

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7384550号
(P7384550)

(45)発行日 令和5年11月21日(2023.11.21)

(24)登録日 令和5年11月13日(2023.11.13)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全78頁)

(21)出願番号	特願2017-199184(P2017-199184)	(73)特許権者	000144153 株式会社三共 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(22)出願日	平成29年10月13日(2017.10.13)	(72)発明者	小倉 敏男 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株式会社三共内
(65)公開番号	特開2019-72039(P2019-72039A)		
(43)公開日	令和1年5月16日(2019.5.16)		
審査請求日	令和2年9月9日(2020.9.9)	合議体	
審判番号	不服2022-17278(P2022-17278/J 1)	審判長	長井 真一
審判請求日	令和4年10月28日(2022.10.28)	審判官	西田 光宏
		審判官	北川 創

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】

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
開閉可能な開閉体と、
遊技機の背面側に設けられた操作部と、
前記操作部に対する操作を規制可能な規制部材と、
前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、
前記示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段と、
前記有利状態に制御される確率に関する設定値の設定を許可するための設定許可状態に
制御可能な設定許可状態制御手段と、
設定されている設定値を確認するための設定確認状態に制御可能な設定確認状態制御手
段と、
設定された設定値に応じた確率により前記有利状態に制御可能な有利状態制御手段と、
遊技媒体が所定領域に進入したことにもとづいて遊技価値を付与可能な遊技価値付与手
段と、
前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示
手段と、
可変表示に関する情報を、保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、
遊技媒体が進入可能な第1状態と、該第1状態よりも遊技媒体が進入困難または進入不
可能な第2状態とに変化可能な可変手段と、

前記可変手段を制御する制御手段と、
を備え、

前記示唆演出として、第 1 示唆演出と、該第 1 示唆演出よりも前記有利状態に制御される期待度が低い第 2 示唆演出と、該第 2 示唆演出よりも前記有利状態に制御される期待度が低い第 3 示唆演出と、を含み、

前記タイトル報知手段は、

前記第 1 示唆演出が実行される場合に、該第 1 示唆演出の開始から所定期間経過したときに該第 1 示唆演出に対応したタイトルを報知可能であり、

前記第 2 示唆演出が実行される場合に、該第 2 示唆演出の開始から前記所定期間経過したときに該第 2 示唆演出に対応したタイトルを報知可能であり、

前記第 3 示唆演出が実行される場合に、該第 3 示唆演出に対応したタイトルを報知可能であり、

前記第 1 示唆演出が実行される場合と、前記第 2 示唆演出が実行される場合と、で前記所定期間において特定画像の表示を含む共通の演出が実行され、

前記第 3 示唆演出が実行される場合、該第 3 示唆演出に対応したタイトルを報知した後に前記特定画像が表示され、

前記設定許可状態制御手段は、前記操作部に対する操作に基づいて設定値を設定可能であり、

前記開閉体が閉鎖されているときに、遊技機の背面側に露出している前記規制部材により前記操作部に対する操作が規制される規制状態に維持され、

前記開閉体が開放されているときに、前記規制状態が解除可能となり、

前記保留記憶手段に保留記憶が記憶されている場合に、前記設定許可状態に制御されるときに、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶が消去され、

前記可変手段が前記第 1 状態である場合に、前記設定許可状態に制御されるときに、前記可変手段が前記第 1 状態から前記第 2 状態とされ、

前記情報表示手段は、前記設定許可状態および前記設定確認状態において、設定されている設定値を表示可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、設定値を設定可能な設定機能付きのパチンコ遊技機がある（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2010 - 200902 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献 1 にあっては、保留記憶が記憶されることや遊技媒体が入賞可能な第 1 状態が設定変更の前後に跨がってしまうことにより、設定値を的確に反映させることができないという問題があるとともに、設定されている設定値を表示するための専用の設定値表示手段が設けられているため、遊技機のコスト増を防ぐことができないという問題がある。

【0005】

10

20

30

40

50

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、遊技機のコスト増を防ぎつつ、設定値を的確に反映させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

手段Aに記載の遊技機は、
 可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
 開閉可能な開閉体と、
 遊技機の背面側に設けられた操作部と、
 前記操作部に対する操作を規制可能な規制部材と、
 前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、
 前記示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段と、
 前記有利状態に制御される確率に関する設定値の設定を許可するための設定許可状態に
 制御可能な設定許可状態制御手段と、
 設定されている設定値を確認するための設定確認状態に制御可能な設定確認状態制御手
 段と、

10

設定された設定値に応じた確率により前記有利状態に制御可能な有利状態制御手段と、
 遊技媒体が所定領域に進入したことにもとづいて遊技価値を付与可能な遊技価値付与手
 段と、

前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示
 手段と、

20

可変表示に関する情報を、保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、
 遊技媒体が進入可能な第1状態と、該第1状態よりも遊技媒体が進入困難または進入不
 可能な第2状態とに変化可能な可変手段と、

前記可変手段を制御する制御手段と、

を備え、

前記示唆演出として、第1示唆演出と、該第1示唆演出よりも前記有利状態に制御され
る期待度が低い第2示唆演出と、該第2示唆演出よりも前記有利状態に制御される期待度
が低い第3示唆演出と、を含み、

前記タイトル報知手段は、

前記第1示唆演出が実行される場合に、該第1示唆演出の開始から所定期間経過した
 ときに該第1示唆演出に対応したタイトルを報知可能であり、

30

前記第2示唆演出が実行される場合に、該第2示唆演出の開始から前記所定期間経過
 したときに該第2示唆演出に対応したタイトルを報知可能であり、

前記第3示唆演出が実行される場合に、該第3示唆演出に対応したタイトルを報知可能で
あり、

前記第1示唆演出が実行される場合と、前記第2示唆演出が実行される場合と、で前記所
定期間において特定画像の表示を含む共通の演出が実行され、

前記第3示唆演出が実行される場合、該第3示唆演出に対応したタイトルを報知した後に
前記特定画像が表示され、

前記設定許可状態制御手段は、前記操作部に対する操作に基づいて設定値を設定可能で
 あり、

40

前記開閉体が閉鎖されているときに、遊技機の背面側に露出している遊技機の背面側に
 露出している前記規制部材により前記操作部に対する操作が規制される規制状態に維持さ
 れ、

前記開閉体が開放されているときに、前記規制状態が解除可能となり、

前記保留記憶手段に保留記憶が記憶されている場合に、前記設定許可状態に制御される
 ときに、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶が消去され、

前記可変手段が前記第1状態である場合に、前記設定許可状態に制御されるときに、前
 記可変手段が前記第1状態から前記第2状態とされ、

前記情報表示手段は、前記設定許可状態および前記設定確認状態において、設定されて

50

いる設定値を表示可能である、
ことを特徴とする。

手段 1 に記載の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）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 CPU 120）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 CPU 120）と、

前記有利状態に制御される確率に関する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な設定許可状態制御手段（例えば、CPU 103 が図 20 - 12 に示す設定変更処理を実行する部分）と、

設定されている設定値を確認するための設定確認状態に制御可能な設定確認状態制御手段（例えば、CPU 103 が変形例の設定確認処理を実行する部分）と、

設定された設定値に応じた確率により前記有利状態に制御可能な有利状態制御手段（例えば、CPU 103 が図 5 に示すプロセス制御処理を実行する部分）と、

遊技媒体が所定領域に進入したことにもとづいて遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口に遊技球が進入したこと、一般入賞口に遊技球が進入したこと、大入賞口に遊技球が進入したことに基づいて賞球が払い出される部分）と、

前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段（例えば、変形例 4 における表示モニタ 105 SG029）と、

可変表示に関する情報を、保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、CPU 103 が始動入賞処理を実行する部分）と、

遊技媒体が進入可能な第 1 状態と、該第 1 状態よりも遊技媒体が進入困難または進入不能な第 2 状態とに変化可能な可変手段（例えば、大入賞口）と、

前記可変手段を制御する制御手段（例えば、CPU 103 が大当り開放中処理を実行する部分）と、

を備え、

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

前記保留記憶手段に保留記憶が記憶されている場合に、前記設定許可状態に制御されるときに、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶が消去され（例えば、変形例 5 に示すように、新たな設定値が設定されたことに基づいて保留記憶をクリアする部分）、

前記可変手段が前記第 1 状態である場合に、前記設定許可状態に制御されるときに、前記可変手段が前記第 1 状態から前記第 2 状態とされ（例えば、図 20 - 13 に示すように、パチンコ遊技機 1 に新たな設定値を設定するためにパチンコ遊技機 1 の電源を OFF にすることで、大入賞口が閉鎖される部分）、

前記情報表示手段は、前記設定許可状態および前記設定確認状態において、設定されている設定値を表示可能である（例えば、図 20 - 20 に示すように、連比、役比、ベースを表示可能な表示モニタ 105 SG029 において、設定変更処理や変形例における設定確認処理において設定値を表示する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技機のコスト増を防ぎつつ、設定値を的確に反映させることができる。

【0007】

尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであって良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであっても良い。

10

20

30

40

50

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 8 】

【図 1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8】変動パターンやリーチの種類を説明するための図である。

10

【図 9】演出動作例を示す図である。

【図 10】演出動作例を示す図である。

【図 11】演出動作例を示す図である。

【図 12】演出動作例を示す図である。

【図 13】演出動作例を示す図である。

【図 14】演出動作例を示す図である。

【図 15】予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 16】予告演出決定処理における決定割合を示す図である。

【図 17】変形例の演出動作例を示す図である。

【図 18】変形例の演出動作例を示す図である。

20

【図 19】変形例の演出動作例を示す図である。

【図 20 - 1】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 20 - 2】パチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図 20 - 3】遊技機用枠を開放した状態のパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図 20 - 4】各乱数を示す説明図である。

【図 20 - 5】変動パターンを例示する図である。

【図 20 - 6】変動パターンを例示する図である。

【図 20 - 7】大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 20 - 8】各種大当たりの内容を示す説明図である。

【図 20 - 9】(A)は大当たり用変動パターン判定テーブル(大当たりA用)を示す説明図であり、(B)は大当たり用変動パターン判定テーブル(大当たりB、大当たりC用)を示す説明図であり、(C)は小当たり用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

30

【図 20 - 10】ハズレ用変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 20 - 11】遊技制御メイン処理の一部を示すフローチャートである。

【図 20 - 12】設定変更処理の一例を示すフローチャートである。

【図 20 - 13】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 20 - 14】変形例 1 におけるセキュリティカバーを示す図である。

【図 20 - 15】変形例 1 における遊技機用枠の開閉を示す図である。

【図 20 - 16】変形例 2 におけるセキュリティカバーを示す図である。

【図 20 - 17】変形例 2 における遊技機用枠の開閉を示す図である。

40

【図 20 - 18】変形例 3 におけるパチンコ遊技機を示す説明図である。

【図 20 - 19】変形例 4 における表示モニタと該表示モニタの表示内容を示す説明図である。

【図 20 - 20】変形例 4 において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と表示モニタの表示内容の変化を説明する説明図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 0 9 】

(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。

50

【 0 0 1 0 】

(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。

【 0 0 1 1 】

遊技盤 2 の所定位置 (図 1 に示す例では、遊技領域の右側方) には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄 (特図ともいう) の可変表示 (特図ゲームともいう) を行う第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B が設けられている。これらは、それぞれ、7 セグメントの L E D 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、L E D を全て消灯したパターンが含まれてもよい。

10

【 0 0 1 2 】

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。

20

【 0 0 1 3 】

なお、第 1 特別図柄表示装置 4 A において可変表示される特別図柄を「第 1 特図」ともいい、第 2 特別図柄表示装置 4 B において可変表示される特別図柄を「第 2 特図」ともいう。また、第 1 特図を用いた特図ゲームを「第 1 特図ゲーム」といい、第 2 特図を用いた特図ゲームを「第 2 特図ゲーム」ともいう。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は 1 種類であってもよい。

30

【 0 0 1 4 】

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 L C D (液晶表示装置) や有機 E L (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。

【 0 0 1 5 】

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 5 L、5 C、5 R において飾り図柄が可変表示 (例えば上下方向のスクロール表示や更新表示) される。なお、同期して実行される特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

40

【 0 0 1 6 】

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。

【 0 0 1 7 】

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

50

。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。

【 0 0 1 8 】

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

【 0 0 1 9 】

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

【 0 0 2 0 】

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

【 0 0 2 1 】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（図 2 参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置 6 A に近接し、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【 0 0 2 2 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左右下方 4 箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 2 3 】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B の下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、ソレノイド 8 2（図 2 参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【 0 0 2 4 】

一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド 8 2 がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【 0 0 2 5 】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば 1 4 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 1 0 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。

【 0 0 2 6 】

一般入賞口 1 0 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。

【 0 0 2 7 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器 2

10

20

30

40

50

0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、7 セグメントの L E D 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、L E D 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。

【0028】

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 4 1 が設けられている。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

【0029】

普通図柄表示器 2 0 の上方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の L E D 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 L E D の点灯個数により表示する。

10

【0030】

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。

【0031】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ 9 が設けられている。遊技効果ランプ 9 は、L E D を含んで構成されている。

20

【0032】

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 3 2 が設けられている。

【0033】

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）3 0 が設けられている。

【0034】

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。

30

【0035】

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 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 2 参照）により検出される。

【0036】

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 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 2 参照）により検出される。

40

【0037】

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 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B 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。

【0038】

（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 3 0 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 4 1 を通過すると、普通図柄表

50

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。

【0039】

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）。

10

【0040】

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。

【0041】

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。

【0042】

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。

20

【0043】

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。

【0044】

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。

30

【0045】

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。

【0046】

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。

40

【0047】

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。

【0048】

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

50

されることがある。

【 0 0 4 9 】

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。

【 0 0 5 0 】

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。

10

【 0 0 5 1 】

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。

【 0 0 5 2 】

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。

20

【 0 0 5 3 】

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。

30

【 0 0 5 4 】

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。

【 0 0 5 5 】

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。

40

【 0 0 5 6 】

（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。

【 0 0 5 7 】

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

50

ームが開始されることに伴って、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。

【0058】

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た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。

【0059】

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伴っ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「大当たり」となる割合（大当たり信頼度、大当た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たり信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【0060】

特図ゲームの表示結果が「大当たり」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た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「大当たり」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。

【0061】

大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当たり」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、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当たり（通常大当たり）」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「確変大当たり」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

【0062】

特図ゲームの表示結果が「小当たり」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た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「小当たり」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、一部の大当たり種別（小当たり遊技状態と同様の態様の大当たり遊技状態の大当たり種別）の「大当たり」となるときと、「小当たり」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。

【0063】

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、大当た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。

【0064】

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

10

20

30

40

50

ィブ表示)を表示することにも含まれる。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。

【0065】

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。

【0066】

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。

【0067】

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

【0068】

(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。

【0069】

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。

【0070】

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。

【0071】

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。

【 0 0 7 2 】

乱数回路 1 0 4 は、遊技の進行を制御するときを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、C P U 1 0 3 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。

【 0 0 7 3 】

I / O 1 0 5 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 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普図保留表示器 2 5 C 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。

10

【 0 0 7 4 】

スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 2 始動口スイッチ 2 2 B）、カウントスイッチ 2 3）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 1 0 0 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。

【 0 0 7 5 】

ソレノイド回路 1 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド 8 1 やソレノイド 8 2 をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド 8 1 や大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に伝送する。

20

【 0 0 7 6 】

主基板 1 1（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）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 1 2 に供給する。主基板 1 1 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 1 5 により中継され、演出制御基板 1 2 に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板 1 1 における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、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。

【 0 0 7 7 】

30

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 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 3 2 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。

【 0 0 7 8 】

演出制御基板 1 2 には、演出制御用 C P U 1 2 0 と、R O M 1 2 1 と、R A M 1 2 2 と、表示制御部 1 2 3 と、乱数回路 1 2 4 と、I / O 1 2 5 とが搭載されている。

【 0 0 7 9 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、R O M 1 2 1 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 1 2 3 とともに演出を実行するための処理（演出制御基板 1 2 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、R O M 1 2 1 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、R A M 1 2 2 がメインメモリとして使用される。

40

【 0 0 8 0 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、コントローラセンサユニット 3 5 A やプッシュセンサ 3 5 B 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 1 2 3 に指示することもある。

【 0 0 8 1 】

表示制御部 1 2 3 は、V D P（Video Display Processor）、C G R O M（Character Generator ROM）、V R A M（Video RAM）などを備え、演出制御用 C P U 1 2 0 から

50

の演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【 0 0 8 2 】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 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 1 2 3 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 1 3 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 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 又は当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

【 0 0 8 3 】

音声制御基板 1 3 は、スピーカ 8 L、8 R 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 8 L、8 R を駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ 8 L、8 R から出力させる。

【 0 0 8 4 】

ランプ制御基板 1 4 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 1 2 3 は、音声出力、ランプの点灯 / 消灯を制御する。

【 0 0 8 5 】

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 3 2 の制御（可動体 3 2 を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 C P U 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

【 0 0 8 6 】

乱数回路 1 2 4 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 C P U 1 2 0 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。

【 0 0 8 7 】

演出制御基板 1 2 に搭載された I / O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【 0 0 8 8 】

演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 といった、主基板 1 1 以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機 1 のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【 0 0 8 9 】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0 0 9 0 】

（主基板 1 1 の主要な動作）

まず、主基板 1 1 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、C P U 1 0 3 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 3 は、主基板 1 1 における C P U 1 0 3 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【 0 0 9 1 】

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

【 0 0 9 2 】

10

20

30

40

50

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）、初期化处理（ステップS8）を実行する。初期化处理では、CPU103は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするRAMクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【0093】

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。

10

【0094】

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）、初期化处理（ステップS8）を実行する。

20

【0095】

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。

30

【0096】

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

【0097】

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

40

【0098】

そして、CPU103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを

50

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。

【0099】

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。

10

【0100】

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

20

【0101】

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、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される(詳しくは後述)。

30

【0102】

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。

【0103】

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

40

【0104】

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

50

は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。

【 0 1 0 5 】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、R A M 1 0 2 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（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 1 2 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 S 2 7 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 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

10

【 0 1 0 6 】

S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 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 S 1 1 0 ~ S 1 2 0 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 S 1 1 0 ~ S 1 2 0 ）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 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

【 0 1 0 7 】

ステップ S 1 1 0 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「大当たり」または「小当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、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（大当たり図柄や小当たり図柄、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）。

20

30

【 0 1 0 8 】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、R O M 1 0 1 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 1 1 における他の決定、演出制御基板 1 2 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 1 2 においては、各種のテーブルが R O M 1 2 1 に格納されている。

【 0 1 0 9 】

ステップ S 1 1 1 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「大当たり」または「小当たり」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。

40

【 0 1 1 0 】

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。

【 0 1 1 1 】

ステップ S 1 1 2 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

50

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 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B 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。

【 0 1 1 2 】

ステップ S 1 1 3 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 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B 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「大当たり」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、大当たりフラグがオフであり、表示結果が「小当たり」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「小当たり」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。

10

【 0 1 1 3 】

ステップ S 1 1 4 の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当た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 8 2 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、例えば大当た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、大当たり開放前処理は終了する。

20

【 0 1 1 4 】

ステップ S 1 1 5 の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 2 3 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 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

30

【 0 1 1 5 】

ステップ S 1 1 6 の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当たり遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当たり解放後処理は終了する。

40

【 0 1 1 6 】

ステップ S 1 1 7 の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当たり終了処理には、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当たり遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、大当たり終了処理は終了する。

50

【 0 1 1 7 】

ステップ S 1 1 8 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。

【 0 1 1 8 】

ステップ S 1 1 9 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 “ 1 0 ” に更新され、小当り開放中処理は終了する。

