(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7041290号
(P7041290)

(45)発行日　令和4年3月23日(2022.3.23)

(24)登録日　令和4年3月14日(2022.3.14)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02　(2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０

請求項の数　1　（全345頁）

(21)出願番号　特願2021-18665(P2021-18665)
(22)出願日　令和3年2月9日(2021.2.9)
(62)分割の表示　特願2018-29242(P2018-29242)の分割
原出願日　平成30年2月21日(2018.2.21)
(65)公開番号　特開2021-72999(P2021-72999A)
(43)公開日　令和3年5月13日(2021.5.13)
審査請求日　令和3年2月9日(2021.2.9)

(73)特許権者　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(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
審査官　河本　明彦

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技用装置から出力される信号を受信可能であり、特定識別情報の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機において、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
前記遊技用装置から出力される信号に基づいて遊技価値を付与可能な付与手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、
設定値の設定を許可するための設定許可状態に制御可能であり、
前記設定値を確認するための設定確認状態に制御可能であり、
始動領域に遊技媒体が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターンと、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターンと、のうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンドを送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンドを送信し、
前記付与手段は、

前記設定許可状態に制御されているときに、前記遊技用装置から出力される信号に基づく遊技媒体の付与が可能であり、
前記設定確認状態に制御されているときに、前記遊技用装置から出力される信号に基づく遊技媒体の付与が可能であり、
前記演出制御手段は、
前記特定識別情報の可変表示に対応する装飾識別情報の可変表示を前記表示手段を用いて実行可能であり、
前記第１コマンドを受信した場合に、所定リーチで前記有利状態に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記所定リーチで前記有利状態に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第１コマンドを受信した場合に、前記所定リーチに対応したタイトル報知を通常態様と該通常態様よりも期待度が高い変化態様とのいずれか一方で実行可能であり、該所定リーチに対応したタイトル報知が終了した後の複数のタイミングで該所定リーチの演出態様を変化させることにより期待度を示唆することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記所定リーチに対応したタイトル報知を通常態様と該通常態様よりも期待度が高い変化態様とのいずれか一方で実行可能であり、該所定リーチに対応したタイトル報知が終了した後の複数のタイミングで該所定リーチの演出態様を変化させることにより期待度を示唆することが可能であり、
前記第１コマンドを受信した場合に、前記所定リーチの実行中に、前記装飾識別情報をリーチ態様で表示させることが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記所定リーチの実行中に、前記装飾識別情報をリーチ態様で表示させることが可能であり、
前記第１コマンドを受信した場合に、
前記有利状態に制御されることを示すためのキャラクタ表示を前記表示手段の所定領域に表示させ、
その後に、リーチ態様で表示させていたときよりも大きい所定サイズであり、かつ前記有利状態に制御されることを示す態様で前記装飾識別情報を該表示手段の該所定領域を含む領域に表示させる、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【０００２】

特許文献１に示すように、複数段階の設定値を外部からの設定変更操作に基づいて変更する設定変更手段を備える遊技機が提案されている。また、特許文献２に示すように、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遊技機が提案されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００３】

【文献】特開２０１０－２００９０２号公報
特開２０１６－１０１４２８号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００４】

特許文献１および特許文献２の双方の機能や構成を有する遊技機の商品性を高める余地があった。

【０００５】

この発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、商品性を高めた遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【０００６】

本発明の遊技機は、
遊技用装置から出力される信号を受信可能であり、特定識別情報の可変表示を実行し、
該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機において、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
前記遊技用装置から出力される信号に基づいて遊技価値を付与可能な付与手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、
設定値の設定を許可するための設定許可状態に制御可能であり、
前記設定値を確認するための設定確認状態に制御可能であり、
始動領域に遊技媒体が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターンと、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターンと、のうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンドを送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンドを送信し、
前記付与手段は、
前記設定許可状態に制御されているときに、前記遊技用装置から出力される信号に基づく遊技媒体の付与が可能であり、
前記設定確認状態に制御されているときに、前記遊技用装置から出力される信号に基づく遊技媒体の付与が可能であり、
前記演出制御手段は、
前記特定識別情報の可変表示に対応する装飾識別情報の可変表示を前記表示手段を用いて実行可能であり、
前記第１コマンドを受信した場合に、所定リーチで前記有利状態に制御されることを報知することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記所定リーチで前記有利状態に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第１コマンドを受信した場合に、前記所定リーチに対応したタイトル報知を通常態様と該通常態様よりも期待度が高い変化態様とのいずれか一方で実行可能であり、該所定リーチに対応したタイトル報知が終了した後の複数のタイミングで該所定リーチの演出態様を変化させることにより期待度を示唆することが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記所定リーチに対応したタイトル報知を通常態様と該通常態様よりも期待度が高い変化態様とのいずれか一方で実行可能であり、該所定リーチに対応したタイトル報知が終了した後の複数のタイミングで該所定リーチの演出態様を変化させることにより期待度を示唆することが可能であり、
前記第１コマンドを受信した場合に、前記所定リーチの実行中に、前記装飾識別情報をリーチ態様で表示させることが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記所定リーチの実行中に、前記装飾識別情報をリーチ態様で表示させることが可能であり、
前記第１コマンドを受信した場合に、
前記有利状態に制御されることを示すためのキャラクタ表示を前記表示手段の所定領域に表示させ、
その後に、リーチ態様で表示させていたときよりも大きい所定サイズであり、かつ前

記有利状態に制御されることを示す態様で前記装飾識別情報を該表示手段の該所定領域を含む領域に表示させる。
また、手段Ｕ１の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（ミュージックリーチ演出、カットイン予告演出）を実行可能な示唆演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
前記示唆演出の実行状況に関連した関連演出（計数表示演出）を実行可能な関連演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
前記関連演出とは異なる演出として、前記示唆演出（カットイン予告演出）の実行に対応して特定動作（減算動作）を行う所定演出（タイマー演出）を実行可能な所定演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記示唆演出の実行状況に応じて、前記関連演出が実行される割合が異なり（図１３－１７（Ｇ）に示すように、ミュージックリーチ演出が第１段階である場合よりも、ミュージックリーチ演出が第２段階である場合の方が、計数表示演出が実行される割合が高くなっており）、
前記関連演出が実行されるか否かに応じて、前記所定演出が実行される割合が異なる（図１３－１７（Ｈ）に示すように、計数表示演出が実行されている場合は、計数表示演出が実行されていない場合よりも、カットイン予告演出の実行割合は高くなっており、カットイン予告演出の実行割合とタイマー演出の実行割合は合致しているので、計数表示演出が実行されている場合は、計数表示演出が実行されていない場合よりも、タイマー演出の実行割合は高くなっている）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、関連演出と所定演出に関連性を持たせて、興趣を向上できる。
【０００７】
手段Ｕ２の遊技機は、
手段Ｕ１の遊技機であって、
前記示唆演出（ミュージックリーチ演出）の実行状況として、第１段階（図１３－１９（３）に示すように、ミュージックリーチ演出の１秒～１５秒の期間）と、第１段階の後の第２段階（図１３－１９（４）に示すように、ミュージックリーチ演出の１６秒～３０秒の期間）とがあり、
第２段階の前記示唆演出が実行されるときは、第１段階の前記示唆演出が実行され第２段階の前記示唆演出が実行されないときよりも前記有利状態に制御される割合が高い（図１３－１３（Ａ）～（Ｄ）に示すように、ミュージックリーチ演出が第１段階で終了するときよりも、ミュージックリーチ演出が第２段階まで実行されるときの方が、大当り期待度が高い）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、第２段階の示唆演出が実行されるか否かに注目させることができ、興趣を向上できる。
【０００８】
手段Ｕ３の遊技機は、
手段Ｕ２の遊技機であって、
前記示唆演出が第１段階のときよりも、前記示唆演出が第２段階のときの方が前記関連演出が実行される割合が高い（図１３－１７（Ｇ）に示すように、ミュージックリーチ演出が第１段階である場合よりも、ミュージックリーチ演出が第２段階である場合の方が、計数表示演出が実行される割合が高くなっている）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、示唆演出が第１段階であるときには、示唆演出が第２段階であるときよりも、関連演出の実行割合が低下するため、興趣の低下を抑えることができる。
【０００９】
手段Ｕ４の遊技機は、

手段Ｕ１～手段Ｕ３から選択される何れかの遊技機であって、
前記関連演出は、前記示唆演出の実行期間に対応する表示を更新する演出である（図１３－１８に示すように、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００において実行されている計数表示演出の実行期間は、ミュージックリーチ演出の開始からミュージックリーチ演出の終了までの実行期間（Ｔ３～Ｔ１４Ｂの期間）に一致している）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、示唆演出を実行している期間を遊技者に報知することができる。
【００１０】
手段Ｕ５の遊技機は、
手段Ｕ１～手段Ｕ４から選択される何れかの遊技機であって、
前記関連演出（計数表示演出）は、所定表示領域（サブ液晶表示器３５ＴＭ３００）において所定動作（演出実行期間の更新）を行う演出であり、
前記所定演出（タイマー演出）は、前記特定動作として前記所定動作とは異なる動作を行う演出である（タイマー演出は、演出実行期間の更新とは異なるタイマー減算を行う演出である）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、演出の多様化を図り、興趣を向上できる。
【００１１】
手段Ｕ６の遊技機は、
手段Ｕ１～手段Ｕ５から選択される何れかの遊技機であって、
前記関連演出（計数表示演出）は、所定表示領域（サブ液晶表示器３５ＴＭ３００）において所定動作（演出実行期間の更新）を行う演出であり、
前記示唆演出（ミュージックリーチ演出）とは異なる演出として、前記所定表示領域とは異なる領域（メイン液晶表示器３５ＴＭ２００の図柄表示エリア５Ｌ、図柄表示エリア５Ｃ、及び図柄表示エリア５Ｒ）において特殊演出（擬似連演出）を実行可能であり、
前記特殊演出が実行された場合には、前記特殊演出が実行されない場合よりも前記示唆演出が第２段階となる割合が高い（擬似連演出が実行された場合には、擬似連演出が実行されない場合よりも、ミュージックリーチ演出が第２段階となる割合が高い）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、特殊演出が実行されるか否かに注目させることができ、興趣を向上できる。
【００１２】
特開２０１６－１０５０８号公報（図３８）に示すように、リーチ演出が開始されるまでの残り時間をカウントダウンする演出を実行する遊技機が開示されている。特開２０１６－１０５０８号公報（図３８）に記載されるカウントダウンのような所定動作を行う遊技機において、演出効果を高める余地が存在する。手段Ｒ１～手段Ｒ７に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、所定動作を行う演出の興趣を向上させる遊技機を提供することにある。
【００１３】
手段Ｒ１の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（擬似連演出、期待度予告演出）を実行可能な示唆演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
前記示唆演出の実行に対応して所定動作（数値の減算を行うカウントダウン動作、数値の加算を行うカウントアップ動作）を行い演出表示の表示態様を変化させる所定演出（カウントダウン演出、カウントアップ演出）を実行可能な所定演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記所定演出実行手段は、前記所定演出として、
第１特別態様による演出表示（初期値として定められている「３」）を表示した後に所定動作（減算、カウントダウン動作）を行う第１所定演出（図１３－９（２）～（５）に示

すように、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に初期値として「３」を表示した後に、カウントダウン動作が行われることにより、数値の減算を行うカウントダウン演出）と、
第２特別態様による演出表示（初期値として定められている「７０」）を表示した後に所定動作（加算、カウントアップ動作）を行う第２所定演出（図１３－１１（１４）～（１７）に示すように、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に初期値として「７０」を表示した後に、カウントアップ動作が行われることにより、数値の加算を行うカウントアップ演出）と、を実行可能であり、
前記第１所定演出と前記第２所定演出とで共通の所定表示領域にて所定動作を実行可能である（図１３－９（２）～（５）、及び、図１３－１１（１４）～（１７）に示すように、カウントダウン演出とカウントアップ演出とで共通のサブ液晶表示器３５ＴＭ３００において、数値の減算又は数値の加算を実行可能である）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、所定表示領域において実行される演出を多様化して、所定表示領域において実行される演出の興趣を向上させることができる。
【００１４】
手段Ｒ２の遊技機は、
手段Ｒ１の遊技機であって、
前記示唆演出として、第１示唆演出（擬似連演出）と第２示唆演出（期待度予告演出）とがあり、
前記所定演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１示唆演出の実行に対応して前記第１所定演出を実行し（図１３－９（２）～（５）に示すように、擬似連演出の実行に対応してカウントダウン演出を実行し）、
前記第２示唆演出の実行に対応して前記第２所定演出を実行する（図１３－１１（１４）～（１７）に示すように、期待度予告演出の実行に対応してカウントアップ演出を実行する）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、第１所定演出と第２所定演出とは異なる種類の示唆演出に対応するため、所定演出と示唆演出との対応関係を明確化できる。
【００１５】
手段Ｒ３の遊技機は、
手段Ｒ１又は手段Ｒ２の遊技機であって、
前記所定動作として、動作態様が異なる第１所定動作（減算を行うカウントダウン動作）と第２所定動作（加算を行うカウントアップ動作）とがあり、
前記第１所定演出が実行されるときには前記所定表示領域において前記第１所定動作が行われ（カウントダウン演出が実行されるときには、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００において数値の減算が行われ）、前記第２所定演出が実行されるときには前記所定表示領域において前記第２所定動作が行われる（カウントアップ演出が実行されるときには、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００において数値の加算が行われる）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、第１所定動作と第２所定動作の違いを明確化できるため、遊技者は第１所定演出と第２所定演出とを明確に区別することができる。
【００１６】
手段Ｒ４の遊技機は、
手段Ｒ１～手段Ｒ３から選択される何れかの遊技機であって、
前記第１所定演出が実行されているときと、前記第２所定演出が実行されているときとで、前記所定表示領域の表示態様が異なる（図１３－９（２）～（５）に示すように、カウントダウン演出が実行されているときには、数値が白色態様で表示されており、図１３－１１（１４）～（１７）に示すように、カウントアップ演出が実行されているときには、数値が青色態様又は赤色態様で表示されている）
ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、第１所定演出と第２所定演出の違いを明確化できる。
【００１７】
手段Ｒ５の遊技機は、
手段Ｒ１～手段Ｒ４から選択される何れかの遊技機であって、
前記第１所定演出が実行される際の前記所定表示領域の表示態様と、前記第２所定演出が実行される際の前記所定表示領域の表示態様とが異なる（図１３－９（２）及び図１３－１１（１４）に示すように、カウントダウン演出が実行される際にサブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示される初期値としての「３」と、カウントアップ演出が実行される際にサブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示されるカウントアップ表示の初期値としての「７０」とが異なる）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、第１所定演出と第２所定演出の違いを明確化できる。
【００１８】
手段Ｒ６の遊技機は、
手段Ｒ１～手段Ｒ５から選択される何れかの遊技機であって、
前記第１所定演出及び前記第２所定演出の少なくとも一方の所定演出について、所定演出が実行される際の前記所定表示領域の表示態様は複数存在し（カウントアップ演出の初期値は期待度予告演出の初期値と合致しているため、図１３－６（Ｆ）、（Ｇ）に示すように、カウントアップ演出の初期値として「５０」、「６０」、「７０」、「８０」、及び「９０」の何れかを決定可能となっており）、
所定演出が実行される際の前記所定表示領域の表示態様に応じて、前記有利状態に制御される割合が異なる（図１３－６（Ｆ）、（Ｇ）に示すように、同じ最終値となる場合には、カウントアップ演出の初期値が小さいときの方が、カウントアップ演出の初期値が大きいときよりも、大当り期待度は高くなっている）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、第１所定演出又は第２所定演出が実行される際の所定表示領域の表示態様に注目させることができる。
【００１９】
手段Ｒ７の遊技機は、
手段Ｒ１～手段Ｒ６から選択される何れかの遊技機であって、
前記所定表示領域とは異なる特別表示領域（メイン液晶表示器３５ＴＭ２００）において、前記第１所定演出又は前記第２所定演出に対応した演出を実行可能である（図１３－１１（１４）～（１７）に示すように、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００の期待度予告演出において示される数値バー３５ＴＭ６１０の初期値、変化パターン、及び、最終値は、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００のカウントアップ演出において示される数値の初期値、変化パターン、及び、最終値と合致している）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、第１所定演出又は第２所定演出に関連した演出を特別表示領域において実行可能であることにより、第１所定演出又は第２所定演出の演出効果を高めることができる。
【００２０】
特開２０１６－１０５０８号公報（図３８）に示すように、リーチ演出が開始されるまでの残り時間をカウントダウンする演出を実行する遊技機が開示されている。特開２０１６－１０５０８号公報（図３８）に記載されるカウントダウンのような所定動作を行う遊技機において、演出効果を高める余地が存在する。手段Ｓ１～手段Ｓ５に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、所定動作を行う演出の興趣を向上させる遊技機を提供することにある。
【００２１】
手段Ｓ１の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（擬似連演出、期待度予告演出）を実行可能な示唆演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
前記示唆演出の実行に対応して所定動作（数値の減算を行うカウントダウン動作、数値の加算を行うカウントアップ動作）を行い演出表示の表示態様を変化させる所定演出（カウントダウン演出、カウントアップ演出）を実行可能な所定演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記所定演出実行手段は、前記所定演出として、
第１特別態様による演出表示（初期値として定められている「３」）を表示した後に所定動作（減算、カウントダウン動作）を行う第１所定演出（図１３－９（２）～（５）に示すように、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に初期値として定められている「３」を表示した後に、カウントダウン動作が行われることにより、数値の減算を行うカウントダウン演出）と、
第２特別態様による演出表示（初期値として定められている「７０」）を表示した後に所定動作（加算、カウントアップ動作）を行う第２所定演出（図１３－１１（１４）～（１７）に示すように、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に初期値として定められている「７０」を表示した後に、カウントアップ動作が行われることにより、数値の加算を行うカウントアップ演出）と、を実行可能であり、
前記第１所定演出が実行されるときと前記第２所定演出が実行されるときとで前記有利状態に制御される割合が異なる（図１３－７（Ｈ）、（Ｉ）に示すように、カウントダウン演出が実行されるときよりも、カウントアップ演出が実行されるときの方が、大当り期待度が高い）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、所定表示領域において何れの所定演出が実行されるかに注目させ、興趣を向上させることができる。
【００２２】
手段Ｓ２の遊技機は、
手段Ｓ１の遊技機であって、
前記示唆演出として、第１示唆演出（擬似連演出）と第２示唆演出（期待度予告演出）とがあり、
前記所定演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１示唆演出の実行に対応して前記第１所定演出を実行し（図１３－９（２）～（５）に示すように、擬似連演出の実行に対応してカウントダウン演出を実行し）、
前記第２示唆演出の実行に対応して前記第２所定演出を実行する（図１３－１１（１４）～（１７）に示すように、期待度予告演出の実行に対応してカウントアップ演出を実行する）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、第１所定演出と第２所定演出とは異なる種類の示唆演出に対応するため、所定演出と示唆演出との対応関係を明確化できる。
【００２３】
手段Ｓ３の遊技機は、
手段Ｓ１又は手段Ｓ２の遊技機であって、
前記所定動作として、動作態様が異なる第１所定動作（減算、カウントダウン動作）と第２所定動作（加算、カウントアップ動作）とがあり、
前記第１所定演出が実行されるときには所定表示領域において前記第１所定動作が行われ（カウントダウン演出が実行されるときには、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００において数値の減算が行われ）、前記第２所定演出が実行されるときには所定表示領域において前記第２所定動作が行われる（カウントアップ演出が実行されるときには、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００において数値の加算が行われる）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、第１所定動作と第２所定動作の違いが明確化できるため、第１

所定演出と第２所定演出とを明確に区別することができる。
【００２４】
手段Ｓ４の遊技機は、
手段Ｓ１～手段Ｓ３から選択される何れかの遊技機であって、
前記第１所定演出が実行されているときと、前記第２所定演出が実行されているときとで、前記所定表示領域の表示態様が異なる（図１３－９（２）～（５）に示すように、カウントダウン演出が実行されているときには、数値が白色態様で表示されており、図１３－１１（１４）～（１７）に示すように、カウントアップ演出が実行されているときには、数値が青色態様又は赤色態様で表示されている）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、第１所定演出と第２所定演出の違いを明確化できる。
【００２５】
手段Ｓ５の遊技機は、
手段Ｓ１～手段Ｓ４から選択される何れかの遊技機であって、
前記所定表示領域とは異なる特別表示領域（メイン液晶表示器３５ＴＭ２００）において、前記第１所定演出又は前記第２所定演出に対応した演出を実行可能である（図１３－１１（１４）～（１７）に示すように、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００で期待度予告演出において示される数値バー３５ＴＭ６１０の初期値、変化パターン、及び、最終値は、カウントアップ演出において示される数値の初期値、変化パターン、及び、最終値と合致している）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、第１所定演出又は第２所定演出に関連した演出を特別表示領域において実行可能であることにより、第１所定演出又は第２所定演出の演出効果を高めることができる。
【００２６】
特開２０１７－９９８０１号公報（図３２）に示すように、バトル演出（スーパーリーチ演出）の進行と並行してタイマー演出が開始され、タイマー演出の表示がやがて０に到ると、バトル演出（スーパーリーチ演出）の結果が導出される遊技機が開示されている。特開２０１７－９９８０１号公報（図３２）に記載されたような遊技機では、有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（バトル演出）の実行状況に関連した関連演出（タイマー演出）の興趣を向上させる余地がある。手段Ｔ１～手段Ｔ６に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、関連演出の興趣を向上させる遊技機を提供することにある。
【００２７】
手段Ｔ１の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（ミュージックリーチ演出、カットイン予告演出）を実行可能な示唆演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
前記示唆演出の実行状況に関連した関連演出（計数表示演出）を実行可能な関連演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記示唆演出の実行状況として、第１段階（図１３－１５（３）に示すように、ミュージックリーチ演出における１秒～１５秒の期間）と、第１段階の後の第２段階（図１３－１５（４）に示すように、ミュージックリーチ演出における１６秒～３０秒の期間）とがあり、
第２段階の前記示唆演出が実行されるときは、第１段階の前記示唆演出が実行され第２段階の前記示唆演出が実行されないときよりも前記有利状態に制御される割合が高く（図１３－１３（Ａ）～（Ｄ）に示すように、ミュージックリーチ演出が第１段階で終了するときよりも、ミュージックリーチ演出が第２段階まで実行されるときの方が、大当り期待度が高く）、
前記示唆演出が第１段階のときよりも、前記示唆演出が第２段階のときの方が前記関連演出を認識し易い（図１３－１５（３）、（４）に示すように、ミュージックリーチ演出が

第１段階のときは、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０は、原点位置にあるため、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００の視認性が低下し、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００における計数表示演出の視認性が低下している一方で、ミュージックリーチ演出が第２段階のときは、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０は、演出位置にあるため、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００の視認性が向上し、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００における計数表示演出の視認性が向上している）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、示唆演出が第１段階のときは、示唆演出が第２段階のときと比較して関連演出を認識し難いため、興趣の低下を抑えることができる。

【００２８】
手段Ｔ２の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（ミュージックリーチ演出、カットイン予告演出）を実行可能な示唆演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
前記示唆演出の実行状況に関連した関連演出（計数表示演出）を実行可能な関連演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記示唆演出の実行状況として、第１段階（図１３－１９（３）に示すように、ミュージックリーチ演出における１秒～１５秒の期間）と、第１段階の後の第２段階（図１３－１９（４）に示すように、ミュージックリーチ演出における１６秒～３０秒の期間）とがあり、
第２段階の前記示唆演出が実行されるときは、第１段階の前記示唆演出が実行され第２段階の前記示唆演出が実行されないときよりも前記有利状態に制御される割合が高く（図１３－１３（Ｃ）、（Ｄ）に示すように、ミュージックリーチ演出が第１段階で終了するときよりも、ミュージックリーチ演出が第２段階まで実行されるときの方が、大当り期待度が高く）、
前記示唆演出が第１段階のときよりも、前記示唆演出が第２段階のときの方が前記関連演出が実行される割合が高い（図１３－１７（Ｇ）に示すように、ミュージックリーチ演出が第１段階のときよりも、ミュージックリーチ演出が第２段階のときの方が、計数表示演出を実行する割合が高い）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、示唆演出が第１段階であるときには、示唆演出が第２段階であるときよりも、関連演出の実行割合が低いため、興趣の低下を抑えることができる。

【００２９】
手段Ｔ３の遊技機は、
手段Ｔ１の遊技機であって、
前記関連演出（計数表示演出）は、所定表示領域（サブ液晶表示器３５ＴＭ３００）において所定動作（演出実行期間の更新）を行う演出であり、
前記所定表示領域の視認性を変化させることにより前記関連演出の視認性を変化させることが可能である（図１３－１５（３）、（４）に示すように、ミュージックリーチ演出が第１段階のときは、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０が原点位置にあるため、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００の視認性を低下させ、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００における計数表示演出の視認性を低下させている一方で、ミュージックリーチ演出が第２段階のときは、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０が演出位置にあるため、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００の視認性を向上させ、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００における計数表示演出の視認性を向上させている）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、所定表示領域に表示させる演出情報の共通化を図りつつ、関連演出の視認性を変化させることができる。

【００３０】
手段Ｔ４の遊技機は、

手段Ｔ１～手段Ｔ３から選択される何れかの遊技機であって、
前記関連演出は、前記示唆演出の実行期間に対応する表示を更新する演出である（図１３－１４に示すように、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００において実行されている計数表示演出の実行期間は、ミュージックリーチ演出の開始からミュージックリーチ演出の終了までの実行期間（Ｔ３～Ｔ７Ｂの期間）と一致している）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、示唆演出を実行している期間を遊技者に報知することができる。
【００３１】
手段Ｔ５の遊技機は、
手段Ｔ１～手段Ｔ４から選択される何れかの遊技機であって、
前記関連演出（計数表示演出）は、所定表示領域（サブ液晶表示器３５ＴＭ３００）において所定動作（演出実行期間の更新）を行う演出であり、
前記関連演出とは異なる演出として、前記所定動作とは異なる特定動作（タイマー減算）を行う所定演出（タイマー演出）を実行可能な所定演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、
前記関連演出が実行される場合は、前記関連演出が実行されない場合よりも前記所定演出が実行される割合が低い（図１３－１３（Ｅ）に示すように、計数表示演出が実行される場合は、計数表示演出が実行されない場合よりもカットイン予告演出の実行割合は低くなっており、カットイン予告演出の実行割合とタイマー演出の実行割合とは合致しているので、計数表示演出が実行される場合は、計数表示演出が実行されない場合よりもタイマー演出の実行割合は低くなっている）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、動作を行う演出として関連演出と所定演出という複数種別の演出を実行可能となり、演出の多様化を図りつつ、演出の煩雑化を抑えることができる。
【００３２】
手段Ｔ６の遊技機は、
手段Ｔ１～手段Ｔ５から選択される何れかの遊技機であって、
前記関連演出（計数表示演出）は、所定表示領域（サブ液晶表示器３５ＴＭ３００）において所定動作（演出実行期間の更新）を行う演出であり、
前記示唆演出（ミュージックリーチ演出）とは異なる演出として、前記所定表示領域とは異なる領域（メイン液晶表示器３５ＴＭ２００の図柄表示エリア５Ｌ、図柄表示エリア５Ｃ、及び図柄表示エリア５Ｒ）において特殊演出（擬似連演出）を実行可能であり、
前記特殊演出が実行された場合には、前記特殊演出が実行されない場合よりも前記示唆演出が第２段階となる割合が高い（擬似連演出が実行された場合には、擬似連演出が実行されない場合よりも、ミュージックリーチ演出が第２段階となる割合が高い）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、特殊演出が実行されるか否かに注目させることができ、興趣を向上できる。
【００３３】
また、特開２０１０－２００９０２号公報（段落０００７）に示すように、複数段階の設定値を外部からの設定変更操作に基づいて変更する設定変更手段を備える遊技機が提案されている。特開２０１０－２００９０２号公報（段落０００７）に記載されたような遊技機では、設定値を変更するときに、遊技媒体の付与に関する制御を適切に実行する必要がある。手段Ａ１～手段Ａ９に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、遊技媒体の付与に関する制御を適切に実行する遊技機を提供することにある。
【００３４】
手段Ａ１の遊技機は、
有価価値（プリペイド残額、持玉、貯玉等）に関する処理（プリペイド残額を消費する球貸、持玉を消費する球貸、貯玉を消費する球貸等に関連した処理）を実行可能な遊技用装置（カードユニット２１ＴＭ０５０）から出力される信号（ＶＬ信号、ＢＲＤＹ信号、Ｂ

ＲＱ信号等）を受信可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
前記遊技用装置から出力される信号に基づいて遊技媒体を付与する付与手段（払出モータ２１ＴＭ２８９を制御する払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０）と、
設定値（大当り判定用乱数の範囲が異なる設定値１～６）に応じた特定制御（特別図柄プロセス処理における大当り判定処理等）を実行可能な特定制御手段（ステップＳ２１ＴＭ１６９０等の処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
前記設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ１１３０～ステップＳ２１ＴＭ１２００を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
を備え、
前記設定変更モードに制御されているときに、前記遊技用装置から出力される信号に基づく遊技媒体の付与が制限される（１．設定変更モードに制御されているときに遊技制御用マイクロコンピュータ１００が接続確認信号をオンとしない（払出制御基板２１ＴＭ０３７に出力しない）、２．設定変更モードに制御されているときに遊技制御用マイクロコンピュータ１００が接続確認コマンドを送信しないことにより、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０がＰＲＤＹ信号をオンとしない、３．遊技機枠開放センサにより遊技機用枠３が開放状態となっていることを検出しているときには、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０がＰＲＤＹ信号をオンとしない、４．設定変更モードに制御されているときに遊技制御用マイクロコンピュータ１００が接続確認コマンドを送信しないことにより（払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が接続確認コマンドを受信しないことにより）、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０がＢＲＱ信号のオンを検出しても、ＥＸＳ信号をオンとしない。）
ことを特徴とする。
これによれば、設定変更モードに制御されているときに、遊技媒体の付与に関して適切な制御を実行可能である。
例えば、図９－１２及び図９－１３に示すように、電源スイッチ２１ＴＭ０５５が操作されて動作電圧が主基板１１に供給されたときに、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であり、且つ、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮ状態であることに基づいて、設定値を変更可能な設定変更モードに制御する。設定変更モードに制御されている期間は、ステップＳ２１ＴＭ１４８０のシリアル通信回路設定処理が実行されていないことにより、接続確認信号が払出制御基板２１ＴＭ０３７に出力されておらず、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、球貸を実行しない。
【００３５】
手段Ａ２の遊技機は、
手段Ａ１の遊技機であって、
前記特定制御手段と前記設定変更モード制御手段とを有し、前記遊技機における遊技の進行を制御する遊技制御手段（遊技制御用タイマ割込処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ１００）を備え、
前記遊技制御手段は、前記設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ１２１０～ステップＳ２１ＴＭ１２４０を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）を有し、
前記付与手段（払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０）は、前記遊技制御手段から特別信号（接続確認信号）が入力されたときに遊技媒体の付与が可能であり、
前記遊技制御手段は、前記設定変更モード及び前記設定確認モードの何れかに制御されているときには、前記特別信号を出力しない（接続確認信号を出力するステップＳ２１ＴＭ１４８０のシリアル通信回路設定処理は、設定変更モードの終了後、設定確認モードの終了後、に実行される）、
ことを特徴とする。
これによれば、設定変更モード及び設定確認モードの何れかに制御されているときに、遊

技媒体を付与しないようにすることができる。
【００３６】
手段Ａ３の遊技機は、
手段Ａ１の遊技機であって、
前記設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ１２１０～ステップＳ２１ＴＭ１２４０を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）を備え、
前記付与手段（払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０）は、前記遊技用装置に対して第１所定信号（ＰＲＤＹ信号）を出力し、前記第１所定信号が入力されていることに基づいて前記遊技用装置から出力される第２所定信号（ＢＲＤＹ信号）が入力されたことに基づいて遊技媒体の付与が可能であり、
前記設定変更モード及び前記設定確認モードの何れかに制御されているときには、前記第１所定信号を出力しない（１．接続確認信号が入力されていないときにはＰＲＤＹ信号をオンとしない、２．接続確認コマンドを受信していないときにはＰＲＤＹ信号をオンとしない）、
ことを特徴とする。
これによれば、設定変更モード及び設定確認モードの何れかに制御されているときに、遊技媒体を付与しないようにすることができる。
【００３７】
手段Ａ４の遊技機は、
手段Ａ１の遊技機であって、
前記特定制御手段と前記設定変更モード制御手段とを有し、前記遊技機における遊技の進行を制御する遊技制御手段（遊技制御用タイマ割込処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ１００）を備え、
前記遊技制御手段及び前記付与手段の少なくとも一方（例えば、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０）には、当該遊技機に対応した遊技機枠又は扉枠が開放された開放状態を検出する開放状態検出手段（遊技機用枠３が開放状態となっていることを検出可能な遊技機枠開放センサ、ガラス扉枠３ａが開放状態となっていることを検出可能な扉枠開放センサを備えた遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００）が設けられ、
前記設定変更モードに制御されているか否かによらず、前記開放状態が検出されているときには遊技媒体の付与を制限する（遊技機用枠３が開放状態となっているとき、ガラス扉枠３ａが開放状態となっているときにはＰＲＤＹ信号をオンとしない）、
ことを特徴とする。
これによれば、設定変更モードに制御させるために遊技機枠又は扉枠を開放させる場合に、遊技媒体の付与を制限することができる。
【００３８】
手段Ａ５の遊技機は、
手段Ａ１～手段Ａ４から選択される何れかの遊技機であって、
前記設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ１２１０～ステップＳ２１ＴＭ１２４０を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）を備え、
前記付与手段は、前記遊技用装置から付与要求信号が入力されたこと（ＢＲＱ信号がオンとされたこと）に応じて付与準備信号を出力し（ＥＸＳ信号をオンとし）、前記付与準備信号の入力に応じて前記遊技用装置から出力される付与指令信号が入力されたとき（ＥＸＳ信号のオンを検出したカードユニット２１ＴＭ０５０がＢＲＱ信号をオフとしたとき）に遊技媒体を付与し、
前記設定変更モード及び前記設定確認モードの何れかに制御されているときには、前記付与要求信号が入力されても前記付与準備信号を出力しない（ＢＲＱ信号のオンを検出してもＥＸＳ信号をオンとしない）、
ことを特徴とする。

これによれば、設定変更モード及び設定確認モードの何れかに制御されているときに、遊技媒体を付与しないようにすることができる。
【００３９】
手段Ａ６の遊技機は、
手段Ａ１～手段Ａ５から選択される何れかの遊技機であって、
前記設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ１２１０～ステップＳ２１ＴＭ１２４０を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）を備え、
前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始されたときに設定変更条件が成立している場合（電源投入時に錠スイッチ２１ＴＭ０５１がオンであり、且つ、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がオンである場合）に、前記設定変更モードに制御し、
前記設定確認モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始されたときに設定確認条件が成立している場合（電源投入時に錠スイッチ２１ＴＭ０５１がオンであり、且つ、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がオフである場合）に、前記設定確認モードに制御する、
ことを特徴とする。
これによれば、遊技機への電力供給が開始されたときに設定変更モード又は設定確認モードに制御可能である。
【００４０】
手段Ａ７の遊技機は、
手段Ａ１～手段Ａ６から選択される何れかの遊技機であって、
前記設定変更モードに制御されたときには、遊技状態が初期化され（ステップＳ２１ＴＭ１４１０のＲＡＭクリアが実行され）、
前記設定変更モードの制御の終了に基づいて、前記設定変更モードの制御の終了に対応する報知を実行した後に（表示モニタ２１ＴＭ０２９に設定値を点滅表示させた後に）、遊技状態が初期化されたことを報知する（表示モニタ２１ＴＭ０２９に「Ｃ」の文字を表示させる）、
ことを特徴とする。
これによれば、遊技場の店員等が、設定変更モードの制御が終了して遊技状態が初期化されたことを把握することができる。
【００４１】
手段Ａ８の遊技機は、
手段Ａ１～手段Ａ７から選択される何れかの遊技機であって、
前記特定制御手段と前記設定変更モード制御手段とを有し、前記遊技機における遊技の進行を制御する遊技制御手段（遊技制御用タイマ割込処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出の実行を制御する演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ１２１０～ステップＳ２１ＴＭ１２４０を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）を更に有し、
前記遊技制御手段は、前記設定変更モード又は前記設定確認モードの何れかに制御されることに伴い、前記演出制御手段に対してコマンド（設定変更モードコマンド、設定確認モードコマンド）を出力し、
前記演出制御手段は、前記コマンドに応じた報知に関する制御を実行する（設定変更モードコマンドを受信したときに画像表示装置５に「設定変更中」と表示する、設定確認モードコマンドを受信したときに画像表示装置５に「設定確認中」と表示する）、
ことを特徴とする。
これによれば、遊技場の店員等が、設定変更モード又は設定確認モードに制御されたことを把握することができる。

【００４２】
手段Ａ９の遊技機は、
手段Ａ１～手段Ａ８から選択される何れかの遊技機であって、
前記設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ１２１０～ステップＳ２１ＴＭ１２４０を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）を備え、
前記設定変更モード制御手段は、移行操作（電源投入時に錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＮとする操作）及び初期化操作（電源投入時にクリアスイッチ２１ＴＭ０５２をＯＮとする操作）に基づいて前記設定変更モードに制御し、
前記設定確認モード制御手段は、前記移行操作（電源投入時に錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＮとする操作）に基づいて前記設定確認モードに制御し、
前記設定変更モードに制御されることに伴い、当該遊技機の遊技状態が初期化され（設定変更モードに制御された場合には、ステップＳ２１ＴＭ１４１０のＲＡＭクリア処理が実行され）、前記設定確認モードに制御されることに伴い、当該遊技機の遊技状態が初期化されない（設定確認モードに制御された場合には、ステップＳ２１ＴＭ１３２０又はステップＳ２１ＴＭ１３３０でＮＯと判定された場合にのみ、ステップＳ２１ＴＭ１４１０のＲＡＭクリア処理が実行される）、
ことを特徴とする。
これによれば、遊技場の店員等が、設定変更モード及び設定確認モードの何れに制御させるかを選択可能であると共に、遊技状態を初期化させるか否かも選択可能となる。
【００４３】
また、特開２０１０－２００９０２号公報（段落０００７）に示すように、複数段階の設定値を外部からの設定変更操作に基づいて変更する設定変更手段を備える遊技機が提案されている。特開２０１０－２００９０２号公報（段落０００７）に記載されたような遊技機では、設定値を変更するときに、遊技用装置から出力される信号に基づく制御を適切に実行する必要がある。手段Ｂ１～手段Ｂ７に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、遊技用装置から出力される信号に基づく制御を適切に実行する遊技機を提供することにある。
【００４４】
手段Ｂ１の遊技機は、
有価価値（プリペイド残額、持玉、貯玉等）に関する処理（プリペイド残額を消費する球貸、持玉を消費する球貸、貯玉を消費する球貸等に関連した処理）を実行可能な遊技用装置（カードユニット２１ＴＭ０５０）から出力される信号（ＶＬ信号、ＢＲＤＹ信号、ＢＲＱ信号等）を受信可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
前記遊技用装置から出力される信号に基づいて所定制御（球貸）を実行する所定制御手段（払出モータ２１ＴＭ２８９を制御する払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０）と、
設定値（大当り判定用乱数の範囲が異なる設定値１～６）に応じた特定制御（特別図柄プロセス処理における大当り判定処理等）を実行可能な特定制御手段（ステップＳ２１ＴＭ１６９０等の処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
前記設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ１１３０～ステップＳ２１ＴＭ１２００を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、を備え、
前記設定変更モードに制御されているか否かにかかわらず、前記遊技用装置から出力される信号に基づく所定制御を実行可能である（遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、設定変更モードに制御されている期間であっても、接続確認信号をＯＮ状態とし、接続確認コマンド及び賞球個数コマンドを送信可能であり、接続確認信号のＯＮ状態で、接続確認コマンド及び賞球個数コマンドを受信した払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、設定変更モードに制御されている期間であるか否かにかかわらず球貸を実行可能である）、

ことを特徴とする。
これによれば、遊技用装置から出力される信号に基づく所定制御を適切に実行可能であり、設定変更モードに制御されているときに所定制御を実行しない場合の制御負担を回避することができる。
【００４５】
手段Ｂ２の遊技機は、
手段Ｂ１の遊技機であって、
前記設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ１２１０～ステップＳ２１ＴＭ１２４０を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）を備え、
前記所定制御を実行しているときに所定事象（電源断等）が発生したことに基づいて当該所定制御を中断し、その後に前記設定変更モード又は前記設定確認モードに制御されたときには、前記設定変更モード又は前記設定確認モードの終了後に、当該所定制御を再開する（払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、球貸の実行途中で電源断が発生した場合には球貸を中断し、電力供給再開後に遊技制御用マイクロコンピュータ１００が設定変更モード又は設定確認モードに移行した場合には、直ちに球貸を再開することなく当該設定変更モード又は当該設定確認モードの終了後に球貸を再開する）、
ことを特徴とする。
これによれば、所定事象が発生した後に設定変更モード又は設定確認モードに制御されたときにも、所定制御を適切に実行可能である。
【００４６】
手段Ｂ３の遊技機は、
手段Ｂ１の遊技機であって、
前記設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ１２１０～ステップＳ２１ＴＭ１２４０を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）を備え、
前記所定制御を実行しているときに、前記設定変更モード又は前記設定確認モードに制御されたときには、当該所定制御を終了させる（払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、球貸の実行中に電源断が発生したときには、当該球貸を強制終了させ（中止し）、その後の電源復旧時に遊技制御用マイクロコンピュータ１００が設定変更モード又は設定確認モードに制御されたときに球貸は再開されず、設定変更モード又は設定確認モードの終了後も球貸は再開されない）、
ことを特徴とする。
これによれば、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に所定制御を再開させる制御が不要となり、所定制御を簡略化することができる。
【００４７】
手段Ｂ４の遊技機は、
手段Ｂ１～手段Ｂ３から選択される何れかの遊技機であって、
前記設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ１２１０～ステップＳ２１ＴＭ１２４０を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）を備え、
前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始されたときに設定変更条件が成立している場合（錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であり、且つ、クリアスイッチ２１ＴＭ０５２もＯＮ状態である場合）に、前記設定変更モードに制御し、
前記設定確認モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始されたときに設定確認条件が成立している場合（錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であり、且つ、クリアスイッチ２１ＴＭ０５２はＯＦＦ状態である場合）に、前記設定確認モードに制御する、
ことを特徴とする。
これによれば、遊技機への電力供給が開始されたときに成立している条件に応じて、設定変更モード又は設定確認モードに制御することができる。

【００４８】
手段Ｂ５の遊技機は、
手段Ｂ１～手段Ｂ４から選択される何れかの遊技機であって、
前記設定変更モードに制御されたときには、遊技情報が初期化され（設定変更モードに制御されたときには、ステップＳ２１ＴＭ１４１０のＲＡＭクリアが実行され）、
前記設定変更モードにおいて前記設定値が変更されたときには、設定値の変更を報知した後に（表示モニタ２１ＴＭ０２９に設定値を点滅表示させた後に）、遊技状態が初期化されたことを報知する（表示モニタ２１ＴＭ０２９に「Ｃ」の文字を表示させる）、
ことを特徴とする。
これによれば、遊技場の店員等が、設定変更モードの制御が終了して遊技状態が初期化されたことを把握することができる。
【００４９】
手段Ｂ６の遊技機は、
手段Ｂ１～手段Ｂ５から選択される何れかの遊技機であって、
前記特定制御手段と前記設定変更モード制御手段とを有し、前記遊技機における遊技の進行を制御する遊技制御手段（遊技制御用タイマ割込処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出の実行を制御する演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ１２１０～ステップＳ２１ＴＭ１２４０を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）を更に有し、
前記遊技制御手段は、前記設定変更モード又は前記設定確認モードの何れかに制御されることに伴い、前記演出制御手段に対してコマンド（設定変更モードコマンド、設定確認モードコマンド）を出力し、
前記演出制御手段は、前記コマンドに応じた報知に関する制御を実行する（設定変更モードコマンドを受信したときに画像表示装置５に「設定変更中」と表示する、設定確認モードコマンドを受信したときに画像表示装置５に「設定確認中」と表示する）、
ことを特徴とする。
これによれば、遊技場の店員等が、設定変更モード又は設定確認モードに制御されたことを把握することができる。
【００５０】
手段Ｂ７の遊技機は、
手段Ｂ１～手段Ｂ６から選択される何れかの遊技機であって、
前記設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ１２１０～ステップＳ２１ＴＭ１２４０を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）を備え、
前記設定変更モード制御手段は、移行操作（電源投入時に錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＮとする操作）及び初期化操作（電源投入時にクリアスイッチ２１ＴＭ０５２をＯＮとする操作）に基づいて前記設定変更モードに制御し、
前記設定確認モード制御手段は、前記移行操作（電源投入時に錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＮとする操作）に基づいて前記設定確認モードに制御し、
前記設定変更モードに制御されることに伴い、当該遊技機の遊技状態が初期化され（設定変更モードに制御された場合には、ステップＳ２１ＴＭ１４１０のＲＡＭクリア処理が実行され）、前記設定確認モードに制御されることに伴い、当該遊技機の遊技状態が初期化されない（設定確認モードに制御された場合には、ステップＳ２１ＴＭ１３２０又はステップＳ２１ＴＭ１３３０でＮＯと判定された場合にのみ、ステップＳ２１ＴＭ１４１０のＲＡＭクリア処理が実行される）、
ことを特徴とする。
これによれば、遊技場の店員等が、設定変更モード及び設定確認モードの何れに制御させるかを選択可能であると共に、遊技状態を初期化させるか否かも選択可能となる。

【００５１】
また、特開２０１０－２００９０２号公報（段落０００７）に示すように、複数段階の設定値を外部からの設定変更操作に基づいて変更する設定変更手段を備える遊技機が提案されている。特開２０１０－２００９０２号公報（段落０００７）に記載されたような遊技機では、設定値を変更するときに、遊技媒体が特定領域を通過した場合の制御を適切に実行する必要がある。手段Ｃ１～手段Ｃ６に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、遊技媒体が特定領域を通過した場合の制御を適切に実行する遊技機を提供することにある。
【００５２】
手段Ｃ１の遊技機は、
遊技媒体が特定領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）を通過したことに基づいて、設定値（大当り判定用乱数の範囲が異なる設定値１～６）に応じた特定制御（特別図柄プロセス処理における大当り判定処理等）を実行可能な特定制御手段（ステップＳ２１ＴＭ１６９０等の処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
前記設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ１１３０～ステップＳ２１ＴＭ１２００を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、を備え、
前記設定変更モードに制御されているときには、遊技媒体が前記特定領域を通過しても前記特定制御が実行されない（タイマ割込の設定（ステップＳ２１ＴＭ１５００）よりも前に設定変更モードに制御されることにより、設定変更モードに制御されている期間は、ステップＳ２１ＴＭ１６９０の特別図柄プロセス処理（大当り判定処理）が実行されない）、
ことを特徴とする。
これによれば、設定値が変更される可能性があるときに特定制御が実行されてしまうことを防止することができる。
【００５３】
手段Ｃ２の遊技機は、
手段Ｃ１の遊技機であって、
前記設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ１２１０～ステップＳ２１ＴＭ１２４０を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）を備え、
前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始されたときに設定変更条件が成立している場合（錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であり、且つ、クリアスイッチ２１ＴＭ０５２もＯＮ状態である場合）に、前記設定変更モードに制御し、
前記設定確認モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始されたときに設定確認条件が成立している場合（錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であり、且つ、クリアスイッチ２１ＴＭ０５２はＯＦＦ状態である場合）に、前記設定確認モードに制御する、
ことを特徴とする。
これによれば、遊技機への電力供給が開始されたときに成立している条件に応じて、設定変更モード又は設定確認モードに制御することができる。
【００５４】
手段Ｃ３の遊技機は、
手段Ｃ１又は手段Ｃ２の遊技機であって、
前記設定変更モードに制御されたときには、遊技状態が初期化され（設定変更モードに制御されたときには、ステップＳ２１ＴＭ１４１０のＲＡＭクリアが実行され）、
前記設定変更モードの制御の終了に基づいて、前記設定変更モードの制御の終了に対応する報知を実行した後に（表示モニタ２１ＴＭ０２９に設定値を点滅表示させた後に）、遊技状態が初期化されたことを報知する（表示モニタ２１ＴＭ０２９に「Ｃ」の文字を表示させる）、
ことを特徴とする。
これによれば、遊技場の店員等が、設定変更モードの制御が終了して遊技状態が初期化さ

れたことを把握することができる。
【００５５】
手段Ｃ４の遊技機は、
手段Ｃ１～手段Ｃ３から選択される何れかの遊技機であって、
前記特定制御手段と前記設定変更モード制御手段とを有し、前記遊技機における遊技の進行を制御する遊技制御手段（遊技制御用タイマ割込処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出の実行を制御する演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ１２１０～ステップＳ２１ＴＭ１２４０を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）を更に有し、
前記遊技制御手段は、前記設定変更モード又は前記設定確認モードの何れかに制御されることに伴い、前記演出制御手段に対してコマンド（設定変更モードコマンド、設定確認モードコマンド）を出力し、
前記演出制御手段は、前記コマンドに応じた報知に関する制御を実行する（設定変更モードコマンドを受信したときに画像表示装置５に「設定変更中」と表示する、設定確認モードコマンドを受信したときに画像表示装置５に「設定確認中」と表示する）、
ことを特徴とする。
これによれば、遊技場の店員等が、設定変更モード又は設定確認モードに制御されたことを把握することができる。
【００５６】
手段Ｃ５の遊技機は、
手段Ｃ１～手段Ｃ４から選択される何れかの遊技機であって、
前記設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ１２１０～ステップＳ２１ＴＭ１２４０を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）を備え、
前記設定確認モードに制御されているときには、遊技媒体が前記特定領域を通過しても前記特定制御を実行しない（タイマ割込の設定（ステップＳ２１ＴＭ１５００）よりも前に設定確認モードに制御されることにより、設定確認モードに制御されている期間は、ステップＳ２１ＴＭ１６９０の特別図柄プロセス処理（大当り判定処理）が実行されない）、
ことを特徴とする。
これによれば、設定値が確認されているときに特定制御が実行されてしまうことを防止することができる。
【００５７】
手段Ｃ６の遊技機は、
手段Ｃ１～手段Ｃ５から選択される何れかの遊技機であって、
前記設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ１２１０～ステップＳ２１ＴＭ１２４０を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）を備え、
前記設定変更モード制御手段は、移行操作（電源投入時に錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＮとする操作）及び初期化操作（電源投入時にクリアスイッチ２１ＴＭ０５２をＯＮとする操作）に基づいて前記設定変更モードに制御し、
前記設定確認モード制御手段は、前記移行操作（電源投入時に錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＮとする操作）に基づいて前記設定確認モードに制御し、
前記設定変更モードに制御されることに伴い、当該遊技機の遊技状態が初期化され（設定変更モードに制御された場合には、ステップＳ２１ＴＭ１４１０のＲＡＭクリア処理が実行され）、前記設定確認モードに制御されることに伴い、当該遊技機の遊技状態が初期化されない（設定確認モードに制御された場合には、ステップＳ２１ＴＭ１３２０又はステップＳ２１ＴＭ１３３０でＮＯと判定された場合にのみ、ステップＳ２１ＴＭ１４１０のＲＡＭクリア処理が実行される）、

ことを特徴とする。
これによれば、遊技場の店員等が、設定変更モード及び設定確認モードの何れに制御させるかを選択可能であると共に、遊技状態を初期化させるか否かも選択可能となる。
【００５８】
また、特開２０１０－２００９０２号公報（段落０００７）に示すように、複数段階の設定値を外部からの設定変更操作に基づいて変更する設定変更手段を備える遊技機が提案されている。特開２０１０－２００９０２号公報（段落０００７）に記載されたような遊技機では、設定値を変更するときに電力供給が停止された場合に、適切な処理を実行する必要がある。手段Ｄ１～手段Ｄ５に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、電力供給が停止された場合に適切な処理を実行する遊技機を提供することにある。
【００５９】
手段Ｄ１の遊技機は、
設定値（大当り判定用乱数の範囲が異なる設定値１～６）に応じた特定制御（特別図柄プロセス処理における大当り判定処理等）を実行可能な特定制御手段（ステップＳ２１ＴＭ１６９０等の処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
前記設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ１１３０～ステップＳ２１ＴＭ１２００を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
前記設定値を確認可能に報知する設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ１２１０～ステップＳ２１ＴＭ１２４０を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
設定値を記憶する設定値記憶手段（設定値が格納されるＲＡＭ１０２の設定値格納領域）と、を備え、
前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始されたときに第１条件が成立し（錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であり）且つ第２条件が成立している（クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮ状態である）ことに基づいて前記設定変更モードに制御し、
前記設定確認モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始されたときに前記第１条件が成立し（錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であり）且つ前記第２条件が成立していない（クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＦＦ状態である）ことに基づいて前記設定確認モードに制御し、
前記設定変更モードにおける特定操作（錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換えられる操作）に基づいて前記設定値が決定され、
前記設定値記憶手段は、前記設定変更モードに制御されているときに当該設定変更モードに制御される前の設定値を記憶し（設定変更モードへの移行前からＲＡＭ１０２の設定値格納領域に記憶されている設定値を、設定変更モードへの移行に伴い変更することなく継続して記憶させておき）、
前記設定変更モードにおいて前記特定操作が行われることなく当該遊技機への電力供給が停止され（錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換えられる操作が行われることなく電源断が発生し）、その後当該遊技機への電力供給が再開されたときに前記設定確認モードに制御された場合には、前記設定値記憶手段に記憶されている設定値が報知される（電源投入後に設定確認モードに制御された場合には、設定確認モードへの移行前からＲＡＭ１０２の設定値格納領域に記憶されている設定値を、表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示させる）、
ことを特徴とする。
これによれば、遊技場の店員等が、設定変更モードに制御されているときに電力供給が停止された場合の設定値を適切に定めることができる。
【００６０】
手段Ｄ２の遊技機は、
手段Ｄ１の遊技機であって、

前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始されたときに移行操作（錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＮ状態とする操作）が行われ且つ初期化操作（クリアスイッチ２１ＴＭ０５２をＯＮ状態とする操作）が行われた場合に前記設定変更モードに制御し、
前記設定確認モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始されたときに前記移行操作が行われ且つ前記初期化操作が行われなかった場合に前記設定確認モードに制御する、
ことを特徴とする。
これによれば、遊技場の店員等が、設定変更モード及び設定確認モードの何れに制御させるかを選択可能である。
【００６１】
手段Ｄ３の遊技機は、
手段Ｄ１又は手段Ｄ２の遊技機であって、
前記設定変更モードに制御されたときには、遊技状態が初期化され（ステップＳ２１ＴＭ１４１０のＲＡＭクリアが実行され）、
前記設定変更モードの制御の終了に基づいて、前記設定変更モードの制御の終了に対応する報知を実行する（表示モニタ２１ＴＭ０２９に設定値を点滅表示させる）、
ことを特徴とする。
これによれば、遊技場の店員等が、設定変更モードの制御が終了したことを把握することができる。
【００６２】
手段Ｄ４の遊技機は、
手段Ｄ１～手段Ｄ３から選択される何れかの遊技機であって、
前記特定制御手段と前記設定変更モード制御手段と前記設定確認モード制御手段を有し、
前記遊技機における遊技の進行を制御する遊技制御手段（遊技制御用タイマ割込処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出の制御を実行する演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記設定変更モード又は前記設定確認モードの何れかに制御されることに伴い、前記演出制御手段に対してコマンド（設定変更モードコマンド、設定確認モードコマンド）を出力し、
前記演出制御手段は、前記コマンドに応じた報知を実行する（設定変更モードコマンドを受信したときに画像表示装置５に「設定変更中」と表示する、設定確認モードコマンドを受信したときに画像表示装置５に「設定確認中」と表示する）、
ことを特徴とする。
これによれば、遊技場の店員等が、設定変更モード又は設定確認モードに制御されたことを把握することができる。
【００６３】
手段Ｄ５の遊技機は、
手段Ｄ１～手段Ｄ４から選択される何れかの遊技機であって、
当該遊技機への電力供給が開始された後のタイミング（設定変更モード又は設定確認モード終了後に、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が、遊技制御用タイマ割込処理を実行可能となった後のタイミング）で前記第１条件又は前記第２条件が成立した場合には、所定の報知を行う（演出制御用ＣＰＵ１２０は、錠スイッチ２１ＴＭ０５１が操作されたことを示す錠スイッチ操作コマンド、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２が操作されたことを示す設定切替スイッチ操作コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ１００から受信したときには、「錠スイッチの操作を検出しました。」、「設定切替スイッチの操作を検出しました。」という警告を画像表示装置５に表示させる）
ことを特徴とする。
これによれば、遊技場の店員等が、電力供給が開始された後のタイミングで、第１条件又は第２条件が成立したことを把握することができる。
【００６４】

また、特開２０１０－２００９０２号公報（段落０００７）に示すように、複数段階の設定値を外部からの設定変更操作に基づいて変更する設定変更手段を備える遊技機が提案されている。また、特開２０１４－２００５０６号公報（段落０１０２）に示すように、主制御基板の外部出力端子から、「大当たり信号」等が出力される遊技機が提案されている。特開２０１０－２００９０２号公報（段落０００７）に記載されたような遊技機に関しては、設定値の変更に関連する処理の状況を外部装置側で把握することが必要となる場合があるが、特開２０１４－２００５０６号公報（段落０１０２）に記載されている従来の遊技機の信号出力技術を適用しても、外部装置側でこれを把握することが困難であるという課題がある。手段Ｅ１～手段Ｅ８に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、設定値の変更に関連する処理の状況を外部装置側で把握することが可能な遊技機を提供することにある。

【００６５】

手段Ｅ１の遊技機は、

設定値（大当り判定用乱数の範囲が異なる設定値１～６）に応じた特定制御（特別図柄プロセス処理における大当り判定処理等）を実行可能な遊技機であって、

前記設定値は変更可能であり（設定変更モードにおける操作に基づいて変更可能であり）、

前記遊技機で発生した所定事象（異常入賞、スイッチ異常検出、磁気エラー、ＲＡＭクリア等）に対応して第１端子（第１０端子）から特定信号（セキュリティ信号）を出力可能であり、

前記設定値の変更に関連する処理（設定変更モードへの移行、設定確認モードへの移行）に対応して第２端子（第７端子）から特別信号（設定変更対応信号）を出力可能である、

ことを特徴とする。

これによれば、所定事象の発生と、設定値の変更に関連する処理が実行されたことを、区別可能な態様で外部に通知できる。

【００６６】

手段Ｅ２の遊技機は、

手段Ｅ１の遊技機であって、

当該遊技機への電力供給が開始されたことに対応して前記特定信号を出力可能であり（ＲＡＭクリアが実行された場合にはセキュリティ信号が出力され）、

当該遊技機への電力供給が開始されたときに前記設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ１１３０～ステップＳ２１ＴＭ１２００を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）を備え、

前記設定変更モードに制御されたときには、前記特定信号と前記特別信号の両方を出力可能である（セキュリティ信号と設定対応変更信号を同時に出力する）、

ことを特徴とする。

これによれば、特定信号によって、少なくとも設定変更モードに制御された可能性があることを外部に通知できるため、特別信号の入力を想定していない従来の外部装置においても、特定信号によって設定変更モードに制御された可能性があることを把握することができる。

【００６７】

手段Ｅ３の遊技機は、

手段Ｅ２の遊技機であって、

前記設定変更モードに制御されたことに基づいて前記特定信号と前記特別信号の両方を出力したときに、前記特定信号の出力期間は前記特別信号の出力期間よりも長い（設定対応変更信号の出力が終了してから３０秒間はセキュリティ信号を継続して出力させる）、

ことを特徴とする。

これによれば、特定信号によって、少なくとも設定変更モードに制御されている可能性があることを外部に通知できるため、特別信号の入力を想定していない従来の外部装置においても、特定信号によって設定変更モードに制御されている可能性があることを把握することができる。

【００６８】
手段Ｅ４の遊技機は、
手段Ｅ１～手段Ｅ３から選択される何れかの遊技機であって、
前記設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ１２１０～ステップＳ２１ＴＭ１２４０を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）を備え、
前記設定確認モードに制御されたことに基づいて前記特別信号を出力可能である（設定確認モードに制御されている期間は設定対応変更信号を出力する）、
ことを特徴とする。
これによれば、設定確認モードに制御された可能性があることを外部に通知できる。
【００６９】
手段Ｅ５の遊技機は、
手段Ｅ４の遊技機であって、
当該遊技機への電力供給が開始されたときに前記設定確認モードに制御可能であり（電源投入時に、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であり、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＦＦ状態であったことに基づいて設定確認モードに制御され）、
前記設定確認モードに制御されたことに基づいて前記特定信号と前記特別信号の両方を出力可能である（セキュリティ信号と設定対応変更信号を同時に出力する）、
ことを特徴とする。
これによれば、特定信号によって、少なくとも設定確認モードに制御された可能性があることを外部に通知できるため、特別信号の入力を想定していない従来の外部装置においても、特定信号によって設定確認モードに制御された可能性があることを把握することができる。
【００７０】
手段Ｅ６の遊技機は、
手段Ｅ１の遊技機であって、
当該遊技機への電力供給が開始されたときに前記設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ１１３０～ステップＳ２１ＴＭ１２００を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）を備え、
前記設定変更モードに制御されたときに前記特別信号を出力し（設定変更モードに制御されたときに設定変更対応信号を出力し）、前記設定変更モードが終了したときに前記特定信号を出力可能である（ＲＡＭクリアが実行された場合には、設定変更モードが終了したときにセキュリティ信号を出力する）、
ことを特徴とする。
これによれば、設定変更モードに制御された場合の信号出力処理を簡素化しつつ、所定事象の発生を外部に通知できる。
【００７１】
手段Ｅ７の遊技機は、
手段Ｅ１又は手段Ｅ６の遊技機であって、
当該遊技機への電力供給が開始されたときに前記設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ１２１０～ステップＳ２１ＴＭ１２４０を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）を備え、
前記設定確認モードに制御されたときに前記特別信号を出力し（設定確認モードに制御されたときに設定変更対応信号を出力し）、前記設定確認モードが終了したときに前記特定信号を出力可能である（ＲＡＭクリアが実行された場合には、設定確認モードが終了したときにセキュリティ信号を出力する）、
ことを特徴とする。
これによれば、設定確認モードに制御された場合の信号出力処理を簡素化しつつ、所定事象の発生を外部に通知できる。
【００７２】

手段Ｅ８の遊技機は、
手段Ｅ１～手段Ｅ７から選択される何れかの遊技機であって、
前記設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ１１３０～ステップＳ２１ＴＭ１２００を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
前記設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ１２１０～ステップＳ２１ＴＭ１２４０を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、を備え、
前記設定変更モードにおいて、設定変更操作に応じて前記設定値を変更可能であり（設定切替スイッチ（クリアスイッチ）２１ＴＭ０５２の操作、及び、錠スイッチ２１ＴＭ０５１の操作により設定値を変更可能であり）、
前記設定変更モード及び前記設定確認モードの何れにも制御されていないときに前記設定変更操作が行われた場合には、所定の報知を行う（演出制御用ＣＰＵ１２０は、錠スイッチ２１ＴＭ０５１が操作されたことを示す錠スイッチ操作コマンド、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２が操作されたことを示す設定切替スイッチ操作コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ１００から受信したときには、「錠スイッチの操作を検出しました。」、「設定切替スイッチの操作を検出しました。」という警告を画像表示装置５に表示させる）、
ことを特徴とする。
これによれば、遊技場の店員等が、不適切な設定変更操作が行われたことを把握することができる。
【００７３】
また、特開２０１０－２００９０２号公報（段落０００７）に示すように、複数段階の設定値を外部からの設定変更操作に基づいて変更する設定変更手段を備える遊技機が提案されている。また、特開２０１４－２００５０６号公報（段落０１０２）に示すように、主制御基板の外部出力端子から、「大当たり信号」等が出力される遊技機が提案されている。特開２０１０－２００９０２号公報（段落０００７）に記載されたような遊技機に関しては、設定値に関連する情報を外部装置側で把握することが必要となる場合があるが、特開２０１４－２００５０６号公報（段落０１０２）に記載されている従来の遊技機の信号出力技術を適用しても、外部装置側でこれを把握することが困難であるという課題がある。手段Ｆ１～手段Ｆ１１に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、設定値に関連する情報を外部装置側で把握することが可能な遊技機を提供することにある。
【００７４】
手段Ｆ１の遊技機は、
設定値（大当り判定用乱数の範囲が異なる設定値１～６）に応じた特定制御（特別図柄プロセス処理における大当り判定処理等）を実行可能な遊技機であって、
前記設定値は複数の値のうちのいずれかの値に変更可能であり（設定変更モードにおける操作に基づいて変更可能であり）、
前記設定値の変更に関連する処理（設定変更モードへの移行、設定確認モードへの移行）に対応して特別信号（設定変更対応信号）を出力可能であり、
前記設定値を特定可能な特殊態様で前記特別信号を出力可能である（設定値に対応した数のパルスを出力する）、
ことを特徴とする。
これによれば、遊技機の設定値を外部に通知することが可能となる。
【００７５】
手段Ｆ２の遊技機は、
手段Ｆ１の遊技機であって、
前記設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ１１３０～ステップＳ２１ＴＭ１２００を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）を備え、

前記設定変更モードの終了に伴い前記特殊態様の前記特別信号を出力する（設定変更モードが終了したときに、確定した設定値に対応した数のパルスを出力する）、
ことを特徴とする。
これによれば、設定変更モードに制御されているか否かを通知する信号と、遊技機の設定値を通知する信号とを、共通の端子から出力可能となる。
【００７６】
手段Ｆ３の遊技機は、
手段Ｆ２の遊技機であって、
前記設定変更モードに制御されているときに非特殊態様の特別信号（設定変更モードに制御されている期間中はＯＮ状態となる設定変更対応信号）を出力し、前記設定変更モードの終了に伴い一旦特別信号の出力を停止した後（設定変更モードの終了に伴い一旦設定変更対応信号をＯＦＦ状態とした後）、前記特殊態様の特別信号（確定した設定値に対応した数のパルス状の設定変更対応信号）を出力する、
ことを特徴とする。
これによれば、特別信号によって、設定変更モードに制御されているか否かを外部に通知することが可能であると共に、遊技機の設定値を外部に通知することも可能となる。
【００７７】
手段Ｆ４の遊技機は、
手段Ｆ１～手段Ｆ３から選択される何れかの遊技機であって、
前記設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ１２１０～ステップＳ２１ＴＭ１２４０を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）を備え、
前記設定確認モードの終了に伴い前記特殊態様の特別信号を出力する（設定確認モードが終了したときに、表示された設定値に対応した数のパルスを出力する）、
ことを特徴とする。
これによれば、設定確認モードに制御されているか否かを通知する信号と、遊技機の設定値を通知する信号とを、共通の端子から出力可能となる。
【００７８】
手段Ｆ５の遊技機は、
手段Ｆ４の遊技機であって、
前記設定確認モードに制御されているときに非特殊態様の特別信号（設定確認モードに制御されている期間中はＯＮ状態となる設定変更対応信号）を出力し、前記設定確認モードの終了に伴い一旦特別信号の出力を停止した後（設定確認モードの終了に伴い一旦設定変更対応信号をＯＦＦ状態とした後）、前記特殊態様の特別信号（表示された設定値に対応した数のパルス状の設定変更対応信号）を出力する、
ことを特徴とする。
これによれば、特別信号によって、設定確認モードに制御されているか否かを外部に通知することが可能であると共に、遊技機の設定値を外部に通知することも可能となる。
【００７９】
手段Ｆ６の遊技機は、
手段Ｆ１～手段Ｆ５から選択される何れかの遊技機であって、
前記特殊態様の特別信号において、前記設定値はパルス数により特定可能である（パルス状の設定変更対応信号の出力回数を設定値と同じ回数とすることにより、外部装置において設定値を特定可能である）、
ことを特徴とする。
これによれば、外部装置において設定値を容易に特定可能となる。
【００８０】
手段Ｆ７の遊技機は、
手段Ｆ１～手段Ｆ６から選択される何れかの遊技機であって、
前記遊技機で発生した所定事象（異常入賞、スイッチ異常検出、磁気エラー、ＲＡＭクリ

ア等）に対応して特定信号（セキュリティ信号）を出力可能である、
ことを特徴とする。
これによれば、所定事象の発生を外部に通知することができる。
【００８１】
手段Ｆ８の遊技機は、
手段Ｆ７の遊技機であって、
前記特定信号（セキュリティ信号）と前記特別信号（設定変更対応信号）を、共通の端子から出力する（例えば第１０端子から出力する）、
ことを特徴とする。
これによれば、簡素な構成により所定事象の発生と設定値とを外部に通知できる。
【００８２】
手段Ｆ９の遊技機は、
手段Ｆ７の遊技機であって、
前記特定信号（セキュリティ信号）と前記特別信号（設定変更対応信号）を、異なる端子から出力する（例えばセキュリティ信号を第１０端子から出力し、設定変更対応信号を第７端子から出力する）、
ことを特徴とする。
これによれば、所定事象の発生と設定値とを明確に区別可能な態様で外部に通知できる。
【００８３】
手段Ｆ１０の遊技機は、
手段Ｆ１～手段Ｆ９から選択される何れかの遊技機であって、
前記設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ１１３０～ステップＳ２１ＴＭ１２００を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）を備え、
前記設定変更モードにおいて、設定変更操作に応じて前記設定値を変更可能であり（設定切替スイッチ（クリアスイッチ）２１ＴＭ０５２の操作に応じて設定値を変更可能であり）、
前記設定変更モードにおいて前記設定変更操作が行われたか否かにかかわらず、当該設定変更モードの終了に伴い前記特殊態様の特別信号を出力する（錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ状態とされたときに、それ以前に設定切替スイッチ（クリアスイッチ）２１ＴＭ０５２の操作が行われたか否かにかかわらず、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値に対応した数のパルスを設定変更対応信号として出力する）、
ことを特徴とする。
これによれば、実際に設定変更操作が行われたか否かにかかわらず、共通の信号出力処理を実行することにより、信号出力処理の処理負担を軽減可能である。
【００８４】
手段Ｆ１１の遊技機は、
手段Ｆ１～手段Ｆ１０から選択される何れかの遊技機であって、
前記設定値の変更に関連する処理の終了に伴い前記特殊態様の特別信号を出力し（設定変更モードの終了に伴いＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値に対応した数のパルス状の設定変更対応信号を出力し、設定確認モードの終了に伴いＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値に対応した数のパルス状の設定変更対応信号を出力し）、当該特別信号の出力が終了した後に、前記設定値の変更に関連する処理とは異なる所定契機（例えば、大当り遊技状態の終了等）により前記特殊態様の特別信号を出力する（ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値に対応した数のパルス状の設定変更対応信号を出力する）、
ことを特徴とする。
これによれば、所定契機により設定値を外部に通知することが可能となるため、外部装置において設定値を特定可能とする機会を増やすことができる。
【００８５】

また、特開２０１０－２００９０２号公報（段落０００７）に示すように、複数段階の設定値を外部からの設定変更操作に基づいて変更する設定変更手段を備える遊技機が提案されている。特開２０１０－２００９０２号公報（段落０００７）に記載されたような遊技機では、設定値を変更するときに、遊技媒体の付与に関する制御を適切に実行する必要がある。手段Ｇ１～手段Ｇ１０に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、遊技媒体の付与に関する制御を適切に実行する遊技機を提供することにある。

【００８６】

手段Ｇ１の遊技機は、

遊技価値（パチンコ玉）を付与可能な付与手段（払出モータ２１ＴＭ２８９を制御する払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０）を備える遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

設定値（大当り判定用乱数の範囲が異なる設定値１～６）に応じた特定制御（特別図柄プロセス処理における大当り判定処理等）を実行可能な特定制御手段（ステップＳ２１ＴＭ１６９０等の処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ３５４０～ステップＳ２１ＴＭ３６００を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

当該遊技機に対応した遊技機枠（遊技機用枠３）及び扉枠（ガラス扉枠３ａ）の少なくとも一方（例えば、遊技機用枠３）が開放された開放状態を検出可能な開放状態検出手段（遊技機用枠３が開放状態となっていることを検出可能な遊技機枠開放センサ、ガラス扉枠３ａが開放状態となっていることを検出可能な扉枠開放センサ、を備えた遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００を有する払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０）と、を備え、

前記設定変更モードに制御されているか否かにかかわらず、前記開放状態が検出されたときには、遊技価値の付与が制限される（遊技機用枠３が開放状態となっているとき、ガラス扉枠３ａが開放状態となっているときには、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が、払出モータ２１ＴＭ２８９を駆動しないことにより、球貸処理及び賞球処理における遊技媒体の払出を実行しない）、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、設定変更モードに制御されているときに、遊技価値の付与に関して適切な制御を実行することができる。

【００８７】

手段Ｇ２の遊技機は、

手段Ｇ１の遊技機であって、

前記設定変更モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ３５４０～ステップＳ２１ＴＭ３６００を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、前記開放状態検出手段（遊技機用枠３が開放状態となっていることを検出可能な遊技機枠開放センサ、ガラス扉枠３ａが開放状態となっていることを検出可能な扉枠開放センサ、を備えた遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００を有する払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０）により前記開放状態（遊技機用枠３が開放されている状態）が検出されたときに、前記設定変更モードに制御可能である（ステップＳ２１ＴＭ３５２０でＹＥＳの場合、ステップＳ２１ＴＭ３５３０以降の処理を実行する）、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、遊技機枠又は扉枠の開放状態が検出されない状態で、設定変更モードに制御されることを防ぐことができる。

【００８８】

手段Ｇ３の遊技機は、

手段Ｇ１又は手段Ｇ２の遊技機であって、

前記設定変更モードに制御されたことを特定可能な特定情報（設定変更中フラグの値）を記憶する特定情報記憶手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるＲＡＭ１０

２）を有し、
前記特定情報記憶手段は、当該遊技機への電力供給が停止された後も、前記特定情報を記憶可能であり、
前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が再開された後に、前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに、遊技停止状態とすることが可能である（遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、電源投入後に、設定変更中フラグがセットされている場合、遊技機用枠３が開放状態であり、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であり、且つ、クリアスイッチ２１ＴＭ０５２がＯＮ状態、であることを条件に、設定変更モードに移行させ、設定変更モードに移行させるための条件が成立していない場合には、通常遊技処理へ移行せず、電源断までループする）、
ことを特徴とする。
このような構成によれば、電力供給が再開された後に、特定情報記憶手段に特定情報が記憶されているときに、遊技停止状態とすることが可能となる。
【００８９】
手段Ｇ４の遊技機は、
手段Ｇ３の遊技機であって、
前記設定変更モードの終了に対応して、前記特定情報（設定変更中フラグの値）を消去する（錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＦＦとする操作に基づいて、ステップＳ２１ＴＭ３５３０でＹＥＳと判定され、設定変更モードが終了し、ステップＳ２１ＴＭ３７１０で設定変更中フラグがクリアされる）、
ことを特徴とする。
このような構成によれば、設定変更モードが終了した後に、通常遊技処理へ移行することが可能となる。
【００９０】
手段Ｇ５の遊技機は、
手段Ｇ１～Ｇ４から選択される何れかの遊技機であって、
遊技の進行を制御する遊技制御手段（遊技制御用タイマ割込処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ１００）を備え、
前記付与手段（払出モータ２１ＴＭ２８９を制御する払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０）は、前記開放状態検出手段を有し、前記開放状態の検出に基づいて、遊技価値の付与を実行するか否かを判定する（払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が備える遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００が、遊技機用枠３、又は、ガラス扉枠３ａの開放を検知しているとき、遊技媒体の払出を実行せず、遊技機用枠３、及び、ガラス扉枠３ａの開放を何れも検知していないとき、遊技媒体の払出を実行する）、
ことを特徴とする。
このような構成によれば、遊技価値の付与を制御する付与手段が、開放状態検出手段を有するので、遊技価値の付与を実行するか否かの判定が容易であり、処理負担を軽減できる。
【００９１】
手段Ｇ６の遊技機は、
手段Ｇ５の遊技機であって、
前記付与手段（払出モータ２１ＴＭ２８９を制御する払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０）は、
前記遊技制御手段（遊技制御用タイマ割込処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ１００）から遊技価値の付与に関する情報（払出個数）を受信したことに基づいて遊技価値の付与を実行し、
付与すべき遊技価値に関する付与情報（未払出個数）を記憶可能な記憶手段（払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０における、バックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファを有するＲＡＭ２１ＴＭ３０２）を有し、
前記記憶手段は、当該遊技機への電力供給が停止された後も、前記付与情報を記憶可能であり、

前記付与手段は、当該遊技機への電力供給が再開された後に、前記記憶手段に記憶されている付与情報に応じて遊技価値の付与を実行する（遊技媒体の払出を実行中に電源断が発生した場合、遊技媒体の払出を中断し、電源投入後に中断されていた払出を再開し、未払出個数の遊技媒体を払い出す）、
ことを特徴とする。
このような構成によれば、当該遊技機への電力供給が停止された後に、付与すべき遊技価値に関する付与情報を記憶可能であり、当該遊技機への電力供給が再開された後に、記憶した付与情報に対応する遊技価値の付与が可能となるため、遊技者の不利益の発生を回避できる。
【００９２】
手段Ｇ７の遊技機は、
手段Ｇ１～手段Ｇ６から選択される何れかの遊技機であって、
遊技用装置（カードユニット２１ＴＭ０５０）と接続可能であり、
前記付与手段（払出モータ２１ＴＭ２８９を制御する払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０）は、前記遊技用装置から出力される信号（ＶＬ信号、ＢＲＤＹ信号、ＢＲＱ信号等）に基づいて遊技価値の付与を実行し、
前記開放状態が検出されたときには、前記遊技用装置から出力される信号に基づく遊技価値の付与が制限される（払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が備える遊技機枠　扉枠開放センサ２１ＴＭ３００が、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの開放を検知しているとき、球貸スイッチ２１ＴＭ０６２が操作されても、カードユニット２１ＴＭ０５０は払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０にＢＲＤＹ信号を送信せず、遊技媒体の払出が実行されない）、
ことを特徴とする。
このような構成によれば、遊技機枠又は扉枠を開放中の遊技価値の付与が制限されることから、遊技機枠又は扉枠を開放中の付与動作に伴う不具合の発生を回避でき、遊技機枠又は扉枠を開放中のメンテナンス作業等を円滑に進めることが可能となる。
【００９３】
手段Ｇ８の遊技機は、
手段Ｇ１～手段Ｇ７から選択される何れかの遊技機であって、
設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ３５４０～ステップＳ２１ＴＭ３５８０を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）を備え、
前記設定変更モード制御手段は、移行操作（電源投入時に錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＮとする操作）及び初期化操作（電源投入時にクリアスイッチ２１ＴＭ０５２をＯＮとする操作）に基づいて前記設定変更モードに制御し、
前記設定確認モード制御手段は、前記移行操作（電源投入時に錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＮとする操作）に基づいて前記設定確認モードに制御し、
前記設定変更モードに制御されることに伴い、当該遊技機の遊技状態が初期化され、
前記設定確認モードに制御されることに伴い、当該遊技機の遊技状態が初期化されない（設定変更モードに制御される場合には、クリアスイッチ２１ＴＭ０５２がＯＮ状態であることに基づいて、ステップＳ２１ＴＭ３０４０でＹＥＳと判定されることにより、ステップＳ２１ＴＭ３０５０でＲＡＭクリアが実行されるか、又は、ステップＳ２１ＴＭ３１４０でＹＥＳと判定されることにより、ステップＳ２１ＴＭ３１５０でＲＡＭクリアが実行される。設定確認モードが実行される場合には、クリアスイッチ２１ＴＭ０５２がＯＦＦ状態であることに基づいて、ステップＳ２１ＴＭ３０４０でＮＯと判定されることにより、ステップＳ２１ＴＭ３０５０には移行しないか、又は、ステップＳ２１ＴＭ３１４０でＮＯと判定されることにより、ステップＳ２１ＴＭ３１５０には移行しない）、
ことを特徴とする。
このような構成によれば、遊技場の店員等が、設定変更モード及び設定確認モードの何れに制御させるかを選択可能であると共に、遊技状態を初期化させるか否かも選択可能とな

る。
【００９４】
手段Ｇ９の遊技機は、
手段Ｇ８の遊技機であって、
付与すべき遊技価値に関する付与情報（未払出個数のデータ）を記憶可能な記憶手段（払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０における、バックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファを有するＲＡＭ２１ＴＭ３０２）を備え、
前記付与情報は、当該遊技機の遊技状態が初期化されることに伴い、初期化される（遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるＲＡＭ１０２を初期化するステップＳ２１ＴＭ３０５０又はステップＳ２１ＴＭ３１５０のＲＡＭクリアが実行されるに伴い、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０におけるＲＡＭ２１ＴＭ３０２を初期化するステップＳ２１ＴＭ１８８０のＲＡＭクリアも実行されるので、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０におけるＲＡＭ２１ＴＭ３０２内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファの未払出個数のデータが初期化される）、
ことを特徴とする。
このような構成によれば、付与すべき遊技価値に関する付与情報を含めて当該遊技機の遊技状態が初期化されるため、遊技店における管理を容易にすることができる。
【００９５】
手段Ｇ１０の遊技機は、
手段Ｇ８の遊技機であって、
付与すべき遊技価値に関する付与情報（未払出個数のデータ）を記憶可能な記憶手段（払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０における、バックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファを有するＲＡＭ２１ＴＭ３０２）を備え、
前記付与情報は、当該遊技機の遊技状態が初期化されたか否かにかかわらず、初期化されない（遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるＲＡＭ１０２を初期化するステップＳ２１ＴＭ３０５０又はステップＳ２１ＴＭ３１５０のＲＡＭクリアが実行されても、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０におけるＲＡＭ２１ＴＭ３０２を初期化するステップＳ２１ＴＭ１８８０のＲＡＭクリアは実行されないので、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０におけるＲＡＭ２１ＴＭ３０２内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファの未払出個数のデータは初期化されない）、
ことを特徴とする。
このような構成によれば、当該遊技機の遊技状態が初期化された場合でも、付与情報は初期化されないため、付与すべき遊技価値に関する情報を適切に保護できる。
【００９６】
また、特開２０１０－２００９０２号公報（段落０００７）に示すように、複数段階の設定値を外部からの設定変更操作に基づいて変更する設定変更手段を備える遊技機が提案されている。また、特開２０１４－２００５０６号公報（段落０１０２）に示すように、主制御基板の外部出力端子から、「大当たり信号」等が出力される遊技機が提案されている。特開２０１０－２００９０２号公報（段落０００７）に記載されたような遊技機に関しては、遊技機における所定事象の発生状況と、設定値の変更に関連する処理の実行状況とを、外部装置側で区別して認識することが必要となる場合があるが、特開２０１４－２００５０６号公報（段落０１０２）に記載されている従来の遊技機の信号出力技術を適用しても、外部装置側で両者を区別して認識することが困難であるという課題がある。手段Ｈ１～Ｈ５に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、遊技機における所定事象の発生状況と、設定値の変更に関連する処理の実行状況とを、外部装置側で区別して認識することが可能な遊技機を提供することにある。
【００９７】
手段Ｈ１の遊技機は、
設定値（大当り判定用乱数の範囲が異なる設定値１～６）に応じた特定制御（特別図柄プロセス処理における大当り判定処理等）を実行可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であっ

て、
設定値を変更可能であり、
前記遊技機で発生した所定事象（ＲＡＭクリア、遊技機枠・扉枠開放検知等）に対応して特定信号（セキュリティ信号）を出力可能であると共に、設定値の変更に関連する処理（設定変更モード）に対応して特定信号を出力可能であり、
前記所定事象に対応する特定信号の出力期間と、設定値の変更に関連する処理に対応する特定信号の出力期間とが異なる（セキュリティ信号は、ＲＡＭクリアが実行されて設定変更モードに制御されなかった場合は、３０秒間出力され、ＲＡＭクリアが実行されて設定変更モードに制御された場合は、設定変更モードに制御された期間に３０秒を加算した期間出力される）、
ことを特徴とする。
このような構成によれば、所定事象の発生と、設定値の変更に関連する処理が実行されたことを、区別可能な態様で外部に通知できる。
【００９８】
手段Ｈ２の遊技機は、
手段Ｈ１の遊技機であって、
設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ３５４０～ステップＳ２１ＴＭ３６００を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ３５４０～ステップＳ２１ＴＭ３５８０を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、を備え、
前記設定変更モードに制御された場合と、前記設定確認モードに制御された場合とで、特定信号の出力期間が異なる（セキュリティ信号は、設定変更モードに制御された場合は、設定変更モードに制御された期間に３０秒を加算した期間出力され、設定確認モードに制御された場合は、設定確認モードに制御された期間に５０ｍｓを加算した期間出力される）、
ことを特徴とする。
このような構成によれば、設定変更モードに制御されたことと、設定確認モードに制御されたことを、外部で区別できる。
【００９９】
手段Ｈ３の遊技機は、
手段Ｈ１又は手段Ｈ２の遊技機であって、
設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ３５４０～ステップＳ２１ＴＭ３６００を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ３５４０～ステップＳ２１ＴＭ３５８０を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、を備え、
前記設定変更モード制御手段は、移行操作（電源投入時に錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＮとする操作）及び初期化操作（電源投入時にクリアスイッチ２１ＴＭ０５２をＯＮとする操作）に基づいて前記設定変更モードに制御し、
前記設定確認モード制御手段は、前記移行操作（電源投入時に錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＮとする操作）に基づいて前記設定確認モードに制御し、
前記設定変更モード及び前記設定確認モードの何れにも制御されていないときに、前記移行操作及び前記初期化操作の少なくとも一方が行われた場合に、所定の報知を行う（演出制御用ＣＰＵ１２０は、錠スイッチ２１ＴＭ０５１が操作されたことを示す錠スイッチ操作コマンド、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２が操作されたことを示す設定切替スイッチ操作コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ１００から受信したときには、「錠スイッチの操作を検出しました。」、「設定切替スイッチの操作を検出し

ました。」という警告を画像表示装置５に表示させる）、
ことを特徴とする。
このような構成によれば、遊技場の店員等が、不適切な設定変更操作が行われたことを把握することができる。
【０１００】
手段Ｈ４の遊技機は、
手段Ｈ１～手段Ｈ３から選択される何れかの遊技機であって、
設定値の変更に関連する処理（設定変更モード、設定確認モード）に対応して特別信号（設定変更対応信号）を出力可能であり、
前記特定信号（セキュリティ信号）と、前記特別信号（設定変更対応信号）は、異なる端子から出力される（例えば、セキュリティ信号を第１０端子から出力し、設定変更対応信号を第７端子から出力する）、
ことを特徴とする。
このような構成によれば、所定事象の発生と、設定値の変更に関連する処理が実行されたことを、外部で区別可能であると共に、設定値の変更に関連する処理が実行されたことをより明確な態様で外部に通知できる。
【０１０１】
手段Ｈ５の遊技機は、
手段Ｈ１～手段Ｈ４から選択される何れかの遊技機であって、
設定値の変更に関連する処理（設定変更モード、設定確認モード）に対応して特別信号（設定変更対応信号）を出力可能であり、
設定値を特定可能な特殊態様で前記特別信号を出力可能である（設定値に対応した数のパルスを出力する）、
ことを特徴とする。
このような構成によれば、遊技機の設定値を外部に通知することが可能となる。
【０１０２】
特開２０１０－２００９０２号公報（段落０００７）に示すように、複数段階の設定値を外部からの設定変更操作に基づいて変更する設定変更手段を備える遊技機が提案されている。また、特開２０１４－２００５０６号公報（段落０１０２）に示すように、主制御基板の外部出力端子から、「大当たり信号」等が出力される遊技機が提案されている。特開２０１０－２００９０２号公報（段落０００７）に記載されたような遊技機に関しては、設定値に関連する処理の実行状況を、外部装置側で把握することが必要となる場合があるが、特開２０１４－２００５０６号公報（段落０１０２）に記載されている従来の遊技機の信号出力技術を適用しても、外部装置側でこれを把握することが困難であるという課題がある。手段Ｉ１～Ｉ６に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、設定値に関連する処理の実行状況を、外部装置側で把握することが可能な遊技機を提供することにある。
【０１０３】
手段Ｉ１の遊技機は、
設定値（大当り判定用乱数の範囲が異なる設定値１～６）に応じた特定制御（特別図柄プロセス処理における大当り判定処理等）を実行可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
設定値を変更可能であり、
設定値に関連する制御（設定変更モード、設定確認モード）の開始に対応して特定信号（セキュリティ信号）の出力を開始し、
設定値に関連する制御（設定変更モード、設定確認モード）の終了に対応して特定信号（セキュリティ信号）の出力を停止し、
設定値に関連する制御に対応した特定信号の出力期間は、所定期間より長い（設定変更モードに制御された場合、セキュリティ信号の出力期間は３０秒以上であり、設定確認モードに制御された場合、セキュリティ信号の出力期間は５０ｍｓ以上である）、

ことを特徴とする。
このような構成によれば、設定値に関連する制御状態を、遊技機の外部に適切に通知できる。
【０１０４】
手段Ｉ２の遊技機は、
手段Ｉ１の遊技機であって、
前記遊技機で発生した所定事象（ＲＡＭクリア、遊技機枠・扉枠開放検知等）に対応して特定信号（セキュリティ信号）を出力可能であり、
前記所定事象に対応する特定信号の出力期間と、設定値に関連する制御（設定変更モード、設定確認モード）に対応する特定信号の出力期間とが異なる（セキュリティ信号は、ＲＡＭクリアが実行されて設定変更モードに制御されなかった場合は、３０秒間出力され、ＲＡＭクリアが実行されて設定変更モードに制御された場合は、設定変更モードに制御された期間に３０秒を加算した期間出力される）、
ことを特徴とする。
このような構成によれば、所定事象の発生と、設定値の変更に関連する処理が実行されたことを、区別可能な態様で外部に通知できる。
【０１０５】
手段Ｉ３の遊技機は、
手段Ｉ１又は手段Ｉ２の遊技機であって、
設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ３５４０～ステップＳ２１ＴＭ３６００を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ３５４０～ステップＳ２１ＴＭ３５８０を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、を備え、
前記設定変更モードに制御された場合と、前記設定確認モードに制御された場合とで、特定信号の出力期間が異なる（セキュリティ信号は、設定変更モードに制御された場合は、設定変更モードに制御された期間に３０秒を加算した期間出力され、設定確認モードに制御された場合は、設定確認モードに制御された期間に５０ｍｓを加算した期間出力される）、
ことを特徴とする。
このような構成によれば、設定変更モードに制御されたことと、設定確認モードに制御されたこととを、外部で区別できる。
【０１０６】
手段Ｉ４の遊技機は、
手段Ｉ１～手段Ｉ３から選択される何れかの遊技機であって、
設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ３５４０～ステップＳ２１ＴＭ３６００を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ３５４０～ステップＳ２１ＴＭ３５８０を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、を備え、
前記設定変更モード制御手段は、移行操作（電源投入時に錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＮとする操作）及び初期化操作（電源投入時にクリアスイッチ２１ＴＭ０５２をＯＮとする操作）に基づいて前記設定変更モードに制御し、
前記設定確認モード制御手段は、前記移行操作（電源投入時に錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＮとする操作）に基づいて前記設定確認モードに制御し、
前記設定変更モード及び前記設定確認モードの何れにも制御されていないときに、前記移行操作及び前記初期化操作の少なくとも一方が行われた場合に、所定の報知を行う（演出制御用ＣＰＵ１２０は、錠スイッチ２１ＴＭ０５１が操作されたことを示す錠スイッチ操

作コマンド、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２が操作されたことを示す設定切替スイッチ操作コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ１００から受信したときには、「錠スイッチの操作を検出しました。」、「設定切替スイッチの操作を検出しました。」という警告を画像表示装置５に表示させる）、
ことを特徴とする。
このような構成によれば、遊技場の店員等が、不適切な設定変更操作が行われたことを把握することができる。
【０１０７】
手段Ｉ５の遊技機は、
手段Ｉ１～手段Ｉ４から選択される何れかの遊技機であって、
設定値に関連する制御（設定変更モード、設定確認モード）に対応して特別信号（設定変更対応信号）を出力可能であり、
前記特定信号（セキュリティ信号）と、前記特別信号（設定変更対応信号）は、異なる端子から出力される（例えば、セキュリティ信号を第１０端子から出力し、設定変更対応信号を第７端子から出力する）、
ことを特徴とする。
このような構成によれば、所定事象の発生と、設定値の変更に関連する処理が実行されたことを、外部で区別可能であると共に、設定値の変更に関連する処理が実行されたことをより明確な態様で外部に通知できる。
【０１０８】
手段Ｉ６の遊技機は、
手段Ｉ１～手段Ｉ５から選択される何れかの遊技機であって、
設定値に関連する制御（設定変更モード、設定確認モード）に対応して特別信号（設定変更対応信号）を出力可能であり、
設定値を特定可能な特殊態様で前記特別信号を出力可能である（設定値に対応した数のパルスを出力する）、
ことを特徴とする。
このような構成によれば、遊技機の設定値を外部に通知することが可能となる。
【０１０９】
また、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遊技機が提案されている（例えば特開２０１６－１０１４２８号公報参照）。特開２０１６－１０１４２８号公報に記載されたような遊技機において、演出効果を高めることが望まれる。
手段Ｊ１～手段Ｊ８に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、演出効果を高めた遊技機を提供することを目的とする。
【０１１０】
上記目的を達成するため、手段Ｊ１に係る遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態）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８－２（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。
【０１１１】
手段Ｊ２の遊技機は、手段Ｊ１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８－２（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。
【０１１２】
手段Ｊ３の遊技機は、手段Ｊ１または手段Ｊ２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。
【０１１３】
手段Ｊ４の遊技機は、手段Ｊ１から手段Ｊ３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。
【０１１４】
手段Ｊ５の遊技機は、手段Ｊ４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。
【０１１５】
手段Ｊ６の遊技機は、手段Ｊ１から手段Ｊ５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。
【０１１６】
手段Ｊ７の遊技機は、手段Ｊ１から手段Ｊ６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８－１０（Ｅ）、図８－１１（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８－１１（Ｊ）、（Ｋ））。
このような構成によれば、演出効果が向上する。
【０１１７】
手段Ｊ８の遊技機は、手段Ｊ１から手段Ｊ７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８－１２（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８－１２（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８－１２（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８－１２（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８－１２（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。
【０１１８】
特開２０１４－１１７５１７号公報（図１８）に示すように、可変表示に対応した情報として、保留アイコンを多様な表示態様で表示することができる遊技機が提案されている。
特開２０１４－１１７５１７号公報（図１８）に記載されたような遊技機では、可変表示に対応した情報に関する興趣を向上させる余地がある。手段Ｋ１～手段Ｋ７に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、可変表示に対応した情報に関する興趣を向上させる遊技機を提供することにある。
【０１１９】
手段Ｋ１の遊技機は、
可変表示（特別図柄の変動表示、飾り図柄の変動表示）を実行可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
可変表示に対応した情報（第１保留表示３０ＴＭ００１、第２保留表示３０ＴＭ００２、アクティブ表示３０ＴＭ００３、副保留表示３０ＴＭ００４、副アクティブ表示３０ＴＭ００５）の表示制御を実行する表示制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、
前記表示制御手段は、第１情報表示領域（第１保留表示領域３０ＴＭ１０１、アクティブ表示領域３０ＴＭ１０３）において、可変表示に対応した第１情報（第１保留表示３０ＴＭ００１、アクティブ表示３０ＴＭ００３）の表示制御を実行可能であると共に、前記第１情報表示領域とは異なる第２情報表示領域（副保留表示領域３０ＴＭ１０４、副アクティブ表示領域３０ＴＭ１０５）において、第１情報に対応した可変表示と共通の可変表示に対応した第２情報（副保留表示３０ＴＭ００４、副アクティブ表示３０ＴＭ００５）の表示制御を実行可能であり、
第１情報の態様が変化する割合と、第２情報の態様が変化する割合とが異なる（図１１－３に示すように、アクティブ表示３０ＴＭ００３よりも副アクティブ表示３０ＴＭ００５の方が最終表示態様として通常態様とは異なる態様が選択される割合が低く、第１保留表示３０ＴＭ００１よりも副保留表示３０ＴＭ００４の方が表示態様が変化しにくい）
ことを特徴とする。
このような構成によれば、共通の可変表示に対応した情報として、第１情報及び第２情報という複数種類の情報を表示可能であることにより、可変表示に対応した情報に関する興趣を向上させることができるとともに、第１情報及び第２情報の態様に関心を持たせることができる。
【０１２０】
手段Ｋ２の遊技機は、
手段Ｋ１の遊技機であって、
変化後の第１情報の態様と、変化後の第２情報の態様とが異なる（図１１－８（６）に示すように、青色態様の第１保留表示３０ＴＭ００１ｂは青色の丸形表示であり、青色態様の副保留表示３０ＴＭ００４ｂは青色の星形表示である）

ことを特徴とする。
このような構成によれば、第１情報と第２情報とで変化後の態様が異なるため、それぞれの情報を明確に区別して把握させることができる。
【０１２１】
手段Ｋ３の遊技機は、
手段Ｋ１又は手段Ｋ２の遊技機であって、
前記表示制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、第１情報（第１保留表示３０ＴＭ００１、アクティブ表示３０ＴＭ００３）と第２情報（副保留表示３０ＴＭ００４、副アクティブ表示）とを同時に表示させることが可能であり（図１１－８（２）に示すように、第１保留表示３０ＴＭ００１及びアクティブ表示３０ＴＭ００３、並びに、副保留表示３０ＴＭ００４及び副アクティブ表示３０ＴＭ００５を同時に表示可能であり）、
変化後の第１情報の態様と、変化後の第２情報の態様とに応じて、遊技者にとって有利な有利状態に制御される割合が異なる（例えば、図１１－３に示すように、アクティブ表示３０ＴＭ００３の最終表示態様が通常態様であり且つ副アクティブ表示３０ＴＭ００５の最終表示態様が通常態様である場合よりも、アクティブ表示３０ＴＭ００３の最終表示態様が金色態様であり且つ副アクティブ表示３０ＴＭ００５の最終表示態様が赤色態様である場合の方が大当り期待度は高くなる）
ことを特徴とする。
このような構成によれば、第１情報の態様と第２情報の態様との組合せに注目させることができ、興趣を向上させることができる。
【０１２２】
手段Ｋ４の遊技機は、
手段Ｋ１～手段Ｋ３から選択される何れかの遊技機であって、
前記表示制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
第１情報としての第１保留表示（第１保留表示３０ＴＭ００１）を前記第１情報表示領域（第１保留表示領域３０ＴＭ１０１）に表示するとともに、実行中の可変表示に対応した第１対応表示（アクティブ表示３０ＴＭ００３）を前記第１情報表示領域（アクティブ表示領域３０ＴＭ１０３）に表示し、
第１保留表示に対応した可変表示を開始するときに、当該可変表示に対応した第１対応表示を、当該第１保留表示と共通の態様により表示させることが可能であり（図１１－９（９）、（１０）に示すように、赤色態様の第１保留表示３０ＴＭ００１ｃ（赤色の丸形表示）がアクティブ表示領域３０ＴＭ１０３にシフトすると、同じ表示色である赤色態様のアクティブ表示３０ＴＭ００３ｃ（赤色の丸形表示）が表示され）、
第２情報としての第２保留表示（副保留表示３０ＴＭ００４）を前記第２情報表示領域（副保留表示領域３０ＴＭ１０４、副アクティブ表示領域３０ＴＭ１０５）に表示するとともに、実行中の可変表示に対応した第２対応表示（副アクティブ表示３０ＴＭ００５）を前記第２情報表示領域（副保留表示領域３０ＴＭ１０４、副アクティブ表示領域３０ＴＭ１０５）に表示し、
第２保留表示に対応した可変表示を開始するときに、当該可変表示に対応した第２対応表示を、当該第２保留表示と共通の態様により表示させることが可能である（図１１－９（９）、（１０）に示すように、赤色態様の副保留表示３０ＴＭ００４ｃ（赤色の星形表示）が副アクティブ表示領域３０ＴＭ１０５にシフトすると、同じ表示色である赤色態様の副アクティブ表示３０ＴＭ００５ｃ（赤色の星形表示）が表示される）
ことを特徴とする。
このような構成によれば、実行中の可変表示に対応した情報として、第１対応情報及び第２対応情報という複数種類の情報を表示可能であることにより、可変表示に対応した情報に関する興趣を向上させることができるとともに、第１対応情報及び第２対応情報の態様に関心を持たせることができる。
【０１２３】
手段Ｋ５の遊技機は、

手段Ｋ１～手段Ｋ４から選択される何れかの遊技機であって、
遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを報知する報知演出（リーチ演出）を実行可能な報知演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、
前記第１情報表示領域（第１保留表示領域３０ＴＭ１０１、アクティブ表示領域３０ＴＭ１０３）の少なくとも一部は、前記報知演出が実行される領域に含まれ、
前記表示制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、前記報知演出が実行されることに伴い第１情報を非表示とすることが可能である一方、前記報知演出が実行されているときにも第２情報は視認可能とする（図１１－９（１１）に示すように、リーチ状態が成立すると、「リーチ！！」という文字が画面下部に表示されることに伴い、第１保留表示３０ＴＭ００１及びアクティブ表示３０ＴＭ００３が非表示になる一方、副保留表示３０ＴＭ００４及び副アクティブ表示３０ＴＭ００５は継続して表示される）
ことを特徴とする。
このような構成によれば、第１情報を非表示とすることで報知演出に対する注目を高めるとともに、第２情報を継続して表示することで、報知演出の実行中も可変表示に対する情報を確認可能とすることができる。
【０１２４】
手段Ｋ６の遊技機は、
手段Ｋ１～手段Ｋ５から選択される何れかの遊技機であって、
前記表示制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、実行中の可変表示に対応した第１対応表示（アクティブ表示３０ＴＭ００３）を前記第１情報表示領域（第１保留表示領域３０ＴＭ１０１、アクティブ表示領域３０ＴＭ１０３）に表示し、実行中の可変表示に対応した第２対応表示（副アクティブ表示３０ＴＭ００５）を前記第２情報表示領域（副保留表示領域３０ＴＭ１０４、副アクティブ表示領域３０ＴＭ１０５）に表示し、
第１対応表示の態様が変化するときに実行される第１作用演出と、第２対応表示の態様が変化するときに実行される第２作用演出とで、演出の態様が異なる（例えば、アクティブ表示３０ＴＭ００３の表示態様を変化させるアクティブ作用演出は、キャラクタＡが出現してボールを投げるアクションを実行する態様であり、副アクティブ表示３０ＴＭ００５の表示態様を変化させる副アクティブ作用演出は、キャラクタａが出現して風船を飛ばすアクションを実行する態様である）
ことを特徴とする。
このような構成によれば、第１作用演出と第２作用演出の態様が異なることにより、興趣を向上させることができる。
【０１２５】
手段Ｋ７の遊技機は、
手段Ｋ１～手段Ｋ６から選択される何れかの遊技機であって、
前記表示制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、第１情報としての第１保留表示（第１保留表示３０ＴＭ００１）を前記第１情報表示領域（第１保留表示領域３０ＴＭ１０１）に表示し、第２情報としての第２保留表示（副保留表示３０ＴＭ００４）を前記第２情報表示領域（副保留表示領域３０ＴＭ１０４）に表示し、
第１保留表示の態様が変化したときと、第２保留表示の態様が変化したときとで、遊技者にとって有利な有利状態に制御される割合が異なる（図１１－３に示すように、アクティブ表示３０ＴＭ００３の表示態様が変化した場合よりも副アクティブ表示３０ＴＭ００５の表示態様が変化した場合の方が大当り期待度は高く、第１保留表示３０ＴＭ００１の表示態様が変化した場合よりも副保留表示３０ＴＭ００４の表示態様が変化した場合の方が大当り期待度は高くなる）
ことを特徴とする。
このような構成によれば、第１保留表示及び第２保留表示の何れの態様が変化したかに注目させることができる。
【０１２６】
特開２０１４－１１７５１７号公報（図１８）に示すように、可変表示に対応した情報と

して、保留アイコンを多様な表示態様で表示することができる遊技機が提案されている。特開２０１４－１１７５１７号公報（図１８）に記載されたような遊技機では、可変表示に対応した情報に関する興趣を向上させる余地がある。手段Ｌ１～手段Ｌ７に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、可変表示に対応した情報に関する興趣を向上させる遊技機を提供することにある。

【０１２７】

手段Ｌ１の遊技機は、

可変表示（特別図柄の変動表示、飾り図柄の変動表示）を実行可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

可変表示に対応した情報（第１保留表示３０ＴＭ００１、第２保留表示３０ＴＭ００２、アクティブ表示３０ＴＭ００３、副保留表示３０ＴＭ００４、副アクティブ表示３０ＴＭ００５）の表示制御を実行する表示制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、

前記表示制御手段は、第１情報表示領域（第１保留表示領域３０ＴＭ１０１、アクティブ表示領域３０ＴＭ１０３）において、可変表示に対応した第１情報（第１保留表示３０ＴＭ００１、アクティブ表示３０ＴＭ００３）の表示制御を実行可能であると共に、前記第１情報表示領域とは異なる第２情報表示領域（副保留表示領域３０ＴＭ１０４、副アクティブ表示領域３０ＴＭ１０５）において、第１情報に対応した可変表示と共通の可変表示に対応した第２情報（副保留表示３０ＴＭ００４、副アクティブ表示３０ＴＭ００５）の表示制御を実行可能であり、

第１情報の態様が変化したときに、前記第１情報表示領域とは異なる表示領域における予告演出の少なくとも一部を実行しない（図１１－１１に示すように、第１保留表示３０ＴＭ００１の態様が変化したときには、副保留表示領域３０ＴＭ１０４に副保留表示３０ＴＭ００４が表示されず副アクティブ表示領域３０ＴＭ１０５に副アクティブ表示３０ＴＭ００５が表示されない）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、共通の可変表示に対応した情報として、第１情報及び第２情報という複数種類の情報を表示可能な遊技機において、演出の複雑化を抑制し、興趣を向上させることができる。

【０１２８】

手段Ｌ２の遊技機は、

手段Ｌ１の遊技機であって、

変化後の第１情報の態様と、変化後の第２情報の態様とが異なる（図１１－８（６）に示すように、青色態様の第１保留表示３０ＴＭ００１ｂは青色の丸形表示であり、青色態様の副保留表示３０ＴＭ００４ｂは青色の星形表示である）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、第１情報と第２情報とで変化後の態様が異なるため、それぞれの情報を明確に区別して把握させることができる。

【０１２９】

手段Ｌ３の遊技機は、

手段Ｌ１又は手段Ｌ２の遊技機であって、

前記表示制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、第１情報（第１保留表示３０ＴＭ００１、アクティブ表示３０ＴＭ００３）と第２情報（副保留表示３０ＴＭ００４、副アクティブ表示）とを同時に表示させることが可能であり（図１１－８（２）に示すように、第１保留表示３０ＴＭ００１及びアクティブ表示３０ＴＭ００３、並びに、副保留表示３０ＴＭ００４及び副アクティブ表示３０ＴＭ００５を同時に表示可能であり）、

変化後の第１情報の態様と、変化後の第２情報の態様とに応じて、遊技者にとって有利な有利状態に制御される割合が異なる（例えば、図１１－３に示すように、アクティブ表示３０ＴＭ００３の最終表示態様が通常態様であり且つ副アクティブ表示３０ＴＭ００５の最終表示態様が通常態様である場合よりも、アクティブ表示３０ＴＭ００３の最終表示態様が金色態様であり且つ副アクティブ表示３０ＴＭ００５の最終表示態様が赤色態様であ

る場合の方が大当り期待度は高くなる）
ことを特徴とする。
このような構成によれば、第１情報の態様と第２情報の態様との組合せに注目させることができ、興趣を向上させることができる。
【０１３０】
手段Ｌ４の遊技機は、
手段Ｌ１～手段Ｌ３から選択される何れかの遊技機であって、
前記表示制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
第１情報としての第１保留表示（第１保留表示３０ＴＭ００１）を前記第１情報表示領域（第１保留表示領域３０ＴＭ１０１）に表示するとともに、実行中の可変表示に対応した第１対応表示（アクティブ表示３０ＴＭ００３）を前記第１情報表示領域（アクティブ表示領域３０ＴＭ１０３）に表示し、
第１保留表示に対応した可変表示を開始するときに、当該可変表示に対応した第１対応表示を、当該第１保留表示と共通の態様により表示させることが可能であり（図１１－９（９）、（１０）に示すように、赤色態様の第１保留表示３０ＴＭ００１ｃ（赤色の丸形表示）がアクティブ表示領域３０ＴＭ１０３にシフトすると、同じ表示色である赤色態様のアクティブ表示３０ＴＭ００３ｃ（赤色の丸形表示）が表示され）、
第２情報としての第２保留表示（副保留表示３０ＴＭ００４）を前記第２情報表示領域（副保留表示領域３０ＴＭ１０４、副アクティブ表示領域３０ＴＭ１０５）に表示するとともに、実行中の可変表示に対応した第２対応表示（副アクティブ表示３０ＴＭ００５）を前記第２情報表示領域（副保留表示領域３０ＴＭ１０４、副アクティブ表示領域３０ＴＭ１０５）に表示し、
第２保留表示に対応した可変表示を開始するときに、当該可変表示に対応した第２対応表示を、当該第２保留表示と共通の態様により表示させることが可能である（図１１－９（９）、（１０）に示すように、赤色態様の副保留表示３０ＴＭ００４ｃ（赤色の星形表示）が副アクティブ表示領域３０ＴＭ１０５にシフトすると、同じ表示色である赤色態様の副アクティブ表示３０ＴＭ００５ｃ（赤色の星形表示）が表示される）
ことを特徴とする。
このような構成によれば、実行中の可変表示に対応した情報として、第１対応情報及び第２対応情報という複数種類の情報を表示可能であることにより、可変表示に対応した情報に関する興趣を向上させることができるとともに、第１対応情報及び第２対応情報の態様に関心を持たせることができる。
【０１３１】
手段Ｌ５の遊技機は、
手段Ｌ１～手段Ｌ４から選択される何れかの遊技機であって、
遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを報知する報知演出（リーチ演出）を実行可能な報知演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、
前記第１情報表示領域（第１保留表示領域３０ＴＭ１０１、アクティブ表示領域３０ＴＭ１０３）の少なくとも一部は、前記報知演出が実行される領域に含まれ、
前記表示制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、前記報知演出が実行されることに伴い第１情報を非表示とすることが可能である一方、前記報知演出が実行されているときにも第２情報は視認可能とする（図１１－９（１１）に示すように、リーチ状態が成立すると、「リーチ！！」という文字が画面下部に表示されることに伴い、第１保留表示３０ＴＭ００１及びアクティブ表示３０ＴＭ００３が非表示になる一方、副保留表示３０ＴＭ００４及び副アクティブ表示３０ＴＭ００５は継続して表示される）
ことを特徴とする。
このような構成によれば、第１情報を非表示とすることで報知演出に対する注目を高めるとともに、第２情報を継続して表示することで、報知演出の実行中も可変表示に対する情報を確認可能とすることができる。
【０１３２】

手段Ｌ６の遊技機は、
手段Ｌ１～手段Ｌ５から選択される何れかの遊技機であって、
前記表示制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、実行中の可変表示に対応した第１対応表示（アクティブ表示３０ＴＭ００３）を前記第１情報表示領域（第１保留表示領域３０ＴＭ１０１、アクティブ表示領域３０ＴＭ１０３）に表示し、実行中の可変表示に対応した第２対応表示（副アクティブ表示３０ＴＭ００５）を前記第２情報表示領域（副保留表示領域３０ＴＭ１０４、副アクティブ表示領域３０ＴＭ１０５）に表示し、
第１対応表示の態様が変化するときに実行される第１作用演出と、第２対応表示の態様が変化するときに実行される第２作用演出とで、演出の態様が異なる（例えば、アクティブ表示３０ＴＭ００３の表示態様を変化させるアクティブ作用演出は、キャラクタＡが出現してボールを投げるアクションを実行する態様であり、副アクティブ表示３０ＴＭ００５の表示態様を変化させる副アクティブ作用演出は、キャラクタａが出現して風船を飛ばすアクションを実行する態様である）
ことを特徴とする。
このような構成によれば、第１作用演出と第２作用演出の態様が異なることにより、興趣を向上させることができる。
【０１３３】
手段Ｌ７の遊技機は、
手段Ｌ１～手段Ｌ６から選択される何れかの遊技機であって、
前記表示制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、第１情報としての第１保留表示（第１保留表示３０ＴＭ００１）を前記第１情報表示領域（第１保留表示領域３０ＴＭ１０１）に表示し、第２情報としての第２保留表示（副保留表示３０ＴＭ００４）を前記第２情報表示領域（副保留表示領域３０ＴＭ１０４）に表示し、
第１保留表示の態様が変化したときと、第２保留表示の態様が変化したときとで、遊技者にとって有利な有利状態に制御される割合が異なる（図１１－３に示すように、アクティブ表示３０ＴＭ００３の表示態様が変化した場合よりも副アクティブ表示３０ＴＭ００５の表示態様が変化した場合の方が大当り期待度は高く、第１保留表示３０ＴＭ００１の表示態様が変化した場合よりも副保留表示３０ＴＭ００４の表示態様が変化した場合の方が大当り期待度は高くなる）
ことを特徴とする。
このような構成によれば、第１保留表示及び第２保留表示の何れの態様が変化したかに注目させることができる。
【０１３４】
特開２０１６－１４４５８３号公報（図３６）に示すように、可変表示に対応した情報としてアクティブ表示が表示され、擬似連変動が実行される毎にアクティブ表示の表示態様を変化させる遊技機が提案されている。特開２０１６－１４４５８３号公報（図３６）に記載されたような遊技機では、可変表示に対応した情報に関する興趣を向上させる余地がある。手段Ｍ１～Ｍ６に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、可変表示に対応した情報に関する興趣を向上させる遊技機を提供することにある。
【０１３５】
手段Ｍ１の遊技機は、
可変表示（特別図柄の変動表示、飾り図柄の変動表示）を実行可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
可変表示に対応した対応表示（アクティブ表示３０ＴＭ００３）を表示可能な表示制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
対応表示の態様が変化することを示唆する変化示唆演出を実行可能な変化示唆演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記変化示唆演出実行手段は、変化示唆演出として、成功態様の変化示唆演出（図１１－１８（１）、（２）に示すように、キャラクタが投げたボールがアクティブ表示３０ＴＭ００３に命中して表示態様を変化させる演出）と、失敗態様の変化示唆演出（図１１－１

９（１０）、（２０）に示すように、キャラクタが投げたボールがアクティブ表示３０ＴＭ００３に弾かれて表示態様を変化させない演出）を実行可能であり、
成功態様の変化示唆演出の実行回数に応じて、所定期間内（例えば、変動開始からリーチ状態が成立するまでの期間内、変動開始から飾り図柄（仮停止後に再変動（擬似連）が行われることになる飾り図柄の組み合わせ又は擬似連図柄）が仮停止するまでの期間内、変動開始から左中右の何れかの飾り図柄が最初に停止するまでの期間内）に次の変化示唆演出が実行される割合が異なる（例えば、図１１－１６に示すように、２回目の変化示唆演出が実行された段階において、２回とも成功態様だった場合には１００％の割合で３回目の変化示唆演出が実行され、１回が成功態様であり１回が失敗態様だった場合には３回目の変化示唆演出が実行されない場合がある）
ことを特徴とする。
このような構成によれば、変化示唆演出の実行回数に対する注目度合いを高めて、興趣を向上させることができる。
【０１３６】
手段Ｍ２の遊技機は、
手段Ｍ１の遊技機であって、
対応表示（アクティブ表示３０ＴＭ００３）の態様に応じて、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御される割合が異なり（図１１－３（Ａ）に示すように、アクティブ表示の最終表示態様によって大当り期待度が異なり）、
成功態様の変化示唆演出が連続した回数に応じて、対応表示が何れの態様となるかの割合が異なる（図１１－１６（Ａ）に示すように、成功態様の変化示唆演出が連続する回数が多いほど大当り期待度が高く、同じ表示色のアクティブ表示であっても成功態様の変化示唆演出が連続する回数が多い方が大当り期待度が高い）
ことを特徴とする。
このような構成によれば、成功態様の変化示唆演出が連続した回数に関心を持たせることができ、興趣を向上させることができる。
【０１３７】
手段Ｍ３の遊技機は、
手段Ｍ１又は手段Ｍ２の遊技機であって、
飾り図柄の可変表示を実行可能であり、
変化示唆演出が実行されているときには、飾り図柄の可変表示態様が変化しない（図１１－１８に示すように、変化示唆演出が実行されているときは飾り図柄の変動表示に関して仮停止が行われず変動方向も変化しない）
ことを特徴とする。
このような構成によれば、飾り図柄の可変表示態様が変化しないことにより、変化示唆演出に一層注目させることができる。
【０１３８】
手段Ｍ４の遊技機は、
手段Ｍ１～手段Ｍ３から選択される何れかの遊技機であって、
前記変化示唆演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、複数種類の変化示唆演出（例えば、キャラクタＡが登場する変化示唆演出及びキャラクタＢが登場する変化示唆演出）を実行可能であり、
１の種類の変化示唆演出を実行した後に、異なる種類の変化示唆演出を実行可能である（例えば、図１１－１８（１）に示すように、キャラクタＡが登場する変化示唆演出を実行した後に、図１１－１８（４）に示すように、キャラクタＢが登場する変化示唆演出を実行する）
ことを特徴とする。
このような構成によれば、変化示唆演出の多様化を図ることができる。
【０１３９】
手段Ｍ５の遊技機は、

手段Ｍ１～手段Ｍ４から選択される何れかの遊技機であって、
前記変化示唆演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、複数種類の変化示唆演出（例えば、キャラクタＡが登場する変化示唆演出、キャラクタＢが登場する変化示唆演出、キャラクタＣが登場する変化示唆演出、キャラクタＤが登場する変化示唆演出）を実行可能であり、
変化示唆演出の種類に応じて、成功態様の変化示唆演出が実行される割合が異なり、特定態様の対応表示に変化する割合が異なる（例えば、図１１－１７に示すように、キャラクタＡよりもキャラクタＤの方が、成功態様の変化示唆演出が実行される割合が高く、アクティブ表示の表示態様が変化する割合が高い）
ことを特徴とする。
このような構成によれば、何れの種類の変化示唆演出が実行されるかに興味を持たせることができる。
【０１４０】
手段Ｍ６の遊技機は、
手段Ｍ１～手段Ｍ５から選択される何れかの遊技機であって、
前記変化示唆演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、複数種類の変化示唆演出（キャラクタＡが登場する変化示唆演出、キャラクタＢが登場する変化示唆演出、キャラクタＣが登場する変化示唆演出、キャラクタＤが登場する変化示唆演出）を実行可能であり、
変化示唆演出の種類に応じて、次の変化示唆演出が実行される割合が異なる（図１１－１７に示すように、キャラクタＤよりもキャラクタＡの方が、次の変化示唆演出が実行される割合が高い）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、何れの種類の変化示唆演出が実行されるかに興味を持たせることができる。
【０１４１】
特開２０１６－１４４５８３号公報（図３６）に示すように、可変表示に対応した情報としてアクティブ表示が表示され、擬似連変動が実行される毎にアクティブ表示の表示態様を変化させる遊技機が提案されている。特開２０１６－１４４５８３号公報（図３６）に記載されたような遊技機では、可変表示に対応した情報に関する興趣を向上させる余地がある。手段Ｎ１～Ｎ６に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、可変表示に対応した情報に関する興趣を向上させる遊技機を提供することにある。
【０１４２】
手段Ｎ１の遊技機は、
可変表示（特別図柄の変動表示、飾り図柄の変動表示）を実行可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
可変表示に対応した対応表示（アクティブ表示３０ＴＭ００３）を表示可能な表示制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
対応表示の態様が変化することを示唆する変化示唆演出を実行可能な変化示唆演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記変化示唆演出実行手段は、変化示唆演出として、成功態様の変化示唆演出（図１１－１８（１）、（２）に示すように、キャラクタＡが投げたボールがアクティブ表示３０ＴＭ００３に命中して表示態様を変化させる演出）と、失敗態様の変化示唆演出（図１１－１９（１０）、（２０）に示すように、キャラクタＤが投げたボールがアクティブ表示３０ＴＭ００３に弾かれて表示態様を変化させない演出）を実行可能であり、
所定期間（例えば、変動開始からリーチ状態が成立するまでの期間内、変動開始から飾り図柄（仮停止後に再変動（擬似連）が行われることになる飾り図柄の組み合わせ又は擬似連図柄）が仮停止するまでの期間内、変動開始から左中右の何れかの飾り図柄が最初に停止するまでの期間内）における変化示唆演出の実行回数に対しての成功態様の変化示唆演出の実行回数に応じて、遊技者にとって有利な有利状態に制御される割合が異なる（図１１－１６（Ａ）に示すように、［変化示唆演出の実行回数］に対する［成功態様の変化示

唆演出の実行回数］の割合が高いほど、大当り期待度が高い表示態様になり易く、例えば、［成功態様の変化示唆演出の実行回数／変化示唆演出の実行回数］が２／３である場合の表示態様は青色態様となり、４／５である場合の表示態様はより大当り期待度の高い赤色態様となる。）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、変化示唆演出の実行回数に対する注目度合いを高めて、興趣を向上させることができる。
【０１４３】
手段Ｎ２の遊技機は、
手段Ｎ１の遊技機であって、
対応表示（アクティブ表示３０ＴＭ００３）の態様に応じて有利状態（大当り遊技状態）に制御される割合が異なり（図１１－３（Ａ）に示すように、アクティブ表示の最終表示態様によって大当り期待度が異なり）、
成功態様の変化示唆演出が連続した回数に応じて、対応表示が何れの態様となるかの割合が異なる（図１１－１６（Ａ）に示すように、成功態様の変化示唆演出が連続する回数が多いほど大当り期待度が高く、同じ表示色のアクティブ表示であっても成功態様の変化示唆演出が連続する回数が多い方が大当り期待度が高い）
ことを特徴とする。
このような構成によれば、成功態様の変化示唆演出が連続した回数に関心を持たせることができ、興趣を向上させることができる。
【０１４４】
手段Ｎ３の遊技機は、
手段Ｎ１又は手段Ｎ２の遊技機であって、
飾り図柄の可変表示を実行可能であり、
変化示唆演出が実行されているときには、飾り図柄の可変表示態様が変化しない（図１１－１８に示すように、変化示唆演出が実行されているときは飾り図柄の変動表示に関して仮停止が行われず変動方向も変化しない）
ことを特徴とする。
このような構成によれば、飾り図柄の可変表示態様が変化しないことにより、変化示唆演出に一層注目させることができる。
【０１４５】
手段Ｎ４の遊技機は、
手段Ｎ１～手段Ｎ３から選択される何れかの遊技機であって、
前記変化示唆演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、複数種類の変化示唆演出（例えば、キャラクタＡが登場する変化示唆演出及びキャラクタＢが登場する変化示唆演出）を実行可能であり、
１の種類の変化示唆演出を実行した後に、異なる種類の変化示唆演出を実行可能である（例えば、図１１－１８（１）に示すように、キャラクタＡが登場する変化示唆演出を実行した後に、図１１－１８（４）に示すように、キャラクタＢが登場する変化示唆演出を実行する）
ことを特徴とする。
このような構成によれば、変化示唆演出の多様化を図ることができる。
【０１４６】
手段Ｎ５の遊技機は、
手段Ｎ１～手段Ｎ４から選択される何れかの遊技機であって、
前記変化示唆演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、複数種類の変化示唆演出（例えば、キャラクタＡが登場する変化示唆演出、キャラクタＢが登場する変化示唆演出、キャラクタＣが登場する変化示唆演出、キャラクタＤが登場する変化示唆演出）を実行可能であり、
変化示唆演出の種類に応じて、成功態様の変化示唆演出が実行される割合が異なり、特定

態様の対応表示に変化する割合が異なる（例えば、図１１－１７に示すように、キャラクタＡよりもキャラクタＤの方が、成功態様の変化示唆演出が実行される割合が高く、アクティブ表示の表示態様が変化する割合が高い）
ことを特徴とする。
このような構成によれば、何れの種類の変化示唆演出が実行されるかに興味を持たせることができる。
【０１４７】
手段Ｎ６の遊技機は、
手段Ｎ１～手段Ｎ５から選択される何れかの遊技機であって、
前記変化示唆演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、複数種類の変化示唆演出（キャラクタＡが登場する変化示唆演出、キャラクタＢが登場する変化示唆演出、キャラクタＣが登場する変化示唆演出、キャラクタＤが登場する変化示唆演出）を実行可能であり、
変化示唆演出の種類に応じて、次の変化示唆演出が実行される割合が異なる（図１１－１７に示すように、キャラクタＤよりもキャラクタＡの方が、次の変化示唆演出が実行される割合が高い）
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、何れの種類の変化示唆演出が実行されるかに興味を持たせることができる。
【０１４８】
また、特開２０１０－２００９０２号公報（段落０００７）に示すように、複数段階の設定値を外部からの設定変更操作に基づいて変更する設定変更手段を備える遊技機が提案されている。また、特開２０１４－２００５０６号公報（段落０１０２）に示すように、主制御基板の外部出力端子から、「大当たり信号」等が出力される遊技機が提案されている。特開２０１０－２００９０２号公報（段落０００７）に記載されたような遊技機に関しては、設定値の変更等の際に、設定に関連する制御状態を外部装置側で把握することが必要となる場合があるが、特開２０１４－２００５０６号公報（段落０１０２）に記載されている従来の遊技機の信号出力技術を適用しても、外部装置側でこれを把握することが困難であるという課題がある。手段Ｏ１～手段Ｏ４に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、設定に関連する制御状態を遊技機外部に適切に通知可能な遊技機を提供することにある。
【０１４９】
手段Ｏ１の遊技機は、
設定値（大当り判定用乱数の範囲が異なる設定値０～５の６段階）に応じた制御（特別図柄プロセス処理における大当り判定処理等）を実行可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ４５３０～ステップＳ２１ＴＭ４６２０を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
設定値を確認可能な設定確認モードに制御可能な設定確認モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ４５３０～ステップＳ２１ＴＭ４５７０及びステップＳ２１ＴＭ４６５０を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
前記設定変更モード及び前記設定確認モードの何れかの制御の開始に対応して特定信号（セキュリティ信号）を出力する特定信号出力手段（ステップＳ２１ＴＭ４５６０でセキュリティ信号を出力する遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
特定信号が出力される期間に関する値（セキュリティ信号タイマの値）を設定する設定手段（セキュリティ信号タイマの値をセットする遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、を備え、
前記設定手段は、前記設定変更モードに制御される場合と前記設定確認モードに制御される場合とで共通の所定値を設定可能であり（ステップＳ２１ＴＭ４７１０でセキュリティ信号タイマの値として１秒を設定し）、

前記特定信号出力手段は、前記設定変更モード及び前記設定確認モードの何れかの制御の終了に対応して、少なくとも前記所定値に対応した期間が経過するまで特定信号を出力する（設定確認モードの終了に伴い設定確認モードの終了から１秒が経過するまでセキュリティ信号を継続して出力し、設定変更モードの終了に伴い設定変更モードの終了から３０秒が経過するまでセキュリティ信号を継続して出力する）
ことを特徴とする。
これによれば、設定に関連する遊技機の状態を外部装置に適切に通知できる。
【０１５０】
手段Ｏ２の遊技機は、
手段Ｏ１の遊技機であって、
遊技状態を初期化する初期化手段（ステップＳ２１ＴＭ４０５０、ステップＳ２１ＴＭ４１５０でＲＡＭクリアフラグがセットされていることに基づいてＲＡＭクリア（ステップＳ２１ＴＭ１４１０）を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ１００）を備え、
前記初期化手段は前記設定変更モードの制御に伴い遊技状態を初期化し（設定変更モードに制御される場合には、設定変更モードに制御された後にＲＡＭクリアが実行されており）、
前記設定手段は、前記所定値を設定した後（ステップＳ２１ＴＭ４７１０でセキュリティ信号タイマの値として１秒を設定した後）に、前記所定値に対応した期間よりも長い期間に対応した特定値を設定可能であり（ＲＡＭクリアが実行される場合にはステップＳ２１ＴＭ１４６５でセキュリティ信号タイマの値として３０秒を設定可能であり）、
前記特定信号出力手段は、前記設定変更モードの制御の終了に対応して、前記特定値に対応した期間が経過するまで特定信号を出力する（設定変更モードの終了に伴い設定変更モードの終了から３０秒が経過するまでセキュリティ信号を継続して出力する）
ことを特徴とする。
これによれば、設定変更モードの制御が終了した場合及び設定確認モードの制御が終了した場合の何れの場合にも少なくとも所定値に対応した期間は特定信号が出力されることになり、設定変更モードに制御された場合には所定値に対応した期間よりも長い期間、特定信号が出力されることになるため、設定手段による設定処理を共通化しつつ設定変更モードと設定確認モードとで異なる出力期間を設定することが可能となる。
【０１５１】
手段Ｏ３の遊技機は、
手段Ｏ１又は手段Ｏ２の遊技機であって、
前記設定変更モードにおいて、前記設定変更モードを終了させるための特定操作（ステップＳ２１ＴＭ４６８０で錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦとされたことの検出）が行われることなく当該遊技機への電力供給が停止された場合に特定情報（設定変更中フラグ）を記憶する特定情報記憶手段（ＲＡＭ１０２のバックアップ領域において、設定変更モードに移行したことに基づいてステップＳ２１ＴＭ４５８０で設定変更中フラグをセットし、設定変更モードが終了したことに基づいてステップＳ２１ＴＭ４７２０で設定変更中フラグをクリアする遊技制御用マイクロコンピュータ１００）を備え、
当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップＳ２１ＴＭ４０３０で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、遊技停止状態とするとともに特定信号を出力する（設定変更モードに移行するための条件が成立していないことに基づいてステップＳ２１ＴＭ４２００～ステップＳ２１ＴＭ４２２０の処理を電源断まで繰り返し実行する）ことが可能である
ことを特徴とする。
これによれば、設定変更モードの制御中に電力供給が停止された場合に、電力供給再開時に遊技機の状態を外部装置に適切に通知することができる。
【０１５２】
手段Ｏ４の遊技機は、

手段Ｏ１～手段Ｏ３から選択される何れかの遊技機であって、
遊技の進行を制御する遊技制御手段（遊技制御用タイマ割込処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出の実行を制御する演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段は、
表示手段（表示モニタ２１ＴＭ０２９）と、
前記設定変更モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ４５３０～ステップＳ２１ＴＭ４６２０の処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
前記設定変更モードにおいて、前記設定変更モードを終了させるための特定操作が行われることなく（ステップＳ２１ＴＭ４６８０で錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦとされる操作が検出されることなく）当該遊技機への電力供給が停止された場合に特定情報を記憶する特定情報記憶手段（ＲＡＭ１０２のバックアップ領域において、設定変更モードに移行したことに基づいてステップＳ２１ＴＭ４５８０で設定変更中フラグをセットし、設定変更モードが終了したことに基づいてステップＳ２１ＴＭ４７２０で設定変更中フラグをクリアする遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、を有し、
当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップＳ２１ＴＭ４０３０で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、前記表示手段においてエラー報知を実行するとともに前記演出制御手段にエラーコマンドを送信することが可能であり（ステップＳ２１ＴＭ４１９０で設定値異常エラーコマンドを送信し、ステップＳ２１ＴＭ４２１０のエラー表示において表示モニタ２１ＴＭ０２９に「Ｅ」の文字を表示することが可能であり）、
前記演出制御手段は、前記エラーコマンドを受信したことに応じて、設定値を変更するための操作を促す報知を行う（画像表示装置５に「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」というメッセージを表示する）
ことを特徴とする。
これによれば、遊技場の店員に対して遊技機の状態を適切に報知できるとともに、設定値を変更するための操作を促すことができる。
【０１５３】
また、特開２０１０－２００９０２号公報（段落０００７）に示すように、複数段階の設定値を外部からの設定変更操作に基づいて変更する設定変更手段を備える遊技機が提案されている。特開２０１０－２００９０２号公報（段落０００７）に記載されたような遊技機では、設定値を変更する際に電力供給が停止された場合に、遊技機の状態を適切に報知する必要がある。手段Ｐ１～手段Ｐ４に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、設定値を変更する際に電力供給が停止された場合に、遊技機の状態を適切に報知する遊技機を提供することにある。
【０１５４】
手段Ｐ１の遊技機は、
設定値（大当り判定用乱数の範囲が異なる設定値０～５の６段階）に応じた制御（特別図柄プロセス処理における大当り判定処理等）を実行可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ４５３０～ステップＳ２１ＴＭ４６２０を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
前記設定変更モードに制御されたことを特定可能な特定情報を記憶する特定情報記憶手段（設定変更モードに移行したことに基づいてステップＳ２１ＴＭ４５８０で設定変更中フラグをセットし、設定変更モードが終了したことに基づいてステップＳ２１ＴＭ４７２０で設定変更中フラグをクリアする遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、を備え、
前記特定情報記憶手段は、当該遊技機への電力供給が停止された後も前記特定情報を記憶可能であり（設定変更中フラグの値はＲＡＭ１０２のバックアップ領域に格納されており）、

