータ示唆演出の実行の有無を決定する。ここでは、スーパーリーチの場合に、メータ示唆演出を実行しやすい。つまり、メータ演出が実行される場合の方が、実行されない場合よりも、メータ示唆演出の実行割合が高い。
【０１７７】
その後、今回の変動パターンがスーパーリーチを指定するものであるかを判定する（ステップ６０ＡＫＳ１０４）。スーパーリーチを指定している場合（ステップ６０ＡＫＳ１０４；Ｙｅｓ）、これからの可変表示でスーパーリーチが実行されるためメータ演出を実行することになる。このときには、メータ演出の実行パターンを抽選により決定する（ステップ６０ＡＫＳ１０５）。
【０１７８】
メータ演出の各実行パターンの内容、各実行パターンの決定割合を図８－６に示す。
【０１７９】
図８－６における第１タイミング～第４タイミングの各欄には、そのときのタイミングで実行される演出名（「自動加算」、「小ボタン連打」、「中ボタン」、「大ボタン」）が記載されている。各演出は、上記で説明した通りである。
【０１８０】
第１タイミング～第４タイミングの各欄の括弧書きのポイント（Ｐｔ）は、そのタイミングで加算されるポイントである（操作系演出の場合には、操作があったときに加算されるポイント。加算ポイントについて以下同じ）。図８－６のように、第１タイミングから第４タイミングそれぞれで実行される演出において加算されるポイントは、実行パターンにより予め定められている。
【０１８１】
合計ポイントの覧は、第１タイミング～第４タイミングで実行される各演出で加算されるポイントの合計である。合計ポイントが１００ポイントに達する実行パターンＭＥ０１、ＭＥ０３、ＭＥ０５、ＭＥ０７、ＭＥ０９は、メータ画像６０ＡＫ００２が満タン（１００ポイントが満タン）になるので、成功のメータ演出の実行パターンである。合計ポイントが１００ポイント未満の実行パターンＭＥ０２、ＭＥ０４、ＭＥ０６、ＭＥ０８、ＭＥ１０）は、メータ画像６０ＡＫ００２が満タン（１００ポイントが満タン）に達しない

ので、失敗のメータ演出の実行パターンである。

【０１８２】

「自動加算」では、５ポイントが加算される（ポイントは徐々（例えば、０．１ポイントごと）に加算され、合計で５ポイント加算される）。「小ボタン連打」では、連打操作があったときに１０ポイントが加算される。「中ボタン」では、操作があったときに３５ポイントが加算される。第４タイミングで実行される「中ボタン」では、そのメータ演出が成功の場合には、操作があったときに５０ポイントが加算され、それ以前の操作系演出について全て操作があった場合にメータ画像６０ＡＫ００２が満タンになるようになっている（ＭＥ０５、ＭＥ０６参照）。メータ演出が成功の場合の「大ボタン」では、操作があったときに５０ポイント、又は、８０ポイントが加算され、それ以前の操作系演出について全て操作があった場合にメータ画像６０ＡＫ００２が満タンになるようになっている（５０ポイントについては、ＭＥ０１、ＭＥ０３参照。８０ポイントについては、ＭＥ０９参照）。メータ演出が失敗の場合の「大ボタン」では、操作があったときに４５ポイントが加算される。

【０１８３】

操作系演出が実行されたにもかかわらず操作がなかった場合、そのメータ演出が成功のメータ演出であっても、メータ画像６０ＡＫ００２を満タンにできない。その場合には、第４タイミングの後の所定タイミングにおいて、メータ画像６０ＡＫ００２の上限ポイント（ここでは、１００Ｐｔ）から現在のポイント数を減算したポイントを、メータ画像６０ＡＫ００２に貯め（つまり、メータ画像６０ＡＫ００２を満タンにし）、その後にスーパーリーチＢに発展する発展演出（以下、ポイント満タン用特別演出という。）をメータ演出の一部として行う。そのメータ演出が失敗のメータ演出のとき（つまり、メータ画像６０ＡＫ００２を満タンにする必要がないとき）には、特別な演出は実行されない。

【０１８４】

例えば、実行パターンＭＥ０１でメータ演出を実行する場合、第１タイミングで「小ボタン連打」の演出を実行し、第２タイミングで「自動加算」の演出を実行し、第３タイミングで「中ボタン」の演出を実行し、第４タイミングで「大ボタン」の演出を実行する。全ての操作系演出にて操作があった場合、メータ画像６０ＡＫ００２に貯まるポイントは、１０ポイント→１５ポイント→５０ポイント→１００ポイントと増えていく。少なくとも１つの操作系演出で操作がなかった場合、第４タイミング終了後にメータ画像６０ＡＫ００２の上限ポイント（ここでは、１００Ｐｔ）から現在のポイント数を減算したポイントを、メータ画像６０ＡＫ００２に貯める。その後、スーパーリーチＢへの発展演出を実行する。これら一連の演出により、メータ演出が構成される。

【０１８５】

実行パターンＭＥ０２でメータ演出を実行する場合、第１タイミングで「小ボタン連打」の演出を実行し、第２タイミングで「自動加算」の演出を実行し、第３タイミングで「中ボタン」の演出を実行し、第４タイミングで「大ボタン」の演出を実行する。全ての操作系演出にて操作があった場合、メータ画像６０ＡＫ００２に貯まるポイントは、１０ポイント→１５ポイント→５０ポイント→９５ポイントと増えていく。少なくとも１つの操作系演出で操作がなかった場合であっても、当該実行パターンでのメータ演出は失敗のメータ演出なので、特別な演出は実行されない。その後、スーパーリーチＡへの発展演出を実行する。これら一連の演出により、メータ演出が構成される。

【０１８６】

ステップ６０ＡＫＳ１０５では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、今回の変動パターンがスーパーリーチＡのとき、失敗のメータ演出の実行パターンＭＥ０２、ＭＥ０４、ＭＥ０６、ＭＥ０８、ＭＥ１０のいずれかを今回のメータ演出の実行パターンとして決定（選択）する。各実行パターンの決定割合は、図８－６に示す割合に設定されている。

【０１８７】

ステップ６０ＡＫＳ１０５では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、今回の変動パターンがスーパーリーチＢのとき、成功のメータ演出の実行パターンＭＥ０１、ＭＥ０３、ＭＥ０５

、ＭＥ０７、ＭＥ０９のいずれか（失敗のメータ演出の実行パターン）を今回のメータ演出の実行パターンとして決定（選択）する。各実行パターンの決定割合は、図８－６に示す割合に設定されている。

【０１８８】

図８－６に示すように、実行パターンＭＥ０２、ＭＥ０４、ＭＥ０６、ＭＥ０８、ＭＥ１０（失敗のメータ演出の実行パターン）の各決定割合は、均等となっている（それぞれ２０／１００）。その一方で、実行パターンＭＥ０１、ＭＥ０３、ＭＥ０９（成功のメータ演出の実行パターンであって、第４タイミングで「大ボタン」が実行される実行パターン）の各決定割合ないし決定割合の合計は、実行パターンＭＥ０５、ＭＥ０７（成功のメータ演出の実行パターンであって、第４タイミングで「中ボタン」が実行される実行パターン）の各決定割合ないし決定割合の合計よりも低い。さらに、第４タイミングで「自動加算」が実行される実行パターンは、失敗のメータ演出の実行パターンしかない（ＭＥ１０）。このようなことから、第４タイミングにおいて、「自動加算」が実行される場合には、スーパーリーチＢに発展することはなく（スーパーリーチＡのみに発展する）、「中ボタン」が実行される場合よりも、「大ボタン」が実行される場合の方が、スーパーリーチＢに発展する割合は高い。また、「大ボタン」が実行される場合よりも、「中ボタン」が実行される場合の方が、スーパーリーチＡに発展する割合は高い。スーパーリーチＡよりもスーパーリーチＢの方が、大当り期待度は高いので、「大ボタン」の方が、「中ボタン」、「自動加算」よりも大当り期待度が高い。「中ボタン」と「自動加算」とでは、「中ボタン」の方が大当り期待度が高い。

【０１８９】

また、第１タイミングにて操作系演出が実行される割合は、変動パターンがスーパーリーチＡ、スーパーリーチＢのいずれのときも、４０／１００であり、非操作系演出が実行される割合は、変動パターンがスーパーリーチＡ、スーパーリーチＢのいずれのときも、６０／１００である。第２タイミングにて操作系演出が実行される割合は、変動パターンがスーパーリーチＡ、スーパーリーチＢのいずれのときも、６０／１００であり、非操作系演出が実行される割合は、変動パターンがスーパーリーチＡ、スーパーリーチＢのいずれのときも、４０／１００である。第３タイミングにて操作系演出が実行される割合は、変動パターンがスーパーリーチＡ、スーパーリーチＢのいずれのときも、８０／１００であり、非操作系演出が実行される割合は、変動パターンがスーパーリーチＡ、スーパーリーチＢのいずれのときも、２０／１００である。第４タイミングにて操作系演出が実行される割合は、変動パターンがスーパーリーチＡのときに８０／１００であり、スーパーリーチＢのときに１００／１００であり、非操作系演出が実行される割合は、変動パターンがスーパーリーチＡのときに２０／１００であり、スーパーリーチＢのときに０／１００である。以上のことから、第１タイミング～第４タイミングの各タイミングでは、操作系演出と非操作系演出とのいずれが実行されるかの割合が異なっている。

【０１９０】

また、操作系演出で加算されるポイントは、少なくとも１０ポイント以上であり、非操作系演出で加算されるポイント（５ポイント）よりも高い。

【０１９１】

図８－４に戻り、今回の変動パターンがリーチを指定していない場合（ステップ６０ＡＫＳ１０４；Ｎｏ）、今回の変動パターンがスーパーリーチを指定していない場合（ステップ６０ＡＫＳ１０４；Ｎｏ）、又は、ステップ６０ＡＫＳ１０５を実行したあと、演出制御用ＣＰＵ１２０は、リーチ演出等の実行の有無や、実行する演出の態様等を決定する（ステップ６０ＡＫＳ１０６）。具体的には、抽選により予告演出（大当り期待度を予告する演出であり、高ベースのときと、低ベースのときとで、演出態様を異ならせてもよい。）等の各種演出の実行の有無やその態様等を決定する。このとき、今回の可変表示結果や今回の変動パターン等に応じて抽選での決定割合を異ならせることにより、予告演出等の実行の有無やその態様に応じて大当り期待度（スーパーリーチの実行期待度等も含む）を異ならせる。また、今回の変動パターンがリーチを指定するものである場合には、その

変動パターンが指定するリーチ演出（最終停止図柄に応じて態様を異ならせてもよい）を実行すると決定する（スーパーリーチの実行の決定の場合、上記で決定した実行パターンでのメータ演出を実行するとも決定される）。

【０１９２】

その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、上記で実行すると決定した演出（リーチ演出（メータ演出を含む）、メータ示唆演出、予告演出等）の開始タイミング（実行する演出と変動パターンとの関係で予め決められている）を設定する（ステップ６０ＡＫＳ１０７）。具体的に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、今回の変動パターンに対応する特図変動時間に応じたタイマ値を、演出制御プロセスタイマ（ＲＡＭ１２２に設けられ、可変表示の実行開始からの経過時間等を計測するためのタイマ）に初期値として設定するとともに、実行すると決定した演出の種類や態様（メータ演出の実行パターンを含む）等を特定する演出特定データと、当該演出の実行開始タイミングを演出制御プロセスタイマのタイマ値との比較により示す実行タイミング特定タイマ値（実行する演出と変動パターン（特図変動時間）との関係で予め設定されている。）と、を、対応付けてＲＡＭ１２２のタイマ値格納領域に格納する（ここでは、これらデータが演出制御パターンとして機能する）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行すると決定した演出が複数有る場合には、各演出について、演出特定データと実行タイミング特定タイマ値とをタイマ値格納領域に格納する。

【０１９３】

その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、今回の変動パターンが指定する態様かつ上記で決定した最終停止図柄を導出する飾り図柄の可変表示の実行開始の指示を表示制御部１２３に供給する（ステップ６０ＡＫＳ１０８）。表示制御部１２３は、当該指示を受け、飾り図柄の可変表示を開始させる。なお、このとき、可変表示対応表示の表示を更新してもよい（保留表示のシフト等）。

【０１９４】

その後、演出プロセスフラグの値を「２」に更新してから（ステップ６０ＡＫＳ１０９）、可変表示開始設定処理を終了する。

【０１９５】

（可変表示中処理）

演出制御用ＣＰＵ１２０は、図７の可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）にて、図８－７に示す処理を実行する。

【０１９６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセスタイマのタイマ値を１減じ、減じたあとのタイマ値が０であるか否かを判定することで、今回の変動パターンに対応した特図変動時間が経過したか否かを判定する（ステップ６０ＡＫＳ２０１）。

【０１９７】

タイマ値が０でない場合、つまり、特図変動時間（飾り図柄の可変表示の実行期間でもある）が経過していない場合（ステップ６０ＡＫＳ２０１；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、現在がメータ示唆演出の実行開始タイミングであるかを判定する（ステップ６０ＡＫＳ２０２）。ここでは、現在の演出制御プロセスタイマのタイマ値に合致する実行タイミング特定タイマ値が上記のタイマ値格納領域に格納されており、かつ、当該実行タイミング特定タイマ値に対応する演出特定データがメータ示唆演出を特定しているときに、現在がメータ示唆演出の開始タイミングであると判定する（演出の実行開始タイミングの判定について、以下同様）。メータ示唆演出の開始タイミングである場合（ステップ６０ＡＫＳ２０２；Ｙｅｓ）、演出特定データが特定する態様のメータ示唆演出の実行開始指示を表示制御部１２３に供給する（ステップ６０ＡＫＳ２０３）。この指示により、表示制御部１２３は、メータ示唆演出の実行を開始する。

【０１９８】

ステップ６０ＡＫＳ２０３のあと、現在がメータ示唆演出の実行開始タイミングでない場合（ステップ６０ＡＫＳ２０２；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、現在がメータ演出の実行開始タイミングであるかを判定する（ステップ６０ＡＫＳ２０４）。メータ演出

の開始タイミングである場合（ステップ６０ＡＫＳ２０４；Ｙｅｓ）、演出特定データが特定する態様（実行パターンＭＥ０１～ＭＥ１０のいずれか）のメータ演出の実行開始指示を表示制御部１２３に供給する（ステップ６０ＡＫＳ２０５）。この指示により、表示制御部１２３は、メータ演出の実行を開始する。

【０１９９】

ステップ６０ＡＫＳ２０５のあと、現在がメータ演出の実行開始タイミングでない場合（ステップ６０ＡＫＳ２０４；Ｎｏ）、現在がメータ示唆演出における操作受付期間内であるかを判定する（ステップ６０ＡＫＳ２０６）。例えば、メータ示唆演出を実行すると決定した際に、当該操作受付期間に対応したタイマ値の集まり（変動パターン等との関係から予め定められているものとする）と、当該タイマ値の集まりがメータ示唆演出に関するものであることを特定する特定データとを、対応付けてＲＡＭ１２２に格納しておく。演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ６０ＡＫＳ２０６において、ＲＡＭ１２２に前記特定データが格納してあり、かつ、当該特定データに対応するタイマ値の集まりのうちのいずれかが演出制御プロセスタイマのタイマ値と合致するかを判定し、合致する場合には、現在がメータ示唆演出における操作受付期間内であると判定する（ステップ６０ＡＫＳ２０６；Ｙｅｓ）。合致しない場合には、当該操作受付期間内でないと判定する（ステップ６０ＡＫＳ２０６；Ｎｏ）。

【０２００】

操作受付期間内の場合（ステップ６０ＡＫＳ２０６；Ｙｅｓ）、プッシュボタン３１Ｂへの押圧操作があったかを判定する（ステップ６０ＡＫＳ２０７）。プッシュセンサ３５Ｂから供給される、プッシュボタン３１Ｂに対する操作を検出したことを示す検出信号が供給された場合に、押圧操作があったと判定する。この場合（ステップ６０ＡＫＳ２０７；Ｙｅｓ）、表示制御部１２３に、プッシュボタン３１Ｂへの操作により、メータ演出が開始されることを示唆する画像（「メータ演出の開始可能性有り！」等）等を表示する指示を供給する（ステップ６０ＡＫＳ２０８）。当該指示により表示制御部１２３は、前記画像を画像表示装置５に表示する。このときには、上記操作受付期間が終了するので、前記タイマ値の集まりと、前記特定データとを消去する。

【０２０１】

なお、操作受付期間の判定（ステップ６０ＡＫＳ２０６）については、演出制御用ＣＰＵ１２０が、表示制御部１２３に現在が操作受付期間であるかを問い合わせることによって行ってもよい（他の操作受付期間についても同様）。

【０２０２】

ステップ６０ＡＫＳ２０８のあと、現在がメータ示唆演出の操作受付期間でない場合（ステップ６０ＡＫＳ２０６；Ｎｏ）、操作がなかった場合（ステップ６０ＡＫＳ２０７；Ｎｏ）、現在がメータ演出における操作受付期間内であるかを判定する（ステップ６０ＡＫＳ２０９）。例えば、メータ演出の実行パターン等を決定した際に、今回の実行パターンに含まれる操作系演出全てについて、操作受付期間に対応するタイマ値の集まりと、当該操作受付期間が設けられた操作系演出の種類（「小ボタン連打」であるか、「中ボタン」であるか、「大ボタン」であるか等）を特定する特定データと、を対応付けてＲＡＭ１２２に格納しておく。演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ６０ＡＫＳ２０６において、ＲＡＭ１２２に前記特定データが格納してあり、かつ、当該特定データに対応するタイマ値の集まりのうちのいずれかが演出制御プロセスタイマのタイマ値と合致するかを判定し、合致する場合には、現在が操作受付期間内であると判定する（ステップ６０ＡＫＳ２０９；Ｙｅｓ）。合致しない場合には、当該操作受付期間内でないと判定する（ステップ６０ＡＫＳ２０９；Ｎｏ）。

【０２０３】

操作受付期間内の場合（ステップ６０ＡＫＳ２０９；Ｙｅｓ）、操作系演出の種類に応じた操作があったかを判定する（ステップ６０ＡＫＳ２１０）。例えば、演出制御プロセスタイマのタイマ値と合致するタイマ値を含む前記タイマ値の集まりに対応した前記特定データが「小ボタン連打」を特定する場合には、プッシュボタン３１Ｂに所定回数の連打

があったかを判定する。例えば、プッシュセンサ３５Ｂから供給される、プッシュボタン３１Ｂに対する操作を検出したことを示す検出信号の供給回数を、当該検出信号が供給するたびにカウントしておき、カウントしたカウント値が所定回数に達したときに、前記操作があったと判定する。前記特定データが「中ボタン」、「大ボタン」を特定する場合には、プッシュセンサ３５Ｂから供給される、プッシュボタン３１Ｂに対する操作を検出したことを示す検出信号が供給された場合に、当該操作があったと判定する。

【０２０４】

操作があった場合（ステップ６０ＡＫＳ２１０；Ｙｅｓ）、表示制御部１２３に、操作の受付に対応した演出の開始指示を供給する（ステップ６０ＡＫＳ２１１）。当該演出は、バトルにおいて、味方キャラ６０ＡＫ００３の攻撃が敵キャラ６０ＡＫ００４にヒットし、メータ画像６０ＡＫ００２にポイントが貯まり（加算され）、加算されたポイント数を報知する演出であって、操作系演出の種類等に応じて異なる演出であればよい。表示制御部１２３は、前記開始指示を受け、現在実行中の操作系演出について、前記演出を実行する（当然実行中の操作系演出に応じて演出態様は異なる）。なお、操作があった場合、当該操作受付期間は終了するので、今回使用した前記特定データ、前記タイマ値を消去する。

【０２０５】

第１タイミング～第４タイミングの各期間は、可変表示開始時に設定されたもので固定なので、操作タイミングにかかわらず、前記操作の受付に対応した演出の終了タイミングは同じである（第１タイミング～第４タイミングの終了タイミングが演出の終了タイミング。図８－８参照）。このため、当該演出では、加算されたポイント数を報知する演出等については、演出終了タイミングまでループ再生等するとよい。

【０２０６】

なお、上記ステップ６０ＡＫＳ２０９～６０ＡＫＳ２１１の処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０が、表示制御部１２３に、現在が、操作受付期間であるか、操作受付期間である場合に当該期間が第１タイミング～第４タイミングのいずれのタイミングでの期間であるか及び操作系演出の種類等を問い合わせて、操作受付期間についての情報を取得し、取得した情報に基づいて上記各種処理を行ってもよい。

【０２０７】

ステップ６０ＡＫＳ２１１のあと、現在がメータ演出の操作受付期間でない場合（ステップ６０ＡＫＳ２０９；Ｎｏ）、操作がなかった場合（ステップ６０ＡＫＳ２１０；Ｎｏ）、現在が上記で設定した演出（今回の可変表示で実行すると決定した演出）の開始タイミングであるかを判定する（ステップ６０ＡＫＳ２１２）。ここでは、当該判定を、上記のタイマ値格納領域に格納されている実行タイミング特定タイマ値が、現在の演出制御プロセスタイマのタイマ値に合致するか判定することにより行う。上記のタイマ値格納領域に、現在の演出制御プロセスタイマのタイマ値に合致する実行タイミング特定タイマ値が格納されている場合には、対応する演出（スーパーリーチなどを含む）の開始タイミングであるので（ステップ６０ＡＫＳ２１２；Ｙｅｓ）、当該タイマ値に対応して当該タイマ値格納領域に格納されている演出特定データが特定する演出の実行開始指示を表示制御部１２３に供給する（ステップ６０ＡＫＳ２１３）。表示制御部１２３は、当該実行開始指示を受け、演出特定データが特定する演出を開始させる。

【０２０８】

演出の実行開始タイミングでない場合（ステップ６０ＡＫＳ２１２；Ｎｏ）、ステップ６０ＡＫＳ２１３のあとは、可変表示中処理を終了する。

【０２０９】

ステップ６０ＡＫＳ２０１において、タイマ値が０である場合、つまり、特図変動時間が経過した場合（ステップ６０ＡＫＳ２０１；Ｙｅｓ）、特図ゲームにおいて可変表示結果を導出表示する際に主基板１１から伝送される、確定飾り図柄を停止表示させることを指定する演出制御コマンド（図柄確定指定コマンド）の受信があったか否かを判定する（ステップ６０ＡＫＳ２１４）。このとき、当該コマンドの受信がなければ（ステップ６０

ＡＫＳ２１４；Ｎｏ）、可変表示中演出処理を終了する。
【０２１０】
図柄確定指定コマンドの受信があった場合には（ステップ６０ＡＫＳ２１４；Ｙｅｓ）、最終停止図柄の導出タイミングとなったので、表示制御部１２３に最終停止図柄（確定飾り図柄）の導出（図柄の停止）を指示する（ステップ６０ＡＫＳ２１５）。表示制御部１２３は、当該指示を受け、画像表示装置５の画面上にて飾り図柄の可変表示を終了させて確定飾り図柄（可変表示結果）を導出させる。その後、主基板１１からの、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（当り開始指定コマンド）の受信待ち時間に対応するタイマ値をＲＡＭ１２２に設けられた所定のタイマに設定する（ステップ６０ＡＫＳ２１６）。これにより、受信待ち時間が設定される。その後、演出プロセスフラグの値を「３」に更新し（ステップ６０ＡＫＳ２１７）、可変表示中演出処理を終了する。
【０２１１】
（メータ演出の演出画面例）
メータ演出の演出画面例について図８－９及び図８－１０を参照して説明する。図８－９及び図８－１０は、実行パターンＭＥ０１でのメータ演出の演出画面例である。図８－９（Ａ）のように、メータ演出が開始すると、味方キャラ６０ＡＫ００３と敵キャラ６０ＡＫ００４とが戦うバトルが開始する。このとき、プッシュボタン３１Ｂを模したボタン画像６０ＡＫ００５を表示開始する。なお、表示開始されるボタン画像６０ＡＫ００５は、まだ小サイズであり、この時点では暗く又は半透明で表示されている。暗く又は半透明で表示されることで、現在が操作受付期間でないことを報知できる。以下、ボタン画像６０ＡＫ００５は、操作有効期間でないときには、暗く又は半透明で表示されるものとする。なお、ボタン画像は、操作受付期間以外表示しないようにしてもよい。
【０２１２】
その後、第１タイミングの到来とともに、「小ボタン連打」の演出が開始される（図８－９（Ｂ））。当該演出では、「連打しろ！」の画像と、メータ演出開始時よりも明瞭（明るく又は非透明）に表示した小サイズのボタン画像６０ＡＫ００５（これ以降でも操作有効期間では、非操作有効期間よりも明瞭に表示される。）と、を、操作促進のための演出画像として表示する。プッシュボタン３１Ｂへの連打が所定回数に達すると、味方キャラ６０ＡＫ００３の攻撃が敵キャラ６０ＡＫ００４にヒットし、メータ画像６０ＡＫ００２にポイントが貯まる（図８－９（Ｃ））。この場合、メータ画像６０ＡＫ００２では、１０ポイントが貯まる（メータ画像６０ＡＫ００２のメータレベル（ドットで塗りつぶした画像の上端）が１０ポイント分上昇する）。そして、「＋１０Ｐｔ！」の画像により、１０ポイントが貯まった（加算された）ことが報知される。連打が所定回数に達しなかった場合等では、上記攻撃のヒット及びポイントの加算がなく、「小ボタン連打」の演出がそのまま終了する。
【０２１３】
第１タイミングの終了後、第２タイミングが到来すると、「自動加算」の演出が開始される（図８－９（Ｄ））。「自動加算」では、遊技者からの操作を受け付けずにポイントを自動で貯める。具体的には、味方キャラ６０ＡＫ００３と敵キャラ６０ＡＫ００４とが移動したり攻撃しあったりして、味方キャラ６０ＡＫ００３の攻撃（弱い攻撃）のたびに、ポイントを少しずつ（例えば、０．１ポイントずつ）貯めていく（メータ画像６０ＡＫ００２のメータレベルが徐々に上昇する）（図８－９（Ｅ））。第２タイミングの終了時、今回の「自動加算」で貯まった合計ポイントが、５ポイントに達する。このとき、「＋５Ｐｔ！」の画像を表示し、５ポイントが新たに貯まった（加算された）ことが報知される（図８－９（Ｆ））。
【０２１４】
第２タイミングの終了後、第３タイミングが到来すると、「中ボタン」の演出が開始される（図８－１０（Ａ））。「中ボタン」では、「押せ！」の画像と、プッシュボタン３１Ｂを模した中サイズのボタン画像６０ＡＫ００５とを、操作促進のための演出画像とし

て表示する。プッシュボタン３１Ｂへの押圧操作（１回操作）があると、味方キャラ６０ＡＫ００３の攻撃が敵キャラ６０ＡＫ００４にヒットし、メータ画像６０ＡＫ００２にポイントが貯まる（図８－１０（Ｂ））。この場合、メータ画像６０ＡＫ００２では、３５ポイントが貯まる（メータ画像６０ＡＫ００２のメータレベルが３５ポイント分上昇する）。そして、「＋３５Ｐｔ！」の画像により、３５ポイントが新たに貯まった（加算された）ことが報知される。前記操作がなかった場合、上記攻撃のヒット及びポイントの加算がなく、「中ボタン」の演出がそのまま終了する。

【０２１５】

第３タイミングの終了後、第４タイミングの到来の前に、中サイズのボタン画像６０ＡＫ００５（操作有効期間外なので、暗く又は半透明で表示されている）に星の画像６０ＡＫ００９が作用（ここでは、接触）し、ボタン画像６０ＡＫ００５が大サイズに成長する（図８－１０（Ｃ））。大サイズに成長したボタン画像６０ＡＫ００５は、操作有効期間が到来するまで、暗く又は半透明で表示される。

【０２１６】

その後、第４タイミングが到来すると、「大ボタン」の演出が開始される（図８－１０（Ｄ））。「大ボタン」では、「押せ！」の画像と、プッシュボタン３１Ｂを模した大サイズのボタン画像６０ＡＫ００５とを、操作促進のための演出画像として表示する。プッシュボタン３１Ｂへの押圧操作（１回操作）があると、味方キャラ６０ＡＫ００３の攻撃が敵キャラ６０ＡＫ００４にヒットし、メータ画像６０ＡＫ００２にポイントが貯まる（図８－１０（Ｂ））。この場合、メータ画像６０ＡＫ００２では、５０ポイントが貯まる（メータレベルが上昇する）。そして、「＋５０Ｐｔ！」の画像により、５０ポイントが新たに貯まった（加算された）ことが報知される。ここでは、これにより、ポイントが上限値（満タン）となり、メータ画像６０ＡＫ００２のメータレベルも５０ポイント分上昇して満タンとなる。そして、「メータＭＡＸ！！」の画像を表示することで、つまり、メータ演出が成功したことが報知され、その後、スーパーリーチＢへの発展の演出が実行され、メータ演出が終了する。実行パターンがＭＥ０２の場合には、ポイントが上限値に達しないので、その後、スーパーリーチＡへの発展の演出が実行され、メータ演出が終了する。なお、上記各操作系演出で一度でも操作がなくポイント加算がなかった場合には、ポイントが上限値に達していないので、上記で説明したポイント満タン用特別演出を実行する。

【０２１７】

（メータ示唆演出の演出画面例）

メータ示唆演出では、図８－１１に示すように、メータ演出が実行されるかを示唆する示唆画像６０ＡＫ０１１を表示し、遊技者の操作（プッシュボタン３１Ｂへの押圧操作）を促しながらメータ演出の開始を示唆する（図８－１１）。メータ示唆演出では、プッシュボタン３１Ｂへの操作により、メータ演出が開始されることを示唆する画像（「メータ演出の開始可能性有り！」等）を表示する。操作がなかったときには、示唆画像６０ＡＫ０１１が消去される。

【０２１８】

（特徴部６０ＡＫの効果）

（１）特徴部６０ＡＫでは、メータ演出において、メータ画像６０ＡＫ００２を第１タイミング～第４タイミングで変化させることができる。当該変化は、ここでは、メータの上昇である（図８－９、図８－１０）。そして、当該変化のパターンとして、操作を必要としない非操作系演出（「自動加算」）と、操作を必要とする操作系演出（「小ボタン連打」、「中ボタン」、「大ボタン」）とを用意し、第１タイミング～第４タイミングそれぞれで、操作系演出と非操作系演出とのいずれが実行されるかの割合を異ならせている（図８－６）。このようにして、メータ画像６０ＡＫ００２の変化パターンとして遊技者の操作によらないパターンを用意しかつメータ画像６０ＡＫ００２がどの変化パターンで変化するかの割合を各タイミングで異ならせることで、メータ画像６０ＡＫ００２の変化を多様化させることができ、メータ画像６０ＡＫ００２に関して遊技の興趣が向上する。

【０２１９】
（２）また、遊技者の操作を促進する表示として、「連打しろ！」の画像、「押せ！」の画像、ボタン画像６０ＡＫ００５などを表示し、異なるタイミングで実行される「小ボタン連打」、「中ボタン」、「大ボタン」についてボタン画像６０ＡＫ００５の態様を異ならせるなどすることで、演出を態様化でき、また、遊技者による操作が促進され、遊技の興趣が向上する。また、「小ボタン連打」は１０ポイントの加算、「中ボタン」は３５ポイント等の加算、「大ボタン」は５０ポイント等の加算とすることで、ボタン画像６０ＡＫ００５の態様に応じて、メータ画像６０ＡＫ００２の変化度合い（加算ポイント）を異ならせているため、演出を態様化でき、また、遊技者による操作が促進され、遊技の興趣が向上する。
【０２２０】
（３）また、メータ画像６０ＡＫ００２のメータレベルを変化させたときに、「＋１０Ｐｔ！」等の加算ポイントを報知する画像、「メータＭＡＸ！！」等のメータが満タンになったことを報知する画像などを表示することで、メータ画像６０ＡＫ００２に関する情報を遊技者に提供することができ、遊技の興趣が向上する。
【０２２１】
（５）また、メータ示唆演出の実行の有無に応じてメータ演出の実行割合を変えているので、メータ演出の前についても遊技者が注目し、遊技の興趣が向上する。
【０２２２】
（６）ボタン画像６０ＡＫ００５として、中サイズと、中サイズよりも大当り期待度が高い大サイズのボタン画像６０ＡＫ００５を用意し、中サイズのボタン画像６０ＡＫ００５に星の画像６０ＡＫ００９を作用させ、ボタン画像６０ＡＫ００５を大サイズに変化させることができるので、中サイズから大サイズへの変化についての演出効果が向上し、遊技の興趣が向上する。
【０２２３】
（７）非操作系演出及び操作系演出を用意するとともに、操作系演出では、１０ポイント以上のポイント加算を行い、非操作系演出では、５ポイントのポイント加算を行うことで、操作系演出と非操作系演出とで加算されるポイント（メータ画像６０ＡＫ００２のメータレベルの変化度、メータ画像６０ＡＫ００２に貯めるポイント）を異ならせたので、非操作系演出を用意しかつ非操作系演出と操作系演出とで加算されるポイントを異ならせたので、メータ画像６０ＡＫ００２の変化を多様化させることができ、メータ画像６０ＡＫ００２に関して遊技の興趣が向上する。
【０２２４】
（８）また、非操作系演出よりも操作系演出の方が、加算されるポイントが大きいので、遊技者の操作系演出での操作の意欲を高めることができ、遊技の興趣が向上する。
【０２２５】
（９）また、「自動加算」では、バトル演出の進行に応じてポイントを徐々に貯め、貯めたポイントを「＋５Ｐｔ！」の画像で報知するので、メータ画像６０ＡＫ００２に関する情報（ポイントの情報）を遊技者に提供することができ、遊技の興趣が向上する。なお、ポイントが徐々に貯まるたびに、貯めたポイントを報知する画像（「＋０．１Ｐｔ！」等）を連続的に表示してもよく、これによっても、メータ画像６０ＡＫ００２に関する情報（ポイントの情報）を遊技者に提供することができ、遊技の興趣が向上する。
【０２２６】
（上記特徴部を一例とする構成）
上記特徴部を一例とする構成について、以下列挙する。なお、上記で開示している事項及び下記の構成は、どの事項及び構成であっても省略できる。
【０２２７】
（１）遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１など）であって、
遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えば、プッシュボタン３１Ｂなど）と、
演出状態（例えば、メータ画像６０ＡＫ００２など）が特定状態（例えば、メータが満

タンになった状態（図８－１０（Ｅ））など）に変化したときに特定演出（例えば、スーパーリーチＢなど）を実行する特定演出実行手段（例えば、演出制御基板１２など）と、を備え、

前記演出状態は、所定期間における複数のタイミング（例えば、第１タイミング～第４タイミングなど）で前記特定状態に向けて変化可能であるとともに、前記検出手段により遊技者の動作が検出されたことに基づいて変化する第１変化パターン（例えば、操作系演出など）と、前記検出手段による遊技者の動作の検出によらずに変化する第２変化パターン（例えば、非操作系演出など）と、で変化可能である（図８－６、図８－９、図８－１０など）、

遊技機。

【０２２８】

上記検出手段には、遊技者により操作される操作手段が含まれる。当該操作手段として、上記スティックコントローラ３１Ａを使用してもよい。例えば、上記メータ演出で、スティックコントローラ３１Ａの傾倒動作に基づいてポイントを加算する。操作手段として、十字キー、複数のボタンなどを採用してもよい。上記検出手段は、遊技者の動作を検出するためのカメラ、赤外線センサ等であってもよい。

【０２２９】

演出状態は、画像表示装置５に表示される画像、ポイントに応じて点灯個数が変化する複数のＬＥＤ等の発光手段などであってもよい。演出状態は、メータ状の他、１つの発光部又は画像（例えば、保留表示、アクティブ表示など）、爆弾に導火線が繋がった画像、卵の画像、カウントダウン／カウントアップされる数字の画像などであってもよい。１つの発光部又は画像は、その色が特定色（特定状態）までに順次変化していく。爆弾に導火線が繋がった画像では、導火線に火が付きどんどん短くなっていき爆弾が爆発する（特定状態）。卵の画像では、徐々にひびが入り、卵が割れると所定のキャラが誕生する（特定状態）。カウントダウン／カウントアップされる数字の画像では、０又は１００（特定状態）まで数字がカウントダウン／カウントアップされる。

【０２３０】

特定演出は、スーパーリーチの他、ノーマルリーチ等でもよい。また、予告演出（先読み予告演出を含む）等であってもよい。特定演出は、大当り期待度等の有利度が高いことを報知する演出であるとよい。有利度は、遊技者にとって有利な状態になる又はすでになっている度合い（可能性）などであり、大当り期待度等の期待度（これから有利な状態が到来する可能性）の他、確変状態、時短状態など、現在における有利さ（現在が有利な状態であるか否か。例えば、有利な状態である場合とない場合とで抽選の決定割合を変えることで実現できる）などを含む。

【０２３１】

第１変化パターンで必要な操作は、長押し等であってもよい。第２変化パターンは、上記実施の形態では、ポイントを徐々に加算していくが、一度に所定ポイントを加算するもの（一度に演出状態を所定状態に変化させるもの）であってもよい。上記第１変化パターンと第２変化パターンとのいずれで変化させるかの決定は、予め抽選等により変動開始前、演出状態の表示開始前から行われるものであるとよい。また、複数のタイミングそれぞれについて、第１変化パターンと第２変化パターンとのいずれで変化させるかを抽選等で決定してもよい。複数のタイミングそれぞれで、第１変化パターンと第２変化パターンとのいずれでも変化させることが可能であるとよいが、一部のタイミングでは第１変化パターンと第２変化パターンとのいずれかのみで変化可能としてもよい（例えば、第４タイミングでは、操作系演出のみ実行可能とするなど）。片方の変化パターンのみで演出状態を変化させるパターンがあってもよい。

【０２３２】

操作系演出、非操作系演出の各種類ごとに有利度を設定し、複数タイミングの後になるほど有利度が高い演出が実行されやすいようにしてもよい。例えば、メータ演出の実行パターンを一括に決める際、有利度が高い大ボタンが第４のタイミングで登場しやいよう各

実行パターンや決定割合を設定する。また、上記特徴部６０ＡＫのように、複数タイミングの後になるほど、高いポイントが付与される種類の演出が実行されやすいようにするとよい。これらにより、遊技者の期待感が持続するので、遊技の興趣が向上する。

【０２３３】

上記特徴部６０ＡＫでは、遊技機としてパチンコ遊技機１を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、ＲＴ、ＡＴ、ＡＲＴ、ＣＺ（以下、ボーナス等）のうち１以上を搭載するスロット機）にも特徴部６０ＡＫを適用可能である。上記演出状態等をスロット機の演出で表示等すればよい。この場合、特定演出等は、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、ＲＴ、ＡＴ、ＡＲＴ、ＣＺ等の期待度を報知する演出等とする。

【０２３４】

（２）前記複数のタイミングのうちの少なくとも２つのタイミングで、前記演出状態が前記第１変化パターンと前記第２変化パターンとのいずれで変化するかの割合が異なる（例えば、第１タイミング～第４タイミングそれぞれで操作系演出と非操作系演出とのいずれが実行されるかの割合が異なる（図８－６）など）。

【０２３５】

上記特徴部６０ＡＫでは、演出状態（メータ画像６０ＡＫ００２）を変化させ得るすべてのタイミング（第１タイミング～第４タイミング）において、第１変化パターンと第２変化パターンとのいずれで変化するかの割合を異ならせているが、少なくとも２つタイミングにおける前記割合を異ならせ、後のタイミングでの前記割合は同じにしてもよい。前記の割合は、特徴部６０ＡＫでは操作系演出又は非操作系演出とのいずれかが実行される割合などでもある。第１変化パターン又は第２変化パターンでの変化割合は、これらが複数種類ある場合には、複数種類それぞれの変化割合の合計でも平均値でもよい。上記特徴部６０ＡＫでは、第２変化パターンとして、「自動加算」のみがあるが、複数種類の演出を用意してもよい。例えば、徐々にポイントが加算されるものと、一度にポイントが加算されるものとの両者を用意してもよい。

【０２３６】

演出状態の変化パターンとして遊技者の動作によらないパターンを用意しかつ演出状態がどの変化パターンで変化するかの割合を２つ以上のタイミングで異ならせることにより、演出状態の変化を多様化させることができ、演出状態に関して遊技の興趣が向上する。

【０２３７】

（３）前記第１変化パターンと前記第２変化パターンとで、前記演出状態の変化量が異なる（例えば、操作系演出では、１０ポイント以上のポイント加算があり、非操作系演出では、５ポイントのポイント加算など）。なお、当該構成は、前記第１変化パターンと前記第２変化パターンとで一部に共通の変化量がある場合を含む。

【０２３８】

第１変化パターンが複数種類用意されている場合（上記の操作系演出等）、その演出状態の変化量は、各種類の変化量であってもよいし、当該各種類の変化量の平均値等であってもよい。第２変化パターンについても同様である。また、１つの第１変化パターン、１つの第２変化パターンについて、変化可能な変化量を複数用意してもよい（「大ボタン」の＋５０Ｐｔ、４５Ｐｔなど）。この場合の演出状態の変化量は、各変化量であってもよいし、当該各変化量の平均値等であってもよい。

【０２３９】

このような構成によれば、演出状態の変化パターンとして遊技者の動作によらないパターンを用意しかつ変化パターンに応じて演出状態の変化量を異ならせたので、演出状態の変化を多様化させることができ、演出状態に関して遊技の興趣が向上する。

【０２４０】

第１変化パターンと第２変化パターンとのいずれの変化量を大きくするかは任意であるが、前記第１変化パターンの方が前記第２変化パターンよりも前記演出状態の変化量が多い（例えば、操作系演出では、１０ポイント以上のポイント加算があり、非操作系演出では、５ポイントのポイント加算など）、ようにするとよい。これにより、遊技者の操作意欲を高めることができ、遊技の興趣が向上する。なお、必ず多くするのではなく、一部で第２変化パターンでの変化量が多くてもよい。つまり、第１変化パターンの方が第２変化パターンよりも演出状態の変化量が多くなりやすいようにするとよい。

【０２４１】

（４）前記演出状態が前記第１変化パターンで変化する際に、遊技者の動作を促進する促進演出（例えば、「連打しろ！」の画像、「押せ！」の画像、ボタン画像６０ＡＫ００５の表示（図８－９、図８－１０）など）を実行する促進演出実行手段（例えば、演出制御基板１２など）をさらに備え、

前記促進演出実行手段は、前記複数のタイミングのうちの少なくとも２つの異なるタイミングで異なる促進演出（例えば、異なるタイミングで実行される「小ボタン連打」、「中ボタン」、「大ボタン」についてボタン画像６０ＡＫ００５の態様を異ならせるなど）を実行可能である。

なお、前記異なる促進演出それぞれで、前記演出状態の変化量が異なる（例えば、「小ボタン連打」は１０ポイントの加算、「中ボタン」は３５ポイント等の加算、「大ボタン」は５０ポイント等の加算）ようにしてもよい。

【０２４２】

促進演出は、画像により遊技者の動作を促すものの他、ランプなどで遊技者の動作を促すものであってもよい。促進演出が異なるとは、その演出態様が異なると、促進する（促す）遊技者の動作が異なると、のうちの少なくとも一方であればよい。例えば、動作は同じであるが、演出態様を異ならせもよい（「中ボタン」、「大ボタン」のとき（１回操作）のボタン画像６０ＡＫ００５の表示など）。

【０２４３】

このような構成によれば、促進演出により遊技者による動作が促進され、遊技の興趣が向上する。

【０２４４】

（５）前記演出状態は、前記特定演出が実行されるか否かに応じて、変化可能なタイミング数が異なる（例えば、図８－１２参照）、ようにしてもよい。

【０２４５】

例えば、メータ演出の実行パターンを決める際に、まず、メータ演出で実行する操作系演出／非操作系演出の実行回数（変化タイミングの数）を決定し、その後に実行パターンを抽選により決定する（前記の実行回数に応じた実行パターンを予め用意しておくものとする）。例えば、図８－１２に示す決定割合で実行回数を抽選により決定する。回数が多い方が、成功となりやすくするとよい。なお、変化タイミングが３回の場合には、本来は４回の変化タイミングがあるはずなのに、メータ演出が途中で終わってしまうような態様（３回目での演出で、敵キャラ６０ＡＫ００４が勝って演出が失敗態様となる態様など）としてもよい。途中で終わる場合には、スーパーリーチへの発展がなくてもよい（ノーマルリーチ（発展無し）でもメータ演出を実行可能とし、ノーマルリーチ（発展無し）のときにはメータ演出が途中で終わるなど）。３回目未満の少ない回数で演出が終了するパターンを用意してもよい。

【０２４６】

このような構成によれば、遊技者は演出状態の変化のタイミングにも注目するようになり、遊技の興趣が向上する。

【０２４７】

（６）前記演出状態を変化させたときの変化後の段階又は変化量に応じて異なる所定演出（例えば、「＋１０Ｐｔ！」等の加算ポイントを報知する画像、「メータＭＡＸ！！」等のメータが満タンになったことを報知する画像など）を実行する所定演出実行手段（例え

ば、演出制御基板１２など）をさらに備える。
【０２４８】
所定演出は、加算されたポイントなどを報知する態様であってもよいし、メータ画像６０ＡＫ００２に所定ポイントが貯まったことに応じて実行される演出であってもよい。メータ画像６０ＡＫ００２に所定ポイントが貯まったことに応じて実行される演出としては、例えば、メータ画像６０ＡＫ００２に所定ポイント（上限値やその半分、９０％のポイントなど）が貯まったときにＬＥＤ等を点灯させて、メータ画像６０ＡＫ００２に貯まったポイントが所定ポイントに達したことを報知する態様がある。
【０２４９】
このような構成によれば、演出状態に関する情報を遊技者に提供することができ、遊技の興趣が向上する。
【０２５０】
（７）特殊演出（例えば、味方キャラ６０ＡＫ００３と敵キャラ６０ＡＫ００４とが戦うバトル演出など）を実行する特殊演出実行手段（例えば、演出制御基板１２など）をさらに備え、
前記演出状態は、前記第２変化パターンで変化する際、前記特殊演出の進行に応じて変化し（例えば、バトル演出の進行に応じてポイントを徐々に貯めるなど）、
前記特殊演出は、前記演出状態が変化した際の変化量を報知可能である（例えば、「＋５Ｐｔ！」等の加算ポイントを報知する画像）。
【０２５１】
特殊演出は、味方キャラ６０ＡＫ００３と敵キャラ６０ＡＫ００４とが戦うものの他、所定のキャラが走り、障害物を超えていく演出等であってもよい。
【０２５２】
演出状態は、上記特徴部６０ＡＫのように、第１変化パターンで変化する際に、特殊演出の進行に応じて変化してもよい。
【０２５３】
なお、演出状態が変化する際、画像表示装置５にエフェクト画像（例えば、味方キャラ６０ＡＫ００３の攻撃（パンチ又はキック）が敵キャラ６０ＡＫ００４に当たった際にエフェクト画像を表示するなど）を表示してもよい（「自動加算」で、徐々にポイントを加算する際の各ポイント加算時を含む）。演出状態の変化量の報知（加算ポイントを報知する画像の表示等）は、当該エフェクトと同時であっても、当該エフェクトの後であってもよい（これらにより、遊技者の注目を集めることができ、遊技の興趣が向上する）。変化量の報知は、「自動加算」等で徐々にポイントを加算する場合において、各ポイントの加算ごとに行ってもよい（例えば、ポイント加算毎に、「＋０．１Ｐｔ！」の画像を表示する）。
【０２５４】
このような構成によれば、演出状態に関する情報を遊技者に提供することができ、遊技の興趣が向上する。
【０２５５】
（８）前記所定期間に移行する前に前記検出手段を用いた特別演出（例えば、メータ示唆演出など）を実行する特別演出実行手段（例えば、演出制御基板１２など）をさらに備え、
前記特別演出が実行されるか否かに応じて、前記所定期間に移行する割合が異なる（例えば、図８－５など）。
【０２５６】
特別演出は、例えば、メータ示唆演出などのメータ演出の実行（演出状態を変化させる演出）を示唆するようなものでなくてもよい。特別演出と演出状態とは直接関連がない演出であってもよい。
【０２５７】
このような構成によれば、所定期間の前についても遊技者が注目し、遊技の興趣が向上