10

【 0 1 1 9 】

ステップ S 1 2 0 の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が “ 1 0 ” 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。

20

【 0 1 2 0 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 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 C P U 1 2 0 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 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して (ステップ S 7 1)、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C (カウンタ / タイマ回路) のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する (ステップ S 7 2)。初期動作制御処理では、可動体 3 2 を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

30

【 0 1 2 1 】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う (ステップ S 7 3)。タイマ割込みフラグは、例えば C T C のレジスタ設定に基づき、所定時間 (例えば 2 ミリ秒) が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば (ステップ S 7 3 ; N o)、ステップ S 7 3 の処理を繰り返し実行して待機する。

【 0 1 2 2 】

また、演出制御基板 1 2 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 1 1 からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 1 1 からの演出制御 I N T 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない C P U を用いている場合には、割込み禁止命令 (D I 命令) を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、割込

40

50

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。

【 0 1 2 3 】

ステップ S 7 3 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には (ステップ S 7 3 ; Y e s)、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに (ステップ S 7 4)、コマンド解析処理を実行する (ステップ S 7 5)。コマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドを R A M 1 2 2 の所定領域に格納したり、R A M 1 2 2 に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部 1 2 3 に指示してもよい。

10

【 0 1 2 4 】

ステップ S 7 5 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する (ステップ S 7 6)。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 L E D といった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

20

【 0 1 2 5 】

ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され (ステップ S 7 7)、演出制御基板 1 2 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップ S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【 0 1 2 6 】

図 7 は、演出制御プロセス処理として、図 6 のステップ S 7 6 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 C P U 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する (ステップ S 1 6 1)。先読予告設定処理では、例えば、主基板 1 1 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。

30

【 0 1 2 7 】

ステップ S 1 6 1 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば R A M 1 2 2 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 S 1 7 0 ~ S 1 7 7 の処理のいずれかを選択して実行する。

【 0 1 2 8 】

ステップ S 1 7 0 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 1 1 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。

40

【 0 1 2 9 】

ステップ S 1 7 1 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

50

出制御パターン（表示制御部 1 2 3 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 1 2 3 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 1 2 3 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。

【 0 1 3 0 】

ステップ S 1 7 2 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 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 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 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 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 L E D 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 1 1 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。

【 0 1 3 1 】

ステップ S 1 7 3 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 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 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。

【 0 1 3 2 】

ステップ S 1 7 4 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 C P U 1 2 0 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 1 1 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。

【 0 1 3 3 】

ステップ S 1 7 5 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 C P U 1 2 0 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。

【 0 1 3 4 】

ステップ S 1 7 6 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 C P U 1 2 0 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。

【0135】

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 CPU 120 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。

10

【0136】

(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。

【0137】

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。

【0138】

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）。

20

【0139】

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、ARRT、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。

30

【0140】

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。

【0141】

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。

40

【0142】

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

50

の割合であることも含む。

【 0 1 4 3 】

(特徴部 3 1 A K に関する説明)

次に、本実施の形態の特徴部 3 1 A K について説明する。図 8 は、本実施の形態のパチンコ遊技機 1 における変動パターンやリーチの種類を説明するための図である。図 8 (A) に示すように、本実施の形態では、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに表示結果が「ハズレ」となる非リーチハズレの変動パターン P A 1 - 1、P A 1 - 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 P A 2 - 1 ~ P A 2 - 6、P A 3 - 1 ~ P A 3 - 4 等、表示結果が「大当り」となる変動パターン P B 2 - 1 ~ P B 2 - 6、P B 3 - 1 ~ P B 3 - 4 等が用意されている。

10

【 0 1 4 4 】

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

【 0 1 4 5 】

20

この実施の形態では、スーパーリーチはノーマルリーチを経由して実行されるようになっている。また、スーパーリーチのリーチ演出中に、より信頼度の高いリーチに発展 (昇格) する発展演出が実行される場合がある。図 8 (A) に示す変動パターン P A 3 - 1 ~ P A 3 - 4 等、変動パターン P B 3 - 1 ~ P B 3 - 4 等が、発展演出が実行されることに対応した変動パターンとなっている。なお、図 8 (A) では、信頼度が一段階上のスーパーリーチに発展する変動パターンが示されているが、信頼度が二段階以上発展する変動パターンも設けられる。また、発展演出が複数回実行される変動パターンを設けてもよい。

【 0 1 4 6 】

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

30

【 0 1 4 7 】

40

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。

【 0 1 4 8 】

(特徴部 3 1 A K 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 1 1 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 C P U 1 2 0 が演出制御プロセス処理を実行することで実行される。図 9、図 1 0 は、本実施の形態におけるスーパーリーチの演出動作例を示す図である。図 9 (A) は、画像表示装置 5 の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄の可変表示が実行

50

されていることを示している。その後、例えば、図9（B）に示すように、「左」及び「右」に7の数字を示す飾り図柄が停止してリーチ態様となる。その後はリーチの種類に応じて演出が分岐する。

【0149】

（スーパーリーチA）

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

【0150】

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

【0151】

（スーパーリーチB）

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

【0152】

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。

【0153】

また、スーパーリーチA（図9（C）（D）（E）・・・）とスーパーリーチB（図9（C）（F）（G）・・・）とでは、タイトルが報知されるまでの導入部分においては、共通の演出態様でスーパーリーチ演出が実行されるようになっている（図9（C））。このようにすることで、スーパーリーチ演出が開始されてからいずれのスーパーリーチとなるか、いずれのタイトルが報知されるかに遊技者を注目させることができる。スーパーリーチAとスーパーリーチBとにおいて、タイトルが報知されるまでの演出態様を

10

20

30

40

50

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。

【0154】

（スーパーリーチD）

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

10

【0155】

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

20

【0156】

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

30

【0157】

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

【0158】

（スーパーリーチE）

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

40

【0159】

大当たり信頼度の低いスーパーリーチEのリーチ演出では、リーチ演出の進行を止めずに

50

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

10

【0160】

（タイトルの報知タイミング）

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

20

【0161】

（タイトルの表示領域）

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

30

【0162】

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

40

【0163】

（期待度示唆表示）

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

50

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

【0164】

なお期待度示唆表示は、図9(H)等を示すように、黒い星の数によって示すものに限定されず、メーターやゲージにより期待度を示唆するようにしてもよいし、期待度に対応した数値を表示するようにしてもよい。また、図9(H)等を示すように、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。

10

【0165】

(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。

20

【0166】

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

【0167】

(決め演出)

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

30

【0168】

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。

40

【0169】

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

【0170】

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ー、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

50

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。

【0171】

(発展演出)

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

【0172】

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

【0173】

(期待度示唆演出)

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

【0174】

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

【0175】

図12(A)~(F)に示す例では、黒い星が1つずつ表示されて期待度示唆表示により示される期待度が1段階ずつ上がるようになっていたが、黒い星が2つ以上表示されて期待度が2段階以上上がるようにしてもよい。また、半分の黒い星が表示されて期待度が半段階上がるようにしてもよい。この場合において、表示される星の数(上昇する期待度の段階数)に応じて、異なる音声出力するようにしてもよいし、同じ音声出力するようにしてもよい。例えば、半分の黒い星が表示されるときと1つの黒い星が表示されるときとで同じ音声出力するようにしてもよい。2つ半の黒い星が表示されるときと3つの黒い星が表示されるときとで同じ音声出力するようにしてもよい。また、音声出力し

10

20

30

40

50

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。

【0176】

(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。

【0177】

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

【0178】

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

【0179】

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

【0180】

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。

【0181】

10

20

30

40

50

(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 1 3 (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 1 3 (B) に示すように、画像表示装置 5 にボタン画像 3 1 A K 0 3 1 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 3 1 B への操作が検出されると、図 1 3 (C) に示すように、スーパーリーチ C のタイトル 3 1 A K 0 3 2 (ここでは「S P 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 3 1 A K 0 3 2 の下には、黒い星の数が 3 個である期待度示唆表示 3 1 A K 0 3 3 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 3 2 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。

【 0 1 8 2 】

(予告演出)

この実施の形態では、予告演出として、タイトルの報知態様 (例えばタイトルの表示色等) によって、大当たり信頼度を予告するタイトル予告を実行するようになっている。例えば図 1 4 (A) に示すように、スーパーリーチ A のタイトル 3 1 A K 0 3 6 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 1 4 (B) に示すようにタイトル 3 1 A K 0 3 6 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 1 4 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) が変化する可能性がある。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。

【 0 1 8 3 】

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わった後に、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。

【 0 1 8 4 】

(タイトル報知の実行タイミング)

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

【 0 1 8 5 】

図 1 5 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 C P U 1 2 0 が図 7 のステップ S 1 7 1 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 C P U 1 2 0 は、まず、主基板 1 1 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 3 1 A K S 0 0 1)。

【 0 1 8 6 】

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 3 1 A K S 0 0 1 ; Y e s ）
、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 3 1 A K S 0 0 2 ）。

【 0 1 8 7 】

ステップ 3 1 A K S 0 0 2 では、表示結果が「大当たり」となるか「ハズレ」となるかに
応じて、例えば図 1 6（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 1 6（A）に示すように、「黒」、「
赤」、「黒」から「赤」に変化するもの、「黒」から「フルーツ柄」に変化するもの、「
赤」から「フルーツ柄」に変化するものが設けられており、この順番（昇順）で大当たり信
頼度が高くなっている。即ち、タイトルの表示色の変化タイミングに応じて大当たり信頼度
が異なっている。このようにすることで、遊技者がタイトルの表示色の変化タイミングに
注目するようになり、演出効果が向上する。

10

【 0 1 8 8 】

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 1 4 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たり信頼度を異ならせても
よい。また、スーパーリーチの種類によって、タイトルの表示期間が異なるため、スーパ
ーリーチの種類によって表示色が変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。

20

【 0 1 8 9 】

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 1 6（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 1 6（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。

30

【 0 1 9 0 】

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

【 0 1 9 1 】

スーパーリーチのタイトルの表示色を決定した後は、スーパーリーチのリーチ演出に
おけるキャラクタのセリフの表示色（セリフ予告の実行の有無）を決定する（ステップ 3
1 A K S 0 0 3 ）。

40

【 0 1 9 2 】

ステップ 3 1 A K S 0 0 3 では、表示結果が「大当たり」となるか「ハズレ」となるかに
応じて、例えば図 1 6（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 1 6（C）に示すように、「白」、「
赤」、「白」から「赤」に変化するものが設けられており、この順番（昇順）で大当たり信
頼度が高くなっている。即ち、セリフの表示色の変化タイミングに応じて大当たり信頼度
が異なっている。このようにすることで、遊技者がセリフの表示色の変化タイミングに注
目するようになり、演出効果が向上する。なお、表示色が変化するものについては、セリフ

50

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。

【0193】

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变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变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。

10

【0194】

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。

【0195】

なお、セリフ予告に代えてリーチ演出の演出態様の变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、演出態様の变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。

20

【0196】

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。

【0197】

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

30

【0198】

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。

40

【0199】

（作用演出）

このタイトル予告とセリフ予告との演出態様が変化するとき、演出態様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

50

演出を実行する場合には、タイトル予告とセリフ予告に係る決定結果に基づいて、作用演出の実行の有無や実行タイミング、演出態様を決定するようにすればよい。そのような決定はステップ A K 3 1 S 0 0 4 の処理で実行されればよい。例えば、作用演出の演出態様に応じて、タイトル予告とセリフ予告との少なくとも一方の演出態様が変化する割合（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割合（いずれに作用するか割合）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。

10

【 0 2 0 0 】

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。

【 0 2 0 1 】

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

20

【 0 2 0 2 】

（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 E L やドットマトリクス L E D 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。

30

【 0 2 0 3 】

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でリーチをかける」、「スティックコントローラを使って敵を全滅させる」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。

40

【 0 2 0 4 】

（特徴部 3 1 A K の変形例 1）

上記実施の形態では、表示結果を導出するタイミングになると、表示結果が「大当たり」となるか否かを報知するための決め演出が実行され、その後、表示結果が示されるようになっていた（図 1 0 （ B ）～（ D ））。このような決め演出に代えて、表示結果を導出す

50

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 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B 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。

【 0 2 0 5 】

図 1 7、図 1 8 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 1 7 (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 1 7 (B) に示すように、味方キャラであるのキャラクタ 3 1 A K 0 4 1 と敵キャラであるキャラクタ 3 1 A K 0 4 2 とが表示され、図 1 7 (C) ~ (F)、図 1 8 (G) ~ (I) に示すように、キャラクタ 3 1 A K 0 4 1 とキャラクタ 3 1 A K 0 4 2 とが対決するリーチ演出が実行される。

10

【 0 2 0 6 】

リーチ演出に伴い、図 1 7 (C) に示すように、画像表示装置 5 の右下に小ボタン画像 3 1 A K 0 4 3 と小ボタン画像 3 1 A K 0 4 3 に重畳する規制線 3 1 A K 0 4 4 とが表示される。これにより、プッシュボタン 3 1 B 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。

【 0 2 0 7 】

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

20

【 0 2 0 8 】

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

【 0 2 0 9 】

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

30

【 0 2 1 0 】

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もよい。

【 0 2 1 1 】

その後、表示結果が導出される所定時間前に、図 1 8 (J) に示すように、規制線 3 1 A K 0 4 4 が消去され、図 1 8 (K) に示すように、スティック画像 3 1 A K 0 5 1 が中央部に拡大表示され、スティックコントローラ 3 1 A を引く操作を促す表示がされる。また、このときスティックコントローラ 3 1 A への操作が有効な操作有効期間となる。

40

【 0 2 1 2 】

ここで、スティックコントローラ 3 1 A を引く操作が検出されると、図 1 8 (L) に示すように、味方キャラが勝利したことを示す画像 3 1 A K 0 5 2 が表示される。その後、変動時間の終了するタイミングで、図 1 8 (M) に示すように、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出される。なお、予め定められた操作有効期間内に操作が検出されなかった場合には、自動的に図 1 8 (L) に示す画像が表示される。

【 0 2 1 3 】

50

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

【0214】

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

10

【0215】

（特徴部31AKの変形例2）

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

20

【0216】

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

30

【0217】

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たり信頼度が高い。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たり信頼度が高い。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た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、大当た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た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。

40

【0218】

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

50

。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。

【0219】

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

10

【0220】

次いで、図19(d)に示すように、スーパーリーチ演出が開始される。可変表示は例えば画面右上に小さく表示され、画面左側にキャラクタが表示される。画面右下には、リーチタイトル画像31AK062が表示され、これから実行されるスーパーリーチの内容がリーチタイトル表示として示される。リーチタイトル画像31AK062には、要素E1～E5全てを含むフルーツ柄の画像が表示される。また、リーチタイトル画像31AK062には、バトル演出を伴うリーチ演出が実行されることを示す「バトルリーチ」の文字が表示される。

20

【0221】

また、リーチタイトル演出実行時には、スピーカ8による共通音(メロディ)を出力する報知が実行されるとともに遊技効果ランプ9の発光による報知が実行される。さらに、共通音を出力後に、キャラクタが「アツアツ」のような大当た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。

【0222】

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

30

【0223】

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

40

【0224】

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

【0225】

また、図19(a)に示すシャッター画像31AK061と図19(d)に示すリーチタイトル画像31AK062とは異なるタイミングで表示される。このようにすれば、実

50

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。

【0226】

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

10

【0227】

（本実施形態の特徴部に関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部について説明する。先ず、図20-1及び図20-2に示すように、パチンコ遊技機（遊技機）1は、大別して、縦長の方形枠状に形成された外枠105SG001aと、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2（図1参照）と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠（台枠）105SG003とから構成されている。遊技盤2には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。また、遊技機用枠105SG003には、ガラス窓を有するガラス扉枠105SG003aが左側辺を中心として遊技機用枠105SG003の前面を開放する扉開放位置と該前面を閉鎖する扉閉鎖位置との間で回動可能に設けられ、該ガラス扉枠105SG003aにより遊技領域を開閉できるようになっており、ガラス扉枠105SG003aを閉鎖したときにガラス窓を通して遊技領域を透視できるようになっている。

20

【0228】

また、遊技機用枠105SG003は、遊技場の店員等が所有する扉キーを図示しない錠前に挿入して解錠することで開放可能となり、店員以外の遊技者等は遊技機用枠105SG003及びガラス扉枠105SG003aを開放することはできないようになっている。

【0229】

主基板11は、第1部材と第2部材とにより開放可能に構成された基板ケース105SG201に収納された状態でパチンコ遊技機1の背面に搭載されている。また、主基板11には、後述する設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチ105SG051と、設定変更状態において後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する設定切替スイッチ105SG052が設けられている。

30

【0230】

これら錠スイッチ105SG051及び設定切替スイッチ105SG052といった遊技者が操作可能な操作部が設けられた設定切替本体部は、主基板11とともに基板ケース105SG201内に收容されており、錠スイッチ105SG051及び設定切替スイッチ105SG052は、基板ケース105SG201を開放しなくても操作可能となるように基板ケース105SG201の背面右部に形成された開口を介して背面側に露出している。

40

【0231】

錠スイッチ105SG051及び設定切替スイッチ52を有する基板ケース105SG201は、パチンコ遊技機1の背面に設けられているため、遊技機用枠3を閉鎖した状態ではパチンコ遊技機1の正面側からの操作が不可能であり、所定の扉キーを用いて遊技機用枠3を開放することで操作が可能となる。また、錠スイッチ105SG051は、遊技場の店員等が所有する設定キーの操作を要することから、設定キーを所持する店員のみ操作が可能とされている。また、錠スイッチ105SG051は、設定キーによって、後述するONとOFFの切替操作及び該切替操作とは異なる操作（例えば、押込み操作）を実

50

行可能なスイッチでもある。尚、この実施の形態では、扉キーと設定キーとが別個のキーである形態を例示したが、一のキーにて兼用されていてもよい。

【0232】

また、基板ケース105SG201には、表示モニタ105SG029と、該表示モニタ105SG029の表示を切り替えるための表示切替スイッチ105SG030が配置されている。これら表示モニタ105SG029及び表示切替スイッチ105SG030は、主基板11に接続されているとともに、基板ケース105SG201の左上部に配置されている。つまり、ら表示モニタ105SG029及び表示切替スイッチ105SG030は、基板ケース105SG201における主基板11を視認する際の正面に配置されている。主基板11は、遊技機用枠105SG003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105SG003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。

10

【0233】

前述したように、本実施の形態における錠スイッチ105SG051や設定切替スイッチ105SG052は、遊技機用枠3を閉鎖した状態ではパチンコ遊技機1の正面側からは操作が不可能となっているが、該パチンコ遊技機1が設置される遊技島の内側等から錠スイッチ105SG051や設定切替スイッチ105SG052が操作される虞がある。そこで本実施の形態では、図20-2及び図20-3に示すように、外枠105SG001aの右端部には、遊技機用枠105SG003の閉鎖時に、錠スイッチ105SG051と設定切替スイッチ52とを含む基板ケース105SG201の右側部を背面側から被覆するセキュリティカバー105SG500Aが取り付けられている。このセキュリティカバー105SG500Aは、前後方向を向く短片105SG500Aaと、該短片105SG500Aaの後端部からパチンコ遊技機1の左側方に向けて伸びる長片105SG500Abと、を備える略L字状の部材であって、透過性を有する板状の合成樹脂材によって構成されている。短片105SG500Aaの上下寸法は、基板ケース105SG201の背板の上下寸法とほぼ同寸とされている。また、セキュリティカバー105SG500Aは、短片105SG500Aaの前端部を介して外枠105SG001aの右端部に固定されている。