当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップＳ２１ＴＭ４０３０で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、エラー報知を実行可能なエラー報知手段（設定変更モードへの移行条件が成立していない場合にステップＳ２１ＴＭ４２１０でエラー表示を行う遊技制御用マイクロコンピュータ１００）をさらに備える
ことを特徴とする。
これによれば、設定変更モードにおいて電力供給が停止された場合に遊技機の状態を適切に報知することができる。
【０１５５】
手段Ｐ２の遊技機は、
手段Ｐ１の遊技機であって、
前記設定変更モード制御手段は、設定変更条件が成立していること（電源投入時に、遊技機用枠３が開放状態となっており、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であり、且つ、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮ状態であること）に基づいて前記設定変更モードに制御可能であり、
当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップＳ２１ＴＭ４０３０で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、前記設定変更条件が成立していることに基づいて、前記エラー報知を実行することなく前記設定変更モードに制御可能である（電源投入時に、ステップＳ２１ＴＭ４１２０、ステップＳ２１ＴＭ４１３０、ステップＳ２１ＴＭ４１４０ですべてＹＥＳと判定されたことに基づいて、ステップＳ２１ＴＭ４２００～ステップＳ２１ＴＭ４２２０のループ処理に移行することなく設定変更モードに移行する）
ことを特徴とする。
これによれば、設定変更モードに制御される条件が成立しているときにはエラー報知を実行することなく設定変更モードに制御されることになり、不要なエラー報知を回避して適切に設定値の変更を促すことができる。
【０１５６】
手段Ｐ３の遊技機は、
手段Ｐ１又は手段Ｐ２の遊技機であって、
当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップＳ２１ＴＭ４０３０で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、前記エラー報知を実行するとともに遊技停止状態とすることが可能である（電源投入時に、設定変更モードへの移行条件が成立していない場合には（ステップＳ２１ＴＭ４１２０～ステップＳ２１ＴＭ４１４０の何れかでＮＯと判定された場合には）、設定変更モードに移行することなくステップＳ２１ＴＭ４２００～ステップＳ２１ＴＭ４２２０のループ処理に移行する）
ことを特徴とする。
これによれば、設定値が不安定な状態での遊技の進行を制限することができ、適切な遊技制御を実現できる。
【０１５７】
手段Ｐ４の遊技機は、
手段Ｐ１～手段Ｐ３から選択される何れかの遊技機であって、
遊技の進行を制御する遊技制御手段（遊技制御用タイマ割込処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
演出の実行を制御する演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段は、
表示手段（表示モニタ２１ＴＭ０２９）と、
前記設定変更モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ４５３０～ステップＳ２１ＴＭ４６２０の処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
前記特定情報記憶手段と、を有し、

当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップＳ２１ＴＭ４０３０で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、前記表示手段において前記エラー報知を実行するとともに前記演出制御手段にエラーコマンドを送信することが可能であり（ステップＳ２１ＴＭ４１９０で設定値異常エラーコマンドを送信し、ステップＳ２１ＴＭ４２１０のエラー表示において表示モニタ２１ＴＭ０２９に「Ｅ」の文字を表示することが可能であり）、前記演出制御手段は、前記エラーコマンドを受信したことに応じて、設定値を変更するための操作を促す報知を行う（画像表示装置５に「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」というメッセージを表示する）
ことを特徴とする。
これによれば、遊技場の店員に対して遊技機の状態を適切に報知できるとともに、設定値を変更するための操作を促すことができる。

【０１５８】

また、特開２０１０－２００９０２号公報（段落０００７）に示すように、複数段階の設定値を外部からの設定変更操作に基づいて変更する設定変更手段を備える遊技機が提案されている。特開２０１０－２００９０２号公報（段落０００７）に記載されたような遊技機では、設定値を変更する際に電力供給が停止された場合に、遊技機の状態を適切に定める必要がある。手段Ｑ１～手段Ｑ５に係る発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、設定値を変更する際に電力供給が停止された場合に、遊技機の状態を適切に定める遊技機を提供することにある。

【０１５９】

手段Ｑ１の遊技機は、
設定値（大当り判定用乱数の範囲が異なる設定値０～５の６段階）に応じた制御（特別図柄プロセス処理における大当り判定処理等）を実行可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
設定値を変更可能な設定変更モードに制御可能な設定変更モード制御手段（ステップＳ２１ＴＭ４５３０～ステップＳ２１ＴＭ４６２０を実行可能な遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
前記設定変更モードに制御されたことを特定可能な特定情報を記憶する特定情報記憶手段（設定変更モードに移行したことに基づいてステップＳ２１ＴＭ４５８０で設定変更中フラグをセットし、設定変更モードが終了したことに基づいてステップＳ２１ＴＭ４７２０で設定変更中フラグをクリアする遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、を備え、
前記特定情報記憶手段は、当該遊技機への電力供給が停止された後も前記特定情報を記憶可能であり（設定変更中フラグの値はＲＡＭ１０２のバックアップ領域に格納されており）、
前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始された場合に前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときに（電源復旧時のステップＳ２１ＴＭ４０３０で設定変更中フラグがセットされていると判定された場合に）、前記設定変更モードに制御する（電源投入時に、遊技機用枠３が開放状態となっており、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であり、且つ、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮ状態である、という設定変更モードに移行するための条件が成立しているか否かにかかわらず、自動的に設定変更モードに制御する）
ことを特徴とする。
これによれば、遊技状態の初期化を伴う設定変更モードにおいて電力供給が停止された場合に遊技機の状態を適切に定めることができる。
なお、手段Ｑ１の遊技機が、前記設定変更モードの制御に対応して遊技状態を初期化する初期化手段（例えば、ステップＳ２１ＴＭ４０５０、ステップＳ２１ＴＭ４１５０でＲＡＭクリアフラグがセットされていることに基づいてＲＡＭクリア（ステップＳ２１ＴＭ１４１０）を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ１００）を更に備えていても良い。

【０１６０】

手段Ｑ２の遊技機は、
手段Ｑ１の遊技機であって、
前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始された場合に、前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されていないときには設定変更条件が成立していることに基づいて前記設定変更モードに制御し（電源投入時に、設定変更中フラグがセットされていない場合には（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＮＯ）、遊技機用枠３が開放状態となっており、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であり、且つ、ＲＡＭクリアフラグが１である（クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮ状態であったことにより設定変更モード終了後にＲＡＭクリアが実行される）、という設定変更モードに移行するための条件が成立していることに基づいて設定変更モードに移行し）、前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されている場合には前記設定変更条件が成立しているか否かにかかわらず前記設定変更モードに制御する（電源投入時に、設定変更中フラグがセットされている場合には（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＹＥＳ）、設定変更モードに移行するための条件が成立しているか否かにかかわらず、自動的に設定変更モードに制御する）
ことを特徴とする。
これによれば、設定変更モード制御中に電源断が発生した場合には、電源復旧時に特定情報が記憶されていることに基づいて、設定変更条件が成立していないときにも設定変更モードに制御されることになるため、作業性を向上させることができる。
【０１６１】
手段Ｑ３の遊技機は、
手段Ｑ１又は手段Ｑ２の遊技機であって、
前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始された場合の移行操作（電源投入時に、設定変更中フラグがセットされていないときには（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＮＯ）、遊技機用枠３が開放状態となっており、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であり、且つ、ＲＡＭクリアフラグが１である（クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮ状態であったことにより設定変更モード終了後にＲＡＭクリアが実行される）、という設定変更モードに移行するための条件が成立していること）に基づいて前記設定変更モードに制御することが可能であり、前記設定変更モードに制御されているときの特定操作（ステップＳ２１ＴＭ４６８０で錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦになったことが確認されたこと）に基づいて前記設定変更モードを終了させることが可能であり、
前記特定情報記憶手段は、前記設定変更モードに制御されるときに前記特定情報を記憶し（設定変更モードの制御が開始されたステップＳ２１ＴＭ４５８０のタイミングで設定変更中フラグをセットし）、前記特定操作に基づいて前記設定変更モードが終了するときに前記特定情報を消去し（設定変更モードの制御が終了したステップＳ２１ＴＭ４７２０のタイミングで設定変更中フラグをクリアし）、
前記設定変更モード制御手段は、当該遊技機への電力供給が開始された場合に、前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されているときには前記移行操作が行われたか否かにかかわらず前記設定変更モードに制御し（電源投入時に、設定変更中フラグがセットされている場合には（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＹＥＳ）、設定変更モードに移行するための条件が成立しているか否かにかかわらず、自動的に設定変更モードに制御し）、前記特定操作に基づいて前記設定変更モードを終了させる（ステップＳ２１ＴＭ４６８０で錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦになったことが確認されたことに基づいて設定変更モードを終了させる）
ことを特徴とする。
これによれば設定変更モードの制御を終了させる条件を適切に定めることができる。
【０１６２】
手段Ｑ４の遊技機は、
手段Ｑ１～手段Ｑ３から選択される何れかの遊技機であって、

設定値（大当り判定用乱数の範囲が異なる設定値０～５の６段階）を記憶する設定値記憶手段（設定値が格納されるＲＡＭ１０２の設定値格納領域）を備え、
前記設定値記憶手段に記憶されている設定値に応じた制御（特別図柄プロセス処理における大当り判定処理等）を実行可能であり、
前記設定変更モードに制御されているときの変更操作に基づいて前記設定値記憶手段に記憶されている設定値を変更し（ステップＳ２１ＴＭ４６１０で設定切替スイッチ（クリアスイッチ）２１ＴＭ０５２が操作された場合には設定値格納領域に格納されている設定値を変更し）、
前記設定変更モード制御手段は、前記設定変更モードに制御されているときの特定操作に基づいて前記設定変更モードを終了させ（ステップＳ２１ＴＭ４６８０で錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦになったことが確認されたことに基づいて設定変更モードを終了させ）、
前記設定値記憶手段は、前記設定変更モードに制御されている場合に前記特定操作が行われることなく当該遊技機への電力供給が停止されたときに、前記設定変更モードにおいて前記変更操作により変更された後の設定値を継続して記憶する（設定値格納領域はＲＡＭ１０２のバックアップ領域に形成されており、設定変更モード中に設定切替スイッチ（クリアスイッチ）２１ＴＭ０５２が操作されると設定値格納領域に格納されている設定値自体が変更されることになるため、設定変更モード中に電源断が発生した場合でも変更操作により変更された後の設定値が保持される）
ことを特徴とする。
これによれば、電力供給が再開されたときに、電源断発生前の設定変更モードにおいて変更操作により変更された後の設定値が設定値記憶手段に記憶されており、当該設定値に応じた制御が実行されることになるため作業性を向上できる。
【０１６３】
手段Ｑ５の遊技機は、
手段Ｑ１～手段Ｑ３から選択される何れかの遊技機であって、
設定値（大当り判定用乱数の範囲が異なる設定値０～５の６段階）を記憶する設定値記憶手段（設定値が格納されるＲＡＭ１０２の設定値格納領域）を備え、
前記設定値記憶手段に記憶されている設定値に応じた制御（特別図柄プロセス処理における大当り判定処理等）を実行可能であり、
前記設定変更モード制御手段は、前記設定変更モードに制御されているときの変更操作と（設定変更モードにおいて設定切替スイッチ（クリアスイッチ）２１ＴＭ０５２が操作された場合には設定値格納領域に格納されている設定値ではなく設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値のみを変更し）、該変更操作後の特定操作とに基づいて前記設定値記憶手段に記憶されている設定値を変更するとともに前記設定変更モードを終了させ（設定変更モードにおいて錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦになったことが確認されたことに基づいてそのとき設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値を設定値格納領域に格納して有効な設定値として確定させるとともに設定変更モードを終了させ）、
前記設定値記憶手段は、前記設定変更モードに制御されている場合に前記特定操作が行われることなく当該遊技機への電力供給が停止されたときに、前記設定変更モードにおいて前記変更操作が行われる前の設定値を記憶する（設定変更モード中に設定切替スイッチ（クリアスイッチ）２１ＴＭ０５２が操作された場合でも錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦに切り替えられなければ設定値格納領域に格納されている設定値自体は変更されないため、設定変更モード中に電源断が発生した場合には設定変更モードに制御される前の設定値が保持される）
ことを特徴とする。
これによれば、設定変更モードが終了していない不安定な状態において電力供給が停止された場合に、設定値の変更を制限することができる。
【図面の簡単な説明】
【０１６４】

【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】変動パターンやリーチの種類を説明するための図である。
【図８－２】演出動作例を示す図である。
【図８－３】演出動作例を示す図である。
【図８－４】演出動作例を示す図である。
【図８－５】演出動作例を示す図である。
【図８－６】演出動作例を示す図である。
【図８－７】演出動作例を示す図である。
【図８－８】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８－９】予告演出決定処理における決定割合を示す図である。
【図８－１０】変形例の演出動作例を示す図である。
【図８－１１】変形例の演出動作例を示す図である。
【図８－１２】変形例の演出動作例を示す図である。
【図９－１】パチンコ遊技機の回路構成例を示すブロック図である。
【図９－２】払出制御基板の回路構成を示すブロック図である。
【図９－３】パチンコ遊技機を示す背面図である。
【図９－４】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図９－５】（Ａ）は、主基板を簡略化した正面図、（Ｂ）は、表示モニタの表示内容を説明する説明図である。
【図９－６】主基板のＲＡＭにおける記憶領域の一部の構成を示す説明図である。
【図９－７】主基板におけるＣＰＵのメモリマップを示した図である。
【図９－８】主基板ＲＡＭの記憶領域に対応するＲＡＭ領域を示した図である。
【図９－９】（Ａ）は、表示モニタに表示される項目の表示時間を示すタイムチャート、（Ｂ－１）～（Ｂ－６）は、表示モニタの表示内容の変化を説明する説明図である。
【図９－１０】リングバッファの記憶領域に記憶されたデータの移動を説明する説明図である。
【図９－１１】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９－１２】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９－１３】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９－１４】遊技制御用タイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－１５】設定変更モードにおける表示モニタの表示態様を示す説明図である。
【図９－１６】設定確認モードにおける表示モニタの表示態様を示す説明図である。
【図９－１７】（１）は、設定変更モードに制御された場合に画像表示装置に表示される情報を示す図、（２）は、設定確認モードに制御された場合に画像表示装置に表示される情報を示す図である。
【図９－１８】（１）～（３）は、設定示唆演出の演出態様を示す説明図、（４）は、設定示唆演出の演出態様を決定するためのテーブルを示す説明図である。
【図９－１９】遊技制御基板から払出制御基板に対して出力される制御信号の内容の一例を示す説明図である。
【図９－２０】遊技制御基板と払出制御基板との間で送受信される制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図９－２１】制御信号および制御コマンドの送受信に用いられる信号線等を示すブロック図である。
【図９－２２】通常動作時における遊技制御用マイクロコンピュータと払出制御用マイク

ロコンピュータとの信号の送受信を示すシーケンス図である。
【図９－２３】払出制御用ＣＰＵが実行するメイン処理を示すフローチャートである。
【図９－２４】払出制御用ＣＰＵが実行するタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図９－２５】本実施形態における球貸制限方法の概要を示す説明図である。
【図９－２６】カードユニットとパチンコ遊技機との間の通信を説明するためのタイミング図である。
【図９－２７】第１の球貸制限方法を示すタイミング図である。
【図９－２８】第２の球貸制限方法を示すタイミング図である。
【図９－２９】第３の球貸制限方法を示すタイミング図である。
【図９－３０】第４の球貸制限方法を示すタイミング図である。
【図９－３１】設定変更モード中に球貸制限しない例を示すタイミング図である。
【図９－３２】設定変更モード終了後に払出を再開する例を示すタイミング図である。
【図９－３３】設定変更モードへの移行に伴い払出を強制終了する例を示すタイミング図である。
【図９－３４】通常動作時における遊技制御用マイクロコンピュータと払出制御用マイクロコンピュータとの信号の送受信を示すタイミング図である。
【図９－３５】設定変更モードに制御されている期間における遊技制御用マイクロコンピュータと払出制御用マイクロコンピュータとの信号の送受信を示すタイミング図である。
【図９－３６】遊技機用枠又はガラス扉枠が開放されている期間における遊技制御用マイクロコンピュータと払出制御用マイクロコンピュータとの信号の送受信を示すタイミング図である。
【図９－３７】（１）は、設定値確定前に電源断が発生した場合の制御、（２）は、設定値確定後に電源断が発生した場合の制御を示す説明図である。
【図９－３８】遊技中に設定変更操作が行われた場合の警告画面を示す図である。
【図９－３９】各出力端子から出力される信号の説明図である。
【図９－４０】セキュリティ信号及び設定変更対応信号の出力期間を示すタイミング図である。
【図９－４１】設定値と設定変更対応信号の出力態様との関係を示す図である。
【図９－４２】設定変更対応信号の出力態様及び出力期間を示すタイミング図である。
【図９－４３】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９－４４】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１０－１】電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－２】電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－３】（１）設定値が正規の値ではないときに表示モニタに表示される値を示す図、（２）設定値が正規の値であるときに表示モニタに表示される値を示す図、である。
【図１０－４】遊技機用枠の開放状態検知に基づいて球貸を制限する方法を示すタイミング図である。
【図１０－５】遊技機用枠の開放状態検知が終了した後に球貸を再開する方法を示すタイミング図である。
【図１０－６】電源断後に設定変更モードに移行せず球貸を再開する方法を示すタイミング図である。
【図１０－７】電源断後に設定変更モードに移行して球貸を強制終了する方法を示すタイミング図である。
【図１０－８】電源断後に設定変更モードに移行して球貸を再開する方法を示すタイミング図である。
【図１０－９】遊技機用枠の開放状態検知に基づいて賞球払出を制限する方法を示すタイミング図である。
【図１０－１０】遊技機用枠の開放状態検知が終了した後に賞球払出を再開する方法を示すタイミング図である。
【図１０－１１】電源断後に設定変更モードに移行せず賞球払出を再開する方法を示すタ

イミング図である。
【図１０－１２】電源断後に設定変更モードに移行して賞球払出を強制終了する方法を示すタイミング図である。
【図１０－１３】電源断後に設定変更モードに移行して賞球払出を再開する方法を示すタイミング図である。
【図１０－１４】セキュリティ信号及び設定変更対応信号の出力期間を示すタイミング図である。
【図１０－１５】セキュリティ信号及び設定変更対応信号の出力期間を示すタイミング図である。
【図１０－１６】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１１－１】保留表示及びアクティブ表示の具体例を示す説明図である。
【図１１－２】変化演出決定処理を示すフローチャートである。
【図１１－３】（Ａ）は第１変化演出決定用の最終表示態様決定テーブルを示す説明図であり、（Ｂ）は第２変化演出決定用の最終表示態様決定テーブルを示す説明図である。
【図１１－４】第１変化演出における保留変化パターンを示す説明図である。
【図１１－５】第１変化演出における保留変化パターンを示す説明図である。
【図１１－６】第２変化演出における保留変化パターンを示す説明図である。
【図１１－７】第１変化演出及び第２変化演出における各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図１１－８】第１変化演出及び第２変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１１－９】第１変化演出及び第２変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１１－１０】第１変化演出における各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図１１－１１】第１変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１１－１２】第１変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１１－１３】第１変化演出及び第２変化演出に関する演出態様の変形例を示す説明図である。
【図１１－１４】第１変化演出及び第２変化演出に関する演出態様の変形例を示す説明図である。
【図１１－１５】第１変化演出及び第２変化演出に関する演出態様の変形例を示す説明図である。
【図１１－１６】アクティブ表示の変化パターンを示す説明図である。
【図１１－１７】変化示唆演出の種類を決定するためのテーブルを示す説明図である。
【図１１－１８】変化示唆演出の演出態様に関する具体例を示す説明図である。
【図１１－１９】変化示唆演出の演出態様に関する具体例を示す説明図である。
【図１１－２０】変化示唆演出の演出態様に関する具体例を示す説明図である。
【図１２－１】電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２－２】電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２－３】電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２－４】セキュリティ信号の出力期間を示すタイミング図である。
【図１２－５】電源投入時に設定変更中フラグがセットされているときの報知例を示す説明図である。
【図１２－６】電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２－７】（１）は、設定値確定前に電源断が発生した場合の制御、（２）は、設定値確定後に電源断が発生した場合の制御を示す説明図である。
【図１３－１】パチンコ遊技機を正面から見た正面図である。
【図１３－２】本実施形態のロゴパネル駆動機構を示し、（ａ）はロゴパネル駆動機構の正面図、（ｂ）は図１３－２（ａ）のＰ矢視図である。

【図１３－３】図１３－２（ａ）のＱ矢視図である。
【図１３－４】メイン液晶表示器と正面視で前後に重なる位置に第１ロゴパネルと第２ロゴパネルの両方を移動させた状態を示す正面図である。
【図１３－５】変動開始時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１３－６】（Ａ）、（Ｂ）は変動パターン決定テーブルを示す説明図であり、（Ｃ）、（Ｄ）は期待度予告演出の実行割合決定テーブルを示す説明図であり、（Ｅ）は期待度予告演出の最終表示態様決定テーブルを示す説明図であり、（Ｆ）、（Ｇ）は期待度予告演出の表示態様変化パターン決定テーブルを示す説明図である。
【図１３－７】（Ｈ）はカウントアップ演出の実行有無を決定するテーブルを示す説明図であり、（Ｉ）はカウントダウン演出の実行有無を決定するテーブルを示す説明図である。
【図１３－８】カウントダウン演出及びカウントアップ演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図１３－９】カウントダウン演出及びカウントアップ演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１３－１０】カウントダウン演出及びカウントアップ演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１３－１１】カウントダウン演出及びカウントアップ演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１３－１２】変動開始時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１３－１３】（Ａ）、（Ｂ）は変動パターン決定テーブルを示す説明図であり、（Ｃ）、（Ｄ）はミュージックリーチ演出の最終段階決定テーブルを示す説明図であり、（Ｅ）はカットイン予告演出の実行割合決定テーブルを示す説明図であり、（Ｆ）はカットイン予告演出の演出態様決定テーブルを示す説明図である。
【図１３－１４】計数表示演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図１３－１５】計数表示演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１３－１６】変動開始時演出決定処理の変形例を示すフローチャートである。
【図１３－１７】（Ｇ）は計数表示演出の実行開始段階決定テーブルを示す説明図であり、（Ｈ）はカットイン予告演出の実行割合決定テーブルを示す説明図である。
【図１３－１８】計数表示演出及びタイマー演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図１３－１９】計数表示演出及びタイマー演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１３－２０】計数表示演出及びタイマー演出に関する演出態様の具形例を示す説明図である。
【発明を実施するための形態】
【０１６５】
（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。
【０１６６】
（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。
【０１６７】
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。

【０１６８】

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。

【０１６９】

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。

【０１７０】

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。

【０１７１】

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。

【０１７２】

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。

【０１７３】

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。

【０１７４】

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。

【０１７５】

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。

【０１７６】

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。
【０１７７】
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。
【０１７８】
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。
【０１７９】
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。
【０１８０】
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。
【０１８１】
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。
【０１８２】
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。
【０１８３】
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。
【０１８４】
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。
【０１８５】
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。

【０１８６】
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。
【０１８７】
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。
【０１８８】
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。
【０１８９】
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。
【０１９０】
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。
【０１９１】
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。
【０１９２】
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。
【０１９３】
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。
【０１９４】
（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。
【０１９５】
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）。
【０１９６】
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。

【０１９７】
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。
【０１９８】
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。
【０１９９】
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。
【０２００】
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。
【０２０１】
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。
【０２０２】
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。
【０２０３】
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。
【０２０４】
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。
【０２０５】
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。
【０２０６】
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。

【０２０７】

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。

【０２０８】

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。

【０２０９】

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。

【０２１０】

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。

【０２１１】

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。

【０２１２】

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。

【０２１３】

（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。

【０２１４】

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。

【０２１５】
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。
【０２１６】
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。
【０２１７】
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。
【０２１８】
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。
【０２１９】
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。
【０２２０】
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。
【０２２１】
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。
【０２２２】
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。
【０２２３】
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。
【０２２４】
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）。
【０２２５】
（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。
【０２２６】
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。
【０２２７】
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。
【０２２８】
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。
【０２２９】
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。

【０２３０】
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。
【０２３１】
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。
【０２３２】
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。
【０２３３】
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。
【０２３４】
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。
【０２３５】
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。
【０２３６】
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。
【０２３７】
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。
【０２３８】
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。
【０２３９】
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。

【０２４０】

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。

【０２４１】

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。

【０２４２】

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。

【０２４３】

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。

【０２４４】

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。

【０２４５】

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。

【０２４６】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【０２４７】

（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。

【０２４８】

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。

【０２４９】

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、ＣＰ

Ｕ１０３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。

【０２５０】

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。

【０２５１】

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。

【０２５２】

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。

【０２５３】

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。

【０２５４】

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。

【０２５５】

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。

【０２５６】

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。

【０２５７】

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）。

【０２５８】

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）。

【０２５９】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップＳ２６）。ＣＰＵ１０３がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ２１からの検出信号に基づく（通過ゲート４１に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置６Ｂの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器２０を駆動することにより行われ、普図保留表示器２５Ｃを点灯させることにより普図保留数を表示する。

【０２６０】

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。

【０２６１】

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）。

【０２６２】

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。

【０２６３】

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。

【０２６４】

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）。

【０２６５】

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。

【０２６６】

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。

【０２６７】

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。

【０２６８】

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。
【０２６９】
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。
【０２７０】
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。
【０２７１】
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。
【０２７２】
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。
【０２７３】
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。
【０２７４】
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。

【０２７５】
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。
【０２７６】
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。
【０２７７】
（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。
【０２７８】
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。
【０２７９】
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。
【０２８０】
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。

【０２８１】

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。

【０２８２】

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。

【０２８３】

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。

【０２８４】

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。

【０２８５】

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。

【０２８６】

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。

【０２８７】

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。

【０２８８】

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。

【０２８９】

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。

【０２９０】

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。

【０２９１】

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。

【０２９２】

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。

【０２９３】

（基本説明の変形例）

この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機１に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形及び応用が可能である。

【０２９４】

上記基本説明のパチンコ遊技機１は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

【０２９５】

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）。

【０２９６】

上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機１を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、ＲＴ、ＡＴ、ＡＲＴ、ＣＺ（以下、ボーナス等）のうち１以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

【０２９７】

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。

【０２９８】

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。

【０２９９】

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。

【０３００】

（特徴部３１ＡＫに関する説明）

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

２、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となって表示結果が「ハズレ」となるリーチハズレの変動パターンＰＡ２－１～ＰＡ２－６、ＰＡ３－１～ＰＡ３－４等、表示結果が「大当り」となる変動パターンＰＢ２－１～ＰＢ２－６、ＰＢ３－１～ＰＢ３－４等が用意されている。

【０３０１】

また、図８－１（Ｂ）に示すように、本実施の形態では、ノーマルリーチ、スーパーリーチＡ～Ｅといったリーチ演出が実行されるようになっている。この実施の形態では、リーチ演出は、大当り状態に制御されることを示唆する示唆演出とも称される。各リーチが実行されたときの信頼度（大当り信頼度）は、図８－１（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。

【０３０２】

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

【０３０３】

この実施の形態では、信頼度が最も低いノーマルリーチ以外では、リーチ成立後の所定タイミングにおいて、そのリーチのタイトルが報知されるようになっている。図８－１（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。

【０３０４】

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。

【０３０５】

（特徴部３１ＡＫの演出動作例）

続いて、本実施の形態における演出動作例について説明する。以下の演出動作は、主基板１１から送信される演出制御コマンドに基づいて、演出制御用ＣＰＵ１２０が演出制御プロセス処理を実行することで実行される。図８－２、図８－３は、本実施の形態におけるスーパーリーチの演出動作例を示す図である。図８－２（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８－２（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。

【０３０６】

（スーパーリーチＡ）

スーパーリーチＡとなる場合には、図８－２（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８－２（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８－２（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。

【０３０７】

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８－２（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。

【０３０８】

（スーパーリーチＢ）

スーパーリーチＢとなる場合には、図８－２（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８－２（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８－２（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。

【０３０９】

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。

【０３１０】

また、スーパーリーチＡ（図８－２（Ｃ）→（Ｄ）→（Ｅ）・・・）とスーパーリーチＢ（図８－２（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８－２（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。
【０３１１】
（スーパーリーチＤ）
スーパーリーチＤとなる場合には、図８－２（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８－２（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。
【０３１２】
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。
【０３１３】
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８－２（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８－２（Ｉ）では、図８－２（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。
【０３１４】
その後、図８－２（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。
【０３１５】
（スーパーリーチＥ）
スーパーリーチＥとなる場合には、図８－３（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。
【０３１６】
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８－２（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。

【０３１７】

（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。

【０３１８】

（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。

【０３１９】

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。

【０３２０】

（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。

【０３２１】

なお期待度示唆表示は、図８－２（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８－２（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。

【０３２２】

（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。

【０３２３】

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。

【０３２４】

（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８－３（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８－３（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８－３（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。

【０３２５】

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。

【０３２６】

図８－２、図８－３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。

【０３２７】

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。

【０３２８】

（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８－４（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８－４（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８－４（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８－４（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８－４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。

【０３２９】

なお、発展演出は図８－４（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。

【０３３０】

（期待度示唆演出）

図８－２（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。

【０３３１】

例えば、図８－５（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８－５（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８－５（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８－５（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８－５（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。

【０３３２】

図８－５（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。

【０３３３】

（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。

【０３３４】

図８－５（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８－５（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８－５（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。

【０３３５】

その後、図８－５（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８－５（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８－５（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８－５（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。

【０３３６】

図８－５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。

【０３３７】

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。

【０３３８】

（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８－６（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８－６（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８－６（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。

【０３３９】

（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８－７（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８－７（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８－７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。

【０３４０】

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。

【０３４１】

（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。

【０３４２】

図８－８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）。

【０３４３】

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）。

【０３４４】

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８－９（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８－９（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。

【０３４５】

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８－７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。

【０３４６】

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８－９（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８－９（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。

【０３４７】

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。

【０３４８】

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）。

【０３４９】

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８－９（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８－９（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。

【０３５０】

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。

【０３５１】

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。

【０３５２】

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。

【０３５３】

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。

【０３５４】

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８－９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。

【０３５５】

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。

【０３５６】

（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。

【０３５７】

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。

【０３５８】

この発明は、上記特徴部３１ＡＫで説明したパチンコ遊技機１に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形及び応用が可能である。例えば、上記実施の形態で説明した特徴部分は、全てが必須構成ではなく、適宜省略可能である。

【０３５９】

（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。

【０３６０】

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

【０３６１】

（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８－３（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。

【０３６２】

図８－１０、図８－１１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８－１０（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８－１０（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８－１０（Ｃ）～（Ｆ）、図８－１１（Ｇ）～（Ｉ）に示すように、キャラクタ３１ＡＫ０４１とキャラクタ３１ＡＫ０４２とが対決するリーチ演出が実行される。

【０３６３】

リーチ演出に伴い、図８－１０（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。

【０３６４】

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。

【０３６５】

例えば、図８－１０（Ｄ）に示すように、祈るキャラクタ３１ＡＫ０４５が表示され、図８－１０（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。

【０３６６】

その後、図８－１１（Ｈ）に示すように、大砲３１ＡＫ０４８が表示され、図８－１１（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。

【０３６７】

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。

【０３６８】

その後、表示結果が導出される所定時間前に、図８－１１（Ｊ）に示すように、規制線３１ＡＫ０４４が消去され、図８－１１（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。

【０３６９】

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８－１１（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８－１１（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８－１１（Ｌ）に示す画像が表示される。

【０３７０】

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。
【０３７１】
なお、図８－１０、図８－１１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８－１０、図８－１１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８－８のステップ３１ＡＫＳ００４にて実行されればよい。
【０３７２】
（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。
【０３７３】
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。
【０３７４】
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。
【０３７５】
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。
【０３７６】
図８－１２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８－１２（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８－１２（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８－１２（ｃ）に示すように、リーチ状態となる。

【０３７７】

次いで、図８－１２（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。

【０３７８】

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。

【０３７９】

その後、図８－１２（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８－１２（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。

【０３８０】

図８－１２（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。

【０３８１】

また、図８－１２（ａ）に示すシャッター画像３１ＡＫ０６１の表示サイズは、図８－１２（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。

【０３８２】

また、図８－１２（ａ）に示すシャッター画像３１ＡＫ０６１と図８－１２（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。

【０３８３】

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８－８のステップ

３１ＡＫＳ００４にて実行されればよい。その際には、図８－８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８－８のステップ３１ＡＫＳ００４にて実行されるようにしてもよい。

【０３８４】

［特徴部２１ＴＭに関する説明］

次に、特徴部２１ＴＭに関して説明する。パチンコ遊技機１には、例えば図９－１に示すような主基板１１、演出制御基板１２、ターミナル基板（情報出力基板）２１ＴＭ０１６といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機１には、主基板１１と演出制御基板１２との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板１５なども搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１における遊技盤２などの背面には、例えば払出制御基板、発射制御基板、インタフェース基板などといった、各種の基板が配置されている。

【０３８５】

なお、前述した図２に示すように、主基板１１には、第１始動口スイッチ２２Ａ及び第２始動口スイッチ２２Ｂ、並びに、第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂ等の各種部品が接続されており、演出制御基板１２には、スピーカ８Ｌ、８Ｒ、遊技効果ランプ９等の各種演出装置が接続されているが、図９－１では、これらを省略している。

【０３８６】

主基板１１は、メイン側の制御基板であり、図９－３に示すように、基板ケース２１ＴＭ２０１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、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板１１は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板１２などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板１１は、第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂを構成する各ＬＥＤ（例えばセグメントＬＥＤ）などの点灯／消灯制御を行って第１特図や第２特図の変動表示を制御することや、普通図柄表示器２０の点灯／消灯／発色制御などを行って普通図柄表示器２０による普通図柄の変動表示を制御することといった、所定の表示図柄の変動表示を制御する機能も備えている。

【０３８７】

また、主基板１１には、図９－３及び図９－５（Ａ）に示すように、パチンコ遊技機１の背面側から視認可能な表示モニタ２１ＴＭ０２９が設けられており、該表示モニタ２１ＴＭ０２９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。尚、表示モニタ２１ＴＭ０２９の左側方には表示切替スイッチ２１ＴＭ０３０が設けられており、該表示切替スイッチ２１ＴＭ０３０の操作によって表示モニタ２１ＴＭ０２９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。

【０３８８】

主基板１１には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ１００や、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号の他、電源断信号、クリア信号、リセット信号等の各種信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送するスイッチ回路１１０、ターミナル基板２１ＴＭ０１６からセキュリティ信号等の各種の信号の出力を行うための情報出力回路１１２が搭載されている。

【０３８９】

また、図９－１に示す主基板１１は、図９－３及び図９－５（Ａ）に示すように、透過性を有する合成樹脂材からなる基板ケース２１ＴＭ２０１に封入されており、主基板１１の中央には表示モニタ２１ＴＭ０２９（例えば、７セグメント）が配置され、表示モニタ２

１ＴＭ０２９の右側には表示切替スイッチ２１ＴＭ０３０が配置されている。表示モニタ２１ＴＭ０２９及び表示切替スイッチ２１ＴＭ０３０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の背面中央下部には、後述する設定変更モードまたは設定確認モードに切り替えるための錠スイッチ２１ＴＭ０５１（図９－１参照）が設けられている。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。

【０３９０】

また、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（大入賞口、第２始動入賞口、第１始動入賞口、第１～第４一般入賞口、以下、「進入領域」ともいう）への遊技球の進入数の集計を行い、該集計による連比、役比などの各種の入賞情報が表示モニタ２１ＴＭ０２９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。つまり、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、あらかじ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、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が確認される。そこで、本実施例のパチンコ遊技機１では、当該パチンコ遊技機１において、設置後にどのような調整を加えられたかを認識できるようになっている。

【０３９１】

また、電源基板は、透過性を有する合成樹脂材からなる基板ケースに封入されており、電源基板の背面右側下部には、後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能するクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２と、電源スイッチ２１ＴＭ０５５が設けられている。遊技場の店員等が、パチンコ遊技機１に電源電圧が供給されていない状態で、電源スイッチ２１ＴＭ０５５を操作することで、主基板１１、演出制御基板１２、払出制御基板２１ＴＭ０３７等の各基板に所定の動作電圧が供給される。さらに、電源スイッチ２１ＴＭ０５５が操作されるタイミングで、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２が操作されていれば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００にクリア信号が入力され、後述する初期化処理（ＲＡＭクリア）が実行される。同じ電源基板上において、電源スイッチ２１ＴＭ０５５とクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２を近くに配置することで、電源投入操作及び初期化操作を行い易いようにしている。

【０３９２】

尚、錠スイッチ２１ＴＭ０５１及びクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２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とされており、所定のキーを所持する店員のみが操作可能となる。また、錠スイッチ２１ＴＭ０５１はキー操作を要することから、遊技店の店員のなかでも、錠スイッチ２１ＴＭ０５１の操作を行うキーを所持する店員のみ操作が可能とされている。また、錠スイッチ２１ＴＭ０５１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が、該切替操作を実行可能であると共に該切替操作とは異なる操作（例えば、押込み操作）を実行可能なスイッチであっても良い。

【０３９３】

なお、錠スイッチ２１ＴＭ０５１は、ＯＮ状態又はＯＦＦ状態を維持可能である。即ち、遊技場の店員等により力を加えられなくても、錠スイッチ２１ＴＭ０５１は、ＯＮ状態又はＯＦＦ状態を維持可能である。また、錠スイッチ２１ＴＭ０５１は、ＯＦＦ状態でのみキーを挿抜可能な構成とする。このような構成によれば、遊技場の店員等は、キーを回収するために錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＦＦ状態としなければならないので、遊技場の店員等が錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＮ状態としたまま放置してしまうことを防ぐこと

ができる。
【０３９４】
尚、図９－３に示すように、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）が設けられており、該ノズル内には、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２１ＴＭ０７０が設けられている。該排出口スイッチ２１ＴＭ０７０は、図２に示すように、前述したスイッチ回路１１０に接続されている。
【０３９５】
主基板１１から演出制御基板１２に向けて伝送される制御信号は、中継基板１５によって中継される。中継基板１５を介して主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置５における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤの点灯動作などを制御するために用いられるＬＥＤ制御コマンドが含まれている。
【０３９６】
図９－２は、払出制御基板２１ＴＭ０３７および球払出装置２１ＴＭ０９７などの払出に関連する構成要素を示すブロック図である。図９－２に示すように、払出制御基板２１ＴＭ０３７には、払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１を含む払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が搭載されている。この実施の形態では、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、１チップマイクロコンピュータであり、少なくともＲＡＭが内蔵されている。払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０、ＲＡＭ（図示せず）、払出制御用プログラムを格納したＲＯＭ（図示せず）およびＩ／Ｏポート等は、払出制御基板２１ＴＭ０３７を構成する。すなわち、払出制御基板２１ＴＭ０３７は、払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１、ＲＡＭおよびＲＯＭを有する払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０と、Ｉ／Ｏポートとで実現される。また、Ｉ／Ｏポートは、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に内蔵されていてもよい。
【０３９７】
球切れスイッチ２１ＴＭ１８７、満タンスイッチ２１ＴＭ０４８および払出個数カウントスイッチ２１ＴＭ３０１からの検出信号は、中継基板２１ＴＭ０７２を介して払出制御基板２１ＴＭ０３７のＩ／Ｏポート２１ＴＭ３７２ｆに入力される。なお、この実施の形態では、払出個数カウントスイッチ２１ＴＭ３０１からの検出信号は、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に入力されたあと、Ｉ／Ｏポート２１ＴＭ３７２ａおよび出力回路２１ＴＭ３７３Ｂを介して主基板１１に出力される。
【０３９８】
また、払出制御基板２１ＴＭ０３７には、図９－２に示すように、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠３の開放を検知する遊技機枠開放センサと、遊技盤２の前面を開閉可能に覆うガラス扉枠３ａの開放を検知する扉枠開放センサと、を備える遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００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。なお、遊技機用枠３の開放が検知されたときの検知信号と、ガラス扉枠３ａの開放が検知されたときの検出信号とは、異なる端子に入力されることにより、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、遊技機用枠３の開放状態と、ガラス扉枠３ａの開放状態とを、区別して認識可能となっている。
【０３９９】
また、払出モータ位置センサ２１ＴＭ２９５からの検出信号は、中継基板２１ＴＭ０７２を介して払出制御基板２１ＴＭ０３７のＩ／Ｏポート２１ＴＭ３７２ｅに入力される。払出モータ位置センサ２１ＴＭ２９５は、払出モータ２１ＴＭ２８９の回転位置を検出するための発光素子（ＬＥＤ）と受光素子とによるセンサであり、遊技球が詰まったこと、す

なわちいわゆる球噛みを検出するために用いられる。払出制御基板２１ＴＭ０３７に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、球切れスイッチ２１ＴＭ１８７からの検出信号が球切れ状態を示していたり、満タンスイッチ２１ＴＭ０４８からの検出信号が満タン状態を示していると、球払出処理を停止する。

【０４００】

さらに、満タンスイッチ２１ＴＭ０４８からの検出信号が満タン状態を示していると、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、打球発射装置からの球発射を停止させるために、発射基板２１ＴＭ０９０に対してローレベルの満タン信号を出力する。発射基板２１ＴＭ０９０のＡＮＤ回路２１ＴＭ０９１が出力する発射モータ２１ＴＭ０９４への発射モータ信号は、発射基板２１ＴＭ０９０から発射モータ２１ＴＭ０９４に伝えられる。払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０からの満タン信号は、発射基板２１ＴＭ０９０に搭載されたＡＮＤ回路２１ＴＭ０９１の入力側の一方に入力され、駆動信号生成回路２１ＴＭ０９２からの駆動信号（発射モータ２１ＴＭ０９４を駆動するための信号であって、電源基板からの電源を供給する役割を果たす信号である。）は、ＡＮＤ回路２１ＴＭ０９１の入力側の他方に入力される。そして、ＡＮＤ回路２１ＴＭ０９１の発射モータ信号が発射モータ２１ＴＭ０９４に入力される。すなわち、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が満タン信号を出力している間は、発射モータ２１ＴＭ０９４への発射モータ信号の出力が停止される。

【０４０１】

払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００とシリアル通信で信号を入出力（送受信）するためのシリアル通信回路２１ＴＭ３８０が内蔵されている。この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ１００と払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０とは、シリアル通信回路２１ＴＭ５０５，２１ＴＭ３８０を介して、遊技制御用マイクロコンピュータ１００と 払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０との間の接続確認を行うために、一定の間隔（例えば１秒）で信号（賞球要求信号、受信ＡＣＫ信号）をやり取り（送受信）している。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、シリアル通信回路２１ＴＭ５０５を介して、一定の間隔で接続確認を行うための信号（この実施の形態における賞球要求信号）を送信し、 払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からの賞球要求信号を受信した場合、その旨を通知する信号（受信ＡＣＫ信号）を遊技制御用マイクロコンピュータ１００に送信する。この実施の形態では、賞球要求信号や受信ＡＣＫ信号に特定のデータを乗せることにより、賞球要求信号や受信ＡＣＫ信号を送受信するタイミングにおいて、遊技制御用マイクロコンピュータ１００と 払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０との間で特定のデータをやり取りするように構成している。例えば、入賞が発生した場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、払い出すべき賞球個数を示すデータを、賞球要求信号の所定ビットを異ならせることにより設定し、当該設定がなされた賞球要求信号を 払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に送信する。そして、 払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、賞球払出動作が終了すると、賞球終了を示すデータを、受信ＡＣＫ信号の所定ビットを異ならせることにより設定し、当該設定がなされた受信ＡＣＫ信号を遊技制御用マイクロコンピュータ１００に送信する。また、所定のエラー（球貸し、満タン、球切れなどのエラー）が発生した場合には、エラーの内容を示すデータを、受信ＡＣＫ信号の所定ビットを異ならせることにより設定し、当該設定がなされた受信ＡＣＫ信号を遊技制御用マイクロコンピュータ１００に送信する。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ１００と 払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０におけるシリアル通信による具体的な信号のやり取りについては、図９－２２、図９－３４～３６において詳述する。

【０４０２】

払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、出力ポート２１ＴＭ３７２ｂを介して、賞球払出数を示す賞球情報信号および貸し球数を示す球貸し個数信号をターミナル基板（枠用外部端子基板と盤用外部端子基板とを含む）２１ＴＭ１６０に出力する。なお、

出力ポート２１ＴＭ３７２ｂの外側に、ドライバ回路が設置されているが、図９－２では記載省略されている。

【０４０３】

また、 払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、出力ポート２１ＴＭ３７２ｃを介して、７セグメントＬＥＤによるエラー表示用ＬＥＤ２１ＴＭ３７４にエラー信号を出力する。さらに、出力ポート２１ＴＭ３７２ｂを介して、点灯／消灯を指示するための信号を賞球ＬＥＤ２１ＴＭ０５３および球切れＬＥＤ２１ＴＭ０５４に出力する。なお、払出制御基板２１ＴＭ０３７の入力ポート２１ＴＭ３７２ｆには、エラー状態を解除するためのエラー解除スイッチ２１ＴＭ３７５からの検出信号が入力される。エラー解除スイッチ２１ＴＭ３７５は、ソフトウェアリセットによってエラー状態を解除するために用いられる。

【０４０４】

さらに、 払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０からの払出モータ２１ＴＭ２８９への駆動信号は、出力ポート２１ＴＭ３７２ａおよび中継基板２１ＴＭ０７２を介して球払出装置２１ＴＭ０９７の払出機構部分における払出モータ２１ＴＭ２８９に伝えられる。なお、出力ポート２１ＴＭ３７２ａの外側に、ドライバ回路（モータ駆動回路）が設置されているが、図９－３では記載省略されている。

【０４０５】

遊技機に隣接して設置されているカードユニット２１ＴＭ０５０には、カードユニット制御用マイクロコンピュータが搭載されている。また、カードユニット２１ＴＭ０５０には、使用可表示ランプ、連結台方向表示器、カード投入表示ランプおよびカード挿入口が設けられている。インタフェース基板（中継基板）２１ＴＭ０６６には、度数表示ＬＥＤ２１ＴＭ０６０、球貸し可ＬＥＤ２１ＴＭ０６１、球貸スイッチ２１ＴＭ０６２および返却スイッチ２１ＴＭ０６３が接続される。

【０４０６】

インタフェース基板２１ＴＭ０６６からカードユニット２１ＴＭ０５０には、遊技者の操作に応じて、球貸スイッチ２１ＴＭ０６２が操作されたことを示す球貸スイッチ信号および返却スイッチ２１ＴＭ０６３が操作されたことを示す返却スイッチ信号が与えられる。また、カードユニット２１ＴＭ０５０からインタフェース基板２１ＴＭ０６６には、プリペイドカードの残高を示すカード残高表示信号および球貸し可表示信号が与えられる。カードユニット２１ＴＭ０５０と払出制御基板２１ＴＭ０３７の間では、接続信号（ＶＬ信号）、ユニット操作信号（ＢＲＤＹ信号）、球貸し要求信号（ＢＲＱ信号）、球貸し完了信号（ＥＸＳ信号）およびパチンコ機動作信号（ＰＲＤＹ信号）が入力ポート２１ＴＭ３７２ｆおよび出力ポート２１ＴＭ３７２ｄを介して送受信される。カードユニット２１ＴＭ０５０と払出制御基板２１ＴＭ０３７の間には、インタフェース基板２１ＴＭ０６６が介在している。よって、接続信号（ＶＬ信号）等の信号は、図９－２に示すように、インタフェース基板２１ＴＭ０６６を介してカードユニット２１ＴＭ０５０と払出制御基板２１ＴＭ０３７の間で送受信されることになる。

【０４０７】

パチンコ遊技機１の電源が投入されると、払出制御基板２１ＴＭ０３７に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、カードユニット２１ＴＭ０５０にＰＲＤＹ信号を出力する。また、カードユニット制御用マイクロコンピュータは、電源が投入されると、ＶＬ信号を出力する。 払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、ＶＬ信号の入力状態によってカードユニット２１ＴＭ０５０の接続状態／未接続状態を判定する。カードユニット２１ＴＭ０５０においてカードが受け付けられ、球貸スイッチが操作され球貸スイッチ信号が入力されると、カードユニット制御用マイクロコンピュータは、払出制御基板２１ＴＭ０３７にＢＲＤＹ信号を出力する。この時点から所定の遅延時間が経過すると、カードユニット制御用マイクロコンピュータは、払出制御基板２１ＴＭ０３７にＢＲＱ信号を出力する。

【０４０８】

そして、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、カードユニット２１ＴＭ０５０に対するＥＸＳ信号を立ち上げ、カードユニット２１ＴＭ０５０からのＢＲＱ信号の立ち下がりを検出すると、払出モータ２１ＴＭ２８９を駆動し、所定個の貸し球を遊技者に払い出す。そして、払出が完了したら、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、カードユニット２１ＴＭ０５０に対するＥＸＳ信号を立ち下げる。その後、カードユニット２１ＴＭ０５０からのＢＲＤＹ信号がオン状態でないことを条件に、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から払出指令信号を受けると賞球払出制御を実行する。

【０４０９】

カードユニット２１ＴＭ０５０で用いられる電源電圧ＡＣ２４Ｖは払出制御基板２１ＴＭ０３７から供給される。すなわち、カードユニット２１ＴＭ０５０に対する電源基板からの電力供給は、払出制御基板２１ＴＭ０３７およびインタフェース基板２１ＴＭ０６６を介して行われる。この例では、インタフェース基板２１ＴＭ０６６内に配されているカードユニット２１ＴＭ０５０に対するＡＣ２４Ｖの電源供給ラインに、カードユニット２１ＴＭ０５０を保護するためのヒューズが設けられ、カードユニット２１ＴＭ０５０に所定電圧以上の電圧が供給されることが防止される。

【０４１０】

本実施例のパチンコ遊技機１は、設定値に応じて大当りの当選確率（出玉率）が変わる構成とされている。詳しくは、後述する特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率（出玉率）が変わるようになっている。設定値は１～６の６段階からなり、６が最も出玉率が高く、６，５，４，３，２，１の順に値が小さくなるほど出玉率が低くなる。すなわち、設定値として６が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、５，４，３，２，１の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。

【０４１１】

図９－４（Ａ）～（Ｆ）は、各設定値に対応する表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ＲＯＭ１０１に記憶されているデータの集まりであって、ＭＲ１と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。各表示結果判定テーブルは、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が設定されている。

【０４１２】

図９－４（Ａ）に示すように、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」、「４」、「５」、「６」である場合よりも低い確率（１／３００）で大当りに当選するようになっている。また、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（１／３００）で大当りに当選するようになっている。

【０４１３】

また、図９－４（Ｂ）に示すように、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」である場合よりも高い確率（１／２８０）で大当りに当選するようになっている。また、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（１／２８０）で大当りに当選するようになっている。

【０４１４】

また、図９－４（Ｃ）に示すように、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、設定値が「１」、「２」である場合よりも高い確率（１／２８０）で大当りに当選するようになっている。また、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（１／２８０）で大当りに当選するようになっている。

【０４１５】

また、図９－４（Ｄ）に示すように、設定値４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」、「２」、「３」である場合よりも高い確率（１／２５０）で大当りに当選するようになっている。また、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（１／２５０）で大当りに当選するようになっている。

【０４１６】

また、図９－４（Ｅ）に示すように、設定値５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」、「２」、「３」、「４」である場合よりも高い確率（１／２３５）で大当りに当選するようになっている。また、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（１／２３５）で大当りに当選するようになっている。

【０４１７】

また、図９－４（Ｆ）に示すように、設定値５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」、「２」、「３」、「４」、「５」である場合よりも高い確率（１／２２０）で大当りに当選するようになっている。また、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（１／２２０）で大当りに当選するようになっている。

【０４１８】

つまり、ＣＰＵ１０３は、その時点で設定されている設定値に対応する表示結果判定テーブルを参照して、ＭＲ１の値が図９－４（Ａ）～（Ｆ）に示す大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当りＡ～大当りＦ）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の当選を決定する。尚、図９－４（Ａ）～（Ｆ）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第１特別図柄表示装置４Ａまたは第２特別図柄表示装置４Ｂにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【０４１９】

また、本実施例では、ＣＰＵ１０３は、図９－４（Ａ）～（Ｆ）に示す表示結果判定テーブルを用いて大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てもよい。

【０４２０】

尚、本実施例では、パチンコ遊技機１に設定可能な設定値として１～６の計６個の設定値を設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１に設定可能な設定値は、２個、３個、４個、５個、または７個以上であってもよい。

【０４２１】

ここで、本実施例の主基板１１における遊技球の集計及び役物比率等の表示について説明する。

【０４２２】

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、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２１ＴＭ０２９は、賞球合計数のうち大入賞口（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、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、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、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、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。

【０４２３】

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）、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、６００００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。

【０４２４】

表示モニタ２１ＴＭ０２９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、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、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。

【０４２５】

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

【０４２６】

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。

【０４２７】

連比＝［連続役物獲得球数／総獲得数］×１００　・・・（１）

【０４２８】

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

【０４２９】

ベース＝[６００００（賞球合計数）／打込合計]×１００・・・（３）

【０４３０】

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。

【０４３１】

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。

【０４３２】

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。

【０４３３】

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。
【０４３４】
ここで、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。従って、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。
【０４３５】
ここで上記第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。
【０４３６】
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。
【０４３７】
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。
【０４３８】
また、基板ケース２１ＴＭ２０１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２１ＴＭ０２９が視認可能になっている。基板ケース２１ＴＭ２０１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２１ＴＭ０２９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２１ＴＭ０２９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従業員等と主基板１１との間を意味する。
ここで、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。従って、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。
【０４３９】
ここで上記第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。
【０４４０】
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。
【０４４１】
また、遊技の入賞に関する情報が記憶される記憶領域（リングバッファ、１０セット合計バッファ（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もの）、賞球合計数バッファ）はリセットボタン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。リングバッファについては後にさらに説明する。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。エラー表示や警告表示については後にさらに説明する。

【０４４２】

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２１ＴＭ０２９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。

【０４４３】

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。

【０４４４】

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。

【０４４５】

また、表示モニタ２１ＴＭ０２９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。

【０４４６】

また、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。図９－５（Ａ）に示す表示モニタ２１ＴＭ０２９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。

【０４４７】
尚、本実施例では、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を例示したが、本発明はこれ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。
【０４４８】
以下、連比、役比、ベースの表示について、より具体的に説明する。本実施例において主基板１１は、遊技盤２（図９－３参照）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。
【０４４９】
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。尚、本実施例では、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を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら第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。
【０４５０】
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～第４一般入賞数カウンタは、第１一般入賞口スイッチ～第４一般入賞口スイッチ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、カウントスイッチ２３が遊技球を検出した数を計数するカウンタである。
【０４５１】
尚、図９－３に示す、電源基板には、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２が接続されている。クリアスイッチ２１ＴＭ０５２は、遊技盤２の裏側面において、従業員等が容易に操作できない位置に配置されている。クリアスイッチ２１ＴＭ０５２を操作することにより、後に説明するＲＡＭ１０２に記憶された連比や役比に用いるデータがクリアされる。クリアスイッチは２１ＴＭ０５２、連比や役比の算出などに障害が生じた場合など、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操作されるスイッチである。このため、通常の連比や役比の算出を行うためのデータの収集を行っている際には、操作する必要がないスイッチである。また、クリアスイッチ２１ＴＭ０５２を操作すると、データのクリアのほかにクリアスイッチ操作信号が主基板１１に送信される。
【０４５２】
尚、主基板１１には、前述したように、ＲＴＣ１０６が設けられおり、ＲＴＣ１０６によって現在時刻を検出できる。ＲＴＣ１０６は、初期設定を行うことで所定の時刻や経過時間などを測定できるが、本実施例においてＲＴＣ１０６は、遊技場の営業可能時間を計測可能とされている。
【０４５３】
主基板１１は、図９－５（Ａ）に示すように、基板ケース２１ＴＭ２０１に収容されている。基板ケース２１ＴＭ２０１には、かしめピン２１ＴＭ０１１Ｂが取り付けられている。このかしめピン２１ＴＭ０１１Ｂが設けられていることにより、主基板１１が基板ケース２１ＴＭ２０１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２１ＴＭ２０１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。

【０４５４】
また、表示モニタ２１ＴＭ０２９は、主基板１１上に設けられている。また、基板ケース２１ＴＭ２０１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２１ＴＭ０１１Ｓが貼られている。封印シール２１ＴＭ０１１Ｓは例えば基板ケース２１ＴＭ２０１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２１ＴＭ０１１Ｓ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２１ＴＭ０２９の真正面など、表示モニタ２１ＴＭ０２９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２１ＴＭ０２９は、封印シール２１ＴＭ０１１Ｓによって隠されない位置に配置されている。
【０４５５】
表示モニタ２１ＴＭ０２９は、第１表示部２１ＴＭ０２９Ａ、第２表示部２１ＴＭ０２９Ｂ、第３表示部２１ＴＭ０２９Ｃ、第４表示部２１ＴＭ０２９Ｄ及び第５表示部２１ＴＭ０２９Ｅを備えている。第１表示部２１ＴＭ０２９Ａ～第５表示部２１ＴＭ０２９Ｅ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２１ＴＭ０２９Ａ～第５表示部２１ＴＭ０２９Ｅ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。
【０４５６】
表示モニタ２１ＴＭ０２９には、図９－５（Ｂ）に示す表示Ｎｏ１～６の各項目が表示される。１桁目の第１表示部２１ＴＭ０２９Ａには集計させた設定値（１～６）、及びＣＰＵ１０３が設定変更モードの処理の後に実行するＲＡＭクリアが完了したことを報知するＲＡＭクリア報知（「Ｃ」）が表示され、２桁目の第２表示部２１ＴＭ０２９Ｂと３桁目の第３表示部２１ＴＭ０２９Ｃには集計期間が表示され、４桁目の第４表示部２１ＴＭ０２９Ｄと５桁目の第５表示部２１ＴＭ０２９Ｅ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。
【０４５７】
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。
【０４５８】
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。
【０４５９】
表示Ｎｏ１の短期連比が表示される場合には、第２表示部２１ＴＭ０２９Ｂ及び第３表示部２１ＴＭ０２９Ｃ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２１ＴＭ０２９Ｂ及び第３表示部２１ＴＭ０２９Ｃに「ｙ７．」が表示される。また、表示Ｎｏ１の短期連比が表示される場合には、第４表示部２１ＴＭ０２９Ｄ及び第５表示部２１ＴＭ０２９Ｅ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２１ＴＭ０２９Ｄ及び第５表示部２１ＴＭ０２９Ｅには、短期役比が百分率表示（％表示）される。
【０４６０】

表示Ｎｏ３の総累計連比が表示される場合には、第２表示部２１ＴＭ０２９Ｂ及び第３表示部２１ＴＭ０２９Ｃ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２１ＴＭ０２９Ｂ及び第３表示部２１ＴＭ０２９Ｃに「Ａ７．」が表示される。また、表示Ｎｏ３の総累計連比が表示される場合には、第４表示部２１ＴＭ０２９Ｄ及び第５表示部２１ＴＭ０２９Ｅ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２１ＴＭ０２９Ｄ及び第５表示部２１ＴＭ０２９Ｅには、総累計役比が百分率表示（％表示）される。

【０４６１】

表示Ｎｏ５のベース１が表示される場合には、第２表示部２１ＴＭ０２９Ｂ及び第３表示部２１ＴＭ０２９Ｃ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２１ＴＭ０２９Ｂ及び第３表示部２１ＴＭ０２９Ｃに「Ｂ６．」が表示される。また、表示Ｎｏ５のベース１が表示される場合には、第４表示部２１ＴＭ０２９Ｄ及び第５表示部２１ＴＭ０２９Ｅ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２１ＴＭ０２９Ｄ及び第５表示部２１ＴＭ０２９Ｅには、総累計役比が百分率表示（％表示）される。

【０４６２】

主基板１１は、連比、役比及びベースを算出するにあたり、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、カウントスイッチ２３、並びに、第１一般入賞口スイッチ～第４一般入賞口スイッチ、排出口スイッチ２１ＴＭ０７０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。

【０４６３】

この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，第２一般入賞口スイッチ，第３一般入賞口スイッチ，第４一般入賞口スイッチ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２１ＴＭ０７０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。

【０４６４】

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、即ち、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。

【０４６５】

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。

【０４６６】

ここで区分される入賞口ごとの賞球数は、図９－６に示すように、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及び第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。

【０４６７】

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。

【０４６８】

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。

【０４６９】

また、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、を備えている。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。

【０４７０】

また、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、該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。

【０４７１】

ここで、主基板１１のＣＰＵ１０３のメモリ空間について説明する。図９－７は主基板におけるＣＰＵのメモリマップを示した図である。ＣＰＵ１０３は、上述の内蔵レジスタ、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。具体的には、図９－７のメモリマップに示すように、ＲＯＭ１０１のアドレス／データ信号線は、メモリ空間のＲＯＭ領域（本実施形態では、０００００Ｈ～２ＦＦＦＨ（Ｈは１６進数を示す。以下、同じ）のうち、０００００Ｈ～２ＦＢＦＨ。２ＦＣ０Ｈ～２ＦＦＦＨはプログラム管理エリア）に割り当てられ、ＣＰＵ１０３は、このＲＯＭ領域を指定してＲＯＭ１０１からのデータの読み出しを行う。また、本実施例では、ＲＯＭ領域を第一領域～第八

領域の８つの領域に分けて管理を行っており、第一領域は００００Ｈから始まる領域としている。

【０４７２】

また、内蔵レジスタのアドレス／データ信号線は、メモリ空間のレジスタエリア（本実施形態では、ＦＥ００Ｈ～ＦＥＢＦＨ）に割り当てられ、ＣＰＵ１０３は、この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。

【０４７３】

また、ＲＡＭ１０２のアドレス／データ信号線は、メモリ空間のＲＷＭ領域（本実施形態では、Ｆ０００Ｈ～Ｆ３ＦＦＨ）に割り当てられ、ＣＰＵ１０３は、このＲＷＭ領域を指定してＲＡＭ１０２からのデータの読み出しやＲＡＭ１０２へのデータの書き込みを行う。なお、メモリ空間の他の領域（本実施形態では、３０００Ｈ～ＥＦＦＦＨ、Ｆ４００Ｈ～ＦＤＦＦＨ、ＦＥＣ０Ｈ～ＦＦＦＦＨ）は非使用領域とされている。

【０４７４】

また、ＲＡＭ１０２の記憶領域に対応するＲＡＭ領域（本実施形態では、００００Ｈ～２ＦＦＦＨの１６Ｋバイト領域）は、図９－８に示すように、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。この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）や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、ＲＡＭデータ領域に対応するＲＡＭ１０２の記憶領域には、上記の制御プログラムによって参照される参照データ（例えば、上述の各種抽選データ）が一時的に記憶される。

【０４７５】

また、非使用領域に対応するＲＡＭ１０２の記憶領域及びその他領域に対応するＲＡＭ１０２の記憶領域には、連比や役比の表示に用いるデータが一時的記憶される。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。また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。

【０４７６】

なお、本実施形態では、ＲＡＭ領域の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、上述の各データ（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１バイト毎に分割して記憶している。

【０４７７】

また、主基板１１は、表示モニタ２１ＴＭ０２９に対して、連比、役比、ベースを表示する制御を行う。ここで、主基板１１は、複数の項目を順次表示する制御を行う。図９－９（Ａ）は、役物比率表示装置に表示される項目の表示時間を示すタイムチャートである。図９－９（Ａ）に示すように、表示モニタ２１ＴＭ０２９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の短期連比の表示では、図９－９（Ｂ－１）に示すように、第１表示部２１ＴＭ０２９Ａに設定値である「１」が表示され、第２表示部２１ＴＭ０２９Ｂに「ｙ」の文字が表示され、第３表示部２１ＴＭ０２９Ｃに「６．」の文字が表示される。また、第４表示部２１ＴＭ０２９Ｄ及び第５表示部２１ＴＭ０２９Ｅ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２１ＴＭ０２９Ｄに「４．」の文字が表示され、第５表示部２１ＴＭ０２９Ｅに「１．」の文字が表示される。

【０４７８】

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の短期役比の表示では、図９－９（Ｂ－２）に示すように、第１表示部２１ＴＭ０２９Ａに設定値である「１」が表示され、第２表示部２１ＴＭ０２９Ｂに「ｙ」の文字が表示され、第３表示部２１ＴＭ０２９Ｃに「７．」の文字が表示される。また、第４表示部２１ＴＭ０２９Ｄ及び第５表示部２１ＴＭ０２９Ｅ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２１ＴＭ０２９Ｄに「４．」の文字が表示され、第５表示部２１ＴＭ０２９Ｅに「３．」の文字が表示される。

【０４７９】

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の総累計連比の表示では、図９－９（Ｂ－３）に示すように、第１表示部２１ＴＭ０２９Ａに設定値である「１」が表示され、第２表示部２１ＴＭ０２９Ｂに「Ａ」の文字が表示され、第３表示部２１ＴＭ０２９Ｃに「６．」の文字が表示される。また、第４表示部２１ＴＭ０２９Ｄ及び第５表示部２１ＴＭ０２９Ｅ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２１ＴＭ０２９Ｄに「５．」の文字が表示され、第５表示部２１ＴＭ０２９Ｅに「８．」の文字が表示される。

【０４８０】

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の総累計役比の表示では、図９－９（Ｂ－４）に示すように、第１表示部２１ＴＭ０２９Ａに設定値である「１」が表示され、第２表示部２１ＴＭ０２９Ｂに「Ａ」の文字が表示され、第３表示部２１ＴＭ０２９Ｃに「７．」の文字が表示される。また、第４表示部２１ＴＭ０２９Ｄ及び第５表示部２１ＴＭ０２９Ｅ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２１ＴＭ０２９Ｄに「６．」の文字が表示され、第５表示部２１ＴＭ０２９Ｅに「８．」の文字が表示される。

【０４８１】

表示Ｎｏ４の表示が５秒間継続すると、図９－９（Ｂ－５）に示すように、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のベース１の表示では、図９－９（Ｂ－５）に示すように、第１表示部２１ＴＭ０２９Ａに設定値である「１」が表示され、第２表示部２１ＴＭ０２９Ｂに「ｂ」の文字が表示され、第３表示部２１ＴＭ０２９Ｃに「Ｌ．」の文字が表示される。また、第４表示部２１ＴＭ０２９Ｄ及び第５表示部２１ＴＭ０２９Ｅ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２１ＴＭ０２９Ｄに「４．」の文字が表示され、第５表示部２１ＴＭ０２９Ｅに「０．」の文字が表示される。

【０４８２】

表示Ｎｏ５の表示が５秒間継続すると、図９－９（Ｂ－６）に示すように、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。表示Ｎｏ６のベース２の表示では、図９－９（Ｂ－６）に示すように、第１表示部２１ＴＭ０２９Ａに設定値である「１」が表示され、第２表示部２１ＴＭ０２９Ｂに「ｂ」の文字が表示され、第３表示部２１ＴＭ０２９Ｃに「６．」の文字が表示される。また、第４表示部２１ＴＭ０２９Ｄ及び第５表示部２１ＴＭ０２９Ｅ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２１ＴＭ０２９Ｄに「４．」の文字が表示され、第５表示部２１ＴＭ０２９Ｅに「２」の文字が表示される。

【０４８３】

そして、表示Ｎｏ５の表示が５秒間継続すると図９－９（Ｂ－１）に示すように、表示Ｎｏ１の短期連比が表示される。表示Ｎｏ１の短期連比が表示される。以後、表示Ｎｏ１の短期連比～表示Ｎｏ６のベース２の表示が５秒毎に順次表示される。また、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２１ＴＭ０２９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。

【０４８４】

更に、これら短期連比、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、図１８（Ａ）～図１８（Ｂ）に示すように、表示切替スイッチ２１ＴＭ０３０の操作に基づいて、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、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、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の表示に順次変更することが可能となっている。尚、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の表示中に表示切替スイッチ２１ＴＭ０３０が操作された場合は、第１表示部２１ＴＭ０２９Ａ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２１ＴＭ０２９Ｄ及び第５表示部２１ＴＭ０２９Ｅ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の数値が設定値「２」の値に切り替わる。

【０４８５】

また、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の表示中に表示切替スイッチ２１ＴＭ０３０が操作された場合は、第１表示部２１ＴＭ０２９Ａ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２１ＴＭ０２９Ｄ及び第５表示部２１ＴＭ０２９Ｅ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の数値が設定値「３」の値に切り替わる。

【０４８６】

また、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の表示中に表示切替スイッチ２１ＴＭ０３０が操作された場合は、第１表示部２１ＴＭ０２９Ａに表示される数値が「４」に更新されるとともに、第４表示部２１ＴＭ０２９Ｄ及び第５表示部２１ＴＭ０２９Ｅ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の数値が設定値「４」の値に切り替わる。

【０４８７】

また、設定値が「４」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の表示中に表示切替スイッチ２１ＴＭ０３０が操作された場合は、第１表示部２１ＴＭ０２９Ａに表示される数値が「５」に更新されるとともに、第４表示部２１ＴＭ０２９Ｄ及び第５表示部２１ＴＭ０２９Ｅ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の数値が設定値「５」の値に切り替わる。

【０４８８】

また、設定値が「５」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の表示中に表示切替スイッチ２１ＴＭ０３０が操作された場合は、第１表示部２１ＴＭ０２９Ａに表示される数値が「６」に更新されるとともに、第４表示部２１ＴＭ０２９Ｄ及び第５表示部２１ＴＭ０２９Ｅ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の数値が設定値「６」の値に切り替わる。

【０４８９】

そして、設定値が「６」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の表示中に表示切替スイッチ２１ＴＭ０３０が操作された場合は、第１表示部２１ＴＭ０２９Ａ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２１ＴＭ０２９Ｄ及び第５表示部２１ＴＭ０２９Ｅ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の数値が設定値「１」の値に切り替わる。

【０４９０】

尚、本実施例の表示モニタ２１ＴＭ０２９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を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、表示モニタ２１ＴＭ０２９においてはこれら連比、役比、ベースのうち、１の数値のみ、或いはいずれか２の数値のみ表示可能であってもよい。

【０４９１】

また、本実施例では、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２１ＴＭ０２９にて表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、連比、役比、ベースを算出せずに、表示モニタ２１ＴＭ０２９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。

【０４９２】

また、本実施例では、表示モニタ２１ＴＭ０２９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しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、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。

【０４９３】

また、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。

【０４９４】

アクティブバッファ及びリングバッファにおける更新では、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る。また、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、図９－１０に示すように、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」であったとする。このときに、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。また、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。

【０４９５】

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。

【０４９６】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。主基板１１では、所定の電源基板からの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となる所定の処理が実行される。図９－１１に示すように、遊技制御メイン処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、プログラムの内容が正当か否か確認するための処理であるセキュリティチェック処理を実行した後、ステップＳ２１ＴＭ１０１０以降の遊技制御メイン処理を開始する。遊技制御メイン処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、必要な初期設定を行う。

【０４９７】

初期設定処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ２１ＴＭ１０１０）。次に、割込モードを割込モード２に設定し（ステップＳ２１ＴＭ１０２０）、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Ｓ２１ＴＭ１０３０）。次いで、演出制御基板１２が動作を開始するまでのウエイトを行う（ステップＳ２１ＴＭ１０４０）。

【０４９８】

そして、ＣＰＵ１０３は、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Ｓ２１ＴＭ１０５０）、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態に設定する（ステップＳ２１ＴＭ１０６０）。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。

【０４９９】

また、図９－１２に示すように、ＣＰＵ１０３は、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮとなっているか否かを判定する（ステップＳ２１ＴＭ１１１０）。錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮとなっていない場合（ステップＳ２１ＴＭ１１１０；ＮＯ）は、ステップＳ２１ＴＭ１３１０に進む。錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮとなっている場合（ステップＳ２１ＴＭ１１１０；ＹＥＳ）は、ＣＰＵ１０３は、入力ポートを介して入力されるクリアスイッチ（電源基板に搭載されている設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２の出力信号（クリア信号）の状態を確認する（ステップＳ２１ＴＭ１１２０）。

【０５００】

クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２の出力信号（クリア信号）の状態確認において、ＯＮ状態を検出した場合には（ステップＳ２１ＴＭ１１２０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、設定値を変更可能な設定変更モードに移行する。即ち、ＣＰＵ１０３は、電源投入時に錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮであるという第１条件が成立しており、且つ、電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮであるという第２条件が成立していることに基づいて、処理状態を設定変更モードに制御する。

【０５０１】

ＣＰＵ１０３は、設定変更モードに移行することに伴い、情報出力回路１１２から設定変更対応信号を出力すると共に、セキュリティ信号を出力する（ステップＳ２１ＴＭ１１３０）。これにより、各遊技機の遊技情報を管理するホールコンピュータ等の外部装置において、設定変更対応信号及びセキュリティ信号が入力されていることに基づいて、これらの信号の出力元である遊技機が設定変更モード又は後述する設定確認モードに制御されていることを特定可能である。従って、当該外部装置が備える表示装置において、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている遊技機（例えば台番号等）を特定可能に報知することが可能となる。

【０５０２】

また、ＣＰＵ１０３は、演出制御基板１２に対する演出制御コマンドとして、設定変更モードに制御されたことを指定する設定変更モードコマンドを送信する（ステップＳ２１ＴＭ１１４０）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定変更モードコマンドを受信したことに基づいて、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が設定変更モードに移行したことを特定可能である。従って、画像表示装置５において当該遊技機が設定変更モードに制御されていることを報知することが可能となる。

【０５０３】

そして、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値を読み出して、表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示させる（ステップＳ２１ＴＭ１１５０）。そして、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２の操作を待機する（ステップＳ２１ＴＭ１１６０）と共に、錠スイッチ２１ＴＭ０５１のＯＦＦ操作を待機する（ステップＳ２１ＴＭ１１８０）。

【０５０４】

クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２の操作待機状態において、ＣＰＵ１０３は、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２が操作される毎に（ステップＳ２１ＴＭ１１６０でＹＥＳ）、表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示している設定値を変更する（ステップＳ２１ＴＭ１１７０）。例えば、後述するように、設定変更操作を受け付ける毎に、表示している設定値を１ずつ増加させ、６まで達した後には１に戻す表示制御を実行する。

【０５０５】

また、錠スイッチ２１ＴＭ０５１のＯＦＦ操作を待機している状態において、ＣＰＵ１０３は、錠スイッチ２１ＴＭ０５１のＯＦＦ操作を検出すると（ステップＳ２１ＴＭ１１８０でＹＥＳ）、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値を、表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示している設定値に変更する（ステップＳ２１ＴＭ１１９０）。即ち、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値を、表示している設定値で上書きすることにより、設定値を確定させる。そして、確定した設定値（ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値）を表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示させる（ステップＳ２１ＴＭ１１９０）。

【０５０６】

なお、ステップＳ２１ＴＭ１１６０において、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２が操作されることなく（ステップＳ２１ＴＭ１１６０でＹＥＳと判定されることなく）、錠スイッチ２１ＴＭ０５１のＯＦＦ操作が行われた場合（ステップＳ２１ＴＭ１１８０でＹＥＳと判定された場合）には、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値と、表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示している設定値が一致している状態のため、結果として、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値は変更されない。

【０５０７】

ステップＳ２１ＴＭ１２００の処理が実行されると、設定変更モードが終了し、ＣＰＵ１０３は、後述する図９－１３に示すステップＳ２１ＴＭ１４１０の初期化処理に移行する。

【０５０８】

前述したステップＳ２１ＴＭ１１２０におけるクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２の出力信号（クリア信号）の状態確認において、ＯＦＦ状態を検出した場合には（ステップＳ２１ＴＭ１１２０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、設定値を確認可能な設定確認モードに移行する。即ち、ＣＰＵ１０３は、電源投入時に錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮであるという第１条件は成立しているが、電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮであるという第２条件は成立していないことに基づいて、処理状態を設定確認モードに制御する。

【０５０９】

ＣＰＵ１０３は、設定確認モードに移行することに伴い、情報出力回路１１２から設定変更対応信号を出力すると共に、セキュリティ信号を出力する（ステップＳ２１ＴＭ１２１０）。これにより、各遊技機の遊技情報を管理するホールコンピュータ等の外部装置において、設定変更対応信号及びセキュリティ信号が入力されていることに基づいて、これらの信号の出力元である遊技機が設定変更モード又は設定確認モードに制御されていることを特定可能である。従って、当該外部装置が備える表示装置において、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている遊技機（例えば台番号等）を特定可能に報知することが可能となる。

【０５１０】

また、ＣＰＵ１０３は、演出制御基板１２に対する演出制御コマンドとして、設定確認モードに制御されたことを指定する設定確認モードコマンドを送信する（ステップＳ２１ＴＭ１２２０）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定確認モードコマンドを受信したことに基づいて、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が設定確認モードに移行したことを特定可能である。従って、画像表示装置５において当該遊技機が設定確認モードに制御されていることを報知することが可能となる。

【０５１１】

そして、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値を読み出して、表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示させる（ステップＳ２１ＴＭ１２３０）。そして、錠スイッチ２１ＴＭ０５１のＯＦＦ操作を待機する（ステップＳ２１ＴＭ１２４０）。

【０５１２】

また、錠スイッチ２１ＴＭ０５１のＯＦＦ操作を待機している状態において、ＣＰＵ１０３は、錠スイッチ２１ＴＭ０５１のＯＦＦ操作を検出すると（ステップＳ２１ＴＭ１２４０でＹＥＳ）、設定確認モードが終了し、ＣＰＵ１０３は、後述する図９－１３に示すス

テップＳ２１ＴＭ１３２０の、電源断検出処理が実行されたか否かの判定処理に移行する。
【０５１３】
前述したステップＳ２１ＴＭ１１１０で、錠スイッチがＯＦＦの状態であると判定された場合には（ステップＳ２１ＴＭ１１１０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、図９－１３に示すように、入力ポートを介して入力されるクリアスイッチ（電源基板に搭載されている設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２の出力信号（クリア信号）の状態を確認する（ステップＳ２１ＴＭ１３１０）。
【０５１４】
クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２の出力信号（クリア信号）の状態確認において、ＯＮ状態でない場合には（ステップＳ２１ＴＭ１３１０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、電源断検出処理（図９－１４参照）を実行したか否かを、所定のバックアップ領域にチェックデータが格納されているか否かに基づいて判定する（ステップＳ２１ＴＭ１３２０）。
【０５１５】
本例において、このステップＳ２１ＴＭ１３２０の処理が実行されるケースとして、（１）電源投入時に錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦであり、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２もＯＦＦであったことに基づいて、設定変更モード及び設定確認モードの何れにも移行することなく直ちにステップＳ２１ＴＭ１３２０の処理が実行される場合と、（２）電源投入時に錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮであり、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＦＦであったことに基づいて、設定確認モードに移行し、その設定確認モードの終了後にステップＳ２１ＴＭ１３２０の処理が実行される場合と、が存在する。
【０５１６】
バックアップデータが格納されている場合、ＣＰＵ１０３は、バックアップＲＡＭ領域のデータチェックを行う（ステップＳ２１ＴＭ１３３０）。この実施例では、データチェックとしてパリティチェックを行う。よって、ステップＳ２１ＴＭ１３３０では、算出したチェックサムと、電源断検出処理で同一の処理によって算出され保存されているチェックサムとを比較する。不測の停電等の電力供給停止が生じた後に復旧した場合には、バックアップＲＡＭ領域のデータは保存されているはずであるから、チェック結果（比較結果）は正常（一致）になる。チェック結果が正常でないということは、バックアップＲＡＭ領域のデータが、電力供給停止時のデータとは異なっていることを意味する。そのような場合には、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、電力供給の停止からの復旧時でない電源投入時に実行される初期化処理を実行する（ステップＳ２１ＴＭ１３３０でＮＯと判定されてステップＳ２１ＴＭ１４１０に移行する）。
【０５１７】
チェック結果が正常であれば（ステップＳ２１ＴＭ１３３０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００を電力供給停止時の状態に戻すための遊技状態復旧処理（ステップＳ２１ＴＭ１３４０及びステップＳ２１ＴＭ１３５０の処理）を行う。具体的には、ＲＯＭ１０１に格納されている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Ｓ２１ＴＭ１３４０）、バックアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域（ＲＡＭ１０２内の領域）に設定してステップＳ２１ＴＭ１３６０に進む（ステップＳ２１ＴＭ１３５０）。作業領域はバックアップ電源によって電源バックアップされている。バックアップ時設定テーブルには、作業領域のうち初期化してもよい領域についての初期化データが設定されている。ステップＳ２１ＴＭ１３４０及びステップＳ２１ＴＭ１３５０の処理によって、作業領域のうち初期化してはならない部分については、保存されていた内容がそのまま残る。初期化してはならない部分とは、例えば、電力供給停止前の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグ、確変フラグ、時短フラグ、保留記憶、規制部材状態指定フラグ、初期化済フラグなど）、出力ポートの出力状態が保存されている領域（出力ポートバッファ）、未払出賞球数を示すデータが設定されている部分などである。設定値格納領域（確定した設定値が格納されている領域）も、初期

化してはならない部分に含まれる。また、設定値毎に、連比、役比、及びベース等の各集計値（表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示可能な遊技情報）が記憶されている領域も、初期化してはならない部分に含まれる。

【０５１８】

次いで、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値を読み出す（ステップＳ２１ＴＭ１３６０）。後述する遊技制御用タイマ割込処理では、ここで読み出された設定値に基づいて特別図柄プロセス処理（ステップＳ２１ＴＭ１６９０）における大当り判定が実行される。次いで、ＣＰＵ１０３は、電力供給復旧時のコマンドとしてのバックアップコマンド（復旧時のコマンド）を送信する（ステップＳ２１ＴＭ１３７０）。演出制御用ＣＰＵ１２０では、このバックアップコマンド（復旧時のコマンド）を受信したことに基づいて、電力供給停止時のデータに基づいて電源断からの復旧が行われたことを認識する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、バックアップコマンドを受信すると、例えば画像表示装置５、スピーカ８Ｌ、８Ｒ、遊技効果ランプ９等の演出装置において、電力供給停止時のデータに基づいて電源断からの復旧が行われたことを報知することが可能である。次いで、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ２１ＴＭ１４７０の設定コマンド送信処理を実行する。

【０５１９】

尚、ステップＳ２１ＴＭ１３１０で、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がオンの状態である場合（ステップＳ２１ＴＭ１３１０；ＹＥＳ）や、ステップＳ２１ＴＭ１３２０でバックアップデータが格納されていない場合（ステップＳ２１ＴＭ１３２０；ＮＯ）、ステップＳ２１ＴＭ１３３０でパリティチェックの結果が正常でない場合（ステップＳ２１ＴＭ１３３０；ＮＯ）場合は、初期化処理を実行する（ステップＳ２１ＴＭ１４１０）。

【０５２０】

本例において、ステップＳ２１ＴＭ１４１０の初期化処理が実行されるケースとして、（１）電源投入時に錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦであり、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮであったことに基づいて、設定変更モード及び設定確認モードの何れにも移行することなく直ちにステップＳ２１ＴＭ１４１０の初期化処理が実行される場合と、（２）電源投入時に錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦであり、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２もＯＦＦであったことに基づいて、ステップＳ２１ＴＭ１３２０又はステップＳ２１ＴＭ１３３０の何れかでＮＯと判定されたことを条件として、設定変更モード及び設定確認モードの何れにも移行することなく直ちにステップＳ２１ＴＭ１４１０の初期化処理が実行される場合と、（３）電源投入時に錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮであり、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２もＯＮであったことに基づいて、設定変更モードに移行し、その設定変更モードの終了後にステップＳ２１ＴＭ１４１０の初期化処理が実行される場合と、（４）電源投入時に錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮであり、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＦＦであったことに基づいて、設定確認モードに移行し、その設定確認モードの終了後にステップＳ２１ＴＭ１３２０又はステップＳ２１ＴＭ１３３０の何れかでＮＯと判定されたことを条件として、ステップＳ２１ＴＭ１４１０の初期化処理が実行される場合と、が存在する。

【０５２１】

初期化処理では、ＣＰＵ１０３は、まず、ＲＡＭクリア処理を行う（ステップＳ２１ＴＭ１４１０）。ＲＡＭクリア処理では、ＲＡＭ１０２の遊技状態情報格納領域に格納されている電力供給停止前の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグ、確変フラグ、時短フラグ、保留記憶等）はクリアされて、初期値が設定されるが、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値はクリアされず、ＲＡＭクリア処理の前から変更されない。また、設定値毎に、連比、役比、及びベース等の各集計値（表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示可能な遊技情報）が記憶されている領域も、クリアされず、これら設定値毎の各集計値は、ＲＡＭクリア処理の前から変更されない。そして、表示モニタ２１ＴＭ０２９

に「Ｃ」の文字を表示すること等により、遊技状態が初期化されたことを報知する（ステップＳ２１ＴＭ１４２０）。なお、ＲＡＭクリア処理によって、所定のデータ（例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）は０に初期化されるが、任意の値またはあらかじめ決められている値に初期化するようにしてもよい。また、ＲＡＭ１０２の全領域を初期化せず、所定のデータ（例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）をそのままにしてもよい。また、ＲＯＭ１０１に格納されている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Ｓ２１ＴＭ１４３０）、初期化時設定テーブルの内容を順次作業領域に設定する（ステップＳ２１ＴＭ１４４０）。

【０５２２】

また、ステップＳ２１ＴＭ１４３０およびステップＳ２１ＴＭ１４４０の処理によって、例えば、普通図柄当り判定用乱数カウンタ、特別図柄バッファ、総賞球数格納バッファ、特別図柄プロセスフラグなど制御状態に応じて選択的に処理を行うためのフラグに初期値が設定される。

【０５２３】

尚、本実施例では、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮとなっていることを条件に設定変更モード、設定確認モードに移行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、更に遊技機用枠３が開放されていること（遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００により遊技機用枠３が開放状態となっていることが検出されていること）を条件として設定変更モード、設定確認モードに移行可能としてもよい。

【０５２４】

ステップＳ２１ＴＭ１４３０、ステップＳ２１ＴＭ１４４０の実行後、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値を読み出す（ステップＳ２１ＴＭ１４５０）。後述する遊技制御用タイマ割込処理では、ここで読み出された設定値に基づいて特別図柄プロセス処理（ステップＳ２１ＴＭ１６９０）における大当り判定が実行される。次いで、ＣＰＵ１０３は、電源投入時（あるいは、設定変更モード又は設定確認モードの終了時）に初期化処理が行われたことを指定する初期化コマンドを送信する（ステップＳ２１ＴＭ１４６０）。演出制御用ＣＰＵ１２０では、この初期化コマンドを受信したことに基づいて、初期化処理が行われたことを認識する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、初期化コマンドを受信すると、例えば画像表示装置５、スピーカ８Ｌ、８Ｒ、遊技効果ランプ９等の演出装置において、遊技状態等の初期化が行われたことを報知することが可能である。次いで、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ２１ＴＭ１４７０の設定コマンド送信処理を実行する。

【０５２５】

ＣＰＵ１０３は、ステップＳ２１ＴＭ１３６０又はステップＳ２１ＴＭ１４５０で読み出した設定値を指定する設定コマンドを、演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する（ステップＳ２１ＴＭ１４７０）。設定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定コマンドが指定する設定値に応じた演出を実行することにより、設定値を示唆することが可能である。例えば、大当り遊技状態が終了したときに実行されるエンディング演出の態様を、指定された設定値に応じて異ならせることで、遊技者に設定値を示唆することが可能である。

【０５２６】

そして、ＣＰＵ１０３は、シリアル通信回路２１ＴＭ５０５の設定処理を実行する（ステップＳ２１ＴＭ１４８０）。この設定処理では、主基板１１の出力回路２１ＴＭ０６７から払出制御基板２１ＴＭ０３７の入力回路２１ＴＭ３７３Ａに接続確認信号が出力される（図９－１９及び図９－２１を参照）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００のシリアル通信回路２１ＴＭ５０５と、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０のシリアル通信回路２１ＴＭ３８０との通信を実行可能な状態に設定する。

【０５２７】

次に、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Ｓ２１ＴＭ１４９０）。ＣＰＵ１０３は、例えば、乱数回路設定プログラムに従っ

て処理を実行することによって、乱数回路１０４に特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１の値を更新させるための設定を行う。

【０５２８】

そして、ステップＳ２１ＴＭ１５００において、ＣＰＵ１０３は、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う。すなわち、初期値として例えば２ｍｓに相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。この実施例では、２ｍｓ毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

【０５２９】

次いで、ＣＰＵ１０３は、表示用乱数更新処理（ステップＳ２１ＴＭ１５２０）および初期値用乱数更新処理（ステップＳ２１ＴＭ１５３０）を繰返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し（ステップＳ２１ＴＭ１５１０）、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する（ステップＳ２１ＴＭ１５４０）。本実施例では、表示用乱数とは、大当りとしない場合の特別図柄の停止図柄を決定するための乱数や大当りとしない場合にリーチとするか否かを決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。この実施例では、初期値用乱数とは、普通図柄に関して当りとするか否か決定するための乱数を発生するためのカウンタ（普通図柄当り判定用乱数発生カウンタ）のカウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理（遊技制御用マイクロコンピュータ１００が、遊技機に設けられている演出表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう）において、普通図柄当り判定用乱数のカウント値が１周（普通図柄当り判定用乱数の取りうる値の最小値から最大値までの間の数値の個数分歩進したこと）すると、そのカウンタに初期値が設定される。

【０５３０】

図９－１２及び図９－１３に示した例では、設定変更モードに制御された場合、ＣＰＵ１０３は、設定変更モードコマンド（ステップＳ２１ＴＭ１１４０）を送信した後に、電源投入時の初期化コマンドを送信し（ステップＳ２１ＴＭ１４６０）、設定コマンドを送信する（ステップＳ２１ＴＭ１４７０）。また、設定確認モードに制御された場合、ＣＰＵ１０３は、設定確認モードコマンド（ステップＳ２１ＴＭ１２２０）を送信した後に、電源断復旧時のバックアップコマンド又は電源投入時の初期化コマンドを送信し（ステップＳ２１ＴＭ１３７０又はステップＳ２１ＴＭ１４６０）、設定コマンドを送信する（ステップＳ２１ＴＭ１４７０）。従って、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定変更モードコマンドを受信した後に初期化コマンドを受信したことに基づいて、設定変更モードの終了を特定可能であり、画像表示装置５、スピーカ８Ｌ、８Ｒ、遊技効果ランプ９等の演出装置により設定変更モードの終了を報知することが可能である。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定確認モードコマンドを受信した後にバックアップコマンド又は初期化コマンドを受信したことに基づいて、設定確認モードの終了を特定可能であり、画像表示装置５、スピーカ８Ｌ、８Ｒ、遊技効果ランプ９等の演出装置により設定確認モードの終了を報知することが可能である。

【０５３１】

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付けると、図９－１４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９－１４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、電源断検出処理を実行する（ステップＳ２１ＴＭ１６１０）。そして、遊技停止エラーが発生しているか否かを判定し（ステップＳ２１ＴＭ１６１５）、遊技停止エラーが発生していないことを条件として（ステップＳ２１ＴＭ１６１５でＮＯ）

、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、排出口スイッチ２１ＴＭ０７０といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する（ステップＳ２１ＴＭ１６２０）。一方、遊技停止エラーが発生している場合には（ステップＳ２１ＴＭ１６１５でＹＥＳ）、ステップＳ２１ＴＭ１６２０のスイッチ処理は実行されず、結果として遊技が停止される。

【０５３２】

例えば、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００により、遊技機用枠３の開放状態が検出されていること、ガラス扉枠３ａの開放状態が検出されていること、不図示の磁気センサにより異常と判定されるレベルの磁気が検出されていること、不図示の振動センサにより異常と判定されるレベルの振動が検出されていること、不図示の電波センサにより異常と判定されるレベル及び周波数帯の電波が検出されていることに基づいて、遊技停止エラーが発生していると判定される。

【０５３３】

続いて、第１始動入賞口、第２始動入賞口、大入賞口、第１一般入賞口～第４一般入賞口、のいずれかに遊技球が入賞した場合、つまり、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、第１一般入賞口スイッチ～第４一般入賞口スイッチからの検出信号の入力があった場合には、各検出信号による入賞に対応した賞球個数の設定などを行う賞球処理（ステップＳ２１ＴＭ１６３０）を実行する。

【０５３４】

次いで、ＣＰＵ１０３は、役比、連比、ベース等の入賞情報を算出する入賞情報処理（ステップＳ２１ＴＭ１６４０）、該入賞情報処理にて算出された役比、連比、ベース等の入賞情報を表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示する入賞情報表示制御処理（ステップＳ２１ＴＭ１６５０）を行う。その後、所定のメイン側エラー処理（ステップＳ２１ＴＭ１６６０）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実行可能とする。なお、ステップＳ２１ＴＭ１６６０において、ステップＳ１６１５の説明で述べた各種センサによる異常（遊技停止エラー）の検出を行い、異常を検出した場合には、異常検出フラグをセットして、次回のタイマ割込におけるステップＳ２１ＴＭ１６１５において遊技停止させる（スイッチ処理を実行させない）ようにしても良い。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、始動情報、確率変動情報、払出情報などのデータを出力する（ステップＳ２１ＴＭ１６７０）。

【０５３５】

情報出力処理に続いて、主基板１１の側で用いられる乱数値ＭＲ１や乱数値ＭＲ１～ＭＲ４といった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Ｓ２１ＴＭ１６８０）。この後、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップＳ２１ＴＭ１６９０）。特別図柄プロセス処理では、遊技制御フラグ設定部に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機１における遊技の進行状況に応じて更新し、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおける表示動作の制御や、特別可変入賞球装置７における大入賞口の開閉動作設定などを、所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。

【０５３６】

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Ｓ２１ＴＭ１７００）。ＣＰＵ１０３は、普通図柄プロセス処理を実行することにより、普通図柄表示器２０における表示動作（例えばセグメントＬＥＤの点灯、消灯など）を制御して、普通図柄の変動表示や可変入賞球装置６Ｂにおける可動翼片の傾動動作設定などを可能にする。

【０５３７】

普通図柄プロセス処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、コマンド制御処理を実行することにより、主基板１１から演出制御基板１２などのサブ側の制御基板に対して制御コマンド

を伝送させる（ステップＳ２１ＴＭ１７１０）。これらの一例として、コマンド制御処理では、遊技制御バッファ設定部に設けられた送信コマンドバッファの値によって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、Ｉ／Ｏ１０５に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板１２に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御ＩＮＴ信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御ＩＮＴ信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすることなどにより、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンドの伝送を可能とする。コマンド制御処理を実行した後には、割込み許可状態に設定してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【０５３８】

尚、ステップＳ２１ＴＭ１７１０のコマンド制御処理においては、パチンコ遊技機１に設定されている設定値を通知するためのコマンドを送信すること、または、変動パターンや変動表示が終了したことを通知するためのコマンド等の既存コマンドにパチンコ遊技機１に設定されている設定値の情報を含ませて送信することによって、演出制御基板１２に対して定期的に設定値を通知するようにしてもよい。更に、演出制御基板１２（演出制御用ＣＰＵ１２０）は主基板１１からこれらコマンドを受信することによって、設定されている設定値を示唆する演出を変動表示中や大当り遊技中等、様々タイミングにて実行してもよい。

【０５３９】

図９－１２及び図９－１３に示したように、設定変更モードに制御された場合には、必ずＲＡＭクリア（ステップＳ２１ＴＭ１４１０）が実行されるようになっている。これは、図９－４に示したように、設定値に応じて大当りと判定される乱数の範囲が異なるためである。例えば、設定変更前の始動入賞時に抽出された大当り判定用乱数が、変更前の設定値との関係では大当りと判定されたものの、変更後の設定値との関係でははずれと判定される事象や、これとは逆に、変更前の設定値との関係でははずれと判定されたものの、変更後の設定値との関係では大当りと判定される事象が生じうる。このような場合に、設定変更前の始動入賞時に抽出された大当り判定用乱数に基づいて、設定変更後の遊技を継続させる（特別図柄プロセス処理を含む遊技制御用タイマ割込処理を実行させる）ことは不適切であるため、遊技状態を初期化することにより保留記憶（特別図柄の保留記憶、普通図柄の保留記憶）をクリアして、保留記憶数を初期値（０）とするようにしている。

【０５４０】

また、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間は、ステップＳ２１ＴＭ１５４０の割込許可が行われない結果、遊技制御用タイマ割込処理におけるスイッチ処理（ステップＳ２１ＴＭ１６２０）も行われず、始動入賞やゲート通過等は無効となっている。これは、設定変更モードに制御されている期間は乱数回路設定処理（ステップＳ２１ＴＭ１４９０）等が未だ実行されておらず、乱数の更新が行われていないためである。仮に、設定変更モードに制御されている期間において始動入賞に基づいて乱数を抽出してしまうと、始動入賞のタイミングによらず同じ乱数値になってしまい、このような乱数値に基づいて遊技を進行させることは不適切であるため、始動入賞やゲート通過を無効化している。

【０５４１】

次に、設定変更モード（メイン処理のステップＳ２１ＴＭ１１３０からステップＳ２１ＴＭ１２００）、及び、ＲＡＭクリア（メイン処理のステップＳ２１ＴＭ１４１０からステップＳ２１ＴＭ１４２０）に関連した処理における表示モニタ２１ＴＭ０２９の表示態様について説明する。先ず、図９－１５（Ａ）に示すように、遊技場の店員等の操作によって電源がＯＦＦとなる（電源断させる）と、パチンコ遊技機１への電力の供給が停止することによって表示モニタ２１ＴＭ０２９での表示が終了する。

【０５４２】

次に、図９－１５（Ｂ）に示すように、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮとなっていること（メイン処理のステップＳ２１ＴＭ１１１０でＹ）を条件に、遊技場の店員等がクリア

スイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２を操作しつつ電源を投入すると（メイン処理のステップＳ２１ＴＭ１１２０でＹの場合）、ＣＰＵ１０３によってステップＳ２１ＴＭ１１３０及びステップＳ２１ＴＭ１１４０の処理が実行され、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値（この例では、設定値「１」）が、ＲＡＭ１０２の設定情報一時記憶領域にコピーされ、表示モニタ２１ＴＭ０２９（より正確には第１表示部２１ＴＭ０２９Ａ）において該設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値（この例では、設定値「１」）が表示される（ステップＳ２１ＴＭ１１５０）。

【０５４３】

このように第１表示部２１ＴＭ０２９Ａにて設定値が表示されている状態において、図９－１５（Ｃ）に示すように、ＣＰＵ１０３は、遊技場の店員等によるクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２の操作を検出する毎に、第１表示部２１ＴＭ０２９Ａに表示している数値（設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値）を順次更新表示していく（ステップＳ２１ＴＭ１１７０）。例えば、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２が操作される毎に、第１表示部２１ＴＭ０２９Ａに表示している数値（設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値）を、１→２→３→４→５→６→１→・・・のように更新表示していく。ここで、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２が操作されても、その操作によってはＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値（この例では、設定値「１」）自体は変更されず、後述する錠スイッチ２１ＴＭ０５１のＯＦＦ操作が実行されたときに、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値（この例では、設定値「１」）が、第１表示部２１ＴＭ０２９Ａに表示されている数値（この例では、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値「２」）に変更される（上書きされる）。

【０５４４】

次いで、図９－１５（Ｄ）に示すように、ＣＰＵ１０３は、遊技場の店員等による錠スイッチ２１ＴＭ０５１のＯＦＦ操作を検出（ステップＳ２１ＴＭ１１８０でＹＥＳ）したことにもとづいて、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されていた設定値（この例では、設定値「１」）が、第１表示部２１ＴＭ０２９Ａに表示されている数値（この例では、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値「２」）に変更され（上書きされ）、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値（この例では、設定値「２」）が確定する（ステップＳ２１ＴＭ１１９０）。このとき、ＣＰＵ１０３は、第１表示部２１ＴＭ０２９Ａを点滅表示させることによって、遊技場の店員等に新たな設定値がＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納され、設定変更モードの制御が終了したことを報知（設定完了報知）する（ステップＳ２１ＴＭ１２００）。

【０５４５】

なお、一旦錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ操作された後は、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２が操作されても、第１表示部２１ＴＭ０２９Ａに表示されている数値（この例では、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値「２」）、及び、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値（この例では、設定値「２」）は何れも変更されない。仮に、設定値が確定した後にも第１表示部２１ＴＭ０２９Ａに表示される数値が変更可能であると、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦの状態でも設定値が変更可能であると誤解させてしまうおそれがある。そのため、本実施形態では、一旦錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ操作された後は、第１表示部２１ＴＭ０２９Ａに表示される数値を変更させないようにしている。

【０５４６】

そして、設定変更モード（ステップＳ２１ＴＭ１１３０からステップＳ２１ＴＭ１２００）を終了し、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭクリアの処理を実行する（ステップＳ２１ＴＭ１４１０）。ＲＡＭクリア処理では、ＲＡＭ１０２の遊技状態情報格納領域に格納されている電源断発生時の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグ、確変フラグ、時短フラグ、保留記憶等）がクリアされて、初期値が設定されることにより、遊技状態が初期化されるが、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値はクリアされず、ＲＡＭ

クリア処理の前から変更されない。また、ＲＡＭ１０２のバックアップ領域に保留記憶が記憶されている場合は、該保留記憶がクリアされる。ＲＡＭクリアの処理が終了した後、ＣＰＵ１０３は、第１表示部２１ＴＭ０２９Ａに「Ｃ」を表示させることによって、遊技場の店員等にＲＡＭクリアの処理が実行されたことを報知（ＲＡＭクリア報知）する（ステップＳ２１ＴＭ１４２０）。これにより、遊技場の店員等は、設定変更モードが終了して（設定値が確定して）、初期化処理が実行されたことを把握する。そして、ステップＳ２１ＴＭ１４３０以降の処理を実行することによって遊技が可能な状態、つまり、変動表示結果や大当り種別、変動パターンの決定抽選や、賞球の払出等が実行可能な状態となる。

【０５４７】

尚、本実施例の設定変更モードでは、表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示する初期表示として、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値を表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定変更モードにおいて表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示する初期表示としては、遊技者にとって最も有利な設定値（本実施例であれば「６」）、或いは、遊技者にとって最も不利な設定値（本実施例であれば「１」）を表示するようにしてもよい。

【０５４８】

また、ＣＰＵ１０３は、設定変更モードの終了に伴い、ＲＡＭクリア報知後に、表示モニタ２１ＴＭ０２９に、確定した設定値（ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値）に対応した、連比、役比、及びベース等の各集計値を表示させるようにしても良い。また、設定値毎に、各設定値に対応した連比、役比、及びベース等の各集計値を、順番（設定値の昇順又は降順）に表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示させるようにしても良い。

【０５４９】

なお、設定変更モードに制御されているときに、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ状態とされることなく電源断が発生した場合には、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ状態とされていないことにより、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されていた設定値は、電源投入時から変更されておらず、設定情報一時記憶領域に記憶されていた設定値は削除される。

【０５５０】

次に、設定確認モード（ステップＳ２１ＴＭ１２１０からステップＳ２１ＴＭ１２４０）の処理における表示モニタ２１ＴＭ０２９の表示態様について説明する。先ず、図９－１６（Ａ）に示すように、遊技場の店員等の操作によって電源がＯＦＦとなる（電源断させる）と、パチンコ遊技機１への電力の供給が停止することによって表示モニタ２１ＴＭ０２９での表示が終了する。

【０５５１】

次に、図９－１６（Ｂ）に示すように、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮとなっていること（メイン処理のステップＳ２１ＴＭ１１１０でＹ）を条件に、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＦＦの状態で電源を投入すると（メイン処理のステップＳ２１ＴＭ１１２０でＮの場合）、ＣＰＵ１０３によってステップＳ２１ＴＭ１２１０及びステップＳ２１ＴＭ１２２０の処理が実行され、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値（この例では、設定値「１」）が、ＲＡＭ１０２の設定情報一時記憶領域にコピーされ、表示モニタ２１ＴＭ０２９（より正確には第１表示部２１ＴＭ０２９Ａ）において該設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値（この例では、設定値「１」）が表示される（ステップＳ２１ＴＭ１２３０）。

【０５５２】

なお、設定変更モードに制御されているときと異なり、設定確認モードに制御されているときには、遊技場の店員等によりクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２の操作が行われても、第１表示部２１ＴＭ０２９Ａに表示している数値（この例では、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値「１」）は更新表示されない。仮に、設定確認モードに制御されているときに、遊技場の店員等によりクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２の操作が行われたことにより、第１表示部２１ＴＭ０２９Ａに表示し

ている数値（この例では、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値「１」）が更新表示されてしまうと、設定確認モードにおいて、設定値が変更可能であると誤解させてしまうおそれがある。そのため、本実施形態では、設定確認モードに制御されているときには、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２の操作が行われても、第１表示部２１ＴＭ０２９Ａに表示している数値（この例では、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値「１」）は更新表示されないようにしている。

【０５５３】

そして、ＣＰＵ１０３は、遊技場の店員等による錠スイッチ２１ＴＭ０５１のＯＦＦ操作を検出（ステップＳ２１ＴＭ１２４０でＹＥＳ）したことにもとづいて、設定確認モードを終了する。ステップＳ２１ＴＭ１３２０以降の処理を実行することによって遊技が可能な状態、つまり、変動表示結果や大当り種別、変動パターンの決定抽選や、賞球の払出等が実行可能な状態となる。すなわち、設定確認モードの処理を実行した場合、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ２１ＴＭ１３２０又はステップＳ２１ＴＭ１３３０でＮＯと判定された場合を除き、ＲＡＭクリアに関連した処理を実行しない。

【０５５４】

なお、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ操作された後は、前述したように、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２が操作されても、第１表示部２１ＴＭ０２９Ａに表示されている数値（この例では、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値「１」）、及び、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値（この例では、設定値「１」）は何れも変更されない。

【０５５５】

以上に示したように、パチンコ遊技機１への電力供給が開始されるときに、（１）錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であり、且つ、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２もＯＮ状態である、という、設定変更モードに制御するための条件が成立している場合には、遊技機が設定変更モードに制御され、（２）錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であり、且つ、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２はＯＦＦ状態である、という、設定確認モードに制御するための条件が成立している場合には、遊技機が設定確認モードに制御されることになる。

【０５５６】

遊技場の店員等は、設定値を変更又は表示させるため（設定変更モード又は設定確認モードに移行させるため）には、電源投入時に錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＮ状態とするが、このとき、設定変更モードに移行させるためには、さらに初期化処理を実行させるための操作（クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２の操作）を行い、設定確認モードに移行させるためには、当該初期化処理を実行させるための操作を行わない。このように、遊技場の店員等は、電源投入時に遊技機を設定変更モード及び設定確認モードの何れに制御させるのか（あるいは何れにも制御させないか）を選択可能であると共に、初期化処理を実行させるか否かについても選択可能となっている。

【０５５７】

また、本実施形態では、遊技機を設定確認モードに移行させるために初期化処理が必要とはならない（ステップＳ２１ＴＭ１３２０又はステップＳ２１ＴＭ１３３０でＮＯと判定された場合を除いてＲＡＭクリアが実行されない）。そのため、遊技者が遊技を行っているときに遊技場の店員等が設定値を確認したい場合等に、一旦電源を落として、その後の電源投入時に設定確認モードに移行させても、遊技状態が初期化されず、遊技者の不利益となることがない。遊技場側では、設定確認モードによって、設定値の確認を支障無く行うことが可能となる。

【０５５８】

また、ＣＰＵ１０３は、設定確認モードの終了に伴い、表示モニタ２１ＴＭ０２９に、表示した設定値（ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値）に対応した、連比、役比、及びベース等の各集計値を表示させるようにしても良い。また、設定値毎に、各設定値に対応した連比、役比、及びベース等の各集計値を、順番（設定値の昇順又は降

順）に表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示させるようにしても良い。
【０５５９】
図９－１７は、設定変更モード、設定確認モードに制御されたときに、パチンコ遊技機１の演出装置（画像表示装置５、スピーカ８Ｌ，８Ｒ、及び、遊技効果ランプ９）により設定変更モード、設定確認モードに移行したことの報知が行われる例を示している。図９－１７（１）は、設定変更モードに制御されたときに画像表示装置５に表示される画像の例、図９－１７（２）は、設定確認モードに制御されたときに画像表示装置５に表示される画像の例を、それぞれ示している。
【０５６０】
図９－１７（１）の（Ａ）に示すように、電源投入時（特にステップＳ２１ＴＭ１０４０の演出制御基板動作待ちのウエイトが完了する前）は、演出制御基板１２の起動が完了していない。よって、画像表示装置５には画像が表示されておらず、スピーカ８Ｌ，８Ｒから音は出力されず、遊技効果ランプ９は発光していない状態となっている。
【０５６１】
次に、図９－１７（１）の（Ｂ）に示すように、メイン処理におけるステップＳ２１ＴＭ１１４０でＣＰＵ１０３から演出制御基板１２に送信される設定変更モードコマンドを受信したことに基づいて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が設定変更モードに移行したことを特定して、その旨を報知可能である。例えば、画像表示装置５において「設定変更中」の文字を表示し、スピーカ８Ｌ，８Ｒから設定変更モードに移行したことを報知する音声（例えば「設定変更中です」という音声）を出力し、遊技効果ランプ９を所定の発光態様（例えば白色の点滅態様）で発光させることにより、設定変更モードに移行したことを報知する。このような構成によれば、パチンコ遊技機１の中で最も大きな表示領域を備えた画像表示装置５等において、設定変更モードに移行されていることを報知することが可能であるため、設定変更モードに制御されていることを明確に把握可能となる。ここで、図９－１７（１）の（Ｂ）に示す状態では、画像表示装置５におけるその他の表示情報（例えば、演出図柄や小図柄、第４図柄、右打ち表示等）を表示しない。
【０５６２】
なお、演出制御用ＣＰＵ１２０が設定変更モードコマンドを受信したときに、ＶＤＰ（Video Display Processor）により、映像信号を画像表示装置５に供給可能な状態となっていなければ（即ち、表示制御部１２３により画像表示装置５の制御が可能となっていないときには）、映像信号を画像表示装置５に供給可能な状態となるまで（即ち、表示制御部１２３により画像表示装置５の制御が可能となるまで）、画像表示装置５による報知は行わず、音声報知及び発光報知を先行して実行する。即ち、スピーカ８Ｌ，８Ｒから設定変更モードに移行したことを報知する音声（例えば「設定変更中です」という音声）を出力し、遊技効果ランプ９を所定の発光態様（例えば白色の点滅態様）で発光させることにより、設定変更モードに移行に移行したことを報知する。その後、映像信号を画像表示装置５に供給可能な状態となったときに（即ち、表示制御部１２３により画像表示装置５の制御が可能となったときに）、上記音声報知及び上記発光報知に加えて、画像表示装置５による報知を開始する。即ち、画像表示装置５において「設定変更中」の文字を表示する。
【０５６３】
そして、図９－１７（１）の（Ｃ）に示すように、メイン処理におけるステップＳ２１ＴＭ１４７０でＣＰＵ１０３から演出制御基板１２に送信される設定コマンドを受信したことに基づいて（あるいは、ステップＳ２１ＴＭ１４６０でＣＰＵ１０３から演出制御基板１２に送信された電源投入時の初期化コマンドを受信したことに基づいて）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が設定変更モードを終了したことを特定して、その旨を報知可能である。例えば、画像表示装置５において「設定変更終了」の文字を表示し、スピーカ８Ｌ，８Ｒから出力されていた設定変更モードに移行したことを報知する音声（例えば「設定変更中です」という音声）の出力を停止し、遊技効果ランプ９による所定の発光態様（例えば白色の点滅態様）での発光を停止することにより

、設定変更モードが終了したことを報知する。このような構成によれば、パチンコ遊技機１の中で最も大きな表示領域を備えた画像表示装置５等において、設定変更モードが終了したことを報知することが可能であるため、設定変更モードが終了したことを明確に把握可能となる。

【０５６４】

そして、図９－１７（１）の（Ｄ）に示すように、ＣＰＵ１０３は、メイン処理のステップＳ２１ＴＭ１４８０以降の処理を実行し、遊技可能な状態になったこと（遊技制御用タイマ割込処理が実行されたこと）に伴って、画像表示装置５においてデモ画面を表示するための演出制御用コマンドを送信し、これを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５にデモ画面を表示する。

【０５６５】

図９－１７（２）の（Ａ）に示すように、電源投入時（特にステップＳ２１ＴＭ１０４０の演出制御基板動作待ちのウエイトが完了する前）は、演出制御基板１２の起動が完了していない。よって、画像表示装置５には画像が表示されておらず、スピーカ８Ｌ，８Ｒから音は出力されず、遊技効果ランプ９は発光していない状態となっている。

【０５６６】

次に、図９－１７（２）の（Ｂ）に示すように、メイン処理におけるステップＳ２１ＴＭ１２２０でＣＰＵ１０３から演出制御基板１２に送信される設定確認モードコマンドを受信したことに基づいて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が設定確認モードに移行したことを特定して、その旨を報知可能である。例えば、画像表示装置５において「設定確認中」の文字を表示し、スピーカ８Ｌ，８Ｒから設定確認モードに移行したことを報知する音声（例えば「設定確認中です」という音声）を出力し、遊技効果ランプ９を所定の発光態様（例えば白色の点滅態様）で発光させることにより、設定確認モードに移行したことを報知する。このような構成によれば、パチンコ遊技機１の中で最も大きな表示領域を備えた画像表示装置５等において、設定確認モードに移行されていることを報知することが可能であるため、設定確認モードに制御されていることを明確に把握可能となる。ここで、図９－１７（２）の（Ｂ）に示す状態では、画像表示装置５におけるその他の表示情報（例えば、演出図柄や小図柄、第４図柄、右打ち表示等）を表示しない。

【０５６７】

なお、演出制御用ＣＰＵ１２０が設定確認モードコマンドを受信したときに、ＶＤＰ（Video Display Processor）により、映像信号を画像表示装置５に供給可能な状態となっていなければ（即ち、表示制御部１２３により画像表示装置５の制御が可能となっていないときには）、映像信号を画像表示装置５に供給可能な状態となるまで（即ち、表示制御部１２３により画像表示装置５の制御が可能となるまで）、画像表示装置５による報知は行わず、音声報知及び発光報知を先行して実行する。即ち、スピーカ８Ｌ，８Ｒから設定確認モードに移行したことを報知する音声（例えば「設定変更中です」という音声）を出力し、遊技効果ランプ９を所定の発光態様（例えば白色の点滅態様）で発光させることにより、設定確認モードに移行したことを報知する。その後、映像信号を画像表示装置５に供給可能な状態となったときに（即ち、表示制御部１２３により画像表示装置５の制御が可能となったときに）、上記音声報知及び上記発光報知に加えて、画像表示装置５による報知を開始する。即ち、画像表示装置５において「設定確認中」の文字を表示する。

【０５６８】

そして、図９－１７（２）の（Ｃ）に示すように、メイン処理におけるステップＳ２１ＴＭ１４７０でＣＰＵ１０３から演出制御基板１２に送信される設定コマンドを受信したことに基づいて（あるいは、ステップＳ２１ＴＭ１３７０またはステップＳ２１ＴＭ１４６０でＣＰＵ１０３から演出制御基板１２に送信された電源断復旧時のバックアップコマンドまたは電源投入時の初期化コマンドを受信したことに基づいて）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が設定確認モードを終了したことを特定して、その旨を報知可能である。例えば、画像表示装置５において「設定確認終了」の文

字を表示し、スピーカ８Ｌ，８Ｒから出力されていた設定確認モードに移行したことを報知する音声（例えば「設定確認中です」という音声）の出力を停止し、遊技効果ランプ９による所定の発光態様（例えば白色の点滅態様）での発光を停止することにより、設定確認モードが終了したことを報知する。このような構成によれば、パチンコ遊技機１の中で最も大きな表示領域を備えた画像表示装置５等において、設定確認モードが終了したことを報知することが可能であるため、設定確認モードが終了したことを明確に把握可能となる。

【０５６９】

そして、図９－１７（２）の（Ｄ）に示すように、ＣＰＵ１０３は、メイン処理のステップＳ２１ＴＭ１４８０以降の処理を実行し、遊技可能な状態になったこと（遊技制御用タイマ割込処理が実行されたこと）に伴って、画像表示装置５においてデモ画面を表示するための演出制御用コマンドを送信し、これを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５にデモ画面を表示する。

【０５７０】

設定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定コマンドが指定する設定値に応じた演出を実行することにより、設定値を示唆することが可能である。例えば、大当り遊技状態が終了したときに実行されるエンディング演出の態様を、指定された設定値に応じて異ならせることで、遊技者に設定値を示唆することが可能である。図９－１８（１）、（２）、及び（３）は、設定示唆演出の例を示している。図９－１８（１）は、大当り終了画面において「晴れ」態様のエンディング画像が選択された例、図９－１８（２）は、大当り終了画面において「曇り」態様のエンディング画面が選択された例、図９－１８（３）は、大当り終了画面において「雨」態様のエンディング画像が選択された例を示している。また、図９－１８（４）は、設定示唆演出の態様を、設定コマンドが指定した設定値に基づいて決定するためのテーブルの具体例を示す説明図である。

【０５７１】

ＣＰＵ１０３は、メイン処理のステップＳ２１ＴＭ１４７０において、設定値を指定する設定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信している。また、ＣＰＵ１０３は、大当り遊技状態が終了したときに、画像表示装置５においてエンディング演出を実行するための演出制御用コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した設定コマンドにより指定された設定値をＲＡＭ１０２に記憶することにより、記憶した設定値に基づいてエンディング演出の態様を決定可能である。例えば、大当り遊技状態が終了したときに送信される演出制御用コマンドに基づいて、画像表示装置５に、大当り遊技状態が終了したことを報知する文字（「ＢＯＮＵＳ終了」の文字）と共に、記憶している設定値に基づいて決定された態様（晴れの態様、曇りの態様、雨の態様）のエンディング画像を表示することが可能となる。

【０５７２】

図９－１８（４）に示すテーブルには、設定コマンドで指定された設定値が「１，２」である場合、「３，４」である場合、及び「５，６」である場合について、それぞれ、設定示唆演出の態様を、図９－１８（１）に示す「晴れ」態様に決定する場合、図９－１８（２）に示す「曇り」態様に決定する場合、及び図９－１８（３）に示す「雨」態様に決定する場合、の判定値が割り振られている。

【０５７３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した設定コマンドで指定された設定値が「１」又は「２」である場合には、低い割合（例えば２０％）で（１）に示す「晴れ」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定し、中程度の割合（例えば４０％）で（２）に示す「曇り」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定し、中程度の割合（例えば４０％）で（３）に示す「雨」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定する。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した設定コマンドで指定された設定値が「３」又は「４」である場合には、低い割合（例えば２０％）で（１）に示す「晴れ」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定し

、高い割合（例えば５０％）で（２）に示す「曇り」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定し、中程度の割合（例えば３０％）で（３）に示す「雨」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定する。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した設定コマンドで指定された設定値が「５」又は「６」である場合には、高い割合（例えば５０％）で（１）に示す「晴れ」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定し、低い割合（例えば２０％）で（２）に示す「曇り」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定し、中程度の割合（例えば３０％）で（３）に示す「雨」態様の設定示唆演出（エンディング演出）を実行することに決定する。

【０５７４】

このように、設定値に応じて設定示唆演出の各態様の決定割合を異ならせることにより、遊技者は設定示唆演出がどのような態様で実行されるかに関心を抱くことになり、設定示唆演出の興趣を向上させることができる。本例では、遊技者は、大当り遊技状態が終了したときに実行されるエンディング演出がどのような態様で実行されるかに関心を抱くことになり、特に、「晴れ」態様でエンディング演出が実行されることに期待することになる。

【０５７５】

次に、メイン処理における賞球処理（ステップＳ２１ＴＭ１６３０）を説明する。まず、主基板１１と払出制御基板２１ＴＭ０３７との間で送受信される払出制御信号（接続確認信号）および賞球要求信号（払出制御コマンド）について説明する。

【０５７６】

図９－１９は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から払出制御基板２１ＴＭ０３７に対して出力される制御信号の内容の一例を示す説明図である。この実施の形態では、払出制御等に関する各種の制御を行うために、主基板１１と払出制御基板２１ＴＭ０３７との間で制御信号として接続確認信号が送受信される。図９－１９に示すように、接続確認信号は、主基板１１の立ち上がり時（遊技制御用マイクロコンピュータ１００が遊技制御処理を開始したとき）に出力され、払出制御基板２１ＴＭ０３７に対して主基板１１が立ち上がったことを通知するための信号（主基板１１の接続確認信号）である。また、接続確認信号は、賞球払出が可能な状態であることを示す。なお、接続確認信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＩ／Ｏポート２１ＴＭ０５７および出力回路２１ＴＭ０６７を介して出力され、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０の入力回路２１ＴＭ３７３ＡおよびＩ／Ｏポート２１ＴＭ３７２ｅを介して払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に入力される。接続確認信号は、それぞれ１ビットのデータであり、１本の信号線によって送信される。なお、接続確認信号は、電源投入時に実行されるステップＳ２１ＴＭ１３５０，Ｓ２１ＴＭ１４４０の処理によって出力ポート０の接続確認信号に対応するビットに初期値が設定されることによって出力可能な状態となる（具体的にはステップＳ２１ＴＭ２０８０の処理によって出力されるが、ステップＳ２１ＴＭ１３５０，Ｓ２１ＴＭ１４４０のタイミングで出力されるようにしてもよい）。

【０５７７】

払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００と同様に、シリアル通信回路２１ＴＭ３８０を内蔵する。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が内蔵するシリアル通信回路２１ＴＭ５０５と、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が内蔵するシリアル通信回路２１ＴＭ３８０との間で、各種払出制御コマンドが送受信される。なお、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が内蔵するシリアル通信回路２１ＴＭ３８０の構成及び機能は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が内蔵するシリアル通信回路２１ＴＭ５０５の構成及び機能と同様である。

【０５７８】

図９－２０は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００と払出制御基板２１ＴＭ０３７との間で送受信される制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。この実施の形態では、払出制御等に関する各種の制御を行うために、主基板１１と払出制御基板２１ＴＭ０３

７とのマイクロコンピュータの間で各種制御コマンド（賞球要求信号）が送受信される。
【０５７９】
上述したように、賞球要求信号および受信ＡＣＫ信号は、８ビットのデータ（２進８桁のデータ）によって構成され、設定された８ビットのデータの内容によって所定の内容を示す制御コマンドとして出力される。
【０５８０】
接続確認コマンドは、遊技制御用マイクロコンピュータ１００と払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０との間の接続状態が正常であるか否かを確認するために一定間隔（１ｓ）毎に遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信される制御コマンドである。接続確認コマンドのデータの内容は「Ａ０（Ｈ）」すなわち「１０１００００」とされている。
【０５８１】
接続ＯＫコマンドは、遊技制御用マイクロコンピュータ１００と払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０との間の接続状態が正常であることを通知するための制御コマンドであって、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が接続確認コマンドの受信に応じて応答信号として送信する制御コマンドである。接続ＯＫコマンドのデータの内容は「８ｘ（Ｈ）」すなわち「１００００ｘｘｘ」とされている。ここで、賞球エラー（入賞にもとづく賞球払出動作や球貸し要求にもとづく球貸払出動作が正常に行えない状態になった異常状態）が発生した場合には、１ビット目の「ｘ」に「１」が設定される。また、満タンエラーが発生した場合には、２ビット目の「ｘ」に「１」が設定される。また、球切れエラーが発生した場合には、３ビット目の「ｘ」に「１」が設定される。また、ドア開放エラーが発生した場合には、４ビット目の「ｘ」に「１」が設定される。このようにして、遊技制御用マイクロコンピュータ１００と払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０との間の接続確認を行っている最中に、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０における所定のエラーの発生を遊技制御用マイクロコンピュータ１００に通知することができる。
【０５８２】
賞球個数コマンドは、払出要求を行う遊技球の個数（０～１４個）を通知するための制御コマンドであって、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が入賞の発生に基づいて送信する制御コマンドである。賞球個数コマンドのデータの内容は「５ｘ（Ｈ）」すなわち「０１０１ｘｘｘｘ」とされている。この実施の形態では、第１始動口スイッチ２２Ａ，第２始動口スイッチ２２Ｂで遊技球が検出されると３個の賞球払出を行い、一般入賞口１０に対応した入賞口スイッチで遊技球が検出されると１０個の賞球払出を行い、カウントスイッチ２３で遊技球が検出されると１４個の賞球払出を行う。よって、第１始動口スイッチ２２Ａ，第２始動口スイッチ２２Ｂで遊技球が検出された場合、賞球数３個を通知するための賞球個数コマンド「０１０１００１１」が送信され、一般入賞口１０に対応した入賞口スイッチで遊技球が検出された場合、賞球数１０個を通知するための賞球個数コマンド「０１０１１０１０」が送信され、カウントスイッチ２３で遊技球が検出された場合、賞球数１４個を通知するための賞球個数コマンド「０１０１１１１０」が送信される。なお、接続確認コマンド及び賞球個数コマンドは賞球要求信号として、何れかが送信されるように構成されている。なお、賞球個数コマンドは、賞球の払出条件（入賞等の発生）が成立したことにもとづいて、接続確認コマンドが送信されるタイミングで、接続確認コマンドに代えて送信されるものである。この実施の形態では、上述したように、上位４ビットに賞球個数に対応したデータを設定しているが、上位４ビットを共通にして下位４ビットに賞球個数に対応したデータを設定するようにしてもよい。
【０５８３】
賞球終了コマンドは、賞球動作（賞球払出動作）が終了したことを示す制御コマンドであって、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が賞球動作の終了にもとづいて送信する制御コマンドである。賞球終了コマンドのデータの内容は「５０（Ｈ）」すなわち「０１０１００００」とされている。なお、賞球終了コマンドは、賞球動作が終了したこ

とにもとづいて、接続ＯＫコマンドが送信されるタイミングで、接続ＯＫコマンドに代えて送信されるものである。この実施の形態では、賞球終了コマンドにエラー情報を示すデータを設定するように構成してない。これは、賞球終了コマンドは賞球動作が終了したときに１回だけ送信されるので、そのタイミングでエラー情報を送らなくても次の接続ＯＫコマンドにエラー情報を示すデータを設定して送るようにすることが可能であるからである。なお、賞球終了コマンドの下位４ビットにエラー情報を示すデータを設定するようにしてもよい。

【０５８４】

賞球準備中コマンドは、所定のエラーが発生し賞球動作が終了していないことを通知する制御コマンドであって、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が賞球動作の実行中に所定のエラーが発生したことにもとづいて送信する制御コマンドである。接続ＯＫコマンドのデータの内容は「８ｘ（Ｈ）」すなわち「１０００００ｘｘｘ」とされている。ここで、賞球エラーが発生した場合には、１ビット目の「ｘ」に「１」が設定される。また、満タンエラーが発生した場合には、２ビット目の「ｘ」に「１」が設定される。また、球切れエラーが発生した場合には、３ビット目の「ｘ」に「１」が設定される。また、ドア開放エラーが発生した場合には、４ビット目の「ｘ」に「１」が設定される。このようにして、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０から遊技制御用マイクロコンピュータ１００に賞球動作の実行中に所定のエラーが発生し賞球動作が終了していないことを遊技制御用マイクロコンピュータ１００に通知することができるとともに、エラーの内容も遊技制御用マイクロコンピュータ１００に通知することができる。賞球準備中コマンドは、接続ＯＫコマンドと同様に、下位４ビットの内容をエラー状態に応じて異ならせる（所定ビットを異ならせる）ことによって所定のエラーが発生したことを通知している。また、接続ＯＫコマンド、賞球準備中コマンド、賞球終了コマンドは、受信ＡＣＫ信号として、何れかのコマンドが送信されるように構成されている。なお、賞球準備中コマンドは、エラーが発生して賞球動作が実行できない状態のみならず、賞球動作の実行中の状態においても出力されるコマンド（信号）である。

【０５８５】

なお、賞球準備中コマンドは、エラーが発生して賞球動作が行えない状態になったことにもとづいて、接続ＯＫコマンドが送信されるタイミングで、接続ＯＫコマンドに代えて送信されるものである。

【０５８６】

図９－２１は、図９－１９に示す制御信号および図９－２０に示す制御コマンドの送受信に用いられる信号線等を示すブロック図である。図９－２１に示すように、接続確認信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００によって出力回路２１ＴＭ０６７を介して出力され、入力回路２１ＴＭ３７３Ａを介して払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に入力される。また、制御コマンドのうちの接続確認コマンドおよび賞球個数コマンドは、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が内蔵するシリアル通信回路２１ＴＭ５０５から出力され、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が内蔵するシリアル通信回路２１ＴＭ３８０に入力される。制御コマンドのうちの接続ＯＫコマンド、賞球終了コマンドおよび賞球準備中コマンドは、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が内蔵するシリアル通信回路２１ＴＭ３８０から出力され、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が内蔵するシリアル通信回路２１ＴＭ５０５に入力される。なお、図９－２１では、シリアル通信を行うための信号線として２本の信号線（賞球要求信号を送信するための信号線と受信ＡＣＫ信号を送信するための信号線）を示しているが、実際は１本の信号線で賞球要求信号と受信ＡＣＫ信号を送受信する。

【０５８７】

次に、通常動作時における遊技制御用マイクロコンピュータと払出制御用マイクロコンピュータとの信号（賞球要求信号、受信ＡＣＫ信号；制御コマンド）の送受信について説明する。賞球要求信号は、接続確認コマンドと賞球個数コマンドからなり、受信ＡＣＫ信号は、接続ＯＫコマンドと賞球終了コマンドと賞球準備中コマンドからなる。

【０５８８】
図９－２２は、通常動作時における遊技制御用マイクロコンピュータ１００と払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０との信号の送受信を示すシーケンス図である。図９－２２に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、シリアル通信回路２１ＴＭ５０５を介して、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０との間の信号線の接続が切れていないかどうかを確認するために、賞球要求信号としての接続確認コマンドを払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に送信する。払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、賞球要求信号としての接続確認コマンドをシリアル通信回路２１ＴＭ３８０を介して受信すると、受信ＡＣＫ信号としての接続ＯＫコマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ１００に送信する。遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、受信ＡＣＫ信号としての接続ＯＫコマンドを受信すると、受信した時点から１ｓ（１秒）経過後に賞球要求信号としての接続確認コマンドを送信する。遊技制御用マイクロコンピュータ１００および払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、接続状態が正常である限り、上記のような接続確認の通信処理を繰り返し実行する。
【０５８９】
次に、払出制御基板２１ＴＭ０３７の動作について説明する。図９－２３は、払出制御基板２１ＴＭ０３７が実行するメイン処理を示すフローチャートである。メイン処理では、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０の払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１は、まず、必要な初期設定を行う。すなわち、払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ２１ＴＭ１８１０）。次に、割込モードを割込モード２に設定し（ステップＳ２１ＴＭ１８２０）、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Ｓ２１ＴＭ１８３０）。また、払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１は、内蔵デバイスレジスタの設定を行い（ステップＳ２１ＴＭ１８４０）、ＣＴＣおよびＰＩＯの設定を行う（ステップＳ２１ＴＭ１８５０）を行った後に、ＲＡＭをアクセス可能状態に設定する（ステップＳ２１ＴＭ１８６０）。また、賞球未払出個数カウンタ初期値として０００００（Ｈ）をセットする（ステップＳ２１ＴＭ１８７０）。
【０５９０】
この実施の形態では、内蔵ＣＴＣのうちの一つのチャネルがタイマモードで使用される。従って、ステップＳ２１ＴＭ１８４０の内蔵デバイスレジスタの設定処理およびステップＳ２１ＴＭ１８５０の処理において、使用するチャネルをタイマモードに設定するためのレジスタ設定、割込発生を許可するためのレジスタ設定および割込ベクタを設定するためのレジスタ設定が行われる。そして、そのチャネルによる割込がタイマ割込として用いられる。タイマ割込を例えば２ｍｓ毎に発生させたい場合は、初期値として２ｍｓに相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。
【０５９１】
なお、タイマモードに設定されたチャネル（この実施の形態ではチャネル３）に設定される割込ベクタは、タイマ割込処理の先頭アドレスに相当するものである。具体的は、Ｉレジスタに設定された値と割込ベクタとでタイマ割込処理の先頭アドレスが特定される。タイマ割込処理では、払出手段を制御する払出制御処理（少なくとも主基板からの賞球払出に関する指令信号に応じて払出モータ２１ＴＭ２８９を駆動する処理を含み、球貸し要求に応じて払出モータ２１ＴＭ２８９を駆動する処理が含まれていてもよい。）が実行される。
【０５９２】
この実施の形態では、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０でも割込モード２が設定される。従って、内蔵ＣＴＣのカウントアップにもとづく割込処理を使用することができる。また、ＣＴＣが送出した割込ベクタに応じた割込処理開始アドレスを設定することができる。ＣＴＣのチャネル３（ＣＨ３）のカウントアップにもとづく割込は、ＣＰＵの内部クロック（システムクロック）をカウントダウンしてレジスタ値が「０」になったら発生する割込であり、タイマ割込として用いられる。
【０５９３】