する。
【０２５８】
（９）前記検出手段に対応した特定表示（例えば、ボタン画像６０ＡＫ００５など）を表示する特定表示手段（例えば、演出制御基板１２など）をさらに備え、
前記特定表示として、第１特定表示（例えば、中サイズのボタン画像６０ＡＫ００５など）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、大サイズのボタン画像６０ＡＫ００５など）と、があり、
前記特定表示は、前記第１特定表示に作用する作用演出（例えば、中サイズのボタン画像６０ＡＫ００５に星の画像６０ＡＫ００９が作用する演出（図８－１０（Ｃ））など）が実行されることにより前記第２特定表示に変化可能である（例えば、星の画像６０ＡＫ００９の作用によりボタン画像６０ＡＫ００５が大サイズに変化するなど）。
【０２５９】
小サイズのボタン画像６０ＡＫ００５に星の画像６０ＡＫ００９を作用させて、ボタン画像６０ＡＫ００５のサイズを中サイズに変化させてもよい。
【０２６０】
前記検出手段による検出の非有効期間（例えば、操作受付期間以外の期間など）において、前記第１特定表示を表示した後（上記のように暗く表示する等を含む。）に前記作用演出が実行されることにより当該第１特定表示を前記第２特定表示に変化させ、前記検出手段による検出の有効期間において、前記第２特定表示を用いた動作演出（例えば、「押せ！」の画像を表示する促進演出等）が実行される（図８－１０（Ｃ））。これにより、有効期間前の期待感を高めることができる。
【０２６１】
前記作用演出は、複数種類あり、いずれの前記作用演出が実行されるかに応じて、前記第２特定表示に変化する割合が異なるようにしてもよい。例えば、前記条件を満たすように決定割合を設定した抽選により前記種類を決定すればよい。これにより、作用演出に対する期待感を高めることができる。
【０２６２】
前記作用演出は、複数種類あり、変化後の前記特定表示の表示態様は、複数種類あり、いずれの前記作用演出が実行されるかに応じて、いずれの前記特定表示に変化するかの割合が異なるようにしてもよい。例えば、前記条件を満たすように決定割合を設定した抽選により前記種類を決定すればよい。これにより、作用演出に対する期待感を高めることができる。
【０２６３】
前記検出手段は、複数種類（例えば、プッシュボタン３１Ｂ、スティックコントローラ３１Ａ等）あり、変化後の前記特定表示（例えば、第１特定表示及び第２特定表示は、プッシュボタン３１Ｂ、スティックコントローラ３１Ａ等の異なる操作装置それぞれに対応するようにしてもよい）に対応した前記検出手段により検出される動作演出（例えば、「押せ！」の画像を表示する促進演出等。スティックコントローラ３１Ａの場合には、「レバーを引け」等の表示）を実行するようにしてもよい。
【０２６４】
上記構成によれば、いずれの操作手段に対応した特定表示となるかに注目させることができる。
【０２６５】
前記特定表示実行手段は、前記検出手段による検出の非有効期間において前記特定表示を表示するときには、前記非有効期間であることを示す態様により前記特定表示を表示する（例えば、暗く又は半透明に表示したり、「禁止」等の所定の画像を特定表示に重畳表示したりするなど）ようにしてもよい。
【０２６６】
上記構成によれば、非有効期間であることが分かりやすい。
【０２６７】

前記特定表示実行手段は、複数の可変表示にわたって前記特定表示を表示（例えば、擬似連変動として複数の（再）可変表示にわたって特定表示を表示、先読みにより複数の可変表示にわたって特定表示を表示等）し、変更可能であってもよい。複数の可変表示にわたり期待感を高めることができる。

【０２６８】

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態等）に制御されることを予告する予告演出（例えば、カットイン演出、カウントダウン演出、役物落下演出等）を実行可能であり、前記予告演出が実行されることにより前記作用演出が実行されるようにしてもよい。上記構成によれば、特定の予告演出に対する期待感を高めることができる。

【０２６９】

演出に関する設定状態を第１状態（例えば、オートボタン機能が無効に設定されている状態等）または第２状態（例えば、オートボタン機能が有効に設定されている状態等）に設定可能な設定手段（例えば、演出制御基板１２など）と、演出実行条件が成立したときに特定演出（例えば、「小ボタン連打」、「中ボタン」、「大ボタン」におけるポイントの加算や加算ポイントの報知など）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御基板１２など）と、を備え、前記特定演出実行手段は、前記第１状態において、前記検出手段の検出結果にもとづいて前記演出実行条件が成立したとして特定演出を実行可能である一方、前記第２状態において、前記検出手段の検出結果に関わらず前記演出実行条件が成立したとして特定演出を実行可能であり（例えば、オートボタン機能が有効に設定されているときには、プッシュボタン３１Ｂの操作が行われなくても、ポイントの加算や加算ポイントの報知などが行われる）、前記設定手段は、可変表示の実行中に前記検出手段の検出結果にもとづいて前記第１状態から前記第２状態に設定を変更可能（例えば、演出の実行中に所定の操作により前記設定を変更可能）であってもよい。上記構成によれば、興趣が低下することを防止することができる。

【０２７０】

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

遊技に対するのめり込み防止に関する注意喚起を実行可能な注意喚起手段（たとえば、図８－１３の「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです」を画像表示装置５に表示する演出制御用ＣＰＵ１２０など）を備え、

前記注意喚起手段は、

少なくとも非遊技状態（たとえば、客待ちデモ状態等）のときと、前記有利状態が終了したとき（たとえば、大当り遊技状態におけるエンディングの演出実行期間等）とでのめり込み防止に関する注意喚起を実行可能（たとえば、図８－１３等）であり、

前記非遊技状態のとき（たとえば、図８－１３（Ａ）等）と、前記有利状態が終了したとき（たとえば、図８－１３（Ｂ）等）とで異なる態様（大きさが異なる、表示時間が異なることを含む。）によりのめり込み防止に関する注意喚起を実行する（たとえば、図８－１３等）、

ようにしてもよい。

【０２７１】

このような構成によれば、好適にのめり込み防止に関する注意喚起を実行することができる。

【０２７２】

前記注意喚起手段は、注意喚起として、前記非遊技状態のときと、前記有利状態が終了したときとで一部が共通の態様ののめり込み防止に関する注意喚起表示を表示手段に表示可能であり（たとえば、図８－１３のように、客待ちデモ状態のときとエンディング期間のときとのいずれにおいても、表示される文字の内容が同じのめり込み防止画像を表示可能である等）、

前記非遊技状態のときよりも前記有利状態が終了したときの方がのめり込み防止に関する注意喚起表示の表示期間が短い（たとえば、客待ちデモ状態のとき（図８－１３（Ａ）

）よりも大当り終了後のエンディング期間（図８－１３（Ｂ））のときの方がのめり込み防止画像の表示期間が短い等）、
ようにしてもよい。
【０２７３】
このような構成によれば、有利状態が終了したときに過度に注意喚起表示を行なうことにより遊技の興趣が低下してしまうことを防止しつつ、好適に注意喚起表示を実行することができる。
【０２７４】
前記注意喚起手段は、前記注意喚起として、前記非遊技状態のときと、前記有利状態が終了したときとで一部が共通の態様ののめり込み防止に関する注意喚起表示を表示手段に表示可能であり（たとえば、図８－１３のように、客待ちデモ状態のときとエンディング期間のときとのいずれにおいても、表示される文字の内容が同じのめり込み防止画像を表示可能である等）、
前記非遊技状態のときよりも前記有利状態が終了したときの方がのめり込み防止に関する注意喚起表示の表示面積が小さい（たとえば、図８－１３のように、客待ちデモ状態のときよりも大当り終了後のエンディング期間のときの方がのめり込み防止画像の表示面積が小さい等）、
ようにしてもよい。
【０２７５】
このような構成によれば、有利状態が終了したときに過度に注意喚起表示を行なうことにより遊技の興趣が低下してしまうことを防止しつつ、注意喚起表示を実行することができる。
【０２７６】
前記注意喚起手段は、前記注意喚起として、前記非遊技状態のときと、前記有利状態が終了したときとで一部が共通の態様ののめり込み防止に関する注意喚起表示を表示手段に表示可能であり（たとえば、図８－１３のように、客待ちデモ状態のときとエンディング期間のときとのいずれにおいても、表示される文字の内容が同じのめり込み防止画像を表示可能である等）、
前記非遊技状態のときよりも前記有利状態が終了したときの方がのめり込み防止に関する注意喚起表示が遊技者に対して目立たない位置に表示される（たとえば、図８－１３のように、客待ちデモ状態のときよりも大当り終了後のエンディング期間のときの方がのめり込み防止画像が遊技者に対して目立たない画面の隅に表示される等）。
【０２７７】
このような構成によれば、有利状態が終了したときに過度に注意喚起表示を行なうことにより遊技の興趣が低下してしまうことを防止しつつ、注意喚起表示を実行することができる。
【０２７８】
前記注意喚起手段は、注意喚起として、のめり込み防止に関する注意喚起表示を他の注意喚起表示と同一の表示期間において表示可能であり、各注意喚起表示の表示開始タイミングを異ならせて表示する（たとえば、各注意喚起表示の表示タイミングを異ならせて表示する等）。
【０２７９】
このような構成によれば、複数の注意喚起表示を同一の期間に表示するときに、一気に複数の情報を表示することで遊技者が情報を確認しきれなくなることを抑制できる。
【０２８０】
前記注意喚起手段は、注意喚起として、のめり込み防止に関する注意喚起表示を他の注意喚起表示と同一の表示期間において表示可能であり、各注意喚起表示を順番にフェードインさせ、共通のタイミングでフェードアウトさせる（たとえば、のめり込み防止の画像を他の注意喚起表示と同一の期間に表示可能であり、他の注意喚起表示をフェードインさせた後、のめり込み防止の画像をフェードインさせ、他の注意喚起表示とのめり込み防止

の画像とが全て出そろった後、共通のタイミングでフェードアウトさせる等）。
【０２８１】
このような構成によれば、見栄えの良い注意喚起表示の表示制御を実行することができる。
【０２８２】
（１１）メータ演出を経由してスーパーリーチＡ又はＢが実行される第１パターンと、メータ演出を経由せずにスーパーリーチＡ又はＢが実行される第２パターン（たとえば、ノーマルリーチから直接発展するパターン）と、を用意してもよい（この場合、メータ演出の実行の有無も抽選により決定する）。この場合、第１パターンと第２パターンとでスーパーリーチＡ又はＢの演出態様を異ならせてもよい。また、第１パターンと第２パターンとでスーパーリーチＡ又はＢの演出態様を同じとしてもよい。また、第１パターンと第２パターンとで期待度（有利度）等を異ならせてもよい。
【０２８３】
（１２）図８－１４（Ａ）に示すように、メータ演出では、メータ画像６０ＡＫ００２の上限ポイントや現在のポイントを示唆する画像６０ＡＫ１０１（「１０／１００」のうちの「１００」が上限ポイント、「１０」が現在貯まっているポイント）を表示してもよい。図８－１４（Ｂ）に示すように、メータ演出では、操作受付期間の残り時間を報知する画像（時間とともに短くなっていくバー状の画像６０ＡＫ１０２等）を表示してもよい。図８－１４（Ｃ）に示すように、第１タイミング～第４タイミングそれぞれの開始時期に、これから実行される操作系演出又は非操作系演出に関する情報（題名や、操作方法等）を報知する画像６０ＡＫ１０３を表示してもよい。画像６０ＡＫ１０３は、表示中の他の画像（メータ画像６０ＡＫ００２等）の前面に重畳表示されてもよい。図８－１４（Ｄ）に示すように、メータ画像６０ＡＫ００２にポイントが貯まる際、画像表示装置５に、味方キャラ６０ＡＫ００３及び敵キャラ６０ＡＫ００４等の他の演出画像に重畳させて、加算するポイントを報知するエフェクト画像６０ＡＫ１０４（例えば、味方キャラ６０ＡＫ００３の攻撃（パンチ又はキック）が敵キャラ６０ＡＫ００４に当たってポイントが加算される際に表示される画像）を表示するようにしてもよい（その後、メータ画像６０ＡＫ００２のメータレベルが３５ポイント分上昇する）。エフェクト画像６０ＡＫ１０４は、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて可変表示されている飾り図柄とは重畳しないようにする。これにより、飾り図柄の視認性を確保する。図８－１４の各表示により、演出効果が向上し、遊技の興趣が向上する。
【０２８４】
メータ演出において表示されるボタン画像６０ＡＫ００５（遊技者の操作（動作）を促進する画像）の表示位置は、固定でなくてもよい。例えば、連打のとき（「小ボタン連打」）と、一発操作のとき（「中ボタン」、「大ボタン」）とで、ボタン画像６０ＡＫ００５の表示位置を変えてもよい。このように、必要な操作（動作）の種類に応じてボタン画像６０ＡＫ００５の表示位置を変えてもよい。また、必要な操作の種類によらず、他の演出の種類やその演出態様に応じてボタン画像６０ＡＫ００５の表示位置を変えてもよい（例えば、他の演出の邪魔にならない位置にボタン画像６０ＡＫ００５を表示する）。必要な操作の種類と、他の演出の種類やその演出態様と、の組合せに応じて、ボタン画像６０ＡＫ００５の表示位置を変えてもよい。また、連打のときは、ボタン画像６０ＡＫ００５等を多数（例えば、必要な連打の回数分の数）表示してもよい（図８－１５参照）。
【０２８５】
大サイズのボタン画像６０ＡＫ００５（図８－１０（Ｄ））のような特定画像（特に、大当り期待度が高い画像であって、操作を促進する画像）を表示する場合に、当該特定画像が表示されることを報知する報知演出（特定画像の表示がないガセのパターンがあってもよい）が実行されてもよい（小から中サイズのボタン画像６０ＡＫ００５等の表示の際は実行しない）。これにより、特定画像の表示を盛り上げることができる。なお、暗い又は半透明のボタン画像６０ＡＫ００５（図８－１０（Ｃ）等）の表示を前記報知演出で利用し、ボタン画像６０ＡＫ００５の色や大きさを順次変化させ、特定画像が表示されるか

否か等を煽る報知演出を実行するようにしてもよい。例えば、半透明のボタン画像６０ＡＫ００５の色を、青→黄→緑→赤と変化させ、その次に半透明のボタン画像６０ＡＫ００５を、大サイズのボタン画像６０ＡＫ００５に変化させる報知演出を実行する。

【０２８６】

（１３）上記パチンコ遊技機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加算する封入式遊技機であってもよい。

【０２８７】

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

【０２８８】

（１５）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。

【０２８９】

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。

【０２９０】

（その他）

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。

【０２９１】

（特徴部１７７Ｆに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部１７７Ｆについて説明する。

【０２９２】

（連打演出について）

本実施の形態の特徴部１７７Ｆでは、演出制御用ＣＰＵ１２０によって遊技者にとって有利な有利状態である大当り遊技状態に制御されることを予告する演出の一つとしてリーチ状態後に連打演出が実行される。連打演出では、画像表示装置５にメータが表示され、プッシュボタン３１Ｂの連打される回数に応じてメータのゲージが増えていき、ゲージがＭＡＸ（例えば、１００回）になった場合に大当りとなる予告を行うという演出である。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０で実行される演出には、これら以外の演出が設けられていてもよく、また連打演出も複数種類設けられていてもよい。このような連打演出は、例えば確変状態中において実行されてもよいし、確変状態中ではなく通常の遊技状態中に実行されるようにしてもよい。

【０２９３】

図９－１は、連打演出を説明するためのタイミングチャートである。図９－１に示すタ

イミングチャートでは、可変表示されている飾り図柄がリーチ状態となり、連打演出が開始されメータ表示１７７Ｆ００１の演出が開始される（時刻ｔ１）。連打演出では、メータ表示１７７Ｆ００１が行われるとともに、後述するように遊技者にプッシュボタン３１Ｂの連打を促すボタン表示が行われる。遊技者は、当該表示を視認してプッシュボタン３１Ｂを押下する操作を行うことで連打操作を行う。

【０２９４】

なお、連打演出で行う連打操作には、操作受付期間において、遊技者が自力でプッシュボタン３１Ｂを押下する操作を繰返してメータのゲージを増やす自力連打操作以外に、遊技者がオート連打機能を使ってメータのゲージを増やすオート連打操作がある。以下の説明では、連打演出において主にオート連打機能を使った連打操作を行なう場合について説明する。

【０２９５】

（オート連打機能について）

本実施の形態の特徴部１７７Ｆに係るパチンコ遊技機１では、プッシュボタン３１Ｂの長押しをすることで、連打したとみなすオート連打機能（自動連打機能）を備えている。オート連打機能とは、例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がプッシュボタン３１Ｂの長押し操作を所定期間（例えば、１秒間）に亘り継続されたと判定した場合に、あたかもプッシュボタン３１Ｂの連打が行なわれているものとして処理が実行される機能である。つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、連続した動作状態であるとの特定条件が成立したことを判定し、当該判定に基づき連打操作の処理を実行している。具体的に、オート連打による操作が開始されると、一定期間（例えば、０．１秒間）を経過するごとにプッシュボタン３１Ｂの操作回数を１つずつカウントする。

【０２９６】

図９－１に示す連打演出において、連打演出の操作受付期間（検出有効期間）は、例えばリーチ状態の開始時（時刻ｔ１）から可変表示終了（時刻ｔ７）までのような所定期間（たとえば、１０秒間等）に設定されている。オート連打は、連打演出の操作受付期間の全期間に対応して行うことが可能である。

【０２９７】

オート連打操作は、プッシュボタン３１Ｂの長押し操作を所定期間（例えば、１秒間）以上行ったことに基づいて連打操作が実行されたとみなされてオート連打操作が開始され、そのオート連打操作に応じてエフェクト演出１７７Ｆ００２（確認演出）が開始される（時刻ｔ２）。なお、エフェクト演出１７７Ｆ００２は、プッシュボタン３１Ｂの押下を検出したことで実行される確認演出であり、プッシュボタン３１Ｂを１回押下したことに対応して１回実行される。そのため、オート連打操作を行なった場合、最初にプッシュボタン３１Ｂの押下を検出したときにエフェクト演出１７７Ｆ００２が実行され、次に所定期間（例えば、１秒間）経過後にオート連打操作に応じてエフェクト演出１７７Ｆ００２が実行される。連打演出の操作受付期間以外では、プッシュボタン３１Ｂの長押し操作を所定期間以上行ったとしても連打操作が実行されたとみなされず、オート連打が開始されない。

【０２９８】

図９－１に示す連打演出では、プッシュボタン３１Ｂの操作が特定回数（例えば１０回）に達した場合、例えば「１０回達成！」などの表示と共に報知音を出力する特別演出１７７Ｆ００３が実行される（時刻ｔ３）。特別演出１７７Ｆ００３は、メータ表示１７７Ｆ００１の演出と共に実行される。しかし、エフェクト演出１７７Ｆ００２は、オート連打操作が行われている場合であっても、特別演出１７７Ｆ００３の実行時間中には実行されない。つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、エフェクト演出１７７Ｆ００２が特定期間（例えば、プッシュボタン３１Ｂの操作が１０回行われる期間）行われたときに演出態様を通常態様から特定態様に変化させて特別演出１７７Ｆ００３を実行する。ここで、通常態様は、例えば、メータ表示１７７Ｆ００１の演出が実行される態様であり、特定態様の演出は、例えば、メータ表示１７７Ｆ００１の演出とは異なる特別演出１７７Ｆ００３が

実行される態様である。
【０２９９】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別演出１７７Ｆ００３が終了した場合、メータ表示１７７Ｆ００１の演出と共にエフェクト演出１７７Ｆ００２が実行される演出を再開する（時刻ｔ４）。つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出が特定態様から通常態様に戻ったときに、エフェクト演出１７７Ｆ００２を再度実行する。
【０３００】
連打演出では、プッシュボタン３１Ｂの操作が特定回数に達する毎に、特別演出１７７Ｆ００３が実行される。例えば、特定回数として１０回毎に設定した場合には、プッシュボタン３１Ｂの操作が２０回、３０回となる度に、特別演出１７７Ｆ００３が実行されることになる。なお、実行される特別演出１７７Ｆ００３は、後述するように特定回数ごと異なっても、同じであってもよい。
【０３０１】
図９－１に示す連打演出では、プッシュボタン３１Ｂの操作が９０回に達した場合、例えば「９０回達成！」などの特別演出１７７Ｆ００３が実行される（時刻ｔ５）。特別演出１７７Ｆ００３は、メータ表示１７７Ｆ００１の演出と共に実行されるが、プッシュボタン３１Ｂの操作が１０回に達した場合の特別演出１７７Ｆ００３に比べて長い演出が行われる。エフェクト演出１７７Ｆ００２は、オート連打操作が行われている場合であっても、特別演出１７７Ｆ００３の実行時間中には実行されないが、特別演出１７７Ｆ００３が終了した後に再開される。
【０３０２】
図９－１に示す連打演出では、プッシュボタン３１Ｂの操作が１００回（ＭＡＸ）に達し、特別演出１７７Ｆ００４が実行される（時刻ｔ６）。特別演出１７７Ｆ００４では、後述するようにメータ表示１７７Ｆ００１の演出が実行されず、特別演出１７７Ｆ００３とは異なる演出が実行される（図９－３（ｇ）参照）。特別演出１７７Ｆ００４の終了後に可変表示が終了し、飾り図柄が停止する（時刻ｔ７）。
【０３０３】
（連打演出の制御について）
図９－１に示した連打演出の制御についてさらに詳しく説明する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図７の可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）にて、図９－２に示す処理を実行する。
【０３０４】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御プロセスタイマのタイマ値を１減じ、減じたあとのタイマ値が０であるか否かを判定することで、今回の変動パターンに対応した特図変動時間が経過したか否かを判定する（ステップ１７７ＦＳ００１）。
【０３０５】
タイマ値が０でない場合、つまり、特図変動時間（飾り図柄の可変表示の実行期間でもある）が経過していない場合（ステップ１７７ＦＳ００１；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、現在が連打演出の実行開始タイミングであるかを判定する（ステップ１７７ＦＳ００２）。ここでは、現在の演出制御プロセスタイマのタイマ値に合致する実行タイミング特定タイマ値が上記のタイマ値格納領域に格納されており、かつ、当該実行タイミング特定タイマ値に対応する演出特定データが連打演出を特定しているときに、現在が連打演出の開始タイミングであると判定する（演出の実行開始タイミングの判定について、以下同様）。連打演出の開始タイミングである場合（ステップ１７７ＦＳ００２；Ｙｅｓ）、演出特定データが特定する態様の連打演出の実行開始指示を表示制御部１２３に供給する（ステップ１７７ＦＳ００３）。この指示により、表示制御部１２３は、連打演出の実行を開始する。
【０３０６】
ステップ１７７ＦＳ００３のあと、現在が連打演出の実行開始タイミングでない場合（ステップ１７７ＦＳ００２；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、現在が連打演出におけ

る操作受付期間内であるかを判定する（ステップ１７７ＦＳ００４）。例えば、連打演出を実行すると決定した際に、当該操作受付期間に対応したタイマ値の集まり（変動パターン等との関係から予め定められているものとする）と、当該タイマ値の集まりが連打演出に関するものであることを特定する特定データとを、対応付けてＲＡＭ１２２に格納しておく。演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１７７ＦＳ００４において、ＲＡＭ１２２に前記特定データが格納してあり、かつ、当該特定データに対応するタイマ値の集まりのうちのいずれかが演出制御プロセスタイマのタイマ値と合致するかを判定し、合致する場合には、現在が連打演出における操作受付期間内であると判定する（ステップ１７７ＦＳ００４；Ｙｅｓ）。合致しない場合には、当該操作受付期間内でないと判定する（ステップ１７７ＦＳ００４；Ｎｏ）。

【０３０７】

操作受付期間内の場合（ステップ１７７ＦＳ００４；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、連打フラグが設定されているかを判定する（ステップ１７７ＦＳ００５）。ここで、連打フラグとは、オート連打機能が設定されているか否か示すフラグであり、当該フラグが設定されている場合オート連打機能による操作が行われる。連打フラグが設定されている場合（ステップ１７７ＦＳ００５；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プッシュボタン３１Ｂへの押圧操作があったかを判定する（ステップ１７７ＦＳ００６）。プッシュセンサ３５Ｂから供給される、プッシュボタン３１Ｂに対する操作を検出したことを示す検出信号が供給された場合に、操作があったと判定する。

【０３０８】

さらに、操作があった場合（ステップ１７７ＦＳ００６；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、連打タイマが所定期間（例えば、１秒間）以上であるかを判定する（ステップ１７７ＦＳ００７）。ここで、連打タイマとは、プッシュボタン３１Ｂへの押圧操作が継続されている期間を判定するためのタイマであり、連打フラグが設定されるタイミングで当該タイマもＯＮ状態となり計時を開始する。連打タイマが所定期間以上である場合（ステップ１７７ＦＳ００７；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オート連打操作を開始する（ステップ１７７ＦＳ００８）。オート連打操作が開始されると、一定期間（例えば、０．１秒間）を経過するごとにプッシュボタン３１Ｂの操作回数が１つずつカウントされる。この場合（ステップ１７７ＦＳ００８）、表示制御部１２３に、オート連打操作により、メータ表示１７７Ｆ００１の演出と共にエフェクト演出１７７Ｆ００２を実行する指示を供給する（ステップ１７７ＦＳ００９）。当該指示により表示制御部１２３は、前記画像を画像表示装置５に表示する。

【０３０９】

ステップ１７７ＦＳ００６に戻って、操作がなかった場合（ステップ１７７ＦＳ００６；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定されている連打フラグを解除し、連打タイマをＯＦＦ状態とする（ステップ１７７ＦＳ０１０）。つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技者がプッシュボタン３１Ｂへの押圧操作を止めたので、設定されている連打フラグを解除して実行中のオート連打操作を停止する。なお、連打タイマは、ＯＦＦ状態になるとそれまで計時していた期間がリセットされ”０”に戻る。

【０３１０】

ステップ１７７ＦＳ００５に戻って、連打フラグが設定されていない場合（ステップ１７７ＦＳ００５；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プッシュボタン３１Ｂへの押圧操作があったかを判定する（ステップ１７７ＦＳ０１１）。プッシュセンサ３５Ｂから供給される、プッシュボタン３１Ｂに対する操作を検出したことを示す検出信号が供給された場合に、操作があったと判定する。操作があった場合（ステップ１７７ＦＳ０１１；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、連打フラグを設定し、連打タイマをＯＮ状態とする（ステップ１７７ＦＳ０１２）。つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技者がプッシュボタン３１Ｂへの押圧操作を開始したので、オート連打操作を行なうための特定条件が成立するか否かを判定するために、連打フラグを設定して連打タイマでの計時を開始する。

【０３１１】

ステップ１７７ＦＳ００４に戻って、操作受付期間外の場合（ステップ１７７ＦＳ００４；Ｎｏ）、または操作がなかった場合（ステップ１７７ＦＳ０１１；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定されている連打フラグを解除し、連打タイマをＯＦＦ状態とする（ステップ１７７ＦＳ０１３）。つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オート連打操作が行われている場合、操作受付期間外となった時点で設定されている連打フラグを解除して実行中のオート連打操作を停止する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、オート連打操作が行われていない場合でも、念のため連打フラグを解除し、連打タイマをＯＦＦ状態とする。なお、操作受付期間の判定（ステップ１７７ＦＳ００４）については、演出制御用ＣＰＵ１２０が、表示制御部１２３に現在が操作受付期間であるかを問い合わせることによって行ってもよい。

【０３１２】

ステップ１７７ＦＳ００９のあと、現在が連打演出の操作受付期間でない場合（ステップ１７７ＦＳ００４；Ｎｏ）、連打フラグが設定されていない場合（ステップ１７７ＦＳ００５；Ｎｏ）、操作がなかった場合（ステップ１７７ＦＳ００６；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プッシュボタン３１Ｂの操作回数が特定回数に達したかを判定する（ステップ１７７ＦＳ０１４）。つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オート連打操作が行われエフェクト演出１７７Ｆ００２が特定期間（プッシュボタン３１Ｂの操作が特定回数に達するまでの期間）行われたかを判定する。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プッシュボタン３１Ｂの操作回数をカウントしておき、当該カウントがＲＡＭ１２２に特定データが格納してある特定回数に達したか否かで判定する。または、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オート連打操作が行われている場合、一定期間（例えば、０．１秒間）を経過するごとにプッシュボタン３１Ｂの操作回数が１つずつカウントされるので、特定回数に達するまでの期間を特定期間として判定を行ってもよい。

【０３１３】

プッシュボタン３１Ｂの操作回数が特定回数に達した場合（ステップ１７７ＦＳ０１４；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３に、エフェクト演出１７７Ｆ００２を停止する指示を供給する（ステップ１７７ＦＳ０１５）。さらに、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３に、現在の特定回数に応じた特別演出を実行する指示を供給する（ステップ１７７ＦＳ０１６）。

【０３１４】

連打演出の実行パターン等を決定した際に、今回の実行パターンに含まれる操作系演出全てについて、特定回数（例えば、１０回、２０回、・・・、８０回、９０回）の集まりと、特別演出の種類（「１０回達成！」、「９０回達成！」等）を特定する特定データとを対応付けてＲＡＭ１２２に格納しておく。演出制御用ＣＰＵ１２０は、１７７ＦＳ０１６において、ＲＡＭ１２２に格納してある特定データに対応する特定回数の集まりのうち、いずれの特定回数が現在のプッシュボタン３１Ｂの操作回数と合致するかを判定し、合致する特別演出の種類を実行する。

【０３１５】

ステップ１７７ＦＳ０１６のあと、現在、プッシュボタン３１Ｂの操作回数が特定回数に達していないと判定する場合（ステップ１７７ＦＳ０１４；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、現在が設定した他の演出（今回の可変表示で実行すると決定した演出）の開始タイミングであるかを判定する（ステップ１７７ＦＳ０１７）。ここでは、当該判定を、上記のタイマ値格納領域に格納されている実行タイミング特定タイマ値が、現在の演出制御プロセスタイマのタイマ値に合致するか判定することにより行う。上記のタイマ値格納領域に、現在の演出制御プロセスタイマのタイマ値に合致する実行タイミング特定タイマ値が格納されている場合には、対応する他の演出（スーパーリーチなどを含む）の開始タイミングであるので（ステップ１７７ＦＳ０１７；Ｙｅｓ）、当該タイマ値に対応して当該タイマ値格納領域に格納されている演出特定データが特定する演出の実行開始指示を表示制御部１２３に供給する（ステップ１７７ＦＳ０１８）。表示制御部１２３は、当該実行開始指示を受け、演出特定データが特定する他の演出を開始させる。なお、特別演出が

実行される特定期間中は、他の演出が実行されないように制限してもよい。例えば、特別演出が実行される特定期間中に保留変化演出を実行する場合に、保留変化したときの報知音よりも特別演出の音を優先して出力する。

【０３１６】

演出の実行開始タイミングでない場合（ステップ１７７ＦＳ０１７；Ｎｏ）、ステップ１７７ＦＳ０１８のあとは、可変表示中処理を終了する。

【０３１７】

ステップ１７７ＦＳ００１において、タイマ値が０である場合、つまり、特図変動時間が経過した場合（ステップ１７７ＦＳ００１；Ｙｅｓ）、特図ゲームにおいて可変表示結果を導出表示する際に主基板１１から伝送される、確定飾り図柄を停止表示させることを指定する演出制御コマンド（図柄確定指定コマンド）の受信があったか否かを判定する（ステップ１７７ＦＳ０１９）。このとき、当該コマンドの受信がなければ（ステップ１７７ＦＳ０１９；Ｎｏ）、可変表示中演出処理を終了する。

【０３１８】

図柄確定指定コマンドの受信があった場合には（ステップ１７７ＦＳ０１９；Ｙｅｓ）、最終停止図柄の導出タイミングとなったので、表示制御部１２３に最終停止図柄（確定飾り図柄）の導出（図柄の停止）を指示する（ステップ１７７ＦＳ０２０）。表示制御部１２３は、当該指示を受け、画像表示装置５の画面上にて飾り図柄の可変表示を終了させて確定飾り図柄（可変表示結果）を導出させる。その後、主基板１１からの、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（当り開始指定コマンド）の受信待ち時間に対応するタイマ値をＲＡＭ１２２に設けられた所定のタイマに設定する（ステップ１７７ＦＳ０２１）。これにより、受信待ち時間が設定される。その後、演出プロセスフラグの値を「３」に更新し（ステップ１７７ＦＳ０２２）、可変表示中演出処理を終了する。

【０３１９】

（連打演出の演出画面例）

連打演出の演出画面例について図９－３を参照して説明する。図９－３は、連打演出の演出画面例である。図９－３（ａ）～（ｈ）に示すように、連打演出はこの順番に実行され、時刻ｔ１～ｔ７は、図９－１の時刻ｔ１～ｔ７に対応するタイミングにおける演出画面を示している。また、図９－３（ａ）～（ｈ）の各図面の右側の表示は、各演出画面でのプッシュボタン３１Ｂの状態を示す図である。

【０３２０】

画像表示装置５において、可変表示が実行されるときに、「左」、「中」、「右」の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開始される。可変表示において連打演出が実行されるときには、図９－３（ａ）に示すように、飾り図柄がリーチ状態（左，右の飾り図柄が同じ図柄で揃い、中の飾り図柄が変動中である状態）となったタイミングで、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒが画面隅部に移動して縮小表示され、連打演出が開始される。

【０３２１】

連打演出が開始すると、図９－３（ａ）のようにメータ表示１７７Ｆ００１と、遊技者にプッシュボタン３１Ｂの連打を促すボタン表示１７７Ｆ００５とを画像表示装置５に表示させる（時刻ｔ１）。なお、メータ表示１７７Ｆ００１には複数のゲージが設けてあり、プッシュボタン３１Ｂの操作回数に応じてゲージが点灯する。連打演出の開始時はプッシュボタン３１Ｂの操作回数が”０”であるため、いずれのゲージも点灯していない状態である。

【０３２２】

次に、プッシュボタン３１Ｂの長押し操作を所定期間（例えば、１秒間）以上行ったことに基づいてオート連打が開始されると、そのオート連打操作に応じてエフェクト演出１７７Ｆ００２（確認演出）が開始される（時刻ｔ２）。エフェクト演出１７７Ｆ００２は、図９－３（ｂ）のようにメータ表示１７７Ｆ００１の周りを囲むように表示され、オー

ト連打操作が行われていることを遊技者に視認させている。
【０３２３】
オート連打による操作が開始されると、一定期間（例えば、０．１秒間）を経過するごとにプッシュボタン３１Ｂの操作回数が１つずつカウントされるので、オート連打による操作開始から１秒後には、プッシュボタン３１Ｂの操作回数が１０回までカウントされる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、プッシュボタン３１Ｂの操作回数が１０回となり特定回数に達したので、図９－３（ｃ）のように１０回分のゲージが点灯しているメータ表示１７７Ｆ００１と、特別演出１７７Ｆ００３として「１０回達成！」とを画像表示装置５に表示する（時刻ｔ３）。特別演出１７７Ｆ００３の実行中は、メータ表示１７７Ｆ００１の周りのエフェクト演出１７７Ｆ００２は停止している。なお、特別演出１７７Ｆ００３は、エフェクト演出１７７Ｆ００２よりも広い範囲を使用して実行される演出であり、エフェクト演出１７７Ｆ００２とは異なる注目すべき特別演出１７７Ｆ００３が実行されていることを遊技者に認識させることが容易となる。また、特別演出１７７Ｆ００３の実行中においてもオート連打操作が継続中であるため、本来であればエフェクト演出１７７Ｆ００２も実行されることになるが当該エフェクト演出１７７Ｆ００２の実行を制限することで、エフェクト演出１７７Ｆ００２によって特別演出１７７Ｆ００３の実行が邪魔されないようにすることができる。なお、特別演出１７７Ｆ００３の実行中は、オート連打操作に応じたエフェクト演出１７７Ｆ００２が制限されるだけでなく、自力連打操作に応じたエフェクト演出を制限してもよい。
【０３２４】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別演出１７７Ｆ００３が終了すると、エフェクト演出１７７Ｆ００２の制限を解除して、図９－３（ｄ）のようにオート連打操作に応じたエフェクト演出１７７Ｆ００２が再開される（時刻ｔ４）。
【０３２５】
オート連打による操作が継続されると、オート連打による操作開始から９秒後には、プッシュボタン３１Ｂの操作回数が９０回までカウントされる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、プッシュボタン３１Ｂの操作回数が９０回となり特定回数に達したので、図９－３（ｅ）のように９０回分のゲージが点灯しているメータ表示１７７Ｆ００１と、特別演出１７７Ｆ００３として「９０回達成！」とを画像表示装置５に表示する（時刻ｔ５）。特別演出１７７Ｆ００３の実行中は、メータ表示１７７Ｆ００１の周りのエフェクト演出１７７Ｆ００２は停止している。なお、操作回数が９０回目に実行される特別演出１７７Ｆ００３は、操作回数が１０回目に実行される特別演出１７７Ｆ００３と異なり、「９０回達成！」と表示されるだけでなく、よりも広い範囲を使用して実行される演出である。さらに、操作回数が９０回目に実行される特別演出１７７Ｆ００３は、「９０回達成！」と表示したあとに、図９－３（ｆ）のように「あと少し！！」と表示される。そのため、操作回数が９０回目に実行される特別演出１７７Ｆ００３は、操作回数が１０回目に実行される特別演出１７７Ｆ００３に比べて演出時間が長い。
【０３２６】
よって、エフェクト演出１７７Ｆ００２の制限は、操作回数が１０回目の場合に比べて操作回数が９０回目の場合の方が長くなっている。つまり、特別演出１７７Ｆ００３は、特定回数の回数に応じて複数種類の演出を有しており、この特別演出１７７Ｆ００３の種類に応じてエフェクト演出１７７Ｆ００２の実行を制限する期間も異なっている。エフェクト演出１７７Ｆ００２の実行を制限する期間を異ならせることで、より特別演出１７７Ｆ００３に注目させるとともに、特別演出の種類に応じてエフェクト演出１７７Ｆ００２の実行を適切に制限することができる。なお、操作回数が１０回目に実行される特別演出１７７Ｆ００３など、広い範囲を使用して実行されないような注目度の低い特別演出の場合はエフェクト演出１７７Ｆ００２の制限を行わないようにしてもよい。
【０３２７】
連打演出が実行される際に、演出制御用ＣＰＵ１２０によって遊技者が操作可能な操作手段としてのプッシュボタン３１Ｂの状態を変化させてもよい。例えば、演出制御用ＣＰ

Ｕ１２０は、プッシュボタン３１Ｂに設けたバイブレータ用モータ（図示略）を制御することにより、プッシュボタン３１Ｂの状態を第１状態と第２状態とに変化させる。第１状態はプッシュボタン３１Ｂが停止している通常状態であり、第２状態はプッシュボタン３１Ｂが振動している振動状態である。例えば、図９－３（ｅ）のようにプッシュボタン３１Ｂの操作回数が９０回となり特定回数に達した場合に、プッシュボタン３１Ｂの状態を通状状態と振動状態とに変化させることが可能である。つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、操作回数が９０回目に実行される特別演出１７７Ｆ００３の中でプッシュボタン３１Ｂを通常状態から振動状態に変化させてもよい。これにより、特別演出１７７Ｆ００３が実行中であることを遊技者により認識させることができる。

【０３２８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別演出１７７Ｆ００３が終了すると、エフェクト演出１７７Ｆ００２の制限を解除して、オート連打操作に応じたエフェクト演出１７７Ｆ００２が再開される。オート連打による操作が継続されプッシュボタン３１Ｂの操作回数が１００回（ＭＡＸ）までカウントされると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図９－３（ｇ）のようにメータ表示１７７Ｆ００１に代えて、キャラクタがピースをした画面の特別演出１７７Ｆ００４が実行される（時刻ｔ６）。このとき、プッシュボタン３１Ｂの態様が通常状態から振動状態へと変化する。

【０３２９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別演出１７７Ｆ００４が終了すると、図９－３（ｈ）のように、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて大当り表示結果の組合せで可変表示を停止する（時刻ｔ７）。可変表示を停止するタイミングにおいて、プッシュボタン３１Ｂの態様が振動状態から通常状態へと変化する。その後、遊技状態が大当り遊技状態へと移行する。

【０３３０】

（オート連打による操作の継続について）

オート連打は、プッシュボタン３１Ｂの長押し操作を所定期間（例えば、１秒間）に亘り継続されたと判定された場合に実行される。そのため、途中でプッシュボタン３１Ｂの押下を止めてしまうと、オート連打操作の実行も停止される。しかし、オート連打による操作を継続中に、特別演出１７７Ｆ００３などが実行される等により遊技者が誤ってプッシュボタン３１Ｂの押下を一時的に止めてしまう場合がある。この場合においてもオート連打操作の実行を停止していたのでは、遊技者に不利益を与えるとともに操作が煩雑になる問題があった。

【０３３１】

そこで、本実施の形態の特徴部１７７Ｆでは、特別演出１７７Ｆ００３中にプッシュボタン３１Ｂの長押し操作を所定期間に亘り継続する条件（特定条件）が成立しなくなった場合でも、一定期間内にプッシュボタン３１Ｂの長押し操作を再開したときには、オート連打による操作が継続しているとみなすことができる。そのため、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別演出１７７Ｆ００３が終了すると、オート連打による操作が継続していた場合と同じように、エフェクト演出１７７Ｆ００２の制限を解除して、オート連打操作に応じたエフェクト演出１７７Ｆ００２が再開される。

【０３３２】

具体的にタイミングチャートを用いて説明する。図９－４は、オート連打による操作の継続について説明するためのタイミングチャートである。図９－４に示すタイミングチャートでは、可変表示されている飾り図柄がリーチ状態となり、連打演出が開始されメータ表示１７７Ｆ００１の演出が開始される（時刻ｔ１）。連打演出では、メータ表示１７７Ｆ００１が行われるとともに、図９－３に示すボタン表示１７７Ｆ００５が行われる。遊技者は、当該表示を視認してプッシュボタン３１Ｂを押下する操作（ボタン操作ＯＮ１７７Ｆ００６）を行うことで、演出制御用ＣＰＵ１２０がオート連打により処理を開始する。

【０３３３】

ボタン操作ＯＮ１７７Ｆ００６は、時刻ｔ１に表示されるボタン表示１７７Ｆ００５を見てから行われるため、時刻ｔ１から少し遅れた時刻から開始される。当該ボタン操作ＯＮ１７７Ｆ００６により、プッシュボタン３１Ｂの長押し操作を所定期間に亘り継続する条件（特定条件）が成立した時刻ｔ２より、演出制御用ＣＰＵ１２０はエフェクト演出１７７Ｆ００２の実行を開始する。

【０３３４】

操作（ａ）の場合、プッシュボタン３１Ｂの操作が特定回数（例えば１０回）に達しても（時刻ｔ３）、ボタン操作ＯＮ１７７Ｆ００６の状態が継続されている。一方、操作（ｂ）の場合、プッシュボタン３１Ｂの操作が特定回数（例えば１０回）に達して（時刻ｔ３）特別演出１７７Ｆ００３の実行中に、遊技者が誤ってプッシュボタン３１Ｂの押下を一時的に止めてしまいボタン操作ＯＦＦ１７７Ｆ００７の状態に変化している。

【０３３５】

操作（ａ）の場合、特別演出１７７Ｆ００３の実行中もボタン操作ＯＮ１７７Ｆ００６の状態が継続されているので、特別演出１７７Ｆ００３の終了後（時刻ｔ４）にエフェクト演出１７７Ｆ００２の制限を解除して、オート連打操作に応じたエフェクト演出１７７Ｆ００２が再開される。一方、操作（ｂ）の場合、特別演出１７７Ｆ００３の実行中にボタン操作ＯＦＦ１７７Ｆ００７の状態に変化したが、特別演出１７７Ｆ００３の終了前にボタン操作ＯＮ１７７Ｆ００６の状態として特定条件が再度成立している。そのため、操作（ａ）の場合と同じように、特別演出１７７Ｆ００３の終了後（時刻ｔ４）にエフェクト演出１７７Ｆ００２の制限を解除して、オート連打操作に応じたエフェクト演出１７７Ｆ００２が再開される。

【０３３６】

このように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別演出１７７Ｆ００３中にボタン操作ＯＦＦ１７７Ｆ００７の状態となって特定条件が成立しなくなった場合でも、例えば特別演出１７７Ｆ００３の終了までの一定期間内にボタン操作ＯＮ１７７Ｆ００６の状態として特定条件が再度成立したと判定したとき、特別演出１７７Ｆ００３の終了後にエフェクト演出１７７Ｆ００２を継続して実行してもよい。エフェクト演出１７７Ｆ００２の実行中に、一定期間ボタン操作ＯＦＦ１７７Ｆ００７の状態となっても、同様にエフェクト演出１７７Ｆ００２を継続して実行してもよい。なお、ボタン操作ＯＮ１７７Ｆ００６の状態に戻すまでの一定期間は、特別演出１７７Ｆ００３中の期間に限られず、例えば１秒以内などとしてもよい。

【０３３７】

（特徴部１７７Ｆの手段）

（１）上記目的を達成するため、特徴部１７７Ｆに係る遊技機は、

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

検出有効期間に遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えば、プッシュボタン３１Ｂなど）と、

前記検出手段が所定期間継続して遊技者の動作を検出したことにより、連続して遊技者の動作を検出したとみなす特定条件（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がプッシュボタン３１Ｂの長押し操作を所定期間に亘り継続されるなど）が成立したことを判定する判定手段（例えば、オート連打機能など）と、

前記特定条件が成立している場合に、動作を検出したことに対応して確認演出（例えば、エフェクト演出１７７Ｆ００２など）を実行するとともに、前記確認演出が特定期間（例えば、プッシュボタン３１Ｂの操作が特定回数（例えば１０回）に達した場合）行われたときに演出態様を通常態様から特定態様（例えば、特別演出１７７Ｆ００３の実行など）に変化させた演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御基板１２など）とを備え、

前記演出実行手段は、

前記演出態様が前記特定態様となったときに、前記特定条件が成立している場合であっ

ても前記確認演出の実行を制限するとともに（例えば、エフェクト演出１７７Ｆ００２は、特別演出１７７Ｆ００３の実行時間中には実行されないなど）、該制限の後に前記確認演出を再度実行する（例えば、特別演出１７７Ｆ００３が終了した場合、エフェクト演出１７７Ｆ００２が実行される演出を再開する）。

【０３３８】

このような構成によれば、確認演出の実行を一旦制限することで演出態様が特定態様となったことを注目させることができ、演出状態に関して遊技の興趣が向上する。

【０３３９】

（２）上記（１）の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記確認演出が前記特定期間行われたときに、前記特定態様として特別演出を実行する（例えば、特別演出１７７Ｆ００３の実行など）。

【０３４０】

このような構成によれば、特別演出を実行することで遊技者に期待感を持たせる演出を行っている場合に、確認演出によって特別演出の実行が邪魔されないようにすることができ、演出の目的を達成することができる。

【０３４１】

（３）上記（２）の遊技機において、

前記特別演出は、前記確認演出よりも広い範囲を使用して実行される（例えば、図９－３の特別演出１７７Ｆ００３）。

【０３４２】

このような構成によれば、確認演出とは異なる注目すべき特別演出が実行されていることを遊技者に認識させることが容易となる。

【０３４３】

（４）上記（２）又は（３）の遊技機において、

前記判定手段が、前記特別演出中に前記特定条件が成立しなくなった場合（例えば、遊技者が誤ってプッシュボタン３１Ｂの押下を一時的に止めてしまう場合など）でも、一定期間内に前記特定条件が再度成立したと判定したとき（例えば、一定期間内にプッシュボタン３１Ｂの長押し操作を再開など）、