20

30

【0234】

尚、図20-2に示すように、長片105SG500Abは、遊技機用枠105SG003が閉鎖されている状態において、基板ケース105SG201の右部にパチンコ遊技機1の後方から当接（または近接）することによって錠スイッチ105SG051と設定切替スイッチ105SG052とを含む基板ケース105SG201の右側部をパチンコ遊技機1の背面側から被覆する。このため、錠スイッチ105SG051及び設定切替スイッチ105SG052は、長片105SG500Abによって操作不能な状態となる。一方で、図20-3に示すように、遊技機用枠105SG003が開放されている状態においては、錠スイッチ105SG051と設定切替スイッチ105SG052とは、遊技機用枠105SG003とともに移動して長片105SG500Abから離間することによって長片105SG500Abによる被覆状態が解除されることで操作可能な状態となる。

40

【0235】

つまり、本実施の形態におけるパチンコ遊技機1は、遊技機用枠105SG003が閉鎖されている状態においては、セキュリティカバー105SG500Aによって錠スイッチ105SG051と設定切替スイッチ105SG052を含む操作部に対する操作が規制される規制状態に維持される一方で、遊技機用枠105SG003が開放されている状態においては、前述したセキュリティカバー105SG500Aによる規制状態が解除され、錠スイッチ105SG051と設定切替スイッチ105SG052との操作が許容される許容状態となる。

50

【 0 2 3 6 】

基板ケース 1 0 5 S G 2 0 1 は、パチンコ遊技機 1 の背面側に設けられているため、遊技機用枠 1 0 5 S G 0 0 3 が閉鎖されている状態において、錠スイッチ 1 0 5 S G 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 0 5 S G 0 5 2 にアクセスすることは極めて困難であるため、遊技場の店員等が扉キーにより遊技機用枠 1 0 5 S G 0 0 3 を開放しない限り錠スイッチ 1 0 5 S G 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 0 5 S G 0 5 2 を操作して設定値を変更することはできない。

【 0 2 3 7 】

しかし、パチンコ遊技機 1 が遊技場の遊技島（図示略）に設置された状態において、遊技機用枠 1 0 5 S G 0 0 3 が閉鎖されていても、例えば、パチンコ遊技機 1 に隣接する他のパチンコ遊技機との間に設置されるカードユニット等の遊技用装置やスペーサ部材とパチンコ遊技機 1 との間から針金やセル板等の不正部材を進入させて、パチンコ遊技機 1 の背面側にある錠スイッチ 1 0 5 S G 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 0 5 S G 0 5 2 を操作することで設定値が変更されるといった不正行為が行われる可能性があるため、遊技機用枠 1 0 5 S G 0 0 3 が閉鎖されている状態においてセキュリティカバー 1 0 5 S G 5 0 0 A によって錠スイッチ 1 0 5 S G 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 0 5 S G 0 5 2 を含む操作部に対する操作が規制される規制状態に維持されることで、上記不正行為を好適に抑制することができる。

10

【 0 2 3 8 】

また、遊技機用枠 1 0 5 S G 0 0 3 が閉鎖され、セキュリティカバー 1 0 5 S G 5 0 0 A によって錠スイッチ 1 0 5 S G 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 0 5 S G 0 5 2 を含む基板ケース 1 0 5 S G 2 0 1 の背面右側が被覆されている規制状態でも、透過性を有するセキュリティカバー 1 0 5 S G 5 0 0 A を通して、基板ケース 1 0 5 S G 2 0 1 に収容されている主基板 1 1 等を透視することができるため、主基板 1 1 における C P U 1 0 3 などの電子部品が実装される実装面や封印シール等の状況を容易に確認することができる。

20

【 0 2 3 9 】

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

30

【 0 2 4 0 】

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

40

【 0 2 4 1 】

図 2 0 - 5 は、本実施の形態における変動パターンを示している。本実施の形態では、変動表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、変動表示結果が「大当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。また、変動表示結果が「小当たり」となる場合などに対応して、1 の変動パターンが予め用意されている。尚、変動表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチハズレ変動パターン」とも

50

いう)と称され、変動表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン(「リーチハズレ変動パターン」ともいう)と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、変動表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。変動表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。変動表示結果が「小当たり」である場合に対応した変動パターンは、小当たり変動パターンと称される。

【0242】

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

【0243】

図20-5に示すように、本実施の形態におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンであるスーパーリーチ、スーパーリーチよりも短く設定されている。また、本実施の形態におけるスーパーリーチ、スーパーリーチといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーリーチのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンよりも特図変動時間が長く設定されている。

【0244】

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

【0245】

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

【0246】

また、本実施の形態では、図20-5に示すように、変動パターン毎に変動内容(演出内容)が予め決定されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定されている設定値に応じて同じ変動パターンであっても変動内容(演出内容)が異なるようにしてもよい。例えば、ノーマルリーチハズレの変動パターンPA2-1の場合は、設定されている設定値が1の場合は、ノーマルリーチハズレとなる変動パターンとし、設定されている設定値が2の場合は、擬似連演出を2回実行して非リーチハズレとなる変動パターンとして、設定されている設定値が3の場合は、擬似連演出を3回実行してスーパーリーチハズレとなる変動パターンとすればよい。

【0247】

遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出

10

20

30

40

50

したプログラムを実行し、RAM 102をワークエリアとして用いることで、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の処理が実行される。また、CPU 103は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板11の側において用いられる各種の乱数の全てを生成可能とされている。

【0248】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM 101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ROM 101には、CPU 103が各種の判定や決定を行うために用意された、図20-6及び図20-7などに示す複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ROM 101には、CPU 103が主基板11から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの変動表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

10

【0249】

ROM 101が記憶する判定テーブルには、例えば図20-6(A)に示す表示結果判定テーブル(設定値1)、図20-6(B)に示す表示結果判定テーブル(設定値2)、図20-6(C)に示す表示結果判定テーブル(設定値3)、図20-6(A)に示す大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)、図20-6(B)に示す大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)の他、大当り変動パターン判定テーブル(図示略)、小当り変動パターン判定テーブル(図示略)、ハズレ変動パターン判定テーブル(図示略)、普図表示結果判定テーブル(図示略)、普図変動パターン決定テーブル(図示略)などが含まれている。

20

【0250】

本実施の形態におけるパチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当り及び小当りの当選確率(出玉率)が変わる構成とされている。詳しくは、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、大当り及び小当りの当選確率(出玉率)が変わるようになっている。設定値は1~3の3段階からなり、1が最も出玉率が高く、1、2、3の順に値が大きくなるほど出玉率が低くなる。すなわち、設定値として1が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、2、3の順に値が大きくなるほど有利度が段階的に低くなる。

30

【0251】

図20-6(A)~図20-6(C)は、各設定値に対応する表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ROM 101に記憶されているデータの集まりであって、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と、小当りとする判定値が設定されている。

【0252】

図20-6(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、遊技状態が通常状態または時短状態であれば1/99の確率で大当りに当選し、1/50の確率で小当りに当選するように判定値が設定されている一方で、遊技状態が確変状態であれば1/9.9の確率で大当りに当選し、1/50の確率で小当りに当選するように判定値が設定されている。

40

【0253】

また、図20-6(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、遊技状態が通常状態または時短状態であれば1/150の確率で大当りに当選し、1/99の確率で小当りに当選するように判定値が設定されている一方で、遊技状態が確変状態であれば1/15の確率で大当りに当選し、1/99の確率で小当りに当選するように判定値が設定されている。

50

【 0 2 5 4 】

また、図 2 0 - 6 (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、遊技状態が通常状態または時短状態であれば $1 / 2 0 0$ の確率で大当りに当選するように判定値が設定されている一方で、遊技状態が確変状態であれば $1 / 2 0$ の確率で大当りに当選するように判定値が設定されている。尚、設定値 3 である場合は、小当りが当選しないように判定値が設定されている。

【 0 2 5 5 】

つまり、本実施の形態では、遊技状態が通常状態や時短状態であるとき、設定値が「 1 」である場合が最も大当りや小当りに当選する確率が高く、設定値が「 3 」である場合が最も大当りや小当りに当選する確率が低くなるように判定値が設定されている。また、本実施の形態では、遊技状態が確変状態であるときにおいても、設定値が「 1 」である場合が最も大当りや小当りに当選する確率が高く、設定値が「 3 」である場合が最も大当りや小当りに当選する確率が低くなるように判定値が設定されている。

10

【 0 2 5 6 】

つまり、CPU 1 0 3 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、MR 1 の値が図 2 0 - 6 (A) ~ 図 2 0 - 6 (C) に示す大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（大当り A ~ 大当り C ）とすることを決定する。また、MR 1 が図 2 0 - 6 (A) ~ 図 2 0 - 6 (C) に示す小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して小当りとすることを決定する。すなわち、設定値に応じた確率で大当り及び小当りの当選を決定する。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 特別図柄表示器装置 4 A または第 2 特別図柄表示器装置 4 B における停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第 1 特別図柄表示器装置 4 A または第 2 特別図柄表示器装置 4 B における停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

20

【 0 2 5 7 】

また、本実施の形態では、図 2 0 - 6 (C) に示す設定値 3 に対応する表示結果判定テーブルを用いるときに、大当りに対応する判定値以外の判定値が小当りに対応する判定値として設定されていない、つまり、小当りが当選しないようになっていたが、大当りに対応する判定値以外の判定値の一部を小当りに対応する判定値として設定し、小当りが当選するようにしてもよい。つまり、設定されている設定値に応じて小当り確率の割合が異なることには、小当り確率が 0 % であることも含まれている。

30

【 0 2 5 8 】

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

【 0 2 5 9 】

また、本実施の形態では、パチンコ遊技機 1 に設定可能な設定値毎に大当り確率と小当り確率の両方を異ならせる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 に設定可能な設定値毎に大当り確率と小当り確率のいずれか一方のみを異ならせるようにしてもよい。

40

【 0 2 6 0 】

図 2 0 - 7 (A) 及び図 2 0 - 7 (B) は、ROM 1 0 1 に記憶されている大当り種別判定テーブル（第 1 特別図柄用）、大当り種別判定テーブル（第 2 特別図柄用）を示す説明図である。このうち、図 2 0 - 7 (A) は、遊技球が第 1 始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第 1 特別図柄の変動表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図 2 0 - 7 (B) は、遊技球が第 2 始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第 2 特別図柄の変動表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。

50

【 0 2 6 1 】

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

【 0 2 6 2 】

ここで、本実施の形態における大当り種別について、図20-8を用いて説明すると、本実施の形態では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において高確制御（確変制御）と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する大当りBや大当りCと、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する変大当りAとが設定されている。

10

【 0 2 6 3 】

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

【 0 2 6 4 】

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

20

【 0 2 6 5 】

一方、「大当りA」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本実施の形態では100回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

【 0 2 6 6 】

また、図20-7（A）に示すように、大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）においては、設定値が「1」である場合、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～150までが大当りAに割り当てられており、151～200までが大当りBに割り当てられており、201～299までが大当りCに割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～150までが大当りAに割り当てられており、151～250までが大当りBに割り当てられており、251～299までが大当りCに割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～150までが大当りAに割り当てられており、151～275までが大当りBに割り当てられており、276～299までが大当りCに割り当てられている。

30

【 0 2 6 7 】

一方で、図20-7（B）に示すように、大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）においては、設定値が「1」である場合、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～150までが大当りAに割り当てられており、151～160までが大当りBに割り当てられており、161～299までが大当りCに割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～150までが大当りAに割り当てられており、151～170までが大当りBに割り当てられており、171～299までが大当りCに割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～150までが大当りAに割り当てられており、151～180までが大当りBに割り当てられており、181～299までが大当りCに割り当てられている。

40

50

【0268】

このように、第1特別図柄の特図ゲームにおいて大当たりが発生した場合と第2特別図柄の特図ゲームにおいて大当たりが発生した場合とでは、大当たり種別が「大当たりA」に決定される割合が同一に設定されている。更に、同一の設定値において第2特別図柄の特図ゲームにおいて大当たりが発生した場合は、第1特別図柄の特図ゲームにおいて大当たりが発生した場合よりも大当たり種別が「大当たりC」に決定される割合が高いとともに、第2特別図柄の特図ゲームにおいて大当たりが発生した場合に大当たり種別が「大当たりC」に決定される割合は、設定値1, 2, 3の順に低くなるようになっている。

【0269】

また、本実施の形態では、パチンコ遊技機1に設定される設定値毎に大当たり種別が「大当たりA」に決定される割合が同一である、つまり、パチンコ遊技機1に設定される設定値にかかわらず確変継続率（連荘率）が同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1に設定される設定値毎に確変継続率（連荘率）を異なるようにしてもよい

10

【0270】

また、本実施の形態では、パチンコ遊技機1の遊技性を、変動表示結果が大当たりとなった場合に大当たり種別が「大当たりB」や「大当たりC」に決定されることで大当たり遊技終了後に確変制御と時短制御が実行される一方で、変動表示結果が大当たりとなった場合に大当たり種別が「大当たりA」に決定されることで大当たり遊技終了後に時短制御のみが実行されるものとしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1の遊技性は、変動表示結果が大当たりとなった場合に大当たり種別にかかわらず所定回数の変動表示に亘って確変制御や時短制御が実行されるもの（所謂回数切り確変機）としてもよい。

20

【0271】

但し、このような回数切りのパチンコ遊技機においては、該パチンコ遊技機に設定される設定値毎に大当たり確率を異ならせることによって確変継続率（連荘率）が異なってしまうことが考えられるので、回数切りのパチンコ遊技機において設定値毎に大当たり確率をことならせる場合には、確変継続率（連荘率）が同一となるように大当たり遊技終了後に実行される確変制御や時短制御の回数を異ならせてもよい。

【0272】

つまり、設定値1～設定値3においては、大当たり遊技の終了後に高確制御と時短制御の両方が実施される割合（時短制御のみが実施される割合）は、設定値にかかわらず第1特別図柄の特図ゲームにおいて大当たりが発生した場合と第2特別図柄の特図ゲームにおいて大当たりが発生した場合とで同一である一方で、大当たり種別が16ラウンド大当たりである「大当たりC」に決定される割合は、設定値が1である場合が最も高く、設定値が3である場合が最も低い（大当たり種別が「大当たりC」に決定される割合：設定1＞設定2＞設定3）。すなわち、大当たり種別が5ラウンド大当たりである「大当たりB」に決定される割合は、設定値が3である場合が最も高く、設定値が1である場合が最も低い（大当たり種別が「大当たりB」に決定される割合：設定3＞設定2＞設定1）。以上のことから、出玉率については、設定値1の場合が最も出玉率が高く、設定値3の場合が最も出玉率が低くなっている。

30

【0273】

尚、本実施の形態では、設定されている設定値に応じて、変動表示結果が大当たりとなる場合の大当たり種別を大当たりA、大当たりB、大当たりCから異なる割合で決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定されている設定値によっては、大当たりA、大当たりB、大当たりCのうち、決定されてない大当たり種別が1つまたは複数あってもよい。つまり、設定されている設定値に応じて大当たり種別の決定割合が異なることには、いずれかの的大当たり種別を決定しないこと（決定割合が0%である）や、特定の的大当たり種別を100%の割合で決定すること含まれている。

40

【0274】

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

50

なっている。

【0275】

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

【0276】

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

10

【0277】

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

【0278】

例えば、パチンコ遊技機1に設定される設定値が1である場合は、通常状態での大当り確率が1/320、確変状態が65%の割合でループする遊技性（所謂確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2である場合は、通常状態での大当り確率が1/200、大当り遊技中の特定のラウンドにおいて遊技球が特別可変入賞球装置7内に設けられた所定のカウンタスイッチを通過することに基づいて大当り遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、大当り種別に応じて大当り遊技中に遊技球が該カウンタスイッチを通過する割合が異なる遊技性（所謂V確変タイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3である場合は、大当り確率が1/320且つ小当り確率が1/50であり、高ペース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置7内に設けられた所定のカウンタスイッチを通過することに基づいて大当り遊技状態に制御する遊技性（所謂1種2種混合タイプ）としてもよい。更に、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1～3と遊技性が同一であるが、これら設定値が1～3のいずれかである場合よりも大当り確率や小当り確率が高い一方で大当り遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4である場合）を設けてもよい。

20

30

【0279】

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

【0280】

40

また、ROM101には、変動パターン判定用の乱数値MR3に基づいて変動パターンを決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されており、変動パターンを、事前決定結果に応じて前述した複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定する。

【0281】

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

【0282】

50

大当り用変動パターン判定テーブルにおいては、ノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）、スーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-2）、スーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-3）の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。
【0283】

図20-9（A）及び図20-9（B）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルとしては、大当り種別が大当りAである場合に使用される大当り用変動パターン判定テーブル（大当りA用）と、大当り種別が大当りB、大当りC用である場合に使用される大当り用変動パターン判定テーブル（大当りB、大当りC用）が予め用意されており、これら大当り用変動パターン判定テーブル（大当りA用）と大当り用変動パターン判定テーブル（大当りB、大当りC用）には、ノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）、スーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-2）、スーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-3）の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

10

【0284】

図20-9（A）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル（大当りA用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～300までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、301～800までがスーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、801～997までがスーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～350までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、351～825までがスーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、826～997までがスーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～400までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、401～850までがスーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、851～997までがスーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。

20

【0285】

図20-9（B）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル（大当りB、大当りC用）においては、設定値が「1」である場合、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～100までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、101～350までがスーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、351～997までがスーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～150までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、151～450までがスーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、451～997までがスーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、MR3の判定値の範囲0～997のうち、0～200までがノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に割り当てられており、201～550までがスーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-2）に割り当てられており、551～997までがスーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-3）に割り当てられている。

30

40

【0286】

このように、特図ゲームにおいて大当りAが当選した場合に、スーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-2）を決定する割合が、スーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-3）を決定する割合よりも高く、かつ、設定値1，2，3の順に低くなるようになっている。また、特図ゲームにおいて大当りBまたは大当りCが当選した場合に、スーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-3）を決定する割合が、スーパーリー

50

チ 大当りの変動パターン（P B 1 - 2）を決定する割合よりも高く、かつ、設定値 1 , 2 , 3 の順に低くなるようになっている。

【 0 2 8 7 】

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

【 0 2 8 8 】

また、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、小当りの変動パターン（P C 1 - 1）の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。具体的には、図 2 0 - 9（C）に示すように、小当り用変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が「1」、「2」、「3」のいずれである場合でも、M R 3 の判定値の範囲 0 ~ 9 9 7 のうち、0 ~ 9 9 7 まだが小当りの変動パターン（P C 1 - 1）に割り当てられている。尚、本実施における小当りの変動パターンとしては P C 1 - 1 のみが設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、小当りの変動パターンとしては 2 以上の変動パターンを設け、設定値「1」、「2」、「3」で小当りの変動パターンを複数の変動パターンから異なる割合で決定してもよい。