次に、払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１は、まず、ＲＡＭクリア処理を行う（ステップＳ２１ＴＭ１８８０）。また、ＲＡＭ領域のフラグやカウンタなどに初期値を設定する（ステップＳ２１ＴＭ１８９０）。ステップＳ２１ＴＭ１８９０の処理には、賞球未払出個数カウンタ初期値を賞球未払出個数カウンタにセットする処理が含まれる。

【０５９４】

また、払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１は、シリアル通信回路２１ＴＭ３８０を初期設定するシリアル通信回路設定処理を実行する（ステップＳ２１ＴＭ１９００）。この場合、払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＣＰＵ１０３が行うシリアル通信回路設定処理（ステップＳ２１ＴＭ２５６０参照）と同様の処理に従って、シリアル通信回路２１ＴＭ３８０に遊技制御用マイクロコンピュータ１００とシリアル通信させるための設定を行う。

【０５９５】

シリアル通信回路２１ＴＭ３８０を初期設定すると、払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１は、シリアル通信回路２１ＴＭ３８０の割り込み要求に応じて実行する割込処理の優先順位を初期設定する（ステップＳ２１ＴＭ１９１０）。この場合、払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＣＰＵ１０３が行う優先順位の初期設定処理と同様の処理に従って、割込処理の優先順位を初期設定する。

【０５９６】

そして、定期的にタイマ割込がかかるように払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に設けられているＣＴＣのレジスタの設定を行う（ステップＳ２１ＴＭ１９２０）。すなわち、初期値としてタイマ割込発生間隔に相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。そして、初期設定処理のステップＳ２１ＴＭ１８１０において割込禁止とされているので、初期化処理を終える前に割込が許可される（ステップＳ２１ＴＭ１９３０）。その後、タイマ割込の発生を監視するループ処理に入る。

【０５９７】

上記のように、この実施の形態では、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０の内蔵ＣＴＣが繰り返しタイマ割込を発生するように設定される。そして、タイマ割込が発生すると、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０の払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１は、タイマ割込処理を実行する。

【０５９８】

図９－２４は、払出制御基板２１ＴＭ０３７が実行するタイマ割込処理の例を示すフローチャートである。タイマ割込処理にて、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０の払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１は、払出制御処理として以下の処理を実行する。まず、払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１は、入力判定処理を行う（ステップＳ２１ＴＭ２０１０）。入力判定処理は、入力ポート０のビット４～６および入力ポート１のビット３～６の状態を検出して検出結果をＲＡＭの所定の１バイト（入力状態フラグと呼ぶ。）に反映する処理である。なお、払出制御処理において、入力ポート０のビット４～６および入力ポート１のビット３～６の状態にもとづいて制御を行う場合には、直接入力ポートの状態をチェックするのではなく、入力状態フラグの状態をチェックする。

【０５９９】

次に、払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１は、払出モータ制御処理を実行する（ステップＳ２１ＴＭ２０２０）。払出モータ制御処理では、払出モータ２１ＴＭ２８９を駆動すべきときには、払出モータφ１～φ４のパターンを出力ポート０に出力するための処理を行う。

【０６００】

また、払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１は、カードユニット２１ＴＭ０５０と通信を行うプリペイドカードユニット制御処理を実行する（ステップＳ２１ＴＭ２０３０）。また、払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１は、後述する主制御通信処理を実行する（ステップＳ２１ＴＭ２０３５）。さらに、カードユニット２１ＴＭ０５０からの球貸し要求に応じて貸し球を払い出す制御を行い、また、主基板からの賞球個数コマンドが示す個数の賞球を払い出す制御を行う賞球球貸し制御処理を実行する（ステップＳ２１ＴＭ２０４０）。

【０６０１】
そして、払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１は、各種のエラーを検出するエラー処理を実行する（ステップＳ２１ＴＭ２０５０）。また、遊技機外部に出力される賞球情報や球貸し情報を出力するための情報出力処理を実行する（ステップＳ２１ＴＭ２０６０）。また、エラー処理の結果に応じてエラー表示用ＬＥＤ２１ＴＭ３７４に所定の表示を行うとともに、賞球ＬＥＤ２１ＴＭ０５３および球切れＬＥＤ２１ＴＭ０５４を点灯するための表示制御処理を実行する（ステップＳ２１ＴＭ２０７０）。
【０６０２】
本実施の形態では、後述するエラー処理において各種エラー（例えば、満タンエラーや球切れエラー、プリペイドカードユニット未接続エラー）が検出されると、検出されたエラーに対応するエラービットがセットされる。そして、ステップＳ２１ＴＭ２０７０の表示制御処理において、エラービットがセットされていることに基づいて、払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１は、エラー表示用ＬＥＤ２１ＴＭ３７４に所定の表示を行う。また、払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１は、表示制御処理において、賞球払出を行っている状態であるときに、賞球ＬＥＤ２１ＴＭ０５３を点灯するための制御を行う。また、賞球払出を終了したら、賞球ＬＥＤ２１ＴＭ０５３を消灯するための制御を行う。
【０６０３】
また、この実施の形態では、出力ポートの出力状態に対応したＲＡＭ領域（出力ポート０バッファ、出力ポート１バッファ、出力ポート２バッファ）が設けられているのであるが、払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１は、出力ポート０バッファ、出力ポート１バッファおよび出力ポート２バッファの内容を出力ポートに出力する（ステップＳ７６０：出力処理）。出力ポート０バッファ、出力ポート１バッファおよび出力ポート２バッファは、払出モータ制御処理（ステップＳ２１ＴＭ２０２０）、プリペイドカード制御処理（ステップＳ２１ＴＭ２０３０）、主制御通信処理（ステップＳ２１ＴＭ２０３５）、情報出力処理（ステップＳ２１ＴＭ２０６０）および表示制御処理（ステップＳ２１ＴＭ２０７０）で更新される。
【０６０４】
次に、ステップＳ２１ＴＭ２０３５の主制御通信処理において、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０の払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１が各種コマンドを送受信する動作を説明する。図９－２１に示すように、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００と各種コマンドをシリアル通信するシリアル通信回路２１ＴＭ３８０を内蔵している。払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、シリアル通信回路２１ＴＭ３８０を用いて、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から図９－２０に示す賞球個数コマンドを受信する。また、賞球個数コマンドを受信すると、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、シリアル通信回路２１ＴＭ３８０を用いて、賞球ＡＣＫコマンド「Ｄ２」を受信確認信号として送信する。
【０６０５】
また、払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＣＰＵ１０３と同様に、割り込み許可状態である間にシリアル通信回路２１ＴＭ３８０からの割り込み要求があると、シリアル通信回路２１ＴＭ３８０が割り込み要求を行った割り込み原因に応じた割り込み処理を実行する。この実施の形態では、払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１は、割り込み原因が、シリアル通信回路２１ＴＭ３８０が受信データを受信したことであると特定すると、受信時割込処理を実行する。この場合、払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１は、シリアル通信回路２１ＴＭ３８０が受信データを受信していることを示す受信時割込フラグをセットする。なお、払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１は、受信時割込処理において、受信時割込フラグをセットするのでなく、シリアル通信回路２１ＴＭ３８０の受信データレジスタからデータを読み込んでもよい。この場合、例えば、払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１は、受信時割込処理において、読み込んだ受信データが賞球個数コマンドであるか否かを判断する。また、受信データが賞球個数コマンドである場合、払出制御用ＣＰＵ２１ＴＭ３７１は、賞球個数コマンドが示す賞球数を賞球未払出個数カウ

ンタに加算してもよい。そのようにすれば、後述する主制御通信処理において、受信時割込フラグがセットされていることにもとづいて受信データが賞球個数コマンドであるか否かを判定し、賞球数を賞球未払出個数カウンタに加算する処理を実行する必要がなくなる。

【０６０６】

図９－２５は、主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）、払出制御基板２１ＴＭ０３７（払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０）及び払出モータ２１ＴＭ２８９、並びに、カードユニット２１ＴＭ０５０の間で実行される球貸のための通信処理を説明するためのブロック図である。ここで、後述するように、払出モータ２１ＴＭ２８９による球貸を制限する方法として、以下に示す第１の球貸制限方法～第４の球貸制限方法が存在する。

【０６０７】

まず、（１）第１の球貸制限方法は、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間は、主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）から払出制御基板２１ＴＭ０３７（払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０）に対しての接続確認信号の出力を停止する方法である。また、（２）第２の球貸制限方法は、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間は、払出制御基板２１ＴＭ０３７（払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０）からカードユニット２１ＴＭ０５０に対してのＰＲＤＹ信号の出力を停止する方法である。また、（３）第３の球貸制限方法は、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００を備える払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの開放状態を検知している期間は、払出制御基板２１ＴＭ０３７（払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０）から払出モータ２１ＴＭ２８９に対しての払出モータ２１ＴＭ２８９を駆動させるための信号の出力を停止する方法である。また、（４）第４の球貸制限方法は、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間は、払出制御基板２１ＴＭ０３７（払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０）からカードユニット２１ＴＭ０５０に対してのＥＸＳ信号の出力を停止する方法である。

【０６０８】

設定変更モードへの移行、設定確認モードへの移行は、電源断（電源スイッチ２１ＴＭ０５５をＯＦＦとすることを含む）、及び、その後の電源投入を伴うものであるため、遊技機の状態として不安定になる可能性があり、このような不安定な状態において球貸処理に対応する払出制御を実行してしまうと、貸出要求に対応した適正な数量の遊技媒体を払い出せない可能性がある。このような状況における遊技者の不利益を防止するために、以下の実施形態では、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている遊技機における球貸を制限するようにしている。以下、これら第１の球貸制限方法～第４の球貸制限方法に関して、具体的に説明する。

【０６０９】

図９－２６は、遊技機の主基板１１、払出制御基板２１ＴＭ０３７、及びカードユニット２１ＴＭ０５０の間の通信を説明するためのタイミング図である。遊技機への電力供給が開始され、主基板１１からの接続確認信号がＯＮ状態であることに基づいて、払出制御基板２１ＴＭ０３７は、払出動作が可能なときにはＰＲＤＹ信号をＯＮ状態にする。接続確認信号は、図９－１３に示す、ステップＳ２１ＴＭ１４８０におけるシリアル通信回路設定処理でＯＮ状態となる（図９－１９参照）。カードユニット２１ＴＭ０５０は、電力供給が開始されると、接続信号としてのＶＬ信号をＯＮ状態にする。

【０６１０】

カードユニット２１ＴＭ０５０においてカードが受け付けられ、球貸スイッチが操作され球貸スイッチ信号が入力されると、カードユニット２１ＴＭ０５０は、ＰＲＤＹ信号がＯＮ状態であることに基づいて、払出制御基板２１ＴＭ０３７にＢＲＤＹ信号を出力する。すなわち、ＢＲＤＹ信号をＯＮ状態にする。この時点から所定の遅延時間が経過すると、カードユニット２１ＴＭ０５０は、ＢＲＤＹ信号がＯＮ状態であることに基づいて、払出制御基板２１ＴＭ０３７にＢＲＱ信号を出力する。すなわち、ＢＲＱ信号をＯＮ状態にす

る。
【０６１１】
そして、払出制御基板２１ＴＭ０３７は、ＰＲＤＹ信号がＯＮ状態であり、かつ、ＢＲＤＹ信号及びＢＲＱ信号が何れもＯＮ状態であることに基づいて、カードユニット２１ＴＭ０５０に対するＥＸＳ信号をＯＮ状態にし、カードユニット２１ＴＭ０５０からのＢＲＱ信号の立ち下がり（ＯＦＦ）を検出すると、払出モータ２１ＴＭ２８９を駆動し、所定個（例えば２５個）の貸し球を遊技者に払い出す。そして、払出制御基板２１ＴＭ０３７は、カードユニット２１ＴＭ０５０に対するＥＸＳ信号を立ち下げる。すなわちＥＸＳ信号をＯＦＦ状態にする。
【０６１２】
（設定変更モードにおける第１の球貸制限方法）
設定変更モードに制御されている期間において、球貸を制限する方法として、前述した第１の球貸制限方法～第４の球貸制限方法がある。まず、第１の球貸制限方法に関して、図９－２７を用いて具体的に説明する。
【０６１３】
図９－２７は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＣＰＵ１０３が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行しているときの、主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）、払出制御基板２１ＴＭ０３７（払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０）、及びカードユニット２１ＴＭ０５０の間で行われる通信処理を説明するためのタイミング図である。主基板１１では、所定の電源基板からの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となる所定の処理が実行される。ＣＰＵ１０３が、図９－１３に示すシリアル通信回路設定処理（ステップＳ２１ＴＭ１４８０）を実行するまでは、主基板１１から払出制御基板２１ＴＭ０３７に出力される接続確認信号がＯＦＦ状態であるので、ＣＰＵ１０３が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間は、主基板１１からの接続確認信号はＯＦＦ状態である。
【０６１４】
ＣＰＵ１０３が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間は、主基板１１からの接続確認信号がＯＦＦ状態であるため、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、ＰＲＤＹ信号をＯＮ状態としない。即ち、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、ＶＬ信号がＯＮ状態であっても、即ち、カードユニット２１ＴＭ０５０と電気的に接続されている状態であっても、ＰＲＤＹ信号をＯＮ状態とせず、ＯＦＦ状態に維持する。
【０６１５】
その結果、カードユニット２１ＴＭ０５０においてカードが受け付けられ、ＣＰＵ１０３が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間に、球貸スイッチ２１ＴＭ０６２が操作されて球貸スイッチ信号が入力されたとしても、カードユニット２１ＴＭ０５０は、ＰＲＤＹ信号がＯＦＦ状態であることに基づいて、払出制御基板２１ＴＭ０３７にＢＲＤＹ信号を出力しない。すなわち、ＢＲＤＹ信号はＯＦＦ状態のままである。この時点から所定の遅延時間が経過しても、カードユニット２１ＴＭ０５０は、ＢＲＤＹ信号がＯＦＦ状態であることに基づいて、払出制御基板２１ＴＭ０３７にＢＲＱ信号を出力しない。すなわち、ＢＲＱ信号はＯＦＦ状態のままである。
【０６１６】
払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、ＢＲＤＹ信号及びＢＲＱ信号が何れもＯＦＦ状態であることに基づいて、カードユニット２１ＴＭ０５０に対するＥＸＳ信号をＯＮ状態とせず、ＯＦＦ状態に維持する。すなわち、接続確認信号がＯＦＦ状態であるときには、ＰＲＤＹ信号、ＢＲＤＹ信号、ＢＲＱ信号、及びＥＸＳ信号が何れもＯＦＦ状態であり、払出モータ２１ＴＭ２８９は駆動されないので、ＣＰＵ１０３が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間は、球貸スイッチ２１ＴＭ０６２が操作されても球貸（遊技媒体の払出）が実行されない。

【０６１７】
このように、設定変更モード、設定確認モードに制御されている期間は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が接続確認信号をＯＮ状態としないことにより、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０による遊技媒体の払出制御を実行させないようにすることができる。また、カードユニット２１ＴＭ０５０においては、ＰＲＤＹ信号がＯＮ状態とならないことに基づいて、球貸が実行されないこと（球貸エラーが発生したこと）を報知することが可能である。
【０６１８】
ＣＰＵ１０３が設定変更モード又は設定確認モードの処理を終了し、図９－１３に示す、ステップＳ２１ＴＭ１４８０のシリアル通信回路設定処理を実行すると、主基板１１からの接続確認信号がＯＮ状態となることに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、払出動作が可能なときにはＰＲＤＹ信号をＯＮ状態にする。
【０６１９】
カードユニット２１ＴＭ０５０においてカードが受け付けられ、球貸スイッチ２１ＴＭ０６２が操作され球貸スイッチ信号が入力されると、カードユニット２１ＴＭ０５０は、ＰＲＤＹ信号がＯＮ状態であることに基づいて、払出制御基板２１ＴＭ０３７にＢＲＤＹ信号を出力する。すなわち、ＢＲＤＹ信号をＯＮ状態にする。この時点から所定の遅延時間が経過すると、カードユニット２１ＴＭ０５０は、ＢＲＤＹ信号がＯＮ状態であることに基づいて、払出制御基板２１ＴＭ０３７にＢＲＱ信号を出力する。すなわち、ＢＲＱ信号をＯＮ状態にする。
【０６２０】
そして、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、ＢＲＤＹ信号及びＢＲＱ信号が何れもＯＮ状態であることに基づいて、カードユニット２１ＴＭ０５０に対するＥＸＳ信号をＯＮ状態にし、以降の球貸の払出制御を実行する。
【０６２１】
なお、遊技中（遊技制御用タイマ割込処理が実行可能な状態）に、錠スイッチ２１ＴＭ０５１及びクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２の操作により設定変更モード、設定確認モードに制御可能な構成を採用した場合であっても、図９－２７に示した第１の球貸制限方法を適用可能である。即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、設定変更モード又は設定確認モードに制御されたことに基づいて、接続確認信号の出力を停止する（ＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り替える）。これにより、接続確認信号が入力されなくなったことに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が、ＰＲＤＹ信号をＯＦＦ状態とすることにより、あるいは、ＥＸＳ信号をＯＮ状態としないことにより、球貸が実行されないようにする。
【０６２２】
（設定変更モードにおける第２の球貸制限方法）
次に、第２の球貸制限方法に関して、図９－２８を用いて具体的に説明する。なお、図９－２８に示す例では、設定変更モードに制御されている期間は、接続確認信号はＯＮ状態であり、設定確認モードに制御されている期間も、接続確認信号はＯＮ状態であるものとする。即ち、接続確認信号は、図９－１２及び図９－１３に示した例とは異なり、設定変更モードに制御される前のタイミングでＯＮ状態となり、設定変更モード期間中もＯＮ状態が維持されるものとする。また、接続確認信号は、図９－１２及び図９－１３に示した例とは異なり、設定確認モードに制御される前のタイミングでＯＮ状態となり、設定確認モード期間中もＯＮ状態が維持されるものとする。
【０６２３】
図９－２８は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＣＰＵ１０３が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行しているときの、主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）、払出制御基板２１ＴＭ０３７（払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０）、及びカードユニット２１ＴＭ０５０の間で行われる通信処理を説明するためのタイミング図である。主基板１１では、所定の電源基板からの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となる所定の処理が実行される。そして、主基板１１から払出制御基板２１ＴＭ０３７に出力される接続確認信号がＯＮ状態となった後に、設定変更モード又は設定確認モードに移行する。

【０６２４】

図９－２８の例では、ＣＰＵ１０３が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間も接続確認信号はＯＮ状態である。ここで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、設定変更モード又は設定確認モードに制御したことに基づいて、接続確認コマンドの送信を停止する。接続確認コマンドは、前述したように、シリアル通信回路２１ＴＭ５０５を介して、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０との間の通信状態を確認するためのコマンドである。

【０６２５】

払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から接続確認コマンドを受信していないことに基づいて、ＰＲＤＹ信号をＯＮ状態としない。また、ＰＲＤＹ信号が既にＯＮ状態となっている場合には、ＰＲＤＹ信号をＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り替える。即ち、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、ＶＬ信号がＯＮ状態（即ち、カードユニット２１ＴＭ０５０と電気的に接続されている状態）であり、且つ、接続確認信号がＯＮ状態（即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ１００と電気的に接続されている状態）であっても、ＣＰＵ１０３が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間（接続確認コマンドを受信していない間）は、ＰＲＤＹ信号をＯＮ状態とせず、ＯＦＦ状態とする。

【０６２６】

その結果、カードユニット２１ＴＭ０５０においてカードが受け付けられ、ＣＰＵ１０３が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間に、球貸スイッチ２１ＴＭ０６２が操作されて球貸スイッチ信号が入力されたとしても、カードユニット２１ＴＭ０５０は、ＰＲＤＹ信号がＯＦＦ状態であることに基づいて、払出制御基板２１ＴＭ０３７にＢＲＤＹ信号を出力しない。すなわち、ＢＲＤＹ信号はＯＦＦ状態のままである。この時点から所定の遅延時間が経過しても、カードユニット２１ＴＭ０５０は、ＢＲＤＹ信号がＯＦＦ状態であることに基づいて、払出制御基板２１ＴＭ０３７にＢＲＱ信号を出力しない。すなわち、ＢＲＱ信号はＯＦＦ状態のままである。

【０６２７】

払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、ＢＲＤＹ信号及びＢＲＱ信号が何れもＯＦＦ状態であることに基づいて、カードユニット２１ＴＭ０５０に対するＥＸＳ信号をＯＮ状態とせず、ＯＦＦ状態に維持する。すなわち、接続確認信号がＯＮ状態であるときでも、接続確認コマンドが送信されないときには、ＰＲＤＹ信号、ＢＲＤＹ信号、ＢＲＱ信号、及びＥＸＳ信号が何れもＯＦＦ状態であり、払出モータ２１ＴＭ２８９は駆動されないので、ＣＰＵ１０３が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間は、球貸スイッチ２１ＴＭ０６２が操作されても球貸（遊技媒体の払出）が実行されない。

【０６２８】

このように、設定変更モード、設定確認モードに制御されている期間は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が接続確認コマンドを送信しないことにより、接続確認コマンドを受信していない払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０側で、ＰＲＤＹ信号をＯＮ状態としないようになっている。このようにして、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０による遊技媒体の払出制御を実行させないようにすることができる。また、カードユニット２１ＴＭ０５０においては、ＰＲＤＹ信号がＯＮ状態とならないことに基づいて、球貸が実行されないこと（球貸エラーが発生したこと）を報知することが可能である。

【０６２９】

ＣＰＵ１０３が設定変更モード又は設定確認モードの処理を終了すると、接続確認コマンドの送信を再開する。遊技制御用マイクロコンピュータ１００からの接続確認コマンドの

受信を再開したことに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、払出動作が可能なときにはＰＲＤＹ信号をＯＮ状態にする。

【０６３０】

カードユニット２１ＴＭ０５０においてカードが受け付けられ、球貸スイッチ２１ＴＭ０６２が操作され球貸スイッチ信号が入力されると、カードユニット２１ＴＭ０５０は、ＰＲＤＹ信号がＯＮ状態であることに基づいて、払出制御基板２１ＴＭ０３７にＢＲＤＹ信号を出力する。すなわち、ＢＲＤＹ信号をＯＮ状態にする。この時点から所定の遅延時間が経過すると、カードユニット２１ＴＭ０５０は、ＢＲＤＹ信号がＯＮ状態であることに基づいて、払出制御基板２１ＴＭ０３７にＢＲＱ信号を出力する。すなわち、ＢＲＱ信号をＯＮ状態にする。

【０６３１】

そして、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、ＢＲＤＹ信号及びＢＲＱ信号が何れもＯＮ状態であることに基づいて、カードユニット２１ＴＭ０５０に対するＥＸＳ信号をＯＮ状態にし、以降の球貸の払出制御を実行する。

【０６３２】

なお、遊技中（遊技制御用タイマ割込処理が実行可能な状態）に、錠スイッチ２１ＴＭ０５１及びクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２の操作により設定変更モード、設定確認モードに制御可能な構成を採用した場合であっても、図９－２８に示した第２の球貸制限方法を適用可能である。また、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に接続確認信号が入力されているか否か（ＯＮ状態であるか又はＯＦＦ状態であるか）にかかわらず、ＰＲＤＹ信号を出力する（ＯＮ状態とする）ことが可能な構成を採用した場合であっても、図９－２８に示した第２の球貸制限方法を適用可能である。即ち、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている遊技制御用マイクロコンピュータ１００から接続確認コマンドを受信していないことに基づいて、ＯＮ状態となっているＰＲＤＹ信号をＯＦＦ状態に切り替える。これにより、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間は、球貸が実行されないようにすることが可能となる。

【０６３３】

（設定変更モードにおける第３の球貸制限方法）

次に、第３の球貸制限方法に関して、図９－２９を用いて具体的に説明する。なお、本実施形態では、錠スイッチ２１ＴＭ０５１及びクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２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とされているので、当該パチンコ遊技機１を設定変更モード又は設定確認モードに制御させるには、遊技機用枠３を開放しなければならない。即ち、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間は、遊技機用枠３が開放されていることが通常である。即ち、設定変更モード及び設定確認モードに制御されている期間は、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が備える遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００が、遊技機用枠３の開放を検知していることになる。このように、遊技機用枠３の開放状態が検出されている期間には、設定変更モードに制御されている期間、設定確認モードに制御されている期間が含まれる。

【０６３４】

図９－２９は、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が備える遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００が、遊技機用枠３（又はガラス扉枠３ａ）の開放状態を検知しているときに、主基板１１、払出制御基板２１ＴＭ０３７（払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０）、及びカードユニット２１ＴＭ０５０の間で行われる通信処理を説明するためのタイミング図である。

【０６３５】

図９－２９の例では、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が備える遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００が、遊技機用枠３（又はガラス扉枠３ａ）の開放状態を検知していることに基づいて、ＰＲＤＹ信号をＯＮ状態としない。また、ＰＲＤＹ信号が

既にＯＮ状態となっている場合には、ＰＲＤＹ信号をＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り替える。即ち、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、ＶＬ信号がＯＮ状態（即ち、カードユニット２１ＴＭ０５０と電気的に接続されている状態）であり、且つ、接続確認信号がＯＮ状態（即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ１００と電気的に接続されている状態）であっても、ＣＰＵ１０３が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間（遊技機用枠３が開放状態となっている期間）は、ＰＲＤＹ信号をＯＮ状態とせず、ＯＦＦ状態とする。

【０６３６】

その結果、カードユニット２１ＴＭ０５０においてカードが受け付けられ、ＣＰＵ１０３が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間に、球貸スイッチ２１ＴＭ０６２が操作されて球貸スイッチ信号が入力されたとしても、カードユニット２１ＴＭ０５０は、ＰＲＤＹ信号がＯＦＦ状態であることに基づいて、払出制御基板２１ＴＭ０３７にＢＲＤＹ信号を出力しない。すなわち、ＢＲＤＹ信号はＯＦＦ状態のままである。この時点から所定の遅延時間が経過しても、カードユニット２１ＴＭ０５０は、ＢＲＤＹ信号がＯＦＦ状態であることに基づいて、払出制御基板２１ＴＭ０３７にＢＲＱ信号を出力しない。すなわち、ＢＲＱ信号はＯＦＦ状態のままである。

【０６３７】

払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、ＢＲＤＹ信号及びＢＲＱ信号が何れもＯＦＦ状態であることに基づいて、カードユニット２１ＴＭ０５０に対するＥＸＳ信号をＯＮ状態とせず、ＯＦＦ状態に維持する。すなわち、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が備える遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００が、遊技機用枠３（又はガラス扉枠３ａ）の開放状態を検知しているときには、ＰＲＤＹ信号、ＢＲＤＹ信号、ＢＲＱ信号、及びＥＸＳ信号が何れもＯＦＦ状態であり、払出モータ２１ＴＭ２８９は駆動されないので、ＣＰＵ１０３が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間は、球貸スイッチ２１ＴＭ０６２が操作されても球貸（遊技媒体の払出）が実行されない。

【０６３８】

このように、設定変更モード、設定確認モードに制御されている期間は、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が備える遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００が、遊技機用枠３（又はガラス扉枠３ａ）の開放状態を検知していることにより、ＰＲＤＹ信号をＯＮ状態としないようになっている。このようにして、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０による遊技媒体の払出制御を実行させないようにすることができる。また、カードユニット２１ＴＭ０５０においては、ＰＲＤＹ信号がＯＮ状態とならないことに基づいて、球貸が実行されないこと（球貸エラーが発生したこと）を報知することが可能である。

【０６３９】

そして、遊技場の店員等が、錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＦＦ状態とする操作を行うことによって、ＣＰＵ１０３が設定変更モード又は設定確認モードの処理を終了する。さらに、遊技場の店員等が、当該パチンコ遊技機１を遊技可能な状態とするために遊技機用枠３を閉鎖することで、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が備える遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００が、遊技機用枠３の開放状態を検知しなくなる。遊技機用枠３の閉鎖に伴い、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、払出動作が可能なときにはＰＲＤＹ信号をＯＮ状態にする。

【０６４０】

カードユニット２１ＴＭ０５０においてカードが受け付けられ、球貸スイッチ２１ＴＭ０６２が操作され球貸スイッチ信号が入力されると、カードユニット２１ＴＭ０５０は、ＰＲＤＹ信号がＯＮ状態であることに基づいて、払出制御基板２１ＴＭ０３７にＢＲＤＹ信号を出力する。すなわち、ＢＲＤＹ信号をＯＮ状態にする。この時点から所定の遅延時間が経過すると、カードユニット２１ＴＭ０５０は、ＢＲＤＹ信号がＯＮ状態であることに基づいて、払出制御基板２１ＴＭ０３７にＢＲＱ信号を出力する。すなわち、ＢＲＱ信号

をＯＮ状態にする。
【０６４１】
そして、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、ＢＲＤＹ信号及びＢＲＱ信号が何れもＯＮ状態であることに基づいて、カードユニット２１ＴＭ０５０に対するＥＸＳ信号をＯＮ状態にし、以降の球貸の払出制御を実行する。
【０６４２】
なお、遊技中（遊技制御用タイマ割込処理が実行可能な状態）に、錠スイッチ２１ＴＭ０５１及びクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２の操作により設定変更モード、設定確認モードに制御可能な構成を採用した場合であっても、図９－２９に示した第３の球貸制限方法を適用可能である。また、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に接続確認信号が入力されているか否か（ＯＮ状態であるか又はＯＦＦ状態であるか）にかかわらず、ＰＲＤＹ信号を出力する（ＯＮ状態とする）ことが可能な構成を採用した場合であっても、図９－２９に示した第３の球貸制限方法を適用可能である。即ち、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間は、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が備える遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００が、遊技機用枠３（又はガラス扉枠３ａ）の開放状態を検知していることに基づいて、ＰＲＤＹ信号をＯＮ状態としない。これにより、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間は、球貸が実行されないようにすることが可能となる。
【０６４３】
なお、本実施形態では、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００が、払出制御基板２１ＴＭ０３７に設けられている（開放状態の検出信号が払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に入力される）例を示したが、このような形態に限らず、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００は、主基板１１に設けられる（開放状態の検出信号が遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される）ようにしても良い。このような構成とした場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００が、遊技機用枠３（又はガラス扉枠３ａ）の開放状態を検知したことに基づいて、接続確認信号の出力を停止する（ＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り替える）。これにより、接続確認信号が入力されなくなったことに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が、ＰＲＤＹ信号をＯＦＦ状態とすることにより、あるいは、ＥＸＳ信号をＯＮ状態としないことにより、球貸が実行されないようにする。
【０６４４】
（設定変更モードにおける第４の球貸制限方法）
次に、第４の球貸制限方法に関して、図９－３０を用いて具体的に説明する。なお、図９－３０に示す例では、設定変更モードに制御されている期間は、接続確認信号はＯＮ状態であり、設定確認モードに制御されている期間も、接続確認信号はＯＮ状態であるものとする。即ち、接続確認信号は、図９－１２及び図９－１３に示した例とは異なり、設定変更モードに制御される前のタイミングでＯＮ状態となり、設定変更モード期間中もＯＮ状態が維持されるものとする。また、接続確認信号は、図９－１２及び図９－１３に示した例とは異なり、設定確認モードに制御される前のタイミングでＯＮ状態となり、設定確認モード期間中もＯＮ状態が維持されるものとする。
【０６４５】
図９－３０は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＣＰＵ１０３が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行しているときの、主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）、払出制御基板２１ＴＭ０３７（払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０）、及びカードユニット２１ＴＭ０５０の間で行われる通信処理を説明するためのタイミング図である。主基板１１では、所定の電源基板からの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となる所定の処理が実行される。そして、主基板１１から払出制御基板２１ＴＭ０３７に出力される接続確認信号がＯＮ状態となった後に、設定変更モード又は設定確認

モードに移行する。
【０６４６】
図９－３０の例では、ＣＰＵ１０３が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間も接続確認信号はＯＮ状態である。ここで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、設定変更モード又は設定確認モードに制御したことに基づいて、接続確認コマンドの送信を停止する。接続確認コマンドは、前述したように、シリアル通信回路２１ＴＭ５０５を介して、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０との間の通信状態を確認するためのコマンドである。
【０６４７】
払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、接続確認信号がＯＮ状態であることに基づいて、ＰＲＤＹ信号をＯＮ状態とする。また、ＰＲＤＹ信号が既にＯＮ状態となっている場合には、ＰＲＤＹ信号をＯＮ状態のまま維持する。即ち、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、ＶＬ信号がＯＮ状態（即ち、カードユニット２１ＴＭ０５０と電気的に接続されている状態）であり、且つ、接続確認信号がＯＮ状態（即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ１００と電気的に接続されている状態）であるときは、ＣＰＵ１０３が設定変更モード又は設定確認モードに制御されているか否かにかかわらず、ＰＲＤＹ信号をＯＮ状態とする。
【０６４８】
カードユニット２１ＴＭ０５０においてカードが受け付けられ、ＣＰＵ１０３が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間に、球貸スイッチ２１ＴＭ０６２が操作され球貸スイッチ信号が入力されると、カードユニット２１ＴＭ０５０は、ＰＲＤＹ信号がＯＮ状態であることに基づいて、払出制御基板２１ＴＭ０３７にＢＲＤＹ信号を出力する。すなわち、ＢＲＤＹ信号をＯＮ状態にする。この時点から所定の遅延時間が経過すると、カードユニット２１ＴＭ０５０は、ＢＲＤＹ信号がＯＮ状態であることに基づいて、払出制御基板２１ＴＭ０３７にＢＲＱ信号を出力する。すなわち、ＢＲＱ信号をＯＮ状態にする。
【０６４９】
ここで、払出制御基板２１ＴＭ０３７は、ＰＲＤＹ信号がＯＮ状態であり、かつ、ＢＲＤＹ信号及びＢＲＱ信号が何れもＯＮ状態であるが、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から接続確認コマンドを受信していないことに基づいて、カードユニット２１ＴＭ０５０に対するＥＸＳ信号をＯＮ状態にしない。即ち、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、ＶＬ信号がＯＮ状態（即ち、カードユニット２１ＴＭ０５０と電気的に接続されている状態）であり、且つ、接続確認信号がＯＮ状態（即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ１００と電気的に接続されている状態）であり、ＰＲＤＹ信号がＯＮ状態（即ち、払出制御基板２１ＴＭ０３７による、払出動作が可能な状態）であり、ＢＲＤＹ信号がＯＮ状態（即ち、球貸スイッチ２１ＴＭ０６２が操作され球貸スイッチ信号が入力された状態）であり、ＢＲＱ信号がＯＮ状態（即ち、ＢＲＤＹ信号がＯＮ状態となってから所定の遅延時間が経過した状態）であっても、ＣＰＵ１０３が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間（接続確認コマンドを受信していない間）は、ＥＸＳ信号をＯＮ状態とせず、ＯＦＦ状態とする。このように、接続確認信号、ＰＲＤＹ信号、ＢＲＤＹ信号、ＢＲＱ信号がＯＮ状態であるときでも、接続確認コマンドが送信されないときには、ＥＸＳ信号がＯＦＦ状態であり、払出モータ２１ＴＭ２８９は駆動されないので、ＣＰＵ１０３が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間は、球貸スイッチ２１ＴＭ０６２が操作されても球貸（遊技媒体の払出）が実行されない。
【０６５０】
このように、設定変更モード、設定確認モードに制御されている期間は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が接続確認コマンドを送信しないことにより、接続確認コマンドを受信していない払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０側で、ＥＸＳ信号をＯＮ状態としないようになっている。このようにして、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０による遊技媒体の払出制御を実行させないようにすることができる。また、

カードユニット２１ＴＭ０５０においては、ＥＸＳ信号がＯＮ状態とならないことに基づいて、球貸が実行されないこと（球貸エラーが発生したこと）を報知することが可能である。

【０６５１】

そして、カードユニット２１ＴＭ０５０は、ＢＲＱ信号をＯＮ状態としてから、ＥＸＳ信号がＯＦＦ状態のまま所定の時間が経過すると（予め定められた値にセットされたタイマがタイムアウトすると）、ＢＲＱ信号の出力を停止する。即ち、ＢＲＱ信号をＯＦＦ状態にする。そして、カードユニット２１ＴＭ０５０は、ＢＲＱ信号がＯＦＦ状態となったことに基づいて、ＢＲＤＹ信号の出力を停止する。即ち、ＢＲＤＹ信号をＯＦＦ状態にする。

【０６５２】

ＣＰＵ１０３が設定変更モード又は設定確認モードの処理を終了すると、接続確認コマンドの送信を再開する。このとき、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、ＰＲＤＹ信号をＯＮ状態に維持している。

【０６５３】

カードユニット２１ＴＭ０５０においてカードが受け付けられ、球貸スイッチ２１ＴＭ０６２が操作され球貸スイッチ信号が入力されると、カードユニット２１ＴＭ０５０は、ＰＲＤＹ信号がＯＮ状態であることに基づいて、払出制御基板２１ＴＭ０３７にＢＲＤＹ信号を出力する。すなわち、ＢＲＤＹ信号をＯＮ状態にする。この時点から所定の遅延時間が経過すると、カードユニット２１ＴＭ０５０は、ＢＲＤＹ信号がＯＮ状態であることに基づいて、払出制御基板２１ＴＭ０３７にＢＲＱ信号を出力する。すなわち、ＢＲＱ信号をＯＮ状態にする。

【０６５４】

そして、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からの接続確認コマンドの受信を再開したこと、並びに、ＢＲＤＹ信号、及び、ＢＲＱ信号が何れもＯＮ状態であることに基づいて、カードユニット２１ＴＭ０５０に対するＥＸＳ信号をＯＮ状態にし、以降の球貸の払出制御を実行する。

【０６５５】

なお、遊技中（遊技制御用タイマ割込処理が実行可能な状態）に、錠スイッチ２１ＴＭ０５１及びクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２の操作により設定変更モード、設定確認モードに制御可能な構成を採用した場合であっても、図９－３０に示した第４の球貸制限方法を適用可能である。また、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に接続確認信号が入力されているか否か（ＯＮ状態であるか又はＯＦＦ状態であるか）にかかわらず、ＰＲＤＹ信号を出力する（ＯＮ状態とする）ことが可能な構成を採用した場合であっても、図９－３０に示した第４の球貸制限方法を適用可能である。即ち、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている遊技制御用マイクロコンピュータ１００から接続確認コマンドを受信していないことに基づいて、ＥＸＳ信号をＯＮ状態にしない。これにより、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間は、球貸が実行されないようにすることが可能となる。

【０６５６】

また、図９－３０では、ＢＲＱ信号がＯＮ状態となってから、ＥＸＳ信号がＯＦＦ状態のまま所定の時間が経過すると（予め定められた値にセットされたタイマがタイムアウトすると）、カードユニット２１ＴＭ０５０がＢＲＱ信号をＯＦＦ状態に戻し、さらに、ＢＲＤＹ信号もＯＦＦ状態に戻す例を示しているが、このような形態に限らず、ＢＲＱ信号がＯＮ状態となってから、ＥＸＳ信号がＯＦＦ状態のまま所定の時間が経過しても、ＢＲＱ信号をＯＮ状態のまま維持し、ＢＲＤＹ信号もＯＮ状態のまま維持するようにしても良い。そして、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からの接続確認コマンドの受信を再開したこと（設定変更モード又は設定確認モードが終了したこと）、並びに、ＢＲＤＹ信号、及び、ＢＲＱ信号が何れもＯＮ状態であることに基づいて、ＥＸＳ信号をＯＮ状態にしても良い。ここで、ＥＸＳ信号をＯ

Ｎ状態としたときに、（１）球貸スイッチ２１ＴＭ０６２が改めて操作されることなく、ＢＲＱ信号がＯＦＦ状態となり球貸が自動的に実行される（即ち、設定変更モード又は設定確認モードが終了したときに、当該設定変更モード又は当該設定確認モードの期間内に受け付けられた球貸操作に応じた球貸処理が実行される）ようにしても良く、（２）球貸スイッチ２１ＴＭ０６２が改めて操作されたことを契機として、ＢＲＱ信号がＯＦＦ状態となり、球貸が実行されるようにしても良い。

【０６５７】

（設定変更モード中に球貸制限を実行しない方法）

次に、設定変更モード中に球貸制限を実行しない方法に関して、図９－３１を用いて具体的に説明する。なお、図９－３１に示す例では、設定変更モードに制御されている期間は、接続確認信号はＯＮ状態であり、設定確認モードに制御されている期間も、接続確認信号はＯＮ状態であるものとする。即ち、接続確認信号は、図９－１２及び図９－１３に示した例とは異なり、設定変更モードに制御される前のタイミングでＯＮ状態となり、設定変更モード期間中もＯＮ状態が維持されるものとする。また、接続確認信号は、図９－１２及び図９－１３に示した例とは異なり、設定確認モードに制御される前のタイミングでＯＮ状態となり、設定確認モード期間中もＯＮ状態が維持されるものとする。

【０６５８】

図９－３１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＣＰＵ１０３が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行しているときの、主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）、払出制御基板２１ＴＭ０３７（払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０）、及びカードユニット２１ＴＭ０５０の間で行われる通信処理を説明するためのタイミング図である。主基板１１では、所定の電源基板からの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となる所定の処理が実行される。そして、主基板１１から払出制御基板２１ＴＭ０３７に出力される接続確認信号がＯＮ状態となった後に、設定変更モード又は設定確認モードに移行する。

【０６５９】

図９－３１の例では、ＣＰＵ１０３が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間も接続確認信号はＯＮ状態である。ここで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間も、接続確認コマンドの送信を継続する。接続確認コマンドは、前述したように、シリアル通信回路２１ＴＭ５０５を介して、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０との間の通信状態を確認するためのコマンドである。

【０６６０】

払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、接続確認信号がＯＮ状態であること、及び、接続確認コマンドを受信していることに基づいて、ＰＲＤＹ信号をＯＮ状態とする。また、ＰＲＤＹ信号が既にＯＮ状態となっている場合には、ＰＲＤＹ信号をＯＮ状態のまま維持する。即ち、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、ＶＬ信号がＯＮ状態（即ち、カードユニット２１ＴＭ０５０と電気的に接続されている状態）であり、接続確認信号がＯＮ状態（即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ１００と電気的に接続されている状態）であり、且つ、接続確認コマンドを受信している状態であるときは、ＣＰＵ１０３が設定変更モード又は設定確認モードに制御されているか否かにかかわらず、ＰＲＤＹ信号をＯＮ状態とする。

【０６６１】

カードユニット２１ＴＭ０５０においてカードが受け付けられ、ＣＰＵ１０３が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間に、球貸スイッチ２１ＴＭ０６２が操作され球貸スイッチ信号が入力されると、カードユニット２１ＴＭ０５０は、ＰＲＤＹ信号がＯＮ状態であることに基づいて、払出制御基板２１ＴＭ０３７にＢＲＤＹ信号を出力する。すなわち、ＢＲＤＹ信号をＯＮ状態にする。この時点から所定の遅延時間が経過すると、カードユニット２１ＴＭ０５０は、ＢＲＤＹ信号がＯＮ状態であることに基づいて

、払出制御基板２１ＴＭ０３７にＢＲＱ信号を出力する。すなわち、ＢＲＱ信号をＯＮ状態にする。

【０６６２】

そして、払出制御基板２１ＴＭ０３７は、ＰＲＤＹ信号、ＢＲＤＹ信号、及び、ＢＲＱ信号が何れもＯＮ状態であり、且つ、接続確認コマンドを受信している状態であることに基づいて、カードユニット２１ＴＭ０５０に対するＥＸＳ信号をＯＮ状態にし、カードユニット２１ＴＭ０５０からのＢＲＱ信号の立ち下がり（ＯＦＦ）を検出すると、払出モータ２１ＴＭ２８９を駆動し、所定個（例えば２５個）の遊技媒体を遊技者に払い出す。

【０６６３】

このように、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間でも、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が接続確認コマンドを継続して送信することにより、接続確認コマンドを継続して受信している払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０側で、ＰＲＤＹ信号、及び、ＥＸＳ信号をＯＮ状態とするようになっている。このようにして、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間でも、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０による遊技媒体の払出制御を実行させるようにすることができ、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間に払出制御を実行させないようにするための制御負担を軽減することができる。また、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間において、カードユニット２１ＴＭ０５０とパチンコ遊技機１との間の通信機能についての点検等も併せて行うことができ、作業性を向上させることができる。

【０６６４】

ＣＰＵ１０３は、設定変更モード又は設定確認モードの処理を終了しても、接続確認コマンドを継続して送信する。遊技制御用マイクロコンピュータ１００からの接続確認コマンドの受信を継続していることに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、払出動作が可能なときにはＰＲＤＹ信号のＯＮ状態を維持する。

【０６６５】

なお、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間において、所定個の遊技媒体の払出が終了し、払出モータ２１ＴＭ２８９の駆動が停止すると、払出制御基板２１ＴＭ０３７は、ＥＸＳ信号の出力を停止する。即ち、ＥＸＳ信号をＯＦＦ状態にする。そして、カードユニット２１ＴＭ０５０は、ＥＸＳ信号がＯＦＦ状態であることに基づいて、ＢＲＤＹ信号の出力を停止する。即ち、ＢＲＤＹ信号をＯＦＦ状態にする。このように、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間において、ＥＸＳ信号がＯＮ状態からＯＦＦ状態になり、これに伴いＢＲＤＹ信号がＯＮ状態からＯＦＦ状態になる場合がある。また、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に、所定個の遊技媒体の払出が終了し、払出モータ２１ＴＭ２８９の駆動が停止すると、払出制御基板２１ＴＭ０３７は、ＥＸＳ信号の出力を停止する。即ち、ＥＸＳ信号をＯＦＦ状態にする。そして、カードユニット２１ＴＭ０５０は、ＥＸＳ信号がＯＦＦ状態であることに基づいて、ＢＲＤＹ信号の出力を停止する。このように、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に、ＥＸＳ信号がＯＮ状態からＯＦＦ状態になり、これに伴いＢＲＤＹ信号がＯＮ状態からＯＦＦ状態になる場合がある。

【０６６６】

（設定変更モード終了後に球貸を再開する方法）

次に、球貸が実行されている途中で電源断が発生したことにより払出が中断され、その後の電源投入時に設定変更モード又は設定確認モードに制御された場合の処理に関して、図９－３２を用いて具体的に説明する。図９－３２に示す例では、遊技媒体の払出を実行中に電源断が発生したことに基づいて、遊技媒体の払出を中断し、電源投入後に設定変更モード又は設定確認モードに制御され、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に中断されていた払出を再開する。

【０６６７】

図９－３２は、払出制御基板２１ＴＭ０３７（払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ

３７０）が遊技媒体の払出を実行しているときの、主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）、払出制御基板２１ＴＭ０３７（払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０）、及びカードユニット２１ＴＭ０５０の間で行われる通信処理を説明するためのタイミング図である。払出制御基板２１ＴＭ０３７が遊技媒体の払出を実行している期間は、主基板１１からの接続確認信号はＯＮ状態であり、払出制御基板２１ＴＭ０３７からのＰＲＤＹ信号、及び、ＥＸＳ信号、並びに、カードユニット２１ＴＭ０５０からのＢＲＤＹ信号はＯＮ状態であるものとする。

【０６６８】

払出制御基板２１ＴＭ０３７が遊技媒体の払出を実行している期間において、電源断が発生すると、主基板１１からの接続確認信号の出力が停止され、払出制御基板２１ＴＭ０３７からのＰＲＤＹ信号の出力が停止される。即ち、ＰＲＤＹ信号はＯＦＦ状態となる。そして、ＰＲＤＹ信号がＯＦＦ状態であることに基づいて、カードユニット２１ＴＭ０５０からのＢＲＤＹ信号、及び、払出制御基板２１ＴＭ０３７からのＥＸＳ信号の出力が停止される。即ち、ＢＲＤＹ信号、及び、ＥＸＳ信号はＯＦＦ状態となる。そして、ＥＸＳ信号がＯＦＦ状態であることに基づいて、払出モータ２１ＴＭ２８９の駆動を停止し、遊技媒体の払出を中断する。このとき、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０におけるＲＡＭ内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに、未払出個数のデータが格納される。

【０６６９】

この未払出個数は、中継基板２１ＴＭ０７２を介して払出制御基板２１ＴＭ０３７のＩ／Ｏポート２１ＴＭ３７２ｆに入力される払出個数カウントスイッチ２１ＴＭ３０１からの検出信号に基づいて更新される。具体的には、未払出個数は、払出モータ２１ＴＭ２８９により払い出すべき所定の遊技媒体数（即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から指定された払出個数であり、例えば２５個）から、払出個数カウントスイッチ２１ＴＭ３０１によりカウントされた個数（即ち、実際に払出モータ２１ＴＭ２８９により払い出された遊技媒体数）を減算することにより算出される。

【０６７０】

その後、主基板１１では、所定の電源基板からの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となる所定の処理が実行される。ＣＰＵ１０３が、図９－１３に示すシリアル通信回路設定処理（ステップＳ２１ＴＭ１４８０）を実行するまでは、主基板１１から払出制御基板２１ＴＭ０３７に出力される接続確認信号がＯＦＦ状態であるので、ＣＰＵ１０３が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間は、主基板１１からの接続確認信号はＯＦＦ状態である。

【０６７１】

ＣＰＵ１０３が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間は、主基板１１からの接続確認信号がＯＦＦ状態であるため、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、ＰＲＤＹ信号をＯＮ状態としない。即ち、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、ＶＬ信号がＯＮ状態であっても、即ち、カードユニット２１ＴＭ０５０と電気的に接続されている状態であっても、ＰＲＤＹ信号をＯＮ状態とせず、ＯＦＦ状態に維持する。

【０６７２】

その結果、ＣＰＵ１０３が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している期間は、カードユニット２１ＴＭ０５０は、ＰＲＤＹ信号がＯＦＦ状態であることに基づいて、球貸スイッチ２１ＴＭ０６２が操作されても払出制御基板２１ＴＭ０３７にＢＲＤＹ信号を出力しない。すなわち、ＢＲＤＹ信号はＯＦＦ状態のままである。この時点から所定の遅延時間が経過しても、カードユニット２１ＴＭ０５０は、ＢＲＤＹ信号がＯＦＦ状態であることに基づいて、払出制御基板２１ＴＭ０３７にＢＲＱ信号を出力しない。すなわち、ＢＲＱ信号はＯＦＦ状態のままである。

【０６７３】

払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、ＢＲＤＹ信号及びＢＲＱ信号が何れもＯＦＦ状態であることに基づいて、カードユニット２１ＴＭ０５０に対するＥＸＳ信号をＯＮ状態とせず、ＯＦＦ状態に維持する。そして、ＥＸＳ信号がＯＦＦ状態であることに基づいて、払出モータ２１ＴＭ２８９の駆動を停止させた状態を維持する。すなわち、接続確認信号がＯＦＦ状態であるときには、ＰＲＤＹ信号、ＢＲＤＹ信号、ＢＲＱ信号、及びＥＸＳ信号が何れもＯＦＦ状態であり、払出モータ２１ＴＭ２８９は駆動しないので、ＣＰＵ１０３が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間は、遊技媒体の払出が実行されない。

【０６７４】

ＣＰＵ１０３が設定変更モード又は設定確認モードの処理を終了し、図９－１３に示す、ステップＳ２１ＴＭ１４８０のシリアル通信回路設定処理を実行すると、主基板１１からの接続確認信号がＯＮ状態となることに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、払出動作が可能なときにはＰＲＤＹ信号をＯＮ状態にする。

【０６７５】

そして、電力供給が再開され、電源投入時に制御された設定変更モード又は設定確認モードが終了したこと（接続確認信号がＯＮ状態となり、ＰＲＤＹ信号がＯＮ状態となったこと）に基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０におけるＲＡＭに保存されている未払出個数格納バッファの内容に基づいて、払出モータ２１ＴＭ２８９を駆動させ、未払出個数のデータが０になるまで１個ずつ払出動作を行う。これにより、電源断、及び、その後の設定変更モード又は設定確認モードへの移行により中断されていた遊技媒体の払出が完了する。このように、球貸の実行中に電源断が発生して遊技媒体の払出が中断されたときには、その後の電源復旧時に設定変更モード又は設定確認モードに制御された場合であっても、当該設定変更モード又は設定確認モードの終了後に、中断されていた遊技媒体の払出を再開して、球貸を完了させることが可能である。

【０６７６】

ここで、図９－３２に示す例では、払出処理中に電源断が発生したことにより払出処理が中断され、電源復旧時に設定変更モード又は設定確認モードに制御され、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に、中断されていた払出処理が再開される例を示したが、この電源断は、遊技場の店員が、設定値を変更又は確認するために電源スイッチ２１ＴＭ０５５をＯＦＦ状態としたことにより発生した電源断であっても良く、遊技場の営業終了に伴い電源スイッチ２１ＴＭ０５５をＯＦＦ状態としたことにより発生した電源断であっても良い。また、電源断が発生した場合に限らず、払出処理中に、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００により、遊技機用枠３の開放状態が検出されたこと、又は、ガラス扉枠３ａの開放状態が検出されたことに応じて、実行中の払出処理が中断され、その後に設定変更モード又は設定確認モードに制御され、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に、中断されていた払出処理が再開されるようにしても良い。

【０６７７】

（電源断に伴う球貸の強制終了方法）

次に、球貸が実行されている途中で電源断が発生したときに払出が強制終了（中止）され、電源復旧後に払出が再開されない場合の処理に関して、図９－３３を用いて具体的に説明する。図９－３３に示す例では、遊技媒体の払出を実行中に電源断が発生したときに、実行中の払出を停止し、電源復旧後に設定変更モード又は設定確認モードに制御されたときに、払出を再開せず、また、設定変更モード又は設定確認モードの終了後にも払出を再開しない。

【０６７８】

図９－３３は、払出制御基板２１ＴＭ０３７（払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０）が遊技媒体の払出を実行しているときの、主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）、払出制御基板２１ＴＭ０３７（払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０）、及びカードユニット２１ＴＭ０５０の間で行われる通信処理を説明するた

めのタイミング図である。払出制御基板２１ＴＭ０３７が遊技媒体の払出を実行している期間は、主基板１１からの接続確認信号はＯＮ状態であり、払出制御基板２１ＴＭ０３７からのＰＲＤＹ信号、及び、ＥＸＳ信号、並びに、カードユニット２１ＴＭ０５０からのＢＲＤＹ信号はＯＮ状態であるものとする。

【０６７９】

払出制御基板２１ＴＭ０３７が遊技媒体の払出を実行している期間において、電源断が発生すると、主基板１１からの接続確認信号の出力が停止され、払出制御基板２１ＴＭ０３７からのＰＲＤＹ信号の出力が停止される。即ち、ＰＲＤＹ信号はＯＦＦ状態となる。そして、ＰＲＤＹ信号がＯＦＦ状態であることに基づいて、カードユニット２１ＴＭ０５０からのＢＲＤＹ信号、及び、払出制御基板２１ＴＭ０３７からのＥＸＳ信号の出力が停止される。即ち、ＢＲＤＹ信号、及び、ＥＸＳ信号は何れもＯＦＦ状態となる。そして、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、ＥＸＳ信号がＯＦＦ状態となったことに基づいて、払出モータ２１ＴＭ２８９の駆動を停止し、遊技媒体の払出を強制終了（中止）する。このとき、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０におけるＲＡＭ内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに、未払出個数のデータを格納しない（あるいは、未払出個数格納バッファ自体が設けられていない）ため、以下に示すように、電源復旧後に、未払出個数相当の遊技媒体の払出は実行されない。

【０６８０】

その後、主基板１１では、所定の電源基板からの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となる所定の処理が実行される。ＣＰＵ１０３が、図９－１３に示すシリアル通信回路設定処理（ステップＳ２１ＴＭ１４８０）を実行するまでは、主基板１１から払出制御基板２１ＴＭ０３７に出力される接続確認信号がＯＦＦ状態であるので、ＣＰＵ１０３が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間は、主基板１１からの接続確認信号はＯＦＦ状態である。

【０６８１】

その後、ＣＰＵ１０３が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間は、主基板１１からの接続確認信号はＯＦＦ状態である。そのため、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、ＰＲＤＹ信号をＯＮ状態としない。即ち、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、ＶＬ信号がＯＮ状態であっても、即ち、カードユニット２１ＴＭ０５０と電気的に接続されている状態であっても、ＰＲＤＹ信号をＯＮ状態とせず、ＯＦＦ状態に維持する。

【０６８２】

その結果、ＣＰＵ１０３が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している期間は、カードユニット２１ＴＭ０５０は、ＰＲＤＹ信号がＯＦＦ状態であることに基づいて、球貸スイッチ２１ＴＭ０６２が操作されても払出制御基板２１ＴＭ０３７にＢＲＤＹ信号を出力しない。すなわち、ＢＲＤＹ信号はＯＦＦ状態のままである。この時点から所定の遅延時間が経過しても、カードユニット２１ＴＭ０５０は、ＢＲＤＹ信号がＯＦＦ状態であることに基づいて、払出制御基板２１ＴＭ０３７にＢＲＱ信号を出力しない。すなわち、ＢＲＱ信号はＯＦＦ状態のままである。

【０６８３】

払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、ＢＲＤＹ信号及びＢＲＱ信号が何れもＯＦＦ状態であることに基づいて、カードユニット２１ＴＭ０５０に対するＥＸＳ信号をＯＮ状態とせず、ＯＦＦ状態に維持する。そして、ＥＸＳ信号がＯＦＦ状態であることに基づいて、払出モータ２１ＴＭ２８９の駆動を停止させた状態を維持する。すなわち、接続確認信号がＯＦＦ状態であるときには、ＰＲＤＹ信号、ＢＲＤＹ信号、ＢＲＱ信号、及びＥＸＳ信号が何れもＯＦＦ状態であり、払出モータ２１ＴＭ２８９は駆動しないので、ＣＰＵ１０３が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間は、遊技媒体の払出が実行されない。

【０６８４】

ＣＰＵ１０３が設定変更モード又は設定確認モードの処理を終了し、図９－１３に示す、ステップＳ２１ＴＭ１４８０のシリアル通信回路設定処理を実行すると、主基板１１からの接続確認信号がＯＮ状態となることに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、払出動作が可能なときにはＰＲＤＹ信号をＯＮ状態にする。なお、未払出個数のデータをバックアップしていないため、電源断発生前（電源復旧に伴い設定変更モード又は設定確認モードに制御される前）に実行されていた球貸処理において払い出すべき所定の遊技媒体数（即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から指定された払出個数であり、例えば２５個）のうち、払出の中止（強制終了）により払い出されなかった未払出個数分に関しては、払出が行われない。このように、球貸の実行中に電源断が発生すると、払出を強制終了（中止）し、その後、電源復旧時、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間、設定変更モード又は設定確認モードの終了後、に未払出個数分の払出を実行しないことにより、未払出個数のデータをバックアップして払出を再開する制御が不要となり、球貸処理を簡略化することができる。

【０６８５】

なお、図９－３３に示す例では、払出中に電源断が発生したときに、未払出個数のデータをバックアップしないことにより、実行中の払出を途中で強制終了（中止）させているが、このような形態に限らず、図９－３２に示した例のように、電源断が発生したときに、未払出個数のデータをバックアップしておき、電源復旧後に設定変更モード及び設定確認モードの何れにも制御されないことを条件として、バックアップされていた未払出個数のデータに基づいて未払出個数相当の遊技媒体の払出を実行する（バックアップデータに基づいて払出を再開する）一方、電源復旧後に設定変更モード又は設定確認モードに制御されたときには、未払出個数相当の遊技媒体の払出を実行せず（バックアップデータに基づく払出を再開せず）、設定変更モード又は設定確認モードの終了後も未払出個数相当の遊技媒体の払出を実行しない、ようにしても良い。

【０６８６】

なお、遊技中（遊技制御用タイマ割込処理が実行可能な状態）に、錠スイッチ２１ＴＭ０５１及びクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２の操作により設定変更モード、設定確認モードに制御可能な構成を採用した場合であっても、図９－３３に示した設定変更モードへの移行に伴う球貸の強制終了方法を適用可能である。また、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に接続確認信号が入力されているか否か（ＯＮ状態であるか又はＯＦＦ状態であるか）にかかわらず、ＰＲＤＹ信号を出力する（ＯＮ状態とする）ことが可能な構成を採用した場合であっても、図９－３３に示した設定変更モードへの移行に伴う球貸の強制終了方法を適用可能である。即ち、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている遊技制御用マイクロコンピュータ１００から接続確認信号を受信していないことに基づいて、ＰＲＤＹ信号をＯＮ状態にしない。これにより、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間は、払出（球貸）が実行されないようにすることが可能となる。

【０６８７】

（賞球払出制御）

図９－３４は、通常動作時における遊技制御用マイクロコンピュータ１００と払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０との信号の送受信を示すタイミング図である。図９－３４に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、賞球要求信号としての接続確認コマンドを払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に送信すると、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０から送信される受信ＡＣＫ信号としての接続ＯＫコマンドを受信する。遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、受信ＡＣＫ信号としての接続ＯＫコマンドを受信すると、受信した時点から１ｓ（１秒）経過後に賞球要求信号としての接続確認コマンドを再び送信する。遊技制御用マイクロコンピュータ１００および払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、接続状態が正常である限り、上記のような接続確認の通信処理を繰り返し実行する。

【０６８８】

接続確認の通信処理を実行していないとき（受信ＡＣＫ信号としての接続ＯＫコマンドを受信してから賞球要求信号としての接続確認コマンドを送信するまでの間）に入賞があった場合は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、賞球個数を示すデータを賞球要求信号に設定し、当該設定した賞球要求信号としての賞球個数コマンドを払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に送信する。払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、賞球要求信号としての賞球個数コマンドを受信すると、賞球個数コマンドで指定された個数の賞球の払い出しを行い、賞球の払い出し（賞球払出動作）が終了すると、受信ＡＣＫ信号としての賞球終了コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ１００に送信する。遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、受信ＡＣＫ信号としての賞球終了コマンドを受信すると、受信した時点から１ｓ（１秒）経過後に賞球要求信号としての接続確認コマンドを送信する。

【０６８９】

尚、図示していないが、接続確認の通信処理の実行中（賞球要求信号としての接続確認コマンドを送信してから受信ＡＣＫ信号としての接続ＯＫコマンドを受信するまでの間）に入賞があった場合は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、賞球個数を示すデータを賞球要求信号に設定し、当該設定した賞球要求信号としての賞球個数コマンドを、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０からの受信ＡＣＫ信号としての接続ＯＫコマンドを受信した後に払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に送信する。払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、賞球要求信号としての賞球個数コマンドを受信すると、賞球個数コマンドで指定された個数の賞球の払い出しを行い、賞球の払い出し（賞球払出動作）が終了すると、受信ＡＣＫ信号としての賞球終了コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ１００に送信する。なお、賞球の払い出し（賞球払出動作）の実行中は、受信ＡＣＫ信号としての賞球準備中コマンドが遊技制御用マイクロコンピュータ１００に送信される。

【０６９０】

（設定変更モード又は設定確認モード中の入賞無効）

図９－３５は、設定変更モード又は設定確認モード中における遊技制御用マイクロコンピュータ１００と払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０との信号の送受信を示すタイミング図である。主基板１１では、所定の電源基板からの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となる所定の処理が実行される。

【０６９１】

前述したように、ＣＰＵ１０３が、図９－１３に示す割込許可（ステップＳ２１ＴＭ１５４０）を実行するまでは、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、第１一般入賞口スイッチ～第４一般入賞口スイッチ、及び、カウントスイッチ２３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（図９－１４に示すステップＳ２１ＴＭ１６２０）が実行されず、大当り判定処理等を含む特別図柄プロセス処理（図９－１４に示すステップＳ２１ＴＭ１６９０）等も実行されない。そのため、ＣＰＵ１０３が、設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している期間は、各スイッチから出力される検出信号を検知せず、大当り判定処理等も実行しない。即ち、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間は、遊技媒体が各入賞口を通過しても入賞が無効とされる。さらに、スイッチ処理が実行されないことにより、排出口スイッチ２１ＴＭ０７０による遊技球の検出も実行されず、ベースの集計も実行されないことになる。即ち、割込許可が実行されるまでは、連比、役比、及びベース等の各項目の集計が不要となるため、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間は、これら各項目の集計期間外となり、ＣＰＵ１０３の処理負担を軽減することができる。

【０６９２】

設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、スイッチ処理及び特別図柄プロセス処理を実行しないことで各入賞口を遊技媒体が通過したことに基づく入賞を無効とする。即ち、払出制御用マイクロコ

ンピュータ２１ＴＭ３７０に賞球個数コマンドを送信せず、大当り判定処理等を実行しない。そして、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からの賞球個数コマンドを受信していないことに基づいて、払出モータ２１ＴＭ２８９を駆動させない。即ち、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間において、遊技媒体が各入賞口を通過しても、賞球の払出制御は実行されない。

【０６９３】

ＣＰＵ１０３が、設定変更モード又は設定確認モードの処理を終了すると、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、第１一般入賞口スイッチ～第４一般入賞口スイッチ、及び、カウントスイッチ２３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実行可能となり、遊技媒体が各入賞口を通過したことを検知可能となり、賞球個数コマンド（及び接続確認コマンド）の送信が可能となる。また、大当り判定処理を含む特別図柄プロセス処理を実行可能となる。

【０６９４】

遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、賞球要求信号としての接続確認コマンドを払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に送信し、賞球要求信号としての接続確認コマンドを受信した払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が、受信ＡＣＫ信号としての接続ＯＫコマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ１００に送信する。このとき、遊技媒体が何れかの入賞口を通過すると（入賞が発生すると）、ＣＰＵ１０３は、スイッチ処理を実行することにより入賞を検知し、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、賞球要求信号としての賞球個数コマンドを払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に送信し、賞球要求信号としての賞球個数コマンドを受信した払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、払出モータ２１ＴＭ２８９を駆動させ所定個（例えば３個）の遊技媒体を払い出す。そして、所定個の遊技媒体を払い出した払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、受信ＡＣＫ信号としての賞球終了コマンドを送信する。

【０６９５】

仮に、設定値が変更される可能性がある設定変更モード期間内に、スイッチ処理が実行されることにより大当り判定用乱数が抽出され、その大当り判定用乱数に基づいて大当り判定が実行されてしまうと、変更前の設定値では大当りとなるが変更後の設定値（確定後の設定値）では大当りとはならない大当り判定用乱数に基づいて大当り判定が実行されてしまうケースや、逆に変更前の設定値では大当りとはならないが変更後の設定値（確定後の設定値）では大当りとなる大当り判定用乱数に基づいて大当り判定が実行されてしまうケース等が発生しうる。即ち、これらのケースでは、大当り判定の実行タイミングと設定値との関係が複雑化し、遊技者又は遊技場が不利益を被る可能性がある。

【０６９６】

本実施形態では、設定変更モードに制御されているときには、各入賞口を遊技球が通過したことに基づく賞球の払出を実行せず、大当り判定処理も実行しないようにすることで、大当り判定の実行タイミングと設定値との関係が複雑化することを防止すると共に、遊技者又は遊技場の不利益を防止するようにしている。

【０６９７】

また、本実施形態では、設定値を変更可能な設定変更モードのみならず、設定値が表示されるものの変更はできない設定確認モードにおいても、同様に入賞を無効とし、大当り判定処理を実行しないようにしている。仮に、設定確認モードに関して、設定変更モードとは異なり、電源投入時ではなく遊技制御用タイマ割込処理を実行しているときに制御可能であり、設定確認モードに制御されている期間もスイッチ処理及び特別図柄プロセス処理を実行可能とすると、設定変更モードとは全く異なる制御が必要となり、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の制御負担が増加してしまうという問題が生じる。

【０６９８】

そこで、本実施形態では、設定確認モードにおいても、設定変更モードと同様に電源投入時にのみ制御可能とし、各入賞口を遊技球が通過したことに基づく賞球の払出を実行せず、大当り判定処理も実行しないようにすることで、処理を共通化して、遊技制御用マイク

ロコンピュータ１００の制御負担を軽減している。
【０６９９】
本実施形態では、図９－１２及び図９－１３に示すように、設定変更モード又は設定確認モードの処理が終了した後に、タイマ割込の設定が行われるようになっている（ステップＳ２１ＴＭ１５００）。従って、遊技制御用タイマ割込処理自体が実行されないことにより、遊技制御用タイマ割込処理内のスイッチ処理及び特別図柄プロセス処理が実行されず、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間における入賞が無効化されている。これに対して、磁気エラー、電波エラー、振動エラー等によって遊技が停止される場合は、遊技制御用タイマ割込処理が実行されている期間、即ち遊技中において、遊技停止エラーが発生しているか否かが判定されて（ステップＳ２１ＴＭ１６１５）、遊技停止エラーが発生していると判定されると（ステップＳ２１ＴＭ１６１５）、同一の割込処理における以降のスイッチ処理（ステップＳ２１ＴＭ１６２０）及び特別図柄プロセス処理（ステップＳ２１ＴＭ１６９０）が実行されないことにより、入賞が無効化されている。このように、設定変更モード又は設定確認モードに制御された場合と、遊技停止エラーが発生した場合とでは、入賞を無効化する（遊技を停止させる）方式が異なる。
【０７００】
なお、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間において、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０への賞球要求信号としての接続確認コマンドの送信を停止することにより、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、受信ＡＣＫ信号としての接続ＯＫコマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ１００に送信しない。従って、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間において、接続ＯＫコマンドを受信していないことに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に賞球要求信号としての賞球個数コマンドを送信しないことで、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に遊技媒体の払出制御を実行させないようにすることが可能である。このように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が、賞球要求信号としての接続確認コマンド及び賞球個数コマンドの出力を行わないことに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に払出制御を実行させず、入賞を無効とすることが可能となる。
【０７０１】
尚、遊技中（遊技制御用タイマ割込処理が実行可能な状態）に、錠スイッチ２１ＴＭ０５１及びクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２の操作により設定変更モード又は設定確認モードに制御可能な構成としても良い。このような構成を採用した場合であっても、図９－３５に示した方法を適用可能であり、設定変更モード又は設定確認モードに制御されたことに基づいて、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、スイッチ処理及び特別図柄プロセス処理を実行しないようにすると良い。
【０７０２】
また、設定変更モード又は設定確認モードに制御されているときに、遊技制御用マイクロコンピュータ１００がスイッチ処理を実行可能な構成（遊技媒体が各入賞口を通過したことの検出自体は可能な構成）としても良い。このような構成を採用した場合には、上述したように、設定変更モード又は設定確認モードに制御されているときに、賞球個数コマンド及び接続確認コマンドの送信を停止することにより、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に払出制御を実行させず入賞を無効とすると共に、特別図柄プロセス処理は実行しないようにする。そして、設定変更モード又は設定確認モードが終了したときに、当該スイッチ処理を実行可能な状態で賞球個数コマンド及び接続確認コマンドの送信を再開すると共に、特別図柄プロセス処理を実行する。
【０７０３】
（遊技機枠・扉枠開放検知中の払出制限方法）
図９－３６は、遊技機枠・扉枠開放検知中における遊技制御用マイクロコンピュータ１００と払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０との信号の送受信を示すタイミング

図である。前述のように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、賞球要求信号としての接続確認コマンドを払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に送信すると、通常動作時は、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０から送信される受信ＡＣＫ信号としての接続ＯＫコマンドを受信する。このとき、遊技場の店員等が遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａを開放すると、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が備える遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００が、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの開放状態を検知する。

【０７０４】

遊技機用枠３が開放されている状態（及び、ガラス扉枠３ａと上皿が一体化されている構成であれば、ガラス扉枠３ａが開放されている状態）では、払い出されるべき賞球が流下する経路と、流下してきた賞球が貯留される上皿とが物理的に接続されていないため、仮に、この状態で賞球が払い出されてしまうと、遊技媒体が上皿に到達せずに落下してしまう。ここで、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａが開放されている状態で、第１始動入賞口、第２始動入賞口、第１一般入賞口～第４一般入賞口、及び、大入賞口の何れかの入賞口で遊技媒体の通過を検出したときに、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、賞球要求信号としての賞球個数コマンドを払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に送信するが、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの開放状態を検知している払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０では、遊技媒体の払出制御を実行せず、受信ＡＣＫ信号としての賞球準備中コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ１００に送信する。この賞球準備中コマンドは、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００が遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの開放状態を検知しなくなるまで、即ち、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａが閉鎖状態となるまで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に送信し続けられる。

【０７０５】

このように、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａが開放状態である期間は、遊技媒体が各入賞口を通過して入賞を検知しても、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、払出モータ２１ＴＭ２８９を駆動させずに賞球の払出制御を実行しない。そして、受信ＡＣＫ信号としての賞球準備中コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ１００に送信する。

【０７０６】

払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が備える遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００が、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの開放状態の検知を終了すると、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、払出モータ２１ＴＭ２８９を駆動させ、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの開放状態が検知されている期間内の入賞に応じた所定数（賞球個数コマンドにより指定された数）の賞球の払出制御を実行する。そして、所定数の遊技媒体を払い出した払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、受信ＡＣＫ信号としての賞球終了コマンドを送信する。

【０７０７】

なお、賞球の払出を実行中に遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの開放状態を検知した場合には、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、当該賞球の払出を中断して、賞球個数コマンドにより指定された個数のうち未払出個数のデータを、ＲＡＭ内のバックアップ領域に記憶しておく。そして、受信ＡＣＫ信号としての賞球準備中コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ１００に送信する。払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が備える遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００が、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの開放状態の検知を終了すると、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、払出モータ２１ＴＭ２８９を駆動させ、未払出個数相当の遊技媒体の払出制御を実行する。そして、遊技媒体を払い出した払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、受信ＡＣＫ信号としての賞球終了コマンドを送信する。

【０７０８】

尚、遊技中（遊技制御用タイマ割込処理が実行可能な状態）に、錠スイッチ２１ＴＭ０５１及びクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２の操作により設定変更モード

、設定確認モードに制御可能な構成を採用した場合であっても、図９－３６に示した遊技機枠・扉枠開放検知中の払出制限方法を適用可能である。本実施形態では、錠スイッチ２１ＴＭ０５１及びクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２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とされている。そのため、当該パチンコ遊技機１を設定変更モード又は設定確認モードに制御させるには、遊技機用枠３を開放しなければならず、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間は、遊技機用枠３が開放されていることが通常である。払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が、遊技機用枠３が開放状態であることを検知している期間は、払出モータ２１ＴＭ２８９の駆動を制限して、賞球の払出が実行されないようにすることで、結果として、設定変更モードに制御されている期間、設定確認モードに制御されている期間における賞球の払出が制限されることになる。

【０７０９】

次に、設定変更モード中に電源断が発生した場合の制御について、図９－３７（１）及び（２）に基づき説明する。

【０７１０】

図９－３７（１）及び（２）は、電源断に係るパターンを、電源断発生時の状況の違いに基づき、それぞれ別な図表に分けて示している。図９－３７（１）に示す電源断に係るパターンは、「設定値変更中」に「設定値確定」が行われない状況で電源断が発生した場合の制御を示しており、電源断復帰時の設定値は前回の電源投入時の設定値となる。また、図９－３７（２）に示す電源断に係るパターンは、「設定値変更中」に「設定値確定」が行われた状況で電源断が発生した場合の制御を示しており、電源断復帰時の設定値は電源断発生時の設定値となる。

【０７１１】

すなわち、図９－３７（１）は、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ状態に操作される「設定値確定」の操作がない状態（錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態のまま）で電源断が発生した場合の設定値に関する制御を示しており、図９－３７（２）は、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ状態に操作される「設定値確定」の操作があった後に電源断が発生した場合の設定値に関する制御を示している。

【０７１２】

また、図９－３７（１）及び（２）は、設定変更の作業における各種の状況を、発生の順番に沿って上段から下段に示している（「順番」欄及び「状況」欄を参照）。また、図９－３７（１）及び（２）中においては、「錠スイッチ」の欄に、各状況（順番１～８）における錠スイッチ２１ＴＭ０５１のＯＮ／ＯＦＦの状態が示されており、「設定値」の欄には、それぞれの状況における設定値のデータ（ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値）が示されている。また、図中の「設定値表示」の欄には、それぞれの状況における表示モニタ２１ＴＭ０２９（第１表示部２１ＴＭ０２９Ａ）の表示内容（設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値）が示されている。

【０７１３】

設定変更の作業が行われる際には、図９－３７（１）における「状況」の欄の最上段に示すように、パチンコ遊技機１の電源投入（順番１）があり、図中右側の「錠スイッチ」の欄に示すように、このときの錠スイッチ２１ＴＭ０５１の状態はＯＮ状態となっている。また、図９－３７（１）中において、順番１の「電源投入」のときの「設定値」は、このときＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値が「１」であるため、「１」となっている。

【０７１４】

また、「設定値表示」の欄に示す表示モニタ２１ＴＭ０２９（第１表示部２１ＴＭ０２９Ａ）の表示内容が空白（ブランク）となっているのは、この段階では、電源投入がされたばかりであり、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値を読み出して表示する処理（ステップＳ２１ＴＭ１１５０）が行われる前であるため、設定値の表示が開始されていないことを表している。

【０７１５】
「電源投入」の状況の後には、「設定変更モード開始」の状況（順番２）となる。そして、この「設定変更モード開始」においては、図９－３７（１）中に示すように、「錠スイッチ」の欄は、「ＯＮ」となっており、「設定値」の欄は、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値から変更していないことに基づいて、「１」となっており、「設定値表示」の欄は、前述したように、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域から読み出して設定情報一時記憶領域に記憶している設定値を表示モニタ２１ＴＭ０２９（第１表示部２１ＴＭ０２９Ａ）に表示していることに基づいて、「１」となっている。
【０７１６】
続いて、「設定値変更中」の状況（順番３）となった際には、「錠スイッチ」の欄は「ＯＮ」のままであり、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２の操作があると、図９－３７（１）に示すように、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値は変更されないため「設定値」の欄は「１」のままであるが、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値は「１」から「２」に変更されることにより、「設定値表示」の欄（表示モニタ２１ＴＭ０２９（第１表示部２１ＴＭ０２９Ａ）に表示する設定値）については、選択された新たな値である「２」に変化する。
【０７１７】
さらに、「設定値変更中」の状況（順番４）となった際には、「錠スイッチ」の欄は「ＯＮ」のままであり、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２の操作があると、図９－３７（１）に示すように、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値は変更されないため「設定値」の欄は「１」のままであるが、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値は「２」から「３」に変更されることにより、「設定値表示」の欄（表示モニタ２１ＴＭ０２９（第１表示部２１ＴＭ０２９Ａ）に表示する設定値）については、選択された新たな値である「３」に変化する。
【０７１８】
そして、図９－３７（１）に示すように、「設定値変更中」に電源断が発生すると（順番５）、設定値を確定させる操作が行われておらず、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値を上書きする処理（設定値を確定させるステップＳ２１ＴＭ１１９０の処理）が実行されていないので、「設定値」の欄は「１」のままである。つまり、電源断発生時は、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値は電源投入時の「１」の状態を維持している。ここで、電源断が発生したことにより、設定情報一時記憶領域に記憶されていた設定値は消去される。
【０７１９】
さらに、図９－３７（１）に示すように、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態のままで、かつクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮ状態で、電源投入が行われると（順番６）、その後の「設定変更モード開始」の状況（順番７）においては、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値（本例では「１」）が読み出されて設定情報一時記憶領域に記憶され、表示モニタ２１ＴＭ０２９（第１表示部２１ＴＭ０２９Ａ）に表示されるため、「設定値」の欄は「１」のままであり、「設定値表示」の欄も「１」となる。なお、順番７において、設定変更モードではなく設定確認モードに制御された場合も同様である。
【０７２０】
このように、電源投入に伴い設定変更モードに移行し、設定変更操作が完了することなく（錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ状態に切り替えられることなく）、電源断が発生した場合には、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値が変更されていないため、電源復旧後に設定変更モード又は設定確認モードに制御されたときに表示モニタ２１ＴＭ０２９（第１表示部２１ＴＭ０２９Ａ）に表示される設定値は、前回の電源投入時（電源断発生前）にＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されていた設定値となる。このように、設定変更モードに制御されているときに電源断が発生した場合の設定値を適切に定めることができる。

【０７２１】
次に、設定値の確定後に電源断が発生した場合の制御について、図９－３７（２）を用いて説明する。設定値の確定前に電源断が発生した場合と共通する処理部分については説明を省略する。設定値の確定後に電源断が発生する場合において、順番４で示す「設定値変更中」の後に、順番５に示す「設定値確定」が行われるものとする。ここで、設定値を確定させるための操作が行われる直前は、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値は「１」であり、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値（表示モニタ２１ＴＭ０２９（第１表示部２１ＴＭ０２９Ａ）に表示されている設定値）は「３」の状態である。そして、設定変更モード中において、錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＦＦ状態にすることに基づいて「錠スイッチ」欄は「ＯＦＦ」となっている。

【０７２２】
即ち、設定変更モード中において、錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＦＦ状態にする（ステップＳ２１ＴＭ１１８０でＹＥＳ）と、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値である「１」が、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値（表示モニタ２１ＴＭ０２９（第１表示部２１ＴＭ０２９Ａ）に表示されている設定値）である「３」により上書きされ、これにより設定値が確定する（ステップＳ２１ＴＭ１１９０）。結果として、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域には設定値として「３」が格納される。

【０７２３】
そして、この状態で電源断が発生すると（順番６）、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値を上書きする処理（設定値を確定させるステップＳ２１ＴＭ１１９０の処理）が実行されたことにより、「設定値」の欄は「３」となっている。つまり、電源断発生時は、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値は電源投入時とは異なる「３」に変更されている。ここで、電源断が発生したことにより、設定情報一時記憶領域に記憶されていた設定値は消去される。

【０７２４】
さらに、図９－３７（２）に示すように、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ状態からＯＮ状態に切りかえられて、電源投入が行われると（順番７）、その後の「設定変更モード開始」の状況（順番８）においては、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値（本例では「３」）が読み出されて設定情報一時記憶領域に記憶され、表示モニタ２１ＴＭ０２９（第１表示部２１ＴＭ０２９Ａ）に表示されるため、「設定値」の欄は「３」となり、「設定値表示」の欄も「３」となる。なお、順番８において、設定変更モードではなく設定確認モードに制御された場合も同様である。

【０７２５】
なお、前述したように、設定変更モードに制御されているときに、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ状態とされることなく電源断が発生した場合には、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ状態とされていないことにより、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されていた設定値は、電源投入時から変更されておらず、設定情報一時記憶領域に記憶されていた設定値は削除される。従って、遊技場の店員等は、仮に、電源投入時に誤って遊技機を設定変更モードに移行させてしまい、さらに設定変更操作（クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２の操作）を行った場合であっても、その後に電源スイッチ２１ＴＭ０５５をＯＦＦにすることで、設定値の変更を中止させて、設定変更モードに移行させる前の状態に戻すことができる。

【０７２６】
設定変更モードへの移行、設定確認モードへの移行は、電源断（電源スイッチ２１ＴＭ０５５をＯＦＦとすることを含む）、及び、その後の電源投入を伴うものであるため、遊技機の状態として不安定になる可能性があり、このような不安定な状態における設定値の取り扱いが問題となるが、図９－３７（１）に示したように、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ状態とされることなく電源断が発生した場合には、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されていた設定値が、電源投入時から変更されないことにより、設定値を適切に定めることができると共に、設定値に関する制御の不安定化を回避でき、設定値に関する適

切な制御を実行させることができる。
【０７２７】
図９－３８は、遊技中（遊技制御用タイマ割込処理が実行可能な状態）に、錠スイッチ２１ＴＭ０５１又はクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２が操作されたときに、パチンコ遊技機１の演出装置（画像表示装置５、スピーカ８Ｌ，８Ｒ、及び、遊技効果ランプ９）により、設定値を変更させるための操作が行われたことの報知が実行される例を示している。
【０７２８】
図９－３８（１）は、遊技中に画像表示装置５において飾り図柄が変動表示されている状態を示している。このとき遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＣＰＵ１０３は、遊技制御用タイマ割込処理を実行している。主基板１１（ＣＰＵ１０３）は、遊技中（例えば、特別図柄の可変表示を実行中）に、錠スイッチ２１ＴＭ０５１が操作されたこと（ＯＦＦ状態からＯＮ状態に切り替えられたこと）を検知すると（遊技制御用タイマ割込処理のステップＳ２１ＴＭ１６６０）、錠スイッチ２１ＴＭ０５１が操作されたことを示す錠スイッチ操作コマンドを、演出制御基板１２（演出制御用ＣＰＵ１２０）に送信し（遊技制御用タイマ割込処理のステップＳ２１ＴＭ１７１０）、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２が操作されたことを検知すると（遊技制御用タイマ割込処理のステップＳ２１ＴＭ１６６０）、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２が操作されたことを示す設定切替スイッチ操作コマンドを、演出制御基板１２（演出制御用ＣＰＵ１２０）に送信する（遊技制御用タイマ割込処理のステップＳ２１ＴＭ１７１０）。即ち、設定値を変更するための操作が行われたことを報知するために、錠スイッチ操作コマンド、及び／又は、設定切替スイッチ操作コマンドを送信する。
【０７２９】
図９－３８（２）に示すように、演出制御基板１２（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、錠スイッチ操作コマンド、及び／又は、設定切替スイッチ操作コマンドを受信したことに基づいて、設定変更モード及び設定確認モードの何れにも制御されていないにもかかわらず、設定値を変更させるための操作が行われたことを特定して、その旨を報知可能である。例えば、錠スイッチ操作コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５において「錠スイッチの操作を検出しました。」の文字を表示する異常操作警告報知を実行する。また、設定切替スイッチ操作コマンドを受信したことに基づいて、「設定切替スイッチの操作を検出しました。」の文字を表示する異常操作警告報知を実行する。
【０７３０】
本例では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、錠スイッチ操作コマンド及び設定切替スイッチ操作コマンドの両方を受信したことに基づいて、異常操作警告報知として「錠スイッチ、設定切替スイッチの操作を検出しました。」の文字を画像表示装置５に表示させている。異常操作警告報知は、表示優先度が背景画像及び飾り図柄よりも高い（表示されるレイヤが背景画像及び飾り図柄よりも上位である）ので、図９－３８（２）に示すように、飾り図柄の可変表示中であっても、遊技場の店員等は、設定変更モード及び設定確認モードの何れにも制御されていないにもかかわらず設定値を変更させるための操作が行われたことを明確に把握して、不正が行われていないか等を確認することができる。尚、スピーカ８Ｌ，８Ｒから設定値変更のための操作が検出されたことを報知する音声（例えば「錠スイッチ、設定切替スイッチの操作を検出しました」という音声）を出力し、遊技効果ランプ９を所定の発光態様（例えば赤色の点滅態様）で発光させることにより、設定値変更のための操作が検出されたことを報知してもよい。
【０７３１】
本実施形態では、電源投入時（遊技制御用タイマ割込み処理が実行される前）においてのみ、設定変更モード又は設定確認モードに制御可能な構成としており、通常であれば、設定値を変更又は確認するための操作（錠スイッチ２１ＴＭ０５１、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２の操作）は、遊技制御用タイマ割込み処理を実行可能な期間内には行われないようになっている。従って、特別図柄及び飾り図柄の可変表示が実行

されている期間内、あるいは、普通図柄の可変表示が実行されている期間内に、錠スイッチ２１ＴＭ０５１、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２の操作が行われた場合には、設定値が不正に変更されようとしているおそれがある。

【０７３２】

本実施形態では、電源投入時、又は、設定変更モード若しくは設定確認モードに制御されている期間、以外のタイミングで、錠スイッチ２１ＴＭ０５１及び／又はクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２が操作された場合には、パチンコ遊技機１が備える最大の表示装置である画像表示装置５において、設定値を変更するための操作、設定値を確認するための操作、が行われたことを報知して、不正を抑止するようにしている。

【０７３３】

また、前述したように、錠スイッチ２１ＴＭ０５１及び／又はクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２が操作される場合には、通常、遊技機用枠３が開放状態となるため、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００により、遊技機用枠３の開放状態が検知されて、その旨が報知されるようになっている。また、前述したように、球貸が中断又は中止され、賞球払出も中断又は中止される。しかしながら、遊技島の所定位置に設置されているパチンコ遊技機１に関しては、その遊技島において、所定位置に対向する位置に設置されているパチンコ遊技機１の遊技機用枠３が開放状態となることにより、所定位置に対向する位置から、所定位置に設置されているパチンコ遊技機１の遊技盤２の裏側面を見ることが可能であり、その裏面側の錠スイッチ２１ＴＭ０５１及び／又はクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２を操作することが可能となる。即ち、所定位置のパチンコ遊技機１の遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００が、遊技機用枠３の開放状態を検出していない状態でも、当該所定位置のパチンコ遊技機１の錠スイッチ２１ＴＭ０５１及び／又はクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２の操作が可能となる場合がある。

【０７３４】

そのため本実施形態では、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００により遊技機用枠３の開放状態が検知されているか否かにかかわらず、錠スイッチ２１ＴＭ０５１及び／又はクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２が操作された場合には、設定値を変更するための操作、設定値を確認するための操作、が行われたことを報知することで、不正の抑止を強化するようにしている。

【０７３５】

（設定変更対応信号）

次に、主基板１１の情報出力端子から出力される各種信号について具体的に説明する。図９－３９に示すように、本実施形態における情報出力回路１１２には、第１端子～第１０端子までの１０の情報出力端子が設けられており、各情報出力端子に対応した信号が出力される。

【０７３６】

図９－３９（１）に示すパターン１の例において、第１端子からは賞球信号が出力される。賞球信号は、１０個の賞球が払い出される毎に出力されるパルス状の信号であり、パルス幅は０．１秒となっている。第２端子からは遊技機枠・扉枠開放信号が出力される。遊技機枠・扉枠開放信号は、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００により遊技機用枠３の開放状態が検出されているときにＯＮ状態となり、ガラス扉枠３ａの開放状態が検出されているときにもＯＮ状態となる。

【０７３７】

第３端子からは全図柄確定回数信号が出力される。全図柄確定回数信号は、第１特別図柄の可変表示が実行されて表示結果が導出表示されたとき（確定したとき）に出力され、第２特別図柄の可変表示が実行されて表示結果が導出表示されたとき（確定したとき）にに出力されるパルス状の信号であり、パルス幅は０．５秒となっている。第４端子からは全始動口信号が出力される。全始動口信号は、第１始動入賞口への遊技球の入賞が発生したときに出力され、第２始動入賞口への遊技球の入賞が発生したときにも出力されるパルス

状の信号であり、パルス幅は０．１秒となっている。
【０７３８】
第５端子からは大当り１信号が出力される。大当り１信号は、大当り遊技状態に制御されているときにＯＮ状態となる。第６端子からは大当り２信号が出力される。大当り２信号は、大当り遊技状態に制御されているときにＯＮ状態となり、高ベース状態に制御されているときにもＯＮ状態となる。即ち、大当り１信号がＯＦＦ状態であり、大当り２信号がＯＮ状態である期間は、高ベース状態として特定可能である。
【０７３９】
第７端子からは設定変更対応信号が出力される。設定変更対応信号は、設定変更モードに制御されている期間にＯＮ状態となり、設定確認モードに制御されている期間にもＯＮ状態となる信号である。また、設定変更対応信号は、後述するように、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に、パルス状（特殊態様）で出力可能であり、そのときのパルス数により設定値を外部装置側で特定可能となっている。
【０７４０】
第８端子からはアウト信号が出力される。アウト信号は、１０個のアウト球（遊技領域に発射されて排出口に導かれた遊技球）が排出口スイッチ２１ＴＭ０７０により検出される毎に出力されるパルス状の信号であり、パルス幅は０．１秒となっている。第９端子からは入賞信号が出力される。入賞信号は、各入賞口（第１始動入賞口、第２始動入賞口、大入賞口、第１一般入賞口～第４一般入賞口）に遊技球が入賞する毎（各入賞口に対応したスイッチにより入賞が検出される毎）に出力され、また、１０個の賞球が払い出される毎に出力されるパルス状の信号である。入賞信号のパルス幅は０．１秒となっている。
【０７４１】
第１０端子からはセキュリティ信号が出力される。セキュリティ信号は、電源投入時に初期化処理（ステップＳ２１ＴＭ１４１０のＲＡＭクリア）が実行されたときに、３０秒間ＯＮ状態となる信号である。また、不正行為が検出された場合に４分間ＯＮ状態となる。不正行為が検出される場合には、例えば、異常入賞が発生した場合が含まれ、各入賞口に異常な頻度（例えば、第１始動入賞口に３０秒間あたり１５回以上の頻度で遊技球が入賞した場合等）で遊技球が入賞していることに基づいて、異常入賞と判定される。また、スイッチ異常検出が発生した場合も含まれ、各入賞口に対応したスイッチが入賞検出状態となっている期間が異常である（例えば、遊技制御用タイマ割込み処理で１０回以上連続して第１始動口スイッチがＯＮ状態となっている場合等）ことに基づいて、スイッチ異常検出と判定される。また、磁気センサにより異常磁気が検出されたときには、遊技停止対象エラーが発生したことに基づいて、電源がＯＦＦになるまでＯＮ状態が継続し、電源再投入後に異常磁気が検出されなくなったとき（エラー解除後）には４分間ＯＮ状態となる。
【０７４２】
さらに、図９－３９（１）に示すパターン１の例では、セキュリティ信号は、設定変更モードに制御されている期間にＯＮ状態となり、設定確認モードに制御されている期間にもＯＮ状態となる。
【０７４３】
このように、第１０端子からセキュリティ信号を出力可能であり、第７端子からは設定変更対応信号を出力可能であることにより、不正行為が行われた可能性を外部に通知可能であると共に、設定変更モード又は設定確認モードに制御されたこと（設定変更に関連した処理が実行されたこと）を外部に通知可能となっている。また、設定変更モード又は設定確認モードの終了に伴い、一旦は、第７端子から出力される設定変更対応信号がＯＦＦ状態となり、その後に同じ第７端子から、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている現在の設定値に対応した数のパルス状の設定変更対応信号が出力されるため、設定値を外部に通知可能となっている。
【０７４４】
具体的には、図９－４０（１）に示すように、電源投入時に設定変更モードに移行した場合には、第７端子から設定対応変更信号が出力され、これと同時に、第１０端子からはセ

キュリティ信号が出力される。そして、ＲＡＭクリアが実行されたことに基づいて、設定変更モードの終了に伴い設定変更対応信号がＯＦＦ状態となった後も、３０秒間はセキュリティ信号がＯＮ状態とされる。

【０７４５】

また、図９－４０（２）に示すように、電源投入時に設定確認モードに移行した場合には、第７端子から設定変更対応信号が出力され、これと同時に、第１０端子からはセキュリティ信号が出力される。そして、ＲＡＭクリアが実行されないことに基づいて、設定確認モードの終了に伴い設定変更対応信号及びセキュリティ信号が同時にＯＦＦ状態となる。ここで、電源投入時に設定確認モードに制御された後にＲＡＭクリアが実行された場合（ステップＳ２１ＴＭ１３２０においてＮＯ、又は、ステップＳ２１ＴＭ１３３０においてＮＯの場合）には、図９－４０（１）に示した例と同様に、設定確認モードの終了に伴い設定変更対応信号がＯＦＦ状態となった後も、３０秒間はセキュリティ信号がＯＮ状態とされる。

【０７４６】

なお、電源投入時に設定変更モード及び設定確認モードの何れにも移行することなくＲＡＭクリアが実行された場合には、電源投入時から３０秒間はセキュリティ信号がＯＮ状態となるが、設定変更対応信号はＯＮ状態とはならない。

【０７４７】

このように、セキュリティ信号は、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間もＯＮ状態となる。従って、外部装置が、設定変更対応信号の入力を想定しておらず、設定変更対応信号の入力に基づく処理が実行されないように構成されている場合であっても、少なくともセキュリティ信号の入力に基づいて、設定変更モード又は設定確認モードに制御された可能性があることを認識可能となっている。

【０７４８】

設定変更対応信号は、設定変更モード又は設定確認モードが終了したときにＯＦＦ状態となるが、セキュリティ信号に関しては、ＲＡＭクリアが実行されたことに基づいて、設定変更モード（又は設定確認モードにおいてパリティチェックの結果が正常でない場合）が終了した後も３０秒間はＯＮ状態となる。一方、設定変更モード及び設定確認モードの何れにも制御されることなくＲＡＭクリアが実行された場合には、セキュリティ信号は電源投入時から３０秒間、ＯＮ状態となる。従って、セキュリティ信号が入力される外部装置側では、セキュリティ信号の入力期間が３０秒程度である場合には、設定変更モード及び設定確認モードの何れにも制御されることなくＲＡＭクリアが実行された可能性があることを認識可能である。一方、セキュリティ信号の入力期間が３０秒を超えている場合には、設定変更モード又は設定確認モードに制御された可能性があることを認識可能であり、セキュリティ信号の入力期間が３０秒に達しなかった場合には、設定確認モードに制御された後にＲＡＭクリアが実行されなかった可能性があることを認識可能である。つまり、セキュリティ信号の入力期間が３０秒程度である場合には、設定変更モード及び設定確認モードの何れにも制御されることなくＲＡＭクリアが実行された可能性があることをホールコンピュータ等の管理装置において認識可能であり、セキュリティ信号の入力期間が３０秒未満である場合には、一時的に設定確認モードに制御された可能性があることを管理装置において認識可能であり、セキュリティ信号の入力期間が３０秒を超えている場合には、設定変更モードに制御された可能性があることを管理装置において認識可能である。したがって、遊技機のセキュリティ信号の出力期間によって、外部側で遊技機がどのような制御を実行したかを区別することができる。

【０７４９】

従って、外部装置が、設定変更対応信号の入力を想定しておらず、設定変更対応信号の入力に基づく処理が実行されないように構成されている場合であっても、少なくともセキュリティ信号の入力に基づいて、ＲＡＭクリアが実行された可能性と、設定変更モード又は設定確認モードに制御された可能性とを、区別して認識可能となっている。

【０７５０】

なお、図９－４０（３）に示すように、設定確認モードに制御されている期間はセキュリティ信号を出力しない構成としても良い。この構成には、設定変更モードに制御されている期間はセキュリティ信号を出力する一方で、設定確認モードに制御されている期間はセキュリティ信号を出力しない構成と、設定変更モードに制御されている期間はセキュリティ信号を出力せず、設定確認モードに制御されている期間もセキュリティ信号を出力しない構成と、が含まれる。具体的には、電源投入時に設定確認モードに移行した場合には、第７端子から設定対応変更信号が出力されるが、第１０端子からはセキュリティ信号が出力されないものとする。そして、設定確認モードの終了に伴い設定変更対応信号がＯＦＦ状態になると、ＲＡＭクリアが実行されないことに基づいてセキュリティ信号のＯＦＦ状態を維持する。即ち、設定確認モードに移行された場合には、ＲＡＭクリアが実行されないことを条件としてセキュリティ信号が出力されない。

【０７５１】

このように、設定確認モードに制御されている期間はセキュリティ信号を出力しない構成において、図９－４０（５）に示すように、電源投入時に設定確認モードに制御された後にＲＡＭクリアが実行された場合（ステップＳ２１ＴＭ１３２０においてＮＯ、又は、ステップＳ２１ＴＭ１３３０においてＮＯの場合）には、設定確認モードの終了（設定変更対応信号のＯＦＦ状態）から３０秒間はセキュリティ信号がＯＮ状態となる。

【０７５２】

また、図９－４０（４）に示すように、設定変更モードに制御されている期間はセキュリティ信号を出力しない構成としても良い。即ち、電源投入時に設定変更モードに移行した場合には、第７端子から設定対応変更信号が出力されるが、第１０端子からはセキュリティ信号が出力されない。そして、設定変更モードの終了に伴いＲＡＭクリアが実行されたことに基づいて、設定変更対応信号がＯＦＦ状態となった後も、３０秒間はセキュリティ信号がＯＮ状態となる。なお、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間はセキュリティ信号を出力しない構成において、電源投入時に設定変更モード及び設定確認モードの何れにも移行することなくＲＡＭクリアが実行された場合には、電源投入時から３０秒間はセキュリティ信号がＯＮ状態となるが、設定変更対応信号はＯＮ状態とはならない。

【０７５３】

このように、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間は、設定変更対応信号をＯＮ状態とする一方でセキュリティ信号はＯＦＦ状態としておき、ＲＡＭクリアが実行されたときには、設定変更モード又は設定確認モードが終了してから（設定変更対応信号がＯＦＦ状態となってから）３０秒間はセキュリティ信号をＯＮ状態とすることで、一方の信号がＯＮ状態のときには、他方の信号がＯＦＦ状態となる関係となる。このような関係により、信号出力制御が簡素化され（同時に両方の信号がＯＮ状態とはならないため出力制御が簡素化され）、外部装置において、設定変更モード又は設定確認モードへの制御期間を明確に認識可能であると共に、設定変更モード又は設定確認モードの終了を契機として初期化処理が実行されたことを明確に認識可能となる。

【０７５４】

また、図９－４０（６）に示すように、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００により遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの開放状態が検知された場合には、第２端子から遊技機枠・扉枠開放信号が出力され、これと同時に、第１０端子からはセキュリティ信号が出力される。そして、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの閉鎖に伴い遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００による遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの開放状態の検知が終了したことに基づいて、遊技機枠・扉枠開放信号がＯＦＦ状態となった後も、３０秒間はセキュリティ信号がＯＮ状態とされる。

【０７５５】

ここで、図９－３９（１）に示したパターン１の例では、第７端子から設定変更対応信号を出力し、第１０端子からセキュリティ信号を出力するようにしているが、通常は出力端子の割り当てに制約があるため、設定変更対応信号専用の出力端子を割り当てることが困

難な場合がある。図９－３９（２）に示すパターン２の例では、セキュリティ信号が出力される第１０端子から設定変更対応信号も出力される例を示している。

【０７５６】

パターン２において、第１端子～第６端子、第８端子、及び、第９端子に関しては、パターン１における信号の割り当てと同様である。パターン２においては、パターン１と異なり、第７端子からは、高ベース信号が出力される。高ベース信号は、高ベース状態に制御されているときにＯＮ状態となる。第１０端子からはセキュリティ信号が出力される。セキュリティ信号は、電源投入時に初期化処理（ステップＳ２１ＴＭ１４１０のＲＡＭクリア）が実行されたときに、３０秒間ＯＮ状態となる信号である。また、不正行為が検出された場合に４分間ＯＮ状態となる。不正行為が検出される場合には、例えば、異常入賞が発生した場合が含まれ、各入賞口に異常な頻度（例えば、第１始動入賞口に３０秒間あたり１５回以上の頻度で遊技球が入賞した場合等）で遊技球が入賞していることに基づいて、異常入賞と判定される。また、スイッチ異常検出が発生した場合も含まれ、各入賞口に対応したスイッチが入賞検出状態となっている期間が異常である（例えば、遊技制御用タイマ割込み処理で１０回以上連続して第１始動口スイッチがＯＮ状態となっている場合等）ことに基づいて、スイッチ異常検出と判定される。また、磁気センサにより異常磁気が検出されたときには、遊技停止対象エラーが発生したことに基づいて、電源がＯＦＦになるまでＯＮ状態が継続し、電源再投入後に異常磁気が検出されなくなったとき（エラー解除後）には４分間ＯＮ状態となる。

【０７５７】

さらに、図９－３９（２）の例では、第１０端子から、設定変更対応信号が出力される。設定変更対応信号は、設定変更モードに制御されている期間にＯＮ状態となり、設定確認モードに制御されている期間にもＯＮ状態となる信号である。また、設定変更対応信号は、後述するように、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に、パルス状（特殊態様）で出力可能であり、そのときのパルス数により設定値を外部装置側で特定可能となっている。従って、第１０端子からは、セキュリティ信号及び設定変更対応信号が出力されている。即ち、セキュリティ信号及び設定変更対応信号は、共通端子から出力されている。

【０７５８】

このように、第１０端子からセキュリティ信号及び設定変更対応信号を出力可能であることにより、不正行為が行われた可能性を外部に通知可能であると共に、設定変更対応信号専用の出力端子を設けることなく、設定変更モード又は設定確認モードに制御された可能性があること（設定変更に関連した処理が実行された可能性があること）を外部に通知可能となっている。また、設定変更モード又は設定確認モードの終了に伴い、一旦は、第１０端子から出力される設定変更対応信号がＯＦＦ状態となり（ＲＡＭクリアが実行された場合には設定変更モード又は設定確認モードの終了から３０秒後に第１０端子から出力される信号がＯＦＦ状態となり）、その後に同じ第１０端子から、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている現在の設定値に対応した数のパルス状の設定変更対応信号が出力されるため、設定値を外部に通知可能となっている。そして、遊技機島に設けられた中継装置を介して遊技機番号（台番号）とともに設定変更対応信号が管理装置へ送信されるため、管理装置において、台番号と設定変更対応信号に基づく設定値と事前に決定された設定値とを対応付けて表示することにより対比可能に表示するような処理が可能となる。この結果、複数の遊技機の実際の設定値を遊技店の管理者が管理装置を介して容易に管理することができ、管理者が事前に決定した設定値と設定変更作業において変更された設定値との不整合を管理者が把握することができる。そして、このような不整合が生じている場合には、当該遊技機について設定確認又は再度の設定変更作業を行うことによって、遊技店における複数の遊技機における設定に関する管理の適正化を図ることができる。

【０７５９】

前述したように、設定変更対応信号は、設定変更モードの終了、設定確認モードの終了に伴い一旦はＯＦＦ状態となるが、その後、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値に対応した特殊態様で出力される。具体的には、図９－４１に示すように、特殊

態様の設定変更対応信号として、設定値に相当する数のパルスが出力される。本例では、設定値の数と同じパルスが出力される。パルスの幅は例えば０．１秒であり、例えば、設定値が３である場合には、０．１秒の幅のパルスが所定間隔（例えば０．５秒間隔）で３回出力される。これにより、ホールコンピュータ等の外部装置において、各遊技機の設定値を容易に特定可能となる。

【０７６０】

図９－４２（１）に示すように、電源投入時に設定変更モードに制御されたことに伴い、設定変更対応信号がＯＮ状態となる。ここでは、電源投入時にＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されていた設定値が１であったものとする。そして、設定変更モードにおいて、設定値の変更が行われることなく設定変更モードが終了したものとする。設定変更モードの終了に伴い、設定変更対応信号が一旦はＯＦＦ状態となるが、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値が１であることに基づいて、特殊態様の設定変更対応信号として１のパルスが出力されている。

【０７６１】

このように、設定変更対応信号により、設定変更モードに制御されているか否かを外部に通知することが可能であると共に、設定変更モード終了時における設定値（設定値が変更された場合には変更後の設定値）を外部に通知することが可能となり、設定変更モードに制御されているか否かを通知する信号と、設定値を通知する信号とを、共通の情報出力端子から出力させることが可能となる。

【０７６２】

さらに、本実施形態では、設定変更モード、設定確認モードが終了したときに限らず、予め定められた所定契機に、特殊態様の設定変更対応信号として、設定値に相当する数のパルスが出力される。具体的には、大当り遊技状態に制御されたこと、大当り遊技状態が終了したこと、高ベース状態が終了したこと、払い出された賞球数が１０００増加したこと、といった遊技状態に関連した事象や、遊技機用枠３の開放を検知したこと、ガラス扉枠３ａの開放を検知したこと、磁気異常を検知したこと等の遊技機エラーに関連した事象を契機として、その時点（所定事象が発生したとき）におけるＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値に対応した特殊態様の設定変更対応信号を出力する。図９－４２（１）に示す例では、大当りの発生を契機として、特殊態様の設定変更対応信号として１のパルスが出力されている。

【０７６３】

これにより、外部装置において、各遊技機の設定値を把握する機会を確保することが可能となり、例えば、設定変更モードの終了時に設定変更対応信号が適切に入力されなかったこと等により、外部装置側で設定値を特定できなかった場合でも、その後の所定契機に設定値を特定可能となり、設定値を不適切な方法により変更する不正の防止を強化することができる。

【０７６４】

また、図９－４２（２）に示す例では、電源投入時に設定変更モードに制御されたことに伴い、設定変更対応信号がＯＮ状態となる。ここでは、電源投入時にＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されていた設定値が１であったものとする。そして、設定変更モードにおいて、設定値の変更が行われた結果、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値が１から３に変更されたものとする。この場合には、設定変更モードの終了に伴い、設定変更対応信号が一旦はＯＦＦ状態となり、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値が３となったことに基づいて、設定変更対応信号として３のパルスが出力されている。また、図９－４２（２）に示す例では、大当りの発生を契機として、特殊態様の設定変更対応信号として３のパルスが出力されている。

【０７６５】

ここで、図９－４１（１）に示すように、設定変更モードに制御されているときに設定値を変更する操作（設定切替スイッチ２１ＴＭ０５２の操作）が行われず、設定値が変更されなかった場合と、図９－４１（２）に示すように、設定変更モードに制御されていると

きに設定値を変更する操作（設定切替スイッチ２１ＴＭ０５２の操作）が行われて、設定値が変更された場合とで、何れの場合にも設定変更モードの終了後には、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値に対応した数のパルス状の設定変更対応信号が出力されるようになっている。このように、設定変更モードに制御されたときには、実際に設定変更操作や設定値の変更が行われたか否かにかかわらず、設定変更モードの終了に伴い共通の信号出力処理を実行することで、信号出力処理を簡素化することができる。

【０７６６】

また、図９－４２（３）に示す例では、電源投入時に設定確認モードに制御されたことに伴い、設定変更対応信号がＯＮ状態となる。ここでは、電源投入時にＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されていた設定値が１であったものとする。そして、設定確認モードにおいては、設定値の変更が行われないため、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値は１のまま変更されない。この場合には、設定確認モードの終了に伴い、設定変更対応信号が一旦はＯＦＦ状態となり、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値が１であることに基づいて、設定変更対応信号として１のパルスが出力されている。また、図９－４２（３）に示す例では、大当りの発生を契機として、特殊態様の設定変更対応信号として１のパルスが出力されている。

【０７６７】

このように、設定変更対応信号により、設定確認モードに制御されているか否かを外部に通知することが可能であると共に、設定確認モードにおいて報知された設定値（電源投入時にＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されていた設定値であり、表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示されていた設定値）を外部に通知することが可能となり、設定確認モードに制御されているか否かを通知する信号と、設定値を通知する信号とを、共通の情報出力端子から出力させることが可能となる。

【０７６８】

なお、前述した図９－３９（２）に示した情報端子の割り当てパターン２では、設定変更モード又は設定確認モードの終了に伴いＲＡＭクリアが実行された場合、第１０端子から出力される信号が、設定変更モード又は設定確認モードの終了から３０秒経過後にＯＦＦ状態となり、その後、同じ第１０端子から、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されていた設定値に対応した数のパルス状（特殊態様）の設定変更対応信号が出力されることになる。

【０７６９】

（遊技制御メイン処理の変形例）

次に、前述した図９－１１～図９－１３の遊技制御メイン処理に関する他の形態に関して、図９－４３及び図９－４４を用いて説明する。図９－１１～図９－１３では、設定変更モード又は設定確認モードが終了した後に初期化処理（ＲＡＭクリア）が実行される例を示したが、このような形態に限らず、図９－４３及び図９－４４に示すように、初期化処理（ＲＡＭクリア）が実行された後に、設定変更モード又は設定確認モードに移行するようにしても良い。

【０７７０】

図９－１１に示した遊技制御メイン処理において、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態に設定する（ステップＳ２１ＴＭ１０６０）と、図９－４３のステップＳ２１ＴＭ２１１０に移行し、入力ポートを介して入力されるクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２の出力信号（クリア信号）の状態を確認する（ステップＳ２１ＴＭ２１１０）。

【０７７１】

クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２の出力信号（クリア信号）の状態確認において、ＯＮ状態を検出した場合には（ステップＳ２１ＴＭ２１１０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２が操作されたことを示すＲＡＭクリアフラグをセットして（ステップＳ２１ＴＭ２２１０）、初期化処理を実行する（ステップＳ２１ＴＭ２２２０）。初期化処理に伴う一連の処理（ス

テップＳ２１ＴＭ２２２０～ステップＳ２１ＴＭ２２７０に示す処理）に関しては、図９－１３に示したステップＳ２１ＴＭ１４１０～ステップＳ２１ＴＭ１４６０に示した処理と同様であり、説明を省略する。

【０７７２】

一方、ステップＳ２１ＴＭ２１１０におけるクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２の出力信号（クリア信号）の状態確認において、ＯＦＦ状態を検出した場合には（ステップＳ２１ＴＭ２１１０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ２１ＴＭ２１２０以降の処理を実行する。ステップＳ２１ＴＭ２１２０～ステップＳ２１７０に示す処理に関しては、図９－１３に示したステップＳ２１ＴＭ１３２０～ステップＳ２１ＴＭ１３７０に示した処理と同様であり、説明を省略する。

【０７７３】

そして、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ２１ＴＭ２１７０で電源断復旧時のバックアップコマンドを送信した後、又は、ステップＳ２１ＴＭ２２７０で電源投入時の初期化コマンドを送信した後、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮとなっているか否かを判定する（図９－４４のステップＳ２１ＴＭ２３１０）。錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮとなっていない場合（ステップＳ２１ＴＭ２３１０；ＮＯ）は、ステップＳ２１ＴＭ２５５０に進む。錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮとなっている場合（ステップＳ２１ＴＭ２３１０；ＹＥＳ）は、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭクリアフラグがセットされているか否か、即ち、電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２が操作されたか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ２３２０）。

【０７７４】

ＲＡＭクリアフラグがセットされている場合、即ち、電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２が操作されていた場合には（ステップＳ２１ＴＭ２３２０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、設定値を変更可能な設定変更モードに移行する（ステップＳ２１ＴＭ２３３０～ステップＳ２１ＴＭ２４００）。即ち、ＣＰＵ１０３は、電源投入時に錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮであるという第１条件が成立しており、且つ、電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮであるという第２条件が成立していることに基づいて、処理状態を設定変更モードに制御する。設定変更モードに関連したステップＳ２１ＴＭ２３３０～ステップＳ２１ＴＭ２４００に示す処理は、図９－１２のステップＳ２１ＴＭ１１３０～ステップＳ２１ＴＭ１２００に示した処理と同様であり、説明を省略する。そして、ステップＳ２１ＴＭ２４００の処理を実行した後に、セットされていたＲＡＭクリアフラグを消去して（ステップＳ２１ＴＭ２４１０）、ステップＳ２１ＴＭ２５５０に進む。

【０７７５】

ＲＡＭクリアフラグがセットされていない場合、即ち、電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２が操作されていなかった場合には（ステップＳ２１ＴＭ２３２０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、設定値を確認可能な設定確認モードに移行する（ステップＳ２１ＴＭ２５１０～ステップＳ２１ＴＭ２５４０）。即ち、ＣＰＵ１０３は、電源投入時に錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮであるという第１条件は成立しているが、電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮであるという第２条件は成立していないことに基づいて、処理状態を設定確認モードに制御する。設定確認モードに関連したステップＳ２１ＴＭ２５１０～ステップＳ２１ＴＭ２５４０に示す処理は、図９－１２のステップＳ２１ＴＭ１２１０～ステップＳ２１ＴＭ１２４０に示した処理と同様であり、説明を省略する。そして、ステップＳ２１ＴＭ２５４０において、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦとなったことを確認すると（ステップＳ２１ＴＭ２５４０でＹＥＳ）、ステップＳ２１ＴＭ２５５０に進む。

【０７７６】

ここで、電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２が操作されていなかった場合には、仮に、図９－４３のステップＳ２１ＴＭ２１２０又はステップＳ２１ＴＭ２１３０でＮＯと判定されて、初期化処理（ステップＳ２１ＴＭ２２２０以降の処

理）が実行された場合であっても、ＲＡＭクリアフラグがセットされていない。その結果、ステップＳ２１ＴＭ２３２０でＮＯと判定されて、設定変更モードには移行しないようになっている。このように、初期化処理（ＲＡＭクリアによる遊技状態の初期化）が実行される場合でも、電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮであるという第２条件が成立していない場合には、設定変更モードには制御されないようになっている。

【０７７７】

設定変更モード若しくは設定確認モードが終了した後、又は、電源投入時に錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ状態であった場合における、ステップＳ２１ＴＭ２５５０～ステップＳ２１ＴＭ２６２０に関する一連の処理は、図９－１３に示したステップＳ２１ＴＭ１４７０～ステップＳ２１ＴＭ１５４０に示した一連の処理と同様であり、説明を省略する。

【０７７８】

図９－４３及び図９－４４に示した例では、設定変更モードに制御された場合、ＣＰＵ１０３は、電源投入時の初期化コマンド（ステップＳ２１ＴＭ２２７０）を送信した後に、設定変更モードコマンド（ステップＳ２１ＴＭ２３４０）を送信し、設定コマンドを送信する（ステップＳ２１ＴＭ２５５０）。また、設定確認モードに制御された場合、ＣＰＵ１０３は、電源断復旧時のバックアップコマンド又は電源投入時の初期化コマンド（ステップＳ２１ＴＭ２１７０又はステップＳ２１ＴＭ２２７０）を送信した後に、設定確認モードコマンドを送信し（ステップＳ２１ＴＭ２５２０）を送信し、設定コマンドを送信する（ステップＳ２１ＴＭ２５５０）。従って、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定変更モードコマンドを受信した後に設定コマンドを受信したことに基づいて、設定変更モードの終了を特定可能であり、画像表示装置５、スピーカ８Ｌ、８Ｒ、遊技効果ランプ９等の演出装置により設定変更モードの終了を報知することが可能である。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定確認モードコマンドを受信した後に設定コマンドを受信したことに基づいて、設定確認モードの終了を特定可能であり、画像表示装置５、スピーカ８Ｌ、８Ｒ、遊技効果ランプ９等の演出装置により設定確認モードの終了を報知することが可能である。このような構成によれば、設定変更モード又は設定確認モードが終了したことを指定するための専用のコマンド（設定変更モード終了コマンド又は設定確認モード終了コマンド）を設けること無く、設定コマンドの受信によって、演出制御用ＣＰＵ１２０側で設定変更モード又は設定確認モードが終了したことを特定可能であるため、コマンド数を抑制することができる。即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の制御負担を軽減し、コマンド数を記憶させるための容量を抑制することができる。

【０７７９】

（特徴部２１ＴＭに関する他の変形例）

上記の実施形態では、設定値を変更するためのスイッチが、遊技機を初期化（ＲＡＭクリア）させるためのクリアスイッチと共通である例を示したが、このような形態に限らず、設定値を変更するためのスイッチは、主基板１１に設けられており（遊技制御用マイクロコンピュータ１００が操作を検知可能であり）、遊技機を初期化（ＲＡＭクリア）させるためのクリアスイッチとは異なるスイッチであっても良い。このような構成とすることによって、設定値を切り替えるためのスイッチが電源基板に設けられる場合と比較して、設定値を切り替えるためのスイッチと、表示モニタ２１ＴＭ０２９（第１表示部２１ＴＭ０２９Ａ）との位置が近くなるため、設定値を変更する際に、設定値の確認と、設定値の確認に応じた切替操作が容易になり、作業性を向上させることができる。

【０７８０】

また、上記の実施形態では、集計されたベース等の遊技情報が表示される表示モニタ２１ＴＭ０２９の一部表示領域（第１表示部２１ＴＭ０２９Ａ）に、設定値が表示される例を示したが、このような形態に限らず、集計された遊技状態が表示される表示モニタ２１ＴＭ０２９とは異なる表示装置、例えば、設定値を表示させるための専用の表示装置であって、主基板１１に設けられている７セグメント表示器等に、設定値を表示させるようにしても良い。このような構成によれば、集計された遊技情報、及び、設定値を、個別に、よ

り明確に把握することができるため、集計された遊技情報に応じて設定値を変更する作業が容易になり、作業性を向上させることができる。

【０７８１】

また、遊技機を初期化（ＲＡＭクリア）させるためのクリアスイッチを備える一方で、設定値を変更するためのスイッチを備えていない構成としても良い。このような構成において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、設定変更モードに制御されているときに、表示モニタ２１ＴＭ０２９（第１表示部２１ＴＭ０２９Ａ）に表示させる設定値を自動的に順番に変更し（例えば１→２→３→４→５→６の順序で５秒毎に変更し）、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態からＯＦＦ状態となったときに、表示モニタ２１ＴＭ０２９（第１表示部２１ＴＭ０２９Ａ）に表示されている設定値（設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値）が、設定値格納領域に格納される（設定値格納領域に格納されていた設定値が、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値により上書きされる）ことにより設定値が確定するようにしても良い。遊技場の店員は、確定させたい設定値が表示モニタ２１ＴＭ０２９（第１表示部２１ＴＭ０２９Ａ）に表示されているタイミングで、錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り替えることで、そのとき表示されていた設定値を、当該遊技機の設定値として確定させることが可能である。

【０７８２】

上記の実施形態では、遊技機が、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を上皿又は下皿に払い出すパチンコ遊技機１である例を示したが、このような形態に限らず、遊技機に遊技媒体を封入しておき、入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。この封入式遊技機において、主基板１１から払出制御基板２１ＴＭ０３７を介してカードユニット２１ＴＭ０５０に定期的に送信される情報の中に、設定変更モード又は設定確認モードに関する情報が含まれていても良く、例えば、設定変更モードに制御されたこと、設定確認モードに制御されたこと、設定変更モードに制御されている期間内であること、設定確認モードに制御されている期間内であること、設定値を変更するための操作が行われたこと、設定変更モードが終了したこと、設定確認モードが終了したこと、等を示す情報が含まれていても良い。また、情報出力回路１１２から、これらの情報がホールコンピュータ等の管理装置に送信され、ホールコンピュータにおいて、各遊技機が設定変更モード又は設定確認モードに制御されていること等を特定可能としても良い。

【０７８３】

上記の実施形態では、演出制御基板１２に接続される画像表示装置５等によって、設定変更モードに制御されている期間内であること、設定確認モードに制御されている期間内であること、等が報知される例を示したが、このような形態に限らず、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、設定変更モードに制御されていることに基づいて、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等により、設定変更モードに制御されていることを報知する（例えば、７セグメント表示器を第１報知態様で発光させる）ようにしても良く、設定確認モードに制御されていることに基づいて、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等により、設定確認モードに制御されていることを報知する（例えば、７セグメント表示器を第１報知態様とは異なる第２報知態様で発光させる）ようにしても良い。更に、パチンコ遊技機１に大当り遊技中のラウンド数を表示する表示器（ラウンド数表示器）や、遊技者に対して遊技領域の特定領域（例えば右側の遊技領域）に遊技球を打ち出すよう指示するための表示器（右打ち表示器）等を設ける場合は、これら表示器を、設定変更モードの処理を実行中である旨を示す態様、設定確認モードの処理を実行中である旨を示す態様、にて発光させるようにしてもよい。

【０７８４】

上記の実施形態では、設定変更モード又は設定確認モードに制御されたときに、セキュリティ信号がＯＮ状態となり、その後、設定変更モード又は設定確認モードの終了後にＲＡＭクリアが実行される場合には、セキュリティ信号がＯＦＦ状態となることなく、設定変更モード又は設定確認モードの終了後から３０秒間、セキュリティ信号が継続してＯＮ状

態となる例を示したが、このような形態に限らず、設定変更モード又は設定確認モードに制御されたときに、セキュリティ信号がＯＮ状態となり、その後、設定変更モード又は設定確認モードの終了後にＲＡＭクリアが実行される場合には、設定変更モード又は設定確認モードの終了に伴い、セキュリティ信号が一旦、所定期間（例えば０．５秒間）ＯＦＦ状態となり、その後に、セキュリティ信号が特定期間（例えば、３０秒間）ＯＮ状態となるようにしても良い。このような信号出力方式とすることにより、ホールコンピュータ等の外部装置において、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間を明確に特定可能となると共に、ＲＡＭクリアが実行されたことを明確に特定可能となる。

【０７８５】

図８－５に示される期待度示唆演出に関して、当該遊技機の設定値（ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値）と、大当り期待度とに応じて、各演出態様（黒い星の数）の選択割合が変化するようにしても良い。例えば、大当り期待度が低い場合であっても、当該パチンコ遊技機１の設定値が高い場合（例えば、５又は６の場合）には、当該パチンコ遊技機１の設定値が低い場合（例えば、１又は２の場合）よりも、高い割合で、黒い星の数が３以上の期待度示唆演出が実行されるようにしても良い。このような演出構成とすることにより、表示結果がハズレとなった場合でも、黒い星の数が３以上の期待度示唆演出が実行されたことにより、当該パチンコ遊技機１の設定値が高いことを遊技者に期待させることができ、期待度示唆演出が実行されるときの演出態様（黒い星の数）に遊技者を注目させることができる。また、大当り期待度が低いリーチであっても、これに伴い、黒い星の数が多い（例えば３以上の）期待度示唆演出が実行されることにより、遊技者は、当該パチンコ遊技機１の設定値が高いことを期待することができるため、大当り期待度が低いときにも興趣を向上させることができる。

【０７８６】

上記の実施形態では、遊技機としてパチンコ遊技機１を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、ＲＴ、ＡＴ、ＡＲＴ、ＣＺ（以下、ボーナス等）のうち１以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。このようなスロット機では、設定値に応じてボーナスが成立する割合が異なり、スロット機を設定変更モードに制御させることにより設定値を変更可能であり、設定確認モードに制御させることにより設定値を確認可能である。

【０７８７】

［特徴部２１ＴＭに関する詳細及び他の形態］

次に、上述した特徴部２１ＴＭに関する詳細及び他の形態について説明する。本実施形態のパチンコ遊技機１は、遊技機枠を備える。遊技機枠は、遊技機用枠３と、ガラス扉枠３ａと、図示しない外枠と、を備えている。また、遊技機枠は、左右方向の一端側（例えば遊技者から見て左側）に図示しないヒンジ機構部を備えており、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａは、それぞれヒンジ機構部を支点として左右方向の他端側（例えば遊技者から見て右側）が外枠から離れる方向に回動可能に連結されている。ガラス扉枠３ａがヒンジ機構部を支点として扉のように回動することによって、遊技盤２の遊技領域を含む、外枠の内側部分を開放することができる。遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａの他端側（例えば遊技者から見て右側）には、それらの他端側を外枠に固定するロック機構が設けられている。

【０７８８】

また、外枠は、金属製であり、パチンコ遊技機１の外郭部となる枠体である。遊技機用枠３は、遊技盤２が取り付けられる合成樹脂製の枠体であり、前方から見て中央が貫通された略長方形の枠形状とされている。遊技盤２は、遊技機用枠３に対して前方から取り付けられる。遊技機用枠３に取り付けられた遊技盤２は、固定装置によって遊技機用枠３から外れないように係止される。遊技機用枠３は、スピーカ８Ｌ，８Ｒ、遊技効果ランプ９、スティックコントローラ３１Ａ、及び、プッシュボタン３１Ｂ等が配設される枠体である

。ガラス扉枠３ａは、遊技盤面を保護するとともに、遊技盤２の前面の遊技領域を視認可能な透視窓として、ガラス板（窓部に相当）を備えている。

【０７８９】

遊技場の店員が、遊技盤面のメンテナンス（例えば、球詰まりの解消措置等）を行う場合には、ガラス扉枠３ａを、他端側が外枠に固定（ロック）されている閉鎖状態から、ヒンジ機構部（一端側）を支点として扉のように手前側に回動させることにより、他端側を外枠から離した開放状態とする必要がある。遊技場の店員が、遊技盤２の裏面側に配置された電源スイッチ２１ＴＭ０５５、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２、表示切替スイッチ２１ＴＭ０３０等を操作するためには、また、表示モニタ２１ＴＭ０２９を視認するためには、遊技機用枠３を、他端側が外枠に固定（ロック）されている閉鎖状態から、ヒンジ機構部（一端側）を支点として扉のように手前側に回動させることにより、他端側を外枠から離した開放状態とする必要がある。

【０７９０】

遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００は、遊技機用枠３の開放状態を検出すると、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に、遊技機用枠３が開放状態となっていることを特定可能な検出信号を出力し、ガラス扉枠３ａの開放状態を検出すると、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に、ガラス扉枠３ａが開放状態となっていることを特定可能な検出信号を出力する。払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０側では、遊技機用枠３の開放状態と、ガラス扉枠３ａの開放状態とを、区別して認識可能となっている。

【０７９１】

（電源投入時処理）

図１０－１及び図１０－２は、パチンコ遊技機１の電源投入時に遊技制御用マイクロコンピュータ１００において実行される処理の一例を示す図であり、図９－１１～図９－１３、並びに、図９－１１及び図９－４３～図９－４４に示した処理に相当する処理である。但し、これら図９－１１等に示した処理のうち、一部の処理（例えば、図９－１１に示した処理等）については図示を省略している。

【０７９２】

図１０－１に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＣＰＵ１０３は、電源が投入された後に、バックアップＲＡＭ領域のデータチェックを行う（ステップＳ２１ＴＭ３０１０）。この処理は、図９－１３のステップＳ２１ＴＭ１３３０及び図９－４３のステップＳ２１ＴＭ２１３０に示した処理と同様の処理であり、データチェックとしてパリティチェックを行う。

【０７９３】

チェック結果が正常であれば（ステップＳ２１ＴＭ３０１０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、設定変更中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ３０２０）。設定変更中フラグは、後述する設定変更・確認処理に移行したときにセットされ（ステップＳ２１ＴＭ３５１０）、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ状態に切り替えられたときにクリアされる（ステップＳ２１ＴＭ３７１０）。

【０７９４】

設定変更中フラグがセットされていなければ（ステップＳ２１ＴＭ３０２０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値が、正規の値、例えば、１～６の何れかに合致するか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ３０３０）。ここで、パチンコ遊技機１が遊技機メーカから出荷される際（遊技場に設置される前）には、設定値格納領域に、上記正規の値とは異なる値（例えば０）が記憶されている場合がある。また、設定値格納領域のデータが壊れている場合には、正規の値となっていない場合がある。設定値が正規の値であれば（ステップＳ２１ＴＭ３０３０でＹＥＳ）、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮ状態であるか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ３０４０）。

【０７９５】

クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮ状態であれば（ステップＳ２１ＴＭ３０４０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、設定値格納領域を除いた領域をクリアし、ＲＡＭクリアフラグを１に設定する（ステップＳ２１ＴＭ３０５０）。ステップＳ２１ＴＭ３０５０におけるＲＡＭクリア処理では、ＲＡＭ１０２の遊技状態情報格納領域に格納されている電力供給停止前の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグ、確変フラグ、時短フラグ、保留記憶等）はクリアされて、初期値が設定されるが、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値はクリアされず、ＲＡＭクリア処理の前から変更されない。また、設定値毎に、連比、役比、及びベース等の各集計値（表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示可能な遊技情報）が記憶されている領域も、クリアされず、これら設定値毎の各集計値は、ＲＡＭクリア処理の前から変更されない。そして、表示モニタ２１ＴＭ０２９に「Ｃ」の文字を表示すること等により、遊技状態が初期化されたことを報知する。なお、遊技状態が初期化されたことの報知は、設定変更モード又は設定確認モードに制御される前に行われるようにしても良く、前述したように、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に行われるようにしても良い。

【０７９６】

次いで、ＣＰＵ１０３は、初期化処理が行われたことを指定する初期化コマンドを送信し（ステップＳ２１ＴＭ３０５５）、ステップＳ２１ＴＭ３０６０に移行する。演出制御用ＣＰＵ１２０では、この初期化コマンドを受信したことに基づいて、初期化処理が行われたことを認識する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、初期化コマンドを受信すると、例えば画像表示装置５、スピーカ８Ｌ、８Ｒ、遊技効果ランプ９等の演出装置において、遊技状態等の初期化が行われたことを報知することが可能である。

【０７９７】

一方、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＦＦ状態であれば（ステップＳ２１ＴＭ３０４０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、電力供給復旧時のコマンドとしてのバックアップコマンド（復旧時のコマンド）を送信し（ステップＳ２１ＴＭ３０４５）、ステップＳ２１ＴＭ３０６０に移行する。演出制御用ＣＰＵ１２０では、このバックアップコマンド（復旧時のコマンド）を受信したことに基づいて、電力供給停止時のデータに基づいて電源断からの復旧が行われたことを認識する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、バックアップコマンドを受信すると、例えば画像表示装置５、スピーカ８Ｌ、８Ｒ、遊技効果ランプ９等の演出装置において、電力供給停止時のデータに基づいて電源断からの復旧が行われたことを報知することが可能である。

【０７９８】

次いで、ＣＰＵ１０３は、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａが開放状態となっているか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ３０６０）。ここで、前述したように、遊技機用枠３の開放状態、ガラス扉枠３ａの開放状態は、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００により検出可能となっており、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００から払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に、遊技機用枠３の開放状態が検出されたことを示す検出信号、ガラス扉枠３ａの開放状態が検出されたことを示す検出信号が出力される。払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が、遊技機用枠３の開放状態が検出されたことを認識すると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に、遊技機用枠３の開放状態が検出された旨を通知し、ガラス扉枠３ａの開放状態が検出されたことを認識すると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に、ガラス扉枠３ａの開放状態が検出された旨を通知することで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００側で、遊技機用枠３の開放状態と、ガラス扉枠３ａの開放状態とを、個別に認識可能となっている。