前記演出実行手段は、前記確認演出を継続して実行する（例えば、エフェクト演出１７７Ｆ００２の制限の後に、エフェクト演出１７７Ｆ００２が再開されるなど）。

【０３４４】

このような構成によれば、確認演出が継続して実行されるので、検出手段による検出がなされていることを正確に遊技者に伝えることができる。

【０３４５】

（５）上記（１）～（４）の遊技機において、

前記特定態様は、複数種類の演出態様（例えば、特定回数の回数に応じて複数種類の演出を有しているなど）を含み、

前記演出実行手段は、前記特定態様の種類に応じて前記確認演出の実行を制限する期間が異なる（例えば、エフェクト演出１７７Ｆ００２の制限は、操作回数が１０回目の場合に比べて操作回数が９０回目の場合の方が長くなっているなど）。

【０３４６】

このような構成によれば、特定態様の種類に応じて確認演出の実行を適切に制限することができる。

【０３４７】

（６）上記（２）～（５）の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記特別演出を実行中、前記確認演出以外の他の演出も実行を制限する（例えば、特別演出が実行される特定期間中は、他の演出が実行されないように制限するなど）。

【０３４８】

このような構成によれば、注目すべき特別演出の実行が邪魔されることなく遊技者に認

識させることができる。
【０３４９】
（特徴部１７７Ｆの変形例）
（１） 特徴部１７７Ｆで説明した構成では、特定態様として特別演出１７７Ｆ００３が実行される態様であると説明したが、エフェクト演出１７７Ｆ００２が実施されている通常態様とは異なる演出が実行される態様であれば特別演出１７７Ｆ００３以外の演出が実行されてもよい。また、特徴部１７７Ｆで説明した構成では、オート連打操作が実行される特定条件として、プッシュボタン３１Ｂの長押し操作を所定期間に亘り継続することを条件としておりますが、その他の条件、例えばプッシュボタン３１Ｂ以外の連打ボタンの操作などを条件としてもよい。
【０３５０】
（２） 特徴部１７７Ｆで説明した構成では、特別演出１７７Ｆ００３が特定回数の回数に応じて複数種類の演出を有していると説明したが、これに限定されず、例えば、特定回数に到達する毎に同じ演出を行ってもよい。また、特徴部１７７Ｆで説明した構成では、連打演出としてメータが表示され、プッシュボタン３１Ｂの連打される回数に応じてメータのゲージが増えていく演出を例示したが、これに限定されず、プッシュボタン３１Ｂの連打される回数に応じて変化する演出であれば、例えば、爆弾に導火線が繋がった画像で、連打される回数に応じて導火線に火が付きどんどん短くなっていき爆弾が爆発する演出、卵の画像で、連打される回数に応じて徐々にひびが入り、卵が割れると所定のキャラが誕生する演出や、カウントダウン／カウントアップされる数字の画像で、連打される回数に応じて０又は１００（特定状態）まで数字がカウントダウン／カウントアップされる演出などであってもよい。
【０３５１】
（３） オート連打機能（自動連打機能）を設けた場合に、検出有効期間よりも前から検出手段が遊技者の一の動作を継続して検出していた場合には、該動作の検出を無効とする無効手段をさらに備えてもよい。
【０３５２】
具体的に、演出制御用ＣＰＵ１２０において、オート連打機能を設けた場合において、検出有効期間よりも前から検出手段が遊技者のプッシュボタン３１Ｂの動作を継続して検出していた場合には、該動作の検出を無効とする制御を実行する無効化処理を実行する。このような制御を行なえば、適切に遊技者の所定演出への参加を促すことができる。
【０３５３】
（４） オート連打機能（自動連打機能）を設けた場合に、連続して複数回の遊技者の動作が行なわれているものとしての検出を行なうか否かを設定可能（設定メニュー画面での設定等）な設定手段をさらに備えてもよい。
【０３５４】
具体的に、演出制御用ＣＰＵ１２０において、オート連打機能を設けた場合において、たとえば、客待ちデモンストレーション表示中である期間のような飾り図柄の変動表示中でない期間に、オート連打の機能を有効とするか無効とするかの設定を可能とする設定処理を実行可能とする。このような設定を可能とすれば、意図しないタイミングで連続して複数回の遊技者の動作が行なわれているものとしての検出が行なわれてしまうことを防止し、遊技に対する興趣が低下することを抑止することができる。
【０３５５】
（５） オート連打機能（自動連打機能）を設けた場合に、検出有効期間に遊技者の一の動作が継続して検出された場合に、状況に応じて異なる間隔により連続して複数回の遊技者の動作が検出されたものとしてもよい。
【０３５６】
具体的に、演出制御用ＣＰＵ１２０において、オート連打機能を用いる場合において、たとえば、演出が異なるエフェクト演出１７７Ｆ００２と特別演出１７７Ｆ００３とが選択的に実行可能なときに、エフェクト演出１７７Ｆ００２の実行中に、オート連打による

検出中は０．１秒が経過するごとにプッシュボタン３１Ｂによる操作回数が１回ずつ増加したものとして扱い、特別演出１７７Ｆ００３の実行中に、オート連打による検出中は１．０秒が経過するごとにプッシュボタン３１Ｂによる操作回数が１回ずつ増加したものとして扱う処理を実行する。このような処理を行なえば、状況に合せた演出を行なうことができる。

【０３５７】

（６） 特徴部１７７Ｆで説明した構成では、連打演出が予告する演出の一つとしてリーチ状態後に実行されると説明したが、これに限られず、リーチ状態以外で実行される演出でもよい。

【０３５８】

（７） 検出手段は、複数種類（例えば、プッシュボタン３１Ｂ、スティックコントローラ３１Ａ等）あり、連打演出に使用する検出手段の種類に応じて連打を促す演出を変更してもよい。具体的に、連打演出にプッシュボタン３１Ｂを使用する場合は、連打を促すボタン表示１７７Ｆ００５を画像表示装置５に表示させ、連打演出にスティックコントローラ３１Ａを使用する場合は、「レバーを引け」等の文字を画像表示装置５に表示させる。

【０３５９】

（８） 上記パチンコ遊技機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加算する封入式遊技機であってもよい。

【０３６０】

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

【０３６１】

（１０） 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。

【０３６２】

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。

【０３６３】

本発明は、以上に説明したものに限られるものではない。また、その具体的な構成は、上述の実施形態や後述の他の形態例に加えて、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があってもこの発明に含まれる。

【０３６４】

また、上述した実施の形態及び各変形例に示した構成、後述の形態例及び各変形例に示した構成のうち、全部又は一部の構成を任意に組み合わせることとしてもよい。

【０３６５】

なお、今回開示された上述の実施形態及び後述の形態はすべての点で例示であって制限

的なものではないと考えられるべきである。この発明の範囲は上述の説明及び後述の説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等な意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【０３６６】

本発明の遊技機としては、他にも、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１など）であって、検出有効期間に遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えば、プッシュボタン３１Ｂなど）と、前記検出手段が所定期間継続して遊技者の動作を検出したことにより、連続して遊技者の動作を検出したとみなす特定条件（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がプッシュボタン３１Ｂの長押し操作を所定期間に亘り継続されるなど）が成立したことを判定する判定手段（例えば、オート連打機能など）と、前記特定条件が成立している場合に、動作を検出したことに対応して確認演出（例えば、エフェクト演出１７７Ｆ００２など）を実行するとともに、前記確認演出が特定期間（例えば、プッシュボタン３１Ｂの操作が特定回数（例えば１０回）に達した場合）行われたときに演出態様を通常態様から特定態様（例えば、特別演出１７７Ｆ００３の実行など）に変化させた演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御基板１２など）とを備え、前記演出実行手段は、前記演出態様が前記特定態様となったときに、前記特定条件が成立している場合であっても前記確認演出の実行を制限するとともに（例えば、エフェクト演出１７７Ｆ００２は、特別演出１７７Ｆ００３の実行時間中には実行されないなど）、該制限の後に前記確認演出を再度実行し（例えば、特別演出１７７Ｆ００３が終了した場合、エフェクト演出１７７Ｆ００２が実行される演出を再開する）、さらに、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１１（Ｄ）、（Ｆ））遊技機が挙げられる。

【０３６７】

このような構成によれば、確認演出の実行を一旦制限することで演出態様が特定態様となったことを注目させることができ、演出状態に関して遊技の興趣が向上する。また、演出効果を高めることができる。

【０３６８】

さらに、遊技の興趣が向上し、また、演出効果を高めることができる遊技機の形態の一例として、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、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１１（Ｄ）、（Ｆ））遊技機が挙げられる。以下に、この遊技機の形態例の一例を他の形態例として説明する。

【０３６９】

（他の形態例）

以下、他の形態例の特徴部３１ＡＫについて説明する。図１０は、この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１０（Ａ）に示すように、この実施の形態では、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに表示結果が「ハズレ」となる非リーチハズレの変動パターンＰＡ１－１、ＰＡ１－２、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となって表示結果が「ハズレ」となるリーチハズレの変動パターンＰＡ２－１～ＰＡ２－６、ＰＡ３－１～ＰＡ３－４等、表示結果が「大当り」となる変動パターンＰＢ２－１～ＰＢ２－６、ＰＢ３－１～ＰＢ３－４等が用意されている。

【０３７０】

また、図１０（Ｂ）に示すように、この実施の形態では、ノーマルリーチ、スーパーリーチＡ～Ｅといったリーチ演出が実行されるようになっている。この実施の形態では、リーチ演出は、大当り状態に制御されることを示唆する示唆演出とも称される。各リーチが実行されたときの信頼度（大当り信頼度）は、図１０（Ｂ）の黒色の星の数で表すように、ノーマルリーチ＜スーパーリーチＥ＜スーパーリーチＤ＜スーパーリーチＣ＜スーパーリーチＢ＜スーパーリーチＡの順番に高くなっている。なお、大当りとなることが確定するリーチを設けてもよい。

【０３７１】

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１０（Ａ）に示す変動パターンＰＡ３－１～ＰＡ３－４等、変動パターンＰＢ３－１～ＰＢ３－４等が、発展演出が実行されることに対応した変動パターンとなっている。なお、図１０（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。

【０３７２】

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９（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。

【０３７３】

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。

【０３７４】

（特徴部３１ＡＫの演出動作例）

続いて、この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１１、図１２は、この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１１（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１１（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。

【０３７５】

（スーパーリーチＡ）

スーパーリーチＡとなる場合には、図１１（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１１（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１１（Ｅ）に示すように、敵キャラであるキャラクタ３１ＡＫ００３が表示され、キャラクタ３１ＡＫ００１のセリフ３１ＡＫ００４が表示されたり、キャラクタ３１ＡＫ００１とキャラクタ３１ＡＫ００３とが対決するスーパーリーチＡのリーチ演出の後続部分が実行される。キャラクタ同士が対決する演出をバトル演出ともいい、バトル演出において味方キャラが勝利すると大当りとなり、味方キャラが敗北するとハズレとなる。

【０３７６】

なお、スーパーリーチ演出中に画像表示装置５にセリフを表示するときに、スピーカ８からセリフに対応する音声が出力されるようにしてもよい。また、セリフは図１１（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。

【０３７７】

（スーパーリーチＢ）

スーパーリーチＢとなる場合には、図１１（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１１（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１１（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。

【０３７８】

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。

【０３７９】

また、スーパーリーチＡ（図１１（Ｃ）→（Ｄ）→（Ｅ）・・・）とスーパーリーチＢ（図１１（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１１（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。

【０３８０】

（スーパーリーチＤ）

スーパーリーチＤとなる場合には、図１１（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１１（Ｈ）に示すように、黒い星の数で表される。ここで、期待度とは大当りとなる期待度であるが、リーチの大当り信頼度と完全に一致していなくてもよい。

【０３８１】

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

【０３８２】

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１１（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１１（Ｉ）では、図１１（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。

【０３８３】

その後、図１１（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。

【０３８４】

（スーパーリーチＥ）

スーパーリーチＥとなる場合には、図１２（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。

【０３８５】

大当り信頼度の低いスーパーリーチＥのリーチ演出では、リーチ演出の進行を止めずにタイトル報知を行うことで、遊技者に過度な期待感を与えることを防止できる。これに対して、スーパーリーチＡ、スーパーリーチＢ、スーパーリーチＤのリーチ演出では、リーチ演出の進行を停止してタイトル報知を行うようになっている（図１１（Ｄ）、（Ｆ）、（Ｈ））。このようにすることで、スーパーリーチ演出に応じたタイトル報知を実行でき演出効果が向上する。なお、スーパーリーチＡ、スーパーリーチＢ、スーパーリーチＤといったスーパーリーチ演出においてもリーチの進行を停止せずにタイトル報知を行うようにしてもよい。また、この実施の形態とは逆に、大当り信頼度の高いスーパーリーチのリーチ演出では、リーチ演出の進行を止めずにタイトル報知を行うようにしてもよい。大当り信頼度の低いスーパーリーチのリーチ演出では、リーチ演出の進行を停止してタイトル報知を行うようにしてもよい。

【０３８６】

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

【０３８７】
（タイトルの表示領域）
また、この実施の形態では、スーパーリーチＡ及びスーパーリーチＢにおいては、画像表示装置５の画面全体（第１領域）においてタイトルが報知され、スーパーリーチＤ及びスーパーリーチＥにおいては、画像表示装置５の画面の一部（第２領域）においてタイトルが報知される。このようにすることで、リーチ演出に応じたタイトル報知を実行でき演出効果が向上する。特に、大当り信頼度の高いリーチである場合には、信頼度の低いリーチである場合よりも広い表示領域でタイトル報知が実行されるので効果的なタイトル報知が可能になる。なお、画像表示装置５の画面全体におけるタイトル報知とは、画面いっぱいに収まるサイズでタイトルが表示されるものであってもよいし、背景全体をタイトル報知用の背景としてそこにタイトルが表示されるもの（画面全体を使用したタイトル報知）等であってもよい。また、スーパーリーチＡとスーパーリーチＢとでタイトル報知を行う表示領域を異ならせてもよいし、スーパーリーチＤとスーパーリーチＥとでタイトル報知を行う表示領域を異ならせてもよい。

【０３８８】
リーチ演出に応じてタイトル報知を行う表示領域を異ならせる方法は、この実施の形態の例に限定されず、リーチ演出に応じてタイトル報知を行う表示領域を任意に異ならせてもよい。例えば、大当り信頼度の高いリーチである場合には、信頼度の低いリーチである場合よりも狭い表示領域でタイトル報知が実行されてもよい。また、リーチ演出に応じてタイトル報知を行う表示領域を異ならせる場合において、この実施の形態のように表示面積を異ならせてもよいし、表示させる場所を異ならせてもよい。

【０３８９】
（期待度示唆表示）
この実施の形態では、大当り信頼度の高いスーパーリーチＡ及びスーパーリーチＢにおけるタイトル報知では、期待度示唆表示を表示せずに、スーパーリーチＡ及びスーパーリーチＢよりも大当り信頼度の低いスーパーリーチＤにおけるタイトル報知では、期待度示唆表示を表示するようにしていた。このようにすることで、演出がくどくなることを防止できる。また、スーパーリーチＤよりも大当り信頼度の低いスーパーリーチＥにおけるタイトル報知では、期待度示唆表示を表示しないようになっていた。このようにすることで、信頼度の低いリーチにおいて信頼度が低いことを示す期待度示唆表示が表示されることで遊技者が期待感を失うことを防止できる。なお、スーパーリーチＡ、スーパーリーチＢ、スーパーリーチＥの少なくとも一部において期待度示唆表示を表示するようにしてもよい。

【０３９０】
なお期待度示唆表示は、図１１（Ｈ）等に示すように、黒い星の数によって示すものに限定されず、メーターやゲージにより期待度を示唆するようにしてもよいし、期待度に対応した数値を表示するようにしてもよい。また、図１１（Ｈ）等に示すように、黒い星の数によって示す場合において、半個相当（半分）の黒い星を表示可能ようにして、期待度

の段階数を増やしてもよい。
【０３９１】
（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。
【０３９２】
なお、ここではスーパーリーチＣのリーチ演出の演出動作については省略するが、例えば大当り信頼度に応じたタイトル報知や期待度示唆表示が実行されればよい。
【０３９３】
（決め演出）
各リーチ演出が実行されてから、表示結果を導出するタイミング（可変表示の終盤）になると、表示結果が「大当り」となるか否かを報知するための決め演出が実行される。決め演出には、表示結果が「大当り」となることを示す決め演出と、表示結果が「ハズレ」となることを示す決め演出と、が含まれる。この実施の形態では、図１２（Ｂ）に示すように、画像表示装置５に画像３１ＡＫ０１２が表示される決め演出が実行される。その後、表示結果が「大当り」であれば、図１２（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１２（Ｄ）に示すように、大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される。なお、表示結果が「ハズレ」であれば、味方キャラが敗北したことを示す画像が表示され、リーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄が導出される。
【０３９４】
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。
【０３９５】
図１１、図１２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。
【０３９６】
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。
【０３９７】
（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１３（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１３（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１３（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１３（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１３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。

【０３９８】

なお、発展演出は図１３（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。

【０３９９】

（期待度示唆演出）

図１１（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。

【０４００】

例えば、図１４（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１４（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１４（Ｃ）に示すように、黒い星３１ＡＫ０２２が移動して期待度示唆表示３１ＡＫ０２１の白い星の一つに収まるような演出が実行される。このとき、スピーカ８から期待度を示す黒い星が増加したことを示す「ピン」という音声が出力される。図１４（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１４（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。

【０４０１】

図１４（Ａ）～（Ｆ）に示す例では、黒い星が１つずつ表示されて期待度示唆表示により示される期待度が１段階ずつ上がるようになっていたが、黒い星が２つ以上表示されて期待度が２段階以上上がるようにしてもよい。また、半分の黒い星が表示されて期待度が半段階上がるようにしてもよい。この場合において、表示される星の数（上昇する期待度の段階数）に応じて、異なる音声を出力するようにしてもよいし、同じ音声を出力するようにしてもよい。例えば、半分の黒い星が表示されるときと１つの黒い星が表示されるときとで同じ音声を出力するようにしてもよい。２つ半の黒い星が表示されるときと３つの黒い星が表示されるときとで同じ音声を出力するようにしてもよい。また、音声を出力しない場合があってもよい。このようにすることで、期待度示唆演出が多彩になり、演出効果が向上する。なお、一度に増加する期待度の段階数によらず、同じ黒い星の画像が表示されて、期待度示唆表示の白い星に収まって、増加する期待度の段階数に応じた黒い星が増加するような演出を実行するようにしてもよい。

【０４０２】

（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。

【０４０３】

図１４（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１４（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１４（Ｇ）に示すように、スーパーリーチＤ２のタイトル３１ＡＫ０２３が表示される。このとき、スピーカ８からリーチのタイトル名に対応する音声が出力されるが、通常モードとは異なる音声（例えば声色が異なる音声）が出力される。また、スーパーリーチＤ２における期待度示唆表示３１ＡＫ０２４は、星型ではなく菱形となっている。

【０４０４】

その後、図１４（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１４（Ｉ）に示すように、黒い菱形３１ＡＫ０２５が移動して期待度示唆表示３１ＡＫ０２４の白い菱形の一つに収まるような演出が実行される。このとき、スピーカ８から期待度を示す黒い菱形が増加したことを示す「ポン」という音声が出力される。図１４（Ｊ）、（Ｋ）に示すように、リーチの期待度に対応した回数同じ演出が繰り返される。期待度示唆表示３１ＡＫ０２４に期待度に対応した数の黒菱形が収まった段階で、図１４（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。

【０４０５】

図１４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。

【０４０６】

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

【０４０７】

（発展演出の他の例）

期待度示唆表示の期待度を示す表示を段階的に増加させる期待度示唆演出を実行する場合において、期待度を示す表示を増加させた後に発展演出を実行するようにしてもよい。この場合において、発展演出後に期待度を示す表示を増加させる場合、増加させる表示については段階的ではなく一度に表示するようにしてもよい。例えば図１５（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１５（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１５（Ｃ）に示すように、スーパーリーチＣのタイトル３１ＡＫ０３２（ここでは「ＳＰリーチＣ」の文字）が表示されることで、スーパーリーチＣのタイトルが報知される。このように、発展演出が実行された場合には、発展元のリーチのタイトル報知から発展

先のリーチのタイトル報知に切り替えられるで、いずれのリーチに発展したかがわかりやすくなる。また、タイトル３１ＡＫ０３２の下には、黒い星の数が３個である期待度示唆表示３１ＡＫ０３３が強調表示される。なお、黒い星の数が２個以上増加する場合でも一度に表示される。なお、可動体３２が動作した後に、タイトルや期待度示唆表示が変化する発展演出を実行するようにしてもよい。

【０４０８】

（予告演出）

この実施の形態では、予告演出として、タイトルの報知態様（例えばタイトルの表示色等）によって、大当り信頼度を予告するタイトル予告を実行するようになっている。例えば図１６（Ａ）に示すように、スーパーリーチＡのタイトル３１ＡＫ０３６が黒色で表示されるとともに、スピーカ８からリーチのタイトル名に対応する音声が出力されることで、スーパーリーチＡのタイトルが報知された後、図１６（Ｂ）に示すようにタイトル３１ＡＫ０３６の表示色が赤色に変化するタイトル予告を実行するようになっている。このように、タイトル予告が実行されない場合はタイトルが黒色で表示され、タイトル予告が実行される場合はタイトルが黒色以外の色で表示される。図１６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。

【０４０９】

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

【０４１０】

（タイトル報知の実行タイミング）

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

【０４１１】

図１７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）。

【０４１２】

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）。

【０４１３】

ステップ３１ＡＫＳ００２では、表示結果が「大当り」となるか「ハズレ」となるかに応じて、例えば図１８（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１８（Ａ）に示すように、「黒」、「赤」、「黒」から「赤」に変化するもの、「黒」から「フルーツ柄」に変化するもの、「赤」から「フルーツ柄」に変化するものが設けられており、この順番（昇順）で大当り信頼度が高くなっている。即ち、タイトルの表示色の変化タイミングに応じて大当り信頼度

が異なっている。このようにすることで、遊技者がタイトルの表示色の変化タイミングに注目するようになり、演出効果が向上する。

【０４１４】

なお、「フルーツ柄」は、タイトルの文字が太字で表示され文字そのものが「フルーツ柄」であってもよいし、タイトルの表示領域の背景部分が「フルーツ柄」となるものであってもよい。最初から「フルーツ柄」で表示されるパターンがあってもよい。表示色が変化するものについては、図１６に示したように、タイトル報知が実行された後に表示色が変化すればよい。表示色が変化するものについて、表示色が変化するタイミングが複数あってもよい。そして、表示色が変化するタイミングに応じて大当り信頼度を異ならせてもよい。また、スーパーリーチの種類によって、タイトルの表示期間が異なるため、スーパーリーチの種類によって表示色が変化するタイミングが異なるようにしてもよい。タイトルの表示期間が長いスーパーリーチ（例えばスーパーリーチＤやスーパーリーチＥ）の場合には、変化するタイミングを複数設けて、変化タイミングをいずれかに決定するようにしてもよい。そして、タイトルの表示期間が短いスーパーリーチ（例えばスーパーリーチＡやスーパーリーチＢ）の場合には、変化するタイミングの数を１つ又はタイトルの表示期間が長いスーパーリーチよりも少数にしてもよい。

【０４１５】

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１８（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１８（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。

【０４１６】

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

【０４１７】

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

【０４１８】

ステップ３１ＡＫＳ００３では、表示結果が「大当り」となるか「ハズレ」となるかに応じて、例えば図１８（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１８（Ｃ）に示すように、「白」、「赤」、「白」から「赤」に変化するものが設けられており、この順番（昇順）で大当り信頼度が高くなっている。即ち、セリフの表示色の変化タイミングに応じて大当り信頼度が異なっている。このようにすることで、遊技者がセリフの表示色の変化タイミングに注目するようになり、演出効果が向上する。なお、表示色が変化するものについては、セリフが表示された後に表示色が変化すればよい。表示色が変化するものについて、表示色が変化するタイミングが複数あってもよい。そして、表示色が変化するタイミングに応じて大当り信頼度を異ならせてもよい。

【０４１９】

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

れの変化タイミングに注目させることができる。
【０４２０】
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。
【０４２１】
なお、セリフ予告に代えてリーチ演出の演出態様の変化によって大当り信頼度を予告する予告演出を実行するようにしてもよい。その場合、その予告演出において、演出態様の変化タイミングを複数設けて、変化タイミングに応じて大当り信頼度が異なるようにすればよい。
【０４２２】
リーチ演出におけるセリフの表示色を決定した後や、スーパーリーチの変動パターンでないと判定された場合（ステップＡＫ３１Ｓ００１；Ｎｏ）、その他の予告演出に実行有無や演出態様を決定する（ステップＡＫ３１Ｓ００４）。その後、３１ＡＫＳ００２～３１ＡＫＳ００４における決定結果をＲＡＭ１２２の所定領域に保存し（ステップＡＫ３１Ｓ００５）、予告演出決定処理を終了する。
【０４２３】
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１８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。
【０４２４】
この実施の形態では、タイトル予告とセリフ予告とでは、実行可能な演出態様の数（表示可能な表示色の数）が異なっている。このようにすることで、演出が多彩になり演出効果が高まる。タイトル予告とセリフ予告とにおいて、実行可能な演出態様の数は任意に変更してもよく、実行可能な演出態様の数や種類が同じであってもよい。このようにすることで、統一感ある予告演出が実行でき、遊技者は大当り信頼度を把握しやすくなる。
【０４２５】
（作用演出）
このタイトル予告とセリフ予告との演出態様が変化するときに、演出態様が変化することを示す演出を実行するようにしてもよい。例えば、画像表示装置５に作用演出画像を表示し、その画像がタイトル及びセリフのうち少なくとも１つに作用する作用演出を実行するようにしてもよい。そして、作用演出が実行された後に、タイトルやセリフの演出態様（表示色）が変化するようにしてもよい。作用演出の演出態様（作用演出画像等）はタイトル及びセリフにいずれに作用する場合でも共通としてもよい。なお、作用演出が実行されたにも関わらず、タイトルやセリフの演出態様が変化しない場合があってもよい。作用演出を実行する場合には、タイトル予告とセリフ予告に係る決定結果に基づいて、作用演出の実行の有無や実行タイミング、演出態様を決定するようにすればよい。そのような決定はステップＡＫ３１Ｓ００４の処理で実行されればよい。例えば、作用演出の演出態様に応じて、タイトル予告とセリフ予告との少なくとも一方の演出態様が変化する割合（作用演出により演出態様が変化する割合）が異なるようにしてもよいし、タイトル予告とセリフ予告といずれの演出態様が変化するかの割合（いずれに作用するかの割合）が異なるようにしてもよいし、何色に（何段階）変化するかの割合が異なるようにしてもよい。このような作用演出を実行することで、遊技者はいずれ作用演出画像が表示されたときに、タイトルとセリフのいずれに作用するかに注目するようになり演出効果が向上する。なお、複数の演出モードがある場合、演出モードに応じて異なる割合で作用演出の実行有無や演出態様を決定するようにしてもよい。このようにすることで、演出モードに応じた作用

演出を実行でき、演出効果が向上する。

【０４２６】

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

【０４２７】

この発明は、上記特徴部３１ＡＫで説明したパチンコ遊技機１に限定されず、この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。

【０４２８】

（サブ液晶）

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

【０４２９】

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、この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）にこの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この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この発明を適用してもよい。

【０４３０】

（特徴部３１ＡＫの変形例１）

上記実施の形態では、表示結果を導出するタイミングになると、表示結果が「大当り」となるか否かを報知するための決め演出が実行され、その後、表示結果が示されるようになっていた（図１２（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。

【０４３１】

図１９、図２０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１９（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１９（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１９（Ｃ）～（Ｆ）、図２０（Ｇ）～（Ｉ）に示すように、キャラクタ３１Ａ

Ｋ０４１とキャラクタ３１ＡＫ０４２とが対決するリーチ演出が実行される。

【０４３２】

リーチ演出に伴い、図１９（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。

【０４３３】

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

【０４３４】

例えば、図１９（Ｄ）に示すように、祈るキャラクタ３１ＡＫ０４５が表示され、図１９（Ｅ）に示すように、祈るキャラクタ３１ＡＫ０４５が喜ぶキャラクタ３１ＡＫ０４６に変化するとともに、小ボタン画像３１ＡＫ０４３が大ボタン画像３１ＡＫ０４７に変化する。

【０４３５】

その後、図２０（Ｈ）に示すように、大砲３１ＡＫ０４８が表示され、図２０（Ｉ）に示すように、大砲３１ＡＫ０４８から弾が発射されるエフェクト３１ＡＫ０４９が表示され、大ボタン画像３１ＡＫ０４７に弾が命中するエフェクト３１ＡＫ０５０が表示される。そして、大ボタン画像３１ＡＫ０４７がスティック画像３１ＡＫ０５１に変化する。

【０４３６】

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

【０４３７】

その後、表示結果が導出される所定時間前に、図２０（Ｊ）に示すように、規制線３１ＡＫ０４４が消去され、図２０（Ｋ）に示すように、スティック画像３１ＡＫ０５１が中央部に拡大表示され、スティックコントローラ３１Ａを引く操作を促す表示がされる。また、このときスティックコントローラ３１Ａへの操作が有効な操作有効期間となる。

【０４３８】

ここで、スティックコントローラ３１Ａを引く操作が検出されると、図２０（Ｌ）に示すように、味方キャラが勝利したことを示す画像３１ＡＫ０５２が表示される。その後、変動時間の終了するタイミングで、図２０（Ｍ）に示すように、大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される。なお、予め定められた操作有効期間内に操作が検出されなかった場合には、自動的に図２０（Ｌ）に示す画像が表示される。

【０４３９】

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

【０４４０】

なお、図１９、図２０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１９、図２０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１７のステップ３１ＡＫＳ００４にて実行されればよい。

【０４４１】
（特徴部３１ＡＫの変形例２）
大当り遊技状態等の有利状態への制御の期待度を示唆する示唆表示を行なうようにしてもよい。例えば、第１示唆表示を行うシャッター演出と、第２示唆表示を行うリーチタイトル演出と、実行するようにしてもよい。シャッター演出では、可変表示開始後に画面上をシャッター表示で覆う演出が実行される。また、リーチタイトル演出では、リーチ後にリーチ演出の発展先を示すリーチタイトル表示をする演出が実行される。シャッター表示およびリーチタイトル表示のいずれを表示するときにも特定画像が含まれて表示される場合がある。リーチタイトル演出は、上記実施の形態のタイトル予告と同じであってもよいし、別の処理で決定される別の演出であってもよい。
【０４４２】
特定画像とは、画像内に複数種類の要素を含んで表示される大当り信頼度の高い画像のことである。複数種類の要素としては、要素Ｅ１のバナナ画像、要素Ｅ２のメロン画像、要素Ｅ３のリンゴ画像、要素Ｅ４のスイカ画像、要素Ｅ５のイチゴ画像が含まれる。これら要素Ｅ１～Ｅ５を含んで構成されたフルーツ柄画像が特定画像である。シャッター表示およびリーチタイトル表示のいずれにおいても、要素Ｅ１～Ｅ５の全てが視認可能となるように表示される。また、特定画像を構成する要素Ｅ１～Ｅ５の表示サイズは、シャッター表示とリーチタイトル表示との表示サイズの違いに応じて変更して表示される。また、要素Ｅ１～Ｅ５のすべてがシャッター表示およびリーチタイトル表示のそれぞれに収まるように表示される。
【０４４３】
可変表示開始後にシャッター演出が実行された場合に、フルーツ柄画像が表示されるときには、フルーツ柄画像が表示されないときよりも大当り信頼度が高い。また、リーチ演出実行中に、リーチタイトル表示をする際に、フルーツ柄画像で表示がされるときには、フルーツ柄画像で表示がされないときよりも大当り信頼度が高い。フルーツ柄が表示されないときには、たとえば、各要素Ｅ１～Ｅ５を含まない無地の画像が表示される。なお、シャッター演出およびリーチタイトル演出が実行されたときの大当り信頼度を示す画像として、フルーツ柄画像以外の画像のパターンが用意されていてもよい。たとえば、大当り信頼度の順に白画像＜青画像＜赤画像＜フルーツ柄画像が用意されていてもよい（たとえば、赤色のシャッターや赤文字のリーチタイトル等）。そして、可変表示の表示結果が大当りとなるか否かにより、所定の乱数抽選でいずれか１つの画像パターンが選択されるようにしてもよい。
【０４４４】
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。
【０４４５】
図２１は、シャッター演出およびリーチタイトル演出が実行されるときの表示画面図である。図２１（ａ）に示すように、シャッター演出が実行される場合、画像表示装置５において可変表示の開始時にシャッター画像３１ＡＫ０６１が表示される。シャッター画像３１ＡＫ０６１には、要素Ｅ１～Ｅ５全てを含むフルーツ柄の画像が表示される。また、シャッター演出実行時には、スピーカ８による共通音（メロディ）を出力する報知が実行されるとともに遊技効果ランプ９の発光による報知が実行される。閉じていたシャッターが開くと、図２１（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２１（ｃ）に示すように、リーチ状態となる。

【０４４６】
次いで、図２１（ｄ）に示すように、スーパーリーチ演出が開始される。可変表示は例えば画面右上に小さく表示され、画面左側にキャラクタが表示される。画面右下には、リーチタイトル画像３１ＡＫ０６２が表示され、これから実行されるスーパーリーチの内容がリーチタイトル表示として示される。リーチタイトル画像３１ＡＫ０６２には、要素Ｅ１～Ｅ５全てを含むフルーツ柄の画像が表示される。また、リーチタイトル画像３１ＡＫ０６２には、バトル演出を伴うリーチ演出が実行されることを示す「バトルリーチ」の文字が表示される。
【０４４７】
また、リーチタイトル演出実行時には、スピーカ８による共通音（メロディ）を出力する報知が実行されるとともに遊技効果ランプ９の発光による報知が実行される。さらに、共通音を出力後に、キャラクタが「アツイアツイ」のような大当り信頼度が高いことを示す特定音（ボイス）を発する演出が実行される。ここで、リーチタイトル演出ではシャッター演出に比べ表示する示唆表示のサイズが小さい。しかし、このように、リーチタイトル演出においては、特定音を出力することで、フルーツ柄画像が表示されたことを遊技者により認識させやすくすることができる。なお、共通音と特定音とは、出力期間が完全に分かれている場合を説明したが、出力期間が一部重なるようにしてもよい。
【０４４８】
その後、図２１（ｅ）に示すような、バトルリーチ演出が実行される。画面左には敵キャラクタが表示され、画面右には味方キャラクタが表示される。味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに勝利すると、画面左上には「バトル勝利！」の文字が表示される。バトルに勝利したことで大当りが確定したことが報知される。バトル演出が終了すると元の数字図柄による可変表示画面に戻る。図２１（ｆ）に示すように、全ての図柄が停止し、「７７７」の大当り図柄が表示される。
【０４４９】
図２１（ａ）、（ｄ）に示すように、シャッター画像３１ＡＫ０６１およびリーチタイトル画像３１ＡＫ０６２のいずれにもフルーツ柄画像を構成する全ての要素Ｅ１～Ｅ５を含んで表示される。このようにすれば、表示サイズの異なるシャッター画像３１ＡＫ０６１とリーチタイトル画像３１ＡＫ０６２とのいずれにおいても、フルーツ柄画像を好適に表示することができる。これにより、大当り信頼度の高いフルーツ柄画像が表示されたことを正確に伝えることができる。
【０４５０】
また、図２１（ａ）に示すシャッター画像３１ＡＫ０６１の表示サイズは、図２１（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。
【０４５１】
また、図２１（ａ）に示すシャッター画像３１ＡＫ０６１と図２１（ｄ）に示すリーチタイトル画像３１ＡＫ０６２とは異なるタイミングで表示される。このようにすれば、実行タイミングが重なることにより特定画像であるフルーツ柄画像が見えづらくなってしまうことを防止することができる。
【０４５２】
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１７のステップ３１ＡＫＳ００４にて実行されればよい。その際には、図１７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１７のステップ３１ＡＫＳ００４にて実行されるようにしてもよい。
【０４５３】

（他の特徴部に関する構成の説明）
次にこの発明の形態における他の特徴部について説明する。この特徴部は、設定値にもとづいて遊技者にとって有利な大当り遊技状態などの有利状態の制御を実行可能とし、所定の設定変更操作にもとづいて設定値を変更可能にするための構成や、設定されている設定値を表示により確認可能にするための構成を備えている。そして、遊技球などの遊技媒体が所定領域に進入することにもとづいて付与される賞球などの遊技価値に関する情報を表示可能な構成により、設定されている設定値を表示可能にする。
【０４５４】
図２２－１は、この特徴部に係るパチンコ遊技機１に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。上記実施の形態と共通する構成には、同一の符号が付されている。例えば出力回路１１１は、ソレノイド回路１１１と同様の構成を有するものであればよい。第１特別図柄表示器４Ａや第２特別図柄表示器４Ｂは、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂと同様の構成を有するものであればよい。演出表示装置５は、画像表示装置５と同様の構成を有するものであればよい。表示結果が「はずれ」（ひらがな）となる場合は、表示結果が「ハズレ」（カタカナ）となる場合と同様である。第１一般入賞口スイッチ２６Ａ、第２一般入賞口スイッチ２６Ｂ、第３一般入賞口スイッチ２６Ｃ、第４一般入賞口スイッチ２６Ｄは、複数の一般入賞口１０のいずれかを通過（進入）した遊技球を検出し、検出に基づいて所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。
【０４５５】
演出制御基板１２には、可動役物（可動演出装置）となる可動部材を駆動する動作用モータＡＫ０１１～ＡＫ０１４と、その可動部材の原点位置を検知する原点センサＡＫ０２１～ＡＫ０２４とが接続されている。動作用モータＡＫ０１１～ＡＫ０１４は、モータあるいは電磁ソレノイドなどを用いたものであればよい。原点センサＡＫ０２１～ＡＫ０２４は、マイクロスイッチなどの接触型のセンサやフォトセンサもしくは静電容量式センサなどの非接触型センサを用いて構成されていればよい。演出制御基板１２には、時刻情報を出力可能なリアルタイムクロック（ＲＴＣ）１２６が設けられている。
【０４５６】
この実施例では、小当り遊技状態に制御された場合に、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口である第１大入賞口とは別個に設けられた第２大入賞口が、所定の開放態様で開放状態となる。例えば、小当り遊技状態において、所定の上限時間（例えば３秒間）が経過するまでの期間あるいは所定個数（例えば１０個）の入賞球が発生するまでの期間にて、第２大入賞口を開放状態とする。この実施例では、小当り遊技状態において所定の上限時間（例えば３秒間）が経過するまで第２大入賞口が１回開放するように設定されているが、この発明はこれに限定されるものではなく、小当り遊技状態において複数回開放するようにしてもよい。第２大入賞口は、第２大入賞口扉用のソレノイド８３がオン状態であるときに、第２大入賞口扉により開放状態となり、遊技球が第２大入賞口を通過（進入）しやすくなる。その一方で、第２大入賞口扉用のソレノイド８３がオフ状態であるときに、第２大入賞口扉により第２大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が第２大入賞口を通過（進入）できなくする。このように第２大入賞口は、遊技球が通過（進入）しやすく遊技者にとって有利な開放状態と、遊技球が通過（進入）できず遊技者にとって不利な閉鎖状態とに変化する。なお、遊技球が第２大入賞口を通過（進入）できない閉鎖状態に代えて、あるいは閉鎖状態の他に、遊技球が第２大入賞口を通過（進入）しにくい一部開放状態を設けてもよい。
【０４５７】
カウントスイッチ２３は、第１大入賞口を通過（進入）した遊技球を検出する第１カウントスイッチとなる。第２大入賞口を通過（進入）する遊技球は、第２大入賞口内に設置された第２カウントスイッチを通過することで、第２カウントスイッチによって検出される。第２カウントスイッチによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば１５個）の遊技球が賞球として払い出される。こうして、て開放状態となった第２大入賞

口を遊技球が通過（進入）したときには、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口といった、他の普通入賞口を遊技球が通過（進入）したときよりも多くの賞球が払い出される。したがって、第２大入賞口が開放状態となれば、第２大入賞口に遊技球が進入可能となり、遊技者にとって有利な第１状態となる。その一方で、第２大入賞口が閉鎖状態となれば、第２大入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることが不可能または困難になり、遊技者にとって不利な第２状態となる。

【０４５８】

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

【０４５９】

この実施例では、小当り遊技中に第３カウントスイッチによって遊技球が検出されたことに基づき、小当り遊技終了後の遊技状態を大当り遊技状態に制御するようになっている。よって、小当り遊技中に第２大入賞口扉が開放している期間において、振動等を付加することよって遊技球の進路が変更されて第３カウントスイッチによって遊技球が検出されてしまうと、遊技者にとって有利な大当り遊技状態に制御されてしまう不正が可能となってしまうので、この実施例のパチンコ遊技機１では、このような場合に遊技を中止するようになっている。

【０４６０】

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

【０４６１】

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

【０４６２】

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

【０４６３】

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

【０４６４】

図２２－２は、パチンコ遊技機１に搭載された主基板１１、演出制御基板１２、電源基板１７などを示す背面図である。主基板１１は、基板ケース２０１に収納された状態でパチンコ遊技機１の背面に搭載される。主基板１１には、パチンコ遊技機１の背面側から視認可能な表示モニタ２９が設けられており、表示モニタ２９に、入賞に関する各種の入賞情報を表示する機能も備えている。なお、表示モニタ２９の左側方には表示切替スイッチ３０が設けられており、表示切替スイッチ３０の操作によって表示モニタ２９に表示されている情報を切り替えることが可能となっている。

【０４６５】

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

【０４６６】

主基板１１は、透過性を有する合成樹脂材からなる基板ケース２０１に封入されており、主基板１１の中央には表示モニタ２９（例えば、７セグメント）が配置され、表示モニタ２９の右側には表示切替スイッチ３０が配置されている。表示モニタ２９及び表示切替スイッチ３０は、主基板１１を視認する際の正面に配置されている。主基板１１は、遊技機用枠３を開放していない状態では視認できないので、主基板１１を視認する際の正面とは、遊技機用枠３を開放した状態における遊技盤２の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機１の正面とは異なる。ただし、主基板１１を視認する際の正面とパチンコ遊技機１の正面とが共通するようにしてもよい。

【０４６７】

主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、各入賞口（第１大入賞口、第２大入賞口、第２始動入賞口、第１始動入賞口、一般入賞口、以下、「進入領域」ともいう）への遊技球の進入数の集計を行い、集計による連比、役比などの各種の入賞情報が表示モニタ２９に表示されるようになっており、これら入賞情報が表示されることで、遊技場に設置後における連比、役比などの各種の入賞情報を確認できる。パチンコ遊技機１のメーカ側においては、予め定められた頻度で一般入賞口に遊技球が進入するように（試験を通過するように）遊技盤面を設計することが通常である。また、試験を行う際には、予め定められた頻度で一般入賞口に遊技球が進入しているかが確認（検証）される。さらに、パチンコ遊技機１を設置した後においても、調整が行われたか否か、どのような調整が行われているか、その調整の結果、設計どおりの頻度で一般入賞口に遊技球が進入しているかなどが確認（検証）される。そこで、この実施例のパチンコ遊技機１においては、設置後における調整の有無や内容を認識できるようになっている。

【０４６８】

電源基板１７は、外部電源（商用電源）である交流電源（ＡＣ１００Ｖ）からの電力を、主基板１１や演出制御基板１２などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能となるように構成されている。電源基板１７は、透過性を有する合成樹脂材からなる基板ケース２０２に封入されており、電源基板１７の背面右側上部には、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチ５１と、設定変更状態において大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する設定切替スイッチ５２が設けられている。また、電源基板１７には、クリアスイッチＡＫ００１、電源スイッチＡＫ００２が設けられている。

【０４６９】

錠スイッチ５１および設定切替スイッチ５２は、パチンコ遊技機１の背面側に設けられており、所定のキー操作により開放可能な遊技機用枠３を開放しない限り操作不可能であり、所定のキーを所持する係員のみが操作可能となる。また、錠スイッチ５１はキー操作を要することから、遊技場の係員のなかでも、錠スイッチ５１の操作を行うキーを所持す

る係員のみ操作が可能とされている。錠スイッチ５１は、所定のキーによってＯＮとＯＦＦの切替操作を実行可能なスイッチであるとともに、切替操作とは異なる操作（例えば、押込み操作）を実行可能なスイッチでもある。

【０４７０】

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

【０４７１】

パチンコ遊技機１の背面側の下部には、各入賞口に入賞した遊技球やアウト口に進入した遊技球をパチンコ遊技機１外に排出するためのノズル（排出口）が設けられ、ノズル内には、パチンコ遊技機１内から排出される遊技球を検出する（発射された遊技球を検出する）ための排出口スイッチ７０が設けられている。排出口スイッチ７０からの信号は、主基板１１のスイッチ回路１１０に取り込まれる。

【０４７２】

図２２－３は、この実施例で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を表す。ＭＯＤＥデータの先頭ビット（ビット７）は必ず「１」とされ、ＥＸＴデータの先頭ビットは「０」とされる。なお、このコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが２つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、１であってもよいし、３以上の複数であってもよい。

【０４７３】

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

【０４７４】

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

【０４７５】

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

変動表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０２Ｈは、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＢ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第３変動表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０３Ｈは、変動表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＣ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第４変動表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０４Ｈは、変動表示結果が「小当りＡ」となる旨の事前決定結果を通知する第５変動表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０５Ｈは、変動表示結果が「小当りＢ」となる旨の事前決定結果を通知する第６変動表示結果指定コマンドである。

【０４７６】

コマンド８Ｆ００Ｈは、演出表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒで飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド９０００Ｈは、パチンコ遊技機１における電源投入による電力供給が開始されたときに、遊技制御用マイクロコンピュータ１００での初期化に伴い、ＲＡＭ１０２の記憶内容がクリアされたことを通知するＲＡＭクリア通知コマンドである。コマンド９１００Ｈは、パチンコ遊技機１における電源投入による電力供給が開始されたときに、設定値を変更可能にする設定変更状態の開始を指定する設定変更開始コマンドである。コマンド９２００Ｈは、停電復旧時に対応する停電復旧処理の実行を指定する停電復旧指定コマンドである。コマンド９３ＸＸＨは、設定変更状態の終了を指定する設定変更終了コマンドである。

【０４７７】

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

【０４７８】

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

【０４７９】

コマンド９６ＸＸＨは、パチンコ遊技機１においてエラー（異常）の発生および発生し

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

【０４８０】

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

【０４８１】

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

【０４８２】

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

【０４８３】

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

【０４８４】

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。

【０４８５】

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

【０４８６】

図２２－４は、主基板１１の側においてカウントされる遊技用乱数となる乱数値を例示する説明図である。この実施例では、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１の他、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４、ＭＲ４の初期値決定用の乱数値ＭＲ５のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ５は、ＣＰＵ１０３にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路１０４によって更新されてもよい。乱数回路１０４は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ１００とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。

【０４８７】

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

【０４８８】

図２２－５は、この実施例における変動パターンを示している。以下では、非リーチハズレの変動パターンを非リーチ変動パターンとも称し、リーチハズレの変動パターンをリーチ変動パターンとも称する。また、表示結果が「大当り」となる変動パターンを大当り変動パターンとも称し、表示結果が「小当り」となる変動パターンを小当り変動パターンとも称する。

【０４８９】

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。この実施例では、ノーマルリーチ変動パターンを１種類のみしか設けていないが、この発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチと同様に、ノーマルリーチα、ノーマルリーチβ、…のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチαやスーパーリーチβに加えてスーパーリーチγ…といった３以上のスーパーリーチ変動パターンを設けてもよい。

【０４９０】

ＲＯＭ１０１には、例えば表示結果判定テーブル（設定値１）、表示結果判定テーブル

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

【０４９１】

この実施例のパチンコ遊技機１は、設定値に応じて大当り及び小当りの当選確率（出玉率）が変わる構成とされている。例えば特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当り及び小当りの当選確率（出玉率）が変わるようになっている。設定値は１～３の３段階からなり、１が最も出玉率が高く、１、２、３の順に値が大きくなるほど出玉率が低くなる。すなわち、設定値として１が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、２、３の順に値が大きくなるほど有利度が段階的に低くなる。