【 0 2 8 9 】

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

【 0 2 9 0 】

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

【 0 2 9 1 】

図 2 0 - 1 0（A）に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブル A（低ベース中合算保留記憶数 1 個以下用）においては、設定値が「1」である場合、M R 3 の判定値の範囲 0 ~ 9 9 7 のうち、0 ~ 3 5 0 まだが非リーチハズレの変動パターン（P A 1 - 1）に割り当てられており、3 5 1 ~ 7 0 0 まだがノーマルリーチハズレの変動パターン（P A 2 - 1）に割り当てられており、7 0 1 ~ 9 0 0 まだがスーパーリーチ ハズレの変動パターン（P A 2 - 2）に割り当てられ、9 0 1 ~ 9 9 7 まだがスーパーリーチ ハズレの変動パターン（P A 2 - 3）に割り当てられている。また、設定値が「2」である場合、M R 3 の判定値の範囲 0 ~ 9 9 7 のうち、0 ~ 4 0 0 まだが非リーチハズレの変動パターン（P A 1 - 1）に割り当てられており、4 0 1 ~ 7 0 0 まだがノーマルリーチハズレの変動パターン（P A 2 - 1）に割り当てられており、7 0 1 ~ 9 0 0 まだがスーパーリーチ ハズレの変動パターン（P A 2 - 2）に割り当てられ、9 0 1 ~ 9 9 7 まだがスーパーリーチ ハズレの変動パターン（P A 2 - 3）に割り当てられている。また、設定値が「3」である場合、M R 3 の判定値の範囲 0 ~ 9 9 7 のうち、0 ~ 4 5 0 まだが非リーチハズレの変動パターン（P A 1 - 1）に割り当てられており、4 5 1 ~ 7 0 0 まだがノーマルリーチハズレの変動パターン（P A 2 - 1）に割り当てられており、7 0 1 ~ 9 0 0 まだがスーパーリーチ ハズレの変動パターン（P A 2 - 2）に割り当てられ、9 0 1

～ 997 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン (P A 2 - 3) に割り当てられている。

【 0 2 9 2 】

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

【 0 2 9 3 】

図 20 - 10 (B) に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブル B (低ベース中合算保留記憶数 2 ～ 4 個用) においては、設定値が「 1 」である場合、M R 3 の判定値の範囲 0 ～ 997 のうち、0 ～ 400 までが非リーチハズレの変動パターン (P A 1 - 1) に割り当てられており、401 ～ 700 までがノーマルリーチハズレの変動パターン (P A 2 - 1) に割り当てられており、701 ～ 900 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン (P A 2 - 2) に割り当てられ、901 ～ 997 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン (P A 2 - 3) に割り当てられている。また、設定値が「 2 」である場合、M R 3 の判定値の範囲 0 ～ 997 のうち、0 ～ 450 までが非リーチハズレの変動パターン (P A 1 - 1) に割り当てられており、451 ～ 700 までがノーマルリーチハズレの変動パターン (P A 2 - 1) に割り当てられており、701 ～ 900 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン (P A 2 - 2) に割り当てられ、901 ～ 997 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン (P A 2 - 3) に割り当てられている。また、設定値が「 3 」である場合、M R 3 の判定値の範囲 0 ～ 997 のうち、0 ～ 500 までが非リーチハズレの変動パターン (P A 1 - 1) に割り当てられており、501 ～ 700 までがノーマルリーチハズレの変動パターン (P A 2 - 1) に割り当てられており、701 ～ 900 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン (P A 2 - 2) に割り当てられ、901 ～ 997 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン (P A 2 - 3) に割り当てられている。

【 0 2 9 4 】

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

【 0 2 9 5 】

図 20 - 10 (C) に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブル C (低ベース中合算保留記憶数 5 個以上用) においては、設定値が「 1 」である場合、M R 3 の判定値の範囲 0 ～ 997 のうち、0 ～ 450 までが非リーチハズレの変動パターン (P A 1 - 1) に割り当てられており、451 ～ 700 までがノーマルリーチハズレの変動パターン (P A 2 - 1) に割り当てられており、701 ～ 900 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン (P A 2 - 2) に割り当てられ、901 ～ 997 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン (P A 2 - 3) に割り当てられている。また、設定値が「 2 」である場合、M R 3 の判定値の範囲 0 ～ 997 のうち、0 ～ 500 までが非リーチハズレの変動パターン (P A 1 - 1) に割り当てられており、501 ～ 700 までがノーマルリーチハズレの変動パターン (P A 2 - 1) に割り当てられており、701 ～ 900 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン (P A 2 - 2) に割り当てられ、901 ～ 997 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン (P A 2 - 3) に割り当てられている。また、設定値が「 3 」である場合、M R 3 の判定値の範囲 0 ～ 997 のうち、0 ～ 550 までが非リーチハズレの変動パターン (P A 1 - 1) に割り当てられており、551 ～ 700 までがノーマルリーチハズレの変動パターン (P A 2 - 1) に割り当てられており、701 ～ 900 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン (P A 2 - 2) に割り当てられ、901

10

20

30

40

50

～ 997 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン (P A 2 - 3) に割り当てられている。

【 0 2 9 6 】

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

【 0 2 9 7 】

図 20 - 10 (D) に示すように、ハズレ用変動パターン判定テーブル D (高ベース中用) においては、設定値が「 1 」である場合、M R 3 の判定値の範囲 0 ～ 997 のうち、0 ～ 450 までが非リーチハズレの変動パターン (P A 1 - 1) に割り当てられており、451 ～ 700 までがノーマルリーチハズレの変動パターン (P A 2 - 1) に割り当てられており、701 ～ 900 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン (P A 2 - 2) に割り当てられ、901 ～ 997 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン (P A 2 - 3) に割り当てられている。また、設定値が「 2 」である場合、M R 3 の判定値の範囲 0 ～ 997 のうち、0 ～ 500 までが非リーチハズレの変動パターン (P A 1 - 1) に割り当てられており、501 ～ 700 までがノーマルリーチハズレの変動パターン (P A 2 - 1) に割り当てられており、701 ～ 900 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン (P A 2 - 2) に割り当てられ、901 ～ 997 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン (P A 2 - 3) に割り当てられている。また、設定値が「 3 」である場合、M R 3 の判定値の範囲 0 ～ 997 のうち、0 ～ 550 までが非リーチハズレの変動パターン (P A 1 - 1) に割り当てられており、551 ～ 700 までがノーマルリーチハズレの変動パターン (P A 2 - 1) に割り当てられており、701 ～ 900 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン (P A 2 - 2) に割り当てられ、901 ～ 997 までがスーパーリーチ ハズレの変動パターン (P A 2 - 3) に割り当てられている。

【 0 2 9 8 】

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

【 0 2 9 9 】

尚、本実施の形態における「共通の決定割合」とは、異なる設定値にて決定割合が完全に同一であるもの (本実施の形態) の他、異なる設定値にて決定割合が同一であるもの (例えば、設定値 1 ～ 設定値 3 間において、スーパーリーチの変動パターンの決定割合が 1 % 程度異なるもの) を含んでいる。

【 0 3 0 0 】

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

【 0 3 0 1 】

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

【 0 3 0 2 】

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

10

【 0 3 0 3 】

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

20

【 0 3 0 4 】

尚、図20-10に示すように、短縮なしの非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）よりも非リーチハズレの変動パターン（PA1-2）の方が変動時間は短く、さらに、変動パターン（PA1-2）よりも非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）の方が変動時間は短い。よって、保留記憶数が増加した場合には、変動時間が短い非リーチハズレの変動パターンが決定されることにより、保留記憶が消化されやすくなって、保留記憶数が上限数である4に達しているときに始動入賞することで、保留記憶がなされない無駄な始動入賞が発生し難くなるようになるとともに、保留記憶数が減少した場合には、変動時間が長い短縮なしの非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）が決定されることによって、変動表示の時間が長くなることにより、変動表示が実行されないことによる遊技の興趣低下を防ぐことができるようになる。

30

【 0 3 0 5 】

また、本実施の形態では、図20-10（A）～図20-10（C）に示すように、合算保留記憶数に応じて異なるハズレ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動対象の特別図柄における保留記憶数（例えば、第1特別図柄の変動表示を実行する場合は第1特別図柄の保留記憶数、第2特別図柄の変動表示を実行する場合は第2特別図柄の保留記憶数）に応じて異なるハズレ用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定してもよい。

40

【 0 3 0 6 】

また、本実施の形態の各ハズレ用変動パターン判定テーブルにおいては、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1～3のいずれの数値であっても、スーパーリーチハズレの変動パターン（PA2-2及びPA2-3）に割り当てられている乱数値の範囲が同一となっている。しかしながら、大当たり確率及びハズレ確率は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異なっているので、実際に変動表示がスーパーリーチハズレの変動パターンにて実行される割合（スーパーリーチハズレの変動パターンの出現率）は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異なっている。尚、本実施の形態では、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて変動表示がスーパーリーチハズレの変

50

動パターンにて実行される割合が異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、各設定値毎の大当たり確率及びハズレ確率を考慮し、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値にかかわらず同一の割合で変動表示がスーパーリーチハズレの変動パターンにて実行されるようにしてもよい。

【0307】

(設定変更処理)

次に、本実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 の設定値の変更について説明する。まず、本実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 においては、図 20 - 11 に示すように、前述した遊技制御メイン処理(図 3 参照)において、初期化处理(ステップ S 8)を実行した後、CPU 103 が錠スイッチ 105 SG 051 が ON であるか否かを判定する(ステップ 105 SG Sa 11)。錠スイッチ 105 SG 051 が ON である場合(ステップ 105 SG Sa 11; Yes)は、扉開放センサ 105 SG 090 が ON であるか否かを判定する(ステップ 105 SG Sa 12)。扉開放センサ 105 SG 090 が ON である場合(ステップ 105 SG Sa 12; Yes)は、設定変更処理(ステップ 105 SG Sa 13)を実行してステップ 105 SG Sa 14 に進む。

10

【0308】

そして、設定変更処理(ステップ 105 SG Sa 13)を実行した後、ステップ S 7 を実行した後、錠スイッチ 105 SG 051 が OFF である場合(ステップ 105 SG Sa 11; No)、扉開放センサ 105 SG 090 が OFF である場合(ステップ 105 SG Sa 12; No)は、ステップ 105 SG Sa 14 において RAM 102 のバックアップ領域に格納されている設定値を読み出し、該読み出した設定値をパチンコ遊技機 1 の設定値として設定した後にステップ S 10 以降の処理を実行する。

20

【0309】

図 20 - 12 は、設定変更処理の一例を示すフローチャートである。この設定変更処理において、CPU 103 は、まず、RAM 102 のバックアップ領域に格納されている設定値を特定し(ステップ S 105 SG Sa 21)、該特定した設定値を表示モニタ 105 SG 029 に表示する(ステップ S 105 SG Sa 22)。

【0310】

次いで、CPU 103 は、設定切替スイッチ 105 SG 052 の操作が有るか否かを判定する(ステップ 105 SG Sa 23)。設定切替スイッチ 105 SG 052 の操作が無い場合(ステップ 105 SG Sa 23; No)は、ステップ 105 SG Sa 25 に進み、設定切替スイッチ 105 SG 052 の操作が有る場合(ステップ 105 SG Sa 23; Yes)は、表示モニタ 105 SG 029 に表示されている設定値を更新表示し(ステップ S 105 SG Sa 24)、ステップ 105 SG Sa 25 に進む。尚、ステップ S 105 SG Sa 24 の処理においては、例えば、表示モニタ 105 SG 029 に設定値として「1」が表示されている場合は、表示モニタ 105 SG 029 の表示を「2」に更新表示し、表示モニタ 105 SG 029 に設定値として「2」が表示されている場合は、表示モニタ 105 SG 029 の表示を「3」に更新表示し、表示モニタ 105 SG 029 に設定値として「3」が表示されている場合は、表示モニタ 105 SG 029 の表示を「1」に更新表示すればよい。

30

40

【0311】

ステップ 105 SG Sa 25 において CPU 103 は、錠スイッチ 105 SG 051 の押込み操作が有るか否かを判定する。錠スイッチ 105 SG 051 の押込み操作が無い場合(ステップ 105 SG Sa 25; No)は、ステップ 105 SG Sa 23 に進み、錠スイッチ 105 SG 051 の押込み操作が有る場合(ステップ 105 SG Sa 25; Yes)は、表示モニタ 105 SG 029 に表示されている設定値を特定するとともに(ステップ 105 SG Sa 26)、該特定した設定値を RAM 102 のバックアップ領域に記憶(既に記憶されている設定値に対して更新記憶)する(ステップ 105 SG Sa 27)。そして、CPU 103 は、錠スイッチ 105 SG 051 が ON であるか否かを判定する(ステップ 105 SG Sa 28)。錠スイッチ 105 SG 051 が ON である場合(ステッ

50

プ 1 0 5 S G S a 2 8 ; Y e s) は、ステップ 1 0 5 S G S a 2 8 の処理を繰り返し実行し、錠スイッチ 1 0 5 S G 0 5 1 が O F F である場合 (ステップ 1 0 5 S G S a 2 8 ; N o) は、設定変更処理を終了する。

【 0 3 1 2 】

尚、本実施の形態では、クリアスイッチ (図 3 参照) と錠スイッチ 1 0 5 S G 0 5 1 の両方が O N であることにもとづいてパチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を変更可能となる (設定変更処理を実行する) 形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、クリアスイッチと錠スイッチ 1 0 5 S G 0 5 1 の O N / O F F の組み合わせに応じてその他の処理を実行してもよい。例えば、クリアスイッチが O F F であり錠スイッチ 1 0 5 S G 0 5 1 が O N である場合は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を確認可能な状態 (設定確認処理を実行する) とし、クリアスイッチが O N であり錠スイッチ 1 0 5 S G 0 5 1 が O F F である場合は、R A M 1 2 2 に記憶されているデータをクリアし、クリアスイッチと錠スイッチ 1 0 5 S G 0 5 1 の両方が O F F である場合は、電断からの復旧処理 (図 3 に示す復旧処理) を実行すればよい。尚、前述した設定変更処理や設定確認処理の実行中は、特別図柄の変動表示や遊技球の発射、変動表示結果が大当たりとなるか否かや大当たり種別等の各種抽選、賞球の払出等の一切の処理を実行しない遊技停止状態に制御されればよい。

【 0 3 1 3 】

次に、設定変更処理における表示モニタ 1 0 5 S G 0 2 9 の表示態様について説明する。まず、図 2 0 - 1 3 (A) 及び図 2 0 - 1 3 (B) に示すように、遊技場の店員等の操作によって電源が O F F となる (電断させる) 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 1 0 5 S G 0 2 9 での表示が終了する。尚、電源を O F F とするタイミングにおいて大当たり遊技中や小当たり遊技中等の大入賞口の開放中である場合は、ソレノイド 8 2 への電力の供給が停止することによって大入賞口が閉鎖される。

【 0 3 1 4 】

次に、図 2 0 - 1 3 (C) に示すように、遊技場の店員等がクリアスイッチを操作しつつ電源を投入すると (遊技制御メイン処理のステップ S 3 で Y e s の場合)、錠スイッチ 1 0 5 S G 0 5 1 が O N となっていることと、扉開放センサ 1 0 5 S G 0 9 0 が O N となっていること (遊技機用枠 1 0 5 S G 0 0 3 が開放されていること) を条件に C P U 1 0 3 によって設定変更処理が実行され、表示モニタ 1 0 5 S G 0 2 9 において R A M 1 0 2 のバックアップ領域に格納されている設定値が表示される。

【 0 3 1 5 】

このように表示モニタ 1 0 5 S G 0 2 9 にて設定値が表示されている状態において、図 2 0 - 1 3 (D) に示すように、C P U 1 0 3 は、遊技場の店員等による設定切替スイッチ 1 0 5 S G 0 5 2 の操作を検出する毎に表示モニタ 1 0 5 S G 0 2 9 に表示している数値を順次更新 (例えば、設定切替スイッチ 1 0 5 S G 0 5 2 が操作される毎に 1 2 3 1 . . . のように更新) 表示していく。

【 0 3 1 6 】

次いで、図 2 0 - 1 3 (E) に示すように、C P U 1 0 3 は、遊技場の店員等による錠スイッチ 1 0 5 S G 0 5 1 の押込操作を検出したことにもとづいて、表示モニタ 1 0 5 S G 0 2 9 に表示されている設定値を R A M 1 0 2 のバックアップ領域に格納 (更新記憶) する。このとき、C P U 1 0 3 は、表示モニタ 1 0 5 S G 0 2 9 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 R A M 1 0 2 のバックアップ領域に格納されたことを報知する。また、R A M 1 0 2 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。また、図 2 0 - 1 3 (A) のタイミング (パチンコ遊技機 1 の電源が O F F となったタイミング) にて大入賞口が閉鎖された場合は、再び大入賞口が開放される。以降、C P U 1 0 3 は、錠スイッチ 1 0 5 S G 0 5 1 が遊技場の店員等の操作によって O F F となったことに基づいて設定変更処理を終了し、遊技が可能な状態、つまり、変動表示結果や大当たり種別、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。

10

20

30

40

50

【 0 3 1 7 】

尚、本実施の形態における設定変更処理では、表示モニタ 1 0 5 S G 0 2 9 に表示する初期表示として、R A M 1 0 2 のバックアップ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、設定変更処理において表示モニタ 1 0 5 S G 0 2 9 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（本実施の形態であれば「 1 」）、或いは、遊技者にとって最も不利な設定値（本実施の形態であれば「 3 」）を表示するようにしてもよい。

【 0 3 1 8 】

以上、本実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 においては、図 9（H）に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 示唆演出としてのスーパーリーチ A やスーパーリーチ B のリーチ演出と、第 2 示唆演出としてのスーパーリーチ C やスーパーリーチ D のリーチ演出と、を実行可能であるとともに、スーパーリーチ C やスーパーリーチ D のリーチ演出を実行する際には、該スーパーリーチ C やスーパーリーチ D のリーチ演出の開始時から該スーパーリーチ C やスーパーリーチ D のリーチ演出に対応したタイトル 3 1 A K 0 0 7 を報知するので、リーチ演出に応じたタイトル 3 1 A K 0 0 7 の報知を実行することができ、演出効果を向上できる。

【 0 3 1 9 】

また、本実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 においては、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）を実行することで、演出効果が向上し、演出に対して遊技者を注目させることができる。

【 0 3 2 0 】

また、本実施の形態には、以下に示す第 2 発明も含まれている。つまり、従来、設定機能付きのパチンコ遊技機として、例えば、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 号公報に記載の遊技機にあっては、セキュリティ性が向上しないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第 2 発明の手段 1 の遊技機として、

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

開閉可能な開閉体（例えば、遊技機用枠 1 0 5 S G 0 0 3 / ガラス扉枠 1 0 5 S G 0 0 3 a）と、

操作部（例えば、錠スイッチ 1 0 5 S G 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 0 5 S G 0 5 2）が操作されることにより複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、C P U 1 0 3 が図 2 0 - 1 2 に示す設定変更処理を実行する部分など）と、

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

前記操作部に対する操作を規制可能な規制部材（例えば、セキュリティカバー 1 0 5 S G 5 0 0 A / セキュリティカバー 1 0 5 S G 5 0 0 B / セキュリティカバー 1 0 5 S G 5 0 0 C）と、

を備え、

前記開閉体が閉鎖されているときには前記規制部材により前記操作部に対する操作が規制される規制状態に維持され、前記開閉体が開放されているときには前記規制状態が解除可能となる（例えば、遊技機用枠 1 0 5 S G 0 0 3 が閉鎖されている状態においては、セキュリティカバー 1 0 5 S G 5 0 0 A によって錠スイッチ 1 0 5 S G 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 0 5 S G 0 5 2 を含む操作部に対する操作が規制される規制状態に維持される一方で、遊技機用枠 1 0 5 S G 0 0 3 が開放されている状態においては、セキュリティカバー 1 0 5 S G 5 0 0 A による規制状態が解除され、錠スイッチ 1 0 5 S G 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 0 5 S G 0 5 2 との操作が許容される許容状態となる。図 2 0 - 2、図 2 0 - 3、図 2 0 - 1 4 ~ 図 2 0 - 1 7）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、セキュリティ性が向上す

10

20

30

40

50

る。詳しくは、遊技機用枠 105SG003 が閉鎖されているときに錠スイッチ 105SG051 や設定切替スイッチ 105SG052 が不正に操作されてしまうことを抑制することができるため、セキュリティ性が向上する。