【０７９９】

なお、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００から遊技制御用マイクロコンピュータ１００に対して、遊技機用枠３の開放状態が検出されたことを示す検出信号、ガラス扉枠３ａの開放状態が検出されたことを示す検出信号が出力される構成とした場合（即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００を備える場合）には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、これらの検出信号の入力によっ

て、遊技機用枠３の開放状態と、ガラス扉枠３ａの開放状態とを、個別に認識可能となる。
【０８００】
ＣＰＵ１０３が、遊技機用枠３の開放状態又はガラス扉枠３ａの開放状態を認識した場合には（ステップＳ２１ＴＭ３０６０でＹＥＳ）、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であるか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ３０７０）。そして、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であれば（ステップＳ２１ＴＭ３０７０でＹＥＳ）、図１０－２に示す、設定変更モード又は設定確認モードに関連したステップＳ２１ＴＭ３５１０以降の処理、に移行する。設定変更モードに移行した場合には設定値の確認及び変更が可能となり、設定確認モードに移行した場合には設定値の確認が可能となる。
【０８０１】
即ち、バックアップＲＡＭ領域のデータチェック結果が正常であり（ステップＳ２１ＴＭ３０１０でＹＥＳ）、設定変更中に電源断が発生しておらず（ステップＳ２１ＴＭ３０２０でＮＯ）、設定値が正規の値であるときには（ステップＳ２１ＴＭ３０３０でＹＥＳ）、遊技機用枠３が開放状態であり（ステップＳ２１ＴＭ３０６０でＹＥＳ）、且つ、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態である（ステップＳ２１ＴＭ３０７０でＹＥＳ）ことを条件として、設定値の変更及び／又は確認が可能となり、遊技機用枠３が閉鎖状態であるか（ステップＳ２１ＴＭ３０６０でＮＯ）、又は、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ状態である（ステップＳ２１ＴＭ３０７０でＮＯ）ことを条件として、通常遊技処理に移行する。
【０８０２】
本実施形態では、設定値の変更を許可しないものの、設定値を確認することが可能な状態（設定確認モード）とするためには、（１）遊技機用枠３が開放状態であり、（２）錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態である、という２つの条件が必要となっている。ＣＰＵ１０３は、ステップＳ２１ＴＭ３０６０及びステップＳ２１ＴＭ３０７０の判定処理によって、これら（１）及び（２）の条件が何れも成立していることを確認したときに、設定値を確認することが可能な状態（設定確認モード）に移行可能としている。また、これら（１）及び（２）の条件に加えて、さらに、（３）ステップＳ２１ＴＭ３０４０で、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮ状態である（ＹＥＳ）と判定されたことを条件として、後述するように、設定値を変更することが可能な状態（設定変更モード）に移行可能となっている。
【０８０３】
前述したように、設定値を確認又は変更するために操作しなければならない錠スイッチ２１ＴＭ０５１は、遊技盤２の裏面側に設けられており、遊技機用枠３を開放状態としなければ操作することができない。仮に、遊技機用枠３が開放状態となっていないにもかかわらず、錠スイッチ２１ＴＭ０５１が操作されたということは、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００に異常があるか、又は、何らかの不正な手段で設定値の確認又は変更が行われようとしている可能性がある。このような状態で、設定値の確認又は変更を許可することは不適切であるため、本実施形態では、遊技機用枠３が開放状態となっていないときには、パチンコ遊技機１を設定確認モード及び設定変更モードの何れにも制御させないようにしている。
【０８０４】
なお、本実施形態では、（１）の条件として、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの何れか一方が開放状態となっているときには、パチンコ遊技機１を設定確認モード又は設定変更モードに制御可能としているが、このような形態に限らず、仮に、ガラス扉枠３ａが開放状態となっていても、遊技機用枠３が開放状態となっていなければ、設定確認モード及び設定変更モードの何れにも制御させないようにしても良い。
【０８０５】
一方、ステップＳ２１ＴＭ３０６０で、遊技機用枠３の開放状態又はガラス扉枠３ａの開放状態を認識しなかった場合（ステップＳ２１ＴＭ３０６０でＮＯ）、即ち、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａが何れも閉鎖状態となっている場合には、通常遊技処理に移行する

。また、ステップＳ２１ＴＭ３０７０で、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ状態であることが確認されると（ステップＳ２１ＴＭ３０７０でＮＯ）、通常遊技処理に移行する。通常遊技処理への移行に伴い、図９－１３に示したステップＳ２１ＴＭ１４７０～ステップＳ２１ＴＭ１５４０、又は、図９－４４に示したステップＳ２１ＴＭ２５５０～ステップＳ２１ＴＭ２６２０に相当する処理が実行可能となり、図９－１４に示した遊技制御用タイマ割込処理が実行可能となる（特別図柄プロセス処理等が実行可能となる）。

【０８０６】

バックアップＲＡＭ領域のデータチェックにおいて（ステップＳ２１ＴＭ３０１０）、チェック結果が異常であれば（ステップＳ２１ＴＭ３０１０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、設定値格納領域に格納されている設定値が異常である可能性があることを示す設定値異常エラーコマンドを、演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する（ステップＳ２１ＴＭ３１１０）。ここで、仮に、設定値格納領域に正規の値（１～６）が格納されている場合であっても、バックアップＲＡＭ領域の一部が壊れている場合には、ステップＳ２１ＴＭ３１１０が実行されて、設定値格納領域に格納されている値が不適切である可能性があることが、ＣＰＵ１０３及び演出制御用ＣＰＵ１２０によって認識される。

【０８０７】

また、ステップＳ２１ＴＭ３０２０において、設定変更中フラグがセットされていることが確認された場合には（ステップＳ２１ＴＭ３０２０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、設定値異常エラーコマンドを、演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する（ステップＳ２１ＴＭ３１１０）。

【０８０８】

また、ステップＳ２１ＴＭ３０３０において、設定値格納領域に正規の値（１～６）が格納されていない場合には（ステップＳ２１ＴＭ３０３０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、設定値格納領域に０を記憶させて（ステップＳ２１ＴＭ３１００）、設定値異常エラーコマンドを、演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する（ステップＳ２１ＴＭ３１１０）。仮に、バックアップＲＡＭ領域のデータチェックにおいて（ステップＳ２１ＴＭ３０１０）、チェック結果が正常であっても（ステップＳ２１ＴＭ３０１０でＹＥＳ）、設定値格納領域に正規の値（１～６）が格納されていない場合には、設定値として０が設定され、設定値異常エラーコマンドが送信されることになる。

【０８０９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定値異常エラーコマンドを受信すると、画像表示装置５において、設定値が異常である可能性があることを報知する（例えば、「設定値が異常です。」というメッセージを表示する）。さらに、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５において、設定値を変更すべき状態であることを報知する（例えば、「設定値を変更して下さい。」というメッセージを表示する）。なお、スピーカ８Ｌ、８Ｒによって、設定値が異常である可能性があることを報知する（例えば、「設定値が異常です。」という音声を出力する）ようにしても良く、設定値を変更すべき状態であることを報知する（例えば、「設定値を変更して下さい。」という音声を出力する）ようにしても良い。

【０８１０】

ＣＰＵ１０３は、設定値異常エラーコマンドを送信すると、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａが開放状態となっているか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ３１２０）。ＣＰＵ１０３が、遊技機用枠３の開放状態又はガラス扉枠３ａの開放状態を認識した場合には（ステップＳ２１ＴＭ３１２０でＹＥＳ）、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であるか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ３１３０）。

【０８１１】

錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であれば（ステップＳ２１ＴＭ３１３０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮ状態であるか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ３１４０）。

【０８１２】

クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮ状態であれば（ステップＳ２

１ＴＭ３１４０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、設定値格納領域を含む領域をクリアし、ＲＡＭクリアフラグを１に設定する（ステップＳ２１ＴＭ３１５０）。ステップＳ２１ＴＭ３１５０におけるＲＡＭクリア処理では、ＲＡＭ１０２の遊技状態情報格納領域に格納されている電力供給停止前の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグ、確変フラグ、時短フラグ、保留記憶等）はクリアされて、初期値が設定されると共に、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値もクリアされ、設定値格納領域には０が記憶される。一方で、設定値毎に、連比、役比、及びベース等の各集計値（表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示可能な遊技情報）が記憶されている領域は、クリアされず、これら設定値毎の各集計値は、ＲＡＭクリア処理の前から変更されない。そして、表示モニタ２１ＴＭ０２９に「Ｃ」の文字を表示すること等により、遊技状態が初期化されたことを報知する。

【０８１３】

そして、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭクリア（ステップＳ２１ＴＭ３１５０）を実行した後に、初期化コマンドを送信し（ステップＳ２１ＴＭ３１６０）、図１０－２に示す、設定変更モード又は設定確認モードに関連したステップＳ２１ＴＭ３５１０以降の処理、に移行する。なお、電源断復旧時のバックアップコマンド（ステップＳ２１ＴＭ３０４５）、及び、電源投入時の初期化コマンド（ステップＳ２１ＴＭ３０５５又はステップＳ２１ＴＭ３１６０）に関しては、電源投入時に１回のみ送信されるコマンドである。そのため、ＣＰＵ１０３は、これら電源投入時のコマンドを送信したときに、電源投入時のコマンドを送信したことを特定可能であり電源断時のバックアップ記憶が不要なコマンド送信フラグをセットするようにしておき、通常遊技処理に移行したとき（ステップＳ２１ＴＭ１４７０～）に、コマンド送信フラグをクリアするようにしても良い。そして、コマンド送信フラグがセットされていない場合にのみ、電源断復旧時のバックアップコマンド（ステップＳ２１ＴＭ３０４５）、及び、電源投入時の初期化コマンド（ステップＳ２１ＴＭ３０５５又はステップＳ２１ＴＭ３１６０）を送信可能としても良い。

【０８１４】

一方、ステップＳ２１ＴＭ３１２０で、遊技機用枠３の開放状態又はガラス扉枠３ａの開放状態を認識しなかった場合（ステップＳ２１ＴＭ３１２０でＮＯ）、即ち、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａが何れも閉鎖状態となっている場合には、電源断となるまで処理を実行しない（ステップＳ２１ＴＭ３２００）。また、ステップＳ２１ＴＭ３１３０で、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ状態であることが確認されると（ステップＳ２１ＴＭ３１３０でＮＯ）、電源断となるまで処理を実行しない（ステップＳ２１ＴＭ３２００）。また、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＦＦ状態であれば（ステップＳ２１ＴＭ３１４０でＮＯ）、電源断となるまで処理を実行しない（ステップＳ２１ＴＭ３２００）。

【０８１５】

即ち、バックアップＲＡＭ領域のデータチェック結果が異常である場合（ステップＳ２１ＴＭ３０１０でＮＯ）、設定変更中に電源断が発生した場合（即ち、電源投入時に設定変更中フラグがセットされていた場合であり、ステップＳ２１ＴＭ３０２０でＹＥＳと判定される場合）、及び、設定値が正規の値ではない場合（ステップＳ２１ＴＭ３０３０でＮＯ）、のいずれかに該当する場合には、この状態で遊技を行わせるべきではなく、通常遊技処理に移行する前に、設定値格納領域の設定値を正規の値に確定させる必要がある。そのため、ＲＡＭクリアによって設定値格納領域を含む領域をクリアして（ステップＳ２１ＴＭ３１５０）、設定変更モードに移行させるようにしている。

【０８１６】

本実施形態では、設定値の変更が可能な状態（設定変更モード）とするためには、（１）遊技機用枠３が開放状態であり、（２）錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であり、（３）クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮ状態である、という３つの条件が必要となっている。ＣＰＵ１０３は、ステップＳ２１ＴＭ３１２０、ステップＳ２１ＴＭ３１３０、及びステップＳ２１ＴＭ３１４０の判定処理によって、これら（１）～（３）の条件が何れも成立していることを確認したときに、設定値の変更が可能な状態

（設定変更モード）に移行可能としている。
【０８１７】
仮に、（１）～（３）の条件のうち何れかの条件が成立していなければ、設定値の変更が許可されないため、設定値格納領域の設定値を正規の値に確定させることができず、通常遊技処理に移行させることができない。そのため、ステップＳ２１ＴＭ３１２０、ステップＳ２１ＴＭ３１３０、及びステップＳ２１ＴＭ３１４０の判定処理のうち、何れかでＮＯと判定された場合には、一旦は電源断を行わせて、次の電源投入時に（１）～（３）の条件を全て成立させるようにして、設定変更モードに移行させ、設定値格納領域の設定値を正規の値に確定させるようにしている。
【０８１８】
なお、ＣＰＵ１０３は、（１）～（３）の条件のうち何れかの条件が成立していない場合には、電源をＯＦＦ状態とすべき旨を報知するためのコマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信するようにしても良い。そして、このコマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０が、画像表示装置５に、電源をＯＦＦ状態とするように促すメッセージ（例えば「電源をＯＦＦとして下さい。」という文字）を表示するようにしても良い。また、ＣＰＵ１０３は、（１）～（３）の条件のうち何れかの条件が成立していない場合には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂを、予め定められた電源断指示態様で発光させることにより、電源をＯＦＦ状態とするように促すようにしても良い。
【０８１９】
次に、設定変更モード及び設定確認モードに関連する処理について、図１０－２を用いて説明する。図１０－２の処理において、ＣＰＵ１０３は、設定値の変更が行われている可能性があることを示す設定変更中フラグをセットする（ステップＳ２１ＴＭ３５１０）。設定変更中フラグの値が格納される領域は、バックアップＲＡＭ領域に含まれるため、電源断の状態となっても、設定変更中フラグの値は保持される。
【０８２０】
次いで、ＣＰＵ１０３は、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａが開放状態となっているか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ３５２０）。ＣＰＵ１０３が、遊技機用枠３の開放状態又はガラス扉枠３ａの開放状態を認識した場合には（ステップＳ２１ＴＭ３５２０でＹＥＳ）、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ状態であるか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ３５３０）。そして、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であれば（ステップＳ２１ＴＭ３５３０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、設定変更対応信号及びセキュリティ信号を出力し（ステップＳ２１ＴＭ３５４０）、設定値格納領域に格納されている設定値を、表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示させる（ステップＳ２１ＴＭ３５５０）。
【０８２１】
さらに、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭクリアフラグが０であるか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ３５７０）。ＲＡＭクリアフラグが０であれば（ステップＳ２１ＴＭ３５７０でＹＥＳ）、即ち、ＲＡＭクリア（ステップＳ２１ＴＭ３０５０又はステップＳ２１ＴＭ３１５０）が実行されていなければ、ＣＰＵ１０３は、設定確認モードに制御されたことを指定する設定確認モードコマンドを送信し（ステップＳ２１ＴＭ３５８０）、ステップＳ２１ＴＭ３５２０に移行する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定確認モードコマンドを受信したことに基づいて、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が設定確認モードに移行したことを特定可能である。従って、画像表示装置５やスピーカ８Ｌ、８Ｒにより、当該遊技機が設定確認モードに制御されていることを報知することが可能となる。
【０８２２】
一方、ＲＡＭクリアフラグが１であれば（ステップＳ２１ＴＭ３５７０でＮＯ）、即ち、ＲＡＭクリア（ステップＳ２１ＴＭ３０５０又はステップＳ２１ＴＭ３１５０）が実行されていれば、ＣＰＵ１０３は、設定変更モードに制御されたことを指定する設定変更モードコマンドを送信し（ステップＳ２１ＴＭ３５８５）、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）２１ＴＭ０５２が操作されたか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ３５９０）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定変更モードコマンドを受信したことに基づいて、遊技制御

用マイクロコンピュータ１００が設定変更モードに移行したことを特定可能である。従って、画像表示装置５やスピーカ８Ｌ、８Ｒにより、当該遊技機が設定変更モードに制御されていることを報知することが可能となる。

【０８２３】

設定切替スイッチ（クリアスイッチ）２１ＴＭ０５２が操作されていなければ（ステップＳ２１ＴＭ３５９０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ２１ＴＭ３５２０に移行する。設定切替スイッチ（クリアスイッチ）２１ＴＭ０５２が操作された場合には（ステップＳ２１ＴＭ３５９０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値を更新して（ステップＳ２１ＴＭ３６００）、ステップＳ２１ＴＭ３５２０に移行する。

【０８２４】

ここで、セキュリティ信号の出力（ステップＳ２１ＴＭ３５４０）及び現在の設定値の表示（ステップＳ３５５０）、並びに設定確認モードコマンドの送信（ステップＳ２１ＴＭ３５８０）を実行可能であるが、設定変更モードコマンドの送信（ステップＳ２１ＴＭ３５８５）及び設定値の更新（ステップＳ２１ＴＭ３６００）を実行できない状態は、設定値の確認は可能であるか設定値の変更はできない設定確認モードに相当する。即ち、設定確認モードには、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であり（ステップＳ２１ＴＭ３５３０でＮＯ）、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＦＦ状態であること（ステップＳ２１ＴＭ３０４０でＮＯと判定されて、ＲＡＭクリアフラグが０のままであること）に基づいて制御される。

【０８２５】

また、セキュリティ信号の出力（ステップＳ２１ＴＭ３５４０）及び現在の設定値の表示（ステップＳ３５５０）を実行可能であると共に、設定変更モードコマンドの送信（ステップＳ２１ＴＭ３５８５）及び設定値の更新（ステップＳ２１ＴＭ３６００）を実行可能な状態は、設定値の確認及び変更が可能な設定変更モードに相当する。即ち、設定変更モードには、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であり（ステップＳ２１ＴＭ３５３０でＮＯ）、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮ状態であること（ステップＳ２１ＴＭ３０４０又はステップＳ２１ＴＭ３１４０でＹＥＳと判定されて、ＲＡＭクリアフラグが１に設定されていること）に基づいて制御される。

【０８２６】

なお、設定確認モードコマンドに関しては、設定確認モード制御時に１回のみ送信されるコマンドである。そのため、ＣＰＵ１０３は、設定確認モードコマンドを送信したときに、設定確認モードコマンドを送信したことを特定可能であり電源断時のバックアップ記憶が不要な設定確認モードコマンド送信フラグをセットするようにしておき、設定変更中フラグがクリアされたとき（ステップＳ２１ＴＭ３７１０）に、設定確認モードコマンド送信フラグをクリアするようにしても良い。そして、設定確認モードコマンド送信フラグがセットされていない場合にのみ、設定確認モードコマンドを送信可能としても良い。同様に、設定変更モードコマンドに関しては、設定変更モード制御時に１回のみ送信されるコマンドである。そのため、ＣＰＵ１０３は、設定変更モードコマンドを送信したときに、設定変更モードコマンドを送信したことを特定可能であり電源断時のバックアップ記憶が不要な設定変更モードコマンド送信フラグをセットするようにしておき、設定変更中フラグがクリアされたとき（ステップＳ２１ＴＭ３７１０）に、設定変更モードコマンド送信フラグをクリアするようにしても良い。そして、設定変更モードコマンド送信フラグがセットされていない場合にのみ、設定変更モードコマンドを送信可能としても良い。

【０８２７】

ステップＳ２１ＴＭ３５３０において、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ状態であれば（ステップＳ２１ＴＭ３５３０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、設定変更中フラグをクリアする（ステップＳ２１ＴＭ３７１０）。ここで、設定変更中フラグがクリアされたことにより、その後に実行されるステップＳ２１ＴＭ３０２０の処理で、設定変更中フラグがセットされていない（ＮＯ）と判定されるため、通常遊技処理に移行可能となる。

【０８２８】
次いで、ＣＰＵ１０３は、設定値格納領域に格納されている設定値を指定する設定コマンドを、演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する（ステップＳ２１ＴＭ３７２０）。前述したように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定コマンドの受信により、設定確認モード又は設定変更モードが終了したことを特定可能である。また、設定コマンドが指定する設定値に応じた演出を実行することにより、設定値を示唆することが可能である。例えば、大当り遊技状態が終了したときに実行されるエンディング演出の態様を、指定された設定値に応じて異ならせることで、遊技者に設定値を示唆することが可能である。
【０８２９】
次いで、ＣＰＵ１０３は、表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示させている設定値を消去して（ステップＳ２１ＴＭ３７３０）、ＲＡＭクリアフラグの値が０であるか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ３７４０）。
【０８３０】
ここで、ＲＡＭクリアフラグの値が０である（ステップＳ２１ＴＭ３７４０でＹＥＳ）ということは、バックアップＲＡＭ領域のデータチェック結果が正常であり（ステップＳ２１ＴＭ３０１０でＹＥＳ）、設定変更中に電源断が発生しておらず（ステップＳ２１ＴＭ３０２０でＮＯ）、且つ、設定値が正規の値である（ステップＳ２１ＴＭ３０３０でＹＥＳ）、と判定され、さらに、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＦＦ状態であることにより（ステップＳ２１ＴＭ３０４０でＮＯ）、ＲＡＭクリア（ステップＳ２１ＴＭ３０５０）が実行されていないということであるから、電源復旧時の通常処理を実行すれば良く、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａが何れも閉鎖状態となったこと（ステップＳ２１ＴＭ３０６０でＮＯ）が確認された場合に、通常遊技処理に移行すれば良い。
【０８３１】
一方、ＲＡＭクリアフラグの値が１である（ステップＳ２１ＴＭ３７４０でＮＯ）ということは、ステップＳ２１ＴＭ３０５０又はステップＳ２１ＴＭ３１５０で、ＲＡＭクリアが実行されたということであり、仮に、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ状態とされる前（ステップＳ２１ＴＭ３５３０でＹＥＳと判定される前）に、設定値格納領域に正規の設定値（１～６）が格納されていなければ（例えば、設定値が０の状態のまま、設定変更モードにおいて設定値を変更する操作が行われなかった場合等には）、設定変更モードに移行させて、設定値格納領域に正規の設定値（１～６）を格納させる必要がある。従って、ＣＰＵ１０３は、再度電源投入時処理に移行して、ステップＳ２１ＴＭ３０１０以降の処理を実行する。
【０８３２】
以上に示したように、遊技場の店員等は、電源投入時に錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＮ状態とし、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２をＯＮ状態とすることで、パチンコ遊技機１を設定変更モードに制御させることが可能であると共に、遊技状態等を初期化させること（ステップＳ２１ＴＭ３０５０又はステップＳ２１ＴＭ３１５０のＲＡＭクリアを実行させること）ことが可能となる。また、電源投入時に錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＮ状態とし、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２をＯＦＦ状態とすることで、パチンコ遊技機１を設定確認モードに制御させることが可能であると共に、遊技状態等を初期化させない（ステップＳ２１ＴＭ３０４０又はステップＳ２１ＴＭ３１４０でＮＯと判定させて、ステップＳ２１ＴＭ３０５０又はステップＳ２１ＴＭ３１５０のＲＡＭクリアを実行させないこと）ことが可能となる。このように、遊技場の店員は、パチンコ遊技機１を設定変更モード及び設定確認モードの何れに制御させるのかを選択可能であると共に、遊技状態等を初期化させるか否かも選択可能となっている。
【０８３３】
なお、図１０－２に示す制御では、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている状態で、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ状態とされることなく（ステップＳ２１ＴＭ３５３０でＮＯ）、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａが何れも閉鎖状態とされると、ステ

ップＳ２１ＴＭ３５２０でＮＯと判定されて、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａが開放状態となることを待機する状態となる。このとき、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａを開放すべき旨を報知するように指示するコマンド、及び、錠スイッチ２１ＴＭ０５１を操作して設定変更モード又は設定確認モードを終了させるべき旨を報知するように指示するコマンドを、演出制御用ＣＰＵ１２０に送信するようにしても良い。そして、これらのコマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０では、画像表示装置５やスピーカ８Ｌ，８Ｒ等によって、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａを開放すべき旨を報知すると共に、錠スイッチ２１ＴＭ０５１を操作して設定変更モード又は設定確認モードを終了させるべき旨を報知する。例えば、画像表示装置５に、「遊技機用枠３を開放し、錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＦＦ状態として設定変更モードを終了させて下さい。」というメッセージを表示するようにしても良い。

【０８３４】

また、設定変更モード又は設定確認モードが終了して通常遊技処理へ移行した後は、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａが何れも閉鎖状態となっているときに、（１）錠スイッチ２１ＴＭ０５１が操作されたこと（ＯＦＦ状態からＯＮ状態となったこと）に応じて、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、錠スイッチ操作コマンドが送信され、（２）設定切替スイッチ（クリアスイッチ）２１ＴＭ０５２が操作されたこと（ＯＦＦ状態からＯＮ状態となったこと）に応じて、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、設定切替スイッチ操作コマンドが送信されることになる。

【０８３５】

そして、図９－３８（２）に示したように、演出制御基板１２（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、錠スイッチ操作コマンド、及び／又は、設定切替スイッチ操作コマンドを受信したことに基づいて、設定変更モード及び設定確認モードの何れにも制御されていないにもかかわらず、設定値を変更させるための操作が行われたことを特定して、その旨を報知可能である。例えば、錠スイッチ操作コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５において「錠スイッチの操作を検出しました。」の文字を表示する異常操作警告報知を実行する。また、設定切替スイッチ操作コマンドを受信したことに基づいて、「設定切替スイッチの操作を検出しました。」の文字を表示する異常操作警告報知を実行する。これにより、遊技場の店員等は、設定変更モード及び設定確認モードの何れにも制御されていないにもかかわらず設定値を変更させるための操作が行われたことを明確に把握して、不正が行われていないか等を確認することができる。

【０８３６】

なお、このような形態に限らず、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、設定変更モード又は設定確認モードが終了して通常遊技処理へ移行した後は、錠スイッチ２１ＴＭ０５１が操作されたか否か、及び、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）２１ＴＭ０５２が操作されたか否か、を確認することなく、錠スイッチ操作コマンド及び設定切替スイッチ操作コマンドを送信しないようにしても良い。このように、通常遊技処理（遊技制御用タイマ割込処理）が実行されている期間は、設定値を変更するための操作及び設定値を確認するための操作の実行状況を確認しないようにすることで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の制御負担を軽減することが可能になる。

【０８３７】

図１０－３は、表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示される設定値の変化を示す説明図である。設定変更モードに制御されたときには、ステップＳ２１ＴＭ３５５０で、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値が表示されることになる。このとき、設定値格納領域に、正規の値とは異なる値（本例では０）が格納されていれば、図１０－３（１）に示すように、表示モニタ２１ＴＭ０２９の７セグメント表示器には「Ｅ」の文字が表示される。従って、遊技場の店員は、少なくとも正規の値が設定値格納領域に格納されていないことを把握して、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）２１ＴＭ０５２を操作する（設定変更操作を行う）ことになる。

【０８３８】
遊技場の店員が、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２を操作する（ステップＳ２１ＴＭ３５９０でＹＥＳ）毎に、設定値格納領域に格納されている設定値が更新される（ステップＳ２１ＴＭ３６００）。本例では説明のために、正規の設定値が１～３の範囲である例を示しており、この場合には、設定変更操作毎に、設定値格納領域に格納される設定値が、０→１→２→３→１の順序で更新され、これに応じて、表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示される情報が、Ｅ→１→２→３→１の順序で更新されることになる。
【０８３９】
このように、設定値格納領域に格納されている値が、正規の値ではない場合には、これに対応した情報として、表示モニタ２１ＴＭ０２９に数字とは異なる情報（本例ではアルファベットのＥ）が表示される。これにより、設定値格納領域に正規の値とは異なる値が格納されていることを明確に把握させて、設定変更操作を促すことが可能となる。仮に、設定値格納領域に正規の値とは異なる値（本例では０）が格納されている場合に、表示モニタ２１ＴＭ０２９にもその値（本例では０）を表示すると、遊技場の管理者は、表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示されている値が正規の値の何れかに該当すると誤解して、設定変更操作を行わずに錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＦＦ状態にしてしまうおそれがある。そこで、本実施形態では、設定値格納領域に正規の値とは異なる値が格納されている場合には、表示モニタ２１ＴＭ０２９に数字とは異なる情報（本例ではアルファベットのＥ）を表示させることにより、そのような誤解を防止して、確実に設定変更操作を行わせるようにしている。
【０８４０】
また、図１０－３（１）に示すように、設定変更モードに制御されたときに、当初、設定値格納領域に正規の値とは異なる値（本例では０）が格納されていれば、表示モニタ２１ＴＭ０２９の７セグメント表示器には「Ｅ」の文字が表示されるが、その後に、１回でも設定変更操作が行われて設定値格納領域に正規の値が格納されると、その後に、設定変更操作が何回行われたとしても、当該設定変更モードに制御されている期間（錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ状態となるまで）は、正規の設定値の範囲内で設定値の更新が行われ、設定値格納領域に正規の値とは異なる値（本例では０）が格納されることは無く、また、表示モニタ２１ＴＭ０２９にも正規の値とは異なる情報（本例ではＥの文字）が表示されることは無い。
【０８４１】
一方、図１０－３（２）に示すように、設定変更モードに制御されたときに、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値が正規の値であった場合には、ステップＳ２１ＴＭ３５５０で、設定値格納領域に格納されている正規の設定値（本例では２）が表示されることになる。本例では説明のために、正規の設定値が１～３の範囲である例を示しており、この場合には、設定変更操作毎に、設定値格納領域に格納される設定値が、２→３→１→２→３の順序で更新され、これに応じて、表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示される情報が、２→３→１→２→３の順序で更新されることになる。
【０８４２】
即ち、設定変更モードに制御されたときに、当初、設定値格納領域に格納されている設定値が正規の値であった場合には、その後に、設定変更操作が何回行われたとしても、当該設定変更モードに制御されている期間（錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ状態となるまで）は、正規の設定値の範囲内で設定値の更新が行われ、設定値格納領域に正規の値とは異なる値（本例では０）が格納されることは無く、また、表示モニタ２１ＴＭ０２９にも正規の値とは異なる情報（本例ではＥの文字）が表示されることは無い。
【０８４３】
例えば、遊技機メーカーが、パチンコ遊技機１を出荷する際（遊技場への設置前）に、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に正規の値とは異なる値（本例では０）を設定しておくことで、その後、遊技場側で、当該パチンコ遊技機１の電源投入時に、設定変更モードを経て設定値を正規の値に変更しなければ、当該パチンコ遊技機１での遊技を行わせることがで

きなくなる。これにより、遊技場でパチンコ遊技機１を設置する際に、確実に設定変更操作を行わせて、設定値を正規の値に確定させるようにすることができる。

【０８４４】

また、遊技機メーカーが、パチンコ遊技機１を出荷する際（遊技場への設置前）に、予め設定変更中フラグをセットさせておくことで、その後、遊技場側で、設定変更モードを経て設定値を正規の値に変更し、設定変更モードを終了させなければ、当該パチンコ遊技機１での遊技を行わせることができなくなる。これにより、遊技場でパチンコ遊技機１を設置する際に、確実に設定変更操作を行わせて、設定値を正規の値に確定させるようにすることができる。

【０８４５】

（遊技機用枠又はガラス扉枠の開放状態検知に基づく球貸制限）

次に、遊技機用枠３が開放状態となったとき、ガラス扉枠３ａが開放状態となったときの球貸制限方法に関して、図１０－４を用いて具体的に説明する。図１０－４は、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が備える遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００が、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの開放状態を検知しているときに、主基板１１、払出制御基板２１ＴＭ０３７（払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０）、及びカードユニット２１ＴＭ０５０の間で行われる通信処理を説明するためのタイミング図である。

【０８４６】

図１０－４の例では、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が備える遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００が、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの開放状態を検知していることに基づいて、ＰＲＤＹ信号をＯＮ状態としない。また、ＰＲＤＹ信号が既にＯＮ状態となっている場合には、ＰＲＤＹ信号をＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り替える。即ち、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、ＶＬ信号がＯＮ状態（即ち、カードユニット２１ＴＭ０５０と電気的に接続されている状態）であり、且つ、接続確認信号がＯＮ状態（即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ１００と電気的に接続されている状態）であっても、遊技機用枠３が開放状態となっている期間は、ＣＰＵ１０３が、ＰＲＤＹ信号をＯＮ状態とせず、ＯＦＦ状態とする。

【０８４７】

その結果、カードユニット２１ＴＭ０５０においてカードが受け付けられ、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が備える遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００が、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの開放状態を検知している間に、球貸スイッチ２１ＴＭ０６２が操作されて球貸スイッチ信号が入力されたとしても、カードユニット２１ＴＭ０５０は、ＰＲＤＹ信号がＯＦＦ状態であることに基づいて、払出制御基板２１ＴＭ０３７にＢＲＤＹ信号を出力しない。すなわち、ＢＲＤＹ信号はＯＦＦ状態のままである。この時点から所定の遅延時間が経過しても、カードユニット２１ＴＭ０５０は、ＢＲＤＹ信号がＯＦＦ状態であることに基づいて、払出制御基板２１ＴＭ０３７にＢＲＱ信号を出力しない。すなわち、ＢＲＱ信号はＯＦＦ状態のままである。

【０８４８】

払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、ＢＲＤＹ信号及びＢＲＱ信号が何れもＯＦＦ状態であることに基づいて、カードユニット２１ＴＭ０５０に対するＥＸＳ信号をＯＮ状態とせず、ＯＦＦ状態に維持する。すなわち、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が備える遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００が、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの開放状態を検知しているときには、ＰＲＤＹ信号、ＢＲＤＹ信号、ＢＲＱ信号、及びＥＸＳ信号が何れもＯＦＦ状態であり、払出モータ２１ＴＭ２８９は駆動されないので、球貸スイッチ２１ＴＭ０６２が操作されても球貸（遊技媒体の払出）が実行されない。

【０８４９】

このように、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が備える遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００が、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの開放状態を検知している

期間は、ＰＲＤＹ信号をＯＮ状態としないようになっている。このようにして、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０による遊技媒体の払出制御を実行させないようにすることができる。

【０８５０】

そして、遊技場の店員等が、当該パチンコ遊技機１を遊技可能な状態とするために遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａを何れも閉鎖状態とすることで、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が備える遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００が、遊技機用枠３の開放状態を検出しておらず、且つ、ガラス扉枠３ａの開放状態も検知していない状態となる。遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａが何れも閉鎖状態となったことに伴い、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、払出動作が可能なときにはＰＲＤＹ信号をＯＮ状態にする。

【０８５１】

カードユニット２１ＴＭ０５０においてカードが受け付けられ、球貸スイッチ２１ＴＭ０６２が操作され球貸スイッチ信号が入力されると、カードユニット２１ＴＭ０５０は、ＰＲＤＹ信号がＯＮ状態であることに基づいて、払出制御基板２１ＴＭ０３７にＢＲＤＹ信号を出力する。すなわち、ＢＲＤＹ信号をＯＮ状態にする。この時点から所定の遅延時間が経過すると、カードユニット２１ＴＭ０５０は、ＢＲＤＹ信号がＯＮ状態であることに基づいて、払出制御基板２１ＴＭ０３７にＢＲＱ信号を出力する。すなわち、ＢＲＱ信号をＯＮ状態にする。

【０８５２】

そして、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、ＢＲＤＹ信号及びＢＲＱ信号が何れもＯＮ状態であることに基づいて、カードユニット２１ＴＭ０５０に対するＥＸＳ信号をＯＮ状態にし、以降の球貸の払出制御を実行する。

【０８５３】

前述したように、本実施形態では、錠スイッチ２１ＴＭ０５１及びクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２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を開放状態としない限り操作不可能とされているので、当該パチンコ遊技機１を設定変更モード又は設定確認モードに制御させるには、遊技機用枠３を開放状態としなければならない。即ち、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間は、遊技機用枠３が開放されていることが通常である。従って、遊技機用枠３の開放状態が検出されている期間には、設定変更モードに制御されている期間、設定確認モードに制御されている期間が含まれる。

【０８５４】

ここで、設定変更モードへの移行、設定確認モードへの移行は、電源断（電源スイッチ２１ＴＭ０５５をＯＦＦとすることを含む）、及び、その後の電源投入を伴うものであるため、遊技機の状態として不安定になる可能性があり、このような不安定な状態において球貸処理又は賞球処理に対応する払出制御を実行してしまうと、払出要求に対応した適正な数量の遊技媒体を払い出せない可能性がある。このような状況における遊技者の不利益を防止するためには、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている遊技機における払出制御を制限することが適切である。しかしながら、遊技制御用マイクロコンピュータ１００側における設定変更モード、設定確認モードへの制御状況を払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０側で把握するためには、そのためのコマンドや判定処理等が必要となり、制御が複雑化してしまうという問題がある。

【０８５５】

そのため、本実施形態では、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が備える遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００により、遊技機用枠３の開放状態が検出されている期間、ガラス扉枠３ａの開放状態が検出されている期間は、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が球貸処理及び賞球処理を実行しないようにしている。これにより、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が設定変更モードに制御されているか否かによらず、また、設定確認モードに制御されているか否かによらず、払出制御が実行されない

ことになる。結果として、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０側での制御を複雑化させることなく、設定変更モードに制御されている期間、設定確認モードに制御されている期間における球貸処理及び賞球処理が制限される。このような構成によって、球貸処理及び賞球処理に関して適切な払出制御を実現するようにしている。

【０８５６】

このように、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が備える遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００により、遊技機用枠３の開放状態が検出されている期間、ガラス扉枠３ａの開放状態が検出されている期間において、払出制御が制限されることにより、払出要求に対応した適正な数量の遊技媒体を払い出せない等の、払出制御に伴う不具合の発生を回避でき、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａが開放状態とされた場合の遊技機のメンテナンス作業等を円滑に進めることができる。

【０８５７】

（開放状態検知終了後の球貸再開）

次に、球貸が実行されている途中で遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａが開放状態とされたことにより払出が中断され、その後に遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａが閉鎖状態とされた場合の処理に関して、図１０－５を用いて具体的に説明する。図１０－５に示す例では、遊技媒体の払出を実行中に、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａが開放状態となったことを検知したことに基づいて、遊技媒体の払出を中断し、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａが開放状態ではなくなった（閉鎖状態となった）ことに基づいて、中断されていた払出を再開する。

【０８５８】

図１０－５は、払出制御基板２１ＴＭ０３７（払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０）が遊技媒体の払出を実行しているときの、主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）、払出制御基板２１ＴＭ０３７（払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０）、及びカードユニット２１ＴＭ０５０の間で行われる通信処理を説明するためのタイミング図である。払出制御基板２１ＴＭ０３７が遊技媒体の払出を実行している期間は、主基板１１からの接続確認信号はＯＮ状態であり、払出制御基板２１ＴＭ０３７からのＰＲＤＹ信号、及び、ＥＸＳ信号、並びに、カードユニット２１ＴＭ０５０からのＢＲＤＹ信号はＯＮ状態であるものとする。

【０８５９】

払出制御基板２１ＴＭ０３７が遊技媒体の払出を実行している期間において、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａが開放されると、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が備える遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００が、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの開放状態を検知していることに基づいて、ＰＲＤＹ信号をＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り替える。そして、ＰＲＤＹ信号がＯＦＦ状態であることに基づいて、カードユニット２１ＴＭ０５０からのＢＲＤＹ信号、及び、払出制御基板２１ＴＭ０３７からのＥＸＳ信号の出力が停止される。即ち、ＢＲＤＹ信号、及び、ＥＸＳ信号はＯＦＦ状態となる。そして、ＥＸＳ信号がＯＦＦ状態であることに基づいて、払出モータ２１ＴＭ２８９の駆動を停止し、遊技媒体の払出を中断する。このとき、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０におけるＲＡＭ２１ＴＭ３０２内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに、未払出個数のデータが格納される。

【０８６０】

この未払出個数は、中継基板２１ＴＭ０７２を介して払出制御基板２１ＴＭ０３７のＩ／Ｏポート２１ＴＭ３７２ｆに入力される払出個数カウントスイッチ２１ＴＭ３０１からの検出信号に基づいて更新される。具体的には、未払出個数は、払出モータ２１ＴＭ２８９により払い出すべき所定の遊技媒体数（即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から指定された払出個数であり、例えば２５個）から、払出個数カウントスイッチ２１ＴＭ３０１によりカウントされた個数（即ち、実際に払出モータ２１ＴＭ２８９により払い出された遊技媒体数）を減算することにより算出される。

【０８６１】

払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が備える遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００が、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの開放状態を検知している期間は、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、ＰＲＤＹ信号をＯＮ状態としない。即ち、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、ＶＬ信号がＯＮ状態であっても、即ち、カードユニット２１ＴＭ０５０と電気的に接続されている状態であっても、ＰＲＤＹ信号をＯＮ状態とせず、ＯＦＦ状態に維持する。

【０８６２】

その結果、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００が、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの開放状態を検知している期間は、カードユニット２１ＴＭ０５０は、ＰＲＤＹ信号がＯＦＦ状態であることに基づいて、球貸スイッチ２１ＴＭ０６２が操作されても払出制御基板２１ＴＭ０３７にＢＲＤＹ信号を出力しない。すなわち、ＢＲＤＹ信号はＯＦＦ状態のままである。この時点から所定の遅延時間が経過しても、カードユニット２１ＴＭ０５０は、ＢＲＤＹ信号がＯＦＦ状態であることに基づいて、払出制御基板２１ＴＭ０３７にＢＲＱ信号を出力しない。すなわち、ＢＲＱ信号はＯＦＦ状態のままである。

【０８６３】

払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、ＢＲＤＹ信号及びＢＲＱ信号が何れもＯＦＦ状態であることに基づいて、カードユニット２１ＴＭ０５０に対するＥＸＳ信号をＯＮ状態とせず、ＯＦＦ状態に維持する。そして、ＥＸＳ信号がＯＦＦ状態であることに基づいて、払出モータ２１ＴＭ２８９の駆動を停止させた状態を維持する。すなわち、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００が、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの開放状態を検知している期間であるときには、ＰＲＤＹ信号、ＢＲＤＹ信号、ＢＲＱ信号、及びＥＸＳ信号が何れもＯＦＦ状態であり、払出モータ２１ＴＭ２８９は駆動しないので、遊技媒体の払出が実行されない。

【０８６４】

払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が備える遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００により、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａが何れも閉鎖状態となったことを検知すると（遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの開放状態が終了したことを検知すると）、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、払出動作が可能なときにはＰＲＤＹ信号をＯＮ状態にする。

【０８６５】

そして、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａが何れも閉鎖状態となったこと（ＰＲＤＹ信号がＯＮ状態となったこと）に基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０におけるＲＡＭ２１ＴＭ３０２に保存されている未払出個数格納バッファの内容に基づいて、払出モータ２１ＴＭ２８９を駆動させ、未払出個数のデータが０になるまで１個ずつ払出動作を行う。これにより、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの開放により中断されていた遊技媒体の払出が完了する。

【０８６６】

従って、電源断発生前に実行されていた球貸処理において払い出すべき所定の遊技媒体数（即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から指定された払出個数であり、例えば２５個）のうち、払い出されなかった未払出個数分に関して、払出が実行されることになるため、遊技者の不利益の発生を回避できる。

【０８６７】

（電断発生時の球貸処理（設定変更モードに移行せず））

次に、球貸が実行されている途中で電源断が発生したことにより払出が中断され、電源復旧後に設定変更モード又は設定確認モードに制御されない場合の処理に関して、図１０－６を用いて具体的に説明する。図１０－６に示す例では、遊技媒体の払出を実行中に電源断が発生したことに基づいて、遊技媒体の払出を中断し、電源投入後に設定変更モード又は設定確認モードに制御されることなく、接続確認信号がＯＮ状態となった後に、中断されていた払出を再開する。

【０８６８】

図１０－６は、払出制御基板２１ＴＭ０３７（払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０）が遊技媒体の払出を実行しているときの、主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）、払出制御基板２１ＴＭ０３７（払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０）、及びカードユニット２１ＴＭ０５０の間で行われる通信処理を説明するためのタイミング図である。払出制御基板２１ＴＭ０３７が遊技媒体の払出を実行している期間は、主基板１１からの接続確認信号はＯＮ状態であり、払出制御基板２１ＴＭ０３７からのＰＲＤＹ信号、及び、ＥＸＳ信号、並びに、カードユニット２１ＴＭ０５０からのＢＲＤＹ信号はＯＮ状態であるものとする。

【０８６９】

払出制御基板２１ＴＭ０３７が遊技媒体の払出を実行している期間において、電源断が発生すると、主基板１１からの接続確認信号の出力が停止され、払出制御基板２１ＴＭ０３７からのＰＲＤＹ信号の出力が停止される。即ち、ＰＲＤＹ信号はＯＦＦ状態となる。そして、ＰＲＤＹ信号がＯＦＦ状態であることに基づいて、カードユニット２１ＴＭ０５０からのＢＲＤＹ信号、及び、払出制御基板２１ＴＭ０３７からのＥＸＳ信号の出力が停止される。即ち、ＢＲＤＹ信号、及び、ＥＸＳ信号はＯＦＦ状態となる。そして、ＥＸＳ信号がＯＦＦ状態であることに基づいて、払出モータ２１ＴＭ２８９の駆動を停止し、遊技媒体の払出を中断する。このとき、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０におけるＲＡＭ２１ＴＭ３０２内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに、未払出個数のデータが格納される。

【０８７０】

ここで、遊技場の店員は、電源投入を行うために、遊技機用枠３を開放状態とした後、電源スイッチ２１ＴＭ０５５をＯＮ状態とする。この際、パチンコ遊技機１を初期化させる場合には、さらにクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２を操作する。その後、主基板１１では、所定の電源基板からの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によって電源投入時処理が実行される。本例では、電源投入時に錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ状態であったことに基づいて、設定変更モード又は設定確認モードに制御されることなく、図１０－１に示したステップＳ２１ＴＭ１４７０以降の処理が実行されるものとする。ここで、ＣＰＵ１０３が、図１０－１に示すシリアル通信回路設定処理（ステップＳ２１ＴＭ１４８０）を実行するまでは、主基板１１から払出制御基板２１ＴＭ０３７に出力される接続確認信号がＯＦＦ状態である。

【０８７１】

払出制御基板２１ＴＭ０３７では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が起動し、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００により、遊技機用枠３の開放状態、ガラス扉枠３ａの開放状態を検出可能となったときに、遊技機用枠３が開放状態となっていることを検知する。

【０８７２】

払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、主基板１１からの接続確認信号がＯＦＦ状態であるため、ＰＲＤＹ信号をＯＮ状態としない。即ち、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、ＶＬ信号がＯＮ状態であっても、即ち、カードユニット２１ＴＭ０５０と電気的に接続されている状態であっても、ＰＲＤＹ信号をＯＮ状態とせず、ＯＦＦ状態に維持する。

【０８７３】

その結果、カードユニット２１ＴＭ０５０は、ＰＲＤＹ信号がＯＦＦ状態であることに基づいて、球貸スイッチ２１ＴＭ０６２が操作されても払出制御基板２１ＴＭ０３７にＢＲＤＹ信号を出力しない。すなわち、ＢＲＤＹ信号はＯＦＦ状態のままである。この時点から所定の遅延時間が経過しても、カードユニット２１ＴＭ０５０は、ＢＲＤＹ信号がＯＦＦ状態であることに基づいて、払出制御基板２１ＴＭ０３７にＢＲＱ信号を出力しない。すなわち、ＢＲＱ信号はＯＦＦ状態のままである。

【０８７４】

払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、ＢＲＤＹ信号及びＢＲＱ信号が何れもＯＦＦ状態であることに基づいて、カードユニット２１ＴＭ０５０に対するＥＸＳ信号をＯＮ状態とせず、ＯＦＦ状態に維持する。そして、ＥＸＳ信号がＯＦＦ状態であることに基づいて、払出モータ２１ＴＭ２８９の駆動を停止させた状態を維持する。すなわち、接続確認信号がＯＦＦ状態であるときには、ＰＲＤＹ信号、ＢＲＤＹ信号、ＢＲＱ信号、及びＥＸＳ信号が何れもＯＦＦ状態であり、払出モータ２１ＴＭ２８９は駆動しないので、接続確認信号がＯＦＦ状態である期間（ＰＲＤＹ信号がＯＦＦ状態である期間）は、遊技媒体の払出が実行されない。

【０８７５】

ＣＰＵ１０３が、図１０－１に示すステップＳ２１ＴＭ１４８０のシリアル通信回路設定処理を実行すると、主基板１１からの接続確認信号がＯＮ状態となることに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、払出動作が可能なときにはＰＲＤＹ信号をＯＮ状態にする。ここで、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、接続確認信号がＯＮ状態となったときに、遊技機用枠３の開放状態が検出されておらず、且つ、ガラス扉枠３ａの開放状態も検出されていないことを条件として、ＰＲＤＹ信号をＯＮ状態とする。

【０８７６】

前述したように、電源投入後に、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００により、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａの開放状態を検出可能な状態となってから、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの開放状態を検知している期間は、設定変更モードに制御されているか否かによらず、また、設定確認モードに制御されているか否かによらず、遊技媒体の払出が実行されない。即ち、主基板１１からの接続確認信号がＯＮ状態となった場合でも、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００により、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの開放状態が検出されていれば、ＰＲＤＹ信号をＯＮ状態とせず、ＯＦＦ状態に維持することにより、球貸処理を実行させないようにする。このように、接続確認信号がＯＮ状態の期間であっても、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａが開放状態となっている期間は、ＰＲＤＹ信号がＯＦＦ状態となる。

【０８７７】

なお、ＲＡＭクリア（ステップＳ２１ＴＭ３０５０又はステップＳ２１ＴＭ３１５０）が実行された場合には、遊技場の店員は、通常、ＲＡＭクリアが実行されたことを確認した後に、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａを閉鎖状態とするため、接続確認信号がＯＮ状態の期間（ステップＳ２１ＴＭ１４８０以降）であっても、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａが開放状態となっている場合がありうる。このような場合には、接続確認信号がＯＮ状態の期間であっても、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの開放状態が検出されていることに基づいて、ＰＲＤＹ信号がＯＦＦ状態となる。

【０８７８】

遊技場の店員が、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａを何れも閉鎖状態とすると、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、接続確認信号がＯＮ状態であり、且つ、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００により、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａの何れの開放状態も検出していないことに基づいて、ＰＲＤＹ信号をＯＮ状態とする。そして、ＰＲＤＹ信号がＯＮ状態となったことに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０におけるＲＡＭ２１ＴＭ３０２に保存されている未払出個数格納バッファの内容に基づいて、払出モータ２１ＴＭ２８９を駆動させ、未払出個数のデータが０になるまで１個ずつ払出動作を行う。これにより、電源断の発生、及び、その後に遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａが開放状態となったことにより中断されていた遊技媒体の払出が完了する。このように、球貸の実行中に電源断が発生して遊技媒体の払出が中断されたときには、その後の電源復旧時に、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａが閉鎖状態となったことを条件として、中断されていた遊技媒体の払出を再開して、球貸を完了させることが可能である。

【０８７９】

（電断発生時の球貸処理（設定変更モードに移行））

図１０－７（１）は、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２、主基板１１、及び、払出制御基板２１ＴＭ０３７におけるＲＡＭクリア信号線の接続例を示すブロック図である。図１０－７（１）に示す例では、電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２が操作されると、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２から出力されたＲＡＭクリア信号が、遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＩ／Ｏ１０５、及び、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０のＩ／Ｏ２１ＴＭ３７２ｆに入力される。即ち、遊技場の店員が、１のクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２を操作することによって、遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＲＡＭ１０２を初期化するＲＡＭクリアと、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０のＲＡＭ２１ＴＭ３０２を初期化するＲＡＭクリアと、が両方実行されることになる。

【０８８０】

次に、球貸が実行されている途中で電源断が発生したことにより払出が中断され、電源復旧後に設定変更モード又は設定確認モードに制御された場合の処理に関して、図１０－７（２）を用いて具体的に説明する。本例においては、図１０－７（１）に示すように、電源投入時にクリアスイッチ２１ＴＭ０５２が操作されることにより、遊技制御用マイクロコンピュータ１００及び払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０の両方にＲＡＭクリア信号が送信されるものとする。図１０－７（２）に示す例では、遊技媒体の払出を実行中に電源断が発生したときに、実行中の払出を停止し、電源復旧後に設定変更モード又は設定確認モードに制御されたときに、払出を再開せず、また、設定変更モード又は設定確認モードが終了した後でも、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０のＲＡＭ２１ＴＭ３０２を対象としたＲＡＭクリアが実行されたことに基づいて、払出を再開しない。

【０８８１】

図１０－７（２）は、払出制御基板２１ＴＭ０３７（払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０）が遊技媒体の払出を実行しているときの、主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）、払出制御基板２１ＴＭ０３７（払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０）、及びカードユニット２１ＴＭ０５０の間で行われる通信処理を説明するためのタイミング図である。払出制御基板２１ＴＭ０３７が遊技媒体の払出を実行している期間は、主基板１１からの接続確認信号はＯＮ状態であり、払出制御基板２１ＴＭ０３７からのＰＲＤＹ信号、及び、ＥＸＳ信号、並びに、カードユニット２１ＴＭ０５０からのＢＲＤＹ信号はＯＮ状態であるものとする。

【０８８２】

払出制御基板２１ＴＭ０３７が遊技媒体の払出を実行している期間において、電源断が発生すると、主基板１１からの接続確認信号の出力が停止され、払出制御基板２１ＴＭ０３７からのＰＲＤＹ信号の出力が停止される。即ち、ＰＲＤＹ信号はＯＦＦ状態となる。そして、ＰＲＤＹ信号がＯＦＦ状態であることに基づいて、カードユニット２１ＴＭ０５０からのＢＲＤＹ信号、及び、払出制御基板２１ＴＭ０３７からのＥＸＳ信号の出力が停止される。即ち、ＢＲＤＹ信号、及び、ＥＸＳ信号は何れもＯＦＦ状態となる。そして、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、ＥＸＳ信号がＯＦＦ状態となったことに基づいて、払出モータ２１ＴＭ２８９の駆動を停止し、遊技媒体の払出を中断する。このとき、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０におけるＲＡＭ２１ＴＭ３０２内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに、未払出個数のデータが格納される。

【０８８３】

ここで、遊技場の店員は、電源投入を行うために、遊技機用枠３を開放状態とした後、電源スイッチ２１ＴＭ０５５をＯＮ状態とする。この際、前述したように、設定変更モードに移行させるため（さらにパチンコ遊技機１を初期化するため）には、電源スイッチ２１ＴＭ０５５をＯＮ状態とするときに、錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＮ状態とし、且つ、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２もＯＮ状態としておく。また、設定確認モードに移行させるためには、電源スイッチ２１ＴＭ０５５をＯＮ状態とするときに

、錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＮ状態とし、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２はＯＦＦ状態とする。

【０８８４】

その後、主基板１１では、所定の電源基板からの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によって電源投入時処理が実行される。本例では、電源投入時に錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であったことに基づいて設定変更モード又は設定確認モードに制御される。

【０８８５】

払出制御基板２１ＴＭ０３７では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が起動し、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００により、遊技機用枠３の開放状態、ガラス扉枠３ａの開放状態を検出可能となったときに、遊技機用枠３が開放状態となっていることを検知する。

【０８８６】

その後、ＣＰＵ１０３が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間は、主基板１１からの接続確認信号はＯＦＦ状態である。そのため、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、ＰＲＤＹ信号をＯＮ状態としない。即ち、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、ＶＬ信号がＯＮ状態であっても、即ち、カードユニット２１ＴＭ０５０と電気的に接続されている状態であっても、ＰＲＤＹ信号をＯＮ状態とせず、ＯＦＦ状態に維持する。

【０８８７】

その結果、ＣＰＵ１０３が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している期間は、カードユニット２１ＴＭ０５０は、ＰＲＤＹ信号がＯＦＦ状態であることに基づいて、球貸スイッチ２１ＴＭ０６２が操作されても払出制御基板２１ＴＭ０３７にＢＲＤＹ信号を出力しない。すなわち、ＢＲＤＹ信号はＯＦＦ状態のままである。この時点から所定の遅延時間が経過しても、カードユニット２１ＴＭ０５０は、ＢＲＤＹ信号がＯＦＦ状態であることに基づいて、払出制御基板２１ＴＭ０３７にＢＲＱ信号を出力しない。すなわち、ＢＲＱ信号はＯＦＦ状態のままである。

【０８８８】

払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、ＢＲＤＹ信号及びＢＲＱ信号が何れもＯＦＦ状態であることに基づいて、カードユニット２１ＴＭ０５０に対するＥＸＳ信号をＯＮ状態とせず、ＯＦＦ状態に維持する。そして、ＥＸＳ信号がＯＦＦ状態であることに基づいて、払出モータ２１ＴＭ２８９の駆動を停止させた状態を維持する。すなわち、接続確認信号がＯＦＦ状態であるときには、ＰＲＤＹ信号、ＢＲＤＹ信号、ＢＲＱ信号、及びＥＸＳ信号が何れもＯＦＦ状態であり、払出モータ２１ＴＭ２８９は駆動しないので、ＣＰＵ１０３が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間は、未払出個数のデータがクリアされていない場合であっても、遊技媒体の払出が実行されない。

【０８８９】

その後、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ状態に切り替えられると、設定変更モード又は設定確認モードが終了し、図１０－２に示したステップＳ２１ＴＭ３７１０以降の処理が実行されるものとする。なお、ＲＡＭクリア処理が実行された場合には、ＲＡＭクリアが実行されたことが報知される。また、本例において、電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２が操作された場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００及び払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０の両方にＲＡＭクリア信号が送信されるため、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０におけるＲＡＭ２１ＴＭ３０２内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに格納されていた未払出個数のデータが、消去（クリアされる）。

【０８９０】

ＣＰＵ１０３が、図１０－１に示すシリアル通信回路設定処理（ステップＳ２１ＴＭ１４８０）を実行するまでは、主基板１１から払出制御基板２１ＴＭ０３７に出力される接続確認信号がＯＦＦ状態である。ＣＰＵ１０３が、図１０－１に示すステップＳ２１ＴＭ１

４８０のシリアル通信回路設定処理を実行すると、主基板１１からの接続確認信号がＯＮ状態となることに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、払出動作が可能なときにはＰＲＤＹ信号をＯＮ状態にする。ここで、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、接続確認信号がＯＮ状態となったときに、遊技機用枠３の開放状態が検出されておらず、且つ、ガラス扉枠３ａの開放状態も検出されていないことを条件として、ＰＲＤＹ信号をＯＮ状態とする。

【０８９１】

前述したように、電源投入後に、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００により、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａの開放状態を検出可能な状態となってから、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの開放状態を検知している期間は、設定変更モードに制御されているか否かによらず、また、設定確認モードに制御されているか否かによらず、遊技媒体の払出が実行されない。即ち、主基板１１からの接続確認信号がＯＮ状態となった場合でも、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００により、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの開放状態が検出されていれば、ＰＲＤＹ信号をＯＮ状態とせず、ＯＦＦ状態に維持することにより、球貸処理を実行させないようにする。このように、接続確認信号がＯＮ状態の期間であっても、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａが開放状態となっている期間は、ＰＲＤＹ信号がＯＦＦ状態となる。

【０８９２】

ここで、ＲＡＭクリア（ステップＳ２１ＴＭ３０５０又はステップＳ２１ＴＭ３１５０）が実行された場合には、遊技場の店員は、通常、ＲＡＭクリアが実行されたことを確認した後に、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａを閉鎖状態とするため、設定変更モード又は設定確認モードの処理が終了した後の接続確認信号がＯＮ状態の期間（ステップＳ２１ＴＭ１４８０以降）であっても、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａが開放状態となっている場合がありうる。このような場合には、設定変更モード又は設定確認モードの処理が終了した後の接続確認信号がＯＮ状態の期間であっても、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの開放状態が検出されていることに基づいて、ＰＲＤＹ信号がＯＦＦ状態となる。

【０８９３】

遊技場の店員が、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａを何れも閉鎖状態とすると、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、接続確認信号がＯＮ状態であり（設定変更モード又は設定確認モードの処理が終了しており）、且つ、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００により、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａの何れの開放状態も検出していないことに基づいて、ＰＲＤＹ信号をＯＮ状態とする。

【０８９４】

本例において、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０におけるＲＡＭ２１ＴＭ３０２を対象としたＲＡＭクリアが実行されていない場合（電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２が操作されていなかった場合）には、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、ＲＡＭ２１ＴＭ３０２内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに格納されていた未払出個数のデータがクリアされていないため（払い出すべき残りの遊技媒体が存在するため）、ＰＲＤＹ信号がＯＮ状態となったことに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０におけるＲＡＭ２１ＴＭ３０２に保存されている未払出個数格納バッファの内容に基づいて、払出モータ２１ＴＭ２８９を駆動させ、未払出個数のデータが０になるまで１個ずつ払出動作を行う。これにより、電源断の発生、その後に、設定変更モード又は設定確認モードに制御されたこと、及び、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａが開放状態となったことにより中断されていた遊技媒体の払出が完了する。このように、球貸の実行中に電源断が発生して遊技媒体の払出が中断されたときには、その後の電源復旧時に、未払出個数のデータがクリアされていないことに基づいて、また、設定変更モード又は設定確認モードが終了し、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａが閉鎖状態となったことを条件として、中断されていた遊技媒体の払出を再開して、球貸を完了させることが可能である。

【０８９５】

一方で、図１０－７（２）に示すように、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０におけるＲＡＭ２１ＴＭ３０２を対象としたＲＡＭクリアが実行された場合（電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２が操作された場合）には、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、ＲＡＭ２１ＴＭ３０２内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに格納されていた未払出個数のデータがクリアされているため（払い出すべき残りの遊技媒体が存在しないため）、ＰＲＤＹ信号がＯＮ状態となったときにも、払出モータ２１ＴＭ２８９を駆動させず、払出動作を行わない。

【０８９６】

本実施例では、図１０－７（１）に示すように、クリアスイッチ２１ＴＭ０５２から出力されるＲＡＭクリア信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００及び払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０の両方に入力される。従って、遊技制御用マイクロコンピュータ１００を対象としたＲＡＭクリア（ステップＳ２１ＴＭ３０５０又はステップＳ２１ＴＭ３１５０）が実行されると、これに伴い、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０において、ＲＡＭ２１ＴＭ３０２内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに格納されている未払出個数のデータが初期化される。このように、電源投入時にクリアスイッチ２１ＴＭ０５２が操作されることにより、未払出個数のデータが初期化されてしまうため、電源断発生前（電源復旧に伴い設定変更モード又は設定確認モードに制御される前）に実行されていた球貸処理において払い出すべき所定の遊技媒体数（即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から指定された払出個数であり、例えば２５個）のうち、払い出されなかった未払出個数分に関しては、払出が行われない。

【０８９７】

従って、遊技制御用マイクロコンピュータ１００を対象としたＲＡＭクリア（ステップＳ２１ＴＭ３０５０又はステップＳ２１ＴＭ３１５０）が実行されると、これに伴い、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０において、ＲＡＭ２１ＴＭ３０２に記憶されている未払出個数のデータが初期化されるため、球貸処理又は賞球処理において払い出すべき所定の遊技媒体数のデータの管理を簡素化することができる。

【０８９８】

以上に示したように、球貸処理の実行中に電源断が発生したことにより払出が中断されると、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０において、ＲＡＭ２１ＴＭ３０２内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに未払出個数のデータが格納されることになる。ここで、電源投入時にクリアスイッチ２１ＴＭ０５２が操作されることにより、未払個数のデータがクリアされるため、中断されていた払出が再開されることなく強制終了（中止）される。即ち、電源復旧時、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間、設定変更モード又は設定確認モードの終了後、に未払出個数分の払出を実行しないことになる。

【０８９９】

（電断発生時の球貸処理（設定変更モードに移行）に関する変形例）

図１０－８（１）は、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２及び主基板１１、並びに、クリアスイッチ２１ＴＭ０５２ａ及び払出制御基板２１ＴＭ０３７におけるＲＡＭクリア信号線の接続例を示すブロック図である。図１０－８（１）に示す例では、主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）に対応して前述したクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２が設けられており、払出制御基板２１ＴＭ０３７に対応して、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２とは異なる別のクリアスイッチ２１ＴＭ０５２ａが設けられている。即ち、主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、払出制御基板２１ＴＭ０３７とで、別個に独立したクリアスイッチが設けられている。

【０９００】

電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２が操作されると、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２から出力されたＲＡＭクリア信号が、遊

技制御用マイクロコンピュータ１００のＩ／Ｏ１０５に入力される。電源投入時にクリアスイッチ２１ＴＭ０５２ａが操作されると、クリアスイッチ２１ＴＭ０５２ａから出力されたＲＡＭクリア信号が、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０のＩ／Ｏ２１ＴＭ３７２ｆに入力される。

【０９０１】

遊技場の店員は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００を初期化させ、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０を初期化させない場合には、電源投入時に、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２をＯＮ状態とし、クリアスイッチ２１ＴＭ０５２ａはＯＦＦ状態とする。これとは逆に、遊技制御用マイクロコンピュータ１００を初期化させず、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０を初期化させる場合には、電源投入時に、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２をＯＦＦ状態とし、クリアスイッチ２１ＴＭ０５２ａはＯＮ状態とする。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ１００を初期化させ、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０を初期化させる場合には、電源投入時に、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２をＯＮ状態し、クリアスイッチ２１ＴＭ０５２ａもＯＮ状態とする。

【０９０２】

次に、球貸が実行されている途中で電源断が発生したことにより払出が中断され、電源復旧後に設定変更モード又は設定確認モードに制御された場合の処理に関して、図１０－８（２）を用いて具体的に説明する。本例においては、図１０－８（１）に示すように、電源投入時にクリアスイッチ２１ＴＭ０５２が操作されることにより、遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＲＡＭ１０２が初期化され、電源投入時にクリアスイッチ２１ＴＭ０５２ａが操作されることにより、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０のＲＡＭ２１ＴＭ３０２が初期化される。図１０－８（２）に示す例では、遊技媒体の払出を実行中に電源断が発生したときに、実行中の払出を停止し、電源復旧後に設定変更モード又は設定確認モードに制御されたときに、払出を再開せず、設定変更モード又は設定確認モードが終了した後に、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０のＲＡＭ２１ＴＭ３０２を対象としたＲＡＭクリアが実行されていないことに基づいて、払出が再開される。

【０９０３】

図１０－８（２）は、払出制御基板２１ＴＭ０３７（払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０）が遊技媒体の払出を実行しているときの、主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）、払出制御基板２１ＴＭ０３７（払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０）、及びカードユニット２１ＴＭ０５０の間で行われる通信処理を説明するためのタイミング図である。払出制御基板２１ＴＭ０３７が遊技媒体の払出を実行している期間は、主基板１１からの接続確認信号はＯＮ状態であり、払出制御基板２１ＴＭ０３７からのＰＲＤＹ信号、及び、ＥＸＳ信号、並びに、カードユニット２１ＴＭ０５０からのＢＲＤＹ信号はＯＮ状態であるものとする。

【０９０４】

払出制御基板２１ＴＭ０３７が遊技媒体の払出を実行している期間において、電源断が発生すると、主基板１１からの接続確認信号の出力が停止され、払出制御基板２１ＴＭ０３７からのＰＲＤＹ信号の出力が停止される。即ち、ＰＲＤＹ信号はＯＦＦ状態となる。そして、ＰＲＤＹ信号がＯＦＦ状態であることに基づいて、カードユニット２１ＴＭ０５０からのＢＲＤＹ信号、及び、払出制御基板２１ＴＭ０３７からのＥＸＳ信号の出力が停止される。即ち、ＢＲＤＹ信号、及び、ＥＸＳ信号は何れもＯＦＦ状態となる。そして、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、ＥＸＳ信号がＯＦＦ状態となったことに基づいて、払出モータ２１ＴＭ２８９の駆動を停止し、遊技媒体の払出を中断する。このとき、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０におけるＲＡＭ２１ＴＭ３０２内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに、未払出個数のデータが格納される。

【０９０５】

ここで、遊技場の店員は、電源投入を行うために、遊技機用枠３を開放状態とした後、電源スイッチ２１ＴＭ０５５をＯＮ状態とする。この際、前述したように、設定変更モードに移行させるため（さらに遊技制御用マイクロコンピュータ１００を初期化するため）には、電源スイッチ２１ＴＭ０５５をＯＮ状態とするときに、錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＮ状態とし、且つ、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２もＯＮ状態としておく。また、設定確認モードに移行させるためには、電源スイッチ２１ＴＭ０５５をＯＮ状態とするときに、錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＮ状態とし、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２はＯＦＦ状態とする。

【０９０６】

その後、主基板１１では、所定の電源基板からの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によって電源投入時処理が実行される。本例では、電源投入時に錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であったことに基づいて設定変更モード又は設定確認モードに制御される。

【０９０７】

払出制御基板２１ＴＭ０３７では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が起動し、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００により、遊技機用枠３の開放状態、ガラス扉枠３ａの開放状態を検出可能となったときに、遊技機用枠３が開放状態となっていることを検知する。

【０９０８】

その後、ＣＰＵ１０３が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間は、主基板１１からの接続確認信号はＯＦＦ状態である。そのため、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、ＰＲＤＹ信号をＯＮ状態としない。即ち、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、ＶＬ信号がＯＮ状態であっても、即ち、カードユニット２１ＴＭ０５０と電気的に接続されている状態であっても、ＰＲＤＹ信号をＯＮ状態とせず、ＯＦＦ状態に維持する。

【０９０９】

その結果、ＣＰＵ１０３が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している期間は、カードユニット２１ＴＭ０５０は、ＰＲＤＹ信号がＯＦＦ状態であることに基づいて、球貸スイッチ２１ＴＭ０６２が操作されても払出制御基板２１ＴＭ０３７にＢＲＤＹ信号を出力しない。すなわち、ＢＲＤＹ信号はＯＦＦ状態のままである。この時点から所定の遅延時間が経過しても、カードユニット２１ＴＭ０５０は、ＢＲＤＹ信号がＯＦＦ状態であることに基づいて、払出制御基板２１ＴＭ０３７にＢＲＱ信号を出力しない。すなわち、ＢＲＱ信号はＯＦＦ状態のままである。

【０９１０】

払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、ＢＲＤＹ信号及びＢＲＱ信号が何れもＯＦＦ状態であることに基づいて、カードユニット２１ＴＭ０５０に対するＥＸＳ信号をＯＮ状態とせず、ＯＦＦ状態に維持する。そして、ＥＸＳ信号がＯＦＦ状態であることに基づいて、払出モータ２１ＴＭ２８９の駆動を停止させた状態を維持する。すなわち、接続確認信号がＯＦＦ状態であるときには、ＰＲＤＹ信号、ＢＲＤＹ信号、ＢＲＱ信号、及びＥＸＳ信号が何れもＯＦＦ状態であり、払出モータ２１ＴＭ２８９は駆動しないので、ＣＰＵ１０３が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間は、未払出個数のデータがクリアされていない場合であっても、遊技媒体の払出が実行されない。

【０９１１】

その後、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ状態に切り替えられると、設定変更モード又は設定確認モードが終了し、図１０－２に示したステップＳ２１ＴＭ３７１０以降の処理が実行されるものとする。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるＲＡＭクリア処理が実行された場合には、ＲＡＭクリアが実行されたことが報知される。また、本例において、電源投入時に払出制御基板２１ＴＭ０３７に対応したクリアスイッチ２１ＴＭ０５２ａが操作された場合には、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０にＲＡＭクリア信号が送信されるため、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に

おけるＲＡＭ２１ＴＭ３０２内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに格納されていた未払出個数のデータが、消去（クリアされる）。

【０９１２】

ＣＰＵ１０３が、図１０－１に示すシリアル通信回路設定処理（ステップＳ２１ＴＭ１４８０）を実行するまでは、主基板１１から払出制御基板２１ＴＭ０３７に出力される接続確認信号がＯＦＦ状態である。ＣＰＵ１０３が、図１０－１に示すステップＳ２１ＴＭ１４８０のシリアル通信回路設定処理を実行すると、主基板１１からの接続確認信号がＯＮ状態となることに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、払出動作が可能なときにはＰＲＤＹ信号をＯＮ状態にする。ここで、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、接続確認信号がＯＮ状態となったときに、遊技機用枠３の開放状態が検出されておらず、且つ、ガラス扉枠３ａの開放状態も検出されていないことを条件として、ＰＲＤＹ信号をＯＮ状態とする。

【０９１３】

前述したように、電源投入後に、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００により、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａの開放状態を検出可能な状態となってから、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの開放状態を検知している期間は、設定変更モードに制御されているか否かによらず、また、設定確認モードに制御されているか否かによらず、遊技媒体の払出が実行されない。即ち、主基板１１からの接続確認信号がＯＮ状態となった場合でも、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００により、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの開放状態が検出されていれば、ＰＲＤＹ信号をＯＮ状態とせず、ＯＦＦ状態に維持することにより、球貸処理を実行させないようにする。このように、接続確認信号がＯＮ状態の期間であっても、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａが開放状態となっている期間は、ＰＲＤＹ信号がＯＦＦ状態となる。

【０９１４】

ここで、ＲＡＭクリア（ステップＳ２１ＴＭ３０５０又はステップＳ２１ＴＭ３１５０）が実行された場合には、遊技場の店員は、通常、ＲＡＭクリアが実行されたことを確認した後に、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａを閉鎖状態とするため、設定変更モード又は設定確認モードの処理が終了した後の接続確認信号がＯＮ状態の期間（ステップＳ２１ＴＭ１４８０以降）であっても、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａが開放状態となっている場合がありうる。このような場合には、設定変更モード又は設定確認モードの処理が終了した後の接続確認信号がＯＮ状態の期間であっても、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの開放状態が検出されていることに基づいて、ＰＲＤＹ信号がＯＦＦ状態となる。

【０９１５】

遊技場の店員が、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａを何れも閉鎖状態とすると、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、接続確認信号がＯＮ状態であり、且つ、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００により、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａの何れの開放状態も検出していないことに基づいて、ＰＲＤＹ信号をＯＮ状態とする。

【０９１６】

本例において、図１０－８（２）に示すように、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０におけるＲＡＭ２１ＴＭ３０２を対象としたＲＡＭクリアが実行されていない場合（電源投入時にクリアスイッチ２１ＴＭ０５２ａが操作されていなかった場合）には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるＲＡＭ１０２を対象としたＲＡＭクリア（ステップＳ２１ＴＭ３０５０又はステップＳ２１ＴＭ３１５０）が実行された場合（電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２が操作された場合））であっても、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、ＲＡＭ２１ＴＭ３０２内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに格納されていた未払出個数のデータがクリアされていないため（払い出すべき残りの遊技媒体が存在するため）、ＰＲＤＹ信号がＯＮ状態となったことに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０におけるＲＡＭ２１ＴＭ３０２に保存されている未払出個数格納バッファの内容に基づいて、払出モータ２１ＴＭ２８９を駆動させ、未払出個数のデータが０になるま

で１個ずつ払出動作を行う。これにより、電源断の発生、その後に、設定変更モード又は設定確認モードに制御されたこと、及び、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａが開放状態となったことにより中断されていた遊技媒体の払出が完了する。このように、球貸の実行中に電源断が発生して遊技媒体の払出が中断されたときには、その後の電源復旧時に、未払出個数のデータがクリアされていないことに基づいて、また、設定変更モード又は設定確認モードが終了し、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａが閉鎖状態となったことを条件として、中断されていた遊技媒体の払出を再開して、球貸を完了させることが可能である。

【０９１７】

一方で、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０におけるＲＡＭ２１ＴＭ３０２を対象としたＲＡＭクリアが実行された場合（電源投入時にクリアスイッチ２１ＴＭ０５２ａが操作された場合）には、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、ＲＡＭ２１ＴＭ３０２内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに格納されていた未払出個数のデータがクリアされているため（払い出すべき残りの遊技媒体が存在しないため）、ＰＲＤＹ信号がＯＮ状態となったときにも、払出モータ２１ＴＭ２８９を駆動させず、払出動作を行わない。

【０９１８】

本実施例では、図１０－８（１）に示すように、クリアスイッチ２１ＴＭ０５２から出力されるＲＡＭクリア信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力されるが、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０には入力されない。そのため、主基板１１に対応したクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２が操作されたことより、遊技制御用マイクロコンピュータ１００を対象としたＲＡＭクリア（ステップＳ２１ＴＭ３０５０又はステップＳ２１ＴＭ３１５０）が実行されたとしても、払出制御基板２１ＴＭ０３７に対応したクリアスイッチ２１ＴＭ０５２ａが操作されていなければ、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０において、ＲＡＭ２１ＴＭ３０２内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに格納されている未払出個数のデータは初期化されない。このように、電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２が操作されたか否かにかかわらず（遊技制御用マイクロコンピュータ１００を対象としたＲＡＭクリア（ステップＳ２１ＴＭ３０５０又はステップＳ２１ＴＭ３１５０）が実行されたか否かにかかわらず）、クリアスイッチ２１ＴＭ０５２ａが操作されていなければ、未払出個数のデータは初期化されず、電源断発生前（電源復旧に伴い設定変更モード又は設定確認モードに制御される前）に実行されていた球貸処理において払い出すべき所定の遊技媒体数（即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から指定された払出個数であり、例えば２５個）のうち、払い出されなかった未払出個数分に関して、払出が実行されることになる。

【０９１９】

従って、遊技制御用マイクロコンピュータ１００を対象としたＲＡＭクリア（ステップＳ２１ＴＭ３０５０又はステップＳ２１ＴＭ３１５０）が実行されたか否かに関わらず、ＲＡＭ２１ＴＭ３０２に記憶されている未払出個数のデータは初期化されないため、球貸処理又は賞球処理において払い出すべき所定の遊技媒体数のデータを適切に保護できる。

【０９２０】

以上に示したように、球貸処理の実行中に電源断が発生したことにより払出が中断されると、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０において、ＲＡＭ２１ＴＭ３０２内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに未払出個数のデータが格納されることになる。ここで、電源投入時に主基板１１に対応したクリアスイッチ２１ＴＭ０５２が操作されたとしても、払出制御基板２１ＴＭ０３７に対応したクリアスイッチ２１ＴＭ０５２ａが操作されていなければ、未払個数のデータがクリアされずに維持されているため、中断されていた払出が再開されて、未払個数の遊技媒体の払出が完了する。即ち、電源復旧後に、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間を経て、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に、未払出個数分の払出が実行されることになる。

【０９２１】
なお、本実施形態では、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００が、払出制御基板２１ＴＭ０３７に設けられている（開放状態の検出信号が払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に入力される）例を示したが、このような形態に限らず、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００は、主基板１１に設けられる（開放状態の検出信号が遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される）ようにしても良い。このような構成とした場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００が、遊技機用枠３（又はガラス扉枠３ａ）の開放状態を検知したことに基づいて、接続確認信号の出力を停止する（ＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り替える）。これにより、接続確認信号が入力されなくなったことに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が、ＰＲＤＹ信号をＯＦＦ状態とすることにより、あるいは、ＥＸＳ信号をＯＮ状態としないことにより、球貸が実行されないようにする。
【０９２２】
（遊技機用枠又はガラス扉枠の開放状態検知に基づく賞球払出制限）
次に、遊技機用枠３が開放状態となったとき、ガラス扉枠３ａが開放状態となったときの賞球払出の制限方法に関して、図１０－９を用いて具体的に説明する。図１０－９は、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が備える遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００が、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの開放状態を検知しているときに、遊技制御用マイクロコンピュータ１００と払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０との信号の送受信を示すタイミング図である。図１０－９に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、賞球要求信号としての接続確認コマンドを払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に送信すると、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０から送信される受信ＡＣＫ信号としての接続ＯＫコマンドを受信する。遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、受信ＡＣＫ信号としての接続ＯＫコマンドを受信すると、受信した時点から１ｓ（１秒）経過後に賞球要求信号としての接続確認コマンドを再び送信する。遊技制御用マイクロコンピュータ１００および払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、接続状態が正常である限り、上記のような接続確認の通信処理を繰り返し実行する。
【０９２３】
このとき、遊技場の店員等が遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａを開放すると、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が備える遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００が、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの開放状態を検知する。遊技機用枠３が開放されている状態（及び、ガラス扉枠３ａと上皿が一体化されている構成であれば、ガラス扉枠３ａが開放されている状態）では、払い出されるべき賞球が流下する経路と、流下してきた賞球が貯留される上皿とが物理的に接続されていないため、仮に、この状態で賞球が払い出されてしまうと、遊技媒体が上皿に到達せずに落下してしまう。
【０９２４】
図１０－９の例では、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が備える遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００が、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの開放状態を検知しているときに、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が、第１始動入賞口、第２始動入賞口、第１一般入賞口～第４一般入賞口、及び、大入賞口の何れかの入賞口に関する遊技媒体の通過を検出したことに基づいて、賞球要求信号としての賞球個数コマンドを払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に送信するが、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの開放状態を検知している払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０では、遊技媒体の払出制御を実行せず、受信ＡＣＫ信号としての賞球準備中コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ１００に送信する。この賞球準備中コマンドは、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００が遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの開放状態を検知しなくなるまで、即ち、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａが閉鎖状態となるまで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に送信し続けられる。
【０９２５】

このように、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が備える遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００が、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの開放状態を検知している期間は、遊技媒体が各入賞口を通過して入賞を検知しても、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、払出モータ２１ＴＭ２８９を駆動させずに賞球の払出制御を実行しない。このようにして、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０による遊技媒体の払出制御を実行させないようにすることができる。そして、受信ＡＣＫ信号としての賞球準備中コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ１００に送信する。

【０９２６】

そして、遊技場の店員等が、当該パチンコ遊技機１を遊技可能な状態とするために遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａを何れも閉鎖状態とすることで、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が備える遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００が、遊技機用枠３の開放状態を検出しておらず、且つ、ガラス扉枠３ａの開放状態も検知していない状態となる。遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａが何れも閉鎖状態となったことに伴い、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、払出動作が可能なときには払出モータ２１ＴＭ２８９を駆動させ、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの開放状態が検知されている期間内の入賞に応じた所定数（賞球個数コマンドにより指定された数）の賞球の払出制御を実行する。そして、所定数の遊技媒体を払い出した払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、受信ＡＣＫ信号としての賞球終了コマンドを送信する。

【０９２７】

（開放状態検知終了後の賞球払出再開）

次に、賞球の払出が実行されている途中で遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａが開放状態とされたことにより払出が中断され、その後に遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａが閉鎖状態とされた場合の処理に関して、図１０－１０を用いて具体的に説明する。図１０－１０に示す例では、遊技媒体の払出を実行中に、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａが開放状態となったことを検知したことに基づいて、遊技媒体の払出を中断し、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａが開放状態ではなくなった（閉鎖状態となった）ことに基づいて、中断されていた払出を再開する。

【０９２８】

図１０－１０に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、賞球要求信号としての接続確認コマンドを払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に送信すると、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０から送信される受信ＡＣＫ信号としての接続ＯＫコマンドを受信する。遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、受信ＡＣＫ信号としての接続ＯＫコマンドを受信すると、受信した時点から１ｓ（１秒）経過後に賞球要求信号としての接続確認コマンドを再び送信する。遊技制御用マイクロコンピュータ１００および払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、接続状態が正常である限り、上記のような接続確認の通信処理を繰り返し実行する。

【０９２９】

接続確認の通信処理を実行していないとき（受信ＡＣＫ信号としての接続ＯＫコマンドを受信してから賞球要求信号としての接続確認コマンドを送信するまでの間）に入賞があった場合は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、賞球個数を示すデータを賞球要求信号に設定し、当該設定した賞球要求信号としての賞球個数コマンドを払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に送信する。払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、賞球要求信号としての賞球個数コマンドを受信すると、賞球個数コマンドで指定された個数の賞球の払い出しを行う。この賞球個数コマンドで指定された個数の賞球の払い出しを行っている期間に、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａが開放され、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が備える遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００が、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの開放を検知したことに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、払出モータ２１ＴＭ２８９の駆動を停止し、遊技媒体の払出を中断する。このとき、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０におけるＲＡＭ２１ＴＭ３０２内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに

、未払出個数のデータが格納される。
【０９３０】
この未払出個数は、中継基板２１ＴＭ０７２を介して払出制御基板２１ＴＭ０３７のＩ／Ｏポート２１ＴＭ３７２ｆに入力される払出個数カウントスイッチ２１ＴＭ３０１からの検出信号に基づいて更新される。具体的には、未払出個数は、払出モータ２１ＴＭ２８９により払い出すべき所定の遊技媒体数（即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から指定された払出個数であり、例えば１４個）から、払出個数カウントスイッチ２１ＴＭ３０１によりカウントされた個数（即ち、実際に払出モータ２１ＴＭ２８９により払い出された遊技媒体数）を減算することにより算出される。
【０９３１】
遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの開放状態を検知している払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０では、遊技媒体の払出制御を実行せず、受信ＡＣＫ信号としての賞球準備中コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ１００に送信する。この賞球準備中コマンドは、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００が遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの開放状態を検知しなくなるまで、即ち、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａが閉鎖状態となるまで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に送信し続けられる。
【０９３２】
このように、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａが開放状態である期間は、遊技媒体の払出の実行途中であっても、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、払出モータ２１ＴＭ２８９を駆動させずに遊技媒体の払出を実行しない。そして、受信ＡＣＫ信号としての賞球準備中コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ１００に送信する。
【０９３３】
払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が備える遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００により、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａが何れも閉鎖状態となったことを検知すると（遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの開放状態が終了したことを検知すると）、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａが閉鎖されたことに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０におけるＲＡＭ２１ＴＭ３０２に保存されている未払出個数格納バッファの内容に基づいて、払出モータ２１ＴＭ２８９を駆動させ、未払出個数のデータが０になるまで１個ずつ払出動作を行う。これにより、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの開放により中断されていた遊技媒体の払出が完了する。
【０９３４】
（電断発生時の賞球処理（設定変更モードに移行せず））
次に、賞球の払出が実行されている途中で電源断が発生したことにより払出が中断され、電源復旧後に設定変更モード又は設定確認モードに制御されない場合の処理に関して、図１０－１１を用いて具体的に説明する。図１０－１１に示す例では、遊技媒体の払出を実行中に電源断が発生したことに基づいて、遊技媒体の払出を中断し、電源投入後に設定変更モード又は設定確認モードに制御されることなく、接続確認信号がＯＮ状態となり、遊技機用枠３が閉鎖状態となった後に、中断されていた払出を再開する。
【０９３５】
図１０－１１に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、賞球要求信号としての接続確認コマンドを払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に送信すると、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０から送信される受信ＡＣＫ信号としての接続ＯＫコマンドを受信する。遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、受信ＡＣＫ信号としての接続ＯＫコマンドを受信すると、受信した時点から１ｓ（１秒）経過後に賞球要求信号としての接続確認コマンドを再び送信する。遊技制御用マイクロコンピュータ１００および払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、接続状態が正常である限り、上記のような接続確認の通信処理を繰り返し実行する。
【０９３６】
接続確認の通信処理を実行していないとき（受信ＡＣＫ信号としての接続ＯＫコマンドを

受信してから賞球要求信号としての接続確認コマンドを送信するまでの間）に入賞があった場合は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、賞球個数を示すデータを賞球要求信号に設定し、当該設定した賞球要求信号としての賞球個数コマンドを払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に送信する。払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、賞球要求信号としての賞球個数コマンドを受信すると、賞球個数コマンドで指定された個数の賞球の払い出しを行う。この賞球個数コマンドで指定された個数の賞球の払い出しを行っている期間において、電源断が発生すると、払出モータ２１ＴＭ２８９への電力供給が停止するので、払出モータ２１ＴＭ２８９の駆動を停止し、遊技媒体の払出を中断する。このとき、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０におけるＲＡＭ２１ＴＭ３０２内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに、未払出個数のデータが格納される。

【０９３７】

ここで、遊技場の店員は、電源投入を行うために、遊技機用枠３を開放状態とした後、電源スイッチ２１ＴＭ０５５をＯＮ状態とする。この際、パチンコ遊技機１を初期化させる場合には、さらにクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２を操作する。その後、主基板１１では、所定の電源基板からの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によって電源投入時処理が実行される。本例では、電源投入時に錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ状態であったことに基づいて、設定変更モード又は設定確認モードに制御されることなく、図１０－１に示したステップＳ２１ＴＭ１４７０以降の処理が実行されるものとする。ここで、ＣＰＵ１０３が、図１０－１に示すシリアル通信回路設定処理（ステップＳ２１ＴＭ１４８０）を実行するまでは、主基板１１から払出制御基板２１ＴＭ０３７に出力される接続確認信号がＯＦＦ状態である。

【０９３８】

払出制御基板２１ＴＭ０３７では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が起動し、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００により、遊技機用枠３の開放状態、ガラス扉枠３ａの開放状態を検出可能となったときに、遊技機用枠３が開放状態となっていることを検知する。

【０９３９】

払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、主基板１１からの接続確認信号がＯＦＦ状態であるため、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、払出モータ２１ＴＭ２８９を停止状態に維持する。その結果、電源投入後に、ＣＰＵ１０３が電源投入時処理となる所定の処理を実行している期間（電源投入後、設定変更モード又は設定確認モードに制御されることなく、図１０－１に示すシリアル通信回路設定処理（ステップＳ２１ＴＭ１４８０）を実行するまでの期間）は、払出モータ２１ＴＭ２８９の駆動が停止状態であるので、遊技媒体の払出を中断した状態を維持する。

【０９４０】

その結果、接続確認信号がＯＦＦ状態であるときには、払出モータ２１ＴＭ２８９は駆動しないので、接続確認信号がＯＦＦ状態である期間（電源投入してから、図１０－１に示すシリアル通信回路設定処理（ステップＳ２１ＴＭ１４８０）を実行するまでの期間）は、遊技媒体の払出が実行されない。

【０９４１】

ＣＰＵ１０３が、図１０－１に示すステップＳ２１ＴＭ１４８０のシリアル通信回路設定処理を実行すると、主基板１１からの接続確認信号がＯＮ状態となることに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、払出動作が可能なときには払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０におけるＲＡＭ２１ＴＭ３０２に保存されている未払出個数格納バッファの内容に基づいて、払出モータ２１ＴＭ２８９を駆動させ、未払出個数のデータが０になるまで１個ずつ払出動作を行う。ここで、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、接続確認信号がＯＮ状態となったときに、遊技機用枠３の開放状態が検出されておらず、且つ、ガラス扉枠３ａの開放状態も検出されていないことを

条件として、払出モータ２１ＴＭ２８９を駆動させ、払出動作を行うものとする。
【０９４２】
前述したように、電源投入後に、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００により、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａの開放状態を検出可能な状態となってから、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの開放状態を検知している期間は、設定変更モードに制御されているか否かによらず、また、設定確認モードに制御されているか否かによらず、遊技媒体の払出が実行されない。即ち、主基板１１からの接続確認信号がＯＮ状態となった場合でも、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００により、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの開放状態が検出されていれば、払出モータ２１ＴＭ２８９を駆動させないことにより、賞球処理を実行させないようにする。このように、接続確認信号がＯＮ状態の期間であっても、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａが開放状態となっている期間は、払出モータ２１ＴＭ２８９を駆動させない。
【０９４３】
なお、ＲＡＭクリア（ステップＳ２１ＴＭ３０５０又はステップＳ２１ＴＭ３１５０）が実行された場合には、遊技場の店員は、通常、ＲＡＭクリアが実行されたことを確認した後に、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａを閉鎖状態とするため、接続確認信号がＯＮ状態の期間（ステップＳ２１ＴＭ１４８０以降）であっても、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａが開放状態となっている場合がありうる。このような場合には、接続確認信号がＯＮ状態の期間であっても、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの開放状態が検出されていることに基づいて、払出モータ２１ＴＭ２８９の駆動は停止状態となり、遊技媒体の払出が実行されない。
【０９４４】
遊技場の店員が、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａを何れも閉鎖状態とすると、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、接続確認信号がＯＮ状態であり、且つ、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００により、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａの何れの開放状態も検出していないことに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０におけるＲＡＭ２１ＴＭ３０２に保存されている未払出個数格納バッファの内容に基づいて、払出モータ２１ＴＭ２８９を駆動させ、未払出個数のデータが０になるまで１個ずつ払出動作を行う。これにより、電源断の発生、及び、その後に遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａが開放状態となったことにより中断されていた遊技媒体の払出が完了する。このように、賞球の払出の実行中に電源断が発生して遊技媒体の払出が中断されたときには、その後の電源復旧時に、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａが閉鎖状態となったことを条件として、中断されていた遊技媒体の払出を再開して、賞球の払出を完了させることが可能である。
【０９４５】
（電断発生時の賞球処理（設定変更モードに移行））
次に、賞球の払出が実行されている途中で電源断が発生したことにより払出が中断され、電源復旧後に設定変更モード又は設定確認モードに制御された場合の処理に関して、図１０－１２を用いて具体的に説明する。本例においては、図１０－７（１）に示すように、電源投入時にクリアスイッチ２１ＴＭ０５２が操作されることにより、遊技制御用マイクロコンピュータ１００及び払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０の両方にＲＡＭクリア信号が送信されるものとする。図１０－１２に示す例では、遊技媒体の払出を実行中に電源断が発生したときに、実行中の払出を停止し、電源復旧後に設定変更モード又は設定確認モードに制御されたときに、払出を再開せず、また、設定変更モード又は設定確認モードが終了した後でも、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０のＲＡＭ２１ＴＭ３０２を対象としたＲＡＭクリアが実行されたことに基づいて、払出を再開しない。
【０９４６】
図１０－１２に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、賞球要求信号としての接続確認コマンドを払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に送信すると

、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０から送信される受信ＡＣＫ信号としての接続ＯＫコマンドを受信する。遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、受信ＡＣＫ信号としての接続ＯＫコマンドを受信すると、受信した時点から１ｓ（１秒）経過後に賞球要求信号としての接続確認コマンドを再び送信する。遊技制御用マイクロコンピュータ１００および払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、接続状態が正常である限り、上記のような接続確認の通信処理を繰り返し実行する。

【０９４７】

接続確認の通信処理を実行していないとき（受信ＡＣＫ信号としての接続ＯＫコマンドを受信してから賞球要求信号としての接続確認コマンドを送信するまでの間）に入賞があった場合は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、賞球個数を示すデータを賞球要求信号に設定し、当該設定した賞球要求信号としての賞球個数コマンドを払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に送信する。払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、賞球要求信号としての賞球個数コマンドを受信すると、賞球個数コマンドで指定された個数の賞球の払い出しを行う。この賞球個数コマンドで指定された個数の賞球の払い出しを行っている期間において、電源断が発生すると、払出モータ２１ＴＭ２８９への電力供給が停止するので、払出モータ２１ＴＭ２８９の駆動を停止し、遊技媒体の払出を中断する。このとき、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０におけるＲＡＭ２１ＴＭ３０２内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに、未払出個数のデータが格納される。

【０９４８】

ここで、遊技場の店員は、電源投入を行うために、遊技機用枠３を開放状態とした後、電源スイッチ２１ＴＭ０５５をＯＮ状態とする。この際、前述したように、設定変更モードに移行させるため（さらにパチンコ遊技機１を初期化するため）には、電源スイッチ２１ＴＭ０５５をＯＮ状態とするときに、錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＮ状態とし、且つ、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２もＯＮ状態としておく。また、設定確認モードに移行させるためには、電源スイッチ２１ＴＭ０５５をＯＮ状態とするときに、錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＮ状態とし、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２はＯＦＦ状態とする。

【０９４９】

その後、主基板１１では、所定の電源基板からの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によって電源投入時処理が実行される。本例では、電源投入時に錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であったことに基づいて設定変更モード又は設定確認モードに制御される。

【０９５０】

払出制御基板２１ＴＭ０３７では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が起動し、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００により、遊技機用枠３の開放状態、ガラス扉枠３ａの開放状態を検出可能となったときに、遊技機用枠３が開放状態となっていることを検知する。

【０９５１】

その後、ＣＰＵ１０３が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間は、主基板１１からの接続確認信号はＯＦＦ状態である。そのため、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、払出モータ２１ＴＭ２８９を停止状態に維持する。その結果、電源投入後に、ＣＰＵ１０３が電源投入時処理となる所定の処理を実行している期間（設定変更モード又は設定確認モードに制御され、図１０－１に示すシリアル通信回路設定処理（ステップＳ２１ＴＭ１４８０）を実行するまでの期間）は、払出モータ２１ＴＭ２８９の駆動が停止状態であるので、未払出個数のデータがクリアされていない場合であっても、遊技媒体の払出を中断した状態が維持されることになる。

【０９５２】

その後、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ状態に切り替えられると、設定変更モード又は設定確認モードが終了し、図１０－２に示したステップＳ２１ＴＭ３７１０以降の処理

が実行されるものとする。なお、ＲＡＭクリア処理が実行された場合には、ＲＡＭクリアが実行されたことが報知される。また、本例において、電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２が操作された場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００及び払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０の両方にＲＡＭクリア信号が送信されるため、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０におけるＲＡＭ２１ＴＭ３０２内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに格納されていた未払出個数のデータが、消去（クリアされる）。

【０９５３】

ＣＰＵ１０３が、図１０－１に示すシリアル通信回路設定処理（ステップＳ２１ＴＭ１４８０）を実行するまでは、主基板１１から払出制御基板２１ＴＭ０３７に出力される接続確認信号がＯＦＦ状態である。ＣＰＵ１０３が、図１０－１に示すステップＳ２１ＴＭ１４８０のシリアル通信回路設定処理を実行すると、主基板１１からの接続確認信号がＯＮ状態となることに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、払出動作が可能なときには、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０におけるＲＡＭ２１ＴＭ３０２に保存されている未払出個数格納バッファの内容に基づいて、払出モータ２１ＴＭ２８９を駆動させ、未払出個数のデータが０になるまで１個ずつ払出動作を行う。ここで、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、接続確認信号がＯＮ状態となったときに、遊技機用枠３の開放状態が検出されておらず、且つ、ガラス扉枠３ａの開放状態も検出されていないことを条件として、払出モータ２１ＴＭ２８９を駆動させ、払出動作を行うものとする。

【０９５４】

前述したように、電源投入後に、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００により、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａの開放状態を検出可能な状態となってから、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの開放状態を検知している期間は、設定変更モードに制御されているか否かによらず、また、設定確認モードに制御されているか否かによらず、遊技媒体の払出が実行されない。即ち、主基板１１からの接続確認信号がＯＮ状態となった場合でも、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００により、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの開放状態が検出されていれば、払出モータ２１ＴＭ２８９を駆動させないことにより、賞球処理を実行させないようにする。このように、接続確認信号がＯＮ状態の期間であっても、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａが開放状態となっている期間は、払出モータ２１ＴＭ２８９を駆動させない。

【０９５５】

ここで、ＲＡＭクリア（ステップＳ２１ＴＭ３０５０又はステップＳ２１ＴＭ３１５０）が実行された場合には、遊技場の店員は、通常、ＲＡＭクリアが実行されたことを確認した後に、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａを閉鎖状態とするため、接続確認信号がＯＮ状態の期間（ステップＳ２１ＴＭ１４８０以降）であっても、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａが開放状態となっている場合がありうる。このような場合には、接続確認信号がＯＮ状態の期間であっても、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの開放状態が検出されていることに基づいて、払出モータ２１ＴＭ２８９の駆動は停止状態となる。

【０９５６】

遊技場の店員が、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａを何れも閉鎖状態とすると、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、接続確認信号がＯＮ状態であり（設定変更モード又は設定確認モードの処理が終了しており）、且つ、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００により、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａの何れの開放状態も検出していないことに基づいて、払出モータ２１ＴＭ２８９を駆動させる。

【０９５７】

本例において、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０におけるＲＡＭ２１ＴＭ３０２を対象としたＲＡＭクリアが実行されていない場合（電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２が操作されていなかった場合）には、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、ＲＡＭ２１ＴＭ３０２内のバックアップ領域に形

成されている未払出個数格納バッファに格納されていた未払出個数のデータがクリアされていないため（払い出すべき残りの遊技媒体が存在するため）、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０におけるＲＡＭ２１ＴＭ３０２に保存されている未払出個数格納バッファの内容に基づいて、払出モータ２１ＴＭ２８９を駆動させ、未払出個数のデータが０になるまで１個ずつ払出動作を行う。これにより、電源断の発生、その後に、設定変更モード又は設定確認モードに制御されたこと、及び、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａが開放状態となったことにより中断されていた遊技媒体の払出が完了する。このように、賞球の払出の実行中に電源断が発生して遊技媒体の払出が中断されたときには、その後の電源復旧時に、未払出個数のデータがクリアされていないことに基づいて、また、設定変更モード又は設定確認モードが終了し、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａが閉鎖状態となったことを条件として、中断されていた遊技媒体の払出を再開して、賞球の払出を完了させることが可能である。

【０９５８】

一方で、図１０－１２に示すように、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０におけるＲＡＭ２１ＴＭ３０２を対象としたＲＡＭクリアが実行された場合（電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２が操作された場合）には、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、ＲＡＭ２１ＴＭ３０２内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに格納されていた未払出個数のデータがクリアされているため（払い出すべき残りの遊技媒体が存在しないため）、払出モータ２１ＴＭ２８９を駆動させず、払出動作を行わない。

【０９５９】

本実施例では、図１０－７（１）に示すように、クリアスイッチ２１ＴＭ０５２から出力されるＲＡＭクリア信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００及び払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０の両方に入力される。従って、遊技制御用マイクロコンピュータ１００を対象としたＲＡＭクリア（ステップＳ２１ＴＭ３０５０又はステップＳ２１ＴＭ３１５０）が実行されると、これに伴い、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０において、ＲＡＭ２１ＴＭ３０２内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに格納されている未払出個数のデータが初期化される。このように、電源投入時にクリアスイッチ２１ＴＭ０５２が操作されることにより、未払出個数のデータが初期化されてしまうため、電源断発生前（電源復旧に伴い設定変更モード又は設定確認モードに制御される前）に実行されていた賞球処理において払い出すべき所定の遊技媒体数（即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から指定された払出個数であり、例えば１４個）のうち、払い出されなかった未払出個数分に関しては、払出が行われない。

【０９６０】

以上に示したように、賞球処理の実行中に電源断が発生したことにより払出が中断されると、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０において、ＲＡＭ２１ＴＭ３０２内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに未払出個数のデータが格納されることになる。ここで、電源投入時にクリアスイッチ２１ＴＭ０５２が操作されることにより、未払個数のデータがクリアされるため、中断されていた払出が再開されることなく強制終了（中止）される。即ち、電源復旧時、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間、設定変更モード又は設定確認モードの終了後、に未払出個数分の払出を実行しないことになる。

【０９６１】

（電断発生時の賞球処理（設定変更モードに移行）に関する変形例）

次に、賞球の払出が実行されている途中で電源断が発生したことにより払出が中断され、電源復旧後に設定変更モード又は設定確認モードに制御された場合の処理に関して、図１０－１３を用いて具体的に説明する。本例においては、図１０－８（１）に示すように、電源投入時にクリアスイッチ２１ＴＭ０５２が操作されることにより、遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＲＡＭ１０２が初期化され、電源投入時にクリアスイッチ２１ＴＭ０５２ａが操作されることにより、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０の

ＲＡＭ２１ＴＭ３０２が初期化される。図１０－１３に示す例では、遊技媒体の払出を実行中に電源断が発生したときに、実行中の払出を停止し、電源復旧後に設定変更モード又は設定確認モードに制御されたときに、払出を再開せず、設定変更モード又は設定確認モードが終了した後に、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０のＲＡＭ２１ＴＭ３０２を対象としたＲＡＭクリアが実行されていないことに基づいて、払出が再開される。

【０９６２】

図１０－１３に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、賞球要求信号としての接続確認コマンドを払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に送信すると、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０から送信される受信ＡＣＫ信号としての接続ＯＫコマンドを受信する。遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、受信ＡＣＫ信号としての接続ＯＫコマンドを受信すると、受信した時点から１ｓ（１秒）経過後に賞球要求信号としての接続確認コマンドを再び送信する。遊技制御用マイクロコンピュータ１００および払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、接続状態が正常である限り、上記のような接続確認の通信処理を繰り返し実行する。

【０９６３】

接続確認の通信処理を実行していないとき（受信ＡＣＫ信号としての接続ＯＫコマンドを受信してから賞球要求信号としての接続確認コマンドを送信するまでの間）に入賞があった場合は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、賞球個数を示すデータを賞球要求信号に設定し、当該設定した賞球要求信号としての賞球個数コマンドを払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に送信する。払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、賞球要求信号としての賞球個数コマンドを受信すると、賞球個数コマンドで指定された個数の賞球の払い出しを行う。この賞球個数コマンドで指定された個数の賞球の払い出しを行っている期間において、電源断が発生すると、払出モータ２１ＴＭ２８９への電力供給が停止するので、払出モータ２１ＴＭ２８９の駆動を停止し、遊技媒体の払出を中断する。このとき、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０におけるＲＡＭ２１ＴＭ３０２内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに、未払出個数のデータが格納される。

【０９６４】

ここで、遊技場の店員は、電源投入を行うために、遊技機用枠３を開放状態とした後、電源スイッチ２１ＴＭ０５５をＯＮ状態とする。この際、前述したように、設定変更モードに移行させるため（さらに遊技制御用マイクロコンピュータ１００を初期化するため）には、電源スイッチ２１ＴＭ０５５をＯＮ状態とするときに、錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＮ状態とし、且つ、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２もＯＮ状態としておく。また、設定確認モードに移行させるためには、電源スイッチ２１ＴＭ０５５をＯＮ状態とするときに、錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＮ状態とし、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２はＯＦＦ状態とする。

【０９６５】

その後、主基板１１では、所定の電源基板からの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によって電源投入時処理が実行される。本例では、電源投入時に錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であったことに基づいて設定変更モード又は設定確認モードに制御される。

【０９６６】

払出制御基板２１ＴＭ０３７では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が起動し、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００により、遊技機用枠３の開放状態、ガラス扉枠３ａの開放状態を検出可能となったときに、遊技機用枠３が開放状態となっていることを検知する。

【０９６７】

その後、ＣＰＵ１０３が設定変更モード又は設定確認モードの処理を実行している間は、主基板１１からの接続確認信号はＯＦＦ状態である。そのため、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、払出モータ２１ＴＭ２８９を停止状態に維持する。その結果

、電源投入後に、ＣＰＵ１０３が電源投入時処理となる所定の処理を実行している期間（設定変更モード又は設定確認モードに制御され、図１０－１に示すシリアル通信回路設定処理（ステップＳ２１ＴＭ１４８０）を実行するまでの期間）は、払出モータ２１ＴＭ２８９の駆動が停止状態であるので、未払出個数のデータがクリアされていない場合であっても、遊技媒体の払出を中断した状態が維持されることになる。

【０９６８】

その後、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ状態に切り替えられると、設定変更モード又は設定確認モードが終了し、図１０－２に示したステップＳ２１ＴＭ３７１０以降の処理が実行されるものとする。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるＲＡＭクリア処理が実行された場合には、ＲＡＭクリアが実行されたことが報知される。また、本例において、電源投入時に払出制御基板２１ＴＭ０３７に対応したクリアスイッチ２１ＴＭ０５２ａが操作された場合には、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０にＲＡＭクリア信号が送信されるため、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０におけるＲＡＭ２１ＴＭ３０２内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに格納されていた未払出個数のデータが、消去（クリアされる）。

【０９６９】

ＣＰＵ１０３が、図１０－１に示すシリアル通信回路設定処理（ステップＳ２１ＴＭ１４８０）を実行するまでは、主基板１１から払出制御基板２１ＴＭ０３７に出力される接続確認信号がＯＦＦ状態である。ＣＰＵ１０３が、図１０－１に示すステップＳ２１ＴＭ１４８０のシリアル通信回路設定処理を実行すると、主基板１１からの接続確認信号がＯＮ状態となることに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、払出動作が可能なときには、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０におけるＲＡＭ２１ＴＭ３０２に保存されている未払出個数格納バッファの内容に基づいて、払出モータ２１ＴＭ２８９を駆動させ、未払出個数のデータが０になるまで１個ずつ払出動作を行う。ここで、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、接続確認信号がＯＮ状態となったときに、遊技機用枠３の開放状態が検出されておらず、且つ、ガラス扉枠３ａの開放状態も検出されていないことを条件として、払出モータ２１ＴＭ２８９を駆動させ、払出動作を行うものとする。

【０９７０】

前述したように、電源投入後に、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００により、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａの開放状態を検出可能な状態となってから、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの開放状態を検知している期間は、設定変更モードに制御されているか否かによらず、また、設定確認モードに制御されているか否かによらず、遊技媒体の払出が実行されない。即ち、主基板１１からの接続確認信号がＯＮ状態となった場合でも、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００により、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの開放状態が検出されていれば、払出モータ２１ＴＭ２８９を駆動させないことにより、賞球処理を実行させないようにする。このように、接続確認信号がＯＮ状態の期間であっても、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａが開放状態となっている期間は、払出モータ２１ＴＭ２８９を駆動させない。

【０９７１】

ここで、ＲＡＭクリア（ステップＳ２１ＴＭ３０５０又はステップＳ２１ＴＭ３１５０）が実行された場合には、遊技場の店員は、通常、ＲＡＭクリアが実行されたことを確認した後に、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａを閉鎖状態とするため、設定変更モード又は設定確認モードの処理が終了した後の接続確認信号がＯＮ状態の期間（ステップＳ２１ＴＭ１４８０以降）であっても、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａが開放状態となっている場合がありうる。このような場合には、設定変更モード又は設定確認モードの処理が終了した後の接続確認信号がＯＮ状態の期間であっても、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの開放状態が検出されていることに基づいて、払出モータ２１ＴＭ２８９の駆動は停止状態となる。

【０９７２】

遊技場の店員が、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａを何れも閉鎖状態とすると、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、接続確認信号がＯＮ状態であり、且つ、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００により、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａの何れの開放状態も検出していないことに基づいて、払出モータ２１ＴＭ２８９の駆動を開始する。

【０９７３】

本例において、図１０－８（２）に示すように、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０におけるＲＡＭ２１ＴＭ３０２を対象としたＲＡＭクリアが実行されていない場合（電源投入時にクリアスイッチ２１ＴＭ０５２ａが操作されていなかった場合）には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるＲＡＭ１０２を対象としたＲＡＭクリア（ステップＳ２１ＴＭ３０５０又はステップＳ２１ＴＭ３１５０）が実行された場合（電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２が操作された場合））であっても、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、ＲＡＭ２１ＴＭ３０２内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに格納されていた未払出個数のデータがクリアされていないため（払い出すべき残りの遊技媒体が存在するため）、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０におけるＲＡＭ２１ＴＭ３０２に保存されている未払出個数格納バッファの内容に基づいて、払出モータ２１ＴＭ２８９を駆動させ、未払出個数のデータが０になるまで１個ずつ払出動作を行う。これにより、電源断の発生、その後に、設定変更モード又は設定確認モードに制御されたこと、及び、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａが開放状態となったことにより中断されていた遊技媒体の払出が完了する。このように、賞球の払出の実行中に電源断が発生して遊技媒体の払出が中断されたときには、その後の電源復旧時に、未払出個数のデータがクリアされていないことに基づいて、また、設定変更モード又は設定確認モードが終了し、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａが閉鎖状態となったことを条件として、中断されていた遊技媒体の払出を再開して、賞球の払出を完了させることが可能である。

【０９７４】

一方で、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０におけるＲＡＭ２１ＴＭ３０２を対象としたＲＡＭクリアが実行された場合（電源投入時にクリアスイッチ２１ＴＭ０５２ａが操作された場合）には、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０は、ＲＡＭ２１ＴＭ３０２内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに格納されていた未払出個数のデータがクリアされているため（払い出すべき残りの遊技媒体が存在しないため）、払出モータ２１ＴＭ２８９を駆動させず、払出動作を行わない。

【０９７５】

本実施例では、図１０－８（１）に示すように、クリアスイッチ２１ＴＭ０５２から出力されるＲＡＭクリア信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力されるが、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０には入力されない。そのため、主基板１１に対応したクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２が操作されたことより、遊技制御用マイクロコンピュータ１００を対象としたＲＡＭクリア（ステップＳ２１ＴＭ３０５０又はステップＳ２１ＴＭ３１５０）が実行されたとしても、払出制御基板２１ＴＭ０３７に対応したクリアスイッチ２１ＴＭ０５２ａが操作されていなければ、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０において、ＲＡＭ２１ＴＭ３０２内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに格納されている未払出個数のデータは初期化されない。このように、電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２が操作されたか否かにかかわらず（遊技制御用マイクロコンピュータ１００を対象としたＲＡＭクリア（ステップＳ２１ＴＭ３０５０又はステップＳ２１ＴＭ３１５０）が実行されたか否かにかかわらず）、クリアスイッチ２１ＴＭ０５２ａが操作されていなければ、未払出個数のデータは初期化されず、電源断発生前（電源復旧に伴い設定変更モード又は設定確認モードに制御される前）に実行されていた賞球処理において払い出すべき所定の遊技媒体数（即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から指定された払出個数であり、例えば１４個）のうち、払い出されなかった未払出個数分に関して、払出が実行されることになる。

【０９７６】
以上に示したように、賞球処理の実行中に電源断が発生したことにより払出が中断されると、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０において、ＲＡＭ２１ＴＭ３０２内のバックアップ領域に形成されている未払出個数格納バッファに未払出個数のデータが格納されることになる。ここで、電源投入時に主基板１１に対応したクリアスイッチ２１ＴＭ０５２が操作されたとしても、払出制御基板２１ＴＭ０３７に対応したクリアスイッチ２１ＴＭ０５２ａが操作されていなければ、未払個数のデータがクリアされずに維持されているため、中断されていた払出が再開されて、未払個数の遊技媒体の払出が完了する。即ち、電源復旧後に、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間を経て、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に、未払出個数分の払出が実行されることになる。

【０９７７】
なお、本実施形態では、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００が、払出制御基板２１ＴＭ０３７に設けられている（開放状態の検出信号が払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に入力される）例を示したが、このような形態に限らず、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００は、主基板１１に設けられる（開放状態の検出信号が遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される）ようにしても良い。このような構成とした場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００が、遊技機用枠３（又はガラス扉枠３ａ）の開放状態を検知したことに基づいて、入賞を検知しても、賞球個数コマンドを送信しない。これにより、賞球個数コマンドを受信しなくなったことに基づいて、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が、払出モータ２１ＴＭ２８９を駆動させないことにより、賞球の払出が実行されないようにする。

【０９７８】
（セキュリティ信号及び設定変更対応信号の出力期間）
前述したように、図９－３９（１）に示すパターン１の例では、第１０端子からセキュリティ信号を出力可能である。このセキュリティ信号により、前述したように、初期化処理（ＲＡＭクリア）、不正行為の検出、遊技停止対象エラーの検出等が行われた可能性を外部に通知可能である。また、セキュリティ信号は、設定変更モード又は設定確認モードに関する処理が開始されてから、設定変更モード又は設定確認モードに関する処理が終了して通常遊技処理に移行するまで（例えば、図１０－１及び図１０－２に示した、ステップＳ２１ＴＭ３５１０から、ステップＳ２１ＴＭ３０６０又はステップＳ２１ＴＭ３０７０でＮＯと判定されて通常遊技処理が実行されるまで）の期間にＯＮ状態となる。

【０９７９】
また、図９－３９（１）に示すパターン１の例では、第７端子からは設定変更対応信号を出力可能である。設定変更対応信号は、設定変更モード又は設定確認モードに関する処理が開始されてから、設定変更モード又は設定確認モードに関する処理が終了して通常遊技処理に移行するまで（例えば、図１０－１及び図１０－２に示した、ステップＳ２１ＴＭ３５１０から、ステップＳ２１ＴＭ３０６０又はステップＳ２１ＴＭ３０７０でＮＯと判定されて通常遊技処理が実行されるまで）の期間にＯＮ状態となる。この設定変更対応信号により、設定変更モード又は設定確認モードに関する処理が実行されたこと（設定値の変更又は確認に関連した処理が実行されたこと）を外部に通知可能となっている。また、設定変更モード又は設定確認モードが終了すると（通常遊技処理に移行すると）、一旦は、第７端子から出力される設定変更対応信号がＯＦＦ状態となり、その後に同じ第７端子から、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている現在の設定値に対応した数のパルス状の設定変更対応信号が出力されるため、設定値を外部に通知可能となっている。

【０９８０】
具体的には、図１０－１４（１）に示すように、電源投入時にＲＡＭクリア（例えば、図１０－１に示したステップＳ２１ＴＭ３０５０又はステップＳ２１ＴＭ３１５０）を伴う設定変更モードに移行した場合には、第７端子から設定変更対応信号が出力され、これと

同時に、第１０端子からはセキュリティ信号が出力される。そして、ＲＡＭクリア（ステップＳ２１ＴＭ３０５０又はステップＳ２１ＴＭ３１５０）が実行されたことに基づいて、設定変更モードが終了して通常遊技処理に移行した後も、３０秒間はセキュリティ信号がＯＮ状態とされる。また、設定変更モードが終了したことに伴い（正確には設定変更モードが終了して通常遊技処理に移行してから５０ｍｓ経過したタイミングで）、設定変更対応信号が一旦はＯＦＦ状態となるが、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値が２であることに基づいて、特殊態様の設定変更対応信号として２のパルスが出力されている。

【０９８１】

一方で、図１０－１４（２）に示すように、電源投入時にＲＡＭクリア（例えば、図１０－１に示したステップＳ２１ＴＭ３０５０又はステップＳ２１ＴＭ３１５０）は実行されたものの、設定変更モードに移行しなかった場合には、電源投入時（ＲＡＭクリア実行時）から３０秒間はセキュリティ信号がＯＮ状態となるが、設定変更対応信号はＯＮ状態とはならない。

【０９８２】

このように、セキュリティ信号は、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間もＯＮ状態となる。従って、外部装置が、設定変更対応信号の入力を想定しておらず、設定変更対応信号の入力に基づく処理が実行されないように構成されている場合であっても、少なくともセキュリティ信号の入力に基づいて、設定変更モード又は設定確認モードに制御された可能性があることを認識可能となっている。

【０９８３】

図１０－１５（３）及び（４）に示すように、設定変更対応信号は、設定変更モード又は設定確認モードが開始されたときにＯＮ状態となり、設定変更モード又は設定確認モードが終了したときに（正確には、設定変更モード又は設定確認モードが終了して通常遊技処理に移行してから５０ｍｓ経過したタイミングで）ＯＦＦ状態となる。セキュリティ信号に関しても、設定変更モード又は設定確認モードが開始されたときにＯＮ状態となるが、図１０－１５（３）に示すように、ＲＡＭクリア（ステップＳ２１ＴＭ３０５０又はステップＳ２１ＴＭ３１５０）が実行された場合には、設定変更モードが終了した後に直ちにＯＦＦ状態とはならず、設定変更モードが終了した後も、３０秒間はＯＮ状態が継続される。一方、図１０－１５（４）に示すように、ＲＡＭクリア（ステップＳ２１ＴＭ３０５０又はステップＳ２１ＴＭ３１５０）が実行されなかった場合には、設定確認モードが終了したときに（正確には、設定確認モードが終了して通常遊技処理に移行してから５０ｍｓ経過したタイミングで）ＯＦＦ状態となる。

【０９８４】

また、図１０－１５（３）及び（４）の何れの場合にも、設定変更モード又は設定確認モードの終了に伴い、設定変更対応信号が一旦はＯＦＦ状態となるが（正確には設定変更モード又は設定確認モードが終了して通常遊技処理に移行してから５０ｍｓが経過したタイミングでＯＦＦ状態となるが）、その後に（例えば、さらに５０ｍｓ以上が経過した後で）、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値が２であることに基づいて、特殊態様の設定変更対応信号として２のパルスが出力されている。これにより、ホールコンピュータ等の外部装置において、各遊技機の設定値を容易に特定可能となる。

【０９８５】

一方、図１０－１４（２）に示したように、ＲＡＭクリア（ステップＳ２１ＴＭ３０５０又はステップＳ２１ＴＭ３１５０）が実行されて、設定変更モードに移行しなかった場合には、セキュリティ信号は、電源投入時（ＲＡＭクリア実行時）から３０秒間、ＯＮ状態となる。

【０９８６】

従って、セキュリティ信号が入力される外部装置側では、セキュリティ信号の入力期間が３０秒程度である場合には、ＲＡＭクリア（ステップＳ２１ＴＭ３０５０又はステップＳ２１ＴＭ３１５０）が実行されたものの、設定変更モードに移行しなかった可能性がある

ことを認識可能である。一方、セキュリティ信号の入力期間が３０秒を超えている場合には、設定変更モード又は設定確認モードに移行した可能性があること（特に、ＲＡＭクリアを伴う設定変更モードに移行した可能性が高いこと）を認識可能であり、セキュリティ信号の入力期間が３０秒に達しなかった場合には、ＲＡＭクリア（ステップＳ２１ＴＭ３０５０又はステップＳ２１ＴＭ３１５０）が実行されることなく、設定確認モードに移行した可能性があること（設定値を変更可能な状態となることなく確認のみが行われた可能性があること）を認識可能である。

【０９８７】

つまり、セキュリティ信号の入力期間が３０秒程度である場合には、ＲＡＭクリア（ステップＳ２１ＴＭ３０５０又はステップＳ２１ＴＭ３１５０）が実行されたものの、設定変更モードに移行しなかった可能性があることを、ホールコンピュータ等の管理装置において認識可能であり、セキュリティ信号の入力期間が３０秒未満である場合には、ＲＡＭクリア（ステップＳ２１ＴＭ３０５０又はステップＳ２１ＴＭ３１５０）が実行されることなく、設定確認モードに移行した可能性があること（設定値を変更可能な状態となることなく確認のみが行われた可能性があること）を、管理装置において認識可能であり、セキュリティ信号の入力期間が３０秒を超えている場合には、設定変更モード又は設定確認モードに移行した可能性があること（特に、ＲＡＭクリアを伴う設定変更モードに移行した可能性が高いこと）を、管理装置において認識可能である。このように、遊技機のセキュリティ信号の出力期間によって、外部側で遊技機がどのような制御を実行したかを区別することができる。

【０９８８】

従って、外部装置が、設定変更対応信号の入力を想定しておらず、設定変更対応信号の入力に基づく処理が実行されないように構成されている場合であっても、少なくともセキュリティ信号の入力に基づいて、ＲＡＭクリア（ステップＳ２１ＴＭ３０５０又はステップＳ２１ＴＭ３１５０）が実行された可能性と、設定変更モード又は設定確認モードに制御された可能性とを、区別して認識可能となっている。

【０９８９】

また、本実施形態では、遊技機が設定変更モードに制御されるときには、電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮ状態であるため、必ずＲＡＭクリアが実行されることになる（ステップＳ２１ＴＭ３０５０又はステップＳ２１ＴＭ３１５０）。その結果、セキュリティ信号の出力期間は、設定変更モードに制御されている期間＋３０秒間程度となる。一方、遊技機が設定確認モードに制御されるときには、電源投入時にクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＦＦ状態であり、ＲＡＭクリアフラグが０の状態である（ステップＳ２１ＴＭ３５７０でＹＥＳである）ため、ＲＡＭクリア（ステップＳ２１ＴＭ３０５０又はステップＳ２１ＴＭ３１５０）が実行されていない。その結果、セキュリティ信号の出力期間は、設定確認モードに制御されている期間（正確には設定確認モードに制御されている期間＋５０ｍｓ程度）となる。

【０９９０】

このように、遊技機が設定変更モードに制御された場合と、設定確認モードに制御された場合とで、セキュリティ信号の出力期間が異なることにより、外部装置側で、各遊技機が、設定変更モードに制御されたのか、あるいは、設定確認モードに制御されたのか、を区別して特定することが可能となっている。

【０９９１】

また、本実施形態では、設定変更対応信号が、設定変更モード又は設定確認モードが開始されたときにＯＮ状態となり、設定変更モード又は設定確認モードが終了したときに（正確には、設定変更モード又は設定確認モードが終了して通常遊技処理に移行してから５０ｍｓ経過したタイミングで）ＯＦＦ状態となる。そのため、外部装置側では、設定変更対応信号の入力期間によって、設定変更モード又は設定確認モードへの制御期間を特定可能となっている。また、設定変更対応信号の入力期間よりもセキュリティ信号の入力期間の方が３０秒程度長くなった場合には、設定変更モードに制御されたこと及びこれに伴うＲ

ＡＭクリアが実行されたことを認識可能であり、設定変更対応信号の入力期間とセキュリティ信号の入力期間が同じ期間であった場合には、ＲＡＭクリアを伴わない設定確認モードに制御されたことを認識可能である。

【０９９２】

このように、セキュリティ信号と、設定変更対応信号とが、異なる出力端子から出力されることにより、これらの信号が入力される外部装置側では、当該遊技機において所定事象（本例ではＲＡＭクリア）が発生したことと、当該遊技機が設定変更モード又は設定確認モードに制御されたことを区別して特定可能となる。そして、設定変更モード又は設定確認モードへの制御期間を明確に特定可能となり、設定変更モード及び設定確認モードの何れに制御されたのかも、セキュリティ信号の入力期間に基づいて特定可能となる。

【０９９３】

次に、電源投入時に錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であり、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＦＦ状態であったことに基づいて、ＲＡＭクリア（ステップＳ２１ＴＭ３０５０又はステップＳ２１ＴＭ３１５０）を伴わずに、設定確認モードに移行し、設定確認モードが開始されてから（例えば、ステップＳ２１ＴＭ３５１０で設定変更中フラグがセットされてから）５０ｍｓ未満で、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ状態とされたことにより、設定確認モードが終了して通常遊技処理に移行したものとする。

【０９９４】

このとき、図１０－１５（５）に示すように、設定確認モードが開始されたタイミングを起点に、第７端子から設定変更対応信号が出力され、これと同時に、第１０端子からはセキュリティ信号が出力される。そして、設定確認モードが開始されてから５０ｍｓ未満で、設定確認モードが終了して（錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ状態とされて）通常遊技処理に移行した場合であっても、少なくとも５０ｍｓ以上の期間、設定変更対応信号及びセキュリティ信号は継続して出力されるようになっている。即ち、設定変更対応信号及びセキュリティ信号に関しては、一旦ＯＮ状態となると、少なくとも５０ｍｓはＯＮ状態が維持される。

【０９９５】

仮に、設定変更対応信号及びセキュリティ信号がＯＮ状態となる期間が所定期間（本例では５０ｍｓ）未満であったとすると、ホールコンピュータ等の外部装置側では、パチンコ遊技機１が設定変更モード又は設定確認モードに移行したことを認識することが困難となってしまう。本実施形態のように、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間によらず、少なくとも所定期間（本例では５０ｍｓ）は、設定変更対応信号及びセキュリティ信号をＯＮ状態とすることにより、外部装置側で、各パチンコ遊技機１が、設定変更モード又は設定確認モードに移行したことを認識可能としている。

【０９９６】

また、設定変更対応信号に関しては、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に、パルス幅が１００ｍｓの特殊態様で設定変更対応信号が出力されることにより、ホールコンピュータ等の外部装置側で、各パチンコ遊技機１の設定値を特定して管理可能となっている。仮に、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間が５０ｍｓ未満であったことに応じて、設定変更対応信号がＯＮ状態となってから５０ｍｓ未満でＯＦＦ状態に切り替わり、その後に、設定値格納領域に格納されている設定値に対応した数の１００ｍｓ幅のパルスが出力される構成とした場合には、外部装置において、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間（５０ｍｓ未満）に相当する設定変更対応信号を認識することができず、その後に出力される特殊態様（パルス幅が１００ｍｓ）の設定変更対応信号のみを認識することで、当該パチンコ遊技機１の設定値を誤って認識してしまうおそれがある。本実施形態のように、設定変更モード又は設定確認モードに制御されている期間によらず、少なくとも所定期間（本例では５０ｍｓ）は、設定変更対応信号をＯＮ状態とすることにより、外部装置側で、各パチンコ遊技機１の設定値を正確に特定できるようになる。

【０９９７】
図１０－１６は、演出制御基板１２が備える演出装置に関する他の例を示す図である。本例では、図２に示した例とは異なり、ランプ制御基板１４に、遊技効果ランプ９の他、画面外第１保留表示器２１ＴＭ１０１、画面外第２保留表示器２１ＴＭ１０２、第４図柄表示器２１ＴＭ１０３、及び、設定変更状態表示器２１ＴＭ１０４が接続されており、これらは何れもＬＥＤ等の発光装置により構成されている。また、これらの発光装置は何れも画像表示装置５の画面枠外に設けられている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、ランプ制御基板１４を介して、これらの発光装置の発光を制御する。本例では、これらの発光装置は全て共通の発光色で発光するものとする。
【０９９８】
画面外第１保留表示器２１ＴＭ１０１は、２つの発光装置により構成されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数の変更があったとき、即ち、第１始動入賞口への入賞が発生したとき（第１保留記憶数が増加したとき）、及び、第１特別図柄の変動表示が終了して表示結果が確定したとき（第１保留記憶数が減少したとき）に、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から、更新後の第１保留記憶数を指定する第１保留記憶数指定コマンドを受信すると、第１保留記憶数指定コマンドにより指定された第１保留記憶数に対応した態様で画面外第１保留表示器２１ＴＭ１０１を発光させる。
【０９９９】
例えば、第１保留記憶数指定コマンドにより指定された第１保留記憶数が１である場合には、一方の発光装置を点灯状態として、他方の発光装置は消灯状態とする。また、第１保留記憶数指定コマンドにより指定された第１保留記憶数が２である場合には、両方の発光装置を点灯状態とする。また、第１保留記憶数指定コマンドにより指定された第１保留記憶数が３である場合には、一方の発光装置を点滅状態として、他方の発光装置は点灯状態とする。そして、第１保留記憶数指定コマンドにより指定された第１保留記憶数が４である場合には、両方の発光装置を点滅状態とする。
【１０００】
画面外第２保留表示器２１ＴＭ１０２は、２つの発光装置により構成されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２保留記憶数の変更があったとき、即ち、第２始動入賞口への入賞が発生したとき（第２保留記憶数が増加したとき）、及び、第２特別図柄の変動表示が終了して表示結果が確定したとき（第２保留記憶数が減少したとき）に、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から、更新後の第２保留記憶数を指定する第２保留記憶数指定コマンドを受信すると、第２保留記憶数指定コマンドにより指定された第２保留記憶数に対応した態様で画面外第２保留表示器２１ＴＭ１０２を発光させる。
【１００１】
例えば、第２保留記憶数指定コマンドにより指定された第２保留記憶数が１である場合には、一方の発光装置を点灯状態として、他方の発光装置は消灯状態とする。また、第２保留記憶数指定コマンドにより指定された第２保留記憶数が２である場合には、両方の発光装置を点灯状態とする。また、第２保留記憶数指定コマンドにより指定された第２保留記憶数が３である場合には、一方の発光装置を点滅状態として、他方の発光装置は点灯状態とする。そして、第２保留記憶数指定コマンドにより指定された第２保留記憶数が４である場合には、両方の発光装置を点滅状態とする。
【１００２】
第４図柄表示器２１ＴＭ１０３は、２つの発光装置により構成されている。ここで、一方の発光装置は、主基板１１側の第１特別図柄表示装置４Ａに対応した第４図柄の変動表示装置であり、第１特別図柄の変動表示が開始されたタイミングで点滅（即ち変動表示）を開始し、第１特別図柄の変動表示が終了したタイミングで消灯状態又は点灯状態となり（即ち変動表示が終了し）、表示結果が導出される。また、他方の発光装置は、主基板１１側の第２特別図柄表示装置４Ｂに対応した第４図柄の変動表示装置であり、第２特別図柄の変動表示が開始されたタイミングで点滅（即ち変動表示）を開始し、第２特別図柄の変動表示が終了したタイミングで消灯状態又は点灯状態となり（即ち変動表示が終了し）、