【０４９２】

図２２－６は、表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルには、ＭＲ１と比較される当り判定値が設定されている。表示結果判定テーブルでは、変動特図指定バッファが１（第１）である、つまり、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合と、変動特図指定バッファが２（第２）である、つまり、第２特別図柄が変動表示の対象とされている場合のそれぞれについて、大当りとする判定値と、小当りとする判定値が設定されている。

【０４９３】

図２２－６（Ａ）は、設定値１に対応する表示結果判定テーブルを示している。設定値１に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第１である場合、つまり、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合には、設定値が「２」、「３」である場合よりも高い確率（１／９９）で大当りに当選するとともに、これら判定値のうちの一部が小当りに対応する判定値として設定されていることで、設定値が「２」、「３」である場合よりも高い確率（１／５０）で小当りに当選するようになっている。設定値１に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第２である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第１である場合と同様の判定値が設定されており、第２特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（１／９９）で大当りに当選するとともに、これら判定値のうちの半数が小当りに対応する判定値として設定されていることで、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合よりも高い確率（１００／２００）で小当りに当選するようになっている。

【０４９４】

図２２－６（Ｂ）は、設定値２に対応する表示結果判定テーブルを示している。設定値２に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第１である場合には、設定値が「１」である場合よりも低い確率（１／１５０）で大当りに当選するとともに、これら判定値のうちの一部が小当りに対応する判定値として設定されていることで、設定値が「１」である場合よりも低い確率（１／９９）で小当りに当選するようになっている。設定値２に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第２である場合には、大当りに対応する判定値として、変動特図指定バッファが第１である場合と同様の判定値が設定されており、第２特別図柄が変動表示の対象とされている場合にも、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合と同じ確率（１／１５０）で大当りに当選するとともに、これら判定値のうちの半数が小当りに対応する判定値として設定されていることで、第１特別図柄が変動表示の対象とされている場合よりも高い確率であり、かつ、設定値が「１」である場合と同じ確率（１００／２００）で小当りに当選するようになっている。

【０４９５】

図２２－６（Ｃ）は、設定値３に対応する表示結果判定テーブルを示している。設定値３に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、変動特図指定バッファが第１である場合には、大当りに対応する判定値が設定されているが、小当りに対応する判定値は設定

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

【０４９６】

ＣＰＵ１０３は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、ＭＲ１の値が大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当りＡ～大当りＣ）とすることを決定する。また、ＭＲ１が小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当り及び小当りの当選を決定する。なお、「確率」は、大当りになる確率（割合）並びに小当りになる確率（割合）を示す。大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第１特別図柄表示器４Ａまたは第２特別図柄表示器４Ｂにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第１特別図柄表示器４Ａまたは第２特別図柄表示器４Ｂにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。このように、設定値に応じて、大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御される確率が異なるので、設定値を変更すれば、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定において、１の設定が他の設定に変更されることになる。

【０４９７】

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

【０４９８】

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

【０４９９】

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

【０５００】

なお、この実施例では、パチンコ遊技機１に設定可能な設定値として１～３の計３個の設定値を設けているが、この発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１に設定可能な設定値は、２個または４個以上（例えば６個）であってもよい。また、設定値

に応じた遊技者の有利度は、設定値が小さいほど遊技者にとって有利度が高くなるものに限定されず、設定値が大きいほど遊技者にとっての有利度も高くなるようにしてもよい。例えば設定値が１～６の６段階からなる場合に、１が最も出玉率が低く、１、２、３、４、５、６の順に値が大きくなるほど出玉率が高くなり、６が最も出玉率が高くなるものであってもよい。このように、設定値として１が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が低く、６が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高くなるように、値が大きくなるほど有利度が段階的に高くなるものでもよい。

【０５０１】

図２２－７は、大当り種別判定テーブルと小当り種別判定テーブルを示す説明図である。大当り種別判定テーブルは、変動表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数（ＭＲ２）に基づいて、大当りの種別を大当りＡ～大当りＣのうちのいずれかに決定するために参照される。小当り種別判定テーブルは、変動表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数（ＭＲ２）に基づいて、小当りの種別を小当りＡまたは小当りＢに決定するために参照される。この実施例では、小当りＡの小当り遊技中に遊技球が第３カウントスイッチを通過した場合、すなわちＶ入賞大当りが発生した場合は、大当り種別が大当りＤの大当り遊技が実行されるようになっている。また、小当りＢの小当り遊技中に遊技球が第３カウントスイッチを通過した場合、すなわちＶ入賞大当りが発生した場合は、大当り種別が大当りＥの大当り遊技が実行されるようになっている。これら大当りＤ及び大当りＥは、始動入賞時に抽出される当り種別判定用の乱数値ＭＲ２によって決定される大当り種別ではなく、小当りＡと小当りＢのいずれの小当り遊技中に遊技球が第３カウントスイッチを通過したか否かによって決定される大当り種別である。

【０５０２】

図２２－７（Ａ）は、大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）を示している。大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）は、遊技球が第１始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第１特別図柄の変動表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合に参照される。

【０５０３】

図２２－７（Ｂ）は、大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）を示している。大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）は、遊技球が第２始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第２特別図柄の変動表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合に参照される。

【０５０４】

図２２－７（Ｃ）は、小当り種別判定テーブルを示している。小当り種別判定テーブルは、遊技球が第１始動入賞口と第２始動入賞口のうちいずれに入賞したことに基づく保留記憶であるかにかかわらず、小当り種別を決定する場合に参照される。

【０５０５】

図２２－８は、この実施例における大当り種別を示す説明図である。この実施例では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において時短制御が実行されない大当りＡ及び大当りＤと、大当り遊技状態の終了後において時短制御が実行される大当りＢ、大当りＣ及び大当りＥが設定されている。これら大当りＡ～大当りＥのうち、大当りＣと大当りＥは遊技者にとって最も有利な大当りとされ、大当りＡと大当りＤは遊技者にとって最も不利な大当りとされている。また、大当りＥは大当りＤよりも有利な大当りであるため、小当りＢは小当りＡよりも有利な小当りとされている。

【０５０６】

これら大当りＡ～大当りＥのうち、大当りＡは、第１大入賞口を遊技者にとって有利な第２状態に変化させるラウンドが５回（いわゆる５ラウンド）、繰返し実行される大当りである。また、大当りＡの大当り遊技状態の終了後は時短制御が実行されない。大当りＢは、第１大入賞口を遊技者にとって有利な第２状態に変化させるラウンドが１０回（いわゆる１０ラウンド）、繰返し実行される大当りである。また、大当りＢの大当り遊技状態

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

【０５０７】

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

【０５０８】

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

【０５０９】

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

【０５１０】

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

【０５１１】

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

【０５１２】

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

【０５１３】

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

【０５１４】

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

【０５１５】

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

【０５１６】

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

基づいて大当り種別が大当りＤに決定される割合が大当りＥに決定される割合よりも高くなっている（設定値１におけるＶ入賞による大当り種別決定割合：大当りＤ＞大当りＥ）。

【０５１７】

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

【０５１８】

なお、設定されている設定値によっては、小当りＡ、小当りＢのうち、決定されない小当り種別があってもよい。つまり、設定されている設定値に応じて小当り種別の決定割合が異なることには、いずれかの一方小当り種別を決定しないこと（決定割合が０％である）、すなわち、他方の小当り種別を１００％の割合で決定することも含まれている。また、小当り種別の決定割合は、変動特図が第１特図であるか第２特図であるかに応じて異なっていてもよい。小当り種別を変動特図に応じて異なる割合で決定する場合は、変動特図によっては、小当りＡ、小当りＢのうち、決定されない小当り種別があってもよい。つまり、小当り種別を変動特図に応じて異なる割合で決定することには、いずれか一方の小当り種別を決定しないこと（決定割合が０％である）、すなわち、他方の小当り種別を１００％の割合で決定することも含まれている。大当り種別と小当り種別の少なくともどちらか一方は、特図表示結果判定用の乱数値であるＭＲ１と用いて決定してもよい。パチンコ遊技機１に設定される設定値が大きいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。設定されている設定値に応じて大当り種別や小当り種別の決定割合が異なるものに限定されず、全ての設定値で同じ決定割合により、大当り種別や小当り種別が決定されてもよい。

【０５１９】

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

【０５２０】

ＲＯＭ１０１には、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３に基づいて変動パターンを決定するための変動パターン判定テーブルが記憶されている。変動パターン判定テーブルは、

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

【０５２１】

図２２－９は、大当り用変動パターン判定テーブルと小当り用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。大当り用変動パターン判定テーブルは、変動表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３に基づいて変動パターンを決定するために参照される。小当り用変動パターン判定テーブルは、変動表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３に基づいて変動パターンを決定するために参照される。

【０５２２】

図２２－９（Ａ）は、大当り用変動パターン判定テーブル（大当りＡ用）を示している。大当り用変動パターン判定テーブル（大当りＡ用）は、大当り種別が大当りＡである場合に参照される。大当り用変動パターン判定テーブル（大当りＡ用）においては、設定値が「１」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲０～９９７のうち、０～３００までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１）に割り当てられており、３０１～８００までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２）に割り当てられており、８０１～９９７までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３）に割り当てられている。また、設定値が「２」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲０～９９７のうち、０～３５０までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１）に割り当てられており、３５１～８２５までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２）に割り当てられており、８２６～９９７までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３）に割り当てられている。また、設定値が「３」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲０～９９７のうち、０～４００までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１）に割り当てられており、４０１～８５０までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２）に割り当てられており、８５１～９９７までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３）に割り当てられている。

【０５２３】

図２２－９（Ｂ）は、大当り用変動パターン判定テーブル（大当りＢ、大当りＣ用）を示している。大当り用変動パターン判定テーブル（大当りＢ、大当りＣ用）は、大当り種別が大当りＢまたは大当りＣの場合に参照される。大当り用変動パターン判定テーブル（大当りＢ、大当りＣ用）においては、設定値が「１」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲０～９９７のうち、０～１００までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１）に割り当てられており、１０１～３５０までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２）に割り当てられており、３５１～９９７までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３）に割り当てられている。また、設定値が「２」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲０～９９７のうち、０～１５０までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１）に割り当てられており、１５１～４５０までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２）に割り当てられており、４５１～９９７までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３）に割り当てられている。また、設定値が「３」である場合、ＭＲ３の判定値の範囲０～９９７のうち、０～２００までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１）に割り当てられており、２０１～５５０までがスーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２）に割り当てられており、５５１～９９７までがスーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３）に割り当てられている。

【０５２４】

大当り用変動パターン判定テーブル（大当りＡ用）と大当り用変動パターン判定テーブ

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

【０５２５】

図２２－９（Ｃ）は、小当り用変動パターン判定テーブルを示している。小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が「１」、「２」、「３」のいずれである場合でも、ＭＲ３の判定値の範囲０～９９７のうち、０～９９７までが小当りの変動パターン（ＰＣ１－１）に割り当てられている。小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、小当りの変動パターン（ＰＣ１－１）の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。なお、この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、この発明はこれに限定されるものではなく、小当りの変動パターンとしては２以上の変動パターンを設け、設定値「１」、「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。

【０５２６】

図２２－１０は、はずれ用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。はずれ用変動パターン判定テーブルは、変動表示図柄をはずれ図柄にする旨の判定がなされたときに、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３に基づいて変動パターンを決定するために参照される。

【０５２７】

図２２－１０（Ａ）は、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを示している。はずれ用変動パターン判定テーブルＡは、遊技状態が時短制御の実施されていない低ベース状態において保留記憶数が１個以下である場合に参照される。はずれ用変動パターン判定テーブルＡにおいては、短縮なしの非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－１）、ノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）、スーパーリーチαはずれの変動パターン（ＰＡ２－２）、スーパーリーチβはずれの変動パターン（ＰＡ２－３）に対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【０５２８】

図２２－１０（Ｂ）は、はずれ用変動パターン判定テーブルＢを示している。はずれ用変動パターン判定テーブルＢは、低ベース状態において合計保留記憶数が２～４個である場合に参照される。はずれ用変動パターン判定テーブルＢにおいては、合計保留記憶数が２～４個に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－２）、ノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）、スーパーリーチαはずれの変動パターン（ＰＡ２－２）、スーパーリーチβはずれの変動パターン（ＰＡ２－３）に対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【０５２９】

図２２－１０（Ｃ）は、はずれ用変動パターン判定テーブルＣを示している。はずれ用変動パターン判定テーブルＣは、低ベース状態において合計保留記憶数が５～８個である場合に参照される。はずれ用変動パターン判定テーブルＣにおいては、合計保留記憶数が５～８個に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－３）、ノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）、スーパーリーチαはずれの変動パターン（ＰＡ２－２）、スーパーリーチβはずれの変動パターン（ＰＡ２－３）に対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【０５３０】

図２２－１０（Ｄ）は、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを示している。はずれ用変動パターン判定テーブルＤは、遊技状態が時短制御の実施されている高ベース状態である場合に参照される。はずれ用変動パターン判定テーブルＤにおいては、時短制御中に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－４）、ノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）、スーパーリーチαはずれの変動パターン（ＰＡ２－２）、スーパーリーチβはずれの変動パターン（ＰＡ２－３）に対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【０５３１】

はずれ用変動パターン判定テーブルＡ～Ｄを用いる場合、非リーチ変動パターンまたはノーマルリーチ変動パターンを決定する割合が、スーパーリーチ変動パターンを決定するよりも高く、かつ、設定値１、２、３の順に低くなるようになっている。また、はずれ用変動パターン判定テーブルＡ～Ｄを用いる場合は、変動パターン判定テーブルにかかわらず判定値のうち７０１～９００までがスーパーリーチαはずれの変動パターン、９０１～９９７までがスーパーリーチβはずれの変動パターンにそれぞれ割り当てられている、つまり、変動表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチの変動パターンを共通の決定割合で決定するので、スーパーリーチの変動パターンによる変動表示が実行されないことにより演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【０５３２】

なお、「共通の決定割合」とは、異なる設定値にて決定割合が完全に同一であるもの（この実施例）の他、異なる設定値にて決定割合が同一であるもの（例えば、設定値１～設定値３間において、スーパーリーチの変動パターンの決定割合が１％程度異なるもの）を含んでいる。変動表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチの変動パターンの決定割合が同一である形態に限定されるものではなく、変動表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらず非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの全ての変動パターンの決定割合が同一であってもよいし、また、非リーチ、ノーマルリーチのいずれかの変動パターンの決定割合のみが同一であってもよい。変動表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチαはずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβはずれの変動パターンの決定割合の両方が設定されている設定値にかかわらず同一である形態に限定されるものではなく、変動表示結果がはずれである場合は、スーパーリーチαはずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβはずれの変動パターンの決定割合のどちらか一方のみの決定割合が設定されている設定値にかかわらず同一であってもよい。変動表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチαはずれの変動パターンの決定割合とスーパーリーチβはずれの変動パターンの決定割合の両方が設定されている設定値にかかわらず同一である形態に限定されるものではなく、変動表示結果が大当りである場合においても、設定されている設定値にかかわらずスーパーリーチ大当りの変動パターンの決定割合が設定されている設定値にかかわらず同一であってもよい。変動表示結果がはずれである場合は、設定されている設定値に応じて非リーチやノーマルリーチの変動パターンの決定割合が異なる形態に限定されるものではなく、設定されている設定値によっては、非リーチの変動パターンとノーマルリーチの変動パターンのうち、決定されな

い変動パターンが１つまたは複数あってもよい。設定されている設定値に応じて変動パターンの決定割合が異なることには、いずれかの変動パターンを決定しないこと（決定割合が０％であること）や、特定の変動パターンを１００％の割合で決定することも含まれている。合算保留記憶数に応じて異なるはずれ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する形態に限定されるものではなく、変動対象の特別図柄における保留記憶数（例えば、第１特別図柄の変動表示を実行する場合は第１特別図柄の保留記憶数、第２特別図柄の変動表示を実行する場合は第２特別図柄の保留記憶数）に応じて異なるはずれ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定してもよい。

【０５３３】

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

【０５３４】

図２２－１１は、遊技制御用データ保持エリア１５０を示している。遊技制御用データ保持エリア１５０は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭ１０２に設けられ、パチンコ遊技機１における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域となる。遊技制御用データ保持エリア１５０は、第１特図保留記憶部１５１Ａと、第２特図保留記憶部１５１Ｂと、普図保留記憶部１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部１５２と、遊技制御タイマ設定部１５３と、遊技制御カウンタ設定部１５４と、遊技制御バッファ設定部１５５とを備えている。

【０５３５】

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

【０５３６】

第２特図保留記憶部１５１Ｂは、第２特別図柄表示器４Ｂにおける第２特図の可変表示に関する保留データを記憶する。一例として、第２特図保留記憶部１５１Ｂは、第２始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）による第２始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された変動表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。第２始動条件は、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞が発生することにより成立

する。第２特図保留記憶部１５１Ｂに記憶された保留データは、第２特図を用いた特図ゲームの実行が未だ開始されずに保留されていることを示し、この特図ゲームにおける変動表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【０５３７】

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

【０５３８】

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

【０５３９】

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

【０５４０】

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

【０５４１】

この実施例の主基板１１における遊技球の集計および役物比率等の表示について説明する。主基板１１には、遊技の入賞に関する情報、例えば、第１始動入賞口（ヘソ）への入賞による賞球数、第２始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数、第１大入賞口および第２大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数、賞球合計数が入力、発射球数が集

計され、表示モニタ２９は、賞球合計数のうち第１大入賞口および第２大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である連比（％）、賞球合計数のうち第２始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と第１大入賞口および第２大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である役比（％）、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合であるベース（％）を表示するようになっている。連比とは、賞球合計数のうち第１大入賞口および第２大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数（下記の連続役物獲得球数）が占める割合である。役比とは、賞球合計数のうち第２始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と第１大入賞口および第２大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数（下記の役物獲得球数）が占める割合である。ベースとは、賞球合計数に対する打ち出した遊技球数が占める割合である。賞球合計数（下記の総獲得球数）は、第１大入賞口および第２大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数と、第２始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と、第１大入賞口および第２大入賞口（アタッカー）及び第２始動入賞口（電チュー）以外の入賞口（第１始動入賞口、一般入賞口）への入賞による賞球数と、の総和である。なお、第１大入賞口および第２大入賞口（アタッカー）及び第２始動入賞口（電チュー）は、可変役物であり、遊技球の通過可能幅が変動することで、遊技球の入賞想定割合が変動する役物である。また、第１大入賞口および第２大入賞口（アタッカー）及び第２始動入賞口（電チュー）以外の入賞口（第１始動入賞口、一般入賞口）は、固定役物であり、遊技球の通過可能幅が固定されており、遊技球の入賞想定割合は一定の役物である。

【０５４２】

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

【０５４３】

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

【０５４４】
なお、この実施例における遊技の入賞に関する情報が記憶される記憶領域は、設定値毎に設けられており、一般入賞賞球や第１始動口賞球、普通電役賞球、特別電役賞球、賞球合計、打込合計は、設定されている設定値に応じた記憶領域（リングバッファ）に記憶されるようになっている。このため、この実施例の連比、役比、ベースは、設定値ごとに個別に算出可能となっている。
【０５４５】
以下に計算方法の一例として、賞球合計数が６００００個であり、第２始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と第１大入賞口および第２大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数との合計である役物獲得球数が４２０００個である場合の役物比率（役比（％））の計算方法を説明する。なお、以下の説明において、総獲得球数とは、パチンコ遊技機１から払い出された遊技媒体（賞球）の総累計数をいう。また、役物獲得球数とは、アタッカー及び電チューに遊技媒体が入賞することによって払い出された遊技媒体の累計数をいう。また、連続役物獲得球数とは、アタッカーに遊技媒体が入賞することによって払い出された遊技媒体の累計数をいう。打込合計とは、賞球数が６００００個に達するまでにパチンコ遊技機１に打ち込まれた遊技媒体の累計数をいう。このため、連比は、下記（１）式で求めることができる。また、役比は、下記（２）式で求めることができる。また、ベースは下記（３）式で求めることができる。
【０５４６】
連比＝［連続役物獲得球数／総獲得数］×１００　・・・（１）
【０５４７】
役比＝［（連続役物獲得球数＋役物獲得球数）／総獲得数］×１００　・・・（２）
【０５４８】
ベース＝[６００００（賞球合計数）／打込合計]×１００・・・（３）
【０５４９】
賞球合計数が６００００個であり、役物獲得球数が４２０００個である場合の役物比率は、４２０００を６００００で除算することにより０．７０（小数点以下３桁切り捨て）として求められる。しかしながら、パチンコ遊技機１に用いられるマイクロコンピュータは小数点以下の演算を行うことができないため、以下の手法での演算が必要となる。
【０５５０】
まず、第１の演算方法を説明する。第１の演算方法において、まず、役物獲得球数を１００倍して４２０００００とする。そしてこの４２０００００を６００００で除算する。これにより商として７０が求められる。ここで求められた７０より役物比率が７０％として求められる。つまり、被除数を１００倍することにより、小数点以下２桁までの演算結果を求められるようにしている。ここで、小数点以下３桁までの演算結果を求める場合１０００倍すればよい。
【０５５１】
次に、第２の演算方法を説明する。第２の演算方法において、まず、賞球合計数を１００で除算して６００とする。そしてこの６００で４２０００を除算する。これにより商として７０が求められる。ここで求められた７０より役物比率が７０％として求められる。つまり、除数を１００で除算することにより、小数点以下２桁までの演算結果を求められるようにしている。ここで、小数点以下３桁までの演算結果を求める場合１０００で除算すればよい。
【０５５２】
上記した例で賞球合計数は６００００個であるが、長い期間の役物比率を算出するために、賞球合計数を格納するための領域として３バイトの領域が設けられている。つまり本例では３バイトの格納領域に００ＥＡ６０ｈとして格納される。また、同様に役物獲得球数も３バイトの格納領域に００Ａ４１０ｈが格納される。パチンコ遊技機１に用いられるマイクロコンピュータは最大２バイトの値同士の演算しか行うことができない。したがって、演算を容易にするために、下位１バイトについて切り捨てを行ってもよい。

【０５５３】
上記第２の演算方法を簡略化して行う第３の演算方法を説明する。第３の演算方法ではパチンコ遊技機１に用いられるマイクロコンピュータでの演算が容易になるように、賞球合計数の００ＥＡ６０ｈに対し、下位１バイトの６０ｈを切り捨て、賞球合計数を００ＥＡｈ、つまり１０進数表記で２３４を算出する。同じく、役物獲得球数の００Ａ４１０ｈに対し、下位１バイトの１０ｈを切り捨て、役物獲得球数を００Ａ４ｈ、つまり１０進数表記で１６４を算出する。そして、上記第２の演算方法と同様に、賞球合計数を１００で除算（２７３／１００）して２を算出する。そして、この２で１５６を除算して、商として７８が求められる。ここで求められた７８より役物比率が７８％として求められる。第３の演算方法ではパチンコ遊技機１で用いられるマイクロコンピュータでの演算が容易になる一方、＋１２％の誤差が生じる。ただし、賞球合計数および役物獲得球数がともに１０倍の場合の誤差は＋１％となる。つまり、役物比率を算出するための期間が長くなることにより誤差は縮小され、本来の数値に近似する。

【０５５４】
役比（％）の計算は、例として総獲得球数を３４３２１個、役物獲得球数を１９８７６個とすると、１９８７６個に対して３４３２１個を除数として除算し、割合を計算する。１９８７６／３４３２１＝０．５７９１２・・・となり約５７．９％の役比（％）であることが算出される。遊技制御用マイクロコンピュータ１００において演算を行う場合には小数点での計算を避けなければならないため、以下のような計算式に置き換える。１９８７６／３４３２１の除算において分母の３４３２１を１００で除算し、小数点を切り捨て、１９８７６／３４３＝５７．９４７５・・・となる。小数点以下は切り捨てられるため５７％の役比（％）であることが算出され、表示モニタ２９に表示されることとなり、この例の場合には正確な計算によって算出した値とは表示上では誤差がないものとなる。

【０５５５】
１６ビットにおける最小値は３２７６８（最上位ビットの値以外が０）で誤差が最大となる値は総獲得球数および役物獲得球数がそれぞれ３２７９９であるときである。これを上記の方法で計算すると、３２７９９／３２７９９＝１００％、遊技制御用マイクロコンピュータ１００での計算に置き換えると３２７９９／３２７＝１００．３％で＋０．３％の誤差となる。小数点を切り捨てて計算を行った場合に、例えば、正確な値が６９．９％、遊技制御用マイクロコンピュータの計算による値が７０．１％となった場合に６９％→７０％で表示上１％の誤差が表示されることが考えられるが、１％の誤差という表示上においても非常に小さい誤差で役比（％）（又は連比（％））が表示できる。

【０５５６】
また、上記の計算方法を用いる場合に、総獲得球数を１００で除算するため、総獲得球数が１００未満の場合には計算を行うことができない。さらに、３２７６８未満である場合にも徐々に誤差が大きくなる。１００００未満である場合には誤差が１％を超え、さらに大きな誤差となる場合がある。つまり、総獲得球数が少ないほど誤差が大きくなってしまう。このため特定の数以上の総獲得球数（例えば１６ビットの最小値である３２７６８）をカウンタによって集計するまでは、表示モニタに役比（％）、連比（％）の表示を行わなかったり、表示を行ったとしても誤差が大きい可能性があることを専用のＬＥＤの発光や、報知音を出力したり、表示された値を点滅表示させるなどして報知してもよい。

【０５５７】
遊技の入賞に関する情報が記憶される記憶領域は、クリアスイッチＡＫ００１などが操作された場合に初期化は行われず、継続して記憶されてもよい。この記憶領域は、リングバッファを含み、最大２バイトのカウンタを１０個備えるリングバッファに記憶された遊技の入賞に関する情報を合計した１０セット合計バッファや賞球合計数バッファなどを構成してもよい。なお、記憶された値のチェックサムを算出し、異常が検出された場合に初期化を行ったり、記憶された賞球合計数の値よりも役物獲得球数の値が大きかったり、役物獲得球数の値よりも連続役物獲得球数の値が大きかったりした場合など、状況として起こりえない事象が検知された場合などには遊技の入賞に関する情報が記憶される記憶領域

の初期化処理を行ってもよい。また、初期化処理を行うことなく、エラー表示や警告表示などを行ってもよいし、エラー表示や警告表示を行うとともに、あるいは行った後に初期化処理を行ってもよい。

【０５５８】

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

【０５５９】

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

【０５６０】

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

【０５６１】

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

【０５６２】

ゲート通過数カウンタは、ゲートスイッチ２１が遊技球を検出した数を計数するカウン

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

【０５６３】

図２２－１２は、表示モニタ２９の配置と表示内容を示している。主基板１１は、基板ケース２０１に収容されている。基板ケース２０１には、かしめピン１１Ｂが取り付けられている。このかしめピン１１Ｂが設けられていることにより、主基板１１が基板ケース２０１に完全に封入された状態となり、主基板１１に対する不正行為を防止するようになっている。基板ケース２０１は、かしめられた基板ケース（以下「かしめ基板ケース」ともいう）である。表示モニタ２９は、主基板１１上に設けられている。また、基板ケース２０１には、主基板１１が封入されたことを証明するための封印シール１１Ｓが貼られている。封印シール１１Ｓは例えば基板ケース２０１における取り外し部分をまたいで貼られている。封印シール１１Ｓは、主基板１１からは離れた位置に配置されており、表示モニタ２９の真正面など、表示モニタ２９の視認性が遮られる位置とは異なる位置に配置されている。このように、表示モニタ２９は、封印シール１１Ｓによって隠されない位置に配置されている。

【０５６４】

図２２－１２（Ａ）に示すように、表示モニタ２９は、第１表示部２９Ａ、第２表示部２９Ｂ、第３表示部２９Ｃ、第４表示部２９Ｄ及び第５表示部２９Ｅを備えている。第１表示部２９Ａ～第５表示部２９Ｅは、いずれも「８」の字を描く７つのセグメントによって構成される７セグメントと、７セグメントの右側方下部に配置されたドットによって構成されている。これらの第１表示部２９Ａ～第５表示部２９Ｅは、それぞれ種々の色、例えば赤色、青色、緑色、黄色、白色等で点灯、点滅可能とされている。また、これらの色を極短周期で変化させながら異なる色やいわゆるレインボーで表示させることもできる。

【０５６５】

図２２－１２（Ｂ）に示すように、表示モニタ２９には表示Ｎｏ１～６の各項目が表示される。１桁目の第１表示部２９Ａには集計させた設定値（１～３）が表示され、２桁目の第２表示部２９Ｂと３桁目の第３表示部２９Ｃには集計期間が表示され、４桁目の第４表示部２９Ｄと５桁目の第５表示部２９Ｅには数値が百分率で表示される。表示Ｎｏ１では、短期の連比が表示され、表示Ｎｏ２では、短期の役比が表示される。表示Ｎｏ３では、総累計の連比が表示され、表示Ｎｏ４では、総累計の役比が表示される。また、表示Ｎｏ５では、前回の賞球６００００個に基づいて算出されたベース（ベース１）が表示され、表示Ｎｏ６では、直前の賞球６００００個に基づいて算出されたベース（ベース２）が表示される。ここでの短期とは、払い出された賞球数（獲得球数）が６０００個であった期間を意味する。総累計を求める期間は、連比、役比の算出を開始してからの通算、又は連比、役比の計算を一旦リセットしてからの通算の期間を意味する。なお、上記の例では、連比や役比、ベースは、遊技状態によらずに算出するが、遊技状態を考慮して算出してもよい。例えば、連比は、賞球合計数のうち、大当り遊技状態中の大入賞口への入賞による賞球数が占める割合としてもよい。また、役比は、賞球合計数のうち、高ベース状態中の第２始動入賞口への入賞による賞球数と大当り遊技状態中の大入賞口への入賞による賞球数が占める割合としてもよい。また、ベースは、低ベース状態と高ベース状態とで個別に算出してもよい。

【０５６６】

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

【０５６７】

主基板１１は、連比、役比及びベースを算出するにあたり、第１大入賞口および第２大入賞口（アタッカー）、第１始動入賞口、第２始動入賞口、及び第１一般入賞口から第４一般入賞口に進入した遊技球の進入数と、排出口から排出された遊技球数の集計を行っている。ＣＰＵ１０３は、メイン処理において、ゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ及び第２始動口スイッチ２２Ｂ、第１カウントスイッチ２３、第２カウントスイッチ２４Ａ、並びに、第１一般入賞口スイッチ２６Ａ～第４一般入賞口スイッチ２６Ｄ、排出口スイッチ７０の各スイッチの状態（検出信号の有無）を確認するスイッチ処理を行っている。スイッチ処理において、各スイッチから出力される検出信号に基づいて、いずれの進入領域に遊技球が進入したのかを特定する。そして、ゲートスイッチ２１から検出信号が出力された場合には、ゲート通過数カウンタの値を加算し、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂから検出信号が出力された場合には、第１始動入賞数カウンタ、第２始動入賞数カウンタの値を加算し、カウントスイッチ２３から検出信号が出力された場合には、大入賞数カウンタの値を加算し、第１一般入賞口スイッチ２６Ａ、第２一般入賞口スイッチ２６Ｂ、第３一般入賞口スイッチ２６Ｃ、第４一般入賞口スイッチ２６Ｄから検出信号が出力された場合には、第１一般入賞数カウンタ、第２一般入賞数カウンタ、第３一般入賞数カウンタ、第４一般入賞数カウンタの値を加算し、排出口スイッチ７０から検出信号が出力された場合には、打込数カウンタの値を加算することで、各進入領域への遊技球の進入数（各入賞口への遊技球の入賞数）を集計する。なお、各カウンタの値はＲＡＭ１０２に記憶されている。このように、各進入領域への遊技球の進入数を集計するためのステップを、各進入領域に対応したスイッチの状態を確認する一連の処理において併せて実行する（スイッチの状態確認処理であるスイッチ処理に含める）ことにより、別途の集計プログラムを実行させることなく、すなわち、実行プログラムが増加することによる容量不足という問題を生じさせることなく、各進入領域への遊技球の進入数を集計可能となっている。

【０５６８】

図２２－１３は、各入賞口への賞球数を記憶する記憶領域を示している。主基板１１のＣＰＵ１０３は、集計した各入賞口への遊技球の入賞数に基づいて、各入賞口への入賞による賞球数を算出し、算出した賞球数を入賞口ごとにＲＡＭ１０２に記憶させる。遊技球の入賞による賞球数は、入賞口に対する１回の入賞で払い出される遊技球数と、当該入賞口への入賞回数を乗じた数で算出される。遊技球の入賞による賞球数は、入賞口毎にあらかじめ定められている。区分される入賞口ごとの賞球数は、一般入賞口賞球（第１一般入

賞口～第４一般入賞口（ソデ）への入賞による賞球）、第１始動入賞口賞球（第１始動入賞口（ヘソ）への入賞による賞球）、普通電役賞球（電チューへの入賞による賞球）、特別電役賞球（アタッカーへの入賞による賞球）の賞球数である。また、ＲＡＭ１０２は、総賞球数や打ち込まれた遊技球数も記憶している。なお、ＣＰＵ１０３では、一般入賞口への遊技球の入賞数及び第１始動入賞口への遊技球入賞数を個別に集計しているが、一般入賞口への遊技球の入賞数と第１始動入賞口への遊技球入賞数をまとめて集計してもよい。また、一般入賞口賞球の賞球数と、第１始動入賞口賞球の賞球数とを個別に算出しているが、一般入賞口賞球の賞球数と、第１始動入賞口賞球の賞球数とをまとめて算出してもよい。

【０５６９】

ＲＡＭ１０２は、これらの賞球数や打込数を記憶するためのリングバッファとアクティブバッファを備えている。リングバッファは、６０００個の賞球数ごとの各入賞口への入賞による賞球数を記憶する最大２バイトのカウンタからなる１０個の第１記憶領域～第１０記憶領域を備えている。このように、リングバッファでは、所定単位（最大２バイト）の記憶領域を備えている。また、アクティブバッファは、６０００個の賞球数ごとの各入賞口への入賞による賞球数を記憶する最大２バイトのカウンタからなる第０記憶領域を備えている。第０記憶領域には、遊技の進行によって増加する入賞口毎の賞球数が加算される。第０記憶領域～第１０記憶領域の１１個の記憶領域は、２５６×２５６＝６５５３６のデータを記憶可能であり、６０００個までのデータは余裕をもって記憶できる。また、ＲＡＭ１０２には、入賞口毎に、第１記憶領域～第１０記憶領域に記憶された賞球数（１０セット分）や打込数の総和と、総累計との記憶領域が設けられている。１０セット分の総和及び総累計の記憶領域は、最大３バイトのカウンタで構成されている、このため、２５６×２５６×２５６＝１６７７７２１６のデータを記憶可能であり、６００００個までのデータは余裕をもって記憶できる。

【０５７０】

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

【０５７１】

図２２－１４は、主基板１１におけるＣＰＵ１０３のメモリマップを示している。ＣＰＵ１０３は、内蔵レジスタ、ＲＯＭ１０１、ＲＡＭ１０２などにアクセスするためのメモリ空間を有している。ＲＯＭ１０１のアドレス／データ信号線は、メモリ空間のＲＯＭ領域（この実施形態では、０００００Ｈ～２ＦＦＦＨのうち、０００００Ｈ～２ＦＢＦＨ。２ＦＣ０Ｈ～２ＦＦＦＨはプログラム管理エリア）である内蔵ＲＯＭエリアに割り当てられ、ＣＰＵ１０３は、このＲＯＭ領域を指定してＲＯＭ１０１からのデータの読み出しを行う。また、この実施例では、ＲＯＭ領域を第一領域～第八領域の８つの領域に分けて管理を行っており、第一領域は００００Ｈから始まる領域としている。内蔵レジスタのアドレス／データ信号線は、メモリ空間の内蔵レジスタエリア（この実施形態では、ＦＥ００Ｈ～ＦＥＢＦＨ）に割り当てられ、ＣＰＵ１０３は、この内蔵レジスタエリアを介して内蔵レ

ジスタからのデータの読み出しやレジスタへのデータの書き込みを行う。ＲＡＭ１０２のアドレス／データ信号線は、メモリ空間のＲＷＭ領域（この実施形態では、Ｆ０００Ｈ～ＦＦＦＨ）である内蔵ＲＡＭエリアに割り当てられ、ＣＰＵ１０３は、このＲＷＭ領域を指定してＲＡＭ１０２からのデータの読み出しやＲＡＭ１０２へのデータの書き込みを行う。なお、メモリ空間の他の領域（この実施形態では、３０００Ｈ～ＥＦＦＦＨ、Ｆ４００Ｈ～ＦＤＦＦＨ、ＦＥＣ０Ｈ～ＦＦＦＦＨ）は非使用領域とされている。

【０５７２】

図２２－１５は、内蔵ＲＡＭエリアとなるＲＷＭ領域を示している。ＲＡＭ１０２の記憶領域に対応する内蔵ＲＡＭエリアは、ＲＡＭ制御領域、非使用領域、ＲＡＭデータ領域及びその他領域で構成されている。ＲＡＭ制御領域に対応するＲＡＭ１０２の記憶領域には、ＣＰＵ１０３が実行する複数種類の命令それぞれに対応する命令データ（オペコード）、ＣＰＵ１０３がそれぞれの命令を実行するために必要な補足データ（オペランド）によって構成される制御プログラム用のデータ（単に、制御プログラムデータと称する場合がある）が、一時的に記憶されている。ＲＡＭデータ領域に対応するＲＡＭ１０２の記憶領域には、制御プログラムによって参照される参照データ（例えば、各種抽選データ）が一時的に記憶される。

【０５７３】

連比や役比の表示に用いるデータは、非使用領域に対応するＲＡＭ１０２の記憶領域、あるいは、その他領域に対応するＲＡＭ１０２の記憶領域に、一時的に記憶される。例えば、非使用領域に対応するＲＡＭ１０２の記憶領域には、入賞口毎の賞球数の総累計を記憶する記憶領域及び総累計の連比役比記憶領域が設けられている。その他領域に対応するＲＡＭ１０２の記憶領域には、入賞口毎の第０記憶領域を備えるアクティブバッファ、第１記憶領域～第１０記憶領域を備えるリングバッファ、入賞口毎の賞球数（１０セット分）の総和の記憶領域、及び１０セット分の連比役比記憶領域が設けられている。なお、非使用領域に対応するＲＡＭ１０２の記憶領域と、その他領域に対応するＲＡＭ１０２の記憶領域とには、サブルーチンの先頭アドレスが互いに異なるデータがそれぞれ記憶されている。内蔵ＲＡＭエリアにおける各々のアドレスに対応するＲＡＭ１０２の記憶領域には、１バイト（８ビット）のデータが記憶可能であり、各データ（命令データ、補足データ、参照データ、管理データ）が１バイトを超えるバイト数（例えば、２バイト）のデータである場合には、ＲＡＭ制御領域の連続する複数のアドレスに対応するＲＡＭ１０２の記憶領域に、それらのデータを１バイト毎に分割して記憶している。

【０５７４】

図２２－１６は、表示モニタ２９における表示の制御例を示している。主基板１１は、表示モニタ２９に対して、連比、役比、ベースを表示する制御を行う。表示モニタ２９では、複数の項目が順次表示される。

【０５７５】

図２２－１６（Ａ）は、表示モニタ２９における表示変化の態様を示すタイムチャートである。表示モニタ２９に対する表示を開始すると、まず表示Ｎｏ１の短期連比が表示される。表示Ｎｏ１の短期連比の表示は、緑字で表示される。表示Ｎｏ１の表示が５秒間継続すると、表示Ｎｏ２の短期役比が表示される。表示Ｎｏ２の短期連比の表示は、赤字で表示される。表示Ｎｏ２の表示が５秒間継続すると、表示Ｎｏ３の総累計連比が表示される。表示Ｎｏ３の総累計連比の表示は、赤字で表示される。表示Ｎｏ３の表示が５秒間継続すると、表示Ｎｏ４の総累計役比が表示される。表示Ｎｏ４の総累計役比の表示は、赤字で表示される。表示Ｎｏ４の表示が５秒間継続すると、表示Ｎｏ５のベース１が表示される。表示Ｎｏ５のベース１の表示は、赤字で表示される。表示Ｎｏ５の表示が５秒間継続すると、表示Ｎｏ６のベース２が表示される。表示Ｎｏ６のベース２の表示は、赤字で表示される。そして、表示Ｎｏ６の表示が５秒間継続すると、表示Ｎｏ１の短期連比が表示される。以後、表示Ｎｏ１の短期連比から表示Ｎｏ６のベース２まで、各表示が５秒毎に順次変化して表示される。その表示の色は、表示Ｎｏ１の短期連比のみが緑色とされ、表示Ｎｏ２の短期役比～表示Ｎｏ５のベース２は赤色とされる。このように、表示モニタ

２９は、短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース１、ベース２を５秒ごとに切り替えて表示する。

【０５７６】

図２２－１６（Ｂ１）には、表示Ｎｏ１の短期連比を表示する場合が示されている。この場合には、第１表示部２９Ａに設定値である「１」が表示され、第２表示部２９Ｂに「ｙ」の文字が表示され、第３表示部２９Ｃに「６．」の文字が表示される。また、第４表示部２９Ｄ及び第５表示部２９Ｅには、短期連比が表示される。例えば、短期連比が４１％の場合、第４表示部２９Ｄに「４．」の文字が表示され、第５表示部２９Ｅに「１．」の文字が表示される。

【０５７７】

図２２－１６（Ｂ２）には、表示Ｎｏ２の短期役比を表示する場合が示されている。この場合には、第１表示部２９Ａに設定値である「１」が表示され、第２表示部２９Ｂに「ｙ」の文字が表示され、第３表示部２９Ｃに「７．」の文字が表示される。また、第４表示部２９Ｄ及び第５表示部２９Ｅには、短期役比が表示される。例えば、短期役比が６３％の場合、第４表示部２９Ｄに「４．」の文字が表示され、第５表示部２９Ｅに「３．」の文字が表示される。

【０５７８】

図２２－１６（Ｂ３）には、表示Ｎｏ３の総累計連比を表示する場合が示されている。この場合には、第１表示部２９Ａに設定値である「１」が表示され、第２表示部２９Ｂに「Ａ」の文字が表示され、第３表示部２９Ｃに「６．」の文字が表示される。また、第４表示部２９Ｄ及び第５表示部２９Ｅには、総累計連比が表示される。例えば、総累計連比が５８％の場合、第４表示部２９Ｄに「５．」の文字が表示され、第５表示部２９Ｅに「８．」の文字が表示される。

【０５７９】

図２２－１６（Ｂ４）には、表示Ｎｏ４の総累計役比を表示する場合が示されている。この場合には、第１表示部２９Ａに設定値である「１」が表示され、第２表示部２９Ｂに「Ａ」の文字が表示され、第３表示部２９Ｃに「７．」の文字が表示される。また、第４表示部２９Ｄ及び第５表示部２９Ｅには、総累計役比が表示される。例えば、総累計役比が６８％の場合、第４表示部２９Ｄに「６．」の文字が表示され、第５表示部２９Ｅに「８．」の文字が表示される。

【０５８０】

図２２－１６（Ｂ５）には、表示Ｎｏ５のベース１を表示する場合が示されている。この場合には、第１表示部２９Ａに設定値である「１」が表示され、第２表示部２９Ｂに「ｂ」の文字が表示され、第３表示部２９Ｃに「Ｌ．」の文字が表示される。また、第４表示部２９Ｄ及び第５表示部２９Ｅには、前回の賞球６００００個に基づいて算出したベース１が表示される。例えば、ベース１が４０％の場合、第４表示部２９Ｄに「４．」の文字が表示され、第５表示部２９Ｅに「０．」の文字が表示される。

【０５８１】

図２２－１６（Ｂ６）には、表示Ｎｏ６のベース２を表示する場合が示されている。この場合には、第１表示部２９Ａに設定値である「１」が表示され、第２表示部２９Ｂに「ｂ」の文字が表示され、第３表示部２９Ｃに「６．」の文字が表示される。また、第４表示部２９Ｄ及び第５表示部２９Ｅには、直前の賞球６００００個に基づいて算出したベース２が表示される。例えば、ベース２が４２％の場合、第４表示部２９Ｄに「４．」の文字が表示され、第５表示部２９Ｅに「２」の文字が表示される。

【０５８２】

短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース１、ベース２の表示は、表示切替スイッチ３０の操作に基づいて、設定値ごとに順次変更することが可能となっている。例えば、設定値が「１」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース１、ベース２の表示が行われているときに、表示切替スイッチ３０の操作により、第１表示部２９Ａに表示される数値が「２」に更新されるとともに、第４表示部２９Ｄ及び第５

表示部２９Ｅに表示される短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース１、ベース２の表示が、設定値が「２」の場合に対応した表示に変更される。設定値が「２」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース１、ベース２の表示が行われているときに、表示切替スイッチ３０の操作により、第１表示部２９Ａに表示される数値が「３」に更新されるとともに、第４表示部２９Ｄ及び第５表示部２９Ｅに表示される短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース１、ベース２の表示が、設定値が「３」の場合に対応した表示に変更される。設定値が「３」の場合の短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース１、ベース２の表示が行われているときに、表示切替スイッチ３０の操作により、第１表示部２９Ａに表示される数値が「１」に更新されるとともに、第４表示部２９Ｄ及び第５表示部２９Ｅに表示される短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース１、ベース２の表示が、設定値が「１」の場合に対応した表示に変更される。

【０５８３】

なお、表示モニタ２９においては、各設定値における連比、役比、ベースを表示可能な形態に限定されるものではなく、これら連比、役比、ベースのうち、１の数値のみ、あるいは、いずれか２の数値のみ表示可能であってもよい。付与された賞球数に基づく情報である連比、役比、ベースを算出し、これら連比、役比、ベースを表示モニタ２９にて表示する形態に限定されるものではなく、連比、役比、ベースを算出せずに、表示モニタ２９には、付与された賞球数の履歴を表示するようにしてもよい。表示モニタ２９において、短期連比のみ赤色で表示し、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース１、ベース２については緑色にて表示するものに限定されず、短期連比と短期役比、総累計連比及び総累計役比を同色にて表示し、ベース１とベース２とについては短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比とは異なる同一の色にて表示してもよい。

【０５８４】

図２２－１７は、アクティブバッファおよびリングバッファにおける更新の実行例を示している。主基板１１では、アクティブバッファにおける第０記憶領域の賞球合計が所定の容量である６０００個に到達すると、リングバッファにおける第０記憶領域～第１０記憶領域の記憶を更新する。さらには、１０セット分の総和及び総累計の記憶領域、１０セット分及び総累計の役比及び連比を記憶する連比役比記憶領域の記憶をそれぞれ更新する。このときには、アクティブバッファの第０記憶領域に記憶されている数値をリングバッファの第１記憶領域に移動させ、リングバッファの第１記憶領域～第９記憶領域に記憶されている数値をそれぞれ第２記憶領域～第１０記憶領域に移動させる。例えば、第０記憶領域～第９記憶領域における一般入賞口賞球の賞球数がそれぞれ「２７」「８１」「１２０」「３６」「２２５」「８７」「６６」「１１７」「４５」「２１」である。このとき、アクティブバッファの第０記憶領域における賞球合計が６０００個に到達すると、第１憶領域～第１０記憶領域における一般入賞口賞球の賞球数をそれぞれ「２７」「８１」「１２０」「３６」「２２５」「８７」「６６」「１１７」「４５」「２１」に更新する。これに伴い、第０記憶領域の賞球数を「０」とし、第１０記憶領域の賞球数を消去する。第０記憶領域～第１０記憶領域に記憶される賞球数を更新する際には、記憶している賞球数を一旦消去してから新たな賞球数を記憶させてもよい。あるいは、記憶されている賞球数に上書きする形で新たな賞球数を記憶させてもよい。

【０５８５】

（他の特徴部に関する遊技制御の説明）

図２２－１８は、この実施例において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＣＰＵ１０３が実行するメイン処理の一例を示すフローチャートである。このメイン処理は、遊技制御メイン処理に代えて実行できればよい。メイン処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳａ１）。次に、割込モードを割込モード２に設定し（ステップＳａ２）、スタックポインタにスタックポインタ指定アドレスを設定する（ステップＳａ３）。そして、内蔵デバイスの初期化（内蔵デバイス（内蔵周辺回路）であるＣＴＣ（カウンタ／タイマ）およびＰＩＯ（パラレル入出力ポート）の初期化など）を