【0321】

更には、第 2 発明の手段 2 の遊技機として、

前記遊技制御手段を搭載した遊技制御基板（例えば、主基板 11）と、

前記遊技制御基板を収容する基板ケース（例えば、基板ケース 105SG201）と、
を備え、

前記操作部は、前記基板ケースに収容される（例えば、錠スイッチ 105SG051 及び設定切替スイッチ 105SG052 といった遊技者が操作可能な操作部が設けられた設定切替本体部は、主基板 11 とともに基板ケース 105SG201 内に収容されている。
図 20 - 2、図 20 - 3 など）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、セキュリティ性が向上する。詳しくは、主基板 11 を収容可能な基板ケース 105SG201 を利用して設定切替本体部を保護することで、錠スイッチ 105SG051 や設定切替スイッチ 105SG052 が不正に操作されてしまうことを抑制することができるので、セキュリティ性が向上する。

【0322】

更には、第 2 発明の手段 3 の遊技機として、

前記規制部材は、前記規制状態において前記操作部の操作が規制されるように前記操作部を被覆する部材であり、

前記規制部材の少なくとも一部は透過性を有している（例えば、キュリティーカバー 105SG500A, 105SG500B, 105SG500C は、透過性を有する板状の合成樹脂材によって構成され、セキュリティカバーを通して基板ケース 105SG201 に収容されている主基板 11 等を透視することができる）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、セキュリティ性が向上する。詳しくは、キュリティーカバー 105SG500A, 105SG500B, 105SG500C により基板ケース 105SG201 の一部を被覆することができるため、錠スイッチ 105SG051 や設定切替スイッチ 105SG052 だけでなく主基板 11 に対する不正行為を抑制できる。また、キュリティーカバー 105SG500A, 105SG500B, 105SG500C による規制を解除せずともキュリティーカバー 105SG500A, 105SG500B, 105SG500C を通して主基板 11 を確認することができるため、不正行為が行われた可能性があるか否かの確認作業を容易に行うことができる。

【0323】

更には、第 2 発明の手段 4 の遊技機として、

前記開閉体の開放を検出可能な検出手段（例えば、扉開放センサ 105SG090）を備え、

前記設定手段は、前記検出手段が前記開閉体の開放を検出していないときには、前記操作部が操作されても設定値を設定しない（例えば、図 20 - 11 に示すように、遊技制御メイン処理において、CPU 103 がステップ 105SGSa12 において扉開放センサ 105SG090 が ON でなければ設定変更処理を実行しない部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、セキュリティ性が向上する。

【0324】

更には、第 2 発明の手段 5 の遊技機として、

遊技媒体が所定領域に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口に遊技球が進入したこと、一般入賞口に遊技球が進入したこと、大入賞口に遊技球が進入したことに基づいて賞球が払い出される部分）と、

10

20

30

40

50

前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段（例えば、変形例 4 における表示モニタ 105SG029）と、

を備え、

前記情報表示手段は、設定値に応じた所定情報を表示可能である（例えば、図 20 - 120 に示すように、表示モニタ 105SG029 において連比、役比、ベースを表示可能な部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技機の状態を把握しやすくすることができる。

【0325】

更には、第 2 発明の手段 6 の遊技機として、

遊技媒体が所定領域に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口に遊技球が進入したこと、一般入賞口に遊技球が進入したこと、大入賞口に遊技球が進入したことに基づいて賞球が払い出される部分）と、

前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段（例えば、変形例 4 における表示モニタ 105SG029）と、

を備え、

前記情報表示手段は、前記設定手段にて設定されている設定値を表示可能である（例えば、図 20 - 20 に示すように、表示モニタ 105SG029 において連比、役比、ベースを表示可能な部分）

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

【0326】

更には、第 2 発明の手段 7 の遊技機として、

可変表示を実行可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

複数の可変表示パターンのいずれかに可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、CPU103 が変動パターン設定処理を実行する部分）と、

前記可変表示パターン決定手段にて決定された可変表示パターンにて可変表示を実行する可変表示実行手段（例えば、CPU103 が特別図柄変動処理を実行する部分）と、

を備え、

前記可変表示パターン決定手段は、前記設定手段によって設定されている設定値によって、いずれの可変表示パターンとするかを異なる割合にて決定する（例えば、図 20 - 9 ~ 図 20 - 10 に示すように、非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの各変動パターンを設定されている設定値に基づいて異なる割合にて決定する部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技者は、設定されている設定値を可変表示パターンの決定状況から特定しようとして可変表示パターンに注目するようになるので、可変表示パターンによる演出効果を高めることができる。

【0327】

更には、第 2 発明の手段 8 の遊技機として、

前記遊技制御手段は、設定された設定値にもとづいて複数種類の有利状態のうちのいずれかの有利状態（例えば、大当たり A、大当たり B、大当たり C のいずれかの大当たり遊技状態）に制御可能であって、

前記設定手段によって設定されている設定値が第 1 設定値であるときと第 2 設定値であるときとで、複数種類の有利状態のうちいずれの有利状態に制御するかの割合が異なる（例えば、設定されている設定値が 1 である場合と 2 である場合、3 である場合とで、大当たり A、大当たり B、大当たり C のいずれの大当たり遊技に制御するか決定する割合が異なっている部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定値に応じて制御される有利状態の種類が変化するので、遊技興趣を向上できる。

10

20

30

40

50

【 0 3 2 8 】

更には、第 2 発明の手段 9 の遊技機として、

可変表示を実行可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

可変表示に関する情報を、保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、CPU 103 が始動入賞処理を実行する部分）を備え、

前記保留記憶手段に保留記憶が記憶されているときに前記設定手段によって新たな設定値が設定される場合、該記憶されている保留記憶は消去される（例えば、変形例 5 に示すように、新たな設定値が設定されたことに基づいて保留記憶をクリアする部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定変更に前後に跨がって保留記憶が記憶されることがないので、設定変更を的確に反映させることができる。

10

【 0 3 2 9 】

更には、第 2 発明の手段 10 の遊技機として、

遊技媒体が入賞可能な第 1 状態と、該第 1 状態よりも遊技媒体が入賞困難または入賞不能な第 2 状態とに変化可能な可変入賞手段（例えば、大入賞口）と、

前記可変入賞手段を制御する制御手段（例えば、CPU 103 が大当たり開放中処理を実行する部分）と、

を備え、

前記可変入賞手段は、前記第 1 状態であるときに前記設定手段によって新たな設定値が設定される場合、該第 1 状態から前記第 2 状態に変化する（例えば、図 20 - 13 に示すように、パチンコ遊技機 1 に新たな設定値を設定するためにパチンコ遊技機 1 の電源を OFF にすることで、大入賞口が閉鎖される部分）

20

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技媒体が入賞可能な第 1 状態が設定値の変更に跨がってしまい、設定値の変更が的確に反映されなくなってしまうことを防ぐことができる。

【 0 3 3 0 】

また、本実施の形態には、以下に示す第 3 発明も含まれている。つまり、従来、設定機能付きのパチンコ遊技機として、例えば、特開 2010 - 200902 号公報に記載されているものがある。しかしながら、特開 2010 - 200902 号公報に記載の遊技機にあっては、セキュリティ性が向上しないという問題があった。そのため、該問題点に着目した場合に、該問題を解決する第 3 発明の手段 1 の遊技機として、

30

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

開閉可能な開閉体（例えば、遊技機用枠 105SG003 / ガラス扉枠 105SG003a）と、

操作部（例えば、錠スイッチ 105SG051 や設定切替スイッチ 105SG052）が操作されることにより複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、CPU 103 が図 20 - 12 に示す設定変更処理を実行する部分など）と、

設定された設定値にもとづいて前記有利状態への制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU 103 が図 5 に示すプロセス制御処理を実行する部分など）と、

前記操作部に対する操作を規制可能な規制部材（例えば、セキュリティカバー 105SG500A / セキュリティカバー 105SG500B / セキュリティカバー 105SG500C）と、

40

を備え、

前記規制部材は、前記操作部に対する操作を規制する第 1 状態と前記操作部に対する操作を規制しない第 2 状態とに切替可能であり（例えば、セキュリティカバー 105SG500B は、基板ケース 105SG201 に対して被覆位置と該被覆位置よりも右側の被覆解除位置との間で左右方向にスライド移動可能である。 / セキュリティカバー 105SG500C は、枢軸 105SG500Cd を中心として被覆位置と該被覆位置から回動した被覆解除位置との間で回動可能である）、

前記開閉体が開放しているときに前記規制部材が前記第 2 状態であるときには、該規制

50

部材を前記第 2 状態から前記第 1 状態に切り替えなければ前記開閉体を閉鎖することができない（例えば、パチンコ遊技機 1 が許容状態である場合は、図 20 - 15（B）に示すように、セキュリティカバー 105SG500B を被覆解除位置から被覆位置までスライド移動させなければ（パチンコ遊技機 1 を規制状態に変化させなければ）セキュリティカバー 105SG500B が外枠 105SG001a の前端部に当接してしまい、遊技機用枠 105SG003 を閉鎖することが不可能となっている（変形例 1）。/ パチンコ遊技機 1 が許容状態である場合は、図 20 - 17（B）に示すように、セキュリティカバー 105SG500C を被覆解除位置から被覆位置まで回動させなければ（パチンコ遊技機 1 を規制状態に変化させなければ）、セキュリティカバー 105SG500C が外枠 105SG001a の前端部に当接してしまい、遊技機用枠 105SG003 を閉鎖することが不可能となっている（変形例 2））

10

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、セキュリティ性を向上できる。詳しくは、第 2 状態のまま、つまり、セキュリティカバー 105SG500B、105SG500C が被覆解除位置にある状態のまま遊技機用枠 105SG003 が閉鎖されてしまうことを防ぐことができるので、セキュリティ性を向上できる。

【0331】

更には、第 3 発明の手段 2 の遊技機として、

前記遊技制御手段を搭載した遊技制御基板（例えば、主基板 11）と、

前記遊技制御基板を収容する基板ケース（例えば、基板ケース 105SG201）と、
を備え、

20

前記操作部は、前記基板ケースに収容される（例えば、錠スイッチ 105SG051 及び設定切替スイッチ 105SG052 といった遊技者が操作可能な操作部が設けられた設定切替本体部は、主基板 11 とともに基板ケース 105SG201 内に収容されている。図 20 - 2、図 20 - 3 など）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、セキュリティ性が向上する。詳しくは、主基板 11 を収容可能な基板ケース 105SG201 を利用して設定切替本体部を保護することで、錠スイッチ 105SG051 や設定切替スイッチ 105SG052 が不正に操作されてしまうことを抑制することができるので、セキュリティ性が向上する。

【0332】

30

更には、第 3 発明の手段 3 の遊技機として、

前記規制部材は、前記規制状態において前記操作部の操作が規制されるように前記操作部を被覆する部材であり、

前記規制部材の少なくとも一部は透過性を有している（例えば、セキュリティカバー 105SG500A、105SG500B、105SG500C は、透過性を有する板状の合成樹脂材によって構成され、セキュリティカバーを通して基板ケース 105SG201 に収容されている主基板 11 等を透視することができる）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、セキュリティ性が向上する。詳しくは、セキュリティカバー 105SG500A、105SG500B、105SG500C により基板ケース 105SG201 の一部を被覆することができるため、錠スイッチ 105SG051 や設定切替スイッチ 105SG052 だけでなく主基板 11 に対する不正行為を抑制できる。また、セキュリティカバー 105SG500A、105SG500B、105SG500C による規制を解除せずともセキュリティカバー 105SG500A、105SG500B、105SG500C を通して主基板 11 を確認することができるため、不正行為が行われた可能性があるか否かの確認作業を容易に行うことができる。

40

【0333】

更には、第 3 発明の手段 4 の遊技機として、

前記開閉体の開放を検出可能な検出手段（例えば、扉開放センサ 105SG090）を備え、

50

前記設定手段は、前記検出手段が前記開閉体の開放を検出していないときには、前記操作部が操作されても設定値を設定しない（例えば、図 20 - 11 に示すように、遊技制御メイン処理において、CPU 103 がステップ 105 S G S a 12 において扉開放センサ 105 S G 090 が ON でなければ設定変更処理を実行しない部分）
ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、セキュリティ性を向上できる。

【0334】

更には、第 3 発明の手段 5 の遊技機として、

遊技媒体が所定領域に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口に遊技球が進入したこと、一般入賞口に遊技球が進入したこと、大入賞口に遊技球が進入したことに基づいて賞球が払い出される部分）と、

10

前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段（例えば、変形例 4 における表示モニタ 105 S G 029）と、

を備え、

前記情報表示手段は、設定値に応じた所定情報を表示可能である（例えば、図 20 - 120 に示すように、表示モニタ 105 S G 029 において連比、役比、ベースを表示可能な部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技機の状態を把握しやすくすることができる。

20

【0335】

更には、第 3 発明の手段 6 の遊技機として、

遊技媒体が所定領域に進入することにもとづいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口に遊技球が進入したこと、一般入賞口に遊技球が進入したこと、大入賞口に遊技球が進入したことに基づいて賞球が払い出される部分）と、

前記遊技価値付与手段によって付与される遊技価値に関する情報を表示可能な情報表示手段（例えば、変形例 4 における表示モニタ 105 S G 029）と、

を備え、

前記情報表示手段は、前記設定手段にて設定されている設定値を表示可能である（例えば、図 20 - 20 に示すように、表示モニタ 105 S G 029 において連比、役比、ベースを表示可能な部分）

30

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

【0336】

更には、第 3 発明の手段 7 の遊技機として、

可変表示を実行可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

複数の可変表示パターンのいずれかに可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、CPU 103 が変動パターン設定処理を実行する部分）と、

40

前記可変表示パターン決定手段にて決定された可変表示パターンにて可変表示を実行する可変表示実行手段（例えば、CPU 103 が特別図柄変動処理を実行する部分）と、

を備え、

前記可変表示パターン決定手段は、前記設定手段によって設定されている設定値によって、いずれの可変表示パターンとするかを異なる割合にて決定する（例えば、図 20 - 9 ~ 図 20 - 10 に示すように、非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの各変動パターンを設定されている設定値に基づいて異なる割合にて決定する部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技者は、設定されている設定値を可変表示パターンの決定状況から特定しようとして可変表示パターンに注目するようになるので、可変表示パターンによる演出効果を高めることができる。

50

【 0 3 3 7 】

更には、第 3 発明の手段 8 の遊技機として、

前記遊技制御手段は、設定された設定値にもとづいて複数種類の有利状態のうちのいずれかの有利状態（例えば、大当り A、大当り B、大当り C のいずれかの大当り遊技状態）に制御可能であって、

前記設定手段によって設定されている設定値が第 1 設定値であるときと第 2 設定値であるときとで、複数種類の有利状態のうちいずれの有利状態に制御するかの割合が異なる（例えば、設定されている設定値が 1 である場合と 2 である場合、3 である場合とで、大当り A、大当り B、大当り C のいずれの大当り遊技に制御するか決定する割合が異なっている部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定値に応じて制御される有利状態の種類が変化するので、遊技興趣を向上できる。

10

【 0 3 3 8 】

更には、第 3 発明の手段 9 の遊技機として、

可変表示を実行可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

可変表示に関する情報を、保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、CPU 103 が始動入賞処理を実行する部分）を備え、

前記保留記憶手段に保留記憶が記憶されているときに前記設定手段によって新たな設定値が設定される場合、該記憶されている保留記憶は消去される（例えば、変形例 5 に示すように、新たな設定値が設定されたことに基づいて保留記憶をクリアする部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、設定変更に前後に跨がって保留記憶が記憶されることがないので、設定変更を的確に反映させることができる。

20

【 0 3 3 9 】

更には、第 3 発明の手段 10 の遊技機として、

遊技媒体が入賞可能な第 1 状態と、該第 1 状態よりも遊技媒体が入賞困難または入賞不能な第 2 状態とに変化可能な可変入賞手段（例えば、大入賞口）と、

前記可変入賞手段を制御する制御手段（例えば、CPU 103 が大当り開放中処理を実行する部分）と、

を備え、

前記可変入賞手段は、前記第 1 状態であるときに前記設定手段によって新たな設定値が設定される場合、該第 1 状態から前記第 2 状態に変化する（例えば、図 20 - 13 に示すように、パチンコ遊技機 1 に新たな設定値を設定するためにパチンコ遊技機 1 の電源を OFF にすることで、大入賞口が閉鎖される部分）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、遊技媒体が入賞可能な第 1 状態が設定値の変更に跨がってしまい、設定値の変更が的確に反映されなくなってしまうことを防ぐことができる。

30

【 0 3 4 0 】

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

40

【 0 3 4 1 】

（変形例 1）

例えば、前記実施の形態では、セキュリティカバー 105SG500A を外枠 105SG001a に固定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、セキュリティカバーは遊技機用枠 105SG003 側に設けてもよい。具体的には、変形例 1 として図 20 - 14（A）及び図 20 - 14（B）に示すように、短片 105SG500Ba と長片 105SG500Bb とから成るセキュリティカバー 105SG500B を、例えば、基板ケース 105SG201 に対して、長片 105SG500Bb の右端部が錠スイッチ 105SG051 と設定切替スイッチ 105SG052 とを含む基板ケース 105SG201 の右側部を被覆する被覆位置と該被覆位置よりも右側の被覆解除位置と

50

の間で左右方向にスライド移動可能に設ける。

【0342】

一方、遊技機用枠105SG003を開放した際には、基板ケース105SG201に対してセキュリティカバー105SG500Bを右側方にスライド移動させることによって、長片105SG500Bbの左部に形成された貫通口105SG500Bcを介して錠スイッチ105SG051と設定切替スイッチ105SG052とを操作可能とすればよい。つまり、本変形例1においては、遊技機用枠105SG003が閉鎖されているときは、セキュリティカバー105SG500B（長片105SG500Bb）が錠スイッチ105SG051と設定切替スイッチ105SG052を被覆した状態で基板ケース105SG201に対する左右方向へのスライド移動が規制されることによってパチンコ遊技機1が規制状態に維持される。一方で、遊技機用枠105SG003が開放されているときには、基板ケース105SG201に対してセキュリティカバー105SG500Bを右方向にスライド移動させて錠スイッチ105SG051と設定切替スイッチ105SG052を被覆した状態を解除することによって、パチンコ遊技機1が規制状態から解除可能（許容状態に変化させることが可能）な状態とすることができる。

10

【0343】

より詳しくは、図20-14（A）及び図20-14（B）に示すように、遊技機用枠105SG003の閉鎖時は、セキュリティカバー105SG500Bの基板ケース105SG201からの突出寸法が長さL1である一方で、遊技機用枠105SG003を開放した際には、基板ケース105SG201に対してセキュリティカバー105SG500Bをスライド移動させることによってセキュリティカバー105SG500Bの基板ケース105SG201からの突出寸法が長さL2に伸長される（ $L2 > L1$ ）。

20

【0344】

つまり、図20-15（A）に示すように、遊技機用枠105SG003を所定の回転軸を中心に回転して開放した際には、セキュリティカバー105SG500Bを基板ケース105SG201からの突出寸法が長さL2となるまで基板ケース105SG201に対してスライド移動させる（パチンコ遊技機1を許容状態とする）ことで、遊技場の店員等が錠スイッチ105SG051や設定切替スイッチ105SG052を操作することによってパチンコ遊技機1の設定値を変更可能となっている。一方で、該パチンコ遊技機1が許容状態である場合は、図20-15（B）に示すように、セキュリティカバー105SG500Bを基板ケース105SG201からの突出寸法が長さL1となるまで基板ケース105SG201に対してスライド移動させなければ（パチンコ遊技機1を規制状態に変化させなければ）セキュリティカバー105SG500Bが外枠105SG001aの前端部に当接してしまい、遊技機用枠105SG003を閉鎖することが不可能となっている。