表示結果が導出される。
【１００３】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特別図柄の変動表示が開始されるときに、第１保留記憶数が減算されたことを指定する第１保留記憶数減算指定コマンド、表示結果を指定する表示結果指定コマンド、及び、特別図柄の変動時間を指定する変動パターンコマンド、という１セットのコマンドを、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から受信したことに基づいて、第１特別図柄の変動表示が実行されること、及び、第１特別図柄の変動時間を特定可能となっている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特別図柄の変動表示が終了して表示結果が確定したときに、図柄確定指定コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ１００から受信したことに基づいて、第１特別図柄の変動表示が終了して表示結果が導出されたことを特定可能となっている。
【１００４】
ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特別図柄の変動表示が開始されることに伴う上記１セットのコマンドを受信すると、第４図柄表示器２１ＴＭ１０３における一方の発光装置の点滅（即ち変動表示）を開始し、変動パターンコマンドにより指定された変動時間が経過したときに、図柄確定指定コマンドを受信したことに応じて、一方の発光装置を消灯状態又は点灯状態とする（即ち表示結果を確定させる）。例えば、表示結果指定コマンドにより「はずれ」の表示結果が指定されていた場合には、図柄確定期間において一方の発光装置を消灯させ、表示結果指定コマンドにより「大当り」の表示結果が指定されていた場合には、図柄確定期間において一方の発光装置を点灯させる。
【１００５】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２特別図柄の変動表示が開始されるときに、第２保留記憶数が減算されたことを指定する第２保留記憶数減算指定コマンド、表示結果を指定する表示結果指定コマンド、及び、特別図柄の変動時間を指定する変動パターンコマンド、という１セットのコマンドを、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から受信したことに基づいて、第２特別図柄の変動表示が実行されること、及び、第２特別図柄の変動時間を特定可能となっている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２特別図柄の変動表示が終了して表示結果が確定したときに、図柄確定指定コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ１００から受信したことに基づいて、第２特別図柄の変動表示が終了して表示結果が導出されたことを特定可能となっている。
【１００６】
ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２特別図柄の変動表示が開始されることに伴う上記１セットのコマンドを受信すると、第４図柄表示器２１ＴＭ１０３における他方の発光装置の点滅（即ち変動表示）を開始し、変動パターンコマンドにより指定された変動時間が経過したときに、図柄確定指定コマンドを受信したことに応じて、他方の発光装置を消灯状態又は点灯状態とする（即ち表示結果を確定させる）。例えば、表示結果指定コマンドにより「はずれ」の表示結果が指定されていた場合には、図柄確定期間において他方の発光装置を消灯させ、表示結果指定コマンドにより「大当り」の表示結果が指定されていた場合には、図柄確定期間において他方の発光装置を点灯させる。
【１００７】
なお、画面外第１保留表示器２１ＴＭ１０１の発光色と画面外第２保留表示器２１ＴＭ１０２の発光色とを異ならせるようにしても良く、例えば、前者を青色で発光させて、後者を赤色で発光させるようにしても良い。また、第４図柄表示器２１ＴＭ１０３において、第１特別図柄表示装置４Ａに対応した一方の発光装置の発光色と、第２特別図柄表示装置４Ｂに対応した他方の発光装置の発光色とを異ならせるようにしても良く、例えば、前者を青色（画面外第１保留表示器２１ＴＭ１０１と同じ発光色）で発光させて、後者を赤色（画面外第２保留表示器２１ＴＭ１０２と同じ発光色）で発光させるようにしても良い。
【１００８】
また、第１保留記憶数を示す画像（例えば青色の数字「０～４」の画像）、及び、第２保留記憶数を示す画像（例えば赤色の数字「０～４」の画像）を、画像表示装置５に表示す

るようにしても良い。また、第１特別図柄に対応した第４図柄の画像（例えば四角形の画像であり、第１特別図柄が変動表示している期間は白色で点滅（変動）しており、表示結果がはずれの場合には図柄確定期間に青色で停止表示され、表示結果が大当りの場合には図柄確定期間に赤色で停止表示される画像）、及び、第２特別図柄に対応した第４図柄の画像（例えば四角形の画像であり、第２特別図柄が変動表示している期間は黄色で点滅（変動）しており、表示結果がはずれの場合には図柄確定期間に青色で停止表示され、表示結果が大当りの場合には図柄確定期間に赤色で停止表示される画像）を、画像表示装置５に表示するようにしても良い。

【１００９】

設定変更状態表示器２１ＴＭ１０４は、１の発光装置により構成されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定変更モードに制御されたときに遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信される設定変更モードコマンド（図１０－２のステップＳ２１ＴＭ３５８５を参照）を受信したタイミングで、設定変更状態表示器２１ＴＭ１０４を点灯させる。そして、設定変更モードへの制御が終了したときに遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信される設定コマンド（図１０－２のステップＳ２１ＴＭ３７２０を参照）を受信したタイミングで、設定変更状態表示器２１ＴＭ１０４を消灯する。

【１０１０】

なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定確認モードに制御されたときに遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信される設定確認モードコマンド（図１０－２のステップＳ２１ＴＭ３５８０を参照）を受信したタイミングで、設定変更状態表示器２１ＴＭ１０４を点滅させる。そして、設定確認モードへの制御が終了したときに遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信される設定コマンド（図１０－２のステップＳ２１ＴＭ３７２０を参照）を受信したタイミングで、設定変更状態表示器２１ＴＭ１０４を消灯する。

【１０１１】

このような構成によれば、設定変更状態表示器２１ＴＭ１０４の発光態様によって、設定変更モードに制御されていること（点灯状態）、設定確認モードに制御されていること（点滅状態）を報知可能となっている。ここで、電源が投入されてから表示制御部１２３により画像表示装置５における画像表示制御が可能となるまでの期間と比較して、電源が投入されてからランプ制御基板１４により各発光装置の発光制御が可能となるまでの期間は極めて短い。そのため、図９－１７に示すように、画像表示装置５において、設定変更モードに制御されていること、設定確認モードに制御されていることを報知することができない期間（表示制御部１２３による画像表示制御が可能となる前の期間）であっても、設定変更状態表示器２１ＴＭ１０４の発光態様によって、設定変更モードに制御されていること、設定確認モードに制御されていることを報知することが可能となる。

【１０１２】

なお、演出制御基板１２側では、設定変更状態表示器２１ＴＭ１０４に限らず、画面外第１保留表示器２１ＴＭ１０１、画面外第２保留表示器２１ＴＭ１０２、及び第４図柄表示器２１ＴＭ１０３を、遊技が行われているときの通常の発光パターンとは異なる発光パターンで発光させることにより、設定変更モードに制御されていることや、設定確認モードに制御されていることを報知するようにしても良い。例えば、画面外第１保留表示器２１ＴＭ１０１、画面外第２保留表示器２１ＴＭ１０２、及び第４図柄表示器２１ＴＭ１０３を構成するＬＥＤを、全て点灯状態とすることで設定変更モードに制御されていることを報知し、画面外第１保留表示器２１ＴＭ１０１、画面外第２保留表示器２１ＴＭ１０２、及び第４図柄表示器２１ＴＭ１０３を構成するＬＥＤを、全て点滅状態とすることで設定確認モードに制御されていることを報知するようにしても良い。

【１０１３】

一方、主基板１１側では、設定変更モードに制御されている期間は、ＣＰＵ１０３が、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、及び普図保留表示器２５Ｃ、並びに、第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、及び普通図柄表示器２０を、遊技が行われているときの通常の発光パターンとは異なる発光パターンで発光させる（例えば、

全てを同時に点灯状態とする）ことで、設定変更モードに制御されていることを報知することができる。また、設定確認モードに制御されている期間は、ＣＰＵ１０３が、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、及び普図保留表示器２５Ｃ、並びに、第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、及び普通図柄表示器２０を、遊技が行われているときの通常の発光パターンとは異なる発光パターン（且つ設定変更モードに制御されているときとも異なる発光パターン）で発光させる（例えば、全てを同時に点滅状態とする）ことで、設定確認モードに制御されていることを報知することができる。

【１０１４】

［特徴部３０ＴＭに関する説明］

次に、特徴部３０ＴＭに関して説明する。図１１－１は、保留表示及びアクティブ表示の具体例を示す説明図である。画像表示装置５の画面上には、第１保留記憶数（０～４の第１保留表示３０ＴＭ００１）を表示する第１保留表示領域３０ＴＭ１０１と、第２保留記憶数（０～４の第２保留表示３０ＴＭ００２）を表示する第２保留表示領域３０ＴＭ１０２と、現在実行中の変動表示に対応するアクティブ表示３０ＴＭ００３を表示するアクティブ表示領域３０ＴＭ１０３と、が設けられている。第１保留表示領域３０ＴＭ１０１及び第２保留表示領域３０ＴＭ１０２、並びにアクティブ表示領域３０ＴＭ１０３は、画面下部に設けられており、アクティブ表示領域３０ＴＭ１０３を中央に、遊技者から見て左側が第１保留表示領域３０ＴＭ１０１、右側が第２保留表示領域３０ＴＭ１０２となっている。

【１０１５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数が０でないときには、第１保留表示領域３０ＴＭ１０１に第１保留記憶数に相当する数の第１保留表示３０ＴＭ００１を表示する。即ち、第１保留表示３０ＴＭ００１は、始動条件（例えば、第１始動入賞口への入賞）は成立したが開始条件（例えば、特別図柄の変動表示が実行されておらず、大当り遊技状態に制御されておらず、且つ、第２保留記憶数が０であり第１保留記憶数が０ではないこと）が成立していない第１特別図柄の変動表示（及び飾り図柄の変動表示）に対応した情報である。第１保留表示領域３０ＴＭ１０１に複数の第１保留表示３０ＴＭ００１が表示されている場合には、アクティブ表示領域３０ＴＭ１０３に近い順序で（遊技者から見て右から順に）、その第１保留表示３０ＴＭ００１に対応した変動表示の開始条件が成立する。

【１０１６】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２保留記憶数が０でないときには、第２保留表示領域３０ＴＭ１０２に第２保留記憶数に相当する数の第２保留表示３０ＴＭ００２を表示する。即ち、第２保留表示３０ＴＭ００２は、始動条件（例えば、第２始動入賞口への入賞）は成立したが開始条件（例えば、特別図柄の変動表示が実行されておらず、大当り遊技状態に制御されておらず、且つ、第２保留記憶数が０ではないこと）が成立していない第２特別図柄の変動表示（及び飾り図柄の変動表示）に対応した情報である。第２保留表示領域３０ＴＭ１０２に複数の第２保留表示３０ＴＭ００２が表示されている場合には、アクティブ表示領域３０ＴＭ１０３に近い順序で（遊技者から見て左から順に）、その第２保留表示３０ＴＭ００２に対応した変動表示の開始条件が成立する。

【１０１７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、飾り図柄の変動表示が実行されているときには、アクティブ表示領域３０ＴＭ１０３にアクティブ表示３０ＴＭ００３を表示する。即ち、アクティブ表示３０ＴＭ００３は、始動条件（例えば、第１始動入賞口又は第２始動入賞口への入賞）が成立した後に開始条件（例えば、特別図柄の変動表示が実行されておらず、大当り遊技状態に制御されておらず、且つ、保留記憶数が０ではないこと）が成立した特別図柄の変動表示（及び飾り図柄の変動表示）に対応した情報である。

【１０１８】

また、画像表示装置５の画面上部（遊技者から見て左側）には、第１保留表示領域３０ＴＭ１０１とは異なる領域であって、第１保留記憶数（０～４の副保留表示３０ＴＭ００４）を表示する副保留表示領域３０ＴＭ１０４と、アクティブ表示領域３０ＴＭ１０３とは

異なる領域であって、現在実行中の変動表示に対応する副アクティブ表示３０ＴＭ００５を表示する副アクティブ表示領域３０ＴＭ１０５と、が設けられている。

【１０１９】

本実施形態において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時（第１始動入賞口への入賞が発生したとき）に副保留表示３０ＴＭ００４を表示すると決定したことに基づいて、副保留表示領域３０ＴＭ１０４に第１保留記憶数に相当する数の副保留表示３０ＴＭ００４を表示すると共に、副アクティブ表示領域３０ＴＭ１０５には副アクティブ表示３０ＴＭ００５を表示する。即ち、副保留表示３０ＴＭ００４は、始動条件（例えば、第１始動入賞口への入賞）は成立したが開始条件（例えば、特別図柄の変動表示が実行されておらず、大当り遊技状態に制御されておらず、且つ、第２保留記憶数が０であり第１保留記憶数が０ではないこと）が成立していない第１特別図柄の変動表示に対応した情報である。また、副アクティブ表示３０ＴＭ００５は、始動条件（例えば、第１始動入賞口への入賞）が成立した後に開始条件（例えば、特別図柄の変動表示が実行されておらず、大当り遊技状態に制御されておらず、且つ、第２保留記憶数が０であり第１保留記憶数が０ではないこと）が成立した第１特別図柄の変動表示（及び飾り図柄の変動表示）に対応した情報である。副保留表示領域３０ＴＭ１０４に複数の副保留表示３０ＴＭ００４が表示されている場合には、副アクティブ表示領域３０ＴＭ１０５に近い順序で（遊技者から見て右から順に）、その副保留表示３０ＴＭ００４に対応した変動表示の開始条件が成立する。

【１０２０】

ここで、図１１－１に示すように、副保留表示３０ＴＭ００４は星形の輪郭であり、第１保留表示３０ＴＭ００１（丸形表示又は三角形表示）とは異なる輪郭である。副保留表示３０ＴＭ００４は、第１保留表示３０ＴＭ００１と比較して表示されるサイズが小さいため目立ちにくく、遊技者にとっては視認性が低いものとなっている。また、副アクティブ表示３０ＴＭ００５も星形の輪郭であり、アクティブ表示３０ＴＭ００３（丸形表示又は三角形表示）とは異なる輪郭である。副アクティブ表示３０ＴＭ００５は、アクティブ表示３０ＴＭ００３と比較して表示されるサイズが小さいため目立ちにくく、遊技者にとっては視認性が低いものとなっている。

【１０２１】

図１１－１に示す例では、画像表示装置５において左中右の飾り図柄の変動表示が実行されていることに対応して、アクティブ表示領域３０ＴＭ１０３にアクティブ表示３０ＴＭ００３が表示されると共に、副アクティブ表示領域３０ＴＭ１０５には副アクティブ表示３０ＴＭ００５が表示されている。このように、実行中である１の変動表示（共通の変動表示）に対応した情報として、アクティブ表示３０ＴＭ００３と、副アクティブ表示３０ＴＭ００５という異なる態様の情報が表示されている。即ち、アクティブ表示３０ＴＭ００３と、当該アクティブ表示３０ＴＭ００３に対応した変動表示と共通の変動表示に対応した副アクティブ表示３０ＴＭ００５とが、同時に画面上に表示されていることになる。

【１０２２】

また、第１保留記憶数が４であることに対応して、第１保留表示領域３０ＴＭ１０１には４つの第１保留表示３０ＴＭ００１が表示されると共に、副保留表示領域３０ＴＭ１０４には４つの副保留表示３０ＴＭ００４が表示されている。このように、未だ実行されていない４の変動表示各々に対応した情報として、第１保留表示３０ＴＭ００１と、副保留表示３０ＴＭ００４という異なる態様の情報が表示されている。即ち、１の第１保留表示３０ＴＭ００１と、当該１の第１保留表示３０ＴＭ００１に対応した変動表示（保留記憶）と共通の変動表示（保留記憶）に対応した１の副保留表示３０ＴＭ００４とが、同時に画面上に表示されていることになる。

【１０２３】

このように、共通の変動表示（第１特別図柄の変動表示）に対応する複数種類の保留表示（第１保留表示３０ＴＭ００１、副保留表示３０ＴＭ００４）が、同時に同じ画面上に表示されることにより、保留表示を用いた演出を多様化して興趣を向上させることができる。同様に、実行中の変動表示（第１特別図柄の変動表示、飾り図柄の変動表示）に対応し

た複数種類のアクティブ表示（アクティブ表示３０ＴＭ００３、副アクティブ表示３０ＴＭ００５）が、同時に同じ画面上に表示されることにより、アクティブ表示を用いた演出を多様化して興趣を向上させることができる。

【１０２４】

ここで、後述するように、始動入賞時の判定において副保留表示３０ＴＭ００４を表示させないことに決定された場合には、第１保留表示領域３０ＴＭ１０１には第１保留表示３０ＴＭ００１が表示される一方で、副保留表示領域３０ＴＭ１０４には副保留表示３０ＴＭ００４が表示されない。また、アクティブ表示領域３０ＴＭ１０３にアクティブ表示３０ＴＭ００３が表示される一方で、副アクティブ表示領域３０ＴＭ１０５には副アクティブ表示３０ＴＭ００５が表示されず、さらに、副アクティブ表示３０ＴＭ００５が表示されるべき領域であることを示す情報（図１１－１の画面上部に示された四角形の枠）も表示されないことになる。

【１０２５】

この実施の形態では、後述するように、始動入賞時の判定結果に基づいて第１変化演出及び／又は第２変化演出を実行可能である。第１変化演出とは、始動入賞時の判定対象となった可変表示に対応した第１保留表示３０ＴＭ００１又はアクティブ表示３０ＴＭ００３を、通常態様（本例では、白色の丸形表示）とは異なる特殊態様（本例では、白色の三角形表示）、青色態様（本例では、青色の丸形表示）、緑色態様（本例では、緑色の丸形表示）、赤色態様（本例では、赤色の丸形表示）、又は金色態様（本例では、金色の丸形表示）で表示する予告演出である。また、第２変化演出とは、始動入賞時の判定対象となった可変表示に対応した副保留表示３０ＴＭ００４又は副アクティブ表示３０ＴＭ００５を、通常態様（本例では、白色の星形表示）とは異なる青色態様（本例では、青色の星形表示）又は赤色態様（本例では、赤色の星形表示）で表示する予告演出である。

【１０２６】

図１１－２は、変化演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図７に示した演出制御プロセス処理の先読予告設定処理（ステップＳ１６１）において、変化演出決定処理を実行する。

【１０２７】

変化演出決定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、第１始動入賞口への始動入賞が発生したことに基づく１セットの始動入賞時のコマンド（例えば、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、及び第１保留記憶数加算指定コマンド）を新たに受信したか否かを確認する（ステップＳ３０ＴＭ１０１０）。

【１０２８】

図柄指定コマンドは、入賞時判定結果のうち、大当りとなるか否かや、大当りの種別の判定結果を示す演出制御コマンドである。ＣＰＵ１０３は、始動入賞時に抽出した大当り判定用乱数及び大当り種別判定用乱数に基づいて、大当りとなるか否か、及び、大当りとなる場合の大当り種別を判定して、その判定結果を指定する図柄指定コマンドを出力する。また、変動カテゴリコマンドは、入賞時判定結果のうち、変動パターンの判定結果を示す演出制御コマンドである。ＣＰＵ１０３は、始動入賞時に抽出した変動パターン種別判定用乱数に基づいて、ノーマルリーチとなるか否かや、スーパーリーチとなるか否か等を判定して、その判定結果を指定する変動カテゴリコマンドを出力する。また、第１保留記憶数加算指定コマンドは、第１保留記憶数が１増加したことを指定する演出制御コマンドである。

【１０２９】

具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時コマンド格納領域に１セットの図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、及び第１保留記憶数加算指定コマンド）が新たに格納されているか否かを判定する。１セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していなければ（ステップＳ３０ＴＭ１０１０でＮＯ）、そのまま処理を終了する。

【１０３０】

１セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していれば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、

変化禁止フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ３０ＴＭ１０２０）。変化禁止フラグがセットされていれば（ステップＳ３０ＴＭ１０２０でＹＥＳ）、そのまま処理を終了する。後述するように、変化禁止フラグは、少なくとも第１変化演出が実行されることが決定されたことに基づいてセットされる。変化禁止フラグがセットされていれば（ステップＳ３０ＴＭ１０２０でＹＥＳ）、そのまま処理を終了する。

【１０３１】

変化禁止フラグがセットされていなければ（ステップＳ３０ＴＭ１０２０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１変化演出の実行有無及び最終表示態様、第２変化演出の実行有無及び最終表示態様を、後述する最終表示態様決定テーブル（図１１－３を参照）に基づいて決定する（ステップＳ３０ＴＭ１０３０）。

【１０３２】

ステップＳ３０ＴＭ１０１０及びステップＳ３０ＴＭ１０２０の処理が実行されることによって、この実施の形態では、第１変化演出が実行されていない場合にのみ、ステップＳ３０ＴＭ１０３０以降の処理が実行されることになり、第１変化演出又は第２変化演出を実行することが可能に構成されている。

【１０３３】

図１１－３は、最終表示態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。図１１－３（Ａ）に示すように、この実施の形態では、アクティブ表示３０ＴＭ００３の最終表示態様として、「通常態様」、「特殊態様」、「青色態様」、「緑色態様」、「赤色態様」、及び「金色態様」の何れかを決定可能となっており、これらの各態様に対して、それぞれ判定値が割り振られている。また、図１１－３（Ｂ）に示すように、この実施の形態では、副アクティブ表示３０ＴＭ００５の最終表示態様として、「表示なし」、「通常態様」、「青色態様」、及び「赤色態様」の何れかを決定可能となっており、これらの各態様に対して、それぞれ判定値が割り振られている。このうち「表示なし」とは、副保留表示領域３０ＴＭ１０４に副保留表示３０ＴＭ００４が表示されず、副アクティブ表示領域３０ＴＭ１０５に副アクティブ表示３０ＴＭ００５が表示されないことを示している。

【１０３４】

図１１－３（Ａ）に示すように、始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合）には、当該始動入賞（新たな第１保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示３０ＴＭ００３の最終表示態様は、３１％の割合で通常態様（白色の丸形表示）となり、４％の割合で特殊態様（白色の三角形表示）となり、１８％の割合で青色態様（青色の丸形表示）となり、２１％の割合で緑色態様（緑色の丸形表示）となり、１６％の割合で赤色態様（赤色の丸形表示）となり、１０％の割合で金色態様（金色の丸形表示）となる。即ち、始動入賞時の判定対象となった可変表示に対応した情報（保留表示又はアクティブ表示）の態様を、通常態様（白色の丸形表示）とは異なる態様とする第１変化演出は、６９％の割合で実行されることになる。

【１０３５】

一方、始動入賞時の判定結果が「大当り」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当り」である場合）には、当該始動入賞（新たな第１保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示３０ＴＭ００３の最終表示態様は、２％の割合で通常態様となり、３％の割合で特殊態様となり、１５％の割合で青色態様となり、２０％の割合で緑色態様となり、２５％の割合で赤色態様となり、３５％の割合で金色態様となる。即ち、始動入賞時の判定対象となった可変表示に対応した情報（保留表示又はアクティブ表示）の態様を、通常態様とは異なる態様とする第１変化演出は、９８％の割合で実行されることになる。

【１０３６】

このように、第１変化演出が実行された場合には、第１変化演出が実行されない場合と比較して、大当りとなる割合が高い。また、第１変化演出が実行されたときには、アクティブ表示３０ＴＭ００３の最終表示態様が金色態様となった場合に、大当りとなる割合が最

も高くなる。図１１－３（Ａ）に示すように、アクティブ表示３０ＴＭ００３の表示態様に関しては、大当りとなる期待度が、通常態様＜特殊態様＜青色態様＜緑色態様＜赤色態様＜金色態様、の関係となる。

【１０３７】

また、後述する第１変化演出の変化パターンに示すように、アクティブ表示３０ＴＭ００３よりも前の第１保留表示３０ＴＭ００１の段階で、表示態様が、通常態様とは異なる特殊態様、青色態様、又は赤色態様となる場合がある。そして、第１保留表示３０ＴＭ００１がアクティブ表示領域３０ＴＭ１０３にシフトされるとき（アクティブ表示３０ＴＭ００３として表示されるとき）には、少なくとも表示態様がアクティブシフト前と同じか、それよりも期待度の高い表示態様に変化するようになっている。従って、第１保留表示３０ＴＭ００１の表示態様に関しては、大当りとなる期待度が、通常態様＜特殊態様＜青色態様＜赤色態様、の関係となる。

【１０３８】

なお、図１１－３（Ａ）に示すように、アクティブ表示の最終表示態様として特殊態様が選択される割合は、それ以外の態様が選択される割合よりも極端に低い。一方で、後述する図１１－４及び図１１－５に示すように、保留表示の変化パターンに特殊態様が含まれる割合は、他の態様が含まれる割合と比較してそれほど低くはない。従って、第１保留表示３０ＴＭ００１が特殊態様で表示された場合には、他の態様で表示された場合よりも表示態様が変化する割合が高い。遊技者は、第１保留表示３０ＴＭ００１が特殊態様で表示された場合には、青色態様や赤色態様で表示された場合と比較してそれほど大当りを期待できないが、その表示態様がより期待度の高い表示態様（青色態様、赤色態様）に変化することを期待することができる。

【１０３９】

また、図１１－３（Ｂ）に示すように、始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合）には、当該始動入賞（新たな第１保留記憶）に基づく可変表示に対応した副保留表示３０ＴＭ００４及び副アクティブ表示３０ＴＭ００５は、７０％の割合で表示されず、３０％の割合で表示される。副アクティブ表示３０ＴＭ００５（副保留表示３０ＴＭ００４）が表示され且つ最終表示態様が通常態様（白色の星形表示）となる割合は２５％であり、副アクティブ表示３０ＴＭ００５（副保留表示３０ＴＭ００４）が表示され且つ最終表示態様が青色態様（青色の星形表示）となる割合は４％であり、副アクティブ表示３０ＴＭ００５（副保留表示３０ＴＭ００４）が表示され且つ最終表示態様が赤色態様（赤色の星形表示）となる割合は１％である。即ち、始動入賞時の判定対象となった可変表示に対応した情報（保留表示又はアクティブ表示）は３０％の割合で表示されることになり、始動入賞時の判定対象となった可変表示に対応した情報（保留表示又はアクティブ表示）の態様を、通常態様（白色の星形表示）とは異なる態様とする第２変化演出は、５％の割合で実行されることになる。

【１０４０】

また、図１１－３（Ｂ）に示すように、始動入賞時の判定結果が「大当り」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当り」である場合）には、当該始動入賞（新たな第１保留記憶）に基づく可変表示に対応した副保留表示３０ＴＭ００４及び副アクティブ表示３０ＴＭ００５は、４０％の割合で表示されず、６０％の割合で表示される。副アクティブ表示３０ＴＭ００５（副保留表示３０ＴＭ００４）が表示され且つ最終表示態様が通常態様（白色の星形表示）となる割合は２５％であり、副アクティブ表示３０ＴＭ００５（副保留表示３０ＴＭ００４）が表示され且つ最終表示態様が青色態様（青色の星形表示）となる割合は１０％であり、副アクティブ表示３０ＴＭ００５（副保留表示３０ＴＭ００４）が表示され且つ最終表示態様が赤色態様（赤色の星形表示）となる割合は２５％である。即ち、始動入賞時の判定対象となった可変表示に対応した情報（保留表示又はアクティブ表示）は６０％の割合で表示されることになり、始動入賞時の判定対象となった可変表示に対応した情報（保留表示又はアクティブ表示）の態様を、通常

態様（白色の星形表示）とは異なる態様とする第２変化演出は、５０％の割合で実行されることになる。

【１０４１】

このように、副保留表示３０ＴＭ００４及び副アクティブ表示３０ＴＭ００５が表示された場合には、副保留表示３０ＴＭ００４及び副アクティブ表示３０ＴＭ００５が表示されない場合と比較して、大当りとなる割合が高い。また、第２変化演出が実行された場合には、第２変化演出が実行されない場合と比較して、大当りとなる割合が高い。また、第２変化演出が実行されたときには、副アクティブ表示３０ＴＭ００５の最終表示態様が赤色態様となった場合に、大当りとなる割合が最も高くなる。図１１－３（Ｂ）に示すように、副アクティブ表示３０ＴＭ００５の表示態様に関しては、大当りとなる期待度が、通常態様＜青色態様＜赤色態様、の関係となる。

【１０４２】

また、後述する第２変化演出の変化パターンに示すように、副アクティブ表示３０ＴＭ００５よりも前の副保留表示３０ＴＭ００４の段階で、表示態様が、通常態様とは異なる青色態様、又は赤色態様となる場合がある。そして、副保留表示３０ＴＭ００４が副アクティブ表示領域３０ＴＭ１０５にシフトされるとき（副アクティブ表示３０ＴＭ００５として表示されるとき）には、少なくとも表示態様がアクティブシフト前と同じか、それよりも期待度の高い表示態様に変化するようになっている。従って、副保留表示３０ＴＭ００４の表示態様に関しては、大当りとなる期待度が、通常態様＜青色態様＜赤色態様、の関係となる。

【１０４３】

ここで、ステップＳ３０ＴＭ１０３０の処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、（１）第１変化演出を実行する（アクティブ表示３０ＴＭ００３の最終表示態様を通常態様とは異なる態様とする）ことに決定し、第２変化演出を実行する（副保留表示３０ＴＭ００４及び副アクティブ表示３０ＴＭ００５を表示させ且つ副アクティブ表示３０ＴＭ００５の最終表示態様を通常態様とは異なる態様とする）ことに決定する場合がある。

【１０４４】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、（２－１）第１変化演出を実行することに決定し、副保留表示３０ＴＭ００４及び副アクティブ表示３０ＴＭ００５を表示させないことに決定する場合がある。また、（２－２）第１変化演出を実行することに決定し、副保留表示３０ＴＭ００４及び副アクティブ表示３０ＴＭ００５を表示させるものの第２変化演出は実行しない（副アクティブ表示３０ＴＭ００５の最終表示態様を通常態様とする）ことに決定する場合がある。

【１０４５】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、（３）第１変化演出を実行しない（アクティブ表示３０ＴＭ００３の最終表示態様を通常態様とする）ことに決定し、第２変化演出を実行する（副保留表示３０ＴＭ００４及び副アクティブ表示３０ＴＭ００５を表示させ且つ副アクティブ表示３０ＴＭ００５の最終表示態様を通常態様とは異なる態様とする）ことに決定する場合がある。

【１０４６】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、（４－１）第１変化演出を実行しないことに決定し、副保留表示３０ＴＭ００４及び副アクティブ表示３０ＴＭ００５を表示させないことに決定する場合がある。また、（４－２）第１変化演出を実行しないことに決定し、副保留表示３０ＴＭ００４及び副アクティブ表示３０ＴＭ００５を表示させるものの第２変化演出は実行しない（副アクティブ表示３０ＴＭ００５の最終表示態様を通常態様とする）ことに決定する場合がある。

【１０４７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ３０ＴＭ１０３０の処理において、第１変化演出及び第２変化演出の何れも実行しないことに決定した場合には（ステップＳ３０ＴＭ１０４０でＮＯ）、即ち、上記（４－１）及び（４－２）の何れかに該当する場合には、新た

な始動入賞（第１保留記憶）に対応した第１保留表示３０ＴＭ００１を通常態様で表示させる。新たな始動入賞（第１保留記憶）に対応した第１保留表示３０ＴＭ００１は通常態様から他の態様に変化することはなく、当該第１保留記憶に対応した変動表示が開始された後も、これに対応したアクティブ表示３０ＴＭ００３が通常態様から他の態様に変化することはない（図１１－４及び図１１－５に示す、最終表示態様が「通常態様」であるときの変化パターン１０１、２０１、３０１、４０１を参照）。

【１０４８】

なお、上記（４－２）に該当する場合には、新たな始動入賞（第１保留記憶）に対応した副保留表示３０ＴＭ００４が表示されるものの、その表示態様が通常態様から他の態様に変化することはなく、当該第１保留記憶に対応した変動表示が開始された後も、これに対応した副アクティブ表示３０ＴＭ００５が通常態様から他の態様に変化することはない（図１１－６に示す、最終表示態様が「通常態様」であるときの変化パターン６０１、７０１、８０１、９０１を参照）。

【１０４９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１変化演出及び第２変化演出の少なくとも一方を実行することに決定した場合には（ステップＳ３０ＴＭ１０４０でＹＥＳ）、即ち、上記（１）、（２－１）及び（２－２）、並びに（３）の何れかに該当する場合には、以下に示すように、変化演出の変化パターンを決定する。

【１０５０】

第１変化演出及び第２変化演出の両方を実行することに決定した場合には（ステップＳ３０ＴＭ１０５０でＹＥＳ）、即ち、上記（１）に該当する場合には、ステップＳ３０ＴＭ１０６０において、更新後の第１保留記憶数（第１保留記憶数加算指定コマンドを受信後の第１保留記憶数）と、決定されたアクティブ表示３０ＴＭ００３の最終表示態様とに基づいて、第１変化演出の変化パターンを決定する（図１１－４及び図１１－５を参照）と共に、更新後の第１保留記憶数（第１保留記憶数加算指定コマンドを受信後の第１保留記憶数）と、決定された副アクティブ表示３０ＴＭ００５の最終表示態様とに基づいて、第２変化演出の変化パターンを決定する（図１１－６を参照）。

【１０５１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１変化演出を実行し、第２変化演出を実行しないことに決定した場合には（ステップＳ３０ＴＭ１１１０でＹＥＳ）、即ち、上記（２－１）及び（２－２）の何れかに該当する場合には、ステップＳ３０ＴＭ１１２０において、更新後の第１保留記憶数（第１保留記憶数加算指定コマンドを受信後の第１保留記憶数）と、決定されたアクティブ表示３０ＴＭ００３の最終表示態様とに基づいて、第１変化演出の変化パターンを決定する（図１１－４及び図１１－５を参照）。なお、上記（２－２）に該当する場合には、新たな始動入賞（第１保留記憶）に対応した副保留表示３０ＴＭ００４が表示されるものの、その表示態様が通常態様から他の態様に変化することはなく、当該第１保留記憶に対応した変動表示が開始された後も、これに対応した副アクティブ表示３０ＴＭ００５が通常態様から他の態様に変化することはない（図１１－６に示す、最終表示態様が「通常態様」であるときの変化パターン６０１、７０１、８０１、９０１を参照）。

【１０５２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１変化演出を実行せず、第２変化演出を実行することに決定した場合には（ステップＳ３０ＴＭ１１１０でＮＯ）、即ち、上記（３）に該当する場合には、ステップＳ３０ＴＭ１２１０において、更新後の第１保留記憶数（第１保留記憶数加算指定コマンドを受信後の第１保留記憶数）と、決定された副アクティブ表示３０ＴＭ００５の最終表示態様とに基づいて、第２変化演出の変化パターンを決定する（図１１－６を参照）。

【１０５３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１変化演出又は第２変化演出の少なくとも一方を実行することに決定した場合（上記（１）、（２－１）及び（２－２）、並びに（３）の何れかに該当する場合）には、先読みカウンタをセットする（ステップＳ３０ＴＭ１０７０、ステ

ップＳ３０ＴＭ１１３０、ステップＳ３０ＴＭ１２２０）。なお、第１変化演出及び第２変化演出の何れの予告演出も実行しないものの、新たな始動入賞（第１保留記憶）に対応した副保留表示３０ＴＭ００４を表示する場合（上記（４－２）に該当する場合）にも、先読みカウンタをセットする。

【１０５４】

先読みカウンタには、始動入賞に基づいて更新された第１保留記憶数に対応した値（第１保留記憶数指定コマンドにより指定された値）がセットされ、第１特別図柄の変動表示が実行される毎に（第１保留記憶数減算指定コマンドを受信する毎に）、先読みカウンタの値が１ずつ減算される。即ち、始動入賞時の判定対象となった保留記憶に対応した第１保留表示３０ＴＭ００１又は副保留表示３０ＴＭ００４がシフトされる毎に、先読みカウンタの値が減算される。そして、先読みカウンタの値が０となったときに、第１変化演出及び／又は第２変化演出のターゲットとなった変動表示（あるいは第２変化演出は実行されないものの副保留表示３０ＴＭ００４が表示された変動表示）が実行されることになる。

【１０５５】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１変化演出を実行することに決定した場合には、変化禁止フラグをセットする（ステップＳ３０ＴＭ１０８０、ステップＳ３０ＴＭ１１４０）。変化禁止フラグがセットされている期間は、新たな始動入賞が発生したとしても、前述したステップＳ３０ＴＭ１０２０でＹＥＳと判定されることにより、当該新たな始動入賞（新たな第１保留記憶）に対応した第１変化演出及び第２変化演出は何れも実行されず、また、当該新たな始動入賞（新たな第１保留記憶）に対応した副保留表示３０ＴＭ００４及び副アクティブ表示３０ＴＭ００５は表示されない。変化禁止フラグは、第１変化演出の対象となった変動表示が終了したときにクリアされる。

【１０５６】

図１１－４及び図１１－５は、第１変化演出の変化パターンを決定するための変化パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。始動入賞によって第１保留記憶数がｎ（ｎ：１～４）となった場合には、（ｉ）その始動入賞に対応したｎ番目の第１保留表示３０ＴＭ００１が第１保留表示領域３０ＴＭ１０１に表示されるタイミング（始動入賞時のタイミング）、（ｉｉ）その始動入賞に対応した第１保留表示３０ＴＭ００１が、第１保留表示領域３０ＴＭ１０１における変動順位が上位の位置（アクティブ表示領域３０ＴＭ１０３側）にシフトするタイミング（ｎ≧２の場合）、及び、（ｉｉｉ）その始動入賞に対応した第１保留表示３０ＴＭ００１が、アクティブ表示領域３０ＴＭ１０３にシフトするタイミング（その始動入賞に対応したアクティブ表示３０ＴＭ００３が表示されるタイミング）で、その始動入賞に基づく変動表示に対応した表示情報（保留表示又はアクティブ表示）が通常態様とは異なる態様で表示される可能性がある。

【１０５７】

図１１－４及び図１１－５では、変化パターン毎に、（ｉ）～（ｉｉｉ）の各タイミングで、可変表示に対応した表示情報（第１保留表示３０ＴＭ００１又はアクティブ表示３０ＴＭ００３）がどのような表示態様になるかを示している。図１１－４及び図１１－５に示される変化パターンにおいて、「通常」とは白色の丸形表示である通常態様を示しており、「特殊」とは白色の三角形表示である特殊態様を示しており、「青色」とは青色の丸形表示である青色態様を示しており、「赤色」とは赤色の丸形表示である赤色態様を示している。

【１０５８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数保存領域に格納されている第１保留記憶数が「１」である場合には、図１１－４（Ａ）に示す保留１個用の変化パターン決定テーブルを選択する。

【１０５９】

決定された最終表示態様が通常態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）によらず、変化パターン１０１が１００％の確率で決定されるように判定値が割り振られている。変化パター

ン１０１は、始動入賞時に予告対象の第１保留表示を通常態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターンである。

【１０６０】

なお、図１１－４及び図１１－５の説明において、アクティブシフトとは、第１保留表示３０ＴＭ００１が第１保留表示領域３０ＴＭ１０１からアクティブ表示領域３０ＴＭ１０３にシフトすること（その結果として、始動入賞時の判定対象となった変動表示に対応したアクティブ表示３０ＴＭ００３が表示されること）をいう。

【１０６１】

ここで、最終表示態様として通常態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで通常態様となっている場合（変化パターン１０１、後述する変化パターン２０１、変化パターン３０１、変化パターン４０１の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示３０ＴＭ００３が通常態様のまま変化しないことになる。

【１０６２】

決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）に応じて、変化パターン１０１、変化パターン１０２、及び、変化パターン１０３に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン１０２は、始動入賞時に予告対象の第１保留表示を通常態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を特殊態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン１０３は、始動入賞時に予告対象の第１保留表示を特殊態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を特殊態様のまま変化させない変化パターンである。

【１０６３】

ここで、最終表示態様として特殊態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで通常態様となっている場合（変化パターン１０１、後述する変化パターン２０１、変化パターン３０１、変化パターン４０１の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示３０ＴＭ００３が通常態様から最終的に特殊態様に変化することになる。また、最終表示態様として特殊態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで特殊態様となっている場合（変化パターン１０２及び１０３、後述する変化パターン２０２～２０４、変化パターン３０２、変化パターン４０２の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示３０ＴＭ００３が特殊態様のまま変化しないことになる。

【１０６４】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）に応じて、変化パターン１０１、変化パターン１０２、変化パターン１０３、変化パターン１０４、及び、変化パターン１０５に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン１０４は、始動入賞時に予告対象の第１保留表示を特殊態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を青色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン１０５は、始動入賞時に予告対象の第１保留表示を青色態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を青色態様のまま変化させない変化パターンである。

【１０６５】

ここで、最終表示態様として青色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで通常態様となっている場合（変化パターン１０１、後述する変化パターン２０１、変化パターン３０１、変化パターン４０１の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示３０ＴＭ００３が通常態様から最終的に青色態様に変化することになる。また、最終表示態様として青色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで特殊態様となっている場合（変化パターン１０２及び１０３、後述する変化パターン２０２～２０４、変化パターン３０２、変化パターン４０２の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示３０ＴＭ００３が特殊態様から最終的に青色態様に変化することになる。また

、最終表示態様として青色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで青色態様となっている場合（変化パターン１０４及び１０５、後述する変化パターン２０５～２０８、変化パターン３０３～３０５、変化パターン４０３及び４０４の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示３０ＴＭ００３が青色態様のまま変化しないことになる。

【１０６６】

決定された最終表示態様が緑色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）に応じて、変化パターン１０１、変化パターン１０２、変化パターン１０３、変化パターン１０４、及び、変化パターン１０５に対してそれぞれ判定値が割り振られている。

【１０６７】

ここで、最終表示態様として緑色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで通常態様となっている場合（変化パターン１０１、後述する変化パターン２０１、変化パターン３０１、変化パターン４０１の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示３０ＴＭ００３が通常態様から最終的に緑色態様に変化することになる。また、最終表示態様として緑色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで特殊態様となっている場合（変化パターン１０２及び１０３、後述する変化パターン２０２～２０４、変化パターン３０２、変化パターン４０２の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示３０ＴＭ００３が特殊態様から最終的に緑色態様に変化することになる。また、最終表示態様として緑色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで青色態様となっている場合（変化パターン１０４及び１０５、後述する変化パターン２０５～２０８、変化パターン３０３～３０５、変化パターン４０３及び４０４の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示３０ＴＭ００３が青色態様から最終的に緑色態様に変化することになる。

【１０６８】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）に応じて、変化パターン１０１、変化パターン１０２、変化パターン１０３、変化パターン１０４、変化パターン１０５、変化パターン１０６、及び、変化パターン１０７に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン１０６は、始動入賞時に予告対象の第１保留表示を青色態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を赤色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン１０７は、始動入賞時に予告対象の第１保留表示を赤色態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンである。

【１０６９】

ここで、最終表示態様として赤色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで通常態様となっている場合（変化パターン１０１、後述する変化パターン２０１、変化パターン３０１、変化パターン４０１の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示３０ＴＭ００３が通常態様から最終的に赤色態様に変化することになる。また、最終表示態様として赤色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで特殊態様となっている場合（変化パターン１０２及び１０３、後述する変化パターン２０２～２０４、変化パターン３０２、変化パターン４０２の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示３０ＴＭ００３が特殊態様から最終的に赤色態様に変化することになる。また、最終表示態様として赤色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで青色態様となっている場合（変化パターン１０４及び１０５、後述する変化パターン２０５～２０８、変化パターン３０３～３０５、変化パターン４０３及び４０４の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示３０ＴＭ００３が青色態様から最終的に赤色態様に変化することになる。また、最終表示態様として赤色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで赤色態様となっている場合（変化パターン１０６及び１０７、後述する変化パターン２０９～２１２、変化パターン３０６～３１０、変化パターン４０５～

４１２の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示３０ＴＭ００３が赤色態様のまま変化しないことになる。

【１０７０】

決定された最終表示態様が金色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）に応じて、変化パターン１０１、変化パターン１０２、変化パターン１０３、変化パターン１０４、変化パターン１０５、変化パターン１０６、及び、変化パターン１０７に対してそれぞれ判定値が割り振られている。

【１０７１】

ここで、最終表示態様として金色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで通常態様となっている場合（変化パターン１０１、後述する変化パターン２０１、変化パターン３０１、変化パターン４０１の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示３０ＴＭ００３が通常態様から最終的に金色態様に変化することになる。また、最終表示態様として金色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで特殊態様となっている場合（変化パターン１０２及び１０３、後述する変化パターン２０２～２０４、変化パターン３０２、変化パターン４０２の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示３０ＴＭ００３が特殊態様から最終的に金色態様に変化することになる。また、最終表示態様として金色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで青色態様となっている場合（変化パターン１０４及び１０５、後述する変化パターン２０５～２０８、変化パターン３０３～３０５、変化パターン４０３及び４０４の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示３０ＴＭ００３が青色態様から最終的に金色態様に変化することになる。また、最終表示態様として金色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで赤色態様となっている場合（変化パターン１０６及び１０７、後述する変化パターン２０９～２１２、変化パターン３０６～３１０、変化パターン４０５～４１２の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示３０ＴＭ００３が赤色態様から最終的に金色態様に変化することになる。

【１０７２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数保存領域に格納されている第１保留記憶数が「２」である場合には、図１１－４（Ｂ）に示す保留２個用の変化パターン決定テーブルを選択する。

【１０７３】

決定された最終表示態様が通常態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）によらず、変化パターン２０１が１００％の確率で決定されるように判定値が割り振られている。変化パターン２０１は、始動入賞時に予告対象の第１保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングでも予告対象の第１保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターンである。

【１０７４】

決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）に応じて、変化パターン２０１、変化パターン２０２、変化パターン２０３、及び、変化パターン２０４に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン２０２は、始動入賞時に予告対象の第１保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を特殊態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン２０３は、始動入賞時に予告対象の第１保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を特殊態様に変化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を特殊態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン２０４は、始動入賞時に予告対象の第１保留表示を特殊態様で表示した後、１回目の保

留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を特殊態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングでも予告対象の第１保留表示を特殊態様のまま変化させない変化パターンである。

【１０７５】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）に応じて、変化パターン２０１、変化パターン２０２、変化パターン２０３、変化パターン２０４、変化パターン２０５、変化パターン２０６、変化パターン２０７、及び、変化パターン２０８に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン２０５は、始動入賞時に予告対象の第１保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を特殊態様に変化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を青色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン２０６は、始動入賞時に予告対象の第１保留表示を特殊態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を特殊態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を青色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン２０７は、始動入賞時に予告対象の第１保留表示を特殊態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を青色態様に変化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を青色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン２０８は、始動入賞時に予告対象の第１保留表示を青色態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を青色態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングでも予告対象の第１保留表示を青色態様のまま変化させない変化パターンである。

【１０７６】

決定された最終表示態様が緑色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）に応じて、変化パターン２０１、変化パターン２０２、変化パターン２０３、変化パターン２０４、変化パターン２０５、変化パターン２０６、変化パターン２０７、及び、変化パターン２０８に対してそれぞれ判定値が割り振られている。

【１０７７】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）に応じて、変化パターン２０１、変化パターン２０２、変化パターン２０３、変化パターン２０４、変化パターン２０５、変化パターン２０６、変化パターン２０７、変化パターン２０８、変化パターン２０９、変化パターン２１０、変化パターン２１１、及び、変化パターン２１２に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン２０９は、始動入賞時に予告対象の第１保留表示を特殊態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を青色態様に変化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を赤色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン２１０は、始動入賞時に予告対象の第１保留表示を青色態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を青色態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を赤色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン２１１は、始動入賞時に予告対象の第１保留表示を青色態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を赤色態様に変化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン２１２は、始動入賞時に予告対象の第１保留表示を赤色態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を赤色態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングでも予告対象の第１保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンである。

【１０７８】

決定された最終表示態様が金色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄

指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）に応じて、変化パターン２０１、変化パターン２０２、変化パターン２０３、変化パターン２０４、変化パターン２０５、変化パターン２０６、変化パターン２０７、変化パターン２０８、変化パターン２０９、変化パターン２１０、変化パターン２１１、及び、変化パターン２１２に対してそれぞれ判定値が割り振られている。

【１０７９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数保存領域に格納されている第１保留記憶数が「３」である場合には、図１１－５（Ｃ）に示す保留３個用の変化パターン決定テーブルを選択する。

【１０８０】

決定された最終表示態様が通常態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）によらず、変化パターン３０１が１００％の確率で決定されるように判定値が割り振られている。変化パターン３０１は、始動入賞時に予告対象の第１保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を通常態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングでも予告対象の第１保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターンである。

【１０８１】

決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）に応じて、変化パターン３０１、及び、変化パターン３０２に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン３０２は、始動入賞時に予告対象の第１保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を特殊態様に変化させ、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を特殊態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングでも予告対象の第１保留表示を特殊態様のまま変化させない変化パターンである。

【１０８２】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）に応じて、変化パターン３０１、変化パターン３０２、変化パターン３０３、変化パターン３０４、及び、変化パターン３０５に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン３０３は、始動入賞時に予告対象の第１保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を特殊態様に変化させ、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を特殊態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を青色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン３０４は、始動入賞時に予告対象の第１保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を特殊態様に変化させ、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を青色態様に変化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を青色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン３０５は、始動入賞時に予告対象の第１保留表示を青色態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を青色態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングでも予告対象の第１保留表示を青色態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングでも予告対象の第１保留表示を青色態様のまま変化させない変化パターンである。

【１０８３】

決定された最終表示態様が緑色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）に応じて、変化パターン３０１、変化パターン３０２、変化パターン３０３、変化パターン３０４、及び、変化パターン３０５に対してそれぞれ判定値が割り振られている。

【１０８４】
決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）に応じて、変化パターン３０１、変化パターン３０２、変化パターン３０３、変化パターン３０４、変化パターン３０５、変化パターン３０６、変化パターン３０７、変化パターン３０８、変化パターン３０９、及び、変化パターン３１０に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン３０６は、始動入賞時に予告対象の第１保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を特殊態様に変化させ、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を青色態様に変化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を赤色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン３０７は、始動入賞時に予告対象の第１保留表示を青色態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を青色態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングでも予告対象の第１保留表示を青色態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を赤色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン３０８は、始動入賞時に予告対象の第１保留表示を青色態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を青色態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を赤色態様に変化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン３０９は、始動入賞時に予告対象の第１保留表示を青色態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を赤色態様に変化させ、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を赤色態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングでも予告対象の第１保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン３１０は、始動入賞時に予告対象の第１保留表示を赤色態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を赤色態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングでも予告対象の第１保留表示を赤色態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングでも予告対象の第１保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンである。
【１０８５】
決定された最終表示態様が金色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）に応じて、変化パターン３０１、変化パターン３０２、変化パターン３０３、変化パターン３０４、変化パターン３０５、変化パターン３０６、変化パターン３０７、変化パターン３０８、変化パターン３０９、及び、変化パターン３１０に対してそれぞれ判定値が割り振られている。
【１０８６】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数保存領域に格納されている第１保留記憶数が「４」である場合には、図１１－５（Ｄ）に示す保留４個用の変化パターン決定テーブルを選択する。
【１０８７】
決定された最終表示態様が通常態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）によらず、変化パターン４０１が１００％の確率で決定されるように判定値が割り振られている。変化パターン４０１は、始動入賞時に予告対象の第１保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を通常態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を通常態様のまま変化させず、３回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングでも予告対象の第１保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターンである。
【１０８８】
決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄

指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）に応じて、変化パターン４０１、及び、変化パターン４０２に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン４０２は、始動入賞時に予告対象の第１保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を特殊態様に変化させ、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を特殊態様のまま変化させず、３回目の保留シフトのタイミングでも予告対象の第１保留表示を特殊態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングでも予告対象の第１保留表示を特殊態様のまま変化させない変化パターンである。

【１０８９】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）に応じて、変化パターン４０１、変化パターン４０２、変化パターン４０３、及び、変化パターン４０４に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン４０３は、始動入賞時に予告対象の第１保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を特殊態様に変化させ、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を青色態様に変化させ、３回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を青色態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングでも予告対象の第１保留表示を青色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン４０４は、始動入賞時に予告対象の第１保留表示を青色態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を青色態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングでも予告対象の第１保留表示を青色態様のまま変化させず、３回目の保留シフトのタイミングでも予告対象の第１保留表示を青色態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングでも予告対象の第１保留表示を青色態様のまま変化させない変化パターンである。

【１０９０】

決定された最終表示態様が緑色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）に応じて、変化パターン４０１、変化パターン４０２、変化パターン４０３、及び、変化パターン４０４に対してそれぞれ判定値が割り振られている。

【１０９１】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）に応じて、変化パターン４０１、変化パターン４０２、変化パターン４０３、変化パターン４０４、及び、変化パターン４０５～変化パターン４１２に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン４０５は、始動入賞時に予告対象の第１保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を特殊態様に変化させ、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を特殊態様のまま変化させず、３回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を青色態様に変化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を赤色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン４０６は、始動入賞時に予告対象の第１保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を特殊態様に変化させ、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を青色態様に変化させ、３回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を青色態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を赤色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン４０７は、始動入賞時に予告対象の第１保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を特殊態様に変化させ、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を青色態様に変化させ、３回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を赤色態様に変化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン４０８は、始動入賞時に予告対象の第１保留表示を

青色態様で表示した後、１回目、２回目、３回目の保留シフトのタイミングでも予告対象の第１保留表示を青色態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を赤色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン４０９は、始動入賞時に予告対象の第１保留表示を青色態様で表示した後、１回目、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を青色態様のまま変化させず、３回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を赤色態様に変化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン４１０は、始動入賞時に予告対象の第１保留表示を青色態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を青色態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を赤色態様に変化させ、３回目の保留シフトのタイミング、アクティブシフトのタイミングでも予告対象の第１保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン４１１は、始動入賞時に予告対象の第１保留表示を青色態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の第１保留表示を赤色態様に変化させ、２回目、３回目の保留シフトのタイミング、アクティブシフトのタイミングでも予告対象の第１保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン４１２は、始動入賞時に予告対象の第１保留表示を赤色態様で表示した後、１回目、２回目、３回目の保留シフトのタイミング、アクティブシフトのタイミングでも予告対象の第１保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンである。

【１０９２】

決定された最終表示態様が金色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）に応じて、変化パターン４０１、変化パターン４０２、変化パターン４０３、変化パターン４０４、変化パターン４０５、変化パターン４０６、変化パターン４０７、変化パターン４０８、変化パターン４０９、変化パターン４１０、変化パターン４１１、及び、変化パターン４１２に対してそれぞれ判定値が割り振られている。

【１０９３】

図１１－６は、第２変化演出の変化パターンを決定するための変化パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。始動入賞によって第１保留記憶数がｎ（ｎ：１～４）となった場合であって、且つ、副保留表示３０ＴＭ００４及び副アクティブ表示３０ＴＭ００５を表示することに決定された場合には、（ｉ）そのときの第１保留記憶数ｎに対応した１～ｎ番目の副保留表示３０ＴＭ００４が副保留表示領域３０ＴＭ１０４に表示されると共にそのとき実行されている変動表示に対応した副アクティブ表示３０ＴＭ００５が副アクティブ表示領域３０ＴＭ１０５に表示されるタイミング（始動入賞時のタイミング）、（ｉｉ）その始動入賞に対応した副保留表示３０ＴＭ００４が、副保留表示領域３０ＴＭ１０４における変動順位が上位の位置（副アクティブ表示領域３０ＴＭ１０５側）にシフトするタイミング（ｎ≧２の場合）、及び、（ｉｉｉ）その始動入賞に対応した副保留表示３０ＴＭ００４が、副アクティブ表示領域３０ＴＭ１０５にシフトするタイミング（その始動入賞に対応した副アクティブ表示３０ＴＭ００５が表示されるタイミング）で、その始動入賞に基づく変動表示に対応した表示情報（保留表示又はアクティブ表示）が通常態様とは異なる態様で表示される可能性がある。

【１０９４】

図１１－６では、変化パターン毎に、（ｉ）～（ｉｉｉ）の各タイミングで、可変表示に対応した表示情報（副保留表示３０ＴＭ００４又は副アクティブ表示３０ＴＭ００５）がどのような表示態様になるかを示している。図１１－６に示される変化パターンにおいて、「通常」とは白色の星形表示である通常態様を示しており、「青色」とは青色の星形表示である青色態様を示しており、「赤色」とは赤色の星形表示である赤色態様を示している。

【１０９５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数保存領域に格納されている第１保留記憶数が

「１」である場合には、図１１－６（Ａ）に示す保留１個用の変化パターン決定テーブルを選択する。

【１０９６】

決定された最終表示態様が通常態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）によらず、変化パターン６０１が１００％の確率で決定されるように判定値が割り振られている。変化パターン６０１は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を通常態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターンである。

【１０９７】

なお、図１１－６の説明において、アクティブシフトとは、副保留表示３０ＴＭ００４が副保留表示領域３０ＴＭ１０４から副アクティブ表示領域３０ＴＭ１０５にシフトすること（その結果として、始動入賞時の判定対象となった変動表示に対応した副アクティブ表示３０ＴＭ００５が表示されること）をいう。

【１０９８】

ここで、最終表示態様として通常態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで通常態様となっている場合（変化パターン６０１、後述する変化パターン７０１、変化パターン８０１、変化パターン９０１の場合）には、アクティブシフト後に、副アクティブ表示３０ＴＭ００５が通常態様のまま変化しないことになる。

【１０９９】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）に応じて、変化パターン６０１、変化パターン６０２、及び、変化パターン６０３に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン６０２は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を通常態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン６０３は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を青色態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様のまま変化させない変化パターンである。

【１１００】

ここで、最終表示態様として青色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで通常態様となっている場合（変化パターン６０１、後述する変化パターン７０１、変化パターン８０１、変化パターン９０１の場合）には、アクティブシフト後に、副アクティブ表示３０ＴＭ００５が通常態様から最終的に青色態様に変化することになる。また、最終表示態様として青色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで青色態様となっている場合（変化パターン６０２及び６０３、後述する変化パターン７０２～７０４、変化パターン８０２～８０４、変化パターン９０２～９０５の場合）には、アクティブシフト後に、副アクティブ表示３０ＴＭ００５が青色態様のまま変化しないことになる。

【１１０１】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）に応じて、変化パターン６０１、変化パターン６０２、変化パターン６０３、変化パターン６０４、及び、変化パターン６０５に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン６０４は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を青色態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン６０５は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を赤色態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンである。

【１１０２】

ここで、最終表示態様として赤色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで通常態様となっている場合（変化パターン６０１、後述する変化パターン７０１、変化

パターン８０１、変化パターン９０１の場合）には、アクティブシフト後に、副アクティブ表示３０ＴＭ００５が通常態様から最終的に赤色態様に変化することになる。また、最終表示態様として赤色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで青色態様となっている場合（変化パターン６０２及び６０３、後述する変化パターン７０２～７０４、変化パターン８０２～８０４、変化パターン９０２～９０５の場合）には、アクティブシフト後に、副アクティブ表示３０ＴＭ００５が青色態様から赤色態様に変化することになる。また、最終表示態様として赤色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで赤色態様となっている場合（変化パターン６０４及び６０５、後述する変化パターン７０５～７０８、変化パターン８０５～８０８、変化パターン９０６～９１２の場合）には、アクティブシフト後に、副アクティブ表示３０ＴＭ００５が赤色態様のまま変化しないことになる。

【１１０３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数保存領域に格納されている第１保留記憶数が「２」である場合には、図１１－６（Ｂ）に示す保留２個用の変化パターン決定テーブルを選択する。

【１１０４】

決定された最終表示態様が通常態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）によらず、変化パターン７０１が１００％の確率で決定されるように判定値が割り振られている。変化パターン７０１は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングでも予告対象の副保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターンである。

【１１０５】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）に応じて、変化パターン７０１、変化パターン７０２、変化パターン７０３、及び、変化パターン７０４に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン７０２は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン７０３は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様に変化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン７０４は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を青色態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミング、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様のまま変化させない変化パターンである。

【１１０６】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）に応じて、変化パターン７０１、変化パターン７０２、変化パターン７０３、変化パターン７０４、及び、変化パターン７０５～変化パターン７０８に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン７０５は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様に変化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン７０６は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を青色態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン７０７は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を青色態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様に変化さ

せ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン７０８は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を赤色態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミング、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンである。

【１１０７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数保存領域に格納されている第１保留記憶数が「３」である場合には、図１１－６（Ｃ）に示す保留３個用の変化パターン決定テーブルを選択する。

【１１０８】

決定された最終表示態様が通常態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）によらず、変化パターン８０１が１００％の確率で決定されるように判定値が割り振られている。変化パターン８０１は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を通常態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングでも予告対象の副保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターンである。

【１１０９】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）に応じて、変化パターン８０１、及び、変化パターン８０２～変化パターン８０４に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン８０２は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を通常態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様に変化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン８０３は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様に変化させ、２回目の保留シフトのタイミング、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン８０４は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を青色態様で表示した後、１回目、２回目の保留シフトのタイミング、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様のまま変化させない変化パターンである。

【１１１０】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）に応じて、変化パターン８０１、変化パターン８０２、変化パターン８０３、変化パターン８０４、及び、変化パターン８０５～変化パターン８０８に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン８０５は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様に変化させ、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様に変化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン８０６は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を青色態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様に変化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン８０７は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を青色態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様に変化させ、２回目の保留シフトのタイミング、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン８０８は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を赤色態様で表示した後、１回目、２回目の保留シフトのタイミ

ング、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンである。

【１１１１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数保存領域に格納されている第１保留記憶数が「４」である場合には、図１１－６（Ｄ）に示す保留４個用の変化パターン決定テーブルを選択する。

【１１１２】

決定された最終表示態様が通常態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）によらず、変化パターン９０１が１００％の確率で決定されるように判定値が割り振られている。変化パターン９０１は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を通常態様で表示した後、１回目、２回目、３回目の保留シフトのタイミング、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターンである。

【１１１３】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）に応じて、変化パターン９０１、及び、変化パターン９０２～変化パターン９０５に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン９０２は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を通常態様で表示した後、１回目、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を通常態様のまま変化させず、３回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様に変化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン９０３は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を通常態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様に変化させ、３回目の保留シフトのタイミング、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン９０４は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様に変化させ、２回目、３回目の保留シフトのタイミング、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン９０５は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を青色態様で表示した後、１回目、２回目、３回目の保留シフトのタイミング、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様のまま変化させない変化パターンである。

【１１１４】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）に応じて、変化パターン９０１～変化パターン９０５、及び、変化パターン９０６～変化パターン９１２に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン９０６は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を通常態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様に変化させ、３回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様に変化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン９０７は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様に変化させ、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様のまま変化させず、３回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様に変化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン９０８は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様に変化させ、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の

副保留表示を赤色態様に変化させ、３回目の保留シフトのタイミング、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン９０９は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を青色態様で表示した後、１回目，２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様のまま変化させず、３回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様に変化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン９１０は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を青色態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を青色態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様に変化させ、３回目の保留シフトのタイミング、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン９１１は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を青色態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様に変化させ、２回目、３回目の保留シフトのタイミング、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン９１２は、始動入賞時に予告対象の副保留表示を赤色態様で表示した後、１回目、２回目、３回目の保留シフトのタイミング、アクティブシフトのタイミングで予告対象の副保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンである。

【１１１５】

図１１－３に示したように、第１保留表示３０ＴＭ００１又はアクティブ表示３０ＴＭ００３を通常態様とは異なる表示態様で表示する第１変化演出が実行される割合は、副保留表示３０ＴＭ００４又は副アクティブ表示３０ＴＭ００５を通常態様とは異なる表示態様で表示する第２変化演出が実行される割合よりも高くなっている。一方で、図１１－３に示すように、第２変化演出が実行された場合には、第１変化演出が実行された場合よりも大当りとなる割合が高い。

【１１１６】

このように、画面下部においては、視認性が高い第１保留表示３０ＴＭ００１又はアクティブ表示３０ＴＭ００３の表示態様を変化させる第１変化演出を、高い頻度で実行することにより、予告演出に対しての遊技者の興味を持続させることができる。一方で、視認性が低い副保留表示３０ＴＭ００４及び副アクティブ表示３０ＴＭ００５に関しては、それ自体が画面上部に表示されるか否かによって大当りとなる割合が異なるものであるため、遊技者は、画面上部に副保留表示３０ＴＭ００４及び副アクティブ表示３０ＴＭ００５が表示されているか否かに注目することになる。さらに、第２変化演出が実行された場合の大当り期待度が第１変化演出よりも高いため、副保留表示３０ＴＭ００４及び副アクティブ表示３０ＴＭ００５が表示された場合に、その表示態様が変化するか否かにも注目することになる。

【１１１７】

また、本実施形態では、画面下部に表示される丸形又は三角形のアイコン（第１保留表示３０ＴＭ００１又はアクティブ表示３０ＴＭ００３）と、画面上部に表示される星形のアイコン（副保留表示３０ＴＭ００４又は副アクティブ表示３０ＴＭ００５）とのサイズ及び形状が異なっている。即ち、共通の保留記憶、共通の変動表示に対応した複数種類のアイコンが、同じ画面内の異なる表示位置に同時に表示されることになる。本例では、２種類のアイコンうち一方のアイコン（第１保留表示３０ＴＭ００１又はアクティブ表示３０ＴＭ００３）は丸形で表示し、他方のアイコン（副保留表示３０ＴＭ００４又は副アクティブ表示３０ＴＭ００５）は星形で表示することにより、アイコン毎の特徴を明確にして、遊技者が違い（異なる種類の表示情報であること）を把握し易いようにしている。また、変動表示に対応したアイコンによる演出を多様化して、興趣を向上させることができる。

【１１１８】

また、画面下部に表示される赤色態様の第１保留表示３０ＴＭ００１と、画面上部に表示される赤色態様の副保留表示３０ＴＭ００４との関係のように、共通の変動表示に対応し

た共通の表示色のアイコン（ただし形状は丸形と星形で異なるアイコン）が同時に表示される場合がある。これにより、第１変化演出及び第２変化演出の対象となっている変動表示が、第１保留表示領域３０ＴＭ１０１及び副保留表示領域３０ＴＭ１０４においてより明確になり、第１変化演出及び第２変化演出の対象となっている変動表示に関する大当り期待度を遊技者が理解し易くなる。

【１１１９】

また、画面下部に表示される赤色態様のアクティブ表示３０ＴＭ００３と、画面上部に表示される赤色態様の副アクティブ表示３０ＴＭ００５との関係のように、実行中の変動表示に対応した共通の表示色のアイコン（ただし形状は丸形と星形で異なるアイコン）が同時に表示される場合がある。これにより、実行中の変動表示に関する大当り期待度を遊技者が理解し易くなる。

【１１２０】

また、図１１－４～図１１－６に示したように、第１保留表示３０ＴＭ００１の表示色と、副保留表示３０ＴＭ００４の表示色との組み合わせによって、大当り期待度が異なる（例えば、赤色態様の第１保留表示３０ＴＭ００１と赤色態様の副保留表示３０ＴＭ００４との組み合わせが最も大当り期待度が高い）ことにより、遊技者は両方の保留表示の態様に対して関心を持つことになり、保留表示の表示態様を変化させる演出の興趣を高めることができる。

【１１２１】

また、図１１－３に示したように、アクティブ表示３０ＴＭ００３の表示色と、副アクティブ表示３０ＴＭ００５の表示色との組み合わせによって、大当り期待度が異なる（例えば、金色態様のアクティブ表示３０ＴＭ００３と赤色態様の副アクティブ表示３０ＴＭ００５の組み合わせが最も大当り期待度が高い）ことにより、遊技者は両方のアクティブ表示の態様に対して関心を持つことになり、アクティブ表示のの表示態様を変化させる演出の興趣を高めることができる。

【１１２２】

また、図１１－４及び図１１－５に示したように、第１保留表示３０ＴＭ００１がアクティブ表示領域３０ＴＭ１０３にシフトする際（第１変化演出の対象となった変動表示に対応したアクティブ表示３０ＴＭ００３が表示されるとき）には、表示色が少なくとも同じであるか（即ちアクティブシフト時に表示色が引き継がれるか）、より期待度の高い表示色に変化する。これにより、第１保留表示３０ＴＭ００１がどのように変化するかに関して、遊技者に興味を持たせることができる。

【１１２３】

また、図１１－６に示したように、副保留表示３０ＴＭ００４が副アクティブ表示領域３０ＴＭ１０５にシフトする際（第２変化演出の対象となった変動表示に対応した副アクティブ表示３０ＴＭ００５が表示されるとき）には、表示色が少なくとも同じであるか（即ちアクティブシフト時に表示色が引き継がれるか）、より期待度の高い表示色に変化する。これにより、副保留表示３０ＴＭ００４がどのように変化するかに関して、遊技者に興味を持たせることができる。

【１１２４】

また、本実施形態では、図１１－３に示すように、視認性の高いアクティブ表示３０ＴＭ００３に関しては、視認性の低い副アクティブ表示３０ＴＭ００５よりも多くの表示態様が設けられている。そして、図１１－４～図１１－６に示すように、視認性の高い第１保留表示３０ＴＭ００１の態様を変化させる際の変化パターンは、視認性の低い副保留表示３０ＴＭ００４の態様を変化させる際の変化パターンよりも多く設けられている。このように、アクティブ表示及び保留表示の視認性に応じて、実行可能な演出の種類及び演出パターンを異ならせることにより、演出が過度に複雑化することを防止しつつ第１変化演出及び第２変化演出の興趣を適切に高めるようにしている。

【１１２５】

（第１変化演出及び第２変化演出の具体例）

次に、第１変化演出及び第２変化演出の具体例に関して、図１１－７～図１１－９を用いて説明する。図１１－７は、第１変化演出及び第２変化演出の両方を実行するときのタイムチャートであり、図１１－８及び図１１－９は、第１変化演出及び第２変化演出の両方を実行するときに画像表示装置５に表示される演出画像の一例を示す説明図である。

【１１２６】

まず、図１１－８（１）は、第１保留記憶数が３の状態で、画像表示装置５において左中右の飾り図柄の変動表示（図１１－７に示すＴ１のタイミングで開始された変動表示）を実行している状態を示している。このとき、アクティブ表示領域３０ＴＭ１０３には、通常態様のアクティブ表示３０ＴＭ００３（白色の丸形表示）が表示され、第１保留表示領域３０ＴＭ１０１には、通常態様の第１保留表示３０ＴＭ００１（白色の丸形表示）が３つ表示されている。なお、このとき副保留表示３０ＴＭ００４は表示されておらず、副アクティブ表示３０ＴＭ００５も表示されていない。また、副アクティブ表示領域３０ＴＭ１０５を示すガイド（四角の枠）も表示されていない。

【１１２７】

そして、画像表示装置５において左中右の飾り図柄の変動表示を実行しているときに、図１１－８（２）に示すように（図１１－７に示すＴ２のタイミング）、新たに入賞球装置６Ａへの始動入賞が発生し、演出制御用ＣＰＵ１２０が、第１変化演出及び第２変化演出の両方を実行することに決定したものとする。前述したように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１変化演出を実行することに決定した場合には、判定対象となった始動入賞に対応したアクティブ表示３０ＴＭ００３の最終表示態様（本例では金色態様）、及び、第１変化演出の変化パターン（本例では変化パターン４０７）を決定し、第２変化演出を実行することに決定した場合には、判定対象となった始動入賞に対応した副アクティブ表示３０ＴＭ００５の最終表示態様（本例では赤色態様）、及び、第２変化演出の変化パターン（本例では変化パターン９０６）を決定する。また、このとき第１保留記憶数が４であることに基づいて、先読みカウンタの値として４をセットする。即ち、先読みカウンタの値は、先読み予告演出のターゲットとなる変動表示が実行されるまでの残りの変動表示回数を示している。

【１１２８】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２変化演出を実行することに決定したことに基づいて、副アクティブ表示領域３０ＴＭ１０５に通常態様の副アクティブ表示３０ＴＭ００５（白色の星形表示）を表示すると共に、副アクティブ表示領域３０ＴＭ１０５を示すガイド（四角の枠）を表示する。このとき表示される副アクティブ表示３０ＴＭ００５は、現在実行されている飾り図柄（第１特別図柄）の変動表示に対応したものである。また、第１保留記憶数が４であることに基づいて、副保留表示領域３０ＴＭ１０４に通常態様の副保留表示３０ＴＭ００４（白色の星形表示）を４つ表示する。

【１１２９】

さらに、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１変化演出を実行することに決定したことに基づいて、図１１－７の（Ｔ２）及び図１１－８（２）に示すように、変化禁止フラグをセットし、これより後に発生した始動入賞（第１保留記憶）を対象とした第１変化演出及び第２変化演出の実行を禁止する。第１変化演出及び第２変化演出の実行禁止期間は、第１変化演出の対象となる第１保留表示３０ＴＭ００１が表示されてから（第２変化演出の対象となる副保留表示３０ＴＭ００４が表示されてから）、当該第１保留表示３０ＴＭ００１（当該副保留表示３０ＴＭ００４）に対応した変動表示が終了するまでの期間（図１１－７に示すＴ２からＴ９までの期間）としている。

【１１３０】

これにより、変化演出の禁止期間内において新たな始動入賞が発生した場合には、当該始動入賞に対応した通常態様の第１保留表示３０ＴＭ００１（白色の丸形表示）が表示され、変化演出の禁止期間内に、その通常態様の第１保留表示が他の態様（例えば、特殊態様、青色態様、又は赤色態様）に変化することはない。また、変化禁止フラグがセットされていることに基づいて、第２変化演出の実行有無及び最終表示態様は決定されない（ステ

ップＳ３０ＴＭ１０２０でＹＥＳとなりステップＳ３０ＴＭ１０３０の処理は実行されない）ので、新たな始動入賞に対応した副保留表示３０ＴＭ００４及び副アクティブ表示３０ＴＭ００５が表示されることはない。

【１１３１】

なお、このような形態に限らず、変化演出の禁止期間内において新たな始動入賞が発生した場合には、当該新たな始動入賞に対応した通常態様の副保留表示３０ＴＭ００４は表示可能であるものの、その副保留表示３０ＴＭ００４の表示態様は変化しないようにしても良い。

【１１３２】

本例では、始動入賞に基づいて第１保留記憶数が４となっているため、第１保留表示領域３０ＴＭ１０１に表示されている４番目の第１保留表示３０ＴＭ００１、及び、副保留表示領域３０ＴＭ１０４に表示されている４番目の副保留表示３０ＴＭ００４が、第１変化演出及び第２変化演出による予告対象となる変動表示に対応した保留表示である。そして、変動表示時間が終了したことにもとづいて、図１１－８（３）に示すように、画像表示装置５において飾り図柄の変動表示を終了する。

【１１３３】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－８（４）に示すように（図１１－７に示すＴ３のタイミング）、アクティブ表示領域３０ＴＭ１０３に表示されているアクティブ表示３０ＴＭ００３を消去すると共に、第１保留表示領域３０ＴＭ１０１に表示されている第１保留表示３０ＴＭ００１を１つずつアクティブ表示領域３０ＴＭ１０３側にシフト表示し、これと同時に、副アクティブ表示領域３０ＴＭ１０５に表示されている副アクティブ表示３０ＴＭ００５を消去すると共に、副保留表示領域３０ＴＭ１０４に表示されている副保留表示３０ＴＭ００４を１つずつ副アクティブ表示領域３０ＴＭ１０５側にシフト表示して、画像表示装置５において次の変動表示を開始する。

【１１３４】

このシフト表示において、最もアクティブ表示領域３０ＴＭ１０３に近い位置に第１保留表示として表示されていた通常態様の第１保留表示３０ＴＭ００１が、アクティブ表示領域３０ＴＭ１０３にシフトしてアクティブ表示３０ＴＭ００３として表示されることになる。また、このシフト表示において、最も副アクティブ表示領域３０ＴＭ１０５に近い位置に副保留表示として表示されていた通常態様の副保留表示３０ＴＭ００４が、副アクティブ表示領域３０ＴＭ１０５にシフトして副アクティブ表示３０ＴＭ００５として表示されることになる。

【１１３５】

ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－８（４）に示すように（図１１－７に示すＴ３のタイミング）、変動表示を開始するときに、第１変化演出の変化パターン４０７に基づいて、その予告対象の第１保留表示を通常態様から特殊態様（本例では白色の三角形表示である第１保留表示３０ＴＭ００１ａ）に変化させる。そして、変動表示時間が終了したことにもとづいて、図１１－８（５）に示すように、画像表示装置５において飾り図柄の変動表示を終了する。

【１１３６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－８（６）に示すように（図１１－７に示すＴ４のタイミング）、アクティブ表示領域３０ＴＭ１０３に表示されているアクティブ表示３０ＴＭ００３を消去すると共に、第１保留表示領域３０ＴＭ１０１に表示されている第１保留表示（通常態様の第１保留表示３０ＴＭ００１及び特殊態様の第１保留表示３０ＴＭ００１ａ）を１つずつアクティブ表示領域３０ＴＭ１０３側にシフト表示し、これと同時に、副アクティブ表示領域３０ＴＭ１０５に表示されている副アクティブ表示３０ＴＭ００５を消去すると共に、副保留表示領域３０ＴＭ１０４に表示されている副保留表示（通常態様の副保留表示３０ＴＭ００４（白色の星形表示））を１つずつ副アクティブ表示領域３０ＴＭ１０５側にシフト表示して、画像表示装置５において次の変動表示を開始する。

【１１３７】
ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－８（６）に示すように（図１１－７に示すＴ４のタイミング）、変動表示を開始するときに、第１変化演出の変化パターン４０７に基づいて、その予告対象の第１保留表示を特殊態様から青色態様（本例では青色の丸形表示である第１保留表示３０ＴＭ００１ｂ）に変化させ、第２変化演出の変化パターン９０６に基づいて、その予告対象の副保留表示を通常態様から青色態様（本例では青色の星形表示である副保留表示３０ＴＭ００４ｂ）に変化させる。そして、変動表示時間が終了したことにもとづいて、図１１－８（７）に示すように、画像表示装置５において飾り図柄の変動表示を終了する。
【１１３８】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－８（８）に示すように（図１１－７に示すＴ５のタイミング）、アクティブ表示領域３０ＴＭ１０３に表示されているアクティブ表示３０ＴＭ００３を消去すると共に、第１保留表示領域３０ＴＭ１０１に表示されている第１保留表示（通常態様の第１保留表示３０ＴＭ００１及び青色態様の第１保留表示３０ＴＭ００１ｂ）を１つずつアクティブ表示領域３０ＴＭ１０３側にシフト表示し、これと同時に、副アクティブ表示領域３０ＴＭ１０５に表示されている副アクティブ表示３０ＴＭ００５を消去すると共に、副保留表示領域３０ＴＭ１０４に表示されている副保留表示（通常態様の副保留表示３０ＴＭ００４（白色の星形表示）及び青色態様の副保留表示３０ＴＭ００４ｂ（青色の星形表示））を１つずつ副アクティブ表示領域３０ＴＭ１０５側にシフト表示して、画像表示装置５において次の変動表示を開始する。
【１１３９】
ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－８（８）に示すように（図１１－７に示すＴ５のタイミング）、変動表示を開始するときに、第１変化演出の変化パターン４０７に基づいて、その予告対象の第１保留表示を青色態様から赤色態様（本例では赤色の丸形表示である第１保留表示３０ＴＭ００１ｃ）に変化させ、第２変化演出の変化パターン９０６に基づいて、その予告対象の副保留表示を青色態様から赤色態様（本例では赤色の星形表示である副保留表示３０ＴＭ００４ｃ）に変化させる。そして、変動表示時間が終了したことにもとづいて、図１１－９（９）に示すように、画像表示装置５において飾り図柄の変動表示を終了する。
【１１４０】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－９（１０）に示すように（図１１－７に示すＴ６のタイミング）、アクティブ表示領域３０ＴＭ１０３に表示されているアクティブ表示３０ＴＭ００３を消去すると共に、第１保留表示領域３０ＴＭ１０１に表示されている第１保留表示（赤色態様の第１保留表示３０ＴＭ００１ｃ（赤色の丸形表示））をアクティブ表示領域３０ＴＭ１０３側にシフト表示し、これと同時に、副アクティブ表示領域３０ＴＭ１０５に表示されている副アクティブ表示３０ＴＭ００５を消去すると共に、副保留表示領域３０ＴＭ１０４に表示されている副保留表示（赤色態様の副保留表示３０ＴＭ００４ｃ（赤色の星形表示））を副アクティブ表示領域３０ＴＭ１０５にシフト表示して、画像表示装置５において次の変動表示を開始する。
【１１４１】
そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１変化演出のターゲットとなった変動表示が実行された後（第１変化演出のターゲットとなった変動表示に対応したアクティブ表示３０ＴＭ００３が表示された後）、図１１－７のＴ７からＴ８に示す期間内に、アクティブ表示領域３０ＴＭ１０３において、赤色態様のアクティブ表示３０ＴＭ００３ｃを最終表示態様（本例では金色）まで変化させる。なお、シフト表示後にアクティブ表示領域３０ＴＭ１０３に表示されているアクティブ表示３０ＴＭ００３の表示態様を変化させる変化パターンに関しては、図１１－１６を用いて後述する。また、アクティブ表示３０ＴＭ００３の表示態様を変化させる際には、後述する変化示唆演出が実行される場合がある。
【１１４２】
なお、シフト表示直後に副アクティブ表示３０ＴＭ００５が最終表示態様となっていない

場合には、図１１－７のＴ７からＴ８に示す期間内に、副アクティブ表示領域３０ＴＭ１０５において、副アクティブ表示３０ＴＭ００５を最終表示態様まで変化させる。例えば、始動入賞時に決定された副アクティブ表示３０ＴＭ００５の最終表示態様が赤色態様であり、シフト表示直後に副アクティブ表示３０ＴＭ００５が青色態様で表示されている場合には、当該予告ターゲットの変動表示において、副アクティブ表示３０ＴＭ００５を青色態様から赤色態様に変化させる。

【１１４３】

その後、図１１－９（１１）に示すように（図１１－７のＴ８に示すタイミング）、左図柄表示領域及び右図柄表示領域に同一の飾り図柄（本例では「７」）が停止したリーチ状態が成立し、「リーチ！！」という文字が画面下部、即ち第１保留表示領域３０ＴＭ１０１及びアクティブ表示領域３０ＴＭ１０３と重複する領域、に表示されるリーチ演出が実行される。ここで、リーチ状態が成立するタイミングで、第１保留表示３０ＴＭ００１及び第２保留表示３０ＴＭ００２、並びにアクティブ表示３０ＴＭ００３は非表示となるので、リーチ演出の視認性が低下して興趣が低下することを防止することができる。第１保留表示３０ＴＭ００１及びアクティブ表示３０ＴＭ００３は、当該予告対象の変動表示が終了するまで（図１１－７のＴ９に示すタイミングまで）表示されない。

【１１４４】

このように、画面下部においてリーチ演出が実行されることに伴い、リーチ演出が実行される領域と少なくとも一部の表示領域が共通である第１保留表示３０ＴＭ００１及びアクティブ表示３０ＴＭ００３は非表示となる。一方で、リーチ演出が実行される領域とは異なる領域に表示される副保留表示３０ＴＭ００４及び副アクティブ表示に関しては、リーチ演出が実行されている期間も継続して画面上部に表示可能となっており、遊技者はこれらを視認可能である。これにより、遊技者はリーチ演出の実行期間中も保留記憶数を容易に把握可能であると共に、副保留表示３０ＴＭ００４及び副アクティブ表示の表示態様を把握可能となっている。

【１１４５】

（第１変化演出のみを実行する具体例）

次に、始動入賞時に第１変化演出のみを実行することに決定した場合の具体例に関して、図１１－１０～図１１－１２を用いて説明する。図１１－１０は、第１変化演出のみを実行するときのタイムチャートであり、図１１－１１及び図１１－１２は、第１変化演出のみを実行するときに画像表示装置５に表示される演出画像の一例を示す説明図である。

【１１４６】

まず、図１１－１１（１）は、第１保留記憶数が３の状態で、画像表示装置５において左中右の飾り図柄の変動表示（図１１－１０に示すＴ１のタイミングで開始された変動表示）を実行している状態を示している。このとき、アクティブ表示領域３０ＴＭ１０３には、通常態様のアクティブ表示３０ＴＭ００３（白色の丸形表示）が表示され、第１保留表示領域３０ＴＭ１０１には、通常態様の第１保留表示３０ＴＭ００１（白色の丸形表示）が３つ表示されている。

【１１４７】

そして、画像表示装置５において左中右の飾り図柄の変動表示を実行しているときに、図１１－１１（２）に示すように（図１１－１０に示すＴ２のタイミング）、新たに入賞球装置６Ａへの始動入賞が発生し、演出制御用ＣＰＵ１２０が、第１変化演出のみを実行することに決定したものとする。前述したように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１変化演出を実行することに決定した場合には、判定対象となった始動入賞に対応したアクティブ表示３０ＴＭ００３の最終表示態様（本例では金色態様）、及び、第１変化演出の変化パターン（本例では変化パターン４０７）を決定する。また、本例では、副保留表示３０ＴＭ００４及び副アクティブ表示３０ＴＭ００５を表示しない（そのため第２変化演出も実行しない）ことに決定したものとする。また、このとき第１保留記憶数が４であることに基づいて、先読みカウンタの値として４をセットする。即ち、先読みカウンタの値は、先読み予告演出のターゲットとなる変動表示が実行されるまでの残りの変動表示回数を示し

ている。
【１１４８】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時の判定により、副保留表示３０ＴＭ００４及び副アクティブ表示３０ＴＭ００５を表示しないことに決定したことに基づいて、副保留表示３０ＴＭ００４及び副アクティブ表示３０ＴＭ００５を表示せず、また、副アクティブ表示領域３０ＴＭ１０５を示すガイド（四角の枠）も表示しない。
【１１４９】
さらに、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１変化演出を実行することに決定したことに基づいて、図１１－１０の（Ｔ２）及び図１１－１１（２）に示すように、変化禁止フラグをセットし、これより後に発生した始動入賞（第１保留記憶）を対象とした第１変化演出及び第２変化演出の実行を禁止する。第１変化演出及び第２変化演出の実行禁止期間は、第１変化演出の対象となる第１保留表示３０ＴＭ００１が表示されてから、当該第１保留表示３０ＴＭ００１に対応した変動表示が終了するまでの期間（図１１－１０に示すＴ２からＴ９までの期間）としている。
【１１５０】
これにより、変化演出の禁止期間内において新たな始動入賞が発生した場合には、当該始動入賞に対応した通常態様の第１保留表示３０ＴＭ００１（白色の丸形表示）が表示され、変化演出の禁止期間内に、その通常態様の第１保留表示が他の態様（例えば、特殊態様、青色態様、又は赤色態様）に変化することはない。また、変化禁止フラグがセットされていることに基づいて、第２変化演出の実行有無及び最終表示態様は決定されない（ステップＳ３０ＴＭ１０２０でＹＥＳとなりステップＳ３０ＴＭ１０３０の処理は実行されない）ので、新たな始動入賞に対応した副保留表示３０ＴＭ００４及び副アクティブ表示３０ＴＭ００５が表示されることはない。
【１１５１】
なお、このような形態に限らず、変化演出の禁止期間内において新たな始動入賞が発生した場合には、当該新たな始動入賞に対応した通常態様の副保留表示３０ＴＭ００４は表示可能であるものの、その副保留表示３０ＴＭ００４の表示態様は変化しないようにしても良い。
【１１５２】
本例では、始動入賞に基づいて第１保留記憶数が４となっているため、第１保留表示領域３０ＴＭ１０１に表示されている４番目の第１保留表示３０ＴＭ００１が、第１変化演出による予告対象となる変動表示に対応した保留表示である。そして、変動表示時間が終了したことにもとづいて、図１１－１１（３）に示すように、画像表示装置５において飾り図柄の変動表示を終了する。
【１１５３】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－１１（４）に示すように（図１１－１０に示すＴ３のタイミング）、アクティブ表示領域３０ＴＭ１０３に表示されているアクティブ表示３０ＴＭ００３を消去すると共に、第１保留表示領域３０ＴＭ１０１に表示されている第１保留表示３０ＴＭ００１を１つずつアクティブ表示領域３０ＴＭ１０３側にシフト表示して、画像表示装置５において次の変動表示を開始する。
【１１５４】
このシフト表示において、最もアクティブ表示領域３０ＴＭ１０３に近い位置に第１保留表示として表示されていた通常態様の第１保留表示３０ＴＭ００１が、アクティブ表示領域３０ＴＭ１０３にシフトしてアクティブ表示３０ＴＭ００３として表示されることになる。
【１１５５】
ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－１１（４）に示すように（図１１－１０に示すＴ３のタイミング）、変動表示を開始するときに、第１変化演出の変化パターン４０７に基づいて、その予告対象の第１保留表示を通常態様から特殊態様（本例では白色の三角形表示である第１保留表示３０ＴＭ００１ａ）に変化させる。そして、変動表示時間が

終了したことにもとづいて、図１１－１１（５）に示すように、画像表示装置５において飾り図柄の変動表示を終了する。

【１１５６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－１１（６）に示すように（図１１－１０に示すＴ４のタイミング）、アクティブ表示領域３０ＴＭ１０３に表示されているアクティブ表示３０ＴＭ００３を消去すると共に、第１保留表示領域３０ＴＭ１０１に表示されている第１保留表示（通常態様の第１保留表示３０ＴＭ００１及び特殊態様の第１保留表示３０ＴＭ００１ａ）を１つずつアクティブ表示領域３０ＴＭ１０３側にシフト表示して、画像表示装置５において次の変動表示を開始する。

【１１５７】

ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－１１（６）に示すように（図１１－１０に示すＴ４のタイミング）、変動表示を開始するときに、第１変化演出の変化パターン４０７に基づいて、その予告対象の第１保留表示を特殊態様から青色態様（本例では青色の丸形表示である第１保留表示３０ＴＭ００１ｂ）に変化させる。そして、変動表示時間が終了したことにもとづいて、図１１－１１（７）に示すように、画像表示装置５において飾り図柄の変動表示を終了する。

【１１５８】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－１１（８）に示すように（図１１－１０に示すＴ５のタイミング）、アクティブ表示領域３０ＴＭ１０３に表示されているアクティブ表示３０ＴＭ００３を消去すると共に、第１保留表示領域３０ＴＭ１０１に表示されている第１保留表示（通常態様の第１保留表示３０ＴＭ００１及び青色態様の第１保留表示３０ＴＭ００１ｂ）を１つずつアクティブ表示領域３０ＴＭ１０３側にシフト表示して、画像表示装置５において次の変動表示を開始する。

【１１５９】

ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－１１（８）に示すように（図１１－１０に示すＴ５のタイミング）、変動表示を開始するときに、第１変化演出の変化パターン４０７に基づいて、その予告対象の第１保留表示を青色態様から赤色態様（本例では赤色の丸形表示である第１保留表示３０ＴＭ００１ｃ）に変化させる。そして、変動表示時間が終了したことにもとづいて、図１１－１２（９）に示すように、画像表示装置５において飾り図柄の変動表示を終了する。

【１１６０】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－１２（１０）に示すように（図１１－１０に示すＴ６のタイミング）、アクティブ表示領域３０ＴＭ１０３に表示されているアクティブ表示３０ＴＭ００３を消去すると共に、第１保留表示領域３０ＴＭ１０１に表示されている第１保留表示（赤色態様の第１保留表示３０ＴＭ００１ｃ（赤色の丸形表示））をアクティブ表示領域３０ＴＭ１０３側にシフト表示して、画像表示装置５において次の変動表示を開始する。

【１１６１】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１変化演出のターゲットとなった変動表示が実行された後（第１変化演出のターゲットとなった変動表示に対応したアクティブ表示３０ＴＭ００３が表示された後）、図１１－１０のＴ７からＴ８に示す期間内に、アクティブ表示領域３０ＴＭ１０３において、赤色態様のアクティブ表示３０ＴＭ００３ｃを最終表示態様（本例では金色）まで変化させる。

【１１６２】

その後、図１１－１２（１１）に示すように（図１１－１０のＴ８に示すタイミング）、左図柄表示領域及び右図柄表示領域に同一の飾り図柄（本例では「７」）が停止したリーチ状態が成立し、「リーチ！！」という文字が画面下部、即ち第１保留表示領域３０ＴＭ１０１及びアクティブ表示領域３０ＴＭ１０３と重複する領域、に表示されるリーチ演出が実行される。ここで、リーチ状態が成立するタイミングで、第１保留表示３０ＴＭ００１及び第２保留表示３０ＴＭ００２、並びにアクティブ表示３０ＴＭ００３は非表示とな

る。第１保留表示３０ＴＭ００１及びアクティブ表示３０ＴＭ００３は、当該予告対象の変動表示が終了するまで（図１１－１０のＴ９に示すタイミングまで）表示されない。

【１１６３】

以上に示したように、始動入賞時に第１変化演出のみを実行することに決定された場合には、当該第１変化演出の対象となる変動表示が終了するまでの期間は、新たな始動入賞に基づく第１変化演出は実行されず、また、新たな始動入賞に基づく第２変化演出も実行されないことになる。このように、視認性の高い第１保留表示領域３０ＴＭ１０１において第１保留表示３０ＴＭ００１の表示態様を一旦変化させた後（通常態様とは異なる態様とした後）は、その後新たな始動入賞が発生した場合でも、視認性の低い副保留表示領域３０ＴＭ１０４において当該新たな始動入賞に基づく第２変化演出を実行しないようにすることで、視認性の高い第１変化演出に遊技者を注目させて、第１変化演出の対象となっている変動表示とは異なる変動表示を対象とした第２変化演出が実行されることによる演出の複雑化を防止するようにしている。

【１１６４】

なお、本実施形態では、第１変化演出の実行後（第１保留表示３０ＴＭ００１が通常態様とは異なる態様で表示されている期間）に、新たな始動入賞が発生した場合には、当該新たな始動入賞に対応した第１変化演出及び第２変化演出の実行を禁止する例を示したが、このような形態に限らず、第１変化演出の実行後（第１保留表示３０ＴＭ００１が通常態様とは異なる態様で表示されている期間）に、新たな始動入賞が発生した場合には、当該新たな始動入賞に対応した第１変化演出及び第２変化演出の実行は可能であるものの、そのときの第１変化演出及び第２変化演出の実行割合を、第１変化演出の実行前（第１保留表示３０ＴＭ００１が通常態様で表示されている期間）よりも低下させるようにしても良い。

【１１６５】

また、第１変化演出の実行後（第１保留表示３０ＴＭ００１が通常態様とは異なる態様で表示されている期間）に、新たな始動入賞が発生した場合、第２変化演出に限らず他の予告演出の実行を制限するようにしても良い。例えば、当該新たな始動入賞に基づく変動表示が実行されるまでの残り変動表示回数を変動表示が実行される毎に画像表示装置５に表示する（例えば、第１保留記憶数が３から０に１ずつ減算することに伴い、「３」、「２」、「１」、「０」と表示する）カウントダウン演出を実行しないようにしても良い。また、当該新たな始動入賞に基づく変動表示が実行されるまで背景画像を特別態様に変化させる背景変化演出を実行しないようにしても良い。

【１１６６】

また、本実施形態では、第１変化演出の実行後（第１保留表示３０ＴＭ００１が通常態様とは異なる態様で表示されている期間）に、新たな始動入賞が発生した場合には、当該新たな始動入賞に対応した第１変化演出及び第２変化演出の両方の実行を禁止する例を示したが、このような形態に限らず、第１変化演出の実行後（第１保留表示３０ＴＭ００１が通常態様とは異なる態様で表示されている期間）に、新たな始動入賞が発生した場合には、当該新たな始動入賞に対応した第１変化演出は実行可能であるが当該新たな始動入賞に対応した第２変化演出は実行させない（当該新たな始動入賞に対応した副保留表示３０ＴＭ００４自体を表示させない、あるいは、当該新たな始動入賞に対応した副保留表示３０ＴＭ００４は表示されるもののその表示態様を通常態様のまま変化させない）ようにしても良い。

【１１６７】

（第１変化演出及び第２変化演出に関する変形例）

上記実施形態では、第１変化演出において第１保留表示３０ＴＭ００１がシフト表示されるタイミングでその態様を変化させ、第２変化演出において副保留表示３０ＴＭ００４がシフト表示されるタイミングでその態様を変化させる例を示したが、そのような形態に限らず、第１保留表示３０ＴＭ００１に作用する第１保留作用演出を実行したことに応じて第１保留表示３０ＴＭ００１の態様を変化させ、副保留表示３０ＴＭ００４に作用する副

保留作用演出を実行したことに応じて副保留表示３０ＴＭ００４の態様を変化させるようにしても良い。

【１１６８】

図１１－１３、図１１－１４、及び図１１－１５は、第１変化演出において第１保留作用演出を実行し、第２変化演出において副保留作用演出を実行する場合の具体例である。

【１１６９】

まず、図１１－１３（１）は、第１保留記憶数が３の状態で、画像表示装置５において左中右の飾り図柄の変動表示を実行している状態を示している。このとき、アクティブ表示領域３０ＴＭ１０３には、通常態様のアクティブ表示３０ＴＭ００３（白色の丸形表示）が表示され、第１保留表示領域３０ＴＭ１０１には、通常態様の第１保留表示３０ＴＭ００１（白色の丸形表示）が３つ表示されている。なお、このとき副保留表示３０ＴＭ００４は表示されておらず、副アクティブ表示３０ＴＭ００５も表示されていない。また、副アクティブ表示領域３０ＴＭ１０５を示すガイド（四角の枠）も表示されていない。

【１１７０】

そして、画像表示装置５において左中右の飾り図柄の変動表示を実行しているときに、図１１－１３（２）に示すように、新たに入賞球装置６Ａへの始動入賞が発生し、演出制御用ＣＰＵ１２０が、第１変化演出及び第２変化演出の両方を実行することに決定したものとする。前述したように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１変化演出を実行することに決定した場合には、判定対象となった始動入賞に対応したアクティブ表示３０ＴＭ００３の最終表示態様（本例では金色態様）、及び、第１変化演出の変化パターン（本例では変化パターン４０７）を決定し、第２変化演出を実行することに決定した場合には、判定対象となった始動入賞に対応した副アクティブ表示３０ＴＭ００５の最終表示態様（本例では赤色態様）、及び、第２変化演出の変化パターン（本例では変化パターン９０６）を決定する。また、このとき第１保留記憶数が４であることに基づいて、先読みカウンタの値として４をセットする。即ち、先読みカウンタの値は、先読み予告演出のターゲットとなる変動表示が実行されるまでの残りの変動表示回数を示している。

【１１７１】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２変化演出を実行することに決定したことに基づいて、副アクティブ表示領域３０ＴＭ１０５に通常態様の副アクティブ表示３０ＴＭ００５（白色の星形表示）を表示すると共に、副アクティブ表示領域３０ＴＭ１０５を示すガイド（四角の枠）を表示する。また、第１保留記憶数が４であることに基づいて、副保留表示領域３０ＴＭ１０４に通常態様の副保留表示３０ＴＭ００４（白色の星形表示）を４つ表示する。

【１１７２】

本例では、始動入賞に基づいて第１保留記憶数が４となっているため、第１保留表示領域３０ＴＭ１０１に表示されている４番目の第１保留表示３０ＴＭ００１、及び、副保留表示領域３０ＴＭ１０４に表示されている４番目の副保留表示３０ＴＭ００４が、第１変化演出及び第２変化演出による予告対象となる変動表示に対応した保留表示である。そして、変動表示時間が終了したことにもとづいて、図１１－１３（３）に示すように、画像表示装置５において飾り図柄の変動表示を終了する。

【１１７３】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－１３（４）に示すように、アクティブ表示領域３０ＴＭ１０３に表示されているアクティブ表示３０ＴＭ００３を消去すると共に、第１保留表示領域３０ＴＭ１０１に表示されている第１保留表示３０ＴＭ００１を１つずつアクティブ表示領域３０ＴＭ１０３側にシフト表示し、これと同時に、副アクティブ表示領域３０ＴＭ１０５に表示されている副アクティブ表示３０ＴＭ００５を消去すると共に、副保留表示領域３０ＴＭ１０４に表示されている副保留表示３０ＴＭ００４を１つずつ副アクティブ表示領域３０ＴＭ１０５側にシフト表示して、画像表示装置５において次の変動表示を開始する。

【１１７４】

このシフト表示において、最もアクティブ表示領域３０ＴＭ１０３に近い位置に第１保留表示として表示されていた通常態様の第１保留表示３０ＴＭ００１が、アクティブ表示領域３０ＴＭ１０３にシフトしてアクティブ表示３０ＴＭ００３として表示されることになる。また、このシフト表示において、最も副アクティブ表示領域３０ＴＭ１０５に近い位置に副保留表示として表示されていた通常態様の副保留表示３０ＴＭ００４が、副アクティブ表示領域３０ＴＭ１０５にシフトして副アクティブ表示３０ＴＭ００５として表示されることになる。

【１１７５】

ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動表示を開始するときに、第１変化演出の変化パターン４０７に基づいて、当該変動表示の実行中に予告対象の第１保留表示を通常態様から特殊態様（本例では白色の三角形表示である第１保留表示３０ＴＭ００１ａ）に変化させることを認識する。これに伴い、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留作用演出を実行すること、また実行する第１保留作用演出の種類（キャラクタの種別）を決定する。本例では、キャラクタＡが登場する第１保留作用演出（作用演出Ａ）を実行することに決定したものとする。

【１１７６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その決定結果に基づいて、第１保留作用演出（作用演出Ａ）を実行する。図１１－１３（４）に示す例では、キャラクタＡが登場して、予告対象の第１保留表示３０ＴＭ００１に向かってボールを投げるような態様の演出が実行されている。キャラクタＡが投げたボールが、対象の第１保留表示３０ＴＭ００１に当たる画像が表示されることによって、その第１保留表示３０ＴＭ００１の態様が変化することを遊技者に期待させることができる。

【１１７７】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－１３（５）に示すように、第１保留作用演出（作用演出Ａ）を実行したことに応じて、予告対象の第１保留表示を通常態様から特殊態様（本例では白色の三角形表示である第１保留表示３０ＴＭ００１ａ）に変化させる。そして、変動表示時間が終了したことにもとづいて、図１１－１３（６）に示すように、画像表示装置５において飾り図柄の変動表示を終了する。

【１１７８】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－１３（７）に示すように、アクティブ表示領域３０ＴＭ１０３に表示されているアクティブ表示３０ＴＭ００３を消去すると共に、第１保留表示領域３０ＴＭ１０１に表示されている第１保留表示（通常態様の第１保留表示３０ＴＭ００１及び特殊態様の第１保留表示３０ＴＭ００１ａ）を１つずつアクティブ表示領域３０ＴＭ１０３側にシフト表示し、これと同時に、副アクティブ表示領域３０ＴＭ１０５に表示されている副アクティブ表示３０ＴＭ００５を消去すると共に、副保留表示領域３０ＴＭ１０４に表示されている副保留表示（通常態様の副保留表示３０ＴＭ００４（白色の星形表示））を１つずつ副アクティブ表示領域３０ＴＭ１０５側にシフト表示して、画像表示装置５において次の変動表示を開始する。

【１１７９】

ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動表示を開始するときに、第１変化演出の変化パターン４０７に基づいて、当該変動表示の実行中に予告対象の第１保留表示を特殊態様から青色態様（本例では青色の丸形表示である第１保留表示３０ＴＭ００１ｂ）に変化させることを認識する。これに伴い、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留作用演出を実行すること、また実行する第１保留作用演出の種類（キャラクタの種別）を決定する。本例では、キャラクタＢが登場する第１保留作用演出（作用演出Ｂ）を実行することに決定したものとする。

【１１８０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動表示を開始するときに、第２変化演出の変化パターン９０６に基づいて、当該変動表示の実行中に予告対象の副保留表示を通常態様から青色態様（本例では青色の星形表示である副保留表示３０ＴＭ００４ｂ）に変化させること

を認識する。これに伴い、演出制御用ＣＰＵ１２０は、副保留作用演出を実行すること、また実行する副保留作用演出の種類（キャラクタの種別）を決定する。本例では、キャラクタａが登場する副保留作用演出（作用演出ａ）を実行することに決定したものとする。

【１１８１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、これらの決定結果に基づいて、まず第１保留作用演出（作用演出Ｂ）を実行する。図１１－１３（７）に示す例では、キャラクタＢが登場して、予告対象の第１保留表示３０ＴＭ００１ａに向かってボールを投げるような態様の演出が実行されている。キャラクタＢが投げたボールが、予告対象の第１保留表示３０ＴＭ００１ａに当たる画像が表示されることによって、その第１保留表示３０ＴＭ００１ａの態様が変化することを遊技者に期待させることができる。

【１１８２】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－１３（８）に示すように、第１保留作用演出（作用演出Ｂ）を実行したことに応じて、予告対象の第１保留表示を特殊態様から青色態様（本例では青色の丸形表示である第１保留表示３０ＴＭ００１ｂ）に変化させる。

【１１８３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、同じ変動表示期間内で、次に副保留作用演出（作用演出ａ）を実行する。図１１－１４（９）に示す例では、キャラクタａが登場して、予告対象の副保留表示３０ＴＭ００４に向かって風船を飛ばすような態様の演出が実行されている。図１１－１４（１０）及び図１１－１５（１１）に示すように、キャラクタａが飛ばした風船が、予告対象の副保留表示３０ＴＭ００４に向かって飛んでゆき、副保留表示３０ＴＭ００４の位置に到達する画像が表示されることによって、その副保留表示３０ＴＭ００４の態様が変化することを遊技者に期待させることができる。

【１１８４】

本例では、図１１－１４（１１）及び（１２）に示すように、予告対象の副保留表示３０ＴＭ００４の位置に風船が到達すると、その副保留表示３０ＴＭ００４の態様が風船形（副保留表示３０ＴＭ００４Ｆ）に変化する。続けて、その風船が割れた画像（副保留表示３０ＴＭ００４Ｇ）が表示される。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－１４（１３）及び（１４）に示すように、副保留作用演出（作用演出ａ）を実行したことに応じて、予告対象の副保留表示を通常態様から青色態様（本例では青色の星形表示である副保留表示３０ＴＭ００４ｂ）に変化させる。そして、変動表示時間が終了したことにもとづいて、図１１－１４（１５）に示すように、画像表示装置５において飾り図柄の変動表示を終了する。

【１１８５】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－１４（１６）に示すように、アクティブ表示領域３０ＴＭ１０３に表示されているアクティブ表示３０ＴＭ００３を消去すると共に、第１保留表示領域３０ＴＭ１０１に表示されている第１保留表示（通常態様の第１保留表示３０ＴＭ００１及び青色態様の第１保留表示３０ＴＭ００１ｂ）を１つずつアクティブ表示領域３０ＴＭ１０３側にシフト表示し、これと同時に、副アクティブ表示領域３０ＴＭ１０５に表示されている副アクティブ表示３０ＴＭ００５を消去すると共に、副保留表示領域３０ＴＭ１０４に表示されている副保留表示（通常態様の副保留表示３０ＴＭ００４（白色の星形表示）及び青色態様の副保留表示３０ＴＭ００４ｂ（青色の星形表示））を１つずつ副アクティブ表示領域３０ＴＭ１０５側にシフト表示して、画像表示装置５において次の変動表示を開始する。

【１１８６】

ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動表示を開始するときに、第１変化演出の変化パターン４０７に基づいて、当該変動表示の実行中に予告対象の第１保留表示を青色態様から赤色態様（本例では赤色の丸形表示である第１保留表示３０ＴＭ００１ｃ）に変化させることを認識する。これに伴い、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留作用演出を実行すること、また実行する第１保留作用演出の種類（キャラクタの種別）を決定する。本例では、キャラクタＣが登場する第１保留作用演出（作用演出Ｃ）を実行することに決定した

ものとする。
【１１８７】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動表示を開始するときに、第２変化演出の変化パターン９０６に基づいて、当該変動表示の実行中に予告対象の副保留表示を青色態様から赤色態様（本例では赤色の星形表示である副保留表示３０ＴＭ００４ｃ）に変化させることを認識する。これに伴い、演出制御用ＣＰＵ１２０は、副保留作用演出を実行すること、また実行する副保留作用演出の種類（キャラクタの種別）を決定する。本例では、キャラクタｂが登場する副保留作用演出（作用演出ｂ）を実行することに決定したものとする。
【１１８８】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、これらの決定結果に基づいて、まず第１保留作用演出（作用演出Ｃ）を実行する。図１１－１５（１７）に示す例では、キャラクタＣが登場して、予告対象の第１保留表示３０ＴＭ００１ｂに向かってボールを投げるような態様の演出が実行されている。キャラクタＣが投げたボールが、予告対象の第１保留表示３０ＴＭ００１ｂに当たる画像が表示されることによって、その第１保留表示３０ＴＭ００１ｂの態様が変化することを遊技者に期待させることができる。
【１１８９】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－１５（１８）に示すように、第１保留作用演出（作用演出Ｃ）を実行したことに応じて、予告対象の第１保留表示を青色態様から赤色態様（本例では赤色の丸形表示である第１保留表示３０ＴＭ００１ｃ）に変化させる。
【１１９０】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、同じ変動表示期間内で、次に副保留作用演出（作用演出ｂ）を実行する。図１１－１５（１９）に示す例では、キャラクタｂが登場して、予告対象の副保留表示３０ＴＭ００４ｂに向かって風船を飛ばすような態様の演出が実行されている。図１１－１５（２０）及び図１１－１５（２１）に示すように、キャラクタｂが飛ばした風船が、予告対象の副保留表示３０ＴＭ００４ｂに向かって飛んでゆき、副保留表示３０ＴＭ００４ｂの位置に到達する画像が表示されることによって、その副保留表示３０ＴＭ００４ｂの態様が変化することを遊技者に期待させることができる。
【１１９１】
本例では、図１１－１５（２１）及び（２２）に示すように、予告対象の副保留表示３０ＴＭ００４ｂの位置に風船が到達すると、その副保留表示３０ＴＭ００４ｂの態様が風船形（副保留表示３０ＴＭ００４Ｆ）に変化する。続けて、その風船が割れた画像（副保留表示３０ＴＭ００４Ｇ）が表示される。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－１５（２３）及び（２４）に示すように、副保留作用演出（作用演出ｂ）を実行したことに応じて、予告対象の副保留表示を青色態様から赤色態様（本例では赤色の星形表示である副保留表示３０ＴＭ００４ｃ）に変化させる。。
【１１９２】
このように、第１保留表示の態様を変化させる際に実行される第１保留作用演出と、副保留表示の態様を変化させる際に実行される副保留作用演出とで、演出態様が異なることにより、複数種類の保留対応表示（第１保留表示及び副保留表示）が存在することによる興趣を一層向上させることができる。
【１１９３】
なお、図１１－１３～図１１－１５に示したように、キャラクタが出現してアイコンに対してアクションを行う演出を、アクティブ表示の表示態様を変化させる際に実行するようにしても良く、また、副アクティブ表示の表示態様を変化させる際に実行するようにしても良い。例えば、アクティブ表示３０ＴＭ００３が通常態様で表示されているときに、キャラクタＡが出現してアクティブ表示３０ＴＭ００３に向かってボールを投げるアクションを行うアクティブ作用演出を実行したことに応じて、アクティブ表示３０ＴＭ００３の表示態様を通常態様から他の態様（特殊態様、青色態様、緑色態様、赤色態様、金色態様）に変化させるようにしても良い。また、副アクティブ表示３０ＴＭ００５が通常態様で表示されているときに、キャラクタａが出現して副アクティブ表示３０ＴＭ００５に向か

って風船を飛ばすアクションを行う副アクティブ作用演出を実行したことに応じて、副アクティブ表示３０ＴＭ００５の表示態様を通常態様から他の態様（青色態様、赤色態様）に変化させるようにしても良い。このように、アクティブ表示の態様を変化させる際に実行されるアクティブ作用演出と、副アクティブ表示の態様を変化させる際に実行される副アクティブ作用演出とで、演出態様が異なることにより、複数種類の変動対応表示（アクティブ表示及び副アクティブ表示）が存在することによる興趣を一層向上させることができる。

【１１９４】

上記の実施形態において、パチンコ遊技機１に関する現在の設定値（１～６）に応じて、第１変化演出の実行割合や第２変化演出の実行割合が異なるようにしても良い。例えば、設定値が低い（１～３）場合と比較して、設定値が高い（４～６）場合の方が、第１保留表示３０ＴＭ００１が通常態様とは異なる態様で表示される割合が高く、また、副保留表示３０ＴＭ００４が通常態様とは異なる態様で表示される割合（あるいは、副保留表示３０ＴＭ００４及び副アクティブ表示３０ＴＭ００５自体が表示される割合）が高いようにしても良い。また、設定値が低い（１～３）場合と比較して、設定値が高い（４～６）場合の方が、第１保留表示３０ＴＭ００１の表示色の変化回数が多い（例えば３回である）変化パターンが選択される割合が高く、副保留表示３０ＴＭ００４の表示色の変化回数が多い（例えば２回である）変化パターンが選択される割合が高いようにしても良い。

【１１９５】

（アクティブ変化演出及び変化示唆演出）

この実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞が発生したときにアクティブ表示の最終表示態様を決定しているが、前述したようにアクティブシフト時のアクティブ表示の表示態様が最終表示態様とは異なる場合には、アクティブ表示の表示態様を変化させるアクティブ変化演出を実行することになる。

【１１９６】

ここで、アクティブ表示の表示態様を変化させる場合（アクティブ変化演出を実行する場合）、及び、アクティブ表示の表示態様を変化させない場合（アクティブ変化演出を実行しない場合）において、アクティブ表示の表示態様を変化させる可能性があることを示唆する変化示唆演出を実行可能である。この変化示唆演出には、成功態様と、失敗態様とがあり、以下に示す例では、成功態様の変化示唆演出が実行された場合には、アクティブ表示の表示態様を変化させ、失敗態様の変化示唆演出が実行された場合には、アクティブ表示の表示態様を変化させないものとする。

【１１９７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動表示の開始に伴うアクティブシフトを行ったときに、アクティブシフト時のアクティブ表示の表示態様と、始動入賞が発生したときに決定したアクティブ表示の最終表示態様と、が異なる場合には、当該変動表示の実行中にアクティブ変化演出及び変化示唆演出を実行することにより、当該変動表示の期間内にアクティブ表示をアクティブシフト時の表示態様から最終表示態様まで変化させる。

【１１９８】

この場合に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動表示を開始するときに、アクティブ表示をアクティブシフト時の表示態様から最終表示態様まで変化させる変化パターンを決定する。図１１－１６は、アクティブ表示の変化パターンを決定するためのテーブルの具体例を示す説明図である。この実施の形態では、アクティブ表示の最終表示態様としての特殊態様、青色態様、緑色態様、赤色態様、及び、金色態様に対して、それぞれ判定値が割り振られている。なお、図１１－１６における「○」の表示は、成功態様の変化示唆演出が実行されることを示しており、「?」の表示は、失敗態様の変化示唆演出が実行されることを示している。

【１１９９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブシフト時のアクティブ表示が通常態様である場合には、図１１－１６（Ａ）に示すように、通常態様用のアクティブ表示変化パターン決定

テーブルを選択する。図１１－１６（Ａ）に示すように、通常態様用のアクティブ表示変化パターン決定テーブルには、最終表示態様が特殊態様である場合において、変化パターン０１１が１００％の確率で選択されるように判定値が割り振られている。変化パターン０１１における変化示唆演出の実行回数は２回であり、そのうち成功態様が１回、失敗態様が１回である。変化パターン０１１は、アクティブシフト時にアクティブ表示を通常態様で表示した後、成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を特殊態様に変化させ、その後に失敗態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を特殊態様のまま変化させない変化パターンである。

【１２００】

最終表示態様が青色態様である場合において、変化パターン０１２が６０％、変化パターン０１３が４０％の確率で選択されるように判定値が割り振られている。変化パターン０１２、変化パターン０１３における変化示唆演出の実行回数は３回であり、そのうち成功態様が２回、失敗態様が１回である。変化パターン０１２は、アクティブシフト時にアクティブ表示を通常態様で表示した後、成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を特殊態様に変化させ、その後に成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を青色態様に変化させ、その後に失敗態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を青色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン０１３は、アクティブシフト時にアクティブ表示を通常態様で表示した後、成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を特殊態様に変化させ、その後に失敗態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を特殊態様のまま変化させず、その後に成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を青色態様に変化させる変化パターンである。

【１２０１】

最終表示態様が緑色態様である場合において、変化パターン０１４が７０％、変化パターン０１５が３０％の確率で選択されるように判定値が割り振られている。変化パターン０１４、変化パターン０１５における変化示唆演出の実行回数は４回であり、そのうち成功態様が３回、失敗態様が１回である。変化パターン０１４は、アクティブシフト時にアクティブ表示を通常態様で表示した後、成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を特殊態様に変化させ、その後に成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を青色態様に変化させ、その後に成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様に変化させ、その後に失敗態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン０１５は、アクティブシフト時にアクティブ表示を通常態様で表示した後、成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を特殊態様に変化させ、その後に成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を青色態様に変化させ、その後に失敗態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を青色態様のまま変化させず、その後に成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様に変化させる変化パターンである。

【１２０２】

最終表示態様が赤色態様である場合において、変化パターン０１６が８０％、変化パターン０１７が２０％の確率で選択されるように判定値が割り振られている。変化パターン０１６、変化パターン０１７における変化示唆演出の実行回数は５回であり、そのうち成功態様が４回、失敗態様が１回である。変化パターン０１６は、アクティブシフト時にアクティブ表示を通常態様で表示した後、成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を特殊態様に変化させ、その後に成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を青色態様に変化させ、その後に成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様に変化させ、その後に成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を赤色態様に変化させ、その後に失敗態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン０１７は、アクティブシフト時にアクティブ表示を通常態様で表示した後、成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を特殊態様に変化させ、その後に成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を青色態様に変化させ、その後に成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様

に変化させ、その後に失敗態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様のまま変化させず、その後に成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を赤色態様に変化させる変化パターンである。

【１２０３】

また、最終表示態様が金色態様である場合において、変化パターン０１８が１００％の確率で選択されるように判定値が割り振られている。変化パターン０１８における変化示唆演出の実行回数は５回であり、そのうち成功態様が５回、失敗態様が０回である。変化パターン０１８は、アクティブシフト時にアクティブ表示を通常態様で表示した後、成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を特殊態様に変化させ、その後に成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を青色態様に変化させ、その後に成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様に変化させ、その後に成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を赤色態様に変化させ、その後に成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を金色態様に変化させる変化パターンである。

【１２０４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブシフト時のアクティブ表示が特殊態様である場合には、図１１－１６（Ｂ）に示すように、特殊態様用のアクティブ表示変化パターン決定テーブルを選択する。図１１－１６（Ｂ）に示すように、特殊態様用のアクティブ表示変化パターン決定テーブルには、最終表示態様が青色態様である場合において、変化パターン０２１が１００％の確率で選択されるように判定値が割り振られている。変化パターン０２１における変化示唆演出の実行回数は２回であり、そのうち成功態様が１回、失敗態様が１回である。変化パターン０２１は、アクティブシフト時にアクティブ表示を特殊態様で表示した後、成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を青色態様に変化させ、その後に失敗態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を青色態様のまま変化させない変化パターンである。

【１２０５】

最終表示態様が緑色態様である場合において、変化パターン０２２が７０％、変化パターン０２３が３０％の確率で選択されるように判定値が割り振られている。変化パターン０２２、変化パターン０２３における変化示唆演出の実行回数は３回であり、そのうち成功態様が２回、失敗態様が１回である。変化パターン０２２は、アクティブシフト時にアクティブ表示を特殊態様で表示した後、成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を青色態様に変化させ、その後に成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様に変化させ、その後に失敗態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン０２３は、アクティブシフト時にアクティブ表示を特殊態様で表示した後、成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を青色態様に変化させ、その後に失敗態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を青色態様のまま変化させず、その後に成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様に変化させる変化パターンである。

【１２０６】

最終表示態様が赤色態様である場合において、変化パターン０２４が８０％、変化パターン０２５が２０％の確率で選択されるように判定値が割り振られている。変化パターン０２４、変化パターン０２５における変化示唆演出の実行回数は４回であり、そのうち成功態様が３回、失敗態様が１回である。変化パターン０２４は、アクティブシフト時にアクティブ表示を特殊態様で表示した後、成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を青色態様に変化させ、その後に成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様に変化させ、その後に成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を赤色態様に変化させ、その後に失敗態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン０２５は、アクティブシフト時にアクティブ表示を特殊態様で表示した後、成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を青色態様に変化させ、その後に成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様に変化させ、その後に失敗態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色

態様のまま変化させず、その後に成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を赤色態様に変化させる変化パターンである。

【１２０７】

また、最終表示態様が金色態様である場合において、変化パターン０２６が１００％の確率で選択されるように判定値が割り振られている。変化パターン０２６における変化示唆演出の実行回数は４回であり、そのうち成功態様が４回、失敗態様が０回である。変化パターン０２６は、アクティブシフト時にアクティブ表示を特殊態様で表示した後、成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を青色態様に変化させ、その後に成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様に変化させ、その後に成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を赤色態様に変化させ、その後に成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を金色態様に変化させる変化パターンである。

【１２０８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブシフト時のアクティブ表示が青色態様である場合には、図１１－１６（Ｃ）に示すように、青色態様用のアクティブ表示変化パターン決定テーブルを選択する。図１１－１６（Ｃ）に示すように、青色態様用のアクティブ表示変化パターン決定テーブルには、最終表示態様が緑色態様である場合において、変化パターン０３１が１００％の確率で選択されるように判定値が割り振られている。変化パターン０３１における変化示唆演出の実行回数は２回であり、そのうち成功態様が１回、失敗態様が１回である。変化パターン０３１は、アクティブシフト時にアクティブ表示を青色態様で表示した後、成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様に変化させ、その後に失敗態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様のまま変化させない変化パターンである。

【１２０９】

最終表示態様が赤色態様である場合において、変化パターン０３２が８０％、変化パターン０３３が２０％の確率で選択されるように判定値が割り振られている。変化パターン０３２、変化パターン０３３における変化示唆演出の実行回数は３回であり、そのうち成功態様が２回、失敗態様が１回である。変化パターン０３２は、アクティブシフト時にアクティブ表示を青色態様で表示した後、成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様に変化させ、その後に成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を赤色態様に変化させ、その後に失敗態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン０３３は、アクティブシフト時にアクティブ表示を青色態様で表示した後、成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様に変化させ、その後に失敗態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様のまま変化させず、その後に成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を赤色態様に変化させる変化パターンである。

【１２１０】

また、最終表示態様が金色態様である場合において、変化パターン０３４が１００％の確率で選択されるように判定値が割り振られている。変化パターン０３４における変化示唆演出の実行回数は３回であり、そのうち成功態様が３回、失敗態様が０回である。変化パターン０３４は、アクティブシフト時にアクティブ表示を青色態様で表示した後、成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を緑色態様に変化させ、その後に成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を赤色態様に変化させ、その後に成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を金色態様に変化させる変化パターンである。

【１２１１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブシフト時のアクティブ表示が赤色態様である場合には、図１１－１６（Ｄ）に示すように、赤色態様用のアクティブ表示変化パターン決定テーブルを選択する。図１１－１６（Ｄ）に示すように、赤色態様用のアクティブ表示変化パターン決定テーブルには、最終表示態様が金色態様である場合において、変化パターン０４１が１００％の確率で選択されるように判定値が割り振られている。変化パターン０４１における変化示唆演出の実行回数は１回であり、そのうち成功態様が１回、失敗態

様が０回である。変化パターン０４１は、アクティブシフト時にアクティブ表示を赤色態様で表示した後、成功態様の変化示唆演出を実行してアクティブ表示を金色態様に変化させる変化パターンである。

【１２１２】

図１１－１６に示すように、１回の変動表示期間内（本例においてはリーチ状態が成立する前にアクティブ表示の表示態様が最終表示態様まで変化するため、変動表示が開始されてからリーチ状態が成立するまでの期間内）に、より多くの変化示唆演出が実行されるほど、特に、より多くの成功態様の変化示唆演出が実行されるほど、大当り期待度の高い表示色に変化する割合が高くなる。

【１２１３】

ここで、本実施形態では、ｎ回目の変化示唆演出が実行された段階において、それまでの成功態様の変化示唆演出の実行回数が多いほど、ｎ＋１回目の変化示唆演出が実行される割合が高いように構成されている。例えば、２回目の変化示唆演出が実行された段階（ｎ＝２の場合）において、２回ともに成功態様だった場合には必ず３回目の変化示唆演出が実行されるようになっているが、２回のうち１回が成功態様であり１回が失敗態様であった場合には、３回目の変化示唆演出が実行されない場合がある。ｎ＝３の場合、ｎ＝４の場合も同様である。このように、変化示唆演出が実行された場合には、変動表示が開始されてからリーチ状態が成立するまでの期間内に実行された成功態様の変化示唆演出の実行回数が多いほど、同じ変動表示期間内（変動表示が開始されてからリーチ状態が成立するまでの期間内）で次の変化示唆演出が実行される割合が高いため、遊技者は、変化示唆演出の実行回数、特に成功態様の変化示唆演出の実行回数に注目することになり、これにより興趣を向上させることができる。

【１２１４】

また、本実施形態では、１の変動表示期間内において、［変化示唆演出が実行された回数］に対しての［成功態様の変化示唆演出が実行された回数］の割合が高いほど、大当り期待度の高い表示態様に変化する割合が高くなっている。具体的には、［成功態様の変化示唆演出の実行回数／変化示唆演出の実行回数］は、最終表示態様が特殊態様となる場合には１／２であり、最終表示態様が青色態様となる場合には２／３であり、最終表示態様が緑色態様となる場合には３／４であり、最終表示態様が赤色態様となる場合には４／５であり、最終表示態様が金色態様となる場合には５／５である。このように、［成功態様の変化示唆演出の実行回数／変化示唆演出の実行回数］が大きいほど、アクティブ表示が大当り期待度の高い表示態様に変化する割合が高くなっていることから、遊技者は、変化示唆演出の実行回数と成功態様の変化示唆演出の実行回数との関係にも注目することになり、これにより興趣を向上させることができる。

【１２１５】

また、本実施形態では、成功態様の変化示唆演出が連続して実行される回数が多いほど、大当り期待度の高い表示態様に変化する割合が高くなっている。具体的には、成功態様の変化示唆演出が連続する数は、最終表示態様が青色態様となる場合には１（連続せず）又は２であり、最終表示態様が緑色態様となる場合には２又は３であり、最終表示態様が赤色態様となる場合には３又は４であり、最終表示態様が金色態様となる場合には５である。これにより、遊技者は成功態様の変化示唆演出が連続して実行されるか否か、さらに何回連続するかに興味を持つことになる。

【１２１６】

また、本例では、最終表示態様が同じ表示色の場合、成功態様の変化示唆演出が連続する数がより多い変化パターンが選択され易い。例えば、青色態様の場合は変化パターン０１３（連続せず）よりも変化パターン０１２（２連続）の方が選択される割合が高く、緑色態様の場合は変化パターン０１５（２連続）よりも変化パターン０１４（３連続）の方が選択される割合が高く、赤色態様の場合は変化パターン０１７（３連続）よりも変化パターン０１６（４連続）の方が選択される割合が高い。このように、最終的には同じ表示色となる場合でも、成功態様の変化示唆演出が連続し易いようにすることで、遊技者の期待

感をより高めることができる。
【１２１７】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時に決定した図１１－１６に示す変化パターンに基づいて、変化示唆演出の実行回数及び変化示唆演出の態様（成功態様又は失敗態様）を決定する。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、各変化示唆演出に関して、成功態様であるか又は失敗態様であるか、及び、次の変化示唆演出を実行するか否か、に基づいて、変化示唆演出の種別を決定する。変化示唆演出の種別として、キャラクタＡが登場する変化示唆演出Ａ、キャラクタＢが登場する変化示唆演出Ｂ、キャラクタＣが登場する変化示唆演出Ｃ、キャラクタＤが登場する変化示唆演出Ｄ、及び、キャラクタＥが登場する変化示唆演出Ｅ、が存在する。
【１２１８】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時に決定した変化パターンにおいて、ｎ回目に実行される変化示唆演出が成功態様であり且つｎ＋１回目の変化示唆演出を実行する場合には、図１１－１７に示す［成功態様、次回演出実行あり］のテーブルを選択する。変化示唆演出決定テーブルが［成功態様、次回演出実行あり］である場合において、キャラクタＡが１０％、キャラクタＢが２０％、キャラクタＣが３０％、キャラクタＤが４０％、キャラクタＥが０％の確率で選択されるように判定値が割り振られている。
【１２１９】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時に決定した変化パターンにおいて、ｎ回目に実行される変化示唆演出が成功態様であり且つｎ＋１回目の変化示唆演出を実行しない場合には、図１１－１７に示す［成功態様、次回演出実行なし］のテーブルを選択する。変化示唆演出決定テーブルが［成功態様、次回演出実行なし］である場合において、キャラクタＡが５％、キャラクタＢが１５％、キャラクタＣが３０％、キャラクタＤが４５％、キャラクタＥが５％の確率で選択されるように判定値が割り振られている。
【１２２０】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時に決定した変化パターンにおいて、ｎ回目に実行される変化示唆演出が失敗態様であり且つｎ＋１回目の変化示唆演出を実行する場合には、図１１－１７に示す［失敗態様、次回演出実行あり］のテーブルを選択する。変化示唆演出決定テーブルが［失敗態様、次回演出実行あり］である場合において、キャラクタＡが３７％、キャラクタＢが３２％、キャラクタＣが３０％、キャラクタＤが１％、キャラクタＥが０％の確率で選択されるように判定値が割り振られている。
【１２２１】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時に決定した変化パターンにおいて、ｎ回目に実行される変化示唆演出が失敗態様であり且つｎ＋１回目の変化示唆演出を実行しない場合には、図１１－１７に示す［失敗態様、次回演出実行なし］のテーブルを選択する。変化示唆演出決定テーブルが［失敗態様、次回演出実行なし］である場合において、キャラクタＡが３５％、キャラクタＢが３０％、キャラクタＣが３０％、キャラクタＤが５％、キャラクタＥが０％の確率で選択されるように判定値が割り振られている。
【１２２２】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、各変化示唆演出に関して、図１１－１７に示す変化示唆演出決定テーブルに基づいて、変化示唆演出の種別を決定している。そのため、ｎ回目とｎ＋１回目の変化示唆演出が実行される場合に、例えば、ｎ回目の変化示唆演出でキャラクタＡが選択されて、ｎ＋１回目の変化示唆演出でキャラクタＡ～キャラクタＥの全てのキャラクタが選択される可能性がある。つまり、ｎ回目でキャラクタＡが登場する変化示唆演出Ａが実行されたときに、ｎ＋１回目でキャラクタＡとは異なるキャラクタＢが登場する変化示唆演出Ｂが実行される可能性がある一方で、ｎ＋１回目でｎ回目と同様のキャラクタＡが登場する変化示唆演出Ａが実行される可能性もある。このような構成によれば、変化示唆演出の多様化を図ることができる。
【１２２３】
図１１－１７に示すように、キャラクタＡが登場する変化示唆演出Ａは、成功態様となる

確率は低いが、次の変化示唆演出が実行される確率は高く、キャラクタＤが登場する変化示唆演出Ｄは、成功態様となる確率は高いが、次の変化示唆演出が実行される確率は低い。また、キャラクタＥが登場する変化示唆演出Ｅは、成功態様である確率は１００％であるが、次の変化示唆演出が実行される確率は０％である。従って、遊技者にとっては、画面にキャラクタＡが表示された場合には、アクティブ表示の表示態様が変化する期待度は低いが次回の変化示唆演出が実行される期待度は高いということになり、画面にキャラクタＤが表示された場合には、アクティブ表示の表示態様が変化する期待度は高いが次回の変化示唆演出が実行される期待度は低いということになり、画面にキャラクタＥが表示された場合には、アクティブ表示の表示態様は必ず変化するが次回の変化示唆演出は実行されない（今回の変化示唆演出が最後となる）ということになる。

【１２２４】

このように、演出に登場するキャラクタの種別に応じて、アクティブ表示の表示態様が大当り期待度の高い態様に変化する割合が異なるため、遊技者は、何れの種別のキャラクタが登場するかに注目することになる。また、演出に登場するキャラクタの種別に応じて、次の変化示唆演出が実行される割合が異なるため、遊技者は、何れの種別のキャラクタが登場するかに注目することになる。

【１２２５】

なお、図１１－１７に示した演出種別に限らず、例えば、アクティブ表示の表示態様が変化する割合が低く且つ次回の変化示唆演出が実行される割合も低い演出種別を設けても良く、アクティブ表示の表示態様が変化する割合が高く且つ次回の変化示唆演出が実行される割合も高い演出種別を設けても良い。

【１２２６】

（アクティブ変化演出及び変化示唆演出の具体例）

次に、アクティブ変化演出及び変化示唆演出の具体例に関して、図１１－１８～図１１－２０を用いて説明する。図１１－１８、図１１－１９（９）～（１２）、及び、図１１－２０に示す演出例は、演出制御用ＣＰＵ１２０が、始動入賞時に、最終表示態様を金色態様とすることに決定すると共にアクティブシフト時の態様を通常態様とすることに決定し、当該始動入賞に基づく変動表示を開始するときに、アクティブ表示の変化パターンを変化パターン０１８とすることに決定した場合の例である。また、図１１－１８、及び、図１１－１９（９）、（１０）、（２０）～（２２）に示す演出例は、演出制御用ＣＰＵ１２０が、始動入賞時に、最終表示態様を緑色態様に決定すると共にアクティブシフト時の態様を通常態様とすることに決定し、当該始動入賞に基づく変動表示を開始するときに、アクティブ表示の変化パターンを変化パターン０１４とすることに決定した場合の例である。

【１２２７】

本例では、変化パターン０１８に基づいて、１回目の変化示唆演出に関してキャラクタＡが登場する変化示唆演出Ａを実行することに決定し、且つ２回目の変化示唆演出が実行されることに基づいて成功態様の変化示唆演出Ａを実行することに決定されており、２回目の変化示唆演出に関してキャラクタＢが登場する変化示唆演出Ｂを実行することに決定し、且つ３回目の変化示唆演出が実行されることに基づいて成功態様の変化示唆演出Ｂを実行することに決定されており、３回目の変化示唆演出に関してキャラクタＣが登場する変化示唆演出Ｃを実行することに決定し、且つ４回目の変化示唆演出が実行されることに基づいて成功態様の変化示唆演出Ｃを実行することに決定されており、４回目の変化示唆演出に関してキャラクタＤが登場する変化示唆演出Ｄを実行することに決定し、且つ５回目の変化示唆演出が実行されることに基づいて成功態様の変化示唆演出Ｄを実行することに決定されており、５回目の変化示唆演出に関してキャラクタＥが登場する成功態様の変化示唆演出Ｅを実行することに決定しているものとする。