行った後（ステップＳａ４）、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態に設定する（ステップＳａ５）。なお、割込モード２は、ＣＰＵ１０３が内蔵する特定レジスタ（Ｉレジスタ）の値（１バイト）と内蔵デバイスが出力する割込ベクタ（１バイト：最下位ビット０）とから合成されるアドレスが、割込番地を示すモードである。

【０５８６】

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

【０５８７】

ステップＳａ４２にて停電復旧が行われたときには、錠スイッチ５１の出力信号である錠スイッチ信号に基づき、錠スイッチ５１がオンであるか否かを判定する（ステップＡＫＳ００１）。ステップＡＫＳ００１にて錠スイッチ５１がオンである場合には、設定確認処理を実行することにより（ステップＡＫＳ００２）、設定値を確認可能な状態となる。設定確認処理においては、パチンコ遊技機１にて設定されている設定値を表示モニタ２９の表示により確認することが可能となっている。ステップＡＫＳ００１にて錠スイッチＡＫ００２がオフである場合や、ステップＡＫＳ００２にて設定確認処理を実行した後には、ステップＳａ１４に進む。なお、ステップＡＫＳ００１にて錠スイッチＡＫ００２がオフである場合には、主基板１１から演出制御基板１８２に対して、停電復旧指定コマンドとなるコマンド９２００Ｈが送信されるようにすればよい。

【０５８８】

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

【０５８９】

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

【０５９０】
ステップＳａ１１にて記憶内容が初期化されたときには、錠スイッチ信号に基づき、錠スイッチ５１がオンであるか否かを判定する（ステップＳａ１２）。ステップＳａ１２にて錠スイッチ５１がオンである場合には、設定変更処理を実行することにより（ステップＳａ１３）、設定値を変更可能な状態となる。設定変更処理では、パチンコ遊技機１における設定値の変更状況を表示モニタ２９の表示により確認することが可能となっている。ステップＳａ１２にて錠スイッチ５１がオフである場合や、ステップＳａ１３にて設定変更処理を実行した後には、ステップＳａ１４に進む。
【０５９１】
ステップＳａ１２にて錠スイッチ５１がオフである場合には、主基板１１から演出制御基板１２に対して、ＲＡＭクリア通知コマンドとなるコマンド９０００Ｈが送信されるようにすればよい。なお、錠スイッチ５１がオンであることを条件に設定変更処理を実行する形態に限定されるものではなく、さらに遊技機用枠３が開放されていることを条件として設定変更処理を実行し、パチンコ遊技機１に設定されている設定値を変更可能としてもよい。
【０５９２】
ステップＳａ１３にて設定変更処理の実行が開始されるときには、パチンコ遊技機１において設定されている設定値を変更可能な変更許可状態としての設定変更状態となり、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定変更開始コマンドとなるコマンド９１００Ｈが送信される。パチンコ遊技機１が設定変更状態であるときには、設定確認状態であるときと同様に、パチンコ遊技機１を遊技停止状態としてもよい。ステップＳａ１３における設定変更処理の実行が終了するときには、設定変更状態と、これに伴う遊技停止状態が終了し、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定変更終了コマンドとなるコマンド９３ＸＸＨが送信される。なお、クリアスイッチＡＫ００１がオンである場合の他に、電源断検査処理を実行していなかった場合、あるいは、パリティチェックの実行結果が正常ではなかった場合に、錠スイッチ５１がオンであれば設定変更処理を実行する形態に限定されるものではなく、クリアスイッチＡＫ００１がオンである場合にＲＡＭ１０２をクリアした場合のみ錠スイッチ５１がオンであれば設定変更処理を実行してもよい。
【０５９３】
その後、ＲＡＭ１０２のバックアップ領域に格納されている設定値を読み出し（ステップＳａ１４）、その値をパチンコ遊技機１における設定値として使用する。このときには、乱数回路設定処理により、乱数回路１０４を初期設定する（ステップＳａ１５）。また、所定時間（例えば２ｍｓ）ごとに定期的なタイマ割込を発生させる設定を行う（ステップＳａ１６）。そして、割込禁止の設定（ステップＳａ１７）、表示用乱数更新処理（ステップＳａ１８）、初期値用乱数更新処理（ステップＳａ１９）、割込許可の設定（ステップＳａ２０）を繰り返し実行する。
【０５９４】
ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセス処理において特別図柄通常処理を実行するときに、設定されている設定値に応じた表示結果判定テーブルと、変動表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データに基づいて、特別図柄や演出図柄の変動表示結果を「大当り」や「小当り」とするか否かを、その変動表示結果が導出表示される前に決定（事前決定）する。また、変動パターン設定処理を実行するときに、設定されている設定値に応じた変動パターン判定テーブルと、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データを用いて、変動パターンを複数種類のいずれかに決定すればよい。このように、設定されている設定値に応じて異なる割合により、変動表示結果を決定することなどにより、遊技者にとっての有利度が異なるように遊技を進行させることができる。
【０５９５】
なお、この実施例では、メイン処理のステップＳａ６にてクリアスイッチＡＫ００１がオンである場合に、ステップＳａ９～Ｓａ１１にてＲＡＭ１０２の記憶内容を初期化（クリア）してから、ステップＳａ１２、Ｓａ１３にて設定値を変更可能な状態になるが、こ

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

【０５９６】

図２２－１９は、ステップＳａ１３の設定変更処理における表示モニタ２９の表示態様を示している。図２２－１９（Ａ）に示すように、表示モニタ２９において連比や役比、ベース等が表示されているときに遊技場の係員などによって電源スイッチＡＫ００２が操作され、電源遮断により電力供給が停止されると、図２２－１９（Ｂ）に示すように、表示モニタ２９での表示が終了する。その後、遊技場の係員などがクリアスイッチＡＫ００１を押下操作するとともに、錠スイッチ５１をオンに切替操作しながら、電源スイッチＡＫ００２を操作することにより、電源投入により電力供給が開始されると、図２２－１９（Ｃ）に示すように、表示モニタ２９では、第１表示部２９ＡにおいてＲＡＭ１０２のバックアップ領域に格納されている設定値が表示される。この設定値が表示されている状態において、遊技場の係員などにより設定切替スイッチ５２が押下操作されると、その操作が検出されるごとに第１表示部２９Ａに表示している数値を順次更新して表示する。例えば設定切替スイッチ５２の押下操作が検出されたときに、第１表示部２９Ａに「１」が表示されていれば「２」に更新し、「２」が表示されていれば「３」に更新し、「３」が表示されていれば「１」に更新することにより、第１表示部２９Ａの表示を「１」～「３」の間で循環的に順次更新できればよい。その後、遊技場の係員などにより錠スイッチ５１が押込操作されると、その操作が検出されたことにより、第１表示部２９Ａに表示されている設定値をＲＡＭ１０２のバックアップ領域に格納（更新記憶）する。このときには、第１表示部２９Ａを点滅表示させることによって、新たな設定値が格納されたことを遊技場の係員などが認識可能に報知する。

【０５９７】

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

【０５９８】

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

【０５９９】

図２２－２０は、ステップＡＫＳ００２の設定確認処理における表示モニタ２９の表示態様を示している。図２２－２０（Ａ）に示すように、表示モニタ２９において連比や役比、ベース等が表示されているときに遊技場の係員などによって電源スイッチＡＫ００２が操作され、電源遮断により電力供給が停止されると、図２２－２０（Ｂ）に示すように、表示モニタ２９での表示が終了する。その後、遊技場の係員などがクリアスイッチＡＫ００１を押下操作することなく、錠スイッチ５１をオンに切替操作しながら、電源スイッチＡＫ００２を操作することにより、電源投入により電力供給が開始されると、図２２－２０（Ｃ）に示すように、表示モニタ２９では、第１表示部２９ＡにおいてＲＡＭ１０２のバックアップ領域に格納されている設定値が表示される。この設定値が表示されている状態では、遊技場の係員などにより設定切替スイッチ５２が押下操作されても、第１表示部２９Ａに表示している数値を更新表示することはできない。その後、遊技場の係員などにより錠スイッチ５１をオフとする切替操作がなされると、その操作が検出されたことにより、設定確認処理を終了する。ＣＰＵ１０３は、メイン処理におけるステップＳａ１４以降の処理を実行することによって遊技が可能な状態となる。これにより、例えば変動表示結果や大当り種別、変動パターンの決定抽選や、賞球の払出などが実行可能な状態となる。

【０６００】

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

【０６０１】

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

【０６０２】

（他の特徴部における構成や遊技制御に関する変形例の説明）

図２２－２１は、遊技中に設定変更処理を実行可能な変形例における表示モニタ２９の表示態様を示している。パチンコ遊技機１における設定値は、電源投入時に変更可能な形態に限定されるものではなく、設定値の変更は遊技中に実行可能であってもよい。この場合には、ＣＰＵ１０３がメイン処理にてステップＳａ１６より後の処理を開始した後、遊技場の係員などにより遊技機用枠３が開放され、錠スイッチ５１をオンとする切替操作とともにクリアスイッチＡＫ００１をオンとする押下操作が行われると、それらの操作が検出されたことにより、表示モニタ２９では、第１表示部２９Ａにおいて現在のパチンコ遊技機１に設定されている設定値を表示させる。この設定値が表示されている状態において、遊技場の係員などにより設定切替スイッチ５２あるいはクリアスイッチＡＫ００１が押下操作されると、その操作が検出されるごとに第１表示部２９Ａに表示している数値を順次更新して表示する。そして、遊技場の係員などにより錠スイッチ５１が押込操作されると、その操作が検出されたことにより、第１表示部２９Ａに表示されている設定値をパチンコ遊技機１の新たな設定値として、ＲＡＭ１０２のバックアップ領域に格納（更新記憶）する。

【０６０３】

パチンコ遊技機１における設定値は、錠スイッチ５１をオンに切替操作する動作の検出と、クリアスイッチＡＫ００１をオンに押下操作する動作の検出とに基づいて、電源投入時に変更可能な形態に限定されるものではなく、少なくとも錠スイッチ５１をオンに切替操作する動作の検出に基づいて、電源投入時に変更可能であってもよい。例えば電源投入時にクリアスイッチＡＫ００１をオンに押下操作する動作の検出がない場合でも、錠スイッチ５１をオンに切替操作する動作の検出に基づいて、ＲＡＭ１０２の記憶内容を初期化（クリア）することなく停電時の記憶内容を復旧させ、その後にクリアスイッチＡＫ００１をオンに押下操作する動作の検出などに基づいて、パチンコ遊技機１において設定されている設定値を変更可能にしてもよい。このように、電源投入による電力供給の開始に伴い、ＲＡＭ１０２の記憶内容を初期化（クリア）することによるパチンコ遊技機１の初期化が行われない場合でも、電源投入時のパチンコ遊技機１において設定されている設定値を変更する制御が行われてもよい。

【０６０４】

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

【０６０５】

パチンコ遊技機１に新たな設定値が設定されたことに基づいて第１大入賞口や第２大入賞口が閉鎖される形態に限定されるものではなく、表示モニタ２９にパチンコ遊技機１に

設定されている設定値が表示されたタイミング、つまり、ＣＰＵ１０３によって設定変更処理が実行されるときに第１大入賞口や第２大入賞口を閉鎖してもよい。これにより、パチンコ遊技機１に設定値の変更が的確に反映されなくなってしまうことを確実に防ぐことができる。

【０６０６】

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

【０６０７】

図２２－２２（Ｂ）は、設定値の表示を行う表示部が設けられない場合における連比、役比、ベースの表示制御例を示している。この場合には、設定値１での連比、役比、ベースを赤色、設定値２での連比、役比、ベースを緑色、設定値３での連比、役比、ベースを青色にて表示する。設定値に応じて異なる表示色により、連比、役比、ベースを表示することにより、いずれの設定値での数値であるかを把握しやすくすることができる。この表示制御例でも、上記実施例と同様に、設定値１における連比、役比、ベースを５秒間隔ごとに切替表示が可能であり、表示切替スイッチ３０の操作ごとに、設定値１における連比、役比、ベースの５秒間隔での切替表示を、設定値２における連比、役比、ベースの５秒間隔での切替表示へ、さらには、設定値３における連比、役比、ベースの５秒間隔での切替表示へと、循環的に変化させることができればよい。あるいは、設定値１における連比、設定値２における連比、設定値３における連比の５秒間隔での切替表示と、設定値１における役比、設定値２における役比、設定値３における役比の５秒間隔での切替表示と、設定値１におけるベース、設定値２におけるベース、設定値３におけるベースの５秒間隔での切替表示と、を表示切替スイッチ３０の操作ごとに循環的な変化が可能であってもよい。

【０６０８】

表示モニタ２９は、設定値ごとの連比、役比、ベースを表示可能な形態に限定されるものではなく、設定値１～設定値３のいずれか１の設定値に応じた連比、役比、ベースのみを表示可能としてもよい。例えば、設定値１～設定値３の各々で連比、役比、ベースを算出し、これら算出した連比、役比、ベースのうち、最も高いまたは低い値や、最も計測時間の長いまたは短い値などのみを表示モニタ２９において表示可能とすればよい。さらに、これら算出した連比、役比、ベースのうち、最も高いまたは低い値や、最も計測時間の長いまたは短い値を表示モニタ２９における初期表示とし、表示切替スイッチ３０の操作によって初期表示から他の値に表示モニタ２９の表示を切替可能としてもよい。

【０６０９】

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

【０６１０】

表示モニタ２９においては、設定されている設定値に応じた連比、役比、ベースのみを表示可能としてもよい。さらに、表示モニタ２９においては、設定されている設定値に応じた連比、役比、ベースを初期表示として表示するとともに、表示切替スイッチ３０の操作に応じて、初期表示から他の設定値における連比、役比、ベースの表示に切り替えてもよい。表示モニタ２９においては、設定値に応じた所定情報として、所定時間（例えば、１時間）あたりの賞球数等、連比、役比、ベース以外の数値を表示可能としてもよい。

【０６１１】

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

【０６１２】

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

【０６１３】

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

【０６１４】
ＲＡＭ１０２の初期化（クリア）が実行されてから、または、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が変更されてから、所定時間（例えば、１時間）が経過するまで、または、所定回数（例えば、１００回）の変動表示が実行されるまでの間は、特定の変動パターンの変動表示（例えば、スーパーリーチの変動パターンの変動表示）の決定割合が通常時の各変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する場合よりも増加あるいは低下するようにしてもよい。この場合には、設定されている設定値が１である場合と２である場合、３である場合とで、それぞれ異なる決定割合にてスーパーリーチの変動パターンの変動表示の実行を決定してもよい。これにより、ＲＡＭ１０２の初期化（クリア）が実行されてから、または、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が変更されてから、所定時間（例えば、１時間）が経過するまで、または、所定回数（例えば、１００回）の変動表示が実行されるまでの間においてスーパーリーチの変動パターンの変動表示回数に遊技者を注目させることができるので、スーパーリーチの変動パターンの変動表示による演出効果を高めることができる。さらに、ＲＡＭ１０２の初期化（クリア）が実行されてから、または、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が変更されてから、所定時間が経過するまで、または、所定回数の変動表示が実行されるまでの間においてのみ決定可能な変動パターンを設定値ごとに設け、これら設定値に応じた変動パターンによる変動表示の実行によってパチンコ遊技機１に設定されている設定値を遊技者に対して報知可能としてもよい。

【０６１５】
ＲＡＭ１０２の初期化（クリア）が実行されてから、または、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が変更されてから、所定時間（例えば、１時間）が経過するまで、または、所定回数（例えば、１００回）の変動表示が実行されるまでの間は、パチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じて非リーチやノーマルリーチ等のスーパーリーチ以外の変動パターンの決定割合が異なっていてもよいし、パチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じて非リーチやノーマルリーチ、スーパーリーチ等の通常の変動パターンとは異なる変動パターン（例えば、変動時間が０．１等の極端に短い変動パターンや、変動時間が１０分等の極端に長い変動パターン）の決定割合が異なるようにしてもよい。

【０６１６】
ＲＡＭ１０２の初期化（クリア）が実行されてから、または、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が変更されてから、所定時間（例えば、１時間）が経過するまで、または、所定回数（例えば、１００回）の変動表示が実行されるまでの特定期間は、特定の演出が実行される割合でパチンコ遊技機１に設定されている設定値を示唆するようにしてもよい。例えば、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が遊技者にとって有利な設定値であることを示唆する高設定示唆演出を実行可能とし、特定期間は、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が１（最も遊技者にとって有利な設定値）である場合に高設定値示唆演出が最も実行されやすく、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が３（最も遊技者にとって不利な設定値）である場合に高設定値示唆演出が最も実行されにくくすればよい。特定期間では、パチンコ遊技機１に設定されている設定値が前回パチンコ遊技機１への電源供給が停止したときから変更されたか否かに応じて非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの少なくともいずれかの変動パターンの決定割合が異なるようにしてもよい。

【０６１７】
パチンコ遊技機１は、大当り遊技終了後に遊技状態を確変状態に制御可能なパチンコ遊技機として構成され、大当り遊技中に第３カウントスイッチを遊技球が通過したことに基づいて大当り遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御可能としてもよい。この場合は、大当り種別として、大当り遊技中に第２大入賞口を開放する大当り種別、つまり、遊技球が大当り遊技中に第３カウントスイッチを通過可能な大当り種別（以下、大当りＸ）と、大当り遊技中に第２大入賞口を開放しない、つまり、遊技球が大当り遊技中に第３カウントスイッチを通過不能な大当り種別（以下、大当りＹ）を設け、これら大当りＸと大当りＹ

の決定割合を設定値に応じて異ならせてもよい。このようにすることで、設定されている設定値に応じて大当り遊技終了後に遊技状態が確変状態に制御される割合を異ならせることができるので、遊技興趣を向上できる。

【０６１８】

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

【０６１９】

パチンコ遊技機１に可動体を設け、この可動体を変動表示中や大当り遊技中といった遊技中に動作させる可動体演出を実行可能としてもよい。このような可動体を設ける場合は、第２大入賞口の内部における規制部材の進退動作確認などの可変入賞初期化制御を実行可能にするとともに、可動体の動作確認や可動体を初期位置に移動させる可動体初期化制御を演出制御用ＣＰＵ１２０により実行可能とし、パチンコ遊技機１に新たな設定値が設定されるとき（例えば、パチンコ遊技機１に電源が投入されたときや、パチンコ遊技機１に新たな設定値が設定されたとき）に、可変入賞初期化制御と可動体初期化制御を実行するようにしてもよい。これにより、規制部材や可動体の動作に、新たな設定値を的確に反映させることができる。可変入賞初期化制御や可動体初期化制御は、メイン処理におけるステップＳａ１３またはステップＳａ１４の実行後に実行すればよい。例えば１回目のタイマ割込が発生したタイミングで、可変入賞初期化制御や可動体初期化制御を実行してもよい。可変入賞初期化制御と可動体初期化制御を実行可能である場合は、可変入賞初期化制御を可動体初期化制御よりも前のタイミングにて開始してもよい。あるいは、可変入賞初期化制御と可動体初期化制御を同時に開始するとともに、可変入賞初期化制御を可動体初期化制御よりも先に終了してもよい。これにより、遊技球の入賞にかかわる初期化制御を適切に行うことができる。

【０６２０】

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

【０６２１】

図２２－２３および図２２－２４は、錠スイッチ５１と設定切替スイッチ５２の設置箇所を主基板１１の側方とした変形例を示している。錠スイッチ５１と設定切替スイッチ５２をパチンコ遊技機１の背面側に設けることによって、遊技場の係員などが遊技機用枠３を開放しなければこれら錠スイッチ５１と設定切替スイッチ５２を操作不能である。これに加えて、遊技機用枠３の閉鎖時に錠スイッチ５１と設定切替スイッチ５２をパチンコ遊技機１の背面側から被覆するセキュリティーカバー５００Ａを設けることで、遊技機用枠３の閉鎖時におけるパチンコ遊技機１の不正な設定値の変更を防止できるようにしてもよい。

【０６２２】

セキュリティーカバー５００Ａは、外枠１ａの右側辺下部に取り付けられている。これにより、遊技機用枠３の閉鎖時には、セキュリティーカバー５００Ａがパチンコ遊技機１の背面側から錠スイッチ５１と設定切替スイッチ５２に近接することによって、錠スイッチ５１と設定切替スイッチ５２とを操作不能とすることができる。その一方で、遊技機用枠３の開放時には、セキュリティーカバー５００Ａが錠スイッチ５１と設定切替スイッチ５２とから離間することによって、錠スイッチ５１と設定切替スイッチ５２とを操作可能とすることができる。錠スイッチ５１と設定切替スイッチ５２とをパチンコ遊技機１の背

面側からカバー体によって被覆するとともに、さらに遊技機用枠３の閉鎖時にパチンコ遊技機１の背面側からカバー体をセキュリティーカバー５００Ａによってパチンコ遊技機１の背面側から被覆する（セキュリティーカバー５００Ａによってカバー体を前方に向けて押圧する）ことにより、遊技機用枠３の閉鎖時におけるパチンコ遊技機１の不正な設定値の変更をより強力に防止できるようにしてもよい。設定切替スイッチ５２がクリアスイッチＡＫ００１で代用される場合には、設定切替スイッチ５２に代えて、クリアスイッチＡＫ００１をカバー体やセキュリティーカバー５００Ａによって被覆すればよい。

【０６２３】

図２２－２５は、セキュリティーカバーを遊技機用枠３に設けた変形例を示している。具体的には、セキュリティーカバー５００Ｂを遊技機用枠３に対して左右方向にスライド可能に設けてもよい。遊技機用枠３の閉鎖時には、セキュリティーカバー５００Ｂの右端部を外枠１ａの右側辺と遊技機用枠３との間で挟持し、セキュリティーカバー５００Ｂを錠スイッチ５１と設定切替スイッチ５２とを背面側から被覆している状態から移動不能とすればよい。そして、遊技機用枠３の開放時には、セキュリティーカバー５００Ｂをスライド移動させることによって錠スイッチ５１と設定切替スイッチ５２とを操作可能とすればよい。設定切替スイッチ５２がクリアスイッチＡＫ００１で代用される場合には、設定切替スイッチ５２に代えて、クリアスイッチＡＫ００１をセキュリティーカバー５００Ｂによって被覆すればよい。

【０６２４】

図２２－２６は、セキュリティカバーを回動可能に設けた変形例を示している。具体的には、セキュリティーカバー５００Ｃの左端部を遊技機用枠３の背面側に設けられた上下方向を向く枢軸に対して回動可能に枢支してもよい。このような場合は、遊技機用枠３の閉鎖時に、セキュリティーカバー５００Ｃの右端部を外枠１ａの右側辺と遊技機用枠３との間で挟持し、セキュリティーカバー５００Ｃを錠スイッチ５１と設定切替スイッチ５２とを背面側から被覆している状態から移動不能とすればよい。そして、遊技機用枠３の開放時には、セキュリティーカバー５００Ｃを図示しない枢軸周りに回動させることによって錠スイッチ５１と設定切替スイッチ５２とを操作可能とすればよい。設定切替スイッチ５２がクリアスイッチＡＫ００１で代用される場合には、設定切替スイッチ５２に代えて、クリアスイッチＡＫ００１をセキュリティーカバー５００Ｃによって被覆すればよい。

【０６２５】

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

【０６２６】

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

げることができるばかりか、大当り確率の低い設定値が設定されているパチンコ遊技機１であっても遊技者に対して遊技を行う意志を惹起させることができる。

【０６２７】

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

【０６２８】

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

【０６２９】

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

【０６３０】

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

【０６３１】

以上のように、主基板１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ１００では、電源投入による電力供給の開始に伴い、ＣＰＵ１０３がメイン処理を実行することにより、錠スイッチ５１やクリアスイッチＡＫ００１による動作の検出結果に応じて、設定変更状態、設定確認状態、初期化状態、停電復旧状態のいずれかに制御可能となる。設定変更状態は、設定切替スイッチ５２あるいはクリアスイッチＡＫ００１の操作による設定値の変更を許可する変更許可状態である。設定確認状態は、表示モニタ２９にて、設定されている設定値を確認可能な状態である。初期化状態は、設定変更状態や設定確認状態とは異なり、ＲＡＭ１０２の記憶内容が初期化（クリア）された状態である。停電復旧状態は、ＲＡＭ１０２の記憶内容が停電時の内容に復旧された状態である。

【０６３２】

図２２－２７は、電源投入時のスイッチ検出に応じた状態制御例を示している。電源スイッチＡＫ００２の操作に基づく電源投入により電力供給が開始されたときに、錠スイッチ５１がオンであるとともに、クリアスイッチＡＫ００１がオンである場合には、メイン処理のステップＳａ１３にて設定変更処理が実行されることで、設定変更状態の制御を行う。この場合には、メイン処理のステップＳａ９にてＲＡＭ１０２の記憶内容が初期化される。これに対し、電力供給が開始されたときに、錠スイッチ５１がオンであり、クリアスイッチＡＫ００１がオフである場合には、メイン処理のステップＡＫＳ００２にて設定確認処理が実行されることで、設定確認状態の制御を行う。この場合には、メイン処理のステップＳａ９が実行されず、ステップＳａ４１、Ｓａ４２により、ＲＡＭ１０２の記憶内容が停電時の内容に復旧される。電力供給が開始されたときに、錠スイッチ５１がオフであり、クリアスイッチＡＫ００１がオンである場合には、メイン処理のステップＳａ９にてＲＡＭ１０２の記憶内容が初期化されることで、初期化状態の制御を行う。この場合には、メイン処理のステップＳａ１２にて錠スイッチ５１がオフであると判定されるので、ステップＳａ１３の設定変更処理が実行されない。電力供給が開始されたときに、錠スイッチ５１がオフであるとともに、クリアスイッチＡＫ００１がオフである場合には、メイン処理のステップＳａ４１、Ｓａ４２により、ＲＡＭ１０２の記憶内容が停電時の内容に復旧されることで、停電復旧状態の制御を行う。この場合には、メイン処理のステップＡＫＳ００１にて錠スイッチ５１がオフであると判定されるので、ステップＡＫＳ００２の設定確認処理が実行されない。このように、電源スイッチＡＫ００２を用いた電源投入の動作に伴い、錠スイッチ５１、および、クリアスイッチＡＫ００１により、遊技場の係員などによるオンとオフの切替操作や押下操作となる各種動作を検出し、それらの検出結果に応じた状態の制御を行うことができる。

【０６３３】

（上記特徴部に係る手段の説明）

上記実施例には、以下のような特徴部が含まれている。つまり、従来、設定値を設定可能なパチンコ遊技機として、例えば、特開２０１０－２００９０２号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開２０１０－２００９０２号公報に記載の遊技機にあっては、設定されている設定値を表示するための専用の設定値表示手段が設けられており、遊技機のコスト増を防ぐことができないという問題があった。そこで、この問題を解決する特徴部に係る手段１の遊技機として、

遊技媒体（例えば、遊技球）を用いた遊技が可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

複数の設定値のうちのいずれかの設定値（例えば、設定値１～設定値３のいずれか）に設定可能な設定手段（例えば、ＣＰＵ１０３がＳａ１３の設定変更処理を実行する部分）と、

設定された設定値にもとづいて前記有利状態の制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

遊技媒体が所定領域（例えば、一般入賞口、第１始動入賞口、第２始動入賞口、第１大入賞口、第２大入賞口など）に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、ＣＰＵ１０３が大当り開放中処理を実行する部分など）と、

前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ２９など）と、

を備え、

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

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この手段１によれば、設定されている設定値を表示するための表示装置を個別に設ける必要がないので、遊技機のコスト増を防ぐことができる。

【０６３４】

上記特徴部の手段２の遊技機として、
前記情報表示手段は、設定値に応じた所定情報を表示可能である（例えば、表示モニタ２９において連比、役比、ベースを表示可能な部分など）
ことを特徴とする手段１に記載の遊技機が記載されており、この手段２においては、遊技機の状態を把握しやすくできる。
【０６３５】
上記特徴部の手段３の遊技機として、
前記情報表示手段は、各設定値の所定情報を順次表示可能である（例えば、表示モニタ２９は、短期連比、短期役比、総累計連比、総累計役比、ベース１、ベース２を５秒間隔で順次表示する部分など）
ことを特徴とする手段２に記載の遊技機が記載されており、この手段３においては、各設定値の所定情報を把握しやすくできる。
【０６３６】
上記特徴部の手段４の遊技機として、
前記情報表示手段は、各設定値の所定情報を異なる表示態様により表示可能である（例えば、設定値１では、連比、役比、ベースを赤色で表示し、設定値２では、連比、役比、ベースを緑色で表示し、設定値３では、連比、役比、ベースを青色で表示する部分など）
ことを特徴とする手段２または手段３に記載の遊技機が記載されており、この手段４においては、各設定値の所定情報を把握しやすくできる。
【０６３７】
上記特徴部の手段５の遊技機として、
操作手段（例えば、表示切替スイッチ３０など）を備え、
前記情報表示手段は、各設定値の所定情報を、前記操作手段の操作に応じて切替表示可能である（例えば、表示切替スイッチ３０の操作によって、設定値１の連比、役比、ベースの表示を、設定値２の連比、役比、ベースの表示に切り替える部分や、設定値２の連比、役比、ベースの表示を、設定値３の連比、役比、ベースの表示に切り替える部分など）
ことを特徴とする手段２～手段４のいずれかに記載の遊技機が記載されており、この手段５においては、各設定値の所定情報を把握しやすくできる。
【０６３８】
上記特徴部の手段６の遊技機として、
前記情報表示手段は、前記設定手段によって設定されている設定値に応じた所定情報を表示する（例えば、設定されている設定値に応じた連比、役比、ベースのみを表示可能とする部分など）
ことを特徴とする手段２～手段５のいずれかに記載の遊技機が記載されており、この手段６においては、設定手段にて設定されている設定値の所定情報の確認作業を容易に行うことができる。
【０６３９】
上記特徴部の手段７の遊技機として、
前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を算出可能な算出手段（例えば、ＣＰＵ１０３が６０００個分の連比（％）、役比（％）、及び累計の連比（％）、役比（％）及び前回の賞球６００００個に基づいて算出されたベース（ベース１（％））、直前の賞球６００００個に基づいて算出されたベース（ベース２（％））を算出する部分など）を備え、
前記算出手段は、前記情報を各設定値毎に個別に算出可能であり（例えば、一般入賞賞球や第１始動口賞球、普通電役賞球、特別電役賞球、賞球合計、打込合計は、設定されている設定値に応じた記憶領域（リングバッファ）に記憶されることにより設定値ごとに個別に算出可能な部分など）、
前記情報表示手段は、設定値のうちのいずれか１の特定設定値に応じた前記情報のみを表示する（例えば、設定値１～設定値３のいずれか１の設定値に応じた連比、役比、ベースのみを表示可能とする部分など）

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

【０６４０】

上記特徴部の手段８の遊技機として、

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

前記算出手段は、各設定値に応じた前記情報である個別情報を個別に算出可能であるとともに、２以上の異なる設定値に応じた前記情報である複合情報を算出可能であって（例えば、２以上の設定値において合算した連比、役比、ベースを算出する部分など）、

前記情報表示手段は、前記情報と前記複合情報とを表示可能である（例えば、２以上の設定値における連比、役比、ベースを算出して表示モニタ２９に表示可能とする部分など）

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

【０６４１】

（他の特徴部に関する演出制御の説明）

図２２－２８は、上記特徴部を備える実施例において、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行する演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。この演出制御メイン処理は、上記実施の形態における演出制御メイン処理に代えて実行できればよい。この実施例の演出制御メイン処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、上記実施の形態と同様の初期化処理（ステップＡＫＳ０１１）を実行した後、上記実施の形態とは異なり、電源投入時コマンド処理（ステップＡＫＳ０１２）を実行する。電源投入時コマンド処理を実行した後には、上記実施の形態と同様に、タイマ割込フラグがオンとなっているか否かを判定し（ステップＡＫＳ０１３）、オフであれば（ステップＡＫＳ０１３；Ｎｏ）、ステップＡＫＳ０１３の処理を繰り返し実行して待機する。これに対し、タイマ割込フラグがオンである場合には（ステップＡＫＳ０１３；Ｙｅｓ）、タイマ割込フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップＡＫＳ０１４）、コマンド解析処理（ステップＡＫＳ０１５）、演出制御プロセス処理（ステップＡＫＳ０１６）、演出用乱数更新処理（ステップＡＫＳ０１７）を順に実行する。

【０６４２】

図２２－２９は、電源投入時コマンド処理として、ステップＡＫＳ０１２にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、電力供給の開始に伴い主基板１１から送信された演出制御コマンドを、受信コマンドとして取得し、その内容を判定する。具体的には、受信コマンドがＲＡＭクリア通知コマンドとなるコマンド９０００Ｈであるか否かを判定する（ステップＡＫＳ０２１）。ＲＡＭクリア通知コマンドではない場合には（ステップＡＫＳ０２１；Ｎｏ）、受信コマンドが停電復旧指定コマンドとなるコマンド９２００Ｈであるか否かを判定する（ステップＡＫＳ０２２）。停電復旧停止コマンドではない場合には（ステップＡＫＳ０２２；Ｎｏ）、受信コマンドが設定変更開始コマンドとなるコマンド９１００Ｈであるか否かを判定する（ステップＡＫＳ０２３）。設定変更開始コマンドではない場合には（ステップＡＫＳ０２３；Ｎｏ）、受信コマンドが設定確認開始コマンドとなるコマンド９４００Ｈであるか否かを判定する（ステップＡＫＳ０２４）。設定確認開始コマンドではない場合には（ステップＡＫＳ０２４；Ｎｏ）、ステップＡＫＳ０２１に戻り、受信コマンドを取得するまでステップＡＫＳ０２１～ＡＫＳ０２４を繰り返し実行して待機する。なお、受信コマンドを取得できずに予め定められたエラー判定時間が経過した場合には、受信コマンドのエラーが発生したことを報知してもよい。

【０６４３】

ステップＡＫＳ０２３にて受信コマンドが設定変更開始コマンドであると判定された場

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

【０６４４】

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

【０６４５】

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

【０６４６】

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

【０６４７】

ステップＡＫＳ０２４にて受信コマンドが設定確認開始コマンドであると判定された場合には（ステップＡＫＳ０２４；Ｙｅｓ）、遊技停止状態開始時処理を実行する（ステップＡＫＳ０３１）。ステップＡＫＳ０３１にて実行される遊技停止状態開始時処理では、例えば、主基板１１から送信される演出制御コマンドのうち、設定確認終了コマンド以外のコマンドについては、受信を無効とする設定を行うようにすればよい。これにより、例えば演出図柄の可変表示や大当り中の演出表示といった、遊技の進行に伴う各種の演出が実行されないように規制すればよい。設定確認開始コマンドを受信した場合には、設定確

認状態となることに対応した遊技停止状態であるときに、遊技停止状態ではないときに実行可能な遊技の進行に伴う各種の演出が、実行されないという範囲あるいは限界としての制限が設けられる。

【０６４８】

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

【０６４９】

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

【０６５０】

その後、停電復旧報知を実行する制御を行ってもよい。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、停電復旧報知に対応して予め用意された制御データに基づき、演出表示装置５に停電復旧報知画面を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから停電復旧報知音声を出力させるように、制御を行ってもよい。ステップＡＫＳ０２２にて受信コマンドが停電復旧指定コマンドであると判定した場合にも（ステップＡＫＳ０２２；Ｙｅｓ）、停電復旧報知を実行できるようにしてもよい。これらの場合には、電源投入による電力供給の開始に伴いクリアスイッチＡＫ００１の押下操作となる動作が検出されない場合に対応して、ＲＡＭ１０２の記憶内容が停電時の内容に復旧されたことを報知できればよい。

【０６５１】

図２２－３０は、この実施例において、演出制御による報知や画面表示などに関し、制御の優先度を示している。パチンコ遊技機１では、電源投入による電力供給の開始に伴い、設定変更状態や設定確認状態に制御された場合に、パチンコ遊技機１における遊技の進行を停止させる遊技停止状態となる。これに対応して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、電源投入時コマンド処理のステップＡＫＳ０２５やステップＡＫＳ０３１にて、遊技停止状態開始時処理を実行する。遊技停止状態開始時処理が実行された後には、設定変更終了コマンドや設定確認終了コマンドとは異なるコマンドの受信が無効となり、通常の演出に関する制御が実行されないように規制される。そのため、設定変更報知や設定確認報知の優先度ＡＫＰ０１は、演出制御に関する優先度のうちで、最も高い優先度となる。例えば節電機能等設定画面などの優先度ＡＫＰ０２は、設定変更報知や設定確認報知の優先度ＡＫＰ０１よりも低い優先度となる。節電機能等設定画面は、パチンコ遊技機１（遊技機用枠３）の背面側に設けられた出力量切替スイッチのスイッチ位置を、特定位置として予め定められた位置とした場合に、節電機能の有無や種類、ＲＴＣによる現在日時の設定などを可能にするために、演出表示装置５にて表示可能な画面である。磁石エラー報知などの優先度ＡＫＰ０３は、節電機能等設定画面などの優先度ＡＫＰ０２よりも低い優先度となるので、設定変更報知や設定確認報知の優先度ＡＫＰ０１よりも低い優先度となる。通常時における遊技の進行に対応した通常遊技画面の優先度ＡＫＰ０Ｚは、演出制御に関する優先

度のうちで、最も低い優先度となるので、設定変更報知や設定確認報知の優先度ＡＫＰ０１よりも低い優先度となる。

【０６５２】

このように、設定変更報知や設定確認報知の優先度ＡＫＰ０１は、節電機能等設定画面などの優先度ＡＫＰ０２よりも高いので、電源投入時コマンド処理のステップＡＫＳ０２６により設定変更報知を開始する制御が行われた場合や、ステップＡＫＳ０３２により設定確認報知を開始する制御が行われた場合には、設定変更や設定確認の終了となる前に、仮に、出力量切替スイッチのスイッチ位置が特定位置に切り替えられたとしても、出力量切替スイッチを切り替えたことによる節電機能等設定画面の表示は開始されない。こうして、設定変更報知画面や設定確認報知画面といった、パチンコ遊技機１における設定値に関する表示を、節電機能等設定画面といった、演出の出力量あるいは出力制御に関する表示よりも優先して表示する。これにより、設定値に関する表示が適切に行われるので、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【０６５３】

（他の特徴部における演出制御に関する変形例の説明）

図２２－３１は、遊技中に設定確認処理を実行可能な変形例において実行される演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。パチンコ遊技機１における設定値は、電源投入時に確認可能な形態に限定されるものではなく、設定値の確認は遊技中に実行可能であってもよい。この場合には、ＣＰＵ１０３がメイン処理にてステップＳａ１６より後の処理を開始した後、遊技場の係員などにより遊技機用枠３が開放され、錠スイッチ５１をオンとする切替操作が行われると、その操作が検出されたことにより、表示モニタ２９では、第１表示部２９Ａにおいて現在のパチンコ遊技機１に設定されている設定値を表示させる。この表示は、遊技場の係員などにより設定切替スイッチ５２あるいはクリアスイッチＡＫ００１が押下操作されても変更されず、現在のパチンコ遊技機１で設定されている設定値を確認するための表示となっている。遊技中に設定確認処理の実行が開始されるときには、パチンコ遊技機１において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定確認開始コマンドとなるコマンド９４００Ｈが送信される。設定確認処理の実行が終了するときには、設定確認状態が終了し、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定確認終了コマンドとなるコマンド９４０１Ｈが送信される。変形例における演出制御メイン処理では、ステップＡＫＳ０１７にて演出用乱数更新処理を実行した後に、進行中設定確認処理（ステップＡＫＳ０１Ａ）を実行してから、ステップＡＫＳ０１３に戻る。

【０６５４】

図２２－３２は、進行中設定確認処理として、ステップＡＫＳ０１Ａにて実行される処理の一例を示すフローチャートである。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示モニタ２９にて、設定されている設定値を確認可能に表示している設定確認中であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ０５１）。ステップＡＫＳ０５１では、例えばステップＡＫＳ０５８における制御が行われた後、ステップＡＫＳ０６０における制御が行われるまでの期間において、設定確認中であると判定すればよい。設定確認中ではない場合には（ステップＡＫＳ０５１；Ｎｏ）、主基板１１から送信された設定確認開始コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップＡＫＳ０５２）。このとき、設定確認開始コマンドを受信した場合には（ステップＡＫＳ０５２；Ｙｅｓ）、パチンコ遊技機１における遊技の進行中であるか否かを判定する（ステップＡＫＳ０５３）。ステップＡＫＳ０５３では、主基板１１から送信された客待ちデモ指定コマンドを受信した後、第１変動開始コマンドや第２変動開始コマンドを受信するまでの期間において、遊技の進行中ではないと判定し、それ以外の期間では、遊技の進行中であると判定すればよい。

【０６５５】

ステップＡＫＳ０５３にて遊技の進行中であると判定した場合には（ステップＡＫＳ０５３；Ｙｅｓ）、進行中設定確認フラグをオン状態にセットする（ステップＡＫＳ０５４）。進行中設定確認フラグは、遊技の進行中に設定確認開始コマンドを受信したことを示

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

【０６５６】

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

【０６５７】

ステップＡＫＳ０５１にて設定確認中であると判定された場合には（ステップＡＫＳ０５１；Ｙｅｓ）、設定確認終了コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＡＫＳ０５９）。このとき、設定確認終了コマンドを受信していなければ（ステップＡＫＳ０５９；Ｎｏ）、進行中設定確認処理を終了する。これに対し、設定確認終了コマンドを受信したと判定された場合には（ステップＡＫＳ０５９；Ｙｅｓ）、設定確認報知を終了する制御を行う（ステップＡＫＳ０６０）。

【０６５８】

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

【０６５９】

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

【０６６０】

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

【０６６１】

設定変更報知や設定確認報知に加えて、設定変更終了報知や設定確認終了報知を実行可能にしてもよい。例えば、電源投入時コマンド処理では、ステップＡＫＳ０２８での制御

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

【０６６２】

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

【０６６３】

設定変更終了コマンドとなるコマンド９３ＸＸＨと、設定確認終了コマンドとなる９４０１Ｈとが用意される形態に限定されるものではなく、設定変更終了コマンドおよび設定確認終了コマンドとして、共通の設定終了時コマンドが用いられるものであってもよい。この場合、電源投入時コマンド処理では、ステップＡＫＳ０２７にて、設定終了時コマンドを受信したときに設定変更を終了すると判定し、ステップＡＫＳ０３３にて、設定終了時コマンドを受信したときに設定確認を終了すると判定すればよい。

【０６６４】

（特徴部７１ＡＫに関する説明）

図２２－３３は、この実施例の特徴部７１ＡＫに関し、パチンコ遊技機１の背面側に設けられた出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１の構成例を示している。出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１は、パチンコ遊技機１の背面側において、演出制御用ＣＰＵ１２０が搭載された演出制御基板１２の右上部分に設けられていればよい。出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１は、演出制御基板１２を収容する基板ケースに形成された開口部を介して外部から操作可能となっている。出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１は、所定の演出出力などを初期設定するためのスイッチ切替操作といった、所定の動作を検出可能な回転式のスイッチであればよい。出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１により初期設定される演出出力には、少なくとも、スピーカ８Ｌ、８Ｒの音量が含まれていればよい。また、遊技効果ランプ９などの発光部材の発光量が含まれていてもよい。例えば遊技場の係員が遊技機用枠３を開放したときに、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１を操作可能な状態になる。このように、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１は、遊技機用枠３を開放することが、演出出力の初期設定を変更可能にする条件となっている。出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１は、演出出力を複数段階のいずれかに初期設定する。また、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置に応じて、スティックコントローラ３１Ａなどを用いて遊技者による演出出力の変更調整を許可するか禁止するかが切り替えられる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、こうした演出出力の設定を示すデータを、出力設定情報としてＲＡＭ１２２の所定領域な

どに記憶させればよい。

【０６６５】

図２２－３３（Ｂ）に示すように、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１は、「０」から「Ｆ」までの計１６個のチャンネルを備えており、ツマミ７１ＡＫ００２を回動操作する動作により、チャンネルに対応するスイッチ位置を切り替えることができる。この実施例では、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置が「０」～「Ｆ」のいずれであるかに応じて、音量が６段階のいずれかに初期設定されるとともに、遊技者による音量調整を許可するか否かが切り替えられる。出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１は直接または所定回路を介して演出制御用ＣＰＵ１２０に接続され、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置を示す切替スイッチ信号が演出制御用ＣＰＵ１２０に入力されることにより、チャンネルに対応するスイッチ位置を特定することができる。

【０６６６】

図２２－３４は、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置に応じた演出出力などの初期設定制御７１ＡＫＣ０１を示している。この初期設定制御７１ＡＫＣ０１において、例えば、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置が「５」である場合には、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音声の音量について、「音量６（最大）」に応じて上限音量が「９７．０」に初期設定され、遊技者による音量設定（調整）が可能（許可）に制御される。なお、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音声の音量に限定されず、例えば遊技効果ランプ９の光量といった、任意の演出装置の出力量を出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置に応じて初期設定できればよい。出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置が「６」～「Ｆ」のいずれかである場合には、遊技者による音量設定（調整）が不可（禁止）となるので、初期設定された演出出力により演出が実行される。また、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置が「Ｆ」である場合に対応して、演出表示装置５において節電機能等設定画面が表示可能となり、節電機能の有無や種類（節電モード）、および、ＲＴＣ１２６により現在日時を示す値の設定（変更）を行うことができる。

【０６６７】

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

【０６６８】

図２２－３５は、特徴部７１ＡＫに関して、設定変更報知、設定確認報知、初期化報知の実行例を示している。この実行例では、設定変更報知として、図２２－３５（Ａ）に示すように、設定変更報知画面７１ＡＫＤ０１が演出表示装置５に表示され、設定変更報知音声７１ＡＫＥ０１がスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。また、設定確認報知として、図２２－３５（Ｂ）に示すように、設定確認報知画面７１ＡＫＤ０２が演出表示装置５に表示され、設定確認報知音声７１ＡＫＥ０２がスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。初期化報知として、図２２－３５（Ｃ）に示すように、初期化報知画面７１ＡＫＤ０３が演出表示装置５に表示され、初期化報知音声７１ＡＫＥ０３がスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。特徴部７１ＡＫでは、上記実施例と同様に、演出制御メイン処理のステップＡＫＳ０１２にて電源投入時コマンド処理が実行される。この電源投入時コマンド処理では、ステップＡＫＳ０２６での制御により、設定変更報知が開始され、ステップＡＫＳ０２８での制御により、設定変更報知が終了する。また、ステップＡＫＳ０３２での制御により、設定確認報知が開始され、ステップＡＫＳ０３４での制御により、設定確認報知が終了する。さらに、ステップＡＫＳ０３０での制御により、初期化報知期間の開始に伴い初期化報知が開始され、初期化報知期間の終了に伴い初期化報知が終了する。なお、設定変更報知画面７１ＡＫＤ０１、設定確認報知画面７１ＡＫＤ０２、初期化報知画面７１ＡＫＤ０

３は、演出表示装置５における表示領域の全体に表示される態様に限定されず、演出表示装置５における表示領域の一部に表示される態様であってもよい。

【０６６９】

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

【０６７０】

このように、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１におけるスイッチ位置を切り替える動作に応じて、演出出力の調整に関する動作を検出し、その検出に基づいて演出の出力量を複数段階のいずれかに制御する一方で、パチンコ遊技機１における設定値の変更に関する報知となる設定変更報知では、設定変更報知音声７１ＡＫＥ０１の出力として、演出出力の調整に関する動作の検出にかかわらず共通の出力量となる最大音量により報知を行う。設定確認報知や初期化報知でも、設定確認報知音声７１ＡＫＥ０２や初期化報知音声７１ＡＫＥ０３の出力として、演出出力の調整に関する動作の検出にかかわらず共通の出力量となる最大音量により報知を行えばよい。このように、共通の出力量により報知を行うので、設定値の変更や確認、ＲＡＭ１０２における記憶内容の初期化（クリア）に伴い、不正行為が行われることを防止できる。