30

【0345】

このため、本変形例1では、パチンコ遊技機1が許容状態のまま遊技機用枠105SG003が閉鎖されてしまうことを防止することが可能となっているので、セキュリティカバー105SG500Bによる錠スイッチ105SG051と設定切替スイッチ105SG052との被覆し忘れ、つまり、操作部に対する操作を規制しないまま遊技機用枠105SG003を閉鎖してしまうことを防ぐことができ、セキュリティ性を向上できるようになっている。

40

【0346】

尚、遊技機用枠105SG003を閉鎖している状態では、短片105SG500Baの前端部が外枠105SG001aと遊技機用枠105SG003との間に配置されることで被覆位置から左右方向への移動が規制されるようになっているが、セキュリティカバー105SG500Bにより錠スイッチ105SG051と設定切替スイッチ105SG052とを被覆している状態が維持される範囲でセキュリティカバー105SG500Bが左右方向に移動されるようになっていてもよい。

【0347】

50

(変形例 2)

更に、セキュリティカバーを遊技機用枠 105SG003 側に設ける形態としては、変形例 2 として図 20 - 16 (A) 及び図 20 - 16 (B) に示すように、セキュリティカバー 105SG500C の左端部を遊技機用枠 105SG003 の背面側に設けられた上下方向を向く枢軸 105SG500Cd を中心として、錠スイッチ 105SG051 と設定切替スイッチ 105SG052 とを含む基板ケース 105SG201 の右側部を被覆する被覆位置と該被覆位置から回動した被覆解除位置との間で回動可能に枢支されていてもよい。このような場合は、遊技機用枠 105SG003 の閉鎖時には、短片 105SG500Ca の前端部が外枠 105SG001a の右側辺に設けられた係止部 105SG500Cc に係止され、長片 105SG500Cb が錠スイッチ 105SG051 と設定切替スイッチ 105SG052 とを背面側から被覆している状態から背面側への回動が規制されるようにすればよい。

10

【 0348 】

そして、遊技機用枠 105SG003 を開放した際には、基板ケース 105SG201 に対してセキュリティカバー 105SG500C を枢軸 105SG500Cd 周り (平面視で反時計回り) に回動させることによって錠スイッチ 105SG051 と設定切替スイッチ 105SG052 とを被覆した状態を解除して操作可能とすればよい。つまり、本変形例 2 においては、遊技機用枠 105SG003 が閉鎖されているときは、セキュリティカバー 105SG500C (長片 105SG500Cb) が錠スイッチ 105SG051 と設定切替スイッチ 105SG052 を被覆した状態で回動が規制されることによってパチンコ遊技機 1 が規制状態に維持される。一方で、遊技機用枠 105SG003 が開放されているときには、基板ケース 105SG201 に対してセキュリティカバー 105SG500C を枢軸 105SG500Cd 周り (平面視で反時計回り) に回動させて錠スイッチ 105SG051 と設定切替スイッチ 105SG052 を被覆した状態を解除することによって、パチンコ遊技機 1 が規制状態から解除可能 (許容状態に変化させることが可能) な状態とすることができる。

20

【 0349 】

より詳しくは、図 20 - 17 (A) に示すように、本変形例 2 におけるセキュリティカバー 105SG500C は、枢軸 105SG500Cd 周りに回動する (パチンコ遊技機 1 を許容状態とする) ことで、遊技場の店員等が錠スイッチ 105SG051 や設定切替スイッチ 105SG052 を操作することによってパチンコ遊技機 1 の設定値を変更可能となっている。一方で、該パチンコ遊技機 1 が許容状態である場合は、図 20 - 17 (B) に示すように、セキュリティカバー 105SG500C を平面視で時計回り方向に回動して該セキュリティカバー 105SG500C によって錠スイッチ 105SG051 や設定切替スイッチ 105SG052 を被覆しなければ (パチンコ遊技機 1 を規制状態に変化させなければ) 、セキュリティカバー 105SG500C が外枠 105SG001a の前端部に当接してしまい、遊技機用枠 105SG003 を閉鎖することが不可能となっている。

30

【 0350 】

このため、本変形例 2 では、パチンコ遊技機 1 が許容状態のまま遊技機用枠 105SG003 が閉鎖されてしまうことを防止することが可能となっているので、セキュリティカバー 105SG500C による錠スイッチ 105SG051 と設定切替スイッチ 105SG052 との被覆し忘れ、つまり、操作部に対する操作を規制しないまま遊技機用枠 105SG003 を閉鎖してしまうことを防ぐことができ、セキュリティ性を向上できるようになっている。

40

【 0351 】

(変形例 3)

また、前記実施の形態では、遊技機用枠 105SG003 を開放することによってパチンコ遊技機 1 の設定値を変更可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ガラス扉枠 105SG003a を開放することによってパチンコ遊技機 1 の設定

50

値を変更可能としてもよい。尚、このようにガラス扉枠 105SG003a を開放することによってパチンコ遊技機 1 の設定値を変更可能とする場合は、変形例 3 として図 20 - 18 (A) ~ 図 20 - 18 (C) に示すように、遊技機用枠 105SG003 下部に貫通口 105SG003b を形成し、該貫通口 105SG003b を介して錠スイッチ 105SG051 や設定切替スイッチ 105SG052 を操作可能とすればよい。尚、この場合は、主基板 11 における IC 等の実装面がパチンコ遊技機 1 の背面側に向けて配置され、錠スイッチ 105SG051 や設定切替スイッチ 105SG052 は主基板 11 における前記実装面とは反対側の面に配置される。

【0352】

このように貫通口 105SG003b を介して錠スイッチ 105SG051 や設定切替スイッチ 105SG052 を操作可能とする場合には、貫通口 105SG003b を開閉可能な扉体 105SG003c を設け、該扉体 105SG003c が閉鎖されている状態では錠スイッチ 105SG051 や設定切替スイッチ 105SG052 の操作規制されるようにすればよい。尚、図 20 - 18 (B) 及び図 20 - 18 (C) に示すように、扉体 105SG003c を遊技機用枠 105SG003 の正面側に設ける場合は、ガラス扉枠 105SG003a を閉鎖することによって扉体 105SG003c がガラス扉枠 105SG003a と遊技機用枠 105SG003 との間で開閉可能に挟持されることとなるので、ガラス扉枠 105SG003a の閉鎖時に錠スイッチ 105SG051 や設定切替スイッチ 105SG052 が不正に操作されてしまうことを強力に防ぐことができ、セキュリティ性を向上することができる。

【0353】

(変形例 4)

また、前記実施の形態では、遊技球を用いた遊技を実行可能なパチンコ遊技機 1 を開示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、該パチンコ遊技機 1 においては、各入賞口 (大入賞口、第 2 大入賞口、第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口、一般入賞口) 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、ベースなどの各種の入賞情報を算出可能としてもよい。尚、このようにパチンコ遊技機 1 において入賞情報を算出可能とする場合は、変形例 4 として図 20 - 19 (A) に示すように、表示モニタ 105SG029 にこれら入賞情報として連比、役比、ベース等を表示可能としてもよい。

【0354】

具体的には、図 20 - 19 (A) 及び図 20 - 19 (B) に示すように、本変形例 4 における表示モニタ 105SG029 は、第 1 表示部 105SG029A、第 2 表示部 105SG029B、第 3 表示部 105SG029C、第 4 表示部 105SG029D 及び第 5 表示部 105SG029E を備えている。第 1 表示部 105SG029A ~ 第 5 表示部 105SG029E 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 105SG029A ~ 第 5 表示部 105SG029E 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。

【0355】

表示モニタ 105SG029 には、図 20 - 19 (B) に示す表示 No 1 ~ 6 の各項目が表示される。1 桁目の第 1 表示部 105SG029A には集計させた設定値 (1 ~ 3) が表示され、2 桁目の第 2 表示部 105SG029B と 3 桁目の第 3 表示部 105SG029C には集計期間が表示され、4 桁目の第 4 表示部 105SG029D と 5 桁目の第 5 表示部 105SG029E には数値が百分率で表示される。表示 No 1 では、短期の連比が表示され、表示 No 2 では、短期の役比が表示される。表示 No 3 では、総累計の連比が表示され、表示 No 4 では、総累計の役比が表示される。また、表示 No 5 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 No 6 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。

【 0 3 5 6 】

ここでの短期とは、払い出された賞球数（獲得球数）が 6 0 0 0 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。

【 0 3 5 7 】

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。

10

【 0 3 5 8 】

表示 N o 1 の短期連比が表示される場合には、第 2 表示部 1 0 5 S G 0 2 9 B 及び第 3 表示部 1 0 5 S G 0 2 9 C に「 y 6 . 」が表示され、表示 N o 2 の短期役比が表示される場合には、第 2 表示部 1 0 5 S G 0 2 9 B 及び第 3 表示部 1 0 5 S G 0 2 9 C に「 y 7 . 」が表示される。また、表示 N o 1 の短期連比が表示される場合には、第 4 表示部 1 0 5 S G 0 2 9 D 及び第 5 表示部 1 0 5 S G 0 2 9 E には、短期連比が百分率表示（％表示）され、表示 N o 2 の短期役比が表示される場合には、第 4 表示部 1 0 5 S G 0 2 9 D 及び第 5 表示部 1 0 5 S G 0 2 9 E には、短期役比が百分率表示（％表示）される。

【 0 3 5 9 】

20

表示 N o 3 の総累計連比が表示される場合には、第 2 表示部 1 0 5 S G 0 2 9 B 及び第 3 表示部 1 0 5 S G 0 2 9 C に「 A 6 . 」が表示され、表示 N o 4 の総累計役比が表示される場合には、第 2 表示部 1 0 5 S G 0 2 9 B 及び第 3 表示部 1 0 5 S G 0 2 9 C に「 A 7 . 」が表示される。また、表示 N o 3 の総累計連比が表示される場合には、第 4 表示部 1 0 5 S G 0 2 9 D 及び第 5 表示部 1 0 5 S G 0 2 9 E には、総累計連比が百分率表示（％表示）され、表示 N o 4 の総累計役比が表示される場合には、第 4 表示部 1 0 5 S G 0 2 9 D 及び第 5 表示部 1 0 5 S G 0 2 9 E には、総累計役比が百分率表示（％表示）される。

【 0 3 6 0 】

表示 N o 5 のベース 1 が表示される場合には、第 2 表示部 1 0 5 S G 0 2 9 B 及び第 3 表示部 1 0 5 S G 0 2 9 C に「 b L . 」が表示され、表示 N o 4 のベース 2 が表示される場合には、第 2 表示部 1 0 5 S G 0 2 9 B 及び第 3 表示部 1 0 5 S G 0 2 9 C に「 B 6 . 」が表示される。また、表示 N o 5 のベース 1 が表示される場合には、第 4 表示部 1 0 5 S G 0 2 9 D 及び第 5 表示部 1 0 5 S G 0 2 9 E には、総累計連比が百分率表示（％表示）され、表示 N o 6 のベース 2 が表示される場合には、第 4 表示部 1 0 5 S G 0 2 9 D 及び第 5 表示部 1 0 5 S G 0 2 9 E には、総累計役比が百分率表示（％表示）される。

30

【 0 3 6 1 】

また、本変形例 4 において、主基板 1 1（CPU 1 0 3）は、表示モニタ 1 0 5 S G 0 2 9 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 1 1 は、複数の項目を順次表示する制御を行う。図 2 0 - 2 0（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 2 0 - 2 0（A）に示すように、表示モニタ 1 0 5 S G 0 2 9 に対する表示を開始すると、まず表示 N o 1 の短期連比が表示される。表示 N o 1 の短期連比の表示は、緑字で表示される。表示 N o 1 の短期連比の表示では、図 2 0 - 2 0（B - 1）に示すように、第 1 表示部 1 0 5 S G 0 2 9 A に設定値である「 1 」が表示され、第 2 表示部 1 0 5 S G 0 2 9 B に「 y 」の文字が表示され、第 3 表示部 1 0 5 S G 0 2 9 C に「 6 . 」の文字が表示される。また、第 4 表示部 1 0 5 S G 0 2 9 D 及び第 5 表示部 1 0 5 S G 0 2 9 E には、短期連比が表示される。例えば、短期連比が 4 1 % の場合、第 4 表示部 1 0 5 S G 0 2 9 D に「 4 . 」の文字が表示され、第 5 表示部 1 0 5 S G 0 2 9 E に「 1 . 」の文字が表示される。

40

【 0 3 6 2 】

50

表示N o 1の表示が5秒間継続すると、表示N o 2の短期役比が表示される。表示N o 2の短期連比の表示は、赤字で表示される。表示N o 2の短期役比の表示では、図20 - 20 (B - 2) に示すように、第1表示部105SG029Aに設定値である「1」が表示され、第2表示部105SG029Bに「y」の文字が表示され、第3表示部105SG029Cに「7.」の文字が表示される。また、第4表示部105SG029D及び第5表示部105SG029E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105SG029Dに「4.」の文字が表示され、第5表示部105SG029Eに「3.」の文字が表示される。

【0363】

表示N o 2の表示が5秒間継続すると、表示N o 3の総累計連比が表示される。表示N o 3の総累計連比の表示は、赤字で表示される。表示N o 3の総累計連比の表示では、図20 - 20 (B - 3) に示すように、第1表示部105SG029Aに設定値である「1」が表示され、第2表示部105SG029Bに「A」の文字が表示され、第3表示部105SG029Cに「6.」の文字が表示される。また、第4表示部105SG029D及び第5表示部105SG029E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105SG029Dに「5.」の文字が表示され、第5表示部105SG029Eに「8.」の文字が表示される。

【0364】

表示N o 3の表示が5秒間継続すると、表示N o 4の総累計役比が表示される。表示N o 4の総累計役比の表示は、赤字で表示される。表示N o 4の総累計役比の表示では、図20 - 20 (B - 4) に示すように、第1表示部105SG029Aに設定値である「1」が表示され、第2表示部105SG029Bに「A」の文字が表示され、第3表示部105SG029Cに「7.」の文字が表示される。また、第4表示部105SG029D及び第5表示部105SG029E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105SG029Dに「6.」の文字が表示され、第5表示部105SG029Eに「8.」の文字が表示される。

【0365】

表示N o 4の表示が5秒間継続すると、図20 - 20 (B - 5) に示すように、表示N o 5のベース1が表示される。表示N o 5のベース1の表示は、赤字で表示される。表示N o 5のベース1の表示では、図20 - 20 (B - 5) に示すように、第1表示部105SG029Aに設定値である「1」が表示され、第2表示部105SG029Bに「b」の文字が表示され、第3表示部105SG029Cに「L.」の文字が表示される。また、第4表示部105SG029D及び第5表示部105SG029E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105SG029Dに「4.」の文字が表示され、第5表示部105SG029Eに「0.」の文字が表示される。

【0366】

表示N o 5の表示が5秒間継続すると、図20 - 20 (B - 6) に示すように、表示N o 6のベース2が表示される。表示N o 6のベース2の表示は、赤字で表示される。表示N o 6のベース2の表示では、図20 - 20 (B - 6) に示すように、第1表示部105SG029Aに設定値である「1」が表示され、第2表示部105SG029Bに「b」の文字が表示され、第3表示部105SG029Cに「6.」の文字が表示される。また、第4表示部105SG029D及び第5表示部105SG029E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105SG029Dに「4.」の文字が表示され、第5表示部105SG029Eに「2」の文字が表示される。

【0367】

そして、表示N o 5の表示が5秒間継続すると図20 - 20 (B - 1) に示すように、表示N o 1の短期連比が表示される。表示N o 1の短期連比が表示される。以後、表示N o 1の短期連比～表示N o 6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

10

20

30

40

50

示の色は、表示 No 1 の短期連比のみが緑色とされ、表示 No 2 の短期役比～表示 No 5 のベース 2 は赤色とされる。このように、表示モニタ 105SG029 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。

【0368】

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 20 - 20 (A) 及び図 20 - 20 (B - 1) ～図 20 - 20 (B - 6) に示すように、表示切替スイッチ 105SG030 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 105SG030 が操作された場合は、第 1 表示部 105SG029A 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 105SG029D 及び第 5 表示部 105SG029E 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。

10

【0369】

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 105SG030 が操作された場合は、第 1 表示部 105SG029A 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 105SG029D 及び第 5 表示部 105SG029E 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。

20

【0370】

そして、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 105SG030 が操作された場合は、第 1 表示部 105SG029A 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 105SG029D 及び第 5 表示部 105SG029E 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。

【0371】

尚、本変形例 4 の表示モニタ 105SG029 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 105SG029 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。

30

【0372】

また、本変形例 4 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 105SG029 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 105SG029 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。

【0373】

また、本変形例 4 では、表示モニタ 105SG029 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。

40

【0374】

(変形例 5)

【0375】

また、前記実施の形態では、パチンコ遊技機 1 の電源投入時に該パチンコ遊技機 1 の設定値を変更可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ

50

遊技機 1 の設定値の変更は遊技中に実行可能であってもよい。尚、遊技中にパチンコ遊技機 1 の設定値を変更する場合は、例えば、先ず、遊技場の店員等が遊技機用枠 1 0 5 S G 0 0 3 を開放した後、錠スイッチ 1 0 5 S G 0 5 1 を ON にすることによって表示モニタ 1 0 5 S G 0 2 9 に現在パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を表示させた後、遊技場の店員等が設定切替スイッチ 1 0 5 S G 0 5 2 を操作することによって表示モニタ 1 0 5 S G 0 2 9 に表示されている数値を変化させる。そして、遊技場の店員等が錠スイッチ 1 0 5 S G 0 5 1 を押込み操作することによって表示モニタ 1 0 5 S G 0 2 9 に表示されている数値（設定値）を新たなパチンコ遊技機 1 の設定値として設定するとともに、R A M 1 0 2 のバックアップ領域に格納すればよい。尚、新たな設定値が設定された後は、特図保留記憶、普図保留記憶等のデータを消去してもよい。このように、特図保留記憶、普図保留記憶等のデータをクリアすることによって、設定値の変更に伴い変動表示結果が当たりとなる保留記憶が新たに発生してしまうことや、新たに可変入賞球装置 6 B が開放されること（普図当たりが発生してしまうこと）、実行中の変動表示結果が不当に当たりとなってしまうことを防止することができる。

【 0 3 7 6 】

（その他開示内容）

また、前記実施の形態では、開閉体として外枠 1 0 5 S G 0 0 1 a の開口を開閉可能な遊技機用枠 1 0 5 S G 0 0 3 や、遊技機用枠 1 0 5 S G 0 0 3 の前面を開閉可能なガラス扉枠 1 0 5 S G 0 0 3 a を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、スロットマシンのように、筐体の前面開口を開閉可能な前面扉等を含む。

【 0 3 7 7 】

また、前記実施の形態では、操作部として錠スイッチ 1 0 5 S G 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 0 5 S G 0 5 2 を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、錠スイッチ 1 0 5 S G 0 5 1 と設定切替スイッチ 1 0 5 S G 0 5 2 のうちいずれか一方だけでもよいし、あるいは他のスイッチ、ボタン、レバー、ダイヤル、タッチセンサ等の操作態様（例えば、引き操作、押す操作、回転操作など）が異なる他の操作部であってもよい。

【 0 3 7 8 】

また、前記実施の形態では、規制部材としてセキュリティカバー 1 0 5 S G 5 0 0 A , 1 0 5 S G 5 0 0 B , 1 0 5 S G 5 0 0 C を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、このような板状の部材で操作部を被覆する部材でなくても、操作部の操作を規制可能な部材であれば、形状や大きさ、材質等は種々に変更可能である。詳しくは、例えば、操作部を被覆するのではなく、操作部に接触するなどして操作部の動作を規制するもの等であってもよい。