【１２２８】

図１１－１８（１）は、アクティブ表示領域３０ＴＭ１０３に通常態様のアクティブ表示３０ＴＭ００３（白色の丸形表示）が表示されており、画像表示装置５において左中右の

飾り図柄の変動表示を実行している状態を示している。
【１２２９】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、１回目の変化示唆演出の実行タイミングとなったことに応じて、成功態様の変化示唆演出Ａを実行する。その結果、図１１－１８（１）に示すように、キャラクタＡが画面右側から登場し、そのキャラクタＡがアクティブ表示３０ＴＭ００３に向かってボールを投げるアクションを行う演出画像が表示され、続けて図１１－１８（２）に示すように、キャラクタＡが投げたボールがアクティブ表示３０ＴＭ００３に命中したことを示す演出画像が表示される。このとき、アクティブ表示領域３０ＴＭ１０３には通常態様のアクティブ表示３０ＴＭ００３とは異なるエフェクト画像（アクティブ表示３０ＴＭ００３Ｇ）が表示される。このエフェクト画像は、アクティブ表示が爆発したことを想起させる画像である。そして、図１１－１８（３）に示すように、１回目の変化示唆演出が終了したことに応じて、アクティブ表示領域３０ＴＭ１０３には特殊態様のアクティブ表示３０ＴＭ００３ａ（白色の三角形表示）が表示される。
【１２３０】
次に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、２回目の変化示唆演出の実行タイミングとなったことに応じて、成功態様の変化示唆演出Ｂを実行する。その結果、図１１－１８（４）に示すように、キャラクタＢが画面左側から登場し、そのキャラクタＢがアクティブ表示３０ＴＭ００３ａに向かってボールを投げるアクションを行う演出画像が表示され、続けて図１１－１８（５）に示すように、キャラクタＢが投げたボールがアクティブ表示３０ＴＭ００３ａに命中したことを示す演出画像が表示される。このとき、アクティブ表示領域３０ＴＭ１０３には特殊態様のアクティブ表示３０ＴＭ００３ａとは異なるエフェクト画像（アクティブ表示３０ＴＭ００３Ｇ）が表示される。そして、図１１－１８（６）に示すように、２回目の変化示唆演出が終了したことに応じて、アクティブ表示領域３０ＴＭ１０３には青色態様のアクティブ表示３０ＴＭ００３ｂ（青色の丸形表示）が表示される。
【１２３１】
次に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、３回目の変化示唆演出の実行タイミングとなったことに応じて、成功態様の変化示唆演出Ｃを実行する。その結果、図１１－１８（７）に示すように、キャラクタＣが画面右側から登場し、そのキャラクタＣがアクティブ表示３０ＴＭ００３ｂに向かって飛びながらボールを投げるアクションを行う演出画像が表示され、続けて図１１－１８（８）に示すように、キャラクタＣが投げたボールがアクティブ表示３０ＴＭ００３ｂに命中したことを示す演出画像が表示される。このとき、アクティブ表示領域３０ＴＭ１０３には青色態様のアクティブ表示３０ＴＭ００３ｂとは異なるエフェクト画像（アクティブ表示３０ＴＭ００３Ｇ）が表示される。そして、図１１－１９（９）に示すように、３回目の変化示唆演出が終了したことに応じて、アクティブ表示領域３０ＴＭ１０３には緑色態様のアクティブ表示３０ＴＭ００３ｄ（緑色の丸形表示）が表示される。
【１２３２】
次に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、４回目の変化示唆演出の実行タイミングとなったことに応じて、成功態様の変化示唆演出Ｄを実行する。その結果、図１１－１９（１０）に示すように、キャラクタＤが画面左側から登場し、そのキャラクタＤがアクティブ表示３０ＴＭ００３ｄに向かって飛びながらボールを投げるアクションを行う演出画像が表示され、続けて図１１－１９（１１）に示すように、キャラクタＤが投げたボールがアクティブ表示３０ＴＭ００３ｄに命中したことを示す演出画像が表示される。このとき、アクティブ表示領域３０ＴＭ１０３には緑色態様のアクティブ表示３０ＴＭ００３ｄとは異なるエフェクト画像（アクティブ表示３０ＴＭ００３Ｇ）が表示される。そして、図１１－１９（１２）に示すように、４回目の変化示唆演出が終了したことに応じて、アクティブ表示領域３０ＴＭ１０３には赤色態様のアクティブ表示３０ＴＭ００３ｃ（赤色の丸形表示）が表示される。
【１２３３】
次に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、５回目の変化示唆演出の実行タイミングとなったこと

に応じて、成功態様の変化示唆演出Ｅを実行する。その結果、図１１－２０（１３）に示すように、画像表示装置５の画面を構成する透明部材（ガラス板等）にヒビが入った態様のヒビ画像（画面ヒビ画像３０ＴＭ２００）が表示される。さらに、図１１－２０（１４）に示すように、ヒビの範囲が拡大した態様のヒビ画像（画面ヒビ画像３０ＴＭ２００）が表示される。

【１２３４】

次いで、図１１－２０（１５）に示すように、画像表示装置５の画面を構成する透明部材が割れる態様の画像（画面割れ画像３０ＴＭ２１０）が表示され、キャラクタＥが画面中央から登場し、そのキャラクタＥがアクティブ表示３０ＴＭ００３ｃに向かって飛びながらボールを投げるアクションを行う演出画像が表示される。続けて、図１１－２０（１６）に示すように、キャラクタＥが投げたボールがアクティブ表示３０ＴＭ００３ｃに命中したことを示す演出画像が表示される。このとき、アクティブ表示領域３０ＴＭ１０３には赤色態様のアクティブ表示３０ＴＭ００３ｃとは異なるエフェクト画像（アクティブ表示３０ＴＭ００３Ｇ）が表示される。そして、図１１－２０（１７）に示すように、５回目の変化示唆演出が終了したことに応じて、アクティブ表示領域３０ＴＭ１０３には金色態様のアクティブ表示３０ＴＭ００３ｅ（金色の丸形表示）が表示される。

【１２３５】

そして、図１１－２０（１８）に示すように、画像表示装置５において表示されていた画面割れ画像３０ＴＭ２１０が消去され、図１１－２０（１９）に示すように、左図柄表示領域及び右図柄表示領域に同一の飾り図柄（本例では、「７」）が停止したリーチ状態が成立し、「リーチ！！」という文字が画面下部（アクティブ表示領域３０ＴＭ１０３に重複する領域）に表示されるリーチ演出が実行される。ここで、前述したようにリーチが成立するタイミングで、金色態様のアクティブ表示３０ＴＭ００３ｅは非表示となり、アクティブ表示領域３０ＴＭ１０３を示す四角の枠も非表示となる。非表示となった情報は、当該予告対象の変動表示が終了するまで表示されない。

【１２３６】

図１１－１８、及び、図１１－１９（９）、（１０）、（２０）～（２２）に示す演出例は、演出制御用ＣＰＵ１２０が、始動入賞時に、最終表示態様を緑色態様に決定すると共にアクティブシフト時の態様を通常態様とすることに決定し、当該始動入賞に基づく変動表示を開始するときに、アクティブ表示の変化パターンを変化パターン０１４とすることに決定した場合の例である。

【１２３７】

本例では、変化パターン０１４に基づいて、１回目の変化示唆演出に関してキャラクタＡが登場する変化示唆演出Ａを実行することに決定し、且つ２回目の変化示唆演出が実行されることに基づいて成功態様の変化示唆演出Ａを実行することに決定されており、２回目の変化示唆演出に関してキャラクタＢが登場する変化示唆演出Ｂを実行することに決定し、且つ３回目の変化示唆演出が実行されることに基づいて成功態様の変化示唆演出Ｂを実行することに決定されており、３回目の変化示唆演出に関してキャラクタＣが登場する変化示唆演出Ｃを実行することに決定し、且つ４回目の変化示唆演出が実行されることに基づいて成功態様の変化示唆演出Ｃを実行することに決定されており、４回目の変化示唆演出に関してキャラクタＤが登場する変化示唆演出Ｄを実行することに決定し、且つ５回目の変化示唆演出が実行されないことに基づいて失敗態様の変化示唆演出Ｄを実行することに決定しているものとする。

【１２３８】

図１１－１８（１）～図１１－１９（９）に示す演出例（１回目の変化示唆演出～３回目の変化示唆演出）は、上述した変化パターン０１８の演出例と同様であるため説明を省略し、図１１－１９（１０）、（２０）～（２２）に示す演出例を説明する。

【１２３９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、４回目の変化示唆演出の実行タイミングとなったことに応じて、失敗態様の変化示唆演出Ｄを実行する。その結果、図１１－１９（１０）に示すよう

に、キャラクタＤが画面左側から登場し、そのキャラクタＤがアクティブ表示３０ＴＭ００３ｄに向かって飛びながらボールを投げるアクションを行う演出画像が表示され、続けて図１１－１９（２０）に示すように、キャラクタＤが投げたボールがアクティブ表示３０ＴＭ００３ｄに命中しなかったことを示す演出画像が表示される。このとき、アクティブ表示領域３０ＴＭ１０３には緑色態様のアクティブ表示３０ＴＭ００３ｄが継続して表示されており、前述したエフェクト画像（アクティブ表示３０ＴＭ００３Ｇ）は表示されず、これに代わりキャラクタＤが投げて命中しなかったボールが画面右下部に向けて転がっていく演出画像が表示される。そして、図１１－１９（２１）に示すように、４回目の変化示唆演出が終了したときに、アクティブ表示領域３０ＴＭ１０３には緑色態様のアクティブ表示３０ＴＭ００３ｄが継続して表示されている。即ち、４回目の変化示唆演出の実行前（３回目の変化示唆演出の終了後）からアクティブ表示の表示態様が変化しない。

【１２４０】

そして、図１１－１９（２２）に示すように、左図柄表示領域及び右図柄表示領域に同一の飾り図柄（本例では、「４」）が停止したリーチ状態が成立し、「リーチ！！」という文字が画面下部（アクティブ表示領域３０ＴＭ１０３に重複する領域）に表示されるリーチ演出が実行される。ここで、前述したようにリーチ状態が成立するタイミングで、アクティブ表示領域３０ＴＭ１０３は非表示となるので、緑色態様のアクティブ表示３０ＴＭ００３ｄは、当該予告対象の変動表示が終了するまで表示されない。

【１２４１】

図１１－１８（１）～図１１－２０（１９）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５において左中右の飾り図柄の変動表示を継続して実行している状態で、変化パターンに応じた所定回数（１回～５回）の変化示唆演出を実行している。そして、所定回数の変化示唆演出の実行が終了すると、左図柄表示領域及び右図柄表示領域に同一の飾り図柄を停止させリーチ状態を成立させる。つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０が所定回数の変化示唆演出を実行している期間は、画像表示装置５において左中右の飾り図柄を仮停止させたり、変動表示の方向を変化させたり、リーチ状態を成立させたりしない。このような構成によれば、変化パターンに応じた所定回数の変化示唆演出が実行されている期間は、飾り図柄の変動表示の態様が変化しないので、変化示唆演出により一層注目させることができる。

【１２４２】

なお、図１１－１６には、失敗態様の変化示唆演出が連続しない変化パターンを示しているが、このような形態に限らず、失敗態様の変化示唆演出が連続する変化パターンを設けても良い。また、失敗態様の変化示唆演出が成功態様の変化示唆演出よりも多く実行される変化パターンを設けても良い。例えば、３回連続して失敗態様の変化示唆演出が実行された後に、２回連続して成功態様の変化示唆演出が実行される変化パターンを設けても良い。また、失敗態様の変化示唆演出が１回以上実行されるが、成功態様の変化示唆演出が１回も実行されないことによりアクティブ表示の表示態様が変化しない演出パターンを設けても良い。

【１２４３】

図１１－１６等に示す例では、失敗態様の変化示唆演出が実行された場合にはアクティブ表示の表示態様が変化せず、成功態様の変化示唆演出が実行された場合には必ずアクティブ表示の表示態様が変化する例を示したが、このような形態に限らず、成功態様の変化示唆演出が実行された場合には、失敗態様の変化示唆演出が実行された場合よりも高い割合でアクティブ表示の表示態様が変化する構成であれば良く、例えば、成功態様の変化示唆演出が実行された場合であってもアクティブ表示の表示態様が変化しない演出パターンを設けても良く、失敗態様の変化示唆演出が実行された場合であってもアクティブ表示の表示態様が変化する演出パターンを設けても良い。

【１２４４】

図１１－１６等に示す例では、成功態様の変化示唆演出が実行された場合には、アクティブ表示の表示態様が、大当り期待度が１段階高い表示態様（通常態様から特殊態様、特殊

態様から青色態様、青色態様から緑色態様、緑色態様から赤色態様、赤色態様から金色態様）に変化する例を示したが、このような形態に限らず、成功態様の変化示唆演出が実行された場合には、アクティブ表示の表示態様が、大当り期待度が２段階以上高い表示態様（例えば、通常態様から緑色態様、青色態様から金色態様等）に変化する変化パターンを設けても良い。また、実行される変化示唆演出の種別（例えば、出現するキャラクタの種別）に応じて、表示態様が２段階以上変化する割合が異なるようにしても良く、例えば、キャラクタＡが出現する変化示唆演出が実行された場合には、表示態様が２段階以上変化する割合が低く、キャラクタＢが出現する変化示唆演出が実行された場合には、表示態様が２段階以上変化する割合が高いようにしても良い。さらに、キャラクタＣが出現する変化示唆演出が実行された場合には、表示態様が必ず３段階変化するようにしても良い。

【１２４５】

上記の実施形態において、変化示唆演出を、飾り図柄が仮停止する前のタイミングで実行するようにしても良い。具体的には、飾り図柄を仮停止させた後に再変動させる擬似連変動が１回以上実行される変動パターンに基づいて飾り図柄の変動表示が実行される場合に、飾り図柄の仮停止前に成功態様の変化示唆演出を実行するようにしても良い。例えば、ｎ回の仮停止が実行される場合には、各仮停止前に成功態様の変化示唆演出を実行し（計ｎ回の成功態様の変化示唆演出を連続して実行し）、その後に失敗態様の変化示唆演出を実行することで、ｎ＋１回目の仮停止が実行されないことを示唆するようにしても良い。なお、擬似連変動が１回も実行されない変動パターンに基づいて飾り図柄の変動表示が実行される場合に、失敗態様の変化示唆演出のみを実行して成功態様の変化示唆演出を実行しない演出パターンを設けても良い。また、擬似連変動が予め定められた上限回数（例えばｎ＋１回）実行される変動パターンに基づいて飾り図柄の変動表示が実行される場合に、ｎ＋１回の成功態様の変化示唆演出を連続して実行し、失敗態様の変化示唆演出は実行しない演出パターンを設けても良い。

【１２４６】

このような構成とする場合には、飾り図柄が仮停止していない状態で変化示唆演出を開始し（キャラクタが登場し）、飾り図柄が仮停止する前に当該変化示唆演出を終了させる（キャラクタがアクションを行いアクティブ表示の表示態様が変化する）ようにすると良い。例えば、飾り図柄の変動表示が開始された直後にキャラクタＡが登場してアクションを行いアクティブ表示の表示態様が通常態様から特殊態様に変化し、その後に１回目の仮停止が行われて１回目の再変動が開始された後に、キャラクタＢが登場してアクションを行いアクティブ表示の表示態様が特殊態様から青色態様に変化し、その後に２回目の仮停止が行われて２回目の再変動が開始された後に、キャラクタＣが登場してアクションを行いアクティブ表示の表示態様が青色態様から緑色態様に変化するようにしても良い。このように、１回の変化示唆演出の実行期間と飾り図柄の仮停止期間（即ち飾り図柄の変動態様を変化させる期間）とが重複しないようにすることで、変化示唆演出に注目させることができると共に、飾り図柄が仮停止する際の演出効果を低下させないようにすることができる。

【１２４７】

なお、飾り図柄の変動表示方向を縦方向から横方向に変更する演出を実行する場合には、飾り図柄が縦方向に変動表示している状態で変化示唆演出を開始し（キャラクタが登場し）、飾り図柄の変動表示方向を横方向に変更する前に当該変化示唆演出を終了させる（キャラクタがアクションを行いアクティブ表示の表示態様が変化する）ようにすると良い。例えば、飾り図柄の変動表示が開始された直後に最初のキャラクタが登場してアクションを行いアクティブ表示の表示態様が通常態様から青色態様に変化し、その後に飾り図柄の変動表示方向が縦方向から横方向に変化した後に、次のキャラクタが登場してアクションを行いアクティブ表示の表示態様が青色態様から赤色態様に変化するようにしても良い。このように、１回の変化示唆演出の実行期間と飾り図柄の変動表示方向が変化するタイミングとが重複しないようにすることで、変化示唆演出に注目させることができると共に、飾り図柄の変動表示方向が変化する際の演出効果を低下させないようにすることができる。

【１２４８】
上記の実施形態では、変化示唆演出が、アクティブ表示の表示態様が変化することを示唆する演出である例を示したが、このような形態に限らず、変化示唆演出は、保留表示の表示態様が変化することを示唆する演出であっても良い。例えば、図１１－１６に示した変化パターンを、保留表示の表示態様を変化させる際の変化パターンとしても良く、成功態様の変化示唆演出が実行された場合には保留表示の表示態様を変化させ、失敗態様の変化示唆演出が実行された場合には保留表示の表示態様を変化させないようにしても良い。
【１２４９】
上記の実施形態では、成功態様の変化示唆演出と、失敗態様の変化示唆演出の何れの場合にも、登場したキャラクタが同様のアクション（アクティブ表示又は保留表示に作用する演出であり、例えば、ボールを投げるアクション）を行う例を示したが、このような形態に限らず、成功態様の変化示唆演出では、登場したキャラクタがアクティブ表示又は保留表示の表示態様を変化させるためのアクションを行う一方で、失敗態様の変化示唆演出では、登場したキャラクタがアクティブ表示又は保留表示の表示態様を変化させるためのアクションを行わないようにしても良い。なお、成功態様の変化示唆演出と、失敗態様の変化示唆演出とで、登場したキャラクタが行うアクションが異なるようにしても良く、例えば、成功態様の変化示唆演出では、変化させるアクティブ表示又は保留表示の方向にボールを投げるアクション（アクティブ表示又は保留表示に作用する演出）を行い、失敗態様の変化示唆演出では、アクティブ表示又は保留表示とは異なる方向にボールを投げるアクション（アクティブ表示又は保留表示に作用しない演出）を行うようにしても良い。
【１２５０】
上記の実施形態では、変動表示が開始されてからリーチ状態が成立するまでの所定期間内に実行された成功態様の変化示唆演出の実行回数が多いほど、当該所定期間内に次回の変化示唆演出が実行される割合が高く、当該所定期間内に実行された変化示唆演出の実行回数に対しての成功態様の変化示唆演出の実行回数の割合が高いほど、大当り期待度が高い例を示した。しかしながら、所定期間はこれに限らず、飾り図柄の変動開始から飾り図柄（仮停止後に再変動（擬似連）が行われることになる飾り図柄の組み合わせ又は擬似連図柄）が仮停止されるまでの期間であっても良く、また、飾り図柄が仮停止されてから飾り図柄の再変動後に再度飾り図柄が仮停止されるまでの期間（即ち擬似連の間の期間）であっても良い。なお、所定期間は、飾り図柄の変動開始から左中右の何れかの飾り図柄が最初に停止するまでの期間であっても良く、飾り図柄の変動開始から左中右の全ての飾り図柄が確定停止するまでの期間であっても良い。
【１２５１】
上記の実施形態において、複数回の変化示唆演出が実行される場合に、１の変化示唆演出の終了から次の変化示唆演出の開始までの期間が複数パターン存在するようにしても良い。例えば、１の変化示唆演出の終了から次の変化示唆演出の開始までの間隔が長い場合には、その間隔が短い場合よりも次の変化示唆演出が成功態様となる割合が高く、大当り期待度も高いようにしても良い。また、多くの回数の変化示唆演出が実行される場合において、その間隔が徐々に短くなり、これに伴い大当り期待度が徐々に高くなるようにしても良い。このような形態によれば、遊技者は１の変化示唆演出が終了したときに、次の変化示唆演出が実行されるか否かとともに、次の変化示唆演出が開始されるまでの間隔にも興味を持つようになり、興趣を向上させることができる。
【１２５２】
上記の実施形態において、パチンコ遊技機１に関する現在の設定値（１～６）に応じて、アクティブ表示の表示態様を変化させる割合が異なるようにしても良い。例えば、設定値が低い（１～３）場合と比較して、設定値が高い（４～６）場合の方が、アクティブ表示の表示態様が通常態様とは異なる態様で表示される割合が高いようにしても良い。また、設定値が低い（１～３）場合と比較して、設定値が高い（４～６）場合の方が、アクティブ表示の表示色の変化回数が多い（例えば３回以上である）変化パターンが選択される割合が高い、即ち、成功態様の変化示唆演出が実行される割合、成功態様の変化示唆演出が

連続する割合が高いようにしても良い。また、設定値が低い（１～３）場合と比較して、設定値が高い（４～６）場合の方が、特定種別の変化示唆演出（例えば出現頻度が低いキャラクタＸが出現する演出）が実行される割合が高くなるようにしても良い。

【１２５３】

［電源投入時処理に関する他の例］

次に、電源投入時処理に関する他の例を説明する。

図１２－１～図１２－３は、パチンコ遊技機１の電源投入時に遊技制御用マイクロコンピュータ１００において実行される処理の一例を示す図であり、図９－１１～図９－１３、図９－１１及び図９－４３～図９－４４、並びに、図１０－１及び図１０－２に示した処理に相当する処理である。但し、これら図９－１１等に示した処理のうち、一部の処理（例えば、図９－１１に示した処理等）については図示を省略している。

【１２５４】

図１２－１に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＣＰＵ１０３は、電源が投入された後に、バックアップＲＡＭ領域のデータチェックを行う（ステップＳ２１ＴＭ４０１０）。この処理は、図９－１３のステップＳ２１ＴＭ１３３０及び図９－４３のステップＳ２１ＴＭ２１３０に示した処理と同様の処理であり、データチェックとしてパリティチェックを行う。

【１２５５】

チェック結果が正常であれば（ステップＳ２１ＴＭ４０１０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値が、正規の値、例えば、０～５の何れかに合致するか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ４０２０）。本例では設定値格納領域に格納されている設定値として、０、１、２、３、４、及び５の６つの数字を正規の値としており、大当り確率が異なる６段階の設定値を設けている。本例における設定値０は前述した図９－４等で示す設定値１に相当し、本例における設定値１は前述した図９－４等で示す設定値２に相当し、本例における設定値２は前述した図９－４等で示す設定値３に相当し、本例における設定値３は前述した図９－４等で示す設定値４に相当し、本例における設定値４は前述した図９－４等で示す設定値５に相当し、本例における設定値５は前述した図９－４等で示す設定値６に相当する。

【１２５６】

ここで、本例では、パチンコ遊技機１が遊技機メーカから出荷される際（遊技場に設置される前）には、設定値格納領域に、上記正規の値のうち最も大当り確率が低い値（本例では０）が記憶されているものとする。なお、設定値格納領域のデータが壊れている場合には、正規の値となっていない場合がある。設定値が正規の値であれば（ステップＳ２１ＴＭ４０２０でＹＥＳ）、設定変更中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ４０３０）。設定変更中フラグは、後述する設定変更モードに移行したときにセットされ（ステップＳ２１ＴＭ４５８０）、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ状態に切り替えられたときにクリアされる（ステップＳ２１ＴＭ４７２０）。

【１２５７】

設定変更中フラグがセットされていなければ（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮ状態であるか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ４０４０）。

【１２５８】

クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮ状態であれば（ステップＳ２１ＴＭ４０４０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭクリアフラグを１に設定する（ステップＳ２１ＴＭ４０５０）。ＲＡＭクリアフラグの値は、ＲＡＭクリア（遊技状態の初期化）が実行されることに決定されたか否かを示す値であり、値が１である場合にはＲＡＭクリアが実行されることに決定されたことを示している。本例では、ＲＡＭクリアフラグが１にセットされた時点では実際にＲＡＭクリアは実行されておらず、設定変更モードに制御される場合には、設定変更モードに関する処理が終了した後にＲＡＭクリアが実行されることになる。

【１２５９】
ＲＡＭクリアフラグの値が格納される領域は、バックアップＲＡＭ領域には含まれない。そのため電源断が発生した場合にはＲＡＭクリアフラグの値は保持されず、電源復旧時のＲＡＭクリアフラグの値は０（初期値が非セット状態）となっている。なお、遊技状態が初期化されることの報知は、設定変更モード又は設定確認モードに制御される前に行われるようにしても良く、後述するように、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に行われるようにしても良い。
【１２６０】
一方、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＦＦ状態であれば（ステップＳ２１ＴＭ４０４０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ２１ＴＭ４０６０に移行する。
【１２６１】
次いで、ＣＰＵ１０３は、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａが開放状態となっているか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ４０６０）。ここで、前述したように、遊技機用枠３の開放状態、ガラス扉枠３ａの開放状態は、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００により検出可能となっており、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００から払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０に、遊技機用枠３の開放状態が検出されたことを示す検出信号、ガラス扉枠３ａの開放状態が検出されたことを示す検出信号が出力される。払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０が、遊技機用枠３の開放状態が検出されたことを認識すると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に、遊技機用枠３の開放状態が検出された旨を通知し、ガラス扉枠３ａの開放状態が検出されたことを認識すると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に、ガラス扉枠３ａの開放状態が検出された旨を通知することで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００側で、遊技機用枠３の開放状態と、ガラス扉枠３ａの開放状態とを、個別に認識可能となっている。
【１２６２】
なお、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００から遊技制御用マイクロコンピュータ１００に対して、遊技機用枠３の開放状態が検出されたことを示す検出信号、ガラス扉枠３ａの開放状態が検出されたことを示す検出信号が出力される構成とした場合（即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００を備える場合）には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、これらの検出信号の入力によって、遊技機用枠３の開放状態と、ガラス扉枠３ａの開放状態とを、個別に認識可能となる。
【１２６３】
ＣＰＵ１０３が、遊技機用枠３の開放状態又はガラス扉枠３ａの開放状態を認識した場合には（ステップＳ２１ＴＭ４０６０でＹＥＳ）、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であるか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ４０７０）。そして、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であれば（ステップＳ２１ＴＭ４０７０でＹＥＳ）、図１２－２に示す、設定変更モード又は設定確認モードに関連したステップＳ２１ＴＭ４５１０以降の処理、に移行する。設定変更モードに移行した場合には設定値の確認及び変更が可能となり、設定確認モードに移行した場合には設定値の確認が可能となる。
【１２６４】
即ち、バックアップＲＡＭ領域のデータチェック結果が正常であり（ステップＳ２１ＴＭ４０１０でＹＥＳ）、設定値が正規の値であり（ステップＳ２１ＴＭ４０２０でＹＥＳ）、設定変更中に電源断が発生していない場合には（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＮＯ）、遊技機用枠３が開放状態であり（ステップＳ２１ＴＭ４０６０でＹＥＳ）、且つ、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態である（ステップＳ２１ＴＭ４０７０でＹＥＳ）ことを条件として、設定値の変更及び／又は確認が可能となる。一方、遊技機用枠３が閉鎖状態であるか（ステップＳ２１ＴＭ４０６０でＮＯ）、又は、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ状態である（ステップＳ２１ＴＭ４０７０でＮＯ）場合には、設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されることなく、後述するステップＳ２１ＴＭ４７６０（設定コマンドの送信）に移行する。

【１２６５】
本実施形態では、設定値の変更を許可しないものの設定値を確認することが可能な状態（設定確認モード）とするためには、（１）遊技機用枠３が開放状態であり、（２）錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態である、という２つの条件が必要となっている。ＣＰＵ１０３は、ステップＳ２１ＴＭ４０６０及びステップＳ２１ＴＭ４０７０の判定処理によって、これら（１）及び（２）の条件が何れも成立していることを確認したときに、設定値を確認することが可能な状態（設定確認モード）に移行可能としている。また、これら（１）及び（２）の条件に加えて、さらに、（３）クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮ状態である（ＹＥＳ）と判定されたことに基づいてＲＡＭクリアフラグがセットされていることを条件として、後述するように、設定値を変更することが可能な状態（設定変更モード）に移行可能となっている。

【１２６６】
前述したように、設定値を確認又は変更するために操作しなければならない錠スイッチ２１ＴＭ０５１は、遊技盤２の裏面側に設けられており、遊技機用枠３を開放状態としなければ操作することができない。仮に、遊技機用枠３が開放状態となっていないにもかかわらず、錠スイッチ２１ＴＭ０５１が操作されたということは、遊技機枠・扉枠開放センサ２１ＴＭ３００に異常があるか、又は、何らかの不正な手段で設定値の確認又は変更が行われようとしている可能性がある。このような状態で、設定値の確認又は変更を許可することは不適切であるため、本実施形態では、遊技機用枠３が開放状態となっていないときには、パチンコ遊技機１を設定確認モード及び設定変更モードの何れにも制御させないようにしている。

【１２６７】
なお、本実施形態では、（１）の条件として、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの何れか一方が開放状態となっているときには、パチンコ遊技機１を設定確認モード又は設定変更モードに制御可能としているが、このような形態に限らず、仮に、ガラス扉枠３ａが開放状態となっていても、遊技機用枠３が開放状態となっていなければ、設定確認モード及び設定変更モードの何れにも制御させないようにしても良い。

【１２６８】
一方、ステップＳ２１ＴＭ４０６０で、遊技機用枠３の開放状態又はガラス扉枠３ａの開放状態を認識しなかった場合（ステップＳ２１ＴＭ４０６０でＮＯ）、即ち、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａが何れも閉鎖状態となっている場合には、設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されることなく、後述するステップＳ２１ＴＭ４７６０（設定コマンドの送信）に移行する。また、ステップＳ２１ＴＭ４０７０で、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ状態であることが確認されると（ステップＳ２１ＴＭ４０７０でＮＯ）、設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されることなく、後述するステップＳ２１ＴＭ４７６０（設定コマンドの送信）に移行する。

【１２６９】
バックアップＲＡＭ領域のデータチェックにおいて（ステップＳ２１ＴＭ４０１０）、チェック結果が異常であれば（ステップＳ２１ＴＭ４０１０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ２１ＴＭ４１２０に移行する。また、設定値格納領域に格納されている値のチェックにおいて（ステップＳ２１ＴＭ４０２０）、設定値格納領域に正規の値（０～５）が格納されていない場合には（ステップＳ２１ＴＭ４０２０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ２１ＴＭ４１２０に移行する。また、設定変更中フラグのチェックにおいて（ステップＳ２１ＴＭ４０３０）、設定変更中フラグがセットされていることが確認された場合には（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ２１ＴＭ４１２０に移行する。

【１２７０】
ここで、仮に、設定値格納領域に正規の値（０～５）が格納されている場合であっても、バックアップＲＡＭ領域の一部が壊れている場合には、ステップＳ２１ＴＭ４０１０でＮＯと判定されて、ステップＳ２１ＴＭ４１２０に移行する。即ち、設定値格納領域に格納

されている値が不適切である可能性がある場合には、設定変更モード移行条件（後述するステップＳ２１ＴＭ４１２０～ステップＳ２１ＴＭ４１４０）が成立していることに基づいて設定変更モードに制御されることになる。また、仮に、バックアップＲＡＭ領域のデータチェックにおいて（ステップＳ２１ＴＭ４０１０）、チェック結果が正常であっても（ステップＳ２１ＴＭ４０１０でＹＥＳ）、設定値格納領域に正規の値（０～５）が格納されていない場合には（ステップＳ２１ＴＭ４０２０でＮＯ）、設定変更モード移行条件（後述するステップＳ２１ＴＭ４１２０～ステップＳ２１ＴＭ４１４０）が成立していることに基づいて設定変更モードに制御されることになる。また、前回の電源断発生時に設定変更モードに制御されていた場合には、設定変更モード移行条件（後述するステップＳ２１ＴＭ４１２０～ステップＳ２１ＴＭ４１４０）が成立していることに基づいて設定変更モードに制御されることになる。

【１２７１】

ステップＳ２１ＴＭ４１２０において、ＣＰＵ１０３は、遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａが開放状態となっているか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ４１２０）。ＣＰＵ１０３が、遊技機用枠３の開放状態又はガラス扉枠３ａの開放状態を認識した場合には（ステップＳ２１ＴＭ４１２０でＹＥＳ）、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であるか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ４１３０）。

【１２７２】

錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であれば（ステップＳ２１ＴＭ４１３０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮ状態であるか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ４１４０）。

【１２７３】

クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮ状態であれば（ステップＳ２１ＴＭ４１４０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭクリアフラグを１に設定する（ステップＳ２１ＴＭ４１５０）。そして、図１２－２に示す、設定変更モードに関連したステップＳ２１ＴＭ４５１０以降の処理が実行される。

【１２７４】

一方、ステップＳ２１ＴＭ４１２０で、遊技機用枠３の開放状態又はガラス扉枠３ａの開放状態を認識しなかった場合（ステップＳ２１ＴＭ４１２０でＮＯ）、即ち、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａが何れも閉鎖状態となっている場合、ステップＳ２１ＴＭ４１３０で、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態となっていない場合（ステップＳ２１ＴＭ４１３０でＮＯ）、ステップＳ２１ＴＭ４１４０において、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮ状態となっていない場合（ステップＳ２１ＴＭ４１４０でＮＯ）には、ＣＰＵ１０３は、設定変更モードに関連したステップＳ２１ＴＭ４５１０以降の処理を実行することなく、設定値格納領域に格納されている設定値が異常である可能性があることを示す設定値異常エラーコマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する。

【１２７５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定値異常エラーコマンドを受信すると、画像表示装置５において、設定値が異常である可能性があることを報知する。例えば「設定値が異常である可能性があります」というメッセージを表示する。さらに、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５において、一旦は電源断の状態（電源スイッチ２１ＴＭ０５５をＯＦＦ）にした後、電源再投入時（電源スイッチ２１ＴＭ０５５をＯＮ時）に設定変更モードに移行させて設定値を変更するための操作を行う（設定値を確定させる）ように促す報知を行う。例えば「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」というメッセージを表示する。なお、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力により、同様の報知を行うようにしても良い。

【１２７６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、電源断となるまで所定のループ処理（ステップＳ２１ＴＭ４２００～ステップＳ２１ＴＭ４２２０の繰り返し）を実行する。

【１２７７】

このループ処理では、ＣＰＵ１０３が、４ｍｓのウエイト（ステップＳ２１ＴＭ４２００）を行った後に、表示モニタ２１ＴＭ０２９に「Ｅ」の文字を表示すること等により、「設定値が正規の値（０～５）ではない可能性があるにもかかわらず設定変更モードに制御するための移行条件（ステップＳ２１ＴＭ４１２０～ステップＳ２１ＴＭ４１４０で全てＹＥＳと判定されること）が成立しておらず設定変更モードに移行していないこと」を報知する（ステップＳ２１ＴＭ４２１０）。そして、セキュリティ信号線の一端が接続されている出力端子（端子番号１０）からセキュリティ信号を出力する（ステップＳ２１ＴＭ４２２０）。セキュリティ信号はセキュリティ信号線の他端が接続されている外部装置（例えば、複数の遊技機の情報を管理するホールコンピュータ、当該遊技機に対応して設けられるカードユニット又は呼出ランプ装置等）に入力される。

【１２７８】

ループ処理の期間は、表示モニタ２１ＴＭ０２９が備える７セグメント表示器に、４ｍｓ毎に「Ｅ」の文字が表示されることになる。４ｍｓのウエイトを設けることで７セグメント表示器に過度の熱が滞留して表示器にダメージを及ぼすことを防止するようにしている。また、ループ処理の期間はセキュリティ信号が継続して出力されている。セキュリティ信号を外部出力することで、ホールコンピュータ等の外部装置において、セキュリティ信号が入力されたことに基づいて当該パチンコ遊技機１で所定事象（本例では、設定値が正規の値（０～５）ではない可能性があるにもかかわらず設定変更モードに制御するための移行条件が成立しておらず設定変更モードに移行していないこと）が発生した可能性を特定可能となる。

【１２７９】

ステップＳ２１ＴＭ４２００～ステップＳ２１ＴＭ４２２０のループ処理は、電力供給が停止するまで（電源スイッチ２１ＴＭ０５５がＯＦＦとされるまで）継続されることになる。

【１２８０】

即ち、バックアップＲＡＭ領域のデータチェック結果が異常である場合（ステップＳ２１ＴＭ４０１０でＮＯ）、設定値が正規の値ではない場合（ステップＳ２１ＴＭ４０２０でＮＯ）、及び、設定変更中に電源断が発生した場合（即ち、電源投入時に設定変更中フラグがセットされていた場合であり、ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＹＥＳと判定される場合）、のいずれかに該当する場合には、この状態で遊技を行わせるべきではなく、通常遊技処理（例えば、図９－１４に示す賞球処理や特別図柄プロセス処理等を含む遊技制御用タイマ割込処理）に移行する前に、設定値格納領域の設定値を正規の値に確定させる必要がある。そのため、ＲＡＭクリアフラグをセットして設定変更モードに移行させるようにしている。

【１２８１】

本実施形態では、設定値の変更が可能な状態（設定変更モード）とするためには、（１）遊技機用枠３が開放状態であり、（２）錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であり、（３）クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮ状態である、という３つの条件が必要となっている。ＣＰＵ１０３は、ステップＳ２１ＴＭ４１２０、ステップＳ２１ＴＭ４１３０、及びステップＳ２１ＴＭ４１４０の判定処理によって、これら（１）～（３）の条件が何れも成立していることを確認したときに、設定値の変更が可能な状態（設定変更モード）に移行可能としている。

【１２８２】

仮に、（１）～（３）の条件のうち何れかの条件が成立していなければ、設定値の変更が許可されないため、設定値格納領域の設定値を正規の値に確定させることができず、通常遊技処理に移行させることができない。そのため、ステップＳ２１ＴＭ４１２０、ステップＳ２１ＴＭ４１３０、及びステップＳ２１ＴＭ４１４０の判定処理のうち、何れかでＮＯと判定された場合には、前述したループ処理（ステップＳ２１ＴＭ４２００～ステップＳ２１ＴＭ４２２０）に移行する。

【１２８３】

ループ処理（ステップＳ２１ＴＭ４２００～ステップＳ２１ＴＭ４２２０）に移行してしまうと通常遊技処理に移行することができなくなるため、遊技場の店員等は、一旦パチンコ遊技機１を電源断として再度電源を投入しなければならない。このように、設定変更モードに移行するための条件が成立していない場合には、一旦は電源断を行わせて、次の電源投入時に（１）～（３）の条件を全て成立させるようにして、設定変更モードに移行させ、設定値格納領域の設定値を正規の値に確定させるようにしている。

【１２８４】

なお、ＣＰＵ１０３は、（１）～（３）の条件のうち何れかの条件が成立していない場合には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂを、予め定められた電源断指示態様で発光させることにより、電源をＯＦＦ状態とするように促すようにしても良い。

【１２８５】

本実施形態では、設定変更中フラグがセットされていない場合（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＮＯ）、設定値の変更を許可しないものの、設定値を確認することが可能な状態（設定確認モード）とするために、（１）遊技機用枠３が開放状態であり（ステップＳ２１ＴＭ４０６０でＹＥＳ）、（２）錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態である（ステップＳ２１ＴＭ４０７０でＹＥＳ）、という２つの条件が必要となっている。

【１２８６】

しかしながら、設定変更中フラグがセットされている場合には（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＹＥＳ）、（１）遊技機用枠３が開放状態であり（ステップＳ２１ＴＭ４１２０でＹＥＳ）、（２）錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態である（ステップＳ２１ＴＭ４１３０でＹＥＳ）、という２つの条件が成立している場合であっても、設定確認モードに制御されることはない。これら（１）及び（２）の条件が成立している場合であっても、（３）ステップＳ２１ＴＭ４１４０でクリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮ状態でない（ＮＯ）と判定された場合には、設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されることなく遊技停止状態（ステップＳ２１ＴＭ４２００～ステップＳ２１ＴＭ４２２０のループ処理）に制御されることになる。

【１２８７】

次に、設定変更モード及び設定確認モードに関連する処理について、図１２－２及び図１２－３を用いて説明する。図１２－２の処理において、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値が、正規の値（本例では０～５の何れか）に合致するか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ４５１０）。設定値格納領域に正規の値（０～５）が格納されている場合には（ステップＳ２１ＴＭ４５１０でＹＥＳ）、ステップＳ２１ＴＭ４５３０に移行する。設定値格納領域に正規の値（０～５）が格納されていない場合には（ステップＳ２１ＴＭ４５１０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、設定値格納領域に、正規の値として、最も大当り確率が低い「０」を格納する（ステップＳ２１ＴＭ４５２０）。そして、ステップＳ２１ＴＭ４５３０に移行する。

【１２８８】

次いで、ＣＰＵ１０３は、４ｍｓのウエイト（ステップＳ２１ＴＭ４５３０）を行った後に、電源断用処理を実行する（ステップＳ２１ＴＭ４５４０）。電源断用処理において、ＣＰＵ１０３は、不測の停電等を含む電源断に基づく電源断信号が入力されているか否かを確認して、電源断信号が入力されている場合には、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。即ち、電源断用処理では所定のバックアップ領域にチェックデータを格納する。

【１２８９】

これにより、設定変更モード又は設定確認モードに制御されているときに（ステップＳ２

１ＴＭ４５３０～ステップＳ２１ＴＭ４６２０の繰返し処理、又は、ステップＳ２１ＴＭ４５３０～ステップＳ２１ＴＭ４５７０及びステップＳ２１ＴＭ４６５０の繰返し処理が行われているときに）、電源断が発生した場合、電源復旧後のステップＳ２１ＴＭ４０１０で適切にデータチェックが実行されることになる。

【１２９０】

次いで、ＣＰＵ１０３は、設定値格納領域に格納されている設定値（本例では０～５）に対応した値を、表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示させる（ステップＳ２１ＴＭ４５５０）。ここで、表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示される値は、設定値格納領域に格納されている値（０～５）に１を加算した値（１～６）である。遊技場の店員は通常、設定値の範囲を１～６と認識しているため、設定値格納領域に格納されている値をそのまま表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示させてしまうと、遊技場の店員が実際の設定値を誤って認識してしまうおそれがある。従って、本例では［設定値格納領域に格納されている値＋１］を、設定値として表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示させるようにしている。次いで、ＣＰＵ１０３は、セキュリティ信号を出力する（ステップＳ２１ＴＭ４５６０）。

【１２９１】

次いで、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭクリアフラグが０であるか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ４５７０）。ＲＡＭクリアフラグが０であれば（ステップＳ２１ＴＭ４５７０でＹＥＳ）、即ち、モード（ここでは設定確認モード）終了後にＲＡＭクリアが実行されない場合には、ＣＰＵ１０３は、設定確認モードに制御されたことを指定する設定確認モードコマンドを送信し（ステップＳ２１ＴＭ４６５０）、ステップＳ２１ＴＭ４６８０に移行する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定確認モードコマンドを受信したことに基づいて、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が設定確認モードに移行したことを特定可能である。従って、画像表示装置５やスピーカ８Ｌ、８Ｒにより、当該遊技機が設定確認モードに制御されていることを報知することが可能となる。

【１２９２】

一方、ＲＡＭクリアフラグが１であれば（ステップＳ２１ＴＭ４５７０でＮＯ）、即ち、モード（ここでは設定変更モード）終了後にＲＡＭクリアが実行される場合には、ＣＰＵ１０３は、設定値の変更が行われている可能性があることを示す設定変更中フラグをセットする（ステップＳ２１ＴＭ４５８０）。設定変更中フラグの値が格納される領域は、バックアップＲＡＭ領域に含まれるため、電源断の状態となっても、設定変更中フラグの値は保持される。そのため設定変更モードに制御されているときに電源断が発生した場合には、次回の電源投入時に設定変更中フラグの値が１の状態（セット状態）となっている。

【１２９３】

次いで、ＣＰＵ１０３は、設定変更モードに制御されたことを指定する設定変更モードコマンドを送信する（ステップＳ２１ＴＭ４５９０）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定変更モードコマンドを受信したことに基づいて、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が設定変更モードに移行したことを特定可能である。従って、画像表示装置５やスピーカ８Ｌ、８Ｒにより、当該遊技機が設定変更モードに制御されていることを報知することが可能となる。

【１２９４】

次いで、ＣＰＵ１０３は、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）２１ＴＭ０５２が操作されたか否かを示す設定切替スイッチ情報を入力し（ステップＳ２１ＴＭ４６００）、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）２１ＴＭ０５２が操作されたか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ４６１０）。

【１２９５】

設定切替スイッチ（クリアスイッチ）２１ＴＭ０５２が操作されていなければ（ステップＳ２１ＴＭ４６１０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ２１ＴＭ４６８０に移行する。設定切替スイッチ（クリアスイッチ）２１ＴＭ０５２が操作された場合には（ステップＳ２１ＴＭ４６１０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値を更新して（ステップＳ２１ＴＭ４６２０）、ステップＳ２１ＴＭ４６

８０に移行する。更新された設定値は次回のステップＳ２１ＴＭ４５５０で表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示される。

【１２９６】

遊技場の店員が、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）２１ＴＭ０５２を操作する（ステップＳ２１ＴＭ４６１０でＹＥＳ）毎に、設定値格納領域に格納されている設定値が更新される（ステップＳ２１ＴＭ４６２０）。例えば、正規の設定値が０～５の範囲であり、設定変更モードに制御されたとき（電源投入時、前回の電源断発生時）に設定値格納領域に格納されていた設定値が３であったとすると、設定変更操作毎に、設定値格納領域に格納される設定値が、３→４→５→０→１→２→３の順序で更新され、これに応じて、表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示される情報が、４→５→６→１→２→３→４の順序で更新されることになる。

【１２９７】

ここで、現在の設定値の表示（ステップＳ２１ＴＭ４５５０）及びセキュリティ信号の出力（ステップＳ２１ＴＭ４５６０）、並びに設定確認モードコマンドの送信（ステップＳ２１ＴＭ４６５０）を実行可能であるが、設定変更モードコマンドの送信（ステップＳ２１ＴＭ４５９０）及び設定値の更新（ステップＳ２１ＴＭ４６２０）を実行できない状態は、設定値の確認は可能であるか設定値の変更はできない設定確認モードに相当する。設定確認モードに制御されている期間は、ステップＳ２１ＴＭ４５３０～ステップＳ２１ＴＭ４５７０及びステップＳ２１ＴＭ４６５０の処理が繰り返し実行されることになる。

【１２９８】

設定確認モードには、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であり（ステップＳ２１ＴＭ４０７０でＹＥＳと判定され）、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＦＦ状態であること（ステップＳ２１ＴＭ４０４０でＮＯと判定されてＲＡＭクリアフラグが０のままであること）に基づいて制御される。

【１２９９】

また、現在の設定値の表示（ステップＳ２１ＴＭ４５５０）及びセキュリティ信号の出力（ステップＳ２１ＴＭ４５６０）を実行可能であると共に、設定変更モードコマンドの送信（ステップＳ２１ＴＭ４５９０）及び設定値の更新（ステップＳ２１ＴＭ４６２０）を実行可能な状態は、設定値の確認及び変更が可能な設定変更モードに相当する。

【１３００】

設定変更モードには、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であり（ステップＳ２１ＴＭ４０７０又はステップＳ２１ＴＭ４１３０でＹＥＳと判定され）、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮ状態であること（ステップＳ２１ＴＭ４０４０又はステップＳ２１ＴＭ４１４０でＹＥＳと判定されて、ステップＳ２１ＴＭ４０５０又はステップＳ２１ＴＭ４１５０でＲＡＭクリアフラグが１に設定されていること）に基づいて制御される。

【１３０１】

なお、設定確認モードコマンドに関しては、設定確認モード制御時に１回のみ送信されるコマンドである。そのため、ＣＰＵ１０３は、設定確認モードコマンドを送信したときに、設定確認モードコマンドを送信したことを特定可能であり電源断時のバックアップ記憶が不要な設定確認モードコマンド送信フラグをセットするようにしておき、設定変更中フラグがクリアされたとき（ステップＳ２１ＴＭ４７２０）に、設定確認モードコマンド送信フラグをクリアするようにしても良い。そして、設定確認モードコマンド送信フラグがセットされていない場合にのみ、設定確認モードコマンドを送信可能としても良い。同様に、設定変更モードコマンドに関しては、設定変更モード制御時に１回のみ送信されるコマンドである。そのため、ＣＰＵ１０３は、設定変更モードコマンドを送信したときに、設定変更モードコマンドを送信したことを特定可能であり電源断時のバックアップ記憶が不要な設定変更モードコマンド送信フラグをセットするようにしておき、設定変更中フラグがクリアされたとき（ステップＳ２１ＴＭ４７２０）に、設定変更モードコマンド送信フラグをクリアするようにしても良い。そして、設定変更モードコマンド送信フラグがセ

ットされていない場合にのみ、設定変更モードコマンドを送信可能としても良い。
【１３０２】
ＣＰＵ１０３は、ステップＳ２１ＴＭ４６８０において、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ状態であるか否かを確認する。そして、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であれば（ステップＳ２１ＴＭ４６８０でＮＯ）、再び４ｍｓのウエイト（ステップＳ２１ＴＭ４５３０）を行った後にステップＳ２１ＴＭ４５４０以降の処理を繰り返す。即ち、ＲＡＭクリアフラグの値が０であれば設定確認モードの制御を継続し、ＲＡＭクリアフラグの値が１であれば設定変更モードの制御を継続する。
【１３０３】
ステップＳ２１ＴＭ４６８０において、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ状態であれば（ステップＳ２１ＴＭ４６８０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、設定変更モード又は設定確認モードを終了させて、セキュリティ信号タイマの値として１０００ｍｓを設定する（ステップＳ２１ＴＭ４７１０）。セキュリティ信号タイマの値として所定時間が設定されることで、その後、通常遊技処理に移行した際の情報出力処理（図９－１４のステップＳ２１ＴＭ１６７０）において、セキュリティ信号タイマの値が所定時間から０ｍｓになるまでセキュリティ信号が継続して出力されることになる。例えば、遊技制御用タイマ割込処理が２ｍｓ毎に実行される場合には、セキュリティ信号タイマの値が２ｍｓずつ減算され、０ｍｓになった時点でセキュリティ信号の出力が停止される。従って、ステップＳ２１ＴＭ４７１０の時点では、設定変更モードが終了したのか、あるいは、設定確認モードが終了したのかにかかわらず、セキュリティ信号の残り出力期間が１０００ｍｓに設定されていることになる。
【１３０４】
即ち、図１２－４（１）に示すように、設定変更モード及び設定確認モードの何れかの制御の開始に対応してセキュリティ信号の出力を開始し（ステップＳ２１ＴＭ４５６０）、設定変更モード及び設定確認モードの何れかの制御の終了に対応して、設定変更モード及び設定確認モードの何れかの制御の終了から少なくとも１ｓｅｃが経過するまでセキュリティ信号を継続して出力するようにセキュリティ信号タイマの値をセットする（ステップＳ２１ＴＭ４７１０）。
【１３０５】
ここで、ステップＳ２１ＴＭ４５６０でセキュリティ信号の出力を開始する処理は、設定変更モードに制御されるか、あるいは設定確認モードに制御されるかにかかわらず（何れのモードに制御されるかの判定を行うことなく）共通の処理として実行されている。また、ステップＳ２１ＴＭ４７１０においてセキュリティ信号の残り出力期間をセットする処理も、設定変更モードに制御されたのか、あるいは設定確認モードに制御されたのかにかかわらず（何れのモードに制御されたかの判定を行うことなく）共通の処理として実行されている。このように、設定変更モードに制御される場合と、設定確認モードに制御される場合とで、セキュリティ信号の出力開始制御及び出力終了制御を共通化することにより、セキュリティ信号の出力制御を簡素化し、制御負担を軽減させることができる。
【１３０６】
また、設定変更モード及び設定確認モードの何れかの制御の開始に対応してセキュリティ信号の出力を開始し、設定変更モード及び設定確認モードの何れかの制御の終了に対応してセキュリティ信号の出力を停止することにより、ホールコンピュータ等の外部装置に対して、当該遊技機が設定変更モード又は設定確認モードに制御された可能性があることを適切に通知することができる。
【１３０７】
ここで、設定変更モード又は設定確認モードの制御が終了した直後のステップＳ２１ＴＭ４７１０では、設定変更モードに制御された場合と、設定確認モードに制御された場合とで共通の値（１０００ｍｓ）をセキュリティ信号タイマにセットしている。しかしながら、設定変更モードに制御された場合と、設定変更モードに制御された場合とで、セキュリティ信号の出力開始制御及び出力終了制御を両方とも共通化してしまうと、外部装置側で

何れのモードに制御されたのかを把握することが困難となってしまう。
【１３０８】
そこで、本実施形態では、図１２－４（２）に示すように、設定変更モードに制御された場合、即ちＲＡＭクリアフラグが１にセットされている場合には、一旦はステップＳ２１ＴＭ４７１０でセキュリティ信号タイマの値として１０００ｍｓをセットした後に、後述するステップＳ２１ＴＭ４７７０でＮＯと判定されたことに基づいて、ＲＡＭクリア後のステップＳ２１ＴＭ１４６５でセキュリティ信号タイマの値として３００００ｍｓを再セットする（上書きする）ようにしている。即ち、セキュリティ信号の残り出力期間を一旦は１ｓｅｃにセットした後に、セキュリティ信号の残り出力期間を３０ｓｅｃに再セットする（上書きする）ようにしている。
【１３０９】
以上に示した信号出力制御を行った場合、セキュリティ信号の最終的な出力停止タイミングは、図１２－４（２）に示すように、設定確認モードに制御されていた場合には設定確認モード終了から１ｓｅｃが経過したタイミングとなり、設定変更モードに制御されていた場合には設定変更モード終了から３０ｓｅｃが経過したタイミングとなる。
【１３１０】
具体的には、設定確認モードに制御されていた場合（ＲＡＭクリアが行われず、セキュリティ信号タイマの値が１秒から変更されなかった場合）には、割込許可後の遊技制御用タイマ割込処理（例えば、図９－１４に示したステップＳ２１ＴＭ１６７０の情報出力処理）において、セキュリティ信号タイマの値が１０００ｍｓから０ｍｓになるまでセキュリティ信号の出力を継続し、設定変更モードに制御されていた場合（ＲＡＭクリアが行われた場合であり、セキュリティ信号タイマの値が１秒から３０秒に変更された場合）には、割込許可後の遊技制御用タイマ割込処理（例えば、図９－１４に示したステップＳ２１ＴＭ１６７０の情報出力処理）において、セキュリティ信号タイマの値が３００００ｍｓから０ｍｓになるまでセキュリティ信号の出力を継続することになる。なお、設定確認モードに制御されていた場合、設定変更モードに制御されていた場合に、遊技制御用タイマ割込処理に移行する前のタイミングで、セキュリティ信号タイマの値が所定時間（１０００ｍｓ又は３００００ｍｓ）から０ｍｓになるまでセキュリティ信号の出力を継続するようにして、セキュリティ信号の出力終了後に遊技制御用タイマ割込処理に移行するようにしても良い。
【１３１１】
このように、設定確認モードの制御が終了した場合と、設定変更モードの制御が終了した場合とで、少なくとも１ｓｅｃはセキュリティ信号が継続して出力されることになり、設定変更モードに制御された場合には、設定変更モードの制御が終了してから３０ｓｅｃが経過するまでセキュリティ信号が継続して出力されることになる。このような構成により、セキュリティ信号の出力制御を共通化しつつ、設定確認モードに制御された場合と、設定変更モードに制御された場合とで、セキュリティ信号の出力期間を異ならせることができる。
【１３１２】
その結果、外部装置においては、初期化処理が実行されずに設定確認モードに制御されたのか、又は、初期化処理が実行されて設定変更モードに制御されたのかを把握することも可能となる。例えば、セキュリティ信号の出力期間が３０秒未満であれば初期化処理が実行されることなく設定確認モードに制御されたことを特定可能であり、セキュリティ信号の出力期間が３０秒以上であれば初期化処理が実行されて設定変更モードに制御された可能性があることを推定可能となる。
【１３１３】
なお、磁気異常等の遊技停止対象エラーが異常検出センサにより検出された場合にも、セキュリティ信号が出力されることになる。この場合のセキュリティ信号は、遊技機の電源がＯＦＦとなるまで継続して出力される。また、ＣＰＵ１０３は、異常検出センサにより異常が検出されたことに基づいてＲＡＭ１０２のバックアップ領域（ただし初期化処理に

よりクリアされる領域）に異常検出フラグをセットする。そして、電源復旧時に異常検出フラグがセットされていることに基づいて、セキュリティ信号を４分間出力するものとする。

【１３１４】

ここで、電源復旧時に設定確認モードに制御された場合には、ＲＡＭクリアが実行されない（例えば、図９－１３に示すステップＳ２１ＴＭ１４１０が実行されない）ため、信号出力処理において異常検出フラグの値が初期化されずにセットされたままの状態となっており、セキュリティ信号を電源ＯＮから４分間継続して出力することが可能である。即ち、セキュリティ信号の出力期間を、設定確認モードの制御終了から１秒が経過するまでの期間に限定させないことが可能となる。一方で、電源復旧時に設定変更モードに制御された場合には、ＲＡＭクリアが実行される（例えば、図９－１３に示すステップＳ２１ＴＭ１４１０が実行される）ことになるため、その後の信号出力処理において異常検出フラグがクリアされた状態となっており（電源断発生時に異常が検出されていたか否かが不明な状態となっており）、結果として、セキュリティ信号の出力期間は、設定変更モードの終了から３０秒が経過するまでの期間（ＲＡＭクリアの実行に応じた期間）となる。

【１３１５】

なお、図１２－２のステップＳ２１ＴＭ４７１０に示す例では、セキュリティ信号タイマの値として１秒を設定するようにしているが、このような形態に限らず、設定変更モード又は設定確認モードの終了後に最初に設定するセキュリティ信号タイマの値は、少なくともセキュリティ信号が出力されたことを外部装置側で認識可能な期間であれば良く、例えば５０ｍｓ以上であれば良い。即ち、設定変更モードが終了した場合と設定確認モードが終了した場合とで、共通の５０ｍｓをセキュリティ信号タイマの値として設定しても良い。

【１３１６】

ステップＳ２１ＴＭ４７１０の処理の後、ＣＰＵ１０３は、設定変更中フラグをクリアする（ステップＳ２１ＴＭ４７２０）。ここで、設定変更中フラグがクリアされたことにより、これ以降に電源断が発生した場合には、電源復旧時に設定変更中フラグがセットされていない（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＮＯ）と判定されることになる。

【１３１７】

次いで、ＣＰＵ１０３は、表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示している設定値を消去する（ステップＳ２１ＴＭ４７３０）。そして、設定値格納領域に格納されている設定値（０～５の何れか）を設定コマンドにセットして、その設定コマンドを送信する（ステップＳ２１ＴＭ４７６０）。なお、電源投入時に設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されない場合であっても、ステップＳ２１ＴＭ４７６０の処理は実行されることになり、設定コマンドが送信される。

【１３１８】

ここで、遊技者は通常、設定値の範囲を１～６と認識しており、演出制御用ＣＰＵ１２０側で、設定コマンドが指定する値（設定値格納領域に格納されている値）をそのまま画像表示装置５に表示してしまうと、遊技者が設定値を誤って理解してしまうおそれがある。そこで、本実施形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０側で、設定コマンドにより指定される値（０～５）に１を加算した値を設定値（１～６）として認識し、設定値１～６の範囲で、設定値を示唆する演出を実行するようにしている。

【１３１９】

なお、このような形態に限らず、ＣＰＵ１０３が、設定値格納領域に格納されている設定値（０～５）に１を加算した値（１～６）を設定コマンドにセットして、演出制御用ＣＰＵ１２０に送信するようにしても良い。これにより、設定コマンドが指定する設定値の範囲は１～６となり、遊技者が通常認識している範囲と合致することになる。演出制御用ＣＰＵ１２０側では、設定コマンドが指定する設定値（１～６）をそのまま画像表示装置５に表示したり、あるいは、設定コマンドが指定する設定値（１～６）を示唆する演出を実行することで、適切に設定値を報知又は示唆することができる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０側で、受信した設定コマンドが指定する設定値に対して加算処理を行うことも不要

となり、演出制御用ＣＰＵ１２０側の制御負担を軽減できる。
【１３２０】
前述したように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、設定コマンドの受信により、設定確認モード又は設定変更モードが終了したことを特定可能である。また、設定コマンドが指定する設定値に応じた演出を実行することにより、設定値を示唆することが可能である。例えば、大当り遊技状態が終了したときに実行されるエンディング演出の態様を、指定された設定値に応じて異ならせることで、遊技者に設定値を示唆することが可能である。
【１３２１】
次いで、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭクリアフラグの値が０であるか否かを確認する（ステップＳ２１ＴＭ４７７０）。
【１３２２】
ここで、ＲＡＭクリアフラグの値が０である（ステップＳ２１ＴＭ４７７０でＹＥＳ）ということは、バックアップＲＡＭ領域のデータチェック結果が正常であり（ステップＳ２１ＴＭ４０１０でＹＥＳ）、設定値が正規の値である（ステップＳ２１ＴＭ４０２０でＹＥＳ）、と判定され、且つ、設定変更中に電源断が発生しておらず（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＮＯ）、さらに、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＦＦ状態である（ステップＳ２１ＴＭ４０４０でＮＯ）ということであるから、ＲＡＭクリアを伴わない電源断復旧時の処理を実行すれば良い。
【１３２３】
ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭクリアフラグの値が０である場合、図９－１３に示したステップＳ２１ＴＭ１３４０以降と同様の処理を実行する。具体的には、ステップＳ２１ＴＭ１３４０～ステップＳ２１ＴＭ１３７０及びステップＳ２１ＴＭ１４８０～ステップＳ２１ＴＭ１５４０の処理、即ち電源投入時にバックアップＲＡＭ領域のデータチェック結果が正常であった場合の処理を実行して、割込許可後に図９－１４に示した遊技制御用タイマ割込処理（特別図柄プロセス処理等を含む）に移行すれば良い。即ち、設定変更モード及び設定確認モードの何れにも制御されなかった場合、又は、設定確認モードの制御が終了した場合には、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭクリアフラグの値が０であることに基づいてＲＡＭクリアを実行することなく、電源断復旧時のコマンドとしてバックアップコマンドを送信して（ステップＳ２１ＴＭ１３７０）、通常遊技処理に移行することになる。
【１３２４】
演出制御用ＣＰＵ１２０では、このバックアップコマンド（復旧時のコマンド）を受信したことに基づいて、電力供給停止時のデータに基づいて電源断からの復旧が行われたこと（ＲＡＭクリアは行われてないこと）を認識する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、バックアップコマンドを受信すると、例えば画像表示装置５、スピーカ８Ｌ、８Ｒ、遊技効果ランプ９等の演出装置において、電力供給停止時のデータに基づいて電源断からの復旧が行われたこと（ＲＡＭクリアは行われてないこと）を報知することが可能である。
【１３２５】
一方、ＲＡＭクリアフラグの値が１である（ステップＳ２１ＴＭ４７７０でＮＯ）ということは、ステップＳ２１ＴＭ４０５０又はステップＳ２１ＴＭ４１５０で、ＲＡＭクリアが１に設定されており、ＲＡＭクリアを実行することに決定されているということであるから、ＲＡＭクリアを伴う電源投入時の処理を実行すれば良い。
【１３２６】
ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭクリアフラグの値が１である場合、図９－１３に示したステップＳ２１ＴＭ１４１０（ＲＡＭクリア処理）以降と同様の処理を実行する。具体的には、ステップＳ２１ＴＭ１４１０（ＲＡＭクリア処理）～ステップＳ２１ＴＭ１４６０、前述したセキュリティ信号タイマの値として３０秒を設定する処理（ステップＳ２１ＴＭ１４６５）、及びステップＳ２１ＴＭ１４８０～ステップＳ２１ＴＭ１５４０の処理、即ち電源投入時にバックアップＲＡＭ領域のデータチェック結果が異常であった場合の処理を実行して、割込許可後に図９－１４に示した遊技制御用タイマ割込処理（特別図柄プロセス処理等を含む）に移行すれば良い。

【１３２７】
図１２－３に示すように、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭクリアフラグが１であることに基づいてＲＡＭクリア処理を行う（ステップＳ２１ＴＭ１４１０）。ＲＡＭクリア処理では、ＲＡＭ１０２の遊技状態情報格納領域に格納されている電力供給停止前の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグ、確変フラグ、時短フラグ、保留記憶等）はクリアされて、初期値が設定されるが、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値はクリアされず、ＲＡＭクリア処理の前から変更されない。また、設定値毎に、連比、役比、及びベース等の各集計値（表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示可能な遊技情報）が記憶されている領域も、クリアされず、これら設定値毎の各集計値は、ＲＡＭクリア処理の前から変更されない。そして、表示モニタ２１ＴＭ０２９に「Ｃ」の文字を表示すること等により、遊技状態が初期化されたことを報知する（ステップＳ２１ＴＭ１４２０）。なお、ＲＡＭクリア処理によって、所定のデータ（例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）は０に初期化されるが、任意の値またはあらかじめ決められている値に初期化するようにしてもよい。また、ＲＡＭ１０２の全領域を初期化せず、所定のデータ（例えば、普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ）をそのままにしてもよい。
【１３２８】
このＲＡＭクリア処理において設定値格納領域に格納されている設定値をクリアさせない理由は、（ａ）設定変更モードに制御されなかった場合には、電源投入時に設定値格納領域には正規の値が格納されていたことになり（ステップＳ２１ＴＭ４０２０でＹＥＳ）、（ｂ）設定変更モードに制御された場合には、設定値格納領域の値が０に設定されたか（ステップＳ２１ＴＭ４５２０）又は設定変更モード中の操作によって正規の値が格納されている（ステップＳ２１ＴＭ４６１０及びステップＳ２１ＴＭ４６２０）ためである。さらに、ＲＡＭクリア処理以降は、設定変更モードに制御することができず、設定値格納領域に格納されている値を変更する機会がないためである。
【１３２９】
次いで、ＣＰＵ１０３は、ＲＯＭ１０１に格納されている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Ｓ２１ＴＭ１４３０）、初期化時設定テーブルの内容を順次作業領域に設定する（ステップＳ２１ＴＭ１４４０）。ステップＳ２１ＴＭ１４３０およびステップＳ２１ＴＭ１４４０の処理によって、例えば、普通図柄当り判定用乱数カウンタ、特別図柄バッファ、総賞球数格納バッファ、特別図柄プロセスフラグなど制御状態に応じて選択的に処理を行うためのフラグに初期値が設定される。
【１３３０】
ステップＳ２１ＴＭ１４３０、ステップＳ２１ＴＭ１４４０の実行後、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値を読み出す（ステップＳ２１ＴＭ１４５０）。後述する遊技制御用タイマ割込処理では、ここで読み出された設定値に基づいて特別図柄プロセス処理（ステップＳ２１ＴＭ１６９０）における大当り判定が実行される。次いで、ＣＰＵ１０３は、電源投入時（あるいは設定変更モードの終了時）に初期化処理が行われたことを指定する初期化コマンドを送信する（ステップＳ２１ＴＭ１４６０）。演出制御用ＣＰＵ１２０では、この初期化コマンドを受信したことに基づいて、初期化処理が行われたこと（電力供給停止時のデータに基づいて電源断からの復旧が行われずに、ＲＡＭクリアが行われたこと）を認識する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、初期化コマンドを受信すると、例えば画像表示装置５、スピーカ８Ｌ、８Ｒ、遊技効果ランプ９等の演出装置において、遊技状態等の初期化が行われたこと（電力供給停止時のデータに基づいて電源断からの復旧が行われずに、ＲＡＭクリアが行われたこと）を報知することが可能である。
【１３３１】
次いで、ＣＰＵ１０３は、セキュリティ信号タイマの値として３０秒を設定する（ステップＳ２１ＴＭ１４６５）。これにより、設定変更モード終了後のステップＳ２１ＴＭ４７１０で設定されていたセキュリティ信号タイマの値（１秒）が、ＲＡＭクリアが実行され

たことに対応した値（３０秒）に変更（上書き）されることになる。また、設定変更モード及び設定確認モードの何れのモードにも制御されることなくＲＡＭクリアが実行された場合には、ステップＳ２１ＴＭ４７１０が実行されることなく（セキュリティ信号タイマの値として１秒が設定されることなく）、セキュリティ信号タイマの値が、ＲＡＭクリアが実行されたことに対応した３０秒に設定される。一方、ＲＡＭクリアが実行されなかった場合（設定確認モードに制御された場合を含む）には、このステップＳ２１ＴＭ１４６５の処理は実行されないので、セキュリティ信号タイマの値はステップＳ２１ＴＭ４７１０で設定された１秒のままである。

【１３３２】

このステップＳ２１ＴＭ１４６５又は前述したステップＳ２１ＴＭ４７１０で、セキュリティ信号タイマの値が設定されたことにより、割込許可後の遊技制御用タイマ割込処理においてセキュリティ信号が出力されることになり（図９－１４に示すステップＳ２１ＴＭ１６７０の情報出力処理）、その後、割込許可により遊技制御用タイマ割込処理が実行される毎に、セキュリティ信号タイマの値が２ｍｓずつ減算され、セキュリティ信号タイマの値が０となったタイミングでセキュリティ信号の出力が停止されることになる。

【１３３３】

そして、ＣＰＵ１０３は、シリアル通信回路２１ＴＭ５０５の設定処理を実行する（ステップＳ２１ＴＭ１４８０）。この設定処理では、主基板１１の出力回路２１ＴＭ０６７から払出制御基板２１ＴＭ０３７の入力回路２１ＴＭ３７３Ａに接続確認信号が出力される（前述した図９－１９及び図９－２１を参照）。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００のシリアル通信回路２１ＴＭ５０５と、払出制御用マイクロコンピュータ２１ＴＭ３７０のシリアル通信回路２１ＴＭ３８０との通信を実行可能な状態に設定する。

【１３３４】

次に、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Ｓ２１ＴＭ１４９０）。ＣＰＵ１０３は、例えば、乱数回路設定プログラムに従って処理を実行することによって、乱数回路１０４に特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１の値を更新させるための設定を行う。

【１３３５】

そして、ステップＳ２１ＴＭ１５００において、ＣＰＵ１０３は、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う。すなわち、初期値として例えば２ｍｓに相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。この実施例では、２ｍｓ毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

【１３３６】

次いで、ＣＰＵ１０３は、表示用乱数更新処理（ステップＳ２１ＴＭ１５２０）および初期値用乱数更新処理（ステップＳ２１ＴＭ１５３０）を繰返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し（ステップＳ２１ＴＭ１５１０）、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する（ステップＳ２１ＴＭ１５４０）。これにより、遊技制御用タイマ割込み処理（図９－１４）を実行可能な通常遊技処理に移行する。本実施例では、表示用乱数とは、大当りとしない場合の特別図柄の停止図柄を決定するための乱数や大当りとしない場合にリーチとするか否かを決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。この実施例では、初期値用乱数とは、普通図柄に関して当りとするか否か決定するための乱数を発生するためのカウンタ（普通図柄当り判定用乱数発生カウンタ）のカウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理（遊技制御用マイクロコンピュータ１００が、遊技機に設けられている演出表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理

ともいう）において、普通図柄当り判定用乱数のカウント値が１周（普通図柄当り判定用乱数の取りうる値の最小値から最大値までの間の数値の個数分歩進したこと）すると、そのカウンタに初期値が設定される。

【１３３７】

なお、本例では、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ２１ＴＭ４７７０でＲＡＭクリアフラグが０である（ＹＥＳ）と判定された場合、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａが何れも閉鎖状態となっているか否かを確認することなく（遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの状態によらず）、電源断復旧時の処理（ステップＳ２１ＴＭ１３４０以降の処理）に移行しているが、このような形態に限らず、ステップＳ２１ＴＭ４７７０でＲＡＭクリアフラグが０である（ＹＥＳ）と判定された場合、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａが何れも閉鎖状態となっていることを条件として（遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの状態に応じて）、電源断復旧時の処理（ステップＳ２１ＴＭ１３４０以降の処理）に移行しても良い。

【１３３８】

また、本例では、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ２１ＴＭ４７７０でＲＡＭクリアフラグが１である（ＮＯ）と判定された場合、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａが何れも閉鎖状態となっているか否かを確認することなく（遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの状態によらず）、電源投入時の処理（ステップＳ２１ＴＭ１４１０（ＲＡＭクリア）以降の処理）に移行しているが、このような形態に限らず、ステップＳ２１ＴＭ４７７０でＲＡＭクリアフラグが１である（ＮＯ）と判定された場合、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａが何れも閉鎖状態となっていることを条件として（遊技機用枠３又はガラス扉枠３ａの状態に応じて）、電源投入時の処理（ステップＳ２１ＴＭ１４１０（ＲＡＭクリア）以降の処理）に移行しても良い。

【１３３９】

以上に示したように、遊技場の店員等は、電源投入時に錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＮ状態とし、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２をＯＮ状態とすることで、パチンコ遊技機１を設定変更モードに制御させることが可能であると共に、遊技状態等を初期化させること（ＲＡＭクリアを実行させること）ことが可能となる。また、電源投入時に錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＮ状態とし、クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２をＯＦＦ状態とすることで、パチンコ遊技機１を設定確認モードに制御させることが可能であると共に、遊技状態等を初期化させない（ステップＳ２１ＴＭ４０４０又はステップＳ２１ＴＭ４１４０でＮＯと判定させてＲＡＭクリアフラグを１に設定させないこと）ことが可能となる。このように、遊技場の店員は、パチンコ遊技機１を設定変更モード及び設定確認モードの何れに制御させるのかを選択可能であると共に、遊技状態等を初期化させるか否かも選択可能となっている。

【１３４０】

前述したように、電源投入時に設定変更中フラグがセットされている場合には、電源断発生時に設定変更モードに制御されていたことになるため、設定値が不安定な状態となっており、遊技場側で確定させようとしている設定値が設定値格納領域に格納されていない可能性がある。図１２－１～図１２－３に示した例では、ＣＰＵ１０３は、設定変更中フラグがセットされていること（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＹＥＳ）に基づいて、通常遊技処理に移行させず遊技停止状態（ステップＳ２１ＴＭ４２００～ステップＳ２１ＴＭ４２２０のループ処理）に制御可能なようにしており、遊技停止状態への制御に対応してセキュリティ信号を出力するようにしている（ステップＳ２１ＴＭ４２２０）。

【１３４１】

このような構成とすることにより、設定値が不安定な状態で遊技が開始される（遊技制御用タイマ割込処理が実行される）ことを防止するとともに、電源が投入されたときに、電源断発生時に設定変更モードに制御されていたことを外部装置に通知可能としている。

【１３４２】

また、図１２－１～図１２－３に示した例では、ＣＰＵ１０３は、設定変更中フラグがセットされていること（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＹＥＳ）に基づいて、設定変更モー

ドに移行するための条件（ステップＳ２１ＴＭ４１２０～ステップＳ２１ＴＭ４１４０が全てＹＥＳであること）が成立していない場合に、設定値異常エラーコマンドを送信する（ステップＳ２１ＴＭ４１９０）とともに、遊技停止状態（ステップＳ２１ＴＭ４２００～ステップＳ２１ＴＭ４２２０のループ処理）において表示モニタ２１ＴＭ０２９に「Ｅ」の文字を表示するエラー表示を行う（ステップＳ２１ＴＭ４２１０）。

【１３４３】

図１２－５に示す例では、表示モニタ２１ＴＭ０２９を構成する各７セグメント表示器２１ＴＭ０２９Ａ～２１ＴＭ０２９Ｄに、それぞれ「Ｅ」の文字を表示することで、遊技場の店員に異常の発生（設定変更モードに制御されていた状態で電源断が発生した可能性があること）を明確に報知するようにしている。また、設定値異常エラーコマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５に「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」というメッセージを表示することにより、遊技場の店員等に、一旦は電源断の状態（電源スイッチ２１ＴＭ０５５をＯＦＦ）にした後、電源再投入時（電源スイッチ２１ＴＭ０５５をＯＮ時）に設定変更モードに移行させて設定値を変更するための操作を行う（設定値を確定させる）ように促す報知を行う。

【１３４４】

本例では、（ａ）電源投入時に設定変更中フラグがセットされていた場合において、設定変更モードに制御するための移行条件が成立している場合、即ち、（ｉ）遊技機用枠３が開放状態であり（ステップＳ２１ＴＭ４１２０でＹＥＳ）、（ｉｉ）錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であり（ステップＳ２１ＴＭ４１３０でＹＥＳ）、且つ、（ｉｉｉ）クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮ状態である（ステップＳ２１ＴＭ４１４０でＹＥＳ）、と判定された場合には、設定変更モードに制御される。その結果、主基板１１側でのエラー表示（ステップＳ２１ＴＭ４２１０：表示モニタ２１ＴＭ０２９における「Ｅ」の表示）は実行されず、演出制御基板１２側でのメッセージ表示（「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」）も行われないことになる。

【１３４５】

ここで、設定変更モードコマンド（ステップＳ２１ＴＭ４５９０）を受信した演出制御用ＣＰＵ１２０では、画像表示装置５に設定変更モードに制御されたこと、即ち、設定変更操作（設定切替スイッチ（クリアスイッチ）２１ＴＭ０５２の操作）に応じて設定値の変更が可能であることを報知できる。例えば、「設定変更モード中です」というメッセージや、「設定変更操作を行って設定値を変更して下さい」というメッセージを画像表示装置５に表示させることができる。これにより、遊技場の店員等は、設定変更モードに制御されていることを把握可能であり、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）２１ＴＭ０５２を操作することで、設定値格納領域に格納されている設定値を、予定していた設定値に変更した後に、錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＦＦ状態に切り替えることで、設定値を確定させてパチンコ遊技機１を通常遊技処理に移行させることができる。

【１３４６】

一方で、（ｂ）電源投入時に設定変更中フラグがセットされていた場合において、設定変更モードに制御するための移行条件が成立していない場合、即ち、上記（ｉ）～（ｉｉｉ）のうちの何れかの条件が不成立の場合には、設定変更モードに制御されることなく、設定値異常エラーコマンド送信（ステップＳ２１ＴＭ４１９０）後に遊技停止状態（ステップＳ２１ＴＭ４２００～ステップＳ２１ＴＭ４２２０のループ処理）に制御される。その結果、主基板１１側でのエラー表示（ステップＳ２１ＴＭ４２１０：表示モニタ２１ＴＭ０２９における「Ｅ」の表示）が実行されるとともに、演出制御基板１２側でのメッセージ表示（「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」）も行われることになる。

【１３４７】

このように、主基板１１側でのエラー表示（ステップＳ２１ＴＭ４２１０：表示モニタ２１ＴＭ０２９における「Ｅ」の表示）が実行されるとともに、演出制御基板１２側でのメ

ッセージ表示（「電源断後に電源を再投入して設定変更モードに移行させて下さい」）も行われる場合には、遊技機の状態として、設定変更モード中に電源断が発生したにもかかわらず電源復旧後に設定変更モードへの移行条件が成立していない状態であることが報知されることになる。この場合には、遊技場の店員等は、設定変更モードに制御されておらず、遊技停止状態となっていること（電源を再投入して設定変更モードに制御させる必要があること）を把握可能である。従って、一端電源をＯＦＦにした後に、設定変更モードへの移行条件（ｉ）～（ｉｉｉ）が全て成立するように操作して電源を再投入する。そして、設定変更モードにおいて、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）２１ＴＭ０５２を操作することで、設定値格納領域に格納されている設定値を、予定していた設定値に変更した後に、錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＦＦ状態に切り替えることで、設定値を確定させてパチンコ遊技機１を通常遊技処理に移行させることができる。

【１３４８】

このように、設定変更モードにおいて電源断が発生した場合には、電源復旧時に遊技機の状態を適切に報知することができる。

【１３４９】

ここで、電源復旧時に設定変更モードへの移行条件が成立している（ａ）の場合には、主基板１１側でのエラー表示（ステップＳ２１ＴＭ４２１０：表示モニタ２１ＴＭ０２９における「Ｅ」の表示）が行われることなく自動的に設定変更モードに移行されることになり、不要なエラー表示を回避して適切に設定値の変更を促すことができる。

【１３５０】

一方で、電源復旧時に設定変更モードへの移行条件が成立していない（ｂ）の場合には、設定変更モード中に電源断が発生したにもかかわらず、電源復旧時に設定変更モードに移行できない状態となっているため、強制的に遊技停止状態（ステップＳ２１ＴＭ４２００～ステップＳ２１ＴＭ４２２０のループ処理）に制御され、主基板１１側でのエラー表示（ステップＳ２１ＴＭ４２１０：表示モニタ２１ＴＭ０２９における「Ｅ」の表示）が行われることになる。これにより、設定値が確定していない不安定な状態での遊技の進行を制限することができ、適切な遊技制御を実現できる。

【１３５１】

なお、設定変更中フラグがセットされている場合に（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＹＥＳ）、設定変更モードに移行するための移行条件（ｉ）～（ｉｉｉ）が全て成立している場合と、移行条件（ｉ）～（ｉｉｉ）の何れかが成立していない場合とで、設定値が異常である可能性があることを示すコマンドとして異なるコマンドを送信するようにしても良い。

【１３５２】

例えば、移行条件が成立している場合には、設定値が異常である可能性があることを示すコマンドであり且つ設定変更モードに移行されたこと（あるいは移行する条件が成立していること）を示すコマンドを送信し、このコマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０では、「設定値が異常である可能性があります」というメッセージ及び「自動的に設定変更モードに制御されます」というメッセージを画像表示装置５に表示させるようにすると良い。一方、移行条件が成立していない場合には、前述したようにステップＳ２１ＴＭ４１９０の設定値異常エラーコマンドを送信すると良い。

【１３５３】

設定変更モード又は設定確認モードが終了して通常遊技処理へ移行した後は、遊技機用枠３及びガラス扉枠３ａが何れも閉鎖状態となっているときに、（１）錠スイッチ２１ＴＭ０５１が操作されたこと（ＯＦＦ状態からＯＮ状態となったこと）に応じて、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、錠スイッチ操作コマンドが送信され、（２）設定切替スイッチ（クリアスイッチ）２１ＴＭ０５２が操作されたこと（ＯＦＦ状態からＯＮ状態となったこと）に応じて、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、設定切替スイッチ操作コマンドが送信されることになる。

【１３５４】
そして、図９－３８（２）に示したように、演出制御基板１２（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、錠スイッチ操作コマンド、及び／又は、設定切替スイッチ操作コマンドを受信したことに基づいて、設定変更モード及び設定確認モードの何れにも制御されていないにもかかわらず、設定値を変更させるための操作が行われたことを特定して、その旨を報知可能である。例えば、錠スイッチ操作コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５において「錠スイッチの操作を検出しました。」の文字を表示する異常操作警告報知を実行する。また、設定切替スイッチ操作コマンドを受信したことに基づいて、「設定切替スイッチの操作を検出しました。」の文字を表示する異常操作警告報知を実行する。これにより、遊技場の店員等は、設定変更モード及び設定確認モードの何れにも制御されていないにもかかわらず設定値を変更させるための操作が行われたことを明確に把握して、不正が行われていないか等を確認することができる。
【１３５５】
なお、このような形態に限らず、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、設定変更モード又は設定確認モードが終了して通常遊技処理へ移行した後は、錠スイッチ２１ＴＭ０５１が操作されたか否か、及び、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）２１ＴＭ０５２が操作されたか否か、を確認することなく、錠スイッチ操作コマンド及び設定切替スイッチ操作コマンドを送信しないようにしても良い。このように、通常遊技処理（遊技制御用タイマ割込処理）が実行されている期間は、設定値を変更するための操作及び設定値を確認するための操作の実行状況を確認しないようにすることで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の制御負担を軽減することが可能になる。
【１３５６】
（電源投入時処理の変形例）
図１２－１に示した例では、電源投入時に設定変更中フラグがセットされていた場合には（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＹＥＳ）、（ｉ）遊技機用枠３が開放状態であり（ステップＳ２１ＴＭ４１２０でＹＥＳ）、（ｉｉ）錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であり（ステップＳ２１ＴＭ４１３０でＹＥＳ）、且つ、（ｉｉｉ）クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮ状態である（ステップＳ２１ＴＭ４１４０でＹＥＳ）、という３条件が成立していることを確認した場合にのみ、ＲＡＭクリアフラグを１に設定して（ステップＳ２１ＴＭ４１５０）、設定変更モードに移行した（ステップＳ２１ＴＭ４５７０でＮＯ）。
【１３５７】
このような形態に限らず、図１２－６に示すように、電源投入時に設定変更中フラグがセットされていた場合には（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＹＥＳ）、（ｉ）～（ｉｉｉ）の３条件が成立しているか否かを確認することなく、ＲＡＭクリアフラグを１に設定して（ステップＳ２１ＴＭ４１５０）、設定変更モードに移行する（ステップＳ２１ＴＭ４５７０でＮＯ）ようにしても良い。
【１３５８】
図１２－６に示す処理では、バックアップＲＡＭ領域のデータチェック結果が異常である場合（ステップＳ２１ＴＭ４０１０でＮＯ）、設定値が正規の値ではない場合（ステップＳ２１ＴＭ４０２０でＮＯ）、設定変更中フラグがセットされている場合（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＹＥＳ）に、（ｉ）～（ｉｉｉ）の条件が成立しているか否かを判定することなく、ＲＡＭクリアフラグを１に設定して（ステップＳ２１ＴＭ４１５０）、設定変更モードに制御され（ステップＳ２１ＴＭ４５７０でＮＯ）、遊技停止状態（ステップＳ２１ＴＭ４２００～ステップＳ２１ＴＭ４２２０のループ処理に相当する処理）には制御されない部分が、図１２－１に示した処理と異なる。それ以外の部分は、図１２－１～図１２－３に示した処理と同様である。
【１３５９】
このような形態とした場合であっても、電源投入時に設定変更中フラグがセットされていることに基づいて、ＲＡＭクリアフラグが１に設定されて設定変更モードに移行されるこ

とになり、設定変更中に電源断が発生した場合の遊技機の状態を適切に定めることができる。

【１３６０】

図１２－６に示す例では、設定変更中フラグがセットされていない場合には（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＮＯ）、（ｉ）遊技機用枠３が開放状態であり、（ｉｉ）錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態であり、且つ、（ｉｉｉ）クリアスイッチ（設定切替スイッチ）２１ＴＭ０５２がＯＮ状態である、という３条件が成立していることに基づいて、設定変更モードに制御される（ステップＳ２１ＴＭ４５７０でＮＯと判定されて、設定値格納領域の設定値を変更可能な状態となる）のに対して、設定変更中フラグがセットされている場合（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＹＥＳ）には、（ｉ）～（ｉｉｉ）の３条件が成立しているか否かにかかわらず、強制的に設定変更モードに制御されることになる。

【１３６１】

このように、設定変更モードに制御されているときに電源断が発生した場合には、電源復旧時に設定変更中フラグが設定されていることに基づいて、（ｉ）～（ｉｉｉ）の３条件が成立しているか否かにかかわらず自動的に設定変更モードに制御されることにより、設定値を確定させるための作業性を向上させることができる。

【１３６２】

ここで、設定変更中フラグがセットされている場合（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＹＥＳ）には、（ｉｉ）錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態である（ステップＳ２１ＴＭ４１３０でＹＥＳ）という条件が成立していない場合でも、設定変更モードに制御されることになる。その結果、設定変更モードにおいては、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ状態のままで、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）２１ＴＭ０５２を操作することで、設定値格納領域に格納されている設定値が変更されることになる（図１２－２のステップＳ２１ＴＭ４６１０～ステップＳ２１ＴＭ４６２０）。

【１３６３】

前述したように、設定変更モードを終了させる条件は、錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り替えることである（ステップＳ２１ＴＭ４６８０でＹＥＳと判定させることである）。そのため、設定値の変更操作を行った遊技場の店員は、設定値を確定して設定変更モードを終了させるために、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ状態であれば、一旦、錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＦＦ状態からＯＮ状態に切り替えた後に、錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り替える（ステップＳ２１ＴＭ４６８０でＹＥＳと判定させる）ことになる。

【１３６４】

このように、設定変更中フラグがセットされていない場合と（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＮＯ）、設定変更中フラグがセットされている場合とで（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＹＥＳ）、設定変更モードの制御を開始させる条件を異ならせる一方で、設定変更モードの制御を終了させる条件（錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り替える操作）は共通化することで、設定変更モードの制御を終了させる条件を明確にして、適切に通常遊技処理に移行させるようにしている。

【１３６５】

ここで、設定変更中フラグがセットされている（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＹＥＳ）ことに基づいて設定変更モードに制御された場合に、錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＮ状態にするように促す報知を行うようにしても良い。例えば、ＣＰＵ１０３は、設定変更中フラグがセットされている場合に（ステップＳ２１ＴＭ４０３０でＹＥＳ）、ステップＳ２１ＴＭ４１５０でＲＡＭクリアフラグを１に設定するとともに、設定値異常エラーコマンドを送信する（前述したステップＳ２１ＴＭ４１９０に相当する処理を実行する）ようにしておき、設定値異常エラーコマンド（ステップＳ２１ＴＭ４１１０）を受信した演出制御用ＣＰＵ１２０が、「錠スイッチを一旦ＯＮにして、設定値変更後にＯＦＦに切り替えて下さい」というメッセージを画像表示装置５に表示するようにしても良い。

【１３６６】

なお、図１２－１～図１２－３、並びに図１２－６に示した処理においては、設定変更中フラグがセットされている状態では通常遊技処理に移行できないようになっている。そのため、遊技機メーカーが、パチンコ遊技機１を出荷する際（遊技場への設置前）に、予め設定変更中フラグをセットさせておくことで、その後、遊技場側では、設定変更モードを経て設定値を変更し、設定変更モードを終了させなければ、当該パチンコ遊技機１での遊技を行わせることができなくなる。これにより、遊技場でパチンコ遊技機１を設置する際に、確実に設定変更モードに制御させて設定変更操作を行わせ、設定値を確定させる措置をとるようにすることができる。

【１３６７】

（設定値変更中に電源断が発生した場合の設定値記憶制御）

次に、設定値変更中に電源断が発生した場合の設定値記憶制御に関して、図１２－７を用いて説明する。図１２－２、及び、前述した図１０－２に示した例では、設定変更モードにおいて、設定切替スイッチ（クリアスイッチ）２１ＴＭ０５２が操作されることで、設定値格納領域に格納されている設定値自体が変更されることになる。

【１３６８】

まず、設定変更モード中に設定値の変更操作が行われて、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り替えられる前（設定変更モード終了前）に電源断が発生した場合の制御に関して、図１２－７（１）を用いて説明する。

【１３６９】

順番１に示すように、電源投入時に錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＮ状態として（クリアスイッチ２１ＴＭ０５２もＯＮ状態として）設定変更モードに制御させるものとする。本例では、この電源投入時において、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に設定値として「０」が格納されている。次いで、順番２に示すように、設定変更モードが開始されたことに伴い、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値「０」が読み出されて、読み出された設定値に１を加算した「１」が表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示されることになる。この時点で錠スイッチ２１ＴＭ０５１はＯＮ状態のままである。

【１３７０】

次いで、順番３に示すように、設定変更モードにおいて、１回目の設定切替スイッチ（クリアスイッチ）２１ＴＭ０５２の操作が行われたことに基づいて、設定値格納領域に格納される設定値が「０」から「１」に変更され、変更後の設定値に１を加算した「２」が表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示されることになる。この時点で錠スイッチ２１ＴＭ０５１はＯＮ状態のままである。さらに、順番４に示すように、設定変更モードにおいて、２回目の設定切替スイッチ（クリアスイッチ）２１ＴＭ０５２の操作が行われたことに基づいて、設定値格納領域に格納される設定値が「１」から「２」に変更され、変更後の設定値に１を加算した「３」が表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示されることになる。この時点で錠スイッチ２１ＴＭ０５１はＯＮ状態のままである。

【１３７１】

次いで、順番５に示すように、設定変更モードにおいて、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態のままで、即ち、設定変更モードを終了させる操作が行われる前に、電源断が発生したものとする。このとき、設定値格納領域には、２回目の設定切替スイッチ（クリアスイッチ）２１ＴＭ０５２の操作が行われた後の設定値「２」が格納された状態である。電源断の状態では、ＲＡＭ１０２のバックアップ領域に形成された設定値格納領域に格納されている設定値「２」がそのまま保持されることになる。

【１３７２】

次いで、順番６に示すように、電源投入時に錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＮ状態として（クリアスイッチ２１ＴＭ０５２もＯＮ状態として）設定変更モードに制御させるものとする。この電源投入時において、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に設定値として「２」が格納されている。この設定値「２」は、前回の設定変更モード中の電源断発生時に設定値格納領域に格納されていた値である。

【１３７３】

次いで、順番７に示すように、設定変更モードが開始されたことに伴い、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値「２」が読み出されて、読み出された設定値に１を加算した「３」が表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示されることになる。この時点で錠スイッチ２１ＴＭ０５１はＯＮ状態のままである。

【１３７４】

なお、順番６の電源投入時には、設定変更中フラグがセットされた状態であるため、前述した図１２－６に示した制御を適用する場合、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ状態であっても（又はクリアスイッチ２１ＴＭ０５２がＯＦＦ状態であっても）、自動的に設定変更モードに制御されることになる。そのため、順番６及び順番７における錠スイッチ２１ＴＭ０５１の状態は、ＯＦＦ状態である場合がある。

【１３７５】

このように、設定変更モードにおいて設定値の変更が行われて、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ状態とされることなく（設定変更モードを終了させることなく）電源断が発生した場合には、電源復旧時に、前回の設定変更モードにおける変更後の設定値が設定値格納領域に保持された状態となっている。従って、電源復旧時には、既に予定していた設定値が設定されている場合もあり、この場合には、遊技場の店員は改めて設定値を変更する操作を行わずとも、設定変更モードを終了させて遊技機を通常遊技処理に移行させれば良いため、作業性を向上させることができる。

【１３７６】

次に、設定変更モード中に設定値の変更操作が行われて、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り替えられた後（設定変更モード終了後）に電源断が発生した場合の制御に関して、図１２－７（２）を用いて説明する。

【１３７７】

順番１～順番４に関しては、図１２－７（１）に示した例と同様であり、説明を省略する。次いで、順番５に示すように、設定変更モードにおいて、錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り替えられたことにより、設定変更モードが終了する。これにより、２回目の設定切替スイッチ（クリアスイッチ）２１ＴＭ０５２の操作が行われた後の設定値「２」が、最終的な設定値として確定する。このとき設定値格納領域には設定値として「２」が格納されており、表示モニタ２１ＴＭ０２９には、確定した設定値に１を加算した「３」が表示されている。

【１３７８】

その後に、順番６に示すように、電源スイッチ２１ＴＭ０５５をＯＦＦ状態とする操作が行われて、電力供給が停止された状態となったものとする。この電源断の状態では、ＲＡＭ１０２のバックアップ領域に形成された設定値格納領域に格納されている設定値「２」がそのまま保持されることになる。

【１３７９】

次いで、順番７に示すように、電源投入時に錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＮ状態として（クリアスイッチ２１ＴＭ０５２もＯＮ状態として）設定変更モードに制御させるものとする。この電源投入時において、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に設定値として「２」が格納されている。この設定値「２」は、前回の設定変更モード終了時に最終的に設定値格納領域に格納されていた値である。

【１３８０】

次いで、順番８に示すように、設定変更モードが開始されたことに伴い、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値「２」が読み出されて、読み出された設定値に１を加算した「３」が表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示されることになる。この時点で錠スイッチ２１ＴＭ０５１はＯＮ状態のままである。

【１３８１】

図１２－７（１）及び（２）に示すように、設定変更モードに制御されているときに電源断が発生した場合と、設定変更モードの制御が終了した後に電力供給が停止された場合とで、何れの場合にも、電源復旧時には、前回の設定変更モードにおける設定変更操作に応

じて変更された後の設定値、即ち電源断直前に設定値格納領域に格納されていた設定値が、有効な設定値（電源復旧時に設定格納領域に格納されている設定値）となっている。

【１３８２】

なお、図１２－７に示した設定値の記憶制御に限らず、前述した図９－３７に示した設定値の記憶制御を適用するようにしても良い。即ち、設定変更モードに制御されたときに設定値格納領域に格納されている設定値を設定情報一時記憶領域にコピーして、設定変更モードに制御されているときに設定切替スイッチ（クリアスイッチ）２１ＴＭ０５２が操作された場合には、設定値格納領域の設定値を変更せずに設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値を変更し、設定変更モードを終了させる操作（錠スイッチ２１ＴＭ０５１をＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り替える操作）が行われたことに基づいて、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値を設定値格納領域に格納して（上書きして）設定値を確定させるようにしても良い。なお、この場合に表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示させる設定値は、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値（０～５）に１を加算した値（１～６）となり、設定情報一時記憶領域に記憶されている設定値が変更されることに応じて、表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示される設定値も変化することになる。

【１３８３】

このような構成とすることで、電源投入に伴い設定変更モードに制御され、設定変更操作が行われた場合（表示モニタ２１ＴＭ０２９に表示される設定値が変更された場合）であっても、設定変更モードを終了させる操作が完了することなく（錠スイッチ２１ＴＭ０５１がＯＦＦ状態に切り替えられることなく）、電源断が発生した場合には、ＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されている設定値は、電源投入時（設定変更モードにおいて設定変更操作が行われる前）から変更されていないことになる。即ち、電力供給停止状態では、前回の電源投入時に設定値格納領域に格納されていた設定値が引き続き保持されていることになる。従って、電源復旧後に設定変更モード又は設定確認モードに制御されたときに表示モニタ２１ＴＭ０２９（第１表示部２１ＴＭ０２９Ａ）に表示される設定値は、前回の電源投入時にＲＡＭ１０２の設定値格納領域に格納されていた設定値に応じた値となる。

【１３８４】

このように、設定変更モードに制御されているときに電源断が発生した場合の設定値を適切に定めることができる。また、設定変更モードが終了していない不安定な状態において電力供給が停止された場合に、設定値の変更を制限することができる。

【１３８５】

上記の実施形態に示した設定変更モード及び設定確認モードに関連した制御は、複数の設定値（例えば０～５）が設けられており、設定値に応じて大当り確率が異なる遊技機に対して適用可能であるが、これに限らず、複数の設定値（例えば０～５）が設けられているものの、設定値によらず大当り確率は共通である（例えば、設定値０～５の全てに関して大当り確率が３００分の１である）遊技機に対しても適用可能である。

【１３８６】

［特徴部３５ＴＭに関する説明］

次に、特徴部３５ＴＭを備える遊技機に関して、図１３－１～図１３－２０を用いて説明する。図１に示した遊技機は、１の画像表示装置を備えるものであるが、遊技機が複数の画像表示装置を備える構成としても良い。図１３－１の例では、パチンコ遊技機１は、第１の画像表示装置としてのメイン液晶表示器３５ＴＭ２００と、第２の画像表示装置としてのサブ液晶表示器３５ＴＭ３００と、を備えている。また、前述した可動体３２として、光透過性を有する装飾体である第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０を備えている。

【１３８７】

図１３－１に示す２つの画像表示装置を備えるパチンコ遊技機１において、第１の画像表示装置であるメイン液晶表示器３５ＴＭ２００は、図１に示した画像表示装置５に相当するものであり、遊技盤２における遊技領域の中央付近に設けられる。即ち、メイン液晶表

示器３５ＴＭ２００には、前述した画像表示装置５において表示可能な情報が表示されるものであり、例えば、飾り図柄の背景画像が表示され、飾り図柄の可変表示が実行される。また、飾り図柄の可変表示に伴う予告演出等の演出画像が表示される。また、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００には、保留表示及びアクティブ表示（可変表示対応表示）が表示される。

【１３８８】

また、第２の画像表示装置であるサブ液晶表示器３５ＴＭ３００は、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００の下方に設けられている。サブ液晶表示器３５ＴＭ３００の前方側（遊技者側）には、下方向移動端にある第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０が配置されている。サブ液晶表示器３５ＴＭ３００には、光透過性を有する第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０の態様（例えば発光色）を変化させるための画像や、７セグメント表示器を模した画像等を表示可能となっている。

【１３８９】

本実施形態では、後述するように、７セグメント表示器を模した画像によって、示唆演出（例えば擬似連図柄の仮停止）が実行されるまでの残り時間、大当り期待度（例えばバトル演出における勝利期待度）を示す数値、示唆演出（例えばリーチ状態の成立に伴い楽曲を再生するミュージックリーチ演出）が開始されてからの経過時間等、を遊技者に報知することが可能となっている。これら７セグメント表示器を模した画像によって示される数値は、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００で実行される演出（飾り図柄の可変表示を含む）に関連した画像であり、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００で実行される演出の時間に関連した画像である。

【１３９０】

第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０は、第１ロゴパネル駆動機構３５ＴＭ５１０により上下方向に駆動され、第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０は、第２ロゴパネル駆動機構３５ＴＭ５２０により上下方向に駆動される。以下、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００及びサブ液晶表示器３５ＴＭ３００、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第１ロゴパネル駆動機構３５ＴＭ５１０、並びに、第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０及び第２ロゴパネル駆動機構３５ＴＭ５２０等で構成されるロゴパネル駆動機構３５ＴＭ００１について、図１３－２～図１３－４を用いて説明する。

【１３９１】

（ロゴパネル駆動機構）

図１３－２は、ロゴパネル駆動機構３５ＴＭ００１を示し、図１３－２（ａ）は、ロゴパネル駆動機構３５ＴＭ００１の正面図、図１３－２（ｂ）は、図１３－２（ａ）のＰ矢視図である。また、図１３－３は、図１３－２（ａ）のＱ矢視図である。図１３－１～図１３－３に示すように、ロゴパネル駆動機構３５ＴＭ００１は、遊技盤２における遊技領域の中央付近に配置されている。図１３－２（ａ）は、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０と第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０の両方が、下方向移動端にあって、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００と前後で重なる位置に配置されている状態を示している。

【１３９２】

図１３－２（ｂ）及び図１３－３に示すように、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００は、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００の下方であって、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００よりも前方側（遊技者側）に配置されている。メイン液晶表示器３５ＴＭ２００及びサブ液晶表示器３５ＴＭ３００は、何れも正面視が長方形であり、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００の幅及び高さは、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００の幅及び高さよりも大きい。

【１３９３】

第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０と第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０は、下方向移動端にあるときに、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００の前面から同一距離だけ離間して、左右に並列して配置されている。サブ液晶表示器３５ＴＭ３００の前面の左側に第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０が配置され、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００の前面の右側に第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０が配置される。即ち、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０、第２ロゴパネル３５Ｔ

Ｍ４２０は、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００と前後で重なる位置に配置されている。
【１３９４】
第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０と第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０を並列に配置したときの幅及び高さは、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００の幅及び高さとほぼ同等である。そのため、遊技者から見ると、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０が下方向移動端にあるときに、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００が第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０により覆われているように見える。
【１３９５】
第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０、第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０は、アクリルやポリカーボネート等の透明な合成樹脂により形成されている。第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０、第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０には、それぞれ、凹凸の造形により、文字情報「ＦＥＶ」の輪郭と、文字情報「ＥＲ！」の輪郭が形成されている。例えば、透明な合成樹脂板において、文字部分（文字の輪郭に囲まれた部分）を薄く形成して、その他の部分は厚く形成することで、文字部分の透光性が、他の部分の透光性よりも高くなるように構成されている。
【１３９６】
なお、このような構成に代えて、あるいは、このような構成に加えて、透明な合成樹脂板に、有色で不透明な合成樹脂等の材質からなり、文字の輪郭に合わせて形成された輪郭部材を取り付けるようにしても良い。また、文字部分（文字の輪郭に囲まれた部分）の材質の透光性が、他の部分の材質の透光性より高くなるように、透光性の異なる複数の材質により第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０、第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０を形成しても良い。
【１３９７】
このように、文字部分の透光性を他の部分の透光性よりも高くすることにより、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０、第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０の後方に位置するサブ液晶表示器３５ＴＭ３００（第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０、第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０が上方の演出位置に移動した場合には、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０、第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０の後方に位置するメイン液晶表示器３５ＴＭ２００）に表示される情報のうち、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０、第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０の文字部分（「ＦＥＶ」の輪郭に囲まれた領域、「ＥＲ！」の輪郭に囲まれた領域）に対応した位置（各領域と相対する位置）に表示された情報は、他の部分に対応した位置に表示された情報よりも視認性が高くなる。
【１３９８】
第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０は、第１ロゴパネル駆動機構３５ＴＭ５１０によって、図１３－２（ａ）の上下方向に移動可能である。また、第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０は、第２ロゴパネル駆動機構３５ＴＭ５２０によって、図１３－２（ａ）の上下方向に移動可能である。第１ロゴパネル駆動機構３５ＴＭ５１０、第２ロゴパネル駆動機構３５ＴＭ５２０は同一構造を有し、図１３－２（ａ）の左右方向に対称に配置されている。
【１３９９】
第１ロゴパネル駆動機構３５ＴＭ５１０は、第１ラック３５ＴＭ５１１、第１ピニオン３５ＴＭ５１２、第１モータ３５ＴＭ５１３、第１支持板３５ＴＭ５１４等で構成されている。また、第２ロゴパネル駆動機構３５ＴＭ５２０は、第２ラック３５ＴＭ５２１、第２ピニオン３５ＴＭ５２２、第２モータ３５ＴＭ５２３、第２支持板３５ＴＭ５２４等で構成されている。第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０の左側面に第１ラック３５ＴＭ５１１が固定され、第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０の右側面に第２ラック３５ＴＭ５２１が固定されている。第１ラック３５ＴＭ５１１、第２ラック３５ＴＭ５２１は、図１３－２（ａ）の上下方向に細長い角柱状に形成されている。
【１４００】
第１支持板３５ＴＭ５１４、第２支持板３５ＴＭ５２４は、図１３－２（ａ）の上下方向に長い長方形の板状に形成されている。第１支持板３５ＴＭ５１４の前面に一体的に形成された第１ガイド３５ＴＭ５１５に案内されて、第１ラック３５ＴＭ５１１が図１３－２（ａ）の上下方向に移動可能である。同様に、第２支持板３５ＴＭ５２４の前面に一体的

に形成された第２ガイド３５ＴＭ５２５に案内されて、第２ラック３５ＴＭ５２１が図１３－２（ａ）の上下方向に移動可能である。

【１４０１】

第１支持板３５ＴＭ５１４、第２支持板３５ＴＭ５２４の背面には各々第１モータ３５ＴＭ５１３、第２モータ３５ＴＭ５２３が取り付けられている。第１モータ３５ＴＭ５１３の出力軸に固定された第１ピニオン３５ＴＭ５１２が、第１ラック３５ＴＭ５１１の左側面に形成された第１ラック歯３５ＴＭ５１１Ａに噛み合っている。同様に、第２モータ３５ＴＭ５２３の出力軸に固定された第２ピニオン３５ＴＭ５２２が、第２ラック３５ＴＭ５２１の右側面に形成された第２ラック歯３５ＴＭ５２１Ａに噛み合っている。

【１４０２】

このように、演出制御基板１２には、可動体としての第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０、第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０が接続されており、該第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０、第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０の動作が演出制御基板１２（演出制御用ＣＰＵ１２０）により制御される。

【１４０３】

具体的には、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０を駆動するための第１モータ３５ＴＭ５１３、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０が下方向移動端、即ち原点位置に位置しているか否かを検出するための原点検出センサ３５ＴＭ５１９（フォトセンサ）、第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０を駆動するための第２モータ３５ＴＭ５２３、第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０が下方向移動端、即ち原点位置に位置しているか否かを検出するための原点検出センサ３５ＴＭ５２９（フォトセンサ）、が接続されており、第１モータ３５ＴＭ５１３、第２モータ３５ＴＭ５２３の動作を制御することで、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０、第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０の動作を、演出制御基板１２（演出制御用ＣＰＵ１２０）が個別に制御することが可能とされているとともに、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０、第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０が原点位置（初期位置）に位置しているか否かを、演出制御基板１２（演出制御用ＣＰＵ１２０）が検知できるようになっている。

【１４０４】

演出制御用ＣＰＵ１２０が、第１モータ３５ＴＭ５１３を回転させると、第１ラック３５ＴＭ５１１に固定された第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０が図１３－２（ａ）の上下方向に移動する。同様に、演出制御用ＣＰＵ１２０が、第２モータ３５ＴＭ５２３を回転させると、第２ラック３５ＴＭ５２１に固定された第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０が図１３－２（ａ）の上下方向に移動する。

【１４０５】

第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０、第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０は、独立して図１３－２（ａ）の上下方向に移動可能であり、また、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０と第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０の両方を同時に、図１３－２（ａ）の上方向または下方向に移動させることが可能である。

【１４０６】

第１ラック３５ＴＭ５１１、第２ラック３５ＴＭ５２１の下端には、板状の第１当接部材３５ＴＭ５１６、第２当接部材３５ＴＭ５２６が各々固定されている。第１支持板３５ＴＭ５１４の前面の下端には第１下端ストッパ３５ＴＭ５１７が固定され、第１支持板３５ＴＭ５１４の前面の上端側には第１上端ストッパ３５ＴＭ５１８が固定されている。同様に、第２支持板３５ＴＭ５２４の前面の下端には第２下端ストッパ３５ＴＭ５２７が固定され、第２支持板３５ＴＭ５２４の前面の上端側には第２上端ストッパ３５ＴＭ５２８が固定されている。

【１４０７】

第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０が図１３－２（ａ）の上方向に移動すると、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０の上方向移動端で、第１当接部材３５ＴＭ５１６が第１上端ストッパ３５ＴＭ５１８に当接し、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０が上方向移動端の正確な演出位置に停止する。第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０が図１３－２（ａ）の下方向に移動すると、

第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０の下方向移動端で、第１当接部材３５ＴＭ５１６が第１下端ストッパ３５ＴＭ５１７に当接し、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０が下方向移動端の正確な原点位置（初期位置、退避位置とも称する）に停止する。第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０が原点位置にあるか否かは、原点検出センサ３５ＴＭ５１９（フォトセンサ）により検出される。

【１４０８】

同様に、第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０が図１３－２（ａ）の上方向に移動すると、第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０の上方向移動端で、第２当接部材３５ＴＭ５２６が第２上端ストッパ３５ＴＭ５２８に当接し、第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０が上方向移動端の正確な演出位置に停止する。第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０が図１３－２（ａ）の下方向に移動すると、第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０の下方向移動端で、第２当接部材３５ＴＭ５２６が第２下端ストッパ３５ＴＭ５２７に当接し、第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０が下方向移動端の正確な原点位置（初期位置、退避位置とも称する）に停止する。第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０が原点位置にあるか否かは、原点検出センサ３５ＴＭ５２９（フォトセンサ）により検出される。

【１４０９】

図１３－２（ａ）の状態では、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０と第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０の両方が、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００と前後で重なる原点位置に配置され、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に関しては視認性が低下した状態である一方、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００に関しては遊技者が全体を視認できる状態になっている。但し、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０、第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０は、透光性を有する材料で形成されているため、遊技者は、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０、第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０を介して、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００の情報を視認することは可能である。

【１４１０】

即ち、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００の表示画像に応じて、原点位置にある第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０、第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０の態様が変化することになる。このとき、「ＦＥＶ」及び「ＥＲ！」の文字部分、即ち演出用の輪郭が形成されている部分に関しては、他の部分よりも視認性が高いため、遊技者は、より明確にサブ液晶表示器３５ＴＭ３００の表示画像を視認することができ、より明確にサブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示される画像の変化を把握することができる。

【１４１１】

図１３－４は、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００と正面視で前後に重なる位置に第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０と第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０の両方を同時に移動させた状態を示す正面図である。すなわち、図１３－４では、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０と第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０の両方を同時に図１３－４の上方向の移動端である演出位置に移動させ、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０と第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０をメイン液晶表示器３５ＴＭ２００と前後で重なる位置に配置している。このとき、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００に関しては、下部の視認性が低下した状態となっており、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に関しては、全体の視認性が向上した状態となっている。遊技者は、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００の全体に表示されている情報を明確に視認することができる。

【１４１２】

また、この状態では、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００の表示画像（特に下部に表示される部分）に応じて、演出位置にある第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０と第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０の両方の態様が変化することになる。このとき、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０のうち「ＦＥＶ」の文字部分、第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０のうち「ＥＲ！」の文字部分に関しては、他の部分と比較して、遊技者は、より明確にメイン液晶表示器３５ＴＭ２００の表示画像を視認することができ、より明確にメイン液晶表示器３５ＴＭ２００に表示される画像の変化を把握することができる。

【１４１３】

また、図示はしないが、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００と正面視で前後に重なる位置に

第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０を独立で移動させてもよい。すなわち、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０を上方向の移動端である演出位置に移動させ、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０をメイン液晶表示器３５ＴＭ２００と前後で重なる位置に配置する。このとき、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００に関しては、左下部の視認性が低下した状態となっており、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に関しては、左側半分の視認性が向上した状態となっている一方で、右側半分の視認性が低下した状態となっている。遊技者は、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００の左側半分に表示されている情報を明確に視認することができる一方で、右側半分に表示されている情報を明確に視認することが困難となっている。

【１４１４】

また、この状態では、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００の表示画像（特に左下部に表示される部分）に応じて、演出位置にある第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０の態様が変化することになる。また、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００の表示画像（特に右側半分に表示される部分）に応じて、原点位置にある第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０の態様が変化することになる。このとき、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０のうち「ＦＥＶ」の文字部分に関しては、他の部分と比較して、遊技者は、より明確にメイン液晶表示器３５ＴＭ２００の表示画像を視認することができ、より明確にメイン液晶表示器３５ＴＭ２００に表示される画像の変化を把握することができる。第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０のうち「ＥＲ！」の文字部分に関しては、他の部分と比較して、遊技者は、より明確にサブ液晶表示器３５ＴＭ３００の表示画像を視認することができ、より明確にサブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示される画像の変化を把握することができる。

【１４１５】

同様に、図示はしないが、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００と正面視で前後に重なる位置に第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０を独立で移動させてもよい。すなわち、第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０を上方向の移動端である演出位置に移動させ、第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０をメイン液晶表示器３５ＴＭ２００と前後で重なる位置に配置する。このとき、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００に関しては、右下部の視認性が低下した状態となっており、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に関しては、右側半分の視認性が向上した状態となっている一方で、左側半分の視認性が低下した状態となっている。遊技者は、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００の右側半分に表示されている情報を明確に視認することができる一方で、左側半分に表示されている情報を明確に視認することが困難となっている。

【１４１６】

また、この状態では、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００の表示画像（特に右下部に表示される部分）に応じて、演出位置にある第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０の態様が変化することになる。また、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００の表示画像（特に左側半分に表示される部分）に応じて、原点位置にある第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０の態様が変化することになる。このとき、第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０のうち「ＥＲ！」の文字部分に関しては、他の部分と比較して、遊技者は、より明確にメイン液晶表示器３５ＴＭ２００の表示画像を視認することができ、より明確にメイン液晶表示器３５ＴＭ２００に表示される画像の変化を把握することができる。第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０のうち「ＦＥＶ」の文字部分に関しては、他の部分と比較して、遊技者は、より明確にサブ液晶表示器３５ＴＭ３００の表示画像を視認することができ、より明確にサブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示される画像の変化を把握することができる。

【１４１７】

図１３－２から図１３－４に示すように、ロゴパネル駆動機構３５ＴＭ００１は、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００とサブ液晶表示器３５ＴＭ３００の間で、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０と第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０の両方を同時に一体として、または、独立して移動可能である。即ち、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０と第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０を移動させるパターンを複数設けることが可能であると共に、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００とサブ液晶表示器３５ＴＭ３００の視認性を変化させるパターンを複数設けることが可能であるため、演出を多様化して興趣を向上させることが可能となる。

【１４１８】
また、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０、第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０が原点位置から演出位置まで移動することに伴い、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００の画面視認性は向上し、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００の画面視認性は低下する。一方、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０、第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０が演出位置から原点位置まで移動する（原点位置に戻る）ことに伴い、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００の画面視認性は向上し、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００の画面視認性は低下する。
【１４１９】
このように、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００とサブ液晶表示器３５ＴＭ３００という異なる表示手段の視認性が、装飾体である第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０の変位に応じて変化するため、装飾体の変位と、各表示手段の視認性に関連を持たせることができ、演出効果を高めることができる。
【１４２０】
（擬似連演出）
前述したように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００によって特別図柄の変動表示が開始されるときに変動パターンが決定される（図５のＳ１１１に示す変動パターン設定処理）。ここで、擬似連演出を１回以上実行する変動パターンに決定された場合、当該変動パターンを指定する変動パターンコマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００において当該変動パターンに基づく飾り図柄の変動表示期間中に擬似連演出を１回以上実行することになる。
【１４２１】
擬似連演出とは、飾り図柄の変動表示が開始されてから飾り図柄が確定停止して表示結果が導出表示されるまでの期間内に、左図柄、中図柄、及び右図柄の各表示領域において飾り図柄を一旦は仮停止させた後に再度変動表示させる演出である。擬似連演出が実行されることにより、特別図柄の変動表示が１回実行される期間内、即ち、１の保留記憶に対応した１の変動パターンコマンドに基づく飾り図柄の変動表示期間内に、あたかも複数回の飾り図柄の変動表示が実行されているかのように見せることができる。
【１４２２】
本実施形態に示す擬似連演出では、左図柄の表示領域及び右図柄の表示領域に、それぞれ数字からなる飾り図柄が仮停止した状態となり、次いで、中図柄の表示領域に「ＮＥＸＴ」という文字からなる擬似連図柄（本例では、図１３－９（５）及び図１３－１０（１０）に示す「ＮＥＸＴ」と表示されている擬似連図柄３５ＴＭ６００）が仮停止した状態となった後に、左図柄、中図柄、及び右図柄の各表示領域における飾り図柄の変動表示が再開される（所謂再変動が行われる）。ここで、「飾り図柄が仮停止した状態」とは、完全に飾り図柄が停止せずに、上下に僅かに動く状態であるが、これに限らず、飾り図柄が揺動している状態、飾り図柄が拡大・縮小を繰り返している状態、及び、飾り図柄が最終停止時（図柄確定時）とは異なる形態となっている（変形している）状態等であっても良い。
【１４２３】
（カウントダウン演出）
本実施形態では、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００において擬似連演出を伴う変動パターンに基づいて飾り図柄の変動表示が行われる場合、中図柄の表示領域に擬似連図柄が仮停止するまで（再変動が行われることが報知されるまで）の残り時間を報知するカウントダウン演出をサブ液晶表示器３５ＴＭ３００において実行することが可能となっている。ここで、後述するように、カウントダウン演出が実行された場合には必ず擬似連演出が実行されることになるが、カウントダウン演出が実行されることなく擬似連演出が実行される場合もある。
【１４２４】
本実施形態におけるカウントダウン演出では、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００において擬似連演出が実行される際、中図柄の表示領域に擬似連図柄が仮停止するまでの残り時間が３秒となったタイミングでサブ液晶表示器３５ＴＭ３００に「３」と表示し、残り時間

が２秒となったタイミングでサブ液晶表示器３５ＴＭ３００に「２」と表示し、残り時間が１秒となったタイミングでサブ液晶表示器３５ＴＭ３００に「１」と表示し、残り時間が０秒となったタイミング（中図柄の表示領域に擬似連図柄が仮停止したタイミング）で「０」と表示する。カウントダウン演出における飾り図柄仮停止までの残り時間は、何れも７セグメント表示器を模した画像により表示される。

【１４２５】

このように、カウントダウン演出においてサブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示される時間（秒数）として、まずは初期値として定められている「３」が表示される。その後、カウントダウンの動作が行われることにより、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示される時間（秒数）が１秒経過毎に１ずつ減少してゆき、最終値である「０」になったタイミングで中図柄の表示領域に擬似連図柄が仮停止する。即ち、再変動が実行されることが報知されることになる。

【１４２６】

なお、複数回の擬似連演出を伴う変動パターンに基づいて変動表示が実行される場合であって且つカウントダウン演出を実行することに決定された場合には、各擬似連演出に対応してカウントダウン演出が実行されることになる。即ち、１の変動パターン（保留記憶）に基づく１回の飾り図柄の変動表示期間内に擬似連演出と同じ回数のカウントダウン演出が実行されることになる。

【１４２７】

本例では、カウントダウン演出の初期値は変動パターン及び表示結果によらず「３」である。これにより、「３」がサブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示されたときに、遊技者は、直ちに、大当り期待度が高い示唆演出（本例では擬似連演出）が実行されるまでのカウントダウンが開始されたことを把握可能となっている。

【１４２８】

（期待度予告演出）

また、この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ１００によって特別図柄の変動表示が開始されるときに変動パターンが決定される（図５のＳ１１１に示す変動パターン設定処理）。その際、スーパーリーチを伴う変動パターンに決定される場合がある。例えば、スーパーリーチを伴う変動パターンでは、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００においてリーチ状態が成立した後に、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うバトル演出を実行し（図１３－１１（１３）及び（１８）を参照）、最終表示結果が大当りとなる場合（大当り図柄が確定停止する場合）には味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する勝利演出を実行し、最終表示結果がはずれとなる場合（はずれ図柄が確定停止する場合）には味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する敗北演出を実行する。

【１４２９】

本実施形態における期待度予告演出とは、バトル演出において味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する勝利期待度（即ち大当り期待度）を報知する演出である。本例では、図１３－１１（１４）～（１７）に示すように、リーチ状態成立後（バトル演出開始後）に数値バー３５ＴＭ６１０がメイン液晶表示器３５ＴＭ２００に表示され、数値バー３５ＴＭ６１０の幅全体に対しての色付部分の範囲の割合（０～１００％）によって、勝利期待度（大当り期待度）を示唆するようにしている。数値バー３５ＴＭ６１０により示される勝利期待度は、初期値が示されてから５秒を経過する毎に１０ずつ更新されて、最終的には最終値に達する。数値バー３５ＴＭ６１０により示される勝利期待度が最終値に達すると、そのタイミングから５秒を経過しても数値バー３５ＴＭ６１０が示す勝利期待度は更新されない。

【１４３０】

（カウントアップ演出）

本実施形態では、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００で実行される期待度予告演出と対応して、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００において勝利期待度を数値（数字）により表示するカウントアップ演出を実行可能となっている。ここで、後述するように、カウントアップ演

出が実行される場合には必ず期待度予告演出が実行されることになるが、カウントアップ演出が実行されることなく期待度予告演出が実行される場合もある。

【１４３１】

カウントアップ演出は、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００に表示される数値バー３５ＴＭ６１０が示す勝利期待度を、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に二桁の数値（数字）として表示するものである。従って、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示される勝利期待度（数値）は、初期値が示されてから５秒を経過する毎に１０ずつ更新されて、最終的には最終値に達する。サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示される勝利期待度（数値）が最終値に達すると、そのタイミングから５秒を経過してもサブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示される勝利期待度（数値）は更新されない。

【１４３２】

このように、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００において数値バー３５ＴＭ６１０により示される勝利期待度と、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００において数値により示される勝利期待度とは一致しており、数値バー３５ＴＭ６１０が示す勝利期待度が初期値から最終値まで変化することに対応して、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示される数値も初期値から最終値まで変化する。

【１４３３】

サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示される勝利期待度としての数値は、カウントダウン演出の場合と同様に７セグメント表示器を模した画像により表示される。但し、前述したカウントダウン演出の場合とは異なり、カウントアップ演出の初期値及び最終値はそれぞれ複数設けられており、これら初期値及び最終値の組み合わせ（即ち変化パターン）に応じて、大当り期待度が異なるものとなっている。また、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示される勝利期待度（数値）に応じて表示態様を異ならせるようにしており、本例では、勝利期待度（数値）が「５０」～「７０」の範囲であれば青色、「８０」～「１００」の範囲であれば赤色で表示する。さらに、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示される勝利期待度（数値）が最終値に達した場合には、その数値を点滅させることにより勝利期待度が最終値に達したことを遊技者に報知するようにしている。

【１４３４】

このように、カウントアップ演出においてサブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示される勝利期待度として、まずは初期値として定められている値（本例では５０～９０）が表示される。その後、決定された変化パターン（変化回数）に基づいてカウントアップの動作が行われることにより、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示される勝利期待度が５秒経過毎に１０ずつ増加してゆき、最終値（本例では６０～１００）になったタイミングで最終表示態様となる。即ち、点滅している数値により最終的な勝利期待度（大当り期待度）が報知されることになる。

【１４３５】

（変動開始時演出決定処理）

図５に示したように、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセス処理（ステップＳ２５）の特別図柄通常処理（ステップＳ１１０）において、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「はずれ」の何れとするか、及び「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。また、変動パターン設定処理（ステップＳ１１１）において、表示結果の事前決定結果に基づき、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。

【１４３６】

本実施形態では、ＣＰＵ１０３は、事前決定された表示結果が「はずれ」である場合には、図１３－６（Ａ）に示すはずれ用変動パターン決定テーブルに基づいて変動パターンを決定する。本例では、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様とならずに表示結果がはずれとなる非リーチはずれの変動パターンと、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となりスーパーリーチの演出（バトル演出）が実行されるスーパーリーチはずれの変動パター

ンと、が設けられている。このスーパーリーチはずれの変動パターンとしては、擬似連演出が実行されないスーパーリーチはずれ（擬似連なし）の変動パターンと、擬似連演出が１回のみ実行されるスーパーリーチはずれ（擬似連１回）の変動パターンと、擬似連演出が２回実行されるスーパーリーチはずれ（擬似連２回）の変動パターンと、が設けられている。

【１４３７】

図１３－６（Ａ）の例では、９０％の割合で非リーチはずれの変動パターンに決定され、５％の割合でスーパーリーチはずれ（擬似連なし）の変動パターンに決定され、４％の割合でスーパーリーチはずれ（擬似連１回）の変動パターンに決定され、１％の割合でスーパーリーチはずれ（擬似連２回）の変動パターンに決定されることになる。

【１４３８】

また、本実施形態では、ＣＰＵ１０３は、事前決定された表示結果が「大当り」である場合には、図１３－６（Ｂ）に示す大当り用変動パターン決定テーブルに基づいて変動パターンを決定する。本例では、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となりスーパーリーチの演出（バトル演出）が実行されるスーパーリーチ大当りの変動パターンとして、擬似連演出が実行されないスーパーリーチ大当り（擬似連なし）の変動パターンと、擬似連演出が１回のみ実行されるスーパーリーチ大当り（擬似連１回）の変動パターンと、擬似連演出が２回実行されるスーパーリーチ大当り（擬似連２回）の変動パターンと、が設けられている。

【１４３９】

図１３－６（Ｂ）の例では、１０％の割合でスーパーリーチ大当り（擬似連なし）の変動パターンに決定され、４０％の割合でスーパーリーチ大当り（擬似連１回）の変動パターンに決定され、５０％の割合でスーパーリーチ大当り（擬似連２回）の変動パターンに決定されることになる。

【１４４０】

このように、スーパーリーチの変動パターンが選択された場合には、スーパーリーチの変動パターンが選択されない場合よりも大当りが発生する割合が高い。また、スーパーリーチの変動パターンにおいて、擬似連演出が実行されない場合よりも擬似連演出が実行される場合の方が大当りが発生する割合が高く、さらに、擬似連演出が１回のみ実行される場合よりも擬似連演出が２回実行される場合の方が大当りが発生する割合が高い。即ち、スーパーリーチの変動パターンにおける大当り期待度は、スーパーリーチ（擬似連なし）＜スーパーリーチ（擬似連１回）＜スーパーリーチ（擬似連２回）の関係となる。

【１４４１】

なお、本例では、擬似連演出が２回まで実行される可能性がある例を示したが、このような形態に限らず、擬似連演出が３回以上実行される可能性があるようにしても良い。また、大当りが発生する場合にのみ選択可能な擬似連演出の回数を設けても良く、例えば、擬似連演出が４回実行される場合には必ず大当りが発生する、即ち、スーパーリーチ大当り（擬似連４回）の変動パターンは設けられているがスーパーリーチはずれ（擬似連４回）の変動パターンは設けられていない、ようにしても良い。

【１４４２】

ＣＰＵ１０３は、特別図柄の変動表示を開始するときに、表示結果を指定する表示結果指定コマンドと、変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドと、保留記憶数減算指定コマンド（第１保留記憶数減算指定コマンド又は第２保留記憶数減算指定コマンド）と、を演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する。

【１４４３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の変動表示が開始されるときに、保留記憶数が減算されたことを指定する保留記憶数減算指定コマンド（第１保留記憶数減算指定コマンド又は第２保留記憶数減算指定コマンド）、表示結果（大当り又ははずれ、大当りとなる場合の大当り種別）を指定する表示結果指定コマンド、並びに、特別図柄の変動時間及び演出内容（リーチ及び擬似連等）を指定する変動パターン

コマンド、という１セットのコマンドを、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から受信したことに基づいて、特別図柄の変動表示が実行されること、並びに、特別図柄の変動時間及び演出内容（リーチ及び擬似連等）を特定可能となっている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別図柄の変動表示が終了して表示結果が確定したときに、図柄確定指定コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ１００から受信したことに基づいて、特別図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の変動表示が終了して表示結果が導出されたことを特定可能となっている。

【１４４４】

図１３－５は、変動開始時演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図７に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）において、この変動開始時演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別図柄の変動表示が開始されることに伴う上記１セットのコマンドを受信すると、当該特別図柄の変動表示に対応した飾り図柄の変動表示を表示結果指定コマンド及び変動パターン指定コマンドに基づいて実行するための演出制御パターン（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）を設定するとともに、指定された変動パターンに基づく飾り図柄の変動表示中に実行させる演出を、図１３－５に示す変動開始時演出決定処理により決定する。

【１４４５】

まず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、期待度予告演出の実行有無を、期待度予告演出の実行割合決定テーブル（図１３－６（Ｃ）及び（Ｄ）を参照）に基づいて決定する（ステップＳ３５ＴＭ１０１０）。

【１４４６】

図１３－６（Ｃ）は、表示結果がはずれとなる場合における期待度予告演出の実行割合であり、はずれ用変動パターンの各々に対して期待度予告演出の実行有無を決定するための判定値が割り振られている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンが「非リーチはずれ」である場合には、期待度予告演出を１００％の割合で実行しないことに決定する。また、変動パターンが「スーパーリーチはずれ（擬似連なし）」である場合には、期待度予告演出を９０％の割合で実行しないことに決定し、１０％の割合で実行することに決定する。また、変動パターンが「スーパーリーチはずれ（擬似連１回）」である場合には、期待度予告演出を８０％の割合で実行しないことに決定し、２０％の割合で実行することに決定する。また、変動パターンが「スーパーリーチはずれ（擬似連２回）」である場合には、期待度予告演出を７０％の割合で実行しないことに決定し、３０％の割合で実行することに決定する。

【１４４７】

図１３－６（Ｄ）は、表示結果が大当りとなる場合における期待度予告演出の実行割合であり、大当り用変動パターンの各々に対して期待度予告演出の実行有無を決定するための判定値が割り振られている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンが「スーパーリーチ大当り（擬似連なし）」である場合には、期待度予告演出を４０％の割合で実行しないことに決定し、６０％の割合で実行することに決定する。また、変動パターンが「スーパーリーチ大当り（擬似連１回）」である場合には、期待度予告演出を３０％の割合で実行しないことに決定し、７０％の割合で実行することに決定する。また、変動パターンが「スーパーリーチ大当り（擬似連２回）」である場合には、期待度予告演出を２０％の割合で実行しないことに決定し、８０％の割合で実行することに決定する。

【１４４８】

このように、スーパーリーチとなる場合は、スーパーリーチとならない場合よりも期待度予告演出が実行される割合が高く、さらに、スーパーリーチとなる場合には、擬似連演出の実行回数が多い程、期待度予告演出が実行される割合が高くなる。そして、前述したように、擬似連演出の実行回数が多い程、大当り期待度が高くなるため、期待度予告演出が実行される場合には、期待度予告演出が実行されない場合よりも大当り期待度が高い。

【１４４９】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、期待度予告演出を実行することに決定した場合には（ステップＳ３５ＴＭ１０２０でＹＥＳ）、期待度予告演出の最終表示態様（最終値）を、期待度予告演出の最終表示態様決定テーブル（図１３－６（Ｅ）を参照）に基づいて決定する（ステップＳ３５ＴＭ１０３０）。一方、期待度予告演出を実行しないことに決定した場合には（ステップＳ３５ＴＭ１０２０でＮＯ）、後述するステップＳ３５ＴＭ１０９０に移行する。

【１４５０】

図１３－６（Ｅ）は、期待度予告演出の最終表示態様の具体例を示す説明図である。図１３－６（Ｅ）に示すように、この実施の形態では、表示結果に応じて、期待度予告演出の最終表示態様として「６０」、「７０」、「８０」、「９０」、及び「１００」の何れかの数値を決定可能となっており、これらの各数値に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【１４５１】