【０６７１】

図２２－３６は、特徴部７１ＡＫに関して、遊技者音量調整や節電機能設定などが行われる場合の表示例を示している。例えば、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置が「０」であり、未だ遊技者による演出出力の調整が行われていない場合には、音量設定が「音量１（最小）」である。図２２－３６（Ａ）は、この場合に対応して演出表示装置５に表示される遊技者音量調整画面７１ＡＫＤ１１を示している。遊技者音量調整画面７１ＡＫＤ１１は、６段階の音量に対応した６個のメモリを示す演出画像を含み、現在の音量に応じて、各メモリの表示色を異ならせる。例えば、音量設定が「音量１（最小）」であるときには、１つのメモリを第１表示色（例えば赤色）で表示する一方、残った５つのメモリを第２表示色（例えば白色）で表示する。このとき、スティックコントローラ３１Ａの操作桿（レバー）を右に傾倒操作する動作が検出されたことに対応して、音量設定を「音量２」に変更するとともに、遊技者音量調整画面７１ＡＫＤ１１において第１表示色のメモリを１つ増加させる。このように、スティックコントローラ３１Ａの操作桿（レバー）を第１方向（右方向など）に傾倒操作する第１動作が検出されるごとに、演出出力の設定が最大に達するまで、複数段階の演出出力量を１段階ずつ増加させるように変更すればよい。一方、スティックコントローラ３１Ａの操作桿（レバー）を第２方向（左方向）に傾倒操作する第２動作が検出されるごとに、演出出力の設定が最小に達するまで、複数段階の演出出力量を１段階ずつ減少させるように変更すればよい。

【０６７２】

出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置が「Ｆ」である場合には、節電機能やＲＴＣ１２６の値を設定可能になる。図２２－３６（Ｂ）は、この場合に対応して演出表示装置５に表示される節電機能等設定画面７１ＡＫＤ１２を示している。節電機能等設定画面７１ＡＫＤ１２は、節電機能設定を行うための表示エリアと、ＲＴＣ１２６による現在日時（現在時刻）の値を設定するための表示エリアとを含んでいる。節電機能等設定

画面７１ＡＫＤ１２が表示されたときに、遊技場の係員などがスティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂを操作する動作が検出されたことに応じて、節電機能の有無や種類（節電モード）、および、ＲＴＣ１２６による現在日時を示す値の設定（変更）を実行する。演出制御用ＣＰＵ１２０では、節電機能等設定画面７１ＡＫＤ１２の表示や、各設定を変更する動作の検出に基づいて、節電機能などを設定（変更）するための処理が実行される。例えば節電機能等設定画面７１ＡＫＤ１２の表示において「節電モードＡ」を選択することが設定された場合には、デモ画面表示が行われる客待ちデモ中であるときに限り、節電機能を発動させる制御が行われるものであればよい。また、節電機能等設定画面７１ＡＫＤ１２の表示において「節電モードＢ」を選択することが設定された場合には、客待ちデモ中に加えて変動表示の実行中にも、例えば遊技効果ランプ９の輝度（発光量）を低下させるなど、節電機能を発動させる制御が行われるものであればよい。

【０６７３】

図２２－３７は、特徴部７１ＡＫに関して、演出制御用ＣＰＵ１２０により実行される演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。この演出制御メイン処理は、上記実施例における演出制御メイン処理に代えて実行できればよい。特徴部７１ＡＫの演出制御メイン処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、上記実施例と同様に初期化処理（ステップ７１ＡＫＳ０１１）、電源投入時コマンド処理（ステップ７１ＡＫＳ０１２）を実行する。ステップ７１ＡＫＳ０１１の初期化処理は、上記実施例におけるステップＡＫＳ０１１の初期化処理に対応する処理であり、ステップ７１ＡＫＳ０１２の電源投入時コマンド処理は、上記実施例におけるステップＡＫＳ０１２の電源投入時処理に対応する処理であればよい。ステップ７１ＡＫＳ０１２の電源投入時コマンド処理を実行した後、上記実施例とは異なり、開始時出力切替処理（ステップＡＫＳ０１３）を実行する。その後には、上記実施例と同様に、タイマ割込フラグがオンとなっているか否かを判定し（ステップ７１ＡＫＳ０１４）、オフであれば（ステップ７１ＡＫＳ０１４；Ｎｏ）、ステップ７１ＡＫＳ０１４の処理を繰り返し実行して待機する。これに対し、タイマ割込フラグがオンである場合には（ステップ７１ＡＫＳ０１４；Ｙｅｓ）、タイマ割込フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ７１ＡＫＳ０１５）、コマンド解析処理（ステップ７１ＡＫＳ０１６）、演出制御プロセス処理（ステップ７１ＡＫＳ０１７）、演出用乱数更新処理（ステップ７１ＡＫＳ０１８）を順に実行する。さらに、特徴部７１ＡＫの演出制御メイン処理では、進行中出力変更処理（ステップ７１ＡＫＳ０１９）を実行してから、ステップ７１ＡＫＳ０１４に戻る。

【０６７４】

図２２－３８は、開始時出力切替処理として、ステップ７１ＡＫＳ０１３にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。開始時出力切替処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１からの切替スイッチ信号に基づいて、スイッチ位置を特定する（ステップ７１ＡＫＳ０３１）。このときには、特定されたスイッチ位置が「Ｆ」であるか否かを判定する（ステップ７１ＡＫＳ０３２）。そして、スイッチ位置が「Ｆ」以外である場合には（ステップ７１ＡＫＳ０３２；Ｎｏ）、スイッチ位置に応じた演出出力の調整により、出力量の初期設定を切り替える制御を行い（ステップ７１ＡＫＳ０３３）、開始時出力切替処理を終了する。ステップ７１ＡＫＳ０３３では、例えばチャンネルに対応するスイッチ位置を特定可能に示す初期出力設定データを、ＲＡＭ１２２の所定領域に記憶させればよい。

【０６７５】

ステップ７１ＡＫＳ０３２にてスイッチ位置が「Ｆ」であると判定された場合には（ステップ７１ＡＫＳ０３２；Ｙｅｓ）、節電機能などの設定を開始する制御を行う（ステップ７１ＡＫＳ０３４）。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、節電機能などの設定に対応して予め用意された制御データに基づき、演出表示装置５に節電機能等設定画面７１ＡＫＤ１２を表示させるように、制御を行えばよい。こうして節電機能などを設定する制御が開始された後には、設定が完了したか否かを判定する（ステップ７１ＡＫＳ０３５）。ステップ７１ＡＫＳ０３５では、節電機能等設定画面７１ＡＫＤ１２において、「終了」を

示す項目の選択が確定した場合に、設定が完了したと判定すればよい。この設定が完了していない場合には（ステップ７１ＡＫＳ０３５；Ｎｏ）、節電機能などの設定中に対応する制御を行い（ステップ７１ＡＫＳ０３６）、ステップ７１ＡＫＳ０３５に戻る。ステップ７１ＡＫＳ０３６では、スティックコントローラ３１Ａの操作桿（レバー）を傾倒操作する動作の検出や、プッシュボタン３１Ｂを押下操作する動作の検出などに応じて、節電機能等設定画面７１ＡＫＤ１２における表示を変更可能となるように、制御を行えばよい。

【０６７６】

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

【０６７７】

図２２－３９は、進行中出力変更処理として、ステップ７１ＡＫＳ０１９にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。進行中出力変更処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、切替許可条件が成立したか否かを判定する（ステップ７１ＡＫＳ０５１）。切替許可条件は、パチンコ遊技機１における遊技制御の進行に伴う演出制御の実行中に、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１を用いた演出出力の調整を許可する条件として、予め定められていればよい。例えば、遊技機用枠３が開放された場合に、切替許可条件が成立するようにしてもよい。このような切替許可条件が成立した場合には（ステップ７１ＡＫＳ０５１；Ｙｅｓ）、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１からの切替スイッチ信号に基づいて、スイッチ位置を検出する（ステップ７１ＡＫＳ０５２）。この検出結果により、スイッチ位置の変更があったか否かを判定する（ステップ７１ＡＫＳ０５３）。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＡＭ１２２の所定領域に記憶されている初期出力設定データに示されるスイッチ位置と、切替スイッチ信号から特定されるスイッチ位置とを比較して、比較結果が合致しない場合に、スイッチ位置の変更があったと判定すればよい。

【０６７８】

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

【０６７９】

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

【０６８０】

ステップ７１ＡＫＳ０５１にて切替許可条件が成立していない場合や（ステップ７１ＡＫＳ０５１；Ｎｏ）、ステップ７１ＡＫＳ０５３にてスイッチ位置の変更がない場合（ステップ７１ＡＫＳ０５３；Ｎｏ）、あるいは、ステップ７１ＡＫＳ０５５やステップ７１

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

【０６８１】

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

【０６８２】

（特徴部７１ＡＫに関する変形例の説明）

図２２－４０は、特徴部７１ＡＫの変形例において、演出制御による報知や画面表示などに関し、制御の優先度を示している。パチンコ遊技機１では、電源投入による電力供給の開始に伴い、設定変更状態に制御された場合に、パチンコ遊技機１における遊技の進行を停止させる遊技停止状態となる。これに対し、電源投入による電力供給の開始に伴い、設定確認状態に制御された場合には、遊技停止状態とならないように制御してもよい。これに対応して、演出制御用ＣＰＵ１２０は、電源投入時コマンド処理のステップＡＫＳ０３１における遊技停止状態開始時処理を実行しないようにして、設定確認状態である場合には、例えば出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置を特定可能な切替スイッチ信号の入力を有効にしてもよい。この場合に、設定変更報知の優先度７１ＡＫＰ１１は、演出制御に関する優先度のうちで、最も高い優先度となり、節電機能等設定画面などの優先度７１ＡＫＰ１２よりも高い優先度となる。これに対し、設定確認報知の優先度７１ＡＫＰ１３は、節電機能等設定画面などの優先度７１ＡＫＰ１２よりも低い優先度となる。通常時における遊技の進行に対応した通常遊技画面の優先度７１ＡＫＰ１Ｚは、演出制御に関する優先度のうちで、最も低い優先度となるので、設定変更報知の優先度ＡＫＰ１１や節電機能等設定画面などの優先度７１ＡＫＰ１２、さらには設定確認報知の優先度ＡＫＰ１３よりも、低い優先度となる。

【０６８３】

このように、設定変更報知の優先度７１ＡＫＰ１１は、節電機能等設定画面などの優先度７１ＡＫＰ１２よりも高いので、電源投入時コマンド処理のステップＡＫＳ０２６により設定変更報知を開始する制御が行われた場合には、設定変更の終了となる前に、仮に、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置が「Ｆ」の特定位置に切り替えられたとしても、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置を切り替える動作の検出にかかわらず節電機能等設定画面７１ＡＫＤ１２の表示は開始されない。これに対し、設定確認報知の優先度７１ＡＫＰ１３は、節電機能等設定画面などの優先度７１ＡＫＰ１２よ

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

【０６８４】

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

【０６８５】

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

【０６８６】

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

【０６８７】

以上のように、特徴部７１ＡＫの演出制御メイン処理では、ステップ７１ＡＫＳ０１２にて、上記実施例と同様に電源投入時コマンド処理を実行した後、ステップ７１ＡＫＳ０１３にて開始時出力切替処理を実行する。電源投入時コマンド処理では、例えばステップＡＫＳ０２５やステップＡＫＳ０３１にて、遊技停止状態開始時処理を実行する。遊技停止状態開始時処理が実行された後には、設定変更終了コマンドや設定確認終了コマンドと

は異なるコマンドの受信が無効となり、通常の演出に関する制御が実行されないように規制される。この場合には、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置を特定可能な切替スイッチ信号の入力も無効となり、スイッチ位置に応じた演出出力の調整や節電機能等設定画面７１ＡＫＤ１２の表示が行われないように、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置を変更する動作の検出に基づく制御が制限（禁止）される。こうして、電源投入による電力供給の開始に伴い、パチンコ遊技機１における設定値の変更を許可する設定変更状態に制御された場合には、演出の出力量の調整に関する動作の検出にかかわらず、演出の出力量の初期設定を切り替える制御の実行が制限（禁止）される。これにより、設定値を変更するための制御が、演出の出力量の初期設定を切り替える制御よりも優先されるので、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。したがって、設定値の適切な設定が可能になる。

【０６８８】

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

【０６８９】

特徴部７１ＡＫの演出制御メイン処理では、ステップ７１ＡＫＳ０１２にて電源投入時コマンド処理を実行した後に、ステップ７１ＡＫＳ０１３にて開始時出力切替処理を実行する。ステップ７１ＡＫＳ０１３の開始時出力切替処理では、ステップ７１ＡＫＳ０３３にて、スイッチ位置に応じた演出出力の初期設定を切り替える制御を行い、または、ステップ７１ＡＫＳ０３４～７１ＡＫＳ０３７にて、節電機能などを設定する制御を行う。こうして、電力供給の開始に伴い変更許可状態としての設定変更状態に制御された場合には、設定変更状態が終了する前に出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置を変更する動作の検出があると、設定変更状態が終了してから、出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のスイッチ位置を変更する動作の検出に基づいた演出の出力量の段階に制御する。これにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、演出の出力量の初期設定を適切に切り替えることができる。したがって、設定値の適切な設定が可能になる。

【０６９０】

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

【０６９１】

（特徴部７１ＡＫに係る手段の説明）

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

遊技を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態など）に制御可能

な遊技機（例えばパチンコ遊技機１など）であって、
複数の設定値のうちいずれかの設定値（例えば設定値１～３のいずれかなど）に設定可能な設定手段（例えばステップＳａ１３の設定変更処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、
設定された設定値にもとづいて遊技者にとっての有利度が異なるように遊技を進行可能な遊技制御手段（例えばステップＳ２５の特別図柄プロセス処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、
電力供給の開始に伴い前記設定手段による設定値の変更を許可する変更許可状態に制御可能な設定制御手段（例えばステップＳａ６、Ｓａ１２を実行するＣＰＵ１０３など）と、
演出の出力量の調整に関する動作を検出可能な演出調整用検出手段（例えば出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１など）と、
前記演出調整用検出手段による動作の検出にもとづいて演出の出力量を複数段階のいずれかに制御する出力量制御手段（例えばステップ７１ＡＫＳ０１３の開始時出力切替処理やステップ７１ＡＫＳ０１９の進行中出力変更処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、
前記変更許可状態であるときに、前記演出調整用検出手段による動作の検出にかかわらず前記出力量制御手段による制御の実行を制限する制限手段（例えばステップ７１ＡＫＳ０１２の電源投入時コマンド処理としてステップＡＫＳ０１２の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）とを備える、
ことを特徴とする遊技機であってもよい。
このような構成によれば、変更許可状態であるときには出力量制御手段による制御の実行が制限されるので、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【０６９２】

また、特開２０１０－２００９０２号公報や特開２０１５－２９６１４号公報に記載の遊技機の問題を解決する特徴部７１ＡＫに係る手段Ｆの遊技機として、
遊技を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機１など）であって、
複数の設定値のうちいずれかの設定値（例えば設定値１～３のいずれかなど）に設定可能な設定手段（例えばステップＳａ１３の設定変更処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、
設定された設定値にもとづいて遊技者にとっての有利度が異なるように遊技を進行可能な遊技制御手段（例えばステップＳ２５の特別図柄プロセス処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、
電力供給の開始に伴い前記設定手段による設定値の変更を許可する変更許可状態に制御可能な設定制御手段（例えばステップＳａ６、Ｓａ１２を実行するＣＰＵ１０３など）と、
演出の出力量の調整に関する動作を検出可能な演出調整用検出手段（例えば出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１など）と、
前記演出調整用検出手段による動作の検出にもとづいて演出の出力量を複数段階のいずれかに制御する出力量制御手段（例えばステップ７１ＡＫＳ０１３の開始時出力切替処理やステップ７１ＡＫＳ０１９の進行中出力変更処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、
前記変更許可状態であるときに、前記演出調整用検出手段による動作の検出にかかわらず前記出力量制御手段による制御の実行を制限する制限手段（例えばステップ７１ＡＫＳ０１２の電源投入時コマンド処理としてステップＡＫＳ０１２の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）とを備え、
さらに、
検出有効期間に遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えば、プッシュボタン３１Ｂなど）と、

前記検出手段が所定期間継続して遊技者の動作を検出したことにより、連続して遊技者の動作を検出したとみなす特定条件（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がプッシュボタン３１Ｂの長押し操作を所定期間に亘り継続されるなど）が成立したことを判定する判定手段（例えば、オート連打機能など）と、
前記特定条件が成立している場合に、動作を検出したことに対応して確認演出（例えば、エフェクト演出１７７Ｆ００２など）を実行するとともに、前記確認演出が特定期間（例えば、プッシュボタン３１Ｂの操作が特定回数（例えば１０回）に達した場合）行われたときに演出態様を通常態様から特定態様（例えば、特別演出１７７Ｆ００３の実行など）に変化させた演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御基板１２など）とを備え、
前記演出実行手段は、
前記演出態様が前記特定態様となったときに、前記特定条件が成立している場合であっても前記確認演出の実行を制限するとともに（例えば、エフェクト演出１７７Ｆ００２は、特別演出１７７Ｆ００３の実行時間中には実行されないなど）、該制限の後に前記確認演出を再度実行する（例えば、特別演出１７７Ｆ００３が終了した場合、エフェクト演出１７７Ｆ００２が実行される演出を再開する）ことを特徴とする遊技機が挙げられる。
この特徴によれば、変更許可状態であるときには出力量制御手段による制御の実行が制限されるので、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。また、確認演出の実行を一旦制限することで演出態様が特定態様となったことを注目させることができ、演出状態に関して遊技の興趣が向上する。

【０６９３】
特徴部７１ＡＫに係る手段２の遊技機として、
遊技の進行に応じた演出の実行を制御する演出制御手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、
前記演出制御手段が設けられた演出制御基板（例えば演出制御基板１２など）とを備え、
前記演出制御基板に、前記演出調整用検出手段により検出可能な動作を受け付ける受付手段（例えば出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１のツマミ７１ＡＫ００２など）をさらに備える、
ことを特徴とする特徴部７１ＡＫに係る手段１の遊技機であってもよい。
このような構成においては、演出の出力量を適切に制御しつつ、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【０６９４】
特徴部７１ＡＫに係る手段３の遊技機として、
前記出力量制御手段は、前記変更許可状態が終了する前に前記演出調整用検出手段による動作の検出があったときは、前記変更許可状態が終了してから、前記演出調整用検出手段による動作の検出にもとづいた演出の出力量の段階に制御する（例えばステップ７１ＡＫＳ０１３における開始時出力切替処理の実行など）、
ことを特徴とする特徴部７１ＡＫに係る手段１または手段２の遊技機であってもよい。
このような構成においては、演出の出力量の段階を適切に制御しつつ、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【０６９５】
特徴部７１ＡＫに係る手段４の遊技機として、
遊技者による遊技中の動作とは異なり、遊技機の初期化に関する動作を検出可能な初期化用検出手段（例えばクリアスイッチＡＫ００１など）を備え、
前記変更許可状態であるときに、前記設定手段による設定値を、前記初期化用検出手段による動作の検出に応じて変更可能である（例えば設定切替スイッチ５２に代えてクリアスイッチＡＫ００１を用いる場合など）、
ことを特徴とする特徴部７１ＡＫに係る手段１～手段３のいずれかの遊技機であってもよい。

このような構成においては、設定値を変更するための構成を別個に設けることなく、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【０６９６】

特徴部７１ＡＫに係る手段５の遊技機として、

前記設定手段による設定値の変更に関する報知を行う変更報知手段（例えば演出表示装置５、スピーカ８Ｌ、８Ｒなど）を備え、

前記変更報知手段は、前記演出調整用検出手段による動作の検出にかかわらず共通の出力量により報知（例えば設定変更報知音声７１ＡＫＥ０１の出力など）を行う、

ことを特徴とする特徴部７１ＡＫに係る手段１～手段４のいずれかの遊技機であってもよい。

このような構成においては、不正行為による設定値の変更を防止しつつ、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【０６９７】

特徴部７１ＡＫに係る手段６の遊技機として、

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

前記出力量制御手段は、

前記設定確認状態であるときに、前記演出調整用検出手段による動作の検出にもとづく演出の出力量の段階を制御可能であり（例えば設定確認報知の優先度７１ＡＫＰ１３よりも高い節電機能等設定画面の優先度７１ＡＫＰ１２など）、

前記変更許可状態であるときに、前記演出調整用検出手段による動作の検出にもとづく演出の出力量の段階を制御しない（例えば節電機能等設定画面の優先度７１ＡＫＰ１２よりも高い設定変更報知の優先度７１ＡＫＰ１１など）、

ことを特徴とする特徴部７１ＡＫに係る手段１～手段５のいずれかの遊技機であってもよい。

このような構成においては、設定値の確認とともに演出の出力量の段階を制御することができる一方、設定値の変更を行うときには演出の出力量の段階が制御されないので、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

なお、上記した特徴部７１ＡＫに係る手段２～手段６と手段１との対応関係は、特徴部７１ＡＫに係る手段２～手段６と手段Ｆとの対応関係に適用することができる。

【０６９８】

（特徴部７２ＡＫに関する説明）

図２２－４１は、動作用モータＡＫ０１１～ＡＫ０１４によって駆動される可動部材による電源投入時動作の実行例を示している。動作用モータＡＫ０１１～ＡＫ０１４によって駆動される可動部材には、第１可動演出装置となる第１可動部材と、第２可動演出装置となる第２可動部材とが含まれている。第１可動部材は、演出表示装置５の左下位置を原点位置（退避位置）として停止する。その退避位置から右斜め上に上昇して、演出表示装置５の表示画面の前方側に重複する進出位置で停止した後に、再び退避位置に戻る動作演出を行う。第１可動部材は、回動機構と、第１～第３分裂片と、スライド機構とを含んでいる。回動機構の先端部には、第１～第３分裂片が設けられている。第１～第３分裂片は、合体した閉状態のときを原点位置として、このときに所定の図形を形成している。第１可動部材の回動機構は、動作用モータＡＫ０１１によって原点位置である退避位置から演出表示装置５の表示画面中央部における進出位置まで回動される。これにより、第１可動部材が演出表示装置５の表示画面中央部まで進出した後には、動作用モータＡＫ０１２によって第１～第３分裂片が分裂する開状態となる。その一方で、第１可動部材が原点位置にあるときには、第１～第３分裂片を開状態とすることができない。第１可動部材のスライド機構は、第１可動部材の回動機構および第１～第３分裂片が進出位置まで回動された後、動作用モータＡＫ０１３によって横方向にスライドさせる。第１可動部材のスライド機構は、第１可動部材が演出表示装置５の表示画面中央部にあるときを原点位置として、

回動機構および第１～第３分裂片を、演出表示装置５の左側位置と右側位置との間でスライドさせることができればよい。

【０６９９】

第２可動部材は、演出表示装置５の上方位置を原点位置（退避位置）として停止する。その退避位置から下降して、演出表示装置５の表示画面の前方側に重複する進出位置で停止した後に、再び退避位置に戻る動作演出を行う。第２可動部材は、動作用モータＡＫ０１４によって原点位置である退避位置から演出表示装置５の表示画面中央部やや上方における進出位置まで下降され、進出位置から退避位置まで上昇される。このように、第２可動部材は、動作用モータＡＫ０１４の駆動力によって上下に単純往復する演出動作を行う。

【０７００】

第１可動部材の回動機構は、原点位置が原点センサＡＫ０２１によって検出される。第１可動部材の第１～第３分裂片は、原点位置が原点センサＡＫ０２２によって検出される。第１可動部材のスライド機構は、原点位置が原点センサＡＫ０２３によって検出される。第２可動部材は、原点位置が原点センサＡＫ０２４によって原点位置が検出される。動作用モータＡＫ０１１は、第１可動部材の回動機構を原点位置と進出位置との間で移動可能にする駆動力を提供する。動作用モータＡＫ０１２は、第１可動部材の第１～第３分裂片を原点位置の閉状態と開状態との間で移動可能にする駆動力を提供する。動作用モータＡＫ０１３は、第１可動部材のスライド機構を原点位置と演出表示装置５の左側位置または右側位置との間で移動可能にする駆動力を提供する。動作用モータＡＫ０１４は、第２可動部材を原点位置と進出位置との間で移動可能にする駆動力を提供する。

【０７０１】

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

【０７０２】

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

【０７０３】

電源投入時動作としてショートイニシャル動作が実行される場合には、ロングイニシャル動作の一部を省略した動作が行われるようにすればよい。例えば矢印７２ＡＫＭ０１～７２ＡＫＭ０９で示される動作のうち、破線矢印７２ＡＫＭ０２、７２ＡＫＭ０３、７２ＡＫＭ０８、７２ＡＫＭ０９で示される動作を実行するための制御が行われる。この場合、第１可動部材の第１～第３分裂片は、第１可動部材の回動機構が進出位置に移動しなけ

れば、閉状態から開状態に移動させることができない。そのため、ショートイニシャル動作においても、実線矢印７２ＡＫＭ０１、７２ＡＫＭ０７で示される動作が必要になる。また、ロングイニシャル動作では、破線矢印７２ＡＫＭ０２、７２ＡＫＭ０３、７２ＡＫＭ０８、７２ＡＫＭ０９で示される動作よりも移動量が大きくなるように、第１可動部材の第１～第３分裂片や第２可動部材の動作が行われてもよい。ショートイニシャル動作では、実線矢印７２ＡＫＭ０４～７２ＡＫＭ０６で示される動作よりも移動量が小さくなるように、第１可動部材のスライド機構を移動させてもよい。

【０７０４】

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

【０７０５】

図２２－４２は、動作用モータＡＫ０１１～ＡＫ０１４によって可動部材を駆動するために用いられる制御パターンを示している。これらの制御パターンを構成するパターンデータは、演出制御基板１２に搭載されたＲＯＭ１２１の所定領域に予め記憶されていればよい。この実施例では、可動部材の制御パターンとして、ショートイニシャル制御パターン７２ＡＫＰ０１と、ロングイニシャル制御パターン７２ＡＫＰ０２と、演出用動作Ａ制御パターン７２ＡＫＰ１１と、演出用動作Ｂ制御パターン７２ＡＫＰ１２とが予め用意されている。

【０７０６】

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

【０７０７】

図２２－４３は、この実施例の特徴部７２ＡＫに関し、演出制御用ＣＰＵ１２０により実行される電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。この電源投入時コマンド処理は、上記実施例における演出制御メイン処理のステップＡＫＳ０１２にて実行できればよい。特徴部７２ＡＫの電源投入時コマンド処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、上記実施例と同様に主基板１１からの受信コマンドを判定する（ステップ７２ＡＫＳ００１～７２ＡＫＳ００４）。ステップ７２ＡＫＳ００３にて受信コマンドが設定変更開始コマンドであると判定された場合には（ステップ７２ＡＫＳ００３；Ｙｅｓ）、上記実施例と同様に、遊技停止状態開始時処理を実行し（ステップ７２ＡＫＳ００５）、設定変更報知を開始する制御を行う（ステップ７２ＡＫＳ００６）。

【０７０８】
ステップ７２ＡＫＳ００６による制御を行った後には、上記実施例とは異なり、ショートイニシャル動作を実行する制御を行う（ステップ７２ＡＫＳ００７）。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ショートイニシャル制御パターン７２ＡＫＰ０１のパターンデータをＲＯＭ１２１の所定領域から読み出し、読出データに基づいて動作用モータＡＫ０１１～ＡＫ０１４による可動部材の動作制御を実行する。ステップ７２ＡＫＳ００７における制御が実行されることにより、変更許可状態としての設定変更状態であるときに、可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作を実行する制御を行うことができる。なお、ステップ７２ＡＫＳ００８以降に進んだ後の期間においても、ショートイニシャル動作期間が終了するまで、ステップ７２ＡＫＳ００７における制御が継続して実行され、ショートイニシャル動作を実行する制御が行われてもよい。
【０７０９】
ステップ７２ＡＫＳ００７による制御に続いて、上記実施例と同様に、設定変更を終了するか否かを判定する（ステップ７２ＡＫＳ００８）。設定変更を終了しない場合には（ステップ７２ＡＫＳ００８；Ｎｏ）、ステップ７２ＡＫＳ００８を繰り返し実行して待機する。ステップ７２ＡＫＳ００８にて設定変更を終了すると判定された場合には（ステップ７２ＡＫＳ００８；Ｙｅｓ）、設定変更報知を終了する制御を行い（ステップ７２ＡＫＳ００９）、遊技停止状態終了時処理を実行する（ステップ７２ＡＫＳ０１０）。
【０７１０】
ステップ７２ＡＫＳ０１０にて遊技停止状態終了時処理を実行した後には、上記実施例とは異なり、ロングイニシャル動作を実行する制御を行い（ステップ７２ＡＫＳ０１１）、ステップ７２ＡＫＳ０１４に進む。ステップ７２ＡＫＳ０１１において、例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ロングイニシャル制御バターン７２ＡＫＰ０２のパターンデータをＲＯＭ１２１の所定領域から読み出し、読出データに基づいて動作用モータＡＫ０１１～ＡＫ０１４による可動部材の動作制御を実行する。ステップ７２ＡＫＳ０１１における制御が実行されることにより、変更許可状態としての設定変更状態が終了してから、可動部材の初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。また、ステップ７２ＡＫＳ０１１における制御によりロングイニシャル動作が実行可能になるので、変更許可状態としての設定変更状態であるときに、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行わないようにすることができる。なお、ステップ７２ＡＫＳ０１４に進んだ後においても、ロングイニシャル動作期間が終了するまで、ステップ７２ＡＫＳ０１１における制御が継続して実行され、ショートイニシャル動作を実行する制御が行われてもよい。
【０７１１】
ステップ７２ＡＫＳ００１にて受信コマンドがＲＡＭクリア通知コマンドであると判定された場合には（ステップ７２ＡＫＳ００１；Ｙｅｓ）、ショートイニシャル動作を実行する制御を行い（ステップ７２ＡＫＳ０１２）、続いてロングイニシャル動作を実行する制御を行う（ステップ７２ＡＫＳ０１３）。ステップ７２ＡＫＳ０１３では、ステップ７２ＡＫＳ０１２での制御によるショートイニシャル動作が終了してから、ロングイニシャル動作を実行する制御が開始されればよい。ステップ７２ＡＫＳ０１２、７２ＡＫＳ０１３における制御が実行されることにより、電力供給の開始に伴い変更許可状態としての設定変更状態に制御されないときに、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。なお、ステップ７２ＡＫＳ０１４に進んだ後においても、ロングイニシャル動作期間が終了するまで、ステップ７２ＡＫＳ０１３における制御が継続して実行され、ショートイニシャル動作を実行する制御が行われてもよい。ステップ７２ＡＫＳ０１１における制御と、ステップ７２ＡＫＳ０１３における制御は、共通のロングイニシャル制御パターン７２ＡＫＰ０２を用いて、共通の処理により実行されてもよい。あるいは、ステップ７２ＡＫＳ０１１における制御と、ステップ７２ＡＫＳ０１３における制御は、共通のロングイニシャル制御パターン７２ＡＫＰ０２を用いる一方で、異なる処理により実行されてもよい。

【０７１２】
その後、初期化報知を実行する制御を行う（ステップ７２ＡＫＳ０１４）。なお、初期化報知を実行する制御を行ってから、ロングイニシャル動作を実行する制御を行うようにしてもよい。ステップ７２ＡＫＳ００１にて受信コマンドがＲＡＭクリア通知コマンドであると判定された場合には、ステップ７２ＡＫＳ０１２によりショートイニシャル動作を実行する制御が行われる前に、初期化報知を実行する制御が行われてもよい。
【０７１３】
ステップ７２ＡＫＳ００４にて受信コマンドが設定確認開始コマンドであると判定された場合には（ステップ７２ＡＫＳ００４；Ｙｅｓ）、上記実施例と同様に、遊技停止状態開始時処理を実行し（ステップ７２ＡＫＳ０１５）、設定確認報知を開始する制御を行う（ステップ７２ＡＫＳ０１６）。続いて、上記実施例とは異なり、ショートイニシャル動作を実行する制御を行う（ステップ７２ＡＫＳ０１７）。ステップ７２ＡＫＳ０１７における制御が実行されることにより、パチンコ遊技機１にて設定されている設定値を確認するための設定確認状態であるときに、可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作を実行する制御を行うことができる。なお、ステップ７２ＡＫＳ０１８以降に進んだ後の期間においても、ショートイニシャル動作期間が終了するまで、ステップ７２ＡＫＳ０１７における制御が継続して実行され、ショートイニシャル動作を実行する制御が行われてもよい。
【０７１４】
ステップ７２ＡＫＳ０１７による制御に続いて、上記実施例と同様に、設定確認を終了するか否かを判定する（ステップ７２ＡＫＳ０１８）。設定確認を終了しない場合には（ステップ７２ＡＫＳ０１８；Ｎｏ）、ステップ７２ＡＫＳ０１８を繰り返し実行して待機する。ステップ７２ＡＫＳ０１８にて設定確認を終了すると判定された場合には（ステップ７２ＡＫＳ０１８；Ｙｅｓ）、設定確認報知を終了する制御を行い（ステップ７２ＡＫＳ０１９）、遊技停止状態終了時処理を実行する（ステップ７２ＡＫＳ０２０）。
【０７１５】
ステップ７２ＡＫＳ０２０にて遊技停止状態終了時処理を実行した後には、上記実施例とは異なり、ロングイニシャル動作を実行する制御を行い（ステップ７２ＡＫＳ０２１）、電源投入時コマンド処理を終了する。ステップ７２ＡＫＳ０２１における制御が実行されることにより、パチンコ遊技機１にて設定されている設定値を確認するための設定確認状態が終了してから、可動部材の初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。また、ステップ７２ＡＫＳ０２１における制御によりロングイニシャル動作が実行可能になるので、設定値を確認するための設定確認状態であるときに、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行わないようにすることができる。なお、電源投入時コマンド処理が終了した後においても、ロングイニシャル動作期間が終了するまで、ステップ７２ＡＫＳ０２１における制御が継続して実行され、ロングイニシャル動作を実行する制御が行われてもよい。
【０７１６】
ステップ７２ＡＫＳ００２にて受信コマンドが停電復旧指定コマンドであると判定された場合には（ステップ７２ＡＫＳ００２；Ｙｅｓ）、ショートイニシャル動作を実行する制御を行い（ステップ７２ＡＫＳ０２２）、続いてロングイニシャル動作を実行する制御を行ってから（ステップ７２ＡＫＳ０２３）、電源投入時コマンド処理を終了する。ステップ７２ＡＫＳ０２３では、ステップ７２ＡＫＳ０２２での制御によるショートイニシャル動作が終了してから、ロングイニシャル動作を実行する制御が開始されればよい。ステップ７２ＡＫＳ０２２、７２ＡＫＳ０２３における制御が実行されることにより、電力供給の開始に伴い変更許可状態としての設定変更状態に制御されないときに、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。なお、電源投入時コマンド処理が終了した後においても、ロングイニシャル動作期間が終了するまで、ステップ７２ＡＫＳ０２３における制御が継続して実行され、ロングイニシャル動作を実行する制御が行われてもよい。ステップ７２ＡＫＳ

０２１における制御と、ステップ７２ＡＫＳ０２３における制御は、共通のロングイニシャル制御パターン７２ＡＫＰ０２を用いて、共通の処理により実行されてもよい。あるいは、ステップ７２ＡＫＳ０２１における制御と、ステップ７２ＡＫＳ０２３における制御は、共通のロングイニシャル制御パターン７２ＡＫＰ０２を用いる一方で、異なる処理により実行されてもよい。

【０７１７】

（特徴部７２ＡＫに関する変形例の説明）

図２２－４４は、特徴部７２ＡＫの変形例において実行される電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。この変形例における電源投入時コマンド処理では、ステップ７２ＡＫＳ００１にて受信コマンドがＲＡＭクリア通知コマンドであると判定された場合と（ステップ７２ＡＫＳ００１；Ｙｅｓ）、ステップ７２ＡＫＳ０１０にて遊技停止状態終了時処理を実行した後に、ショートイニシャル動作を実行する制御を行い（ステップ７２ＡＫＳ０３１）、続いてロングイニシャル動作を実行する制御を行ってから（ステップ７２ＡＫＳ０３２）、ステップ７２ＡＫＳ０１４に進み、初期化報知を実行する制御を行う。ステップ７２ＡＫＳ００１にて受信コマンドがＲＡＭクリア通知コマンドであると判定された場合は、電源投入による電力供給の開始に伴い、遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＲＡＭ１０２における記憶内容を初期化（クリア）したことに対応して、ステップ７２ＡＫＳ０１４における制御が実行されることにより、初期化報知を実行する。この初期化報知が実行されるときには、ステップ７２ＡＫＳ０３１、７２ＡＫＳ０３２における制御が実行されることにより、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。また、ステップ７２ＡＫＳ０１０にて遊技停止状態終了時処理を実行した後にも、ステップ７２ＡＫＳ０３１、７２ＡＫＳ０３２における制御が実行されることにより、変更許可状態としての設定変更状態が終了してから、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。このように、ステップ７２ＡＫＳ００１にて受信コマンドがＲＡＭクリア通知コマンドであると判定された場合と、ステップ７２ＡＫＳ０１０にて遊技停止状態終了時処理を実行した後とにおいて、共通のステップ７２ＡＫＳ０３１、７２ＡＫＳ０３２における制御により、ショートイニシャル動作に続いてロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。

【０７１８】

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

【０７１９】
ショートイニシャル動作やロングイニシャル動作は、初期化報知が行われることに伴い実行する制御が行われてもよいし、初期化報知が行われなくても実行する制御が行われてもよい。また、ショートイニシャル動作やロングイニシャル動作は、停電復旧報知が行われることに伴い実行する制御が行われてもよいし、停電復旧報知が行われなくても実行する制御が行われてもよい。また、遊技の進行に伴う演出を実行する制御が開始された後にに、復帰動作条件が成立したことに基づいて、ショートイニシャル動作を実行する制御を行うようにしてもよい。遊技の進行に伴う演出を実行する制御が開始された後に、初期動作条件が成立したことに基づいて、ロングイニシャル動作を実行する制御を行うようにしてもよい。

【０７２０】
可動部材の構成は、第１可動部材や第２可動部材を含む形態に限定されるものではなく、少なくとも、復帰動作となるショートイニシャル動作と、初期動作となるロングイニシャル動作を実行可能であり、遊技の進行に伴う演出において、予め定められた動作態様により動作可能なものであればよい。ショートイニシャル動作やロングイニシャル動作は、可動部材の構成にあわせて、任意に指定されたものであればよい。

【０７２１】
以上のように、特徴部７２ＡＫの電源投入時コマンド処理では、ステップ７２ＡＫＳ００７にて、ショートイニシャル動作を実行する制御を行う。こうして、電源投入による電力供給の開始に伴い、パチンコ遊技機１における設定値の変更を許可する設定変更状態に制御された場合には、第１可動部材や第２可動部材といった可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作を実行する制御が行われる。これにより、設定値を変更するための制御が行われるときに、可動部材が原点位置に復帰されるので、設定値の変更作業などが可動部材によって妨げられないようにして、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。したがって、設定値の適切な設定が可能になる。

【０７２２】
特徴部７２ＡＫの電源投入時コマンド処理では、ステップ７２ＡＫＳ００１にて受信コマンドがＲＡＭクリア通知コマンドであると判定された場合に、ステップ７２ＡＫＳ０１２、７２ＡＫＳ０１３における制御が行われることで、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行う。これに対し、ステップ７２ＡＫＳ００７での制御によりショートイニシャル動作を実行した場合には、ステップ７２ＡＫＳ００８にて設定変更を終了すると判定されるまで、ロングイニシャル動作を実行する制御を行わない。設定変更状態であるときに初期動作となるロングイニシャル動作が実行されると、設定変更報知の実行が妨げられ、適切な報知を行えなくなってしまうおそれがある。そこで、設定変更状態が終了してからロングイニシャル動作を実行する制御を行い、設定確認状態であるときにはロングイニシャル動作を実行する制御を行わないようにする。このように、変更許可状態としての設定変更状態であるときに、可動部材による初期動作となるロングイニシャル動作が実行されないようにして、設定値の変更作業が妨げられないようにすることで、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。したがって、設定値の適切な変更が可能になる。

【０７２３】
ステップ７２ＡＫＳ００８にて設定変更を終了すると判定された場合には、ステップ７２ＡＫＳ０１１にて、ロングイニシャル動作を実行する制御を行う。こうして、変更許可状態としての設定変更状態が終了してから、初期動作となるロングイニシャル動作のみを実行する制御を行う。これにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、可動部材の無駄な動作を防止して、可動部材を動作させる制御負担を軽減することができる。したがって、設定値の適切な変更が可能になる。

【０７２４】
特徴部７２ＡＫの変形例における電源投入時コマンド処理では、ステップ７２ＡＫＳ００１にて受信コマンドがＲＡＭクリア通知コマンドであると判定された場合に、ステップ

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

【０７２５】

特徴部７２ＡＫの電源投入時コマンド処理では、ステップＡＫＳ０１７にて、ショートイニシャル動作を実行する制御を行う。こうして、電源投入による電力供給の開始に伴い、パチンコ遊技機１における設定値を確認するための設定確認状態に制御された場合には、第１可動部材や第２可動部材といった可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作を実行する制御が行われる。その後、ステップ７２ＡＫＳ０１８にて設定確認を終了すると判定された場合には、ステップ７２ＡＫＳ０２１にて、ロングイニシャル動作を実行する制御を行う。こうして、設定確認状態が終了してから、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行う。設定確認状態であるときに初期動作となるロングイニシャル動作が実行されると、設定確認報知の実行が妨げられ、適切な報知を行えなくなってしまうおそれがある。そこで、設定確認状態が終了してからロングイニシャル動作を実行する制御を行い、設定確認状態であるときにはロングイニシャル動作を実行する制御を行わないようにする。これにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、設定確認状態であるときには、可動部材による初期動作となるロングイニシャル動作が実行されないようにして、設定値を容易に確認できるようにする。したがって、設定値の適切な変更が可能になる。

【０７２６】

（特徴部７２ＡＫに係る手段の説明）

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

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

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

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

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

ＰＵ１０３など）と、
遊技の進行に応じて動作可能な可動部材（例えば動作用モータＡＫ０１１～ＡＫ０１３によって動作する第１可動部材、動作用モータＡＫ０１４によって動作する第２可動部材など）と、
少なくとも、前記可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作（例えばショートイニシャル動作など）の制御と、前記可動部材による初期動作（例えばロングイニシャル動作など）の制御とを実行可能な可動制御手段（例えばステップＡＫＳ０１２の電源投入時コマンド処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）とを備え、
前記可動制御手段は、前記変更許可状態であるときに、前記復帰動作を実行する制御を行う（例えばステップ７２ＡＫＳ００７の実行など）、
ことを特徴とする遊技機であってもよい。
このような構成によれば、変更許可状態であるときに、可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作が実行されるので、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。
【０７２７】
また、特開２０１０－２００９０２号公報や特開２０１６－２２１１５４号公報に記載の遊技機の問題を解決する特徴部７２ＡＫに係る手段Ｆの遊技機として、
遊技を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機１など）であって、
複数の設定値のうちいずれかの設定値（例えば設定値１～３のいずれかなど）に設定可能な設定手段（例えばステップＳａ１３の設定変更処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、
設定された設定値にもとづいて遊技者にとっての有利度が異なるように遊技を進行可能な遊技制御手段（例えばステップＳ２５の特別図柄プロセス処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、
電力供給の開始に伴い前記設定手段による設定値の変更を許可する変更許可状態に制御可能な設定制御手段（例えばステップＳａ６およびステップＳａ１２の処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、
遊技の進行に応じて動作可能な可動部材（例えば動作用モータＡＫ０１１～ＡＫ０１３によって動作する第１可動部材、動作用モータＡＫ０１４によって動作する第２可動部材など）と、
少なくとも、前記可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作（例えばショートイニシャル動作など）の制御と、前記可動部材による初期動作（例えばロングイニシャル動作など）の制御とを実行可能な可動制御手段（例えばステップＡＫＳ０１２の電源投入時コマンド処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）とを備え、
前記可動制御手段は、前記変更許可状態であるときに、前記復帰動作を実行する制御を行い（例えばステップ７２ＡＫＳ００７の実行など）、
さらに、
検出有効期間に遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えば、プッシュボタン３１Ｂなど）と、
前記検出手段が所定期間継続して遊技者の動作を検出したことにより、連続して遊技者の動作を検出したとみなす特定条件（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がプッシュボタン３１Ｂの長押し操作を所定期間に亘り継続されるなど）が成立したことを判定する判定手段（例えば、オート連打機能など）と、
前記特定条件が成立している場合に、動作を検出したことに対応して確認演出（例えば、エフェクト演出１７７Ｆ００２など）を実行するとともに、前記確認演出が特定期間（例えば、プッシュボタン３１Ｂの操作が特定回数（例えば１０回）に達した場合）行われたときに演出態様を通常態様から特定態様（例えば、特別演出１７７Ｆ００３の実行など）に変化させた演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御基板１２など）とを備え、
前記演出実行手段は、

前記演出態様が前記特定態様となったときに、前記特定条件が成立している場合であっても前記確認演出の実行を制限するとともに（例えば、エフェクト演出１７７Ｆ００２は、特別演出１７７Ｆ００３の実行時間中には実行されないなど）、該制限の後に前記確認演出を再度実行する（例えば、特別演出１７７Ｆ００３が終了した場合、エフェクト演出１７７Ｆ００２が実行される演出を再開する）ことを特徴とする遊技機が挙げられる。

この特徴によれば、変更許可状態であるときに、可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作が実行されるので、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。また、確認演出の実行を一旦制限することで演出態様が特定態様となったことを注目させることができ、演出状態に関して遊技の興趣が向上する。

【０７２８】

特徴部７２ＡＫに係る手段２の遊技機として、

前記可動制御手段は、

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

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

ことを特徴とする特徴部７２ＡＫに係る手段１の遊技機であってもよい。

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

【０７２９】

特徴部７２ＡＫに係る手段３の遊技機として、

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

ことを特徴とする特徴部７２ＡＫに係る手段２の遊技機であってもよい。

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

【０７３０】

特徴部７２ＡＫに係る手段４の遊技機として、

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

前記可動制御手段は、

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

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

ことを特徴とする特徴部７２ＡＫに係る手段２の遊技機であってもよい。

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

【０７３１】

特徴部７２ＡＫに係る手段５の遊技機として、

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

前記可動制御手段は、

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

前記設定確認状態が終了してから、前記初期動作を実行する制御を行う（例えばステップ７２ＡＫＳ０２１の実行など）、
ことを特徴とする特徴部７２ＡＫに係る手段１～手段４のいずれかの遊技機であってもよい。
このような構成においては、設定確認状態であるときに、可動部材による初期動作が実行されないようにして、設定値を容易に確認できるとともに、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。
なお、上記した特徴部７２ＡＫに係る手段２～手段５と手段１との対応関係は、特徴部７２ＡＫに係る手段２～手段５と手段Ｆとの対応関係に適用することができる。

【０７３２】

（特徴部７３ＡＫに関する説明）
図２２－４５は、この実施例の特徴部７３ＡＫに関し、演出制御用ＣＰＵ１２０により実行される電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。この電源投入時コマンド処理は、上記実施例における演出制御メイン処理のステップＡＫＳ０１２にて実行できればよい。特徴部７３ＡＫにおいても、ショートイニシャル動作やロングイニシャル動作の動作内容については、この実施例の特徴部７２ＡＫと同様の内容であればよい。特徴部７３ＡＫの電源投入時コマンド処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、上記実施例と同様に主基板１１からの受信コマンドを判定する（ステップ７３ＡＫＳ００１～７３ＡＫＳ００４）。ステップ７３ＡＫＳ００３にて受信コマンドが設定変更開始コマンドであると判定された場合には（ステップ７３ＡＫＳ００３；Ｙｅｓ）、上記実施例と同様に、遊技停止状態開始時処理を実行し（ステップ７３ＡＫＳ００５）、設定変更報知を開始する制御を行う（ステップ７３ＡＫＳ００６）。