【 0 3 7 9 】

また、前記実施の形態では、規制部材としてのセキュリティカバー 1 0 5 S G 5 0 0 A , 1 0 5 S G 5 0 0 B , 1 0 5 S G 5 0 0 C は、操作部の規制状態において操作部を被覆することで操作が困難な状態となればよく、必ずしも操作が不能な状態とならなくてもよい。

【 0 3 8 0 】

また、前記実施の形態では、錠スイッチ 1 0 5 S G 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 0 5 S G 0 5 2 といった操作部を有する設定切替本体部が主基板 1 1 に搭載される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、主基板 1 1 とは別個の基板に設けてもよいし、また、基板ケース 1 0 5 S G 2 0 1 以外のケースに収容されていてもよいし、基板ケース 1 0 5 S G 2 0 1 に収容されていなくてもよい。

【 0 3 8 1 】

前記変形例 1 , 2 では、規制部材としてのセキュリティカバー 1 0 5 S G 5 0 0 B , 1 0 5 S G 5 0 0 C は、被覆解除位置のままでは遊技機用枠 1 0 5 S G 0 0 3 を閉鎖するこ

とができない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技機用枠 1 0 5 S G 0 0 3 を閉鎖する例えば、遊技機用枠 1 0 5 S G 0 0 3 の閉鎖動作に応じて連動する連動機構等を設け、キュリティーカバー 1 0 5 S G 5 0 0 B , 1 0 5 S G 5 0 0 C が被覆解除位置から被覆位置へ戻るようにしてもよい。

【 0 3 8 2 】

また、前記実施の形態では、錠スイッチ 1 0 5 S G 0 5 1 や設定切替スイッチ 1 0 5 S G 0 5 2 が設けられた基板ケース 1 0 5 S G 2 0 1 を、パチンコ遊技機 1 の背面に設けた形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技機用枠 1 0 5 S G 0 0 3 が閉鎖されているときに操作が困難となる位置に設けられていれば、パチンコ遊技機 1 の背面以外の場所（例えば、遊技機用枠 1 0 5 S G 0 0 3 の前面においてガラス扉枠 1 0 5 S G 0 0 3 a により閉鎖される位置や、あるいは、外枠 1 0 5 S G 0 0 1 a など）に設けてもよい。

10

【 0 3 8 3 】

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

【 符号の説明 】

【 0 3 8 4 】

20

- 1 パチンコ遊技機
- 2 遊技盤
- 4 A 第 1 特別図柄表示装置
- 4 B 第 2 特別図柄表示装置
- 5 画像表示装置
- 1 1 主基板
- 1 2 演出制御基板
- 1 0 3 C P U
- 1 2 0 演出制御用 C P U

30

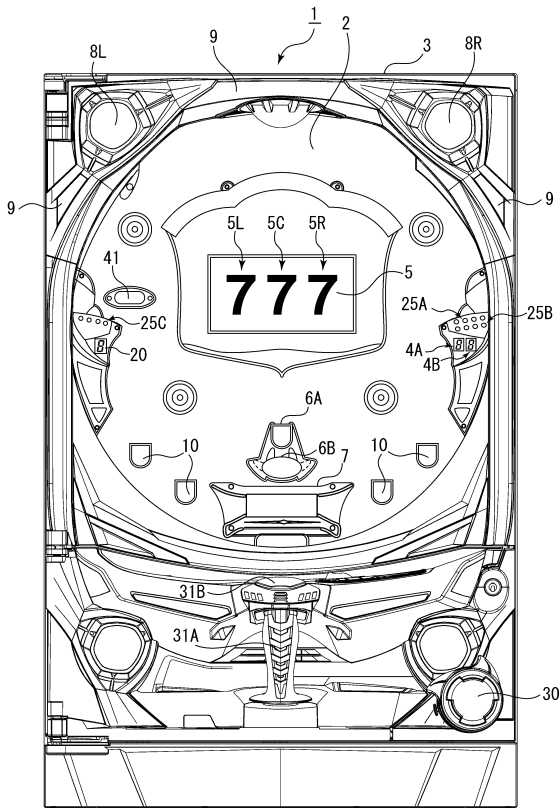
40

50

【図面】

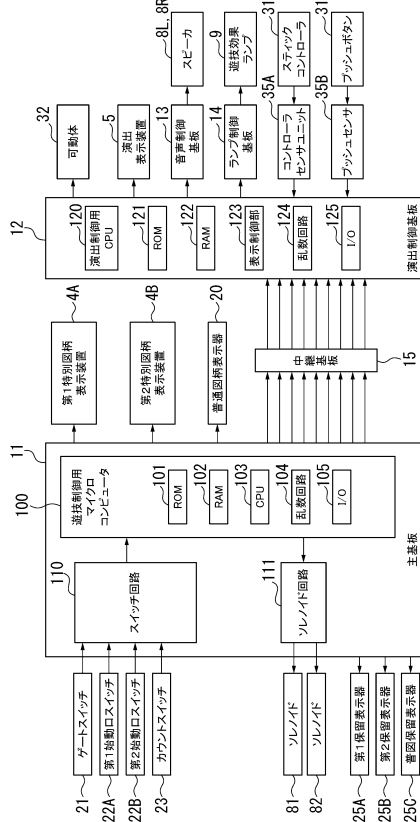
【図 1】

【図 1】



【図 2】

【図 2】

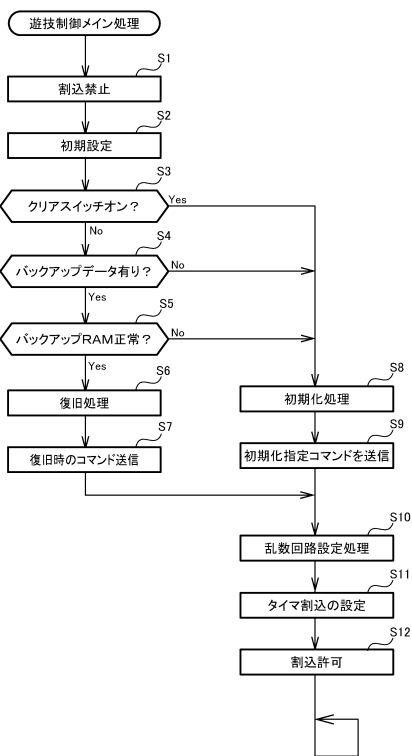


10

20

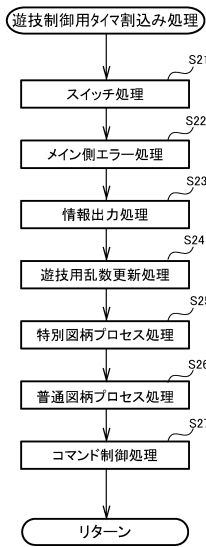
【図 3】

【図 3】



【図 4】

【図 4】

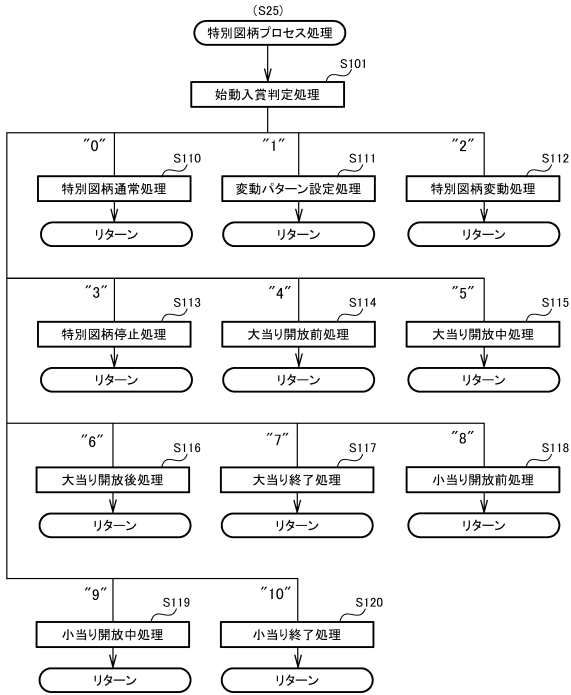


30

40

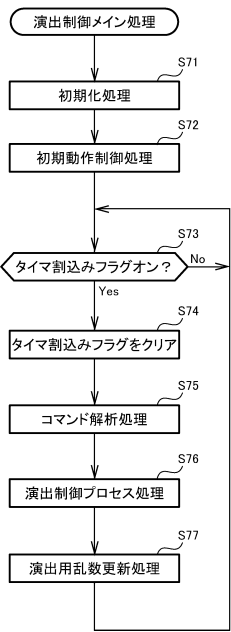
50

【図 5】

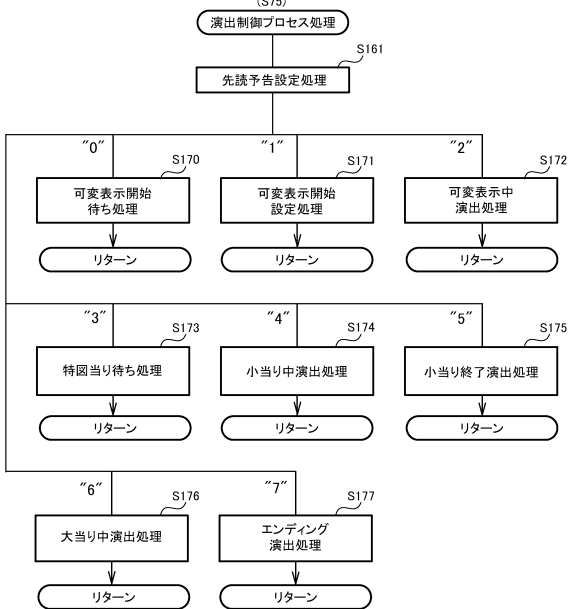


【図 6】

【図 6】



【図 7】



【図 8】

【図 8】

(A)

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

(B)

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

10

20

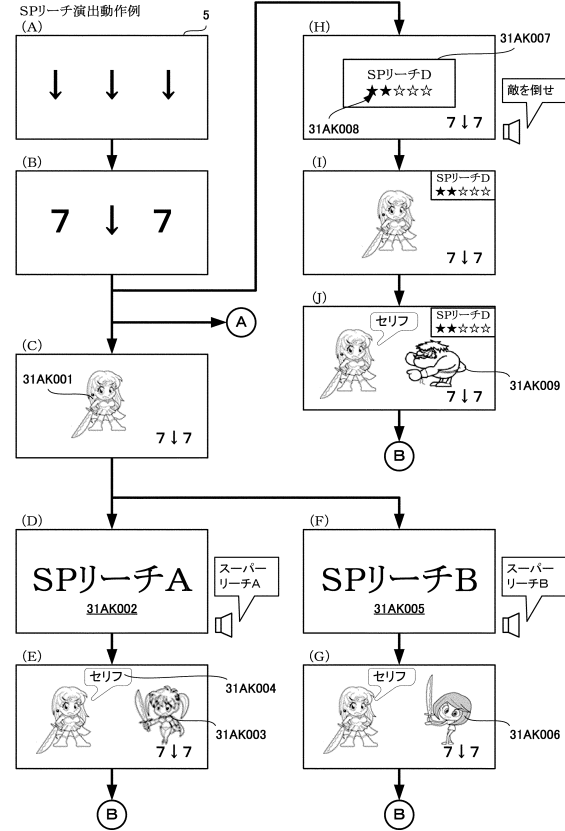
30

40

50

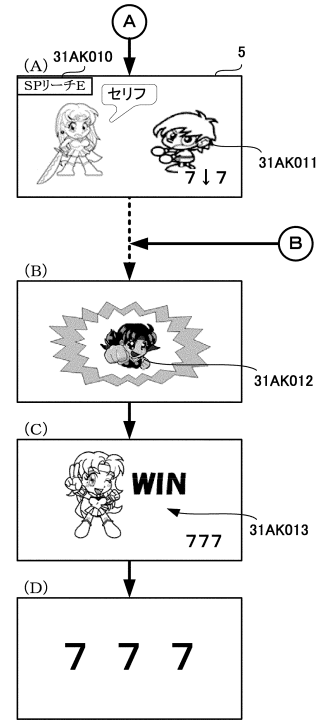
【図 9】

【図 9】



【図 10】

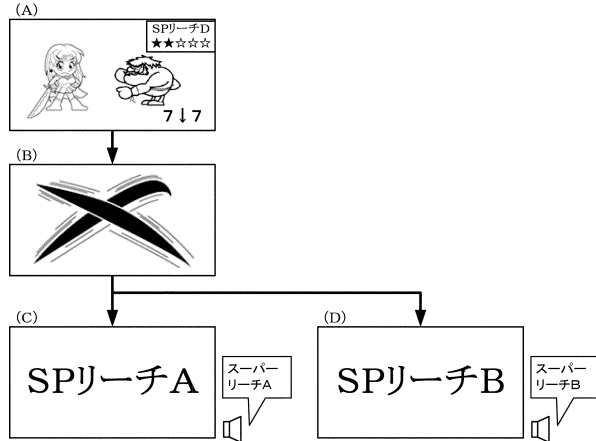
【図 10】



【図 11】

【図 11】

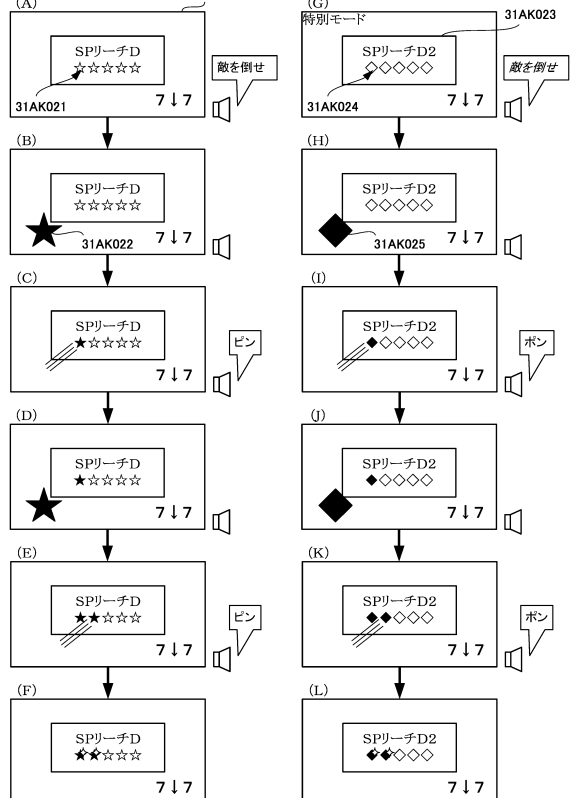
発展演出の演出動作例



【図 12】

【図 12】

期待度示唆演出の演出動作例 5



10

20

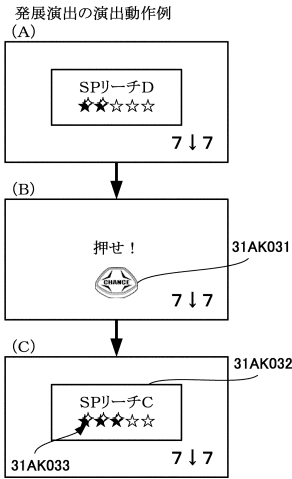
30

40

50

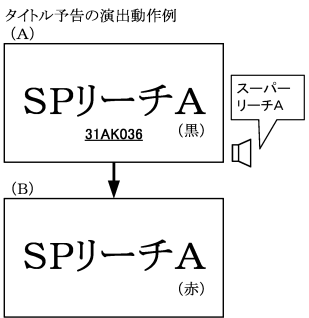
【図 1 3】

【図 1 3】



【図 1 4】

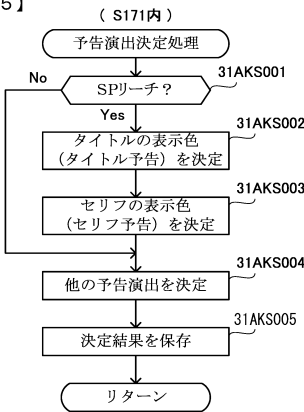
【図 1 4】



10

【図 1 5】

【図 1 5】



【図 1 6】

【図 1 6】

(A) 31AKS002における決定割合

タイトル 表示色	決定割合		信頼度
	大当たり時	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
	大当たり時	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
	大当たり時	ハズレ時	
白	10%	90%	低
赤	30%	9%	中
白→赤	60%	1%	高