図１３－６（Ｅ）に示すように、表示結果が「はずれ」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）には、期待度予告演出の最終表示態様は、４０％の割合で「６０」となり、３０％の割合で「７０」となり、２０％の割合で「８０」となり、１０％の割合で「９０」となり、０％の割合で「１００」となる。一方、表示結果が「大当り」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」である場合）には、期待度予告演出の最終表示態様は、９％の割合で「６０」となり、１５％の割合で「７０」となり、３０％の割合で「８０」となり、４５％の割合で「９０」となり、１％の割合で「１００」となる。

【１４５２】

このように、期待度予告演出の最終表示態様は、数値バー３５ＴＭ６１０により示される勝利期待度（数値バー３５ＴＭ６１０の幅全体に対しての色付部分の範囲の割合）が大きくなる程、大当りとなる割合が高く、大当り期待度は、「６０」＜「７０」＜「８０」＜「９０」＜「１００」、の関係となる。また、期待度予告演出の最終表示態様が「１００」となった場合には、大当りとなることが確定する。

【１４５３】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、期待度予告演出の表示態様変化パターン及び初期値を、期待度予告演出の表示態様変化パターン決定テーブル（図１３－６（Ｆ）及び（Ｇ）を参照）に基づいて決定する（ステップＳ３５ＴＭ１０４０）。

【１４５４】

図１３－６（Ｆ）及び（Ｇ）は、期待度予告演出の表示態様変化パターンを決定するための変化パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。この実施の形態では、期待度予告演出が実行されることが決定され、期待度予告演出の最終表示態様が決定された場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、決定された最終表示態様に対して何れかの初期値（最初の表示態様）を決定する。本例では、期待度予告演出の初期値として、「５０」、「６０」、「７０」、「８０」、及び「９０」の何れかを決定可能となっており、これらの各初期値に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【１４５５】

図１３－６（Ｆ）に示すように、表示結果が「はずれ」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合）、決定された期待度予告演出の最終表示態様が「６０」であるときには、１００％の割合で初期値が「５０」に決定される（変化回数１回）。即ち、最終表示態様が「６０」である場合に関しては、最小の初期値である「５０」から最終値である「６０」に変化させる変化パターン以外の変化パターンが存在しないため、１００％の割合で初期値が「５０」に決定される。

【１４５６】

また、決定された期待度予告演出の最終表示態様が「７０」である場合に関しては、４０％の割合で初期値が「５０」に決定され（変化回数２回）、６０％の割合で初期値が「６０」に決定される（変化回数１回）。また、決定された期待度予告演出の最終表示態様が

「８０」である場合に関しては、２０％の割合で初期値が「５０」に決定され（変化回数３回）、３０％の割合で初期値が「６０」に決定され（変化回数２回）、５０％の割合で初期値が「７０」に決定される（変化回数１回）。また、決定された期待度予告演出の最終表示態様が「９０」である場合に関しては、１０％の割合で初期値が「５０」に決定され（変化回数４回）、２０％の割合で初期値が「６０」に決定され（変化回数３回）、３０％の割合で初期値が「７０」に決定され（変化回数２回）、４０％の割合で初期値が「８０」に決定される（変化回数１回）。

【１４５７】

図１３－６（Ｇ）に示すように、表示結果が「大当り」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される判定結果が「大当り」である場合）、決定された期待度予告演出の最終表示態様が「６０」であるときには、１００％の割合で初期値が「５０」に決定される（変化回数１回）。即ち、最終表示態様が「６０」である場合に関しては、最小の初期値である「５０」から最終値である「６０」に変化させる変化パターン以外の変化パターンが存在しないため、１００％の割合で初期値が「５０」に決定される。

【１４５８】

また、決定された期待度予告演出の最終表示態様が「７０」である場合に関しては、６０％の割合で初期値が「５０」に決定され（変化回数２回）、４０％の割合で初期値が「６０」に決定される（変化回数１回）。また、決定された期待度予告演出の最終表示態様が「８０」である場合に関しては、５０％の割合で初期値が「５０」に決定され（変化回数３回）、３０％の割合で初期値が「６０」に決定され（変化回数２回）、２０％の割合で初期値が「７０」に決定される（変化回数１回）。また、決定された期待度予告演出の最終表示態様が「９０」である場合に関しては、４０％の割合で初期値が「５０」に決定され（変化回数４回）、３０％の割合で初期値が「６０」に決定され（変化回数３回）、２０％の割合で初期値が「７０」に決定され（変化回数２回）、１０％の割合で初期値が「８０」に決定される（変化回数１回）。また、決定された期待度予告演出の最終表示態様が「１００」である場合に関しては、３５％の割合で初期値が「５０」に決定され（変化回数５回）、３０％の割合で初期値が「６０」に決定され（変化回数４回）、２０％の割合で初期値が「７０」に決定され（変化回数３回）、１０％の割合で初期値が「８０」に決定され（変化回数２回）、５％の割合で初期値が「９０」に決定される（変化回数１回）。

【１４５９】

このようにして、期待度予告演出の表示態様変化パターン及び初期値を決定すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該期待度予告演出の実行に対応したカウントアップ演出の実行の有無を決定する（ステップＳ３５ＴＭ１０５０）。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１３－７（Ｈ）に示すカウントアップ演出の実行有無を決定するためのテーブルに基づいて、カウントアップ演出の実行の有無を決定する。

【１４６０】

図１３－７（Ｈ）に示すように、この実施の形態では、表示結果に応じて、カウントアップ演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。表示結果が「はずれ」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）には、カウントアップ演出を、８０％の割合で実行しないことに決定し、２０％の割合で実行することに決定する。一方、表示結果が「大当り」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」である場合）には、カウントアップ演出を、２５％の割合で実行しないことに決定し、７５％の割合で実行することに決定する。

【１４６１】

従って、本実施形態では、期待度予告演出が実行される場合であっても、カウントアップ演出が実行されるときと、カウントアップ演出が実行されないときがあり、カウントアップ演出が実行されるときは、カウントアップ演出が実行されないときよりも大当りとなる割合が高い。一方、カウントアップ演出が実行される場合には、必ず期待度予告演出が実行されることになる。

【１４６２】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、カウントアップ演出を実行することに決定した場合（ステップＳ３５ＴＭ１０６０でＹＥＳ）、カウントアップ演出の最終表示態様を決定し（ステップＳ３５ＴＭ１０７０）、さらに、カウントアップ演出の表示態様変化パターン及び初期値を決定する（ステップＳ３５ＴＭ１０８０）。そして、ステップＳ３５ＴＭ１０９０に移行する。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、カウントアップ演出を実行しないことに決定した場合（ステップＳ３５ＴＭ１０６０でＮＯ）、そのままステップＳ３５ＴＭ１０９０に移行する。
【１４６３】
ここで、前述したように、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００で実行される期待度予告演出において数値バー３５ＴＭ６１０により示される勝利期待度（横幅全体（１００％）に対しての色付き部分の範囲の割合（０％～１００％））と、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００で実行されるカウントアップ演出において数値により示される勝利期待度と、は合致している状態となる。そのため、カウントアップ演出における最終値は、期待度予告演出において最終的に数値バー３５ＴＭ６１０が示す勝利期待度と同じ値、即ちステップＳ３５ＴＭ１０３０で決定された値、に決定される（ステップＳ３５ＴＭ１０７０）。また、カウントアップ演出において数値として示される勝利期待度の変化パターンは、期待度予告演出において数値バー３５ＴＭ６１０が示す勝利期待度の変化パターンと同じパターン、即ちステップＳ３５ＴＭ１０４０で決定されたパターン、に決定される（ステップＳ３５ＴＭ１０８０）。また、カウントアップ演出における初期値は、期待度予告演出において最初に数値バー３５ＴＭ６１０が示す勝利期待度と同じ値、即ちステップＳ３５ＴＭ１０４０で決定された値、に決定される（ステップＳ３５ＴＭ１０８０）。
【１４６４】
この実施の形態では、期待度予告演出の表示態様、及び、これに対応したカウントアップ演出の表示態様は、最初の表示態様（初期値）から最終の表示態様（最終値）まで１０ずつ増加する構成であり、初期値が「ｎ」であるとすると、１回の変化毎に、「ｎ＋１０」、「ｎ＋２０」、「ｎ＋３０」、…、というように最終値まで段階的に変化する。また、期待度予告演出の変化パターン、及び、これに対応したカウントアップ演出の変化パターンは、最初の表示態様（初期値）から少なくとも１回（１０）は変化するようになっており、最初の表示態様（初期値）が「ｎ」であるときの、最終の表示態様（最終値）の最小値は「ｎ＋１０」となる。
【１４６５】
図１３－６（Ｅ）に示したように、期待度予告演出及びこれに対応したカウントアップ演出に関しては、勝利期待度の最終値が高くなるほど大当り期待度も高くなる。ここで、勝利期待度の最終値に基づいて決定された初期値に応じて、即ち、変化パターン及び変化回数に応じて大当り期待度が異なる。例えば、図１３－６（Ｆ）及び（Ｇ）に示すように、勝利期待度の最終値が「９０」の場合、初期値が「５０」であるとき（変化回数４回）が大当り期待度が最も高く、初期値が「６０」であるとき（変化回数３回）が大当り期待度が２番目に高く、初期値が「７０」であるとき（変化回数２回）が大当り期待度が３番目に高く、初期値が「８０」であるとき（変化回数１回）が大当り期待度が最も低い。このように、勝利期待度の最終値が「Ｎ（７０≦Ｎ）」の場合、初期値が「５０」であるときが大当り期待度が最も高く、初期値が「Ｎ－１０」であるときが大当り期待度が最も低い。即ち、勝利期待度の初期値からの変化の幅が大きいほど（変化回数が多いほど）大当り期待度が高くなる。
【１４６６】
このように、期待度予告演出及びこれに対応したカウントアップ演出に関しては、初期値及び変化パターン（変化回数）に応じて、大当り期待度が異なるため、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００において期待度予告演出が実行されるときの初期値及び変化パターン（変化回数）、及び、これに対応してサブ液晶表示器３５ＴＭ３００においてカウントアップ演出が実行されるときの初期値及び変化パターン（変化回数）に遊技者を注目させること

ができる。
【１４６７】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ３５ＴＭ１０９０において、受信した変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターンが、擬似連演出を伴う変動パターンであるか否かを判定する。即ち、実行を開始する飾り図柄の変動表示期間中に擬似連演出を１回以上実行するか否かを確認する。擬似連演出を伴わない変動パターンである場合には（ステップＳ３５ＴＭ１０９０でＹＥＳ）、変動開始時演出決定処理を終了する。擬似連演出を伴う変動パターンである場合には（ステップＳ３５ＴＭ１０９０でＮＯ）、カウントダウン演出の実行有無を決定して（ステップＳ３５ＴＭ１１００）、変動開始時演出決定処理を終了する。
【１４６８】
図１３－７（Ｉ）に示すように、この実施の形態では、表示結果に応じてカウントダウン演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。表示結果が「はずれ」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）には、カウントダウン演出を、５５％の割合で実行しないことに決定し、４５％の割合で実行することに決定する。一方、表示結果が「大当り」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」である場合）には、カウントダウン演出を、４０％の割合で実行しないことに決定し、６０％の割合で実行することに決定する。
【１４６９】
従って、本実施形態では、擬似連演出が実行される場合であっても、カウントダウン演出が実行されるときと、カウントダウン演出が実行されないときがあり、カウントダウン演出が実行されるときは、カウントダウン演出が実行されないときよりも大当りとなる割合が高い。一方、カウントダウン演出が実行される場合には、必ず擬似連演出が実行されることになる。
【１４７０】
図１３－７（Ｈ）及び（Ｉ）に示すように、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００において、期待度予告演出に対応したカウントアップ演出が実行される場合は、擬似連演出に対応したカウントダウン演出が実行される場合よりも、大当り期待度が高い。これにより、遊技者は、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００においてカウントアップ演出及びカウントダウン演出の何れの演出が実行されるかに注目することになり、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００において数値を更新する演出の興趣を向上させることができる。
【１４７１】
なお、大当り期待度に関しては、カウントダウン演出及びカウントアップ演出の何れの演出も実行される場合が最も大当り期待度が高く、カウントダウン演出は実行されないがカウントアップ演出は実行される場合が２番目に大当り期待度が高く、カウントダウン演出は実行されるがカウントアップ演出は実行されない場合が３番目に大当り期待度が高く、カウントダウン演出及びカウントアップ演出の何れの演出も実行されない場合が最も大当り期待度が低くなっている。
【１４７２】
（カウントダウン演出及びカウントアップ演出の具体例）
次に、カウントダウン演出及びカウントアップ演出の具体例に関して、図１３－８～図１３－１１を用いて説明する。図１３－８は、カウントダウン演出及びカウントアップ演出の両方を実行するときのタイムチャートであり、図１３－９～図１３－１１は、カウントダウン演出及びカウントアップ演出の両方を実行するときにメイン液晶表示器３５ＴＭ２００及びサブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示される演出画像の一例を示す説明図である。
【１４７３】
以下に示す例では、擬似連演出が２回実行されるスーパーリーチの変動パターンに決定されており、期待度予告演出が実行されることに決定され、且つ、カウントダウン演出及びカウントアップ演出の両方の演出が実行されることに決定されているものとする。
【１４７４】

まず、図１３－９（１）は、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００において左中右の飾り図柄の変動表示（図１３－８に示すＴ１のタイミングで開始された変動表示）を実行している状態を示している。このとき、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００には、何も表示されていないが、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００に表示されている背景画像と関連した背景画像を表示してもよい。例えば、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００にキャラクタの一部が表示されている場合には、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に当該キャラクタの他部が表示されることにより、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００及びサブ液晶表示器３５ＴＭ３００において当該キャラクタの全体が表示されている。そして、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０は、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００と正面視で前後に重なる原点位置にある。

【１４７５】

このとき、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０の後方に配置されているサブ液晶表示器３５ＴＭ３００の視認性は低下した状態であるが、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０が透明性を有することにより、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００の画面を視認すること自体は可能となっている。

【１４７６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１３－９（２）に示すように、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００の図柄表示エリア５Ｌ、図柄表示エリア５Ｃ、及び図柄表示エリア５Ｒにおいて、飾り図柄の変動表示を実行しているときに（図１３－８に示すＴ２Ａのタイミングで）、変動パターンに基づいて決定されている１回目の擬似連図柄の仮停止タイミングよりも３秒前のタイミングとなったことに応じて、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００にカウントダウン演出の初期値（本例では、白色態様の「３」）を表示させることにより、１回目のカウントダウン演出を開始する。

【１４７７】

そして、原点位置にある第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０の両方の装飾体を、同時に演出位置まで移動させる（図１３－８に示すＴ２Ａ～Ｔ２Ｂ）。即ち、「ＦＥＶ」の文字部分と「ＥＲ！」の文字部分を分離させることなく、一体として、原点位置から演出位置まで変位させる。その結果、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００の視認性が向上する。一方、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０の両方がメイン液晶表示器３５ＴＭ２００と正面視で前後に重なる演出位置に変位したことにより、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００における画面下部の視認性は低下した状態となっている。

【１４７８】

次いで、図１３－８のＴ２Ａのタイミングから１秒経過したタイミング（図１３－８のＴ３のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１３－９（３）に示すように、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００の図柄表示エリア５Ｌ、図柄表示エリア５Ｃ、及び図柄表示エリア５Ｒにおいて、飾り図柄の変動表示を実行しているときに、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示されている値を１減少させるカウントダウン動作を行い、更新後の値（本例では、白色態様の「２」）を表示させる。

【１４７９】

次いで、図１３－８のＴ３のタイミングから１秒経過したタイミング（図１３－８のＴ４のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１３－９（４）に示すように、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００の図柄表示エリア５Ｌ、図柄表示エリア５Ｃ、及び図柄表示エリア５Ｒにおいて、飾り図柄の変動表示を実行しているときに、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示されている値を１減少させるカウントダウン動作を行い、更新後の値（本例では、白色態様の「１」）を表示させる。

【１４８０】

次いで、図１３－８のＴ４のタイミングから１秒経過したタイミング（図１３－８のＴ５のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１３－９（５）に示すように、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００の図柄表示エリア５Ｌに飾り図柄（本例では、数字図柄の「２

」）が仮停止し、図柄表示エリア５Ｒに飾り図柄（本例では、数字図柄の「４」）が仮停止した状態で、図柄表示エリア５Ｃに擬似連図柄３５ＴＭ６００を仮停止させる。また、図柄表示エリア５Ｃに擬似連図柄３５ＴＭ６００が仮停止するタイミングに合わせて、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示されている値を１減少させるカウントダウン動作を行い、更新後の最終値（本例では、白色態様の「０」）を表示させる。

【１４８１】

そして、演出位置にある第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０の両方の装飾体を、同時に原点位置まで移動させる（図１３－８に示すＴ６Ａ～Ｔ６Ｂ）。即ち、「ＦＥＶ」の文字部分と「ＥＲ！」の文字部分を分離させることなく、一体として、演出位置から原点位置まで変位させる。その結果、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００の視認性が向上する。一方、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０の両方がサブ液晶表示器３５ＴＭ３００と正面視で前後に重なる原点位置に変位したことにより、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００における視認性は低下した状態となっている。

【１４８２】

次いで、図１３－８のＴ５のタイミングから１秒経過したタイミング（図１３－８のＴ６Ｂのタイミング）で、図１３－９（６）に示すように、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００の図柄表示エリア５Ｌ、図柄表示エリア５Ｃ、及び図柄表示エリア５Ｒにおいて、飾り図柄の１回目の再変動表示を実行すると共に、１回目のカウントダウン演出を終了させる。本例では、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示されていた値（本例では、白色態様の「０」）を消去して、カウントダウン演出に関する値が表示されていない状態に戻す。このとき、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０は、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００と正面視で前後に重なる原点位置にある。

【１４８３】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１３－１０（７）に示すように、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００の図柄表示エリア５Ｌ、図柄表示エリア５Ｃ、及び図柄表示エリア５Ｒにおいて、飾り図柄の変動表示を実行しているときに（図１３－８に示すＴ７Ａのタイミングで）、変動パターンに基づいて決定されている１回目の擬似連図柄の仮停止タイミングよりも３秒前のタイミングとなったことに応じて、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００にカウントダウン演出の初期値（本例では、白色態様の「３」）を表示させることにより、２回目のカウントダウン演出を開始する。

【１４８４】

そして、原点位置にある第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０の両方の装飾体を、同時に演出位置まで移動させる（図１３－８に示すＴ７Ａ～Ｔ７Ｂ）。即ち、「ＦＥＶ」の文字部分と「ＥＲ！」の文字部分を分離させることなく、一体として、原点位置から演出位置まで変位させる。その結果、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００の視認性が向上する。一方、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０の両方がメイン液晶表示器３５ＴＭ２００と正面視で前後に重なる演出位置に変位したことにより、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００における画面下部の視認性は低下した状態となっている。

【１４８５】

次いで、図１３－８のＴ７Ａのタイミングから１秒経過したタイミング（図１３－８のＴ８のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１３－１０（８）に示すように、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００の図柄表示エリア５Ｌ、図柄表示エリア５Ｃ、及び図柄表示エリア５Ｒにおいて、飾り図柄の変動表示を実行しているときに、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示されている値を１減少させるカウントダウン動作を行い、更新後の値（本例では、白色態様の「２」）を表示させる。

【１４８６】

次いで、図１３－８のＴ８のタイミングから１秒経過したタイミング（図１３－８のＴ９のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１３－１０（９）に示すように、メイ

ン液晶表示器３５ＴＭ２００の図柄表示エリア５Ｌ、図柄表示エリア５Ｃ、及び図柄表示エリア５Ｒにおいて、飾り図柄の可変表示を実行しているときに、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示されている値を１減少させるカウントダウン動作を行い、更新後の値（本例では、白色態様の「１」）を表示させる。

【１４８７】

次いで、図１３－８のＴ９のタイミングから１秒経過したタイミング（図１３－８のＴ１０のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１３－１０（１０）に示すように、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００の図柄表示エリア５Ｌに飾り図柄（本例では、数字図柄の「３」）が仮停止し、図柄表示エリア５Ｒに飾り図柄（本例では、数字図柄の「５」）が仮停止した状態で、図柄表示エリア５Ｃに擬似連図柄３５ＴＭ６００を仮停止させる。また、図柄表示エリア５Ｃに擬似連図柄３５ＴＭ６００が仮停止するタイミングに合わせて、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示されている値を１減少させるカウントダウン動作を行い、更新後の最終値（本例では、白色態様の「０」）を表示させる。

【１４８８】

そして、演出位置にある第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０の両方の装飾体を、同時に原点位置まで移動させる（図１３－８に示すＴ１１Ａ～Ｔ１１Ｂ）。即ち、「ＦＥＶ」の文字部分と「ＥＲ！」の文字部分を分離させることなく、一体として、演出位置から原点位置まで変位させる。その結果、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００の視認性が向上する。一方、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０の両方がサブ液晶表示器３５ＴＭ３００と正面視で前後に重なる原点位置に変位したことにより、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００における視認性は低下した状態となっている。

【１４８９】

次いで、図１３－８のＴ１０のタイミングから１秒経過したタイミング（図１３－８のＴ１１Ｂのタイミング）で、図１３－１０（１１）は、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００の図柄表示エリア５Ｌ、図柄表示エリア５Ｃ、及び図柄表示エリア５Ｒにおいて、飾り図柄の２回目の再変動表示を実行すると共に、２回目のカウントダウン演出を終了させる。本例では、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示されていた値（本例では、白色態様の「０」）を消去して、カウントダウン演出に関する値が表示されていない状態に戻す。このとき、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０は、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００と正面視で前後に重なる原点位置にある。

【１４９０】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１３－１０（１２）に示すように、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミングにおいて、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００の図柄表示エリア５Ｌ及び図柄表示エリア５Ｒに「７」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態とし、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００の上部に「リーチ！！」の文字を表示させる（図１３－８のＴ１２のタイミング）。

【１４９１】

そして、リーチ状態成立後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１３－１１（１３）に示すように、スーパーリーチの変動パターンであることに応じてバトル演出を実行する。ここで、バトル演出の実行に伴い、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００に味方キャラクタ３５ＴＭ６０５と敵キャラクタ３５ＴＭ６０６とを表示させる（図１３－８のＴ１３のタイミング）。

【１４９２】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンに基づいてバトル演出が開始された直後のタイミング（図１３－８のＴ１４Ａのタイミング）で、図１３－１１（１４）に示すように、期待度予告演出を実行するとともにカウントアップ演出を実行する。即ち、期待度予告演出が開始されることに伴い、バトル演出を一時中断して味方キャラクタ３５ＴＭ６０５と敵キャラクタ３５ＴＭ６０６とを非表示とし、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００には「勝利期待度」の文字、及び、数値バー３５ＴＭ６１０を表示させ、カウントアップ

演出が開始されることに伴い、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００には、決定された初期値を表示させる。

【１４９３】

本例では、期待度予告演出及びカウントアップ演出の初期値が７０と決定され、最終値が９０と決定された（即ち変化回数２回の変化パターンが決定された）ものとする。これに基づいて、当初、数値バー３５ＴＭ６１０において色付部分が占める割合はバー全体の「７０」％となっており、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００には「７０」と表示されている。なお、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示される数値が「５０」～「７０」の範囲であることに応じて、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００には「７０」の数値が青色態様で表示されている。

【１４９４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、カウントアップ演出を開始すると同時に、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０を原点位置から演出位置に移動させる（Ｔ１４Ａ～Ｔ１４Ｂ）。これにより、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００の視認性が向上し、カウントアップ演出が実行されることに伴いサブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示される初期値、及び、初期値から最終値までの変化パターンに注目させることができる。なお、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０を原点位置から演出位置に移動させてサブ液晶表示器３５ＴＭ３００の視認性を向上させるタイミングは、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に初期値が表示される前であっても良く、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に初期値が表示された後であっても良い。

【１４９５】

次いで、図１３－８のＴ１４Ａのタイミングから５秒経過したタイミング（図１３－８のＴ１５のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１３－１１（１５）に示すように、数値バー３５ＴＭ６１０において色付部分が占める割合をバー全体の「７０」％から「８０」％に更新するとともに、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示されている数値を「７０」から「８０」に１０増加させるカウントアップ動作を行う（変化１回目）。なお、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示される数値が「８０」～「１００」の範囲となったことに応じて、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００には「８０」の数値が赤色態様で表示されている。

【１４９６】

次いで、図１３－８のＴ１５のタイミングから５秒経過したタイミング（図１３－８のＴ１６のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１３－１１（１６）に示すように、数値バー３５ＴＭ６１０において色付部分が占める割合をバー全体の「８０」％から「９０」％に更新するとともに、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示されている数値を「８０」から「９０」に１０増加させるカウントアップ動作を行う（変化２回目）。なお、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示される数値が「８０」～「１００」の範囲となったことに応じて、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００には「９０」の数値が赤色態様で表示されている。

【１４９７】

次いで、図１３－８のＴ１６のタイミングから５秒経過したタイミング（図１３－８のＴ１７のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１３－１１（１７）に示すように、数値バー３５ＴＭ６１０において色付部分が占める割合が最終値（バー全体の「９０」％）に達していることに応じて表示態様を変化させず、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示されている数値が最終値（「９０」）に達していることに応じてサブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示されている数値を点滅させる（「９０」を赤色態様で点滅させる）。これにより、遊技者に、期待度予告演出及びカウントアップ演出の表示態様が最終表示態様に達しており、これ以上の更新が行われないことを報知している。

【１４９８】

このように、この実施の形態では、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示されている数値が最終値（「９０」）に達したタイミングでは、直ちに最終値に達していることを報知せ

ず（図１３－８の（Ｔ１６）及び図１３－１１（１６）のタイミングで直ちに点滅態様とせず）、一定時間（例えば５秒間）は、変化する可能性があることを示唆する態様（非点滅態様）で表示させておき、その後に、最終値に達していることを報知するようにしている（図１３－８の（Ｔ１７）及び図１３－１１（１７）のタイミングで点滅態様に変化させる）。このようにすることで、遊技者は、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示されている数値が最終値であるか否か、即ち、さらに変化する余地があるか否かを直ぐには把握できないため、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示される数値に対しての関心を持続させることができる。

【１４９９】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出位置にある第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０の両方の装飾体を、同時に原点位置まで移動させる（図１３－８に示すＴ１８Ａ～Ｔ１８Ｂ）。即ち、「ＦＥＶ」の文字部分と「ＥＲ！」の文字部分を分離させることなく、一体として、演出位置から原点位置まで変位させる。その結果、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００の視認性が向上する。一方、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０の両方がサブ液晶表示器３５ＴＭ３００と正面視で前後に重なる原点位置に変位したことにより、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００における視認性は低下した状態となっている。

【１５００】

次いで、図１３－８のＴ１７のタイミングから５秒経過したタイミング（図１３－８のＴ１８Ｂのタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１３－１１（１８）に示すように、期待度予告演出及びカウントアップ演出を終了させるとともに、バトル演出を再開して味方キャラクタ３５ＴＭ６０５と敵キャラクタ３５ＴＭ６０６とを再度表示させる。期待度予告演出の終了に伴いメイン液晶表示器３５ＴＭ２００において「勝利期待度」の文字及び数値バー３５ＴＭ６１０は非表示となり、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００において勝利期待度を示す数値も非表示となる。ここで、前述したように、図１３－８のＴ１８Ａ～Ｔ１８Ｂで、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０の両方の装飾体が原点位置に変位しているため、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００の視認性が向上しており、遊技者をバトル演出に集中させることができる。

【１５０１】

このように、図１３－９（２）～（５）及び図１３－１０（７）～（１０）に示す、表示された数値の減算動作を伴うカウントダウン演出と、図１３－１１（１４）～（１７）に示す、表示された数値の加算動作を伴うカウントアップ演出とを、共通のサブ液晶表示器３５ＴＭ３００において実行可能であることにより、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００において実行される数値更新動作を伴う演出を多様化して、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００において実行される演出の興趣を向上させることができる。

【１５０２】

また、異なる種別の更新動作（減算、加算）を伴う演出として、カウントダウン演出と、カウントアップ演出とが設けられているが、何れの種別の演出も７セグメント表示器を模した画像により数値が示される演出であり、このような演出を共通のサブ液晶表示器３５ＴＭ３００において実行することにより、演出としての一貫性を持たせることができるとともに、共通の表示領域を有効に用いて複数種別の演出を実行させることができる。

【１５０３】

また、この実施形態では、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００において擬似連演出が実行されることに対応して、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００では擬似連演出が実行される３秒前からカウントダウン演出が実行され、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００において期待度予告演出が実行されることに対応して、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００では期待度予告演出と同時にカウントアップ演出が実行されることになる。このように、大当り期待度を示唆する一方の演出としての擬似連演出に対応してカウントダウン演出が設けられ、大当り期待度を示唆する他方の演出としての期待度予告演出に対応してカウントアップ演出が設けられていることにより、演出間の対応関係を明確化するようにしている。

【１５０４】
本実施形態において、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００で実行される動作としては、擬似連演出に対応したカウントダウン動作と、期待度予告演出に対応したカウントアップ動作と、が設けられているが、これらは、前者の動作が数値の減少、後者の動作が数値の増加を行わせるものであり、全く相反する動作となっているため、遊技者は、擬似連演出に対応した演出と、期待度予告演出に対応した演出とを明確に区別することができる。
【１５０５】
また、カウントダウン演出では、擬似連図柄３５ＴＭ６００が仮停止する３秒前に、初期値として「３」を表示し、１秒経過する毎に１ずつ減算する更新形式である一方で、カウントアップ演出では、バトル演出の開始直後に、初期値として「５０」～「９０」の何れかを表示し、５秒経過する毎に１０ずつ加算する更新方式である。このように、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００において実行される各演出の初期値、及び、変化パターンを異ならせることにより、遊技者は、何れの演出が実行されているかを容易に把握することができる。さらに、カウントダウン演出の減算周期（本例では、１秒）と、カウントアップ演出の加算周期（本例では、５秒）とを異ならせていることにより、遊技者は、何れの演出が実行されているかを容易に把握することができる。
【１５０６】
なお、カウントダウン演出が実行されるときにスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される効果音と、カウントアップ演出が実行されるときにスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される効果音と、を異ならせるようにしても良く、カウントダウン演出が実行されるときの遊技効果ランプ９の発光態様と、カウントアップ演出が実行されるときの遊技効果ランプ９の発光態様と、を異ならせるようにしても良い。
【１５０７】
また、本実施形態では、カウントダウン演出における数値範囲「０～３」と、カウントアップ演出における数値範囲「５０～１００」とが重複しないようにしているため、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００において実行中の演出に関して遊技者が誤解してしまうことを防止することができる。なお、このような形態に限らず、カウントダウン演出における数値範囲と、カウントアップ演出における数値範囲とが一部重複するようにしても良く、例えば、カウントダウン演出を初期値「１０」から減算させるようにしても良く、カウントアップ演出を初期値「１０」から加算させるようにしても良い。これによれば、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に初期値が表示されたときに、何れの演出が実行されるかに注目させることができる。
【１５０８】
さらに、本実施形態では、カウントダウン演出においては、数値範囲にかかわらず数値を白色態様で表示する。一方、カウントアップ演出においては、数値範囲に応じて数値を青色態様（「５０」～「７０」）又は赤色態様（「８０」～「１００」）で表示し、さらに最終値を点滅態様とする。このように、カウントダウン演出実行中の数値の表示態様と、カウントアップ演出実行中の数値の表示態様とを異ならせることにより、カウントダウン演出とカウントアップ演出の違いをより明確化できる。
【１５０９】
また、この実施の形態では、１回の変動表示期間内において、図１３－８のＴ２Ａ～Ｔ６Ｂ、及び、Ｔ７Ａ～Ｔ１１Ｂの期間ではカウントダウン演出を実行し、図１３－８のＴ１４Ａ～Ｔ１８Ｂの期間ではカウントアップ演出を実行している。このように、カウントダウン演出とカウントアップ演出とを異なるタイミングで実行し、カウントダウン演出の実行期間とカウントアップ演出の実行期間とが重複しないようにする（一方の演出が実行されているときは他方の演出を実行しないようにする）ことで、演出の複雑化を防ぐと共に、共通の領域（本例では、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００）でカウントダウン演出及びカウントアップ演出の両方の演出を実行可能となる。
【１５１０】
また、この実施の形態では、カウントアップ演出が実行されるサブ液晶表示器３５ＴＭ３

００とは異なるメイン液晶表示器３５ＴＭ２００において、カウントアップ演出において表示されている数値に合致した態様で数値バー３５ＴＭ６１０が表示されることになる。即ち、カウントアップ演出において表示されている数値と、数値バー３５ＴＭ６１０において色付部分が占める割合と、が合致している。このように、共通の演出情報である勝利期待度を、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００と、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００という異なる表示器を用いて、異なる態様により表示することで、演出効果をさらに高めることができる。

【１５１１】

（１）上記の実施形態では、実行中の変動表示の表示結果に関連した演出として、カウントダウン演出及びカウントアップ演出が実行される例を示したが、このような形態に限らず、実行されていない変動表示の表示結果に関連した先読み予告演出として、カウントダウン演出又はカウントアップ演出が実行されるようにしても良い。具体的には、始動入賞時の判定結果に基づいて、当該始動入賞に基づく変動表示（ターゲット変動）が実行されるまでの残り変動表示回数を、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００において、変動表示の実行毎にカウントダウンする演出を実行するようにしても良い。また、始動入賞時の判定結果に基づいて、当該始動入賞に基づく変動表示（ターゲット変動）が実行されるまでに、ターゲット変動の大当り期待度を、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００において、変動表示の実行毎にカウントアップする演出を実行するようにしても良い。これらの例のように、カウントダウン演出やカウントアップ演出を、複数変動にわたって実行するようにしても良い。

【１５１２】

（２）上記の実施形態では、擬似連演出が実行される場合に、飾り図柄の再変動が実行されることを示唆する飾り図柄である擬似連図柄を仮停止させる例を示したが、このような形態に限らず、擬似連演出が実行される場合に、擬似連演出が実行されない場合にも出現しうる又は確定停止しうる飾り図柄（例えば、数字からなる飾り図柄）により構成される所定の飾り図柄の組み合わせ（例えば、左図柄、中図柄、及び右図柄が「２」、「４」、「６」となる組み合わせ）を仮停止させるようにしても良い。

【１５１３】

また、本実施形態では、飾り図柄を仮停止させるときに、まず、左図柄及び右図柄を仮停止させた後で、最後に中図柄を仮停止させる例を示したが、このような形態に限らず、左図柄、中図柄、及び右図柄を同時に仮停止させるようにしても良い。

【１５１４】

（３）上記の実施形態では、カウントダウン演出の初期値が必ず「３」である（擬似連図柄３５ＴＭ６００が仮停止する３秒前からカウントダウン演出が開始される）例を示したが、このような形態に限らず、複数の初期値を変動パターン又は表示結果に応じて異なる割合で選択可能としても良い。例えば、擬似連の実行回数が１回である場合には１回目のカウントダウン演出で「３」が初期値となる割合が８０％であり「５」が初期値となる割合が２０％であるが、擬似連の実行回数が２回である場合には１回目のカウントダウン演出で「３」が初期値となる割合が２０％であり「５」が初期値となる割合が８０％であるようにしても良い。また、表示結果がはずれの場合にはカウントダウン演出で「３」が初期値となる割合が８０％であり「５」が初期値となる割合が２０％であるが、表示結果が大当りの場合にはカウントダウン演出で「３」が初期値となる割合が２０％であり「５」が初期値となる割合が８０％であるようにしても良い。

【１５１５】

（４）上記の実施形態では、２回の擬似連演出を伴うスーパーリーチの変動パターンに決定された場合であり且つカウントダウン演出を実行することに決定された場合には、２回の擬似連演出各々に対応したカウントダウン演出が実行される（擬似連演出と同じ回数のカウントダウン演出が実行される）例を示したが、このような形態に限らず、２回の擬似連演出を伴うスーパーリーチの変動パターンに決定された場合に、１回の擬似連演出に対してはカウントダウン演出が実行される一方で、もう１回の擬似連演出に対してはカウントダウン演出が実行されない演出パターンが存在するようにしても良い。

【１５１６】
（５）上記の実施形態では、カウントダウン演出が実行された場合には必ず擬似連演出が実行される例を示したが、これに限らず、カウントダウン演出が実行された場合であっても擬似連演出が実行されない場合があるようにしても良い。また、上記の実施形態では、カウントアップ演出が実行される場合には必ず期待度予告演出が実行される例を示したが、これに限らず、カウントアップ演出が実行される場合であっても期待度予告演出が実行されない場合があるようにしても良い。
【１５１７】
（６）上記の実施形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０が、カウントダウン演出の数値及びカウントアップ演出の数値を、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００において７セグメント表示器を模した画像により表示させる例を示したが、このような形態に限らず、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に代えて実際の７セグメント表示器を設けておき、その７セグメント表示器の発光制御を行うことにより、カウントダウン演出の数値及びカウントアップ演出の数値を表示（発光）するようにしても良い。
【１５１８】
（７）なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００において、時短状態に制御可能な残り変動回数（時短回数）や、確変状態に制御可能な残り変動回数（ＳＴ（スペシャルタイム）回数）、大当り遊技状態におけるラウンド数等を表示可能である。これら遊技状態に関する情報（数値）をサブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示している期間は、これら遊技状態に関する情報（数値）をサブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示していない期間よりも、カウントダウン演出又はカウントアップ演出が実行される割合が低くなるようにしても良い。このような構成によれば、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００において、カウントダウン演出の数値又はカウントアップ演出の数値と、遊技状態に関する情報（数値）とが同時に表示されることを制限して、遊技者にとってより重要な後者を優先して報知することができる。
【１５１９】
（８）上記の実施形態では、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００において実行される第１示唆演出としての擬似連予告演出に対応してサブ液晶表示器３５ＴＭ３００でカウントダウン演出が実行され、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００において実行される第２示唆演出としての期待度予告演出に対応してサブ液晶表示器３５ＴＭ３００でカウントアップ演出が実行される例を示した。このような形態に限らず、第１示唆演出に対応してカウントダウン演出が実行され、第２示唆演出に対応してカウントダウン演出が実行される（例えば、期待度予告演出までの残り時間がカウントダウンされる）ようにしても良い。また、これとは逆に、第２示唆演出に対応してカウントアップ演出が実行され、第１示唆演出に対応してカウントアップ演出が実行されるようにしても良い。このように、第１示唆演出に対応した数値更新動作と、第２示唆演出に対応した数値更新動作とが共通の動作であっても良い。
【１５２０】
また、第１示唆演出に対応してカウントダウン演出が実行される場合と、カウントアップ演出が実行される場合とがあり、第２示唆演出に対応してカウントアップ演出が実行される場合と、カウントダウン演出が実行される場合とがあるようにしても良い。このように、共通の示唆演出に対応して異なる種別の動作を伴う演出を実行可能としても良い。
【１５２１】
（９）上記の実施形態では、カウントダウン演出及びカウントアップ演出の両方の演出が、示唆演出としての擬似連演出及び期待度予告演出が実行されるメイン液晶表示器３５ＴＭ２００とは異なる表示装置であるサブ液晶表示器３５ＴＭ３００において実行される例を示したが、このような形態に限らず、カウントダウン演出及びカウントアップ演出の何れか一方又は両方が、示唆演出である擬似連演出及び期待度予告演出が実行されるメイン液晶表示器３５ＴＭ２００において実行されるようにしても良い。
【１５２２】

（１０）上記の実施形態では、カウントダウン演出において、擬似連図柄が仮停止するまでの残り時間を減算更新する例を示したが、他の演出が実行されるまでの残り時間を減算更新するようにしても良く、例えば、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０等の可動役物が動作するまでの残り時間を減算更新するようにしても良い。また、上記の実施形態では、カウントアップ演出において、大当り期待度に関連した数値を加算更新する例を示したが、他の指標に関連した数値を加算更新するようにしても良く、例えば、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０等の可動役物が演出位置に移動してからの経過時間を加算更新するようにしても良い。

【１５２３】

（スロットマシンの例）

上記の実施形態では、数値の減算を行うカウントダウン演出と数値の加算を行うカウントアップ演出とを実行可能であり、共通の領域であるサブ液晶表示器において、カウントダウン演出とカウントアップ演出とを実行可能な遊技機として、パチンコ遊技機１を例示したが、このような構成の遊技機は、パチンコ遊技機１に限られず、スロットマシンであっても良い。

【１５２４】

スロットマシンは、外周部に識別情報としての複数種類の図柄が描かれた複数のリール（例えば左リール、中リール、及び右リールの３つ）を有する可変表示装置を備えている。遊技者が賭数（メダル１～３枚）を設定して、スタートレバーを操作することにより各リールが回転を開始し、遊技者が各リールに対応して設けられた停止ボタンを操作することにより、その操作タイミングから予め定められた最大遅延時間の範囲内で回転を停止する。そして、全てのリールの回転を停止したときに導出された表示結果に応じて（あるいは表示結果によらず内部抽選結果に応じて）入賞が発生する。

【１５２５】

入賞となる役の種類としては、小役、特別役、再遊技役といった種類がある。ここで、小役の入賞では、小役の種類毎に定められた数のメダルが払い出されるという利益を遊技者が得ることができる。特別役の入賞では、次のゲームからレギュラーボーナス（ＲＢ）やビッグボーナス（ＢＢ）といった遊技者にとって有利な遊技状態へ移行されるという利益を遊技者が得ることができる。再遊技役の入賞では、賭数の設定に新たなメダルを消費することなく次のゲームを行なうことができるという利益を得ることができる。

【１５２６】

このようなスロットマシンおいては、ボーナス終了後に、遊技者にとって有利な状態として、再遊技役の当選確率を通常時よりも高めることにより、遊技用価値の減少量を抑えつつゲームを行なうことが可能なリプレイタイム（ＲＴと称する）に制御させ、所定の転落入賞役に入賞することを含む終了条件が成立したときにＲＴを終了させるものがある。また、内部抽選結果を報知するナビ演出（例えば、押し順を誘導）を実行可能な報知期間となるアシストタイム（ＡＴと称する）に演出状態を制御可能となるものがある。また遊技状態がＲＴであって演出状態がＡＴに制御されている状態をアシストリプレイタイム（ＡＲＴ）ともいう。メイン制御部が、各遊技状態や当選した役等に対応したフラグをセットして、セットされているフラグに対応した処理（サブ制御部への演出制御コマンドの送信を含む）を実行することにより遊技の制御が行われる。

【１５２７】

役の抽選、ＡＴの抽選、ＲＴの抽選、及びＡＲＴの抽選、並びに、ＡＴ、ＲＴ、及びＡＲＴの回数の上乗せ抽選は、例えば、ゲームの開始時（スタートスイッチを操作直後）に、ＲＡＭに記憶されている現在の遊技状態フラグによって示される遊技状態に基づいて行われ、当選した役の当選フラグが記憶される。当選した役が実際に成立する否かは、ＲＡＭに記憶されている当選フラグや停止ボタンの操作タイミングなどによって決定される。

【１５２８】

ここで、上記実施形態におけるパチンコ遊技機１は、第１の表示装置としてのメイン液晶表示器３５ＴＭ２００と、第２の表示装置としてのサブ液晶表示器３５ＴＭ３００とを備

えており、また、可動体３２として、光透過性を有する装飾体である第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０を備えていたが、スロットマシンでも同様に、第１の表示装置としてのメイン液晶表示器と、第２の表示装置としてのサブ液晶表示器とを備え、また、可動体として、光透過性を有する装飾体である第１ロゴパネル及び第２ロゴパネルを備えてもよい。

【１５２９】

このようなスロットマシンにおいて、サブ制御部は、サブ液晶表示器において、ＡＴ状態に制御可能な残り回数（ＡＴ回数）や、ＲＴ状態に制御可能な残り回数（ＲＴ回数）、ＡＲＴ状態に制御可能な残り回数（ＡＲＴ回数）等を表示可能である。これら遊技状態に関する情報（数値）をサブ液晶表示器に表示している期間は、これら遊技状態に関する情報（数値）をサブ液晶表示器に表示していない期間よりも、カウントダウン演出又はカウントアップ演出が実行される割合が低くなるようにしてもよい。このような構成によれば、サブ液晶表示器において、カウントダウン演出の数値又はカウントアップ演出の数値と、遊技状態に関する情報（数値）とが同時に表示されることを制限して、遊技者にとってより重要な後者を優先して報知することができる。

【１５３０】

（示唆演出の実行状況に関連した関連演出等の例）

次に、大当り遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出の実行状況に関連した関連演出を実行する例について説明する。以下に示す例では、示唆演出として、ミュージックリーチ演出と、カットイン予告演出とを実行可能となっている。また、ミュージックリーチ演出の実行状況に関連した関連演出として計数表示演出を実行可能となっている。また、カットイン予告演出に対応した演出としてタイマー演出を実行可能となっている。以下、これらの各演出に関して具体的に説明する。

【１５３１】

（ミュージックリーチ演出）

ミュージックリーチ演出は、変動パターンとしてスーパーリーチの変動パターンが選択された場合に実行可能な演出であり、リーチ状態成立後におけるスーパーリーチ演出の１種別として実行可能な示唆演出である。具体的には、後述する図１３－１５（３）～（６）、及び、図１３－１９（３）～図１３－２０（１２）に示すように、スピーカ８Ｌ、８Ｒから楽曲を出力するとともに、楽曲の再生時間に応じた態様の画像をメイン液晶表示器３５ＴＭ２００に表示させる演出である。

【１５３２】

本実施形態では、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００において、楽曲の再生時間に応じたキャラクタ（Ａ～Ｃ）の画像と、楽曲の再生時間に応じた音符（３５ＴＭ７００～３５ＴＭ７２０）の画像とが表示される。ミュージックリーチ演出の第１段階（楽曲再生時間が１秒～１５秒の期間）では、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００に、１体のキャラクタ（キャラクタＡ）及び１種類の音符（音符３５ＴＭ７００）を表示し、ミュージックリーチ演出の第２段階（楽曲再生時間が１６秒～３０秒の期間）では、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００に、２体のキャラクタ（キャラクタＡ、キャラクタＢ）及び２種類の音符（音符３５ＴＭ７００、音符３５ＴＭ７１０）を表示し、ミュージックリーチ演出の第３段階（楽曲再生時間が３１秒～６０秒の期間）では、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００に、３体のキャラクタ（キャラクタＡ、キャラクタＢ、キャラクタＣ）及び３種類の音符（音符３５ＴＭ７００、音符３５ＴＭ７１０、音符３５ＴＭ７２０）を表示する。

【１５３３】

後述する図１３－１３に示すように、ミュージックリーチ演出は、第１段階で終了する場合と、第２段階で終了する場合と、第３段階で終了する場合（楽曲が最後まで出力される場合）とがあり、表示結果及び変動パターンに応じて、何れの段階まで進行させるかが予め決定される。ミュージックリーチ演出が、第２段階まで進行した場合には第１段階で終了した場合よりも大当り期待度が高く、第３段階まで進行した場合には第２段階で終了した場合よりも大当り期待度が高い。ミュージックリーチ演出の最終的な段階数と大当り期

待度との関係として、第１段階＜第２段階＜第３段階、の関係が成立している。
【１５３４】
ミュージックリーチ演出に関する楽曲の再生が開始されるタイミングは、飾り図柄の確定停止タイミングよりも楽曲再生時間分だけ前のタイミングとなっている。従って、ミュージックリーチ演出が第１段階で終了する場合には飾り図柄が確定停止する１５秒前から楽曲の再生が開始されることになり、楽曲が１５秒間再生されたタイミングで飾り図柄が確定停止することになる。また、ミュージックリーチ演出が第２段階で終了する場合には飾り図柄が確定停止する３０秒前から楽曲の再生が開始されることになり、楽曲が３０秒間再生されたタイミングで飾り図柄が確定停止することになる。また、ミュージックリーチ演出が第３段階で終了する場合（楽曲が最後まで再生される場合）には飾り図柄が確定停止する６０秒前から楽曲の再生が開始されることになり、楽曲が６０秒間再生されたタイミング（楽曲が最後まで再生されたタイミング）で飾り図柄が確定停止することになる。
【１５３５】
このような演出構成により、遊技者は、ミュージックリーチ演出に関する楽曲の再生が開始されると、飾り図柄が確定停止する前にできるだけ長く楽曲が再生されることを期待することになる。
【１５３６】
（計数表示演出）
計数表示演出は、ミュージックリーチ演出の実行状況に関連した演出であり、後述する図１３－１５（３）～（６）、及び、図１３－１９（４）～図１３－２０（１２）に示すように、ミュージックリーチ演出における楽曲の再生時間をサブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示する演出である。具体的には、楽曲の再生開始からの経過時間（秒数）をサブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示する演出であり、７セグメント表示器を模した画像により再生秒数（１～６０）を表示するようにしている。
【１５３７】
計数表示演出においてサブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示される初期値は「１」であり、１秒経過する毎にサブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示される数値が１ずつ加算更新される。このように、計数表示演出では、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示される数値を１秒毎に１ずつ加算更新する動作が行われる。これにより、ミュージックリーチ演出における楽曲の再生時間が遊技者に報知されることになる。従って、ミュージックリーチ演出が第１段階で終了する場合の計数表示演出の最終値は「１５」となり、ミュージックリーチ演出が第２段階で終了する場合の計数表示演出の最終値は「３０」となり、ミュージックリーチ演出が第３段階まで進行した場合の計数表示演出の最終値は「６０」となる。
【１５３８】
このような演出構成により、遊技者は、楽曲が開始されてからの再生期間を明確に把握することが可能となる。そして、楽曲の再生期間が長いほど大当り期待度が高くなることを理解していることにより、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示される数値（楽曲再生時間）ができるだけ増加するように期待することになる。
【１５３９】
なお、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示する数値（再生時間）の範囲に応じて、数値（再生時間）の表示態様を異ならせるようにしても良く、例えば、１～１５の範囲では青色で数値を表示し、１６～３０の範囲では赤色で数値を表示し、３１～６０の範囲では赤色で表示した数値をさらに点滅させるようにしても良い。
【１５４０】
（カットイン予告演出）
カットイン予告演出は、大当り遊技状態に制御されることを示唆する演出である。後述する図１３－２０（１０）に示すように、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００においてスーパーリーチ演出（ミュージックリーチ演出）等の他の演出が実行されているときに、その実行中の他の演出よりも優先度の高い表示態様で実行される予告演出である。カットイン予告演出の演出態様として、表示される文字が異なる複数の演出態様（「ＣＨＡＮＣＥ」及

び「激熱」）が存在し、表示結果に応じて各演出態様が選択される割合が異なる（図１３－１３（Ｆ）を参照）。

【１５４１】

遊技者から見ると、他の示唆演出等に係る画像が表示されているときに、突如として、他の示唆演出等に係る画像よりも優先度の高い表示態様の（表示レイヤが上位であり他の示唆演出等に係る画像よりも手前側に表示されているように見える）カットイン画像が表示されることになるため、カットイン予告演出実行時の画面変化に引きつけられることになる。また、複数の演出態様のうち何れの演出態様でカットイン予告演出が実行されるかに対しても関心を持つことになる。

【１５４２】

（タイマー演出）

タイマー演出は、カットイン予告演出に対応した演出であり、カットイン予告演出が実行されるまでの残り時間（秒数）をメイン液晶表示器３５ＴＭ２００の左下部領域に表示する演出である。後述する図１３－１９（６）～図１３－２０（９）に示すように、タイマー演出は、カットイン予告演出が実行される（「ＣＨＡＮＣＥ」又は「激熱」のカットイン画像が表示される）３秒前のタイミングで開始され、まず、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００の左下部領域に初期値として「３」が表示される。メイン液晶表示器３５ＴＭ２００の左下部領域に表示された数値は１秒経過毎に１ずつ減算更新されてゆき、「０」になったタイミングでカットイン画像が表示されることになる。

【１５４３】

このように、タイマー演出は、計数表示演出が実行される表示領域（サブ液晶表示器３５ＴＭ３００）とは異なるメイン液晶表示器３５ＴＭ２００の左下部領域で実行される演出であり、計数表示演出とは異なる動作として、示唆演出開始までの残り時間の減算動作（カットイン予告演出実行までのカウントダウン動作）を行う演出である。なお、この実施の形態では、カットイン予告演出が実行される場合には必ずタイマー演出も実行されるものとする。

【１５４４】

（変動開始時演出決定処理）

図５に示したように、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセス処理（ステップＳ２５）の特別図柄通常処理（ステップＳ１１０）において、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「はずれ」の何れとするか、及び「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。また、変動パターン設定処理（ステップＳ１１１）において、表示結果の事前決定結果に基づき、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。

【１５４５】

本実施形態では、ＣＰＵ１０３は、事前決定された表示結果が「はずれ」である場合には、図１３－１３（Ａ）に示すはずれ用変動パターン決定テーブルに基づいて変動パターンを決定する。本例では、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様とならずに表示結果がはずれとなる非リーチはずれの変動パターンと、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となり表示結果がはずれとなるノーマルリーチはずれの変動パターンと、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となり且つスーパーリーチ演出が実行されて表示結果がはずれとなるスーパーリーチはずれの変動パターンと、が設けられている。

【１５４６】

図１３－１３（Ａ）の例では、９０％の割合で非リーチはずれの変動パターンに決定され、８％の割合でノーマルリーチはずれの変動パターンに決定され、２％の割合でスーパーリーチはずれの変動パターンに決定されることになる。

【１５４７】

また、本実施形態では、ＣＰＵ１０３は、事前決定された表示結果が「大当り」である場合には、図１３－１３（Ｂ）に示す大当り用変動パターン決定テーブルに基づいて変動パ

ターンを決定する。本例では、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となり表示結果が大当りとなるノーマルリーチ大当りの変動パターンと、飾り図柄の変動表示の態様がリーチ態様となり且つスーパーリーチ演出が実行されて表示結果が大当りとなるスーパーリーチ大当りの変動パターンと、が設けられている。

【１５４８】

図１３－１３（Ｂ）の例では、５％の割合でノーマルリーチ大当りの変動パターンに決定され、９５％の割合でスーパーリーチ大当りの変動パターンに決定されることになる。

【１５４９】

このように、スーパーリーチの変動パターンが選択された場合には、スーパーリーチの変動パターンが選択されない場合よりも大当りが発生する割合が高い。即ち、本実施例の変動パターンにおける大当り期待度は、ノーマルリーチ＜スーパーリーチの関係となる。

【１５５０】

なお、本例では、図１３－１３（Ａ）及び（Ｂ）に示すように、変動パターンとして、非リーチ、ノーマルリーチ、及びスーパーリーチを設けているが、前述した図１３－６（Ａ）及び（Ｂ）に示すように、スーパーリーチの変動パターンとして、擬似連演出を伴わないスーパーリーチ（擬似連無し）と、１回の擬似連演出を伴うスーパーリーチ（擬似連１回）と、複数回の擬似連演出を伴うスーパーリーチ（擬似連２回）と、を設けるようにしても良い。

【１５５１】

前述したように、ＣＰＵ１０３は、特別図柄の変動表示を開始するときに、表示結果を指定する表示結果指定コマンドと、変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドと、保留記憶数減算指定コマンド（第１保留記憶数減算指定コマンド又は第２保留記憶数減算指定コマンド）と、を演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する。

【１５５２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の変動表示が開始されるときに、保留記憶数が減算されたことを指定する保留記憶数減算指定コマンド（第１保留記憶数減算指定コマンド又は第２保留記憶数減算指定コマンド）、表示結果（大当り又ははずれ、大当りとなる場合の大当り種別）を指定する表示結果指定コマンド、並びに、特別図柄の変動時間及び演出内容（リーチ及び擬似連等）を指定する変動パターンコマンド、という１セットのコマンドを、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から受信したことに基づいて、特別図柄の変動表示が実行されること、並びに、特別図柄の変動時間及び演出内容（リーチ及び擬似連等）を特定可能となっている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別図柄の変動表示が終了して表示結果が確定したときに、図柄確定指定コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ１００から受信したことに基づいて、特別図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の変動表示が終了して表示結果が導出されたことを特定可能となっている。

【１５５３】

図１３－１２は、変動開始時演出決定処理を示すフローチャートである。この変動開始時演出決定処理は、図１３－５に示した処理とは異なり、ミュージックリーチ演出、計数表示演出、カットイン予告演出、及びタイマー演出の実行有無及び実行態様を決定するものである。

【１５５４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、図７に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）において、この変動開始時演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別図柄の変動表示が開始されることに伴う上記１セットのコマンドを受信すると、当該特別図柄の変動表示に対応した飾り図柄の変動表示を表示結果指定コマンド及び変動パターン指定コマンドに基づいて実行するための演出制御パターン（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）を設定するとともに、指定された変動パターンに基づく飾り図柄の変動表示中に実行させる演出を、図１３－１２に示す変動開始時演出決定処理により決定する。

【１５５５】
まず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ミュージックリーチ演出の実行有無、及び、ミュージックリーチ演出を実行する場合の最終段階を、ミュージックリーチ演出の最終段階決定テーブル（図１３－１３（Ｃ）及び（Ｄ）を参照）に基づいて決定する（ステップＳ３５ＴＭ２０１０）。
【１５５６】
図１３－１３（Ｃ）は、表示結果がはずれとなる場合におけるミュージックリーチ演出の実行割合であり、はずれ用変動パターンの各々に対してミュージックリーチ演出の実行有無及び最終段階を決定するための判定値が割り振られている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンが「非リーチはずれ」である場合には、ミュージックリーチ演出を１００％の割合で実行しないことに決定する。また、変動パターンが「ノーマルリーチはずれ」である場合には、ミュージックリーチ演出を１００％の割合で実行しないことに決定する。また、変動パターンが「スーパーリーチはずれ」である場合には、ミュージックリーチ演出を４０％の割合で実行しないことに決定し、３０％の割合でミュージックリーチ演出の第１段階まで実行することに決定し、２０％の割合でミュージックリーチ演出の第２段階まで実行することに決定し、１０％の割合でミュージックリーチ演出の第３段階まで実行することに決定する。
【１５５７】
図１３－１３（Ｄ）は、表示結果が大当りとなる場合におけるミュージックリーチ演出の実行割合であり、大当り用変動パターンの各々に対してミュージックリーチ演出の実行有無及び最終段階を決定するための判定値が割り振られている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンが「ノーマルリーチ大当り」である場合には、ミュージックリーチ演出を１００％の割合で実行しないことに決定する。また、変動パターンが「スーパーリーチ大当り」である場合には、ミュージックリーチ演出を２０％の割合で実行しないことに決定し、１０％の割合でミュージックリーチ演出の第１段階まで実行することに決定し、３０％の割合でミュージックリーチ演出の第２段階まで実行することに決定し、４０％の割合でミュージックリーチ演出の第３段階まで実行することに決定する。
【１５５８】
このように、ミュージックリーチ演出の最終段階が第１段階である場合（楽曲の再生期間が１５秒までの場合）よりも、ミュージックリーチ演出の最終段階が第２段階である場合（楽曲の再生期間が３０秒までの場合）の方が大当り期待度が高い。また、ミュージックリーチ演出の最終段階が第２段階である場合（楽曲の再生期間が３０秒までの場合）よりも、ミュージックリーチ演出の最終段階が第３段階である場合（楽曲の再生期間が６０秒であり、楽曲が最後まで再生される場合）の方が大当り期待度は高い。即ち、ミュージックリーチ演出の信頼度（大当り期待度）に関しては、第１段階＜第２段階＜第３段階、という関係が成立する。
【１５５９】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ミュージックリーチ演出を実行することに決定した場合には（ステップＳ３５ＴＭ２０２０でＹＥＳ）、計数表示演出を実行することに決定する（ステップＳ３５ＴＭ２０３０）。一方、ミュージックリーチ演出を実行しないことに決定した場合には（ステップＳ３５ＴＭ２０２０でＮＯ）、計数表示演出を実行しないことに決定する（ステップＳ３５ＴＭ２０４０）。
【１５６０】
この実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ミュージックリーチ演出が実行される場合には、１００％の割合で計数表示演出を実行するようにしており、ミュージックリーチ演出が実行されない場合には、１００％の割合で計数表示演出を実行しないようにしている。
【１５６１】
ここで、計数表示演出における数値更新期間は、ミュージックリーチ演出における楽曲再生期間と合致している。従って、ミュージックリーチ演出を第１段階で終了させることに

決定した場合には、計数表示演出における最終値を「１５」に決定し、ミュージックリーチ演出を第２段階で終了させることに決定した場合には、計数表示演出における最終値を「３０」に決定し、ミュージックリーチ演出を第３段階で終了させることに決定した場合には、計数表示演出における最終値を「６０」に決定する。このように、計数表示演出の最終値は、ミュージックリーチ演出の最終段階に基づいて決定される。

【１５６２】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、カットイン予告演出の実行有無を、カットイン予告演出の実行割合決定テーブル（図１３－１３（Ｅ）参照）に基づいて決定する（ステップＳ３５ＴＭ２０５０）。

【１５６３】

図１３－１３（Ｅ）は、カットイン予告演出の実行割合を示すテーブルであり、計数表示演出の実行有無に対応してカットイン予告演出の実行有無を決定するための判定値が割り振られている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、計数表示演出を実行しない場合には、４５％の割合でカットイン予告演出を実行せず、５５％の割合でカットイン予告演出を実行することに決定する。また、計数表示演出を実行する場合には、９８％の割合でカットイン予告演出を実行せず、２％の割合でカットイン予告演出を実行することに決定する。

【１５６４】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、カットイン予告演出を実行することに決定した場合には（ステップＳ３５ＴＭ２０６０でＹＥＳ）、カットイン予告演出の演出態様を、カットイン予告演出の演出態様決定テーブル（図１３－１３（Ｆ）参照）に基づいて決定する（ステップＳ３５ＴＭ２０７０）。一方、カットイン予告演出を実行しないことに決定した場合には（ステップＳ３５ＴＭ２０６０でＮＯ）、そのまま処理を終了する。

【１５６５】

図１３－１３（Ｆ）に示すように、この実施の形態では、表示結果に応じて、カットイン予告演出の演出態様が異なるように判定値が割り振られている。表示結果が「はずれ」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）には、カットイン予告演出の演出態様（カットイン画像の文字）は、８０％の割合で第１態様「ＣＨＡＮＣＥ」となり、２０％の割合で第２態様「激熱」となる。一方で、表示結果が「大当り」である場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される判定結果が「大当り」である場合）には、カットイン予告演出の演出態様（カットイン画像の文字）は、２０％の割合で第１態様「ＣＨＡＮＣＥ」となり、８０％の割合で第２態様「激熱」となる。

【１５６６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、カットイン予告演出に対応してタイマー演出を実行することに決定し（ステップＳ３５ＴＭ２０８０）、そのまま処理を終了する。

【１５６７】

この実施の形態では、カットイン予告演出を実行することに決定した場合、１００％の割合でタイマー演出を実行することに決定するので、タイマー演出の実行割合は、図１３－１３（Ｅ）に示すカットイン予告演出の実行割合と合致する。図１３－１３（Ｅ）に示すように、計数表示演出が実行される場合には、計数表示演出が実行されない場合よりも、カットイン予告演出が実行される割合は低くなる。即ち、計数表示演出が実行される場合には、計数表示演出が実行されない場合よりも、タイマー演出が実行される割合は低くなる。

【１５６８】

本実施形態において、計数表示演出とタイマー演出の両方の演出が実行される場合、計数表示演出の実行期間とタイマー演出の実行期間とは重複している（計数表示演出の実行中にタイマー演出が開始されることになる）ため、楽曲の再生時間を加算更新する動作と、カットイン画像表示までの残り時間を減算更新する動作という複数種別の動作が同時に並行して行われることになる。その結果、演出が複雑化して遊技者を混乱させてしまうおそれがある。本実施形態では、計数表示演出が実行されているときには、計数表示演出が実

行されていないときよりもタイマー演出の実行割合を低くすることによって、演出の多様化を図りつつも、両方の演出が同時に実行されることを制限して、演出の複雑化を抑えるようにしている。

【１５６９】

（ミュージックリーチ演出に対応した計数表示演出の具体例）

次に、ミュージックリーチ演出に対応した計数表示演出の具体例に関して、図１３－１４及び図１３－１５を用いて説明する。図１３－１４は、ミュージックリーチ演出に対応した計数表示演出を実行してタイマー演出を実行しない場合の各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図１３－１５は、ミュージックリーチ演出に対応した計数表示演出を実行してタイマー演出を実行しない場合にメイン液晶表示器３５ＴＭ２００及びサブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示される演出画像の一例を示す説明図である。

【１５７０】

以下に示す例では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチの変動パターンであることに基づいて、ミュージックリーチ演出の最終段階を第３段階に決定するとともに、これに対応して楽曲再生時間の数値を６０まで更新させる計数表示演出を実行することに決定する一方、カットイン予告演出及びタイマー演出は実行しないことに決定したものとする。

【１５７１】

まず、図１３－１５（１）は、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００において左中右の飾り図柄の変動表示（図１３－１４に示すＴ１のタイミングで開始された変動表示）を実行している状態を示している。このとき、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００には、何も表示されていないが、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００に表示されている背景画像と関連した背景画像を表示してもよい。例えば、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００にキャラクタの一部が表示されている場合には、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に当該キャラクタの他部が表示されることにより、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００及びサブ液晶表示器３５ＴＭ３００において当該キャラクタの全体が表示されている。そして、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０は、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００と正面視で前後に重なる原点位置にある。

【１５７２】

このとき、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０の後方に配置されているサブ液晶表示器３５ＴＭ３００の視認性は低下した状態であるが、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０が透明性を有することにより、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００の画面を視認すること自体は可能となっている。

【１５７３】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１３－１５（２）に示すように、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミングにおいて、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００の図柄表示エリア５Ｌ及び図柄表示エリア５Ｒに「7」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態とし、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００の上部に「リーチ！！」の文字を表示させる（図１３－１４のＴ２のタイミング）。

【１５７４】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、リーチ状態が成立したことに応じて、ミュージックリーチ演出を開始する。図１３－１５（３）は、ミュージックリーチ演出の第１段階（図１３－１４のＴ３のタイミングで開始されたミュージックリーチ演出）を実行している状態を示している。演出制御用ＣＰＵ１２０は、ミュージックリーチ演出の開始タイミングで楽曲の再生を開始するとともに、第１段階の演出としてメイン液晶表示器３５ＴＭ２００にキャラクタＡ、音符３５ＴＭ７００、及び「ミュージックリーチＳＴＡＲＴ！！」の文字を表示させる。ミュージックリーチ演出の開始に伴い、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは、楽曲が出力される。

【１５７５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲再生を開始したタイミングで計数表示演出を開始し、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００において計数表示演出の初期値として「１」を表示する。そ

して、楽曲再生中は１秒経過する毎にサブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示されている数値を１ずつ増加させる。ここで、ミュージックリーチ演出が開始されたタイミングでは、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００の前方（遊技者側に）第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０が位置しているため、遊技者は、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示されている楽曲再生時間を視認し難い状態となっている。

【１５７６】

ミュージックリーチ演出が第１段階の期間（楽曲再生時間が１～１５秒の期間）では、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００の前方（遊技者側に）第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０が位置している状態が継続しているため、遊技者は、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示されている楽曲再生時間を視認し難い状態のままである。但し、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０の後方に配置されているサブ液晶表示器３５ＴＭ３００の視認性は低下した状態であるが、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０が透明性を有することにより、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示されている楽曲再生時間を視認すること自体は可能となっている。図１３－１５（３）に示す例では、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示されている数値が「8」であることを視認可能であるため、遊技者は、楽曲再生時間（図１３－１４に示すＴ３のタイミングからの経過時間）が８秒であることを把握することが可能である。

【１５７７】

次いで、楽曲再生時間が１６秒に達したタイミング（図１３－１４に示すＴ４Ａのタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１３－１５（４）に示すように、ミュージックリーチ演出の第２段階に移行する。第２段階では、楽曲の再生を継続する（楽曲の１６秒以降の部分の再生を行う）とともに、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００にキャラクタＡ及びキャラクタＢ、並びに、音符３５ＴＭ７００及び音符３５ＴＭ７１０を表示させる。すなわち、第１段階から第２段階への移行に伴い、同じ楽曲の続きを再生しつつ、表示させるキャラクタの種別及び音符の種別を増加させる。

【１５７８】

また、ミュージックリーチ演出が第２段階に達したことに伴い、演出制御用ＣＰＵ１２０は、原点位置にある第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０の両方の装飾体を、同時に演出位置まで移動させる（図１３－１４に示すＴ４Ａ～Ｔ４Ｂ）。即ち、「ＦＥＶ」の文字部分と「ＥＲ！」の文字部分を分離させることなく、一体として、原点位置から演出位置まで変位させる。その結果、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００の視認性が向上し、計数表示演出の視認性は向上した状態となっている。一方、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０の両方がメイン液晶表示器３５ＴＭ２００と正面視で前後に重なる演出位置に変位したことにより、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００における画面下部の視認性は低下した状態となっている。

【１５７９】

ミュージックリーチ演出が第２段階の期間（楽曲再生時間が１６～３０秒の期間）では、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００の前方に第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０が存在せず、計数表示演出の視認性が第１段階のときよりも向上している状態となる。そのため、遊技者は計数表示演出の数値（楽曲再生時間）を視認し易くなっており、楽曲再生時間をより明確に把握することができる。図１３－１５（４）に示す例では、楽曲再生時間が１６秒に達したことに応じてサブ液晶表示器３５ＴＭ３００に「１６」と表示されている。計数表示演出の数値は、ミュージック演出の第２段階（１６～３０秒）の進行に応じて更新される。

【１５８０】

次いで、楽曲再生時間が３１秒に達したタイミング（図１３－１４に示すＴ５のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１３－１５（５）に示すように、ミュージックリーチ演出の第３段階に移行する。第３段階では、楽曲の再生を継続する（楽曲の３１秒以降の部分の再生を行う）とともに、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００にキャラクタＡ、キ

ャラクタＢ、及びキャラクタＣ、並びに、音符３５ＴＭ７００、音符３５ＴＭ７１０、及び音符３５ＴＭ７２０を表示させる。すなわち、第２段階から第３段階への移行に伴い、同じ楽曲の続きを再生しつつ、表示させるキャラクタの種別及び音符の種別を増加させる。

【１５８１】

ミュージックリーチ演出が第３段階の期間（楽曲再生時間が３１～６０秒の期間）では、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００の前方に第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０が存在せず、計数表示演出の視認性が第１段階のときよりも向上している状態となる。そのため、遊技者は計数表示演出の数値（楽曲再生時間）を視認し易くなっており、楽曲再生時間をより明確に把握することができる。図１３－１５（５）に示す例では、楽曲再生時間が３１秒に達したことに応じてサブ液晶表示器３５ＴＭ３００に「３１」と表示されている。計数表示演出の数値は、ミュージック演出の第３段階（３１～６０秒）の進行に応じて更新される。

【１５８２】

次いで、楽曲再生時間が６０秒に達したタイミング（図１３－１４に示すＴ６のタイミング）で、楽曲が終りまで再生されて、楽曲の再生完了に伴い飾り図柄が確定停止される。図１３－１５（６）に示す例では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄表示エリア５Ｌ、図柄表示エリア５Ｃ、及び、図柄表示エリア５Ｒに表示結果が大当りとなる飾り図柄の組合せ（本例では、「７７７」）を停止表示させている。また、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００の上部に「大当り！！」の文字を表示させることにより大当りの発生を報知している。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００において、計数表示演出の最終値（ミュージックリーチ演出における楽曲の最終的な再生時間）として「６０」を表示している。

【１５８３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、ミュージックリーチ演出及び計数表示演出の終了に伴い、演出位置にある第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０の両方の装飾体を、同時に原点位置まで移動させる（図１３－１８に示すＴ７Ａ～Ｔ７Ｂ）。これにより、計数表示演出の最終値（本例では「６０」）がサブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示されているままの状態で、その最終値の視認性が第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０によって低下することになる。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示されていた最終値（本例では「６０」）を消去する。

【１５８４】

以上に示したように、演出制御用ＣＰＵ１２０が、ミュージックリーチ演出の第１段階（１秒から１５秒）を実行している期間は、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０が、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００と正面視で前後に重なる原点位置にあるため、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示されている計数表示演出（数値が１～１５の期間）の視認性は低下している。一方で、演出制御用ＣＰＵ１２０が、ミュージックリーチ演出の第２段階（１６秒から３０秒）及び第３段階（３１秒から６０秒）を実行している期間は、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０は、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００と正面視で前後に重ならない演出位置にあり、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示されている計数表示演出（数値が１６～６０の期間）の視認性は向上している。

【１５８５】

このように、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０の変位に伴い、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００の視認性を向上又は低下させることによって、計数表示演出の視認性を切り替えることが可能となっている。その結果、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００において実行される計数表示演出に関して、楽曲再生時間に応じた一定の加算動作を行いつつ、その視認性のみを容易に変化させることが可能となっている。

【１５８６】

ミュージックリーチ演出が第１段階から第２段階に移行する際には、第１ロゴパネル３５

ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０が演出位置に移動して、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００における計数表示演出の視認性を向上させるので、ミュージックリーチ演出が第１段階から第２段階に移行したこと、即ち、より大当り期待度の高い期間に突入したことが強調され、興趣を向上させることができる。

【１５８７】

一方で、仮に、ミュージックリーチ演出が第１段階のときに第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０が演出位置にあり、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００における計数表示演出の視認性が向上した状態であるとすると、まだ大当り期待度が低い段階であるにもかかわらず計数表示演出の数値（１～１５）が遊技者に明確に認識されてしまうことになる。その結果、却ってミュージックリーチ演出や計数表示演出の興趣を低下させてしまうことにもなる。そこで本実施形態では、ミュージックリーチ演出が第１段階で終了するか否かにかかわらず、ミュージックリーチ演出の第１段階が実行されている期間は、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０が原点位置にあるようにすることで、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００における計数表示演出の視認性を低下させて、興趣の低下を抑えるようにしている。

【１５８８】

なお、本実施形態では、ミュージックリーチ演出を実行するときには、１００％の割合で計数表示演出を実行するものとしたが、このような形態に限らず、ミュージックリーチ演出において最終的に実行される段階数に応じて、計数表示演出の実行割合を異ならせてもよい。例えば、ミュージックリーチ演出が第１段階で終了する場合には、１００％の割合で計数表示演出を実行せず、ミュージックリーチ演出が第２段階又は第３段階まで実行される場合には、１００％の割合で計数表示演出を実行するようにしてもよい。ここで、ミュージックリーチ演出が第２段階又は第３段階まで実行される場合には、ミュージックリーチが第２段階に移行したタイミングで計数表示演出を開始する（即ち、初期値「１６」からの加算更新動作を行う）ものとする。このような構成とすることにより、ミュージックリーチ演出の第２段階又は第３段階が実行されている期間は、計数表示演出が実行されることにより、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示されている楽曲再生時間（１６～）を視認することが可能となるが、ミュージックリーチ演出の第１段階が実行されている期間は、計数表示演出が実行されないことにより、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に楽曲再生時間が表示されないため、興趣の低下を抑えることができる。

【１５８９】

また、後述する図１３－１７（Ｇ）に示すように　ミュージックリーチ演出が第２段階まで実行される場合には、これに対応した計数表示演出が第１段階（初期値「１」）から開始される場合と、第２段階（初期値「１６」）から開始される場合とがあるようにしても良い。また、ミュージックリーチ演出が第３段階まで実行される場合には、これに対応した計数表示演出が第１段階（初期値「１」）から開始される場合と、第２段階（初期値「１６」）から開始される場合と、第３段階（初期値「３１」）から開始される場合と、があるようにしても良い。このような構成とすることにより、計数表示演出が開始されるタイミングを多様化して、興趣を向上させることができる。

【１５９０】

なお、前述したように、スーパーリーチの変動パターンとして、擬似連演出を伴わないスーパーリーチと、１回の擬似連演出を伴うスーパーリーチと、２回の擬似連演出を伴うスーパーリーチと、を設けるようにしても良い。そして、この場合の大当り期待度が、スーパーリーチ（擬似連無し）＜スーパーリーチ（擬似連１回）＜スーパーリーチ（擬似連２回）、の関係になるようにすると良い。このような演出構成とした場合において、擬似連演出が実行される場合（擬似連１回又は擬似連２回のスーパーリーチが選択された場合）には、擬似連演出が実行されない場合（擬似連無しのスーパーリーチが選択された場合）よりも、ミュージックリーチ演出及び計数表示演出が第２段階又は第３段階まで実行される割合が高くなるようにすると良い。

【１５９１】

また、擬似連演出が複数回実行される場合（擬似連２回のスーパーリーチが選択された場合）には、擬似連演出が１回のみ実行される場合（擬似連１回のスーパーリーチが選択された場合）よりも、ミュージックリーチ演出及び計数表示演出が第２段階又は第３段階まで実行される割合が高くなるようにしても良い。このような演出構成とすることにより、擬似連演出が実行されるか否か、及び、擬似連演出が複数回実行されるか否かに関して、遊技者に関心を持たせて、興趣を向上させることができる。

【１５９２】

（変動開始時演出決定処理に関する他の例）

図１３－１６は、変動開始時演出決定処理に関する他の例を示すフローチャートである。この変動開始時演出決定処理では、図１３－１２に示した処理とは異なり、ミュージックリーチ演出を実行する場合に、決定したミュージックリーチ演出の最終段階数に応じて、計数表示演出を開始させるタイミングを異ならせることが可能となっている。

【１５９３】

具体的には、図１３－１２に示した処理においては、ミュージックリーチ演出が実行される場合には、必ずミュージックリーチ演出の第１段階から計数表示演出を実行させる（計数表示演出の初期値は必ず「１」である）ようにしていたが、図１３－１６に示す処理においては、ミュージックリーチ演出が実行される場合に、計数表示演出が第２段階から開始される場合（サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示される初期値が「１６」である場合）があり、計数表示演出が第３段階から開始される場合（サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示される初期値が「３１」である場合）がある（図１３－１７（Ｇ）を参照）。

【１５９４】

また、カットイン予告演出及びタイマー演出の実行割合に関しては、計数表示演出が実行される場合には、計数表示演出が実行されない場合よりも高くなるように設定されている（図１３－１７（Ｈ）を参照）。従って、タイマー演出におけるカットイン予告演出開始までのカウントダウン動作と、計数表示演出における楽曲再生時間の更新動作とが同時に並行して実行される割合が高くなっている。

【１５９５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、図７に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）において、この変動開始時演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別図柄の変動表示が開始されることに伴う１セットのコマンドを受信すると、当該特別図柄の変動表示に対応した飾り図柄の変動表示を表示結果指定コマンド及び変動パターン指定コマンドに基づいて実行するための演出制御パターン（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）を設定するとともに、指定された変動パターンに基づく飾り図柄の変動表示中に実行させる演出を、図１３－１６に示す変動開始時演出決定処理により決定する。

【１５９６】

まず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ミュージックリーチ演出の実行有無及び最終段階を、ミュージックリーチ演出の最終段階決定テーブル（図１３－１３（Ｃ）及び（Ｄ）を参照）に基づいて決定する（ステップＳ３５ＴＭ３０１０）。

【１５９７】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ミュージックリーチ演出を実行することに決定した場合には（ステップＳ３５ＴＭ３０２０でＹＥＳ）、計数表示演出の実行有無を、計数表示演出の実行開始段階決定テーブル（図１３－１７（Ｇ）を参照）に基づいて決定する（ステップＳ３５ＴＭ２０３０）。一方、ミュージックリーチ演出を実行しないことに決定した場合には（ステップＳ３５ＴＭ３０２０でＮＯ）、計数表示演出を実行しないことに決定する（ステップＳ３５ＴＭ３０４０）。

【１５９８】

図１３－１７（Ｇ）は、計数表示演出の実行開始段階決定テーブルの具体例を示す説明図であり、決定されたミュージックリーチ演出の最終段階の各々に対して、計数表示演出の実行開始段階を決定するための判定値が割り振られている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、

ミュージックリーチ演出の最終段階が第１段階である場合には、１％の割合でミュージックリーチ演出の第１段階から計数表示演出を実行することに決定し（サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に初期値として「１」を表示させることに決定し）、９９％の割合で計数表示演出を実行しないことに決定する。

【１５９９】

また、ミュージックリーチ演出の最終段階が第２段階である場合には、３％の割合でミュージックリーチ演出の第１段階から計数表示演出を実行することに決定し（サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に初期値として「１」を表示させることに決定し）、２５％の割合でミュージックリーチ演出の第２段階から計数表示演出を実行することに決定し（サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に初期値として「１６」を表示させることに決定し）、７２％の割合で計数表示演出を実行しないことに決定する。

【１６００】

また、ミュージックリーチ演出の最終段階が第３段階である場合には、５％の割合でミュージックリーチ演出の第１段階から計数表示演出を実行することに決定し（サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に初期値として「１」を表示させることに決定し）、３０％の割合でミュージックリーチ演出の第２段階から計数表示演出を実行することに決定し（サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に初期値として「１６」を表示させることに決定し）、６０％の割合でミュージックリーチ演出の第３段階から計数表示演出を実行することに決定し（サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に初期値として「３１」を表示させることに決定し）、５％の割合で計数表示演出を実行しないことに決定する。

【１６０１】

この実施の形態において、計数表示演出がミュージックリーチ演出の第１段階から開始されることに決定されると、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に初期値として「１」が表示された後、ミュージックリーチ演出の最終段階に応じた最終値（第１段階であれば「１５」、第２段階であれば「３０」、第３段階であれば「６０」）まで楽曲再生時間に応じた加算動作が継続されることになる。また、計数表示演出がミュージックリーチ演出の第２段階から開始されることに決定されると、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に初期値として「１６」が表示された後、ミュージックリーチ演出の最終段階に応じた最終値（第２段階であれば「３０」、第３段階であれば「６０」）まで楽曲再生時間に応じた加算動作が継続されることになる。また、計数表示演出がミュージックリーチ演出の第３段階から開始されることに決定されると、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に初期値として「３１」が表示された後、ミュージックリーチ演出の最終段階に応じた最終値（第３段階の「６０」）まで楽曲再生時間に応じた加算動作が継続されることになる。

【１６０２】

ここで、図１３－１７（Ｇ）に示すように、ミュージックリーチ演出の最終段階が第２段階である場合、７２％の割合で計数表示演出を実行せず、（ｉ）３％の割合でミュージックリーチ演出の第１段階から計数表示演出を実行し、（ｉｉ）２５％の割合でミュージックリーチ演出の第２段階から計数表示演出を実行する。即ち、ミュージックリーチ演出の第１段階で計数表示演出が実行されている割合は（ｉ）の３％であるのに対して、ミュージックリーチ演出の第２段階で計数表示演出が実行されている割合は（ｉ）＋（ｉｉ）の２８％である。また、ミュージックリーチ演出の最終段階が第３段階である場合、５％の割合で計数表示演出を実行せず、（ｉｉｉ）５％の割合でミュージックリーチ演出の第１段階から計数表示演出を実行し、（ｉＶ）３０％の割合でミュージックリーチ演出の第２段階から計数表示演出を実行し、（Ｖ）６０％の割合でミュージックリーチ演出の第３段階から計数表示演出を実行する。即ち、ミュージックリーチ演出の第１段階で計数表示演出が実行されている割合は（ｉｉｉ）の５％であるのに対して、ミュージックリーチ演出の第２段階で計数表示演出が実行されている割合は（ｉｉｉ）＋（ｉＶ）の３５％であり、ミュージックリーチ演出の第３段階で計数表示演出が実行されている割合は（ｉｉｉ）＋（ｉＶ）＋（Ｖ）の９５％である。

【１６０３】

図１３－１７（Ｇ）に示す割合によれば、ミュージックリーチ演出が第１段階のときに計数表示演出を実行する割合が最も低くなっており、ミュージックリーチ演出が第２段階のときに計数表示演出を実行する割合が次に低くなっており、ミュージックリーチ演出が第３段階のときに計数表示演出を実行する割合が最も高くなっている。

【１６０４】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、カットイン予告演出の実行有無を、カットイン予告演出の実行割合決定テーブル（図１３－１７（Ｈ）参照）に基づいて決定する（ステップＳ３５ＴＭ３０５０）。

【１６０５】

図１３－１７（Ｈ）は、カットイン予告演出の実行割合を示すテーブルであり、計数表示演出の実行有無に対応してカットイン予告演出の実行有無を決定するための判定値が割り振られている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、計数表示演出を実行しない場合には、９５％の割合でカットイン予告演出を実行せず、５％の割合でカットイン予告演出を実行することに決定する。また、計数表示演出を実行する場合には、４０％の割合でカットイン予告演出を実行せず、６０％の割合でカットイン予告演出を実行することに決定する。

【１６０６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、カットイン予告演出を実行することに決定した場合には（ステップＳ３５ＴＭ３０６０でＹＥＳ）、カットイン予告演出の演出態様を、カットイン予告演出の演出態様決定テーブル（図１３－１３（Ｆ）参照）に基づいて決定し（ステップＳ３５ＴＭ３０７０）、タイマー演出を実行することに決定し（ステップＳ３５ＴＭ３０８０）、処理を終了する。一方、カットイン予告演出を実行しないことに決定した場合には（ステップＳ３５ＴＭ３０６０でＮＯ）、そのまま処理を終了する。

【１６０７】

この実施の形態では、図１３－１３（Ｃ）及び（Ｄ）に示すように、ミュージックリーチ演出の最終段階と大当り期待度との関係は、「第１段階」＜「第２段階」＜「第３段階」、となるため、遊技者は、楽曲再生時間ができるだけ長くなること、即ち、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示される楽曲再生時間の数値ができるだけ多くなることを期待することになる。また、図１３－１７（Ｇ）に示すように、ミュージックリーチ演出が第１段階である場合よりも、ミュージックリーチ演出が第２段階である場合の方が、計数表示演出が実行される割合が高くなっており、ミュージックリーチ演出が第２段階である場合よりも、ミュージックリーチ演出が第３段階である場合の方が、計数表示演出が実行される割合が高くなっている。従って、遊技者は、計数表示演出が実行されるタイミングにも関心を持つことになる。

【１６０８】

この実施の形態では、カットイン予告演出を実行することに決定した場合、１００％の割合でタイマー演出を実行しているので、タイマー演出の実行割合は、カットイン予告演出の実行割合と合致する。そして、図１３－１７（Ｈ）に示すように、計数表示演出が実行されない場合よりも、計数表示演出が実行される場合の方が、カットイン予告演出が実行される割合が高くなっている。即ち、計数表示演出が実行されるときには、計数表示演出が実行されないときよりも、タイマー演出が実行される割合は高くなっている。このように、計数表示演出が実行されているときに、タイマー演出の実行割合を高くすることによって、計数表示演出とタイマー演出に関連性を持たせて、興趣を向上させることができる。

【１６０９】

（計数表示演出及びタイマー演出の変形例）

次に、計数表示演出及びタイマー演出の変形例に関して、図１３－１８、図１３－１９、及び図１３－２０を用いて説明する。図１３－１８は、ミュージックリーチ演出に対応した計数表示演出を実行するとともに、カットイン予告演出に対応したタイマー演出を実行する場合のタイムチャートであり、図１３－１９及び図１３－２０は、ミュージックリーチ演出に対応した計数表示演出を実行するとともに、カットイン予告演出に対応したタイマー演出を実行する場合に、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００及びサブ液晶表示器３５Ｔ

Ｍ３００に表示される演出画像の一例を示す説明図である。
【１６１０】
以下に示す例では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチの変動パターンであることに基づいて、ミュージックリーチ演出の最終段階を第３段階に決定するとともに、ミュージックリーチ演出の第１段階において計数表示演出を実行せず、ミュージックリーチ演出の第２段階及び第３段階において計数表示演出を実行することに決定し、ミュージックリーチ演出の第３段階の実行中に第１態様のカットイン予告演出及びタイマー演出を実行することに決定したものとする。
【１６１１】
まず、図１３－１９（１）は、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００において左中右の飾り図柄の変動表示（図１３－１８に示すＴ１のタイミングで開始された変動表示）を実行している状態を示している。このとき、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００には、何も表示されていないが、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００に表示されている背景画像と関連した背景画像を表示してもよい。例えば、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００にキャラクタの一部が表示されている場合には、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に当該キャラクタの他部が表示されることにより、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００及びサブ液晶表示器３５ＴＭ３００において当該キャラクタの全体が表示されている。そして、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０は、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００と正面視で前後に重なる原点位置にある。
【１６１２】
このとき、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０の後方に配置されているサブ液晶表示器３５ＴＭ３００の視認性は低下した状態であるが、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０が透明性を有することにより、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００の画面を視認すること自体は可能となっている。但し、この時点では未だ計数表示演出が実行されていないため、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００には数値が表示されていない状態である。
【１６１３】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１３－１９（２）に示すように、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミングにおいて、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００の図柄表示エリア５Ｌ及び図柄表示エリア５Ｒに「７」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態とし、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００の上部に「リーチ！！」の文字を表示させる（図１３－１８のＴ２のタイミング）。
【１６１４】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、リーチ状態が成立したことに応じて、ミュージックリーチ演出を開始する。図１３－１９（３）は、ミュージックリーチ演出の第１段階（図１３－１８のＴ３のタイミングで開始されたミュージックリーチ演出）を実行している状態を示している。演出制御用ＣＰＵ１２０は、ミュージックリーチ演出の開始タイミングで楽曲の再生を開始するとともに、第１段階の演出としてメイン液晶表示器３５ＴＭ２００にキャラクタＡ、音符３５ＴＭ７００、及び「ミュージックリーチＳＴＡＲＴ！！」の文字を表示させる。ミュージックリーチ演出の開始に伴い、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは、楽曲が出力される。
【１６１５】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、ミュージックリーチ演出の第１段階が実行されている期間（図１３－１８のＴ３～Ｔ４Ａ）では、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００において計数表示演出を実行しないため、この期間はサブ液晶表示器３５ＴＭ３００において楽曲再生時間が表示されておらず、更新動作も行われていない状態である。
【１６１６】
次いで、楽曲再生時間が１６秒に達したタイミング（図１３－１８に示すＴ４Ａのタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１３－１９（４）に示すように、ミュージックリーチ演出の第２段階に移行する。第２段階では、楽曲の再生を継続する（楽曲の１６秒

以降の部分の再生を行う）とともに、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００にキャラクタＡ及びキャラクタＢ、並びに、音符３５ＴＭ７００及び音符３５ＴＭ７１０を表示させる。すなわち、第１段階から第２段階への移行に伴い、同じ楽曲の続きを再生しつつ、表示させるキャラクタの種別及び音符の種別を増加させる。

【１６１７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、ミュージックリーチ演出が第２段階となったタイミング（楽曲の１６秒移行の部分の再生が行われたタイミング）で計数表示演出を開始し、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００において計数表示演出の初期値として「１６」を表示する。そして、楽曲再生中は１秒経過する毎にサブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示されている数値を１ずつ増加させる。ここで、後述するように、ミュージックリーチ演出の第２段階が開始されたタイミングでは、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００の前方（遊技者側に）に第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０が位置していないため、遊技者は、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示されている楽曲再生時間を視認し易い状態となっている。

【１６１８】

また、ミュージックリーチ演出が第２段階に達したことに伴い、演出制御用ＣＰＵ１２０は、原点位置にある第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０の両方の装飾体を、同時に演出位置まで移動させる（図１３－１８に示すＴ４Ａ～Ｔ４Ｂ）。即ち、「ＦＥＶ」の文字部分と「ＥＲ！」の文字部分を分離させることなく、一体として、原点位置から演出位置まで変位させる。その結果、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００の視認性が向上し、計数表示演出の視認性は向上した状態となっている。一方、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０の両方がメイン液晶表示器３５ＴＭ２００と正面視で前後に重なる演出位置に変位したことにより、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００における画面下部の視認性は低下した状態となっている。

【１６１９】

次いで、楽曲再生時間が３１秒に達したタイミング（図１３－１８に示すＴ５のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１３－１９（５）に示すように、ミュージックリーチ演出の第３段階に移行する。第３段階では、楽曲の再生を継続する（楽曲の３１秒以降の部分の再生を行う）とともに、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００にキャラクタＡ、キャラクタＢ、及びキャラクタＣ、並びに、音符３５ＴＭ７００、音符３５ＴＭ７１０、及び音符３５ＴＭ７２０を表示させる。すなわち、第２段階から第３段階への移行に伴い、同じ楽曲の続きを再生しつつ、表示させるキャラクタの種別及び音符の種別を増加させる。

【１６２０】

ミュージックリーチ演出が第３段階の期間（楽曲再生時間が３１～６０秒の期間）では、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００の前方に第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０が存在せず、計数表示演出の視認性が第１段階のときよりも向上している状態となる。そのため、遊技者は計数表示演出の数値（楽曲再生時間）を視認し易くなっており、楽曲再生時間をより明確に把握することができる。図１３－１９（５）に示す例では、楽曲再生時間が３１秒に達したことに応じてサブ液晶表示器３５ＴＭ３００に「３１」と表示されている。計数表示演出の数値は、ミュージック演出の第３段階（３１～６０秒）の進行に応じて更新される。

【１６２１】

次いで、楽曲再生時間が４２秒に達したタイミング（図１３－１８に示すＴ６のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１３－１９（６）に示すように、カットイン予告演出を実行するまでの残り時間（秒数）が３秒となったことに基づいて、タイマー演出を実行し、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００の左下部領域にタイマー画像３５ＴＭ６２０（本例では、初期値である「３」の数値画像）を表示させる。このとき、計数表示演出の数値として、楽曲再生時間が４２秒に達したことに応じてサブ液晶表示器３５ＴＭ３００に「４２」と表示されている。

【１６２２】

次いで、楽曲再生時間が４３秒に達したタイミング（図１３－１８に示すＴ７のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１３－２０（７）に示すように、カットイン予告演出が実行されるまでの残り時間（秒数）が２秒であることに基づいて、タイマー演出を継続し、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００の左下部領域に更新したタイマー画像３５ＴＭ６２０（本例では、「２」の数値画像）を表示させる。このとき、計数表示演出の数値として、楽曲再生時間が４３秒に達したことに応じてサブ液晶表示器３５ＴＭ３００に「４３」と表示されている。

【１６２３】

次いで、楽曲再生時間が４４秒に達したタイミング（図１３－１８に示すＴ８のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１３－２０（８）に示すように、カットイン予告演出が実行されるまでの残り時間（秒数）が１秒であることに基づいて、タイマー演出を継続し、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００の左下部領域に更新したタイマー画像３５ＴＭ６２０（本例では、「１」の数値画像）を表示させる。このとき、計数表示演出の数値として、楽曲再生時間が４４秒に達したことに応じてサブ液晶表示器３５ＴＭ３００に「４４」と表示されている。

【１６２４】

次いで、楽曲再生時間が４５秒に達したタイミング（図１３－１８に示すＴ９のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１３－２０（９）に示すように、カットイン予告演出が実行されるまでの残り時間（秒数）が０秒であることに基づいて、タイマー演出を継続し、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００の左下部領域に更新したタイマー画像３５ＴＭ６２０（本例では、最終値である「０」の数値画像）を表示させる。このとき、計数表示演出の数値として、楽曲再生時間が４５秒に達したことに応じてサブ液晶表示器３５ＴＭ３００に「４５」と表示されている。

【１６２５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、カットイン予告演出の実行タイミング（メイン液晶表示器３５ＴＭ２００の左下部領域におけるタイマー画像の数値が「１」から「０」に更新されるタイミング）に合わせて、カットイン予告演出を実行し、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００の上部にミュージックリーチ演出の演出画像よりも優先度の高い表示態様のカットイン画像３５ＴＭ８００（本例では、第１態様のカットイン画像「ＣＨＡＮＣＥ」）を表示させる。

【１６２６】

次いで、楽曲再生時間が４６秒に達したタイミング（図１３－１８に示すＴ１０のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、カットイン予告演出が実行されたことに応じてタイマー演出を終了させ、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００の左下部領域に表示されていたタイマー画像３５ＴＭ６２０（本例では、最終値である「０」の数値画像）の表示を終了させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、カットイン予告演出を継続して実行しており、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００の上部にミュージックリーチ演出の演出画像よりも優先度の高い表示態様のカットイン画像３５ＴＭ８００（本例では、第１態様のカットイン画像「ＣＨＡＮＣＥ」）を継続して表示させている。計数表示演出の数値として、楽曲再生時間が４６秒に達したことに応じてサブ液晶表示器３５ＴＭ３００に「４６」と表示されている。

【１６２７】

次いで、楽曲再生時間が４７秒に達したタイミング（図１３－１８に示すＴ１１のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１３－２０（１０）に示すように、カットイン予告演出を継続して実行しており、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００の上部にミュージックリーチ演出の演出画像よりも優先度の高い表示態様のカットイン画像３５ＴＭ８００（本例では、第１態様のカットイン画像「ＣＨＡＮＣＥ」）を継続して表示させている。このとき、計数表示演出の数値として、楽曲再生時間が４７秒に達したことに応じてサブ液晶表示器３５ＴＭ３００に「４７」と表示されている。

【１６２８】

次いで、楽曲再生時間が４８秒に達したタイミング（図１３－１８に示すＴ１２のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１３－２０（１１）に示すように、カットイン予告演出を終了させ、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００の上部にミュージックリーチ演出の演出画像よりも優先度の高い表示態様で表示されていたカットイン画像３５ＴＭ８００（本例では、第１態様のカットイン画像「ＣＨＡＮＣＥ」）の表示を終了させる。これにより、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００に表示されていたキャラクタＡ、キャラクタＢ、及びキャラクタＣ、並びに、音符３５ＴＭ７００、音符３５ＴＭ７１０、及び音符３５ＴＭ７２０を再度視認可能となる。このとき、計数表示演出の数値として、楽曲再生時間が４８秒に達したことに応じてサブ液晶表示器３５ＴＭ３００に「４８」と表示されている。

【１６２９】

次いで、楽曲再生時間が６０秒に達したタイミング（図１３－１８に示すＴ１３のタイミング）で、楽曲が終りまで再生されて、楽曲の再生完了に伴い飾り図柄が確定停止される。図１３－２０（１２）に示す例では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄表示エリア５Ｌ、図柄表示エリア５Ｃ、及び、図柄表示エリア５Ｒに表示結果が大当りとなる飾り図柄の組合せ（本例では、「７７７」）を停止表示させている。また、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００の上部に「大当り！！」の文字を表示させることにより大当りの発生を報知している。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００において、計数表示演出の最終値（ミュージックリーチ演出における楽曲の最終的な再生時間）として「６０」を表示している。

【１６３０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、ミュージックリーチ演出及び計数表示演出の終了に伴い、演出位置にある第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０の両方の装飾体を、同時に原点位置まで移動させる（図１３－１８に示すＴ１４Ａ～Ｔ１４Ｂ）。これにより、計数表示演出の最終値（本例では「６０」）がサブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示されているままの状態で、その最終値の視認性が第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０によって低下することになる。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示されていた最終値（本例では「６０」）を消去する。

【１６３１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、ミュージックリーチ演出の第１段階を実行している期間は、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０を原点位置に変位させ、ミュージックリーチ演出の第２段階を実行している期間は、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０を演出位置に変位させる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ミュージックリーチ演出の第１段階を実行している期間は、計数表示演出の実行割合を低くする一方で、ミュージックリーチ演出の第２段階を実行している期間は、ミュージックリーチ演出の第１段階を実行している期間よりも計数表示演出の実行割合を高くする。

【１６３２】

従って、ミュージックリーチ演出の第２段階を実行している期間は、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００の視認性が向上しており、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００において計数表示演出の演出情報が表示される割合も向上している。そのため、ミュージックリーチ演出が第２段階まで移行していることが強調され、興趣を向上できる。一方で、ミュージックリーチ演出が第１段階で終了するか否かにかかわらず、ミュージックリーチ演出の第１段階を実行している期間は、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００の視認性が低下しており、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００において計数表示演出の演出情報が表示される割合も低下している。そのため、計数表示演出が実行されているものの大当り期待度の低い第１段階（１秒～１５秒）であることは強調されず、興趣の低下を防ぐことができる。

【１６３３】

（１）上記の実施形態では、実行中の変動表示の表示結果に関連した演出として、計数表示演出及びタイマー演出が実行される例を示したが、このような形態に限らず、実行され

ていない変動表示の表示結果に関連した先読み予告演出として、計数表示演出又はタイマー演出が実行されるようにしても良い。具体的には、始動入賞時の判定結果に基づいて、当該始動入賞に基づく変動表示（ターゲット変動）が実行されるまでの複数回の変動表示にわたり、通常の背景画像とは異なる特殊な背景画像を表示するゾーン演出を実行可能としても良い。そして、このゾーン演出の実行期間（特殊な背景画像での変動回数）を、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００において加算更新する計数表示演出を実行するようにしても良い。また、始動入賞時の判定結果に基づいて、当該始動入賞に基づく変動表示（ターゲット変動）が実行されるまでの残り時間を、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００において減算更新するタイマー演出を実行するようにしても良い。これらの例のように、計数表示演出やタイマー演出を、複数変動にわたって実行するようにしても良い。

【１６３４】

（２）上記の実施形態では、タイマー演出の初期秒数が必ず「３」である（カットイン画像３５ＴＭ８００が表示される３秒前からタイマー演出が開始される）例を示したが、このような形態に限らず、複数の初期秒数をカットイン予告演出の演出態様又は表示結果に応じて異なる割合で選択可能としても良い。例えば、カットイン予告演出の演出態様が第１態様である場合にはタイマー演出で「３」が初期値となる割合が８０％であり「５」が初期値となる割合が２０％であるが、カットイン予告演出の演出態様が第２態様である場合にはタイマー演出で「３」が初期値となる割合が２０％であり「５」が初期値となる割合が８０％であるようにしても良い。また、表示結果がはずれの場合にはタイマー演出で「３」が初期値となる割合が８０％であり「５」が初期値となる割合が２０％であるが、表示結果が大当りの場合にはタイマー演出で「３」が初期値となる割合が２０％であり「５」が初期値となる割合が８０％であるようにしても良い。

【１６３５】

（３）上記の実施形態では、計数表示演出が実行された場合には必ずミュージックリーチ演出が実行される例を示したが、これに限らず、計数表示演出が実行された場合であってもミュージックリーチ演出が実行されない場合があるようにしても良い。また、上記の実施形態では、カットイン予告演出が実行される場合には必ずタイマー演出が実行される例を示したが、これに限らず、カットイン予告演出が実行される場合であってもタイマー演出が実行されない場合があるようにしても良い。また、上記の実施形態では、タイマー演出が実行される場合には必ずカットイン予告演出が実行される例を示したが、これに限らず、タイマー演出が実行される場合であってもカットイン予告演出が実行されない場合があるようにしても良い。

【１６３６】

（４）上記の実施形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０が、計数表示演出の数値を、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００において７セグメント表示器を模した画像により表示させる例を示したが、このような形態に限らず、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００に代えて実際の７セグメント表示器を設けておき、その７セグメント表示器の発光制御を行うことにより、計数表示演出の数値を表示（発光）するようにしても良い。

【１６３７】

（５）上記の実施形態では、計数表示演出がサブ液晶表示器３５ＴＭ３００で実行される一方、タイマー演出はメイン液晶表示器３５ＴＭ２００で実行される例を示したが、これとは逆に、計数表示演出がメイン液晶表示器３５ＴＭ２００で実行される一方、タイマー演出はサブ液晶表示器３５ＴＭ３００で実行されるようにしても良い。また、計数表示演出及びタイマー演出の両方がメイン液晶表示器３５ＴＭ２００で実行されるようにしても良く、計数表示演出及びタイマー演出の両方がサブ液晶表示器３５ＴＭ３００で実行されるようにしても良い。

【１６３８】

（６）なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００において、時短状態に制御可能な残り変動回数（時短回数）や、確変状態に制御可能な残り変動回数（ＳＴ（スペシャルタイム）回数）、大当り遊技状態におけるラウンド数等を表示可能である

。これら遊技状態に関する情報（数値）をサブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示している期間は、これら遊技状態に関する情報（数値）をサブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示していない期間よりも、計数表示演出が実行される割合が低くなるようにしても良い。このような構成によれば、サブ液晶表示器３５ＴＭ３００において、計数表示演出の数値と、遊技状態に関する情報（数値）とが同時に表示されることを制限して、遊技者にとってより重要な後者を優先して報知することができる。

【１６３９】

（７）上記の実施形態では、タイマー演出において、カットイン予告演出が実行されるまでの残り時間を減算更新する例を示したが、他の演出が実行されるまでの残り時間を減算更新するようにしても良く、例えば、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０等の可動役物が動作するまでの残り時間を減算更新するようにしても良い。また、上記の実施形態では、計数表示演出において、演出の実行状況に関連した数値である楽曲の再生時間を加算更新する例を示したが、これに限らず、例えば、第１ロゴパネル３５ＴＭ４１０及び第２ロゴパネル３５ＴＭ４２０等の可動役物が演出位置に移動してからの経過時間を加算更新するようにしても良い。

【１６４０】

（８）上記の実施形態では、大当り遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出の実行に対応した演出として、表示している数値を段階的に減少させるカウントダウン動作を行うタイマー演出を例示したが、これに限らず、示唆演出の実行に対応した演出として、表示体（画面上に表示されているオブジェクト）の表示態様を更新させる更新動作を行う更新演出を実行するようにしても良い。具体的には、表示体の表示領域を段階的に拡大させる（若しくは表示体の数を段階的に増加させる）加算動作、又は、表示体の表示領域を段階的に縮小させる（若しくは表示体の数を段階的に減少させる）減算動作を行う更新演出を実行するようにしても良い。

【１６４１】

一例として、メイン液晶表示器３５ＴＭ２００又はサブ液晶表示器３５ＴＭ３００に表示させるメーターの表示領域を段階的に拡大させる加算動作を行う更新演出を実行するようにしても良く、メーターの表示領域が最大となる態様を１００％とした場合に、メーターの表示領域を０％（初期値）から１０％、２０％、…、というように徐々に増加更新させてゆき、１００％に達した場合には示唆演出が実行され、１００％に達することなく（例えば８０％）で更新が止まった場合には示唆演出が実行されない（示唆演出の実行割合が低い）ようにしても良い。

【１６４２】

（９）また、複数種類の示唆演出を設けた場合には、各種類の示唆演出に対応した更新演出を実行するようにしても良い。例えば、第１示唆演出としてリーチ状態成立直後のタイミングで実行可能な第１カットイン予告演出を設け、第２示唆演出として飾り図柄が確定停止する直前のタイミングで実行可能な第２カットイン予告演出を設けた場合に、第１カットイン予告演出が実行される可能性（期待度）を示す数値又はメーターを更新する動作を行う第１更新演出を実行し、第２カットイン予告演出が実行される可能性（期待度）を示す数値又はメーターを更新する動作を行う第２更新演出を実行するようにしても良い。

【１６４３】

この場合に、第１更新演出と第２更新演出とを同時に並行して実行可能としても良い。例えば、リーチ状態成立直後のタイミングで第１更新演出により示される可能性（期待度）が１００％に達し（一方、この時点では第２更新演出により示される可能性（期待度）は未だ２０％であり）、これに対応して第１カットイン予告演出が実行され、第１カットイン予告演出の実行に応じて第１更新演出が終了し（表示されていた数値又はメーターが消去され）、その後に、飾り図柄が確定停止する直前のタイミングで第２更新演出により示される可能性（期待度）が１００％に達し、これに対応して第２カットイン予告演出が実行され、第２カットイン予告演出の実行に応じて第２更新演出が終了する（表示されていた数値又はメーターが消去される）ようにしても良い。

【１６４４】
（１０）上記の実施形態において、示唆演出の実行状況に関連した計数表示演出に関する数値（秒数）又は表示体（メーター）の表示色、あるいは、示唆演出の実行に対応した更新演出に関する数値（秒数）又は表示体（メーター）の表示色を、表示結果に応じて異なる割合で決定するようにしても良い。例えば、表示結果が大当りとなる場合には表示結果がはずれとなる場合よりも高い割合で表示色が赤に決定され、表示結果がはずれとなる場合には表示結果が大当りとなる場合よりも高い割合で表示色が青に決定されるようにしても良い。また、表示結果が大当りとなる場合には表示結果がはずれとなる場合よりも高い割合で、表示させる表示体が複数に決定され（実行させる計数表示演出や更新演出の種類が複数種類に決定され）、表示結果がはずれとなる場合には表示結果が大当りとなる場合よりも高い割合で、表示させる表示体が１つに決定される（実行させる計数表示演出や更新演出の種類が１種類に決定される）ようにしても良い。
【１６４５】
（１１）上記の実施形態では、ミュージックリーチ演出の実行状況に関連した演出として、楽曲の再生時間（再生秒数）を表示する例を示したが、このような形態に限らず、楽曲全体の再生期間（楽曲の最初から最後までの期間）に対しての現時点までの再生期間（楽曲の開始から現時点までの期間）の割合を表示するようにしても良い。例えば、楽曲全体の再生期間が６０秒である場合には、楽曲の再生時間が６秒経過する毎に、１０％、２０％、…、というように徐々に再生割合を更新するようにして、楽曲が最後まで再生されたタイミング（楽曲の再生開始から６０秒経過したタイミング）で再生割合が１００％に達するようにしても良い。なお、楽曲の再生時間（再生秒数）又は再生割合を、数値以外の表示体（例えば上述したメーター）により表示するようにしても良い。
【１６４６】
（１２）上記の実施形態では、図１３－１７（Ｇ）に示すように、決定されたミュージックリーチ演出の最終段階が終了するまで計数表示演出を継続させる例を示したが、このような形態に限らず、決定されたミュージックリーチ演出の最終段階が終了するよりも前に計数表示演出を終了させる場合があるようにしても良い。例えば、決定されたミュージックリーチ演出の最終段階が第２段階であって、計数表示演出を第１段階（初期値１）から開始させる場合に、計数表示演出を第１段階のみで終了させる（最終値１５で終了させる）場合があるようにしても良い。また、決定されたミュージックリーチ演出の最終段階が第３段階であって、計数表示演出を第１段階（初期値１）から開始させる場合に、計数表示演出を第１段階のみで終了させる（最終値１５で終了させる）場合があるようにしても良く、計数表示演出を第２段階で終了させる（最終値３０で終了させる）場合があるようにしても良い。また、予め決定されたミュージックリーチ演出の最終段階が第３段階であって、計数表示演出を第２段階（初期値１６）から開始させる場合に、計数表示演出を第２段階のみで終了させる（最終値３０で終了させる）場合があるようにしても良い。このような形態とした場合であっても、計数表示演出の実行割合は、ミュージックリーチ演出が第３段階であるときに最も高く、第２段階であるときに２番目に高く、第１段階であるときに最も低くなるようにする。
【１６４７】
（スロットマシンの例）
上記の実施形態では、大当り遊技状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能であるとともに、示唆演出の実行状況に関連した計数表示演出と、タイマー演出とを実行可能である遊技機として、パチンコ遊技機１を例示したが、このような演出構成の遊技機は、パチンコ遊技機１に限られず、スロットマシンであっても良い。
【１６４８】
また、前述したように、スロットマシンでも、第１の画像表示装置としてのメイン液晶表示器と、第２の画像表示装置としてのサブ液晶表示器とを備え、また、可動体として、光透過性を有する装飾体である第１ロゴパネル及び第２ロゴパネルを備えていてもよい。
【１６４９】

ここで上記パチンコ遊技機１では、示唆演出としてミュージックリーチ演出とカットイン予告演出とを実行可能であったが、スロットマシンでは、示唆演出としてリールロック演出を実行可能としてもよい。リールロック演出とは、スタートレバーが操作されたときに、通常制御（例えば正回転させる方式）でリールを駆動させず、特殊制御（例えば逆回転させる方式及び／又は振動させる方式）でリールを駆動させる演出である。例えば、リールロック演出は、第１段階～第３段階の３段階の演出で構成されており、リールロック演出の第１段階では、リールを低速で振動させ、リールロック演出の第２段階では、第１段階後にリールを中速で振動させ、リールロック演出の第３段階では、第１段階及び第２段階後にリールを高速で振動させる。

【１６５０】

このような演出構成のスロットマシンにおいて、サブ制御部は、リールロック演出を実行している期間において、サブ液晶表示器において計数表示演出を実行するようにしても良い。ここで、サブ制御部が、リールロック演出の第１段階を実行している期間は、第１ロゴパネル及び第２ロゴパネルがサブ液晶表示器と正面視で前後に重なる原点位置にあるため、サブ液晶表示器における計数表示演出の視認性が低下している。一方で、リールロック演出の第２段階及び第３段階を実行している期間は、第１ロゴパネル及び第２ロゴパネルがサブ液晶表示器と正面視で前後に重ならない演出位置にあるため、サブ液晶表示器における計数表示演出の視認性が向上している。このような構成によれば、リールロック演出が第１段階であるときは、リールロック演出が第２段階及び第３段階であるときよりも、計数表示演出を認識し難いため、興趣の低下を抑えることができる。

【１６５１】

また、このような演出構成のスロットマシンにおいて、サブ制御部は、リールロック演出の段階に応じて、サブ液晶表示器において計数表示演出が実行される割合を異ならせるようにしても良い（例えば、図１３－１７（Ｇ）に示すミュージックリーチ演出の段階と計数表示演出の実行開始タイミングとの関係と同様）。さらに、計数表示演出が実行されるか否かに応じて、タイマー演出の実行割合を異ならせるようにしてもよい（例えば、図１３－１７（Ｈ）に示す計数表示演出の実行有無とカットイン予告演出の実行割合との関係と同様）。このような構成によれば、スロットマシンにおける計数表示演出とタイマー演出に関連性を持たせて、興趣を向上させることができる。

【符号の説明】

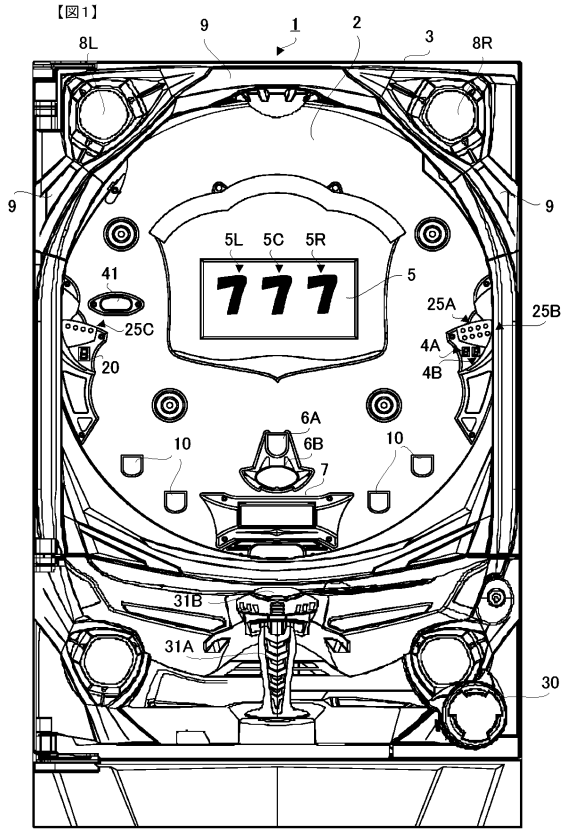
【１６５２】

１　…　パチンコ遊技機
２　…　遊技盤
３　…　遊技機用枠
４Ａ、４Ｂ　…　特別図柄表示装置
５　…　画像表示装置
６Ａ　…　入賞球装置
６Ｂ　…　可変入賞球装置
７　…　特別可変入賞球装置
８Ｌ、８Ｒ　…　スピーカ
９　…　遊技効果ランプ
１０　…　一般入賞口
１１　…　主基板
１２　…　演出制御基板
１３　…　音声制御基板
１４　…　ランプ制御基板
１５　…　中継基板
２０　…　普通図柄表示器
２１　…　ゲートスイッチ
２２Ａ、２２Ｂ　…　始動口スイッチ

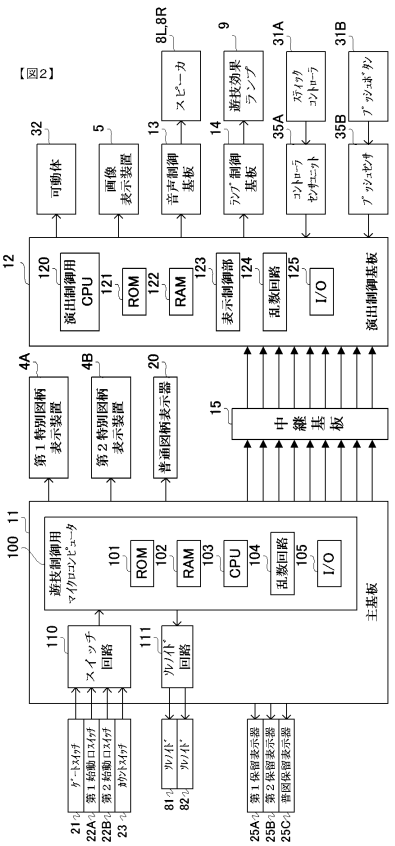
２３　…　カウントスイッチ
３０　…　打球操作ハンドル
３１Ａ　…　スティックコントローラ
３１Ｂ　…　プッシュボタン
３２　…　可動体
１００　…　遊技制御用マイクロコンピュータ
１０１、１２１　…　ＲＯＭ
１０２、１２２　…　ＲＡＭ
１０３　…　ＣＰＵ
１０４、１２４　…　乱数回路
１０５、１２５　…　Ｉ／Ｏ
１２０　…　演出制御用ＣＰＵ
１２３　…　表示制御部

【図面】

【図１】

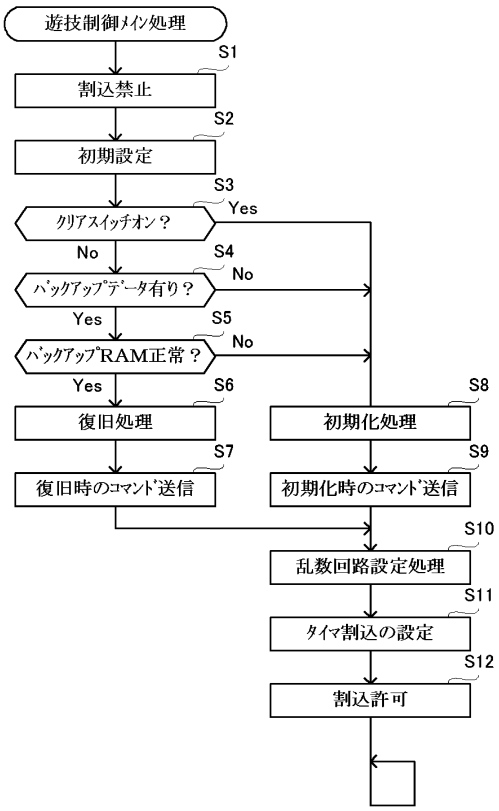


【図２】



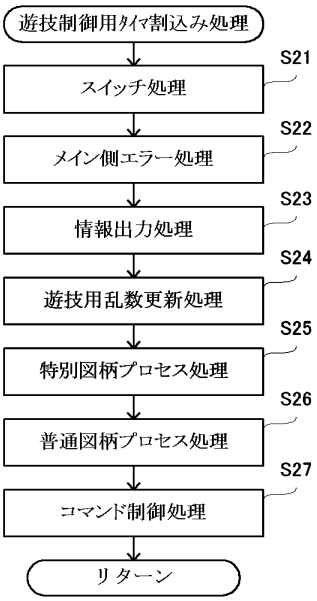
【図３】

【図3】



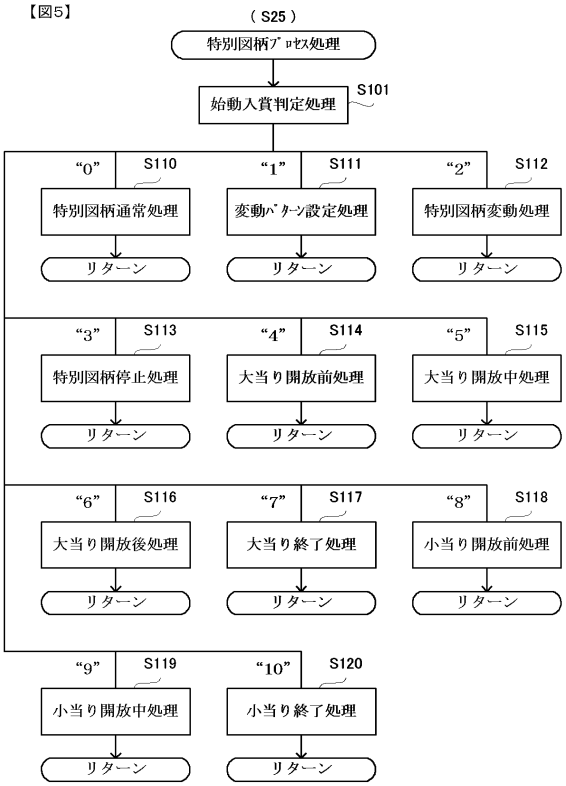
【図４】

【図4】



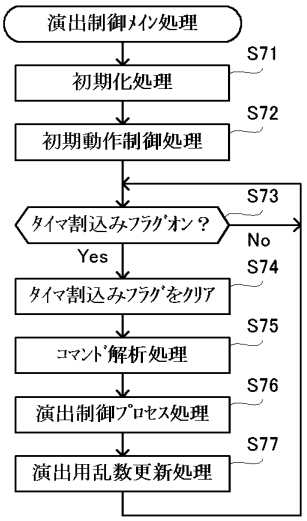
【図５】

【図5】

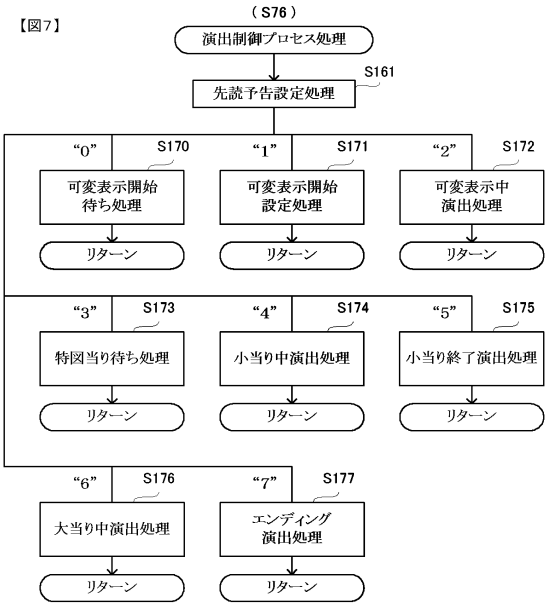


【図６】

【図6】



【図７】



【図８－１】

【図８－１】

(A)

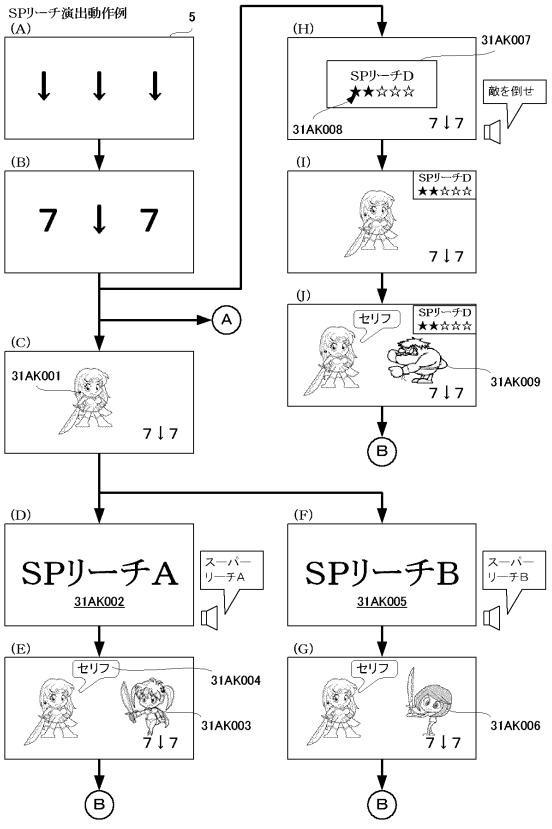
変動パターン	内容
PA1-1	非リーチハズレ
PA1-2	非リーチハズレ（短縮用）
PA2-1	ノーマルリーチハズレ
PA2-2	スーパーリーチEハズレ
PA2-3	スーパーリーチDハズレ
PA2-4	スーパーリーチCハズレ
PA2-5	スーパーリーチBハズレ
PA2-6	スーパーリーチAハズレ
PA3-1	スーパーリーチE→Dハズレ
PA3-2	スーパーリーチD→Cハズレ
PA3-3	スーパーリーチC→Bハズレ
PA3-4	スーパーリーチB→Aハズレ
⋮	⋮
PB2-1	ノーマルリーチ大当り
PB2-2	スーパーリーチE大当り
PB2-3	スーパーリーチD大当り
PB2-4	スーパーリーチC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

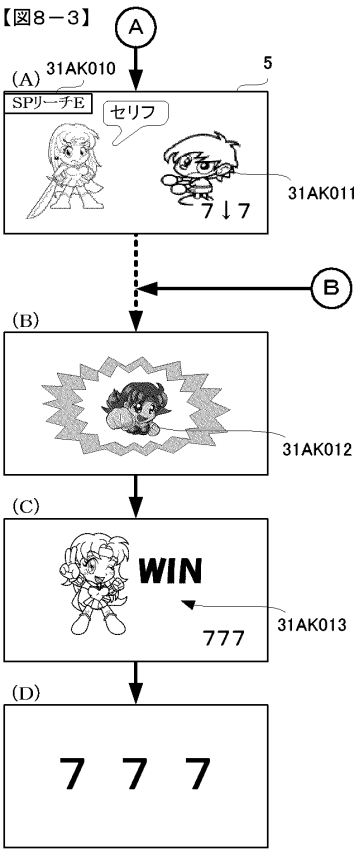
【図８－２】

【図８－２】

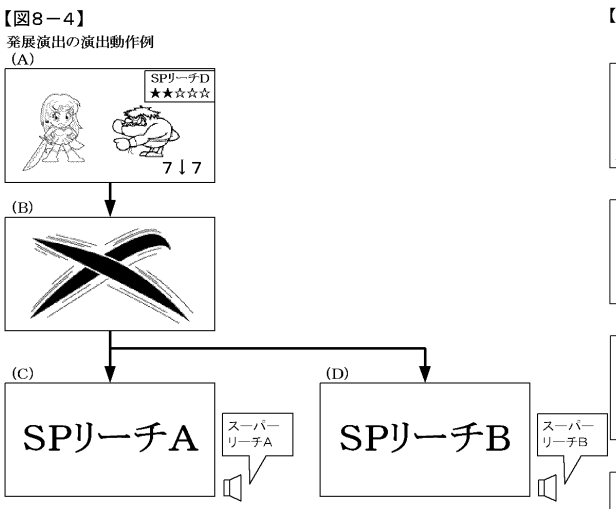


【図８－３】

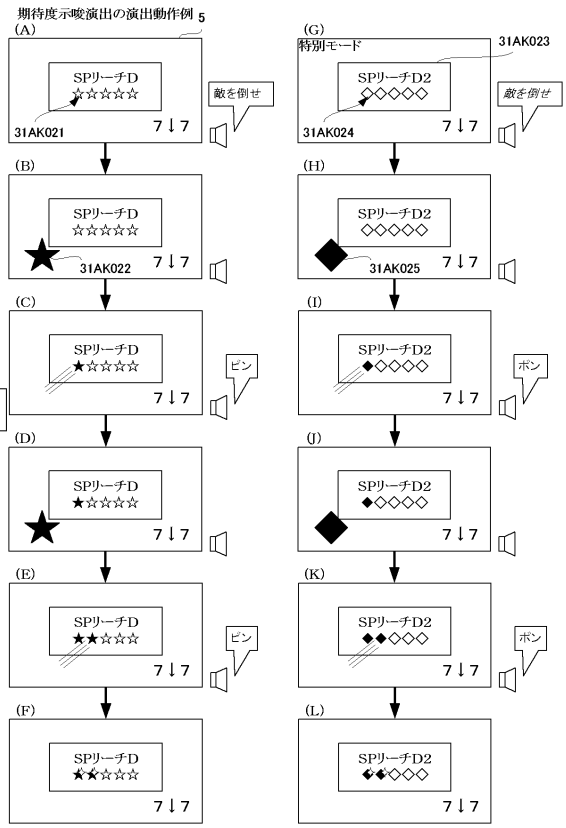
【図８－３】



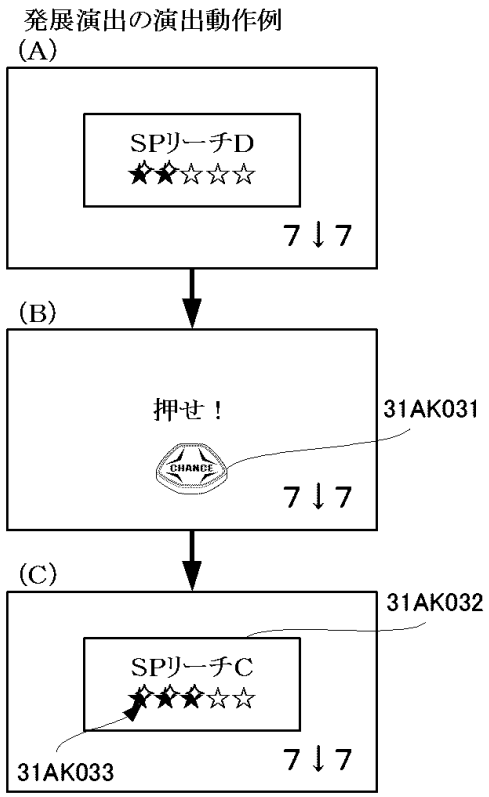
【図８－４】



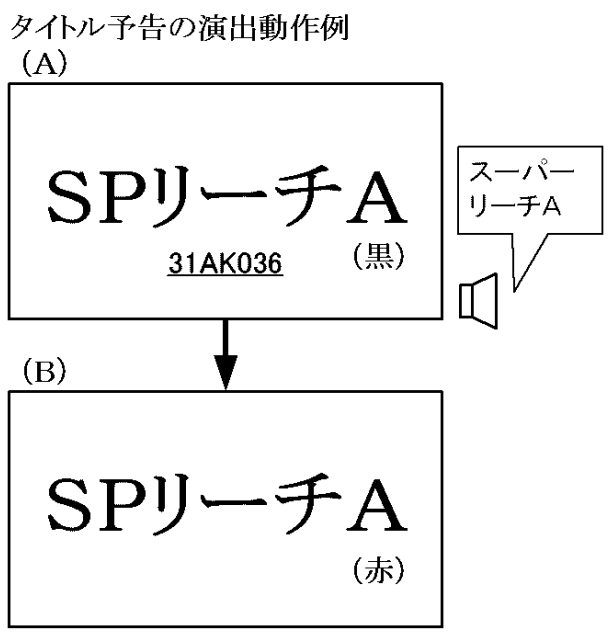
【図８－５】



【図８－６】

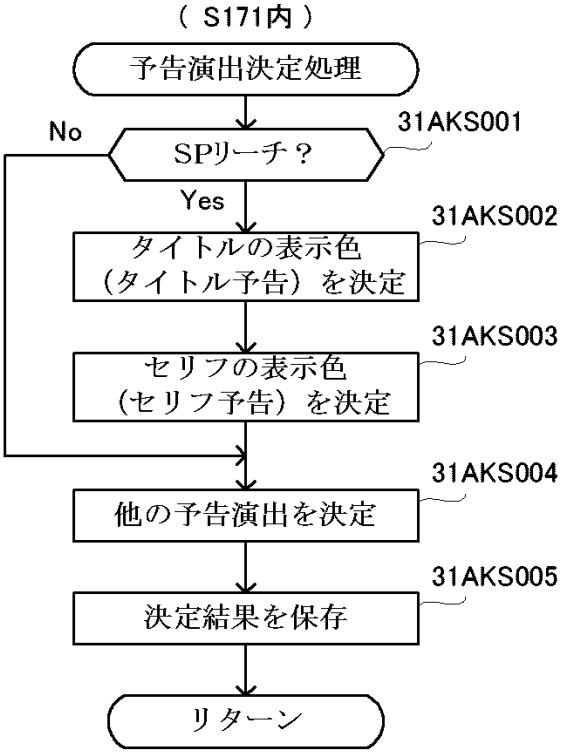


【図８－７】



【図８－８】

【図8－8】



【図８－９】

【図8－9】

（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）

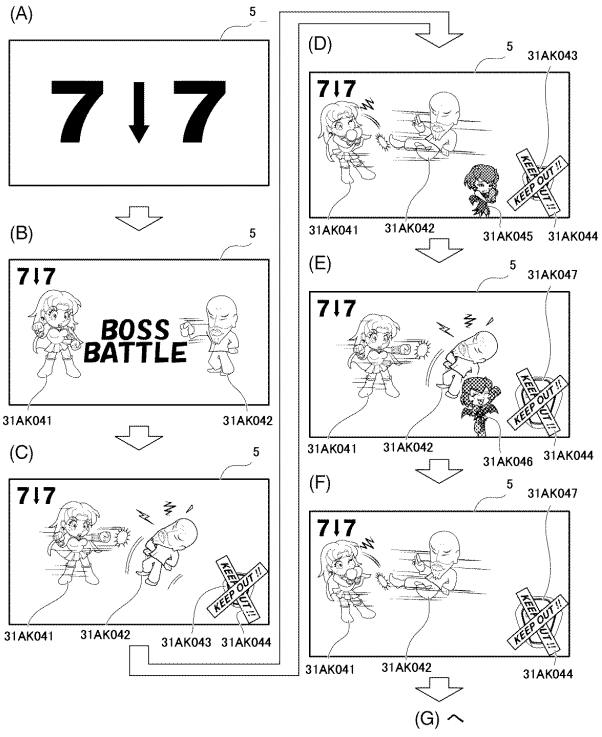
タイトル表示色	決定割合		信頼度
	大当り時	ハズレ時	
黒	5%	70%	最低
赤	10%	16%	低
黒→赤	25%	12%	中
黒→フルーツ柄	40%	2%	高
赤→フルーツ柄	20%	0%	最高