【０７３３】

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

【０７３４】

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

【０７３５】

その後、初期化報知を実行する制御を行う（ステップ７３ＡＫＳ０１２）。なお、初期

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

【０７３６】

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

【０７３７】

ステップ７３ＡＫＳ０１５による制御に続いて、設定確認を終了するか否かを判定する（ステップ７３ＡＫＳ０１６）。設定確認を終了しない場合には（ステップ７３ＡＫＳ０１６；Ｎｏ）、ステップ７３ＡＫＳ０１６を繰り返し実行して待機する。ステップ７３ＡＫＳ０１６にて設定確認を終了すると判定された場合には（ステップ７３ＡＫＳ０１６；Ｙｅｓ）、設定確認報知を終了する制御を行い（ステップ７３ＡＫＳ０１７）、遊技停止状態終了時処理を実行する（ステップ７３ＡＫＳ０１８）。次に、ロングイニシャル動作を実行する制御を行い（ステップ７３ＡＫＳ０１９）、電源投入時コマンド処理を終了する。ステップ７３ＡＫＳ０１９における制御が実行されることにより、パチンコ遊技機１にて設定されている設定値を確認するための設定確認状態が終了してから、可動部材の初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行うことができる。また、ステップ７３ＡＫＳ０１９における制御によりロングイニシャル動作が実行可能になるので、設定値を確認するための設定確認状態であるときに、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて、初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行わないようにすることができる。なお、電源投入時コマンド処理が終了した後においても、ロングイニシャル動作期間が終了するまで、ステップ７３ＡＫＳ０１９における制御が継続して実行され、ロングイニシャル動作を実行する制御が行われてもよい。

【０７３８】

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

。
【０７３９】
図２２－４６は、特徴部７３ＡＫに関して、設定確認報知の実行中に表示される設定確認報知画面７３ＡＫＤ０１を示している。設定確認報知画面７３ＡＫＤ０１では、「設定確認中」というメッセージを報知するための文字画像が表示されるとともに、パチンコ遊技機１において設定された設定値の履歴が表示可能となる。設定値の履歴は、例えば演出制御基板１２に搭載されたＲＡＭ１２２のバックアップ領域に設定値情報をＲＴＣ情報とともに記憶することにより、演出制御基板１２の側において累積的に格納されてもよい。あるいは、設定値の履歴は、ＲＡＭ１２２とは別個に設けられた不揮発性の記憶装置（例えばフラッシュメモリなど）にて、所定領域に設定値情報をＲＴＣ情報とともに記憶することにより、演出制御基板１２の側において累積的に格納されてもよい。あるいは、設定値の履歴は、主基板１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＲＡＭ１０２にて、バックアップ領域に設定値情報をＲＴＣ情報とともに記憶しておき、設定確認開始コマンドが送信される場合に、設定値の履歴を特定可能な演出制御コマンドとして予め用意された設定値履歴コマンドを、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信することにより、演出制御基板１２の側では、電力供給の開始に伴い特定できるようにしてもよい。
【０７４０】
設定確認報知画面７３ＡＫＤ０１が表示される場合に、可動部材が原点位置から外れた位置で停止した状態になっていると、演出表示装置５の表示画面を視認しにくくなり、設定値の履歴を把握しにくくなる。そこで、特徴部７３ＡＫの電源投入時コマンド処理では、ステップ７３ＡＫＳ０１５における制御が実行されることにより、パチンコ遊技機１にて設定されている設定値を確認するための設定確認状態であるときに、可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作となるショートイニシャル動作を実行する制御を行う。このように、電力供給の開始に伴い設定確認状態に制御される場合には、設定変更状態に制御される場合とは異なり、復帰動作となるショートイニシャル動作が実行されるので、設定確認報知画面７３ＡＫＤ０１にて表示可能となる設定値の履歴を、遊技場の係員などが容易に把握することができる。その一方で、特徴部７３ＡＫの電源投入時コマンド処理では、ステップ７３ＡＫＳ０１８における制御によりロングイニシャル動作が実行可能になるので、パチンコ遊技機１にて設定されている設定値を確認するための設定確認状態であるときに、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行わない。このように、電力供給の開始に伴い設定確認状態に制御される場合には、この設定確認状態であるときに、復帰動作となるショートイニシャル動作が実行される一方で、初期動作となるロングイニシャル動作が実行されないので、設定確認報知画面７３ＡＫＤ０１にて表示可能となる設定値の履歴を、遊技場の係員などが容易に把握することができるようになってから、ロングイニシャル動作が実行されてしまう場合に可動部材により設定値の履歴が把握しにくくなってしまうことを防止できる。
【０７４１】
なお、設定変更状態に制御される場合にも、設定値の履歴が表示可能となるものであってもよい。この場合には、変更許可状態としての設定変更状態であるときに、可動部材を原点位置に復帰させるショートイニシャル動作を実行する制御を行えばよい。このように、電力供給の開始に伴い設定確認状態に制御されることで、設定値の履歴が表示可能となる場合には、復帰動作となるショートイニシャル動作が実行されるようにして、設定値の履歴を容易に把握することができるものであってもよい。
【０７４２】
以上のように、特徴部７３ＡＫの電源投入時コマンド処理では、ステップ７３ＡＫＳ００１にて受信コマンドがＲＡＭクリア通知コマンドであると判定された場合に、ステップ７３ＡＫＳ０１０にて、ショートイニシャル動作を実行する制御を行う。これに対し、ステップ７３ＡＫＳ００３にて受信コマンドが設定変更開始コマンドであると判定された場合には、ステップ７３ＡＫＳ００７にて設定変更を終了すると判定されるまで、ショート

イニシャル動作を実行する制御を行わない。これにより、設定値を変更するための制御が行われるときに、可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作となるショートイニシャル動作が実行されないので、設定値の変更作業が復帰動作によって妨げられないようにして、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。したがって、設定値の適切な設定が可能になる。

【０７４３】

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

【０７４４】

特徴部７３ＡＫの電源投入時コマンド処理では、ステップ７３ＡＫＳ００１にて受信コマンドがＲＡＭクリア通知コマンドであると判定された場合に、ステップ７３ＡＫＳ０１０、７３ＡＫＳ０１１における制御が行われることで、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行う。このときには、ステップ７３ＡＫＳ０１２における制御が行われることで、初期化報知を実行する制御を行う。こうして、電源投入による電力供給の開始に伴い、ＲＡＭ１０２における記憶内容が初期化（クリア）されることで、パチンコ遊技機１における遊技の制御に関する初期化が行われた場合には、初期化報知が実行され、この初期化報知が実行されるときに、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行う。また、ステップ７３ＡＫＳ００７にて設定変更を終了すると判定された場合にも、ステップ７３ＡＫＳ０１０、７３ＡＫＳ０１１における制御が行われることで、復帰動作となるショートイニシャル動作に続いて初期動作となるロングイニシャル動作を実行する制御を行う。これにより、設定値の変更作業に支障が生じることを防止する場合に、可動部材の動作を共通化して、可動部材を動作させる制御負担を軽減することができる。したがって、設定値の適切な変更が可能になる。

【０７４５】

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

【０７４６】

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

【０７４７】
（特徴部７３ＡＫに係る手段の説明）
以上の特徴部７３ＡＫに関して、従来、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定に変更可能な遊技機として、例えば特開２０１０－２００９０２号公報に記載されているものがある。また、可動部材を原点位置に復帰させる遊技機として、例えば特開２０１６－２２１１５４号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開２０１０－２００９０２号公報や特開２０１６－２２１１５４号公報に記載の技術では、設定の変更と可動部材の動作が競合する場合について、考慮されていなかった。そのため、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値に変更する作業に支障が生じるおそれがあった。そこで、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる遊技機を提供するための特徴部７３ＡＫに係る手段１の遊技機として、
遊技を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機１など）であって、
複数の設定値のうちいずれかの設定値（例えば設定値１～３のいずれかなど）に設定可能な設定手段（例えばステップＳａ１３の設定変更処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、
設定された設定値にもとづいて遊技者にとっての有利度が異なるように遊技を進行可能な遊技制御手段（例えばステップＳ２５の特別図柄プロセス処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、
電力供給の開始に伴い前記設定手段による設定値の変更を許可する変更許可状態に制御可能な設定制御手段（例えばステップＳａ６およびステップＳａ１２の処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、
遊技の進行に応じて動作可能な可動部材（例えば動作用モータＡＫ０１１～ＡＫ０１３によって動作する第１可動部材、動作用モータＡＫ０１４によって動作する第２可動部材など）と、
少なくとも、前記可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作の制御を実行可能な可動制御手段（例えばステップＡＫＳ０１２の電源投入時コマンド処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）とを備え、
前記可動制御手段は、
電力供給の開始に伴い前記変更許可状態に制御されないときに、前記復帰動作を実行する制御を行い（例えばステップ７３ＡＫＳ０１０の実行など）、
前記変更許可状態であるときに、前記復帰動作を実行する制御を行わない（例えばステップ７３ＡＫＳ００５～７３ＡＫＳ００９の実行など）、
ことを特徴とする遊技機であってもよい。
このような構成によれば、変更許可状態であるときに、可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作が実行されないので、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。
【０７４８】
また、特開２０１０－２００９０２号公報や特開２０１６－２２１１５４号に記載の遊技機の問題を解決する特徴部７３ＡＫに係る手段Ｆの遊技機として、
遊技を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機１など）であって、
複数の設定値のうちいずれかの設定値（例えば設定値１～３のいずれかなど）に設定可能な設定手段（例えばステップＳａ１３の設定変更処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、
設定された設定値にもとづいて遊技者にとっての有利度が異なるように遊技を進行可能な遊技制御手段（例えばステップＳ２５の特別図柄プロセス処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、
電力供給の開始に伴い前記設定手段による設定値の変更を許可する変更許可状態に制御可能な設定制御手段（例えばステップＳａ６およびステップＳａ１２の処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、

遊技の進行に応じて動作可能な可動部材（例えば動作用モータＡＫ０１１～ＡＫ０１３によって動作する第１可動部材、動作用モータＡＫ０１４によって動作する第２可動部材など）と、
少なくとも、前記可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作の制御を実行可能な可動制御手段（例えばステップＡＫＳ０１２の電源投入時コマンド処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）とを備え、
前記可動制御手段は、
電力供給の開始に伴い前記変更許可状態に制御されないときに、前記復帰動作を実行する制御を行い（例えばステップ７３ＡＫＳ０１０の実行など）、
前記変更許可状態であるときに、前記復帰動作を実行する制御を行わず（例えばステップ７３ＡＫＳ００５～７３ＡＫＳ００９の実行など）、
さらに、
検出有効期間に遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えば、プッシュボタン３１Ｂなど）と、
前記検出手段が所定期間継続して遊技者の動作を検出したことにより、連続して遊技者の動作を検出したとみなす特定条件（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がプッシュボタン３１Ｂの長押し操作を所定期間に亘り継続されるなど）が成立したことを判定する判定手段（例えば、オート連打機能など）と、
前記特定条件が成立している場合に、動作を検出したことに対応して確認演出（例えば、エフェクト演出１７７Ｆ００２など）を実行するとともに、前記確認演出が特定期間（例えば、プッシュボタン３１Ｂの操作が特定回数（例えば１０回）に達した場合）行われたときに演出態様を通常態様から特定態様（例えば、特別演出１７７Ｆ００３の実行など）に変化させた演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御基板１２など）とを備え、
前記演出実行手段は、
前記演出態様が前記特定態様となったときに、前記特定条件が成立している場合であっても前記確認演出の実行を制限するとともに（例えば、エフェクト演出１７７Ｆ００２は、特別演出１７７Ｆ００３の実行時間中には実行されないなど）、該制限の後に前記確認演出を再度実行する（例えば、特別演出１７７Ｆ００３が終了した場合、エフェクト演出１７７Ｆ００２が実行される演出を再開する）ことを特徴とする遊技機が挙げられる。
この特徴によれば、変更許可状態であるときに、可動部材を原点位置に復帰させる復帰動作が実行されないので、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。また、確認演出の実行を一旦制限することで演出態様が特定態様となったことを注目させることができ、演出状態に関して遊技の興趣が向上する。

【０７４９】

なお、確認演出の態様や特定態様を複数種類設け、設定値によって各態様や各特定態様の選択割合が異なる選択テーブル等を用いて該複数種類の確認演出の態様や特定態様からいずれかの確認演出の態様や特定態様を選択し、該選択した確認演出の態様や特定態様で確認演出や特定態様での演出を実行することにより、遊技者が確認演出の各態様や各特定態様の出現割合によって設定値を推測できるようにしてもよい。そのようにすれば、確認演出の態様や特定態様が変化に富み、しかも、確認演出の各態様や各特定態様の出現割合によって設定値を推測する機会を遊技者に与えることができるので、遊技興趣を向上させることができる。

【０７５０】

特徴部７３ＡＫに係る手段２の遊技機として、
前記可動制御手段は、前記変更許可状態が終了してから、前記復帰動作を実行する制御を行う（例えばステップ７３ＡＫＳ０１０の実行など）、
ことを特徴とする特徴部７３ＡＫに係る手段１の遊技機であってもよい。
このような構成においては、可動部材を適切に動作させ、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【０７５１】
特徴部７３ＡＫに係る手段３の遊技機として、
電力供給の開始に伴って遊技機の初期化が行われた場合に、初期化報知を実行する初期化報知手段（例えば演出表示装置５、スピーカ８Ｌ、８Ｒ、ステップ７３ＡＫＳ０１２を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）を備え、
前記可動制御手段は、
前記初期化報知が実行されるときに、前記復帰動作に続いて前記可動部材による初期動作を実行する制御を行い（例えばステップ７３ＡＫＳ０１０～７３ＡＫＳ０１２の実行など）、
前記変更許可状態が終了してから、前記復帰動作に続いて前記初期動作を実行する制御を行う（例えばステップ７３ＡＫＳ００５～７３ＡＫＳ００９に続くステップ７３ＡＫＳ０１０の実行など）、
ことを特徴とする特徴部７３ＡＫに係る手段１または手段２の遊技機であってもよい。
このような構成においては、可動部材による動作を共通化して制御負担を軽減するとともに、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。
【０７５２】
特徴部７３ＡＫに係る手段４の遊技機として、
前記設定手段にて設定されている設定値を確認するための設定確認表示を実行可能な設定表示手段（例えば演出表示装置５など）を備え、
前記設定表示手段は、前記設定確認表示において前記設定手段にて設定された設定値の履歴を表示可能であり（例えば設定確認報知画面７３ＡＫＤ０１の表示など）、
前記可動制御手段は、前記設定確認表示が実行されているときに、前記復帰動作を実行する制御を行い、前記初期動作を実行する制御を行わない（例えばステップ７３ＡＫＳ０１５、７３ＡＫＳ０１６の実行など）、
ことを特徴とする特徴部７３ＡＫに係る手段１～手段３のいずれかの遊技機であってもよい。
このような構成においては、設定確認表示が実行されているときに、可動部材による初期動作が実行されないようにして、設定確認表示を容易に把握できるとともに、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。
【０７５３】
特徴部７３ＡＫに係る手段５の遊技機として、
前記遊技制御手段からの情報にもとづいて演出の実行を制御する演出制御手段（例えばＡＫＳ０１５のコマンド解析処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）を備え、
前記遊技制御手段は、電力供給の開始に伴い前記変更許可状態に制御される場合に、該変更許可状態に制御されない場合とは異なる情報（例えば設定変更開始コマンドとなるコマンド９１００Ｈなど）を送信する、
ことを特徴とする特徴部７３ＡＫに係る手段１～手段４のいずれかの遊技機であってもよい。
このような構成においては、演出制御手段による制御負担を軽減するとともに、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。
なお、上記した特徴部７３ＡＫに係る手段２～手段５と手段１との対応関係は、特徴部７３ＡＫに係る手段２～手段５と手段Ｆとの対応関係に適用することができる。
【０７５４】
（特徴部７４ＡＫに関する説明）
図２２－４７は、この実施例の特徴部７４ＡＫに関し、確認演出を実行するために用いられる演出制御パターン７４ＡＫＰ０１の構成例を示している。演出制御パターン７４ＡＫＰ０１を構成するパターンデータは、演出制御基板１２に搭載されたＲＯＭ１２１の所定領域に予め記憶されていればよい。確認演出は、電源投入により電力供給が開始された後、予め定められた確認演出条件の成立に基づいて実行可能に制御される。特徴部７４ＡＫの確認演出は、左のスピーカ８Ｌからラッパの音を２回出力する確認音の出力と、右の

スピーカ８Ｒからドラムの音を２回出力する確認音の出力と、スティックコントローラ３１Ａの操作桿（レバー）に内蔵された振動用モータを所定パターンで２セット駆動する確認振動とを、含んでいる。演出制御パターン７４ＡＫＰ０１には、確認演出プロセスタイマ初期値７４ＡＫＪ００を示すデータが含まれ、例えばＲＡＭ１２２の所定領域に設けられた確認演出プロセスタイマの初期値を設定可能にする。また、演出制御パターン７４ＡＫＰ０１には、確認演出プロセスタイマ判定値７４ＡＫＪ０１と対応付けられた第１確認演出制御データ７４ＡＫＤ０１、確認演出プロセスタイマ判定値７４ＡＫＪ０２と対応付けられた第２確認演出制御データ７４ＡＫＤ０２、確認演出プロセスタイマ判定値７４ＡＫＪ０３と対応付けられた第１確認演出制御データ７４ＡＫＤ０３が、含まれている。第１確認演出制御データ７４ＡＫＤ０１は、左のスピーカ８Ｌからラッパの音を２回出力する確認音の出力を制御するために用いられる。第２確認演出制御データ７４ＡＫＤ０２は、右のスピーカ８Ｒからドラムの音を２回出力する確認音の出力を制御するために用いられる。第３確認演出制御データ７４ＡＫＤ０３は、スティックコントローラ３１Ａの操作桿（レバー）に内蔵された振動用モータを所定パターンで２セット駆動する確認振動を制御するために用いられる。確認演出の実行を制御するときには、確認演出プロセスタイマのタイマ値が更新され、確認演出プロセスタイマ判定値７４ＡＫＪ０１～７４ＡＫＪ０３のいずれかと合致したときに、合致した判定値に対応する第１～第３確認演出制御データ７４ＡＫＤ０３を用いた制御を行うことにより、確認音の出力や確認振動を実行することができる。

【０７５５】

また、確認演出の実行中は、遊技効果ランプ９に含まれる一部または全部の発光部材を点灯させてもよい。例えば、確認演出が開始されると、発光部材の点灯が開始されるとともに、左のスピーカ８Ｌから確認音の出力が開始される。左のスピーカ８Ｌによる確認音の出力が終了すると、右のスピーカ８Ｒから確認音の出力が開始される。右のスピーカ８Ｒによる確認音の出力が終了すると、スティックコントローラ３１Ａの操作桿（レバー）に内蔵された振動用モータによる確認振動が開始される。そして、スティックコントローラ３１Ａの操作桿（レバー）に内蔵された振動用モータによる確認振動が終了するとともに発光部材が消灯され、確認演出が終了する。確認演出は、パチンコ遊技機１における電源投入により電力供給が開始された後、予め定められた確認受付期間内に、プッシュボタン３１Ｂを押下操作する動作が検出されることにより確認演出条件が成立して、実行が開始される。左のスピーカ８Ｌによる確認音の出力と、右のスピーカ８Ｒによる確認音の出力と、スティックコントローラ３１Ａの操作桿（レバー）に内蔵された振動用モータによる確認振動とのうち、いずれか１の演出を実行する制御が行われているときには、他の演出を実行する制御が行われない。このように、確認演出に含まれる確認音の出力および確認振動のうち、いずれか１の演出を実行するときには、他の演出を実行しないように、制御が行われるようにすればよい。このように、確認音の出力と確認振動が互いに異なるタイミングで実行されることにより、各演出装置を用いた演出を正常に実行できるか否かを、遊技場の係員などが容易に把握することができる。

【０７５６】

図２２－４８は、特徴部７４ＡＫに関して、演出制御用ＣＰＵ１２０により実行される演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。この演出制御メイン処理は、上記実施例における演出制御メイン処理に代えて実行できればよい。特徴部７４ＡＫの演出制御メイン処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、上記実施例と同様に初期化処理（ステップ７４ＡＫＳ０１１）、電源投入時コマンド処理（ステップ７４ＡＫＳ０１２）を実行した後、タイマ割込フラグがオンとなっているか否かを判定し（ステップ７４ＡＫＳ０１３）、オフであれば（ステップ７４ＡＫＳ０１３；Ｎｏ）、ステップ７４ＡＫＳ０１３を繰り返し実行して待機する。これに対し、タイマ割込フラグがオンである場合には（ステップ７４ＡＫＳ０１３；Ｙｅｓ）、タイマ割込フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ７４ＡＫＳ０１４）、コマンド解析処理（ステップ７４ＡＫＳ０１５）、演出制御プロセス処理（ステップ７４ＡＫＳ０１６）、演出用乱数更新処理（ステップ７４ＡＫＳ

０１７）を順に実行する。さらに、特徴部７４ＡＫの演出制御メイン処理では、確認演出制御処理（ステップ７４ＡＫＳ０１８）を実行してから、ステップ７４ＡＫＳ０１３に戻る。

【０７５７】

図２２－４９は、確認演出制御処理として、ステップ７４ＡＫＳ０１８にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。確認演出制御処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、初期化報知を開始したか否かを判定する（ステップ７４ＡＫＳ０３１）。例えば上記実施例の電源投入時コマンド処理では、ステップＡＫＳ０３０における制御が行われることで、初期化報知が開始される。この後、ステップ７４ＡＫＳ０３１における判定が最初に行われたときに、初期化報知の開始であると判定すればよい。ＲＡＭ１２２の所定領域に初期化報知開始フラグを設け、この初期化報知開始フラグがオンであるときに、初期化報知の開始であると判定してもよい。

【０７５８】

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

【０７５９】

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

【０７６０】

ステップ７４ＡＫＳ０３４にて可変表示の開始であると判定された場合には（ステップ７４ＡＫＳ０３４；Ｙｅｓ）、確認受付期間を中止する制御を行い（ステップ７４ＡＫＳ０３５）、確認演出制御処理を終了する。このように、確認受付期間であるときに可変表示が開始された場合には、確認受付期間を中止して、確認演出条件が成立しないように制限する。可変表示の開始に伴い確認受付期間を中止することで、遊技の進行に伴う演出の実行と確認演出の実行とが重複しないように制御して、確認演出を適切に実行することができる。

【０７６１】

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

【０７６２】

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

【０７６３】

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

【０７６４】

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

【０７６５】

図２２－５０は、特徴部７４ＡＫに関して、確認演出の制御例を示すタイミング図などである。図２２－５０（Ａ）は、電源投入により電力供給が開始されたときに、クリアスイッチＡＫ００１を押下操作する動作の検出がある一方で、錠スイッチ５１をオンに切替操作する動作の検出がないことに対応して、設定変更状態に制御されない場合を示している。図２２－５０（Ｂ）は、電源投入により電力供給が開始されたときに、クリアスイッチＡＫ００１を押下操作する動作の検出があるとともに、錠スイッチ５１をオンに切替操作する動作の検出があることに対応して、設定変更状態に制御される場合を示している。図２２－５０（Ｃ）は、各タイミングにおける制御内容を示している。

【０７６６】

タイミング７４ＡＫＴ０１での電源投入による電力供給の開始に伴い、設定変更状態に制御されない場合に、演出制御基板１２では、例えば演出制御用ＣＰＵ１２０が、タイミング７４ＡＫＴ０２にてＲＡＭクリア通知コマンドを受信したと判定する。上記実施例の電源投入時コマンド処理では、ステップＡＫＳ０２１にて受信コマンドがＲＡＭクリア通知コマンドであると判定されたことにより、ステップＡＫＳ０３０での制御が行われ、初期化報知が開始される。そうすると、特徴部７４ＡＫの演出制御メイン処理に含まれるステップ７４ＡＫＳ０１８の確認演出制御処理では、ステップ７４ＡＫＳ０３１にて初期化報知の開始であると判定され、ステップ７４ＡＫＳ０３２での制御により、確認受付期間が開始される。この確認検出期間内のタイミング７４ＡＫＴ０３にて、プッシュボタン３１Ｂを押下操作する動作が検出されると、確認演出制御処理のステップ７４ＡＫＳ０３６にて確認演出の開始動作を検出したと判定され、確認演出制御処理のステップ７４ＡＫＳ０３７～７４ＡＫＳ０４８といった、確認演出を実行する制御が開始される。こうして確

認演出を実行する制御が開始されることにより、演出制御パターン７４ＡＫＰ０１に含まれる第１～第３確認演出制御データ７４ＡＫＤ０１～７４ＡＫＤ０３などを用いて、第１～第３確認演出となる複数種類の演出が順番に実行される。その後、タイミング７４ＡＫＴ０４になると、確認演出制御処理のステップ７４ＡＫＳ０４４にて確認演出プロセスタイマがタイムアウトしたと判定され、ステップ７４ＡＫＳ０４５での制御が行われることにより、確認演出が終了する。

【０７６７】

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

【０７６８】

このようにして、タイミング７４ＡＫＴ１３にてステップＡＫＳ０３０の制御による初期化報知が開始されると、特徴部７４ＡＫの演出制御メイン処理に含まれるステップ７４ＡＫＳ０１８の確認演出制御処理では、ステップ７４ＡＫＳ０３１にて初期化報知の開始であると判定され、ステップ７４ＡＫＳ０３２での制御により、確認受付期間が開始される。したがって、タイミング７４ＡＫＴ１３では、初期化報知の開始に伴い、確認受付期間が開始される。この確認受付期間内のタイミング７４ＡＫＴ１４にて、プッシュボタン３１Ｂを押下操作する動作が検出されると、確認演出制御処理のステップ７４ＡＫＳ０３６にて確認演出の開始動作を検出したと判定され、確認演出制御処理のステップ７４ＡＫＳ０３７～７４ＡＫＳ０４８といった、確認演出を実行する制御が開始される。こうして確認演出を実行する制御が開始されることにより、演出制御パターン７４ＡＫＰ０１に含まれる第１～第３確認演出制御データ７４ＡＫＤ０１～７４ＡＫＤ０３などを用いて、第１～第３確認演出となる複数種類の演出が順番に実行される。その後、タイミング７４ＡＫＴ１５になると、確認演出制御処理のステップ７４ＡＫＳ０４４にて確認演出プロセスタイマがタイムアウトしたと判定され、ステップ７４ＡＫＳ０４５での制御が行われることにより、確認演出が終了する。

【０７６９】

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

【０７７０】

以上のように、特徴部７４ＡＫの演出制御メイン処理では、ステップ７４ＡＫＳ０１２にて、上記実施例と同様に電源投入時コマンド処理を実行した後、ステップ７４ＡＫＳ０１８にて確認演出制御処理を実行する。電源投入時コマンド処理では、例えばステップＡＫＳ０２５やステップＡＫＳ０３１にて、遊技停止状態開始時処理を実行する。遊技停止状態開始時処理が実行された後には、設定変更終了コマンドや設定確認終了コマンドとは異なるコマンドの受信が無効となり、通常の演出に関する制御が実行されないように規制される。この場合には、確認演出を実行する制御も行われない。これに対し、ステップＡＫＳ０２１にて受信コマンドがＲＡＭクリア通知コマンドであると判定された場合に、ス

テップＡＫＳ０３０にて、初期化報知を実行する制御を行う。その後、ステップ７４ＡＫＳ０１８の確認演出制御処理では、ステップ７４ＡＫＳ０３１にて初期化報知の開始であると判定されたことなどに基づいて、確認演出条件が成立したときに、ステップ７４ＡＫＳ０３７以降に進み、確認演出を実行する制御を行う。こうして、電源投入による電力供給の開始に伴い、パチンコ遊技機１における設定値の変更を許可する設定変更状態に制御された場合には、確認演出を実行する制御を行わない。これにより、設定値を変更するための制御が、確認演出を実行する制御よりも優先されるので、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。したがって、設定値の適切な設定が可能になる。

【０７７１】

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

【０７７２】

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

【０７７３】

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

【０７７４】

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

【０７７５】

（特徴部７４ＡＫに係る手段の説明）

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

遊技を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態など）に制御可能

な遊技機（例えばパチンコ遊技機１など）であって、
複数の設定値のうちいずれかの設定値（例えば設定値１～３のいずれかなど）に設定可能な設定手段（例えばステップＳａ１３の設定変更処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、
設定された設定値にもとづいて遊技者にとっての有利度が異なるように遊技を進行可能な遊技制御手段（例えばステップＳ２５の特別図柄プロセス処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、
電力供給の開始に伴い前記設定手段による設定値の変更を許可する変更許可状態に制御可能な設定制御手段（例えばステップＳａ６およびステップＳａ１２の処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、
演出を実行可能な演出手段（例えば演出表示装置５、スピーカ８Ｌ、８Ｒなど）と、
電力供給が開始された後、確認演出条件の成立にもとづいて前記演出手段による確認演出の制御を実行可能な確認制御手段（例えばステップ７４ＡＫＳ０１８の確認演出制御処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）とを備え、
前記確認制御手段は、
電力供給の開始に伴い前記変更許可状態に制御されないときに、前記確認演出条件の成立に応じて前記確認演出を実行する制御を行い（例えばステップＡＫＳ０２１、ＡＫＳ０３０を実行した後におけるステップ７４ＡＫＳ０１８の実行など）、
前記変更許可状態であるときに、前記確認演出を実行する制御を行わない（例えばステップＡＫＳ０２５～ＡＫＳ０２９の実行など）、
ことを特徴とする遊技機であってもよい。
このような構成によれば、変更許可状態であるときに、確認演出が実行されないので、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【０７７６】

また、特開２０１０－２００９０２号公報や特開２０１６－２２０８３３号公報に記載の遊技機の問題を解決する特徴部７４ＡＫに係る手段Ｆの遊技機として、
遊技を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機１など）であって、
複数の設定値のうちいずれかの設定値（例えば設定値１～３のいずれかなど）に設定可能な設定手段（例えばステップＳａ１３の設定変更処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、
設定された設定値にもとづいて遊技者にとっての有利度が異なるように遊技を進行可能な遊技制御手段（例えばステップＳ２５の特別図柄プロセス処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、
電力供給の開始に伴い前記設定手段による設定値の変更を許可する変更許可状態に制御可能な設定制御手段（例えばステップＳａ６およびステップＳａ１２の処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、
演出を実行可能な演出手段（例えば演出表示装置５、スピーカ８Ｌ、８Ｒなど）と、
電力供給が開始された後、確認演出条件の成立にもとづいて前記演出手段による確認演出の制御を実行可能な確認制御手段（例えばステップ７４ＡＫＳ０１８の確認演出制御処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）とを備え、
前記確認制御手段は、
電力供給の開始に伴い前記変更許可状態に制御されないときに、前記確認演出条件の成立に応じて前記確認演出を実行する制御を行い（例えばステップＡＫＳ０２１、ＡＫＳ０３０を実行した後におけるステップ７４ＡＫＳ０１８の実行など）、
前記変更許可状態であるときに、前記確認演出を実行する制御を行わず（例えばステップＡＫＳ０２５～ＡＫＳ０２９の実行など）、
さらに、
検出有効期間に遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えば、プッシュボタン３１Ｂなど）と、

前記検出手段が所定期間継続して遊技者の動作を検出したことにより、連続して遊技者の動作を検出したとみなす特定条件（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がプッシュボタン３１Ｂの長押し操作を所定期間に亘り継続されるなど）が成立したことを判定する判定手段（例えば、オート連打機能など）と、

前記特定条件が成立している場合に、動作を検出したことに対応して対応演出（例えば、エフェクト演出１７７Ｆ００２など）を実行するとともに、前記対応演出が特定期間（例えば、プッシュボタン３１Ｂの操作が特定回数（例えば１０回）に達した場合）行われたときに演出態様を通常態様から特定態様（例えば、特別演出１７７Ｆ００３の実行など）に変化させた演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御基板１２など）とを備え、

前記演出実行手段は、

前記演出態様が前記特定態様となったときに、前記特定条件が成立している場合であっても前記対応演出の実行を制限するとともに（例えば、エフェクト演出１７７Ｆ００２は、特別演出１７７Ｆ００３の実行時間中には実行されないなど）、該制限の後に前記対応演出を再度実行する（例えば、特別演出１７７Ｆ００３が終了した場合、エフェクト演出１７７Ｆ００２が実行される演出を再開する）ことを特徴とする遊技機が挙げられる。

この特徴によれば、変更許可状態であるときに、確認演出が実行されないので、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。また、対応演出の実行を一旦制限することで演出態様が特定態様となったことを注目させることができ、演出状態に関して遊技の興趣が向上する。

【０７７７】

特徴部７４ＡＫに係る手段２の遊技機として、

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

ことを特徴とする特徴部７４ＡＫに係る手段１の遊技機であってもよい。

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

【０７７８】

特徴部７４ＡＫに係る手段３の遊技機として、

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

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

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

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

【０７７９】

特徴部７４ＡＫに係る手段４の遊技機として、

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

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

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

【０７８０】

特徴部７４ＡＫに係る手段５の遊技機として、

演出音を出力可能な音出力手段（例えばスピーカ８Ｌ、８Ｒなど）を備え、

前記確認演出は、前記音出力手段による確認用の音声の出力を含む（例えば第１確認演出制御データ７４ＡＫＤ０１、第２確認演出制御データ７４ＡＫＤ０２を用いたステップ７４ＡＫＳ０４７の実行など）、
ことを特徴とする特徴部７４ＡＫに係る手段１～手段４のいずれかの遊技機であってもよい。
このような構成においては、確認演出を適切に実行して、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。
なお、上記した特徴部７４ＡＫに係る手段２～手段５と手段１との対応関係は、特徴部７４ＡＫに係る手段２～手段５と手段Ｆとの対応関係に適用することができる。

【０７８１】

（特徴部７５ＡＫに関する説明）
図２２－５１は、この実施例の特徴部７５ＡＫに関し、演出制御用ＣＰＵ１２０により実行される電源投入時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。この電源投入時コマンド処理は、上記実施例の特徴部７４ＡＫにおける演出制御メイン処理のステップ７４ＡＫＳ０１２にて実行できればよい。特徴部７５ＡＫの電源投入時コマンド処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、上記実施例と同様に主基板１１からの受信コマンドを判定する（ステップ７５ＡＫＳ００１～７５ＡＫＳ００４）。ステップ７５ＡＫ００３にて受信コマンドが設定変更開始コマンドであると判定された場合には（ステップ７５ＡＫＳ００３；Ｙｅｓ）、上記実施例と同様に、遊技停止状態開始時処理を実行し（ステップ７５ＡＫＳ００５）、設定変更報知を開始する制御を行う（ステップ７５ＡＫＳ００６）。

【０７８２】

ステップ７５ＡＫＳ００６による制御を行った後には、設定変更を終了するか否かを判定する（ステップ７５ＡＫＳ００７）。設定変更を終了しない場合には（ステップ７５ＡＫＳ００７；Ｎｏ）、上記実施例とは異なり、設定変更中確認演出制御処理を実行してから（ステップ７５ＡＫＳ００８）、ステップ７５ＡＫＳ００７に戻る。このように、特徴部７５ＡＫの電源投入時コマンド処理では、ステップ７５ＡＫＳ００８にて設定変更中確認演出制御処理が実行されることにより、電力供給の開始に伴い変更許可状態としての設定変更状態に制御されたときに、確認演出を実行するための制御を行うことができる。ステップ７５ＡＫＳ００７にて設定変更を終了すると判定された場合には（ステップ７５ＡＫＳ００７；Ｙｅｓ）、設定変更報知を終了する制御を行い（ステップ７５ＡＫＳ００９）、遊技停止状態終了時処理を実行する（ステップ７５ＡＫＳ０１０）。

【０７８３】

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

【０７８４】

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

【０７８５】

図２２－５２は、設定変更中確認演出制御処理として、ステップ７５ＡＫＳ００８にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。設定確認中確認演出制御処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、確認演出済みであるか否かを判定する（ステップ

７５ＡＫＳ０３１）。ステップ７５ＡＫＳ０３１では、例えばＲＡＭ１２２の所定領域に設けられた確認演出完了フラグがオンである場合に、確認演出済みであると判定すればよい。確認演出完了フラグは、確認演出の実行が完了したときに、オン状態にセットされればよい。ステップ７５ＡＫＳ０３１にて確認演出済みである場合には（ステップ７５ＡＫＳ０３１；Ｙｅｓ）、設定変更中確認演出制御処理を終了する。

【０７８６】

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

【０７８７】

ステップ７５ＡＫＳ０３２にて確認演出中であると判定された場合には（ステップ７５ＡＫＳ０３２；Ｙｅｓ）、確認演出プロセスタイマの更新制御を行い（ステップ７５ＡＫＳ０３７）、タイムアウトが発生したか否かを判定する（ステップ７５ＡＫＳ０３８）。このとき、タイムアウトが発生していれば（ステップ７５ＡＫＳ０３８；Ｙｅｓ）、確認演出を終了させる制御を行い（ステップ７５ＡＫＳ０３９）、確認演出制御処理を終了する。これに対し、タイムアウトが発生していないと判定された場合には（ステップ７５ＡＫＳ０３８；Ｎｏ）、確認演出プロセスタイマのタイマ値が判定値と合致したか否かを判定する（ステップ７５ＡＫＳ０４０）。判定値と合致しない場合には（ステップ７５ＡＫＳ０４０；Ｎｏ）、確認演出制御処理を終了する。

【０７８８】

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

【０７８９】

図２２－５３は、特徴部７５ＡＫに関して、確認演出の制御例を示すタイミング図などである。図２２－５３（Ａ）は、電源投入により電力供給が開始されたときに、クリアスイッチＡＫ００１を押下操作する動作の検出がある一方で、錠スイッチ５１をオンに切替操作する動作の検出がないことに対応して、設定変更状態に制御されない場合を示している。図２２－５３（Ｂ）は、電源投入により電力供給が開始されたときに、クリアスイッチＡＫ００１を押下操作する動作の検出があるとともに、錠スイッチ５１をオンに切替操作する動作の検出があることに対応して、設定変更状態に制御される場合を示している。図２２－５３（Ｃ）は、各タイミングにおける制御内容を示している。

【０７９０】

タイミング７５ＡＫＴ０１での電源投入による電力供給の開始に伴い、設定変更状態に制御されない場合は、特徴部７４ＡＫで設定変更状態に制御されない場合と同様であり、タイミング７４ＡＫＴ０２にてＲＡＭクリア通知コマンドを受信したことにより、初期化

報知が開始され、これに伴い、確認受付期間が開始される。この確認受付期間内のタイミング７５ＡＫＴ０３にて、確認演出の開始動作を検出すると、確認演出を実行する制御が開始され、演出制御パターン７４ＡＫＰ０１に含まれる第１～第３確認演出制御データ７４ＡＫＤ０１～７４ＡＫＤ０３などを用いて、第１～第３確認演出となる複数種類の演出が順番に実行される。その後、タイミング７５ＡＫＴ０４になると、確認演出が終了する。

【０７９１】

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

【０７９２】

タイミング７５ＡＫＴ１４となった後、タイミング７５ＡＫＴ１５にて、主基板１１から送信された設定変更終了コマンドを受信すると、特徴部７５ＡＫの電源投入時コマンド処理では、ステップ７５ＡＫＳ００７にて設定変更を終了すると判定されることで、ステップ７５ＡＫＳ００９、７５ＡＫＳ０１０に続いて、ステップ７５ＡＫＳ０１１の制御が行われ、初期化報知が開始される。この初期化報知が開始されたときには、特徴部７４ＡＫの場合と同様に、演出制御メイン処理のステップ７４ＡＫＳ０１８にて確認演出制御処理が実行されることで、確認受付期間が開始されるように制御すればよい。そして、この確認受付期間にて確認演出の開始動作を検出した場合には、再び確認演出を実行する制御が開始されるようにすればよい。

【０７９３】

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

【０７９４】

特徴部７５ＡＫの電源投入時コマンド処理では、ステップ７５ＡＫＳ００１にて受信コマンドがＲＡＭクリア通知コマンドであると判定された場合に、特徴部７４ＡＫと同様の確認演出制御処理が実行されることで、確認受付期間が開始される。この確認受付期間で

あるときに、確認演出条件の成立に応じて確認演出を実行する制御を行う。これに対し、設定変更中確認演出制御処理では、確認受付期間を設けることなくステップ７５ＡＫＳ０３３にて開始動作の検出があったと判定された場合に、確認演出を実行する制御を行う。これにより、変更許可条件としての設定変更状態であるときには、いつでも確認演出を実行できるので、遊技機の状態を確認する作業に支障が生じることを防止する場合に、設定値の変更とともに確認演出を適切に実行できる。

【０７９５】

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

【０７９６】

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

【０７９７】

（特徴部７５ＡＫに係る手段の説明）

以上の特徴部７５ＡＫに関して、従来、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定に変更可能な遊技機として、例えば特開２０１０－２００９０２号公報に記載されているものがある。また、確認音を出力させる制御を行う遊技機として、例えば特開２０１６－２２０８３３号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開２０１０－２００９０２号公報や特開２０１６－２２０８３３号公報に記載の技術では、設定の変更と確認用の演出が競合する場合について、考慮されていなかった。そのため、遊技機の状態を確認する作業に支障が生じるおそれがあった。そこで、遊技機の状態の確認作業に支障が生じることを防止できる遊技機を提供するための特徴部７５ＡＫに係る手段１の遊技機として、

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

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

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

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

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

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

前記確認制御手段は、

電力供給の開始に伴い前記変更許可状態に制御されないときに、確認受付期間における

前記確認演出条件の成立に応じて前記確認演出を実行する制御を行い（例えばステップ７４ＡＫＳ０１８における確認演出制御処理の実行など）、
前記変更許可状態であるときに、前記確認演出条件の成立に応じて前記確認演出を実行する制御を行う（例えばステップ７５ＡＫＳ００８における設定変更中確認演出制御処理の実行など）、
ことを特徴とする遊技機であってもよい。
このような構成によれば、変更許可状態であるときに、確認演出を実行できるので、遊技機の状態を的確に確認して、遊技機の状態を確認する作業に支障が生じることを防止できる。

【０７９８】

また、特開２０１０－２００９０２号公報や特開２０１６－２２０８３３号公報に記載の遊技機の問題を解決する特徴部７５ＡＫに係る手段Ｆの遊技機として、
遊技を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機１など）であって、
複数の設定値のうちいずれかの設定値（例えば設定値１～３のいずれかなど）に設定可能な設定手段（例えばステップＳａ１３の設定変更処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、
設定された設定値にもとづいて遊技者にとっての有利度が異なるように遊技を進行可能な遊技制御手段（例えばステップＳ２５の特別図柄プロセス処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、
電力供給の開始に伴い前記設定手段による設定値の変更を許可する変更許可状態に制御可能な設定制御手段（例えばステップＳａ６およびステップＳａ１２の処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、
演出を実行可能な演出手段（例えば演出表示装置５、スピーカ８Ｌ、８Ｒなど）と、
電力供給が開始された後、確認演出条件の成立にもとづいて前記演出手段による確認演出の制御を実行可能な確認制御手段（例えばステップ７４ＡＫＳ０１８の確認演出制御処理、ステップ７５ＡＫＳ００８の設定変更中確認演出制御処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）とを備え、
前記確認制御手段は、
電力供給の開始に伴い前記変更許可状態に制御されないときに、確認受付期間における前記確認演出条件の成立に応じて前記確認演出を実行する制御を行い（例えばステップ７４ＡＫＳ０１８における確認演出制御処理の実行など）、
前記変更許可状態であるときに、前記確認演出条件の成立に応じて前記確認演出を実行する制御を行い（例えばステップ７５ＡＫＳ００８における設定変更中確認演出制御処理の実行など）、
さらに、
検出有効期間に遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えば、プッシュボタン３１Ｂなど）と、
前記検出手段が所定期間継続して遊技者の動作を検出したことにより、連続して遊技者の動作を検出したとみなす特定条件（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がプッシュボタン３１Ｂの長押し操作を所定期間に亘り継続されるなど）が成立したことを判定する判定手段（例えば、オート連打機能など）と、
前記特定条件が成立している場合に、動作を検出したことに対応して対応演出（例えば、エフェクト演出１７７Ｆ００２など）を実行するとともに、前記対応演出が特定期間（例えば、プッシュボタン３１Ｂの操作が特定回数（例えば１０回）に達した場合）行われたときに演出態様を通常態様から特定態様（例えば、特別演出１７７Ｆ００３の実行など）に変化させた演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御基板１２など）とを備え、
前記演出実行手段は、
前記演出態様が前記特定態様となったときに、前記特定条件が成立している場合であっ

ても前記対応演出の実行を制限するとともに（例えば、エフェクト演出１７７Ｆ００２は、特別演出１７７Ｆ００３の実行時間中には実行されないなど）、該制限の後に前記対応演出を再度実行する（例えば、特別演出１７７Ｆ００３が終了した場合、エフェクト演出１７７Ｆ００２が実行される演出を再開する）ことを特徴とする遊技機が挙げられる。ことを特徴とする遊技機が挙げられる。

この特徴によれば、変更許可状態であるときに、確認演出を実行できるので、遊技機の状態を的確に確認して、遊技機の状態を確認する作業に支障が生じることを防止できる。また、対応演出の実行を一旦制限することで演出態様が特定態様となったことを注目させることができ、演出状態に関して遊技の興趣が向上する。

【０７９９】

特徴部７５ＡＫに係る手段２の遊技機として、

前記確認制御手段は、

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

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

ことを特徴とする特徴部７５ＡＫに係る手段１の遊技機であってもよい。

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

【０８００】

特徴部７５ＡＫに係る手段３の遊技機として、

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

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

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

【０８０１】

特徴部７５ＡＫに係る手段４の遊技機として、

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

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

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

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

なお、上記した特徴部７５ＡＫに係る手段２～手段４と手段１との対応関係は、特徴部７５ＡＫに係る手段２～手段４と手段Ｆとの対応関係に適用することができる。

【０８０２】

（特徴部７１ＡＫ～７５ＡＫに共通する手段の説明）

特徴部７１ＡＫ～７５ＡＫに係る手段Ａの遊技機として、

設定に関する動作を検出可能な設定用検出手段（例えば錠スイッチ５１など）と、

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

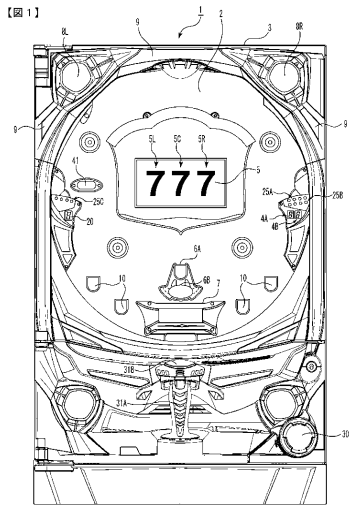
電力供給の開始に伴い前記設定用検出手段による動作の検出にもとづいて設定確認状態に制御可能な設定確認制御手段と（例えばステップＡＫＳ００１、ＡＫＳ００２を実行す