20

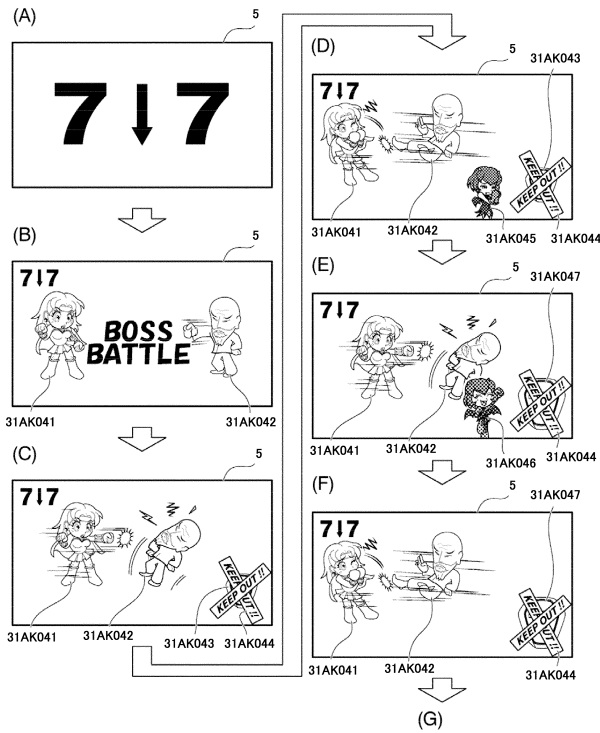
30

40

50

【図 17】

【図 17】



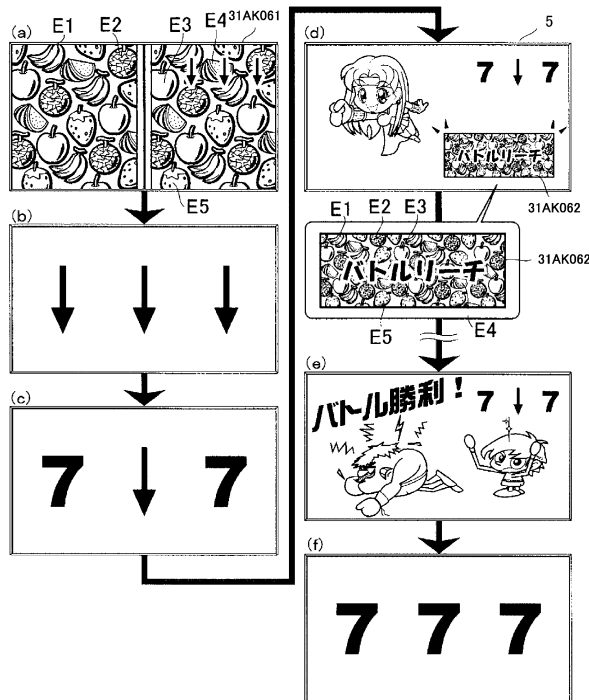
【図 18】

【図 18】



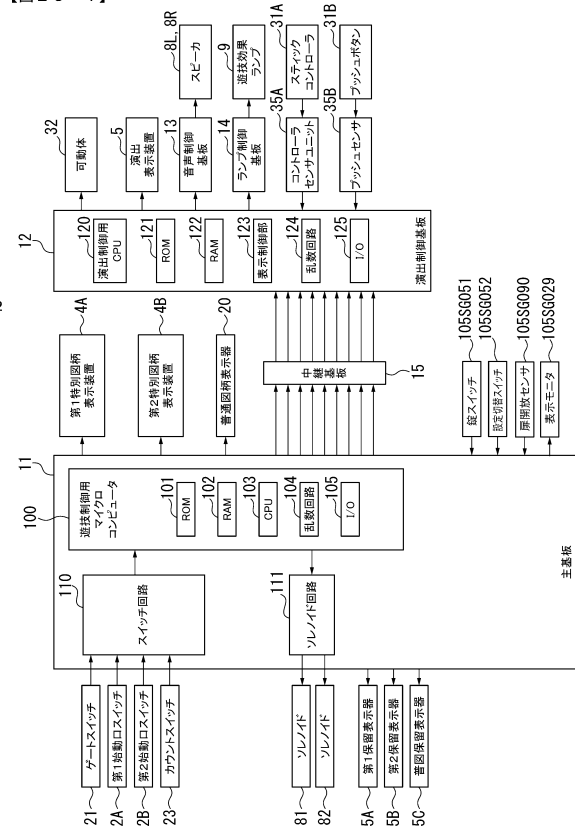
【図 19】

【図 19】



【図 20 - 1】

【図 20 - 1】



10

20

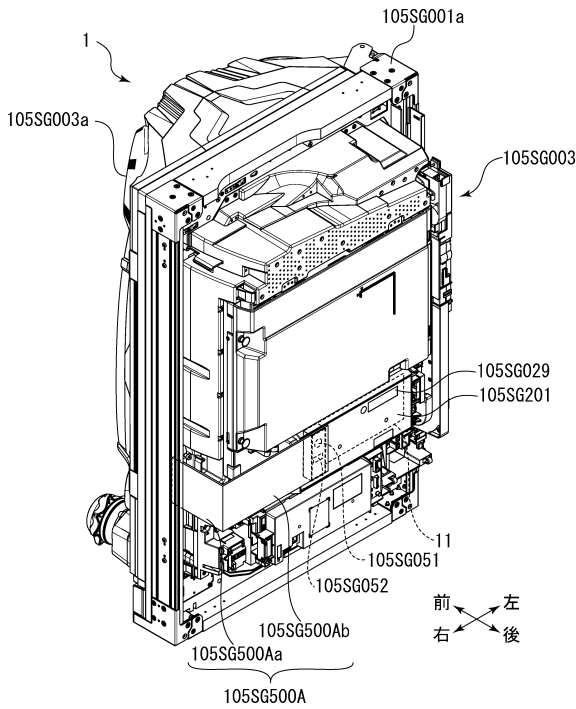
30

40

50

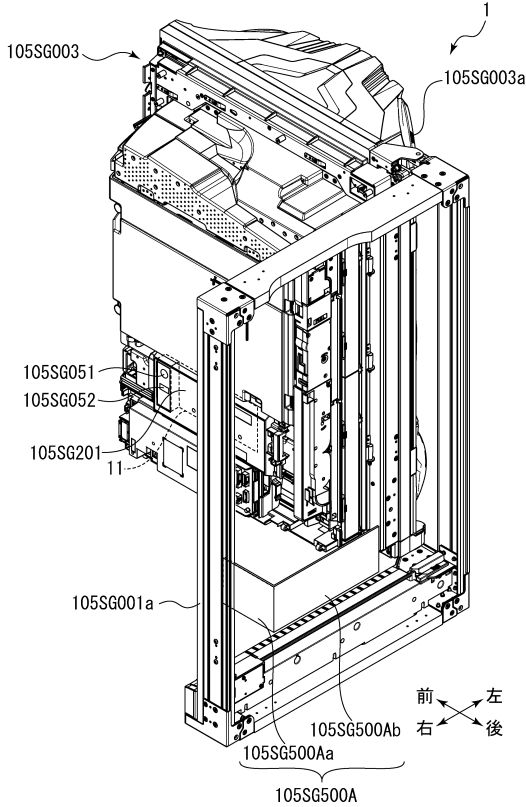
【図 20 - 2】

【図 20 - 2】



【図 20 - 3】

【図 20 - 3】



【図 20 - 4】

【図 20 - 4】

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

【図 20 - 5】

【図 20 - 5】

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

10

20

30

40

50

【図 20 - 6】

【図 20-6】

(A) 表示結果判定テーブル(設定値1)

遊技状態	特図表示結果	大当り判定値(MR1[0~65535]と比較される)
通常状態または時短状態	大当り	1020~1079, 13320~14242(確率:1/99)
	小当り	32767~34078(確率:1/50)
確変状態	大当り	1020~1079, 13320~19879(確率:1/9.9)
	小当り	32767~34078(確率:1/50)

(B) 表示結果判定テーブル(設定値2)

遊技状態	特図表示結果	大当り判定値(MR1[0~65535]と比較される)
通常状態または時短状態	大当り	1020~1079, 13320~13757(確率:1/150)
	小当り	32767~33429(確率:1/99)
確変状態	大当り	1020~1079, 13320~17628(確率:1/15)
	小当り	32767~33429(確率:1/99)

(C) 表示結果判定テーブル(設定値3)

遊技状態	特図表示結果	大当り判定値(MR1[0~65535]と比較される)
通常状態または時短状態	大当り	1020~1079, 13320~13586(確率:1/200)
	小当り	なし(確率:0)
確変状態	大当り	1020~1079, 13320~16535(確率:1/20)
	小当り	なし(確率:0)

【図 20 - 8】

【図 20-8】

大当り種別

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

【図 20 - 7】

【図 20-7】

(A) 大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

判定結果	MR2 (設定値1)	MR2 (設定値2)	MR2 (設定値3)
大当りA	0~150	0~150	0~150
大当りB	151~200	151~250	151~275
大当りC	201~299	251~299	276~299

(B) 大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

判定結果	MR2 (設定値1)	MR2 (設定値2)	MR2 (設定値3)
大当りA	0~150	0~150	0~150
大当りB	151~160	151~170	151~180
大当りC	161~299	171~299	181~299

10

20

【図 20 - 9】

【図 20-9】

(A) 大当り用変動パターン判定テーブル(大当りA用)

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

(B) 大当り用変動パターン判定テーブル(大当りB、大当りC用)

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

(C) 小当り用変動パターン判定テーブル

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

30

40

50

【図 20 - 10】

【図 20 - 10】

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

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

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

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

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

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

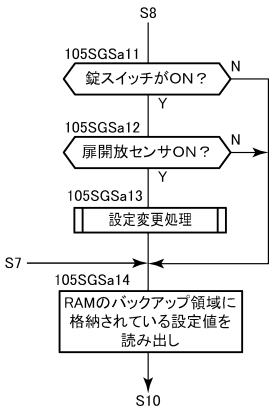
(D)はずれ用変動パターン判定テーブルD(高ベース中用)

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

【図 20 - 11】

【図 20 - 11】

遊技制御メイン処理の一部

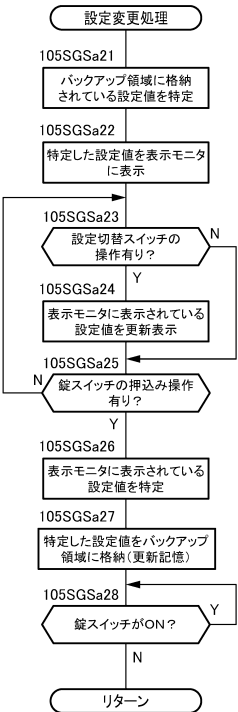


10

20

【図 20 - 12】

【図 20 - 12】



【図 20 - 13】

【図 20 - 13】

設定変更処理における表示モニタの表示態様

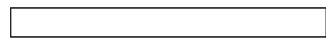
(A) 遊技中



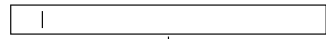
電源OFF

・大当り遊技中であればソレノイドへの電力供給が途絶えるので大入賞口閉鎖

(B) 電源OFF中

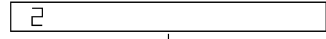


(C) 電源投入 (クリアスイッチ操作有、錠スイッチON)



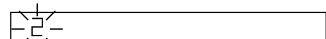
設定切替スイッチ操作

(D) 表示変更



錠スイッチ押込み操作

(E) 設定完了 (点滅、設定値をRAMのバックアップ領域に格納)



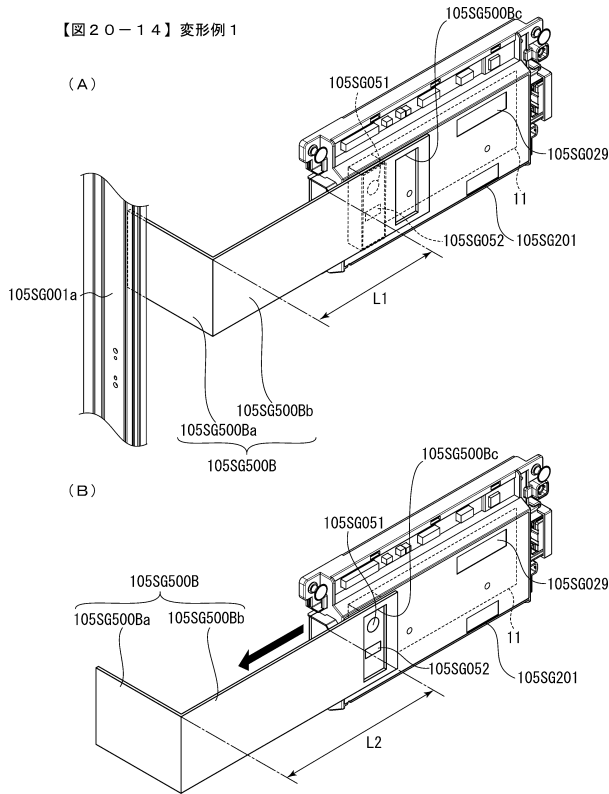
錠スイッチをOFFにすることでS10以降の処理を実行
・保留記憶を消去

40

50

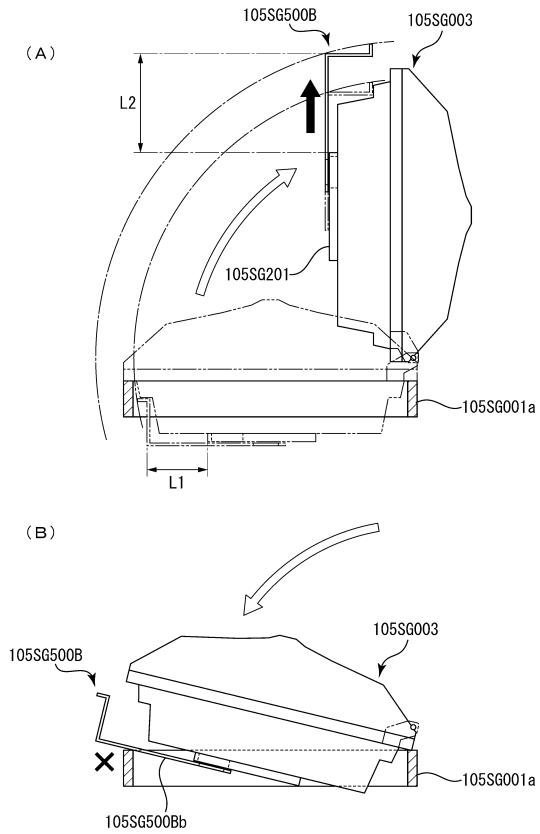
【図 20 - 14】

【図 20 - 14】変形例 1



【図 20 - 15】

【図 20 - 15】変形例 1

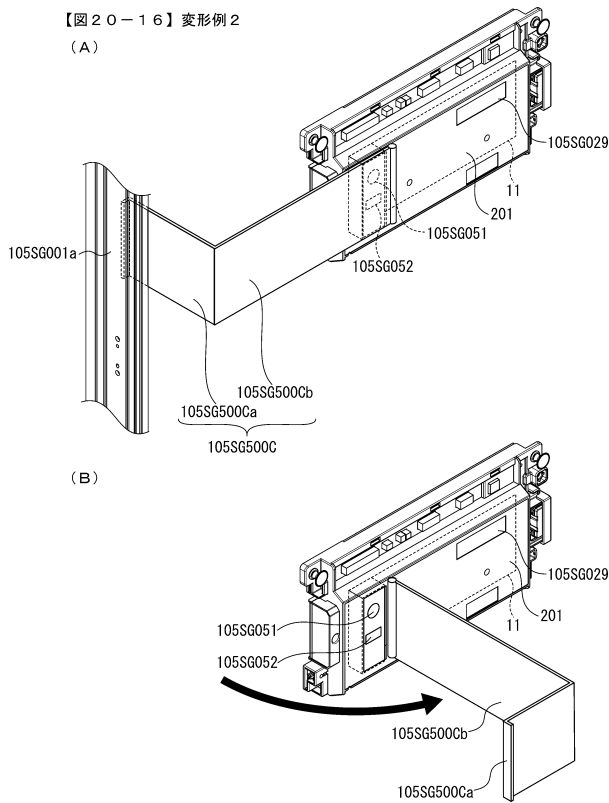


10

20

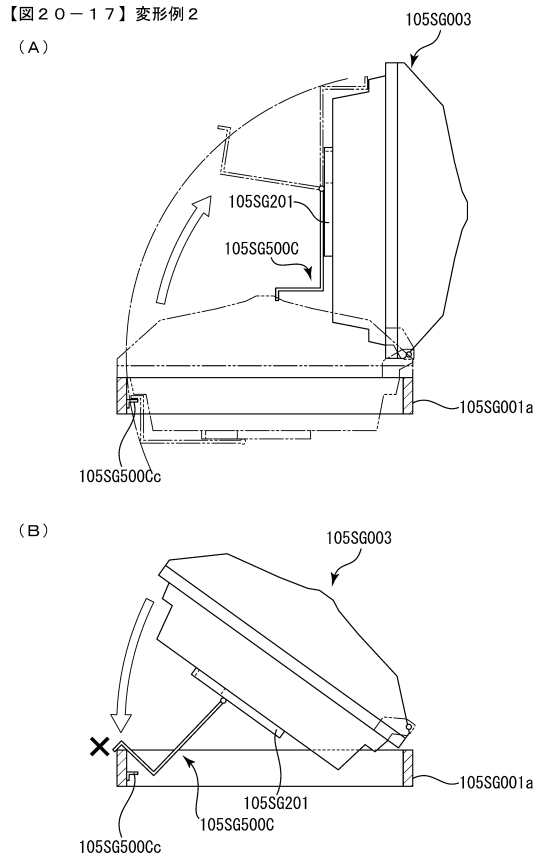
【図 20 - 16】

【図 20 - 16】変形例 2



【図 20 - 17】

【図 20 - 17】変形例 2



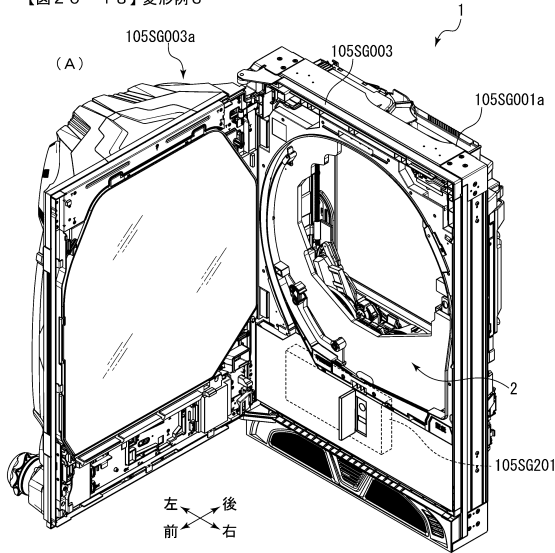
30

40

50

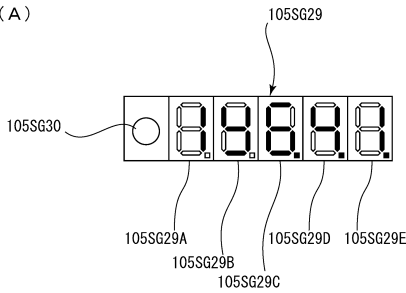
【図 20 - 18】

【図 20 - 18】変形例 3



【図 20 - 19】

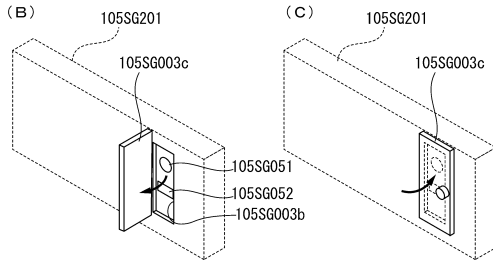
【図 20 - 19】変形例 4



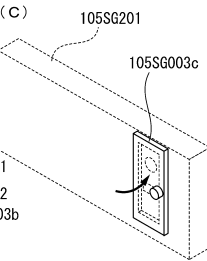
(B) 7セグ+ドット

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

(B)

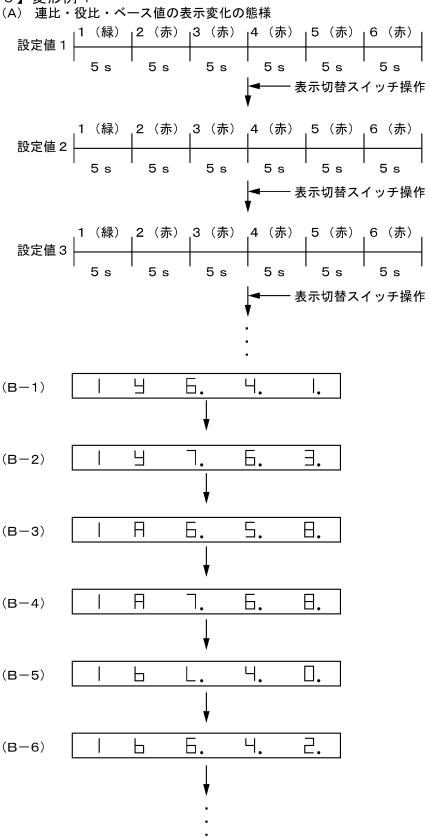


(C)



【図 20 - 20】

【図 20 - 20】変形例 4



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 3 - 2 2 2 2 1 (J P , A)
特開平 2 - 1 2 4 1 8 9 (J P , A)
特開平 2 - 1 2 8 7 8 0 (J P , A)
特開 2 0 1 6 - 1 9 5 6 9 9 (J P , A)
特開 2 0 1 6 - 3 4 4 4 8 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 1 5 8 9 0 2 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 1 8 4 7 8 3 (J P , A)
特開平 5 - 3 1 7 5 0 7 (J P , A)
特開平 1 1 - 3 4 7 2 1 3 (J P , A)
特開 2 0 1 3 - 2 2 2 3 0 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 8 6 5 2 5 (J P , A)
特開 2 0 1 6 - 1 1 2 1 0 1 (J P , A)
特開 2 0 0 6 - 3 2 6 1 3 3 (J P , A)
特開 2 0 1 9 - 4 2 0 0 7 (J P , A)
特開 2 0 0 6 - 9 5 0 4 9 (J P , A)
特開 2 0 0 9 - 1 8 0 1 9 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 4 2 6 6 2 (J P , A)
特開 2 0 1 9 - 5 2 3 5 (J P , A)
特開 2 0 1 6 - 1 6 2 2 1 (J P , A)
特開 2 0 1 6 - 1 7 8 9 6 1 (J P , A)
特開 2 0 1 0 - 2 2 5 4 2 (J P , A)
「設定値を表示する表示器について(案)」, 日本, 日本遊技機工業組合, 2 0 1 7 年 8 月 4 日, 1 頁
- (58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)
A63F 7/02