（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

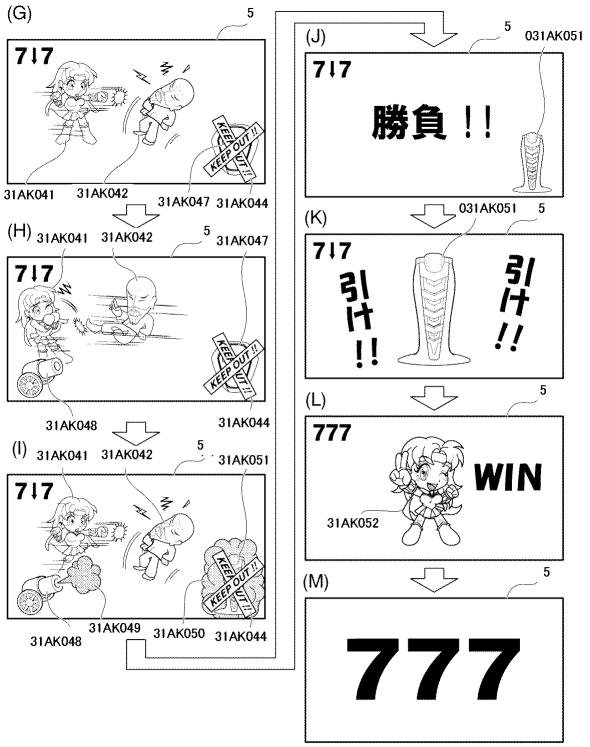
【図８－１０】

【図8－10】



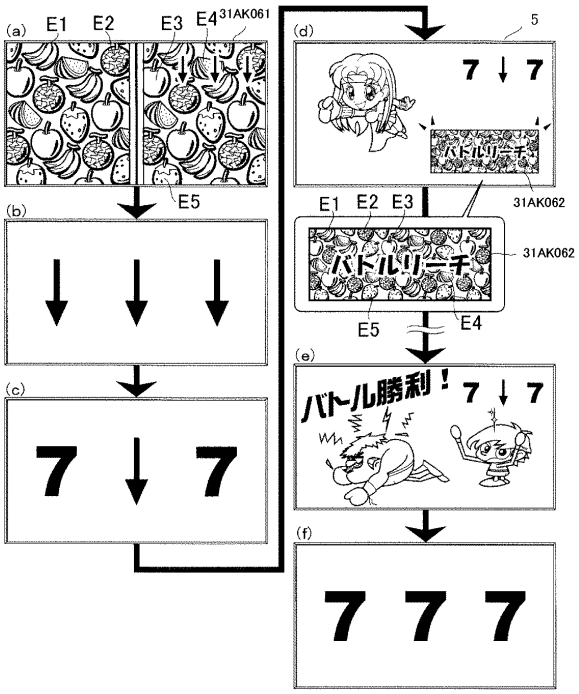
【図８－１１】

【図8－11】



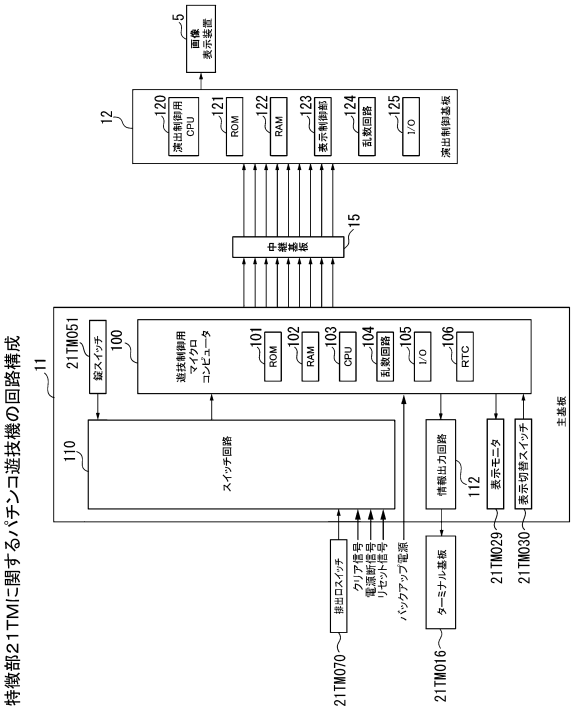
【図８－１２】

【図８－１２】



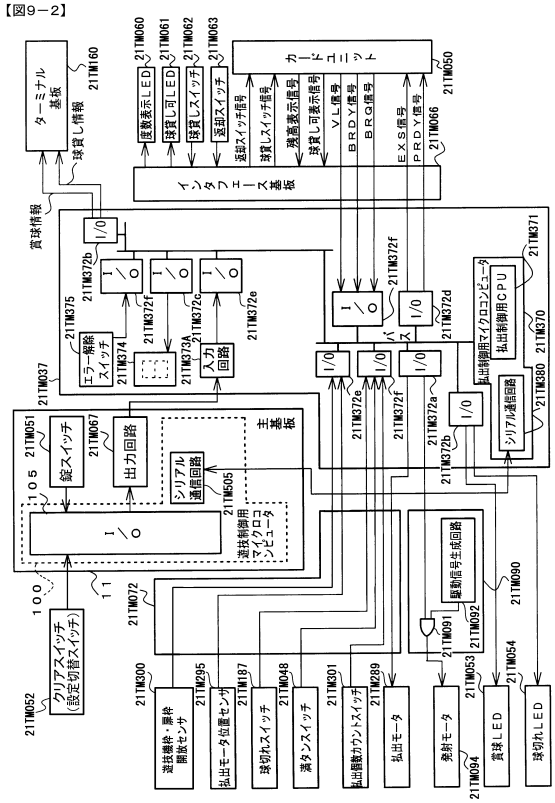
【図９－１】

【図９－１】



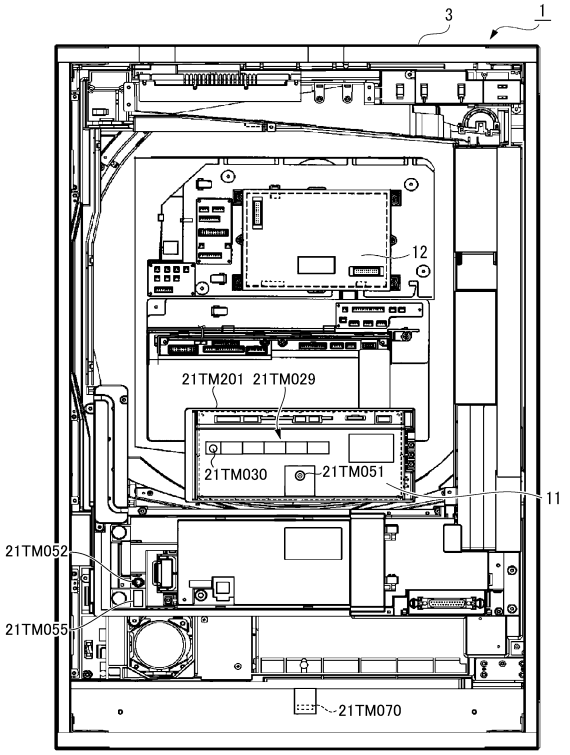
【図９－２】

【図９－２】



【図９－３】

【図９－３】



【図９－４】

【図9－4】

(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	1020～1079，13320～13477(確率:1/300)
変動特図指定バッファ＝第2（第2特別図柄）	大当り	1020～1079，13320～13477(確率:1/300)

(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	1020～1079，13320～13493(確率:1/280)
変動特図指定バッファ＝第2（第2特別図柄）	大当り	1020～1079，13320～13493(確率:1/280)

(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	1020～1079，13320～13506(確率:1/265)
変動特図指定バッファ＝第2（第2特別図柄）	大当り	1020～1079，13320～13506(確率:1/265)

(D)表示結果判定テーブル(設定値4)

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	1020～1079，13320～13521(確率:1/250)
変動特図指定バッファ＝第2（第2特別図柄）	大当り	1020～1079，13320～13521(確率:1/250)

(E)表示結果判定テーブル(設定値5)

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	1020～1079，13320～13538(確率:1/235)
変動特図指定バッファ＝第2（第2特別図柄）	大当り	1020～1079，13320～13538(確率:1/235)

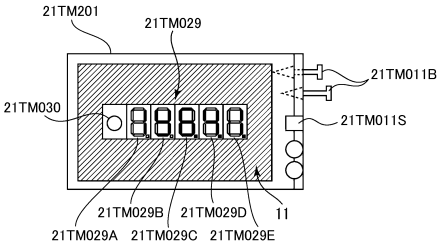
(F)表示結果判定テーブル(設定値6)

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	1020～1079，13320～13557(確率:1/220)
変動特図指定バッファ＝第2（第2特別図柄）	大当り	1020～1079，13320～13557(確率:1/220)

【図９－５】

【図9－5】

（Ａ）

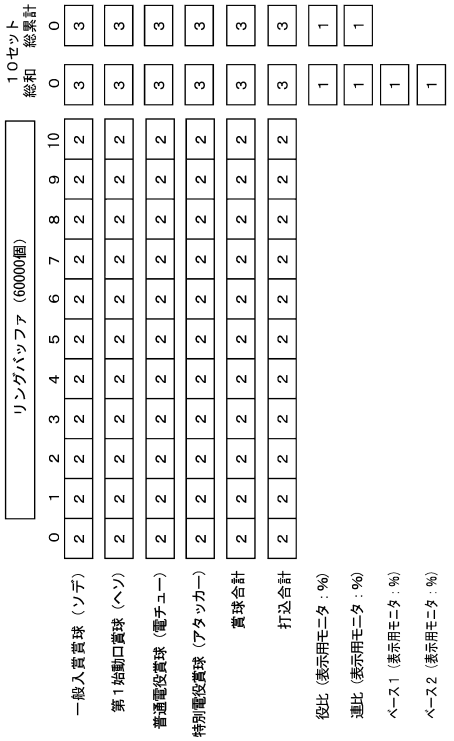


（Ｂ）７セグ＋ドット

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

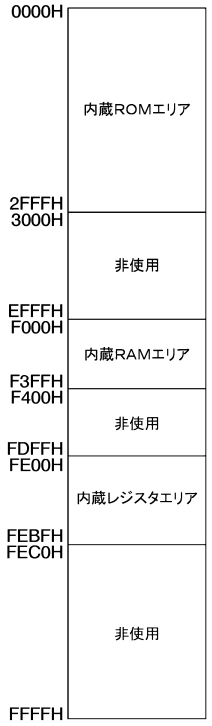
【図９－６】

【図9－6】



【図９－７】

【図9－7】

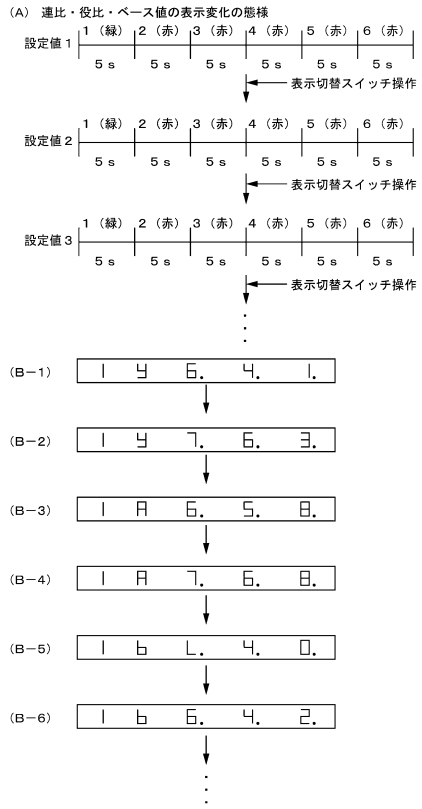


【図９－８】

【図9－8】

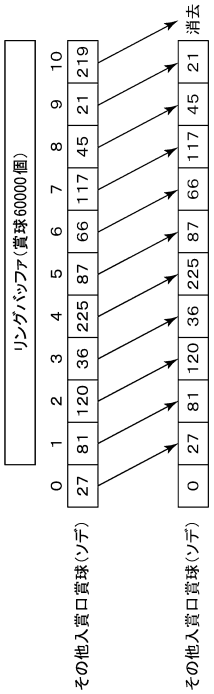
【図９－９】

【図9－9】



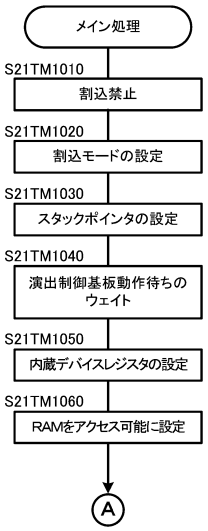
【図９－１０】

【図9－10】



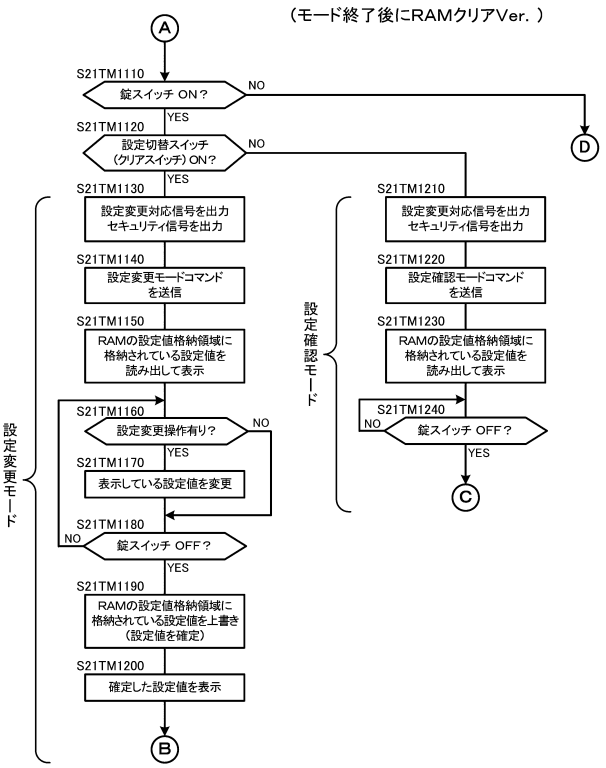
【図９－１１】

【図9－11】　遊技制御メイン処理



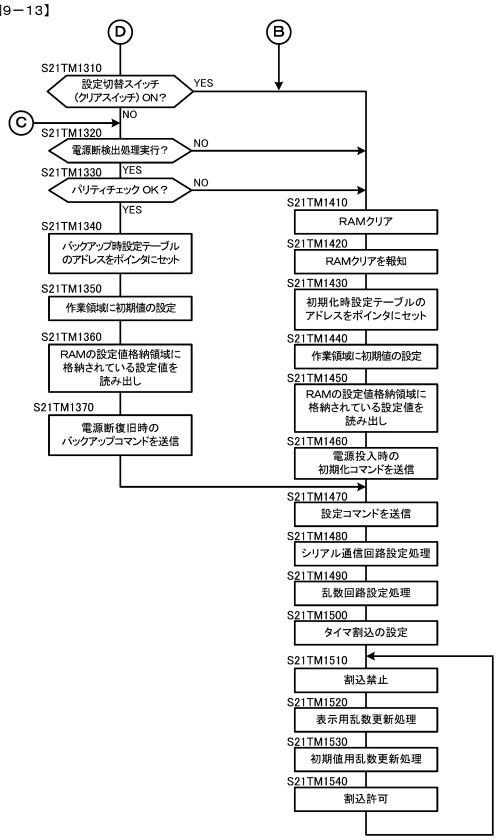
【図９－１２】

【図9－12】



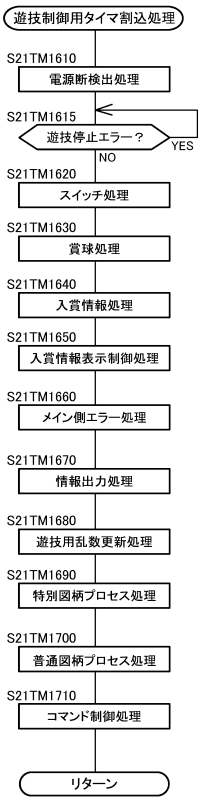
【図９－１３】

【図9－13】



【図９－１４】

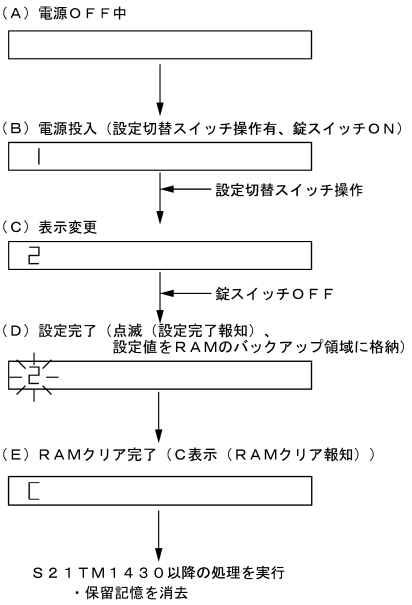
【図9－14】 遊技制御用タイマ割込処理



【図９－１５】

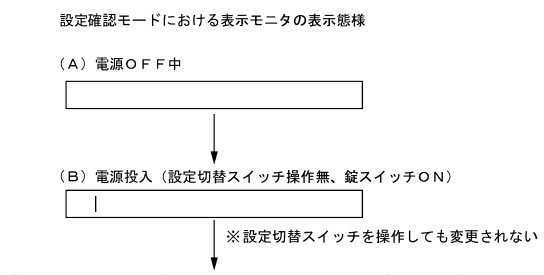
【図9－15】

設定変更モードにおける表示モニタの表示態様



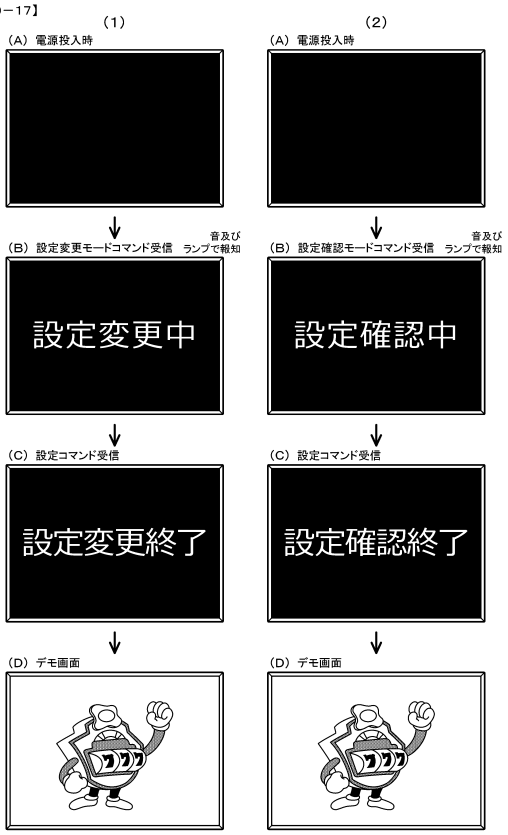
【図９－１６】

【図9－16】



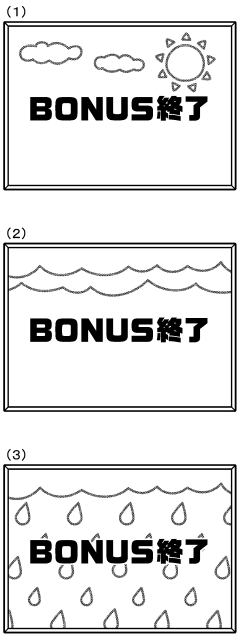
【図９－１７】

【図9－17】



【図９－１８】

【図9－18】　設定示唆演出



(4)

設定示唆演出	設定値		
	1，2	3，4	5，6
（1）	低	低	高
（2）	中	高	低
（3）	中	中	中

【図９－１９】

【図9－19】

名称	内容	
接続確認信号	オン	遊技制御用マイクロコンピュータが立上がっている（制御可能な）状態
	オフ	遊技制御用マイクロコンピュータが制御可能でない状態

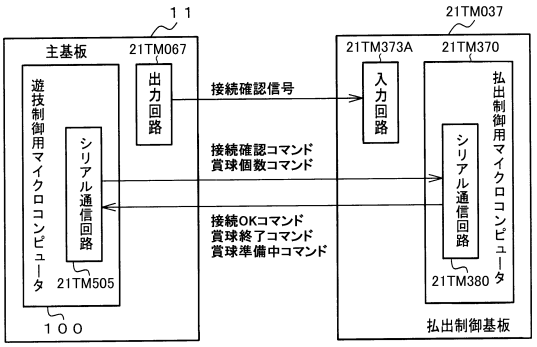
【図９－２０】

【図9－20】

コマンド	名称	内容
Ａ０	接続確認コマンド	接続状態が正常であるか否かを確認（１ｓ毎）
８ｘ	接続ＯＫコマンド	接続状態が正常であることを通知
５ｘ	賞球個数コマンド	賞球個数を通知
５０	賞球終了コマンド	賞球動作の終了を通知
４ｘ	賞球準備中コマンド	エラーが発生し賞球動作が終了していないことを通知（１ｓ毎）

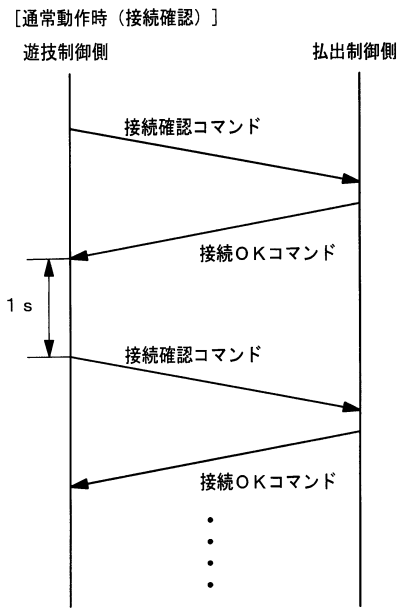
【図９－２１】

【図9－21】



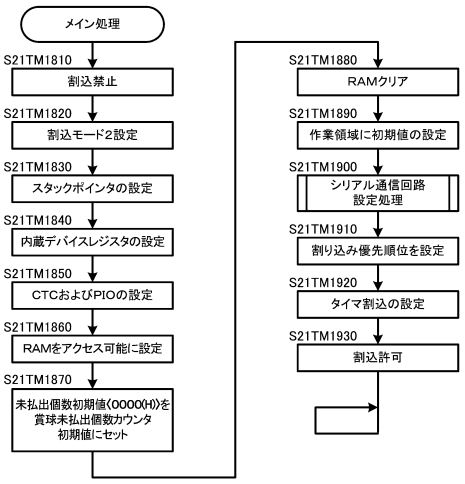
【図９－２２】

【図9－22】



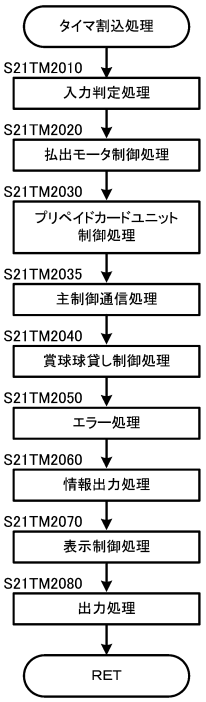
【図９－２３】

【図9－23】　払出制御メイン処理



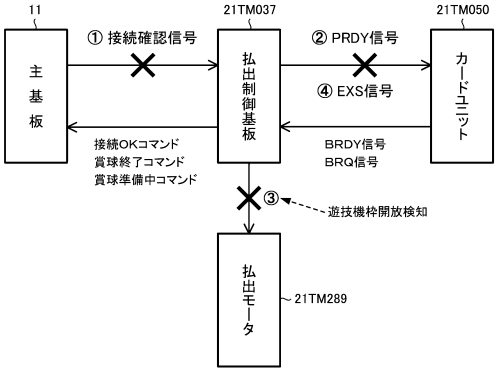
【図９－２４】

【図9－24】　払出制御タイマ割込処理



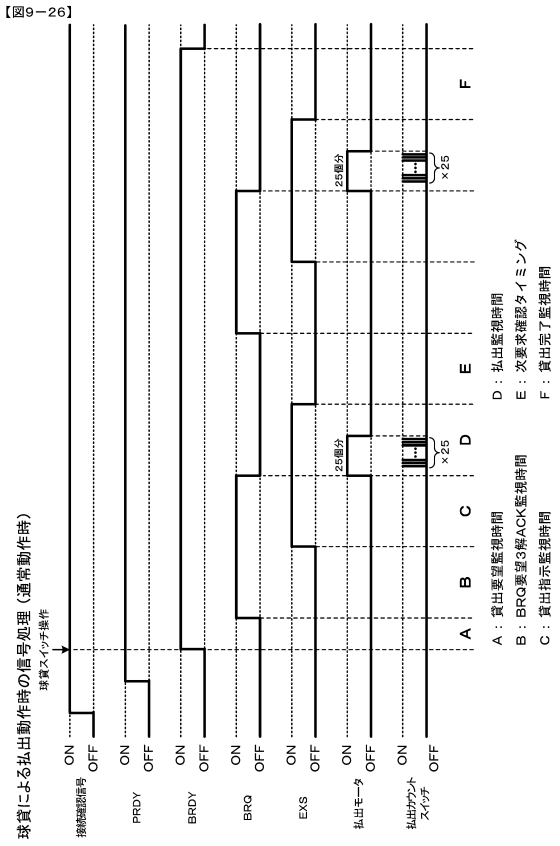
【図９－２５】

【図9－25】



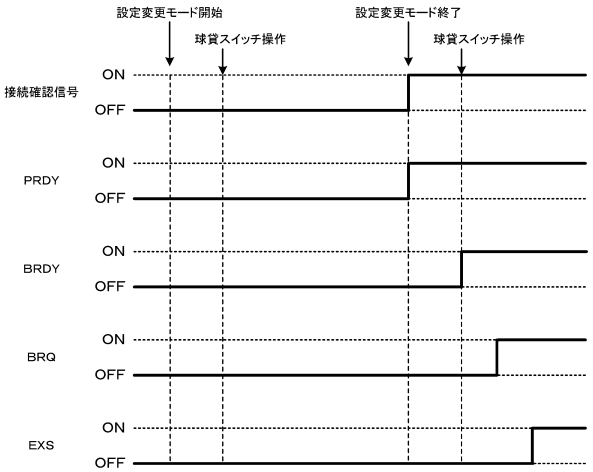
【図９－２６】

【図9－26】



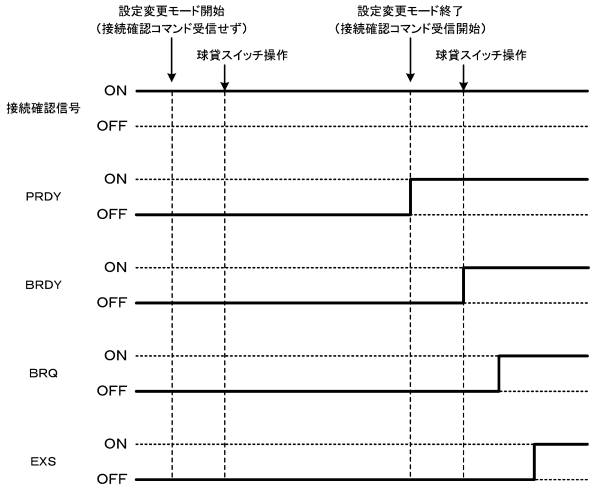
【図９－２７】

【図9－27】　第1の球貸制限方法



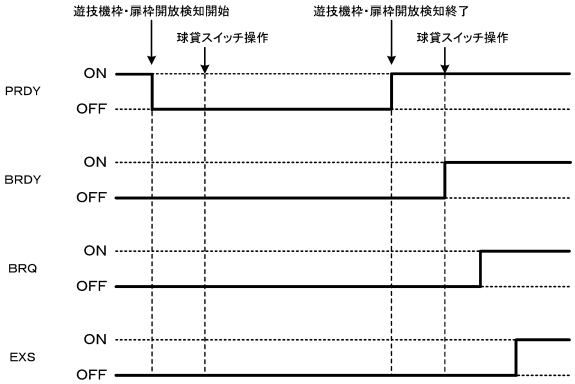
【図９－２８】

【図9－28】　第2の球貸制限方法



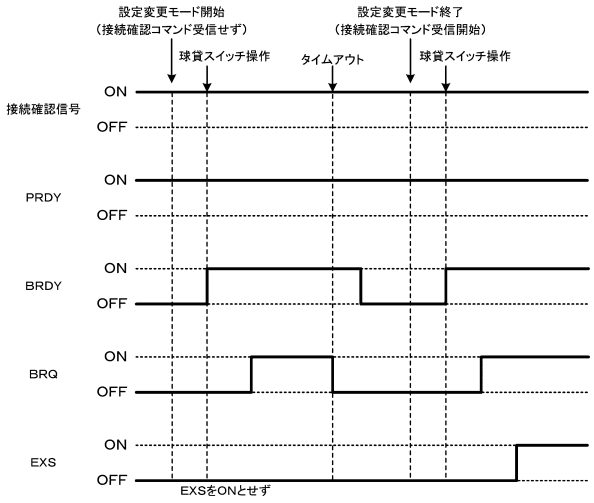
【図９－２９】

【図9－29】　第3の球貸制限方法



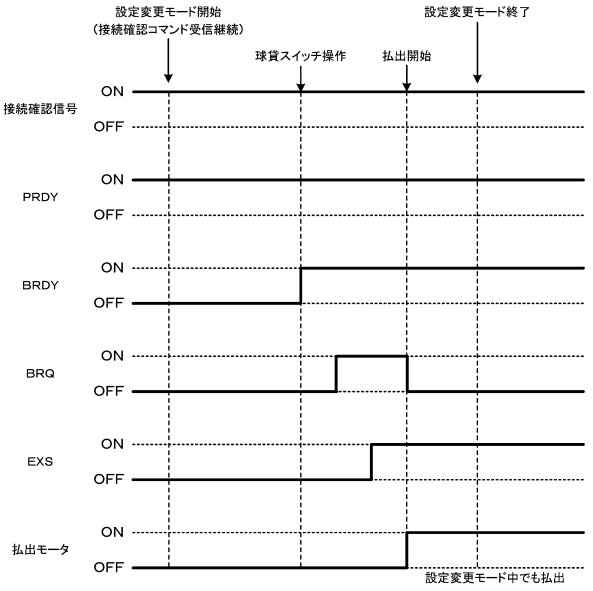
【図９－３０】

【図9－30】　第4の球貸制限方法



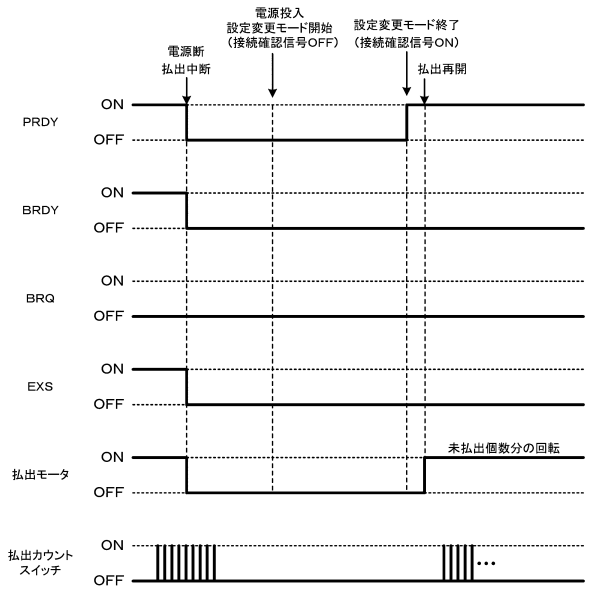
【図９－３１】

【図9－31】　設定変更モード中に球貸制限せず



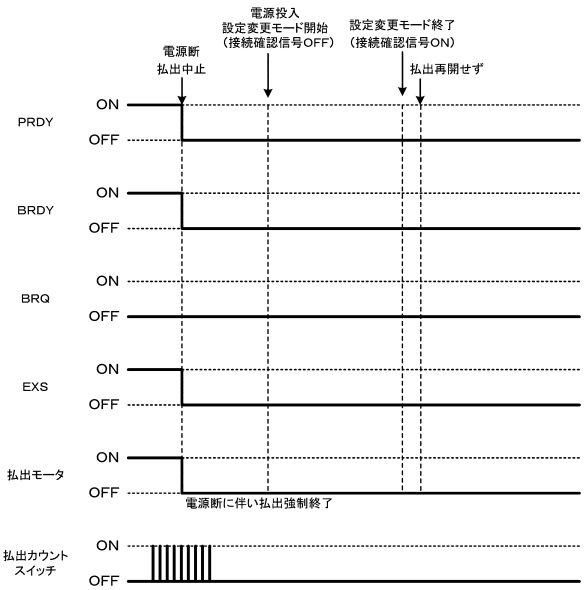
【図９－３２】

【図9－32】　設定変更モード終了後に払出を再開



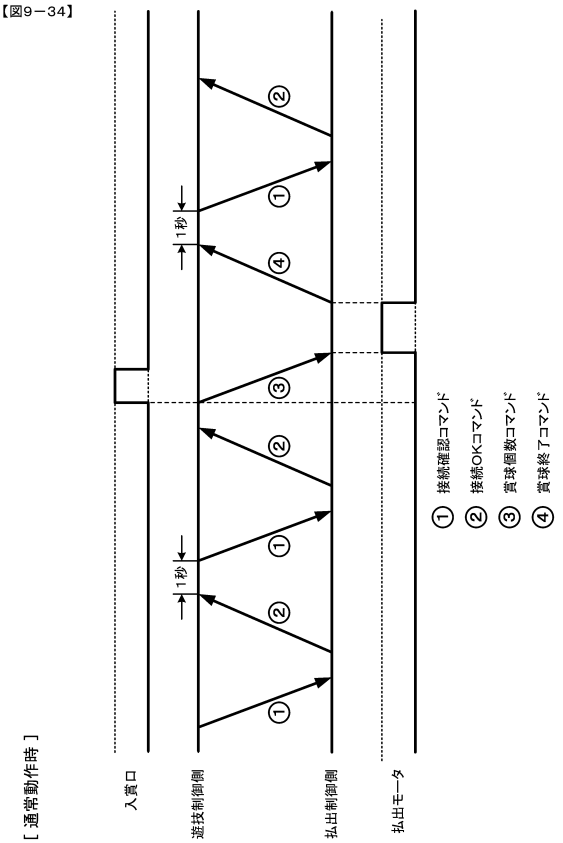
【図９－３３】

【図9－33】　電源断に伴い払出を強制終了



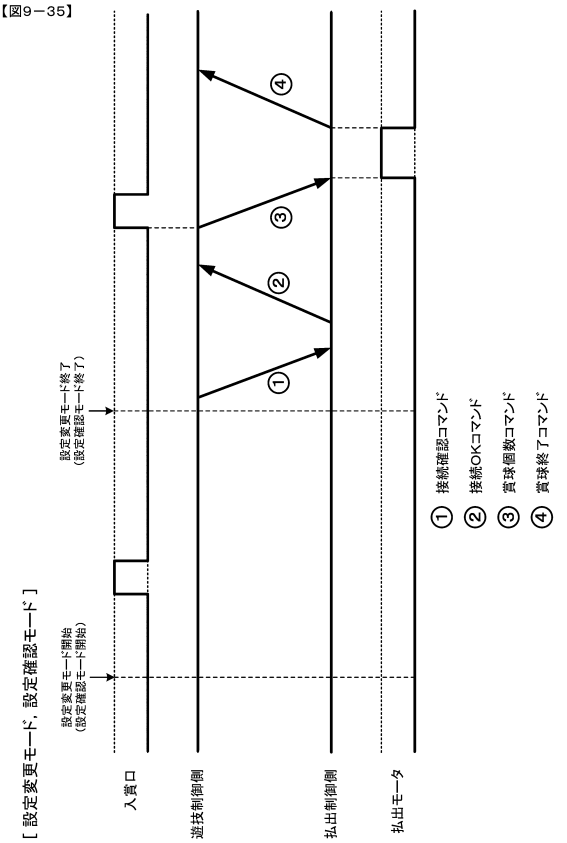
【図９－３４】

【図9－34】



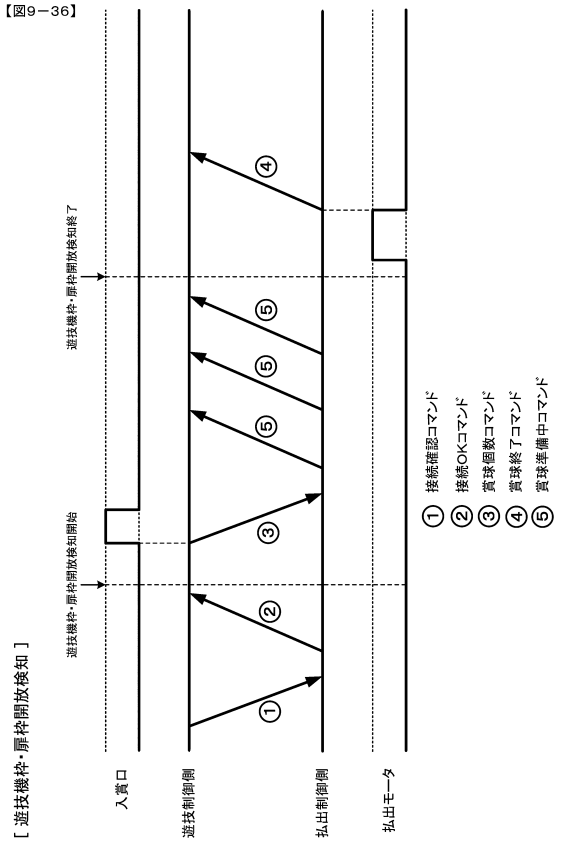
【図９－３５】

【図9－35】



【図９－３６】

【図9－36】



【図９－３７】

【図9－37】

(1)設定変更モード中の設定値確定前に電源断した場合

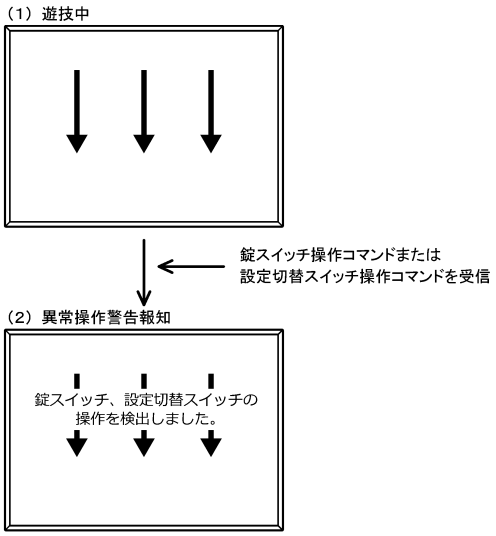
設定値確定前に電源断				
順	状況	錠スイッチ	設定値	設定値表示
1	電源投入	ON	1	
2	設定変更モード開始	ON	1	1
3	設定値変更中	ON	1	2
4	設定値変更中	ON	1	3
5	電源断	ON	1	
6	電源投入	ON	1	
7	設定変更モード開始	ON	1	1

(2)設定変更モード中の設定値確定後に電源断した場合

設定値確定後に電源断				
順	状況	錠スイッチ	設定値	設定値表示
1	電源投入	ON	1	
2	設定変更モード開始	ON	1	1
3	設定値変更中	ON	1	2
4	設定値変更中	ON	1	3
5	設定値確定	OFF	3	3
6	電源断	OFF	3	
7	電源投入	ON	3	
8	設定変更モード開始	ON	3	3

【図９－３８】

【図9－38】



【図９－３９】

【図9－39】

(1)パターン1

端子番号	情報内容	出力
①	賞球	賞球1個毎に0．1秒ON後0．1秒OFF
②	遊技機枠・扉枠開放（開放時ON）	遊技機の遊技機枠またはガラス扉枠が開放中にON
③	全図柄確定回数	特別図柄1および特別図柄2の停止毎に、0．5秒ON
④	全始動口	始動口1および始動口2への入賞毎に0．1秒ON後0．1秒OFF
⑤	大当り1	大当り中ON
⑥	大当り2	大当り中および高ベース中ON
⑦	設定変更対応信号	設定変更モード中ON，設定確認モード中ON
⑧	アウト信号	排出口排出時，排出1個毎に0．1秒ON後0．1秒OFF
⑨	入賞	全ての入賞口入賞時，賞球1個毎に0．1秒ON後0．1秒OFF
⑩	セキュリティ	・電源投入時ON(30秒)※RAMクリアの場合のみ ・設定変更モード中ON，設定確認モード中ON ・不正行為（異常入賞，スイッチ異常検出）検出時ON(4分間) ・遊技停止対象エラー（磁気，エラー解除後）にて4分間) 電源再投入後（エラー解除後）にて4分間)

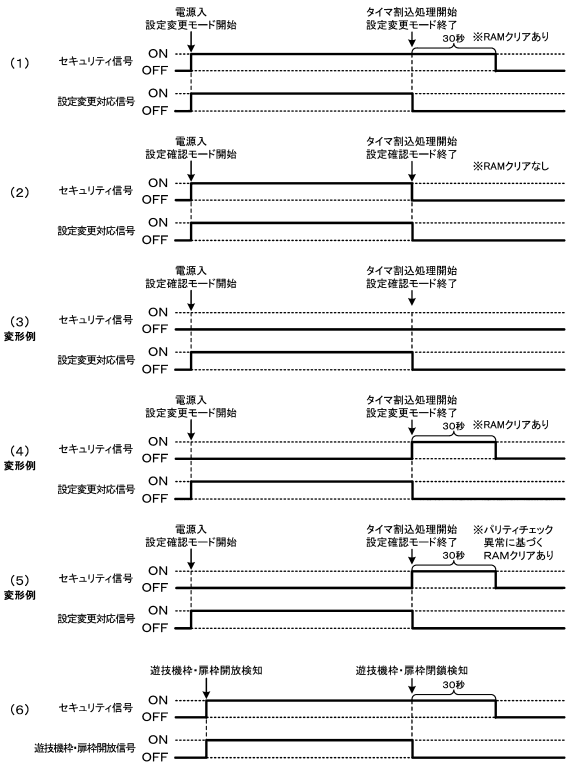
(2)パターン2

端子番号	情報内容	出力
①	賞球	賞球1個毎に0．1秒ON後0．1秒OFF
②	遊技機枠・扉枠開放（開放時ON）	遊技機の遊技機枠またはガラス扉枠が開放中にON
③	全図柄確定回数	特別図柄1および特別図柄2の停止毎に、0．5秒ON
④	全始動口	始動口1および始動口2への入賞毎に0．1秒ON後0．1秒OFF
⑤	大当り1	大当り中ON
⑥	大当り2	大当り中および高ベース中ON
⑦	高ベース信号	高ベース中ON
⑧	アウト信号	排出口排出時，排出1個毎に0．1秒ON後0．1秒OFF
⑨	入賞	全ての入賞口入賞時，賞球1個毎に0．1秒ON後0．1秒OFF
⑩	セキュリティ	・電源投入時ON(30秒)※RAMクリアの場合のみ ・不正行為（異常入賞，スイッチ異常検出）検出時ON(4分間) ・遊技停止対象エラー（磁気）検出時ON(電源オフまでおよび 電源再投入後（エラー解除後）にて4分間)
	設定変更対応信号	設定変更モード中ON，設定確認モード中ON

共通端子から出力

【図９－４０】

【図9－40】　セキュリティ信号及び設定変更対応信号の出力期間



【図９－４１】

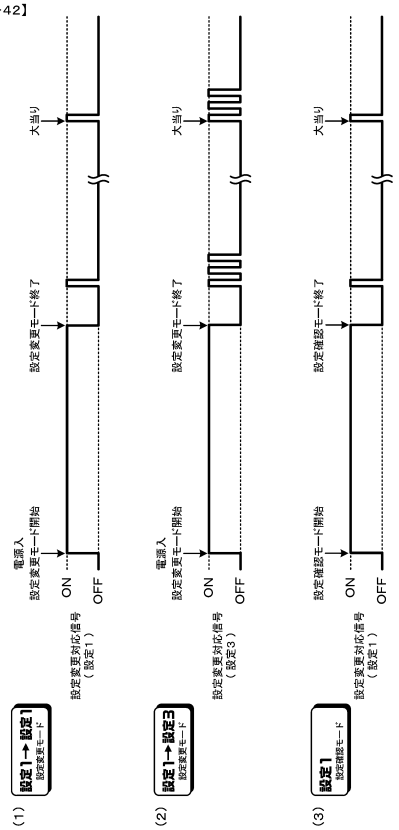
【図9－41】

設定変更対応信号（パルス態様）

設定値	パルス態様
設定1	
設定2	
設定3	
設定4	
設定5	
設定6	

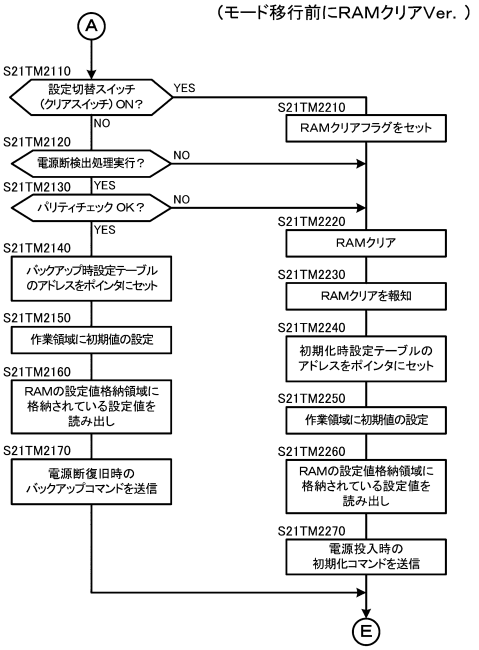
【図９－４２】

【図9－42】



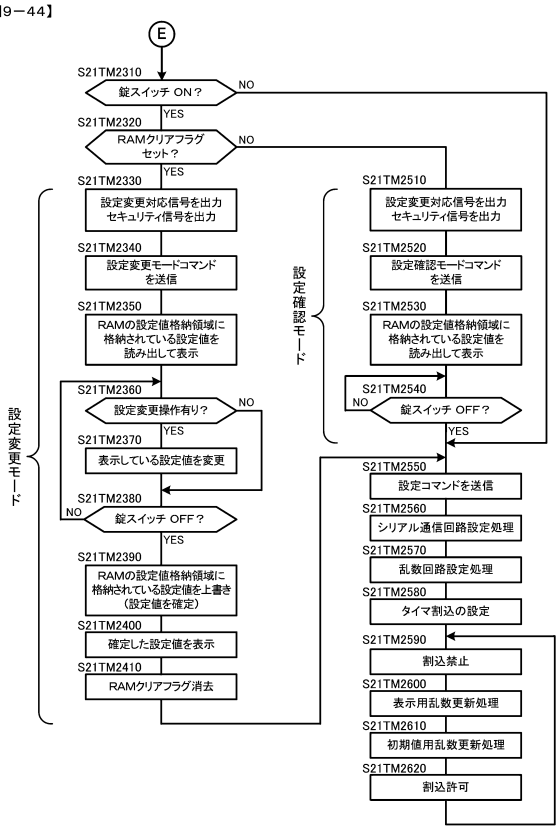
【図９－４３】

【図9－43】



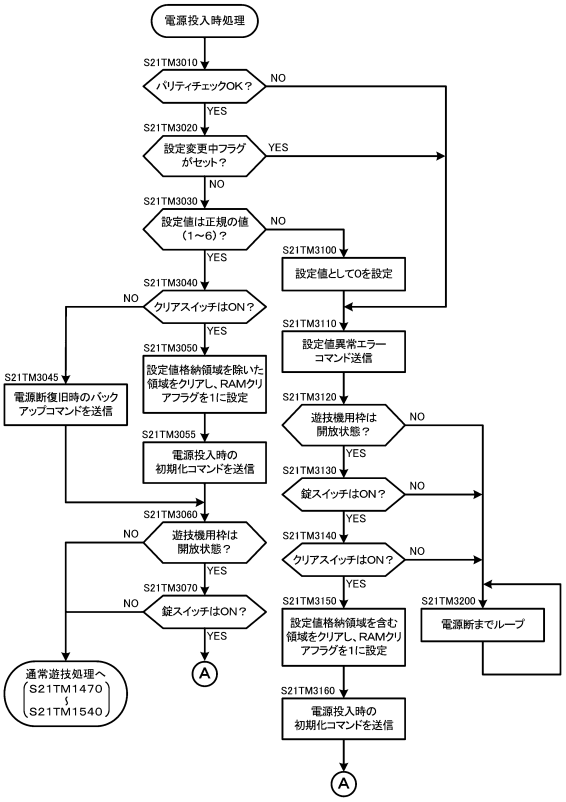
【図９－４４】

【図9－44】



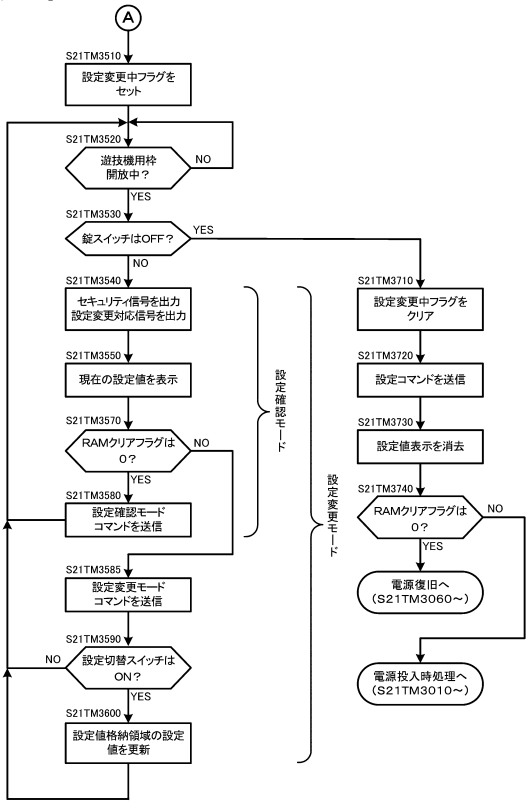
【図１０－１】

【図10－1】



【図１０－２】

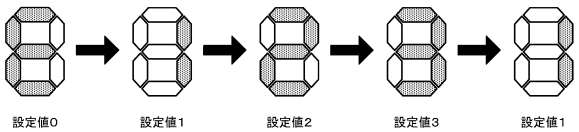
【図10－2】



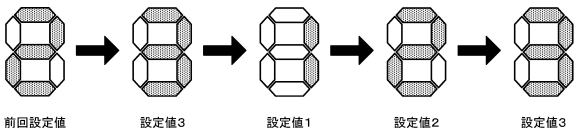
【図１０－３】

【図10－3】

（1）設定値異常時の設定値更新

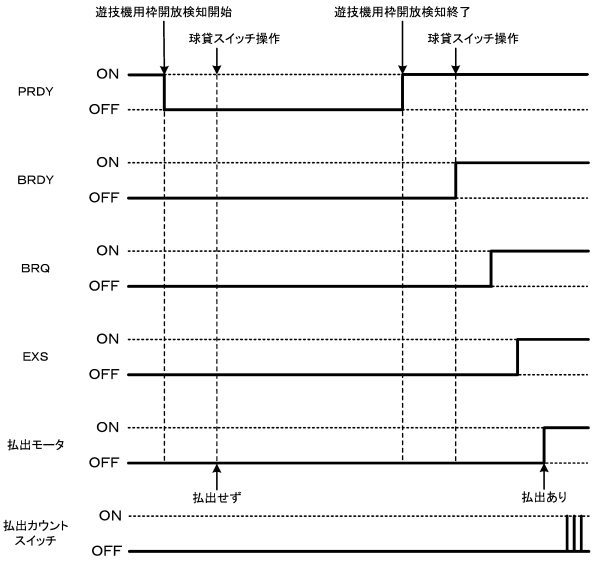


（2）設定値正常時の設定値更新



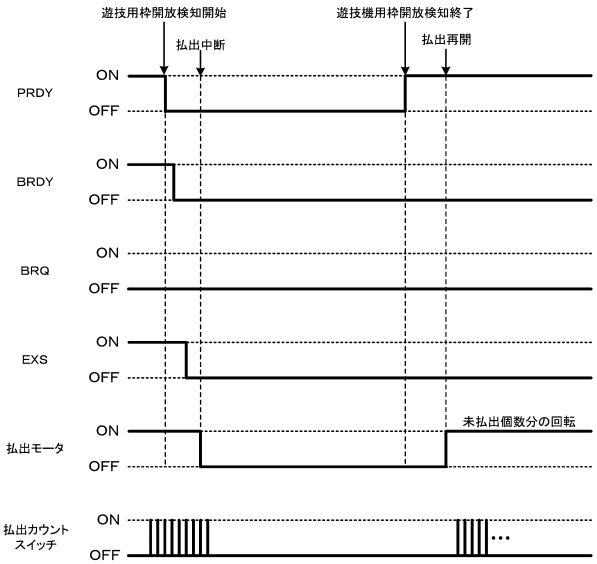
【図１０－４】

【図10－4】
[遊技機用枠又はガラス扉枠の開放状態検知に基づく球貸制限]



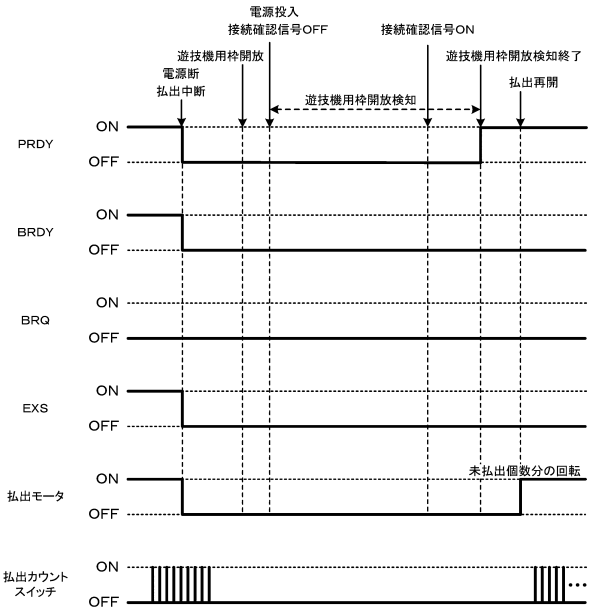
【図１０－５】

【図10－5】
[開放状態検知終了後の球貸再開]



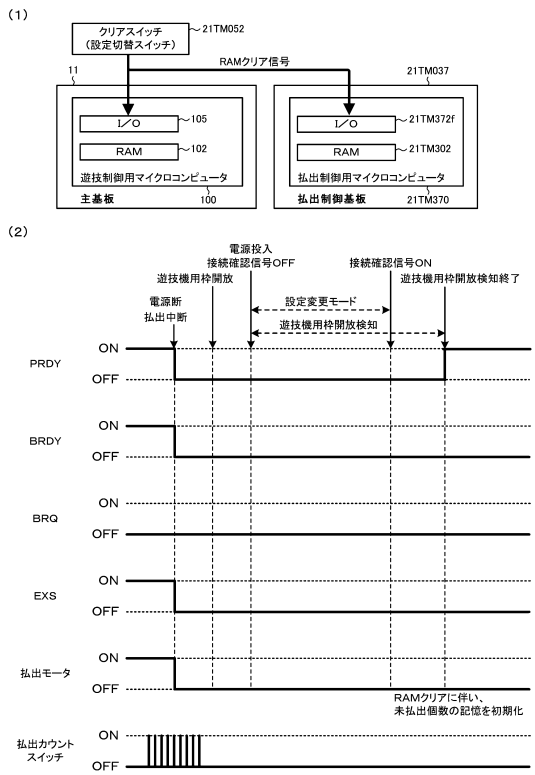
【図１０－６】

【図10－6】
[電断発生時の球貸処理（設定変更モードに移行せず）]

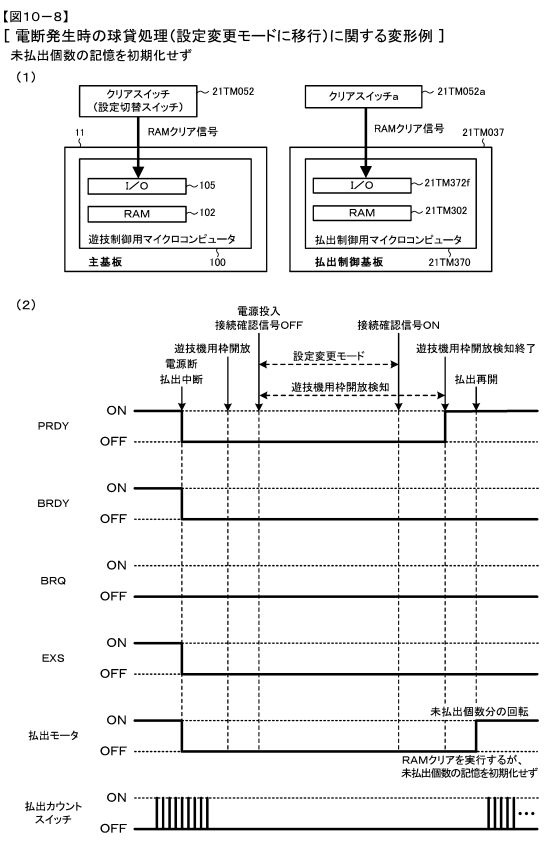


【図１０－７】

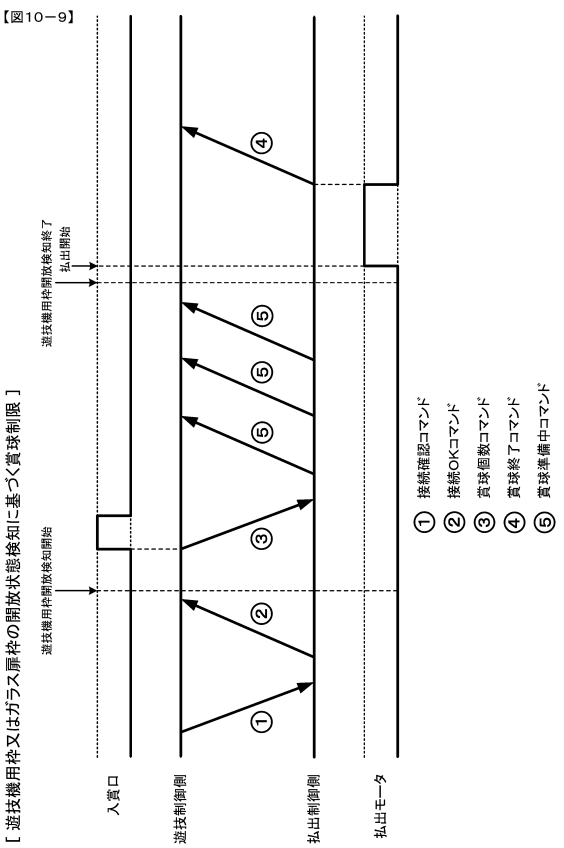
【図10－7】
[電断発生時の球貸処理（設定変更モードに移行）]



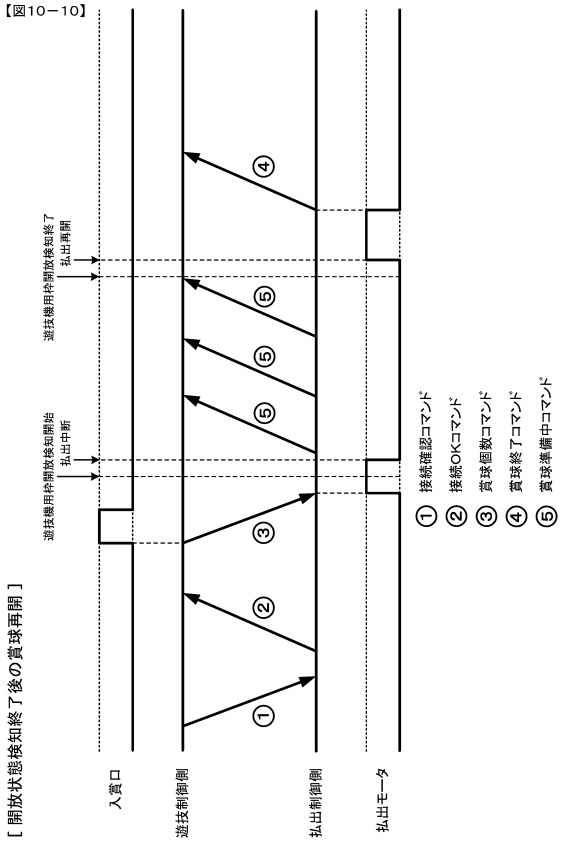
【図１０－８】



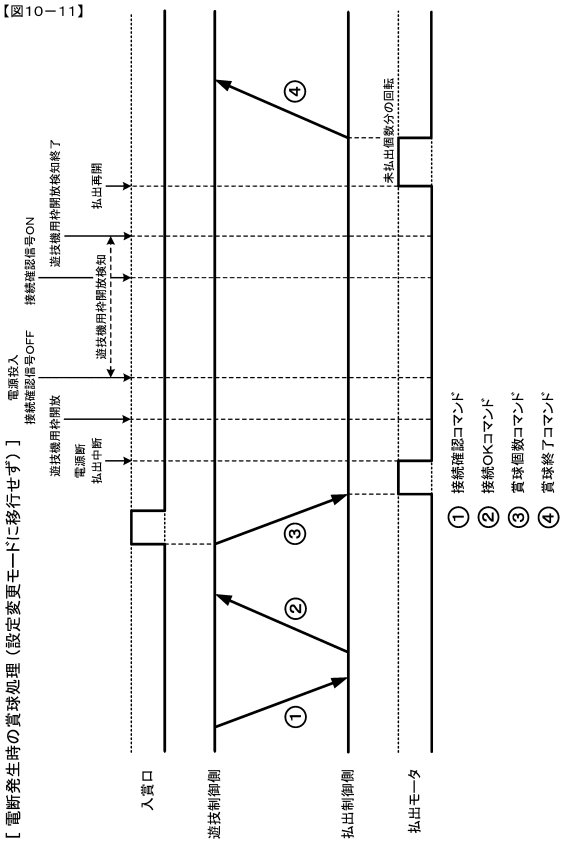
【図１０－９】



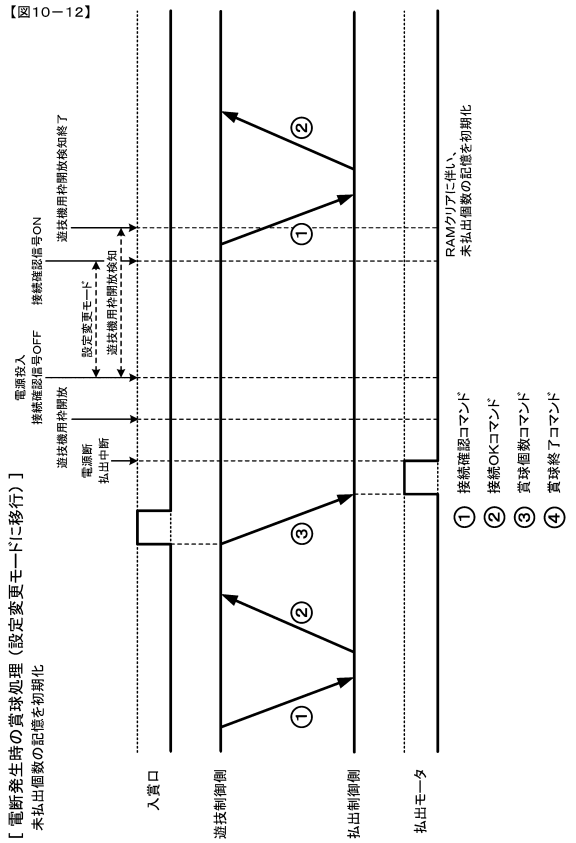
【図１０－１０】



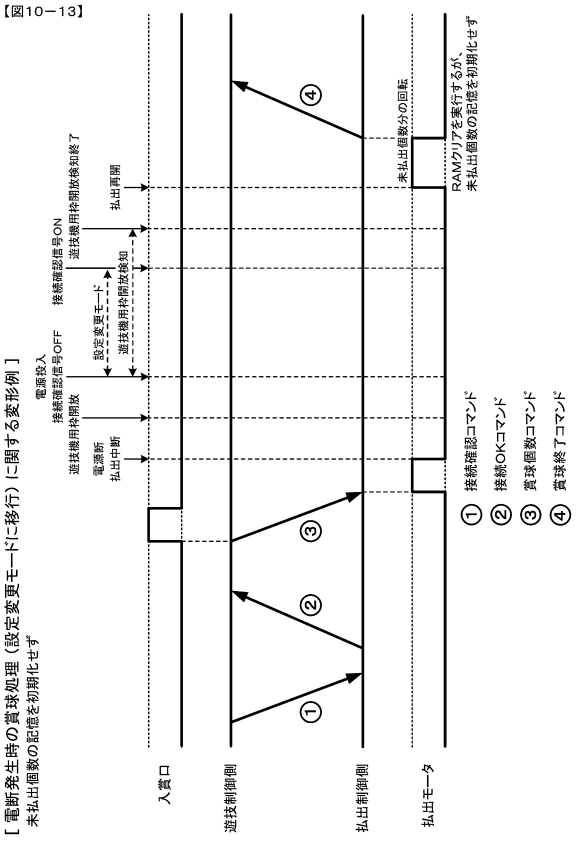
【図１０－１１】



【図１０－１２】

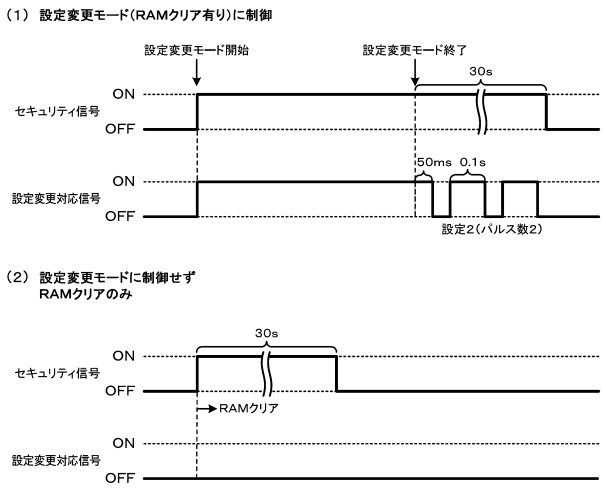


【図１０－１３】



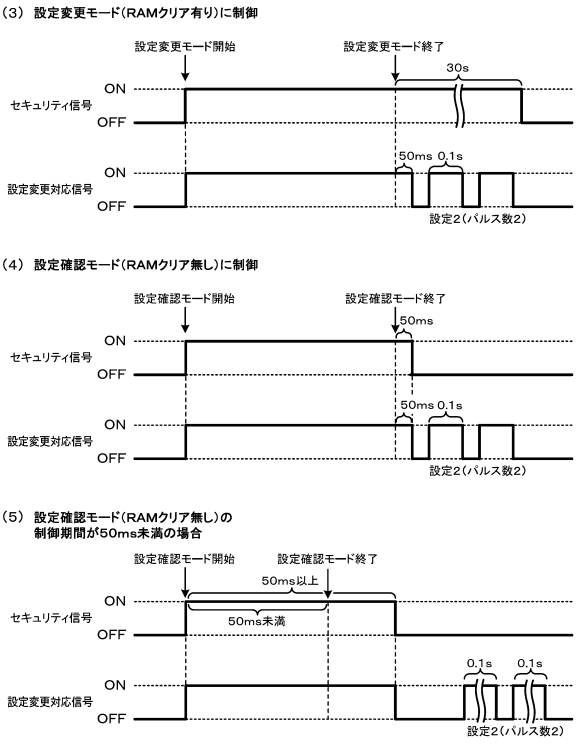
【図１０－１４】

【図10－14】
[セキュリティ信号の出力期間]



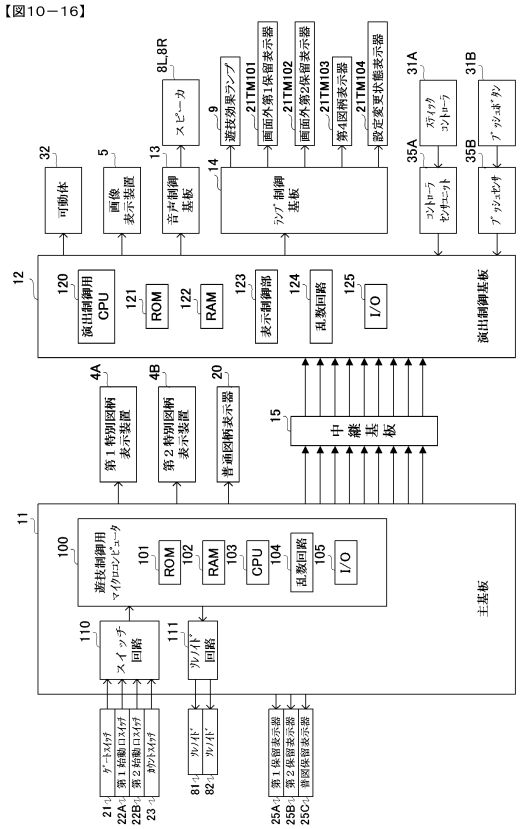
【図１０－１５】

【図10－15】



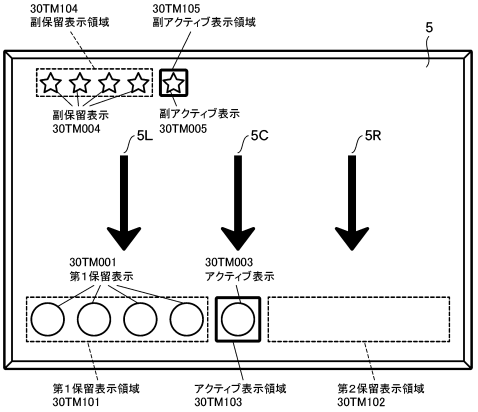
【図１０－１６】

【図10－16】



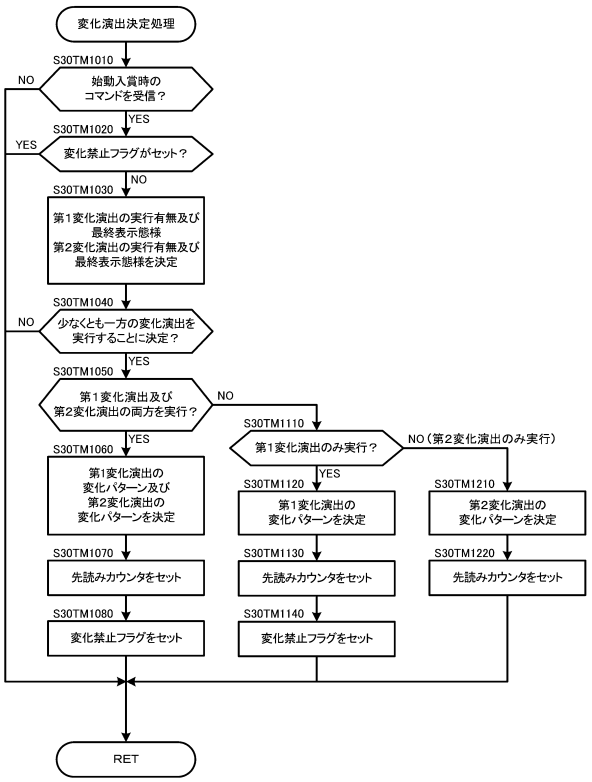
【図１１－１】

【図11－1】



【図１１－２】

【図11－2】



【図１１－３】

【図11－3】

(A)最終表示態様決定テーブル
［アクティブ表示領域における最終表示態様、第1変化演出決定用］

最終表示態様	割り振り	
	はずれ	大当り
通常態様	31%	2%
特殊態様	4%	3%
青色態様	18%	15%
緑色態様	21%	20%
赤色態様	16%	25%
金色態様	10%	35%

(B)最終表示態様決定テーブル
［副アクティブ表示領域における最終表示態様、第2変化演出決定用］

最終表示態様	割り振り	
	はずれ	大当り
表示なし	70%	40%
通常態様	25%	25%
青色態様	4%	10%
赤色態様	1%	25%

【図１１－４】

【図11－4】

(A)変化パターン決定テーブル［保留1個、第1保留表示領域及びアクティブ表示領域における表示態様、第1変化演出決定用］

変化パターン名	変化パターンの内容（入賞時～アクティブシフト時）	最終表示態様									
		通常態様		特殊態様		青色態様		赤色態様		金色態様	
		はずれ	大当り	はずれ	大当り	はずれ	大当り	はずれ	大当り	はずれ	大当り
変化パターン101	通常→通常	100%	100%	30%	20%	24%	10%	24%	10%	6%	20%
変化パターン102	通常→特殊			40%	60%	14%	35%	14%	35%	12%	20%
変化パターン103	特殊→特殊			30%	20%	24%	10%	24%	10%	16%	10%
変化パターン104	特殊→青色					14%	35%	14%	35%	12%	20%
変化パターン105	青色→青色					24%	10%	24%	10%	16%	10%
変化パターン106	青色→赤色									12%	20%
変化パターン107	赤色→赤色									16%	10%

(B)変化パターン決定テーブル［保留2個、第1保留表示領域及びアクティブ表示領域における表示態様、第1変化演出決定用］

変化パターン名	変化パターンの内容（入賞時～アクティブシフト時）	最終表示態様									
		通常態様		特殊態様		青色態様		赤色態様		金色態様	
		はずれ	大当り	はずれ	大当り	はずれ	大当り	はずれ	大当り	はずれ	大当り
変化パターン201	通常→通常	100%	100%	30%	20%	20%	8%	20%	8%	10%	6%
変化パターン202	通常→特殊			20%	30%	9%	10%	9%	10%	8%	8%
変化パターン203	特殊→特殊			30%	20%	20%	8%	20%	8%	10%	6%
変化パターン204	特殊→青色					9%	10%	9%	10%	8%	8%
変化パターン205	青色→青色					20%	8%	20%	8%	10%	6%
変化パターン206	特殊→青色					4%	35%	4%	35%	6%	15%
変化パターン207	青色→青色					9%	10%	9%	10%	8%	8%
変化パターン208	青色→赤色					9%	10%	9%	10%	8%	8%
変化パターン209	特殊→赤色					20%	9%	20%	9%	10%	5%
変化パターン210	青色→赤色									6%	15%
変化パターン211	赤色→赤色									8%	8%
変化パターン212	赤色→赤色									10%	5%

【図１１－５】

【図11－5】

(C)変化パターン決定テーブル［保留3個、第1保留表示領域及びアクティブ表示領域における表示態様、第1変化演出決定用］

変化パターン名	変化パターンの内容（入賞時～アクティブシフト時）	最終表示態様									
		通常態様		特殊態様		青色態様		赤色態様		金色態様	
		はずれ	大当り	はずれ	大当り	はずれ	大当り	はずれ	大当り	はずれ	大当り
変化パターン301	通常→通常→通常	100%	100%	60%	40%	35%	5%	35%	5%	15%	4%
変化パターン302	通常→通常→特殊			40%	60%	20%	10%	20%	10%	10%	7%
変化パターン303	通常→特殊→特殊					5%	40%	5%	40%	6%	15%
変化パターン304	通常→特殊→青色					5%	40%	5%	40%	6%	15%
変化パターン305	通常→青色→青色					35%	5%	35%	5%	15%	4%
変化パターン306	通常→特殊→赤色									3%	30%
変化パターン307	通常→青色→赤色									10%	7%
変化パターン308	青色→青色→赤色									10%	7%
変化パターン309	青色→赤色→赤色									10%	7%
変化パターン310	赤色→赤色→赤色									15%	4%

(D)変化パターン決定テーブル［保留4個、第1保留表示領域及びアクティブ表示領域における表示態様、第1変化演出決定用］

変化パターン名	変化パターンの内容（入賞時～アクティブシフト時）	最終表示態様									
		通常態様		特殊態様		青色態様		赤色態様		金色態様	
		はずれ	大当り	はずれ	大当り	はずれ	大当り	はずれ	大当り	はずれ	大当り
変化パターン401	通常→通常→通常→通常	100%	100%	60%	40%	30%	20%	30%	20%	15%	2%
変化パターン402	通常→通常→通常→特殊			40%	60%	20%	30%	20%	30%	8%	8%
変化パターン403	通常→通常→特殊→特殊					20%	30%	20%	30%	6%	10%
変化パターン404	通常→特殊→特殊→特殊					30%	20%	30%	20%	10%	6%
変化パターン405	通常→通常→通常→青色									3%	15%
変化パターン406	通常→通常→特殊→青色									3%	15%
変化パターン407	通常→特殊→特殊→青色									3%	15%
変化パターン408	通常→青色→青色→青色									8%	8%
変化パターン409	青色→青色→青色→青色									8%	8%
変化パターン410	青色→青色→赤色→赤色									8%	8%
変化パターン411	青色→赤色→赤色→赤色									8%	8%
変化パターン412	赤色→赤色→赤色→赤色									15%	1%

【図１１－６】

【図11－6】

(A)変化パターン決定テーブル
［保留1個、副保留表示領域及び副アクティブ表示領域における表示態様、第2変化演出決定用］

変化パターン名	変化パターンの内容（入賞時～アクティブシフト時）	最終表示態様					
		通常態様		青色態様		赤色態様	
		はずれ	大当り	はずれ	大当り	はずれ	大当り
変化パターン601	通常→通常	100%	100%	40%	20%	30%	10%
変化パターン602	通常→青色			20%	60%	5%	35%
変化パターン603	青色→青色			40%	20%	30%	10%
変化パターン604	青色→赤色					5%	35%
変化パターン605	赤色→赤色					30%	10%

(B)変化パターン決定テーブル
［保留2個、副保留表示領域及び副アクティブ表示領域における表示態様、第2変化演出決定用］

変化パターン名	変化パターンの内容（入賞時～アクティブシフト時）	最終表示態様					
		通常態様		青色態様		赤色態様	
		はずれ	大当り	はずれ	大当り	はずれ	大当り
変化パターン701	通常→通常→通常	100%	100%	30%	20%	15%	5%
変化パターン702	通常→通常→青色			20%	30%	12%	15%
変化パターン703	通常→青色→青色			20%	30%	12%	15%
変化パターン704	青色→青色→青色			30%	20%	15%	5%
変化パターン705	通常→青色→赤色					7%	25%
変化パターン706	青色→青色→赤色					12%	15%
変化パターン707	青色→赤色→赤色					12%	15%
変化パターン708	赤色→赤色→赤色					15%	5%

(C)変化パターン決定テーブル
［保留3個、副保留表示領域及び副アクティブ表示領域における表示態様、第2変化演出決定用］

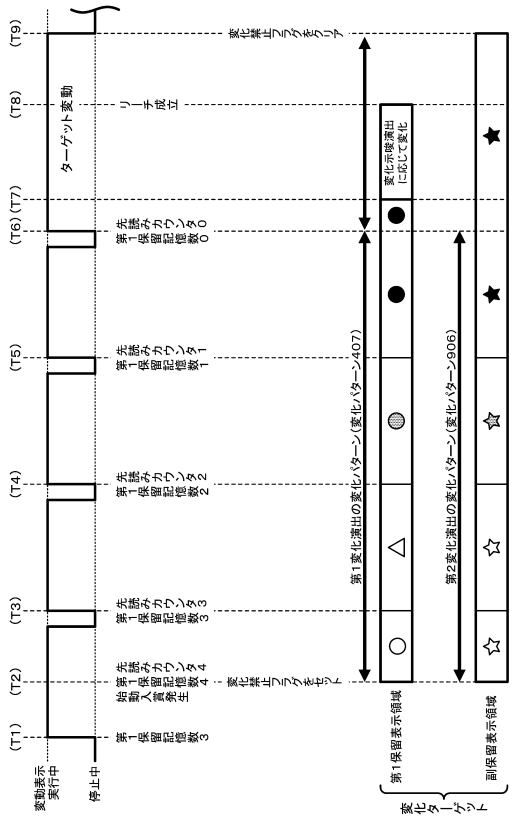
変化パターン名	変化パターンの内容（入賞時～アクティブシフト時）	最終表示態様					
		通常態様		青色態様		赤色態様	
		はずれ	大当り	はずれ	大当り	はずれ	大当り
変化パターン801	通常→通常→通常→通常	100%	100%	30%	20%	15%	5%
変化パターン802	通常→通常→青色→青色			20%	30%	12%	15%
変化パターン803	通常→青色→青色→青色			20%	30%	12%	15%
変化パターン804	青色→青色→青色→青色			30%	20%	15%	5%
変化パターン805	通常→青色→赤色→赤色					7%	25%
変化パターン806	青色→青色→赤色→赤色					12%	15%
変化パターン807	青色→赤色→赤色→赤色					12%	15%
変化パターン808	赤色→赤色→赤色→赤色					15%	5%

(D)変化パターン決定テーブル
［保留4個、副保留表示領域及び副アクティブ表示領域における表示態様、第2変化演出決定用］

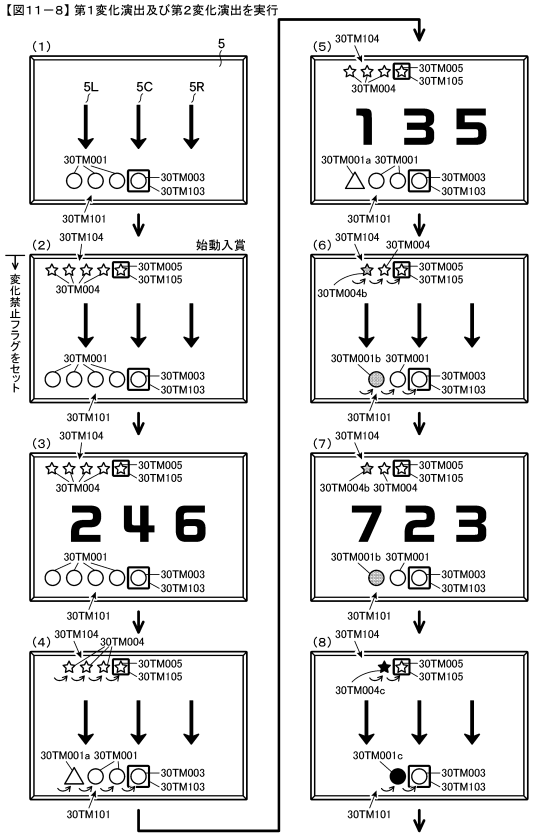
変化パターン名	変化パターンの内容（入賞時～アクティブシフト時）	最終表示態様					
		通常態様		青色態様		赤色態様	
		はずれ	大当り	はずれ	大当り	はずれ	大当り
変化パターン901	通常→通常→通常→通常→通常	100%	100%	35%	5%	15%	3%
変化パターン902	通常→通常→通常→青色→青色			10%	30%	8%	8%
変化パターン903	通常→通常→青色→青色→青色			10%	30%	8%	8%
変化パターン904	通常→青色→青色→青色→青色			10%	30%	8%	8%
変化パターン905	青色→青色→青色→青色→青色			35%	5%	15%	2%
変化パターン906	通常→通常→青色→赤色→赤色					2%	15%
変化パターン907	通常→青色→青色→赤色→赤色					2%	15%
変化パターン908	通常→青色→赤色→赤色→赤色					3%	15%
変化パターン909	青色→青色→青色→赤色→赤色					8%	8%
変化パターン910	青色→青色→赤色→赤色→赤色					8%	8%
変化パターン911	青色→赤色→赤色→赤色→赤色					8%	8%
変化パターン912	赤色→赤色→赤色→赤色→赤色					15%	2%

【図１１－７】

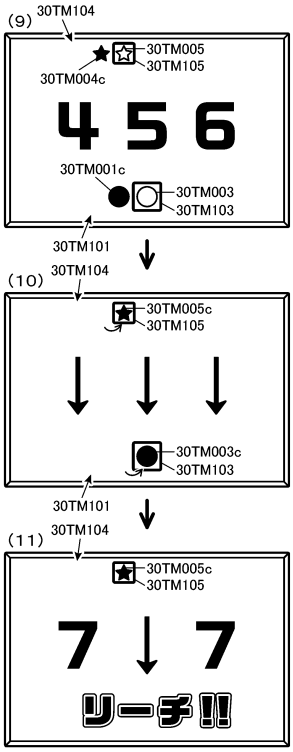
【図11－7】



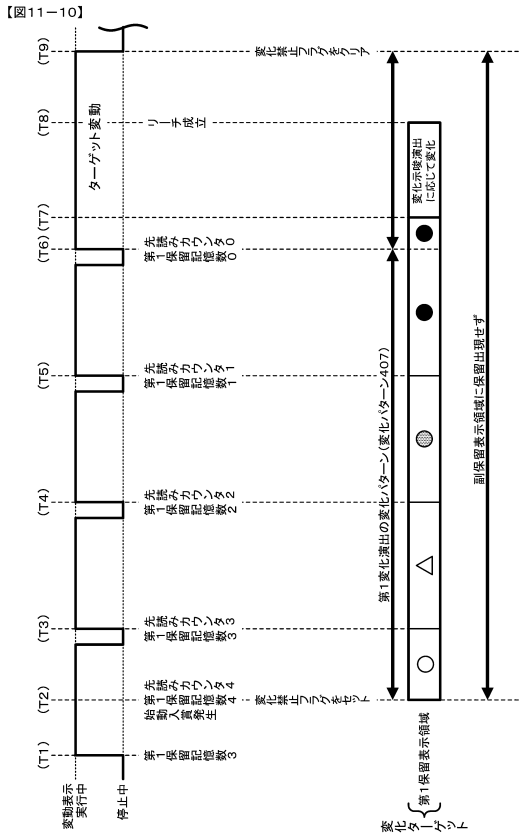
【図１１－８】



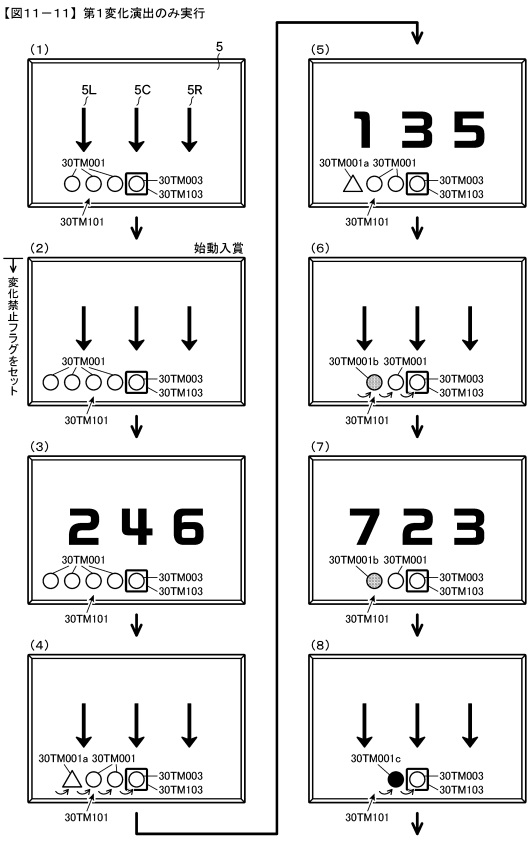
【図１１－９】



【図１１－１０】

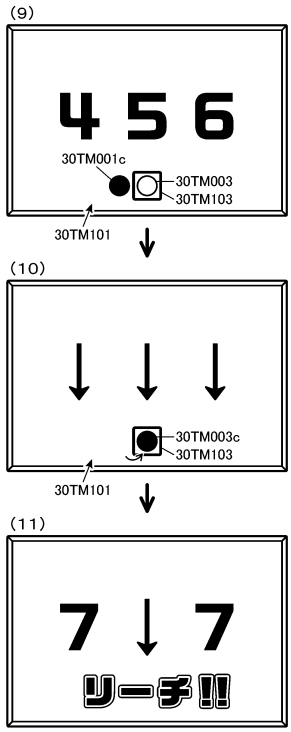


【図１１－１１】



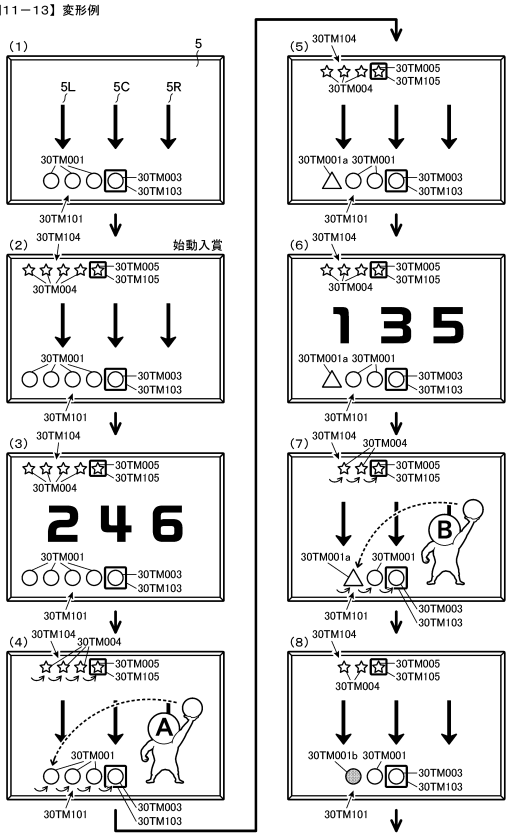
【図１１－１２】

【図11－12】



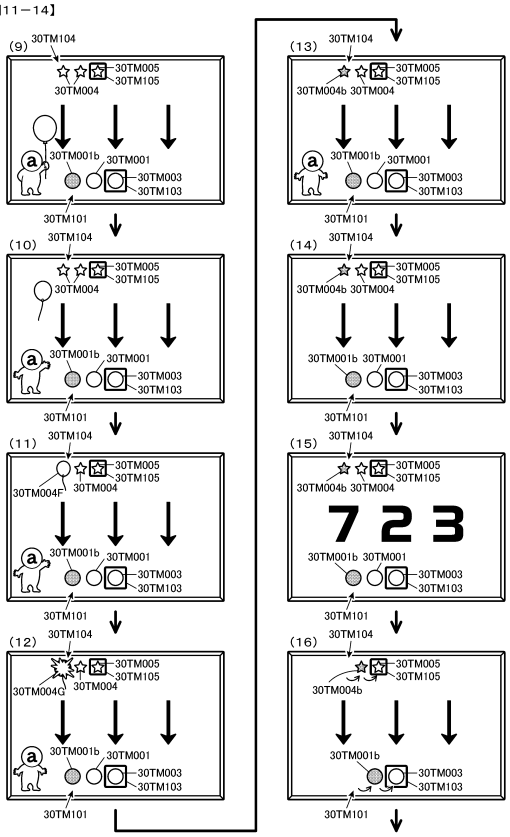
【図１１－１３】

【図11－13】変形例



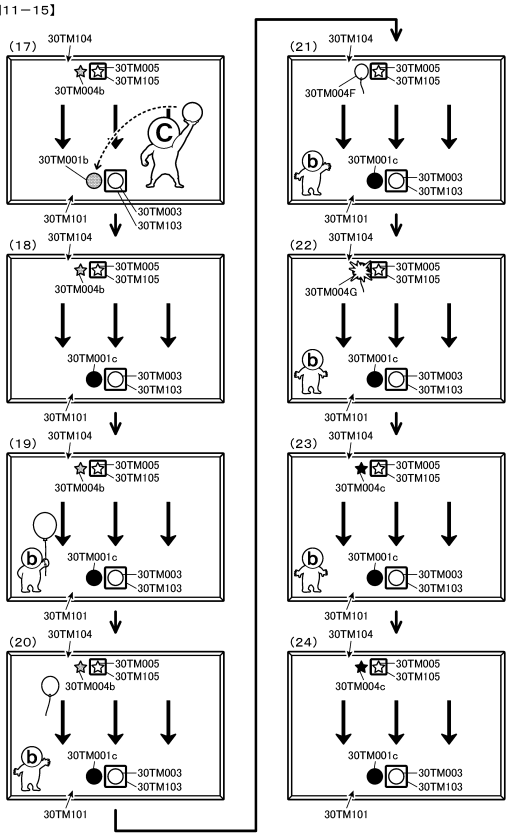
【図１１－１４】

【図11－14】



【図１１－１５】

【図11－15】



【図１１－１６】

【図11－16】

(A)アクティブ表示変化パターン決定テーブル[アクティブシフト時通常態様用]

最終表示態様（変化回数）	変化パターン	実行回数 1回	2回	3回	4回	5回	割り振り
特殊態様（1回）	011	○（通常→特殊）	×（特殊→特殊）				100%
青色態様（2回）	012	○（通常→特殊）	○（特殊→青色）	×（青色→青色）			60%
	013	○（通常→特殊）	×（特殊→特殊）	○（特殊→青色）			40%
緑色態様（3回）	014	○（通常→特殊）	○（特殊→青色）	○（青色→緑色）	×（緑色→緑色）		70%
	015	○（通常→特殊）	○（特殊→青色）	×（青色→青色）	○（青色→緑色）		30%
赤色態様（4回）	016	○（通常→特殊）	○（特殊→青色）	○（青色→緑色）	○（緑色→赤色）	×（赤色→赤色）	80%
	017	○（通常→特殊）	○（特殊→青色）	○（青色→緑色）	×（緑色→緑色）	○（緑色→赤色）	20%
金色態様（5回）	018	○（通常→特殊）	○（特殊→青色）	○（青色→緑色）	○（緑色→赤色）	○（赤色→金色）	100%

(B)アクティブ表示変化パターン決定テーブル[アクティブシフト時特殊態様用]

最終表示態様（変化回数）	変化パターン	実行回数 1回	2回	3回	4回	5回	割り振り
青色態様（1回）	021	○（特殊→青色）	×（青色→青色）				100%
緑色態様（2回）	022	○（特殊→青色）	○（青色→緑色）	×（緑色→緑色）			70%
	023	○（特殊→青色）	×（青色→青色）	○（青色→緑色）			30%
赤色態様（3回）	024	○（特殊→青色）	○（青色→緑色）	○（緑色→赤色）	×（赤色→赤色）		80%
	025	○（特殊→青色）	○（青色→緑色）	×（緑色→緑色）	○（緑色→赤色）		20%
金色態様（4回）	026	○（特殊→青色）	○（青色→緑色）	○（緑色→赤色）	○（赤色→金色）		100%

(C)アクティブ表示変化パターン決定テーブル[アクティブシフト時青色態様用]

最終表示態様（変化回数）	変化パターン	実行回数 1回	2回	3回	4回	5回	割り振り
緑色態様（1回）	031	○（青色→緑色）	×（緑色→緑色）				100%
赤色態様（2回）	032	○（青色→緑色）	○（緑色→赤色）	×（赤色→赤色）			80%
	033	○（青色→緑色）	×（緑色→緑色）	○（緑色→赤色）			20%
金色態様（3回）	034	○（青色→緑色）	○（緑色→赤色）	○（赤色→金色）			100%

(D)アクティブ表示変化パターン決定テーブル[アクティブシフト時赤色態様用]

最終表示態様（変化回数）	変化パターン	実行回数 1回	2回	3回	4回	5回	割り振り
金色態様（1回）	041	○（赤色→金色）					100%

【図１１－１７】

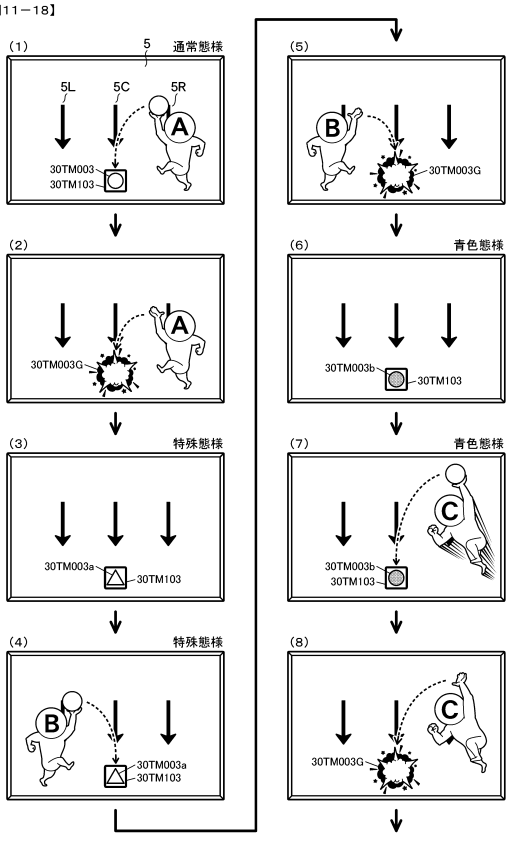
【図11－17】

変化示唆演出決定テーブル

変化示唆演出	割り振り 成功態様 次回演出実行あり	成功態様 次回演出実行なし	失敗態様 次回演出実行あり	失敗態様 次回演出実行なし
キャラクタA	10%	5%	37%	35%
キャラクタB	20%	15%	32%	30%
キャラクタC	30%	30%	30%	30%
キャラクタD	40%	45%	1%	5%
キャラクタE	0%	5%	0%	0%

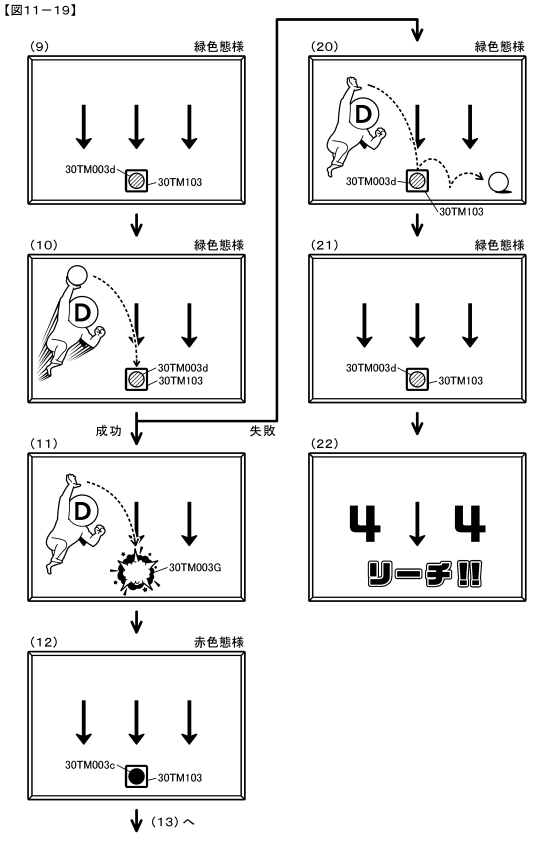
【図１１－１８】

【図11－18】



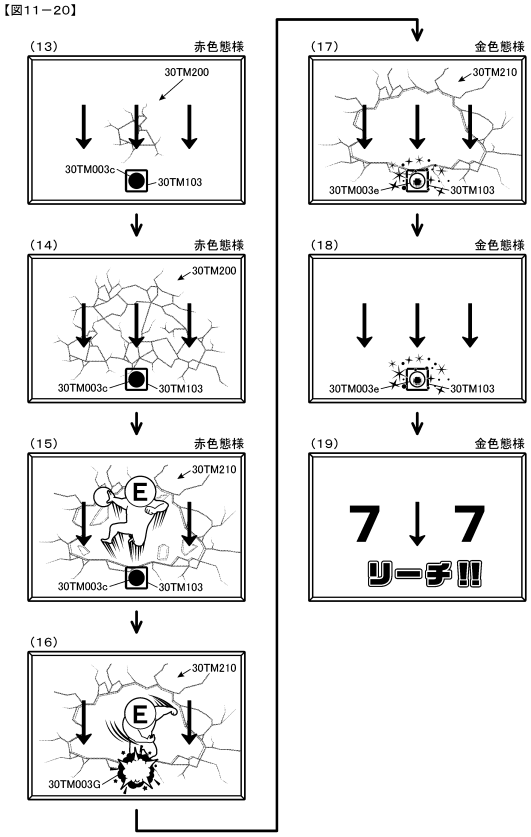
【図１１－１９】

【図11－19】



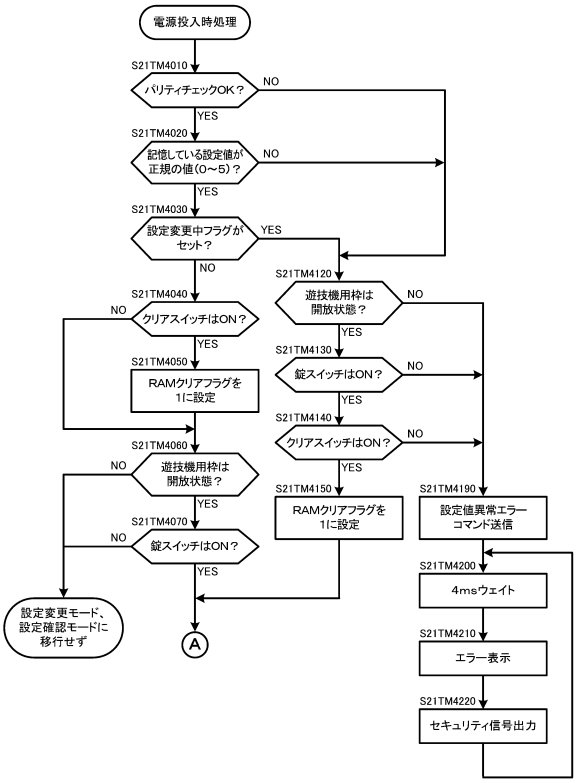
【図１１－２０】

【図11－20】



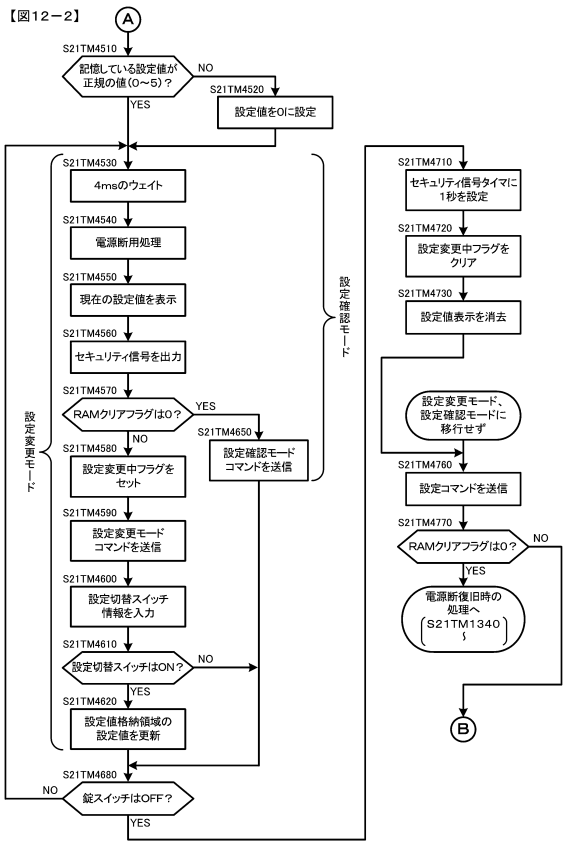
【図１２－１】

【図12－1】



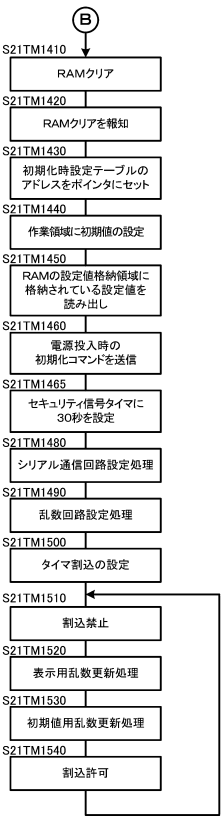
【図１２－２】

【図12－2】



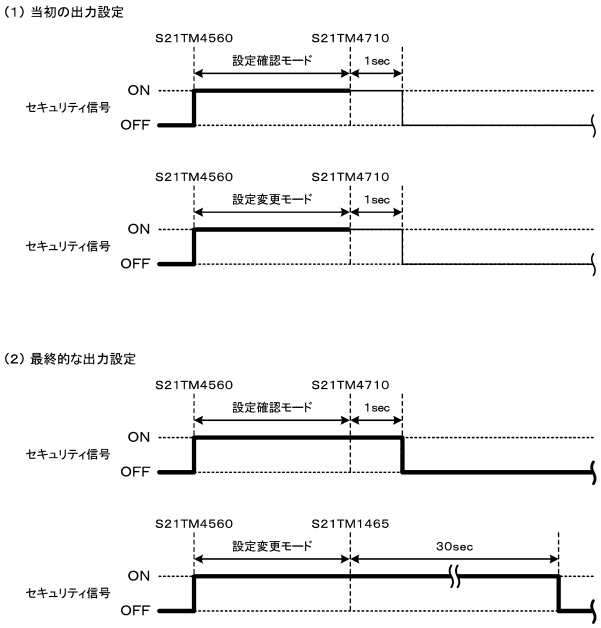
【図１２－３】

【図12－3】



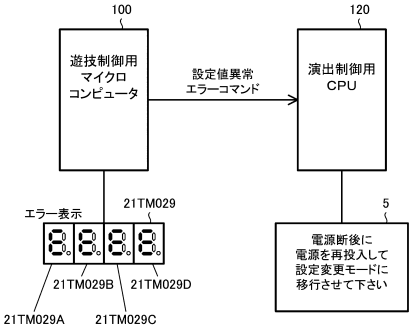
【図１２－４】

【図12－4】



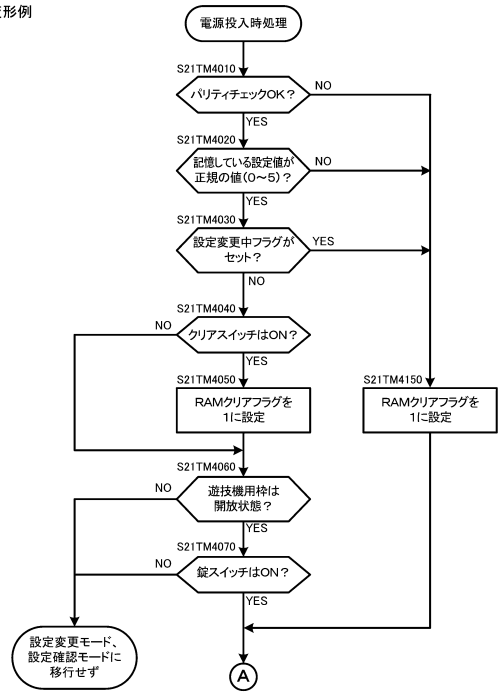
【図１２－５】

【図12－5】



【図１２－６】

【図12－6】
変形例



【図１２－７】

【図12－7】

(1)設定変更モード中の設定値確定前に電源断した場合

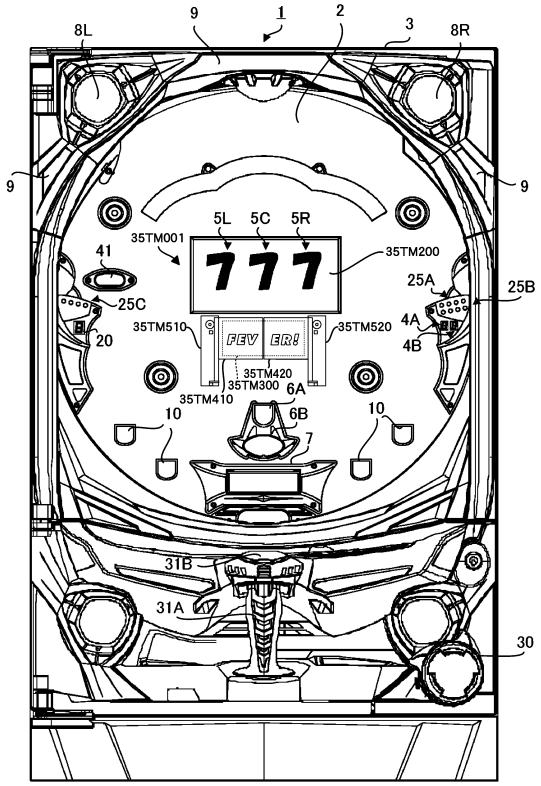
設定値確定前に電源断				
順	状況	錠スイッチ	設定値	設定値表示
1	電源投入	ON	0	
2	設定変更モード開始	ON	0	1
3	設定値変更中	ON	1	2
4	設定値変更中	ON	2	3
5	電源断	ON	2	
6	電源投入	ON	2	
7	設定変更モード開始	ON	2	3

(2)設定変更モード中の設定値確定後に電源断した場合

設定値確定後に電源断				
順	状況	錠スイッチ	設定値	設定値表示
1	電源投入	ON	0	
2	設定変更モード開始	ON	0	1
3	設定値変更中	ON	1	2
4	設定値変更中	ON	2	3
5	設定値確定	OFF	2	3
6	電源断	OFF	2	
7	電源投入	ON	2	
8	設定変更モード開始	ON	2	3

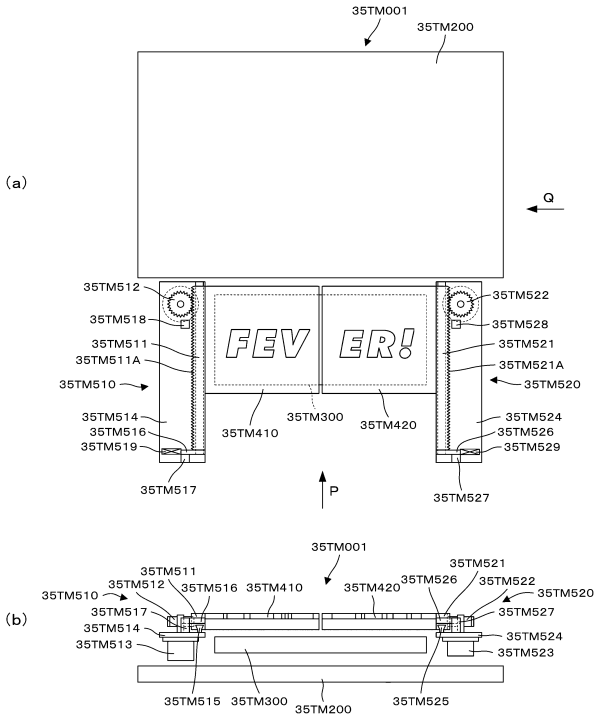
【図１３－１】

【図13－1】



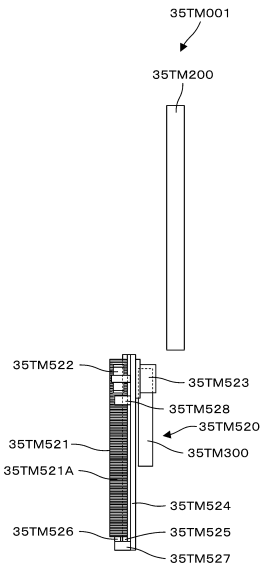
【図１３－２】

【図13－2】



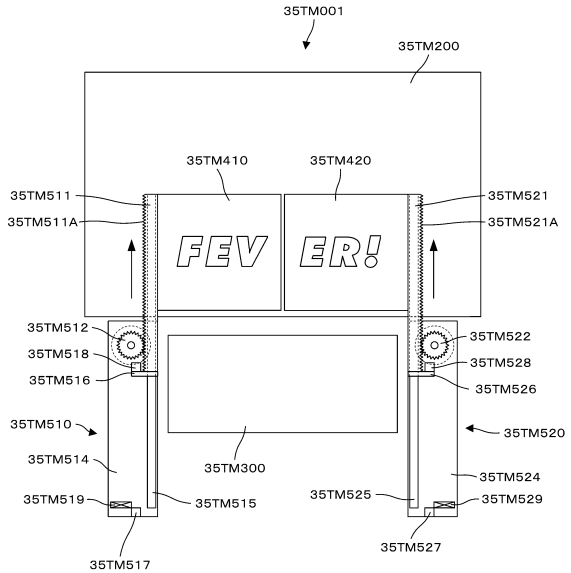
【図１３－３】

【図13－3】



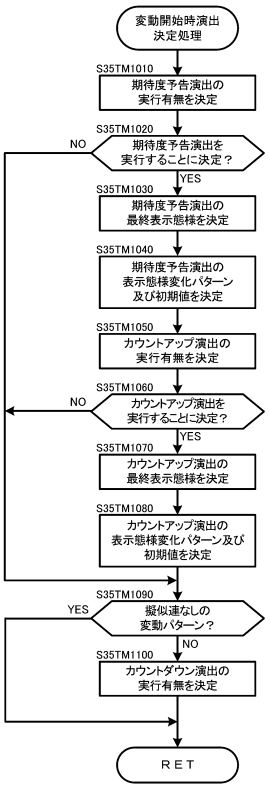
【図１３－４】

【図13－4】



【図１３－５】

【図13－5】



【図１３－６】

【図13－6】

(A) [はずれ用]変動パターン決定テーブル

変動パターン	割り振り
非ﾘｰﾁはずれ	90%
ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁはずれ（擬似連なし）	5%
ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁはずれ（擬似連１回）	4%
ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁはずれ（擬似連２回）	1%

(B) [大当り用]変動パターン決定テーブル

変動パターン	割り振り
ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁ大当り（擬似連なし）	10%
ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁ大当り（擬似連１回）	40%
ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁ大当り（擬似連２回）	50%

(C) [はずれ用]
期待度予告演出の実行割合決定テーブル

変動パターン	期待度予告演出	
	実行なし	実行あり
非ﾘｰﾁはずれ	100%	0%
ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁはずれ（擬似連なし）	90%	10%
ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁはずれ（擬似連１回）	80%	20%
ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁはずれ（擬似連２回）	70%	30%

(D) [大当り用]
期待度予告演出の実行割合決定テーブル

変動パターン	期待度予告演出	
	実行なし	実行あり
ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁ大当り（擬似連なし）	40%	60%
ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁ大当り（擬似連１回）	30%	70%
ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁ大当り（擬似連２回）	20%	80%

(E) 期待度予告演出の最終表示態様決定テーブル

表示結果	期待度予告演出の最終表示態様				
	60	70	80	90	100
はずれ	40%	30%	20%	10%	0%
大当り	9%	15%	30%	45%	1%

(F) [はずれ用]期待度予告演出の表示態様変化パターン決定テーブル

期待度予告演出の最終表示態様	期待度予告演出の表示態様(初期値)			
	50	60	70	80
60	100%			
70	40%	60%		
80	20%	30%	50%	
90	10%	20%	30%	40%

(G) [大当り用]期待度予告演出の表示態様変化パターン決定テーブル

期待度予告演出の最終表示態様	期待度予告演出の表示態様(初期値)				
	50	60	70	80	90
60	100%				
70	60%	40%			
80	50%	30%	20%		
90	40%	30%	20%	10%	
100	35%	30%	20%	10%	5%

【図１３－７】

【図13－7】

(H) カウントアップ演出の実行有無決定テーブル

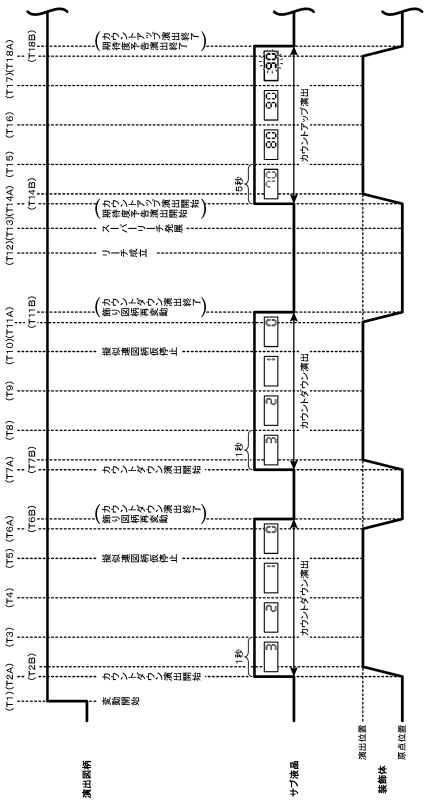
表示結果	カウントアップ演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	80%	20%
大当り	25%	75%

(I) カウントダウン演出の実行有無決定テーブル

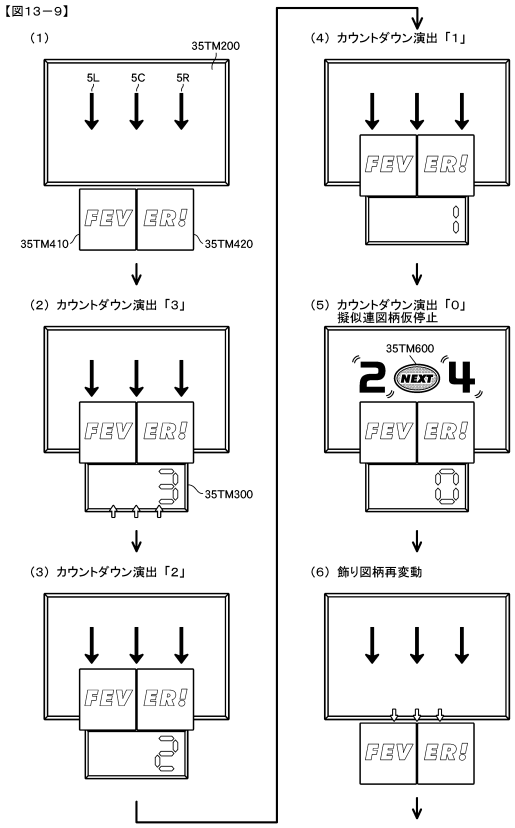
表示結果	カウントダウン演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	55%	45%
大当り	40%	60%

【図１３－８】

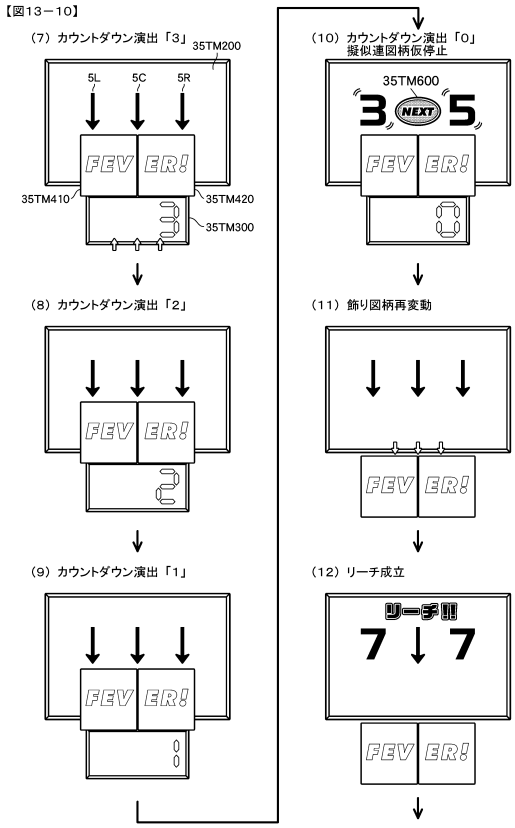
【図13－8】



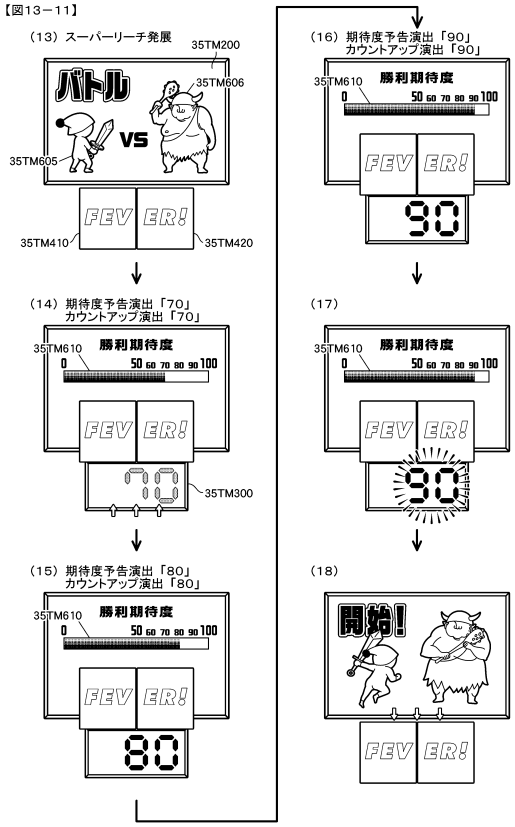
【図１３－９】



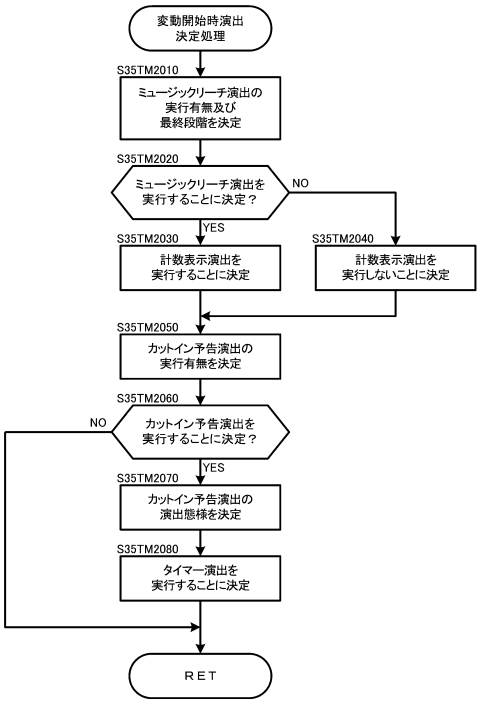
【図１３－１０】



【図１３－１１】



【図１３－１２】



【図１３－１３】

【図13－13】

(A) [はずれ用]変動パターン決定テーブル

変動パターン	割り振り
非ﾘｰﾁはずれ	90%
ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁはずれ	8%
ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁはずれ	2%

(B) [大当り用]変動パターン決定テーブル

変動パターン	割り振り
ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ大当り	5%
ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁ大当り	95%

(C) [はずれ用]ミュージックリーチ演出の最終段階決定テーブル

変動パターン	ミュージックリーチ演出の最終段階			
	実行なし	ミュージックリーチ（第1段階）	ミュージックリーチ（第2段階）	ミュージックリーチ（第3段階）
非ﾘｰﾁはずれ	100%	0%	0%	0%
ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁはずれ	100%	0%	0%	0%
ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁはずれ	40%	30%	20%	10%

(D) [大当り用]ミュージックリーチ演出の最終段階決定テーブル

変動パターン	ミュージックリーチ演出の最終段階			
	実行なし	ミュージックリーチ（第1段階）	ミュージックリーチ（第2段階）	ミュージックリーチ（第3段階）
ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ大当り	100%	0%	0%	0%
ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁ大当り	20%	10%	30%	40%

(E) カットイン予告演出の実行割合決定テーブル

計数表示演出	カットイン予告演出	
	実行なし	実行あり
実行なし	45%	55%
実行あり	98%	2%

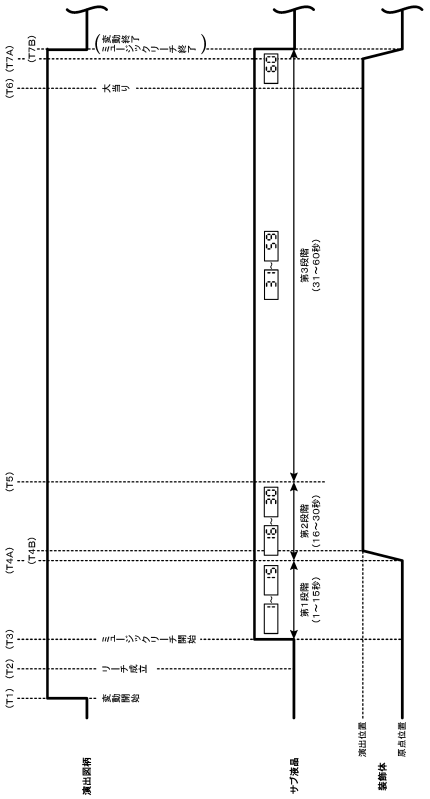
変形例
図13－17(G)及び(H)

(F) カットイン予告演出の演出態様決定テーブル

表示結果	カットイン予告演出の演出態様	
	第1態様「CHANCE」	第2態様「激熱」
はずれ	80%	20%
大当り	20%	80%

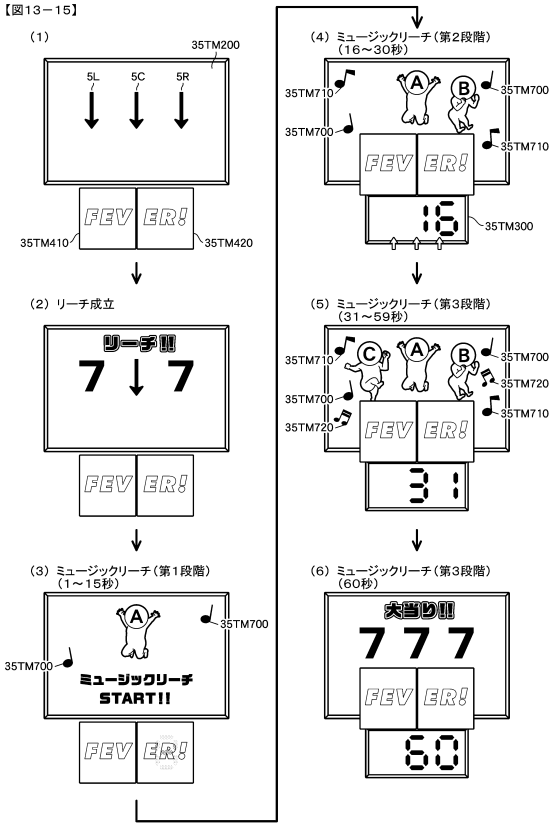
【図１３－１４】

【図13－14】



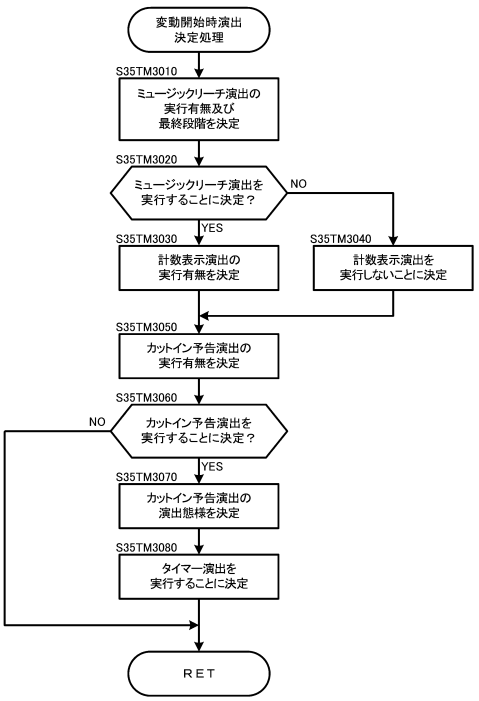
【図１３－１５】

【図13－15】



【図１３－１６】

【図13－16】
変形例



【図１３－１７】

【図13－17】

変形例
（G）計数表示演出の実行開始段階決定テーブル

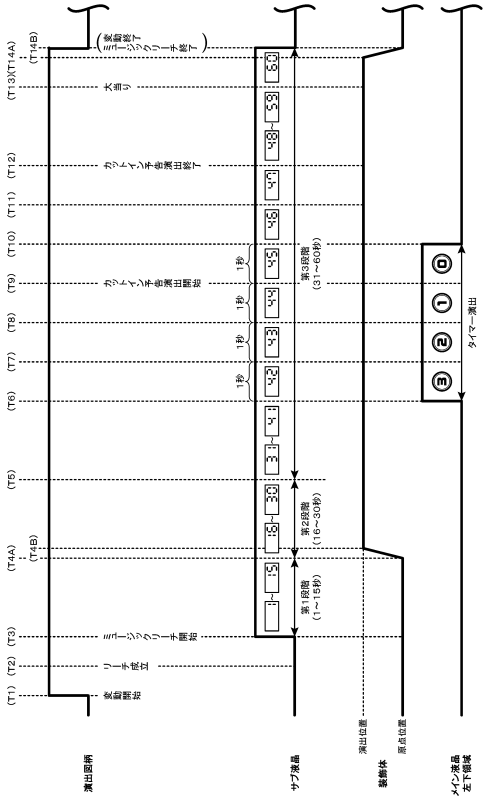
ミュージックリーチ最終段階	計数表示演出の実行開始段階			
	第1段階（1～）から実行開始	第2段階（16～）から実行開始	第3段階（31～）から実行開始	実行せず
第1段階	1%			99%
第2段階	3%	25%		72%
第3段階	5%	30%	60%	5%

（H）カットイン予告演出の実行割合決定テーブル

計数表示演出	カットイン予告演出	
	実行なし	実行あり
実行なし	95%	5%
実行あり	40%	60%

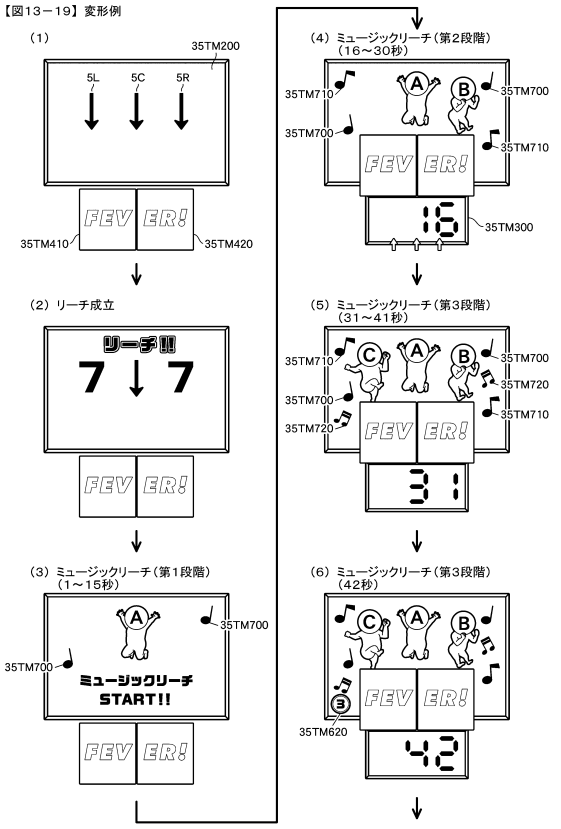
【図１３－１８】

【図13－18】



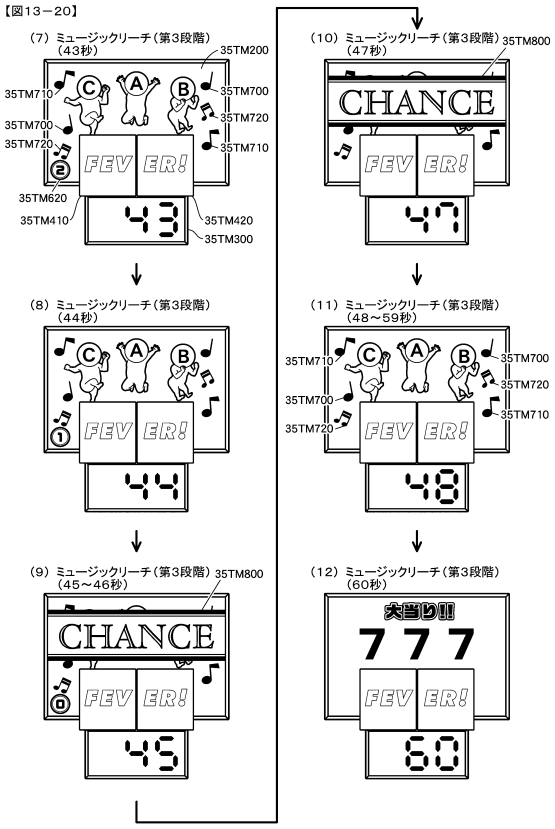
【図１３－１９】

【図13－19】変形例



【図１３－２０】

【図13－20】



フロントページの続き

(56)参考文献　特開２０１８－０５０９３４（ＪＰ，Ａ）
特開２０１９－１１８３６９（ＪＰ，Ａ）
特開２００６－２２３７４２（ＪＰ，Ａ）
特許第６８８５８４６（ＪＰ，Ｂ２）
特許第６８８５８４７（ＪＰ，Ｂ２）
特許第６９４０３７５（ＪＰ，Ｂ２）
特許第６９４０３７７（ＪＰ，Ｂ２）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２