るＣＰＵ１０３など）、
電力供給の開始に伴い前記初期化用検出手段による動作の検出にもとづいて前記変更許可状態に制御可能な変更許可制御手段とを備える（例えばステップＳａ６、Ｓａ１３を実行するＣＰＵ１０３など）、
ことを特徴とする特徴部７１ＡＫ～７５ＡＫに係る遊技機であってもよい。
このような構成においては、設定確認状態と変更許可状態に適切に制御して、設定値の適切な設定が可能になる。
【０８０３】
特徴部７１ＡＫ～７５ＡＫに係る手段Ｂの遊技機として、
設定に関する動作を検出可能な設定用検出手段（例えば錠スイッチ５１など）と、
初期化に関する動作を検出可能な初期化用検出手段（例えばクリアスイッチＡＫ００１など）と、
電力供給の開始に伴い前記設定用検出手段により動作が検出されず前記初期化用検出手段により動作が検出された場合に、該電力供給の開始とともに初期化報知を実行する一方、電力供給の開始に伴い前記設定用検出手段により動作が検出された場合に、該動作が検出されなくなってから初期化報知を実行する初期化報知手段（例えばステップＡＫＳ０１２の電源投入時コマンド処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）とを備える、
ことを特徴とする特徴部７１ＡＫ～７５ＡＫに係る遊技機であってもよい。
このような構成においては、初期化報知を適切に実行して、設定値の適切な設定が可能になる。
【０８０４】
特徴部７１ＡＫ～７５ＡＫに係る手段Ｃの遊技機として、
遊技媒体が所定領域に進入することにもとづいて付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段（例えば表示モニタ２９など）を備え、
前記情報表示手段は、前記設定手段にて設定されている設定値を表示可能である（例えば第１表示部２９Ａによる表示など）、
ことを特徴とする特徴部７１ＡＫ～７５ＡＫに係る遊技機であってもよい。
このような構成においては、設定値を表示するための構成を別個に設けることなく、設定値の適切な設定が可能になる。
【０８０５】
特徴部７１ＡＫ～７５ＡＫに係る手段Ｄの遊技機として、
演出の出力量に関する動作を検出可能な演出用検出手段（例えば出力量切替スイッチ７１ＡＫ００１など）と、
前記設定手段による設定値に関する表示を、演出の出力量に関する表示よりも優先して表示する表示制御手段（例えばステップＡＫＳ０２６を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）を備える、
ことを特徴とする特徴部７１ＡＫ～７５ＡＫに係る遊技機であってもよい。
このような構成においては、設定値に関する表示が適切に行われ、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。
【０８０６】
特徴部７１ＡＫ～７５ＡＫに係る手段Ｅの遊技機として、
遊技制御手段からの情報に基づいて演出の実行を制御する演出制御手段（例えばＡＫＳ０１５のコマンド解析処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、
前記演出制御手段は、前記変更許可状態であるときに、該変更許可状態の終了を通知する通知情報とは異なる情報にもとづく制御を制限する情報制限手段（例えばＡＫＳ０２７を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）とを備える、
ことを特徴とする特徴部７１ＡＫ～７５ＡＫに係る遊技機であってもよい。
このような構成においては、不具合の発生を防止して、設定値の適切な設定が可能になる。
【０８０７】

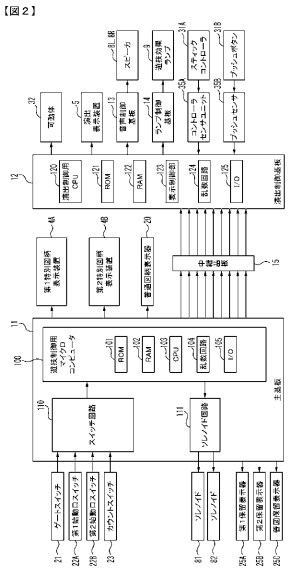
（特徴部の関連づけに係る説明）
特徴部７１ＡＫ～７５ＡＫに関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは、組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。例えば、特徴部７１ＡＫに関し、演出制御メイン処理のステップ７１ＡＫＳ０１３にて開始時出力切替処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０の構成、特徴部７２ＡＫに関し、電源投入時コマンド処理のステップ７２ＡＫ００７にてショートイニシャル動作を実行する制御を行う演出制御用ＣＰＵ１２０の構成、特徴部７３ＡＫに関し、電源投入時コマンド処理のステップ７３ＡＫＳ００７にて設定変更を終了すると判定されるまで、ショートイニシャル動作を実行する制御を行わない演出制御用ＣＰＵ１２０の構成、特徴部７４ＡＫに関し、演出制御メイン処理のステップ７４ＡＫＳ０１８にて確認演出制御処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０の構成、特徴部７５ＡＫに関し、電源投入時コマンド処理のステップ７５ＡＫＳ００８にて設定変更中確認演出制御処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０の構成は、一部または全部を、適宜、組合せたものであってもよい。
【符号の説明】
【０８０８】
１　パチンコ遊技機
２　遊技盤
３　遊技機用枠
４Ａ，４Ｂ　特別図柄表示装置
５　画像表示装置
６Ａ　入賞球装置
６Ｂ　可変入賞球装置
７　特別可変入賞球装置
８Ｌ，８Ｒ　スピーカ
９　遊技効果ランプ
１０　一般入賞口
１１　主基板
１２　演出制御基板
１３　音声制御基板
１４　ランプ制御基板
１５　中継基板
２０　普通図柄表示器
２１　ゲートスイッチ
２２Ａ，２２Ｂ　始動口スイッチ
２３　カウントスイッチ
３０　打球操作ハンドル
３１Ａ　スティックコントローラ
３１Ｂ　プッシュボタン
３２　可動体
５１　錠スイッチ
１００　遊技制御用マイクロコンピュータ
１０１，１２１　ＲＯＭ
１０２，１２２　ＲＡＭ
１０３　ＣＰＵ
１０４，１２４　乱数回路
１０５，１２５　Ｉ／Ｏ、１２０　演出制御用ＣＰＵ
１２３　表示制御部
ＡＫ００１　クリアスイッチ

７１ＡＫ００１　出力量切替スイッチ
７２ＡＫＰ０１　ショートイニシャル制御パターン
７２ＡＫＰ０２　ロングイニシャル制御パターン
７４ＡＫＰ０１　演出制御パターン

【図１】

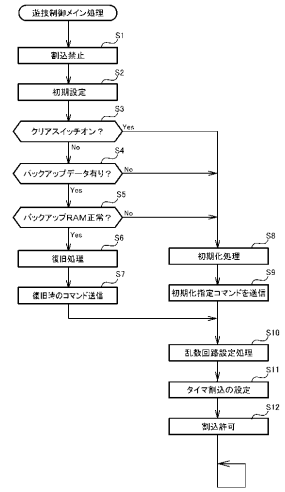


【図２】



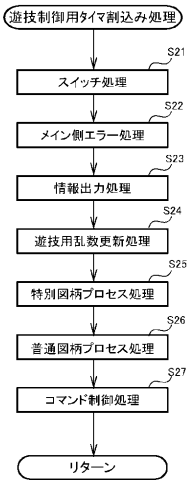
【図３】

【図３】



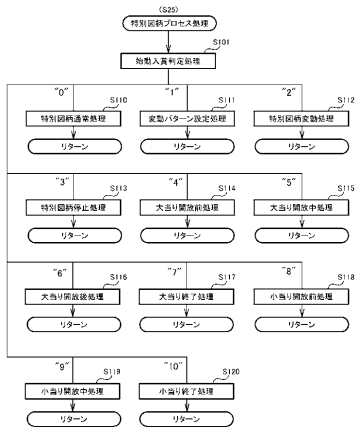
【図４】

【図４】



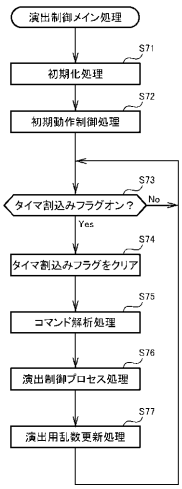
【図５】

【図５】

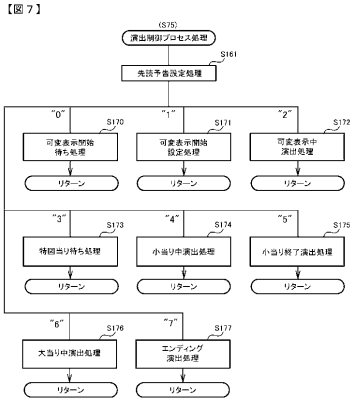


【図６】

【図６】



【図７】



【図８－１】

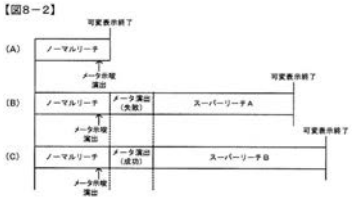
【図８－１】

60AKで使用する主な変動パターン

変動ﾊﾟﾀｰﾝ	内容
PA1-1	非ﾘｰﾁ（ﾊｽﾞﾚ）
PA2-1	短縮有り→非ﾘｰﾁ（ﾊｽﾞﾚ）
PA3-2	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ（ﾊｽﾞﾚ）
PA3-3	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ→ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁA（ﾊｽﾞﾚ）
PA3-4	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ→ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁB（ﾊｽﾞﾚ）
PB3-2	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ（大当り）
PB3-3	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ→ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁA（大当り）
PB3-4	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ→ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁB（大当り）

期待度：ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁB>ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁA>ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ（発展無し）

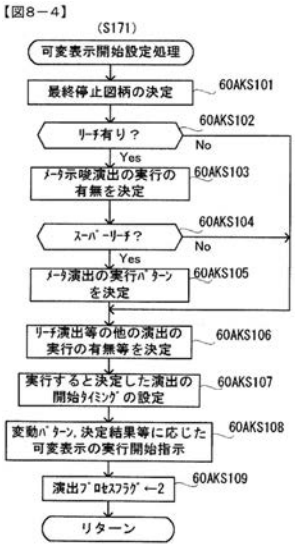
【図８－２】



【図８－３】



【図８－４】



【図８－５】

【図8－5】

メータ示唆演出の実行決定例（60AKS103）

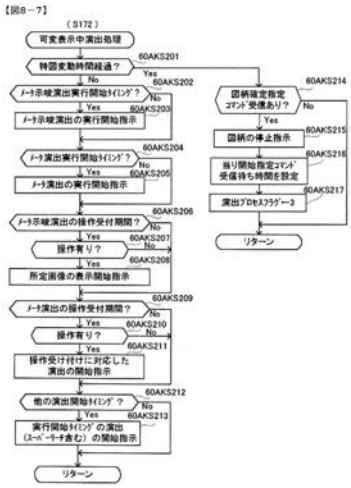
メータ示唆演出	決定割合	
	ノーマルリーチ	ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁ
実行する	30/100	80/100
実行しない	70/100	20/100

【図８－６】

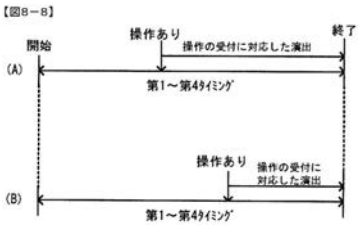
【図8－6】



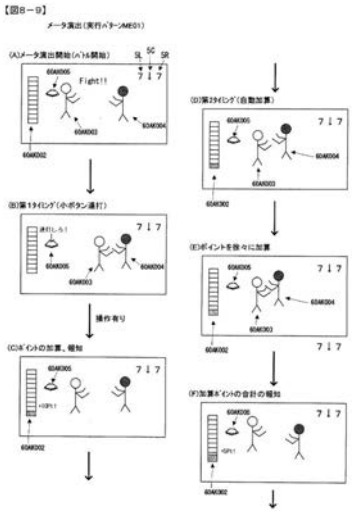
【図８－７】



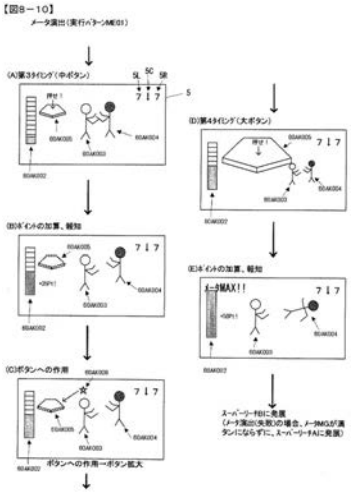
【図８－８】



【図８－９】



【図８－１０】



【図８－１１】



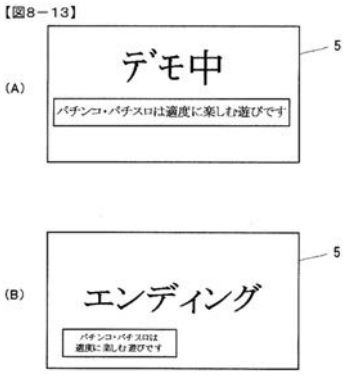
【図８－１２】

【図8－12】

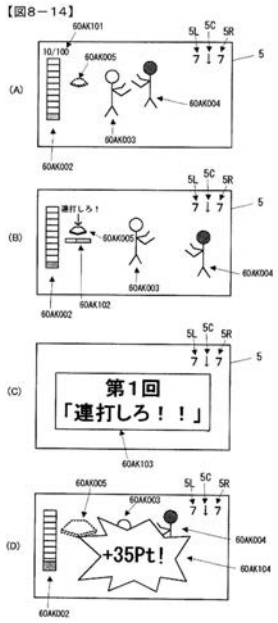
メータ演出の変化ﾀｲﾐﾝｸﾞの回数決定例

メータ演出	決定割合	
	スーパーリーチA	スーパーリーチB
3回	70/100	20/100
4回	30/100	80/100

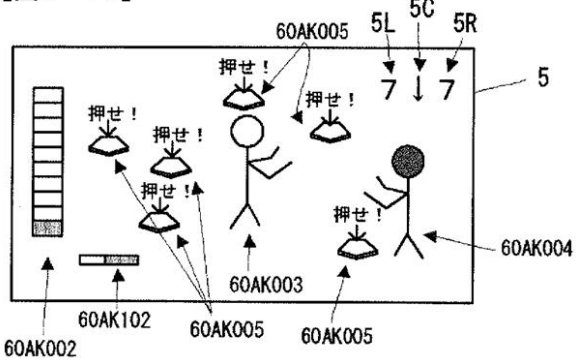
【図８－１３】



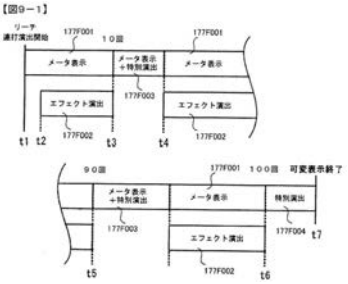
【図８－１４】



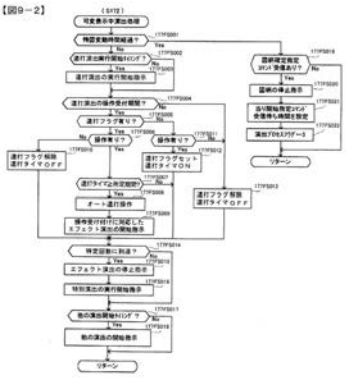
【図８－１５】



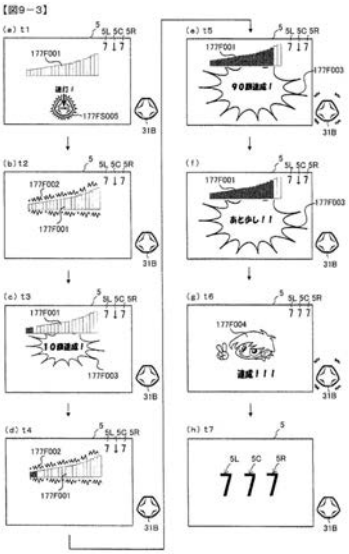
【図９－１】



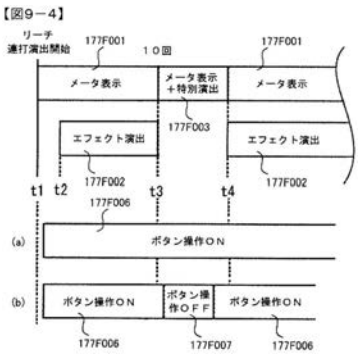
【図９－２】



【図９－３】



【図９－４】



【図１０】

【図10】

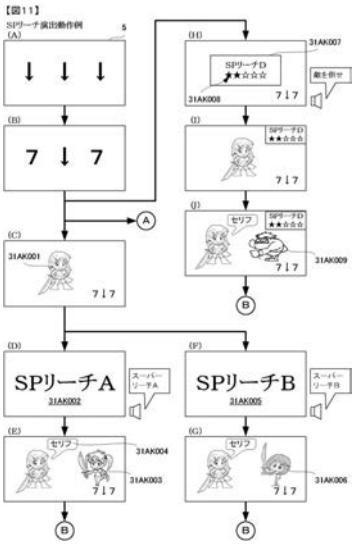
(A)

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
⋮	⋮

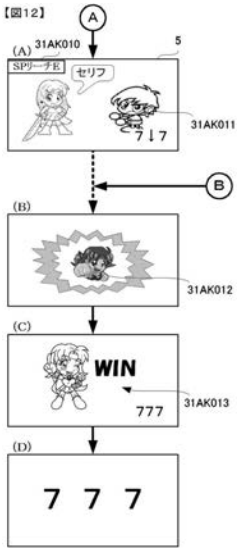
(B)

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

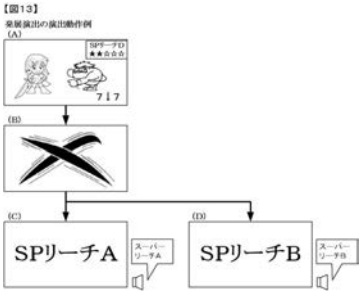
【図１１】



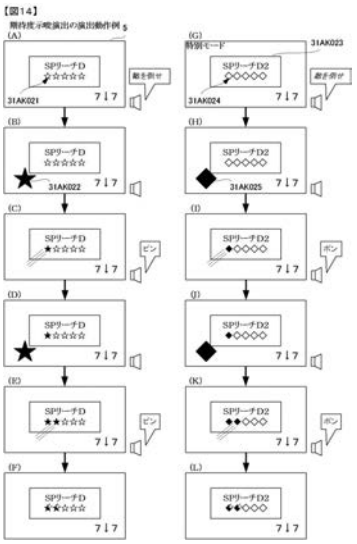
【図１２】



【図１３】

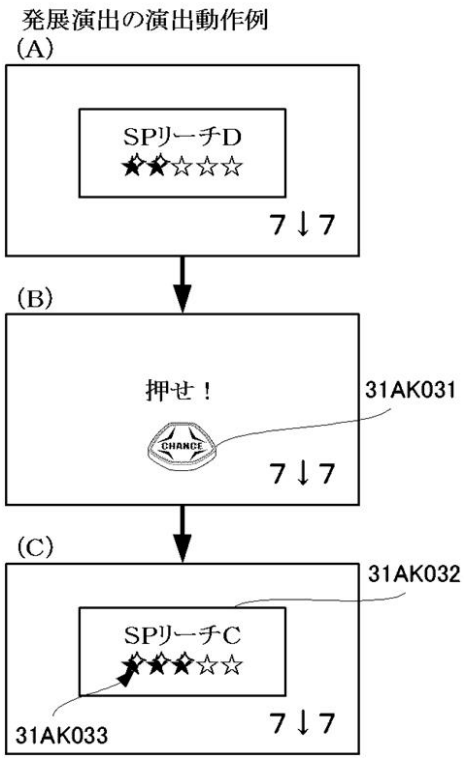


【図１４】



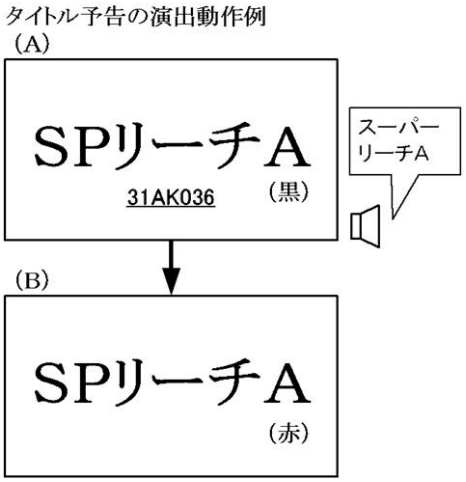
【図１５】

【図15】



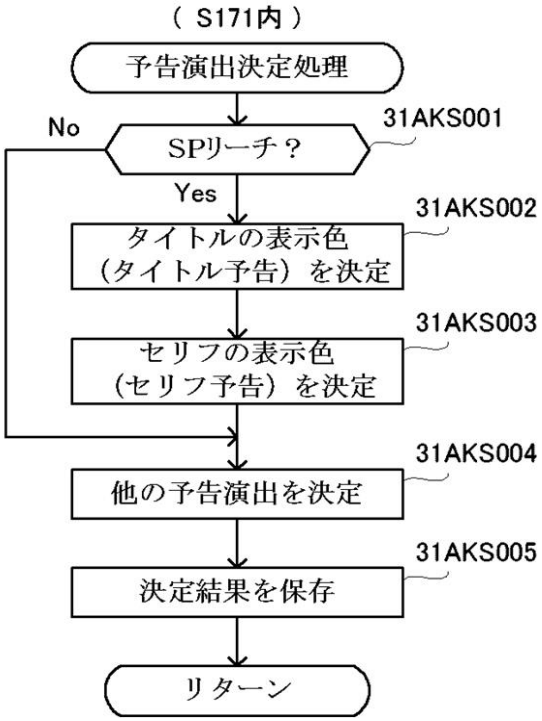
【図１６】

【図16】



【図１７】

【図17】



【図１８】

【図18】

(A)31AKS002における決定割合

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

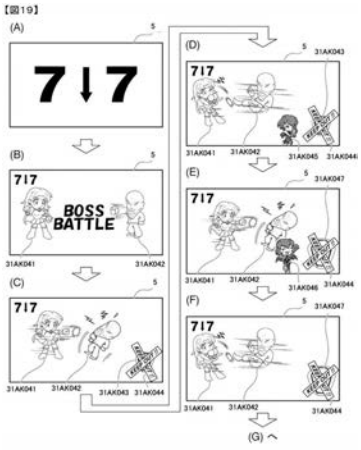
(B)31AKS002における決定割合(特別モード)

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

(C)31AKS003における決定割合

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

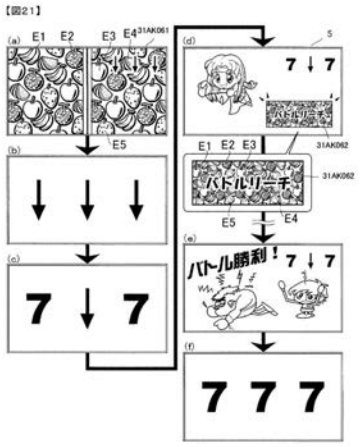
【図１９】



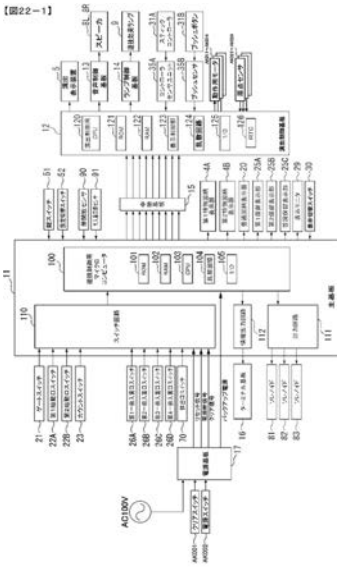
【図２０】



【図２１】

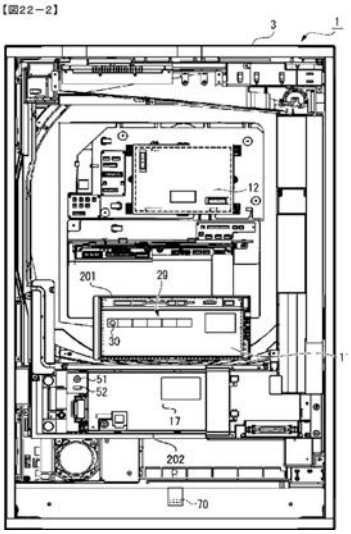


【図２２－１】



【図２２－２】

【図22－2】



【図２２－３】

【図22－3】

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

【図２２－４】

【図22－4】

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２２－５】

【図22－5】

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２２－６】

【図22－6】

(A)表示結果判定テーブル(設定値1)

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

(B)表示結果判定テーブル(設定値2)

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

(C)表示結果判定テーブル(設定値3)

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

【図２２－７】

【図22－7】

(A)大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

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

(B)大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

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

(C)小当り種別判定テーブル

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

【図２２－８】

【図22－8】

大当り種別

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

【図２２－９】

【図22－9】

(A)大当り用変動パターン判定テーブル(大当りA用)

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

(B)大当り用変動パターン判定テーブル(大当りB、大当りC用)

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

(C)小当り用変動パターン判定テーブル

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

【図２２－１０】

【図22－10】
(A)はずれ用変動パターン判定テーブルA(低ベース中合算保留記憶数1個以下用)

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

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

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

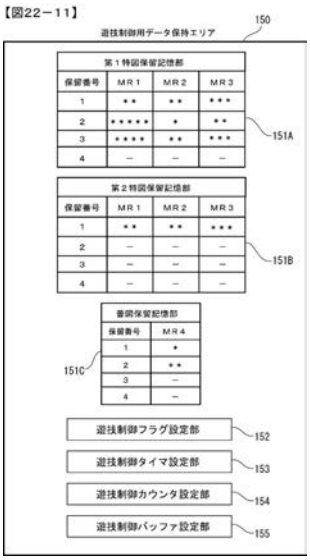
(C)はずれ用変動パターン判定テーブルC(低ベース中合算保留記憶数5個以上用)

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

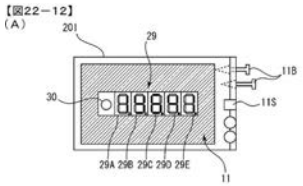
(D)はずれ用変動パターン判定テーブルD(高ベース中用)

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

【図２２－１１】



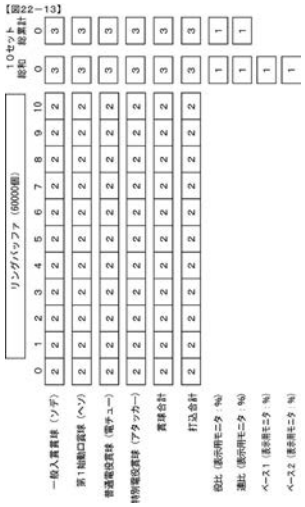
【図２２－１２】



(B) 7セグ＋ドット

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

【図２２－１３】



【図２２－１４】

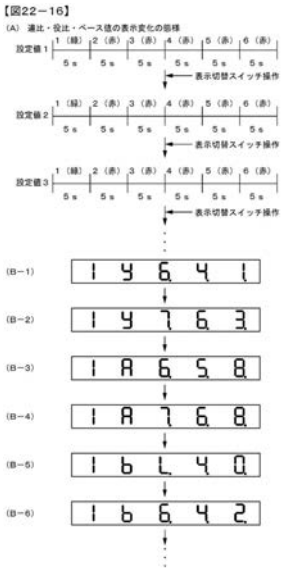


【図２２－１５】

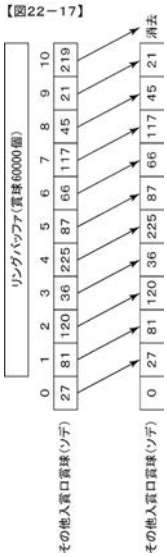
【図22－15】



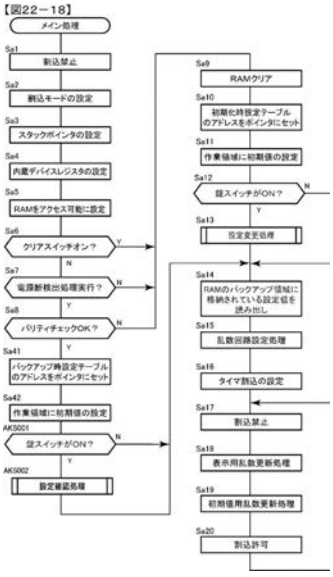
【図２２－１６】



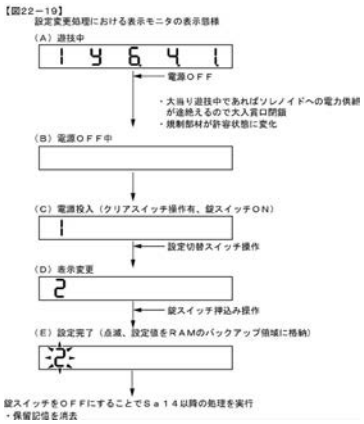
【図２２－１７】



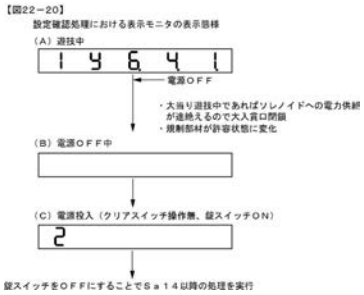
【図２２－１８】



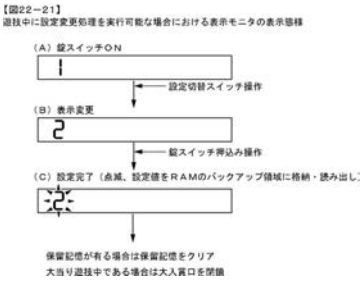
【図２２－１９】



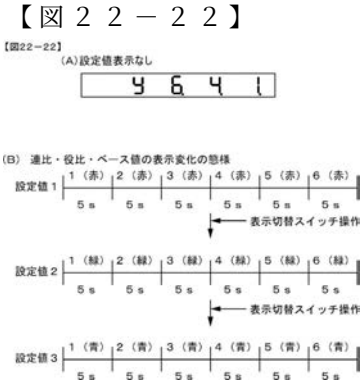
【図２２－２０】



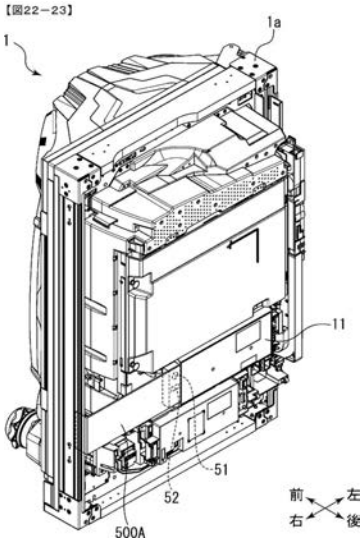
【図２２－２１】



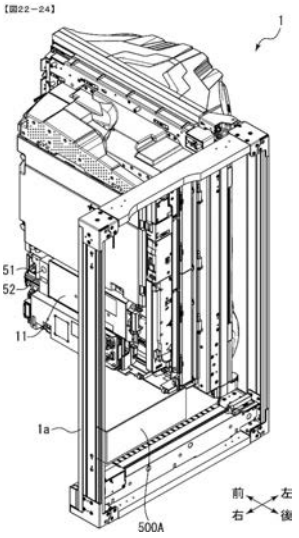
【図２２－２２】



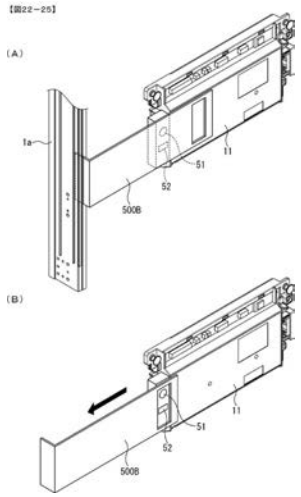
【図２２－２３】



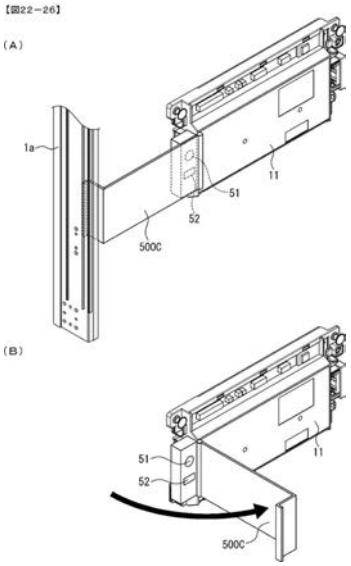
【図２２－２４】



【図２２－２５】



【図２２－２６】



【図２２－２７】

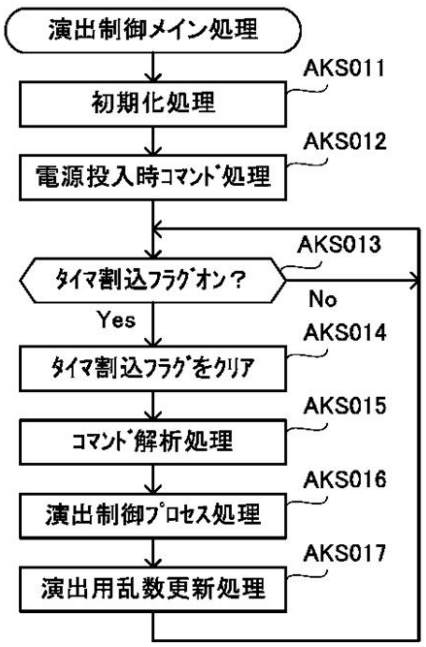
【図22－27】

電源投入時のスイッチ検出

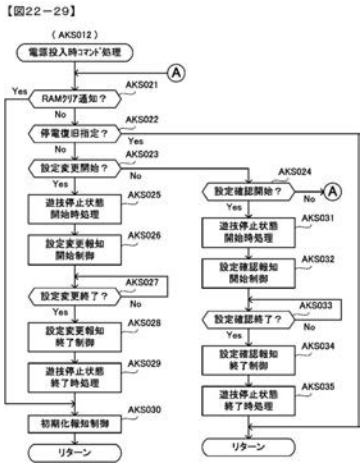
		クリアスイッチ	
		オン	オフ
錠スイッチ	オン	設定変更状態	設定確認状態
	オフ	初期化状態 （RAMクリア）	停電復旧状態

【図２２－２８】

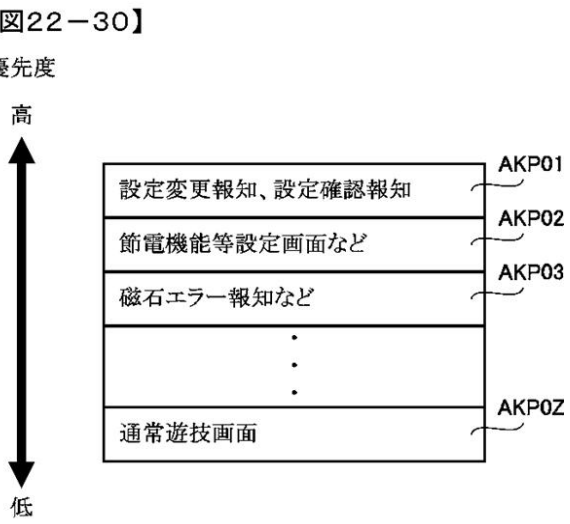
【図22－28】



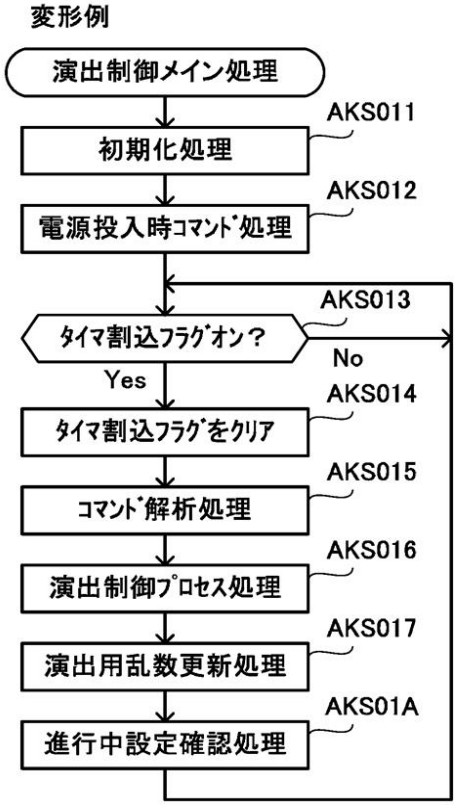
【図２２－２９】



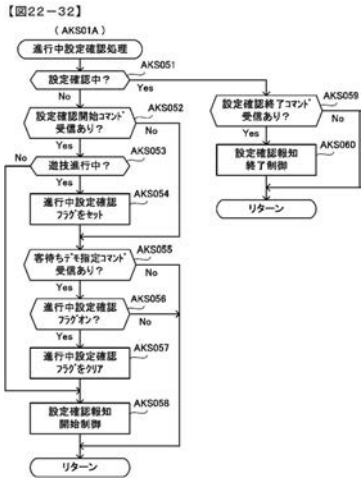
【図２２－３０】



【図２２－３１】

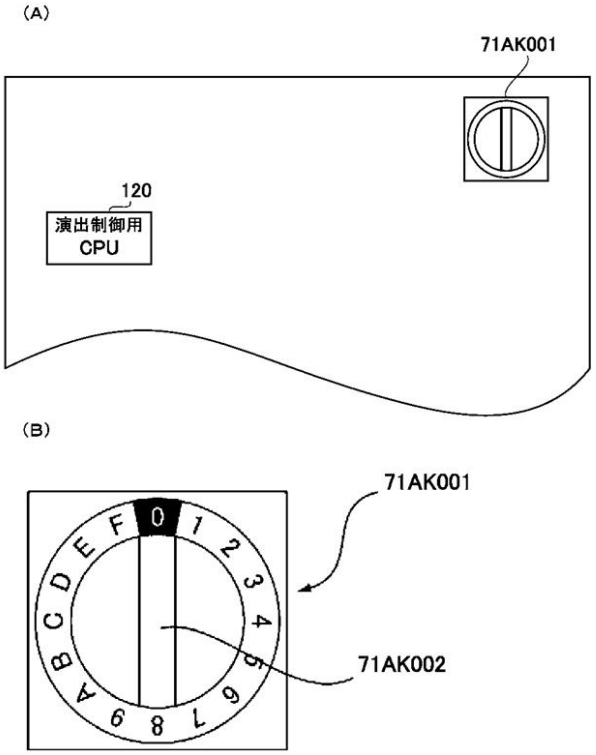


【図２２－３２】



【図２２－３３】

【図22－33】



【図２２－３４】

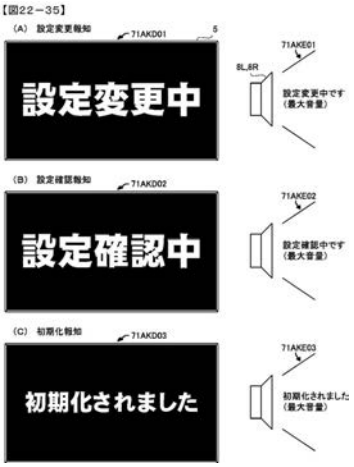
【図22－34】

71AKC01

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

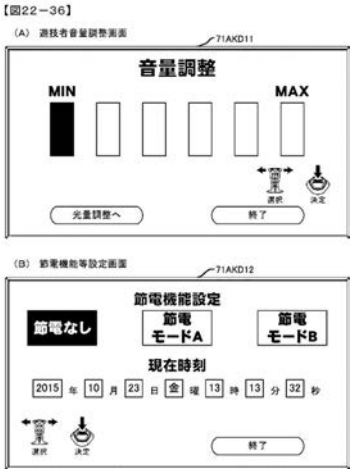
【図２２－３５】

【図22－35】



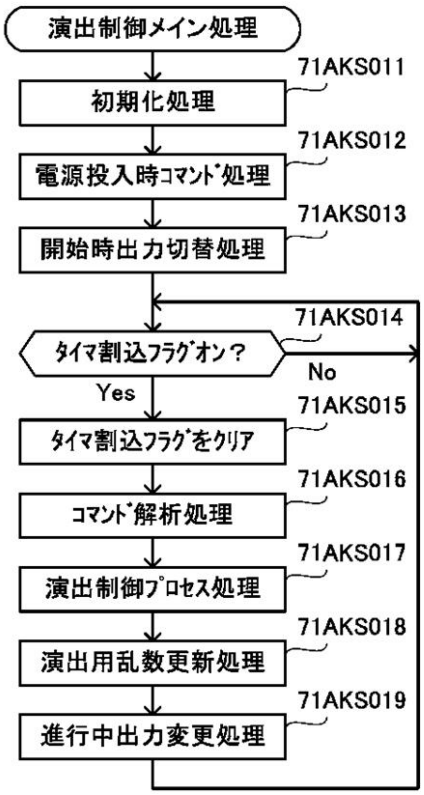
【図２２－３６】

【図22－36】

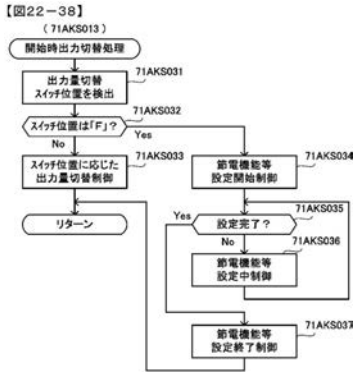


【図２２－３７】

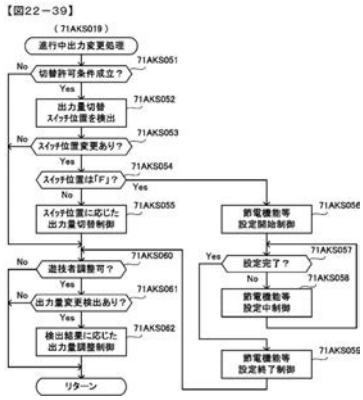
【図22－37】



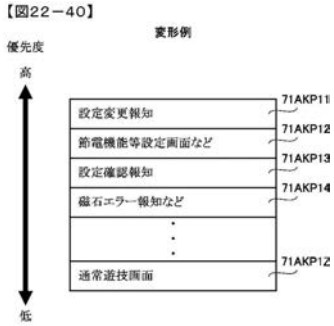
【図２２－３８】



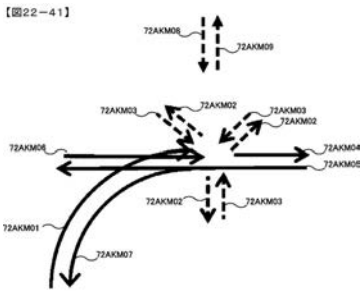
【図２２－３９】



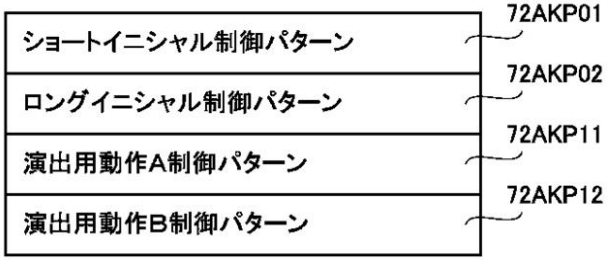
【図２２－４０】



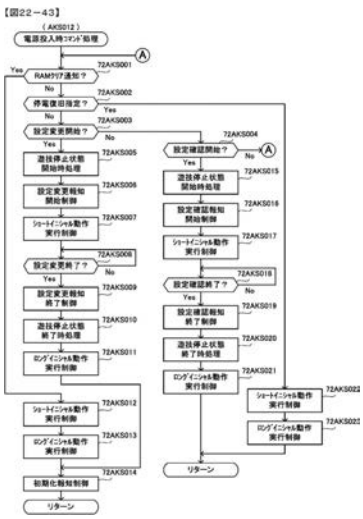
【図２２－４１】



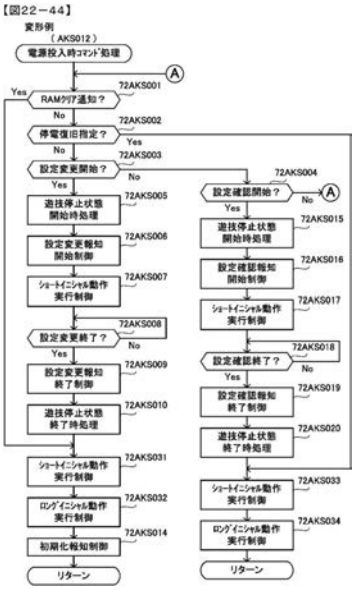
【図２２－４２】



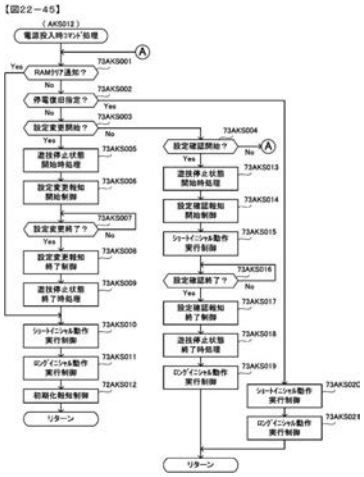
【図２２－４３】



【図２２－４４】



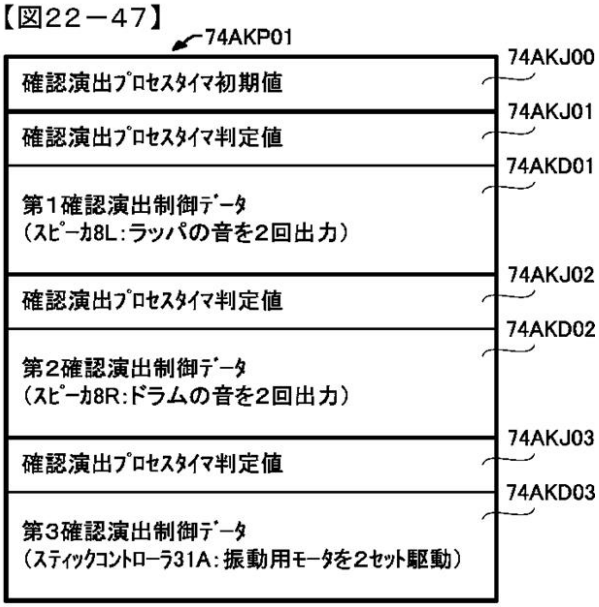
【図２２－４５】



【図２２－４６】



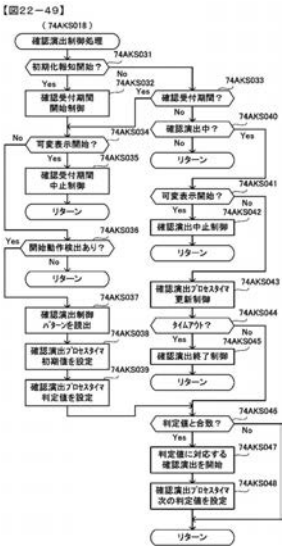
【図２２－４７】



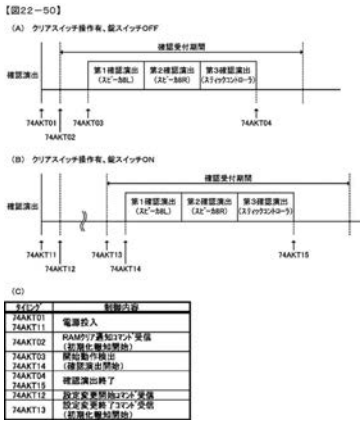
【図２２－４８】



【図２２－４９】

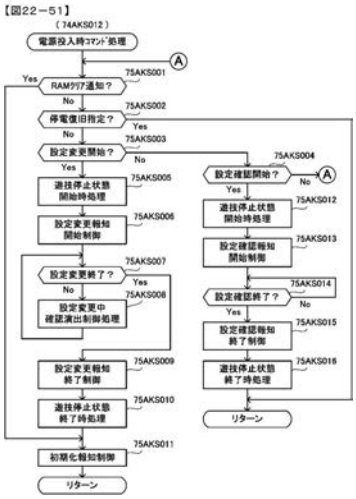


【図２２－５０】

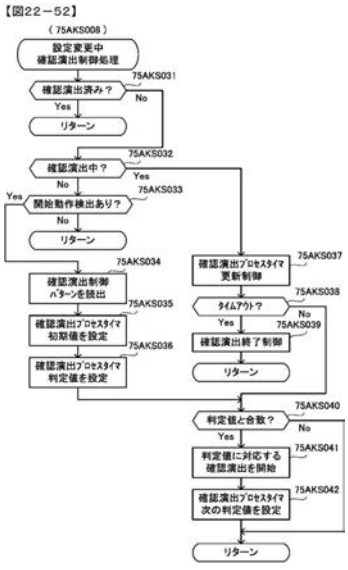


タイミング	制御内容
74AKT01 74AKT11	電源投入
74AKT02	RAMクリア通知コマンド受信 (初期化報知開始)
74AKT03 74AKT14	開始動作検出 (確認演出開始)
74AKT04 74AKT15	確認演出終了
74AKT12	設定変更開始コマンド受信
74AKT13	設定変更終了コマンド受信 (初期化報知開始)

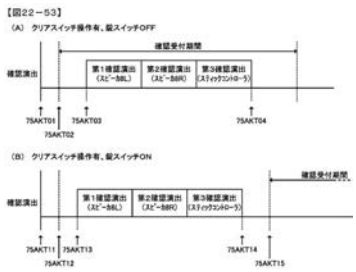
【図２２－５１】



【図２２－５２】



【図２２－５３】



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